

제 1 장



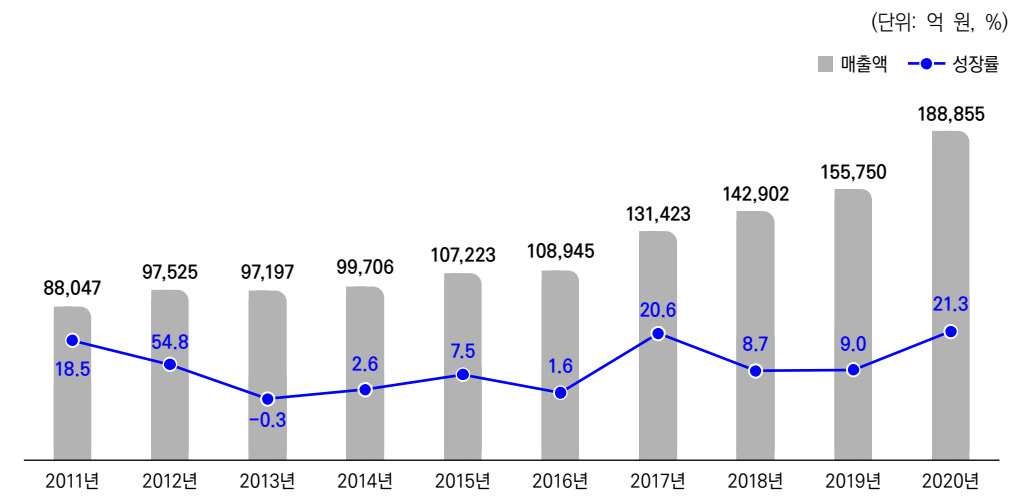
2020년 게임 산업 현황

제1절 산업 환경

1) 2020년 국내 게임 시장 전년 대비 21.3% 성장, 18조 8,855억 원

2020년 국내 게임 시장 규모는 18조 8,855억 원으로, 2019년의 15조 5,750억 원 대비 21.3% 증가했다. 국내 게임 산업은 2013년에만 잠깐 주춤했을 뿐, 최근 10년 동안 꾸준히 높은 성장세를 유지하고 있다. 특히 코로나19 영향으로 2020년 한국 경제 성장률은 -1%로 역성장한 데 반해 게임은 여전히 높은 성장률을 기록하였다.

그림 1-1-1-1 국내 게임 시장 전체 규모 및 성장률(2011~2020년)



2) 모바일 게임 시장 10조 8,311억 원, 전체 게임 시장의 57.4% 점유

모바일 기기의 편리한 접근성과 하드웨어 사양의 향상으로 고품질 게임을 언제 어디서나 쉽게 즐길 수 있게 되면서, 모바일 게임 시장은 꾸준히 성장세를 이어왔다. 2020년은 코로나19 여파로 실내 활동이 더 늘어나 모바일 게임 매출도 큰 폭으로 증가했다. 2020년 모바일 게임 시장 규모는 10조 8,311억 원으로 집계되어 국내 게임 산업 전체에서 차지하는 비중은 57.4%를 기록하였다.

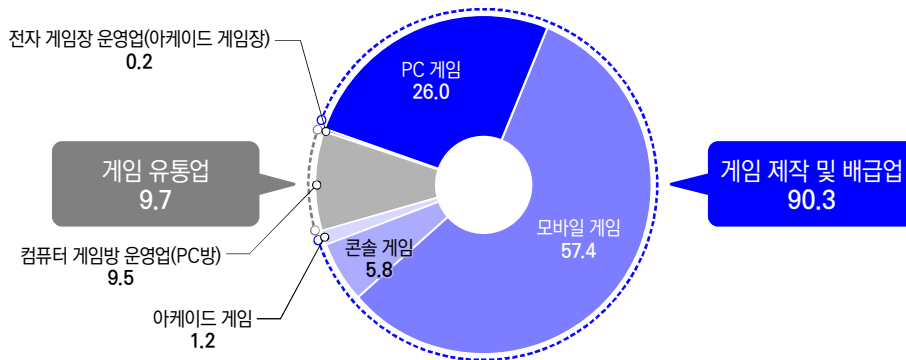
2020년 콘솔 게임 시장 매출은 1조 925억 원으로 전년 대비 57.3%라는 놀라운 성장률을 기록했고, 점유율은 5.8%로 전년 대비 1.3%p 증가했다. 콘솔 게임의 폭발적인 성장은 닌텐도 스위치 게임기와 <모여봐요 동물의 숲> 타이틀이 크게 흥행한 것이 영향을 미쳤다.

