

04 게임산업

〈표 4-4-1〉 게임산업 분류

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
게임산업	게임 제작 및 배급업	게임 기획 및 제작업	게임을 기획하거나 제작하는 사업체
		게임 배급업	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

2011년 게임산업의 사업체 수는 1만 7,344개이며, 종사자 수는 9만 5,015명으로 나타났다. 매출액은 8조 8,047억 원이며, 부가가치액은 4조 1,848억 원이었고, 부가가치율은 47.53%로 조사됐다. 수출액은 23억 7,807만 달러이며, 수입액은 그보다 적은 2억 498만 달러인 것으로 조사됐다.

게임산업은 2006년 3만 2,802개 사업체에서 2011년 1만 7,344개 사업체로 2006년부터 2011년까지 연평균 12.0% 감소했으며, 매출액은 연평균 3.4% 증가, 종사자수는 연평균 2.1% 감소한 것으로 분석됐다. 가장 큰 성장을 한 부분은 수출액 부분이며, 연평균 28.8% 증가한 것으로 나타났다.

〈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)
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
2011년	17,344	95,015	8,804,740	4,184,893	47.53	2,378,078	204,986
전년대비증감률(%)	▽16.0	0.0	18.5	11.1	▽3.18p	48.1	▽15.5
연평균증감률(%)	▽12.0	▽2.1	3.4	2.7	-	28.8	▽0.2

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

게임산업의 2011년 업체당 평균매출액은 5억 800만 원으로 전년대비 41.1% 증가, 연평균 53.5% 증가했으며, 1인당 평균매출액은 9,300만 원으로 전년대비 18.4% 증가, 연평균 14.2% 증가한 것으로 나타났다. 업종별로 보면, 게임 제작 및 배급업은 1인당 평균매출액이 1억 3,500만 원이며, 컴퓨터 게임방 운영업은 4,100만 원, 전자 게임장 운영업은 7,700만 원으로 나타났다. 업체당 평균매출액은 게임 제작 및 배급업이 68억 9,500만 원, 컴퓨터 게임방 운영업이 1억 900만 원, 전자 게임장 운영업은 1억 5,000만 원인 것으로 조사됐다.

〈표 4-4-3〉 게임산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	1,017	51,859	7,012,103	6,895	135
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	15,817	42,161	1,716,325	109	41
	전자 게임장 운영업	510	995	76,312	150	77
전체		17,344	95,015	8,804,740	508	93

1인당 평균 매출액을 연도별로 보면, 2009년에 7,100만 원, 2010년에 7,800만 원, 2011년에 9,300만 원으로 꾸준히 증가했고, 업체당 평균매출액 역시 연도별로 살펴보면 2009년에 2억 1,600만 원, 2010년에 3억 6,000만 원, 2011년에 5억 800만 원으로 꾸준히 증가했다.

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

구분	연도	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
게임 제작 및 배급업	2009년	5,111	43,365	4,572,000	895	105
	2010년	1,094	48,585	5,594,165	5,113	115
	2011년	1,017	51,859	7,012,103	6,895	135
전년대비증감률(%)		▽7.0	6.7	25.3	34.8	17.4
연평균증감률(%)		▽55.4	9.4	23.8	177.6	13.2
게임 유통업	2009년	25,424	49,168	2,008,600	79	41
	2010년	19,564	46,388	1,836,953	94	40
	2011년	16,327	43,156	1,792,637	110	42
전년대비증감률(%)		▽16.5	▽7.0	▽2.4	16.9	4.9
연평균증감률(%)		▽19.9	▽6.3	▽5.5	17.9	0.8
전체	2009년	30,535	92,533	6,580,600	216	71
	2010년	20,658	94,973	7,431,118	360	78
	2011년	17,344	95,015	8,804,740	508	93
전년대비증감률(%)		▽16.0	0.0	18.5	41.1	18.4
연평균증감률(%)		▽24.6	1.3	15.7	53.5	14.2

4.2 게임산업 사업체 수 현황

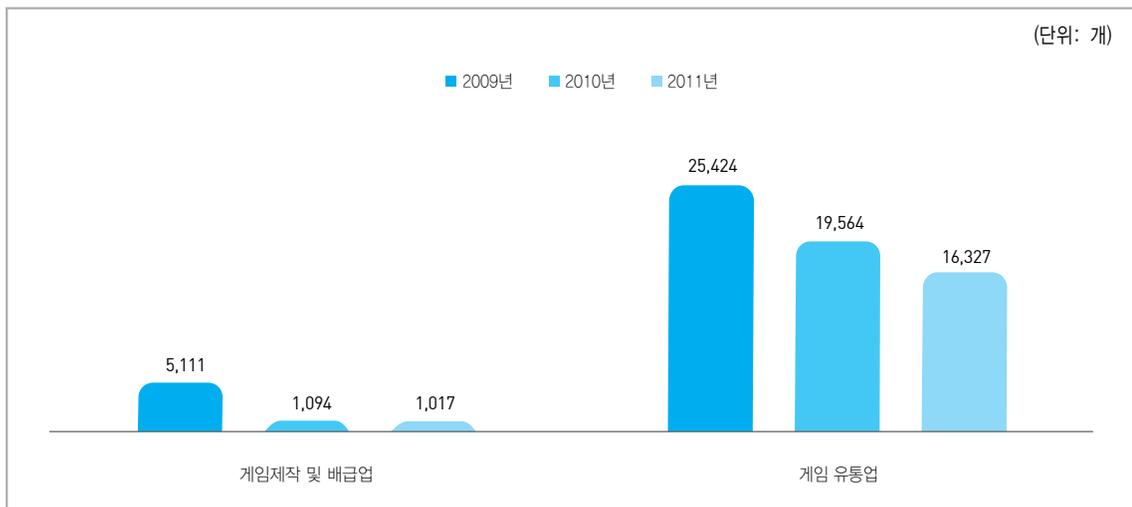
2011년 게임산업 사업체 수는 1만 7,344개로 전년대비 16.0% 감소했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 24.6% 감소한 것으로 나타났다. 업종별로 보면, 컴퓨터 게임방 운영업 사업체 수가 1만 5,817개(91.2%)로 가장 큰 비중을 차지했으며 전년대비 16.8% 감소, 연평균 14.3% 감소했다. 게임 제작 및 배급업 사업체 수는 1,017개(5.9%)로 전년대비 7.0% 감소, 연평균 55.4% 감소했다. 전자 게임장 운영업 사업체 수는 510개(2.9%)로 전년대비 7.3% 감소, 연평균 63.7% 감소했다.

〈표 4-4-5〉 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

중분류	소분류	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급업	게임 기획 및 제작업	3,666	1,094	1,017	5.9	▽7.0	▽55.4
	게임 배급업	1,445					
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	21,547	19,014	15,817	91.2	▽16.8	▽14.3
	전자 게임장 운영업	3,877	550	510	2.9	▽7.3	▽63.7
합계		30,535	20,658	17,344	100.0	▽16.0	▽24.6

〔그림 4-4-1〕 게임산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



매출액 규모별로 보면, 매출액이 1억 원 미만 규모인 사업체의 사업체 수는 8,659개(49.9%)로 가장 큰 비중을 차지했으며 전년대비 18.2% 감소, 연평균 27.7% 감소해 감소율도 가장 컸다. 다음으로 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 8,438개(48.7%)로, 전년대비 14.2% 감소, 연평균 21.6% 감소했으며, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 193개(1.1%)로 전년대비 2.7% 증가, 연평균 5.6% 증가했다. 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 54개(0.3%)로 가장 낮은 비중을 차지했고 전년대비 3.8% 증가, 연평균 5.0% 증가한 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

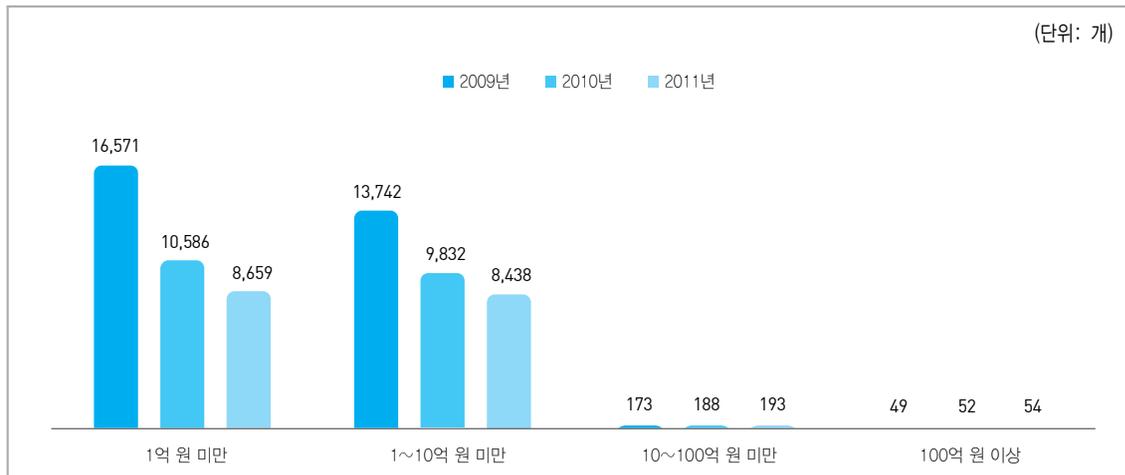
〈표 4-4-6〉 게임산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

매출액 규모	연도	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1억 원 미만		16,571	10,586	8,659	49.9	▽18.2	▽27.7
1~10억 원 미만		13,742	9,832	8,438	48.7	▽14.2	▽21.6
10~100억 원 미만		173	188	193	1.1	2.7	5.6
100억 원 이상		49	52	54	0.3	3.8	5.0
합계		30,535	20,658	17,344	100.0	▽16.0	▽24.6

〈그림 4-4-2〉 게임산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)



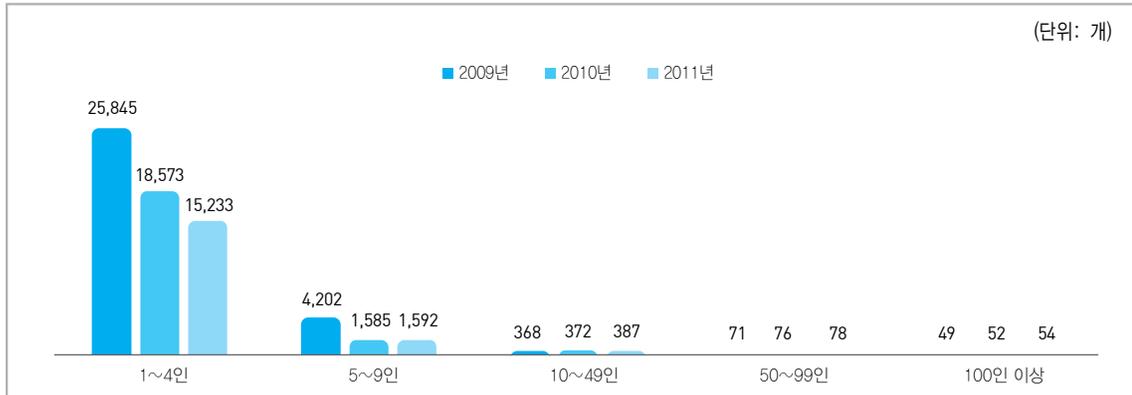
종사자 규모별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 사업체 수는 1만 5,233개(87.8%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 18.0% 감소, 연평균 23.2% 감소했다. 다음으로 5인 이상 9인 이하인 사업체의 사업체 수는 1,592개(9.2%)로 전년대비 0.4% 증가, 연평균 38.4% 감소했다. 10인 이상 49인 이하인 사업체의 사업체 수는 387개(2.2%)로 전년대비 4.0% 증가, 연평균 2.5% 증가했다. 50인 이상 99인 이하인 사업체의 사업체 수는 78개(0.5%)로 전년대비 2.6% 증가, 연평균 4.8% 증가, 100인 이상인 사업체의 사업체 수는 54개(0.3%)로 전년대비 3.8% 증가, 연평균 5.0% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-7〉 게임산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

종사자 규모	연도	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1~4인		25,845	18,573	15,233	87.8	▽18.0	▽23.2
5~9인		4,202	1,585	1,592	9.2	0.4	▽38.4
10~49인		368	372	387	2.2	4.0	2.5
50~99인		71	76	78	0.5	2.6	4.8
100인 이상		49	52	54	0.3	3.8	5.0
합계		30,535	20,658	17,344	100.0	▽16.0	▽24.6

[그림 4-4-3] 게임산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황



2011년 게임산업의 지역별 사업체 수 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 4,863개로 전체의 28.0%를 차지했으며, 이는 전년대비 6.1% 감소했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 29.5% 감소한 수치이다. 6개 광역시의 사업체 수는 4,269개로 전체 사업체의 24.7%를 차지했고 전년대비 20.7% 감소, 연평균 20.9% 감소했다. 6개 광역시 중에서는 부산의 사업체 수가 1,318개로 전체의 7.6%를 차지해 다른 도시보다 높은 비중을 보였고 전년대비 9.8% 감소, 연평균 15.8% 감소했다. 9개 도 중에서 경기도의 사업체 수가 3,708개(21.4%)로 서울을 제외하고는 가장 높은 비중을 차지했다. 경기도의 사업체수는 전년대비 6.7% 감소, 연평균 19.4% 감소했다.

