

첨단문화산업 인력양성현황 및 문제점

1. 첨단문화산업 개요

2. 국내외 산업현황

가. 국내외 산업현황

- 첨단문화산업 국가 전략산업으로 선정 중점육성 정책추진하고 있음
 - 첨단문화산업(CT : Culture Technology)은 정보기술(IT), 생명공학기술(BT), 나노기술(NT), 항공우주기술(ST) 등과 함께 미래 유망 신기술(6T)에 포함시키는 등 국가 전략분야로 집중육성하고 있음
- 신규매체 등장 및 디지털 컨버전스에 의한 콘텐츠 수요가 증대될 것으로 예상
 - 세계 각 국은 문화 경제를 선도할 대표적인 산업으로 디지털콘텐츠 산업을 주목하고 있으며, 향후 국제사회의 경쟁력은 미디어/엔터테인먼트를 주축으로 하는 디지털콘텐츠가 좌우할 것으로 판단하고 있음
 - ⇒ 세계 디지털콘텐츠산업은 연평균 13.3%의 지속적인 성장이 예상됨

<표 16. 세계 디지털콘텐츠 시장규모 및 성장추이>

(단위 : 백만 US\$)

| 연도 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | 2011년 | 2012년 | CAGR (2007~2012) |
|------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------------------|
| 시장규모 | 256,006 | 298,542 | 344,337 | 394,611 | 447,013 | 500,052 | 556,509 | 13.3% |

- 자료출처 : 한국소프트웨어진흥원 내부자료, 2008. 4

- 국내 디지털콘텐츠산업은 2000년 이후 2010년까지 연 12.6%의 높은 성장률을 보일 것으로 예상하고 있으며, 2010년에는 15조원의 시장을 형성할 것으로 예상됨
- 디지털콘텐츠산업은 관련기술의 빠른 진화 및 짧은 생명주기로 인해 새로운 시장이 지속적으로 형성되고 있으며, 특히 기술과 콘텐츠, 기기가 접목된 다양한 융합형 콘텐츠가 등장하고 있음
 - 정보통신망, 콘텐츠, 기기 등이 결합하여 상호작용성(Interactivity), 사실감(Reality), 휴대성(Mobility)을 극대화하는 융합형 콘텐츠 개발추진(문화체육관광부 보도자료, 2008. 7. 15)
 - ※ 온라인게임, DMB, IPTV, WiBro 등 IT기술과 접목된 신규시장 확대

<표 17. 국내 디지털콘텐츠시장규모와 전망>

(단위 : 억원)

| 분 류 | 2006년 | 2007년 | 2008년 | 2009년 | 2010년 | CAGR |
|-------|---------------|----------------|----------------|----------------|----------------|---------------|
| 게 임 | 27,647 | 31,391 | 35,204 | 38,804 | 42,097 | 12.50% |
| 애니메이션 | 42,61 | 4,825 | 5,539 | 6,293 | 7,027 | 10.31% |
| 디지털영상 | 7,497 | 9,175 | 11,028 | 12,965 | 14,840 | 18.12% |
| 정보콘텐츠 | 7,975 | 9,242 | 9,966 | 10,669 | 11,657 | 9.42% |
| 이러닝 | 8,044 | 9,610 | 10,978 | 12,530 | 14,220 | 13.49% |
| 기 타 | 38,261 | 43,428 | 48,806 | 53,759 | 58,129 | 12.14% |
| 합 계 | 93,685 | 107,671 | 121,521 | 135,020 | 147,970 | 12.67% |

- 자료출처 : 2005년 국내 디지털콘텐츠산업 시장조사보고서, 한국소프트웨어진흥원, 2006

- 또한 IT를 기반으로 한 네트워크 - 콘텐츠 - 기기 등 디지털 컨버전스(Digital Convergence) 활성화 및 다양한 플랫폼 변화에 따른 신규콘텐츠 수요가 증가하고 있음. 또한 IPTV, 인터넷방송, DMB 등 신규매체 등장, UCC(User Created Contents)확산 등에 따라 다양한 콘텐츠 부족이 가속화 될 것으로 전망
- 이러한 국내외적인 디지털콘텐츠시장의 지속적인 성장에 따라 국내 콘텐츠의 세계 시장진출은 연평균 20% 이상 증가하고 있으며, 특히 온라인게임, 영상물(방송, 영화), 캐릭터 등 창작콘텐츠 등 비중은 증가하고 있는 반면 IT 서비스(솔루션)의 수출 비중은 낮아지고 있음
- 2007년 수출현황을 기준으로 전년대비 패키지SW 26.2%, IT서비스 3.7%, 디지털콘텐츠는 42.5% 증가한 것으로 나타남

