



부동산 산업과 게임 산업 시장 규모 조사



조사 방법



- 부동산 연도별 거래내역을 통해 시장규모 확인
- 게임산업 연도별 매출액을 통해 시장규모 확인
- 3D model 전환 비율 확인



부동산 연도별 매출액

연도	거래 건수 (회)	거래 금액 (십조 원)	전년대비 증감율(%)
2018	183,857	7.7	-
2019	144,783	8.1	-21.2
2020	137,706	11.5	-4.9
2021	130,602	8.7	-5.2
합계	596,948	36.0	

게임산업 연도별 매출액

표 3-5-6 게임산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위 : 백만 원)

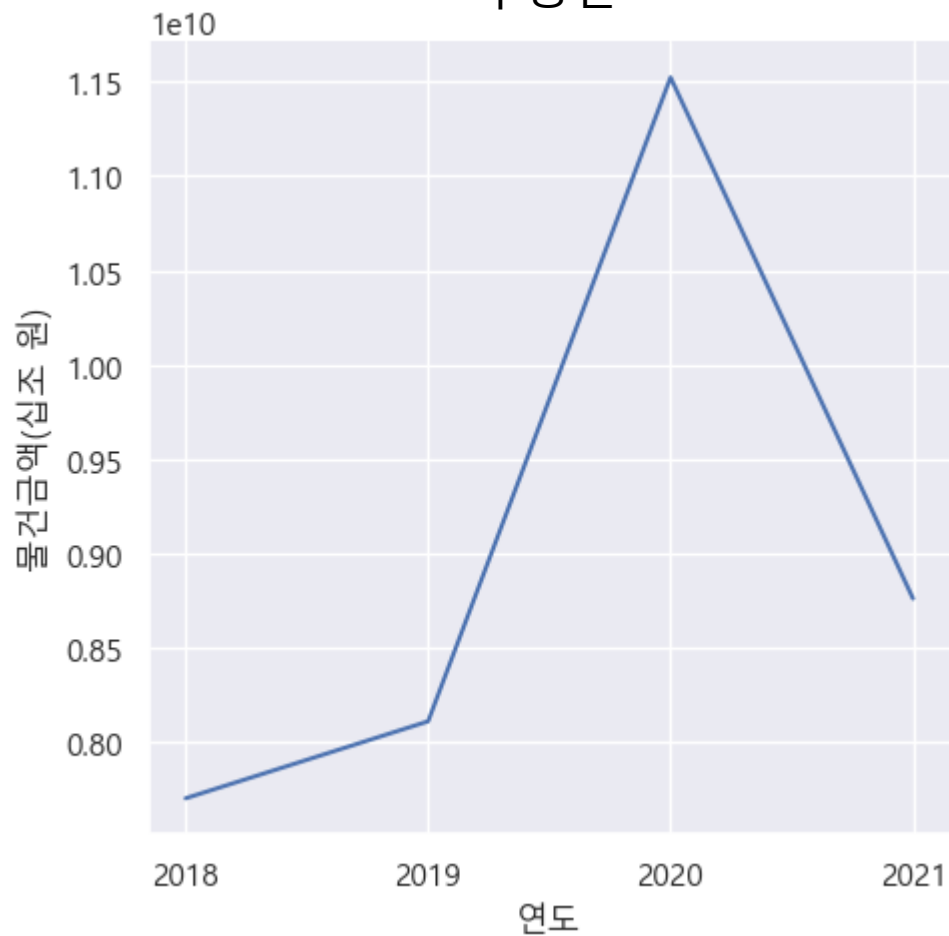
종분류	소분류 ¹³⁴⁾	2018년	2019년	2020년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임 제작 및 배급업	PC게임	5,023,616	4,805,846	4,901,189	26.0	2.0	△1.2
	모바일게임	6,655,757	7,739,931	10,831,081	57.4	39.9	27.6
	콘솔게임	528,495	694,556	1,092,487	5.8	57.3	43.8
	아케이드게임	185,436	223,557	227,222	1.2	1.6	10.7
	소계	12,393,304	13,463,890	17,051,979	90.3	26.6	17.3
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	1,828,291	2,040,881	1,797,005	9.5	△11.9	△0.9
	전자 게임장 운영업	68,629	70,263	36,500	0.2	△48.1	△27.1
	소계	1,896,920	2,111,144	1,833,505	9.7	△13.2	△1.7
합계		14,290,224	15,575,034	18,885,484	100.0	21.3	15.0



