

# 만화 입시 실기의 문제점과 대안

정규하, 이현우

## 목 차

- I. 서론
- II. 현행 입시 실기 분석
- III. 현행 입시 실기의 문제점
- IV. 만화 입시 실기에 대한 대안 제시
- V. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

## 초 록

한국의 입시에 관한 첨예한 문제제기는 어제 오늘의 일은 아니다. 만화 관련 학과에서도 예외가 없다. 창의성 부재와 패턴화, 각 학교별 자율적 실기고사 유형에 따른 문제점, 평가의 문제점이 지적되는데, 이에 대한 대안으로 실기시간의 확충, 창의성 평가를 위한 별도의 실기도입, 그리고 창의성 평가를 공교육이 장기간에 걸쳐 전담해 주는 방식 등이 거론된다. 따라서 가장 중요한 전제는 대학은 학생들에게 대학에서 가르치고자 하는 것이 무엇인가에 대한 설정이 우선되어야 하며, 무엇을 가르칠 것이기 때문에 어떠한 능력을 가진 학생이 선발되도록 입시의 문제가 출제 되어야 한다. 진학 후에도 지속적인 모니터링이 필요하며 예상과 다르게 나타날 경우 평가의 기준을 다시 살펴 볼 수 있어야 한다. 이처럼 대학에 많은 것이 요구 되는 것은 학생선발의 주체가 대학이기 때문에 학생들에게 갖추어야 할 능력을 요구하는 것도 대학이고 이를 평가하는 것도 대학이기 때문이며, 이러한 선발과정을 거쳐 좋은 인재를 확보하고 교육을 통해 성장시켜야만 본연의 목적을 달성할 수 있기 때문이다.

주제어 : 만화, 입시, 창의성

## I. 서론

한국의 입시제도에 관한 논쟁은 어제 오늘의 일은 아니며 앞으로도 계속될 사안이다. 고교 졸업생의 84%이상이 대학 진학을 하는 높은 교육열과 경쟁을 통한 계층화가 이루어지고 학벌위주의 각종 선발 등이 일반화 되어 있기 때문에 학생들은 평가에 있어서 비교우위를 차지하기 위해 무한 경쟁을 펼치기 때문이다. 만화 관련 학과의 입시에서도 이런 현상은 일반적이다. 현재 시행되고 있는 정시 입시 유형에서는 대학마다 차이는 있지만, 고교 내신 성적과 수능성적, 그리고 실기 시험이 점수화 되어 입시 사정의 자료로 활용된다. 이 요소들 중 고교 내신 성적은 고교 등급제 적용이라는 문제가 항상 논란이 되고 있으며, 수능은 단 한번으로 학생의 척도를 매긴다는 점과 지나친 경쟁에 따른 폐해가 심각해 많은 문제점을 보이고 있다. 실기 시험 역시도 마찬가지로인데 시험문제유출, 대학교수의 개별 평가 및 교습행위, 평가 시에 특정학생에 대한 특혜 등의 부정행위를 차치하고도 실기시험과 평가 자체에 대한 문제점을 많이 지적되고 있다. 따라서 현재 시행되고 있는 실기시험이 어떻게 이루어지는지 살펴보고 어떠한 문제점을 안고 있는지 분석한 뒤 이를 해결할 수 있는 대안에 대해 연구해 보고자 한다.

## II. 현행 입시 실기 분석

### 1. 현행 입시 실기의 유형

1990년 공주대를 시초로 만화 관련학과가 최초로 개설되고 이후 여러 대학에서 만화·애니메이션 관련 학과가 줄지어 개설되었다. 90년대에는 당시 일반적으로 행해지던 미술관련 실기들이 주를 이루었다. 그 이유는 당시까지 만화 관련 실기를 준비하던 학생이 없었고, 미술대학 진학을 위해 석고소묘, 디자인실기, 수채화 등의 미술과목 실기를 준비한 학생들만 존재했기 때문에, 독자적 실기를 치르게 되면 학생 유입이 그만큼 적을 수밖에 없었기 때문이다.

현재의 만화 전공 관련 입시 실기는 상황표현과 칸 만화가 주를 이루고 있다. 그렇지만 아직도 충원이 원활하지 않는 일부 지방대학에서는 디자인, 회화 실기와 만화 실기를 병행해서 디자인, 회화를 준비하던 학생이 지원할 수 있도록 유도하고 있다. 이는 대학정원의 위기로 인한 어쩔 수 없는 과도기적 현상으로 보인다.

이 대학들 중에서 학과 명칭에 '만화'를 포함한 대학들을 대상으로 2011년도 입시에 치러지게 될 실기 시험 유형을 정리해 보면 다음 <표 1>과 같이 나타난다. 공주대, 세종대, 상명대를 제외하고는 모든 대학에서 상황표현과 칸 만화를 선택하여 시험을 치를 수 있도록 하고 있다. 상황표현과 칸 만화를 포함하지 않고 독자적 실기 유형을 가진 곳은 공주대가 유일하다. 상명대의 만화 능력 테스트는 칸 만화를 지칭하는 용어의 차이일 뿐 독자적 실기라고 보기 힘들다.

극동대	만화애니메이션	상황표현, 칸 만화
공주대	만화애니메이션	인물 수채화
조선대	만화애니메이션	상황표현, 칸 만화
청주대	만화애니메이션	상황표현, 칸 만화
목원대	만화애니메이션	스토리보드, 상황묘사, 애니메이션 콘티, 카툰
상명대(천안)	만화디지털콘텐츠학부	만화능력테스트
세종대	만화애니메이션	상황표현
조선대	만화애니메이션	상황표현, 칸 만화
순천대	만화애니메이션	만화실기(상황표현, 칸 만화)
에원예술대	만화게임영상학부	상황표현, 칸 만화
중부대	만화애니메이션	상황표현, 칸 만화, 인물수채화
대불대	디자인학과-만화애니메이션	상황표현, 칸 만화, 스토리만화

표 1. 만화관련 학과 개설 대학의 2011년도 입시 실기 현황  
출처 : 월간 아트 앤 디자인 2011 전국 미술대학 입시요강

## 2. 현행 실기유형의 분석

앞에서 거론한 바와 같이 기존대학들은 초기 기존의 미술관련 훈련을 해온 학생들의 유입을 위해 석고소묘, 디자인실기, 수채화 실기 등을 실기 전형에 포함하여 학생유입을 도모하여 왔다. 그러나 전공에 대한 실제적 실기에 대한 수요가 커짐에 따라 현재는 많은 대학들이 만화, 애니 관련 실기로 평가하고 있다. 다만, 몇 가지 실기유형에 관하여 상황표현, 칸 만화 등의 직접적 만화 관련 실기와의 차이점을 인식하고 있는가의 의문을 가질 수 있다. 인물수채화, 정밀묘사, 석고소묘, 사과의 전환 등이 그러한 과목들인데 이 과목들과 상황표현, 칸 만화 실기의 차이는 보고 그리는 것과 연상하여 그리는 것의 차이이다. 그린다는 행위 자체는 동일하지만 그려내는 작용은 다분히 다른 성격을 가지고 있다.

