

청년 일자리 창출을 위한 웹툰전문가 양성 과정 사례연구
-중요도와 성취도 분석을 중심으로

- I. 서론
- II. 이론적 배경
- III. 연구방법
- IV. 분석결과
- V. 결론 및 한계점
- 참고문헌
- ABSTRACT

김현지, 이해광

초 록

본 연구의 목적은 청년 일자리 창출을 위한 교육과정인 청년취업아카데미 ‘웹툰전문가 양성 과정(상명대학교 수행)’에 참여한 수강생들을 대상으로 중요도-성취도 분석을 통해 수강생들의 만족도를 제고하고 향후 문화콘텐츠 분야 청년 일자리 창출을 위한 웹툰 전문가 양성과정 개설 활성화를 위해 시사점을 도출하는데 있다.

‘웹툰전문가 양성 과정’에 대한 중요도-성취도 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 교육 대상자들은 교과내용과 강사에 대해 중요하게 생각하고 있으며, 만족도도 높다.

둘째, 시설에 대해 중요하게 생각하고 있으나 만족도는 낮아 개선이 필요한 것으로 나타났다.

셋째, 소통에 대해 중요하게 생각하지 않고 있으나 만족하였으며, 소통이 잘 되었음을 보여주었다.

넷째, 취업률의 경우 중요하게 생각하고 있지 않고, 만족도 또한 높지 않은 것으로 나타났다. 대상자가 대부분 2~3학년이고, 웹툰 분야의 특성상 조직으로의 취업보다는 1인 작가 창업의 경우가 많으며, 대학교 2~3학년의 재학생을 대상으로 하는 과정 특성상 취업에 대한 중요도와 만족도는 낮은 것으로 보인다. 이러한 결과를 바탕으로 본 연구에서는 청년 일자리 창출을 위한 ‘웹툰전문가 양성 과정’에 대한 만족도를 높이고 활성화 방안을 위한 운영상의 시사점과 교육전략 수립 시 유용한 정보를 제시하였다.

주제어 : 웹툰, 문화콘텐츠 산업, 청년취업아카데미, 웹툰전문가 양성 과정, 청년 일자리 창출

I. 서론

1998년 외환위기 이후 청년 실업난은 중요한 사회적 문제 중 하나로 떠올랐다, 2017년 2월 기준 청년층(15~29세)실업률은 12.3%로 역대 최고치를 기록하는 등¹⁾ 청년 일자리 부족 문제는 매우 심각한 상황이다. 이에 정부는 2017년 7월, 5대 국정전략에서 청년 일자리 창출을 핵심과제로 선정하고 청년 일자리 지원 강화, 벤처생태계 조성 및 창의 인재 육성, 문화콘텐츠기업 성장 및 일자리 등을 핵심으로 내세웠으며²⁾, 고부가가치 창출 및 일자리 창출 측면에서도 대표적인 콘텐츠산업을 핵심주력산업으로 하여 육성하며 내수시장은 물론 국제경쟁력을 강화하기 위한 정책을 펼치고 있다.

오늘날 문화예술은 소위 문화콘텐츠 산업으로 일컫는 노동집약적 특성에 따라 일자리창출 기여도가 높다.³⁾ 그 중에서도 특히 웹툰 콘텐츠는 저비용 1인 창업이 가능한 황금알을 낳는다는 고부가가치 문화산업으로 다양한 장르와 융합 한 콘텐츠 개발제작을 바탕으로 독립적인 산업 진출과 응용에 매우 유리한 장르다. 세계적으로 성공한 콘텐츠산업 중 만화에서 영화, 드라마, 공연, 애니메이션, 캐릭터, 게임 등 연관 산업 간 협업 OSMU(One Source Multi Use)을 통해 부가가치를 창출하여 세계적인 경쟁력을 보여주고 있으며 국내에서도 최근 영화, 게임 등 영상콘텐츠의 성공주역이 바로 웹툰 이라는 것도 익히 잘 알려진 바이다.

웹툰은 지난 15년 정도의 기간 동안 눈부시게 질적, 양적으로 성장했다. 웹툰 작가들의 규모와 산업규모도 커지고 있으며, 일본 만화와 비교해서도 장르적 다양성과 형식적 실험 면에서도 크게 뒤지지 않는다.⁴⁾ 국내 웹툰 시장은 2013년 이후 연 40~50%

1) 기획재정부 종합재정과, e나라지표 취업자 수/실업률추이, 통계청 「경제활동인구조사」, http://www.index.go.kr/potal/main/EachDtlPageDetail.do?idx_cd=1063, 2017.

2) 「문재인정부 국정운영 5개년 계획」, 국정기획자문위원회, 2017.07.

3) 「사회적경제 활성화 방안」, 일자리위원회 관계부처 합동, 2017.10, p.28.

