

보도 일시	2022. 8. 30.(화) 09:00	배포 일시	2022. 8. 30.(화) 09:00
담당 부서	콘텐츠정책국 게임콘텐츠산업과	책임자	과장 정운재 (044-203-2441)
		담당자	사무관 강현수 (044-203-2446)

## 게임인재원 제2기 교육생 53명 졸업, 30명 조기 취업

- 8. 30. 졸업식 개최, 높은 취업률 바탕으로 내년 교육생 규모 확대 예정 -

문화체육관광부(장관 박보균, 이하 문체부)는 한국콘텐츠진흥원(원장 조현래, 이하 콘진원)과 함께 8월 30일(화) 오후 2시, 판교 엘에이치(LH) 기업성장센터에서 게임인재원 제2기 3개 학과(게임기획·아트·프로그래밍) 교육생 53명에 대한 졸업식을 개최한다.

이번 졸업식에서는 최우수 졸업생에게 문체부 장관상을, 우수 졸업생에게 콘진원장상을 수여한다. 그 밖에 특별상으로 한국게임산업협회장, 한국게임개발자협회장, 한국모바일게임협회장 등 게임협회장상과 엔씨소프트 기업대표자 상장을 수여해 졸업생들을 격려하고 응원한다.

**현장 맞춤형 교육으로 작년 첫 졸업생 취업률 77% 달성, 내년에는 교육생 120명으로 확대 운영**

게임인재원의 교육 기간은 총 2년으로 첫해에는 게임 개발자에게 필요한 기본교육과 단기 과제(프로젝트)를 진행하며, 2년 차에는 게임개발 팀 과제(프로젝트)와 기업 직무실습(인턴십)을 통한 현장 중심의 교육을 한다. 특히 개원 초기부터 교육 방향을 현장 맞춤형으로 설정하고 차별화된 교육을 시행하여 교육생들이 졸업 후에 실무에 바로 투입되어 기업이 원하는 업무를 할 수 있도록 하고 있다. 이에 게임인재원 출신들에 대한 기업의 선호도가 매우 높다.

그 결과 2019년에 개원한 게임인재원은 짧은 역사에도 불구하고 작년 첫 졸업생 48명 중 37명이 취·창업률 해 취업률 77%라는 경이로운 기록을 달성했으며, 올해도 졸업생 53명 중 30명이 이미 취·창업을 완료했다.

이러한 괄목할 만한 성과를 바탕으로 올해는 게임인재원 교수진을 3명에서 6명으로 보강했으며, 교육환경을 개선하고 교육공간을 확대하기 위해 올해 연말 완공을 목표로 제2캠퍼스를 구축하고 있다. 내년에 제2캠퍼스가 문을 열면 교육생을 현재 연 65명에서 120명으로 확대, 운영할 계획이다.

**국정과제 58(한국 콘텐츠의 매력을 전 세계로 확산)의 한국 콘텐츠 대표 분야 육성에 게임 반영, ‘게임인재원’ 핵심과제로 추진**

정부는 국내 콘텐츠 산업 수출의 분야별 비중\*을 고려해, 게임을 한국(케이) 콘텐츠의 매력을 전 세계로 확산할 수 있는 대표 분야로 국정과제에 반영하고, 게임인재원의 강화를 핵심과제로 추진한다. 특히 게임 인재 양성을 강화하고 게임 개발 단계(기획-제작-해외 진출)별 지원, 게임이용자 권익 보호 등 게임산업 전반의 생태계를 육성하는 데 힘쓸 방침이다.

\* '20년 콘텐츠 산업 전체 수출액 119억 2천만 달러 중 게임 분야 수출액은 81억 9천만 달러(68.7%)

문체부 정책 담당자는 “2기 졸업생 중 현재 30명이 조기에 취업했고, 기업들의 채용 문의도 꾸준히 들어오고 있어 2기 졸업생 취업률이 작년을 넘어설 것으로 보여 무척 고무적이다.”라며, “내년부터는 교육생 수를 늘려 기업들의 인력 수요에 적극 부응함으로써, 게임인재원이 명실상부 게임 인재의 산실로서 확고하게 자리매김할 것으로 기대한다.”라고 밝혔다.

