

# 게임산업 발전을 위한 수요자 중심의 인력양성에 寬限 研究

황 인극\*, 윤 재광\*\* 김 진호\*

\*:공주대학교 산업시스템공학과

\*\*:공주대학교 산업시스템공학과 대학원

e-mail: ikhwang@kongju.ac.kr

## The Study of Education Focused on Demander for the Development of Game Industry

Hwang Inkeuk, Yoon Jae Kwang, Kim Jinho

Dept. of Industrial & System Engineering

Kongju National University

### 요 약

정부에서는 이러한 문제점을 해소하고자 정보통신부와 문화관광부를 중심으로 게임산업 진흥 중장기 계획(2003-2007)을 세우면서 게임 전문 인력 양성에 대한 대규모 지원 사업을 준비하고 실행을 서두르고 있다 따라서 이 글에서는 게임 개발 인력을 양성하기 위해 준비하거나 실행하고 있는 학계나 전문 교육 기관들에게 교과 과정 측면에서 도움을 주기 위해 여러 통계 자료 등을 통하여 고급 게임 개발자를 양성하여 실력있는 게임 개발 그룹에 참여하도록 하고 산업현장에서 즉시 투입되어 활용될 수 있는 인재상을 만들기 위함이 본 논문의 목적이다.

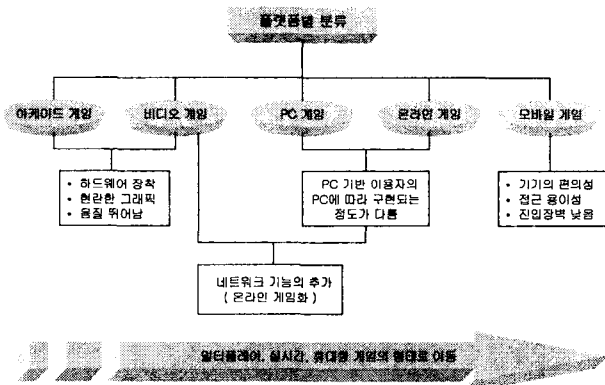
### 1. 서론

최근에 게임, 애니메이션 등을 포함한 디지털 콘텐츠가 엔터테인먼트용으로 급속히 확산, 보급되고 있는 추세이다. 특히 게임분야는 현재 장르에 관계없이 안정적인 시장 상황을 보이고 있고 향후 게임분야의 시장이 급성장할 것으로 예견되기 때문에 많은 기업들이 앞 다투어 투자를 하고 있으며, 이 분야와 관련된 신생 벤처 기업들도 최근 많이 생겨났다. 하지만 게임분야에 대한 전 세계적인 급성장에도 불구하고 현재 우리나라에서 개발되고 있는 게임들은 국내 시장에서만 일정 부분 시장을 점유하고 있을 뿐 세계 시장으로 수출되는 양은 극히 미미한 실정이다. 이렇게 세계 게임시장에서의 점유율이 그리 높지 않은 원인은 여러 가지가 있을 수 있겠으나 게임 개발의

특성상 많은 인력이 요구된다는 점에서 게임 개발에 참여할 수 있는 고급 인력들의 부족으로 인한 양질의 게임 소프트웨어 개발 능력 부족이 가장 큰 원인이라고 생각한다.

정부에서는 이러한 문제점을 해소하고자 정보통신부와 문화관광부를 중심으로 게임산업 진흥 중장기 계획(2003-2007)을 세우면서 게임 전문 인력 양성에 대한 대규모 지원 사업을 준비하고 실행을 서두르고 있다 따라서 이 글에서는 게임 개발 인력을 양성하기 위해 준비하거나 실행하고 있는 학계나 전문 교육 기관들에게 교과 과정 측면에서 도움을 주기 위해 여러 통계 자료 등을 통하여 고급 게임 개발자를 양성하여 실력있는 게임 개발 그룹에 참여하도록 하고 산업현장에서 즉시 투입되어 활용될 수 있는 인재상을 만들기 위함이 본 논문의 목적이다.