관찰하여 그려내는 작업은 실물 또는 평면 이미지를 평면으로 파악하여 위치관계와 형태를 파악하여 그려내는 과정을 수행한다. 이 과정에서 형태를 그려내는 과정은 다음 <그림 1>과 같은 방법들을 동원해 가상의 면적에 수직, 수평의 위치 관계를 파악하고 화지의 수직, 수평상의 좌표를 일치시켜 형태를 파악해 간다.

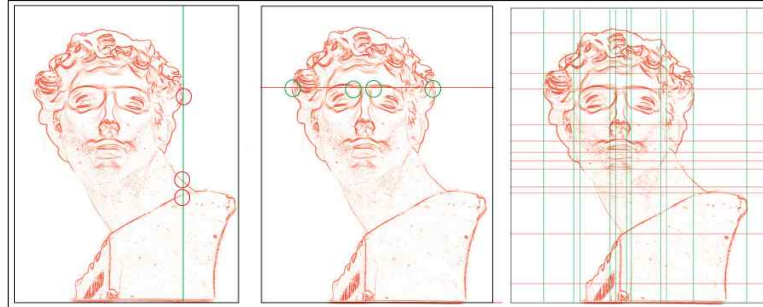


그림 1. 관찰하여 그리는 방식의 예시

이 과정에서는 연상을 통한 형태의 창작은 개입되지 않으며, 관찰에 의한 정확한 형태의 재현에 집중하게 된다. 달리 얘기하면 이러한 실기만을 준비 해왔다면 관찰에 의한 표현에 익숙하고 형태를 창작하여 표현해 내는 능력이 부족하다고 판단할 수 있다. 그렇다면 이러한 실기유형에 있어서는 심도 있는 양감, 색채, 거리감, 묘사력 등을 판단하는 근거가 되어야 하고 형태를 창조하여 내는 능력은 평가되지 않는다는 것을 염두에 두고 평가하여야 한다.

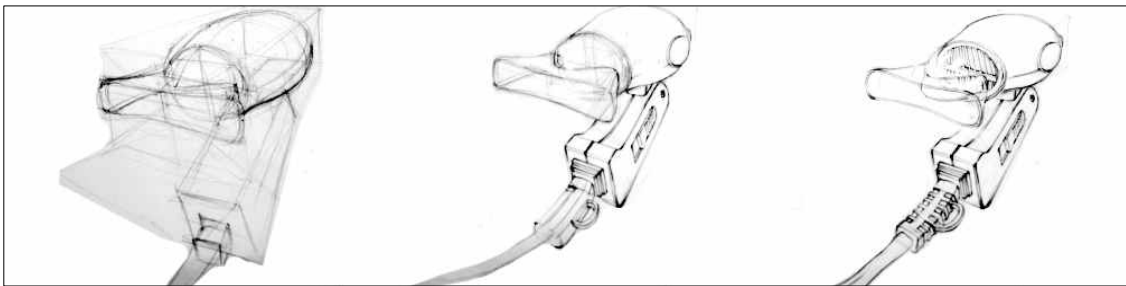


그림 2. 연상하여 그리는 방식의 예시

위 <그림 2>는 관찰 할 대상 없이 연상해서 형태를 만들어 가는 과정의 예시이다. 기본 입방체를 활용하여 시점을 통일시켜 배치한 뒤 보다 부드럽고 복잡한 형태로 만들어 가는 과정을 거친다. 이러한 작업에서는 평소에 관찰하여 기억 하였던 형태들을 연상하여 조각하듯 형태를 만들어 간다. 이런 연상에 의한 형태 창작은 상황표현, 칸 만화 이 외에 사과의 전환 디자인 부분, 발상과 표현 스토리보드, 캐릭터 창작 등에 사용되어진다.

상황표현은 가장 보편적으로 실시되고 있는 만화 계열 입시 실기 과목이다. 주어진 제시어를 통해서 상황과 인물 묘사에 초점이 맞추어져 표현하여야 하며 같은 상황에서 얼마나 다채로운 표현을 해내는가가 주요 변수로 작용하게 된다. 여러 가지 요인 중 표현력 부분을 보다 안정시키기 위해 주제 인물부의 외위온 자세를 활용하여 제시어에 끼워 맞추기식으로 제작하거나 정해진 구도에 그대로 복식과 배경부의 요소들만 조금 바꿔 제작하게 되는 문제를 안고 있다.

칸 만화는 상황표현과 더불어 가장 널리 실시되는 입시 실기 과목이다. 주어진 제시어를 통해서 4절지 한 장에 4칸 이상으로 구성해서 짤막한 이야기를 표현하는 형식이다. 이야기를 구성하기에는

짧은 분량과 시간이 문제점으로 작용하고 있으며, 상황표현과 마찬가지로 주제 컷과 배경 컷 등 요소로 작용할 수 있는 몇몇을 암기하여 제시어에 끼워 맞추는 식이 일반적인 문제로 지적되고 있다.

그 외 스토리보드, 캐릭터 창작 등에서도 이 같은 문제는 상존하고 있으며, 포토폴리오의 경우 본인 제작의 진위 여부를 확신할 수 없으며, 제작뿐만 아니라 아이디어 또한 중요한 요소 이므로 본인 제작의 진위 여부가 매우 중요하지만 확신할 수가 없는 문제점을 가지고 있기 때문에 실기고사와 함께 면접 시에 참고로 사용되는 경우가 많다.

### 3. 현행 실기 유형에 작용되는 요소

기존 실시되는 실기에 영향을 미치는 요소는 다음과 같다.

