

제4장

게임산업 종사자 현황



제1절 종사자 분포

1. 종사자 일반 현황

게임산업 종사자 현황에 대해 한국게임산업진흥원이 2007년4월 게임콘텐츠 제작 및 배급을 주된 사업영역으로 하고 있는 게임업체를 대상으로 <게임산업 현황 및 동향 파악을 위한 실태조사>를 실시하여 398개 업체로부터 얻은 결

과를 기초로 전체 사업자수를 환산하여 총 종사자 및 평균을 추정하였다.

2006년 게임산업 총 종사자는 3만2,714명으로 한 업체당 평균 종사자 수는 22.5명인 것으로 추정된다. 전체 종사자 수가 2006년과 비교하여 많이 줄었음에도 불구하고 한 업체당 평균 종사자 수가 전년의 20.1명에 비해 2명 이상 늘

<표 1-4-1-01> 게임산업 업무형태별 종사자 현황

(단위 : 명)

구분	총 직원수	평균	구성비
게임PD	1,379	1.0	4.2%
기획	3,521	2.4	10.8%
그래픽 디자이너	8,554	5.9	26.1%
컴퓨터 프로그래머	7,809	5.4	23.9%
시나리오 작가	204	0.1	0.6%
사운드 크리에이터	267	0.2	0.8%
H/W 개발	689	0.5	2.1%
시스템 엔지니어	1,331	0.9	4.1%
게임운영자(GM)	2,100	1.4	6.4%
홍보마케팅	2,672	1.8	8.2%
일반관리직	4,188	2.9	12.8%
합계	32,714	22.5	100.0%

어난 것은 사행성게임장의 여파로 인해 아케이드게임 산업이 침체 국면을 맞이하게 되었고, 게임 기업의 M&A 및 사업 다각화를 통한 구조조정, 아웃소싱 등 경영전략에 의해 게임업체의 수가 대폭 줄어들었기 때문이다.

전반적인 게임 종사자 수 감소와는 별개로 전년도와 구성비를 비교해 보면, 업무형태별로 구성비율이 증가한 업무와 감소한 업무로 나뉘어진다. 구성비가 증가한 업무 형태는 게임 PD, 그래픽 디자이너, 시스템엔지니어, 게임운영자가 있으며, 구성비가 감소한 업무 형태는 기획, 컴퓨터프로그래머, H/W 개발, 홍보/마케팅 및 일반관리직으로 조사되었다. 게임 PD와 게임운영자는 2005년 이후, 게임 업계 내의 종사자 수요가 증가하면서 증원되고 있으며, 게임 PD의 역량이 커짐에 따라 기획 업무 역할이 줄어드는 경향을 보이고 있다고 할 수 있다. 또한 게임업체는 홍보마케팅과 일반관리직의 구성비를 줄여 지출을 줄이고자 하는 것으로 보인다.

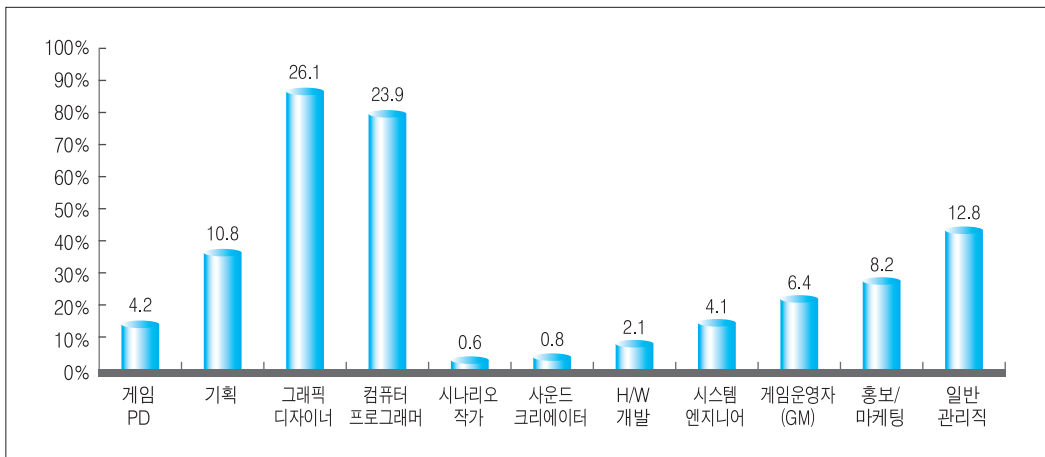
전체 종사자의 성별 구성비를 보면 2005년과

거의 유사한 가운데, 여성의 비율이 2005년 20.3%에서 2006년 21.0%로 소폭 증가하였다. 업무 형태별로 남녀의 구성비를 살펴보면 게임 PD(96.5%), 컴퓨터프로그래머(93.8%), 사운드 크리에이터(94.0%), H/W 개발(95.0%)의 남성 비율이 90%를 넘는 수준으로 높은 비율을 차지하고 있으며, 연도별 차이는 크지 않았다.

반면 여성 비율을 위주로 살펴보면, 시나리오 작가(35.0%), 일반관리직(34.0%), 그래픽디자이너(33.4%), 게임운영자(31.5%), 홍보/마케팅(27.1%)이 여성 비율이 높은 상위 5위의 업무 형태로 나타났다. 남성의 종사자 구성비가 절대적으로 높은 게임 산업 내에서 여성이 비교적 우위를 점하고 있는 영역은 시나리오나 그래픽과 같은 예술적 영역이며, 홍보/마케팅이나 게임운영자 및 일반관리직과 같은 사무직인 것으로 나타났다.

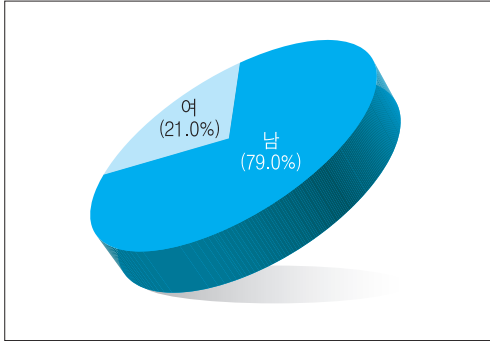
게임산업 종사자 및 업체당 평균 인원의 추이를 연도별로 살펴보면, 2005년까지 종사자 수는 지속적인 증가를 보이다가, 2006년에 급격

〈그림 1-4-1-01〉 업무형태별 종사자 구성





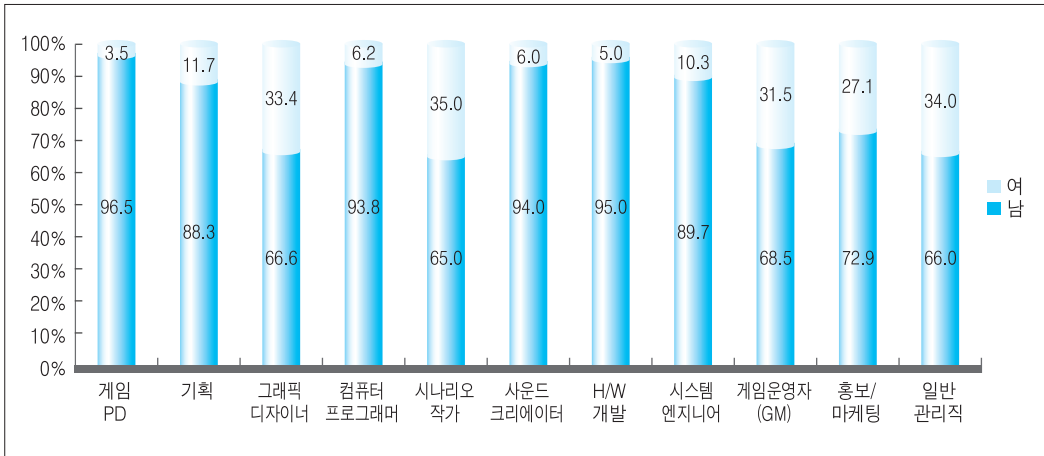
〈그림 1-4-1-02〉 전체 종사자 남녀 구성



히 감소하였음을 확인할 수 있다. 앞서 밝혔듯이 아케이드게임 산업의 축소와 게임기업 간의 M&A 및 아웃소싱과 같은 전문 용역업체의 등장으로 인해 게임기업의 수가 줄어들면서 종사자 역시 줄어들었기 때문이다. 그러나, 업체당 평균 인원은 2000년 이후 계속 증가하는 추세이며, 이러한 업체당 평균 인원의 증가는 아직도 게임산업에 인력이 더 필요하다는 점을 시사

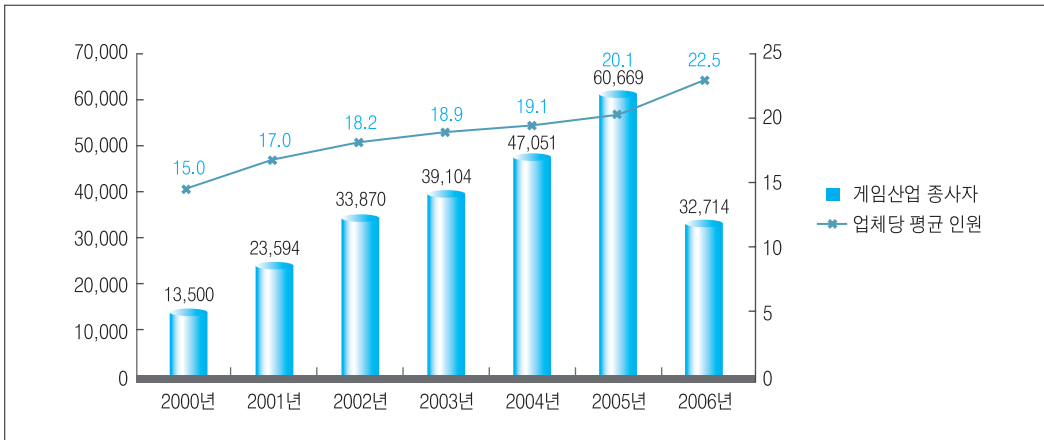


〈그림 1-4-1-03〉 업무형태별 종사자 성별구성



〈그림 1-4-1-04〉 연도별 게임업체 종사자 및 업체당 평균인원 추이 : 2000~2006

(단위 : 명)



한다. 특히, 아케이드게임 산업에서 이탈한 경력자들이 온라인이나 모바일게임 쪽으로 이동하기에는 플랫폼 간 진입장벽이 존재하기 때문에 온라인과 모바일게임처럼 성장률이 높은 플랫폼에서의 신규 인력 수요는 계속될 것으로 보인다.

2. 종사자 학력 및 경력별 현황

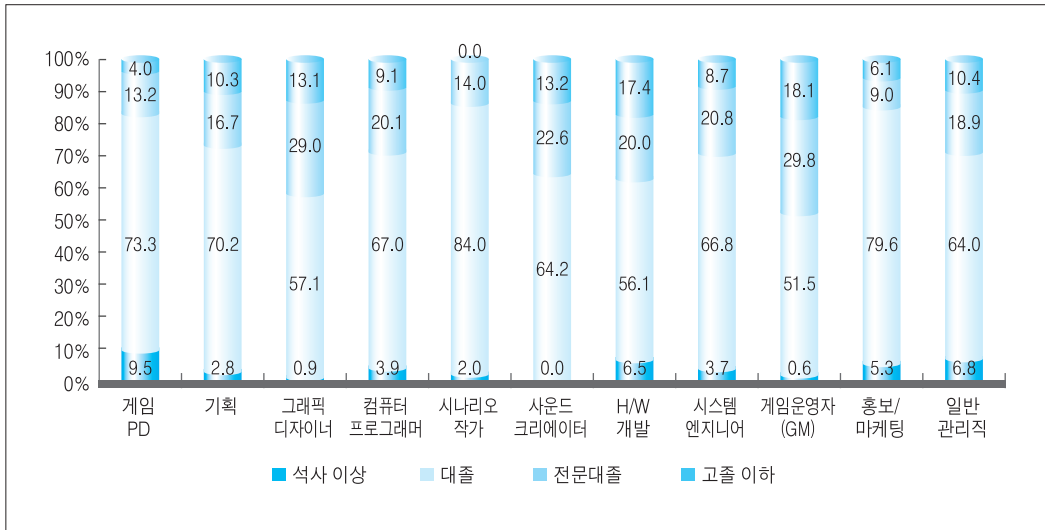
(1) 종사자 학력별 현황

게임산업 종사자의 학력 현황을 업무형태별로 살펴보면, 대졸 이상의 학력자가 62.6~86.0%로 전체적으로 높게 나타났다. 시나리오 작가가 86.0%로 가장 높게 나타났으며, 홍보/마케팅이 84.9%, 게임 PD가 82.8%, 기획이 73.0%의 비율로 높게 나타났다. 지난해에는 게임 PD가 87.9%로 가장 높게 나타났다. 고졸 이하의 비율이 높은 직종은 게임운영자(18.1%)

로 나타났고, 컴퓨터 프로그래머, 일반관리직의 고졸 이하 비율이 증가하였다. 직종별로 학력 현황을 보면, 기획, 시나리오 작가, 시스템 엔지니어, 게임 운영자, 홍보/마케팅, 사운드크리에이터의 경우 대졸의 비율이 늘어났다. 시나리오 작가의 경우는 고졸 이하의 비율과 대졸자의 비율은 늘었고, 석사이상의 비율은 다소 감소하였다. 시스템 엔지니어의 경우 지난해와 반대로 대졸 이상의 고학력자의 비율이 증가하였고, 게임운영자의 경우도 지난해와 달리 대졸자의 비율이 큰 폭으로 증가한 것으로 나타났다. 홍보/마케팅의 경우는 그다지 변화가 없었다.

