

4.4.2. 게임산업 학력별 종사자 현황

게임산업 종사자 중 대졸 학력의 종사자는 65.9%로 가장 높은 비중을 보였으며, 전문대졸 종사자는 21.2%, 고졸이하 종사자는 9.4%, 대학원 졸업 이상 종사자는 3.5%의 가장 낮은 비중을 차지하고 있다.

연도별로 보면 대졸 종사자는 2007년 64.2%에서 2008년 66.3%로 증가하였으나 2009년 65.9%로 소폭 감소하였다. 전문대졸 종사자는 2007년 22.3%에서 2008년 20.4%로 감소한 후 2009년 21.2%로 증가하였다. 고졸이하는 2007년 9.6%에서 2008년 8.4%로 감소한 후에 2009년 9.4%로 다시 증가하였다. 대학원 졸업 이상 종사자는 2007년 3.9%, 2008년 4.9%, 2009년 3.5%인 것으로 조사되었다.

분류별로 보면 게임PD는 대졸이 70.6%, 대학원 졸업 이상이 17.0%, 전문대졸이 6.4%, 고졸이하가 6.0%로 나타났다. 기획은 대졸이 67.7%, 전문대졸이 19.1%, 고졸이하는 9.9%, 대학원졸 이상은 3.3%였으며 그래픽디자이너는 대졸이 58.7%, 전문대졸이 27.3%, 고졸이하가 11.8%, 대학

원졸 이상이 2.2%인 것으로 조사되었다. 또한 컴퓨터프로그래머는 대졸이 70.8%이며 전문대졸이 19.5%, 고졸이하는 6.2%, 대학원 졸업 이상은 3.5%로 나타났다.

표 4.4.18 게임산업 종사자 학력별 분포 (단위 : %)

구분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
전체	9.4	21.2	65.9	3.5	100.0
게임PD	6.0	6.4	70.6	17.0	100.0
기획	9.9	19.1	67.7	3.3	100.0
그래픽디자이너	11.8	27.3	58.7	2.2	100.0
컴퓨터프로그래머	6.2	19.5	70.8	3.5	100.0
시나리오작가	6.1	10.2	77.6	6.1	100.0
사운드크리에이터	15.7	33.3	45.1	5.9	100.0
H/W 개발	14.5	19.3	65.0	1.2	100.0
시스템엔지니어	9.7	17.8	70.2	2.3	100.0
게임운영자(GM)	15.5	32.6	51.9	-	100.0
홍보/마케팅	3.7	10.9	82.3	3.1	100.0
일반관리직	8.0	12.7	72.4	6.9	100.0
QA(품질관리)	14.4	33.1	50.9	1.6	100.0
CS(고객지원)	12.7	31.2	55.5	0.6	100.0

표 4.4.19 게임산업 연도별 종사자 학력별 분포 (단위 : %)

구분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2007년	9.6	22.3	64.2	3.9	100.0
2008년	8.4	20.4	66.3	4.9	100.0
2009년	9.4	21.2	65.9	3.5	100.0