PC 게임과 아케이드 게임 시장은 전년 대비 각각 2.0%, 1.6% 성장하였으며, 점유율은 전년 대비 각각 4.9%p, 0.2%p 감소하였다. 2020년 PC 게임의 점유율은 26%, 아케이드 게임의 점유율은 1.2%로 나타났다.

한편, PC방과 아케이드 게임장 등 게임 유통업소들은 코로나19 영향으로 영업에 제한을 받으면서 매출이 크게 줄었다. PC방 매출은 전년 대비 11.9% 감소한 1조 7,970억 원, 아케이드 게임장은 48.1% 감소한 365억 원 규모로 집계되었다. 2020년 PC방의 점유율은 9.5%, 아케이드 게임장의 점유율은 0.2%로 조사되었다.

그림 1-1-1-2 2020년 국내 게임 시장의 분야별 비중

(단위: %)



3) 향후 국내 게임 시장 성장세 지속 예상

2021년 국내 게임 시장 규모는 2020년 대비 약 6.1% 상승한 20조 422억 원에 달할 것으로 전망된다. 2021년에도 코로나19의 유행이 계속되면서, 모바일과 콘솔 게임을 중심으로 게임 제작 및 배급 시장은 성장을 이어갈 것으로 예측된다. 또 PC방과 아케이드 게임장 등 유통 시장은 2020년 영업 제한으로 큰 손해를 입었는데, 2021년은 기저 효과로 인해 소폭 성장이 예상된다.

2021년 PC 게임 시장 규모는 2020년 대비 4% 감소한 4조 7,058억 원 정도로 예상된다. PC 게임은 상대적으로 개발비가 많이 들고 이용자도 감소해 신작 출시가 줄고 있다. 따라서 PC 게임 시장은 정체되거나 소폭 감소할 전망이다. PC방은 영업 제한이 다소 완화되고, 기저 효과로 인해 2021년부터는 매출이 점차 회복할 것으로 예측된다.

코로나19의 영향으로 모바일 게임 부문은 신규 이용자가 많이 늘어났다. 또한 접근성이 뛰어난 장점 덕분에 모바일 게임 시장은 앞으로도 지속적인 성장이 예상된다. 2021년 매출은 전년 대비 9.5% 증가한 11조 8,654억 원에 이를 전망이다.

표 1-1-1-1 국내 게임 시장의 규모와 전망(2019~2023년)

(단위: 억 원, %)

구분	2019년		2020년		2021년(E)		2022년(E)		2023년(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC 게임	48,058	-4.3	49,012	2.0	47,058	-4.0	46,946	-0.2	45,736	-2.6
모바일 게임	77,399	16.3	108,311	39.9	118,654	9.5	132,181	11.4	143,945	8.9
콘솔 게임	6,946	31.4	10,925	57.3	12,815	17.3	14,955	16.7	18,364	22.8
아케이드 게임	2,236	20.6	2,272	1.6	2,053	-9.6	2,161	5.3	2,315	7.1
PC방	20,409	11.6	17,970	-11.9	19,456	8.3	21,441	10.2	23,478	9.5
아케이드 게임장	703	2.4	365	-48.1	386	5.6	592	53.4	772	30.6
합계	155,750	9.0	188,855	21.3	200,422	6.1	218,275	8.9	234,611	7.5

콘솔 게임 시장에서는 소니와 마이크로소프트의 차세대 게임기 판매량이 늘고 있고, 닌텐도 스위치도 꾸준히 인기를 끌고 있다. 또한 게임 엔진의 발달로 모바일이나 PC 게임을 콘솔로 전환하는 사례가 증가하고 있으며, 국내에서 콘솔 게임 개발도 점차 늘어나고 있다. 이에 따라 콘솔 시장 역시 성장세를 이어갈 전망이다. 2021년 콘솔 게임 시장 매출은 전년 대비 17.3% 증가한 1조 2,815억 원을 기록할 것으로 예상된다.

