

# 제 4 장

## 게임산업 종사자 현황

### 제 1 절 종사자 분포

#### 1. 종사자 일반 현황

게임산업 종사자 현황에 대해 한국게임산업진흥원이 2008년 4월 게임콘텐츠 제작 및 배급을 주된 사업 영역으로 하고 있는 게임 업체를 대상으로 <게임산업 현황 및 동향 파악을 위한 실태조사>를 실시하여 450여개 업체로부터

더 얻은 결과를 기초로 전체 사업자수를 환산하여 총 종사자 및 평균을 추정하였다.

2007년 게임산업 총 종사자는 36,828명으로 전년도 32,714명에 비해 4,114명 증가한 것으로 추정된다. 수출 등의 확대를 통한 산업의 성장과 더불어 종사자수도 증가한 것으로 판단되며 한 업체당 평균 종사자수도 28.7명으로

〈표 1-4-1-01〉 게임산업 업무 형태별 종사자 현황

(단위 : 명)

구분	총직원수		평균		구성비	
	2006년	2007년	2006년	2007년	2006년	2007년
게임PD	1,379	2,421	1.0	1.9	4.2%	6.6%
기획	3,521	4,610	2.4	3.6	10.8%	12.5%
그래픽디자이너	8,554	8,960	5.9	7.0	26.1%	24.3%
컴퓨터프로그래머	7,809	7,511	5.4	5.8	23.9%	20.4%
시나리오작가	204	165	0.1	0.1	0.6%	0.4%
사운드크리에이터	267	305	0.2	0.2	0.8%	0.8%
H/W 개발	689	1,364	0.5	1.0	2.1%	3.7%
시스템 엔지니어	1,331	1,218	0.9	1.0	4.1%	3.3%
게임운영자(GM)	2,100	2,769	1.4	2.2	6.4%	7.5%
홍보마케팅	2,672	2,639	1.8	2.1	8.2%	7.2%
일반관리직	4,188	4,866	2.9	3.8	12.8%	13.2%
합 계	32,714	36,828	22.5	28.7	100.0%	100.0%

전년도의 22.5명에 비해 6.2명 증가하였다. 신생 업체의 증가보다는 기존의 업체들 확장으로 인해 종사자 수가 늘어난 것이라 추정할 수 있는데, 최근 M&A로 인한 규모의 확대가 가속화 될 경우, 이러한 현상은 지속적으로 나타날 것으로 보인다.

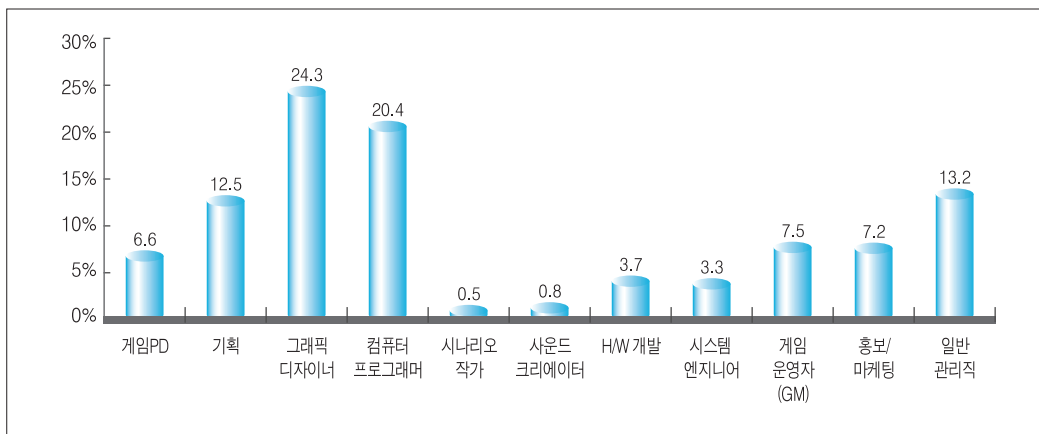
전반적인 게임 종사자 수 증가와는 별개로 전년도와 구성비를 비교해 보면, 게임PD 및 기획은 증가한 반면 그래픽 디자이너와 컴퓨터 프로그래머의 구성 비율은 줄었다. 이는 과거에 비해 게임개발 중 게임PD나 기획의 비중이 확대되고 있음을 보여주고 있다. 그 외 지난해에 비해 늘어난 업무 형태는 게임 운영자와 일반 관리직의 직군이 있으며, 이는 게임 회사의 규모가 커지면서 관리의 필요성이 커지게 되었고 게임의 규모가 커지기도 했지만, 단순히 대고객 서비스만 하던 게임 운영자의 기능과 역할이 확대되고 있어 그에 따른 인원이 증가한 것으로 보인다.

전체 종사자의 성별 구성비를 보면 남자가 78.7%, 여자가 21.3%로 남성이 여성보다 3배

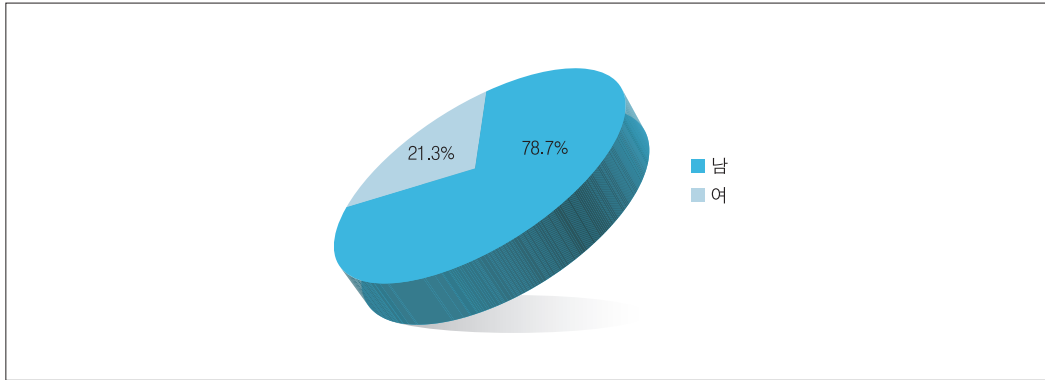
이상 많은 것으로 나타났다. 업무 형태별로 남녀의 구성비를 살펴보면 게임PD(92.8%), 컴퓨터 프로그래머(93.0%), 사운드 크리에이터(90.9%), H/W 개발(92.1%), 시스템 엔지니어(92.5%)의 남성비율이 90%를 넘는 수준으로 높은 비율을 차지하고 있으며, 연도별로 비교했을 때 큰 차이가 없다.

반면에 여성 종사자들을 살펴보면, 시나리오 작가(21.0%), 일반 관리직(34.8%), 그래픽 디자이너(34.7%), 게임 운영자(27.5%), 홍보 마케팅(25.3%) 등의 경우 여성 비율이 20%를 넘는 것으로 나타났다. 남성의 종사자 구성비가 절대적으로 높은 게임산업 내에서, 여성이 비교 우위를 점하고 있는 영역은 시나리오나 그래픽과 같은 예술적 영역이며, 홍보 마케팅이나 게임 운영자 및 일반 관리직과 같은 일반 서비스 및 사무직종인 것으로 나타났다. 게임 분야가 비록 남성 중심으로 종사자가 편재되어 있기는 하지만, 여성들이 진출하기 위한 진입 장벽이 높지 않아 향후 다양한 분야로의 진출을 고려할 만하다.

<그림 1-4-1-01> 업무형태별 종사자 구성



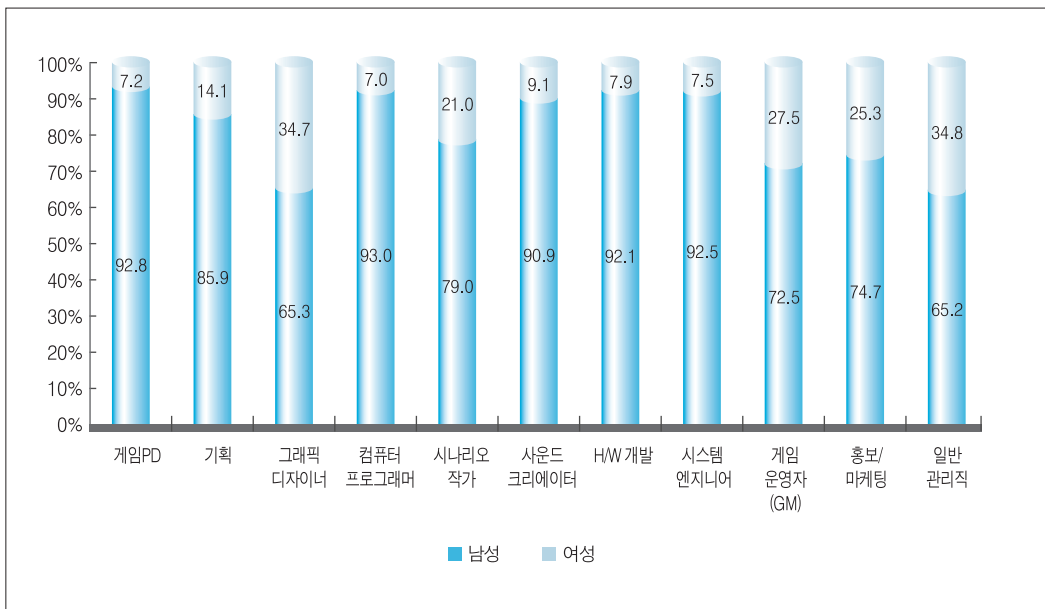
<그림 1-4-1-02> 전체 종사자 남녀 구성



게임산업 종사자 및 업체당 평균 인원의 추이를 연도별로 살펴보면, 2005년까지 종사자 수는 지속적인 증가를 보이다가, 2006년에 급격히 감소했다. 이는 바다이야기 등의 여파로 아케이드게임 산업의 사양화가 주된 역할을 하였으며, 게임 기업의 부익부 빈익빈 현상으로 인해 게임 기업의 수가 줄어들면서 종사자 역

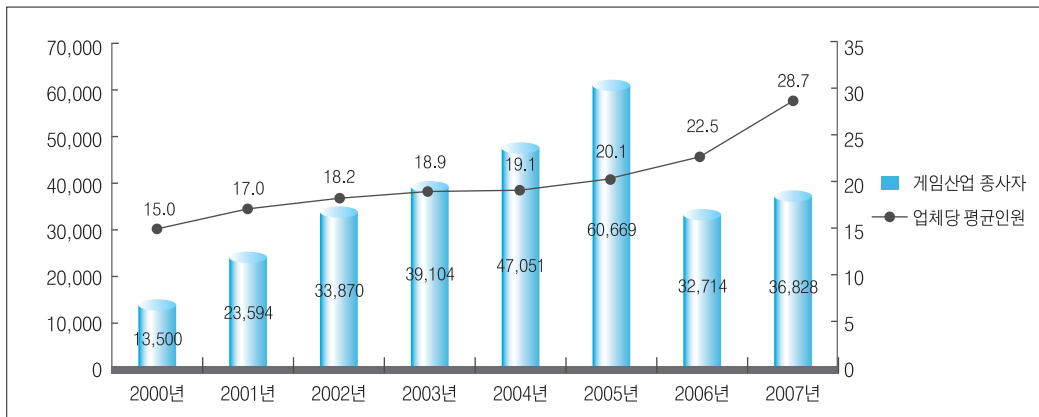
시 줄어들었기 때문이다. 그러나 업체당 평균 인원은 2000년 이후 계속 증가하는 추세이며, 이러한 업체당 평균 인원의 증가는 아직도 게임산업에 인력이 더 필요하다는 점을 시사하고 있다. 특히 2006년에 종사자 수가 급격히 인원이 줄어들기는 했으나 2007년도에 들어 다시 증가세로 전환, 종사자 규모의 성장을 예고하

<그림 1-4-1-03> 업무 형태별 종사자 성별 구성



<그림 1-4-1-04> 연도별 게임 업체 종사자 및 업체당 평균 인원 추이 : 2000~2007

(단위 : 명)



고 있다. 국내 게임산업이 온라인과 모바일 플랫폼 중심으로 이루어져 있으나, 아케이드 부분 등 타 플랫폼에 대한 성장 욕구가 꾸준해 향후 지속적인 종사자수의 증가가 예측된다.

## 2. 종사자 학력 및 경력별 현황

### 1) 종사자 학력별 현황

게임산업 종사자의 학력 현황을 업무 형태별로 살펴보면, 대졸 이상의 학력자가 43.5%~90.5%로 전체적으로 높게 나타났다. 시나리오 작가가 90.5%로 가장 높게 나타났으며, 홍보/마케팅이 83.9%, 게임PD가 81.1%, 기획이 65.8%의 비율로 높게 나타났다. 기획, 그래픽 디자이너의 전문대졸 이하의 학력이 다른 직종에 비해 높게 나타났는데, 학력보다는 경력과 실력 중심으로 인원을 선발하는 특성때문이라 볼 수 있다.

고졸이하의 비율이 가장 높은 게임운영자(GM)의 경우 최근 게임운영자에 대한 요구 수준이 높아지고, 관련 학과도 개설되는 등 과거의 단순 고객 지원에서 전략적인 의미의 자료

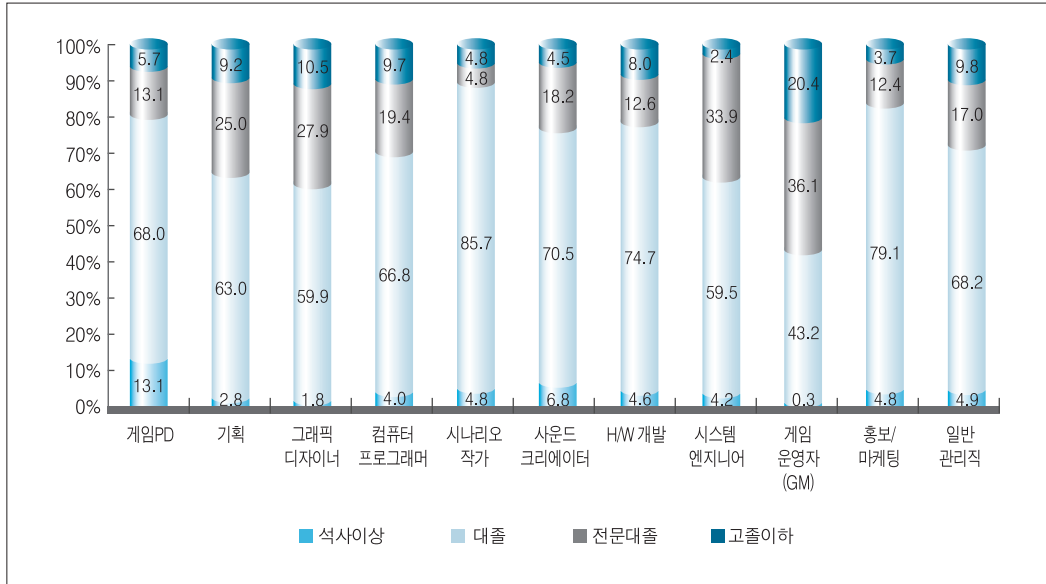
수집과 경영진 보고 등으로 그 영역을 확대해 나가고 있어 관련 교육을 이수한 전문대졸 이상의 비율이 향후 증가할 것으로 보인다.

게임PD의 경우 석사 이상의 학력을 가진 비율이 다른 직종에 비해 가장 높는데, 경력 초기부터 석사학위를 가졌다기보다는 자기개발차원에서 게임 업계에 종사하면서 석사학위를 취득하는 인원이 증가하고 있음을 보여준다.

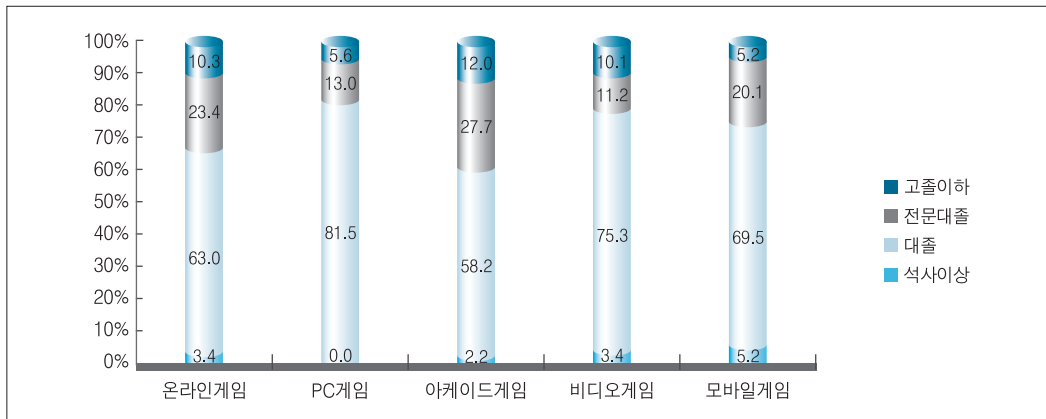
게임 플랫폼별로 종사자 학력을 살펴보면, 업무 형태별 학력 현황에서 알 수 있듯이 대학 졸업생의 비율이 전체적으로 높게 나타났다. PC게임이 81.5%로 가장 높게 나타났으며 다음으로는 비디오게임이 75.3%로 높게 나타났다. 반면, 석사 이상의 학력 소지자들의 비율을 보면, 모바일게임이 5.2%로 가장 많은 비율을 차지하고 있고 다음으로 온라인게임(3.4%)과 비디오게임(3.4%)이 석사 이상 학력소지자들의 비율이 높은 것으로 나타났다. 전문대졸은 아케이드게임 분야가 27.7%로 가장 높게 나타났고 온라인게임이 23.4%로 다음으로 높은 비율을 차지하고 있다. 아케이드게임 분야와 온라



〈그림 1-4-1-05〉 직종에 따른 학력별 종사자 구성



〈그림 1-4-1-06〉 플랫폼별 종사자 학력 구성

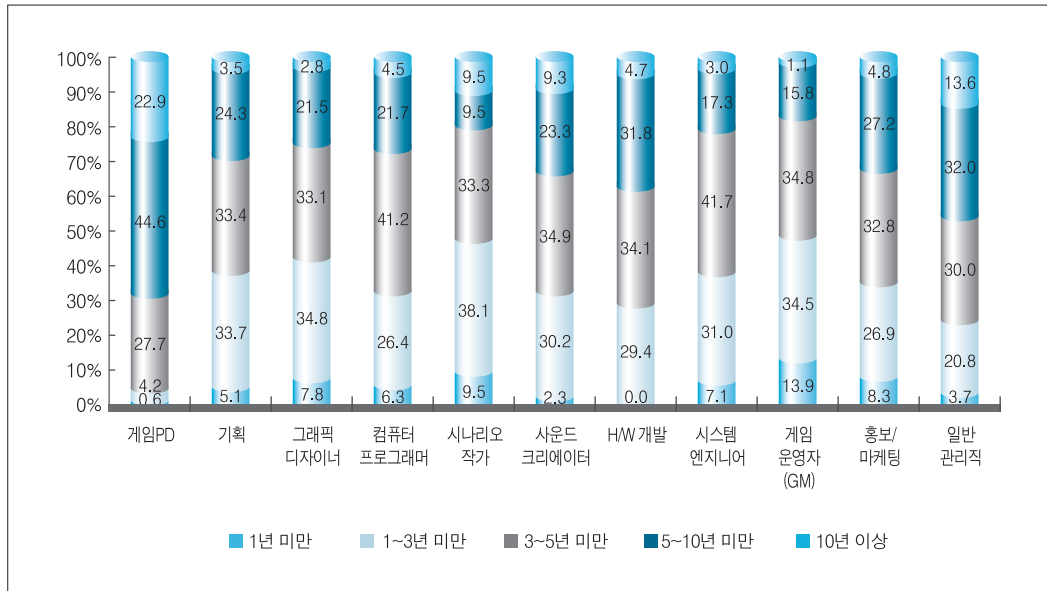


인게임 분야가 전문대졸 이상의 비율이 높은 이유는 하드웨어 제조 등을 담당하는 인력이 전문대학에서 관련 분야를 전공하고 바로 산업체로 투입되는 비율이 높고, 전문대에 관련 학과가 많기 때문인 것으로 분석된다.

