

4.2 게임산업 매출 현황

2009년 게임산업 전체 매출액은 6조 5,806억 원으로 전년대비 17.4% 증가하였으며, 연평균도 13.1% 증가하였다. 연도별 전체 매출액 추이를 보면 2007년에 5조 1,436억 원에서 2008년에 5조 6,047억 원, 그리고 2009년에 6조 5,806억 원으로 꾸준히 증가하고 있다.

중분류별로 매출액을 보면 '게임 제작 및 배급업' 이 4조 5,720억 원으로 전체 매출액의 69.5%의 비중을 보였으며, '게임 유통업' 은 2조 86억 원으로 30.5%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 이를 연도별로 보면 '게임 제작 및 배급업' 은 2007년에 2조 9,824억 원에서 2008년에 3조 5,884억 원으로 증가하였으며, 2009년에도 4조 5,720억 원으로 증가하여 안정적인 증가율이 지속되고 있는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 27.4% 증가하였으며, 연평균도 23.8% 증가한 수치이다. '게임유통업' 은 2007년에 2조 1,612억 원에서 2008년에 2조 163억 원으로 증가하였으나 2009년에 2조 86억 원으로 소폭감소하여 전년대비 0.4%, 연평균 3.6% 감소한 것으로 나타났다.

한편, 온라인 게임의 매출액은 전체 매출액의 56.4%로 가장 큰 비중을 나타냈으며, 증가율이 지속되고 있는 것으로 나타났다. 2007년에 2조 2,403억 원에서 2008년에 2조 6,922억 원으로 증가하였으며 2009년에는 3조 7,087억 원으로 증가하여 증가폭이 지속되고 있으며, 전년대비 무려 37.8% 증가하였으며, 연평균 28.7%의 증가율을 기록하여 다른 소분류보다 증가폭이 매우 크며 해마다 그 규모는 더욱 커지고 있는 것으로 보인다.

표 4.4.5 게임산업 업종별 매출액 현황

(단위: 억원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
게임 제작 및 배급	온라인게임	22,403	26,922	37,087	56.4	37.8	28.7
	비디오게임	4,201	5,021	5,257	8.0	4.7	11.9
	모바일게임	2,518	3,050	2,608	4.0	▽14.5	1.8
	PC게임	350	263	150	0.2	▽43.0	▽34.5
	아케이드게임	352	628	618	0.9	▽1.6	32.5
	소계	29,824	35,884	45,720	69.5	27.4	23.8
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	20,801	19,280	19,342	29.4	0.3	▽3.6
	전자 게임장 운영업	811	883	744	1.1	▽15.7	▽4.2
	소계	21,612	20,163	20,086	30.5	▽0.4	▽3.6
합계	51,436	56,047	65,806	100.0	17.4	13.1	

그림 4.4.1 게임산업 중분류별 매출액

(단위 : 억원)

