

웹툰 시대, 만화교육의 현황과 발전 방안 연구 - 대학만화교육을 중심으로 -

I. 서론
II. 본론
III. 결론
참고문헌
ABSTRACT

김병수

초 록

국내 만화산업은 2010년대 이후 웹툰을 중심으로 급격히 재편되었다. 관련 전공 대학에서도 출판만화작가보다는 웹툰작가를 희망하는 학생이 대부분이다. 대학뿐만 아니라 고등학교 교육이나 중학교에서도 만화교육은 이제 웹툰을 중심으로 이루어지고 있다. 최근 몇 년 사이 사설 웹툰 학원이 기하급수적으로 늘어난 것도 궤를 같이한다.

학령인구가 줄어들면서 지방대학 중심으로 신입생 모집에 어려움을 겪고 있지만 만화와 관련한 입시는 높은 경쟁률을 보이며 시대를 역행하고 있다. 그러나 관련 대학교육은 현장의 수요와 동떨어진 커리큘럼을 유지하는 경우가 많다.

대학 교육이 일반화되고, 웹툰시대가 도래하면서 도제식교육은 점차 자취를 감추었다. 그 자리에 집체교육과 개인 기량을 중시하는 작가대위 프로그램이 정착하면서 과거와는 다른 양상을 보이고 있다. 웹툰 제작에 디지털 저작도구의 전폭적인 도입은 1인이 주간 연재가 가능하도록 하여 교육의 개인화를 더욱 심화시키고 있다. 웹툰교육의 성장은 웹툰시장의 활황에서 1차적인 원인을 찾을 수 있지만 단편적인 분석으로는 설명되지 않는다. 본 논문에서는 만화교육의 현황을 살펴보고 웹툰 시대를 맞아 만화교육이 어떠한 방식과 형태로 바뀌어 나가야할지에 대해 논하고자 한다.

서론에서는 만화교육의 변화를 시장의 변화와 함께 찾아보았다. 본론에서는 고등학교, 대학교, 사설 교육의 현황을 살피고 다양하게 이루어지고 있는 교육 관련 움직임에 대해 포괄적으로 점검하였다. 특히 웹툰 시대를 기반으로 한 변화의 흐름을 집중적으로 분석해 보고자 했다. 결론에서는 웹툰 시대와 교육의 변화를 통해 궁극적으로 대학이 추구해야할 바람직한 방안을 구체적으로 제시하고자 했다. 또한 정부의 정책을 통해 대학만화교육의 여러 단위들이 어떻게 융합하고 결과를 만들어 낼지 연구했다.

주제어 : 만화, 웹툰, 만화산업, 만화교육, 웹툰교육, 웹툰체형관, 웹툰캠퍼스

I. 서론

2013년 이후 유료플랫폼들의 급격한 증가로 국내 웹툰 시장은 고도성장을 해왔다. 웹툰가이드에서 서비스하는 WAS(Webtoon Analysis Service) 통계 자료에 따르면 2018년 5월, 전체 웹툰플랫폼 수는 58개에 이르고 총 작품수 7,331편, 총 작가수는 5,192명이다.¹⁾

웹툰시장의 폭발적인 성장과 함께 만화교육기관들도 급속도로 늘어나고 있다 한국만화영상진흥원의 온라인 만화포털인 디지털규장각 <기업·기관·단체·플랫폼> 에서 <교육, 연구기관>을 찾아보면 79건이 검색²⁾된다. 79건 모두 고등학교와 대학교다.³⁾ 디지털규장각의 통계에서는 찾아볼 수 없지만 입시를 제외한 일반 만화 학원들과 공공 교육 분야의 성장도 유의미한 수치에 이른다.

본 논문은 웹툰 시대를 맞아 우리나라 관련 교육 기관들의 현황을 살펴보고 급변하는 시장 환경에 맞추어 대학 만화, 웹툰 교육이 어떻게 발전해 나가야 할지를 연구하는데 목적이 있다.

출판만화 시대 만화 교육은 대부분 도제식이었다. 현재는 대학, 중·고교, 학원에서 체계적인 커리큘럼을 통해 배우거나 인터넷을 통해 스스로 독학하는 경우가 일반적이다. 오늘날의 도제 교육은 ‘교육’ 이라기보다는 스텝과 어시스턴트의 개념에 더욱 부합되면서 ‘직업화’ 되는 추세다. 그러나 도제교육의 가치가 새롭게 인정되어 창의인재사업이나 멘토, 멘티 사업 등을 통해 도제교육이 제도권 교육으로 점차 편입해 들어오고 있다.

1) 웹툰가이드, 한국웹툰대쉬보드, <https://was.webtoonguide.com/dash-board>, 2018,5.1.

2) 한국만화영상진흥원, 디지털규장각, 기업·기관·단체·플랫폼, 교육,연구기관.

http://www.komacn.kr/dmk/manhwatong/organization_search.asp?srh_fid=2&srh_sfid=1 2018,5.

3) ‘만화’전공 뿐만 아니라 애니메이션, 콘텐츠 등 관련 교육기관들도 일부 포함하고 있다.

본 연구자는 2015년 한국만화영상진흥원에서 발간한 <만화포럼 칸>에서 ‘웹툰산업화와 만화교육의 변화’ 라는 제목으로 웹툰 시대의 만화교육 변화의 흐름을 진단한 바 있다. 본 연구는 해당 글의 연장선상에서 보다 심도 있는 내용을 다루고자 한다. 만화, 웹툰과 관련한 선행 연구들을 두루 살폈으며 현황 파악을 위해 만화 관련 대학과 고교, 전문학원 현황을 전수 조사했다. 해외 현황 역시 여러 문헌을 통해 대강의 상황을 정리했다.

공주대 임청산⁴⁾ 전교수는 2003년 펴낸 <만화영상예술학>에서 ‘대중문화와 대중예술이 각광을 받고 있는 현대사회에서 만화영상문화의 창달과 만화영상예술의 승화는 국가적으로 중차대한 과제’⁵⁾라고 강조한 바 있다. 나아가 ‘일찍이 구미 선진제국의 일부 대학에서는 1950년대부터 만화영상학강좌가 개설되고, 1970년대부터 만화영상과 관련된 학과가 설치·운영되기 시작’⁶⁾하였다 고 했다.

공주대학교에 만화 관련 학과가 설치된 이후 오늘날 ‘만화’ 라는 이름이 들어간 전공 대학만하더라도 20여개에 이르도록 성장한 배경은 만화가 차지하는 문화산업 내에서의 위상과 교육적 가치를 국가적 차원에서 인정한 결과로 풀이된다.

만화 교육 학계의 관심 역시 점차 고조되어 왔다. 한국만화애니메이션학회 만화 전공 교수들을 주축으로 부천국제만화축제 컨퍼런스에서 2015년부터 2017년까지 만화인력양성과 청년의 만화교육과 관련한 세미나를 지속적으로 진행하면서 담론을 형성해 왔다. 한국만화영상진흥원에서는 <디지털만화규장각> 사이트와 <만화포럼>을 통해 간헐적으로 만화교육 변화 필요성에 주목했다. 웹사이트 <에이코믹스>는 ‘유럽의 만화학교’ 라는 기획시리즈를 게재한 바 있으며, 작가이자 탁월한 만화연구가 가운데 하나인 윤보경은 프랑스의 <만화대담>을 소개하는 글에서 만화교육에 대한 프랑스인들의 생각과 분위기를 국내에 전달했다.

4) 임청산 교수는 1990년 우리나라에서는 처음으로 국립 공주전문대학교에 만화예술학과를 설치한 바 있다.

5) 임청산, 『만화영상예술학』, 대훈닷컴, 2003.11.10. p263.

6) 같은 글. p263.

주목할만한 연구성과는 강은원, 이승진이 『만화애니메이션 연구』 46호에 게재한 「웹툰작가의 인적자원개발 모델링 연구 : 창의인재동반사업을 중심으로」이다. 두 연구자는 웹툰 작가의 인적자원관리의 특성을 다음 3가지로 제시한 바 있다.

첫 번째 올바른 인적자원 관리를 위해서는 관리자-창작자간의 인간 상호작용이 그 무엇보다도 우선이 되어야한다. (중략)두 번째 참여자들의 자발성과 자율성으로 창작활동의 극대화를 꾀할 수 있다. (중략)세 번째 국가적 제도 기반 마련으로 창작활동의 안정화를 가져온다.⁷⁾

한국콘텐츠진흥원의 ‘창의인재 동반사업’은 문화산업 분야에서 최초로 도제식 교육을 결합함으로써 제도권 만화교육에서 가장 취약한 부분을 보완해주는 역할을 했다. 한국만화영상진흥원의 멘토, 멘티사업이 ‘현장형 창의인재사업’으로 재편된 계기도 ‘창의인재 동반사업’의 성공에 영향을 받은 바 크다.

우리나라의 만화 교육수요는 급속도로 증가하고 있으나 변화되는 시대 환경에 맞는 커리큘럼과 대안은 구체화되어 있지 않다. 본 연구에서는 선행연구자들의 성과를 바탕으로 웹툰 시대에 맞는 만화, 웹툰 대학교육의 발전 방안에 대한 바람직한 방향을 제시해 보고자 한다.

II. 본론

1. 도제교육에서 대학교육으로의 변화

우리나라의 만화 교육은 대본소, 대여점과 잡지 만화가 주류를 이루던 1990년대 이전에는 만화작가의 화실에서 문하생으로

7) 강은원, 이승진, 「웹툰작가의 인적자원개발 모델링연구 : 창의인재동반사업을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 통권 46호(2017, 3.31) (사)한국만화애니메이션학회, pp.142-143

실무 경험을 쌓다가 데뷔하는 도제식 교육이 일반적이었다. 화실 경험을 토대로 실력을 쌓아 스승의 추천이나 공모전을 통해 자신의 작품을 연재, 출판하거나, 직접 만화원고를 들고 편집부를 찾아가 평가를 받고 작가의 길로 나가는 것이 일반적이었다. 중, 고등학교를 졸업하고 화실의 보조 작가로 입문하는 것이 대부분이었다.

