

4.4 게임산업 업무 형태별 종사자 현황

2009년 게임산업 전체 종사자는 4만 3,365명으로 전년대비 1.5% 증가하였으며, 연평균은 8.5% 증가하였다.

분류별로 보면 ‘그래픽디자이너’ 종사자가 1만 928명이며 이는 전체 종사자중 25.2%로 가장 큰 비중을 차지하고 있다. ‘컴퓨터프로그래머’ 종사자는 8,933명으로 전체 종사자의 20.6%의 비중을 차지하고 있다. ‘일반관리직’ 종사자는 4,770명으로 11.0%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다으며, ‘기획’ 종사자는 4,423명으로 10.2%를 차지하였다. 이 밖에도 ‘홍보/마케팅’ 종사자는 3,729명(8.6%)이며, ‘품질관리’ 종사자는 2,212명(5.1%), ‘게임운영자’ 종사자는 2,125명(4.9%), ‘고객지원’ 종사자는 1,908명(4.4%), ‘게임PD’ 는 1,301명(3.0%), ‘H/W개발’ 은 694명(1.6%), ‘시나리오작가’ 는 304명(0.7%), ‘사운드크리에이터’ 는 260명(0.6%)으로 조사되었다.

한편, ‘그래픽디자이너’ 는 2007년부터 꾸준히 증가하여 전년대비 6.6%, 연평균증감률 10.4%의 증가율을 보였다. 연도별로 보면 2007년에 8,960명, 2008년에 1만255명, 2009년에 1만 928명으로 조사되었다. ‘홍보/마케팅’ 인력은 2007년에 2,639명에서 2008년에 3,675명으로 증가하였으며, 2009년에는 3,729명으로 다시 증가하여 꾸준한 증가율을 보이며, 전년대비 1.5%, 연평균 18.9% 증가하였다. 또한 ‘일반관리직’, ‘품질관리’, ‘고객지원’ 도 2007년부터 꾸준히 증가하여 연평균 증감률 35.2%의 증가율을 기록하였으며, 이러한 현상을 수요가 커지면서 고객들에 대한 서비스 필요가 증가되고 있기 때문으로 보인다.

표 4.4.16 게임산업 연도별 업무형태별 종사자 현황

(단위: 명, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임PD	2,421	1,538	1,301	3.0	▽15.4	▽26.7
기획	4,610	5,384	4,423	10.2	▽17.8	▽2.0
그래픽디자이너	8,960	10,255	10,928	25.2	6.6	10.4
컴퓨터프로그래머	7,511	9,443	8,933	20.6	▽5.4	9.1
시나리오작가	165	342	304	0.7	▽11.1	35.7
사운드크리에이터	305	385	260	0.6	▽32.5	▽7.7
H/W개발	1,364	598	694	1.6	16.1	▽28.7
시스템엔지니어	1,218	2,265	1,778	4.1	▽21.5	20.8
게임운영자(GM)	2,769	2,307	2,125	4.9	▽7.9	▽12.4
홍보/마케팅	2,639	3,675	3,729	8.6	1.5	18.9
일반관리직	4,866	4,145	4,770	11.0	15.1	35.2
품질관리(QA)		1,282	2,212	5.1	72.5	
고객지원(CS)		1,111	1,908	4.4	71.7	
합계		36,828	42,730	43,365	100.0	

그림 4.4.16 게임산업 연도별 전체 종사자 (단위: 명)