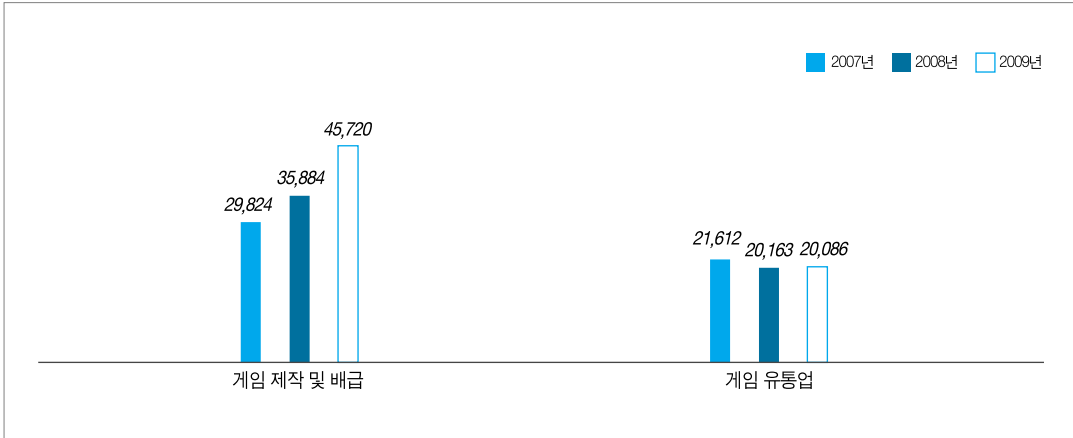
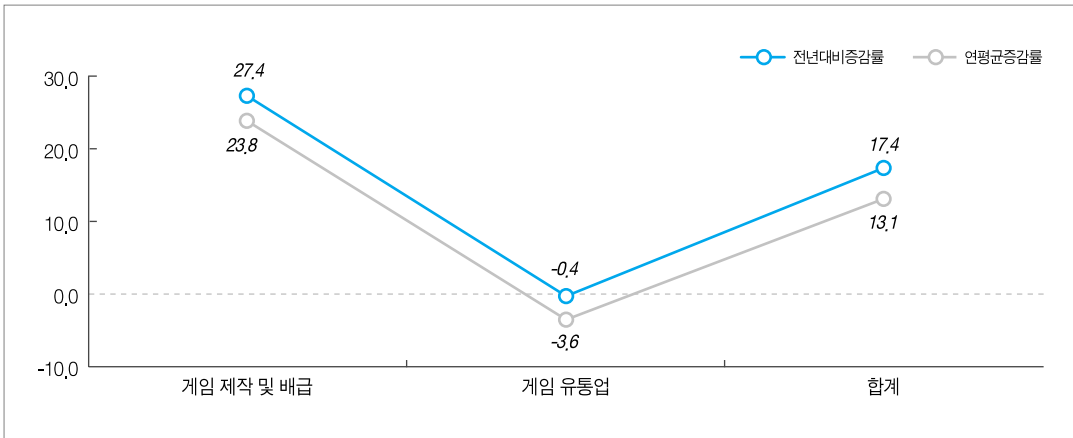


그림 4.4.2 게임산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



* 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

4.2.1. 게임 제작 및 배급 매출 현황

2009년 게임 제작 및 배급업 매출액은 4조 5,720억 원으로 전년대비 27.4% 증가하였으며, 연평균은 23.8% 증가하였다. 연도별로 전체 매출액을 보면 2007년에 2조 9,824억 원에서 2008년에 3조 5,884억 원, 그리고 2009년에 4조 5,720억 원으로 꾸준히 증가하고 있다.

게임 제작 및 배급업의 매출액 구성을 보면 '온라인게임'이 3조 7,087억 원(81.1%)으로 가장 큰 매출 비중을 차지하고 있다. '비디오게임'은 5,257억 원(11.5%)으로 게임 제작 및 배급업 다음으로 높은 매출 비중을 보였다. '모바일 게임'은 2,608억 원(5.7%)이며, '아케이드게임'은 618억 원(1.4%)으로 나타났다. 'PC게임'은 150억 원(0.3%)으로 매출액이 가장 낮은 것으로 조사되었다.

연도별로 매출액추이를 보면 '온라인게임'은 2007년에 2조 2,403억 원에서 2008년에 2조 6,922억 원으로 증가한 후에 2009년에 3조 7,087억 원으로 증가하였다. 이는 전년대비 37.8%, 연평균 28.7% 증가한 수치이다. '아케이드게임'은 2007년에 352억 원, 2008년에 628억 원, 그리고 2009년에 618억 원으로 나타났고 증감률을 보면 전년대비 1.6% 감소하였고, 연평균은 32.5% 증가하였

다. ‘비디오게임’은 2007년에 4,201억 원, 2008년에 5,021억 원, 2009년에 5,257억 원으로 성장하여 전년대비 4.7%, 연평균 11.9% 증가하였다. ‘모바일게임’은 2007년에 2,518억 원에서 2008년에 3,050억 원으로 증가하였으나 2009년에 2,608억 원으로 감소하였다. 이는 전년대비 14.5% 감소하였으며, 연평균은 1.8% 증가한 수치이다. ‘PC게임’은 2007년에 350억 원, 2008년에 263억 원, 2009년에 150억 원으로 감소율이 지속되고 있으며 전년대비 무려 43.0% 감소하였고, 연평균도 34.5% 감소하였다. 이는 해마다 PC게임 규모의 감소가 지속되고 있는 상황을 반영하고 있는 것으로 생각된다.