이상 성장률을 보이고 있으며 향후 웹툰 시장의 해외 수출 및 2차 OSMU를 통한 부가가치는 2020년을 기점으로 1조원시장 규모가 될 것으로 전망된다. 또한 웹툰의 해외 수출이 증가하고 있으며 이에 따른 웹툰 작가 뿐 만 아니라 웹툰 기획 및 웹툰 전문 PD등 인문계의 웹툰 전문가에 대한 수요가 증가 하고 있다. 그러나 이러한 일자리 창출 가능성이 큰 웹툰시장은 계속 커지고 있는 반면 웹툰 전문가는 아쉽게도 부족한 실정으로⁵⁾ 웹툰전문가 양성이 매우 절실한 상황이다.

이에 고용노동부는 청년 일자리 창출을 위한 2017년도 청년 취업아카데미 사업에서 이러한 산업적 시류를 반영하여 그동안 이공계에 특화된 사업을 처음으로 인문예술 분야로도 사업영역을 확장했다. 이러한 국가적 정책시류에 편승하여 상명대학교 만화 애니메이션학과에서 산학협력단과 협력하여 ‘웹툰전문가 양성 과정’을 주제로 단기과정에 지원 선정되어 2회에 걸쳐 매우 성공적으로 프로그램을 수행하게 되었다.

본 연구에서는 청년취업아카데미2017 사업 중 단기 과정으로 2017년 5월부터 2018년 2월 까지 2차에 걸쳐 진행된 상명대학교천안산학협력단의 ‘웹툰전문가 양성 과정’에 참여한 33명의 학생들을 대상으로 교육서비스에 대한 중요도-만족도를 조사하였다.

청년취업아카데미의 단기과정은 대학교 2, 3학년 재학생을 대상이므로 현 시점에서 취업률과의 상관관계를 연구는 것은 어려우나, 선행연구를 통해 교육서비스 만족도가 취업률에 영향을 미치는 것을 확인했다, 이 사업의 성과로 교육서비스 만족도를 분석함으로써 향후 청년 취업률 성과를 예측해 볼 수 있을 것이다.

본 연구에서는 청년취업아카데미의 ‘웹툰전문가 양성 과정’ 사례를 연구하여 취업률에 상관관계가 있는 교육서비스에 대한 만족도를 중심으로 중요도-만족도를 분석하여 양질의 웹툰전

4) 윤기현, 정규하, 최인수, 최해솔, 「웹툰 통계 분석을 통한 한국 웹툰의 특징」, 만화애니메이션연구, 2015.03, pp.190~191

5) 전자신문, 「생활이 된 웹툰, 인력 양성에도 힘써야」, <http://www.etnews.com/20160720000403>, 2016. 07, 20.

문가를 양성하는 ‘웹툰전문가 양성 과정’이 더욱 활성화 되어 웹툰 분야는 물론이고 문화콘텐츠 분야 청년 일자리 창출에 도움이 되고자 한다. 또한 본 연구의 결과는 청년 일자리 창출 사업의 ‘웹툰전문가 양성 과정’의 활성화 방안을 위한 운영상의 시사점을 제공 할 것이며, 교육전략을 세우는데 유용한 정보를 제공할 것이다.

본 연구는 고부가가치를 창출하는 웹툰 산업분야에서 청년 일자리 창출을 위한 직업교육의 일환으로 수행되고 있는 웹툰 전문가 양성과정의 성공요인에 관한 실증연구이다. 이를 위해 웹툰 산업현황을 살펴보고, 교육서비스 요인을 선행 연구를 통해 도출한 다음, 웹툰 전문가 양성 과정을 수강한 학생들을 대상으로 각 요인의 중요도와 만족도 정도를 실증적으로 연구하였다.

II. 이론적 배경

1. 웹툰산업 현황

2012년부터 2015년까지 최근 4년간 대한민국 콘텐츠산업의 성장률은 연평균 4.8%를 기록했는데, 당시 전체 산업성장률인 1.3%를 상회하는 성장수준이다.⁶⁾ 매출액 또한 2015년에 100조 원을 돌파하고, 수출액도 56억 달러를 기록하며⁷⁾ 꾸준히 성장하며 일자리 창출 측면에서도 대표적인 산업으로 자리매김하고 있다. 세계콘텐츠시장 또한 2020년까지 꾸준히 4.4% 성장세를 보일 것으로 보고되었다.⁸⁾

이러한 문화콘텐츠의 성장세 속에서 우리나라 전체 만화산업의 매출액은 온라인 만화산업의 급성장에 힘입어 2012년 약

6) 한국콘텐츠진흥원 정책본부, 『2016콘텐츠산업백서』, 한국콘텐츠진흥원, 2017.09, p.67

7) 위의 책 p.74

8) 위의 책 p.100

7,585억 원 규모에서 2014년 약 8,548억 원 규모로 전년대비 7.2%증가하였고, 2015년에는 9,194억 원 규모로 전년대비 7.6%, 2016년도에는 9,762억 원 규모로 전년대비 6.2%의 규모로 안정적으로 지속적인 성장세를 보여주고 있다.⁹⁾

매출 및 수출에서 웹툰 시장은 향후 5년간 웹툰 시장의 해외 수출 및 1차 매출, 2차 OSMU를 통한 부가가치는 2018년에는 8,805억 원에 달할 것으로 전망되며¹⁰⁾ 2013년 이후 연 40~50% 이상 성장률을 보이고 있다. 향후 2020년에는 해외시장에서의 매출을 포함하여 1조 원에 달할 것으로 전망되고 있다.¹¹⁾ 정보통신산업진흥원(NIPA) 보고서에 따르면 세계 디지털 만화시장의 규모는 2015년 7,970억 원에서 2020년이면 13,300억 원에 이르며 연평균 10.8% 성장할 것으로 보고했다.¹²⁾ 이렇듯 웹툰 시장은 국내는 물론 해외도 크게 성장하고 있으며, 해외 수출 또한 꾸준히 증가하고 있다.

