

# 04

## 게임산업

표 4.4.1 게임산업 분류

| 대분류  |        | 소분류         | 분류체계 정의                                       |
|------|--------|-------------|---|
| 게임산업 | 게임 제작업 | 게임 제작업체     | 게임을 기획하거나 제작하는 사업체                            |
|      | 게임 배급업 | 게임 배급업체     | 제작된 게임을 배급하는 사업체                              |
|      | 게임 유통업 | 컴퓨터 게임방 운영업 | 인터넷 또는 시디롬 등에 의한 컴퓨터 게임을 주로 제공하는 시설을 운영하는 사업체 |
|      |        | 전자 게임장 운영업  | 컴퓨터가 아닌 전자게임기를 갖춘 시설을 운영하는 사업체                |

## 4.1 게임산업 전체요약

2009년 게임산업의 업체수는 30,535개이며, 종사자는 4만3,365명으로 나타났다. 매출액은 6조 5806억 원이며, 부가가치는 3조3,488억 원이었고, 부가가치율은 50.89% 로 조사되었다. 수출액은 124,085.6만 달러이며 수입액은 그보다 적은 33,225만 달러인 것으로 조사되었다.

게임산업은 2005년 약 41,062개 사업체에서 2009년 약 30,535개 사업체로 연평균 7.1%로 감소하였으며, 매출액과 종사자수 연평균은 각각 6.7%와 8.1%로 감소한 것으로 분석되었다. 가장 큰 성장을 한 부분은 수출액 부분이며, 연평균 약 21.8% 증가한 것으로 나타났다. 게임산업의 연평균 성장률이 전체적으로 감소한 이유는 2005년과 2006년 조사에 바다이야기가 포함 되어있었기 때문이다. 실질적으로 게임산업은 큰 폭으로 성장하고 있는 산업이며, 바다이야기가 포함되지 않은 2007년을 기준으로 2008년과 2009년을 놓고 보면 매출액, 종사자수, 수출액 모두 큰 폭으로 성장하고 있다.

2009년 국내 온라인게임은 게임산업의 성장을 견인하였으며, 이는 안정적인 내수시장과 수출액이 12억 달러를 돌파하는 등 해외시장에서의 선전이 크게 작용하였기 때문이다. 또한 2008년 하반기부터 시작된 글로벌 경제위기로 인해 원화 가치가 하락하면서 환율이 상승한 것이 수출비중이 높은 온라인게임 업체들에게는 오히려 긍정적으로 작용하였으며, 이로 인해 세계적인 경기침체에도 불구하고 온라인게임 산업은 오히려 성장하였다. 그러나 특정 분야만의 발전보다는 다양한 분야가 동시에 발전할 수 있도록 정책적지원이 이루어져야 할 것으로 사료되어진다. 또한 스마트폰과 태블릿PC의 등장은 게임산업의 매우 긍정적인 요소로 작용하여 향후에도 게임산업은 큰 폭으로 성장할 가능성이 매우 높다.

표 4.4.2 게임산업 총괄

(단위: 개, 명, 백만원, %, 천달러)

| 구분         | 사업체수(개) | 종사자(명) | 매출액<br>(백만원) | 부가가치<br>(백만원) | 부가<br>가치율(%) | 수출액<br>(천달러) | 수입액<br>(천달러) |
|------------|---------|--------|--------------|---------------|--------------|--------------|--------------|
| 2005년      | 41,062  | 60,669 | 8,679,800    | 4,381,563     | 50.48        | 564,660      | 232,923      |
| 2006년      | 32,802  | 32,714 | 7,448,900    | 3,655,175     | 49.07        | 671,994      | 207,556      |
| 2007년      | 34,533  | 36,828 | 5,143,600    | 2,487,445     | 48.36        | 781,004      | 389,549      |
| 2008년      | 29,293  | 42,730 | 5,604,700    | 2,808,000     | 50.10        | 1,093,865    | 386,920      |
| 2009년      | 30,535  | 43,365 | 6,580,600    | 3,348,867     | 50.89        | 1,240,856    | 332,250      |
| 전년대비증감률(%) | 4.2     | 1.5    | 17.4         | 19.3          | 0.8          | 13.4         | ▽14.1        |
| 연평균증감률(%)  | ▽7.1    | ▽8.1   | ▽6.7         | ▽6.5          | 0.2          | 21.8         | 9.3          |

업체당 평균 매출액 2.16억 원으로 전년대비 12.8%, 연평균 20.3% 증가하였으며, 1인당 평균 매출액은 1.52억 원으로 전년대비 15.8%, 연평균 4.1% 증가한 것으로 나타났다.

게임 업체당 평균 매출액은 2007년에 1.49억 원, 2008년에 1.91억 원, 2009년에 2.16억 원으로 꾸준히 증가하였고, 1인당 평균 매출액은 2007년에 1.40억 원에서 2008년에 1.31억 원으로 감소하였으나 2009년에 1.52억 원으로 다시 증가하였다.

표 4.4.3 연도별 사업체별 평균매출액

(단위: 개, 억원, %)

| 구분         | 연도         | 사업체수   | 매출액    | 사업체당 평균매출액 |
|------------|------------|--------|--------|------------|
| 게임 제작 및 배급 | 2007년      | 3,744  | 29,824 | 7.97       |
|            | 2008년      | 4,573  | 35,884 | 7.85       |
|            | 2009년      | 5,111  | 45,720 | 8.95       |
|            | 전년대비증감률(%) |        | 11.8   | 27.4       |
| 연평균증감률(%)  |            | 16.8   | 23.8   | 5.9        |
| 게임 유통업     | 2007년      | 30,789 | 21,612 | 0.70       |
|            | 2008년      | 24,720 | 20,163 | 0.82       |
|            | 2009년      | 25,424 | 20,086 | 0.79       |
|            | 전년대비증감률(%) |        | 2.8    | ▽0.4       |
| 연평균증감률(%)  |            | ▽9.1   | ▽3.6   | 6.2        |

표 4.4.4 연도별 종사자별 평균매출액

(단위: 개, 억원 명, %)

| 연도         | 사업체수   | 매출액    | 종사자수   | 사업체당 평균매출액 | 1인당 평균매출액 |
|------------|--------|--------|--------|------------|-----------|
| 2007년      | 34,533 | 51,436 | 36,828 | 1.49       | 1.40      |
| 2008년      | 29,293 | 56,047 | 42,730 | 1.91       | 1.31      |
| 2009년      | 30,535 | 65,806 | 43,365 | 2.16       | 1.52      |
| 전년대비증감률(%) | 4.2    | 17.4   | 1.5    | 12.8       | 15.8      |
| 연평균증감률(%)  | ▽6.0   | 13.1   | 8.5    | 20.3       | 4.1       |

## 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)

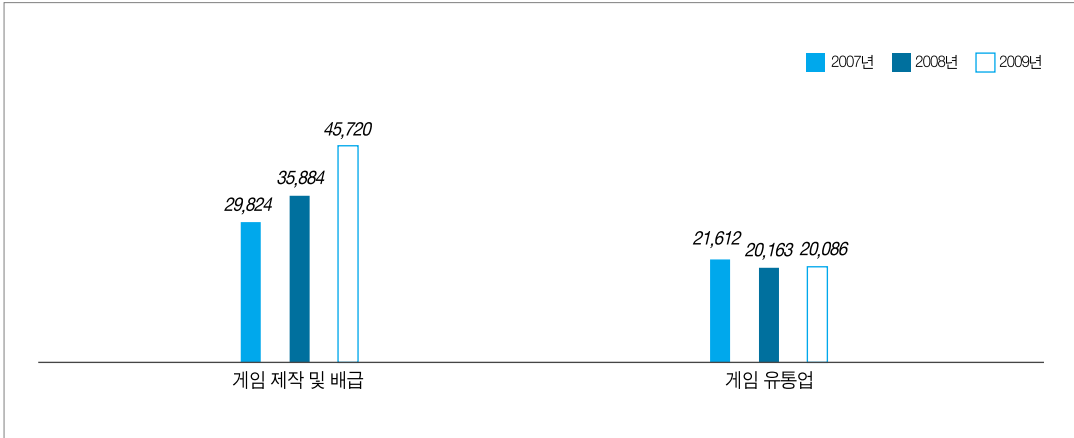
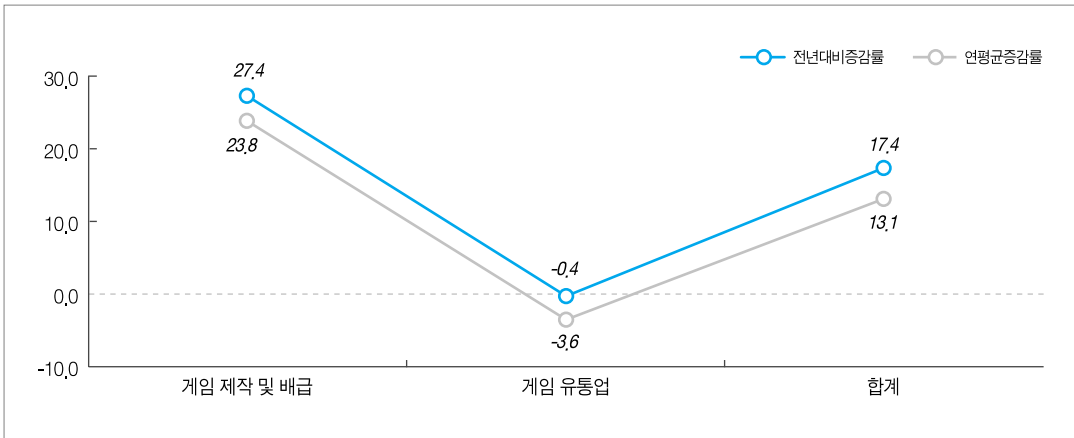


