

# 게임 전문 인력 양성 현실의 문제점과 개선 방향

김영진, 강명주 (청강문화산업대학)

## 차 례

1. 서 론
2. 국내 게임 교육 기관의 현실과 문제점
3. 게임 전문 인력 양성의 개선 방향 제안
  - 3.1. 교육 기관 간의 전략적인 역할 구분과 실제 제작 경험을 중시하는 게임 교육 시스템의 도입
  - 3.2. 인성과 기본 소양을 강조하는 창의적 교육 환경 구축
  - 3.3. 정부 차원의 제도 개선 및 지원 정책 내실화
4. 결 론

## 1. 서 론

최근 많은 청소년들은 그들의 전 세대와는 전혀 다른 기술 문화적 환경에서 정보를 숨 쉬며 디지털콘텐츠와 함께 생활하는데 익숙해져 가고 있다. 이러한 변화를 주도하고 있는 가장 강력한 콘텐츠 중의 하나는 바로 컴퓨터 게임 (Computer Game) 이라고 할 수 있을 것이다.

이러한 변화 속에서 시작된 게임 산업에 대한 국민적인 관심의 증가는 최근 몇 년간 다양한 형태의 게임 관련 교육 기관과 교육 모델의 등장과 확대로 이어졌으며, 이미 수십여 곳의 대학과 대학원, 학원 등에 게임 관련 학과가 개설되고 국가 공인 게임 관련 자격 제도가 시행되는 등 게임과 관련된 전문 인력 양성 방안이 구체화되고 있다.

하지만, 이러한 게임 교육의 화려한 확장은 전문 인력 양성에 대한 구체적인 방향성이나 교육 기관별 차별성 부여 없이, 산업계의 요구에 부합하지 못하는 비전문 인력을 대규모로 양성하는 기형적인 시스템만을 양산시키고 있는 것 또한 사실이다. 더구나 최근 일부 게임 전문 교육 기관은 그 규모나 위상에 관계없이, 교육 인원 모집에 관련된 기존 학과나 교육 기관의 리모델링에 의한 개설 등의 태생적 한계 속에서 전문 교육 인력의 부족, 구체적인 실습 교육 모델의 부재, 산업계와의 구체적인 협력 방안 결여 등의 공통적인 문제점을 가지고 운영되고 있다.

또한, 산업화 사회의 병폐로 나타나고 있는 인간성 존엄에 대한 가치관 약화와 정체성 위기는 디지털 콘텐츠의 파급 효과가 강화되고 있는 현실에서 게임 산업과 관

련된 전문 인력에 대한 보다 강력한 인성 교육을 요구하고 있는 실정이다.

본 원고에서는 국내 게임 교육 환경을 분석하고 이에 따른 문제점을 지적함으로써 창의적 인력 중심의 구체적인 게임 제작 실습 교육에 대한 필요성과 중요성 등을 강조하여 향후 국내 게임 산업 발전에 기여할 수 있는 인력 양성 방향을 제안하고자 하였다.

## 2. 국내 게임 교육 기관의 현실과 문제점

인터넷 사용 환경의 일반화와 PC방의 대중화, 개인이 동통신의 폭발적인 보급 등으로 대표되는 새로운 게임 플랫폼의 등장에 따라 급속하게 성장한 온라인 게임과 모바일 게임 분야는 국내의 게임 산업 발전의 견인차가 되어왔으며, 이에 따라 게임 산업 분야에 종사하는 인력 또한 가파르게 성장해 온 것이 현실이다.

표 1. 연도별 게임산업 종사자와 신규수요인력 (단위 : 개, 명)

구분	연도별 인력증가 현황						
	2001	2002	2003	2004	2005	2006(E)	2007(E)
게임 업체수	1,400	1,860	2,079	2,461	3,011	3,222	3,447
업체당 평균인원	17	18.2	18.9	19.1	20.1	20.3	20.7
게임 종사자	23,594	33,870	39,104	47,051	60,669	65,402	71,359
신규 수요인력	2,626	5,974	7,498	2,983	34,617	6,949	9,994

(출처 : 한국게임산업개발원(2006), "2006대한민국게임백서")

[표 1]은 최근 몇 년간 급속도로 성장한 게임 산업 분야의 종사자 수와 신규 인력 수요를 보여주고 있다.

