

## 문화콘텐츠 저작권 교육을 위한 대학의 역할

## The Role of College for the Education of Culture &amp; Contents Copyright

박경철

조선대학교 미술대학 만화애니메이션학부 교수

Park keong-cheol

Chosun University

## 요약

저작권을 이해하고 보호하려는 마음가짐은 문화콘텐츠의 근간을 튼튼하게 하는 일이다. 문화콘텐츠 산업에 종사할 만화·애니메이션·캐릭터 전공 대학의 학생들을 위한 저작권 교육은 저작물을 개발하고 보호하는 인재육성의 밑거름이 될 것이다.

## Abstract

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

## I. 서론

## 1. 연구배경

문화콘텐츠산업의 급격한 성장과 함께 ‘문화콘텐츠 개발과 육성’이란 테마는 정부와 대학 공통의 관심사로 자리매김하고 있다. 이는 기존의 문화콘텐츠와 관련 있는 정규교육기관에는 활력을 주고 없는 곳에는 신설하는 계기가 되어, 인재양성 및 배출의 몫을 담당한다.

문화콘텐츠산업에는 게임·만화·방송·영화·애니메이션·음악·캐릭터 등이 있다. 이 중에서 만화·애니메이션·캐릭터로 범위를 좁히면 고등학교부터 대학원까지의 만화·애니메이션·캐릭터 전공 및 관련전공이 440여개에 이른다. 고등학교에서 대학원까지의 현황일지라도 400개가 넘는 정규 교육기관이 있다는 것은 수많은 문화콘텐츠 생산자의 양성과 배출이 국가적인 차원에서 중요하게 다루어지고 있음을 상징한다. 정부가 2003년에 발표한 ‘10대 차세대 성장동력산업’의 하나인 ‘디지털콘텐츠’에 문화콘텐츠를 포함시키고 있는 이유이기도 하다.

한류의 성장은 문화콘텐츠산업의 성장을 의미한다. 게임의 라그나로크, 만화의 신암행어사, 방송의 겨울연가, 애니메이션의 뽀로로, 캐릭터의 뽀빠 등은 ‘한류’의 흐름에 있는 콘텐츠이다. 과거에 비해 국내외로 양적·질적인 성장은 문화콘텐츠가 뿌리를 내리고 성장하고 있음을 말한다.

[표 1] 만화애니메이션·캐릭터 교육기관 모집현황<sup>1)</sup>

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

문화콘텐츠를 개발하고 육성하기 위해서는 사회로 나가기 전 단계인 대학에서 인재를 양성하는 역할이 중요하다. 표 1에서 대학 이상의 만화·애니메이션·캐릭터 전공 및 관련전공은 332개이며 대학교는 161개에 달한다. 표 2와 3은 <문화콘텐츠 국내외 교육기관 현황조사>에서 통계에 반영된 학과와 졸업인원의 현황이다. 2005년도 대학교를 보면 72개 대학교에 모집정원 5,633명, 졸업인원 2,125명이다. 통계에 반영되지 않은 대학교를 포함할 경우 수치는 더욱 높아진다.

[표 2] 만화애니메이션·캐릭터 보유학과 현황

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

1) <문화콘텐츠 국내외 교육기관 현황조사>(서울:한국문화콘텐츠진흥원, 2005), p29를 참조로 한 2005년 6월 기준의 현황

[표 3] 만화·애니메이션·캐릭터 보유학과 학생 현황

구분	2005년		2004년		2003년		전체	
	모집정원	졸업인원	모집정원	졸업인원	모집정원	졸업인원	모집정원	졸업인원
고등학교	1,615	1,090	1,603	924	1,699	889	4,917	2,903
2·3년제 대학	4,390	3,229	4,652	2,675	3,672	2,093	12,714	7,997
대학교	5,633	2,125	5,840	1,945	5,706	1,485	17,179	5,555
대학원	190	57	196	122	136	145	522	324
전체	11,828	6,501	12,291	5,666	11,213	4,612	35,332	16,779

