애니메이션 교육 활성화 방안 연구

□ 김재웅 / 중앙대학교 첨단영상대학원 교수

I. 서 론

최근 새로운 정보 · 지식사회의 문화를 창조해 가는 시점에서 갖게 되는 중요한 사회적 변화의 하나는 문화적 감성, 문화예술에 대한 접근성이 과거와 같이 일부 예술가들이나 소수의 사람들에게만 국한되지 않는다는 것이다. 디지털과 네트워크 기술로 대변되는 정보사회는 콘텐츠의 공유와 교류, 더 나아가 공급자와 수요자의 경계를 허무는 방향으로 전환되고 있다.

새로운 형태의 문화시대를 맞이하면서 문화적 감성의 제고와 문화예술의 향유기회를 확대하고, 아울러 문화예술에 대한 이해를 넓히고 참여할 수 있는 창조적 능력의 개발이 요구되고 있다. 또한 정보통신기술 기반사회에서 필연적으로 발생하는 정보격차에 의한 사회격차는 문화측면에서도 같은 현상을 발생시킬 것이다. 이러한 문제점을 고려할 때 단순하게 문화예술 영역의 확장이라는 측면 뿐만이 아니라 사회화 · 문화화라는, 교육의 주된 기능과 역할 측면에서도 문화예술교육에 대한 보다 적극적인 관심과 실행이 필요한 시점이다.

애니메이션은 기본적으로는 인간에 대한 인문학적 관심을 저변에 두고 있으면서 미술의 이해와 감성, 창조성을 기반으로 하여 보다 새로운 방식으로 표현하는 특징을 갖는다. 애니메이션은 내재되어 있는 예술적 가치나 문화감성, 창조라는 측면 외에도 문화산업의 핵심 콘텐츠로서 새로운 정보통신기술을 매우 효과적으로 접목한 문화예술 영역으로서도 큰 의의를 갖고 있다.

애니메이션은 문화적 측면 뿐만 아니라 교육적 측면에서도 문화예술적인 감성과 인성의 발달을 지원하는 기능을 제공한다. 또한 뉴미디어 기반의 문화산업과 정보통신기술 기반의 다양한

문화콘텐츠와의 연계성, 그리고 애니메이션을 기반으로 하거나 활용하는 교육콘텐츠의 확산현상을 고려하면 보다 적극적이며 대중적인 확산 노력과 더불어 전문가 양성을 위한 지원이 요구되는 시점이다. 이를 위해서는 교육계를 중심으로 체계적인 프로그램을 통해 문화적 가치와 교육적 가치를 현장에서 실현할 수 있는 방안이 필요하다.

학교나 관련기관에서 애니메이션 강좌를 개설하여 운영하고 있지만 전문적인 지원체제나 전문가의 참여가 충분하게 이루어지고 있다고 볼 수 없어 긴급히 개선이 필요한 사안이다. 특히 대학의 관련학과에 교직과정이 설치되어 있지 않아 애니메이션 전문가의 초·중·고교 정규 교육과정 참여를 위한 기반이 취약한 상황이다. 따라서 애니메이션이 가지고 있는 다양한 가치를 실현하고 사회적 인식과 교육 현장에서의 제한점을 극복하기 위해서는 보다 체계적인 교육 프로그램과 이를 뒷받침하기 위한 지원체계가 요구되며, 이를 위한 심도있는 연구가 필요하다.

II. 애니메이션 교육의 추진환경 분석

1. 정책 및 제도적 추진 환경

1) 정책계획의 추진과정 및 주요내용

애니메이션 교육사업을 추진하기 위해서는 그 기반이 되는 추진환경에 대한 사전분석이 요구된다. 이를 위해서는 세 가지 차원의 접근이 필요한데 첫째는 정책계획이며, 둘째는 계획의 시행근거를 제공하는 법적 환경이며, 셋째는 계획의 실효성을 제공하는 추진 조직체제이다.

현재 애니메이션 교육은 문화예술교육이라는 상위 정책계획의 범주에 포함되어 있다. 그리고 문화예술교육은 포괄적인 문화예술 정책[1]의 주요

〈표 1〉 문화관광부 '새예술정책'의 기본방향과 추진과제

4대 기본방향	14대 역점추진과제
1. 향유자 중심의 예술활동 강화	1. 예술교육을 통한 문화향유능력 개발 2. 생활 속의 예술참여 활성화 3. 예술의 공공성 제고
2. 예술의 창조성 증진	4. 장르별 예술 창작활동 지원 확대 5. 새롭고 실험적인 예술활동 지원 6. 남북 및 국제예술교류를 통한 예술의 지평 확대 7. 국립예술시설, 단체의 기능 활성화
3. 예술의 자생력 신장	8. 예술인에 대한 사회적 예우 강화 9. 예술전문인력의 체계적 양성 및 재교육 10.예술의 산업적 발전 지원 11. 개성있는 지역문화 진흥
4. 열린 예술행정체계 구축	12. 예술지원 시스템을 현장중심으로 전환 13. 예술재원의 안정적 확충과 효과적 활용 14. 예술진흥을 위한 법과 제도 개선

〈출처 : 문화관광부, 새예술정책 보고서(2004. 6)〉

영역이자 구체적인 정책사업 과제로서 추진되고 있다.

