

문화콘텐츠 인력양성을 위한 교육시스템의 연동에 관한 연구

Study of the Linkage of the Education System to foster Manpower of Culture Contents

주저자 : 하판덕(Ha, Pan-Duck)

호서대학교 디지털문화예술학부 애니메이션전공 전임강사

이 논문은 2003년도 호서대학교 교내연구과제 연구비에 의하여 연구되었음.

1. 서론

1-1 연구배경과 목적

2. 본론

2-1. 디지털화에 따른 문화콘텐츠 산업의 변화

2-2. 문화콘텐츠 산업의 성장과 요구인력

2-3. 해외대학의 문화콘텐츠 관련 교육사례

3. 결론

3-1 교육과정 설계 및 방향

3-2 학과의 구성

3-3 교육과정의 구성

3-4. 연동을 위한 제안

참고문헌

(要約)

지난 세기 인류를 지배해 온 물질문명의 가치들이 지식과 정보, 그리고 문화라는 눈에 보이지 않는 가치들로 대체되고, 세계경제의 중심축도 자본과 노동집약적인 산업에서 소프트웨어, 콘텐츠중심의 지식기반 산업으로 급격히 이동하고 있다. '문화의 산업화' 라는 관점에서 다국적 기업의 등장과 이에 따른 국가 간 문화적 지배와 종속, 문화정체성의 위기, 문화산업 지원과 육성 등의 문제가 부상하면서 국가 정책의 주요 관심사가 되었다.

이에 정부의 육성책과 인력양성을 위해 각 대학에 문화콘텐츠 관련학과를 신설하게 되었다. 그러나 이러한 양적인 증가에도 불구하고 이렇다할 성과를 거두지 못하고 있는 실정이다. 이는 교육의 방향성이 뚜렷하지 않고 체계성이 결여된 까닭에, 문화 콘텐츠 관련 전공들의 학과간 벽이 두텁고 체계적인 연동 프로그램을 통하여 우수자원의 교육과 배출이 이루어지지 않았기 때문이다. 이에 세부전공들의 연동 교육 프로그램을 통하여 문화콘텐츠 산업 전반에 대한 이해를 높이고 또한 연계 가능한 전공의 융합을 통하여 체계적인 인력 양성 교육프로그램을 개발하여야 한다.

따라서 본 논고는 문화콘텐츠 산업의 급변하는 환경에서 요청되는 문화 콘텐츠 인력 양성을 위해서 디지털화에 따른 국내외 문화 콘텐츠 산업 현황의 변화를 우선 개관하고자 한다. 이어서 업무 흐름도를 통한 인력유형의 파악, 그리고 융합에 따른 콘텐츠 전달 방식의 변화가 교육시스템에 어떠한 영향을 끼치며, 그것이 어떻게 구축되는 것이 바람직한가를 검토하고 있다.

아울러 본 논고에서는 교육시스템의 연동을 통해 CT산업의 핵심 인력을 양성하는 하나의 방안에 대한 예비적인 고찰을 수행한 것이다.

(Abstract)

The values of material civilizations that dominated the last century have been replaced with invisible values such as knowledge, information, and culture. The central axis of the world economy is also rapidly shifting from a capital and labor-intensive industry to a knowledge-based industry of software and contents. From the perspective of the industrialization of culture as multinational corporations and dominance and subordination relationships between cultures thereof, and crisis of cultural identity, the issues of support and fostering a culture industry arise. These have become major issues of concern in deciding national policies.

In response to this trend, new departments related to culture contents in various universities have been established for fostering manpower in the field and the government policy to foster related human resources. However, actual results have not been currently achieved, despite the increase in quantity. This is due to the fact that the walls between culture contents departments were too high and thus education and fostering excellent human resources have not been properly conducted. It is also due to the obscure direction of education and a deficiency in the system. To cope with these problems, a systematic manpower-fostering education program should be developed through enhancement of the understanding of culture contents via linking education programs with detailed major fields of study.

Accordingly, this study aims to identify changes in the current culture contents industry at home and abroad according to digitalization for fostering manpower of culture contents required in a rapidly changing environment of the culture contents industry. Then, it will review what influence has been made on the education system through the identification of personnel types through work flow charts and contents delivery modes following integration, as well as a desirable method to construct culture contents.

Therefore, this study is a preliminary study on the means of fostering core personnel in the culture contents industry through linkage with the education system.

(Keyword)

cultural contents, disciplinary fusion, educational linkage, contents technology, team teaching

1. 서론

1-1. 연구배경과 목적

문화콘텐츠 산업은 21세기 지식사회의 대표적인 지식집약형 산업분야로서 미래의 핵심 산업으로 성장할 수 있는 산업으로 고부가가치가 매우 큰 것으로 평가받고 있다.

차세대 국가 기간산업으로 급성장하고 있는 문화콘텐츠 산업 분야가 지속적인 발전을 통해서 경쟁력 있는 산업영역으로 자리잡기 위해서는 우수한 인적자원의 안정적인 확보가 필수적인 요소이다. 특히 문화콘텐츠 산업은 다른 산업분야와 다르게 창의적인 전문 인적자원에 대한 의존도가 매우 높기 때문에 단순히 양적인 인력의 수급보다는 질적으로 우수한 인재의 확보와 시기 적절한 활용이 무엇보다도 중요하다.

상당수의 문화 콘텐츠 관련 교육과정들은 최근 5년 이내에 개설된 것들이다. 이것들은 각 산업 장르에 접목할 수 있게 구성된 제작과정과 콘텐츠 비즈니스 과정으로 크게 구분해 볼 수 있다.

