

제4장 게임산업 종사자 현황

제1절 종사자 분포

1. 종사자 일반 현황

게임산업 종사자 현황에 대해 한국게임산업개발원이 2006년 4월 게임콘텐츠 제작 및 배급을 주된 사업영역으로 하는 업체를 대상으로 <게임산업 현황 및 동향 파악을 위한 실태조사>를 실시하여 358개 업체로부터 얻은 결과를 기초로 전체 사업자수를 환산하여 총 종사자 및 평균을 추정하였다.

2005년 게임산업 총 종사자는 60,669명으로 한 업체당 평균 종사자 수는 20.1명인 것으로 나타났고, 2004년의 19.1명에 비해 1명 정도 늘어난 것으로 나타나 게임산업의 종사자 수도 지속적으로 늘어나고 있음을 알 수 있다. 총 종사자 100명 이상인 업체가 늘어났어도 업체당 평균 인원이 그다지 크게 늘어나지 않은 점은 5명 이하의 신규 업체가 지속적으로 생겨났기 때문으로 보인다.

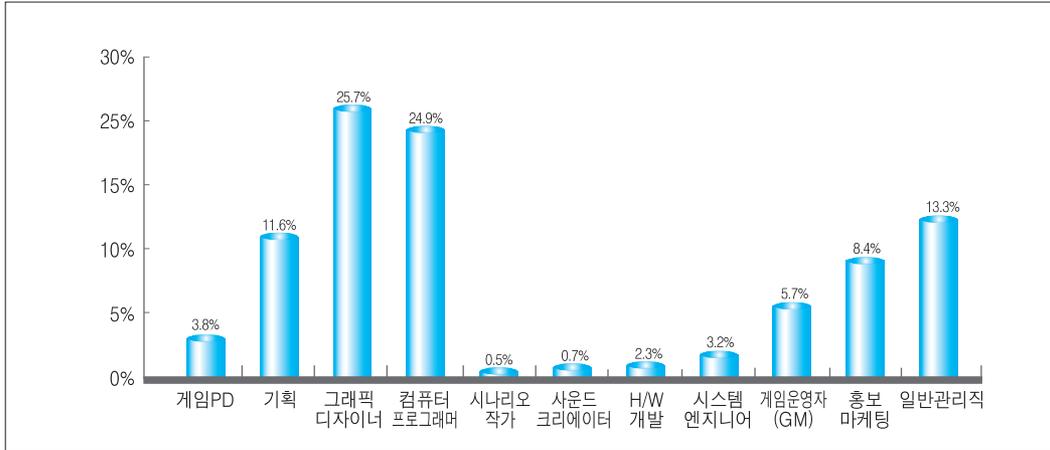
업무형태별로 종사자 현황을 살펴보면, 기획, 그래픽디자이너, 컴퓨터프로그래머, 일반관리직의 업체당 평균 인원은 증가하였고, 시나리오, 사운드크리에이터, 게임운영자의 평균 인원은 줄어든 것으로 나타났다. 2004년도에 직접 게임제작과 관련한 인력들 위주로 상승하였다면, 2005년은 제작과 관련한 인력의 증가와 함께 일반관리직의 평균 또한 늘어난 것으로 나타

났다. 업무형태별 분포 현황을 살펴보면, 그래픽디자이너의 비율이 25.7%로 가장 높은 것으로 나타났고, 그 다음으로 컴퓨터프로그래머가 24.9%, 일반관리직이 13.3%, 기획 11.6%, 홍보/마케팅이 8.4%, 게임운영자가 5.7% 등의 순인 것으로 나타났다. 2004년도와 비교해 볼때 게임PD의 비중이 줄어든 것으로 보이나, 이는 설문에서 게임PD와 기획을 구분하여 조사하였기 때문으로 이 둘을 합한다면 비중이 더 높아진 것을 알 수 있다.

<표 1-4-1-01> 게임산업 업무형태별 종사자 현황 (단위:명)

구 분	총직원수	평균	구성비
게 임 P D	2,327	0.8	3.8%
기 획	7,008	2.3	11.6%
그래픽디자이너	15,606	5.2	25.7%
컴퓨터프로그래머	15,088	5.0	24.9%
시나리오작가	288	0.1	0.5%
사운드크리에이터	419	0.1	0.7%
H/W개발	1,374	0.5	2.3%
시스템 엔지니어	1,935	0.6	3.2%
게임 운영자(GM)	3,459	1.1	5.7%
홍보/마케팅	5,105	1.7	8.4%
일반관리직	8,061	2.7	13.3%
합 계	60,669	20.1	100.0%

〈그림 1-4-1-01〉 업무형태별 종사자 구성

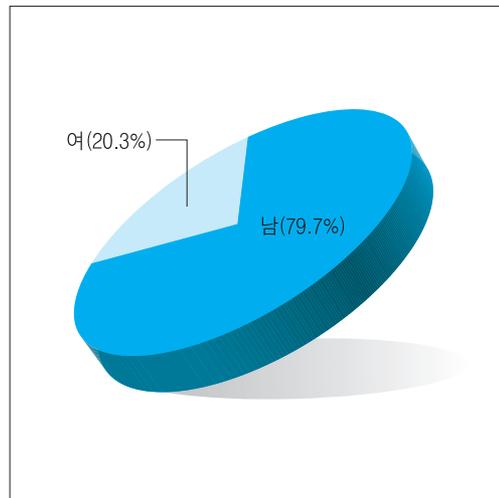


전체 종사자를 성별 구성비를 보면 2004년과 거의 유사한 것으로 나타나 여성이 20.3%로 2004년 20.2%보다 0.1% 높아져 거의 차이가 없음을 보여준다. 직종별로 남녀의 구성비를 살펴보면 게임PD, 컴퓨터프로그래머, 사운드크리에이터, H/W 개발, 시스템엔지니어의 남성 비율이 90%이상으로 절대적으로 높은 비율을 차지하고 있고, 연도별로 비교했을 때 큰 차이를 보여주지 않는다.

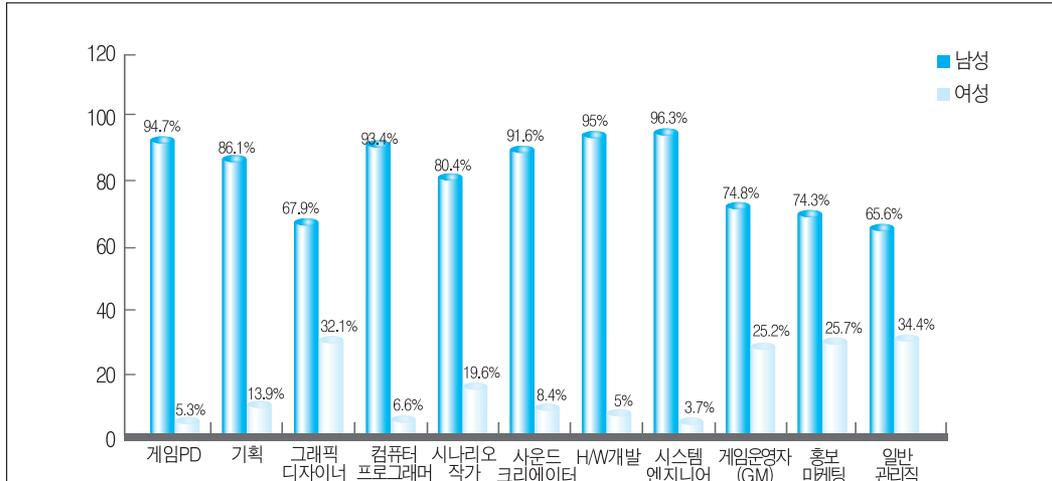
반면 여성의 비율을 위주로 살펴보면, 그래픽디자이너는 2004년도와 같은 구성비를 보여주고 있으며, 시나리오를 줄어들었고, 게임운영자, 홍보/마케팅, 일반관리자의 여성비율이 약간 증가한 것으로 나타났다. 점차 늘어나 지속적인 여성의 진출에 기대를 보였던 시나리오 부분에서 2004년 26.2%에서 19.6%로 그 비중이 줄어들었고, 여전히 게임제작 분야에서는 그래

픽디자이너를 제외하고는 남성이 대다수를 차지하는 것으로 여성의 진출이 다양하게 분포하지 못함을 보여준다.

〈그림 1-4-1-02〉 전체 종사자 남녀 구성



〈그림 1-4-1-03〉 업무형태별 종사자 성별 구성

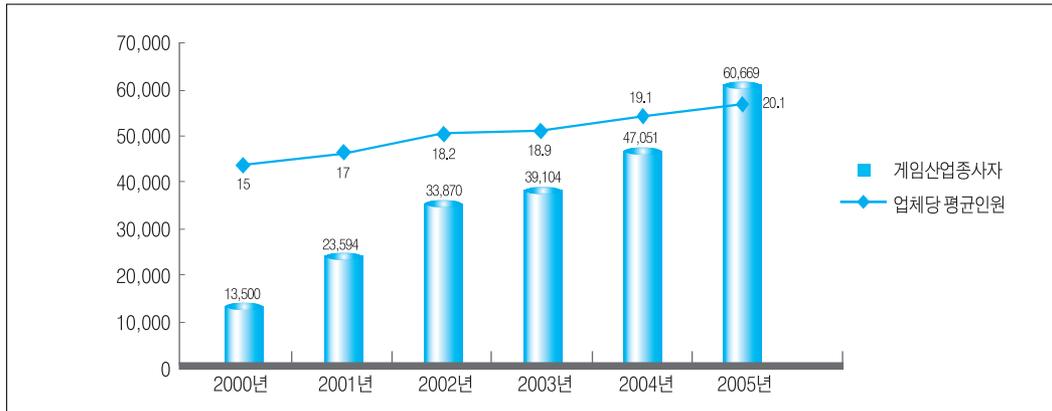


게임산업 종사자 및 업체당 평균 인원의 추이를 연도별로 살펴보면, 게임산업의 성장을 간접적으로 살펴볼 수 있는데, 그 추이를 개략적으로 살펴보면, 2000년 13,500명(업체당 평균인원 15명), 2001년 23,594명(17명), 2002년 33,870(18.2명), 2003년 39,104명(18.9명),

2004년 47,051명(19.1명), 2005년 60,669명(20.1명)으로 꾸준히 증가하고 있음을 알 수 있고, 2005년 게임산업의 성장과 함께 총 종사자 및 업체당 평균인원의 증가폭이 다소 상승한 것으로 보인다.

〈그림 1-4-1-04〉 연도별 게임업체 종사자 및 업체당 평균인원 추이(2000년 ~ 2005년)

(단위 : 명)



2. 종사자 학력 및 경력별 현황

(1) 종사자 학력별 현황

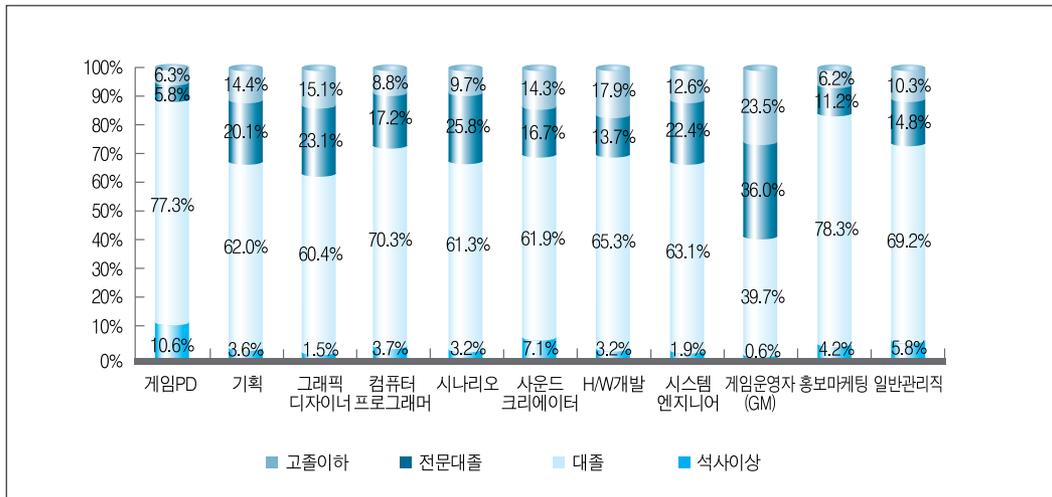
게임산업 종사자의 학력 현황을 업무형태별로 살펴보면, 대학졸업생이 40%~87.9%로 전체적으로 높게 나타났다. 게임PD가 87.9%로 가장 높게 나타났으며, 홍보/마케팅이 82.6%, 일반관리직이 75%, 컴퓨터프로그래머가 74%의 비율로 높게 나타났다. 게임PD의 경우, 지난해 보다 눈에 띄게 높아졌다기 보다는 게임PD와 기획을 나누어 조사한 결과로 풀이된다. 2004년과 마찬가지로 다른 직종보다 고졸이하

의 비율이 높은 직종은 게임운영자로 나타났고, 시스템엔지니어, 사운드크리에이터, 시나리오작가는 고졸이하 비율이 증가하였다. 직종별로 학력현황을 보면, 그래픽디자이너와 컴퓨터프로그래머, 사운드크리에이터, H/W개발자, 일반관리직의 경우 대졸의 비율이 늘어났고, 시나리오작가의 경우는 고졸과 석사이상의 비율이 다소 증가하였다. 시스템 엔지니어의 경우 고졸의 비율이 증가하였고, 게임운영자의 경우 전문대졸의 비율이 증가한 것으로 나타났다. 홍보/마케팅의 경우 전문대졸, 대졸의 비중이 증가하였다.

〈표 1-4-1-02〉 직종에 따른 학력별 종사자 분포

	게임PD	기획	그래픽 디자이너	컴퓨터 프로그래머	시나리오	사운드 크리에이터	H/W 개발	시스템 엔지니어	게임운영자 (GM)	홍보/ 마케팅	일반 관리직
석사이상	10.6%	3.6%	1.5%	3.7%	3.2%	7.1%	3.2%	1.9%	0.8%	4.2%	5.8%
대졸	77.3%	62.0%	60.4%	70.3%	61.3%	61.9%	65.3%	63.1%	39.7%	78.3%	69.2%
전문대졸	5.8%	20.1%	23.1%	17.2%	25.8%	16.7%	13.7%	22.4%	36.0%	11.2%	14.8%
고졸이하	6.3%	14.4%	15.1%	8.8%	9.7%	14.3%	17.9%	12.6%	23.5%	6.2%	10.3%
합 계	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

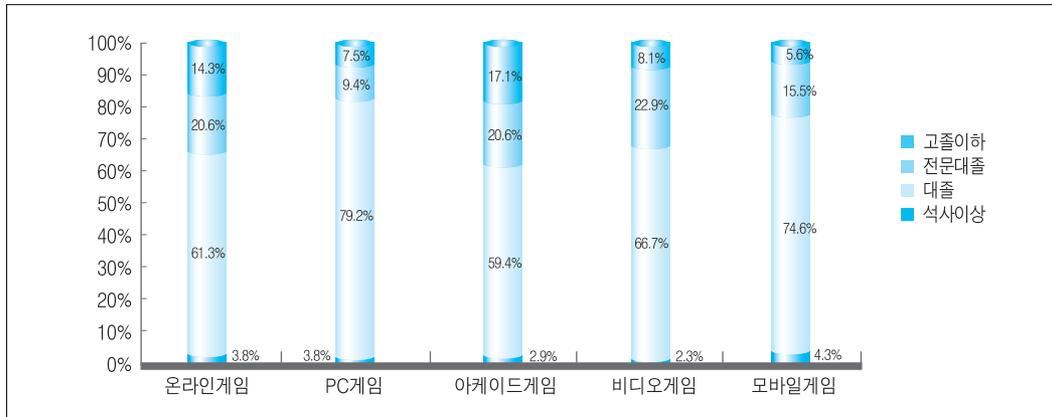
〈그림 1-4-1-05〉 직종에 따른 학력별 종사자 구성



〈그림 1-4-1-03〉 게임플랫폼별 종사자 학력현황

구 분	석사이상	대 졸	전문대졸	고졸이하	합계
온라인게임	3.8%	61.3%	20.6%	14.3%	100.0%
PC 게임	3.8%	79.2%	9.4%	7.5%	100.0%
아케이드게임	2.9%	59.4%	20.6%	17.1%	100.0%
비디오게임	2.3%	66.7%	22.9%	8.1%	100.0%
모바일게임	4.3%	74.6%	15.5%	5.6%	100.0%

〈그림 1-4-1-06〉 플랫폼별 종사자 학력 구성



게임플랫폼별로 종사자 학력을 살펴보면, 업무 형태별 학력 현황에서 알 수 있듯이 대학 졸업생의 비율이 전체적으로 높게 나타났다. 2004년도와 비교해 보면 전문대졸과 고졸이하의 비율이 2004년 증가를 보였으나, 2005년 다시 감소하였고, 대졸의 비율이 상대적으로 높아졌다. 온라인게임과 아케이드게임, 모바일게임은 대졸의 비율이 증가하였고, PC게임은 고졸이하의 비율이 비디오게임은 전문대졸이 증가한 것으로 나타났다.

(2) 종사자 경력별 현황

종사자의 경력을 살펴보면, 전체적으로 '1년~3년 미만'의 종사자 및 '3년~5년 미만'의 종

사자가 많은 것으로 나타났다. 게임직종별로 살펴보면, 게임PD의 경우, '5년~10년 미만'의 종사자가 43.7%, '10년이상'의 경력자가 18.0%로 다른 직종보다 경력이 높게 나타났다. 게임PD의 역할이 다른 직무들의 총괄이기 때문에 타 업무들의 경험을 두루 갖춘 경력자가 많은 것으로 보인다. 사운드크리에이터, H/W 개발, 시스템엔지니어가 다른 직종보다는 경력이 많은 것으로 나타난 반면, 게임운영자의 경우 '1년 미만'의 경력자가 28.7%로 다른 직종에 비해 높게 나타났다. 그리고 게임운영자는 '1년 미만'의 경력자가 2004년 19.6%보다 약 9% 가량 증가한 것으로 경력보다는 신규인력이 많이 늘어났음을 알 수 있다. '5년이상'의

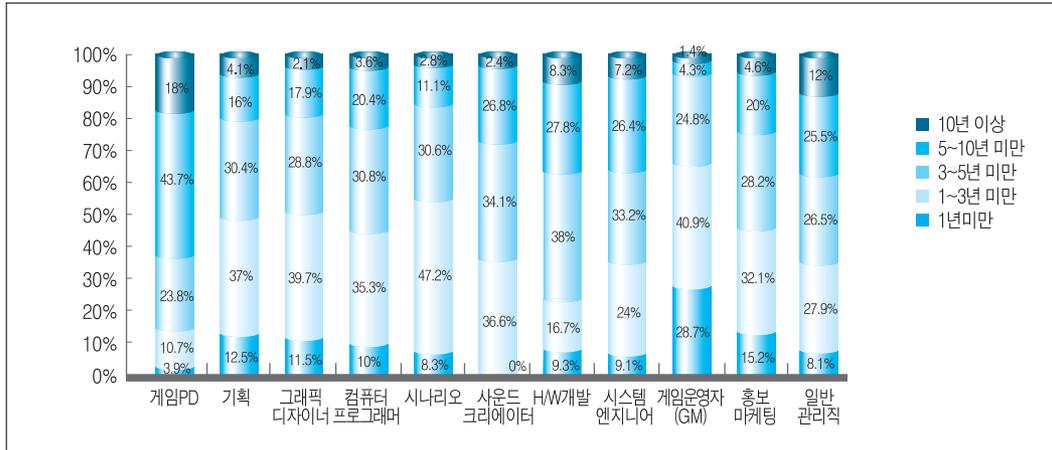
경력자의 비율이 높은 직종은 게임PD(61.7%)를 비롯하여 H/W 개발자 36.1%, 시스템엔지니어 33.7% 인 것으로 나타났다. 그리고, '10년

이상'의 경력자의 비율이 높은 직종을 보면, 게임 PD(18%)와 일반관리직의 비율이 12%로 다소 높게 나타났다.