그림 4.4.2 게임산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(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)

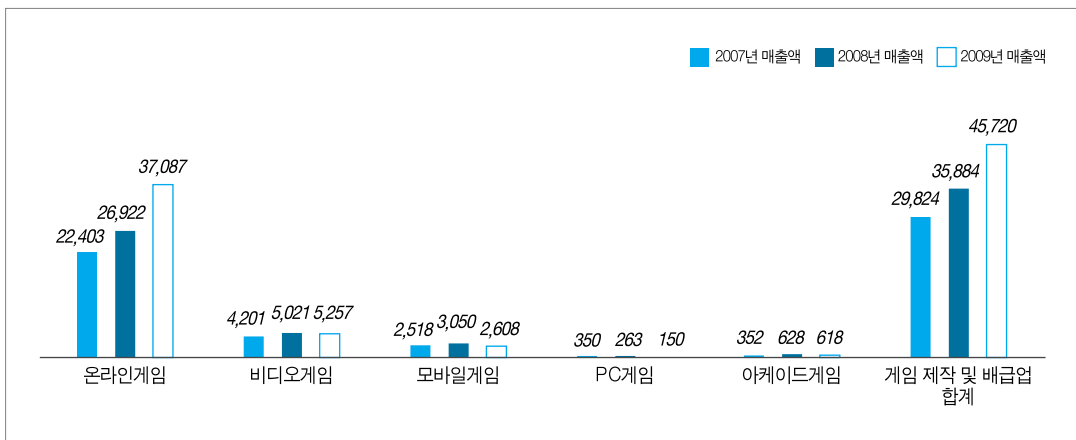
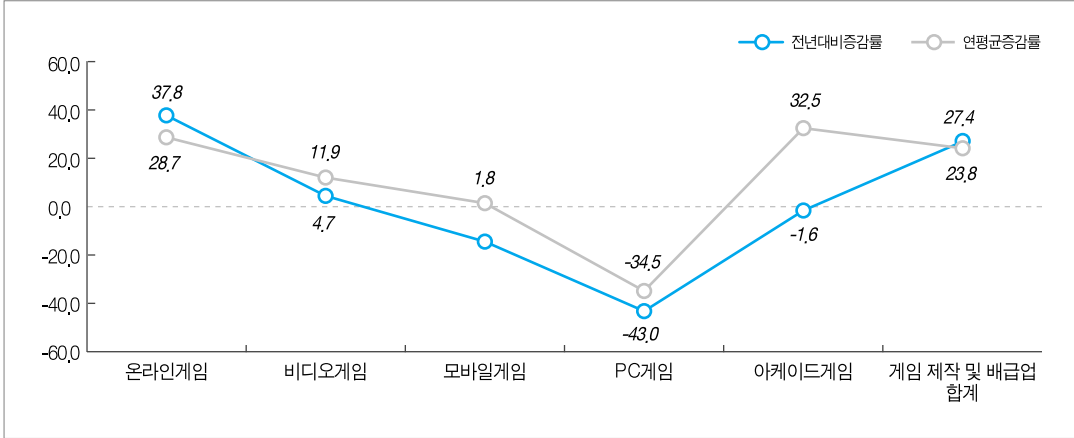


그림 4.4.4 게임 제작 및 배급 전년대비증감률 및 연평균증감률

(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)

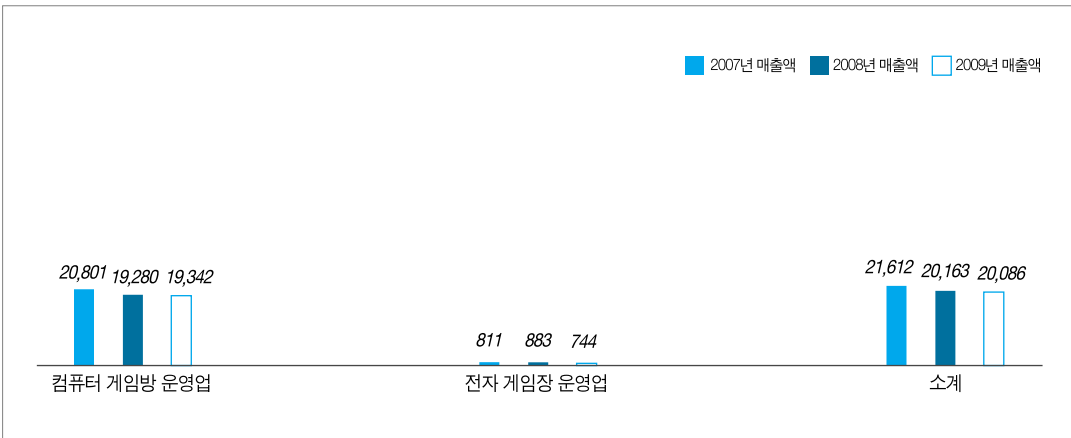
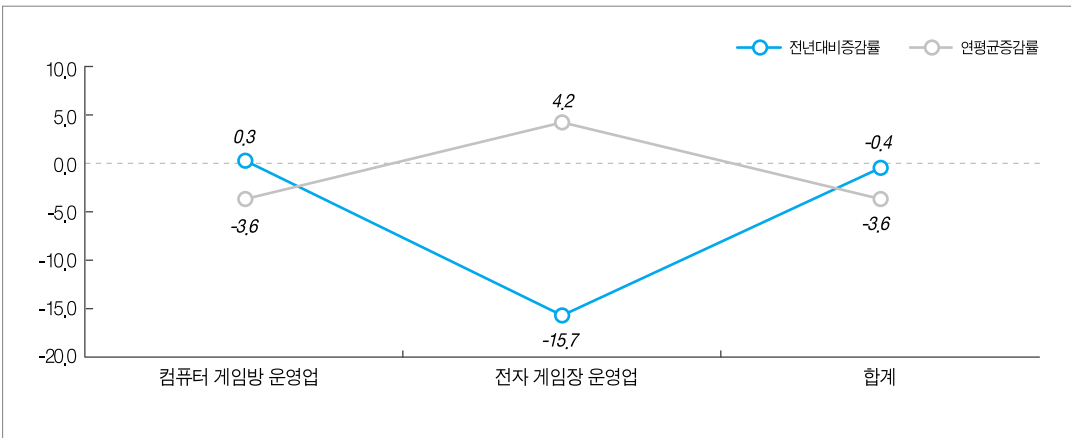


그림 4.4.6 게임 유통업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(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)

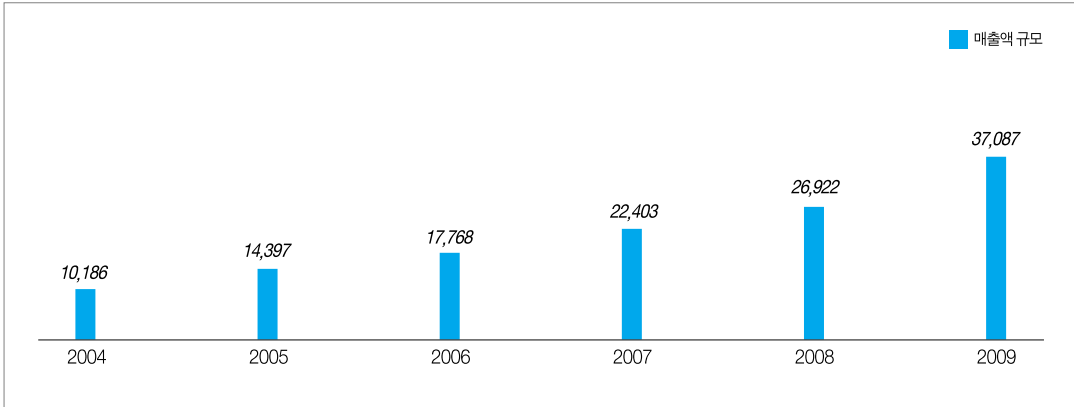
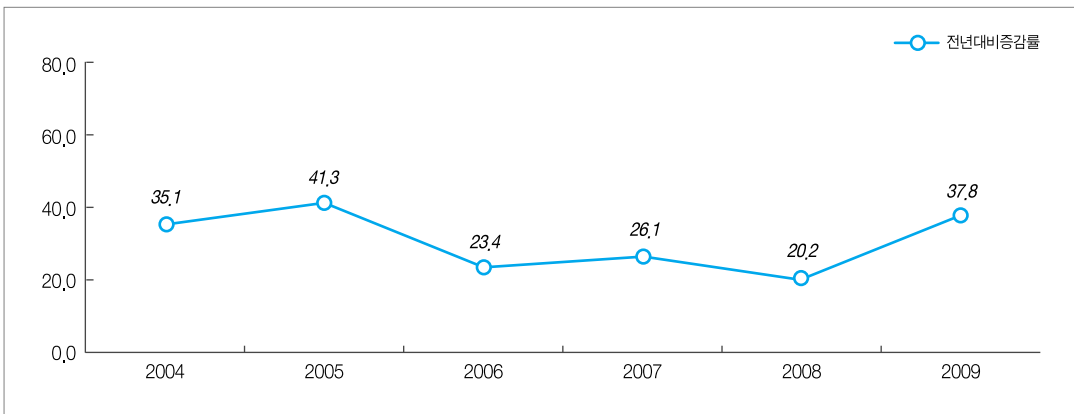


