

### Ⅲ. 전국 DC교육기관 현주소

# 고급인력 양성 '선택과 집중' 말로만

대학당국 '일단 만들고 보자' ...  
디지털콘텐츠 인력 질적 수준 '하향평준화'

정부는 이미 차세대 성장동력 10대 과제로 디지털콘텐츠 산업을 선정, 2007년까지 세계 5대 디지털콘텐츠 강국으로 부상하겠다는 야심찬 포부를 밝혔다. 2003년 627억 달러의 세계시장 규모에서 2007년 1267억 달러, 2012년 2563억 달러로 급증할 것으로 예상되면서 정부는 디지털콘텐츠 관련 분야를 집중 육성하겠다고 선언한 바 있다. 디지털콘텐츠 강국이 되기 위해서는 '사람이 경쟁력'이라는 것에 누구나 동의하고 있다. 디지털 지식경제사회가 진전할수록 뛰어난 한 사람이 평범한 1만명을 먹여 살리는 구조가 정착되고 있다. 이에 본지는 '사람'의 중요성을 일깨우고자 대학·기업·연구소 등 각계각층의 인력현황과 구조적 문제점, 그리고 나아가 방향 등을 제시하는 '사람이 경쟁력이다'라는 주제로 기획 연재할 예정이다.

글 권경희 기자 / 사진 이혜성 기자

'사람, 지식 그리고 도약'

국가 경쟁력의 원천이 물적자원에서 인적자원으로 변하고 있다. 21세기 지식 기반사회의 국가 경쟁력도 그 나라가 보유한 인적자원의 수준에 달렸다. 앞으로는 뛰어난 인재 1명이 10만 명을 먹여 살리는 시대가 온다. 지식을 창의적으로 습득하고 활용할 수 있는 유능한 인적자원을 얼마나 확보하느냐가 우리 국가의 미래를 결정한다.

#### 멀티플레이어 인재 요구

디지털콘텐츠 분야에서도 이제는 단순 '전산인력' '프로그래머' 등이 아닌

'디지털콘텐츠 고급인력'이 필요한 시대다. 더욱 치열해진 국제 경쟁 상황에서 국내 디지털콘텐츠기업들이 원하는 인력은 고급·전문 디지털콘텐츠 인재들이다. 미래 우리나라 디지털콘텐츠산업의 대도약도 결국 고급 디지털콘텐츠 인력을 얼마나 확보하느냐에 달렸다.

디지털콘텐츠산업이 국가 경제에서 차지하는 비중이 낮았던 초창기 시절만 해도 단순 프로그래머로 충분했다. 그러나 국가적으로 디지털콘텐츠를 대표적인 수출산업으로 육성하겠다고 공언한 마당에 기존의 디지털콘텐츠 인력으로는 결코 국제적인 경쟁력을 갖추 수

없다.

국제 감각을 지니면서 스킬(skill)도 보유한 인력이 글로벌 경쟁시대에 필요한 디지털콘텐츠 인재다. 테크니컬(technical) 스킬과 함께 비즈니스 적인 감각도 지녀야 한다. 결국 이제는 하나만 잘 하는 인력이 아니라 멀티플레이어의 속성을 지닌 디지털콘텐츠 인재가 요구되는 것이다.

특히 디지털콘텐츠의 경우 다른 분야와는 달리 디지털 기술과 문화, 예술이 더해 새롭게 탄생되는 창작활동의 산물이기 때문에 창작자에 의해 상품의 질이 결정되는 사례가 많아 이에 대한 부분은

아무리 강조해도 지나치지 않는다.

우리 정부가 특별한 문화·예술 능력을 지닌 인물을 '무형문화재'로 지정해 지원하는 것도 이같은 인재의 중요성을 너무나도 잘 알고 있기 때문이다. 그만큼 문화·예술분야의 경쟁력은 창작활동을 하는 이들 개개인의 능력에 따라 좌우된다는 얘기다.

더구나 디지털콘텐츠는 순수 문화·예술작품에 IT를 더해 새롭게 탄생시킨 디지털 상품이다. 디지털 상품의 다양한 보급을 위해서는 정보통신 인프라 및 미디어와 연계해야만 한다. 최근 새로운 패러다임으로 부상하고 있는 디지털 융합현상의 대표적인 산물인 것이다.

디지털콘텐츠 산업의 경쟁력을 강화하기 위해서는 분야별로 특화된 전문 개발인력은 물론 문화적인 소양과 국제적인 감각을 지닌 글로벌 마케터와 소비자들의 심리까지 꿰뚫고 있는 기획자 등 다양한 전문인력이 필요한 이유이기도 하다.

### 기업 그동안 대부분 하청업체 거쳐

그러나 국내 디지털콘텐츠 관련 기업들의 경우 그동안 세계시장에서 차지하는 위상이 단순한 '하청업체'에 지나지 않았다. 그러다 보니 제작기술은 세계적인 수준에 올라 있음에도 세계적인 경쟁력을 갖춘 작품을 기획하고 보급할 수 있는 능력은 거의 갖추지 못하고 있는 실정이다.

대표적인 예가 바로 애니메이션 기업들이 보여주고 있는 상황이다. 2002년 기준으로 국내 애니메이션 관련 제작업체는 총 248개에 달했으나 대부분 소규모 하청제작업체였다. 이들 기업은 그동안 미국이나 일본 등 외국기업이 기획하고 개발한 작품을 대신 생산해주는 역할

을 하는 데 급급해 창작 애니메이션 개발에 신경 쓸 겨를이 없었다. 그러다 보니 OEM 제작사업을 중국을 비롯한 후발국에 내주고 있는 상황에서도 선진국과 맞설 만한 창작품을 만들어낼 능력을 갖추지 못하고 있는 형편이다.

