

머니투데이

14.2조 韓 게임시장...모바일 게임이 성장 이끌었다

기사입력 2020-01-07 10:50

[머니투데이 이진욱 기자] [2018년 매출 14.2조로 전년比 8.7% 증가...모바일 게임, 매출 절반 차지]



엔씨소프트 '리니지M'

국내 게임산업이 10년째 성장세를 지속한 가운데 모바일 게임이 전체 매출의 절반을 차지하며 시장 성장을 이끌고 있는 것으로 나타났다.

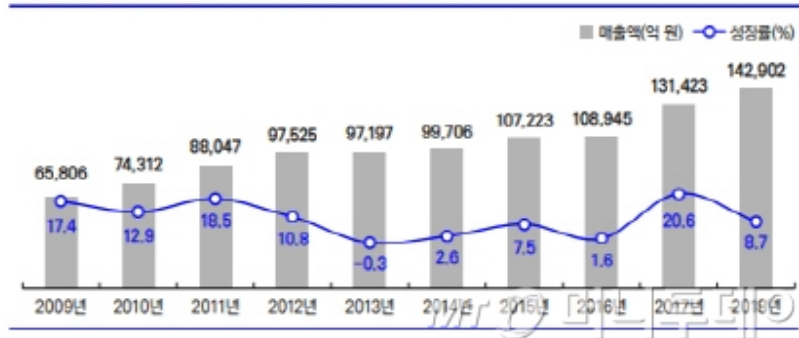
7일 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 발간한 '2019 대한민국 게임백서'에 따르면 2018년 국내 게임산업 매출액은 전년대비 8.7% 증가한 14조2902억원으로 집계됐다. 수출액 또한 64억1149만달러(약 7조546억원)로 전년대비 8.2% 늘었다.

모바일 게임이 2년 연속 게임업계 성장을 주도했다. 2018년 모바일게임 매출액은 6조 6558억 원으로 전년대비 7.2% 증가하면서 전체 게임산업 매출액의 46.6%를 차지했다. 모바일 게임이 지난 2017년 처음 PC게임 시장의 규모를 넘어선 후, 2018년에도 한국 게임 산업에서 지배적인 위치를 유지한 것. '리니지M' '리니지2 레볼루션' 등 2017년에 출시돼 큰 인기를 얻었던 게임들이 안정적인 운영을 지속한 동시에 '검은사막 모바일' 등 2018년 출시된 게임 또한 흥행에 성공했다.

PC게임 매출액은 5조236억원(점유율 35.1%), 콘솔게임 매출액은 5485억원(점유율 3.7%), 아케이드 게임 매출액은 1854억원(점유율 1.3%)을 각각 기록하며 모든 게임 플랫폼에서 전년 대비 매출이 증가한 것으로 나타났다. PC게임은 전년대비 10.6% 성장했다. 모바일게임과 유사하게 '배틀그라운드'

'던전앤파이터' 등 기존 인기 게임들의 안정적인 운영과 '로스트아크' 등 신작의 초반 흥행 영향으로 풀이된다. 콘솔게임이 전년대비 41.5%나 성장한 점이 눈에 띈다. 닌텐도 스위치의 판매 호조로 인해 콘솔게임 타이틀 구매가 늘어나고, '배틀그라운드', '테라' 등 기존 게임 IP의 콘솔버전 출시가 힘을 보탠 덕이다.

[그림 1] 국내 게임 시장 전체 규모 및 성장률(2009~2018년)



국내 게임시장 전체 규모 및 성장 추이/자료= 한국콘텐츠진흥원

2018년 세계 게임시장 규모는 전년대비 7.1% 증가한 1783억6800만달러(약 196조2583억원)로 나타났다. 세계 시장에서 한국의 점유율은 6.3%로 상위 10개국 중 미국, 중국, 일본에 이어 지난해와 동일하게 4위를 유지했다. 플랫폼별로 살펴보면 PC게임의 점유율은 13.9%로 상위 10개국 중 중국에 이어 2위를 차지해 2017년 잠시 미국에게 내줬던 순위를 되찾았다. 모바일게임의 점유율도 9.5%로 상위 10개국 중 중국, 일본, 미국에 이어 지난해와 같이 4위를 기록했다.

2018년 한국 게임산업의 수출액 규모는 전년대비 8.2% 증가한 64억1149만달러(7조546억 원)로 집계됐다. 수출액 비중은 중국(30.8%), 미국(15.9%), 대만·홍콩(15.7%), 일본(14.2), 동남아(10.3%), 유럽(6.5%)의 순서로 나타났다. 수입액 규모 또한 전년대비 16.3% 증가한 3억 578만달러(3365억원)로 집계됐다.

이진욱 기자 showgun@mt.co.kr

▶ '부의 운명' 바꾸고 싶다면 7가지 바꿔라

▶ 장모 명의로 바뀐 집, 이혼하면... ▶ 네이버 구독하기

<저작권자 © '돈이 보이는 리얼타임 뉴스' 머니투데이, 무단전재 및 재배포 금지>

이 기사 주소 <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LPOD&mid=etc&oid=008&aid=0004335942>