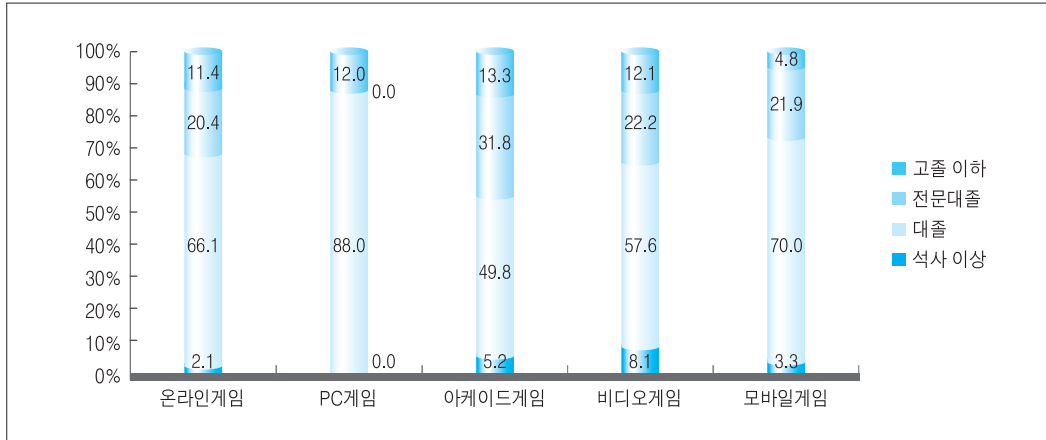
게임 플랫폼별로 종사자 학력을 살펴보면, 업무형태별 학력 현황에서 알 수 있듯이 대학 졸업생의 비율이 전체적으로 높게 나타났다. 전년도와 비교해 봤을 때, 온라인게임과 PC게임을 제외하고 모든 게임 플랫폼에서 대졸자의 비율

〈그림 1-4-1-05〉 직종에 따른 학력별 종사자 구성





〈그림 1-4-1-06〉 플랫폼별 종사자 학력 구성



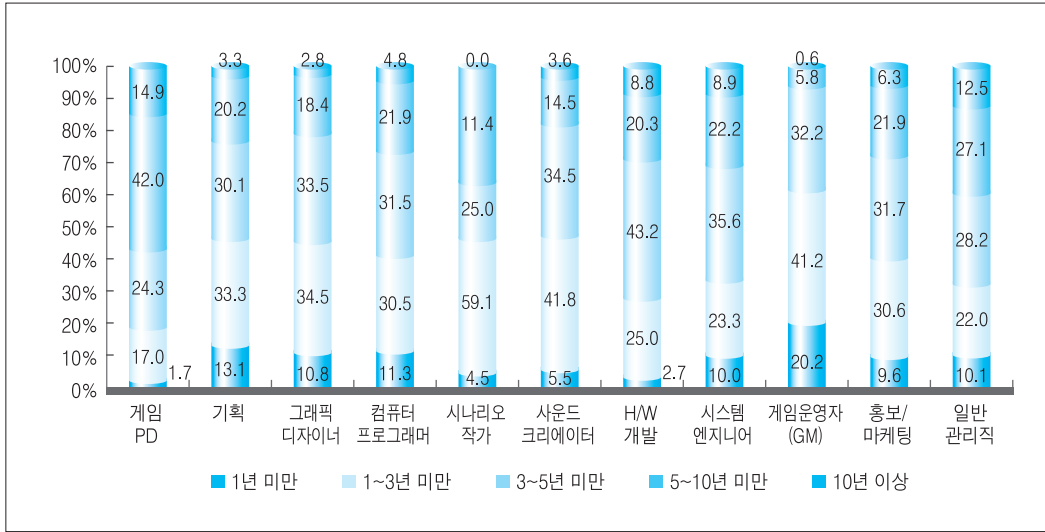
이 감소하였다. 아케이드게임은 석사 이상이 지난해 2.9%에서 올해 5.2%로 증가하였고, 고졸 이하가 지난해 17.1%에서 올해 13.3%로 감소하였다. 비디오게임은 석사 이상이 지난해 2.3%에서 올해 8.1%로 크게 증가했고, 고졸 이하도 지난해 8.1%에서 올해 12.1%로 증가하였다. 모바일게임은 전문대졸이 지난해 15.5%에서 올해 21.9%로 증가하였다.

(2) 종사자 경력별 현황

종사자의 경력을 살펴보면, 전체적으로 ‘1~3년 미만’의 종사자와 ‘3~5년 미만’의 종사자가 많은 것으로 나타났다. 게임 직종별로 살펴보면, 게임 PD의 경우 ‘5~10년 미만’의 종사자가 42.0%, ‘10년 이상’의 경력자가 14.9%로 다른 직종보다 경력이 높게 나타났다. 게임PD는 다른 직무를 총괄하는 역할을 담당하고 있기 때문에 경력이 많은 종사자가 담당하게 되는 경

향이 높은 것으로 보인다. 그러나 2005년도에는 ‘5~10년 미만’의 종사자가 43.7%, ‘10년 이상’의 경력자가 18.0%로, 2006년의 ‘5년 이상’ 경력자 비율은 2005년에 비해 다소 감소한 것으로 조사되었다. H/W개발, 시스템엔지니어, 컴퓨터 프로그래머, 홍보/마케팅, 일반관리직이 경력이 많은 것으로 나타났고, 게임운영자의 경우 ‘1년 미만’의 경력자가 20.2%로 가장 높게 나타났다. 그러나 게임운영자의 경우, ‘1년 미만’의 경력자가 2005년의 28.7%보다 8.5%가량 감소한 것으로 신규인력보다 경력이 더 늘어났음을 알 수 있다. ‘5년 이상’ 경력자의 비율이 높은 직종은 게임 PD(56.9%), 시스템 엔지니어(31.1%), 일반관리직(39.6%)인 것으로 나타났고, ‘10년 이상’ 경력자의 비율이 높은 직종은 게임PD(14.9%), 일반관리직(12.5%), 시스템 엔지니어(8.9%), H/W개발(8.8%)로 나타났다.

〈그림 1-4-1-07〉 게임 직종별 종사자 경력 구성



제 2 절 인력채용 및 수급 현황

1. 인력확보 방법 및 종사자 교육현황

(1) 인력확보 방법

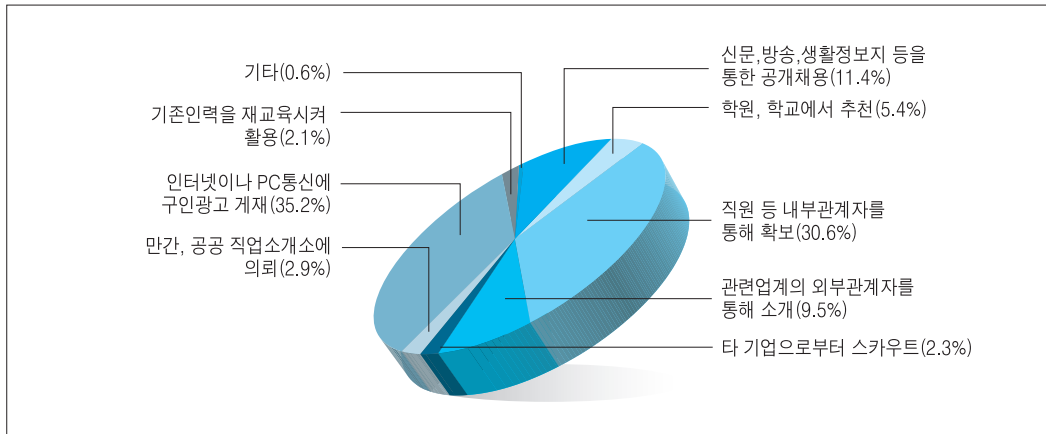
게임산업의 인력확보 방법을 살펴보면, 인터넷 구인광고가 35.2%로 가장 높게 나타났고, 그 다음으로는 직원 등 내부관계자를 통한 인력 확보가 30.6%, 신문, 방송, 생활정보지 등을 통한 공개채용이 11.4%, 관련 업계 외부관계자를 통한 소개 9.5%순으로 나타났다. 지난해와 비교하면 인터넷 구인광고의 비율은 다소 감소하였고, 내부관계자를 통한 인력확보는 증가하였으나 외부관계자를 통한 인력확보 비율은 다소

감소하였다. 교육기관으로부터의 추천 비율은 5.4%로 지난해의 5.2%와 거의 변함이 없는 것으로 나타났다. 업계와 교육기관의 지속적인 협력 체제를 바탕으로 업계에는 우수 인재 사전 확보의 이점을 주고, 게임관련 교육기관 졸업생들에게는 취업난을 해소할 수 있도록 하는 등의 인력교류가 필요할 것으로 보인다.

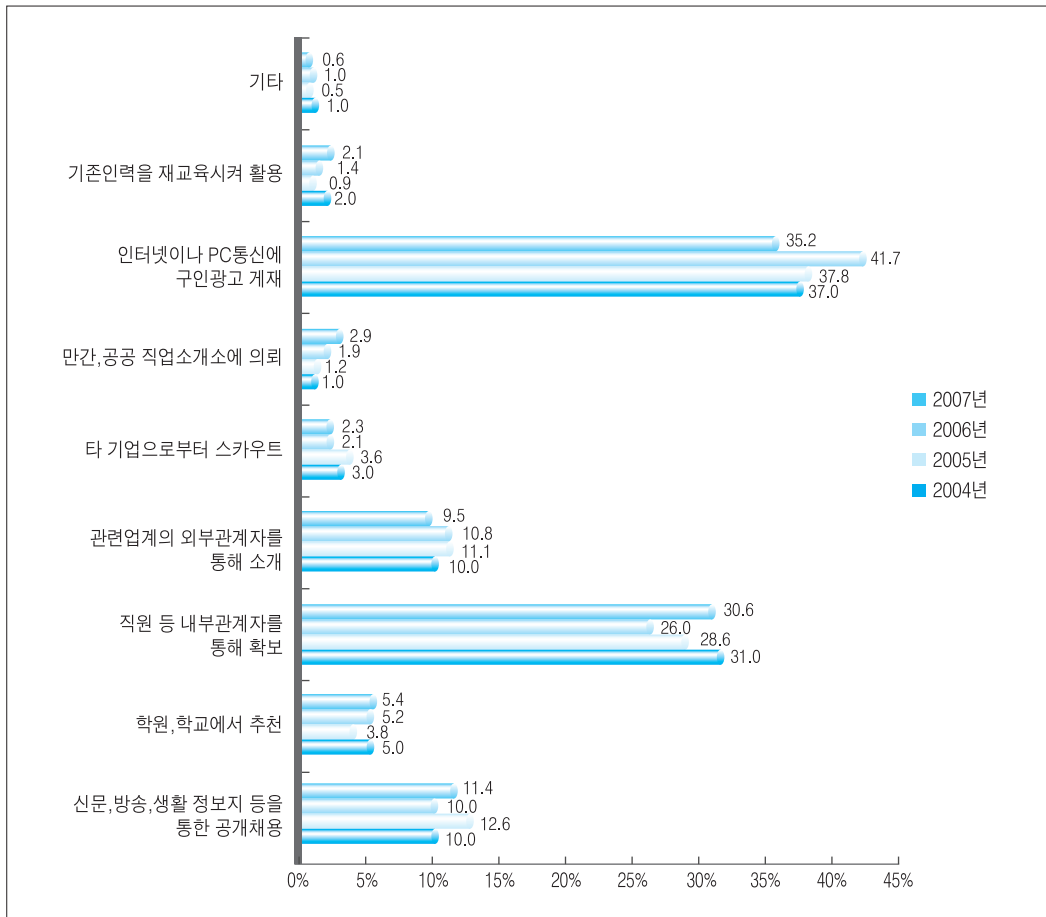
인력확보 방법의 연도별 추이를 살펴보면 매년 크게 달라지는 점 없이 비슷한 양상을 보여 주었는데, 내부 직원들을 통해 새로운 인력을 확보하는 비중이 조금 늘어났고, 인터넷을 통한 구인광고로 수시 채용하는 비중은 감소했다.



〈그림 1-4-2-01〉 게임산업 인력확보 방법



〈그림 1-4-2-02〉 연도별 인력확보 방안 추이



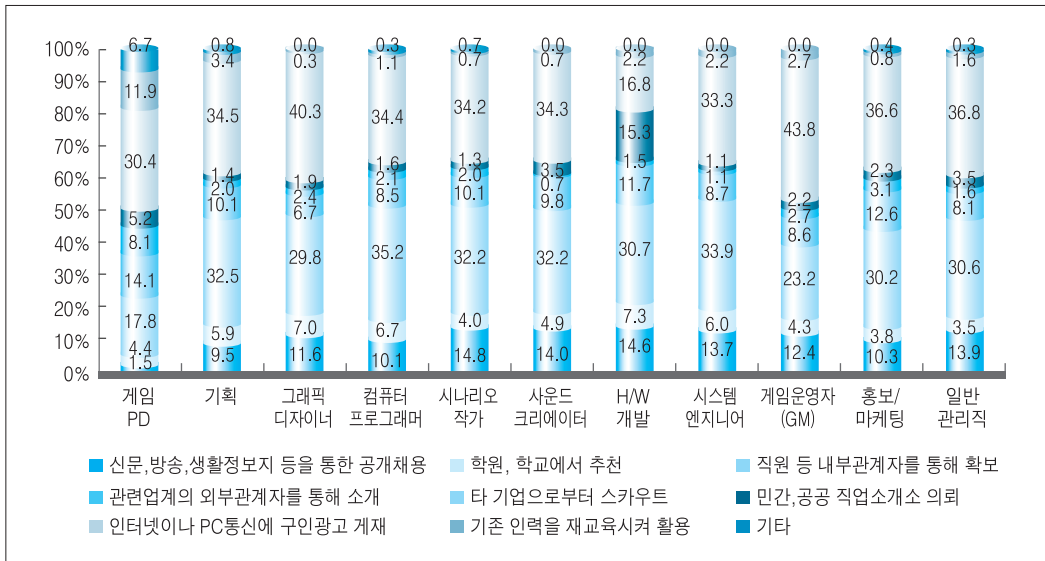
(2) 직종별 채용 경로

직종별 채용 경로를 살펴보면, 직종별 큰 차이가 없이 전반적으로 인터넷 구인광고와 내부 관계자를 통한 비율이 높게 나타났으나, H/W개발자의 경우는 민간, 공공 직업소개소를 통한 비율(15.3%)이 인터넷 구인광고(16.8%)와 비슷하게 높은 비율을 나타냈다. 그래픽 디자이너, 게임운영자의 경우 인터넷 구인광고의 비율이 각각 40.3%, 43.8%로 높았다. 그래픽 디자이너와 컴퓨터 프로그래머, H/W개발의 경우 다른 직종보다 교육기관의 추천에 의한 채용이 좀 높았다. 기업에서는 교육기관의 추천을 받은 인력이 자질을 검증받았다고 생각하는 경향이 있는 것으로 보인다.