단순한 '폼팔이' 만으로도 수익을 낼 수 있던 상황에 안주, 자체적인 창작품을 개발할 인력을 양성하는 데 인색해 결과적으로는 점차 설자리를 잃어 가는 사태를 맞고 있는 것이다. 이에 대해 업계 관계자들은 애니메이션을 전문으로 제작할 수 있는 시나리오 작가 군이 거의 형성돼 있지 않은데다, 실무능력을 갖춘 인력을 배출할 수 있는 교육기관이 없어 인력수급에 심각한 불균형이 발생하고 있기 때문이라고 지적한다.

게임이나 음반·캐릭터 등 다른 디지털콘텐츠 분야의 경우도 사정은 크게 다르지 않다. 최근 온라인게임에서의 성공을 바탕으로 세계시장에 명함을 내밀기 시작한 게임업체들의 경우도 아직은 기획 및 시나리오 부문에서 인력난에 허덕이고 있다보니 새로운 방식의 게임을 개발하기보다는 기존에 잘 나가는 게임을 모방한 아류작들만을 쏟아내고 있을 따름이다.

이같은 전문인력 부족현상은 문화산업백서에도 그대로 나타난다. 2002년 발표된 문화산업백서에 따르면 2003년 게임·애니메이션·방송·영화·음반 등 디지털콘텐츠 산업 종사자는 총 16만 4,000명이며, 2만명의 인력이 추가로 필요한 반면 실제 충원되는 인력은 1만 3,800명에 지나지 않아 6,200명 정도의 인력이 부족한 것으로 추정된다.

### 2005년 1만4,300명 인력부족

또 오는 2005년에는 총 종사자가 22

만3,000명으로 늘어나고 당해년도 신규 수요도 2만9,000명으로 증가하는 반면 충원할 수 있는 인력은 1만5,100명 정도에 불과해 약 1만4,300명이 부족할 전망이다.

분야별로는 게임의 경우 2005년에 3,306명이 부족하고 애니메이션은 2005년에는 2,683명의 인력부족 현상이 발생할 전망이다. 최근 과기부가 '10대 차세대 성장동력별 인력 수급 전망 및 인력 양성 방안'에 따라도 디지털콘텐츠 관련 기술개발을 위한 석·박사급 고급 인력이 2010년에 9,500명 가량 부족할 것이라는 전망이다.

한국문화콘텐츠진흥원 인력양성팀 관계자는 "그동안 이들 분야에서도 대부분 제작위주의 인력만을 양성, 기획 및 완성된 콘텐츠에 대한 해외시장 개척 및 보급 등 마케팅 교육이 절대적으로 부족한 상황이라 기획 및 마케팅분야의 인력부족 현상이 심화될 것"이라고 내다봤다.

이같은 고급·전문인력에 대한 절실한 요구는 일선 기업들의 인력채용 추세에도 그대로 반영된다. 지난해 상반기에 인력채용을 실시한 기업 대부분이 신규 인력의 절반 이상을 경력사원으로 채용했다. 대학을 갓 졸업한 신규 지원자보다는 현업에 곧바로 투입할 수 있는 경험 있는 인력을 원하는 것이다.

과거처럼 망망대해에 그물을 던져 물고기를 잡는 형태의 인력채용보다는 낚시를 물에 담고 오랜 시간을 기다리며 필요한 인재를 직접 낚아 올리는 기업들도 늘고 있다. 실제로 지난 95년부터 2001년까지의 디지털콘텐츠 직업 종사자 증가율에서도 고기술 또는 고속련직은 높은 성장세(11.2%)를 보이고 있는 반면 생산직과 중저급 기술직은 낮은 증

가세(2.5%)를 나타냈다.

### 구직난 속 구인난

그럼에도 디지털콘텐츠를 국가 대표 산업으로 견인하기 위한 역량 있는 전문 인력은 턱없이 부족한 실정이다. 디지털 콘텐츠지식에 영어는 물론 국제감각까지 갖춘 국제경쟁력 있는 인력양성체계는 아직도 요원하다. 이같은 상황을 업계는 '구직난 속의 구인난'이라는 말로 표현한다. 정작 중요한 고급 연구개발 인력이 없어 고객의 연봉을 주고 타사의 경험 있는 엔지니어를 스카우트하는 등 악순환이 거듭되고 있는 것이다.

그렇다고 우리나라가 디지털콘텐츠 전문인력 양성에 무작정 손을 놓고 있는 것은 아니다. 이미 지난 2001년에 디지털콘텐츠를 포함한 정보기술(IT) 인력양성종합계획을 수립하고 IT분야를 국가 6대 전략분야의 하나로 책정(2001.11), IT인력 양성을 중점 추진해 왔다. 지난 2년간 총 6,867억원(2001년:4,311,2002년:2,556)을 투입해 교육시설과 교수요원 확충 등 교육여건을 개선하고 해외 석·박사 유학 등을 지원했다.

그럼에도 대학이나 민간학원 등이 배출하는 디지털콘텐츠 인력들은 산업체가 실질적으로 요구하는 수준에는 미치지 못한다. 이는 국내 디지털콘텐츠 인력 양성 시스템 자체가 시장수요의 변화에 따라 탄력적으로 조정되지 않아 디지털콘텐츠 교육을 정상적으로 받은 인력들도 실무적용력이 크게 떨어지기 때문이다. 디지털콘텐츠 인력에 대한 기업수요는 빠르게 변하는 데도 교육시스템은 전통적인 '밀어내기 방식(push process)'으로 인력을 배출하고 있는 것이다.

이런 추세라면 디지털콘텐츠 교육의 질적 수준 차이로 인한 숙련불일치(skill

mismatch)와 직종별 수급 불일치에 따른 일자리 불일치(job mismatch) 현상은 더욱 심화될 수밖에 없다. 더욱이 일선 디지털콘텐츠 교육기관의 차별화가 이루어지지 않아 전반적으로 디지털콘텐츠 인력의 질적 수준이 '하향평준화'되는 부작용도 낳고 있다.

