



기획연재순서	1. 전국 DC교육기관 현주소
	2. 관련기업 인재 투자 현황
	3. 핵심인재유지 우수기업 사례
	4. 국내 정부출연 연구기관 현장
	▶ 5. 국내 DC관련 대학을 찾아서
	수도권 디지털콘텐츠 관련 대학 권경희
	중부권 디지털콘텐츠 관련 대학 권경희
	영남권 디지털콘텐츠 관련 대학 허의원
	호남권 디지털콘텐츠 관련 대학 김한식
	6. 꿈을 안고 질주하는 '대학동아리'

오프라인 상아탑이 변하고 있다

‘디지털시대 맞춤 인재양성 주력 ... 게임 · 애니메이션 · 영상 등 21C DC산업 기대

정부는 이미 차세대 성장동력 10대 과제로 디지털콘텐츠 산업을 선정, 2007년까지 세계 5대 디지털콘텐츠 강국으로 부강하겠다는 야심찬 포부를 밝혔다. 2003년 627억달러의 세계시장 규모에서 2007년 1,267억달러, 2012년 2,563억달러로 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 나아갈 방향 등을 제시하는 ‘사람이 경쟁력이다’라는 주제로 지난 1월호부터 기획 연재를 진행하고 있다. 이번 호에는 국내 디지털콘텐츠 관련 대학의 전반적인 현황 및 각 지역에서 디지털콘텐츠 관련 전문 인력을 배출하고 있는 우수대학을 소개한다.

편집자주

디지털 인재양성 대학변화 ... 실무중심 양성 아직 '걸음마'

디지털시대·정보화시대를 맞아 서울을 비롯해 대전, 부산, 광주 등 전국의 대학들이 디지털 인재를 양성하기 위한 변화를 시도하고 있다. 특히 대학 정원에 비해 학생수가 줄어들면서 생존경쟁에서 살아남기 위해 디지털콘텐츠 관련 분야로 특화된 학과 신설 등 차별화를 서둘러 있다. 이에 디지털콘텐츠 관련 인재양성을 위한 질적 수준이 높아지고 있다는 평가를 받고 있는 대학들이 늘고 있다. 하지만 여전히 대학시설 및 교수인력 부족, 강의 질의 저하 등의 문제도 지적되고 있다.

글 권경희 기자 / 사진 이혜성 기자

사회 전반에 디지털 인재에 대한 요구가 거세지면서 아날로그 상아탑 대학에도 대대적인 디지털 바람이 불고 있다. 대학들은 IT 인프라를 확충하고, 디지털시대에 걸맞은 첨단기술 인력 양성과 정보화를 통한 경쟁력 강화에 박차를 가하고 있다.

불과 몇 년 전만 해도 '19세기 강의실에서 20세기 선생님들이 21세기 학생들을 가르친다'는 냉소적인 비판을 들어야 했던 대학들이 21세기 들어서면서 '아날로그' 시스템에서 '디지털'로 탈바꿈하기 위해 힘을 쏟고 있다. 첨단 정보통신 인프라를 도입하면서 온라인 강의를 통한 참여수업 확산, 행정정보화, 정보기술 등 디지털콘텐츠 첨단분야의 인재양성과 기술개발 산실로 변신하려는 노력을 경주하고 있다.

대학들이 생존경쟁에서 살아남기 위해 차별화를 서둘러 않으면 안 되고 정보화시대의 흐름에도 적응해야 하기 때문. 교육인적자원부에 따르면 2007년까지 전국 대학 강의실이 2007년까지 70%를 온라인 교육서비스가 가능한 'e강의실'로 전환한다. 대학마다 정보화책임관을 지정, 대학별 온라인 민원서비스를 통합한 '대학민원 단일창구서비스' 구현, 정보보호체계 구축을 위한 '사이버테러대응팀' 구성, 멀티미디어 강의실 설치 등 첨단기술의 산실로 변화하려는 움직임이 활발하다.

이와 함께 미래 첨단기술과 관련된 우수 인재를 육성하기 위한 대학의 움직임도 활발하게 진행되고 있다. 고려대는 지식정보시대를 선도하는 새로운 대학모형을 구축한다는 계획 아래 멀티미디어 강의실 설치 등 인터넷 강의 도입과 이를 위한 콘텐츠 개발에 나서며 첨단 미디어 인력을 양성하겠다는 계획이다. 서울대도 최근 교수학습개발센터를 통해 온라인 강의, 해외 원격강의 등 디지털 인재 육성을 위한 기반 마련에 활발한 모습을 보이고 있다.

이화여대는 국제적 감각을 갖춘 디지털콘텐츠 전문인력을 양성

하기 위해 대학원에 디지털미디어학부를 신설했고 또 학부과정에는 미디어디자인 및 미디어시스템 전공을 도입한데 이어 디지털 에듀테인먼트, 디지털영상미디어, 디지털 라이브러리 전공을 단계적으로 증성할 계획이다.

동국대는 정보산업대학을 정보산업공학(컴퓨터공학, 멀티미디어공학, 정보통신공학)과 시스템공학으로 분리, 확대하고 경영정보학부에 e비즈니스 전공을 추가해 디지털콘텐츠 분야 인력양성을 강화했다.

한국 만화, 애니메이션계의 멀티미디어 프로듀서를 배출하겠다는 세종대는 학과 개설이후 4기의 졸업생을 배출하면서 국내 애니메이션계를 이끄는 주역으로 자리매김 했다. 21세기 영상시대에 문화와 산업의 조화를 꾀하는 창의적이고 예술적인 감성과 능력, 프로페셔널한 기술적 지식과 경험을 지닌 전문 영화인력을 양성하는데 목표를 두겠다는 한국종합예술학교 영상원은 이미 영화계의 독보적인 자리에 올라섰고 사이버대학으로 관심을 모았던 서울디지털대학교는 온라인이라는 한계를 넘어 온라인과 오프라인을 병행하며 게임제작 전문가 배출에 독보적 역할을 감당하고 있다.

포항공대나 KAIST 등 첨단과학기술과 공학을 전문으로 설립된 대학은 물론 동서대, 선문대 등 지방의 특성화대학들도 나름대로 특색 있는 학과와 산학연 협력센터 등을 설치하고 첨단 디지털콘텐츠 인력 양성에 나서고 있다.

인프라뿐 아니라 교육 콘텐츠에 대한 변화도 진행되고 있다. 특히 대졸자 취업난 외중에서도 쓸만한 인재가 없다는 기업의 불만이 높아지면서 대학교육 프로그램에 대한 대대적인 개혁이 이뤄지고 있다. 하지만 많은 프로젝트 경험으로 기업들이 고용 즉시 실무에 투입하고 각 전문분야에서 신기술을 바로 활용할 줄 아는 인재

를 양성하기에는 아직 너무나 동떨어진 것이 대부분 대학의 현실이다.

카네기멜론 등 미국의 주요 대학들은 교수와 학생들이 팀을 이뤄 기업체의 프로젝트를 수행, 디지털콘텐츠 관련학과 학생들에게 실무중심의 문제풀이 능력을 키워주고 있다는 것은 이미 널리 알려진 사실이다. 하지만 아직까지 국내에서 이 같은 수업을 병행하기에는 부족하다.

우선 기업의 인식문제다. 기업들이 대학들과 프로젝트를 한다고 하면 단순 하청으로 인식, 함께 프로젝트를 병행하려고 하지 않는다. 그것을 극복하기 위해서는 대학에서 먼저 자체적인 프로젝트를 만들어 내야 하는데 그것을 펼치기에는 교수인력부족과 장비부족에 대한 문제점이 지적된다.

특히 실습실의 경우 대부분의 대학의 경우 공동 실습실을 사용하고 있고 게임개발 및 애니메이션, 영상 등 디지털콘텐츠 관련 개

발을 위한 장비는 거의 전무하고 그나마 구색을 갖췄다고 할 수 있는 대학은 극소수에 불과하다.

전문교수인력이 수요를 따라가지 못하고 있는 문제는 시급하게 해결해야 할 문제다. 전문대협회의의 집계에 따르면 전국 전문대 교수 1인당 학생수는 평균 25명 수준이다. 그러나 디지털콘텐츠학과의 경우 학교마다 편차는 있지만 교수 1명이 담당해야 할 학생이 50명을 넘는 경우도 허다하다. 게임이나 애니메이션 등 신설학과의 경우 정원 160명에 달하는 대학이 태반이지만 전임교수는 대부분 고작 2~3명만 보유하고 있다.

전공도 문제다. 게임 관련 학과의 경우 교수들의 전공이 대부분 컴퓨터학과 및 전산학 전공자인 것으로 집계됐다. 게임교육을 수행하기 위한 교재 및 학습자료도 외국서적 의존도가 지나치게 높으며 국내에 게임교육을 파급시킬 수 있을 만한 교육자료도 전무한 실정이다.

interview | 심광현 한국종합예술학교 영상원장



전문인력 양성 철저히 프로젝트 위주 강의해야

» 영상원이 특별히 다른 대학과 다르게 채택한 교육방식은.

- 창의적 실기중심 대학을 이뤄내는 것을 교육 목표로 두고 있다. 철저히 실기를 중심으로 한 프로젝트 수업을 펼치고 있다. 졸업하자마자 창작과 관련된 모든 실기, 이론 등 작가로 활동할 수 있는 졸업생을 배출하는 게 대학의 목표다. 이에 졸업 작품전의 완성도를 높이는 데 교육이 집중되고 있다. 졸업 작품전에서 포트폴리오를 제시해 작가로 데뷔하는 졸업생들이 많다. 4년 동안 많은 작품을 만들면서 기획에서 제작에 이르기까지 완성도 높은 졸업생을 배출하고 있다. 무엇보다 우리대학은 입시시험에서 수능을 보지 않고 70%이상을 창의적 실기능력과 비평적 마인드, 상상력을 보고 있다. 들어올 때부터 창작활동을 위해 준비된 학생이 풍부한 제작시스템과 장비를 갖고 작품활동을 펼치기 때문에 졸업생의 결과가 틀릴 수밖에 없다. 특히 독립프로젝트라는 수업을 통해 지도교수와

기획안부터 제작완성 단계까지 1대 1로 의논하고 작업을 수행해 혼자서 전반적인 창작 시스템을 익힐 수 있는 기회도 다량 제공하고 있다.