표 4.4.6 게임 제작 및 배급 소분류별 매출액 현황

(단위: 억원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
온라인게임	22,403	26,922	37,087	81.1	37.8	28.7
비디오게임	4,201	5,021	5,257	11.5	4.7	11.9
모바일게임	2,518	3,050	2,608	5.7	▽14.5	1.8
PC게임	350	263	150	0.3	▽43.0	▽34.5
아케이드게임	352	628	618	1.4	▽1.6	32.5
소계	29,824	35,884	45,720	100.0	27.4	23.8

그림 4.4.3 게임 제작 및 배급 매출액 현황

(단위: 억원)

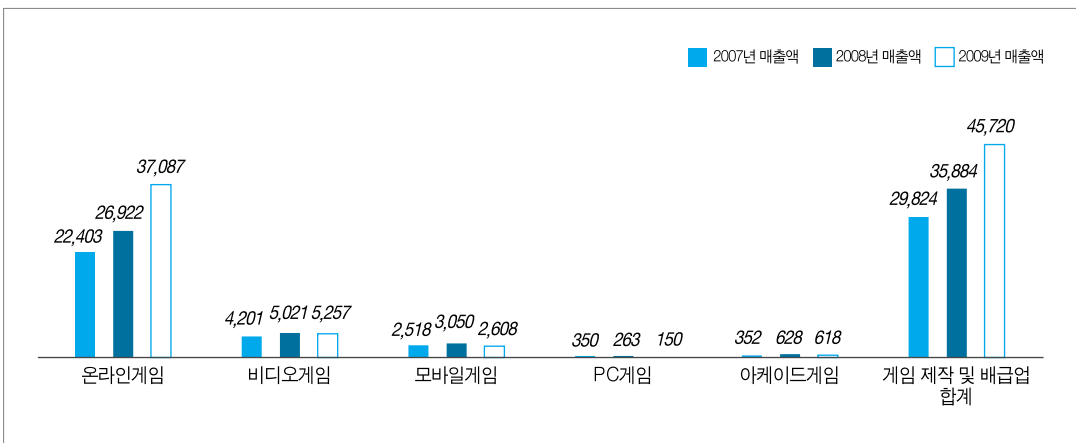
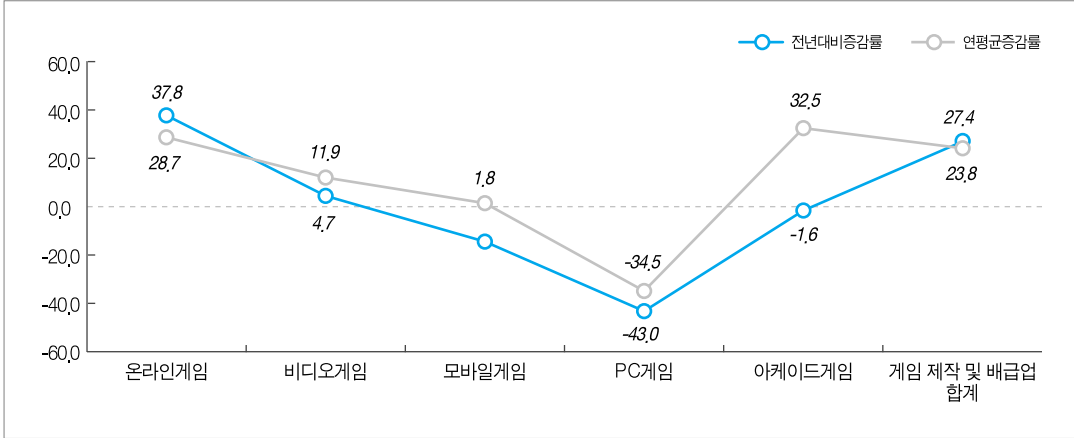


그림 4.4.4 게임 제작 및 배급 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



4.2.2. 게임 유통업 매출 현황

2009년 게임 유통업 매출을 보면 2조 86억 원으로 전년대비 0.4% 감소하였으며, 연평균은 3.6% 감소하였다.