2. 교육서비스 만족도 연구

김지영(외2인)(2018)은 직업교육훈련만족도가 직업교육훈련에 성과에 미치는 영향을 분석하여 교육프로그램의 내용과 강사역량에 대한 만족도는 교육성과인 심리적 안정감, 개인역량강화, 고용가능성에 유의미한 영향을 미치는 것을 주장하며, 직업교육훈련만족도는 직업교육훈련성과 중 고용가능성 증진에 부분적으로 유의미한 영향을 미치고 있음을 분석하였다. 그리고 훈련생들이 강의가 실제 취업에 도움이 되는 내용으로 구성되어 있고, 강사의 교수역량이 높을수록 자신의 고용가능성이 높아지고 있음을

9) 한국콘텐츠진흥원 정책본부, 『2017만화산업백서』, 한국콘텐츠진흥원, 2017.09, p.127

10) 성승창, 김재필, 「웹툰, 1조원 시장을 꿈꾸다」, KT경제경영연구소, 2015.01.07, p.3

11) 정부통신산업진흥원, 『웹툰플랫폼 글로벌화 전략 연구』, 2017.12, p.2

12) 정부통신산업진흥원, 『2016년도 국외디지털콘텐츠 시장조사』 2016.12, p.64

인식하는 것이라고 주장하였다.¹³⁾

김국원(외 2인)(2013)은 청년취업아카데미사업의 성과지표 분석을 통해 교육 참여자 만족도만이 최종 취업률과 상관관계가 있음을 주장하였다. 또한 2016년도에는 청년취업아카데미 운영기관 성과지표를 만족도, 과정운영, 교육생관리, 참여기관협력, 성과관리 등 5개로 정리하고, 성과지표와 성과평가 결과 및 최종 취업률간의 상관관계에 대해 분석한 결과 최종취업률과 유의미한 상관관계를 보이는 성과지표는 만족도이며, 만족도가 높은 운영기관의 경우 최종 취업률도 높은 것으로 나타났다.¹⁴⁾ 학습대상자의 과정에 대한 만족도가 높을수록 취업률도 높게 예상됨을 알 수 있었다.

조원영(2004)은 방송아카데미 수강생을 대상으로 신뢰도를 분석하고, 방송아카데미에 대한 만족도 및 만족도에 영향을 미치는 요인을 취업가능성, 교과과목, 강사진, 교육시설, 주변시설, 개인의 발전가능성으로 추출하였다.¹⁵⁾

이처럼 선행연구를 통해 참여자의 만족도는 교육성과와 상관관계가 높으며, 특히 교육서비스만족도는 취업률과 상관관계가 있다는 것을 알 수 있었고, 교육과정에 대한 만족도에 영향을 미치는 요인에 대해 살펴볼 수 있었다.

측정항목		관련연구자
직업교육훈련에 성과에 미치는 요인	심리적 안정감	김지영,
	개인역량강화	이민영,
	고용가능성	장원섭

13) 김지영, 이민영, 장원섭, 「중장년층 직업교육훈련 참여자의 교육만족도가 교육성과에 미치는 영향 분석」, 미래과학연구, 통권 30호(2018), p.23~42

14) 김국원, 강봉준, 이우영 「청년층 고용증진을 위한 직업능력개발 사례연구」, 한국실천공학교육학회, 2013, 통권 5호, p.127

15) 조원영, 「방송아카데미 위상 제고 및 발전 방안에 관한 연구-MBC 아카데미 수강생 인식조사를 중심으로」, 중학대학교 석사논문, 2004.08, p.47

		(2018)
최종 취업률에 영향을 미치는 요인	만족도	김국원, 강봉준, 이우영 (2013)
	과정운영	
	교육생관리	
	참여기관협력	
	성과관리	
방송아카데미에 대한 만족도 및 만족도에 영향을 미치는 요인	취업가능성	조원영 (2004)
	교과과목	
	강사진	
	교육시설	
	주변시설	
	개인의 발전 가능성	

표 1. 연구변수의 측정 항목

본 연구에서 사용된 변수의 조작적 정의 및 관련연구를 요약하면 위 <표 1>과 같다. 선행연구를 바탕으로 교육서비스 선택속성으로 취업가능성, 교과과목, 강사진, 교육시설, 개인의 발전가능성을 선택하였다.