<표 18. 2007년 국내 디지털콘텐츠 수출현황>

(단위 : 천달러, %)

| 구 분 | 2005년 | | 2006년 | | 2007년 | |
|--------|-----------|---------|-----------|---------|-----------|---------|
| | 금액 | 비중 | 금액 | 비중 | 금액 | 비중 |
| 패키지S/W | 114,475 | (9.6) | 117,175 | (8.7) | 147,921 | (8.9) |
| IT서비스 | 477,991 | (40.2) | 609,873 | (45.4) | 632,588 | (38.2) |
| 디지털콘텐츠 | 589,082 | (50.2) | 615,846 | (45.9) | 877,314 | (52.9) |
| 합 계 | 1,181,548 | (100.0) | 1,342,894 | (100.0) | 1,657,823 | (100.0) |

- 자료출처 : 한국소프트웨어진흥원 발표자료, 2008. 7. 30

- 디지털콘텐츠 수출현황을 권역별로 살펴보면, 아시아·태평양 지역의 수출이 전체 수출액의 65.6%로 가장 큰 비중을 차지하였고 북미권(19.5%), 서유럽권(10.6%) 순으로 나타나고 있음
- 그러나 국내 디지털콘텐츠(영상미디어) 산업은 세계 최고 수준의 IT 인프라, 정보기기 및 역동적 소비시장 등에도 불구하고, 온라인 게임 등 몇몇 분야를 제외하고는 첨단 콘텐츠산업에 대한 투자부족, 시장규모의 영세성, 선진국에 대한 하청위주의 종속성 등으로 선진국과 비교하여 기술수준이 열악한 수준임
 - 고품질 콘텐츠를 개발하기 위해 필수적인 게임엔진 및 디지털영상 기술부문에서 선진국과 2년 이상(70% 수준)의 기술 격차 존재

<표 19. 국내 디지털콘텐츠 기술경쟁력 전망>

| 유망분야 | 최고기술품 (100) | 한 국 | | 취약기술 (현재) | 유망기술 (향후) |
|---------|----------------|------|------|------------------------------------|---|
| | | 2005 | 2020 | | |
| 콘텐츠 전 체 | 미국 | 70 | 85 | DRM 등 유통관련 보안 기술 | 인터랙티브한 콘텐츠유통/서비스 프레임워크, 콘텐츠 유통/서비스 지원 프레임워크 |
| 영화 | 미국 | 60 | 80 | 다채널 입체음향 3D 모델 생성 애니메이션 | 실감형 입체영상 제작 기술, 인터랙티브영상 제작기술, U-Cinema |
| 애니메이션 | 미국/일본 | 80 | 90 | 음향효과, 3D 모델 생성, 애니메이션, Composition | 실사기반 애니메이션 제작기술, 3D 애니메이션제작 인터페이스 |
| 음악 | 미국 | 80 | 95 | 디지털복제 방지기술 | 양방향 음악제작기술, 오감기반 음원 제작기술 |
| 게임 | 미국/일본 | 60 | 85 | 음성인식, 다채널 입체음향, 실시간 렌더링, Authoring | 체감형 바이오 피드백 기술,VR 온라인 게임제작기술 |
| 출판 | 미국 | 85 | 95 | 렌더링, 이미지처리기술 | 전자종이,입체형/실감형 도서 제작기술, 인터랙티브 출판서비스기술 |

- 자료출처 : 산업연구원 전문가 설문조사, 2006. 12

- 국내 디지털콘텐츠산업은 엔터테인먼트(게임, 영상, 음악 등) 콘텐츠에 집중된 반면 학술, 정보콘텐츠 분야는 미약하고, 서울과 경기 등 수도권 지역에 관련기업이 집중(87%)되어 있어 기술개발이 수도권 중심으로 추진되어 지방 중소기업의 기술경쟁력은 취약한 구조임

나. 충남지역 산업현황

- 천안/아산지역은 충남도의 전략산업으로 집중육성하고 있는 첨단문화산업, 자동차산업, 전자정보(디스플레이산업) 등이 집중된 국내외 대표적 IT산업클러스터 지역임. 특히 디스플레이산업은 국내 세계최대 규모의 삼성전자 등이 위치해 있으며, 이를 중심으로 전자/정보, IT 등 연관산업이 발달해 있음
- 충청남도 첨단문화산업(디지털콘텐츠산업 및 어플리케이션) 관련 전체 기업수는 2006년 현재 123개로 조사되어 2005년 109개 대비 13%의 기업체 증가율을 보이고 있음. 이러한 증가 요인은 충남테크노파크 영상미디어사업화센터 등 지역내 사업화 기반 및 인프라 조성이 중요한 요인으로 작용하고 있음