#### 1) 제시된 주제에 맞추어 인물 또는 다른 대상의 형태를 연상하여 그려낼 수 있는 능력의 차이

만화관련 학생의 필수 능력이고 이를 판단하기 위한 실기가 현재 제시되어진 실기유형이다. 다만 능력이 부족한 학생을 위주로 형태를 연상하여 그리는 능력을 배양하는 것이 아니라 어떤 주제가든 통용되는 인물의 동작과 구도를 외워서 실기를 치르게 되는 부작용을 낳고 있다. 가령 툰다거나 넘어지는 상황의 동작 하나만 외우면 어떤 주제가 제시 되더라도 끼워 맞추기에 매우 쉬워진다. 이러한 외워서 치르는 실기 시험에 관한 방안으로 그려야 할 대상의 상태를 상세히 제시함으로 해서 외워온 구도나 표현들이 쓸모없게 만들어 낼 수 있다. 그 외 창작하는 형태를 알고 모름에 따른 차이가 발생하게 되는데 그것은 그려본 것과 그려보지 않은 것에 대한 차이이다. 일정부분 주제에 나타나는 대상에 따라 능력의 차이가 아니라 기회의 차이가 될 수 있다. 때문에 형태에 관한 정보를 제공하고 배껴 그리는 것을 금지 시키고 형태를 인지한 다음 연상하여 그리도록 유도하는 것이 기회에 있어서 공평함을 가질 수 있다.

#### 2) 라인의 사용 유무에 따른 정리 능력의 차이

라인을 사용함과 그렇지 않음에 있어서 정리 능력에 상당한 차이를 나타내게 된다. 기존의 상황표현은 세종대학교에서 처음 제시되었기 때문에 여타의 대학들이 세종대를 기준으로 삼고 있는 것이 일반적이다. 투명수채화를 기반으로 사실적인 표현을 해야 하는데, 따라서 라인의 사용이 지양되어 왔다. 그러나 건국대가 표현 재료의 제약을 없애면서 여러 가지 시도가 이루어 졌고 세종대학교를 제외하고는 라인의 사용유무가 규정이 없는 상태이기 때문에 학생은 혼란스러워할 수밖에 없다. 라인을 사용하는 것과 그렇지 않은 것에는 상당한 차이가 발생하게 된다. 외곽정리 능력이 부족한 학생이 라인을 사용하게 된다면 쉽게 이 부분을 처리할 수 있기 때문이다. 또한 라인이 없을 경우 개슈탈트의 개념을 이용해 개체 간 구분을 만들어 내야하고 이를 위해서 개체 간 명도 배치를 통한 면의 분할과 보다 풍부한 톤의 표현이 이루어져야 한다. 하지만 라인의 사용이 허용된다면 보다 부족한 톤의 표현이나 명도 구분 없이도 개체를 구분할 수 있게 된다.

#### 3) 색채 사용 능력에 따른 차이

이점에 있어서 굉장히 폭 넓은 차이를 보이게 되는데 우선 가장 일반적으로 사용되어지는 것이 개체가 가진 고유 색상만을 가지고 단색의 명도 처리만 하는 경우이다. 이 명도처리에 있어서 색상의

명도를 이용해 진행 시키는 경우와 무채색의 혼색을 이용한 진행, 복합적으로 이루어지는 진행이 있다. 물론 어느 한쪽의 처리보다 복합적인 처리가 어렵기 마련이다. 또한 이에 고유색상을 넘어서는 색상의 변화를 주는 가 그렇지 않은 가의 차이는 색상의 심도 있는 표현의 지표가 된다. 단순히 다른 계열의 색상을 사용하는 것만으로는 부족하며 이러한 색상들이 잘 조화를 이루어야 한다. 개체를 넘어서 화면 내부에 존재하는 면적의 색상 배치가 조화롭게 이루어졌는가의 여부가 능력의 차이를 보인다.

#### 4) 해부학적 지식에 근거한 표현력의 차이

인체의 표현, 동물의 표현에 있어서 해부학적 지식이 있느냐 그렇지 않느냐에 따라 표현력의 차이를 나타내게 된다. 가령 팔의 표현에 있어서 근육의 표현이 이뤄지는 것과 그저 등글게 표현되는 것은 능력에 있어서 차이가 발생하게 되는 것이다. 의상의 표현 또한 내부의 인체를 충분히 반영하여 표현되어지고 있는 가도 평가의 대상이 될 수 있다.

#### 5) 화면 안의 대비, 묘사의 집중과 생략을 통한 강약 조절 능력

화면 안의 대비, 묘사의 집중과 생략을 통한 강약 조절 능력을 말하는 것인데 이는 묘사능력이라기 보다는 화면전체를 다루는 조절 능력이라 하겠다. 화면 전체를 대상으로 강조할 강조점과 생략을 통한 약점을 분배하여 화면 내의 리듬을 만들어내는 능력이다. 화면 전반을 설명적으로 다 같은 정도의 처리는 하는 것과 강약을 조절하여 리듬을 만드는 것에는 분명히 능력의 차이가 존재하게 된다.

#### 6) 칸 만화의 경우 면 분할을 통한 면구성의 능력 차이

5)와 같이 강약의 조절 의미도 있지만 칸 만화에서는 각 칸이 차지하는 면적이 존재하기 때문에 이 칸들의 면적 대비, 명도 대비, 채도 대비, 묘사의 강약에 따른 화면 전체의 리듬을 만들어 낼 수 있다. 이러한 내용들을 고려하여 제작 되었는가 그렇지 못한가는 일정한 능력 차이로 볼 수 있다.

이러한 요소들은 학생들이 중점적으로 연마하는 내용들로써 각 요소에 의해 객관적으로 평가되어야 한다. 그러나 이에 대한 명확한 기준은 미술, 디자인 분야와 마찬가지로 정확히 제시되고 있지 않다. 따라서 이 문제는 출제에서부터 이러한 점을 고려하여 출제를 하느냐의 원론적인 문제로 접근이 되며, 평가에서 이러한 잣대가 정확하게 적용되어야 하지만 개괄적인 총평이 있을 뿐 이러한 세부사항에 대한 적용은 없는 것으로 보여진다. 때문에 학생들이 능력배양을 위해 애써오는 부분과 평가사이의 괴리가 발생하게 된다. 평가의 정확한 잣대는 필요하며, 이것이 입시를 준비하는 예비생들에게 전달되어야 필요한 능력배양에 힘쓸 수 있다.

### III. 현행 입시 실기의 문제점

현재에도 입시 실기에 대한 비판은 많이 회자 되고 있으며 변화하여야 한다는 필요성을 가지고 있다. 가장 큰 요인은 창의성의 부재, 기술적 표현능력만을 평가하는 형식을 들고 있다. 현재 전문가 그룹에서 거론되는 대안은 창의성 또는 만화의 요소인 연출이나 스토리텔링을 판단할 수 있는 실기의 신설 또는 복합형을 거론하고 있다.

대학 실기시험 채점 기준에서 아이디어와 스토리 구성 능력에 일정한 비율의 선발 범위를 규정하는 방법. 예를 들면 40명 기준으로 수시 4명, 정시 36명의 경우 정시에서 6명가량의 Good Storytelling 또는 Good Making Plot 개념의 실기 작품에 가산점을 부여하는 방법<sup>1)</sup>

대안으로써의 새로운 실기 도입이전에 먼저 짚어 보아야 할 사항들이 있다. 기존에 실시되어온 실기에 대한 정확하고 객관화된 평가가 이루어지고 있는가에 대한 검증이 필요하다. 또한 현재 제시된 실기 유형들이 어떤 능력을 판단하기 위해 제시 되었는가 또한 되짚어 보아야할 항목이다.

