

04 게임산업

〈표 4-4-1〉 게임산업 분류

대분류	중분류	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 전체 요약

2010년 게임산업의 사업체 수는 2만 658개이며, 종사자 수는 9만 4,973명으로 나타났다. 매출액은 7조 4,311억 원이며, 부가가치액은 3조 7,683억 원이었고 부가가치율은 50.71%로 조사되었다. 수출액은 16억 610만 달러이며, 수입액은 그보다 적은 2억 4,253만 달러인 것으로 조사되었다.

게임산업은 2005년 4만 1,062개 사업체에서 2010년 2만 658개 사업체로 연평균 12.8% 감소했으며, 매출액과 종사자 수 연평균은 각각 3.1%, 7.6% 감소한 것으로 분석되었다. 가장 큰 성장을 한 부분은 수출액 부분이며, 연평균 23.3% 증가한 것으로 나타났다. 게임산업의 연평균성장률이 전체적으로 감소한 이유는 2005년과 2006년 조사에 바다이야기가 포함 되어있었기 때문이다. 실질적으로 게임산업은 큰 폭으로 성장하고 있는 산업이며, 바다이야기가 포함되지 않은 2007년 이후에는 매출액 및 수출액이 큰 폭으로 성장하였음을 알 수 있다. 2009년 대비 사업체 수의 차이는 2009년 휴업과 폐업을 한 업체를 제외하고 정상 운영되는 업체가 1,546개였다는 점을 감안하면 크게 차이를 보이지 않는다. 이는 2009년까지 문화체육관광부 등록 사업체 수와 정상 운영사업체 수를 이원화하여 관리했으나, 2010년에는 실제로 사업을 영위하는 사업체로 정리되었기 때문이다.

2010년에도 2009년과 마찬가지로 국내의 게임산업의 성장을 온라인게임이 견인했으며, 여기엔 안정된 내수시장과 수출액이 16억 달러를 돌파하는 등 해외시장에서의 선전이 크게 작용했다. 또한, 스마트 기기의 확산이 모바일게임 시장 발전을 성공적으로 견인했으며 향후에도 게임 산업은 큰 폭으로 성장할 가능성이 높다.

01
출판산업02
만화산업03
음악산업04
게임산업05
영화산업06
애니메이션산업07
방송산업08
광고산업09
캐릭터산업10
지식정보산업11
콘텐츠솔루션산업

〈표 4-4-2〉 게임산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2005년	41,062	141,263	8,679,800	4,381,563	50.48	564,660	232,923
2006년	32,802	105,773	7,448,900	3,655,175	49.07	671,994	207,556
2007년	34,533	92,572	5,143,600	2,487,445	48.36	781,004	389,549
2008년	29,293	95,292	5,604,700	2,808,000	50.10	1,093,865	386,920
2009년	30,535	92,533	6,580,600	3,348,867	50.89	1,240,856	332,250
2010년	20,658	94,973	7,431,118	3,768,320	50.71	1,606,102	242,532
전년대비증감률(%)	▽32.3	2.6	12.9	12.5	-	29.4	▽27.0
연평균증감률(%)	▽12.8	▽7.6	▽3.1	▽3.0	-	23.3	0.8

게임산업 2010년 업체당 평균 매출액은 3억 6,000만 원으로 전년대비 66.9%, 연평균 37.1% 증가했으며, 1인당 평균 매출액은 7,800만 원으로 전년대비 10.0%, 연평균 15.3% 증가한 것으로 나타났다. 게임 제작 및 배급업 1인당 평균 매출액은 1억 1,500만 원이며, 컴퓨터 게임방 운영업은 3,900만 원, 전자 게임장 운영업은 7,500만 원으로 나타났다. 업체당 평균 매출액은 게임 제작 및 배급업이 51억 1,300만 원, 컴퓨터 게임방 운영업이 9,300만 원, 전자 게임장 운영업은 1억 4,000만 원인 것으로 조사됐다.

〈표 4-4-3〉 게임산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2010년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	매출액 (백만 원)	종사자 수 (명)	1인당 평균매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)
게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	1,094	5,594,165	48,585	115	5,113
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	19,014	1,760,128	45,362	39	93
	전자 게임장 운영업	550	76,825	1,026	75	140
게임산업 전체		20,658	7,431,118	94,973	78	360

게임산업 1인당 평균매출액을 연도별로 살펴보면 2008년에 5,900만 원, 2009년에 7,100만 원, 2010년에 7,800만 원으로 꾸준히 증가했고, 업체당 평균매출액 역시 연도별로 살펴보면 2008년에 1억 9,100만 원, 2009년에 2억 1,600만 원, 2010년에 3억 6,000만 원으로 꾸준히 증가했다.

〈표 4-4-4〉 게임산업 연도별 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황

구분	연도	사업체 수 (개)	매출액 (억 원)	종사자 수 (명)	1인당 평균매출액 (억 원)	업체당 평균매출액 (억 원)
게임 제작 및 배급업	2008년	4,573	35,884	42,730	0.84	7.85
	2009년	5,111	45,720	43,365	1.05	8.95
	2010년	1,094	55,942	48,585	1.15	51.13
전년대비증감률(%)		▽78.6	22.4	12.0	9.2	471.6
연평균증감률(%)		▽51.1	24.9	6.6	17.1	155.3
게임 유통업	2008년	24,720	20,163	52,562	0.38	0.82
	2009년	25,424	20,086	49,168	0.41	0.79
	2010년	19,564	18,369	46,388	0.40	0.94
전년대비증감률(%)		▽23.0	▽8.5	▽5.7	▽3.1	18.8
연평균증감률(%)		▽11.0	▽4.6	▽6.1	2.6	7.3
게임산업 전체	2008년	29,293	56,047	95,292	0.59	1.91
	2009년	30,535	65,806	92,533	0.71	2.16
	2010년	20,658	74,311	94,973	0.78	3.60
전년대비증감률(%)		▽32.3	12.9	2.6	10.0	66.9
연평균증감률(%)		▽16.0	15.1	▽0.2	15.3	37.1

4.2 게임산업 매출액 현황

2010년 게임산업 전체 매출액은 7조 4,311억 원으로 전년대비 12.9% 증가했으며 연평균 15.1% 증가했다. 연도별 전체 매출액 추이를 보면 2008년에 5조 6,047억 원에서 2009년에 6조 5,806억 원, 그리고 2010년에 7조 4,311억 원으로 꾸준히 증가하였다.

중분류별로 매출액을 보면 게임 제작 및 배급업이 5조 5,942억 원으로 전체 매출액의 75.3%의 비중을 보였으며 게임 유통업은 1조 8,369억 원으로 24.7%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 이를 연도별로 보면 게임 제작 및 배급업은 2008년에 3조 5,884억 원에서 2009년에 4조 5,720억 원으로 증가했으며 2010년에도 5조 5,942억 원으로 증가하여 안정적인 증가가 지속되고 있는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 22.4% 증가했으며 연평균 24.9% 증가한 수치이다. 게임 유통업은 2008년에 2조 163억 원에서 2009년에 2조 86억 원으로 감소했고 2010년에 1조 8,369억 원으로 더욱 감소하여 전년대비 8.5%, 연평균 4.6% 감소한 것으로 나타났다.

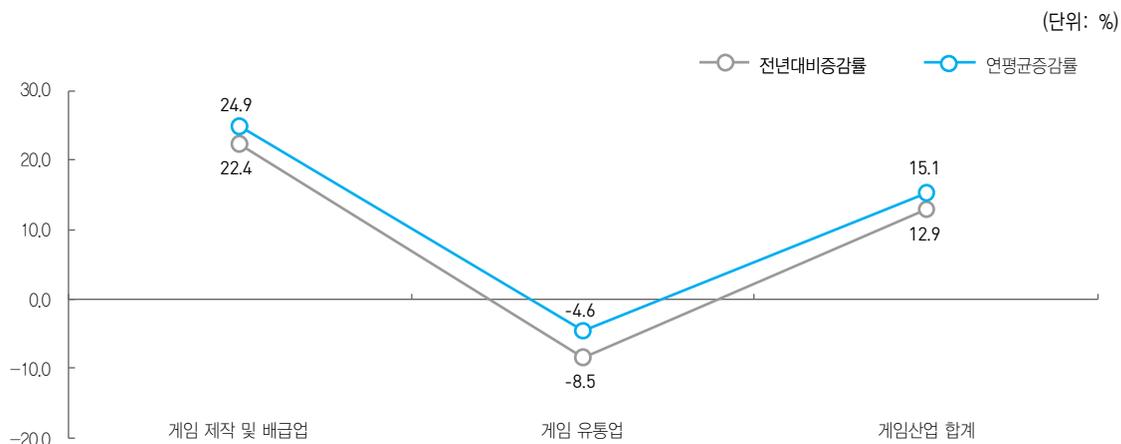
소분류별로는 온라인 게임의 매출액이 전체 매출액의 64.2%로 가장 큰 비중을 나타냈으며, 2008년에 2조 6,922억 원에서 2009년에 3조 7,087억 원으로 증가했고, 2010년에는 4조 7,672억 원으로 증가하여 매출액 증가가 지속되고 있는 것으로 나타났다. 증가율은 전년대비 28.5%, 연평균 33.1% 증가하여 다른 업종보다 큰 폭으로 증가하며 해마다 그 규모가 커지고 있다.

〈표 4-4-5〉 게임산업 업종별 매출액 현황

(단위: 억 원)

중분류	소분류	2008년	2009년	2010년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
게임 제작 및 배급업	온라인게임	26,922	37,087	47,672	64.2	28.5	33.1
	비디오게임	5,021	5,257	4,268	5.7	▽18.8	▽7.8
	모바일게임	3,050	2,608	3,167	4.3	21.4	1.9
	PC게임	263	150	120	0.2	▽20.0	▽32.5
	아케이드게임	628	618	715	1.0	15.7	6.7
	소계	35,884	45,720	55,942	75.3	22.4	24.9
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	19,280	19,342	17,601	23.7	▽9.0	▽4.5
	전자 게임장 운영업	883	744	768	1.0	3.2	▽6.7
	소계	20,163	20,086	18,369	24.7	▽8.5	▽4.6
게임산업 합계		56,047	65,806	74,311	100.0	12.9	15.1

〈그림 4-4-1〉 게임산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

4.2.1 게임산업 게임 제작 및 배급업 매출액 현황

2010년 게임산업에서 게임 제작 및 배급업 매출액은 5조 5,942억 원으로 전년대비 22.4% 증가했으며, 연평균은 24.9% 증가했다. 연도별로 전체 매출액을 보면 2008년 3조 5,884억 원에서 2009년 4조 5,720억 원, 그리고 2010년에는 5조 5,942억 원으로 꾸준히 증가하고 있다.

게임 제작 및 배급업의 매출액 구성을 보면 온라인게임이 4조 7,672억 원(85.2%)으로 가장 큰 매출 비중을 차지하고 있다. 비디오게임은 4,268억 원(7.6%)으로 온라인 게임 다음으로 높은 매출 비중을 보였다. 모바일게임은 3,167억 원(5.7%), 아케이드게임은 715억 원(1.3%)으로 나타났으며 PC게임은 120억 원(0.2%)으로 매출액이 가장 낮은 것으로 조사되었다.

연도별로 매출액 추이를 보면 온라인게임은 2008년에 2조 6,922억 원에서 2009년에 3조 7,087억 원으로 증가한 후에 2010년에는 4조 7,672억 원으로 증가했다. 이는 전년대비 28.5%, 연평균 33.1% 증가한 수치이다. 비디오게임은 2008년에 5,021억 원, 2009년에 5,257억 원, 2010년에 4,268억 원으로 줄어들어 전년대비 18.8%, 연평균 7.8% 감소했다. 모바일게임은 2008년에 3,050억 원에서 2009년

에 2,608억 원으로 감소했으나 2010년에 3,167억 원으로 증가했다. 이는 전년대비 21.4% 연평균 1.9% 증가한 수치이다. 아케이드게임은 2008년에 628억 원, 2009년에 618억 원, 그리고 2010년에는 715억 원을 나타냈고 증감률은 전년대비 15.7%, 연평균 6.7% 증가했다. PC게임은 2008년에 263억 원, 2009년에 150억 원, 그리고 2010년에는 120억 원으로 전년대비 20.0% 감소했고, 연평균 32.5% 감소했다.

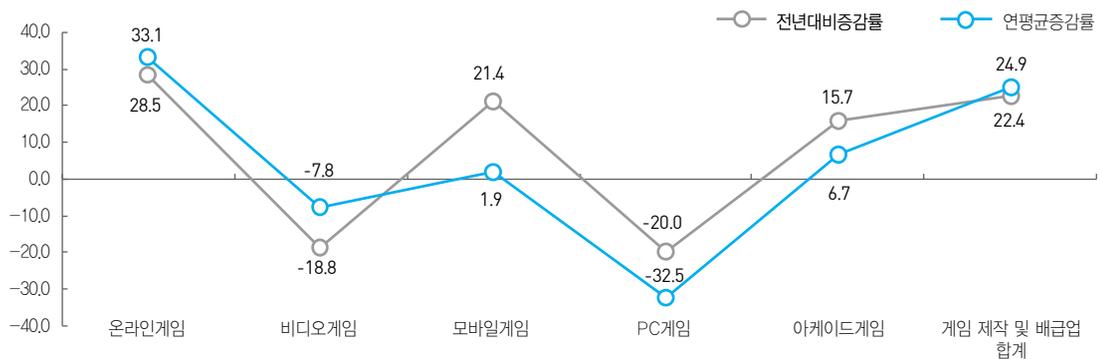
〈표 4-4-6〉 게임산업 게임 제작 및 배급업 업종별 매출액 현황

(단위: 억 원)

중분류	소분류	2008년	2009년	2010년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급업	온라인게임	26,922	37,087	47,672	85.2	28.5	33.1
	비디오게임	5,021	5,257	4,268	7.6	▽18.8	▽7.8
	모바일게임	3,050	2,608	3,167	5.7	21.4	1.9
	PC게임	263	150	120	0.2	▽20.0	▽32.5
	아케이드게임	628	618	715	1.3	15.7	6.7
합계		35,884	45,720	55,942	100.0	22.4	24.9

〈그림 4-4-2〉 게임산업 게임 제작 및 배급업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

4.2.2 게임산업 게임 유통업 매출액 현황

2010년 게임산업 중에서 게임 유통업 매출액 현황을 보면 1조 8,369억 원으로 전년대비 8.5% 감소했으며 연평균 4.6% 감소했다.

매출 구성을 살펴보면 컴퓨터 게임방 운영업 매출액은 1조 7,601억 원으로 게임 유통업 내 매출액의 95.8%를 차지하고 있으며 전자 게임장 운영업은 768억 원으로 4.2%의 비중을 보이고 있다.

