

22. 게임산업 성별 연도별 종사자 현황¹⁾

- 2011년 게임산업의 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수는 7만 598명으로 74.3%를 차지했고, 여자는 2만 4,417명으로 25.7%를 차지

<표 1> 게임산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	성	남자		여자		합계
			종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
게임 제작 및 배급업	온라인게임		33,493	75.7	10,728	24.3	44,221
	비디오게임		1,617	72.9	601	27.1	2,218
	모바일게임		3,501	76.4	1,084	23.6	4,585
	PC게임		94	77.0	28	23.0	122
	아케이드게임		578	81.1	135	18.9	713
	소계		39,283	75.7	12,576	24.3	51,859
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업		30,616	72.6	11,545	27.4	42,161
	전자 게임장 운영업		699	70.3	296	29.7	995
	소계		31,315	72.6	11,841	27.4	43,156
합계		70,598	74.3	24,417	25.7	95,015	

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

- 증감률을 보면, 남자 종사자 수는 전년대비 99.2% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 47.8% 증가한 것으로 나타났으며, 여자는 전년대비 85.9% 증가했고, 연평균 48.6% 증가

<표 2> 게임산업 성별 연도별 종사자 현황

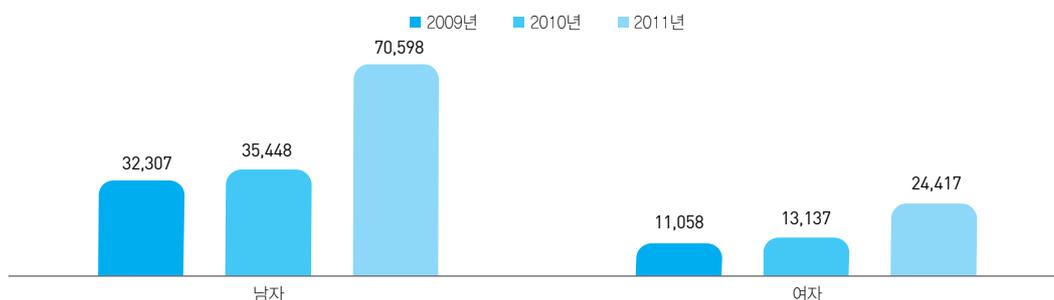
(단위: 명)

연도	성	남자		여자		합계
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
2009년		32,307	74.5	11,058	25.5	43,365
2010년		35,448	73.0	13,137	27.0	48,585
2011년		70,598	74.3	24,417	25.7	95,015
전년대비증감률(%)		99.2		85.9		95.6
연평균증감률(%)		47.8		48.6		48.0

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

<그림 1> 게임산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



1) 2011년부터 게임유통업 종사자 포함