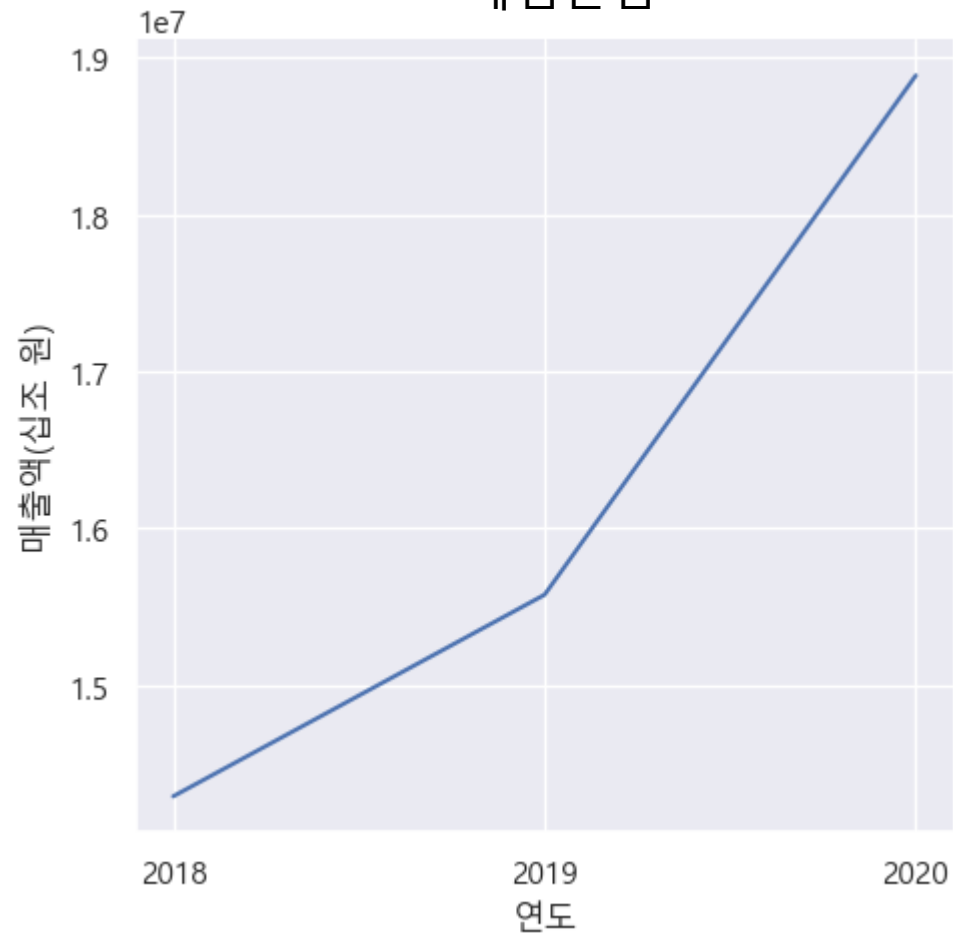
매출액 비교



부동산



게임산업





3D 산업 변화





출처



- ▶ 부동산 실시간 거래내역 (2018 ~ 2022)
(출처 : 국토교통부)
- ▶ 게임산업 연도별 매출액 (2018 ~ 2020) – PC/모바일/콘솔/아케이드 게임
모두 포함
(출처 : 한국콘텐츠진흥원)