매출 구성을 살펴보면 ‘컴퓨터 게임방 운영업’ 매출액은 2조 86억 원으로 게임 유통업 내 매출액의 96.3%를 차지하고 있으며, ‘전자 게임장 운영업’은 744억 원으로 3.7%의 비중을 보이고 있다.

연도별로 보면 ‘컴퓨터 게임방 운영업’은 2007년에 2조 801억 원에서 2008년에 1조 9,280억 원으로 감소하였으며, 2009년에는 소폭 증가하여 1조 9,342억 원으로 나타났으며, 이는 전년대비 0.3% 증가하였으나 연평균은 3.6% 감소한 수치이다. ‘전자 게임장 운영업’은 2007년에 811억 원에서 2008년에 883억 원으로 소폭 증가하였으나 2009년에 744억 원으로 다시 감소하였다. 이는 전년대비 15.7% 감소하였으며, 연평균은 4.2% 감소한 수치이다.

표 4.4.7 게임 유통업 소분류별 매출액 현황

(단위: 억원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
컴퓨터 게임방 운영업	20,801	19,280	19,342	96.3	0.3	▽3.6
전자 게임장 운영업	811	883	744	3.7	▽15.7	▽4.2
소계	21,612	20,163	20,086	100.0	▽0.4	▽3.6

그림 4.4.5 게임 유통업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 억원)

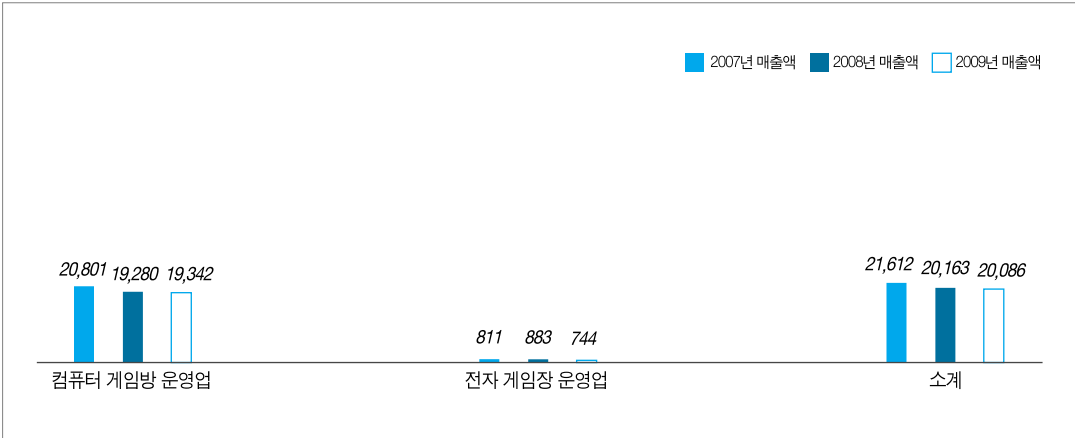
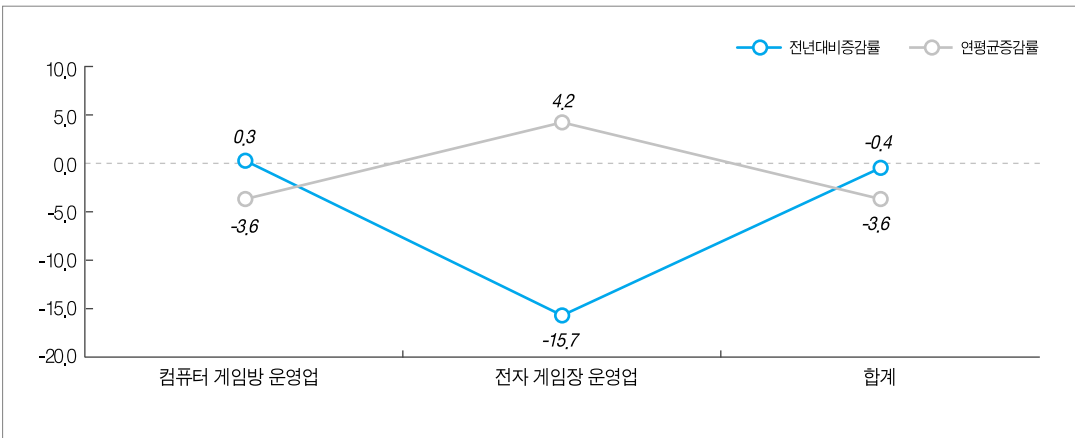