〈표 1-4-1-04〉 게임직종별 종사자 경력현황

구분	게임PD	기획	그래픽 디자이너	컴퓨터 프로그래머	시나리오	사운드 크리에이터	H/W 개발	시스템 엔지니어	게임운영자 (GM)	홍보/ 마케팅	일반 관리직
1년미만	3.9%	12.5%	11.5%	10.0%	8.3%	0.0%	9.3%	9.1%	28.7%	15.2%	8.1%
1~3년미만	10.7%	37.0%	39.7%	35.3%	47.2%	36.6%	16.7%	24.0%	40.9%	32.1%	27.9%
3~5년미만	23.8%	30.4%	28.8%	30.8%	30.6%	34.1%	38.0%	33.2%	24.8%	28.2%	26.5%
5~10년미만	43.7%	16.0%	17.9%	20.4%	11.1%	26.8%	27.8%	26.4%	4.3%	20.0%	25.5%
10년이상	18.0%	4.1%	2.1%	3.6%	2.8%	2.4%	8.3%	7.2%	1.4%	4.6%	12.0%
합계	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

〈그림 1-4-1-07〉 게임 직종별 종사자 경력 구성



제2절 인력채용 및 수급 현황

1. 인력확보 방법 및 종사자 교육현황

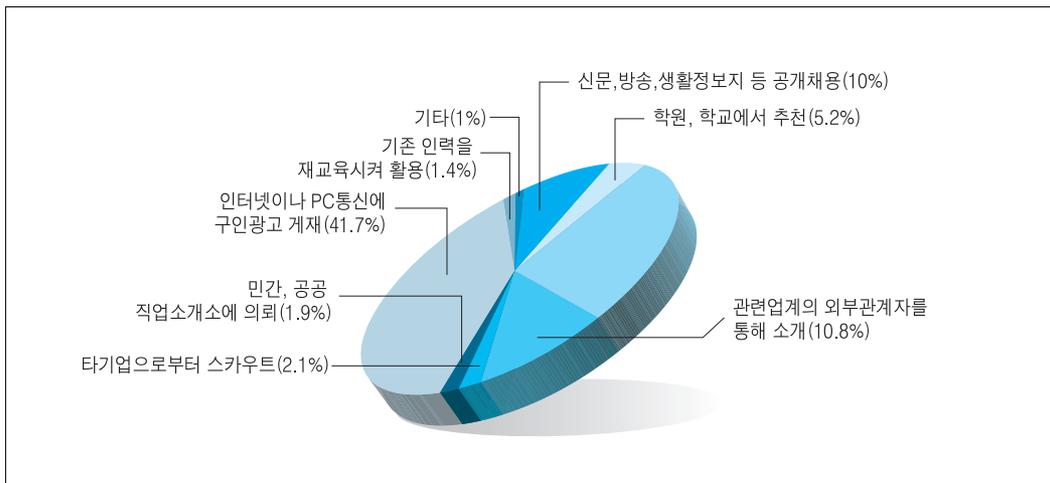
(1) 인력확보 방법 및 종사자 교육현황

게임산업의 인력확보 방법을 살펴보면, 인터넷 구인광고가 41.7%로 가장 높게 나타났고, 그 다음으로는 직원 등 내부관계자를 통한 인력 확보가 26.0%, 관련 외부관계자를 통한 소개 10.8%, 신문, 방송, 생활정보지 활용이 10.0%의 순으로 나타났다. 지난해와 비교하면 인터넷 구인광고의 비율이 다소 증가하였고, 내부관계자에 의한 인력확보가 약간 줄어든 것으로 나타났다. 공개채용이 늘어난 것은 예전의 신문, 방송 미디어를 활용한 공개채용에서 인터넷 구인광고를 통한 수시 공개채용이 조금 더 늘어난 것으로 보인다. 내부 또는 외부관계자를 통해 인력을 확보하는 비율이 다소 줄어들기는 했으나, 여전히 높은 비율을 차지하고 있음을 알 수

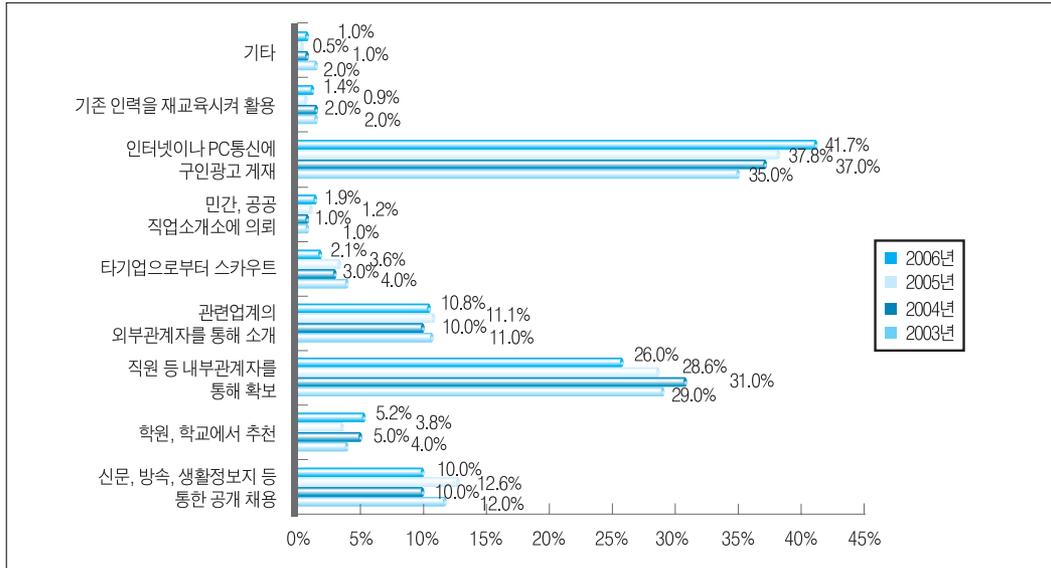
있다. 교육기관으로부터의 추천의 비율은 1.4% 가량 늘어난 약 5%정도로 나타나 게임산업에서의 교육기관과의 긴밀한 네트워크나 산학연계 방식의 인력 교류가 여전히 원활하지 못한 것으로 보인다. 현재 게임관련 교육기관에서의 인력 배출이 지속적으로 이어지고 있는 것으로 미루어 업계와 교육기관과의 지속적인 협력체제를 바탕으로 업계에는 우수 인재 사전 확보의 이점을 주고, 게임관련 교육기관 졸업생들에게는 취업난을 해소할 수 있도록 인력교류가 필요할 것으로 보인다.

인력확보 방법은 크게 달라지는 점 없이 비슷한 양상을 보여준다. 내부직원들을 통해 새로운 인력 확보 비중이 점차 줄어드는 추세에 있고, 인터넷을 통한 구인광고로 수시 인력 채용이 늘어나고 있음을 알 수 있다.

〈그림 1-4-2-01〉 게임산업 인력확보 방법



〈그림 1-4-2-02〉 연도별 인력확보 방안 추이



(2) 직종별 채용경로

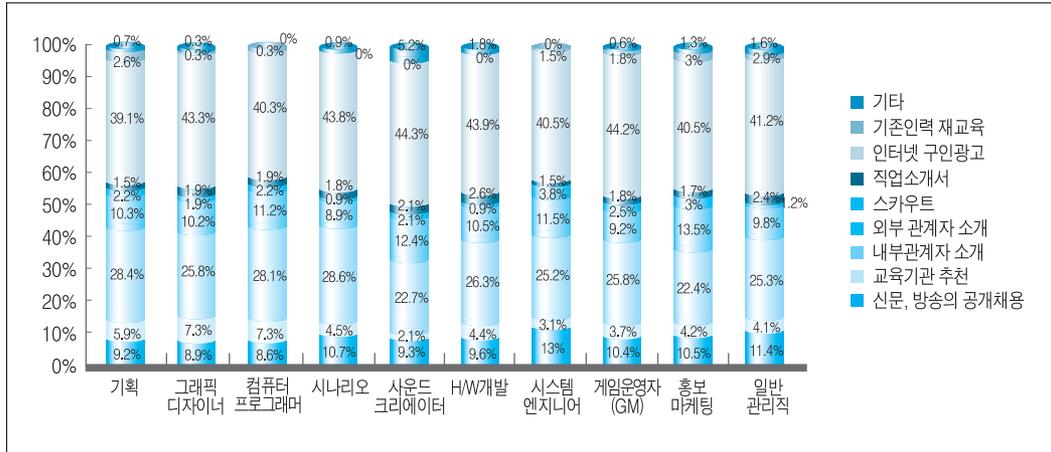
직종별 채용 경로를 살펴보면, 직종별 큰 차이 없이 전반적으로 인터넷 구인광고와 내부관계자의 비율이 높게 나타났고, 다른 직종들과 거의 차이는 나지 않지만, 사운드크리에이터, 게임운영자, H/W개발자, 시나리오의 경우 인터넷 구인광고의 비율이 각각 44.3%, 44.2%,

43.9%, 43.8%로 높게 나타났다. 그래픽디자이너와 컴퓨터디자이너의 경우 다른 직종보다 추천에 의한 채용이 조금 더 높은 것은 게임관련 교육이 대부분 그래픽디자이너와 컴퓨터프로그래머를 위한 교육이기 때문으로 보인다.

〈표 1-4-2-01〉 직종별 채용 경로

구분	신문, 방송, 생활정보지 등 통한 공개채용	학원, 학교에서 추천	직원 등 내부관계자를 통해 확보	관련업계의 외부관계자를 통해 소개	타기업으로부터 스카우트	민간, 공공 직업소개소에 의뢰	인터넷이나 PC통신에 구인광고 게재	기존 인력을 재교육시켜 활용	기타
기획	9.2%	5.9%	28.4%	10.3%	2.2%	1.5%	39.1%	2.6%	0.7%
그래픽디자이너	8.9%	7.3%	25.8%	10.2%	1.9%	1.9%	43.3%	0.3%	0.3%
컴퓨터 프로그래머	8.6%	7.3%	28.1%	11.2%	2.2%	1.9%	40.3%	0.3%	0.0%
시나리오	10.7%	4.5%	28.6%	8.9%	0.9%	1.8%	43.8%	0.0%	0.9%
사운드 크리에이터	9.3%	2.1%	22.7%	12.4%	2.1%	2.1%	44.3%	0.0%	5.2%
H/W 개발	9.6%	4.4%	26.3%	10.5%	0.9%	2.6%	43.9%	0.0%	1.8%
시스템 엔지니어	13.0%	3.1%	25.2%	11.5%	3.8%	1.5%	40.5%	1.5%	0.0%
게임운영자(GM)	10.4%	3.7%	25.8%	9.2%	2.5%	1.8%	44.2%	1.8%	0.6%
홍보마케팅	10.5%	4.2%	22.4%	13.5%	3.0%	1.7%	40.5%	3.0%	1.3%
일반관리직	11.4%	4.1%	25.3%	9.8%	1.2%	2.4%	41.2%	2.9%	1.6%

〈그림 1-4-2-03〉 직종별 채용 경로



(3) 종사자 교육기간

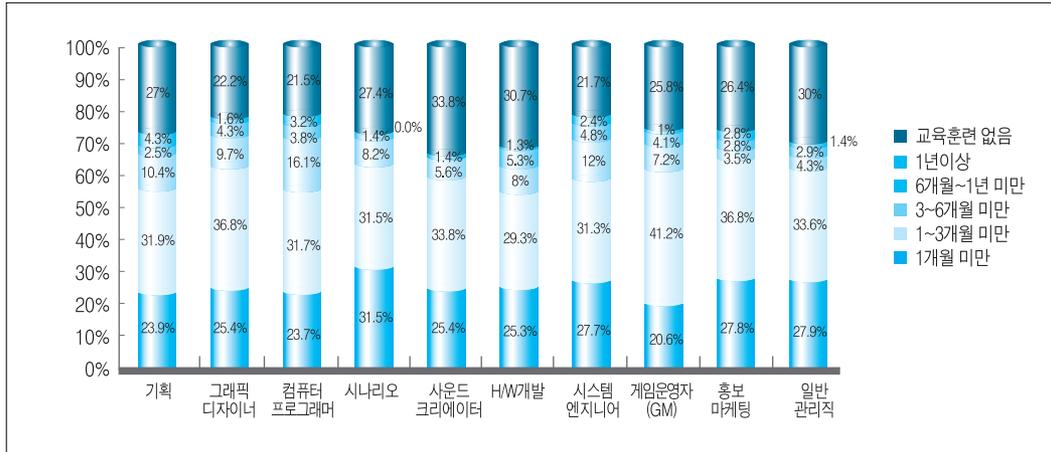
직종별 종사자 교육기간은 전체적으로 ‘1~3개월 미만’이라고 응답한 비율이 30~40%로 높게 나타났다. ‘1개월 미만’과 ‘교육훈련 없음’의 비율이 거의 모든 직종에서 50%이상을 차지하는 것으로 나타나 종사자를 위한 지속적인 재교육 및 장기적인 교육시스템이 여전히 부재하고, 전년도에 비해 교육환경은 더 열악해진 것으로 보인다. 노동시장에 초기 진입하기 위한 교육에 대한 관심 이외에도, 현장 업무자

의 개인적 능력제고 뿐만 아니라 지속적인 게임 산업의 성장을 위해 현 종사자를 위한 교육에 대한 관심과 장기적인 재교육 프로그램 마련 및 교육기회 제공이 필요하다. 컴퓨터프로그래머, 시스템엔지니어, 기획 등의 경우 ‘3~6개월 미만’의 비율이 10%이상으로 다른 직무와 비교하여 다소 높게 나타났고, 전년도보다 증가한 것으로 나타나 게임제작과 밀접한 연관이 있는 직종부터 재교육에 관심이 높아지고 있음을 짐작해 볼 수 있다.

〈표 1-4-2-02〉 직종별 종사자 교육기간

구분	1개월 미만	1~3개월 미만	3~6개월 미만	6개월~1년미만	1년이상	교육훈련없음
기획	23.9%	31.9%	10.4%	2.5%	4.3%	27.0%
그래픽 디자이너	25.4%	36.8%	9.7%	4.3%	1.6%	22.2%
컴퓨터 프로그래머	23.7%	31.7%	16.1%	3.8%	3.2%	21.5%
시나리오	31.5%	31.5%	8.2%	1.4%	0.0%	27.4%
사운드크리에이터	25.4%	33.8%	5.6%	1.4%	0.0%	33.8%
H/W 개발	25.3%	29.3%	8.0%	5.3%	1.3%	30.7%
시스템 엔지니어	27.7%	31.3%	12.0%	4.8%	2.4%	21.7%
게임운영자(GM)	20.6%	41.2%	7.2%	4.1%	1.0%	25.8%
홍보마케팅	27.8%	36.8%	3.5%	2.8%	2.8%	26.4%
일반관리직	27.9%	33.6%	4.3%	2.9%	1.4%	30.0%

〈그림 1-4-2-04〉 직종별 종사자 교육기간



(4) 종사자 교육방법

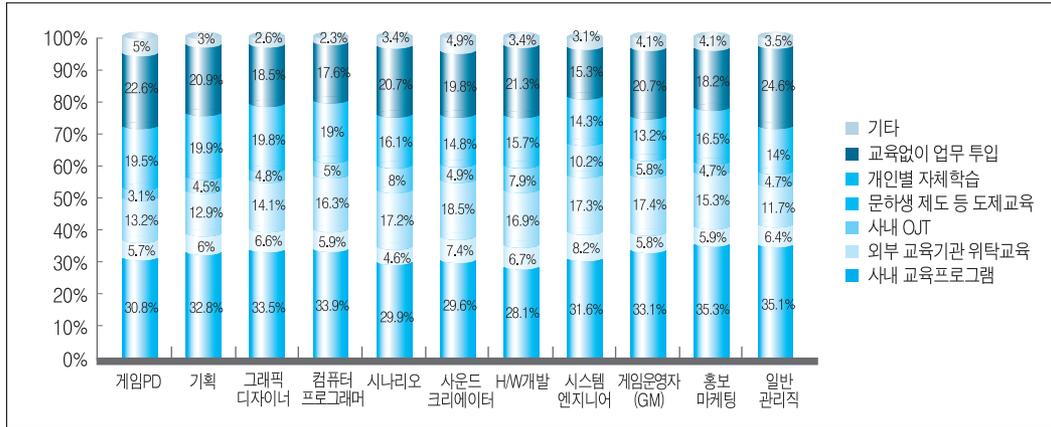
종사자 교육방법 중 가장 높은 비율은 전년도와 마찬가지로 ‘사내 교육 프로그램’을 통한 교육이었다. 전년도에 사내교육의 비율이 점차 증가하리라 예상했던 것과는 달리 사내교육 프로그램에 의한 교육은 줄어든 것으로 나타났다. 반면 교육 없이 업무에 바로 투입한다는 비율이 조금 더 증가하였다. 이는 종사자 교육기간이나

교육방법에서 문제점으로 드러나는 것으로 ‘교육없음’에 대한 사항이 매년 15%~25%로 다소 높은 비율을 차지한다는 것이다. 이는 아직까지 신규업체 및 소규모 업체가 많은 우리나라의 게임 산업의 현실을 보여준다. 게임 산업계의 경쟁력 제고 차원에서 종사자들의 재교육에 대한 지속적인 지원방안이 필요할 것이다.

