

# 전문인력 양성이 디지털콘텐츠 강국의 지름길

글 / 박동순 동서대학교 총장



디지털콘텐츠산업은 디지털콘텐츠를 생산, 분배, 소비하는 산업 전체를 일컫는다. 기존의 아날로그 시대와는 달리 콘텐츠가 디지털화되면 여러 미디어에서 상호 융합할 수 있게 됨으로써 원소스멀티유즈(One Source Multi-Use)가 쉬워져 높은 산업적인 연관 효과를 얻을 수 있으며 고부가가치의 창출이 가능하다.

선진국을 중심으로 디지털콘텐츠산업의 고부가가치와 성장 가능성을 인정해 적극적으로 육성하고 있으며, 국민소득 2만 달러 시대를 준비하는 정부에서도 디지털콘텐츠산업을 차세대 성장동력산업으로 선정해 집중적으로 지원하고 있다.

디지털콘텐츠산업은 다른 산업과 달리 문화와 예술이 디지털 기술과 접목돼 만들어지는 창작활동의 산물이기 때문에 창작자에 의해 상품의 질이 결정된다. 따라서, 지식을 창의적으로 습득하고 활용할 수 있는 유능한 고급 디지털콘텐츠 인력을 얼마나 확보하느냐가 디지털콘텐츠산업의 가장 중요한 핵심요소가 된다.

## 디지털콘텐츠 전문인력 양성의 문제점과 대안

최근 디지털콘텐츠 관련학과나 전공들이 신설되고 운영되고 있지만 아직 산업체의 요구사항을 만족하는 인력을 양성하지 못하는 실정이다. 이러한 시점에 국내 디지털콘텐츠 전문인력 양성의 문제점을 파악하고 이에 대한 대안을 고민해보고자 한다.

첫째, 기존의 교과과정이 단순 기능중심의 인력양성에 있다면 다양한 능력을 갖춘 멀티 플레이어의 양성으로 변화해야 한다. 디지털콘텐츠 인력은 전문적인 기술적 지식과 경험뿐만 아니라 문화와 산업의 조화를 꾀하는 창의적이고 예술적인 감성과 능력을 소유해야 한다.

디지털콘텐츠 제작에 특화된 전문 개발인력은 물론 문화적인 소양과 국제적인 감각을 가진 글로벌 마케터와 소비자의 심리를 이해하고 있는 기획자 등 다양한 전문인력의 양성이 필요하다.

둘째, 분리교육에서 통합교육으로 교육 패러다임이 변화해야 한다. 국내의 디지털콘텐츠 관련대학의 학과나 전공을 보면 제작자의 역할을 중심으로 구성돼 있다. 예를 들면, 공학계

**“디지털콘텐츠산업은 문화와 예술이 디지털 기술과 접목돼 만들어지는 창작활동의 산물이기 때문에 창작자에 의해 상품의 질이 결정된다. 따라서 제대로 된 인력양성에 대해 더욱 심각하게 고민해야 한다.”**

열에 게임공학과와 디자인계열에 게임그래픽디자인학과가 설치돼 있다. 이러한 경우 올바른 게임교육이 이뤄지기 어렵다. 게임공학과 학생들은 게임을 프로그래밍을 할 수 있으나 게임 그래픽 데이터를 구하기 어려워서 게임을 제작할 수 있는 기회를 얻기 어렵다. 반대로 게임그래픽디자인학과도 유사한 현상이 나타난다.

이러한 문제를 해결하기 위해서는 게임공학과와 게임그래픽디자인학과를 분리해 운영하는 것보다 두 학과를 통합해 게임학과를 만드는 게 효율적이다. 게임학과내에 게임공학과 게임그래픽디자인을 배울 수 있는 트랙을 두고 공동작업을 통해서 게임 제작에 대한 실무 능력을 배양할 수 있는 통합교육으로 변화해야 한다.

셋째, 디지털콘텐츠 전문인력을 양성하기 위해서는 단순 지식전달 형태의 교육과정에서 벗어나 실기 중심과 프로젝트 중심 교육으로 전환해야 한다. 기존의 학문이 이론이나 지식전달을 중심으로 강의가 이뤄지지만 디지털콘텐츠 분야는 새로운 창작을 위해서 관련된 모든 이론과 실무 능력을 갖춰서 독립적인 활동이 가능한 전문인력으로 양성해야 한다.

이를 위해서는 과감한 설비 지원과 독립적으로 작품을 구상하고 제작할 수 있는 능력과 경험을 가질 수 있도록 실무 프로젝트 교육을 강화해야 한다.

넷째, 실무 능력을 갖춘 교수 인력의 양과 질의 부족을 극복해야 한다. 현재 디지털콘텐츠 관련학과의 공통적인 특징 중의 하나가 교수 인력의 부족이다.

게임, 애니메이션, 캐릭터 관련 산업체에서 활발한 활동을 하고 있는 사람들 중에 석·박사 이상의 학위를 가지고 있는 경우는 찾아보기 힘들다. 디지털콘텐츠 분야는 실무 경험이 무엇보다도 중요하다. 학력이나 학위를 중심으로 교수를 초빙

하는 것보다 산업체의 현장 경험이 많은 교수를 초빙해 실제 창작 및 제작 위주의 강의를 진행해야 한다.

또한 기존의 교수들이 해외 대학이나 산업체에 연수를 통해서 실무 능력을 갖추 수 있도록 정부가 적극적으로 지원해야 할 것이다.

다섯째, 올바른 산학협력시스템 구축이 절실하게 필요하다. 다른 산업 분야에서는 대학과 산업체와의 산학협력시스템이 잘 갖춰져 있다. 외국의 사례를 보면 MIT 등 미국의 주요 대학들은 학생들과 함께 기업의 프로젝트를 수행해 디지털콘텐츠 관련학과 학생들에게 실무중심의 능력을 배양하고 있다. 하지만, 국내에는 대학과 산업체가 바람직한 산학협력시스템을 구축한 성공사례를 살펴보기 어렵다. 정부에서는 디지털콘텐츠 대학과 산업체가 공동으로 프로젝트를 추진할 수 있는 여건을 형성할 수 있도록 지원해야 한다.

여섯째, 국내 중심적 사고에서 국제적인 마인드의 형성이 필요하다. 디지털콘텐츠 제작할 때 일반적으로 국내뿐만 아니라 해외시장을 타깃으로 제작한다.

디지털콘텐츠는 디지털 형태로 제작, 유통되므로 기본적으로 국가라는 범위에 제한을 받지 않는다. 따라서 디지털콘텐츠산업 종사자들은 콘텐츠 기획 단계에서부터 국제화된 사고와 감각을 가지고 기획, 제작, 유통해야 한다.

‘새 술은 새 부대에 담아야 한다’는 말이 있다. 기존의 교육틀을 이용해서 21세기의 산업에 적합한 고급 전문인력을 양성하는 것은 거의 불가능하다.

어떻게 해야 디지털콘텐츠산업을 이끌어 갈 제대로 된 인력을 양성해야 할 것인지에 대해서 더욱 심각하게 고민해야 할 것이다. 디지털콘텐츠산업의 성공여부는 인력양성에서 시작된다는 것을 꼭 기억해야 할 것이다. 