문화콘텐츠 산업 관련 인재의 양성은 교육프로그램의 양적인 증가에도 불구하고 산업현장의 기대에는 미치지 못하고 있는 것으로 보이는데, 이는 교육의 방향성과 체계성 결여, 교육운영의 면에서의 일관성 부족, 교육의 내용 및 결과에 대한 표준화 미비 등의 이유로 배출인력의 질적인 수준이 교육기관에 따라 큰 편차가 나타나고 있기 때문이다. 문화콘텐츠산업의 발전을 위해서는 우수한 인적자원의 확보가 무엇보다도 중요한 관건이므로 자질과 전문성을 겸비한 경쟁력 있는 인적자원을 양성할 수 있는 체계적인 교육과정의 개발이 시급하다고 할 수 있으며 이를 위해서는 융합(fusion)과 통합(integration)을 기반으로 한 실용적인 교육체계로의 신속한 전환이 요구되는 상황이다.

따라서 본 연구에서는 문화콘텐츠 인력양성에 있어서 교육시스템의 구축과 학문간 연동을 위한 융합교육 프로그램을 제안하고자 한다. 현행 교육과정에서 문화콘텐츠 관련 학과들이 제작 기반을 위주로 한 교육에만 치중한 나머지 기획과 시나리오, 마케팅 등에 대한 교육에는 소홀히 하고 있음은 주지의 사실이다. 그러므로 실제 교육시스템 안에서 기획 및 시나리오, 제작, 마케팅 부분까지 융합 및 연동이 가능하다면 학생들이 보다 다양한 콘텐츠 관련 교육을 받을 수 있을 뿐만 아니라 졸업 후 현장에 투입되었을 때도 우수한 콘텐츠의 제작을 가능하게 할 것이다.

디지털 혁명이 산업사회의 제반 패러다임을 급격하게 바꾸어가고 있는 현 상황에서 새로운 디지털 패러다임에 적용할 수 있는 인재 육성이 국가적 당면 과제인 동시에, 향후 대학 경쟁력의 관건 또한 바로 시대적 요구에 부응하면서 국가적 과제를 수행할 수 있는 양질의 인재를 양성 할 수 있는가에 달린 문제라 할 수 있을 것이다.

2. 본론

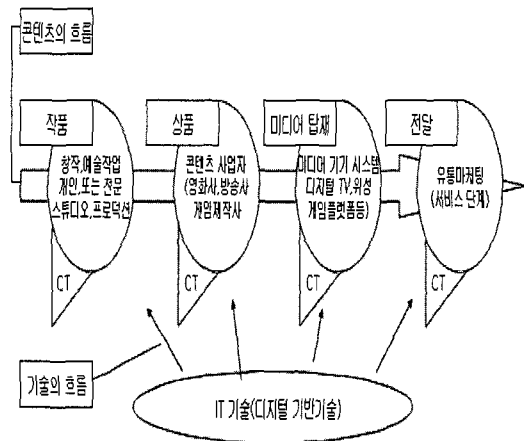
2-1. 디지털화에 따른 문화콘텐츠 산업의 변화

디지털 기술의 발달을 통해 인터넷이라는 뉴미디어가 모든 사람들의 미디어로 정착된 이래로 하루가 다르게 새로운 형태의 사이버 콘텐츠들이 속속 등장하고 있는 것이 이즈음의 실

정이다. 고도로 진화한 디지털 기술은 인터넷에 이어 다양한 형태의 유·무선미디어와 플랫폼을 탄생시켰는데, 이는 이른바 '디지털콘텐츠'가 본격적으로 생산되고 상품화될 수 있는 기반이 조성되었음을 의미한다.

이처럼 디지털이라는 기술기반의 용어가 더 강조될수록 문화의 중요성도 함께 강조되고 있기도 하다. 이로써 디지털콘텐츠의 뿌리이자 배경인 문화 산업도 새로운 역사적인 계기를 맞기에 이르렀다.

최근 가장 성공적인 디지털콘텐츠로 꼽고 있는 지능형 애니메이션(또는 캐릭터) '아바타'나, 모바일게임, 벨소리 등 새롭게 선보인 디지털 콘텐츠도 실제로는 스토리텔링(storytelling), 이미지 기획, 아트디렉션(연출) 등 문화산업 본연의 창작, 예술활동에 기반하여 기획과 제작이 이루어지고 있기 때문이다. 이 새로운 콘텐츠들이 시장에서 성공하느냐 실패하느냐의 요건은 첨단기술과 문화요소를 얼마나 조화롭게 융합시키느냐에 달린 문제이다.



<그림1> 문화산업의 가치시스템과 CT와의 관계
출처:문화관광부

이러한 결합은 'CT'(culture & contents technology 이하CT라 칭함) 라는 용어로 집약해서 표현할 수 있으며 CT는 IT(information Technology 이하 IT라 칭함)에서 비롯되었으나 문화산업의 영역안으로 들어오면서 독특한 자기특성을 가지는 새로운 퓨전(fusion) 개념으로 변화하고 있다.1)

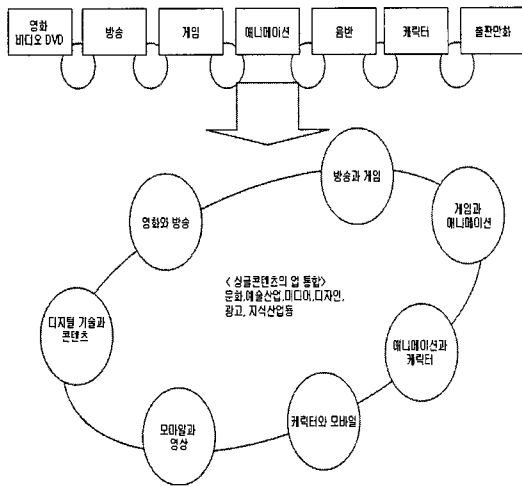
CT는 기본적으로 디지털 기반기술 또는 IT에 기반하고 있다. IT와 디지털 기술이 문화산업의 제화인 콘텐츠 상품의 작품화(기획, 창작)와 상품화(유통, 마케팅) 등 전체 가치사슬(value chain)의 각 단계마다 개입 부가가치를 더해주고 있는데, 그 연결고리마다 생각할 수 있는 기술과 문화의 만남 그 자체를 CT라고 표현할 수 있겠다.