숙명여대 정보통신대학원 문형남 교수는 "그동안 정부의 디지털콘텐츠 인력 양성정책이 컴퓨터를 쓸 줄 아는 사람을 만드는 데 그쳐 고급인력의 부족현상을 초래했다"며 "디지털콘텐츠 인력의 양적 팽창보다는 질적 개선이 필요할 때"라고 잘라 말한다.

### 인력수급 불균형 심각 수준

실제로 교육인적자원부가 최근 발표한 '국가 인력수급 중장기 계획 정책정보고서'에 따르면 향후 디지털콘텐츠 전문인력 수요는 연평균 9.4%씩 증가해 오는 2010년에는 73만4,000명에 이를 것으로 예상되지만 고급기술 인력을 유인할 체계적인 시스템이 미흡해 분야별·기술수준별 인력수급 불균형 현상은 이미 심각한 수준인 것으로 지적됐다. 특히 디지털콘텐츠에 대한 학력수준별 수급차 전망을 살펴보면 오는 2006년까지 전문대졸 인력은 초과공급(7만8,000명)이 예상되는 데 반해 학·석·박사 인력은 초과수요(9만1,000명) 현상이 나타날 것으로 전망됐다.

결론적으로 우리나라는 지난 4~5년간 꾸준히 디지털콘텐츠 인력양성사업을 추진해 양적인 공급기반은 어느 정도 갖췄으나 시장수요에 맞고 세계 경쟁력을 지닌 질적인 디지털콘텐츠 인력양성 체계는 아직 미흡한 수준이다.

이같은 분야별·기술수준별 인력수급 불균형을 해소하기 위해서는 정보보호

및 전자상거래 등 교육수요가 급증하고 있는 분야의 교육기관 및 과정을 전문화·체계화하는 작업이 가장 시급하다. 또 기업의 수요를 직접 반영한 표준교육목 교육을 통해 수요자가 원하는 디지털콘텐츠 인력을 양성할 수 있도록 국가 디지털콘텐츠 인력 양성체계에 공급망관리(SCM:Supply Chain Management) 모델을 도입하는 것도 한 방안으로 꼽히고 있다.

하지만 국가적인 디지털콘텐츠 인력양성은 대학과 기업, 민간 재교육기관의 실질적인 역할분담과 실천에 의해 담보될 수밖에 없다. 결국 대학, 기업, 민간 재교육기관이 서로의 역할을 존중하고 이 속에서 최적화된 협업모델을 수립할 때 경쟁력 있는 디지털콘텐츠 핵심인력이 양성될 수 있는 것이다.

### 고교·대학 등 교육기관 현황

그렇다면 국내 고등학교를 비롯한 교육기관 현황은 어떻게 될까. 현재 문화콘텐츠진흥원이 2001년 조사해 2002년에 발표한 '콘텐츠 교육현황 조사' 자료에 의하면 디지털콘텐츠 관련 학과들이 고등학교는 13개교로 19개 관련학과가 있고, 전문대학의 경우 88개교로 209개 관련학과, 대학교 105개교 195개 관련학과, 대학원 31개교 93개 관련학과가 있어 총 237개 교육기관에서 516개 관련학과를 통해 디지털콘텐츠 관련 인재를 양성하고 있는 것으로 나타났다. 이는 컴퓨터공학과, 전산학과 등 디지털콘텐츠와 관련된 몇몇 학과가 포함되지 않은 수치지만 이미 많은 교육기관에서 디지털콘텐츠 인재를 양성하고 있는 것으로 드러났다.

하지만 문제는 급속히 늘어나는 학과에 비해 전문 교수인력의 공급이 따라가

〈표 1〉 국내 문화콘텐츠 관련 정규교육기관 현황 총괄

1. 전체 현황

구분	기관수
고등학교	13 개교
전문대학	88 개교
대학교	105 개교
대학원	31 개교
총계	237 개교

※ 보유 학과수에 관계없이 관련학교 단위로 선정



2. 지역별 교육기관 현황

구분	지역별 기관수							계
	서울	경기	경상도	전라도	충청도	강원도	제주도	
고등학교	2	5	4	1	0	1	0	13
전문대학	6	24	29	11	11	5	2	88
대학교(4년)	22	16	12	20	26	7	2	105
대학원	17	3	6	1	2	2	0	31
계	47	48	51	33	39	15	4	237

※ 보유 학과수에 관계없이 관련학교 단위로 선정

3. 전공별 교육기관 현황

구분	전공 학과별										계
	영화	만화	음악	게임	애니메이션	캐릭터	모바일	공연	출판	방송	
고등학교	3	3	0	4	6	2	0	0	1	0	19
전문대학	54	6	17	17	36	24	3	7	2	43	209
대학교(4년)	63	4	24	9	26	14	2	12	2	39	195
대학원	13	0	5	4	2	0	0	1	0	68	93
계	133	13	46	34	70	40	5	20	5	150	516

※ 장르별 각 학교 보유 전공기준으로 선정

지 못한다는 점이다. 전문대협의회 집계 에 따르면 전국 전문대 교수 1인당 학생 수는 평균 25명 수준이다. 그러나 디지털콘텐츠 학과의 경우 학교마다 편차는 있지만 교수 1명이 담당해야 할 학생이 50명을 넘는 경우도 허다하다.

게임이나 애니메이션 등 신생학과의 경우 정원 160명에 전임교수는 고작 2~3명만 보유한 경우도 있다. 실제 경기도 C전문대학 게임과는 정원이 160명에 달하지만 전임교수는 겨우 3명이다. 그것도 지난해 초 1명을 충원하지 않았다면 교수 1명이 80명의 학생을 감당해야

했다.