» 대학교육의 질적 향상을 위해 선행돼야 할 과제는.

- 디지털콘텐츠 관련 학과처럼 특화된 대학들은 실기위주와 프로젝트 위주의 교육시스템으로 변화돼야 한다. 과감한 설비지원과 독립적으로 작품을 구상하고 제작할 수 있는 능력을 길러줘야 한다. 대학은 사회 전선에 뛰어들기 위한 준비생들의 연결고리 마당이 돼야 한다. 이와 함께 내실화와 국제화가 필요하다. 내실화를 위해서는 현재 진행하고 있는 정보통신부 ITRC 인력 양성 프로그램을 잘 운영해서 정착시켜야 한다. 정통부 ITRC 인력 양성 기관은 일부 분야에서는 세계적인 수준에 도달했지만, 종합적으로는 아직 노력해야 할 여지가 남아있다. 그리고 각 정부부처가 잘 할 수 있는 영역의 특화

된 대학을 자유롭게 커리큘럼화해 전문화된 학군으로 자리 잡을 수 있도록 해야 한다. KAIST 처럼 말이다. 교육부가 특화대학을 모두 진두지휘하려고 하면 교육을 망칠 수밖에 없다.

» 한국 디지털콘텐츠 관련 대학의 현주소를 진단한다면.

- 영상산업을 비롯해 문화전반, 정보통신까지 디렉터 급의 전문인력 육성이 시급하지만 현실적으로 이러한 인력양성이 이뤄지지 않고 있는 것이 대부분의 대학 현실이다. 일반대학의 경우 우선 기자재 투자가 충분하지 않다. 사립대의 경우 재단에서 투자를 꺼리고 있고 현장 교수를 데리고 와서 창작위주의 강의를 진행하기가 어렵다. 여전히 단순 지식전달 형태로 커리큘럼이 짜여져 있다. 이는 교양과목, 전공, 학점을 정부에서 모든 대학에 똑같이 적용해 맞춰 놓고 있는 것이 문제로 시급히 해결해야 할 것이다.

수도권 디지털콘텐츠 관련 대학

철저한 실습 위주 대학 늘고 있어

서울을 비롯한 수도권에는 대학이 많은 만큼 디지털콘텐츠 관련 학과를 보유하고 있는 대학들도 빠르게 늘고 있다. 지난 2000년부터 디지털콘텐츠 산업의 성장가능성에 대한 기대감으로 많은 대학들이 관련 학과를 만들어 서울 주변의 대부분 대학들이 디지털콘텐츠 관련 학생을 배출하고 있다고 해도 과언이 아니다. 수가 많은 만큼 질적 수준이 미흡한 대학도 많은 가운데 특성화를 잘 시켜 사회에 우수한 인재를 많이 배출하고 있는 대학들도 속속 등장하고 있다. 특히 디지털콘텐츠 산업이 부각되면서 관련 인력을 배출하는 산파역할을 자청하는 전문 교수들도 늘고 있어 이 분야의 미래를 밝게 하고 있다. 이들 대학들은 “앞으로 디지털콘텐츠 인력양성의 중요한 과제는 양보다 질을 어떻게 확보할 것인가”라고 외치며 커리큘럼 다양화와 프로젝트 강화에 힘을 기울이고 있다.

글 권경희 기자 / 사진 이혜성 기자

서울·경기지역의 대학들은 미래 첨단 기술과 관련된 우수 인재를 육성하기 위해 활발하게 움직이고 있다. 디지털콘텐츠 학회, 디지털콘텐츠 협회 등 디지털콘텐츠 관련 학과 교수들이 모여 학술연구를 펼치고 있는가 하면 영화, 애니메이션, 디지털스토리텔링, 게임, e러닝 등 각 전문분야의 교수들끼리 일주일에 1~2번 적어도 한 달에 한번씩 만나는 모임을 만들어 관련 연구에서부터 직접 제작에까지 참여하는 등 활발한 활동을 펼치고 있다.

디지털콘텐츠 관련학과를 특화해 인력양성을 펼치고 있는 대학들의 모습이 눈에 띄게 확산되고 있다. 고려대(총장 어운대)는 지식정보시대를 선도하는 새로운 대학모델을 구축한다는 계획 아래 멀티미디어 강의실 설치 등 인터넷 강의 도입과 이를 위한 콘텐츠 개발에 나서며 첨단 미디어 인력을 양성하겠다는 계획이다. 서울대(총장 정운찬)도 최근 교수학습개발센터를 통해 온라인 강의, 해외 원격강의 등 디지털 인재 육성을 위한 기반 마련에 활발한 모습을 보이고 있다.

이화여대(총장 신인령)는 국제적 감각을 갖춘 디지털콘텐츠 전문인력을 양성하

기 위해 대학원에 디지털미디어학부를 신설했고 또 학부과정에는 미디어디자인 및 미디어시스템 전공을 도입한데 이어 디지털 에듀테인먼트, 디지털영상미디어, 디지털 라이브러리 전공을 단계적으로 증설할 계획이다.

중앙대학교(총장 박명수)는 장단기 발전계획인 비전21의 실천계획 일환으로 ‘드래곤 2018’을 수립하고 IT·BT·CT로 특성화를 꾀하고 있다. 드래곤 2018은 개교 100주년이 되는 2018년에 세계 100대 명문대학으로 도약하겠다는 청사진이다.

이를 구현하기 위해 중앙대는 교육, 연구, 환경분야별로 ‘중앙인 양성계획, 중앙팀 육성계획, 중앙터 조성계획’을 시작했다. 이를 위해 중앙대는 정보통신연구원, 문화콘텐츠기술연구원 등 3대 전략특성화연구원을 발족하고 학교특성화에 집중하고 있다. 문화콘텐츠기술연구원에는 첨단영상특화연구, 인문콘텐츠연구, 사회교육콘텐츠연구, 엔터테인먼트경영연구, 미디어아트연구, 디자인경영, 디지털콘텐츠리소스를 연구하는 7개 센터가 있다.

동국대(총장 정재각)는 정보산업대학을 정보산업공학(컴퓨터공학, 멀티미디어공

학, 정보통신공학)과 시스템공학으로 분리, 확대하고 경영정보학부에 e비즈니스 전공을 추가해 디지털콘텐츠 분야 인력양성을 강화했다.

아주대(총장 박재윤)는 한국소프트웨어진흥원 디지털콘텐츠 단장 출신인 교육교수를 중심으로 미디어학부를 신설해 5년째 디지털콘텐츠 인력을 배출하고 있다. 아주대 미디어학부는 디지털콘텐츠를 게임과 애니메이션, 웹으로 나누고 각 분야를 기획과 소프트웨어, 아트로 분류해 모두 9개의 세분화된 교육 과정으로 수업을 진행하고 있다. 학부와 별도로 정통부 ITRC 게임 애니메이션 연구소가 있으며, 지난해에는 경주문화엑스포의 주제 영상 제작 프로젝트를 성공적으로 수행했다. 이 프로젝트가 세계적으로 인정받아 해외에서 수출 제의를 받기도 했으며 올해 초에는 마이크로소프트 본사 디렉터로부터 X박스2의 콘텐츠 아이디어를 요청받기도 했다.

숙명여대(총장 이경숙) 정보통신대학원은 국내 처음으로 ‘디지털콘텐츠’ 전공 석사과정을 개설했다. 디지털콘텐츠의 기획·제작·분석에서부터 평가·관리까지

의 전과정을 체계적으로 교육하며 틀에 박힌 커리큘럼이 아닌 다양한 커리큘럼을 개설해 학생들이 선택할 수 있는 과목이 많도록 했으며 학계나 산업환경의 변화에 따라 탄력적으로 교육과목을 운영하고 있다.

신구대학(학장 이승겸)은 99년에 원격교육 및 가상교육 시스템을 설계해 디지털콘텐츠 특성화대학의 면모를 갖추나가고 있다. 2000년에는 종합서비스센터를 설치·운영한 데 이어 기가비트급 백본망으로 전산망을 업그레이드 하고 디지털미디어 센터를 개소했다. 또한 현재 빔프로젝터·무선마이크·DVD플레이어·VCR 등 첨단 기자재를 갖춘 15개의 멀티미디어 강의실을 활용하고 있다.

신구대학은 유망직종의 디지털콘텐츠 전문인력 양성을 위해 99년 디지털콘텐츠 분야 계열화 작업을 거쳐 최근 기존의 영상미디어 계열을 정보미디어 계열로 바꾸고 소속학과명도 사진영상미디어과·

인쇄정보미디어과·출판정보미디어과로 변경했다. 또한 올해에는 컴퓨터정보처리과를 3년제로 개편해 심화된 전공강의를 병행하는 동시에 인터넷정보과를 신설하기도 했다. 2003년부터는 인쇄 및 출판정보미디어학과를 매체정보학과로 통합, 운영해 관련학과간 시너지 효과를 극대화하는 한편 '소프트웨어응용과'를 신설할 계획이다.

남서울대(총장 공정자)는 현재 디지털콘텐츠, 유통물류, 디자인연구 등 4개 분야 특성화를 추진, 첨단시설을 활용한 실무교육에 힘쓰고 있다. 남서울대는 국내 100여개 기업체와 산학협력을 체결해 현장실습을 실시하고, 학생의 취업을 위해 교수 한 사람이 학생 한 사람씩을 맡는 1대 1 밀착지도제 및 졸업생 AS제도 등을 도입해 올해 전국 4년제 대학 평균 취업률을 20% 이상 웃도는 90%의 취업률을 보였다.