[표 4-4-8] 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

지역	연도	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
6개 시	서울	9,772	5,178	4,863	28.0	▽6.1	▽29.5
	부산	1,859	1,462	1,318	7.6	▽9.8	▽15.8
	대구	1,133	925	766	4.4	▽17.2	▽17.8
	인천	1,480	1,026	811	4.7	▽21.0	▽26.0
	광주	909	892	658	3.8	▽26.2	▽14.9
	대전	858	612	427	2.5	▽30.2	▽29.5
	울산	576	469	289	1.7	▽38.4	▽29.2
9개 도	소계	6,815	5,386	4,269	24.7	▽20.7	▽20.9
	경기도	5,711	3,975	3,708	21.4	▽6.7	▽19.4
	강원도	921	677	466	2.7	▽31.2	▽28.9
	충청북도	808	576	382	2.2	▽33.7	▽31.2
	충청남도	959	768	585	3.4	▽23.8	▽21.9
	전라북도	1,123	795	613	3.5	▽22.9	▽26.1
	전라남도	917	722	501	2.9	▽30.6	▽26.1
	경상북도	1,267	982	763	4.4	▽22.3	▽22.4
	경상남도	1,775	1,294	1,011	5.8	▽21.9	▽24.5
	제주도	467	305	183	1.0	▽40.0	▽37.4
	소계	13,948	10,094	8,212	47.3	▽18.6	▽23.3
	합계	30,535	20,658	17,344	100.0	▽16.0	▽24.6

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

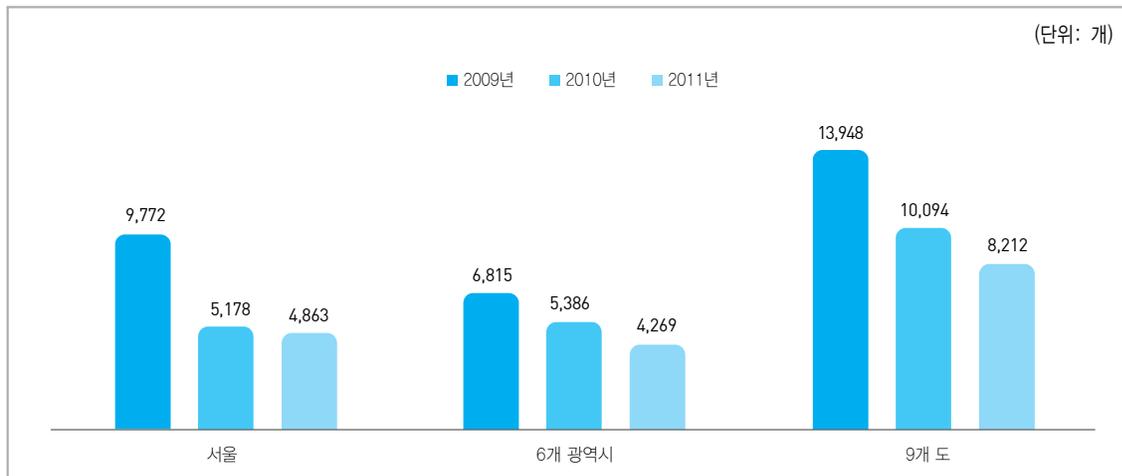
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-4-4] 게임산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



4.3 게임산업 매출액 현황

2011년 게임산업의 매출액은 8조 8,047억 원으로 전년대비 18.5% 증가했으며, 연평균 15.7% 증가했다. 연도별 전체 매출액 추이를 보면 2009년 6조 5,806억 원에서 2010년에 7조 4,311억 원, 그리고 2011년에 8조 8,047억 원으로 꾸준히 증가하였다.

중분류별로 보면, 게임 제작 및 배급업이 7조 121억 원으로 전체 매출액의 79.6%의 비중을 보였으며, 게임 유통업은 1조 7,926억 원으로 20.4%를 차지하는 것으로 나타났다. 이를 연도별로 보면 게임 제작 및 배급업은 2009년 4조 5,720억 원에서 2010년에 5조 5,941억 원으로 증가했으며 2011년에도 7조 121억 원으로 안정적인 증가가 지속되고 있는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 25.3% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 23.8% 증가한 수치이다. 게임 유통업은 2009년 2조 86억 원에서 2010년에 1조 8,369억 원으로 감소했고 2011년에 1조 7,926억 원으로 더욱 감소하여 전년대비 2.4% 감소, 연평균 5.5% 감소한 것으로 나타났다.

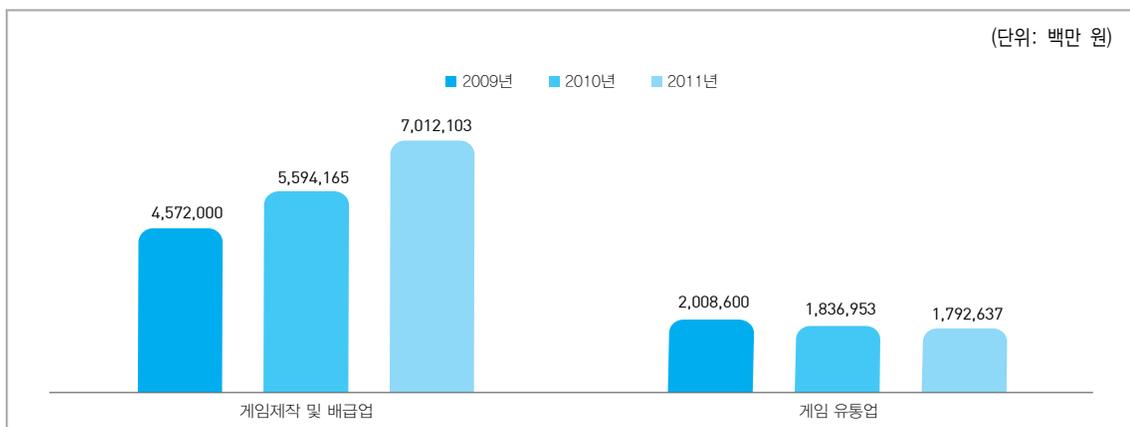
소분류별로 보면, 온라인 게임의 매출액이 전체 매출액의 70.8%로 가장 큰 비중을 보였으며, 2009년 3조 7,087억 원에서 2010년에 4조 7,672억 원으로 증가했고, 2011년에는 6조 2,368억 원으로 증가하여 매출액 증가가 지속되고 있는 것으로 나타났다. 증가율은 전년대비 30.8% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 29.7% 증가하여 다른 업종보다 큰 폭으로 증가했으며 해마다 그 규모가 커지고 있는 것으로 나타났다.

〈표 4-4-9〉 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

종분류	소분류	2009년	2010년	2011년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급업	온라인게임	3,708,700	4,767,253	6,236,852	70.8	30.8	29.7
	비디오게임	525,700	426,781	268,423	3.1	▽37.1	▽28.5
	모바일게임	260,800	316,665	423,567	4.8	33.8	27.4
	PC게임	15,000	12,000	9,639	0.1	▽19.7	▽19.8
	아케이드게임	61,800	71,466	73,622	0.8	3.0	9.1
	소계	4,572,000	5,594,165	7,012,103	79.6	25.3	23.8
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	1,934,200	1,760,128	1,716,325	19.5	▽2.5	▽5.8
	전자 게임장 운영업	74,400	76,825	76,312	0.9	▽0.7	1.3
	소계	2,008,600	1,836,953	1,792,637	20.4	▽2.4	▽5.5
합계	6,580,600	7,431,118	8,804,740	100.0	18.5	15.7	

[그림 4-4-5] 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황



4.3.1 게임산업 게임 제작 및 배급업 매출액 현황

2011년 게임산업 중 게임 제작 및 배급업 매출액은 7조 121억 원으로 전년대비 25.3% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균은 23.8% 증가했다. 연도별로 게임 제작 및 배급업의 매출액을 보면 2009년 4조 5,720억 원에서 2010년 5조 5,941억 원, 그리고 2011년에는 7조 121억 원으로 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났다.

소분류별로 보면, 온라인게임이 6조 2,368억 원(89.0%)으로 가장 큰 매출 비중을 차지하고 있다. 모바일게임은 4,235억 원(6.0%)으로 온라인게임 다음으로 높은 매출 비중을 보였다. 비디오게임은 2,684억 원(3.8%), 아케이드게임은 736억 원(1.1%)으로 나타났으며, PC게임은 96억 원(0.1%)인 것으로 조사됐다.

연도별로 보면, 온라인게임은 2009년 3조 7,087억 원에서 2010년에 4조 7,672억 원으로 증가했고, 2011년에는 6조 2,368억 원으로 증가했다. 이는 전년대비 30.8% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 29.7% 증가한 수치이다. 비디오게임은 2009년에 5,257억 원, 2010년에 4,267억 원, 2011년에 2,684억 원으로 점점 줄어들어 전년대비 37.1% 감소, 연평균 28.5% 감소했다. 모바일게임은 2009년 2,608억

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

원에서 2010년에 3,166억 원, 2011년에 4,235억 원으로 지속적으로 증가했다. 이는 전년대비 33.8% 증가, 연평균 27.4% 증가한 수치이다. 아케이드게임은 2009년에 618억 원, 2010년에 714억 원, 그리고 2011년에는 736억 원으로 나타났고, 전년대비 3.0% 증가, 연평균 9.1% 증가한 것으로 나타났다. PC게임은 2009년에 150억 원, 2010년에 120억 원, 그리고 2011년에는 96억 원으로 전년대비 19.7% 감소했고, 연평균 19.8% 감소했다.

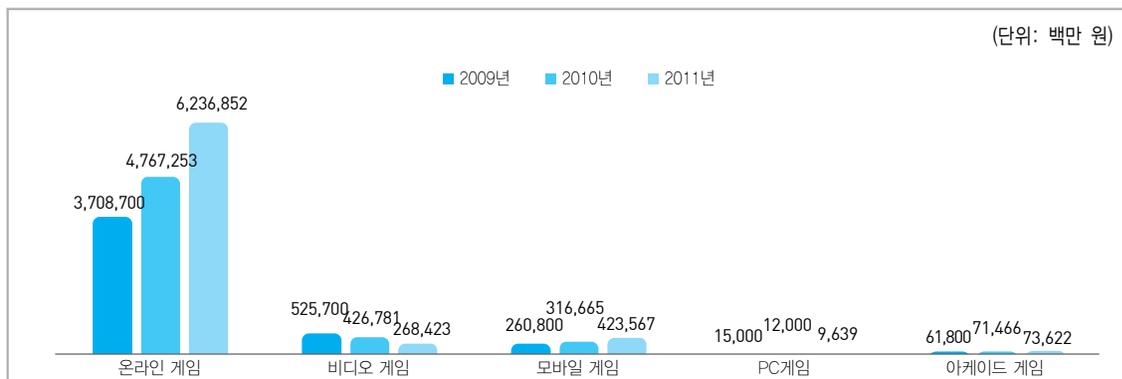
〈표 4-4-10〉 게임산업 게임 제작 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	2009년	2010년	2011년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급업	온라인게임	3,708,700	4,767,253	6,236,852	89.0	30.8	29.7
	비디오게임	525,700	426,781	268,423	3.8	▽37.1	▽28.5
	모바일게임	260,800	316,665	423,567	6.0	33.8	27.4
	PC게임	15,000	12,000	9,639	0.1	▽19.7	▽19.8
	아케이드게임	61,800	71,466	73,622	1.1	3.0	9.1
합계		4,572,000	5,594,165	7,012,103	100.0	25.3	23.8

〔그림 4-4-6〕 게임산업 게임 제작 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)



4.3.2 게임산업 게임 유통업 매출액 현황

2011년 게임산업 중 게임 유통업 매출액 현황을 보면 1조 7,926억 원으로 전년대비 2.4% 감소했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 5.5% 감소했다.

소분류별로 보면, 컴퓨터 게임방 운영업 매출액은 1조 7,163억 원으로 게임 유통업 내 매출액의 95.7%를 차지하고 있으며, 전자 게임장 운영업은 763억 원으로 4.3%의 비중을 보이고 있다.

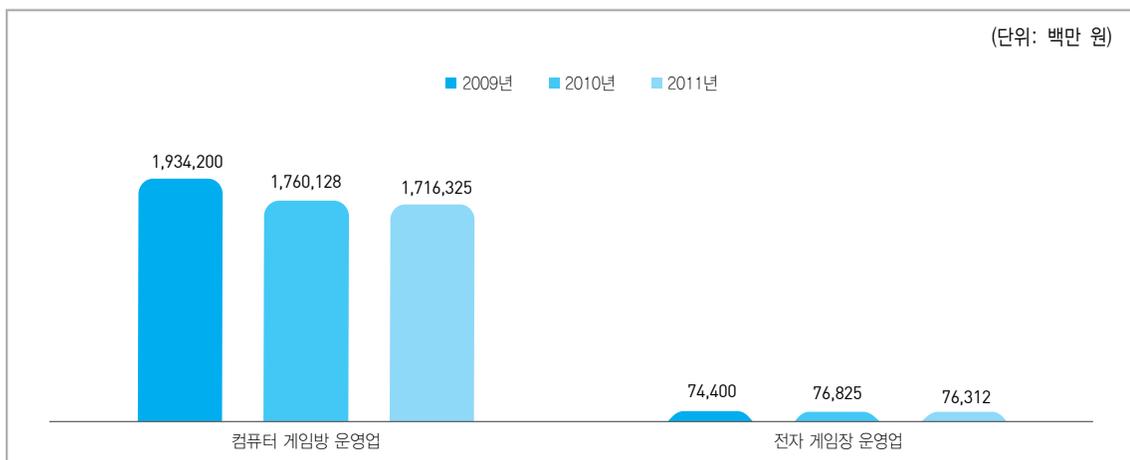
연도별로 보면, 컴퓨터 게임방 운영업은 2009년 1조 9,342억 원에서 2010년에 1조 7,601억 원으로 감소했으며 2011년에는 소폭 감소한 1조 7,163억 원으로 나타났다. 이는 전년대비 2.5% 감소, 연평균 5.8% 감소한 수치이다. 전자 게임장 운영업은 2009년 744억 원에서 2010년에 768억 원으로 소폭 증가했으나 2011년에 763억 원으로 다시 감소했다. 이는 전년대비 0.7% 감소한 수치이며, 연평균 1.3% 증가한 수치이다.

