

만화애니메이션 저작권교육을 위한 대학교육 연구*

박경철

초 록

이 논문은 문화콘텐츠의 경제적 가치를 인식하고 산업화하는 시기임에도 불구하고 저작권 논란이 끊임없이 일어나고 있는 시점에서 '저작권을 누구에게, 언제, 어떻게 이해할 수 있게 교육시킬 것인가'에 대하여 연구한 것이다. 정규교육기관 중에서 대학은 사회로 나가기 전 단계에 해당한다. 이때가 자신과 타인의 저작권에 대한 중요성을 이해하기 위한 교육에 가장 적절한 시기이다. 특히 문화콘텐츠 산업의 저작권자 또는 종사자가 될 만화·애니메이션·캐릭터 전공 대학의 학생들에게 대학교육과정에서의 저작권교육은 저작물을 개발하고 보호하는 인재 육성의 밑거름이자 사회·경제적 자산이 될 것이다.

주제어 : 저작권, 저작권법, 저작권교육, 저작권 커리큘럼

I. 서론

1. 연구배경과 목적

문화콘텐츠산업의 양적·질적인 성장 뒤에는 문화콘텐츠를 개발하고 육성하고자하는 산·관·학의 공통된 관심이 자리하고 있다. 이는 문화콘텐츠와 관련한 정규교육기관에 활력을 주거나 새로이 신설하게 하는 계기가 되어 문화콘텐츠산업에 종사할 인재양성의 힘이 된다.

문화콘텐츠산업과 관련한 정규교육기관의 분야로 게임·만화·방송·영화·애니메이션·음악·

캐릭터 등이 있다. 이 중 만화·애니메이션·캐릭터 전공 및 관련 정규교육기관은 고등학교부터 대학원까지 440여개에 이른다. 400개가 넘는 정규교육기관이 있다는 것은 문화콘텐츠 저작권자 및 종사자의 양성과 배출이 국가적인 차원에서 중요하게 다루어지고 있음을 상징한다.

구분	만화·애니메이션·캐릭터		
	전공	관련전공	합계
고등학교	38	70	108
2·3년제 대학	46	69	115
대학교	45	116	161
대학원	21	26	47
사이버대학	6	3	9
총계	156	284	440

표 1. 만화·애니메이션·캐릭터 교육기관 모집현황¹⁾

* 이 논문은 2008년도 조선대학교 학술연구비의 지원을 받아

2003년에 국가가 발표한 '10대 차세대 성장동력 산업'의 하나인 '디지털콘텐츠'는 문화콘텐츠를 포함한다. 이는 문화콘텐츠산업의 성장 비전과 경쟁력에 대한 자신감의 표현이다. 문화콘텐츠는 한류로 대변되기도 하는데 게임의 <라그나로크>, 만화의 <신암행어사>, 방송의 <겨울연가>와 <대장금>, 애니메이션의 <뽀로로>, 캐릭터의 <뿌까> 등이 한류의 대표적인 문화콘텐츠이다.

문화콘텐츠 시장이 국내외로 빠르게 성장하는 것에 비례하여 문화콘텐츠 관련 정규교육기관도 빠른 양적 성장을 하였다. 시장의 성장 즉 확대는 문화콘텐츠산업의 저작권자와 종사자의 수요를 원하는 곳이 많아졌음을 의미한다. 그러나 문화콘텐츠 시장이 양적으로 빠르게 성장하면서 그에 따른 부작용이 생기게 되었다. 대표적으로 오프라인과 온라인에서 발생하고 있는 저작권 도용과 불법사용에 따른 저작권 침해를 들 수 있다.

저작권 시장이 성장하는 초기의 저작권 침해는 소비자의 저작권에 대한 이해부족과 시장의 변화에 따라가지 못하는 제도 미비 등에 기인하는 바가 크다. 안정적인 성장으로 진입하는 시기의 저작권 침해는 소비자의 인식 변화와 제도의 보완으로 줄어들게 된다. 특히나 이 시기의 저작권 보호는 문화콘텐츠산업의 지속적인 발전을 위하여 필수불가결하다.

