

## 24. 게임산업 학력별 종사자 현황

- 2011년 게임산업에서 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 6만 2,861명으로 66.2%의 가장 큰 비중을 보임

<표 1> 게임산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011)

(단위: 명)

중분류	소분류	학력	종사자 수				합계
			고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
게임 제작 및 배급업	온라인게임		2,291	7,688	32,921	1,321	44,221
	비디오게임		82	287	1,813	36	2,218
	모바일게임		413	895	3,214	63	4,585
	PC게임		3	12	107	-	122
	아케이드게임		38	49	618	8	713
	소계		2,827	8,931	38,673	1,428	51,859
	비중(%)		5.4	17.2	74.6	2.8	100.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업		6,985	11,325	23,830	21	42,161
	전자 게임장 운영업		302	335	358	-	995
	소계		7,287	11,660	24,188	21	43,156
	비중(%)		16.9	27.0	56.1	0.0	100.0
합계			10,114	20,591	62,861	1,449	95,015
비중(%)			10.6	21.7	66.2	1.5	100.0

※ 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	학력	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2009년		9.4	21.2	65.9	3.5	100.0
2010년		7.8	20.9	66.8	4.6	100.0
2011년		10.6	21.7	66.2	1.5	100.0
전년대비증감(%p)		2.8	0.8	▽0.6	▽3.1	-