



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

碩 士 學 位 論 文

중국 애니메이션 전문인력 양성을 위한
교과과정에 관한 연구

-한·중 대학 애니메이션 교과과정 비교분석을 중심으로-



2009年

HANSUNG
UNIVERSITY

漢城大學校 大學院

미디어디자인學科

애니메이션 專攻

趙 桂 靜

碩 士 學 位 論 文
指 導 教 授 金 孝 勇

중국 애니메이션 전문인력 양성을 위한 교과과정에 관한 연구

-한·중 대학 애니메이션 교과과정 비교분석을 중심으로-

The study on the curriculum to raise the Chinese
professional human resources for animation

2008年 12月 日

漢城大學校 大學院

미디어디자인學科

애니메이션 專攻

趙 桂 靜

碩 士 學 位 論 文
指 導 教 授 金 孝 勇

중국 애니메이션 전문인력 양성을 위한 교과과정에 관한 연구

-한 • 중 대학 애니메이션 교과과정 비교분석을 중심으로-

The study on the curriculum to raise the Chinese
professional human resources for animation

위 論 文 을 美 術 學 碩 士 學 位 論 文 으 로 提 出 함

2008年 12月 日

漢 城 大 學 校 大 學 院

미 디 어 디 자 인 學 科

애 니 메 이 션 專 攻

趙 桂 靜

趙桂靜의 美術學 碩士學位 論文으로 認准함

2008年 12月 日



審 查 委 員 長 (印)

審 查 委 員 (印)

審 查 委 員 (印)

목 차

제 1 장 서 론	1
제 1 절 연구필요성 및 목적	1
제 2 절 연구범위 및 방법	3
제 2 장 애니메이션 특성과 교육	6
제 1 절 애니메이션의 개념 및 특징	6
제 2 절 애니메이션교육의 중요성	10
제 3 장 세계 애니메이션 산업과 교육 현황	13
제 1 절 세계 애니메이션 산업의 시장규모.....	13
제 2 절 미국	15
제 3 절 일본.....	19
제 4 절 한국	24
제 5 절 중국	32
제 4 장 중국과 한국 대학의 애니메이션 교과과정 비교분석.....	38
제 1 절 중국 대학의 애니메이션 교과과정 분석	38
제 2 절 한국 대학의 애니메이션 교과과정 분석	44
제 3 절 중국과 한국 애니메이션 대학의 교과과정의 차별성	52
1. 중국과 한국 애니메이션 창의력 개발과정 비교분석	52
2. 중국과 한국 애니메이션 산학협력교육 비교분석	52

제 5 장 중국 대학 애니메이션 전문인력 양성을 위한 교과과정 정립	
방안	59
제 1 절 선행연구 고찰	59
제 2 절 애니메이션 산업에 있어서 수요조사	62
제 3 절 중국 대학의 애니메이션 전문교과 교과과정의 기대효과 및	
제안	67
제 4 절 향후 연구과제	71
1. 제안을 통해 애니메이션 교과과정(커리큘럼)에 대한	
설문조사 및 실태 분석	71
2. 문제점 및 개선안	78
3. 중국 대학의 애니메이션 교과과정의 정립과 설정	82
제 6 장 결론	85
참 고 문 헌	87
첨부.....	90
1. 중국과 한국 및 관련대학 교과과정 일람표	90
2. 중국 애니메이션 산업에 있어서의 인력수요 설문지.....	103
3. 중국 애니메이션 교과과정에 대한 설문지	106
ABSTRACT.....	111

표 목 차

<표1> 애니메이션 현장실무에 부족한 부분	12
<표2> 미국대학의 애니메이션 관련학과 교과과정	19
<표3> 일본 전후 미술계 하교 졸업생 추이	22
<표4> 일본대학의 애니메이션 관련학과 교과과정	24
<표5> 한국 애니메이션 산업 시장 규모	25
<표6> 한국 애니메이션, 캐릭터, 만화산업 필요인력 및 신규 필요인력	27
<표7> 한국 4년제 대학의 애니메이션 관련학과 개설 수	29
<표8> 한국 2-3년제 대학의 애니메이션 관련학과 개설 수	29
<표9> 한국 대학 애니메이션학과 교육목표 및 전공목표	31
<표10> 중국 4대교육기지 애니메이션의 개설 전공과 학생구조	37
<표11> 중국 애니메이션 대학의 교육목표	38
<표12> 중국 애니메이션 교과과정 현황	39
<표13> 중국애니메이션 대학의 교과과정	43
<표14> 한국 애니메이션 대학의 교과과정	51
<표15> 대학교육의 질과 산학협력체제	56
<표16> 문화콘텐츠 산업현장에서 요구되는 능력	61
<표17> 애니메이션 산업에서 직무별 담당자이 부족하다고 생각되는 부분.....	63
<표18> 인력 수급이 부족한 분야	63
<표19> 지원자 채용의 기준	64
<표20> 주로 제작하는 애니메이션의 기법	64
<표21> 애니메이션 졸업생이 맡을 수 있는 일	65
<표22> 애니메이션 제작에 있어 가장 큰 문제	65

<표23> 애니메이션 대학이 앞으로 발전해나가기 위해서 가장 시급히 개선되어야 할 분야	71
<표24> 애니메이션 대학의 교과과정 중 개편되어야 할 부분	72
<표25> 현 학생들이 가장 부족하다고 생각되는 부분	72
<표26> 애니메이션 공모전이나 전시회 참여	73
<표27> 학생들의 산업체 현장 실습 프로그램의 운영여부	73
<표28> 애니메이션 수업 관련 전공 교사의 확보	74
<표29> 교과 지도에서 가장 큰 애로점	74
<표30> 전공과목 지도 시 가장 비중을 두어 지도하고 있는 영역	74
<표31> 교사 직무 연수 시 이수를 희망하는 애니메이션 분야	75
<표32> 독창적인 캐릭터 디자인을 창출하기 한 기초 교육	75
<표33> 대학의 산·학 연계 교육 운영 여부	76
<표34> 산학협력 시 중점적으로 지도해야할 애니메이션 실기 내용	76
<표35> 애니메이션 교육에 관한 가장 필요한 요소	76
<표36> 애니메이션분야의 교육과정 모델과목	83
<표37> 애니메이션분야 4년제 학기별 표준과목	84

그 립 목 차

<그림1> 세계 애니메이션 시장규모	14
<그림2> 일본 연도별 애니메이션 시장규모추이	21
<그림3> 애니메이션분야 산학협력의 기분 방향	58
<그림4> 산학협동교육이 학생, 학교, 산업체가 얻을 수 있는	70

제 1 장 서 론

제 1 절 연구필요성 및 목적

애니메이션의 표현양식은 선사시대 네안데르탈인의 고대 동굴벽화에서 사냥하는 모습과 스페인과 프랑스에서 발견된 B.C.10,000여 년 전 동굴벽화의 동물의 움직임을 대양한 형태로 표현한 움직임을 착시 현상 등에서 찾아 볼 수 있다. 이를 기본으로 오늘날 애니메이션의 발전은 첨단 영상 기기와 창의성과 개성 있는 애니메이션 기법을 사용한 작품들이 날로 증가하고 있으며, 이로 인한 애니메이션 문화가 전 세계적으로 큰 영향을 주고 있다.

우리는 지금 지식정보화 시대에 서 있다. 모든 분야가 급격하게 변하고 있으며 애니메이션 분야에서도 전문적인 지식과 인재를 절실히 필요로 하고 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 측면뿐만이 아니라 사회화라는, 교육의 주된 기능과 역할 측면에서도 문화예술교육에 대한 보다 적극적인 관심과 실행이 필요한 시점이다.

21세기 대표적인 지식경제의 핵심 산업분야인 문화콘텐츠산업 중 애니메이션산업을 현, 중국을 비롯한 각국에서도 미래의 핵심 산업으로 육성하여 세계에서 경쟁력 있는 산업으로 발전시키는 정책을 가지고 있다. 애니메이션 관련분야의 산업 영역의 확대는 관련 산업의 체계적인 전문인력 양성을 필요로 하고 있다.

최근에, 중국의 많은 도시의 정부부문은 애니메이션 등 창조적인 산업이 경제발전에 주는 중요성을 인식하여 이에 도움이 되는 정책들을 수립하였

다. 2006년2월25일, 국무원사무실에서는 재정부, 교육부, 과기부, 정보 산업부, 문화부 등 부문에<중국 애니메이션산업을 발전에 관한 의견>을 반포하였다. 문화부, 교육부 등 10개 부문으로 설립된 국가 애니메이션발전 연합회의에서 이를 통과시켰으며 국가에서는 재정투입을 시행하여 애니메이션발전에 필요한 전문 기금을 마련하는 등 적극적인 모습을 보였으며 5년 내지이런 시간 내에 중국 애니메이션산업의 창의적 능력개발과 제작능력이 세계애니메이션강국의 반열에 들어는 것을 예측하였다.

애니메이션 산업의 발전은, 한쪽으로는 정부의 적극적인 도움과, 자금 투입의 확대를 포함하여, 올바른 정책과 애니메이션시장 환경을 조성하여야 하고 다른 한쪽으로는 시급한 애니메이션 인재 양성이 절실히 필요하다. 애니메이션 전문 인력에 대한 절실한 요구는, 중국 애니메이션 교육에도 혁신적인 발전을 가져오게 할 것이다. 최근 애니메이션 관련 분야의 산업화가 본격화되고 산업의 영역이 확대되면서 관련 분야에 종사할 전문 인력의 체계적인 양성이 필요하다는 인식이 확산되고 있다. 이에 따라 최근 중국에는 대학교를 중심으로 애니메이션 관련 학과들의 개설이 활발해지고 있으며, 대학원과 비공식적인 교육기관에서 운영하는 학원들도 상당히 증가하고 있는 추세이다.

하지만 현재 중국 애니메이션 교육은 아직 관련 업계가 요구하는 인력 요건에 부합되지 못하고 있는 실정이다. 이러한 이유로는 학교교육이 인성 교육위주의 방향과 현실성, 전문성이 떨어지고 있는 것이 큰 요인으로 작용하고 있다. 결과적으로 산업체에서 요구하는 전문인력 요건에 맞지 않는 교육 형태로 현실과의 부적합함이 나타나고 있는 실정이다. 결국 이러한 학계의 교육체계 결여, 교육방향성과 목적성 미비, 교과과정 운영 면에서의 일관성 부족, 산학연계 미흡 등이 외국의 교과과정 비하여 전문성이 결여되어 있다.

반면에 한국 애니메이션에 대한 정부의 문화육성 지원정책과 맞물려 관련 업체의 활성화와 수많은 교육기관의 설립으로 이어고 있다. 애니메이션 대학의 교육과정은 1990년에 관련학과가 처음생긴 후, 지금까지 18년 동안 다양하면서도 학교특성에 맞는 애니메이션 교과과정이 개설되었고, 특수목

적 고등학교, 실업계고등학교, 직업전문학교, 사설학원 등의 교육기관에서도 애니메이션 교육이 증가하여 매년 수 천 명의 관련된 전문인원이 배출되고 있다. 애니메이션 대학의 교과과정은 학교의 교육목표와 교육설비 및 기자재 보유에 맞추어 교양과정, 기본과정, 전공기초과정, 전문과정, 응용과정 등 각 학교의 성격에 맞게 편성되어있다.

한국 애니메이션 대학들의 교육과정은 기초분야에서 중국대학과는 달리 창의성을 길러주는 폭넓고, 다양한 기초교육과 전문성을 강조하는 교과과정으로 편성되어 있는 것이 특징이라고 할 수 있다. 따라서 본 연구는 애니메이션 산업에서 우수한 인력을 배출하기 위한 교육 프로그램 연구를 목적으로 한국의 애니메이션 대학 교과과정과 비교분석을 통해서 중국의 애니메이션 산업의 특성을 연구하고 나아가 중국 대학 교과과정을 분석하고 문제점을 발견하고자 한다.

이는 곧 중국의 애니메이션 대학 교과과정을 발전시키는 길이며, 선진 교육기관의 인재양성 프로그램을 연구하여 우수한 인재 양성에 도움이 될 수 있는 애니메이션 관련 대학의 기본적인 교과과정 설계와 개설방안을 제안으로 하는 것을 목적으로 한다.

제 2 절 연구범위 및 방법

애니메이션 교과과정은 현대사회의 변화하는 기술과 창의력 중심의 전문성 있는 교육에 초점을 맞추어 변화하여야 한다. 중국 애니메이션 대학 중에 대부분의 학교가 점차 과거 교과과정을 탈피하여 학생들이 창의력을 발휘 할 수 있는 교육과 전문성 있는 교육을 받을 수 있도록 교과과정의 변화를 시도하고 있지만, 아직도 많은 학교의 애니메이션 교과과정들이 기존의 교과 분리 교육과정인 공통필수과목과 기초교과과목, 전공기초, 전공실기 과목의 내용들로 이루어져 있어 전문성 있게 통합되어 운영되지 못하고 있다. 그리고 교육내용들이 학생들의 창의성과 실험성을 발휘하기 위한 교과과정위주로 개편되어야 하는데 아직 중국 애니메이션 대학들의 교

육내용들이 몇몇 소수의 대학만 제외하고 대부분 기술인 양성 위주의 교과과정으로 구성되어 있다.

또한 산업현장과 시장의 변화추세에 비해 전문인력을 양성하는 대학교육의 진화는 더디게 이루어지고 있어서 시장의 필요인력과 대학의 전문인력의 수요와 공급의 균형을 제대로 이루어내지 못하고 있는 것이 현재의 상황이다. 문화콘텐츠시장에서는 필요인력이 절대적으로 부족하다는 분석이 대부분이고, 대학에서는 교육받은 전문인력의 일자리가 부족하다고 주장한다. 연계산업분야의 실무진과 산학연계프로그램을 강화하여, 실질적인 인턴쉽 기회를 다각적으로 모색해야 한다. 따라서 본 연구는 애니메이션 교육에 있어서 중국보다 애니메이션 교육역사가 깊은 한국의 교육을 비교 분석하여 애니메이션 전문인력 양성을 위한 중국 대학 애니메이션 교과과정에 필요한 교과과정을 연구해 보고자 한다.

첫째, 애니메이션의 개념과 특징을 이해하고, 애니메이션의 중요성을 분석한다.

둘째, 세계 애니메이션 산업과 교육기관 현황을 분석한다. 특히 중국대학과 한국대학 애니메이션 교과과정의 현황과 내용을 각각 비교한다. 과정 중 크게 기초교육과 전공교육을 비교하고 중국과 한대학인 경우 4년제를 기준으로 애니메이션학과의 설립이 비교적 오래 된 학교를 비교 대상으로 설정하였다. 한국대학은 세종대학교, 한성대학교, 홍익대학교, 국립 공주대학교를 중심으로 하고 중국은 4대 애니메이션 교육기지인 북경영화대학교, 중국전파미디어대학교, 중국미술대학교, 길림동화대학 등의 교과과정을 중심으로 비교하고 애니메이션 기초교과과정과 전공교과과정의 사례를 비교 분석한다.

셋째, 문화콘텐츠시장변화에 중국과 한국의 애니메이션 대학 교육내용들이 산학연계방식, 인턴방식 등과 더불어 어떻게 학생들의 창의성과 실험성을 발굴 할 것인지 등을 비교분석한다. 연관 학문분야와의 연계를 통한 융합전공교육을 강화를 위해 연계산업분야의 실무진과 산학연계프로그램을 강화하고, 실질적인 인턴쉽의 기회를 다각적으로 모색할 방법에 대해 분석한다.

넷째, 애니메이션 산업에 있어서의 수요조사를 통하여 중국대학이 교과과정의 기대효과 및 제안을 분석하고 중국 대학의 애니메이션 교과과정에 대한 설문조사를 시행하여 개선대안의 방향을 정립한다.

이러한 연구내용과 방법을 통하여 나타나는 여러 가지 사례와 문제점을 통해 향후 애니메이션 전문인력 양성을 위한 교육과정이 개선될 수 있도록 개선방안을 제시한다.



제 2 장 애니메이션 특성과 교육

제 1 절 애니메이션의 개념과 특징

1. 애니메이션의 개념

‘애니메이션(Animation)’이란 용어는 영어의 ‘Animate’라는 동사의 명사형이다. ‘Animate’라는 동사에는 ‘생명을 부여하다. ‘give life to (someone)/ make lively’라는 의미가 있다. (Animation)이란 말의 어원은 희랍어 애니마(Anima)로 영혼, 정신soul, 생명의 동사형 ‘애니마레(Animare): 생명을 부여하다’에서 연유하며 애니메이션(Animation)은 더하다

명사형이며 그 뜻은

1. 생기, 활기, 활발 ;활기 띠움
2. 생기를 주는 일, 활기를 더하는 일
3. <영화>동화 動畫, 애니메이션 제작

동사형은 Animare로 그 뜻은

1.에 생명을 불어넣다, 살리다
2. 생기 있게[활기 띠기]하다; 격려[고무]하다
3.에 움직임을 주다」
4. 만화영화[동화 動畫]로 하다

로 해석된다. 애니메이션의 어원에서 보듯이 “생명이 없는 사물에 움직임을 주어 생명력을 부여한다.”라는 대단히 광의廣意한 개념의 단어이다¹⁾.

애니마레(Animare)는 1600년경 영어로 편입되었으며 20세기에 이르러 이미지의 움직임이나, 영상(映寫)와 관련된 의미로 사용한다. 애니메이션의

1) 안중혁, 김수진, 『애니메이션에 대한 6가지 이야기』, 2006, P.20

개념은 일반적으로 생명이 없는 윤곽이나 형태에 인위적으로 움직임의 환상을 조하는 작업, 그 자체를 의미한다. 따라서 애니메이션에 대한 정의는, 직접움직임의 환상을 만들어 가는 방식으로 제작된 영화를 뜻한다.²⁾ 사람이 아닌 무생물을 움직여 촬영을 통하여 동영상을 만든다고 생각한다면 애니메이션이라는 매체에 대한 이해가 조금 더 쉬워질 것이다. 그러나 안타깝게도 단순히 '만화영화'로 인식되어 애매모호하고 협소한 의미로 사용되고 있지만 이것은 애니메이션의 한 분야일 뿐이다.

애니메이션의 대가(大家)중 한사람인 노만 맥라렌(Norman McLaren)은 "애니메이션은 움직이는 그림의 예술이라기보다는 그려진 움직임의 예술이다. 단순한 움직임보다 각 프레임 사이에서 일어나는 움직임들이 훨씬 중요하다." 고 말한다.

맥라렌에 의하면, 애니메이션의 본질은 촬영된 이미지의 완성이 프레임과 다음 프레임 사이에 발생하는 창작 활동을 의미하며, 기법에 의하여 종이 위에 움직임을 창조하고, 점토를 조작하고 모델을 조정하는 등의 연출 행위를 포함한다고 말한다. 그리고 애니메이션의 참된 본질은 촬영된 이미지의 완성이 프레임과 다음 프레임 사이에 발생하는 창작활동을 의미하며 종이 위에 움직임을 창조하고, 점토를 조작하고 모델을 조정하는 등의 연출 행위를 포함한다고 말한다.

구 유고슬라비아에 있는 자그레브 스쿨(Zagreb School)의 애니메이터들은 제작기법의 미학적, 철학적 측면을 강조함으로써 이러한 정의를 더욱 발전시키려고 노력한다. 그들은 애니메이션 작업을 "복제를 통해서가 아니라 리얼리티의 변형을 통해서 디자인에 생명과 영혼을 불어넣는 작업"이라고 주장한다.

또한 애니메이션은 실사영화(live action)와의 차별적인 개념을 전제로 한다. 실사영화는 정상적 연속촬영속도(normal speed)인 1초에 24프레임으로 움직이는 장면을 촬영하는 것을 말하며, 이 24프레임을 가 프레임마다 정지시켜 각각을 따로따로 촬영하는 것을 애니메이션이라 한다.³⁾

2) John Halas, Roger Manvell, 『이일범 역, 애니메이션의 이론과 실제』, 신아사, 2001, P.21

3) 이성수, 「한국의 애니메이션 전문인력 양성을 위한 교육과정 비교연구」, 홍익대학교 산업미술대학원, 석사학위논문, 2004, P.5

2. 애니메이션의 특징

1) 예술성 특징

애니메이션은 시각예술과 청각예술로 구성되며 영화와 마찬가지로 여러 예술분야가 접목되어져 만들어진 종합예술이고 많은 예술적 실습이 교차되는 지점이다. 이것은 애니메이션의 미의식을 평가하기 위해서는 그림, 사진, 조각, 음악, 연출, 춤, 동영상, 물리 등에 대한 전문가 수준의 지식을 필요로 한다는 것이다.

예전에 애니메이션이란 단지 정지된 영상을 연속적으로 배열함으로써 움직이는 환상을 만들어내는 제작방식을 의미하였다. 현재 애니메이션은 다른 예술분야들과의 접목을 통해 하나의 종합예술 분야로 인식되어지면서 다양한 모습으로 대중들에게 보여지고 있다. 더 정확하게 말하자면 현재는 제작 방식의 의미에서 예술분야로 애니메이션 패러다임이 변화되는 시기라고 할 수 있다. 애니메이션은 다양한 예술매체를 기반으로 발전해온 종합예술 분야 중 하나이다. 하지만 애니메이션은 다른 예술분야와 분명히 다른 차별점을 갖는다. 그것은 바로 움직임을 다루는 예술이라는 것이다. 앞서 언급한 애니메이션의 개념에서 '무생물(無生物)에 영혼을 불어넣는다'는 뉘앙스가 강하지만, 실제로는 생명감 있는 동작뿐만 아니라 비·바람·불이 같은 자연현상과 기계적인 움직임 따위의 표현이 모두 포함된다. 물론 영화도 움직임이 있고 키네틱 아트(Kinetic Art)⁴⁾는 움직임에 관한 예술을 총칭하기는 하지만 애니메이션은 그림이나 인형 등 실제로 움직이지 않는 대상을 조금씩 그 자세나 위치를 바꾸면서 한 장면씩 촬영하여 영상상의 동작을 나타내는 방법으로 제작한다는 점에서 차이점이 있으며 앞서 언급한 내용과 같이 시간, 공간, 그리고 동작하는 캐릭터 부분에 있어서 한계가 없다는 점에서 다른 그 어떤 예술 분야보다도 표현이 자유롭다는 특징을 가진다.

4) 키네틱 아트: 어떠한 수단이나 방법에 의하여 움직임을 나타내는 작품을 총칭하는 말이다.

2) 오락성 특징

오늘날 애니메이션은 대중적인 인기를 얻으면서 차세대 부가가치 산업으로 급부상하고 있다. 이미 애니메이션의 대국인 일본과 미국에서는 애니메이션이 첨단 과학기술과 접목되면서 애니메이션의 영역을 확대하는데 중요한 역할을 하고 있다. 이제 애니메이션은 영화, 게임, 캐릭터, 광고, 테마파크에 이르기까지 연관된 산업의 시너지 효과뿐만 아니라, 사회적인 영향, 국가적 이미지 홍보와 제적 문화 전파에 이바지하는 문화적 파급효과가 너무도 크다고 할 수 있다. 이와 같은 전제를 기반으로, 애니메이션은 '오락'의 기능을 수행한다고 볼 수 있다. 이러한 애니메이션의 기능들은 애니메이션의 역사를 통해 논쟁의 명분이 되기도 하였지만 결과적으로는 짧은 시간에 애니메이션의 산업발전과 더불어 대중예술로서 자리잡는데 중요한 역할을 했던 개념이라는데 의의가 없다.

3) 교육성 특징

위대한 발명가 에디슨의 경우 애니메이션의 오락으로서의 가능성을 회의적으로 보고 1910년부터 교육목적으로서의 애니메이션을 제작하기 시작하였다. 그는 여러 교육영화를 만들었으며 이후 애니메이션에 의한 교육영화 사용은 급성장 하여 큰 회사에서 교육용필름을 제작하여 학교에 공급하기도 했다. 설명의 효과를 높이고 시각적 명확성을 제시할 수 있는 교육용 애니메이션은 보이지 않는 부분의 기계구조나 인체구조, 혹은 다른 호성으로의 여행 등을 보여주기에 충분했다. 1930년대 디즈니는 애니메이션을 시스템화 시키면서 애니메이션의 오락에 대한 기능부분을 극대화 시켰다는 점에서 상징적인 인물이 되었다. 이와 같은 결과로 애니메이션이 단지 종합예술분야에서 종합적인 '오락', '교육'분야로의 선공적인 전이가 이루어졌다고 볼 수 있다.⁵⁾

5) 김효용, 「애니메이션을 위한 기초조형교육의 특성화에 관한 연구」, 2003, P.400

제 2 절 애니메이션 교육의 중요성

애니메이션 산업은 인력의 질에 의해 좌우되는 고부가가치 산업이다. 이는 모방이 아니라 창조성에 기반을 둔 산업이기 때문에 상상력과 창의력을 구체적으로 구현할 수 있는 능력을 갖춘 인력을 필요로 한다. 결국 애니메이션 산업의 변화는 인력의 역량의 수준에 의해 가장 큰 영향을 받을 가능성이 높으므로, 양질의 인력의 충족되어질 때 보다 빠른 성장을 꾀할 수 있다. 한 예로 일본의 애니메이션 산업이 발전한 근저에는 아톰 등을 만든 전설적인 만화가 데쓰카 오사무 같은 인력이 있었기 때문에 가능한 일이었다.

지식 자체가 기반이 되는 애니메이션 산업을 육성하는데 있어서 무엇보다 필요한 것은 애니메이션 산업을 이끌어 나갈 전문인력 양성이라 할 수 있을 것이다. 애니메이션 인력양성은 실질적으로 진정한 교육을 통해 이루어진다는 점에서 전문 인력을 양성할 수 있는 교육적 기반이 무엇보다 중요하다 할 수 있겠다. 그러나 전문 인력의 양성은 단기간에 효과가 나타나기 어렵다는 한계를 지니므로, 계속적인 애니메이션 산업 관련 인력을 확보하기 위해서는 대학교육과정에서부터 체계적으로 애니메이션 관련 교육을 받을 수 있는 기반조성이 필요하다. 6)

1. 관련 교육기관의 증가

정부의 제도적 뒷받침을 들 수 있다. 정부는 21세기를 이끌어갈 인재 발굴을 위해 관련 대학 등 전문대학이나 전문학과 설립요건을 대폭 자유화한 대학 개혁 조치를 실시하였다. 이는 결과적으로 정보화 시대에 맞는 학과 설립을 더욱 활성화 시키는 계기가 되었다. 이에 따라 많은 대학은 학칙을 변경하여 경쟁력을 잃은 학과를 새로이 개편하는 추세를 보이기 시작했다. 이들 새로이 신설되는 학과들의 공통점은 새로운 시대적 요구에

6) 김선영, 「애니메이션 특성화고등학교의 교육과정 분석과 발전방안에 대한 연구」, 부경대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2005, P,13

부응할 수 있는 컴퓨터, 정보통신 등 첨단산업과 관련된 학과들이 대부분이며, 게임, 관광, 영상, 만화, 애니메이션 등으로 매우 전문화되는 양상을 보였다.⁷⁾

한국 애니메이션 관련 교육기관은 고등학교, 대학교, 대학원, 학원과 대학내 운영되고 있는 사회교육원, 그리고 전문학교와 영화진흥위원회에서 운영하고 있는 한국 영화아카데미 등 문화콘텐츠학과를 포함해서 932개소가 운영되고 있다. 애니메이션 관련 학과가 개설되어 있는 한국대학은 337개이고 4년제 대학과 2년제 대학의 애니메이션 학과 수는 비롯한 수치이다. 중국은 2000년에 27의 대학과 전과대학에서 애니메이션학과를 설립하였는데 2007년에는 447여개로 증가하였습니다.

2. 애니메이션 교육의 중요성

애니메이션 분야에 창의적인 전문인력을 배출하기 위해서이다. 애니메이션 전문분야에 인력이 부족한 현황에서 전문 인력의 양성을 위해서는 애니메이션을 전문적으로 가르칠 교육의 필요는 당연하다 하겠다.