이러한 인력 수요의 폭발적인 성장은 관련 교육의 확대를 견인하는 원동력이 되어왔다. 실제로, 최근 국내의 게임 정규 교육 기관은 양적으로 크게 성장한 바 있는데, 2006년 4월을 기준으로 고등학교 5곳, 2년제 교과과정을 운영하는 전문대학 33곳, 4년제 대학교 20곳, 대학원 10곳 및 온라인 대학 3곳 등 총 71개 교육 기관에서 게임 교육과 관련된 학과를 개설 운영하고 있다. 이는 2001년 전체 교육기관이 23개에 불과했던 것에 비하면 수적으로 엄청난 규모의 발전이 있었음을 보여주고 있다.

(단위 : 개)

구 분	2001년 (5월)	2002년 (4월)	2003년 (5월)	2004년 (3월)	2005년 (4월)	2006년 (4월)
고등학교	2	2	3	4	4	5
전문대학	16	22	28	39	36	33
대학교 (일반)	3	7	10	18	18	20
대학교 (원격)	-	8	13	13	3	3
대학원	2	5	8	8	8	10
전 체	23	44	62	82	69	71

(출처 : 한국게임산업개발원(2006), "2006대한민국게임백서")

비정규 교육 기관의 경우에도 문화관광부 산하의 게임 아카데미를 시작으로 노동부와 산업자원부, 한국상공회의소 등 정부 기관이 개설한 다양한 형태의 교육 기관과 서강대학교 게임교육원 등 대학 부설 교육원, 기타 방송사나 게임사 부설 교육 기관, 개인이나 단체 기반의 일반 사설 학원 등 다양한 형태의 게임 전문 인력 양성 기관이 1년 전후의 단기 과정 위주로 산업계에서 요구하는 인력 양성을 진행하고 있다.

표 3. 신규 인력 수요에 대한 인력 공급 비율

(단위 : 명)

구분	총 종사자 수	신규 수요* 인력(A)	실제 공급** 인력(B)	게임관련*** 교육기관 양성인력(C)	교육기관 인력공급 가능비율 (C/A)
2004	47,051	2,983	7,947	5,560	186.4%
2005	60,669	34,617	13,618	6,005	17.3%
2006(E)	65,402	6,949	4,733	6,125	88.1%
2007(E)	71,359	9,994	5,937	6,247	62.5%

(출처 : 한국게임산업개발원(2006), "2006대한민국게임백서")

\* 신규수요인력=(해당년도 출하 매출액/전년도종사자 1인당 출하 매출액)-전년도종사자 수

\*\* 실제공급인력=해당년도 종사자수-전년도 종사자수

\*\*\* 게임관련 대학원, 대학교(2/3/4년제), 사설교육기관 졸업생수(추정)

이러한 게임 전문 인력 양성 시스템의 수적 양적 확장과 발전은 최근 급속도로 성장한 국내 게임 산업 환경에서 단기간에 많은 수의 게임 인력 양성을 통하여 관련 인력 수급에 적지 않은 도움을 준 것이 사실이다. [표 3]은 최근 게임 관련 교육 기관의 인력양성의 규모가 산업계의 인력수요 및 실제 공급에 비해 그 규모가 결코 적지 않음을 보여주고 있다.

하지만, 현재의 국내 게임 전문 인력 양성 시스템에는 여러 가지 문제가 존재하는 것 또한 사실인데, 이를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

우선, 가장 큰 문제점은 최근의 국내 교육 현실과 관련하여 상당수의 정규, 비정규 교육 기관이 게임 분야에 대한 실제 인력 양성의 목표와 비전을 통해 설립되어 운영되기 보다는 기존 교육 체계에서의 교육 인원의 감소나 구조 조정 등의 외부적 요인에 의해 기존의 학과나 학원이 명칭만을 변경하여 운영하는 사례가 적지 않게 존재한다는 점이다.

실제로 이러한 사례는 결국 충분하지 않은 준비나 부실한 교과과정 진행으로 이어져 기존의 교원이나 시설 재활용 위주의 땀질식 교육 시스템이 운영되어 대상자에게 열악한 수준의 교육 서비스를 제공하는 부작용을 초래하고 있다.