〈표 1-4-2-03〉 직종별 종사자 교육방법

구 분	사내교육 프로그램	외부 교육기관 위탁교육	사내 OJT	문하생 제도 등 도제교육	개인별 자체학습	교육없이 업무 투입	기 타
게임PD	30.8%	5.7%	13.2%	3.1%	19.5%	22.6%	5.0%
기획	32.8%	6.0%	12.9%	4.5%	19.9%	20.9%	3.0%
그래픽 디자이너	33.5%	6.6%	14.1%	4.8%	19.8%	18.5%	2.6%
컴퓨터 프로그래머	33.9%	5.9%	16.3%	5.0%	19.0%	17.6%	2.3%
시나리오	29.9%	4.6%	17.2%	8.0%	16.1%	20.7%	3.4%
사운드크리에이터	29.6%	7.4%	18.5%	4.9%	14.8%	19.8%	4.9%
H/W 개발	28.1%	6.7%	16.9%	7.9%	15.7%	21.3%	3.4%
시스템 엔지니어	31.6%	8.2%	17.3%	10.2%	14.3%	15.3%	3.1%
게임운영자(GM)	33.1%	5.8%	17.4%	5.8%	13.2%	20.7%	4.1%
홍보마케팅	35.3%	5.9%	15.3%	4.7%	16.5%	18.2%	4.1%
일반관리직	35.1%	6.4%	11.7%	4.7%	14.0%	24.6%	3.5%

〈그림 1-4-2-05〉 직종별 종사자 교육방법



2. 직종별 필요 인력

(1) 직종별 선호 전공

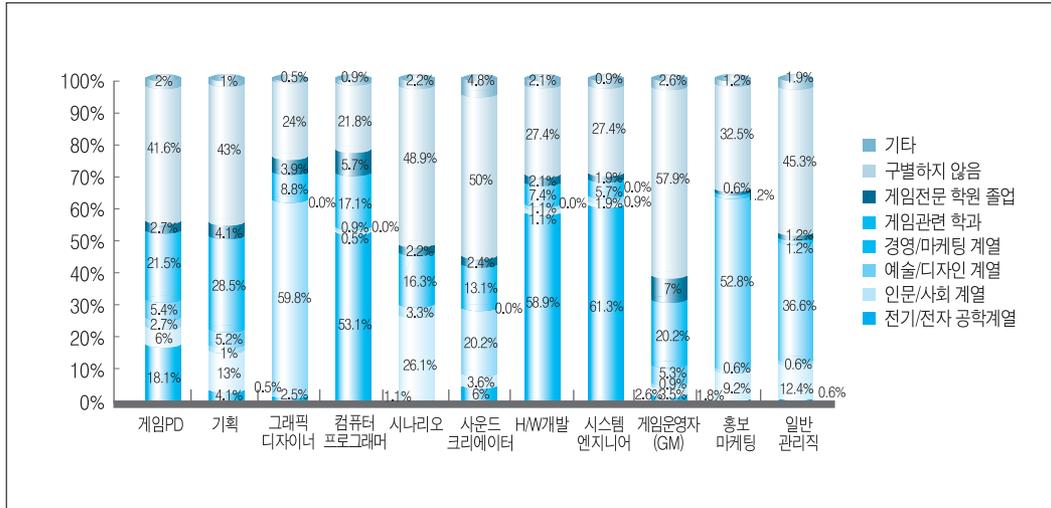
전체적으로 직종별 선호 전공에 대해 구별하지 않는다는 응답이 20%~57.9%로 비교적 높게 나타났고, 게임PD, 기획, 시나리오, 사운드 크리에이터, 일반관리직, 게임운영자의 경우 40%가 넘는 비율이 전공을 구별하지 않는다고 응답해, 각 직종에서의 전공에 대한 직종 선호가 뚜렷하지 않는 것으로 나타났다. 반면 컴퓨

터프로그래머, H/W 개발, 시스템 엔지니어의 경우 50% 이상이 전자/공학계열을 선호하고, 그래픽디자이너의 경우 약 60% 정도가 예술/디자인 계열을 선호하는 것으로 나타났다. 보다 전문적인 기술을 요구하는 직종의 경우 그에 맞는 전공 계열을 선호하고, 시장 내 전공에 의한 직종구분이 뚜렷하게 형성되어 있는 것으로 파악된다. 그리고, 홍보/마케팅과 일반관리직의 경우 대체로 경영/마케팅 계열을 선호하는 비율이 각각 52.8%, 36.6%로 높게 나타났다. 시

〈표 1-4-2-04〉 직종별 선호 전공

구분	전자/전자공학계열	인문/사회계열	예술/디자인계열	경영/마케팅계열	게임관련학과	게임전문학원졸업	구별하지 않음	기타	합계
게임PD	18.1%	6.0%	2.7%	5.4%	21.5%	2.7%	41.6%	2.0%	100.0%
기획	4.1%	13.0%	1.0%	5.2%	28.5%	4.1%	43.0%	1.0%	100.0%
그래픽디자이너	2.5%	0.5%	59.8%	0.0%	8.8%	3.9%	24.0%	0.5%	100.0%
컴퓨터 프로그래머	53.1%	0.5%	0.9%	0.0%	17.1%	5.7%	21.8%	0.9%	100.0%
시나리오	1.1%	26.1%	3.3%	0.0%	16.3%	2.2%	48.9%	2.2%	100.0%
사운드 크리에이터	6.0%	3.6%	20.2%	0.0%	13.1%	2.4%	50.0%	4.8%	100.0%
H/W 개발	58.9%	1.1%	1.1%	0.0%	7.4%	2.1%	27.4%	2.1%	100.0%
시스템 엔지니어	61.3%	1.9%	0.9%	0.0%	5.7%	1.9%	27.4%	0.9%	100.0%
게임운영자(GM)	3.5%	2.6%	0.9%	5.3%	20.2%	7.0%	57.9%	2.6%	100.0%
홍보/마케팅	1.8%	9.2%	0.6%	52.8%	1.2%	0.6%	32.5%	1.2%	100.0%
일반관리직	0.6%	12.4%	0.6%	36.6%	1.2%	1.2%	45.3%	1.9%	100.0%

〈그림 1-4-2-06〉 직종별 선호 전공



스텝엔지니어를 제외한 다른 직종에서 모두 큰 증가는 아니지만 게임관련 학과의 선호비율이 증가하고 있는 것으로 나타나 지속적인 게임 관련학과의 인력창출을 기대해 볼 수 있다.

(2) 직종별 선호 학력

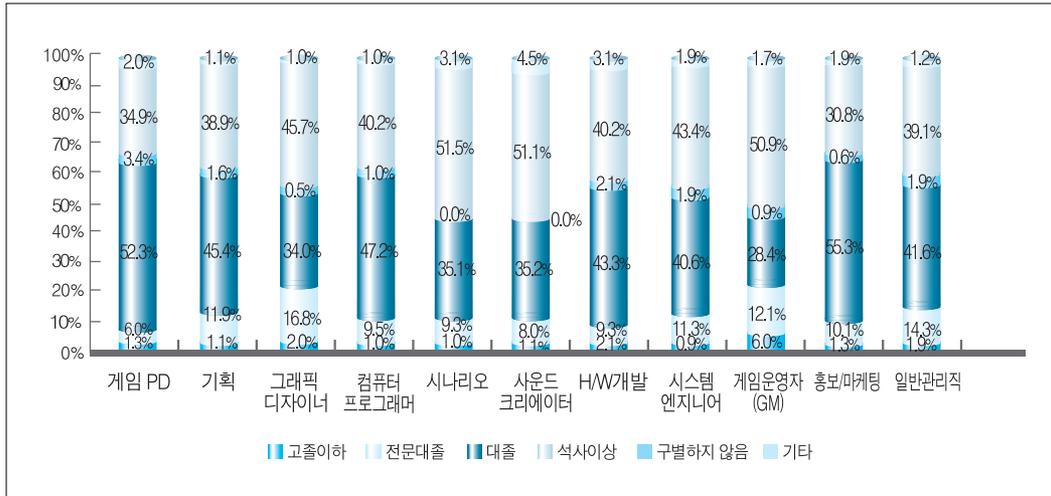
직종별 선호 학력에 있어서는 ‘구별하지 않는다’는 응답이 대략 30%~50%로 매우 높은 비율을 보이며, 특히 시나리오, 사운드크리에이

터, 게임운영자의 경우 50% 이상이 구별하지 않는 것으로 나타났다. 하지만, 다른 항목들과 함께 고려해 보면, 대졸인력의 선호도가 40% 안팎으로 나타났고, 고졸이하 학력의 선호비율이 매우 낮은 것으로 보아 일반적으로 대졸이상의 학력을 선호하는 것으로 보인다. 대졸의 선호도를 보면 홍보/마케팅의 경우 전년도와 비슷한 55%이상이 대졸이상 인력을 선호하는 것으로 나타났다.

〈표 1-4-2-05〉 직종별 선호 학력

구분	고졸이하	전문대졸	대졸	석사이상	구별하지않음	기 타	합계
게임 PD	1.3%	6.0%	52.3%	3.4%	34.9%	2.0%	100.0%
기획	1.1%	11.9%	45.4%	1.6%	38.9%	1.1%	100.0%
그래픽 디자이너	2.0%	16.8%	34.0%	0.5%	45.7%	1.0%	100.0%
컴퓨터 프로그래머	1.0%	9.5%	47.2%	1.0%	40.2%	1.0%	100.0%
시나리오	1.0%	9.3%	35.1%	0.0%	51.5%	3.1%	100.0%
사운드크리에이터	1.1%	8.0%	35.2%	0.0%	51.1%	4.5%	100.0%
H/W 개발	2.1%	9.3%	43.3%	2.1%	40.2%	3.1%	100.0%
시스템 엔지니어	0.9%	11.3%	40.6%	1.9%	43.4%	1.9%	100.0%
게임운영자(GM)	6.0%	12.1%	28.4%	0.9%	50.9%	1.7%	100.0%
홍보마케팅	1.3%	10.1%	55.3%	0.6%	30.8%	1.9%	100.0%
일반관리직	1.9%	14.3%	41.6%	1.9%	39.1%	1.2%	100.0%

〈그림 1-4-2-07〉 직종별 선호 학력



(3) 선호인력 판단 기준

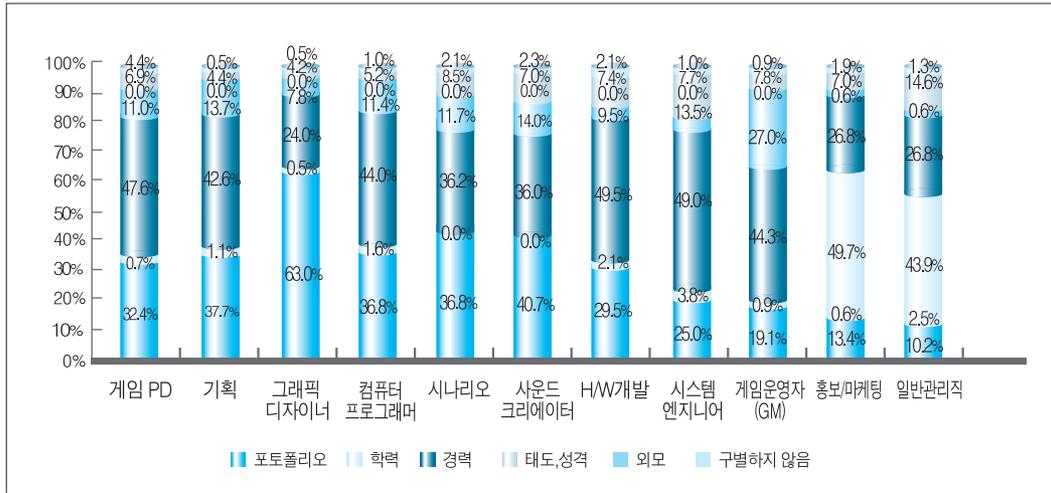
게임업체에서 선호 인력에 대한 중요한 판단 기준을 살펴보면, 학력보다는 개인적인 능력과 경력을 중요시함을 알 수 있다. 특히, 게임제작에 대한 직무에 있어서는 포트폴리오 및 경력이 중요한 기준으로 각각 40%안팎의 높은 비율을 차지하였고, 그래픽디자이너의 경우 포트폴리오가 63.0%로 매우 높게 나타났다. 컴퓨터프

로그래머, H/W 개발, 시스템엔지니어는 경력을 가장 중요시 하는 것으로 나타났고, 홍보/마케팅, 일반관리직의 경우에는 경력과 태도, 성격을 중요시 하는 것으로 나타났다. 학력과 외모의 경우 인력 선호기준으로는 매우 영향력이 낮은 것으로 차지하는 비율이 전무함을 알 수 있다.

〈표 1-4-2-06〉 선호인력 기준

구분	포트폴리오	학력	경력	태도, 성격	외모	구별하지않음	기타	합계
게임 PD	32.4%	0.7%	47.6%	11.0%	0.0%	6.9%	1.4%	100.0%
기획	37.7%	1.1%	42.6%	13.7%	0.0%	4.4%	0.5%	100.0%
그래픽 디자이너	63.0%	0.5%	24.0%	7.8%	0.0%	4.2%	0.5%	100.0%
컴퓨터 프로그래머	36.8%	1.6%	44.0%	11.4%	0.0%	5.2%	1.0%	100.0%
시나리오	41.5%	0.0%	36.2%	11.7%	0.0%	8.5%	2.1%	100.0%
사운드크리에이터	40.7%	0.0%	36.0%	14.0%	0.0%	7.0%	2.3%	100.0%
H/W 개발	29.5%	2.1%	49.5%	9.5%	0.0%	7.4%	2.1%	100.0%
시스템 엔지니어	25.0%	3.8%	49.0%	13.5%	0.0%	7.7%	1.0%	100.0%
게임운영자(GM)	19.1%	0.9%	44.3%	27.0%	0.0%	7.8%	0.9%	100.0%
홍보/마케팅	13.4%	0.6%	49.7%	26.8%	0.6%	7.0%	1.9%	100.0%
일반관리직	10.2%	2.5%	43.9%	26.8%	0.6%	14.6%	1.3%	100.0%

〈그림 1-4-2-08〉 선호인력 중요 기준



(4) 직종/직급별 필요인력

게임 업체들의 신규 인력 채용 시기를 살펴 보면, '수시'로 모집한다는 비율이 41.2%로 가장 높았으며, 이는 전년도 보다는 약간 감소한 수준이다. 그 다음으로는 2사분기의 채용 비율이 16.8%로 높게 나타났다. 1사분기의 경우 전년도와 비교해 감소하였으며, 그 외 분기의 비율이 조금씩 증가하였다. 월별로 채용시기를 살펴보면 수시를 제외하면 3월과 10월 채용비율이 7.6%로 가장 높게 나타나 학기가 끝나는 시기와 졸업이라는 시기와 맞물려 인력채용이 많이 이루어지고 있음을 알 수 있다. 직종별 필요 인력 현황을 살펴보면, 대부분의

경우 사원급과 대리급의 필요인력이 높은 비율로 나타났고, 게임PD의 경우 과장급 이상의 직급을 필요로 하는 것으로 나타났다. 그 중에서 그래픽디자이너, 시나리오, 사운드크리에이터, H/W 개발, 시스템엔지니어, 게임운영자의 경우는 필요인력의 80%이상이 사원급과 대리급인 것으로 나타났으며, 특히 시나리오의 경우 90.2%로 높게 나타났다. 그리고, 게임운영자의 경우에는 사원급 필요인력 비율이 74.2%로 매우 높았다.

반면 부·차장급의 인력을 필요로 하는 경우는 대부분 5%로 내외로 낮은 수치를 보이는데 반해, 게임PD, 홍보/마케팅, 일반관리직의 경

〈표 1-4-2-07〉 분기별 인력 채용 시기

구 분	1분기	2분기	3분기	4분기	수시	합계
채용비율	15.6%	16.8%	15.6%	10.9%	41.2%	100%

〈표 1-4-2-08〉 월별 인력 채용 시기

구 분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	수시	합계
채용비율	2.9%	5.0%	7.6%	5.0%	5.9%	5.9%	5.0%	4.4%	6.2%	7.6%	2.1%	1.2%	41.2%	100.0%

우 10%이상으로 다른 직종에 비해 부·차장급의 인력을 필요로 하는 비율이 높게 나타났다.

특히 게임PD의 경우 41.3%로 높게 나타나 게임제작에서의 전체적인 조정 역할을 하는 총괄 위치에 대한 인력을 필요로 하는 것으로 나타났고, 전년도에 비해 비율이 증가하였다.

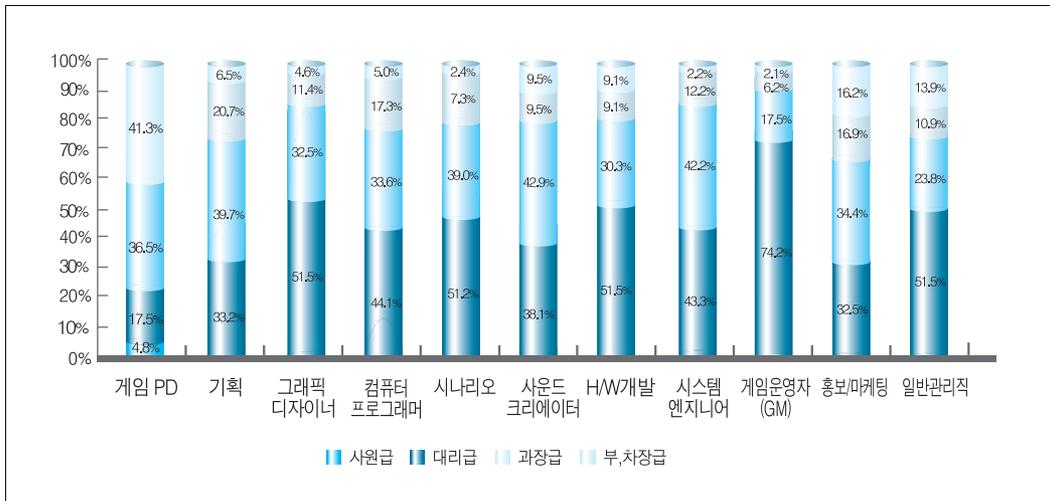
직종별 선호 인력 비중을 살펴보면 현재 게임 산업에서 가장 필요한 인력은 지난해에 이어 컴퓨터 프로그래머로 25.4%를 차지했고, 그 다음

으로 그래픽 디자이너 23.8%, 게임운영자 11.2%, 기획 10.6%의 순으로 나타났다. 컴퓨터 프로그래머와 그래픽 디자이너의 경우 수요 인력 비중이 매년 비슷하게 나타나는 것으로, 이를 해결하기 위한 구조적인 조치가 필요한 것으로 보인다. 홍보/마케팅의 경우 전년도에 비해 필요인력의 비중이 다소 줄어드는 추세를 보이며 어느 정도 인력이 늘어난 것으로 보인다.