(3) 종사자 교육기간

직종별 종사자 교육기간은 전체적으로 '1~3개월 미만'이라고 응답한 비율이 20~30%로 높게 나타났다. 그러나 '1개월 미만'과 '교육훈련 없음'의 비율도 '1~3개월 미만'의 비율과 비슷하게 나타나, 종사자를 위한 지속적인 재교육 및 장기적인 교육시스템은 여전히 부재한 것으로 보인다. 하지만 전년도에 비해 '1개월 미만'과 '교육훈련 없음'의 비율이 줄어들어 교육환경의 개선이 어느 정도는 이루어진 것으로 보인다. 노동시장에 초기 진입하기 위한 교육에 대한 관심 이외에도, 현장 업무자의 개인적 능력 제고뿐만 아니라 지속적인 게임산업의 성장을 위해 현 종사자를 위한 교육에 대한 관심과 장기적인 재교육 프로그램 마련 및 교육기회 제공이 필요하다. 시나리오 작가, 시스템엔지니어, H/W개발의 경우 '3~6개월 미만'의 비율이 각각 13.0%, 13.5%, 12.6%로 다른 직무와 비교하

〈그림 1-4-2-03〉 직종별 채용 경로





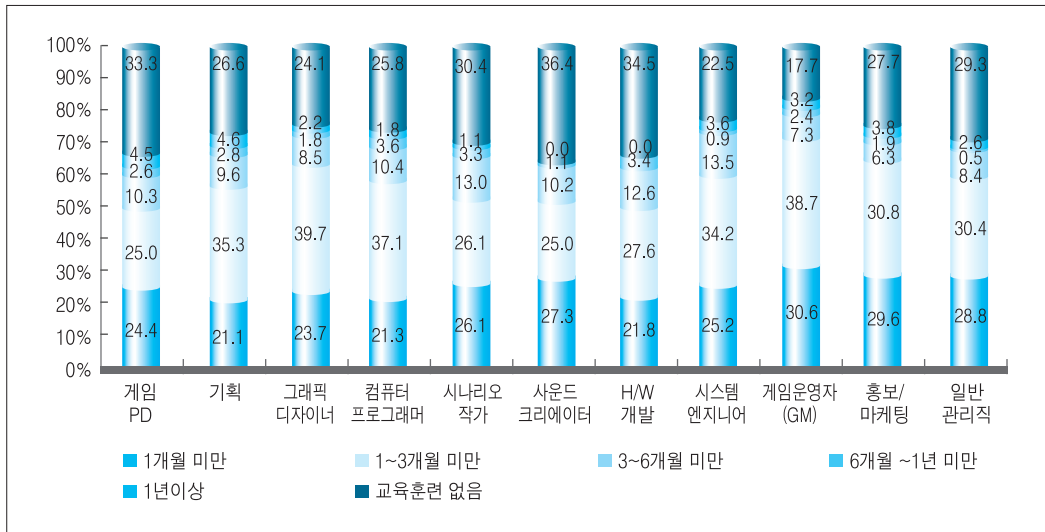
여 다소 높게 나타났고 지난해보다 증가하여, 프로그래밍이나 그래픽 직무보다는 창조력을 필요로 하는 직무와 시스템 기반을 구축하는 역할을 담당하는 직무 분야의 교육을 강화하고 있다고 할 수 있다.

(4) 종사자 교육방법

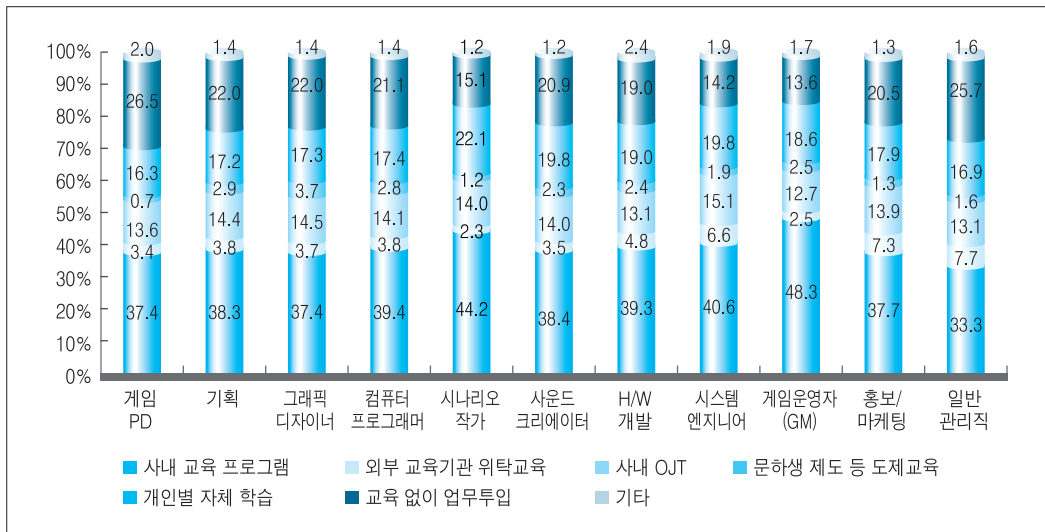
종사자 교육방법 중 가장 높은 비율은 지난해와 마찬가지로 '사내 교육 프로그램'을 통한 교육으로, 2005년 20% 후반에서 30%를 차지하였던 사내 교육 프로그램의 비율이 10%가량 증



<그림 1-4-2-04> 직종별 종사자 교육기간



<그림 1-4-2-05> 직종별 종사자 교육방법



가하였다. 그러나 교육 없이 인력을 업무에 바로 투입한다는 비율은 작년과 큰 차이가 나타나지 않았다. 이는 아직까지는 신규업체 및 소규모업체가 많은 우리나라의 게임산업의 현실을 보여준다. 종사자 교육에 대한 업계의 인식이 제고되면서 다양한 방법으로의 교육을 실시하고자 노력하고 있으나, 규모가 작은 업체에서는 종사자 교육까지 고려할 여력이 없는 실정이다. 이러한 신규 및 소규모 업체의 교육을 위해 공공부문의 도움이 필요하다고 할 수 있다.

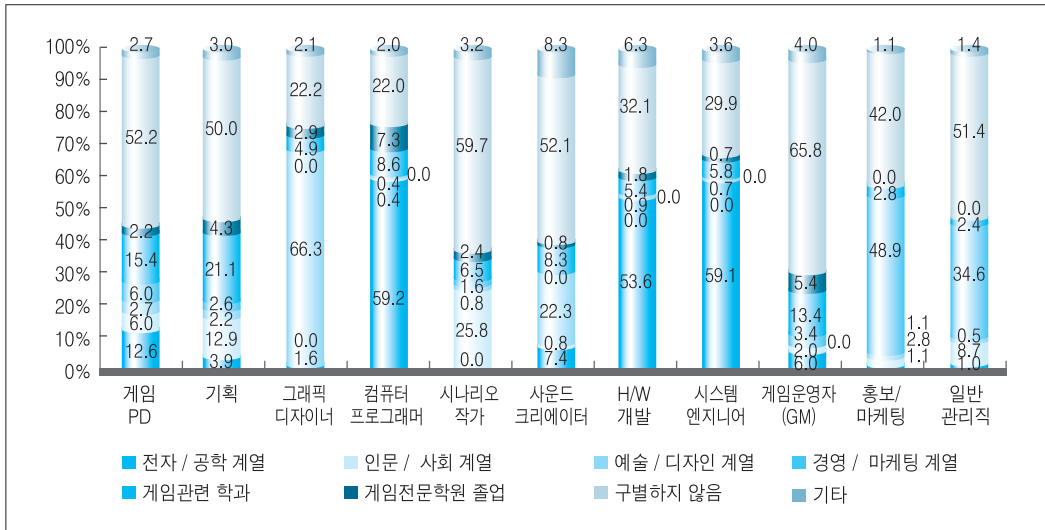
2. 직종별 필요인력

(1) 직종별 선호 전공

전체적으로 직종별 선호 전공에 대해 ‘구별하지 않는다’는 응답이 22.0%~65.8%로 가장 높게 나타났다. 게임 PD, 기획, 시나리오 작가, 사운드 크리에이터, 일반관리직, 게임운영자,

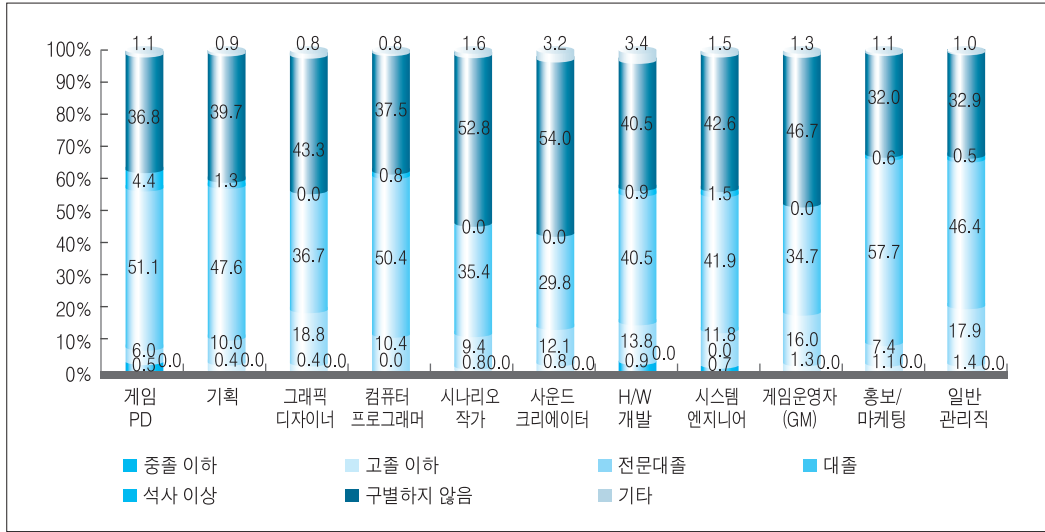
홍보/마케팅의 경우 40%가 넘는 비율이 ‘전공을 구별하지 않는다’고 응답해, 대부분의 직종에서 전공에 대한 선호가 뚜렷하게 나타나지 않았다. 그러나 컴퓨터 프로그래머, H/W 개발, 시스템 엔지니어의 경우 각각 59.2%, 53.6%, 59.1%가 전자/공학 계열을 선호하고, 그래픽 디자이너의 경우 66.3%가 예술/디자인 계열을 선호하였다. 보다 전문적인 기술을 요구하는 직종의 경우 그에 맞는 전공 계열을 선호하며 시장 내 전공에 의한 직종 구분이 뚜렷하게 형성되어 있는 것으로 파악된다. 홍보/마케팅과 일반관리직의 경우, 경영/마케팅 계열을 선호하는 비율이 각각 48.9%, 34.6%로 다소 높게 나타났다. 시스템 엔지니어, 홍보/마케팅, 일반관리직을 제외한 다른 모든 직종에서 게임관련 학과의 선호 비율이 대동소이하기는 하지만 다소 감소하여 게임 관련학과의 전문성 제고 노력이 더욱 필요한 것으로 해석된다.

〈그림 1-4-2-06〉 직종별 선호 전공





〈그림 1-4-2-07〉 직종별 선호 학력



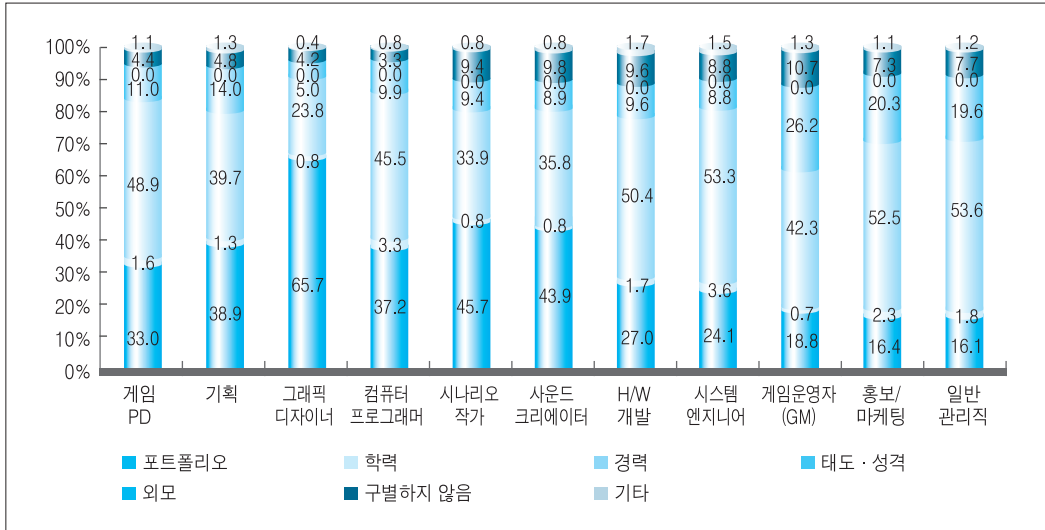
(2) 직종별 선호 학력

직종별 선호 학력에 있어서는 ‘구별하지 않는다’는 응답이 32.0~54.0%로 매우 높은 비율을 보였으나 ‘대졸자를 선호한다’는 응답도 29.8~57.7%로 거의 비슷한 비율로 나타났고, 고졸 이하 학력의 선호 비율이 매우 낮아 일반적으로 대졸 이상의 학력을 선호하는 것으로 나타났다. 시나리오 작가, 사운드 크리에이터의 경우 50% 이상이 학력을 구별하지 않는 것으로 나타났고, 게임 PD, 컴퓨터 프로그래머, 홍보/마케팅의 경우 대졸의 선호도가 50% 이상이었다.

(3) 선호인력 판단 기준

게임업체에서 선호 인력에 대한 중요한 판단 기준으로 활용하고 있는 것은 ‘경력’과 ‘포트폴리오’이다. 학력이나 외모는 중요하게 생각하지 않고 있으며, 직무에 따라 태도, 성격을 중요하게 생각하는 경향이 조금 나타났다. 특히 게임제작에 대한 직무에 있어서 포트폴리오 및 경력이 중요한 기준으로 약 40% 안팎의 높은 비율을 차지하였고, 특히 그래픽 디자이너의 경우 포트폴리오가 65.7%로 매우 높게 나타났다. H/W 개발(50.4%), 게임 운영자(42.3%), 홍보/마케팅(52.5%), 일반관리직(53.6%)은 경력을 가장 중요시하는 것으로 나타났다. 게임 운영자, 홍보/마케팅, 일반관리직의 경우에는 경력 외에 태도, 성격도 타 직종에 비해 중요시하는 것으로 나타났다.

〈그림 1-4-2-08〉 선호인력 중요기준



(4) 직종/직급별 필요인력

게임업체들의 신규인력 채용 시기를 살펴보면, '수시'로 모집한다는 비율이 54.5%로 가장 높았는데 이는 지난해(41.2%)보다 증가한 수치이다. 그 다음으로는 2분기의 채용 비율이 16.4%로 높게 나타났다. 1분기의 경우 전년도(15.6%)와 비교해 감소하였으며, 그 외 분기의 비율도 모두 감소하였다. 월별로 채용 시기를 살펴보면, 수시를 제외하면 '3~5월'의 채용 비율이 5.6~7.2%로 가장 높게 나타나 학기가 끝나는 시기와 졸업이라는 시기가 맞물려 인력채용이 많이 이루어지고 있음을 알 수 있다.

직종별 필요인력 현황을 살펴보면, 대부분의 경우 사원급과 대리급의 필요인력이 높은 비율로 나타났으나, 게임 PD의 경우 과장급 이상의 직급(40.5%)을 가장 많이 필요로 하는 것으로 나타났다. 그래픽 디자이너, 시스템 엔지니어, 게임운영자의 경우는 각각 필요인력의 81.7%,

82.0%, 93.3%가 사원급과 대리급인 것으로 나타났다. 특히 게임운영자의 경우 사원급이 64.8%였다. 시나리오 작가의 경우 지난해 90.2%로 매우 높게 사원급과 대리급의 인력을 필요로 했으나 올해에는 77.1%로 감소하였다. 게임운영자의 경우에는 지난해 사원급 필요인력 비율이 74.2%였으나 올해는 64.8%로 조금 낮아지기는 하였으나 여전히 높은 비율을 보였다.

부·차장급의 인력을 필요로 하는 경우는 5%로 내외로 매우 낮은 수치를 보이는 데 반해 게임 PD는 23.8%나 차지해 역시 게임 제작에서의 전체적인 조정 역할을 하는 총괄자로서의 게임PD의 위치를 짐작케 한다. 그러나 전년도(41.3%)에 비해서는 그 비율이 감소하였다.