사정이 이렇다 보니 디지털콘텐츠 학과 교수들은 강의 말고는 다른 건 생각조차 못한다. 전문대협의회 2000년 계열별 교수 1인당 연구실적 보고서는 이 같은 현실을 잘 반영하고 있다. 디지털콘텐츠 계열 교수 1인당 연구실적은 1.79편으로 해양(4.03편)·농업(1.96편)·체육(1.92편) 등 다른 계열보다 크게 밀돌고 있다. 급변하는 디지털콘텐츠 분야의 특성상 더 많은 연구가 필요한데 현실은 정반대로 나타나고 있는 셈이다.

이 때문에 부분 디지털콘텐츠 관련학

과는 산업현장의 인력을 겸임교수로 채용, 실습과목을 맡긴다. 하지만 겸임교수들은 회사일과 함께 강의를 준비하다 보니 강의에 다소 소홀하는 경우가 비일비재하다. 갑자기 중요한 업무가 생겨 휴강하는 경우도 잦다. 주먹구구식 커리큘럼과 짧은 수업연한도 교육 부실의 주원인이다.

백화점식 교육, 학과도 '비슷비슷'

디지털콘텐츠 학과는 보다 전문적이고 집중적인 교육이 필요하지만 4년제 대학과 비슷한 백화점식 교육이 그대로

진행되고 있다. 실례로 소프트웨어과의 경우 ▲알고리즘 ▲프로그램 언어 ▲운용체계 ▲ERP ▲C++ 개발툴 ▲자바 툴 등 무려 30여개에 달하는 전문과목을 2년 동안 소화한다. 보통 학원에서 6개월 정도 집중적으로 배워야 하는 과목을 그야말로 ‘맛보기’만 하는 셈이다.

과는 달라도 배우는 것이 거의 비슷비슷한 것도 문제다. 정보통신과·전자정보과·전산과·멀티미디어과 등 각각 명칭은 달라도 소프트웨어과와 거의 똑같은 강의를 배운다. 적은 교수인력에 학과 수만 늘리다 보니 학과별 특성이 전혀 살려지지 않고 있다.

이같은 부실을 부추긴 데는 정부의 무심정한 정책도 한몫하고 있다. 디지털콘텐츠 학과 장비지원사업 등 디지털콘텐츠 학과 개설을 장려하는 정책을 대대적으로 펼치고 있기 때문이다. 결국 재정이 빈약한 사립대학들은 쥐꼬리만한 지원금이라도 얻기 위해 기존 이하의 디지털콘텐츠 학과를 양산하고 있다. 심지어 ‘비서과’를 ‘여성정보행정과’로 개명, 지원금을 확보하려는 대학까지 생겨날

정도다. 학생 수만 늘리는 이런 현상은 가뜩이나 열악한 교육환경을 갈수록 하향 평준화시키는 결과를 낳고 있다.

인하공업전문대학 컴퓨터정보과 교수는 “우리나라 전문대 디지털콘텐츠 학과가 부실해진 것은 근본적으로 전문대의 92% 이상이 사립이라는 태생적 한계를 갖고 있기 때문”이라며 “교수나 급변하는 실습환경을 제공하지 못하는 것도 따지고 보면 열악한 사립학교 재정에서 비롯된다”고 지적했다.

그는 또 “일본이나 미국의 경우 전문 기술인력 양성을 위해 국가차원에서 디지털콘텐츠 관련 전문대를 운영 중인 데 반해 유독 우리나라만 전문대 교육을 사교육에 의존하고 있다”며 “디지털콘텐츠 학과 지원사업 등 정부의 지원책도 내막을 들여다보면 예산의 70% 이상이 4년제 대학에 집중되는 등 전문대 지원은 생색내기용에 그치고 있다”고 꼬집었다.

이에 대해 대학경영자들의 문제도 크다는 질책이 나오고 있다. 문화콘텐츠진흥원 인력양성팀 관계자는 콘텐츠 산업 육성을 위해 정부에서는 전문대, 지방대

와 상관없이 ‘될 성 부른 교육기관’에 과감한 투자를 시도하려고 하지만 기본적인 교육철학과 방침 없이 지원비만 받으려고 주먹구구식으로 학과를 만들고 커리큘럼을 바꾸는 게 문제라는 지적이다.

문화콘텐츠진흥원이 발표한 ‘콘텐츠 교육기관 현황조사’에서 디지털콘텐츠 대표주자로 꼽히는 게임교육기관을 우선 살펴보면 고등학교과정으로 한국애니메이션 고등학교 1곳, 2·3년제 게임전문대학원 강원관광대학을 포함해 23곳, 4년제 대학교는 극동대학교 외 11곳, 일반대학원 석사과정으로는 호서대, 특수대학원으로는 상명대 외 5곳, 사이버 대학은 원광 사이버게임대 외 2곳이 있다.

### 교수 전문인력 태부족

그러나 지금까지 게임관련 교육은 게임분야의 체계적인 교육을 이수한 전공자가 아닌 컴퓨터 과학 및 전산학 전공자들이 대부분을 차지하고 있었다. 게임교육을 수행하기 위한 교재 및 학습자료도 외국 서적에 대한 활용 의존도가 지나치게 높으며 국내에 게임교육을 파급

〈표 2〉 콘텐츠관련학과 기초장비 구비 현황조사 요약

구 분	조사표본수(개교)	비교적양호한학교(개교)	보유율(%)
애니메이션	59	- 7개교 · 세종대학교, 조선대학교, 한국예술종합학교(애니메이션과), 한서대학교, 원광대학교, 벽성대학, 계원예술조형대학	11.8
방송	74	- 8개교 · 고려대학교, 국민대학교, 단국대학교, 서강대학교, 연세대학교, 수	11.0
게임	41	-	
영화	40	- 5개교 · 서울예술종합학교(영상원), 용인대학교, 상명대학교, 한양대학교, 계원예술조형대학	12.5
음악	47	- 7개교 · 한국예술종합학교(음악원), 수원대학교, 동덕여자대학교, 경희대학교, 경기대학교, 동아방송대학	15.0