인간의 창의력과 상상력의 개발은 국가경제에 중요한 역할을 하는 21세기 신지식기반경제에 성공의 핵심요수로 부각되고 있다. 애니메이션 교육은 창조성과 논리적 자질개발을 위한 전인교육이라는 직접적인 가치뿐만 아니라 풍부한 경험과 학습활동은 지원하고 실험에 의한 호기심과 과학정신 개발, 공동체생활과 시민정신 함양, 그리고 문화의 활성화에 이바지한다. 이러한 특성을 이용한 애니메이션 교육은 학생들의 진로 지도의 기초자료로 활용하는 것은 물론 고도의 사고기술 및 다양한 지적욕구를 촉발하며 내재적 기능으로서의 감성과 지성, 인성개발과 정서순화에 기초한다.⁸⁾

애니메이션산업 분야에서 필요로 하는 인재들의 교육내용에 대한 수요조사에서는 현장 실무 분야에 대한 교육과 최신의 전문기술에 대한교육이

7) 2002.12.17, 소현정 기자[KBS 뉴스 9] 참조

8) 김재웅, 「애니메이션 교육 활성화 방안 연구」, 2005, P.5

가장 필요한 것으로 나타나고 있다. 현장실무에서 첫 번째로 중요한 것은 '스토리, 창의적 아이디어'이다. 다음으로는 '기초 드로잉' 부분이다. 학생들에게 이론적인 수업을 병행하며 그림을 그리는 확실한 기초를 유도함으로써 기초부터 컴퓨터에 의존하려는 학생들의 습관을 고치는 것도 좋은 방법이다. 기획 연출에 관한 창작 재능을 발굴하는 것이다. 단계적으로 캐릭터의 형태, 주인공의 의도, 액션의 과장, 즉 애니메이션 등장인물의 몸의 균형에 대한 필요성이다. 애니메이션 교육영역에서 제작실습이 많은 부족으로 나타난다.<표1>⁹⁾

또한 시대적 요구에 부응한 창의적인 예술교육, 뉴미디어 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.

<표1>애니메이션 현장실무에 부족한 부분

항목	빈도	퍼센트
스토리, 창의적 아이디어	13	36.1
기초드로잉	12	33.3
기획 연출	6	16.7
애니메이션 제작실습	4	11.1
기타	1	2.8
합계	36	100.0

출처: 許孝賢 특성화 고등학교 애니메이션 교육과정 정립에 관한 연구 2007

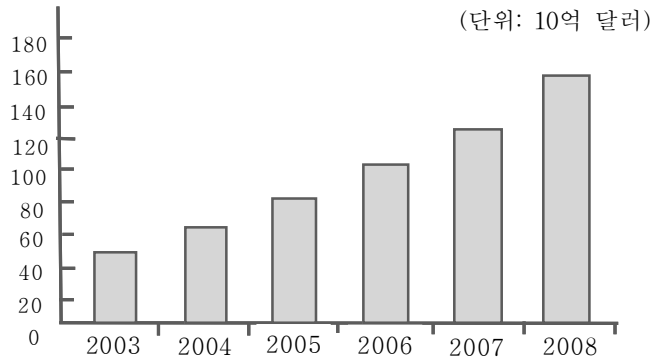
9) 허효현, 「특성화 고등학교 애니메이션 교육과정 정립에 관한 연구」, 경상대학교 교육대학원, 석사논문, 2007, P.38

제 3 장 세계 애니메이션 산업과 교육기관 현황

제 1 절 세계 애니메이션 산업의 시장규모

세계 애니메이션 콘텐츠 시장은 기술의 급속한 발전으로 빠른 성장을 보이고 있다. 또한 소비자의 요구에 따른 케이블 및 위성방송의 애니메이션 관련 프로그램의 방영 시간 증가와 인터넷의 발달로 지속적인 성장이 전망된다. 과거 애니메이션의 주요 시장은 9살 미만의 어린이 시장에 국한되었으나 최근에는 10대, 20대, 가족 시장으로 그 영역이 확대되고 있다. TV 애니메이션인 심슨 가족이나 킹오브더 힐(King of the Hill)의 경우 황금 시간대에 방영되면서 큰 성공을 거두었다. 주요 애니메이션 시장으로는 미국, 캐나다, 일본, 프랑스, 영국과 독일이 있다.

점차 미국 메이저 영화사들의 아시아 시장으로의 아웃소싱 역시 확대되고 있다. 간접적 관계를 고려하면 10% 이상으로 확대되고 있다. 그리고 애니메이션 제작산업은 2004년 600억 달러를 기록했으며, 연간 25% 비율로 성장하여 2005년에 750억, 2006년에 세계 영상(산업극장, TV제작, 유통업, 게임 산업)콘텐츠 시장 규모는 대략 3천 786억 달러로, 이는 전체 엔터테인먼트 및 미디어 시장(총 1조 1,538억달러)의 약32%에 달하는 수치이다.<그림1>



<그림1>세계 애니메이션 시장규모

출처: 한국문화콘텐츠진흥원, 애니메이션백서 2007

애니메이션 산업에서 지금까지 아시아 시장의 발전에 큰 영향을 끼친 국가는 일본이었으나 앞으로는 중국을 주목할 필요가 있다. 중국의 경우 애니메이션 제작 80주년을 맞아 정부차원에서 전폭적인 지원을 약속했으며 이와 더불어 해외 공동제작을 적극 장려하고 나섰다. 최근 중국은 미국뿐만 아니라 유럽국가들의 영상제작사와 공동 제작에도 적극 참여하고 있으며 해외 투자자 유치를 위해 활발한 활동을 벌이고 있다. 2006년에는 중국내 10개 정부기관(과학 기술부, 문화부, 재경부, 정보통신부, 국세부, 상공부 등)이 애니메이션산업의 집중육성을 위한 지원을 약속하면서 이에 따른 법안 개정도 활발하게 진행되고 있으며 산학협력 컨퍼런스도 개최하고 있다. 중국 정부의 이 같은 적극적인 지원 아래 홍콩과의 공동 제작이 우선적으로 시도되고 있다. 그 결과 2004년 설립된 중국 최대 애니메이션 업체인 후난 대망사(Hunan Great Dreams)의 경우 몇 편의 애니메이션 시리즈물을 제작 발표하여 성공을 거두었으며 이와 함께 부가가치가 높은 캐릭터 전문점도 개장하였다. 또한 최근에는 광저우에 위치한 공룡관련 테마 공원과의 합작을 통해 기존 캐릭터를 이용한 애니메이션 개발에도 박차를 가하고 있다.¹⁰⁾

10) 한국문화콘텐츠진흥원, 『애니메이션산업백서』, 2007, P.176

순수 애니메이션 산업과 파생사업을 비교하면 1:7정도의 시장규모로서 상호 긴밀한 연관관계를 가지고 있다. 여기에서 성공한 애니메이션 작품은 파생사업에서 배 정도의 시장규모로서 상호 긴밀한 연관관계를 가지고 있다. 이처럼 세계의 애니메이션 산업은 점점 규모가 커지고 애니메이션 제작에서 그치는 것이 아니라 파생되는 효과가 갈수록 커지는 특징을 가지고 있다.

세계 애니메이션 사업은 미국의 독점체제에서 일본과의 과점 체제로 시장이 분할되어 정부조도의 유럽애니메이션이 성장추세에 있다. 애니메이션 산업에 세간의 관심이 집중된 것은 94년 디즈니가 '라이언 킹'이 대성으로, 제작비 5000만 달러를 투입하여 10억불의 수익을 거두어들이자 세계적으로 일제히 관심이 쏠리기 시작하였다. 현재 세계 애니메이션 시장은 일본과 미국의 양분 (90%)구조 내에서 프랑스, 영국, 캐나다 등의 부수 시장의 경쟁을 진행하고 있다.

제 2 절 미국

1. 애니메이션 산업현황과 특성

미국 애니메이션산업은 오랜 역사와 풍부한 인력을 바탕으로 막강한 자본력과 세계적 배급력을 동원한 극장용 대형 프로젝트 제작을 통해 대규모 수익을 창출하고 있다. 미국은 애니메이션 산업을 포함한 문화상품의 수출로 한해 약 80억 달러의 흑자가 발생하여 항공산업에 이어 최대의 효자 산업을 이루었다.

미국 애니메이션은 월트 디즈니에 의해 장르적, 기술적, 산업적 완성을 이룩하면서 발전되기 시작하여 1989년 월트 디즈니사가 제작한 '인어공주'를 시발로 '미녀와 야수', '아라딘', '라이언킹', '토이 스토리' 등이 흥행에 큰 성공을 거두면서 제2의 황금기를 누리고 있다. 전 세계 박스 오피스 순위를 통해 미국의 10대 애니메이션 영화를 살펴보면, 디즈니와 픽사(Picxar)가 합동으로 제작한 '니모를 찾아서(Finding Nemo, 2003)가 미국

애니메이션 영화 박스 오피스 순위 1위로서 미국에서만 3억 4,000만 USD의 매출을 달성했고 해외 소득 약 5억 USD를 달성하였다. 드림웍스의 <슈렉2>의 경우, 제작비 7천만 달러와 마케팅비용 5천만 달러 투입으로, 미국 내 약 4억 4천만 달러, 미국과 해외지역에서 4억7천9백만 달러의 수익을 창출(총제작비 대비 약 8배).

또한 미국의 월트 디즈니사가 미국의 3대 방송사 중의 하나인 ABC사를 합병하고, 타임워너가 소유하고 있는 애니메이션 채널인 Cartoon Network는 하나 마베라 프로덕션과 합병하였다. AGM과 20세기 폭스는 미국의 거대 애니메이션 프로덕션인 사반과 Children's Network를 설립하는 등 일대 지각변동이 일어나고 있다.

2. 미국 애니메이션 교육기관과 대학 교과과정 현황

세계 만화영상의 중심인 미국에서는 수많은 예술 관련 대학이 만화와 애니메이션 관련학과를 개설 운영하고 있다. 그런데 만화와 애니메이션이 응용예술이기 때문에 디자인 영역에서 일러스트레이션과 카툰 전공강좌를 개설하고 있다. 또한 디지털 영상 영역에서 컴퓨터그래픽과 컴퓨터애니메이션 전공을 증설하는 추세이다.

최근에 각 대학이 오락산업과 콘텐츠산업을 결부시켜서 애니메이션 관련학과를 운영하는데, 미국대학 가운데서 만화와 애니메이션교육 역사가 유구한 뉴욕의 비주얼 아트 스쿨(School of Visual Arts)과 미네아폴리스 예술대학(Minneapolis College of Art & Design)그리고 디즈니 프로덕션에서 세운 칼아츠(California Institute of the Arts)에서는 오락예술 및 애니메이션전공을 개설하고 있다. <표2>

첫째, 뉴욕의 비주얼 아트 스쿨(School of Visual Arts)은 1947년에 설립하여 카툰, 애니메이션, 일러스트레이션, 그래픽디자인, 컴퓨터아트, 광고, 사진, 영상, 회화, 실내디자인, 인문과학 등의 다양한 학과를 개설하고 있으며 미국에서 규모가 가장 큰 독립 대학교이다. 이 대학은 순수 예술가를 양성할 목적으로 수준 높은 예술교육을 실천한다. 이 대학의 만화학과

와 애니메이션학과의 교육과정에는 폭넓은 예술 이론과 전반적인 미술 실기를 철저하게 연마하도록 편성하고 있다.¹¹⁾

비주얼 아트 스쿨(SVA)의 애니메이션학과는 전통적 애니메이션과 스톱 모션 애니메이션 등의 관련 과목을 주로 개설하여 운영하고 있다. 때문에 최근에 부상하고 있는 디지털 만화 영상은 비중 있게 편성하지 못하고 있다. 또한 너무나 다양한 예술실기 과목을 개설하여 운영하기 때문에 두 학과의 전공이론 과목과 실기 과목으로는 충분하지 못하다.

둘째, 칼아츠(California Institute of the Arts)는 1961년에 월트 디즈니가 설립하여 예술, 음악, 영화, 실험 애니메이션 연극분야로 종합의 단과대학을 운영해왔다. 특히 이 대학은 월트 디즈니의 뛰어난 애니메이터의 발원지인데 애니메이션학과를 나온 인력을 디즈니 프로덕션에서 채용하였기 때문에 이 분야에서는 세계 최고의 수준이다. ¹²⁾

칼아츠(CalArts)의 실험애니메이션학과는 순수 예술가를 양성할 목적으로 자유분방한 창작활동을 조장하고 있다. 따라서 이 학과는 대학원 석사과정까지 개설하여 실험애니메이션 실기강좌로 운영하고 있다. 또한 캐릭터애니메이션학과는 디즈니 애니메이션 스타일의 전통적 애니메이션 제작자를 양성하여 디즈니 프로덕션회사에 취업시킬 목적으로 운영해왔다. 그런데 최근에는 디즈니 계열사에서 전통적인 애니메이션 제작을 축소하고 인원을 감축하는 형편에 놓여 있다. 양 학과에서는 이론보다는 실기에 중점을 두고 수많은 전공선택 과목을 개설하고 세계적으로 영성 있는 제작자와 현장 실무자들을 실기강좌와 특강형식으로 참여시켜서 교육적 성과가 크다. 만화관련 실기과목이 개설되지 않았어도 학생 개개인의 작업공간(booth)을 24시간 체제로 개방하여 캐릭터 창작과 연출에 힘쓰고 있다. 이 대학에서도 인체 드로잉을 4년간 이수하는 사례처럼 전통적 예술의 기본적인 실기에 충실한 나머지, 컴퓨터 애니메이션과 디지털 영상과목을 거의 개설하지 않고 있다.¹³⁾

11) <http://www.schoolofvisualarts.edu/>, School of Visual Arts 홈페이지

12) <http://calarts.edu/>, California Institute of the Arts 홈페이지

13) 임청산, 「한·미·일 만화영상 관련학과의 교육과정 비교」, 2004, P.266

셋째, 미네아폴리스 예술대학(Minneapolis College of Art & Design)에서는 코믹 아트(comic art)와 애니메이션 전공을 함께 개설하고 있다. 이 학과는 코믹 아트라는 전공명칭이 이색적인데, 주로 코믹 일러스트레이션과 카툰을 중심으로 교과를 운영하고 있다. 무엇보다도 전문실습, 인턴쉽, 중급프로젝트 등의 취업진로 과목에 역점을 두고 있다. 최근에 전 세계적으로 붐이 일고 있는 멀티미디어, 컴퓨터, 디지털 매체와 연계된 신종 개설과목이 거의 편성되어 있지 않다. 이 대학의 애니메이션 전공에는 단순히 애니메이션기초, 스톱모션애니메이션, 3D애니메이션 등의 교육과정이 편성되어 있다. 반면에, 스튜디오를 중심한 기초연구와 전공 선택 강좌가 42학점이다 되기 때문에 전공기술 습득에 힘쓰고 있다. 이 전공과정에서는 미디어 관련 과목을 강화하여 운영하는 것을 참고하여야 한다.¹⁴⁾

이처럼 미국대학의 만화영상 관련학과의 교육과정에서는 이론보다 실기 능력을 강화하기 위하여 기초적인 미술실기와 애니메이션 기법을 조장하고 있다. 또한 학생 개개인의 예술적 표현활동을 최대한 보장해주는 배려가 크다. 오로지 학생들의 기본 실기 능력 향상에 초점이 맞추어져 있다.



14) <http://www.mcad.edu/>, Minneapolis College of Art & Design 홈페이지

<표 2> 미국대학의 애니메이션 관련학과 교과과정 비교

구분	School of Visual Arts 만화·애니메이션전공	California Institute of the Arts 캐릭터·실험 애니메이션	Minneapolis College of Art/ Design 코믹아트·애니메이션전공
애니메이션 이론	애니메이션 개론I, II 애니메이션 역사I, II 스토리 작법 해부학 애니메이션제작과 법률	실험애니메이션사 애니메이션 개론 만화영상사 스토리개발 시초 애니메이션 스토리	애니메이션개론 영상학개론 해부학 애니메이션역사
예술 실기	드로잉I, II 펜드로잉 드로잉 투시도I, II 회화 및 색채 레이아웃 및 디자인 Life 드로잉 고급I,II	투시도법 기초 Life드로잉 중, 고급I, II 색채와 디자인 레이아웃 기초 드로잉 기초	회화 및 일러스트레이션I,II 드로잉I, II 색채원리
애니메이션 실기	애니메이션 워크샵I, II 애니메이션 워크샵 고급 I,II 스톱모션 개론I,II 스톱모션 애니메이션 고급 I,II 애니메이터 연출 애니메이션 사운드 디자인 미니어쥬어 세트 캐릭터 창작 애니메이션 편집 애니메이션 Storyboarding	애니메이션 기초·원리 애니메이션 연출 기법 실험애니메이션 음향기초 실험애니메이션 비평 분석 애니메이션 워크샵I, II 실험애니메이션 사운드 기초 애니메이션 제작기법	애니메이션 기초 스톱모션 애니메이션I, II 애니메이션 제작기법
디지털 실기	디지털 애니메이션 구성 I,II	컴퓨터·애니메이션 기초 I,II 실험애니메이션 특수효과	3D 애니메이션 사운드 제작기법 상급프로젝트
실습	애니메이션 취업전력 애니메이션과 엔터테인먼트의 법칙 애니메이션 논문I, II	애니메이션 포트폴리오 취업전략(프리젠테이션)	스튜디오 실습 전공실습 인턴쉽 논문

제 3 절 일본

1. 애니메이션산업 현황과 시장규모

예전부터 출판 및 방송을 통해 발전해 온 일본의 애니메이션은 2000년대에 들어 국내 시장의 성숙과 더불어 해외에서도 인기를 모으는 콘텐츠

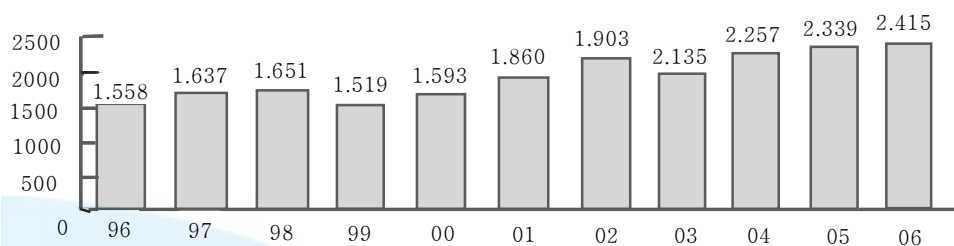
로 성장하였고, 캐릭터 상품화 등의 머천다이즈(merchandising) 뿐만 아니라 기획단계에서부터 전략적, 의도적으로 원소스 멀티 유스(one source multi-use)를 통해 게임, 음악 등 타 미디어로 전개하는 비즈니스 모델을 확대해 왔다.

특히 2005년경 전환점으로 '재미있는' 작품제작에만 전념해 왔던 일본 애니메이션의 업계가 산업화라는 커다란 목표를 향해 방향을 선회하면서 큰 변화가 있었다. 이 같은 산업화를 향한 노력은 인간과 정부의 정책주도 간의 긴밀한 협력관계를 유지하면서 2006년 이후에도 일본 애니메이션 업계에 발전의 토대가 되고 있다.

2006년 일본의 애니메이션 시장규모는 2,415억 엔으로, 2004년과 2005년에 이어 계속 증가하고 있다. 2006년의 애니메이션 시장을 이끌어 온 것은 자국에서 제작된 극장 애니메이션 영화작품이다. 항상 큰 인가를 얻는 작품을 만들어온 스튜디오 지브리에서 신작들이 출시된 점도 있지만, <포켓몬>, <도라에몽> 등 매년 꾸준히 인기가 있는 기존 시리즈 작품들과 더불어 수 억 엔에서 수십억 엔 규모의 흥행수입을 올린 작품들의 출시로 전체 시장규모가 증가하였다. 한편 수입 애니메이션은 뚜렷한 히트 작이 적어 감소로 돌아섰다. 2006년은 TV 애니메이션의 방송편수가 역대 최고로 많았다는 점도 특징적이다. 특히 심야 시간대(밤 23시 이후)에 방송되는 애니메이션 편수가 증가하여 연간 방송편수의 약반을 차지하였다. 이들 작품은 DVD등의 영상패키지소프트 판매를 위한 광고수단으로서 기능하는 경우가 많아 전체 애니메이션 시장 확대에 공헌하였다. 한편, 이처럼 방송편수가 증가해 온 것이 2006년 여름을 피크로 돌아선 점을 주시할 필요가 있다. 극장용 영화를 포함한 애니메이션 제작편수가 늘어나 영상패키지소프트의 타이틀 단편 판매가가 낮아지면서 경쟁이 심화되었다. 또한 과거에 제작된 작품은 DVD로 제작하는 경우가 현저히 늘어나고 새로운 작품 타이틀수가 감소하기도 하였다. 이는 2005년에 이어 시장을 견인해온 영상소프트 비즈니스가 더 이상의 성장세를 멈추고 둔화의 조짐을 보이고 있음을 시사하고 있다. 향후 신작들이 판매고를 늘릴 수 있을 지는 주목할 필요가 있다. 이러한 가운데 인기 장수 시리즈 애니메이션은 브랜드로서의

위치를 강화하며 실적을 높이고 있어 적품간, 업체간의 양극화를 부추기는 현상을 낳고 있다.

한편 기존의 TV미디어 위주에서 벗어나 다양한 미디어가 확대되어 가고 있는 가운데 위성 및 케이블TV의 애니메이션 전문채널 시청가능 세대 수는 계속 증가하는 추세이다. 또한 새로운 미디어로서 기대되는 인터넷서비스는 아직 시장 규모는 작지만 지속적으로 시장을 확대하고 있다. 이러한 TV방영의 다극화와 인터넷의 영향력 확대는 앞으로도 계속될 전망이다. 이로 인화 일본 애니메이션 산업의 비즈니스 구조변화는 2008년 이후에도 더욱 급속하게 진행될 전망이다.¹⁵⁾<그림2>



<그림2> 연도별 애니메이션 시장규모추이

출처: 주식회사 미디어개발중연 2007년7월 애니메이션시장분석자료

2. 일본 애니메이션 교육기관과 대학 교과과정 현황

산업적 측면에서 일본의 만화영상은 미국 다음으로 세계시장을 크게 점유하고 있다. 애니메이션을 둘러싼 이야기 문화와 관련 산업층이 두터웠고, 독창적인 인재 장원의 풍부함과 뛰어난 기동력이 뛰어났다는 점이다.

작가를 단시간에 많이 확보할 수 있었고, 전문가 양성이 빨리 이루어졌다는 점과 직업적인 기술과 품질 지상주의를 기반으로 한 창의성이 부족한 국민성이다. 그리고 이를 뒷받침 해주는 중소기업, 공방(工房)적인 노동 환경에 대한 작가, 일손의 친화성을 들 수 있다.<표3>¹⁶⁾

15) 한국문화콘텐츠진흥원, 전계서, P,191

<표3> 일본 전후 미술계 학교 졸업생 추이

연도	변화 추이	미술계 대학 졸업생 수
1955년	주로 미술대학, 공업고 전문 의장과	6000명
1965년	전문학교, 전수학교, 상업고교가 포함됨	9200명
1975년	전문학교에 애니메이션과, 전문학교가 생김	1만2000명
1985년	애니메이션과 영상계 전공 졸업생 3000명	1만7000명
1995년	애니메이션과 영상계 전공 졸업생 6000명	1만9000명
2005년	애니메이션 CG성우-만화과에서 9000명 전도	1만8000명

※1950~1960년대에 당시 직업의 미술작업 기능을 발휘할 수 있는 대표적인 것

출처: 신봉철, 중(등)학교에서의 만화·애니메이션 교과과정 개발에 따른 학습효과, 2007

애니메이션 작품이 세계적인 흥행에 성공하고 캐릭터산업으로 연계되어 활황 주이다. 무엇보다도 애니메이션 분야의 전문인력은 시중의 학원 형태인<전문학교>에서 양성해왔다. 다양한 코스를 운영하여 단기간에 양성하여 관련 프로덕션에서 채용하였다. 30여 년의 역사를 가진 교토세이카대학(京都精華大學)의 만화학과와 2003년에 신설된 도쿄공예대학(東京工芸大學)의 애니메이션학과 등 일본대학의 애니메이션 관련학과 교과과정을 살펴본다.(<표4> 참조)

첫째, 교토세이카대학(京都精華大學)의 만화학과는 1973년에 일본 최초로 만화 애니메이션학과를 개설한 유명한 대학이다. 이 학교는 인문, 예술, 디자인, 만화 애니메이션 4개 학과를 개설 하고 있으며 학과마다 다른 분야의 과정을 설정한다. 또한 대학원의 석사과정과 박사과정은 애니메이션과 컴퓨터 그래픽 등을 위주로 운영하고 있다. 17)

교토세이카대학의 만화 애니메이션학과는 카툰전공과는 달리 애니메이션 연습, 컴퓨터그래픽 연습, 스토리만화 제작실무 등이 강화되어 있다. 이 전공에는 현역작가를 활동중인 교수들을 중심으로 장편만화 활동을 전개

16) 신봉철, 「중(등)학교에서의 만화·애니메이션 교과과정 개발에 따른 학습효과」, 한양대학교 석사학위논문, 2007, P.137

17) <http://www.kyoto-seika.ac.jp/>, 京都精華大學 홈페이지

하고 있어 카툰과 스토리만화만을 전문적으로 특성화하여 충실하게 교과 과정을 운영하고 있다. 그렇지만 애니메이션전공을 증설하거나 컴퓨터 애니메이션을 편성할 필요성이 대두된다.

둘째, 도쿄공예대학(東京工芸大學)의 애니메이션학과는 2003년에 신설하여 주목을 받고 있다. 이 학과에서는 영화와 비디오 애니메이션과 방송 등의 단방향과 게임과 인터넷 등의 양방향을 모두 포괄할 수 있는 교육을 실시한다. 그리고 만화, 문화, 이야기 등의 원작이 될 수 있는 소재로서 캐릭터 성격분석과 클레이 애니메이션, 인형, 컴퓨터 그래픽 등을 교육한다. 이 학과는 애니메이션 관련이론과 실기, 게임과 미디어 기술 등을 폭넓게 개설하고 있다. 그러나 미술 실기와 만화 실기가 도외시되어 기초적 표현 능력을 향상시키려는 대안이 요구된다.¹⁸⁾

이 학과는 애니메이션의 표현기초, 구성기법, 기술, 기초조형, 연습, 특강, 제작에 관한 전공과목으로 세분되어 있다. 그렇지만 애니메이션 가운데 실험·캐릭터·컴퓨터 애니메이션 등의 구분이 없어 어떤 종류의 애니메이션에 중점을 두고 있는지 알 수는 없더라도, 교육과정의 개편 없이도 교수요목에 따라 교과운영을 원활히 할 수 있는 장점이 있다.

일본대학의 만화영상 관련학과 대학의 교과과정에서는 신설 학과부터 신개념의 애니메이션 관련과목을 개설하고 있음을 알 수 있다. 일본도 신설학과의 교과과정에서 기초 적인 미술실기와 만화실기가 축소되고 있다. 그런데 컴퓨터 애니메이션을 선호하고 디지털 미디어과목이 확대되더라도, 기초적인 이론과 기본적인 실기를 중시하면서 첨단기술과 선진예술품을 수용해야 할 것이다.

