

1. 게임산업 총괄 및 업종별 평균매출액 현황

- 2011년 게임산업의 사업체 수는 1만 7,344개이며, 종사자 수는 9만 5,015명
- 매출액은 8조 8,047억 원, 부가가치액은 4조 1,848억 원이었고, 부가가치율은 47.53%
- 수출액은 23억 7,807만 달러이며, 수입액은 2억 498만 달러로 조사됨

<표 1> 게임산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2006년	37,108	65,431	2,401,309	765,297	31.87	16,666	8,347
2007년	40,301	75,027	2,357,705	787,709	33.41	13,885	9,831
2008년	37,637	66,475	2,602,076	946,635	36.38	16,468	11,484
2009년	38,259	76,539	2,740,753	1,022,766	37.32	31,269	11,936
2010년	37,634	76,654	2,959,143	1,142,896	38.62	83,262	10,337
2011년	37,774	78,181	3,817,460	1,597,663	41.85	196,113	12,541
전년대비증감률(%)	0.4	2.0	29.0	39.8	3.23p	135.5	21.3
연평균증감률(%)	0.4	3.6	9.7	15.9	-	63.7	8.5

※ 출처: 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 「2012 콘텐츠 산업통계」, 2013

- 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% 증가

<표 2> 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 증가

<표 3> 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

※ 출처: 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 「2012 콘텐츠 산업통계」, 2013