## 2) 종사자 경력별 현황

종사자의 경력을 살펴보면, 전체적으로 '1~3년 미만'의 종사자와 '3~5년 미만'의 종사자가 많은 것으로 나타났다. 게임 직종별로 살펴보면, 게임PD의 경우 '5~10년 미만'의 종사자가 44.6%, '10년 이상'의 경력자가 22.9%

〈그림 1-4-1-07〉 게임 직종별 종사자 경력 구성



로 다른 직종보다 경력이 높게 나타났다. 게임 PD는 다른 직무를 총괄하는 역할을 담당하고 있기 때문에 경력이 많은 종사자가 담당하게 되고 기존의 타 분야에서 경력을 쌓은 후 직종을 변경하는 경향이 높기 때문에 장기 근무자가 다른 직종에 비해 많은 것으로 보인다. 컴퓨터 프로그래머와 시스템 엔지니어의 경우 3~5년의 경력자의 비율이 각각 41.2%, 41.7%로 높은 것으로 나타났는데, 이 시기의 경력이 가장 안정적으로 개발을 할 수 있는 시기이기도 하며 타 직종에 비해 경험과 경력이 직접적으로 게임의 완성도와 직결되기 때문에 상대적으로 높게 나타난 것으로 추정된다.

게임PD를 제외하고 10년 이상의 종사자 비율은 10% 미만으로 나타났는데, 게임산업의

발전에 따라 이 비율이 높아질 것으로 기대하지만, 10년 이상 되면 관리자로 직급이 전환되면서 실제로 제직현장에 남아 있을 가능성은 줄어들어, 낮은 비율을 계속적으로 유지할 것으로 보인다.

5~10년 미만의 경력 중 시나리오 작가가 9.5%로 종사자 수가 가장 적은 것으로 나타났는데, 이는 국내 게임이 전문적인 시나리오 작가 개념을 도입해서 게임을 제작한 것이 보다 확대될 필요가 있음을 보여준다.

1년 미만의 경력을 가진 비율도 게임 운영자를 제외하고는 10% 미만으로 나타났는데 국내 게임 업체들이 경력자 위주의 채용을 하고 있어 신입 경력자들의 비율이 늘어나지 않는다고 볼 수 있다.



## 제2절 인력 채용 및 수급 현황

### 1. 인력 확보 방법 및 종사자 교육 현황

#### 1) 인력 확보 방법

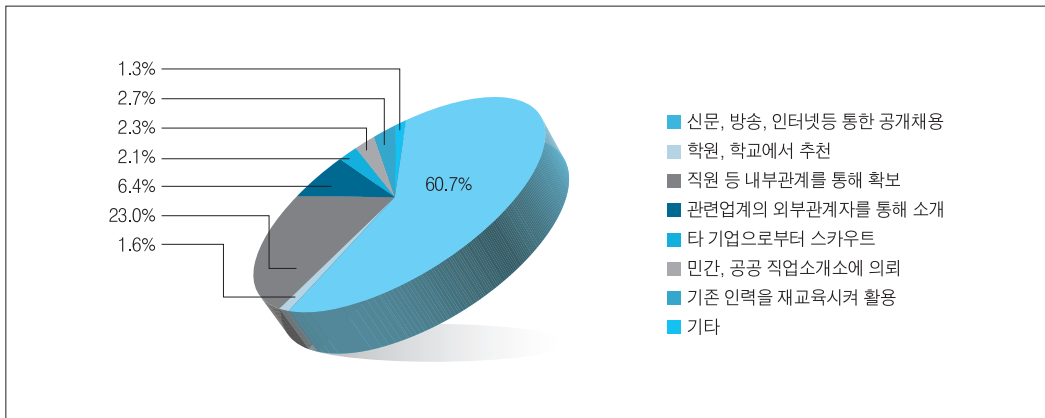
게임산업의 인력 확보 방법을 살펴보면, 신문, 방송, 인터넷을 통한 공개 채용이 60.7%로 가장 높게 나타났고, 그 다음으로는 직원 등 내부 관계자를 통한 인력 확보가 23.0%, 관련 외부 관계자를 통한 소개 6.4%, 기존 인력을 재교육시켜 활용하는 것이 2.7%의 순으로 나타났다. 과거에 비해 공개 채용 형식이 크게 늘어났는데 이는 게임 기업의 규모가 커짐으로 인해 선발에 대한 채용 규모도 커졌고 다양한 직군의 직원을 선발해야 하므로 직원 등 내부 관계자를 통한 채용이 한계에 이르렀고, 보다 다양한 직종의 인원을 선발해야 했기 때문으로 분석된다. 또한, 인턴십 프로그램 등 다양한 방법의 채용 형태를 취함으로써 공개 채용 형태는 향후로도 더욱 확대될 것으로 생각된다.

하지만, 여전히 개발 분야는 보다 확실한 보유 기술을 파악하기 위해 내부 관계자와 연결된 지인의 추천 등을 통해 인력을 확보하는 경우가 많다. 인력 확보 방법 중 학원과 학교에서의 추천은 1.6%로 낮은 비율을 나타내었는데, 이는 전년(5.4%) 대비 축소된 것으로 게임 관련 교육 기관이 게임 업체에 적합한 충분한 인력을 공급하지 못하고 있다고 볼 수 있고, 한편으로 기업은 여전히 경력 중심의 채용 형태를 크게 벗어나지 못한 것으로 생각된다.

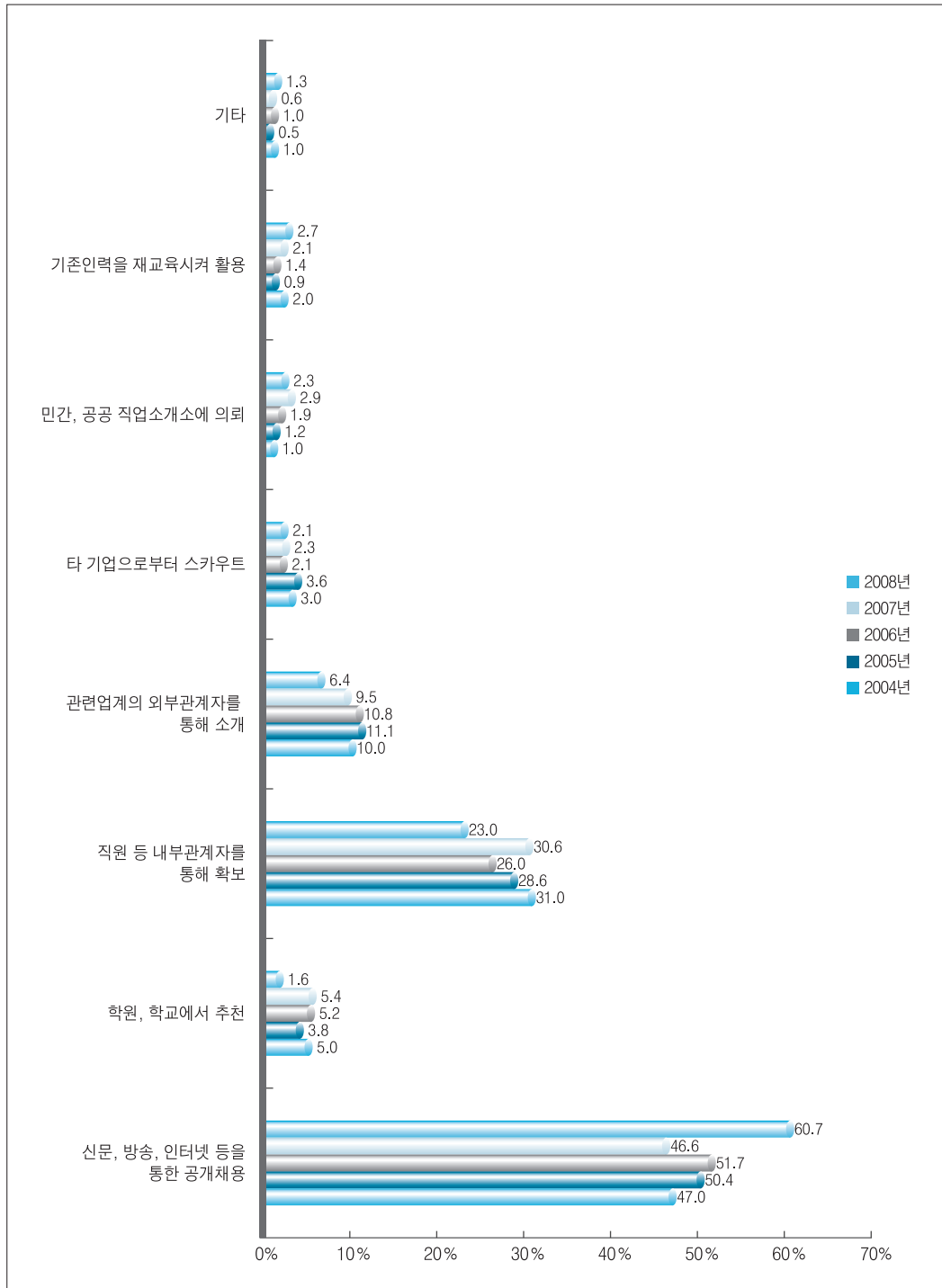
#### 2) 직종별 채용 경로

직종별 채용 경로를 살펴보면, 직종별 큰 차이 없이 전반적으로 신문, 방송, 인터넷 등을 통한 공개 채용과 내부 관계자를 통한 비율이 높게 나타났다. 게임 운영자의 경우 공개 채용이 73%로 다른 직종보다 높았고 상대적으로 게임PD는 공개 채용이 45.1%로 다른 직종보

〈그림 1-4-2-01〉 게임산업 인력 확보 방법



〈그림 1-4-2-02〉 연도별 인력 확보 방안 추이





다 낮았다. 반면 직원 등 내부 관계자를 통한 확보는 게임PD가 30.8%로 가장 높는데, 게임 PD의 경우 경력과 실력을 신뢰할 수 있어야 하므로 내부 관계자를 통한 채용이 다른 직종에 비해 많은 비율을 나타내고 있다.

타 기업으로부터의 스카우트는 홍보/마케팅이 5.6%로 가장 높고 게임PD가 5.3%, 컴퓨터 프로그래머가 2.2%로 대부분의 제작 관련 직종에서는 낮은 비중을 차지하고 있는데, 이는 게임이 프로젝트 중심으로 제작 도중 인원의 이동이 어려워 실제적인 타 기업으로부터의 스카우트가 용이하지 않기 때문이기도 하다.

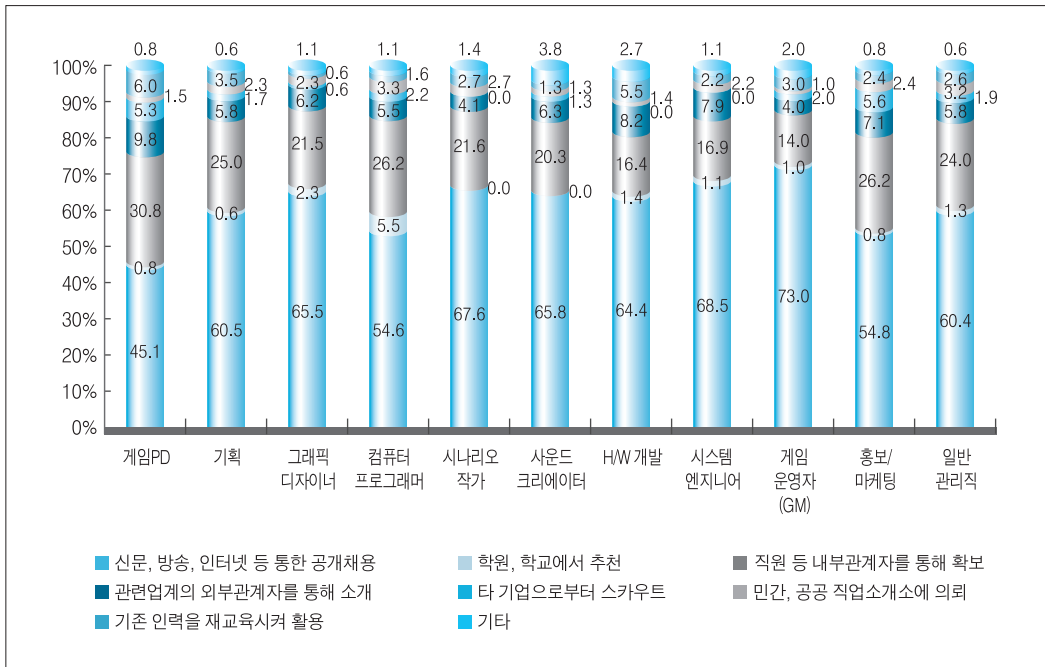
### 3) 종사자 교육기간

직종별 종사자 교육기간은 전체적으로 '1~3

개월 미만' 이라고 응답한 비율이 20~40%로 높게 나타났다. '1개월 미만' 과 '교육훈련 없음' 의 비율도 '1~3개월 미만' 의 비율과 비슷하게 나타나, 종사자를 위한 지속적인 재교육 및 장기적인 교육 시스템은 여전히 부재한 것으로 나타났다. 그러나, 게임 업체들이 구직에 어려움을 겪으면서 내부 직원들에 대한 직무 교육을 강화시키려는 움직임을 보이고 있다. 기본적으로 경력직이든 아니든 간에 처음 입사 시 OJT를 진행하려는 움직임이 있고, 팀장 등 리더급에 대한 재교육 프로그램을 만들고 있다. 직무 교육과정에도 내부 세미나를 진행하는 형식을 취하며 내부직원 역량 강화에 힘쓰고 있다.

실질적으로 게임 업체들이 인력을 뽑아서 3개월 이상 교육시키고 실무에 투입시키는 교육

〈그림 1-4-2-03〉 직종별 채용 경로



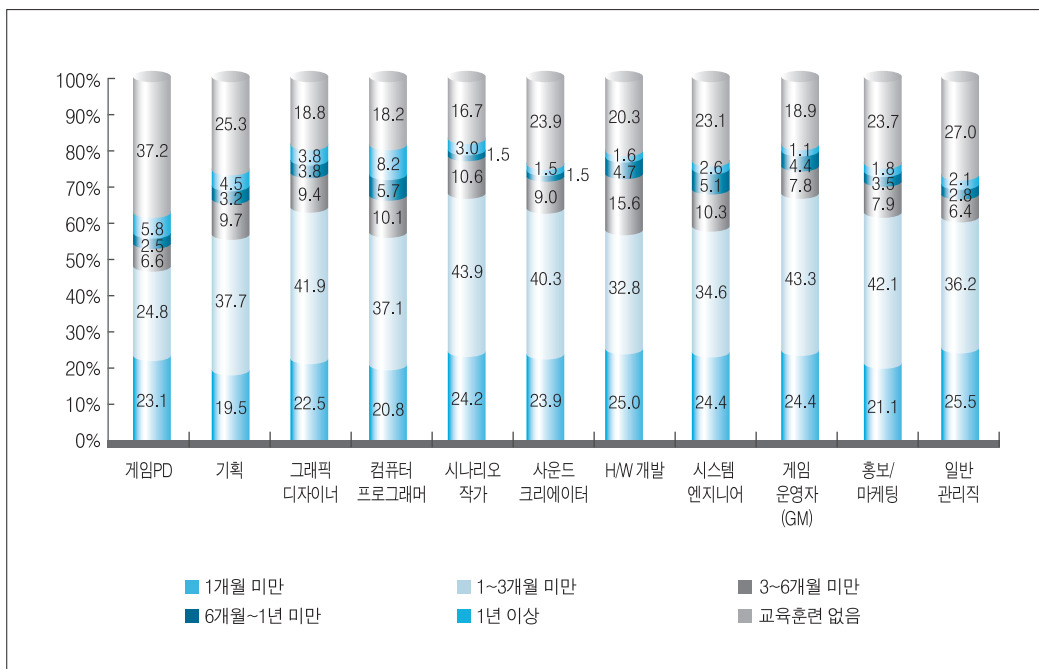
프로그램을 운영하는 것은 쉽지 않아 보이며, 내부직원 역시 장기간 프로젝트에 투입시키지 않는 비용을 감당하기가 쉽지 않을 것으로 판단된다. 다행스러운 것은 종사자 교육에 대한 필요성을 업체들이 느끼고 있어 3개월 미만의 짧은 기간이기는 하지만 이 부분에 대한 비율이 꾸준히 증가하고 있다는 것이다.