18) <http://www.t-kougei.ac.jp/>, 東京工芸大學 홈페이지

<표4> 일본대학의 애니메이션 관련학과 교과과정

구분	교토세이카대학 만화학과(카툰·스토리만화)	토쿄공예대학 애니메이션학과
애니메이션 이론	애니메이션 개론I, II 애니메이션 산업론 영상역사 I, II 현대 만화론 I, II 일본 애니메이션 역사 해외 애니메이션 역사 애니메이션 작품작가 연구I, II 애니메이션 연출론 I, II 영화 이론I, II CG 이론I, II 시나리오론 I, II	애니메이션 개론A,B 애니메이션 역사A,B,C,D 애니메이션 기술론I,II 영화역사A,B 만화론A,B 애니메이션 심리학 스토리구성론
예술실기	회화기법 모델링 실습 작품연구I, II 드로잉 연습 I, II	기초조형실습 미술배경I,II 회화A,B 드라마론 영상구성론 커뮤니케이션 심리학
애니메이션 실기	애니메이션 원리 연습I,II,III,IV 애니메이션 조형 기초, 표현, 실천 실습 I,II 애니메이션 분석 연습I, II 애니메이션 제작 실습I,II 스톱뽀션애니메이션 실습I,II 모델링 실습I,II	애니메이션 표현기초I,II 연출대본기초 기초기법A,B 애니메이션 구성기법 애니메이션 실습 애니메이션 제작
디지털영상 실기	애니메이션 CG 연습 I, II,III 애니메이션 미디어 음향 실습I, II	컴퓨터기초 미디어 워크샵I,II 그래픽 디자인I,II 광고미디어론 사운드 디자인론 저작권개론 프로그램제작론 인터랙티브 미디어론
실습	졸업사운드제작실습 졸업제작 자유제작	졸업연구

제 4 절 한국

1. 애니메이션산업 현황 및 산업 환경의 변화

1) 애니메이션 산업의 시장 규모와 현황

창작 애니메이션 기반 조성을 통한 투자 활성화, 신규인력 유입과 창작 애니메이션 제작 활성화 및 해외 진출 활성화로 2008년 5,398억원의 시장

규모를 확대할 수 있다고 한다. <표5>

<표5> 한국 애니메이션 산업 시장 규모

(단위: 억원)

구분		2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008
Best case	창작 시장	961	1,057	1,289	1,549	2,226	3,117	4,575
	OEM 시장	1,188	1,093	1,006	925	851	783	720
	전체시장규모	2,149	2,150	2,274	2,574	3,077	3,900	5,395
	성장률	-4.3%	0.0%	5.8%	13.2%	19.5%	26.7%	38.4%

※한국 창작시장: 극장용 창작 활동 증가 및 TV/OVA용 해외진출 활성화로 매년 30% 내외의 성장 가정(출처: 한국문화콘텐츠진흥원연구원, 문화콘텐츠 인력양성 종합계획,2006)

최근 몇 년간 한국의 문화산업은 많은 발전을 거듭해 왔으며 모든 문화 콘텐츠의 기획 단계부터 세계시장을 염두에 둘 만큼 해외 시장에서도 기반을 잡아가고 있다. 한류열풍에 힘입은 드라마와 영화를 비롯해 점차 애니메이션과 캐릭터도 세계 시장에서의 가능성을 보여주고 있으며, 그 중에는 한국 시장과는 별개로 세계에서 더 큰 주목을 받는 경우도 있어 애니메이션과 캐릭터 개발에 있어 좀 더 크고 넓은 안목으로 세계 시장을 겨냥할 수 있는 여력이 생긴 셈이다.

한국 애니메이션 시장 활성화에 큰 도움을 주리라 생각했던 방송 총량제는 애니메이션 창작 기반 구축을 위한 양적 측면에 기여할 뿐이고 이것이 장기적으로 한국 애니메이션의 질적 발전을 보장하지 못한다는 문제점을 가지고 있다.

EBS를 제외한 지상파방송은 애니메이션의 시청률 저조를 이유로 방송 시간대를 한정하고 있으며 EBS는 미취학 아동을 위한 애니메이션 비중이 높다. 또한 애니메이션 전문 채널은 여전히 해외 애니메이션 편성율이 높아 사실상국내 창작 애니메이션이 제작되어도 지속적으로 대중에게 노출되기란 쉬운 일이 아니다.

이러한 한국 여건을 극복하고, 애니메이션 산업 활성화를 위해 업계에서는 끊임없는 해외 시장 진출과 해외 자본 유치 등을 고려하고 있다.¹⁹⁾

19) 한국문화콘텐츠진흥원, 전제서, P,167

2) 기술미디어의 변화

한국 문화콘텐츠 산업은 디지털 혁명의 흐름 속에서 최근 몇 년간 급격한 성장세를 보이고 있으며, 디지털화 및 온라인화를 통해 성장이 더욱 가속화되고 있다. 특히 게임과 음악의 경우 온라인 매출이 차지하는 비중이 절반 이상이며, 영화산업에서도 디지털 테크놀로지 및 디지털 활동의 비중이 점점 커지고 있다. 디지털화 된 문화콘텐츠 산업의 성장은 더 나아가 온·오프라인의 컨버전스 관련 기술의 발전, 마케팅 패러다임의 변화와 이에 따른 유통환경 변화에 까지 기여하고 있다.

3) 인력양성 체계의 변화

최근 들어 한국 문화콘텐츠 교육기관들이 산업구조에 대한 변화에 대응하여 변화하고 있는데, 그 변화는 산업의 장르 간 경계가 허물어지는 것처럼 교육기관의 전공도 이에 맞추어 변화하고 있다는 점이다. 그러나 아직까지 산업의 현실을 반영하는 인력수급 구조는 정착되지 못하고 있으며, 특히 인력양성이 기초 잠재 인력과 산업현장인력 중심으로 구성되어 있는 등 기획 및 경영전문가의 상대적 수급 불균형은 심각하다.

콘텐츠 인력 양성기관들에서 공통적으로 나타나는 문제점으로는 실무교육을 위한장비의 부족과 전문 교수요원의 부족을 꼽을 수 있다. 이뿐 아니라 각 장르별 전문 인력을 양성하는 지포가 되는 표준 프로그램과 교재 등의 부족도 지적되고 있다.

최근 들어 두드러지게 지적되는 현상은 현장실무자 및 현장 전문인력 중심으로 교육이 전개되고 있다는 사실인데, 이러한 방식으로는 문화콘텐츠 산업의 핵심인력으로 활용할 인재들을 체계적으로 선발하고 교육하는 시스템을 정착시키지 못한다. 따라서 '핵심인력'의 육성을 위해서 정부, 학계, 업계의 공조가 절실하다.²⁰⁾

20) 한국문화관광정책연구원, 『문화산업정책 10년, 평가와 전망』, 2005, P.36

<표6> 한국 애니메이션, 캐릭터, 만화산업 필요인력 및 신규 필요인력

(단위: 명)

구분/년도			2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008
Best scen- ario	애 니 메 이 션	필요 인력	9.338	8.923	9.014	9.746	11.128	13.459	17.798
		신규필요인력	-	-135	359	1.002	1.674	2.675	4.783
	개 릭 터	필요 인력	8.300	10.828	11.376	11.952	12.557	13.192	13.860
		신규필요인력	-	2.777	873	917	964	964	1.012
	만 화	필요 인력	2.200	2.266	2.341	2.427	2.525	2.638	2.768
		신규필요인력	-	132	143	156	171	188	209
	필요인력계		19.838	11.017	22.731	24.124	26.210	29.299	34.426
	신규 필요인력		-	12.774	1.375	2.075	2.809	3.872	6.006

출처: 한국문화콘텐츠진흥원연구원, 문화콘텐츠 인력양성 종합계획, 2006

또한 애니메이션 산업의 특성상 한 사람이 다양한 직무를 수행한다. 이들 장르의 시장은 2008년까지 애니메이션은 17.3%, 캐릭터 14.4% 만화 8.8%의 연평균 성장률로 성장할 것으로 예상됨에 따라, 인력 측면에서도 지속적인 수요증가 예상된다.²¹⁾<표6>

한국국내산 창작 애니메이션 제작에 있어서 경험 있는 기획, 연출, 시나리오 인력의 부족 현상이 자주 언급되어 왔다. 따라서 국산 애니메이션의 활성화와 성공을 위해서는 창의력을 갖춘 프리 프로덕션 부문 인력의 저변 확대가 매우 중요하다.

일본의 경우 수백 명의 애니메이션 전문 연출 및 시나리오 작가들이 활동 중이며 독자적인 협회가 있을 정도의 규모를 갖추고 있지만, 한국에서는 그동안 전문 시나리오 작가가 부족하여 애니메이션의 특성을 활용한 시나리오 개발에 한계를 보여 왔다. 하지만 한국 국산 애니메이션이 세계 시장에서 경쟁 구위를 확보하기 위해서는 무엇보다 공감 가는 스토리 전개 및 시나리오 창작이 가능해야 하며, 이를 위해서는 관련 교육체계가 전문화되어야 할 것이다.

장기적으로 창작 애니메이션의 활성화와 성공을 위해서는 창의력을 갖

21) 한국문화콘텐츠진흥원연구원, 『문화콘텐츠 인력양성 종합계획』, 2006, PP,15-17

준 기획부분 인력의 저변확대가 매우 중요하며, 아울러 한국 애니메이션을 기획하는 전문 기획자의 역할도 구체화 되어야 할 것이다. 애니메이션 기획자와 애니메이터의 역할이 구체화되고, 감독과 프로듀서의 정확한 개념 정립과 경영, 투자 마인드가 탄력적으로 작동해야 현존하는 애니메이션 리스크에 대응할 수 있다.

2. 한국 애니메이션교육 현황과 교육기관의 분석

1990년대 이후 정부를 비롯한 사회 각계에서 문화산업으로서 애니메이션 중요성을 크게 인식하여 국가전략사업으로 진흥하기 위한 정책적인 노력이 계속되었고 그 일환으로 대학을 중심으로 한 교육기관에 전문 교육 과정이 개설되어 현재까지 꾸준한 발전과 성장을 계속 이어가고 있다.

애니메이션 교육을 통해 양성된 인력들은 애니메이션 제작에서 게임, 영화 특수효과, 멀티미디어 등 다양한 분야에서 종사할 수 있기 때문에 인력 활용도의 가능성이 무한하다고 할 수 있다. 그러나 실제 '애니메이션 관련 학과에서 배출된 인력이 애니메이션 관련 제작산업에서 전문인으로 활동하는가?'에 대해서는 선 듯 '그렇다'라고 할 수 없다. 이에 2006년도 애니메이션 관련학과 교육 현황을 살펴보고 앞으로 애니메이션 관련학과의 지향해야 할 교육방향을 살펴보고자 한다.

1) 애니메이션관련학과의 현황

■ 4년제 대학 및 대학원

정부에서 추진하고 있는 학교통폐합과 관련하여 국공립대학의 애니메이션 관련학과의 개설은 정체되고 있는 반면 사립대학의 학과 개설 수는 애니메이션 학과는 물론 애니메이션 분야와 연계 가능한 게임 및 멀티미디어 학과는 계속 늘고 있는 상황이다.<표7>

대학원의 경우 개설된 학교는 14개교로 애니메이션관련 학과수는 작년에 비해 큰 변화는 없지만 기획과 창작인력 양성과 고급화된 전문 인력을 양성하기 위해 세분화되고 있다. 특히 중앙대와 서강대의 경우 이론석사과

정(MA), 제작석사과정(MFA)을 개설하여 실무와 이론 분야에 필요한 인재 양성을 위한 프로그램으로 운영되고 있으며, 서강대, 연세대, 중앙대, 홍익대의 경우는 박사과정을 개설하여 전문인력을 양성하고 있으며 순천향대학거 산업정보대학원 애니메이션 연출전공과 추계예술대학교 문화예술경영대학원 영상 시나리오전공으로 차별화된 학과명칭으로 운영하고 있다.

<표7> 한국 4년제 대학의 애니메이션 관련학과 개설 수

애니메이션관련학과		2004년도	2005년도	2006년도
계 열	사진 및 만화	45	52	53
	영상 및 예술	74	90	99
합 계		119	142	152

출처: 한국문화콘텐츠진흥원 애니메이션산업백서 2007

■ 2년 및 3년제 전문대학

애니메이션 분야와 연계 가능한 게임 및 멀티미디어 학과의 증가추세는 4년제 대학에 이어 2·3년제 전문대학에서도 꾸준히 이어지고 있다. <표8>에서와 같이 전문대학에서의 애니메이션관련학과는 게임 및 디지털콘텐츠, 디지털멀티미디어학과 등이 개설됨에 따라 그 수가하였고 특히 공학계열과 예체능계열에 속해있던 전공이 컴퓨터애니메이션학과, 게임애니메이션학과, 디지털애니메이션학과로 세부전공이 개설되면서 그 증가 추세는 이어졌다.

<표8> 한국 2-3년제 대학의 애니메이션 관련학과 개설 수

애니메이션관련학과		2004년	2005년도	2006년도
계 열	사진 및 만화	18	26	25
	영상 및 예술	52	63	69
합계		70	89	94

출처: 한국문화콘텐츠진흥원 애니메이션산업백서 2007

2) 애니메이션학과의 교육목표 분석

대학 애니메이션학과 및 전공의 교육목표는 <표9>에서 보는바와 같이

학과나 전공 명칭에 애니메이션이 포함되어 있는 경우로 한정하여 약 20개의 대학을 분석하고 정리하였다.

애니메이션 관련학과 및 전공의 교육목표는 학과별로 약간의 차이는 있는 전문가를 양성하고 그리고 미래의 디지털 문화콘텐츠 산업을 주도하는 전문 인력을 배출한다는 목표에는 크게 다르지 않다.

한국문화콘텐츠진흥원 2007년에 조사된 4년제 대학 애니메이션학과의 교육목표는 이론과 실무를 겸비하여 애니메이션산업에 주도적인 역할을 담당하는 전문인을 배양한다는데 목표를 두고 있지만 열거된 교육목표가 너무 폭넓게 설정되어 학교의 특성화된 전문교육의 특성이 부족하다고 볼 수 있다. 산업의 변화에 맞추어 기획, 연출, 시나리오, 제작, 특수효과 등 업계로 진출해서 그 활용도가 유용할 수 있는 전문인력 과 고급인력으로 양성할 수 있는 교육목표가 재정립되어야 한다.

애니메이션 관련학과 및 전공의 교육목표는 애니메이션의 기본 원리를 이해하고 작품 제작을 위해 기술과 능력을 배양하고 한다는 점에서 4년제 대학의 교육목표와 크게 다르지 않았다. 다만 4년제 지방권의 대학에서도 일부 행해지는 산업현장과의 연계교육이 2·3년제 대학에서는 보다 중요시되고 있음을 할 수 있었다. 그리고 애니메이션교육에 게임과 연계한 애니메이션 제작, 현장실무교육을 통한 전문 인재를 육성한다는 교육목표를 갖고 있다.²²⁾

22) 한국문화콘텐츠진흥원, 전게서, PP.410-413

<표 9> 한국 대학 애니메이션학과 교육목표 및 전공목표

4년제 대학	교육목표 및 전공목표
건국대학교 (영상애니메이션)	-애니메이션 기획자로서 능력배양 -애니메이션 제작자로서 능력배양
남서울대학교 (애니메이션학과)	-종합예술분야 및 첨단 디지털 기술을 겸비한 전문인력 양성 -애니메이션 산업과 캐릭터 산업 발전에 기여할 전문인 양성
상명대학교 (애니메이션전공)	-애니메이션의 특성을 학문과 예술로서 탐구하여 이론과 실기를 겸비한 전문 적인 영상예술가 육성
세종대학교 (만화애니메이션)	-세계화와 국가적 과제에 선도적 역할을 담당할 인재 양성 -이론적 개념을 습득, 상상력과 창의력을 접목 승화시키는 능력배양 -영상예술의 질을 향상발전 시킬 수 있는 전문 인력 양성
증부대학교 (애니메이션전공)	-만화애니메이션분야에 세계화를 주도하는 전문가 양성 -산학연을 통한 실질적 사회 요구에 부응하는 산업인력 양성 -국제화를 통한 글로벌 핵심인력 양성
조선대학교 (만화애니메이션학부)	-창조적 개성이 뒷받침이 되는 실용 능력 배양 -국가와 지역사회 및 국제사회가 요구하는 전문인력 양성
한성대학교 (애니메이션제품디자인)	-애니메이션 제품디자인의 융합적인 교육을 통해 21세기 창조적 인재 양성 -문화콘텐츠 산업을 주도할 창조적 애니메이션 전문인력 양성
홍익대학교 (애니메이션전공)	-종합예술분야와 첨단기술을 겸비한 전문 인력 양성
2·3년제 대학	교육목표 및 전공목표
계원조형예술대학 (애니메이션과)	-다양한 작품 감상과 분석, 신구매체의 운용 능력 습득 -산업현장과 연계된 교육과 능동적인 실천의 강조 -실험성과 상업성을 상호 적용하고 통합할 수 있는 능력 배양
공주영상정보대학 (애니메이션과)	-창의성, 실험성, 예술성을 바탕을 둔 애니메이션 제작자 교육 양성 -영상문화를 세계 속에 발전 육성시킬 수 있는 전문인 양성
경동정보대학 (게임애니메이션과)	-3년제 교육과정을 통해 이론과 현장중심의 교육을 함으로 21세기 애니메이션 전문가 양성
유한대학 (애니메이션과)	-기획력, 창의력, 예술성, 디지털 기술 등 산업현장에 필요한 지식을 습득하여 전문적인 애니메이터를 양성 -구로구와 인접해 있는 산학협력과 연계된 교육을 실시

출처: 한국문화콘텐츠진흥원 애니메이션산업백서 2007

제 5 절 중국

1. 애니메이션산업 현황

중국의 각 지방 방송국에는 애니메이션 전문 채널이 운영되고 있고 애니메이션 창작원이 설립되고 있으며, 여러 대학에 애니메이션학과도 생겨나는 등 중국 정부는 애니메이션산업에 대하여 전폭적인 지지를 보내고 있다. 이에 힘입어 최근 중국의 애니메이션산업은 급속도로 발전하고 있지만 아직 세계 애니메이션 시장에서 보면 취약한 부분이 많다. 미국, 일본 등 애니메이션 선진국의 산업 구조를 살펴보면, 생산, 방송, 파생상품 개발의 선순환구조를 통하여 애니메이션을 비롯한 문화콘텐츠를 생산하고 공급하고 있다. 중국의 애니메이션 기업 역시 이러한 구조를 정착시키기 위해 노력하고 있는데 호남삼신영고(湖南三辰影庫)가 제작한 "파란 공양이 말썽 일으키기 3000 가지(淘氣藍貓3000問)"는 대표적인 성공사례이다. 이는 중동, 동남아시아, 한국, 미국, 영국 등 36개 국가에 수출되어 총 수출액은 1,136만 불에 달한다. 하지만 이러한 성공사례는 아직 극소구이며 창의성의 결여, 자금의 상대적인 부족, 방송 및 애니메이션 정책상의 문제 등이 남아 있어서 선진국의 선순환구조가 중국 애니메이션 시장에 정착되었다고 하기에는 아직 무리가 있다.

중국 애니메이션 산업은 애니메이션 전문채널 개국, 동만기지의 설립 등으로 산업의 획기적 전기를 이룩한 2004년 이후 급격한 성장세를 보이고 있다. 2004년 23,800분에 불과하던 중국 창작 애니메이션 생산량은 다음 해인 2005년에 42,700분, 2006년에는 81,000분으로 매년 2배씩 성장하였으며, 2007년 1~9월기간에 이미 70,000분을 초과하는 새로운 기록을 세웠다. 2007년 창작 애니메이션 생산량이 100,000분을 초과할 것으로 예상되는 등, 창작 애니메이션 생산량에 있어 중국은 세계적 규모에 다른 상황이다. 23) 또한 2008년 현재 제작중인 것으로 신고된 창작 애니메이션은 총 293

23) 한국문화콘텐츠진흥원, 중국 국산 애니메이션 시청자 6억 넘어 새로운 기록 창조예상, 해외사무소 뉴스 2007,11,27

편, 269,603분에 달하고 있어, 이러한 창작 애니메이션 생산량 증가 추세는 앞으로도 계속될 것으로 보인다.²⁴⁾

2. 중국의 애니메이션 산업과 교육정책

중국 애니메이션 산업은 한국과 마찬가지로 해외 애니메이션의 하청생산에 주력해오며 성장해왔다. 2000년대 들어 중국정부 역시 문화산업의 진흥에 관심을 갖기 시작하였고, 한국과 마찬가지로 세계 애니메이션 산업의 창작산업 전환을 위해 일련의 산업정책을 발표하기 시작한다.

2002년4월 2일, 중국 국가광과전영전시총국(國家廣播電影電視總局, 광전총국)은 '10차 5개년 기간(2001년~2005년) 애니메이션 발전계획'을 통해 중국 애니메이션 산업 발전을 위한 기본정책 방향을 제시하였다. 이 계획은, 중국 국산 애니메이션의 제작량이 현저하게 부족하고, 전반적인 작품의 질이 높지 못하여 시장경쟁력이 취약하며, 중국 애니메이션 산업이 메인 프로덕션 부분에 집중되어 있어, 전기과정의 작품개발이나 추기과정의 파생상품 개발을 통한 산업발전이 어려운 상황에 놓여있다고 자국 애니메이션 산업의 문제점을 진단하고, 이의 개선 필요성은 역설하였다. 그에 따라 이'10차 5개년 기간 애니메이션 발전계획'은, 아동채널 및 애니메이션 전문채널의 설립과 함께, 모든 TV 방송국은 매일 10분 이상의 애니메이션을 방영하되, 그중 국산 애니메이션의 비중은 60% 이상이 되어야 한다고 규정하였다.

2004년 5월 31일 중국 국가광전총국은 '중국 영화 TV 애니메이션 산업 발전에 관한 약간의견(關於發展我國影視動畫產業的若干意見)'을 발표한다. 이'의견'은 애니메이션을 방영하는 모든TV 방송국의 국산과 수입 애니메이션의 비율을 최소 6:4로 규정하고, 모든 영화, 드라마 채널은 17:00~19:00시간대에 31분간 국산 애니메이션을 방송하여야하며, 어린이 채널과 애니메이션 채널로 하여금 매일 황금시간대 고정된 시간에 국산 애니메이션을 방영하도록 하는 것을 주된 내용으로 하는 것이었다.²⁵⁾

24) 김영재, 「한국과 중국의 문화콘텐츠 산업정책 비교」, 2008, P.13

2004년 7월 27일 문화부의 비준 아래 중국 사회과학문화원 문화연구센터와 화동사범대학, 상해관스인터넷유한공사가 공동으로 설립한 '국가동만 게임산업진흥기지'가 상해에 설립되었다.²⁶⁾ 이 '동만기지'는 중국 문화부에서 설립한 최초의 애니메이션 만화 산업기지로 설립 후에는 각 정부기관의 지도하에 중국의 애니메이션, 만화, 게임, 산업의 인재교육영성과 연구개발, 국제교류 등을 맡게 되어, 산·학·연의 모든 측면에서 중국 내 애니메이션, 만화, 게임 산업 발전을 도모하였다.

2006년에 발행된 '국무원의 중국 만화애니메이션산업발전에 대한 약간의 의견과 통지(國務院辦公廳關於推動我國動漫產業發展若干意見的通知)'에서 보면 국내 교육과 인재 양성부분에 더욱 투자해야 할 것이라고 밝혔다. 만화애니메이션의 인재 배양을 중국의 문화 예술분야의 인재교육계획에 함께 포함시켜 지지하는 것이 국가로서 적당한 조치라고 언급하면서 시장의 수요가 높아지고 만화애니메이션 산업이 발전함에 따라 이 분야의 인재배양 가운데 체계가 더욱 확실히 세워져야 하며 직업교육을 적극적으로 활용하는 등의 방식으로 만화애니메이션 인재를 배양해야 할 것이라고 의견을 제시했다.

또한 중국의 만화애니메이션상품이 확장되어 가면서 만화애니메이션 기업, 과학연구소, 산업협회, 대학 교육과 직업교육 등의 기관이 더욱 적극성은 발휘하며 만화애니메이션 기술과 인재배양에 힘써야 할 것이라고 건의했다.

애니메이션 산업의 발전은, 한쪽으로는 정부의 적극적인 도움과, 자금 투입의 확대를 포함하여, 올바른 정책과 애니메이션시장 환경을 조성하여야 하고 다른 한쪽으로는 시급한 애니메이션 인재 양성이 절실히 필요하다. 애니메이션 전문 인력에 대한 절실한 요구는, 중국 애니메이션 교육에도 혁신적인 발전을 가져오게 할 것이다. 최근 애니메이션 관련 분야의 산업화가 본격화되고 산업의 영역이 확대되면서 관련 분야에 종사할 전문 인력의 체계적인 양성이 필요하다는 인식이 확산되고 있다. 이에 따라 최

25) 김영재, 전계논문, P.10

26) 한국문화콘텐츠진흥원, 전계서, P.224

근 중국에는 대학교를 중심으로 애니메이션 관련 학과들의 개설이 활발해지고 있으며, 대학원과 비공식적인 교육기관에서 운영하는 학원들도 상당히 증가하고 있는 추세이다.

3. 중국 애니메이션교육 현황과 교육기관의 분석

1) 애니메이션교육 현황

20세기 50년대에 북경영화대학이 개설한 애니메이션 학과는 상당히 긴 시간 동안 중국의 유일한 애니메이션학과 교육기구였다. 2000년 이후, 애니메이션 산업의 완전한 발전으로 인하여, 애니메이션 교육의 급속한 발전을 가져왔다. 2003년 중국 애니메이션 학회의 통계수치에 의하면, 당시 개설된 애니메이션 관련 전문대학과 본과의 대학교와 단과대학은 이미 93군데였으며, 그 중 애니메이션 전공, 애니메이션 계통 또는 애니메이션 2급 대학도 있었다.

2004년12월, 북경영화대학, 중국전파미디어대학, 길림동화대학과 중국미술대학 이 4군데 대학의 애니메이션 학과는 국가방송영화 TV국으로부터 '국가 애니메이션교육연구기지'라는 칭호를 수여 받았다. 이 '4대기지'를 중심으로, 각지의 전통미술·예술학교에서 사범·이공·농림학교까지 모두 잇달아 애니메이션학과를 설립하였다. 2004년10월에 이르러, 애니메이션 단과대학, 애니메이션 계통과 애니메이션전공의 전문대학교가 171개소나 개설되었으며, 2006년까지 약447개소 대학이 애니메이션 전공을 개설하였다.²⁷⁾

2) 4대교육기지 애니메이션학과의 개설 전공 및 학생구조:

애니메이션은 예술과 기술이 서로 결합된 전문 분야이다. 바로 애니메이션 교육으로 예술과 기술 두 가지 영역의 특징을 겸임하게 하고, 여러 대

27) 葛宗男「中國動畫教育研究」吉林藝術學院碩士學位論文, 2007, P.5

학이 애니메이션 교육에 참여하게 하도록 하여 그것을 가능케 한다. 여기에는 미술대학, 과학기술대학, 전파미디어대학, 사범대학, 종합대학 예술학과, 종합대학 컴퓨터학과, 종합대학 컴퓨터 프로그래밍학과 및 직업교육교육대학 등등이 포함된다.

'4대기지'라는 전문적인 애니메이션대학을 제외하고, 기타대학의 애니메이션 전공은 일반적으로 예술학과, 디자인학과나 컴퓨터학과 그리고 컴퓨터 프로그래밍학과 및 전파미디어학과에 종속되어 있다.

