

# 디지털영상분야 최고 선호, 영상세대 분위기 반영

## 인력 공급은 여전히 부족한 것으로 드러나

〈한국데이터베이스진흥센터 주관 디지털콘텐츠 교육 수요조사 결과〉

정의석 연구원 한국데이터베이스진흥센터 산업진흥부

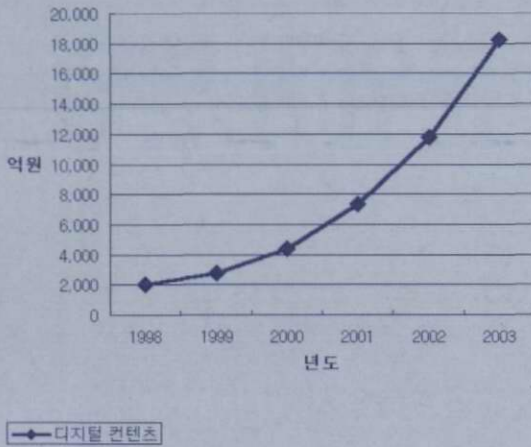
### 한

국데이터베이스진흥센터가 주관한 디지털콘텐츠 수요조사 분석에 의하면 디지털영상분야의 교육 수요가 가장 높은 것으로 조사되었다. 이번 조사는 정보통신부가 추진하고 있는 '2000년도 디지털콘텐츠 산업 활성화 계획'에 따라 수요자의 요구에 부합하는 양질의 디지털콘텐츠 교육과정 및 교재개발과 전문인력 양성에 필요한 기초 자료를 확보하는 데 목적을 두고 있다. 더불어 디지털 콘텐츠에 대한 수요가 급증하고 있는 상황에서 질적 수준이 낮은 콘텐츠 유통을 사전에 방지하고, 디지털콘텐츠 분야의 기초를 확고히 한다는데 그 의의가 있다.

이번 수요조사는 한국데이터베이스진흥센터가 주관하고, (주)현대리서치연구소가 2000년 6월 27일에서 7월 11일 까지 15일간에 걸쳐 조사를 했다. 이번 조사는 디지털콘텐츠 교육 담당자(50명), 디지털콘텐츠 교육 수강생(866명), 디지털콘텐츠 산업 관련업체(34개)를 대상으로 실시하였다.

이번 조사에 응한 교육생은 사설/비사설 교육기관 및 대학 부설 교육기관의 교육생 총 866명으로 사설/비사설 기관 교육생이 602명(69.5%), 대학부설 기관 교육생이 264명

국내 디지털 콘텐츠 시장 규모



〈출처: 2000년도 디지털 콘텐츠 산업 활성화 계획(안), KISDI 99년〉

(30.5%)으로 구성되어 있다. 성별은 남녀가 반반 정도이며, 연령은 20대, 학력은 4년제 대학 재학생 또는 대졸자가 대다수를 차지했고, 직업구성은 전체적으로 현재 '취업 준비 무직자'가 42.5%로 가장 많으며, 그 다음은 '학생' 27.4% > '일반 회사원' 14.1% > '디지털콘텐츠 관련 직종' 11.7% 등의 순으로 사설/비사설 기관의 경우 '취업준비 무직자', 대학부설 교육기관은 '학생' 층이 다수를 차지했다.

참고로 <정보통신정책국 2000년도 디지털콘텐츠산업 활성화계획(안)>에 따르면 국내 디지털콘텐츠 시장규모는 '99년 2,279억 원으로 33% 성장하였으며, 2003년에는 1조 8,226억 원에 달하는 등 빠른 성장이 예상되고, 또한 2005년에는 전송망의 70% 이상, 매체의 40% 이상이 디지털화된 정보를 송·수신하고, 정보 콘텐츠의 60% 이상이 디지털화된 정보 서비스 내용으로 대체될 것으로 예상된다. 이같은 시장 성장규모 및 산업현장 수요에 맞추어 대학, 대학원 등 전문교육기관에서의 정보통신 관련 교육과정 개설이 증가하고 있는 추세다.