애니메이션 교육체계의 구축을 위한 직접적인 정책계획은 제5차 인적자원개발회의에 보고된 '문화예술교육 활성화 종합계획(2004년 11월)' 이다. 문화관광부와 교육인적자원부간의 공동제안 방식에 의한 문화예술교육 활성화 정책은 2003년 7월에 인적자원개발회의에 관련계획을 상정한 시점을 기점으로 할 수 있다.

2000년에 국악분야부터 실시되어 왔던 강사파견 및 강사풀제 방식의 학교대상 문화예술교육 사업이 2004년 3월에 '문화예술교육 강사풀제 기본계획' 으로 체계를 갖추고 2004년에 국악, 연극 및 영화 강사풀제가 운영되었으며, 2005년에는 무용과 만화 · 애니메이션이 추가되어 총 5개 영역이 운영되고 있다. 2004년 5월에는 문화예술교육의 허브사이트가 오픈하였고 지속적인 문화예술교육 정책 워크숍을 통해 문화예술교육진흥원이 설립되었으며, 문화예술교육지원법(안)에 대한 공청회가 개최되었다.

이러한 일련의 과정을 거쳐 수립된 '문화예술교육 활성화 종합계획' 은 '개개인의 문화적 삶의 질 향상' 과 '사회의 문화역량 강화' 를 비전으로 하여 추진목표로는 ①학교 문화예술교육의 질적 개선과 양적 확대, ②사회 문화예술교육의 다양화 및 기회 확대, ③문화예술교육의 가치와 방향성에 대한 공감대 형성, ④문화예술교육의 활성화를 위한 제반 여건 마련 등으로 설정하였다.

2) 법적 근거

2004년 말에 '문화예술교육지원법(안)'이 제안되었다. 향후 시행령 및 시행규칙의 제정을 통해 공통적인 추진사항 외에 애니메이션 분야의 특성을 반영할 수 있도록 하는 법안이다. 동 법안의 목적은 제1조에 "이 법은 문화예술교육의 지원에 필요한 사항을 정함으로써 문화예술교육을 활성화하고, 나아가 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화 역량 강화에 이바지함을 목적으로 한다."로 규정하고, 기본원칙은 제3조에 "문화예술교육지원은 모든 국민의 문화예술 향유와 창조력 함양을 위한 교육을 지향한다."고 규정하고 있다. 이는 문화예술교육의 성격을 규정하고 있는 것으로 '향유' 와 '창조력' 교육과 함께 자신의 문화적 삶을 향유하면서 체험을 통한 창조적 경험을 제공하도록 하고 있다. 문화예술의 범주도 순수예술로 국한되지 않도록 문화예술진흥법, 문화재관리법 및 문화산업진흥기본법에 의한 문화 분야로 규정하고 있다. 이 법안은 만화 · 애니메이션 교육을 위한 여건 및 환경 조성시 정책사업 추진을 위한 법적 근거로 적용될 것이다.

3) 정책추진체계

만화 · 애니메이션 교육이 정책적으로 실효성을 갖고 체계적으로 운영되기 위해서는 이를 주관 및

1) 문화관광부에서 새로운 예술정책의 방향과 과제를 종합하여 발표한 「새예술정책보고서(2004년 6월 발간)」에 따르면 4대 기본방향에 따라 14개 역점추진과제를 제시하였다(<표 II-1> 참조). 문화예술교육은 14대 역점추진과제 중 '1. 예술교육을 통한 문화향유능력 개발' 및 '9. 예술전문인력의 체계적 양성 및 재교육' 에서 제시되어 있다. 동 보고서에 따른 문화예술교육 정책의 목표와 방향 및 정책내용은 2004년 11월에 인적자원개발회의에 보고된 '문화예술교육 활성화 종합계획' 의 기반이 된다. 그 주요 내용은 다음과 같이 정리할 수 있다.
학교문화예술교육과 사회문화예술교육을 위한 다양한 사업을 시행하며, 특히 학교문화예술교육에 중점을 둔다. 이를위해 미술, 음악 등 관련교과 등 교육 프로그램을 체계화하고 문화예술교육 전문인력을 확보하고 시설 및 장비를 지원하도록 한다. 음악이나 미술과 같이 직접적인 교과시간과 특별활동, 재량활동 및 특기적성활동을 통한 교육 프로그램의 운영, 교사의 전문성 강화를 위한 연수, 외부 전문가의 학교 교육과정 참여를 위한 전문예술인 강사풀제를 운영한다. 그리고 제도적인 기반 제공을 위해 문화예술교육진흥법을 제정하고 문화예술교육센터를 운영한다. 학습적 기반을 위한 관련 연구사업의 지속적 추진과 공감대 확산과 정보공유를 위한 정보 사이트를 운영한다.

지원할 수 있는 정책 추진체계가 갖추어져야 한다.

'문화예술교육지원법(안)' 에 설치하도록 하고 있는 문화예술교육진흥원은 만화 · 애니메이션 교육과 관련된 다양한 사업의 실행은 물론이고 문화예술교육 전반의 정책방향이나 추진체제도 고려하고 있다. 세부적인 실행에 있어서는 만화 · 애니메이션 강사풀제를 비롯한 5개 영역의 자체적인 현황과 특성에 따라 과제를 추진하고 있다.