※ 게임분야는 현재 접근성이 용이하고 국내에서 손쉽게 구입 할 수 있는 컴퓨터관련 기자재로 구성되 있어 각 학교별 차이가 뚜렷하게 나타나지는 않지만 기타분야(애니메이션, 방송, 영화, 음악)등을 학교에 따라 차이가 있으나 평균 기자재 보유율은 평균 12.6%를 넘지 못하고 저조한 상태임

〈표 3〉 게임 및 게임관련 사이버게임대학

학교	학과명	교육영역	정원
사이버게임대학교	게임창작학과, 게임디자인학과, 게임경영학과, 게임소프트웨어학과, 게임그래픽학과	게임디자인, 게임그래픽, 게임프로그래밍	300
서울디지털대학교	게임	게임디자인, 게임그래픽, 게임프로그래밍	
세종 사이버대학교	게임/애니메이션학과	게임디자인, 게임그래픽, 게임프로그래밍	

〈표 4〉 콘텐츠관련학과 기초장비 구비 현황조사 요약

학교	모집단위	학과명	설치년도
상명대학교	정보통신대학원	게임학과	1996
경기대학교	정보통신대학원	컴퓨터게임	2002
세종대학교	영상대학원	게임	2000
이화여자대학교	정보과학대학원		1995
중앙대학교	첨단영상대학원	영상공학과	1999
추계예술대학교	문화산업대학원	게임비즈니스	2000
호서대학교	일반대학원	컴퓨터공학과	1992

시킬 수 있을만한 교육 자료도 전무한 실정이다. 이에 게임 전문인력을 양성해 내는데 필요한 교육과정 및 교재에 대한 연구가 요구된다고 평하고 있다.

교수진의 문제도 지적됐다. 사설학원의 경우 산업계와 연계를 통해 강사 인력 수급을 하고 있으나 특정분야에 한정된 기능인력을 양성하는 수준에 머물 수밖에 없는 한계를 드러내고 있으며, 대부분 게임교육기관을 졸업하고 산업계에 속해 있으면서 강사를 하는 경우가 많으므로, 체계적이고 전문적인 교재개발과 교육 내용의 개발은 어려운 실정이다.

대학(교)과 대학원의 경우도 대부분 컴퓨터 공학을 전공한 교수진들이 학문적 기반에서 가르치고 있으며, 산업계와 연관이 적을 수밖에 없는 실정이다. 더구나 동시에 많은 학교들이 게임학과를 개설한 관계로 교육인력의 부족현상이 더욱 심화되어 체계적인 교육과정을 마련하기 힘든 실정이다.

또한 게임 인력의 양성은 취업위주의

전문대학에 게임학도가 많은 상황임에도 불구하고 전문적인 기술을 가르칠 교수가 턱없이 부족해 각 대학의 경우 교수임용기준과는 별개로 고졸이라 하더라도 경력이 있을 경우 임용하는 처지이다. 당분간 이러한 교수부족 현상은 상당한 기간 지속 될 것으로 예측된다.

**열악한 장비·사후관리 부족**

무엇보다 게임산업에 대한 관심과 산업기반의 확장에도 불구하고 게임교육기관의 경우 기자재와 시설이 상당히 열악한 상황으로 조사됐다. 특히 전문교육기관이 아닌 경우 대부분 공동 랩실을 사용하고 있는데 공동 랩실의 경우 게임 개발을 위한 장비로 사용하는 데 부적절한 경우가 많은 것으로 나타났다. 특히 전문 소프트웨어 부족이 가장 심각한 것으로 나타났다.

이는 대학경영자가 일단 학생을 유치하고 이후에 투자이익이 낮을 경우에 장비 구입을 하겠다는 비교육적 사고에 기

인한 것이라는 지적이다. 이와 함께 정부의 대학 내 디지털콘텐츠 장비 지원 및 관리정책이 걸돌면서 가뜩이나 부족한 대학 내 장비의 효용성이 크게 떨어지고 있다는 지적이다. 각 부처마다 매년 많게는 수백억원의 장비지원 예산을 투입하고도 사후관리가 제대로 되지 않아 수혜효과가 전혀 파악되지 않고 있는 실정이다.

특히 고가장비의 경우 하나의 장비로 여러 대학이 함께 이용하면 효용성이 배가되는 점을 감안하면 정부의 지원책은 단지 예산만 집행하는 초보적인 단계를 못 벗어나고 있다는 지적이다. 현재 대학에 디지털콘텐츠 관련 장비를 지원하는 부처는 교육인적자원부, 정보통신부, 산업자원부, 과학기술부 등이 있다.

정통부는 매년 디지털콘텐츠 관련학과 장비지원 사업에 600억원 가량의 예산을 집행하고 있으며, 산자부는 '산업기술 기반 구축 사업'에 550여억원을 투입하고 있다. 또 과기부는 국책과제인