#### 4) 종사자 교육방법

종사자 교육방법 중 가장 높은 비율은 '사내 교육 프로그램'을 통한 교육으로, 게임 운영과 시나리오 작가가 43.5%로 동일하고, HW 개발이 41.9%, 시스템 엔지니어가 38.2%를 차지하고 있다. 문학생 제도 등 도제교육 시스템은 게임 분야에서는 별로 채용하고 있지 않는 교육

방법으로 모든 직종에서 10% 미만으로 응답했다. 하지만, 교육없이 바로 업무에 투입한다는 응답도 최저 11.3%에서 최고 31.6%에 달한다. 따라서, 경력직 중심의 채용으로 인한 미교육 업무 투입도 상당수 이루어지고 있다고 볼 수 있다. 도제교육과 비슷하게 외부 교육기관 위탁교육도 모든 직종에서 10% 미만이었는데, 아직까지 외부 교육기관에 대한 신뢰나 교류가 활발하게 이루어지지 않는 것으로 보인다. 사내 OJT와 개인별 자체 학습도 전 직종에 걸쳐 10%대의 응답을 보이고 있다. 대부분 규모가 큰 게임업체에서 사내교육 프로그램을 운영하고 있으며 규모가 작은 업체에서는 교육의 필요성은 느끼나 종사자 교육까지 고려할 여력이 없는 실정이다.

<그림 1-4-2-04> 직종별 종사자 교육기간



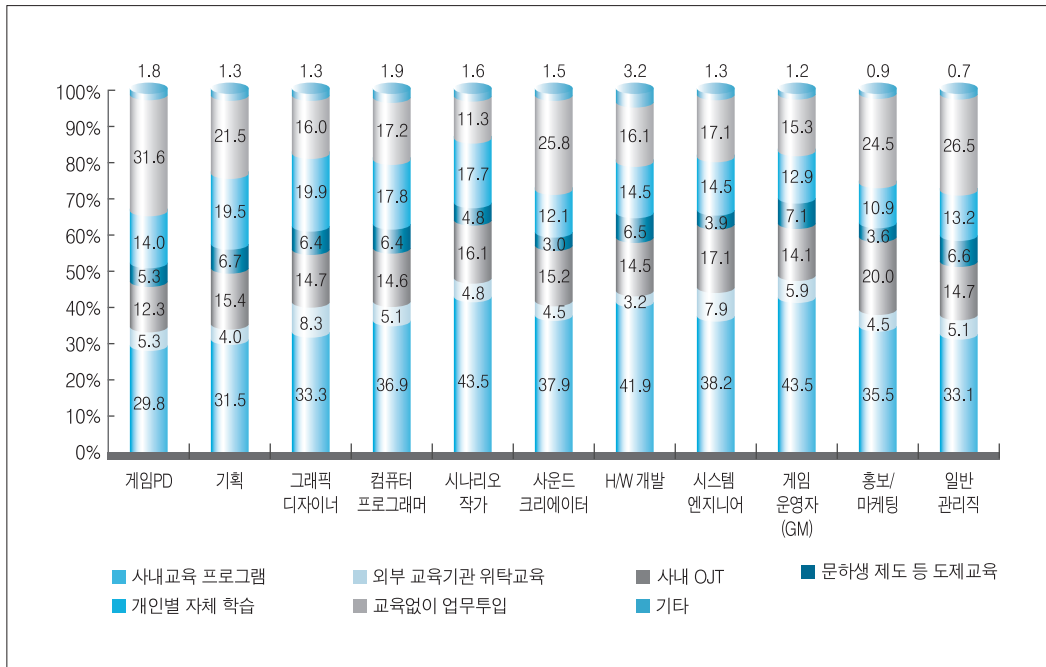
## 2. 직종별 필요 인력

### 1) 직종별 선호 전공

전체적으로 직종별 선호 전공에 대해 구별하지 않는다는 응답이 27.3%~70.1%로 가장 높게 나타났다. 그래픽 디자이너와 컴퓨터 프로그래머를 제외하고 게임PD, 기획, 시나리오작가, 사운드크리에이터, 일반관리직, 게임운영자, 홍보/마케팅의 경우 40%가 넘는 비율이 전공을 구별하지 않는다고 응답해 대부분의 직종에서 전공에 대한 선호가 뚜렷하게 나타나지 않았다. 그러나, 그래픽 디자이너의 경우 예술/디자인 계열에 대한 전공 선호도가 64%로 타 분야에 비해 관련 전공 선호도가 높은 것으로 나타났다. 다음으로 컴퓨터 프로그래머의 경우

전자/공학 계열에 대한 선호도가 59.4%로 조사되었다. 이 두 직종은 보다 전문적인 전공이 존재하며 이를 전공한 인력이 다른 전공자에 비해 해당 직종의 업무를 잘 수행할 수 있을 것으로 판단하는 것으로 보인다. 그 외 시스템 엔지니어, H/W 개발자의 경우, 각각 53.7%, 51.9%로 공학계열 전공자를 선호하는 것으로 나타났다. 다음으로 홍보/마케팅과 일반 관리직의 경우 경영/마케팅 계열 선호도가 47.3%, 39.5%로 조사됐다. 게임 관련 학과에 대한 전공 선호도에서는 기획 직종이 22.9%로 조사됐는데, 그래픽 디자이너와 컴퓨터 프로그래머의 경우 전자/공학 계열과 예술/디자인 계열이 관련 전공으로 활용가능 하지만, 기획의 경우 해당되는 전공이 게임 관련 학과 외 별도의 전공

〈그림 1-4-2-05〉 직종별 종사자 교육 방법



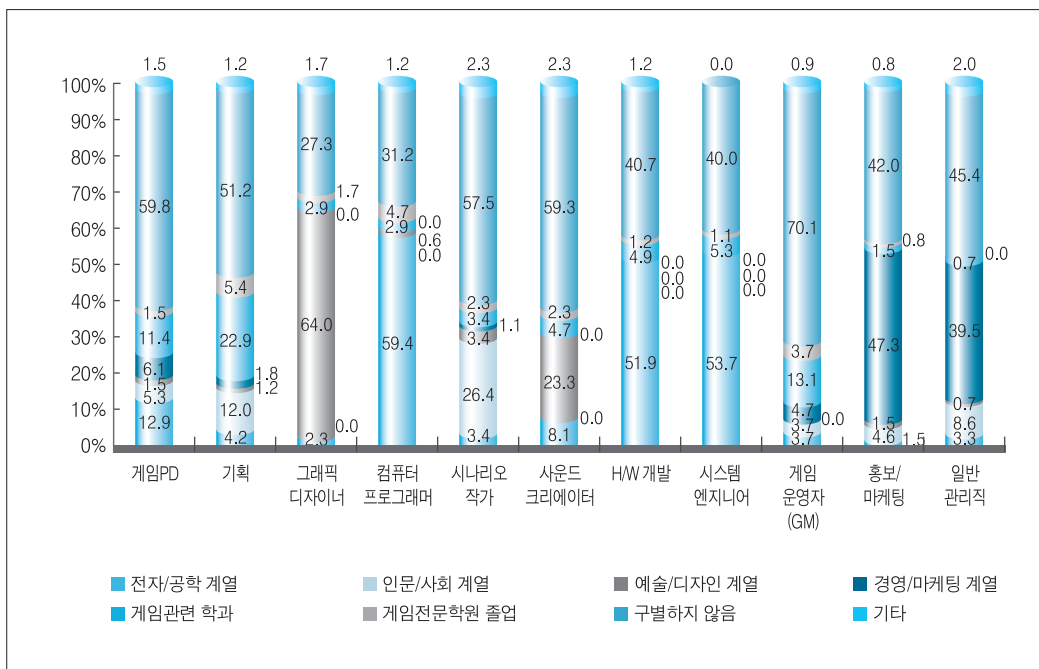
이 없기 때문에 풀이된다. 게임 관련 학과 전공자 중에서 두 번째로 선호하는 직종은 게임 운영(13.1%)으로 최근에 이와 관련된 과목들이 늘어나고 있는 것도 그 이유 중 하나라 할 수 있다. 반면에 전공을 가장 구별하지 않는 분야 역시 게임운영(70.1%)인데, 사내 교육 등을 통해 현장 근무가 가능하고 관련 과목들이 개설되고 있기는 하지만, 아직까지 전공과 무관하게 채용을 하고 있는 것으로 보인다.

인력을 채용하는데 있어 관련 전공보다는 전공과 상관없이 채용하는 비율이 높아 게임산업은 아직까지 대학 전공자로부터 인력을 수급하는데 어려움을 겪는 것으로 보인다.

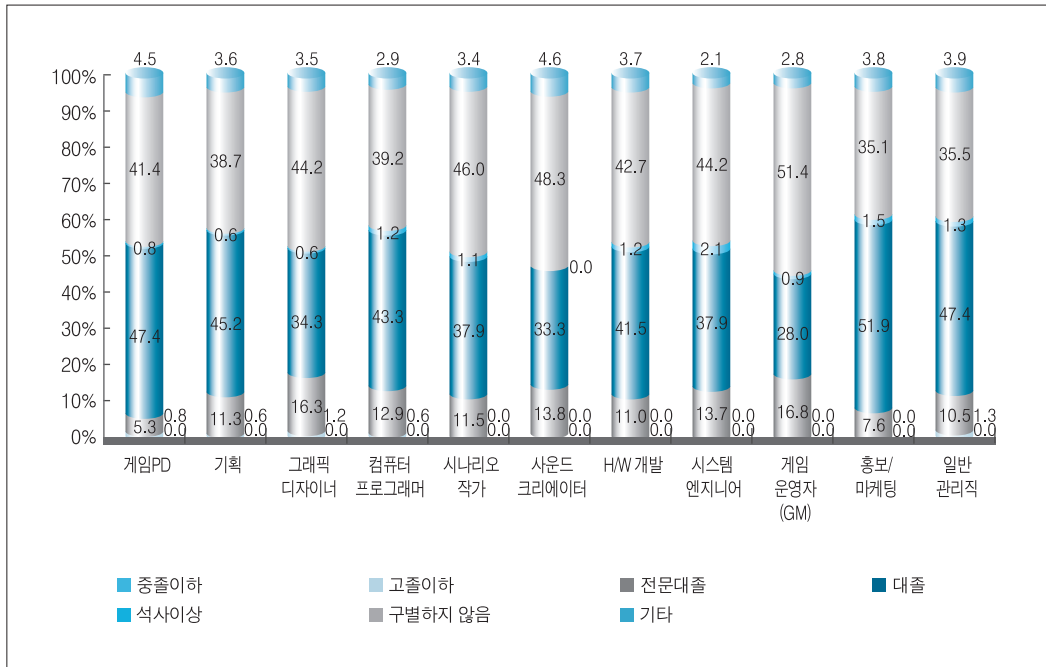
## 2) 직종별 선호 학력

직종별 선호 학력에 있어서는 ‘구별하지 않는다’는 응답이 35.1%~51.4%로 높은 비율을 보였으며, 대졸자를 선호한다는 응답도 28.0%~51.9%로 비슷한 비율로 나타났다. 반면, 고졸 이하 학력과 석사 이상의 선호 비율이 낮아, 일반적으로 대졸 이상의 학력을 선호하는 것으로 나타났다. 제작 파트 중 구별하지 않는다는 응답이 가장 낮은 분야는 기획(38.7%)과 컴퓨터 프로그래머(39.2%)로 나타났다. 대졸에 대한 선호도가 가장 높은 직종은 홍보/마케팅으로 최근 해외로의 글로벌 비즈니스가 활성화 되고 있어, 어학능력 등 일정수준 이상의 학력을 요구하는 경우가 많아지고 있다. 실질적으로 게임 분야에서는 학력에 대한 구분 없

〈그림 1-4-2-06〉 직종별 선호 전공



〈그림 1-4-2-07〉 직종별 선호 학력



이 실력 중심으로 채용이 이루어지고 있기는 하지만 대졸에 대한 학력 선호도는 존재하는 것으로 보인다.

### 3) 선호 인력 판단 기준

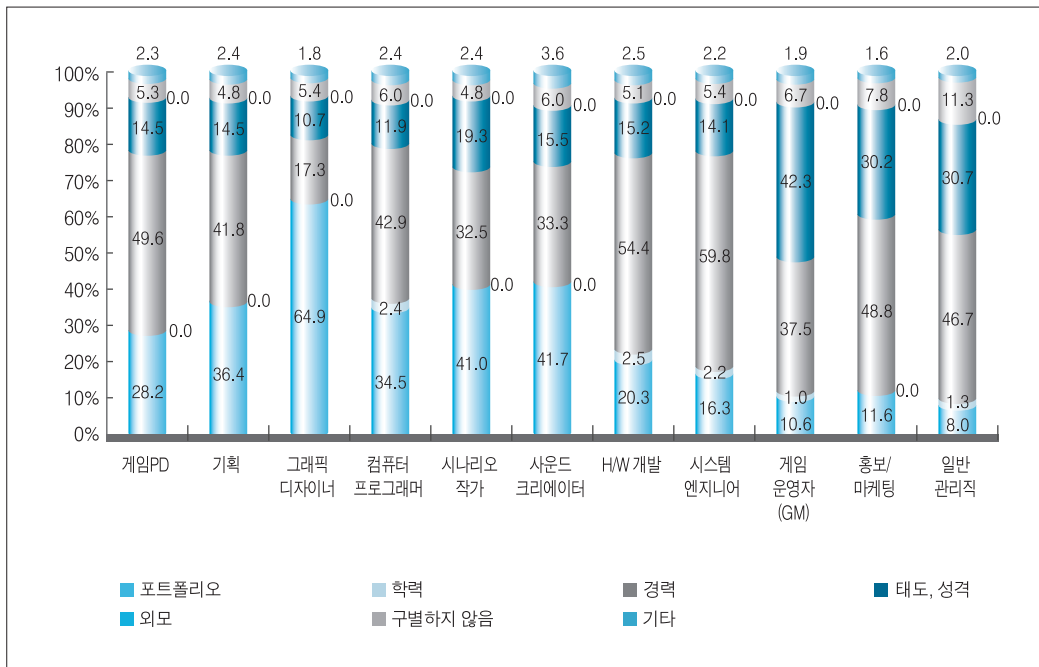
게임 업체에서 선호 인력에 대한 중요한 판단 기준으로 활용하고 있는 것은 '경력'과 '포트폴리오'다. 학력이나 외모는 중요하게 생각하지 않고 있으며, 직무에 따라 태도, 성격을 중요하게 생각하는 경향이 나타났다. 특히, 게임 운영의 경우 대고객 서비스이기 때문에 태도, 성격 부분을 기준으로 한다는 응답이 42.3%로 가장 높았다. 개발과 직접적으로 연관이 있는 직종은 대부분이 경력 중심으로 인력을 선발하고 있으나 그래픽 디자이너의 경우

포트폴리오로 선발한다는 응답이 64.9%로 가장 높게 나타났다. 하지만, 타 직종의 경우 시나리오 작가와 사운드 크리에이터를 제외하고 대부분이 포트폴리오보다는 경력을 중요하게 생각하는 것으로 나타났다. 일반관리직과 홍보/마케팅은 경력을 많이 보지만, 태도와 성격도 중요한 채용기준으로 작용하고 있음을 알 수 있다.

### 4) 직종/직급별 필요 인력

게임 업체들의 신규 인력 채용시기를 살펴보면, '수시'로 모집한다는 비율이 37.3%로 가장 높게 나타났다. 그 다음으로는 2분기의 채용 비율이 20.4%로 높게 나타났다. 2분기의 채용 비율이 높은 이유는 대개 방학을 중심으로 계

<그림 1-4-2-08> 선호인력 판단기준



임을 출시하는 경향이 높아 이 시기에 인원 층원이 많이 발생한다고 볼 수 있다. 월별로 채용 시기를 살펴봐도, 수시를 제외하면 5월의 채용 비율이 11%로 가장 높는데 방학 등의 이벤트를 대비해 이 시점부터 많은 인원이 필요해지기 때문이다.

직종별 필요 인력현황을 살펴보면, 대부분의 경우 대리급의 필요 인력이 20.5~70.0%로 응답하여 가장 많이 필요로 하는 직급인 것으로 나타났다. 게임PD의 경우 과장급이 37.8%로 가장 높게 나타났지만 부·차장급에서도 29.7%로, 타 직종에 비해 월등히 높은 비율을 나타내고 있다. 게임PD의 경우, 게임 프로젝트의 전체적인 관리와 진행을 총괄하는 성격을 가지고 있어 타 직종에 비해 높은 경력과 직급

이 필요하기 때문인 것으로 판단된다. 사원급 중에서는 게임 운영자가 70%로 가장 필요한 직급이라고 응답하였고, 대리급의 경우 H/W 개발자가 70%로 높게 나타났다. H/W 개발자의 경우, 사원급은 3.3%로 매우 낮은 수치를 보여 대조적인데 기본 이상의 숙련자를 필요로 하는 직종이기 때문이다. 과장급은 게임PD와 기획이 각각 37.8%, 25.5%로 수요가 많았는데, 게임PD와 마찬가지로 기획에 대한 전체적인 방향성을 제시할 수 있는 위치이기 때문인 것으로 분석된다.

게임 업계의 중추적인 역할을 담당하고 있는 직급은 대리와 사원급으로, 대부분의 직종에서 두 직급을 합쳐 80%를 넘고 있다. 일반 관리직의 경우 사원급부터 부·차장급까지 비율이 피

라미드 구조를 이루고 있어 일반적인 회사구조를 띠고 있으나, 제작 파트 관련 직종은 대리가 많은 향아리형 구조를 가지고 있어 각 직종별로 요구되는 숙련도와 기술에 차이가 있음을 알 수 있다.

직종별 수요 인력 비중이 가장 높은 직종은 그래픽 디자이너(27.3%)이며, 다음으로 컴퓨터 프로그래머 24.7%, 기획 12.6%, 게임 운영자 8.6%, 홍보/마케팅 8.3% 순으로 작년과 비교할때, 필요 인력의 순위는 크게 변동이 없는

것으로 조사되었다. 이는 게임 제작에 있어서 직종별 필요 비율과 비슷하다. 하지만, 최근에 그래픽 부분을 외주 처리하여 내부에 적은 인원만으로 운영하려는 경향도 나타나고 있다.