## 1. 창의성 부재와 패턴화

대학 만화 입시에서는 워낙 많은 학생들이 몰리다 보니 우선 그림이 뛰어난 학생을 먼저 뽑고 그 다음 내용을 보기 때문에 어떻게 해서든지 그림이 눈에 띄어야 한다. 스토리 역시 한 페이지 정도 분량이라도 '반전'을 가정한 일정한 패턴을 충족시키면 된다고 한다. 플롯이나 스토리 등 내용적으로 우수한 작화 능력을 보여주는 학생 선발은 뒷전<sup>2)</sup>

만화 또는 미술, 디자인 관련 실기에 있어서 창의성의 부재를 가장 큰 문제로 거론한다. 이러한 창의성 부재의 원인이 많은 학교관계자와 전문가들은 '입시 미술학원의 기형적 교육 방식 때문'이라고 문제제기를 하고 있다. 하지만 창의성의 문제는 만화 또는 미술 교육에 국한된 영역이 아니다. 보다 근원적으로 이 문제를 살펴 볼 필요가 있다.

창의성의 개념을 '새로움에 이르게 하는 개인의 사고 관련 특성'이라고 정의하였다 이 정의에서 '새로움'은 창의성의 최종적인 지향점이자 결정적인 속성이라고 할 수 있다.<sup>3)</sup>

한국 교육과정 평가원에서는 위와 같이 창의성에 대한 개념을 정의했고 창의성은 예술분야에만 국한하여 요구되는 것이 아니기 때문에 창의성의 신장을 위해 교육과정에는 다음과 같은 과목들이 편제되어 있다.

---

1) 만화교육포럼, 2008, p. 37.

2) 만화교육포럼, 2008, p. 36-37.

3) 한국교육과정 평가원, 2010, p. ii.

	성격	목표	내용(성취기준)	교수·학습방법	평가
국어	‘국어를 창조적으로 사고하는 능력’, ‘사상과 정서를 창의적으로 표현하는 능력’, ‘국어를 창의적으로 표현하고 이해하는 능력’	‘다양한 유형의 담화와 글을 비판적이고 창의적으로 수용하고 생산’, ‘자신의 언어를 창조적으로 사용’	특성을 살려 새로운 이야기를 꾸밈	학습자 수준에 적합한 과제를 제시하여 이를 창의적으로 해결	읽기 영역의 평가 목표는……창의적 읽기에 중점을 두어 설정
도덕			도덕적 추론과 도덕적 상상력 (도덕적 탐구)		
사회	문제를 해결하는데 필요한 창의력 신장	사회문제의 창의적 해결	민족문화의 세계화 방안을 창의적으로 모색		
수학				열린 형태의 발문을 하여 창의적인 답이 나올 수 있게 함	
과학	일상생활의 문제를 창의적이고 합리적으로 해결	창의적 문제해결력을 길러 일상생활의 문제를 창의적이고 과학적으로 해결하는데 필요한 소양을 기름		창의적 사고력을 함양할 수 있도록 지도	과학에 대한 흥미와 가치인식 과학학습참여의 적극성 협동성 과학적으로 문제를 해결하는 태도와 창의성 등을 평가
실과 (기술·가정)	창의력과 같은 사고활동을 통해		창의적인 목제품 구상	기술의 세계에 대한 체험활동을 통하여 창의적 사고 능력을 기름	
체육	창의적인 표현능력 향상	창의적 사고력 함양	특정 주제나 소재의 창의적 표현	표현 활동은 학생들에게 창의적 표현 과정을 강조	
음악	음악 활동을 통한 창의성의 계발	창의적 표현 및 감상	다양한 매체를 활용하여 음악 재구성하기	학생의 느낌과 생각을 창의적으로 표현하도록 지도	
미술	표현력 상상력 창의성 비판적 사고력을 길러 줌	느낌과 생각을 창의적으로 표현		발문과 개방적 질문을 적극 활용	조형요소와 원리의 적용력 창의성 표현력 심미성 태도 등을 평가
영어	체험 학습을 통하여 발견의 즐거움을 경험하도록 권장				

표 2. 교과 교육과정에 반영된 창의성 관련 내용 사례<sup>4)</sup>

4) 한국교육과정 평가원, 2010, pp.42-43. 인용.



창의성에 대한 교육은 이처럼 교육과정 전반에 걸쳐 방대하게 편성되어있다. 다만 이러한 수업들이 순수하게 창의성 교육에 사용되지 못하고 학력 평가 위주의 주입식 교육이 되기 때문에 창의성 분야에 있어서 문제가 발생하게 된다. 때문에 창의성의 부재가 반드시 '입시 미술학원의 파행적 교육의 결과'라고 하기에는 총체적인 교육과정의 문제가 있다고 할 수 있다. 초·중·고교 교육 전반에 관한 문제이며 학력 측정의 우열만 강조하는 사회적 풍토와 결과만을 중시하는 풍조가 만들어낸 결과이다. 또한 대학 측의 출제 의도가 창의성에 있다면, 결과 또한 그렇게 나타나야만 입시 미술학원에서도 그 부분에 대한 교육을 해 나갈 수가 있다. 현재의 상황에서는 평가의 결과가 기술력 위주로 이루어지기 때문에 학원과 입시생 모두 기술력 습득에만 몰두하게 되는 것이다. 그러면서도 칸만화의 경우, 스토리 창작 능력을 보는 것이 전제되며, 상황표현은 상황의 정확한 표현을 넘어서 독특한 구성을 찾는다. 이는 실기와 관련하여 창의성을 평가하고자 하는 것이지만 모순적으로 창의력에 대한 평가를 수행하고 있지 않는 것이 문제점이다.

그 다음으로 지적되는 것이 평가의 문제인데, 창의성 평가에 대한 논란은 현재 학계에서도 활발히 논쟁 중이며, 아직 이렇다 할 정확한 측정 방법이 제시되어 있다고 보기 힘든 상황이다. 또한 선발의 주체인 대학이 창의성을 평가하고 싶다면 우선적으로 창의성 평가의 기준을 제시할 수 있어야 할 것이다. 한국 교육과정 평가원의 창의성 개념을 그대로 받아들여 새로움에 대한 평가를 하고자 하여 실기시험의 평가 척도로 사용된다 하더라도 창의성을 평가하기 위해서는 시간의 문제도 매우 심각한 상태이다. 현재의 실기 평가 시간은 대체로 4시간을 채택하고 있다. 현실적으로 이 시간에는 창의적인 아이디어를 생각하고 구성해서 표현까지 하기에는 턱없이 부족한 시간이라 판단된다. 현재 입시 미술학원에서 학생들에게 제시하는 시간 안배는 다음과 같다.

