

제4장

게임산업 종사자 현황

산
업
계
통
향

제1절 ■ 종사자 분포

1. 종사자 일반 현황

본 절에서는 게임산업 종사자 현황을 업무형태별로 살펴보았다. 본 자료는 게임콘텐츠 제작 및 배급을 주된 사업영역으로 하고 있는 게임업체 356개를 대상으로 조사한 결과이다. 조사 결과를 기초로 전체 사업자수를 환산하여 총 종사자 및 평균을 추정하였다.

연도별로 게임산업 종사자 및 업체당 평균 인원의 추이를 살펴보면, 게임산업의 성장을 간접적으로 파악 할 수 있다. 그 추이를 개략적으로 살펴보면 2000년 13,500명(업체당 평균인원 15명), 2001년 23,594명(17명), 2002년 33,870명(18.2명), 2003년 39,104명(18.9명), 2004년 47,051명(19.1명)으로 꾸준한 증가세를 보이고 있다

현재 게임산업에 종사하는 총 종사자 수는 47,051명으로 한 업체당 평균 종사자수가 19.1명인 것으로 나타났고, 전년도와 비교하여 눈에 띄는 인원의 차이는 아니지만, 지속적으로 성장하고 있음을 알 수 있다. 2004년도에는 종사자 100명 이상인 업체의 한 업체당 평균인원수가 증가하였음에도 불구하고, 종사자 5명 이하인 신규 업체가 늘어남에 따라 한 업체당 평균 종사자수의 증가폭이 둔화된 것으로 보인다.

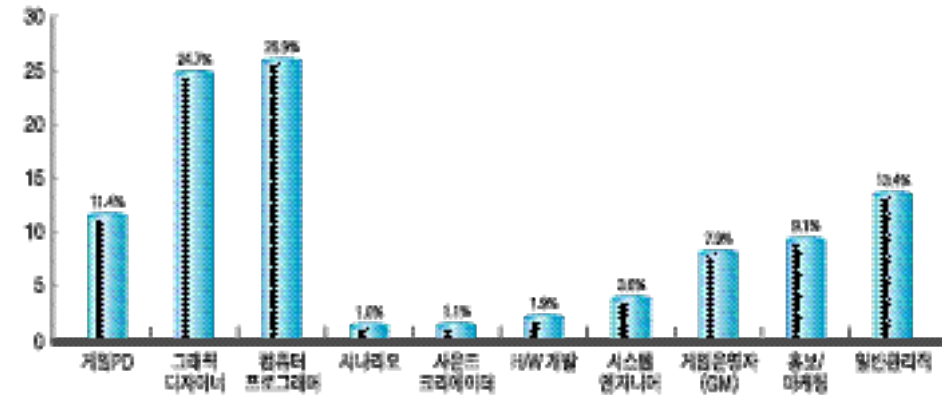
업무형태별로 종사자 현황을 살펴보면, 게임 PD, 그래픽디자이너, 컴퓨터프로그래머의 업체당 평균 인원은 증가하였고, 시나리오, 사운드크리에이터, H/W개발, 시스템엔지니어를 비롯한 홍보/마케팅, 일반관리직의 평균인원은 줄어든 것으로 나타났다. 예년의 사업을 유지하고 관리·기획하는 인력의 증가와는 반대로 2004년에는 신규업체의 증가로 인한 직접 제작과 관련된 인력의 평균인원이 많아졌음을 알 수 있다.

구체적인 업무형태별로 종사자의 분포현황을 살펴보면, 컴퓨터프로그래머가 12,187명으로 전체 중 25.9%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 그래픽디자이너 24.7%, 일반관리직 13.4%, 게임PD 11.4%, 홍보/마케팅 9.1% 등의 순서로 나타났다. 게임운영자는 전체 7.9%를

〈표 1-4-1-01〉 게임산업 업무형태별 종사자 현황

구 분	총직원수	업체당평균	구성비
게임PD	5,355	2.2	11.4%
그래픽디자이너	11,642	4.7	24.7%
컴퓨터프로그래머	12,187	4.9	25.9%
시나리오작가	454	0.2	1.0%
사운드크리에이터	494	0.2	1.1%
H/W 개발	906	0.4	1.9%
시스템엔지니어	1,685	0.7	3.6%
게임운영자(GM)	3,709	1.5	7.9%
홍보/마케팅	4,297	1.7	9.1%
일반관리직	6,322	2.6	13.4%
합계	47,051	19.1	100.0%

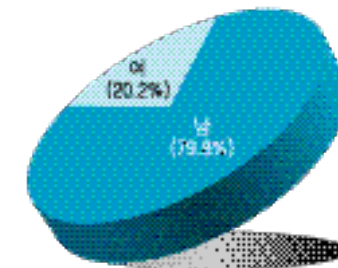
〈그림 1-4-1-01〉 업무형태별 종사자 구성



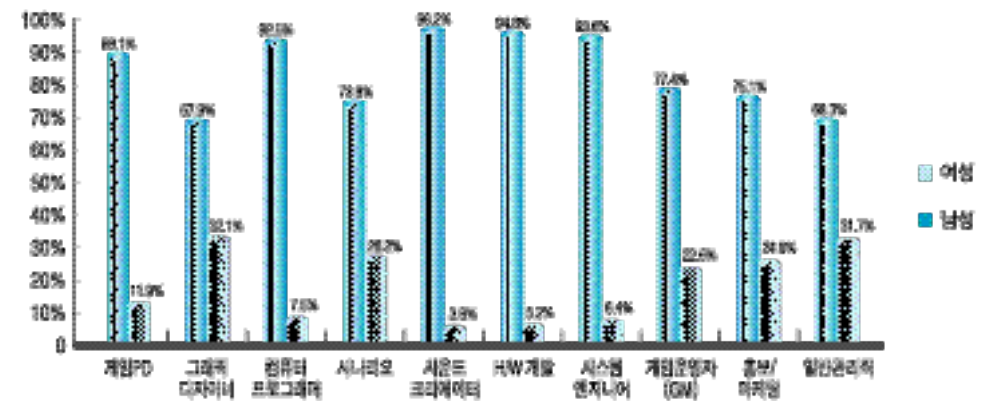
차지하는 것으로 나타나 중요성이 상당히 증가하였고, 하나의 업무 형태로 부각되고 있음을 알 수 있다.

전체 종사자를 성별로 살펴보면, 여성의 비율은 전년도 22.9%와 비교하여 상대적으로 소폭 감소한 것으로 나타났다. 이는 남성의 비율이 높은 신규업체의 증가에 따른 것으로 보인다. 직종별로 남성종사자의 비율을 살펴보면, 컴퓨터프로그래머, 사운드크리에이터, H/W 개발, 시스

〈그림 1-4-1-02〉 전체 종사자 남녀 구성



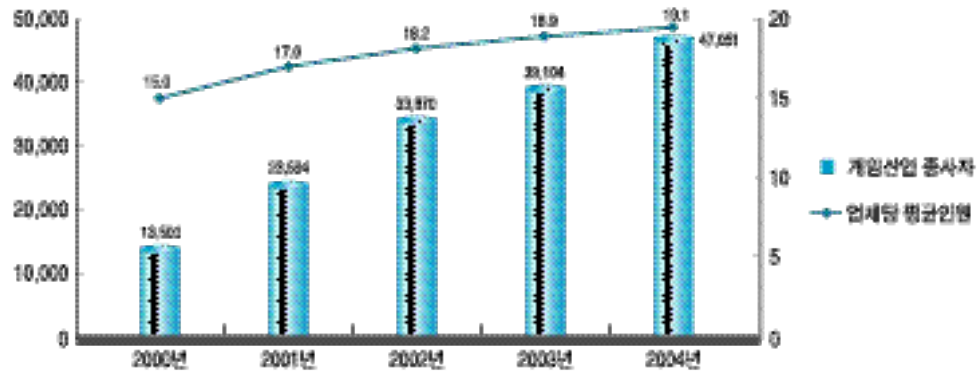
〈그림 1-4-1-03〉 업무형태별 종사자 성별 구성



2005년 게임백서

〈그림 1-4-1-04〉 연도별 게임업체 종사자 및 업체당 평균인원 추이(2000~2004년)

(단위: 명)



템엔지니어가 90% 이상으로 절대적으로 높은 비율을 차지하고 있으며, 지난해와 비교해 남성의 비율이 더 높아진 것으로 나타났다.

반면 여성 종사자의 비율을 보면, 그래픽디자이너가 32.1%, 일반관리직이 31.7%로 전년도보다 약간 감소하였고, 홍보/마케팅은 24.9%로 전년도보다 여성의 비율이 조금 증가한 것으로 나타났다. 지난해에 비해 시나리오의 경우 여성의 비율이 전년도 14.9%에서 26.2%로 상대적으로 높아졌으며, 게임산업의 한 분야를 차지하는 게임운영자의 경우 여성의 비율이 22.6%로 나타나 앞으로 여성인력 진출이 기대된다. 게임제작 분야에서 여성종사자는 여전히 그래픽디자이너에 차중되고 다양하게

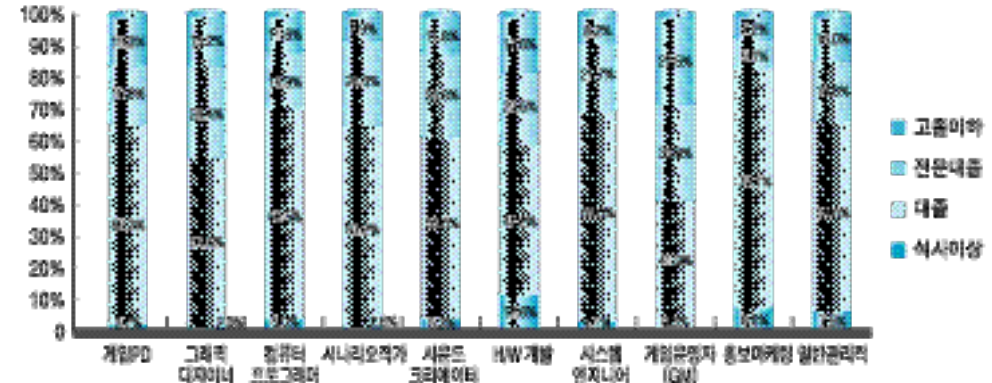
분포되지 않은 점이 특징이며, 지난해 증가세를 보여 지속적인 여성 진출에 기대를 모았던 게임PD의 여성비율은 다시 감소한 것으로 나타났다.

2 종사자 학력 및 경력별 현황

(1) 종사자 학력별 현황

게임산업 종사자의 학력 현황을 업무형태별로 살펴보면, 대학졸업생이 40%~75.1%로 전체적으로 높게 나타났다. 홍보/마케팅이 75.1%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 컴퓨터프로그래머와 시스템엔지니어가 66.5%, 66.0%로 그 비율이 높았다.

〈그림 1-4-1-05〉 직종에 따른 학력별 종사자 구성



전년도와 비교해 대학졸업생보다는 전문대졸 및 고졸이하와 석사 이상의 종사자들이 조금씩 증가하고 있는 것으로 나타났으며, 특히 게임운영자의 고졸이하의 비율이 27.5%로 눈에 띈다. 전년도와 비교했을 때 고졸이하의 경우, 그래픽디자이너가 4.8%, 시나리오와 H/W개발이 2.4%씩 증가하였고, 전문대졸의 경우, 사운드 크리에이터의 비율이 12%, 시나리오 9.9%씩 증가한 것으로 나타났다. 석사의 경우, H/W개발이 6.8%, 일반관리직 3%, 홍보/마케팅이 2.9%로 증가한 것으로 나타났다.

다음으로 게임 플랫폼별 종사자의 학력을 살펴보면 업무형태별 학력 현황에서 알 수 있듯이 대학 졸업생의 비율이 전체적으로 높게 나

타났다. 전년도와 비교하여 전문대 및 고졸이하의 비율이 상대적으로 높아졌으나, PC게임의 경우는 대졸의 비율이 상대적으로 높은 것으로 집계 되었다. 온라인게임과 아케이드게임의 경우 학력현황이 전년도와 거의 비슷하게 나타났으나, 모바일게임의 경우 전년도에 비해 전문대, 석사 이상의 비율이 증가하였고, 비디오게임의 경우 전문대, 고졸이하의 인력 비율이 증가한 것으로 나타났다. PC게임의 경우는 산업 전반적인 분위기로 구매 및 개발사 수가 모두 감소함에 따라 종사자의 전체 수도 급격하게 감소하고 있다. 현재 PC게임에 남아있는 인력들의 학력현황은 대졸자의 비율이 높음으로 보인다.

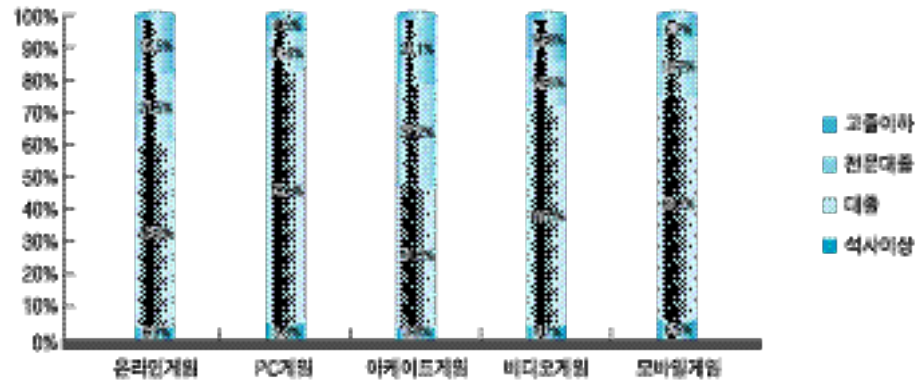
〈표 1-4-1-02〉 직종에 따른 학력별 종사자 분포

구분	게임PD	그래픽 디자이너	컴퓨터 프로그래머	시나리오	사운드 크리에이터	H/W개발	시스템 엔지니어	게임운영자 (GM)	홍보 마케팅	일반 관리직
석사이상	3.7%	2.0%	5.0%	2.6%	5.3%	12.6%	4.1%	0.3%	8.6%	7.5%
대졸	62.2%	54.5%	66.5%	63.2%	56.6%	47.2%	66.0%	41.9%	75.1%	59.6%
전문대졸	18.8%	28.4%	16.9%	26.3%	26.3%	22.6%	21.7%	30.3%	9.1%	18.8%
고졸이하	15.3%	15.2%	11.6%	7.9%	11.8%	17.6%	8.2%	27.5%	7.2%	14.0%
합계	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

〈표 1-4-1-03〉 게임 플랫폼별 종사자 학력현황

구분	석사이상	대졸	전문대졸	고졸이하	합계
온라인게임	3.9%	58.0%	21.5%	16.5%	100.0%
PC게임	5.8%	78.1%	11.6%	4.5%	100.0%
아케이드게임	3.8%	44.0%	32.2%	20.1%	100.0%
비디오게임	4.7%	68.0%	14.5%	12.8%	100.0%
모바일게임	6.5%	69.1%	18.2%	6.2%	100.0%

〈그림 1-4-1-06〉 플랫폼별 종사자 학력 구성



(2) 종사자 경력별 현황

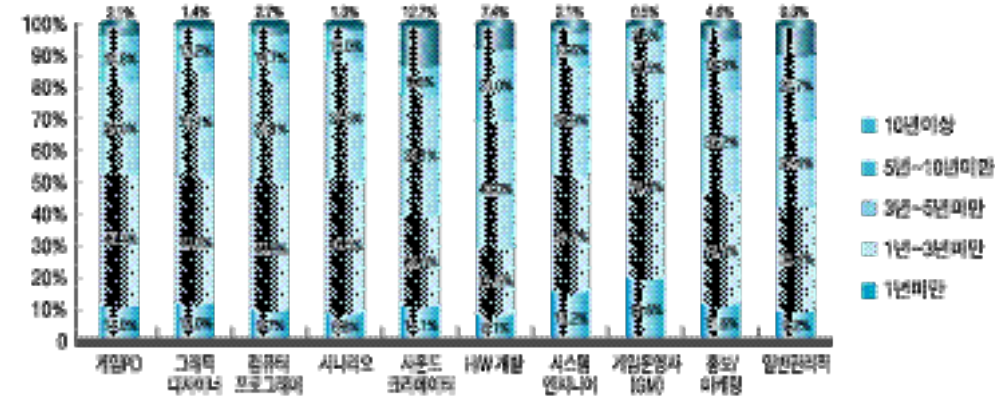
직종에 따른 종사자의 경력을 살펴보면, 전체적으로 '1~3년 미만'의 종사자 및 '3~5년 미만'의 종사자가 많은 것으로 나타났다. '1~3년 미만'의 종사자가 많은 직종을 보면, 게임운영자 56.9%, 시나리오 42.5%, 게임PD 42.1%, 컴퓨터프로그래머 40.8%, 그래픽디자이너 40.3%였다. '3~5년 미만'의 종사자의 비율이 높은 직종을 순서대로 살펴보면 H/W 개발 40.0%, 사운드크리에이터 38.1%로 나타났다. 대체적으로 '5년 이상'의 비율이 여전히 20%

에 미치지 못했지만, 그 중 '5년이상' 비율이 높게 나타난 직종은 H/W개발이 23.0%, 일반관리직 20.7%, 홍보/마케팅 16.3% 등이었다. 사운드크리에이터의 경우 '10년 이상'이 12.7%로 눈에 띄게 높아졌으며, 일반관리직의 경우 다른 직종에 비해 10년 이상이 9.3%로 비교적 높게 나타났다. 전년도와 비교하여 '3~5년 미만'의 종사자의 비율이 전체적으로 조금씩 높아졌으며, 특히 게임을 직접 제작하는 직종의 경우 '3~5년미만'의 비율이 다른 직종보다 증가한 것으로 나타났다.

〈표 1-4-1-04〉 게임 직종별 종사자 경력 현황

구분	게임PD	그래픽 디자이너	컴퓨터 프로그래머	시나리오	사운드 크리에이터	H/W 개발	시스템 엔지니어	게임운영자 (GM)	홍보 마케팅	일반 관리직
1년미만	11.0%	12.0%	9.7%	8.8%	11.1%	8.1%	15.2%	19.6%	11.6%	9.2%
1년-3년 미만	42.1%	40.3%	40.8%	42.5%	28.6%	21.5%	37.2%	56.9%	35.3%	33.4%
3년-5년 미만	29.0%	33.1%	32.1%	37.5%	38.1%	40.0%	34.9%	19.5%	32.2%	27.4%
5년-10년 미만	14.8%	13.2%	14.7%	10.0%	9.5%	23.0%	10.6%	3.5%	16.3%	20.7%
10년이상	3.1%	1.4%	2.7%	1.3%	12.7%	7.4%	2.1%	0.5%	4.6%	9.3%
합계	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

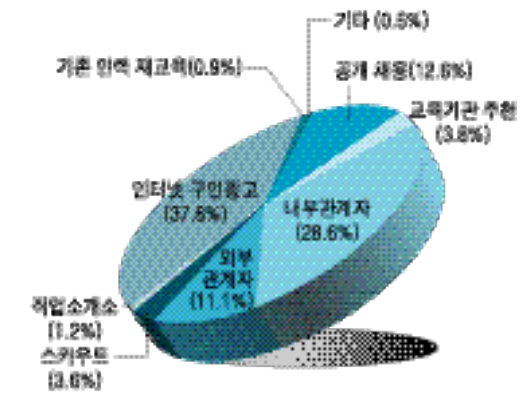
(1) 인력확보 방법

게임 산업의 인력확보 방법을 살펴보면, 인터넷 구인광고가 37.8%, 다음으로 내부관계자가 28.6%로 가장 높게 나타났다. 전년도와 비교하여 인터넷 구인광고의 비율은 비슷하게 나타났고, 내부관계자에 의한 채용의 비율이 조금 줄었지만, 게임 산업의 인력확보 방법으로는 두가지 방법이 가장 일반적임을 확인할 수 있다. 여전히 내부 또는 외부관계자를 통해 인력을 확보하는 비율이 상대적으로 높고, 수시모집 형태인 인터넷 구인광고가 높은 비율을 차지하는 것은 게임업체의 각각의 기업규모를 감안해 볼 때 효과적으로 인력을 채용하기 위한 전략으로 보인다. 공개채용의 비율이 전년도와 비교해 다소 증가하였는데, 게임업체의 규모가 큰 업체일수

록 공개채용을 선호하는 것으로 나타났다.

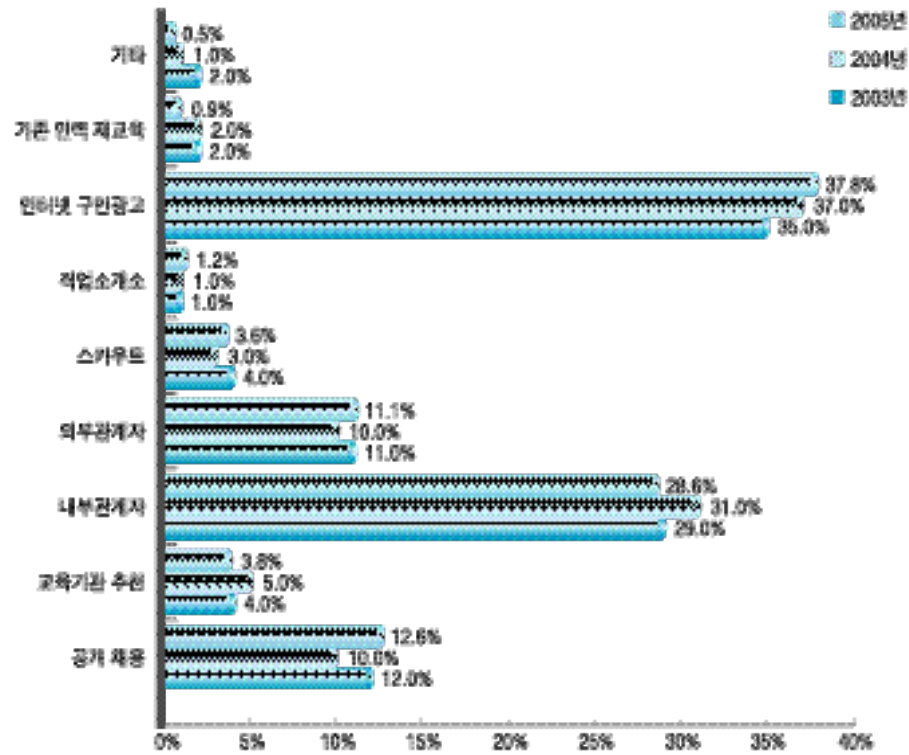
현재 게임관련 교육기관에서의 인력배출이 지속적으로 이어지고 있으나, 교육기관의 추천 비율은 전년도와 비교해 3.8%로 감소한 것으로 나타나 게임시장과 교육기관과의 긴밀한 네트워크 및 산학연계방식의 원활한 인력 교류가 필요할 것으로 보인다.

