

4.2.4. 비디오게임 매출액

비디오게임 매출규모는 5,021억 원으로 전년대비 4.7% 증가하였으며, 연평균은 56.7% 증가하였다.

국내 비디오게임 매출규모는 2006년에 1,365억 원에서 2007년에 4,201억 원으로 증가하여 207.8%의 매우 큰 성장폭을 보였다. 2008년에는 5,021억 원으로 19.5%의 성장률을 보였으며, 2009년에는 5,257억 원으로 4.7%의 성장률을 보였다. 2006년부터 매출 성장이 지속되었으나 2009년에 성장폭이 감소하였다. 향후에 현재의 규모를 유지하면서 성장시키기 위하여 또 다른 노력이 필요한 시점으로 생각된다.

표 4.4.9 비디오게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위: 억원, %)

연도	2006년	2007년	2008년	2009년	연평균증감률(%)
매출액 규모	1,365	4,201	5,021	5,257	56.7
전년대비증감률(%)	▽37.5	207.8	19.5	4.7	-

※연평균증감률은 2006년부터 2009년까지 4개년도 적용하여 산출

표 4.4.10 국내 비디오게임 소프트웨어의 한글화 추이

(단위: 종, %)

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(%)	-	-	-	41.4	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

IV. 콘텐츠산업통계조사 부문별 결과