각각의 학교는 서로 다른 교육이념, 방향과 본교의 특징을 바탕으로 인재를 배양하고 있으며, 이 외에도 다양한 사회훈련기구와 제작기구도 애니메이션 교육의 행렬에 적극적으로 가담하고 있다. 이것은 현재 중국 애니메이션 교육의 다원화를 형성하고 전통 영화·TV애니메이션을 중심으로 컴퓨터 애니메이션, 영화·TV 특수촬영, 만화, 평면디자인, 광고디자인, Cartoon이미지디자인, 게임디자인, 네트워크디자인, 완구디자인 등 다수학과, 다각도의 '大動畫(대동화, large animation)' 교육구조를 형성 하도록 한다.²⁸⁾

2006년까지 각 대학에서 애니메이션 전공 학생은 약 3200명이다. 학생 구성은 다음과 같이 분리된다. 제작 인재를 양성하여 주요 전문분야 학생으로 중급 창작, 제작인재를 배양하여 주요 본과생으로, 창작인재의 소질 및 인재 발굴 교사의 자질을 향상시켜 주요 연수생 등으로 다층적, 다방면의 단계식 교육방식을 형성하고 있다.²⁹⁾<표10>

28) 차오, 「중국 애니메이션 교육의 구조 및 방향」, 만화 애니메이션연구, 2006, P.381

29) 陳淑姣, 「動畫藝術教育的特殊性」, 武漢理工大學碩士論文, 2005, P.30

<표10> 중국 4대교육기지 애니메이션의 개설 전공과 학생구조

학생단계		전공방향설정	현재학생수
북 경 영 화 대 학교 애니메이션대학	대 학 원 석 사 학 생	애니메이션창작 및 이론방향	40여명
		애니메이션창작 및 다양한 미디어 응용 연구 방향	
		애니메이션 역사이론 연구방향	
		애니메이션 창작 방향	
		(잠정적) 전문애니메이션창작 관리 방향	
	4년제 학생	애니메이션 예술 방향	180여명
		컴퓨터 애니메이션 방향	
	2년제 학생	만화방향	160명
		컴퓨터 애니메이션 방향	
		동작 디자인 방향	
기타		특별반30명 연수생 80명	
합계:			490명
중 국 전 파 미 디 어 대 학 교 애니메이션대학	대학원석사생	TV방송예술학	15명
		컴퓨터 애니메이션 방향	
	4년제 학생	애니메이션 예술학과	198명
		애니메이션 기술학과	
	2년제 학생	애니메이션 창작	56명
	專升本	애니메이션	45명
합계:			314명
길 림 동 화 대 학 교 애니메이션학과	4년제 학생	애니메이션 디자인	1130명
		캐릭터 디자인	150명
		Cartoon 만화	70명
		3D 애니메이션	480명
		애니메이션 연출	20명
		게임소프트웨어 개발	24명
	합계:		
중 국 미 술 대 학 교 애니메이션대학	4년제 학생	애니메이션2D방향	120명
		애니메이션3D방향	155명
		영화TV 전공	90명
		촬영전공	150명
	합계:		
총계:			3193명

4. 교육목표

<표11>중국 애니메이션 대학의 교육목표

4대교육기지	교육목표 및 전공목표
북경영화대학교 애니메이션대학	-애니메이션감독과 애니메이터 등에 적합한 인재를 배양 -전통적 기법과 디지털기술을 습득하여 다양한 전문 인력 배출 -산·학·연의 일체화를 통한 첨단기술에 발맞춘 전문 인력 배양
중국전파대학교 애니메이션대학	-애니메이션 각색, 연출하는 창조적 고급 인재 양성 -실험, 과학연구, 프로그램 제작의 융합적인 교육
길림예술대학교 동화대학	-애니메이션과 디자인예술 영역의 우수한 창조적인 인재 배양 -산·학·연 협력의 전 방위적인 교육
중국미술대학교 애니메이션대학	-창의성과 다양한 능력을 갖춘 인재 양성

제 4 장 중국과 한국 대학의 애니메이션 교과과정 비교분석

제 1 절 중국 대학의 애니메이션 교과과정 분석

1. 애니메이션 교과과정 현황

시장의 요구와 본교의 이점을 바탕으로 애니메이션 전공을 개설한 각 대학의 전공 교과과정 설정은 큰 차이를 보이며 실효를 거두고 있다. 어떤 대학은 이공계 방면의 학술 기초를 비교적 강화시키고 많은 양의 교수 자원과 단단한 연구기초를 가지고 있다. 이러한 학교가 개설한 애니메이션 전공은 컴퓨터 응용계통의 커리큘럼이 비교적 많고 학생의 컴퓨터기초, 소프트웨어개발과 응용 능력의 배양을 중시한다; 게다가 디지털그래픽과 영상 방면의 연구를 진행할 수 있다. 이런 양성방향이 바로 기술형 인재이다. 어떤 학교는 예술방면의 기초를 강화시킨다. 이러한 대학에서 개설된

애니메이션 전공은 예술방면의 커리큘럼이 비교적 많으며, 학생의 미술 기초와 시각표현 능력의 배양을 중요시 한다. 학생들은 미술기초, 디자인이론을 배우고, 심미능력과 예술 감각능력은 향상시킨다. 그러한 배양 방향이 바로 예술 창작형 인재인 것이다. 또 어떤 대학은 아예 애니메이션의 기술부분과 예술부분과 예술부분 양 쪽을 분리하여 배양하기도 한다. 이런 교수 배치방식은 명확한 교수목적, 전문인재의 배양에 유리하다.

비록 각 대학의 교과과정 설정에 그 대학만의 특징이 있지만 총체적으로는 다음 몇 가지로 크게 나눌 수 있겠다.<표12>

<표12> 중국 애니메이션 교과과정 현황

교과과정 유형	기본과정 내용
예술이론	미술사, 예술개론, 디자인이론 등의 과정 포함
미술, 디자인	소묘, 색채, 구성, 각종 디자인 과정 포함
애니메이션 기초이론	애니메이션개론, 애니메이션규칙, 애니메이션원리 등의 과정 포함
애니메이션 제작	조형, 장면(scene), 애니메이션디자인, 애니메이션기법 등의 과정 포함
영화TV각색 연출	감독, 각본가, Storyboard 감독이(영화 등을) 촬영할 때 나누는 장면, 디자인 등의 과정 포함
디지털기술응용	컴퓨터2D, 3D애니메이션 영화 TV후반부 작업기술, 사운드 디자인 기술 등의 과정 포함
제작관리	애니메이션제작, 시장조사연구, 미디어개발 등의 과정 포함
기타	촬영, 연출, 더빙 등의 과정 포함

애니메이션학과의 교과과정은 기술·디자인·만화·애니메이션·영상실기가 편성되어 있고 미술실기 가운데 소묘는 인물과 동물에 대한 스케치, 정밀묘사, 크로키 등의 다양한 소묘가 요구된다. 또한 조형과 응용회화는 예술적 표현능력을 교양 시킬 수 있다. 애니메이션학과의 디자인 실기는 회화실기와 함께 그 비중이 높아지고 있다.

애니메이션 실기로는 애니메이션 기초, 애니메이션 제작, 애니메이션 응용 등으로 영상만화학과에서 핵심교과이기 때문에 셀 애니메이션을 비롯한 실험 애니메이션 등을 취급한다. 또한 영상실기로는 컴퓨터 그래픽, 컴퓨터 애니메이션 제작과 진로개척에 도움이 되도록 한다.

무작위로 선정한 8군데 이공과대학과 8군데의 예술대학의 애니메이션 전공 교과과정설정을 통해 우리는 아래와 같은 관점을 얻도록 한다:

(1)공과대학은 자원의 이점에 근거하여 개설한 애니메이션 전공은 기술 응용에 편향한다.

컴퓨터기초, 컴퓨터 그래픽학, C언어프로그램 디자인, 여러 미디어 기술, 가청주파수 기술 등의 과정이 몇 군데 학교의 교과과정 설정 중에 발견된다.

(2)예술 대학이 개설한 애니메이션 전공은 회화, 디자인 능력 배양을 강조한다. 예술개론, 전과학개론, 해외미술사, 3대구성(三大构成), 미술심리학 등 과정이 몇 개 학교의 교과과정 설정 중에 발견된다.³⁰⁾

2. 애니메이션 대학 교과과정 내용

중국 4대 애니메이션교육기지인 북경대학교, 중국전파대학교, 중국미술대학교, 길림예술대학교 동화학원을 중심으로 교과과정 내용을 분석하였다. 이유는 이 4대 애니메이션교육기지는 중국 대학에서 애니메이션 학과가 최초로 개설된 후 비교적 규모와 설비가 타 대학 보다 크고, 학생 수가 많은 대학이기 때문이다. <표 13>

1)기초교육

첫째 공통필수기초과목은 학교마다 다른지만 북경영화대학에서는 영화 시청언어, 영화기술이론, 영화분석, 중외 영화사, 애니메이션개론, 애니메이션 거장 연구, 애니메이션예술 감상 등이 있고, 중국전파대학교는 중외미술사, 컴퓨터와 정보기술이론, 애니메이션개론, 중외영화사, 영화 시나리오, 영화사운드 예술, 예술개론, 연출기초, 예술 창작 아이디어, TV예술 미학 BGL, 게임마케팅 개론 등이 있다.

공통필수기초과목은 학교마다 다양하고 학교 실정에 따라 다르지만, 과거에 비해서는 소수의 4년제 대학이 애니메이션 교육에 적절한 공통필수과목을 개설하였다. 하지만 아직도 많은 학교가 애니메이션 교육과 분리되

30) 차오, 전계논문, P.385

는 공통필수기초교육을 하고 있다.

둘째 Basic Drawing은 애니메이션의 가장 기본이라고 생각되는 스케치 능력을 지속적으로 공부하기 위한 첫 단계로서 야외스케치를 위주로 하되 단색이나, 칼라의 간단한 채색도 경험케 하고, 그 안에 인물이나 동물의 요소도 포함시켜, 갖가지 소재를 고루 접해보게 하여 자연스럽게 스케치 작업에 친숙해지도록 한다. 또한 기초실기에서의 학습내용을 반복 학습하는 가운데, 보다 더 인물요소에 중점을 두도록 하고, 운동감을 바탕으로 한 동세파악과 기본적인 해부학 및 근육구조의 학습을 통하여 애니메이션 학습의 기초능력을 확립하고 지속적인 작품제작이 가능하도록 작품구성능력 배양에 중점을 둔다. 앞의 기초드로잉과 연계하여 본격적인 작품의 완성 및 응용, 평가에 이르는 전 단계를 실험적으로 시도해 본다.

셋째 기초디자인(Basic Design)은 디자인의 개념을 이해하며 디자이너로서의 자질을 갖추기 위한 기술 습득 및 아이디어 전개방법을 목적으로 이론과 실기를 익혀 새로운 시대적 특성에 적용할 수 있는 능력을 연마한다.

2) 전공교육

첫째 인체나 동물의 동세 스케치학습을 바탕으로 골격학, 해부학적인 학습을 본격화하고, 인물이나 동물의 모델스케치 학습을 통하여 실제적 작업 능력의 바탕을 구축한다. 또한 이 부분의 학습내용도 지속적으로 반복 학습하여 그 실기능력의 꾸준한 향상을 꾀한다. 더 심화하면 골격구조를 위주로 인간운동과 감정 변화에 따른 근육의 수축 및 이완원리를 세부적으로 분석, 숙지, 습득하여 실제 애니메이션의 작품제작에 있어 등장인물의 감정표현이나 동세 및 근육의 움직임까지를 연계, 작품에 적용할 수 있는 수준능력까지 학습한다.

둘째 기초 애니메이션에서 애니메이션 제작 기법(애니메이션 운동규칙, 역학 원리 등)의 학습된 내용을 바탕으로 좀 더 발전된 상태의 애니메이션팅하는 법들을 프로젝트 제작을 통하여 숙지, 강화시키며 소재별로나 기술

적인 측면에서도 그 심도를 더하게 하여 영화예술로서의 애니메이션적인 접근영역까지 그 폭을 넓혀 실제 경험도록 한다.

셋째 이야기구성(Storyboard Workshop)은 애니메이션 이야기가 다른 방식으로 내재된 형식이므로 스토리창작의 기초와 실체를 제작과정 진행을 통하여 익힌다.

이밖에 3D 애니메이션, 멀티미디어, flash 애니메이션, 사운드 디자인, 영상편집, 졸업창작, 논문 등이 있다.

3) 중국 애니메이션 대학 교과과정 비교분석

첫째 기초교육에서는 기초이론과 기초실기가 분리되어 있고, 애니메이션 실기는 소묘, 드로잉 등의 과정이 충분하지만 너무 많다고 본다. 인체 텍생이 기본적이고 색채실기, 조형실기, 응용실기 등이 있지만 아쉽게도 애니메이션 실기응용을 적절한 드로잉과 인체 텍생에 관련된 체계적인 교과과정이 부족하다.

둘째는 공통필수기초과목인데 4군데 대학인 경우 비교적 공통필수기초 과목들이 다양하고 체계적으로 편성되어있지만 이 4군데 대학을 제외한 기타 애니메이션 대학 중 많은 대학이 이 분야에서는 형식적이고 전공에 관련된 교과과정보다 중요하게 생각하지 않는 점이 비교적 많고 중국전과 대학교를 제외한 기타 학교에는 기초디자인 과정이 없다고 본다.

셋째는 애니메이션의 실기과정은 기초원리, 제작기법 등의 과정이 많지만 애니메이션 실천, 현장실습, 실험 애니메이션의 교과과정이 없다고 본다. 캐릭터 디자인개발은 중국 애니메이션 산업에서 취약한 부분 중 하나인데 캐릭터 디자인에 관련된 교과과정이 부족한 현실이다.³¹⁾

특히 응용교육 중 캐릭터디자인을 영상에서 활용하기 위한 체계적인 기술과 원초적인 캐릭터의 움직임 등에 관련한 교육과정이 부족하다.

31) 孫立軍, 「中國動畫教育的現狀和未來」, 2007, P.148

<표13>중국 애니메이션 대학의 교과과정

구분	기초이론	미술, 디자인	애니메이션 실기	디지털기술실기
북경 영화 대학	애니메이션개론 연기기교 영화분석 영화시청언어 영화기술이론 중외영화역사 애니메이션거장 연구 애니메이션예술 감상 뉴미디어 산업론	정물, 인물 소묘 인체 스케치 야외 사생	전통2D애니메이션 운동 규칙 애니메이션 시나리오 애니메이션 캐릭터 디자인 애니메이션 장면 디자인 애니메이션 동작 디자인 졸업창작, 논문	컴퓨터기초 3D소프트웨어기초I,II 컴퓨터 멀티미디어 기술I, II, III, IV 컴퓨터 편집
중국 전파 대학	중외미술사 컴퓨터와 정보기술이론 애니메이션개론 중외영화사 예술개론I,II 연기기초 영화 시나리오I,II 영화 사운드 예술I,II 예술 창작 아이디어 TV예술 미학BGL 게임마케팅 개론	소묘I, 구성 디자인 스케치I,II 광고 창의와 표현	애니메이션 원리와 기법 그림자예술과 실천 애니메이션 캐릭터 디자인 I,II network 캐릭터 기획과 포장 애니메이션 창작I,II Storyboard 제작	network 애니메이션 2D 편집 3D 소프트웨어 응용 3D 캐릭터 애니메이션 I,II 디지털 애니메이션
중국 미술 대학	영화TV기초 영화우수작품 분석 영화예술 언어 애니메이션작품 분석 애니메이션시나리오	정물, 인체소묘I,II 풍경 스케치I,II 인물 스케치	2D애니메이션 애니메이션 제작 scene및 배경조형디자인 공급실기 졸업 작품창작	컴퓨터소프트웨어기 초 flash 애니메이션 3D애니메이션 디자인 사운드효과 제작 영상편집 촬영기법
길림 동화 대학 전공	중외영화사 영화TV기초 중외 애니메이션 역사	소묘1.2 인체 스케치	Storyboard 제작 캐릭터 디자인 애니메이션시각원리와 예술특성 애니메이션역학 원리 원동화 디자인 애니메이션 운동규칙	3D 애니메이션 소프 트웨어기초 3D 애니메이션 제작 컴퓨터그래픽학 영화특수효과 flash 애니메이션제작 영화 편집

제 2 절 한국 대학의 애니메이션 교과과정 분석

1. 애니메이션 교과과정 현황

한국 애니메이션 대학의 교육과정은 1990년에 관련학과가 처음생긴 후, 지금까지 18년 동안 다양하면서도 학교특성에 맞는 애니메이션 교과과정이 개설되었고, 다양한 기초교육과 전문성을 강조하는 교과과정으로 편성되어 있는 것이 특징이라고 할 수 있다.

90년대 중반부터 한국 영상산업이 부상하면서 정부에서 만화, 캐릭터, 애니메이션, 게임 영상 등을 선도적 전략산업으로 육성함으로써 100여 개 이상의 대학에서는 만화영상 관련학과를 개설하여 전문인력을 양성배출하게 되었다. 그 가운데 만화와 애니메이션을 통합하여 운영하며, 애니메이션학과의 설립이 비교적 오래 되고 다양화 교과과정을 설정한 세종대학교, 홍익대학교, 한성대학교, 국립 공주대학교 4개 대학의 교과과정을 중심으로의 분석하겠다.

이 4개 대학교는 학교마다 다른 특징이 있다. 국립 공주대학교는 1990년에 한국 최초로 만화 애니메이션을 개설하였고, 세종대학교 만화애니메이션학과는 1996년에 4년제 학부로 출발하여 만화분야와 애니메이션 분야를 함께 운영하고 있으며 이 대학은 서울 소재 대학 중 맨처음 만화애니메이션학과를 개설하였다. 홍익대학교는 한국에서 4년제 대학 중 미술, 디자인을 위주로 하여 가장 유명한 종합예술대학교이며 애니메이션전공이 첫 신입생을 선발하였고 점점 애니메이션산업이 커지면서 향후 진로 방향이 넓어질 것으로 본다. 한성대학교 애니메이션·제품디자인학과는 단순한 애니메이션 교육이 아니라 애니메이션과 제품디자인 분야 간의 융합적 교육이며 다른 대학교보다 전공분야를 폭넓게 본다. <표14>

첫째, 세종대학교 만화애니메이션학과는 실기과목과 이론과목을 병행 교육하여 만화 및 애니메이션 제작실습, 미학과 뉴 테크놀로지, 그리고 멀티

미디어를 복합적으로 연출하고 운용할 수 있는 새로운 멀티 이미지 프로듀서의 완성을 목표로 한다. 출판만화와 셀 애니메이션의 한계를 극복하고 변화하는 멀티미디어 환경과 뉴 테크놀로지의 공간에 우리의 소프트웨어를 담아내기 위한 커뮤니케이션 아트의 우수인력양성이 이 학과교육의 주된 목적이다. 역동적이며 실험적인 애니메이션과 영상만화를 멀티미디어의 소프트웨어로 창조해내는데 현대 첨단 테크놀로지를 최대한 활용한다. 만화의 창의력과 영상의 역동성을 컴퓨터의 공간 내에서 새로운 매체의 채널로 현실화시키자는 것이다. 이를 위하여 전공필수과목과 전공 선택과목을 지정, 강도 높은 교육체계를 진행한다. 데생과 기획소묘를 통해 실기의 기초, 매스커뮤니케이션과 미학개론으로 이론의 세운다. 컴퓨터 애니메이션과 카툰, 멀티미디어, 칸만화 등을 디자인과 일러스트레이션, 그리고 스토리 작법 등과 병행 진행하여 그이미지의 완성을 강화한다. 매 학년마다 과제 전을 실시하여 만화 및 애니메이션 작품을 학년 별로1개 작품이상 포토폴리오로 제작한다.

이러한 전공과정을 통해 기초교육은 물론 독창적인 표현능력과 뉴미디어의 적응도를 높이고, 영상미학의 심화를 통해 창의적인 멀티미디어 연출력을 확보, 만화 및 애니메이션 관련 디지털콘텐츠의 수준 상승과 고부가가치 및 경쟁력을 보장한다.³²⁾

둘째, 홍익대학교는 한국에서 4학년제 미술, 디자인을 위주로 하여 가장 유명한 종합예술대학교이다. 1999년에 기초영상디자인과, 영상디자인 교과목이 개설되었고 전공분리가 되어 애니메이션전공이 신설되게 되었다. 첫 신입생을 선발하였으며 점점 애니메이션산업이 커지면서 향후 진로 방향이 넓어질 것으로 전망하고 있다.

애니메이션 전공은 단순기능인 양성 형태에서 벗어나 종합예술분야와 첨단기술을 겸비한 전문인력을 배출함으로써 중부권 첨단 예술 대학으로서의 위상을 확고히 하며, 나아가 최첨단 산업체들과의 산학협동교류를 도

32) <http://sejong.ac.kr>, 세종대학교 홈페이지

모함으로써 '산업과 미술의 만남'이라는 홍익학원의 기본 교육목표를 적극 수용하고자 한다.³³⁾

셋째, 국립 공주대학교는 국내 최초로(1990학년도) 신설된 우리 대학의 만화예술학부는 카툰&코믹스전공과 애니메이션전공의 세부심화전공으로 나뉘어(2003학년도)학부로 확장 개편되었다.

만화가가 갖추어야 할 폭넓은 교양과 고도의 지식, 대중 예술과 대중문화의 이론과 실제, 그리고 만화와 애니메이션에 대한 심도 높은 이론과 미학을 바탕으로 그에 따르는 창의적인 표현 형식과 기법을 습득할 수 있는 이론 및 실기로 구성되어 있다. 동시에 디지털 환경에 부합하는 표현의 형식과 내용을 개발하고 급변하는 뉴미디어 환경을 선도 하는 작품과 콘텐츠 개발을 전제로 하는 교육과정을 운영하고 있다. 아울러 장르의 퓨전화와 통합화 경향을 반영하여 카툰 코믹스와 애니메이션 전공과정을 개방적으로 운영하여 상호간 긴밀한 연구가 이루어질 수 있도록 배려하였다. 이를 위해 복수전공제와 부전공제를 운영하고 있다.³⁴⁾

넷째, 한성대학교 미디어디자인콘텐츠 학부는 첨단 미디어를 중심축으로 21세기를 위한 새로운 창의적인 디자인 교육을 위해 예술과 디자인 철학, 폭넓은 기초 교양과정 그리고 첨단 미디어의 미학을 바탕으로 한 기초 조형교육 강화를 목표로 한다. 따라서 창의성에 바탕을 둔 실험정신 함양과 기본적인 전문교육을 위해 각 전공별 특성에 맞는 교육을 실시함으로써 21세기 문화를 이끌어갈 크리에이터 양성에 역점을 둔다.

애니메이션과 제품디자인 분야 간의 융합적 교육을 통해 디지털 테크놀로지 기반의사용자 중심적 통합 솔루션을 제시할 수 있는 21세기형 창조적 인재를 양성한다. 이를 위하여 본전공은 애니메이션 트랙과 제품디자인 트랙으로 교차선택 가능한 탄력적 교과과정을 제공한다. 애니메이션 트랙은 애니메이션, 영화, 만화 캐릭터, 멀티미디어 등의 문화콘텐츠산업을 선도할 수 있는 창조적인 애니메이션 전문인력을 양성하는 것을 목표로 하며, 제품디자인 트랙은 생활용품, 가전제품, 정보기기, 가구, 운송기기, 팬

33) [http:// home. hongik. ac. kr/](http://home.hongik.ac.kr/), 홍익대학교 홈페이지

34) <http://kongju.ac.kr>, 국립 공주대학교 홈페이지

시제품, 인터페이스 디자인 등의 산업분야에서 소비자 라이프스타일과 트렌드를 선도할 수 있는 학제적 제품디자이너를 양성하는 것을 목표로 한다.³⁵⁾

<표14>에서 보듯이 4년제 대학의 전공교육과정은 대부분 전공기초과 위한 수업이라고 할 수 있다. 정, 전공심화과정, 응용과정 등으로 단계별로 기획되어 있다. 특히 1학년 전공과정에서는 주로 제작에 필요한 기본요소인 라이프 드로잉, 미술해부학, 애니메이션기초, 스토리보드, 시나리오 과정 등이 개설 되었다. 이러한 노력은 전공기초과정에서부터 움직임을 이해하고 기초 작업을 다지기

심화된 전공과정에서는 2D 및 3D 애니메이션 제작과정, 스톱모션애니메이션, 컴퓨터 그래픽스, 실험애니메이션, 편집, 사운드 프로덕션, 특수효과가 개설되었고 4년 과정에는 산학협동 프로젝트가 개설되었다. 2·3년제 대학 역시 4년제 대학과 유사하게 전공교육과정은 대부분 전공기초과정, 전공심화과정, 응용과정 등이 기획되었다. 교과과정 구성도 4년제와 유사하니 졸업학기에는 인턴쉽 또는 현장실습을 통해 산업체와의 연계를 모색하는 두드러지는 특징이 발견되었다.³⁶⁾

2. 애니메이션 대학 교과과정 내용

1) 기초과정

한국 애니메이션학과에서도 교양과목을 비롯하여 애니메이션이론, 미술 및 디자인, 애니메이션 실기, 디지털기술 실기 등의 교육과정을 개설·운영하고 있다.

첫째, 애니메이션학과의 교양과목으로는 예술과 미술, 미술의 이해, 미술사, 미술해부학 등의 '예술철학'은 4년제 대학 중심으로 개설하여 미의식을 고취하기 위한 교양수준의 개설과목이다. 문학 분야로는 커뮤니케이션의

35) <http://hansung.ac.com>, 한성대학교 홈페이지

36) 한국문화콘텐츠진흥원, 전제서, P.178

언어, 이야기 구성, 시나리오 작법의 기초, 여백의 시학 등의 '문예창작론'이 작품 소재의 구성과 전개방법 그리고 창작활동을 위한 문화적 소양을 갖추도록 개설되고 있다.

둘째, 애니메이션개론, 애니메이션사, 연출론, 애니메이션 기획연출, 애니메이션 분석, 애니메이션 세미나, 실험 애니메이션 논문 세미나 등의 '영상만화학'은 영상만화학의 핵심 이론과목으로 애니메이션에 관한 전반적 이론과 기획연출 능력을 배양하고 있다. 또한 영상산업론, 영상비즈니스마케팅, 디지털콘텐츠 연구 등의 '영상산업론'은 애니메이션을 비롯한 영상산업의 문화산업화를 위한 기업경영 마인드를 길러주는 중심교과이다. 그리고 뉴미디어론, 뉴미디어 연구 등의 '영상매체론'과 멀티미디어 비판, 텍스트 분석론, 등의 '영상비평'은 뉴미디어에 관한 비평적 연구를 시도하는 데 칼아츠(Cal. Arts) 대학에서부터 정규교과로 자리잡고 있다.

셋째, 미술 실기과목으로는 소묘, 응용회화, 색채실기, 재료표현, 조형실기 등인데 배경제작, 색채실기, 입체적 조형실기 등의 실기기능을 강화하기 위한 것이다. 소묘, 드로잉 등의 '소묘'는 애니메이션학과의 약화되어 있는 편이다. 또한 회화, 배경미술, 배경제작 실기 등의 '응용회화'는 애니메이션의 촬영 편집을 고려하여 다양한 실기 능력을 요구하는 편이다.

디자인 입문, 기초 디자인, 기초시각 디자인, 구성과 디자인, 구조적 디자인 등의 '그래픽 디자인'이 다양한 디자인의 기초 실기 능력을 기르게 된다. 또한 애니메이션 작품의 등장인물을 디자인하는 캐릭터와 애니메이션, 캐릭터 디자인, 캐릭터 창작 등의 '캐릭터 디자인'은 애니메이션 작품의 성패를 좌우하고 캐릭터 관련 산업의 파급효과가 매우 커서 칼아츠의 캐릭터 애니메이션 전공 코스가 개설될 전도이다.

2)전공과정

첫째, 애니메이션 실기과목으로는 애니메이션 기초, 애니메이션 제작, 애니메이션 응용 등을 개설하였는데 강좌들이 애니메이션학과의 중심교과가 되고 있다. 애니메이션, 애니메이션 기초실기, 애니메이션 제작기법, 캐릭

터 애니메이션 등의 '애니메이션 기초'는 애니메이션의 기초 작업을 하는데 각 대학에서 높은 학점을 개설하고 있다. 또한 스톱모션애니메이션, 실험애니메이션, 응용 애니메이션 등의 각종 애니메이션 유형과 애니메이션 기획·연출, 애니메이션 작품연구, 애니메이션 분석, 애니메이션 워크샵, 애니메이션 세미나 등의 애니메이션 연구에 관한 '애니메이션 제작'이 보다 핵심적인 교과가 아닐 수 없다. 그 외로 작화기법, 기초연기 실습, BG제작 실기, 이미지의 합성과 응용, 동작표현 연습, 특수효과 & C,G테크닉 등의 '애니메이션 응용'활동은 애니메이션 제작에 따른 특수 작업을 보완하고 있다.

둘째, 각종 영상 실기과목으로는 실사영상, 컴퓨터 그래픽, 컴퓨터 애니메이션, 3D컴퓨터모델링, 멀티미디어, 영상제작, 영상 사운드 등이 개설되어 있다. 컴퓨터 그래픽, 2D 컴퓨터 그래픽스 등의 '컴퓨터 그래픽'과 3D 컴퓨터 그래픽스, 컴퓨터 애니메이션, 디지털 애니메이션, 3D캐릭터애니메이션 등의 '컴퓨터 애니메이션'은 전통적 애니메이션을 디지털 영상으로 창출하고 동영상 제작을 일반화·첨단화할 수 있어 애니메이션학과에서 확대해 나가고 있다.

셋째, 영상편집, 디지털편집 등의 '영상제작'이 애니메이션 제작 전후로 검토해야 할 전문기술을 다루게 된다. 그리고 영상음향, 사운드 제작, 애니메이션 음향 등의 '영상음악'은 애니메이션 제작활동의 양대 산맥인 비디오 화상과 오디오 음향에서 소홀히 할 수 없는 과목으로 정착하고 있다.

이상과 같이 애니메이션학과의 교과과정이 대학의 특성화에 따라 다르게 한국 대학의 형편과 사정에 따라 다양하게 개발·운영되고 있음을 분석하였다. 각 대학별로 이상적인 새로운 교육과정을 개발하려고 꾸준히 노력하고 국가사회와 산업구조의 변화에 따라 대처할 만한 통합연계 교육과정을 끊임없이 개발해 나가야 할 것이다. 무엇보다도 지금은 전공학자들과 관련인사들이 중지를 모아 표준 교과과정을 시급히 개발해야 할 때이다.