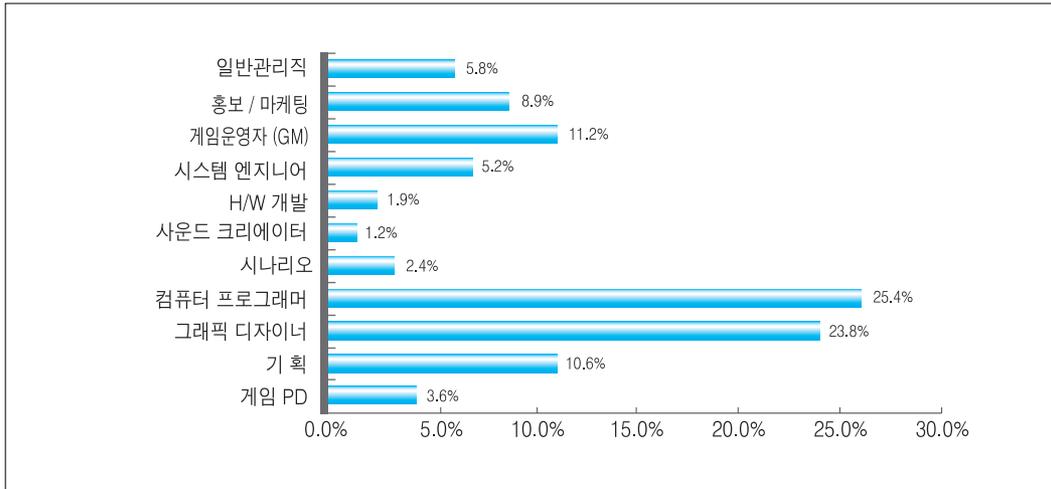
〈표 1-4-2-09〉 직종별 직급별 필요인력 비중

구 분	게임PD	기 획	그래픽 디자이너	컴퓨터 프로그래머	시나리오	사운드 크리에이터	H / W 개발	시스템 엔지니어	게임운영자 (GM)	홍보/ 마케팅	일반 관리직
사원급	4.8%	33.2%	51.5%	44.1%	51.2%	38.1%	51.5%	43.3%	74.2%	32.5%	51.5%
대리급	17.5%	39.7%	32.5%	33.6%	39.0%	42.9%	30.3%	42.2%	17.5%	34.4%	23.8%
과장급	36.5%	20.7%	11.4%	17.3%	7.3%	9.5%	9.1%	12.2%	6.2%	16.9%	10.9%
부·차장급	41.3%	6.5%	4.6%	5.0%	2.4%	9.5%	9.1%	2.2%	2.1%	16.2%	13.9%
합 계	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

〈그림 1-4-2-09〉 직종별 필요인력 비중



〈그림 1-4-2-10〉 직종별 수요인력 비중



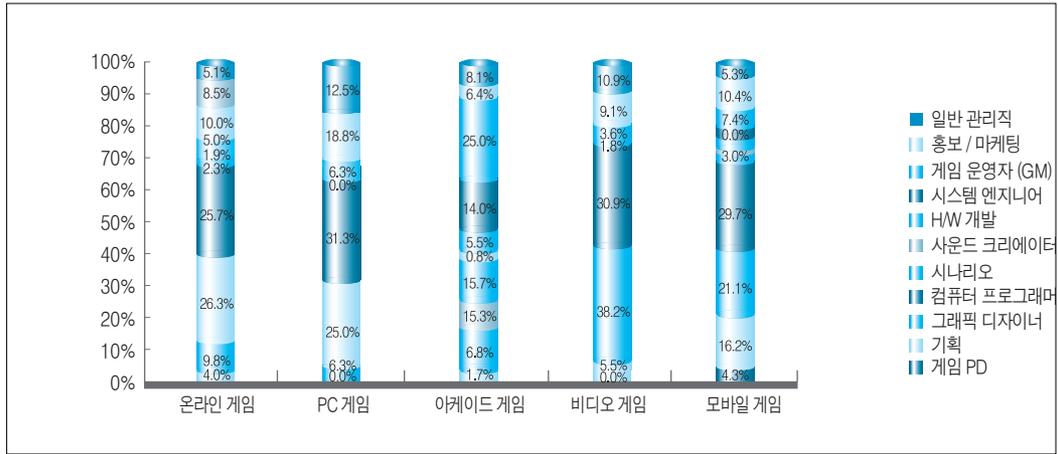
플랫폼별 직종에 따른 필요인력 현황을 보면, 전반적으로 그래픽디자이너와 컴퓨터프로그래머 인력을 상당히 필요로 하는 것으로 나타났다. 이는 신규업체가 늘어남에 따른 게임제작 관련 인력에 대한 수요가 더 높은 것으로 짐작된다. 온라인게임의 경우 게임운영자의 비율이

그 다음으로 나타났으며, PC게임의 경우는 홍보/마케팅 인력이 18.8%로 타 플랫폼보다 높게 나타났다. 비디오게임은 일반관리직이 다른 직무보다 높게 나타났고, 모바일게임의 경우 기획 부분의 인력을 필요로 하는 것으로 나타났다.

〈표 1-4-2-10〉 플랫폼별 직종에 따른 필요인력 현황

구분	게임PD	기획	그래픽 디자이너	컴퓨터프로그래머	시나리오	사운드크리에이터	H / W 개발	시스템 엔지니어	게임운영자(GM)	홍보/마케팅	일반관리직	일반관리직
온라인게임	4.0%	9.8%	26.3%	25.7%	2.3%	1.5%	1.9%	5.0%	10.0%	8.5%	5.1%	100.0%
PC게임	0.0%	6.3%	25.0%	31.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	6.3%	18.8%	12.5%	100.0%
아케이드게임	1.7%	6.8%	15.3%	15.7%	0.8%	0.8%	5.5%	14.0%	25.0%	6.4%	8.1%	100.0%
비디오게임	0.0%	5.5%	38.2%	30.9%	1.8%	0.0%	0.0%	0.0%	3.6%	9.1%	10.9%	100.0%
모바일게임	4.3%	16.2%	21.1%	29.7%	3.0%	0.8%	0.3%	1.5%	7.4%	10.4%	5.3%	100.0%

〈그림 1-4-2-11〉 플랫폼별 직종에 따른 필요인력 구성

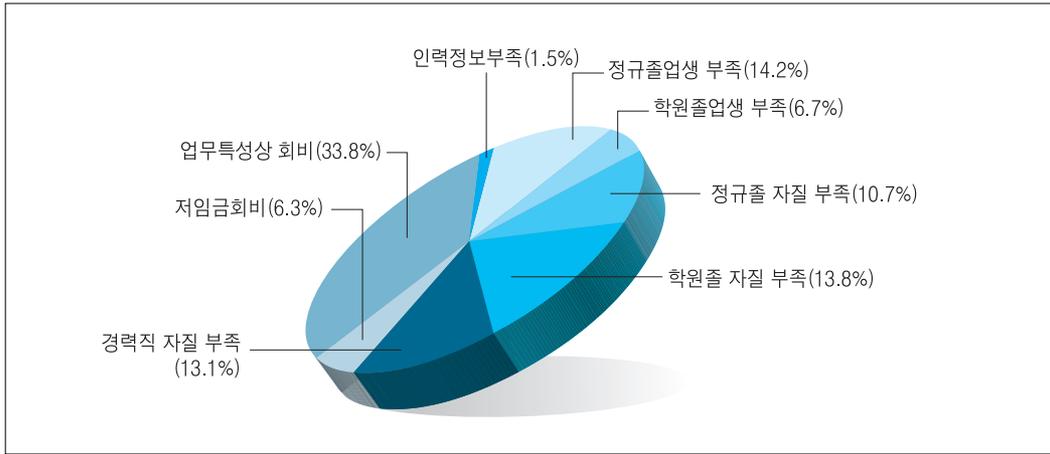


3. 직종별 인력 확보 어려움 요인

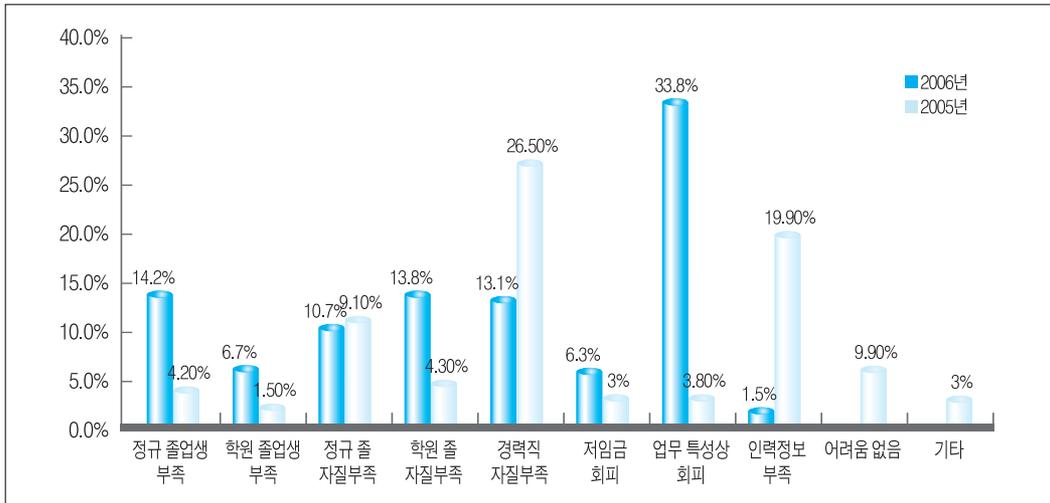
업체가 인력을 확보하는 과정에서 겪는 어려움의 요인은 ‘업무특성상 회피(기피)’ 33.8%로 가장 높게 나타났으며, ‘정규졸업생 부족’ 14.2%, 학원졸업생 자질부족이 13.8%, 경력직 자질 부족이 13.1%의 순으로 나타났다. 전년도와 비교하여 보면 ‘업무특성상 회피’ 한다는 응답이 상당히 높아진 것으로 나타나 게임산업의 업무에 대한 구체적인 분석과 이를 해소하기 위한 여러 가지 업무환경 개선 등에 신경 써야 할

것으로 보인다. 그 다음으로 보이는 ‘인력의 자질 부족’과 ‘졸업생 부족’ 부분 등은 여전히 게임산업 인력확보 과정에서 여전히 해결되지 않고 심각한 문제로 나타나고 있어 이를 위한 교육방법 및 교과 과정 개선을 비롯하여 경력직에 대한 특별 프로그램 및 재교육 프로그램 마련이 시급함을 보여준다. 현재 우리나라의 소규모 게임업체가 많은 것을 감안하여 정책적으로 고급인력화를 통한 게임산업 경쟁력 제고를 위해 보다 체계적인 지원 방안이 필요하다.

〈그림 1-4-2-12〉 업체의 인력확보 어려움 요인



〈그림 1-4-2-13〉 연도별 인력확보 어려움 요인



직종별로 인력활용의 어려움을 살펴보면 사운드크리에이터와 시스템엔지니어를 제외한 다른 모든 직종에서 ‘업무특성상 회피’가 가장 높은 것으로 나타났다. 특히, 시나리오의 경우는 48.9%, 게임운영자의 경우는 57.9%로 높게 나타났는데, 이는 업무뿐만 아니라 직종별 처우에 따른 문제도 내재되어 있는 것으로 보여 업무를 기피하게 되는 주된 이유와 함께 업무 환경 개선 및 처우개선도 함께 해결하기 위한 노

력을 기울여야 할 것으로 보인다. 시스템엔지니어의 경우, 다른 직무와 달리 저임금 회피에 대한 응답이 높게 나타났다. 이는 필요인력 수요와 인력활용 차원의 상당한 차이가 있어 저임금 회피현상이 발생하는 것으로 보인다. 지난해에는 ‘어려움이 없다’는 응답이 일부 포함되어 있었으나, 올해엔 ‘어려움이 없다’라는 응답은 하나도 나오지 않아 업계의 인력 확보의 어려움이 심해졌음을 짐작해 볼 수 있다.

〈표 1-4-2-11〉 직종별 인력확보 어려움 요인

구 분	정규졸업생 부족	학원졸업생 부족	정규졸 자질 부족	학원졸 자질 부족	경력직 자질 부족	저임금 회피	업무특성상 회피	인력정보 부족	합계
게임PD	16.8%	6.0%	2.7%	5.4%	21.5%	3.4%	42.3%	2.0%	100.0%
기획	4.1%	13.0%	1.0%	5.2%	26.9%	4.1%	44.6%	1.0%	100.0%
그래픽디자이너	2.5%	0.5%	59.7%	0.0%	8.5%	4.0%	24.4%	0.5%	100.0%
컴퓨터 프로그래머	51.2%	0.5%	0.9%	0.0%	18.0%	5.7%	22.7%	0.9%	100.0%
시나리오	1.1%	26.1%	3.3%	0.0%	16.3%	2.2%	48.9%	2.2%	100.0%
사운드 크리에이터	11.4%	6.8%	38.6%	0.0%	25.0%	4.5%	4.5%	9.1%	100.0%
H/W 개발	58.9%	1.1%	1.1%	0.0%	7.4%	2.1%	27.4%	2.1%	100.0%
시스템 엔지니어	0.9%	0.0%	10.8%	38.7%	1.8%	41.4%	6.3%	0.0%	100.0%
게임운영자(GM)	3.5%	2.6%	0.9%	5.3%	20.2%	7.0%	57.9%	2.6%	100.0%
홍보/마케팅	1.8%	9.2%	0.6%	52.8%	1.2%	0.6%	32.5%	1.2%	100.0%
일반관리직	0.6%	12.5%	0.6%	36.9%	1.3%	1.3%	45.6%	1.3%	100.0%

4. 직종별 수요

(1) 직종별 수요증감 전망

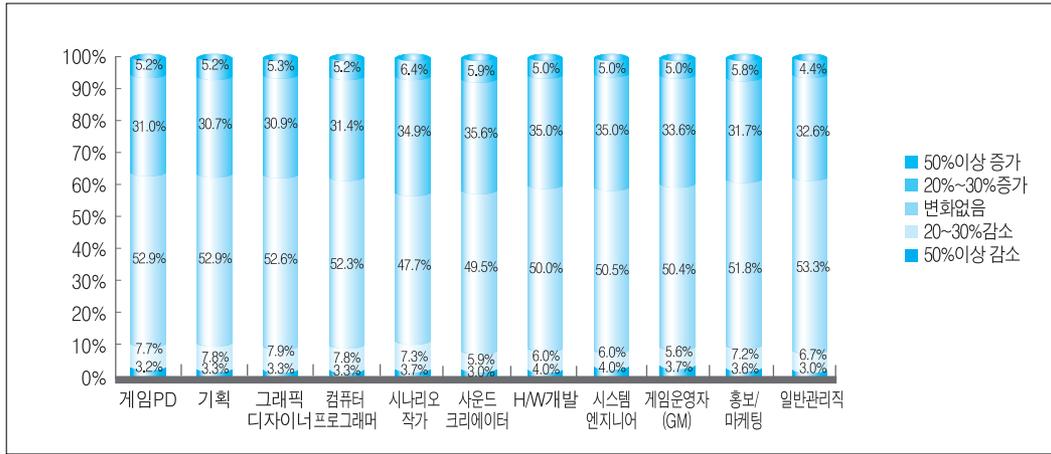
향후 3년간의 인력수요 증감에 대한 조사 결과를 살펴보면, 전체적으로 '변화 없을것' 이라는 응답비율이 50% 내외로 가장 높았으며, '20% ~ 30% 증가' 라는 응답이 30%대로 그 다

음 높게 나타났다. 반면 50%이상 감소할 것이라는 응답이 2~3%정도로 나타났으며, '20%~30%감소'에 대한 전망은 6~8%대로 나타나 직종별로 큰 차이를 나타내지 않았다. 수요증감 전망에서 변화없음과 '20%~30% 증가'의 비율이 높은걸로 볼때, 게임산업의 지속적인 성장을 기대해 볼 수 있다.

〈표 1-4-2-12〉 직종별 인력 수요 증감 전망

구 분	50% 이상 감소	20%~30% 감소	변화없음	20%~30% 증가	50%이상 증가	합계
게임 PD	3.2%	7.7%	52.9%	31.0%	5.2%	100.0%
기획	3.3%	7.8%	52.9%	30.7%	5.2%	100.0%
그래픽 디자이너	3.3%	7.9%	52.6%	30.9%	5.3%	100.0%
컴퓨터 프로그래머	3.3%	7.8%	52.3%	31.4%	5.2%	100.0%
시나리오	3.7%	7.3%	47.7%	34.9%	6.4%	100.0%
사운드크리에이터	3.0%	5.9%	49.5%	35.6%	5.9%	100.0%
H/W 개발	4.0%	6.0%	50.0%	35.0%	5.0%	100.0%
시스템 엔지니어	3.7%	5.6%	50.5%	35.5%	4.7%	100.0%
게임운영자(GM)	4.2%	6.7%	50.4%	33.6%	5.0%	100.0%
홍보/마케팅	3.6%	7.2%	51.8%	31.7%	5.8%	100.0%
일반관리직	3.0%	6.7%	53.3%	32.6%	4.4%	100.0%

〈그림 1-4-2-14〉 직종별 인력 수요증감 전망



(2) 플랫폼별 수요증감 전망

온라인게임분야의 직종별 인력 수요증감 전망을 살펴보면 역시 전체적으로 ‘변화없음’과 ‘20~30% 증가’의 비율이 가장 높고, 온라인게임은 산업의 지속적인 성장 분위기와 해외 수출 다각화에 대한 기대로 상당히 긍정적인 성장 전

망을 예측 할 수 있다. 온라인게임분야에서 직 무별로도 큰 차이는 없으며, 지난해와 비교해 ‘20%~30%’의 성장에 대한 응답이 35%이상으로 고른 분포를 보여 온라인게임의 지속적인 성장 흐름과 온라인게임의 발전에 대한 기대심리가 계속됨을 알 수 있다.

〈표 1-4-2-13〉 온라인게임 직종별 인력 수요 증감 전망

구 분	50% 이상 감소	20%~30% 감소	변화없음	20%~30% 증가	50%이상 증가	합계
게임 PD	5.3%	6.6%	46.1%	36.8%	5.3%	100.0%
기획	5.3%	6.7%	46.7%	36.0%	5.3%	100.0%
그래픽 디자이너	5.3%	6.7%	46.7%	36.0%	5.3%	100.0%
컴퓨터 프로그래머	5.3%	6.7%	45.3%	37.3%	5.3%	100.0%
시나리오	5.7%	3.8%	43.4%	41.5%	5.7%	100.0%
사운드크리에이터	6.1%	4.1%	42.9%	42.9%	4.1%	100.0%
H/W 개발	8.7%	4.3%	41.3%	41.3%	4.3%	100.0%
시스템 엔지니어	7.7%	3.8%	42.3%	42.3%	3.8%	100.0%
게임운영자(GM)	6.3%	6.3%	45.3%	37.5%	4.7%	100.0%
홍보/마케팅	5.7%	5.7%	47.1%	35.7%	5.7%	100.0%
일반관리직	5.9%	5.9%	45.6%	38.2%	4.4%	100.0%

PC게임의 경우 PC게임의 하락세와 함께 그 분위기를 반영하듯 다른 플랫폼에 비해 감소한다는 의견이 높게 나타났고, PC게임 필요인력에 대해 무응답이 많아 결과 해석이 큰 의미를 갖지는 않는다.