한편 아케이드 게임과 아케이드 게임장은 코로나19로 인해 많이 축소되었다. 앞으로도 빠른 회복은 어려울 것으로 예상된다. 2021년 아케이드 게임 제작 및 배급 시장은 전년 대비 9.6%가량 감소할 전망이다, 아케이드 게임장은 기저 효과로 인해 5.6%로 소폭 성장할 것으로 예상된다.

4) 2020년 수출, 전년 대비 23.1% 증가한 81억 9,356만 달러

2020년 국내 게임 산업 수출액은 전년 대비 23.1% 증가한 81억 9,356만 달러로 집계되었다. 한국은행에서 발표한 2020년 연평균 원달러 환율(매매기준율)인 1,180.05원을 적용하면, 한화로는 약 9조 6,688억 원이다. 반면, 수입액은 전년 대비 9.2% 감소한 2억 7,079만 달러를 기록했는데 한화로는 3,195억 원 수준이다.

표 1-1-1-2 국내 게임 산업의 수출 현황(최근 7개년)

(단위: 천 달러, %)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
수출	수출액	2,973,834	3,214,627	3,277,346	5,922,998	6,411,491	8,193,562
	증감률	9.5	8.1	2.0	80.7	8.2	3.8

표 1-1-1-3 국내 게임 산업의 수입 현황(최근 7개년)

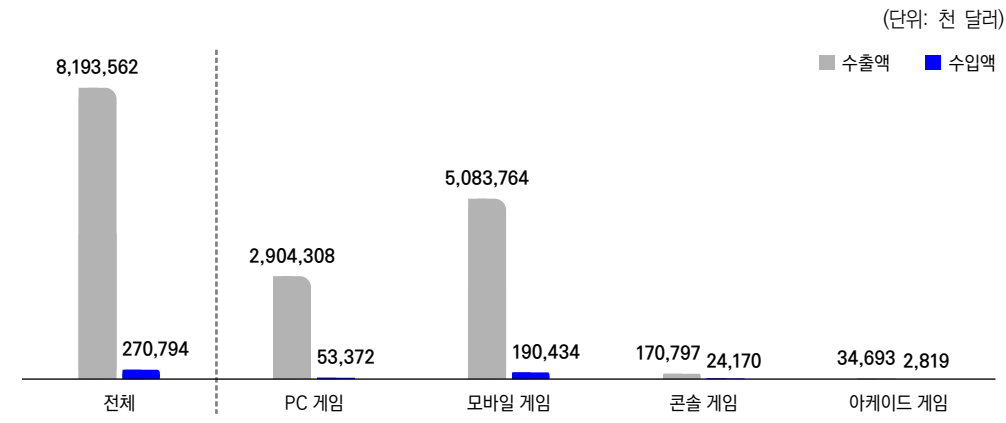
(단위: 천 달러, %)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
수입	수입액	165,558	177,492	147,362	262,911	305,781	270,794
	증감률	-3.9	7.2	-17.0	78.4	16.3	-2.5

게임 플랫폼 중에서는 모바일 게임의 수출 규모가 50억 8,376만 달러로 가장 많았다. 다음으로 PC 게임이 29억 431만 달러로 집계되었다. 콘솔 게임의 수출 규모는 약 1억 7,080만 달러, 아케이드 게임 수출 규모는 약 3,469만 달러로 나타났다.

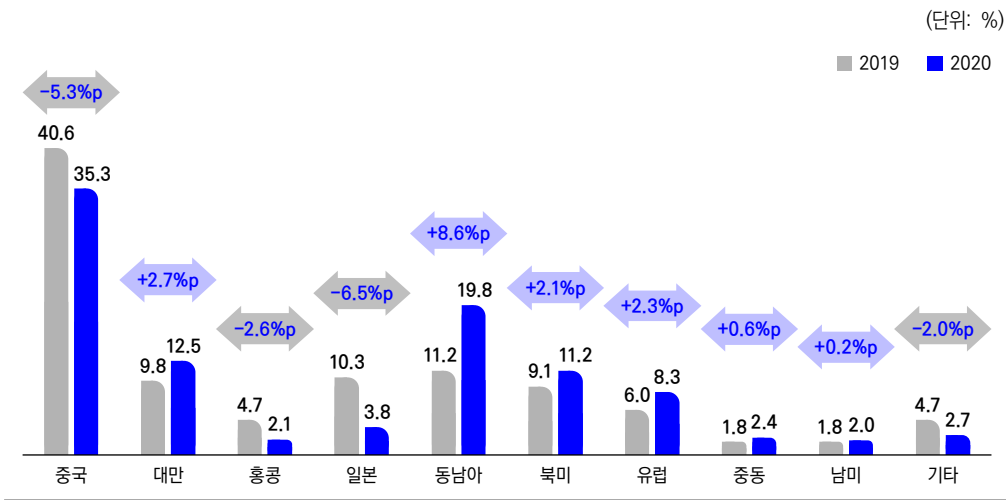
수입 규모를 살펴보면, 2020년 PC 게임 수입 규모는 5,337만 달러로 집계되어 전년 대비 36만 달러 정도 감소하였다. 2020년 기준 수입이 가장 많이 증가한 플랫폼은 콘솔 게임으로, 전년 대비 30.2% 증가한 2,417만 달러로 나타났다. 모바일 게임 수입 규모는 약 1억 9,043만 달러, 아케이드 게임 수입 규모는 약 282만 달러였다.

