

요약



요 약



■ 2010년 국내 게임시장 규모 7조 4,312억 원으로 집계, 전년대비 12.9% 성장

2010년 국내 게임시장의 규모는 7조 4,312억 원으로 추산된다. 이는 2009년 6조 5,806억 원 대비 12.9% 성장한 결과로 게임산업의 본격적인 성장세가 이어지고 있음을 보여주는 의미있는 성과이다. 2008년 전년대비 9.0%의 성장률로 회복세를 보이던 국내 게임시장은 2009년 17.4%의 성장률을 기록함으로써 6조 원대로 재진입하면서 전성기로의 회복 성장을 이어가고 있다. 2010년 역시 전년대비 약 1조 원 정도 증가하여 7조 원 시대로 접어들며 가파른 성장을 보이고 있어 향후 지속적인 성장이 기대된다.

■ 온라인게임 매출규모 4조 7,637억 원 달성, 국내 전체 시장점유율 64.2% 기록

국내 전체 게임시장을 분야별로 살펴보면, 온라인게임이 4조 7,673억 원을 달성하면서 64.2%의 점유율을 기록하며, 전체 게임시장에서 차지하는 비중이 증가하는 추세이다. 이는 게임 유통 및 소비업체를 포함한 전체 시장에서 온라인게임으로 '쏠림 현상'이 심화되고 있음을 보여준다. PC방과 아케이드 게임장을 제외한 플랫폼 단위의 게임시장만을 감안하면 온라인게임의 시장점유율은 85.2%에 달해 온라인게임 분야가 시장을 주도하고 있음을 알 수 있다. 향후에도 국내 온라인게임은 안정된 인프라를 토대로 내수시장이 꾸준히 유지되고 있으며, 적극적인 해외 수출 공략으로 국내 게임시장을 선도할 것으로 전망된다.

다음으로 온라인게임의 대표적인 소비시장인 PC방이 매출액 1조 7,601억 원, 점유율 23.7%를 기록하였다. 2위의 점유율에도 불구하고 PC방 매출은 전년대비 9.0% 감소를 보여, 성장 기반을 상실, 시장이 하락 국면에 접어든 것으로 예측된다.

온라인게임과 PC방의 점유율에는 미치지 못하지만, 비디오게임이 매출액 4,268억 원, 점유율 5.7%를 차지했고, 모바일게임이 매출액 3,167억 원, 점유율 4.3%의 구성비를 기록했다.

모바일게임은 매출액 산정 시, 2009년부터 활용한 이동통신사의 데이터 통화료를 제외하고 게임 개발사(CP)의 순수 매출액만을 근거로 계산하였다. 이를 통해 2009년 모바일게임 매출액이 전년대비 14.5% 감소한 것으로 조사되었으나, 새로운 매출액 산정을 적용할 때 지속적으로 성장하고 있다고 보는 것이 타당하다. 2010년 역시 전년대비 21.4%의 성장률을 보이는데 이는 스마트폰 확산이 시장 성장을 견인한 것으로 설명할 수 있다.

아케이드게임은 매출액 715억 원, 점유율 1.0%, 아케이드게임장(비디오게임장 포함)은 매출액 768억 원, 점유율 1.0%로 추산된다. 아케이드게임과 아케이드게임장은 2006년 '바다이야기' 사태

그림 1 국내 게임시장 전체 규모 및 전망(2003~2010)