요컨대 CT는 좁게는 문화산업을 발전시키는데 필요한 기술을, 넓게는 삶의 질을 향상시키고 문화예술발전을 촉진시키는 기술을 지칭한다. 여기서의 기술은 이공학적 개념으로서의 기술뿐 아니라, 이공학적 기술과 접목된 인문사회학, 디자인, 예술분야의 지식과 노하우를 포함한 복합적인 기술을 총칭하는 개념이다. 따라서 문화콘텐츠 기반기술

1) 문화관광부, 2002문화산업백서, 2002, p.40

은 다양한 문화콘텐츠의 기획, 제작, 공급, 소비에 핵심적으로 활용되는 기반 및 기술로서 디지털미디어 활용과 관련된 기술과 더불어 콘텐츠 제작을 뒷받침하는 인문사회학적 기반과 디자인, 및 예술 기반 등 핵심인프라로 구성된다.

디지털화가 문화산업의 구조와 시장의 환경, 경쟁의 규칙 등을 모두 바꾸어 놓고 있는데 먼저 문화산업 내 개별 부문들이 상호 융합 또는 복합화하고 실질적인 하나의 시장영역으로 단일화되는 방향으로 경쟁 환경이 빠르게 변화하고 있음을 알 수 있다.



<그림2> 문화산업의 구조 변화 개념도
출처:문화관광부

이러한 경향은 디지털 IT기술의 분과 학문과 같이, 장르별로 나뉘어 있던 문화산업의 각 영역들이 사실상 하나로 묶여 이른바 '싱글 콘텐츠 비즈니스(single contents business)'로 통합되고 있음을 반영하고 있다. 여기에는 영화, 방송, 게임, 애니메이션, 음악, 캐릭터, 출판문화, 모바일 등 문화콘텐츠 영역 뿐만 아니라, 전통적인 예술의 경계구분이 무의미해지고 하나의 통합된 사업영역 또는 시장으로 묶인다는 시각이 깔려 있다.2)

2-2. 문화콘텐츠 산업의 성장과 요구인력

문화콘텐츠 산업의 최근동향을 보면 디지털 기술의 채용확산으로 업무방식의 근본적 변화가 진행되고 있으며, 장르별 산업별 구분의 경계가 모호해지고 새로운 영역이 속속 등장하고 있다. 또한 미디어의 복합화, 멀티미디어화를 통해 정보포맷과 정보제시 스타일이 다양해지고 콘텐츠 시장의 글로벌화가 수요의 증가와 유통채널의 다각화가 나타나고 있다.

세계적으로도 문화산업은 디지털 기술의 발전과 소비자들의 구매력 증대 및 높아진 삶의 질에 대한 기대에 따른 소비의 고급화 등으로 인해 지속적으로 발전하고 있다. 세계적 분석기관인 프라이스워터하우스 쿠퍼스 (Pricewaterhouse Coopers, 2002)의 추정에 따르면, 2001년도

<표1> 문화산업분야 장르별 인력수급 전망(단위: 명)
출처: 문화관광부, 2001

분야	연도	인력	총종사자수	수요인력	공급인력	부족인력
게임	05	15,374	4,051	745	3,306	
	02	28,792	3,282	1,421	1,861	
애니메이션	05	37,815	4,310	1,627	2,683	
	02	35,736	4,011	4,148	-137	
방송	05	46,662	5,238	4,366	872	
	02	10,353	1,827	1,996	-169	
영화	05	16,931	2,987	2,412	575	
	02	8,281	1,293	459	834	
음반	05	12,586	1,965	579	1,386	

문화산업의 세계시장 규모는 1조6백30억 달러로, 2000년의 1조4백80억 달러에 비해 1.5% 가량 성장했다. 이같은 성장률은 1997년에서 2000년까지의 6.3%-8.5%의 높은 성장률에 비해 매우 낮은 것으로, 2001년 9월 11일 테러에 따른 세계경기의 위축에 그 원인이 있는 것으로 파악되고 있다. 그러나 2002년부터는 3.6%, 2003년에는 4.3%, 그 이후 2006년까지는 6% 내외의 성장률을 보여 1조3천7백억 달러에 이를 것으로 전망되고 있다. 3)

정부도 1999년 "문화산업 발전 5개년 계획"과 2000년 "문화산업 비전21"의 수립 발표하였는데 주요골자로는 전문인력 양성기능 대폭 강화, 문화콘텐츠 전문 프로듀서 및 마케터 양성, 첨단전문인력 양성을 위한 교육과정을 확대하게 된다 2002년 "국가전략 분야 인력양성 계획 세부추진계획수립"에서 수요중심의 CT인력 양성 인프라 구축, 산학연계의 확대와 내실화, 창의적인 인력양성 및 공급지원 체계 마련, 집적화로 인한 R&D 기능 극대화, 국가차원의 인력양성 체제로 구축, 전문인력의 세계화 및 해외 고급인력 활용4) 등의 계획을 가지고 추진하고 있다. 이제 IT기반의 사회 시스템 재구조화와 문화콘텐츠 산업구조상의 변화에 따라 산업현장에서 요구하는 자질과 전문성을 겸비한 경쟁력 있는 인적자원의 양성을 요구하고 있다.