응답 교육생 인구통계적 특성

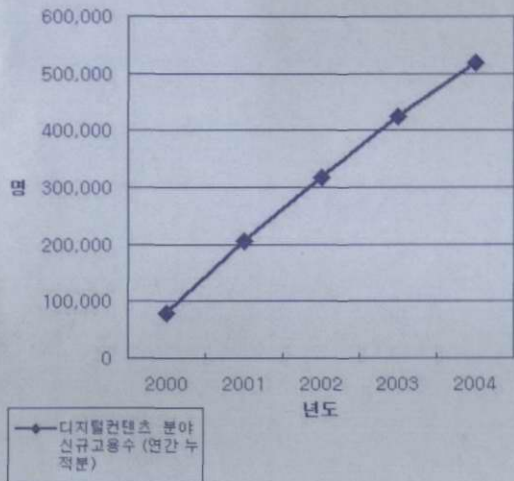
(단위: %)

		교육기관		
		전체	사설 비사설	대학부설
사례수		866	602	264
성별	남	51.3	54.7	43.6
	여	48.7	45.3	56.4
연령	10대	5.8	6.8	3.4
	20대전반	33.4	29.6	42.0
	20대후반	41.8	45.7	33.0
	30대	14.5	15.4	12.5
	40대	4.5	2.5	9.1
학력	고졸이하	10.2	13.1	3.4
	전문대 재학·졸업	19.9	21.9	15.2
	4년제대 재학·졸업	64.2	61.3	70.8
	대학원 이상 재학·졸업	5.8	3.7	10.6
직업	디지털콘텐츠 관련 직종	11.7	13.6	7.2
	학생	27.4	19.8	44.7
	일반 회사원	14.1	15.4	11.0
	무직(취업준비)	42.5	48.0	29.9
	기타	4.4	3.2	7.2

디지털 콘텐츠 시장규모의 성장에 따라 인력 수요의 급격한 증가가 예상되나, 현재 분야별 전문인력이 매우 부족한 실정이다. 이에 따라 이론과 실무를 겸비한 전문 인력 양성을 위한 체계적인 지원의 필요성이 대두되고 있는 실정이다.

조사결과 분석된 주요 사항은 다음과 같다.

**디지털 콘텐츠 분야 전문인력 예상 수요**



출처: 정보통신 정책연구원, '99

**개설/운영중인 교육과정 중 인터넷/웹서비스 분야가 가장 많은 비중 차지**

이번 조사에 응답한 50개 사설/비사설/대학부설 교육기관은 평균 2.7개의 교육과정을 개설/운영하고 있으며, 가장 많이 개설되어 있는 과정은 <인터넷/웹서비스> 분야로 그중에서도 '웹디자인' (44.0%)과 '웹마스터' (40.0%) 과정이 주류를 이루고 있다. <인터넷/웹서비스> 다음으로는 <전자상거래> 분야와 <시스템/프로그램> 분야가 많은 비중을 차지하고 있으며, 이밖에 <온라인 게임>이나 <인터넷 방송>, <디지털 간행물> 분야는 비교적 적은 편이었다. 대학부설 교육기관의 경우 사설/비사설 교육기관에 비해 교육과정이 다양하지 못한 것으로 나타났으며, 개설된 과정 중에서 학생들의 수요가 많은 웹디자인/웹마스터를 포함하여 주로 자격증 취득 과정이 주류를 이루었다.

**수강생의 25.4%가 디지털 영상 분야를 가장 선호**

교육생들의 관심분야/수강 희망분야 1순위는 <디지털 영상> 분야(25.4%)이며, 그밖에 <전자상거래/인터넷마케팅>, <인터넷 방송>, <디지털 간행물> 분야 선호도도 각각 15~19% 정도로 높게 나타났다. 반면, 현재 교육생들이 많이 수강하고 있는 '웹마스터', '웹디자인' 등 <인터넷 웹서비스> 분야와 <시스템 프로그램 분야> 선호도가 가장 낮게 나타난 점이 이채롭다. 교육기관 특성이나 응답자 특성별로도 큰 차이가 없어 <디지털 영상> 분야 선호도가 가장 높으며, 남성의 경우 <디지털 영상>과 <전자상거래/인터넷 마케팅>