1990년 공주전문대학(현 공주대학교)에 만화 관련 전공과가 생긴 후 만화 작가 교육이 제도권에 편입되면서 차츰 다양한 경로가 생기기 시작했다. 공주대 임청산 전교수는 당시의 상황에 대해 <만화영상예술학>에서 다음과 같이 설명해 놓았다.

정부 당국에서는 1989년 10월 31일자로 국립대학인 공주전문대학(公州專門大學)에 만화예술과를 설치인가하였다. 그후로 공주대학교와 4년제로 승격·통합하여 대학원과 영상예술대학원에서 석사과정을 운영하고 있다. 또한 2004년 3월부터는 만화영상학 박사과정을 개설하기에 이르렀다.⁸⁾

공주대에 만화 전공이 설치되고 전국적으로 만화관련 대학 전공이 늘어나면서 만화작가가 되기 위해 관련 학과에 진학하는 사례와 비중이 점차 높아졌다. 2016년 한국만화영상진흥원에서 조사한 <만화창작인력 실태조사>에 따르면 만화작가들의 고등학교 졸업 비율은 98.4%에 달하며, 대학교 졸업은 79.5%에 이른다. 대학원 비율도 6.39%로 조사됨으로써 전반적으로 고학력자들이 많아졌음을 알 수 있다.

| 구분 | 졸업 | | 재학 | | 중퇴 | | 합계 | |
|------|-----|-------|----|-------|----|-------|-----|-------|
| | 빈도 | 비율(%) | 빈도 | 비율(%) | 빈도 | 비율(%) | 빈도 | 비율(%) |
| 고등학교 | 554 | 98.4 | 0 | 0 | 9 | 1.3 | 563 | 100 |
| 대학교 | 439 | 79.5 | 24 | 4.3 | 89 | 16.1 | 552 | 100 |
| 대학원 | 46 | 6.39 | 18 | 25.0 | 8 | 11.1 | 72 | 100 |

표1. 만화창작인력 실태조사 : 만화작가 학력 비중

8) 임청산, 『만화영상예술학』, 대훈닷컴, 2003.11.10. p265.

2010년대 이후 웹툰 시대가 되면서 작가 데뷔 경로가 한층 다양해 졌으며 만화교육에도 많은 변화가 생겼다.

과거 만화가가 되기 위해서는 작가의 문하생이나 만화작가 공모전, 만화학원에서 데뷔를 준비하거나 정규교육기관에서 만화 관련 교육을 받는 것이 대부분이었다면 웹툰의 등장과 웹툰 플랫폼의 다양화로 작가를 지망하는 창작자들은 개인 블로그, 도전만화, 웹툰리그, 공모전에 도전하여 아마추어 작가로 데뷔할 수 있는 기회를 쉽게 되면서 만화인력 수급에 변화를 가져 왔다.⁹⁾

디지털 기기로 작화를 하고 대부분 온라인으로 작품을 전송하면서 예전처럼 스승과 제자가 화실에서 숙식하며 작업하는 방식이 점차 사라져 가고 있다. 웹툰을 작가 혼자서 완성하거나, 일부 공정에 스태프를 고용하는 방식이 보편화되었다. ‘스승과 제자’의 관계는 점차 희석되고 ‘고용과 피고용’의 관계로 전환되는 것이 일반화되었다.

또 다른 흐름은 한국콘텐츠진흥원, 한국만화영상진흥원, 서울애니메이션센터와 같은 만화 진흥을 위한 공공 기관들이 다양한 교육을 실시하고 있다는 점이다. 공공기관의 교육은 작가양성 뿐만 아니라 디지털 기술 교육이나 초중고생, 일반인을 위한 교양 교육도 병행하고 있다는 점이 특징이다.

한국만화영상진흥원은 2015년부터 2018년 현재 전국 39개소에 거점형과 지역형, 독립형 3가지 형태의 웹툰창작체험관 사업을 시행하면서 웹툰 공교육의 새로운 장을 열었다. 2017년 하반기에는 문화체육관광부(이하 문체부)의 지원을 받아 ‘웹툰캠퍼스’ 사업을 시행하여 전문가 양성, 창·제작지원과 레지던스 공간 제공에 본격적으로 나서고 있다.

사설 교육에서는 대학 입학을 주목적으로 한 입시만화학원이 번성하여 전국적으로 200여곳 (만화전공이 있는 일반 미술학원

9) 강은원, 이승진, 「웹툰작가의 인적자원개발 모델링연구 : 창의인재동반사업을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 통권 46호(2017, 3.31) (사)한국만화애니메이션학회, pp.130

포함) 이상 추정될 정도로 호황을 누리고 있다. 웹툰이 급성장하면서 대학 진학 대신 웹툰 작가를 양성하는 사설교육도 점진적으로 늘어나는 추세다.

이처럼 만화교육은 2000년대 이후 스승의 작품에서부터 화실 운영, 생활 등 모든 것을 전수 받는 도제식 교육에서 탈피하여 체계적인 커리큘럼과 프로세스를 통해 배출되는 방향으로 변화되어 왔다. 만화작가가 되기 위한 교육 활동을 표로 정리하면 다음과 같다.

| 형태 | 설명 |
|---------|---|
| 도제식 교육 | 만화라는 프로직업이 생성되면서부터 일반화된 방식으로 스승의 집이나 화실에 함께 숙식하며 작품 제작에 보조로 참여하며 실무를 익힘. |
| 독학 | 특정 작가 문하나 체계적인 교육 시스템을 거치지 않고 스스로 공부하여 작가로 입문하는 방식. |
| 동인 활동 | 아마추어 지망생이나 취미로 만화 작품을 하는 사람들이 동아리를 만들어 정기, 부정기적인 회지를 발간하거나 웹사이트 등에 게재하며 활동하는 방식. |
| 고등학교 교육 | 만화 애니메이션 특성화고등학교나 특수목적고등학교, 예술고등학교의 관련 학과에 진학하여 체계적인 교육을 받는 방식 |
| 대학 교육 | 대학의 만화 애니메이션 관련 학과에서 전문적인 교육을 받는 방식. 학위를 수여하지는 않지만 학점은행제 등을 활용한 실무 중심 전문학교 교육 방식도 있다. |
| 사설교육 | 입시학원과 기능전문학원 양성 두 갈래가 있으며 대학만화교육이 본격화되면서 입시학원의 수가 압도적으로 많아졌다. 대체로 관련 고교, 대학 진학을 목표로 하는 중, 고등학생들이 수강을 하며 입시에서 좋은 성적을 얻기 위해 패턴화 된 그림을 그리는 패턴이 일부 있다. 기능전문 학원은 프로작가 데뷔나 스태프 취업을 목적으로 만화 작품 제작에 곧바로 투입될 수 있는 기능 인력을 양성한다. |
| 공공 교육 | 한국콘텐츠진흥원, 한국만화영상진흥원, 서울애니메이션센터, 지역의 관련 기관, 협회 등 |

| | |
|--|---|
| | 정부나 지자체 출연 기관, 단체에서 시행하는 교육. 대체로 무료로 교육을 받을 수 있으나 단기 교육인 경우가 대부분이다. |
|--|---|

표2. 만화작가 교육 방식

만화작가가 되기 위한 만화 교육은 한 가지 방식에만 의존하는 것은 아니다. 대학을 졸업하고 작가의 화실에 들어가 문하생으로 활동하는 경우도 있고, 아마추어 동인지 활동을 하면서 관련 고등학교, 대학을 이수하는 사례도 많다. 만화와 관련 없는 분야를 전공하거나 심지어 만화와 관련된 활동을 전혀 하지 않다가 우연한 기회에 작가가 될 수도 있다. 웹툰 독자들은 독특하고 독창적인 스타일도 쉽게 받아들이는 경향이 있어 누구나 작가 될 수 있는 길이 열려있다고 봐야할 것이다.

만화는 창작 절차나 방법의 순서가 <아이디어 - 시나리오, 콘티 - 밑그림 - 터치 - 컬러링>과 같이 어느 정도 정해져 있으므로 교육 방법은 점차적으로 체계화 되어 왔다. 고등학교나 대학과 같은 공교육에서는 도입 초기에 만화교육전문가가 절대적으로 부족하여 부실한 커리큘럼으로 파행을 겪는 사례가 많았다. 입시학원의 경우는 합격에만 목적을 둔 ‘패턴화’ 된 결과물을 만드는 것에 집중하게 되어 획일화된 그림체를 양산하는 폐단을 낳기도 했다.

2. 국내외 만화교육에 대한 담론과 논의

1) 부천국제만화축제 2015~2017년 만화교육 컨퍼런스

(사)한국만화애니메이션학회는 2015년부터 부천국제만화축제에서 대학의 만화작가 양성교육과 입시체계 개선을 위한 학술행사를 연속적으로 열고 있다. 2015년부터 2017년까지 (사)한국만화애니메이션학회 만화 전공 교수들의 주관으로 개최된 만화교육 관련 컨퍼런스는 대학, 고교, 입시 학원 관계자들이 처음으로 각 영역별 교육 현황을 공유하는 자리였다. 2017년에는 일본과 중국

의 교육 전문가를 초청하여 국제컨퍼런스로 발돋움 한 바 있다.

2015년은 <만화작가 양성 교육>이 주제였으며 2016년에는 <대학교육의 미래 전략과 방향>이라는 제목으로 대학 만화 관련 전공의 전략, 미래에 대한 발제와 토론을 진행 했다.

2016년에는 공주대, 목원대, 부산대, 상명대, 세종대, 순천대, 조선대, 중부대, 청주대, 한예종 등 10개 대학의 입시와 커리큘럼에 대해 실질적인 현황 설명이 있었고, 재능있는 만화인재를 발굴하기 위해 대학 입시체계가 어떻게 바뀌면 좋을 지에 대한 주제 토론이 이어졌다. 토론에는 서울, 부산, 대전, 광주의 입시학원 원장과 경기예술고등학교, 한국애니메이션고등학교의 현직 교사가 참석하여 대학 입시체계 발전에 대한 실질적인 의견을 제시했다.