문화관광부에 따르면 2001년말 기준으로 우리나라 주요 문화산업(영화, 방송, 음악, 게임, 애니메이션, 캐릭터)의 시장 규모는 13조원을 넘어섰으며 1999년에서 2003년까지 연평균 21.1%의 높은 성장률을 보일 것으로 추정되며 2003년에는 18조원을 넘어설 것으로 전망된다.

이같은 성장률은 우리나라 평균 경제성장률 6.1%와 비교할 때 우리나라 문화산업이 급속한 성장을 하고 있음을 보여주며

3) 이 조사에서 조사된 나라는 모두 60개국으로 이 나라들은 세계문화산업 시장의 99%를 점하고 있는 것으로 추정되고 있다. 여기서 문화산업이라 함은 오락, 미디어산업을 의미하며 포함되는 분야는 영화, 텔레비전, 라디오, ,음반, 인터넷, 잡지출판, 서적출판, 정보서비스, 광고, 놀이공원, 스포츠 등이다. WWW.PWCglobal.com

4)문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠산업 인력 관련 주요 연구경향,2003,p2

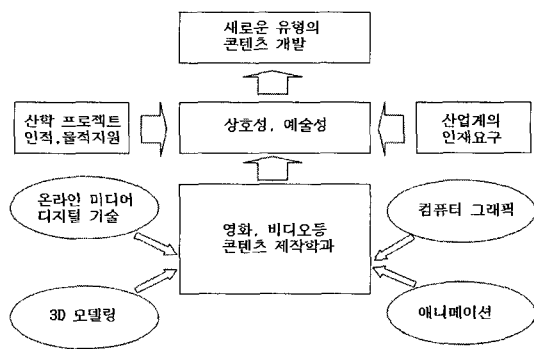
2) 문화관광부, 앞의 책, p.42.

문화콘텐츠 산업발전의 기반인 정보인프라 구축의 고도화, 인터넷 모바일 커뮤니케이션의 증대에 따른 콘텐츠의 수요의 급증 등으로 앞으로도 지속될 것으로 예상된다.

2-3. 해외대학의 문화콘텐츠 관련 교육사례

해외대학의 문화콘텐츠 관련 인력을 양성하는 학과들은 크게 두 분류로 나눌 수 있는데, ①기존의 학과나 전공이 확대 개편된 경우 ②디지털 기술을 기반으로 학과나 전공의 신설로 나눌 수 있다

예를 들면 같은 애니메이션 전공이라도 미국의 Pratt Institute에는 예술과 디자인 학부의 Computer Graphics and Interactive Media 학과에 설치 되어 있고 California of Arts에는 영상매체를 만드는 Film/Video 학부에 있으며 뉴욕에 있는 School of Visual Arts에는 애니메이션 전공이 독립되어 있다. 새로 만들어진 3D Computer Modeling, Experimental Animation, Music Technology 등의 학과에서는 미디어 아트 혹은 디지털 아트라는 새로운 영역을 개척하는 실험적인 성향의 예술가들이 양성 되고 있다. 전통적으로 예술이나 디자인 분야에서 이름이 있는 전문대학이나 학과에서 디지털과 예술을 접목하는 경우는 프로그램의 분위기가 전반적으로 예술적인 성향이 강하다. 이러한 대학들은 예술적인 전통을 바탕으로 순수예술 혹은 응용예술에 관련학과나 전공 프로그램과의 연계를 통하여 예술적인 감각을 갖춘 인력을 양성하는데 중점을 두고 있다. 예를 들어 Pratt Institute는 디지털 기술을 활용하는 예술가 양성이 교육의 목표인데, 교육과정에서 순수예술 관련 학습이 포함되어 있다. 대부분 이와 같은 학과에서는 예술적인 경험과 능력을 키울 수 있는 교육내용을 많이 제공하지만 동시에 예술과는 전혀 무관한 영역으로 여겨졌던 매체나 기술에 대한 지식과 기술을 익히는 교육내용도 크게 강조되고 있다.5)

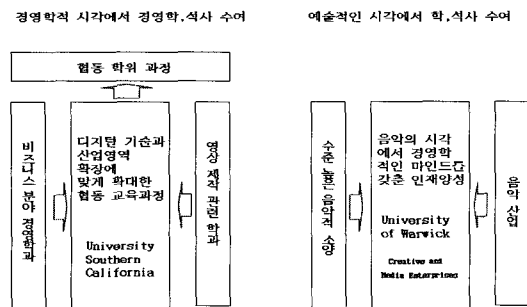


<그림3> 해외 콘텐츠 제작관련학과 체계도

<그림3>과 같이 콘텐츠 제작관련 해외 교육기관들은 상호 교류와 교과목, 교수인력 및 교육자원을 공유하고 다양한 유형

5) 문화콘텐츠진흥원 문화콘텐츠 관련학과 커리큘럼 가이드 북.2003 p24

의 산업체와 밀접한 관계를 맺으면서 각종 지원과 현장 실습 장으로의 활용과 새로운 콘텐츠 개발을 목표로 하고 있다. 비즈니스 인력 양성 교육기관은 University Southern California와 같이 비즈니스 분야에 전문성을 가진 경영학과와 제작 분야에 전문성이 있는 영상 관련 학과가 공동으로 학사 학위 프로그램을 제공하는 협동 학위 과정을 운영하고 있으며 예술의 시각에서 비즈니스 업무를 수행할 수 있는 인력을 양성하는 교육 프로그램으로는 Syracuse University Music Industry 교육과 영국의 University of Warwick에서 제공하는 Creative and Media Enterprises 과정을 예를 들 수 있다.