플랫폼별 직종에 따른 필요 인력 현황을 보면, 전반적으로 그래픽 디자이너와 컴퓨터 프로그래머 인력을 상당히 필요로 하는 것으로 나타났다. 온라인게임의 경우 그래픽 디자이너(29.3%), 컴퓨터 프로그래머(23.9%)의 수요가 높게 나타났고 그 다음으로 게임 운영자의 비

<표 1-4-2-01> 분기별 인력 채용 시기

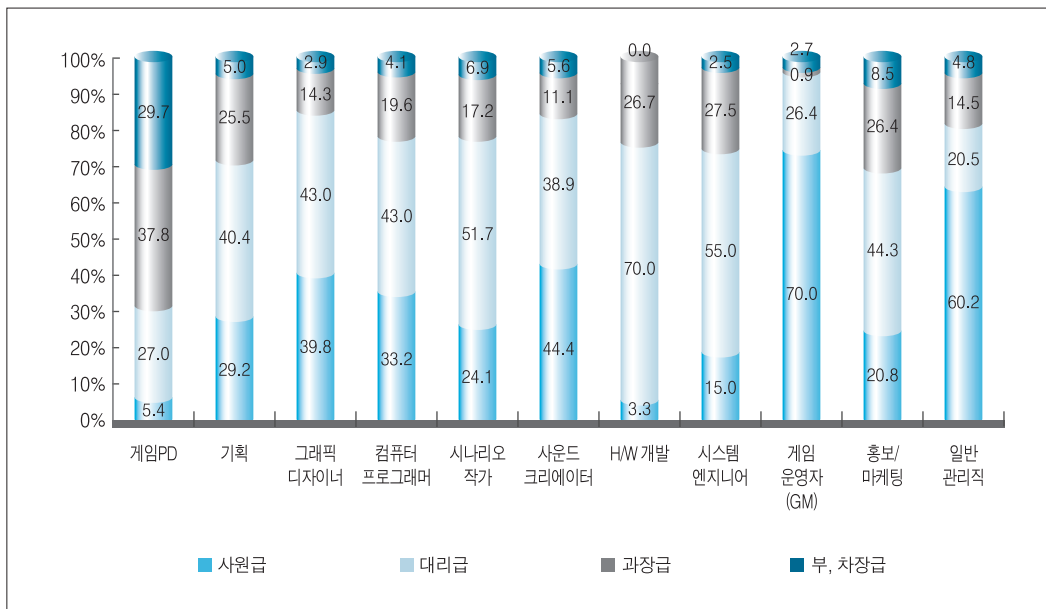
구분	1분기	2분기	3분기	4분기	수시	합계
채용비율	16.1%	20.4%	14.9%	11.4%	37.3%	100.0%

<표 1-4-2-02> 월별 인력 채용 시기

(단위 : %)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	수시	합계
채용비율	2.4	3.9	9.8	4.3	11.0	5.1	5.1	5.5	4.3	7.1	2.7	1.6	37.3	100.0

<그림 1-4-2-09> 직종별 필요 인력 비중

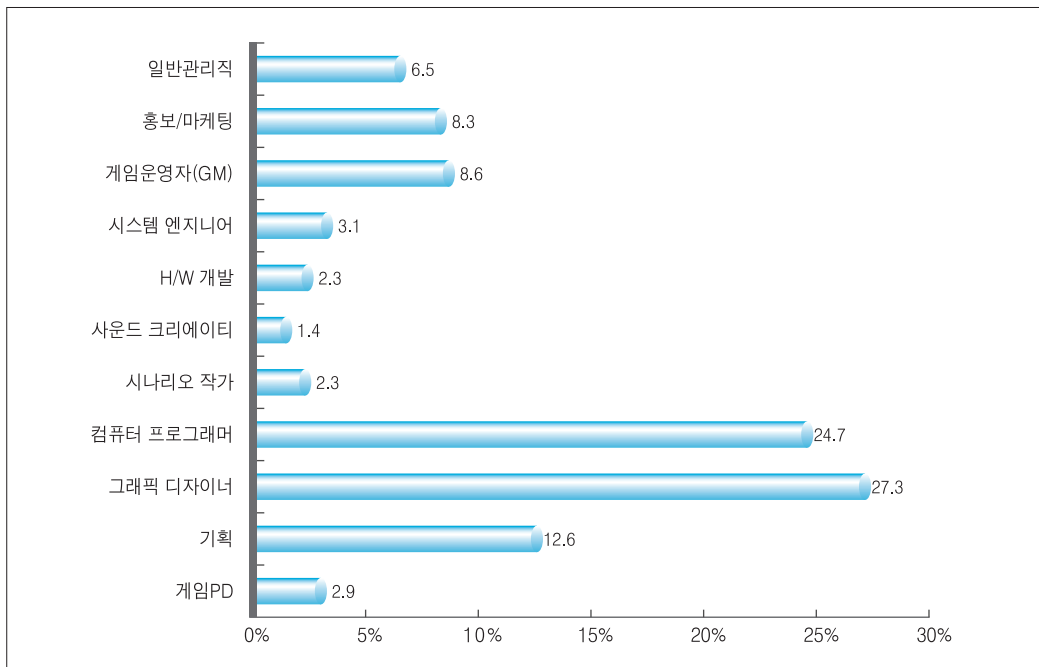




율이 10.9%로 나타났다. 아케이드게임은 그래픽 디자이너(15.7%), 컴퓨터 프로그래머(25.5%) 외에, H/W 개발(13.7%), 홍보/마케팅(11.8%), 기획(9.8%)에 대한 수요도 많았다. 비디오게임은 그래픽 디자이너(29.9%), 컴퓨터

프로그래머(27.1%)를 제외하고 일반 관리직(8.4%), 기획(7.5%), 홍보/마케팅(8.4%) 등으로 직무 수요가 비교적 고르게 나타났다. 모바일게임의 경우 그래픽 디자이너(21.4%), 컴퓨터 프로그래머(25.6%)외에 기획(16.7%), 홍보/마

<그림 1-4-2-10> 직종별 수요 인력 비중



<표 1-4-2-03> 플랫폼별 직종에 따른 필요인력 현황

(단위 : %)

구분	게임PD	기획	그래픽 디자이너	컴퓨터 프로그래머	시나리오 작가	사운드 크리에이티	H/W개발	시스템 엔지니어	게임 운영자(GM)	홍보/마케팅	일반 관리직
온라인 게임	2.2	12.5	29.3	23.9	1.8	0.8	2.1	2.7	10.9	7.4	6.3
PC게임	0.0	0.0	8.3	16.7	0.0	8.3	0.0	8.3	8.3	16.7	33.3
아케이드 게임	5.9	9.8	15.7	25.5	2.0	2.0	13.7	9.8	0.0	11.8	3.9
비디오 게임	5.6	7.5	29.9	27.1	2.8	3.7	1.9	2.8	1.9	8.4	8.4
모바일 게임	5.6	16.7	21.4	25.6	3.3	2.3	1.4	2.8	5.1	10.2	5.6



케팅(10.2%) 부분의 인력을 필요로 하는 것으로 나타났다. 모바일게임의 경우, 이통사와의 관계가 중요하고, 간단한 게임이 많아 상대적으로 기획에 대한 수요가 다른 플랫폼에 비해 컸다.

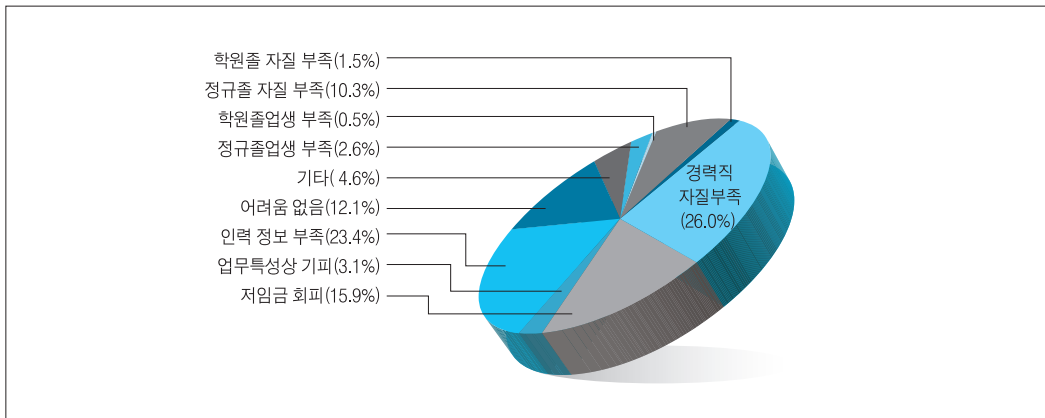
### 3. 직종별 인력 확보 어려움 요인

업체가 인력을 확보하는 과정에서 겪는 어려움으로는 경력직 자질 부족이 26%로 가장 높게 나타났으며, 인력 정보 부족 23.4%, 저임금 회피가 15.9%로 뒤를 이었다. 또한, 정규 졸업자 자질 부족이 10.3%, 정규 졸업생 부족이 2.6%로 전반적으로 인원의 부족보다는 자질의 부족을 우선으로 꼽았다. 이는 현재 교육 시스템이나 교육기관의 인력 양성 시스템에 문제점이 있다는 것을 보여주고 있다. 특히, 가장 많은 비중을 차지하고 있는 비율인 경력직 자질 부족과 인력 정보 부족은 사실상 일맥상통하는 부분이 있는데, 원하는 직무를 수행할 수 있는 직급의 인원을 찾기 어렵다고 해석할 수도 있다. 따라서, 인력에 대한 DB 구축이 필요하며,

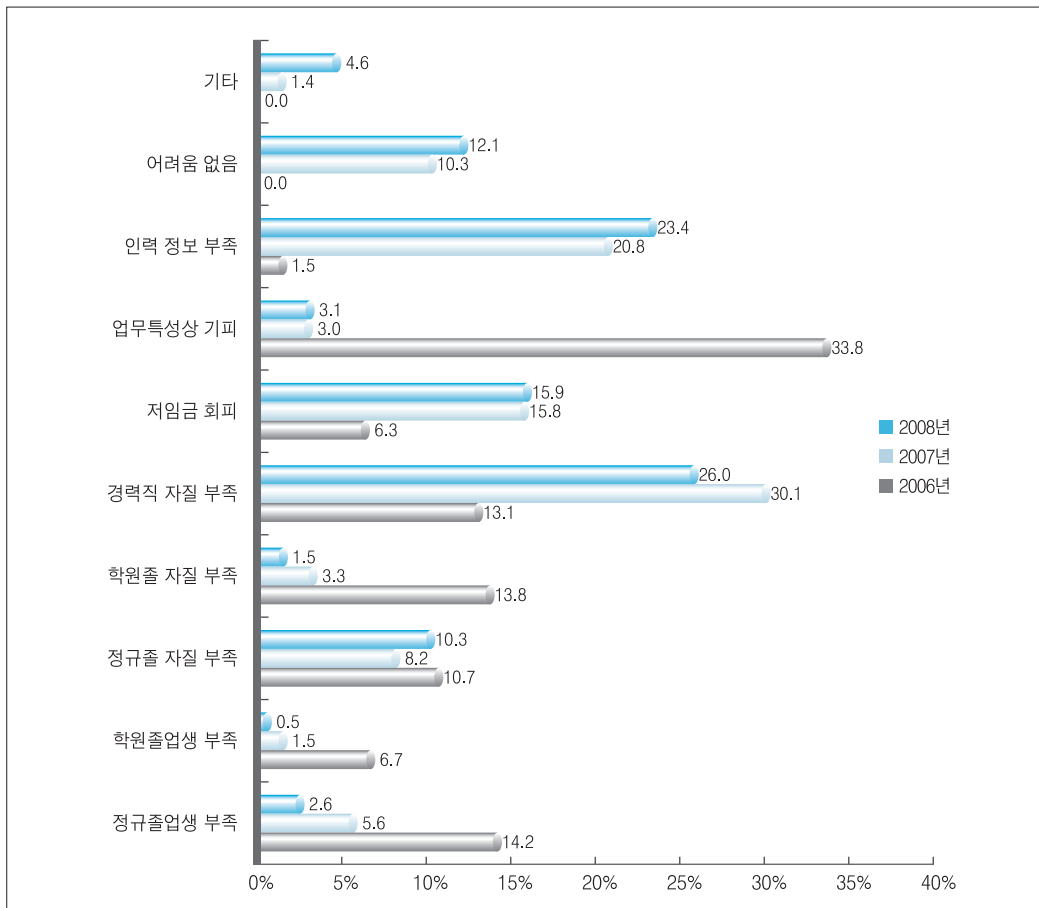
경력에 대한 인증 시스템도 구축하여 필요한 시점에 어느 정도 신뢰할만한 인력을 구할 수 있는 시스템이 마련되어야 할 것이다. 또한, 특이한 점은 인력 확보에 어려움이 없다는 응답이 12.1%라는 것인데, 상위권 게임 업체의 경우, 이런 응답을 했을 가능성이 있으며 오히려, 이러한 상위권 업체가 우수한 인력을 대부분 보유함으로 인해, 중하위권의 업체는 인력난에 더욱 시달리는 결과를 가져오고 있는 것으로 풀이된다.

직종별로 인력 확보의 어려움을 살펴보면, 대부분 직종에서 경력직 자질 부족이 가장 높은 비율로 나타났다. 또한, 인력 정보 부족도 그 다음 순으로 높게 나타났다. 특히, 시나리오 작가와 사운드 크리에이터의 경우 경력직 자질 부족보다는 인력 정보의 부족에 대한 응답이 더 높았다, 이들은 다른 산업에 있는 인원이 유입되는 경우가 많아 이러한 인력에 대해서 자질보다는 정보가 부족함을 많이 느끼는 듯하다. 그리고, 모든 직종에서 저임금 회피도 12.1~20.8%로, 고루 나타나 처우에 대한 개선은 많이 이루

<그림 1-4-2-11> 업체의 인력 확보 어려움 요인



〈그림 1-4-2-12〉 연도별 인력 확보 어려움 요인



어졌지만, 아직은 개선을 위한 노력을 더 기울여야 할 것으로 보인다. 일반 관리직의 경우, 인력 확보에 어려움이 없다는 응답이 19.9%로 특색을 보였고, 정규출업자의 자질 부족의 경우, 그래픽 디자이너와 컴퓨터 프로그래머가 각각 13.1%, 13.2%로 나타났는데 가장 인력 채용이 많은 직종에서 이러한 응답이 나와, 관련 교육에 대한 개선이 이루어질 경우 인력을 수급하는데 많은 도움이 될 것으로 판단된다.

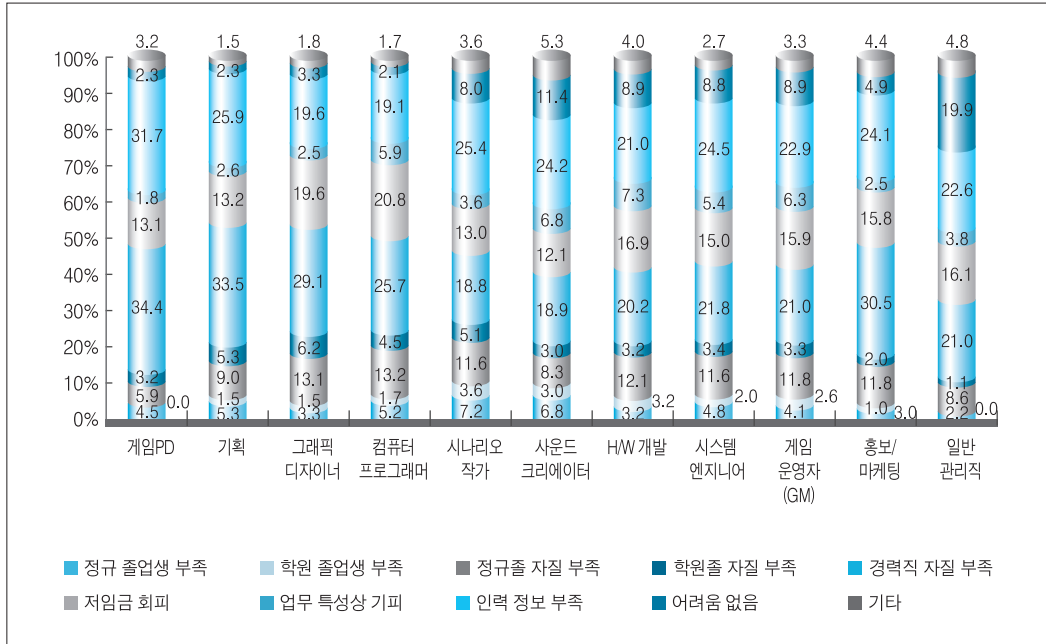
## 4. 직종별 수요

### 1) 직종별 수요 증감 전망

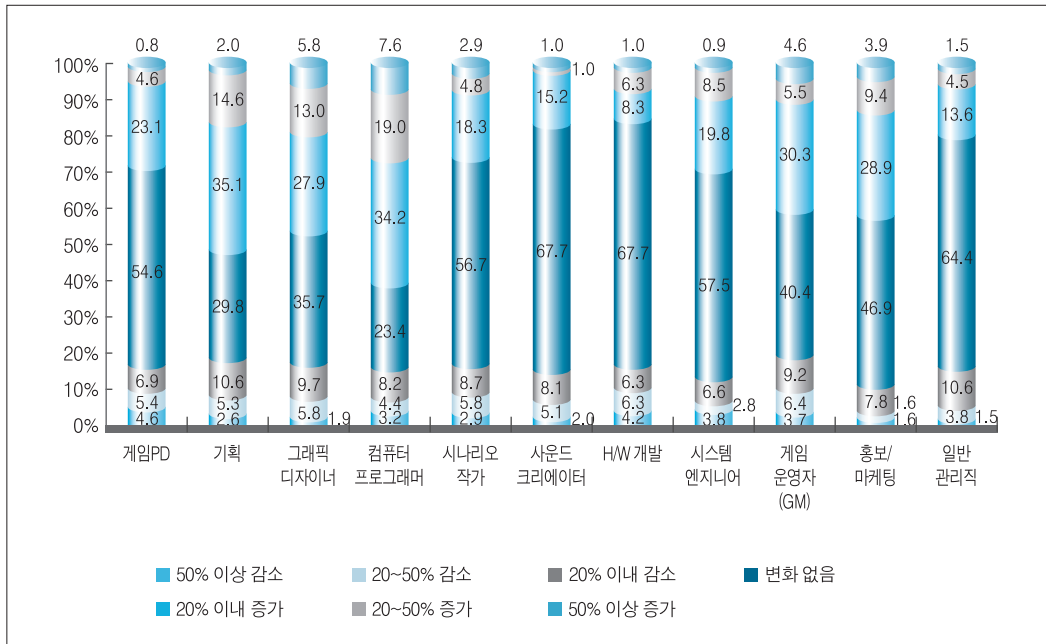
향후 3년 간의 인력 수요 증감에 대한 조사 결과를 살펴보면, 전체적으로 '변화 없을 것'이라는 응답비율이 50% 내외로 가장 높았으며, '20%이내 증가'라는 응답이 8.3~35.1%로 그 다음 높게 나타났다. 반면에 '20% 이내 감소'에 대한 전망은 6.3~10.6%로 나타났다. 직종별로 큰 차이는 없었으나, 기획, 컴퓨터 프로그



〈그림 1-4-2-13〉 직종별 인력 확보 어려움 요인



〈그림 1-4-2-14〉 직종별 인력 수요증감 전망





래머, 게임 운영자의 경우 각각 35.1%, 34.2%, 30.3%가 '20%이내 증가'로 높게 나타났다. 최근 게임개발 프로세스를 정립하려는 노력과 함께 기획의 중요성이 커지고 있어 기획인력에 대한 수요는 앞으로도 지속될 것으로 보인다, 게임 운영자 역시 과거의 고객지원 차원을 넘어 게임 서비스의 중요 직무로서 향후, 인원이 증가할 것으로 예상된다. 반면, H/W 개발자의 경

우, 아케이드게임의 침체 등으로 인해 인력수요가 낮게 나타나고 있다.