한국 만화, 애니메이션계의 멀티미디어 프로듀서를 배출하겠다는 세종대는 학과 개설이후 4기의 졸업생을 배출하면서 국내 애니메이션계를 이끄는 주역으로 자리매김 했다. 21세기 영상시대에 문화와 산업의 조화를 꾀하는 창의적이고 예술적인 감성과 능력, 프로페셔널한 기술적 지식과 경험을 지닌 전문 영화인력을 양성하는데 목표를 두겠다는 한국종합예술학교 영상원은 이미 영화제작계의 선두 자리에 올라섰고 사이버대학으로 관심을 모았던 서울디지털대학교는 온라인이라는 한계를 넘어 온라인과 오프라인을 병행하며 게임제작 전문가 배출에 선도 역할을 감당하고 있다. 특히 세종대 만화애니메이션학과, 한국종합예술학교 영상원, 서울디지털대학교 게임학과는 애니메이션, 영상, 게임 분야에서 특별히 독보적인 역할을 하며 디지털콘텐츠 관련 인재양성 대학으로 특화시켜 주목된다.

영상인의 필수코스 '한국종합예술학교 영상원'



미래의 영상산업을 가꿔갈 인재를 교육하기 위한 한국예술종합학교 영상원은 영상산업이 전체산업에 미치는 파급효과가

커짐에 따라 정부가 영상산업을 21세기 전략산업으로 집중 육성하겠다는 의지를 갖고 설립하는 기관이다.

학생 수는 정원에 연연하지 않고 실력 있는 학생만을 엄선하고 있다. 이에 매년 경쟁률은 높지만 정원수보다 적은 학생을 선발하고 있다. 재학생의 대부분은 서울대 연세대 고려대 등 대학 졸업생이거나 재학생, 실제 영화감독들이다.

'최고 수준의 예술인 교육기관'을 목표로 하는 영상원은 현대적 테크놀러지에 바탕을 둔 영상매체를 이용한 새로운 영상작품을 창의적으로 만들어낼 수 있는 우수한 전문인력 양성에 모든 정성을 쏟고 있다. 국내 최초의 국립영상학교인 영상원은 영화과·방송영상과·멀티미디어 영상과·애니메이션과·영상이론과 등 5대학과의 예술사 및 예술전문사로 이뤄져 실습위주의 교과과정과 더불어 영상작품에 대한 비평적 분석의 이론교육을 병행하고 있다.

또한 학과마다 특수 영역과 전문성을 존중하고 이를 살려나가는 가운데 급격하게 변화하는 미디어 환경과 문화현상을 폭 넓게 이해하고 이에 적절하게 대응할 수 있는 자율적 능력을 키우기 위한 학제적 탐구를 중시하는 것이 영상원의 기본 교육 방침이다. 이에 기성 영화제작과정에 대한 참여 등 적극적인 현장학습으로 비평적 시각과 실무제작 능력을 겸비한 인력을 배출하고 있다.

영상원의 교육시스템은 철저하게 실습 위주라는 데에 경쟁력이 있다. 예비 영화감

독들이 공부할 영화과는 영상분야의 가장 핵심인 극영화는 물론이고 다큐멘터리, CF 등 다양한 영상연출을 실기 위주로 공부하고 있다. 즉 영화 제작 현장에 곧바로 투입될 수 있는 인재를 양성한다는 것이다.

영상원은 실습 위주의 교육시스템 뿐 아니라 다양한 강사진과 장비 면에서도 경쟁력을 가지고 있다. 심광현 원장은 “현장에서 두각을 나타내는 인력을 강사로 모시기가 쉽다”면서 “영상원이 가진 현장실, 녹음실, 기자재 등을 활용할 수 있는 장점이 있다”고 밝혔다. ‘촬영의 이해’ 강

의실에서 만난 김현필(영화 전공 4학년) 씨 역시 “16mm, 35mm 카메라를 손쉽게 접하고 다양한 촬영기법을 실험해볼 수 있어서 좋다”고 말했다.

따라서 영상원은 단순히 교육기관으로서 뿐만 아니라 작가들의 작품 제작을 돕는 기능을 한다. 심광현 원장은 “이미 영화 제작을 해본 학생들이 많이 들어온다”면서 “충분한 기자재를 지원하고 있어 기존 작가들이 새로운 작품을 만들 수 있는 장이 되고 있고 또 세계적인 감독을 꿈꾸는 이들이 이 곳으로 들어온다”고 말했다.

애니메이션 전문가 양성 '세종대 만화애니메이션학과'



지난 96년 탄생한 세종대학교 만화애니메이션학과. 이 학과는 단순하고 기능적인 만화가나 영상만화제작자를 양성하는게 아니라 컴퓨터·영화·TV 등 멀티미디어를 이용해 기획, 제작, 마케팅까지 총괄하는 멀티미디어 프로듀서를 배출하는 게 목표다.

이를 위해 영화이론으로 무장하고 애니메이션 작화 능력을 구비하며 영상시나리오와 연출능력을 겸비하게 된다.

또 다른 대학에서는 찾아볼 수 없는 전문컴퓨터교육과 영상이론 수업이 세밀하

게 운영된다.

이에 따라 생긴지 2년 만에 학생들은 서울국제만화페스티벌(SICAF), 동아LG 국제만화페스티벌(DIFECA) 등에서 수상하는 등 두각을 나타냈다.

최근 굵직한 만화 공모전에서 잇따라 대상을 수상하며 신선한 돌풍을 일으키고 있는 장수진(24)씨도 이 대학 만화애니메이션학과를 올 2월에 졸업했다. 장씨는 서울애니메이션센터가 지난달 실시한 ‘창작지원 공모전’에 ‘아이 먹는 여자’ 라는

단편만화를 출품해 대상(상금 500만원)을 수상한 데 이어, 한국만화가협회가 제정한 ‘대한민국 창작만화 공모전’ 1회 대상 수상자로 선정되며 한 달여 사이에 단숨에 주목받는 신인으로 부상했다.

교수진은 미국 UCLA대학원 Film & TV 과 Animation을 전공하고 United Productions of Korea(UPK) 애니메이션 감독과 SICAF 영화제 수석 프로그래머를 역임한 김세훈 교수, PRINTING U.S.A. C.F제작 및 일러스트레이션 제작부 수퍼바이저, 워너브라더스 캐릭터디자이너 및 애니메이터, 콜럼비아픽처스 TV스토리보드, 캐릭터 디자인 등 애니메이션 제작 경험이 풍부한 임영규 교수, 서강대 신문방송학과 출신으로 국제애니메이션필름협회 한국지부 사무국장을 맡고 있는 한창완 교수, 전 중앙대 서양화학과 교수였던 최은경 교수 등 4명이 애니메이션을 전담하고 있다. 또 인기 만화가 이현세씨와 이두호씨가 만화 전공 교수로 재직해 국내 최고 교수진을 확보하고 있다.

학생들은 국내 애니메이션 산업을 이끌고 있는 삼성영상사업단, 제이콤,대원동화, 선우엔터테인먼트 등에서 직접 제작에 참여하는 인턴실습교육을 받는다. 고가의 장

비들과 개인 작업공간의 확보를 통해 학생들에게 수준 높은 작업환경을 만들어주고, 실제 작품제작 위주의 커리큘럼으로 학기 중 다양한 작품을 제작. 이를 각종 만화, 애니메이션 공모전에 출품해 96년 당시 1건에 불과하던 대외 행사 수상실적이 2000년

도 와서는 17건으로 급격히 상승하는 결과를 낳았다.

또한 98년을 시작으로 매해 세종 청소년 만화대전을 개최해 만화매니아를 중심으로 중·고교 학생들의 만화와 애니메이션에 대한 창작의욕을 고취시키고, 보

다 참신한 작가를 육성하고 있다.

만화애니메이션과는 올해로 5기 졸업생을 맞이해, 전 졸업생 100%의 취업률을 자랑한다. 캐릭터 산업, 게임, 애니메이션, 만화 작가, 강사등 사회에서 지식을 활성화시키는 분야로 진출해 있다.

게임전문가 다량 배출 '서울디지털대학교 멀티미디어학부'



서울디지털대 멀티미디어학부는 교수보다 게임에 대해 전문적으로 알고 있는 이들이 많다. NHN, 엔씨소프트, 네오위즈, 플레너스, 웹젠, 그라비티, 넥슨 등 국내 거물급 게임업체의 게임 프로그래머들이 대부분 이 학부에서 게임을 전공하고 있다. 위크래프트3 랭킹 1위인 프로게이머 이중현씨(21)도 게임 개발을 배우기 위해 멀티미디어학부에 입학했다.

2001년 개교이래 4년 연속 사이버대 최고 경쟁률을 기록하며 '사이버대학 1위'를 차지하고 있는 서울디지털대는 학교운영의 척도라 할 수 있는 재등록률은 85%를 웃돌고 출석률도 90% 이상이다.

정동배 멀티미디어학부 학과장은 "1대 1 맞춤교육과 주문식 교육, 산업현장에서 필요로 하는 실무능력을 배양하는데 교육의 초점이 맞춰져 있다"며 "한 교과목을 실무

전문가와 담당 교수, 유관 분야 겸임교수까지 함께 가르치는 '팀 티칭(TeamTeaching)' 교육과 24시간 학생의 질의에 신속하게 응답해주는 수요자 중심의 교육서비스"로 학생들의 참여도를 높이고 학생들의 사생활까지 교수가 일일이 챙겨 친밀도를 높이고 있다고 전했다.

학생들이 팀을 짜서 프로젝트를 펼치는 수업도 교수와 함께 진행하고 있다. 수업 중에 만든 게임이 업체에 팔린 것도 많다. 이중 다음과 네이버, 코리아닷컴 등에 들어간 운세게임이 대표적.