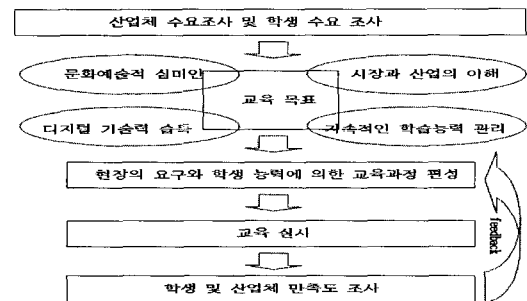
<그림4> 해외콘텐츠 비즈니스 관련학과 체계도

이 외 스토리 개발을 위한 아이디어 발상과 적절한 매체 형태에 맞춘 스토리 개발은 기존의 영화, TV등 제작관련 교육 과정에 많이 이루어지고 있다 CalArts의 경우 전체 교육 소요 시간의 40%를 이 분야 교육에 사용할 정도로 중요 부분을 차지하고 있다.

3. 결론

3-1. 교육과정의 설계 및 방향

교육과정의 설계는 현장의 교육요구 사항을 분석하고 교육의 방향 설정, 대학의 교육과정 모델개발 순으로 설계하여야 한다.

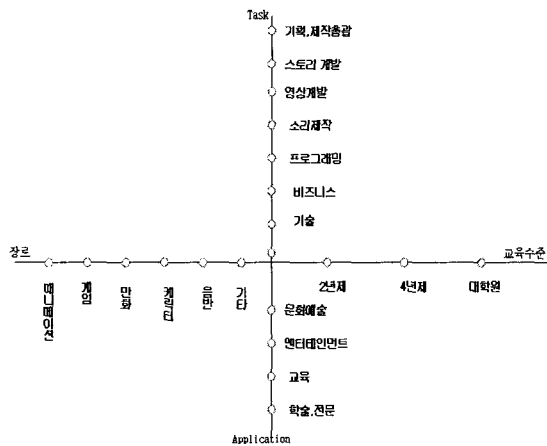


<그림5> 교육과정 설계의 프로세스

교육과정을 만들기 위해서 산업체 및 학생의 수요조사를 바탕으로 교육 목표를 설정하고 교육 과정을 편성하여, 교육을 실시하고 다시 수요조사를 통하여 피드백하여 보완해 나간다.

교육 영역의 설정은 어떤 분야에서 활동 할 수 있는 인재를 양성할 것인지를 결정하는 것으로 교육 기관의 여건과 상황을 고려하여 결정한다. 업무, 장르, 어플리케이션, 이 세 요소간의 관계를 어떻게 설정할 것인지 그리고 특정 분야를 특화시킬 것인지 혹은 통합을 시킬 것인지에 따라서 교육영역은 다양하게 설정 될 수 있다. 예를 들어서 애니메이션 장르를 교육 영역으로 특화시킨다면 업무를 특화 시켜 애니메이터, 특수효과 개발자, 특수효과 디자이너, 등의 양성을 교육 영역으로 할 수 있다.

어플리케이션 중 교육에 초점을 둔다면, 장르를 특화시켜 교육용 웹게임 개발자, 교육용 모바일 콘텐츠 개발자, 등을 양성하는 분야를 교육영역으로 택할 수도 있고 장르에 영향을 받지 않는 멀티미디어교육 콘텐츠 개발자, 인포메이션 키오스크 기획 및 개발자 등의 양성을 위한 교육과정을 마련할 수도 있다. 교육 영역의 설정시에는 반드시 교육여건을 고려하여야 한다. 여건이 우수하거나 이의 확보가 용의 하다면 기획이나 스토리의 개발, 비즈니스의 인력양성에 초점을 맞추는 것이 바람직하다.6)



<그림6> 교육영역 설정 가이드
출처: 문화콘텐츠진흥원

3-2. 학과의 구성

학과의 구성은 장르 중심의 학과 구성과 업무 중심의 학과 구성, 응용서비스 중심의 학과 구성으로 나눌 수 있다.

장르 중심의 학과 구성에서 장르 특화로는 애니메이션학과, 음악학과, 만화학과, 게임학과 등 특정 장르를 중심으로 하는 학과/학부/단과대학 내에 기획전공, 제작 전공, 비즈니스 전공, 기술전공, 등 업무별로 특화된 전문인력을 양성한다. 이는 특정 장르 분야에서 1인 혹은 소규모 사업을 위한 프리랜서가 가능하도록 pre-main-post의 전 과정을 관리 할 수 있는 멀티플레이어를 양성한다. 장르통합은 매체 유형의 통합에 초점을 둔 교육과 업무 중심 인력 양성교육으로 멀티미디어 디자인전공, 콘텐츠 개발전공, 비즈니스전공, 멀티미디어프로그래밍 전공등 정보매체 유형을 통합적으로 활용하는 학과로 구성한다. 통합 매체의 적용에 초점을 둔 전공으로 디지털 아트전공, 예술과

기술을 접목하여 활용에 초점을 맞춘 전공으로 멀티미디어 응용학과 등으로 나눌 수 있다.