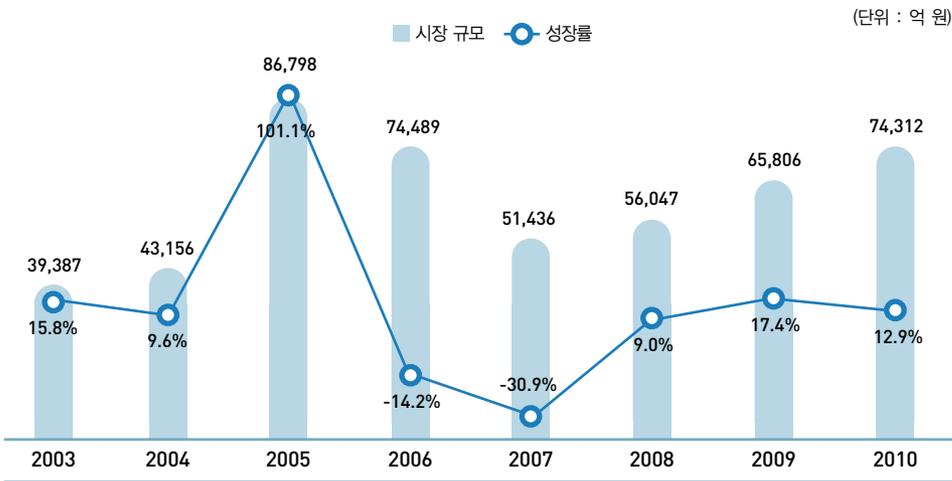
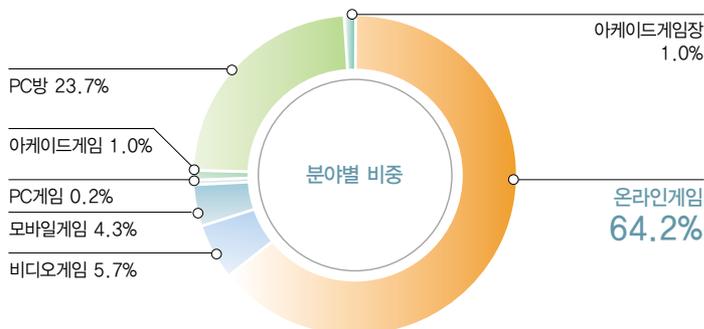


그림 2 2010년 국내 게임시장의 분야별 비중



를 거치면서 시장이 크게 침체된 상황으로 다소 회복기미를 보이고는 있으나 여전히 큰 비중을 차지하지는 않는다. PC게임의 경우, 매출액 120억 원, 점유율 0.2%에 불과하여 지속적인 하락세를 보이고 있다. 향후, 성장을 견인할 요인도 없어 보인다는 점과 미디어 환경 변화에 따른 플랫폼 재편을 통해 온라인게임 시장으로 흡수될 가능성이 농후하다.

**2013년 11조 4,666억 규모로 성장 전망, 국내 게임시장 10조 시대 열려...
온라인 게임시장 8조 돌파 예정**

2011년 국내 게임시장은 2010년보다 13.8% 성장한 8조 4,549억 원의 시장규모를 기록할 것으로 전망된다. 온라인게임이 전년대비 20%의 성장을 보이는 가운데, PC게임과 PC방을 제외한 모든 분야에서 플러스 성장을 할 것으로 기대된다. 2011년에는 비디오게임의 경우, 25% 성장한 5,335억 원, 모바일게임은 20% 증가한 3,800억 원, 아케이드게임은 6.0% 상승한 758억 원을 각각 기록할 것으로 예측된다.

이 같은 성장세는 2012년과 2013년에도 꾸준히 유지될 것으로 보인다. 2012년 전체 게임시장은 전년대비 17.7% 성장하여 9조 9,525억 원 규모로 10조 원대 달성 여부가 주목되며, 2013년에는 전년대비 15.2% 성장한 11조 4,666억 원 규모에 도달할 것으로 예상되어 2013년 국내 게임시장은 본격적인 10조 원 시대를 맞이하게 될 것으로 보인다. 국내 게임시장에서 가장 높은 비중을 차지하고 있는 온라인게임은 2012년 7조 1,510억 원, 2013년 8조 5,811억 원으로 해를 거듭하여 고속 성장을 이어나갈 것으로 기대된다.

