

2010년
4분기 및 연간 콘텐츠산업
동향분석보고서

2011. 04

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY



2. 2010년 4분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망

2.1. 게임산업 분석 및 전망

□ 매출부문

- 게임산업의 '10년 4분기 매출규모를 살펴보면 약 2조 398억원이며 게임 상장사 매출액 비중은 38.6%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 1.7% 성장하였고 전분기대비 2.8% 상승하였으며 CBI 분석 결과 4분기 116으로 양호함

□ 수출부문

- 게임산업의 '10년 4분기 수출규모를 살펴보면 약 4,965억원이며 상장사 수출액 비중은 30.6%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 4.3% 성장하였고 전분기대비 9.1% 증가하였으며 CBI 분석 결과 107로 양호함

□ 고용부문

- 게임산업의 '10년 4분기 고용규모를 살펴보면 48,834명이며 상장사 고용 비중은 22.5%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면 '10년 4분기 전년동기대비 7.3% 증가하였고 전분기대비 4.8% 상승하였으며 CBI 분석 결과 4분기 112로 양호함

□ 게임산업 2011년 1분기 전망

- 게임산업 '11년 1분기 매출CBI는 121으로 증가할 것으로 예상됨
 - 국내 개발사의 대형 신작(테라, 다크블러드 온라인 등) 출시 또는 출시가 임박함에 따라 매출이 증가할 것으로 전망됨
 - 게임산업진흥법이 '11년 3월에 통과됨으로 인해 국내 주요 개발사들의 스마트폰 게임 시장에 활발하게 진출할 것으로 예상되며, 이로 인해 스마트폰 게임시장 규모는 점점 증가할 것으로 전망됨
 - 중국 시장에서의 국내 FPS(1인칭슈터) 게임들이 기존 게임(크로스파이어 등)들과 중국 현지화 작업 중인 게임(스페셜포스2) 등의 진출이 예정되고 있어 향후 매출 증대에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 전망됨
 - ※ 여성가족부에서 진행하고 있는 섯다운제로 인해 매출 증가에 부정적인 영향을 미칠 가능성에 대해 우려가 있음
- 게임산업 '11년 4분기 수출CBI는 108로 상승세를 지속할 것으로 전망됨
 - 소셜게임과 스마트폰 게임 진출이 본격화 됨에 따라 온라인게임과 더불어 라인업이 다양화 됨에 따라 수출액은 지속적으로 증가할 것으로 전망됨
 - ※ 넥슨의 '카트라이더 러쉬' 등은 출시 1주일 만에 100만 이상이 다운로드를 받는 등 판매 호조를 보이고 있으며, '지오헌터스'는 미국 앱스토어 등록 3일만에 스마트폰 RPG 장르 1위를 기록하고 있음
- 게임산업 '11년 1분기 고용CBI는 114로 상승할 것으로 예상됨
 - 전세계적인 스마트폰 보급의 확대와 게임산업진흥법 통과로 국내외의 게임에 대한 시장 수요가 증대됨에 따라 게임 개발 및 마케팅 인력 수요가 지속적으로 증가 될 것으로 전망됨
 - ※ 스마트폰 게임의 경우 1인 및 소형기업들의 창업 활성화에 따라 인력 수요가 증대되고 대형 개발사들은 기존 온라인게임과 함께 스마트폰 게임 진출로 신규 인원 고용이 확대 될 것으로 전망됨