철저하게 실용주의적 측면이 강조되고 있는 셈. 등록금은 1학기 분이 100만원 안팎으로 일반 사립대학의 3분의 1수준에 불과하다.

멀티미디어학부에서 게임을 전공하는 학생 중에 고등학교를 바로 졸업해 이곳

대학으로 온 학생은 없다. 이에 평균 나이가 30을 조금 못 미친다. 나이도 천차만별로 이름만 대면 알만한 유명한 그룹 사장도 있고 의사, 기자, 펀드매니저, 심지어 다른 대학 게임학과 교수도 있다.

이중 대학을 졸업하지 못해 이곳에서 꿈을 펼치고 있는 학생들은 대부분 게임업계 관련 종사자들이다. 게임업체에서 자신의 꿈을 펼치다가 졸업을 못한 케이스가 대부분. 이리하다보니 대학생활에 대한 적응력도 높고 수업 참여도도 높다. 전공에 대한 이해도는 교수보다 더욱 높을 때가 많다고 한다. 정동배 학과장은 "게임을 직접 만든 친구들이 많고 또 현재 만들고 있는 친구들도 많아서 게임 트렌드를 많이 배운다"고 전했다.

불편한 몸을 이기고 대학생이 된 게임 개발 프로젝트 동아리의 리더 김가희 씨(20·여)도 눈에 띈다. 어릴 때 사고로 휠체어 없이는 생활할 수 없지만, 그는 평점 4.38점의 장학생이자 학내 84년생 동아리 리더, 게임 개발 프로젝트 멤버로서 누구보다 활기차게 대학 생활을 즐기고 있다. 그는 "오프라인 대학은 편의시설도 부족하고 수업마다 강의실을 옮겨 다녀야 하기 때문에 다닐 엄두가 나질 않았다"며 "집에서 인터넷 수업이 가능한 사이버대학이 내게 맞는 학교라는 생각이 들었다"고 말했다.

졸업 후에 프리랜서 웹 디자이너로 활동하면서 기업 홈페이지를 전문으로 제작하고 싶다는 김씨는 자신과 같이 몸이 불편한 사람들이 자유롭게 활동할 수 있는 '계단 없는 학교'를 적극 추천했다.

중부권 디지털콘텐츠 관련 대학

디지털콘텐츠산업 메카 육성에 대학 팔 걷어

과학기술의 메카로 불리는 대덕연구단지가 있는 대전을 비롯한 중부지역은 디지털콘텐츠 산업에 일찍이 눈을 돌리고 인력양성과 산업화에 발 빠르게 대응하고 있다. 연구기관 최 근접지라는 메리트로 인해 탄탄한 인력군들이 포진해 후진 양성에 주력하고 있고 또 교육부의 지원 아래 첨단·영상 게임 산업 전문 인력 양성을 위한 발판을 마련하고자 사업권 따내기에 전력투구하고 있다.

글 / 권경희 기자

대전·충청지역에서 게임·컴퓨터그래픽(CG)·가상현실(VR) 등 디지털콘텐츠가 꽃을 피우기 시작한 것은 10년 전인 90년대 중반에 들어서면서부터다.

한국과학기술원(KAIST)과 한국전자통신연구원(ETRI), 그리고 늦깎이로 가세한 한국정보통신대학교(ICU)를 중심으로 기술 개발과 인력양성, 산업화가 이뤄지고 있다. 특히 대전·충청권의 벤처단지는 한국과학기술의 메카로 불리는 대덕연구단지의 30~40대 인력군을 중심으로 벤처군이 형성돼 있을 만큼 전형적인 산·학·연 협력 모델을 추구하고 있다.

디지털콘텐츠 분야에서는 이들로부터 기술이전 받거나 창업해 벤처기업을 꾸리고 있는 업체가 20여곳 정도 된다. 모두 연구기관 최 근접지라는 메리트로 인해 수혜를 입은 벤처기업들 중심으로 탄탄한 지역 산업벨트를 형성하고 있다.

이 기업들의 또 다른 특징은 여타 지역의 동종업체와는 달리 국내보다는 해외 시장을 대상으로 마케팅을 전개하고 있다는 점이다. 세계 최고 수준의 기술력을 바탕으로 미국이나 중국, 일본 등을 주 타깃으로 활발한 시장개척에 나서고 있는 기업들이 주류를 이루고 있다. KAIST(총장 홍창선)가 디지털콘텐츠 분야 연구개발에 손을 댄 것은 80년대 중반이다. 이때부터

CG 관련 기술에 관심을 갖기 시작했고 90년대 접어들면서 VR 기술, 이어서 90년대 중반부터 게임관련 기술 개발에 전력해 왔다. 디지털콘텐츠 분야에서 지역 산업계의 근간을 이루는 기술이 게임이나 CG, VR 중심으로 구성되어 있는 이유도 여기에 있다.

해외에서 더 유명한교수진 대전포진

국내 이공계 대학의 대표격인 KAIST에는 대전·충청권 관련업계의 '대부'로 통하는 신성용(57), 원광연 교수(52)가 양대 축으로 포진해 있다. 국내보다는 해외에서 더 유명한 신 교수는 지난 10년간 거의 불모지에 가까운 대전지역의 컴퓨터 그래픽 분야를 세계적인 수준으로 끌어올리는 선구자 역할을 수행해 왔다.

그는 KBS 어린이 프로그램인 'TV 유치원 하나 둘 셋'의 가상 캐릭터 '팡팡'으로 널리 알려져 있으며 지난 2000년 총선 때는 가상 리포터인 '알리양'을 실시간으로 재연, 관심을 끌었던 주역이기도 하다. 지난 70년 한양대를 나와 미국 미시간대에서 컴퓨터 그래픽으로 석·박사학위를 받은 신 교수는 현재 컴퓨터 애니메이션 분야의 국제인용지수(SCI)학술지와 저널의 에디터를 맡는 등 국제적인 활동에 무게를 두고 있다.

또 KAIST의 원광연 교수는 국가 차세대 전략산업의 하나로 채택되어 있는 CT(Culture Technology)를 세계 처음으로 창시한 인물이다. 국내 VR 분야 개척자로 이름이 알려져 있는 원 교수는 이를 기반으로 과학기술에 예술을 접목, 서울 예술대학교와 공동으로 남산 드라마센터에 ATEC(Art & Technology Expression Center)를 설립하기도 했다. 지난 92년엔 인간과 컴퓨터의 상호작용을 다루는 HCI 연구회를 창립했다.

원 교수는 서울대를 졸업하고 미국 위스콘신대와 메릴랜드대학에서 컴퓨터 사이언스로 석·박사 학위를 받은 뒤 하버드대 연구원과 펜실베이니아 교수를 역임했다.

ICU에서는 컴퓨터 게임과 멀티미디어 제작, 디지털 방송 등을 주도하고 있는 이만재 교수(56)와 비디오 영상 처리 분야의 노영만 교수(42)를 꼽을 수 있다. 이 교수는 미국 MIT 미디어랩을 모델로 디지털 미디어연구소를 설립, 국내 유비쿼터스 컴퓨팅과 디지털 익스프레스션 분야 연구를 선도하고 있다.

서울대를 졸업한 뒤 미국 스탠퍼드에서 공학석사, 텍사스 오스틴대에서 박사학위를 받은 이 교수는 ETRI 전신인 한국전자통신연구소를 거쳐 삼보컴퓨터 상무, 솔

빛미디어 대표, 숙명여대 및 아주대 교수를 역임했다.

연세대 출신으로 KAIST 전기 및 전자 공학과에서 석·박사 학위를 받은 노용만 교수는 비디오 영상처리 분야에서 두각을 드러내고 있다. 국내 논문(10여 편)보다도 해외 발표 논문이 4배 이상 많을 정도로 국제적인 활동에 주력하고 있다.

또 ETRI 출신의 호서대 김경식 교수(45)는 충남지역 게임업계에서 빼놓을 수 없는 인물이다. 그는 국내 대학 최초로 컴퓨터 게임학과를 개설한 주인공. 서울대를 졸업한 뒤 동대학원에서 컴퓨터 공학 석·박사 학위를 받았다. 현재 호서대 학생창업보육센터장과 한국게임학회 논문지 편집위원장으로 활동하고 있다.

이외에도 충남대에서 그래픽·영상처리 전공으로 박사학위를 받은 해천대학의 김진용 교수(38)와 일본 규슈예술 공과대학원을 나온 공주대 게임 디자인학과와 의경표 교수(40), 충남대 공학박사 출신의 공주대 전병호 교수(44) 등도 디지털 콘텐츠 관련 학과에서 후진 양성에 심혈을 기울이고 있다.

디지털콘텐츠 특화해 전문인력 배출

오래전부터 디지털콘텐츠 분야에서 두각을 나타내고 있는 이들 교수가 포진해 있는 대전 지역의 대학들은 디지털콘텐츠 관련 핵심 인력 양성을 위해서도 박차를 가하고 있다. 이에 각 대학별로 특화된 학과를 신설해 전문인력을 배출하고 있다.

목원대학교(총장 유근중)는 최근 디지털콘텐츠 관련 교육 시설 및 교육 과정의 확충으로 '제2의 도약'의 발판을 마련하고 있다. 지난해 6월 대덕연구단지의 상징적 건물 중의 하나인 대전롯데호텔과 대덕과학문화센터 인수를 계기로 이 대학은 디지털콘텐츠 대학의 입지를 굳혀나가



고 있다.

목원대는 이 건물에 디지털콘텐츠 산·학 협동 연구소를 설립, 대학내 디지털콘텐츠 관련 학과를 육성하고 대덕연구단지 내 연구소와 공동으로 산학 협동을 추진할 방침이다. 또 5개 연구대학원 및 일부 단과대학과 외국 자매대학 분교 등을 확충, 제2의 캠퍼스 형태로 운영하는 방안을 모색중이다.