그림 1-1-1-3 2020년 국내 게임 플랫폼별 수출/수입 규모



2020년 국내 게임의 주요 수출국 및 권역을 조사한 결과 '중국'이 35.3%로 가장 높은 비중을 차지하였다. 다음으로 '동남아'가 19.8%, '대만'이 12.5%, '북미'가 11.2%, '유럽'이 8.3%의 비중을 나타냈다. 전년과 비교하면, '동남아'로의 수출 비중은 전년 대비 8.6%p 상승한 반면, '중국'과 '일본'으로의 수출은 각각 5.3%p, 6.5%p 하락했다.

그림 1-1-1-4 국내 게임의 수출 국가별 비중 비교(2019~2020년)



2020년 수출국 및 권역 비중을 플랫폼별로 살펴보면, PC 게임 수출은 '중국'의 비중이 45.0%로 가장 높았다. 그다음으로 '유럽'(14.0%), '대만'(13.3%), '북미'(9.0%), '동남아'(5.0%) 등의 순서를 나타냈다. 전년 대비 '중국'(-11.1%p)과 '일본'(-4.2%p), '홍콩'(-2.0%p)의 수출 비중은 감소했지만, '대만'(4.7%p), '동남아'(2.2%p), '북미'(2.3%p), '유럽'(6.8%p), '중동'(0.8%p), '남미'(1.2%p)의 수출 비중은 모두 증가하였다.

모바일 게임의 수출에서도 '중국'의 비중이 30.8%로 가장 높았고, 다음으로 '동남아'(28.7%), '북미'(12.2%), '대만'(12.0%), '유럽'(5.1%) 등의 순이었다. 2019년과 비교해보면 '홍콩'(-3.0%p)과 '일본'(-8.6%p), '남미'(-0.5%p)의 수출 비중은 감소했지만, '중국'(0.9%p)과 '대만'(1.5%p), '동남아'(10.8%p), '북미'(1.5%p), '유럽'(0.1%p) 그리고 '중동'(0.2%p)으로의 수출 비중은 증가하였다.

5) 한국, 세계 게임 시장의 6.9% 점유

국가별 비교를 통해 한국의 위상을 짚어보면, 2020년 기준으로 한국은 전 세계 게임 시장에서 6.9%의 점유율을 차지하는 것으로 나타났다. 세계 게임 시장에서 한국은 미국, 중국, 일본에 이어 4위의 점유율을 나타내고 있다. 전년과 비교하면 2020년 한국 게임 시장은 두 자릿수 성장률을 기록하며 영국을 제치고 5위에서 4위로 한 계단 상승하였다. 5위부터 10위 국가는 각각 영국, 독일, 프랑스, 이탈리아, 캐나다, 스페인 순이었다.

플랫폼별로 살펴보면 2020년 세계 PC 게임 시장에서 한국의 비중은 12.4%로 중국, 미국에 이어 3위를 차지했다. 2016년까지 한국은 세계 2위를 유지하다가 2017년에 미국에 역전당하며 3위로 내려왔다. 그리고 2018년에 미국을 제치고 2위로 올라섰지만, 2019년부터 다시 미국에 밀리면서 3위에 머무르고 있다.