문화콘텐츠를 생산·공급하는 저작권자와 종사자 및 소비자 공히 저작권을 이해하고 보호하려는 마음가짐은 문화콘텐츠산업의 근간을 튼튼하게 하

는 일이다. 하지만 저작권은 법과 관련 있기 때문에 이해하는 과정까지가 쉽지만은 않다. 더구나 대학을 나온 이후의 직장에서 저작권법을 배우기에는 통상 시간이나 환경적인 여건으로 인해 어려움이 따른다. 이러한 근본 문제를 타계하기 위하여 문화콘텐츠산업의 저작권자나 종사자가 될 학생들의 교육을 책임지고 있는 대학 이상의 정규교육기관에서 저작권교육의 필요성이 제기될 수밖에 없으며, 저작권을 이해함으로써 적극적으로 저작권을 활용할 수 있도록 교육하는 과정이 필요한 것이다.

저작권 교육을 육하원칙에 따라 '누가, 무엇을, 언제, 어디서, 왜, 어떻게'에 대입하면, "문화콘텐츠 관련 전공의 대학생이 저작권을 1학년에서 4학년 시기에 대학교육과정을 통해 이해함으로써 문화콘텐츠의 소중함을 알도록 <저작권의 이해>를 개설한다."이다.

이 연구는 문화콘텐츠 관련 대학에서 저작권교육의 필요성을 인지하고 개설할 수 있도록 커리큘럼과 강의계획안의 제안을 목적으로 한다.

2. 연구내용과 방법

이 연구는 국내 대학의 현황과 한·미·일 대학의 커리큘럼 비교를 한 후, 저작권교육의 필요성을 주장하고 그에 대한 대안으로 커리큘럼과 강의계획안을 제안하는 것으로 구성되어 있다.

II장에서는 관련대학과 저작권교육의 현황을 살펴보고, 한·미·일 대학의 커리큘럼을 비교함으로써 국내 대학의 저작권교육의 현주소를 분석한

연구되었음.

- 1) 한국문화콘텐츠진흥원, 「문화콘텐츠 국내외 교육기관 현황조사」, (서울:한국문화콘텐츠진흥원, 2005), p.29를 참조로 한 2005년 6월 기준의 현황

다. 분석을 위한 주된 자료로는 한국문화콘텐츠진흥원에서 발간한 <문화콘텐츠 국내외 교육기관 현황조사>와 임청산의 <한미일 만화영상 관련학과의 교육과정 비교> 논문이다.

Ⅲ장에서는 관련 자료의 현황을 통해 도출된 문제점의 대안으로써 저작권교육을 위한 커리큘럼과 강의계획안을 제시한다. 커리큘럼은 이론만으로 구성하는 것을 지양하고 이론과 실기를 병행하는 것에 주안을 두고 있다. 이는 어려운 저작권법의 이론을 다룰 수밖에 없는 강좌이기 때문에 학생들이 실기를 통해 저작권을 조금이라도 쉽게 받아들이고 부정적인 인식을 불식하기 위한 대책이다.

Ⅱ. 대학에서의 저작권교육 현황

1. 관련대학의 현황

문화콘텐츠산업을 개발하고 육성하기 위해서는 사회로 나가기 전 단계인 대학에서 인재를 양성하는 역할이 중요하다. 인재 양성을 위한 대학 이상의 정규교육기관은 <표 1>에서 대학 이상의 만화·애니메이션·캐릭터 전공 및 관련전공이 332개이며 대학교만 161개이다. <표 2>와 <표 3>은 <문화콘텐츠 국내외 교육기관 현황조사>에서 통계에 반영된 학과와 졸업인원의 현황이다. 2005년도 대학교의 경우 72개 대학교에 모집정원 5,633명, 졸업인원 2,125명이다. <표 1>에서 전공 및 관련전공 대학교가 161개였음을 상기하면 통계에 반영되

지 않은 대학교를 포함할 경우 수치는 더욱 높아질 수밖에 없다.

구분	고등학교	2·3년제 대학	대학교	대학원	전체
보유수	15	64	72	17	168
비율	8.9%	38.1%	42.9%	10.1%	100%

표 2. 만화애니메이션캐릭터 보유학과 현황

구분	2005년		2004년		전체	
	모집 정원	졸업 인원	모집 정원	졸업 인원	모집 정원	졸업 인원
고등학교	1,615	1,090	1,603	924	3,218	2,014
2·3년제 대학	4,390	3,229	4,652	2,675	9,042	5,904
대학교	5,633	2,125	5,840	1,945	11,473	4,070
대학원	190	57	196	122	386	179
전체	11,828	6,501	12,291	5,666	24,119	12,167

표 3. 만화애니메이션캐릭터 보유학과 학생현황

2. 저작권교육의 현황

<표 4-1>과 <표 4-2>는 <문화콘텐츠 국내외 교육기관 현황조사>에서 국내 만화·애니메이션·캐릭터 전공의 대학교 정규교육과정에서의 커리큘럼을 창작/개발/비즈니스/기술의 네 가지 요소로 구분한 커리큘럼이다.