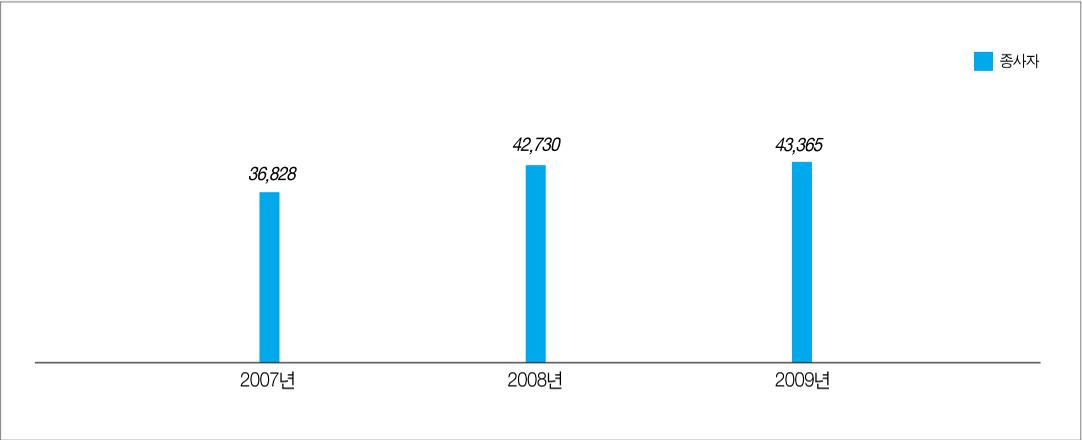
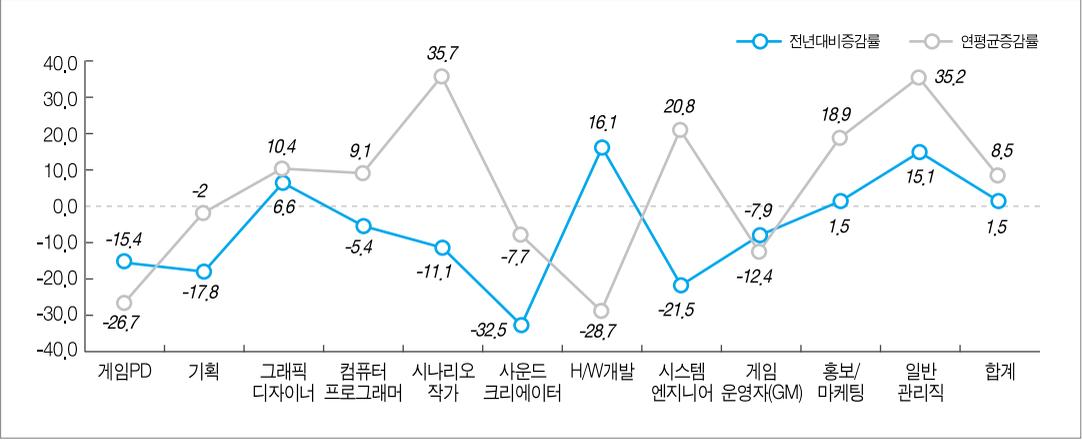


그림 4.4.17 게임산업 업무형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



4.4.1. 게임산업 성별 종사자 현황

게임산업의 남자 종사자는 3만 2,307명으로 전체 종사자의 74.5%이며, 여자 종사자는 1만 1,058명으로 25.5%의 비중을 차지하고 있다.

연도별로 성별 종사자 추이를 살펴보면, 남자 종사자는 2007년에 78.7%, 2008년에 76.4%, 2009년에 74.5%로 비중이 감소하고 있는 반면에 여자 종사자는 2007년에 21.3%, 2008년에 23.6%, 2009년에 25.5%로 비중이 증가하고 있다.

표 4.4.17 게임산업 성별 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	2007년	2008년	2009년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
남자	28,984	32,646	32,307	74.5	▽1.0	5.6
여자	7,844	10,084	11,058	25.5	9.7	18.7
합계	36,828	42,730	43,365	100.0	1.5	8.5

그림 4.4.18 게임산업 성별 종사자 현황 (단위: 명)