아케이드게임의 직종별 인력 수요증감 전망을 살펴보면, 전체적으로 변화없음과 '20% ~ 30% 증가'에 대한 응답이 높게 나타났고, '50%이상 증가'에 대한 응답도 타 플랫폼에 비해 높게 나타났다. '20~30% 감소'라는 응답도

10%대로 나타나 타 플랫폼보다 높은 비율을 보여준다. 이는 아케이드게임 산업의 변화로 인한 기대심리와 함께 아케이드 게임산업에 대한 불안함이 모두 반영된 결과로 보인다.

비디오게임의 인력수요 증감에 대한 전망은 변화없음과 20~30%에 집중되어 있다. 비디오 게임 시장이 점차 개척·형성되고 있는 가운데 타 플랫폼보다 모든 인력의 수요에 대한 증가와 향후 높은 성장의 기대가 높은 것으로 나타났다.

〈표 1-4-2-14〉 아케이드게임 직종별 인력 수요증감 전망

구 분	50% 이상 감소	20%~30% 감소	변화없음	20%~30% 증가	50%이상 증가	합계
게임 PD	0.0%	12.5%	56.3%	18.8%	12.5%	100.0%
기획	0.0%	13.3%	53.3%	20.0%	13.3%	100.0%
그래픽 디자이너	0.0%	13.3%	53.3%	20.0%	13.3%	100.0%
컴퓨터 프로그래머	0.0%	12.5%	56.3%	18.8%	12.5%	100.0%
시나리오	0.0%	16.7%	50.0%	16.7%	16.7%	100.0%
사운드크리에이터	0.0%	15.4%	53.8%	15.4%	15.4%	100.0%
H/W 개발	0.0%	14.3%	57.1%	14.3%	14.3%	100.0%
시스템 엔지니어	0.0%	14.3%	57.1%	14.3%	14.3%	100.0%
게임운영자(GM)	0.0%	16.7%	58.3%	16.7%	8.3%	100.0%
홍보/마케팅	0.0%	14.3%	57.1%	14.3%	14.3%	100.0%
일반관리직	0.0%	14.3%	64.3%	14.3%	7.1%	100.0%

〈표 1-4-2-15〉 비디오게임 직종별 인력 수요증감 전망

구 분	50% 이상 감소	20%~30% 감소	변화없음	20%~30% 증가	50%이상 증가	합계
게임 PD	0.0%	0.0%	66.7%	33.3%	0.0%	100.0%
기획	0.0%	0.0%	66.7%	33.3%	0.0%	100.0%
그래픽 디자이너	0.0%	0.0%	66.7%	33.3%	0.0%	100.0%
컴퓨터 프로그래머	0.0%	0.0%	66.7%	33.3%	0.0%	100.0%
시나리오	0.0%	0.0%	75.0%	25.0%	0.0%	100.0%
사운드크리에이터	0.0%	0.0%	66.7%	33.3%	0.0%	100.0%
H/W 개발	0.0%	0.0%	66.7%	33.3%	0.0%	100.0%
시스템 엔지니어	0.0%	0.0%	66.7%	33.3%	0.0%	100.0%
게임운영자(GM)	0.0%	0.0%	66.7%	33.3%	0.0%	100.0%
홍보/마케팅	0.0%	0.0%	66.7%	33.3%	0.0%	100.0%
일반관리직	0.0%	0.0%	66.7%	33.3%	0.0%	100.0%

〈표 1-4-2-16〉 비디오게임 직종별 인력 수요증감 전망

구 분	50% 이상 감소	20%~30% 감소	변화없음	20%~30% 증가	50%이상 증가	합계
게임 PD	2,0%	6,0%	62,0%	28,0%	2,0%	100,0%
기획	2,0%	6,0%	62,0%	28,0%	2,0%	100,0%
그래픽 디자이너	2,0%	6,1%	61,2%	28,6%	2,0%	100,0%
컴퓨터 프로그래머	2,0%	6,1%	61,2%	28,6%	2,0%	100,0%
시나리오	2,9%	5,9%	52,9%	35,3%	2,9%	100,0%
사운드크리에이터	0,0%	3,2%	58,1%	35,5%	3,2%	100,0%
H/W 개발	0,0%	3,0%	57,6%	36,4%	3,0%	100,0%
시스템 엔지니어	0,0%	2,9%	58,8%	35,3%	2,9%	100,0%
게임운영자(GM)	2,9%	2,9%	57,1%	34,3%	2,9%	100,0%
홍보/마케팅	2,4%	4,8%	57,1%	33,3%	2,4%	100,0%
일반관리직	0,0%	2,5%	62,5%	32,5%	2,5%	100,0%

모바일게임의 경우, 타 플랫폼과 마찬가지로 ‘변화없음’과 ‘20~30% 증가’의 응답이 높게 나타났다. 그리고, ‘50%이상 증가’와 ‘50% 이상 감소’에 대한 응답이 비슷하게 나타났으며, 감소에 대해 지난해보다 다소 증가한 수치를 보여준다. 직종별로는 큰 차이를 보이지는 않았으며, 모바일게임의 경우에도 고사양의 휴대폰 단말기의 확산과 정액 요금제 정착 등과 더불어 모바일게임의 성장에 대한 기대와 모바일게임의 성장률 둔화에 대한 우려가 함께 존재 하는 것으로 나타났다.

5. 게임인력의 수급전망

게임업체가 필요로 하는 인력에 대해 연도별 인력증가 현황과 함께 신규수요 공급비율로 살펴해보았다. 2001년 이후 게임산업의 성장과 함께 게임제작 관련 업체수는 급속히 증가하고 있으며, 2005년에는 3,011개로 2004년 대비 22.3% 정도 증가하였다. 이에 따라 연도별 게임종사자도 증가세를 이어가며, 2004년

47,051명, 2005년 60,669명, 2006년에 65,402명, 2007년에는 71,359명에 이를 것으로 전망된다.

연도별 신규수요인력은 전년도 출하매출에 대한 종사자 1인당 매출액을 기준으로 해당년도 총 매출액을 고려하여 산정한 것인데, 이에 따르면 2005년은 34,617명이 필요한 것으로 산출되었다. 이는 2004년에 비해 2005년 출하매출 성장률의 증가로 신규수요인력 또한 다른 해에 비해 증가한 것으로 해석된다. 그리고, 실제 고용된 인력은 지속적인 게임산업의 성장 분위기와 함께 게임업체 증가 및 업체의 인력채용 확대 등으로 2005년 실 공급도 늘어났으나, 신규수요인력에 대한 실제 공급은 그렇게 높지 않은 것으로 나타났다. 2006년은 출하규모 성장률이 둔화됨에 따라 신규수요인력이 2005년 보다 높지 않은 6,949명 늘어날 것으로 보이고, 실제 수요인력 대비 고용인력은 경력직의 이동이 많을 것으로 예상되어 전체 실 공급인력은 2005년에 비해 늘어나지 않을 것으로 추산된다.

2005년 게임교육기관에서 양성되는 인력은 신규수요인력의 증가로 공급비율이 매우 낮을 것으로 나타났고, 이는 향후 게임시장 신규

수요인력의 증가세 둔화와 함께 인력공급가능비율이 60~80%로 조정될 것으로 예상된다.

〈표 1-4-2-17〉 비디오게임 직종별 인력 수요증감 전망

(단위 : 개, 명)

구분	연도별 인력 증가 현황						
	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년(E)	2007년(E)
게임업체수(제작 / 유통 중복 업체는 1개 처리)	1,400	1,860	2,079	2,461	3,011	3,222	3,447
업체당 평균인원	17	18,2	18,2	19,1	20,1	20,3	20,7
게임종사자	23,594	33,870	39,104	47,051	60,669	65,402	71,359
신규수요인력 *	2,626	5,974	7,498	2,983	34,617	6,949	9,994

〈표 1-4-2-18〉 신규수요에 대한 인력공급비율

(단위 : 명)

구분	총 종사자 수	신규수요 인력*(A)	실제공급 인력**(B)	게임관련 교육기관 양성인력*** (C)	신규수요에 대한 실제공급비율(B/A)	교육기관 인력 공급 가능비율(C/A)
2004년	47,051	2,983	7,947	5,560	266,4%	186,4%
2005년	60,669	34,617	13,618	6,005	39,3%	17,3%
2006년(E)	65,402	6,949	4,733	6,125	68,1%	88,1%
2007년(E)	71,359	9,994	5,937	6,247	59,6%	62,5%

* 신규수요인력=(해당년도 출하 매출액/전년도 종사자 1인당 출하 매출액) - 전년도 종사자수

** 실제공급인력 = 해당년도 종사자수 - 전년도 종사자수

*** 게임관련 대학원, 대학교(2/3/4년제), 사설교육기관 졸업생수(추정)

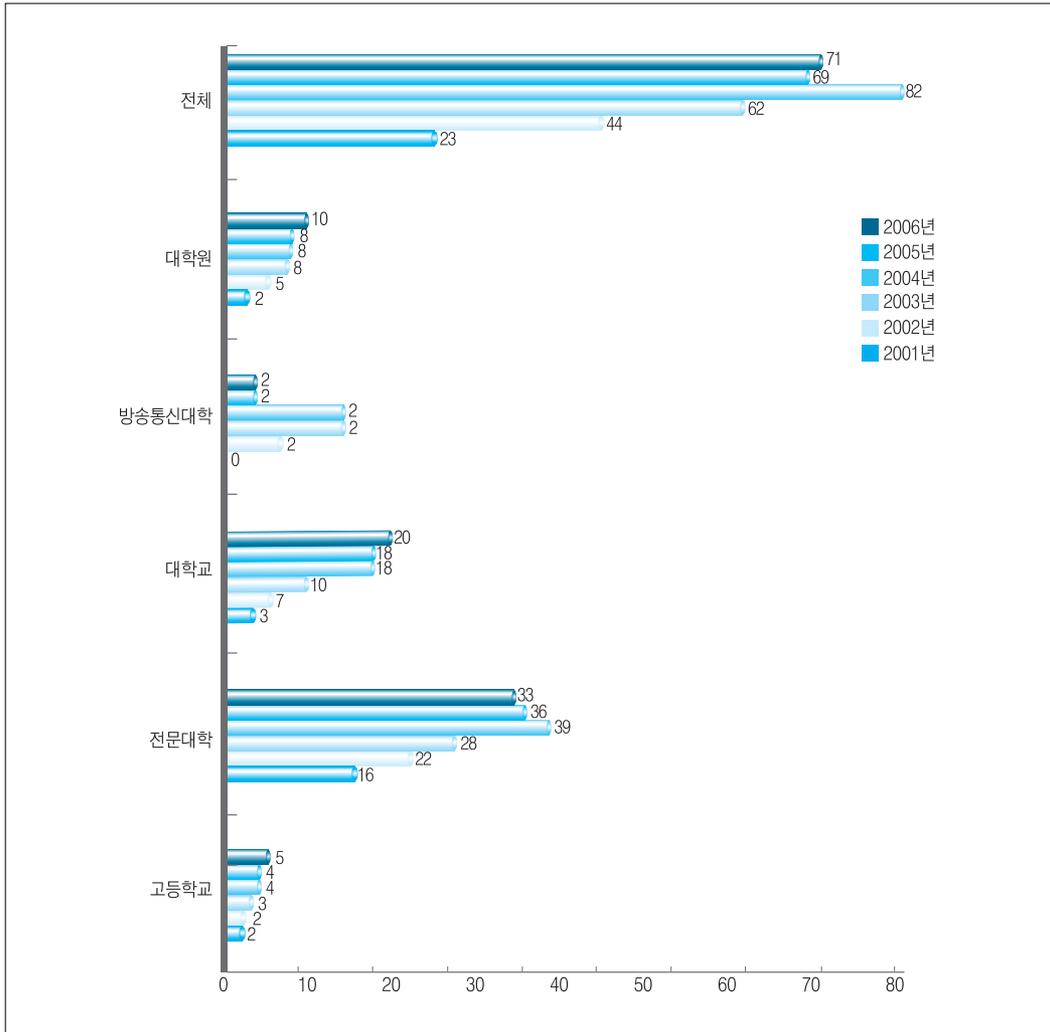
제3절 게임 교육기관 현황

1. 게임 교육기관 현황

게임교육을 실시하는 교육기관으로는 『고등교육법』에 의거한 대학, 산업대학, 전문대학, 방송·통신대학, 기술대학, 각종학교, 대학원이 있다. 게임 인력양성을 위한 교육기관은 1996년을 시작으로 2002년에서 2004년까지 급속하게 증가하였다. 2005년에는 각 교육기관의 구조조정으로 게임관련전공이 유사전공(멀티미

디어전공, 컴퓨터공학전공)로 통합되어, ‘게임학과’, ‘게임전공’의 수는 줄어드는 추세였다. 구조조정 이후 2006년에는 게임 분야별 전문인력 양성을 위한 전공이 개설되었다. 2006년 4월 현재, 실업계 고등학교, 전문대학, 전문학교, 대학교, 산업대학, 기능대학, 방송·통신대학, 대학원 등 총 71곳에서 게임인력 양성을 위한 교육을 실시하고 있다.

〈그림 1-4-3-01〉 게임 교육기관의 수

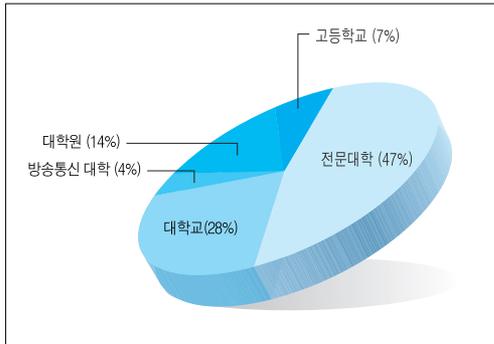


〈표 1-4-3-01〉 2006년 게임 관련 교육기관 전공 현황

구분	2001년 (5월)	2002년 (4월)	2003년 (5월)	2004년 (3월)	2005년 (4월)	2006년 (4월)	
고등학교	2	2	3	4	4	5	
전문대학	16	22	28	39	36	33	
대학교	일반	3	7	10	18	18	20
	원격	-	8	13	13	3	3
대학원 (석사/박사)	2	5	8	8	8	10	
전체	23	44	62	82	69	71	

2006년도 게임 교육기관은 고등학교 7%, 전문대학(전문학교, 기술대학 포함) 47%, 대학교(산업대학 포함) 28%, 방송·통신대학 4%, 대학

〈그림 1-4-3-02〉 2006년 게임관련 교육기관 비중



원 14%의 분포를 보인다. 게임인력 양성의 50% 정도가 전문대학에서 이뤄지고 있다.

국내 교육기관에서 개설된 게임전공의 명칭은 다양하다. 또한 멀티미디어, 컴퓨터공학의 전공에서도 게임관련 교육과정을 일부 개설하고 있다. 본 절에서의 교육기관은 전공이름에 '게임'이 포함된 경우로 한정한다. 2005년 현황과 비교할 때, 게임교육기관 수는 줄어들었으나, 세부전공은 증가한 것으로 나타났다. 이는 게임교육기관에서 세부전공을 개설해 전문인력 양성에 초점을 두고 있음으로 해석할 수 있다.

〈표 1-4-3-02〉 2006 게임관련 교육기관 전공현황

교육기관	세부전공	전공수
고등학교 (5개학교 9개전공)	컴퓨터게임제작과	1
	컴퓨터게임개발과	1
	전자게임과	1
	게임기획	1
	게임 프로그래밍	1
	게임 그래픽	1
	게임 음악	1
	e-sports	1
	디지털게임	1
소 계		9
전문대학(전문학교 포함) 33개학교 43개전공	게임그래픽학과	1
	게임기획학과	3
	게임멀티미디어과	1
	게임애니메이션전공	2
	게임엔터테인먼트과	1
	게임웨어	1
	게임전공	2
	게임정보미디어과	1
	게임제작과	1
	게임창작과	1
	게임컨설팅과	1
	게임컨텐츠디자인전공	1
	게임프로그래밍학과	3
	게임프로그래밍전공	1

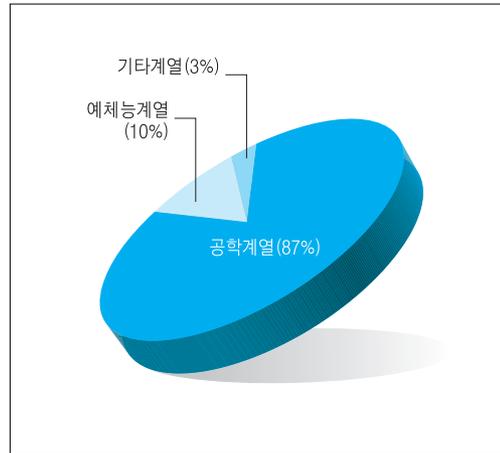
교육기관	세부전공	전공수
전문대학(전문학교 포함) 33개학교 43개전공	게임프로그램개발과	1
	모바일게임과	1
	모바일게임학과	1
	정보게임학과	1
	아동컴퓨터게임전공	1
	온라인게임학과	1
	인터넷 게임과	1
	컴퓨터게임&그래픽과	1
	컴퓨터게임개발과	1
	컴퓨터게임과	5
	컴퓨터게임전공	1
	컴퓨터게임정보과	1
	컴퓨터게임제작과	1
	게임디자인과	1
	게임애니메이션과	1
	게임그래픽디자인학과	2
	게임기획마케팅과	1
프로게이머학과	1	
소 계	43	
대학 (20개학교 21개 전공)	게임공학전공	1
	게임공학과	3
	게임그래픽디자인전공	1
	게임디지털컨텐츠표준전공	1
	게임멀티미디어학과	2
	게임소프트웨어전공	1
	게임소프트웨어학부	1
	게임전공	2
	게임콘텐츠학과	1
	게임학과	1
	멀티미디어게임공학전공	1
	전산게임학과	1
	컴퓨터게임	1
	컴퓨터게임학부	1
게임디자인학과	1	
게임애니메이션전공	2	
소 계	21	
방송·통신대학 (3개학교 3개 전공)	게임전공	1
	디지털게임전공	1
	게임학과	1
소 계	3	
대학원 (10개 학교 11개전공)	게임공학과	1
	게임디자인	1
	게임소프트웨어공학전공	1
	게임웨어학과	1
	게임제작전공	1
	디지털영상/인터넷/게임전공	1

교육기관	세부전공	전공수
대학원 (10개 학교 11개전공)	게임학과	2
	교육용게임전공	1
	게임멀티미디어전공	1
	게임애니메이션 및 영상미디어학과	1
소 계		11
교육기관 총 개설전공 수		87

전문대학 이상의 게임교육기관에 개설된 게임전공을 계열별로 보면 대부분의 게임전공은 공학계열에 집중적으로 분포한다. 공학계열에 속해있는 전공 수는 68개이며, 주로 게임전공, 게임프로그래밍학과, 컴퓨터게임, 컴퓨터제작 등의 이름으로 전공이 개설되어 있다. 예체능계열에 속해 있는 전공은 8개이며, 게임디자인, 게임애니메이션과 같은 이름으로 개설되어 있다. 기타계열로는 게임기획마케팅과, 프로그래머학과가 있다.