요소	주요 커리큘럼		
창작	컴퓨터 만화제작 실습	작품 기획 및 연출 입문	스토리보드 제작
	멀티미디어 디자인	모션 그래픽스	인터페이스 디자인
	2D 애니메이션	캐릭터 애니메이션	애니메이션 워크샵
	수채화 및 크로키	아이디어 발상	시나리오 창작
	만화 창작	영상 프로젝트	디지털 영상
	만화 기초	텍스트 분석론	3D 모델링
	시나리오 작법	소묘 및 편화	
개발	컴퓨터 드로잉 실습	웹문서제작 및 디자인 실습	컴퓨터 음악 입문
	컴퓨터 애니메이션 실습	멀티미디어 디자인	스토리보딩 및 스토리텔링
	멀티미디어 제작	기초조형 및 색채 실습	3D 스톱모션의 기초
	2D 스톱모션의 기초	웹 애니메이션 제작	음향 효과 입문
	3D 애니메이션	2D 애니메이션	캐릭터 디자인
	사운드 디자인	특수효과	라이프 드로잉
	미술 해부학	편집 디자인	

표 4-1. 만화·애니메이션·캐릭터 장르 대학교 커리큘럼

문화콘텐츠의 교육과정은 이론과정과 실기 및 이론과 실기 병행의 과정으로 구성된다. 창작/개발/기술요소가 실기과정이라면 비즈니스요소는 이론과정이다. 커리큘럼 중에서 창작요소의 <텍스트 분석론>이나 개발요소의 <미술 해부학>, 기술요소의 <만화 미학사> 등은 이론과 실기가 병행하거나 이론과정으로 포함시킬 수도 있다.

요소	주요 커리큘럼		
비즈니스	디지털 콘텐츠 마케팅	뉴미디어 콘텐츠론	디지털 콘텐츠 연구
	멀티미디어 공학 개론	프로그래밍 기초와 실습	자료 구조와 실험데이터
기술	컴퓨터 그래픽스	디지털 신호 및 사운드	2D 컴퓨터 그래픽
	3D 애니메이션의 기초	만화 미학사	사운드 프로덕션
	영상음악연구	영상편집	색채학 실기
	정밀묘사	비디오촬영	3차원그래픽
	카툰	크레이메이션	효과음 제작
	배경화실기	만화도학	

표 4-2. 만화·애니메이션·캐릭터 장르 대학교 커리큘럼

저작권교육은 통상 이론과정으로써 비즈니스요소에 해당하며, 저작권과 법이 연결되어 있기 때문에 저작권법의 기초적인 교육을 필요로 한다. 특히 문화콘텐츠산업의 저작권자나 종사자가 될 학생들에게 비즈니스 관점에서의 저작권교육은 의미 있다.

이론과정의 저작권교육을 연구에서 제시하는 강의계획안에서는 이론만으로 구성하지 않고 있다. 이는 이론으로만 교육할 경우의 도출되는 문제점들을 실기와 병행함으로써 해결하고자 하기 때문이다.

<표 4-1>과 <표 4-2>에서 저작권만을 교육하는 커리큘럼은 국내대학의 정규교육과정에는 없으나 자율적 재량에 의해 부분적으로 교육할 수 있는 커리큘럼으로 비즈니스요소의 <디지털 콘텐츠 마케팅>, <뉴미디어 콘텐츠론>, <디지털 콘텐츠 연

구> 3개가 있다. 표에서 창작요소 20개, 개발요소 20개, 기술요소 20개, 비즈니스요소 3개인데 산업적인 측면에서 바라보면 비즈니스요소의 중요성에도 불구하고 많이 부족한 실정이다. 정규교육과정에서 비즈니스요소의 교육이 절대적으로 부족하기 때문에 저작권의 중요성에도 불구하고 커리큘럼에 반영하기 힘든 것이 대학교육의 현실이다. 커리큘럼도 부족하지만 개설된 대학조차 적다는 점에서 저작권교육의 현주소는 수많은 대학과 졸업생을 생각하면 암울한 상황이다.