더 큰 문제점은 교육의 질적 하락이 산업계 및 교육 수요층의 게임 교육에 대한 불신을 확산시키는 부작용을 일으키고 있으며, 최악의 경우에는 해당 게임 관련 학과나 학원의 조기 폐쇄나 통합 현상으로 이어져 교육생들은 물론 산업계에도 직간접적인 피해를 주고 있다는 점이다.

두 번째 문제로는 세분화되고 전문화된 특정 영역 위주의 현재의 게임 교육 시스템이 이른바 융합(convergence) 시대의 대표적인 산물이라고 할 수 있는 게임의 속성을 제대로 반영하지 못해 오히려 교육의 효율성을 떨어뜨리고 있다는 점을 들 수 있다.

표 4. 교육 기관의 계열별 게임 전공 분포

(단위 : %)

구 분	공학 계열	예체능 계열	기타 계열
전문대학	87 %	10 %	3 % *
대학교(일반)	90 %	10 %	-
방송 통신대학	100 %	-	-
대학원	82 %	18 %	-

(출처 : 한국게임산업개발원(2006), "2006대한민국게임백서")

\* 기타는 게임기획마케팅학과, 프로그래머학과 등

한국게임산업개발원의 조사에 따르면 국내 정규 게임 교육 기관에 포함된 71개 교육 기관 중 고등학교를 제외한 78개 학과는 각각 공학 계열 기반이 68곳, 예체능 계열 기반이 8곳, 기타 비즈니스 및 e-sports 기반이 2곳으로 구분되는 것으로 나타났다. 이러한 현실에서 실제로 국내에 존재하는 대다수의 게임 교육 기관이 게임 교육의 기반을 공학 중심의 게임소프트웨어 개발 관점만으로 진행하고 있거나 예체능 중심으로 그래픽 디자인 관점만으로 구분지어 진행하고 있다는 점을 실제 각 교육 기관의 교과과정 분석을 통해서 쉽게 파악할 수 있다.

이는 현재 상황에서 대다수의 게임 관련 교육 기관에서 게임만이 가지는 독특한 특성, 즉, 공학을 기반으로 예술과 인문학이 고루 배합되어 있는 문화 상품으로써의 특징을 갖는 점을 제대로 반영하지 못하는 교육이 이루어지고 있음을 의미한다. 물론, 이러한 문제점은 최근 학제와 영역을 뛰어넘는 다양한 모델을 도입함으로써 실험적으로 해결되고 있긴 하지만, 기본적으로 국내 대다수의 교육 기관에서는 교육 구성원이나 해당 기관의 영역적 특성과 한계로 인하여 특정 분야 중심의 진행이라는 이른바 “질름밭이식 게임 교육”의 한계를 교육생에게 강요하는 상황이 초래되고 있는 셈이다.

세 번째 문제로는 국내 게임 산업계의 현실과 동떨어진 교육 시스템 운영을 들 수 있다.

게임 산업 분야는 PC, 임베디드 단말이나 콘솔 등의 플랫폼, 심지어는 초고속인터넷망이나 개인이동통신 네트워크의 특성까지를 반영하는 특성을 가지고 있는 분야이다. 즉, 게임은 직접 개발해본 경험과 플랫폼 및 콘텐츠의 특성과 관련된 노하우를 필요로 하는 제작 기반의 분야인데, 국내의 교육 현실은 전문 교육 인력 확보 자체도 어려울 뿐더러 각 기관의 한계로 인해 다양한 문제점을 접하고 있는 상황이다.

실제로, 4년제 대학교와 대학원은 학술적 학문적 연구에 치중하거나 특정 분야에 집중하는 한계로 인하여 배출 인력에게 충분한 게임 개발 경험을 보장하지 못하고 있으며, 국내 게임 교육의 절반 이상을 차지할 정도로 그 비중이 높은 전문대학은 2년이라는 짧은 교육 기간으로 인해 충분한 전문성을 가진 인력을 배출하지 못하고 있는 상황이다.

아울러, 입시에서 자유롭지 못한 고등학교는 특성화 교육에 있어 산업 교육의 한계를 절감하고 있으며, 비정규 교육 기관은 1년 남짓한 기간을 개발 툴 사용법 위주

의 교육을 통하여 한계적인 인력만을 양산하고 있는 수준이다.