그림 4.4.6 게임 유통업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



4.2.3 온라인게임 매출액

온라인게임 매출규모는 2009년에 3조 7,087억 원으로 나타났으며, 연평균은 29.5% 증가한 것으로 조사되었다. 매출액 규모를 연도별로 보면 2004년에 1조 186억 원, 2005년에 1조 4,397억 원, 2006년에 1조 7,768억 원, 2007년에 2조 2,403억 원, 2008년에 2조 6,922억 원, 2009년에 3조 7,087억 원으로 나타났다. 온라인게임은 2004년부터 매출규모가 안정적인 성장세를 지속하여 왔으며 향후에도 이러한 성장세는 지속될 것으로 예상된다.

표 4.4.8 온라인게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위 : 억원, %)

연도	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	연평균증감률(%)
매출액 규모	10,186	14,397	17,768	22,403	26,922	37,087	29.5
전년대비증감률(%)	35.1	41.3	23.4	26.1	20.2	37.8	-

※ 연평균증감률은 2004년부터 2009년까지 6개년도 적용하여 산출

그림 4.4.7 온라인게임 매출액 규모

(단위 : 억원)

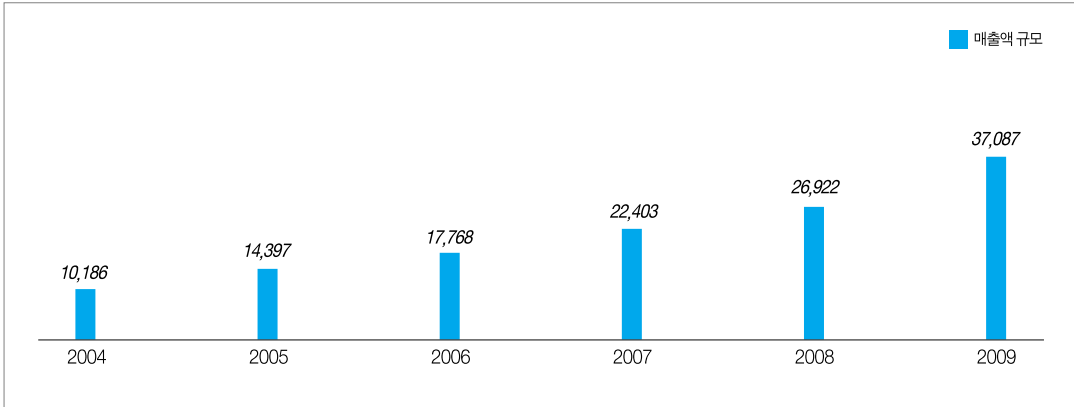
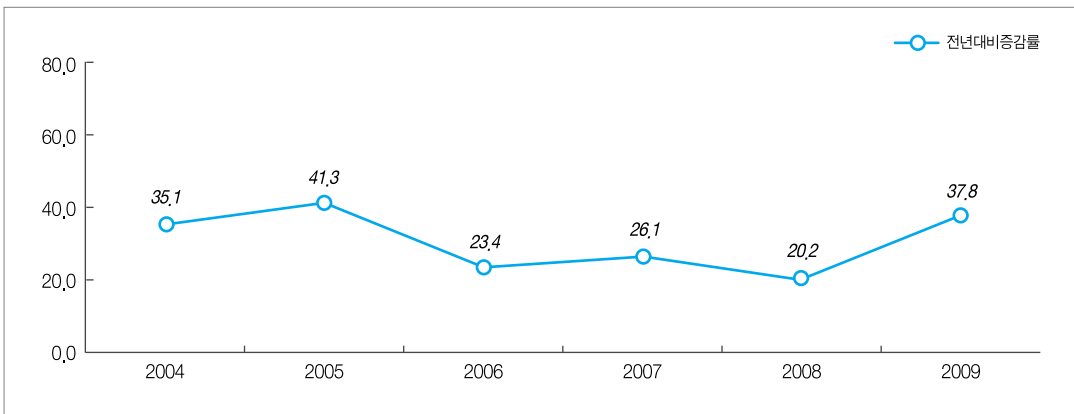


