



교육-틀 개혁을 통한 게임제작 인력육성 전략

주정규 (주)서울게임대학 학장
joojungk21@yahoo.com/ www.sgckorea.com

1. 서론(우리의 교육-틀 현황)

우리의 대학교육과 전공학과 교육 및 민간교육의 특화교육이 바람직하게 교육되어 직업 현장에서 활용되고 있는가를 직시해야 한다. 사오십 명 이상의 클래스강의와 교수 중심의 교육시스템, 교양교육의 비현실 교육, 전공학과 교육의 현실과 동떨어진 교육, 사회 조직에서 요구하는 전문인력의 양성부재, 개혁해야 할 교육정책 및 제도와 교육시스템 등 풀어가야 할 과제가 산재해 있다. 다소 과장일수도 있겠지만 전국 대학의 졸업자의 20% 미만 정도만이 사회에서 필요로 하는 인력이라는 사실 놀라운 일대 사건이 아닐 수 없다.

사회가 요구하고 있는 전문인력 및 특화교육의 결여와 대학 교육을 무엇이 전략시키고 있는가? 대학의 상업주의로 인한 학생의 지나친 정원초과, 특강과 같은 강당식 교육, 전공교육의 실무 교육 및 실기실습 미흡, 학생중심의 학생참여 교육의

미흡, 과목 수 대비 교육시간의 부족(1주 20시간, 1학기 280시간(14주)의 부족한 교육시간), 학생 수 대비 실기 및 실습 시설의 절대부족, 교수의 진부한 강의 및 교수법, 교육장비의 미비 등으로 인하여 현실(기업과 직장)에서 요구하고 있는 기술과 지식, 업무처리

능력의 부족 및 미흡으로 재교육을 시행하지 않고서는 현장 실무 업무에 투입하기 어려운 현실은 부인할 수 없는 사실이다.

그러면 어려운 교육 문제들을 해결하기 위한 방안과 전략은 무엇일까? 심도 있게 고민하고 그 해법을 모색해야 한다. 기본적인 교육시스템을 바꾸지 않으면 이러한 교육 문제를 해결할 수 없다는 사실을 직시해야 하며, 치열한 글로벌시장 경쟁에서 우위를 확보

하기가 어려울 것이다. 특히 게임콘텐츠 제작 및 개발 분야는 창작 및 감성적인 능력과 첨단 기술력을 필요로 하므로 창작적인 교육시스템을 통해서만 글로벌 경쟁력을 확보할 수 있다는 사실을 인식해야 한다. 세

세계적인 게임콘텐츠를 제작하여 수출하려면 수준 높은 게임제작 및 제작기술, 게임마케팅 능력을 가진 많은 전문인력의 육성은 절대적으로 필요하다.

계적인 게임콘텐츠를 제작하여 수출하려면 수준 높은 게임제작 및 제작기술, 게임마케팅 능력을 가진 많은 전문인력의 육성은 절대적으로 필요하다.그래야 국제 경쟁력과 수출을 할 수 있는 게임콘텐츠를 개발할 수 있으며, 게임산업을 세계적인 산업으로 발전시켜 나갈 수 있을 것이다.

2. 게임콘텐츠 창작인력 육성 전략

게임콘텐츠 제작 전문인력을 어떻게 육성할 것인가?교육인적자원부, 문화관광부, 정보통신부와 대학과 민간교육기관 및 게임콘텐츠 개발기업이 대처해야 할 방안과 전략을 피력하고자 한다.

첫째, 게임제작 요소기술별 전문인력을 양성하는 실무중심의 프로젝트 교육과 창작 교육시스템을 도입하는 교육기관의 끊임없는 노력과 의사결정이 무엇보다도 중요하다.

둘째, 학교 단위의 교육-를을 창작교육 환경으로 전환해야 한다.즉, 클래스 당 학생수의 최적화(약 20명 내지 25명 이내), 교육시간의 확대, 학생중심의 교육(학생 참여교육), 실질적인 산학 협력교육 시스템 구축, 주관식 및 토론식 교육, 학생 발표 중심의 세미나식 교육, 제작 중심의 실무형 교육, 대학교육의 상품화 교육 등 학계와 기업의 상호노력을 통한 체계적인 교육이 절실하게 필요하다.