**수강희망 교육과정**

	전체	교육기관		성별		직업				
		사설 비사설	대학부설	남	여	전문 직장인	학생	일반 회사원	무직	기타
사례수	866	602	264	444	422	101	237	122	368	38
디지털 영상 분야	25.4	25.1	26.1	22.3	28.8	27.1	29.3	20.3	24.1	25.8
전자상거래·인터넷마케팅 분야	19.4	18.2	22.1	22.3	16.4	17.9	18.2	20.0	20.3	20.6
인터넷 방송 분야	18.6	19.5	16.5	17.9	19.4	17.2	18.1	18.7	19.2	20.1
디지털 간행물 분야	15.6	14.4	18.4	12.3	19.1	17.0	15.4	19.9	13.4	21.5
교육용 콘텐츠 분야	8.4	8.6	8.1	8.4	8.5	7.1	6.7	12.1	9.0	6.7
온라인 게임 분야	8.1	9.3	5.3	11.1	4.8	9.0	9.5	5.4	8.4	1.9
인터넷·웹서비스 분야	2.8	2.9	2.5	2.9	2.7	2.3	1.9	3.0	3.4	3.3
시스템·프로그램 분야	1.7	2.0	1.0	2.9	0.4	2.5	1.1	0.7	2.3	0.0

\* 수강희망분야관심분야를 1,2,3순위까지 질문하여 순위별로 가중치를 부여, 종합한 결과임

팅) 분야 선호도는 대동소이한 것으로 조사되었다.

**교육과정 선호 이유는 장래성(32.7%)측면과 자기 계발/창업(27.1%) 순**

향후 수강하고 싶은 교육과정에 대한 선호 이유는 '장래성'

(32.7%) 측면과 '자기 계발/창업' (27.1%) 목적을 주된 이유로 들고 있으며, 이외 '현재 기업에서 필요한 분야', '흥미가 있어서' 수강하고 싶다는 응답도 각각 21.7%, 15.7%로 나타났다. 수강희망 교육과정별로도 큰 차이 없이 '장래성' 측면이 주된 선호이유이며, <온라인 게임>이나 <디지털 영상> 분야의 경우 '장래성' 측면 외에

교육과정 운영현황

(단위:%, 복수응답)

	전체	교육기관			전체	교육기관	
		사설 비사설	대학부설			사설 비사설	대학부설
사례수	50	35	15	사례수	50	35	15
<b>인터넷 · 웹서비스 분야</b>				<b>시스템 · 프로그램 분야</b>			
웹 디자인	44.0	45.7	40.0	리눅스	8.0	11.4	0.0
웹 마스터	40.0	45.7	26.7	자바	6.0	8.6	0.0
웹 프로그래밍	10.0	11.4	6.7	소프트웨어 엔지니어	4.0	2.9	6.7
웹 기반언어	6.0	8.6	0.0	MCSE	4.0	2.9	6.7
웹 PD	6.0	8.6	0.0	SCJP	4.0	2.9	6.7
Flash	6.0	5.7	6.7	소프트웨어 Developer	4.0	5.7	0.0
멀티미디어 · 웹전문가	4.0	2.9	6.7	SAP College	2.0	0.0	6.7
홈페이지 제작	4.0	2.9	6.7	웹 엔지니어링	2.0	2.9	0.0
웹 페이지 구축전문가	4.0	5.7	0.0	오라클	2.0	0.0	6.7
웹 타이틀	4.0	5.7	0.0	인터넷 솔루션 개발자 과정	2.0	0.0	6.7
웹 developer	2.0	2.9	0.0	시스템 엔지니어링	2.0	2.9	0.0
멀티미디어프로그래머	2.0	2.9	0.0	<b>전자상거래 · 인터넷마케팅 분야</b>			
멀티미디어콘텐츠전문가	2.0	2.9	0.0	전자상거래 관련 분야	24.0	20.0	33.3
멀티미디어전문개발자	2.0	2.9	0.0	사이버몰 구축 전문가	6.0	8.6	0.0
인터넷전문가	2.0	2.9	0.0	전자상거래 구축 엔지니어	4.0	2.9	6.7
드림위버	2.0	2.9	0.0	웹프로모션	2.0	2.9	0.0
<b>디지털 영상 분야</b>				정보검색사	2.0	0.0	6.7
컴퓨터 그래픽	16.0	14.3	20.0	<b>온라인게임분야</b>			
3D애니메이션6.0	8.6	0.0		게임 프로그래머	4.0	5.7	0.0
웹애니메이션제작과정	4.0	5.7	0.0	게임 그래픽	4.0	5.7	0.0
캐릭터디자인	2.0	2.9	0.0	게임 PD2.0	2.9	0.0	
포토샵	2.0	2.9	0.0	<b>인터넷 방송 분야</b>	6.0	5.7	6.7
디지털 영상 관련분야	2.0	2.9	0.0	<b>디지털 간행물 분야</b>	2.0	2.9	0.0
2D단편 애니메이션제작과정	2.0	2.9	0.0				
워크스테이션	2.0	2.9	0.0				