3. IPA(Importance-Performance) 분석

IPA는 여러 속성들의 상대적인 중요도와 만족도를 조사자들이 스스로 평가하게 함으로써 각 속성의 상대적인 중요도와 성취도를 동시에 비교, 분석하는 방법이다. Martilla 와 James가 마케팅 학술지에 IPA 모형을 처음으로 제안한 이후에 제조업과 서비스업을 막론하고 폭넓게 적용되어져 왔으며, 「취업연계교육서비스품질이 학생 충성도에 미치는 영향연구」(채민경, 2018)¹⁶⁾, 「조리교육기관의 교육서비스 품질이 교육성과에 미치는 영향」(이가희, 2013)¹⁷⁾, 「대학원 교육서비스품질과 학생만족, 행동의

16) 채민경, 「취업 연계 교육 서비스 품질이 학생 충성도에 미치는 영향에 관한 연구」, 한국통신대학교 석사논문, 2018.

17) 이가희, 「조리교육기관의 교육 서비스 품질이 교육성과에 미치는 영향에 관한 연구」, 경희대학교 석사논문, 2013. 08

도와의 관계」(이은주, 2011)¹⁸⁾ 등 교육서비스 분야에서도 활발하게 사용되고 있다.

IPA의 유용성은 우선순위의 항목을 도출해 내는 것이다. 중요도와 실행도 매트릭스는 정해진 인력과 예산으로 해결해야 할 사항을 결정하는데 유용한 정보를 제공한다. IPA 분석의 문제점으로 중요도와 성취도간의 연관성, 경쟁사와의 상대적 중요도가 아닌 자사의 절대적 중요도에 대한 인식 등이 언급되고 있다.¹⁹⁾ 그러나 이러한 단점에도 불구하고 저비용과 쉬운 분석 방법으로 기업의 자원배분, 우선순위 결정, 고객의 만족 및 불만족 평가 등에 효과적으로 사용되고 있다.²⁰⁾

Martilla 와 James가 제안한 IPA분석모형²¹⁾은 특히 평가속성의 평균치만으로 용이하게 실무자들이 결과분석을 할 수 있는 장점이 있어 매우 유용하다. IPA는 중심점(평균)을 기준으로 나누어진 4분면에 대해 그 위치에 따라 의미를 부여하며 다음과 같이 표시된다.

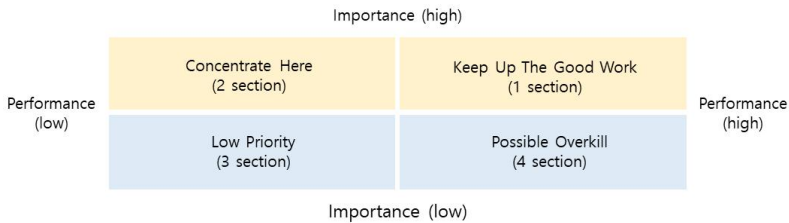


그림 1. 중요도-성취도 매트릭스
(source : Martilla J. A. & James J. C. 1977)

18) 이은주, 「대학원 교육서비스품질과 학생만족, 행동의도와와의 관계」, 세종대학교 석사논문, 2011. 08

19) Scott E. Sampson & Michael J. Showalter, 「The Performance-importance Response Function : Observation and Implications」, *The Service Industries Journal*, 1999, Vol.19, No.3, pp.1~25

20) Deng WeiJaw. 「Using a Revised Importance-performance Analysis Approach : The Case of Taiwanese Hot Springs Tourism」. *Tourism Management*, 2007, Vol.28, No.5, pp.1274~1284

21) Martilla & James. Importance Performance Analysis. *Journal of Marketing*, 1997, Vol.41, No.1, pp.77~79

첫째, 1사분면(좋은 성과 지속유지 : Keep up the good work)은 이용자들도 평가 속성에 대해 중요하게 생각하고 있고, 실제로 평가속성 대한 실행도 또한 비교적 잘 이루어지고 있는 상태로 계속 유지해 나가야 한다.

둘째, 2사분면(노력집중화 지향 : Concentrate here)은 이용자들이 평가속성에 대해 중요하게 생각하는 반면 성취도는 낮게 평가된 속성들이다. 개선의 노력이 집중되어야 한다.

셋째, 3사분면(낮은 중요도 : Low priority)은 이용자들이 평가속성에 대한 중요도는 낮게 평가하고 있고 실제 성취도도 낮은 상태로 현재 이상이 노력은 불필요한 상태이다.

넷째, 4사분면(과잉노력지향 : Possible overkill)은 이용자들이 평가속성에 대해 중요하게 생각하고 있지 않은 평가속성에 대해 성취도가 과잉되게 나타난 상태이다. 과도하게 투입된 노력을 다른 속성에 투입하는 것이 바람직 할 것이다.

이처럼 IPA는 소비자들이 중요하게 생각하는 제품 및 서비스에 대한 속성들을 매트릭스에 도식함으로써 전략적인 의사결정이나 자원배분 등을 가능하게 해 준다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구모형

본 연구는 선행연구를 바탕으로 작성된 설문지를 사용하여 측정하였다. 연구대상인 2017년 노동고용부의 청년 일자리 창출 청년취업아카데미 ‘웹툰전문가 양성 과정(상명대학교 수행)’에 참여한 33명의 학생들을 대상으로 자료를 수집하였다.

