

6. 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황

- 2011년 게임산업의 매출액은 8조 8,047억 원으로 전년대비 18.5% 증가했으며, 연평균 15.7% 증가
- 중분류별로, 게임 제작 및 배급업이 7조 121억 원으로 전체 매출액의 79.6%의 비중을 보였으며, 게임 유통업은 1조 7,926억 원으로 20.4%를 차지

<표 1> 게임산업 업종별 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	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	

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

<그림 1> 게임산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

