

온라인 게임산업의 시장규모

구분	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
매출액(억원)	1,915	2,682	2,682	7,541	10,186	14,397	17,768	22,403	26,922	37,087
성장률(%)		40.1	68.6	66.8	35.1	41.3	23.4	26.1	20.2	37.8
수출액(천불)	101,500	130,470	77,671	151,722	290,505	462,721	599,993	746,229	898,155	1,211,668
성장률(%)		28.5	-40.5	95.3	91.5	59.3	29.7	24.4	20.4	34.9

* 출처: 한국문화관광연구원, 게임산업 경영분석 및 경제적 효과연구 p.57

○ 온라인 게임산업의 규모

- 2009년도 온라인 게임산업의 매출액은 3조 7천억원이며, 수출액은 12억원 정도이다.
- 매출액은 연평균 40%의 성장률을 보였으며 수출액은 2002년에 마이너스 성장을 한 경우가 있지만 그럼에도 불구하고 연평균 38.2%로 성장하였다.
- 2002년은 매출액에서는 69% 성장을 보인 반면 수출액에서는 -41%의 감소를 보였다. 수출에서의 마이너스 성장한 것을 감안하면 내수의 매출액 신장은 80~90% 성장세를 보였다고 볼 수 있을 것이다.
- 2001년에서 2009년까지 매출액의 연 평균 성장율은 40%이며 수출액의 연 평균 성장률은 38%이다. 최근 3년간의 수치를 계산해 보면, 매출액의 연 평균 성장률은 28%, 수출액의 연평균 성장률은 27%을 보이고 있다.

※ 이를 통해 볼 때, 2000년대 초 중반에 비해 2000년대 후반의 온라인 게임산업의 성장세가 낮음을 알 수 있다.