<표 11. 충청남도 콘텐츠산업의 현황>

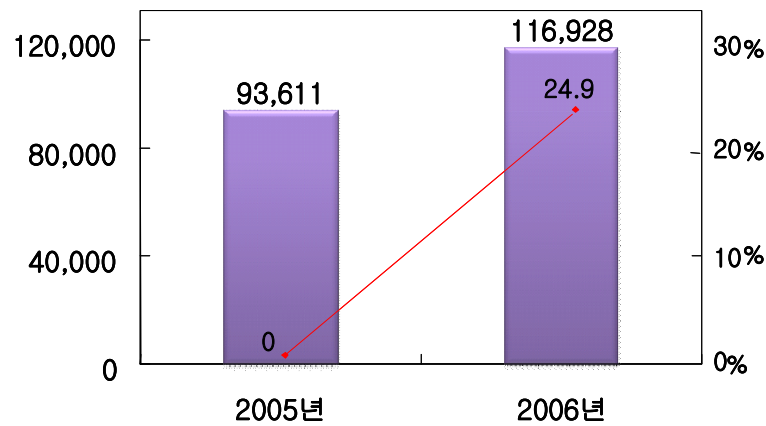
(단위: 개, 백만원)

| 구분 | | 총매출액 | | | | | | 05년 대비 매출액 증감율 |
|----------------|--------|-------|---------|--------|-------|---------|---------|----------------------|
| | | 2005년 | | | 2006년 | | | |
| | | 기업수 | 평균 | 합계 | 기업수 | 평균 | 합계 | |
| 전 체 | | 109 | 858.8 | 93,611 | 123 | 950.6 | 116,928 | 24.9% |
| CT 산업 분류 | 애니메이션 | 4 | 250.8 | 1,003 | 5 | 372.0 | 1,860 | 85.4% |
| | 방 송 | 11 | 4,278.3 | 47,061 | 12 | 4,781.0 | 57,372 | 21.9% |
| | 게 임 | 3 | 113.0 | 339 | 4 | 198.8 | 795 | 134.5% |
| | 에듀테인먼트 | 4 | 487.8 | 1,951 | 5 | 820.8 | 4,104 | 110.4% |
| | 영화/영상 | 12 | 160.0 | 1,920 | 12 | 249.8 | 2,998 | 56.1% |
| | 출 판 | 19 | 208.1 | 3,954 | 23 | 244.9 | 5,632 | 42.4% |
| | 디자인 | 36 | 362.4 | 13,048 | 41 | 445.9 | 18,281 | 40.1% |
| | 기반기술 | 20 | 1,216.8 | 24,335 | 21 | 1,232.7 | 25,886 | 6.4% |

- 자료출처 : 충남 CT산업 기반조사, 충남디지털문화산업진흥원, 2007. 4

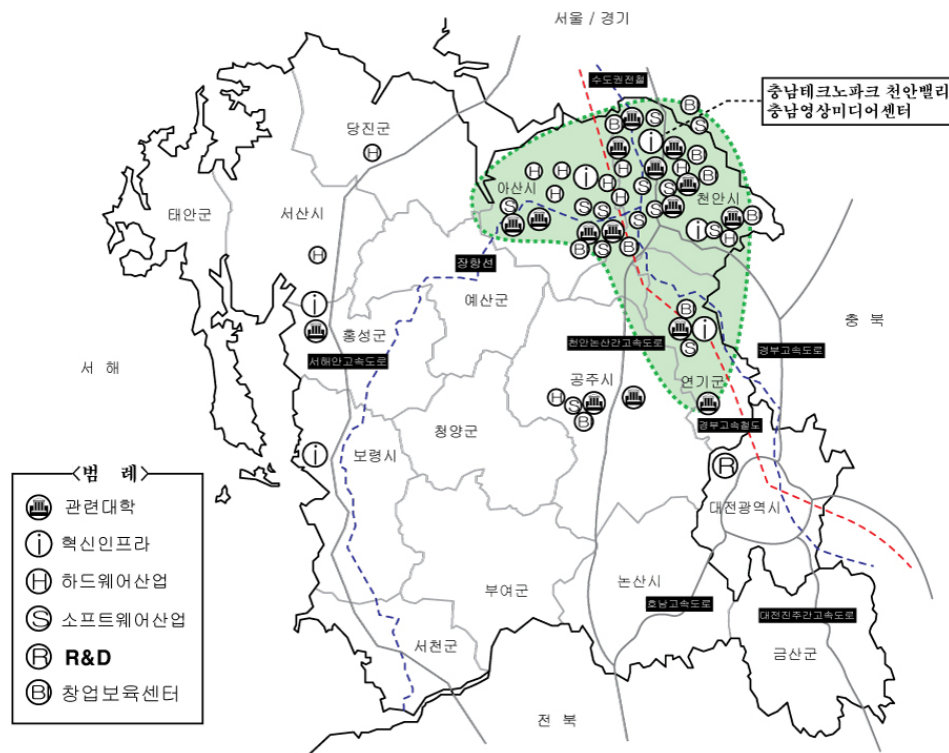
- 특히 지역내 디지털콘텐츠산업의 연간 총 매출액 규모는 2005년의 936억원에서 2006년에 1,169억원으로 24.9%로 큰 폭의 증가세를 보이고 있음
- 기업 평균 매출액 역시 2005년도 8억5천만원에서 2006년 9억5천만원으로 10.7% 증가하였으며, 특히 기술기반이 강한 게임과 에듀테인먼트의 경우 평균매출액 성장세가 100%가 넘는 매우 높은 매출 증가를 보이고 있음