직종별 수요 인력 비중이 가장 높은 직종은 그래픽 디자이너(27.7%)이며, 지난해의 경우 컴퓨터 프로그래머(25.4%)가 가장 높은 비율을 차지했던 것과 차이를 보이고 있다. 그래픽 디



〈표 1-4-2-01〉 분기별 인력 채용시기

구분	1분기	2분기	3분기	4분기	수시	합계
채용비율	12.6%	16.4%	9.4%	7.2%	54.5%	100.0%

〈표 1-4-2-02〉 월별 인력 채용시기

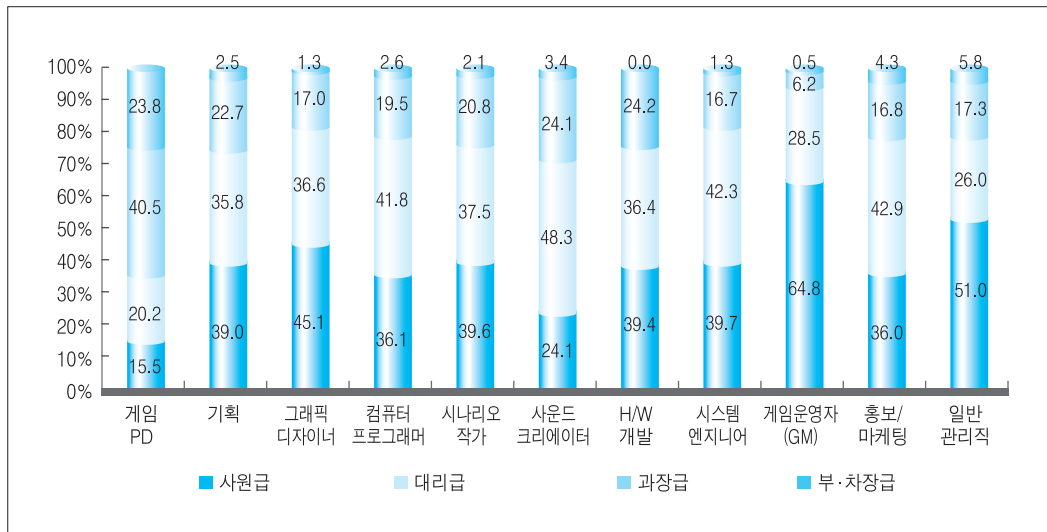
구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	수시	합계
채용비율	2.5%	2.9%	7.2%	5.6%	5.8%	4.9%	2.0%	2.9%	4.5%	3.1%	2.2%	1.8%	54.5%	100.0%

자이너 다음으로 컴퓨터 프로그래머 25.5%, 기획 12.6%, 게임운영자 8.6%, 홍보/마케팅 7.2% 순으로 인력이 필요한 것으로 나타났다.

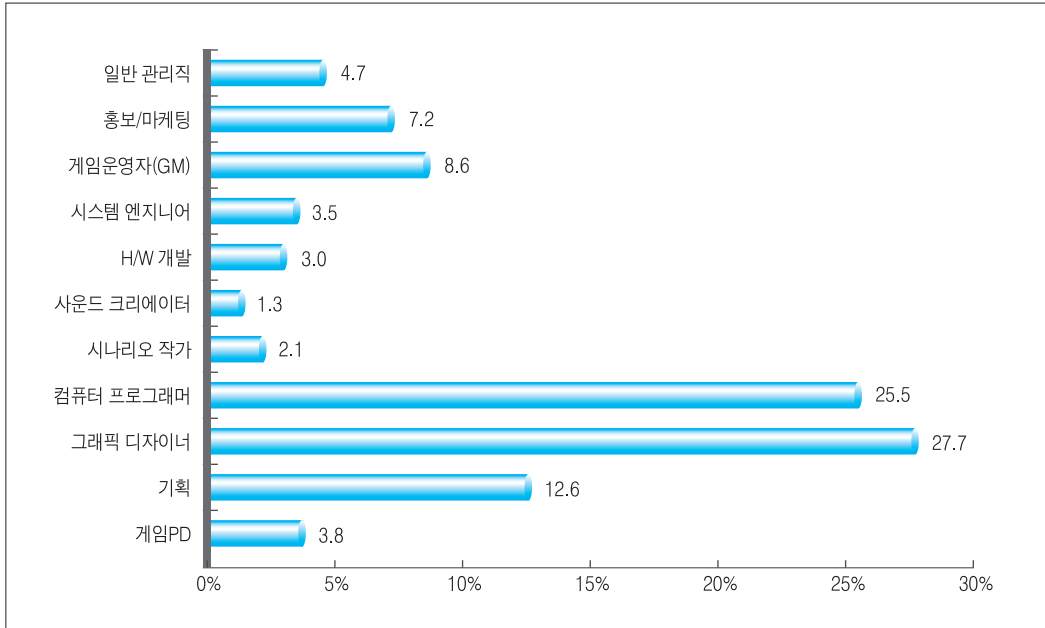
플랫폼별 직종에 따른 필요인력 현황을 보면, 전반적으로 그래픽 디자이너와 컴퓨터 프로그래머 인력을 상당히 필요로 하는 것으로 나타났다. 이는 신규업체가 늘어남에 따라 게임제작 관련 인력에 대한 수요가 지속적으로 유지되고 있는 경향을 보여준다. 온라인게임의

경우 그래픽 디자이너(30.0%), 컴퓨터 프로그래머(25.3%)의 수요가 높게 나타났고 그 다음으로 게임운영자의 비율이 10.7%로 가장 높게 나타났다. PC게임의 경우에는 좀 특이하게 기획, 컴퓨터 프로그래머, 홍보/마케팅이 각각 33.3%로 같은 비율로 나타났다. 아케이드게임은 그래픽 디자이너(22.3%), 컴퓨터 프로그래머(20.0%) 외에 H/W개발(14.6%), 홍보/마케팅(11.5%), 기획(10.8%)에 대한 수요도 많았다.

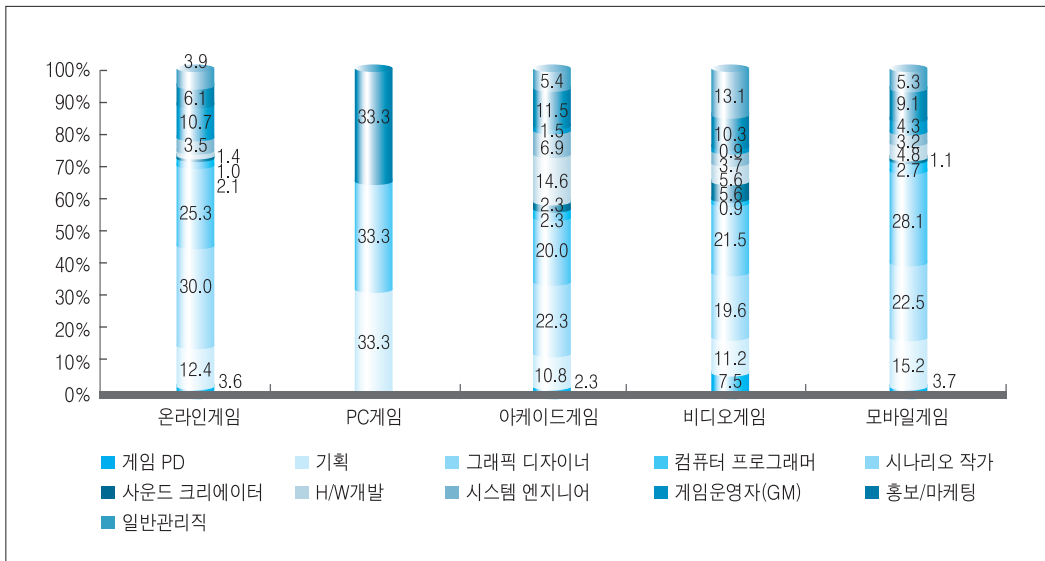
〈그림 1-4-2-09〉 직종별 필요인력 비중



〈그림 1-4-2-10〉 직종별 수요인력 비중



〈그림 1-4-2-11〉 플랫폼별 직종에 따른 필요인력 구성





비디오게임은 그래픽 디자이너(19.6%), 컴퓨터 프로그래머(21.5%) 외에 일반관리직(13.1%), 기획(11.2%), 홍보/마케팅(10.3%) 등의 다른 직무에 대한 수요도 고루 나타났다. 모바일게임의 경우 그래픽 디자이너(22.5%), 컴퓨터 프로그래머(28.1%) 외에 기획(15.2%), 홍보/마케팅(9.1%) 부분의 인력을 필요로 하는 것으로 나타났다. 온라인게임을 제외하고 전 게임 플랫폼에서 그래픽 디자이너와 컴퓨터 프로그래머를 제외한 인력에서 홍보/마케팅, 기획에 대한 수요가 큰 것으로 보여진다.

3. 직종별 인력 확보 어려움 요인

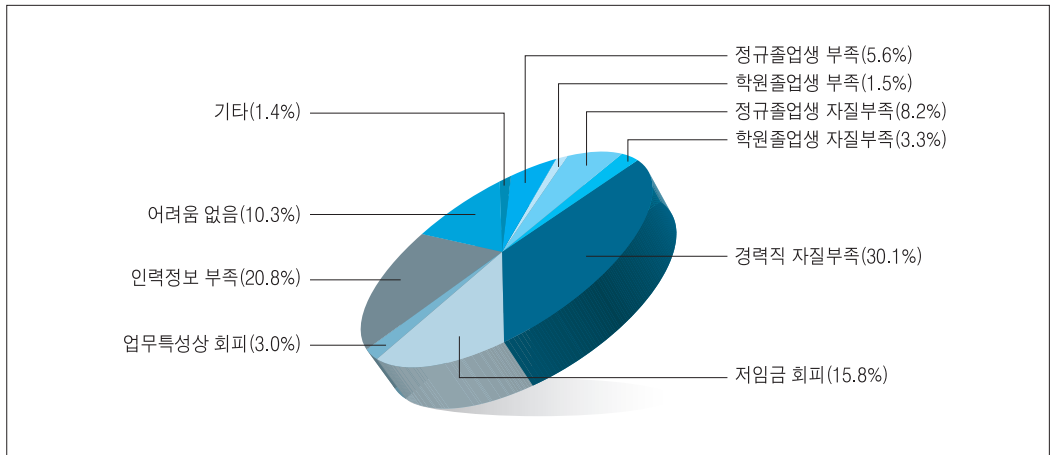
업체가 인력을 확보하는 과정에서 겪는 어려움의 요인은 경력직 자질부족이 30.1%로 가장 높게 나타났으며, 인력정보 부족 20.8%, 저임금 회피 15.8%가 뒤를 이었다. 전년도와 비교하여 보면 업무특성상 회피한다는 응답이 33.8%에서 3.0%로 급격히 하락하였다. 반면에

경력직 자질부족은 13.1%에서 30.1%로, 인력정보 부족은 1.5%에서 20.8%로 큰 폭으로 상승하였다.

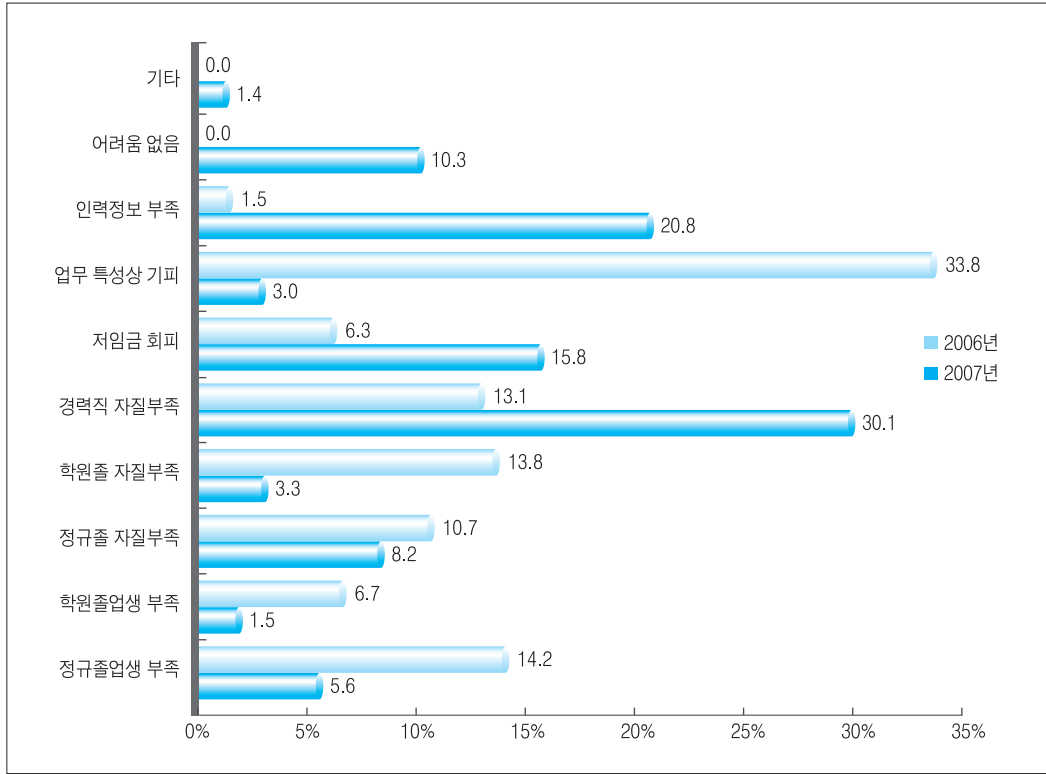
경력직 자질부족과 인력정보 부족은 교육방법 및 경력직에 대한 특별 프로그램 및 재교육 프로그램 마련이 시급함을 보여주고 있다. 또한 경력직 자질부족으로 인해 필요로 하는 인력이 발생하더라도 인력정보를 충분히 가지고 있지 않기 때문에 적임자를 찾기 까지 시간을 소비해야 하기 때문에 업계의 인력 확보에 대한 어려움이 해소되지 않는 것으로 보인다.

직종별로 인력확보의 어려움을 살펴보면, 사운드 크리에이터를 제외한 모든 직종에서 경력직 자질부족이 가장 높은 비율로 나타났다. 또한 인력정보 부족도 그 다음 순으로 17.6~27.7%로 높게 나타났다. 또한, 모든 직종에서 저임금 회피도 20% 가깝게 고루 나타났는데, 처우개선을 위한 노력을 기울여야 할 것으로 보인다. 일반관리직의 경우 인력확보에 어려움이 없다는 응답이 22.9%나 나와 특색을 보였다.

