

## 4. 게임산업



**표 4-1 게임산업 총괄**

(단위 : 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구분	사업체수(개)	종사자(명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (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

**표 4-2 게임산업 연도별 사업체별 평균매출액**

(단위 : 개, 억원, %)

구분	연도	사업체수	매출액	사업체당 평균매출액
게임 제작 및 배급	2005년	3,797	28,551	7.52
	2006년	3,631	28,796	7.93
	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	14.0
연평균증감률(%)		7.7	12.5	4.5
게임 유통업	2005년	37,265	58,247	1.56
	2006년	29,171	45,693	1.57
	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	▽3.7
연평균증감률(%)		▽9.1	▽23.4	▽15.7

**표 4-3 게임산업 연도별 종사자별 평균매출액**

(단위 : 개, 억원, 명, %)

구분	사업체수	매출액	종사자수	사업체당 평균매출액	1인당 평균매출액
2005년	41,062	86,798	60,669	2.11	1.43
2006년	32,802	74,489	32,714	2.27	2.28
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	13.1	16.0
연평균증감률(%)	▽7.1	▽6.7	▽8.1	0.5	1.5

**표 4-4 게임산업 업종별 매출액 현황**

(단위 : 억원, %)

구분		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급	온라인게임	14,397	17,768	22,403	26,922	37,087	56.4	37.8	26.7
	비디오게임	2,183	1,365	4,201	5,021	5,257	8.0	4.7	24.6
	모바일게임	1,939	2,390	2,518	3,050	2,608	4.0	▽14.5	7.7
	PC게임	377	264	350	263	150	0.2	▽43.0	▽20.6
	아케이드게임	9,655	7,009	352	628	618	0.9	▽1.6	▽49.7
	소계	28,551	28,796	29,824	35,884	45,720	69.5	27.4	12.5
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	19,923	18,647	20,801	19,280	19,342	29.4	0.3	▽0.7
	전자 게임장 운영업	38,324	27,046	811	883	744	1.1	▽15.7	▽62.7
	소계	58,247	45,693	21,612	20,163	20,086	30.5	▽0.4	▽23.4
합계		86,798	74,489	51,436	56,047	65,806	100.0	17.4	▽6.7

**표 4-5 게임 제작 및 배급 소분류별 매출액 현황**

(단위 : 억원, %)

구분		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급	온라인게임	14,397	17,768	22,403	26,922	37,087	81.1	37.8	26.7
	비디오게임	2,183	1,365	4,201	5,021	5,257	11.5	4.7	24.6
	모바일게임	1,939	2,390	2,518	3,050	2,608	5.7	▽14.5	7.7
	PC게임	377	264	350	263	150	0.3	▽43.0	▽20.6
	아케이드게임	9,655	7,009	352	628	618	1.4	▽1.6	▽49.7
	소계	28,551	28,796	29,824	35,884	45,720	100.0	27.4	12.5

**표 4-6 게임 유통업 소분류별 매출액 현황**

(단위 : 억원, %)

구분		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	19,923	18,647	20,801	19,280	19,342	96.3	0.3	▽0.7
	전자 게임장 운영업	38,324	27,046	811	883	744	3.7	▽15.7	▽62.7
	소계	58,247	45,693	21,612	20,163	20,086	100.0	▽0.4	▽23.4

**표 4-7 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

**표 4-8 비디오게임 매출액 규모 및 증감률 추이**

(단위 : 억원, %)

연도	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	연평균증감률(%)
매출액 규모	2,183	1,365	4,201	5,021	5,257	24.6
전년대비증감률(%)	-	▽37.5	207.8	19.5	4.7	-

구분	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
PS2	138	105	95	52	51	16
PS3	-	-	-	70	108	80
Xbox360	20	36	59	65	110	53
Wii	-	-	-	-	33	20
합계	158	141	154	187	302	169

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(%)	-	-	-	-	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

연도	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	연평균 증감률(%)
매출액 규모	1,004	1,458	1,617	1,939	2,390	2,518	3,050	2,608	14,6
전년대비증감률(%)	180,4	45,2	10,9	19,9	23,3	5,4	21,1	▽4,5	-

※ 연평균증감률은 2002년부터 2009년까지 8개년도 적용하여 산출

구분	2008년			2009년			전년대비증감률(%)		
	상반기	하반기	전체	상반기	하반기	전체	상반기	하반기	전체
SK텔레콤	169	142	311	121	145	266	▽28,4	2,10	▽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

**표 4-13 게임산업 수출 및 수입액 현황**

(단위 : 천달러, %)

구분	수출					전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년		
게임산업	564,660	671,994	781,004	1,093,865	1,240,856	13.4	21.8
합계	564,660	671,994	781,004	1,093,865	1,240,856	13.4	21.8

  

구분	수입					전년대비증감률 (%)	연평균증감률 (%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년		
게임산업	232,923	207,556	389,549	386,920	332,250	▽14.1	9.3
합계	232,923	207,556	389,549	386,920	332,250	▽14.1	9.3

**표 4-14 게임산업 지역별 수출액 현황**

(단위 : 천달러, %)

