

23. 게임산업 직무별 연도별 종사자 현황¹⁾

- 2011년 게임산업에서 게임 유통업을 제외한 종사자 수는 5만 1,859명으로 전년대비 6.7% 증가했으며 연평균 9.4% 증가, 게임 유통업을 제외하고 2011년 게임산업의 직무별 종사자 현황을 살펴보면, 그래픽디자이너 종사자 수가 1만 322명으로 전체 종사자의 19.9%를 차지해 가장 큰 비중을 보임

<표 1> 게임산업 직무별 종사자 현황

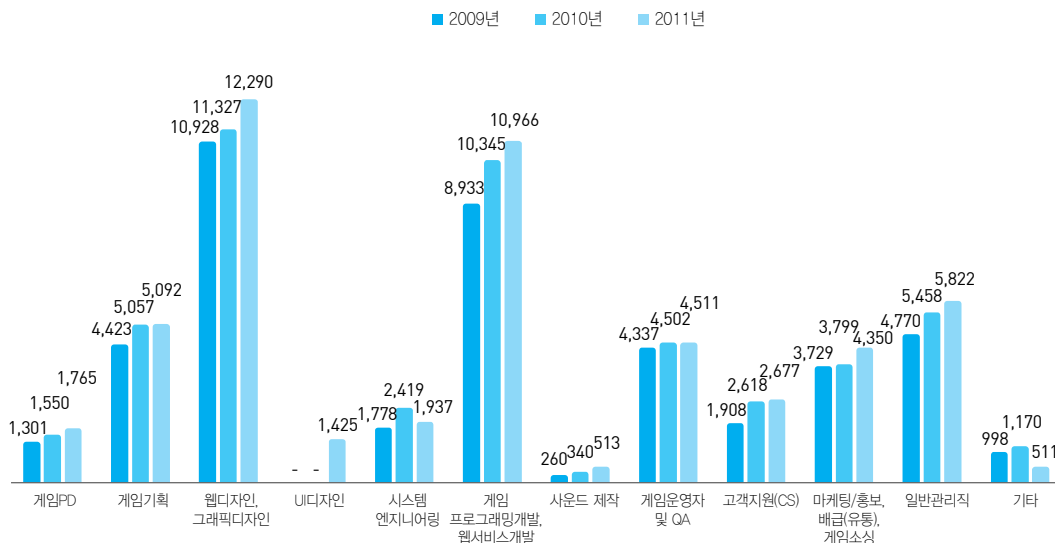
(단위: 명)

직무	연도	2009년	2010년	2011년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
게임PD		1,301	1,550	1,765	3.4	13.9	16.5
게임기획		4,423	5,057	5,092	9.8	0.7	7.3
웹디자인		10,928	11,327	1,968	3.8	8.5	6.0
그래픽디자이너	10,322			19.9			
UI 디자인		-	-	1,425	2.8	-	-
시스템엔지니어링		1,778	2,419	1,937	3.7	▽19.9	4.4
게임프로그래밍개발		8,933	10,345	9,233	17.8	6.0	10.8
웹서비스개발	1,733			3.3			
사운드 제작		260	340	513	1.0	50.9	40.5
게임운영자 및 QA		4,337	4,502	4,511	8.7	0.2	2.0
고객지원(CS)		1,908	2,618	2,677	5.2	2.3	18.4
마케팅/홍보		3,729	3,799	2,327	4.5	14.5	8.0
배급(유통)	1,611			3.1			
게임소싱	412			0.8			
일반관리직		4,770	5,458	5,822	11.2	6.7	10.5
기타		998	1,170	511	1.0	▽56.3	▽28.4
합계		43,365	48,585	51,859	100.0	6.7	9.4

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

<그림 1> 게임산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)



1) 게임 유통업 종사자 제외