2017년에는 2년간의 성과를 바탕으로 한·중·일의 전문가가 발제를 진행하였다. 중국 길림애니메이션대학의 양나 교수는 <중국 만화의 전환과 부상>을 주제로 중국에서의 만화교육 현황과 길림애니메이션대학 만화전공을 사례로 발표했다.

키쿠치 마사루 동경공예대학 만화학과 교수는 <일본 만화 전공대학의 만화교육 체계와 입시 체계 그리고 장기적인 발전 방법>을 구체적인 사례를 들어 발제한 바 있다.

2) 프랑스 앙굴렘 국제만화이미지센터 교육과 만화 <만화대담>

유럽만화의 중심지인 프랑스에서는 2017년 10월 5일과 6일 양일에 걸쳐 앙굴렘의 국제만화이미지센터에서 ‘교육과 만화’라는 테마를 가지고 <만화 대담>¹⁰⁾을 개최했다. 2016년에 이어 두 번째 <만화대담> 행사다. 프랑스의 문화부 장관이 직접 참석하여 앙굴렘 유럽 고등 이미지 학교(Ecole Européenne Supérieure de l' image)까지 방문, 학생, 교수들을 만나 이야기를 나누기도 했다고 한다. 만화에 대한 프랑스인들의 자긍심과 만화교육에 대

10) <만화 대담>은 만화 분야의 다양한 사람들인 작가, 전문가, 연구가를 한 데 모아 만화와 미디어를 둘러싼 사회 현상 등에 대해 고찰하고 의견을 나눌 목적으로 만들어졌다.

한 관심을 한눈에 알 수 있는 장면이기도하다. 프랑수아즈 니센 프랑스 문화부 장관은 앙굴렘 유럽 고등 이미지 학교를 방문한 자리에서 다음과 같이 말했다.

“이토록 예술적, 문화적으로 풍요로운 미디어, 만화가 과거의 터부에 가로막혀 학교에서 활발히 다뤄지지 못한다는 것은 큰 손실이다”라며, “지금 자리에 참여하고 있는 교육부 장관과 만화이미지센터장과 함께 앞으로 만화가 교육의 장에서 보다 폭넓게 다뤄질 수 있도록 논의하고 힘써 나갈 것”이라고 말했다. “대학과 같은 고등 교육기관 뿐 아니라, 의무 교육기관인 중학교, 고등학교 등에서도 학생들에게 고전 소설 읽기를 권유하듯 만화 작품 읽기와 감상이 이뤄질 수 있길 바란다.”¹¹⁾

이날 대담의 첫 주제는 ‘과거와 오늘의 학교에서의 만화’로, 사회 연구가 실방 아카티아스(Sylvain Aquatias)가 ‘교육 내부에서의 만화에 대한 인식 변화’로 발제를 했으며 여러 전문가들의 구체적 경험과 자료를 토대로 한 토론이 이어졌다.

오후에는 실제 학교 교사를 대상으로한 교육프로그램진행자인 니콜라 루비에르가 ‘교육자들에게는 어떤 교육이 이뤄지고 있는가?’라는 제목으로 ‘문과계의 만화 교육 프로그램’이라는 주제로 실제로 선생님들의 연수가 어떤 내용으로 이뤄지는지 설명했다고 한다.

이튿날 교육적 만화를 주제로 다양한 발제와 자유 토론이 이어졌다. 이날 대담에서는 두 명의 현직 장관이 참석할 만큼 관심과 열기가 높았다고 한다. 또한 만화를 교육에까지 연계하여 그 영역을 넓혔다는 부분에서는 아주 성공적으로 치러진 대담이었다.¹²⁾

11) 윤보경, ‘두 번째 만화 대담 (Rencontres nationales de la bande dessinée) : 교육과 만화’, 『디지털만화규장각』, http://www.komacn.kr/dmk/manhwazine/zine_view.asp?Seq=3077&noPage=1, 2017.10.17.

12) 같은 글

문학 작가 마리 데플레상 (Marie Desplechin)은 <만화대담>에서 강연을 했는데 (중략) “학교에서 수학과 과학을 다루고는 있으나 수학, 과학의 역사에 대해서는 구체적으로 배우지 않는다. 수학과 과학 같은 과목은 응용과 실천이 우선되어야 한다는 고정관념이 있다. 미술의 경우, 예체능 지망 학생이 아니라면 그 역사적 흐름에 대해서만 배우면 된다고 미리 교육의 한계를 지어놓고 있다. 미술의 응용과 실천이 우선되거나, 수학과 과학의 역사에 대해 배우는 등의 새로운 교육 방식과 프로그램을 지향해야 한다.” 고 말했다.¹³⁾

만화의 예술적 가치에 오랫동안 주목하여 온 프랑스답게 만화교육의 의미와 방향성에 대해서도 깊이 있는 철학적 사유와 인문학적 소양에 대한 근본적 질문을 던지고 있다. 프랑스를 비롯한 유럽의 만화교육은 “예술가를 기른다”는 전제에서 한국, 일본, 미국과는 또 다른 측면을 보여주고 있다.

3. 교육의 형식적 특성

1) 도제식 교육

도제식 교육의 역사는 극만화 역사와 거의 일치한다. 만화는 잡지연재물이나 단행본을 통해 대량으로 복제되어 배포되는 대중 예술인 만큼 ‘생산품’의 성격을 띠기 때문이다. 일부의 공정을 대신할 조수의 필요성은 자연스럽게 도제식 교육을 낳았고, 이는 대본소의 발달과 함께 1980년대에는 <프로덕션>이라는 공장식 체제로까지 확대되었다.

도제식 교육에서는 만화가 지망생이 대부분 후반작업의 보조 인력으로 입문하여 배경 -> 터치 -> 밑그림 순으로 승급하는 절차를 거친다. 도제교육은 오로지 스승의 그림체를 똑같이 재현해내는 과정에 중점을 두므로 스승의 그림체에 크게 영향을 받을 수밖에 없다.

13) 같은 글

90년대까지 대부분의 작가들이 도제교육을 통해 만화계에 입문했다. 이는 자연스럽게 특정 작가 중심의 계보로 이어졌고 일정한 ‘류’를 형성하기도 했다. 도제교육은 체계적인 커리큘럼보다는 실무에 참여하면서 자연스럽게 스승의 작화를 터득하는 방식으로 교육이 이루어진다. 규모가 있는 화실이라면 스승보다는 화실의 선임이 실질적인 실무교육을 담당하는 경우가 일반적이다.

2000년대 이후 디지털 제작 방식이 보편화 되면서 태블릿 PC, 그래픽 프로그램 등을 이용하여 혼자서도 연재가 가능 수준에 이르자 도제교육에 대한 수요가 점차적으로 줄었다. 대학교육이 일반화되면서 스태프를 지망하는 인력도 대거 줄어들었고, 신인의 웹툰 연재 고료가 적은 것도 신진작가에 의한 도제 교육을 하기 힘든 현실을 만들었다.

한국만화영상진흥원은 <현장형 창조인력 양성사업>을 통해 작가의 작품을 보조하는 인력에게 일정 기간 동안 4대 보험과 급여를 지급하는 사업을 2013년부터 시행하고 있다. 이는 작가에게는 실무 인력을 지원하고, 교육생에게는 안정적인 인건비를 지급하여 도제교육을 제도권 교육으로 편입하려는 시도다. 2016년에는 예비만화작가 25명과 예비만화기획자 6명을 교육하였으며 2017년부터는 멘토와 멘티를 한 팀으로 묶어 멘티의 작품을 직접 지도하는 방식으로 바뀌었다. 2018년에는 멘토와 멘티를 각각 36명씩 선발하여 3:3 그룹별 멘토링 방식을 적용하고 있다.

2) 독학 / 동인 활동

독학은 특정한 교육을 이수하더라도 만화작가 지망생이라면 누구나 병행해야하는 자기학습 교육이다. 오늘날에는 온라인에서 만화교육과 관련된 다양한 커리큘럼들이 소개되어 있어 만화작가가 되기 위한 스스로 교육이 일정 수준까지는 가능하다고 볼 수 있다.

온라인이나 오프라인 동인 모임 등에서 활동하는 것도 자기 학습을 하는데 많은 도움이 된다. 아마추어 동인들이 만화작품

을 회지 형식으로 발간하여 독자들에게 직접 판매를 하는 <케이 크 스퀘어>나 <코믹월드>, <대전종합만화축제>와 같은 행사가 대표적인 동인 활동이다. 큰 인기를 누리는 일부 아마추어 작가의 경우 프로 데뷔를 하지 않고 동인 행사를 주요 활동 공간으로 삼는 사례도 드물지 않다.

1990년대 중반까지는 <네모라미>, <만화실험 봄>, <화끈> 등 인디나 실험만화 계열 동인들이 활발한 활동을 펼쳤다. 2000년대 이후 <박카스>, <새만화책>, <살복>과 같은 독립출판 형태의 움직임이 이어졌으나 웹툰을 서비스하는 포털의 비중이 커지면서 인디계열의 동인지 활동은 소강상태에 접어들고 있다. 온라인잡지에서 출발하여 2014년 오프라인잡지까지 발간한 <광>이 명맥을 이어오고 있다.

2010년도까지 네이버, 다음 포털 카페 중심의 만화창작 인터넷 커뮤니티가 크게 활성화 되었으나 SNS 활동이 크게 증가하면서 최근에는 페이스북, 카카오톡, 블로그 등 모바일 커뮤니티로 대체되고 있다.