<그림 1. 충남지역 디지털콘텐츠산업 관련기업 매출 증가율>



- 충청남도 디지털콘텐츠산업의 2006년 총 매출액에서 수출액(7.5억원)이 차지하는 비율은 0.2%로 전년 수출액(1.5억원)에 비하면 약 5배 증가하고 있는 것으로 나타나 점진적인 증가추세를 보이고 있음
- 디지털콘텐츠산업 분포를 지역별로 살펴보면, 천안시에 입지하고 있는 기업이 57.8%(74개)를 차지하고 있으며, 아산시와 공주시에 각각 7.0%에 해당하는 9개 기업이, 연기군 6.3%(8개), 홍성군에서 5.5%(7개)의 기업이 분포되어 있음. 그 외 지역에서 1~4개의 기업이 분포하고 있음

<그림 2. 충남지역 디지털콘텐츠 혁신자원 분포도>



- 천안·아산 지역의 콘텐츠산업 분포가 높은 것은 도시화에 따른 콘텐츠 수요의 증가와 수도권 전철, KTX 등 소비시장인 수도권과의 지리적 우수성, 그리고 충남테크노파크 등 혁신인프라의 확충에 따른 것으로 기인한 것으로 판단됨
- 특히, 천안지역은 호서대학, 백석대학 등 대학BI센터를 중심으로 활발한 창업활동이 전개되고 있으며, 최근 IT를 기반으로 S/W산업 및 디지털콘텐츠산업의 신규창업이 증가하고 있음. 특히 전체 기업의 70%가 창업 및 성장단계 기업군으로 창업 3년 이하, 임직원 평균 10명 이내의 중소벤처기업 형태로 운영되고 있음
- 첨단문화산업을 육성하기 위한 인프라가 1999년 충남테크노파크 조성을 시작으로 단계적으로 조성되어 영상미디어산업사업화센터, 충남디지털문화산업진흥원 등이 설립되어 2008년 현재 6개의 관련기관이 운영되고 있음

<표 12. 첨단문화산업 인프라 및 유관기관 현황>

| 구 분 | 주요사업영역 | 기업수 | 비고 |
|---------------|-----------------|-----|----------|
| 충남테크노파크 | 중소벤처 육성 | 52 | 1999년 설립 |
| 충남영상미디어센터 | 기술 및 사업화 지원 | 37 | 2005년 설립 |
| 충남중소기업종합지원센터 | 중소기업 기술지원 | 14 | 1999년 설립 |
| 대학창업보육센터 | 중소벤처 육성 | 40 | - |
| 한서대 제품표면디자인센터 | 디자인기술지원 및 개발 | - | 2004년 설립 |
| 충남디지털문화산업진흥원 | 지역문화산업육성지원 | - | 2005년 설립 |
| 영상문화복합단지 | 산업단지(천안, 150만평) | - | 2009년 예정 |

- 특히 지역전략산업진흥사업으로 2005년 설립된 충남테크노파크 영상미디어산업사업화센터는 지역내 디지털콘텐츠 및 전후방산업 기술 및 사업화지원을 위한 혁신거점의 역할을 수행하고 있음
- 영상미디어센터는 디지털콘텐츠산업 육성을 위해 지속적인 창업지원 및 기업유치를 통해 2007년 12월 현재 디지털콘텐츠 특화분야 관련기업 24개, 전후방산업 관련기업 8개, 유관기관 3개, 기타 2개 기업 등 총 37개 기업이 입주하여 있음
 - 지역 신규창업 및 기업이전 증가에 따라 2010년 관련기업 60개 집적화 예상

3. 국내 인력양성현황 및 수급현황

가. 인력양성 프로그램 운영 현황

- 국내 디지털콘텐츠산업 종사인력양성을 위한 프로그램은 크게 기술인력양성(예비인력 및 산업체)프로그램 지원, 관련교육기관에 대한 장비 및 교육프로그램지원, 사이버교육에 대한 지원 등으로 분류됨
- 기술인력양성은 콘텐츠제작 기술 실무와 비즈니스·마케터 교육을 통해 디지털콘텐츠의 질적 향상과 산업 발전을 목적으로 이루어지며, 대학, 학회, 협회, 기업 등 교육수행기관 주요 교육기관으로 참여

<표 26. 국내 주요 인력양성 프로그램 현황>

(2008년 6월 현재)