<표 5-1>과 <표 5-2>는 한국과 미국 및 일본의 만화·애니메이션·캐릭터 전공의 3개국 대학교육과정에서의 커리큘럼을 비교한 표이다. 저작권교육을 위한 커리큘럼은 School of Visual Arts의 <애니메이션제작과 법률>과 도쿄공예대학의 <저작권법개설>이 있다. 그에 반해 국내 대학교육과정에는 저작권교육 커리큘럼이 없으나 저작권을 부분적으로 다룰 수 있는 커리큘럼으로 공주대학교의 <만화영상마케팅>과 세종대학교의 <뉴미디어콘텐츠론>, 상명대학교의 <만화영상산업론>이 있다.

<만화영상마케팅>과 <만화영상산업론>은 문화콘텐츠의 산업적인 측면이 강한 비즈니스요소에 해당한다.

구분	공주대학교 만화예술학부	세종대학교 만화애니메이션학과	상명대학교 만화학부
이론 만화영상	만화예술론 I, II 만화미학 I, II 만화애니메이션사 I, II 영상언어 I, II 그래픽스토리 I, II 만화비평, II 만화영상마케팅	만화애니메이션미학사 I, II 이야기구성 I, II 시나리오연구 I 스토리보드 제작 미술 해부학 텍스트분석론 뉴미디어콘텐츠론	만화영화론 애니메이션사 만화스토리작법 I, II 스토리보드워크샵 I, II 시나리오연구 예술학개론 해부학 만화영상산업론 만화콘텐츠비평
	School of Visual Arts 만화애니메이션전공	Cal. Institute of the Arts 캐릭터·실험애니메이션	Minneapolis College of A/D 코믹아트·애니메이션
	만화영상원론 만화영상사 세계예술탐사 문화탐사 I, II 스토리작법 해부학 애니메이션제작과 법률	근세애니메이션 실험애니메이션사 영상사 스토리개발 기초 애니메이션 스토리	애니메이션개론 영상학개론

표 5-1. 한국·미국·일본대학의 만화영상 관련학과 교육과정 비교²⁾

<만화영상마케팅>은 마케팅과 관련한 저작권소송과 저작권침해부터 마케팅과 저작권의 관계를 부분적으로 교육할 수 있으며, <만화영상산업론>은 산업적인 관점에서 저작권법부터 저작권 계약까지 부분적인 교육을 할 수 있다.

<표 5-2>에서 도쿄공예대학의 <저작권법개설>은 저작권법의 이해를 목적으로 한다. 이처럼 목적이 분명한 커리큘럼은 학생들에게 저작권에 대한 관심과 집중도를 높이고 전공과 연관시킬 수 있기

2) 임청산, <한·미·일 만화영상 관련학과의 교육과정 비교> (서울:만화애니메이션 연구, 2004, 8호), p.262, p.265, p.268.

때문에 문화콘텐츠 저작권자 및 종사자의 양성과 배출을 목표로 하는 전공 및 관련 대학에서 이러한 커리큘럼의 개설을 고려해볼 필요가 있다.

구분	교토세이카대학 만화학과	도쿄공예대학 애니메이션학과	교토조형예술대학 정보디자인학과 애니메이션전공
만화영상 이론	현대만화론 I, II 만화사 개론 I, II 풍자화론 I, II 비교만화론 I, II 현대미디어문화론 I, II 미디어사 I, II 각본개론 I, II 편집개론 I, II 작품비평 및 실습 I, II, III, IV	애니메이션개론 애니메이션사 I, II 애니메이션 심리학 스토리 구성론 예술학·미술사 영상예술론 영상사 I, II 미디어표현개론 저작권법개설	정보디자인분야론 I, II 영상·애니메이션 개론

표 5-2. 한국·미국·일본대학의 만화영상 관련학과 교육과정 비교

Ⅲ. 저작권교육을 위한 대학교육

1. 저작권교육의 시기

저작권교육은 저작권의 올바른 인식과 보호를 위해서 가치관 형성의 중요한 시기인 초등학교 교육에서부터 시작하는 것이 중요하다. 저작권이 무엇인지 알게 할 목적의 만화, 애니메이션, 특강, 체험활동 등을 통해 저작권의 인식 저변을 넓혀야 한다. 이 시기의 교육은 쉽고 재미있게 접근할 수 있

도록 보고 즐기며 체험하는 교육 형태가 효과적이다. 저작권과 관련한 저작권전문 인력양성을 목적으로 하는 저작권교육은 대학원이 그 역할을 맡을 수 있다. 이 경우에는 문화콘텐츠 전공 및 관련전공 대학원보다는 법과대학원에서 저작권법을 전문적으로 교육할 수 있다.

