

<표> 게임산업 부문별 CBI¹⁾(2010년 1~4분기, 2011년 1~3분기)

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	97	92	86	90	86	90
2010년 2분기	103	107	98	85	88	96
2010년 3분기	106	100	105	103	95	102
2010년 4분기	116	107	97	112	112	109
2011년 1분기	121	108	112	114	111	113
2011년 2분기	106	106	105	100	115	106
2011년 3분기	123	122	117	112	111	117

- '11년 2분기는 1분기에 비해 매출 및 수출이 다소 정체 될 것으로 전망됨
- '11년 3분기는 2분기에 비해 전 부문이 상승세를 보이고 있으며, 특히 매출과 수출이 크게 개선될 것으로 예상됨

1) CBI(Contents Business Index)는 콘텐츠산업의 경기동향과 전망 등을 7점 척도로 질문하여 응답한 내용을 토대로 지수화 하는 것이며, 이는 사업체의 주관적이고 심리적인 요소까지 포함된 것임
 - CBI의 기준시점은 2009년 4분기를 100으로 기준
 - CBI 분석을 위한 기준시점, 설문시점('11년 2분기, '11년 3분기), 설문항목(매출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등), 7점 척도(전혀증대안됨, 증대안됨, 약간증대안됨, 보통, 약간증대됨, 증대됨, 매우증대됨)
 - 본 조사에서 사용되는 설문은 매출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등 5개 요소에 대해 7점 척도로 계산함 (0-200)