대부분의 게임전공이 공학계열에 분포하고 있는 것은 게임학의 특성이 컴퓨터기술을 바탕으로 한 응용학문이기 때문이다. 또한 게임전공이 공학계열, 기타계열, 예체능계열에 복합적으로 분포하고 있는 것은 게임산업이 컴퓨터기술

〈그림 1-4-3-03〉 고등교육 기관 계열별 게임전공 분포



※ 본 집계외의 수치 게임관련 고등학교 현황은 제외

을 바탕으로 한 종합 문화예술 산업이기 때문에 다문학적 지식과 기술이 필요하기 때문이다.

〈표 1-4-3-03〉 2006년 고등교육기관 계열별 게임관련 세부전공수

계열	세부전공	전공수
공학계열	게임공학전공	1
	게임공학과	4
	게임그래픽디자인전공	1
	게임그래픽학과	1
	게임기획학과	3
	게임디자인	1
	게임디지털컨텐츠표준전공	1
	게임멀티미디어과	1
	게임멀티미디어학과	2
	게임소프트웨어전공	1
	게임소프트웨어학부	1
	게임소프트웨어공학전공	1

교육기관	세부전공	전공수
공학계열	게임애니메이션전공	3
	게임엔터테인먼트과	1
	게임웨어	1
	게임웨어학과	1
	게임전공	5
	디지털영상/인터넷/게임전공	1
	게임정보미디어과	1
	게임제작과	1
	게임제작전공	1
	게임창작과	1
	게임컨설팅과	1
	게임컨텐츠디자인전공	1
	게임콘텐츠학과	1
	게임프로그래밍학과	3
	게임프로그래밍전공	1
	게임프로그램개발과	1
	게임학과	4
	교육용게임전공	1
	디지털게임전공	1
	멀티미디어게임공학전공	1
	모바일게임과	1
	모바일게임학과	1
	이동컴퓨터게임전공	1
	온라인게임학과	1
	인터넷 게임과	1
	전산게임학과	1
	정보게임학과	1
	컴퓨터게임	1
	컴퓨터게임&그래픽과	1
	컴퓨터게임개발과	1
	컴퓨터게임과	5
	컴퓨터게임전공	1
	컴퓨터게임정보과	1
컴퓨터게임제작과	1	
컴퓨터게임학부	1	
소 계		68
기타계열	게임기획 마케팅과	1
	프로게이머학과	1
소 계		2
예체능계열	게임디자인과	1
	게임디자인학과	1
	게임멀티미디어전공	1
	게임애니메이션 및 영상미디어학과	1
	게임애니메이션과	1
	게임애니메이션전공	1
게임그래픽디자인학과	2	
소 계		8
총 계		78

※ 본 집계외의 수치 게임관련 고등학교 현황은 제외

(1) 고등학교

게임전공을 개설한 고등학교는 『초·중등교육법시행령 제 91조』에 의거하여 소질과 적성 및 능력이 유사한 학생을 대상으로 특정분야의 인재 양성을 목적으로 하는 교육 또는 자연 현장 실습 등 체험 위주의 전문적인 교육을 실시하는 특성화 고등학교를 말한다.

고등학교에서 게임전공이 개설된 곳은 한국애니메이션 고등학교, 울산 애니원고등학교, 서울디지털고등학교, 한국게임과학고등학교, 수원공업고등학교이며, 이들 총 5곳에 9개의 게임전공이 개설되어 있다.

한국애니메이션 고등학교 컴퓨터게임제작과에서는 게임 제작에 필요한 기획, 시나리오, 그래픽, 프로그래밍 및 인공지능, 사운드 등에 관한 이론과 실습을 통한 교육에 힘쓰며 게임제작에 필요한 과정을 연마하고 나아가서는 재미있는 게임제작에 필요한 창조적인 아이디어 및 게임의 예술성을 학생들 스스로가 익힐 수 있도록 하는데 교육 목표를 두고 있다. C언어와 수학을 테스트하여 선발된 학생에게 게임개론, C언어, C++, 윈도우프로그램 등 분야별 교육과정을 운영하며, 게임 제작에 필요한 기획 및 시나리

오, 그래픽, 프로그래밍 및 인공지능, 사운드 등에 관한 과정을 운영하고 있다. 교육형태는 학생들의 개인능력을 고려하여 수준별 분반수업으로 교육이 이뤄진다.

울산 애니원고등학교 컴퓨터게임개발과에서는 컴퓨터게임의 전반적인 개발과정을 충실한 기본 기초교육에 중점을 두고 교육하여, 미래 컴퓨터 게임 개발 전문가 양성에 목적을 두고 있다. 게임 관련 분야에서 필요한 고급 게임 개발 및 연구 인력을 배출하는 것을 목적으로, 게임 제작에 기본이 될 수 있는 2D 컴퓨터 그래픽과 3D 애니메이션을 익히며, 프로그래밍언어, 네트워크프로그래밍 등을 통하여 게임 콘텐츠를 개발할 수 있도록 한다. 또한 게임 시나리오, 인공지능 등과 같은 고급 기술을 익혀서 게임개발은 물론 기획 연출 분야에 대한 다양한 분야를 습득함으로써 게임을 창의적으로 개발할 수 있도록, 현실 및 미래지향적인 교육에 역점을 둔다.

서울디지털고등학교 전자게임과에서는 컴퓨터 게임의 기획 및 게임 시나리오를 작성하고 컴퓨터 프로그램과 게임제작 도구를 사용하여 게임제작 능력을 기를 수 있도록 한다. 또한 인

〈표 1-4-3-04〉 2006년 고등학교 게임전공 개설현황

학교명	학과 명칭	세부전공
한국애니메이션 고등학교	컴퓨터게임제작과	컴퓨터게임제작과
울산 애니원고등학교	컴퓨터게임개발과	컴퓨터게임개발과
서울디지털고등학교	전자게임과	전자게임과
한국게임과학고등학교	게임과	게임기획 게임 프로그래밍 게임 그래픽 게임 음악 e-sports
수원공업고등학교	디지털게임	디지털게임

터넷을 통한 정보 검색, 웹 문서 디자인, 창업 등에 대한 실무 능력을 배양하여 현장에 바로 적용할 수 있는 인력을 양성하는데 목표를 둔다. 전자게임과에서는 창의적인 게임 시나리오 작성, 게임 프로듀싱 및 게임기획, 게임디자인, 게임그래픽, 게임프로그래밍, 게임 사운드의 이해 등의 게임개발 및 게임제작의 제반 과정을 교육하며, 특히 게임분석 및 게임연구, 게임 동아리 및 그룹 스터디 등을 통한 팀별 학습활동 활성화와 개인별 적성과 소질에 따른 개인 특성화교육, 산학협력을 통한 현장 기술 교육 등을 통하여 게임별 교육계획을 수립하여 게임산업에 필요한 전문인력을 양성하고 있다.

한국게임과학고등학교는 전문 게임인력을 조기에 양성, 발굴하기 위해 게임기획, 게임 프로그래밍, 게임 그래픽, 게임음악, e-sports 과정을 두어 전문 게임인력 양성을 추진하고 있다. 특히, e-sports 과정을 개설하여 프로게이머, 게임해설자, 게임 관련 방송 등을 포함한 게임 문화산업에 종사하는 전문인력 양성에 주력하고 있다.

수원공업고등학교 디지털게임과는 게임 그래픽, 게임 프로그래밍, 게임 기획 및 시나리오 과정을 통해 게임제작의 전반적인 과정을 교육하는 교과로 게임제작 관련 기술을 이론과 실습을 통하여 학습하고 개인별 적성과 소질에 따른 특

성화 교육, 산학협력을 통한 기술교육으로 컴퓨터게임 산업 각 분야의 특성에 맞는 인재를 양성하는데 목적을 둔다.

초기 고등학교에서의 게임교육은 애니메이션 또는 컴퓨터공학의 전공에서 일부 교과목으로 진행되었으나, 점차 게임산업 전문인력이 필요함에 따라 전문적인 게임인력 양성에 중점을 두어 교육과정이 세분화되고 있는 추세이다.

(2) 전문대학

전문대학은 사회 각 분야에 관한 전문적인 지식과 이론을 교수·연구하고 재능을 연마하여 국가사회의 발전에 필요한 전문직업인을 양성을 목적으로 한다. 전문대학의 수업연한은 2~3년이다. 전문대학에서 학칙이 정하는 과정을 이수한 자에 대하여는 전문학사학위를 수여한다. 전문대학을 졸업한 자 또는 법령에 의하여 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정되는 자는 대학, 산업대학 또는 방송·통신대학에 편입학 할 수 있다.

2006년 4월 현재, 33개 전문대학(전문학교)에 43개의 게임전공이 개설되어 있다. 게임교육기관에서 전문대학이 차지하는 비율은 전체 47% 정도이다. 전문대학에서는 2~3년의 기간 동안 게임산업에 필요한 인재를 양성하여 게임 산업 현장에 빠르게 진출시키고 있다.

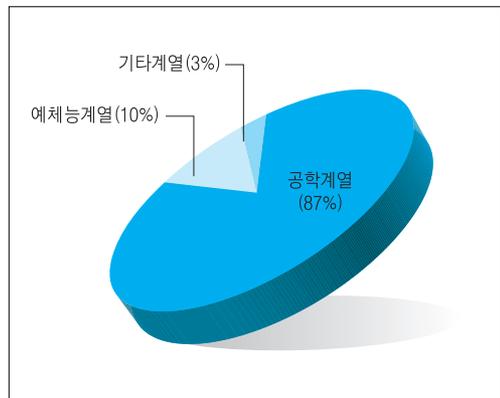
〈표 1-4-3-05〉 전문 대학 계열별 학과 현황

계열	세부전공	전공수
공학계열	게임그래픽학과	1
	게임기획학과	3
	게임멀티미디어과	1
	게임애니메이션전공	2

계열	세부전공	전공수
공학계열	게임엔터테인먼트과	1
	게임웨어	1
	게임전공	2
	게임정보미디어과	1
	게임제작과	1
	게임창작과	1
	게임컨설팅과	1
	게임컨텐츠디자인전공	1
	게임프로그래밍학과	3
	게임프로그래밍전공	1
	게임프로그램개발과	1
	모바일게임과	1
	모바일게임학과	1
	정보게임학과	1
	이동컴퓨터게임전공	1
	온라인게임학과	1
	인터넷 게임과	1
	컴퓨터게임&그래픽과	1
	컴퓨터게임개발과	1
	컴퓨터게임과	4
컴퓨터게임전공	2	
컴퓨터게임정보과	1	
컴퓨터게임제작과	1	
소계		37
예체능계열	게임디자인과	1
	게임애니메이션과	1
	게임그래픽디자인학과	2
소계		4
기타계열	게임기획마케팅과	1
	프로게이머학과	1
소계		2
총계		43

전문대학에 개설된 세부전공 중 86%의 전공이 공학계열에 분포하며 예체능계열 9%, 기타계열 5%의 세부전공이 개설돼 있다. 공학계열에 개설된 주요 전공으로는 게임기획, 게임전공, 게임프로그래밍, 컴퓨터게임 등이 있고, 예체능계열에 개설된 전공으로는 게임애니메이션, 게임그래픽디자인 등이 있다. 기타계열로는 게임기획마케팅과, 프로게이머학과가 있다.

〈그림 1-4-3-04〉 전문대학 계열별 게임전공 분포



장안대학의 경우 게임전공 안에 온라인게임 코스, 모바일게임코스, 게임그래픽디자인코스로 나눠 영역별 전문인력 양성에 중점을 두고 있다. 청강문화산업대학의 경우 2007학년에 e-스포츠게임과를 신설해 전문 프로그래머 양성에 초점을 두고 있다.

김천과학대학의 아동컴퓨터게임전공은 아동들에게 컴퓨터에 관한 지식과 프로그램의 기본적인 동작 및 도구적 활용법을 교육시킬 유능한 컴퓨터교육 교사와 아동 보육교사를 양성하는 전공으로서, 아동전문교사, 컴퓨터실기교사, 컴퓨터학원교사 및 운영자 등을 양성하는 것을 목

표로 하고 있다. 아동 전문 컴퓨터 교사로서의 전문 이론과 기술교육을 통해 아동 개개인에 대한 개인별 특기 교육을 실시할 수 있도록 교육 내용을 구성하고 있다.

공주영상대학의 모바일게임과는 게임시장 및 휴대폰 시장의 규모가 증가하면서 수요가 증가하고 있는 모바일게임 전문기양성에 교육목표를 두고 있다. 이를 위해 모바일개론, 모바일게임기획, 모바일플랫폼연구, 모바일게임소재론, 모바일자바, 모바일게임실무 등 모바일게임전문가 및 전문테스터를 양성하기 위한 교육과정을 개설하고 있다.

〈표 1-4-3-06〉 전문대학 게임전공 학과 현황(전문학교포함)

대 학	년제	계 열	세부정도
경동정보대학	3	예체능계열	게임애니메이션과
계원조형예술대학	2	공학계열	게임웨어
공주영상정보대학	2	공학계열	모바일게임과
군장대학	2	공학계열	컴퓨터게임전공
김천과학대학	3	공학계열	아동컴퓨터게임전공
김천대학	3	공학계열	게임멀티미디어과
대경대학	2	공학계열	인터넷 게임과
대구미래대학	2	공학계열	게임창작과
대덕대학	2	공학계열	컴퓨터게임제작과
동강대학	2	공학계열	게임애니메이션전공
동부산대학	2	공학계열	게임컨설팅과
동아방송대학	2	공학계열	게임전공
두원공과대학	2	공학계열	컴퓨터게임과
서라벌대학	2	공학계열	게임컨텐츠디자인전공
숭의여자대학	3	공학계열	컴퓨터게임과
여주대학	2	공학계열	게임엔터테인먼트과
영진전문대학	3	공학계열	게임프로그래밍전공
용인송담대학	3	공학계열	컴퓨터게임정보과
울산과학대학	3	공학계열	게임애니메이션전공
장안대학	2	공학계열	게임전공
전남과학대학	2	공학계열	게임제작과
주성대학	2	예체능계열	게임디자인과
창신대학	2	공학계열	컴퓨터게임과
청강문화산업대학	2	공학계열	컴퓨터게임과
한국재활복지대학	2	공학계열	컴퓨터게임개발과
한국폴리텍 I 서울강서대학	2	공학계열	컴퓨터게임과

대 학	년제	계 열	세부정도
해천대학	2	공학계열	컴퓨터게임 & 그래픽과
서강전문학교	2	공학계열	게임기획학과
		예체능계열	게임프로그래밍학과 게임그래픽디자인학과
서울전문학교	2	디지털정보계열	정보게임학과
서울한서전문학교	2	게임제작학부	게임기획학과
			게임프로그래밍학과
			게임그래픽디자인학과
서울호서전문학교	2	게임학부	프로게이머학과
			게임프로그램개발과 게임기획마케팅과
한국 IT 전문학교	2	게임학부	게임기획학과
			게임프로그래밍학과
			게임그래픽학과
			모바일게임학과 온라인게임학과
현대전문학교	2	컴퓨터정보학과	게임정보미디어과

게임 전공이 개설된 기술대학으로는 한국폴리텍 I 서울 강서대학이 있다. 기술대학은 산업체 근로자가 산업현장에서 전문적인 지식·기수의 연구·연마를 위한 교육을 계속 받을 수 있도록 함으로써 이론과 실무능력을 고루 갖춘 전문인력 양성을 목적으로 한다. 기술대학에는 전문 학사학위과정 및 학사학위과정이 있고, 각 과정의 수업연한은 각각 2년이다. 기술대학의 전문 학사학위과정에 입학할 수 있는 자는 고등학교를 졸업한 자 또는 법령에 의하여 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정된 자로서 대통령령이 정하는 일정기간이상 산업체에 근무하고 있는 자로 한다.

전문학교라 함은 고등교육법에 의거한 학교와 유사한 교육기관을 말한다. 전문학교의 학위는 대학 및 전문대학에 준하는 각종학교 중 상급 학위과정의 입학학력이 인정되는 학교로 교육인적자원부 장관의 지정을 받은 각종학교의 경우에 이를 준용한다. 게임전공이 개설된 전문

학교는 서울전문학교, 서울한서전문학교, 서울호서전문학교, 한국IT전문학교, 현대전문학교 등이 있다. 서울한서전문학교에서는 게임제작학부 내 게임기획학과, 게임프로그래밍학과, 게임그래픽디자인학과, 프로게이머학과의 세부전공이 있으며, 서울호서전문학교 게임학부 내에는 게임프로그램개발과, 게임기획마케팅과가 있고, 한국IT전문학교의 게임학부에는 게임기획학과, 게임프로그래밍학과, 게임그래픽학과, 모바일게임학과, 온라인게임학과 등의 세부전공이 개설되어 있어 영역별 전문인력양성에 주력하고 있다.

서울한서전문학교의 프로게이머학과에서는 프로게이머를 양성하는데 교육목표를 두고 있다. 게임 베타테스터부터 게임기획, 연출 등 실무 위주로 학습할 수 있는 교육과정이 마련되어 있어 졸업 후 프로게이머 뿐 아니라 게임베타테스터, 게임자키, 게임해설가로도 활동할 수 있도록 교육과정이 개설돼 있다.

서울호서전문학교 게임기획마케팅과는 게임 개발사의 게임제작 준비단계에서부터 마무리까지 게임설계를 담당할 수 있도록 게임제작 과정의 전반적인 개념의 이해와 게임 캐릭터 및 게임 배경의 설정, 게임이벤트 연출, 게임 설계시스템 등 게임 기획 및 게임 디자인 실무, 게임 마케팅 등을 수행하는 전문가 양성에 주력하고 있다.

3) 대학

대학은 인격을 도야(陶冶)하고, 국가와 인류사회의 발전에 필요한 학술의 심오한 이론과 그 응용방법을 교수, 연구하며, 국가와 인류사회에 공헌함을 목적으로 한다. 대학의 종류에는 대학, 산업대학, 방송·통신대학을 들 수 있다. 수

업연한은 보통 4년이며, 대학에서 학칙이 정하는 과정을 이수한 자에 대하여는 학사학위를 수여한다.

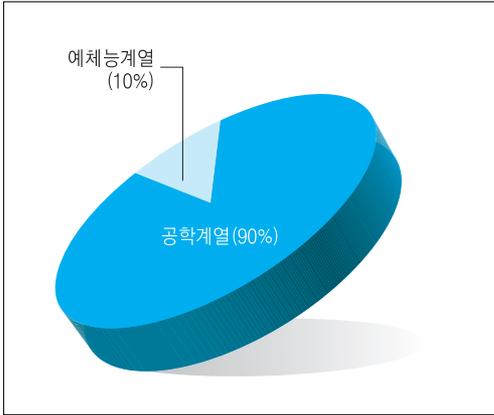
대학의 게임 관련 교육은 전체 게임교육기관 중 28%를 차지한다. 대학의 게임전공은 공학계열과 예체능계열에 개설되어 있다. 공학계열에 19개의 게임전공이 개설되어 있고 예체능계열에 2개의 게임전공이 개설되어 있다.