2. 변수의 조작적 정의 및 측정

측정 항목		
선택 속성	취업 가능성	취업가능성
		취업에 어느 정도 도움이 되는 것
	교과 과목	교과과목 수준
		현업에서 교과과목이 도움이 되는 것
	강사진	강사진
		강사진의 전문성
		강사진의 교육내용이 현업에서 도움이 되는 것
	교육 시설	교육시설(장비, 소프트웨어 등)
		교육시설(장비, 소프트웨어 등)에 대한 활용
		교육시설(장비, 소프트웨어 등)의 이용의 편리성
	개인의 발전 가능성	강사 또는 동료 수강생들과의 의사소통이 원활함
		인간관계형성에 도움이 되는 것

표 2. 연구변수의 측정 항목

선행연구를 바탕으로 교육서비스 선택속성으로 취업가능성, 교과과목, 강사진, 교육시설, 개인의 발전 가능성을 선택하였다. 각 선택 속성에 대해 5점 리커트형 척도로 측정하였다. 본 연구에서 사용된 변수의 조작적 정의 및 관련연구를 요약하면 위 <표 2>과 같다.

3. 자료 수집 및 분석 방법

자료의 통계처리는 SPSS 24.0 프로그램을 이용하여 빈도분석과 신뢰도 분석, 요인분석 대응표본 T-test 분석, IPA그래프를 작성하였다.

IV. 분석결과

1. 표본의 특성

표본의 인구통계적 특성과 상황을 분석한 결과는 <표 2>에 제시되어 있다. 총 34명의 응답자 중에서 불성실하게 대답한 1부를 제외하고 33부를 연구 대상으로 하였다.

성별은 남학생 5명, 여학생 28명이고, 학년으로는 2학년 17명, 3학년 14명, 4학년 2명이다. 전공별로 보면 애니메이션 3명, 만화콘텐츠 2명, 만화 24명, 패션디자인 1명, 동양화 2명, 컴퓨터 공학 1명이었다.

	빈도		퍼센트(%)	누적 퍼센트(%)
	성별	남	5	15.2
	여	28	84.8	100
학년	2	17	51.5	51.5
	3	14	42.4	93.9
	4	2	6.1	100
차수	1	13	39.4	39.4
	2	20	60.6	100
전공	애니메이션	3	9.1	9.1
	만화콘텐츠	2	6.1	15.2
	만화	24	72.7	87.9
	패션디자인	1	3.0	90.9
	동양화	2	6.1	97.0
	컴퓨터공학	1	3.0	100

표 3. 표본의 인구통계적 특성

2. 신뢰성 및 타당성 분석

연구에 사용된 문항들은 선행연구에서 검증이 된 것이지만, 개념상의 오류나 적합하지 않은 표현들이 있는 경우 신뢰도와 타당성에 의문이 제기 될 수 있다. 본 연구에서는 설문지에 대한

신뢰성과 타당성을 확인하기 위해 신뢰도 분석과 요인분석을 수행하였다.

신뢰성이란 측정하고자 하는 현상이나 대상을 얼마나 일관성 있게 측정하였는가를 나타내는 것으로서, 안전성(stability), 일관성(consistency), 예측 가능성(predictability), 정확성(accuracy)이라고 표현한다. 신뢰성은 어떠한 측정대상을 반복적으로 측정하는 경우 동일한 결과 값을 얼마나 많이 얻을 수 있는지를 나타내는 지표로서 여러 번 반복 측정해 얻은 결과 값들의 분산으로 신뢰성을 판단할 수 있다.²²⁾

신뢰성을 측정하는 대표적인 방법으로는 재검사법과 반분법, 그리고 내적 일관성을 측정하는 방법이 있다. 본 연구에서는 Cronbach α 계수를 측정하여 내적 일관성에 의한 신뢰성을 검증하고 있다. 그 결과 다음과 같은 신뢰성 계수가 나타나고 있다. 일반적으로 Cronbach α 계수는 0.6 이상이 요구된다. 본 연구에서는 Cronbach α 계수가 모두 0.6보다 크므로 측정변수들은 전반적으로 높은 내적 일관성을 가지고 있으며, 척도들의 신뢰성은 모두 인정된다고 할 수 있다.

타당성(Validity)이란 측정도구가 측정하고자 하는 결정차원을 얼마나 정확히 측정하였는가의 정도를 말한다. 본 연구에서는 이를 측정하기 위하여 SPSS 24.0을 이용하여 탐색적 요인 분석을 실시하였다. 요인분석은 변수들 간의 상호 연관성(공분산, 상관관계)을 분석해서 이들 간에 공통적으로 작용하고 있는 내재된 요인을 추출하여 전체 자료를 대변할 수 있는 변수의 수를 줄이는 기법이다.²³⁾

요인분석에 의한 타당성 평가는 서로 다른 개념에 대하여 각각 여러 가지의 측정수단(항목)들을 이용하여 측정을 실시한 후, 각 항목들에 의한 측정치들의 요인을 분석할 때 그 결과로 나온 요인들이 원래 의도한 개념을 대표할 수 있는가를 평가하는 것이다. 따라서 하나의 요인으로 묶여진 항목들은 동일한 개념을 측

22) 이훈영, 「연구조사방법론」, 청람, 2008, p.313

23) 위의 책, p.531-532

정하는 것으로 간주될 수 있다.