이러한 상황에서 정부조차도 게임과 관련된 국가공인 자격 제도를 운영하고는 있지만, 개발 경험이나 능력을 파악하기 힘든 국가 검정 제도의 현실적인 한계로 인하여 게임 자격증 제도의 확실한 위상을 확립하지 못하고 있고, 교육인적자원부 또한 게임 산업의 빠른 변화로 인하여 최근에서야 게임 분야에 있어서의 “표준교과과정” 개설의 필요성을 절감하는 수준 정도에 그치고 있는 상황이다.

이 외에도 다양한 문제점이 존재하지만, 본 자료에서는 마지막으로 창의적 교육의 결여를 지적하고자 한다. 이는 국내 교육 시스템과 관련한 모든 주제에서 다루지는 문제이지만, 게임 분야가 향후 차지하게 될 산업적 문화적 역할을 고려할 때 가장 절실한 문제일 수 밖에 없는 사안이기도 하다.

이는, 향후 유비쿼터스 및 통신 방송 융합 시대에 있어 가장 대중에게 친숙하면서도 발전 가능성이 높은 게임 산업 분야에서 창의적이고 개성을 강조하는 교육이 결여될 경우에는 해당 분야의 국가 경쟁력 확보가 어려워질 것은 물론, 디지털콘텐츠 분야 자체의 해외 종속을 심각하게 걱정하여야 할 상황을 야기할 수 있기 때문이다.

### 3. 게임 전문 인력 양성의 개선 방향 제안

현재 국내의 게임 전문 인력 양성 현실이 직면하고 있는 문제점들을 해결하기 위한 구체적인 방법으로는 다양한 전략과 정책이 있을 수 있겠지만, 이 중 몇 가지 중요한 방향만을 구분하여 언급한다면 다음과 같은 내용을 제안할 수 있을 것이다.

#### 3.1. 교육 기관 간의 전략적인 역할 구분과 실제 제작 경험을 중시하는 게임 교육 시스템의 도입

최근의 게임 인력 양성 실태의 문제점을 개선하기 위하여 가장 우선적으로 선행되어야 할 것은 “무엇을 어떻게 가르칠 것인가?” 하는 부분에 대한 혁신이라고 할 수 있다.

우선, 특정 분야 위주의 획일적이고 단순화된 교과과정 운영 보다는 게임을 구성하는 다양한 분야 전체에 대한 종합적인 관점과 이해를 실제 제작 경험을 수반하는

교육 시스템을 통해 교육생에게 제공하는 것이 필요할 것이다.

실제로 게임에 적용되는 각 기술 요소나 예술 요소는 각각의 개체로 독립적으로 존재하는 것이 아니라 다른 분야와의 상호 연계 - 예를 들면 프로그래밍과 그래픽, 그래픽과 사운드, 프로그래밍과 인터페이스 등 - 를 통해 운영, 진행되게 된다. 결국 이러한 연계성은 실제 팀 구성을 통한 게임 개발 경험을 통해서만 교육 대상자에게 제대로 전달되어질 수 있으며, 이는 게임 관련 전문 인력 양성이 실무를 기반으로 이루어져야 함을 반증하고 있다.

또한, 게임 전문 인력 양성과 관련된 각 교육 기관의 전략적인 역할 구분을 통하여 산업계가 필요로 하는 다양한 인력 수요를 적절하게 공급하는 방안이 필요해 보인다. 이는 향후 더욱 다양화되고 전문화될 게임 제작 기술 발전에 있어서 개발과 연구가 어증간하게 진행되는 현재의 교육 시스템이 게임 전문 인력 양성의 경쟁력 향상에 도움이 되지 않음에서 비롯된다.