〈표 5〉 게임 및 게임관련학과 2년제 대학 현황

대학	모집단위	설치학과	정원
강원관광대학	컴퓨터정보계열	컴퓨터게임학과	120
경동정보대학		게임애니메이션과	57
계명문화대학	멀티미디어계열	컴퓨터게임전공, 애니메이션전공	160
극동정보대학		컴퓨터게임과	120
군장대학	컴퓨터응용계열	멀티미디어전공, 인터넷정보전공, 컴퓨터게임전공	200
담양대학	인터넷정보미디어 공학부	인터넷비즈니스전공, 멀티미디어콘텐츠제작및 웹프로그래밍전공, 컴퓨터게임및시나리오제작전공	120
대구미래대학		게임과	160
대덕대학		컴퓨터게임전공	144
동아방송대학	게임제작계열	게임디자인 전공/ 게임 프로그래밍 전공	80
동아인재대학	공학계열	자동차전공, 컴퓨터응용설계전공, 소방안전관리전공, 항공전기제어전공, 방송정보전자전공, 건축전공, 실내건축디자인전공, 토목환경전공, 인터넷정보처리전공, 전자상거래전공, 컴퓨터게임전공, 정보통신전공, 인터넷금융무역전공	460
성덕대학		컴퓨터게임과	50
성화대학	인터넷정보통신계열	인터넷게임과	89
순천제일대학	그래픽디자인학부	그래픽디자인전공, 애니메이션 컴퓨터게임전공	105
순천침암대학	컴퓨터정보과학부 (야간포함)	웹마스터전공, 웹애니메이션전공, 인터넷비즈니스전공, 인터넷정보통신전공, 멀티미디어전공, 컴퓨터그래픽전공, 컴퓨터게임전공, 소프트웨어전공, 전자출판전공	300
송의여자대학		컴퓨터게임과	80
여수공업대학	컴퓨터미디어계열	그래픽/게임전공	340
영진대학	컴퓨터정보기술게임	컴퓨터네트워크, 컴퓨터애니메이션, 데이터베이스, 컴퓨터게임	262
장안대학	컴퓨터응용계열	컴퓨터게임전공	360
전남과학대학	IT계열	멀티미디어정보전공, 인터넷비즈니스 전공, 컴퓨터게임전공	250
정인대학	정보통신계열	네트워크게임전공	30
주성대학		게임디자인학과	40
창신대학	디지털인터넷정보과	인터넷게임전공	200
청강문화산업대학	컴퓨터게임과	게임프로그래밍전공, 게임그래픽전공, 게임디자인전공	120
해천대학	컴퓨터통신계열	인터넷전공, 멀티미디어전공, 소프트웨어전공, 사무정보시스템전공, 컴퓨터게임전공	420



‘프린터 사업’을 위해 매년 100억 원 을, 교육부는 ‘정보화시설 지원’ 예산으로 50억 원 을 각각 집행하고 있다.

하지만 정통부를 제외한 대부분의 부서가 지원하는 예산은 대학뿐 아니라 연구소, 기업 등이 함께 참여하는 공동 프로젝트에 투입돼 실제 대학 디지털콘텐츠 장비 구입에 사용되는 액수는 그야말로 ‘쥐꼬리’ 수준에 불과하다.

예산이 적은 것도 문제지만 사후관리가 전혀 안 되는 것은 더욱 문제다.

각 부처별로 집행되는 사업은 부처별로 집행내역이나 평가가 진행되고 있으나 모든 부처가 공유하지 못해 총괄적으로 관

리하는 것은 엄두도 못 내고 있다. 특히 대학행정을 총괄하는 교육부의 경우 전국 대학의 디지털콘텐츠 장비 현황에 대한 기초적인 자료조차 없는 실정이다.

사정이 이렇다보니 정부의 디지털콘텐츠 장비 지원은 현황이나 실수요에 대한 체계적이고 종합적인 분석없이 주먹구구식으로 집행되기 일쑤다. 각 부처별로 업무 공유가 제대로 이뤄지지 않으면서 특정 대학에 중복 투자하는 경우도 허다하다.

모 대학 관계자는 “정통부 디지털콘텐츠 학과 장비지원 사업의 경우 가장 많은 600억원의 예산이 잡혀 있지만 220

여개 대학에 나눠 지원하면서 한 대학에 기껏해야 2억~3억원 정도만 돌아가는 경우가 많다”며 “각 부처별로 나눠져 있는 예산을 통합관리하는 것은 물론 고가의 장비를 여러 대학이 함께 공유할 수 있는 정책마련이 시급하다”고 지적했다.

### 산학연계 프로그램 부실

이같은 현상은 애니메이션 학과도 마찬가지이다. 고등학교 졸업생의 감소 및 대학 전반의 재정 문제 등의 이유 때문에 근 몇 년 사이 최대 인기 학과로 자리 잡고 있는 애니메이션 관련 학과에 대한 신설도 두드러지게 나타나고 있다.

〈표 6〉 4년제 애니메이션 관련학과 소재지 및 개설연도 입학정원

학과명	입학정원
경기대학교 영상학부 애니메이션 전공	
경성대학교 디자인학부 애니메이션 전공	주간 100
공주대학교 영상보건대학 만화예술학과	주간 40
남서울대학교 애니메이션과	주간 60/야간 50
대불대학교 산업디자인학부 만화애니메이션 전공	75명
덕성여자대학교 산업미술학과 일러스트레이션 전공	주간 60
명지대학교 산업디자인학부 영상디자인전공	주간 20
목원대학교 만화예술학과	주간 20
상명대학교 만화학과	주간 45
서울 시립대 산업디자인과 시각디자인 전공(애니메이션)	주간 30
성균관대학교 영상학 전공	40
순천대학교 만화예술과	주간 30
순천향대학교 예술학부 애니메이션전공	주간 30
세종대학교 만화애니메이션학과	주간 40
아주대학교 정보통신대학 미디어영상학부	주간 100
영산대학교 디자인학부 애니메이션 전공	주간 120
예원대학교 만화영상학과	주간 20
전주대학교 영상예술학부 영상만화전공	주간 140
조선대학교 만화애니메이션학과	주간 50
한국예술종합학교 영상원 애니메이션학과	주간 15
한서대학교 영상미술학과	주간 40
한성대학교 미디어디자인학부 영상애니메이션전공	주간 80/야간 40
한양대학교 디자인학부 영상디자인	주간 40
호서대학교 제2공학부 애니메이션 전공	주간 40
홍익대학교 조형학부 애니메이션 전공	주간 40





## “교수양성 없이 인재한국 공염불”

“디지털콘텐츠 교수를 찾기가 어렵습니다. 모집공고를 낸 지 꽤 됐는데 지원이 거의 없고 원하는 인력은 찾지를 못하고 있습니다.”

