

## 국내 게임교육의 현실과 과제

최학현\*, 김정희\*\*

\* 동아방송대 게임제작과 교수, chh@dab-c.ac.kr

\*\* RASOFT 게임개발실 실장, medherbs@empal.com

Reality and the subject of Korea Game Education

Hak-Hyun Choi\*, Jung-Hee Kim\*\*

### 요약

게임산업이 발달함에 따라 게임교육의 중요성이 점점 증가되고 있다. 본 논문에서는 국내 게임교육의 현실에 대해 알아보고, 적절한 교육목표의 설정, 실습설비의 활용, 전문적인 프로그램의 운영, 전문적인 인적자원의 구성과 같은 국내 게임교육의 과제를 제시한다.

### Abstract

As Game Industry progresses, importance of Game Education is on the increase gradually. In this paper, we refer to reality of Korea Game Education. And we present the subject of Korea Game Education like establishment of proper education target, application of hardware, operation of technical software and organization of professional humanware.

*Key Words: Game, Game Education*

### I. 서론

게임이 산업적으로 영향력이 커지면서 여러 가지 게임을 다루는 내용들을 하나의 과목으로 만들어서 가르치고 있는 것뿐이 아닌가라는 생각이 든다. 그리고 '게임학'이라고 할 수 있는 독립 학문의 영역이 있는가를 고민한다. 특히, 게임학을 가르칠 때 과연 무엇을 강의해야 할 것인가에 대해서 많은 괴로움이 있다. 구체적으로 실습교육의 일환으로 만들어진 게임제작실습에서 무엇을 어떻게 가르쳐야 하는가? 학생들이 요구하는 기대와는 달리 학생들에게 형식적인 강의를 하고 있는 것은 아닌가? 무엇보다 중요한 것이 게임을 만드는 제작자로서의 기획력, 상상력을 길러주는 것인데, 이를 증진시키기 위해 무엇을 학생들에게 해주고 있는 것일까? "훌륭한 개발자가 바람직한 교수인 것은 아니다"라는 말도 들려 자신의 결정에 대해 위안을 받기도 한다. 이러한

고민은 결국 게임과 관련된 이론교육과 실습교육을 어떻게 제대로 할 것인가와 관련된 고민이라고 생각한다. 그래서 본 논문에서는 이러한 고민을 풀어 가는 의미에서 현재 게임교육의 현실을 파악하고, 이를 통해서 해결해야 할 과제들이 무엇인지를 고찰해보고자 한다.

### II. 게임교육의 현실

산업체가 요구하는 전문인력 자질에 대한 조사에서는 게임에 대한 열정 54.3%, 성실성 41.2%, 전반적인 지식과 교양이 35.6%, 게임에 대한 기본적 이해가 18.6%, 업무분야별 특화된 기술이 31.5%, 프로그래밍 언어가 16.4%, 그리고 게임개발의 기본 기술이 13.6%로 나타났다. 한편 게임개발인력 양성에 대한 현황을 보면, 국내 대학의 게임인력양성은 1997년도부터 시작되어 급속한 양적인 팽창을 하고 있다.

2002년도 3월 현재 5개의 석사과정이 개설되어 있고 10개의 학사과정, 그리고 20개의 전문대학의 전문학사과정이 개설되어 있으며 연간 약 1000명 이상의 인력이 배출 될 것으로 추정할 수 있고 또한 국내 게임학원은 1993년부터 개발인력양성을 시작하였고 현재 서울지역에서만 대표적인 10여개 학원을 포함하여 다수가 존재하고 있다. 게임학원이 양성하는 전문인력의 수는 연간 1500명 이상이 될 것으로 추정된다. 따라서 이미 양적으로는 연간 양성되는 인력수가 산업체의 연간 수요 인력수를 넘고 있다. 따라서 산업체가 요구하는 전문인력을 교육하기 위해, 교수의 산업체 연수 프로그램, 게임산업체의 직무별 전문교재 공동개발, 직무별 실무능력을 산학공동으로 평가하는 인턴 인증제도 도입, 현장실습을 위한 인턴 인력 풀(pool) 운영이 필요하다. 그리고 국내 교육기관들이 양적인 성장에서 질적인 성장으로 변화되어야 한다. 구체적으로는, 담당 교육분야에 최고의 경쟁력을 갖출 수 있는 전문화된 교육 프로그램 개발하고 대량 인력양성에서 소수정예 인력양성으로 교육을 고급화해야 하며 선진국의 교육 콘텐츠를 도입하고 우수 교수들을 초빙하여 교육수준을 높여야 한다.