2020년 전 세계 모바일 게임 시장에서 한국은 10.3%를 점유하여 전년과 동일한 4위를 차지했다. 1위부터 3위는 중국, 미국, 일본 순이다. 2020년 세계 모바일 게임 시장에서 중국과 미국, 일본의 점유율은 각각 26.4%, 17.9%, 13.8%를 차지하고 있다.

한편 세계 시장에서 한국의 콘솔 게임과 아케이드 게임 부문의 비중은 각각 1.7%, 0.7% 수준에 그쳐 미미한 편이다. 다만 콘솔 게임은 세계 시장 점유율이 2019년에 0.3%p 증가한 데 이어 2020년에도 0.4%p 증가해 점차 점유율이 확대되고 있다.

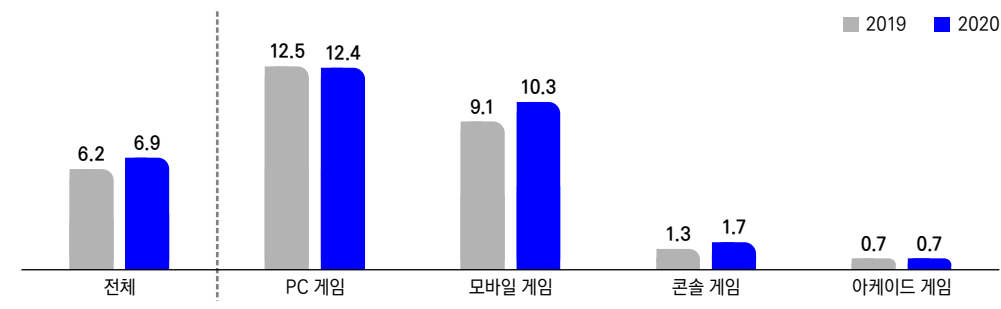
표 1-1-1-4 2020년 세계 시장에서의 국내 게임 시장 비중(매출액 기준)

(단위: 백만 달러, %)

구분	PC 게임	모바일 게임	콘솔 게임	아케이드 게임	전체
세계 게임 시장	33,512	89,348	55,826	30,973	209,658
국내 게임 시장	4,153	9,178	926	223	14,481
점유율	12.4	10.3	1.7	0.7	6.9

그림 1-1-1-5 세계 시장에서의 국내 게임 시장 비중 비교(2019~2020년)

(단위: %)



6) 제작 및 배급 업체 1,046개, PC방 1만 1,567개, 아케이드 게임장 525개,
총 종사자 수 8만 3,303명

2020년 기준 게임 제작 및 배급 업체는 총 1,046개로 파악되었다. 게임 유통업 중 PC방은 11,567개, 아케이드 게임장은 525개로 추산된다. 2020년 게임 산업 종사자 수는 전년의 89,157명 대비 6.6% 감소한 총 83,303명이었다. 게임 제작 및 배급업 종사자 수는 44,310명으로 전체 종사자 수의 53.2%를 차지했고, 게임 유통업 종사자 수는 38,993명으로 전체 종사자 수의 46.8% 비중이었다.

2020년 게임 제작 및 배급업 종사자 수는 전년 대비 12.5% 증가하였다. 콘솔 게임을 제외한 모든 게임 플랫폼에서 종사자 수가 증가했다. 특히 모바일 게임 부문이 전년 대비 17.2%로 크게 증가했다. 게임 유통업(PC방, 아케이드 게임장)은 코로나19로 인한 영업 제한 등의 영향으로 종사자 수가 전년 대비 21.6%나 감소했다. PC방 종사자 수는 전년 대비 -21.8%, 아케이드 게임장 종사자 수는 전년 대비 12.3%를 기록했다. 이로 인해 2020년 처음으로 게임 제작 및 배급업 종사자 수가 게임 유통업 종사자 수를 추월하였다.