이는 2년제 과정에서 일단 개발 경험을 쌓고 4년제나 대학원 과정에서 이에 대한 학문적 학술적 깊이를 늘리는 식의 역할 분담이 이루어지지 않는다면 게임 개발 인력의 구성이 상대적으로 탄탄한 경쟁국의 장벽을 넘는 것이 불가능한 것은 물론 핵심 게임 기술이 해외에 종속될 우려마저 높기 때문이다. 예를 들어, 4년제 대학과 대학원은 향후 게임의 기술 요소가 될 다양한 핵심 기술 및 알고리즘, 인터페이스 개발 등을 진행할 각 분야의 전문 연구 인력 등을 양성하고, 전문대학은 실제 게임 제작을 책임질 개발 인력을 양성하는 등의 역할 구분을 통해 기술 선도 인력과 핵심 개발 인력을 동시에 양성하는 전략이 필요하다는 것이다.

### 3.2. 인성과 기본 소양을 강조하는 창의적 교육 환경 구축

실제 교육 프로그램의 개선과 함께 진행되어야 할 부분은 교육 환경 자체를 개선하는 문제일 것이다.

이를 위해 가장 시급한 문제는 창의적 개발 인력 양성을 위한 기초적인 교육 환경이 제공되어야 한다는 점이다. 이는 사실 게임 분야만을 위한 내용이라기보다는 국가 교육 시스템 전체와 관련된 문제라고 할 수 있을 것이다.

잘 알려져 있는 바와 같이, 창의적인 게임 개발자는 짧은 시간에 걸친 집중적인 교육을 통해 만들어지기 보다는, 어린 시절부터 지속적으로 접하는 기초 교육과 환경으로부터 자연스럽게 창의력을 익히고 이를 생활 속에 적용해가는 습관이 생겼을 때 비로소 만들어지는 것이다.

특히, 최근 눈부시게 진행되고 있는 정보통신 기술과 컴퓨터나 이동 단말기 등의 하드웨어 발전은 가상현실 등의 새로운 미디어 형태를 양산할 것으로 예상되는 바, 이러한 환경에서는 기존의 게임과는 전혀 새로운 형태의 게임성이나 인터페이스가 요구되는 등 더욱 창의적인 게임 개발 인력의 경쟁력이 더욱 돋보일 것으로 보이며, 이 시점에서는 개별적인 기술보다는 창의성을 중심으로 한 게임 창작 능력 보유 여부가 인력 수요에 대한 핵심 요소가 될 것이다.

이 외에도, 게임 개발자 등의 게임 관련 전문 인력에 대한 기본적인 인성 교육과 소양 교육도 제공되어야 할 것이다.

최근 문제가 되고 있는 게임의 폭력성과 이로 인한 부작용은 게임 자체의 완성도 부족 등의 요인을 통해 확대 재생산되고 있지만, 일차적으로는 개발자의 기본적인 성격과 성향이 문제점의 시발점이 되고 있는 상황이다.

따라서, 인터넷과 개인이동통신 환경을 통한 게임에의 접근이 일상 생활의 필수 요소가 되어버린 청소년들이 건전한 게임 문화 속에서 게임과 현실 사회와의 인식 혼란을 피할 수 있도록 하기 위해서는 게임 개발자에 대한 철저한 가치관 교육이 필수적이다.

이를 위해서는 게임 개발자가 게임의 성공을 위해 추구하게 되는 자극적이고 비정상적인 게임 개발이 자제될 수 있도록 일종의 인성 교육과 사회 영향에 대한 인식을 명확히 할 수 있는 규정이 마련되어야 할 것이다. 예를 들어 그림이나 음악을 통한 사회 선동이 가능하듯 향후 인터넷을 통한 온라인게임에 의한 영향력은 상당할 것으로 예측되는 바, 이에 대한 개발자 관리 차원의 대비책이 요구되는 셈이다.

### 3.3. 정부 차원의 제도 개선 및 지원 정책 내실화

국내의 교육 현실에서 인력 양성의 방향성 설정에 있어 상당한 비중을 차지하는 분야는 바로 정부 차원의 제도와 각종 지원 정책 부분이다.

최근 정부의 게임 인력 양성은 정보통신 산업의 발전

및 디지털콘텐츠 산업의 육성 관점에서 이루어지고 있는 것이 큰 특징이라고 할 수 있다.

게임산업의 주무부서라 할 수 있는 문화관광부는 게임 인력 양성의 중요성을 깊이 인식하고, 산하 기관인 한국 게임산업개발원(현 한국게임산업진흥원의 전신)을 중심으로 작성한 “게임산업진흥 중장기계획 (2003년~2007년)”의 주요 사업 목표 중 한 부분으로써 게임 인력 양성을 결정하는 등 인력 양성 활성화에 노력해오고 있다.