〈그림 1-4-2-01〉 게임산업 인력 확보 방법



2005년 게임백서

〈그림 1-4-2-02〉 연도별 인력확보 방안 추이



(2) 직종별 채용 경로

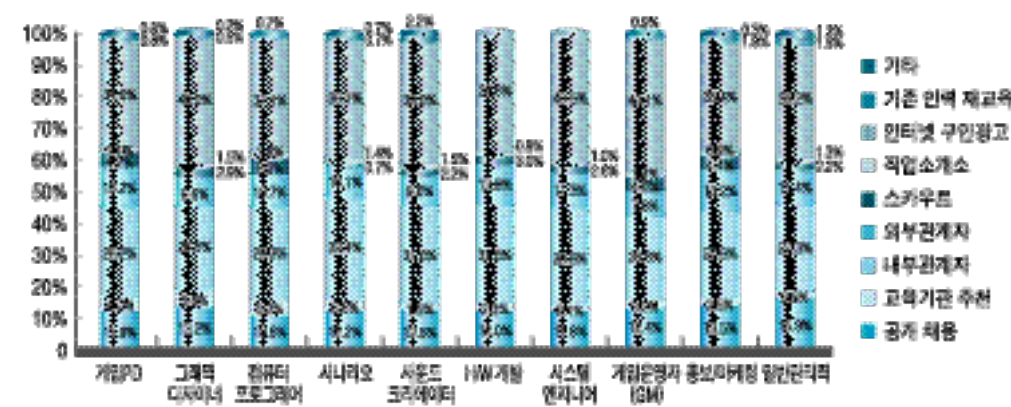
직종별 채용 경로를 살펴보면, 직종별 큰 차는 없고 전반적으로 인터넷 구인광고와 내부관

계를 통한 채용 비율이 나타났다. 특히 게임 운영자, 시스템엔지니어, 그래픽디자이너의 경우 인터넷 구인광고의 비율이 각각 43.1%,

〈표 1-4-2-01〉 직종별 채용 경로

구분	공개 채용	교육기관 추천	내부 관계자	외부 관계자	스카우트	직업 소개소	인터넷 구인광고	기본 인력재교육	기타	합계
게임PD	11.9%	4.7%	28.2%	13.2%	4.7%	1.1%	34.6%	0.8%	0.8%	100.0%
그래픽디자이너	13.2%	5.6%	26.5%	9.6%	2.9%	1.5%	40.0%	0.5%	0.2%	100.0%
컴퓨터프로그래머	10.5%	5.2%	29.3%	10.7%	5.0%	1.4%	37.1%	0.7%	0.0%	100.0%
시나리오	12.2%	3.6%	32.4%	10.1%	0.7%	1.4%	38.1%	0.7%	0.7%	100.0%
사운드크리에이터	12.5%	1.5%	31.6%	9.6%	2.2%	1.5%	39.0%	0.0%	2.2%	100.0%
H/W 개발	12.0%	2.3%	31.6%	12.8%	3.0%	0.8%	37.6%	0.0%	0.0%	100.0%
시스템엔지니어	11.8%	2.1%	30.8%	11.3%	2.6%	1.0%	40.5%	0.0%	0.0%	100.0%
게임운영자(GM)	12.4%	3.2%	26.6%	7.8%	4.6%	1.4%	43.1%	0.9%	0.0%	100.0%
홍보/마케팅	13.5%	2.5%	27.9%	13.2%	4.4%	0.9%	35.4%	1.9%	0.3%	100.0%
일반관리직	15.9%	2.5%	27.3%	11.4%	2.2%	1.3%	36.2%	1.9%	1.3%	100.0%

〈그림 1-4-2-03〉 직종별 채용 경로



40.5%, 40.0%로 높았다. 공개채용의 비율은 전반적으로 조금씩 증가하였고 홍보/마케팅의 경우는 5.5% 증가한 것으로 나타났다. 게임제작과 직접 관련된 직무보다는 일반관리직과 홍보/마케팅 인력에 대한 공개채용 비율이 상대적으로 조금 높은 것으로 보인다.

(3) 종사자 교육기간

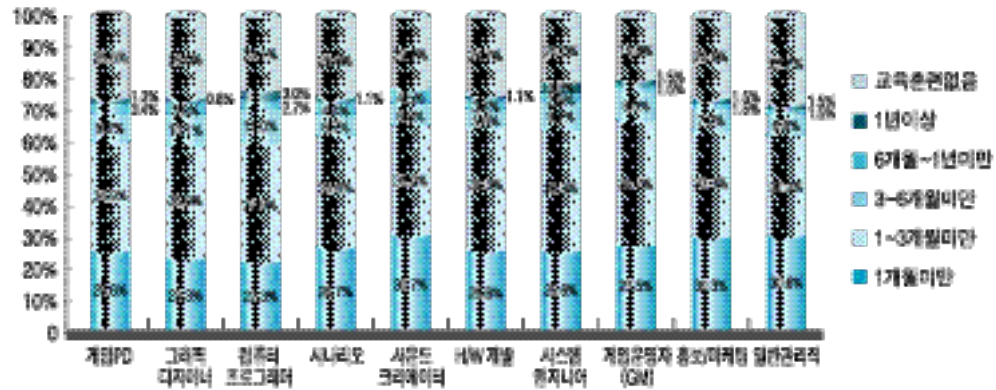
직종별 종사자 교육기간은 전체적으로 '1~3개월 미만' 이라고 응답한 비율이 30~40%로 높게 나타났다. '1개월 미만' 과 '교육훈련 없

음'의 비율이 모든 직종에서 50%이상을 차지하는 것으로 나타나 여전히 종사자를 위한 재교육 및 장기적인 교육시스템이 부재한 것으로 보이고, 전년도에 비해 교육환경이 더 열악해 진 것으로 나타났다. 노동시장에 초기 진입하기 위한 교육에 대한 관심 이외에도, 현장 업무자의 개인적 능력제고 뿐만 아니라 지속적인 게임산업의 성장을 위해 현 종사자 교육에 대한 관심과 장기적인 재교육 프로그램 마련 및 교육기회 제공이 필요하다. 그래픽디자이너와 컴퓨터프로그래머의 경우 '3~6개월 비율'이 10%이상

〈표 1-4-2-02〉 직종별 종사자 교육기간

구분	1개월미만	1~3개월미만	3~6개월미만	6개월~1년미만	1년이상	교육훈련없음	합계
게임PD	25.6%	34.9%	9.2%	3.4%	1.3%	25.6%	100.0%
그래픽디자이너	23.3%	36.0%	10.1%	3.9%	0.8%	26.0%	100.0%
컴퓨터프로그래머	22.3%	37.9%	11.0%	2.7%	3.0%	23.1%	100.0%
시나리오	26.7%	35.6%	6.7%	4.4%	1.1%	25.6%	100.0%
사운드크리에이터	30.7%	35.2%	6.8%	4.5%	0.0%	22.7%	100.0%
H/W 개발	25.8%	39.3%	5.6%	3.4%	1.1%	24.7%	100.0%
시스템엔지니어	25.6%	38.8%	9.1%	2.5%	3.3%	20.7%	100.0%
게임운영자(GM)	27.5%	39.7%	9.9%	1.5%	1.5%	19.8%	100.0%
홍보/마케팅	30.3%	33.3%	7.7%	1.5%	1.5%	25.6%	100.0%
일반관리직	30.6%	32.0%	6.8%	1.5%	1.5%	27.7%	100.0%

〈그림 1-4-2-04〉 직종별 종사자 교육기간 구성비



으로 다른 직무와 비교하여 높게 나타났지만, 전년도와 비교해 상당히 줄어든 것으로 나타났다. 게임산업 전반적으로 재교육에 비율이 감소 하였음을 다시 확인 할 수 있다.

(4) 종사자 교육방법

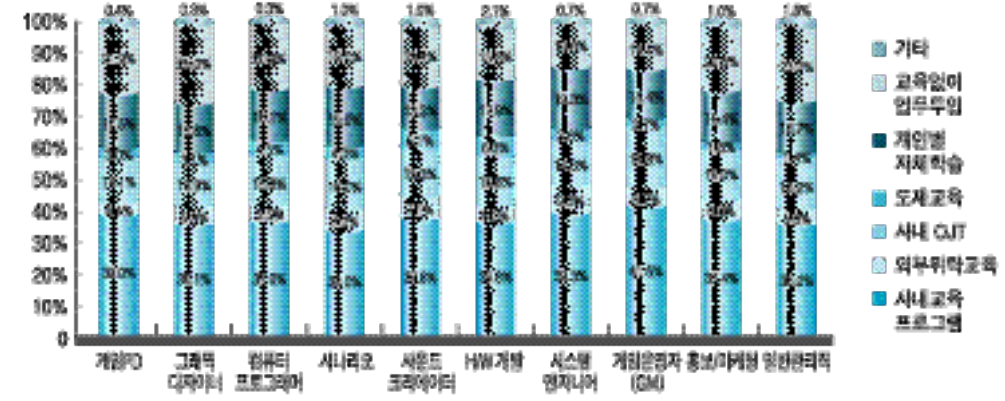
종사자 교육방법 중 가장 높은 비율은 전년도와 마찬가지로 '사내 교육 프로그램'을 통한 교육이었다. 이는 전년도와 비교해 보면, 게임별 자체학습의 비율이 줄었으며, 사내교육 프로그램의 수치가 증가한 것을 알 수 있다. 사내 OJT 비율

과 함께 고려하면 대부분이 사내 교육시스템을 이용해 종사자를 교육하고 있는 것으로 나타났다. 게임PD의 경우, 전년도는 '도제교육'이 비교적 높은 비율을 차지하였으나 올해 급격히 감소하였고 '사내교육 프로그램'을 통한 교육을 진행하는 것으로 나타났다. 업체의 종사자가 많아질수록 사내교육 프로그램에 대한 지속적인 관심과 지원이 더 늘어날 것으로 보인다. 그러나, 종사자 교육기간이나 교육방법에서 문제점으로 드러나는 것은 '교육없음'에 대한 사항이 매년 15%~25%로 다소 높은 비율을 차지한다는 것이

〈표 1-4-2-03〉 직종별 종사자 교육방법

구분 프로그램	사내교육 위탁교육	외부	사내 OJT	도제교육 자체학습	개인별 업무투입	교육 없이	기타	합계
게임PD	39.0%	4.1%	14.1%	3.0%	17.5%	21.9%	0.4%	100.0%
그래픽디자이너	36.1%	5.9%	13.9%	3.1%	15.6%	25.0%	0.3%	100.0%
컴퓨터프로그래머	37.0%	5.5%	15.8%	4.5%	16.1%	20.9%	0.3%	100.0%
시나리오	34.0%	7.0%	16.0%	4.0%	19.0%	19.0%	1.0%	100.0%
사운드크리에이터	37.8%	7.1%	15.3%	6.1%	13.3%	19.4%	1.0%	100.0%
H/W 개발	36.8%	5.3%	15.8%	6.3%	17.9%	15.8%	2.1%	100.0%
시스템엔지니어	39.3%	9.3%	14.3%	3.6%	19.3%	13.6%	0.7%	100.0%
게임 운영자 (GM)	41.6%	6.7%	18.8%	2.7%	15.4%	14.1%	0.7%	100.0%
홍보/마케팅	37.4%	6.8%	16.0%	1.8%	16.4%	20.5%	1.0%	100.0%
일반관리직	36.0%	5.0%	16.2%	1.4%	16.7%	23.0%	1.8%	100.0%

〈그림 1-4-2-05〉 직종별 종사자 교육방법 구성비



다. 이는 아직까지는 신규업체 및 소규모 업체가 많은 우리나라의 게임 산업의 현실을 보여준다. 게임 산업계의 경쟁력 제고 차원에서 종사자들의 재교육에 대한 지속적인 지원방안이 필요할 것이다.

2 직종별 필요 인력

(1) 직종별 선호 전공

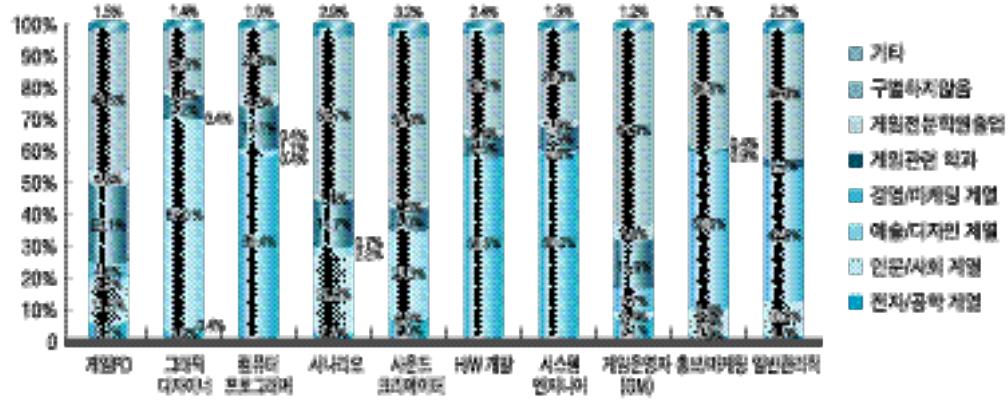
전체적으로 직종별 선호 전공에 대해 구별하지 않는다는 응답이 18.6%~61.9%로 비교적 높게 나타났고, 게임PD, 시나리오, 사운드크리

에이터, 일반관리직, 게임운영자의 경우 40%가 넘는 비율이 전공을 구별하지 않는다고 응답해, 각 직종에서의 전공에 대한 선호가 뚜렷하지 않은 것으로 나타났다. 반면 컴퓨터프로그래머, H/W 개발, 시스템엔지니어의 경우 60% 정도가 전자/공학계열을 선호하고, 그래픽디자이너의 경우 67.0%가 예술/디자인 계열을 선호하는 것으로 나타났다. 이것으로 보아 보다 전문적인 기술을 요구하는 직종의 경우 그에 맞는 전공 계열을 선호하고, 시장내 전공에 의한 직종구분이 뚜렷하게 형성되어 있는

〈표 1-4-2-04〉 직종별 선호 전공

구분	전자/공학 계열	인문/사회 계열	예술/디자인 계열	경영/마케팅 계열	게임 관련 학과	게임전문 학원출업	구별하지 않음	기타	합계
게임PD	5.7%	11.8%	2.7%	4.6%	25.1%	4.2%	44.5%	1.5%	100.0%
그래픽디자이너	2.9%	0.4%	67.0%	0.4%	7.2%	2.2%	18.6%	1.4%	100.0%
컴퓨터프로그래머	59.4%	0.4%	1.1%	0.4%	13.1%	4.2%	20.5%	1.0%	100.0%
시나리오	2.2%	25.0%	2.2%	0.7%	14.7%	1.5%	50.7%	2.9%	100.0%
사운드크리에이터	7.0%	0.8%	27.3%	0.0%	7.0%	2.3%	52.3%	3.2%	100.0%
H/W 개발	58.5%	0.0%	0.0%	0.0%	6.5%	2.4%	30.1%	2.4%	100.0%
시스템엔지니어	60.0%	0.6%	0.0%	0.0%	7.5%	1.9%	28.8%	1.3%	100.0%
게임운영자(GM)	7.1%	2.4%	0.0%	7.7%	14.9%	4.8%	61.9%	1.2%	100.0%
홍보/마케팅	1.3%	8.6%	0.4%	50.0%	0.9%	0.4%	36.6%	1.7%	100.0%
일반관리직	1.7%	10.8%	0.0%	42.9%	2.2%	0.0%	40.3%	2.2%	100.0%

〈그림 1-4-2-06〉 직종별 선호 전공 구성비



것으로 파악된다. 그리고, 홍보/마케팅과 일반 관리직의 경우 대체로 경영/마케팅 계열을 선호하는 비율이 각각 50.0%, 42.9%로 높게 나타났다. 전년도와 비교해보면 이들 모두 선호 전공에 대한 비율은 조금씩 줄어들고, 구별하지 않는다는 비율이 늘어나고 있음도 주목할 만하다.

게임관련 학과의 선호비율이 크게 증가하진 않았지만, 전년도와 비슷하게 나타나 지속적인 게임관련학과의 인력창출을 기대해 볼 수 있다.

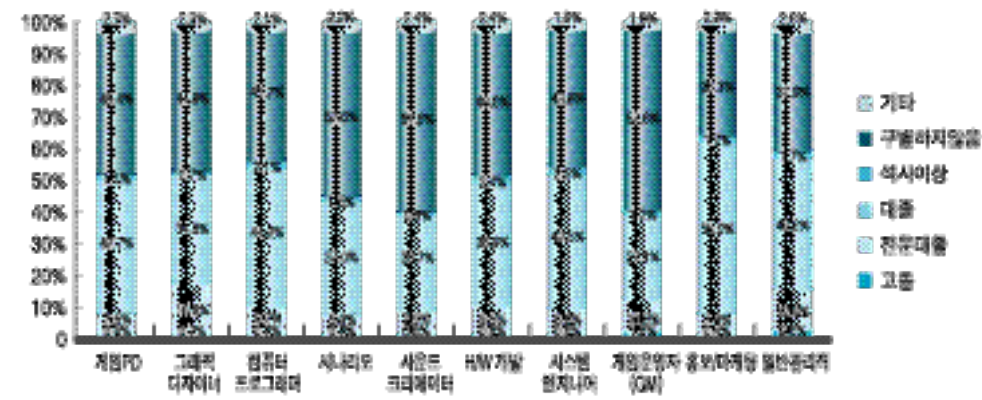
(2) 직종별 선호 학력

직종별 선호 학력에 있어서는 '구별하지 않는다'는 응답이 33.3%~57.6%로 매우 높은 비율을 보이며, 특히 시나리오, 사운드크리에이터, 게임운영자의 경우 50% 이상이 선호하는 학력을 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 전년도

〈표 1-4-2-05〉 직종별 선호 학력

구분	고졸	전문대졸	대졸	석사이상	구별하지않음	기타	합계
게임PD	0.4%	7.6%	42.7%	1.1%	45.4%	2.7%	100.0%
그래픽디자이너	0.7%	16.8%	34.8%	0.7%	44.8%	2.2%	100.0%
컴퓨터프로그래머	0.7%	9.2%	44.2%	2.1%	41.7%	2.1%	100.0%
시나리오	0.7%	5.9%	37.0%	1.5%	52.6%	2.2%	100.0%
사운드크리에이터	0.8%	7.9%	30.7%	0.8%	57.5%	2.4%	100.0%
H/W 개발	0.8%	9.5%	38.9%	2.4%	46.0%	2.4%	100.0%
시스템엔지니어	0.6%	8.8%	42.5%	2.5%	43.8%	1.9%	100.0%
게임운영자 (GM)	1.8%	10.6%	27.1%	1.2%	57.6%	1.8%	100.0%
홍보/마케팅	0.4%	7.4%	55.0%	1.7%	33.3%	2.2%	100.0%
일반관리직	2.6%	12.9%	42.2%	1.7%	37.9%	2.6%	100.0%

〈그림 1-4-2-07〉 직종별 선호 학력 구성비



보다는 줄었지만, 55%이상이 대졸이상 인력을 선호하는 것으로 나타났다. 그래픽디자이너의 경우 전년도에 비해 대졸의 선호비율이 줄어들고 전문대졸의 선호도가 크게 늘어났다. 선호학력을 구별하지 않는다는 비율과 함께 볼 때 개인의 능력 및 기술을 특화, 세분화하는 것이 중요함을 알 수 있다.

(3) 선호인력 중요 기준

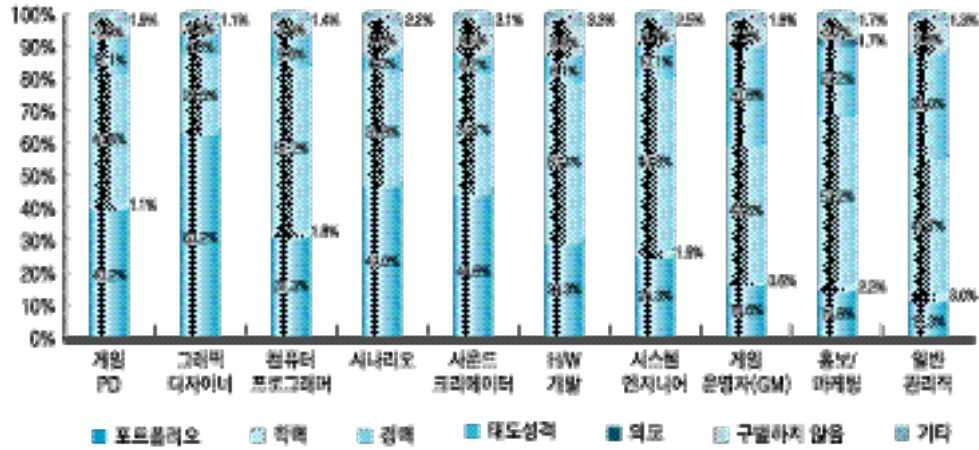
게임업체에서 선호 인력에 대한 중요한 기준을 살펴보면, 학력보다는 개인적인 능력과 경력

을 중요시함을 알 수 있다. 특히 게임제작에 대한 직무에 있어서는 포트폴리오 및 경력이 중요한 기준으로 각각 40%이팍의 높은 비율을 차지하였고, 특히 그래픽디자이너의 경우 포트폴리오가 63.2%로 매우 높게 나타났다. 컴퓨터프로그래머, 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 그 차지하는 비율이 전무함을 알 수 있다.