표 1 국내 게임시장의 규모와 향후 전망(2009~2013) (단위 : 억 원)

구 분	2009			2010			2011(E)		2012(E)		2013(E)	
	매출액	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	
온라인게임	37,087	47,673	28.5%	57,208	20.0%	71,510	25.0%	85,811	20.0%			
비디오게임	5,257	4,268	-18.8%	5,335	25.0%	6,402	20.0%	7,042	10.0%			
모바일게임*	2,608	3,167	21.4%	3,800	20.0%	4,636	22.0%	5,796	25.0%			
PC게임	150	120	-20.0%	112	-6.7%	106	-5.4%	104	-1.9%			
아케이드게임	618	715	15.6%	758	6.0%	815	7.5%	872	7.0%			
PC방	19,342	17,601	-9.0%	16,545	-6.0%	15,221	-8.0%	14,156	-7.0%			
아케이드게임장**	744	768	3.3%	791	3.0%	835	5.5%	885	6.0%			
합 계	65,806	74,312	12.9%	84,549	13.8%	99,525	17.7%	114,666	15.2%			

* 2009년 이후 모바일게임 매출액은 데이터통화료를 제외한 순수한 정보이용료(게임 구매 및 이용금액)를 기준으로 산출하였음
 ** 2009년 이후 아케이드게임장의 매출액은 아케이드게임장과 비디오게임장의 매출액을 합산 표기하였음.

■ 2010년 수출액 16억 달러, 수입은 전년대비 27.0% 감소한 2억 4,253만 달러 2011년 수출 20억 달러 시대 개막, 온라인게임 단일 플랫폼 15억 달러 수출 전망

2010년 국내 게임산업은 전년대비 29.4% 증가한 16억 610만 달러(한화 1조 8,571억 원, 외환은행 2010년 연평균 매매기준율 1,156.26원 적용)를 수출한 것으로 집계되었다. 국내 수출액이 15억 달러를 넘어서 16억 달러 시대를 열어나간 것은 매우 의미있는 성과이다. 수입은 전년대비 27.0% 감소한 2억 4,253만 달러(한화 2,804억 원)를 기록했다. 2010년 수출입 부문의 주요 특징은 온라인게임으로 수출 집중화가 심화되어 고착화되었다는 점이다. 2009년 97.6%에서 2010년 96.2%로 온라인게임의 수출 점유율이 소폭 하락하였으나, 수출액 측면에서 보면 3억 달러 이상 증가되어 온라인게임 단일 플랫폼의 수출액이 15억 달러를 초과하는 기념비적 성과를 달성하였다.

플랫폼별로 수출입 규모와 비중을 살펴보면, 온라인게임은 15억 4,485만 달러를 수출하여 전체 게임 수출액의 96.2%(2009년 97.6%)를 차지하였다. 수입은 3,797만 달러로, 전년대비 11.6% 감소한 15.7%를 기록하였다. 반면, 비디오게임은 1억 8,300만 달러를 수입하여 전체 게임 수입액의 75.5%(2009년 81.2%)를 차지, 수입을 주도하였다. 이에 비해, 비디오게임 수출액은 396만 달러로 전체 수출액의 0.3%에 불과하였다. 그 밖에 모바일게임은 수출 848만 달러(0.5%), 수입 254만 달러(1.0%)를 기록했고, 아케이드게임은 수출 4,874만 달러(3.0%), 수입 733만 달러(3.0%)로 조사되었다. PC게임의 경우, 수출 6만 5천 달러(0%), 수입 1,169만 달러(4.8%)로 집계되었다.

2011년에도 국내 게임산업의 수출 규모는 2009년 수출 규모를 상회하는 수준에서 계속 성장할 것으로 전망된다. 2011년 수출액은 최초로 20억 달러를 넘어서는 획기적 성과를 거둘 것으로 전망된다. 신규 온라인게임의 본격적인 해외진출과 게임서비스 이전, 해외 수출 계약 추진이 일반화되면서 해외 수출은 뚜렷한 증가세를 보일 것으로 예상된다. 수출 다각화 노력에 따른 수출 지역 확대로 2011년 수출액은 전년대비 34.8% 증가한 21억 달러에 이를 것으로 전망된다. 수입액의 경우, 2011년에는 닌텐도 3DS의 국내 출시에 대한 기대와 기존 모델의 가격인하에 따른 수요 증가가 예상되어 약 10% 정도 수입액이 증가할 것으로 보인다.