〈표 4-4-11〉 게임산업 게임 유통업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	2009년	2010년	2011년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	1,934,200	1,760,128	1,716,325	95.7	▽2.5	▽5.8
	전자 게임장 운영업	74,400	76,825	76,312	4.3	▽0.7	1.3
합계		2,008,600	1,836,953	1,792,637	100.0	▽2.4	▽5.5

〈그림 4-4-7〉 게임산업 게임 유통업 업종별 연도별 매출액 현황



4.3.3 게임산업 온라인게임 매출액 현황

2011년 게임산업 중 온라인게임 매출액은 2011년에 6조 2,368억 원으로 나타났으며, 2006년부터 2011년까지 연평균 28.5% 증가한 것으로 나타났다. 매출액을 연도별로 보면 2006년에 1조 7,768억 원, 2007년에 2조 2,403억 원, 2008년에 2조 6,922억 원, 2009년에 3조 7,087억 원, 2010년에는 4조 7,672억 원, 2011년에는 6조 2,368억 원으로 나타났다.

〈표 4-4-12〉 게임산업 온라인게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이

(단위: 백만 원)

구분	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	연평균증감률(%)
매출액 규모	1,776,800	2,240,300	2,692,200	3,708,700	4,767,253	6,236,852	28.5
전년대비증감률(%)	23.4	26.1	20.2	37.8	28.5	30.8	-

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

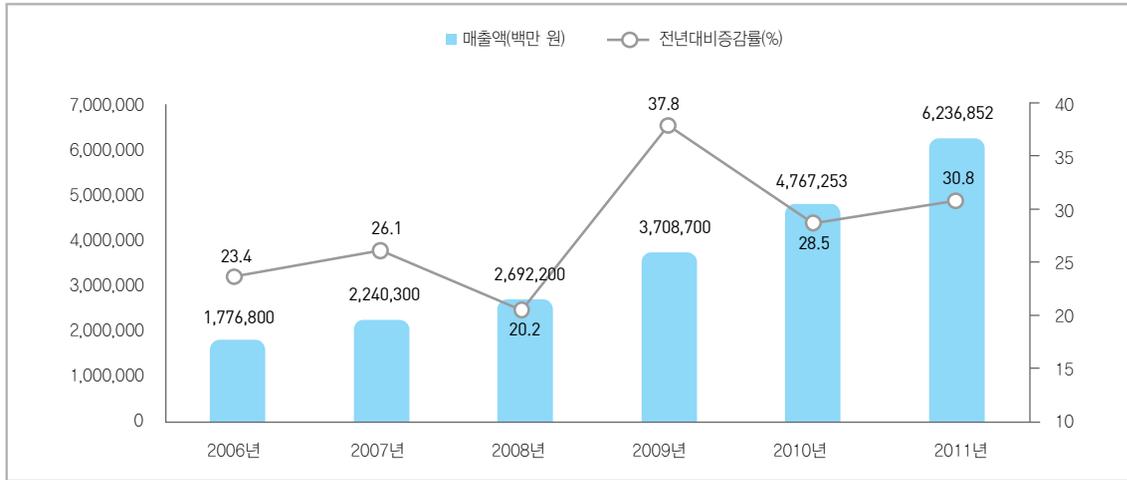
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-4-8] 게임산업 온라인게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이



4.3.4 게임산업 비디오게임 매출액 현황

2011년 게임산업 중 비디오게임 매출액은 2,684억 원으로 전년대비 37.1% 감소했고, 2007년부터 2011년까지 연평균 10.6% 감소했다.

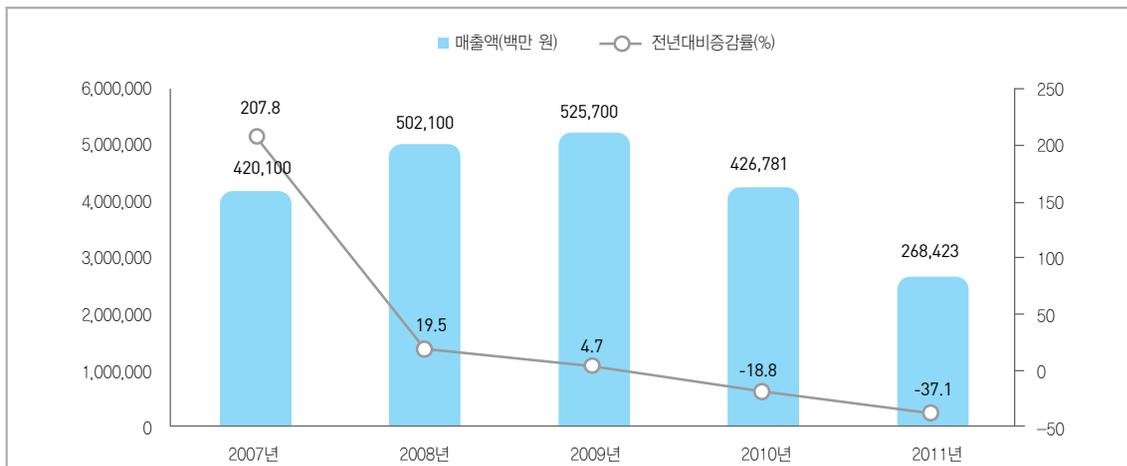
국내 비디오게임 매출액은 2007년에 4,201억 원으로 증가하여 2006년 대비 207.8%의 매우 큰 성장 폭을 보였다. 2008년에는 5,021억 원으로 2007년 대비 19.5%의 성장률을 보였으며 2009년에는 5,257억 원으로 2008년 대비 4.7%의 성장률을 보였다. 그러나 2010년부터 4,267억 원으로 2009년 대비 18.8% 감소했으며, 2011년에는 2,684억 원으로 2010년 대비 37.1% 감소해 큰 폭의 감소세를 보였다.

[표 4-4-13] 게임산업 비디오게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이

(단위: 백만 원)

구분	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	연평균증감률(%)
매출액 규모	420,100	502,100	525,700	426,781	268,423	▽10.6
전년대비증감률(%)	207.8	19.5	4.7	▽18.8	▽37.1	-

[그림 4-4-9] 게임산업 비디오게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이



국내에서 정식으로 발매된 비디오게임 타이틀은 크게 Xbox용, Play Station용, 닌텐도Wii용 그리고 닌텐도DS용으로 나누어 볼 수 있는데, 국내에서 정식으로 발매된 비디오게임 타이틀 수는 2010년 604개에서 2011년 521개로 전년대비 13.7% 감소하였다. 구체적으로는 PS3용, Xbox 360용 비디오게임 타이틀을 제외하고는 그 수가 모두 감소하였다. PS3용 비디오게임 타이틀은 다른 비디오게임 타이틀의 수가 모두 감소하였음 에도 불구하고, 2010년 241개에서 2011년 265개를 발매하면서, 전년대비 10.0% 증가했으며, Xbox 360용 비디오게임은 2010년 109개에서 2011년 128개를 발매하면서 전년대비 17.4% 증가했다.

〈표 4-4-14〉 게임산업 국내 정식 발매 비디오 게임 타이틀 수

(단위: 개)

구분	2010년	2011년	전년대비증감률(%)
Wii	8	5	▽37.5
NDS	43	16	▽62.8
PS2	7	2	▽71.4
PS3	241	265	10.0
PSP	173	79	▽54.3
PS VITA	-	11	-
Xbox	9	7	▽22.2
Xbox 360	109	128	17.4
GP2X	5	2	▽60.0
GP2X WIZ	1	0	▽100.0
기타	8	6	▽25.0
합계	604	521	▽13.7

4.3.5 게임산업 모바일게임 매출액 현황

2011년 게임산업 중 모바일게임 매출액은 4,235억 원으로 전년대비 33.8% 증가했으며, 2006년부터 2011년 까지 연평균 12.1% 증가했다. 연도별로 보면 2006년에서 2008년 까지 지속적으로 증가했으며 2009년 2,608억 원으로 잠시 하락세로 접어들었으나 2011년에 4,235억 원으로 전년대비 33.8% 증가했다.

〈표 4-4-15〉 게임산업 모바일게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이

(단위: 백만 원)

구분	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	연평균 증감률(%)
매출액 규모	239,000	251,800	305,000	260,800	316,665	423,567	12.1
전년대비증감률(%)	23.3	5.4	21.1	▽14.5	21.4	33.8	-

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

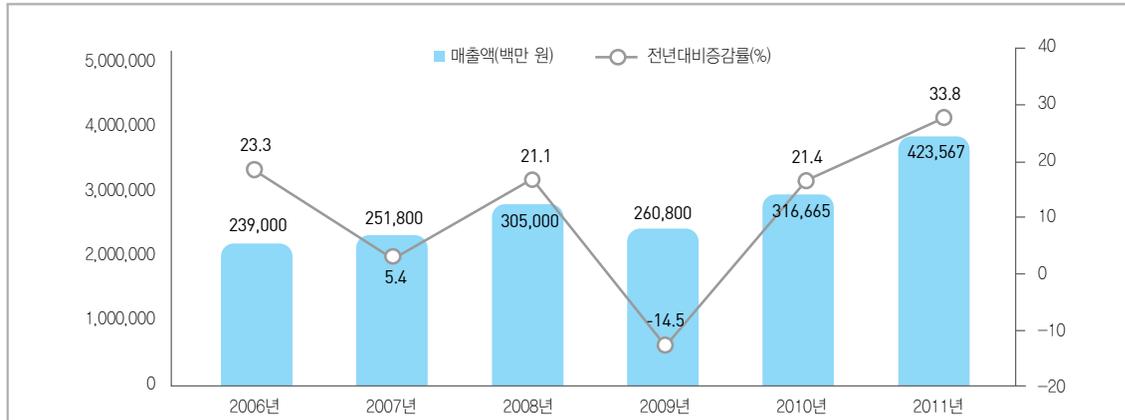
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-4-10] 게임산업 모바일게임 연도별 매출액 및 전년대비증감률 추이



4.3.6 게임산업 사업형태별 매출액 현황

2011년 게임산업의 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액은 5조 6,855억 원으로 전체 매출액의 64.6%를 차지했다. 유통/배급 매출액은 3조 647억 원으로 34.8%의 비중을 차지했으며, 기타 매출액은 374억 원으로 0.4% 비중을, 제작 서비스 매출액은 169억 원으로 0.2% 비중을 차지한 것으로 조사됐다.

[표 4-4-16] 게임산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

업종	사업형태	창작 및 제작	제작 서비스	단순복제	유통/배급	기타	합계
온라인게임		5,231,184	11,322	-	968,659	25,687	6,236,852
비디오게임		22,121	-	-	240,087	6,215	268,423
모바일게임		377,980	5,237	-	36,821	3,529	423,567
PC게임		1,021	-	-	7,875	743	9,639
아케이드게임		53,289	369	-	18,713	1,251	73,622
컴퓨터 게임방 운영업		-	-	-	1,716,325	-	1,716,325
전자 게임장 운영업		-	-	-	76,312	-	76,312
합계		5,685,595	16,928	-	3,064,792	37,425	8,804,740
비중(%)		64.6	0.2	-	34.8	0.4	100.0

4.3.7 게임산업 매출액 규모별 매출액 현황

2011년 게임산업의 매출액 규모별 매출액 현황을 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 6조 986억 원으로 전체 매출액의 69.3%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 그 다음은 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액이 1조 3,344억 원으로 전체 매출액의 15.1%를 차지했다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 7,915억 원으로 9.0%의 비중을 나타냈고, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 5,800억 원으로 전체 매출액의 6.6%를 차지했다.

게임산업은 매출액 100억 원 이상의 대형 사업체가 주도하고 있으며, 특히 게임 제작 및 배급업에서는 매출액의 87.0%가 매출액 100억 원 이상인 사업체의 매출액인 것으로 나타나 게임 제작 및 배급업이 대형 사업체 위주임을 알 수 있다.

