



제 439회 국회 (정기회)
제 2차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

< 게임산업 전문인력의 원활한 취업 및 고용 연계
촉진 지원 근거 마련 >

■ 김성원의원 대표발의(의안번호 제2217026호)

2026. 9.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 정순임

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 게임산업 전문인력의 원활한 취업 및 고용 연계 촉진 지원 근거 마련(안 제5조제5항 신설)	2
※ [참고] 관련 사업 및 추진현황(게임인재원 운영)	6

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 김성원의원 등 10인

나. 발 의 일 : 2026. 2. 25.

다. 회 부 일 : 2026. 2. 26.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법은 게임산업 전문인력의 양성을 위하여 전문인력 양성기관 지정 및 교육·훈련 비용 지원 등의 근거를 두고 있으나 전문인력 양성 이후 실제 취업과 채용으로의 연계, 채용 후 현장 적응 및 직무역량 제고 등 고용 연계를 촉진하기 위한 지원 근거는 명확하지 않음.

이에 게임산업 전문인력의 원활한 취업 및 고용 연계를 촉진하기 위하여, 전문인력 양성기관과 게임물 관련사업자 간 채용 연계 지원, 신규 채용 사업자에 대한 비용 일부 지원, 채용 인력의 현장 적응·재교육·직무훈련 등 지원 근거를 마련함으로써 게임산업의 지속 가능한 성장 기반과 청년 일자리 창출에 기여하고자 함(안 제5조제5항 신설).

Ⅲ. 검토의견

1. 게임산업 전문인력의 원활한 취업 및 고용 연계 촉진 지원 근거 마련(안 제5조제5항 신설)

개정안은 정부가 게임산업 전문인력의 원활한 취업 및 고용 연계를 촉진하기 위하여 ① 전문인력 양성기관과 게임물 관련사업자 간의 채용 연계의 지원, ② 전문인력을 신규 채용한 사업자에 대한 비용의 일부 지원, ③ 채용된 전문인력의 현장 적응, 재교육, 직무훈련 또는 직무능력 향상을 위한 지원, ④ 그 밖에 전문인력의 취업 촉진 및 고용 안정을 위하여 필요한 사항의 지원을 할 수 있는 근거를 마련하려는 것임.

현 행	개 정 안
제5조(전문인력의 양성) ① ~ ④ (생략) <u><신 설></u>	제5조(전문인력의 양성) ① ~ ④ (현행과 같음) <u>⑤ 정부는 게임산업 전문인력의 원활한 취업 및 고용 연계를 촉진하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 다음 각 호의 지원을 할 수 있다.</u> <u>1. 전문인력 양성기관과 게임물 관련사업자 간의 채용 연계의 지원</u> <u>2. 전문인력을 신규 채용한 사업자에 대한 비용의 일부 지원</u> <u>3. 채용된 전문인력의 현장 적응, 재교육, 직무훈련 또는 직무능력 향상을 위한 지원</u> <u>4. 그 밖에 전문인력의 취업 촉진 및 고용 안정을 위하여 필요한 사항</u>

현행 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 “현행법”이라 함) 제5조¹⁾에 따르면, ① 국가 또는 지방자치단체는 게임산업에 관한 전문인력의 양성을 위하여 ^{①-1}게임산업에 관한 전문인력의 수급분석 및 인적자원 개발, 게임산업에 관한 전문인력의 양성을 위한 계획, ^{①-2}산업체 및 공공기관과의 협력 강화에 관한 계획을 수립·시행하여야 하고(제1항), ② 정부는 게임산업 전문인력의 양성을 위하여 대학·연구기관, 그 밖의 전문기관을 전문인력 양성기관으로 지정하고 교육 및 훈련에 필요한 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있음(제2항).

현행법 제5조제2항에 따라 ‘게임인재원’이 게임산업 전문인력 양성기관으로 지정되어 있는데, 게임인재원은 2019년부터 신입생이 입학하여 2026년 2월까지 322명이 졸업하였고, 평균 취·창업률은 74% 수준인 것으로 나타남.

1) 「게임산업진흥에 관한 법률」

제5조(전문인력의 양성) ① 국가 또는 지방자치단체는 게임산업에 관한 전문인력의 양성을 위하여 다음 각 호의 사항에 관한 계획을 수립·시행하여야 한다.

1. 게임산업에 관한 전문인력의 수급분석 및 인적자원 개발

2. 게임산업에 관한 전문인력의 양성을 위한 학계, 산업체 및 공공기관과의 협력 강화

② 정부는 게임산업 전문인력의 양성을 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 대학·연구기관 그 밖의 전문기관을 전문인력 양성기관으로 지정하고 교육 및 훈련에 필요한 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

③ 정부는 제2항에 따라 지정된 전문인력 양성기관이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 그 지정을 취소할 수 있다. 다만, 제1호에 해당하는 경우에는 그 지정을 취소하여야 한다.

