

2005 게임산업 동향분석

I 2005년 국내 게임시장 규모

1. 게임시장 전체 규모

1) 국내 게임시장 전체규모

구분	매출규모(억원)	점유비율(%)
온라인게임	14,397	16.6%
모바일게임	1,939	2.2%
비디오게임	2,183	2.5%
PC게임	377	0.4%
아케이드게임*	9,655	11.1%
PC방	19,923	23.0%
아케이드게임장**	37,966	43.7%
비디오게임장	358	0.4%
합계	86,798	100.0%

* 스크린경마게임 생산매출 제외, 청소년게임, 성인게임 생산 매출 포함

** 스크린경마장 매출 제외, 청소년게임장, 성인게임장 매출 포함

2) 연도별 국내 게임시장 분야별 비중(2001년~2005년)

(단위 : %)

구분	2001	2002	2003	2004	2005	비고
비디오게임장	0.0	0.0	1.7	1.4	0.4	
아케이드게임장	27.2	19.9	16.6	21.7	43.7	
PC방	39.4	43.4	42.9	38.9	23.0	
아케이드게임	16.6	11.1	7.9	5.2	11.1	
PC게임	6.4	4.8	2.4	1.2	0.4	
비디오게임	0.0	4.6	5.7	4.3	2.5	
모바일게임	1.2	3.0	3.7	3.7	2.2	
온라인게임	8.8	13.3	19.1	23.6	16.6	

2. 게임플랫폼별 시장 규모

1) 2005년 국내 게임 플랫폼 단위 시장 규모

구분	매출규모(억원)	점유비율(%)	전년도 대비 점유 추이
온라인게임	14,397	50.4%	△11.5%
모바일게임	1,939	6.8%	△3%
비디오게임	2,183	7.6%	△3.7%
PC게임	377	1.3%	△3.2%
아케이드게임*	9,655	33.8%	20%
합계	28,551	100.0%	

* 스크린경마게임 생산매출 제외, 청소년게임, 성인게임 생산 매출 포함

2) 연도별 국내 게임 플랫폼 단위 비중(2001년~2005년)

(단위 : %)

구분	2001	2002	2003	2004	2005	비고
아케이드게임	49.6	30.2	20.4	13.7	33.8	
PC게임	19.0	13.2	6.1	3.2	1.3	
비디오게임	1.6	12.5	14.6	11.3	7.6	
모바일게임	3.5	8.0	9.5	9.8	6.8	
온라인게임	26.3	36.1	49.3	61.9	50.4	

II. 국내 게임시장 규모 추이

1. 국내 게임시장 규모 현황과 전망(단위 : 억원)

2. 국내 게임시장 현황과 전망

(단위 : 억원)

구분		온라인 게임	모바일 게임	비디오 게임	PC게임	아케이드 게임	PC방	아케이드 게임장	비디오 게임방	합계
2004년	규모	10,186	1,617	1,866	534	2,247	16,772	9,351	583	43,156
2005년	규모	14,397	1,939	2,183	377	9,655	19,923	37,966	358	86,798
	성장률	41.3%	19.9%	17.0%	-29.4%	329.7%	18.8%	306.0%	-38.6%	101.1%
2006년	규모	18,140	2,385	2,576	320	8,400	22,712	33,790	340	88,663
	성장률	26.0%	23.0%	18.0%	-15.0%	-13.0%	14.0%	-11.0%	-5.0%	2.1%
2007년	규모	21,950	2,790	3,091	285	8,568	24,756	29,735	347	91,522
	성장률	21.0%	17.0%	20.0%	-11.0%	2.0%	9.0%	-12.0%	2.0%	3.2%
2008년	규모	25,681	3,209	3,555	271	8,825	25,994	28,248	357	96,140
	성장률	17.0%	15.0%	15.0%	-5.0%	3.0%	5.0%	-5.0%	3.0%	5.0%

3. 국내 게임시장 분야별 전망(2004년 ~ 2008년)

(단위 : %)

구분	2004	2005	2006	2007	2008	비고
비디오게임방	1.4	0.4	0.4	0.4	0.4	
아케이드게임장	21.7	43.7	38.1	32.5	29.4	
PC방	38.9	23.0	25.6	27.0	27.0	
아케이드게임	5.2	11.1	9.5	9.4	9.2	
PC게임	1.2	0.4	0.4	0.3	0.3	
비디오게임	4.3	2.5	2.9	3.4	3.7	
모바일게임	3.7	2.2	2.7	3.0	3.3	
온라인게임	23.6	16.6	20.5	24.0	26.7	

III. 수출입 현황과 국내시장 비중

1. 수출입 현황

(1) 2005년 수출입 동향

1) 국내 게임시장 수출입 현황과 전망

(단위 : 천불)

구분	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년(E)	2007년(E)
수출	130,470	140,796	172,743	387,692	564,660	677,592	779,231
수입	65,340	160,962	166,454	205,108	232,923	279,507	321,433
계	195,810	301,758	339,197	592,800	797,583	957,099	1,100,664