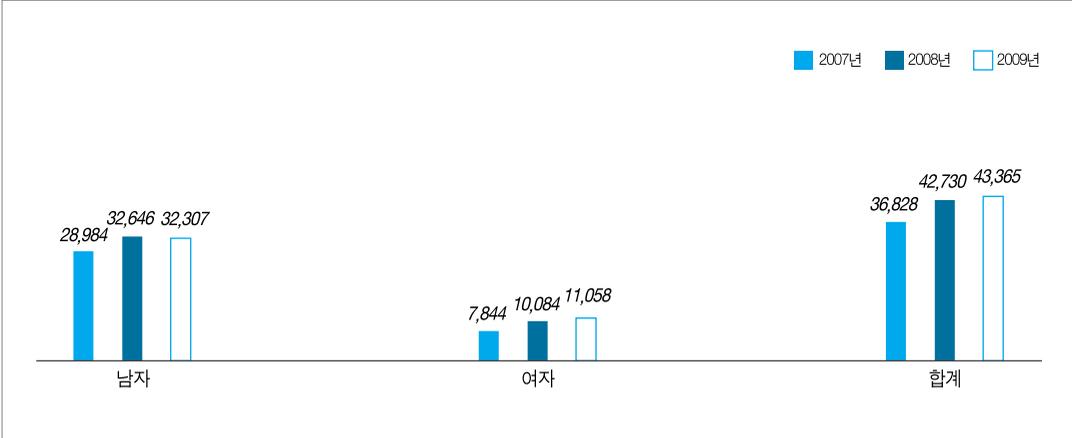
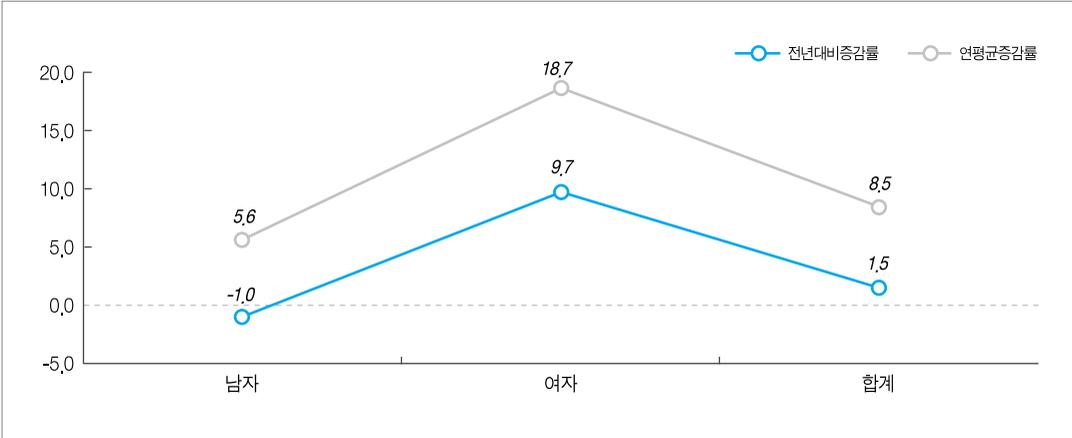


그림 4.4.19 게임산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



4.4.2. 게임산업 학력별 종사자 현황

게임산업 종사자 중 대졸 학력의 종사자는 65.9%로 가장 높은 비중을 보였으며, 전문대졸 종사자는 21.2%, 고졸이하 종사자는 9.4%, 대학원 졸업 이상 종사자는 3.5%의 가장 낮은 비중을 차지하고 있다.

연도별로 보면 대졸 종사자는 2007년 64.2%에서 2008년 66.3%로 증가하였으나 2009년 65.9%로 소폭 감소하였다. 전문대졸 종사자는 2007년 22.3%에서 2008년 20.4%로 감소한 후 2009년 21.2%로 증가하였다. 고졸이하는 2007년 9.6%에서 2008년 8.4%로 감소한 후에 2009년 9.4%로 다시 증가하였다. 대학원 졸업 이상 종사자는 2007년 3.9%, 2008년 4.9%, 2009년 3.5%인 것으로 조사되었다.