2. 학교 교육과정의 체계

1997년 12월에 현재의 제7차 초 · 중등교육과정이 고시되었다. 그 특징을 요약하면 '자율과 창의에 바탕을 둔 학생중심 교육과정' 이라 할 수 있다. 제7차 교육과정의 현장 적용 및 시행일정은 2000년도에 초등학교 1 · 2학년 시행을 시작으로 점차 적용대상을 확대하여 2004년에는 각급 학교에서 전체적으로 시행되고 있으며, 만화 애니메이션을 비롯한 5개 영역의 강사풀제가 재량활동과 특기적성, 특활시간을 통하여 현재 문화예술교육을 시행하고 있다.

현행 교육과정은 이전의 교육과정과 비교하여 다음과 같은 특징을 가지고 있다.

① 국민공통기본 교육과정 편성과 학생선택중심 교육과정의 도입
② 수준별 교육과정의 도입
③ 재량활동의 신설 확대
④ 학습량 최적화와 수준 조정
⑤ 교육과정 평가체제 확립
⑥ 창의성 정보능력 배양

3. 지역사회 문화시설의 유형과 교육

애니메이션 교육 프로그램은 학교중심의 교육활동 및 학교와 지역사회간의 연계방식에 의한 운영모형으로 구분할 수 있다. 학교중심은 학교의 연간 교육계획에 의해 학교 주관으로 실시되는 유형을 말한다. 이에 비해 지역사회 연계방식은 주관기관의 특성여부, 시설의 활용여부 또는 프로그램의 위탁여부, 지역사회 기관의 독립적 운영여부 등 학교의 교육과정에 의해 단독적으로 실시되지 않는 경우를 말한다. 학교가 주체가 되기보다는 지역사회 기관을 중심으로 연계되는 형태가 대다수를 차지할 것이다.

교육프로그램의 유형은 그 주체에 따라 ①지역사회 시설과 학교가 연계한 프로그램 ②공공기관 및 비영리단체의 청소년프로그램 ③민간 영리단체의 청소년 프로그램으로 등으로 구분된다.

문화예술교육 사업의 추진은 지역 내의 다양한 문화시설을 학교의 문화예술교육에 지원하는 동시에 이용할 수 있는 기반을 확보하여 활성화 한다는 점에 의의가 있다. 이러한 측면에서 본다면 문화예술교육 사업의 지역사회 확산통로이자 기반은 지역의 다양한 문화시설이다[2]. 문화시설 중에서 교육적 기능의 측면에서 볼 때 애니메이션 교육 프로그램

2) 문화시설의 범주는 문화예술진흥법시행령제1조의 2에 따르면 도서관, 박물관, 기타 문화시설로 분류되며, 기타 문화시설은 공연시설, 전시실, 지역문화복지시설, 문화보급 전시시설 등이 포함된다. 특히, 문화복지시설의 경우에는 문예회관, 문화의집과 같은 문화전문시설 뿐만 아니라 복지회관, 청소년시설 등 유관분야의 시설을 모두 포함하고 있다. 아울러 교육시설의 개념에서 지역사회 중심의 교육은 평생교육시설이 그 기반이 될 것이다. 그러나 구체적인 시설유형을 보면 평생학습센터 등 일부분을 제외하면 동일한 시설을 그 기능에 따라 문화시설이나 평생교육시설로 규정하고 있다는 점을 발견할 수 있다. 또한 청소년시설의 입장에서 본다면 청소년활동진흥법령에서는 청소년수련시설 이외에 문화시설에 속하는 다른 유형의 시설들이 청소년 이용시설로 지정되어 있다.

을 운영할 수 있거나 지원할 수 있는 시설의 유형을 중심으로 학교와의 연계 또는 지역사회 중심의 교육 프로그램을 운영하는 것이 적절하다. 공연시설은 주로 애니메이션 작품의 상영을 지원하고 전시시설은 애니메이션 제작과정과 그에 따른 이미지 전시와 교육 프로그램 운영을 지원할 수 있다. 특히 미술관은 고유의 목적사업에 만화와 애니메이션 분야를 포함할 필요가 있다. 지역문화 복지시설은 대부분의 시설이 단순한 공연이나 전시보다는 문화체험과 창작을 위한 각종 강좌와 활동 프로그램을 제공하고 있다. 따라서 애니메이션의 지역사회중심 교육 프로그램 운영의 가장 중요한 기반으로 활용할 수 있을 것이다. 지역사회 기관에서 운영되는 교육 프로그램[3]은 내용 및 방법의 특성에 따라서 매우 다양하게 적용될 수 있다.

III. 전문 강사풀제 운영방안

만화 · 애니메이션 강사풀제는 전문인력의 학교 방문 교육을 통해 문화예술교육의 질적 수준을 높이고 예술 전공자와 관련 전문가들에게 교육현장 참여기회를 제공하려는 목적으로 신설되었다. 이 제도는 문화예술 교육을 강화하려는 교육적인 목적과 교육을 통해서 예술전공자들이나 전문가들에게 활동영역을 넓혀주려는 예술적인 목적을 동시에 실현하는 정책이다.