'20~50% 증가 항목에서 10% 이상으로 나타난 직종은 기획(14.6%), 그래픽 디자이너(13.0%), 컴퓨터 프로그래머(19.0%)로 이들 인력에 대한 요구가 꾸준하며, 향후 개발 부분 인력을 지속적으로 증원하려는 의지를 엿볼 수 있다.

〈표 1-4-2-04〉 온라인게임 직종별 인력 수요 증감 전망

구분	50% 이상 감소	20~50% 감소	20% 이내 감소	변화 없음	20% 이내 증가	20~50% 증가	50% 이상 증가	합계
게임PD	2,6	2,6	10,5	56,6	19,7	6,6	1,3	100,0
기획	1,2	3,5	11,6	25,6	39,5	15,1	3,5	100,0
그래픽 디자이너	1,1	4,5	9,1	35,2	26,1	14,8	9,1	100,0
컴퓨터 프로그래머	2,3	4,5	6,8	19,3	35,2	20,5	11,4	100,0
시나리오 작가	3,4	5,2	6,9	63,8	15,5	1,7	3,4	100,0
사운드 크리에이터	1,7	3,4	6,9	65,5	19,0	1,7	1,7	100,0
H/W 개발	1,9	5,6	5,6	68,5	11,1	5,6	1,9	100,0
시스템 엔지니어	1,6	0,0	3,2	66,1	17,7	9,7	1,6	100,0
게임운영자(GM)	1,5	6,1	7,6	30,3	37,9	9,1	7,6	100,0
홍보/마케팅	1,4	2,7	5,4	47,3	28,4	9,5	5,4	100,0
일반 관리직	1,4	5,4	6,8	64,9	13,5	5,4	2,7	100,0

〈표 1-4-2-05〉 아케이드게임 직종별 인력 수요 증감 전망

구분	50% 이상 감소	20~50% 감소	20% 이내 감소	변화 없음	20% 이내 증가	20~50% 증가	50% 이상 증가	합계
게임PD	10,0	0,0	0,0	70,0	10,0	10,0	0,0	100,0
기획	9,1	0,0	0,0	54,5	27,3	9,1	0,0	100,0
그래픽 디자이너	9,1	0,0	0,0	45,5	27,3	18,2	0,0	100,0
컴퓨터 프로그래머	15,4	0,0	0,0	38,5	23,1	23,1	0,0	100,0
시나리오 작가	12,5	0,0	0,0	62,5	25,0	0,0	0,0	100,0
사운드 크리에이터	14,3	0,0	0,0	71,4	14,3	0,0	0,0	100,0
H/W 개발	10,0	0,0	0,0	70,0	0,0	20,0	0,0	100,0
시스템 엔지니어	12,5	0,0	0,0	50,0	25,0	12,5	0,0	100,0
게임운영자(GM)	14,3	0,0	0,0	71,4	14,3	0,0	0,0	100,0
홍보/마케팅	12,5	0,0	0,0	50,0	12,5	25,0	0,0	100,0
일반 관리직	10,0	0,0	0,0	60,0	10,0	20,0	0,0	100,0

〈표 1-4-2-06〉 비디오게임 직종별 인력 수요 증감 전망

구분	50% 이상 감소	20-50% 감소	20% 이내 감소	변화 없음	20% 이내 증가	20-50% 증가	50% 이상 증가	합계
게임PD	0,0	50,0	0,0	25,0	25,0	0,0	0,0	100,0
기획	0,0	25,0	50,0	0,0	0,0	25,0	0,0	100,0
그래픽 디자이너	0,0	20,0	0,0	20,0	60,0	0,0	0,0	100,0
컴퓨터 프로그래머	0,0	0,0	0,0	20,0	60,0	20,0	0,0	100,0
시나리오 작가	0,0	25,0	25,0	25,0	0,0	0,0	25,0	100,0
사운드 크리에이터	0,0	66,7	0,0	33,3	0,0	0,0	0,0	100,0
H/W 개발	33,3	0,0	33,3	33,3	0,0	0,0	0,0	100,0
시스템 엔지니어	25,0	0,0	25,0	25,0	25,0	0,0	0,0	100,0
게임운영자(GM)	0,0	66,7	0,0	0,0	33,3	0,0	0,0	100,0
홍보/마케팅	0,0	0,0	20,0	60,0	20,0	0,0	0,0	100,0
일반 관리직	0,0	0,0	0,0	80,0	20,0	0,0	0,0	100,0

〈표 1-4-2-07〉 모바일게임 직종별 인력 수요 증감 전망

구분	50% 이상 감소	20-50% 감소	20% 이내 감소	변화 없음	20% 이내 증가	20-50% 증가	50% 이상 증가	합계
게임PD	8,3	5,6	2,8	50,0	33,3	0,0	0,0	100,0
기획	4,5	4,5	9,1	36,4	31,8	13,6	0,0	100,0
그래픽 디자이너	0,0	9,1	11,4	38,6	27,3	11,4	2,3	100,0
컴퓨터 프로그래머	0,0	6,5	15,2	28,3	32,6	15,2	2,2	100,0
시나리오 작가	0,0	6,7	13,3	46,7	23,3	10,0	0,0	100,0
사운드 크리에이터	0,0	3,6	14,3	75,0	7,1	0,0	0,0	100,0
H/W 개발	4,0	12,0	8,0	72,0	4,0	0,0	0,0	100,0
시스템 엔지니어	3,7	11,1	11,1	48,1	22,2	3,7	0,0	100,0
게임운영자(GM)	6,7	3,3	13,3	60,0	16,7	0,0	0,0	100,0
홍보/마케팅	0,0	0,0	14,7	47,1	26,5	8,8	2,9	100,0
일반 관리직	0,0	2,7	21,6	64,9	10,8	0,0	0,0	100,0



## 2) 플랫폼별 수요 증감 전망

온라인게임 분야의 직종별 인력 수요 증감 전망을 살펴보면, 역시 전체적으로 ‘변화 없음’이 최저 19.3%에서 최고 68.5%에 이르는 등 비율이 가장 높고, 20% 이내 감소보다는 20% 이내 증가가 높아 향후 온라인게임 산업의 발전과 더불어 인력도 늘어날 것으로 예상된다.

‘20% 이내 감소’할 것이라는 의견은 3.2~11.6%로 나타나 감소에 대한 의견도 존재하고 있다. 특히, 기획의 경우 ‘20% 이내 감소’가 11.6%로 가장 ‘높은 비율을 차지하고 있고, ‘20% 이내 증가’도 직종 중 39.5%로 가장 높은 비율을 차지하고 있어, 인력수요에 대한 의견이 양분되는 경향이 나타났다. 컴퓨터 프로그래머의 경우 50% 이상 증가가 11.4%로 높게 나타나 인력 수요에 대한 요구가 가장 높은 직종이라고 할 수 있다.

아케이드게임의 직종별 인력 수요 증감 전망을 살펴보면, 온라인게임 분야와 동일하게 전체적으로 ‘변화 없음’에 대한 응답이 가장 높게 나타났다. 하지만 ‘20% 이내 감소’나 ‘20~50% 감소’에 대한 응답은 전혀 없는 반면 ‘20% 이내 증가’는 10.0~27.3%로 인력 수요에 대해 긍정적으로 보고 있는 것으로 나타났다. 반면에 50% 이상 감소도 전체적으로 10.0% 내외로 조사되어 발전 가능성과 동시에 산업에 대한 부정적인 의견도 상존하고 있는 것으로 나타났다.

비디오게임의 인력 수요증감에 대한 전망은

‘변화 없음’과 ‘20% 이내 증가’에 가장 많이 분포되어 있다. 직종별로 보면 게임PD는 ‘변화 없음’과 ‘20% 이내 증가’가 동일하게 25%를 나타내고 있고, 기획의 경우 ‘20% 이내 감소’가 50%로 조사되어 타 플랫폼과 달리 기획에 대한 요구가 점차 감소하고 있음을 알 수 있다. 그 외 그래픽 디자이너와 컴퓨터 프로그래머의 경우 ‘20% 이내 증가’가 동일하게 60%로 나타나 이들 인력에 대한 요구는 꾸준한 것으로 보인다. 비디오게임의 경우, 국내 게임산업에서 비중이 높지 않아 인력에 대한 수요도 많지 않은 것으로 보인다.

모바일게임의 경우 타 게임 플랫폼과 유사하게 ‘변화 없음’ 응답이 높게 나타났다. ‘20% 이내 증가와 감소’ 부분을 비교해보면, 증가에 대한 의견이 사운드 크리에이터와 H/W 개발을 제외하고 전 직종에서 높은 비율을 보이고 있어 인력증가에 대한 긍정적인 생각을 가지고 있는 것으로 보인다. ‘변화 없음’과 ‘20% 이내 증가’를 비교해 보면 컴퓨터 프로그래머가 28.3%와 32.6%로 20% 이내 증가에 대한 응답이 더 높아 컴퓨터 프로그래머에 대한 인력 증가가 꾸준할 것으로 예상된다. 하지만 사운드 크리에이터와 H/W 개발자는 ‘변화 없음’에 비해 ‘20% 이내 증가’가 월등히 낮은 비율이어서 당분간 이 직종에 대한 인력 수요는 많지 않을 것으로 보인다. 전반적으로 모바일게임 분야는 향후 인력수의 정체에 대한 의견도 많았지만 증가할 것이라는 의견도 상당수 있는 것으로 조사되었다.

## 제3절 게임 교육기관 현황

### 1. 게임 교육기관 현황

게임 학과를 개설한 정규 교육기관은 크게 전문대학, 4년제 대학(일반, 원격), 대학원으로 나눌 수 있으며, 2008년 4월 현재 게임 교육기관(고등학교 포함)의 수는 총 71개로 집계되었다. 세부적으로는 고등학교 6개, 전문대학(전문학교 포함) 32개, 4년제 대학 23개, 대학원 10개의 교육기관이 운영되고 있으며, 전문대학의 비율이 타 교육기관에 비해 높은 비중을 차지하고 있어 게임 인력 양성에서 전문대학이 차지하는 중요도가 높음을 알 수 있다.

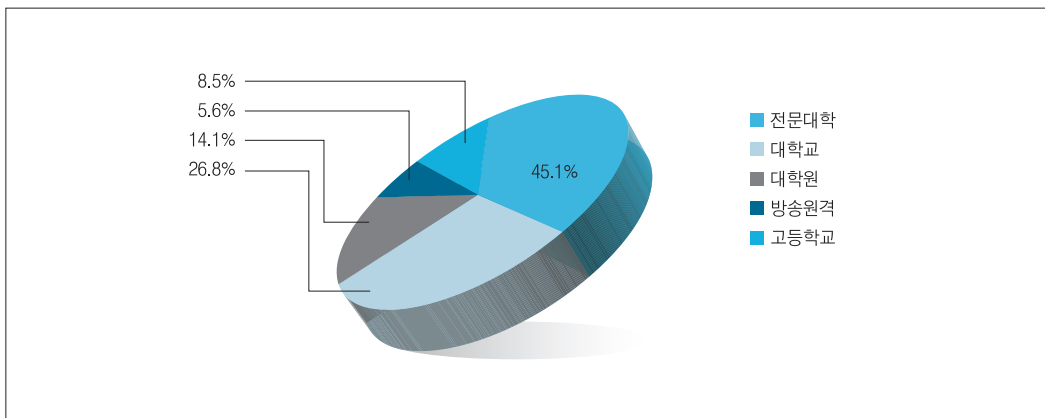
2004~2008년까지 개설된 게임 교육기관의 개설 현황을 살펴보면 2004년 약 82개로 추정된 교육기관은 2005년 감소하였다, 2007년까지 증가한 다음 다시 2008년 감소한 것으로 나타나고 있다. 감소된 각 교육기관은 대부분 <멀티미디어 전공>, <컴퓨터공학/컴퓨터프로그래밍 전공>, <애니메이션 학과> 등의 유사 및 연계 전공과 통합되거나 폐지된 경우가 많았다.

〈표 1-4-3-01〉 게임 교육기관 현황 : 2002~2008

(단위 : 개)

구분	2002. 4	2003. 5	2004. 3	2005. 4	2006. 4	2007. 4	2008. 4	
고등학교	2	3	4	4	5	6	6	
전문대학(전문학교 포함)	22	28	39	36	33	33	32	
대학교	일반	7	10	18	18	20	21	19
	원격	8	13	13	3	3	4	4
대학원(석사/박사)	5	8	8	8	10	11	10	
전체	44	62	82	69	71	75	71	

〈그림 1-4-3-01〉 국내 게임 교육기관 현황(2008년 4월 기준)





### 1) 전문대학

국내 게임 전공 전문대학은 대부분 <공업·공학 계열>, <정보통신·IT계열>에 집중적으로 분포된 양상을 보이고 있다. 게임 자체가 프로그램과 같은 공학적인 요소, 컴퓨터 기술의 조합으로 만들어지기 때문에 학과명은 '컴퓨터게임개발과', '컴퓨터게임제작', '컴퓨터게임과' 등으로 표기되는 경우가 많았다.

전문대학에 개설된 게임 전공학과 수는 2008년 4월 현재 총 28개로 집계되었다. 최근

신설된 <e스포츠게임과>는 e스포츠와 게임산업의 운영 및 서비스를 접목시켜 기존의 게임학과와 차별화된 영역으로 주목받고 있으나, 현재까지는 독자적인 게임 전공계열로 분리되기보다 기존 '공업·공학계열'에 포함되어 운영되는 특징을 보이고 있었다.

2008년 4월 기준, 게임 전공학과를 개설한 전문대학은 총 26개 학교로 나타났다. 전문대학의 경우, 대체로 2년제 운영 비율이 3년제 대비해 높은 특징을 보였으며, '애니메이션학

<표 1-4-3-02> 전문대학 계열별 학과 현황(전문학교 제외)

계열	전공명 (2008년 현재)	학과 수
공업·공학계열	게임컨텐츠전공	1
	모바일게임과	1
	게임멀티미디어	1
	컴퓨터게임개발과	1
	인터넷게임과	1
	e스포츠게임과	3
	컴퓨터게임제작	1
	게임애니메이션	1
	게임그래픽디자인	1
	게임프로듀서과	1
	컴퓨터게임과	4
	게임엔터테인먼트과	1
	컴퓨터게임정보과	1
	게임전공	1
컴퓨터게임&그래픽과	1	
소 계		20
정보통신·IT 계열	컴퓨터네트워크	1
	게임컨설팅과	1
	컴퓨터게임과	1
	게임컨텐츠	1
	게임제작과	1
소 계		5
기타계열	게임애니메이션	2
	게임창작과	1
소 계		3
총 계		28



&lt;표 1-4-3-03&gt; 전문대학 게임 전공학과 현황(전문학교 제외)

대학명	년제	전공명 (2006-2007년 기준)	전공명 (2008년 현재)	비고
경동정보대학	3	게임애니메이션	게임애니메이션	-
계명문화대학	3	게임컨텐츠전공	게임컨텐츠전공	-
계원조형예술대학	2	게임웨어	게임웨어	-
공주영성정보대학	2	모바일게임과	모바일게임과	-
구미 1대학	2	게임멀티미디어	게임멀티미디어	-
국립한국재활복지대학	2	컴퓨터게임개발과	컴퓨터게임개발과	-
대경대학	2	인터넷게임과	인터넷게임과	-
	2	-	e-스포츠게임과	신설
대구미래대학	2	게임창작과	게임창작과	-
대덕대학	3	컴퓨터게임제작	컴퓨터게임제작	-
동강대학	2	게임애니메이션	게임애니메이션	-
동부산대학	2	게임컨설팅과	게임컨설팅과	-
동서울대학	2	게임그래픽디자인	게임그래픽디자인	-
동아방송예술대학	2	게임전공	게임애니메이션	통합
두원공과대학	3	컴퓨터게임과	컴퓨터게임과	-
상지영서대학	2	게임프로듀서과	게임프로듀서과	-
승의여자대학	3	컴퓨터게임과	컴퓨터게임과	-
여주대학	2	게임엔터테인먼트과	게임엔터테인먼트과	-
용인송담대학	3	컴퓨터게임정보과	컴퓨터게임정보과	-
우송정보대학	2	게임컨텐츠	게임컨텐츠	-
장안대학	2	게임전공	게임전공	-
전남과학대학	2	게임제작과	게임제작과	-
주성대학	2	게임디자인과	e스포츠게임과	변경
창신대학	2	컴퓨터게임과	컴퓨터게임과	-
청강문화산업대학	2	-	e스포츠게임과	신설
		컴퓨터게임과	컴퓨터게임과	-
한국폴리텍1 서울강서대학	2	컴퓨터게임과	컴퓨터게임과	-
혜천대학	2	컴퓨터게임&그래픽과	컴퓨터게임&그래픽과	-

\* 2008년 4월 현재 통폐합된 일부 게임 전공학과 제외



과 로 통합된 학교는 1곳, 전공학과를 신설하거나 변경한 학교는 '대경대학' 과 '주성대학', '청강문화산업대학' 으로, 세 학교 모두 <e스포츠게임과>를 개설한 공통점을 보이고 있다.

