

#### 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)

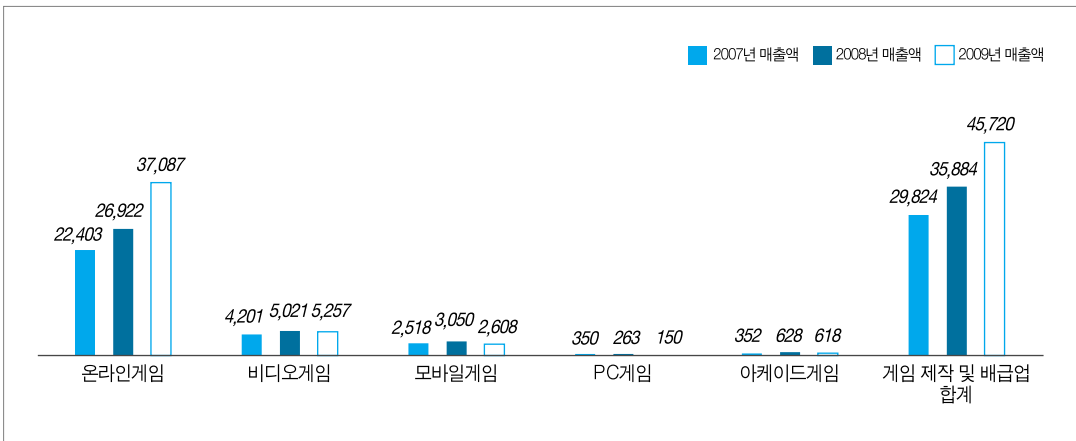


그림 4.4.4 게임 제작 및 배급 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)