연도별로 보면 컴퓨터 게임방 운영업은 2008년에 1조 9,280억 원에서 2009년에 1조 9,342억 원으로 감소했으며 2010년에는 소폭 감소한 1조 7,601억 원으로 나타났다. 이는 전년대비 9.0%, 연평균 4.5% 감소한 수치이다. 전자 게임장 운영업은 2008년에 883억 원에서 2009년에 744억 원으로 소폭 감소했으나 2010년에 768억 원으로 다시 증가했다. 이는 전년대비 3.2% 증가한 수치이며, 연평균 6.7% 감소한 수치이다.

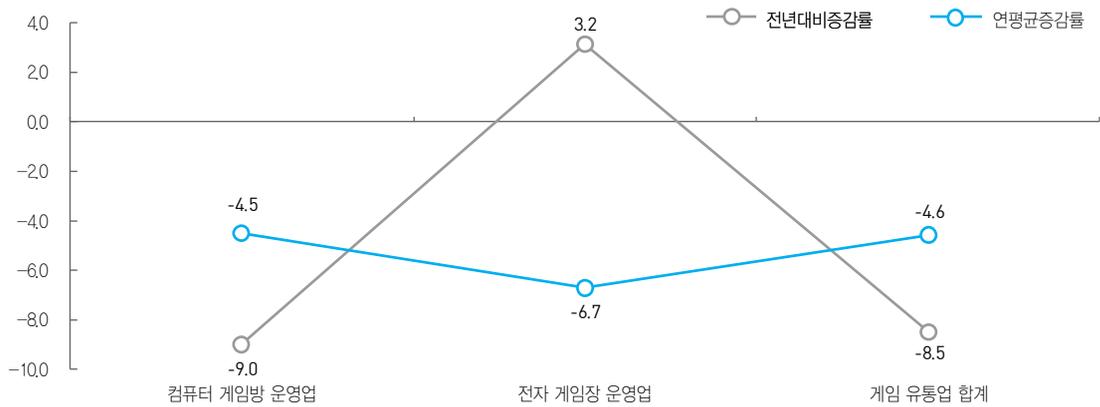
〈표 4-4-7〉 게임산업 게임 유통업 업종별 매출액 현황

(단위: 억 원)

중분류	소분류	2008년	2009년	2010년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	19,280	19,342	17,601	95.8	▽9.0	▽4.5
	전자 게임장 운영업	883	744	768	4.2%	3.2	▽6.7
합계		20,163	20,086	18,369	100.0	▽8.5	▽4.6

〈그림 4-4-3〉 게임산업 게임 유통업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

4.2.3 게임산업 온라인게임 매출액 현황

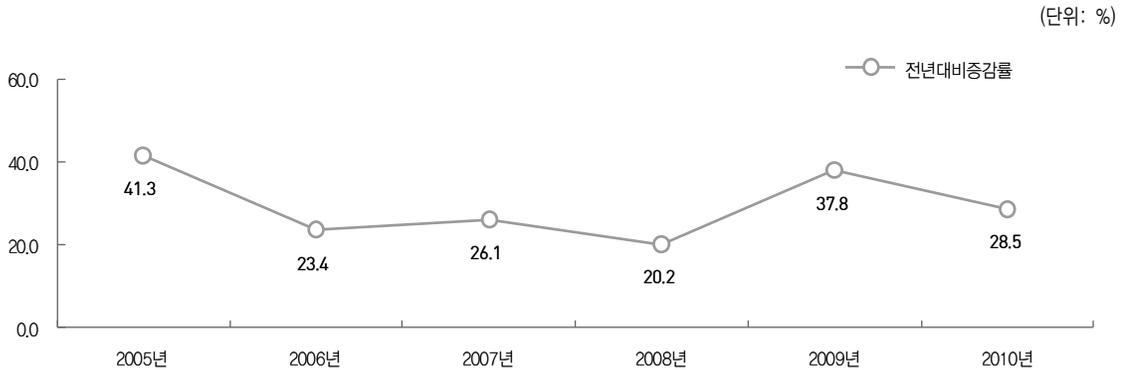
온라인게임의 매출 규모는 2010년에 4조 7,672억 원으로 나타났으며, 연평균 27.1% 증가한 것으로 나타났다. 매출액 규모를 연도별로 보면 2005년에 1조 4,397억 원, 2006년에 1조 7,768억 원, 2007년에 2조 2,403억 원, 2008년에 2조 6,922억 원, 2009년에 3조 7,087억 원, 그리고 2010년에는 4조 7,672억 원으로 나타났다. 즉, 온라인게임은 안정적으로 성장세를 지속해 왔으며 향후에도 이러한 성장세는 지속될 것으로 예상된다.

〈표 4-4-8〉 게임산업 온라인게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위: 억 원)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	연평균증감률(%)
매출액 규모	14,397	17,768	22,403	26,922	37,087	47,672	27.1
전년대비증감률(%)	41.3	23.4	26.1	20.2	37.8	28.5	-

〈그림 4-4-4〉 게임산업 온라인게임 매출액 전년대비증감률



4.2.4 게임산업 비디오게임 매출액 현황

2010년 게임산업의 비디오게임 매출액 규모는 4,268억 원으로 전년대비 18.8% 감소했고 연평균 33.0% 증가했다.

국내 비디오게임 매출액 규모는 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. 그러나 2010년에는 매출이 감소했다.

비디오게임 매출은 외국업체가 개발한 소프트웨어를 수입 유통하는 사업분야에 집중되어 있기 때문에 국내 개발사의 비디오게임 분야에 대한 적극적인 관심과 참여가 필요하다.

〈표 4-4-9〉 게임산업 비디오게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위: 억 원)

구분	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	연평균증감률(%)
매출액 규모	1,365	4,201	5,021	5,257	4,268	33.0
전년대비증감률(%)	▽37.5	207.8	19.5	4.7	▽18.8	-

국내에서 정식으로 발매된 비디오게임 타이틀은 크게 Xbox용, Play Station용, 닌텐도Wii용 그리고 닌텐도DS용으로 나누어 볼 수 있는데, 국내에서 정식으로 발매된 비디오게임 타이틀 수는 2009년 267개에서 2010년 236개로 전년대비 11.6% 감소하였다. 구체적으로는 PS3용 비디오게임 타이틀을 제외하고는 그 수가 모두 감소하였다. PS3용 비디오게임 타이틀은 다른 비디오게임 타이틀의 수가 모두 감소하였음에도 불구하고, 2009년 80개에서 2010년 104개를 발매하면서, 전년대비 30.0% 증가하였다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-4-10〉 게임산업 국내 정식 발매 비디오 게임 타이틀 수

(단위: 개)

구분	2009년	2010년	전년대비증감률(%)
Xbox360	53	49	▽7.5
PS3	80	104	30.0
PSP	58	42	▽27.6
PS2	16	7	▽56.3
닌텐도 Wii	20	12	▽40.0
닌텐도DS	40	22	▽45.0
합계	267	236	▽11.6

4.2.5 게임산업 모바일게임 매출액 현황

모바일게임 매출액 규모는 2010년 3,167억 원으로 전년대비 21.4% 증가했으며, 2005년부터 2010년 까지 연평균 10.3% 증가했다. 연도별로 보면 2005년 1,939억 원에서 시작하여 2008년 까지 지속적으로 성장했으며 2009년 2,608억 원으로 잠시 하락세로 접어들었으나 2010년에 3,167억 원으로 전년대비 21.4% 증가하였다.

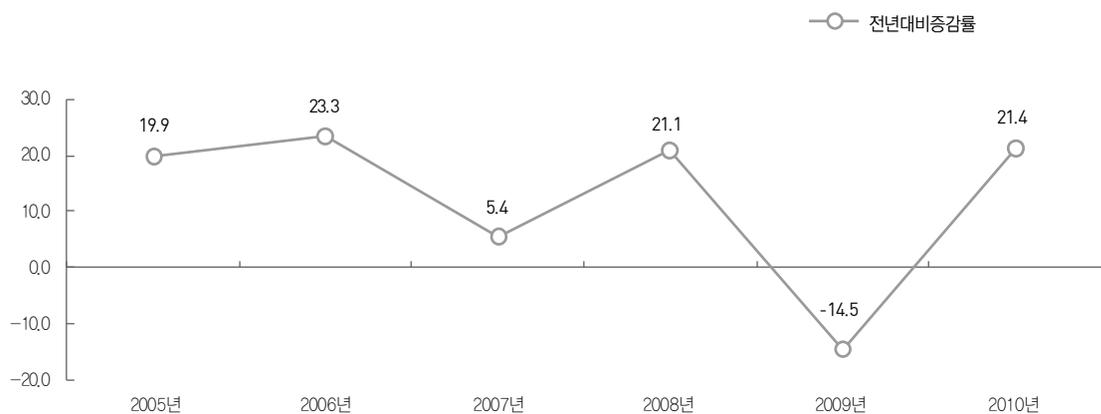
〈표 4-4-11〉 게임산업 모바일게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위: 억 원)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	연평균 증감률(%)
매출액 규모	1,939	2,390	2,518	3,050	2,608	3,167	10.3
전년대비증감률(%)	19.9	23.3	5.4	21.1	▽14.5	21.4	-

〈그림 4-4-5〉 게임산업 모바일게임 매출액 전년대비증감률

(단위: %)



4.2.6 게임산업 매출액 규모별 매출액 현황

2010년 게임산업 매출액 규모별 매출액 현황을 보면 100억 원 이상이 4조 8,020억 원으로 전체 매출액의 64.6%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 그 다음은 1억원 이상 10억 원 미만이 1조 3,664억 원으로 전체 매출액의 18.4%를 차지하였다. 10억원 이상 100억 원 미만의 사업체는 6,849억 원으로 9.2%의 비중을 나타냈고 1억 원 미만은 5,776억 원으로 전체 매출액의 7.8%의 비중을 차지하였다.

게임산업은 100억 원 이상의 대형 사업체가 주도하고 있으며, 특히 게임제작 및 배급업에서는 85.8% 비중을 차지하여 게임제작 및 배급업이 대형 사업체 위주임을 알 수 있다. 제작 및 배급에서 매출을 주도하는 온라인 게임의 경우 다른 플랫폼들 보다 높은 평균 개발 비용과 개발 인원 및 기간을 필요로 하는 것이 소규모 사업체의 선전을 어렵게 하는 원인으로 꼽을 수 있다. 그러나 게임 유통업의 경우 10억 원 미만 규모의 사업체들이 이끌어 나가고 있다. 이는 PC방과 아케이드게임장이 대부분 개인 사업체 형태의 소규모로 운영되고 있기 때문이다.

〈표 4-4-12〉 게임산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

매출액 규모		1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
게임 제작 및 배급업	온라인게임	1,068	42,022	481,217	4,242,946	4,767,253
	비디오게임	138	1,748	54,087	370,808	426,781
	모바일게임	2,448	40,218	108,784	165,215	316,665
	PC게임	60	11,940	-	-	12,000
	아케이드게임	727	6,788	40,825	23,126	71,466
	소계	4,441	102,716	684,913	4,802,095	5,594,165
	비중(%)	0.1	1.8	12.2	85.8	100.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	527,096	1,233,032	-	-	1,760,128
	전자 게임장 운영업	46,143	30,682	-	-	76,825
	소계	573,239	1,263,714	-	-	1,836,953
	비중(%)	31.2	68.8	-	-	100.0
합계		577,680	1,366,430	684,913	4,802,095	7,431,118
비중(%)		7.8	18.4	9.2	64.6	100.0

연도별로 살펴보면 10억 원 이상 100억 원 미만과 100억 원 이상은 2010년에 전년대비 각각 26.1%, 19.2% 증가했으며 연평균 27.8%, 23.1% 증가한 것으로 나타났다. 반면에 1억 원 미만 및 1억 원 이상 10억 원 미만의 2010년 중소기업의 매출은 전년대비 감소한 것으로 나타났다.

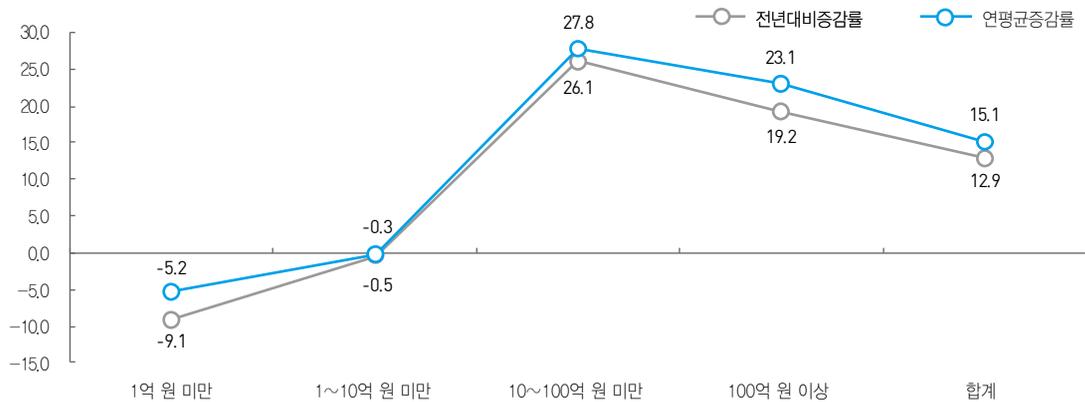
〈표 4-4-13〉 게임산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도	매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2008년		642,887	1,373,413	419,645	3,168,755	5,604,700
2009년		635,329	1,373,271	543,279	4,028,721	6,580,600
2010년		577,680	1,366,430	684,913	4,802,095	7,431,118
전년대비증감률(%)		▽9.1	▽0.5	26.1	19.2	12.9
연평균증감률(%)		▽5.2	▽0.3	27.8	23.1	15.1

〈그림 4-4-6〉 게임산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

4.2.7 게임산업 종사자 규모별 매출액 현황

2010년 게임산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 살펴보면 100인 이상 사업체의 매출액 비중이 61.6%(4조 5,762억 원)로 가장 큰 것으로 조사되었다. 1인 이상 4인 이하 규모의 비중은 19.6%(1조 4,536억 원), 5인 이상 9인 이하 규모의 비중은 7.1%(5,274억 원), 10인 이상 49인 이하 규모의 비중은 가장 작은 비중인 4.9%(3,648억 원)로 나타났다.