그림 4.4.8 온라인게임 매출액 증감률

(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)

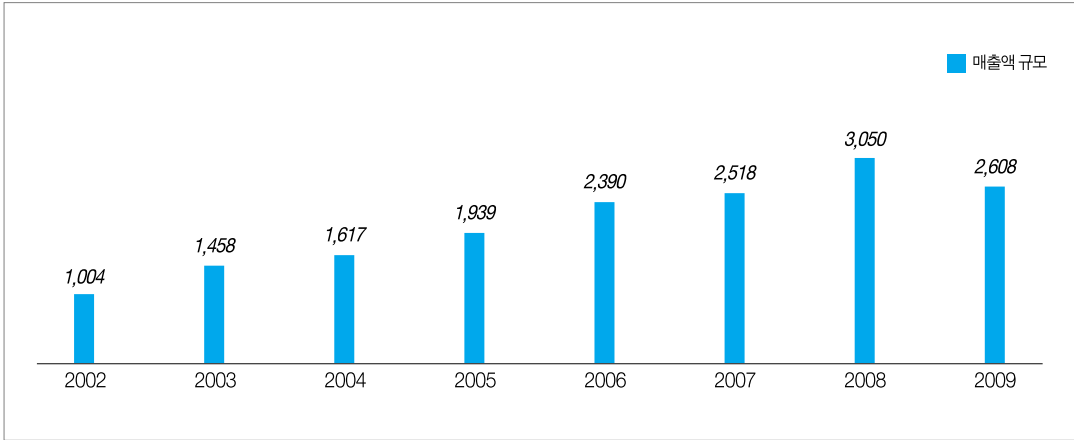


그림 4.4.10 모바일게임 매출액 증감률

(단위 : %)

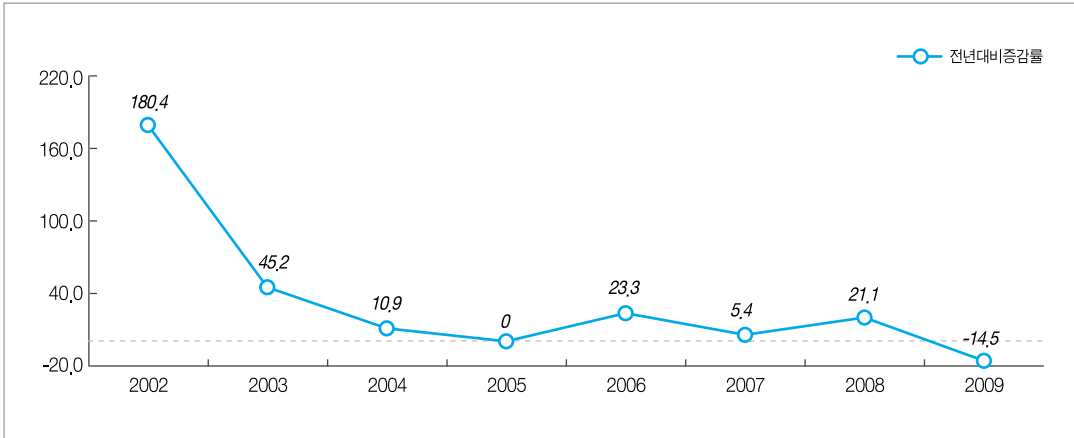


표 4.4.12 이동통신사별 모바일 게임 출시 개수

(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 |

## 4.3 게임산업 수출입액 현황

2009년 게임산업의 수출액은 124,085만 달러이며, 전년대비 13.4% 증가하였고, 연평균은 26.0% 증가하였다. 수입액은 33,225만 달러이며, 전년대비 14.1% 감소하였고, 연평균은 7.6% 감소하였다.

연도별로 보면 수출액은 2007년에 78,100만 달러에서 2008년에 109,386만 달러로 증가하였으며, 2009년에는 124,085만 달러로 추정되어 2007년부터 꾸준히 증가한 것으로 나타났다. 수입액은 2007년에 38,954만 달러였으며, 2008년에는 38,692만 달러, 2009년에는 33,225만 달러로 감소한 것으로 조사되었다

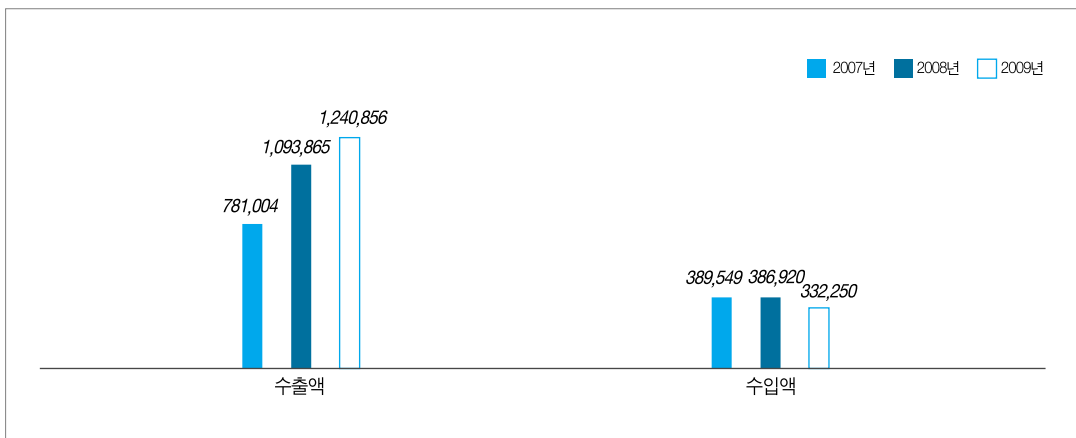
표 4.4.13 게임산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천달러, %)

| 구분 | 2007년   | 2008년     | 2009년     | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|----|---------|-----------|-----------|------------|-----------|
| 수출 | 781,004 | 1,093,865 | 1,240,856 | 13.4       | 26.0      |
| 수입 | 389,549 | 386,920   | 332,250   | ▽14.1      | ▽7.6      |

그림 4.4.11 게임산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천달러)



### 4.3.1 게임산업 지역별 수출액 현황

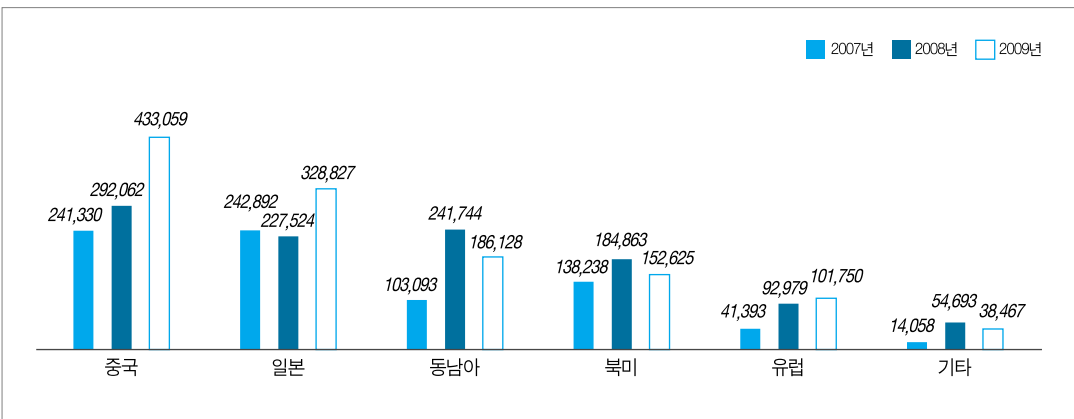
게임산업의 수출액이 가장 많은 나라는 중국이며, 수출액은 43,305만 달러로 추정되어 전체 수출액의 34.9%를 차지하였다. 일본 수출액은 32,882만 달러이며, 26.5%의 비중을 차지하였으며, 동남아는 18,612만 달러로 15.0%의 비중을 보였다. 그 외 다른 지역을 보면 북미 지역이 15,262만 달러(12.3%)이며, 유럽지역이 10,175만 달러(8.2%), 기타지역이 3,846만 달러(3.1%)로 조사되었다.

증감률을 보면 중국은 전년대비 48.3% 증가하였으며, 연평균은 34.0% 증가하여 다른 국가들에 비하여 큰 폭의 증가율을 보였다. 연도별로 보면 2007년에 24,133만 달러에서 2008년에 29,206만 달러로 증가하였으며 2009년에는 43,305만 달러로 나타나 큰 성장 폭을 나타냈다.