## 2) 대학교

게임 전공학과가 개설된 대학교의 전공계열은 크게 <공업·공학계열>, <정보통신·IT계열>, <영화·영상계열>, <게임 계열>의 네 가지 영역으로 나타났다. '컴퓨터공학' 분야를 접목시킨 전공 비중이 높은 편이나, 게임 학과 중 약 90%가 공학계열에 편중되었던 2006년과 비교하여, '영상', '미디어' 등의 신규 분야와

연계하거나, 게임 전공을 독자적인 계열로 분류하여 교과과정을 운영하고 있다.

2008년 4월 현재 총 19개의 대학교에서 20여개의 게임 전공이 개설되어 있는 것으로 조사되었으며, 이중 부산가톨릭대학교, 영산대학교의 게임 전공학과는 다른 형태로 변경되거나 통합되었다.

지금까지 살펴본 전문대학 및 4년제 대학교의 게임 전공학과는 대부분 <공업·공학 계열>, <정보통신·IT계열>에 편중된 경향을 보이고 있다. 초기 게임 전공학과가 '컴퓨터공학' 으로부터 시작된 영향이 크겠지만 게임 자체가 컴퓨터의 공학적 요소를 모두 포함하고 있기 때

<표 1-4-3-04> 대학교 계열별 학과 현황

계열	전공명 (2008년 현재)	학과 수
공업·공학계열	게임공학	3
	멀티미디어 공학과	1
	게임컨텐츠학과	1
	게임학	1
소 계		6
정보통신·IT계열	게임디지털컨텐츠표준	1
	게임공학	1
	게임애니메이션학과	1
	게임전공	3
소 계		6
영화·영상계열	게임디자인학과	1
	게임공학	1
	게임컨텐츠학과	1
	게임멀티미디어학과	1
소 계		4
게임 계열	게임디자인전공	1
	게임애니메이션전공	1
	게임소프트웨어	1
	게임그래픽디자인	1
소 계		4
총 계		20

〈표 1-4-3-05〉 대학교 게임 전공학과 현황

대학명	전공명 (2006-2007년 기준)	전공명 (2008년 현재)	비고
경운대학교	게임전공	게임전공	-
공주대학교	게임디자인학과	게임디자인학과	-
극동대학교	게임디지털컨텐츠표준	게임디지털컨텐츠표준	-
대구한의대학교	게임전공	게임전공	-
동명대학교	게임공학	게임공학	-
동의대학교	게임공학	게임공학	-
동서대학교	게임전공	게임전공	-
부산가톨릭대학교	게임멀티미디어학과	멀티미디어공학과	통합
배재대학교	게임공학	게임공학	-
영산대학교	컴퓨터게임	게임콘텐츠학과	변경
예원예술대학교	게임애니메이션	게임애니메이션	-
우석대학교	게임콘텐츠학과	게임콘텐츠학과	-
우송대학교	게임멀티미디어학과	게임멀티미디어학과	-
중부대학교	게임학	게임학	-
한국산업기술대학교	게임공학	게임공학	-
호남대학교	게임애니메이션	게임애니메이션	-
호서대학교	게임공학	게임공학	-
호원대학교	게임디자인	게임디자인	-
홍익대학교	게임소프트웨어	게임소프트웨어	-
	게임그래픽디자인	게임그래픽디자인	-

\* 주 : 2008년 4월 현재 통폐합된 일부 게임 전공학과 제외

문에 〈게임〉이란 독자적 영역보다는 〈공업·공학 계열〉, 〈정보통신·IT계열〉에 포함될 수밖에 없는 것으로 인식하는 경향이 더 크게 작용한 것으로 보여진다. 그러나, 최근 들어 게임 교육기관이 기존의 운영 모습과는 다소 다른 움직임을 보이고 있다. 전문대의 경우 ‘그래픽’, ‘애니메이션’과 ‘게임’을 접목시키거나 ‘e스포츠게임과’라는 독특한 전공학과를 개설하고, 4년제 대학교는 ‘영상’, ‘미디어’ 분야에 ‘게임’을 연계하거나 게임 전공학과를 독자적인 계열로 분류하는 등 과거와는 다른 교과 과정을 운영하기 시작하고 있다.

### 3) 대학원

전문대학, 대학교가 〈공업·공학 계열〉, 〈정보통신·IT계열〉에 주로 편중되어 있는 것과 달리, 대학원의 게임 전공과목은 ‘영상·미디어 대학원’ 중심으로 개설된 특징을 보이고 있다.

게임 전공학과를 대학원에서 처음 개설한 상명대학교를 포함하여, 현재 총 10개 대학원에서 12개의 게임 전공학과가 운영되고 있는 것으로 나타났다. 이 중 〈동국대학교〉, 〈중앙대학교〉 2개 학교는 기존 전공학과 명칭을 ‘게임공학과’, ‘디지털이미징/게임공학’ 등으로 각각 변경하였다.

〈표 1-4-3-06〉 대학원 계열별 학과 현황

계열	전공명 (2008년 현재)	학과 수
영상·미디어대학원	게임멀티미디어	1
	미디어공학과	1
	게임(공)학과	2
	게임그래픽	1
	게임프로그래밍	1
	게임디자인	1
	디지털이미징/게임공학	1
소 계		8
일반대학원	게임웨어학과	1
	게임공학과	1
	게임소프트웨어공학	1
소 계		3
정보통신대학원	교육용 게임전공	1
소 계		1
총 계		12

〈표 1-4-3-07〉 대학원 게임 전공학과 현황

대학명	학과명(세부전공) (2006~2007년 기준)	학과명(세부전공) (2008년 현재)	비고
경기대학교	게임웨어학과	게임웨어학과	-
공주대학교	게임멀티미디어	게임멀티미디어	-
광운대학교	교육용 게임전공	교육용 게임전공	-
극동대학교	게임소프트웨어공학	게임소프트웨어공학	-
동국대학교	게임제작	게임공학과	변경
동명대학교	게임디자인	게임디자인	-
		게임그래픽	신설
		게임프로그래밍	신설
세종대학교	게임학과	게임학과	-
중앙대학교	영상공학과	디지털이미징/게임공학	변경
홍익대학교	소프트웨어-게임학과	소프트웨어-게임학과	-

\* 2008년 4월 현재 통폐합된 일부 게임 전공학과 제외

#### 4) 방송·원격 교육기관

게임 전공학과가 공학계열에 속했던 2006~2007년과 달리, 2008년 4월 방송·원격 교육기관의 게임 전공학과는 <디지털·미디어>, <문화·예술> 계열에 분포하는 것으로

나타났다.

2008년 4월 집계된 방송·원격 교육기관은 총 4개이며, 이 중 학과명이 변경되거나 통합된 교육기관은 '세종사이버대학교' 1곳으로 나타났다.

〈표 1-4-3-08〉 방송·원격 교육기관 계열별 학과 현황

계열	전공명 (2008년 현재)	학과 수
디지털·미디어	게임전공	1
	게임애니메이션	1
소 계		2
문화·예술	게임/3D애니메이션	1
	게임학과	1
소 계		2
총 계		4

〈표 1-4-3-09〉 방송·원격 교육기관 게임 전공학과 현황

대학명	전공명 (2006-2007년 기준)	전공명 (2008년 현재)	비고
서울디지털대학교	게임전공	게임전공	-
서울사이버대학교	게임애니메이션	게임애니메이션	-
세종사이버대학교	디지털게임전공	게임/3D애니메이션	통합
원광디지털대학교	게임학과	게임학과	-

\* 2008년 4월 현재 통폐합된 일부 게임 전공학과 제외

### 5) 전문학교

노동부 소속의 2년제 전문학교가 개설한 게임 전공 수는 2008년 4월 현재 기준으로 총 18개에 이르는 것으로 나타났으며, 이들 전문학교는 대체로 〈게임 계열〉이란 독립 영역에서 단일 전공 형태로 게임 전공학과를 개설한 특징을 보이고 있다. 즉 ‘게임기획’, ‘게임그래픽’, ‘게임프로그래밍’ 등 통상 2~3개의 전공 분야를 단일 학과 형태로 특화시켜, 실제 게임 제작 및 구현에 필요한 실무 중심의 커리큘럼을 운영하고 있었다.

### 6) 고등학교

고등학교에서 게임 전공을 개설한 경우는 총 6개 학교로 나타났다. 2007년과 비교해 볼 때, 울산 애니원고등학교가 ‘컴퓨터게임개발과’에서 ‘컴퓨터게임과’로 명칭을 변경한 것을 제외하고는 큰 변화가 없었다.

〈표 1-4-3-10〉 전문학교 계열별 학과 현황

계열	전공명 (2008년 현재)	학과 수
디지털·IT계열	정보게임학과	1
소 계		1
게임계열	게임그래픽(디자인)	4
	게임기획	4
	게임프로그래밍	5
	콘솔게임	1
	온라인게임	1
	게임기획마케팅	1
	디지털애니메이션	1
소 계		17
총 계		18

〈표 1-4-3-11〉 전문학교 게임 전공학과 현황

대학명	전공명 (2006-2007년 기준)	전공명 (2008년 현재)	비고
서강전문학교	게임그래픽디자인	게임그래픽디자인	-
	게임기획	게임기획	
	게임프로그래밍	게임프로그래밍	
서울전문학교	정보게임학과	정보게임학과	-
서울한서게임전문학교	게임기획	게임기획	-
	게임그래픽	게임그래픽	
	게임프로그래밍	게임프로그래밍	
	콘솔게임	콘솔게임	
서울호서전문학교	게임프로그램개발	게임프로그램개발	-
	게임기획마케팅	게임기획마케팅	
	디지털애니메이션	디지털애니메이션	
서울현대전문학교	게임정보미디어과	게임기획	세분화
		게임프로그래밍	
		게임그래픽	
한국IT전문학교	게임기획	게임기획	-
	게임프로그래밍	게임프로그래밍	
	게임그래픽	게임그래픽	
	온라인게임	온라인게임	

\* 2008년 4월 통폐합된 일부 게임 전공학과 제외

〈표 1-4-3-12〉 고등학교 게임 전공학과 현황

학교명	학과명	세부전공	비고
서울디지털고등학교	전자게임과	전자게임과	-
울산애니원고등학교	컴퓨터게임개발과	컴퓨터게임과	변경
한국애니메이션고등학교	컴퓨터게임 제작 전공	컴퓨터게임 제작 전공	-
한국게임과학교등학교	게임개발과	게임기획 게임프로그래밍 게임그래픽 게임음악 e스포츠 e러닝	-
수원공업고등학교	디지털게임과	디지털게임과	-
미림여자정보과학고등학교	게임애니메이션과	게임애니메이션과	-

## 2. 게임 교육기관 교육환경 분석

게임 교육기관의 교육환경 분석을 위해 2008년 4월 현재 국내에 개설된 총 65개 교육기관(고등학교 제외)을 대상으로 온라인 설문 조사를 실시하였다. 설문에는 전체 표본의 86.2%에 해당하는 총 56개의 교육기관이 참여하였으며, 교육기관별로는 전문대학 26개, 전문학교 5개, 대학교 17개, 원격대학 4개, 대학

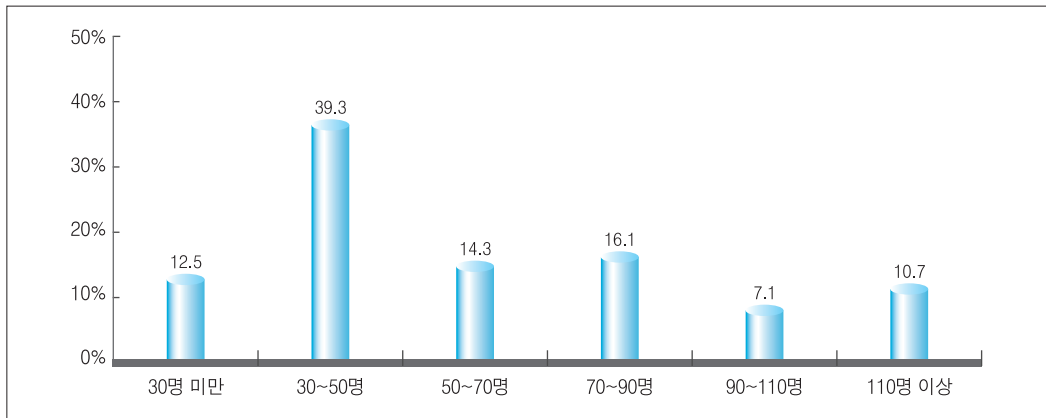
〈표 1-4-3-13〉 조사 참여 교육기관

구분	전체	응답 기관수
2/3년제	26	26(4)
대학교	일반	19
	원격	4
대학원	10	4(0)
전문학교	6	5(0)
전체	65	56(8)

\* ( )은 응답기관 중 전공명에 '게임'이 포함되어 있지 않으나, 2007년까지 게임교육기관으로 등재되어 본 조사에 응답한 교육기관 수를 나타냄.

〈그림 1-4-3-02〉 게임 전공학과 모집 정원

(N=56, 단위 : %)



〈표 1-4-3-14〉 게임 전공학과 모집 정원(학제별)

(단위 : %)

구분	학제별			학교형태별			
	2년제 (25)	3년제 (6)	4년제 (21)	대학원 (4)	전문대학·전문학교 (31)	대학교·방송원격 (21)	대학원 (4)
30명 미만	4.0	-	14.3	75.0	3.2	14.3	75.0
30~50명	40.0	16.7	52.4	-	35.5	52.4	-
50~70명	16.0	16.7	9.5	25.0	16.1	9.5	25.0
70~90명	24.0	16.7	9.5	-	22.6	9.5	-
90~110명	-	33.3	9.5	-	6.5	9.5	-
110명 이상	16.0	16.7	4.8	-	16.1	4.8	-
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

원 4개 학교가 참여하였다. 설문 응답자는 기본적으로 게임 전공학과의 학생 관리나 학과 운영에 직접 개입하는 교수 또는 이를 보조하는 조교 이상의 학생을 대상으로 제한하였으며, 조사 대상자의 선택에 따라 E-mail이나

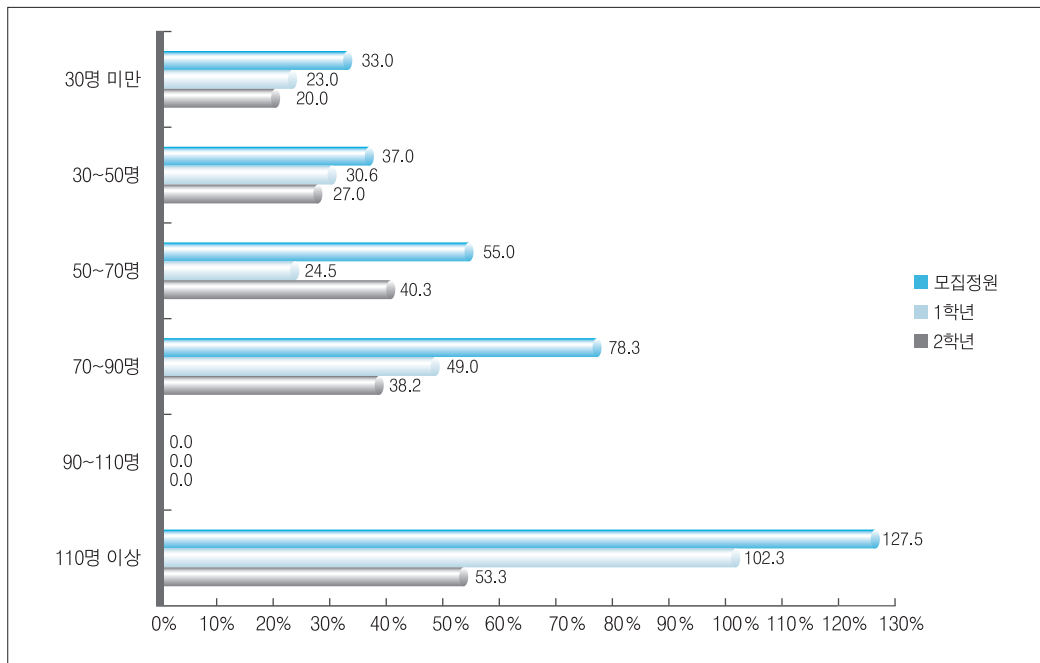
전화 면담, Fax 등의 조사 방법을 병행하며 진행하였다.