## 2. 연구목적

문화콘텐츠 시장이 국내외로 빠르게 성장하는 것에 비례하여 정규교육기관은 이미 포화상태일 만큼 양적인 성장을 하였다. 시장의 성장 즉 확대는 문화콘텐츠산업에 종사할 생산자의 수요를 원하는 곳이 많아짐을 의미한다. 그러나 문화콘텐츠 시장이 양적·질적으로 빠르게 성장하는 이면에는 부작용이 생기기 마련이다. 대표적으로 오프라인과 온라인에서 발생하고 있는 저작권 도용과 불법사용에 따른 저작권 침해를 들 수 있다. 시장이 성장하는 초기에는 저작권의 이해부족과 제도의 미비 등에 기인하는 바가 크지만 시장이 안정적인 성장으로 진입하는 시기에는 문화콘텐츠산업의 지속적인 발전을 위하여 저작권 보호가 필수불가결하다. 저작권을 생산하는 저작권자나 종사자 공히 저작권을 이해하고 보호하려는 마음가짐은 문화콘텐츠의 근간을 튼튼하게 하는 일이라는 점에서 저작권 교육의 필요성이 제기될 수밖에 없다.

저작권은 법과 관련 있기 때문에 접근하기 어려운 현실적인 문제가 있다. 더구나 사회에서 저작권법을 배우기에는 여건상 어려움이 따른다. 이러한 근본 문제를 타개하기 위하여 저작권을 생산하는 저작권자나 종사자가 되기 직전의 대학 이상의 정규교육기관에서 저작권을 이해하고 보호함으로써 적극적으로 저작권을 활용할 수 있도록 교육하는 과정이 필요한 것이다.

## II. 저작권 교육의 현황

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

문화콘텐츠 교육은 통상 이론과 실기로 구성되며, 저작권은 이론에 해당한다. 창작/개발/기술 항목이 실기 교육에 가까운 반면에 비즈니스 항목은 이론 교육에 가깝다. 비즈니스 항목에서 저작권만을 교육하는 커리큘럼은 없지만 부분적으로 교육할 수 있는 커리큘럼은 ‘디지털 콘텐츠 마케팅’과 ‘뉴미디어 콘텐츠론’, ‘디지털 콘텐츠 연구’이다. 비즈니스 강좌도 부족하지

만 개설된 대학교조차 적다는 점에서 저작권과 관련한 교육의 현주소는 수많은 대학과 졸업생을 생각하면 암울한 상황이다. 더구나 산업 측면의 비즈니스 교육이 절대적으로 부족하기 때문에 저작권의 중요성에도 불구하고 커리큘럼에 반영되기 힘든 것이 대학 교육의 현실이다.

[표 4] 만화·애니메이션·캐릭터 장르 대학교 커리큘럼

요소	주요 커리큘럼		
창작	컴퓨터 만화제작 실습	작품 기획 및 연출 입문	스토리보드 제작
	멀티미디어 디자인	모션 그래픽스	인터페이스 디자인
	2D 애니메이션	캐릭터 애니메이션	애니메이션 워크샵
	수채화 및 크로키	아이디어 발상	시나리오 창작
	만화 창작	영상 프로젝트	디지털 영상
	만화 기초	텍스트 분석론	3D 모델링
	시나리오 작법	소묘 및 편화	
개발	컴퓨터 드로잉 실습	웹문서제작 및 디자인 실습	컴퓨터 음악 입문
	컴퓨터 애니메이션 실습	멀티미디어 디자인	스토리보딩 및 스토리텔링
	멀티미디어 제작	기초조형 및 색채 실습	3D 스톱모션의 기초
	2D 스톱모션의 기초	웹 애니메이션 제작	음향 효과 입문
	3D 애니메이션	2D 애니메이션	캐릭터 디자인
	사운드 디자인	특수효과	라이프 드로잉
	미술 해부학	편집 디자인	
비즈니스	디지털 콘텐츠 마케팅	뉴미디어 콘텐츠론	디지털 콘텐츠 연구
기술	멀티미디어공학 개론	프로그래밍 기초와 실습	자료 구조와 실험 데이터
	컴퓨터그래픽스	디지털 신호 및 사운드	2D 컴퓨터 그래픽
	3D 애니메이션의 기초	만화 미학사	사운드 프로덕션
	영상음악연구	영상편집	색채학 실기
	정밀묘사	비디오촬영	3차원그래픽
	카툰	크레이메이션	효과음 제작
	배경화실기	만화도화	