## 2. 플랫폼별 분류



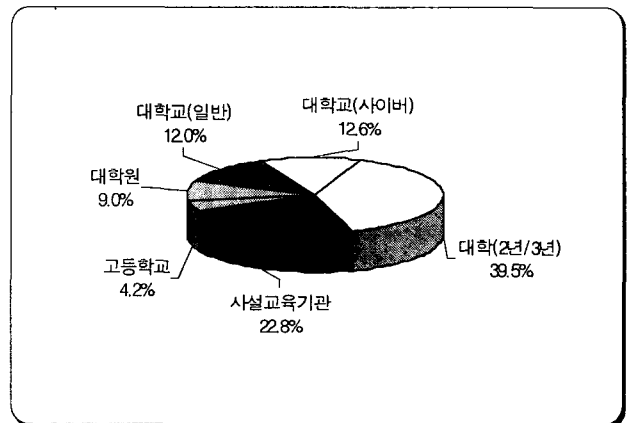
## 3. 국내 게임시장 규모 추이와 전망

국내 게임시장 규모는 2003년에 4조를 넘어서고 2004년에는 4조 5,000억원, 2005년에는 5조원대로 성장할 전망이다. 성장세가 가장 두드러지는 분야는 모바일게임으로 2001년부터 연평균 80%정도의 폭발적인 성장세로 2005년에는 3,800억원대에 이를 것이며, 온라인게임도 연평균 36%로 2005년에는 9,000억원을 넘어설 전망이다. 2002년에 정식으로 보급된 비디오게임 시장은 2003년도에 PC게임과 모바일게임을 뛰어넘고 2005년도에는 온라인게임에 이어 2위 플랫폼으로 등극할 것으로 예상되고 있다.

비디오게임의 보급으로 2003년부터는 비디오게임기와 PC 또는 아케이드게임기 등이 결합된 복합유통업소가 증가할 것으로 전망되는데, 비디오게임방을 포함하여 복합유통업소는 2003년에만 PC방과 게임장등 소비시장 규모의 10%에 해당하는 2,322억원에

이를 것으로 예상된다. 온라인게임의 성장과 함께 PC방의 매출규모는 꾸준히 증가하는 반면 게임장은 아케이드게임 시장의 조정세와 함께 2004년까지는 시장규모가 계속 축소될 것으로 보인다. 한편 최근 급증하고 있는 보드게임방(보드카페)과 온라인게임 아이템 거래 시장등이 향후 시장규모로 포함되면 게임시장 전체규모는 전망치를 훨씬 능가할 수 있다.

2002년 이후 게임시장의 분야별 비중을 살펴보면, 온라인게임과 모바일게임, 비디오게임은 지속적으로 증가하고, PC게임, 아케이드게임, 게임장등은 시장 비중이 감소할 전망이다. 온라인게임은 2002년 13.3%에서 2005년에는 17.85로, 모바일게임은 3%에서 2배이상 늘어난 7.4%로, 비디오게임은 4.6%에서 8.1%로 늘어날 것으로 전망된다.



【그림1】 게임관련 교육기관 현황

【표1】 게임시장규모현황 및 전망

	온라인 게임	모바일 게임	비디오 게임	PC게임	아케이드 게임	PC방	게임장	복합 유통업소	합계
2001	2,682	358	162	1,939	5,060	12,014	8,302	-	30,516
2002	4,522	4,522	1,562	1,647	3,788	14,751	6,762	-	34,026
증가율	69%	180%	864%	-15%	-25%	23%	-19%	-	12%
2003	5,879	1,955	2,492	1,492	3,308	17,122	6,095	2,322	40,665
증가율	30%	95%	60%	-10%	-12%	16%	-10%	N/A	20%
2004	7,349	2,932	3,002	1,423	3,300	18,785	5,932	3,018	45,741
증가율	25%	50%	20%	-5%	0%	10%	-3%	30%	12%
2005	9,186	3,811	4,195	1,384	3,465	19,740	6,114	3,620	51,515
증가율	25%	30%	40%	-3%	5%	5%	3%	20%	13%

#### 4. 게임교육기관 현황

게임산업의 발달에 따라 전문인력 양성의 중요성이 커지며, 이에 따라 게임관련 인력양성 교육기관도 급증하고 있다. 국내 게임인력양성 기관은 매년 급속히 늘어나고 있다. 2003년 5월 현재 대학원 8개(10개 전공), 4년제 대학교 10개, 사이버대학 13개, 2년제(3년제 포함) 대학 28개, 학원 및 사설교육기관 22개, 고등학교 3개 등으로 나타나고 있다. 이 수치는 2002년도에 비해 대학원수는 3개, 4년제 대학의 경우는 3개, 사이버대학 개설학과는 5개, 2년제/3년제 대학 6개, 학원 및 사설교육기관 11개, 그리고 고등학교 1개가 증가한 것으로, 전체적으로 2002년도에 비해 29개가 증가하여 53%의 급격한 성장률을 보이고 있다.