2000년대 중반 이후 다음의 <나도 만화가>(현재 웹툰 리그), 네이버의 <도전만화>와 같은 아마추어 등용문이 활성화되면서 아마추어 웹툰 경연장으로 아마추어 작가들의 활동이 수렴되고 있다. 네이버의 <도전만화>는 작품을 업로드 한 지망생이 10만명을 상회할 정도로 큰 인기를 끌고 있다. <도전만화>에서 검증된 작품을 <베스트 도전>이라는 준프로급의 활동 장으로 승급하여 궁극에는 데뷔까지 이르게 하는 웹툰 작가의 대표적인 등용문으로 역할을 확장하고 있다. 다음은 웹툰리그를 확대 발전시켜 랭킹전, 슈퍼패스라는 정식 데뷔 프로그램을 도입하고 있다.

3) 고등학교 교육

1990년대 이후 대학에 만화 전공 교육 과정이 생기면서 고등학교에 만화 관련 전공이 만들어졌다. 고등학교 만화교육은 학령인구 축소로 전반적인 감소세이며 신입생 정원 역시 줄어드는 추세다.

고교 만화 교육은 대부분 특성화 고등학교나 특수목적 고등학교, 실업계 고등학교에서 이루어지고 있으며, 졸업하면서 곧바로 현장 실무에 입문하는 본래 취지와 달리 대학입시를 목적으로 점차 변화되어 왔다.

대부분의 고교 과정은 수도권과 중부권, 영남권에 소재해 있으며 호남권에는 고교과정이 없는 것으로 파악된다. 고등학교의 만화교육 현황을 표로 살펴보면 다음과 같다.

| 권역 | 학교명 | 신입생 정원 | 지역 | 전공명 | 구분 |
|----|-------------|--------|----|--------------------|---------|
| 서울 | 서울미술고등학교 | 40명 | 서울 | 만화전공 | 특성화고 |
| | 한국예술고등학교 | 40명 | 서울 | 미술과(만화전공) | 학력인정 학교 |
| | 상일미디어고등학교 | 52명 | 서울 | 디지털만화영상 | 특성화고 |
| 경기 | 한국애니메이션고등학교 | 25명 | 하남 | 만화창작과 | 특성화고 |
| | 경기에술고등학교 | 40명 | 부천 | 만화창작과 | 특수목적고 |
| 인천 | 인천금융고등학교 | 62명 | 인천 | 애니메이션과 | 특성화고 |
| 강원 | 강원애니고등학교 | 20명 | 춘천 | 문화콘텐츠과 (만화창작코스) | 특성화고 |
| 대전 | 대전예술고등학교 | 20명 | 대전 | 미술과 (만화·애니메이션) | 특수목적고 |
| | 대전신일여자고등학교 | 25명 | 대전 | 만화예술과 | 실업계고 |
| 세종 | 성남고등학교 | 25명 | 세종 | 만화창작과 | 특성화고 |
| 충남 | 충남디자인예술고등학교 | 20명 | 서천 | 만화·애니메이션과 | 실업계고 |
| 대구 | 경북예술고등학교 | 40명 | 대구 | 미술과 (애니메이션) | 특수목적고 |
| 울산 | 울산애니원고등학교 | 25명 | 울산 | 창작만화과 | 특성화고 |
| 경북 | 김천예술고등학교 | 40명 | 김천 | 조형예술과 (애니메이션) | 특수목적고 |
| 경남 | 경남예술고등학교 | 30명 | 진주 | 만화·애니메이션과 | 특수목적고 |
| | 경남기술과학고등학교 | 40명 | 김해 | 만화·애니메이션과 | 특성화고 |

표 3. 전국 만화관련 고등학교 현황

일부 학교는 신입생 전체를 선발하여 전공을 나누므로 신입생 정원이 만화 관련 전체 전공자라고 보기는 어려우며 세부 전공별로 임의로 나눈 것이다.

4) 대학교육

2018년 신입생 만화관련 대학 입시율은 전반적으로 매우 높은 경쟁을 기록했다. 평균 10~20대 1에 이르렀으며 이는 특정 대학이나 학과만의 사례가 아니라 전국적인 현상이었다. 2016년 신입생 입시만하더라도 대학에 따라 5~6대 1에 불과하던 경쟁률이 2017년부터는 전반적으로 수직상승했다.

대학의 만화교육은 대체로 작가를 양성하는 교육에 머물러 있어서 창작인력 외의 다양한 인재를 양성하는 데는 한계를 보인다. 또한 현장의 전문가를 교원으로 영입하는데 어려움을 겪고 있는 것도 정규 교육에 대한 만족도를 떨어뜨리는 원인이 되고 있다. 최근 웹툰 바람이 거세게 일면서 기성 작가층이 고갈되자 신규 플랫폼을 중심으로 대학에 재학 중인 학생들을 데뷔시키는 사례가 늘면서 휴학자가 급증하는 것도 대학교육의 위기를 심화시키고 있다.

학령인구 감소와 함께 대학교육의 안정적인 발전을 담보하기 위해서는 실무 중심의 커리큘럼 도입, 다양한 만화 관련 인재 양성 교육, 패턴화 된 대학 입시 실기 시험 개선 등이 선행되어야 할 것으로 보인다. 현재 국내 대학 만화교육 현황은 다음과 같다.

| 권역 | 대학명 | 신입생 정원 | 지역 | 전공명 | 참고 |
|----|----------|------------------|----|------------|------------------|
| 서울 | 세종대학교 | 45명 | 서울 | 만화애니메이션텍 | 2016년 공대로 편입 |
| | 인덕대학교 | 70명 | 서울 | 만화·애니메이션학과 | 2/3년제 |
| | 한국예술종합학교 | 15명 | 서울 | 영상원 애니메이션과 | |
| 경기 | 부천대학교 | 주간 70명 야간 30명 | 부천 | 영상&게임콘텐츠과 | 주/야간 |
| | 중부대학교 | 50명 | 고양 | 만화애니메이션학과 | 2015년 금산에서 고양 이전 |

| | | | | | |
|----|---------|------|----|-------------------------|-----------------------|
| | 청강문화산업대 | 180명 | 이천 | 만화콘텐츠스쿨 | 3년제 |
| 대전 | 목원대학교 | 36명 | 대전 | 만화·애니메이션과 | |
| 세종 | 한국영상대학교 | 60명 | 세종 | 만화콘텐츠과 | 2/3년제 |
| 충남 | 상명대학교 | 45명 | 천안 | 만화·애니메이션학과 | |
| | 세한대학교 | 40명 | 당진 | 만화애니메이션학과 | |
| | 남서울대학교 | 70명 | 천안 | 영상예술디자인학과 | |
| | 공주대학교 | 35명 | 공주 | 만화애니메이션학부 | 국내 최초 만화과 개설 |
| | 극동대학교 | 35명 | 음성 | 만화·애니메이션학과 | |
| 충북 | 청주대학교 | 40명 | 청주 | 디자인·조형학부 (만화애니메이션전공) | |
| 부산 | 부산대학교 | 13명 | 부산 | 디자인학과 (애니메이션전공) | |
| 광주 | 조선대학교 | 36명 | 광주 | 만화·애니메이션학과 | |
| 전남 | 순천대학교 | 24명 | 순천 | 만화·애니메이션학과 | |
| 전북 | 예원예술대학교 | 25명 | 임실 | 만화게임영상학과 | |

표4. 전국 만화관련 대학 현황¹⁴⁾

5) 사설 교육

사설 교육은 대체로 대학 입시 교육과 작가 지망생 교육 2가지로 나누어진다. 입시 교육은 대학의 만화 관련 학과가 인기를 끌면서 활황을 맞고 있다. 전국적으로 만화입시 학원은 200여곳에 이르는 것으로 추산된다.

입시 학원은 ‘대학 입학’이라는 단일한 목표를 이루기 위해 단기간에 성과를 내는 위주의 교육이 될 수밖에 없다. 따라서 정형화된 패턴과 특정한 스타일이 만연하는 폐단을 낳고 있다. 이는 3~4시간에 불과한 시간 동안 일정한 수준의 스토리와 그림, 연출을 완성해 내야 하는 문제점에서 비롯됐다. 대부분 만화관련

14) 만화 전공 및 담당 교수가 있는 대학은 <애니메이션> 관련 학과라도 포함

학과가 미술 대학에 속해 미술대학의 실기 입시 절차를 그대로 따르면서 비롯된 것이다. 미술대학의 입시 방식에서 벗어나 스토리와 그림, 연출 등을 면밀하게 살펴서 신입생을 뽑는 과정이 마련되어야 만화 입시학원의 교육 방식에도 변화가 올 것으로 예상된다.

웹툰이 큰 인기를 누리면서 웹툰작가를 양성하는 작가지망생 교육도 급속도로 늘고 있다. 커리큘럼이나 교원이 상대적으로 보수적인 정규 대학에 비해 학원과 대학의 중간 형태가 되는 직업학교, 평생교육원, 사설 전문 교육 기관(이하 사설 교육기관)은 ‘웹툰’을 교육 과정명에 적극적으로 도입하여 지망생들을 교육하고 있다.