〈표 1-4-2-06〉 선호인력 중요 기준

구분	포트폴리오	학력	경력	태도 성격	외모	구별하지않음	기타	합계
게임PD	40.2%	1.1%	40.6%	11.1%	0.0%	5.0%	1.9%	100.0%
그래픽디자이너	63.2%	0.0%	24.6%	6.8%	0.0%	4.3%	1.1%	100.0%
컴퓨터프로그래머	31.3%	1.8%	51.2%	9.6%	0.0%	4.6%	1.4%	100.0%
시나리오	47.0%	0.0%	35.8%	6.0%	0.0%	9.0%	2.2%	100.0%
사운드크리에이터	44.6%	0.0%	37.7%	6.2%	0.0%	8.5%	3.1%	100.0%
H/W 개발	29.3%	0.0%	50.4%	8.1%	0.0%	8.9%	3.3%	100.0%
시스템엔지니어	25.3%	1.9%	53.8%	10.1%	0.0%	6.3%	2.5%	100.0%
게임운영자 (GM)	16.6%	0.6%	42.6%	30.8%	0.0%	7.7%	1.8%	100.0%
홍보/마케팅	14.8%	2.2%	52.2%	22.2%	1.7%	5.2%	1.7%	100.0%
일반관리직	11.3%	3.0%	41.7%	33.0%	0.0%	9.6%	1.3%	100.0%

〈그림 1-4-2-08〉 선호인력 중요 기준 구성



(4) 직종/직급별 필요인력

게임 업체들의 신규 인력 채용 시기를 살펴보면, '수시'로 모집한다는 비율이 58.2%로 가장 높았으며, 이는 전년도와 비슷한 수준이다. 그 다음으로는 1사분기의 채용 비율이 18.3%로 높게 나타났다. 1사분기의 경우 전년도와 비교해 감소하였으며, 그 외 분기의 비율이 조금씩 증가하였다. 월별로 채용시기를 살펴보면 수시를 제외하면 3월 채용비율이 12.7%로 가장 높게 나타나 정규학기가 끝나는 시기와 졸업이라는 시기가 맞물려 인력채용이 많이 이루어지고 있음을 알 수 있다.

다음으로 직종별 필요 인력 현황을 살펴보면,

대부분의 직종의 경우 사원급과 대리급의 필요 인력이 높은 비율로 나타났다. 그 중에서 그래픽 디자이너, 시나리오, 사운드 크리에이터, 시스템 엔지니어, 게임운영자의 경우는 필요인력의 80% 이상이 사원급과 대리급인 것으로 나타났으며, 특히 시나리오의 경우 90.8%로 높게 나타났다. 게임운영자의 경우에는 사원급 필요인력 비율이 61.8%로 매우 높았다.

부·차장급의 인력을 필요로 하는 경우에는 대부분 5%로 내외로 낮은 수치를 보이는데 반해, 게임PD, H/W개발, 홍보/마케팅, 일반관리직의 경우 10%이상으로 다른 직종에 비해 부·차장급의 인력을 필요로 하는 비율이 높게 나타

〈표 1-4-2-07〉 인력 채용 시기(분기별)

구분	1분기	2분기	3분기	4분기	수시	합계
채용비율	18.3%	9.6%	5.9%	8.0%	58.2%	100.0%

〈표 1-4-2-08〉 인력 채용 시기(월별)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	수시	합계
채용비율	1.9%	3.7%	12.7%	4.6%	2.8%	2.2%	1.5%	0.9%	3.4%	4.0%	1.9%	2.2%	58.2%	100.0%

〈표 1-4-2-09〉 직종별 필요인력 현황

직급 \ 직종	게임PD	그래픽 디자이너	컴퓨터 프로그래머	시나리오	사운드 크리에이터	H/W개발	시스템 엔지니어	게임운영자 (GM)	홍보 마케팅	일반 관리직
사원급	36.3%	57.7%	43.5%	43.1%	42.6%	39.1%	38.0%	61.8%	28.8%	43.3%
대리급	30.6%	30.5%	33.2%	47.7%	44.7%	37.0%	49.3%	25.7%	37.3%	25.5%
과장급	23.0%	9.1%	17.1%	6.2%	4.3%	13.0%	9.9%	10.5%	22.2%	13.5%
부·차장급	10.1%	2.8%	6.2%	3.1%	8.5%	10.9%	2.8%	2.0%	11.8%	17.7%
합계	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

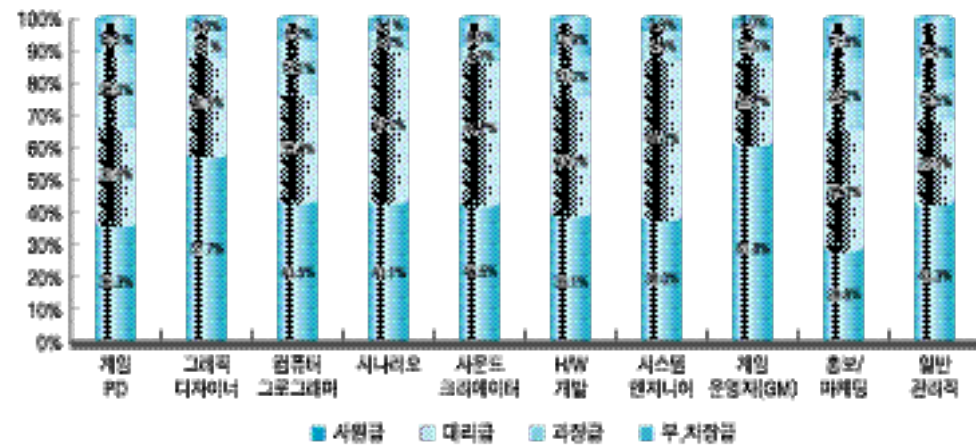
났다. 특히 일반관리직의 경우 17.7%로 높게 나타나 관리 경영 분야에서 전체적인 조정 역할을 하는 위치의 인력이 필요한 것으로 나타났고, 전년도에 비해 비율이 증가하였다.

직종별 수요 인력 비중을 살펴보면 현재 게임 산업에서 가장 필요한 인력은 지난해에 이어 컴퓨터프로그래머로 28%를 차지했고, 그 다음으로 그래픽디자이너 23.1%, 게임PD 12.4%, 홍보/마케팅 10.6%의 순으로 나타났다. 컴퓨터프로그래머와 그래픽디자이너의 경우 매년 비슷하게 나타나는 것으로, 이를 해결하기 위한 구조적인 조치가 필요한 것으로 보인다. 홍보/마케팅의 경우 수요인력 비중을 전년도에 비해 4%정도 감소한 것으로 나타났다.

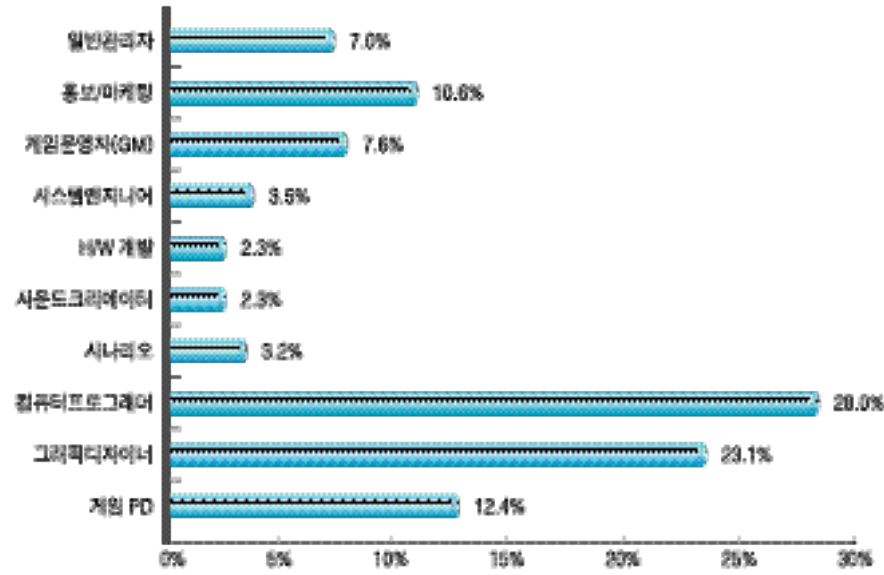
(5) 플랫폼별 필요인력 현황

플랫폼별 필요인력 현황을 보면, 대부분의 플랫폼에서 사원급의 인력을 가장 필요로 하는 것으로 나타났다. 각 플랫폼별로 살펴보면, 온라인게임의 경우 사원급의 인력 수요가 전년도에 비해 12%증가하여 47.6%로 나타났고, 과장급의 수요는 줄어들어 신규인력의 수요가 높음을 알 수 있다. PC게임의 경우 부·차장급의 비율이 2.6%에 불과했던 것이 비해 6.8% 증가하여 9.4%로 높게 나타났고, 아케이드게이의 경우에도 과장급, 부·차장급의 비율이 높게 나타나 전체적인 맥락에서 흐름을 조정할 수 있는 인력을 필요로 함을 알 수 있다. 모바일게임의 경우 신규인력의 수요는 조금 줄어들었고, 대리급의

〈그림 1-4-2-09〉 직종별 필요인력 구성



〈그림 1-4-2-10〉 직종별 수요인력 비중

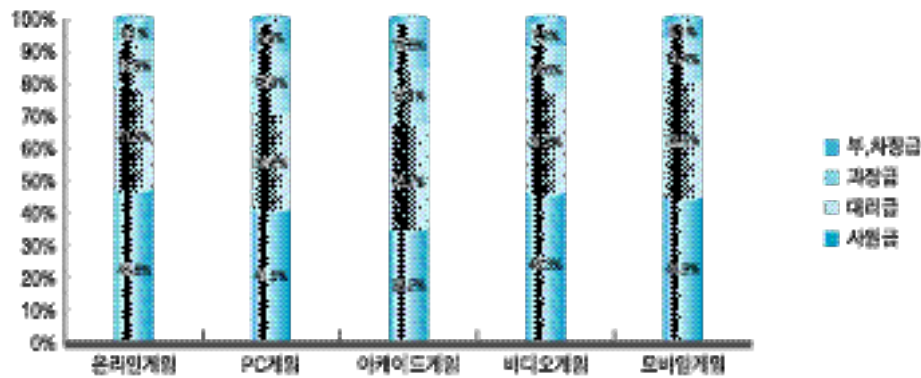


인력수요가 36.6%로 크게 증가하여 신규보다는 어느 정도 경력을 갖춘 실무직의 수요가 비교적 높은 것으로 볼 수 있다.

플랫폼별 직종에 따른 필요인력 현황을 살펴 보면, 전반적으로 그래픽디자이너와 컴퓨터프로그래머 인력을 상당히 필요로 하는 것으로 나타나고 있다. 신규업체가 늘어남에 따른 게임제

작 관련 인력에 대한 수요가 더 높은 것으로 짐작된다. 온라인게임, 비디오게임, 모바일게임의 경우 게임PD의 필요인력비율이 그 다음으로 나타났으며, PC게임의 경우에는 홍보/마케팅 인력이 22.6%로 타 플랫폼에 비해 높게 나타났다. 전년도에 감소하는 경향을 보였던 일반관리직의 경우 비디오게임에서는 필요인력의 비율

〈그림 1-4-2-11〉 플랫폼별 필요인력 구성



〈표 1-4-2-10〉 플랫폼별 필요인력 현황

	사원급	대리급	과장급	부차장급	합계
온라인게임	47.6%	31.4%	14.9%	6.1%	100.0%
PC게임	41.5%	30.2%	18.9%	9.4%	100.0%
아케이드게임	35.2%	33.2%	17.1%	14.6%	100.0%
비디오게임	46.3%	31.7%	14.6%	7.3%	100.0%
모바일게임	44.9%	36.6%	13.4%	5.1%	100.0%

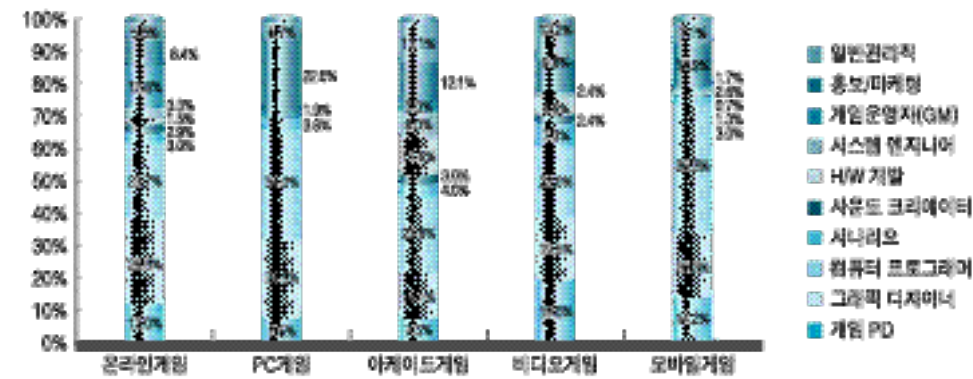
이 증가하였고, PC게임은 계속 감소했음을 보여준다. 그 외 필요인력 현황은 전년도와 비교해 큰 변동 없이 비슷한 것으로 나타났다.

3. 직종별 인력 확보 어려움 요인

업체가 인력을 확보하는 과정에서 겪는 어려움의 요인은 '경력직졸 자질부족'이 26.5%, '인력정보부족'이 19.9%, '저임금 회피'가 17.7%

로 높게 나타났다. 다음으로는 '정규직 자질부족' 9.1%, '학원졸업생 자질부족' 4.3%, '정규졸업생 부족' 4.2% 순으로 나타났다. 전년도와 비교하여 보면 '경력직 자질부족'은 여전히 높은 비율로 나타났으며, 인력 확보를 위한 '인력정보 부족'이 크게 증가한 것으로 나타났다. 경력직 자질 부족에 대해서는 여전히 해결되지 않고 심각한 문제점으로 나타나고 있어 이를 위한 특별교육프로그램 및 재교육 프로그램 마련이

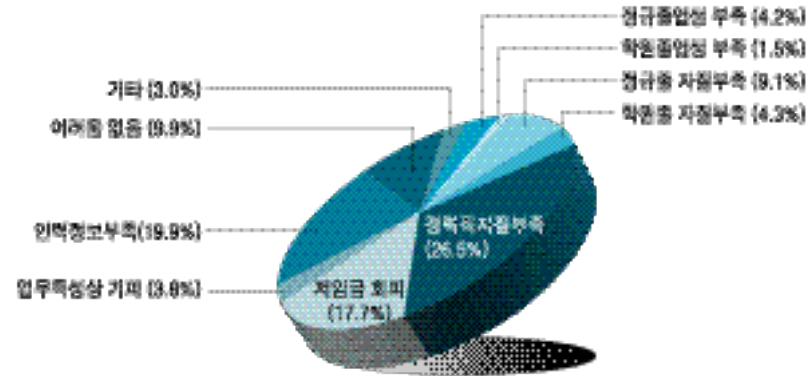
〈그림 1-4-2-12〉 플랫폼별 직종에 따른 필요인력 구성



〈표 1-4-2-11〉 플랫폼별 직종에 따른 필요인력 현황

	게임 PD	그래픽 디자이너	컴퓨터 프로그래머	시나리오	사운드 크리에이터	HW 개발	시스템 엔지니어	게임 운영자 (GM)	홍보 마케팅	일반관리직	합계
온라인게임	12.0%	26.5%	23.7%	3.0%	2.9%	1.5%	3.3%	12.8%	8.4%	5.8%	100.0%
PC게임	7.5%	24.5%	34.0%	3.8%	0.0%	0.0%	0.0%	1.9%	22.6%	5.7%	100.0%
아케이드게임	7.5%	14.1%	23.6%	4.0%	3.0%	11.6%	8.0%	3.0%	12.1%	13.1%	100.0%
비디오게임	19.5%	19.5%	22.0%	7.3%	2.4%	4.9%	2.4%	0.0%	9.8%	12.2%	100.0%
모바일게임	14.2%	20.2%	36.3%	3.0%	1.3%	0.7%	2.6%	1.7%	12.9%	7.1%	100.0%

〈그림 1-4-2-13〉 업체의 인력확보 어려움 요인

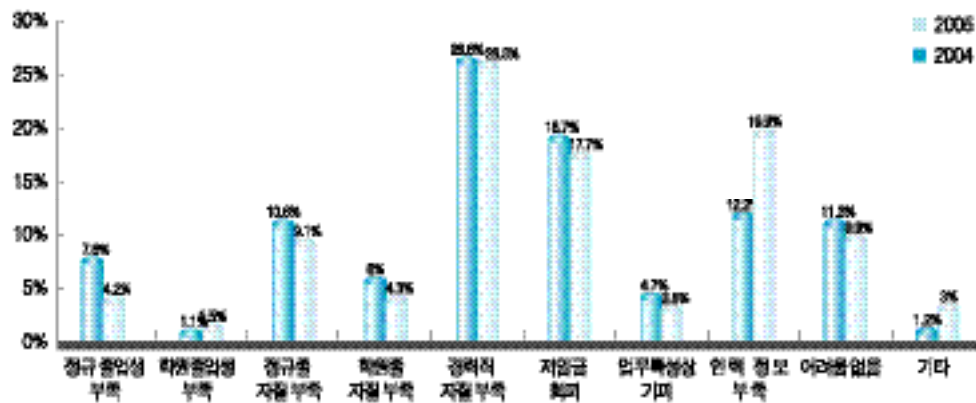


시급함을 보여준다. 앞서 교육 방법 및 기간에서 언급했듯이 현재 우리나라의 소규모 게임업체가 많은 것을 감안하여 정책적으로 고급 인력화를 통한 게임산업 경쟁력 제고를 위해 보다 체계적인 지원 방안이 필요하다.

졸업생 및 학원생의 신규 인력 부족에 대해서는 그 비율이 감소하여 인력의 양적인 측면에서 어느 정도 시장형성이 이루어졌지만, 그 인력에 대한 정보제공이나 인력의 질적 측면에서 아직까지 많이 부족한 것으로 나타났다. 이를 위해 인력과 업체를 이어줄 수 있는 인력교류 및 정보제공의 장을 마련함과 동시에 질적인 측면을

강화시키는데 초점을 뒀야 할 것이다. 직종별로 인력확보의 어려움을 살펴보면 모든 직종에서 경력적 자질 부족이 단연 높게 나타났다. 특히 게임프로그래머의 경우 그 비율이 가장 높게 나타났는데, 업계에서 현재 가장 수요가 높은 인력이라는 점에서 인력확보에 상당한 어려움이 가중될 것으로 보인다. 게임산업의 전반적인 차원에서 인력 창출과 더불어 그 인력의 질적 유지를 위한 재교육 프로그램 마련의 시급함을 재차 확인 할 수 있다. 그 다음으로는 저임금 회피 및 인력 정보 부족으로 나타났는데, 그래픽디자이너의 경우 필요인력 수요와 더

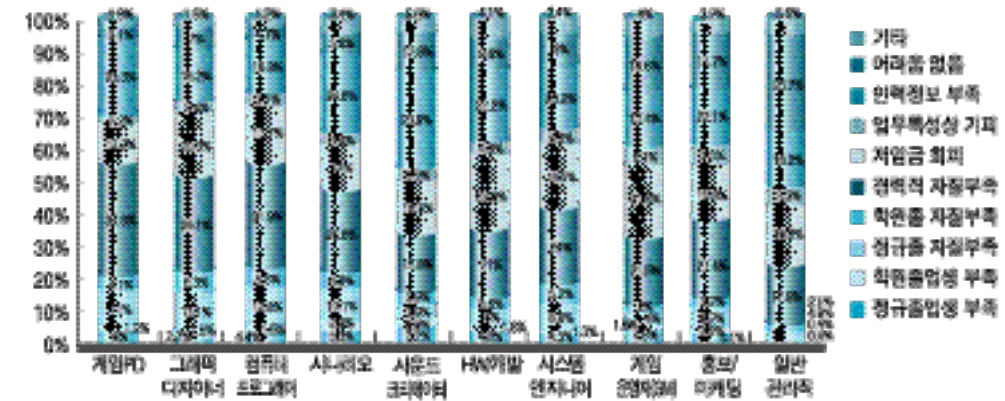
〈그림 1-4-2-14〉 연도별 인력확보 어려움 요인



〈표 1-4-2-12〉 직종별 인력확보 어려움 요인

직종	정규졸업생 부족	학원졸업생 부족	정규졸 자질 부족	학원졸 자질 부족	경력적 자질 부족	저임금 회피	업무특성상 기회	인력 정보 부족	어려움 없음	기타	합계
게임PD	6.0%	1.2%	11.0%	4.1%	34.5%	12.7%	2.2%	23.3%	3.1%	1.9%	100.0%
그래픽디자이너	2.7%	1.5%	13.1%	6.3%	29.1%	20.3%	2.4%	16.2%	7.0%	1.5%	100.0%
컴퓨터프로그래머	4.4%	1.6%	12.8%	5.8%	31.9%	17.7%	3.7%	16.3%	4.7%	1.2%	100.0%
시나리오	5.3%	2.9%	10.1%	4.8%	25.6%	14.0%	3.4%	24.6%	5.8%	3.4%	100.0%
사운드크리에이터	7.2%	2.8%	3.9%	3.9%	17.8%	18.3%	3.9%	23.9%	12.8%	5.6%	100.0%
H/W개발	4.8%	1.8%	6.0%	3.6%	21.0%	22.2%	4.8%	22.2%	9.6%	4.1%	100.0%
시스템엔지니어	4.3%	1.3%	8.6%	5.2%	24.0%	18.5%	5.6%	20.2%	9.0%	3.4%	100.0%
게임 운영자(GM)	4.9%	1.6%	4.0%	2.0%	21.5%	21.9%	6.1%	17.4%	16.6%	4.0%	100.0%
홍보/마케팅	4.1%	0.9%	8.2%	3.2%	27.4%	15.8%	3.5%	22.1%	11.7%	3.2%	100.0%
일반 관리직	0.4%	0.4%	4.9%	2.1%	17.9%	18.6%	5.3%	18.2%	26.7%	5.6%	100.0%

〈그림 1-4-2-15〉 직종별 인력확보 어려움 요인



불어 저임금 회피에 대한 비율이 높은 것으로 필요인력 수요와 인력확보 차원간에 상당한 괴리가 발생하고 있음을 알 수 있다. 일반관리직의 경우 '어려움이 없다'는 응답이 26.7%로 가장 높게 나타나 다른 직종과 다르게 인력의 수요 및 공급이 어느정도 워할함을 알 수 있다.

4. 직종별 수요

(1) 직종별 수요증감 전망

향후 3년간의 인력수요 증감에 대한 조사 결과를 살펴보면, 전체적으로 '변화 없을 것'이라

고 응답한 비율이 가장 높았으며, 게임PD, 그래픽디자이너, 컴퓨터프로그래머, 홍보/마케팅의 경우 '20~30% 증가할 것'이라는 비율도 40%이상으로 높게 나타났다. 컴퓨터프로그래머의 경우 현재 필요인력의 수요가 높은 만큼 '50%이상 증가할 것'이라는 전망이 11.6%로 타직종에 비해 높게 나타났다. 이러한 수요증감 전망 및 필요인력 등의 비율을 볼 때 게임산업의 지속적인 성장을 예측할 수 있다.