표 2 국내 게임산업의 수출입 현황과 전망(2003~2011)

(단위 : 천 달러)

구분	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011(E)	
수출	수출액	172,743	387,692	564,660	671,994	781,004	1,093,865	1,240,856	1,606,102	2,164,970
	증감률	22.7%	124.4%	45.6%	19.0%	16.2%	40.1%	13.4%	29.4%	34.8%
수입	수입액	166,454	205,108	232,923	207,556	389,549	386,920	332,250	242,532	266,785
	증감률	3.4%	23.2%	13.6%	-10.9%	87.7%	-0.67%	-14.1%	-27.0%	10.0%

그림 3 2010년 국내 게임플랫폼별 수출/수입 규모

(단위 : 천 달러)



■ 국내 게임시장의 세계 시장 점유율은 3.1% → 5.8%로 증가, 최대 수출국은 중국, 일본 순

2010년 매출액 기준으로 국내 게임시장(49억 500만 달러)은 세계 게임시장(848억 1,800만 달러)에서 5.8%의 점유율을 기록했다. 이는 2009년의 3.1%에 비해 무려 2.7%가 높아진 수치로서, 국내 게임시장의 성장속도가 세계 게임시장의 성장속도보다 더 빨랐음을 확인할 수 있다. 세계시장에서 국내 게임시장의 점유율이 높아진 이유는 비디오게임 시장규모의 통계가 대폭 수정, 조정됨에 따른 반사이익이라 할 수 있다. 향후 세계 시장과 국내 시장의 성장 추세를 감안할 때, 2011년에는 6.8%, 2012년에는 8.3%, 2013년에는 9.7%로 국내 게임시장이 세계 시장에서 차지하는 비중이 점점 증가할 것으로 전망된다.

국내 온라인게임은 세계시장에서 25.9%를 차지하여, 중국(30.4%)에 이어 세계 2위의 온라인게임 강국임을 재입증하였다. 이는 한국의 경우 전년대비 2.9% 상승한 반면, 중국은 0.9% 하락한 수치로, 2008년 이후 중국의 폭발적인 성장으로 세계 1위를 내준 뒤 한국의 추격이 다시 시작된 것으로 보인다.

온라인게임을 제외한 다른 플랫폼들이 세계 게임시장에서 차지하는 비중은 매우 작다는 것이 늘 문제점으로 지적되어왔다. 세계 게임시장에서 여전히 큰 비중을 차지하고 있는 비디오게임과 아케이드게임 분야에서의 국내 게임시장 비중은 1.0% 내외에 머물러 있다. 비디오게임의 경우 1.1%의 점유율로 소폭 상승하였는데 이는 전세계 게임시장 규모에 대한 통계상의 조정으로 점유율이 증가한 측면이 반영되었다. 모바일게임은 2009년 2.8%에서 2010년 3.2%로 소폭 증가하였는데 이는 스마트폰 기기의 확산과 유통 경로의 활용을 적극적으로 한 결과로 분석된다.

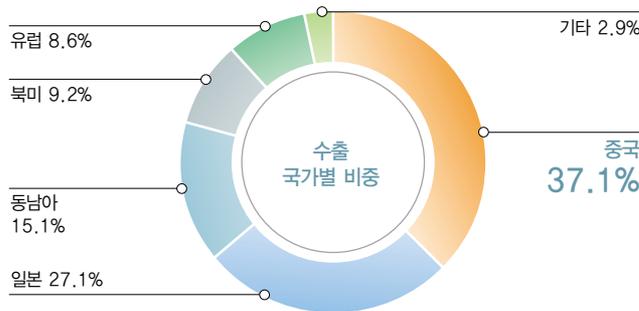
2010년 국산 게임이 가장 많이 수출된 국가(수출액 기준)는 중국으로 전체의 37.1%를 차지했다. 그 다음으로 일본이 27.1%, 동남아 15.1%, 북미 9.2%, 유럽 8.6%, 기타 2.9%의 순으로 나타났다. 2008년 이후 일본을 제치고 국산 게임의 최대 수출국으로 부상한 중국은 2009년에 이어 2010에도 전년대비 2.2%의 점유율을 높여 최대 수출국으로의 지위를 유지하고 있다. 일본 역시 전년대비 0.6% 증가하여 중국과 함께 국내 게임 수출의 양대 시장으로 자리매김하고 있다.