사설교육기관의 장점은 교양 교육 없이 온전히 ‘작가’를 양성하는 실무 중심의 교육에 전력을 할 수 있다는 것이다. 실기 교육에 강점이 있으므로 테크닉 교육에 치중하는 경향이 높다. 정규 입시에 실패하거나 취미, 직업 전환 등을 고려하는 층이 선호하다보니 작가 데뷔 비율이나 수준은 정규 교육에 비해 낮다는 것이 전반적인 인식이다. 고교, 대학 등의 정규 교육 과정을 마치고 실무를 익히기 위해 입학하는 사례도 없지 않다.

| 학교명 | 신입생 수 | 지역 | 전공명 | 비고 |
|-------------|-------|----|--------------------------|-----------|
| 서울디자인전문학교 | 50 | 서울 | 웹툰창작 | |
| 서울예술실용전문학교 | - | 서울 | 웹툰창작 | |
| 서울종합예술실용학교 | - | 서울 | 만화·애니메이션·게임그래픽 | |
| 한국IT직업전문학교 | 40명 | 서울 | 카툰스쿨-웹툰 | |
| 한국예술원 | - | 서울 | 웹툰 | |
| 중앙직업전문학교 | 30명 | 인천 | 웹툰 | |
| 숨고 | - | 서울 | 웹툰 | 1대1 맞춤 교육 |
| KTM 직업 전문학교 | 20 | 서울 | 광고디자이너 (만화, 웹툰) 실무자 양성과정 | |
| SBS아카데미 | (지역별) | 전국 | 웹툰 | 강남/신 |

| | | | | |
|--------|-----|----|----|------------------------------|
| | 10명 | | | 춘/부산 /인천/ 대전/대 구/광주 |
| Y랩아카데미 | 32명 | 서울 | 웹툰 | 매월 모집 |

표5. 전국 만화관련 사설교육기관 현황

6) 공공 교육

2000년대 이후에는 기관과 단체에서 시행하는 공공 성격의 만화교육도 활발히 이루어지고 있다. 부천만화정보센터(현 한국만화영상진흥원), 서울애니메이션센터, 한국콘텐츠진흥원 등에서 만화, 웹툰 교육이 꾸준히 이어졌고, 2010년대부터는 한국만화영상진흥원을 중심으로 점차 확대되어 왔다. (사)한국만화가협회와 한국만화스토리작가협회에서도 간헐적인 교육이 있었으나 민간단체는 1990년대 중반부터 만화교육을 시행한 (사)우리만화연대가 독보적인 위치에 있다. 2015년에 출범한 (사)한국웹툰산업협회는 서울산업진흥원의 위탁을 받아 (사)우리만화연대와 함께 웹툰기획편집자과정이라는 작품 교육에서 탈피한 전문인력 양성교육을 시행하기도 했다.

공공교육은 사설교육과 달리 비영리 기관에서 대부분 운영하기 때문에 공공성을 띄고 있다. 입시학원이나 직업학교 교육이 수요가 많은 수험생, 작가 지망생에 집중된다면 공공교육은 초중고 학생에서부터 지망생, 기획인력, 기성작가에 이르기까지 다양한 영역을 아우른다는 점에서 역할이 커지고 있다.

| 기관/단체 | 교육과정명 | 정원 | 지역 | 참고 |
|-----------|------------|-----|----|-------------------------|
| 한국만화영상진흥원 | 웹툰체험관 | - | 전국 | 거점형8개소 / 지역형 21개소 |
| | 디지털코믹스아카데미 | - | 부천 | 4개 교육과정 / 연인원 3,000명 대상 |
| | 현장형인력양성사업 | 36명 | 전국 | |
| 서울애니메 | 키즈툰애니틴 | 75명 | 서울 | |

| 이선센터 | 스쿨 | | | |
|-------------|-----------|------|----|---------------|
| 한국콘텐츠진흥원 | 창의인재동반사업 | 25명 | 전국 | |
| (사)우리만화연대 | 누드크로키교실 | 400명 | 서울 | 50명 정원 8개반 운영 |
| | 드로잉 미술해부학 | 40명 | 서울 | |
| | 만화스토리텔링교육 | 30명 | 서울 | |
| (사)한국웹툰산업협회 | 웹툰기획편집자과정 | 70명 | 서울 | 우리만화연대와 공동 운영 |
| | 웹툰PD교육과정 | 20명 | 서울 | |

표6. 전국 만화관련 공공교육 현황

4. 해외의 만화 학교 사례

1) 학문과 예술 중심의 작가 양성 유럽

유럽 만화의 중심지는 단연 프랑스다. 그 가운데 프랑스 남부의 소도시 앙굴렘은 세계최대의 만화축제가 열리는 곳으로 국립만화이미지센터가 자리하고 있어 한국만화영상진흥원과 부천국제만화축제가 열리는 부천과 여러모로 닮아 있다. 그러나 부천에는 없는, 프랑스 최고의 만화교육기관인 앙굴렘 유럽고등이미지학교가 있다.

만화가뿐만 아니라 작가, 음향전문가, 화가, 사진작가, 영화, 모션캡처, 디지털, 미디어, 전시, 엔터테인먼트 전문가 등 40여명의 교수진이 포진하고 있어 커리큘럼을 떠나 만화를 제9의 예술로 격상시키는 종합 교육을 하고 있다. 매년 전 세계에서 20만명이 넘는 만화애호가들이 찾는 앙굴렘만화축제와 방대한 만화데이터베이스를 구축하고 있는 CNBDI(국립만화이미지센터)가 앙굴렘에 자리하고 있어 유럽 최대의 만화교육 환경을 제공하고 있다.

프랑스와 함께 유럽 만화의 양대 산맥인 벨기에 만화교육에는 생-뤽 고등미술학교가 있다. 브뤼셀 내 이셀(Ixelles)과 생질(Saint-Gilles) 두 곳에 위치하며 ESA(고등미술), ERG(그래픽

리서치), ISURU(도시학), EPS(사회학), ISES(중등) 등 6개 부문으로 구성되어 있다. 이 중 만화 과정을 개설하고 있는 ESA 생-뤼크는 시각미술과 공간미술에 특화되어 있으며 만화, 일러스트, 디지털아트, 그래픽디자인, 광고, 건축미술, 인테리어 등 과정을 제공하고 있다.¹⁵⁾

유럽만화의 아버지라 불리는 <뽕뽕의 모험>의 작가 에르제가 자신의 모교인 생-뤼크 학교에 제안하여 설립된 이 학교는 유럽에서 최초로 개설된 정규적인 만화교육 과정이다.

초기 유럽만화의 산과 역할을 수행하기도 했던 스위스는 프랑스-벨기에 만화의 강점들을 가져가면서도 자신들의 영역을 차근차근 구축해 가고 있다. 스위스는 프랑스와 벨기에와 유사한 전문 만화학교를 가지고 있다. 1993년에 설립된 EPAC(Ecole Professionnelle des Arts Contemporains)은 만화, 일러스트, 애니메이션, 게임 아트, 회화 등 전공을 개설하고 있으며 유럽 외에도 아시아(특히 대만) 학교들과 활발하게 교류하고 있다. 만화 수업은 캐리커처, 인물(동물) 동선, 빛과 색, 텍스트, 만화문법, 만화역사 등으로 구성된다.¹⁶⁾

‘무민’의 나라, 핀란드는 만화학교보다 이를 지원하는 유관기관중심으로 움직이고 있다(리밍카미술학교 등 일부 만화과정을 개설한 학교가 있지만 학위는 인증되지 않는다). 대표적인 곳이 헬싱키에 위치한 핀란드 만화센터(Sarjakuvakeskus)다. 2008년 개관한 만화센터는 전시, 워크숍, 카페 등 서비스를 제공한다. 만화센터는 ‘만화’로 무엇이든 한다. 기업이 브레인스토밍 등 각종 커뮤니케이션 툴로 사용하게 돕고, 장애인에서 죄수까지 특별한수요가 있는 계층에 만화 강사도 파견한다. 아동 및 만화가 대상 만화교육 프로그램도 제공한다. 스토리텔링, 커뮤니케이

15) 장윤석, ‘유럽만화학교’ #02. 벨기에 : 생-뤼크 고등미술학교, 『에이코믹스』

<https://acomics.webtoonguide.com/archives/24876>. 2015.3.10.

16) 장윤석, ‘유럽의 만화학교 #03 스위스 - 핀란드 - 독일’, 『에이코믹스』

<https://acomics.webtoonguide.com/archives/25027>. 2015.3.17.

선, 그룹결속, 웹 퍼블리싱 등 만화를 통한 ‘임파워먼트(empowerment)’에 적극적인 역할을 자처하고 있다.¹⁷⁾

독일은 별도 만화학교가 없다. 때문에 정규 예술대학의 그래픽 디자인이나 일러스트 전공을 통해 우회적으로 만화가의 길을 걷는다. 다행히 2000년대에 들어서 만화의 지위와 교육 필요성에 대한 인식이 형성되며 저명한 만화가들이 대학 강단에 서기 시작했고 만화 수업이 예술교과과정에 조금씩 반영되기 시작했다. 현재 카셀미술학교(비주얼 커뮤니케이션과), 함부르크응용과학대학교(디자인과), HfG 오펜바흐미술대학교(비주얼 커뮤니케이션과) 등이 레이아웃, 드로잉, 캐릭터 개발, 스토리보드, 타이포그래피, 실크스크린, 리소그래피, 디지털 작화 등 일부 만화기법을 가르치고 있다.¹⁸⁾

유럽은 그래픽 노블 중심의 예술지향적인 만화가 다수를 이루고 있다. 기업 중심의 미국과 소규모 프로덕션 체제로 움직이는 아시아권 만화 국가들과는 다른 길을 걷고 있다. 그러나 최근 아시아 국가들과의 교류가 활발해 지면서 일본 만화를 중심으로 소개가 많이 이루어지고 코믹스풍의 작화를 도입하는 작가들이 점점 늘어나고 있다.

유럽고등이미지학교는 만화가뿐만 아니라 작가, 음향, 미술, 사진, 영화, 모션 캡처, 디지털, 미디어, 전시, 엔터테인먼트 등 다양한 분야의 전문가로 40여명의 교수진을 꾸리고 있다.¹⁹⁾

만화의 산업적 측면뿐만 아니라 문화 전반을 아티스트적 지식과 감정 체계로 이해하는 예술인을 길러낸다는 면에서는 이론의 여지가 없다.

2) 산업훈련생을 교육시키는 미국의 만화학교

17) 같은 글

18) 같은 글

19) 장윤석, 만화의 새로운 지위를 모색하는 ‘유럽만화학교’ #4. 유럽만화의 대칭점 ‘미국’, 『에이코믹스』. <https://acomics.webtoonguide.com/archives/25165>. 2015.3.23.

예술만화가 중심인 유럽, 상업 연재 만화가 주류인 한·중·일 아시아 만화 강국과 달리 미국은 마블, DC 코믹스와 같은 대형 만화 기업이 만화 생태계의 핵심을 이루고 있다. 슈퍼히어로를 필두로 한 만화 저작권이 기업에 속해 있어서 만화작가들은 대부분 회사에 소속되어 작품에 참여하는 직업인이다. 따라서 만화 교육도 산업체에서 필요한 인력을 양성하는 방식으로 정립되어 있다.