이 정책사업의 핵심과제는 우수한 전문인력 확보와 더불어 교육 프로그램 실행대상이 되는 학교에 실질적이고 효과적인 지원장치를 제도적으로 구축하는 것이다.

1. 강사풀제 개요

문화예술교육에 있어서 전문인력 강사풀제 교육은 21세기형 인간을 교육하는 데 필수적이다. 이처럼 강사풀제를 이용한 문화예술교육의 중요한 본질적인 목표는, 인간의 다양한 잠재력을 최대한 발현시켜 개인의 자아실현을 돕는 데 있다. 인간은 언어적 지능과 수리적 지능 외에도 이들과 동등한 가치를 지니는 다양한 지능을 가지고 있다. 따라서 학교교육을 통한 문화예술교육은 학생들이 지닌 다양한 지능을 최대한 개발하여 활용하는 방향으로 나아가야 한다.

애니메이션의 뛰어난 창의력과 표현력에 주목하고 올바른 애니메이터를 배출하고자 하는 교육적 관심에서 시작했음에도 불구하고 초 · 중 · 고교의 교육은 활성화되지 못하였다. 우선적으로 제도와 현실적인 문제로 인해 우수한 전문강사를 확보하는 데 어려움이 있었다. 예술교과로서의 인식문제와 교사자격증 제도가 없는 관계로 대학에 학과가 개설된 전공분야임에도 불구하고 일선 초 · 중 · 고교에서는 정식교과목으로 채택될 수 없었다. 강사풀제는 이러한 문제점들을 점차 보완해 가고 있다.

강사풀제의 또 다른 중요한 역할은 교육기회의 평등을 보장하는 것이다. 도서 벽지나 농어촌 지역에 거주하는 학생이나 도시의 영세민 자녀는 자신이 잠재적으로 가진 특기나 적성을 개발할 수 있는 기회 자체가 차단되어 있으며, 문화예술교육과 관

3) 강좌형, 캠프형, 지역축제형은 기존의 만화 · 애니메이션 단체나 작가, 동아리 등의 참여를 통해 작품전시, 창작체험, 상호간의 교류를 통해 이루어지는 유형이다. 집중적이고 체계적인 교육 프로그램은 아니지만 지역사회 차원에서 본다면 인식의 확산과 단기간이지만 교육경험을 집중적으로 제공할 수 있는 기회가 된다는 점에서 고려할 필요가 있다. 전문 아카데미형은 대중적인 관심보다는 전문가 양성을 목표로 체계적으로 교수-학습과정을 운영하는 유형을 말한다. 마지막으로 동아리형은 특별한 교육과정의 체계가 없이 청소년들 스스로의 관심과 흥미에 따라 자율적으로 만화 · 애니메이션 활동에 참가하는 유형을 말한다.

련된 사회교육이나 사교육시설이 턱없이 부족하다. 도시의 영세민 자녀는 경제적인 이유로 학교 밖에서 애니메이션 교육기회를 잡기가 쉽지 않다. 그러므로 강사풀제는 학교에서 사회문화적으로 여건이 마련되지 않은 학생들에게 만화 · 애니메이션 교육기회를 무상으로 제공할 수 있다.

2. 강사풀제 의의와 목표

문화예술교육은 문화예술의 전문가를 양성하기 위한 교육이기보다는 다양한 계층과 폭넓은 수용자층이 문화예술을 향유하기 위한 교육이 되어야 한다. 이를 위해서 강사풀제는 장르, 기술, 이론중심 교육에서 벗어나 장르를 넘나들며 소통하고 함께 체험할 수 있는 방식으로 새롭게 기획하고 다양하게 교육할 수 있어야 한다.

문화예술교육이 '교과'에 한정되는 교육과정이 아니라 발달단계와 환경에 따라 교육의 전과정에서 학생들의 잠재능력을 최대한 발휘할 수 있도록 도와주는 가장 핵심적인 영역으로서 중심에 자리할 수 있도록 교육과정이 변화되어야 하며 사회문화교육의 영역에서도 단순한 기능학습이 아닌 '문화를 읽고 스스로 자유롭게 표현할 수 있는' 교육으로서 새롭게 자리잡아야 한다.

애니메이션 교육이 부재한 70년은 그 기능마저도 왜곡된 역사였다. 최근 1990년대에 들어서면서 정부와 교육계가 관심을 갖기 시작했으며 일반현실의 부정적인 인식과 괴리도 줄어들기 시작하였다. 그러나 교육적, 경제적 투자와는 달리 시장은 같은 비례로 상승곡선을 그리지 못하였고, 대학 이상의 교육기관에서만 애니메이션 교육이 실행되는 기형적인 과오를 반복, 답습하고 있었다.

교육 초기에는 전문적인 애니메이션 교육 강사가 많지 않았으며, 주로 교육은 사설기관 또는 장인제도의 개인차원에 머물렀다. 이렇게 체계적이지 못한 교육과 왜곡된 사회의 관습은 청소년들을 비전문적인 예술교육의 범주에 머무르게 했으며 나아가 '21세기 창의적 인간양성'이라는 교육목표에 부응할 수 없었다.