반면 '50%이상 감소' 할 것이라는 전망에 대해서는 직종별로 거의 차이 없이 2~3% 정도로 나타났다으며, '20~30% 감소'에 대한 전망은 사

〈표 1-4-2-13〉 직종별 인력 수요증감 전망

구 분	50%이상 감소	20-30% 감소	변화 없음	20-30% 증가	50%이상 증가	합 계
게임PD	2.0%	4.3%	43.4%	43.8%	6.6%	100.0%
그래픽 디자이너	2.6%	6.3%	36.8%	48.0%	6.3%	100.0%
컴퓨터프로그래머	2.6%	3.7%	34.3%	47.8%	11.6%	100.0%
시나리오	3.3%	5.3%	53.9%	32.2%	5.3%	100.0%
사운드크리에이터	2.1%	9.1%	65.7%	18.9%	4.2%	100.0%
H/W개발	2.9%	6.6%	70.1%	17.5%	2.9%	100.0%
시스템엔지니어	3.0%	7.3%	61.8%	23.0%	4.8%	100.0%
게임운영자(GM)	2.3%	5.8%	52.6%	32.4%	6.9%	100.0%
홍보/마케팅	1.4%	4.5%	47.7%	41.9%	4.5%	100.0%
일반관리직	2.8%	7.3%	68.8%	19.7%	1.4%	100.0%

사운드크리에이터, 시스템엔지니어, 일반관리직이 다른 직종에 비해 높게 나타났다. H/W개발과 더불어 위의 사운드크리에이터, 시스템엔지니어, 일반관리직은 '변화없음'이라는 응답이 60~70%정도로 높게 나타났다.

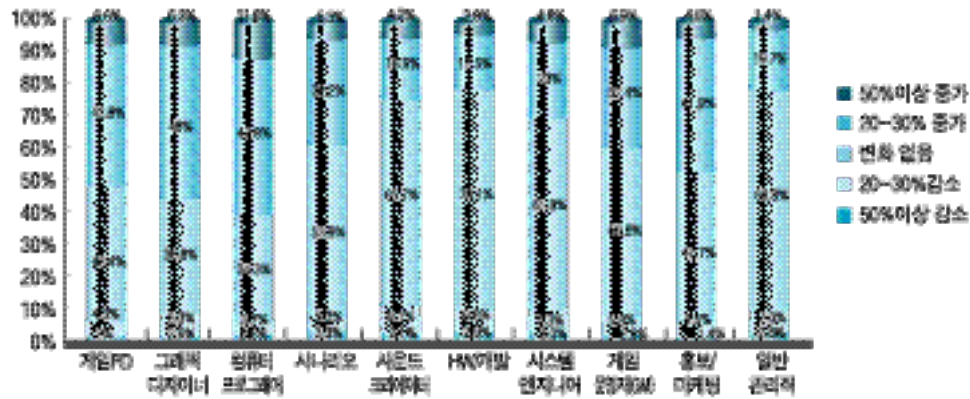
(2) 플랫폼별 수요증감 전망

온라인 게임분야의 직종별 인력 수요증감 전망을 살펴보면 역시 전체적으로 '변화없음'과 '20~30% 증가'의 비율이 가장 높고, 온라인 게임은 산업의 지속적인 성장 분위기와 해외 수출 다각화에 대한 기대로 상당히 긍정적인 성장 전망을 예측 할 수 있다. 세부 직종별로는 그래픽

디자이너의 경우 '20~30% 증가'의 비율이 50.4%로 높게 나타났고, 게임PD, 컴퓨터프로그래머, 게임운영자의 경우 각각 46.6%, 48.4%, 43.6%가 '20~30%증가' 하리라 전망하였다. 특히 컴퓨터프로그래머의 경우 '50% 이상 증가' 하리라는 기대가 11.5%로 높게 나타났으며, 이는 전년도와 비교하여 비슷한 결과로 지속적인 성장 흐름과 온라인게임 발전에 대한 기대심리가 계속됨을 알 수 있다.

PC게임의 경우 전년도와 마찬가지로 '변화없음'에 대한 응답이 압도적으로 나타났다. 타 분야의 성장과는 반대로 PC게임 시장의 하락세에 상당히 위축된 심리가 반영된 것으로 보인다.

〈그림 1-4-2-16〉 직종별 인력 수요증감 전망



〈표 1-4-2-14〉 온라인게임 직종별 인력 수요증감 전망

구 분	50%이상 감소	20-30% 감소	변화 없음	20-30% 증가	50%이상 증가	합 계
게임PD	1.7%	5.2%	40.5%	46.6%	6.0%	100.0%
그래픽 디자이너	3.3%	7.3%	33.3%	50.4%	5.7%	100.0%
컴퓨터프로그래머	3.3%	2.5%	34.4%	48.4%	11.5%	100.0%
시나리오	4.2%	7.0%	50.7%	32.4%	5.6%	100.0%
사운드크리에이터	1.5%	8.8%	61.8%	22.1%	5.9%	100.0%
H/W개발	1.6%	6.6%	70.5%	19.7%	1.6%	100.0%
시스템엔지니어	2.5%	8.6%	59.3%	25.9%	3.7%	100.0%
게임운영자(GM)	2.1%	4.3%	41.5%	43.6%	8.5%	100.0%
홍보/마케팅	2.0%	2.9%	52.0%	39.2%	3.9%	100.0%
일반관리직	2.0%	6.1%	73.7%	18.2%	0.0%	100.0%

다. 특히 사운드크리에이터와 H/W개발에 있어 100% 변화없을 것이라고 응답하였다. 또한 시스템엔지니어나 일반관리직에 대해서 각각 85.7%, 84.6%가 변화없을 것이라고 응답하여 향후 3년간 PC게임 시장의 인력수요에 거의 변화가 없을 것으로 보인다. 반면 그래픽디자이너와 컴퓨터프로그래머의 경우 '20~30% 증가'에 대해 41.7%, 25%로 나타났고, 컴퓨터프로그래머의 경우 '50%이상 증가' 하리라는 응답이 33.3%로 나타나 PC게임시장에서 그래픽디자이너와 컴퓨터프로그래머의 인력이 다소 증가할 것으로 보인다.

아케이드게임의 직종별 인력 수요증감 전망을 살펴보면, 전체적으로 '변화없음'과

'20~30% 증가'에 대한 응답이 높게 나타났지만, '50%이상 감소'에 대한 비율이 타 플랫폼보다 높게 나타났다. 이는 아케이드게임 산업에 대한 향후 조심스러운 기대와 부정적 전망이 서로 대립되고 있음을 짐작할 수 있다. 세부직무별로 보면 그래픽디자이너와 컴퓨터프로그래머의 경우 '20~30% 증가' 하리라는 응답이 50%, 52%로 나타났고, 다른 직무의 경우 '변화없음'이 높게 나타났다. 홍보/마케팅을 제외하고 '50%이상' 감소하리라는 전망이 약 10% 정도로 다른 분야에 비해 상당히 높은 응답율을 보였다.

비디오게임의 경우 인력수요 증감에 대한 전망은 '변화없음'과 '20~30%'에 집중되어 있다. 현재 시장이 점차 개척·형성되고 있는 가

〈표 1-4-2-15〉 PC게임 직종별 인력 수요증감 전망

구 분	50%이상 감소	20-30% 감소	변화 없음	20-30% 증가	50%이상 증가	합 계
게임PD	0.0%	7.1%	64.3%	21.4%	7.1%	100.0%
그래픽 디자이너	0.0%	0.0%	58.3%	41.7%	0.0%	100.0%
컴퓨터프로그래머	0.0%	0.0%	41.7%	25.0%	33.3%	100.0%
시나리오	0.0%	0.0%	75.0%	25.0%	0.0%	100.0%
사운드크리에이터	0.0%	0.0%	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%
H/W개발	0.0%	0.0%	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%
시스템엔지니어	0.0%	0.0%	85.7%	14.3%	0.0%	100.0%
게임운영자(GM)	0.0%	0.0%	71.4%	28.6%	0.0%	100.0%
홍보/마케팅	0.0%	0.0%	58.3%	33.3%	8.3%	100.0%
일반관리직	0.0%	0.0%	84.6%	15.4%	0.0%	100.0%

운데 다른 플랫폼과 비교하여 높은 성장이 예상된다. 특히 컴퓨터프로그래머의 경우 20~30% 증가라는 응답이 37.5%, '50%이상 증가'라는 응답이 25%로 인력에 대한 수요와 성장의 기대가 높은 것으로 나타났다.

모바일게임에 대해서도 타 플랫폼과 마찬가지로 '변화없음'과 20~30% 증가의 응답이 높게 나타났다. 게임PD, 그래픽디자이너, 컴퓨터프로그래머, 홍보/마케팅의 경우 '20~30% 증가'의 응답이 40%이상으로 높게 나타났고,

〈표 1-4-2-16〉 아케이드게임 직종별 인력 수요증감 전망

구분	50%이상 감소	20~30% 감소	변화 없음	20~30% 증가	50%이상 증가	합계
게임PD	9.5%	0.0%	66.7%	19.0%	4.8%	100.0%
그래픽 디자이너	8.3%	0.0%	33.3%	50.0%	8.3%	100.0%
컴퓨터프로그래머	8.0%	0.0%	32.0%	52.0%	8.0%	100.0%
시나리오	12.5%	6.3%	56.2%	18.8%	6.3%	100.0%
사운드크리에이터	12.5%	0.0%	68.7%	18.8%	0.0%	100.0%
H/W개발	10.0%	5.0%	45.0%	30.0%	10.0%	100.0%
시스템 엔지니어	10.0%	0.0%	50.0%	30.0%	10.0%	100.0%
게임운영자(GM)	14.3%	0.0%	57.1%	21.4%	7.1%	100.0%
홍보/마케팅	4.3%	4.3%	39.1%	43.5%	8.7%	100.0%
일반관리직	8.0%	4.0%	56.0%	32.0%	0.0%	100.0%

〈표 1-4-2-17〉 비디오게임 직종별 인력 수요증감 전망

구분	50%이상 감소	20~30% 감소	변화 없음	20~30% 증가	50%이상 증가	합계
게임PD	0.0%	0.0%	37.5%	50.0%	12.5%	100.0%
그래픽 디자이너	0.0%	0.0%	37.5%	62.5%	0.0%	100.0%
컴퓨터프로그래머	0.0%	0.0%	37.5%	37.5%	25.0%	100.0%
시나리오	0.0%	0.0%	66.7%	33.3%	0.0%	100.0%
사운드크리에이터	0.0%	16.7%	66.7%	0.0%	16.7%	100.0%
H/W개발	0.0%	20.0%	60.0%	20.0%	0.0%	100.0%
시스템 엔지니어	0.0%	20.0%	60.0%	0.0%	20.0%	100.0%
게임운영자(GM)	0.0%	16.7%	83.3%	0.0%	0.0%	100.0%
홍보/마케팅	0.0%	12.5%	50.0%	37.5%	0.0%	100.0%
일반관리직	0.0%	25.0%	75.0%	0.0%	0.0%	100.0%

〈표 1-4-2-18〉 모바일게임 직종별 인력 수요증감 전망

구분	50%이상 감소	20~30% 감소	변화 없음	20~30% 증가	50%이상 증가	합계
게임PD	1.1%	4.3%	38.0%	48.9%	7.6%	100.0%
그래픽 디자이너	1.0%	7.3%	39.6%	43.8%	8.3%	100.0%
컴퓨터프로그래머	1.0%	7.3%	34.4%	49.0%	8.3%	100.0%
시나리오	0.0%	4.1%	51.0%	38.8%	6.1%	100.0%
사운드크리에이터	0.0%	13.3%	64.4%	20.0%	2.2%	100.0%
H/W개발	2.3%	7.0%	76.7%	11.6%	2.3%	100.0%
시스템 엔지니어	2.0%	8.0%	68.0%	18.0%	4.0%	100.0%
게임운영자(GM)	0.0%	10.0%	64.0%	20.0%	6.0%	100.0%
홍보/마케팅	0.0%	6.8%	42.5%	46.6%	4.1%	100.0%
일반관리직	2.9%	10.1%	60.9%	21.7%	4.3%	100.0%

그외 직종에 대해서는 '변화없음'의 응답이 높게 나타났다. 모바일게임의 경우 고사양의 휴대폰 단말기의 확산과 더불어 모바일게임의 성장을 기대하는 것으로 예측되며, 이와 함께 고사양의 다양한 모바일게임 개발을 위한 게임제작과 관련된 직종의 인력에 대한 기대가 높은 것으로 보인다.

5. 게임인력의 수급 전망

게임업체가 필요로 하는 인력에 대해 연도별 인력증가 현황과 함께 신규수요 공급비율로 살펴본다. 2001년 이후 게임산업의 성장과 함께 게임제작 관련 업체수는 급속히 증가하고 있으며, 2004년에는 2,461개로 2003년 대비 18.4% 정도 증가하였다. 이에 따라 연도별 게임종사자도 증가세를 이어나가며, 2004년 47,051명, 2005년 53,059명, 2006년에 58,222명에 이를 것으로 전망된다.

연도별 신규수요인력은 전년도 출하매출에 대한 종사자 1인당 매출액을 기준으로 해당년도 총 매출액을 고려하여 산정한 것인데, 이에 따르면 2004년은 2,983명이 필요한 것으로 산출되었다. 이는 2003년에 비해 2004년 출하매출 성장률의 감소로 신규수요인력 또한 다른해에 비해 줄어든 것으로 해석된다. 반면 실제 고용된 인력은 지속적인 게임산업의 성장 분위기와 함께 게임업체 증가 및 업체의 인력채용 확대 등으로 2004년 실 공급이 늘어난 것으로 보인다. 2005년은 출하규모 성장에 따라 신규수요인력이 9,983명으로 늘어날 것으로 보이고, 실제 수요인력 대비 고용인력은 경력직의 이동이 많을 것으로 예상되어 전체 실 공급인력은 2004년에 비해 늘어나지 않을 것으로 추산된다.

2004년 게임교육기관에서 양성되는 인력은 신규수요인력 대비 많은 것으로 보이나, 향후 게임시장 신규수요인력의 증가와 교육기관의 감소로 인력공급가능 비율이 50~60%로 예상된다.

〈표 1-4-2-19〉 연도별 인력증가와 신규수요인력

(단위 : 개/명)

구분	연도별 인력증가 현황					
	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년(E)	2006년(E)
게임 업체수(제작/유통 중복사는 1개로 처리)	1,400	1,860	2,079	2,461	2,707	2,897
업체당 평균인원	17	18.2	18.9	19.1	19.6	20.1
게임종사자	23,594	33,870	39,104	47,051	53,059	58,222
신규수요인력	2,626	5,974	7,498	2,983	9,983	11,291

〈표 1-4-2-20〉 신규수요에 대한 인력공급비율

(단위 : 명)

구분	총 종사자 수	신규수요 인력(A)	실제공급 인력(B)	게임관련 교육기관 양성인력(C)	신규수요에 대한 인력공급비율(B/A)	교육기관 인력공급가능비율(C/A)
2003년	39,104	7,498	5,234	4,500	69.8%	60.0%
2004년	47,051	5,983	7,947	5,560	266.4%	186.4%
2005년(E)	53,059	9,983	6,008	5,838	60.2%	58.5%
2006년(E)	58,222	11,291	5,162	5,955	45.7%	52.7%

* 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 종사자 동향

1. 조사대상자의 인구학적 특성 및 직무

본 절에서는 게임산업 종사자의 구직 및 이직, 교육현황, 그리고 근무만족도 등을 살펴본다. 본 자료는 게임산업 종사자 1,211명을 대상으로 2005년 4월~5월 실시한 게임산업 종사자 실태조사 결과의 일부분이다.

조사대상자의 인구학적 특성을 살펴보면 <표 1-4-3-01>과 같다.

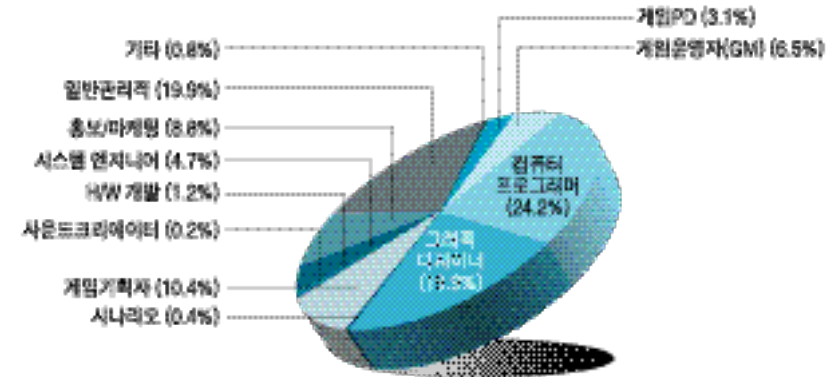
게임산업 종사자를 대상으로 조사한 응답자의 현 직무 중 주 직무를 먼저 살펴보면, 컴퓨터 프로그래머가 24.2%로 가장 많이 조사되었고, 그래픽디자이너 19.9%, 일반관리직 19.9%의 순으로 조사되었다. 이는 게임산업 종사자 현황(2004년 대한민국 게임백서)를 토대로 조사한 것으로 어느 정도 게임산업 종사자 현황비율에 따라 고르게 조사되었지만, 사운드크리에이터의 경우 조사율이 매우 저조하였다.

앞서 살펴본 현재 주 직무를 바탕으로 중복으로 맡고 있는 직무수를 살펴보면 현재 게임산업 종사자의 경우 73.7%가 본인의 주 직무 하나를 맡고 있는 것으로 나타났고, 2개의 직무가 20.9%, 3개가 4.1%인 것으로 조사되었으며, 5개 이상의 직무를 맡고 있다는 종사자는 0.3%인 것으로 조사되었다. 대부분 하나의 직무를 맡고 있어 현재 맡고 있는 모든 직무에 대한 응답 집계결과는 주 직무와 유사하다

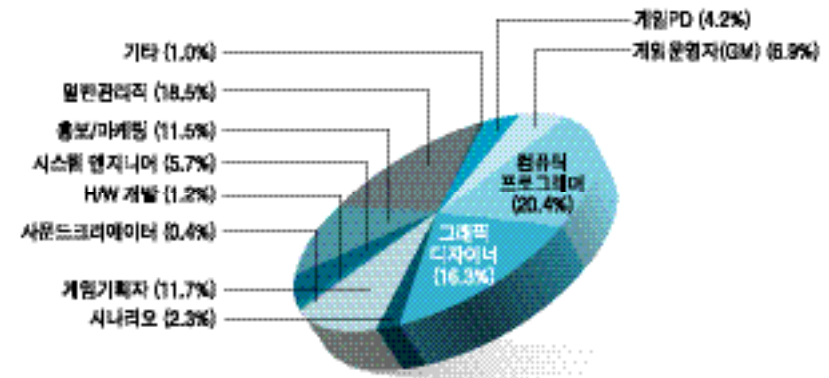
<표 1-4-3-01> 조사대상자의 인구학적 특성

구분	구분	구 성	
		응답 수	%
성별	남자	873	72.8%
	여자	326	27.2%
연령별	만 18세~19세	8	0.7%
	만 20세~24세	161	13.5%
	만 25세~29세	562	47.1%
	만 30세~34세	334	28.0%
	만 35세~39세	69	5.8%
	만 40세~44세	31	2.6%
	만 45세 ~	27	2.3%
결혼 여부	미혼	894	74.2%
	기혼	311	25.8%
생활수준	상	7	0.6%
	중상	67	5.5%
	중	617	51.0%
	중하	399	33.0%
소득별	100만원 미만	21	1.8%
	100~199만원	309	25.8%
	200~299만원	306	25.5%
	300~399만원	260	21.7%
	400~499만원	175	14.6%
	500만원 이상	128	10.7%
전공	게임관련 학과	73	6.7%
	인문/사회계	179	16.5%
	이공계	485	44.7%
	경쟁/마케팅계	137	12.6%
학력별	예술/디자인계	182	16.8%
	기타	29	2.7%
	송학교 졸업	1	0.1%
	고등학교 졸업	199	16.6%
	전문대 재학	13	1.1%
	전문대 졸업	231	19.3%
	대학교 재학	115	9.6%
	대학교 졸업	579	48.3%
	대학원 재학	13	1.1%
	대학원 졸업	45	3.8%
박사과정	2	0.2%	

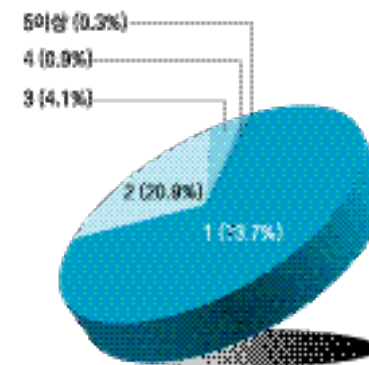
<그림 1-4-3-01> 조사대상자의 현재 주 직무



<그림 1-4-3-02> 조사대상자의 현재 직무(중복)



<그림 1-4-3-03> 현재 맡고 있는 직무 수



게임산업 종사자의 전체 총 경력을 직무별로 살펴보면, 게임PD의 경우 '7년이상~9년미만'이 21.6%로 가장 높았고, 게임운영자, 컴퓨터 프로그래머, 시나리오, 게임기획자, 일반관리직의 경우 '1년이상~3년미만'의 비율이 높게 나타났다. 그래픽디자이너와 H/W 개발자, 시스템엔지니어, 홍보/마케팅의 경우는 '3년이상~5년미만'의 비율이 높게 나타났다.