1. 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 지정을 받은 경우

2. 정당한 사유 없이 1년 이상 계속하여 인력양성 교육훈련을 하지 아니한 경우

3. 지정기준에 적합하지 아니하게 된 경우

④ 정부는 제3항에 따라 지정을 취소하는 경우에는 「행정절차법」에 따른 청문을 실시하여야 한다.

[표] 게임산업 전문인력 양성기관인 '게임인재원'의 학생 현황

(단위: 명)

기수	입 학	졸업	입 학생	졸업생	취 창업	취창업률	교수(명)
1기	'19.08월	'21.08월	65	48	37	77%	전임 3명 (학과별 1명) 외래 15명 (학기별 변동)
2기	'20.09월	'22.08월	65	53	47	89%	
3기	'21.10월	'23.08월	65	51	45	88%	
4기	'22.09월	'24.08월	56	42	22	52%	전임 6명 (학과별 2명) 외래 30명 (학기별 변동)
5기	'23.03월	'25.02월	106	69	43	62%	
6기	'24.03월	'26.02월	94	59	-	-	
7기	'25.03월	'27.02월	91	교육 中	-	-	
계			542	322	194	74%	

※ 자료: 문화체육관광부

그런데 개정안의 제안이유에서 언급하고 있는 바와 같이, 게임산업에 관한 전문인력 양성 이후 실제 취업과 채용으로의 연계, 채용 후 현장 적응 및 직무 역량 제고 등 고용 연계를 촉진하기 위한 지원 근거가 명확하지 않다는 지적이 제기됨.

이에 개정안은 정부가 게임산업 전문인력의 원활한 취업 및 고용 연계를 촉진하기 위하여 ① 전문인력 양성기관과 게임물 관련사업자 간의 채용 연계의 지원, ② 전문인력을 신규 채용한 사업자에 대한 비용의 일부 지원, ③ 채용된 전문인력의 현장 적응, 재교육, 직무훈련 또는 직무능력 향상을 위한 지원, ④ 그 밖에 전문인력의 취업 촉진 및 고용 안정을 위하여 필요한 사항의 지원을 할 수 있는 근거를 마련하려는 것임.

개정안은 전문인력의 실질적인 고용 연계와 직무 역량 강화를 통해 게임산업의 인적 토대를 공고히 하여 산업 전반의 경쟁력을 높이고, 우수한 인재 유입과 기업의 채용 부담 완화를 통해 청년 일자리 확대 및 게임산업의 장기적인 활력 제고에 기여할 수 있을 것으로 보임.

개정안에 대하여 문화체육관광부는 동의한다는 입장임.

문 의 처
02)6788-5379

□ 사업 개요

- 사업목적 : 한국 게임산업을 이끌어갈 AI 기반 게임개발 전문인재 양성
- 지원조건 : 민간경상보조 (한국콘텐츠진흥원)
- 사업기간 : 2019년 ~ 현재 (단년도 계속사업)
- 사업예산 : '26년 5,204백만원
- 주요연혁 : 서울 홍릉 개원('19.8.), 경기도 판교 이전('20.2), 2캠퍼스('23.2)
- 교육대상 : 만 18세 이상 게임산업 예비 취·창업자
- 전공학과 : 3개 학과(게임기획, 게임아트, 게임프로그래밍)
- 교육기간(입학 기준)
 - ('19.8.~'25.3.) 2년(8학기제, 비학위과정)
 - ('26.4.~): 9개월 (3학기제, 비학위과정), 3~6개월(기업 인턴십)
- 교육시간 : (학과별) 주 5일, 강의 10시~17시, (팀개발) 실습 18~22시
- 교 육 생 : 입학 542명, 졸업 263명(1~5기), 취·창업률 74%(1~5기)

기수	입학	졸업	입학생	졸업생	취창업	취창업률	교수(명)	1년차	2년차
1기	'19.08월	'21.08월	65	48	37	77 %	전임 3명 (학과별 1명) 외래 15명 (학기별 변동)	1 캠 퍼 스	1 캠 퍼 스
2기	'20.09월	'22.08월	65	53	47	89 %			
3기	'21.10월	'23.08월	65	51	45	88 %			
4기	'22.09월	'24.08월	56	42	22	52 %	전임 6명 (학과별 2명) 외래 30명 (학기별 변동)	2 캠 퍼 스	1 캠 퍼 스
5기	'23.03월	'25.02월	106	69	43	62 %			
6기	'24.03월	'26.02월	94	59	-	-			
7기	'25.03월	'27.02월	91	교육中	-	-			
계			542	322	194	74 %			

□ 사업성과

- 졸업생 평균 취·창업률 74% 달성 (2026.2월 기준, 1~5기)
 - 대기업(23%), 중견기업(11%), 중소기업(66%) 고른 게임 개발인력 지원

대기업	중견 기업	중소기업
44명 (23%)	22명 (11%)	128명 (66%)
  	  	  