셋째, 정부 부처는 교육 예산기능과 정책기능을 제외한 현장 집행기능의 분권화로 대학은 총장 및 학장에게 일임하며, 초등학교, 중학교 및 고등학교는 지방자치단체의 민선 교육감에게 일임하는 교육개혁 정책이 절대적으로 필요하다.그러므로 창작 및 학생 중심의 교육을 구현할 수 있을 것이다.

2.1정부 당국의 교육정책 전략

교육의 창작적인 교육으로의 전환을 과감하게 시도

해야 한다.초등학교, 중학교, 고등학교 교육의 시험 위주의 점수 교육을 탈피해야 하며, 창작과 실기 및 실험교육, 토론식 교육, 학생중심의 학생참여교육, 상황 이해 및 경험, 체험 위주의 창작교육으로의 전환이 매우 시급한 실정이다.

기존의 교육시스템을 새로운 교육시스템으로 바꾸려면 무엇을 바꾸어야 할 것인가?

- ▶ 단위 교육기관의 교육의 자율성을 보장하기 위해서는 교육인적자원부의 기능 대폭 축소 또는 교육인적자원부를 폐지해야 한다.
- ▶ 초등학교, 중학교, 고등학교의 인사, 예산지원, 교육정책 및 학교운영에 관한 전반적인 정책은 지방자치단체 지방교육청(민선 교육감)으로 전권 이양하여 지역특성을 고려한 교육정책 구현과 집행의 독립성 확보로 학교 단위의 특화교육을 구현할 수 있는 기회의 제공과 경쟁력 있는 책임교육을 구현할 수 있는 기틀을 마련해야 한다.
- ▶ 대학 및 대학교, 대학원은 대학당국에 모든 권한을 위임하여 시장경제원리에 따른 교육경쟁력을 갖출 수 있도록 모든 대학학사 운영, 교수임용권, 학사운영 및 입학전형 임시제도 등 모든 권한을 대학당국(총장)에 위임하므로 불합리한 고교 입시제도와 대학 교육 경쟁력을 향상시킬 수 있도록 해야 한다.

2.2 게임콘텐츠 핵심인력의 충원전략

게임콘텐츠 제작요소 기술별 인력의 충원은 각 요소별로 제능과 소질이 뛰어난 인재를 발굴하는 일이 무엇보다도 중요하다.예를 들면, 게임프로듀서는 창작력이 뛰어나며, 연출과 아트디렉터의 기질, 음악적 임 감성, 프로그래밍 및 그래픽의 이해력, 게임시장의 흐름을 읽는 통찰력, 게임콘텐츠의 분석 및 평가능력 등 직분에 적합한 기초적인 지식과 소양, 체험과 경

힘, 실무경력을 토대로 게임을 제작할 수 있는 인재를 발굴 지원해야 성공적인 게임을 개발할 수 있다.

게임시나리오 창작, 게임기획 및 게임디자인 분야는 문학, 철학, 역사학, 사회학 및 심리학 등 인문사회학 분야의 인력을 지원해야 하며, 게임그래픽 및 캐릭터 애니메이션 분야는 미술, 조형, 조각, 서예, 도예, 건축 등 미술관련 예술 분야의 인력을 필요로 하고, 게임음악 분야는 음악성이 뛰어난 인재를, 게임프로그래밍 및 네트워크프로그래밍 분야는 수학 및 물리학, 역학, 컴퓨터기술, 소프트웨어 공학 지식 등 엔지니어 기질의 인력을 지원해야한다.

3. 게임콘텐츠 요소기술별 인력육성 전략

게임콘텐츠 제작분야는 게임시나리오, 게임기획 및 게임프로듀싱, 게임디자인, 게임그래픽(캐릭터, 배경 화면, 오브젝트, 아이템 등), 게임프로그래밍(알고리즘, 인공지능, 자료구조, 데이터베이스 등), 네트워크 프로그래밍 및 온라인 게임서버제작, 게임음악(배경 음악 및 효과음악), 게임연출 및 감독 등 다양한 기술과 예술, 기획창작, 마케팅, 콘텐츠의 연구개발(R&D) 등을 다양한 분야의 소양과 재능을 가진 특화된 전문 인력을 육성해야 한다.다음은 요소기술별 전문분야의 인력양성 전략이다.

3.1 게임시나리오 창작 작가의 육성

게임시나리오 창작분야는 문학, 역사, 철학, 사회학, 건축학, 영화, 신문방송 등 인문 사회학적인 소질을 가진 자의 참여를 간절하게 바라고 있으며, 게임제작 지식과 인문사회학적인 지식을 결합한 게임콘텐츠야말로 세계적인 게임으로 발전시킬 수 있다.