표 1-1-1-5 게임 산업 종사자 수(2018~2020년)

(단위: 명, %)

구분	2018년	2019년	2020년	2020년 구성비	2019년 대비 증감률	
게임 제작 및 배급업	PC 게임	13,344	13,430	14,600	17.5	8.7
	모바일 게임	21,742	23,057	27,028	32.5	17.2
	콘솔 게임	529	1,348	1,110	1.3	-17.7
	아케이드 게임	1,420	1,555	1,572	1.9	1.1
	소계	37,035	39,390	44,310	53.2	12.5
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업(PC방)	46,853	48,810	38,154	45.8	-21.8
	전자 게임장 운영업(아케이드 게임장)	1,604	957	839	1.0	-12.3
	소계	48,457	49,767	38,993	46.8	-21.6
합계	85,492	89,157	83,303	100.0	-6.6	

7) 2020년 세계 게임 시장, 전년 대비 11.7% 성장

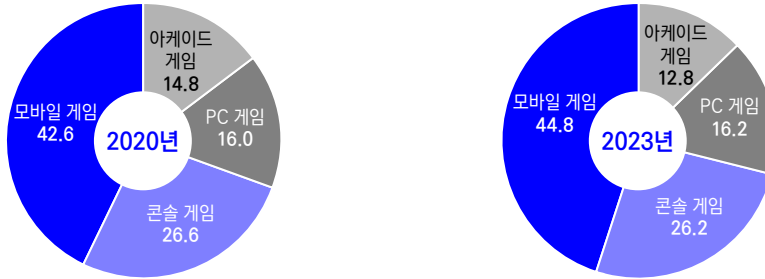
2020년 기준 세계 게임 시장 규모는 전년 대비 11.7% 증가한 2,096억 5,800만 달러로 나타났다. 특히 모바일 게임이 전년 대비 22.4% 증가하여 게임 산업 성장을 견인했고, 다음으로 콘솔 게임이 14.6%, PC 게임이 5.4% 성장했다. 다만 아케이드 게임은 전년 대비 9.2% 감소하였다.

2016년 이후 세계 게임 시장에서 가장 높은 비중을 차지하고 있는 모바일 플랫폼은 2020년에도 893억 4,800만 달러 규모로, 전체 게임 시장에서 42.6%를 점유하였다. 다음으로 높은 비중을 차지하는 콘솔 게임의 비중은 26.6%이며 시장 규모는 558억 2,600만 달러 수준이다. PC 게임 시장은 335억 1,200만 달러로 점유율은 16.0%였고, 아케이드 게임 시장은 309억 7,300만 달러로 점유율은 14.8%였다.

스마트폰 디바이스의 성능 향상과 초고속 무선망 확대 등이 맞물려 모바일 플랫폼의 게임 시장 점유율은 앞으로 더욱 증가해, 2023년 세계 게임 시장에서 모바일 게임의 비중은 44.8%를 차지할 전망이다. 반면 아케이드 게임의 비중은 2023년에 12.8%까지 줄어들 것으로 예측된다.

그림 1-1-1-6 플랫폼별 세계 게임 시장 점유율(2020년/2023년)

(단위: %)

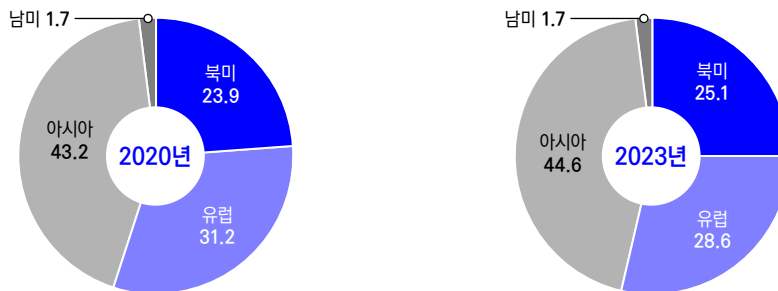


출처: PwC(2021), Enterbrain(2021), JOGA(2021), iResearch(2021), Play Meter(2016), NPD(2021)

2023년 세계 권역별 게임 시장 점유율은 2020년에 비해 아시아와 북미는 증가하고, 유럽은 감소할 전망이다. 모바일 게임에서 세계 시장을 선도하고 있는 중국과 한국의 성장으로 인해 아시아 권역의 세계 게임 시장 점유율은 2020년 43.2%에서 2023년에는 44.6%로 1.4%p 증가가 예상된다. 반면 유럽은 게임 산업이 성장하였는데도 타 권역보다 성장률이 뒤지면서 2023년 세계 게임 시장 비중은 2020년에 비해 2.6%p 감소한 28.6%로 전망된다.

