

<표> '11년 1분기~'12년 2분기 게임산업(상장사별) 종사자수 변동

(단위: 명, %)

구분	2011년 종사자				2012년 종사자		전년동기대비 (2분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
NHN	2,558	2,623	2,658	2,686	2,615	2,518	-4.0%
	-0.8%	2.5%	1.3%	1.1%	-2.6%	-3.7%	
엔씨소프트	2,473	2,552	2,628	2,773	2,810	2,829	10.9%
	3.0%	3.2%	3.0%	5.5%	1.3%	0.7%	
네오위즈게임즈	987	1,105	1,147	1,204	1,087	953	-13.8%
	6.1%	12.0%	3.8%	5.0%	-9.7%	-12.3%	
CJ E&M	415	442	457	443	445	450	1.8%
	-9.0%	6.5%	3.4%	-3.1%	0.5%	1.1%	
게임하이	205	175	175	196	214	215	22.9%
	3.5%	-14.6%	0.0%	12.0%	9.2%	0.5%	
액토즈소프트	335	223	162	112	111	114	-48.9%
	-1.5%	-33.4%	-27.4%	-30.9%	-0.9%	2.7%	
웹젠	577	487	504	522	533	511	4.9%
	8.5%	-15.6%	3.5%	3.6%	2.1%	-4.1%	
와이디온라인	125	163	175	166	105	122	-25.2%
	-12.6%	30.4%	7.4%	-5.1%	-36.7%	16.2%	
이스트소프트	305	323	322	328	337	368	13.9%
	5.9%	5.9%	-0.3%	1.9%	2.7%	9.2%	
한빛소프트	286	278	234	228	221	198	-28.8%
	2.9%	-2.8%	-15.8%	-2.6%	-3.1%	-10.4%	
컴투스	350	362	380	404	431	477	31.8%
	12.5%	3.4%	5.0%	6.3%	6.7%	10.7%	
엠게임	296	230	224	223	221	187	-18.7%
	-23.5%	-22.3%	-2.6%	-0.4%	-0.9%	-15.4%	
드래곤플라이	207	207	254	285	285	284	37.2%
	1.5%	0.0%	22.7%	12.2%	0.0%	-0.4%	
와이앤케이코리아	78	77	90	78	74	82	6.5%
	4.0%	-1.3%	16.9%	-13.3%	-5.1%	10.8%	
제이씨엔터테인먼트	321	315	311	314	349	339	7.6%
	9.2%	-1.9%	-1.3%	1.0%	11.1%	-2.9%	
바른손게임즈	177	185	177	192	182	147	-20.5%
	1.7%	4.5%	-4.3%	8.5%	-5.2%	-19.2%	
소프트맥스	138	141	152	150	150	159	12.8%
	3.8%	2.2%	7.8%	-1.3%	0.0%	6.0%	
조이맥스	222	223	218	225	229	239	7.2%
	2.3%	0.5%	-2.2%	3.2%	1.8%	4.4%	
게임빌	128	123	137	143	150	164	33.3%
	5.8%	-3.9%	11.4%	4.4%	4.9%	9.3%	
위메이드엔터테인먼트	471	489	495	491	565	623	27.4%
	3.5%	3.8%	1.2%	-0.8%	15.1%	10.3%	
합계	10,654	10,723	10,900	11,163	11,114	10,979	2.4%
	1.3%	0.6%	1.7%	2.4%	-0.4%	-1.2%	

● 게임 '12년 2분기 종사자수는 약 10,979명으로 전년동기대비 2.4% 증가했으나 전분기대비 1.2% 하락

- '12년 1분기에 이어 대형업체들은 기존 대형신작게임 출시 및 스마트게임 등의 출시 증가에 따라 연구개발분야 등을 중심으로 지속적인 인력수요 증대 전망

※ 엔씨소프트 및 위메이드엔터테인먼트의 '12년 2분기 종사자수는 각각 2,829명, 623명으로 전년동기대비 10.9%, 27.4% 증가했으며 '10년 1분기 이후 종사자수 증가세가 나타나고 있는 상황

- 중소형 업체들은 스마트기기 보급 증대로 게임시장 환경이 개선됨에 따라 국내외 소셜게임, 스마트게임 등 수요 증가가 연구개발 및 마케팅분야 등 전문 인력수요 확대에 이어져 '11년 1분기 이후 높은 종사자수 증가율 유지

※ 컴투스, 게임빌의 '12년 2분기 종사자수는 각각 477명, 164명 수준으로 전년동기대비 31.8%, 33.3% 증가

※ 드래곤플라이 '12년 2분기 종사자수는 284명으로 전년동기대비 37.2% 증가해 '12년 1분기에 이어 게임상장사 중 종사자수 증가율이 가장 높은 수준

<그림> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 종사자수 변동

(단위 : 명, %)