게임산업에서의 경력을 살펴보면, 현재 응답자의 40% 정도가 '1년이상~3년 미만'인 것으로 나타났다. 게임PD의 경우 '3년이상~5년미만'

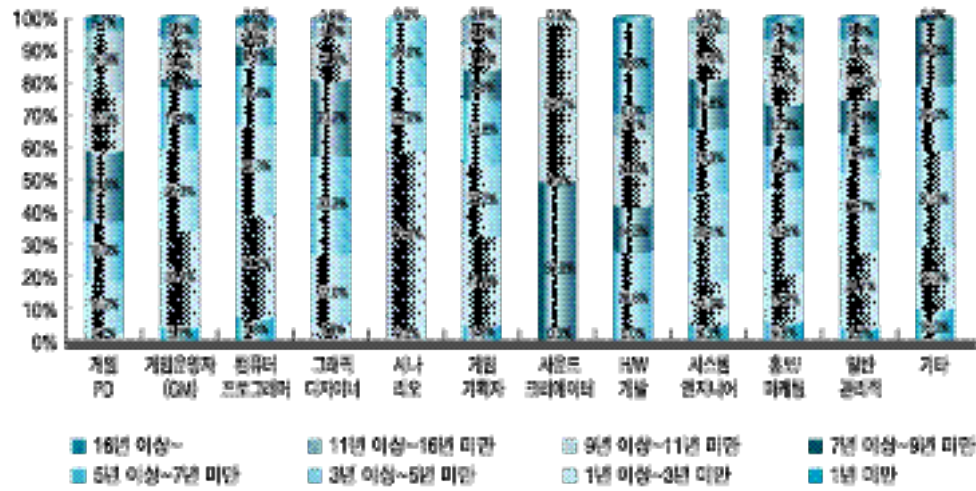
2005년 게임백서

의 비율이 29.7%, '5년이상~7년미만' 이 24.3% 인다. H/W개발의 경우도 '3년이상~5년 미만' 로 나타나, 다른 직무보다 경력이 긴 것으로 보 의 경력자의 비율이 높은 것으로 나타났다.

〈표 1-4-3-02〉 종사자의 직무별 경력(총 경력)

구분	게임PD	게임운영자 (GM)	컴퓨터 프로그래머	그래픽 디자이너	시나리오	게임 기획자	사운드 크리에이터	H/W 개발	시스템 엔지니어	홍보/ 마케팅	일반 관리직	기타
1년미만	0.0%	5.1%	7.8%	5.8%	0.0%	5.6%	0.0%	0.0%	5.3%	6.6%	4.6%	10.0%
1년이상~3년미만	2.7%	30.4%	31.7%	22.0%	60.0%	27.8%	0.0%	0.0%	14.0%	19.8%	24.1%	20.0%
3년이상~5년미만	16.2%	25.3%	28.3%	30.3%	20.0%	22.2%	0.0%	28.6%	28.1%	24.5%	23.7%	30.0%
5년이상~7년미만	18.9%	19.0%	18.4%	23.2%	20.0%	19.8%	50.0%	14.3%	19.3%	12.3%	12.9%	20.0%
7년이상~9년미만	21.6%	2.5%	6.1%	12.9%	0.0%	9.5%	0.0%	21.4%	15.8%	12.3%	10.4%	20.0%
9년이상~11년미만	18.9%	8.9%	4.8%	5.0%	0.0%	7.9%	50.0%	7.1%	14.0%	14.2%	12.0%	0.0%
11년이상~16년미만	18.9%	3.8%	0.8%	0.8%	0.0%	6.3%	0.0%	0.0%	3.5%	4.7%	6.6%	0.0%
16년이상~	2.7%	5.1%	2.0%	0.0%	0.0%	0.8%	0.0%	28.6%	0.0%	5.7%	5.8%	0.0%
합계	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

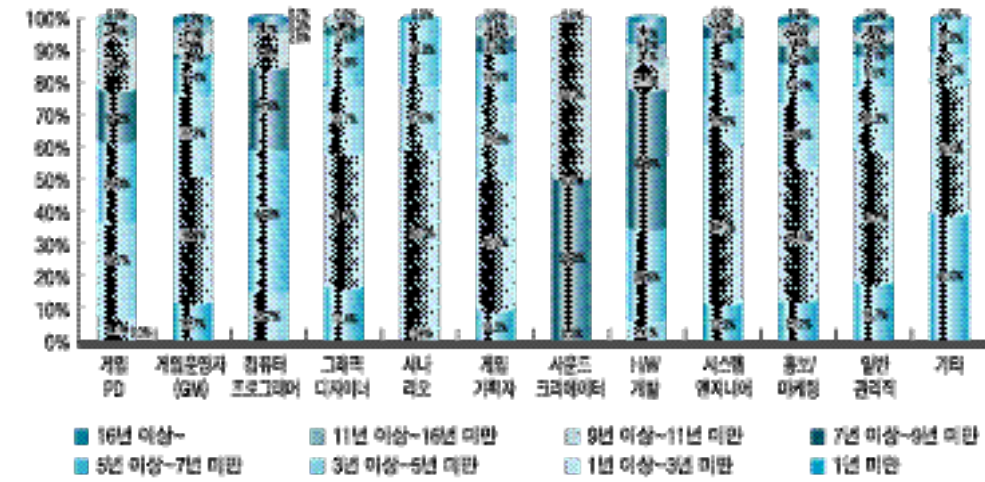
〈그림 1-4-3-04〉 종사자의 직무별 경력(총 경력) 구성



〈표 1-4-3-03〉 종사자의 직무별 경력(게임분야 경력)

구분	게임PD	게임운영자 (GM)	컴퓨터 프로그래머	그래픽 디자이너	시나리오	게임 기획자	사운드 크리에이터	H/W 개발	시스템 엔지니어	홍보/ 마케팅	일반 관리직	기타
1년미만	0.0%	12.7%	15.7%	17.4%	0.0%	10.3%	0.0%	7.1%	12.3%	13.2%	18.7%	40.0%
1년이상~3년미만	8.1%	39.2%	44.0%	41.5%	60.0%	40.5%	0.0%	28.6%	49.1%	41.5%	40.7%	40.0%
3년이상~5년미만	29.7%	25.3%	24.6%	20.7%	20.0%	23.8%	0.0%	42.9%	15.8%	19.8%	20.3%	10.0%
5년이상~7년미만	24.3%	11.4%	9.9%	15.8%	20.0%	15.9%	50.0%	7.1%	17.5%	12.3%	9.5%	10.0%
7년이상~9년미만	16.2%	1.3%	2.7%	2.9%	0.0%	4.8%	0.0%	7.1%	3.5%	5.7%	4.1%	0.0%
9년이상~11년미만	16.2%	6.3%	2.0%	1.7%	0.0%	1.6%	50.0%	0.0%	1.8%	4.7%	2.5%	0.0%
11년이상~16년미만	5.4%	2.5%	0.3%	0.0%	0.0%	2.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.9%	1.2%	0.0%
16년이상~	0.0%	1.3%	0.7%	0.0%	0.0%	0.8%	0.0%	7.1%	0.0%	1.9%	2.9%	0.0%
합계	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

〈그림 1-4-3-05〉 종사자의 직무별 경력(게임분야 경력) 구성



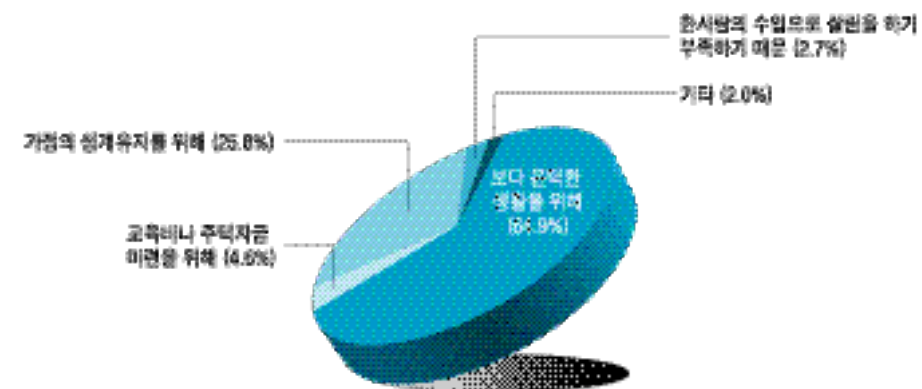
2 게임산업 종사자의 구직활동 및 이직 현황

(1) 취업 동기

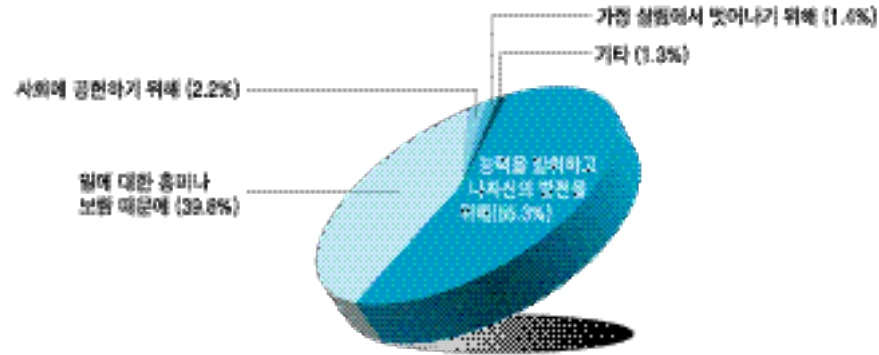
게임산업 종사자의 취업 동기를 경제적인 측면, 경제 외적인 측면으로 나누어 질문한 결과 경제적 취업 동기로는 '보다 윤택한 생활을 위해' 라는 응답이 64.9%로 가장 높았으며, 그 다음으로 가정의 생계유지를 위해가 25.8%로 나타

났다. 게임산업 종사자의 평균 연령이 다른 분야에 비해 낮기 때문에 가정 생계유지나 수입 부족 등의 이유보다는 일을 통해 현재 생활의 질과 행복을 추구하고자 하는 이유가 단연 높은 것으로 보인다.

경제 외적인 취업 동기를 보면 '능력 발휘와 내 개인의 발전을 위해' 라는 응답이 55.3%로 가장 높았고, 그 다음으로 '일의 흥미나 보람 때문' 에라는 응답이 39.8%로 높게 나타났다.



〈그림 1-4-3-07〉 경제 외적 취업 동기

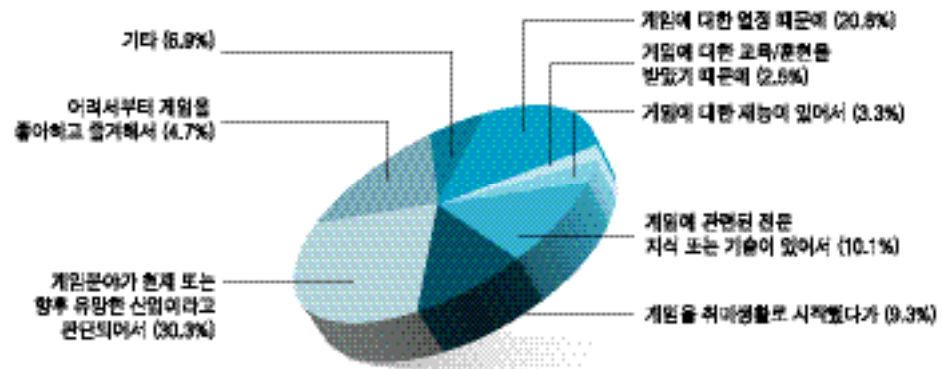


게임분야에서 일하게 된 동기를 살펴보면, '게임분야가 현재 또는 앞으로 유망한 산업으로 판단되었기 때문'에 게임분야를 택했다는 응답자가 30.3%로 가장 많았으며, 그 다음으로 '게임에 대한 열정'이 20.8%, '여러서부터 게임을 좋아해서'라는 응답이 16.7%로 나타났다. '게임과 관련된 전문지식 및 기술로 게임분야에 일한다'는 종사자는 10.1%로 나타났고, '교육 및 훈련을 받았기 때문'이라는 응답은 2.5%에 불과했다.

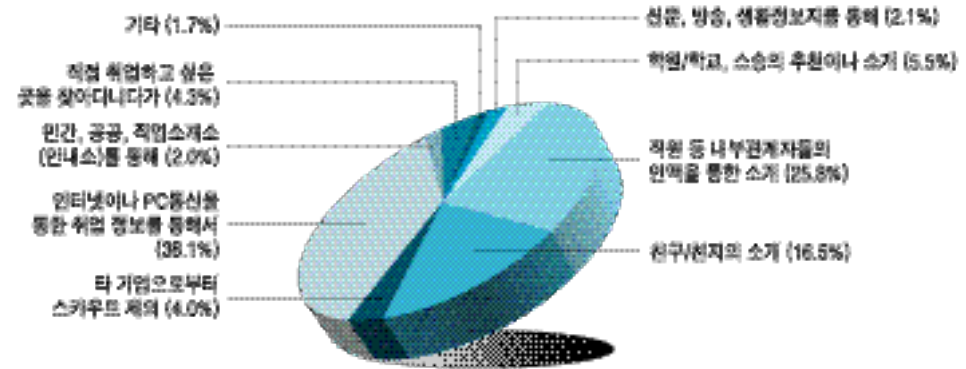
(2) 구직활동(취업경로) 및 취업시 어려움

게임산업 종사자의 구직 활동을 살펴보면 인터넷이나 'PC통신을 이용한다'는 응답이 38.1%로 가장 높았고, 그다음으로 '직원 등 내부 관계자들의 인맥'을 통해서라는 응답이 25.8%로 나타났다. 종사자들의 구직 활동은 게임업계의 인력 채용경로와 거의 유사하게 나타났다. 직무별로 구직활동을 살펴보면, 전반적으로 인터넷이나 PC통신을 이용한다'는 응답과 '내부 직원 등 인맥을 통해서'라는 응답이 높았다. H/W개발의 경우 '내부직원의 인맥을 이용

〈그림 1-4-3-08〉 게임분야에서 일하게 된 동기



〈그림 1-4-3-09〉 게임산업 종사자의 구직활동(취업경로)



한 취업'이 '인터넷이나 PC 통신 이용'보다 높게 나타났다.

게임산업 종사자들의 구직활동(취업) 시 어려운 점으로는 취업정보 부족에 대한 응답이 17.5%로 가장 높았고, 그 다음으로 학력, 기능, 자격이 맞지 않아서라는 응답이 14.6%, 보수가 적어서라는 응답이 13.8%로 나타났다. 업계에

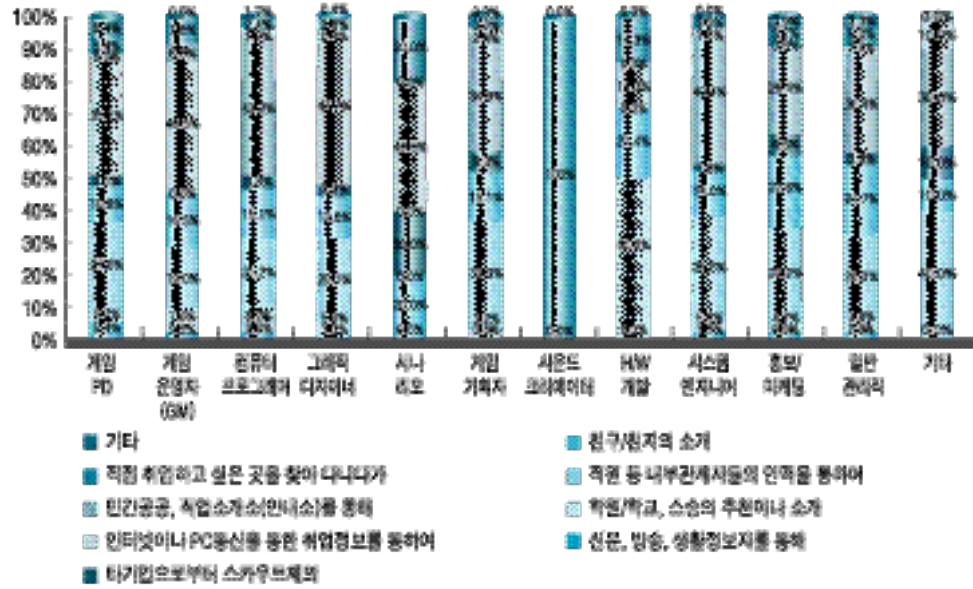
서의 인력확보 시 어려움 인력의 자질 부족이 가장 높은 것으로 보아 업계에서 요구하는 자질에 대한 종사자들이 개인적인 학력, 기능, 자격이 다소 차이가 나는 것으로 보인다. 그리고 업계의 인력정보부족과 조사자들의 취업정보부족 문제의 해결을 위해 서로를 연결해 줄 수 있는 인력교류 및 구인구직에 대한 정보제공의 장이

〈표 1-4-3-04〉 직무별 게임산업 종사자의 구직활동(취업경로)

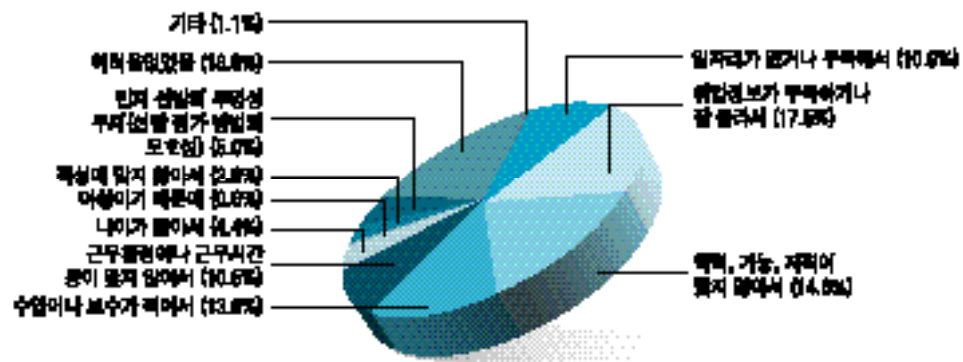
구분	게임PD	게임운영자(GM)	컴퓨터 프로그래머	그래픽 디자이너	사나리오	게임 기획자	사운드 크리에이터	H/W 개발	시스템 엔지니어	홍보/마케팅	일반 관리자	기타
신문, 방송, 생활 정보지를 통해	5.4%	2.5%	2.7%	1.3%	0.0%	0.8%	0.0%	0.0%	1.7%	0.9%	2.9%	0.0%
학원/학교, 스승의 추천이나 소개	2.7%	7.6%	8.2%	5.4%	20.0%	3.2%	0.0%	0.0%	5.3%	4.7%	3.8%	0.0%
직원 등 내부관계자들의 인맥을 통한 소개	27.0%	19.0%	21.2%	25.1%	0.0%	33.3%	0.0%	50.0%	31.6%	29.2%	26.3%	40.0%
친구/친지의 소개	10.8%	16.5%	15.1%	12.6%	20.0%	15.1%	0.0%	21.4%	14.0%	22.6%	21.7%	10.0%
타 기업으로부터 스카우트 제의	8.1%	0.0%	3.8%	3.3%	0.0%	6.3%	0.0%	0.0%	1.8%	6.6%	3.8%	10.0%
인터넷이나 PC 통신을 통한 취업 정보들 통해서	35.1%	40.5%	43.2%	47.7%	40.0%	34.9%	0.0%	14.3%	40.4%	26.4%	30.4%	30.0%
민간, 공공, 직업소개소(인내소)를 통해	0.0%	6.3%	1.7%	0.4%	0.0%	2.4%	0.0%	0.0%	1.8%	0.9%	2.9%	10.0%
직접 취업하고 싶은 곳을 찾아다니다가	5.4%	7.6%	2.4%	3.8%	0.0%	3.2%	100.0%	14.3%	3.5%	5.7%	5.0%	0.0%
기 타	5.4%	0.0%	1.7%	0.4%	20.0%	0.8%	0.0%	0.0%	0.0%	2.9%	3.3%	0.0%
합 계	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

2005년 게임백서

〈그림 1-4-3-10〉 직무별 게임산업 종사자의 구직활동(취업경로)



〈그림 1-4-3-11〉 종사자의 취업시 어려움



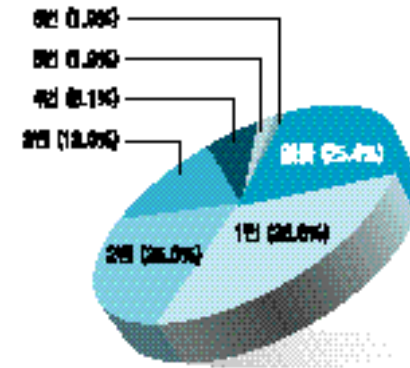
마련되어야 할 것으로 보인다.

