

## 15. 게임산업 지역별 연도별 수입액 현황

- 2011년 게임산업의 수입액은 2억 498만 달러로 전년대비 15.5% 감소했고, 연평균 21.5% 감소

<표 1> 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	-	-

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

- 게임산업의 수입액 비중이 가장 큰 지역은 일본으로 수입액은 1억 6,358만 달러이며, 전체 수입액의 79.8%를 차지, 중국에서의 수입액은 3,062만 달러로 14.9%의 비중을 차지했고, 북미에서의 수입액은 1,052만 달러로 5.1%를 차지함

<표 2> 게임산업 지역별 수입액 현황

(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

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