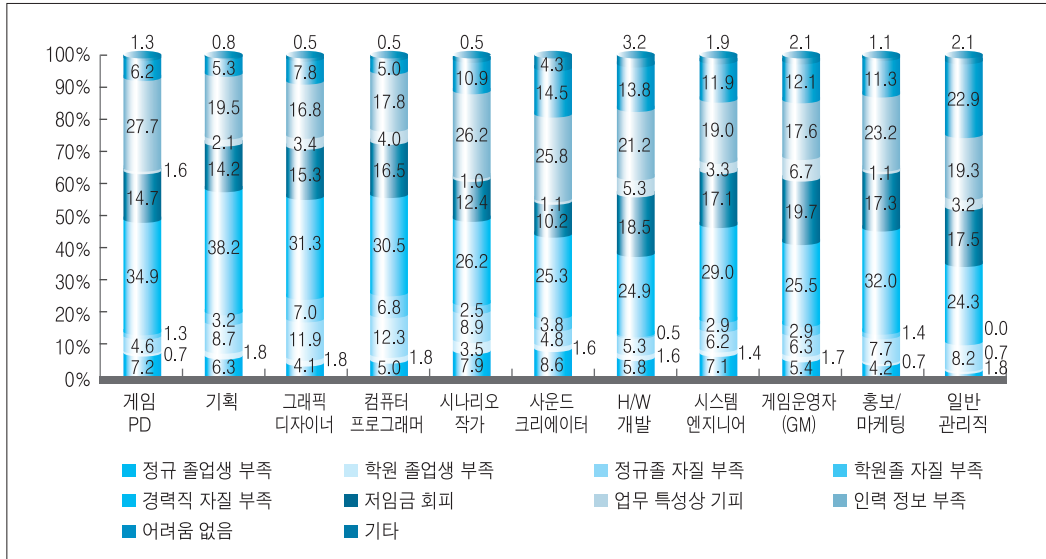
〈그림 1-4-2-12〉 업체의 인력확보 어려움 요인



〈그림 1-4-2-13〉 연도별 인력확보 어려움 요인

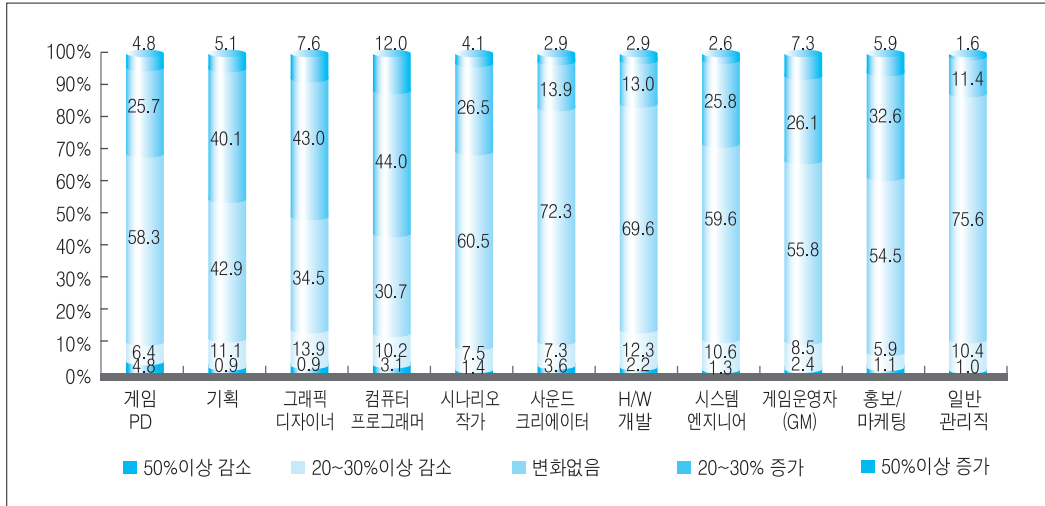


〈그림 1-4-2-14〉 직종별 인력 확보 어려움 요인





〈그림 1-4-2-15〉 직종별 인력 수요증감 전망



4. 직종별 수요

(1) 직종별 수요증감 전망

향후 3년간의 인력수요 증감에 대한 조사 결과를 살펴보면, 전체적으로 ‘변화없을 것’이라는 응답비율이 50% 내외로 가장 높았으며, ‘20~30% 증가’라는 응답이 30%대로 그 다음 높게 나타났다. 반면 ‘50% 이상 감소할 것’이라는 응답도 2~3%로 나타났으며, ‘20~30% 감소’에 대한 전망은 약 10%대로 나타났다. 직종별로 큰 차이는 없었으나, 기획, 그래픽 디자이너, 컴퓨터 프로그래머의 경우 ‘20~30% 증가’가 각각 40.1%, 43.0%, 44.0%로 높게 나타났다. 수요증감 전망에서 ‘변화 없음’과 ‘20~30% 증가’의 비율이 높은 것으로 보아 게임산업의 지속적인 성장을 기대해 볼 수 있다.

(2) 플랫폼별 수요증감 전망

온라인게임 분야의 직종별 인력 수요증감 전

망을 살펴보면, 역시 전체적으로 ‘변화 없음’과 ‘20~30% 증가’의 비율이 가장 높고, 온라인게임은 산업 지속적인 성장 분위기와 해외 수출 다각화에 대한 기대로 상당히 긍정적인 성장 전망을 예측할 수 있다. 온라인게임 분야에서도 직무별로 큰 차이는 없었으며, ‘50% 이상 증가’에 대한 응답이 타 게임 플랫폼에 비해 높게 나타나 온라인게임의 지속적인 성장 흐름과 온라인게임의 발전에 대한 기대심리가 계속됨을 알 수 있다.

아케이드게임의 직종별 인력 수요증감 전망을 살펴보면, 전체적으로 ‘변화없음’에 대한 응답이 가장 높게 나타났고, ‘20~30% 증가’와 ‘20~30% 감소’에 대한 응답이 그 다음으로 비슷하게 나타났다. 이는 아케이드게임 산업의 변화로 인한 기대심리와 함께 아케이드게임 산업에 대한 불안함이 모두 반영된 결과로 보인다.

비디오게임의 인력 수요증감에 대한 전망은

‘변화없음’과 ‘20~30% 증가’에 가장 많이 분포되어 있다. 비디오게임 시장이 점차 개척·형성되고 있는 가운데 타 게임 플랫폼보다 모든 인력의 수요에 대한 증가와 향후 높은 성장에

대한 기대감이 반영된 것으로 해석된다.

모바일게임에 대해서도 타 게임 플랫폼과 마찬가지로 ‘변화없음’과 ‘20~30% 증가’의 응답이 높게 나타났다. 그리고 ‘50% 이상 증가’

〈표 1-4-2-03〉 온라인게임 직종별 인력 수요증감 전망

(단위 : %)

	50% 이상 감소	20~30% 감소	변화없음	20~30% 증가	50% 이상 증가	합계
게임 PD	6.1	6.1	55.3	26.3	6.1	100.0
기획	0.0	12.0	35.2	44.8	8.0	100.0
그래픽 디자이너	0.8	9.7	27.4	50.8	11.3	100.0
컴퓨터 프로그래머	1.6	6.5	25.2	49.6	17.1	100.0
시나리오 작가	2.2	5.6	58.4	30.3	3.4	100.0
사운드 크리에이터	2.4	8.4	67.5	18.1	3.6	100.0
H/W 개발	1.3	14.1	64.1	16.7	3.8	100.0
시스템 엔지니어	1.1	9.7	51.6	33.3	4.3	100.0
게임운영자(GM)	3.0	9.0	49.0	27.0	12.0	100.0
홍보/마케팅	0.0	4.7	55.1	32.7	7.5	100.0
일반 관리직	0.0	9.9	78.4	9.0	2.7	100.0

〈표 1-4-2-04〉 아케이드게임 직종별 인력 수요증감 전망

(단위 : %)

	50% 이상 감소	20~30% 감소	변화없음	20~30% 증가	50% 이상 증가	합계
게임 PD	0.0	0.0	92.9	7.1	0.0	100.0
기획	5.3	21.1	57.9	15.8	0.0	100.0
그래픽 디자이너	0.0	21.1	47.4	26.3	5.3	100.0
컴퓨터 프로그래머	0.0	14.3	57.1	23.8	4.8	100.0
시나리오 작가	0.0	10.0	80.0	0.0	10.0	100.0
사운드 크리에이터	9.1	9.1	81.8	0.0	0.0	100.0
H/W 개발	5.9	0.0	82.4	5.9	5.9	100.0
시스템 엔지니어	8.3	8.3	75.0	8.3	0.0	100.0
게임운영자(GM)	8.3	16.7	58.3	16.7	0.0	100.0
홍보/마케팅	7.1	7.1	57.1	21.4	7.1	100.0
일반 관리직	5.6	5.6	77.8	11.1	0.0	100.0



와 '50% 이상 감소'에 대한 응답이 비슷하게 나타났으며, '20~30% 감소'의 경우, 지난해보다 증가하였다. 직종별로는 큰 차이를 보이지 않았으며, 모바일게임의 경우 고사양의 휴대폰

단말기의 확산과 정액요금제 정착 등과 더불어 모바일게임의 성장에 대한 기대와 모바일게임의 성장률 둔화에 대한 우려가 함께 존재하는 것으로 나타났다.

〈표 1-4-2-05〉 비디오게임 직종별 인력 수요증감 전망

(단위 : %)

	50% 이상 감소	20~30% 감소	변화없음	20~30% 증가	50% 이상 증가	합계
게임PD	0.0	0.0	40.0	40.0	20.0	100.0
기획	0.0	14.3	28.6	42.9	14.3	100.0
그래픽 디자이너	11.1	22.2	33.3	33.3	0.0	100.0
컴퓨터 프로그래머	12.5	12.5	12.5	37.5	25.0	100.0
시나리오 작가	0.0	25.0	25.0	25.0	25.0	100.0
사운드 크리에이터	0.0	0.0	50.0	25.0	25.0	100.0
H/W 개발	0.0	25.0	50.0	25.0	0.0	100.0
시스템 엔지니어	0.0	20.0	60.0	20.0	0.0	100.0
게임운영자(GM)	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	100.0
홍보/마케팅	12.5	12.5	37.5	37.5	0.0	100.0
일반 관리직	11.1	11.1	55.6	22.2	0.0	100.0

〈표 1-4-2-06〉 모바일게임 직종별 인력 수요증감 전망

(단위 : %)

	50% 이상 감소	20~30% 감소	변화없음	20~30% 증가	50% 이상 증가	합계
게임 PD	3.7	9.3	57.4	27.8	1.9	100.0
기획	1.5	6.1	54.5	37.9	0.0	100.0
그래픽 디자이너	0.0	18.3	43.7	35.2	2.8	100.0
컴퓨터 프로그래머	5.5	15.1	34.2	41.1	4.1	100.0
시나리오 작가	0.0	9.1	63.6	25.0	2.3	100.0
사운드 크리에이터	5.1	5.1	82.1	7.7	0.0	100.0
H/W 개발	2.6	12.8	76.9	7.7	0.0	100.0
시스템 엔지니어	0.0	12.2	73.2	14.6	0.0	100.0
게임운영자(GM)	0.0	6.4	68.1	25.5	0.0	100.0
홍보/마케팅	0.0	6.9	55.2	34.5	3.4	100.0
일반 관리직	0.0	12.7	72.7	14.5	0.0	100.0

제3절 게임 교육기관 현황

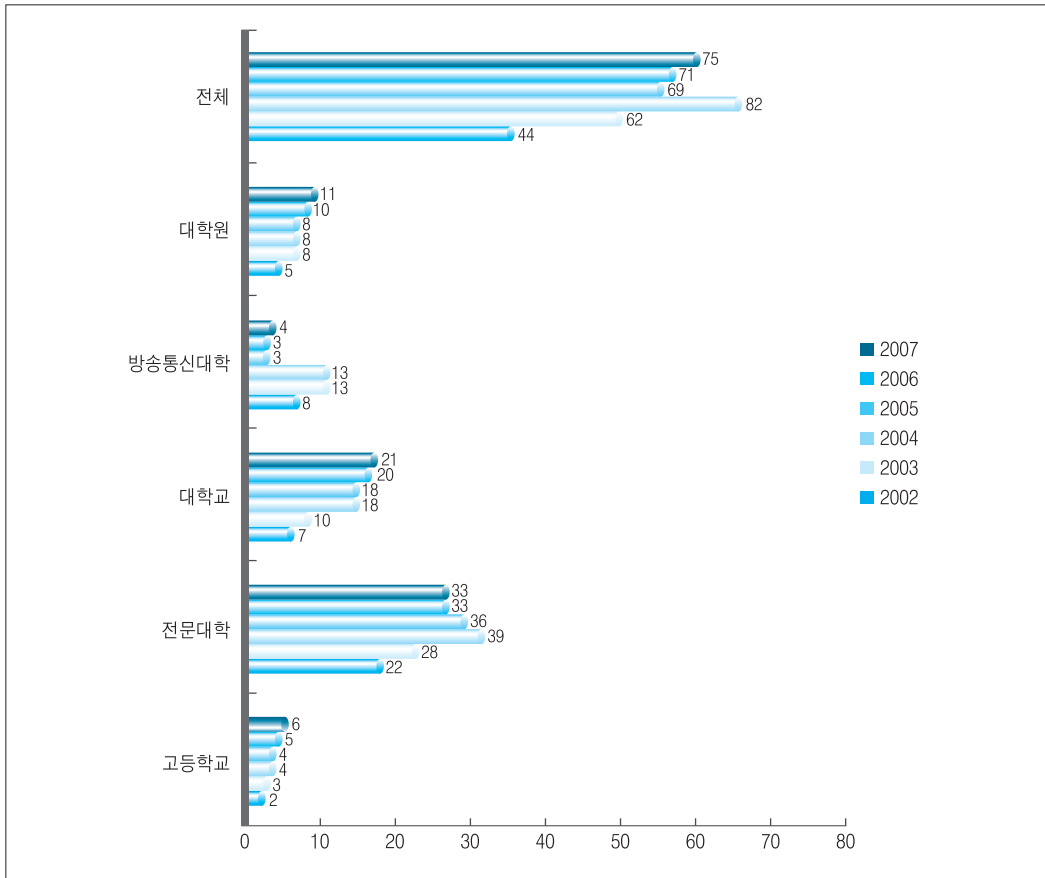
1. 게임 교육기관 현황

게임교육을 실시하는 교육기관으로는 고등교육법에 의거한 대학, 산업대학, 전문대학, 방송통신대학, 기술대학, 각종 학교, 대학원이 있다. 게임 인력 양성을 위한 교육기관은 1996년을 시작으로 2002년에서 2004년까지 급속하게 증가하였다. 2005년에는 각 교육기관의 구조조정으로 게임관련 전공이 유사전공(멀티미

디어전공, 컴퓨터공학전공)으로 통합되어, '게임학과', '게임전공'의 수는 줄어드는 추세였다. 구조 조정 이후 2007년 현재까지 교육기관 별로 소폭으로 게임 관련 학과가 증가하는 추세를 보이고 있다. 2007년4월 현재 실업계·공업계 고등학교, 전문대학, 전문학교, 대학교, 산업대학, 기능대학, 방송통신대학, 대학원 등 총 75곳에서 게임인력 양성을 위한 교육을 실시하고 있다.