인간의 창의력과 상상력의 개발은 국가경제에 중요한 역할을 하는 21세기 신지식기반경제에 성공의 핵심요소로 부각되고 있다. 애니메이션 교육은 창조성과 논리적 자질개발을 위한 전인교육이라는 직접적인 가치 뿐만 아니라 풍부한 경험과 학습활동을 지원하고 실험에 의한 호기심과 과학정신 개발, 공동체생활과 시민정신 함양, 그리고 지역문화의 활성화에 이바지한다. 이러한 특성을 이용한 애니메이션 교육은 학생들의 진로지도의 기초자료로 활용하는 것은 물론 고도의 사고기술 및 다양한 지적 욕구를 촉발하며 내재적 기능으로서의 감성과 지성, 인성개발과 정서순화에 기초한다.

국제경쟁력시대에 산업의 경쟁력보다 우선적으로 교육의 경쟁력이 우월해야 함에도 불구하고 외국의 다양한 프로그램에 비교하면 아직 한국의 애니메이션 교육은 시작단계에 와 있다. 따라서 주도적 교과목으로서의 교육도 중요하지만 보조적인 수단의 교육적 효과도 병행하여 시행해야 한다. 최근의 교육은 수요자 중심의 다양한 형식으로 전환되고 있다. 에듀테인먼트(Education + Entertainment) 형식의 학제간 연계를 통한 멀티미디어 교육과 Web e-Learning 기반교육 그리고 인쇄출판물을 이용한 다양한 콘텐츠교육, 지역지원기관과 대학이 연계된 전문 사이버교육 등 다양한 교육방식의 중요성에 비추어 볼 때 전문인력을 통한 교육은 필수적이라 할 수 있다.

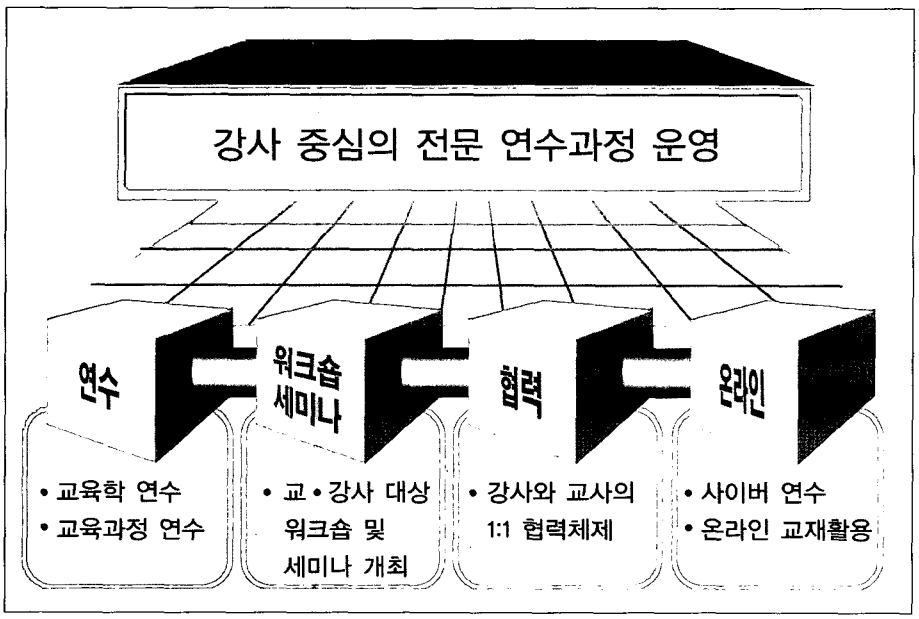
시대적 요구에 부응한 창의적인 예술교육, 뉴미

디어 교육환경의 필요성과 중요성, 다양한 인접분야와의 연계를 통한 수요자 중심의 교육, 모바일 영상 커뮤니케이션과 같은 차세대 성장산업의 교육적 효율성을 감안한다면, 애니메이션 교육에 대한 정부의 적극적인 지원과 전문인력을 활용한 교육환경의 개선은 필수적이다. 이를 위하여 학계와 관련단체들의 협력 속에서 조속히 대응할 수 있는 체계를 만들어 만화 · 애니메이션의 특수성과 학교현장의 요구가 조화롭게 성취될 수 있고 전문강사의 파견 및 지도를 구체화 할 수 있는 여건을 마련해야 한다.

3. 강사풀제의 기본 운영방안

문화교육의 근본이념은 장르예술교육을 전면에 내세우기보다는 장르와 매체를 통한 문화적 커뮤니케이션의 활성화, 문화적 감각의 활성화, 통합교육적인 방법의 추구, 교육의 공공성 실현 등의 이념적 틀을 가지고 있다. 문화교육은 학교교육 자체의 시스템을 문화 커뮤니케이션 교육으로 전환하려 하고 있고, 그런 점에서 특정한 장르의 장점과 특성을 가르치는 것 이상의 문화적 의미를 가지고 있다. 강사풀제를 통한 학교에서의 문화교육이 대안적인 교육정책으로 발전하기 위해서는 예술장르 중심의 배타적인 교육의 시각에서 벗어나야 하며, 장르별 교육의 벽을 허물 수 있는 커뮤니케이션 능력과 기술이 필요하다. 또한 강사풀제 교사들의 재교육 과정을 강화하고, 학생들의 눈높이와 감성에 맞는 교육교재들을 개발하는 것도 시급하다.

