

26. 게임산업 경력별 종사자 현황

- 2011년 게임산업에서 경력별 종사자 현황을 보면, 경력(근무연한)이 1년 이상 3년 미만인 종사자는 전체의 37.9%로 가장 많았으며, 다음으로 3년 이상 5년 미만은 25.4%, 1년 미만은 17.8%, 5년 이상 10년 미만은 16.1%, 10년 이상은 2.8%의 순

<표 1> 게임산업 경력별 직무별 종사자 분포(2011)

(단위: %)

직무 \ 경력	총인원	1년 미만	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상
게임PD	745	15.0	32.5	30.4	19.2	2.9
게임기획	1,434	20.3	37.3	25.0	16.5	0.9
웹디자인	556	19.9	36.8	24.6	17.0	1.7
그래픽디자인	2,861	18.1	43.5	24.6	12.6	1.2
UI 디자인	389	15.9	38.1	27.6	17.8	0.6
웹 서비스 개발	485	20.1	34.5	28.3	15.2	1.9
시스템 엔지니어링	848	16.7	38.8	26.0	18.0	0.4
게임프로그래밍개발	3,063	14.8	40.5	26.1	17.5	1.1
사운드 제작	166	21.3	33.9	28.3	16.5	0.0
게임운영자 및 QA	763	24.2	40.6	21.2	9.9	4.1
고객센터(CS)	564	22.4	39.6	25.4	11.4	1.1
마케팅/홍보	754	23.9	41.2	21.3	12.7	0.9
배급(유통)	449	16.6	27.9	36.2	15.6	3.7
게임 소싱	131	13.7	24.7	23.3	23.3	15.1
경영 관리	1,865	14.3	29.9	22.8	21.6	11.4
기타	323	19.7	35.8	27.7	13.9	2.9
전체	15,396	17.8	37.9	25.4	16.1	2.8

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

- 대학교를 졸업한 종사자 분포는 2011년 66.2%로 전년대비 0.6%p 감소, 전문대학을 졸업한 종사자 분포는 21.7%로 전년대비 0.8%p 증가

<표 2> 게임산업 학력별 연도별 종사자 분포

(단위: %)

연도 \ 경력	1년 미만	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상	합계
2009년	20.5	30.9	24.8	18.9	4.9	100.0
2010년	20.0	37.8	24.8	14.3	3.1	100.0
2011년	17.8	37.9	25.4	16.1	2.8	100.0
전년대비 증감%p	▽2.2	0.1	0.6	1.8	▽0.3	-