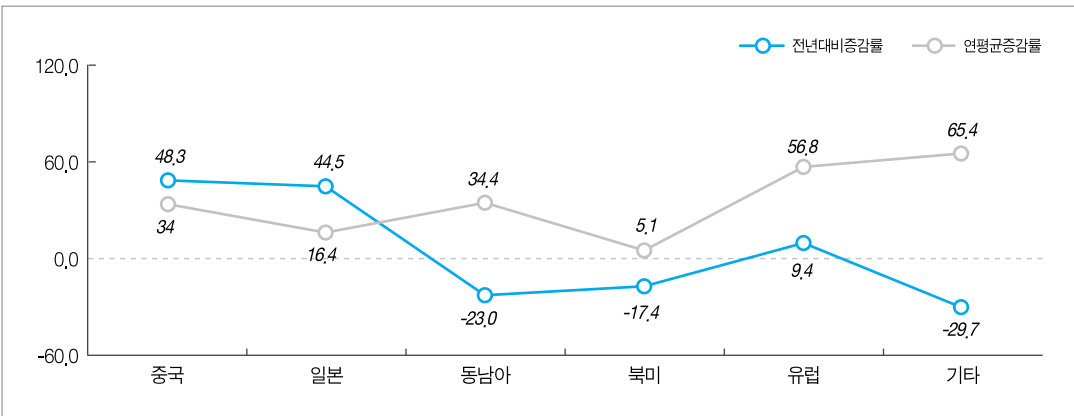
**표 4.4.14 게임산업 지역별 수출액 현황** (단위: 천달러, %)

| 구분  | 2007년   | 2008년     | 2009년     | 비중(%) | 전년대비증감률(%) | 연평균증감률(%) |
|-----|---------|-----------|-----------|-------|------------|-----------|
| 중국  | 241,330 | 292,062   | 433,059   | 34.9  | 48.3       | 34.0      |
| 일본  | 242,892 | 227,524   | 328,827   | 26.5  | 44.5       | 16.4      |
| 동남아 | 103,093 | 241,744   | 186,128   | 15.0  | ▽23.0      | 34.4      |
| 북미  | 138,238 | 184,863   | 152,625   | 12.3  | ▽17.4      | 5.1       |
| 유럽  | 41,393  | 92,979    | 101,750   | 8.2   | 9.4        | 56.8      |
| 기타  | 14,058  | 54,693    | 38,467    | 3.1   | ▽29.7      | 65.4      |
| 전체  | 781,004 | 1,093,865 | 1,240,856 | 100.0 | 13.4       | 26.0      |

**그림 4.4.12 게임산업 지역별 수출액 현황** (단위: 천달러)



**그림 4.4.13 게임산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률** (단위: %)



### 4.3.2. 게임산업 해외 수출방식

게임산업 해외 수출방식은 '해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉'이 34.7%로 가장 많았으며 이는 전년대비 19.4% 감소한 수치이다. 그 다음은 '해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여'가 14.9%, '없음'이 13.7%, '국내 기업의 해외유통망 활용'이 12.5%, '온라인 등을 이용한 직접 판매'가 9.1%, '전문 에이전시 활용'이 8.9%, '해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용'이 4.7%, '기타'가

1.5% 순으로 나타났다.

전년대비 증감을 보면 ‘해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉’은 9.4% 감소하였고, ‘해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여’는 2.9% 감소하였으며, ‘국내 기업의 해외유통망 활용’은 0.8% 증가하였다. ‘전문 에이전시 활용’은 1.7% 감소하였고, ‘해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용’은 4.1% 감소하였다. ‘온라인 등을 이용한 직접 판매’는 3.9% 증가한 것으로 나타났다.

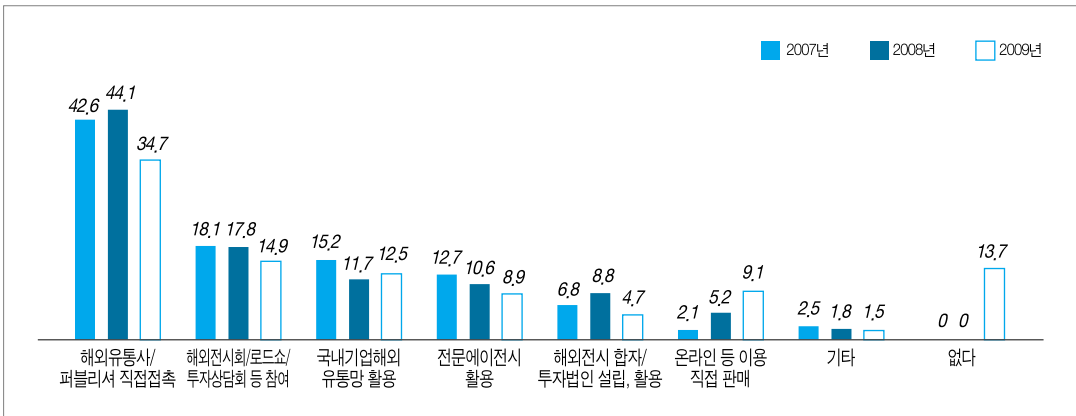
**표 4.4.15 게임산업 해외 수출방식**

(단위: %, %P)

| 진출 경로 구분              | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 전년대비증감(%P) |
|-----------------------|-------|-------|-------|------------|
| 해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉    | 42.6  | 44.1  | 34.7  | ▽9.4       |
| 해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여 | 18.1  | 17.8  | 14.9  | ▽2.9       |
| 국내 기업의 해외 유통망 활용      | 15.2  | 11.7  | 12.5  | 0.8        |
| 전문 에이전시 활용            | 12.7  | 10.6  | 8.9   | ▽1.7       |
| 해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용  | 6.8   | 8.8   | 4.7   | ▽4.1       |
| 온라인 등을 이용한 직접 판매      | 2.1   | 5.2   | 9.1   | 3.9        |
| 기타                    | 2.5   | 1.8   | 1.5   | ▽0.3       |
| 없음                    | -     | -     | 13.7  | -          |
| 합계                    | 100.0 | 100.0 | 100.0 | -          |

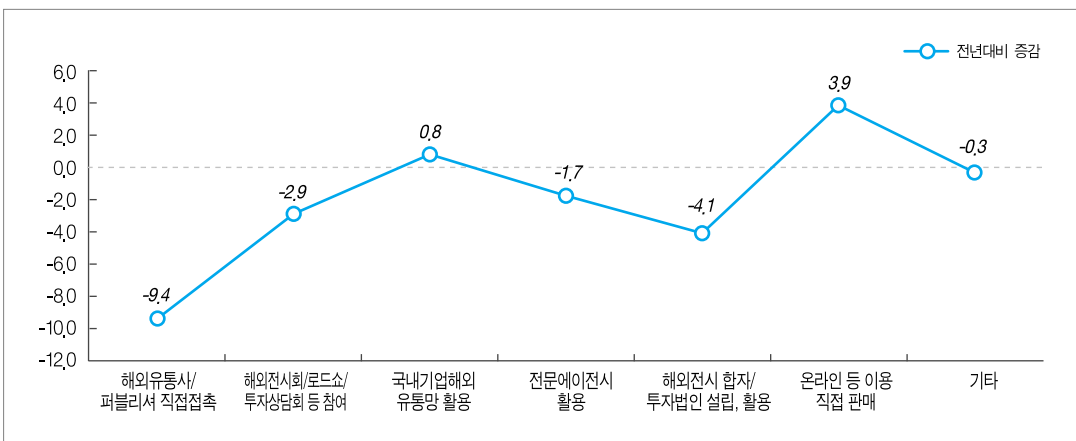
**그림 4.4.14 게임산업 해외 수출방식**

(단위: %)



**그림 4.4.15 게임산업 해외수출 방식 전년대비 증감**

(단위: %P)



## 4.4 게임산업 업무 형태별 종사자 현황

2009년 게임산업 전체 종사자는 4만 3,365명으로 전년대비 1.5% 증가하였으며, 연평균은 8.5% 증가하였다.

분류별로 보면 ‘그래픽디자이너’ 종사자가 1만 928명이며 이는 전체 종사자중 25.2%로 가장 큰 비중을 차지하고 있다. ‘컴퓨터프로그래머’ 종사자는 8,933명으로 전체 종사자의 20.6%의 비중을 차지하고 있다. ‘일반관리직’ 종사자는 4,770명으로 11.0%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다으며, ‘기획’ 종사자는 4,423명으로 10.2%를 차지하였다. 이 밖에도 ‘홍보/마케팅’ 종사자는 3,729명(8.6%)이며, ‘품질관리’ 종사자는 2,212명(5.1%), ‘게임운영자’ 종사자는 2,125명(4.9%), ‘고객지원’ 종사자는 1,908명(4.4%), ‘게임PD’ 는 1,301명(3.0%), ‘H/W개발’ 은 694명(1.6%), ‘시나리오작가’ 는 304명(0.7%), ‘사운드크리에이터’ 는 260명(0.6%)으로 조사되었다.

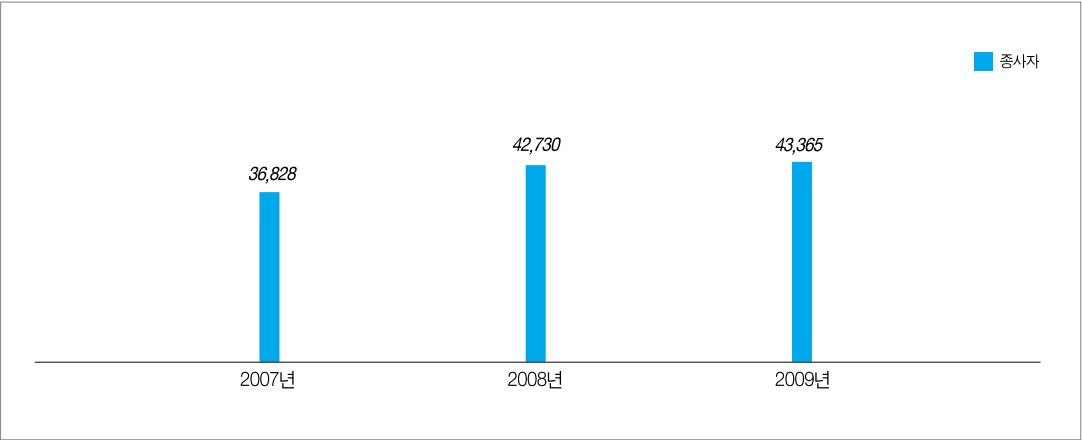
한편, ‘그래픽디자이너’ 는 2007년부터 꾸준히 증가하여 전년대비 6.6%, 연평균증감률 10.4%의 증가율을 보였다. 연도별로 보면 2007년에 8,960명, 2008년에 1만255명, 2009년에 1만 928명으로 조사되었다. ‘홍보/마케팅’ 인력은 2007년에 2,639명에서 2008년에 3,675명으로 증가하였으며, 2009년에는 3,729명으로 다시 증가하여 꾸준한 증가율을 보이며, 전년대비 1.5%, 연평균 18.9% 증가하였다. 또한 ‘일반관리직’, ‘품질관리’, ‘고객지원’ 도 2007년부터 꾸준히 증가하여 연평균 증감률 35.2%의 증가율을 기록하였으며, 이러한 현상을 수요가 커지면서 고객들에 대한 서비스 필요가 증가되고 있기 때문으로 보인다.