〈표 4-4-17〉 게임산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

업종		매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
게임 제작 및 배급업	온라인게임		821	49,022	532,583	5,654,426	6,236,852
	비디오게임		116	1,531	38,666	228,110	268,423
	모바일게임		6,985	45,829	178,682	192,071	423,567
	PC게임		51	9,588	-	-	9,639
	아케이드게임		755	7,153	41,652	24,062	73,622
	소계		8,728	113,123	791,583	6,098,669	7,012,103
	비중(%)		0.1	1.6	11.3	87.0	100.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업		523,757	1,192,568	-	-	1,716,325
	전자 게임장 운영업		47,552	28,760	-	-	76,312
	소계		571,309	1,221,328	-	-	1,792,637
	비중(%)		31.9	68.1	-	-	100.0
합계			580,037	1,334,451	791,583	6,098,669	8,804,740
비중(%)			6.6	15.1	9.0	69.3	100.0

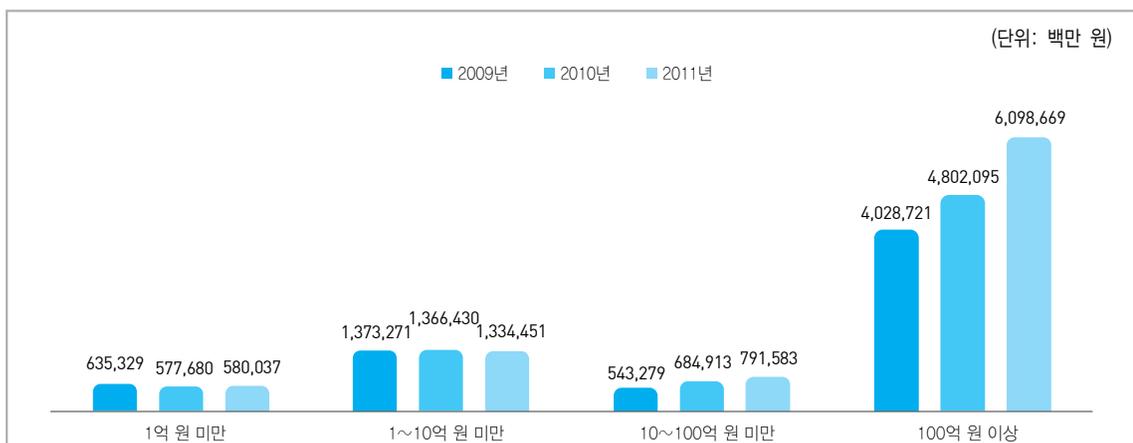
연도별로 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 15.6% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 20.7% 증가하였고, 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 전년대비 27.0% 증가, 연평균 23.0% 증가한 것으로 나타나 큰 폭의 증감률을 보였다. 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 0.4% 증가하였고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 2.3% 감소했다.

〈표 4-4-18〉 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
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
2011년		580,037	1,334,451	791,583	6,098,669	8,804,740
전년대비증감률(%)		0.4	▽2.3	15.6	27.0	18.5
연평균증감률(%)		▽4.5	▽1.4	20.7	23.0	15.7

[그림 4-4-11] 게임산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



4.3.8 게임산업 종사자 규모별 매출액 현황

2011년 게임산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면, 종사자가 100인 이상인 사업체의 매출액은 5조 9,156억 원(67.2%)로 가장 많은 것으로 조사됐다. 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 1조 4,250억 원(16.2%), 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 4,946억 원(5.6%), 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 5,234억 원(5.9%), 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 4,459억 원(5.1%)인 것으로 나타났다.

〈표 4-4-19〉 게임산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

업종	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
게임 제작 및 배급업	온라인게임	9,122	19,638	126,587	412,521	5,668,984	6,236,852
	비디오게임	8,527	31,786	106,098	-	122,012	268,423
	모바일게임	12,658	33,597	165,754	86,879	124,679	423,567
	PC게임	-	9,639	-	-	-	9,639
	아케이드게임	2,635	23,697	23,228	24,062	-	73,622
	소계	32,942	118,357	421,667	523,462	5,915,675	7,012,103
	비중(%)	0.5	1.7	6.0	7.5	84.3	100.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	1,315,809	376,258	24,258	-	-	1,716,325
	전자 게임장 운영업	76,312	-	-	-	-	76,312
	소계	1,392,121	376,258	24,258	-	-	1,792,637
	비중(%)	77.7	21.0	1.3	-	-	100.0
합계	1,425,063	494,615	445,925	523,462	5,915,675	8,804,740	
비중(%)	16.2	5.6	5.1	5.9	67.2	100.0	

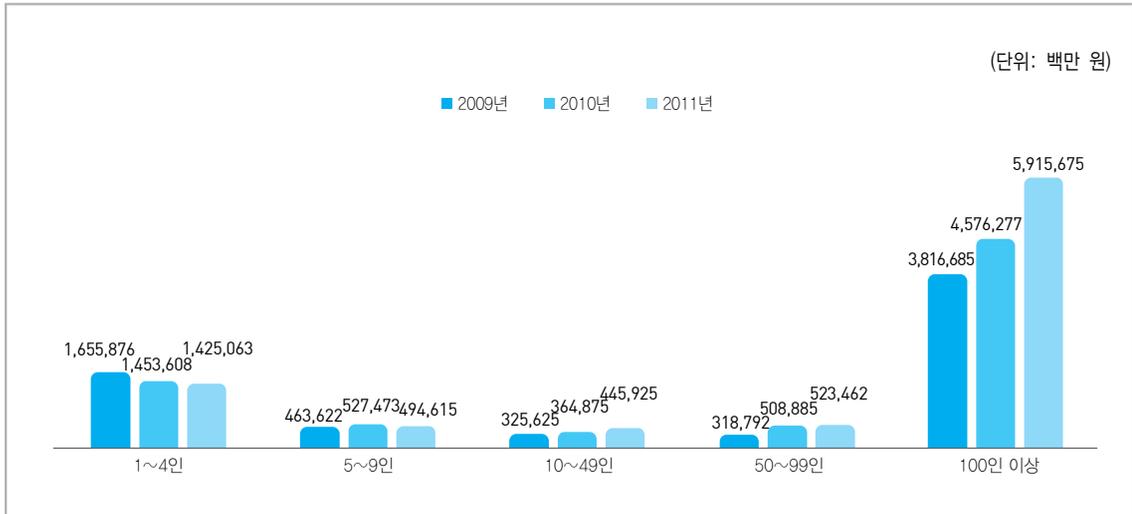
연도별로 보면, 종사자가 100인 이상인 사업체의 매출액이 전년대비 29.3% 증가해 가장 큰 증가율을 보였다. 이어서 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 22.2% 증가했으며, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 2.9% 증가했다. 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 2.0% 감소했으며, 5인 이상 9인 이하의 영세한 사업체의 매출액 또한 전년대비 6.2% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-20〉 게임산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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
2011년		1,425,063	494,615	445,925	523,462	5,915,675	8,804,740
전년대비증감률(%)		▽2.0	▽6.2	22.2	2.9	29.3	18.5
연평균증감률(%)		▽7.2	3.3	17.0	28.1	24.5	15.7

[그림 4-4-12] 게임산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황



4.3.9 게임산업 지역별 매출액 현황

2011년 게임산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 가장 많은 매출액이 발생한 지역은 서울로 5조 609억 원(57.5%)이었다. 그 다음은 경기도로 2조 7,665억 원(31.4%), 부산은 1,226억 원(1.4%)로 나타났다. 대구는 1,129억 원(1.3%), 인천이 1,059억 원(1.2%)로 나타났으며, 그 외 지역은 전체 매출액의 1.0% 이하로 조사되어 지역 간 편차가 큰 것으로 나타났다.

[표 4-4-21] 게임산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

지역	업종	게임 제작 및 배급업	게임 유통업	합계	비중(%)
6개 시	서울	4,603,272	457,646	5,060,918	57.5
	부산	7,358	115,256	122,614	1.4
	대구	26,397	86,557	112,954	1.3
	인천	4,253	101,672	105,925	1.2
	광주	2,081	63,225	65,306	0.7
	대전	2,155	86,321	88,476	1.0
	울산	131	41,258	41,389	0.5
	소계	42,375	494,289	536,664	6.1
9개 도	경기도	2,353,258	413,258	2,766,516	31.4
	강원도	512	47,223	47,735	0.5
	충청북도	1,422	42,419	43,841	0.5
	충청남도	7,296	70,388	77,684	0.9
	전라북도	3,253	51,115	54,368	0.6
	전라남도	-	48,222	48,222	0.6
	경상북도	452	65,281	65,733	0.7
	경상남도	263	78,269	78,532	0.9
	제주도	-	24,527	24,527	0.3
	소계	2,366,456	840,702	3,207,158	36.4
합계	7,012,103	1,792,637	8,804,740	100.0	

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

연도별로 보면, 2010년 대비 2011년 매출액이 증가한 지역은 서울, 경기도, 대구의 세 곳 뿐인 것으로 조사됐다. 이는 서울과 경기도를 제외하고는 게임 관련 유통업체만이 있기 때문이며 지역 간 불균형이 심각한 상황임을 보여준다.

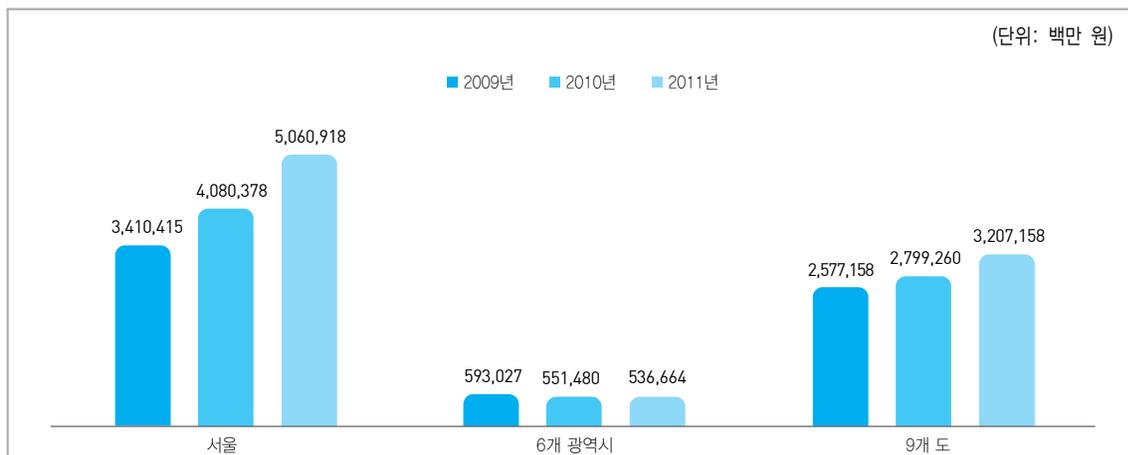
서울의 매출액은 전년대비 24.0% 증가했고, 연평균 21.8% 증가했다. 6개 광역시의 매출액은 전년대비와 연평균이 각각 2.7% 감소, 4.9% 감소한 것으로 나타난 반면에, 9개 도의 매출액은 경기도의 매출액 증가로 인해 전년대비 14.6% 증가했고, 연평균 11.6% 증가했다.

〈표 4-4-22〉 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2009년	2010년	2011년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
6개 시	서울	3,410,415	4,080,378	5,060,918	24.0	21.8
	부산	136,952	127,351	122,614	▽3.7	▽5.4
	대구	119,337	112,283	112,954	0.6	▽2.7
	인천	122,456	109,566	105,925	▽3.3	▽7.0
	광주	76,372	67,693	65,306	▽3.5	▽7.5
	대전	93,322	90,799	88,476	▽2.6	▽2.6
	울산	44,588	43,788	41,389	▽5.5	▽3.7
	소계	593,027	551,480	536,664	▽2.7	▽4.9
9개 도	경기도	2,096,587	2,347,046	2,766,516	17.9	14.9
	강원도	53,558	49,137	47,735	▽2.9	▽5.6
	충청북도	49,331	44,667	43,841	▽1.8	▽5.7
	충청남도	81,437	78,590	77,684	▽1.2	▽2.3
	전라북도	56,289	55,702	54,368	▽2.4	▽1.7
	전라남도	53,334	50,996	48,222	▽5.4	▽4.9
	경상북도	71,358	67,752	65,733	▽3.0	▽4.0
	경상남도	87,698	79,382	78,532	▽1.1	▽5.4
	제주도	27,566	25,988	24,527	▽5.6	▽5.7
	소계	2,577,158	2,799,260	3,207,158	14.6	11.6
합계	6,580,600	7,431,118	8,804,740	18.5	15.7	

〔그림 4-4-13〕 게임산업 지역별 연도별 매출액 현황



4.4 게임산업 수출입액 현황

2011년 게임산업의 수출액은 23억 7,807만 달러로 전년대비 48.1% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 38.4% 증가했다. 수입액은 2억 498만 달러로 전년대비 15.5% 감소했고, 연평균 21.5% 감소했다.