30분~1시간	1시간 30분	2시간 30분	3시간	3시간 30분	4시간
스케치	전체 배색	빛의 흐름과 거리감 표현	주제부 묘사	중경 묘사	마무리

표 3. 입시 미술학원에서 제시하는 시험 시간 안배

시험 시작과 동시에 외워온 구도를 활용해 스케치를 해서 완성시키기에도 넉넉한 시간이 될 수 없다. 더군다나 제시된 주제에 맞추어 구도를 짜는 최초의 행위에 안배되는 시간은 고작해야 10분 남짓 된다. 이 시간에 창의성이 발휘되는 구도를 구성한다는 것도 상당히 무리가 있다. 칸 만화의 경우에도 4절 한 장에 이야기를 구성해야 하기 때문에 이야기를 길게 구성할 수가 없다. 때문에 대부분 기-승-전-반의 서사구조를 가지고 있으며, 내용상 신경을 쓰는 부분은 마지막 반전뿐이다. 그 외 서사구조를 복잡하게 하기 위해 회상을 통한 시간 쉼기나, 정반합 구조를 활용한 사건의 전개, 액자식 구성을 통한 다층적 표현이 이루어지기 위해서는 칸의 수가 늘어나야 하며, 이는 제작 시간과 밀접한 연관이 있고, 화지의 면적에도 지대한 영향을 받게 된다.

시간뿐만 아니라 구성능력을 가지지 못한 학생을 합격시키기 위해 입시 학원에서는 제시되는 주제와 상관없이 적용할 수 있는 구성을 암기시켜 짧은 시간에 표현력만 늘리려 하는 패턴화가 이루어진다. 상황표현의 경우 주제인물, 근경요소, 중경, 원경의 요소로 분리하여 생각할 수 있는데 이러한

요소들의 표현은 주제와 상관없이 몇 가지의 개체로 축약해 암기할 수 있다. 또한 제시어에 나타난 대상이 화면에 포함만 되면 된다고 생각하기 때문에 위치 관계에 대한 부담을 덜어 몇 가지 정형화된 패턴을 이루어 낼 수 있는 것이다.

## 2. 각 학교별 자율적 실기고사 유형

모든 학교가 능력 판별 위주의 다양한 실기를 치르지 않는 한, 여러 곳의 학교를 준비하기에는 부정적 영향을 미칠 수밖에 없다. 포토폴리오를 준비한다고 가정할 때 포트폴리오 제작을 위한 작품을 하기에 많은 시간이 할애되기 때문에 상대적으로 상황표현이나 칸 만화에 매진 할 수 있는 시간이 짧아지게 된다. 또한 상황표현이나 칸 만화 또는 독자적 실기 한 과목만 실시하는 학교들이 있기 때문에 본인의 의지와 상관없이 준비해오던 실기를 보는 학교를 지원할 수밖에 없는 상황에 놓이게 된다. 입시생은 시작할 때 목표하던 대학을 위주로 크게 상황표현, 칸 만화, 포토폴리오 등의 실기과목을 정하게 되며 애초에 목표하던 대학 외에는 준비해온 실기에 맞춰 대학을 선택하는 실정이다.

단일 과목이 아닌 2-3가지 과목 중에서 1과목을 선택하도록 한 경우, 과목 선택에 따른 특혜가 주어질 가능성이 있다. 두 가지의 실기를 실시할 경우 일정부분 비율을 맞추어 선발할 가능성이 있기 때문이다. 가령 칸 만화와 상황표현 중에서 과목을 선택하였을 경우에 두 가지 유형의 실기를 완전히 공정하게 평가하기 힘들기 때문이다.

## 3. 평가의 문제점

입시미술학원은 업종분류로 서비스업으로 분류되고 있으며 엄격한 의미로 교육기관이 아니다. 학원의 목적은 대학 진학에 초점이 맞추어져 있다. 따라서 학원에서 입시목적에 맞게 편법의 형태로 나타나는 교육을 반드시 파행이라고 할 수는 없는 현실적 문제가 있다. 창의적 입시교육이 사설학원에 서부터 이루어질 수 없기 때문이다. 학원의 목적성 때문에 학생이 대학 진학 후에 학업 또는 창작 작업을 잘 수행해 낼 수 있느냐가 목적이 아니라 오로지 대학에 진학 할 수 있느냐 만이 목적이 된다.

영역간 해체, 장르의 통합, 문화적 감성의 시대다. 미대 지방생들은 대개 중학 3학년부터 4년간 화실에 앉아 매일 4시간 이상 석고 데생을 연습한다. 시대착오적이다. 이걸 기능인 양성이지 예술인 양성이 아니다. 입시준비의 폐단을 줄여 미대 지방생이 여러 분야에 폭넓은 소양을 갖추고 입학하도록 하겠다는 취지다.<sup>5)</sup>

위 내용은 홍익대의 무실기 전형에 관한 기사 내용이다. 학원은 오로지 대학이 제시하는 문제에 최적화 되려고 애를 쓸 뿐이며, 학생은 입시에 모험하지 않는다. 이렇게 하면 합격할 수 있다는 방식을 갈구 할 뿐이지 한해를 걸고 입시에서 모험하여 도 아니면 모 식으로 도전하지 않는다. 대학에서 제시한 일련의 규칙들을 벗어나면 떨어질지도 모른다는 불안감을 가진다. 또한 앞서 2장 현행 실기유

5) 중앙일보, 2009.

형에 작용하는 요소에서 살펴 본 바와 같은 능력을 배양하기 위해 수년을 수련해온 학생들과 달리 평가에서 그러한 요소들을 이해하고 정확히 평가에 적용되어지지 않고 있다고 판단된다. 일례로 입시 관련 학원장이 교수 평가 시에 진행한 문답 내용이다.