종사자 규모별로 살펴 보면 게임산업은 100인 이상 규모의 사업체들이 주도하고 있는 것처럼 보이나, 업종별로 살펴보면 게임제작 및 배급업은 100인 이상이 주도하고 있고, 게임유통업은 1인 이상 4인 이하 규모의 소형 사업체들이 이끌고 있음을 알 수 있다. 매출액 규모별 매출액에서와 마찬가지로 게임 제작 및 배급업은 대형사업체 위주이며, 게임 유통업은 중소형 규모의 사업체 위주이기 때문이다. 즉, 제작 및 배급업의 경우 게임 개발 및 배급에 투입되는 인력이 많이 필요하고 유통업의 경우 컴퓨터 게임 방 운영업과 전자 게임장 운영업은 4인 이하로 운영하는 소규모 업체가 대부분이기 때문에 이러한 매출액 현황이 나타난다고 볼 수 있다.

〈표 4-4-14〉 게임산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

업종	종사자 규모	종사자 규모					합계
		1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	
게임 제작 및 배급업	온라인게임	8,501	17,823	110,776	387,207	4,242,946	4,767,253
	비디오게임	10,430	75,932	119,584	-	220,835	426,781
	모바일게임	5,303	10,393	89,921	98,552	112,496	316,665
	PC게임	-	12,000	-	-	-	12,000
	아케이드게임	2,754	23,260	22,326	23,126	-	71,466
	소계	26,988	139,408	342,607	508,885	4,576,277	5,594,165
	비중(%)	0.5	2.5	6.1	9.1	81.8	100.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	1,349,795	388,065	22,268	-	-	1,760,128
	전자 게임장 운영업	76,825	-	-	-	-	76,825
	소계	1,426,620	388,065	22,268	-	-	1,836,953
	비중(%)	77.7	21.1	1.2	-	-	100.0
합계	1,453,608	527,473	364,875	508,885	4,576,277	7,431,118	
비중(%)	19.6	7.1	4.9	6.8	61.6	100.0	

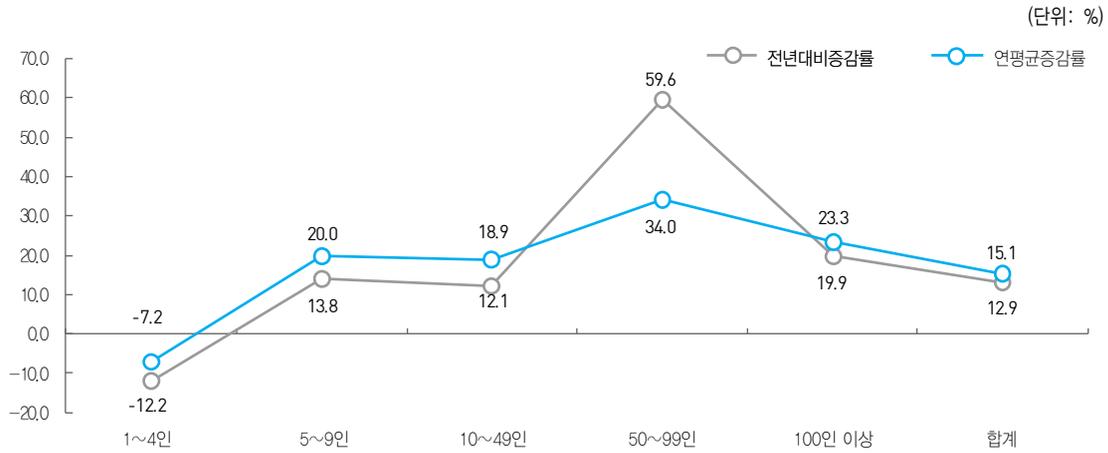
2010년 종사자 규모별 연도별 매출액을 살펴보면, 전년대비 가장 크게 증가한 종사자 규모는 50인 이상 99인 이하 사업체로 전년대비 59.6% 증가했다. 이어서 100인 이상 규모의 사업체는 전년대비 19.9%, 5인 이상 9인 이하 규모 사업체는 13.8% 증가 그리고 10인 이상 49인 이하 규모는 전년대비 12.1% 증가했다. 반면, 1인 이상 4인 이하 규모의 영세한 사업체 매출액은 전년대비 12.2% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-15〉 게임산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도	종사자 규모	종사자 규모					합계
		1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	
2008년		1,687,322	366,316	258,227	283,582	3,009,253	5,604,700
2009년		1,655,876	463,622	325,625	318,792	3,816,685	6,580,600
2010년		1,453,608	527,473	364,875	508,885	4,576,277	7,431,118
전년대비증감률(%)		▽12.2	13.8	12.1	59.6	19.9	12.9
연평균증감률(%)		▽7.2	20.0	18.9	34.0	23.3	15.1

〈그림 4-4-7〉 게임산업 증사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

4.2.8 게임산업 지역별 매출액 현황

2010년 게임산업 지역별 매출액 현황을 보면 가장 많은 매출액을 창출한 지역은 서울이며 4조 803억 원(54.9%)이었다. 그 다음은 경기도로 2조 3,470억 원(31.6%), 부산은 1,273억 원(1.7%)로 나타났다. 그 외 지역은 전체 매출액의 1.5% 이하로 조사되어 지역 간 편차가 큰 것으로 나타났다. 이는 게임 제작 및 배급업의 경우 사업체가 서울과 경기도에 집중적으로 존재하기 때문이다. 서울과 경기를 제외하고는 게임 유통업체 이외에는 사업체가 전무한 실정이며, 게임산업이 발전하기 위해서는 각 지역의 관심이 매우 필요하며, 각 지역에 맞는 정책이 마련되어야 할 것이다.

〈표 4-4-16〉 게임산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

지역	업종	게임 제작 및 배급업	게임 유통업	합계	비중(%)
6개 시	서울	3,607,918	472,460	4,080,378	54.9
	부산	6,953	120,398	127,351	1.7
	대구	24,169	88,114	112,283	1.5
	인천	3,764	105,802	109,566	1.5
	광주	1,807	65,886	67,693	0.9
	대전	2,058	88,741	90,799	1.2
	울산	122	43,666	43,788	0.6
	소계	38,873	512,607	551,480	7.4
9개 도	경기도	1,934,555	412,491	2,347,046	31.6
	강원도	491	48,646	49,137	0.7
	충청북도	1,325	43,342	44,667	0.6
	충청남도	7,174	71,416	78,590	1.1
	전라북도	3,136	52,566	55,702	0.7
	전라남도	-	50,996	50,996	0.7
	경상북도	442	67,310	67,752	0.9
	경상남도	251	79,131	79,382	1.1
	제주도	-	25,988	25,988	0.3
	소계	1,947,374	851,886	2,799,260	37.7
합계	5,594,165	1,836,953	7,431,118	100.0	

연도별로 보면 2009년 대비 2010년 매출액이 증가한 지역은 서울과 경기도 두 곳 뿐임을 알 수 있다. 이는 서울과 경기도를 제외하고는 게임관련 유통업체만이 있기 때문이며 지역간 불균형이 심각한 상황임을 보여준다.

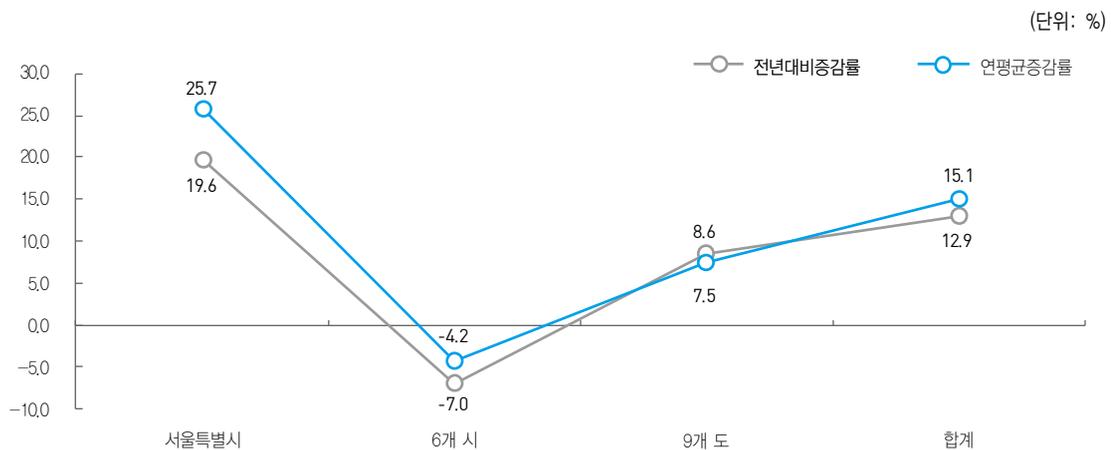
서울은 전년대비 19.6% 증가했고 연평균 25.7% 증가했다. 6개 시는 전년대비와 연평균이 각각 7.0%, 4.2% 감소한 것으로 나타난 반면에 9개 도는 경기도의 매출액 증가로 인해 전년대비 8.6% 증가했고 연평균 7.5% 증가했다.

〈표 4-4-17〉 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2008년	2009년	2010년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	서울	2,582,078	3,410,415	4,080,378	19.6	25.7
	6개 시	부산	137,557	136,952	127,351	▽7.0
6개 시	대구	121,336	119,337	112,283	▽5.9	▽3.8
	인천	123,658	122,456	109,566	▽10.5	▽5.9
	광주	78,396	76,372	67,693	▽11.4	▽7.1
	대전	94,284	93,322	90,799	▽2.7	▽1.9
	울산	45,293	44,588	43,788	▽1.8	▽1.7
	소계	600,524	593,027	551,480	▽7.0	▽4.2
	9개 도	경기도	1,928,287	2,096,587	2,347,046	11.9
강원도		55,369	53,558	49,137	▽8.3	▽5.8
충청북도		50,372	49,331	44,667	▽9.5	▽5.8
충청남도		81,997	81,437	78,590	▽3.5	▽2.1
전라북도		57,425	56,289	55,702	▽1.0	▽1.5
전라남도		58,366	53,334	50,996	▽4.4	▽6.5
경상북도		72,693	71,358	67,752	▽5.1	▽3.5
경상남도		89,577	87,698	79,382	▽9.5	▽5.9
제주도		28,012	27,566	25,988	▽5.7	▽3.7
소계		2,422,098	2,577,158	2,799,260	8.6	7.5
합계		5,604,700	6,580,600	7,431,118	12.9	15.1

〈그림 4-4-8〉 게임산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업**
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

4.3 게임산업 수출입액 현황

2010년 게임산업의 수출액은 16억 610만 달러로 나타났으며 전년대비 29.4% 증가했고 연평균 21.2% 증가했다. 수입액은 2억 4,253만 달러로 전년대비 27.0% 감소했고 연평균 20.8% 감소했다.

연도별로 보면 수출액은 2008년에 10억 9,386만 달러에서 2009년에 12억 4,085만 달러 2010년에는 16억 610만 달러로 조사되어 2008년부터 꾸준히 증가한 것으로 나타났다. 수입액은 2008년에 3억 8,692만 달러였으며 2009년에는 3억 3,225만 달러, 2010년에는 2억 4,253만 달러로 지속적으로 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-18〉 게임산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2008년	2009년	2010년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출액	1,093,865	1,240,856	1,606,102	29.4	21.2
수입액	386,920	332,250	242,532	▽27.0	▽20.8

4.3.1 게임산업 지역별 수출액 현황

게임산업에서 수출액이 가장 많은 나라는 중국이며 수출액은 5억 9,586만 달러로 추정되어 전체 수출액의 37.1%를 차지했다. 일본 수출액은 4억 3,525만 달러로 27.1%의 비중을 차지했으며 동남아는 2억 4,252만 달러로 15.1%의 비중을 보였다. 그 외 다른 지역을 보면 북미 지역이 1억 4,776만 달러(9.2%), 유럽 지역이 1억 3,812만 달러(8.6%), 그리고 기타 지역이 4,657만 달러(2.9%)로 조사되었다.

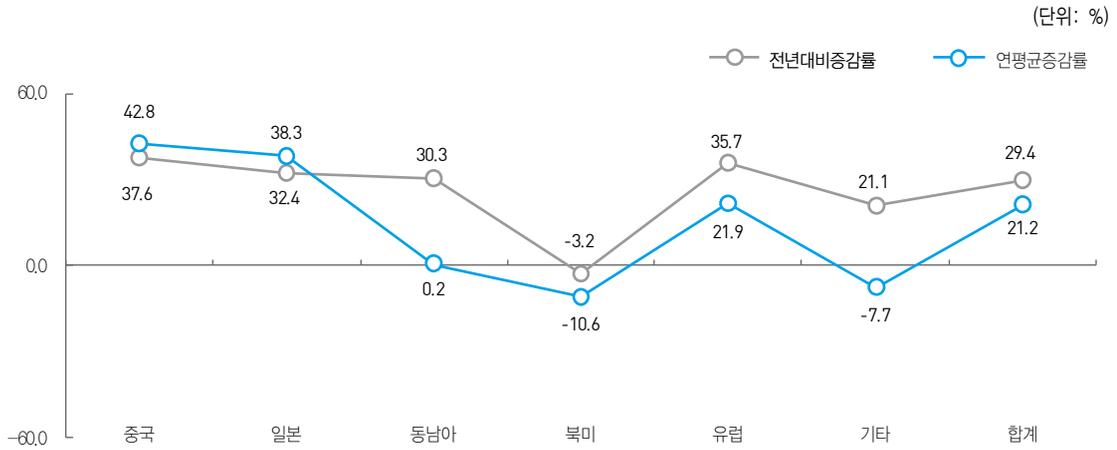
증감률을 보면 중국은 전년대비 37.6% 증가했으며 연평균은 42.8% 증가하여 다른 국가들에 비하여 큰 폭의 증가율을 보였다. 연도별로 보면 2008년에 2억 9,206만 달러에서 2009년에 4억 3,305만 달러로 증가했으며 2010년에는 5억 9,586만 달러로 나타나 큰 성장 폭을 나타냈다. 즉, 중국으로의 수출액이 지속적으로 증가하였고 향후에도 증가가 계속될 것으로 예상되므로 중국 시장에 적합한 게임 개발 및 현지화에 대한 투자가 적극적으로 이루어져야 할 것이다.