업무중심의 학과 구성으로 스토리개발 전문인력양성 특화로는 콘텐츠창작학과와 콘텐츠 작품 기획, 스토리 개발, 시나리오 작성 등의 업무 수행 전문인력을 양성한다.

예술디자인 계열의 제작인력 특화로는 영상학과 /멀티미디어학과/디지털 아트과 등으로 영상 정보 제작과 매체유형, 장르 간 통합, 디지털 매체의 예술적 활용에 초점을 둔 교육을 실시한다.

비즈니스 특화모델로서 문화산업학과/콘텐츠비즈니스학과등 문화콘텐츠 자원 관리를 담당할 전문 인력을 양성한다. 이는 다양한 장르에 대한 기본 이해를 필요하고 퓨전식 교육내용으로 문화산업에 적합한 새로운 학과로 구성하며 상경계열, 법학, 인문사회학들과 협력과정으로 운영 가능하다. 기술특화모델로서 영상기술학과로 들수 있는데 가상현실, 특수효과, 시뮬레이션등 기술분야의 특화된 제작 전문인력 양성한다.

응용서비스(Application)중심의 학과구성으로 교육콘텐츠학과-교육목적으로 활용 가능한 다양한 장르의 콘텐츠 개발 교육서비스 제공 담당전문인력 양성

문화콘텐츠학과-문화예술 분야의 기초적인 콘텐츠 확보와 데이터베이스 구축 관리 운영에 관한 전문인력 양성

엔터테인먼트학과- 여가 및 엔터테인먼트, 이벤트의 기획과 연출, 관리운영을 담당하는 전문인력 양성

웹콘텐츠학과- 웹사이트의 개발과 운영, 콘텐츠의 확보, 서비스 제공 담당전문인력 양성한다.7)

3-3. 교육과정 구성

퓨전식 교육 내용으로 기존 상경계열이나 법학, 인문학, 예술계열 공학들과 협력과정으로 운영가능 하며 문화콘텐츠 분야의 전 장르에 대한 통합적인 기초능력 함양이 중요하다. 또한 예술성, 디지털 매체 활용 기술, 산업마인드가 요구되며 각 서비스 영역의 특성에 관한 지식, 서비스 유형별 콘텐츠 설계 및 제작 기법 서비스의 제공과 고객관리8) 등 다양한 분야의 접목이 필요하다.

학교에서는 문화 콘텐츠인재 양성을 위한 교육의 기본적인 방향과 원칙을 정해주고 개별 학생들은 그 원칙 내에서 자신의 적성과 특성을 고려하여 선택적으로 교과목을 수강하는 것이 바람직 한 것으로 보인다. 실제 교육현장에서는 해당교육기관의 교육 여건과 인적 물리적 자원의 확보 가능성을 고려하여 좀 더 융통성 있게 교육 과정이 개발되어야 할 것이다

전공별 교과구성은 우선 ①새로운 산업장르예측 및 인력수요 예측에 기준한다. ②실제적인 제작 파이프 라인의 구축과 유지 및 확대 재생산을 위한다. ③교육실소유자인 학생 입장에서 희망직종을 위한 맞춤 교육의 경로지정까지 가능하도록 교육과정이 활용되어야 한다. ④ 만화, 애니메이션 문화콘텐츠 등의 장르적 특수성을 특화시키되 장르 통합교육의 시너지 효과를 차별화 시키는 방안으로 모색되어야 한다. ⑤학교 별 교

7) 문화콘텐츠진흥원, 앞의 책, p.47-48 정리

8) 한국문화콘텐츠학회, 문화콘텐츠 전문인력 양성을 위한 대학 커리큘럼 모델 개발, 2003

6) 문화콘텐츠진흥원, 앞의 책, p.45

육 시스템에 맞게 과목응용력과 학과 적용력이 극대화 될 수 있는 모델이 되기 위하여 교육과정 별 과목별 매핑작업이 필수적이다. ⑥실질적인 인턴쉽 및 학생들의 졸업작품이 학과의 성과물로서의 축적되는 과정이 필요하다. ⑦가장 중요한 것은 장르에 대한 이해도의 증진이 필요하며 이를 위하여 교양과정, 인문교양, 사회과학 등 기본과목에 대한 이해도의 증진이 필요하며 모델 개발에 최대한 적용시켜야 할 것이다. 9)