연도별로 보면, 수출액은 2009년 12억 4,085만 달러에서 2010년에는 16억 610만 달러, 2011년에는 23억 7,807만 달러로 조사되어 2009년부터 꾸준히 증가한 것으로 나타났다. 수입액은 2009년에는 3억 3,225만 달러였으며, 2010년에는 2억 4,253만 달러, 2011년에는 2억 498만 달러로 지속적으로 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-23〉 게임산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2009년	2010년	2011년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출액	1,240,856	1,606,102	2,378,078	48.1	38.4
수입액	332,250	242,532	204,986	▽15.5	▽21.5
수출입차액	908,606	1,363,570	2,173,092	-	-

4.4.1 게임산업 지역별 수출입액 현황

2011년 게임산업의 지역별 수출액을 보면, 수출액 비중이 가장 큰 지역은 중국으로 수출액은 9억 729만 달러이며 전체 수출액의 38.2%를 차지했다. 일본으로의 수출액은 6억 5,255만 달러로 27.4%의 비중을 차지했으며, 동남아로의 수출액은 4억 2,827만 달러로 18.0%의 비중을 보였다. 이 외에도 북미에 1억 8,125만 달러(7.6%), 유럽에 1억 5,236만 달러(6.4%), 그리고 기타 지역에 5,632만 달러(2.4%)를 수출한 것으로 조사됐다.

〈표 4-4-24〉 게임산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수출액			비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
	2009년	2010년	2011년			
중국	433,059	595,864	907,296	38.2	52.3	44.7
일본	328,827	435,254	652,556	27.4	49.9	40.9
동남아	186,128	242,521	428,277	18.0	76.6	51.7
북미	152,625	147,761	181,255	7.6	22.7	9.0
유럽	101,750	138,125	152,369	6.4	10.3	22.4
기타	38,467	46,577	56,325	2.4	20.9	21.0
합계	1,240,856	1,606,102	2,378,078	100.0	48.1	38.4

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

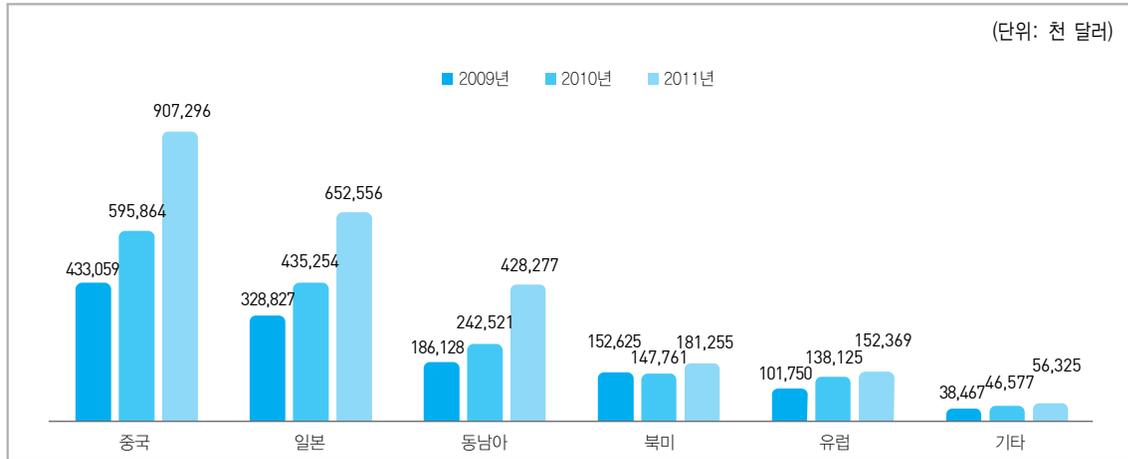
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-4-14] 게임산업 지역별 수출액 현황



2011년 게임산업의 수입액 비중이 가장 큰 지역은 일본으로 수입액은 1억 6,358만 달러이며, 전체 수입액의 79.8%를 차지했다. 중국에서의 수입액은 3,062만 달러로 14.9%의 비중을 차지했고, 북미에서의 수입액은 1,052만 달러로 5.1%, 유럽에서의 수입액은 13만 달러로 0.1%, 기타 지역에서의 수입액은 12만 달러로 0.1%의 비중을 차지했다.

<표 4-4-25> 게임산업 지역별 수입액 현황(2011년)

(단위: 천 달러)

구분	수입액						합계
	중국	일본	동남아	북미	유럽	기타	
수입액	30,625	163,582	-	10,522	134	123	204,986
비중	14.9	79.8	-	5.1	0.1	0.1	100.0

4.4.2 게임산업 해외 수출방법

2011년 게임산업의 해외 수출방법은 해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉이 32.0%로 가장 많았으며 이는 전년대비 9.1%p 감소한 수치이다. 그 다음은 온라인 등을 이용한 직접판매가 25.1%, 해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등의 참여가 19.1%, 전문 에이전시 활용이 14.1%, 국내 기업의 해외 유통망 활용이 8.0%, 해외 전시 합자/투자법인 설립 활용이 1.7%, 기타와 없음은 조사되지 않은 것으로 나타났다.

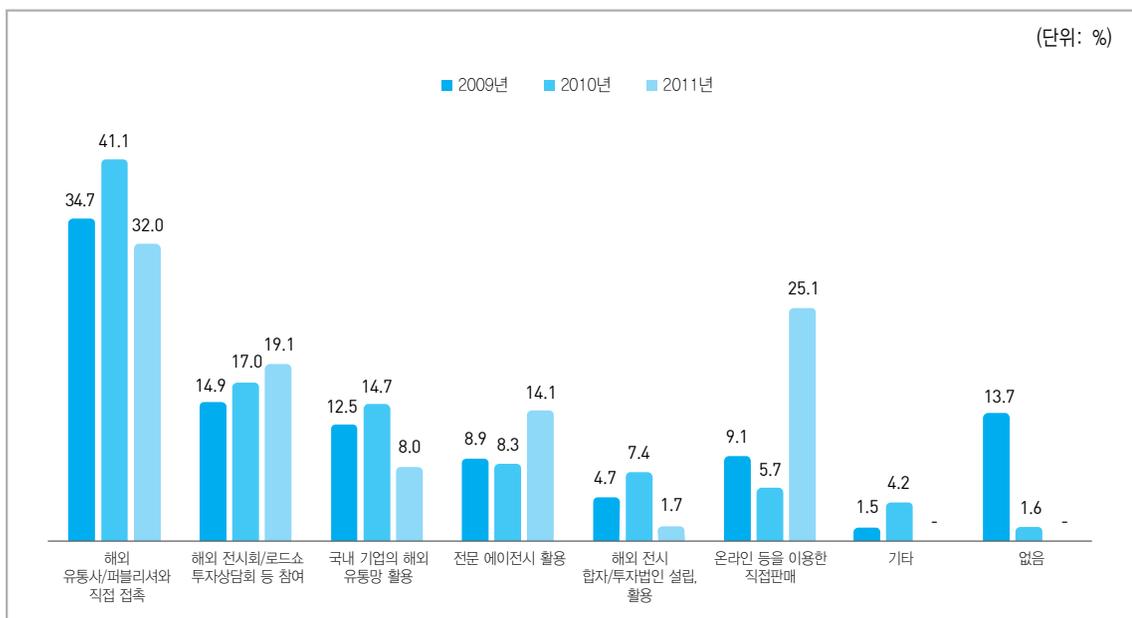
전년대비증감을 보면, 온라인 등을 이용한 직접판매가 19.4%p 증가했고, 전문 에이전시 활용이 5.8%p 증가했으며 해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등의 참여가 2.1%p 증가했다. 해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉은 9.1%p 감소했으며, 국내 기업의 해외 유통망은 6.7%p 감소했다. 해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용 또한 5.7%p 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-26〉 게임산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법	2009년	2010년	2011년	전년대비증감(%p)
해외 유통사/퍼블리셔와 직접 접촉	34.7	41.1	32.0	▽9.1
해외 전시회/로드쇼 투자상담회 등 참여	14.9	17.0	19.1	2.1
국내 기업의 해외 유통망 활용	12.5	14.7	8.0	▽6.7
전문 에이전시 활용	8.9	8.3	14.1	5.8
해외 전시 합자/투자법인 설립, 활용	4.7	7.4	1.7	▽5.7
온라인 등을 이용한 직접 판매	9.1	5.7	25.1	19.4
기타	1.5	4.2	-	-
없음	13.7	1.6	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

[그림 4-4-15] 게임산업 해외 수출방법



01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

4.5 게임산업 종사자 현황

2011년 게임산업 종사자 수는 총 9만 5,015명으로 전년대비증감률은 미미한 것으로 나타났으며, 2009년부터 2011년까지 3년간 연평균 1.3% 증가한 것으로 조사됐다.

중분류별로 보면, 게임 제작 및 배급업 종사자 수는 5만 1,859명으로 전체 종사자의 54.6%를 차지했고, 전년대비 6.7% 증가했으며, 연평균 9.4% 증가했다. 게임 유통업 종사자 수는 4만 3,156명으로 45.4%를 차지했고, 전년대비 7.0% 감소했으며, 연평균 6.3% 감소한 것으로 나타났다.

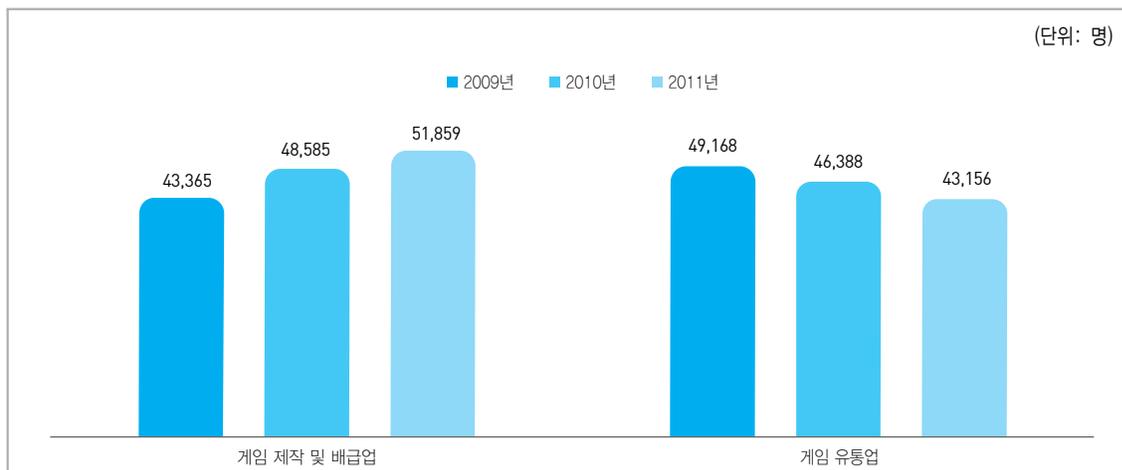
〈표 4-4-27〉 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	종사자 수			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2009년	2010년	2011년			
게임 제작 및 배급업	43,365	48,585	51,859	54.6	6.7	9.4
게임 유통업	49,168	46,388	43,156	45.4	▽7.0	▽6.3
합계	92,533	94,973	95,015	100.0	0.0	1.3

〔그림 4-4-16〕 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



4.5.1 게임산업 매출액 규모별 종사자 현황

2011년 게임산업의 매출액 규모별 종사자를 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 3만 7,739명으로 전체의 39.7%를 차지했고, 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 3만 925명으로 32.5%를 차지했다. 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 1만 4,429명으로 15.2%를 차지했고, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 1만 1,922명으로 12.5%를 차지했다.

〈표 4-4-28〉 게임산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

업종	매출액 규모	매출액 규모				합계
		1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	
게임 제작 및 배급업	온라인게임	46	638	9,252	34,285	44,221
	비디오게임	3	18	872	1,325	2,218
	모바일게임	226	1,022	1,371	1,966	4,585
	PC게임	2	120	-	-	122
	아케이드게임	15	108	427	163	713
	소계	292	1,906	11,922	37,739	51,859
	비중(%)	0.5	3.7	23.0	72.8	100.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	13,536	28,625	-	-	42,161
	전자 게임장 운영업	601	394	-	-	995
	소계	14,137	29,019	-	-	43,156
	비중(%)	32.8	67.2	-	-	100.0
합계		14,429	30,925	11,922	37,739	95,015
비중(%)		15.2	32.5	12.5	39.7	100.0

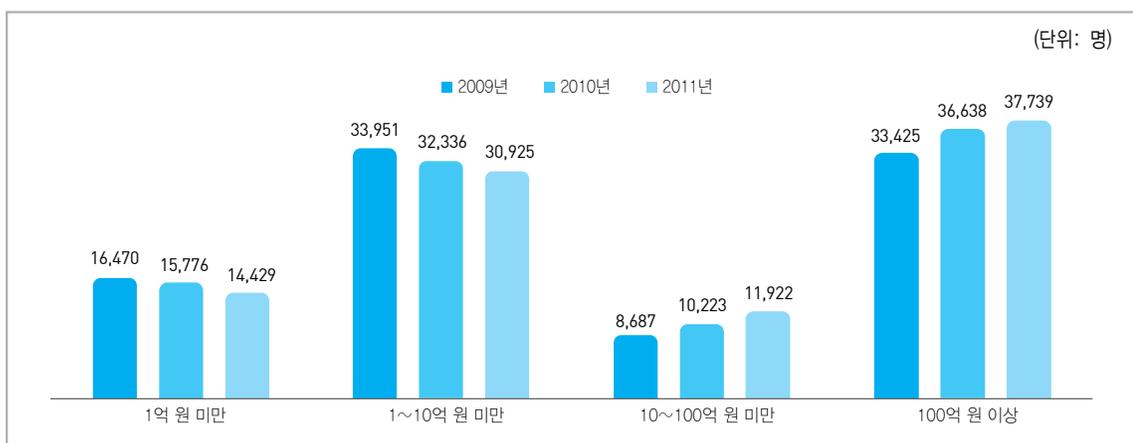
증감률을 보면, 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 8.5% 감소했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 6.4% 감소하여 감소추세가 지속되는 것으로 나타났다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 4.4% 감소했고, 연평균 4.6% 감소했다. 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 16.6% 증가했고 연평균 17.1% 증가하여 증가폭이 큰 것으로 나타났다. 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 3.0% 증가했고, 연평균 6.3% 증가했다.

