

게임업계 전문인력

양성의 중요성

글 / 박영화 한국첨단게임산업협회장

게임산업은 전적으로 지식정보에 의존하는 산업이므로 인력수급이 민감하게 작용한다. 2003년 한국첨단게임산업협회(KESA)가 발표한 '2003 게임산업연차보고서'에 의하면 2002년말 기준 게임산업에 종사하는 인력수는 1만6,000명 선으로 추산된다. 현재 국내 게임산업의 발전 속도를 감안할 때 추가로 매년 몇 천 명의 신규인력이 필요할 것이다.

반면 국내에는 게임인력 양성을 위한 전문기관이 많지만, 정작 업계가 필요로 하는 고급 전문인력의 수는 턱없이 모자라는 형편이다. 국내 게임개발의 역사는 짧다. 5~6년 정도의 경험을 갖춘 인력을 찾기 어려울 뿐 아니라, 이러한 경험과 기술을 갖춘 인력은 비교적 안정적인 게임업체에 소속돼 있는 것이 현실이다. 자금이 없는 중소기업의 경우, 고급인력을 확보하기란 많은 힘이 들것으로 사료된다. 이러한 국내 게임산업의 인력 수급난은 균등한 발전을 저해시킬 뿐 아니라, 더 나아가 국내게임산업이 발전해 가는 데에 큰 걸림돌로 작용할 것이다. 특히 후발업체의 경우 충분한 인력과 전문성을 확보하지 않고 단순히 게임산업에 대한 관심만으로 진출했기 때문에 발생하는 어려움이 더욱 많을 거라 짐작된다.

게임산업 인력문제, 특히 고급/전문인력 부족에 대한 문제 해결을 위해서는 업계, 학계, 정부 각자가 수준 높은 인력양성에 목표를 두고 함께 노력해야 할 것이다.

업계에서는 신규인력에 대한 교육보다는 즉시 활용할 수 있는 경력직을 선호하며, 이는 자금확보가 더욱 어려운 중소기업의 고충이 짐작된다. 이런 상황을 타개하기 위해서 학계와 정부는 업계에게 재교육 부담을 떠넘기기보다는 실무에 즉시 활용할 수 있도록 재교육 시스템을 도입해 게임전문 인력양성에 힘쓸 수 있도록 경제적, 제도적으로 지원에 힘써야 할 것이다. 이렇듯 업계, 학계, 정부 각자가 함께 해 게임 전문인력 양성에 집중해 우수 게임개발자들이 적재적소에 배치돼 국내게임산업이 균등한 발전을 이루는데 기여했으면 하는 바람이다.

본 협회 또한 이러한 문제점을 극복하기 위해 다양한 활동을 펼치고 있다. 2000년부터 '정보통신부장관배 온라인게임대회'를 개최, 국산 게임의 우수성을 널리 홍보할 수 있는 장을 마련해 국산게임의 경쟁력확보에 일조했고, 2001년부터는 게임제작대회를 추가해 게임인력 저변확대에 노력하고 있다. 또 2003년에는 '정보통신부장관배 온라인 게임대회/게임제작대회'를 '2003 월드게임페스티벌(WGF2003)'이라는 행사로 확대해 대한민국이 게임대국으로 자리 매김하는 한 획을 그었다고 생각한다. 2003년부터는 3D모델링데이터, 사운드DB, 3D 모션DB를 데이터베이스로 구축해, 게임 제작시 편의를 도모하고, 제작 기간 단축을 지원하기 위해 게임자료파크(www.kgdb.or.kr)서비스를 시작했다. 또 게임업체에서 꼭 필요로 하는 마케팅 및 통계, 뉴스 등 핵심 키워드를 제대로 분석해 게임업체 및 정보를 요구하는 이들에게 다양한 콘텐츠를 제공하고 있다.

앞으로도 게임산업관련 규제법률/제도개선을 지속적으로 펼쳐 나가는 한편, 사회적 인식제고 및 국내산업 기반 조성 사업과 국내 게임산업 인프라 확대·발전에 유익한 사업 등을 지속적으로 발굴해 국내 게임산업의 미래를 더욱 확고히 하는데 보탬이 되고자 노력할 것이다. 