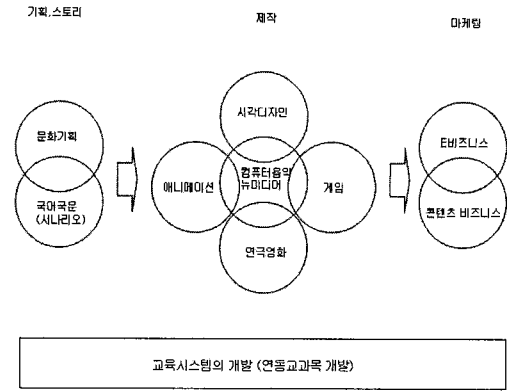
3-4. 연동을 위한 제안

바이 디지털(by Digital)이란 용어로 대변되어지는 현대 매체 환경과 문화산업전반에 대한 인프라의 구축 및 확장은 국가간 문화 및 산업 경계를 더욱 약화시켜, 마침내 세계를 하나의 시장으로 통합시켜 가고 있다. 특히 매체 연계 및 다중 산업 연계, 즉 ONE-SOURCE, MULTI-USE라는 문화컨텐츠의 다중 유통 방식¹⁰⁾은 교육 부문에서 조직구조 개편과 장르통합 교과목 개발, 최종적으로는 새로운 유형의 콘텐츠를 개발하기 위한 제작능력을 갖춘 멀티 플레이어적인 기획 인력을 요구하고 있다. 이에 먼저 학사조직의 체계를 확립하여 연동 가능한 문화컨텐츠관련학과와 구성원의 합의하에 학부 개편 및 새로운 전공의 신설하여야 한다. 기획과 스토리부분을 담당할 문화기획전공이나 어문학 계열의 세분화된 콘텐츠 시나리오 전공, 문화컨텐츠 창작등의 개편이나 신설, 제작부분을 담당할 만화, 애니메이션, 게임, 디자인(캐릭터), 컴퓨터음악, 연극영화, 뉴미디어 등의 개편이나 신설, 비즈니스 담당 할 경영계열의 콘텐츠 비즈니스 등 서로 다른 학부 전공이 유기적으로 연동할 수 있게 체제정비를 하여야 한다. 동시에 대학원의 개편 및 전공의 신설을 통해 보다 더 심화된 과정을 열어야 할 것이다. 대학의 자체 조정과 관련 전공 구성원의 상호 협력을 통하여 기획 단계, 제작 단계, 마케팅 단계로 분류하고, 학부간 전공간 연동 가능성과 필요성에 따라 문화컨텐츠 분야를 분류하면 <그림 6>와 같다. 기획부분은 문화기획전공, 국어국문전공(시나리오) 등으로 구성하고 제작 부분에서는 디자인, 미술, 영화, 애니메이션, 게임컴퓨터 음악, 뉴미디어 등으로 구성하여 제작에 있어 상호 연동하여 제작 기반의 기틀을 마련한다. 마케팅 분야는 기존의 경영이나 경제전공에서 e비즈니스 전공과 콘텐츠 비즈니스 전공의 세분화를 통하여 문화컨텐츠 분야의 교과과정을 개설하여 인력을 양성한다.

각 전공별 연동 가능한 전공을 나열하여 서로 필요한 부분에 대하여 공동 교과목을 개발하여 선별된 인원에 대하여 하나의 주제를 놓고 기획과 시나리오, 제작, 마케팅까지의 공동 프로젝트를 수행하는 통합 교과목이나 창업동아리의 활성화를 통해 실적을 통한 학점이수의 과정을 만들어야 한다.

9) 문화컨텐츠진흥원, 앞의 책, p.56-57 정리

10) 박세형, 순수문화예술과 문화컨텐츠산업, 그 조우와 성장을 위하여, 한국문화예술진흥원, 한국문화컨텐츠진흥원공동 세미나, 2002



<그림7> 관련전공 연계 및 추진 체계도

또한 교수인력의 네트워크를 구축하여 인근대학과의 협력 체계를 구축하여 정보의 공유, 공동 기술 세미나 등 공동의 문제를 해결하여야 한다.

해외의 자매 대학과의 실질적인 협력 체계를 통하여 학생교류, 기술 교류 및 교수 요원의 연수도 이루어 져야 한다.

학내 지원 조직의 체계화를 통하여 각종 연구소, 문화컨텐츠 관련 연구센터 등 학내 모든 지원 조직의 유기적인 협력 체계가 요구된다.

교육 프로그램 개발을 통해 학부간 연계교육을 활성화, 학부/대학원 연계교육, 대학원/대학원 교류 학점인정제 등을 통하여 실질적인 통합 교육과정을 운영한다.

산업체가 만족 할 수 있는 실무 능력을 배양하기 위한 코스웨어(course ware) 온라인 실습 교육을 개발한다.

현장중심의 교육 방법을 개발하여 인턴쉽 과정 이수 학점화를 통하여 실질적인 현장 교육을 받게 한다. 콘텐츠 제작 프로젝트형 수업은 여러 교수들이 기획, 마케팅, 제작 등각자 담당 부분을 맡아서 지도하는 팀워크 교육을 통해 학생들에게 통합적이고 전문적으로 지도하는 프로젝트형 팀티칭(team teaching)을 도입하는 것도 적극 검토할 방안이다.

<표2>연계전공 구성도

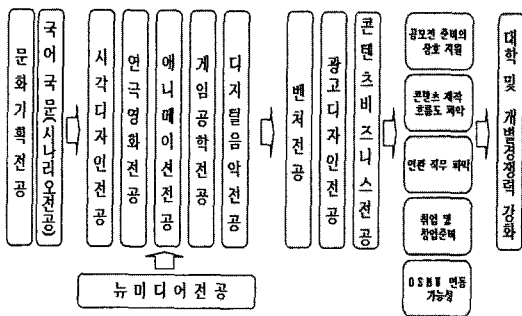
연계전공 핵심전공	게임	애니 메이 션	시각 디자인	영화	디지털 음악	문화 기획	시나 리오	콘텐츠 비즈니스
게임		○		○	○	○	○	○
애니메이션	○		○	○	○	○	○	○
시각디자인		○						○
디지털음악	○	○		○				○
영화					○	○	○	○
문화기획	○	○	○	○	○			
시나리오	○	○		○				
콘텐츠비즈니스	○	○	○	○	○			
벤처전공	○	○	○	○	○			

이때 각각의 강좌를 3학점 6시간으로 하여, 3시간은 교수가 3시간은 현장 전문가가 강의하고 기초적인 현장 중심 교육을 받게 한다. 또한 캐나다의 밴쿠버 필름스쿨(VFS)¹¹⁾의 사례처럼 실무프로젝트를 통하여 현장의 프로젝트를 학생들이 직접 체험하고 제작하면서 현장 중심의 교육방법을 개발한다. 산업계 전문가에 의한 과제 공동평가와 특강, 방학 중 정기적인 워크숍을 통해 현장 전문가의 실제 현장의 변화에 능동적으로 대처 할 수 있게 하여야 한다.