(3) 이직경험 및 영향

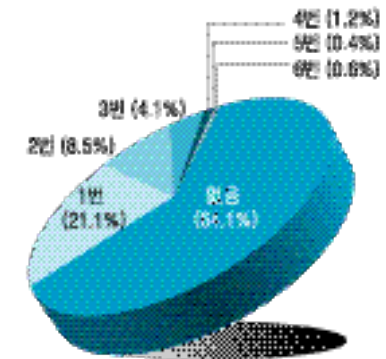
게임산업 종사자의 전체 총 경력 중 이직 경험을 보면 '1번'이 26.8%로 가장 높았고, '없다'는 응답이 25.4%, '2번'이 25%로 나타났다. 이번 조사에 응답한 게임산업 종사자들의 연령과 경

력을 고려할때, '3번이상'의 이직경험자가 22.9%라는 사실에 대해 눈여겨 봐야 할 것이다. 게임산업 내에서의 이직 경험이 없다는 비율이 64.1%로 가장 높게 나타났으며, '1번' 정도의 이직 경험이 있다는 응답자가 21.1%로 나타났다. 직무별로의 이직경험을 보면, 게임PD의 이직경험이 가장 많은 것으로 조사되었고, 이는 계

〈그림 1-4-3-12〉 이직 경험(전체 경력 중)



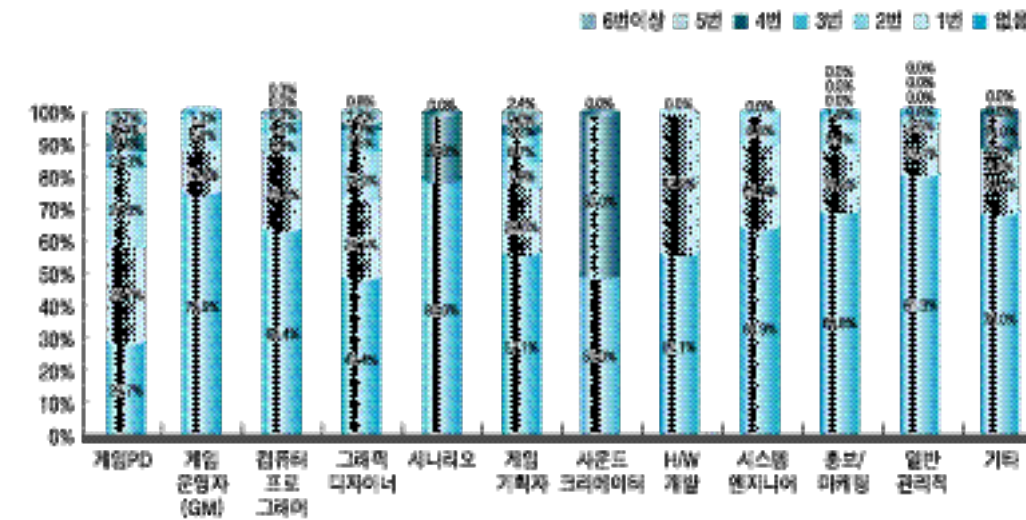
〈그림 1-4-3-13〉 직무별 게임분야 내 이직 경험



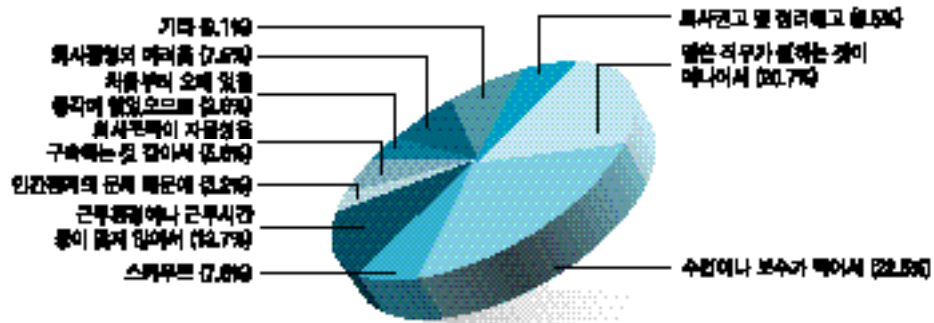
〈표 1-4-3-05〉 직무별 게임분야 내 이직 경험

구분	게임PD	게임운영자 (GM)	컴퓨터 프로그래머	그래픽 디자이너	사나리오	게임 기획자	시나리오 크리에이터	H/W 개발	시스템 엔지니어	홍보/마케팅	일반 관리직	기타
없음	29.7%	75.9%	64.4%	49.4%	80.0%	57.1%	0.0%	57.1%	64.9%	69.8%	81.3%	70.0%
1번	29.7%	13.9%	23.6%	24.1%	0.0%	20.6%	0.0%	42.9%	26.3%	18.9%	15.4%	20.0%
2번	24.3%	8.9%	6.8%	14.9%	0.0%	7.9%	0.0%	0.0%	8.8%	9.4%	2.5%	0.0%
3번	5.4%	1.3%	4.5%	7.5%	0.0%	8.7%	50.0%	0.0%	0.0%	1.9%	0.8%	0.0%
4번	5.4%	0.0%	0.3%	1.7%	20.0%	3.2%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	10.0%
5번	2.7%	0.0%	0.0%	1.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
6번이상	2.7%	0.0%	0.3%	0.8%	0.0%	2.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
합 계	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

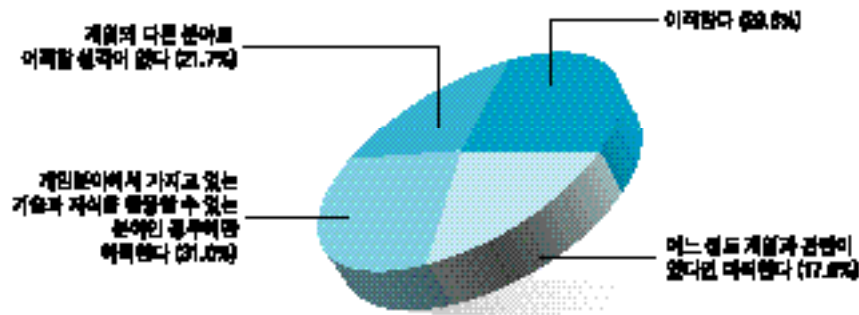
〈그림 1-4-3-14〉 직무별 게임분야 내 이직 경험



〈그림 1-4-3-15〉 이직 사유



〈그림 1-4-3-16〉 이직 의향



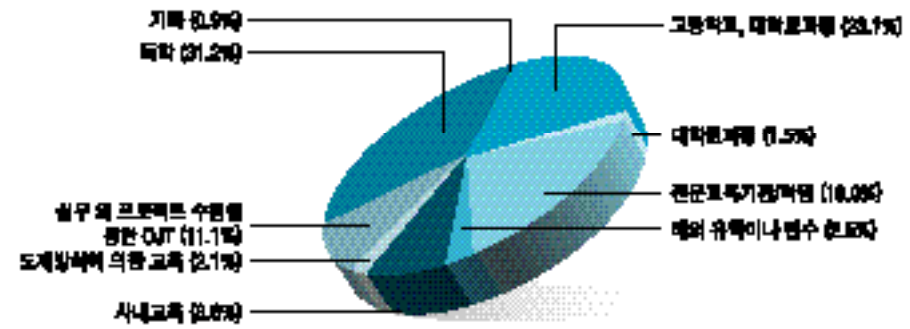
업)의 경력이 다른 직무보다 길다는 것이 이직 경험과도 연관된 것으로 보인다.

한번 이상 회사를 옮긴 경험이 있는 종사자들의 이유를 살펴보면, '수입이나 보수, 즉 임금이 낮아서'라는 응답이 22.5%로 가장 높게 나타났다. 두 번째로는 '말은 직구가 보이기 원 하는 것과 상이해서'라는 응답이 20.7%로 높게 나타났다. 그리고, 현재보다 보수가 높을 경우의 이직 의향에 대해 알아 본 결과 '게임분야에서 가지고 있는 현재 기술과 지식을 활용할 수 있다면 이직 한다'는 응답이 31%로 가장 높게 나타났고, 그 다음으로는 '보수만 높다면 이직한다'는 응답이 29.6%로 두 번째로 나타났다.

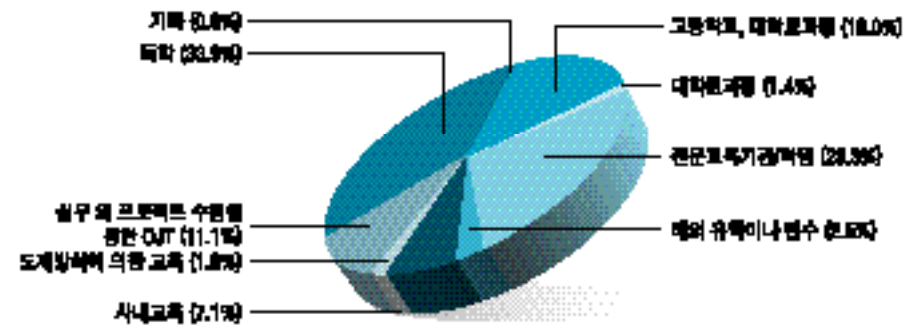
3. 종사자 교육 및 훈련

종사자들이 수료한 교육 및 훈련 과정을 살펴 보면, '독학'이 31.2%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로는 '고등학교, 대학교 과정'이 23.1%, '전문교육기관/학원에서의 교육'이 19%의 순으로 나타났고, '사내교육 수료'의 비율은 8.6%로 아직 게임산업 내에서 종사자의 재교육 및 체계적인 교육의 제공이 아직 미흡한 것으로 나타났다. 가장 도움이 된 교육 훈련 과정은 '독학'으로 33.9%로 나타나 게임 산업의 교육의 장이 부족하고 그 교육의 질적인 면에서 열악하다는 것으로 게임 산업의 문제점으로 지적될 수 있다. 지금까지 받지 못한 교육 중 가장 받고 싶은 교육으로는 프로젝트 수행을 통한

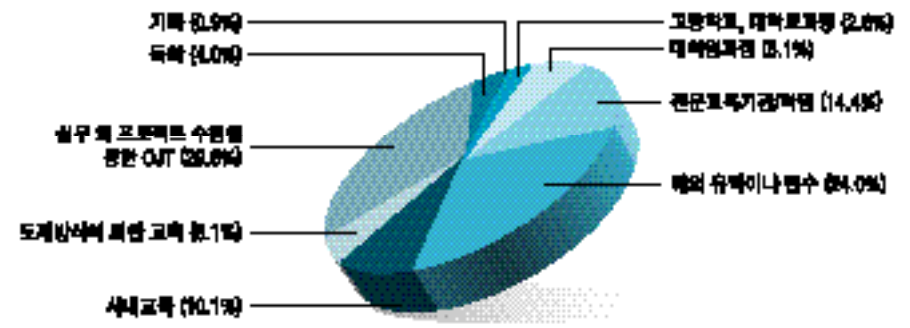
〈그림 1-4-3-17〉 수료한 교육 및 훈련 과정



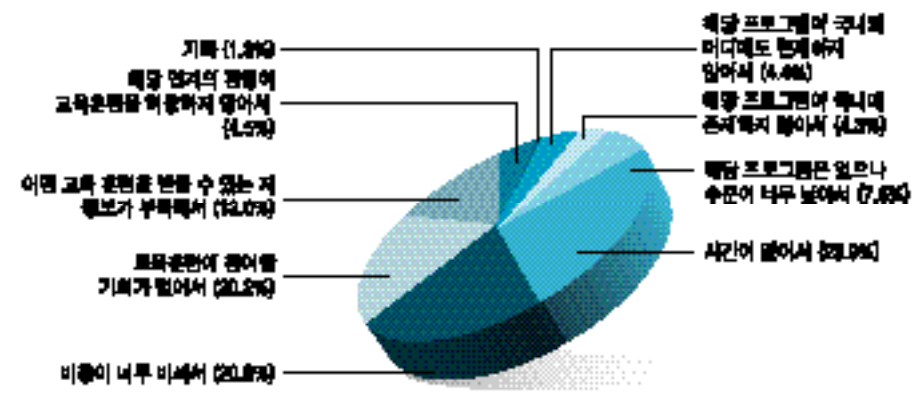
〈그림 1-4-3-18〉 가장 도움이 된 교육 및 훈련 과정



〈그림 1-4-3-19〉 받지 않은 교육 및 훈련 과정 중 가장 받고 싶은 과정



〈그림 1-4-3-20〉 희망하는 교육을 현재까지 받지 못한 이유



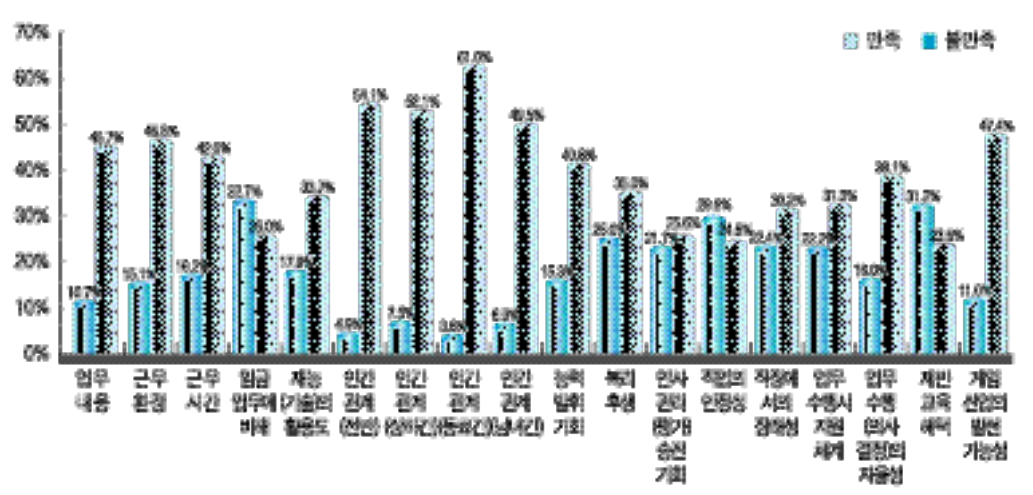
‘OJT’인 것으로 실무적인 입장에서 현장 실습 등 하나의 프로젝트 단위를 통한 교육에 대한 선호가 가장 높은 것으로 나타났다.

원하는 교육을 지금까지 받지 못한 이유로는 교육을 받을 시기와 교육비용, 그리고, 기회의 부족이 가장 큰 원인이었 것으로 나타났다. 게임 산업의 지속적인 성장과 경쟁력을 위해 종사자들의 재교육에 대한 지원방안이 필요할 것이다.

4. 종사자 만족도 및 산업전망

게임산업 종사자의 만족도를 살펴보면, 인간관계에서 만족도가 높은 것으로 나타났고, 그중에서도 ‘동료간 인간관계’에서 만족도가 가장 높은 것으로 나타났다. 그리고, ‘임금’, ‘직업의 안정성’, ‘제반교육 혜택’ 면에서 불만족이 높은 것으로 나타났다. 보다 높은 만족도를 위해서는

〈그림 1-4-3-21〉 게임산업 종사자의 만족도



〈표 1-4-3-06〉 게임산업 종사자의 만족도

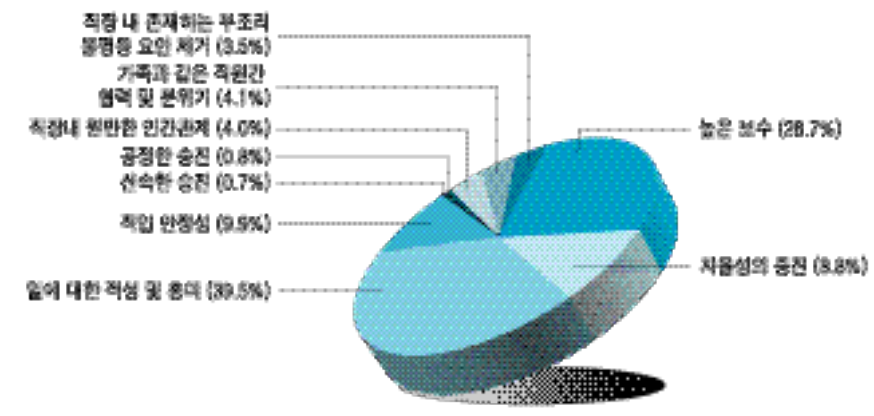
구분	매우불만족	불만족	보통	만족	매우만족	합계
업무내용	1.7%	8.9%	43.6%	40.3%	5.5%	100.0%
근무환경(시설, 안전, 위생상태 등)	3.2%	11.9%	38.1%	37.7%	9.2%	100.0%
근무시간	2.8%	13.4%	41.8%	36.9%	5.1%	100.0%
임금 : 업무에 비해	7.1%	25.6%	41.3%	23.1%	2.8%	100.0%
재능 또는 기술의 활용 정도	3.2%	14.7%	48.4%	28.1%	5.6%	100.0%
인간관계(전반)	0.7%	4.3%	41.0%	44.5%	9.6%	100.0%
인간관계(상하간)	1.5%	6.0%	40.4%	42.3%	9.8%	100.0%
인간관계(동료간)	0.6%	3.1%	35.3%	46.5%	14.5%	100.0%
인간관계(남녀간)	1.8%	5.1%	43.6%	39.5%	10.0%	100.0%
능력발휘 할 수 있는 기회	2.2%	13.0%	43.9%	33.5%	7.3%	100.0%
복리후생	5.0%	19.9%	40.0%	29.1%	5.9%	100.0%
인사관리 및 평가, 승진 기회	5.0%	16.6%	52.8%	22.5%	3.1%	100.0%
직업의 안정성	5.9%	23.6%	45.8%	21.3%	3.3%	100.0%
직장에서의 장래성	3.9%	18.5%	47.4%	25.9%	4.4%	100.0%
업무수행시 지원체계	4.0%	18.2%	46.5%	27.3%	4.0%	100.0%
업무수행 및 의사결정의 자율성	3.5%	12.6%	45.9%	32.5%	5.5%	100.0%
제반교육 혜택	8.5%	22.7%	45.2%	20.4%	3.1%	100.0%
게임산업의 발전가능성	3.0%	8.0%	41.7%	39.5%	7.9%	100.0%

보수와 일에 대한 적성 및 흥미가 우선시 되어야 하는 것으로 조사되었다.

현재 게임 종사자들이 생각하는 종사자의 인력에 대한 현황을 살펴보면, 종사자들은 대부분 적절하다(보통)인 것으로 응답하였으며, 직무별로 살펴보면, 게임PD, 시나리오, 게임기획자,

사운드크리에이터의 경우 부족이라는 응답이 과잉보다 높게 나타났다. 세부적인 직무에 대해 필요한 인력보다 부족하다고 판단되는 직무에 대해 알아본 결과 게임산업 종사자들은 현재 게임PD(15.1%)와 시나리오 작가(7.2%)를 필요 인력수에 비해 부족하다고 응답했다.

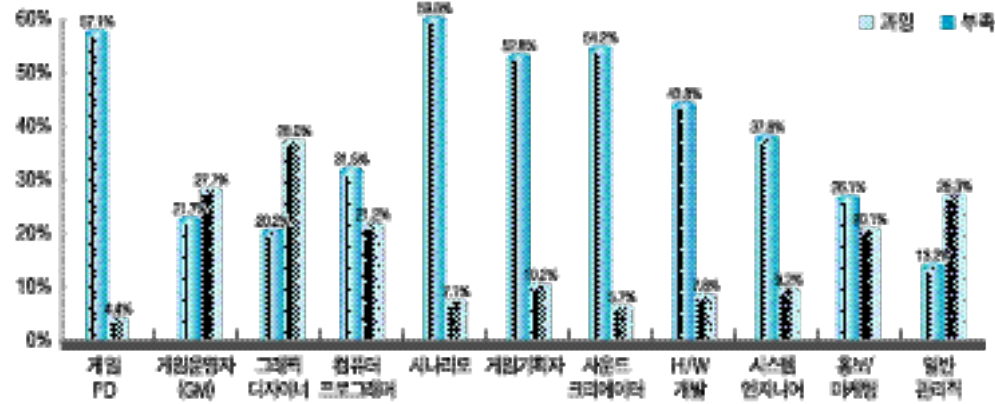
〈그림 1-4-3-22〉 만족도를 높이기 위한 중요한 요인



〈표 1-4-3-07〉 직무별 게임산업 인력 수요 현황

구분	매우부족	부족	보통	과잉	매우과잉	합계
게임 PD	18.6%	38.6%	38.5%	3.8%	0.6%	100.0%
게임운영자(GM)	3.3%	18.4%	50.6%	23.0%	4.6%	100.0%
그래픽 디자이너	1.8%	18.4%	51.7%	23.8%	4.2%	100.0%
컴퓨터프로그래머	5.0%	26.6%	47.2%	19.2%	2.1%	100.0%
시나리오	17.2%	42.6%	33.1%	6.2%	0.9%	100.0%
게임기획자	15.7%	37.1%	37.0%	8.9%	1.3%	100.0%
사운드크리에이터	15.1%	39.1%	40.1%	5.5%	0.2%	100.0%
H/W개발	17.0%	26.8%	48.4%	7.4%	0.3%	100.0%
시스템엔지니어	8.5%	29.3%	53.0%	8.6%	0.6%	100.0%
홍보/마케팅	5.3%	20.8%	53.8%	17.2%	3.0%	100.0%
일반관리직	2.1%	11.1%	60.4%	21.3%	5.0%	100.0%

〈그림 1-4-3-23〉 직무별 게임산업 인력에 대한 수요 판단



〈표 1-4-3-08〉 필요인력수에 비해 부족한 세부직무

구분	비율	구분	비율
게임프로듀서	15.1%	특수 효과(이펙트)디자이너	3.1%
숏질관리매니저	6.3%	오디오 기술	2.0%
게임운영자(GM)	6.1%	오디오 작곡	2.0%
2D클라이언트 프로그래머	2.3%	악기 연주사	0.6%
3D클라이언트 프로그래머	7.0%	마케터	3.3%
서버 프로그래머	6.5%	게임시스템 디자이너	4.2%
시스템엔지니어	3.4%	웹툰 디자이너	1.4%
아트 디렉터	3.4%	시나리오 작가	7.2%
컨셉 아티스트	2.8%	프로젝트 매니저	5.5%
2D 아티스트	1.0%	재무/회계	0.8%
3D 모델러	1.8%	법률 전문가	3.0%
텍스처 아티	0.7%	게임산업 동향 연구자	4.4%
2D 애니메이터	0.5%	고객문의 불편해소 대응	1.5%
3D 애니메이터	2.3%	기타	0.6%
유저 인터페이스 디자이너	1.2%	합계	100.0%

제4 절 게임 교육기관 현황

1. 게임 정규 교육기관 현황

게임관련 교육 기관으로는 고등학교, 전문 대학(전문학교 포함), 4년제 대학교(산업대학 포함), 원격 대학교, 대학원이 있다. 게임 인력 양성은 1996년 상명대학교 대학원의 게임 석사 과정을 시작으로 꾸준히 증가하는 추세이다.

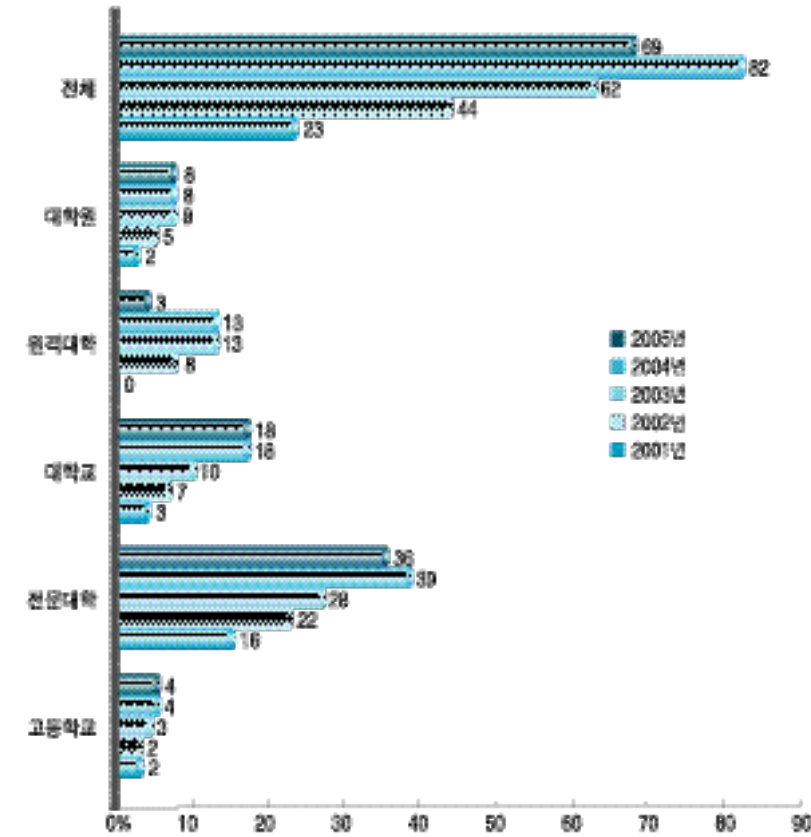
게임교육 기관은 1996년을 시작으로 2002년

에서 2004년까지 급속하게 증가하였다. 그러나 2005년에는 대학교의 구조조정으로 게임관련학과가 타과로 통합되거나 없어져 게임기관의 수가 줄었다. 2005년 4월 현재, 고등학교, 전문 대학(전문학교 포함), 4년제 대학교(산업대학 포함), 원격 대학교, 대학원을 포함하여 69곳에서 게임관련 교육을 실시하고 있다.