| 프 로 그 램 명 | 시 행 기 관 | 비 고 |
|------------------------|-------------|------|
| 글로벌 비즈니스 코스 사업 | 한국문화콘텐츠진흥원 | 기술인력 |
| 문화콘텐츠 글로벌 리더 과정 사업 | 한국문화콘텐츠진흥원 | 기술인력 |
| 문화콘텐츠 기획·창작 아카데미 사업 | 한국문화콘텐츠진흥원 | 기술인력 |
| 문화콘텐츠 글로벌 네트워크 구축사업 | 한국문화콘텐츠진흥원 | 네트워킹 |
| 문화콘텐츠 종합인력정보시스템 운영 사업 | 한국문화콘텐츠진흥원 | DB구축 |
| 사이버문화콘텐츠아카데미 사업 | 한국문화콘텐츠진흥원 | 기술인력 |
| 해외기술인력도입지원사업 | 한국문화콘텐츠진흥원 | 기술인력 |
| 산학연계맞춤형인력양성사업 | 중소기업청 | 기술인력 |
| 내수기업의 수출기업화사업 | 중소기업청 | 기 타 |
| 중소기업 재직자 정보화교육 지원사업 | 중소기업청 | 인력양성 |
| 해외기술인력 도입지원 사업 | 중소기업청 | 기술인력 |
| 해외시장개척요원 양성사업 | 중소기업청 | 기술인력 |
| 해외시장개척요원양성사업 | 중소기업청 | 기술인력 |
| 게임아카데미 운영사업 | 게임산업진흥원 | 인프라 |
| 게임원격 교육시스템운영 사업 | 게임산업진흥원 | 사이버 |
| 병역 지정업체 추천사업 | 게임산업진흥원 | 기 타 |
| 산·학 연계 인력양성 프로그램 확대 사업 | 게임산업진흥원 | 인력양성 |
| 방송엔터테인먼트 채용박람회 사업 | 한국방송영상산업진흥원 | 기 타 |
| 사이버방송영상아카데미 구축·운영사업 | 한국방송영상산업진흥원 | 사이버 |
| 디지털 방송전문인 연수사업 | 한국방송영상산업진흥원 | 기술인력 |

- 자료출처 : 정부의 콘텐츠산업 지원가이드, 한국문화콘텐츠진흥원, 2008. 7

- 교육기관 장비 및 교육프로그램 지원은 디지털콘텐츠를 특성화하고 있는 교육기관에 장비나 교육프로그램을 지원함으로써 이론과 실무능력을 겸비한 핵심인력 양성의 기반구축을 구축하기 위한 프로그램으로 대학, 연구소 등이 주요 대상임

- 사이버 교육은 시간적, 공간적으로 제약을 받지 않는 사이버교육 환경시스템을 구축, 운영함으로써 현장 인력의 지속적 재교육 체제를 구축하는 데 목적을 두고 있으며, 교육 수요자간의 커뮤니티 활성화와 산업계·교육계 정보를 통합적으로 제공할 수 있는 포털사이트가 구축
 - 한국문화콘텐츠진흥원 ‘사이버문화콘텐츠아카데미(<http://contents.connect.or.kr>)’
 - ⇒ 사이버강좌는 마케팅, 기획, 법률, 사례 등 이론중심의 강의로 이루어지고 있어, 기업현장에서 필요한 실무중심의 교육에는 한계점을 가지고 있음
- 한편 대학중심의 기술인력양성사업중 지방대학혁신역량강화사업(NURI)이 대표적인 인력양성 사업으로 자리잡고 있음. 충남지역은 한국산업기술대학교에서 추진하고 있는 캐릭터 제조산업육성 및 지역인력양성 사업(소형)이 디지털콘텐츠관련 사업으로 추진되고 있으며, 인접광역권인 목원대학교 누리사업단의 사업에서 중형사업이 추진되고 있음
 - ⇒ 충남테크노파크 영상미디어센터는 한국기술교육대학교와 연계하여 기술인력 양성 프로그램을 공동 운영하고 있음
 - 기업요구 맞춤형 기술인력양성(PBL : Project Based Learning)과정, 연1회, 20명
- 국내 디지털콘텐츠산업 인력수급의 가장 중요한 이슈는 산업구조에 적합한 맞춤형 인력의 양성과 공급의 문제를 해결하는 것으로 판단됨
 - 산업현장 중심의 실무교육을 통해 대학교육과 기업실무간의 미스매치해소 필요

<표 27. 디지털콘텐츠산업관련 NURI 사업 선정 현황>

| 권역 | 사업명 | 중심대학 | 금액(백만원) | 유형 |
|-------|---|---------|---------|----|
| 부산 | 전략적 국제산학협력을 통한 디지털영화·콘텐츠 전문인력양성사업 | 동서대 | 5,000 | 대형 |
| | 영상·CT 인력양성사업 | 경성대 | 3,000 | 중형 |
| | Inno Value 디자인인력양성사업 | 동서대 | 920 | 소형 |
| 대구·경북 | 문화콘텐츠 산업인력양성사업 (게임, 모바일콘텐츠, 디자인) | 계명대 | 4,000 | 대형 |
| | 산학 밀착형 S/W, 콘텐츠산업 인력양성사업 | 동국대(경주) | 864 | 소형 |
| 광주·전남 | 목포문화산업지원센터 건립에 따른 도서, 해양문화콘텐츠 산업인력양성사업 | 목포대 | 1,000 | 소형 |
| 강원 | 문화콘텐츠(CT)인력양성사업 | 강원대 | 2,300 | 중형 |
| 대전 | 대학-전문대학-지자체-연구소가 연계한 영상, 게임산업분야의 자립형 지역혁신인력양성시스템 구축사업 | 목원대 | 3,000 | 중형 |
| 충남 | 캐릭터 제조산업 육성 및 지역인력 양성사업 | 한국기술교대 | 960 | 소형 |
| 전북 | 디지털애니메이션 영상 인력양성사업 | 예원예술대 | 969 | 소형 |