강사풀제 모니터링의 근본취지는 일부 강사들의 교육적 질을 정량적으로 평가하는 차원을 넘어서 문화교육적 이념과 목적을 실현할 수 있는 기본환



〈그림 1〉 강사 전문연수의 운영조직 모형

경을 마련하는 데에 있다.

Ⅵ. 운영환경 조성 및 지원방안

문화예술교육에 대한 행정 · 재정적 지원은 교육청 또는 지역의 교육위원회에 이양하도록 하며, 교육청 또는 교육위원회는 개별학교에서 융통성 있는 운영이 이루어질 수 있도록 자율적 운영을 최대한 지원하도록 하여야 한다.

문화예술교육 차원에서 애니메이션을 바라보는 시각도 중요하지만 동시에 애니메이션 영역의 학문적인 시스템화와 더불어 교육적 성과를 얻기 위한 연구 및 저술활동이 병행되어야 한다. 또한 애니메이션 전문 강사풀 제도를 정착시키기 위해서는 강사의 직무능력 강화와 책무성 강화를 위한 연수와 정교사 자격증 취득을 위한 제도가 마련되어야 하고, 애니메이션 교육의 내실을 위하여서는 시설확충과 교육 기자재를 현대화하는 것도 필요하다. 학교시설 및 교육 기자재와 기타 공공 교육시설을 차용하여 사용할 수 있도록 제도화하여야 하며 전문교육시설의 경우 인근의 대학과 산업체, 방송국 등의 시설을 견학 또는 체험할 수 있는 프로그램 도입도 필요하다.

1. 단계적 추진을 통한 사업 확산

초 · 중 · 고 교육기관과 전문교육기관, 시민문화예술교육활동의 지원, 지방문화예술축제와 같은 창조적인 활동과 문화예술의 생활화, 네트워크로 조직화된 전국적인 문화예술 활동 등의 유기적인 교육활동이 한국문화예술 콘텐츠 활성화에 기여하고 경제적 파급효과를 성취할 수 있다.

단계별 계획에 따른 주요 과업의 사례는 다음과 같다.

- 전문강사풀제를 문화예술기반사업으로 정착시키기 위한 산/학/정부의 협력
- 우수 전문교수인력 확보를 위한 교육 및 연수강화
- 지방자치단체의 교육기관과 사회 간접시설 및 공공기관의 연대를 통한 문화예술교육 클러스터 형성 및 문화예술 축제의 장 마련
- 교육도시, 문화예술도시, 기업도시 등 지역특성화를 통한 교육기관의 시설 및 창의적인 우수교육기획력 확보
- 사회적인 문화예술교육 안정화를 위한 제도적 장치 마련
- 기존 문화기관 시설의 설비보완 및 전문인과 일반 감상자를 위한 다양한 전문기획 콘텐츠 개발 및 전문 기획인력 확보
- 취미에서 전문 프로덕션까지 개인과 개인, 계층과 계층, 기관과 기관의 유기적인 네트워크망을 형성하여 정보교환 및 워크숍 등을 통한 제작의 활성화와 산업화의 초석 마련
- 문화예술교육에 대한 지역 마케팅전략 수립 및 문화산업에 의한 관광자원 확보
- 우수 인적자원 확보 및 양질의 교육을 통한 미래 문화예술 전문인력 조기발굴 및 조기전문교육

2. 제도적 지원방안

1) 관련법령을 통한 지원방안

우리나라의 교육에 관한 국민의 권리와 의무는 국가 및 지방자치단체에 책임을 정하고 교육제도와 그 운영에 관한 기본적인 사항을 규정하는 교육기본법 제9조(학교교육)에 근거하여 학교교육의 확장을 꾀할 수 있다. 즉, 동법 제9조 2항에는 학교는 공공성을 가지며, 학생의 교육 외에 학술과 문화적 전통을 유지, 발전시키고 주민의 평생교육을 위하여 노력해야 한다고 되어 있어, 문화예술교육을 위한 법률적 지원이 가능할 것이다.

물론 교육 관련법에 대한 적용을 받기 위해서는 우선적으로 문화예술교육자들에 대한 자격과 신분을 보장하는 법적 · 제도적 장치가 우선되어야 할 것이다.

교육인적자원부는 다양한 분야의 전문가들을 교사자격이 없더라도 산학겸임교사로 임용하는 것을 골자로 한 초중등교육법 시행령 개정안을 입법예고하고 의견수렴을 거쳐 2004년 11월 시행하기로 했지만, 그에 대한 구체적 시행이 여전히 미흡한 실정이다. 따라서 보다 혁신적인 교직개방과 준거틀을 마련하는 것도 중요한 영향을 미칠 수 있을 것이다.

2) 관련 정책 분야 및 계획을 통한 지원방안

관련 정책 분야 및 계획을 통한 지원방안으로는, 문화관광부와 교육인적자원부간의 문화예술 전문교육에 대한 공동협의체를 설치하여, 중장기적으로 현장교육의 문제점 개선과 건의사항을 수렴해 나가면서, 교육인적자원부와의 협의를 통한 문화예술교육의 전문성 및 전문강사의 확보에 대한 새로운 인식이 요구된다.

