

4.7 주력 플랫폼

게임업체 주력 플랫폼은 온라인 게임이 47.2%로 가장 높은 것으로 나타났으며, 그 다음은 모바일 게임이 27.7%로 조사되었다. 아케이드 게임이 16.3%였으며, 비디오 게임이 4.0%, 휴대용 게임이 3.0%, PC게임이 1.8%순으로 나타났다.

연도별로 보면 온라인 게임은 2007년에 53.1%, 2008년에 50.4%, 그리고 2009년에 47.2%로 그 비중이 점차 줄어들고 있다. 모바일 게임은 2007년에 26.2%였으며, 2008년에 22.1%로 감소 후, 2009년에 27.7%로 다시 증가하였다. 아케이드 게임은 2007년에 11.8%, 2008년에 18.9%, 그리고 2009년에 16.3%로 조사되었다. 휴대용 게임은 2007년에 1.8%에서 2008년에 2.0%로 증가하였고, 2009년에 3.0%로 나타났다. 비디오게임은 2007년에 4.7%, 2008년에 5.0%, 2009년에 4.0%로 조사되었고 PC게임은 2007년에 2.4%, 2008년에 1.7%, 2009년에 1.8%인 것으로 조사되었다.

표 4.4.25 게임업체 주력 플랫폼 (단위 : %)

구분	온라인게임	모바일게임	아케이드게임	휴대용게임	비디오게임	PC게임
2007년	53.1	26.2	11.8	1.8	4.7	2.4
2008년	50.4	22.1	18.9	2.0	5.0	1.7
2009년	47.2	27.7	16.3	3.0	4.0	1.8

그림 4.4.25 게임업체 주력 플랫폼 (단위 : %)