2005년도 게임관련 정규 교육기관의 교육 현

〈그림 1-4-4-01〉 게임관련 교육기관 수

(단위 : 개)



2005년 게임백서

〈표 1-4-4-01〉 게임관련 정규 교육기관 추이(비정규기관 제외)

	2001(5월)	2002(4월)	2003(5월)	2004(3월)	2005(4월)
고등학교	2	2	3	4	4
전문대학	16	22	28	39	36
대학교	길 빈	3	7	10	18
	원 격	-	8	13	13
대학원 (석사/박사)	2	5	8	8	8
전체	23	44	62	82	69

향을 보면, 고등학교가 6%, 전문대학 52%, 4년제 대학 26%, 4년제 원격대학 4%, 대학원 12%의 분포를 보인다. 2005년 게임교육기관의 52%가 전문 대학으로 나타났고 4년제 대학(원격대학 포함)이 26%로 나타났다. 즉, 게임인력양성의 50% 이상이 전문 대학을 중심으로 이루어지고 있다.

2005년도 게임관련 정규 교육기관은 총 69곳으로 2005년에 비해, 13곳이 축소했다. 교육기관의 축소는 원격대학과 전문대학에서 두드러지게 나타난다. 전문대학의 경우 3곳, 원격대학의 경우 10곳에서 게임관련 학과가 없어지거나, 타과에 통합되었다.

게임교육기관에 개설된 게임관련 학과 명칭은 다양하다. 학과 명칭은 다양하지만, 게임교육기관이 속해 있는 계열은 주로 공학계열, 디

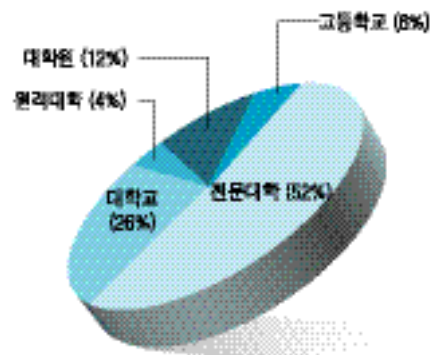
자인계열, 예체능 계열이다. 공학계열에 속해 있는 학과는 총 62개이며, 주로 게임공학과, 게임멀티미디어, 게임제작, 게임프로그래밍, 컴퓨터게임제작 등의 이름으로 학과가 개설되어 있다. 예체능계열에 속해 있는 학과는 총 11개로 게임디자인, 게임애니메이션, 게임음악 등의 이름으로 학과가 개설되어 있다. 기타계열의 2곳은 문화산업 애널리스트전공의 게임비즈니스, e-sport전공이 개설되어 있다.

게임관련 학과의 82%가 공학계열에 속해있고, 15%가 예체능계열에 속해 있다. 게임관련학과가 공학계열에 집중되고 있는 것은 게임이 컴퓨터·통신 관련한 응용 소프트웨어 개발 측면이 강한 특성을 가지고 있기 때문이다. 또한 게임

〈표 1-4-4-02〉 2005년 게임관련 교육기관 학과 현황

관련 계열	게임교육기관 개설 학과명	학과수
공학계열	게임&소프트웨어전공	1
	게임개발 학과	1
	게임공학	1
	게임공학과	3
	게임공학전공	1
	게임그래픽	1
	게임그래픽학과	1
	게임기획 학과	2
	게임디지털컨텐츠공학	1
	게임멀티미디어	1
	게임멀티미디어공학	1
	게임멀티미디어과	1
	게임멀티미디어전공	2

〈그림 1-4-4-02〉 2005년 게임관련 교육기관 비중



관련 계열	게임교육기관 개설 학과명	학과수
공학계열	게임멀티미디어학과	1
	게임웨어	1
	게임웨어학과	1
	게임전공	4
	게임정보미디어과	1
	게임제작과	1
	게임제작전공	1
	게임제작학과	1
	게임창작과	1
	게임컨설팅과	1
	게임컨텐츠디자인	1
	게임프로그래밍	1
	게임프로그래밍과	1
	게임프로그래밍전공	2
	게임프로그래밍학과	1
	게임학과	4
	게임전공	1
	멀티미디어게임	1
	사이버게임	1
	사이버게임과	1
	온라인게임전공	1
인터넷 게임	1	
전선게임학과	1	
컴퓨터게임	1	
컴퓨터게임&그래픽전공	1	
컴퓨터게임개발과	1	
컴퓨터게임과	6	
컴퓨터게임산업전공	1	
컴퓨터게임전공	2	
컴퓨터게임제작과	1	
컴퓨터게임제작전공	1	
컴퓨터게임학전공	1	
소계	62	
예체능계열	게임디자인	1
	게임디자인과	1
	게임디자인전공	1
	게임디자인학과	1
	게임애니메이션 및 영상미디어학과	1
게임애니메이션과	1	
게임애니메이션전공	3	
게임캐릭터디자인과	1	
게임음악	1	
소계	11	
기타계열	게임비즈니스	1
	e-sports	1
소계	2	
총 개설 학과 수	75	

이 공학계열 뿐만 아니라 예체능계열, 기타계열에 분포하여 학과가 개설된 것은 게임이 응용학문이기 때문에 다학문적으로 게임학을 접근하고 있기 때문이다.

〈그림 1-4-4-03〉 계열별 게임학과 분포



〈표 1-4-4-03〉 2005년 게임관련 교육기관별 학과 현황

관련 계열	학과명	학과수
고등학교 (4개 학교 6개 학과)	컴퓨터게임 제작전공	1
	컴퓨터게임개발과	1
	게임 프로그래밍	1
	게임 그래픽	1
	게임 음악	1
	e-sports	1
	소계	6
전문대학 (36개 학교 38개 학과)	게임 & 소프트웨어전공	1
	게임 그래픽학과	1
	게임 기획학과	1
	게임 디자인	1
	게임 디자인과	1
	게임 디자인전공	1
	게임 멀티미디어	1
	게임 멀티미디어과	1
	게임 애니메이션과	1
	게임 애니메이션전공	2
	게임 웨어	1
게임 전공	1	
게임 정보미디어과	1	
게임 제작과	1	
게임 창작과	1	
게임 캐릭터 디자인과	1	
게임 컨설팅과	1	

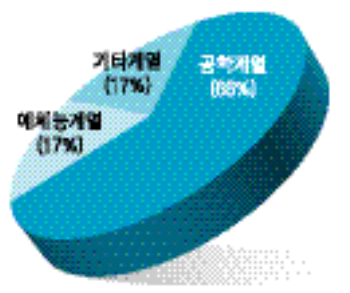
관련 계열	학과명	학과수
전문대학 (36개 학교, 38개 학과)	게임컨텐츠디자인	1
	게임프로그래밍과	1
	게임프로그래밍전공	2
	게임프로그래밍학과	1
	게임학과	1
	멀티미디어게임	1
	사이버게임	1
	사이버게임과	1
	온라인게임전공	1
	인터넷 게임	1
	컴퓨터게임&그래픽전공	1
	컴퓨터게임과	6
	컴퓨터게임전공	1
	컴퓨터게임제작과	1
소계		38
대학교 (18개 학교, 18개 학과)	게임개발학과	1
	게임공학	1
	게임공학과	3
	게임공학전공	1
	게임디자인학과	1
	게임디지털컨텐츠공학	1
	게임멀티미디어공학	1
	게임멀티미디어전공	1
	게임멀티미디어학과	1
	게임애니메이션전공	1
	게임전공	1
	전산게임학과	1
	컴퓨터게임	1
	컴퓨터게임산업전공	1
컴퓨터게임전공	1	
컴퓨터게임학전공	1	
소계		18
원격대학교 (3개 학교, 4개 학과)	게임기획학과	1
	게임전공	1
	게임제작학과	1
	게임PD전공	1
소계		4
대학원 (8개 학교, 9학과)	게임멀티미디어전공	1
	게임비즈니스	1
	게임애니메이션 및 영상미디어학과	1
	게임웨어학과	1
	게임전공	1
	게임제작전공	1
	게임학과	3
소계		9

(1) 고등학교

게임 고등학교는 특성화 고등학교의 형태로 설립되었다. 특성화 고등학교는 초·중등교육법 시행령 제 91조에 근거하여 소질과 적성 및 능력이 유사한 학생을 대상으로 특정 분야의 인재 양성을 목적으로 하는 교육 또는 자연 현장 실습 등 체험 위주의 교육을 전문적으로 실시하는 고등학교를 말한다.

고등학교에서 게임학과가 개설된 곳은 한국애니메이션 고등학교, 울산 애니워크고등학교, 서울디지털고등학교, 한국게임과학고등학교로 4곳에서 6개의 게임학과를 개설하고 있다. 개설된 게임학과를 계열별로 살펴보면, 공학계열에 66%, 예체능계열에 17%, 기타계열에 17%로 나타났다.

〈그림 1-4-4-04〉 고등학교 계열별 게임학과 분포



2000년도 한국 애니메이션 고등학교 설립을 시작으로 현재 4개 학교에서 게임 관련 교육을 실시하고 있다. 한국 애니메이션 고등학교는 컴퓨터게임 제작전공을 두어 2005년 25명의 신입생을 선발하였다. 한국 애니메이션 고등학교의 컴퓨터게임 제작 전공은 게임 프로그래밍을 중심으로 게임 그래픽, 기획 및 시나리오, 사운드 등 포괄적인 개념으로서 게임 프로듀서(게임 디

자이너)로서의 교육과정을 제공한다. 영상의 기본이 되는 비디오·영화의 제작 경험과 연출을 통해 다른 응용분야의 만화, 애니메이션, 컴퓨터 게임 등 전반적인 제작과정을 경험에 의하여 습득하고, 풍부한 지식과 기술을 축적하여, 창의적이고 예술적인 감성의 작품을 창출할 수 있는 전문 시나리오 작가 및 애니메이션·게임 디자이너를 양성하는데 교육목표를 두고 있다.

울산 애니워크 고등학교는 2002년 개교 이래로 컴퓨터게임 개발 전공을 두고 있다. 울산 애니워크 고등학교는 영상 분야의 소질과 재능을 가진 학생을 조기에 발굴하여, 창작만화, 애니메이션, 컴퓨터게임 개발분야의 영상 인재를 양성할 목적으로 설립된 특성화 고등학교로 문화산업과 21세기 디지털 통신기술을 접목한 콘텐츠를 개발할 수 있는 능력을 길러 지식 정보화 사회를 선도할 전문인 양성을 목적으로 설립되었다. 컴퓨터게임 개발전공은 컴퓨터게임의 전반적인 개발과정을 충실한 기본 기초교육에 중점을 두고 교육하여, 미래의 컴퓨터 게임 개발 전문가를 양성한다는 목표를 가지고 있다. 게임 관련 분야에서 필요한 고급 게임 개발 및 연구 인력을 배출하는 것을 목표로, 게임 제작에 기본이 될 수 있는 2D 컴퓨터 그래픽과 3D 애니메이션을 익히며, 프로그래밍 언어, 네트워크 프로그래밍을 통하여 게임 소프트웨어를 개발할 수 있도록 하고 있다. 또한 게임 시나리오, 인공지능 등과 같은 고급 기술을 익혀서 게임 개발은 물론 기획, 연출분야에 대한 다양한 분야를 습득함으로써 게임을 창의적으로 개발할 수 있도록, 현실 및 미래 지향적인 교육에 역점을 두고 있다.

서울 디지털 고등학교는 구 청지 공업고등학교

2002년에 개명하였다. 정보화 시대를 맞아 컴퓨터 게임과와 인터넷 통신과를 두어 컴퓨터 문화 및 정보기술 정보를 평가하고 선택하는 능력을 향상시키는데 중점을 둔다. 전자 게임과는 컴퓨터게임의 기획 및 게임 시나리오를 작성하고 컴퓨터 프로그램과 게임제작 도구를 사용하여 게임 제작능력을 기른다. 게임제작 요소 기술인 새로운 아이디어 발상, 창의적인 시나리오 창작 및 게임의 놀이 전략을 중심으로 창의적 게임 개발 전략의 개발, 그래픽 표현기법, 화면 연출, 게임 알고리즘 및 게임 프로그래밍 기술, 게임인공지능 구현, 게임기획 및 게임 디자인 등의 게임개발 교육과정을 통하여 현장에서 게임 개발 능력을 배양하고 게임의 특성인 상호작용(Interactive)의 게임 동작을 구현 할 수 있는 게임 이론과 현장 기술을 구현하며 미래에 대비할 수 있는 현실 및 미래 지향적인 교육에 역점을 두고 있다.

게임에 소질과 적성을 가지고 있는 전문 인력을 조기에 양성하고 게임 인력의 전문성을 확보하기 위하여 2004년도에는 게임을 특성화시킨 고등학교인 '한국 게임과학 고등학교'가 신설되었다. 게임과학 고등학교는 전문 게임인력을 조기에 양성·발굴하기 위해 게임기획, 게임 프로그래밍, 게임 그래픽, 게임 음악, e sports 를 두어 전문 게임인력 양성을 추진하고 있다. 2005년에 e-sports과를 개설하여 전문 프로그래머 양성에 주력하고 있다.

초기의 특성화 고등학교 내에서의 게임 교육은 애니메이션 또는 디지털 미디어 전문가 양성의 일환으로 진행되어 왔다. 그러나 점차로 게임산업에서 전문 인력이 필요하면서 전문적인 게임인력 양성에 중점을 두고 있다.

2005년 게임백서

〈표 1-4-4-04〉 2005년 고등학교 게임 관련학과 개설현황

학교명	학과 명칭	세부전공
한국애니메이션 고등학교	컴퓨터게임 제작 전공	컴퓨터게임 제작 전공
부산애니원 고등학교	컴퓨터게임 개발과	컴퓨터게임 개발과
서울디지털 고등학교	전자게임과	전자게임과
한국게임과학 고등학교	게임과	게임기획 게임 프로그래밍 게임 그래픽 게임 음악 e-sports

(2) 전문대학

2005년 현재 전문대학(전문학교 포함) 36개 학교에서 게임학과가 개설되어 있다. 전문대학의 게임학과 개설은 전체 52%를 차지하고 있다. 게임산업에서 필요한 인재를 양성하여 게임 산업 현장에 빠르게 배출하고 있다.

전문대학에 개설된 게임학과는 36곳으로 2004년 39곳에 비해 3곳이 줄어들었다. 부산경상대학의 모바일 게임과, 동아유재대학의 컴퓨터게임전공, 성덕대학의 게임영상 제작전공이 없어지거나, 타과로 통합되었다.

전문대학 게임관련 학과는 공학계열에 30개, 예체능계열에 8개가 개설되어 있다.

전문대학에서 게임관련 교육은 공학계열과 예체능계열에 나누어 개설되어 있다. 공학계열에 개설된 주요 학과는 게임멀티미디어, 게임프로그래밍, 컴퓨터게임과가 있다. 군장대학, 두원공과대학, 서울정보기능대학, 숭의여자대학, 창신대학, 청강문화산업대학, 한국재활복지대학, 혜천대학에는 컴퓨터게임학과가 개설되어 있다. 동아방송대학, 영진전문대학, 한국IT전문학교, 한성전문대학에는 게임프로그래밍과가 개설되어 있고, 경동정보대학, 고려정보전문학

〈표 1-4-4-05〉 전문대학 계열별 학과 현황

계열	세부전공	학과 수
공학계열	게임&소프트웨어전공	1
	게임그래픽학과	1
	게임기획학과	1
	게임멀티미디어	1
	게임멀티미디어과	1
	게임웨어	1
	게임전공	1
	게임정보미디어과	1
	게임제작과	1
	게임창작과	1
	게임컨설팅과	1
	게임프로그래밍과	1
	게임프로그래밍전공	2
	게임프로그래밍학과	1
	게임학과	1
	멀티미디어게임	1
	사이버게임	1
사이버게임과	1	
온라인게임전공	1	
인터넷 게임	1	
컴퓨터게임&그래픽전공	1	
컴퓨터게임과	6	
컴퓨터게임전공	1	
컴퓨터게임제작과	1	
소계		30
예체능계열	게임디자인	1
	게임디자인과	1
	게임디자인전공	1
	게임애니메이션과	1
	게임애니메이션전공	2
	게임캐릭터디자인과	1
게임컨텐츠디자인	1	
소계		8

〈그림 1-4-4-05〉 전문대학 계열별 게임학과 분포



교, 동강대학, 동아방송대학, 서라벌대학, 울산과학대학, 주성대학에는 예체능계열에 게임 디자인 및 게임애니메이션과를 개설하고 있다. 게임학과는 소속된 계열에 따라 다른 교육과

정을 보이고 있다. 예체능계열에 속한 게임학과 의 경우 디자인, 애니메이션, 그래픽에 관련된 교과목 비중이 높으며, 공학계열에 편성된 게임 학과는 컴퓨터 프로그래밍 관련 교과목의 비중

〈표 1-4-4-06〉 전문대학 게임관련 학과 현황

대학	년제	모집단위	세부전공
경남정보대학	2	인터넷응용계열	온라인게임전공
경동정보대학	3	게임애니메이션과	게임애니메이션과
경문전문학교	2	멀티미디어학부	사이버게임
개원조형예술대학	2	게임웨어	게임웨어
고려정보전문학교	2	컴퓨터디자인학부	게임디자인
군장대학	2	컴퓨터응용계열	컴퓨터게임전공
김천대학	3	게임멀티미디어계열	게임멀티미디어
김천대학교	3	컴퓨터멀티미디어계열	게임멀티미디어과
대경대학	2	컴퓨터정보과 학부	인터넷 게임
대구과학대학	3	컴퓨터계열	게임&소프트웨어전공
대구미래대학	2	공학계열	게임창작과
대덕대학	2	컴퓨터게임제작과	컴퓨터게임제작과
농성대학	2	컴퓨터정보계열	게임애니메이션전공
농부산대학	2	게임컨설팅과	게임컨설팅과
농이방송대학	2	게임제작계열	게임디자인전공 게임프로그래밍전공
농수대학	2	멀티미디어계열	멀티미디어게임
누원공과대학	2	전자정보/건축계열	컴퓨터게임과
서라벌대학	2	게임컨텐츠디자인	게임컨텐츠 디자인
서울정보기능대학	2	컴퓨터게임과	컴퓨터게임과
서울후서전문학교	2	정보미디어학부	사이버게임과
(재)순천향정보전문학교	2	인터넷정보계열	게임학과
숭의여자대학	3	공업계열	컴퓨터게임과
영진전문대학	3	컴퓨터정보기술계열	게임프로그래밍전공
용인송담대학	3	컴퓨터게임정보과	컴퓨터게임정보과
불산과학대학	3	컴퓨터정보학부	게임애니메이션전공
장안대학	2	게임전공	게임전공
전남과학대학	2	1계열	게임제작과
수성대학	2	디자인/컴퓨터	게임디자인과
창신대학	2	공학계열	컴퓨터게임과
청강문화산업대학	2	게임/애니메이션계열	컴퓨터게임과
한국재활복지대학	2	컴퓨터게임개발과	컴퓨터게임과
한국1전문학교	2	게임학부	게임기획학과 게임프로그래밍학과 게임그래픽학과
한성전문대학	2	디지털정보학부 컴퓨터그래픽학부	게임프로그래밍과 게임캐릭터디자인과
현대전문학교	2	컴퓨터정보학부	게임정보미디어과
혜천대학	2	컴퓨터멀티미디어계열	컴퓨터게임&그래픽전공

이 높다.

전문대학은 계열별로 게임관련 전공이 세분화되어 있으며, 계열의 특성에 맞게 교육과정을 구성하고 있다. 교육방법은 게임산업 현장에서 원하는 인재를 양성하기 위해 현장실습 교과목과 게임프로젝트 수업을 진행하고 있다.

(3) 4년제 대학교

대학교의 게임 관련 교육은 전체 26%를 차지한다. 대학교에서 게임학과는 18곳으로 2004년과 동일하다. 2004년에 게임교육기관이 급속하게 늘어난 현상은 게임산업 현장에서 필요로 하는 인력 공급을 위해 게임학과를 개설한 측면이 강하다면, 2005년은 게임학과 개설보다는 각 대학에서 게임 핵심인력, 게임 전문인력 양성에 중점을 두고 있는 것으로 해석할 수 있다.

대학의 게임 교육관련 계열 편성을 보면 전문대학과 마찬가지로 공학계열, 예체능계열로 나

〈표 1-4-4-07〉 대학교 계열별 학과 현황

계열	세부전공	학과수
공학계열	게임개발학과	1
	게임공학	1
	게임공학과	3
	게임공학전공	1
	게임디지털콘텐츠공학	1
	게임멀티미디어공학	1
	게임멀티미디어전공	1
	게임멀티미디어학과	1
	게임전공	1
	전산게임학과	1
	컴퓨터게임	1
	컴퓨터게임산업전공	1
	컴퓨터게임전공	1
	컴퓨터게임학전공	1
소계		16
예체능계열	게임디자인학과	1
	게임애니메이션전공	1
소계		2

〈그림 1-4-4-06〉 대학교 계열별 게임학과 분포



누어 볼 수 있다. 18개 대학 중 공학계열 89%, 예체능계열 11%의 비율로 게임 교육이 분포되어 있다.