숙명여대 정보통신대학원 문형남 교수는 교수인력 확충이 제대로 이뤄지지 않는 한 ‘인재한국’이라는 캐치프레이즈는 한낱 공염불에 지나지 않는다고 강조했다.

이에 디지털콘텐츠 인재육성에 앞서 지도자 양성이 가장 시급하다고 강조했다. 문화와 비즈니스, 콘텐츠를 접목할 수 있는 전문 교수는 차후 하더라도 디지털콘텐츠 실무경험이 있는 실무자나 관련된 한쪽 분야 전문가도 찾기가 힘든 실정이라는 설명이다.

이와 함께 디지털콘텐츠 관련 학과들이 시

급하게 바뀌어야 할 것으로 커리큘럼을 꼽았다. “대학 커리큘럼의 전면 재조정이 필요합니다. 지금의 교과 과정으로는 기술 선진국은커녕 중진국의 문턱도 넘기 힘듭니다. 학교가 변하지 않고는 우수 인재를 확보할 수 없습니다. 인재 양성의 첫걸음은 바로 ‘무엇을 배울지’를 알려주는 커리큘럼에서 시작해야 합니다.”

문 교수는 대학의 교육 방식이 전면 바뀌어야 한다고 강조했다. 문 교수는 지난해 숙명여대에 디지털콘텐츠 전공 석사과정을 신설해 운영해 오면서 급변하는 디지털콘텐츠 분야에서 편협한 커리큘럼을 고집하는 것은 ‘고이는 물과 같다’고 설명했다.

문형남 교수는 국내 대학이 불분명한 교육 목표, 백화점식 커리큘럼과 같은 문제로 ‘고급 실업자’만 양산하고 있다고 현 대학 교육의 모습을 강도 높게 비판했다.

“이제는 대학생 수를 늘리기 위한 ‘양’ 위주의 교육보다는 수준을 높이기 위한 ‘질’ 교육이 이뤄져야 합니다. 기업이나 사회에서 원하는 것은 졸업장이 아닌 말 그대로 인재입니다. 짜임새 있는 커리큘럼 없이 인재 양성은 불가능

합니다.”

문 교수는 이론과 강의 위주의 커리큘럼을 가장 큰 문제로 꼽았다. 변변한 기획과 실습 한 번 없이 2~4년 동안 허송세월을 보낸 학생이 기업체에서 핵심 연구 인력으로 활동하기를 기대하는 것 자체가 모순이라는 설명이다.

문 교수는 무엇보다 대학 특성화에 맞게 고집 있는 추진이 필요하다고 강조했다. “우리대학은 디지털콘텐츠 개발인력을 양성하는 것이 아니라 디지털콘텐츠 사업을 할 수 있는 기획력과 마케팅 능력을 가진 인력을 양성하고 있습니다. 대학마다 각기 성격을 분명히 해 그에 맞는 학생을 만들고 특성화시켜야만 기업에서 요구하는 인력을 양성할 수 있습니다.”

문 교수는 또 산·학·관 협력이 무엇보다 중요하다고 말했다. “대학이 커리큘럼을 학생에게 맞추거나 대학 스스로 정하는 것은 옳지 않다고 봅니다. 기업에서 어떤 인재를 요구하고 정부는 어떠한 방향으로 정책을 펴고 있는지 끊임없이 묻고 조율해야만 사회가 원하는 인재를 양성할 수 있다고 봅니다. 이에 산·학·관 협력이 중요합니다.”

그러나 앞서 지적했던 대로 대학 당국은 교과목 구성, 시설 및 기자재 확보 및 운영, 전공 교수진 확보 등의 근본적인 교육 환경 구축보다는 높은 지원율 및 인기도를 의식해 지나치게 많은 애니메이션 관련 학과들을 경쟁적으로 신설하고 있다.

따라서 애니메이션 관련 학과로서의 기초적인 교육 환경을 확보하지 못한 채 유행에 편승한 애니메이션 관련 학과의 난립은 부실 교육으로 이어지고 있다는 지적이다. 특히 수도권 바깥의 지역에 많은 애니메이션 관련 학과가 신설된 사실을 주목할 필요가 있다고 ‘콘텐츠 교

육기관 현황조사’는 밝히고 있다. 이는 정부의 수도권 인구 억제 정책의 하나로써 서울을 포함한 수도권 지역에 각 대학 별 주간 학생 정원을 동결시키고 있기 때문에 수도권 바깥의 지역에 위치한 대학들이 서울을 포함한 수도권 지역의 학교보다 애니메이션 관련 학과의 신설이 비교적 용이하기 때문이라는 것이다.

또한 산학연계 프로그램이 부실한 것도 지적됐다. 현재 애니메이션 관련학과의 산학연계 및 인턴십은 산업적 측면을 부각시키기 위한 일종의 홍보용이거나 대내외적인 교과과정의 틀을 갖추기 위한 형식적인 차원에 불과하다는 것. 이는

관련 학과 및 산업과의 평등 호혜 정신에서 이뤄져야 할 것이나 관련 학과만이 아쉬워 실시하는 제도로 인식되고 있는 것이 현실이므로 정상적인 관계가 이뤄지지 못하는데 기인한다고 분석했다.

소프트웨어진흥원 허문행 단장은 “전문인력 양성을 위해서는 교수인력 확보가 아주 중요한 만큼 산업계 전문가들이 대학 강사로 적극 나서는 등 대학과 산업계가 밀착하는 인력수급 대책이 필요하다”며 “정부뿐 아니라 대학, 기업 등 3자가 전문인력 양성을 위해 머리를 맞대야 할 것”이라고 말했다.