- 자료출처 : 교육인적자원부 내부자료

- 충남지역에서 기술인력양성 프로그램은 지역 디지털콘텐츠 핵심거점인 충남테크노파크와 대학을 중심으로 이루어지고 있음
 - 특히 충남테크노파크 영상미디어센터는 지역중소기업 기술인력 확보와 기술역량제고를 위한 지속적인 교육훈련 및 기술세미나를 추진하였음
 - 특히 대학과의 역할 분담을 통한 기업요구맞춤형 인력양성 및 기업재직자 역량강화 훈련 등 실무중심의 특화분야(3D 영상기술 등) 기술인력을 통하여 지역전략산업 고용창출을 극대화하였음
- ※ 3D영상 등 맞춤형 기술교육 5개 과정 운영 ⇒ 교육생 83명 취업
- 충남지역 기술인력양성 프로그램은 예비인력 중심의 현장실무교육으로 기업기술역량강화를 위한 기업체 재직자 훈련에는 한계점을 가지고 있음
 - 전략산업 기술역량강화를 위해서는 단기 사업중심의 인력양성 프로그램보다는 중장기적인 인력양성시스템을 통한 다양한 기술인력을 지속적으로 양성하는 것이 필요

<표 28. 영상미디어센터 기술인력양성 실적>

(기간 : '02년 ~ '07년)

| 연번 | 교육기간 (교육장소) | 교육 및 과정명 (교육대상기관/기업명) | 인원(명) (교육시간) | 강의 수준 |
|----|--------------------------------|--|-------------------|----------|
| 1 | '03. 7. 28 ~ 8. 1 (한서대학교) | 충남권 애니메이션 예비산업인력 워크숍 (관련 대학생, 일반인) | 60명 (40시간) | 중 |
| 2 | '03. 8. 18 ~ 8. 23 (한서대학교) | 충남권 애니메이션 연수 (관련 대학생, 일반인) | 60명 (44시간) | 중 |
| 3 | '04. 11. 1 ~ 11. 19 (한서대학교) | 애니메이션 시나리오작가 양성과정 (일반인, 대학생 등) | 85명 (104시간) | 중 |
| 4 | '05. 1. 11 ~ 2. 4 (한국기술교육대) | 기업 맞춤형 PBL 교육프로그램 (지역 대학생, 다림비전, 한국기술교육대) | 20명 (160시간) | 중 |
| 5 | '06. 2. 1 ~ 2. 28 (영상센터) | 기업 맞춤형 PBL 교육프로그램 (지역 대학생, 세모로직, 한국기술교육대) | 18명 (160시간) | 중 |
| 6 | '06. 6. 4 ~ 11. 28 (영상센터) | 이공계미취업자 현장연수(2회) (일반인, 예비전문가 등) | 50명 (240시간) | 상 |
| 7 | '06. 7. 3 ~ 7. 6 (영상센터) | 디지털영상제작 기술교육 (입주기업, 대학졸업예정자 등) | 15명 (16시간) | 상 |
| 8 | '07. 7. 10 ~ 11. 1 (영상센터) | 3D영상제작전문기술인력 (대학졸업예정자, 졸업생 등) | 20명 (368시간) | 상 |
| 9 | '07. 7. 23 ~ 12. 24 (영상센터) | 게임기획전문인력양성 (대학졸업예정자, 졸업생 등) | 15명 (368시간) | 상 |
| 10 | '07. 3 ~ 9 (2회) | 중소기업 실무자 영상기술교육 (전담인력, 센터입주기업 등) | 25명 (120시간) | 상 |
| 계 | 10개 과정 | | 368명 (1,620시간) | |

- 첨단문화산업(디지털콘텐츠) 관련 21개 대학(2~4년제 및 분교 포함)에서 관련학과를 개설하고 있음. 특히 천안, 아산지역에 16개 대학이 밀집되어 있으며, 연간 약 2,500명의 예비 전문인력을 배출하고 있음
- 충남지역 21개 대학 56개 전공개설, 18개 부설연구소(기관) 운영