주요 플랫폼별로 수출 국가별 비중을 살펴보면, 온라인게임의 경우, 전체 수출시장 비중의 변화와 유사하게 중국과 일본으로 수출이 많았던 것으로 나타났다. 반면 모바일게임은 미국 시장이 57.2%를 차지하여 최대 수출국으로 자리매김했으며, 뒤를 이어 일본이 28.7%를 점유하였다. 2008년 6.4%에 그쳤던 유럽 시장은 2009년, 2010년 각각 9.4%, 9.7%를 차지하여 점차 회복세를 보이고 있다.

표 3 2010년 세계 게임시장에서의 국내시장 비중(매출액 기준) (단위 : 백만 달러)

구 분	온라인게임	비디오게임	모바일게임	PC게임	아케이드게임	전체
세계 게임시장	15,913	33,788	8,569	3,068	23,481	84,818
국내 게임시장	4,123	369	274	10	128	4,905
점유율	25.9%	1.1%	3.2%	0.3	0.5%	5.8%

그림 4 2010년 국내 게임의 수출 국가별 비중(수출액 기준) (단위 : %)



■ 2010년 12월말 게임 제작 및 배급업체는 1,094개, PC방 1만 9,014개, 아케이드 게임장 550개로 추정

2010년 12월 말 기준으로 전국의 게임 제작 및 배급업체는 1,094개사로 집계되었다. 2009년까지는 게임 제작업체와 배급업체를 구분하여 조사하였으나 제작과 배급을 동시에 진행하는 기업들이

많아 분리하는 것에 큰 의미가 없기 때문이다. 2009년 대비 기업수의 차이는 2009년 휴·폐업 업체를 제외하고 정상운영되는 업체가 1,546개였다는 점을 감안하면 크게 차이를 보이는 것은 아니다.

PC방은 2009년 21,547개소에서 2,500여 개소가 감소한 19,014개소로 조사되었으며 향후, PC방의 숫자는 감소세를 지속할 것으로 전망된다. 아케이드게임장의 경우 550개소가 정상 운영되고 있는 것으로 나타났다. 이 역시 2009년 정상 운영 게임장 수가 약 950여 개로 조사된 것을 감안하면 큰 차이나지 않는다고 보는 것이 바람직하다.

■ 게임산업 총 종사자 9만 4,973명으로 추산, 게임제작 및 배급업체 4만 8,585명 (전년대비 5,220명 증가), 게임유통 및 소비업체 4만 6,388명으로 집계

2010년 게임산업 총 종사자 수를 계산한 결과 총 9만 4,973명으로 조사되었다. 게임 제작 및 배급업체 종사자 수가 4만 8,585명으로 전체의 51.2%를 구성하고 있으며 올해 새롭게 조사를 시작한 게임 유통 및 소비업체 종사자 수는 4만 6,388명으로 48.8%의 비중을 차지하였다.

2010년 게임 제작 및 배급업체 종사자 수는 전년 대비 12% 증가한 4만 8,585명으로 무려 5,220명이 증가한 수치로 2010년의 시장 규모 성장에 따른 인력 수요가 종사자 수의 증가로 나타난 것으로 판단된다. 게임 제작 및 배급업체 1개 업체당 평균 종사자 수는 2010년 44.4명으로 2009년의 28.0명에 비해 16.4명이 증가한 것으로 나타났다.