〈그림 1-4-3-01〉 게임 교육기관의 수

(단위 : 개)



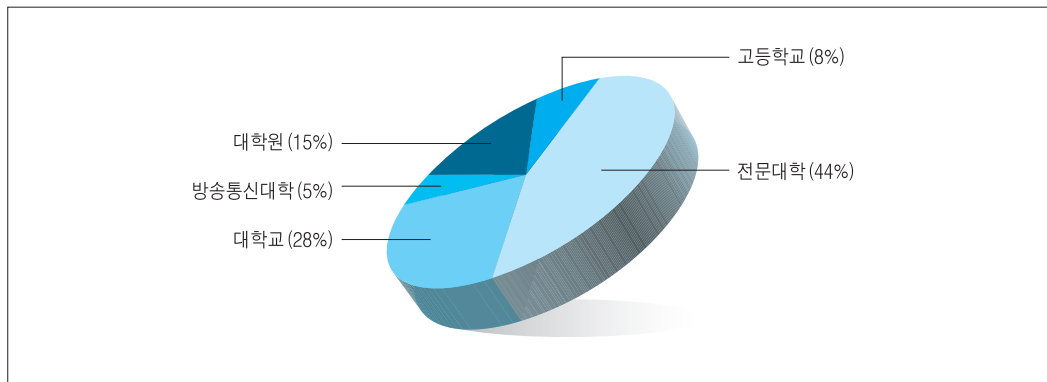


〈표 1-4-3-01〉 2007년 게임 관련 교육기관 전공 현황

(단위 : 개)

구분		2002년(4월)	2003년(5월)	2004년(3월)	2005년(4월)	2006년(4월)	2007년(4월)
고등학교		2	3	4	4	5	6
전문대학		22	28	39	36	33	33
대학교	일반	7	10	18	18	20	21
	원격	8	13	13	3	3	4
대학원(석사/박사)		5	8	8	8	10	11
전체		44	62	82	69	71	75

〈그림 1-4-3-02〉 2007년 게임 관련 교육기관 비중



2007년도 게임 교육기관 비중을 살펴보면 중·고등학교 8%, 전문대학(전문학교, 기술대학 포함) 44%, 대학교(산업대학 포함) 28%, 방송통신대학 5%, 대학원 15%의 분포를 보인다. 게임인력 양성의 40% 이상이 전문대학에서 이뤄지고 있다.

국내 교육기관에서 개설된 게임전공의 명칭은 다양하다. 또한 멀티미디어, 컴퓨터공학, 애니메이션 전공에서도 게임관련 교육과정을 일부 개설하여 게임관련 교육을 실시하고 있다. 본 절에서 정의하는 교육기관은 전공이름에 '게임'이 포함된 전공으로 한정한다.

〈표 1-4-3-02〉 2007 게임 관련 교육기관 전공 현황

교육기관	세부전공	전공수
고등학교 (6개 학교 10개 전공)	게임애니메이션과	1
	게임 그래픽	1
	게임 음악	1
	게임 프로그래밍	1
	게임기획	1
	디지털게임	1
	전자게임과	1
	컴퓨터게임개발과	1
	컴퓨터게임제작과	1
	e스포츠	1
소계		10
전문대학 (33개 학교 43개 전공) *전문학교 포함	게임그래픽	1
	게임그래픽디자인전공	1
	게임그래픽디자인학과	1
	게임그래픽학과	1
	게임기획	1
	게임기획마케팅과	1
	게임기획학과	2
	게임디자인과	1
	게임멀티미디어전공	1
	게임애니메이션과	1
	게임애니메이션전공	2
	게임엔터테인먼트과	1
	게임웨어	1
	게임전공	2
	게임정보미디어과	1
	게임정보학과	1
	게임제작과	1
	게임창작과	1
	게임컨설팅과	1
	게임콘텐츠전공	1
게임프로그래밍	1	
게임프로그래밍학과	2	

교육기관	세부전공	전공수
	게임프로그램개발과	1
	게임프로듀서과	1
	멀티게임영상과	1
	모바일게임과	1
	온라인게임학과	1
	인터넷 게임과	1
	컴퓨터게임&그래픽과	1
	컴퓨터게임개발과	1
	컴퓨터게임과	5
	컴퓨터게임정보과	1
	컴퓨터게임제작과	1
	콘솔게임	1
	e스포츠게임과	1
소계		43
대학 (21개 학교 22개 전공)	게임공학전공	4
	게임그래픽디자인전공	1
	게임공학과	1
	게임디자인학과	1
	게임디지털콘텐츠표준전공	1
	게임멀티미디어학과	2
	게임소프트웨어전공	1
	게임소프트웨어학부	1
	게임애니메이션전공	1
	게임애니메이션학과	1
	게임전공	3
	게임콘텐츠학과	1
	게임학과	1
전산게임학과	1	
컴퓨터게임	1	
컴퓨터게임학부	1	
소계		22
방송통신대학 (4개 학교 4개 전공)	게임애니메이션학과	1
	게임전공	1



교육기관	세부전공	전공수
	게임학과	1
	디지털게임전공	1
소계		4
대학원 (11개 학교 11개 전공)	게임공학과	2
	게임디자인	1
	게임멀티미디어전공	1
	게임소프트웨어공학전공	1
	게임웨어학과	1

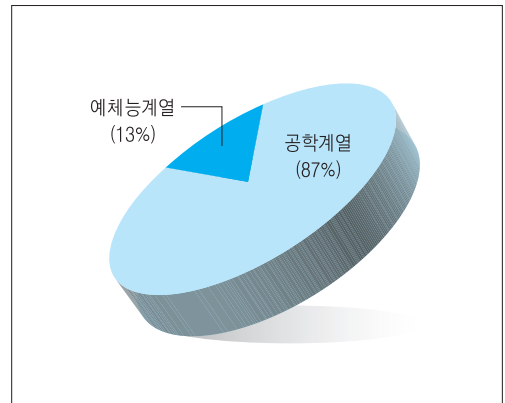
교육기관	세부전공	전공수
	게임전공	1
	게임제작전공	1
	게임학과	1
	교육용게임전공	1
	소프트웨어게임학과	1
소계		11
교육기관 총 개설전공 수		90

게임 교육기관에 개설된 게임전공 명칭은 다양하다. 또한 대부분의 게임전공은 공학 계열, 예체능 계열에 집중적으로 분포한다. 공학 계열에 속해있는 전공 수는 70개이며 주로 게임공학, 게임전공, 게임학과, 컴퓨터게임과 등의 이름으로 전공이 개설되어 있다. 예체능 계열에 속해 있는 전공은 10개이며 게임그래픽디자인전공, 게임애니메이션과 같은 이름으로 개설되어 있다.

게임전공이 공학 계열과 예체능 계열에 집중 분포하고 있는 것은 게임산업 특성이 기술과 예술을 기반으로 이뤄지기 때문에 이에 맞는 인력을 양성하기 위함으로 해석할 수 있다. 초기 게임교육은 컴퓨터공학과에서 일부 과목으로 이뤄졌으나 현재는 전문적인 영역으로 위치를 확고히 있다. 게임전공이 공학 계열에 집중 분포되어 있으나, 예술적 소양과 경영 관련된 기초 지식이 필요함에 따라 관련된 과목을 개설하고

있다. 예체능 계열에 분포한 게임전공도 꾸준히 증가하는 추세에 있다. 게임전공이 공학 계열, 예체능 계열에 폭넓게 분포하고 있는 것은 게임산업이 컴퓨터 기술을 바탕으로 한 문화예술산업이기 때문에 다학문적 지식과 기술이 필요하기 때문이다.

〈그림 1-4-3-03〉 고등교육기관 계열별 게임전공 분포



※ 본 집계 수치는 게임관련 고등학교 현황 제외

〈표 1-4-3-03〉 2007년 고등교육기관 계열별 게임관련 세부전공 수

계열	전공	개설전공수
공학 계열	게임공학과	6
	게임공학전공	1
	게임그래픽	1
	게임그래픽디자인학과	1
	게임그래픽학과	1
	게임기획	1
	게임기획마케팅과	1
	게임기획학과	2
	게임디자인	1
	게임디지털콘텐츠표준전공	1
	게임멀티미디어전공	2
	게임멀티미디어학과	2
	게임소프트웨어공학전공	1
	게임소프트웨어전공	1
	게임소프트웨어학부	1
	게임애니메이션전공	1
	게임애니메이션학과	2
	게임웨어	1
	게임웨어학과	1
	게임전공	6
	게임정보미디어과	1
	게임정보학과	1
	게임제작과	1
	게임제작전공	1
	게임컨설팅과	1
	게임콘텐츠전공	1
	게임콘텐츠학과	1
	게임프로그래밍	1
	게임프로그래밍학과	2
	게임프로그램개발과	1

계열	전공	개설전공수
	게임프로듀서과	1
	게임학과	3
	교육용게임전공	1
	디지털게임전공	1
	멀티게임영상과	1
	모바일게임과	1
	소프트웨어게임학과	1
	온라인게임학과	1
	인터넷게임과	1
	전산게임학과	1
	컴퓨터게임	1
	컴퓨터게임&그래픽과	1
	컴퓨터게임개발과	1
	컴퓨터게임과	5
	컴퓨터게임정보과	1
	컴퓨터게임제작과	1
	컴퓨터게임학부	1
	콘솔게임	1
e스포츠게임과	1	
소계		70
예체능 계열	게임애니메이션과	1
	게임그래픽디자인전공	2
	게임디자인과	1
	게임디자인학과	1
	게임애니메이션전공	2
	게임엔터테인먼트과	1
	게임전공	1
게임창작과	1	
소계		10
계열별 총 개설 전공수		80

※ 본 집계 수치는 게임관련 고등학교 현황 제외



(1) 고등학교

게임전공을 개설한 고등학교는 공업고등학교, 실업고등학교에 분포하고 있다. 이 고등학교는 초·중등교육법 시행령 제91조에 의거한 소질과 적성 및 능력이 유사한 학생을 대상으로 특정 분야의 인재 양성을 목적으로 하는 교육 또는 현장실습 등 체험 위주의 교육을 전문적으로 실시하는 특성화 고등학교를 말한다.

고등학교에서 게임전공이 개설된 곳은 미림여자정보과학고등학교, 한국애니메이션고등학교, 울산 애니원고등학교, 서울디지털고등학교, 한국게임과학고등학교, 수원공업고등학교 6곳에 10개의 게임전공이 개설되어 있다.

미림여자정보과학고등학교는 모바일게임 분야를 선도할 수 있는 전문 인력 양성을 목표로 한 특성화 고등학교이다. 모바일게임 기획, 그래픽, 프로그래밍 등 개발 실무에 적합한 인재 양성을 목표로 한다. 관련된 전공과목으로는 게임제작 기초, 게임기획, 컴퓨터일반, 모바일게임그래픽, 모바일게임 프로그래밍 I, 모바일게

임 프로그래밍 II, 컴퓨터 응용 등이 있으며 경영소양과 지적재산권 보호와 관련된 비즈스쿨 일반, 디지털애니메이션 정보보호 등과 같은 교과목을 개설하고 있다.

한국애니메이션고등학교 컴퓨터게임제작과에서는 게임제작에 필요한 기획, 시나리오, 그래픽, 프로그래밍 및 인공지능, 사운드 등에 관한 이론과 실습을 병행하고 있으며, 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++, 윈도프로그램 등 분야별 교육과정을 운영하며, 게임 제작에 필요한 기획 및 시나리오, 그래픽, 프로그래밍 및 인공지능, 사운드 등에 관한 과정을 운영하고 있다. 교육형태는 학생들의 개인능력을 고려하여 수준별 분반수업으로 교육이 이뤄진다. 외국 대학과 연계협정을 맺어 게임전문인력 양성에 힘쓰고 있다.

〈표 1-4-3-04〉 2007년 고등학교 게임전공 개설현황

구분	학교명	학과명	세부전공
공업고등학교	미림여자정보과학고등학교	게임애니메이션과	게임애니메이션과
	울산 애니원고등학교	컴퓨터게임개발과	컴퓨터게임개발과
	서울디지털고등학교	전자게임과	전자게임과
	수원공업고등학교	디지털게임	디지털게임
실업고등학교	한국게임과학고등학교	게임개발과	게임기획
			게임프로그래밍
게임그래픽			
게임음악			
			e스포츠
	한국애니메이션고등학교	컴퓨터게임제작과	컴퓨터게임제작과

울산 애니원고등학교 컴퓨터게임개발과에서는 컴퓨터게임의 전반적인 개발과정을 충실한 기본 기초교육에 중점을 두고 교육하여 미래의 컴퓨터게임 개발 전문가 양성에 목표를 두고 있다. 게임 관련 분야에서 필요한 고급 게임 개발 및 연구 인력을 배출하는 것을 목표로, 게임 제작에 기본이 될 수 있는 2D 컴퓨터그래픽과 3D 애니메이션을 익히며 프로그래밍 언어, 네트워크 프로그래밍 등을 통하여 게임 소프트웨어를 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 컴퓨터게임의 기획 및 게임 시나리오를 작성하고 컴퓨터 프로그램과 게임제작 도구를 사용하여 게임제작 능력을 기를 수 있도록 한다. 또한, 인터넷을 통한 정보검색, 웹 문서 디자인, 창업 등에 대한 실무 능력을 배양하여 현장에 바로 적용할 수 있는 인력을 양성하는 데 목표를 둔다. 전자게임과에서는 창의적인 게임 시나리오 작성, 게임프로듀싱 및 게임 기획, 게임 디자인, 게임 그래픽, 게임 프로그래밍, 게임 사운드의 이해 등의 게임개발 및 게임제작의 제반 과정을 교육한다. 특히, 게임분석 및 게임연구, 게임 동아리 및 그룹 스터디 등을 통한 팀별 학습활동 활성화와 개인별 적성과 소질에 따른 개인 특성화교육, 산학협력을 통한 현장기술교육 등을 통하여 개인별 교육계획을 수립하여 게임산업에 필요한 전문인력을 양성하고 있다.

한국게임과학고등학교는 전문 게임인력을 조기에 양성, 발굴하기 위해 게임기획, 게임프로그램, 게임그래픽, 게임음악, e스포츠를 두어 전문 게임인재를 양성하는 특성화 고등학교이다. 특히, e스포츠를 개설하여 프로그래머, 게임해설자, 게임 관련 방송국 등을 포함한 게임문화산업에 종사하는 전문인력 양성에 주력하고 있다. 개교 당시 2학급 규모에 불과했지만 2006년 10학급 규모로 학생수가 증가하고 있다. 게임영재 발굴을 목표로 다양한 교육과정을 운영하고 있다. 전공별로 게임 전문 교육을 실시할 뿐만 아니라 다양한 공모전과 해외전시에도 참여하고 있다. 외국대학과 협정을 맺어 우수한 인재를 양성하기 위한 학교차원의 지원도 활발히 진행되고 있다.

수원공업고등학교 디지털게임과는 게임 그래픽, 게임 프로그래밍, 게임 기획 및 시나리오 과정을 통해 게임제작의 전반적인 과정을 교육하는 학과로 게임제작 관련 기술을 이론과 실습을 통하여 학습하고 개인별 적성과 소질에 따른 특성화 교육, 산학협력을 통한 기술교육으로 컴퓨터게임 산업 각 분야의 특성에 맞는 인재를 양성하는데 목적을 둔다.

