

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)

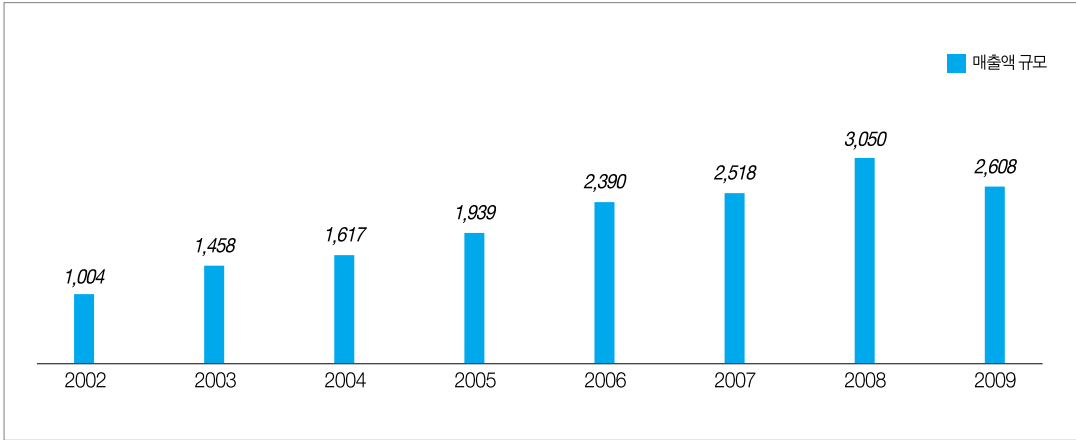


그림 4.4.10 모바일게임 매출액 증감률

(단위: %)

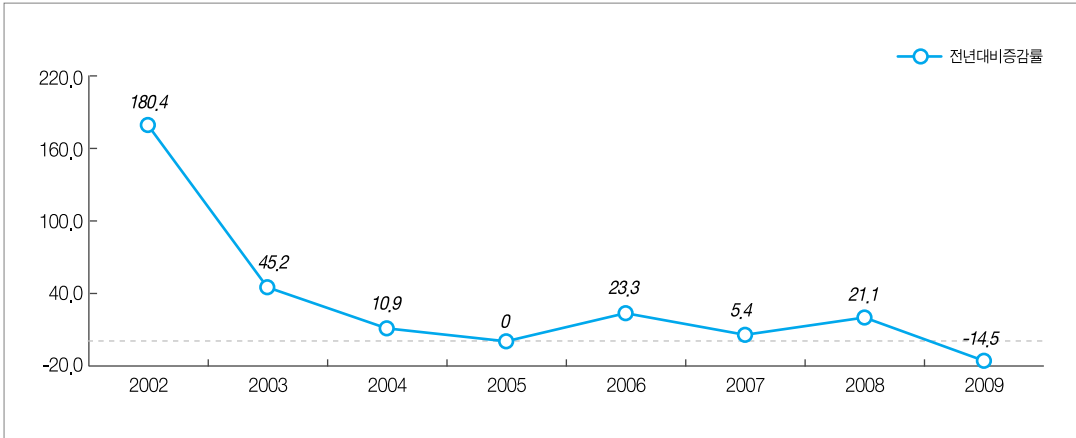


표 4.4.12 이동통신사별 모바일 게임 출시 개수

(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