표 5. “게임산업진흥 중장기계획 (03년~07년)”에서의 인력 양성 관련 내용

6대 중점 추진 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 산업 인력 수급분석 및 인력DB 구축</li> <li>- 산학 협력 인력 양성 시스템 구축</li> <li>- 게임 전문인력 연구·해외교류 기회 확대</li> <li>- 대학 학계 연구기반 및 교육역량 강화지원</li> <li>- 게임 아카데미 기능 재정립</li> <li>- 게임 인력의 취업 환경 개선</li> </ul>
-------------	---

구체적으로는 최근 빠르게 변화하고 있는 세계 게임 산업의 추세와 국내 시장의 변화, 이에 따른 국내 게임 전문 인력의 공급 및 수요 형태 변화에 적응하기 위하여 “2010 게임산업 전략위원회”를 구성하고 “창의적인 게임인력 양성”을 목표로 2010년까지의 중장기 게임 전문 인력 양성 계획을 수립했다. 그 내용을 세부적으로 살펴보면 [표 6]과 같다.

한편, 정보통신부는 게임 제작 대회 지원을 비롯하여 정보통신 분야 학과와 관련한 다양한 지원 사업을 통하여, 노동부는 게임 관련 국가검정 자격 제도의 도입을 통하여, 산업자원부는 게임사관학교의 설립 지원 등을 통하여 정부의 각 부서가 게임 전문 인력 양성의 중요성을 인식하고 다양한 정책 사업을 진행하고 있는 상황이다.

이러한 정부 차원의 직접적인 게임 전문 인력 양성 정책 수립과 이에 따른 각종 지원 사업의 수행은 산업계 및 교육계의 발전을 선도하는 촉매제 역할을 한다는 점에서 그 상징성이나 실제 역할이 매우 클 수 밖에 없다. 따라서, 이러한 정부 차원의 지원 정책은 앞으로도 지속적으로 진행되어야 하며, 특히 산업계의 실제 요구 사항을 반영하여 내실 있게 추진되어야 할 것이다.

반면, 실효성이 없는 분야에의 형식적인 지원이나 특정 분야에 대한 지원이 편중되는 문제점은 대폭 개선되어야 할 것으로 판단된다. 국내 게임 산업이 가지는 특수성 중의 하나인 장르나 플랫폼의 편중성을 해소하는 방향으로 해당 분야 교육에 대한 정부의 지원 사업이 대폭

확대되어야 할 것이다.

표 6. “2010 게임산업 실행전략”에서의 게임인력 양성 관련 내용

목표	소 과 제	세부 과제 및 주요 내용
창의적인 게임 인력 양성	핵심전문 인력 양성강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 전문 인력의 국제 역량 강화</li> <li>- 핵심 부분 및 미래 게임기술 연구인력 양성</li> <li>- 교육 기관별 핵심 교육과정 표준화</li> <li>- 업계의 기존 인력 재교육 지원</li> <li>- 취약 분야 교육 기반 강화</li> <li>- 게임아카데미 역할 및 기능 재정립</li> </ul>
	연구기반 및 교육역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임교육기관 평가제도 구축 및 우수기관 선정 지원</li> <li>- 국내외 인력 양성 관계기관간 협력 네트워크 구축</li> <li>- 중장기 게임 인력 수급 균형 정책 수립</li> </ul>
	실행형 산학협력 모델 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 산 학 공동 프로젝트 활성화</li> <li>- 산학연계 게임공모전 위상 강화 및 통합</li> <li>- 인턴십 제도 및 주문식 교육 모델 정립</li> </ul>
	취업환경 개선 및 내실화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 산업에 특화된 공동 채용 박람회 개최</li> <li>- 실효성 있는 국가 검정 제도 개선</li> <li>- 병역특례제도의 활성화 및 효율화 제도</li> </ul>

(출처 : 2010 게임산업 전략위원회 (2006), “2010 게임산업 실행전략 보고서”)

한편, 간접적인 방향에서의 지원 정책 활성화도 요구된다. 예를 들어, 게임 교육과 관련한 최소한의 표준 교과 과정을 제시하는 방식이나 게임 자격증의 개선과 관련하여 실제 개발 경험 및 능력에 대한 평가 방식이 적용되는 것은 중장기적으로 정규 및 비정규 교육기관의 방향을 바꾸는 중요한 요소가 된다.