그림 4.4.8 온라인게임 매출액 증감률

(단위 : %)



4.2.4. 비디오게임 매출액

비디오게임 매출규모는 5,021억 원으로 전년대비 4.7% 증가하였으며, 연평균은 56.7% 증가하였다.

국내 비디오게임 매출규모는 2006년에 1,365억 원에서 2007년에 4,201억 원으로 증가하여 207.8%의 매우 큰 성장폭을 보였다. 2008년에는 5,021억 원으로 19.5%의 성장률을 보였으며, 2009년에는 5,257억 원으로 4.7%의 성장률을 보였다. 2006년부터 매출 성장이 지속되었으나 2009년에 성장폭이 감소하였다. 향후에 현재의 규모를 유지하면서 성장시키기 위하여 또 다른 노력이 필요한 시점으로 생각된다.

표 4.4.9 비디오게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위 : 억원, %)

연도	2006년	2007년	2008년	2009년	연평균증감률(%)
매출액 규모	1,365	4,201	5,021	5,257	56.7
전년대비증감률(%)	▽37.5	207.8	19.5	4.7	-

※연평균증감률은 2006년부터 2009년까지 4개년도 적용하여 산출

표 4.4.10 국내 비디오게임 소프트웨어의 한글화 추이

(단위: 종, %)

구분		2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
PS2	전체	138	105	95	52	51	16
	한글화	86	99	70	45	10	-
	한글화 비율(%)	62.3	94.3	73.7	86.5	19.6	-
PS3	전체	-	-	-	70	108	80
	한글화	-	-	-	-	29	22
	한글화 비율(%)	-	-	-	41.4	26.9	27.5
Xbox 360	전체	20	36	59	65	110	53
	한글화	14	5	8	15	9	12
	한글화 비율(%)	70.0	13.9	13.6	23.1	8.2	22.6
Wii	전체	-	-	-	-	33	20
	한글화	-	-	-	-	-	20
	한글화 비율(%)	-	-	-	-	-	100.0
합계	전체	158	141	154	187	302	169
	한글화	100	104	78	60	48	54
	한글화 비율(%)	63.3	73.8	50.6	32.1	15.9	32.0

4.2.5. 모바일게임 매출액

모바일게임 매출규모는 2,608억 원으로 전년대비 4.5% 감소하였으며, 연평균은 35.8% 증가하였다. 연도별로 보면 2002년에 1,004억 원에서 2008년에 3,050억 원으로 2002년부터 지속적으로 성장하였으나 2009년에 하락세로 접어들었다.

현재 모바일 게임 시장은 포화상태이기 때문에 새로운 매출을 창출하기 위한 환경적인 쇄신이 필요하다. 모바일 게임의 매출은 하락세에 접어들었으나 스마트폰이 등장하면서 또 다른 성장거점을 맞이할 수 있을 것으로 생각된다.