미국에게 만화는 학문적 연구대상이라기 보다는 ‘산업’ 그 자체다. 만화가를 비롯한 수많은 관계자가 마블과 DC코믹스 같은 대형 출판사에 종속된다. 캐릭터 저작권도 출판사에 있어 만화가의 커리어가 캐릭터 일생에 좌우된다고 해도 과언이 아니다. 이런 배경으로 미국만화학교는 독립작가의 탄생보다는 훈련된 프로페셔널양성에 초점을 맞춘다. 20)

대표적인 만화 학교는 SVA(School of Visual Art)와 쿠버트스쿨(The Kubert School)이다. 만화가가 설립한 두 학교는 산업계와 직접적으로 연계하여 실무 중심의 커리큘럼을 운영하는 것으로 정평이 나 있다.

가장 유명한 학교는 SVA(School of Visual Art)다. 미국 뉴욕 맨하탄의 4년제 예술학교로서 만화와 일러스트 두 분야로 시작하여 광고, 애니메이션, 순수미술, 그래픽 디자인, 컴퓨터 아트, 영화, 사진 등 전공을 늘려가며 최고의 예술학교로 성장했다고 한다.

대형만화출판사에 소속되어 작품의 구성원으로 참여하는 협업체계에 적응 할 수 있는 전문 만화산업인력을 양성하는 것이 교육 목표다. 전 세계 100여개 국가에 35,000여명의 동문이 활동하는 SVA 동문 소사이어티를 구축한 것이 큰 장점이다.

1976년 설립된 쿠버트 만화학교는 강도 높은 훈련과 엄격한 규칙으로 학생들을 교육한다. 설립자 조 쿠버트가 DC코믹스의 만

20) 같은 글

화가이자 디렉터였기 때문에 졸업과 함께 DC 코믹스, 마블 코믹스, 밸리언트(Valiant) 코믹스에 지원할 수 있는 여러 기회가 주어진다고 한다.

DC코믹스의 거장 존 쿠버트가 설립한 3년제 만화학교 ‘쿠버트 스쿨(The Kubert School)은 기술 중심의 직업 전문 학교로 교과과정 선택의 자유가 없이 모든 과정은 필수이며, 하루 2과목씩 일주일에 10과목을 들어야 한다. 드로잉만 하루 평균 8~10시간을 소화해야 해서 무엇보다도 한계를 극복하는 프로페셔널로서의 근성을 요구한다²¹⁾

미국 만화교육의 특징은 현장성에 있다. 쿠버트 만화학교를 다녔던 오필정은 <미국의 상업예술교육과 요즘>이라는 글에서 미국의 만화지망생이 산업 현장에서 어떤 마음가짐을 가져야하는지를 생생히 이야기하고 있다.

필자가 개인적으로 많은 감명을 받은 것이 “너희들이 현장에 나가서 실력을 발휘하는 것도 좋지만, 그 실력에 대한 보상을 타당하게 받는 법, 협의하는 법(비즈니스), 그리고 그 업계전체에 누가 끼치지 않게 일하는 법을 먼저 배워야 한다.” 라는 말이었다. 실용주의와 현실주의, 그리고 다 같이 상생하는 방법을 먼저 일깨워주는 그것이 교육의 첫걸음이라는 사실을 알 수 있다.²²⁾

3) 프로작가 데뷔를 목표로 하는 일본

일본은 잡지만화에 연재하는 작가들이 대다수를 이루고 있기 때문에 메인 작가를 정점으로 한 소규모 프로덕션 형태로 작품이 제작되는 경우가 일반적이다. 개인의 예술 작품에 가까운 유럽과 기업형 상업만화의 정점을 보여주는 미국식을 절충한 형태로 보

21) 같은 글

22) 오필정, ‘미국의 상업예술교육과 요즘’, 『디지털만화규장각』, http://www.komacn.kr/dmk/manhwazine/zine_view.asp?Seq=1769&nowPage=1, 2012.11.22.

는 것이 타당할 것이다.

일본의 만화교육은 대학교육보다는 우리나라의 학원과 전문 대학의 중간쯤 되는 직업전문학교에서 주로 인재를 양성해 왔다. 교토 세이카 대학은 1973년 일본 최초로 2년제 만화전공 코스를 개설했다. 1979년 4년제로 개편하여 현재는 대학원과정까지도 운영하고 있다. 2000년대 들어와 많은 대학들에 만화 관련 전공들이 생겼다. 표로 정리하면 다음과 같다.

| 대학명 | 전공명 |
|----------|--|
| 교토세이카대학 | 만화학부 만화학과 / 만화프로듀스과 |
| 고베예술공과대학 | 선단예술학부 만화표현학과 |
| 창조학원대학 | 창조예술학과 만화·애니메이션 성우코스 |
| 오사카예술대학 | 예술학부 캐릭터조형학과 만화코스 |
| 오테마에대학 | 미디어예술학부 만화제작전공 |
| 도쿄공예대학 | 예술학부 만화학과 |
| 도쿠야마대학 | 경제학부 비즈니스전략학과 지재개발(만화·애니메이션·미디어디자인코스) |
| 분세예술대학 | 미술학부 기능조형영역 만화전공 |
| 벳부대학 | 문학부 국제언어·문화학과 만화·애니메이션 코스 |
| 다이쇼대학 | 표현학부 표현문화학과 출판·편집코스 |
| 즈쿠바학원대학 | 경영정보학부 경영정보학과 미디어디자인계 |
| 다카라즈카대학 | 도쿄미디어예술학부 만화영역 |
| 교토조형예술대학 | 예술학부 만화학과 스토리만화 |
| 도카이학원대학 | 인문학부 만화학과 만화·영상코스 |
| 나고야조형대학 | 조형학부 조형학과 만화코스 |
| 소쇼대학 | 예술학부 디자인학과 만화표현코스 |

표7. 4년제 대학에 설치된 일본 만화 관련학과²³⁾

키쿠치 마사루 전도쿄공예대학 예술학부 만화학과 교수는 2017년 부천국제만화축제 ‘세계청년만화교육 컨퍼런스’에서 일본에서 만화전공 관련 대학이 중요시 생각하는 만화교육에 대해

23) 이안일본유학 블로그. [일본대학 만화학과] 만화를 배울 수 있는 일본 대학.

<https://blog.naver.com/ianyuhak/220769687990> 2016.7.23..

다음과 같이 세 가지 시각으로 요약한 바 있다.

- ① 「편집자적인 관점에서 작품을 바라볼 수 있는 학생을 키우는 것」
- ② 「학생에게 더 많은 선택지를 부여해 주는 것」
- ③ 「자신의 잣대를 가지는 것에 대한 소중함을 가르치기」²⁴⁾

잡지 중심의 일반 만화시스템 상에서 편집자의 역할은 매우 중요하다. 일본은 전통적으로 만화가를 키우는 것은 편집자라는 인식이 지배해 왔다. 따라서 작가도 편집자의 시각을 가지는 것이 1순위로 거론되는 것은 자연스러운 현상으로 보인다. 결국 잡지에 실리고 연재가 되고 단행본으로 묶여 출간이 되는 과정에서 잡지사의 편집장이 절대적인 권한을 가지는 것이고 편집자의 시각이 곧 잡지의 시각, 작품의 시각으로 귀결되는 것이다. 이는 기업에서 제작하는 만화의 궁극적 목표인 미국 방식에 좀더 부합한다고 하겠다.

반면 학생에게 더 많은 선택지를 부여하는 것과 자신의 잣대를 가지는 것에 대한 소중함은 ‘작가의 작품’으로서 만화를 대하는 유럽식에 더 가깝다. 결국 일본은 미국식 상업주의와 유럽식 작가주의가 공존하는 지향점을 갖고 있다고 해야 할 것이다.

III. 결론

1. 웹툰시대, 대학만화 교육의 발전 방안 제언

한국의 만화교육은 1980년대까지 도제식 교육이 주류였다. 1990년대부터는 대학교육이 중심이 된 집체교육으로 바뀌어 왔다. 대학교육은 사설의 입시교육과 고등학교 등 공교육의 성장도

24) 키쿠치 마사루. 「일본만화전공대학의 만화교육체계와 입시체계, 그리고 장기적인 발전방법」 『세계청년만화교육 컨퍼런스 자료집』. 2017.7.19. p53.

견인했다. 2010년대 이후 웹툰 시대에는 디지털 기반의 개인 작업이 보편화되면서 도제교육은 스텝이나 어시스턴트를 일부 고용하는 계약 관계로 정착되었다.

도제교육의 장점은 한국콘텐츠진흥원의 <창의인재동반사업>, 한국만화영상진흥원의 <현장형창의인재양성사업>으로 일부 수렴되기도 했다. 적게는 10~20명, 많게는 30~40명까지 한자리에서 진행되는 대학의 집체교육은 도제식의 개인지도와 실무지도를 하기 어렵다. 물론 대학교육의 문제점이 도제교육 하나에만 국한된 것은 아니다. 현장 경험이 풍부한 전임 교원의 부족, 체계적인 커리큘럼의 미비, 작가 데뷔 외 다양한 진로 교육의 부재 등 여러 가지 난점들이 누적되어 있다. 이는 여러 연구자들이 지속적으로 지적해온 사안들이기도 하다. 지난 30년간 많은 부분이 개선되었지만 웹툰 시대 급변하는 시장 환경에 대응하는 데는 시간이 더 필요할 것으로 보인다. 한국만화애니메이션학회 만화전공교수들이 이러한 문제점을 인식하고 부천국제만화축제 컨퍼런스를 통해 대학만화교육의 발전 방안을 다년간 모색해 온 것도 같은 맥락이다.

웹툰 플랫폼이 폭발적으로 늘어나기 시작한 2013년 이후 사설 웹툰 학원이 크게 성장하고 직업전문학교들이 웹툰 교육 과정을 속속 개설하는 배경 역시 정규 대학교육만으로 충족되지 못한 현실과 직결되어 있다.

