

## 14. 게임산업 지역별 연도별 수출액 현황

- 2011년 게임산업의 수출액은 23억 7,807만 달러로 전년대비 48.1% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 38.4% 증가

<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

- 지역별 수출액을 보면, 수출액 비중이 가장 큰 지역은 중국으로 수출액은 9억 729만 달러(38.2%). 일본으로의 수출액은 6억 5,255만 달러로 27.4%의 비중을 차지했으며, 동남아로의 수출액은 4억 2,827만 달러로 18.0%의 비중을 차지

<표 2> 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

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

<그림 1> 게임산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