3)한국 애니메이션 대학 교과과정 비교분석

첫째, 애니메이션 실기응용기술을 중시하지만 개별 대학의 애니메이션 실기는 소묘, 드로잉, 인체 텍생 기본적인 색채실기, 재료표현, 조형실기, 응용실기 등도 과거에 비하여 교과과정들이 다양화되었으나 아쉽게도 드로잉과 인체 텍생에 관련된 체계적인 교육과정이 부족하다.

원래 애니메이션은 셀을 비롯한 여러 종류의 애니메이션을 다루지만 셀 애니메이션 위주로 기초실기와 제작기법 그리고 응용제작을 펼치고 있다. 셀 작업활동에서 미술·만화·디자인 실기능력이 길러지기 때문에 다행스럽지만, 또 한편으로는 디지털 영상 실기에만 매달리는 경향이 나타나기도 한다.

둘째, 공통 필수과목에서 예술철학, 문예창작론, 영상예술론, 영상매체론, 영산산업론, 애니메이션미학사, 뉴미디어콘텐츠론, 미술의 이해, 애니메이션영화의 이해, 소리의 이해, 영상언어, 현장답사 등이 있지만 많은 대학교 공통 필수과목을 중시하지 않아서 소양의 과정을 개설한다. 물론 각 학교의 설비와 실정에 따라 공통필수기초과목이 차이가 날수도 있지만 좀 더 다양한 과목과 애니메이션 교육과 연계되는 '주제' 중심의 교육과정이 없는 것이 아쉽다.

셋째는 디자인교육이다. 디자인교육은 애니메이션 교육의 기초가 되는 분야로서 캐릭터 디자인, 장면 디자인, 구성 디자인, 사운드 디자인, 편집 디자인, 예술 디자인사 등이 있는데 단편적인 실습에서 벗어나 디자인의 원리와 기초를 중요시하는 교과과정이 필요하다고 본다.

넷째는 애니메이션 실기로는 애니메이션 기초, 애니메이션 제작, 애니메이션 응용 등으로 애니메이션 핵심교과이기 때문에 이 부분 교과가 충분할 편이다. 또한 영상실기로는 컴퓨터 그래픽, 컴퓨터 애니메이션, 멀티미디어, 디지털 애니메이션, 웹 애니메이션 등의 첨단기술 과정은 각 학교의 설비와 실정에 따라 합리한 개설한다.

<표14> 한국 애니메이션 대학의 교과과정

구분	기초이론	미술, 디자인	애니메이션 실기	디지털기술 실기
세종대학교	애니메이션미학사I,II 이야기구성I,II 시나리오연구 사운드프로덕션 뉴미디어콘텐츠론 디지털콘텐츠 연구I,II 뉴미디어콘텐츠론 텍스트분석론 스토리보드제작 미술 해부학	라이프드로잉I,II 스토리보드제작 기초연기실습 색과 디자인 편집디자인 모델제작실기	애니메이션기초 애니메이션제작기법I,II 스톱모션애니메이션I,II 실험애니메이션 애니메이션 워크샵 I,II 졸업 작품 연구인턴제	2D컴퓨터그래픽스I,II 2D캐릭터애니메이션 기초I,II 2D캐릭터애니메이션 고급I,II 3D컴퓨터모델링 3D캐릭터애니메이션 I,II 영상편집
한성대학교	디자인 애니지먼트 제품디자인산학프로 젝트I,II 기획과 마케팅 시나리오와 스토리보 드 제품디자인 비즈니 스	동작표현연구 드로잉테크닉 모형제작 가구디자인 기초제품디자인 제품 환경디자인 제품디자인기초실습 제품인터랙션디자인 제품디자인 스튜디오	애니메이션 기초실습 캐릭터와 애니메이션 실험애니메이션 워크샵 크리에이티브스튜디오I,II 애니메이션제품 디자인 세이나I,II 졸업프로젝트I,II 포트폴리오제작I,II 애니메이션광고 워크샵	제품3D모델링I,II 제품디자인프로젝트 I,II 3D컴퓨터 애니메이션 I,II 디지털애니메이션 특수효과& C,G테크 닉 웹 애니메이션
조선대학교	미술의 이해 컴퓨터그래픽스I,II,III 애니메이션영화의 이 해 소리의 이해 예술창작론 예술철학	캐릭터창작 기초/고급드로잉 기초디자인 기초회화I,II 입체조형	스톱모션애니메이션I,II 애니메이션 실무기획 실험애니메이션 이미지표현기법 프로젝트기획 워크샵 캐릭터상품개발 현장실습	2D디지털애니메이션 I,II 테크니컬일러스트레 이션 멀티미디어제작 I,II 디지털영상편집I,II 영상음향
공영주상대정대학교학과	조형론I,II 영화연출론I,II 해부학 영상매체론I,II 영상비즈니스마케팅 I,II 영상언어I,II 컴퓨터 그래픽I,II	드로잉I,II 기초디자인I,II 판화I,II 재료연습I,II 캐릭터디자인I,II	애니메이션 기획 애니메이션제작I,II,III,IV 오브제 애니메이션 그래픽스토리I,II 현장실습 졸업 작품	3D애니메이션 영상음향제작 디지털편집 특수효과 멀티미디어I,II 웹 애니메이션I,II

제 3 절 중국과 한국 애니메이션 대학의 교과과정의 차별성

1. 중국과 한국 애니메이션 창의력 개발과정 비교분석

1) 창의력이 산업 핵심 경쟁력

지금 우리사회에서는 변화와 개혁을 부르짖는 기업들이 창조경영, 창의경영 등을 표방하고 있다. 서울시는 '창의'를 시정의 핵심코드로 내세우고 있으며, 정치권에서도 대선을 앞두고 '미래창조연대'라는 새로운 정치집단의 출범을 준비하고 있다.

창조나 창의는 이시대의 화두인 것만은 분명하다. 영화, 애니메이션, 게임 등의 멘터테인먼트산업을 포함한 문화산업 분야는 그 특성상 창의력이나 상상력 등이 성패를 좌우해 오면서 창조경영에 대한 당위성 확보가 가능하다. 그러나 그 외의 제조업이나 단체들이 내걸고 있는 창조경영의 실체나 구체적 실현방법은 무엇인지 명쾌한 해답을 찾기가 어렵다. 최근 등장하고 있는 새로운 개념의 다양한 마케팅전략이 창조·창의 경영과 직접으로 관계를 형성하고 있는 것을 볼 수 있다. 그 것은 디자인마케팅·색채마케팅·아트마케팅·감성마케팅·문화마케팅 등으로 나타나고 있다. 이러한 새로운 마케팅개념의 공통점은 상상력이나 창의력과 같은 감성적 어프로치에 비중을 두고 있다는 것이다.

이처럼 사회가 발전하면서 창의력과 상상력을 필요로 하는 산업분야가 크게 늘어나고 있고, 그중에서도 특히 문화콘텐츠산업은 창의력과 상상력이 산업의 명운을 좌우하는 핵심경쟁력으로 받아들여지고 있다. 필자는 기업과 정부에서 문화콘텐츠산업을 30년 가까이 경험해봤다. 결론은 역시 '창의성'이라는 확신이 선다. 여기서 말하는 창의성은 비단 특정 장르의 창작자와 스토리텔링 부분에만 해당되는 것이 아니다. 기획단계에서부터 마케팅에 이르기까지 모든 과정을 통찰하는 깊이 있는 창의성이 뒷받침되지 않으면 좋은 문화콘텐츠가 탄생할 수 없기 때문이다.

2) 한국과 중국대학의 애니메이션 창의력 교과과정 비교분석

학문간 학제 간 융합교육이 확산되고 있다. 이러한 추세에 따라 전문영역간의 융합을 통해 콘텐츠 산업·이야기산업·디자인 문화산업 등으로 산업의 영역을 확장시키고 있다. 이러한 융합과정은 기존의 생각과 방법 등을 근저에서부터 흔들면서 기발한 아이디어의 창의력과 상상력은 폭넓게 수용할 수 있는 여유를 갖게 되었다.

특히 풍부한 상상력으로 이루어진 문화의 세계가 디자인콘텐츠로 차입 응용되면서 영상디자인·캐릭터 애니메이션 등의 엔터테인먼트산업은 새로운 활로를 모색하고 있다.³⁷⁾

첫 번째로 애니메이션의 기획부분에서 동화, 원화 디자이너, 캐릭터디자이너 등은 모두 스토리 발상을 위한 창작적 사고, 즉 작품적 사고와 상업적 사고를 갖는 능력을 키우는 것이 중요하다. 한국 애니메이션 대학의 기초교육의 공통점은 창작에 관한 교육을 하는 것이다. 인문학, 사회과학, 예술창작론, 예술철학, 디자인 매니지먼트 등 다양한 예술, 문학 장르의 역사와 분석 등에 관한 교육을 통해 비판적 사고, 연구능력, 토론능력을 함양하고, 또한 영상매체를 위한 글쓰기의 기본을 이해하고 이를 바탕으로 여러 상황에서의 글쓰기에 대한 이론과 실제를 학습한다. 이는 곧 애니메이션이론과 직접적인 연관성은 없으나 폭넓은 교육을 통해 본격적으로 실기 테크닉과 관련된 전문 교육에 들어가기 이전에 다양한 기회를 주어 창작성 있는 사고를 기르는 것이 목적이고 기능의 습득보다는 이론적인 원리에 대한 학문적 기초를 중요시하고, 인문학적 지식의 학습을 강조하고 있다. 중국의 개별 애니메이션 대학은 창의성과 상상력을 바탕으로 하는 교과과정이 있으나, 한국의 기초교육과정에 비하면 위의 과정을 교육할만한 교수진과 설비 등이 부족한 실정이다.

한국 애니메이션 대학 교과과정 중 기초교과과정에서는 기초디자인, 기초실기, 애니메이션기초, 드로잉 등 애니메이션 제작에 반드시 갖추어야 할 기본소양을 기르기 위한 교육내용이 포함된다. 4년제 대학을 기준으로

37) 권명광, 「상상, 그 위대한 힘 그리고 디자인」, 홍익 커뮤니케이션 디자인포럼, 2007, PP.8-13

애니메이션 제작에서 요구되는 기본적인 소양교육에 초점을 맞추는 것이 바람직하다. 이런 기본적인 소양교육이 중국의 대학교 과정에서는 충분한 교육이 이루어지지 않는 부분이 많다. 특히 체계적인 기초지식과 기술교육을 바탕으로 해서 특정 분야별로 요구되는 세부전문인력 양성의 토대를 마련하는 교육을 실시하는 것이 요구된다. 세부 전문인력을 양성하기 전 가장 중요한 것은 기초지식이다.

중국의 애니메이션 대학에서는 1,2학년에 대부분 공통필수과목과 전공기초과목으로 교과과정이 편성되어 있다. 공통 필수과목은 예를 들어 문화개론, 예술개론, 영화사, 중외 미술사 등의 교과과정 과목으로 편성되어 있는데, 대학마다 과목이 다르지만, 이와 같은 교과목들이 그 자체의 모습으로 독립적으로 이루어져 영상매체의 창의성을 발굴하는 교육과는 분리되어 있다는 것이다. 이는 곧 한국의 다양한 인문학적 지식의 학습을 강조하고 스스로 읽고 쓰는 교육에 비하여 응용력이 있는 사고를 기르는 창의적인 교육과 단절되고 있다고 해석을 할 수 있다.

2. 중국과 한국 애니메이션 산학협력교육 비교분석

1) 산학협력의 필요성

산학협력 활동은 예전부터 있어왔으나 최근 들어 그 중요성과 필요성이 더욱 강조되고 있는데, 그 배경은 다음과 같다. 첫째, 산업사회에서 지식기반사회로의 전환이라는 새로운 사회 패러다임의 등장으로 산학협력의 필요성이 강조되고 있다.

둘째, 과학·기술의 급속한 발전추세에 따른 대응전략을 마련하기 위해 산학협력은 필요하다. 과학의 산업기술로의 이전이 급속화되고, 기초 및 응용 과학간 구분이 불분명해 짐에 따라 연구, 개발, 생산의 단계간 장벽 극복이 요구되고 있다. 대학 및 연구소가 개발과 생산으로, 산업체는 연구 활동으로 통합되어 교육·연구·개발·생산이 상호연계를 이룰 때 학문과 지식·기술의 혁신은 가속화될 수 있다. 따라서 과학·기술의 담당 주체인

산업체, 대학 및 연구소가 상호연계와 협력의 중요성이 더욱 더 부각되고 있다.

셋째, 산학협력은 기업 및 대학의 문화와 체질을 개선하고 혁신 촉매제를 개발하는데 기여할 수 있다. 즉 산업체가 기술경쟁력을 구비함에 있어 산학협력에 적극 동참하게 하여 협력 연구개발의 중요성을 체험하도록 유도할 수 있다. 또한 대학은 폐쇄적 상아탑에 안주하기 보다는 기업가정신과 산업현장의 경쟁풍토를 학내에 고취하고 재정적 자생력 향상을 이룰 수 있게 된다.

특히 산학협력의 주체 중에서도 신지식의 창출을 주로 담당하는 대학의 중요성이 점차 부각됨에 따라 대학을 어떻게 강화시켜 나갈 것인지가 산학협력의 중요한 관건이 되고 있다. 이미 미국의 스탠포드대학, 조지아텍 대학, 핀란드의 올루대학, 중국의 칭화대학, 복경대 등 세계적인 대학에서는 기초 및 이론연구 뿐만 아니라 응용연구와 상업화에 주력함으로써 대학을 중심으로 한 산학협력을 강화해 나가고 있다.

2) 산학협력체제 모형

산학협력 관련 정책의 주요 내용들을 종합해 보면<표15>에 제시된 '산학협력체제'로 간략히 도식화할 수 있다. 산학협력체제는 투입과 과정, 산출(성과)의 세 단계로 구분되며, 각 단계는 지속적인 순환과정으로 연결된다. 투입 단계는 대학내 산학협력단과 산학연협동연구소 등을 설치하여 산학협력을 원활히 하기 위한 조직, 인력, 재정 등 범정부차원에서 법적·제도적 지원체제를 구축하는 단계이다. 과정 단계는 기구축된 산학협력 인프라를 바탕으로 연구·기술개발, 교육·훈련, 생산지원, 기술이전 등의 실천적 활동을 통해 지식·기술 확산 체제가 구축되는 단계이다. 투입과 과정 단계에서 산학협력이 원활하게 이루어지면 1차적인 성과인 산출단계에서는 대학 경쟁력이 높아지게 되어 궁극적으로 국가경쟁력이 높아지는, 국가 혁신체제 구축 성과를 달성하게 될 것이다. 이때 산학협력체제의 각 단계마다 주기적인 평가와 점검이 이루어지고 그 결과가 상시적으로 산학협력

주체들 간에 교류되는 환류체제를 갖추는 것이 필수적이다.³⁸⁾

<표15> 대학교육의 질과 산학협력체제

투입(input)→	과정(process)→	산출(output)→	성 과(outcome)→
• 산학협력단 • 산학연협동연구소 → - 조직 • 인력 • 시설 • 재정	• 연구 • 기술개발 • 교육 • 훈련 • 생산지원 • 기술이전	• 대학경쟁력	• 국가경쟁력
<범정부차원의 법적 • 제도적 지원체제>	<지식 • 기술 확산체제>	<대학교육의 질 향상>	<국가혁신체제>

출처: 최정윤, 한국 대학의 질적 수준 분석 연구(1), 2008.

3)한국과 중국 애니메이션 대학 산학협합교육 비교분석

한국 산학협력에 대한 관심은 이미 미국, 일본, 유럽 등 애니메이션 선진국에서는 용어가 무의미할 정도로 자연스러운 부분이기도 하고 특히 일본은 최근 학계와 업계가 공동으로 산업계의 규모와 위상에 맞는 대학교육의 형태를 다각도로 모색하는 중이다. 중국 등지에서 교육시스템 공동시설의 제의가 빈번한 시점에서 산학협력의 적절한 사례를 만드는 것은 국내 애니메이션 산업의 경쟁력 강화에도 대단히 중요하게 역할 할 수 있을 것으로 보인다.

2000년부터 시행해오고 있는 세종대학교 만화애니메이션학과의 학부 및 대학원생을 인적자원으로 전제하고, 이를 통해 만화애니메이션산업 연구소에서는 직접적인 통계조사와 이슈분석, 그리고 중요한 연구의제에 대한 조사보고서 기술 및 대외연구용역을 진행한다. 만화애니메이션산업 연구소에서 조사된 현황 및 분석결과는 학부와 대학원교육에 활용되며, 실질적인 통계자료와 시장의 아이디어는 내기업으로 운영되고 있는 (주)세종에듀테인먼트의 새로운 사업모델로 제안된다.

38) 최정윤, 『한국 대학의 질적 수준 분석 연구(1)』, 2008, P.128

결국, (주)세종에듀테인먼트의 본격적인 제작프로젝트가 수주되고 시작되면, 학부 및 대학원생들의 인턴쉽이 자연스럽게 연계되고, 연구소의 연구인프라는 수시로 적용된다. 이러한 학과의 산학연 모델은 제작현장 및 사업현황의 실시간 자료공유를 가능하게 하고, 전문인력의 활용도를 극대화시키는 기능으로 작용한다.³⁹⁾

중국 북경영화대학교 애니메이션대학교는 '애니메이션산업연구소'를 설립하여 영상문화산업 기획·창작력 강화를 통해서 애니메이션 창작의 발전을 꾀한다. 애니메이션대학은 이미 50명 이상, 113차례나 국내외 단편 애니메이션상을 수상하고 있다. 총체적으로 볼 때, 중국애니메이션 교육 발전은 건전하며, 뛰어난 성과를 거두고 있다. 북경대학교를 제외한 다른 학교의 산학협력 교육은 현재는 거의 없으나 예정하고 있다. 그러므로 교육 및 창작생산기관, 이론연구기관의 관계를 촉진시키고, 교육, 창작, 연구가 일체화된 애니메이션 산학협력 교육체계를 건립하여야 한다.

동시에 중국의 애니메이션 창작 전문인력(애니메이션 기획자, 애니메이션 작가, 캐릭터디자이너 등)은 매우 부족한 실정이다. 애니메이션 관련 인력을 양성하는 대학과 각종 학원들은 대체로 제작 중심의 기술을 주 교육 내용으로 하고 있다. 따라서 애니메이션 창작 전문 인력과 마케팅 인력을 효율적으로 양성하기 위해 정부는 그 기반을 마련하고 대학의 관련 학과들도 단순히 제작 과정의 인력만을 양성할 것이 아니라 교육 과정의 변화를 통해서 창작과 마케팅 분야에서 필요한 인력을 양성해 낼 수 있는 체제를 마련해야만 할 것이다.⁴⁰⁾

4) 애니메이션 대학 산학협합의 방안

애니메이션 산업의 산학협력 모델은 업계 및 학계 공통의 과제에 부합되도록 구축되어야 한다. 산학협력의 기본적인 방향은 인프라 확충과 리서치 활성화, 그리고 프로세스 역량 강화라는 세 가지 측면에서 출발한다.

첫째, 인프라 확충을 위해서 기업과 학교에 기획실과 학교기업 등 상시

39) 한창완, 「만화애니메이션정공 대학교육에 대한 분석 및 대한연구」, 애니메이션연구, 2008, P.165

40) 한국직업능력개발원, 『문화산업의 직업변동』, 2003, P.46

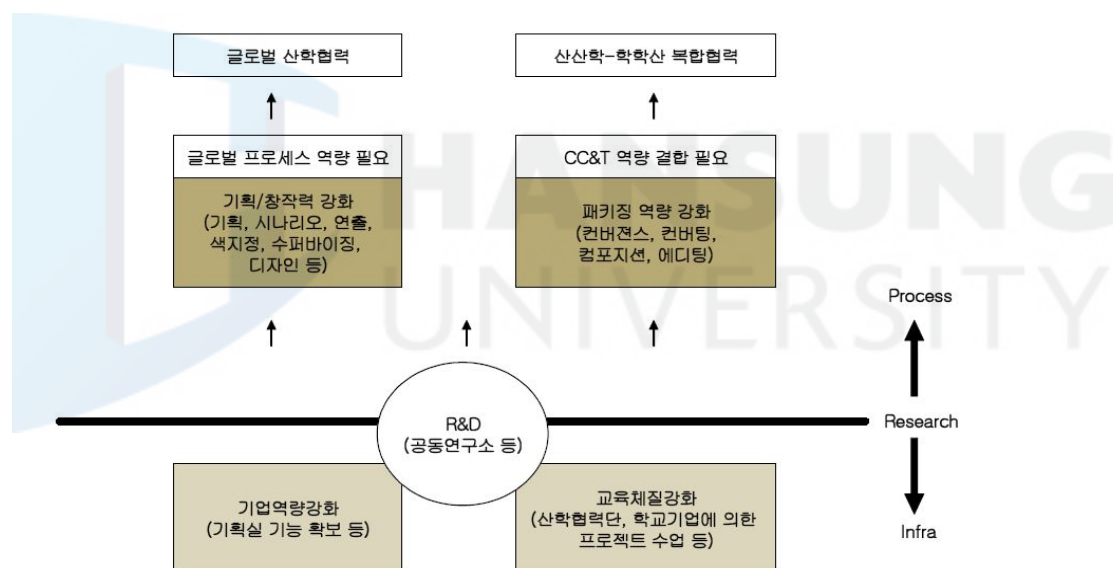
연결 통로가 확보되어야 한다.

둘째, 리서치의 활성화를 위해서 산학간 공동연구소나 연구과제 지원이 필요하다.

셋째, 산학이 연계된 프로세스 역량 강화를 위해서 기획·창작력 강화와 CC&T 역량 결합이 유도되어야 한다.

산학이 연계된 기획·창작력 강화를 통해서 글로벌 제작 프로세스 환경을 구축하고 관련 프로젝트를 장·단기로 진행할 수 있다(현지 글로벌 교육기관 설립과 프로젝트 진행을 병행).

또한 산학이 복합적으로 연계된 CC&T 역량강화를 통해 디지털 콘텐츠 가치사슬 중 패키징 영역의 인력을 확보하고 글로벌 프로세스를 주도할 수 있는 환경을 병행해서 발전시켜 나가는 것이다(글로벌 프로세스의 확립과 패키징 역량의 강화는 서로 밀접한 관련성 지님).⁴¹⁾<그림3>



<그림3> 애니메이션분야 산학협력의 기본 방향

출처: 한국문화관광정책연구원, 문화산업분야 산학협력 활성화 방안 2004.

41) 한국문화관광정책연구원, 『문화산업분야 산학협력 활성화 방안』, 2004, P.92

제 5 장 중국 대학 애니메이션 전문인력 양성을 위한 교과과정 정립방안

애니메이션 교육과정의 목표는 애니메이션 산업과 연관된 전문 직업교육과 전문교육을 실시하는 동시에 애니메이션 분야에 소질과 적성, 관심이 있어 조기에 진로를 결정한 학생을 예비 전문인력으로 양성하는 것에 있다. 이들 목표는 애니메이션 산업의 전망과 애니메이션 산업인력 공급과 연계 되어야 한다. 여기서는 목표 설정을 위한 전제로 애니메이터의 직무를 살펴보고 이후 애니메이션 산업 전망과 산업인력 공급에 대해 살펴본다.

제 1 절 선행연구 고찰

1. 산업 환경 여건

애니메이션 산업에 직간접적으로 영향을 주는 사회적인 여건은 매우 다양하게 전개되고 있어 대학교 수준의 교육과정에도 제반여건을 반영하여야 한다.

첫째, 새로운 미디어의 탄생과 미디어 환경 변화가 소재의 다양성을 요구하고 있어 애니메이터 양성의 대학교 수준의 교육과정에서도 창의성과 독창성이 강조되어야 한다.

둘째, 애니메이션 산업의 형태 변화가 특성화와 전문성을 요구한다. 이는 기존의 매체에서 DMB, IPTC, WIBRO 등 신규 미디어로 확산되면서 애니메이션 산업의 시장의 형태 변화를 촉진시킨다. 애니메이션 콘텐츠의 새로운 제작 방식을 가능하게 하고 신규 미디어의 특성에 맞는 애니메이션 교육과정 구성을 요구한다.

셋째, 글로벌 콘텐츠의 확산은 전문 인력의 양성을 촉진하고 창의력과

전문성에 기초한 양성과정을 요구하고 있다. 예컨대, 애니메이션 시장에서 가장 핵심으로 인정받는 분야는 게임 산업이고, 애해 10.2%의 높은 성장률을 유지하고 있다. 그러나 온라인, 모바일 게임 정도나 서비스 운영 능력 등은 매우 강한 면모를 지닌 반면에 글로벌 콘텐츠 기획력과 마케팅 능력, 원천 핵심 기술은 상대적으로 취약하다. 전반적인 개발 능력 취약과 더불어 기반기술에 대한 해외 의존도가 크고 외국의 주요 콘텐츠 그룹의 공세 한층 강화되고 있어 양성체계가 시급하다.

넷째, 중국 애니메이션 산업을 국가가 정책적으로 나서서 제작지원 정책을 강화시키고 있다. 특히 각 산업간 융합과 연계를 강화 시키는 데에 중점을 두고 창작 역량 활성화, 국제 경쟁력 확보 등의 지원으로 애니메이션을 집중 육성하려는 점을 봐도 알 수 있다.

2. 애니메이션산업 인력의 기본적 소양

문화콘텐츠 산업인력에 요구되는 업무 수행 과정에서 현장 직업 종사자들은 어학능력을 포함한 일반적인 능력과 업무와 관련된 기술, 전문 이론 등이 부족하다고 느끼며 업종 특성에 대한 이해도 다소 부족한 것으로 조사되고 있다. 또한 향후 확대되어야 한다고 생각되는 교육내용에 대한 수요조사에서는 현장 실무분야에 대한 교육과 최신의 전문기술에 대한 교육이 가장 필요한 것으로 나타나고 있는데, 이러한 요구사항은 특히 애니메이션 분야에 두드러지고 있다.

<표16>은 한국 문화콘텐츠진흥원의 <문화콘텐츠 교육기관 현황조사>에서 실시한 연구조사 결과를 바탕으로 현장에서 요구되는 소양들을 장르별로 정리하였다. 장르에 따라 인재유형별로 중시되는 소양의 순서에는 다소 차이가 있지만 기초이론, 전문이론, 창의성, 학습능력, 자질과 열의 업종에 대한 이해 등이 중요한 소양으로 지적되고 있다. 이 중 전문이론과 전문기술에 관한 지식, 기술, 태도의 습득은 문화콘텐츠산업과 인재영역에

서 요구되는 전문역량으로 구분할 수 있으며, 나머지는 기본 소양으로 분류할 수 있다.⁴²⁾

<표16> 문화콘텐츠 산업현장에서 요구되는 능력

구분		애니메이션	게임	음악	영화	방송
기획		전문실기 업종이해/기초이론 학습능력/창의성	전문실기 창의성 업종이해 기초이론, 전문이론	기초이론 학습능력 자질과 열의 전문실기 업종이해	업종이해 전문실기/기초이론 전문이론 자질과 열의	전문실기/ 전문이론 업종이해 기초실기
개	스토리	전문실기 창의성/기초이론 전문이론	전문실기 창의성/기초이론 전문이론		창의성, 전문실기/기초실기	창의성 전문실기 전문이론 업종이해
	프로듀서			전문시기 기초이론 창의성 자질열의	전문실시, 자질과 열의 학습능력	전문실기/ 전문이론 창의성 업종이해 어학능력
발	제작	-원화: 전문실기/창의성 자질과 열의 -동화: 전문실기/자질과 열의 기초실기 -컬러링: 전문실기/ 자질과 열의, 창의성	-그래픽: 전문실기/창의성 학습능력, 전문이론 -프로그래머: 전문실기/학습능력 전문이론	-세션 전문실기, 창의성 기초이론, 자질과 열의	자질과 열의	-아니운서: 전문실기 전문이론 창의성
기술		-촬영편집: 전문실기 학습능력/자질과 열의	전문이론: -하드웨어: 전문실기/전문이론 학습능력 업종이해 -시스템: 전문실기, 학습능력	-엔지니어: 전문실기 자질과 열의 학습능력 창의성	-기술 스템: 자질과 열의 전문실기 학습능력	-기술스템: 전문실기 학습능력 전문이론 업종이해
비즈니스		전문실기 업종이해 기초이론 전문이론	전문시기/전문이론 업종이해/기초이론	업종이해 전문이론 전문실기 자질과 열의	업종이해 전문실기 자질과 열의 전문이론	

출처: '문화콘텐츠산업 학과 커리큘럼 가이드북'-한국문화콘텐츠진흥원, 2003

42) 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠산업 학과 커리큘럼 가이드북』, 2003

제 2 절 중국 애니메이션 산업에 있어서 수요조사

본 논문은 중국 대학의 애니메이션 인력양성에 대한 연구로서 애니메이션 산업에 있어서 수요를 고찰하고 이에 대한 실증조사를 위하여 관련주체들의 인식을 조사하였다. 애니메이션 산업 인력수요에 대한 연구를 위해서는 관련된 기초정보가 축적되어 있어야 하는데, 현재 알려져 있는 통계자료나 조사 자료들은 구체적이고 미시적인 정보들을 가지고 있지 못하다. 본 실태조사의 주요 목적은 중국 애니메이션 산업 인력수요의 현황과 해당 전문인력이 양성을 포괄적으로 파악하여 관련 인력의 미시적이고 정성적인 특성과 문제점을 발견하는데 있으며, 이를 통해 중국 애니메이션 산업의 발전을 위한 전문인력의 양성 방향에 대한 시사점을 끌어내는 결과를 기대하다. 따라서 중국 애니메이션 산업의 생산자인 경영자로 조사대상을 선정하기 위한 기본 척도는 다음과 같다.