업무 형태별 구성비를 비교해 보면, 고객지원(CS), 시스템 엔지니어, 사운드 크리에이터, 시나리오 작가, 게임 PD 등이 대폭 증가하였다. 이는 대고객 만족도 등 고객관리, 글로벌 경쟁에서의 생존과 게임 이용자들의 높은 눈높이를 감안할 때 게임 콘텐츠의 질적 증진을 위한 분야의 인력 보강으로 풀이된다.

직종별 구성비를 살펴보면, 총 인원 중 구성비가 높은 직종은 '그래픽디자이너' (23.3%)와 '컴퓨터프로그래머' (21.3%)인 반면, '시나리오작가' (0.8%)와 '사운드크리에이터' (0.7%) 직종의 구성비가 예년 수준으로 가장 낮게 나타났다. 전체 종사자의 성별 구성비를 보면 '남성' 73.0%, '여성' 27.0%로 남성 종사자가 여성 종사자에 비해 월등히 많았으나, 전년대비 여성 비율이 1.5% 정도 증가하여 여성의 비율이 여전히 낮지만 조금씩 증가하고 있음을 알 수 있다.

표 4 게임산업 종사자수(2008~2010) (단위 : 명)

구 분	2008	2009	2010	2009~2010 전년대비증감률	2008~2010 연평균증감률	구성비
게임 제작 및 배급	42,730	43,365	48,585	12.0%	6.6%	51.2%
게임 유통 및 소비	52,562	49,168	46,388	-5.7%	-6.1%	48.8%
합 계	95,292	92,533	94,973	2.6%	-0.2%	100%

■ 2010년 세계 게임시장 전년대비 0.2% 증가한 848억 1,800만 달러로 추산

2010년 세계 게임시장 규모는 전년대비 0.2% 증가한 848억 1,800만 달러로 나타나, 전세계적인 경기침체로 인해 2.5%의 감소세를 기록한 2009년을 기점으로 성장세로 돌아선 것으로 나타났다. 이는 지난 2009년 기록적인 성장률을 기록하던 비디오게임 시장이 성장세로 돌아선 데다, 온라인 게임 시장의 성장률이 2009년의 22.5%보다 더 높은 26.5%의 가파른 성장을 기록했기 때문인 것으로 분석된다.

세계 게임시장의 플랫폼별 점유율은 전체 848억 달러의 게임시장 중 비디오게임이 39.8%로 가장 높은 비중을 차지하고 있다. 그 다음은 아케이드게임이 27.7%, 온라인게임 18.8%, 모바일게임 10.1%, PC게임 3.6%의 순이다. 향후 2013년에는 전체 게임시장 예상규모 894억 달러 중 비디오게임이 36.5%로 가장 크며, 다음으로 온라인게임 27.3%, 아케이드게임 18.0%, 모바일게임 14.9%, PC게임 3.2% 순으로 전망된다. 전체적으로 보면, 아케이드게임 시장이 빠르게 축소되고, 온라인게임 시장이 빠르게 성장하면서 상호 간의 지위가 바뀔 것으로 예측된다.

세계 게임시장의 권역별 점유율면에서는 2010년 전체의 40.7%를 차지하던 아시아 시장이 2013년에도 중국과 일본 등의 시장 성장을 바탕으로 45.1%의 가장 큰 비중을 차지할 것으로 전망된다. 이에 반해 34.4%를 차지하던 유럽 시장과 22.9%를 차지하는 북미 시장의 경우에는 해당 권역에서 많은 비중을 차지하던 아케이드게임 시장과 비디오게임 시장이 감소하면서 그 비중 또한 감소할 것으로 예상된다.