새롭게 신설되는 교육 과정도 눈에 띈다. 지난 여름 교육인적자원부로부터 지방대 특성화 사업으로 선정된 '디지털영상콘텐츠교육 시스템' 사업은 교육 내용의 질적 도약을 이룰 수 있는 기반이 될 것으로 기대를 모으고 있다.

목원대는 전국에서 처음으로 제시한 이 시스템 덕에 교육부로부터 전국 최상위 성적으로 2003년도 특성화 우수 대학에 선정되는 영예를 안기도 했다. 대학당국은 이 사업을 본격적으로 추진하기 위해 올해부터 영화학부를 신설, 문화예술에 IT를 접목하는 시도에 나서고 있다.

특히 대학당국은 대전시에서 추진하고 있는 영화산업 거점 도시 및 영화 후반부 처리 산업과 영화학부를 연계, 21세기 고

부가치 문화 산업으로 부상하고 있는 디지털 영상 분야를 최선도 학부로 만든다는 계획이다. 이와 함께 디지털콘텐츠학과를 신설, 국내 최고의 디지털 영상 콘텐츠 전문 인력을 양성하는 '영상 예술과 문화산업 중심대학'으로 입지를 굳혀 나간다는 구상이다.

대덕대학(학장 한송동) 멀티미디어학과를 계열로 강화해 (사)대전영상원과 모바일 영화 제작에 관한 산학협력을 체결했다. 이를 계기로 두 기관은 대덕대학의 멀티미디어 콘텐츠 및 인터넷 방송분야 등 특화 교육과정과 대전영상원의 영화 연출 및 영상, 시나리오, 카메라, 조명 등 교육 과정을 상호 교류할 방침이며 모바일(Mobile) 영화도 조만간 공동으로 제작해 서비스할 예정이다.

국립공주대학교(총장 최석원)는 올해부터 만화영상학 박사과정을 개설했다. 국내 4년제 이상 대학에서 만화학과를 연 곳은 공주대를 포함해 세종대 상명대 순천대 등 4곳이 있지만 박사과정이 마련된 것은 이번이 처음이다. 이는 지난 90년 공주전문대에 국내 처음으로 만화학과가 개설된 지 13년 만의 일이다. 공주대 만화영상

학 박사과정 교수진은 기존 만화과 교수 4명에 게임 영상 디지털 등 기타 분야 교수진 3명이 추가로 참여하게 된다.

임청산 공주대 만화예술학부 주임교수는 “박사과정 개설은 만화가 예술·학문적 수준으로 올라섰다는 점을 공인하는 일”이라며 “21세기형 문화콘텐츠산업의 질적 발전에도 크게 기여할 것”이라고 말했다. 이에 따라 빠르면 오는 2007년 2월 국내에 첫 만화학 박사가 등장할 것으로 기대된다.

NURI사업권 대전지역 대학 대부분 뛰어들어

이와 함께 대전 지역 일부 대학들이 대전을 디지털콘텐츠산업의 메카로 육성하기 위해 팔을 걷어 붙였다. 대전 지역에서 한남대학교(총장 이상운)와 목원대학교(총장 유근중)가 각각 ‘디지털콘텐츠 산업 멀티형 인재양성 교육 시스템 구축 사업’과 ‘영상게임산업 분야의 자립형 지역혁신 전문 인력 양성 시스템 구축 사업’을 대형·중형 과제로 확정, 교육부에 신청했다.

한남대는 이 사업을 위해 배재대, 대덕대, 해천대 등 4개 대학으로 구성된 컨소시엄을 구성했고 지난해 ‘디지털 영상콘텐츠 교육시스템’ 계획으로 특성화 우수 대학에 선정됐던 목원대도 우수, 한국전자통신연구원, 이머시스, KBS 등 21개 산·학·연·관과 사업단을 구성하고 첨단·영상 게임 산업 전문 인력 양성을 위한 발판을 마련했다.

NURI사업은 1,300여㎡ 규모의 디지털콘텐츠센터를 구축해 모션그래픽, 게임, 영화, 영상 등 모든 분야에서 실제 작업을 할 수 있도록 최신 기술과 기자재를 갖춘 뒤 연간 1,000여명의 학생을 제작에 참여시켜 이 분야 전문가로 양성한다는 계획이다. 지방 대학의 경쟁력 강화 및 지역혁



신체계(RIS) 구축을 위해 정부가 올해부터 2008년까지 향후 5년간 1조4,200억 원을 쏟아 붓는 대규모 사업으로서 1차 연도인 올해만 2,200억원이 지원된다. 더욱이 대학들 사이에서는 교육부의 ‘두뇌 한국 21(BK21)’ 사업이 2005년 종결됨에 따라 이를 대신할 대규모 사업으로 인식해 과제를 따기 위한 경쟁이 그 어느 때보다도 뜨겁다.

대학들은 이번 사업이 대학별 특성화를 가속화하는 기폭제가 될 것으로 예상하고 있다. 이는 일단 과제수행 대학으로 선정될 경우 올해부터 향후 5년간 지속적으로 자금을 지원받게 돼 사업을 안정적으로 추진할 수 있으며 궁극적으로 수도권에 편중된 우수 학생들의 지방 유치까지 가능해질 것으로 예상하고 있기 때문이다. 여기에 산·학·연 협력은 물론 특화 분야의 우수 인재 양성에도 활기를 가져올 수 있으리란 기대감까지 가세했다.

목원대 오용선 산학협력단장은 “기존 BK21 사업이 대학원 중심의 고급 인력 양성에 치우쳐 있다면 NURI 사업은 학부 활성화를 위한 큰 모멘텀으로 작용할 것”이라며 “학교의 사활을 걸었다고 할 정도

의 경쟁양상이 전개되고 있는 게 사실”이라고 말했다.

한남대 등은 사업과정에서 대덕밸리의 원천기술을 교육프로그램에 활용, 연구소와 대학 및 산업체를 잇는 융합형 교육시스템을 구축한다는 복안도 갖고 있다. 이 사업이 지원대상으로 선정될 경우 향후 5년 동안 매년 국고와 지자체 및 산업체의 대응투자자금을 합쳐 50억원 이상의 예산을 지원받게 된다.

한남대 정보통신·멀티미디어공학부 이은석 교수는 “고부가가치산업인 디지털콘텐츠산업은 신행정수도의 중심도시인 대전이 반드시 육성해야 할 분야”라며 “대덕밸리의 고급두뇌와 지자체와 산업체의 적극적인 지원을 통해 걸음마 단계인 대전의 디지털콘텐츠산업을 한 차원 발전시킬 수 있을 것”이라고 말했다.

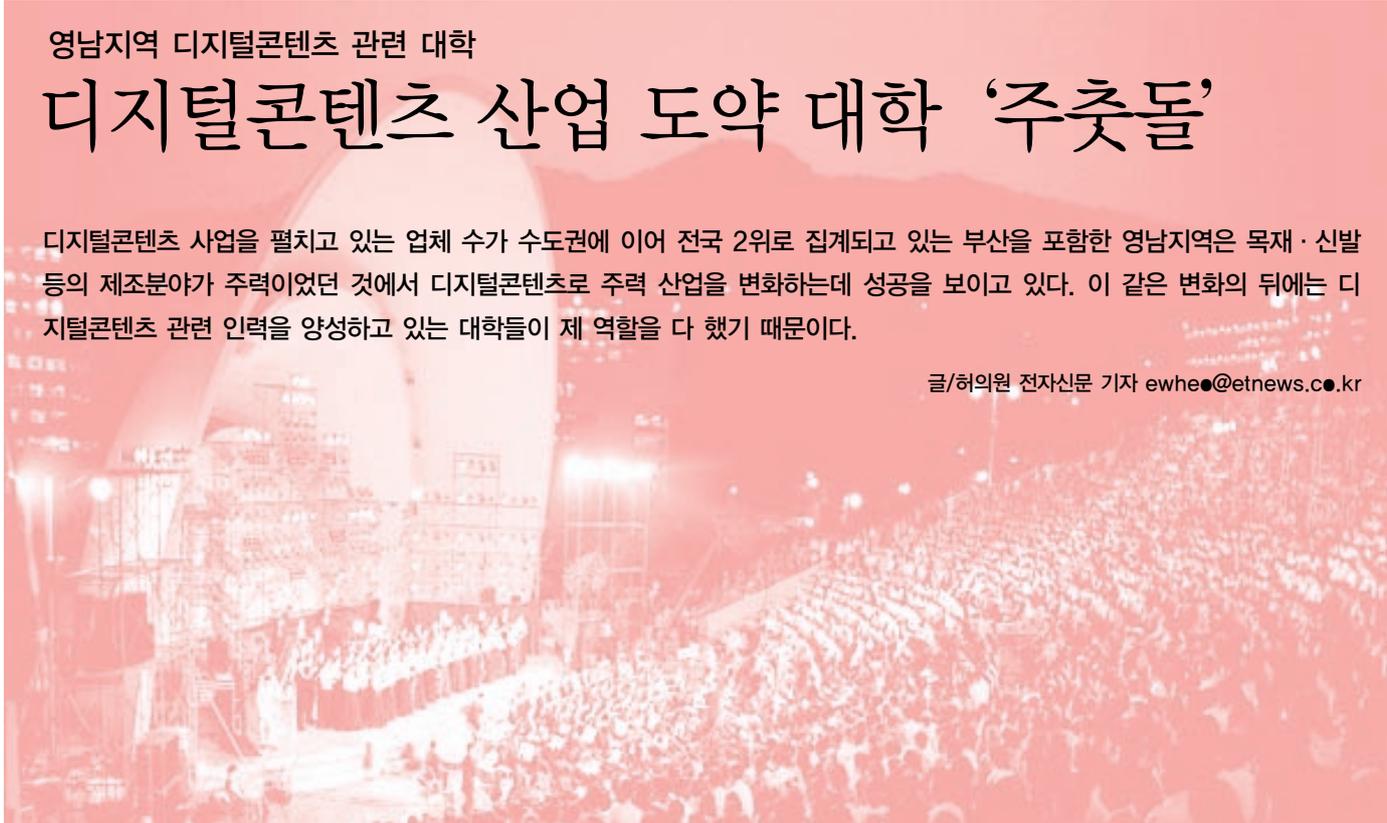
목원대 등은 대전시가 지역전략산업으로 엑스포과학공원 안에 영상게임타운과 영상특수효과타운을 조성하는 것에 발맞춰 영상게임산업을 혁신역량강화사업 주제로 선택했다. 이번 NURI사업으로 대전에서만 7~8개 사업단이 지원대상으로 선정될 것으로 예상되고 있다.