대학에서의 게임전공은 산업 현장에서 필요로 하는 핵심인력 양성에 목적을 두고 있다. 정규 교육 및 실습 훈련을 통해 산업현장에서 필요로 하는 인력 양성에 주력한다. 특히, 벤처동아리, 학술대회, 산학연 프로젝트 교육방법을 통해 전문적인 핵심인력 양성에 주력한다.

〈표 1-4-3-07〉 대학교 계열별 세부전공 개설 현황

계열	세부전공	전공수
공학계열	게임공학전공	1
	게임공학과	3
	게임그래픽디자인전공	1
	게임디지털컨텐츠표준전공	1
	게임멀티미디어학과	2
	게임소프트웨어전공	1
	게임소프트웨어학부	1
	게임전공	2
	게임학과	1
	게임콘텐츠학과	1
	멀티미디어게임공학전공	1
	전산게임학과	1
	컴퓨터게임	1
	컴퓨터게임학부	1
게임애니메이션전공	1	
소계		19
예체능계열	게임디자인학과	1
	게임애니메이션전공	1
소계		2
총계		21

〈그림 1-4-3-05〉 전문대학 계열별 게임전공 분포



전문대학과 대학에서의 게임전공은 영역별 전문인력 양성을 위한 교육과정을 세분화하여 운영하고 있다. 또한 게임 산업의 요구를 빠르게 반영하기 위해 산학연프로젝트를 진행하고, 다양한 게임제작 동아리 활동을 통해 학생들의

자발적인 참여를 유도하는 교육과정으로 운영되고 있다.

(4) 방송·통신대학

방송·통신대학은 국민에게 정보, 통신매체를 통한 원격교육으로 고등교육을 받을 기회를 부여하여 국가와 사회가 필요로 하는 인재를 양성함과 동시에 열린 학습사회를 구현함으로써 평생교육의 발전에 이바지함을 목적으로 한다. 방송·통신대학에는 대통령령이 정하는 바에 의하여 전문학사학위과정 및 학사학위과정을 둘 수 있다. 방송·통신대학의 전문학사학위과정의 수업연한은 2년으로 하고, 학사학위과정의 수업연한은 4년으로 한다. 게임관련 방송·통신대학의 경우 수업연한은 4년이고, 과정 이수 시 학사학위과정이 수여된다.

〈표 1-4-3-08〉 대학교 계열별 세부전공 개설 현황

대 학	계 열	세 부 전 공
건양대	공학계열	전산게임학과
공주대	예체능	게임디자인학과
극동대	공학계열	게임디지털컨텐츠표준전공
대구한의대	공학계열	게임전공
동서대	공학계열	게임전공
부산가톨릭대	공학계열	게임멀티미디어학과
배재대	공학계열	게임공학과
신라대학교	공학계열	멀티미디어게임공학전공
예원예술대	예체능	게임애니메이션전공
우석대학교	공학계열	게임콘텐츠학과
위덕대	공학계열	게임소프트웨어학부
중부대	공학계열	게임학과
호남대	공학계열	게임애니메이션학과
호서대	공학계열	게임공학전공
호원대	공학계열	컴퓨터게임학부
홍익대	공학계열	게임소프트웨어전공, 게임그래픽디자인전공
동명정보대	공학계열	게임공학과
영산대	공학계열	컴퓨터게임
우송대	공학계열	게임멀티미디어학과
한국산업기술대	공학계열	게임공학과

〈표 1-4-3-09〉 방송·통신대학 계열별 게임전공 현황

계 열	세부전공	학과수
공학계열	게임전공	1
	게임학과	1
	디지털게임전공	1
소 계		3

〈표 1-4-3-10〉 방송·통신대학 계열별 게임전공 현황

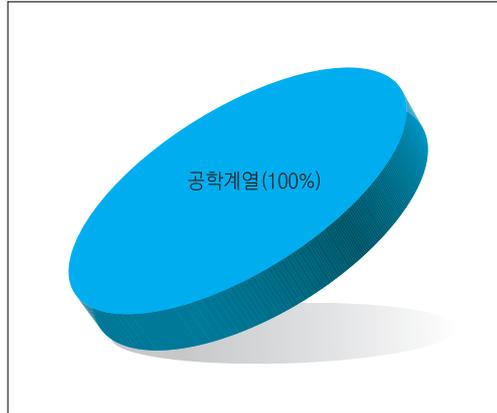
대 학	계 열	세부전공
서울디지털대학교	공학계열	게임전공
세종사이버대학교	공학계열	디지털게임전공
원광디지털대학교	공학계열	게임학과

게임관련 방송·통신대학은 2006년 4월 현재, 서울디지털대학교 게임전공, 세종사이버대학교 디지털게임전공, 원광디지털대학교 게임학과 3곳에서 게임전공이 개설되어 있다. 원광디지털대학교의 경우 2004년까지 게임기획학과, 게임제작학과가 있었으나, 2006년 현재 2개의 학과가 게임학과로 통합되었다.

방송·통신대학에 개설된 게임전공, 게임학과, 디지털게임전공은 모두 공학계열에 속해있다.

게임관련 방송·통신대학은 시간과 공간에 제약 받지 않고 교육과정을 이수할 수 있다. 각 대학교에서는 학부내 게임관련 개발실을 설치하여 산학연계를 통해 학생과 전문인력이 공동

〈그림 1-4-3-06〉 방송·통신대학 계열별 게임전공 분포



프로젝트를 진행할 수 있도록 하고 있다. 또한 재학생이 실제 게임개발에 참여하여 재학 중 교육과 개발경력을 수행할 수 있도록 교육과정을 운영하고 있다.

5) 대학원

게임전공 대학원은 1996년 상명대학교 대학원의 게임 석사과정을 시작으로 꾸준히 증가하는 추세이다. 일반대학원 및 특수대학원에서 11개의 게임전공을 개설하고 있다. 11개 전공 중 9개 전공이 공학계열에 분포하고 있으며, 2개 전공이 예체능계열에 개설되어 있다.

〈표 1-4-3-11〉 대학원 계열별 학과 현황

계 열	세부전공	전공수
공학계열	게임공학과	1
	게임디자인	1
	게임소프트웨어공학전공	1
	게임웨어학과	1
	게임제작전공	1

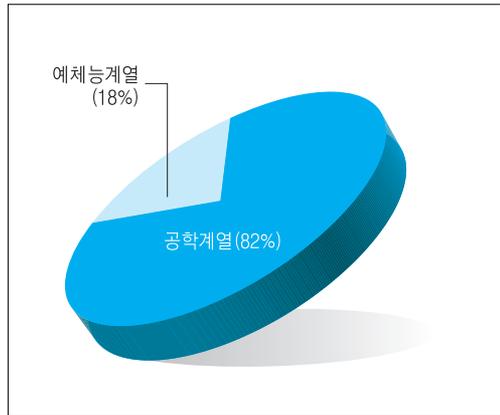
〈표 1-4-3-12〉 전문 대학 계열별 학과 현황

계열	세부전공	전공수
공학계열	디지털영상/인터넷/게임전공	1
	게임학과	2
	교육용게임전공	1
소 계		9
예체능계열	게임멀티미디어전공	1
	게임애니메이션 및 영상미디어학과	1
소 계		2
총 계		11

공학계열에 개설된 게임전공은 게임 제작에 필요한 게임기술의 연구·개발에 중점을 두고 교육과정을 운영하고 있다. 광운대학교 정보통신대학원 교육용 게임전공은 교육용 게임제작을 목적으로 멀티미디어 컴퓨터와 교육 특론, 교육방법 및 교육공학, 교육용게임기획분석, 교육용게임 기획프로젝트 등을 통해 전문적인 교육용 게임을 제작할 수 있도록 교육과정을 운영하고 있다.

공주대학교는 예체능계열에 게임멀티미디어 전공을 개설하고 있다. 예체능계열에 개설된 게임전공은 첨단 영상정보공학의 응용기술과 문

〈그림 1-4-3-07〉 대학원 계열별 게임전공 분포



화예술의 표현방법을 연구하고 기술과 예술의 통합능력을 함양한 게임전문 인력 양성을 목적으로 한다.

〈표 1-4-3-13〉 게임전공 관련 대학원 현황

교육기관명	학과명	세부전공
경기대학교 일반대학원	이학계열	게임웨어학과
공주대학교 영상예술대학원	게임멀티미디어전공	게임멀티미디어전공
광운대학교 정보통신대학원	교육용게임전공	교육용게임전공
극동대학교 일반대학원	정보통신학과	게임소프트웨어공학전공
동국대학교 영상대학원	멀티미디어학과	게임제작전공
상명대학교 디지털미디어대학원	게임학과	게임디자인
세종대학교 영상대학원	게임학과	게임학과
중앙대학교 첨단영상대학원	영상공학과	디지털영상/인터넷/게임전공
한세대학교 일반대학원	게임공학과	게임공학과
호서대학교	문화컨텐츠대학원	게임학과
	첨단정보기술대학원	게임애니메이션 및 영상미디어학과

2. 주요 게임관련 사설 교육기관 현황

주요 게임관련 사설 교육기관은 『평생교육법』, 『학원의 설립·운영 및 과외 교습에 관한 법률』에 의해 설립된 교육기관을 지칭한다. 게임 교육 관련 사설 교육기관은 해마다 증가하는 추세이다.

사설기관의 게임교육 형태는 IT 관련 학원에서 게임관련 과정을 운영하는 형태와 게임 관련 교육을 전문으로 하는 교육원 형태가 있다.

IT 관련 학원에서의 교육 현황을 살펴 보면, 6~12개월의 단기간 집중 과정으로 교육 내용

은 게임 프로그래밍, 게임 그래픽, 게임 디자인의 교육과정으로 구성되어 있다. 이러한 운영은 게임 학원을 찾는 다수의 수강생이 게임 자격증 취득이나, 게임제작에 필요한 기술을 익혀 단시간에 취업을 목적으로 학원에 오기 때문에 이들의 요구를 충족할 수 있는 교육 과정이라 볼 수 있다.

게임전문가 양성을 위한 교육과정이 있는 교육기관에서는 1년 이상의 교육을 통해 게임 그래픽, 게임 프로그래밍, 게임 기획 각 분야의 전문 인력 양성을 목적으로 운영되고 있다.

〈표 1-4-3-14〉 주요 게임관련 사설 교육기관 현황

학 과 명	과 정	기 간
게임스쿨	게임프로그래밍	12개월
	게임그래픽	12개월
	게임기획	10개월
	게임사운드	미정
	게임캐릭터컨셉디자인	미정
	3D프로그램 단과	5개월
	3DMAX 단과	6개월
게임아카데미	게임디자인	2년
	게임그래픽	2년
	게임프로그래밍	2년
게임월드아카데미	게임기획 PD	6개월
	게임그래픽	6개월
	게임프로그래밍	9개월
	게임컨셉디자인 (삭제)	
국시 TV	게임그래픽	
	게임프로그래밍	—
	게임기획	
그린컴퓨터아트학원	게임그래픽	9개월
	게임기획	3개월
	게임캐릭터 애니메이션	10개월
동양소프트웨어학원	게임프로그래머	1년
	게임그래픽	1년
	게임기획	1년
디딤돌아카데미	게임그래픽전문가	6개월
	3D 게임 프로그래밍 전문가	10개월

학 과 명	과 정	기 간
부산아카데미	3D 게임프로그램과정	1년
	3D 게임그래픽과정	1년
서강대학교 게임교육원	3D 게임프로그래밍학과 게임시나리오창작학과 게임그래픽학과 온라인게임프로그래밍학과 게임디자인학과	4년
소니아트스쿨	3DMAX 게임그래픽과정	8개월
	3DMAX 게임기획과정	6개월
	게임프로그래밍과정	9개월
연세디지털게임교육원	게임기획 게임그래픽 게임프로그래밍	4년
온게임스쿨	게임기획전문가	9개월
	게임그래픽전문가	9개월
	게임프로그래밍전문가	9개월
	게임시나리오전문가	2개월
	게임기획자격증	5개월
	게임그래픽자격증	6개월
	게임프로그래밍자격증	9개월
(주)아이티월강남 IT 교육센터	게임프로그래밍	3개월
(주)하이미디어멀티캠퍼스	게임그래픽디자인	7개월
(주)INTA 디지털 디자인 아카데미	게임그래픽전문가	8개월
한국게임사관학교	게임서비스 운영과정	2~6개월
	게임기획과정	
	실전캐주얼제작프로젝트과정	
한국디자인학원	게임그래픽과정	5개월
한국예술전문학교	게임기획전공	6개월
	게임그래픽전공	8개월
	게임프로그래밍전공	10개월
	온라인게임전공	12개월
	아케이드게임전공	12개월
	게임자격증과정	4개월
한국정보기술연구원 (산업자원부 산하기관)	게임프로그래밍	6개월
KGCA 아카데미	프로그래밍	1년
	그래픽 디자인	1년
LG 소프트 스쿨	게임프로듀서	6개월
MBC 아카데미디지털교육원	게임그래픽과정	6개월
	게임프로그래밍과정	6개월
	게임기획과정	6개월

서강대학교 게임교육원, 연세디지털 게임교육원은 4년과정을 통해 전문 게임인력 양성에 주력하고 있다. 연세디지털게임교육원은 교육

인적자원부 한국교육개발원 학점은행제도에 의해 학점인정과목을 개설하여 140학점을 인정받으면 4년제 학사학위를 취득할 수 있다.

문화관광부 산하 한국게임산업개발원의 게임 아카데미에서는 게임 핵심인력 양성에 주력하고 있다. 교육의 주요 대상자가 학력에 관계없이 게임개발에 우수한 자질을 가졌거나 게임관련학과 이수 경험이나 현장 실무 경력을 소지한 자로서, 2년 동안의 게임 아카데미 교육과정을 이수한 후에는 게임개발사에서 중추적인 역할을 하는 창의적 전문개발자를 양성하는 것에 중점을 두고 있으며, 아울러 여러 직무과정(해외 교육과정지원, 게임마케팅, 비디오게임과정, 모바일3D 과정)을 통해서도 창의적 전문개발자가 게임전문 교수요원 및 게임 프로듀서가 될 수 있도록 교육의 초점을 두고 있다.

게임 아카데미의 교육 과정은 게임 디자인, 게임 그래픽, 게임 프로그래밍 등의 3개학과에 소수인원으로 교육과정을 개설하고 있다. 이외의 게임 종사자를 위한 교육, 공무원을 위한 계

임교육, 게임마케팅과정, 게임시나리오 과정, 중국 게임 전문가 양성과정, 비디오게임과정, 모바일3D게임개발 실무과정 등과 같은 특수과정과 단기과정이 개설되어 있다. 정규 교육기간은 2년 8학기제로 한 학기 11주 수업에 하루 5~8시간의 교육을 실시하고 있다. 실습위주의 교육을 지향하고 게임 프로젝트 기회 단계부터 특별 담당 교수가 참여하는 방식으로 진행된다.

또한 사이버 교육을 운영해 게임 대학에 콘텐츠를 보급·운영하고, 게임 개발자 대상으로 전문 직무교육을 목적으로 한다. 사이버 게임아카데미의 과정은 게임디자인, 게임프로그래밍, 게임그래픽, 게임경영, 게임창작, 게임사운드의 5개 과정을 통하여 사이버 게임아카데미의 교과만으로 게임관련 업무를 수행할 수 있도록 게임관련 종합온라인 교육의 장으로 발전을 도모하고 있다.

〈표 1-4-3-15〉 한국게임산업개발원 게임아카데미 교육과정

학 과 명	교 육 내 용
공 통 과 정	게임학개론, 아이디어 발상, 게임프로젝트 I, II, III, IV, 게임 사운드
게임디자인	게임디자인 I, II, III, 시나리오 창작 I, II, 게임 저작툴, 게임 그래픽의 이해(2D, 3D), 게임 마케팅, 게임 소재론 I, II, III, IV, 게임사운드, 게이머 행동론, 커뮤니케이션, 보드게임 디자인론, 영상연출 I, II, 게임산업의 이해, 소프트웨어 공학, 게임프로그래밍의 이해(2D, 3D), PD론, 게임아키텍처
게임 그래픽	소묘 및 조소 I, II, III, 디지털이미지프로세싱, 벡터그래픽, 2D 게임그래픽, 인터페이스 디자인, 3D 게임그래픽의 기초, 캐릭터 디자인 응용, 3D 게임모델링 I, II, 게임 맵핑 I, II, 메카닉 디자인, 모션연구
게임 프로그래밍	C, C++, API & MFC, System Programming, Data Structure I, II, 네트워크 프로그래밍, 게임수학, 3D Programming, 3D Engine, Computer System Architecture

〈표 1-4-3-16〉 한국게임산업개발원 사이버게임아카데미 교육과정

학 과 명	교 육 내 용
공 통 과 정	게임총론, 게임기술개론, 게임분석론1, 아이디어발상, 프로젝트1, 프로젝트2
디자인	게임산업연구1, 게임소재론1, 애니메이션개론, 게임디자인1, 게임소재론2, 저작물을 이용한 게임제작, 사나리오 작법1, 게임디자인2, 2D CG, 대중문화론, 윈도우 프로그래밍, 게임분석론 2, 게임심리학, 게임문화론, 커뮤니케이션 방법론, 3D CG, 애니메이션 제작, 게임마케팅연구, 스토리보드, 영상 제작론, 게임아키텍처의 이해1, 시나리오 작법2, 게임아키텍처의 이해2, 게임경영학, 게임인공지능연구, 게임산업연구2, 온라인 게임운영과 고객센터, 레벨디자인, 프로젝트 관리기법
그래픽	CG개론, 색채학1, 기초드로잉, 컨셉디자인1, 배경디자인1, 데스크탑디자인1, 게임캐릭터 디자인1, 게임인터페이스, 기초프로그래밍, 영상/조명학, 색채학2, 조형학, 웹게임제작, 디자인사, 컨셉드로잉, 3D 디자인1, 디지털영상편집, 데스크탑 디자인2, 텍스처 디자인, 배경디자인2, 스크립트 제작, 3D 디자인2, 3D 모션캡처와 응용, 컨셉디자인2, 게임이펙트, 디자인 매니지먼트
프로그래밍	프로그래밍1, 자료구조, 알고리즘, 운영체제, 프로그래밍2, HCI 개론, DirectX 1~2, 어셈블리어, 게임사운드, 게임 툴 프로그래밍1, 객체지향 프로그래밍, 디지털 이미지처리, 가상현실, 객체지향 프로그래밍2, 게임 툴 프로그래밍2, 3D 프로그래밍1, 컴파일러, 게임 수학1, 인공지능, 네트워크이론, 데이터베이스, 소프트웨어공학, 3D 프로그래밍2, 게임물리학, 게임수학2, 네트워크프로그래밍, 인터넷프로그래밍, 모바일 프로그래밍, 시스템프로그래밍, 컴퓨터 시스템 구조론, 모바일 프로그래밍
사운드	컴퓨터음악의 이해, 화성학, 게임음악의 이해
창작	세계문학특강1, 문장론, 창작기초1
경영	경영학원론, 게임마케팅1

2003년 『게임산업진흥 중장기계획(2003년~2007년)』 발표 후, 국내 게임산업은 연평균 10% 이상의 고도 성장을 거듭하여 2005년 약 5조원 규모에 달했으며 국내 문화콘텐츠산업의 발전을 선도하는 중요한 콘텐츠 산업이 되었다. 그러나 급변하는 시장 환경에 대응하기 위해서 국내 게임산업은 변화하는 시장에 대응할 수 있는 전략을 논의할 필요성이 제기되었다. 이에 게임산업 전략위원회에서는 2010년 세계 게임 3대 강국의 실현을 목표로 2005년 11월부터 2006년 4월까지 게임업계의 의견 수렴을 통하여 『2010 게임산업 실행 전략 보고서』를 마련하였다.