요인분석에서 요인추출 모델은 주성분분석 방법을 사용하였고, 요인회전은 직각회전(Varimax)방법을 사용하였다. 일반적으로 요인 적재량이 0.3이상이면 유의한 관계가 있다고 볼 수 있으며, 이러한 요인적재량을 제공한 값은 회귀분석의 결정계수와 같은 의미를 가지기 때문에, 해당변수를 그 요인이 어느 정도 잘 설명해 주고 있는가를 나타낸다. 모든 변수는 0.6 이상의 요인 적재량을 보여주고 있다.

추출할 요인의 수에 대한 결정기준은 고유값이 된다. 즉, 요인의 고유값이 1이상이면 요인으로 추출된다. 그러나 요인수를 결정할 때는 고유값 이외의 다른 여건들도 함께 고려하는 것, 즉 다른 선정기준도 같이 고려하여 적절한 수를 찾는 것이 바람직하다.²⁴⁾

중요도의 경우 고유값이 1이상인 요인이 5개이기 때문에 타당성이 확보된다고 할 수 있다. 성취도의 경우 고유값 1인 요인이 4개이지만, 요인수를 5로 고정해서 요인분석을 하였을 때 적절한 요인 적재량을 가진 요인들로 분류되고, 중요도와 비교를 위해서 요인수를 5로 고정한 후 요인분석 하였다.

측정항목	요인적재량	고유값	%누적	신뢰도 계수 (Cronbach' α)
강사 중요도	0.675	3.591	27.623	0.632
	0.728			
	0.790			
시설 중요도	0.934	2.064	43.499	0.623
	0.700			
	0.728			
교과 중요도	0.668	1.635	56.076	0.699
	0.617			
취업 중요도	0.802	1.310	66.150	0.728
	0.801			
소통중요도	0.921	1.014	73.945	0.616
	0.616			

표 4. 중요도 요인분석과 신뢰도 분석

24) 위의 책, p.556-557

측정항목	요인적재량	고유값	%누적	신뢰도 계수 (Cronbach' α)
시설 성취도	0.636 0.910 0.900	6.553	46.809	0.791
소통 성취도	0.847 0.854	2.496	64.640	0.817
강사 성취도	0.634 0.740 0.631	1.611	72.972	0.822
교과 성취도	0.875 0.685	1.017	78.733	0.895
취업 성취도	0.893 0.721	0.807	83.235	0.796

표 5. 성취도 요인분석과 신뢰도 분석

3. 중요도와 성취도 평균과 순위

중요하다고 여기는 속성과 실제 만족하는 속성과의 유의적인 차이를 밝히기 위하여 각 속성별 중요도와 성취도 분석 결과는 다음 <표6>와 같다.

측정항목	중요도		성취도	
	평균	순위	평균	순위
취업요인	4.21	4	3.74	4
교과요인	4.52	3	4.12	2
강사요인	4.74	2	4.18	1
시설요인	4.77	1	3.49	5
소통요인	4.18	5	4.11	3

표 6. 중요도와 성취도 순위

중요도의 순위를 살펴보면, 1위는 시설요인, 2위는 강사요인, 3위는 교과요인, 4위는 취업요인, 5위는 소통요인으로 나타

났다. 연구 대상자들은 시설요인과 강사요인을 중요하게 생각하고 있으며, 소통요인은 중요하게 생각하지 않고 있는 것으로 나타났다.

성취도의 순위는 1위 강사요인, 2위 교과요인, 3위 소통요인, 4위 취업요인, 5위 시설요인으로 분석되었다. 강사요인과 교과요인은 만족했으나 시설요인에 대한 만족도는 낮은 것으로 나타났다.

4. IPA분석 결과

IPA분석에서 속성들에 대한 중요도와 성취도는 평균값, 중앙값, 두 변수간의 관련성을 구할 때 주로 사용되는 피어슨 상관계수, 스피어만 상관계수 등을 이용하여 계산할 수 있다. 대부분의 연구에서는 평균값이 가장 많이 사용되고 있고, 본 연구에서도 평균값을 이용하였다.