〈표 4-4-19〉 게임산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수출액					
	2008년	2009년	2010년	비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
중국	292,062	433,059	595,864	37.1	37.6	42.8
일본	227,524	328,827	435,254	27.1	32.4	38.3
동남아	241,744	186,128	242,521	15.1	30.3	0.2
북미	184,863	152,625	147,761	9.2	▽3.2	▽10.6
유럽	92,979	101,750	138,125	8.6	35.7	21.9
기타	54,693	38,467	46,577	2.9	21.1	▽7.7
합계	1,093,865	1,240,856	1,606,102	100.0	29.4	21.2

<그림 4-4-9> 게임산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

4.3.2 게임산업 해외 수출방식

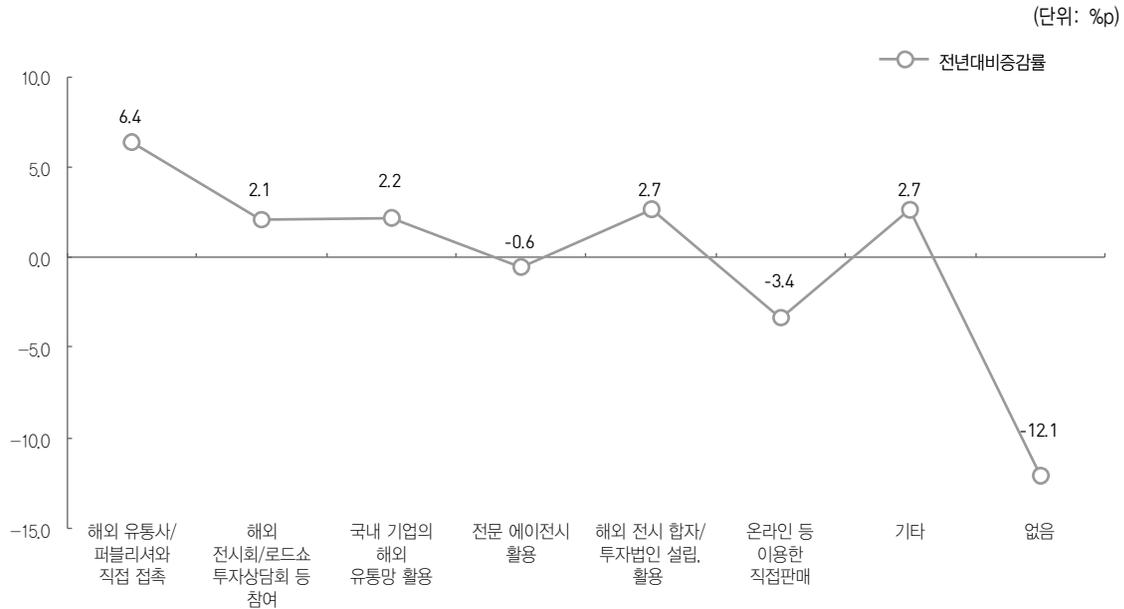
게임산업 해외 수출방식은 해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉이 41.1%로 가장 많았으며 이는 전년대비 6.4%p 증가한 수치이다. 그 다음은 해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여가 17.0%, 국내 기업의 해외 유통망 활용이 14.7%, 전문 에이전시 활용이 8.3%, 해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용이 7.4%, 온라인 등을 이용한 직접 판매가 5.7%, 기타가 4.2%, 없음이 1.6% 순으로 나타났다.

전년대비증감률 보면 기타가 2.7%p 증가했고, 해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용이 2.7%p 증가했으며 해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉이 6.4%p 증가했다. 없음은 12.1%p 감소했고, 온라인 등을 이용한 직접 판매는 3.4%p 감소했으며 전문 에이전시 활용은 0.6%p 감소한 것으로 나타났다.

<표 4-4-20> 게임산업 해외 수출방식

진출 경로 구분	2008년	2009년	2010년	전년대비증감(%p)
해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉	44.1	34.7	41.1	6.4
해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여	17.8	14.9	17.0	2.1
국내 기업의 해외 유통망 활용	11.7	12.5	14.7	2.2
전문 에이전시 활용	10.6	8.9	8.3	▽0.6
해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용	8.8	4.7	7.4	2.7
온라인 등을 이용한 직접 판매	5.2	9.1	5.7	▽3.4
기타	1.8	1.5	4.2	2.7
없음	-	13.7	1.6	▽12.1
합계	100.0	100.0	100.0	-

〈그림 4-4-10〉 게임산업 해외 수출방식 전년대비 증감



4.4 게임산업 종사자 현황

2010년 게임산업 종사자 수는 총 9만 4,973명으로 조사되었고, 전년대비 2.6% 증가했으나 2008년부터 2010년 까지 3년간 연평균 0.2% 감소했다.

중분류별로 보면 게임 제작 및 배급업 종사자는 4만 8,585명으로 전체 종사자 중 51.2%를 차지했고, 전년대비 12.0% 증가했으며 연평균 6.6% 증가했다. 게임 유통업 종사자는 4만 6,388명으로 48.8%를 차지했고, 전년대비 5.7% 감소했으며 연평균 6.1% 감소한 것으로 나타났다.

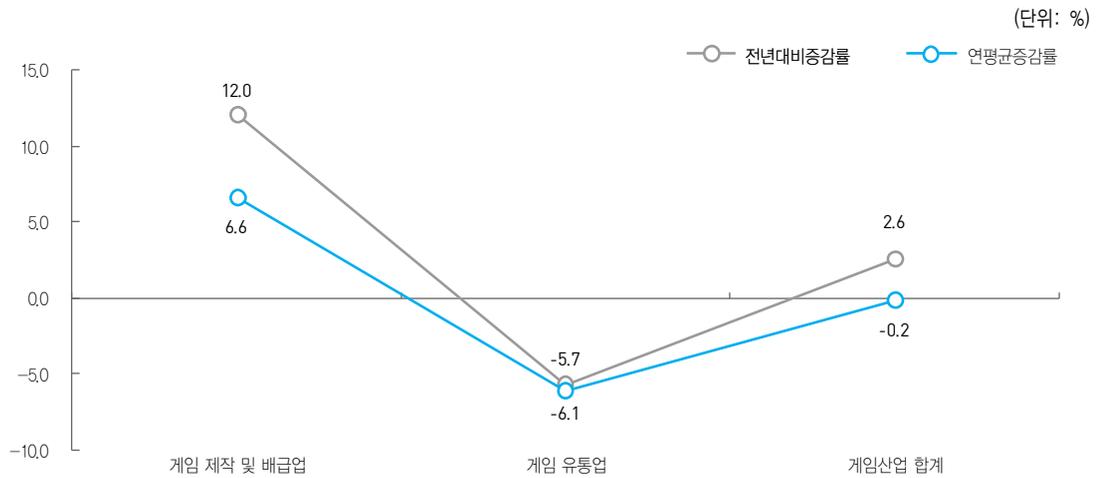
게임 제작 및 배급업의 종사자 수 증가는 매출액 증가에 비하면 다소 적은 편이나, 이는 국내 온라인 게임의 해외로열티 증가로 신규 인력수요가 그리 많지 않기 때문으로 분석되고 있다. 그러나 향후, 게임산업의 성장은 온라인게임과 모바일게임을 중심으로 지속될 것으로 전망되며, 이 분야의 종사자 수가 증가할 것으로 예상된다.

〈표 4-4-21〉 게임산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	종사자 수			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2008년	2009년	2010년			
게임 제작 및 배급업	42,730	43,365	48,585	51.2	12.0	6.6
게임 유통업	52,562	49,168	46,388	48.8	▽5.7	▽6.1
게임산업 합계	95,292	92,533	94,973	100.0	2.6	▽0.2

〈그림 4-4-11〉 게임산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

4.4.1 게임산업 매출액 규모별 종사자 현황

2010년 게임산업의 매출액 규모별 종사자를 보면 100억 원 이상 규모의 종사자가 3만 6,638명으로 전체의 38.6%를 차지했고 1억 원 이상 10억 원 미만 규모의 종사자는 3만 2,336명으로 34.0%를 차지했다. 1억 원 미만 종사자는 1만 5,776명으로 16.6%, 10억 원 이상 100억 원 미만은 1만 223명으로 10.8%의 비중을 차지했다.

〈표 4-4-22〉 게임산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

업종		매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
게임 제작 및 배급업	온라인게임		48	596	7,635	33,133	41,412
	비디오게임		3	21	687	1,598	2,309
	모바일게임		51	768	1,479	1,745	4,043
	PC게임		2	121	-	-	123
	아케이드게임		13	101	422	162	698
	소계		117	1,607	10,223	36,638	48,585
	비중(%)		0.2	3.3	21.0	75.4	100.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업		15,044	30,318	-	-	45,362
	전자 게임장 운영업		615	411	-	-	1,026
	소계		15,659	30,729	-	-	46,388
	비중(%)		33.8	66.2	-	-	100.0
합계			15,776	32,336	10,223	36,638	94,973
비중(%)			16.6	34.0	10.8	38.6	100.0

증감률을 보면 1억 원 미만 규모 사업체 종사자는 전년대비 4.2% 감소했으며 연평균 9.2% 감소하여 감소추세가 지속되고 있다. 1억 원 이상 10억 원 미만 규모 사업체 종사자는 전년대비 4.8% 감소했고 연평균 4.2% 감소했다. 10억 원 이상 100억 원 미만 규모 사업체 종사자는 전년대비 17.7% 증가했고 연평균 10.6% 증가하여 다른 규모 사업체 종사자들 보다 증감 폭이 큰 것으로 나타났다. 100억 원 이상 규모 사업체 종사자는 전년대비 9.6% 증가했고 연평균 6.1% 증가했다.

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업**
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

연도별로 살펴보면 매출액 10억 원 이상 100억 원 미만 사업체와 100억 원 이상 사업체의 종사자 수는 지속적으로 증가하고 있으며, 1억 원 미만 사업체와 1억 원 이상 10억 원 미만 사업체의 종사자 수는 지속적으로 감소하는 것으로 나타났다. 이는 중소기업의 매출액 감소에 따라 종사자 수 또한 감소한 것으로 볼 수 있다.

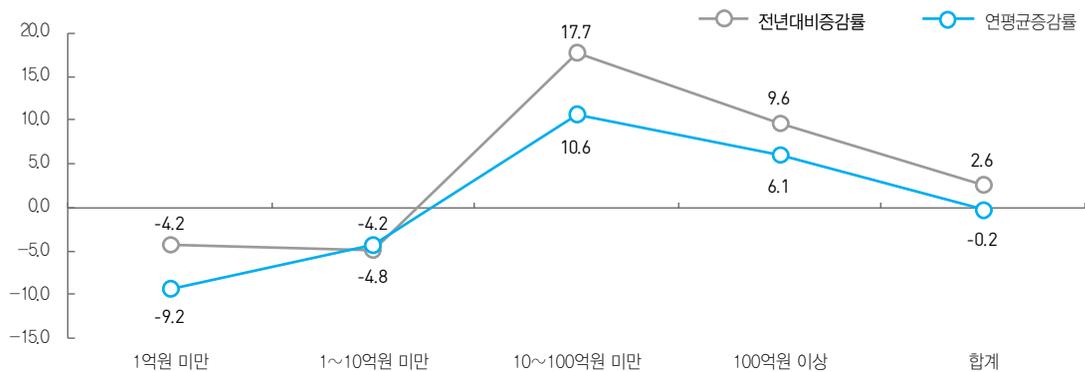
〈표 4-4-23〉 게임산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도 \ 매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2008년	19,127	35,252	8,355	32,558	95,292
2009년	16,470	33,951	8,687	33,425	92,533
2010년	15,776	32,336	10,223	36,638	94,973
전년대비증감률(%)	▽4.2	▽4.8	17.7	9.6	2.6
연평균증감률(%)	▽9.2	▽4.2	10.6	6.1	▽0.2

〈그림 4-4-12〉 게임산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

4.4.2 게임산업 종사자 규모별 종사자 현황

2010년 게임산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면 1인 이상 4인 이하 규모의 종사자 수는 3만 6,898명으로 38.9%를 차지하여 가장 큰 비중을 차지하였다. 5인 이상 9인 이하 규모 사업체 종사자 수는 1만 259명(10.8%), 10인 이상 49인 이하 규모 사업체 종사자 수는 5,306명(5.6%), 50인 이상 99인 이하 규모의 사업체 종사자 수는 6,938명(7.3%), 그리고 100인 이상의 규모 사업체 종사자 수는 3만 5,572명(37.5%)으로 나타났다.

〈표 4-4-24〉 게임산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

업종		종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
게임 제작 및 배급업	온라인게임		232	424	2,211	5,412	33,133	41,412
	비디오게임		3	21	1,038	-	1,247	2,309
	모바일게임		91	132	1,298	1,330	1,192	4,043
	PC게임		-	123	-	-	-	123
	아케이드게임		33	228	241	196	-	698
	소계		359	928	4,788	6,938	35,572	48,585
	비중(%)		0.7	1.9	9.9	14.3	73.2	100.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업		35,513	9,331	518	-	-	45,362
	전자 게임장 운영업		1,026	-	-	-	-	1,026
	소계		36,539	9,331	518	-	-	46,388
	비중(%)		78.8	20.1	1.1	-	-	100.0
합계		36,898	10,259	5,306	6,938	35,572	94,973	
비중(%)		38.9	10.8	5.6	7.3	37.5	100.0	

증감률을 보면 50인 이상 99인 이하 규모사업체의 종사자 수는 전년대비 30.3% 증가했고 연평균 15.7% 증가하여 가장 큰 증가폭을 보였다. 10인 이상 49인 이하 규모 종사자는 전년대비 20.8% 증가했으며 연평균 11.2% 증가했다. 100인 이상 규모의 종사자 또한 증가했는데 전년대비 10.5%, 연평균 5.6% 증가한 것으로 나타났다. 반면, 1인 이상 4인 이하 규모의 종사자는 전년대비 6.0%, 연평균 5.2% 감소했으며, 5인 이상 9인 이하 규모 종사자는 전년대비 9.7%, 연평균 10.6% 감소하여 가장 큰 폭으로 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-25〉 게임산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2008년		41,095	12,826	4,292	5,182	31,897	95,292
2009년		39,263	11,358	4,391	5,323	32,198	92,533
2010년		36,898	10,259	5,306	6,938	35,572	94,973
전년대비증감률(%)		▽6.0	▽9.7	20.8	30.3	10.5	2.6
연평균증감률(%)		▽5.2	▽10.6	11.2	15.7	5.6	▽0.2

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

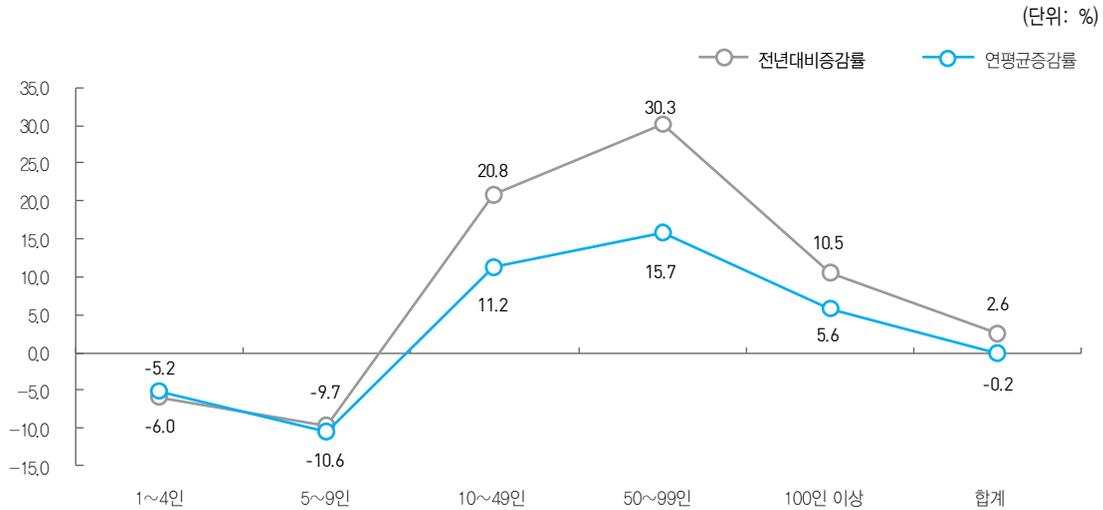
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-4-13〉 게임산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

4.4.3 게임산업 지역별 종사자 현황

2010년 게임산업의 지역별 종사자 현황을 보면 서울의 종사자 수는 3만 9,705명으로 전체의 41.8%를 차지했으며 이는 전년대비 5.4% 연평균 2.8% 증가한 수치이다.