본 논문에서는 한국의 만화교육 현황과 담론을 점검하는 한편 프랑스를 중심으로 한 유럽, 미국, 일본의 만화교육 사례들을 살펴보면서 대안을 찾아보고자 했다. 학문과 예술을 중시하는 아티스트 중심의 유럽, 대형 만화출판사에 소속되어 작품에 참여하는 산업훈련생을 배출하는 데 목적을 두는 미국, 프로작가 양성에 초점을 맞춘 유럽과 미국의 절충형에 해당하는 일본. 각국마다 교육과정과 목표가 다른 것은 결국 해당 국가의 만화시장과 밀접한 관계가 있다. 그래픽노블 스타일의 예술적인 작품을 선호하는 유럽, 슈퍼히어로의 활약을 코믹북 에피소드 방식으로 소비하는 미국, 잡지연재와 단행본 판매가 시장의 대부분을 차지하는

일본 만화시장의 요구가 결국 해당국가의 만화 교육의 기본 요건이 되었다.

대학 만화교육의 바람직한 방향 역시 웹툰 시장과 연결 지어 모색되어야 한다. 현재 국내에는 50여개의 웹툰 플랫폼에서 연간 2000편에 가까운 신작을 쏟아내고 있다. 디지털 기술을 활용한 기능적 완성도는 점차 고도화되고 있다. 기성, 신인 구별하지 않고 독자들에게 인기를 끄는 작가가 큰 수입을 얻는 적자생존식 경쟁이 심화되고 있다. 신인 작가가 주요 포털에서 2작품²⁵⁾ 이상 연재하기 힘든 전형적인 정글식 시장 구조를 갖고 있다.

대학만화교육은 시장의 요구를 일정부분 수용을 하면서 오랫동안 시장 환경에 살아남을 인력을 양성해야 한다. 또한 다음 세대의 만화, 웹툰 시대를 이끌 주역을 배출하기 위한 미래 지향적인 방향으로 나가야할 것이다. 이를 위해 본 연구자는 다음 세가지로 그 대안을 제시하고자 한다.

첫째 ‘현장교육’이다. 대학의 집체교육은 도제교육의 대안으로 출발하여 한국 만화 시장에 인재 공급원의 역할을 나름대로 해왔다. 대학을 졸업하고도 작가의 문하생으로 편입되어 일정기간 도제교육을 받아오던 시스템이 웹툰시대에 들어와 붕괴되면서 대학의 만화전공자들은 철저히 개인의 역량에 좌우되는 처지에 놓이게 되었다. 결국 도제교육을 일부 수용함으로써 집체교육의 맹점을 극복하고 현장성을 강화하는 방향으로 나아가는 것이 해답이 될 수 있다. 학교 안에서 현장 교육이 가능한 교원을 확보하고, 교안을 개선하며, 현장에 부응하는 장비와 시설을 구축해야 한다.

나아가 학교 기업의 창립과 실무중심 대학원의 활성화 역시 도입해 볼만하다. 작가 데뷔한 졸업생들이나 작가인 교원이 학교에 상주하여 스튜디오 형태의 도제교육을 수행하고 학교기업, 대학원간의 고리 역할을 한다면 현장성 있는 교육이 구현될 것이다. 외부로 보내던 현장실습을 학교 안에서 실시하는 것이 현장

25) 네이버웹툰은 1작품만 연재하고 그만둔 비율이 70%에 이른다.

교육의 핵심이다. 학교를 곧 현장으로 만드는 것이다.

둘째 ‘융복합교육’이다. 유럽, 미국 교육의 특징 가운데 하나는 단순한 ‘만화교육’에만 그치지 않고 다양한 연관 커리큘럼에 있다. 이를 통해 만화작가뿐만 아니라 만화 창작을 주축으로 한 콘텐츠 전문가를 양성해 낸다. 남혜연은 「문화교육으로서 만화교육의 역할과 과제」에서 다음과 같이 논한 바 있다.

만화교육은 만화가를 양성하기 위한 창작교육의 범주에서 확대되고 발전되어 만화와 연계된 타문화와의 매개고리를 찾고 각 분야의 지식뿐만 아니라 만화와의 상호 관련성, 창조의 일관성 등 만화를 통한 문화전반의 지식을 가질 수 있도록 하는 것이다.²⁶⁾

웹툰은 영화, 드라마, 게임, 캐릭터 상품 등 다양한 콘텐츠로 2차 창작되고 있다. 플랫폼, 에이전시의 다변화는 기획인력의 수요도 폭넓게 창출하고 있다. 만화전공자의 복합적 지식 체계의 함양은 웹툰 산업의 외연확장에 중요한 밑거름으로 작용할 것이다. 임학순은 디지털 시대를 맞아 만화교육이 어떻게 나가야할지에 대해 기획 경영의 측면에서도 범위의 확대를 일찍이 강조했다.

앞으로 만화애니메이션교육은 만화애니메이션이란 장르에서 진일보하여 디지털 시대의 문화콘텐츠 교육으로 확대, 발전될 수 있을 것이다. 이러한 교육 수요와 관련하여 앞으로 만화애니메이션 교육 전문 인력은 교육자인 강사 뿐 아니라 기획, 경영 인력으로 그 범위를 확대하여 체계적으로 양성할 필요가 있다.²⁷⁾

융복합 교육을 시행하기 위해서는 커리큘럼을 먼저 개선해야

26) 남혜연, 「문화교육으로서 만화교육의 역할과 과제」, 『만화문화연구』, (사)부천만화정보센터, 2004.1.15. pp.80-81.

27) 임학순, 「만화애니메이션 교육 강사의 전문직종화를 위한 지원모델 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 11호(2007, 8.31) (사)한국만화애니메이션학회, p.26

한다. 그러나 국내 대학 여건상 새로운 커리큘럼을 늘리는 것은 쉽지 않다. 또한 대부분의 대학 교과목은 학기당 15시수 내외를 이수해야 하는 제약이 있다. 특정 분야에 대한 지식을 습득하는데 반드시 15주의 강의 시간이 필요한 것은 아니다. 하나의 과목에 여러 명의 강사진이 나누어 강좌를 진행하는 방안을 도입하는 것을 제안한다. 팀티칭 형식이다. 가령 <콘텐츠의 이해>라는 과목 안에 게임 전문가, 영화 기획자, 캐릭터 상품 전문가들이 4~5시수씩 나누어 강의를 진행하는 것이다. 교육부 규정, 강의 시수의 교육 경력 인정, 강의료 등 세부적으로 검토해야 할 부분이 많지만 일괄적으로 15시수를 무조건 준수해야 하는 현재의 방식은 급속도로 변화하는 웹툰시대에 탄력적으로 대응하는데는 부족하다.

또 다른 대안은 정규교과목 외의 시간과 자원을 활용하는 방안이다. 저녁이나 주말, 공장 등에 융복합 강좌를 편성하는 것이다. 이를 위해 외부 기관과의 연계, 지자체와 협력, 기업과의 공동 프로그램 등을 적극적으로 활용하는 것도 검토해볼만하다. 한국산업인력공단에서 시행하는 ‘일학습병행제’나 각 지자체마다 시행하는 인력 양성 프로그램, 일자리 창출사업 등을 적극적으로 활용한다면 전공 학과 내 편성된 한정된 예산, 인력의 풀을 넘어선 교육이 가능할 것이다.

셋째 ‘인간관계 교육’이다. 만화나 웹툰은 개인작업의 산물이어서 인간관계가 간과되는 경우가 많다. 만화를 비롯한 예능 계열 학생들의 인성 문제는 인문, 사회, 경상 계열에 비해 중요시되지 않는 경향이 있다. 대부분의 대학에서 만화 전공자의 자존감이나 사회관계망 척도가 여타 전공들에 비해 현저히 낮은 수치를 보이는 것도 전공의 특성이 반영된 결과라 할 수 있다.

웹툰 시대에는 과거와 달리 작가의 인간 관계 형성이 작품 제작이나 연재의 지속 여부, 지원사업, 취업 등 여러 부분에서 직간접적인 영향을 끼친다. 웹툰 작가들은 댓글 유져, 블로거 등을 통해 독자와 실시간으로 소통해야 한다. 플랫폼, 에이전시, 매니지먼트사와 우호적인 관계를 맺는 것도 중요한 요소 가운데

하나가 되고 있다.

웹툰 산업이 고도화되면서 <표8>처럼 분업화된 프로덕션 시스템에 의해 작품의 창작이 이루어지고 에이전시, 플랫폼에 취업을 하여 기획, 관리, 작품 제작의 업무를 수행하게 되는 경우가 점점 늘어나고 있다. 이와 관련한 직장 내 구성원, 작가와 독자, 작가와 기업 간 인간관계 등 인성이 중요해지고 있다.

| 출판만화시대 | 만화가 | 만화출판사 | 독자 |
|--------|--------|-------|-------------------|
| 웹툰시대 | 웹툰작가 | 포털 | 편집자 기능(댓글/좋아요) |
| | 웹툰스튜디오 | 플랫폼 | 유통(파나르기) |
| | 매니지먼트 | 에이전시 | 비평(독자 리뷰 활성화) |

표8. 출판만화시대, 웹툰시대 직업, 기능 분화

미국의 만화학교에서 가장 중요하게 생각하는 것에 대해 이야기해 놓은 다음 인용문은 우리나라의 대학만화교육에서도 되새겨볼 지점이 있다.

미국학교의 교수들은 이렇게 말한다. “작업실에 틀어박혀 작품에 열중하고 기술을 쌓는 것도 중요하지만, 때론 클럽이나 파티장에 나가 사람들과 교류하면서 맥주한잔 하는 것이 더 너의 미래에 도움이 될 것이다.” 라고. 미국학교의 이런 인간관계를 중요시하는 교육은 새삼 한국에서 교육을 받았던 필자에게 적지 않은 충격이 되었다.²⁸⁾

한국의 대학만화교육에서 인간관계 문제를 강좌로 다루는 것은 쉽지 않다. 특별한 과목을 개설하기도 어렵다. 전문가도 부족하다. 다만 강의 안에 인간관계 및 인성과 관련된 시간을 편성하

28) 오필정, ‘미국대학의 만화, 애니메이션 교육방식’, 『디지털만화규장각』,
http://www.komacn.kr/dmk/manhwazine/zine_view.asp?Seq=1224&nowPage=1
 2010.06.12.