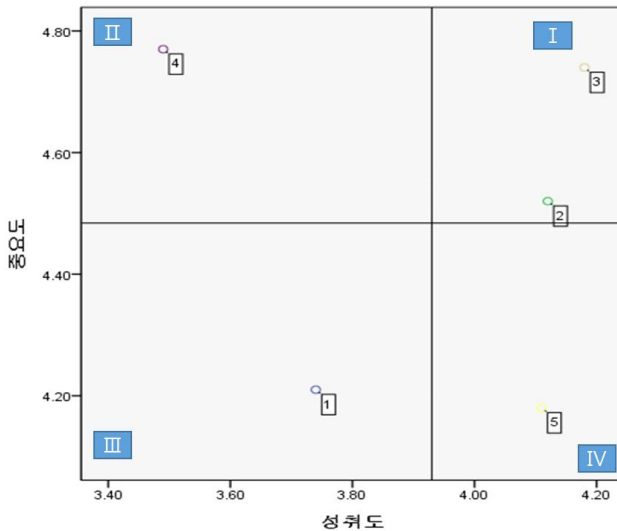


그림 2. 중요도-성취도 모형

1- 취업요인 2-교과요인 3-강사요인 4-시설요인 5- 소통요인

1사분면은 좋은 성과 지속유지(Keep up the work)속성들이다. 수강자들이 중요하게 생각하고 있는 속성이고, 성과도 비교적 잘 이루어지고 있는 상태로 교과요인, 강사요인이 포함되어 있다.

2사분면은 노력집중화 지향(Concentrate here) 속성들이다. 중요도는 높는데, 성취도는 낮은 속성으로 개선의 노력이 집중되어야 하는 부분이다. 시설 요인이 여기에 포함된다.

3사분면은 낮은 중요도(Low priority) 속성들이다. 중요도를 낮게 평가하고 있으며, 실제 성취도도 낮은 항목들이다. 취업요인이 여기에 포함되어 있다.

4사분면은 과잉노력지향(Possible overkill) 속성들이다. 속성에 대한 중요도는 낮는데, 성취도는 높은 과잉으로 제공되고 있는 속성이다. 소통요인이 여기에 포함된다.

V. 결론 및 한계점

본 연구의 청년 일자리 창출을 위한 교육과정인 상명대학교 산학협력단이 수행한 ‘웹툰전문가 양성 과정’ 참여 대학생들의 중요도-성취도 분석을 통해 수강생들의 만족도를 제고하고 향후 문화콘텐츠 분야 청년 일자리 창출을 위한 웹툰전문가 양성과정 개설의 활성화에 대한 시사점을 도출하고자 하였다.

이와 같은 목적을 달성하기 위해 2017년도 청년취업아카데미 사업 ‘웹툰전문가 양성 과정’에 참여한 33명의 대학생들을 대상으로 교육과정에 대한 중요도와 만족도에 대해 설문을 실시하였다. 선행연구를 통해 교육서비스 만족도가 취업률에 영향을 미치는 것을 확인했기 때문이다.

본 연구에서 분석을 위한 선택속성으로 취업가능성, 교과과목, 강사진, 교육시설, 개인의 발전 가능성의 5개의 요인으로 설문을 실시하였다. 중요도와 성취도를 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 교과내용과 강사에 대해 중요하게 생각하고 있으며, 만족도 또한 높았다. 교과내용과 강사의 질이 매우 중요함을 시사하고 있다.

둘째, 취업요인의 경우는 취업은 중요하게 생각하고 있지 않고, 만족도도 높지 않았다. 청년취어아카데미 단기과정의 대상자가 대부분 대학교 2~3학년으로 취업률에 대한 중요도와 성취도가 그리 높지 않은 것으로 보여 진다. 특히 웹툰 분야는 대부분이 1인 작가 중심의 작가 데뷔를 주목표로 하는 경우가 많은데, 그에 따라 상대적으로 조직으로의 취업은 현재 생각하고 있지 않은 것으로 분석된다.

셋째, 장비 혹은 소프트웨어 등의 시설요인의 경우 참여자들은 매우 중요한 요인이라 생각하고 있으나 만족스럽지 못한 것으로 나타났다. 이 부분에 대한 고려나 개선이 되어야 참여자의 만족도를 좀 더 높일 수 있을 것으로 보여 진다.

본 연구는 직업 교육의 일환으로 시행 되고 있는 ‘웹툰전문가 양성 과정’을 이미 수강한 학생들을 대상으로 이루어진 실증 연구로서 청년 취업률을 향상시키기 위한 다른 직업 교육 과정의 수행에도 많은 시사점을 제공할 수 있을 것이다.

본 연구의 한계점과 후속연구를 위한 제안은 다음과 같다.

첫째, 직접 수업을 수강한 학생들로 연구 대상을 제한했기 때문에 연구 대상자의 수가 33명으로 적은 편이다. 웹툰 분야 전문가 양성 과정을 활성화하여 더 많은 참여자를 대상으로 하는 연구가 필요하다.

둘째, 본 연구에서는 취업요인, 교과요인, 강사요인, 시설요인, 소통요인 5개에 대한 중요도와 만족도를 확인하였다. 교육 서비스에는 더 다양한 요인들이 있다. 5개 외에도 다양한 요인에 대한 추가적인 연구가 더 필요할 것이다.

셋째, 소통요인에 대한 추가 연구가 필요하다. 본 연구는 단기과정에 참여한 학생들을 대상으로 하였다. 단기과정이므로 학생들은 소통요인은 중요하게 생각하지 않았을 수 있을 것이다. 그러나 증장기로 진행되는 과정의 경우에는 그 결과가 달라 질

수 있다. 6개월 혹은 1년 이상 진행되는 과정에서 중도 포기하는 일이 없도록 지속적인 동기를 부여하기 위해서는 과정 참여자와 수행기관, 멘토, 혹은 참여자 상호간의 소통요인이 매우 중요할 것이기 때문이다.