표 4.4.16 게임산업 연도별 업무형태별 종사자 현황

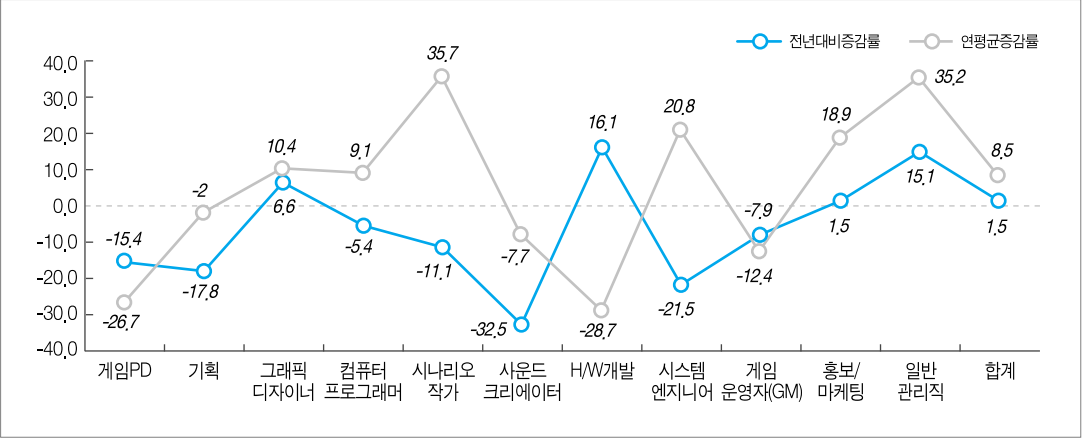
(단위: 명, %)

| 구분        | 2007년 | 2008년  | 2009년  | 비중(%)  | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-----------|-------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| 게임PD      | 2,421 | 1,538  | 1,301  | 3.0    | ▽15.4       | ▽26.7      |
| 기획        | 4,610 | 5,384  | 4,423  | 10.2   | ▽17.8       | ▽2.0       |
| 그래픽디자이너   | 8,960 | 10,255 | 10,928 | 25.2   | 6.6         | 10.4       |
| 컴퓨터프로그래머  | 7,511 | 9,443  | 8,933  | 20.6   | ▽5.4        | 9.1        |
| 시나리오작가    | 165   | 342    | 304    | 0.7    | ▽11.1       | 35.7       |
| 사운드크리에이터  | 305   | 385    | 260    | 0.6    | ▽32.5       | ▽7.7       |
| H/W개발     | 1,364 | 598    | 694    | 1.6    | 16.1        | ▽28.7      |
| 시스템엔지니어   | 1,218 | 2,265  | 1,778  | 4.1    | ▽21.5       | 20.8       |
| 게임운영자(GM) | 2,769 | 2,307  | 2,125  | 4.9    | ▽7.9        | ▽12.4      |
| 홍보/마케팅    | 2,639 | 3,675  | 3,729  | 8.6    | 1.5         | 18.9       |
| 일반관리직     | 4,866 | 4,145  | 4,770  | 11.0   | 15.1        | 35.2       |
| 품질관리(QA)  |       | 1,282  | 2,212  | 5.1    | 72.5        |            |
| 고객지원(CS)  |       | 1,111  | 1,908  | 4.4    | 71.7        |            |
| 합계        |       | 36,828 | 42,730 | 43,365 | 100.0       |            |

**그림 4.4.16 게임산업 연도별 전체 종사자** (단위: 명)



**그림 4.4.17 게임산업 업무형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률** (단위: %)



**4.4.1. 게임산업 성별 종사자 현황**

게임산업의 남자 종사자는 3만 2,307명으로 전체 종사자의 74.5%이며, 여자 종사자는 1만 1,058명으로 25.5%의 비중을 차지하고 있다.

연도별로 성별 종사자 추이를 살펴보면, 남자 종사자는 2007년에 78.7%, 2008년에 76.4%, 2009년에 74.5%로 비중이 감소하고 있는 반면에 여자 종사자는 2007년에 21.3%, 2008년에 23.6%, 2009년에 25.5%로 비중이 증가하고 있다.

**표 4.4.17 게임산업 성별 종사자 현황** (단위: 명, %)

| 구분 | 2007년  | 2008년  | 2009년  | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|----|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| 남자 | 28,984 | 32,646 | 32,307 | 74.5  | ▽1.0        | 5.6        |
| 여자 | 7,844  | 10,084 | 11,058 | 25.5  | 9.7         | 18.7       |
| 합계 | 36,828 | 42,730 | 43,365 | 100.0 | 1.5         | 8.5        |

그림 4.4.18 게임산업 성별 종사자 현황 (단위: 명)

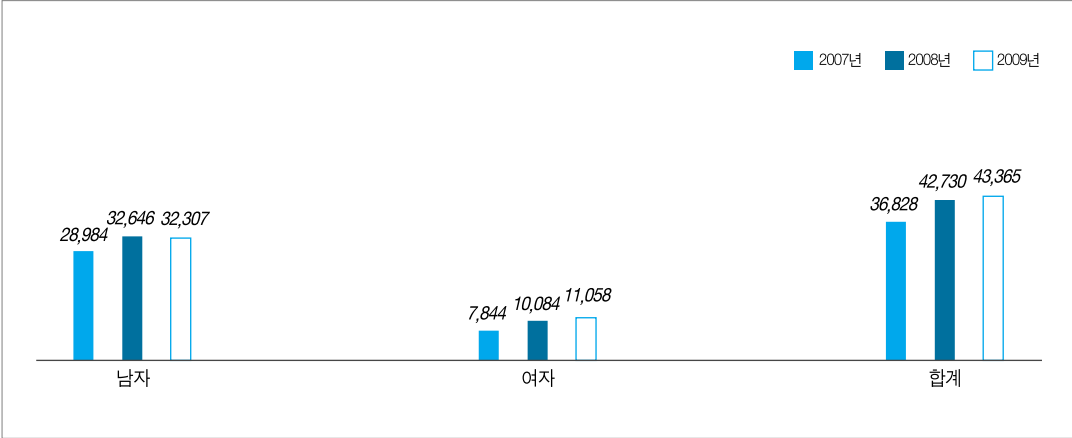
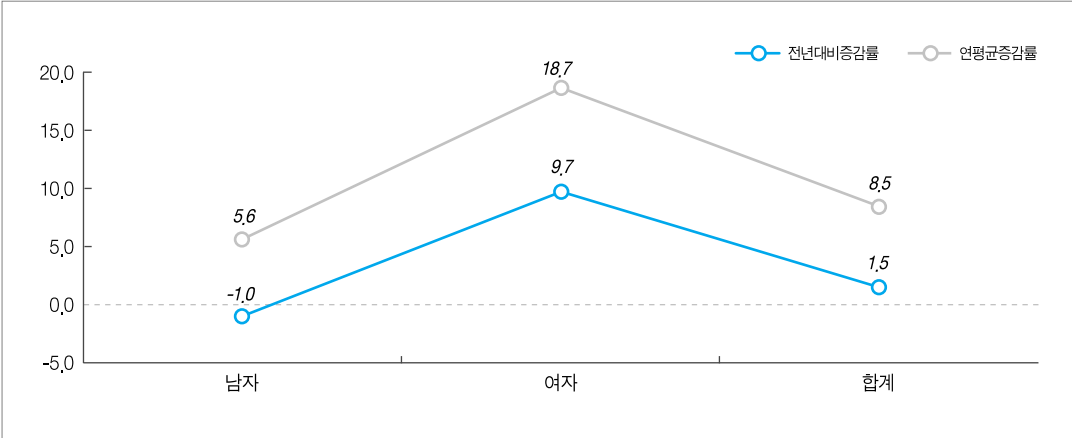


그림 4.4.19 게임산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



#### 4.4.2. 게임산업 학력별 종사자 현황

게임산업 종사자 중 대졸 학력의 종사자는 65.9%로 가장 높은 비중을 보였으며, 전문대졸 종사자는 21.2%, 고졸이하 종사자는 9.4%, 대학원 졸업 이상 종사자는 3.5%의 가장 낮은 비중을 차지하고 있다.

연도별로 보면 대졸 종사자는 2007년 64.2%에서 2008년 66.3%로 증가하였으나 2009년 65.9%로 소폭 감소하였다. 전문대졸 종사자는 2007년 22.3%에서 2008년 20.4%로 감소한 후 2009년 21.2%로 증가하였다. 고졸이하는 2007년 9.6%에서 2008년 8.4%로 감소한 후에 2009년 9.4%로 다시 증가하였다. 대학원 졸업 이상 종사자는 2007년 3.9%, 2008년 4.9%, 2009년 3.5%인 것으로 조사되었다.