는 방안은 어렵지 않게 시행할 수 있을 것이다. 방학 중 창작 캠프를 열면서 인간관계 및 인성 교육 강의를 함께하는 것도 방법이 될 수 있다. 선후배간의 관계를 활성화시키는 동아리 활동을 장려하는 것도 좋은 대안이다. 졸업을 앞둔 4학년을 대상으로 인간관계를 맺는 현장실습을 도입하는 방안도 고려해볼만 하다.

그러나 무엇보다도 교육자들이 모범을 보여야 한다. 학생을 수단이나 도구로 보아서는 안된다. 교육 현장을 개인의 단순한 직장으로만 국한시키는 것도 위험하다. 인간관계와 인성 교육의 1차적 진원지로 교원의 역할을 충실히 해야 한다. 졸업 후에 학교를 더 이상 찾지 않거나 취업 통계 조사와 관련한 협조에 인색한 학생들, 학교와 계약서를 작성한 후에야 마지못해 협조하는 삭막한 관계가 더 이상 만화전공 대학의 익숙한 풍경이 되어서는 안될 것이다.

2. 대학만화교육 미래지향적 대안과 담론 형성 기대

지금까지 대학교육을 중심으로 국내외 만화교육의 사례와 현황을 살피고 이에 대해 실질적인 발전 방안들을 제언했다.

한국의 만화시장은 연재 웹툰 중심의 디지털 만화시장이 주류이면서 에이전시와 매니지먼트 분야가 점차 활성화되고 있다. 유럽풍 그래픽노블 스타일의 만화도 일정정도 시장을 형성하고 있다. 학습만화를 필두로 한 서점용 단행본 시장도 탄탄한 기반을 갖고 있다. 일일만화 중심의 대본, 대여 시장은 만화카페 형태로 진화하고 있다. 영화나 드라마, 상품화도 활발히 이루어지는 추세다. 한국은 유럽이나 미국보다 일본의 만화 시장에 가깝긴 하지만 세계에서 가장 다양한 형태를 지니고 있다고 봐야한다.

본 연구자는 웹툰을 중심으로 한 우리나라 만화 시장 기초 아래 대학교육이 변화 발전하기 위해서 현장교육, 융복합 교육, 인간관계 교육이라는 3가지 대안을 제시했다. 3가지 방안은 각각 별개로 존재하는 것이 아니라 서로 영향을 끼치며 여러 개의 톱

니바퀴가 맞물려 동력을 일으키는 것처럼 융화되어 진행되어야 한다. 오필정은 다음과 같이 제언하고 있다.

“교육과 현장은 서로 추구하는 바가 달라서 결국 처음부터 다시 배워야 한다.” 그만큼 학교를 벗어난 학생이 업계에 발을 들여놓는 순간 가져야 할 마음가짐도 중요하지만, 반대로 교육과 현장의 갭이 그만큼 크다는 것을 증명하는 부분이기도 하다. 이런 문제점은 국내에서도 꾸준히 제기되 왔던 부분이지만, 미국 또한 교육커리큘럼에서 중요시하게 다루어지는 부분이다.²⁹⁾

웹툰시대에 들어서면서 우리 만화시장은 세계 어느 나라보다 변혁의 소용돌이에 휩쓸리고 있다. 다행인 것은 매우 긍정적인 방향으로 발전해 가고 있다는 것이다. 본문에서 제언한 여러 가지 발전 방향들 즉, 도제교육, 지자체 연계, 학교기업, 팀티칭, 방학캠프, 동아리 활성화 등은 모두 그러한 변화의 물결에 필요한 ‘현장 인력’ 들을 필요로 한다. 많은 연구자들은 작가 양성 교육뿐만 아니라 기획자나 편집자를 양성하는 확산된 교육을 주문하고 있다. 해외의 사례도 마찬가지다.

인문, 예술적 성취도 현장과 결여된 교육은 공허하게 여겨질 수 있다. 오늘날 만화나 웹툰을 전공하고자하는 학생들의 요구도 현장에서 사용되는 기능적인 것에만 국한 되지 않는다. 기존의 정규 강의 외에 다양한 시간대의 활용과 커리큘럼이 핵심이다. 대학 캠퍼스가 24시간, 365일 만화 웹툰 교육의 장이 되는 방향으로 나아가야 한다.

정부의 대학만화교육 정책 역시 이러한 방향으로 전개되어야 할 것이다. 현장성을 강화할 수 있는 멘토, 멘티 교육을 대학에 까지 확장시킬 필요가 있다. 또한 현장의 작가들이 학생들과 교류할 수 있는 연간 단위의 장기적인 프로그램의 도입도 중요하다. 2019년에 새롭게 마련될 제4차 만화산업중장기 발전 계획에

29) 오필정, ‘미국의 상업예술교육과 요즘’, 『디지털만화규장각』, http://www.komacn.kr/dmk/manhwazine/zine_view.asp?Seq=1769&noPage=1, 2012.11.22.

는 인력양성과 교육이 중요한 정책 과제로 선정되어야한다. 능동적이고 지속 가능한 현장과의 결합을 통해 새로운 시대 대학만화교육이 미래지향적인 대안과 담론을 꾸준히 형성해 갈 수 있기를 바란다.

참고문헌

- 임청산, 『만화영상예술학』, 대훈닷컴, 2003.11.10. p263.
- 강은원, 이승진, 「웹툰작가의 인적자원개발 모델링연구 : 창의인재동반 사업을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 통권 46호(2017. 3.31) (사)한국만화애니메이션학회, pp.142-143
- 남혜연, 「문화교육으로서 만화교육의 역할과 과제」, 『만화문화연구』, (사)부천만화정보센터, 2004.1.15. pp.80-81.
- 임학순, 「만화애니메이션 교육 강사의 전문직종화를 위한 지원모델 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 11호(2007, 8.31) (사)한국만화애니메이션학회, p.26
- 키쿠치 마사루. 「일본만화전공대학의 만화교육체계와 입시체계, 그리고 장기적인 발전방법」 『세계청년만화교육 컨퍼런스 자료집』. 2017.7.19. p53.
- 웹툰가이드, 한국웹툰대쉬보드, <https://was.webtoonguide.com/dashboard>, 2018,5.1.
- 한국만화영상진흥원, 디지털규장각, 기업·기관·단체·플랫폼, 교육,연구기관.
- http://www.komacn.kr/dmk/manhwatong/organization_search.asp?srh_flg=2&srh_sflld=1
- 2018,5.
- 오필정, ‘미국의 상업예술교육과 요즘’ , 『디지털만화규장각』 , http://www.komacn.kr/dmk/manhwazine/zine_view.asp?Seq=1769&nowPage=1 2012.11.22.
- 윤보경, ‘두 번째 만화 대담 (Rencontres nationales de la bande dessinée) : 교육과 만화’ , 『디지털만화규장각』 http://www.komacn.kr/dmk/manhwazine/zine_view.asp?Seq=3077&nowPage=1, 2017.10.17.

이안일본유학 블로그. [일본대학 만화학과] 만화를 배울 수 있는 일본 대학.

<https://blog.naver.com/ianyuhak/220769687990> 2016.7.23..

장윤석, ‘유럽만화학교’ #02. 벨기에 : 생-뤽 고등미술학교, 『에이코믹스』

<https://acomics.webtoonguide.com/archives/24876>. 2015.3.10..

장윤석, ‘유럽의 만화학교 #03 스위스 - 핀란드 - 독일’, 『에이코믹스』

<https://acomics.webtoonguide.com/archives/25027>. 2015.3.17.

장윤석, 만화의 새로운 지위를 모색하는 ‘유럽만화학교’ #4. 유럽만화의 대칭점 ‘미국’, 『에이코믹스』. <https://acomics.webtoonguide.com/archives/25165>. 2015.3.23.

ABSTRACT

Webtoon era, current status of and development measures for cartoon education - Focusing on college comics education -

Kim, Byoung-soo

The domestic cartoon industry has went through rapid reformation since 2010 incurred by the emergence of webtoon. Most of the students in cartoon schools long to become webtoonists rather than published cartoonists. Cartoon education in middle and high schools rather focuses on webtoons. The growth of webtoons in private education, excluding college entrance examination, is even more promising. In the same train of thought, the number of webtoon private education institution has surged exponentially.

Despite provincial colleges experiencing difficulty due to the lack of the student population, the competition for cartoon admission is intensifying. However, college education often maintains curriculums that do not relate to the on-site demands.

Cartoon education in the past was mostly carried out through apprenticeship programs. However such programs began to disappear as college education became more common and as people embraced the emergence of webtoons. Instead collective education and author debut programs replaced the old system. Individualization of education is exacerbating as digital writing tools allow

individual webtoonists to publish their works on a weekly basis.

The background of the growth of webtoon education can obviously be explained by the growth of the market but there are aspects that can't be explained in such a simple manner. This study examines the current webtoon education status and discusses possible methodological and formation development measures for the future.

The introduction examines the change in education and market. The main subject examines the current secondary schools and universities cartoon education and conducts a comprehensive study on the various education related changes. This study proposes future directions for universities by looking at the webtoon era and education changes in the conclusion. It also researched how the units of college cartoon education will fuse and deduct practical results via government policies.

Keywords: comic, webtoon, comic industry, comic education, webtoon education, webtoon experience center, webtoon campus.

김병수
목원대학교 교수
대전시 서구 도안북로 88 목원대학교
캠퍼스타운 만화·애니메이션과 216호
042-829-7989
gagcomic@hanmail.net

논문투고일 : 2018.05.01.

심사종료일 : 2018.06.04.

게재확정일 : 2018.06.21.