영남지역 디지털콘텐츠 관련 대학

디지털콘텐츠 산업 도약 대학 ‘주춧돌’

디지털콘텐츠 사업을 펼치고 있는 업체 수가 수도권에 이어 전국 2위로 집계되고 있는 부산을 포함한 영남지역은 목재·신발 등의 제조분야가 주력이었던 것에서 디지털콘텐츠로 주력 산업을 변화하는데 성공을 보이고 있다. 이 같은 변화의 뒤에는 디지털콘텐츠 관련 인력을 양성하고 있는 대학들이 제 역할을 다 했기 때문이다.

글/허의원 전자신문 기자 ewhe@etnews.co.kr



디지털시대·정보화시대를 맞아 부산 정보기술(IT) 부문의 변신은 대체로 성공적이라는 평가를 받고 있다. 하지만 불과 2~3년 전까지만 해도 전자산업으로 대변되는 대구·구미나 기계·자동차부품·중화학 등 우리나라 산업화의 상징격인 창원·울산과 달리 부산은 산업화에서 한참 뒤떨어져 있었다.

80년대 중반 대구·구미가 전자분야에서, 울산·창원이 중화학·기계로 무장하면서 핵심 산업군을 바꿔갈 때도 부산은 목재·신발에 의존하는 산업구조를 갖고 있었다. ‘대한민국 제2의 도시’는 새로운 산업으로의 전환에도 뒤져 경쟁력이 하락하면서 ‘2류 도시’의 길을 걸었다. IMF 위기가 절정에 달했을 때의 실업률 11%는 부산의 현실을 단적으로 보여주는 수치라 할 수 있다.

하지만 최근 들어서는 부산의 디지털콘텐츠 산업은 서서히 살아나고 있다. 디지털콘텐츠 사업을 하고 있다고 밝히고 있

는 업체의 수만 해도 100개가 훨씬 넘어서 수도권에 이어 전국 2위인 것으로 집계되고 있다. 또 국내 게임개발자 중 부산 출신의 비율이 12%에 이르고 있다. 이 지역의 게임전문 채널인 온게임넷의 시청률이 다른 지역에 비해 월등히 높게 나오는 것도 부산·경남지역의 디지털콘텐츠 부문 현황을 단적으로 보여주는 대목이다. 특히 영화·영상산업의 메카로 각광받으면서 부산은 온라인 및 모바일 게임 분야, 2D·3D 애니메이션 분야에서도 명실상부한 최고 수준의 도시로 부상하고 있다.

이런 움직임의 중심에는 대학이 있다. 실제 부산이 목재·신발의 도시에서 디지털콘텐츠 도시로 변신하는 데에는 대학들이 적잖은 역할을 했다.

대학들은 무엇보다 인력양성소 역할을 톡톡히 했다. 동서대·동명정보대·경성대·동의대·경남정보대 등이 디지털콘텐츠 관련 학과를 두고 있고 동명정보대 정보기술원과 동서대 유비쿼터스컴퓨터

그래픽스응용지역기술센터(TIC)는 학교를 벗어나 부산지역 디지털콘텐츠 산업의 주춧돌 노릇을 했다고 인정받고 있다.

20개가 넘는 부산지역 대학 가운데 특히 디지털콘텐츠 부문에 주력하고 있는 대학들의 면면을 살펴보자.

우선 ‘국내 유일의 지식정보 특성화 종합대학교’라는 평가를 받으면서 슈퍼컴퓨터를 최초로 도입한 대학인 동명정보대학교(총장 양승택)는 올해 게임공학과와 영상애니메이션학과를 신설하면서 ‘부산의 새로운 특화 산업인 디지털콘텐츠 산업에 걸 맞는 인재육성’을 캐치프레이즈로 내걸었다.

동명정보대학은 최근 3D사이버게임을 자체 개발해 대학 홈페이지에서 무료로 즐길 수 있도록 하는 서비스에 돌입해 게임마니아들 사이에서 화제가 됐다. 학교내 기술력과 자본 등 독자적으로 온라인게임을 개발해 일반인에 직접 서비스하는 것은 이번이 국내에서 처음이다.



게임개발을 주도한 곳은 지난 98년 설립, 국내 최초의 3D게임개발자 전문과정을 개설한 동명정보대학교 정보기술원으로 졸업생들은 제 1회(99년)와 2회(2000년) 한국아마추어게임제작 공모전에서 연속 연말 대상을 수상하는 등 지금까지 총 3회의 대상과 7회의 우수상을 차지했다.

이들이 제작한 입체감과 사실감을 높인 미래형 게임인 ‘울프체이서(늑대사냥꾼)’는 흥미 유발도 면에서 다른 상업화된 게임에 전혀 뒤지지 않는다는 평가다. 첨단 사이버보그 테러진압부대가 바이오기술에 의한 돌연변이 인간 테러부대(양 진영 합해 최대 16명까지 가능)와 부산 남구의 신선대 부두와 동명정보대학교를 배경으로 사이버상 한판대결을 벌이는 내용으로 구성됐다.

이 게임의 의미는 여기에서 그치지 않는다. 등장하는 모든 캐릭터가 화면에 바로 나타나 다소 단순한 느낌을 주는 한계를 가진 ‘3인칭 시점’ 게임에서 벗어나 있

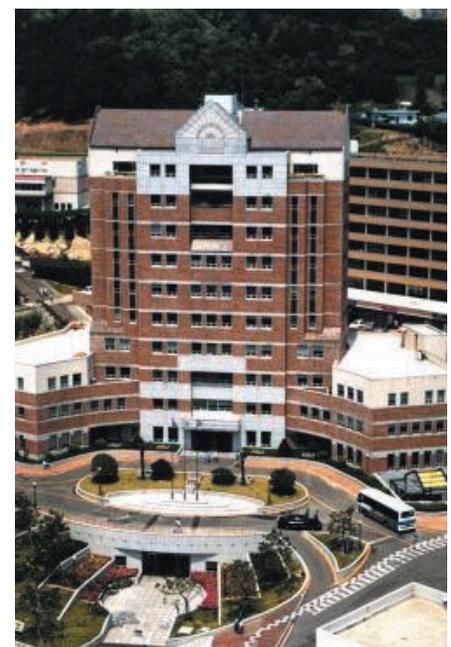
다. 주인공(게이머)이 화면상에 모습을 드러내는 것이 아니라 모니터 앞에 앉으면 3차원의 가상공간 속 깊숙이 빠져들어 활동하는 생생한 느낌을 받는 ‘1인칭 시점’의 슈팅게임(FPS, First Person Shooter)이다.

게임 개발 초기에 이미 5억원 가량이 투입됐는데 향후 상업화 수준까지 완성도를 높이는데 총 10억원 이상이 소요될 것으로 추산돼 관계자들을 한층 더 놀라게 하고 있다.

뿐만 아니라 동명정보대학은 대가야의 마지막 왕족 ‘월광태자’를 캐릭터로 한 ‘토종 게임’의 상업화와 게임과 영화를 접목시킨 ‘머시니마’ 등으로 이 부문에서 강자의 면모를 유감없이 선보이고 있다.

컴퓨터게임이나 비디오게임을 영화화한 머시니마(machinima : 기계영화, machine+animation+cinema)는 미국과 영국 등 유럽 일부 국가에는 수년전부터 보급됐지만 국내에는 아직 선보이지

않은 신개념 영화 장르로 전통적인 영화가 실존하는 배우 및 배경과 오랜 제작기간 및 엄청난 부대비용을 요구하는 단일 스토리인 반면 머시니마는 3차원 컴퓨터 그래픽 등 첨단 기법에 의해 배우와 배경이 사이버상으로 단기간 내에 형성된다.



더욱이 성우 더빙 등만 거치면 되므로 상대적으로 제작비 및 제작기간이 적게 먹힐 뿐만 아니라 멀티스토리를 가질 수 있는 최신 영화 장르인 셈이다.

이 작업은 부산대(시나리오 작성)-영산대(촬영)-동의대(후편집)가 각각 역할을 분담해 참여하는 데 이르면 연내에도 머시니마 제작할 수 있을 것으로 예상되고 있다.

글로벌 인재 양성을 통해 세계 10위권 안에 들어 세계 대학에 도전하겠다는 동서대학교(총장 박동순) 역시 디지털콘텐츠 분야에 쏟는 노력이 남다르다.

특히 게임 분야에서는 발군의 역량을 보이고 있다. 이는 지극히 실무적인 교육만이 제대로된 인재를 육성할 수 있다는 현실적인 생각에서 비롯됐다. 예컨대 디지털콘텐츠학부의 경우 별도의 강의시간이 있지 않다. 수업이 '프로젝트'의 형태로 진행되고 있기 때문이다. 1~2학년에는 디지털콘텐츠에 관한 기초교육을 끝내고 곧바로 프로젝트에 뛰어들다. 게임은 IT와 인문·영상·디자인이 한데 모여야 가능하기 때문이라는 게 학교측의 설명이다.

그렇다고 해서 아마추어 수준에 그치지 않는다. 대구의 게임업체 M사와 공동으로 문화관광부의 지정공모 사업인 '온라인 게임제작 교육용 CBT엔진' 개발에 성공, 누구나 쉽게 MMORPG 게임을 제작할 수 있도록 한 환경을 개발했다.