분류별로 보면 게임PD는 대졸이 70.6%, 대학원 졸업 이상이 17.0%, 전문대졸이 6.4%, 고졸이하가 6.0%로 나타났다. 기획은 대졸이 67.7%, 전문대졸이 19.1%, 고졸이하는 9.9%, 대학원졸 이상은 3.3%였으며 그래픽디자이너는 대졸이 58.7%, 전문대졸이 27.3%, 고졸이하가 11.8%, 대학



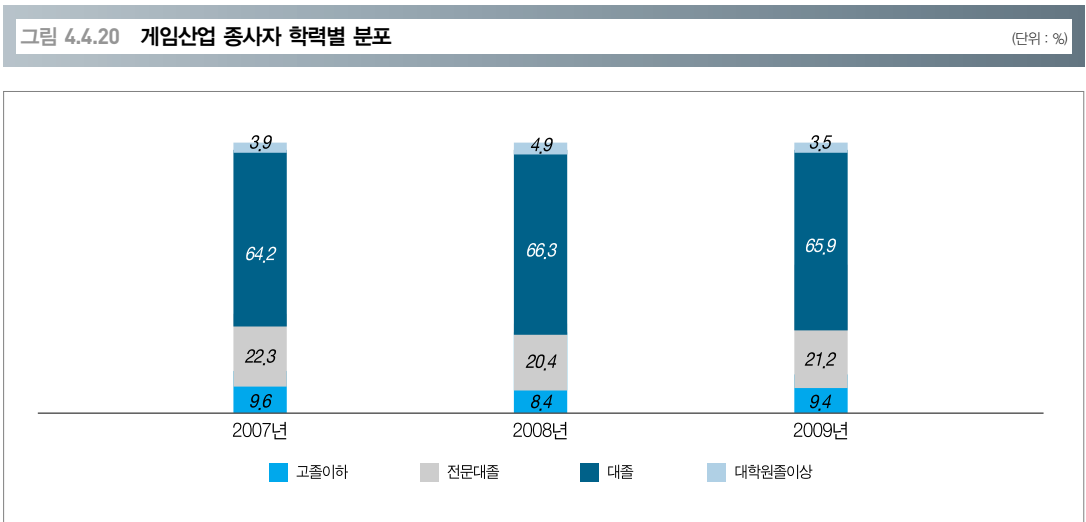
원졸 이상이 2.2%인 것으로 조사되었다. 또한 컴퓨터프로그래머는 대졸이 70.8%이며 전문대졸이 19.5%, 고졸이하는 6.2%, 대학원 졸업 이상은 3.5%로 나타났다.

**표 4.4.18 게임산업 종사자 학력별 분포** (단위 : %)

| 구분        | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸   | 대학원졸 이상 | 합계    |
|-----------|-------|------|------|---------|-------|
| 전체        | 9.4   | 21.2 | 65.9 | 3.5     | 100.0 |
| 게임PD      | 6.0   | 6.4  | 70.6 | 17.0    | 100.0 |
| 기획        | 9.9   | 19.1 | 67.7 | 3.3     | 100.0 |
| 그래픽디자이너   | 11.8  | 27.3 | 58.7 | 2.2     | 100.0 |
| 컴퓨터프로그래머  | 6.2   | 19.5 | 70.8 | 3.5     | 100.0 |
| 시나리오작가    | 6.1   | 10.2 | 77.6 | 6.1     | 100.0 |
| 사운드크리에이터  | 15.7  | 33.3 | 45.1 | 5.9     | 100.0 |
| H/W 개발    | 14.5  | 19.3 | 65.0 | 1.2     | 100.0 |
| 시스템엔지니어   | 9.7   | 17.8 | 70.2 | 2.3     | 100.0 |
| 게임운영자(GM) | 15.5  | 32.6 | 51.9 | -       | 100.0 |
| 홍보/마케팅    | 3.7   | 10.9 | 82.3 | 3.1     | 100.0 |
| 일반관리직     | 8.0   | 12.7 | 72.4 | 6.9     | 100.0 |
| QA(품질관리)  | 14.4  | 33.1 | 50.9 | 1.6     | 100.0 |
| CS(고객지원)  | 12.7  | 31.2 | 55.5 | 0.6     | 100.0 |

**표 4.4.19 게임산업 연도별 종사자 학력별 분포** (단위 : %)

| 구분    | 고졸 이하 | 전문대졸 | 대졸   | 대학원졸 이상 | 합계    |
|-------|-------|------|------|---------|-------|
| 2007년 | 9.6   | 22.3 | 64.2 | 3.9     | 100.0 |
| 2008년 | 8.4   | 20.4 | 66.3 | 4.9     | 100.0 |
| 2009년 | 9.4   | 21.2 | 65.9 | 3.5     | 100.0 |



#### 4.4.3. 게임산업 경력별 종사자 현황

게임산업 경력별 종사자 현황을 보면 '1~3년 미만' 이 30.9%이며 '3~5년 미만' 은 24.8%로 나타났다. '1년 미만' 은 20.5%, '5~10년 미만' 은 18.9%, '10년 이상' 은 4.9%로 조사되었다.

게임PD는 '5~10년 미만' 이 34.6%로 가장 많았으며 '10년 이상' 이 20.5%, '3~5년 미만' 이 19.5%, '1~3년 미만' 이 19.0%, '1년 미만' 이 6.3%로 나타났다. 기획은 '1~3년 미만' 이 32.0%로 가장 많았고 '3~5년 미만' 은 26.0%, '1년 미만' 은 22.4%, '5~10년 미만' 은 16.5%, '10년 이상' 은 3.1%로 조사되었다. 그래픽디자이너는 '1~3년 미만' 이 32.5%로 가장 높았으며 '3~5년 미만' 은 26.1%, '1년 미만' 은 21.9%, '5~10년 미만' 은 16.2%, '10년 이상' 은 3.4%로 조사되었다.

표 4.4.20 게임산업 경력별 종사자 분포

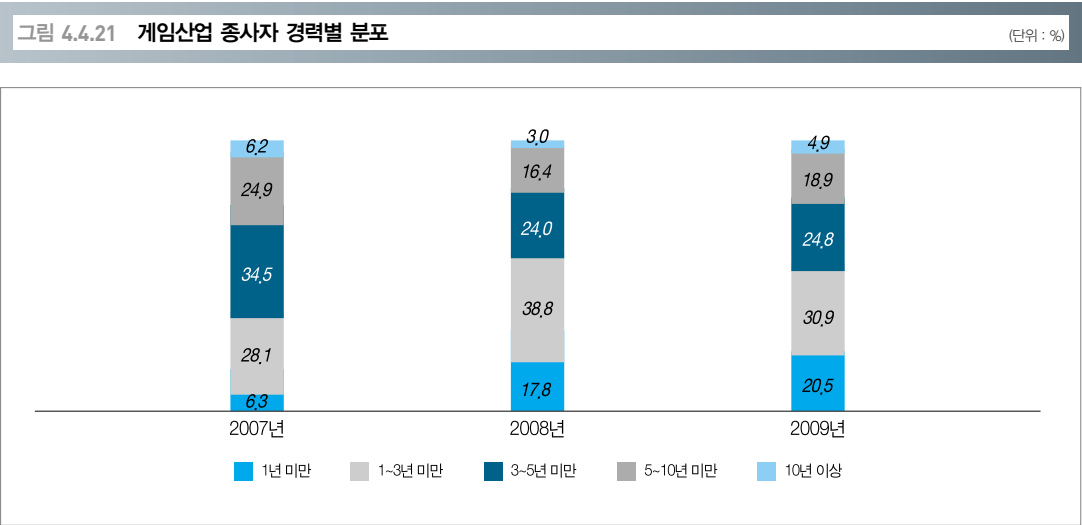
(단위: %)

| 구분        | 1년 미만 | 1~3년 미만 | 3~5년 미만 | 5~10년 미만 | 10년 이상 | 합계    |
|-----------|-------|---------|---------|----------|--------|-------|
| 전체        | 20.5  | 30.9    | 24.8    | 18.9     | 4.9    | 100.0 |
| 게임PD      | 6.3   | 19.0    | 19.5    | 34.7     | 20.5   | 100.0 |
| 기획        | 22.4  | 32.0    | 26.0    | 16.5     | 3.1    | 100.0 |
| 그래픽디자이너   | 21.9  | 32.5    | 26.1    | 16.2     | 3.3    | 100.0 |
| 컴퓨터프로그래머  | 19.7  | 29.3    | 25.7    | 20.2     | 5.1    | 100.0 |
| 시나리오작가    | 32.0  | 36.0    | 16.0    | 12.0     | 4.0    | 100.0 |
| 사운드크리에이터  | 22.5  | 40.0    | 20.0    | 15.0     | 2.5    | 100.0 |
| H/W 개발    | 12.0  | 32.5    | 18.1    | 29.0     | 8.4    | 100.0 |
| 시스템엔지니어   | 14.0  | 27.7    | 24.3    | 27.6     | 6.4    | 100.0 |
| 게임운영자(GM) | 33.0  | 31.9    | 24.7    | 10.4     | -      | 100.0 |
| 홍보/마케팅    | 21.5  | 28.5    | 25.9    | 20.5     | 3.6    | 100.0 |
| 일반관리직     | 14.8  | 24.0    | 21.7    | 27.1     | 12.4   | 100.0 |
| QA(품질관리)  | 17.9  | 41.3    | 27.0    | 13.4     | 0.4    | 100.0 |
| CS(고객지원)  | 21.5  | 52.5    | 19.9    | 6.1      | -      | 100.0 |