그림 5 플랫폼별 세계 게임시장 점유율(2010/2013)

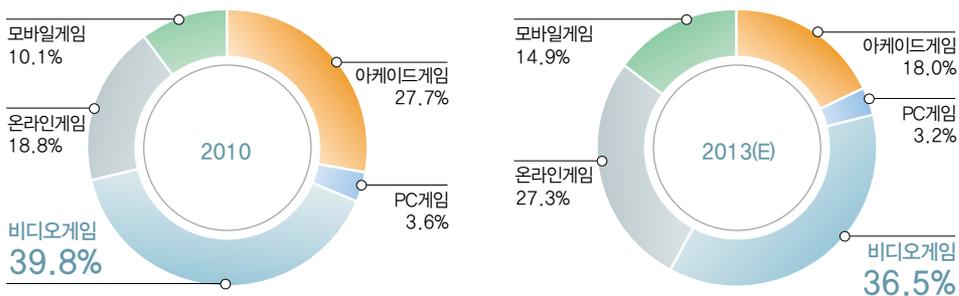
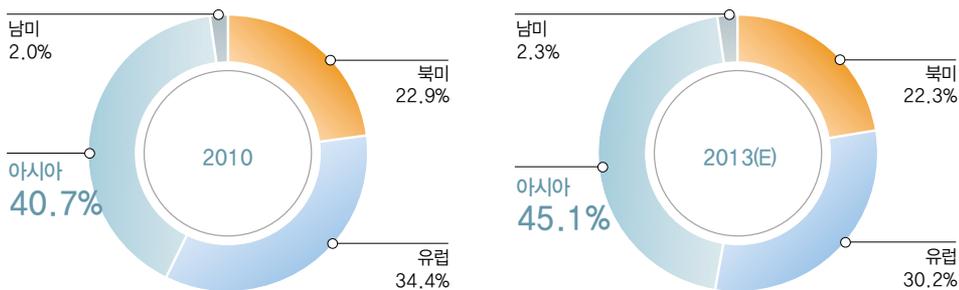


그림 6 권역별 세계 게임시장 점유율(2010/2013)



■ 현재 게임이용 비율 58.6%, 선호 플랫폼은 온라인게임, 선호 장르는 롤플레이팅

한국콘텐츠진흥원에서 만 9~49세까지 일반 국민을 대상으로 지역별, 성별, 연령별 인구크기를 고려한 비례할당추출법을 통해 추출된 1,700명을 대상으로 설문조사를 실시한 결과, '현재 게임을 이용하고 있다'는 응답이 58.6%, '과거에는 이용했으나 최근에는 전혀 이용하고 있지 않다'는 응답이 8.5%를 차지하여 전체 응답자 중 게임 경험이 있는 응답자는 67.1%로 나타났다.

성별로 보면, 남성의 경우, '현재 이용하고 있다'는 응답이 73.2%인 반면, 여성은 44.9%로 상대적으로 적었다. 연령별로는 만 9~14세에서 '현재 이용하고 있다'는 항목이 91.3%로 전체 연령에서 가장 높은 비율을 보인 반면, 만 45~49세의 응답자는 '현재 이용하고 있다'는 비율이 30.5%로 가장 낮게 나타났다.

하루 평균 게임 이용시간을 게임 이용자와 게임을 이용하지 않는 응답자를 포함한 전체 응답자로 나누어 조사한 결과, 게임 이용자는 하루 평균 71.2분을 게임 이용에 할애하였고 전체 응답자는 41.8분을 게임에 소비하는 것으로 나타났다. 게임이용자를 중심으로 살펴보면, 남성이 84.5분으로 여성 50.6분보다 게임 이용시간이 평균 30분 이상 길었다.

게임 이용자가 주로 이용하는 분야를 조사한 결과, 응답자의 67.1%가 '온라인게임'이라고 답했고, 다음으로 '모바일게임' (15.3%), 'PC게임' (8.6%) 순이었다. 성별로는 남성과 여성 모두 '온라인게임'이 가장 높은 비중을 차지하였고, 여성의 경우 '모바일게임' (22.1%), '휴대용게임'(7.1%)의 비율이 남성 이용자보다 상대적으로 높았다. 연령별로는 모든 연령층에서 '온라인게임'이 절반 이상의 압도적 선호도를 보였다. 가장 선호하는 게임 장르는 '롤플레이팅'으로 30.4%를 차지했으며 다음으로 '웹보드 게임' (12.7%), '전략시뮬레이션' (9.1%), 'FPS' (8.6%) 순의 선호도를 나타냈다.