(2) 전문대학

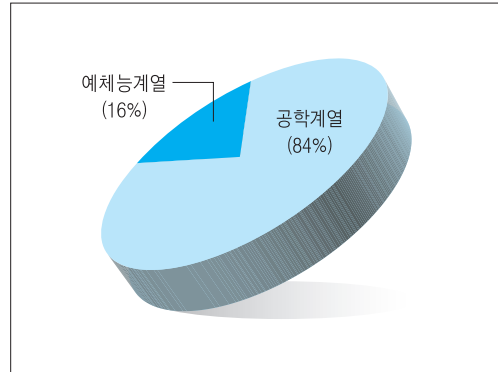
전문대학은 사회 각 분야에 관한 전문적인 지식과 이론을 교수·연구하고 재능을 연마하여 국가사회의 발전에 필요한 전문직업인을 양성을 목적으로 한다. 전문대학의 수업연한은 2년 내지 3년이다. 전문대학에서 학칙이 정하는 과정을 이수한 자에 대하여는 전문학사 학위를 수여한다. 전문대학을 졸업한 자 또는 법령



에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자는 대학, 산업대학 또는 방송통신대학에 편입학할 수 있다.

2007년4월 현재, 33개 전문대학(전문학교)에 43개의 게임전공이 개설돼 있다. 게임교육기관에서 전문대학이 차지하는 비율은 전체 40% 이상이다. 전문대학에서는 2~3년의 기간 동안 게임산업에 필요한 인재를 양성하여 게임산업 현장에 빠르게 진출시킨다.

〈그림 1-4-3-04〉 전문대학 계열별 게임전공 분포



〈표 1-4-3-05〉 전문대학 계열별 학과 현황

계열	세부전공	전공수
공학 계열	게임그래픽	1
	게임그래픽디자인학과	1
	게임그래픽학과	1
	게임기획	1
	게임기획마케팅과	1
	게임기획학과	2
	게임멀티미디어전공	1
	게임애니메이션전공	1
	게임웨어	1
	게임전공	1
	게임정보미디어과	1
	게임정보학과	1
	게임제작과	1
	게임컨설팅과	1
	게임콘텐츠전공	1
	게임프로그래밍	1
	게임프로그래밍학과	2
	게임프로그램개발과	1
	게임프로듀서과	1
	멀티게임영상과	1

계열	세부전공	전공수
	모바일게임과	1
	온라인게임학과	1
	인터넷 게임과	1
	컴퓨터게임&그래픽과	1
	컴퓨터게임개발과	1
	컴퓨터게임과	5
	e스포츠게임과	1
	컴퓨터게임정보과	1
	컴퓨터게임제작과	1
	콘솔게임	1
	소계	
예체능 계열	게임애니메이션과	1
	게임창작과	1
	게임그래픽디자인전공	1
	게임전공	1
	게임엔터테인먼트과	1
	게임애니메이션전공	1
	게임디자인과	1
소계		7
총 계		43

전문대학의 84% 전공이 공학 계열에 분포하고 16% 전공이 예체능 계열에 분포하고 있다. 공학 계열에 개설된 주요 전공으로는 게임기획학과, 게임프로그래밍학과, 컴퓨터게임과 등이 있고, 예체능 계열에 개설된 전공으로는 게임그래픽디자인전공, 게임애니메이션, 게임엔터테인먼트과 등이 있다.

상지영서대학 게임프로듀서과는 한국게임산업진흥원 사이버아카데미와 연계한 On-line 화상교육과 학점교환제도를 실시하고 있으며, TV방송사와 공동으로 게임방송을 제작하고 있

다. 교과과정으로는 게임공통, 게임디자인, 게임그래픽, 게임사운드, 게임프로그래밍과 관련한 세부교과목을 개설하고 있다.

공주영상정보대학 모바일게임과는 모바일게임기획 및 제작 전문가를 양성하여 모바일게임 분야의 주역인 전문인재 양성을 목표로 하고 있다. 입학과 동시에 모바일게임 업체와의 연계교육을 실시하고, 국내외 게임대회, 전시회 견학 및 공모전 참여를 통한 체험학습을 실시하고 있다. 해외 연수 프로그램을 운영하여 해외 유학의 기회도 부여하고 있다. 주요 교과 과

〈표 1-4-3-06〉 전문대학 게임전공 학과 현황(전문학교포함)

대학	년제	계열	세부전공
경동정보대학	3	예체능 계열	게임애니메이션과
계원조형예술대학	2	공학 계열	게임웨어
공주영상정보대학	2	공학 계열	모바일게임과
구미1대학	2	공학 계열	게임멀티미디어전공
대경대학	2	공학 계열	인터넷 게임과
대구미래대학	2	예체능 계열	게임창작과
대덕대학	2	공학 계열	컴퓨터게임제작과
동강대학	2	공학 계열	게임애니메이션전공
동서울대학	2	예체능 계열	게임그래픽디자인전공
동부산대학	2	공학 계열	게임컨설팅과
동아방송대학	2	예체능 계열	게임전공
두원공과대학	2	공학 계열	컴퓨터게임과
상지영서대학교	2	공학 계열	게임프로듀서과
승의여자대학	3	공학 계열	컴퓨터게임과
여주대학	2	예체능 계열	게임엔터테인먼트과
영남외국어대학교	2	공학 계열	멀티게임영상과
용인송담대학	3	공학 계열	컴퓨터게임정보과
우송정보대학	2	공학 계열	게임콘텐츠전공
울산과학대학	3	예체능 계열	게임애니메이션전공
장안대학	2	공학 계열	게임전공



1

정으로는 모바일게임실습 I, II, 모바일게임 소
재론, 모바일게임 시나리오, 캐릭터디자인, 무
선인터넷, 자바, WIPI, 모바일게임 기획, 작품
분석 I, II, 게임디자인, 모바일자바 I, II, 모바
일게임실무 I, II, 게임사운드, 프로젝트 I, II,
스토리보드작성, 게임애니메이션, 프리젠테이
션실습 등이 있다.

청강문화산업대학의 게임산업계열에는 컴퓨
터게임과와 e스포츠게임과가 개설되어 보다 전
문적인 게임인력을 양성하고 있다. 컴퓨터게임
과에서는 전공심화교육과 동일계열과의 연계교

육을 통해 폭넓은 지식을 습득할 수 있도록 하
고 있으며, 산학연계를 통한 교육과 일본, 프랑
스, 미국, 중국 등 해외 연수 프로그램을 지원하
고 있다. 게임기초교육, 프로그래밍, 기획, 그래
픽, 사운드 전공교육, 세부전공 혼합제작팀 구
성을 통한 교육 프로그램, 실무교육, 현상실습
등의 교과과정을 운영하고 있다. e스포츠게임
과는 e스포츠와 게임산업의 운영 및 서비스 전
문인력을 양성하는 최초의 전공으로 게임테스
터, 게임마케터, e스포츠전문가 양성에 주력하
고 있다. 주요 교과과정으로는 e스포츠 개론,

대학	년제	계열	세부전공
전남과학대학	2	공학 계열	게임제작과
주성대학	2	예체능 계열	게임디자인과
창신대학	2	공학 계열	컴퓨터게임과
청강문화산업대학	2	공학 계열	컴퓨터게임과/e스포츠게임과
한국재활복지대학	2	공학 계열	컴퓨터게임개발과
한국폴리텍 I 서울강서대학	2	공학 계열	컴퓨터게임과
혜천대학	2	공학 계열	컴퓨터게임&그래픽과
서강전문학교	2	공학 계열	게임기획학과
			게임프로그래밍학과 게임그래픽디자인학과
서울전문학교	2	공학 계열	게임정보학과
서울한서게임전문학교	2	공학 계열	게임기획 게임프로그래밍 게임그래픽 콘솔게임
서울호서전문학교	2	공학 계열	게임프로그램개발과 게임기획마케팅과
한국IT전문학교	2	공학 계열	게임기획학과 게임프로그래밍학과 게임그래픽학과 온라인게임학과
현대전문학교	2	공학 계열	게임정보미디어과

게임운영 기초, 게임기획 기초, 게임그래픽 기초, e스포츠운영, 게임 전략분석, 게임테스터 기초, 게임사이트 운영, e스포츠 마케팅, 고급 게임테스트, 게임방송이해, 게임 소비심리학, 게임운영 프로젝트 등이 있다.

게임 전공이 개설된 기술대학으로는 한국폴리텍 I 서울강서대학이 있다. 기술대학은 산업체 근로자가 산업현장에서 전문적인 지식·기술의 연구·연마를 위한 교육을 계속하여 받을 수 있도록 함으로써 이론과 실무능력을 고루 갖춘 전문인력을 양성함을 목적으로 한다. 기술대학에는 전문학사학위 과정 및 학사학위 과정을 둔다. 각 과정의 수업연한은 각각 2년이고, 기술대학의 전문학사학위 과정에 입학할 수 있는 자는 고등학교를 졸업한 자 또는 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자로서 대통령령이 정하는 일정기간 이상 산업체에 근무하고 있으면 입학 자격이 부여된다.

전문학교라 함은 고등교육법에 의거한 학교와 유사한 교육기관을 말한다. 전문학교의 학위는 대학 및 전문대학에 준하는 각종 학교 중 상급 학위과정의 입학학력이 인정되는 학교로 교육인적자원부장관의 지정을 받은 각종 학교의 경우에 이를 준용한다. 게임전공이 개설된 전문학교는 서강전문학교, 서울전문학교, 서울한서게임전문학교, 서울호서전문학교, 한국IT전문학교, 현대전문학교 등이 있다. 서울한서게임전문학교에서는 게임제작학부 내 게임기획학과, 게임프로그래밍학과, 게임그래픽디자인학과, 콘솔게임의 세부전공이 있으며, 서울호서전문학교 게임학부 내에는 게임프로그래밍개발과, 게임기획마케팅과가 있고, 한국IT전문학교의

게임학부에는 게임기획학과, 게임프로그래밍학과, 게임그래픽학과, 온라인게임학과 등의 세부전공을 개설해 영역별 전문인력양성에 주력하고 있다.

서울한서게임전문학교의 콘솔게임과는 게임에 관련된 전문지식과 콘솔관련 전문지식을 통해 콘솔게임개발 전문인력 양성에 주력하고 있다.

서울호서전문학교 게임기획마케팅과는 게임개발사의 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 도야하고, 국가와 인류사회의 발전에 필요한 학술의 심오한 이론과 그 응용방법을 교수·연구하며, 국가와 인류사회에 공헌함을 목적으로 한다. 대학의 종류에는 대학, 산업대학, 방송통신대학을 들 수 있다. 수업연한은 보통 4년이며, 대학에서 학칙이 정하는 과정을 이수한 자에 대하여는 학사학위를 수여한다.

게임관련 전공이 개설되어 있는 대학은 건양대, 경운대, 공주대 등을 비롯해 총 21개교이다.

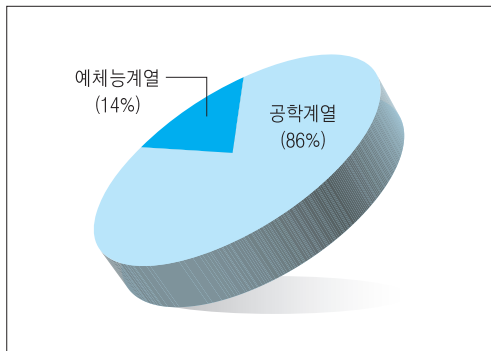
대학의 게임 관련 교육은 전체 28%를 차지한다. 대학의 게임전공은 공학 계열과 예체능 계열에 개설되어 있다. 18개 대학이 공학 계열에 게임전공이 개설되어 있고, 3개 대학이 예체능 계열에 게임전공이 개설되어 있다.



〈표 1-4-3-07〉 대학교 계열별 세부전공 개설 현황

계열	세부전공	전공수
공학 계열	게임공학과	4
	게임공학전공	1
	게임디지털콘텐츠표준전공	1
	게임멀티미디어학과	2
	게임소프트웨어전공	1
	게임소프트웨어학부	1
	게임애니메이션학과	1
	게임전공	2
	게임콘텐츠학과	1
	게임학과	1
	전산게임학과	1
	컴퓨터게임	1
	컴퓨터게임학부	1
소계		18
예체능 계열	게임디자인학과	1
	게임애니메이션전공	1
	게임그래픽디자인전공	1
소계		3
총 계		21

〈그림 1-4-3-05〉 대학교 계열별 게임전공 분포



공주대학교 게임디자인학과에서는 게임산업 및 멀티미디어 관련 산업체에서 필요로 하는 고 급게임개발 및 게임연구인력 배출을 목표로 게임 디자인, 컴퓨터 그래픽(2D, 3D), 디지털애니메이션, 게임 캐릭터 디자인, 게임 알고리즘, 게임제작기법연구, 가상현실, 게임프로그래밍, 게임이론 및 시나리오 작성, 매뉴얼 디자인과 같은 창의적인 게임을 개발할 수 있도록 종합적인 교육을 실시하고 있다.

호서대학교 게임공학과는 1997년 국내 최초로 설립된 게임전공학과로서 산업체가 필요로 하는 인력 양성을 목표로 전문적인 정규교육과정 및 실습 훈련, 벤처동아리, 학술동아리를 통한 게임개발 경험 및, 산업현장 실습을 통해 현장에서 필요로 하는 인재양성에 힘쓰고 있다. 특히 게임 벤처동아리 활동을 통해 산업체들과의 공동 게임개발 프로젝트가 활발하게 이루어지고 있다.

홍익대학교 게임학부는 자연계열과 미술계열의 고교 교육과정을 이수한 학생들을 선발하여 게임소프트웨어전공, 게임그래픽디자인전공으로 나눠 독립적인 교과과정을 편성하고 있다. 학내 영상·애니메이션 연구소를 통해 게임 프로젝트를 수행함으로써 게임 캐릭터 개발, 게임 엔진 및 툴 개발 등과 같은 실질적인 연구 개발 프로젝트에도 참여하도록 유도하고 있다. 인턴십 제도를 도입해 방학 중 소프트웨어 회사 및 게임제작회사에서 현장경험을 쌓아 실무를 익힐 수 있도록 유도하고 있다.

대학에서의 게임전공은 산업현장에서 필요로 하는 핵심인력 양성에 목적을 두고 있다. 따라서 정규 교육 및 실습 훈련을 통해 산업현장에

〈표 1-4-3-08〉 대학 게임전공 개설 현황

대학	계열	세부전공
건양대	공학 계열	전산게임학과
경운대	공학 계열	컴퓨터공학과 게임전공
공주대	예체능	게임디자인학과
극동대	공학 계열	게임디지털콘텐츠표준전공
대구한의대	공학 계열	게임전공
동서대	공학 계열	게임전공
동의대	공학 계열	게임공학과
부산가톨릭대	공학 계열	게임멀티미디어학과
배재대	공학 계열	게임공학과
예원예술대	예체능	게임애니메이션전공
우석대학교	공학 계열	게임콘텐츠학과
위덕대	공학 계열	게임소프트웨어학부
중부대	공학 계열	게임학과
호남대	공학 계열	게임애니메이션학과
호서대	공학 계열	게임공학전공
호원대	공학 계열	컴퓨터게임부
홍익대	공학 계열 / 예체능 계열	게임소프트웨어전공 / 게임그래픽디자인전공
동명대	공학 계열	게임공학과
영산대	공학 계열	컴퓨터게임
우송대	공학 계열	게임멀티미디어학과
한국산업기술대	공학 계열	게임공학과

서 필요로 하는 인력 양성에 주력한다. 특히, 벤처동아리, 학술대회, 산학연 프로젝트 교육방법을 통해 전문인력을 양성한다. 또한, 해외 게임 관련 교육기관과 협정을 맺어 해외 연수 프로그램을 지원하기도 한다.