6개 시의 종사자 수는 1만 3,586명으로 전체 종사자 수의 14.3%를 차지했고 9개 도의 종사자 수는 4만 1,682명으로 43.9%를 차지했다. 9개 도 중에서 경기도 지역의 종사자 수가 2만 9,676명으로 전체의 31.2%를 차지하여 다른 도 지역보다 비교적 큰 비중을 보였다. 6개 시 중에서는 부산 지역의 종사자 수가 3,133명으로 전체의 3.3%를 차지하여 다른 도시보다 큰 비중을 나타냈다.

게임 제작 및 배급업 종사자의 비중을 살펴보면 서울에 59.2%, 경기도에 39.6%로 수도권에 많은 수가 집중되어 있고, 게임 유통업 종사자 또한 서울에 23.6% 경기도 22.5%로 나타나 수도권에 많은 수의 종사자가 있는 것으로 나타났다.

〈표 4-4-26〉 게임산업 지역별 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	업종	업종			비중(%)
		게임 제작 및 배급업	게임 유통업	합계	
6개 시	서울	28,772	10,933	39,705	41.8
	부산	71	3,062	3,133	3.3
	대구	252	2,357	2,609	2.7
	인천	43	2,716	2,759	2.9
	광주	15	1,729	1,744	1.8
	대전	22	2,265	2,287	2.4
	울산	2	1,052	1,054	1.1
	소계	405	13,181	13,586	14.3
9개 도	경기도	19,252	10,424	29,676	31.2
	강원도	6	1,372	1,378	1.5
	충청북도	21	1,228	1,249	1.3
	충청남도	79	1,822	1,901	2.0
	전라북도	38	1,525	1,563	1.6
	전라남도	-	1,461	1,461	1.5
	경상북도	7	1,725	1,732	1.8
	경상남도	5	1,999	2,004	2.1
	제주도	-	718	718	0.8
	소계	19,408	22,274	41,682	43.9
합계	48,585	46,388	94,973	100.0	

〈표 4-4-27〉 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	연도			전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
		2008년	2009년	2010년		
6개 시	서울	37,591	37,672	39,705	5.4	2.8
	부산	3,529	3,248	3,133	▽3.5	▽5.8
	대구	3,125	2,712	2,609	▽3.8	▽8.6
	인천	3,283	2,876	2,759	▽4.1	▽8.3
	광주	2,172	1,902	1,744	▽8.3	▽10.4
	대전	2,792	2,455	2,287	▽6.8	▽9.5
	울산	1,258	1,103	1,054	▽4.4	▽8.5
	소계	16,159	14,296	13,586	▽5.0	▽8.3
9개 도	경기도	27,437	27,771	29,676	6.9	4.0
	강원도	1,592	1,489	1,378	▽7.5	▽7.0
	충청북도	1,473	1,352	1,249	▽7.6	▽7.9
	충청남도	2,206	2,013	1,901	▽5.6	▽7.2
	전라북도	1,835	1,628	1,563	▽4.0	▽7.7
	전라남도	1,687	1,599	1,461	▽8.6	▽6.9
	경상북도	2,118	1,865	1,732	▽7.1	▽9.6
	경상남도	2,402	2,112	2,004	▽5.1	▽8.7
	제주도	792	736	718	▽2.4	▽4.8
	소계	41,542	40,565	41,682	2.8	0.2
합계	95,292	92,533	94,973	2.6	▽0.2	

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

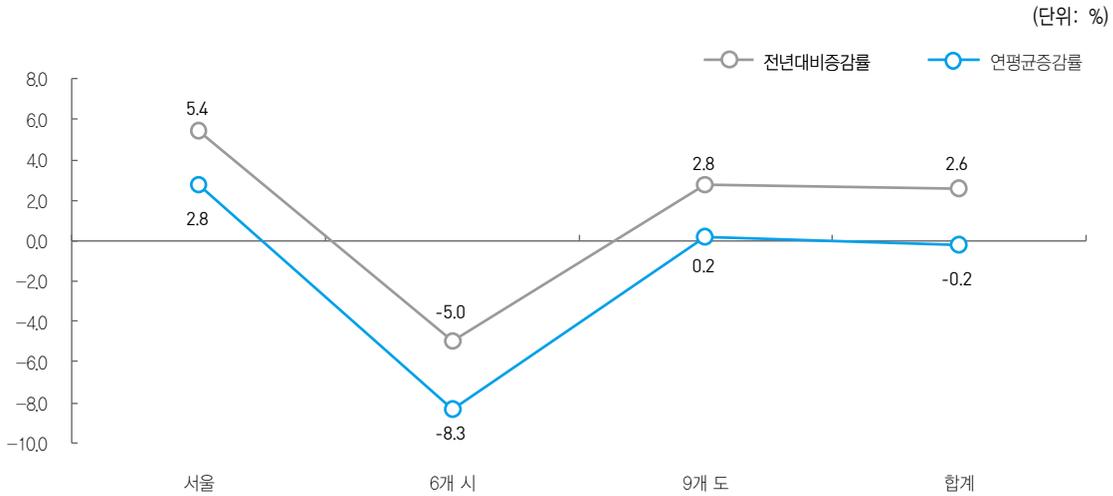
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-4-14〉 게임산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

4.4.4 게임산업 직무별 종사자 현황¹¹⁸⁾

2010년 게임산업에서 게임 유통업을 제외한 전체 종사자 수는 4만 8,585명으로 전년대비 12.0% 증가했으며 연평균 6.6% 증가했다.

직무별로 보면 그래픽디자이너 종사자 수가 1만 1,327명으로 전체 종사자의 23.3%로 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 컴퓨터프로그래머 종사자 수는 1만 345명으로 전체 종사자의 21.3%, 일반관리직 종사자 수는 5,458명으로 11.2%, 기획 종사자 수는 5,057명으로 10.4%를 차지했다. 이 밖에도 홍보/마케팅 종사자 수는 3,799명(7.8%)이며 고객지원 종사자 수는 2,618명(5.4%), 시스템엔지니어 종사자 수는 2,419명(5.0%), 게임운영자 종사자 수는 2,383명(4.9%), 품질관리는 2,119명(4.4%), 게임 PD는 1,550명(3.2%), H/W개발은 782명(1.6%), 시나리오작가는 388명(0.8%), 사운드크리에이터는 340명(0.7%)으로 조사되었다.

한편, 그래픽디자이너는 2008년부터 꾸준히 증가하여 전년대비 3.7%, 연평균 5.1%의 증가율을 보였다. 연도별로 보면 2008년에 1만 255명, 2009년에 1만 928명, 2010년에 1만 1,327명으로 조사되었다. 일반관리직 인력은 2008년에 4,145명에서 2009년에 4,770명으로 증가했으며 2010년에는 5,458명으로 다시 증가하여 꾸준한 증가율을 보였으며 이는 전년대비 14.4%, 연평균 14.8% 증가했다. 또한 홍보/마케팅, 품질관리, 고객지원도 2008년부터 꾸준히 증가하여 왔으며 이러한 현상은 이용 고객수가 증가하면서 고객들을 대상으로 하는 서비스 필요성이 증가되고 있기 때문으로 보인다.

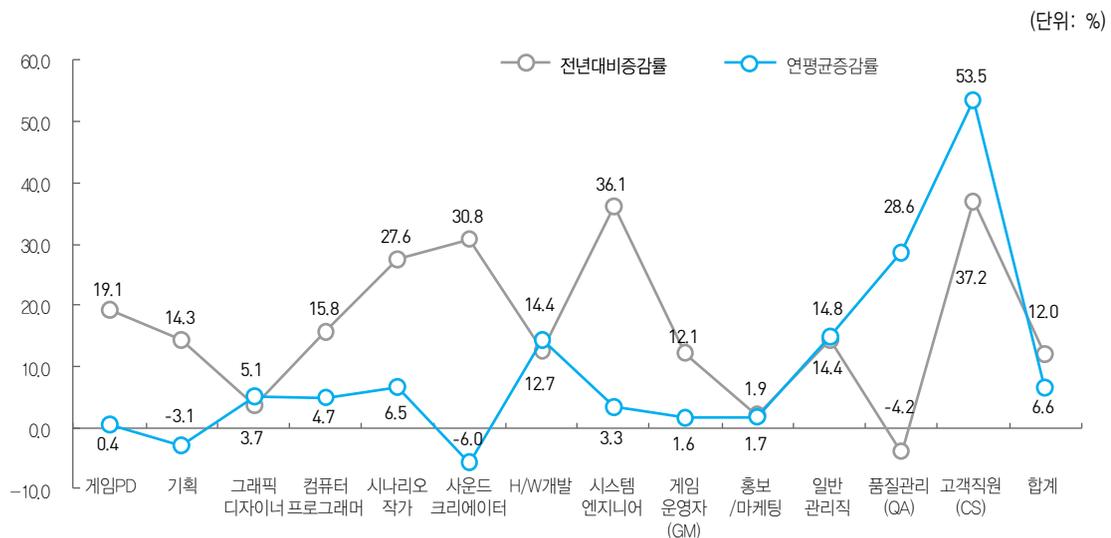
118) 게임 유통업 종사자 제외

〈표 4-4-28〉 게임산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

직무	연도	2008년	2009년	2010년	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
게임PD		1,538	1,301	1,550	3.2	19.1	0.4
기획		5,384	4,423	5,057	10.4	14.3	▽3.1
그래픽디자이너		10,255	10,928	11,327	23.3	3.7	5.1
컴퓨터프로그래머		9,443	8,933	10,345	21.3	15.8	4.7
시나리오작가		342	304	388	0.8	27.6	6.5
사운드크리에이터		385	260	340	0.7	30.8	▽6.0
H/W개발		598	694	782	1.6	12.7	14.4
시스템엔지니어		2,265	1,778	2,419	5.0	36.1	3.3
게임운영자(GM)		2,307	2,125	2,383	4.9	12.1	1.6
홍보/마케팅		3,675	3,729	3,799	7.8	1.9	1.7
일반관리직		4,145	4,770	5,458	11.2	14.4	14.8
품질관리(QA)		1,282	2,212	2,119	4.4	▽4.2	28.6
고객지원(CS)		1,111	1,908	2,618	5.4	37.2	53.5
합계		42,730	43,365	48,585	100.0	12.0	6.6

〈그림 4-4-15〉 게임산업 직무별 종사자 수 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

4.4.5 게임산업 성별 종사자 현황¹¹⁹⁾

2010년 게임 유통업을 제외한 게임산업에서 남자 종사자 수는 3만 5,448명으로 전체의 73.0%로 나타났고 여자 종사자 수는 1만 3,137명으로 27.0%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

연도별로 성별 종사자 추이를 살펴보면, 남자는 2008년에 76.4%, 2009년에 74.5%, 2010년에 73.0%로 비중이 조금씩 감소하고 있는 반면에 여자 종사자는 2008년에 23.6%, 2009년에 25.5%, 2010년에 27.0%로 조금씩 비중이 증가하고 있다.

119) 게임 유통업 종사자 제외

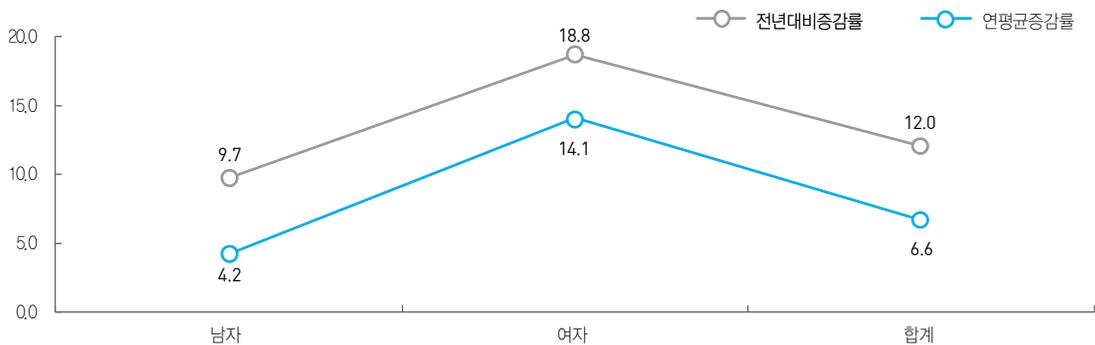
〈표 4-4-29〉 게임산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	성	남자		여자		합계
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
2008년		32,646	76.4	10,084	23.6	42,730
2009년		32,307	74.5	11,058	25.5	43,365
2010년		35,448	73.0	13,137	27.0	48,585
전년대비증감률(%)		9.7		18.8		12.0
연평균증감률(%)		4.2		14.1		6.6

〈그림 4-4-16〉 게임산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

4.4.6 게임산업 학력별 종사자 현황

2010년 게임산업 종사자 중 대졸 학력의 종사자는 66.8%로 가장 높은 비중을 보였으며 전문대졸 종사자는 20.9%, 고졸 이하 종사자는 7.8%, 대학원 졸업 이상 종사자는 4.6%로 나타나, 대학원 졸업이상 종사자 비중이 가장 낮은 것으로 나타났다.