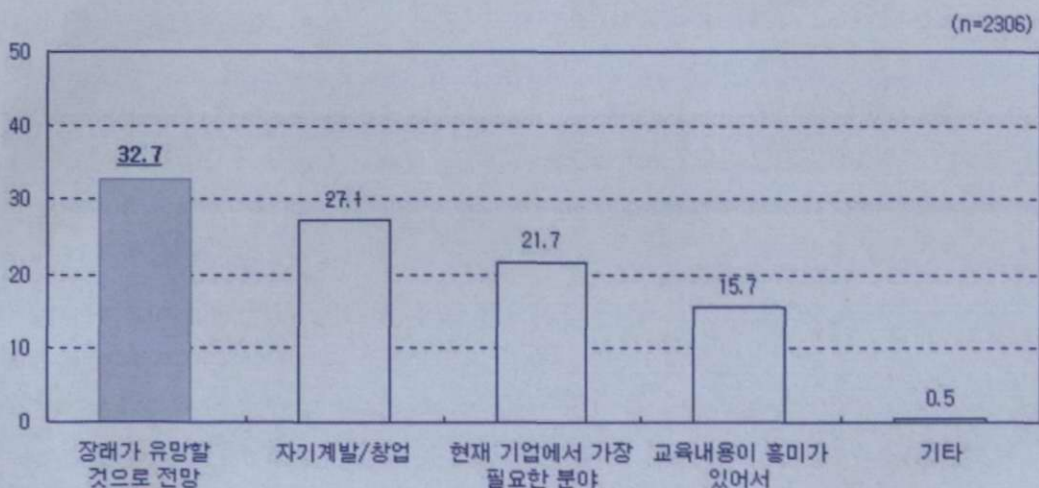
향후 취업/전직 희망직종

(단위:%)

	전체	성별		직업				
		남	여	디지털 관련직종	학생	일반 회사원	무직	기타
사례수	866	444	442	101	237	122	368	38
그래픽·디자이너	25.5	④12.2	①39.6	24.8	29.1	25.4	22.6	34.2
웹마스터	24.0	①23.6	②24.4	22.8	21.9	22.1	27.2	15.8
전자상거래 관리자	14.8	②19.4	③10.0	10.9	17.7	19.7	12.0	18.4
웹 프로그래머	13.3	③16.0	③10.4	16.8	10.5	9.0	15.5	13.2
애니메이터	8.4	8.6	8.3	11.9	8.0	4.1	9.8	2.6
인터넷 방송관련·웹PD 등	8.2	9.7	6.6	7.9	5.5	6.6	10.9	5.3
시스템 구축·개발자	6.4	11.3	1.2	8.9	6.3	2.5	7.1	5.3
인터넷 마케터	5.4	6.3	4.5	8.9	6.3	10.7	1.9	13.2
온라인게임 개발자	3.6	6.1	0.9	4.0	5.1	11.5	3.5	10.5
웹서퍼·정보검색사	2.2	1.6	2.8	4.0	2.1	1.6	3.3	2.6
교육용콘텐츠 개발	2.2	1.4	3.1	1.0	1.3	1.6	3.3	2.6
일반회사원	0.9	1.1	0.7	0.0	0.4	6.6	2.7	0.0
창업	0.2	0.5	0.0	0.0	0.8	0.0	0.3	0.0
프로게이머	0.1	0.2	0.0	0.0	0.0	0.5	0.0	
영상편집	0.1	0.2	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0
기타	0.3	0.5	0.2	0.0	3.0	0.0	0.3	0.0
취업·전직을 원하지 않음	5.7	5.2	6.2	8.9	6.3	10.7	1.9	13.2