<표 6. 지역 첨단문화산업 관련 대학 현황>

(2007년 6월 기준)

| 대 학 명 | 관련전공 및 학과 | 대학 부설연구소 |
|-----------|---|--|
| 남서울대학교 | ·애니메이션·멀티미디어전공, 시각정보디자인 | |
| 건양대학교 | ·공연미디어 계열(미디어콘텐츠전공), ·예체능 계열(다중매체미술, 시각커뮤니케이션전공) | 충남지역문화연구소 디자인지원센터 |
| 공주대학교 | ·영상학전공, 게임디자인학과, 만화예술학부 | 게임디자인연구센터 |
| 나사렛대학교 | ·정보미디어(방송미디어, 멀티미디어)학부 ·토이디자인과, 유니버설디자인과 | 지역문화콘텐츠연구소, 유니버설디자인혁신센터 장애인정보문화콘텐츠개발 연구소 |
| 단국대학교 | ·멀티미디어학 전공, 시각디자인과 | |
| 상명대학교 | ·영상·디자인학부, 만화·애니메이션학부 | 디자인 연구소 |
| 선문대학교 | ·신문방송, 광고홍보 전공, 컴퓨터공학부, IT교육원 | 차세대 소프트웨어 연구소 |
| 순천향대학교 | ·애니메이션, 연극영화, 신문방송 | 문화예술교육연구소, 영상미디어연구소, 전자상거래소프트웨어연구센터 |
| 백석대학교 | ·멀티미디어·시각정보디자인·영상애니메이션 전공 | 디지털융합연구소 |
| 호서대학교 | ·게임공학·뉴미디어·정보보호·애니메이션·영화전공 ·관련 대학원 전공개설 | 문화콘텐츠연구센터 디지털비즈니스연구센터 CPQ센터 |
| 한국기술교육대 | ·멀티미디어·인터넷 S/W·정보보호공학 | |
| 한국폴리텍IV아산 | ·멀티미디어·컴퓨터애니메이션·시각디자인 | |
| 중부대학교 | ·게임학과, 연극영화학부, 만화애니메이션과 | |
| 공주영상정보대 | ·게임, 영상, 애니메이션 등 | |
| 백석문화대학 | ·시각디자인(멀티미디어, 모바일 전공)·컴퓨터음악 전공 | |
| 청운대학교 | ·멀티미디어, 방송영상산업, 방송산업대학원 | 방송산업연구소 방송미디어교육센터 |
| 청양대학 | ·인테리어광고디자인과 | |
| 홍익대학교 | ·게임공학부 게임전공, 조형대학(애니메이션 등) | 영상애니메이션연구소, 디자인정보문화연구센터 |
| 한서대학교 | ·영상음학과, 영상연출과, 영상미술과 | 문화콘텐츠연구소, 입체 영상센터, 제품표면디자인센터 |
| 해전대학 | ·멀티미디어응용전공 | |
| 홍성기능대학 | ·컴퓨터정보과 | |
| 계 | 21개 대학 56개 학과(전공) | 18개 연구소 |

나. 인력수급현황

- 2007년 국내 디지털콘텐츠 산업에 종사하고 있는 인력은 총 68,902명인 것으로 조사되어, 2006년에 대비 4.2% 성장했음

<표 20. 국내 디지털콘텐츠산업 고용현황>

| 구 분 | | 2006년 | 2007년(E) | 증가율 |
|------------|-------------|--------|----------|-------|
| 제작/ 서비스 | 계 임 | 16,944 | 17,207 | 1.6% |
| | 디지털방송 | 7,809 | 8,040 | 3.0% |
| | 디지털영상 | 4,080 | 3,943 | -3.4% |
| | e-learning | 4,688 | 5,239 | 11.7% |
| | 디지털음악 | 2,418 | 2,382 | -1.5% |
| | 전자책 | 395 | 407 | 3.5% |
| | 정보콘텐츠 | 7,480 | 7,699 | 2.9% |
| | 콘텐츠 거래 및 중개 | 9,192 | 10,571 | 15.0% |
| | 소 계 | 53,006 | 55,488 | 4.7% |
| 솔루션 | | 13,135 | 13,414 | 2.1% |
| 합 계 | | 66,141 | 68,902 | 4.2% |

- 자료출처 : 2007년도 국내 디지털콘텐츠산업 시장보고서, 한국소프트웨어진흥원, 2008. 1

- 업종별로 보면, 디지털콘텐츠 제작/서비스 분야에 종사하고 있는 인력은 55,488명으로 4.7%의 증가한 반면, 솔루션 업종의 종사자는 13,414명으로 2006년에 비해 2.1%증가에 그치고 있음
- 디지털콘텐츠 제작/서비스 업종의 종사자가 전체의 80.5%를 차지하고 있는 반면, 솔루션 업종의 종사자는 19.5%를 차지하고 있음

<표 21. 디지털콘텐츠산업 종사자수>

| 구 분 | 정규직 | | 임시직 | | 합 계 | 비 중 |
|--------|--------|-------|-------|------|--------|--------|
| | 종사자수 | 비중 | 종사자수 | 비중 | | |
| 제작/서비스 | 50,862 | 91.7% | 4,626 | 8.3% | 55,488 | 80.5% |
| 솔루션 | 13,199 | 98.4% | 215 | 1.6% | 13,414 | 19.5% |
| 합 계 | 64,061 | 93.0% | 4,841 | 7.0% | 68,902 | 100.0% |