〈표 4-4-29〉 게임산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	매출액 규모	매출액 규모				합계
		1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	
2009년		16,470	33,951	8,687	33,425	92,533
2010년		15,776	32,336	10,223	36,638	94,973
2011년		14,429	30,925	11,922	37,739	95,015
전년대비증감률(%)		▽8.5	▽4.4	16.6	3.0	0.0
연평균증감률(%)		▽6.4	▽4.6	17.1	6.3	1.3

〈그림 4-4-17〉 게임산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황



01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

4.5.2 게임산업 종사자 규모별 종사자 현황

2011년 게임산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 3만 4,215명으로 36.0%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 1만 332명(10.9%), 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수는 5,440명(5.7%), 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 8,357명(8.8%), 그리고 100인 이상인 사업체의 종사자 수는 3만 6,671명(38.6%)으로 나타났다.

〈표 4-4-30〉 게임산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

업종		종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
게임 제작 및 배급업	온라인게임		318	562	2,328	6,829	34,184	44,221
	비디오게임		3	18	1,172	-	1,025	2,218
	모바일게임		238	332	1,227	1,326	1,462	4,585
	PC게임		-	122	-	-	-	122
	아케이드게임		35	231	245	202	-	713
	소계		594	1,265	4,972	8,357	36,671	51,859
	비중(%)		1.2	2.4	9.6	16.1	70.7	100.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업		32,626	9,067	468	-	-	42,161
	전자 게임장 운영업		995	-	-	-	-	995
	소계		33,621	9,067	468	-	-	43,156
	비중(%)		77.9	21.0	1.1	-	-	100.0
합계			34,215	10,332	5,440	8,357	36,671	95,015
비중(%)			36.0	10.9	5.7	8.8	38.6	100.0

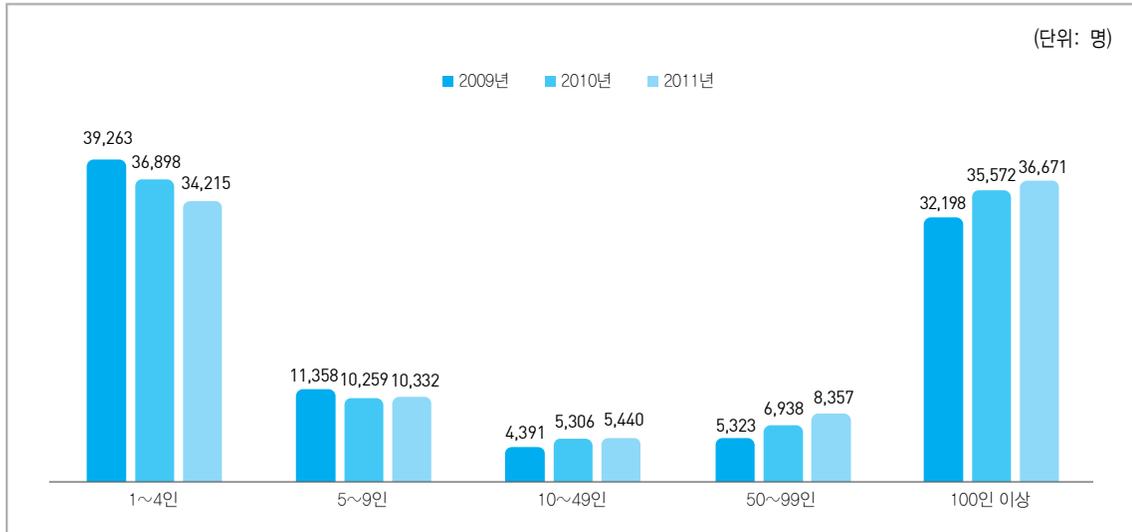
증감률을 보면, 종사자가 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 20.5% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 25.3% 증가하여 가장 큰 증가폭을 보였다. 10인 이상 49인 이하인 종사자 수는 전년대비 2.5% 증가했으며, 연평균 11.3% 증가했다. 100인 이상인 사업체의 종사자 수 또한 증가했는데 전년대비 3.1% 증가, 연평균 6.7% 증가한 것으로 나타났다. 반면, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 7.3% 감소, 연평균 6.6% 감소했으며, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 0.7% 증가, 연평균 4.6% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-31〉 게임산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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
2011년		34,215	10,332	5,440	8,357	36,671	95,015
전년대비증감률(%)		▽7.3	0.7	2.5	20.5	3.1	0.0
연평균증감률(%)		▽6.6	▽4.6	11.3	25.3	6.7	1.3

[그림 4-4-18] 게임산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황



4.5.3 게임산업 지역별 종사자 현황

2011년 게임산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수는 3만 9,661명으로 전체의 41.7%를 차지했으며 이는 전년대비 0.1% 감소했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 2.6% 증가한 수치이다.

6개 광역시의 종사자 수는 1만 3,026명으로 전체 종사자 수의 13.8%를 차지했고, 9개 도의 종사자 수는 4만 2,328명으로 44.5%를 차지했다. 9개 도 중에서는 경기도의 종사자 수가 3만 909명으로 전체의 32.5%를 차지하여 다른 지역보다 비교적 큰 비중을 보였다. 6개 광역시 중에서는 부산의 종사자 수가 3,024명으로 전체의 3.2%를 차지하여 다른 도시보다 큰 비중을 나타냈다.

게임 제작 및 배급업 종사자의 비중을 살펴보면, 서울 59.1%, 경기도 39.7%로 수도권에 많이 집중되어 있는 것으로 나타났고, 게임 유통업 종사자 또한 서울 20.8%, 경기도 23.9%의 비중을 보여 수도권에 종사자가 많은 것으로 나타났다.

[표 4-4-32] 게임산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

지역	업종	게임 제작 및 배급업	게임 유통업	합계	비중(%)
6개 시	서울	30,671	8,990	39,661	41.7
	부산	73	2,951	3,024	3.2
	대구	266	2,238	2,504	2.6
	인천	48	2,667	2,715	2.9
	광주	19	1,621	1,640	1.7
	대전	24	2,133	2,157	2.3
	울산	3	983	986	1.1
	소계	433	12,593	13,026	13.8
9개 도	경기도	20,587	10,322	30,909	32.5
	강원도	8	1,225	1,233	1.3
	충청북도	25	1,118	1,143	1.2
	충청남도	82	1,753	1,835	1.9

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

제4부 콘텐츠산업 산업별 결과

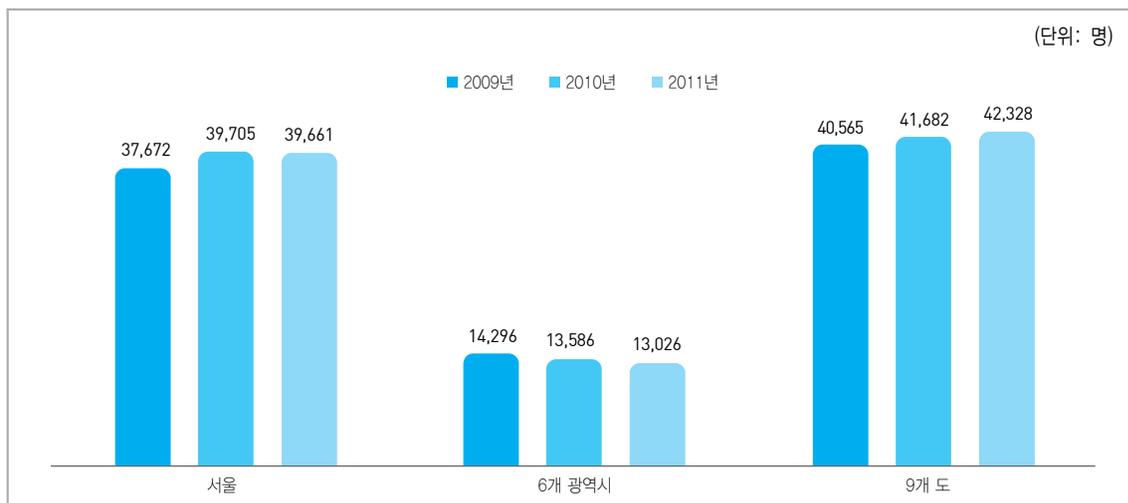
지역	업종	게임 제작 및 배급업	게임 유통업	합계	비중(%)
	전라북도	39	1,459	1,498	1.6
	전라남도	-	1,442	1,442	1.5
	경상북도	8	1,695	1,703	1.8
	경상남도	6	1,872	1,878	2.0
	제주도	-	687	687	0.7
	소계	20,755	21,573	42,328	44.5
합계		51,859	43,156	95,015	100.0

〈표 4-4-33〉 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2009년	2010년	2011년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
	서울		37,672	39,705	39,661	▽0.1
6개 시	부산	3,248	3,133	3,024	▽3.5	▽3.5
	대구	2,712	2,609	2,504	▽4.0	▽3.9
	인천	2,876	2,759	2,715	▽1.6	▽2.8
	광주	1,902	1,744	1,640	▽6.0	▽7.1
	대전	2,455	2,287	2,157	▽5.7	▽6.3
	울산	1,103	1,054	986	▽6.5	▽5.5
	소계	14,296	13,586	13,026	▽4.1	▽4.5
9개 도	경기도	27,771	29,676	30,909	4.2	5.5
	강원도	1,489	1,378	1,233	▽10.5	▽9.0
	충청북도	1,352	1,249	1,143	▽8.5	▽8.1
	충청남도	2,013	1,901	1,835	▽3.5	▽4.5
	전라북도	1,628	1,563	1,498	▽4.2	▽4.1
	전라남도	1,599	1,461	1,442	▽1.3	▽5.0
	경상북도	1,865	1,732	1,703	▽1.7	▽4.4
	경상남도	2,112	2,004	1,878	▽6.3	▽5.7
	제주도	736	718	687	▽4.3	▽3.4
	소계	40,565	41,682	42,328	1.5	2.1
합계	92,533	94,973	95,015	0.0	1.3	

〈그림 4-4-19〉 게임산업 지역별 연도별 종사자 현황



4.5.4 게임산업 고용형태별 종사자 현황

2011년 게임산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수는 6만 5,901명으로 전체 종사자의 69.4%를 차지했으며, 비정규직은 2만 9,114명으로 30.6%의 비중을 차지했다.

중분류별로 보면, 게임 제작 및 배급업은 정규직 종사자 수가 5만 51명(96.5%), 비정규직은 1,808명(3.5%)으로 나타났고, 게임 유통업은 정규직이 1만 5,850명(36.7%), 비정규직이 2만 7,306명(63.3%)인 것으로 조사됐다.

〈표 4-4-34〉 게임산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	고용형태	정규직		비정규직		합계
			종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
게임 제작 및 배급업	온라인게임		42,733	96.6	1,488	3.4	44,221
	비디오게임		2,211	99.7	7	0.3	2,218
	모바일게임		4,332	94.5	253	5.5	4,585
	PC게임		119	97.5	3	2.5	122
	아케이드게임		656	92.0	57	8.0	713
	소계		50,051	96.5	1,808	3.5	51,859
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업		15,515	36.8	26,646	63.2	42,161
	전자 게임장 운영업		335	33.7	660	66.3	995
	소계		15,850	36.7	27,306	63.3	43,156
합계		65,901	69.4	29,114	30.6	95,015	

〔그림 4-4-20〕 게임산업 고용형태별 종사자 현황(2011년)



4.5.5 게임산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2011년 게임산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수는 5만 714명으로 53.4%를 차지했고, 정규직 여자는 1만 5,187명으로 전체 종사자의 16.0%인 것으로 나타났다. 비정규직 남자는 1만 9,884명으로 20.9%를 차지했고, 비정규직 여자는 9,230명으로 9.7%를 차지했다.

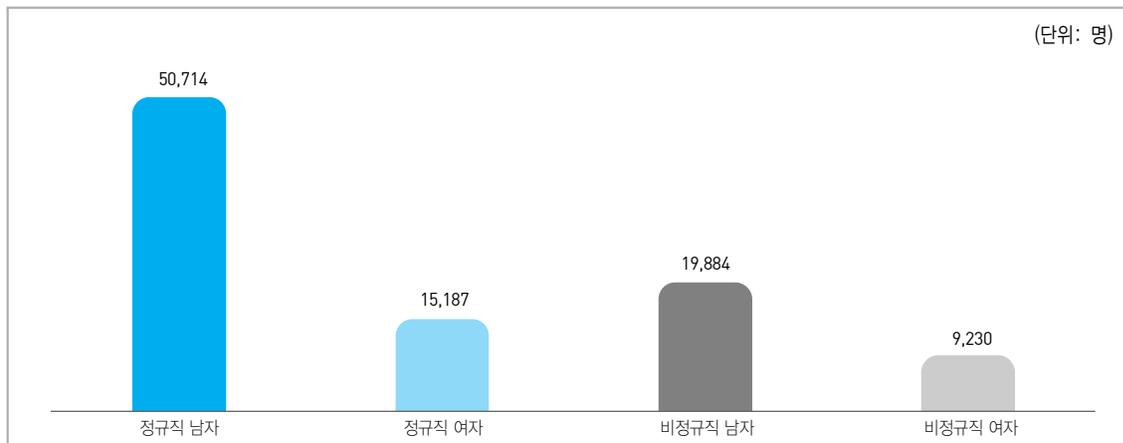
중분류별로 보면, 게임제작 및 배급업은 정규직 남자 종사자 수가 3만 8,069명, 정규직 여자는 1만 1,982명, 비정규직 남자는 1,214명, 비정규직 여자는 594명으로 나타났다. 게임유통업은 정규직 남자가 1만 2,645명, 정규직 여자는 3,205명, 비정규직 남자는 1만 8,670명, 비정규직 여자는 8,636명으로 조사됐다.