2010년 세계 게임 3대 강국의 실현을 위해 5대 방향에 따른 7대 과제를 선정하였다. 7대 과제에는 1과제인 산업성장 기반 강화, 2과제 게임산업 글로벌화, 3과제 창의적인 게임인력 양성, 4과제 게임문화 환경 조성, 5과제 생활 속의 e스포츠 정착, 6과제, 게임 응용기술 개발 활성화, 7과제 법·제도 개선과 관련된 과제를 제시하고 있다.

3과제인 창의적인 게임인력 양성을 위해 핵심 전문인력 양성 강화, 연구기반 및 교육역량 강화, 실행형 산학협력 모델 구축, 취업환경 개선 및 내실화와 같은 세부 전략이 마련되어 있다.

창의적인 게임인력 양성

제1절 핵심 전문인력 양성 강화

1-1. 게임 전문인력의 국제 역량 강화

♣ 목적/필요성

- ▶ 국내 게임산업의 국제경쟁력을 위해 국제적 감각과 역량을 가진 전문 인력의 필요성 증가
- ▶ 선진화된 해외 교육 프로그램의 효과적인 수용을 위한 체계적인 해외 연수 프로그램 필요

♣ 사업내용

- ▶ 해외 연수 및 교류 프로그램 확대 추진
 - 교수 전문요원 해외연수프로그램 추진
 - 학계, 업계 핵심전문가 대상 「교수요원 해외연수」 기회 부여
 - ※ 기획, 마케팅 등 취약분야에 대한 전문 교수인력 확보에 중점
 - 업계 전문인력의 단기 해외교류프로그램 추진
 - 해외 전문 연구기관·단체 대상 단기연수·교류 및 N/W 강화
 - 해외 게임산업 현황, 마케팅 기법, 기획·개발과정 등 체험기회 부여
- ▶ 대학의 게임 수출 마케팅 전문인력 교육 강화를 위한 전공 설립 및 표준 교육과정 지원
 - 게임 수출 마케팅 교육을 전담하는 게임 마케팅 전공 설립을 추진
 - 게임 마케팅 교수요원 양성과 관련 표준 교육과정 및 표준 교재개발을 지원
 - 게임산업에 대한 지식과 기술, 수출에 필요한 언어와 경험을 겸비한 게임 수출 마케팅 전문인력 양성

1-2. 핵심 부분 및 미래 게임기술 연구인력 양성

♣ 목적/필요성

- ▶ 창의적인 게임 기획과 게임 디자인을 위한 인력 양성 교육 프로그램을 연구 및 보급
- ▶ 기술 발전에 근거한 차세대 네트워크 및 차세대 3D 그래픽스 기술 개발 인력 양성

♣ 사업내용

- ▶ 창의적 기획 인력 양성을 위한 프로그램 및 커리큘럼 개발
 - 업계의 요구 및 시장 트렌드에 따른 창의적 기획 인력의 핵심 역량에 대한 분석을 통한 육성 프로그램 개발
 - 해외 선진기관에서 진행되는 창의적 기획 프로그램 분석

- 국내의 CT대학원에서 창의성 있는 게임기획과 스토리텔링에 대한 교수 적용 및 커리큘럼 개발
- ▶ 산학협력을 통한 차세대 3D 그래픽스 기술 및 AI/Physics 개발 체계 구축
 - 고급 그래픽스 기술 개발체계 구축
 - Nvidia, ATI등 외국 그래픽스 카드 제조사와의 협력체계 구축
 - 차세대 그래픽스 하드웨어 및 웨이더에 기반한 렌더링 및 애니메이션 기술 개발을 위한 산학 컨소시엄 지원
 - AI/Physics 산학연 공동연구 개발체계 구축
 - AI/Physics와 관련한 국내 대학 및 연구소의 고급 연구인력의 활용
 - 산학협력을 통해 대학 및 연구소가 보유한 고급 기술을 게임 시로 적용 연구추진
- ▶ 차세대 네트워크 기술의 특허 확보 및 관련 인력 양성
 - 유비쿼터스 시대와 적합한 대규모 동시접속을 이룩할 수 있는 네트워크 발전 방향을 수용하는 특허 확보 및 통신 기술자 양성

1-3. 교육 기관별 핵심 교육과정 표준화

♣ 목적/필요성

- ▶ 산업계의 인력 수요 및 향후 게임 산업 발전 방향에 부응하는 표준적인 교육과정의 개발 및 보급을 통하여 우수한 수준의 인력 양성이 가능한 기반 구축

♣ 사업내용

- ▶ 게임 산업계의 인력 요구 사항이 반영된 실무형 프로젝트 교육과정 개발 및 보급
 - 산업계의 인력 수요에 대한 교육 요구 사항 조사 및 분석을 기반으로 '실무형 프로젝트 교육 모델' 개발
 - 프로그래밍-그래픽-사운드-기획 등 각 업무별 최소 요구 사항 등이 반영된 구체적인 실습 모형 제시
 - 대학, 고등학교, 학원 등 교육 기관별 특성이 고려된 구체적인 형태의 '실무형 프로젝트 교육과정' 개발 및 보급
- ▶ 교육인적자원부 표준교육과정 운영 방안 개선
 - 한국교육개발원의 게임그래픽 분야 등 개설 분야에 대한 표준교육과정 개설 및 운영의 지속 추진
 - 기 고시된 게임프로그래밍 및 게임디자인(기획)부분의 표준교육과정에 대한 게임 산업계의 지속적인 의견 수렴, 수정안을 지적 및 고시
 - 표준교육과정의 보급 및 활용을 위해 협회나 정부 차원의 게임 교육 기관 검증 및 우수 교육기관 지원 추진

1-4. 업계의 기존 인력 재교육 지원

♣ 목적/필요성

- ▶ 개발 및 서비스 경험을 가지고 있는 기존 인력의 재교육을 통하여 보다 지속적이고 연속적인 국내 게임 산업 발전의 토대 마련
- ▶ 단기적으로 국내 게임 산업 인력의 효율적인 재배치는 물론 중장기적으로 핵심 인력 및 기술 인력의 고도화 효과 기대

♣ 사업내용

- ▶ 업체별 심화 교육 수요 분석
 - 업체별 인사 담당자 및 재교육 실무자 협의회 구성
 - 업체 및 게임 산업계 근무자 대상 심화 교육에 대한 수요 조사
- ▶ 재교육 프로그램 개발 및 운영 지원
 - 일차적으로는 수요 분석을 기반으로 우선 순위에 따라 기존 인력 재교육 프로그램의 일부만을 우선 개발하여 시범 실시 추진
 - ※ 일괄적인 대규모 보다는 시범 실사를 통한 산업계 및 기존 인력의 반응 및 평가 분석을 통해 단계적이고 점진적으로 확대 실시
 - 시범 사업에 대한 평가 분석을 통해 재교육 프로그램 실시 분야의 확대 여부 검토 후 기존 인력 재교육 프로그램의 단계

적 개발 진행

1-5. 취약 분야 교육 기반 강화

♣ 목적/필요성

- ▶ 개발 분야 등 특정 분야 위주의 현재의 인력 양성 제도의 개선을 통해 중장기적인 산업 발전에 따른 인력 수급의 불균형 해소
- ▶ 취약한 분야에 대한 교육 기반 강화를 통해 산업 경쟁력 확보

♣ 사업내용

- ▶ 부분별 · 계층별 취약 분야에 대한 수요 조사 및 선정
 - 부분별 · 계층별 인력 현황 및 인력의 질적 · 양적 수요 조사, 취약 분야 선정
 - 게임 트렌드에 따른 취약 분야 변화에 대한 조사 정례화
- ▶ 취약 분야 관련 교육 프로그램 개발 및 운영 지원
 - 취약 분야 교육 과정 및 프로그램 개발 및 보급
 - 취약 분야 관련 우수 교육 기관에 대한 교육 환경 개선 지원사업 실시

1-6. 게임아카데미 역할 및 기능 재정립

♣ 목적/필요성

- ▶ 게임아카데미의 교육 방향 및 체질 개선을 통하여 게임 산업 전반에 기여할 수 있는 특수 교육 기관으로서의 역할 강화

♣ 사업내용

- ▶ 사설교육 기관의 차별화 전략 수립
 - 재교육 전문 기관 또는 취약 분야 전문 교육 기관 등의 운영 방향 및 세부 추진내용 조사 및 분석
 - 게임아카데미의 역할 및 차별화 방향 및 전략 도출을 통한 기능 재정립
- ▶ 교육 지문 협의회 구성, 게임아카데미의 운영에 대한 평가 및 자문 체계 마련
 - 시장 환경 변화에 적절히 대응할 수 있는 게임아카데미 기능 및 운영 상태에 대한 지속적인 외부 평가 및 자문
 - 관련 사업에 대한 정기적인 평가 및 신규 사업에 대한 의견 수렴

제 2 절 연구기반 및 교육역량 강화

2-1. 게임교육기관 평가제도 구축 및 우수기관 선정 지원

♣ 목적/필요성

- ▶ 게임교육기관에 대해 교육내용 및 교육체계 등에 대한 평가를 통해 내실 있는 운영과 적절한 게임 인력 양성 도모

♣ 사업내용

- ▶ 게임교육기관 평가 수립 및 평가 실시
 - '게임학과 평가 위원회' 를 구성하여 평가기준과 방법에 대한 검토 및 평가안을 마련하고 전국 게임학과를 대상으로 평가 실시
- ▶ 우수 교육기관 선정 및 지원 정책 추진
 - 매년 평가후 우수 교육기관 선정 및 사례 발표회 개최

- 선정된 우수 교육기관에 실질적인 인센티브 부여
 - 연구 및 운영 지원금의 지원, 인턴십 우선 배정 또는 해외연수등 특전 부여

2-2. 국내외 인력양성 관계기관간 협력 네트워크 구축

♣ 목적/필요성

- ▶ 게임 인력 기관간 협력 네트워크 구축을 통해 국가 전체 게임인력 양성 시스템의 내실화 및 효율화 도모
- ▶ 우수한 해외 게임교육기관의 교류 활성화를 통해 국제적 역량 강화

♣ 사업내용

- ▶ 국내 게임 인력 양성 관련 협의체 구성 및 운영
 - 관련 정부 기관담당자를 모두 포함하는 '게임 인력 양성 정책 실무 회의' 구성
 - 게임 산업계 인사 담당자, 학계, 비정규 교육기관 관계자, 정부 기관 담당자('게임 인력 양성 정책 실무 회의' 참여자)가 참여하는 '게임 인력 양성 포럼' 구성·경기 개최
- ▶ 해외 게임교육기관과의 교류 협력 관련 협의체 구성 및 운영
 - '세계 게임 교육기관 교류협력 포럼' 구성
 - 공동 컨퍼런스 및 워크샵 개최, 커리큘럼 공동 운영, 국제게임컨퍼런스(KGC) 확대 개최 추진

2-3. 중장기 게임 인력 수급 균형 정책 수립

♣ 목적/필요성

- ▶ 게임 산업의 중장기적인 발전에 기여할 수 있는 창작 인력, 개발 인력, 연구 인력, 서비스 인력 전반에 대한 중장기 인력 수급 균형 방안 마련

♣ 사업내용

- ▶ 게임 산업 인력 수급 실태에 대한 정기적인 분석
 - 범정부 차원의 국내 게임 산업 실태 및 인력 양성 현황에 대한 진단 실시, 정기적으로 연차 보고서 발간
- ▶ 범정부 차원의 중장기 게임인력 수급 균형 정책 수립
 - '게임 인력 양성 포럼' 및 '게임인력정책 실무회의' 을 통한 초기 연구 진행 및 타당성 조사
 - 관련 정부 기관이 공동으로 참여하는 중장기 게임 인력 수급 균형 정책 수립, 관련 기관간 협력 추진

제3절 실행형 산학협력 모델 구축

3-1. 산·학 공동 프로젝트 활성화

♣ 목적/필요성

- ▶ 산·학·관 협력 네트워크 강화를 통해 현장중심의 전문인력 양성, 실무중심의 학습 모델 개발 및 산학프로그램의 활성화 및 게임교육의 체질 개선
- ▶ 산·학·관 협력을 통한 게임 전문인력 DB 구축으로 교육과 인력 활용 부분간의 유기적인 연계체계 및 효율적인 인력 활용 기반 마련

♣ 사업내용

- ▶ 산·학 협력 인력양성 프로젝트 발굴 및 지원
 - 프로젝트 중심의 교과 과정 개편 추진 및 산학 협력 프로젝트 우수 사례 발표회 정례화
 - 현장 전문인력의 교과 운영 참여 확대 지원
 - 업계 수요 중심의 교육체제 구축·평가(커리큘럼, 교육내용 등)

- 게임관련 국가기술자격검정 확대 및 내실화
- 우수인력 확보를 위한 「병역특례제도」 개선 및 대안 마련(병무청 협조)
- ▶ 산·학·관 협력을 통한 게임 전문 인력 DB 구축
 - 각 교육기관 졸업생 현황 및 업계 수요인력에 대한 조사에 근거한 게임전문 인력 정보를 통합 관리·검색 시스템 구축
 - 국가 게임전문인력 종합 DB 구축하여 게임인력정보 통합 관리
 - 종합 DB 구축과 함께 게임인력 이력 인증 시스템 체계화

3-2. 산학연계 게임 공모전 위상강화 및 통합

♣ 목적/필요성

- ▶ 실무형 프로젝트 진행을 검정하기 위한 수단 및 기업현장과의 연계를 강화하는 방향으로 게임공모전의 역할 제고

♣ 사업내용

- ▶ 게임공모전을 통한 우수 동아리 발굴/지원 및 콘텐츠 활용 활성화
 - 게임공모전을 통해 우수 동아리 및 프로젝트 팀 발굴·지원
 - 공모전 방식의 범위를 '개발' 분야에서 '창작', '연구', '서비스' 분야 전체로 단계적으로 확대 실시
 - 공모전을 통해 모집된 다양한 콘텐츠를 게임업체와의 연결 하는 채널 마련, 수상작의 콘텐츠 활용 방안 추진
 - 시장 수요에 적용될 수 있는 심사 기준 마련
- ▶ 프로젝트 실습학점제 등 실무형 프로젝트 교육 환경 구축 사업과 공모전과의 연계 시행
 - 산학 협력 프로젝트 공모전 개최를 통해 산학 협력 활성화 유도
 - 프로젝트 실습 학점제(재학생이 산학협력을 맺은 기업현장에서 수업을 받도록 하는 제도)를 응용하여 적극 도입, 결과물을 공모전과 연계

3-3. 인턴십 제도 및 주문식 교육 모델 정립

♣ 목적/필요성

- ▶ 교육의 질적 수준을 제고하여 현장 적응력과 국제 경쟁력을 갖춘 게임개발 전문인력 양성
- ▶ 기업의 수요에 근거한 교과과정 및 커리큘럼을 통해 실무에 바로 투입될 수 있는 맞춤형 게임인력 양성

♣ 사업내용

- ▶ 기존 인턴십 제도에 대한 각계의 의견 수렴 및 개선 방향 수립
 - 인턴십 제도의 성공을 위한 학생, 대학, 기업이라는 3자 주체의 이해관계와 요구의 합리적인 접점 연구
 - 인턴십에서 기업과의 연계활동 강화 요구에 따른 활동 분석(학생 입장)
 - 인턴십의 제도적 활용에 필요한 산학연계를 도모할 수 있는 교과목 개발 선행(교육기관의 입장)
 - 인턴십 활성화를 위한 정부의 제도적인 지원방안 도출
- ▶ 산·학 연계의 주문식 게임교육 제도 구축
 - 수요 지향적 게임 인력양성 좌담회 개최
 - 선진 교육시스템 연구를 위한 교수 게임 해외연수 지원사업 추진
 - 게임분야 해외교수초빙지원사업(신규 및 계속)지원 사업 추진
 - 기업 맞춤형 게임인력 양성 사업 추진

제4절 취업환경 개선 및 내실화

4-1. 게임 산업에 특화된 공동 채용 박람회 개최

♣ 목적/필요성

- ▶ 특화된 게임 채용박람회를 계획하여 유망기업에 유능한 인재를 연결하고 구직자에게 쉽게 일자리 확보 기회 제공

♣ 사업내용

- ▶ 게임 인력 수요시장의 트렌드 분석
 - 게임인력의 분야별 수요 수준 및 인력 시장 현황 분석을 통한 구직자와 구인자의 현황 파악

※게임인력 수급실태 연차 보고서 활용 및 업계 의견 수렴

- ▶ 온/오프라인 게임산업 채용 박람회 개최
 - 온라인 채용박람회를 적극 활용하여 수시 채용 활성화
 - 오프라인 채용박람회를 통한 인력의 채용 범위 및 기회 확대

4-2. 실효성 있는 국가 검정 자격제도 개선

♣ 목적/필요성

- ▶ 실질적인 업무와의 연계를 위한 자격증 제도 개선을 통해 게임인력의 자질을 평가하는 공인 자격증의 실효성 증진

♣ 사업내용

- ▶ 국가검정 자격시험제도의 개선방안 수립 및 추진
 - 자격시험의 수준, 시장환경 수요 반영, 실무중심의 능력 기준, 시험방식의 합리성·효율성 제고 등에 대한 분석
 - 타 분야의 국가공인자격시험과 동등한 수준으로 자격시험의 질적 수준 제고를 위한 개선방향 및 전략 도출
- ▶ 자격시험제도의 활성화 지원사업 추진
 - 자격증의 현장 활용성에 대한 제도화 연구
 - 게임교육기관과 연계한 자격증 가산점제도 도입(학점 취득)검토

4-3. 병역특례제도의 활성화 및 효율화 제고

♣ 목적/필요성

- ▶ 병역특례제도 적용 대상 및 범위에 대한 제고를 통해 중소기업의 인력 활용 및 우수인력의 현장 체험 기회확대

♣ 사업내용

- ▶ 병역특례제도의 운영 현황 및 업계 분석을 통한 개선 방안 마련
 - 정부 정책 사업에 대한 인센티브로서 병역특례제도 활용 검토
 - 우수 인재 확보의 관점에서 제도 개선안 도출
 - 단계별 병역특례제도 개선안 추진