- 자료출처 : 2007년도 국내 디지털콘텐츠산업 시장보고서, 한국소프트웨어진흥원, 2008. 1

- 국내 디지털콘텐츠 산업의 종사자 수를 업무 분야별로 살펴보면, 연구/개발 인력이 전체의 56.2%인 38,719명, 영업/마케팅 인력 17.3%, 기타 인력 16.3%, 경영기획 10.3%등으로 나타남

<표 22. 업종별 종사자 수>

| 구 분 | | 제작/서비스 | 솔루션 | 합 계 | 비 중 |
|----------|-------------|--------|--------|--------|--------|
| 경영기획 | | 6,296 | 795 | 7,091 | 10.3% |
| 영업/마케팅 | | 10,020 | 1,906 | 11,926 | 17.3% |
| 연구 개발 | 콘텐츠/상품 기획 | 4,822 | 642 | 5,464 | 7.9% |
| | 프로그래머 | 12,492 | 3,473 | 15,965 | 23.2% |
| | 그래픽(웹) 디자이너 | 6,878 | 3,839 | 10,717 | 15.6% |
| | 콘텐츠/관리 운영 | 5,585 | 953 | 6,538 | 9.5% |
| 기 타 | | 9,395 | 1,806 | 11,201 | 16.3% |
| 합 계 | | 55,488 | 13,414 | 68,902 | 100.0% |
| 비 중 | | 80.5% | 19.5% | 100.0% | |

- 자료출처 : 2007년도 국내 디지털콘텐츠산업 시장보고서, 한국소프트웨어진흥원, 2008. 1

- 한국소프트웨어진흥원의 조사에 의하면 2007년 11월 기준으로 국내 디지털 콘텐츠 산업에 추가로 필요한 인력은 모두 3,349명인 것으로 조사되었음
- 국내 디지털 콘텐츠 기업들이 현재 고용하고 있는 인력의 약 4.9%정도는 총원이 필요
- 추가로 필요한 인력을 경력/신입 구분별로 보면, 경력직에 대한 수요가 여전히 높은 것으로 나타남
- 추가로 필요한 인력 중에 경력직 2,386명(71.2%), 신입 963명(28.8%)

<표 23. 추가필요 인력수>

| 구 분 | 경 력 | 신 입 | 합 계 | 비 중 |
|--------|-------|-------|-------|--------|
| 제작/서비스 | 1,994 | 847 | 2,841 | 84.8% |
| 솔루션 | 392 | 116 | 508 | 15.2% |
| 합 계 | 2,386 | 963 | 3,349 | 100.0% |
| 비 중 | 71.2% | 28.8% | | |

- 자료출처 : 2007년도 국내 디지털콘텐츠산업 시장보고서, 한국소프트웨어진흥원, 2008. 1

- 국내 디지털콘텐츠 기업들의 2008년도 채용 예정 인력은 2,165명으로 경력직에 대한 채용 예정 비율이 전체의 71.5%로 경력직에 대한 산업수요가 높은 것으로 나타남
- 디지털콘텐츠 산업 전체적으로 경력직 선호 현상이 뚜렷하며 이것이 실제 채용에도 영향을 미치고 있어 산업 내에서의 인력 이동이 활발할 것으로 예상됨

<표 24. 2008년 채용예정인력>

| 구 분 | 경 력 | 신 입 | 합 계 | 비 중 |
|--------|-------|-------|-------|--------|
| 제작/서비스 | 1,284 | 559 | 1,843 | 85.1% |
| 솔루션 | 264 | 58 | 322 | 14.9% |
| 합 계 | 1,548 | 617 | 2,165 | 100.0% |
| 비 중 | 71.5% | 28.5% | | |

- 자료출처 : 2007년도 국내 디지털콘텐츠산업 시장보고서, 한국소프트웨어진흥원, 2008. 1

- 인력수요를 업종별로 살펴보면, 가장 큰 산업 규모를 갖고 있는 게임과 콘텐츠 거래 및 중개 분야의 추가 필요 인력이 가장 많을 것으로 예상됨
- 게임산업분야 1,202명(42.3%), 콘텐츠 거래 및 중개 682명(24.0%), 정보콘텐츠, e-learning 등 의 순으로 나타남

<표 25. 세부업종별 추가 필요인력 수>

| 구 분 | 경 력 | 신 입 | 계 | 비 중 |
|-------------|-------|-----|-------|--------|
| 게 임 | 846 | 356 | 1,202 | 42.3% |
| 디지털방송 | 112 | 49 | 161 | 5.7% |
| 디지털영상 | 117 | 45 | 162 | 5.7% |
| e-learning | 214 | 47 | 261 | 9.2% |
| 디지털음악 | 14 | 4 | 18 | 0.6% |
| 전자책 | 8 | 2 | 10 | 0.4% |
| 정보콘텐츠 | 256 | 89 | 345 | 12.1% |
| 콘텐츠 거래 및 중개 | 427 | 255 | 682 | 24.0% |
| 합 계 | 1,994 | 847 | 2,841 | 100.0% |

- 자료출처 : 2007년도 국내 디지털콘텐츠산업 시장보고서, 한국소프트웨어진흥원, 2008. 1