표 4.4.21 게임산업 연도별 경력별 종사자 분포

(단위: %)

| 구분    | 1년 미만 | 1~3년 미만 | 3~5년 미만 | 5~10년 미만 | 10년 이상 | 합계    |
|-------|-------|---------|---------|----------|--------|-------|
| 2007년 | 6.3   | 28.1    | 34.5    | 24.9     | 6.2    | 100.0 |
| 2008년 | 17.8  | 38.8    | 24.0    | 16.4     | 3.0    | 100.0 |
| 2009년 | 20.5  | 30.9    | 24.8    | 18.9     | 4.9    | 100.0 |



IV. 콘텐츠산업통계조사 부문별 결과

## 4.5 게임 업체 연도별 현황

2009년 '게임 업체'는 총 3만 535개로 나타나 전년대비 4.2% 증가하였다. '제작/배급'은 5,111개로 전체 업체 중 16.7%이며 '소비유통(컴퓨터 게임방 운영업, 전자 게임장 운영업)'은 2만 5,424개로 83.3%를 차지하였다. 더 자세히 살펴보면 '제작업체'는 3,666개였으며 '배급업체'는 1,445개, '컴퓨터 게임방 운영업'은 2만 1,547개, '전자 게임장 운영업'은 3,877개인 것으로 조사되었다.

한편 '제작/배급'은 2000년도 1,499개에서 2009년도 5,111개로 지속적으로 증가하였고 이는 연평균 14.6%가 증가한 수치이다. 반대로 '소비유통' 사업체수는 2000년도에 4만 6,875개에서 감소폭이 지속되어 2009년에 2만 5,424개로 나타나 연평균 6.6%의 감소율을 기록하였다. 소비유통 업체의 감소는 아케이드게임장의 감소가 주된 요인으로 보인다.

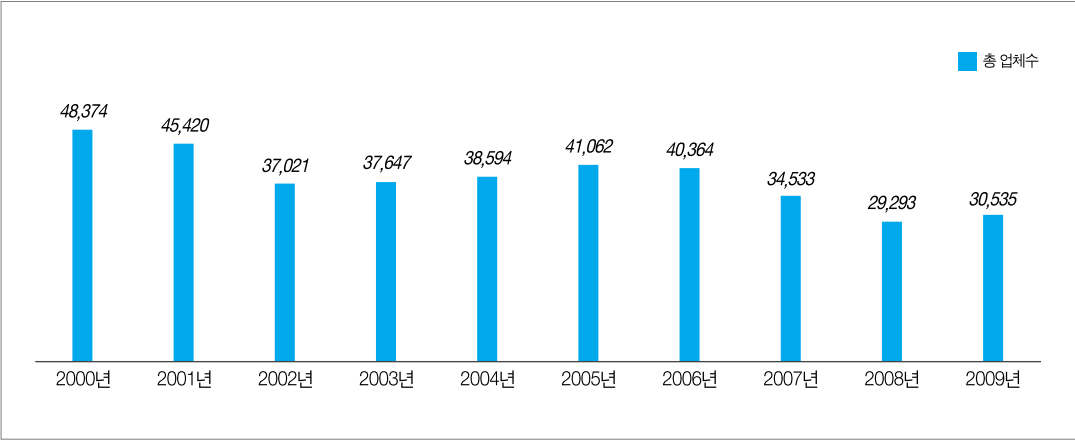
**표 4.4.22 게임업체 연도별 현황(게임제작협회 및 지자체 등록 기준):1999~2009년** (단위: 개소)

| 구분          | 2000년  | 2001년  | 2002년  | 2003년  | 2004년  | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  |
|-------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 제작업체수       | 952    | 1,381  | 1,774  | 2,059  | 2,567  | 2,839  | 2,786  | 2,792  | 3,317  | 3,666  |
| 배급업체수       | 547    | 736    | 859    | 921    | 1,001  | 958    | 845    | 952    | 1,256  | 1,445  |
| 소계(제작/배급)   | 1,499  | 2,117  | 2,633  | 2,980  | 3,568  | 3,797  | 3,631  | 3,744  | 4,573  | 5,111  |
| 컴퓨터 게임방 운영업 | 21,460 | 22,548 | 21,123 | 20,846 | 20,893 | 22,171 | 20,986 | 20,607 | 21,496 | 21,547 |
| 전자 게임장 운영업  | 25,415 | 20,755 | 13,265 | 13,821 | 14,133 | 15,094 | 15,747 | 10,182 | 3,224  | 3,877  |
| 소계(소비유통)    | 46,875 | 43,303 | 34,388 | 34,667 | 35,026 | 37,265 | 36,733 | 30,789 | 24,720 | 25,424 |
| 총 업체수       | 48,374 | 45,420 | 37,021 | 37,647 | 38,594 | 41,062 | 40,364 | 34,533 | 29,293 | 30,535 |

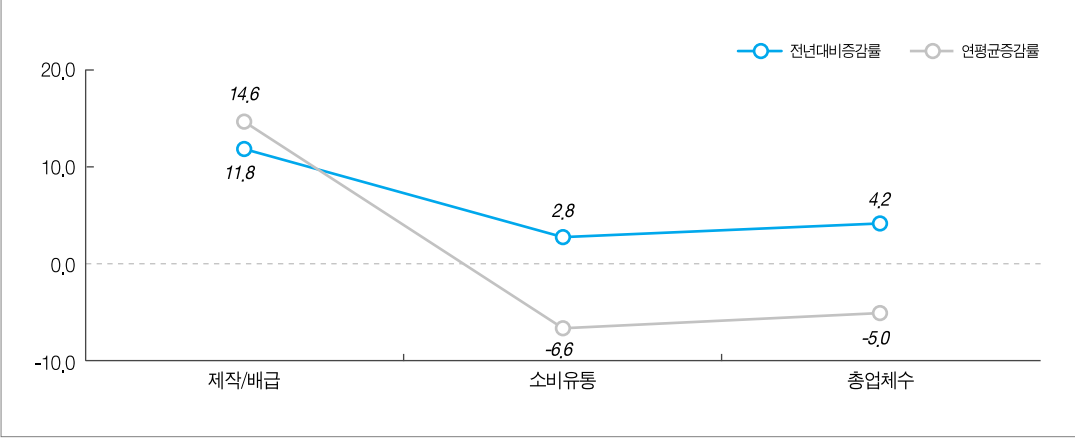
**표 4.4.23 게임업체 전년대비증감률 및 연평균증감률** (단위: 개소, %)

| 구분    | 연도별 현황(누적) |        |        |        |        |        |        |        |        |        | 비중    | 전년대비 증감률 (%) | 연평균 증감률 (%) |
|-------|------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|--------------|-------------|
|       | 2000년      | 2001년  | 2002년  | 2003년  | 2004년  | 2005년  | 2006년  | 2007년  | 2008년  | 2009년  |       |              |             |
| 제작/배급 | 1,499      | 2,117  | 2,633  | 2,980  | 3,568  | 3,797  | 3,631  | 3,744  | 4,573  | 5,111  | 16.7  | 11.8         | 14.6        |
| 소비유통  | 46,875     | 43,303 | 34,388 | 34,667 | 35,026 | 37,265 | 36,733 | 30,789 | 24,720 | 25,424 | 83.3  | 2.8          | ▽6.6        |
| 총 업체수 | 48,374     | 45,420 | 37,021 | 37,647 | 38,594 | 41,062 | 40,364 | 34,533 | 29,293 | 30,535 | 100.0 | 4.2          | ▽5.0        |

**그림 4.4.22 게임업체 연도별 현황** (단위: 개소)



**그림 4.4.23 게임업체 전년대비증감률 및 연평균증감률** (단위: %)



## 4.6 비용 지출 현황

비용 지출 비중을 보면 제작이 54.8%로 가장 많았으며 R&D(기술 및 기획)는 16.8%로 조사되었다. 배급은 7.9%, 마케팅/홍보는 7.6%, 기타는 6.4%, 로열티는 4.6%, 교육훈련은 1.9% 순으로 나타났다.