정기적인 학술 대회와 문화콘텐츠 페스티벌의 개최를 통해서 다른 문화 콘텐츠 전공들의 교류의 기회를 확대한다.

또한 통합창업동아리의 활성화를 통하여 먼저 학과 간 두꺼운 벽을 허물고 문화콘텐츠 관련전공 학생간에 정보를 교환하고 연관 산업을 이해하면서, 한 주제에 대해 기획 관련 전공의 역할과 제작 기반 전공의 역할, 마케팅 관련 전공의 역할에 대한 상호 이해를 높이기 함으로써, 문화콘텐츠 관련 전공의 기본적인 소양을 극대화한다.

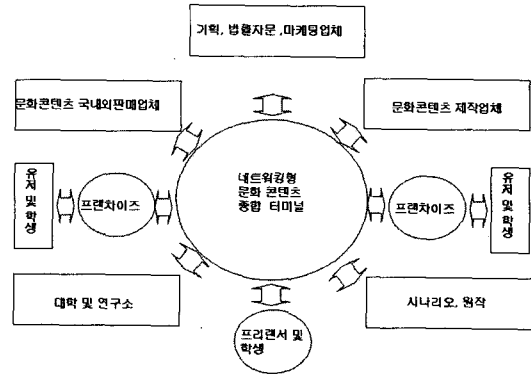
{기획} ————— {제작} ————— {마케팅} ————— {효과} ————— {목표}



<그림8> 문화콘텐츠 통합동아리 개념도

그리고 학내 외에 다양한 형태의 마켓 플레이스 형태의 네트워킹형 문화콘텐츠 터미널을 개발하는 일 또한 중요하다. 이는 이러한 공개 시장 프로그램을 발전시켜 신진 콘텐츠 제작자들의 가능성을 진단할 수 있는 소규모벤처를 창업하여, 회원들의 작품을 평가 선정하여 국내외의 마케팅을 수행하고 콘텐츠의 제품화와 아울러 해외수출의 기지를 마련한다. 이 모든 것 또한 현장에서 사용하는 디지털 기술이나 매체들이 변화하고 있고 적용기법들도 새롭게 발전하고 있으므로 이에 맞게 교육의 내용이나 기법들도 수정, 보완되어야 하며 그렇게 하기 위해서는 문화콘텐츠 인력양성에 있어서의 교육시스템은 항상 그 유동성을 열어 두어야 하겠다.

11) 캐나다의 밴쿠버 필름 스쿨(VFS)은 세계 최초로 3D 컴퓨터 애니메이션 제작에 관련된 총괄적인 교육과정을 개설 하였고 년 간 900여 편의 영상관련 프로젝트의 개발 ,제작 완성이 전세계 대학과 구별 짓도록 하는 역동적인 교육환경이나 조건이라고 할 수 있다. 전통적 의미의 학교가 아닌 거대한 제작 프로덕션 그룹으로 나아가게 하는 기반이다, 이용배, 대학의 문화콘텐츠 교과과정의 산업현장 적응력 증진방안, 한국문화예술진흥원, 한국문화콘텐츠진흥원 공동 세미나



<그림9> 마켓 플레이스 체계도

인력양성을 위한 교육시스템의 연동은 학제간의 협력과 필요가 아니고서는 힘든 과제이다. 이는 하나의 공동된 목표에 도달하기 위한 범 전공별 협업 시스템이 없이는 불가능한 일일 것이다 실제 가장 밀접한 만화와 애니메이션의 경우도 조우가 어려운 마당에 문화콘텐츠 전 분야의 연동은 그리 쉬운 목표라고 할 수는 없는 일이다. 그러나 디지털 환경의 급격한 변화를 고려할 때 그리고 그에 따라 세부장르의 구분이 의미가 없어져가고 있는 현실을 감안할 때, 또한 종합적인 문화콘텐츠 산업의 이해와 연동 없이는 국가적 문제를 수행하기 힘들다는 현실을 직시하여야 하겠다. 문화콘텐츠 산업의 분야에서 체계적으로 연계된 교육시스템의 시급한 구축은 더 이상 미룰 수 없는 핵심과제인 것만은 분명하다 할 것이다.

참고문헌

- 최창섭 외, 문화콘텐츠산업 학과 커리큘럼 가이드북, 문화콘텐츠진흥원, 2003
- 박세형, 순수문화예술과 문화콘텐츠산업, 그 조우와 성장을 위하여, 한국문화예술진흥원, 한국문화콘텐츠진흥원공동 세미나 ,2002
- 문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠산업 인력 관련 주요 연구 경향,2003
- 문화관광부, 2002문화산업백서, 2002
- 한국문화콘텐츠학회, 문화콘텐츠 전문인력 양성을 위한 대학커리큘럼 모델 개발, 2003
- 이용배, 대학의 문화콘텐츠 교과과정의 산업현장 적응력 증진방안, 한국문화예술진흥원, 한국문화콘텐츠진흥원 공동 세미나
- www.calarts.edu
- www.usc.edu/school/cntv
- www.pratt.edu/ad/cgim
- www.nyu.edu /
- www.media.mit.edu
- www.nftsfilm-tv.ac.uk
- www.warwick.ac.uk
- www.eciad.bc.ca
- www.art-kougei.net/animation