석고 정물 수채화의 시점이 낮아지는 이유가 보다 수월하게 공간감을 표현하기 위해서 발생하는 편법임을 어떻게 생각하느냐는 질문에 그림만 좋으면 상관없지 않느냐는 반응으로 되돌아 왔고, 좌측면에 앉아서 우측면을 그리는 상황도 마찬가지로 반응이 되돌아 왔다.<sup>6)</sup>

위의 예에서 판단 할 수 있는 것은 학생이 갖춘 능력을 판별하는 것과는 상관없이 결과물에 대한 개괄적인 총평에만 기준이 적용되고 있다는 것을 알 수 있다. 달리 예기하면 학생이 갖춘 능력에 대한 평가가 아니라 결과물에 대한 서열 매기기 정도에서 그치게 되는 것이다. 평가의 서열화는 당연히 이루어져야 하는 부분이지만 이 서열이 학생능력 판별에 초점이 맞추어져야 한다는 것이다. 석고 정물 수채화에서 주요하게 판별하고자 하는 하나의 능력 즉, 관찰력을 배제하고 결과물만을 평가하고 있는 셈이다.

#### IV. 만화 입시 실기에 대한 대안 제시

앞에 제시한 각각의 문제점에 대해 다음과 같은 대안과 그에 따른 문제점을 표로 정리했다.

문제점	대안 제시	전제	예상문제점
창의성 부재	실기시간의 확충	시간확충을 위한 비용발생	대학이 받아들이고 실행에 옮겨야 함
	창의성 평가를 위한 별도의 실기도입	실기에 포함되는 별도의 창의성 평가 문제 출제 또는 창의성 평가 전문가에게 평가 의뢰하기	
	창의성 평가를 공교육이 장기간에 걸쳐 전담해 주는 방식	공교육에 창의성교육과 함께 평가가 실시되어야함	
패턴화	실기시간의 확충	시간확충을 위한 비용발생	대학이 받아들이고 실행에 옮겨야 함
	요소별 지정을 통해 패턴 무력화하기	구체적인 문제 출제	
자율적 실기고사 유형	모든 학교가 각각의 자율적 실기 제시 프로젝트 진행형 과제 제시	많은 학교들이 이에 공감하고 참여하여야 함	많은 학교들이 이에 공감하고 참여하여야 함
평가의 문제점	항목별 채점 제약사항에 대한 정확한 제시와 평가적용	필요한 능력의 정확한 요구	평가기준의 정확한 제시가 공개되어 학생들에게 전달되어야함

표 4. 문제점에 관한 대안제시

현재의 실기 시험방식에 있어서 문제점으로 거론 되고 있는 창의성 부재에 있어서는 그간의 노

6) 부산 D미술학원장 인터뷰.

력이 없었던 것이 아니다. 칸 만화의 경우, 제시된 문장에 이어 스토리를 구성하여 표현해 가야 하기 때문에 취지를 본다면 스토리 전개에 있어서 창의적인 표현을 염두에 두고 구성하도록 하고 있다. 상황표현의 경우에도 정확한 상황의 표현을 넘어서 재치 있는 표현을 보고 싶어 하는 취지가 있다. 그러나 앞서 지적한 바 있듯이 현재의 실기시험에 주어진 시간으로는 시작과 동시에 그림을 완성하는 것만도 모자라는 시간이다. 이를 감안한다면 아이디어 발현에 필요한 시간을 확충할 필요가 있다. 또한 하나의 실기를 통해 총체적인 평가를 실시할 것이 아니라 창의성 평가를 위한 별도의 실기 또는 다른 평가를 도입할 수 있다. 순환식 구성, 퍼즐식 구성을 제시하고 빈 칸을 제시하여 채워 넣는 형식이나 옵아트, 무정형 배경, 같은 장소의 다른 시간의 여러 형태를 제시하여 상황에 맞는 인물의 배치를 완성하는 형식 등을 제안할 수 있다. 다만 이 테스트들이 충분히 창의성을 판단할 근거가 될 것인지에 대해 도입 이전에 창의성 평가 전문가에게 이를 검증 받을 필요가 있으며 이 평가를 수행하는 동안 작용되는 능력의 요소를 파악할 필요가 있다. 또한 창의성 테스트를 통해 특별한 몇몇을 제외하고는 비슷한 표현을 해내는 학생이 많은 텐데 그러한 학생들에 대한 평가 처리도 고려되어야 한다. 아이디어의 참신성을 고려하지 않고 비슷하다고 해서 모두 감점 처리를 하는 것은 오히려 역차별이 발생하는 경우가 발생할 수 있기 때문이다.

때문에 서둘러 창의성 평가를 절대 잣대로 삼을 것이 아니라 앞서 살펴 본 바와 같이 실시될 유형의 요소를 파악하고 이것이 평가에 적용될 수 있으며, 객관성을 확보할 수 있는 차원에서 고려되어 분석이 우선 실시되어야 한다. 막연히 창의성이 있는 학생을 선발하겠다는 것은 어쩌면 선발하고자 하는 학생에 대한 평가가 아니라 결과물에 대한 평가에만 치중될 가능성이 크기 때문이다.

창의적 사고를 할 수 있는 힘을 가졌다고 해서 실제로 창의적 사고를 잘 한다는 보장은 없다. 예를 들어 창의적으로 사고하는 것에 두려움을 느끼거나 귀찮아한다거나 정신적으로 지쳐있다거나 하는 경우에는 창의적 사고라는 행동이 나오지 않을 가능성이 크다. 바로 이런 점에서 창의적 사고의 상황에서 성향이 중요하게 고려되어야 하는 것이다. 창의적 사고의 성향은 인간의 내적 인지적 특성으로서의 창의적 사고 기능이 최종적인 인간의 성취를 위해 작용하는 과정에서 개인에게 요구되는 정의적 또는 태도적 특성이다.<sup>7)</sup>

그러한 이유로 창의성 평가는 한 번의 평가로 측정되기 힘들며, 이러한 평가를 장기간에 걸쳐 공교육이 수행해 준다면 공교육 정상화의 한 방안이 되기도 할뿐더러 보다 정확한 창의성 평가가 이루어 질 수 있을 것이다. 또한 어느 특정한 전공에서만 창의적 능력이 필요한 것이 아님을 인지하고 교육과정 개편을 통해 창의성 교육이 광범위하게 편제된 만큼 보다 활발한 연구가 이어져 학습능력 뿐만 아니라 창의적 능력 또한 학생 선발의 중요한 요소로 작용할 수 있을 것이다. 창의성 평가에 관하여서 공교육이 전담하여 준다면 실기에 있어서의 기술력과 분리하여 평가할 수 있고 창의성 평가의 전문인으로 구성된 전담부서가 심층적 평가를 실시할 수 있을 것이다. 그와 더불어 현재의 실기 시험 유형이 창의성을 내포하고 있지 못하다는 문제점으로부터 자유로울 수 있으며 실기 시험에서는 기술력만을 보다 심층적으로 평가할 수 있게 된다.

7) 한국교육과정 평가원, 2010, p.27.

