

16. 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황

- 2011년 게임산업 종사자 수는 총 9만 5,015명으로 전년대비증감률은 미미한 것으로 나타났으며, 2009년부터 2011년까지 3년간 연평균 1.3% 증가
- 중분류별로 보면, 게임 제작 및 배급업 종사자 수는 5만 1,859명으로 전체 종사자의 54.6%를 차지, 전년대비 6.7% 증가했으며, 연평균 9.4% 증가

<표 1> 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

| 중분류 | 종사자 수 | | | 비중 (%) | 전년대비 증감률(%) | 연평균 증감률(%) |
|-------------|--------|--------|--------|--------|-------------|------------|
| | 2009년 | 2010년 | 2011년 | | | |
| 게임 제작 및 배급업 | 43,365 | 48,585 | 51,859 | 54.6 | 6.7 | 9.4 |
| 게임 유통업 | 49,168 | 46,388 | 43,156 | 45.4 | ▽7.0 | ▽6.3 |
| 합계 | 92,533 | 94,973 | 95,015 | 100.0 | 0.0 | 1.3 |

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

<그림 1> 게임산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