### 1) 모집 정원 및 재학생 현황

총 56개의 게임 교육기관 신입생 모집 정원

〈그림 1-4-3-03〉 모집정원 대비 2년제 게임 전공학과 학년별 분포

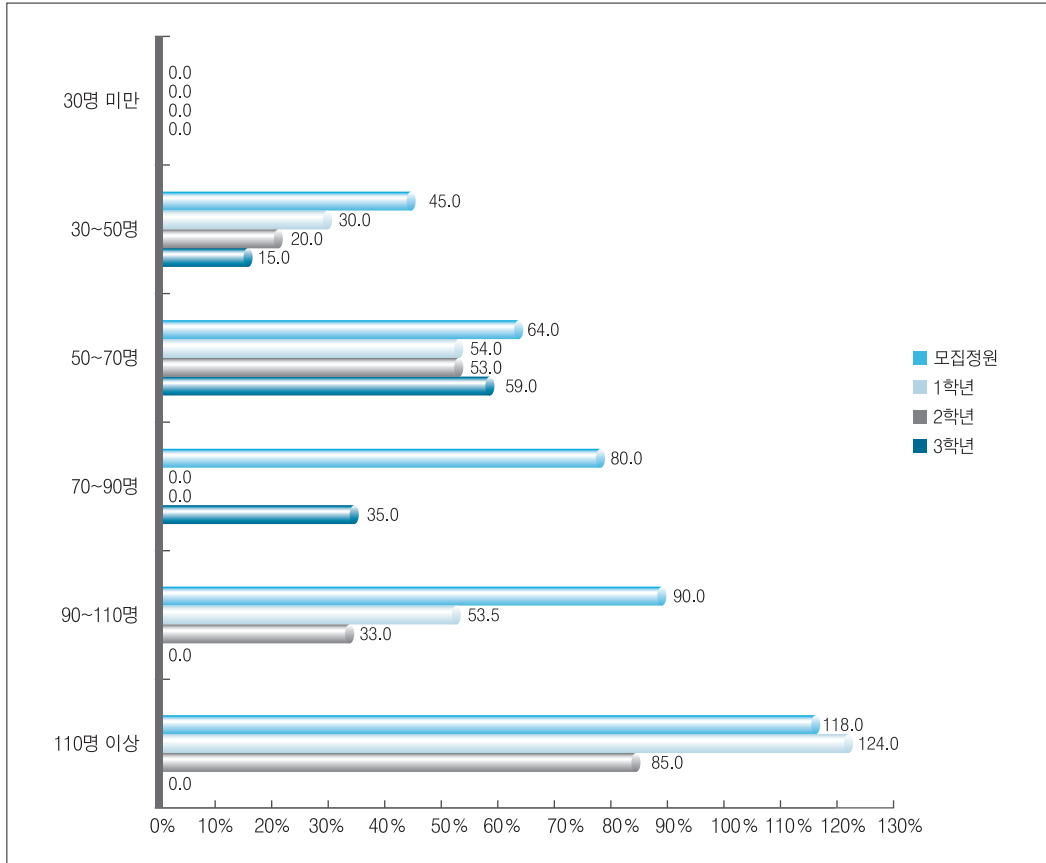
(N=25, 단위 : 명)





〈그림 1-4-3-04〉 모집 정원 대비 3년제 게임 전공학과 학년별 분포

(N=6, 단위 : 명)



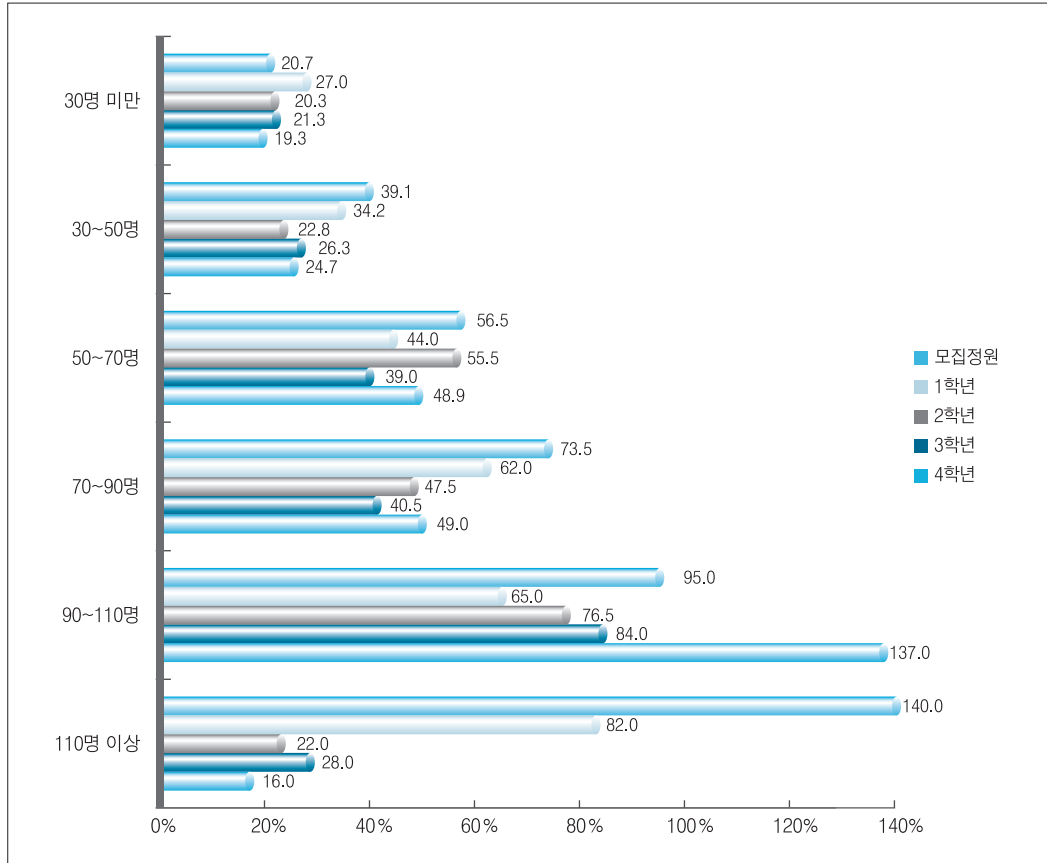
은 '30~50명'이 39.3%로 가장 높게 나타났다. 대학원을 제외한 <학교형태별> 신입생 모집 정원 역시 '30~50명'이 가장 많았으나, <학제별>로는 다소 상이한 차이를 보였다. 전문대학(2~3년제)은 '30~50명', '70~90명'의 응답률이 높게 나타나, 비교적 학교(학과) 경쟁력에 따라 모집 정원 규모가 다를 수 있는 반면, 4년제 대학교와 대학원은 신입생 모집 정원이 '50명 미만'에 그치는 등 학제가 높아질수록 모집 정원 규모는 줄어드는 특징을 보였다.

2년제 전문대학의 주요 모집 정원 '30~50명'과 '70~90명'을 기준으로 재학생 현황을 살펴본 결과, 1,2학년 모두 초기 모집 정원보다 적은 수의 학생이 재학하고 있는 것으로 나타났다. '가사 휴가'나 '군입대 휴학'으로 인한 정원 감소일 수 있으나, 대체로 모집 정원 대비 재학생 수가 줄어든 모습을 보이고 있다.

게임 교육기관의 유효 응답 수가 적어 통계값을 해석하는 데는 다소 어려움이 있으나, 3년제 재학생 현황은 2년제와는 다소 다른 분포를 보이고 있다. 즉 모집 정원이 '50~70명'인 경

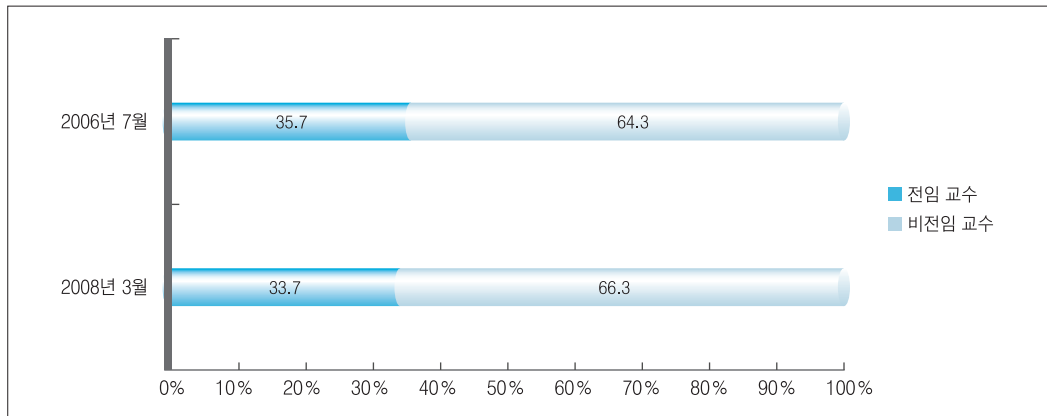
<그림 1-4-3-05> 모집 정원 대비 4년제 게임 전공학과 학년별 분포

(N=21, 단위 : 명)

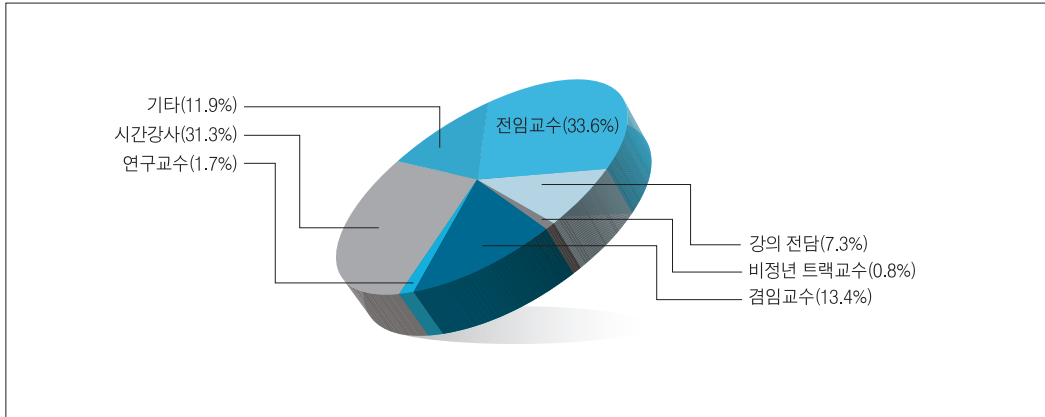


<그림 1-4-3-06> 전임 vs 비전임 교수 비율

(N=56, 단위 : %)



〈그림 1-4-3-07〉 교수 구성비(전체)

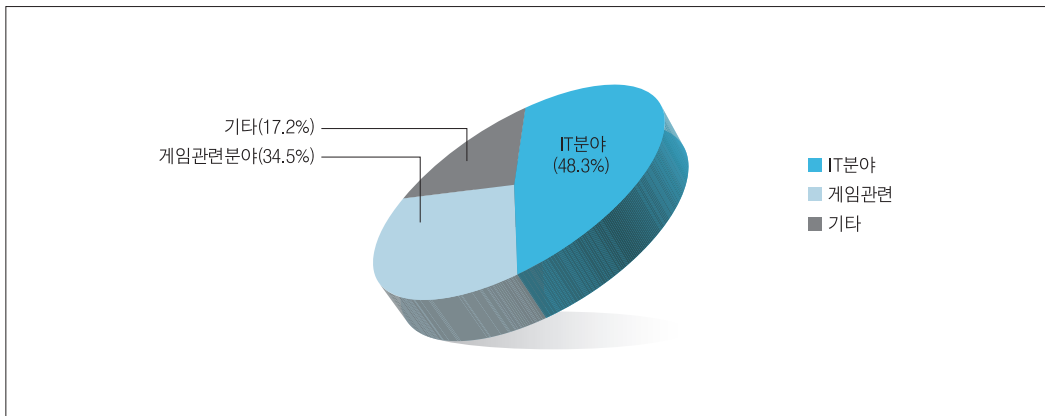


〈표 1-4-3-15〉 교수 구성비(학제별)

(단위 : %)

구분		학제별			
		2년제 (25)	3년제 (6)	4년제 (21)	대학원 (4)
전 임	전임 교수	34.3	37.9	29.7	70.0
	강의 전담 교수	8.5	1.5	7.7	-
비전임	비정년 트랙 교수	1.6	-	0.3	-
	겸임 교수	14.1	33.3	8.4	20.0
	연구 교수	3.6	-	0.3	-
	시간 강사	32.0	27.3	33.1	5.0
	기타	5.9	-	20.4	5.0
합계		100.0	100.0	100.0	100.0

〈그림 1-4-3-08〉 경력별 교수 현황





〈표 1-4-3-16〉 경력별 교수 현황(학제별)

(단위 : %)

구분	학제별				합계
	2년제 (25)	3년제 (6)	4년제 (21)	대학원 (4)	
IT분야	36.8	8.1	51.6	3.5	100.0
게임관련 분야	52.6	7.3	38.9	1.2	100.0
기타 분야	39.8	16.3	39.8	4.1	100.0

〈표 1-4-3-17〉 경력별 교수 현황(교수 구성별)

(단위 : %)

구분		학제별											
		2년제 (25)			3년제 (6)			4년제 (21)			대학원 (4)		
		IT	게임	기타	IT	게임	기타	IT	게임	기타	IT	게임	기타
전 임	전임 교수	49.6	23.8	22.4	50.0	27.8	30.0	33.7	25.0	24.5	91.7	33.3	40.0
비전임	강의 전담 교수	9.4	8.5	6.1	3.6	-	-	10.7	3.1	6.1	-	-	-
	비정년 트랙 교수	0.8	1.5	4.1	-	-	-	0.6	-	-	-	-	-
	겸임 교수	11.0	17.7	12.2	32.1	33.3	35.0	9.0	7.3	8.2	8.3	66.7	20.0
	연구 교수	4.7	2.3	4.1	-	-	-	0.6	-	-	-	-	-
	시간 강사	23.6	36.9	40.8	14.3	38.9	35.0	23.6	43.8	46.9	-	-	20.0
	기타	0.9	9.3	10.3	-	-	-	21.8	20.8	14.3	-	-	20.0
합계		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100

우 2년제와 달리 비교적 1,2,3학년의 재학생 수는 초기 정원수가 그대로 유지되고 있는 모습을 보이고 있다. 반면에 모집 정원이 '70~90명' 일 때는 1,2학년은 없고 3학년만 재학하고 있어, 현재 3년제 게임 전공학과를 운영하는 교육기관은 학교 경쟁력에 따라 재학생 분포가 다르게 나타나고 있음을 확인할 수 있다.

4년제 게임 교육기관의 모집 정원별 재학생 현황은 대체로 초기 모집 정원 대비 줄어든 모습을 보이고 있으나, 감소 추이가 크지 않아 '균대', '연수 및 유학', '휴학' 등의 일반적인 사유로 인해 정원수가 줄어든 것으로 보인다.

## 2) 교수 구성비 및 경력 사항

게임 전공학과의 전임교수 비율은 33.7%, 비전임 교수(강의 전담교수, 비정년 트랙 교수,

겸임교수, 연구교수, 시간강사 등)는 66.3%로 나타나, 게임 교육기관의 비전임 교수 의존도가 높음을 확인할 수 있다.

전체 교수 중 시간강사의 비율이 31.3%로 높게 나타나, 게임 전공학과 내 선택과목, 전공과목 구분 없이 시간강사의 수업이 차지하는 비율이 높음을 예상할 수 있다.

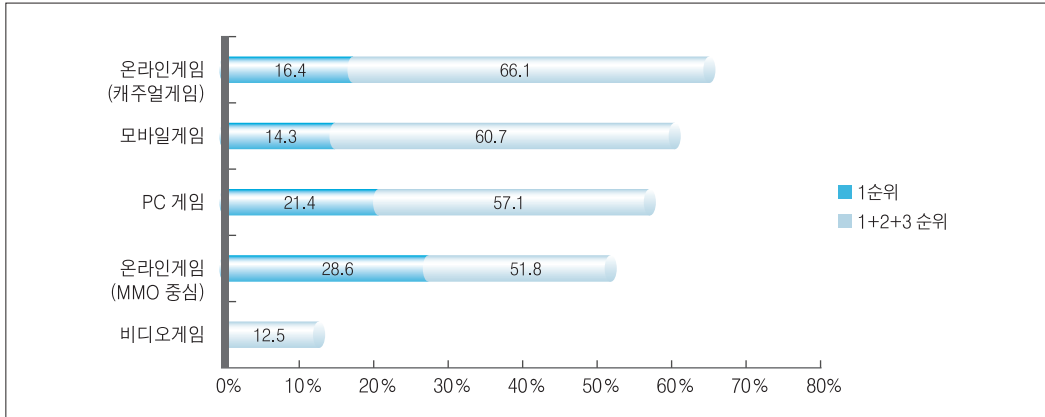
학제별로는 전임교수 비율이 높은 대학원을 제외하고 대부분 비전임 교수가 많은 특징을 보였으며, 이중 시간강사의 비중이 가장 높게 나타났다.

게임 전공학과의 교수별 경력 사항을 살펴보면 IT분야가 48.3%로 가장 높게 나타났으며, 게임 관련 경력은 34.5%로 상대적으로 낮은 비율을 보였다.

학제별로 교수 경력사항을 살펴본 결과, 2년

〈그림 1-4-3-09〉 플랫폼별 중점 교육 분야

(N=56, 단위 : %)



• '프로그래밍', '디자인', '그래픽' 이외 기타 응답은 제시하지 않음

〈표 1-4-3-18〉 플랫폼별 중점 교육 분야(학제별·학교형태별)

(N=56, 단위 : 1+2+3순위(중복),%)

구분	학제별			학교형태별			
	2년제 (25)	3년제 (6)	4년제 (21)	대학원 (4)	전문대학·전문학교 (31)	대학교·방송원격 (21)	대학원 (4)
온라인게임 (캐주얼 게임)	80.0	100.0	52.4	-	83.9	52.4	-
모바일게임	64.0	50.0	71.4	-	61.3	71.4	-
PC게임	60.0	33.3	57.1	75.0	54.8	57.1	75.0
온라인게임 (MMO 중심)	40.0	66.7	61.9	50.0	45.2	61.9	50.0
비디오게임	4.0	33.3	9.5	50.0	9.7	9.5	50.0

제 전문대학의 경우, 게임 관련 분야의 경력이 52.6%로 높게 나타난 반면 4년제는 IT분야의 경력이 51.6%로 가장 높게 나타났다. 대체로 실무 교육을 어느 정도 고려하는가에 따라 학제별 교수 경력사항에 차이가 있는 것으로 보여진다.

그러나 2년제 전문대학은 게임 관련 분야의 교수진이 대부분 시간강사인 경우가 많아 3년제, 4년제와 마찬가지로 교수진의 실무 경험은 부족한 것으로 나타났다.

### 3) 전공별 교육과정 현황

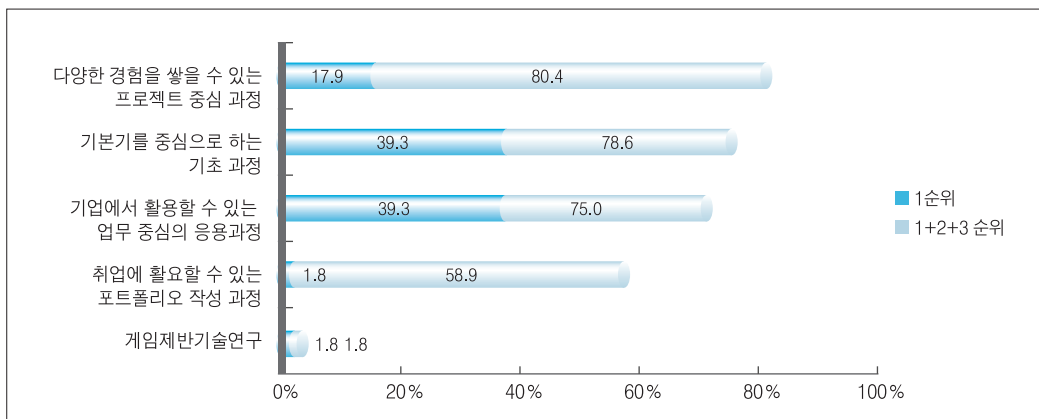
#### 가. 중점 교육 분야

플랫폼별 게임 전공학과의 중점 교육 분야는 '온라인게임(캐주얼 게임)'이 66.1%로 가장 높았으며, '모바일게임', 'PC게임' 순으로 중요도가 높은 것으로 나타났다. 비교적 짧은 교육기간 내 실제 게임 제작에 필요한 지식을 습득하기 위해 대형 온라인게임(MMO 중심) 보다는 제작 프로세스면에서 비용과 시간을 최소화할 수 있는 게임이 중점 교육 분야로 편성되어 있었다.