구분	수출					비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
중국	117,449	158,591	241,330	292,062	433,059	34.9	48.3	38.6
일본	240,545	217,726	242,892	227,524	328,827	26.5	44.5	8.1
동남아	86,393	49,055	103,093	241,744	186,128	15.0	▽23.0	21.2
북미	88,652	133,727	138,238	184,863	152,625	12.3	▽17.4	14.5
유럽	28,233	42,336	41,393	92,979	101,750	8.2	9.4	37.8
기타	3,388	70,559	14,058	54,693	38,467	3.1	▽29.7	83.6
전체	564,660	671,994	781,004	1,093,865	1,240,856	100.0	13.4	21.8

**표 4-15 게임산업 해외 수출방식**

(단위 : %, %P)

진출 경로 구분	2006년	2007년	2008년	2009년	전년대비증감(%P)
해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉	42.4	42.6	44.1	34.7	▽9.4
해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여	15.5	18.1	17.8	14.9	▽2.9
국내 기업의 해외 유통망 활용	13.7	15.2	11.7	12.5	0.8
전문 에이전시 활용	9.9	12.7	10.6	8.9	▽1.7
해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용	4.8	6.8	8.8	4.7	▽4.1
온라인 등을 이용한 직접 판매	2.4	2.1	5.2	9.1	3.9
기타	1.5	2.5	1.8	1.5	▽0.3
없음	9.8	-	-	13.7	-
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	-

**표 4-16 게임산업 연도별 업무형태별 종사자 현황** (단위 : 명, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임PD	2,327	1,379	2,421	1,538	1,301	3.0	▽15.4	▽13.5
기획	7,008	3,521	4,610	5,384	4,423	10.2	▽17.8	▽10.9
그래픽디자이너	15,606	8,554	8,960	10,255	10,928	25.2	6.6	▽8.5
컴퓨터프로그래머	15,088	7,809	7,511	9,443	8,933	20.6	▽5.4	▽12.3
시나리오작가	288	204	165	342	304	0.7	▽11.1	1.4
사운드크리에이터	419	267	305	385	260	0.6	▽32.5	▽11.2
H/W개발	1,374	689	1,364	598	694	1.6	16.1	▽15.7
시스템엔지니어	1,935	1,331	1,218	2,265	1,778	4.1	▽21.5	▽2.1
게임운영자(GM)	3,459	2,100	2,769	2,307	2,125	4.9	▽7.9	▽11.5
홍보/마케팅	5,105	2,672	2,639	3,675	3,729	8.6	1.5	▽7.6
일반관리직				4,145	4,770	11.0	15.1	
품질관리(QA)	8,060	4,188	4,866	1,282	2,212	5.1	72.5	2.5
고객지원(CS)				1,111	1,908	4.4	71.7	
합계	60,669	32,714	36,828	42,730	43,365	100.0	1.5	▽8.1

**표 4-17 게임산업 성별 종사자 현황** (단위 : 명, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
남자	48,353	25,849	28,984	32,646	32,307	74.5	▽1.0	▽9.6
여자	12,316	6,865	7,844	10,084	11,058	25.5	9.7	▽2.7
합계	60,669	32,714	36,828	42,730	43,365	100.0	1.5	▽8.1

**표 4-18 게임산업 종사자 학력별 분포** (단위 : %)

구분	학력별 구성비(%)				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸이상	
2005년	4.2	64.4	18.8	12.6	100.0
2006년	10.7	21.3	64.5	3.5	100.0
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

**표 4-19 게임산업 연도별 경력별 종사자 분포** (단위 : %)

구분	경력별 구성비(%)					합계
	1년 미만	1-3년 미만	3-5년 미만	5-10년 미만	10년 이상	
2005년	10.6	31.7	29.9	21.8	6.0	100.0
2006년	10.9	30.7	31.6	21.1	5.7	100.0
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

**표 4-20 게임업체 연도별 현황(게임제작협회 및 지자체 등록 기준):1999 ~ 2009년**

(단위 : 개소)

구분	연도별 현황(누적)									
	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
컴퓨터게임방 운영업	21,460	22,548	21,123	20,846	20,893	22,171	20,986	20,607	21,496	21,547
전자게임장 운영업	25,415	20,755	13,265	13,821	14,133	15,094	15,747	10,182	3,224	3,877
소계 (유통)	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 4-21 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
유통	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 업체 수	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

**표 4-22 게임산업 비용 지출 부문**

(단위 : %)

구분	제작	로열티	배급	마케팅/홍보	R&D		교육훈련	기타	총 사업비용
					기술	기획			
2008년	55.1	3.7	8.3	8.0	12.6	4.9	1.1	6.3	100.0
2009년	54.8	4.6	7.9	7.6	12.4	4.4	1.9	6.4	100.0

**표 4-23 게임업체 주력 플랫폼**

(단위 : %)

구분	온라인게임	모바일게임	아케이드 게임	휴대용게임	비디오게임	PC게임
2006년	52.5	27.3	13.8	0.8	4.8	1.0
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

**표 4-24 게임산업 연도별 주요 제작/배급 장르**

(단위 : %)

구분	롤플레이	액션/ 대전/ 어드벤처	웹보드 게임	스포츠게임	슈팅 게임	기타 시뮬레이션	교육용 게임	전략 시뮬레이션	기타	체감 게임	기능성 게임	프라이즈 게임
2005년	17.5	14.6	6.7	16.8	4.5	6.5	9.2	11.5	0.6	-	5.7	-
2006년	20.0	22.6	9.4	12.2	6.8	7.7	5.4	6.9	4.0	-	0.4	-
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