또한, 현재 해외 게임 시장 개척이나 기능성 게임 (serious game) 기획과 같은 특정 분야 위주로 부족한 게임 관련 전문 교육 인력을 효과적으로 양성하거나, 산업 및 기술 동향의 변화에 적응할 수 있도록 기존 교수 인력에 대한 지속적인 재교육 환경을 제공하는 것도 중장기적으로 게임 전문 인력 양성의 흐름을 변화시키는 중요한 요소가 될 것이다.

이 외에도 최근 이슈가 되고 있는 게임 문화 부분에 대한 정부 정책의 변화도 요구되어 진다. 즉, 게임등급위원회 등을 통한 게임의 유해성과 문제점을 규제, 감시하는 현행 방식에서 게임 산업 자체의 긍정적인 부분을 보호 육성하는 분야로의 정책 개선이 필요한 것이다.

이러한 관점에서, 전체 청소년의 50% 이상이 상당한 시간을 온라인게임 등 게임 문화에 할애하고 있는 현실에서는 게임의 유해성을 거론하며 이를 하지 못하게 하는 해결책을 찾기보다는 오히려 건강하고 건전하게 게임을 즐길 수 있는 방법적인 부분을 교육하는 것이 중장기적으로 디지털콘텐츠 산업을 양성화하고 창의적인 개발 인력을 양성하는데 크게 도움이 될 것으로 보인다.

이를 위해 초등학교나 중학교의 교과 과정에서 이루어지고 있는 음악 감상이나 인터넷 교육과 같은 관점에서 게임 사용 시간과 습관 등에 대한 교육을 통하여 스스로 자제하고 절제할 줄 아는 이용자 교육을 심리 저변에 인식시켜주는 것이야말로 중장기적으로 가장 중요하고 효과적인 청소년 보호책일 것으로 판단된다.

구체적인 게임이용자 교육을 위해 다루어져야 할 내용은 여러 가지가 있겠지만 우선적으로 중요한 부분은 게임 과몰입 등 게임의 부정적인 요소와 게임을 통한 학습 효과 증진 등 긍정적인 요소를 균형 있게 안내하여 스스로 게임을 즐기는 시간과 형태를 조절하게 하는 자세를 키워줘야 할 것이다.

게임을 통해 긍정적인 영향 및 효과를 얻게 되는 부분으로는 여러 가지가 있을 수 있겠으나 심리적으로는 게임을 함으로써 자신감 및 집중력이 향상시키는 효과와, 사회적으로는 게임을 통해 사이버 스페이스를 통해 다른 사람들과 대화 기회가 증가하는 등의 효과를 거둘 수 있을 것이다.

또한 유년층이나 노년층을 대상으로 게임을 함으로써 컴퓨터 및 인터넷을 능숙하게 다룰 수 있게 하는 등 게임을 통해 정보 통신 기술에 대한 친밀도와 컴퓨터 숙련도가 높아지는 효과도 얻을 수 있는 것이다.

이러한 예에서 살펴 볼 수 있는 바와 같이 향후 새로운 교육 과정에 건전한 정보 통신 문화와 디지털 콘텐츠 사용 교육을 실시하는 것은 궁극적으로 건전한 미래 사회를 건설하는데 큰 역할을 할 것으로 보인다.

#### 4. 결 론

무한 경쟁의 시대로 표현되는 최근의 산업 형태에서 문화 주권의 새로운 무대가 될 디지털콘텐츠 세상에서의 콘텐츠 개발자 교육의 필요성은 더욱 중요할 것이다. 특히, 창의력과 다방면의 지식과 경험을 요구하는 고도의 전문 인력을 필요로 하는 게임 산업은 더 많은 지식과 기술, 무엇보다도 콘텐츠의 간접 영향을 받을 이용자를 고려한 인성 교육이 절실한 분야이다.