이와 함께 애니메이션 관련 산업이 서

올에 집중돼 있어 만약 관련학과의 산학 연계 및 인턴십이 적극적으로 실시된다 고 하더라도 작업의 원활한 진행과 협조를 위해 현실적으로 그 대안은 서울 및 수도권 대학에 제한될 수밖에 없는 한계가 있다는 지적이다.

이와 같은 현상은 비단 게임과 애니메이션 학과에 그치는 것은 아니다. 디지털콘텐츠 관련학과 대부분이 이같은 현상을 비추고 있다.

### 정부 핵심인력 양성 적극투자

정통부는 이러한 문제를 해결하기 위해 연간 수천억원이 투입되는 인력양성 프로젝트를 가동하고 있다.

정통부는 2004년에 교과과정을 디지털콘텐츠를 포함한 IT 산업체 수요에 부응하는 방향으로 개편하는 대학과 고교에 160억5,000만원을 지원한다고 지난 12월 15일 밝혔다. 정통부는 또 국내대학이 산업체, 연구소 등이 같은 분야 전문가 250명을 교수요원과 전문강사로 활용할 수 있도록 2004년에 53억7,000만원을 지급한다.

정통부는 디지털콘텐츠 학과 교과과정을 개편하는 대학교에는 최장 2년간 연 1억5,000만원, 전문대학 연 1억원, 실업계 고교 1년간 1억5,000만원까지 지원하는 등 디지털콘텐츠 전문인력 육성을 위한 지원체제를 마련했다.

정통부는 이와 함께 비디지털콘텐츠 학교 교과과정 개편을 위해 컴퓨터 프로그래밍 언어강좌와 디지털콘텐츠 접목 교과목을 도입하는 대학교에 최장 2년간 연 1억원까지 지원하기로 했다.

정부 지원금은 디지털콘텐츠 관련 교육·실습장비와 소프트웨어 구입에 사용할 수 있으며 지원금의 20% 이내에서 실습관련 교재와 사이버 실습교재 개발

등에 쓸 수 있다.

정통부는 아울러 지난 98년부터 시작된 'IT분야 교수요원 초빙지원사업'의 일환으로 2004년에 총 250명 규모의 교수 초빙 지원체제도 구축했다.

이 사업에 지원되는 금액은 ▲석좌교수 1인당 연간 5000만원 ▲객원(연구)교수 3500만원 ▲겸임교수 1500만원 ▲프로그래밍 전문강사 2500만원 등이다. 학교별로는 대학교가 연간 3억원, 전문대학은 1억5000만원까지 지원된다.

과기부와 산자부 등도 각각 예산을 확충하고 전문인력 양성을 위한 각종 계획을 수립해 시행하고 있으며 교육인적자원부는 '두뇌한국(BK) 21' 사업의 일환으로 각 분야 핵심인력 양성에 적극 지원하고 있다.

### 질적 수급 불균형 문제

그러나 정부의 이같은 노력에도 불구하고 우수인력 확보는 단시간에 해결되지 않을 것이라는 게 전문가들의 일반적인 견해다. 정부의 대책이 최근에서야 수립된 데다 보여주기에만 급급한 전시행정도 적지 않기 때문이다. 특히 정책 수립 과정에서 고질병인 정부부처간 영역다툼이 재연돼 중부투자를 통한 예산낭비를 획책하고 있다는 지적도 심심찮게 나오고 있다.

전문가들은 인력의 질적 수급 불균형을 들어 '선택과 집중'의 원칙을 도입해 효과적으로 예산을 배분할 것으로 요구하고 있다. 하지만 정부 부처별 영역다툼으로 이 같은 원칙을 한순간에 무너뜨리고 있다.

전체적인 디지털콘텐츠 인력 구조를 한눈에 파악하고 방향을 잡아가는 책임 있는 정부기관이나 협의체가 만들어져야 한다는 목소리가 높아지고 있는 것도

바로 이 때문이다.

인력양성 정책의 실무를 담당하는 기관의 소속을 2년 만에 바꿔 한치 앞을 내다보지 못하는 '근시안 정책'도 문제라는 지적이다.

이중 한국소프트웨어진흥원(KIPA)이 최근까지 실무담당을 해왔던 IT인력양성 정책을 대전의 정보통신연구진흥원(IITA)으로 이관한 것을 대표적으로 전문가들은 꼽고 있다. 앞서 김대중 정부는 IT기술력이 곧 미래의 경쟁력이라는 슬로건 아래 정통부의 중점 사업으로 IT인재 양성을 주문했고, 정통부는 2001년 IT인력 양성사업 과제를 IITA에서 KIPA로 넘기면서 2005년까지 약 1조원 가량을 투입해 13만명의 IT인력을 배출하겠다는 청사진을 마련했다. 이에 따라 KIPA는 한해 2000억~3000억원의 예산을 집행하며 대학을 중심으로 IT교육 지원과 글로벌 IT 교수인력 확보, 민간 IT교육, 특성화 IT교육 등의 프로그램을 만들어 IT인재 양성을 위한 인프라 조정 작업을 해왔다.

그러나 시작한 지 얼마 되지 않아서 IT인력 양성사업 추진기관이 교체된 것이다. 학계 관계자들은 대학을 비롯한 대부분의 IT교육기관과 IT업체들이 수도권 지역에 밀집한 상황에서 대전에 있는 IITA로 업무를 이관해 교육현장 및 IT산업계의 목소리를 정책에 반영하는데 어려움이 있지 않을까 우려를 표명하고 있다.

전문가들은 디지털콘텐츠 인력양성의 경우 무차별적인 예산지원보다는 우수 교수인력 확보 등 교육의 질적향상을 위한 쪽으로 정책을 가다듬고, 책임있는 정부기관을 지정해 디지털콘텐츠 인력양성 사업의 철저한 사후관리에 나서야 할 것이라고 입을 모으고 있다. 