

# 문화체육관광부 - 게임산업육성

## [게임산업 정책 지원(게임전문학교(게임스쿨) 운영)]

### <사업 기본정보>

- 사업유형/세부유형 : 직업훈련/구직자훈련
- 소관부처/담당부서 : 문화체육관광부/게임콘텐츠산업과
- '21년 평가 등급 : 우수

## 1 사업 주요내용

### ☐ 사업의 목적 및 내용

- (사업 목적) 직무숙련도를 갖춘 전문인력양성 및 가상·증강현실 등 신성장시대의 고용트렌드에 적합한 게임 인재 배출
- (사업 내용) 게임개발자를 꿈꾸는 예비 취·창업자 양성

### ☐ 예산 및 재원 : 일반회계

(단위: 백만원, %)

사 업 명	'20년			'21년 예산 (B)	증감(B-A)	
	본예산 (A)	추경	결산 (집행률)			(%)
<input type="checkbox"/> 게임전문학교 (게임인재원 운영)	1,500		1,500 (75.8%)	1,800	300	20

### ☐ 추진 근거

- 게임산업진흥법 제5조(전문인력의 양성)

## □ 주요 지원대상

- 예비취업자 및 예비창업자 등 65명 2년 과정(청년)
  - 주5일 전일 교육, 교육과정 : 게임 기획(20명) / 그래픽(20명) / 프로그래밍(25명) 분야

## □ 전달체계 : 한국콘텐츠진흥원

- 교과과정 개발에서부터 현장교육, 실습, 게임업계 취업 및 사후관리 까지 일원화된 서비스 전달체계 구축
  - 보조금 교부신청(한국콘텐츠진흥원) → 검토 및 교부(문체부) → 사업추진(교육과정 운영-운영협의회, 게임업계 참여) 및 결과보고(한국콘텐츠진흥원) → 정산확정 및 평가(문체부)

## □ 전년 대비 주요 개편사항

- 1기(65명)인재 직업훈련 졸업, 2기 1년차 기초능력배양교육 및 2년차 팀프로젝트 및 인턴십 진행, '21년 8월 3기(65명) 선발 추진

## **2** 정량지표 평가 결과

### □ 참여자 현황

- 게임산업육성(게임산업 정책 지원(게임전문학교(게임스쿨) 운영)) 사업의 2020년 참여자는 총 63명이며, 이 중 남성은 33명(52.4%), 여성은 30명(47.6%)으로 성별 비중이 유사함
- 본 사업 참여자 중 청년(15~34세)은 61명(96.8%), 중년(35~54세)은 2명(3.2%)으로, 청년층이 대다수를 차지함

〈표1〉 게임산업 정책 지원(게임전문학교(게임스쿨) 운영) 사업 참여자 현황

(단위: 명, %)

	전체	성별		연령별			
		남성	여성	청년 (15~34세)	중년 (35~54세)	장년 (55~64세)	고령 (65세이상)
직업훈련 전체	1,800,137 100	832,706 (46.3)	964,589 (53.6)	756,064 (42.0)	775,410 (43.1)	211,236 (11.7)	54,559 (3.0)
구직자훈련 전체	353,787 100	141,099 (39.9)	212,666 (60.1)	198,217 (56.0)	102,720 (29.0)	45,293 (12.8)	7,519 (2.1)
게임전문학교 (게임스쿨)운영	63 100	33 (52.4)	30 (47.6)	61 (96.8)	2 (3.2)	0 (0.0)	0 (0.0)

주1: 성별, 연령별로 분류불능이 존재하여 각 비율의 합은 100%가 되지 않을 수 있음

## □ 정량지표별 결과

〈표2〉 게임산업육성 사업 성과지표

(단위: %)

	중도탈락률
직업훈련 전체	9.4
구직자훈련 전체	10.0
게임전문학교(게임스쿨)운영	0.0

## □ 만족도 조사 결과

〈표3〉 게임산업육성(게임전문학교(게임스쿨) 운영) 사업 참여자 만족도 조사 결과

(단위: 점)

	전체 만족도	전반적 만족도	절대적 만족도	지원 대상	지원 기간	지원 수준	신청 절차	지도 및 관리	주관적 만족도	상대적 만족도
직업훈련 전체	4.16	4.14	4.22	4.31	4.18	4.13	4.26	4.19	4.24	4.07
구직자훈련 전체	4.17	4.21	4.22	4.33	4.20	4.13	4.26	4.19	4.23	4.01
게임전문학교 (게임스쿨)운영	4.21	4.30	4.26	4.34	4.32	4.28	4.18	4.18	4.30	3.96

주: 1) 만족도 조사 결과는 1점 매우 불만족부터 5점 매우 만족까지로 구성된 5점 척도 문항의 평균값

2) 전반적 만족도는 사업에 대한 전반적 만족도, 절대적 만족도는 5개 항목에 대한 만족도의 평균, 주관적 만족도는 사업에 대한 참여자의 호감수준을 나타내는 주관적 만족도, 그리고 상대적 만족도는 사업에 대한 기대 대비 만족도를 나타냄