4년제 대학교의 교육 내용을 살펴 보면, 학과별로 게임학을 전공하는데 있어서 필수적으로 알아야 할 것은 전공필수 과목으로 정하고, 나머지는 전공 선택 과목으로 배정되어 있다. 교육 내용의 경우는 해당 전공이 개설된 학부나 계열의 영향을 받는다. 게임 전공에 필수적으로 알아야 할 내용인 경우는 전공이 개설된 학부나

〈표 1-4-4-08〉 4년제 게임관련 학과 현황

대 학	모집단위	세부전공
건양대	전산게임학과	전산게임학과
공주대	게임디자인학과	게임디자인학과
극동대	정보통신학부	게임디지털콘텐츠공학
대구한의대	컬티 미디어학부	컴퓨터게임산업전공
동경정보대	게임공학과	게임공학과
동서대	디지털콘텐츠학부	게임컬티미디어공학
배재대	공과대학	게임공학과
영산대	컬티 미디어공학부	컴퓨터게임
예원예술대	만화, 게임영상 학부	게임애니메이션전공
우송대	게임/IT계열	게임컬티미디어학과
위덕대	게임학부	게임컬티미디어전공
충부대	컴퓨터정보학부	게임공학
탐라대	게임개발학과	게임개발학과
한국산업기술대	게임공학과	게임공학과
호남대	게임애니메이션 학부	컴퓨터게임학전공
호서대	컴퓨터공학부	게임공학전공
호원대	컴퓨터학부	컴퓨터게임전공
홍익대	소프트웨어게임 학부	게임전공

계열에 관계없이 공통적으로 교육 내용이 배치되어 있다. 그러나 그 외의 교육 내용 같은 경우는 전공이 개설된 학부와 계열에 따라 다소 차이가 나는 것을 확인할 수 있다.

게임 디자인 학과의 경우는 디자인, 애니메이션, 그래픽의 교육 내용이 주를 이루고 있으며, 컴퓨터 응용계열에 있는 게임 전공의 경우는 프로그래밍 관련 교육내용이 주를 이루고 있다.

2·3년제와 4년제 대학의 공통적인 교육 내용을 보면 각 영역별 전문인력 양성을 위한 커리큘럼을 가지고 있으며, 게임 산업의 요구를 반영한 교육과정과, 산업 현장이 요구하는 인력 양성을 위해 현장 실무과정을 두고 있다. 또한 프로젝트 수업을 통해 학생들의 자발적인 참여를 유도할 수 있는 교육 과정을 가지고 있는 것으로 나타난다.

(4) 원격 대학교

원격대학의 경우는 3개 대학에서 게임 관련 교육을 실시하고 있다. 2004년 13곳에서 게임 관련 교육을 실시한 것에 비해 숫자가 대폭 감소했다. 원격 대학의 경우, 2004년까지 멀티미디어학과, 정보통신학과에서 일부 게임관련 교과목이 있어 이 학과를 포함하여 게임관련 학과로 간주하였다. 그러나 2005년에는 학과명이나 세부전공에 ‘게임’이라는 명칭이 들어간 학과만 게임학과로 간주하여 교육기관 수가 줄어들었다.

2005년 현재 서울디지털대학교, 세종사이버대학교, 원광디지털대학교에서 게임관련 교육을 실시하고 있다. 서울디지털대학교는 멀티미디어학부에 게임전공을 두고 있고, 세종사이버대학교는 게임PD전공, 원광디지털대학교는 계

임학부에 게임기획학과, 게임제작학과를 개설하고 있다. 원광디지털대학교의 경우 2004년에 게임기획, 게임소프트웨어, 게임그래픽의 3개의 학과를 두었으나, 2005년에는 2개의 학과로 게임학과수가 줄었다.

원격대학의 세부전공을 살펴보면, 게임전공, 게임PD전공, 게임기획학과, 게임제작학과가 있는데 이 모두 공학계열에 속해 있는 것을 알 수 있다.

〈표 1-4-4-09〉 원격대학 계열별 학과현황

계열	세부전공	학과수
공학계열	게임전공	1
	게임PD전공	1
	게임기획학과	1
	게임제작학과	1
소계		4

〈그림 1-4-4-07〉 원격대학 계열별 게임학과 분포



〈표 1-4-4-10〉 게임 관련 교육 개설 원격대학교

대 학	모집단위	세부전공
서울디지털대학교	멀티미디어학부	게임전공
세종사이버대학교	게임PD전공	게임PD전공
원광디지털대학교	게임학부	게임기획학과 게임제작학과

원격 교육은 게임관련 종사들이 시간에 영향을 받지 않고 교육을 받을 수 있어 수요가 계속 증가할 것이다. 원격대학의 교육생의 대부분이 게임 종사자일 경우, 교육과정 또한 일반 전문



대학이나, 대학교와는 차별화되어야 할 것이다. 교육생들이 교육을 받고 현장에 직접 적용할 수 있는 실무 중심의 교육과정에 중점을 두어야 할 것이다. 또한 게임학과가 공학계열에 집중적으로 분포되어 있는데 게임경영, 게임마케팅과 같은 경영에 필요한 교육내용이 추가되어야 할 것이다.

(5) 대학원

게임관련 대학원은 8곳으로 2004년과 동일하다. 경기대학교, 공주대학교, 동국대학교, 상명대학교, 세종대학교, 중앙대학교, 추계예술대학교, 호서대학교에 게임관련 학과가 개설되어 있다. 이 중 세종대학교는 학사과정(원격대학)과 석사과정에 게임학과가 개설되어 있고, 동국대학교, 중앙대학교에서는 석사, 박사과정이 개

설되어 있다.

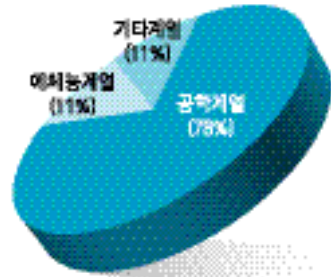
2004년에 상명대학교 정보통신대학원에서 게임학과가 개설되어 있었는데, 2005년에는 디지털미디어대학원으로 명칭이 변경되었다. 호서대학교의 경우, 산업경영 벤처대학원 컴퓨터게임공학과, 일반대학원 컴퓨터공학부 게임공학전공, 첨단정보기술대학원 게임애니메이션 등에 3개의 학과가 개설되었으나, 2005년 첨단정보기술대학원 게임애니메이션 및 영상미디어학과, 문화콘텐츠대학원의 게임학과 등 2개의 학과에 게임학과가 개설되어 있다.

대학원의 대부분의 학과가 공학계열에 포함되어 개설되어 있는 반면, 추계예술대학교 문화산업대학원에서는 문화산업애널리스트전공에 게임비즈니스전공을 두고 있는 것이 특징이다. 게임비즈니스전공은 게임경영에 중점을 두어

〈표 1-4-4-11〉 대학원 계열별 학과현황

계열	세부 전공	학과수
공학계열	게임멀티미디어전공	1
	게임웨어학과	1
	게임전공	1
	게임제작전공	1
	게임학과	3
디자인계열	게임애니메이션 및 영상미 디어학과	1
사회계열	게임비즈니스	1
소계		9

〈그림 1-4-4-08〉 대학원 계열별 게임학과 분포



〈표 1-4-4-12〉 게임 관련 대학원 현황

교육기관명	학과명	세부전공
경기 대학교 일반 대학원	자연과학계열	게임웨어학과
공주 대학교 영상 예술대학원	게임멀티미디어전공	게임멀티미디어전공
농국 대학교 전문 대학원	게임제작 전공	게임제작전공
상경 대학교 디지털미디어대학원	게임학과	게임학과
세종 대학교 영상 대학원	게임학과	게임학과
중앙 대학교 첨단 영상대학원	영상공학과	게임전공
추계 예술대학교 문화산업대학원	문화산업애널리스트전공	게임비즈니스
호서 대학교 문화콘텐츠대학원	게임학과	게임학과
호서 대학교 첨단정보기술대학원	게임애니메이션 및 영상미 디어학과	게임애니메이션 및 영상미 디어학과

교과목을 개설하고 있다.

대학원의 계열별 교육내용은 다소 차이를 보이지만, 대학원에서의 수업은 대부분 산학연계를 기본으로 한 프로젝트 기본으로 한다. 이러한 수업 방식을 통해 현장에 직접 응용할 수 있는 기술 연구·개발이 동시에 이루어져 게임 산업의 발전에 기여할 수 있을 것이다.

2 게임 비정규 교육기관 현황

비정규 교육기관은 고등학교 및 정규 대학,

대학원을 제외한 정부기관 산하단체에 의해 설립된 교육기관과 일반 개인 사설학원을 포괄하여 지칭한다. 게임교육 관련 비정규 교육기관은 해마다 증가하는 추세이다.

비정규 교육기관에서의 게임 관련 교육은 게임만 전문으로 교육하는 교육기관과 일반 IT관련 학원에서 게임관련 교육과정을 운영하여 교육하는 두 가지 형태로 운영되고 있다.

IT 관련 학원에서의 교육 현황을 살펴 보면, 6~12개월의 단기간 집중 과정으로, 교육 내용은 게임 프로그래밍, 게임 그래픽, 게임 디자인

〈표 1-4-4-13〉 주요 게임관련 비정규 교육기관 현황

교육기관명	학과명	기간
게임스쿨	게임그래픽전분과	(7개월)
	게임기획전분과	(9개월)
게임아카데미	게임디자인	(2년)
	게임그래픽	(2년)
	게임프로그래밍	(2년)
동경정 보대학교 부설 정보기술원	3D게임그래픽	(6년)
	3D게임프로그래밍	(6년)
동양소 프트웨어 학원	게임프로그래머	(1년)
	게임그래픽	(1년)
사이버 아트센터	게임기획	(3개월)
	게임프로그래밍	(9개월)
	게임그래픽	(9개월)
	게임원화디자인	(9개월)
서강대학교 게임교육원	게임기획	(6개월)
	게임프로그래밍	(6개월)
	게임그래픽디자인	(6개월)
GCA 아카데미	프로그래밍	(1년)
	그래픽 디자인	(1년)
소니아 트스쿨	3DMAX 게임그래픽과정	(6개월)
	3DMAX 게임기획과정	(6개월)
이포 컴퓨터그래픽디자인학원	게임그래픽디자인	(9개월)
	3D소프트이미지	(1년)
	캐릭터디자인	(9개월)
한빛소프트 디지털 캠퍼스	게임프로그래밍	(1년)
	게임프로그래밍	(6개월, 정동부 지원)
	게임그래픽	(1년)

교육기관명	학과명	기간
한빛소프트 디지털캠퍼스	게임기획 디지털영상 그래픽	(6개월) (1년)
DMC 아카데미	게임그래픽	(8개월)
LG소프트 스쿨	게임프로뉴서	(6개월)
S3Si 디지털애니메이션스쿨	3D-MAX 게임 콘텐즈	(21개월)
온게임스쿨	게임기획 전문가	(9개월)
	게임그래픽 전문가	(9개월)
	게임프로그래밍 전문가	(9개월)
	게임시나리오 전문가	(2개월)
	게임기획 자격증	(5개월)
	게임그래픽 자격증	(6개월)
	게임프로그래밍 자격증	(9개월)
국시TV	게임그래픽	수시 과정(온라인교육)
	게임프로그래밍	
	게임기획	
나노디지털 아카데미	게임디자인	(7개월)
그린컴퓨터아트학원	게임그래픽	(4개월)
	게임기획	(3개월)
	게임캐릭터애니메이션	(7개월)
	게임프로그래밍	(5개월)
	마야 3D애니메이션	(9개월)
주하이미디어얼티캠퍼스	게임그래픽디자인	(7개월)
ITANK 멀티캠퍼스학원	게임그래픽전문가	(8-11개월)
	게임프로그래밍	(11개월)
한국정보기술연구원(산업자립부 산하기관)	게임프로그래밍	(6개월)
주하이미디어컴퓨터학원	게임그래픽	(7개월)
송원대학산업협력단	모바일 게임 프로그래머 과정	(6개월)
	모바일 게임 디자이너 과정	(6개월)
디딤돌아카데미	게임그래픽전문가	(6개월)
S3S 광송아카데미	게임기획마케팅	(6개월)
MBC아카데미 디지털교육원	게임디자인학부	(8개월)
	게임프로그래밍학부	(7개월)
	게임그래픽과정	(8개월)
한국게임사관학교	5월말 준비승	
주아이티윌 강남T교육센터	게임프로그래밍	(7개월)
게임월드아카데미	게임애니메이션과정	(10개월)
	게임그래픽과정	(6개월)
	게임프로그래밍과정	(10개월)
	게임기획과정 (시나리오 과정 포함)	(6개월)
주 NTA 디지털 디자인 아카데미	게임그래픽자격증	(10개월)
한국디자인학원	게임그래픽과정	(6개월)
웹뱅크 종로교육원	블랙서 게임 과정	(8개월)
동양정보통신, 컴퓨터교육원	게임프로그래머	-
	게임그래픽 / 게임기획	-

의 교육과정으로 운영되고 있다. 이러한 운영은 게임 학위를 찾는 다수의 수강생이 게임 자격증 취득이나, 게임제작에 필요한 기술을 익혀 단시간에 취업을 목적으로 오기 때문에 이들의 요구를 충족할 수 있는 교육 과정이라 볼 수 있다.

게임전문가 양성을 위한 교육과정이 있는 교육기관에서는 1년 이상의 교육기간을 통해, 게임 그래픽, 게임 프로그래밍, 게임 기획의 각 분야의 전문 인력 양성을 목적으로 운영되고 있다. 비정규 교육기관에서의 게임 관련 교육은 1년

이내의 단기과정으로, 대부분 게임 기획, 게임 그래픽, 게임 프로그래밍의 교육 과정으로 편성되어 있다. 비정규 교육기관에서 단기간에 많은 수의 게임 인력을 양성하는 것을 게임 인력이 부족한 게임 산업 현장에서 어느 정도의 게임 인력을 수급하는 기여를 하였다.

문화관광부 산하 한국게임산업개발원의 게임 아카데미에서는 게임 핵심인력 양성에 주력하고 있다. 게임 아카데미는 게임 산업을 리드할 소수 정예 크리에이터 양성을 목적으로 게임교육에



〈표 1-4-4-14〉 한국게임산업개발원 게임아카데미 교육과정

교육과정	교육내용
공통과정	게임학개론, 아이 디어 발상, 게임프로젝트 1, II, III, IV, 게임 사운드
게임 디자인	게임디자인 1, II, III, 시나리오 창작 1, II, 게임 저작물, 게임 그래픽의 이해(2D, 3D), 게임 마케팅, 게임 소재론 1, II, III, IV, 게임사운드, 게이머 행동론, 커뮤니케이션, 보드게임 디자인론, 영상 연출 1, II, 게임산업의 이해, 소프트웨어 공학, 게임프로그래밍의 이해(2D, 3D), PD론, 게임이펙터
게임 그래픽	소묘 및 조소 1, II, III, 디지털이미지프로세싱, 벡터그래픽, 2D 게임그래픽, 인터페이스 디자인, 3D 게임그래픽의 기초, 캐릭터 디자인 응용, 3D 게임 모델링 1, II, 게임 맵핑 1, II, 매카닉 디자인, 모션연구
게임 프로그래밍	C, C++, API & MFC, System Programming, Data Structure 1, II, 네트워크 프로그래밍, 게임수학, 3D Programming, 3D Engine, Computer System Architecture

〈표 1-4-4-15〉 한국게임산업개발원 사이버게임아카데미 교육과정

교육과정	교육내용
공통과정	게임총론, 게임기술개론, 게임분석론1, 아이 디어발상, 프로젝트1, 프로젝트2
디자인	게임산업연구1, 게임소재론1, 애니메이션개론, 게임디자인1, 게임소재론2 저작물을 이용한 게임제작, 시나리오 작법1, 게임디자인2, 2DCG, 캐주얼게임, 윈도우 프로그래밍, 게임분석론2, 게임심리학, 게임문화론, 커뮤니케이션 방법론, 3D CG, 애니메이션 제작, 게임마케팅 연구, 스토리보드, 영상 제작론, 게임이펙터의 이해1, 시나리오 작법2, 게임이펙터의 이해2, 게임경영학, 게임인공지능연구, 게임산업연구2, 온라인 게임운영과 고객센터, 웹디자인, 프로젝트 관리기법
그래픽	CG개론, 색채학1, 기초드로잉, 컨셉디자인1, 배경디자인1, 데스크탑디자인1, 게임캐릭터 디자인1, 게임인터페이스, 기초프로그래밍, 영상/조형학, 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, HCI개론, UredX 1-2, 어셈블리어, 게임사운드, 게임툴 프로그래밍1, 객체지향 프로그래밍, 디지털 이미지 처리, 가상현실, 객체지향 프로그래밍2, 게임툴 프로그래밍2, 3D 프로그래밍1, 컴파일러, 게임수학1, 인공지능, 네트워크이론, 데이터베이스, 소프트웨어 공학, 3D 프로그래밍2, 게임물리학, 게임수학2, 네트워크프로그래밍, 인터 넷프로그래밍, 모바일 프로그래밍, 시스템프로그래밍, 컴퓨터 시스템 구조론, 모바일 프로그래밍
사운드	컴퓨터 음악의 이해, 화성학, 게임음악의 이해
창작	세계문화특강1, 분장론, 창작기초1
경영	경영학원론, 게임마케팅1



대한 표준 교육과정, 교재 개발 및 보급, 게임 개발자 직무 향상교육, 해외 선진게임 기술교육의 도입, 연구개발 및 산업계 전수 등의 관련 업무를 수행하고 있다.

게임 아카데미의 교육 과정은 게임 디자인, 게임 그래픽, 게임 프로그래밍 등의 3개 학과에 소수인원으로 교육과정을 개설하고 있다. 이외의 게임 종사자를 위한 교육, 공무원을 위한 게임교육, 게임마케팅과정, 게임시나리오 과정 등과 같은 특수과정과 단기과정이 개설되어 있다. 정규 교육기간은 2년 8학기제로 한 학기 11주 수업에 하루 5~8시간의 교육을 실시하고 있다. 실습위

주의 교육을 지향하고 게임 프로젝트 기획 단계부터 팀별 담당 교수가 참여하는 방식으로 진행된다.

또한 사이버 교육을 통해 게임 대학에 콘텐츠를 보급·운영하고, 일반인을 대상으로도 사이버 교육을 실시하고 있다. 사이버 게임아카데미의 과정은 게임디자인, 게임프로그래밍, 게임그래픽 과정을 두고 있다. 앞으로 게임경영, 게임창작, 게임사운드의 3개 과정을 추가하여 사이버 게임아카데미의 교과만으로 게임관련 업무를 진행할 수 있도록 게임관련 종합우러인 교육의 장으로 발전을 도모하고 있다.

게임 전문인력 양성을 위한 정부 정책

문화관광부에서는 게임산업진흥을 위한 2003년~2007년 중장기계획을 수립·실시하고 있다. 계획에 따르면 핵심 과제를 해결하여 세계 3대 게임강국 실현을 목표로 두고 있다. 주요 핵심 과제는 게임 산업기조 인프라 강화, 해외진출 역량 강화, 게임문화 인식 제고 및 저변확대, 게임 전문인력 양성기반 확대, 차세대 게임응용기술 개발환경 조성, 법·제도 개선 등 6개의 핵심 과제로 이루어져 있다. 이 중에서 게임 전문인력 양성을 위해, 산·학 연계를 통한 체계적인 인력양성체계 구축, 학계의 게임산업진흥 연구기반 강화, 마케팅, 기획분야 고급 전문인력 양성과정 강화를 추진 방향으로 설정하고 있다.

1. 산·학 연계 게임 전문인력 양성기반 구축

● 게임 산업 인력 수급분석 및 게임인력 DB 구축

- 목적 : 균형있는 게임산업 인력수급 및 우수 전문인력 확보 도모
- 주요 내용
 - 게임 인력 수요·공급 실태분석 및 중장기 인력양성 정책 연구
 - 국내외 게임인력 양성기관 및 교육현황, 업계·학계 전문가 DB 구축
 - 웹기반 게임인력 Hunting Pod 구축(온라인 인력시장)

● 산·학 협력 인력양성 시스템 구축

- 목적 : 산·학·관 협력 네트워크 기능 강화, 인력양성 인프라 강화를 통해 균형 있는 인력양성 기반 마련
- 주요내용
 - 산·학·관 협력 인력양성 프로젝트 활성화 지원
 - 업계 수요 중심의 교육체제 구축·평가(커리큘럼, 교육내용 등)
 - 대학·업계 간 인력교류 활성화(재학생 인턴십, 업계 전문가 교수요원 참가, 학계 전문가 업계 consulting 활동 등)
 - '산·학·관 공동 게임개발프로젝트' 활성화 지원
 - 게임관련 국가기술자격검정 확대·내실화
 - 게임 마케팅 전문가 등 신규 분야 확대, 우수인력 확보를 위한 자격검정제도 운영의 내실화
 - 게임산업개발원 '게임아카데미'의 정책기능 강화
 - 우수인력 확보를 위한 '병역특례제도' 개선 및 대안 마련



2. 고급 전문인력 양성시스템 강화

● 게임 전문인력 연수 해외교류 기회 확대

- 목적 : 우수 교수요원, 게임 핵심전문가의 고급 교육·연수기회 부여를 통해 게임산업발전의 기반 강화 도모
- 주요 내용
 - 교수 전문요원 해외연수 프로그램 추진
 - 업계 전문인력의 단기 해외교류 프로그램 추진
 - 해외 유명 교육기관과의 교류협력 강화

● 대학·학계 연구기관 및 교육역량 강화 지원

- 목적 : 게임관련 대학 및 학계의 연구·교육기반 강화를 통해 우수 전문인력 양성체계 강화
- 주요내용
 - 대학 내 기획·마케팅 등 취약분야 교육기반 강화 지원
 - 학계의 게임산업 연구기반 확대
 - 우수 게임교육기관 선정, 다양한 인센티브 부여
 - 일반 대학 '게임 project 대학원 과정' 추진
 - 한국예술종합학교 영상원 내 '게임학' 개설 협의 추진

● 「게임 아카데미」 기능 재정립

- 목적 : 업계 수요 중심의 특성화 교육과정 확대를 통해 우수 전문인력 배출 확대
- 주요내용
 - 탄력성 있는 '특수교육과정' 신설, 운영
 - '정규교육과정'은 대학원 수준의 소수 고급 인력과정으로 특화
 - 일반인 대상 '게임 원격 교육' 활성화
 - 게임인력 '진로상담' 기능 강화

● 게임인력의 취업 환경 개선

- 목적 : 게임분야 우수인력의 사회진출 기회 확대 도모
- 주요내용
 - 게임인력 자유시장 개최
 - 게임업체 인턴십 제도 활성화 지원
 - 대학·업계 공동프로젝트 개발 지원(우수 인력의 발굴기회 활용)