설문지는 중국 애니메이션 회사의 경영자 20명을 대상으로 하여 배포하였고, 조사기간은 2008년 10월 20일부터 11월 5일까지 10일이며, 인터넷 및 직접 방문 조사 하였다.

1. 실태조사내용 및 결과

설문지는 1)애니메이션 산업에서 직무별 담당자이 부족과 인력 수급이 부족한 기능, 2)졸업생의 채용과 활용, 3)애니메이션 제작의 문제점 4) 애니메이션 교육을 대한 의견 등에 관하여 총 4문항으로 구성되었다. 설문지의 내용과 응답 결과를 보면 다음과 같다.

2. 애니메이션 산업에 있어서 수요 실태

<표17> 애니메이션 산업에서 직무별 담당자가 부족하다고 생각되는 부분

항목	빈도	퍼센트%
기획과 마케팅 담당자	9	45
시나리오 작가	6	30
배경 및 미술 담당자	2	10
원화 애니메이터	1	5
촬영	1	5
특수효과 음악	1	5
동화 애니메이터	0	0
합계	20	100.0

<표17>각 직무별 담당자의 부족정도를 묻는 질문에는 기획과 마케팅 담당자의 부족을 45%를 차지하는 9명이 응답하여 우수한 전문인력이 가장 부족한 분야로 꼽혔다. 이러한 성향은 중국 애니메이션 산업이 OEM 주문 방식을 버리고 창작의 방향으로 변화해 가는데 있어 거쳐야 할 과정 이기는 하지만, 현재 인력양성체계가 미흡한 상황에서 전문적인 기획담당자의 필요성이 매우 아쉬운 상황임을 보이고 있다.

다른 직무에 있어서도 30%~5%의 비율이 나타나면서 일반적으로 우수한 애니메이션 전문인력은 모든 부문에서 필요한 양상을 보이고 있다.

<표18> 인력 수급이 부족한 분야

항목	빈도	퍼센트%
애니메이션 기획과 마케팅	5	30
시나리오	3	15
스토리보드	3	15
애니메이션 마케팅	2	10
캐릭터 설정	2	10
원화	1	5
미술 및 배경	1	5
동화	1	5
촬영	1	5
음악	1	5
편집	0	0
합계	20	100.0

<표18> 각 직무별로 인력 수급이 가장 부족한 기능 분야를 묻는 질문에는 애니메이션 기획이 30%로 나타났으며, 다음으로 시나리오와 스토리보드가 15%의 순으로 나타나 위의 개별적 분석을 그대로 확인하고 있다. 결국 현재 중국 애니메이션 산업의 인력수요에 있어서 애니메이션 기획자 및 시나리오 작가의 필요성이 절실한 것으로 판단된다.

<표19> 지원자 채용의 기준

항목	빈도	퍼센트%
직무능력으로 기준	9	45
책임감으로 기준	6	30
인성으로 기준	3	15
팀워크능력으로 기준	2	10
학력으로 기준	0	0
합계	20	100.0

<표19> 지원자 채용의 기준을 묻는 질문에는 직무능력 기준이 45%로 높게 나타났으며 다음으로 책임감으로 기준이 30%로 나타났다.

<표20> 주로 제작하는 애니메이션의 기법

항목	빈도	퍼센트
2D, 3D, 스톱모션을 다 제작	8	40
2D	5	25
3D	5	25
스톱모션	2	10
합계	20	100.0

<표20> 각 회사 중에 주로 제작하는 애니메이션의 기법을 묻는 질문에는 2D, 3D, 스톱모션을 다 제작한다고 응답한 비율이 40%로 가장 많았다.

<표21> 애니메이션 졸업생이 말할 수 있는 일

항목	빈도	퍼센트%
디지털 애니메이션	11	55
드로잉 작업 (원화, 동화 포함)	6	30
영상장비 조작	1	5
캐릭터 개발	1	5
애니메이션 전반(기획 등)	1	5
말기 분야 없음	0	0
합계	20	100.0

<표21> 애니메이션 졸업생이 말할 수 있는 일을 묻는 질문에는 디지털 애니메이션이 전체 중 절반이 넘는 55%로 가장 높게 나타났으며, 드로잉 작업(원화, 동화 포함)이 30%로 나타났다.

<표22> 애니메이션 제작에 있어 가장 큰 문제

항목	빈도	비율%
창작능력의 부족	8	40
산업 내부의 영세성(유통 및 마케팅)	5	25
우수 관련 인력 부족	2	10
전문 기술적 능력	2	10
투자의 부족	2	10
해외 시장의 공략이 어려움	1	5
불합리한 계약 관행(예;방송 애니메이션)	0	0
합계	20	100.0

<표22> 애니메이션 제작에 있어서의 주요 문제 1 순위로는 창작능력의 부족이라고 응답한 비율이 40%로 가장 많았으며, 다음으로 산업내부의 영세성(유통 및 마케팅) 부족이 25%, 투자부족과 우수 관련 인력의 부족 및 전문기술적 능력 부족이 10%씩으로 나타났다.

3. 실태조사 결과 분석

중국 애니메이션 기업의 경영자 20명의 응답을 질문에 통해서 중국 애니메이션 인력양성의 문제점을 발견하며 애니메이션 교육의 방향을 제시한다. 본 실태조사의 결과는 다른 주제로 애니메이션 전문인력을 분석하는

자료로 활용될 수 있으며, 연구목적을 위해 애니메이션 전문인력 DB를 구축하는 작업의 초석을 제공한다.

첫째, <표17>애니메이션 산업에서 직무별 담당자 부족과 <표18>인력 수급이 가장 부족한 기능 분야를 묻는 질문에서는 각 기업 경영자가 75%의 가장 높은 비율로 나타났으며 중국 산업의 기획과 마케팅 부분의 인력 수요가 가장 필요하다고 응답하였다. 또한 중국 애니메이션 산업의 관련 조사에는 각 기업 모집의 300가지 직위 가운데 30가지 직위는 만화애니메이션 기획과 마케팅 직원을 모집하며 총수의 10%를 차지한다.

둘째, <표17>애니메이션 산업에서 직무별 담당자이 부족을 묻는 질문에 기획과 마케팅 담당자의 부족이 45%로 나타났으며 시나리오 작가 30%, <표18>에서 스토보드 15%로 나타났다.

셋째, <표21> 애니메이션 졸업생이 맡을 수 있는 일을 묻는 질문에는 디지털 애니메이션이 55%로 가장 높은 비율을 보였고, 드로잉 작업(원화, 동화 포함)이 30%의 비율을 보였다. 이것과 애니메이션 전반(기획 등)을 비교해 보면 애니메이션 전반 작업을 맡은 애니메이션 졸업생은 절실히 부족하였다. 또한 <표22> 애니메이션 기업 지원자채용의 기준은 직무능력 기준이 45%로 가장 높게 나타났으며 다음으로 책임감 기준이 30%로 나타났다. 직무능력을 고려하되 책임감 있고 성실한 사람을 선호하고 무엇보다 조직에 대한 적응력과 팀워크를 이룰 수 있는 사람인가를 중요하게 생각하고 있다. 학력에 관계없이 성실하고 책임감 있으며 직무처리능력을 가지고 있으면 얼마든지 본인의 역량을 발휘하며 일을 할 수 있는 기회가 주어진다고 볼 수 있다.

넷째, <표22> 애니메이션 제작에 있어서 주요 문제 1 순위로는 창작능력의 부족이라고 응답한 비율이 40%로 가장 많았다. 따라서 애니메이션 인력 양성과정에서는 현장실습과 창작 아이디어의 개발은 매우 중요하며 그 부족은 중국 애니메이션 산업 발전의 가장 큰 문제였다.

결국 현재 중국 애니메이션 산업의 인력수요에 있어서 애니메이션 기획자 및 시나리오 작가의 필요성이 절실한 것으로 판단된다. 그 다음, 캐릭터 개발과 스토리보드 인력의 필요하다. 애니메이션 창작 아이디어를 가지고 있는 능력 있는 인재가 매우 부족하여 현장실습과 산학협력교육이 절실히 필요하다. <표21>애니메이션 졸업생이 맡을 수 있는 일의 응답 상황을 보면 현대화 사회에서는 디지털 기술을 많이 사용하기 때문에 대학교에서는 드로잉 훈련 보다 애니메이션 디지털 훈련을 중시해왔다. 그래서 애니메이션 드로잉 부분의 인력이 부족한 현황이다.

제 3 절 중국 대학의 애니메이션 교육 교과과정의 기대효과 및 제안

미국, 일본, 한국 애니메이션 대학 교과과정 기초단계에서는 상상력, 창의력, 표현력을 기르고 다지는 수업의 개설과 함께 심화단계에서는 무한한 상상력과 가능성을 발판으로 컴퓨터를 이용한 3D 애니메이션과 컴퓨터 그래픽, 특수효과, 디지털을 이용한 다양한 효과까지 교육함으로서 기술적 능력까지 배양하고 있다. 반면에 중국 대학들은 최근에는 교과과정을 세분화하지만 미국, 일본, 한국 애니메이션 대학 교과과정에 비해 개설한 교과목이 비교적 단일하였다. 또한 문제는 세분화되고 심화된 교육이 각 대학마다 비슷한 교육목표와 교과과정으로 폭넓게 설정되어 있어 특성화, 전문성과는 거리가 먼 백화점식 교육이 진행되고 있다. 따라서 중국 애니메이션 대학은 선진국수준의 교과과정을 기반으로 학교 현장에 구체적인 적용을 위하여 애니메이션 교육과정 제안을 연구·개발하였는데 본 연구의 제안의 내용을 요약하면 다음과 같다.

우선, 특성화는 새롭게 제기되고 있는 다양한 전문분야의 수요를 파악하여 산업에 적용할 수 있는 특성화된 교육이 필수적이라는 것이다. 최근 새

로운 직종으로 전문화되고 있는 캐릭터 디자이너, 디지털, 게임모델, 스토리보드 아티스트 등의 전문분야에 적응할 수 있는 산업의 특성화 교육을 교과과정의 다양화 및 학기별 맞춤형 프로그램 개발로 구체화시켜야 한다. 매 학기, 혹은 매년 이런 방식으로의 교과과정 수정 및 보완이 행정상 어렵기 때문에 모든 과정을 포괄할 수 있는 거시적인 이름의 과목을 개설하고, 매학기 맞춤형식의 교과과정으로의 특성화 제목을 부제로 공개하는 방안을 모색해야 한다.

둘째, 애니메이션 + 디지털 미디어 + 음악 + 무용 + 마케팅 등의 융합 교육을 통한 멀티 프로듀서 육성을 목표로 연관학과의 융합교과과정을 개발하여 확대할 필요가 있다. 특히, 1학년 때부터 만화애니메이션 전공학생들을 대상으로 디지털 프로그래밍 능력에 대한 기초교육을 강화하고, 스토리텔링, 음악, 무용, 연기, 마케팅 등의 연관과목 수강을 유도해야 한다.⁴³⁾

또한, 애니메이션 산업에 있어서 수요조사 결과를 통해 애니메이션 인력 양성교과과정에서 글로벌 문화콘텐츠산업의 기획과 마케팅 능력을 갖추어야 한다.

그러므로 뉴미디어 시대의 교육과정 운영의 기본방향은 사회문화적 환경변화에 따른 문화콘텐츠 교육의 필요성이 대두됨에 따라 문화콘텐츠를 리드할 창안자를 배출한다는 의미에서 문화산업브랜드 창출을 위한 문화엘리트 양성에 초점을 맞출 필요가 있다. 또한 교과목 설계에 따른 학습영역은 기획영역, 비주얼 영역, 애니메이션 영역, 컴퓨터 테크놀로지 영역, 사운드 영역, 스토리텔링 영역으로 구분하고 교육과정 운영은 문화기반 시스템, 학제간 시스템, 프로젝트기반 시스템 등 세 가지 원칙에 근거하여 운영하는 것이 타당하다고 본다. 그리고 문화콘텐츠 관련 전공을 예를 들면, 미디어창작기술전공, 문화미디어전공, 디지털애니메이션전공, 게임연출전공, 문화미디어정책경영전공 등이 있을 수 있다.⁴⁴⁾

43) 한창완, 전계논문, P.153

44) 이상원, 「미디어 융합시대의 뉴미디어 애니메이션 교육, 애니메이션 연구」, 2006, P.145

셋째, 중국과 한국 애니메이션 대학 교과과정의 비교를 살펴보면 중국 애니메이션 공통필수과목에서 전공과 관련된 교양과목이 개설되어 있으나, 위의 교육과 같이 작문을 통한 분석, 비판능력을 길러주는 학습이 아니라 각각의 교양과목 자체의 모습으로 분리되어 창작성과 비판능력을 길러주는 교육과 동떨어져 있다. 그래서 중국 교육에서는 인문학, 문화연구, 사회과학, 예술적 측면들을 이해할 수 있도록, 작문과 비판적 사고를 강조하는 교과목으로 구성하는 교과과정을 체계적으로 개설해야 할 필요가 있다. 이처럼 애니메이션 교육은 테크닉만 강조 할 것이 아니라 스스로 여러 학습을 통해 읽고, 글을 쓰고, 분석할 수 있도록 하는 교육이 원화, 동화, 캐릭터 디자이너뿐만 아니라 애니메이션을 공부하는 모든 학생들에게 폭넓은 사고능력을 길러주기 위해서는 중요하다고 본다.

넷째, 실험적인 애니메이션 응용교육이 애니메이션교과과정에서 매우 중요하다. 중국 애니메이션산업에 있어서 수요조사에서는 애니메이션제작에 있어서 주요 문제 1 순위로는 창작능력의 부족이라고 응답한 비율이 40%로 가장 많았다. 따라서 애니메이션 과목들의 내용은 영화제작자들과 함께 스크리닝과 토론을 통해 전통적 애니메이션부터 실험애니메이션까지 광범위하게 살펴보는 과목으로서 학과교수, 초청예술가, 고급과정 학생들의 작품을 감상하고 토론하는 과목들로서 자신의 작품이외에 다른 작품을 비교 분석하는 시간을 갖음으로서 애니메이션을 볼 수 있는 감각을 효과적으로 배우고 있는 것이 이처럼 다양한 경험을 통한 교육이 그림과 영상을 함께 창출해야 하는 애니메이션 제작에 필요한 교육이라고 본다.

다섯째, 산학협력 교육이 강화하고 실현되면 ①각종 산업체의 인력수급 변화에 빨리 적응할 수 있는 프로그램을 계획할 수 있고, ② 취업정보가 빠르며, ③ 학교 시설만을 이용한 학습보다 실험실습에 소요되는 비용을 줄일 수 있고, ④ 일에 대한 바람직한 태도를 길러 줄 수 있으며, ⑤ 적성과 흥미에 맞는 직업을 선택할 수 있는 기회를 부여할 수 있으며, ⑥ P.R.

의 증진효과가 있고,⑦ 교사들의 전문 분야에 관한 지식 획득의 기회가 부여되며, ⑧ 학교행정 및 운영개선을 위한 협조기회가 있다.⁴⁵⁾<그림4>

(1)학생이 얻을 수 있는 이점

- 1)학생들이 직접 직업 현장을 체험하고 자신의 적성과 흥미와의 적부를 결정함으로써 현명한 진로 결정을 할 수 있다.
- 2)직무를 성공적으로 성취시키는 데 필수적인 지적 능력을 기르고 작업 태도를 가질 수 있다.
- 3)조직 생활을 통하여 원만한 인간관계의 중요성을 인식할 수 있다.
- 4)다소의 수당을 받음으로써 경제적인 혜택을 받을 수 있다.
- 5)현직 근로자들과의 생활을 통하여 졸업 후 그 회사에 취업할 수 있는 인연을 맺을 수 있다.(또는 그 회사에 취업하기 위해서는 무엇을 할 수 있어야 하는지를 알 수 있다.)
- 6)현장에서 작업을 효과적으로 수행하기 위한 결정, 계획, 조직, 통제와 같은 중요한 관리 과정을 관찰할 수 있다.

(2)학교가 얻을 수 있는 이점

- 1)학교와 사회간의 유대를 강화 할 수 있다.
- 2)사회의 자원과 시설을 활용함으로써 부족한 학교 시설을 보완할 수 있다.
- 3)학생들이 신상문제, 직업 선택 문제에 적극적인 반응을 보임으로써 학생 지도에 활성화 할 수 있다.
- 4)산업체에게 학교 교육의 목적, 프로그램 내용 등을 알리는 계기가 된다.
- 5)학교와 산업체와의 교류를 통하여 교육 프로그램, 교육 장비, 교육 방법 등을 검토하고 이를 개선해 나가는 데에 도움을 얻을 수 있다.
- 6)교사들은 산업 현장의 최신 정보를 파악하여 교육에 반영할 수 있다.

(3)산업체가 얻을 수 있는 이점

- 1)자기 기관에서 실무 경험을 가진 학생을 졸업 후 채용할 계기가 된다.
- 2)학생들이 직업과 적성의 일치성 여부를 사전에 판단케 함으로써 취업 후의 이직률을 감소시킬 수 있다.
- 3)학교와의 교류를 통하여 산업체에서 필요로 하는 인력의 자질 요건 등을 학교에 전달할 수 있다.
- 4)고용주가 사회의 학교 교육에 참여함으로써 청소년 교육에 기여할 수 있는 기회가 된다.
- 5)학교 전문 담당 교사(산학협동 전담 교사, 취업 보도 교사 등)와의 상담을 통하여 해당 학교 출신 취업자의 인력 관리에 도움을 얻을 수 있다.

<그림4> 산학협동교육이 학생, 학교, 산업체가 얻을 수 있는

45) 이한나, 「애니메이션 교육과정의 문제점 개선에 관한 연구」, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003, P.93

제 4 절 향후 연구과제

1. 제안을 통해 애니메이션 교과과정에 대한 설문조사 및 실태 분석

1) 실태조사 목적 및 방법

설문조사의 목적은 위에 제안을 통해 중국 대학교에서의 애니메이션 교과과정과 관련하여 교육 현황을 파악하여 문제점을 찾아보고, 예비 전문 인력을 양성하기 위한 교과과정을 제시하고자 하는데 있다. 첫째, 애니메이션 교육 교과과정의 개편에 관련된 질문과 둘째, 교과과정 운영에 관련된 질문에 관한 객관적인 자료를 얻기 위하여 실시하였으며 셋째, 관련학과 교수대상으로서 교과과정에 관한 설문조사하였다.

설문지는 중국 애니메이션 과목이 개설된 16개 대학교 23명의 교수를 대상으로 하여 배포하였고, 조사기간은 2008년 10월 25일부터 11월 8일까지이며, 인터넷 및 직접 방문 조사 하였다.

2) 실태조사내용

■ 교과과정 개편에 대한 설문

<표23> 애니메이션 대학이 앞으로 발전해나가기 위해서 가장 시급히 개선되어야 할 분야

항목	빈도	비율%
교과과정 개편	10	43.5
애니메이션 산업계와 산학협력	7	30.4
우수학생 유지	4	17.4
우수한 교수진 보강	1	4.4
우수한 기자재 설비 보강	1	4.4
합계	23	100.0

<표23> 중국 애니메이션 대학이 앞으로 발전해나가기 위해서 가장 시급히 개선되어야 할 분야는 교과과정 개편이라고 대답한 응답자가 43.5%로 나타났으며 그다음에 30.4%의 응답자가 애니메이션 산업계와 산학협력을 개선해야 한다고 응답하였다.

<표24> 애니메이션 대학의 교과과정 중 개편되어야 할 부분

항목	빈도	비율%
애니메이션 이론	8	34.8
기초드로잉, 인체드로잉, 회화드로잉	5	21.8
공통필수 과목 중 교양과목	3	13.1
실험애니메이션	3	13.1
캐릭터디자인	2	8.7
애니메이션 제작	1	4.4
2D,3D 컴퓨터애니메이션	1	4.4
합계	23	100.0

<표24> 응답교수 34%가 중국대학의 애니메이션 이론의 개편이 필요하다고 응답하였고 21.8%가 기초드로잉, 인체드로잉, 회화드로잉 개편이 필요하다고 응답하였다. 또한 공통필수과목 개편이 필요하다고 응답하였다.

■ 다음은 학교의 애니메이션 교과과정 운영에 관한 질문입니다.

<표25> 현 학생들이 가장 부족하다고 생각되는 부분

항목	빈도	비율%
스토리, 창의적 아이디어	12	52.2
기초드로잉	7	30.4
기획 연출 및 마케팅	2	8.7
애니메이션 제작 실습	2	8.7
합계	23	100.0

<표25> 현 학생들이 가장 부족하다고 생각되는 부분에 관한 질문의 결과는 스토리, 창의적 아이디어의 부족이 52.2%의 응답율을 보였으며, 다음

으로는 기초 드로잉 부분이 30.4의 응답율을 보였는데 이두가지 응답율의 유의수준이 거의 같다고 보아 응답자는 결국 애니메이션 기초영역이 부족하다고 응답했음을 알 수 있다. 이어서 기획 연출 및 마케팅, 애니메이션 제작 실습이 각 8.7씩으로 나타났다.

<표26> 애니메이션 공모전이나 전시회 참여

항목	빈도	비율%
년 1-2회	13	56.5
2-3년에 1-2회	6	26.1
거의 참가하지 않는다.	4	17.4
합계	23	100.0

<표26> 애니메이션 공모전이나 전시회를 참여하는지의 여부를 살펴보면 년 1-2회가 56.5%로 가장 높게 나타났고, 2-3년에 1-2회가 26.1%로 나타났다. 또한 '거의 참가하지 않는다.'의 의견은 17.4%로 나타났다. 따라서 많은 학교들이 년 1-2회의 공모전이나 전시회에 참여하고 있으며 일부 학교에서는 거의 참가하지 않고 있는 것으로 나타났다.

<표27> 학생들이 산업체 현장 실습 프로그램의 운영여부

항목	빈도	비율%
예정이다	11	47.8
이루어지지 않고 있다	8	43.8
이루어지고 있다	4	17.4
합계	23	100.0

<표27> 학생들의 산업체 현장 실습 프로그램 운영여부를 살펴보면 '예정이다' 47.8%, '이루어지지 않고 있다' 43.8%, '이루어지고 있다' 17.4%로 나타나 학생들의 산업체 현장실습이 운영이 예정이거나 이루어지 않고 있는 학교가 82.6%를 기록했으며, 대다수의 학교에서 산업체 현장실습 프로그램이 운영되고 있지 않았다.

<표28> 애니메이션 수업 관련 전공 교사의 확보

항목	빈도	비율%
충원해야 한다	18	78.3
적당하다	5	21.7
합계	23	100.0

애니메이션 수업관련 전공교사의 확보는 어떻게 해야 한다고 생각하는가의 인식을 살펴보면 <표28>와 같이 '충원해야 한다.' 78.3%, '적당하다' 21.7%로 나타나 대부분의 교사들이 애니메이션 수업관련 전공교사를 더욱더 충원해야 한다는 인식을 지니고 있다.

<표29> 교과 지도에서 가장 큰 애로점

항목	빈도	비율%
다양한 애니메이션 분야 지도 능력 부족	9	39.1
광범위한 교과범위	6	26.1
현장경험 부족	5	21.7
선행연구 및 사례연구의 부족	3	13.1
합계	23	100.0

애니메이션 교과 지도에서 가장 큰 애로점을 살펴보면 <표29>와 같이 '다양한 애니메이션 분야 지도 능력 부족' 39.1%, '광범위한 교과범위' 26.1%, '현장경험 부족' 21.7%, '선행연구 및 사례연구의 부족' 13.1%로 나타났다. 따라서 다양한 애니메이션 분야 지도 능력 부족이 가장 큰 문제점이었으며, 교과범위가 너무 광범위하고 현장경험이 부족한 것도 애로점 중에 높은 비율을 차지했다.

<표30> 전공과목 지도 시 가장 비중을 두어 지도하고 있는 영역

항목	빈도	비율%
과제분석 및 전개능력	13	56.6
실기표현	5	21.7
조형 및 감각훈련	4	17.4
창의력	1	4.3
합계	23	100.0

애니메이션 전공과목 지도 시 가장 비중을 두어 지도하고 있는 영역을 살펴보면 <표30>와 같이 '과제분석 및 전개능력' 56.6%, '실기표현' 21.7%, '조형 및 감가훈련' 17.4%로 나타났지만 애니메이션 창작에 대해서 매우 중요한 '창의력'은 4.3%만의 비율을 차지했다.

<표31> 교사 직무 연수 시 이수를 희망하는 애니메이션 분야

항목	빈도	비율%
감독	7	30.4
스토리, 콘티, 시나리오	6	26.1
고난도 애니메이션제작 기법	4	17.4
3D분야	4	17.4
2D애니메이션	2	8.7
합계	23	100.0

직무 연수 시 이수를 희망하는 애니메이션 분야를 살펴보면 <표31>와 같이 '감독'이 30.4%로 나타났다. 따라서 많은 응답자가 영화 및 애니메이션 감독 분야에 대한 이수를 희망하고 있는 것으로 나타났다. 다른 이수희망 과목으로는 '스토리, 콘티, 시나리오' 26.1%, '고난도 애니메이션 제작 기법'과 3D분야 각 17.4%, '2D 애니메이션' 8.7%로 나타났다.

<표32> 독창적인 캐릭터 디자인을 창출하기 한 기초 교육

항목	빈도	비율%
다양한 드로잉 교육	14	60.9
기초조형디자인 교육	5	21.7
다양한 학습을 통한 작문교육	2	8.7
3D 컴퓨터 교육	2	8.7
합계	23	100.0

학생들이 대학에서 독창적인 캐릭터 디자인을 창출하기 위해서는 어떠한 분야를 기초로 준비하는 가를 살펴보면 <표32>와 같이 '다양한 그로잉 교육'이 60.9%로 가장 높게 나타났다. 그 다음에 '기초조형디자인 교육' 21.7%, '다양한 학습을 통한 작문교육' 과 '3D 컴퓨터 교육'을 기초로 준비한다고 대답했다.

<표33> 대학의 산·학 연계 교육 운영 여부

항목	빈도	비율%
하고 있다	11	47.8
안 하고 있다	8	34.8
계획 중에 있다	4	17.4
합계	23	100.0

현재 대학의 산·학 연계 교육 운영 여부를 살펴보면 <표33> 와 같이 47.8%가 현재 하고 있는 것으로 응답하였지만, '안 하고 있다'가 34%로 비교적 높은 비율을 차지했으며 '계획 중에 있다'가 17.4%로 나타났다.