### 3 정성지표 평가 결과

#### □ 사업의 적절성

- 동 사업은 게임 산업의 전문인력 양성을 목표로 수행되는 사업으로, 게임기획, 게임아트, 게임프로그래밍 총3개 학과 130명에 대해, 2년 48주 주당 30시간씩 총 2,880시간의 집중 교육을 실시하고 있음
- 2021년 예산은 18억원(훈련생 1인당 약 1300만원)으로, 1년 연중 지속 운영되는 교육일정을 고려할 때 예산 투입 대비 운영의 효율성이 확보된 것으로 판단됨.
- 게임 관련 교육이 이미 대학과 민간교육기관에서 이뤄지고 있음에도 불구하고 별도의 게임 전문인력 양성 사업이 필요한지에 대해, 게임인재원 준비를 위한 사전 연구(게임아카데미 조사 및 차별화 방안, 2018)를 수행한 바 있음.
- 동 연구에서 게임 학과의 학생수, 졸업생수 등과 같은 통계 자료뿐만 아니라 실제 학과의 과목까지 분석하고 있으며, 게임 관련 비정규 교육과정에 대해서도 교과목 구성과 실제 운영 상황을 분석하고 있음. 동 연구와 정부의 후속 간담회 등을 통해 기존 교육과 차별화된 게임인재원 교육운영 방향은 확보된 것으로 판단됨.
- 정책적 중요성을 정부의 역할을 통해서도 확인할 수 있음. 2019.8.26 게임인재원 개원에 문체부 차관이 참여, 문체부 장관의 특강(2019.12.4) 등 설립 및 운영 과정에서 부처의 적극적 역할이 확인됨. 또한 게임인재원 운영 과정에서 게임개발사 대표이사 등의 현장전문가가 전임강사로 활동하고 커리큘럼 개발에 산업계 참여가 확인되는 등, 산업계도 운영에 적극 참여하는 것으로 판단됨.
- 이러한 점들을 종합할 때 동 사업은 게임 산업에서 필요로 하는 전문 인력 양성에서 높은 정책적 중요성을 갖는 사업으로 판단됨.

## □ 사업 성과

- 동 사업의 교육기간이 2년으로 2020년은 2019년 1기 선발 학생들이 계속 교육에 참여하고 있어 게임인재원 배출 인력의 일자리 성과는 가시적으로 확인되지 않음(2020년에 2기생 신규 선발).
- 한편 교육생 중 교육수료 이전에 6명이 게임기업으로 조기 취업하였으며, 국내 게임경진대회에서 수상하는 경우들이 확인됨. 조기 취업자가 교육의 성과인지 여부를 확인할 수는 없으나, 2년 8학기 주5일 전일제 교육에도 불구하고 중도탈락율이 13.8%에 그치는 점(2020년 2기생은 2020.10월 현재 65명 선발생 중 64명 수강)은 현재 이뤄지는 교육의 품질이 훈련생의 기대에 상당한 정도로 부합하는 것으로 판단됨.

## □ 운영의 적절성

- 현재 게임인재원은 한국콘텐츠진흥원 부설로 운영되고 있으며, 게임인재원 운영을 위한 게임인재원 교육운영 지침(학제, 교육일정, 수업일수, 입학전형, 교육과정 운영, 전임강사 및 외래강사 자격 및 선임·위촉등에 대한 세부 사항 규정)을 2019년 제정, 2020년 개정 하여 적용하고 있음.
- 따라서 일회성 사업으로 운영되는 인력양성사업과 차별화되어 일정한 제도적 안정성을 갖고 있음.
- 또한 게임인재원 운영 과정에서 교육생 대상 학기별 만족도조사(연4회), 게임 관련 학계·산업계가 참여하는 교육운영위원회(연2회) 운영 등을 통해 관련 이해관계자의 의견을 청취하고 있음.
- 따라서 비교적 소규모의 인력양성 프로그램임에도 불구하고 게임 산업의 핵심인력 양성을 위한 운영 체계가 비교적 적절히 구축, 운영되는 것으로 판단됨.

- 그러나 게임인재원 학기별 과정에서는 5학기~8학기 동안 실무 경험을 위한 현장실습 및 팀 프로젝트 수행이 명시되어 있는데, 팀 프로젝트는 교육과정에서 이뤄졌을 것으로 보이나, 2020년 중 현장실습의 실제 운영 상황은 자료로서 확인되지 않음.
- 또한, 게임전문인력 양성을 목표로 하고 있으나, 여전히 교육 이후 일하게 될 일자리에 대한 분명한 비전은 제시되지 않음(취업처의 특성, 실제로 하게 되는 일의 특성 등). 따라서 이 점에서는 기존의 유사 직업훈련 사업들과 분명한 차별성을 확인할 수 없음.

## □ 제도개선 노력

- 2020년도에 특별한 제도 개선 사항은 확인되지 않음. 다만 연중 실무운영위원회 운영(15회), 교육운영위원회 운영(2회) 등을 통한 일상적 운영 개선에 대한 요구 사항을 청취하고 반영하였을 것으로 판단됨.
- 사업 초기에 인력양성 사업의 정착에 초점을 두고 있는 것으로 보이나, 향후 게임산업의 지형 변화, IT 산업 전반에서 개발자 수급난 등에 대한 선제적 대응 관점에서는 다소 소극적이었던 것으로 판단됨.