작품의 패턴화 문제에 관하여서는 출제 시에 보다 구체적인 요구사항이 존재 할 것이 요구된다. 제시어와 함께 주제인물의 구체적인 동작 제시, 화면 구성요소(근경, 중경, 원경)의 구체적인 대상 제시, 특정 뷰포인트의 고정적 표현 요구, 주제 인물의 복식 및 표정의 정확한 요구, 화지 내의 표현 제한 영역 제시 등 출제에서부터 패턴화 하기 힘든 상황을 만들어 낼 필요가 있다. 패턴화와 관련하여 일부에서는 특정학원 스타일의 패턴에 대한 감점처리를 하자는 제안도 나오고 있지만 이는 자칫 학생의 의지와는 상관없이 불이익을 당하는 결과를 초래 할 수 있으므로 앞서 말한바와 같이 출제에서부터 패턴화가 불가하게 만드는 것이 보다 공정한 시행이 될 것이다.

각 학교별 실기 문제 또한 모든 학교들이 각각의 모두 다른 실기를 치른다면 문제 될 것이 없다. 그렇게 된다면 기초적인 능력을 배양 해야만 시험을 치를 수 있기 때문에 어느 유형에 맞춘 암기식 교육보다 근원적인 능력 배양에 힘을 쏟을 수밖에 없기 때문이다. 하지만 현실적으로 그렇게 이루어 지기 힘들다. 주도하는 몇몇 대학을 위주로 학생들이 실기를 준비하기 때문에 지원율이 떨어지는 대학에서는 독자적인 실기 유형을 실시하게 되면 지원율이 더 떨어질 것이 자명하기 때문이다. 때문에 실시에 앞서 대학들의 공감을 이끌어 내는 것이 우선적으로 해결되어야 할 것이다.

최근 입학 사정관제를 실시하는 대학들이 늘어나면서 심층면접 형식이 등장하고 있다. 단 한 번의 심층 면접을 통해 성향을 파악하기에는 힘이 든다고 가정하고, 하나의 프로젝트를 진행하여 진행하는 과정에서 학생의 성향이나 작업능력을 파악하는 방식을 제안해 본다. 작업진행과정을 통해 성실성과 끈기, 작업 수행 능력 등을 총체적으로 파악가능하며 단체작업이 많은 애니메이션의 경우 협업을 위한 성품 분석에도 도움이 된다. 다만 이 전형이 가능하기 위해서는 며칠간의 작업 기간이 필요하며 외부로부터의 도움을 차단하기 위해 하루에 진행할 수 있는 작업량의 설정이 매우 중요하다. 만약 익일까지 연장되게 되면 외부의 도움을 받아 진행 할 수 있는 가능성이 높아지기 때문이다. 역할 분담에 있어서도 어떤 역할을 맡을지 모르는 상황에서 진행되어야 한다. 또한 작업과정에서의 수정요구에 대한 적극적인 대처 능력을 판단하기에도 좋은 내용을 가지며, 결과물은 책자나 영상물을 통해 외부에 전시를 하거나 공모전 출품 등 결과물을 활용하는 방안도 찾아 볼 수 있다. 또한 이를 통해 외부에 공개가 되므로 보다 투명한 입시를 치를 수 있으며 반드시 그림을 그리는 능력만이 아닌 다양한 평가가 존재한다는 것을 보여줄 수 있으며 어떤 능력을 요구하는지에 대한 지표가 될 수 있다. 물론 이를 성사시키기 위해서는 현재 4시간 남짓의 시험시간에 비해 훨씬 많은 시간과 비용, 인력이 소모되게 된다.

평가의 문제점에 관하여서는 평가에 적용되는 요소에 대한 인지가 선행되어야 하며 이러한 요소들이 평가에 적용되어야 한다. 평가에 적용되기 위해서는 항목별 체점을 통해 보다 구체화 시킬 수 있다. 또한 제약사항에 대한 정확한 인지와 제시, 그에 따른 철저한 평가에의 적용이 요구된다. 이것은 현행 실기에 작용되는 요소의 파악에서 볼 수 있듯이 단순히 표현의 차이 뿐만 아니라 학생이 가진 능력의 차이를 인지 못하고 있는 것이기 때문이다. 행정 편의주로 인해 이 부분을 간과하면서 학생들의 능력을 닦하는 것은 이치에 맞지 않다. 또한 이러한 요소들은 학생들에게 전달 될 필요가 있다. 대학에서 능력을 요구한다면 그 능력을 기르면 되는 일이지만 현재로써는 어떠한 구체적인 능력에 대한 요구가 없기 때문에 막연히 모든 걸 잘하는 것을 표방하고 있기 때문이다. 이러한 맥락에서 출제의 성향에 따른 창의성 부재의 문제와 각 학교별 자율적 실기유형의 실시에 따른 문제점에 대한

제언이 있었다.

몇몇 대학들은 실기고사를 치른다고 하면서 일정한 주제를 미리 선정해 놓고 그것을 실기시험으로 치르겠다고 발표한다. 누가 더 사진과 동일하게 짧은 시간 안에 그리는가를 시험으로 치르는 것이다.<중략> 감히 제안하건데 수능과 동일한 미술 전국 규모의 실기시험을 실시하면 어떨까? 시험을 통해 학생들의 우열을 결정하고 그 점수로 해당 대학에 응시 할 수 있도록 대학이 공동 관리하는 것이다. 1교시 드로잉 테스트 - 소묘, 자유드로잉(크로키, 풍경스케치, 주제에 따른 상상스케치 등), 2교시 아이디어 테스트 - 아이디어 렌더링(주제에 따른 아이디어 서술 및 표현-제품, 광고, 영상 등 다양한 분야에 대한 생각과 표현능력을 테스트), 3교시 미술상식/이론 테스트 - 미술사, 디자인 일반, 색채학 등 미술 이론에 관련된 지적능력 지필고사, 4교시 표현기법 테스트(전공시험) - 전공에 따른 재료를 제공하고 다양한 기법을 통해 표현 등으로 나누어 시험을 치르고 그에 해당되는 점수를 가지고 각 대학들은 자신들의 성격에 맞는 학생을 선발하도록 하면 어떨지<sup>8)</sup>

이러한 제언은 일부 창의성 테스트를 겸비했을 뿐 아니라 평가자의 성향에 의해 주관적 평가가 완전히 배제되지 못하는 실기 평가에 있어서 보다 객관적 평가가 가능하게 할 것이다. 또한 전국 규모의 공식적인 시험이라면 평가에 있어서도 보다 신중하게 접근하게 될 것이다. 수년 동안 기술력 습득에 열을 쏟아 단 하루에 치러진 결과물을 평가 받지만 현재의 평가에서는 본인의 작품이 보여지는 시간은 불과 수분에 지나지 않는다. 그러나 전국 규모의 공식적인 시험으로 치러질 경우 평가단의 구성부터 평가의 객관성 확보와 평가 시간 확보가 보다 원활하게 이루어지게 될 것이다.