기본적으로는 문화정책, 예술정책 분야의 계획 수립에 문화예술교육 부문을 필수적으로 반영하고, 교육인적자원부의 관련계획 수립시에도 독립적으로 반영하도록 하여야 한다. 이와 함께 청소년 문화예술활동에 관한 기본계획 등 청소년, 여성 및 복지 분야의 관련계획 수립시 연계가 가능한 정책과제를 분석하여 문화예술교육에 반영하고, 또한 문화예술교육에 관한 교육인적자원부의 인식 변화와 강사 고용불안을 해소하기 위한 점차적인 제도 및 법령 개정을 통하여 중 · 고등학교에서의 문화예술교육 활성화를 도모하여야 한다. 강사풀과 관련된 계획의 사례를 들면, 구체적인 방안으로는 강사인증제 교육기간의 경우 현직교사의 실무교육을 인정하여 현직교사들의 적극적인 참여를 유도하며, 강사인증제에 대한 교육인적자원부의 인정과 준 실기교사의 자격증 변환 등을 통해 강사의 고용불안을 해소하고 전문인력의 참여를 확대시켜야 한다.

V. 결 론

2005년에 만화 · 애니메이션 전문 강사풀제의 시행과 더불어, 애니메이션 교육활성화를 위한 방안으로 정책과 제도를 중심으로 짧게 기술하였다. 우선, 강사풀제의 경우, 현장 강사인력 확보와 지원을 위한 강사 중심의 전문연수과정 운영과 인센티브제 도입 등 교육사업에서 요구되는 다양한 지원 방안이 필요하며, 중 · 고등학교 교안은 만화와 애니메이션으로 나눠 구체적인 차세대 교육과정이 연구되어야 한다. 교육운영환경 조성 및 지원방안에 대해서는 추진체제의 조직과 시설 지원 구축 등에 관한 사안들이 현실적인 여건을 바탕으로 체계화되어야 한다.

이번에 실시된 만화 · 애니메이션 전문강사풀제는 애니메이션의 매체 특성과 교육수단으로서의 활용 및 효율성에 중점을 두어, 보다 활성화된 문화예술교육을 위한 의욕적인 교육사업으로 기대할 수 있으므로, 단기적인 교육사업으로 끝나는 것이 아니라, 중장기적으로 지속되기 위한 단계적이고 조직적인 운영방법이 모색되어야 한다.

애니메이션 전문강사풀제의 중 · 장기적인 계획은 다음과 같다. 우선 중기적 추진단계로는 '애니메이션 교육의 제도적 정착' 을 들 수 있다. 예를 들면, 전문교사 자격증, 교사연수제도의 강화 등을

통해 현재 애니메이션 교육제도를 보완하여 지역 문화예술의 활성화에 기여하는 문화예술교육의 정착이다.

다음으로 장기적인 추진단계로는 전문인력의 육성과 전국민이 문화예술을 향유할 수 있는 기반 구축을 통해 지역단위로 문화예술 정체성을 형성하는 데 사업목표가 있다. 이와같은 중장기적인 계획의 수립을 통해 애니메이션 교육이 문화예술교육의 하나로서 심도있는 역할을 기대할 수 있다.

애니메이션 교육의 사업방향에 대해서는 다음과 같은 사항들이 요구된다. 애니메이션 교육은 애니메이션 자체의 기능적인 효과를 목표로 하는 표면적인 교육보다는 청소년들이 갖추어야 할 미래사회의 인재로서의 리더십과 창의력, 전문성 등과 같은 인성적인 능력함양을 위한 기회로 활용되어야 하며, 그러한 자질을 적극적으로 양성하여야 한다. 또한 애니메이션 교육은 애니메이션에 한정된 교육이 아니라 다문화교육으로서 교육의 통합성을 지향해야 한다. 또 예술교육과 예술활용교육의 관점을 구분하여 '애니메이션 축제'와 같이 청소년들이 애니메이션을 진정으로 이해하며, 향유할 수 있어야 한다. 애니메이션은 지금까지 우리나라 문화산업의 한 분야이자 대표적인 가치문화로 이해되어 왔지만 문화예술교육의 일환으로 보는 시각은 그리 오래되지 않았다. 그럼에도 애니메이션 교육은 청소년들에게 문화적 감수성과 동시에 예술적 독창성을 교육함과 동시에 국가적으로는 인재 육성을 통한 문화예술역량 강화기반 구축에 중점을 두어야 한다.