하지만, 짧은 기간 동안 급성장한 국내 게임 산업의 현실 속에서 높은 순이익을 매개체로 한 개발 인력의 스카우트 붐과 국내 게임 시장 자체의 규모 한계, 왜곡된 시장 흐름 등으로 인해 인력 양성에 문제를 가져왔던 것 또

한 사실이다.

이는 향후 새로운 기술이 더욱 중시될 컴퓨터게임 분야에서 국가 단위의 교육 시스템 자체가 중심점을 잃고 업계가 요구하는 전문 인력을 배출하지 못할 수도 있음을 반증하는 요소이기도 하다. 현재, 국내의 게임 전문 인력 양성과 관련된 각 교육기관은 이러한 변화의 위치에서 향후의 정체성을 확립해야만 하는 시점에 와있는 셈이다.

본 원고에서는 이러한 문제점을 해결하기 위한 방안으로 실제 제작 경험을 제공하는 교육 시스템의 확대 적용, 각 교육 기관의 역할 구분을 통한 산업계 수요 인력에의 탄력적인 공급, 창의력 위주의 교육, 교육 시스템과 관련된 각종 간접 지원 방안의 활성화 등을 제시하였다.

하지만 무엇보다도 중요한 것은 장래 개발자가 되어 수많은 청소년에게 영향을 줄 사항을 고려한 인성 교육을 이용자 교육 환경과 실제 교육 과정 자체에 반영하는 것이라 할 것이다. 이러한 교육과정의 개편과 창의적인 기반 교육의 확대 등을 통하여 보다 나은 창의적인 개발 인력 양성에 힘쓸 때 비로소 한국의 게임 산업은 진정한 국가 경쟁력을 가지게 될 것이다.

#### 참고 문헌

- [1] 문화관광부 (2006), "2006 대한민국 게임백서".
- [2] 2010 게임산업 전략위원회 (2006), "2010 게임산업 실행전략 보고서".
- [3] (사)한국콘텐츠학회 (2006), "국제적 수준의 미래, 수요지향적 게임교육 프로그램 개발 연구 보고서".
- [4] 문화관광부 (2006), "2006 문화산업백서".
- [5] 한국문화콘텐츠진흥원 (2005), "문화콘텐츠 국내의 교육기관 현황조사 (문콘진 05-14)".
- [6] 이재현 (2001), "인터넷과 온라인 게임", 커뮤니케이션북스.
- [7] 정보통신부 (2003), "통신방송융합에 대비한 정책 및 법 제도 정비방향".
- [8] 정보통신정책연구원 (2000), "정보통신기술이 콘텐츠산업에 미치는 파급효과 분석", 연구보고 00-17.
- [9] 청소년보호위원회 (2001), "컴퓨터게임이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구".
- [10] 한국게임산업개발원 (2003), "게임 산업 진흥 중장기 계획 (2003년~2007년)", 2003년 12월 대통령 보고 자료.
- [11] Laramee 공저, 김지인 외 역, (2005. 1.), "해외 게임 비즈니스 가이드: 미주, 유럽지역", 정보문화사,
- [12] PWC, (2005), "Global Entertainment and Media

Outlook 2005-2009”

**저자소개**

● 김 영 진(YoungJin Kim)



- 1995년 2월 : 인하대학교 공과대학 전자계산공학과 졸업(공학사)
- 1997년 2월 : 인하대학교 대학원 전자계산학과 졸업 (공학석사)
- 2007년 2월 : 인하대학교 대학원 컴퓨터정보공학과 박사과정 수료

- 1997년 1월 ~ 2001년 8월 : 데이콤종합연구소 주임연구원
  - 2001년 9월 ~ 현재 : 청강문화산업대학 컴퓨터게임과 교수
- <관심분야> : 게임 제작, 네트워크, 디지털콘텐츠 관리

● 강 명 주(MyungJu Kang)

정회원



- 1993년 2월 : 경희대학교 전자계산공학과(공학사)
- 1995년 2월 : 경희대학교 전자계산공학과(공학석사)
- 1998년 8월 : 경희대학교 전자계산공학과(공학박사)

- 2000년 9월 ~ 현재 : 청강문화산업대학 컴퓨터게임과 교수
- <관심분야> : 게임알고리즘, 메타휴리스틱 알고리즘, 네트워크 디자인