그러나 이 연구에서는 저작권교육 대상으로써 초등학교나 대학원 과정이 아닌 대학 이상의 정규 교육기관이 적절하다고 판단한다. 이는 대학교육이 학생에서 직장인의 신분으로 넘어가기 위한 과도기적 시기이고 문화콘텐츠산업에 종사하기 전에 저작권자 혹은 종사자의 입장이 될 것에 대비할 수 있도록 교육할 수 있기 때문이다.

저작권교육은 각 대학의 실정에 따라 하급학년이나 상급학년에 개설할 수 있다. 하급학년부터 저작권교육이 필요하다고 보는 대학과 상급학년부터 필요하다고 보는 대학의 견해는 대학이 생각하는 교육의 목표가 다름에서 나타나므로 이는 자율적 판단의 몫인 셈이다. 후자의 경우를 예로 들면 전공분야의 이론과 실기를 교육받은 상급학년에 저작권교육을 하는 것이 효과적이라고 판단하는 등이다.

상급학년에 저작권교육을 할 경우에는 마지막 전 학기 또는 마지막 학기가 좋다. 이는 취업을 준비할 졸업 예비생들에게 저작권교육이 현실적으로 다가갈 수 있는 시기이기 때문이다. 이를 기준으로 예로 들면, 2·3년제 대학은 마지막 전 학기(3학기·5학기) 또는 마지막 학기(4학기·6학기), 4년제 대학교는 3학년 2학기나 4학년 1학기·2학기 중에서 대학의 실정을 고려하여 개설할 수 있다. 저작권교육을 필수로 판단할 경우 하급학년에 기초과

정, 상급학년에 일반과정으로 개설하여 단계별 교육을 할 수도 있다.

저작권교육 시간은 전체 학기에서 한 강좌에 주당 2시간 이상이면 교육하는데 무리가 없으면서도 기존 커리큘럼에 큰 영향을 주지 않으면서 개설이 가능하다.

2. 저작권교육의 커리큘럼

저작권교육은 저작권법의 이해부터 저작권과 관련한 계약까지의 전반적인 흐름을 이해하고 대응할 수 있게 구성하는 것이 중요하다. 저작권법은 재산상의 권리로서 저작권법과 연관되고 저작권계약까지도 연결되는 개인 및 회사의 저작권자로서의 권리를 보호하기 위한 것이다.

저작권교육을 위한 교과목은 <만화저작권>, <만화애니메이션과 저작권>, <문화콘텐츠산업과 저작권>, <저작권론>, <저작권의 이해>, <애니메이션 저작권>, <캐릭터와 저작권>, <캐릭터와 저작권의 이해>, <캐릭터산업과 저작권> 등이다. 이 외에도 각 대학에서 실정에 맞는 교과목을 지을 수 있다. 여기서 <저작권법>이나 <저작권법의 이해> 등을 사용하지 않은 이유는 법으로 접근할 경우 전문적인 이론과정에 치우침으로써 교육효과가 반감되지 않을까하는 점 때문이다.

저작권교육은 앞에서 밝힌 다음과 같다. “강의계획안에서는 이론만으로 구성하지 않고 있다. 이는 이론으로만 교육할 경우의 도출되는 문제점들을 실기와 병행함으로써 해결하고자 하기 때문이다.”

저작권교육은 전공 분야의 이론과 실기를 병행하여 저작권에 대한 관심과 이해가 생기도록 조금이라도 쉽게 접근할 수 있게 할 필요가 있다.

<표 6>은 <저작권의 이해>라는 일반적인 교과목 이름을 사용한 예로써 전체 학기 중에서 한 학기만 개설되었을 경우의 강의계획안이다. 강의계획안은 저작권 용어와 사례를 통한 저작권법의 기초적인 이해 → 저작물의 제작 실기 → 저작물의 저작권등록 → 저작권의 침해사례 → 저작권과 관련한 표준계약서의 이해 순으로 구성되어 있다.

주	제목	수업내용	수업방식
1	저작권 이해 I	저작권의 필요성과 침해사례의 예	이론
2	저작권 이해 II	저작인격권과 사례	이론, 토론
3	저작권 이해 III	저작재산권과 사례	이론, 토론
4	저작권 이해 IV	저작권을 조사하여 발표 및 토론	발표, 토론
5	저작물 제작 I	저작물의 제작 실기	실기
6	저작물 제작 II	저작물의 제작 실기	실기
7	중간고사	중간고사에서 필기시험	필기시험
8	저작권 등록 I	저작권심의조정위원회 홈페이지 조사	실기
9	저작권 등록 II	등록 절차위한 서류 작성 및 발표	실기, 발표
10	저작권 등록 III	저작권 등록 접수	실기
11	저작권 침해사례 I	저작권의 다양한 침해사례	이론, 발표
12	저작권 침해사례 II	저작권의 다양한 침해사례	토론
13	저작권 표준계약서 이해 I	상황극으로 계약서의 폐해인지	상황극
14	저작권 표준계약서 이해 II	저작권의 표준계약서 분석 및 비평	이론