마지막으로, 애니메이션의 교육 활성화를 위한 구체적인 사업과제로는, 크게 세 가지 사항이 요구된다. 첫째, 교육의 기본이 될 수 있는 완성도 높은 교재의 개발을 들 수 있다. 이번에 개발될 중·고등학교 교육과정의 교안작성은 출발점으로서 그 역할이 크다고 볼 수 있다. 교육사업의 진행과 더불어 시설 및 설비 지원방안의 확대 등을 통한 지속적이며 체계적인 제도 보완과 제작교육 위주인 기존의 교육방법을 탈피해서 다각화된 교재 및 교수법을 활용한 교육시스템의 정착 등이 필요하다. 단순히 기술 및 기능소지자의 육성이 아니라 애니메이션을 향유할 수 있는 문화예술인을 육성하기 위해서는 이제까지와는 다른 방식의 교육이 이루어져야 한다. 둘째, 강사지원 및 운영체계는 강사의 특성에 맞게 구성하도록 하여, 보다 폭넓은 종합예술교육을 할 수 있도록 교육 방법론이 연구되어야 한다. 끝으로, 지극히 대중적인 매체임에도 불구하고, 교육적인 접목이 다른 분야에 비해 늦게 이루어지고 있는 애니메이션 교육은, 매체고유의 특성을 다각적으로 연구, 활용하여 문화예술 교육의 활성화에 기여하도록 한다.

이번에 실시되고 있는 애니메이션 교육은 세계적인 문화사업의 추세와 그 흐름을 같이하고 있으며, 시대적인 요구에 부응하는 창의적인 문화예술교육에 대한 비전과 전망을 다음과 같이 제시하고 있다. 21세기의 애니메이션 교육은, 새로운 예술문화적 이디엄과 문맥, 영상이미지, 그리고 문화콘텐츠를 형성하기 위한 기본이 된다고 할 수 있다. 애니메이션 교육을 통해 고양할 수 있는 인문적인 상상력과 사회생물학적인 창의성은, 현대 사회문화의 병폐에 대한 하나의 대안개념으로 제고할 수 있으며 문화적인 치유책이 될 것이다. 또한 결과적으로 문화예술 향유에 대한 지역차를 해소하며, 유사 관련 사업과의 연계를 통한 문화적 정체성을 도모할 수 있다.

참 고 문 헌

[1] 김대중 「애니메이션 이론과 실제」, 초록배매직스, 2000.
[2] 최병두, 「애니애드의 세계, 광고속의 애니메이션」, 장백, 2000.
[3] Chris Patmore, 최유미譯, 「The Complete Animation Course」, 한울, 2004.
[4] 이마무라, 황왕수譯,「만화영화론」, 다보문화, 1990.
[5] M. 리스트럼, 김정譯,「아동미술의 세계」, 영화당, 1986.
[6] Randall P.Harrison, 하종원 譯,「The Cartoon : Communication to the Quick」, 「만화와 커뮤니케이션」, 이론과 실천, 1989.
[7] 이은성 · 전명기 · 김혁진,「선택적 체험학습 인프라 구축 및 지원방안 연구」, 국회교육위원회, 2003.
[8] 교육부, 교육부 고시 제1997-15호 「초 · 중등교육과정」, 서울:교육부, 1997.
[9] 교육부, 「함께 만들어 가는 제7차교육과정-문답으로 알아보기」(제7차 교육과정 교사용 홍보자료), 서울:교육부, 1999.
[10] 김수동 · 김정주, 「국내외 방과후 교육활동 사례수집 및 분석 · 유형화」, 서울:한국교육과정평가원, 2004.
[11] 이광호 · 전명기 · 김안나, 「특기 · 적성교육활동의 개선방안 연구」, 서울:교육부, 1999.
[12] 문화관광부,「청소년백서 2004」, 서울:문화관광부, 2004.
[13] 고등학교 「[애니메이션 제작1」, 경기도 교육청, 2004.
[14] 고등학교 「[애니메이션 제작2」, 경기도 교육청, 2004.

필 자 소 개

김 재 웅

- *2000년 9월~현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 교수*
- *2005년 1월~현재 : 만화 · 애니메이션교육위원회 위원장*
- *2005년 1월~현재 : SICAF 집행위원*
- *2004년 3월~2004년 12월 : 한국만화애니메이션협회 부회장*
- *2003년 1월~2003년 12월 : 한국만화애니메이션협회 총무이사*
- *2004년 8월~현재 : 서울애니센터 만화정론잡지 출판지원사업 자문위원*
- *2004년 1월~2004년 12월 : 2005 아이치EXPO자문위원*
- *1996년 3월~2000년 8월 : 공주영상정보대학 애니메이션과 교수*
- *2000년~현재 : 〈Star Light 에버랜드 멀티미디어영상〉, 〈2001세계도자기엑스포영상〉, 〈이순신 레이저 애니메이션〉, 〈멀티미디어 영상 '춘향전' 〉, 〈백남준 메가트론 프로젝트〉, 〈월드컵 개막식 IT영상(디지털 광대, 사물조형탑)〉, 〈광복 60주년〉 등 디지털 멀티미디어 영상제작.*
- *2000년~현재 : 2004한국문화콘텐츠진흥원 애니메이션 백서 〈국내 애니메이션 대학교육현황〉,영학진흥위원회 〈애니메이션 지원정책의 효율성 제고 방안〉,국회문광위원회 〈애니메이션 지원정책의 효율성 분석 및 산업 활성화 방안 연구〉,서울애니메이션센터 〈애니메이션 실용색채학〉, 문광부 〈만화애니메이션 교육활성화방안〉 등 집필*
- *현재 : 〈초등학교 교안〉, 〈초/중등 만화애니메이션 교재〉 책임연구원.*
- *홍익대학교, 대학원, 독일 슈투트가르트국립조형예술대학 졸업*