그림 1-1-1-7 권역별 세계 게임 시장 점유율(2020년/2023년)

(단위: %)



출처: PwC(2021), Enterbrain(2021), JOGA(2021), iResearch(2021), Play Meter(2016), NPD(2021)

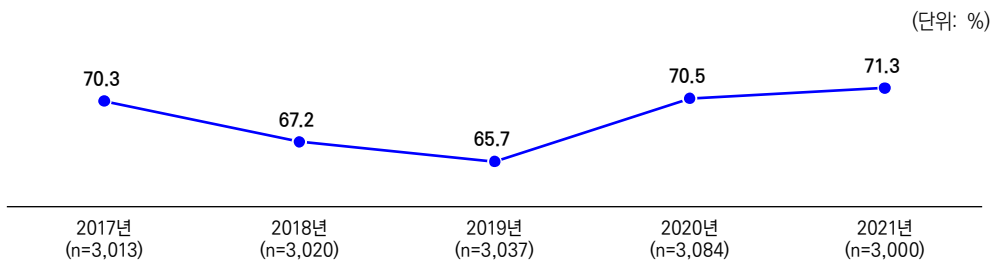
8) 전체 게임 이용률, 전년 대비 0.8%p 증가

만 10~65세의 일반인(n=3,000)을 대상으로 2020년 6월 이후 게임 이용 여부를 조사한 결과 응답자의 71.3%가 게임을 이용한 것으로 나타났다. 게임을 이용한 경험이 있는 사람(n=2,139) 중에서 이용률이 가장 높게 나타난 플랫폼은 모바일 게임(90.9%)이었다. PC 게임의 이용률은 57.6%, 콘솔 게임의 이용률은 21.0%, 아케이드 게임의 이용률은 9.8%였다.

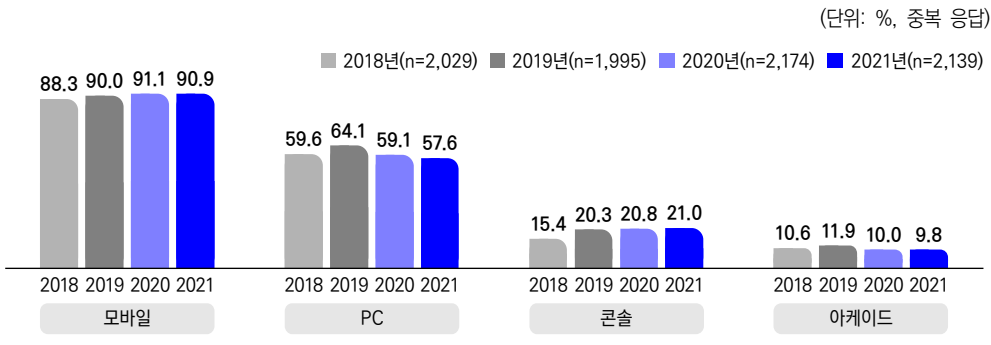
또한, 게임을 이용한 경험이 있는 응답자(n=2,139) 중 98.3%가 평소에 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 업무/학업 외 목적으로 인터넷에 접속할 때 사용하는 기기를 조사한 결과 ‘스마트폰’이 93.0%, ‘데스크톱 PC’가 61.3%, ‘노트북/넷북’이 55.9%, ‘태블릿 PC’는 36.3%로 나타났다.

그림 1-1-1-8 게임 이용률

□ 전체 게임 이용률(2017~2021년)



□ 플랫폼별 게임 이용률(2018~2021년)



게임 이용자들(n=2,139)에게 평균 주 1회 이상 PC방을 이용하고 있는지 조사한 결과, 응답자의 10.8%가 ‘이용하고 있다’고 응답했다. 평균 주 1회 이상 PC방을 이용한다고 응답

한 비율은 여성보다 남성이 높았고, 또한 20대가 PC방 이용률이 가장 높게 나타났다.

평균 주 1회 이상 PC방을 이용하며 특히 PC방에서 주로 게임을 이용한다고 응답한 사람 (n=209)에게 PC방에서 게임을 하는 이유를 질문한 결과, '친구/동료와 어울리기 위해'(1순위: 32.2%, 1+2순위: 50.6%)와 'PC 사양(성능)이 좋아서'(1순위: 28.7%, 1+2순위: 54.3%)를 꼽은 비율이 높게 나타났다. 특히, 10대와 20대에서 '친구/동료와 어울리기 위해'를 응답한 비율이 높았다.