〈그림 1-4-3-10〉 전공교육 시 중요 고려 요인

(N=56, 단위 : %)



〈표 1-4-3-19〉 전공 교육 시 중요 고려 요인(학제별 · 학교형태별)

(N=56, 단위 : %)

구분	학제별				학교형태별		
	2년제 (25)	3년제 (6)	4년제 (21)	대학원 (4)	전문대학·전문학교 (31)	대학교 방송원격 (21)	대학원 (4)
다양한 경험을 쌓을 수 있는 프로젝트 중심 과정	84.0	50.0	85.7	75.0	77.4	85.7	75.0
기본기를 중심으로 하는 기초 과정	60.0	100.0	95.2	75.0	67.7	95.2	75.0
기업에서 활용할 수 있는 업무 중심의 응용	76.0	50.0	85.7	50.0	71.0	85.7	50.0
취업에 활용할 수 있는 포트폴리오 작성 과정	80.0	100.0	33.3	-	83.9	33.3	-
제반 기술 연구	-	-	-	25.0	-	-	25.0

〈학교 형태별〉로는 전문대학, 전문학교가 ‘온라인게임(캐주얼게임)’, ‘모바일게임’의 교과 과정을, 대학교(원격 포함)는 ‘모바일게임’과 ‘온라인게임(MMO 중심)’의 비중이 상대적으로 높은 특징을 보였다.

### 나. 전공교육 시 중요 고려 요인

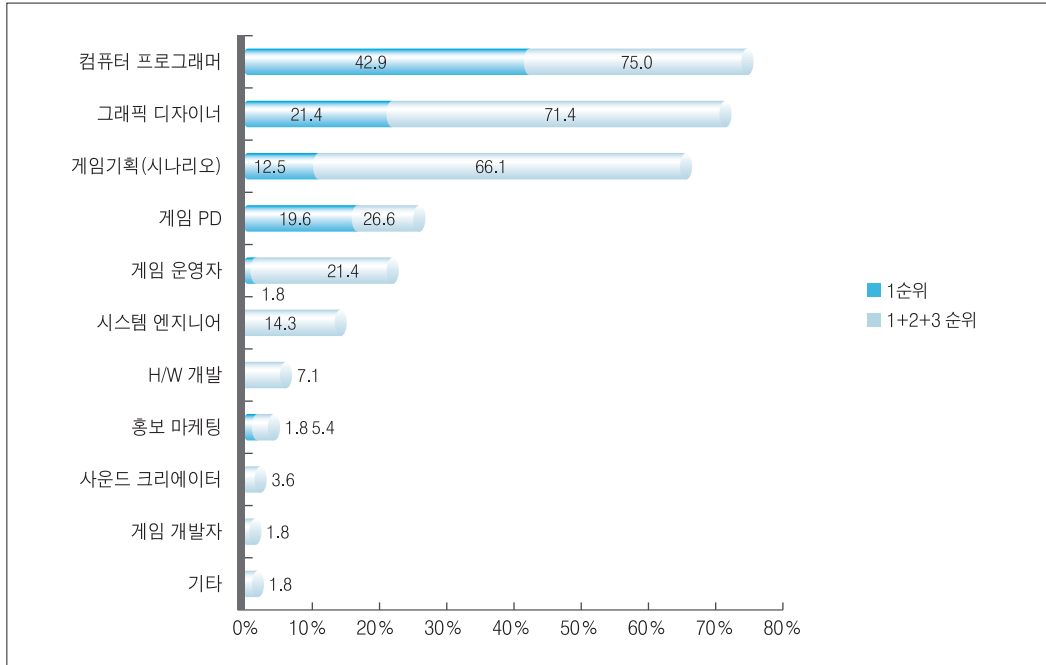
게임 전공학과와 전공교육 시 중요하게 고려하는 요인은 ‘다양한 경험을 쌓을 수 있는 프로젝트 중심 과정’이 80.4%로 가장 높았으며, ‘기본기를 중심으로 하는 기초과정’, ‘기업에서 활용할 수 있는 업무 중심의 응용과정’이 각

각 78.6%, 75.0%로 높은 중요도를 보였다. 대체로 실무력과 응용력, 기본기에 충실할 수 있는 커리큘럼 운영을 중요하게 인식하고 있음을 확인할 수 있다.

전공교육 시 중요하게 고려하는 요인은 학제별로 다르게 인식하는 것으로 나타났다. 전문대학, 전문학교의 경우 학생 취업률이 곧 학교(학과)의 경쟁력과 직결될 수 있기 때문에 ‘취업’에 초점을 맞춘 교육과정을 중시하고 있다면, 상대적으로 교육기간이 긴 대학교(원격 포함), 대학원은 기본기 중심의 교육과정을 중요하게 고려하는 것으로 나타났다.

〈그림 1-4-3-11〉 인력 양성의 특성화 방향

(N=56, 단위 : %)



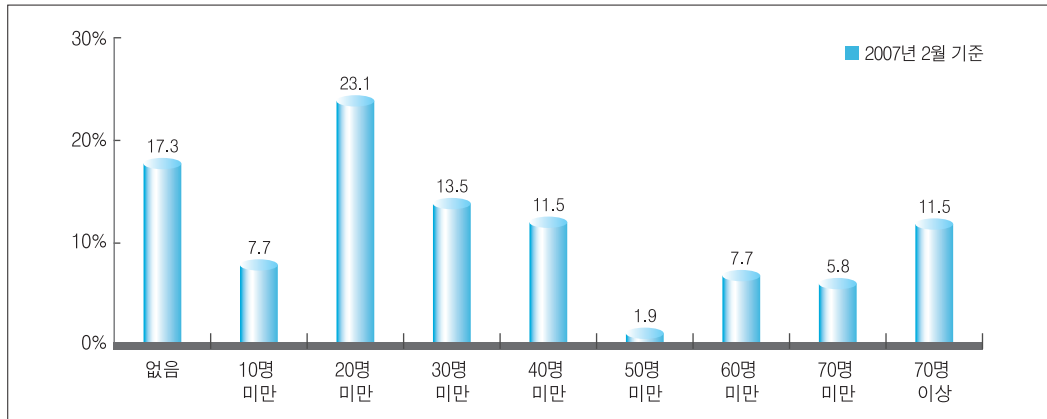
〈표 1-4-3-20〉 인력 양성의 특성화 방향(학제별)

(N=56, 단위 : 1+2+3순위(중복),%)

구분	학제별				학교형태별		
	2년제 (25)	3년제 (6)	4년제 (21)	대학원 (4)	전문대학·전문학교 (31)	대학교·방송원격 (21)	대학원 (4)
컴퓨터 프로그래머	68,0	50,0	90,5	75,0	64,5	90,5	75,0
그래픽 디자이너	72,0	100,0	57,1	100,0	77,4	57,1	100,0
게임기획(시나리오)	72,0	66,7	66,7	25,0	71,0	66,7	25,0
게임PD	28,0	16,7	28,6	25,0	25,8	28,6	25,0
게임 운영자	16,0	50,0	19,0	25,0	22,6	19,0	25,0
시스템 엔지니어	16,0	16,7	14,3	-	16,1	14,3	-
H/W 개발	-	-	19,0	-	-	19,0	-
홍보 마케팅	8,0	-	4,8	-	6,5	4,8	-
사운드 크리에이터	4,0	-	-	25,0	3,2	-	25,0
게임 개발자	4,0	-	-	-	3,2	-	-

〈그림 1-4-3-12〉 게임 전공학과 졸업생 현황

(N=52(대학원제외), 단위 : %)



〈표 1-4-3-21〉 게임 전공학과 졸업생 현황(학제별)

(N=52(대학원제외), 단위 : %)

구분	학제별		
	2년제 (25)	3년제 (6)	4년제 (21)
없음	16.0	-	23.8
10명 미만	-	-	19.0
20명 미만	16.0	50.0	23.8
30명 미만	16.0	-	14.3
40명 미만	20.0	16.7	-
50명 미만	-	-	4.8
60명 미만	12.0	16.7	-
70명 미만	8.0	-	4.8
70명 이상	12.0	16.7	9.5
합계	100.0	100.0	100.0

**다. 인력 양성의 특성화 방향**

게임 교육기관의 인력 양성 방향은 주로 ‘컴퓨터 프로그래머’와 ‘그래픽 디자이너’ 등 실질적인 게임 개발자와 게임 기획(시나리오) 분야의 전문가 양성을 목표로 운영되고 있었다. 상대적으로 시스템 엔지니어, H/W 개발, 사운드 크리에이터 등의 비율은 낮게 나타나, 게임 교육기관의 인력 양성 방향은 기반 기술보다는 어플리케이션 단위의 전문가(컴퓨터 프로그래

머, 그래픽 디자이너 등) 양성을 지향하는 것으로 나타났다.

**라. 취업자 현황**

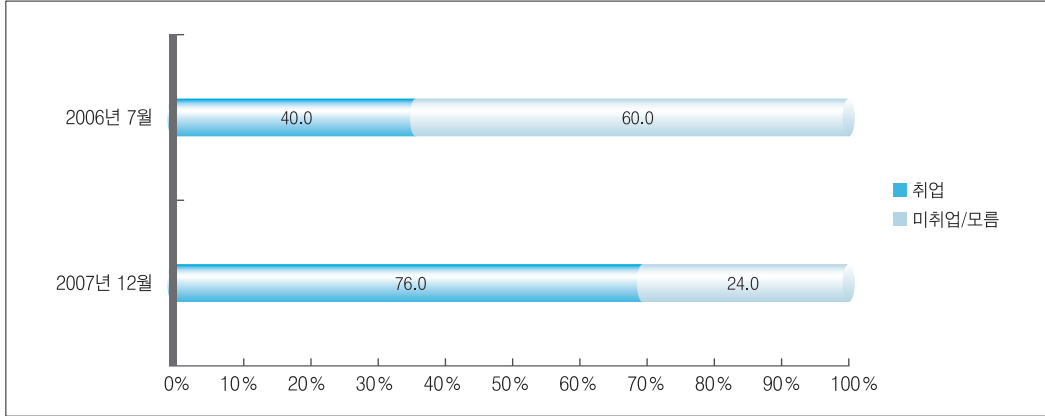
**(1) 졸업생 현황**

2007년 2월 기준, 게임 관련 전공학과의 졸업생 수는 ‘20명 미만’인 경우가 23.1%, ‘없음’이 17.3%로 나타나 전체적으로 졸업생의 비율은 높지 않았다.



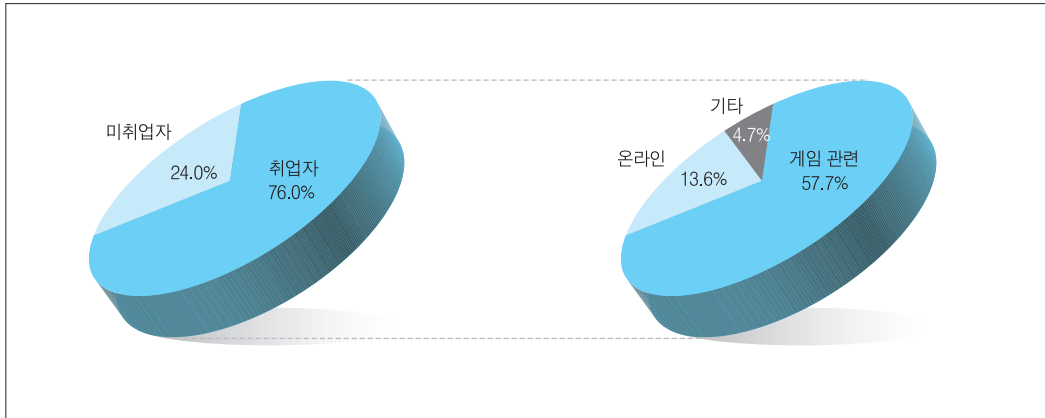
〈그림 1-4-3-13〉 게임 전공학과 졸업생 취업 현황

(N=52(대학원제외), 단위 : %)



〈그림 1-4-3-14〉 분야별 취업 현황

(N=52(대학원제외), 단위 : %)



〈표 1-4-3-22〉 분야별 취업 현황(학제별)

(N=52(대학원제외), 단위 : %)

구분	학제별		
	2년제 (25)	3년제 (6)	4년제 (21)
게임 관련	70.2	89.3	77.8
일반 기업	23.8	7.6	13.1
기타	6.0	3.1	9.2



(2) 취업자 현황

설문에 참여한 게임 교육기관 중 비교적 취업률에 영향을 받지 않는 대학원 4곳을 제외한 총 52개 교육기관의 전체 취업률은 76.0%로 나타났다.

분야별 취업률은 게임 관련 업계(온라인, 모바일 게임관련 업계)가 57.7%, 일반 기업 13.6%, 기타 업계가 4.7%로 대체로 전공 관련 업계의 취업률이 높게 나타났다.

학제별로는 3년제와 4년제의 게임 관련 취업률이, 2년제의 취업률 보다 높게 나타났다. 현재 게임 교육기관의 중점 교육 분야는 '온라인(캐주얼게임 & MMO게임)' 과 '모바일' 을 중심으로 이루어지고 있기 때문에 '인터넷 게임 관

련' 업계의 취업률이 높은 것으로 보여진다.

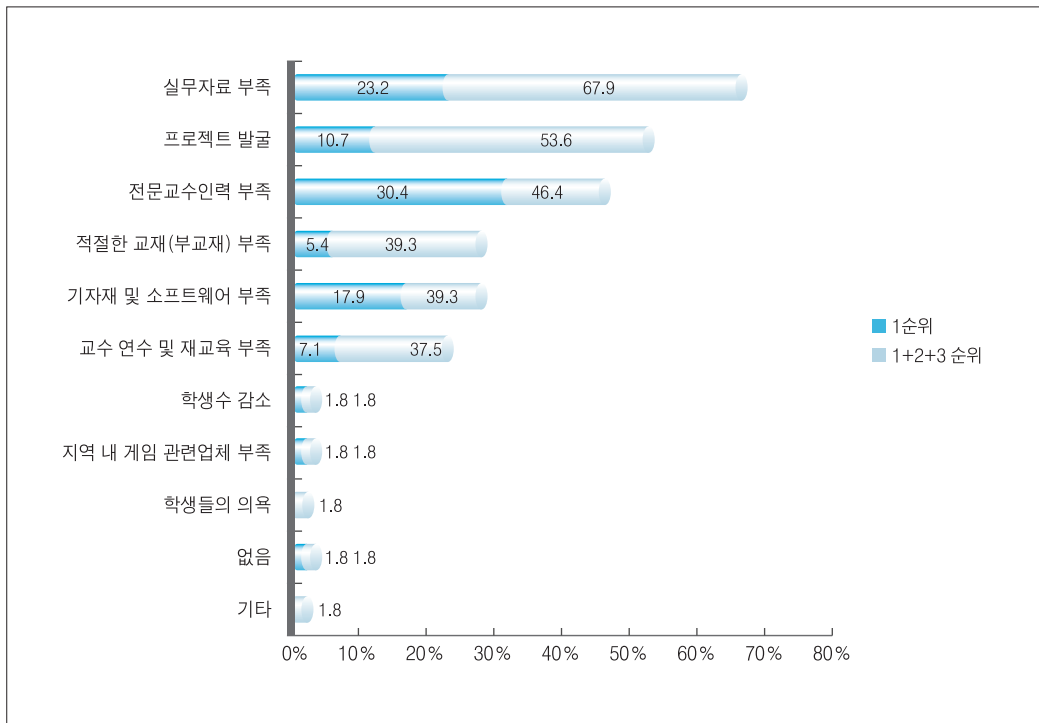
마. 교육과정 운영 시 애로 사항

게임 인력 양성을 위한 교육과정 운영 시 겪고 있는 애로 사항은 '실무 자료 부족' 이 가장 높았으며, '프로젝트 발굴', '전문 교수 인력 부족' 순으로 높게 나타났다. 이는 게임 교육기관을 통해 배출되는 인력 전문성에 부정적인 영향을 미칠 수 있어 커리큘럼의 개선, 인턴십, 게임 업계와의 공동 프로젝트 개발을 통한 대응책 마련이 필요한 것으로 보여진다.

학제별로도 교육과정 운영 시의 애로 사항은 '실무 자료 부족', '프로젝트 발굴', '전문교수 인력 부족' 등이 공통적으로 나타났다.

<그림 1-4-3-15> 교육과정 운영 시 애로 사항

(N=56, 단위 : %)



〈표 1-4-3-23〉 교육과정 운영 시 애로 사항(학제별)

(N=56, 단위 : 1+2+3순위(중복), %)

구분	학제별				학교형태별		
	2년제 (25)	3년제 (6)	4년제 (21)	대학원 (4)	전문대학·전문학교 (31)	대학교·방송원격 (21)	대학원 (4)
실무자료 부족	64,0	83,3	71,4	50,0	67,7	71,4	50,0
프로젝트 발굴	52,0	16,7	61,9	75,0	45,2	61,9	75,0
전문교수인력 부족	48,0	50,0	47,6	25,0	48,4	47,6	25,0
적절한 교재(부교재) 부족	40,0	50,0	33,3	50,0	41,9	33,3	50,0
기자재 및 소프트웨어 부족	36,0	16,7	52,4	25,0	32,3	52,4	25,0
교수 연수 및 재교육 부족	40,0	66,7	33,3	-	45,2	33,3	-
학생수 감소	4,0	-	-	-	3,2	-	-
지역 내 게임관련업체 부족	-	16,7	-	-	3,2	-	-
기타	4,0	-	-	-	3,2	-	-
없음	4,0	-	-	-	3,2	-	-