교육과정 수강희망 이유

(단위:%, 복수응답)



전문인력 양성 우선분야

(단위:%)

	관련업체	교육기관 담당자		
		전체	시설 비시설 기관	대학부설 기관
사례수	34	50	35	15
교육용 콘텐츠(WBI, CD타이틀) 분야	17.0	13.3	10.0	221.1
인터넷 방송 분야	③19.5	③19.3	②20.5	16.7
온라인 게임 분야	10.0	7.7	9.5	3.3
전자상거래 분야	①25.0	①28.7	①27.6	①31.1
디지털 영상(디지털 애니메이션, 컴퓨터 그래픽 등) 분야	②20.5	②19.7	③19.0	②21.1
디지털 간행물(인터넷 잡지, 신문, 광고 등) 분야	3.5	9.3	11.0	5.6
시스템, 프로그램 분야	2.5	-	-	-
인터넷마케팅 분야	2.0	2.0	2.4	1.1

\* 1,2,3 순위까지 질문하여 순위별로 가중치를 부여, 종합한 결과임.

'흥미성' 도 선호이유로 작용한 것으로 나타났다.

### 교육생들의 향후 취업/전직 희망 직종 1순위는 그래픽/디자이너

교육생들의 향후 취업/전직 희망 직종 역시 '그래픽/디자이너' 25.5%, '웹마스터' 24.0%, '전자상거래 관리자' 14.8%, '웹프로그래머' 13.3% 등 현재 개설과정이 많고 수강생이 많은 (인터넷/웹서비스), <전자상거래/인터넷 분야>와 관련된 직종 선호도가 높은 것으로 나타났다.

한편, '취업/전직을 원하지 않는다'는 응답자는 5.7%에 불과하

며, 일반 회사원 집단에서 다소 높은 비율을 보였고 남성은 '웹마스터' (23.6%) 선호도가 가장 높으며, 그 다음은 '전자상거래 관리자' (19.4%)인 반면, 여성은 '그래픽/디자이너' (39.6%) 선호도가 가장 높은 것으로 나타났다.

### IT업체의 79.4%가 디지털 콘텐츠 전문인력 부족 호소

이번 조사에 응답한 34개 업체의 대부분(79.4%)이 디지털 콘텐츠 전문인력이 '부족하다'는 반응을 보인 반면, '충분하다'는 업체는 2.9%에 불과했다.

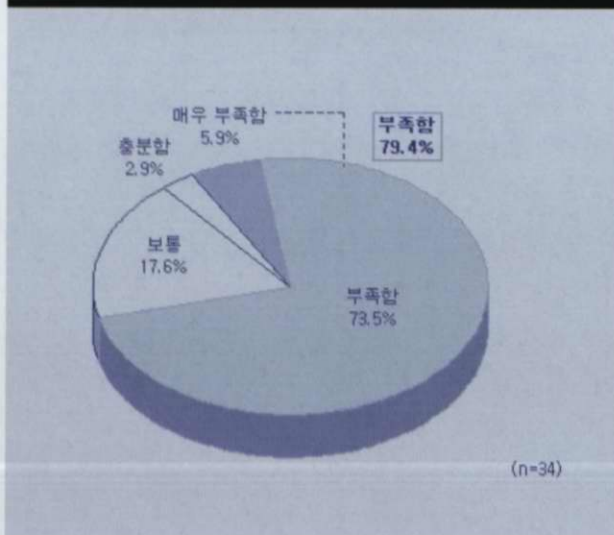
관련 인력이 부족하다고 응답한 업체의 경우 업체특성에 따라 인력수급 직종 역시 차이가 있으나 '웹마스터', '그래픽 디자이너', '시스템 구축/개발 인력'이 부족하다는 업체가 각각 82.4%, 73.5%, 61.8%의 비율을 보였다. 또한 전문인력 수급이 필요하다는 업체만을 대상으로 필요 인원수를 응답하게 한 결과, '웹 프로그래머'와 '그래픽 디자이너'는 평균 2.4~2.5명, '시스템구축 개발 인력'은 평균 3.5명 정도를 필요로 하는 것으로 나타났다.