그러나 이러한 한계에도 불구하고 본 연구가 직업교육의 일환으로 수행된 문화콘텐츠 분야 청년 일자리 창출을 위한 웹툰전문가를 양성하는 과정에 있어서 중요한 시사점을 제시하였다는 점에서 그 의의가 있다고 하겠다.

참고문헌

- 이훈영, 「연구조사방법론」, 청람, 2008, p.313, p.531-532, p.556-557.
- 성승창, 김재필, 「웹툰, 1조원 시장을 꿈꾸다」, KT경제경영연구소, 2015.01.07, p.3
- 정부통신산업진흥원, 『2016년도 국외디지털콘텐츠 시장조사』 2016.12, p.64
- 정부통신산업진흥원, 『웹툰플랫폼 글로벌화 전략 연구』, 2017.12, p.2
- 한국콘텐츠진흥원 정책본부, 『2017만화산업백서』, 한국콘텐츠진흥원, 2017.09, p.127
- 한국콘텐츠진흥원 정책본부, 『2016콘텐츠산업백서』, 한국콘텐츠진흥원, 2017.09, p.67, p.74, p.100
- 이가희, 「조리교육기관의 교육서비스 품질이 교육성과에 미치는 영향에 관한 연구」, 경희대학교 석사논문, 2013. 08
- 이은주, 「대학원 교육서비스품질과 학생만족, 행동의도와의 관계」, 세종대학교 석사논문, 2011. 08
- 조원영, 「방송아카데미 위상 제고 및 발전 방안에 관한 연구-MBC 아카데미 수강생 인식조사를 중심으로」, 중학대학교 석사논문, 2004.08, p.47
- 채민정, 「취업 연계 교육 서비스 품질이 학생 충성도에 미치는 영향에

- 관한 연구」, 한국통신대학교 석사논문, 2018
- 김국원, 강봉준, 이우영 「청년층 고용증진을 위한 직업능력개발 사례연구」, 한국실천공학교육학회, 2013, 통권 5호, p.127
- 윤기현, 정규하, 최인수, 최해솔, 「웹툰 통계 분석을 통한 한국 웹툰의 특징」, 만화애니메이션연구, 2015.03, pp.190~191
- 기획재정부 중합재정과, e나라지표 취업자 수/실업률추이, 통계청 「경제활동인구조사」, http://www.index.go.kr/potal/main/EachDt1lPageDetail.do?idx_cd=1063, 2017
- 「문재인정부 국정운영 5개년 계획」, 국정기획자문위원회, 2017.07
- 「사회적경제 활성화 방안」, 일자리위원회 관계부처 합동, 2017.10, p.28
- 전자신문, 「생활이 된 웹툰, 인력 양성에도 힘써야」, <http://www.etnews.com/20160720000403>, 2016. 07, 20.
- Deng WeiJaw, 「Using a Resised Importance-performance Analysis Approach : The Case of Taiwanese Hot Springs Torism」. *Tourism Management*, 2007, Vol.28, No.5, pp.1274~1284
- Martilla & James. Impoartance Performace Analysis. *Journal of Marketing*, 1997, Vol.41, No.1, pp.77~79
- Scott E. Sampson & Michael J. Showalter, 「The Performance-importance Response Function : Observation and Implications」, *The Service Industries Journal*, 1999, Vol.19, No.3, pp.1~25

ABSTRACT

Case study of webtoon specialist education course for creating youth jobs - focusing on importance and achievement factor

Kim, Hyun-ji · Lee, Hae-kwang

Through importance and achievement analysis of participating students in Youth employment academy, 'webtoon specialist education course', the purpose of this study is to derive implications for invigorating webtoon specialist education course.

The result of importance and achievement analysis is as follows.

First, participating students consider that education course is important for them, express high satisfaction.

Second, participating students consider that education infrastructure is important ,so need to upgrade.

Third, Communication is not important factor, participating students are satisfied with communication.

Fourth, employment rate is not important factor, participating students are lowly satisfied with employment rate. Because major participating students are sophomore & junior in university and will choose their own business instead of getting the job, they express low satisfaction of importance and achievement.

Through this study, I would like to suggest implications and advanced strategies for invigorating webtoon specialist education course for creating youth jobs.

Keywords : webtoon, culture contents business, youth employment academy, webtoon specialist education course, creating youth jobs

김현지

상명대학교 만화애니메이션학과 강사
(31066) 충남 천안시 동남구 상명대길31
badaroh21@hanmail.net

이해광(교신저자)

상명대학교 만화애니메이션학과 교수
(31066) 충남 천안시 동남구 상명대길31
041-550-5263
na-tugari@hanmail.net

논문투고일 : 2018.05.01.

심사종료일 : 2018.06.07.

게재확정일 : 2018.06.14.