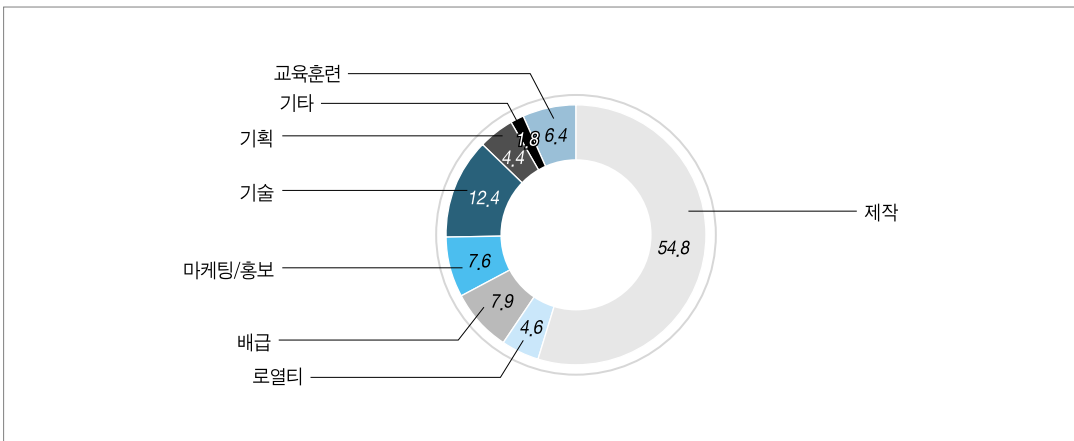
표 4.4.24 비용 지출 부문

(단위: %)

| 구분    | 제작   | 로열티 | 배급  | 마케팅/홍보 | R&D  |     | 교육훈련 | 기타  | 총 사업비용 |
|-------|------|-----|-----|--------|------|-----|------|-----|--------|
|       |      |     |     |        | 기술   | 기획  |      |     |        |
| 2009년 | 54.8 | 4.6 | 7.9 | 7.6    | 12.4 | 4.4 | 1.9  | 6.4 | 100.0  |

그림 4.4.24 비용 지출 부문

(단위: %)



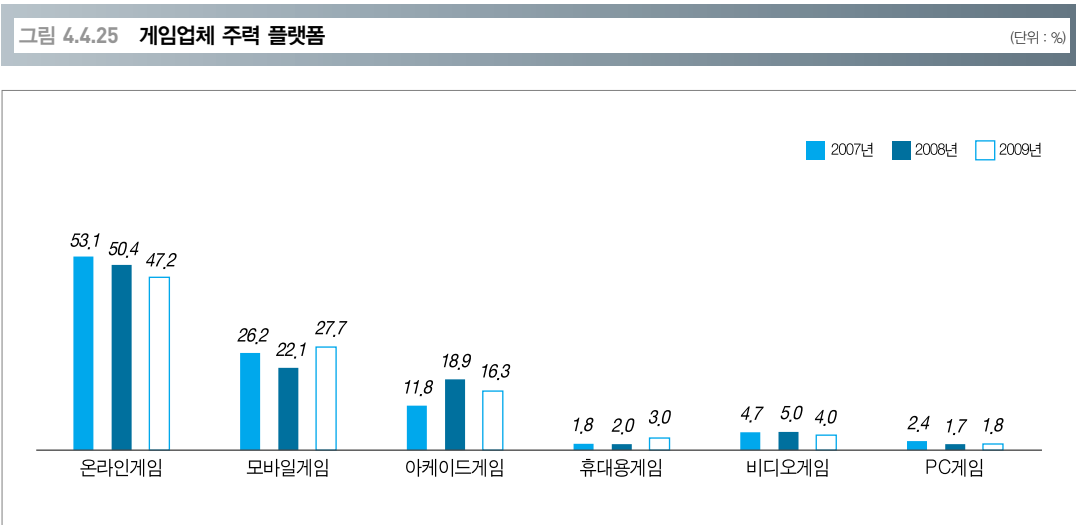
## 4.7 주력 플랫폼

게임업체 주력 플랫폼은 온라인 게임이 47.2%로 가장 높은 것으로 나타났으며, 그 다음은 모바일 게임이 27.7%로 조사되었다. 아케이드 게임이 16.3%였으며, 비디오 게임이 4.0%, 휴대용 게임이 3.0%, PC게임이 1.8%순으로 나타났다.

연도별로 보면 온라인 게임은 2007년에 53.1%, 2008년에 50.4%, 그리고 2009년에 47.2%로 그 비중이 점차 줄어들고 있다. 모바일 게임은 2007년에 26.2%였으며, 2008년에 22.1%로 감소 후, 2009년에 27.7%로 다시 증가하였다. 아케이드 게임은 2007년에 11.8%, 2008년에 18.9%, 그리고 2009년에 16.3%로 조사되었다. 휴대용 게임은 2007년에 1.8%에서 2008년에 2.0%로 증가하였고, 2009년에 3.0%로 나타났다. 비디오게임은 2007년에 4.7%, 2008년에 5.0%, 2009년에 4.0%로 조사되었고 PC게임은 2007년에 2.4%, 2008년에 1.7%, 2009년에 1.8%인 것으로 조사되었다.

**표 4.4.25 게임업체 주력 플랫폼** (단위: %)

| 구분    | 온라인게임 | 모바일게임 | 아케이드게임 | 휴대용게임 | 비디오게임 | PC게임 |
|-------|-------|-------|--------|-------|-------|------|
| 2007년 | 53.1  | 26.2  | 11.8   | 1.8   | 4.7   | 2.4  |
| 2008년 | 50.4  | 22.1  | 18.9   | 2.0   | 5.0   | 1.7  |
| 2009년 | 47.2  | 27.7  | 16.3   | 3.0   | 4.0   | 1.8  |



## 4.8 주요 제작/배급 장르

게임 주요 제작/배급 장르를 보면 롤플레이어가 19.1%로 가장 많았으며, 액션/대전/어드벤처는 17.6%로 조사되었다. 웹보드 게임은 12.1%였으며, 스포츠 게임이 8.9%, 슈팅 게임이 8.1%, 기타 시뮬레이션이 8.1%, 교육용 게임과 전략 시뮬레이션이 6.5%, 체감게임이 4.1%, 기타가 4.0%, 기능성 게임이 3.9%, 프라이즈게임이 1.2% 순으로 나타났다.

**표 4.4.26 주요 제작/배급 장르** (단위: %)

| 구분      | 롤플레이어 | 액션/대전/어드벤처 | 웹보드 게임 | 스포츠 게임 | 슈팅 게임 | 기타 시뮬레이션 | 교육용 게임 | 전략 시뮬레이션 | 기타   | 체감 게임 | 기능성 게임 | 프라이즈 게임 |
|---------|-------|------------|--------|--------|-------|----------|--------|----------|------|-------|--------|---------|
| 전체      | 19.1  | 17.6       | 12.1   | 8.9    | 8.1   | 8.1      | 6.5    | 6.5      | 4.0  | 4.1   | 3.9    | 1.2     |
| 온라인게임   | 79.9  | 40.2       | 47.3   | 21.8   | 23.2  | 18       | 25.1   | 21.9     | 11.3 | 3.1   | 10.0   | -       |
| PC게임    | 7.1   | 7.1        | 14.3   | 7.1    | -     | 14.3     | 7.1    | 7.1      | -    | 14.3  | 7.1    | -       |
| 아케이드 게임 | 1.6   | 1.6        | 8.8    | 15.2   | 14.4  | 2.4      | 4.0    | 4.0      | 6.4  | 18.4  | 7.2    | 7.2     |
| 비디오게임   | 16.3  | 16.3       | 2.3    | 9.3    | 9.3   | 7.0      | 4.7    | 9.3      | 2.3  | 2.3   | -      | -       |
| 모바일게임   | 15.6  | 15.6       | 16.3   | 6.2    | 5.1   | 15.2     | 8.0    | 6.2      | 3.6  | 1.4   | 2.2    | 0.4     |
| 휴대용게임   | 16.1  | 16.1       | -      | 12.9   | 6.5   | 6.5      | 9.7    | 12.9     | -    | -     | 19.4   | -       |

표 4.4.27 연도별 주요 제작/배급 장르

(단위: %)

| 구분    | 롤플레이 | 액션/대전/어드벤처 | 웹보드 게임 | 스포츠 게임 | 슈팅 게임 | 기타 시뮬레이션 | 교육용 게임 | 전략 시뮬레이션 | 기타   | 체감 게임 | 기능성 게임 | 프라이즈 게임 |
|-------|------|------------|--------|--------|-------|----------|--------|----------|------|-------|--------|---------|
| 2007년 | 22.7 | 16.9       | 10.7   | 10.1   | 7.1   | 7.0      | 5.7    | 5.8      | 10.0 | -     | 1.1    | 3.0     |
| 2008년 | 19.7 | 18.1       | 11.3   | 11.0   | 9.3   | 7.0      | 6.1    | 4.8      | 4.4  | 3.4   | 3.2    | 1.8     |
| 2009년 | 19.1 | 17.6       | 12.1   | 8.9    | 8.1   | 8.1      | 6.5    | 6.5      | 4.0  | 4.1   | 3.9    | 1.2     |

## 4.9 게임 판매 방식

주된 게임 판매방식으로 유통사를 통한 방법이 38.9%로 가장 많았고, 자체 판매망을 통한 방법이 31.3%로 나타났다. 이동통신사를 통한 판매가 13.7%, 오픈마켓이 10.4%, 기타가 3.5%, 인터넷 쇼핑몰이 2.2% 순으로 나타났다.

표 4.4.28 주된 게임 판매 방식

(단위: %)

| 구분     | 유통사를 통한 방법 | 자체 판매망을 통한 방법 | 이동 통신사를 통한 판매 | 오픈마켓 | 기타   | 인터넷 쇼핑몰 |
|--------|------------|---------------|---------------|------|------|---------|
| 전체     | 38.9       | 31.3          | 13.7          | 10.4 | 3.5  | 2.2     |
| 온라인게임  | 145.9      | 129.8         | 8.9           | 8.0  | 10.0 | 2.0     |
| PC게임   | 10.0       | 40.0          | 20.0          | 20.0 | -    | 10.0    |
| 아케이드게임 | 30.6       | 44.7          | -             | 9.4  | 11.8 | 3.5     |
| 비디오게임  | 55.6       | 22.2          | -             | 5.6  | 5.6  | 11.1    |
| 모바일게임  | 28.4       | 10.3          | 38.7          | 21.9 | 0.6  | -       |
| 휴대용게임  | 27.8       | 16.7          | 16.7          | 22.2 | -    | 16.7    |

그림 4.4.26 주된 게임 판매 방식

(단위: %)