<표34> 산학협력 시 중점적으로 지도해야할 애니메이션 실기 내용

항목	빈도	비율%
다양한 애니메이션 제작 실습	12	52.2
드로잉(원화, 동화 포함)	6	26.1
컴퓨터 애니메이션프로그램 숙달	4	17.4
기획 연출 및 마케팅 부문	1	4.3
합계	23	100.0

<표34> 애니메이션 산·학 또는 대학 연계를 위해 대학교에서 중점적으로 지도해야할 애니메이션 실기 내용 중 다양한 애니메이션 제작 실습 부분이 가장 중요하다고 생각하는 응답자가 52.2% 비율을 차지했으며 드로잉(원화, 동화 포함)이 26.1%, 컴퓨터 애니메이션프로그램 숙달이 17.4%로 나타났다.

<표35> 애니메이션 교육에 관한 가장 필요한 요소

항목	빈도	비율%
산업체와 학교간의 연계교육	9	39.1
교과서 및 관련 전문서적 개발, 연구	7	30.5
정부 및 기업체의 지원	4	17.4
교사의 애니메이션 교육 전문성 함양	2	8.7
교육기관의 책임성결여	1	4.3
합계	23	100.0

현재 애니메이션 교육에 관한 가장 필요한 요소로 생각되는 것은 무엇

인지에 대해서는 <표35>와 같이 '산업체와 학교간의 연계교육' 39.1%, '교과서 및 관련 전문서적 개발, 연구' 30.5%, 정부 및 기업체의 지원' 17.4%, '교사의 애니메이션 교육 전문성 함양' 8.7%, '교육기관의 책임성 결여' 4.3%로 나타났다. 따라서 현재 산업체와 학교간의 산학협력연계교육이 필요하다. 교과서 및 관련 전문서적 개발, 연구가 부족한 것으로 나타났다. 앞서 살펴본 문항에서 현재 전공교재를 일반출판사에서 나온 전공교재를 사용한다는 의견이 가장 많았던 것과 비추어 보았을 때, 전공교재의 선택 폭이 좁은 것을 알 수 있다.

3) 설문분석 결과

현 애니메이션 담당 교수들을 대상으로 한 실태 조사 결과 현재 대학교에서는 교육과정 운영상 다음과 같은 결과를 분석할 수 있다.

첫째는 기초교육 부분이다. <표23>와 <표24>에서 중국 애니메이션 대학의 교육과 관련되어 교과과정이 개편되어야 한다는 응답이 압도적으로 많았다. 교수 34.8%가 중국대학의 기초 교육 교과과정 중 애니메이션 이론의 개편이 필요하다고 응답하였다. <표25>에서 제시한바와 같이 현재 애니메이션 대학교 학생들은 전공 기초 능력 즉 창의력과 드로잉에 어려움을 겪고 있었다. 창의성, 상상력, 비판적 사고 능력을 키울 수 있는 교육이 중요하다고 응답했으며, 다양한 학습을 통한 글쓰기, 작문교육이 필요하다. 미국과 일본에서의 글쓰기, 작문교육이 중국에서도 필요하다.

둘째는 <표26>에서 제시된 공모전이나 전시회의 운영은 다양한 참여 유발을 위해서 궁극적으로는 대학진학을 위해서 적극적으로 운영되고 있지만, 반면 <표27>와 같은 실무 능력 향상을 위한 산업체 현장 실습 프로그램은 대학교의 본래 취지인 예비전문 인력 양성이라는 점을 감안할 때 현저히 부족하다.

셋째는 <표28-31>에서 제시한 대로 대부분의 교수가 애니메이션 수업

관련 전공교사를 더욱더 충원해야 한다는 인식을 지니고 있다. 또한 다양한 애니메이션 분야 지도 능력 부족은 교과지도에서 가정 큰 애로점이 되었다. 현장경험이 부족한 것도 애로점 중에 높은 비율을 차지했다. 따라서 현재 전문교과 담당에 있어서 유사과목 전공자가 많기 때문에 상대적으로 직무 연구는 꼭 필요한데 많은 교사들이 감독 능력과 스토리, 시나리오, 고난도 애니메이션제작 기법, 3D분야에서 직무연수가 필요하다고 하였다. 감독 능력과 스토리, 콘티, 시나리오의 직무연수의 필요성이 높은 것으로 조사 되었는데 이 결과는 교사들이 학생들에게 느끼는 부족한 면으로 조사되기도 하였다.

넷째, 중국 애니메이션 대학의 개선되어야 할 사항으로는 애니메이션 산업계와 산학협력의 필요성을 답하였다. 현재 대학의 산·학 연계 교육 운영 여부를 살펴보면 <표37> 와 같이 47.8%가 현재 하고 있는 것으로 응답하였지만 대학교에서 고급 수준의 소질을 인재를 배양할 목적임에도 불구하고 단순히 산업체의 요구와 산업 전망에 의해 교과과정이 이루어지면 기존의 실업학계 고등학교와 차이점을 볼 수 없게 된다. 그래서 체계성과 전문성을 지닌 교과과정의 방향성과 방법이 필요하다. 산학협력교육을 진행하면서 우수한 연구 인재를 중시해야 한다. 학생의 흥미와 선진국수준의 대학교육의 이해와 산업의 흐름을 반영한 교육과정이 필요하다.

2. 문제점 및 개선안

학교 교육에서 가장 핵심적인 일은 학생들에게 '어떠한 교육 목표를 어떠한 교육 내용과 방법을 통하여 어떻게 구체적으로 성취시킬 것인가' 하는 것을 계획하고 실천하는 일이라 하겠다. 따라서 학교에서는 학습자가 지역과 학교의 실정에 알맞은 교육경험을 할 수 있도록 구체적이고 의도적으로 계획된 교육 프로그램으로 학교 단위의 교육과정을 편성·운영하여야 한다. 하지만 중국 애니메이션 학교교육은 그 양적인 발전에 비하여

질적인 면에서 많은 문제점을 노출시키고 있으며, 이러한 현실은 현재 실시되고 있는 애니메이션 교육에도 영향을 미쳐 부적절한 내용, 시설 및 기자재의 부족에 따른 교육의 효율성 저하 그리고 전문 교사 확보의 문제 등 해결해야 할 많은 문제점을 안고 있다.

이에 본 장에서는 자금까지의 실태조사 및 설문분석 등을 토대로 현행 애니메이션 교육의 문제점을 밝히고자 한다.

중국 애니메이션 교육과정은 90년대초부터 많은 대학의 관련학과가 생긴 후, 지금까지 10여년 동안 다양하고 학교특성에 맞는 애니메이션 교과과정이 개설되었다. 대부분 학교특성에 어울리는 교육과정이 생겼지만 아직도 애니메이션이라는 분야가 그림과 영상의 통합적 예술인데도 불구하고 중국대학의 교과과정은 분리되는 교과과정이 많다고 본다.

첫째, 기초교과과목 편성의 문제이다.

위에 애니메이션 산업에 있어서 수요조사와 애니메이션 교과과정에 대한 설문조사의 분석을 살펴보면 중국 애니메이션 대학의 교과과정은 학교의 교육목표와 교육설비와 기자재 보유에 맞추어 교양과정, 기본과정, 전공기초과정, 전문과정, 응용과정으로 학교의 성격에 맞게 편성되어있다. 하지만 학생들의 개개인의 창의력 있는 소질을 발굴하기 위한 체계적인 교과과정은 부족하다고 본다. 애니메이션 교육도 디자인과 마찬가지로 사물, 대상의 이미지의 구조와 형태라는 형식적인 측면과 함께 다양한 의미체계를 개발해낼 수 있도록 학생들에게 지적 사고력을 배양시켜야 한다.

위에 설문조사에서 학생들이 가장 부족하다고 생각되는 부분을 살펴보면 중국 애니메이션 교육의 가장 큰 문제점은 창의성과 독창성을 기를수 있는 기초교육이 부족하다는 것이다. 이는 곧 대학에서의 전문애니메이터를 양성하기 위한 기초교육이 얼마나 중요한 교육인지를 말해 주고 있다. 애니메이션교수에게 설문조사를 실시한 결과 애니메이션 교육 중 일부분이 기초교육에 대해 다양한 학문교육을 통한 글쓰기, 분석, 비판적 사고를

길러주는 교육이 필요하다고 했으며 디자인 측면에서 보면 오래 전 바우하우스의 요하네스 잇텐, 칸딘스키 등의 기초교육이론과 실습에서도 창작성을 발굴하기 위한 다양한 인문학적 학습방법의 교육이 실시되었던 것으로 증면되고 있다. 현재 미국의 경우 Cal Arts의 'Critical Study', School of Visual Arts 'Literature and Writing' 교육 과목이 이에 해당되고 이밖에 미국의 기타 대학에서도 이와 유사한 교육이 기초 교과과정으로 편성되어 있다.

둘째, 다양한 애니메이션 전공교과과정이 필요하다.

중국과 한국 애니메이션 대학의 전공교과과정 비교분석을 통해 중국 대부분 대학의 애니메이션 전공교과과정 종류가 비교적 단일하게 개설되었음을 알 수 있었다. 중국 애니메이션 전공교과과정 현황을 살펴보면 애니메이션 운동규칙과 제작기법 등 실기기초과정을 중시했다. 미국, 일본, 한국보다 너무 세분화되어 있어서 수시로 교육과정 개편이 요구되고 있다. 예를 들면 한국 애니메이션 전공교과과정에서의 애니메이션 마케팅, 애니메이션 워크샵, 애니메이션 세미나, 애니메이션 스튜디오와 같은 교과과정이 필요하다. 따라서 중국 대학의 애니메이션 교육 교과과정의 기대효과 및 제안에서 첫 번째는 새롭게 제기되고 있는 다양한 전문분야의 수요를 파악하여 산업에 적응할 수 있는 특성화된 교육이 필수적이라는 것이다. 또는 애니메이션 + 디지털 미디어 + 음악 + 무용 + 마케팅 등의 융합교육을 통한 멀티 프로듀서 육성을 목표로 연관학과의 융합교과과정을 개발하여 확대할 필요가 있다.

셋째, 실험적인 캐릭터디자인 응용교육 필요

중국 애니메이션 대학의 교육과정 중 많은 대학이 애니메이션에서 중요한 인물을 설정하는 캐릭터디자인 실기과목에 있어서 80%가 디자인이 완료된 이후 더 나아가 영상화되지 못하고 있는 점이 있다. 이는 캐릭터 개발에 있어서 캐릭터 자체에 대한 개발 이외에 응용동작과 실험적인 영상

을 거쳐서 완성되어야 하는데 학생들의 개발하려는 의지도 중요하지만 캐릭터를 연구하는 다양한 디자인 교육 교과과정 편성이 요구된다. 애니메이션 캐릭터는 '문화'와 '성격'이 나타나며 생명력이 깃들어 있다.

중국의 대학에서는 캐릭터와 관련된 교과과정은 대부분 캐릭터 디자인과 캐릭터 애니메이션 수업으로 이루어져 있다. 외국의 대학에서는 전통 애니메이션을 바탕으로 실험적 애니메이션을 시도하여 응용동작과 캐릭터가 갖는 기본적 운동특성에 대한 이해와 실기력을 갖춘 캐릭터 연구교과과정이 주제별로 편성되어 있다. 중국 대학도 캐릭터에 대한 관찰과 대상에 대한 이해를 전제로 하는 교과과정이 편성되어야 할 것이다.

넷째, 산학협력체제의 문제이다.

설문지 조사 결과에서도 알 수 있듯이 각 학교의 모든 교수들도 산학협력의 필요성을 말하고 있다. 고도로 전문화되어 가고 있는 각종 산업체는 기술혁신이 계속 이루어지고 있는데 산업체에서 일할 인력의 교육은 거의 학교에서 이루어지고 있다. 그러나 현재와 같이 제한된 학교시설과 인적자원으로는 급증하는 학교인구를 사회와 각종 산업체가 요구하는 인간으로 학교에서 교육시킨다는 것은 거의 불가능한 실정이다. 더욱이 불행하게도 학교와 사회와는 격리된 실정에서 각종 산업체가 요구하는 인간상과 학교에서 교육된 결과와는 일치되지 못한 점들이 있는가 하면 중국과 같이 인적·물적 자원이 절실히 요구되고 있는 현 실정에서 학계·산업계, 그리고 유과기관들 사이에는 보다 차원 높은 협동정신의 결여로 연구결과가 상호 교환 이용되지 못하고 있는 경우도 있고, 같은 목적을 위하여 노력하면서 독립적으로 활동함으로써 많은 시간낭비와 인적·물적 손실을 초래하고 있는 경우도 없지 않다.

학교교육만으로 산업 발전에 부응할 수 있는 교육을 시킬 수 없다. 일정한 교육을 통하여 사회에서 직업 활동을 만족할 만큼 훌륭하게 수행하고 있다고 할지라도 폭발적으로 증가하는 산업 기술의 발전은 이들에게 계속

적인 현직 교육을 요구한다. 따라서 이를 실현하기 위해서는 산학협력교육이 필요하다.

3. 중국 대학의 애니메이션 교과과정의 정립과 설정

분석된 애니메이션 산업에 있어서 수요조사, 교과과정의 모형 시안과 문제점 및 개선안을 통해 기존 주요직종과 새로운 직종의 범위를 모델화하면 <표 36>과 같다.

1) 애니메이션분야 교육과정 모델과목

애니메이션분야의 교육과정기준 과목모델은 기본과 전공기초, 전문, 응용과목 등으로 구분하여 진행되어야 하고, 각 분야과목마다 기존과목이외에 신설필요과목이 요청된다. 우선 기본과정의 경우 문화산업론이 추가되어야 하며, 전공기초의 경우 캐릭터비즈니스론, 애니메이션기획론, 타이포그래피 개론 등이 신설되어야 한다. 전문과정의 경우 인터페이스디자인, 애니메이션산업론, 기획서작성실습, 기획프레젠테이션, 프로젝트사례분석 등이 신설되어야 한다. 응용과정의 경우에는 애니메이션프로젝트실무, 이벤트기획론, 콘텐츠마케팅론, 웹콘텐츠비즈니스론, 콘텐츠PF홍보론 등이 신설되어야 한다.

<표36>애니메이션분야의 교육과정 모델과목

과정구분	기존과목	신설필요과목
기 본	애니메이션개론, 세계미술사, 애니메이션 시나리오, 예술개론, 현대 애니메이션분석, 영화사, 영상미학론, 영상언어연출, 컴퓨터와 정보기술이론	문화산업론 애니메이션비평론 애니메이션 마케팅론
전공기초	애니메이션기초, 스토리보드제작, 애니메이션소프트웨어연습, 소묘, 인체드로잉, 라이프드로잉, 색과 디자인, 모델제작실기, 시나리오기초, 일러스트레이션, 촬영기초, 작가연구, 연출론, 영화 사운드 예술, scene및 기초조형디자인	캐릭터비즈니스론 애니메이션기획론 타이포그래피개론 미술해부학개론 애니메이션워크숍
전 문	2D캐릭터애니메이션, 애니메이션제작기법, 2D컴퓨터그래픽, 3D캐릭터애니메이션, 3D컴퓨터모델링, 스톱모션애니메이션, 사운드프로덕션, 영상편집, 디지털편집, 3D애니메이션제작, 2D애니메이션제작, 실험애니메이션, 이미지합성, 응용디지털애니메이션연구, 애니메이션촬영	인터페이스디자인 애니메이션산업론 프로젝트사례분석 애니메이션워크숍 스토리제작워크숍 멀티미디어워크숍
응용	뉴미디어콘텐츠론, 애니메이션기획, 프로덕션실습, 멀티미디어워크숍, 영상산업론, 영상기획론,	애니메이션프로젝트실무 이벤트기획론 콘텐츠마케팅론 웹콘텐츠비즈니스론 콘텐츠PR홍보론 애니메이션 워크숍

2) 중국 대학의 애니메이션분야 표준과목을 설정

<표37>애니메이션분야 4년제 학기별 표준과목

학제구분		기본과정	전공기초과정	전문실기 과정	응용과정
1 학 년	1학기	· 미학사 · 외국미술사 · 철학개론	· 미술해부학 · 인체드로잉 · 디자인입문 · 기초시각디자인		
	2학기	· 애니메이션미 학사 · 애니메이션과 글쓰기	· 라이프드로잉 · 스토리보드제작 · 모델제작실기		
2 학 년	1학기	· 영상미학론 · 예술개론 · 영화 사운드예술	· 애니메이션 소프트웨어연습 · 시나리오기초 · 기초연기론 · 색과 디자인	· 2D 캐릭터애니메이션 · 드로잉 · 애니메이션산업론 · 애니메이션제작기법 · 캐릭터디자인 · 2D 컴퓨터그래픽 스토리제작워크숍	
	2학기	· 영화시청언어 · 애니메이션 비평론 · 문화산업론	· 동작표현연습 · 영상산업론 · 캐릭터비즈니스 론	· 스토리보드애니메이션 · 2D애니메이션 제작 · 사운드프로덕션 · 애니메이션촬영 · 애니메이션음향 · 영상편집	
3 학 년	1학기		· 촬영기초 · 애니메이션기획 · 타이포그래픽 개론	· 3D캐릭터애니메이션 · 3D 컴퓨터모델링 · 기획서작성실습 · 디지털편집	· 애니메이션워크숍 · 영상산업론 · 뉴미디어콘텐츠론 · 디지털콘텐츠연구
	2학기		· 작가연구 · 예술 창작 아이디 어	· 3D애니메이션제작 · scene및 기초조형 디자인 · 실험애니메이션 · 인터페이스디자인 · 응용디지털애니메이션 연구 · 애니메이션우수작품 분석 · 애니메이션워크숍	· 콘텐츠마케팅론 · 멀티미디어워크숍 · 영상기획론
4 학 년	1학기				· 뉴미디어콘텐츠론 · 애니메이션마케팅론 · 애니메이션 제작실습 · 콘텐츠PR홍보론
	2학기				· 산학연계실습 · 캐릭터비즈니스론 · 이벤트기획론 · 웹콘텐츠비즈니스론

제 6 장 결 론

애니메이션이란 여러 가지 조직적인 체계가 통합된 기술과 예술의 한 분야이다. 19세기말에 이르러 과학기술의 발달과 함께 하나의 체계로 통합되어 새로운 표현양식으로 나타나게 되었다. 이 표현양식이 오늘날 세계의 문화에 적지 않는 영향력 끼쳐, 애니메이션 문화는 우리에게도 없어서는 안 될 중요한 문화 중 하나로 자리잡게 되었다.

중국의 애니메이션 제작기술은 현재 세계적인 수준이다. 일본과 미국 및 한국의 뛰어난 애니메이션 작품 중 대다수가 중국에서 만들어지고 있지만, 중국은 세계에 내세울 수 있는 창의성 있는 작품들을 계속 창출해야 하는 과제가 있다. 전문가들은 한결같이 기술력만 강한 인력보다는 창의성이 풍부한 인력 양성의 중요성과 실무능력 향상을 위한 산학협동체제와 학계간의 연계교육을 강조하고 있다. 이것은 그만큼 애니메이션 분야는 훌륭한 작품의 탄생이 무엇보다 중요하고 그 다음은 그것을 제대로 표현 할 기술적인 부분이 뒷받침 되어야 하기 때문이다. 중국에서는 일본, 미국 및 한국처럼 애니메이션 분야에서 세계적으로 인정받을 만한 작가, 감독, 등의 고급 창의성 인력의 배출이 중요하다. 그 외에 제작에 필요한 기술력을 갖춘 전문가가 필요한 것이다. 중국이 단순 일본, 한국과 합작으로만 애니메이션을 제작해 온건 누구나 아는 사실이다. 이런 단순한 하청에서 벗어나 세계와 나란히 할 작품을 내놓을 수 있을 때, 중국은 애니메이션 분야로 수백억의 이익을 올릴 뿐만 아니라 세계문화강국으로 커 갈수 있는 것이다.

그러므로 인력을 양성하는 교육기관은 교육과정을 잘 편성하여 체계적인 교육을 하는 것이 무엇보다 중요하며, 그를 위해 대학교, 대학원, 전문 교육 기관들이 학계간의 연계로 체계적인 교육을 통해 효율적인 수업이 이루어지도록 하는 것이 중요하며, 교과에 대한 깊이 있는 수업을 위해 실

력 있는 전문가에게 수업을 받을 수 있도록 여건 조성이 필요하고 창의적인 사고를 할 수 있는 수업 방식의 연구와 졸업 후 실무를 바로 할 수 있는 실무와 연계된 교육을 위한 산학 협동체제의 필요성은 아무리 강조해도 지나치지 않다 하겠다.

물론 애니메이션 교육은 조기교육, 중·고등학교의 교육도 중요하지만, 현재 계속 증가하고 있는 영상, 애니메이션 분야의 대학들의 교과과정도 선진국의 교과과정처럼 체계적이고 다양해야 한다. 프리 프로덕션이 약한 중국 애니메이션의 대학 교과과정 중 여러 학문을 고루 접하여 그것에 대해 읽고, 글쓰기의 작문수업을 통한 분석과 비평을 요하는 교과과정, 기초 교육의 다양한 드로잉 교육이 필요하다. 애니메이션 제작에 있어서 창작력은 매우 중요한 부분이라는 것은 인식하면서도 체계적인 교과과정이 부족한 것이 중국 애니메이션 교육이다. 특히, 1) 다양한 학문을 통한 작문·비평에 관한 교육 2) 애니메이션 전공교육에 있어서의 다양한 전문 교육 3) 실험 애니메이션 응용 교육, 다른 작품을 접하여 토론하고 분석하여 비판하는 교육들이 선진국의 대학에 비해 현저히 비교가 되는 부분이다.

물론 중국 애니메이션 전문인력을 양성하는 교과과정이 미국, 한국과 다른 나라들의 교과과정을 그대로 모방하기에는 큰 문제가 뒤따른다고 보아야 한다, 하지만 중국 애니메이션 교육의 문제점 중의 하나인 창작성에 대한 과제 중에서 대학의 체계적인 교과과정이 조금이나마 세계적으로 수준 높은 애니메이션 창작 작품이 나올 수 있도록 교두보 역할을 할 것이라는 희망을 가져본다. 중국실정에 맞는 체계적인 애니메이션 교과과정의 발전은 계속되어야 할 것이다.

참고 문헌

단행본

- 안종혁, 김수진, 『애니메이션에 대한 6가지 이야기』, 건국대학교출판부, 2007
- 최정운, 『한국 대학의 질적 수준 분석 연구(1)』, 한국교육개발원, 2008
- 한창완, 『애니메이션 경제학』, 한창완, 커뮤니케이션북스, 2004
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『애니메이션산업백서 2007』, 2007
- 한국문화관광정책연구원, 『문화산업정책 10년, 평가와 전망』, 2005
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『국가 심층 보고서- 미국(USA)』, 2006
- 한국문화관광정책연구원, 『문화산업분야 산학협력 활성화 방안』, 2004
- 한국문화콘텐츠진흥원연구원, 『문화콘텐츠 인력양성 종합계획』, 2006
- 한국직업능력개발원, 『문화산업의 직업변동』, 2003
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠산업 학과 커리큘럼 가이드북』, 2003
- John halas, Rojer manvell, 이일범 역, 『애니메이션의 이론과 실제』, 신아사. 2001.

학위논문

- 김선영, 「애니메이션 특성화고등학교의 교육과정 분석과 발전방안에 대한 연구」, 부경대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2005
- 이성수, 「한국의 애니메이션 전문인력 양성을 위한 교육과정 비교연구」, 홍익대학교 산업미술대학원, 석사학위논문, 2004
- 이한나, 「애니메이션 교육과정의 문제점 개선에 관한 연구」, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003
- 신봉철, 「중(등)학교에서의 만화·애니메이션 교과과정 개발에 따른 학습 효과」, 한양대학교 석사학위논문, 2007
- 허효현, 「특성화 고등학교 애니메이션 교육과정 정립에 관한 연구」, 경상대학교 교육대학원, 석사논문, 2007

학술논문

- 권명광, 「상상, 그 위대한 힘 그리고 디자인」, 홍익 커뮤니케이션 디자인포럼, 2007
- 김재웅, 「애니메이션 교육 활성화 방안 연구」, 2005
- 김영재, 「한국과 중국의 문화콘텐츠 산업정책 비교」, 2008
- 김효용, 「애니메이션을 위한 기초조형교육의 특성화에 관한 연구」, 2003
- 이상원, 「미디어 융합시대의 뉴미디어 애니메이션 교육」, 애니메이션연구, 2006
- 임청산, 「한.미.일 만화영상 관련학과의 교육과정 비교」, 2004
- 차 오, 「중국 애니메이션 교육의 구조 및 방향」, 2006
- 한창완, 「만화애니메이션정공 대학교육에 대한 분석 및 대한연구」, 애니메이션연구, 2008

중국논문

- 陳淑姣, 「動畫藝術教育的特殊性」, 武漢理工大學碩士論文, 2005
- 葛宗男, 「中國動畫教育研究」, 吉林藝術學院 碩士學位論文, 2007
- 孫立軍, 「中國動畫教育的現狀和未來」, 2007

인터넷자료

미국

- <http://calarts.edu/>, California Institute of the Arts 홈페이지
- <http://www.mcad.edu/>, Minneapolis College of Art & Design 홈페이지
- <http://www.schoolofvisualarts.edu/>, School of Visual Arts 홈페이지

일본

- <http://www.kyoto-seika.ac.jp/>, 京都精華大學 홈페이지
- <http://www.t-kougei.ac.jp/>, 東京工芸大學 홈페이지

한국

<http://hansung.ac.com>, 한성대학교 홈페이지

<http://sejong.ac.kr>, 세종대학교 홈페이지

<http://home.hongik.ac.kr>, 홍익대학교 홈페이지

<http://kongju.ac.kr>, 공주대학교 홈페이지

<http://kocca.or.kr>, 한국문화콘텐츠 진흥원 홈페이지

<http://sejong.ac.kr>, 세종대학교 홈페이지

중국

<http://www.bjanimation.com/>, 북경대학교 애니메이션대학 홈페이지

<http://www.cuc.edu.cn>, 중국 전파대학교 애니메이션대학 홈페이지

<http://www.chinaacademyofart.com>, 중국 미술대학교

<http://jldh.com>, 중국길림동화대학교

신문

「중국 국산 애니메이션 시청자 6억 넘어 새로운 기록 창조예상」, 한국문화콘텐츠
진흥원, 해외 사무소 신문, 2007

소현정 기자, 2002.12.17, [KBS 뉴스 9] 참조

교육인적자원부 외, 2002

첨부: 중국과 한국 및 관련대학 교과과정 일람표

<부록1> 세종대학교-만화애니메이션학과

<http://www.sejong.ac.kr>

학기 학년	1학기		2학기	
	구분	과목명	구분	과목명
1학년	전기	라이프드로잉1	전기	라이프드로잉2
		애니메이션기초		스토리보드제작
		만화기초1		만화기초2
2학년	전필	애니메이션미학사	전필	만화미학사
		미술해부학		색과 디자인
	전선	2D캐릭터애니메이션기초1	전선	모델 제작실기
		애니메이션제작기법1		2D캐릭터애니메이션기초2
		2D컴퓨터그래픽스1		애니메이션제작기법2
		단편만화창작1		2D컴퓨터그래픽스2
		이야기구성1		단편만화창작2
		시나리오연구		이야기구성2
3학년	전선	3D컴퓨터모델링	전선	3D캐릭터애니메이션1
		중편만화창작1		중편만화창작2
		스톱모션애니메이션1		스톱모션애니메이션2
		사운드프로덕션		영상편집
		2D캐릭터애니메이션고급1		2D캐릭터애니메이션고급2
		기초연기실습		편집디자인
		실험애니메이션		텍스트분석론
4학년	전선	애니메이션워크샵1	전선	졸업작품
		만화워크샵1		애니메이션워크샵2
		뉴미디어콘텐츠론		만화워크샵2
		디지털콘텐츠연구1		연구인턴제
				디지털콘텐츠연구2

<부록2> 홍익대학교 조형대학 애니메이션전공

[http:// home. hongik. ac. kr/](http://home.hongik.ac.kr/)