15	저작권 표준계약서 이해Ⅲ	저작권의 표준계약서 분석 및 비평	이론, 토론
16	기말고사	기말고사에서 필기시험	필기시험

표 6. 강의계획안 1 <저작권의 이해>

4주차까지는 저작권의 기초적인 용어와 사례를 통해 이론적인 토대를 준비한다. 5~6주차에 저작물 제작 실기를 통하여 저작물을 개발하는데, 7주차의 중간고사 앞까지 저작물 개발을 하는 이유는 대다수 실기를 전공하는 학생들에게 이론의 압박으로부터 벗어나게 하고 재미를 더하기 위함이다. 저작물이 완성되면 8~10주차에 저작권등록의 절차를 진행한다. 이 과정은 막연히 저작권등록은 어려울 것이라는 저작권등록에 대한 부담과 거부감을 깬으로써 적극적인 저작권자로서의 마음자세를 갖추게 하는 단계이다. 최종 단계로 가기 전의 11~12주차에 저작권의 침해사례를 통해 심각성을 충분히 인지하게 한다. 13~15주차에 저작권계약과 관련한 최종 단계를 진행한다. 교육 자료로 사용할 계약서는 2006년에 한국문화콘텐츠진흥원에서 발표한 <만화 비즈니스 가이드북 표준계약서>이다. 이는 간이 계약서나 여러 문제를 내포하고 있는 계약서 등에 대하여 대응할 수 있게 하고자함이다.

<표 7-1>과 <표 7-2>는 전체 학기 중에서 두 학기에 걸쳐 개설되었을 경우의 강의계획안이다. <표 7-1> → <표 7-2>의 전반기는 '기초' → '심화 단계', 후반기는 '저작물 제작 및 저작권 등록의 과정' → '저작물 제작 및 표준계약서와 계약서 작성'으로 구성되어 있다. 두 표의 공통점은 6주차까지 이론/발표/토론의 이론 중심으로 <저작권 기초>에서 <저작권 이해>, <저작권 침해사례>의 기

초에서 <저작권 침해>의 심화단계 과정이다. <표 7-1>에서는 8~11주차 4주에 걸쳐 <저작물 제작>을 하고 <표 7-2>에서는 8~9주차 2주에 걸쳐 <저작물 제작>을 한다. <표 7-1>에서 저작물 제작을 4주간 하는 이유는 강의계획안 2의 <저작권의 이해 I> 과정에서는 이론보다 실기 위주로 구성하고 <저작권의 이해 II> 과정에서 이론에 더 치중하기 위해서이다. 두 표의 가장 큰 차이점은 <표 7-1>의 과정에서 <저작권 등록>까지가 교육목표라면 <표 7-2>에서는 <저작권계약서>까지를 교육목표로 한다는 점이다.

주	제 목	수업내용	수업방식
1	저작권 기초 I	저작권의 필요성과 침해사례의 예	이론
2	저작권 기초 II	저작인격권과 사례	이론, 토론
3	저작권 기초 III	저작재산권과 사례	이론, 토론
4	저작권 기초 IV	저작권을 조사하여 발표 및 토론	발표, 토론
5	저작권 침해사례 I	인터넷상의 저작권 침해사례	이론, 발표
6	저작권 침해사례 II	인터넷상의 저작권 침해사례	토론
7	중간고사	중간고사에서 필기시험	필기시험
8	저작물 제작 I	저작물의 제작 실기	실기
9	저작물 제작 II	저작물의 제작 실기	실기
10	저작물 제작 III	저작물의 제작 실기	실기
11	저작물 제작 VI	저작물의 제작 실기	실기
12	저작권 등록 I	저작권심의조정위원회 홈페이지 조사	실기
13	저작권 등록 II	등록 절차위한 서류 작성 및 발표	실기, 발표
14	저작권 등록 III	저작권 등록 접수	실기
15	저작권	저작권 등록	발표