분류별로 보면 게임PD는 대졸이 70.6%, 대학원 졸업 이상이 17.0%, 전문대졸이 6.4%, 고졸이하가 6.0%로 나타났다. 기획은 대졸이 67.7%, 전문대졸이 19.1%, 고졸이하는 9.9%, 대학원졸 이상은 3.3%였으며 그래픽디자이너는 대졸이 58.7%, 전문대졸이 27.3%, 고졸이하가 11.8%, 대학

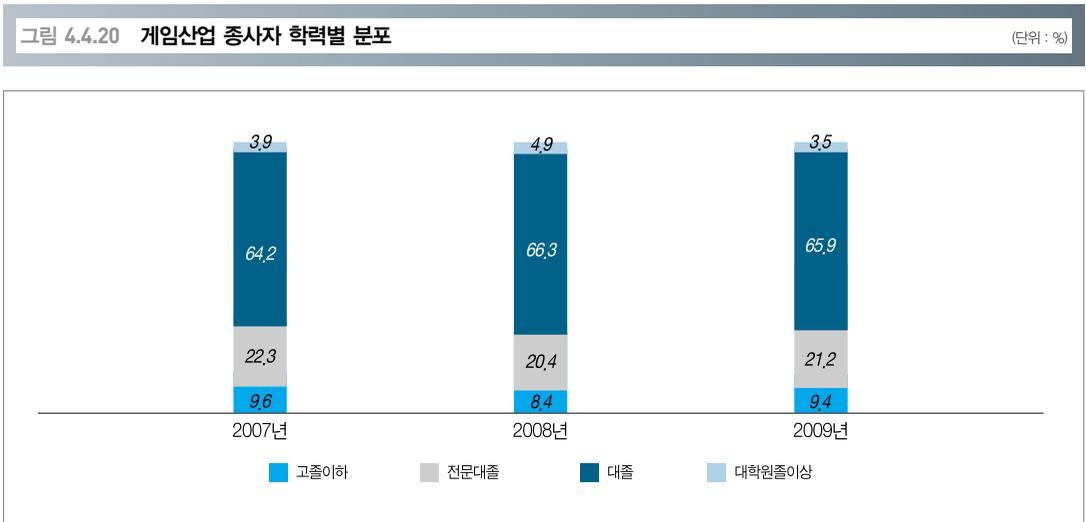
원졸 이상이 2.2%인 것으로 조사되었다. 또한 컴퓨터프로그래머는 대졸이 70.8%이며 전문대졸이 19.5%, 고졸이하는 6.2%, 대학원 졸업 이상은 3.5%로 나타났다.

표 4.4.18 게임산업 종사자 학력별 분포 (단위 : %)

구분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
전체	9.4	21.2	65.9	3.5	100.0
게임PD	6.0	6.4	70.6	17.0	100.0
기획	9.9	19.1	67.7	3.3	100.0
그래픽디자이너	11.8	27.3	58.7	2.2	100.0
컴퓨터프로그래머	6.2	19.5	70.8	3.5	100.0
시나리오작가	6.1	10.2	77.6	6.1	100.0
사운드크리에이터	15.7	33.3	45.1	5.9	100.0
H/W 개발	14.5	19.3	65.0	1.2	100.0
시스템엔지니어	9.7	17.8	70.2	2.3	100.0
게임운영자(GM)	15.5	32.6	51.9	-	100.0
홍보/마케팅	3.7	10.9	82.3	3.1	100.0
일반관리직	8.0	12.7	72.4	6.9	100.0
QA(품질관리)	14.4	33.1	50.9	1.6	100.0
CS(고객지원)	12.7	31.2	55.5	0.6	100.0

표 4.4.19 게임산업 연도별 종사자 학력별 분포 (단위 : %)

구분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2007년	9.6	22.3	64.2	3.9	100.0
2008년	8.4	20.4	66.3	4.9	100.0
2009년	9.4	21.2	65.9	3.5	100.0



4.4.3. 게임산업 경력별 종사자 현황

게임산업 경력별 종사자 현황을 보면 '1~3년 미만' 이 30.9%이며 '3~5년 미만' 은 24.8%로 나타났다. '1년 미만' 은 20.5%, '5~10년 미만' 은 18.9%, '10년 이상' 은 4.9%로 조사되었다.