3.2 게임기획 및 게임디자이너의 육성

게임기획 및 게임디자인 분야도 연출과 연기, 문화

와 역사, 정보와 자료 및 사료 등에 민감해야 하며 풍부한 감성을 가진 자를 요구하고 있으며, 브레인스토밍 및 아이디어 창작에 능숙한 자를 유치해야 한다.

3.3 게임그래픽 예술가의 육성

게임그래픽 분야는 미술에 소질이 있는 자로서 채색, 드로잉, 조형감각, 사진 감각, 인물과 동물, 식물, 곤충, 물고기 등 물체를 그리는 실기 능력과 창작능력과 연출 및 상상력이 풍부한 자를 요구하고 있다.

3.4 게임프로그래밍 엔지니어의 육성

게임프로그래밍 및 네트워크 프로그래밍 분야는 수학 및 물리학, 논리, 네트워크 기술, 정보통신 기술 등을 리드하며 엔지니어 기술이 탁월한 자를 필요로 하며, 게임제작 프로세스와 게임동작 흐름에 따라서 상호작용(인터랙티브)을 연출하며 기본적으로 프로그래밍으로 응용할 수 있는 자를 업계는 요구하고 있다.

3.5 게임음악 작곡가의 육성

게임음악 분야는 작곡 창작 능력과 풍부한 감성, 음악적인 소질과 음악적인 끼와 감각이 탁월한 예술가를 게임음악 전문인력이 필요하다.특히 게임의 배경음악은 음악 음반으로 대중가요와 같은 인기를 얻고 있으며, 베스트 음반으로도 기록되고 있다.

3.6 게임테스터의 육성

게임을 테스트하며 분석 평가하는 전문가로 게임제작 프로세스, 게임콘텐츠의 연출감각, 게임플레이의 흐름, 게임분석능력, 게임평가능력, 레벨디자인 분석, 퍼즐 분석, 미션 분석, 인터페이스 분석, 프로그래밍 에러 등 게임콘텐츠 전반에 걸친 게임을 테스트하는 전문가 절실하게 요구되고 있다. 특히 우리나라는 게임테스팅 전문가 절대적으로 부족한 실정이다.

3.7 게임콘텐츠 마케터의 육성

게임마케팅 분야는 게임콘텐츠의 특성을 이해하고 국가와 사회의 문화적 현상을 연구하고, 고객 심리, 인간 관계의 관계성, 게임콘텐츠의 상품성 가치평가, 시장평가, 글로벌 감각, 경제의 흐름, 고객대상에 따른 게임콘텐츠 기획, 유통의 흐름, 언어해독, 게임배급의 흐름 등 세계의 게임시장의 흐름을 읽을 수 있는 감각과 지식을 겸비하는 등 게임콘텐츠 제작 전반 및 마케팅에 필요한 전문인력의 육성이 절대 필요하다.

4. 교육-틀 개혁과 게임콘텐츠 창작인력 육성 전략

다양한 대학의 전공 교육과정을 이수한 고급 인력과 게임관련 학과를 이수한 인력을 게임콘텐츠 창작 및 기술인력으로 양성하는 정책과 인문계 및 실업계 고등학교를 졸업한 감각 있는 잠재인력인 초보자를 대상으로 하는 전문인력 교육을 실시하여 전자의 고급 게임창작자 집단과 후자의 중견 게임제작자 집단을 형성하는 일이 무엇보다도 중요하며, 게임제작 교육시스템의 특화 또는 차별화 교육이 무엇보다도 중요하다.

4.1 게임제작 교육의 틀의 전환

게임제작 교육의 틀을 바꾸어야 게임제작 인력을 제대로 육성할 수 있다. 20명 정도의 소수 클래스 교육, 집중적인 실기 및 실습 교육, 창작교육, 프로젝트 교육, 게임개발사와 함께 하는 현장실무 교육, 문화예술 교육 등 다양한 학문과 문화를 접목한 문화 예술교육이 절대적으로 필요하다.

4.2 감성적인 게임제작 인력 육성

게임은 재미의 특성을 가지고 있으며, 살아 움직이는 생명체와 같은 미디어이므로 감성적인 제작 인력

을 육성해야 한다. 삶의 문화와 인간 역사, 건축, 의상, 교통수단, 스포츠, 식생활, 경영, 모험, 전쟁, 슈팅, 퍼즐, 가상사회, 격투, 모의실험, 이동 및 전투, 이벤트 및 미션 등 다양한 소재의 게임콘텐츠를 요구하고 있다. 즉 게임의 재미는 인간의 감성을 자극하는 것으로 다양한 생활 속의 사건들의 교육할 수 있는 여건이 마련되어야 한다.

