

지 역 경 제 일 지

[2022. 1월 중]

1.13 ▶ 한국은행 경기본부, 「경기도 신 주력산업으로서 게임산업 평가와 과제」 발간

- 한국은행 경기본부는 게임산업의 현황과 특징을 바탕으로 경기지역 신 주력산업으로서의 가능성을 평가하고 향후 과제를 도출

- (현황) 경기지역 게임산업 매출(48.1%), 수출액(21.2%) 및 고용(47.6%)은 전국에서 가장 큰 비중을 차지하고 있으며(2019년 기준), IT·BT·CT 혁신 클러스터인 판교테크노밸리에 약 500여개의 게임관련업체가 위치

- (특징) ① 게임산업은 외형이 성장하는 가운데 고용은 감소하거나 정체하는 고용없는 성장 패턴이 관찰, ② 게임의 상용화 전까지 많은 인력과 연구개발비가 소모되고, 흥행 성공 시 높은 수준의 영업이익률을 기록하는 대표적인 고위험-고수익 사업, ③ 최근 게임산업 수익 중 오픈마켓(해외 플랫폼 운영사) 배분 비율이 높아지고 제작사 수익 비중은 감소하는 추세

- 경기지역 게임산업은 생산·수출·고용 측면에서 전국 대비 높은 비중을 차지하고, 판교테크노밸리 등 지리적 이점을 갖추고 있어 경기지역의 신 주력산업으로 적합한 것으로 평가

다만, 경기지역 게임산업이 지속적으로 성장하기 위해서는 게임산업에 내재하는 높은 변동성과 불확실성 등 제약 요인을 보완하는 다각적 정책 지원 필요

1.24 ▶ 한국은행 경기본부, 「ICT산업 성장의 주요 특징 및 경기지역 경제에 미치는 영향」 발간

- 한국은행 경기본부는 경기지역의 ICT산업의 현황 및 주요 특징을 바탕으로 지역경제에 미치는 영향을 분석하고 시사점을 도출
 - (현황) 경기지역 ICT 산업은 지역내 생산(19.2%) 및 수출(47.1%)에서 높은 비중을 차지(전국 대비로는 각각 45.0%, 35.0%)
 - (특징) ① ICT산업 성장률은 GDP 성장률을 대체로 상회하며 높은 성장률을 보이며, 순환변동성도 여타 산업을 상회하는 등 높은 경기 변동성을 지님(2000년 이후), ② ICT상품의 생산유발효과 및 노동유발효과는 여타 상품에 비해 낮은 편, ③ 코로나19 확산에 따른 전반적인 경기 부진에도 불구하고 ICT산업은 견조한 성장세 지속
 - ICT산업은 향후에도 국내 및 경기지역 경제의 주력산업으로 발전해 나갈 것으로 예상됨에 따라 ICT산업의 발전을 지속시키는 한편 경기지역 경제의 안정성을 제고하고 ICT산업 성장의 파급효과를 확대할 필요

1.24 ▶ 경기도, '경기도형 탄소중립 산업단지' 조성 계획 발표

- 경기도는 올해부터 2025년까지 신규 공영개발 산단 1곳(약 6만m² 규모), 기존 산단 1곳(약 60만m² 규모)을 선정해 탄소중립 산업단지 시범사업을 추진하고 실제 도내 산단에 적용하기 위한 구체적 모델을 도출할 계획

또한 권역별(서북부, 동부, 서남부) 1곳씩과 도시첨단 1곳 총 4곳의 산단을 선정하여 실제 데이터를 토대로 에너지 자립 정책 방향을 구체화하는 '경기도형 탄소중립 산업단지 모델' 수립 연구를 추진할 계획
- 2025~2030년 중에는 시범사업 단계에서 도출한 '경기도형 탄소중립 산업단지 모델'을 최소 5곳의 도내 산업단지에 적용해 사업화를 도모하고, 2031~2050년 중 이를 도내 전체 산업단지에 확산 적용할 계획