직무별로 보면 게임PD는 대졸이 79.5%, 대학원 졸업 이상이 11.6%, 전문대졸이 4.0%, 고졸 이하가 4.8%로 나타났다. 기획은 대졸이 66.0%, 전문대졸이 20.4%, 고졸 이하는 7.3%, 대학원졸 이상은 6.3%였으며 그래픽디자이너는 대졸이 59.9%, 전문대졸이 27.7%, 고졸 이하가 10.8%, 대학원졸 이상이 1.6%인 것으로 조사되었다. 또한 컴퓨터프로그래머는 대졸이 69.5%이며 전문대졸이 18.4%, 고졸 이하는 6.8%, 대학원 졸업 이상은 5.3%로 나타났다.

〈표 4-4-30〉 게임산업 학력별 직무별 종사자 분포

(N=394, 단위: %)

직무 \ 학력	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
게임PD	4.8	4.0	79.5	11.6	100.0
기획	7.3	20.4	66.0	6.3	100.0
그래픽디자이너	10.8	27.7	59.9	1.6	100.0
컴퓨터프로그래머	6.8	18.4	69.5	5.3	100.0
시나리오작가	9.1	24.2	63.6	3.0	100.0
사운드크리에이터	17.6	9.8	68.6	3.9	100.0
H/W 개발	3.8	19.7	74.2	2.3	100.0
시스템엔지니어	8.6	24.4	62.6	4.4	100.0
게임운영자(GM)	12.2	28.6	58.2	1.0	100.0
홍보/마케팅	2.2	14.6	77.3	6.0	100.0
일반관리직	6.3	15.0	72.4	6.2	100.0
QA(품질관리)	13.3	32.4	51.1	3.2	100.0
CS(고객지원)	7.0	37.5	54.7	0.8	100.0
전체	7.8	20.9	66.8	4.6	100.0

* 종사자 분포 비율은 반올림한 값임

연도별로 보면 대졸 종사자는 2008년 66.3%에서 2009년 65.9%로 감소했으나 2010년 66.8%로 증가했다. 전문대졸 종사자는 2008년 20.4%에서 2009년 21.2%로 증가한 후에 2010년 20.9%로 소폭 감소했다. 고졸 이하는 2008년 8.4%에서 2009년 9.4%로 증가한 후에 2010년 7.8%로 감소했다. 대학원 졸업 이상 종사자는 2008년 4.9%, 2009년 3.5%, 2010년 4.6%인 것으로 조사되었다.

〈표 4-4-31〉 게임산업 학력별 연도별 종사자 분포

(단위: %)

연도 \ 학력	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2008년(N=403)	8.4	20.4	66.3	4.9	100.0
2009년(N=214)	9.4	21.2	65.9	3.5	100.0
2010년(n=394)	7.8	20.9	66.8	4.6	100.0

4.4.7 게임산업 경력별 종사자 현황

2010년 게임산업 경력별 종사자 현황을 보면 1년 이상 3년 미만이 37.8%이며 3년 이상 5년 미만은 24.8%로 나타났다. 1년 미만은 20.0%, 5년 이상 10년 미만은 14.3%, 10년 이상은 3.1%로 조사되었다.

게임PD는 3년 이상 5년 미만과 5년 이상 10년 미만이 각각 25.6%로 가장 많았으며 1년 미만이 21.3%, 1년 이상 3년 미만이 17.6%, 10년 이상이 9.9%로 나타났다. 기획은 1년 이상 3년 미만이 38.2%로 가장 많았고 3년 이상 5년 미만은 25.8%, 1년 미만은 21.6%, 5년 이상 10년 미만은 11.9%, 10년 이상은 2.5%로 조사되었다. 그래픽디자이너는 1년 이상 3년 미만이 40.5%로 가장 높았으며 3년 이상 5년 미만은 27.5%, 1년 미만은 18.1%, 5년 이상 10년 미만은 12.5%, 10년 이상은 1.4%로 조사되었다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-4-32〉 게임산업 경력별 직무별 종사자 분포

(N=394, 단위: %)

직무	경력	경력					합계
		1년 미만	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상	
전체		20.0	37.8	24.8	14.3	3.1	100.0
게임PD		21.3	17.6	25.6	25.6	9.9	100.0
기획		21.6	38.2	25.8	11.9	2.5	100.0
그래픽디자이너		18.1	40.5	27.5	12.5	1.4	100.0
컴퓨터프로그래머		21.6	36.5	25.1	13.9	2.9	100.0
시나리오작가		39.4	48.5	12.1	-	-	100.0
사운드크리에이터		15.7	31.4	37.3	13.7	2	100.0
H/W 개발		6.8	32.6	27.3	22.7	10.6	100.0
시스템엔지니어		20.9	31.8	22.2	20.9	4.2	100.0
게임운영자(GM)		18.9	38.3	29.6	12.8	0.5	100.0
홍보/마케팅		17.5	44.5	18.7	16.6	2.6	100.0
일반관리직		17.2	42	21.9	13.8	5.1	100.0
QA(품질관리)		20.7	43.1	29.3	5.9	1.1	100.0
CS(고객지원)		50.0	33.6	12.5	3.1	0.8	100.0

※ 종사자 분포 비율은 반올림한 값임

경력별 연도별 종사자 분포를 살펴보면, 2008년부터 2010년까지 동일하게 1년 이상 3년 미만의 종사자가 30.0% 이상의 비중을 차지하여 가장 높은 비중을 차지하였고, 다음은 3년 이상 5년 미만의 종사자가 24.0% 이상을 차지하여 다음으로 높은 비중을 차지하였다. 특히, 1년 이상 5년 미만의 종사자 비중은 2008년 62.8%, 2009년 55.7%, 그리고 2010년 62.6%로 굉장히 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-4-33〉 게임산업 경력별 연도별 종사자 분포

(단위: %)

연도	경력	경력					합계
		1년 미만	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상	
2008년(N=403)		17.8	38.8	24.0	16.4	3.0	100.0
2009년(N=213)		20.5	30.9	24.8	18.9	4.9	100.0
2010년(N=394)		20.0	37.8	24.8	14.3	3.1	100.0
연평균		19.4	35.8	24.5	16.5	3.7	-

4.5 게임산업 게임 업체 연도별 현황

2010년 국내 게임 업체 수는 총 2만 658개로 나타나 전년대비 32.3% 감소했다. 제작/배급은 1,094개로 전체 업체 중 5.3%를 차지했으며 소비유통(컴퓨터 게임방, 전자 게임장)은 1만 9,564개로 94.7%를 차지했다. 보다 자세히 살펴보면 게임 사업체 2만 658개 중 제작/배급업체는 1,094개, 컴퓨터 게임방은 1만 9,014개, 전자 게임장은 550개인 것으로 조사되었다.

제작/배급은 2001년 2,117개에서 2010년에 1,094개로 감소했고 이는 연평균 7.1% 감소한 수치이다. 그 이유는 2009년까지는 등록기준(누적기준) 사업체 수와 정상영업 사업체 수를 이원화하여 파악 했으나, 2010년 부터는 정상운영 되는 사업체만을 관리하기로 함에 따라 차이를 보이는 것이다. 소비유통 사업체 수의 경우 2001년도에 4만 3,303개에서 감소폭이 지속되어 2010년에 1만 9,564개로 나타나 연평균 8.4%의 감소율을 기록했다. 소비유통 업체의 감소는 바다이야기 사건 이후 전자 게임장이 감소한 것이 주된 요인으로 판단된다.

〈표 4-4-34〉 게임산업 업종별 연도별 게임업체 현황(게임제작협회 및 지자체 등록 기준)

(단위: 개)

업종	연도	연도별 게임업체 현황(누적)										비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
		2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년			
게임 제작 및 배급업	게임 제작업	1,381	1,774	2,059	2,567	2,839	2,786	2,792	3,317	3,666	1,094	5.3	▽78.6	▽7.1
	게임 배급업	736	859	921	1,001	958	845	952	1,256	1,445				
	소계	2,117	2,633	2,980	3,568	3,797	3,631	3,744	4,573	5,111	1,094	5.3	▽78.6	▽7.1
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	22,548	21,123	20,846	20,893	22,171	20,986	20,607	21,496	21,547	19,014	92.0	▽11.8	▽1.9
	전자 게임장 운영업	20,755	13,265	13,821	14,133	15,094	15,747	10,182	3,224	3,877	550	2.7	▽85.8	▽33.2
	소계	43,303	34,388	34,667	35,026	37,265	36,733	30,789	24,720	25,424	19,564	94.7	▽23.0	▽8.4
합계		45,420	37,021	37,647	38,594	41,062	40,364	34,533	29,293	30,535	20,658	100.0	▽32.3	▽8.4

4.6 게임산업 비용 지출 현황

2010년 게임산업의 비용 지출 비중을 보면 제작부분에서 비용 지출이 52.3%로 가장 많았으며, R&D에 지출하는 비용이 18.1%로 두 번째로 많은 것으로 나타났다. 그 외에 배급은 8.5%, 마케팅/홍보는 8.3%, 로열티는 6.3%, 기타는 4.8%, 교육훈련은 1.7% 순으로 나타났다.

연도별로 살펴보면 제작부분에 지출되는 비용은 2008년부터 2010년 까지 지속적으로 증가한 것으로 나타났고, 로열티로 지출되는 비용은 2008년부터 2010년 까지 지속적으로 감소한 것으로 나타났다. 배급, 마케팅, 홍보, R&D, 교육훈련 등 비용은 지속적인 증가세 또는 감소세를 나타내지 않았다.

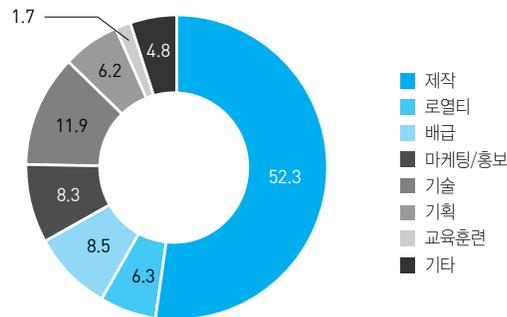
〈표 4-4-35〉 게임산업 비용 지출 현황

(단위: %)

구분	제작	로열티	배급	마케팅/홍보	R&D		교육훈련	기타	총 사업비용
					기술	기획			
2008년 (N=403)	55.1	3.7	8.3	8.0	12.6	4.9	1.1	6.3	100.0
2009년 (N=202)	54.8	4.6	7.9	7.6	12.4	4.4	1.9	6.4	100.0
2010년 (N=437)	52.3	6.3	8.5	8.3	11.9	6.2	1.7	4.8	100.0
연평균	54.1	4.9	8.2	8.0	12.3	5.2	1.6	5.8	-

〈그림 4-4-17〉 게임산업 비용 지출 부문(2010년)

(단위: %)



4.7 게임산업 주력 플랫폼

게임산업의 주력 플랫폼은 온라인게임이 43.5%로 가장 높은 것으로 나타났으며, 그 다음은 모바일게임이 30.7%로 조사되었다. 아케이드게임은 19.0%였으며 비디오게임이 3.0%, PC게임이 2.5%, 휴대용게임이 1.4%순으로 나타났다.

연도별로 보면 온라인게임은 2008년에 50.4%, 2009년에 47.2%, 그리고 2010년에 43.5%로 그 비중이 점차 줄어들고 있다. 모바일게임은 2008년에 22.1%였으며 2009년에 27.7%로 감소 후, 2010년에 30.7%로 다시 증가했다. 아케이드게임은 2008년에 18.9%, 2009년에 16.3%, 그리고 2010년에 19.0%로 조사되었다. 휴대용게임은 2008년에 2.0%에서 2009년에 3.0%로 증가했고, 2010년에 1.4%로 감소했다. 비디오게임은 2008년에 5.0%, 2009년에 4.0%, 2010년에 3.0%로 조사되었고 PC게임은 2008년에 1.7%, 2009년에 1.8%, 2010년에 2.5%인 것으로 조사되었다.

〈표 4-4-36〉 게임업체 주력 플랫폼 현황

(N=437, 단위: %)

연도	플랫폼	온라인게임	모바일게임	아케이드게임	휴대용게임	비디오게임	PC게임	합계
2008년 (N=403)		50.4	22.1	18.9	2.0	5.0	1.7	100.0
2009년 (N=400)		47.2	27.7	16.3	3.0	4.0	1.8	100.0
2010년 (N=437)		43.5	30.7	19.0	1.4	3.0	2.5	100.0
연평균		47.0	26.8	18.1	2.1	4.0	2.0	-

* 플랫폼별 분포 비율은 반올림한 값임

4.8 게임산업 주요 제작/배급 장르

2010년 게임산업의 주요 제작/배급 장르를 보면 롤플레이싱게임이 17.6%로 가장 많았으며 액션/대전/어드벤처게임은 15.7%로 조사되었다. 웹보드게임은 12.5%였으며 스포츠게임이 10.0%, 슈팅게임이 10.1%, 기타 시뮬레이션게임이 8.0%, 교육용게임과 전략시뮬레이션게임이 각각 6.6%, 8.6%, 기타 게임이 5.0%, 기능성게임이 4.2%, 프라이즈게임이 1.6% 순으로 나타났다.

〈표 4-4-37〉 게임산업 플랫폼별 주요 제작/배급 장르 현황

(N=435, 단위: %)

플랫폼	장르	롤 플레이싱	액션/ 대전/ 어드벤처	웹보드 게임	스포츠 게임	슈팅 게임	기타 시뮬레이션	교육용 게임	전략 시뮬레이션	기타	체감 게임	기능성 게임	프라이즈 게임
온라인게임		29.3	12.8	10.4	8.8	7.6	5.8	5.8	11.9	4.3	-	3.0	0.3
PC게임		5.6	16.7	16.7	5.6	11.1	5.6	16.7	16.7	5.6	-	-	-
아케이드게임		4.0	10.7	12.1	15.4	18.8	3.4	2.7	4.0	13.4	-	6.7	8.7
비디오게임		16.7	30.6	-	16.7	16.7	-	5.6	11.1	2.8	-	-	-
모바일게임		12.7	18.7	15.8	8.2	8.2	13.9	8.5	7.0	2.2	-	4.7	-
휴대용게임		16.7	33.3	16.7	8.3	-	-	16.7	-	-	-	8.3	-
전체		17.6	15.7	12.5	10.0	10.1	8.0	6.6	8.6	5.0	-	4.2	1.6

* 장르별 플랫폼별 분포 비율은 반올림한 값임

게임을 주요 장르에 따라 분류하여 2008년부터 2010년 까지 추이를 살펴본 결과 웹보드게임, 슈팅게임, 교육용게임, 전략시뮬레이션게임, 기능성게임 총 5가지의 게임은 게임 산업에서의 비중이 지속적으로 높아져왔다. 그리고 롤플레이싱게임과 액션/대전/어드벤처게임은 지속적으로 비중이 낮아지고 있다. 3년간 평균 비중을 살펴본 결과 롤플레이싱게임이 18.8%로 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났고, 액션/대전/어드벤처게임이 17.1%로 두 번째로 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 다음은 웹보드게임, 스포츠게임, 슈팅게임, 기타 시뮬레이션게임, 전략시뮬레이션게임, 교육용게임 순으로 나타났다.

