

## 12. 게임산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

- 2011년 게임산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면, 종사자가 100인 이상인 사업체의 매출액은 5조 9,156억 원(67.2%)로 가장 많은 것으로 조사됨

<표 1> 게임산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

업종	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
게임 제작 및 배급업	온라인게임	9,122	19,638	126,587	412,521	5,668,984	6,236,852
	비디오게임	8,527	31,786	106,098	-	122,012	268,423
	모바일게임	12,658	33,597	165,754	86,879	124,679	423,567
	PC게임	-	9,639	-	-	-	9,639
	아케이드게임	2,635	23,697	23,228	24,062	-	73,622
	소계	32,942	118,357	421,667	523,462	5,915,675	7,012,103
	비중(%)	0.5	1.7	6.0	7.5	84.3	100.0
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	1,315,809	376,258	24,258	-	-	1,716,325
	전자 게임장 운영업	76,312	-	-	-	-	76,312
	소계	1,392,121	376,258	24,258	-	-	1,792,637
	비중(%)	77.7	21.0	1.3	-	-	100.0
합계	1,425,063	494,615	445,925	523,462	5,915,675	8,804,740	
	비중(%)	16.2	5.6	5.1	5.9	67.2	100.0

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

- 종사자가 100인 이상인 사업체의 매출액이 전년대비 29.3% 증가해 가장 큰 증가율을 보임, 이어서 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 22.2% 증가했으며, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 2.9% 증가

<표 2> 게임산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2009년		1,655,876	463,622	325,625	318,792	3,816,685	6,580,600
2010년		1,453,608	527,473	364,875	508,885	4,576,277	7,431,118
2011년		1,425,063	494,615	445,925	523,462	5,915,675	8,804,740
전년대비증감률(%)		▽2.0	▽6.2	22.2	2.9	29.3	18.5
연평균증감률(%)		▽7.2	3.3	17.0	28.1	24.5	15.7

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

<그림 1> 게임산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