**2.1 산업체가 요구하는 전문인력의 자질**

국내 게임산업체의 설문조사를 통해 얻어진 게임전문 인

지 식 면		구성비(%)
지 식	전반적인 지식과 교양	35.6
	게임에 대한 기본적 이해	18.6
	다양한 기술에 관한 지식	10.0
	사회 전반의 흐름	4.3
	H/W기술 지식	2.9
	언어적 지식(특히, 영어)	2.8
	기 타	2.9
	소 계	77.1
태 도 / 능 력	게임에 대한 열정	14.3
	첨단산업의 관심	12.9
	지식 습득 자세	11.5
	성실/책임	7.2
	전문성	2.9
	창의력	1.4
기 타	4.2	
소 계	54.3	
실 무	실무경험	4.3
	실무관련 지식	2.9
	소 계	7.2
합 계		138.6

표 1. 게임전문인력이 갖추어야 할 지식측면에서의 자질

력이 갖추어야 할 지식, 기술측면에서의 자질은 다음과 같다.

기 술 면		구성비(%)
기 술	업무 분야별 특화된 기술	31.5
	프로그래밍 언어	16.4
	게임개발 기본 기술	13.6
	3D 기술	4.2
	게임 설계 기술	2.8
	H/W 기술	2.8
	기 타	5.5
	소 계	76.8
태 도 / 능 력	다양한 분야의 관심	11.0
	부지런한 태도	11.0
	창의력	6.8
	추진력	4.2
	게임 관심도	2.8
	응용력	2.8
	기 타	2.6
	소 계	41.2
실 무	실무와 이론경비	4.2
	실무 경험	4.0
	소 계	8.2
합 계		126.0

표 2. 게임전문인력이 갖추어야 할 기술측면에서의 자질

**2.2 게임교육에 대한 정체성 위기**

게임교육에 대해서는 몇년 전부터 몇 가지 중요한 문제 제기가 있어 왔지만, 이러한 문제 제기에 대한 게임학계의 대응은 적절하지 못했던 것 같다. 게임교육 본래의 2원적 목표의 달성을 위한 교육 프로그램상의 특별한 구분이 되어 있지 않다.

**2.3 게임교육에 대한 문제점**

새롭게 창출되는 게임인력 공급 문제 해결에 크게 기여하

구 분	게임교육의 문제점
1	게임학과 성격의 문제
2	교과과정 방향성의 문제
3	교과내용상의 문제
4	교수요원 확보의 문제
5	게임실무교육 교재의 문제
6	제도상의 문제
7	사회적인 문제
8	산학협동의 문제

표 3. 게임교육의 문제점

지 못하고 있다. 이러한 이유 중의 하나는 게임환경 전반의 급격한 변혁이나 게임현실이 근본적으로 바뀌었다면 게임교육의 목표나 내용이 전환 되어야 함이 당연하지만, 현재는 게임 연구 및 교육과 산업현장이 특별한 상관 관계 없이 별개로 움직이기 때문이다.