4.3 창작적인 교육시스템 구축

창작성을 발달하는 입시 교육이 아닌 창작적인 특성화된 고교 교육과 상업주의의 대학교육 및 백화점식 대학교육이 아닌 특성화된 창작 교육으로 전환이 절대적으로 필요하다. 그리고 창작성이 절대적으로 요구되는 게임제작 교육도 학생 중심의 토론 및 발표식 교육, 프로젝트 교육, 상품화 교육 등으로 교육하고 육성해야 한다.

4.4 기업과 함께하는 교육시스템 구축

기업과 협력하는 게임제작 교육 및 프로젝트 교육, 전문화 교육을 구현해야 하며, 기업과 교육기관 공동의 게임개발 및 게임제작 교육시스템을 도입하여 게임개발사 현장 실무중심의 교육을 구현하기 위해서는 게임콘텐츠 제작 및 개발사의 적극적인 협력과 인턴제도와 같은 교육시스템이 절대적으로 필요하다.

5. 결론

이상과 같이 우리의 교육-틀을 바꾸어야 창작적이며 전문적인 인력을 육성할 수 있으며, 게임개발사의 게임콘텐츠 연구개발, 학교의 게임제작 교육, 시장원리에 적합한 마케팅교육 등의 전문인력 육성을 통하여 글로벌 경쟁력을 갖춘 게임제작 전문인력을 육성할 수 있다. 또한 기업과 학교간 상호 신뢰를 바탕으로 상호 협력 교육을 통해야 우수한 게임창작자의 육성

과 게임개발사의 인력난 해소, 세계적인 게임콘텐츠 개발 및 배급, 고부가가치의 게임산업을 발전시키는 디딤돌의 역할을 하리라 사료되며, 다음과 같은 교육-들의 개혁을 통해서만이 우수한 게임제작 인재를 육성할 수 있으리라 판단한다.

- (1) 기존 교육의 틀을 바꾸어야 한다.교육-틀을 바꾸려면 기존 교육인적자원부의 기능 대폭 축소 또는 폐지를 통하여 국가적인 새로운 교육기틀을 마련해야 한다.
- (2) 학생중심의 교육과 학습이 될 수 있는 클래스당 학생수의 소수화がい루어져야 한다.
- (3) 교육시간의 확대로 학습량과 학생 참여교육을 확대해야 한다.
- (4) 실기 및 실습, 실험장비의 고급화와 확대로 사회 실무와 현장(게임 개발사와 동일한 작업여건) 환경으로 교육여건을 바꾸어야 한다.
- (5) 현재 및 미래사회 조직에서 요구하는 실무형 및 프로젝트 식 교육으로 전환해야 한다.
- (6) 학교와 기업이 함께 교육하며, 상호 협력하는 인재 양성과 기업의 인력 충원을 통해 현실적인 산학 실무교육을 바탕으로 현장 중심의 인력을 육성해야 한다.
- (7) 교수 및 교사 그룹의 의식전환을 통하여 새로운 교육의 틀과 학생 중심의 교육을 실현할 수 있는 제도와 현장 학교단위의 교육시스템을 과감하게 바꾸어야 한다.

원 발행, 2002년.

- [3] 이용순외 2인, '직업교육훈련과정 개발을 위한 직무분석 지침서 2002', 한국직업능력개발원, 2002년.
- [4] 첨단게임산업협회, '첨단게임산업 육성정책', 1998년.
- [5] 게임종합지원센터, '문화산업리더로서의 게임 전문인력 양성에 대한 연구', 2000년.

기업과 학교간 상호 신뢰를 바탕으로 상호 협력 교육을 통해야 우수한 게임창작자의 육성과 게임개발사의 인력난 해소, 세계적인 게임 콘텐츠 개발 및 배급, 고부가가치의 게임산업을 발전시키는 디딤돌의 역할

참고문헌

- [1] 주정규, 게임신문 2003년 1월 12일(월) 124호 A5면, 칼럼 '교육-틀 개혁을 통한 게임제작 인력 육성 전략', 게임신문사 2003년 1월 12일.
- [2] 2002 '대한민국 게임백서', 한국게임산업개발