이 때 현재까지의 분류기준에서는 교육용게임과 기능성게임이 분리되어 있으나, 기능성게임의 상당

01
출판산업02
만화산업03
음악산업04
게임산업05
영화산업06
애니메이션산업07
방송산업08
광고산업09
캐릭터산업10
지식정보산업11
콘텐츠출판산업

수가 교육용 기능성게임임을 감안해서 살펴볼 필요가 있을 것이다. 교육용게임과 기능성게임의 3년간 평균의 합은 10.0%가 넘는 수치를 타나냈으며, 교육용게임은 상당한 비중을 차지한다고 볼 수 있을 것이다.

〈표 4-4-38〉 게임산업 연도별 주요 제작/배급 장르 현황

(N=400, 단위: %)

장르 연도	롤플레이	액션/ 대전/ 어드벤처	웹보드 게임	스포츠 게임	슈팅 게임	기타 시뮬레이션	교육용 게임	전략 시뮬레이션	기타	체감 게임	기능성 게임	프라이즈 게임
2008년 (N=403)	19.7	18.1	11.3	11.0	9.3	7.0	6.1	4.8	4.4	3.4	3.2	1.8
2009년 (N=400)	19.1	17.6	12.1	8.9	8.1	8.1	6.5	6.5	4.0	4.1	3.9	1.2
2010년 (N=435)	17.6	15.7	12.5	10.0	10.1	8.0	6.6	8.6	5.0	-	4.2	1.6
연평균	18.8	17.1	12.0	10.0	9.2	7.7	6.4	6.6	4.5	2.5	3.8	1.5

※ 장르별 분포 비율은 반올림한 값임

4.9 게임산업 게임 판매 방식

2010년 게임산업의 주된 게임 판매 방식으로 유통사를 통한 방법이 34.8%로 가장 많았고, 자체 판매망을 통한 방법이 29.5%로 그 다음 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 그리고 이동통신사를 통한 판매가 11.5%, 오픈마켓이 18.7%, 기타가 3.7%, 인터넷 쇼핑몰이 1.8% 순으로 나타났다.

〈표 4-4-39〉 게임산업 주된 게임 판매 방식 현황

(N=432, 단위: %)

판매방식 플랫폼	유통사를 통한 방법	자체 판매망을 통한 방법	이동 통신사를 통한 판매	오픈마켓	기타	인터넷 쇼핑몰
온라인게임	44.2	42.4	1.4	6.0	3.7	2.3
PC게임	25.0	33.3	-	8.3	16.7	16.7
아케이드게임	42.1	43.2	-	7.4	6.3	1.1
비디오게임	45.0	20.0	-	20.0	10.0	5.0
모바일게임	20.7	9.3	31.1	37.8	1.0	-
휴대용게임	22.2	22.2	-	44.4	-	11.1
전체	34.8	29.5	11.5	18.7	3.7	1.8

※ 판매 방식별 플랫폼별 분포 비율은 반올림한 값임

연도별로 보면 오픈마켓을 통한 판매 방식은 지속적인 증가를 보이고 있으나, 나머지 다른 판매방식은 지속적인 감소를 보이고 있다. 향후 스마트기기의 보급 확대로 인해 오픈마켓을 통한 판매 방식은 더욱 더 확대 될 것으로 보인다.

〈표 4-4-40〉 게임산업 연도별 주된 게임 판매 방식 현황

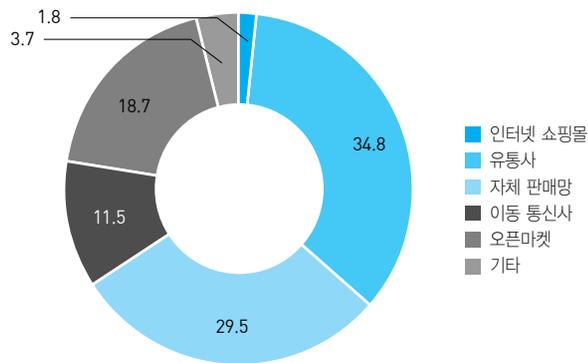
(단위: %)

연도	판매 방식	유통사를 통한 방법	자체 판매망을 통한 방법	이동 통신사를 통한 판매	오픈마켓	기타	인터넷 쇼핑몰
2008년(N=403)		44.5	34.7	13.9	-	3.7	3.3
2009년(N=393)		38.9	31.3	13.7	10.4	3.5	2.2
2010년(N=432)		34.8	29.5	11.5	18.7	3.7	1.8
연평균		39.4	31.8	13.0	-	3.6	2.4

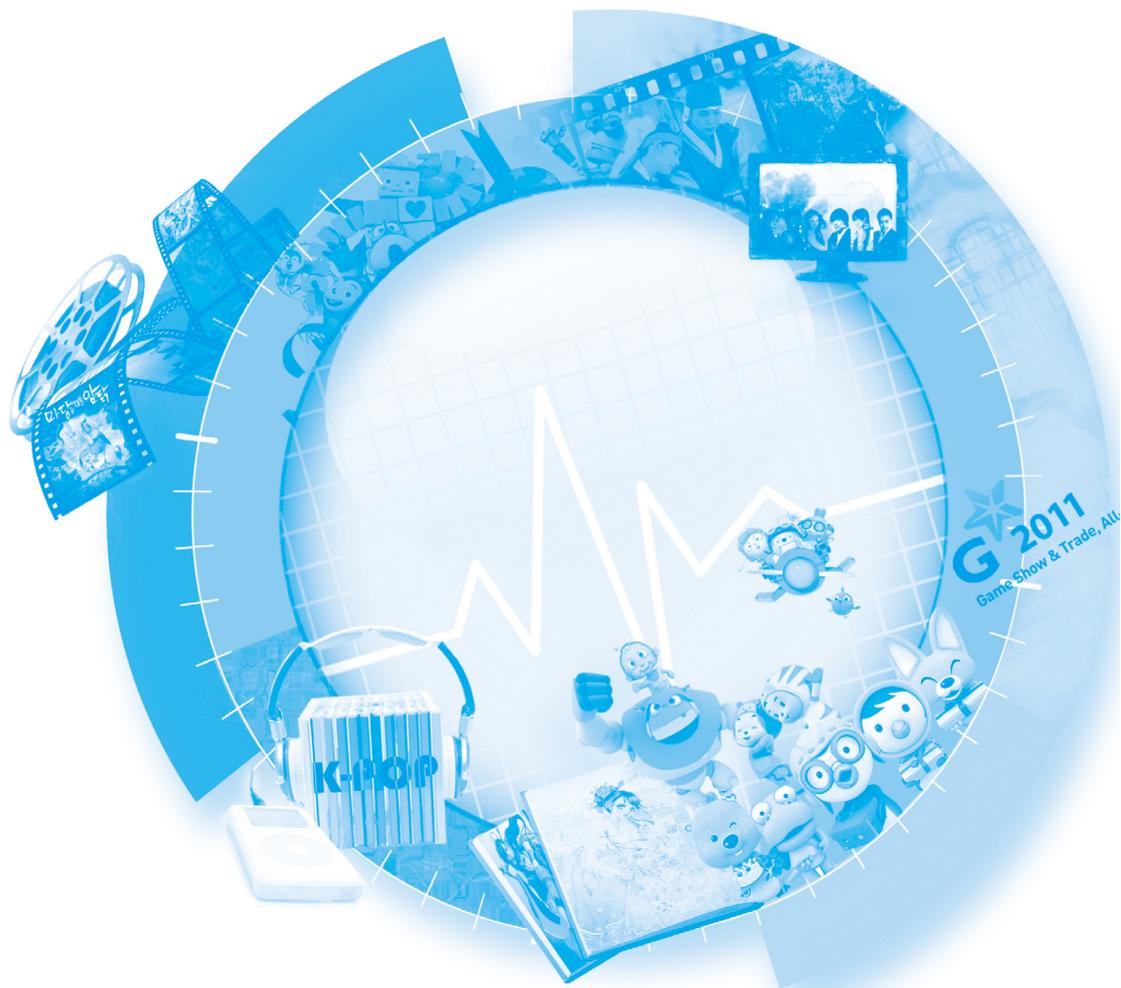
※ 판매 방식별 분포 비율은 반올림한 값임

〈그림 4-4-18〉 게임산업 주된 게임 판매 방식(2010년)

(단위: %)



게임산업



〈표 4-1〉 게임산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2005년	41,062	141,263	8,679,800	4,381,563	50.48	564,660	232,923
2006년	32,802	105,773	7,448,900	3,655,175	49.07	671,994	207,556
2007년	34,533	92,572	5,143,600	2,487,445	48.36	781,004	389,549
2008년	29,293	95,292	5,604,700	2,808,000	50.10	1,093,865	386,920
2009년	30,535	92,533	6,580,600	3,348,867	50.89	1,240,856	332,250
2010년	20,658	94,973	7,431,118	3,768,320	50.71	1,606,102	242,532
전년대비증감률(%)	▽32.3	2.6	12.9	12.5	-	29.4	▽27.0
연평균증감률(%)	▽12.8	▽7.6	▽3.1	▽3.0	-	23.3	0.8

〈표 4-2〉 게임산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황

구분	연도	사업체 수 (개)	매출액 (억 원)	종사자 수 (명)	1인당 평균매출액 (억 원)	사업체당 평균매출액 (억 원)	
게임 제작 및 배급업	2005년	3,797	28,551	60,669	0.47	7.52	
	2006년	3,631	28,796	32,714	0.88	7.93	
	2007년	3,744	29,824	36,828	0.81	7.97	
	2008년	4,573	35,884	42,730	0.84	7.85	
	2009년	5,111	45,720	43,365	1.05	8.95	
	2010년	1,094	55,941	48,585	1.15	51.13	
전년대비증감률(%)			▽78.6	22.4	12.0	9.2	471.6
연평균증감률(%)			▽22.0	14.4	▽4.3	19.6	46.7
게임 유통업	2005년	37,265	58,247	80,594	0.72	1.56	
	2006년	29,171	45,693	73,059	0.63	1.57	
	2007년	30,789	21,612	55,744	0.39	0.70	
	2008년	24,720	20,163	52,562	0.38	0.82	
	2009년	25,424	20,086	49,168	0.41	0.79	
	2010년	19,564	18,369	46,388	0.40	0.94	
전년대비증감률(%)			▽23.0	▽8.5	▽5.7	▽3.1	18.8
연평균증감률(%)			▽12.1	▽20.6	▽10.5	▽11.3	▽9.7
게임산업 전체	2005년	41,062	86,798	141,263	0.61	2.11	
	2006년	32,802	74,489	105,773	0.70	2.27	
	2007년	34,533	51,436	92,572	0.56	1.49	
	2008년	29,293	56,047	95,292	0.59	1.91	
	2009년	30,535	65,806	92,533	0.71	2.16	
	2010년	20,658	74,311	94,973	0.78	3.60	
전년대비증감률(%)			▽32.3	12.9	2.6	10.0	66.9
연평균증감률(%)			▽12.8	▽3.1	▽7.6	5.0	11.2

〈표 4-4〉 게임산업 업종별 매출액 현황

(단위: 억 원)

중분류	소분류	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급업	온라인게임	14,397	17,768	22,403	26,922	37,087	47,672	64.2	28.5	27.1
	비디오게임	2,183	1,365	4,201	5,021	5,257	4,268	5.7	▽18.8	14.3
	모바일게임	1,939	2,390	2,518	3,050	2,608	3,167	4.3	21.4	10.3
	PC게임	377	264	350	263	150	120	0.2	▽20.0	▽20.5
	아케이드게임	9,655	7,009	352	628	618	715	1.0	15.7	▽40.6
	소계	28,551	28,796	29,824	35,884	45,720	55,942	75.3	22.4	14.4
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	19,923	18,647	20,801	19,280	19,342	17,601	23.7	▽9.0	▽2.4
	전자 게임장 운영업	38,324	27,046	811	883	744	768	1.0	3.2	▽54.3
	소계	58,247	45,693	21,612	20,163	20,086	18,369	24.7	▽8.5	▽20.6
합계	86,798	74,489	51,436	56,047	65,806	74,311	100.0	12.9	▽3.1	

〈표 4-5〉 게임산업 게임 제작 및 배급업 업종별 매출액 현황

(단위: 억 원)

중분류	소분류	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급업	온라인게임	14,397	17,768	22,403	26,922	37,087	47,672	85.2	28.5	27.1
	비디오게임	2,183	1,365	4,201	5,021	5,257	4,268	7.6	▽18.8	14.3
	모바일게임	1,939	2,390	2,518	3,050	2,608	3,167	5.7	21.4	10.3
	PC게임	377	264	350	263	150	120	0.2	▽20.0	▽20.5
	아케이드게임	9,655	7,009	352	628	618	715	1.3	15.7	▽40.6
합계	28,551	28,796	29,824	35,884	45,720	55,942	100.0	22.4	14.4	

〈표 4-6〉 게임산업 게임 유통업 업종별 매출액 현황

(단위: 억 원)

중분류	소분류	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	19,923	18,647	20,801	19,280	19,342	17,601	95.8	▽9.0	▽2.4
	전자 게임장 운영업	38,324	27,046	811	883	744	768	4.2	3.2	▽54.3
합계		58,247	45,693	21,612	20,163	20,086	18,369	100.0	▽8.5	▽20.6

〈표 4-7〉 게임산업 온라인게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위: 억 원)

연도	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	연평균증감률(%)
매출액 규모	10,186	14,397	17,768	22,403	26,922	37,087	47,672	29.3
전년대비증감률(%)	35.1	41.3	23.4	26.1	20.2	37.8	28.5	-

* 연평균증감률은 2004년부터 2009년까지 6개년도 적용하여 산출

〈표 4-8〉 게임산업 비디오게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위: 억 원)

연도	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	연평균증감률(%)
매출액 규모	2,183	1,365	4,201	5,021	5,257	4,268	14.3
전년대비증감률(%)	17.0	▽37.5	207.8	19.5	4.7	▽18.8	-

〈표 4-9〉 게임산업 국내 정식 발매 비디오 게임 타이틀 수

(단위: 종)

구분	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	전년대비 증감률(%)
Xbox360	20	36	59	65	110	53	49	▽7.5
PS3	-	-	-	70	108	80	104	30.0
PSP	-	-	-	-	-	58	42	▽27.6
PS2	138	105	95	52	51	16	7	▽56.3
Wii	-	-	-	-	33	20	12	▽40.0
닌텐도DS	-	-	-	-	-	40	22	▽45.0
합계	158	141	154	187	302	267	236	▽11.6

