

# 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 (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

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

IV. 콘텐츠산업 통계조사 부문별 결과