〈표 4-4-35〉 게임산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	고용형태/성 소분류	정규직				비정규직				합계
		남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
게임 제작 및 배급업	온라인게임	32,527	73.5	10,206	23.1	966	2.2	522	1.2	44,221
	비디오게임	1,613	72.7	598	27.0	4	0.2	3	0.1	2,218
	모바일게임	3,305	72.1	1,027	22.4	196	4.3	57	1.2	4,585
	PC게임	92	75.4	27	22.1	2	1.7	1	0.8	122
	아케이드게임	532	74.6	124	17.4	46	6.5	11	1.5	713
	소계	38,069	73.4	11,982	23.1	1,214	2.3	594	1.2	51,859
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	12,358	29.3	3,157	7.5	18,258	43.3	8,388	19.9	42,161
	전자 게임장 운영업	287	28.9	48	4.8	412	41.4	248	24.9	995
	소계	12,645	29.3	3,205	7.4	18,670	43.3	8,636	20.0	43,156
합계		50,714	53.4	15,187	16.0	19,884	20.9	9,230	9.7	95,015

〈그림 4-4-21〉 게임산업 고용형태별 성별 종사자 현황(2011년)



4.5.6 게임산업 성별 종사자 현황

2011년 게임산업의 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수는 7만 598명으로 74.3%를 차지했고, 여자는 2만 4,417명으로 25.7%를 차지했다.

업종별로 보면, 게임 제작 및 배급업은 남자 종사자 수가 3만 9,283명(75.7%)이고, 여자는 1만 2,576명(24.3%)이었으며, 게임 유통업은 남자가 3만 1,315명(72.6%)이고, 여자는 1만 1,841명(27.4%)으로 조사됐다.

〈표 4-4-36〉 게임산업 성별 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	성	남자		여자		합계
			종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
게임 제작 및 배급업	온라인게임		33,493	75.7	10,728	24.3	44,221
	비디오게임		1,617	72.9	601	27.1	2,218
	모바일게임		3,501	76.4	1,084	23.6	4,585
	PC게임		94	77.0	28	23.0	122
	아케이드게임		578	81.1	135	18.9	713
	소계		39,283	75.7	12,576	24.3	51,859
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업		30,616	72.6	11,545	27.4	42,161
	전자 게임장 운영업		699	70.3	296	29.7	995
	소계		31,315	72.6	11,841	27.4	43,156
합계			70,598	74.3	24,417	25.7	95,015

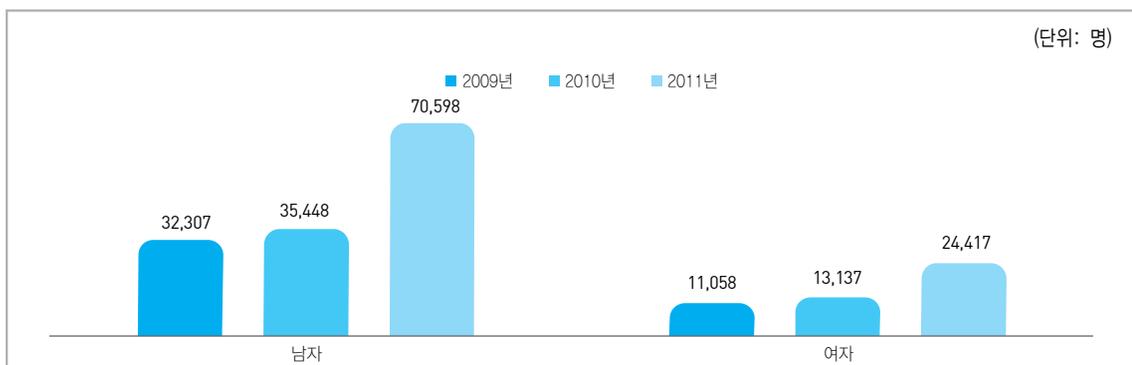
연도별로 보면, 남자 종사자의 비중이 2009년 74.5%에서 2010년에 73.0%로 감소했으나, 2011년에 74.3%로 증가했다. 반면에 여자 종사자의 비중은 2009년 25.5%에서 2010년에 27.0%로 소폭 증가했으나, 2011년에 25.7%로 다시 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-4-37〉 게임산업 성별 연도별 종사자 현황¹³⁴⁾

(단위: 명)

연도	성	남자		여자		합계
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
2009년		32,307	74.5	11,058	25.5	43,365
2010년		35,448	73.0	13,137	27.0	48,585
2011년		70,598	74.3	24,417	25.7	95,015
전년대비증감률(%)		99.2		85.9		95.6
연평균증감률(%)		47.8		48.6		48.0

〈그림 4-4-22〉 게임산업 성별 연도별 종사자 현황



134) 2011년부터 게임 유통업 종사자 포함

01
출판산업02
만화산업03
음악산업04
게임산업05
영화산업06
애니메이션
산업07
방송산업08
광고산업09
캐릭터산업10
지식정보산업11
콘텐츠솔루션
산업

4.5.7 게임산업 직무별 종사자 현황¹³⁵⁾

2011년 게임산업에서 게임 유통업을 제외한 종사자 수는 5만 1,859명으로 전년대비 6.7% 증가했으며 연평균 9.4% 증가했다.

게임 유통업을 제외하고 2011년 게임산업의 직무별 종사자 현황을 살펴보면, 그래픽디자이너 종사자 수가 1만 322명으로 전체 종사자의 19.9%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 게임프로그래밍개발 종사자 수는 9,233명으로 전체 종사자의 17.8%, 일반관리 종사자 수는 5,822명으로 11.2%, 게임기획 종사자 수는 5,092명으로 9.8%를 차지했다. 이 밖에도 게임운영자 및 QA 종사자 수는 4,511명(8.7%)이며, 고객지원(CS) 2,677명(5.2%), 마케팅/홍보 2,327명(4.5%), 웹디자인 1,968명(3.8%), 시스템엔지니어링 1,937명(3.7%), 게임PD 1,765명(3.4%), 웹서비스개발 1,733명(3.3%), 배급(유통) 1,611명(3.1%), UI 디자인 1,425명(2.8%), 사운드 제작 513명(1.0%), 기타 511명(1.0%), 게임소싱 412명(0.8%)로 조사됐다.

연도별로 보면, 사운드 제작 종사자 수는 2009년에 260명, 2010년에 340명, 2011년에 513명으로 꾸준히 증가하여 전년대비 50.9%, 2009년부터 2011년까지 연평균 40.5%의 증가율을 보였다. 게임PD 종사자 수 또한 2009년에 1,301명, 2010년에 1,550명, 2011년에 1,765명으로 꾸준히 증가했으며, 이는 전년대비 13.9% 증가, 연평균 16.5% 증가한 수치이다.

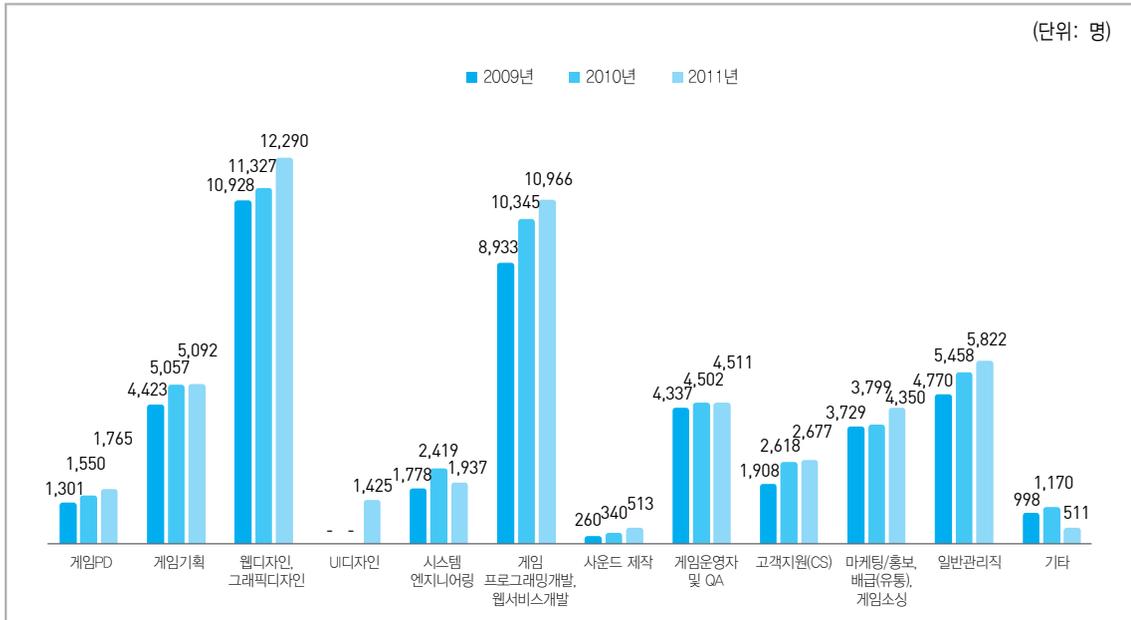
〈표 4-4-38〉 게임산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

직무	연도	2009년	2010년	2011년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임PD		1,301	1,550	1,765	3.4	13.9	16.5
게임기획		4,423	5,057	5,092	9.8	0.7	7.3
웹디자인	10,928	11,327	1,968	3.8	8.5	6.0	
그래픽디자이너			10,322	19.9			
UI 디자인	-	-	1,425	2.8	-	-	
시스템엔지니어링		1,778	2,419	1,937	3.7	▽19.9	4.4
게임프로그래밍개발	8,933	10,345	9,233	17.8	6.0	10.8	
웹서비스개발			1,733	3.3			
사운드 제작		260	340	513	1.0	50.9	40.5
게임운영자 및 QA		4,337	4,502	4,511	8.7	0.2	2.0
고객지원(CS)		1,908	2,618	2,677	5.2	2.3	18.4
마케팅/홍보	3,729	3,799	2,327	4.5	14.5	8.0	
배급(유통)			1,611	3.1			
게임소싱			412	0.8			
일반관리직		4,770	5,458	5,822	11.2	6.7	10.5
기타		998	1,170	511	1.0	▽56.3	▽28.4
합계		43,365	48,585	51,859	100.0	6.7	9.4

135) 게임 유통업 종사자 제외

[그림 4-4-23] 게임산업 직무별 연도별 종사자 현황



4.5.8 게임산업 학력별 종사자 현황

2011년 게임산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 6만 2,861명으로 66.2%의 가장 큰 비중을 보였다. 고등학교 졸업 이하인 종사자 수는 1만 114명으로 10.6%를 차지했으며, 전문대를 졸업한 종사자 수는 2만 591명으로 21.7%, 대학원을 졸업한 종사자 수는 1,449명으로 1.5%를 차지하는 것으로 나타났다.

[표 4-4-39] 게임산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년)

중분류	소분류	학력	종사자 수				합계
			고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
게임 제작 및 배급업	온라인게임		2,291	7,688	32,921	1,321	44,221
	비디오게임		82	287	1,813	36	2,218
	모바일게임		413	895	3,214	63	4,585
	PC게임		3	12	107	-	122
	아케이드게임		38	49	618	8	713
	소계		2,827	8,931	38,673	1,428	51,859
	비중(%)		5.4	17.2	74.6	2.8	100.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업		6,985	11,325	23,830	21	42,161
	전자 게임장 운영업		302	335	358	-	995
	소계		7,287	11,660	24,188	21	43,156
	비중(%)		16.9	27.0	56.1	0.0	100.0
합계			10,114	20,591	62,861	1,449	95,015
비중(%)			10.6	21.7	66.2	1.5	100.0

연도별로 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수는 2009년 65.9%에서 2010년 66.8%로 증가했으나, 2011년 66.2%로 0.6%p 감소했다. 전문대학을 졸업한 종사자 수는 2009년 21.2%에서 2010년 20.9%로 감소했지만, 2011년 21.7%로 전년대비 0.8%p 증가한 것으로 나타났다. 고등학교 졸업 이하인 종사자 수는 2009년 9.4%에서 2010년 7.8%로 감소했지만, 2011년 10.6%로 전년대비 2.8%p 증가한 것으로 나타났다. 대학원 졸업 이상인 종사자 수는 2009년 3.5%에서 2010년 4.6%로 증가했지만, 2011년 1.5%로 전년대비 3.1%p 감소한 것으로 조사됐다.