표 4.4.11 모바일게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위: 억원, %)

연도	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	연평균증감률(%)
매출액 규모	1,004	1,458	1,617	1,939	2,390	2,518	3,050	2,608	35.8
전년대비증감률(%)	180.4	45.2	10.9	19.9	23.3	5.4	21.1	▽4.5	-

※연평균증감률은 2002년부터 2009년까지 8개년도 적용하여 산출

그림 4.4.9 모바일게임 매출액 규모

(단위 : 억원)

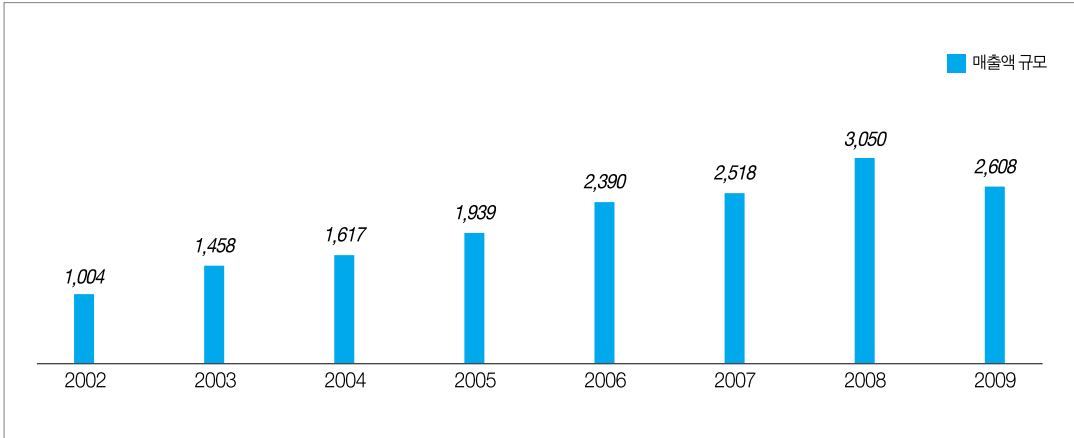


그림 4.4.10 모바일게임 매출액 증감률

(단위 : %)

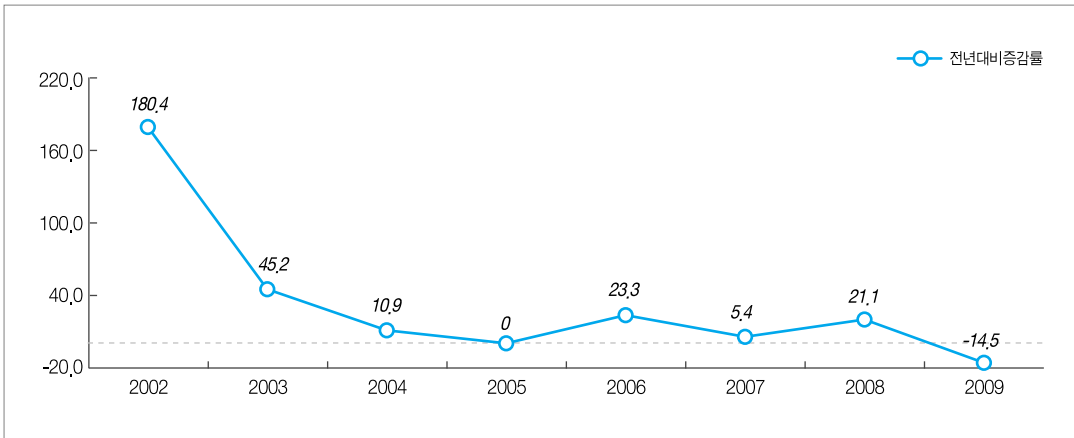


표 4.4.12 이동통신사별 모바일 게임 출시 개수

(단위 : 개, %)

구분	2008년			2009년			전년대비증감률(%)		
	상반기	하반기	전체	상반기	하반기	전체	상반기	하반기	전체
SK텔레콤	169	142	311	121	145	266	▽28.4	2.1	▽14.5
KT	130	135	265	96	110	206	▽26.2	▽18.5	▽22.3
LG텔레콤	148	169	317	121	121	242	▽18.2	▽28.4	▽23.7