학기 학년	1학기		2학기	
	구분	과목명	구분	과목명
1학년	계선	발상과 표현 1	계선	발상과 표현 1
		기초디자인		전공개론
	전선	기초회화	전선	색채의 이해
		미술사		입체디자인
		영상기론		기초사진
		디지털문화론		
2학년	계선	동작연구 1	계선	동작연구 2
	전선	컴퓨터애니메이션 1	전선	컴퓨터애니메이션 2
		컨셉디자인 1		컨셉디자인 2
		라이프 드로잉 1		라이프 드로잉 1
		실험애니메이션 워크샵 1		실험애니메이션 워크샵 2
		애니메이션 시나리오		일러스트레이션
		스토리보드		Lighting& Camera
		애니메이션사		기초사운드
3학년	전선	애니메이션 기획연출 1	전선	애니메이션 기획연출 2
		클래식애니메이션 워크샵 1		클래식애니메이션 워크샵 2
		컴퓨터애니메이션 3		컴퓨터애니메이션 4
		드로잉 스튜디오 해부학		연기론
		게임 그래픽스		게임 애니메이션
		디지털 조명과 렌터링		디지털 시네마토그래픽
		영상색채		특구효과 1
		사운드디자인		
4학년	전선	애니메이션프로젝트 1	전선	애니메이션프로젝트 2
		뉴미디어와 영상 1		뉴미디어와 영상 2
		디지털 영상편집		애니메이션과 사회
		사운드와 연출		포트폴리오& 프레젠테이션
		특구효과 2		웹애니메이션

<부록2> 한성대학교 애니메이션·제품디자인전공

<http://www.hansung.ac.com>

학년	1학기		2학기	
	구분	과목명	구분	과목명
1학년	전기	애니메이션기초실습	전기	기초애니메이션
		제품디자인기초실습		기초제품디자인
2학년	전선	도작표현연구	전선	스톱모션 애니메이션
		제품3D모델링 I		시나리오와 스토리보드
		제품디자인프로젝트I		제품3D모델링 II
		캐릭터와 애니메이션		제품디자인프로젝트 II
	전지	드로잉테크닉	전지	기획과 마케팅
		모형제작		인터랙션 워크샵
3학년	전선	3D컴퓨터애니메이션I	전선	3D컴퓨터애니메이션II
		가구디자인		게임디자인 II
		게임디자인 I		디지털애니메이션
		실험애니메이션 워크샵		애니메이션작품디자인세미나II
		제품디자인 스튜디오 I		운송수단디자인
		제품인터랙션디자인		제품디자인 스튜디오 II
		크리에이티브스튜디오I		제품 환경디자인
	전지	애니메이션작품디자인세미나I		크리에이티브스튜디오II
4학년	전선	디자인 매니지먼트	전선	애니메이션 광고 워크샵
		디지털 영상&사운드편집		제품디자인 비즈니스
		웹 애니메이션		제품디자인산학프로젝트II
		제품디자인산학프로젝트I		졸업프로젝트II
		졸업프로젝트I		특수효과 & C.G 테크닉
		포트폴리오제작I		포트폴리오제작II

<부록4> 국립 공주대학교-영상보건대학 만화예술학과
애니메이션 전공 <http://kongju.ac.kr>

학기 학년	1학기		2학기	
	구분	과목명	구분	과목명
1학년	전필	만화영상예술론	전필	만화영상예술사
	전선	드로잉 I	전선	카툰 II
		카툰 I		서사만화 I
		애니메이션기초		애니메이션타이밍
2학년	전선	인체해부학	전필	캐릭터창작
		애니메이션 I	전선	드로잉 II
		서사만화 II		애니메이션 II
		재료연습		디지털애니메이션 II
3학년	전필	만화미학 I	전필	애니메이션워크샵 II
		애니메이션 워크샵 I	전선	만화미학 II
	전선	3D애니메이션 I		3D애니메이션 II
		영상재료기법		동작연구
		영상음향편집		사진&비디오
4학년	전선	실험애니메이션 I	전선	실험애니메이션 II
		시나리오연구		애니메이션마케팅
		애니메이션비평		애니메이션포트폴리오
		애니메이션포트폴리오		

<부록5> 북경영화대학교 애니메이션대학 —北京電影學院動畫學院

<http://www.bjanimation.com/>

第一年

第一学期

繪畫基礎訓練--靜物素描,人像素描等
計算機動畫基礎--Photoshop / Premiere
動畫概論--簡單的動畫運動規律
電影賞析--電影學院的大課

第二学期

繪畫基礎訓練--人體速寫等
動畫基礎訓練--傳統2D動畫的運動規律
視聽語言--電影學院的大課

第二年

第一学期

下鄉寫生--風景速寫,風景色彩
動畫運動規律
計算機多媒體技術
3D 動畫--Maya--Modeling Material
動畫劇作
電影技術概論
外國電影史

第二学期

計算機多媒體技術--Flash / Director
3D 動畫 Maya--Light Skeleton Action
動畫造型設計
表演
聲音基礎
中國電影史

第三年

第一學期

3D 動畫--Maya Final Project
後期合成--Maya Fusion or Combustion
動畫場景設計
動作設計
動畫大師研究
攝影基礎

第二學期

動畫創作2D或3D--聯合作業
創作動畫短篇
動畫藝術鑒賞

第四年

畢業創作--自由選擇指導導師創作畢業創作
畢業論文

<부록6> 중국전파대학교 애니메이션대학 — 傳媒大學動畫學院

<http://www.cuc.edu.cn>

第一年

第一学期

素描(1)
中國美術史
西方美術史
動畫概論(1)
网络动画
中外电影史B

第二学期

素描(2)
動畫概論(2)
動畫基础
人体速寫(1)

第二年

第一學期

動畫原理与技法 (1)--動畫運動規律
剪輯藝術与實踐
构成与設計
表演基础
材料試驗
影視聲音藝術(A)

第二學期

影視劇作 A
人体速寫(2)
影視聲音藝術(B)
動畫原理与技法 (2)--動畫運動規律
動畫造型設計(A)
3D角色動畫 1
音樂作品欣賞A

第三年

第一學期

速寫 3
動畫造型設計(B)
3D角色動畫 2
3D造型与建模
2D動畫后期合成
计算机圖形學基础
動畫分鏡頭
音樂作品欣賞 B
世界電影史A

第二學期

速寫 4
藝術創新思維
動畫作品分析 1
广告创意与表現
漫畫創作
中國歷代服裝服飾
類型電影分析
動畫制片管理
電影大師研究
動畫創作

第四年

第一學期

渲染編輯 A
世界電影史 B

第二學期

動作捕捉 B
動畫創作 B -- 畢業作品設計

<부록7> 중국미술대학교 애니메이션대학 —中國美術學院動畫學院

<http://www.chinaacademyofart.com>

第一年

第一學期

中外美術史 1
繪畫基礎 1－景物、人物素描
風景寫生 1
電影電視基礎
動畫概論 1

第一學期

中國美術史 2
繪畫基礎 2－人體、動物速寫
計算機動畫基礎
風景寫生 2

第二年

第一學期

繪畫基礎 3－人物連續動作速寫
中外電影史 1
動畫概論 2
優秀作品分析 1
電影藝術語言
動畫視覺原理和藝術特性

第二學期

中外電影史 2
動畫基礎 1
2D動畫制作技法 1
電腦軟件基礎
動畫劇本 1

第二年

第一學期

動畫基礎 2
2D動畫制作基礎 2
Scene 及 背景造型設計 1
動畫初級實際應用
動畫劇本 2
3D動畫制作 1

第二學期

3D動畫設計 2
音樂效果制作
電影編輯
攝影技法 1
Flash 動畫
動畫高級實際應用

第四年

攝影技法 2
動畫作品分析
動畫畢業創作、畢業論文

<부록8> 길림 예술대학교 동화대학 —吉林藝術學院動畫學院

<http://www.jldh.com.cn>

第一年

第一學期

動畫概論
中外美術史
素描 1
速寫
野外寫生

第二學期

素描 2
人體速寫 1
色彩構成
造型基礎—雕塑

第二年

第一學期

人物動態速寫 2
動畫造型 1
動畫視覺原理和藝術特性
動畫力學原理 1
動畫運動規律 1 —動畫
電腦軟件基礎

第二學期

動畫造型 2
動畫力學原理 2
動畫運動規律 2—動畫
人物設計造型基礎 1
背景設計

第三年

第一學期

原畫基礎
動畫運動規律 3—原畫
表演
短片創作
鏡頭設計稿
人物設計造型基礎 2
3D 動畫 1

第二學期

原畫實踐
短片攝影
3D動畫基礎
鏡頭設計
3D 動畫 2

第四年

畢業作品創作
畢業實習

**<부록 9> 뉴욕 시각예술대학교 —School of Visual Arts (SVA, NY)
-Animation**

<http://www.schoolofvisualarts.edu/>

To earn a Bachelor of Fine Arts degree in Animation at SVA, students must complete 120 credits as follows: 72 credits in studio, 30 credits in humanities & sciences, 12 credits in art history, and 6 credits in open electives.

FIRST YEAR

AND-1020 Introduction to Animation I	AND-1070 Acting for Animators
AND-1025 Introduction to Animation II	AND-1080 History of Animation I: Traditional to Digital:
FDD-1030 Drawing I	AND-1085 History of Animation II: Traditional to Digital
FDD-1035 Drawing II	
AND-1040 Storytelling	

SECOND YEAR

Traditional Animation Majors	
AND-2010 Animation Workshop I	AND-2070 Storyboarding for Animation
AND-2015 Animation Workshop II	AND-2090 Perspective Drawing
FDD-2020 Anatomy I	AND-2110 Digital Compositing I
FDD-2025 Anatomy II	AND-2115 Digital Compositing II

THIRD YEAR

Traditional Animation Majors		Stop-Motion Majors	
AND-3010 Advanced Animation Workshop		AND-3020 Advanced	
AND-3015 Advanced Animation Workshop II		Stop-Action Animation I	
AND-3040 Advanced Life Drawing I		AND-3025 Advanced	
AND-3045 Advanced Life Drawing II		Stop-Action Animation II	
AND-3120 Layout and Design		AND-3130 Sound Design for	Animation

FOURTH YEAR

AND-4010 Career Strategies for Animation
AND-4020 Animation and Entertainment Law
AND-4080 Animation Thesis I
AND-4085 Animation Thesis II

<부록 10> 미니애폴리스 예술디자인대학—Minneapolis College of
Art and Design(MCAD,MN)- Comic art& Animation

<http://www.mcad.edu>

ANIMATION MAJOR

Number of years to Complete Degree:

general Degree Requirements

Foundation Studies Studio

Liberal Arts

Core Major Requirements

drawing I

Introduction to film/video

Intermediate Film

sound

Interactive Media I

Media Arts Special Topics

Introduction to Animation

Intermediate Animation: stop Motion

Intermediate Animation: 3D Computer Advanced Animation

Internship

professional Practices/ portfolio

Senior Exhibition

Senior Electives

Total for Degree

<부록11>캘리포니아 예술대학—California Institute of the Arts(CalArts, CA) -Experimental & Character Animation

<http://calarts.edu/>

First Year:

FC100A&B Beginning Animation Trad/CGI
FC105A01 Video Animation and Computer Intro
FC110A&B Beginning Life Drawing
FC140 Color and Design I
FC155A&B Beginning Story Drawing
FC115A&B Basic Perspective
FC371 Story for Animators

Second Year

FC105A02 Video Animation Production/sound
FC210A&B Life Drawing Intermediate
FC250A&B Intermediate Animation
FC272A&B Acting for Animators
FC240A Design Concepts
FC270A Beginning Layout

Third Year

FC105A03 Video Animation& computer Workshop
FC310A&B Advanced Life Drawing
FC350A&B Advanced Animation III

Fourth Year

FC310A&B Advanced Life Drawing
FC375A&B Advanced Animation IV

<부록12> 교토세이카대학 만화애니메이션학과 — 京都精華大學

<http://www.kyoto-seika.ac.jp/>

アニメーションコース 4年間の學び

1年次

アニメーション原理演習2	アニメーション産業論
アニメーション造形基礎實習1	アニメーション作品作家研究2
作畫演習2	映像史1
アニメーション作品作家研究1	現代マンガ論2
海外アニメーション史	アニメーションCG演習2
現代マンガ論 1	作畫演習1
アニメーション原論2	アニメーションメディア論
アニメーションCG演習1	日本アニメーション史
アニメーション造形基礎實習2	映像史2
アニメーション原論1	

2年次

アニメーション演出論1	ストップモーションアニメ實習1
アニメーションCG演論4	モデリング實習1
アニメーション分析演論1	マンガ産業論
作畫演論4	アニメーションCG演習3
アニメーションプロデュース演論1	アニメーション造形表現實習2
映畫論2	作畫演習3
アニメーション演出論2	ストップモーションアニメ實習
アニメーション造形表現實習1	映畫習1
アニメーション分析演習2	

3年次

アニメーション'''作演習1	作畫演習6
アニメーションCG實習2	CG理論1
モデリング實習2	シナリオ論2
シナリオ論1	アニメーションCG實習1
作品研究2	アニメーション造形實踐實習2
アニメーション'''作演習2	アニメーションプロデュース演習2
アニメーション造形實踐實習1	CG理論2
作品研究1	

4年次

音卒業制作實習
音響實習2
卒業制作
自由制作

<부록13> 도쿄공예대학 애니메이션학과—東京工芸大學

<http://www.t-kougei.ac.jp/>

1年次

アニメーション特講 A	アニメーション史 A
アニメーション史 B	アニメーション技術論 II
基礎演習 I	基礎造形実習
アニメーション概論 A	コンピュータ基礎 II
アニメーション技術論 I	美術背景 I I
基礎演習 II	基礎技法 A, B
アニメーション表現基礎	デッサン A
コンピュータ	演出/Eシナリオ基礎
コンピュータ基礎 I I	

2年次

アニメーション特講 B	アニメーション特講 C
映画史 A	映画史 B
アニメーション史 D	マンガ論 A
アニメーション心理学	アニメーション構成技法
発達心理学	アニメーション史 C
メディアワークショップ II	グラフィックデザイン II
領域研究	

3年次

インタラクティブメディア論 A	ドラマ論
映像構成論	番組制作論
ストーリー構成論	アニメーション演習
広告メディア論	アニメーション制作
サウンドデザイン論	メディアワークショップ

4年次

卒業研究
アニメーション制作

중국 애니메이션 산업에 있어서의 인력수요 설문지
關於動畫產業人力需求的調查問卷

안녕하십니까?

저는 한성대학교 대학원 미디어디자인학과에서 석사학위 논문을 하는 학생으로서 “애니메이션 산업에 있어서의 인력수요 설문조사”를 실시하고 있습니다.

본 설문 조사는 중국 대학의 애니메이션 인력양성을 분석하기 위한 조사입니다. 귀하가 응답하신 자료는 연구목적 이외에는 절대로 사용되지 않을 것이며, 귀하에 관한 자료는 익명으로 전산처리되기 때문에 비밀에 철저히 보장됩니다. 한 문하도 빠짐없이 작성해주시기 바랍니다.

바쁘신 중에도 설문조사에 응해 주셔서 대단히 감사드립니다.

(본 조사에서 응답하신 채용은 중국 통계법 따라 비밀이 보장되며 통계 목적으로만 사용될 것입니다)

您好！

首先，感謝您在百忙之中回答這份調查問卷。

本調查問卷是針對中國動畫專業人才培養方案中產業的人力需求而設定的，將用于漢城大學研究生院2008 年碩士學位論文的研究。

本問卷的所有問題將都用于學術目的，且僅限于學術研究。因此，希望您能夠認真的回答，切勿疏漏。 謝謝

(本調查問卷將遵循中華人民共和國統計法所規定的統計目的，并對所填內容保密)

피험자 기본정보:

성별: 남__ 여__ 직무: __ 학력: __ 현 직장 근무연수: __

答卷人基本信息:

性別: 男__ 女__ 職務 __ 學歷 __ 現公司工作年限 __

지도교수: 한성대학교 미디어디자인학과 교수: 김효용
연구자: 한성대학교 대학원 미디어디자인학과 석사과정: 조계정
指導教授: 漢城大學媒體設計系 教授: 金孝勇
研究人: 漢城大學研究生院媒體設計系 碩士生: 趙桂靜

2008年12月

중국 애니메이션 산업에 있어서의 인력수요조사

1. 귀사는 현재 애니메이션 분야에서 아래와 같은 인력이 얼마나 부족하다고 또는 과잉 공급된다고 생각하십니까?

- | | |
|----------------|---------------------|
| ①기획과 마케팅 담당자 * | ②시나리오 작가 |
| ③배경 및 미술 담당자 | ④원화 애니메이터 |
| ⑤동화애니메이터 | ⑥촬영 |
| ⑦특수효과 음악 | ⑧기타Technician * * _ |

* 기획담당자의 경우 총감독, 프로듀서, 애니메이션 기획자등 총괄적인 업무를 하는 인원을 모두 포함

* * 기타 Technician의 경우 특수효과, 음악 등의 기능적 담당자들을 모두 포함

2. 다음 중 특별히 적절한 인력이 부족하다고 판단되는 기능은 무엇입니까?

- | | | |
|------------|---------|----------|
| ①애니메이션 기획 | ②시나리오 | ③스토리보드 |
| ④애니메이션 마케팅 | ⑤캐릭터 설정 | ⑥미술 및 배경 |
| ⑦원화 | ⑧동화 | ⑨촬영 |
| ⑩편집 | ⑪음악 | ⑫기타__ |

3. 귀사는 직원채용 시 중점을 두고 판단하는 기준은 무엇입니까?

- | | |
|------------|-------------|
| ①학력으로 기준 | ②인성으로 기준 |
| ③직무능력으로 기준 | ④팀워크능력으로 기준 |
| ⑤책임감으로 기준 | ⑥기타__ |

4. 귀사는 주로 제작하는 애니메이션의 기법은 무엇입니까?

- | | |
|---------|--------|
| ①2D__ | ②디지털__ |
| ③스톱모션__ | ④기타__ |

5. 귀사에서 학과 졸업생에게 맡길 수 있는 일의 수준은 무엇이라고 생각하십니까?

- | | |
|---------------------|------------|
| ①캐릭터 개발 | ②컴퓨터 애니메이션 |
| ③드로잉 작업 (원화, 동화 포함) | ④영상장비 조작 |
| ⑤애니메이션 전반 | ⑥말기 분야 없음 |
| ⑦기타 | |

6. 현재 국내 애니메이션 제작에 있어 귀하가 생각하는 가장 큰 문제는 무엇입니까?

- ①정부지원의 부족
- ②우수 관련 인력의 부족
- ③창작능력의 부족(애니메이션 기획 단계의 능력 부족)
- ④투자의 부족
- ⑤불합리한 계약 관행(예; 방송 애니메이션)
- ⑥해외 시장의 공략이 어려움
- ⑦산업 내부의 영세성(유통 및 마케팅)
- ⑧기타 ()



중국 애니메이션 교과과정에 대한 설문지

關於中國動畫教育課程的調查問卷

안녕하십니까?

저는 한성대학교 대학원 미디어디자인학과에서 석사학위 논문을 하는 학생으로서 "중국 애니메이션 교과과정에 대한 설문조사"를 실시하고 있습니다.

본 설문 조사는 중국 대학의 애니메이션 인력양성을 분석하기 위한 조사입니다.

귀하가 응답하신 자료는 연구목적 이외에는 절대로 사용되지 않을 것이며, 귀하에 관한 자료는 익명으로 전산처리되기에 때문에 비밀에 철저히 보장됩니다. 한 문하도 빠짐없이 작성해주시기 바랍니다.

바쁘신 중에도 설문조사에 응해 주셔서 대단히 감사드립니다.

(본 조사에서 응답하신 채용은 중국 통계법 따라 비밀이 보장되며 통계 목적으로만 사용될 것입니다)

您好！

首先，感謝您在百忙之中回答這份調查問卷。

本調查問卷是針對中國動畫專業人才培養方案中教學課程的設置而設定的，將用于漢城大學研究生院2008年碩士學位論文的研究。

本問卷的所有問題將都用于學術目的，且僅限于學術研究。因此，希望您能够認真的回答，切勿疏漏。謝謝！

(本調查問卷將遵循中華人民共和國統計法所規定的統計目的，并對所填內容保密)

지도교수: 한성대학교 미디어디자인학과	교수: 김효용
연구자: 한성대학교 대학원 미디어디자인학과	석사과정: 조계정
指導教授: 漢城大學媒体設計系	教授: 金孝勇
研究人: 漢城大學研究生院媒体設計系	碩士生: 趙桂靜

2008年12月

중국 애니메이션 교과과정(커리큘럼)에 대한 설문조사 (대학교(4년제)를 중심으로)

■ <애니메이션 관련학과 교수 대상 설문>

교수님의 기초 사항에 대한 질문입니다.

성별	☐ 1) 남 ☐ 2) 여
연령	☐ 1) 30대 ☐ 2) 40대 ☐ 3) 50대 ☐ 4) 60대
학력	☐ 1) 학사 ☐ 2) 석사 ☐ 3) 박사
전공	☐ 1) 미술 ☐ 2) 디자인 공예 ☐ 3) 컴퓨터 ☐ 4) 만화, 애니메이션 ☐ 5) 기타
근무형태	☐ 1) 정교사 ☐ 2) 기간제 교사 ☐ 3) 산학 겸임 ☐ 4) 강사
학교명	

■ 애니메이션 교육과정 개편의 필요성에 대한 질문

1. 귀하는 중국 애니메이션 대학이 앞으로 발전해나가기 위해서 가장 시급히 개선되어야 할 분야는 다음 항목 중 무엇이라고 생각하십니까?
- ☐ 1) 교과과정 개편
- ☐ 2) 애니메이션 산업계와 산학협력
- ☐ 3) 우수한 교수진 보강
- ☐ 4) 우수한 기자재 설비 보강
- ☐ 5) 우수학생 유지
- ☐ 6) 기타 ()
2. 귀하께서는 현재 중국 애니메이션 대학의 교과과정 중 개편되어야 할 부분은 무엇이라고 생각하십니까? 자신의 의견과 가장 가까운 보기에 V표 해주십시오.
- ☐ 1) 공통필수 과목 중 교양과목
- ☐ 2) 애니메이션 이론

- ☐ 3) 기초드로잉, 인체드로잉, 회화드로잉
- ☐ 4) 애니메이션 제작
- ☐ 5) 캐릭터디자인
- ☐ 6) 2D,3D컴퓨터애니메이션
- ☐ 7) 실험애니메이션
- ☐ 8) 기타()

■ 다음은 학교의 애니메이션 교과과정 운영에 관한 질문입니다.

4. 귀하는 현 학생들이 가장 부족하다고 생각되는 부분은 무엇이라고 생각하십니까?

- ☐ 1)기초드로잉
- ☐ 2)기획 연출 및 마케팅
- ☐ 3)애니메이션 제작 실습
- ☐ 4)영상장비 숙달
- ☐ 4)스토리, 창의적 아이디어
- ☐ 5)기타 ()

5. 귀교에서는 애니메이션 공모전이나 전시회를 어떻게 참여 합니까?

- ☐ 1)년 1-2회
- ☐ 2) 2-3년에 1-2번
- ☐ 3)거의 참가하지 않는다.
- ☐ 4) 기타()

6. 귀교에서는 학생들의 산업체 현장 실습 프로그램이 운영되고 있습니까?

- ☐ 1)이루어지고 있다
- ☐ 2)이루어지지 않고 있다.
- ☐ 3)예정이다
- ☐ 4)기타()

7. 귀하는 애니메이션 수업 관련 전공 교사의 확보는 어떻다고 생각하십니까?

- ☐ 1)충원해야 한다
- ☐ 2) 적당하다
- ☐ 3)기타 ()

8. 귀하는 교과 지도에서 가장 큰 애로점은 무엇이라고 생각하십니까?

- ☐ 1)광범위한 교과범위

- ☐ 2) 현장경험 부족
- ☐ 3) 다양한 애니메이션 분야 지도 능력 부족
- ☐ 4) 선행연구 및 사례연구의 부족
- ☐ 5) 기타()

9. 귀 학과에서 전공과목 지도 시 가장 비중을 두어 지도하고 있는 영역은 무엇이라고 생각하십니까?

- ☐ 1) 조형 및 감각훈련
- ☐ 2) 실기표현
- ☐ 3) 과제분석 및 전개능력
- ☐ 4) 창의력

10. 교사 직무 연수 시 이수를 희망하는 애니메이션 분야는 무엇입니까?

- ☐ 1) 3D분야
- ☐ 2) 2D 애니메이션
- ☐ 3) 고난도 애니메이션 제작 기법(그림자, 실사합성 등등)
- ☐ 4) 스토리, 콘티, 시나리오
- ☐ 5) 음향 및 편집
- ☐ 6) 감독

11. 학생들이 대학에서 독창적인 캐릭터 디자인을 창출하기 위해서는 어떠한 분야를 기초로 준비를 해야 한다고 보십니까?

- ☐ 1) 기초조형디자인 교육
- ☐ 2) 다양한 학습을 통한 작문교육
- ☐ 3) 다양한 드로잉 교육
- ☐ 4) 3D 컴퓨터 교육
- ☐ 5) 기타()

13. 귀하는 현재 대학의 산·학 연계 교육은 어떻습니까?

- ☐ 1) 하고 있다
- ☐ 2) 안하고 있다
- ☐ 3) 계획 중에 있다
- ☐ 4) 기타

14. 산·학 또는 대학 연계를 위해 대학교에서 중점적으로 지도해야 할 애니메이션 실기 내용은 무엇입니까?

- ☐1) 기획 연출 및 마케팅 부분
- ☐2) 드로잉(원화, 동화 포함)
- ☐3) 다양한 애니메이션 제작 실습
- ☐4) 컴퓨터 애니메이션프로그램 숙달
- ☐5) 기타()

15. 애니메이션 교육에 관한 가장 필요한 요소는 생각되는 것은 무엇
 입니까?

- ☐1) 정부 및 기업체의 지원
- ☐2) 산업체와 학교간의 연계교육
- ☐3) 교사의 애니메이션 교육 전문성 함양
- ☐4) 교과서 및 관련 전문서적 개발, 연구
- ☐5) 교육기관의 책임성결여
- ☐6) 기타()



ABSTRACT

The study on the curriculum to raise the Chinese professional human resources for animation

– mainly by comparing the animation curriculums of the
China and Korea

Zhao GuiJing

Major in Animation

Dept. of Media Design

Graduate School, Hansung University

These days, the animation industry, one of the most important cultural contents industries in the modern times, is getting gradually activated and is increasing in number every year. The animation universities, therefore, will be the place in which the excellent talents who will build the future of China will continue to come and study.

There are approximately 400 departments in Chinese universities that are specialized in animation. However, except for some universities specialized in animation, most of them are opening animation-related departments competitively because they are too conscious of the recent popularity and thus a lot of students are applying for those departments, rather than because they are interested in building the basic educational environment to secure

facilities and equipment or secure good professors. As a result, in no less than a few years, the competition for survival among the universities will depend on the professionalism and the uniqueness of their departments, but there will also be untoward side effects such as the surplus human resources and the weeding out of some universities or majors.

Animation is the art completed as an art production by various professionals. The education on each professional area is important to make a complete animation. Yet, there is no doubt that the basic education that raises creativity is the most important. So, while it is important for universities to open animation departments anew, it would be even more important to adjust the curriculum so that the basic education that is of critical importance to the animation education is adjusted and the creative environment can be fostered.

In the cases of the US, Japan and Korea, the curriculums of the universities with the animation departments, unlike the Chinese universities, consist of the broad and various curriculum that stresses creativeness and broad and various professional courses. Though there are a lot of historical differences in the process of establishing the universities with the animation departments and there are many differences in the financial level, still it is necessary to pay attention to the curriculum that raises creativeness. Therefore, this study, with the objective of studying educational programs that produce excellent people in the

animation industry, aimed to examine the characteristics of the Chinese animation industry through the comparative analysis of the curriculums of the Chinese and Korean animation universities, to find and analyze problems of Chinese universities' curriculums

This study, therefore, examines the curriculums of the famous universities of the US, Japan and Korea that have the animation departments and compares them with those of Chinese universities, analyzes the writing through various subjects that present relatively a lot of gaps in the basic education, education on the criticism and drawing and the character designing, and then makes a concentrated comparative analysis between the Chinese and Korean creativity programs and the industry-university cooperation processes and proposes the direction for Chinese universities to follow in their basic and professional education. Besides, through the survey using questionnaires to the managers of Chinese companies and professors of universities, the study analyzes the suggestions as to the curriculum of Chinese universities, expected effects and solution of problems. It also shows the model subject in the curriculum to grow the animation professionals.

In the animation education in China, the absolute acceptance of foreign curriculum should be avoided. But this study shows a hope that such curriculums can be understood and be re-adjusted to be made appropriate for the Chinese education.