	등록VI		
16	기말고사	기말고사에서 필기시험	필기시험

표 7-1. 강의계획안 2 <저작권의 이해 I>

주	제 목	수업내용	수업방식
1	저작권 이해 I	저작권의 정의	이론
2	저작권 이해 II	저작권과 공모전	이론
3	저작권 이해 III	저작권과 라이선스	이론
4	저작권 이해 IV	저작권을 조사하여 발표 및 토론	발표, 토론
5	저작권 침해 I	저작권의 다양한 침해사례	이론, 발표
6	저작권 침해 II	저작권의 다양한 침해사례	토론
7	중간고사	중간고사에서 필기시험	필기시험
8	저작물 제작 I	저작물의 제작 실기	실기
9	저작물 제작 II	저작물의 제작 실기	실기
10	저작권 표준계약서 이해 I	상황극으로 계약서의 폐해인지	상황극
11	저작권 표준계약서 이해 II	저작권의 표준계약서 분석 및 비평	이론
12	저작권 표준계약서 이해 III	저작권의 표준계약서 분석 및 비평	이론, 토론
13	저작권계약서 I	저작권 계약서 작성하기	이론, 실기
14	저작권계약서 II	저작권 계약서 작성하기	이론, 실기
15	저작권계약서 III	저작권 계약서 작성하기	발표, 토론
16	기말고사	기말고사에서 필기시험	필기시험

표 7-2. 강의계획안 3 <저작권의 이해 II>

<표 8>의 강의계획서는 저작권교육만을 커리큘럼으로 개설하기 어려운 경우를 산정하여 <표 6>에 에티켓과 이력서 작성법을 포함시킴으로써 예

비 졸업생들에게 직장인으로써의 소양 함양까지 목표로 하고 있다. 8주차까지 에티켓과 이력서 작성법, 16주차까지는 저작권으로 구성하여 졸업하기까지 하나의 강좌를 통해 취업과 취업 이후를 준비시키기 위한 내용으로 구성되어 있다. 그러나 대학의 실정에 맞게 1~7주차에 '에티켓과 이력서 작성법' 대신에 다른 내용을, 8~16주차에는 저작권 교육을 할 수 있다.

주	제 목	수업내용	수업방식
1	인사와 악수 에티켓	인사예절 및 악수 예절	이론, 실기
2	미팅 및 회의 에티켓	미팅과 회의에서의 예절	이론, 실기
3	전화 응대	전화응대 예절	이론, 실기
4	명함 에티켓 I	명함 제작하기	실기
5	명함 에티켓 II	명함 예절	이론, 실기
6	이력서 작성법 I	이력서 작성 요령	이론, 실기
7	이력서 작성법 II	이력서 작성하기	실기, 발표
8	저작권 이해 I	저작인격권과 사례	이론, 토론
9	저작권 이해 II	저작재산권과 사례	이론, 토론
10	저작권 침해사례	저작권의 다양한 침해사례	이론
11	저작물 제작 I	저작물의 제작 실기	실기
12	저작물 제작 II	저작물의 제작 실기	실기
13	저작권 등록 I	저작권심의조정위원회 홈페이지 조사	실기
14	저작권 등록 II	등록 절차위한 서류 작성 및 발표	실기, 발표
15	저작권 표준계약서 이해 I	상황극으로 계약서의 폐해 인지	상황극
16	저작권	저작권의 표준계약서	이론

표준계약서 이해II	분석 및 비평	
---------------	---------	--

표 8. 강의계획안 4 <에티켓과 저작권의 이해>

<문화콘텐츠 국내외 교육기관 현황조사>에 따르면 만화, 애니메이션, 캐릭터 전공 대학교에서는 비즈니스요소를 현행 1.8%에서 향후 11.4%까지 올릴 계획을 갖고 있다고 한다. 이는 대학교가 문화콘텐츠를 산업으로 바라보고 있으며, 교육과정에서의 중요성 또한 알고 있음을 의미한다. 알고 있음에도 불구하고 11.4%까지 올리기 위해서는 비즈니스요소의 교육이 가능한 강사의 수급문제와 대학의 여러 사정 등에 의해 쉽지만은 않을 것이다. 문화콘텐츠와 관련한 대학의 정규교육기관이 저작권교육의 필요성을 이해하고 커리큘럼을 개설하여 학생들에게 저작권을 배울 수 있는 교육의 기회를 제공하고자하는 의지가 따라야할 것이다.