게임PD는 '5~10년 미만' 이 34.6%로 가장 많았으며 '10년 이상' 이 20.5%, '3~5년 미만' 이 19.5%, '1~3년 미만' 이 19.0%, '1년 미만' 이 6.3%로 나타났다. 기획은 '1~3년 미만' 이 32.0%로 가장 많았고 '3~5년 미만' 은 26.0%, '1년 미만' 은 22.4%, '5~10년 미만' 은 16.5%, '10년 이상' 은 3.1%로 조사되었다. 그래픽디자이너는 '1~3년 미만' 이 32.5%로 가장 높았으며 '3~5년 미만' 은 26.1%, '1년 미만' 은 21.9%, '5~10년 미만' 은 16.2%, '10년 이상' 은 3.4%로 조사되었다.

표 4.4.20 게임산업 경력별 종사자 분포

(단위: %)

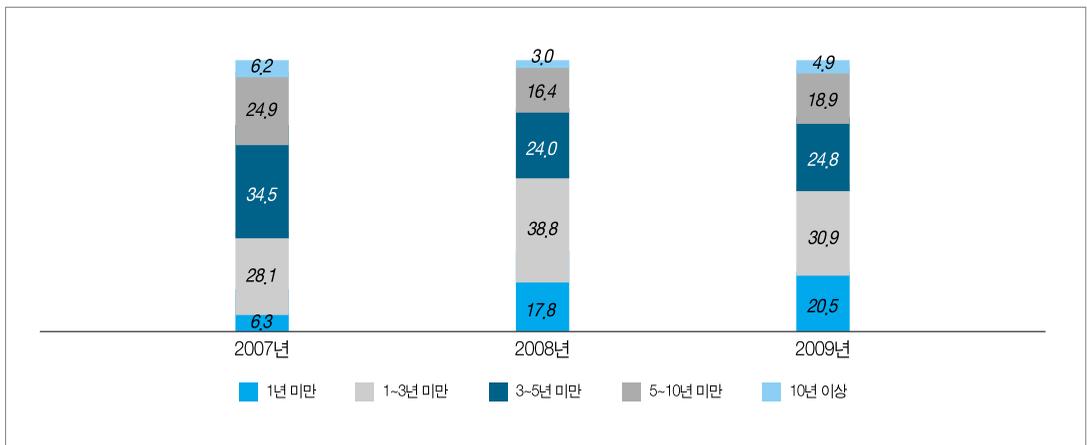
구분	1년 미만	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상	합계
전체	20.5	30.9	24.8	18.9	4.9	100.0
게임PD	6.3	19.0	19.5	34.7	20.5	100.0
기획	22.4	32.0	26.0	16.5	3.1	100.0
그래픽디자이너	21.9	32.5	26.1	16.2	3.3	100.0
컴퓨터프로그래머	19.7	29.3	25.7	20.2	5.1	100.0
시나리오작가	32.0	36.0	16.0	12.0	4.0	100.0
사운드크리에이터	22.5	40.0	20.0	15.0	2.5	100.0
H/W 개발	12.0	32.5	18.1	29.0	8.4	100.0
시스템엔지니어	14.0	27.7	24.3	27.6	6.4	100.0
게임운영자(GM)	33.0	31.9	24.7	10.4	-	100.0
홍보/마케팅	21.5	28.5	25.9	20.5	3.6	100.0
일반관리직	14.8	24.0	21.7	27.1	12.4	100.0
QA(품질관리)	17.9	41.3	27.0	13.4	0.4	100.0
CS(고객지원)	21.5	52.5	19.9	6.1	-	100.0

표 4.4.21 게임산업 연도별 경력별 종사자 분포

(단위: %)

구분	1년 미만	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상	합계
2007년	6.3	28.1	34.5	24.9	6.2	100.0
2008년	17.8	38.8	24.0	16.4	3.0	100.0
2009년	20.5	30.9	24.8	18.9	4.9	100.0

그림 4.4.21 게임산업 종사자 경력별 분포 (단위: %)



IV. 콘텐츠산업 통계조사 부문별 결과