〈표 4-10〉 게임산업 모바일게임 매출액 규모 및 증감률 추이

(단위: 억 원)

연도	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	연평균 증감률(%)
매출액 규모	1,004	1,458	1,617	1,939	2,390	2,518	3,050	2,608	3,167	15.4
전년대비증감률(%)	180.4	45.2	10.9	19.9	23.3	5.4	21.1	▽4.5	21.4	-

※ 연평균증감률은 2002년부터 2009년까지 8개년도 적용하여 산출

〈표 4-11〉 게임산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도 \ 매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2008년	642,887	1,373,413	419,645	3,168,755	5,604,700
2009년	635,329	1,373,271	543,279	4,028,721	6,580,600
2010년	577,680	1,366,430	684,913	4,802,095	7,431,118
전년대비증감률(%)	▽9.1	▽0.5	26.1	19.2	12.9
연평균증감률(%)	▽5.2	▽0.3	27.8	23.1	15.1

〈표 4-12〉 게임산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도 \ 종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2008년	1,687,322	366,316	258,227	283,582	3,009,253	5,604,700
2009년	1,655,876	463,622	325,625	318,792	3,816,685	6,580,600
2010년	1,453,608	527,473	364,875	508,885	4,576,277	7,431,118
전년대비증감률(%)	▽12.2	13.8	12.1	59.6	19.9	12.9
연평균증감률(%)	▽7.2	20.0	18.9	34.0	23.3	15.1

〈표 4-13〉 게임산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역 \ 연도	2008년	2009년	2010년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)	
서울	2,582,078	3,410,415	4,080,378	19.6	25.7	
6개 시	부산	137,557	136,952	127,351	▽7.0	▽3.8
	대구	121,336	119,337	112,283	▽5.9	▽3.8
	인천	123,658	122,456	109,566	▽10.5	▽5.9
	광주	78,396	76,372	67,693	▽11.4	▽7.1
	대전	94,284	93,322	90,799	▽2.7	▽1.9
	울산	45,293	44,588	43,788	▽1.8	▽1.7
	소계	600,524	593,027	551,480	▽7.0	▽4.2
9개 도	경기도	1,928,287	2,096,587	2,347,046	11.9	10.3
	강원도	55,369	53,558	49,137	▽8.3	▽5.8
	충청북도	50,372	49,331	44,667	▽9.5	▽5.8
	충청남도	81,997	81,437	78,590	▽3.5	▽2.1
	전라북도	57,425	56,289	55,702	▽1.0	▽1.5
	전라남도	58,366	53,334	50,996	▽4.4	▽6.5
	경상북도	72,693	71,358	67,752	▽5.1	▽3.5
	경상남도	89,577	87,698	79,382	▽9.5	▽5.9
	제주도	28,012	27,566	25,988	▽5.7	▽3.7
	소계	2,422,098	2,577,158	2,799,260	8.6	7.5
합계	5,604,700	6,580,600	7,431,118	12.9	15.1	

〈표 4-14〉 게임산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수출액						전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년		
게임산업	564,660	671,994	781,004	1,093,865	1,240,856	1,606,102	29.4	23.3
합계	564,660	671,994	781,004	1,093,865	1,240,856	1,606,102	29.4	23.3

구분	수입액						전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년		
게임산업	232,923	207,556	389,549	386,920	332,250	242,532	▽27.0	0.8
합계	232,923	207,556	389,549	386,920	332,250	242,532	▽27.0	0.8

〈표 4-15〉 게임산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수출액						비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년			
중국	117,449	158,591	241,330	292,062	433,059	595,864	37.1	37.6	38.4
일본	240,545	217,726	242,892	227,524	328,827	435,254	27.1	32.4	12.6
동남아	86,393	49,055	103,093	241,744	186,128	242,521	15.1	30.3	22.9
북미	88,652	133,727	138,238	184,863	152,625	147,761	9.2	▽3.2	10.8
유럽	28,233	42,336	41,393	92,979	101,750	138,125	8.6	35.7	37.4
기타	3,388	70,559	14,058	54,693	38,467	46,577	2.9	21.1	68.9
합계	564,660	671,994	781,004	1,093,865	1,240,856	1,606,102	100.0	29.4	23.3

〈표 4-16〉 게임산업 해외 수출방식

(단위: %)

진출 경로 구분	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	전년대비증감(%p)
해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉	42.4	42.6	44.1	34.7	41.1	6.4
해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여	15.5	18.1	17.8	14.9	17	2.1
국내 기업의 해외 유통망 활용	13.7	15.2	11.7	12.5	14.7	2.2
전문 에이전시 활용	9.9	12.7	10.6	8.9	8.3	▽0.6
해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용	4.8	6.8	8.8	4.7	7.4	2.7
온라인 등을 이용한 직접 판매	2.4	2.1	5.2	9.1	5.7	▽3.4
기타	1.5	2.5	1.8	1.5	4.2	2.7
없음	9.8	-	-	13.7	1.7	▽12.0
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-

〈표 4-17〉 게임산업 종사자 현황

(단위: 명)

종분류	종사자 수						비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년			
게임 제작 및 배급업	60,669	32,714	36,828	42,730	43,365	48,585	51.2	12.0	6.6
게임유통업	80,594	73,059	55,744	52,562	49,168	46,388	48.8	▽5.7	▽6.1
합계	141,263	105,773	92,572	95,292	92,533	94,973	100.0	2.6	▽0.2

〈표 4-18〉 게임산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2008년		19,127	35,252	8,355	32,558	95,292
2009년		16,470	33,951	8,687	33,425	92,533
2010년		15,776	32,336	10,223	36,638	94,973
	전년대비증감률(%)	▽4.2	▽4.8	17.7	9.6	2.6
	연평균증감률(%)	▽9.2	▽4.2	10.6	6.1	▽0.2

〈표 4-19〉 게임산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

연도 \ 종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2008년	41,095	12,826	4,292	5,182	31,897	95,292
2009년	39,263	11,358	4,391	5,323	32,198	92,533
2010년	36,898	10,259	5,306	6,938	35,572	94,973
전년대비증감률(%)	▽6.0	▽9.7	20.8	30.3	10.5	2.6
연평균증감률(%)	▽5.2	▽10.6	11.2	15.7	5.6	▽0.2

〈표 4-20〉 게임산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

지역 \ 연도	2008년	2009년	2010년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)	
서울	37,591	37,672	39,705	5.4	2.8	
6개 시	부산	3,529	3,248	3,133	▽3.5	▽5.8
	대구	3,125	2,712	2,609	▽3.8	▽8.6
	인천	3,283	2,876	2,759	▽4.1	▽8.3
	광주	2,172	1,902	1,744	▽8.3	▽10.4
	대전	2,792	2,455	2,287	▽6.8	▽9.5
	울산	1,258	1,103	1,054	▽4.4	▽8.5
	소계	16,159	14,296	13,586	▽5.0	▽8.3
9개 도	경기도	27,437	27,771	29,676	6.9	4.0
	강원도	1,592	1,489	1,378	▽7.5	▽7.0
	충청북도	1,473	1,352	1,249	▽7.6	▽7.9
	충청남도	2,206	2,013	1,901	▽5.6	▽7.2
	전라북도	1,835	1,628	1,563	▽4.0	▽7.7
	전라남도	1,687	1,599	1,461	▽8.6	▽6.9
	경상북도	2,118	1,865	1,732	▽7.1	▽9.6
	경상남도	2,402	2,112	2,004	▽5.1	▽8.7
	제주도	792	736	718	▽2.4	▽4.8
	소계	41,542	40,565	41,682	2.8	0.2
합계	95,292	92,533	94,973	2.6	▽0.2	

〈표 4-21〉 게임산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

직무	연도	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임PD		2,327	1,379	2,421	1,538	1,301	1,550	3.2	19.1	▽7.8
기획		7,008	3,521	4,610	5,384	4,423	5,057	10.4	14.3	▽6.3
그래픽디자이너		15,606	8,554	8,960	10,255	10,928	11,327	23.3	3.7	▽6.2
컴퓨터프로그래머		15,088	7,809	7,511	9,443	8,933	10,345	21.3	15.8	▽7.3
시나리오작가		288	204	165	342	304	388	0.8	27.6	6.1
사운드크리에이터		419	267	305	385	260	340	0.7	30.8	▽4.1
H/W개발		1,374	689	1,364	598	694	782	1.6	12.7	▽10.7
시스템엔지니어		1,935	1,331	1,218	2,265	1,778	2,419	5.0	36.1	4.6
게임운영자(GM)		3,459	2,100	2,769	2,307	2,125	2,383	4.9	12.1	▽7.2
홍보/마케팅		5,105	2,672	2,639	3,675	3,729	3,799	7.8	1.9	▽5.7
일반관리직					4,145	4,770	5,458	11.2	14.4	
품질관리(QA)		8,060	4,188	4,866	1,282	2,212	2,119	4.4	▽4.2	4.8
고객지원(CS)					1,111	1,908	2,618	5.4	37.2	
합계		60,669	32,714	36,828	42,730	43,365	48,585	100.0	12.0	▽4.3

※ 전체 종사자 중 게임유통업 종사자 제외

〈표 4-22〉 게임산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	성	종사자 수		합계
		남자	여자	
2005년		48,353	12,316	60,669
2006년		25,849	6,865	32,714
2007년		28,984	7,844	36,828
2008년		32,646	10,084	42,730
2009년		32,307	11,058	43,365
2010년		35,448	13,137	48,585
전년대비증감률(%)		9.7	18.8	12.0
연평균증감률(%)		▽6.0	1.3	▽4.3

※ 전체 종사자 중 게임유통업 종사자 제외

〈표 4-23〉 게임산업 학력별 종사자 분포

(단위: %)

구분	종사자 분포				합계
	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2005년	4.2	64.4	18.8	12.6	100.0
2006년	10.7	21.3	64.5	3.5	100.0
2007년	9.6	22.3	64.2	3.9	100.0
2008년(N=403)	8.4	20.4	66.3	4.9	100.0
2009년(N=214)	9.4	21.2	65.9	3.5	100.0
2010년(N=394)	7.8	20.9	66.8	4.6	100.0

〈표 4-24〉 게임산업 경력별 종사자 분포

(단위: %)

구분	종사자 분포					합계
	1년 미만	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상	
2005년	10.6	31.7	29.9	21.8	6.0	100.0
2006년	10.9	30.7	31.6	21.1	5.7	100.0
2007년	6.3	28.1	34.5	24.9	6.2	100.0
2008년(N=403)	17.8	38.8	24.0	16.4	3.0	100.0
2009년(N=214)	20.5	30.9	24.8	18.9	4.9	100.0
2010년(N=394)	20	37.8	24.8	14.3	3.1	100.0

〈표 4-25〉 게임산업 업종별 게임 업체 현황(게임제작협회 및 지자체 등록 기준): 2000~2010년

(단위: 개)

중분류	소분류	게임업체 현황(누적)											비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2000년	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년			
게임 제작 및 배급업	게임 제작업	952	1,381	1,774	2,059	2,567	2,839	2,786	2,792	3,317	3,666	1,094	5.3	▽78.6	▽3.1
	게임 배급업	547	736	859	921	1,001	958	845	952	1,256	1,445				
	소계	1,499	2,117	2,633	2,980	3,568	3,797	3,631	3,744	4,573	5,111				
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	21,460	22,548	21,123	20,846	20,893	22,171	20,986	20,607	21,496	21,547	19,014	92.0	▽11.8	▽1.2
	전자 게임장 운영업	25,415	20,755	13,265	13,821	14,133	15,094	15,747	10,182	3,224	3,877	550	2.7	▽85.8	▽31.8
	소계	46,875	43,303	34,388	34,667	35,026	37,265	36,733	30,789	24,720	25,424	19,564	94.7	▽23.0	▽8.4
합계		48,374	45,420	37,021	37,647	38,594	41,062	40,364	34,533	29,293	30,535	20,658	100.0	▽32.3	▽8.2

〈표 4-27〉 게임산업 비용 지출 현황

(단위: %)

구분	제작	로열티	배급	마케팅/홍보	R&D		교육훈련	기타	총 사업비용
					기술	기획			
2008년(N=403)	55.1	3.7	8.3	8.0	12.6	4.9	1.1	6.3	100.0
2009년(N=202)	54.8	4.6	7.9	7.6	12.4	4.4	1.9	6.4	100.0
2010년(N=437)	52.3	6.3	8.5	8.3	11.9	6.2	1.7	4.8	100.0

〈표 4-28〉 게임산업 게임업체 주력 플랫폼 현황

(단위: %)

구분	온라인게임	모바일게임	아케이드 게임	휴대용게임	비디오게임	PC게임	합계
2006년	52.5	27.3	13.8	0.8	4.8	1.0	100.0
2007년	53.1	26.2	11.8	1.8	4.7	2.4	100.0
2008년(N=403)	50.4	22.1	18.9	2.0	5.0	1.7	100.0
2009년(N=400)	47.2	27.7	16.3	3.0	4.0	1.8	100.0
2010년(N=437)	43.5	30.7	19	1.4	3	2.5	100.0

〈표 4-29〉 게임산업 주요 제작/배급 장르 현황

(단위: %)

구분	롤플레이	액션/대전/어드벤처	웹보드게임	스포츠게임	슈팅 게임	기타 시뮬레이션	교육용 게임	전략 시뮬레이션	기타	체감 게임	기능성 게임	프라이즈 게임
2005년	17.5	14.6	6.7	16.8	4.5	6.5	9.2	11.5	0.6	-	5.7	-
2006년	20.0	22.6	9.4	12.2	6.8	7.7	5.4	6.9	4.0	-	0.4	-
2007년	22.7	16.9	10.7	10.1	7.1	7.0	5.7	5.8	10.0	-	1.1	3.0
2008년 (N=403)	19.7	18.1	11.3	11.0	9.3	7.0	6.1	4.8	4.4	3.4	3.2	1.8
2009년 (N=400)	19.1	17.6	12.1	8.9	8.1	8.1	6.5	6.5	4.0	4.1	3.9	1.2
2010년 (N=435)	17.6	15.7	12.5	10	10.1	8	6.6	8.6	5	-	4.2	1.6

〈표 4-30〉 게임산업 주된 게임 판매 방식 현황

(단위: %)

연도	판매 방식	유통사를 통한 방법	자체 판매망을 통한 방법	이동 통신사를 통한 판매	오픈마켓	기타	인터넷 쇼핑몰
2008년(N=403)		44.5	34.7	13.9	-	3.7	3.3
2009년(N=393)		38.9	31.3	13.7	10.4	3.5	2.2
2010년(N=432)		34.8	29.5	11.5	18.7	3.7	1.8