또 부산의 S사와 공동으로 게임 'Epoch Online'을 개발해 우리나라와 일본, 동남아 6개국에 유료 서비스를 진행하고 있다. 이 게임은 대만과 중국에도 수출될 예정이다.

이에 발맞춰 내년에는 이 대학교 산하 '유비쿼터스컴퓨터그래픽스융합지역기술센터'가 산업자원부로부터 지원을 받아 부산지역 게임업체들에 대한 3차원 온라인게임기술 지원업무를 담당할 예정이다.



동서대가 자랑하는 '유비쿼터스 지역기술혁신센터'는 산업자원부로부터 50억(10년간), 부산시로부터 25억 등 모두 170여억원을 지원받아 설립됐다. 총 500평의 공간에 10개 연구실과 프로젝트실, 창업보육실 등이 마련돼 교수 19명과 연구원 40명, 산업체 파견인력과 대학원생 등 모두 110여명의 전문인력이 네트워크와 영상 등 첨단 분야에 대한 연구를 진행하게 된다.

핵심 연구분야는 ▲ 유비쿼터스 네트워킹 ▲ 게임과 영상 분야에 필수적인 멀티플랫폼 기술 ▲ 그래픽전송기술 ▲ 실시간 영상 생성기술 ▲ 고품질 3D컴퓨터그래픽 등으로 지역 중소기업에 대해 신기술을 이전하는 것으로 목적으로 한다. 또 장비

지원, 산·학·연 공동연구, 교육훈련, 창업지원, 해외네트워크 운영 등 7개영역의 사업도 수행하기로 했다. 이 센터는 전통적인 제조업 중심이었던 부산의 산업이 첨단 산업 쪽으로 옮겨가는 계기가 될 것으로 기대되고 있다.

이밖에 동서대가 주축이 돼 드림미디어·메가폴리·지엑스·헬로우넷 등 부산의 게임업체들이 참여한 게임개발 플랫폼 공유 작업에는 산·학은 물론 이후 제품 마케팅 분야에서 지방자치단체와 지원기관이 참여키로 해 부산게임 육성에 산·학·관이 공동보조를 맞추는 새로운 이정표를 수립했다는 평가를 받고 있다.

동의대학교(총장 김인도)는 지난 2002년 전국 최초로 개설된 영화영상공학과를 앞세워 디지털콘텐츠 분야에 주력하고 있다. 이에 앞서 2001년에는 영상연구소를 설립했고 98년과 99년 설립된 방송아카데미와 정보통신연구소가 각각 출범해 영상분야의 시설 및 첨단 실험실습 기자재를 충실히 확보하는 등 동의대학은 최근 대두되고 있는 멀티미디어 환경 속에서 지역 산업의 새로운 수요 창출을 목표로 전기공학, 전자공학, 정보통신공학, 컴퓨터공학, 소프트웨어공학, 영화영상공학 등 IT관련 학과 10개를 연계한 유기적인 연구를 추진하고 있다. 나아가 영상정보대학원, 산업기술대학원, 정보통신연구센터, 전자세라믹스센터, 디지털미디어센터 등 관련 기관들과도 협력시스템을 구축, 영상 산업 전문가 양성에 열을 올리고 있다.

특히 연면적 3,000평의 산학협력관에는 정보통신분야의 특성화와 산학협력을 통한 실질적인 연구 성과를 위한 산학협력단, 산학연공동기술개발 컨소시엄센터, 방송아카데미 등이 입주해 있는데 이는 첨단의 교육·연구지원시설을 갖춰 신기술 개발과 제품화, 교육, 기술지도 등을 통합한 현실적인 연구를 지속하겠다는 의지에 다름 아니다.

호남지역 디지털콘텐츠 관련 대학

영상도시 탈바꿈 계획 ... 관련 대학 역할 관심 높아



주요 디지털콘텐츠산업 대부분이 서울 등 수도권에 집중돼 있는 까닭에 광주를 비롯한 전남·북 지역의 디지털콘텐츠 산업 기반은 아직 미약한 가운데 영상도시로 탈바꿈해 고부가가치 산업의 도시로 새롭게 도약한다는 계획을 세워놓고 있다. 이에 게임·애니메이션·영상제작 등 디지털콘텐츠 관련 학과를 설치한 지역 대학의 역할이 그 어느 때보다 기대를 모으고 있는 실정이다.

글/ 김한식 전자신문 기자 hskim@etnews.co.kr

광주와 전남·북 지역의 디지털콘텐츠 산업의 기반은 아직까지 미약한 상태다. 주요 디지털콘텐츠산업 대부분이 서울 등 수도권에 집중돼 있는 까닭에 이들 지역 역시 다른 지자체처럼 수도권 중심인 디지털콘텐츠 등 각종 산업의 지방 분산을 주장하고 있다.

더욱이 참여정부가 주창하고 있는 자립형 지방화시대 건설에 대비해 호남권 지자체들도 제각기 디지털콘텐츠 산업을 특화산업으로 선정해 중점 육성하겠다고 나서고 있다.

특히 광주는 정부의 첨단문화수도 건설과 관련해 영상특수효과(VFX·Visual Special Effects)와 컴퓨터형성이미지(CGI·Computer Generated Image)

단지를 조성하고 영상테마파크를 설립해 영상·캐릭터·애니메이션 등 디지털콘텐츠 산업을 육성할 방침이다. 또 전북도와 전남도도 섬진강 영상문화벨트를 조성하는 등 영상도시로 탈바꿈해 고부가가치 산업의 도시로 새롭게 도약한다는 계획을 세워놓고 있다.

여기에는 지자체뿐만 아니라 지방대학들도 적극 가세하고 있다. 교육인적자원부가 오는 2008년까지 1조4,200억원을 투입할 예정인 지방대학혁신역량강화(NURI)사업에 앞 다퉈 참여해 지역혁신을 주도해 나간다는 전략이다. 그 중 장차 국가발전의 핵심으로 떠오르고 있는 게임·애니메이션·영상제작 등 디지털콘텐츠 관련 학과를 설치한 대학의 역할이

그 어느 때보다 기대를 모으고 있다.

광주·전남지역에서는 광주과학기술원을 비롯해 호남대·동신대·조선이공대·전남과학대 등에 디지털콘텐츠 관련 학과가 개설돼 전문 인력 양성과 기술개발 및 제품개발에 주력하고 있다. 전북지역에서 원광디지털대학과 예원예술대학, 전주대, 전주공업대 등이 디지털콘텐츠 산업 육성에 기여하고 있다.

광주과학기술원(원장 나정용)은 첨단 고급과학기술 인재 양성과 연구개발 능력 향상을 위한 석박사 과정의 고등 교육연구기관이다. 광주첨단과학산업단지에 설립된 광주과기원에는 소수정예주의로 5개 분야의 특성화 교육을 실시하고 있으며 정보통신공학과에서는 3차원 실감방

송연구센터와 실감미디어연구센터에서 디지털콘텐츠 인력을 양성하고 있다. 두 센터에서는 ▲ 3차원 영상기반 실감 미디어 제작 및 증강현실기술 ▲ 유비쿼터스 환경지향 3차원 시각기반 상호작용기술 ▲ 실감미디어 기술의 문화예술 콘텐츠 응용 연구를 수행하고 있다.

호남대(총장 이수일)는 지난 2001년 국내 대학에서는 처음으로 정보기술(IT)·문화기술(CT) 전문인력을 양성하는 사관학교 모형의 인터넷미디어대학을 설립했다. 21세기 새로운 패러다임인 인터넷 비즈니스와 멀티미디어 콘텐츠 개발에 선도적 역할을 하는 전문인력을 배출하겠다고 공언한 호남대의 인터넷미디어대학은 인터넷비즈니스전공과 인터넷프로그램전공의 인터넷학부, 디지털애니메이션전공과 컴퓨터게임전공의 미디어학부 등 2개 학부로 구성돼 있다.

인터넷미디어대학에서는 디지털콘텐츠, 컴퓨터그래픽스(CG), 영상처리, 가상현실(VR) 등 3D 디지털콘텐츠제작 분야인 게임, 애니메이션, 디지털복원, 입체영상, VR인터페이스 개발 등의 커리큘럼으로 짜여져 있다. 또 국내 유일의 국제공인 복합교육센터인 정보기술원을 설치해 미취업 대학생이나 실직자들의 재취업 교육과정을 개설해 수요자들로부터 좋은 반응을 얻고 있다.

아울러 호남대는 산자부로부터 '가상현실응용지역기술혁신센터(TIC)'로 지정받은 산학협력원을 설치해 산·학 협동체제를 강화하고 있으며 지난 2001년 대교협 학과평가에서는 디자인 분야 우수대학, 2002년 IT분야 경쟁력강화사업과 연계한 문화 콘텐츠인력양성 사업자로 선정되기도 했다.

전남 나주 소재 동신대(총장 이균범) 멀티미디어콘텐츠학과는 지난 99년 정통부로부터 멀티미디어콘텐츠연구센터를 지

정받아 현재 광주와 전남지역 문화관광 콘텐츠를 중심으로 한 디지털콘텐츠 개발 사업을 진행하고 있다.

이 학과에서는 ▲ 디지털콘텐츠 개발·편집·제작·기획능력을 갖춘 실무형 전문가 교육 ▲ 복잡·다양한 디지털 멀티미디어 정보를 효율적으로 표현·관리하는 기술 ▲ 가상세계에서 3차원 객체 표현기술 및 애니메이션 제작기술 ▲ 유·무선 이동인터넷 시대에 부응하는 컴팩트한 자료표현기술 및 디지털콘텐츠 제작 기술 등의 특성화 교육을 실시중이다.