2) 2005년 국내 게임 플랫폼별 수출·수입 규모

(단위 : 천불)

(단위 : 천불)

구분	온라인게임	PC게임	아케이드게임	비디오게임	모바일게임	합계
수출	462,721	490	91,693	6,849	2,906	564,660
수입	4,982	19,521	83,092	124,073	1,256	232,923

3) 2004년 및 2005년의 게임 플랫폼별 수출 규모 추이

(단위 : 천불)

구분	온라인게임	PC게임	아케이드게임	비디오게임	모바일게임	합계
2004	290,505	280	84,948	6,159	5,800	387,692
2005	462,721	490	91,693	6,849	2,906	564,660

4) 2004년 및 2005년의 게임 플랫폼별 수출 규모 추이

(단위 : 천불)

구분	온라인게임	PC게임	아케이드게임	비디오게임	모바일게임	합계
2004	189	21,360	68,863	113,126	1,569	205,108
2005	4,982	9,521	83,092	124,073	1,256	232,923

5) 2004년 및 2005년 수출액의 게임 플랫폼별 비중

6) 2004년 및 2005년 수입액의 게임 플랫폼별 비중

(2) 해외 수출 국가별 비중

1) 2004년 및 2005년 해외수출 국가별 비중 비교

(단위 : 천불)

구분	중국	대만	일본	동남아	미국	유럽	기타
2004	39.5	17.9	24.9	6.1	6.1	3.5	2.0
2005	20.8	9.5	42.6	5.8	15.7	5.0	0.8

2) 2004년 및 2005년 국내 온라인게임의 해외수출 국가별 비중

(단위 : %)

구분	중국	대만	일본	동남아	미국	유럽	기타
2004	43.3	19.5	25.7	6.3	4.6	0.4	0.1
2005	21.6	9.9	43.4	5.8	15.0	4.2	0.1

3) 2005년 국내 모바일게임의 해외수출 국가별 비중

(단위 : %)

구분	중국	대만	일본	동남아	미국	유럽	기타
2004	9.0	2.0	38.1	2.1	18.7	29.1	1.0
2005	25.5	0.03	31.3	2.5	20.2	20.5	0.0

2. 세계 시장에서의 국내 시장의 비중

1) 2005년 국내 게임의 세계시장 점유 비율

(단위 : %)

구분	아케이드게임	PC게임	온라인게임	비디오게임	모바일게임	전체
세계 게임시장	326.52	36.39	44.06	214.95	15.67	637.59
국내 게임시장	46.51	0.37	14.06	2.13	1.89	64.96
점유율	14.2%	1.0%	31.9%	1.0%	12.1%	10.2%

2) 국내 게임시장의 세계 시장 점유 비율 전망(2005년~2007년)

(단위 : %)

구분	아케이드게임	PC게임	온라인게임	비디오게임	모바일게임	전체
2005	14.2	1.0	31.9	1.0	12.1	10.2
2006	12.1	1.0	30.7	0.8	9.9	8.5
2007	10.4	0.9	30.0	0.8	9.2	7.5
2008	9.8	0.9	29.7	1.0	8.4	8.0

3) 세계시장에서 한국 게임시장의 위치* : 2005년>

(단위 : 백만불)

구분	온라인게임		모바일게임		PC게임		비디오게임		아케이드게임	
	매출액	순위	매출액	순위	매출액	순위	매출액	순위	매출액	순위
Japan	289	4	449	1	203	-	4,501	2	7,750	2
US	907	2	252	2	1,132	1	9,018	1	9,790	1
Europe	996	-	520	-	1,543	-	6,539	-	10,455	-
China	403	3	118	-	54	-	92	-	-	-
Taiwan	278	5	60	-	18	-	248	-	-	-
Korea	1,406	1	189	3	37	15(추정)	213	15(추정)	4,650	5(추정)

* 세계시장의 산출 방식으로 표기

1. 비디오게임 시장은 Console 및 Portable console game 매출액을 합한 규모
2. 온라인게임 시장규모는 PC용 네트워크게임의 Subscription(개인/PC방) 매출 기준
 - (1) 게임이용자의 PC방 이용금액, 온라인게임과 관련된 통신료, 패키지 비용, 비디오 네트워크, 광고 수익 등은 제외
 - (2) 미국 온라인게임 시장의 경우, PC기반 온라인게임과 콘솔게임(비디오게임) 기반 네트워크게임을 모두 포함한 규모로, 콘솔게임(비디오게임) 기반 네트워크게임의 비중인 8.7%(DFC 2004 자료)를 제외한 금액을 적용
3. 모바일게임은 휴대폰과 PDA용 게임을 의미하며, 규모는 콘텐츠제공업체 (CP) 수익 및 이동통신사 수익을 포함한 수치임