## IV. 결론

많이 거론되고 있는 만화 계열의 입시 실기유형에 대한 비판과 대안들을 고려하여 대학은 학생들에게 대학에서 가르치고자 하는 것이 무엇인가에 대한 설정이 우선되어야 한다. 동경예술대학의 경우, 표현력만을 평가하겠다는 기조가 분명하게 제시되고 된다. 대학과정에서 창의성을 집중적으로 전달할 것이기 때문에 표현력의 경우 입시를 통해 기본적인 소양을 확인하고 대학에서는 창의성 교육에만 집중하겠다는 의지를 밝히고 있다. 대학에서 무엇을 가르칠 것이기 때문에 어떠한 능력을 가진 학생이 선발되도록 입시의 문제가 출제되어야 한다. 현재의 상황처럼 막연히 그림 잘 그리고 창의성이 있고 연출력이 좋으며, 스토리텔링까지 좋은 100%를 요구한다면, 창의성에 관한 문제는 쉽사리 해결될수없다. 영원히 해결되지 않을 것으로 판단된다. 현재의 기술적인 표현력만 놓고 보아도 대학 진학한 학생이 완전한 실력을 갖추었다고 판단하기 힘든 상황인데 전체적인 상황을 놓고 완전한 학생을 원하는 것은 무리가 있다.

입시이기 때문에 평가의 기준은 반드시 객관성을 갖추어야 한다. 주관적인 평가가 완전히 배제될 수는 없지만 객관성을 유지하기 위한 기준이 마련되어야 하고 이 기준은 평가에 철저하게 반영되어야만 학생들이 혼선 없이 배양하고자 하는 능력개발에만 몰두 할 수 있게 된다. 그러나 입시의 평가 기준이 창의성에 맞추어진다면, 객관화가 표현력에 대한 평가보다 어려울 것으로 예상되기 때문에 보다

8) 월간 미대입시, 2010, p.129

철저히 분석하고 연구하여 검증되어야 한다.

본 연구에서 제안한 대안들은 창의성 평가 도입을 제외하고는 현재의 체제 아래에서도 실행 가능한 부분들이다. 실기시간을 확충하고 실기에 적용되는 요소들을 파악하고 철저히 평가에 적용하며 항목별 채점을 하고, 각 학교별 자율적 실기를 확대하며, 평가에 적용되는 요소들을 공개하는 등의 마음만 먹으면 언제든지 실시 가능한 방안들이다. 행정편의 주의적 입장을 버리고 보다 적극적으로 입시 문제에 관여하여야 한다.

입시 성적과 추후의 성과물 또는 학생 학업 성취도 등을 비교 분석해 봄으로써 진학 후에도 지속적인 모니터링이 필요하며 평가자가 평가한 내용들이 맞게 적용되고 있는지도 살펴야 하고 만약 예상과 다르게 나타날 경우 평가의 기준을 다시 살펴 볼 수 있어야 한다. 이처럼 대학에 많은 것이 요구 되는 것은 학생선발의 주체가 대학이기 때문에 학생들에게 갖추어야 할 능력을 요구하는 것도 대학이고 이를 평가하는 것도 대학이기 때문이며, 이러한 선발과정을 거쳐 좋은 인재를 확보하고 교육을 통해 성장시켜야만 본연의 목적을 달성할 수 있기 때문이다. 우수한 학생을 선발하고자하는 본연의 목적에 충실하게 방향을 정한다면, 입시를 수용자인 학생의 입장에서 고려하여 개선한다면 이제까지의 창의성 부재의 문제도 어느 정도 해결할 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 김민성, “디자인 교육의 창의적 발상법에 관한 연구”, 단국대학교 대학원 공예학과 석사학위논문 (2005).
- 김남현, “우리나라 디자인계열 대학입시제도의 내용 분석과 문제점에 관한 연구”, 부경대학교 교육대학원 석사학위논문(2005. 08).
- 신묘숙, “일반 고등학교 미술교육의 현황조사와 개선방안 연구”, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문 (2007. 12).
- 월간 미대입시 편집부, 「편집부 칼럼-실기제안1」, 월간 미대입시 10월호(2010. 10), p.129.
- 월간 아트앤 디자인 편집부, “2011 전국 미술대학 입시요강”, 『월간 아트앤 디자인』, 11월호(2010). 만화교육포럼, 『2007 제1차~5차 포럼 발제 및 토론 만화 교육포럼 리포트』, 만화교육포럼(2008. 02).
- 한국교육과정 평가원, 『창의성 제고를 위한 교육과정 개편 방안 연구』, 한국교육과정 평가원, 2010. 07, p. 27.
- 허태명, “입시미술학원의 디자인 발상 표현교육과 개선점에 관한 연구” 부경대학교 교육대학원 석사학위논문(2002. 08).

## ABSTRACT

### Problems and Solutions for Admission to Cartoon Studies

Jeung, Kiu-Ha, Lee, Heun-woo

The question acutely raised regarding Korea's entrance test is not just a matter of yesterday or today. It is not an exception to cartoon related fields, which lack of creativity and patterning trend, problems according to the types of autonomous performance tests for each school, problem of evaluation are being pointed out. As such alternative, methods such as expansion of time for performance test, introduction of extra performance test for evaluating creativity, and public sector exclusively taking in charge of creativity evaluation, and etc. will be made as the subject of discussion. Therefore, the most important assumption is to establish what Universities are intending to teach to students first, and to teach such thing, the questions of their entrance tests should contain relevant criteria so that students with relevant abilities would be selected. Even after entering school, constant monitoring would be necessary, and if it shows different results as expected, the criteria should be reviewed again. As such, the reason for Universities requiring much things is because the Universities are, the subject of student selection, the subject which requires certain abilities to students, and the subject of evaluation. Therefore, it is because a University can achieve its original purpose only when good talented students are obtained through such process of selection and are developed through education.

Key Word : Animation, College Admission, Creativity

정규하

부산대학교 디자인학과 외래교수  
(609-735) 부산광역시 금정구 장전동 산 30  
Tel : 051-510-1736  
[jjkh76@hanmail.net](mailto:jjkh76@hanmail.net)

이현우

동서대학교 디지털 콘텐츠학부 교수  
(617-716) 부산광역시 사상구 주례2동 산 69-1  
Tel : 051-320-2193  
[dooll11@hanmail.net](mailto:dooll11@hanmail.net)

논문투고일: 2010.11.15

심사종료일: 2011.03.07

게재확정일: 2011.03.09