(4) 방송·통신대학

방송·통신대학은 국민에게 정보, 통신매체를 통한 원격교육으로 고등교육을 받을 기회를 부여하여 국가와 사회가 필요로 하는 인재를 양성

함과 동시에 열린 학습사회를 구현함으로써 평생교육의 발전에 이바지함을 목적으로 한다. 방송·통신대학에는 대통령이 정하는 바에 의하여 전문학사학위과정 및 학사학위 과정을 둘 수 있다. 방송·통신대학의 전문학사학위 과정의 수업연한은 2년으로 하고, 학사학위 과정의 수업연한은 4년으로 한다. 게임관련 방송·통신대학의 경우 수업연한은 4년이고 과정 이수 시 학사학위과정이 수여된다.

게임관련 방송·통신대학은 2007년4월 현



〈표 1-4-3-09〉 방송·통신대학 게임전공 개설 현황

대학	계열	세부전공
서울디지털대학교	공학 계열	게임전공
세종사이버대학교	공학 계열	디지털게임전공
원광디지털대학교	공학 계열	게임학과
서울사이버대학교	공학 계열	게임애니메이션학과

재, 서울디지털대학교 게임전공, 세종사이버대학교 디지털게임전공, 원광디지털대학교 게임학과, 서울사이버대학교 게임애니메이션학과 4곳에서 게임전공이 개설되어 있다. 방송·통신대학에 개설된 게임전공, 게임학과, 디지털 게임전공은 모두 공학 계열에 속해있다.

게임관련 방송·통신대학은 시간과 공간에 제약을 받지 않고 교육과정을 이수할 수 있다. 각 대학교에서는 학부 내 게임관련 개발실을 설치하여 산학연계를 통해 학생과 전문인력이 공동 프로젝트를 진행하고 있다. 재학생이 실제 게임 개발에 참여하여 재학 중 교육과 개발경력을 수

행할 수 있도록 교육과정을 운영하고 있다. 또한 온·오프라인상의 게임동아리 활동을 통해 게임개발자로서 기초 소양을 다질 수 있도록 지원하고 있다.

(5) 대학원

게임전공 대학원은 1996년 상명대학교 대학원의 게임 석사과정을 시작으로 꾸준히 증가하는 추세이다. 일반대학원 및 특수대학원에서 11개의 게임전공을 개설하고 있다.

주로 공학 계열 대학원에 개설된 게임전공은 게임 제작에 필요한 게임기술의 연구 개발에

〈표 1-4-3-10〉 게임전공 관련 대학원 현황

교육기관명	학과명	세부전공
경기대학교 일반대학원	게임웨어학과	
공주대학교 영상예술대학원	-	게임멀티미디어전공
광운대학교 정보통신대학원	-	교육용게임전공
극동대학교 일반대학원	정보통신학과	게임소프트웨어공학전공
동국대학교 영상대학원	멀티미디어학과	게임제작전공
동명대학교 일반대학원	게임공학과	-
상명대학교 디지털미디어대학원	게임학과	게임디자인전공
세종대학교 영상대학원	게임학과	-
중앙대학교 첨단영상대학원	영상공학과	게임전공
한세대학교 일반대학원	게임공학과	-
홍익대학교 일반대학원	소프트웨어·게임학과	-

중점을 두고 교육과정을 운영하고 있다. 이 중
에서 특이한 전공으로는 광운대학교 정보통신
대학원에서 운영하고 있는 교육용 게임전공으
로 교육과 엔터테인먼트를 결합한 교육용 게임
전문기획자를 양성하기 위한 과정을 운영하고
있다.

2. 주요 게임관련 시설 교육기관 현황

주요 게임관련 시설 교육기관은 평생교육법,
학원의 설립·운영 및 과외 교습에 관한 법률에

의해 설립된 교육기관을 지칭한다. 게임교육관
련 시설 교육기관은 해마다 증가하는 추세이다.

시설기관의 게임교육 형태는 IT 관련 학원에
서 게임관련 과정을 운영하는 형태와 게임 관련
교육을 전문으로 하는 교육원 형태가 있다.

IT 관련 학원에서의 교육 현황을 살펴보면,
6~12개월의 단기간 집중 과정으로, 교육 내용
은 게임프로그래밍, 게임그래픽, 게임디자인의
교육과정으로 운영되고 있다. 이러한 운영은 계
임 학원을 찾는 다수의 수강생이 게임 자격증
취득이나, 게임제작에 필요한 기술을 익혀 단시

〈표 1-4-3-11〉 주요 게임관련 시설교육기관 현황

교육기관명	과정	기간(개월)
게임아카데미	게임디자인(기획)	24
	게임그래픽	24
	게임프로그래밍	24
게임스쿨	게임프로그래밍	12
	게임그래픽	12
	게임기획	12
	마스터	12
게임월드아카데미	게임애니메이션과정	10
	게임그래픽과정	8
	게임프로그래밍과정	10
	게임기획과정	6
	게임시나리오과정	미정
	게임사운드과정	미정
	게임자격증과정	-
국시TV	게임그래픽 자격증과정	-
	게임프로그래밍 자격증 과정	-
	게임기획 자격증 과정	-
디딤돌아카데미	게임그래픽전문가	6
	3D게임프로그래밍 전문가	8
부산게임아카데미	3D게임프로그래밍과정	12
	3D게임그래픽과정	12
서강대학교 게임교육원	게임그래픽	48
	게임시나리오창작	48
	게임디자인	48
	3D게임프로그래밍	48
	온라인게임프로그래밍	48

교육기관명	과정	기간(개월)
월드아트스쿨	3DMAX게임그래픽과정	8
	3DMAX게임기획과정	6
	게임프로그래밍과정	10
연세디지털 게임교육원	게임디자인학부 - 게임기획/게임시나리오 전공	48
	게임프로그래밍학부	48
	게임그래픽학부	48
	게임기획전문가	12
온게임스쿨	게임그래픽전문가	12
	게임프로그래밍전문가	12
	게임시나리오전문가	2
	게임기획전문가	12
㈜하이미디어 멀티캠퍼스	게임그래픽/3D애니메이션	8
한국게임사관학교	프로그래밍과정	-
	게임마스터과정	12
	게임기획과정	-
한국디자인학원	게임그래픽스	5
	게임그래픽스 모델링, 렌더링	2
	게임그래픽스 캐릭터 제작	2
	게임그래픽스 애니메이션	2
	포트폴리오 제작	-
KGCA 아카데미	프로그래밍	24
	그래픽 디자인	24
LG 소프트 스쿨	게임프로듀서	6
MBC아카데미 디지털교육원	게임그래픽과정	10
	게임프로그래밍과정	5



간에 취업을 목적으로 오기 때문에 이들의 요구를 충족할 수 있는 교육 과정이라 볼 수 있다.

게임전문가 양성을 위한 교육과정이 있는 교육기관에서는 1년 이상의 교육기간을 통해, 게임그래픽, 게임프로그래밍, 게임기획의 각 분야의 전문 인력 양성을 목적으로 운영되고 있다.

서강대학교 게임교육원, 연세디지털 게임교육원은 4년 과정을 통해 전문 게임인력 양성에 주력하고 있다. 게임교육원의 과정을 이수하면 교육인적자원부 한국교육개발원 학점은행제도에 의해 학점인정과목을 개설하여 140학점을 인정받으면 4년제 학사학위를 취득할 수 있다.

문화관광부 산하 한국게임산업진흥원의 게임아카데미에서는 게임 핵심인력 양성에 주력하고 있다. 교육의 주요 대상자가 게임 관련 교육 이수 경험이나 현장 실무 경력을 소지한 자로서, 2년 동안의 게임 아카데미 교육과정을 이수한 후에는 게임 전문 강사요원 및 게임 프로듀서가 될 수 있도록 교육의 초점을 둔다.

교육비의 70%를 지원하며, 인턴십 프로그램을 운영하여 다양한 현장실습의 기회를 제공한다. 학생들이 공모전에 참여하면 참가 지원하고, 해외 석사과정 추천 입학제 운영, 졸업 프로젝트와 퍼블리시 및 기자재 지원, 우수학생 장학금 지급 등 다양한 교육혜택을 제공하고

있다.

게임아카데미의 교육과정은 게임 디자인(기획), 게임그래픽, 게임프로그래밍 등의 3개 학과에 소수인원으로 교육과정을 개설하고 있다. 이외의 게임 종사자를 위한 교육, 모바일3D게임개발 교육·실무과정, 비디오게임개발(PSP) 전문가과정, 3D엔진전문가 기초교육과정, 게임마케팅전문가과정, 와튼스쿨의 전략경영과정 연수과정, 게임분야 교수직무 연수과정, 기획자 및 그래픽 디자이너를 위한 드로잉 기초과정, 셰이더 프로그래밍과정, 게임레벨디자인과정 등 직무향상을 위한 교육과정을 개설 운영하고 있다. 정규 교육기간은 2년 8학기제로 한 학기 11주 수업에 하루 5~8시간의 교육을 실시하고 있다. 실습위주의 교육을 지향하고 게임 프로젝트 기획단계부터 팀별 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, 게임산업 공통과정을 통해 사이버 게임아카데미의 교과만으로 게임관련 업무를 수행할 수 있도록 게임관련 종합 원격교육의 장을 제공한다.



〈표 1-4-3-12〉 한국게임산업진흥원 게임아카데미 교육과정

교육과정	교육내용
게임디자인	게임산업의이해, 2D게임저작물, 게임 소재론(동양), 2D게임그래픽, 보드게임디자인, 컨셉 드로잉 I, 컨셉 드로잉 I, 2D게임프로그래밍의기초, 게임디자인 I, 게임 소재론(서양), 시나리오창작 I, 게임사운드, 영상연출-편집과 게임카메라, 컨셉 드로잉II, 3D게임프로그래밍의 기초, 2D미니게임프로젝트, 게임 디자인 II, 게임 소재론(SF), 3D게임그래픽의 이해, 시나리오창작II, 게임인터페이스, 컨셉드로잉III, 스크립트&모드, 게임제작프로세스, 게임 소재론(군사학), 모바일·콘솔, 게임기획, 게임마케팅, 게이머행동론, 커뮤니케이션, PD론, 레벨디자인, 세이더테크놀러지, 영어, 3D미니게임프로젝트, 졸업프로젝트
게임그래픽	데상 및 조소 I, 데상 및 조소 II, 색채학, 디지털드로잉, 영상연출개론, 모션연구, 휴먼인터페이스디자인, 3D게임그래픽, 게임연출론 I, 2D게임그래픽, 게임배경디자인, 2D미니게임프로젝트, 데상 및 조소III, 3D게임배경 I, II, 3D 게임애니메이션 I, II, 3D게임모델링 I, II, 3D게임 맵핑 I, II, 셰이더 테크놀러지, 영어, 3D미니게임프로젝트, 졸업프로젝트
게임프로그래밍	2D게임프로그래밍(C), 2D게임프로그래밍(API), 2D게임프로그래밍(C++), 2D게임프로그래밍(MFC), 게임학개론, 시스템프로그래밍, 컴퓨터시스템아키텍처, 자료구조, 디렉트X, 게임제작프로세스, 네트워크 I II III, 제네릭 프로그래밍, 2D미니게임프로젝트, 3D 그래픽의 이해, 3D게임프로그래밍, 3D Engine, PSP프로그래밍, 고급렌더링기법, Middle Ware, 영어, 3D미니게임프로젝트, 졸업프로젝트

〈표 1-4-3-13〉 한국게임산업진흥원 사이버게임아카데미 교육과정

교육과정	교육내용
디자인	2D CG, 3D CG, 게임 QA를 위한 테스트 이론 및 실무, 게임경영학, 게임구매행동론, 게임디자인1(New), 게임디자인2, 게임디자인2(new), 게임마케팅연구, 게임문화론, 게임분석론2, 게임분석론2(new), 게임산업연구1, 게임산업연구2, 게임소재론1, 게임소재론2, 게임심리학, 게임아키텍처의 이해1, 게임아키텍처의 이해2, 게임인공지능연구, 대중문화론, 레벨디자인, 스토리보드, 시나리오 작법1, 시나리오 작법2, 애니메이션 제작, 애니메이션개론(New)
그래픽	3D디자인1, 3D디자인2, 3D모션캡처와 응용, 3D그래픽 제작 실무(new), 3DMax 이해하기(new), 게임이펙트, 게임 인터페이스, 게임캐릭터 디자인1, 게임캐릭터 디자인2, 게임캐릭터디자인1(new), 기초드로잉, 기초프로그래밍, 데스크탑 디자인1, 데스크탑 디자인2, 디자인 매니지먼트, 디자인사, 디지털 드로잉1(new), 디지털 드로잉2(new), 디지털영상편집, 배경디자인1, 배경디자인2, 색채학1, 색채학2, 스크립트 제작, 영상/조명학, 웹게임제작, 조형학, 컨셉드로잉, 컨셉디자인1, 컨셉디자인2, 텍스처디자인, CG개론
프로그래밍	3D 고급 렌더링 테크닉, 3D 프로그래밍1, 3D 프로그래밍2, 3D Data Exporting Techniques, 3D공간구조프로그래밍, 3D엔진프로그래밍, 3D프로그래밍1(new), 가상현실, 객체지향 프로그래밍1, 객체지향 프로그래밍2, 게임툴프로그래밍1, 게임툴프로그래밍2, 게임물리학, 게임사운드, 게임수학1, 게임수학2, 게임툴프로그래밍 설계방법론(new), 게임툴프로그래밍1(new), 네트워크 엔진 프로그래밍, 네트워크이론, 네트워크프로그래밍, 데이터베이스, 디지털 이미지처리, 모바일 프로그래밍1, 모바일 프로그래밍2, 모바일 프로그래밍3, 소프트웨어공학, 스크립트 언어, 시스템프로그래밍, 알고리즘, 어셈블리어, 운영체제, 윈도 서버 관리, 유닉스 시스템, 익스트림 프로그래밍, 인공지능, 인터넷프로그래밍, 자료구조, 자바 프로그래밍, 컴파일러, 컴퓨터 시스템 구조론, 파일구조 프로그래밍, 프로그래밍1, 프로그래밍2, Data Coding, DirectX 1, DirectX 2, DirectX1(new), DirectX2(new), HCI개론, Shader Programming
게임산업공통	게임마케팅1, 경영학원론, 게임연출론, 기초 게임시나리오 창작실습, 문장론, 세계문학특강1, 창작기초1, 게임음악의 이해, 컴퓨터음악의 이해, 화성학, 게임기술개론, 게임분석론(New), 게임이용지도, 게임총론, 아이디어발상(New), 프로젝트1, 프로젝트2