

18. 게임산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

- 2011년 게임산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면, 종사자 규모별 종사자 현황을 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 3만 4,215명으로 36.0%를 차지하여 가장 큰 비중을 보임

<표 1> 게임산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

업종	종사자 규모	종사자 규모					합계
		1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	
게임 제작 및 배급업	온라인게임	318	562	2,328	6,829	34,184	44,221
	비디오게임	3	18	1,172	-	1,025	2,218
	모바일게임	238	332	1,227	1,326	1,462	4,585
	PC게임	-	122	-	-	-	122
	아케이드게임	35	231	245	202	-	713
	소계	594	1,265	4,972	8,357	36,671	51,859
	비중(%)	1.2	2.4	9.6	16.1	70.7	100.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	32,626	9,067	468	-	-	42,161
	전자 게임장 운영업	995	-	-	-	-	995
	소계	33,621	9,067	468	-	-	43,156
	비중(%)	77.9	21.0	1.1	-	-	100.0
합계		34,215	10,332	5,440	8,357	36,671	95,015
비중(%)		36.0	10.9	5.7	8.8	38.6	100.0

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

- 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 20.5% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 25.3% 증가하여 가장 큰 증가폭을 보인 반면, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 7.3% 감소, 연평균 6.6% 감소

<표 2> 게임산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	종사자 규모	종사자 규모					합계
		1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	
2009년		39,263	11,358	4,391	5,323	32,198	92,533
2010년		36,898	10,259	5,306	6,938	35,572	94,973
2011년		34,215	10,332	5,440	8,357	36,671	95,015
전년대비증감률(%)		▽7.3	0.7	2.5	20.5	3.1	0.0
연평균증감률(%)		▽6.6	▽4.6	11.3	25.3	6.7	1.3

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

<그림 1> 게임산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