IV. 결론

문화콘텐츠산업인 게임·만화·방송·영화·애니메이션·음악·캐릭터 중에서 저작권 침해가 심한 매체는 만화·영화·애니메이션·음악 등이다. 이들 매체의 공통점은 콘텐츠가 디지털데이터로 만들어지거나 변환이 되며, 휴대용 기기나 PC에서 저장 및 재생이 가능하다는 점이다. 하드웨어의 발달과 초고속 인터넷의 빠른 보급 등으로 인한 인터넷문화의 정착은 디지털데이터로 존재하는 콘텐츠의 무단 공유 또는 사용이라는 저작권침해를 만들고 있다. 저작권 보호를 통해 문화콘텐츠산업을

육성하기 위해서는 정부와 학계, 시민이 공동보조를 맞추어야한다. 정부는 제도적 장치의 마련을 모색하여야하며, 학계는 연구를 통해 학술적 기반을 만들고 사회적으로는 저작권 보호의 공감대를 형성하여야한다.

제도적 장치의 마련이나 공감대 형성 못지않게 중요한 것은 저작권자가 저작물에 대한 권리를 이해해야한다는 점이다. 저작권자가 자신의 저작물에 대한 권리를 모른다는 이유 등으로 계속해서 침해받는다면, 사용자는 저작권 침해의 불법행위를 당연하게 여길지도 모른다. 국민 인식의 일대 변화는 당장 어렵더라도 최소한 저작물을 창조하고 저작권자가 될 학생들만이라도 저작권을 이해하고 적극적으로 저작권을 보호할 수 있도록 지도하고 교육하는 것이 대학의 역할이어야 한다.³⁾

졸업하고 취업한 직장에서 저작권과 저작권 관련한 계약의 교육 기회를 가지기는 거의 전무하다. 문화콘텐츠 산업에 종사할 만화, 애니메이션, 캐릭터 전공 대학 이상의 학생들에게 교육의 기회를 제공하는 대학의 역할은 저작물을 개발하고 보호하며 육성할 수 있는 인재 육성의 밑거름이 될 것이다.

참고문헌

한국문화콘텐츠진흥원, 「만화 콘텐츠 비즈니스」, 『커뮤니케이션북스』, 서울, 2005.

* 이 연구는 2007 한국콘텐츠학회 추계종합학술대회에서 발표한 <문화콘텐츠 저작권 교육을 위한 대학의 역할>을 수정한 논문입니다.

한국문화콘텐츠진흥원, 「문화콘텐츠 국내외 교육 기관 현황조사」, 2005.

한국문화콘텐츠진흥원, 「캐릭터 비즈니스, 커뮤니케이션북스」, 서울, 2004.

주재국, 「만화저작권보고서 2006」, 『도서출판 허브』, 부천, 2006.

김준학·이진희·이원묵, 「지적재산권의 사업적 이용」, 『검지사』, 서울, 2006.

임청산, 『한·미·일 만화영상 관련학과의 교육 과정 비교』, 한국만화애니메이션학회논

문지, 제8호, pp.262-268, 2004.

박경철, 『만화 비즈니스 가이드북 표준 계약서 연구』, 한국만화애니메이션학회논문지, 제 10호, 2006.

한국문화콘텐츠진흥원, 『만화 비즈니스 가이드북 표준계약서』, <http://www.kocca.or.kr>, 2006.

저작권심의조정위원회, 『저작권』, <http://www.copyright.or.kr>, 2007.

ABSTRACT

The Study for the Education of Cartoon & Animation and Copyright in College

Park, Keong-Cheol

We can make the foundation of culture and contents solid with a mental attitude to make out and protect copyright. It'll be the basis of the cultivating student, the next generation in this field who are majoring in animation, comics and characters now. It will give them a good environment to learn more about copyright and motivate surroundings. With this kind of education, We can make and protect works better.

This thesis is a result of study to show how to and when to instruct people copyright even though we have faced constant argument on copyright and new approach to the economic value of cultural contents which has been under industrialization. Also, another big issue is what class would be a good target of the education on copyright. College may be the last place in the regular course for education before starting his or her career.

Thus, the education that is focused on the importance of copyright is recommendable at this time. Particularly, the students who are majoring cartoon, animation and character can keep a good attitude to protect copyrights for others through the timely education on copyright. What's more, we can build better environment for students who will start their career in the field of the cultural contents and copyrights because they will not only try protect copyrights for others but also they know their works will be protected through this kind of education on copyright. I believe this kind of education in college will promote the development in the field of cultural contents and copyrights. Also, it will support social and economic development in culture after all.

Key Word : Copyright, Copyright education, Copyright curriculum

박경철

조선대학교 만화애니메이션학부 교수
(501-759) 광주광역시 동구 서석동 375번지

Tel : 062-230-7812