

4.5 게임 업체 연도별 현황

2009년 '게임 업체'는 총 3만 535개로 나타나 전년대비 4.2% 증가하였다. '제작/배급'은 5,111개로 전체 업체 중 16.7%이며 '소비유통(컴퓨터 게임방 운영업, 전자 게임장 운영업)'은 2만 5,424개로 83.3%를 차지하였다. 더 자세히 살펴보면 '제작업체'는 3,666개였으며 '배급업체'는 1,445개, '컴퓨터 게임방 운영업'은 2만 1,547개, '전자 게임장 운영업'은 3,877개인 것으로 조사되었다.

한편 '제작/배급'은 2000년도 1,499개에서 2009년도 5,111개로 지속적으로 증가하였고 이는 연평균 14.6%가 증가한 수치이다. 반대로 '소비유통' 사업체수는 2000년도에 4만 6,875개에서 감소폭이 지속되어 2009년에 2만 5,424개로 나타나 연평균 6.6%의 감소율을 기록하였다. 소비유통 업체의 감소는 아케이드게임장의 감소가 주된 요인으로 보인다.

표 4.4.22 게임업체 연도별 현황(게임제작협회 및 지자체 등록 기준):1999~2009년

(단위: 개소)

구분	2000년	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
제작업체수	952	1,381	1,774	2,059	2,567	2,839	2,786	2,792	3,317	3,666
배급업체수	547	736	859	921	1,001	958	845	952	1,256	1,445
소계(제작/배급)	1,499	2,117	2,633	2,980	3,568	3,797	3,631	3,744	4,573	5,111
컴퓨터 게임방 운영업	21,460	22,548	21,123	20,846	20,893	22,171	20,986	20,607	21,496	21,547
전자 게임장 운영업	25,415	20,755	13,265	13,821	14,133	15,094	15,747	10,182	3,224	3,877
소계(소비유통)	46,875	43,303	34,388	34,667	35,026	37,265	36,733	30,789	24,720	25,424
총 업체수	48,374	45,420	37,021	37,647	38,594	41,062	40,364	34,533	29,293	30,535

표 4.4.23 게임업체 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: 개소, %)

구분	연도별 현황(누적)										비중	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
	2000년	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년			
제작/배급	1,499	2,117	2,633	2,980	3,568	3,797	3,631	3,744	4,573	5,111	16.7	11.8	14.6
소비유통	46,875	43,303	34,388	34,667	35,026	37,265	36,733	30,789	24,720	25,424	83.3	2.8	▽6.6
총 업체수	48,374	45,420	37,021	37,647	38,594	41,062	40,364	34,533	29,293	30,535	100.0	4.2	▽5.0

그림 4.4.22 게임업체 연도별 현황 (단위: 개소)

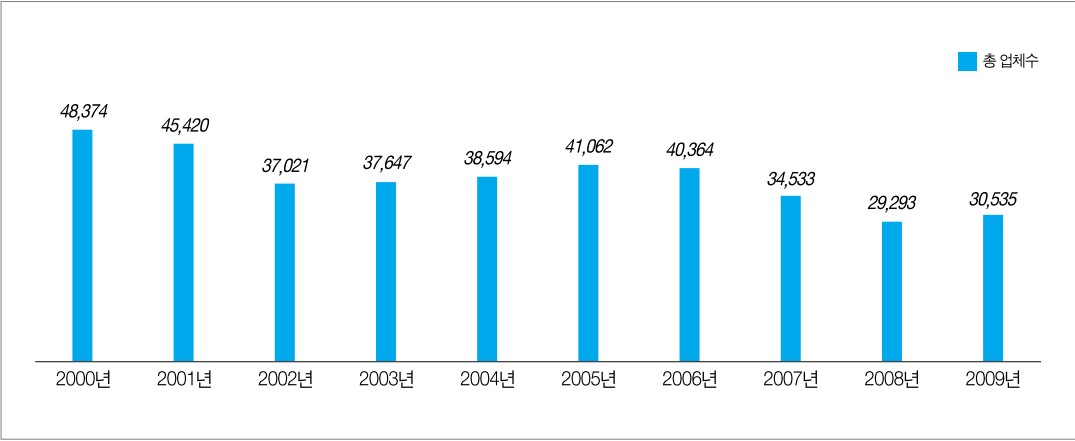


그림 4.4.23 게임업체 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)