위의 문제점의 특성을 잘 살펴보면 게임교육이 갖고 있는 실습교육의 특성이 각 요소에 많이 결합되어 있다. 특히, 교과과정의 방향성 문제, 교과내용상의 문제, 교수요원의 확보, 시설문제, 산학협동이라는 것이 다 게임교육에서 실습교육을 어떻게 하는가와 관련되어 있다. 그러나 제작실습교육을 체계적으로 하기에는 많은 문제점들이 있다. 최우선적으로 문제가 되는 것은 역시 기자재와 실습실 확충을 최우선으로 꼽으며, 다음으로 이와 관련해 제작 교육에 필요한 재원을 확충하는 것이 필요하다. 결국, 대학에서는 현재 대학에서 이루어지는 게임제작교육의 부실 문제가 실습을 위한 환경이 충분하게 마련되어 있지 못한 데서 발생한다고 인식하고 있기 때문에 이를 해소할 방안으로 실습 환경을 조성하는 데 필요한 재원을 마련하려는 욕구가 큰 것으로 나타났다. 그러나 실습교육이 전문교육을 위해서 필요한 필요조건이기는 하지만, 충분조건을 아니다. 그러므로 기획과 같은 지능적 실무교육, 다양하고 폭넓은 교양 및 인접학문의 지식이 대학에서 담당할 전문지식이라고 말할 수 있다. 게임교육에 있어서 실습교육이 막연히 제작, 실습을 위한 기능의 습득에만 있지 않다는 것을 보여준다. 그러므로 실습교육의 목표는 이제까지 취업 후에 곧바로 현장에 투입될 수 있을 정도로 제작기술을 숙달시키는 것보다는 기획 등 지능적 실무교육을 강화하는 방향으로 발전해야 하는 것이다. 그리고 학생들이 제작사에 가서 제작자로서 전문성을 강화시킬 수 있는 게임제작의 가치교육이나 철학교육 등이 훨씬 의미있는 것이라고 할 수 있다. 그렇기 때문에 제작실무보다도, 콘텐츠의 구상 및 기획, 그리고 분석 및 비평능력을 향상시키는 방향으로 게임실습교육을 강화할 필요가 있으며 이를 위해서는 교과과정을 이러한 능력 배양을 위한 방향으로 집중화시킬 필요가 있다. 따라서 '하드 인프라 위주의 실기교육'을 시켜야지만, 제대로 된 실기교육을 하는 것이라는 고정관념을 탈피할 필요가 있다. 오히려 "소프트 인프라 위주의 실기교육"이 콘텐츠와의 친화성을 높이고 피교육자가 부담없이 놀이 속에서 자신의 상상력과 창의성을 키워내는데 더 효과적일 수 있다는 것

이다. 대학에서의 실습교육은 현업에서 이루어지는 훈련이나 요구되는 기술습득과는 다른 교육 목표를 가져야 한다. 게임제작 실습은 게임제작의 특성을 전제로 체험하는 데 의의가 있다. 이 과정은 게임의 양과 질을 알게 해주며, 후에 게임작품을 구상하는 능력을 배양할 수 있게 한다. 또한 궁극적으로 실습교육은 제작과정 자체에 내재되어 있는 구조를 비판, 분석적으로 인식하는데 목표를 두어야 한다.

### III. 게임교육의 기본방향

게임교육의 목표를 정의하는 것은 쉬운 일이 아니다. 다만 게임교육의 목표를 설정하기 위해서 게임교육의 목적 5가지를 제시할 수 있다.

#### 3.1 게임교육의 목적

구 분	게임교육의 목적 5가지
1	학생들에게 게임과 관련된 전문 직업인으로 성공할 수 있는 능력을 제공하는 것
2	비전공자들에게 사회에서 게임에 대해 가르치는 것
3	학생들이 대학, 대학원 과정을 수행하거나 강의할 수 있도록 준비시키는 것
4	대학생들이 게임분석과 비평을 수행할 수 있게 준비시키는 것
5	게임전문직에 필요한 사전 게임경력을 제공하는 것

표 4. 게임교육의 목적 5가지

이상의 교육목표에서 1과 5는 전문직으로서 게임제작자의 양성에 초점을 맞추고 있으며, 3과 4는 게임연구자로서의 탐구능력을 키우는데 맞추어져 있다. 2는 일반인들에게 교양 및 게임의 이해를 키우는 것에 맞추어져 있다.

#### 3.2 게임교육의 목표

구 분	게임교육의 3가지 목표
공통	일반교양 및 게임교육
A형	게임 실무제작자교육(실습교육형)
B형	게임 비평가, 연구자교육(이론교육형)
C형	절충형 게임교육

표 5. 게임교육의 3가지 목표

이러한 유형분류를 통해서 각 대학의 게임 교육과정은 특

화되어야 할 것이다. 구체적으로 본다면, C유형의 과목은 어디에나 있어야 할 것이지만, A형과 B형은 각자 자신의 조건에 부합하여 비중을 달리해야 할 것이다. 이에 따라서 대학들은 교과목도 달리하고 실험실습의 범위도 달라질 것이다. 이때 실습교육이라 하는 것은 도구적 실습교육을 뜻하지 않는다.

