

## 4. 게임산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

- 게임산업 사업체 수를 종사자 규모별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 사업체 수는 1만 5,233개(87.8%)로 가장 큰 비중을 차지, 전년대비 18.0% 감소, 연평균 23.2% 감소

<표 1> 게임산업 종사자 규모별 사업체 수 현황

(단위: 개)

| 종사자 규모 \ 연도 | 2009년  | 2010년  | 2011년  | 비중(%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|--------|--------|--------|-------|-------------|------------|
| 1~4인        | 25,845 | 18,573 | 15,233 | 87.8  | ▽18.0       | ▽23.2      |
| 5~9인        | 4,202  | 1,585  | 1,592  | 9.2   | 0.4         | ▽38.4      |
| 10~49인      | 368    | 372    | 387    | 2.2   | 4.0         | 2.5        |
| 50~99인      | 71     | 76     | 78     | 0.5   | 2.6         | 4.8        |
| 100인 이상     | 49     | 52     | 54     | 0.3   | 3.8         | 5.0        |
| 합계          | 30,535 | 20,658 | 17,344 | 100.0 | ▽16.0       | ▽24.6      |

※ 출처: 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 「2012 콘텐츠 산업통계」, 2013

<그림 1> 게임산업 종사자 규모별 사업체 수 현황

(단위: 개)