〈표 4-4-40〉 게임산업 학력별 연도별 종사자 분포

(단위: %)

연도	학력	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2009년		9.4	21.2	65.9	3.5	100.0
2010년		7.8	20.9	66.8	4.6	100.0
2011년		10.6	21.7	66.2	1.5	100.0
전년대비증감(%)		2.8	0.8	▽0.6	▽3.1	-

※ 종사자 분포 비율은 반올림한 값임

4.5.9 게임산업 연령별 종사자 현황

2011년 게임산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 29세 이하 종사자 수가 3만 2,123명으로 전체 종사자의 33.8%를 차지했다. 30세 이상 34세 이하인 종사자수는 3만 1,025명으로 32.6%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하는 1만 7,549명으로 18.5%를 차지했으며, 40세 이상은 1만 4,318명으로 15.1%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-4-41〉 게임산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	연령	종사자 수				합계
			29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
게임 제작 및 배급업	온라인게임		17,627	18,329	5,722	2,543	44,221
	비디오게임		481	858	551	328	2,218
	모바일게임		1,789	1,725	682	389	4,585
	PC게임		11	33	46	32	122
	아케이드게임		198	226	204	85	713
	소계		20,106	21,171	7,205	3,377	51,859
	비중(%)		38.8	40.8	13.9	6.5	100.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업		11,936	9,752	10,148	10,325	42,161
	전자 게임장 운영업		81	102	196	616	995
	소계		12,017	9,854	10,344	10,941	43,156
	비중(%)		27.8	22.8	24.0	25.4	100.0
합계			32,123	31,025	17,549	14,318	95,015
비중(%)			33.8	32.6	18.5	15.1	100.0

4.5.10 게임산업 경력별 종사자 분포

2011년 게임산업의 경력별 종사자 현황을 보면, 경력(근무연한)이 1년 이상 3년 미만인 종사자는 전체의 37.9%로 가장 많았으며, 다음으로 3년 이상 5년 미만은 25.4%, 1년 미만은 17.8%, 5년 이상 10년 미만은 16.1%, 10년 이상은 2.8%의 순이었다. 즉, 경력이 3년 미만인 종사자가 전체의 55.7%로 절반이 넘는 것으로 나타났다.

〈표 4-4-42〉 게임산업 경력별 직무별 종사자 분포

(단위: %)

직무 \ 경력	총인원	1년 미만	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상
게임PD	745	15.0	32.5	30.4	19.2	2.9
게임기획	1,434	20.3	37.3	25.0	16.5	0.9
웹디자인	556	19.9	36.8	24.6	17.0	1.7
그래픽디자인	2,861	18.1	43.5	24.6	12.6	1.2
UI 디자인	389	15.9	38.1	27.6	17.8	0.6
웹 서비스 개발	485	20.1	34.5	28.3	15.2	1.9
시스템 엔지니어링	848	16.7	38.8	26.0	18.0	0.4
게임프로그래밍개발	3,063	14.8	40.5	26.1	17.5	1.1
사운드 제작	166	21.3	33.9	28.3	16.5	0.0
게임운영자 및 QA	763	24.2	40.6	21.2	9.9	4.1
고객센터(CS)	564	22.4	39.6	25.4	11.4	1.1
마케팅/홍보	754	23.9	41.2	21.3	12.7	0.9
배급(유통)	449	16.6	27.9	36.2	15.6	3.7
게임 소싱	131	13.7	24.7	23.3	23.3	15.1
경영 관리	1,865	14.3	29.9	22.8	21.6	11.4
기타	323	19.7	35.8	27.7	13.9	2.9
전체	15,396	17.8	37.9	25.4	16.1	2.8

* 종사자 분포 비율은 반올림한 값임

연도별로 보면, 2009년부터 2011년까지 동일하게 1년 이상 3년 미만의 종사자가 30.0% 이상을 차지하여 가장 많았고, 다음은 3년 이상 5년 미만의 종사자가 24.0% 이상을 차지하여 두 번째로 많은 것으로 나타났다. 특히, 1년 이상 5년 미만의 종사자 비중은 2009년 55.7%, 2010년 62.6%, 2011년 63.3%로 꾸준히 증가하는 추세이다.

〈표 4-4-43〉 게임산업 경력별 연도별 종사자 분포

(단위: %)

연도 \ 경력	1년 미만	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상	합계
2009년	20.5	30.9	24.8	18.9	4.9	100.0
2010년	20.0	37.8	24.8	14.3	3.1	100.0
2011년	17.8	37.9	25.4	16.1	2.8	100.0
전년대비 증감(%p)	▽2.2	0.1	0.6	1.8	▽0.3	-

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

4.6 게임산업 비용 투자 현황

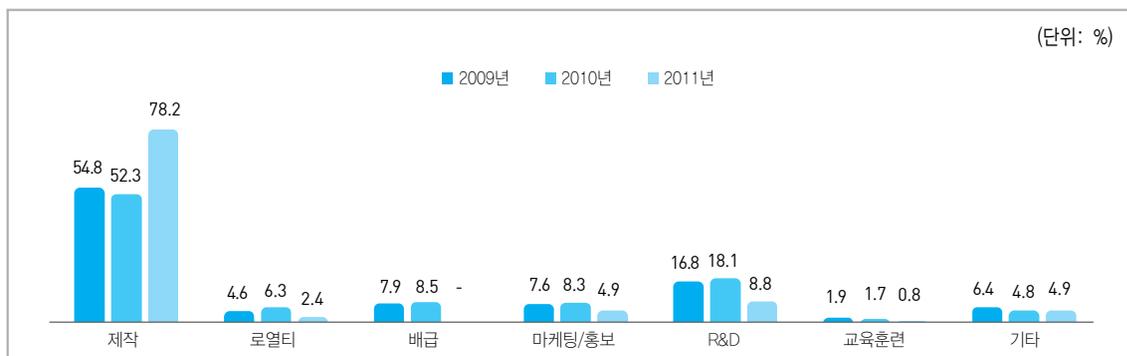
2011년 게임산업의 비용 투자 현황을 보면, 제작부분에서 비용이 78.2%로 가장 많았으며, R&D에 지출하는 비용이 8.8%로 두 번째로 많은 것으로 나타났다. 그 외에 마케팅/홍보와 기타 부분의 비용은 동일하게 4.9%를 차지했고, 로열티는 2.4%, 교육훈련은 0.8%의 순인 것으로 나타났다.

〈표 4-4-44〉 게임산업 연도별 비용 투자 현황

(단위: %)

구분	제작	로열티	배급	마케팅/홍보	R&D		교육훈련	기타	총 사업비용
					기술	기획			
2009년	54.8	4.6	7.9	7.6	12.4	4.4	1.9	6.4	100.0
2010년	52.3	6.3	8.5	8.3	11.9	6.2	1.7	4.8	100.0
2011년	78.2	2.4	-	4.9	8.8		0.8	4.9	100.0
전년대비증감(%p)	25.9	▽3.9	▽8.5	▽3.4	▽9.3		▽0.9	0.1	-

〈그림 4-4-24〉 게임산업 연도별 비용 투자 현황



4.7 게임산업 주력 플랫폼 현황

2011년 게임산업의 주력 플랫폼은 온라인게임이 46.6%로 가장 높은 것으로 나타났으며, 그 다음은 모바일게임이 33.3%인 것으로 조사됐다. 아케이드게임은 11.6%였으며, PC게임이 3.7%, 비디오게임이 3.4%, 휴대용게임이 1.4%의 순인 것으로 나타났다.

연도별로 보면, 온라인게임은 2009년 47.2%에서 2010년에 43.5%로 감소했지만, 2011년에 46.6%로 증가했다. 모바일게임은 2009년에 27.7%, 2010년에 30.7%, 2011년에 33.3%로 꾸준히 증가하는 것으로 조사됐다. 아케이드게임은 2009년 16.3%에서 2010년에 19.0%로 증가했지만, 2011년 11.6%로 감소한 것으로 조사됐다. 휴대용게임은 2009년 3.0%에서 2010년에 1.4%로 감소했으며, 2011년에는 1.4%로 변화가 없는 것으로 조사됐다. 비디오게임은 2009년에 4.0%, 2010년에 3.0%, 2011년에 3.4%로 조사됐고, PC게임은 2009년에 1.8%, 2010년에 2.5%, 2011년 3.7%인 것으로 조사됐다.

〈표 4-4-45〉 게임산업 연도별 주력 플랫폼 현황

(단위: %)

연도	플랫폼	온라인게임	모바일게임	아케이드게임	휴대용게임	비디오게임	PC게임	합계
2009년		47.2	27.7	16.3	3.0	4.0	1.8	100.0
2010년		43.5	30.7	19.0	1.4	3.0	2.5	100.0
2011년		46.6	33.3	11.6	1.4	3.4	3.7	100.0
전년대비 증감(%p)		3.1	2.6	▽7.4	-	0.4	1.2	-

※ 플랫폼별 분포 비율은 반올림한 값임

4.8 게임산업 주요 제작/배급 장르 현황

2011년 게임산업의 주요 제작/배급 장르 현황을 보면, MMORPG가 26.3%로 가장 많았으며, 다음으로 아케이드게임이 23.1%인 것으로 조사됐다. 보드게임은 20.1%였으며, RTS가 18.7%, 스포츠게임이 15.3%, MORPG가 13.5%, FPS와 AOS가 각각 9.4%, 5.7%, 기타 게임이 5.5%, 레이싱게임과 리듬게임이 동일하게 4.3%, 매니지먼트게임 3.4%, 교육용게임 3.2%의 순인 것으로 나타났다.

〈표 4-4-46〉 게임산업 주요 제작/배급 장르 현황

(단위: %)

연도	장르	롤플레이	액션/ 대전/ 어드벤처	웹보드 게임	스포츠 게임	슈팅 게임	기타 시뮬레이션	교육용 게임	전략 시뮬레이션	기타	체감 게임	기능성 게임	프라이즈 게임
2009년		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		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

〈표 4-4-47〉 게임산업 플랫폼별 주요 제작/배급 장르 현황(2011년)

(단위: %)

플랫폼	장르	RTS	MORPG	MMO RPG	AOS	매니지먼트 게임	스포츠 게임	보드 게임	아케이 드게임	FPS	레이싱 게임	리듬 게임	교육용 게임	기타
온라인게임 (클라이언트기반)		15.4	21.5	43.0	4.0	-	14.1	14.8	5.4	10.1	4.7	4.7	2.0	5.4
온라인게임 (웹브라우저기반)		40.0	9.1	29.1	7.3	1.8	14.5	12.7	5.5	-	-	1.8	3.6	5.5
PC게임		12.5	6.3	25.0	18.8	6.3	18.8	12.5	25.0	12.5	-	6.3	6.3	6.3
아케이드게임		9.8	5.9	5.9	2.0	2.0	11.8	27.5	64.7	7.8	3.9	3.9	-	0.0
비디오게임		13.3	-	20.0	6.7	13.3	26.7	6.7	6.7	33.3	6.7	6.7	6.7	6.7
모바일게임		17.8	11.6	17.1	6.8	6.8	17.1	28.1	34.9	10.3	5.5	4.8	4.8	8.2
휴대용게임		33.3	16.7	-	-	-	-	16.7	16.7	-	16.7	-	-	-
전체		18.7	13.5	26.3	5.7	3.4	15.3	20.1	23.1	9.4	4.3	4.3	3.2	5.5

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션
산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션
산업

4.9 게임산업 게임 판매 방식

2011년 게임산업의 주된 게임 판매 방식은 유통사를 통한 방법이 45.0%로 가장 많았고, 자체 판매망 통한 방법이 44.1%로 그 다음인 것으로 나타났다. 이외에 오픈마켓을 통한 판매가 17.8%, 이동통신사를 통한 판매가 10.3%, 인터넷 쇼핑몰이 2.7%, 기타가 1.5%의 순인 것으로 나타났다.

〈표 4-4-48〉 게임산업 주된 게임 판매 방식 현황(2011년)

(단위: %)

플랫폼	판매 방식	유통사를 통한 방법	자체 판매망을 통한 방법	오픈마켓	이동통신사를 통한 판매	인터넷쇼핑몰	기타
온라인게임		48.5	52.0	6.4	2.0	2.5	10.5
PC게임		62.5	37.5	0.0	12.5	0.0	6.3
아케이드게임		45.1	58.8	9.8	0.0	5.9	0.0
비디오게임		53.3	46.7	6.7	0.0	13.3	0.0
모바일게임		37.0	28.1	39.7	26.7	0.7	5.6
휴대용게임		50.0	50.0	16.7	0.0	16.7	0.0
전체		45.0	44.1	17.8	10.3	2.7	1.5

※ 판매 방식별 플랫폼별 분포 비율은 반올림한 값임

〈표 4-4-49〉 게임산업 연도별 주된 게임 판매 방식 현황

(단위: %)

연도	판매 방식	유통사를 통한 방법	자체 판매망을 통한 방법	오픈마켓	이동 통신사를 통한 판매	인터넷 쇼핑몰	기타
2009년		38.9	31.3	10.4	13.7	2.2	3.5
2010년		34.8	29.5	18.7	11.5	1.8	3.7
2011년		45.0	44.1	17.8	10.3	2.7	4.9
전년대비증감%p		10.2	14.6	▽0.9	▽1.2	0.9	1.2

※ 판매 방식별 분포 비율은 반올림한 값임

〈그림 4-4-25〉 게임산업 연도별 주된 게임 판매 방식 현황

