

17. 게임산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

- 2011년 게임산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면, 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수가 3만 7,739명으로 39.7%의 가장 큰 비중을 차지, 다음으로 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 3만 925명으로 32.5%를 차지

<표 1> 게임산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

업종		매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
게임 제작 및 배급업	온라인게임		46	638	9,252	34,285	44,221
	비디오게임		3	18	872	1,325	2,218
	모바일게임		226	1,022	1,371	1,966	4,585
	PC게임		2	120	-	-	122
	아케이드게임		15	108	427	163	713
	소계		292	1,906	11,922	37,739	51,859
	비중(%)		0.5	3.7	23.0	72.8	100.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업		13,536	28,625	-	-	42,161
	전자 게임장 운영업		601	394	-	-	995
	소계		14,137	29,019	-	-	43,156
	비중(%)		32.8	67.2	-	-	100.0
합계			14,429	30,925	11,922	37,739	95,015
비중(%)			15.2	32.5	12.5	39.7	100.0

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

- 매출액이 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 8.5% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 6.4% 감소하여 감소추세 지속, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 16.6% 증가, 연평균 17.1% 증가하여 증가폭이 큼

<표 2> 게임산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2009년		16,470	33,951	8,687	33,425	92,533
2010년		15,776	32,336	10,223	36,638	94,973
2011년		14,429	30,925	11,922	37,739	95,015
전년대비증감률(%)		▽8.5	▽4.4	16.6	3.0	0.0
연평균증감률(%)		▽6.4	▽4.6	17.1	6.3	1.3

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

<그림 1> 게임산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