### 전문인력 육성이 가장 시급한 분야 1순위는 전자상거래 분야

디지털 콘텐츠 관련 산업의 활성화를 위해 전문인력 육성이 시급히 이루어져야 할 분야로는 관련업체나 교육기관 담당자 모두 '전자상거래 분야'를 1순위로 꼽고 있으며, 그 다음은 '인터넷 방송 분야', '디지털 영상 분야'의 인력양성이 시급하다는 의견이 지배적이었다. 한편, 대학부설 기관의 경우 '전자상거래' 다음으로는

전문인력 현황

(단위:%, 복수응답)



인력수급시 애로사항 및 개선방향

(단위:%)

전문인력 수급과 관련한 애로점 및 정부에 대한 요구 사항

인력확보의 문제	44.7
전문인력부족·인력확보가 어렵다	27.6
전문분야별 체계적인 인력정보제공	6.4
전문과정수료자의 낮은 수준·신규인력의 낮은 교육수준	4.3
높은 급여대우	4.3
교육기관 강사의 낮은 수준	2.1
<b>인력양성을 위한 정책적 지원</b>	<b>17.0</b>
전문인력양성 정책수립·지원필요·교육지원	6.4
병역특례 등 젊은층에 어필하는 요소부족·병역특례 확대적용	4.3
비용·고용보험 등의 문제로 배움선택의 어려움	2.1
무료교육 활성화	2.1
임금일부 국가지원	2.1
<b>디지털콘텐츠·인력양성 방향</b>	<b>23.1</b>
새로운 디지털 콘텐츠·기술개발	2.1
기술발전 속도에 부합하는 교육과정 개발(웹프로그래밍기법 발전을 정규교육이 감당하지 못함)	2.1
수준높은 교육제공	2.1
능동적 팀제 육성	2.1
실무교육의 필요성	2.1
자격증이 실력의 객관적인 척도가 되지 못함	2.1
기본교육에서 희망분야 취업까지의 체계적인 교육과정 필요	2.1
업체파견을 통한 실무지식 습득필요	2.1
업체현황에 적합한 교육커리큘럼 필요	2.1
학원배출인력을 통한 공급과잉보다 능력·적성에 맞는 전문인력 필요	2.1
실업무에 투입이 용이한 인력양성	2.1

※ 무응답 생략

‘교육용 콘텐츠 분야’와 ‘디지털 영상 분야’를 전문 인력양성이 시급한 분야로 꼽고 있는 것으로 보조되고 있다.

**인력수급시 애로사항 및 개선방향**

디지털콘텐츠 관련 업체를 대상으로 인력수급시 애로사항 및 개선방향에 대한 의견을 수렴한 결과 ‘전문인력 확보가 어렵다’, ‘분야별 체계적인 인력정보 제공이 안된다’ 등 <인력확보의 어려움>을 주된 애로점으로 들고 있으며, 전문인력의 원활한 확보를 위해서는

‘인력양성 정책 수립’, ‘병역특례 확대적용’, ‘교육기회 확대’ 등 정부의 <인력양성을 위한 정책적 지원>이 필요하다는 의견도 다수 있었다.

한편, 디지털콘텐츠 교육/인력양성과 관련해서는 ‘기술의 발전 속도에 부합하는 교육과정 개발’, ‘자격증 위주의 교육보다는 실무 중심의 교육’ 등이 필요하다는 의견 등도 있어 환경변화에 따르는 교육의 변화도 중요한 것으로 조사되고 있다. 