#### IV. 게임교육의 문제점

##### 4.1 교과목 분석

게임학과에 개설된 게임교과목의 변화를 나누어 보면, 기술기능이 아닌 창작연출 분야의 교과목 수가 전체 게임학과의 총 교과목수에 비할 때, 늘 12%에서 14%사이에서 머물고 있다. 이들 교과목을 1998년부터 2002년까지 분석해보았다. 전체과목 중에서 실습과목의 비율은 점차적으로 높아지고 있다.

##### 4.2 교재 분석

구분	게임교육 교재의 내용상 문제점
1	게임에 대한 일반인들의 교육적인 측면들이 포함되어 있지 않다.
2	전문인으로서 게임제작자가 갖추어야 할 윤리 및 철학과 관련된 내용이 적다.
3	제작의 과정에서 거쳐야 하는 과정만을 다루고 있는데, 발상기획, 그리고 구성기법을 알려주어야 한다.
4	우리나라 게임현실을 다루고 있는 내용 많지 않다.
5	게임플랫폼이 바뀌어 가는 것에 대한 대비가 없다.

표 6. 게임교육 교재의 내용상 문제점

#### V. 결론

게임교육을 제대로 시키기 위해서는 아래와 같은 내용들이 갖추어져야 한다. 우선은 바람직한 목표(target)이며, 그 다음이 실습설비(hardware), 프로그램운영(software), 인적자원(humanware)구성 등으로 나누어 볼 수 있다.

##### ○ target

- 시대의 변화에 제대로 대응해야 한다.
- 게임교육 체제가 사회환경의 변화를 올바르게 수용해야

한다.

- 이론이나, 실습교육 중심이냐라는 논쟁에서 벗어나야 한다.
- 대학간 지역간 차별적인 교과과정 운영해야 한다.

##### ○ Hardware

- 시설 기자재가 게임교육에 있어서 필요 조건이지만 충분조건은 못된다.
- 실습기자재는 디지털제작시스템을 기반으로 학생들이 손쉽게 접근할 수 있도록 해야 한다.

##### ○ Software

- 실습 교육의 효과적인 운영을 위해서는 교육방식과, 적당한 교재 개발 등을 시도해야 한다.
- 실습교육과 함께 게임전문가의 전문성 강화교육을 시켜야 한다.
- 인문학적, 사회학적 소양을 쌓아야 한다.

##### ○ Humanware

- 현업출신이 아닌 교수는 현업인에 대한 열등감을 버려야 한다.
- 게임현업 출신은 제작실습 과목을 통해 도구적 지식 이상의 전문성을 가르쳐야 한다.

#### VI. 참고문헌

- [1] 최학현, 전문대학의 게임교육현황, 게임인력양성의 현재와 미래 세미나, 연세회관, 2002.03
- [2] 김정희, 게임인력양성의 미래, 게임인력양성의 현재와 미래 세미나, 연세회관, 2002.03
- [3] 장희동, "게임개발 인력의 수요 전망 조사연구," 한국첨단게임산업협회, 2002.02
- [4] 한국첨단게임산업협회, "2001 국내외게임시장현황통계조사보고서," 문창출판사, 2001.06
- [5] 한국전자통신연구원, "온라인게임 산업 육성 방안," 한국첨단게임산업협회, 2000.12



최학현

1993 건국대학교 경영학과 학사  
2002 숭실대학교 미디어학과 석사  
1999 삼성·현대·SEGA 게임S/W개발팀 팀장  
현재 동아방송대 게임제작과 교수  
관심분야: 게임기획/제작기술

---



김정희

1997 PHILIPS 디지털미디어 근무  
현재 RASOFT 게임개발실 실장  
현재 KGSWA 기획이사  
현재 KCAA 사업이사  
관심분야: 게임기획/시나리오

---