#### 5. 게임산업 업체의 수요자 중심의 교육평가

##### 5.1. 실무자(게임업체직원) 조사를 통한 실태 조사

###### 1) 조사 개요

###### ① 조사명

게임산업발전을 위한 수요자중심의 인력양성에 관한 연구

###### ② 조사 내용 및 범위

본 조사는 게임산업에 종사하는 기업체를 대상으로 게임업체에서 요구하는 인재가 실무에 적응시 어떠한 교육과정을 요구하는지에 대한 조사이며, 조사의 범위는 게임분야의 업체를 대상으로 한다.

###### ③ 조사 목적

본 조사는 게임산업 전반에 걸친 현황 및 교육실태 조사를 통하여 게임산업 진흥을 위한 인재양성 및 교육정책 수립의 기초자료로 활용하며 앞으로의 게임산업 인력양성에 대한 방안을 제시한다.

###### ④ 조사 기간

·2004년 4월 1일 2004년 4월 30일

###### 2) 조사 방법

·설문지를 통한 조사

###### 3) 조사 내용

조사기획확정 → 설문지작성 → 게임관련업체대상으로 설문조사 → 게임업체에서 요구하는 인재양성을 위한 교육체계 확립 방안 제시

#### 4) 표본할당

표본 대상	업 체 명	샘 플 수
게임 산업에 종사하는 기업체	(주) 소프트맥스	40 Samples
	(주) 플래너스 넷마블(게임포탈)	20 Samples
	(주)NHN 한게임 naver	10 Samples
	(주) 라온 엔터테인먼트	10 Samples
	(주)류엔터테인먼트	10 Samples
	(주) 조이천사	10 Samples
합 계	6개 업체	100 Samples

#### 6. 결 론

최근에 게임 관련 산업이 급성장하고 이에 따른 인력 수요가 증대됨에 따라 게임 개발자들을 양성하기 위한 교육기관과 교과과정이 증가하고 있다. 기존의 대학들은 게임관련 학과를 신설하거나 기존 전산 관련 학과에 게임 개발 관련 교과목을 보강하는 방식으로 게임 개발 인력을 양성하기 위한 노력을 하고 있으며, 기존의 전산 관련 전문 학원에서는 게임 개발 코스를 신설하여 일반인과 대학생들을 대상으로 게임 개발 이론과 기술을 가르치고 있다.

본 논문에서는 게임 산업 발전을 위해 구되는 일반적인 사항과 기술적인 이론 및 기술들을 알아보고 게임 프로그램 개발에 관련된 교육을 시행하는 교육기관들의 현황을 알아보았다. 그리고 국내 교육기관들의 현황을 면밀히 분석하고 게임업체들이 요구하는 인재상을 파악하여 고급 게임 개발자를 체계적으로 양성하기 위해서는 각 기관별로 어떤 교육 방법을 취해야 하는지를 조사하였다.

앞으로도 게임 개발자를 양성하기 위한 전공이나 학과 또는 전문기관들이 많이 나타날 것으로 예상하는데, 그곳에서 새로이 형성될 교과 과정과 교과 과정 운영에 이글이 참고가 되어 더욱 알차고 내실 있는 게임 개발자 양성이 이루어 질 수 있기를 기대한다.

#### 참고문헌

[1] 강우신, “무선인터넷 게임산업의 특성에 관한 연구” 서강대(석사), 2002.

- [2] 김호신, “국산 PC게임 활성화를 위한 효과적인 마케팅 방안 연구, 동아대(석사), 2002.
- [3] 박현욱, “문화산업 발전에 따른 문화콘텐츠산업 정책 연구” 국민대(석사), 2002.
- [4] 송원임, “컴퓨터게임 문화가 초등학생의 생활양식에 미치는 영향” 한국교원대(석사), 2001
- [5] 오유석, “PC게임상에 나타난 캐릭터 디자인에 대한 변천과정 분석” 영남대(석사), 2001.
- [6] 조세형, “신산업으로서의 한국의 온라인게임산업 발전연구” 고려대(석사), 2001.
- [7] 정연철, 차준섭 “한국게임산업의 발전 전망” 호남대학교 정보통신연구소 논문집 11권.
- [8] 게임백서, 한국게임산업개발원, 2003.
- [9] 김덕호, “게임기획과 디자인, PC Book, 2001.
- [10] 유승호, “모바일게임 산업 동향과 발전방안 연구”, 게임종합지원센터, 2001.
- [11] 류광 역, “Game Programming Gemms”, 정보문화사, 2000.
- [12] 우영운, 박철제, “게임개발과 인력양성 교육체계”, 정보처리학회지 제9권 3호, 2002
- [13] 최성, “게임산업과 기술전망”, 정보처리학회지 제9권 3호, 2002.