전공 분야는 크게 3D콘텐츠 제작·디지털영상물제작·소프트웨어개발 등 3개 트랙으로 운영되고 있으며 디지털콘텐츠 및 3D 애니메이션 제작에 필요한 핵심기술, 모바일 환경에 적합한 디지털콘텐츠 제작기술, 우수한 전통문화의 디지털콘텐츠화 등을 중점사업으로 추진중이다.

이와 함께 산자부로부터 지난 99년부터 지역의 낙후된 산업구조를 개선하기 위한 디지털영상매체기술혁신센터도 지정받아 현재까지 250여개 업체와 공동연구 및 기술지도 사업을 추진하고 있다.

광주소재 조선이공대학(학장 이정근)은 디지털애니메이션·디자인과를 설치해 특성화 교육과정을 통한 전문가를 양성하고 있다. 전공은 시각정보디자인과 애니메이션으로 나뉘어 운영되고 있다.

애니메이션전공은 디자인의 기본이론과 2·3D 애니메이션 응용, 스토리보드, 디지털 영상편집 및 음향사운드 등의 응용분야를 직접 실습할 수 있도록 교과과정이 편성돼 있으며 재학생들의 실무와 진로를 위해 대학부설 '디지털영상센터'를 운영해 실무현장에 바로 투입가능한 생산 교육을 실시하고 있다.

또한 호남지역 최초 디지털 애니메이션 영화 제작업체이자 학내 실험실 벤처기업인 디지털영상센터에서는 지난 2002년부

터 주문자상표부착(OEM)방식으로 외화를 비롯한 7편의 작품을 제작해 납품했으며 창작애니메이션 제작과 공동제품 제작 시스템 구축을 통해 세계시장 진출을 위한 행보에도 나서고 있다.

전남도 곡성군 옥과면 소재 전남과학대학(학장 조성수)은 디지털영상제작과 게임제작과를 두고 있다. 디지털영상제작과는 3년제로 승인받은 학과로 대학 본관 건물 한층 전체를 교육과 실습장으로 사용할 정도로 방송국 규모에 버금가는 시스템을 갖추고 있다. 또 영상제작 전문가들이 강사진으로 참여하고 있으며 첨단 디지털 실습장비와 인터넷방송국 시설도 운용중이다.

게임제작과에서는 게임제작에 대한 이론과 실기, 산학 협력 프로그램을 실시하고 있다. 주요 교과목으로 게임학개론·게임드로잉·게임음악·웹콘텐츠제작·게임프로그래밍·시나리오작성·게임프리젠테이션기법·게임그래픽이론·정밀묘사·게임분석론 등이 있다.

특히 이 학과는 유전자 알고리즘을 사용한 지능적인 실시간 게임 캐릭터와 인공지능 실시간 게임 캐릭터 제작에 주력하고 있으며 지난 2001년부터 2년 연속 정통부 지원 장비지원 우수학과로 선정됐다. 또 2002년에는 춘천애니타운 캐릭터 공모전에서 2개 작품 입상, 전주게임국제엑스포 참가, 아마추어게임공모전 입상 등의 실적을 거뒀으며 지난해에는 한국전자통신연구원(ETRI) 게임동아리지원사업 학과로 지정받기도 했다.

전북 익산시 소재 원광디지털대학(총장 성제환)은 고부가가치 지식 기반 산업인 게임 분야의 전문인력 양성과 게임산업 종사자의 재교육을 위한 국내 최초의 게임 전문 사이버대학이다.

이 대학은 21세기가 요구하는 게임 관련 실무형 전문가 배출을 위해 기존 게임

기획학과 · 디지털경영학과 · 게임제작학과 · 게임그래픽학과 등 4개 학과를 두고 있다. 여기에서는 게임산업 분야의 전문 CTO 및 프로젝트 매니저, 게임 시나리오 · 마케팅 · 프로그램 · 설계 등 게임 분야를 이끌어갈 전문인력 양성을 목표로 하고 있다.

게임기획학과에서는 디지털콘텐츠 산업에 대한 전반적인 이해와 다양한 실무와 결합된 프로젝트를 수행함으로써 디지털 영상이론과 연출 능력을 지닌 디지털콘텐츠 영상전문가 배출을 목적으로 하고 있다.

디지털경영학과는 게임산업의 구조적 · 기술적 특성을 이해하고 게임산업 발전을 선도할 국제경쟁력을 갖춘 게임 분야 최고경영자 양성과정으로 차세대 유망 학과로 각광받고 있다.

게임제작학과는 게임프로그램의 분석, 설계와 구현을 체계적으로 수행하고 대형 소프트웨어 프로젝트를 효율적으로 관리할 수 있는 프로그램 프로젝트 매니저 육성에 적합한 교육을 실시한다. 게임그래픽학과에서는 웹 애니메이션 및 게임애니메이션 등 다양한 디지털 애니메이션 콘텐츠를 제작 현장실무자와의 연계를 통해 실무 위주의 실용학문 교육을 벌인다.

이 대학은 지난해 게임종합지원센터와의 협력체제를 갖춰 센터의 풍부한 시설을 활용, 실기교육을 위한 오프라인 교육을 병행하는 한편 기존 게임 관련 교육 콘텐츠를 기반으로 새로운 교육 콘텐츠 개발에도 적극적으로 나서고 있다.

전북 임실군 소재 예원예술대학(총장 이선구)의 만화영상 전공에서는 만화 · 애니메이션계를 이끌고 나갈 창의력과 기획력을 겸비한 전문 애니메이터 양성을 목표로 하고 있다. 출판만화와 셀 애니메이션의 한계를 극복하고 변화하는 멀티미디어 환경과 뉴 테크놀로지 공간에 새로운 소프트웨어를 개발하는 교육을 실시함으

로써 창작 애니메이션을 직접 제작 · 분석하고 현장실습과 견학을 통해 산업현장에서 곧바로 적용할 수 있도록 하고 있다.

게임애니메이션전공은 첨단 IT기술과 시나리오, 음악, 그래픽 등 문화 창작적 구성요소가 결합된 종합예술인 게임 콘텐츠 분야의 실무 전문가 양성에 적합하도록 교과과정이 짜여져 있다. 게임 제작에 관련된 전반적인 분야에 대해 프로젝트 중심의 실습교육과 학생들의 참신한 아이디어를 바탕으로 게임벤처 동아리를 통한 게임 제작과 게임대회 참가, 산학협력체와 연계한 현장실습과 견학도 강화하고 있다.

멀티미디어전공은 멀티미디어 콘텐츠 기획 및 제작, 웹디자인, 인터넷방송, 디지털 영상제작 및 편집, 영상특수효과 등 디지털 매체를 연출하고 디자인하는 교육 과정에 중점을 두고 있다. 특히 특성화된 교육으로 방송제작실, 영상선형 및 비선형 편집실, 워크스테이션실(CG 및 특수효과), 맥킨토시실 및 다수의 SW 등의 최첨단 교육시설을 확보하고 있다.

전주대(총장 이남식) 정보기술공학부 멀티미디어공학전공에서는 이미지 · 동영상 · 사운드 · 애니메이션 등 다양한 형태로 전달할 수 있는 정보표현 기술을 습득할 수 있다. 컴퓨터 기반의 고급 기술을 갖춘 멀티미디어 전문가들을 배출하기 위해 멀티미디어 정보를 다루기 위한 컴퓨터 기반 기술(멀티미디어 프로그래밍 · 인터넷 등)과 멀티미디어 콘텐츠 제작 및 응용시스템 개발을 위해 필요한 기본 기술(CG · 컴퓨터 애니메이션 · 동영상 제작 등)도 다룬다.

이와 함께 예체능영상학부 영상애니메이션전공에서는 만화형식에 기초한 뉴테크놀로지 및 뉴미디어를 복합적으로 연출하고 활용할 수 있는 새로운 영상애니메이션 창작가와 만화가를 육성하는 것을 교육목표로 하고 있다. 전공을 크게 출판

만화와 애니메이션 분야로 나눠 출판만화의 전과정과 캐릭터디자인, 만화조형과 스토리 구성, 2 · 3D 애니메이션 기획과 제작, 3D 컴퓨터그래픽을 이용한 가상현실의 제작과 기획 및 음향의 제작과 기획 등의 이론과 실습을 통한 영상애니메이션의 전문가를 양성한다.

또 사진영상디자인 전공에서는 스틸카메라와 비디오카메라의 기본적인 영상기록장치를 완벽하게 이해하고 활용할 수 있는 능력을 바탕으로 독창적인 예술작품 창작 인재 육성을 목표로 하고 있다. 사진영상디자인 전공은 스틸사진 분야와 영상광고 분야로 세분화해 다큐멘터리사진과 디지털사진, 비디오아트, 광고영상, 홍보영상, 인터넷영상 등의 전문가 양성 프로그램이다.

전주공업대(학장 김영만)의 영상멀티미디어과는 영상 산업과 모바일 산업에서 활동할 전문가 양성에 목적을 두고 실무 교육 위주로 실시한다. 세부전공은 이벤트 영상제작과 모바일 콘텐츠제작으로 구분해 영화 · CF · VJ · 각종 이벤트영상 제작 방법을 배우는 이벤트영상제작 디자이너와 아바타캐릭터(2 · 3D), 유 · 무선 홈페이지, 플래쉬 애니메이션, 모바일동영상 등의 제작기술을 학습하는 모바일콘텐츠 디자이너를 양성한다.

컴퓨터정보과는 정보화 사회가 요구하는 컴퓨터 및 정보기술분야의 실무 능력을 갖춘 전문가 양성에 목적을 두고 있다. 세부 심화교육 코스로는 컴퓨터 해킹 · 보안, 멀티미디어 콘텐츠 제작, 웹디자인, 웹마스터, 프로그램 개발에 관한 전문 지식과 실무능력을 배양한다.

원광보건대학(학장 이정) 인터넷정보계열 멀티미디어 콘텐츠전공에서는 멀티미디어 콘텐츠의 기획과 개발에서부터 제작에 필요한 시스템의 기반 기술을 습득할 수 있다. 