표 5는 한국과 미국, 일본의 만화·애니메이션·캐릭터 전공의 각 3개 대학 교육과정에서 만화영상이론의 커리큘럼을 비교한 표이다. 저작권 관련한 커리큘럼이 있는 대학은 ‘애니메이션제작과 법률’의 School of Visual Arts와 ‘저작권법개설’의 도쿄공예대학이 있으며, 국내 대학에는 저작권 관련한 커리큘럼이 없는 실정이다. 저작권을 부분적으로 다룰 수 있는 커리큘럼이 있는 대학은 ‘만화영상마케팅’의 공주대학교와 ‘뉴미디어콘텐츠론’의 세종대학교, ‘만화콘텐츠비평’의 상명대학교가 있다. 일본 도쿄공예대학처럼 ‘저작권법개설’과 같은 목적이 분명한 커리큘럼의 도입을 고려해야할 시점이다.

[표 5] 한국미국일본대학의 만화영상 관련학과 교육과정 비교<sup>2)</sup>

구분	공주대학교 만화예술학부	세종대학교 만화애니메이 션학과	상명대학교 만화학 부
만 화 영 상 이 론	만화예술론 I, II 만화미학 I, II 만화애니메이션사 I, II 영상언어 I, II 그래픽스토리 I, II 만화비평, II 만화영상마케팅	만화애니메이션미학사 I, II 이야기구성 I, II 시나리오연구 I 스토리보드 제작 미술 해부학 텍스트분석론 뉴미디어콘텐츠론	만화영화론 애니메이션사 만화스토리작법 I, II 스토리보드워크샵 I, II 시나리오연구 예술학개론 해부학 만화영상산업론 만화콘텐츠비평
	School of Visual Arts 만화애니메이션 전공	Cal. Institute of the Arts 캐릭터 · 실험애니메이션	Minneapolis College of A/D 코믹아트 · 애니메이션
	만화영상원론 만화영상사 세계예술탐사 문화탐사 I, II 스토리작법 해부학 애니메이션제작과 법 률	근세애니메이션 실험애니메이션사 영상사 스토리개발 기초 애니메이션 스토리	애니메이션개론 영상학개론
	교토세이카대학 만화학과	토쿄공예대학 애니메이션 학과	교토조형예술대학 정보디자인학과 애 니메이션전공
	현대만화론 I, II 만화사 개론 I, II 동자화론 I, II 비교만화론 I, II 현대미디어문화론 I, II 미디어사 I, II 각본개론 I, II 편집개론 I, II 작품비평 및 실습 I, II, III, IV	애니메이션개론 애니메이션사 I, II 애니메이션 심리학 스토리 구성론 예술학 · 미술사 영상예술론 영상사 I, II 미디어표현개론 저작권법개설	정보디자인분야론 I, II 영상 · 애니메이션 개론

### III. 저작권 교육의 제언

저작권 교육을 위해서는 어느 시기에 몇 번을 배정하는 것이 좋은가에 대한 문제제기를 할 수 있다. 저작권의 올바른 인식과 보호를 위해서는 가치관 형성의 중요한 시기인 초등학교 교육에서부터 시작하는 것이 중요하다. 저작권이 무엇인지 알게 할 목적의 만화 및 애니메이션, 특강, 체험활동 등을 통해 저작권의 인식 저변을 넓혀야한다. 이때의 교육은 쉽고 재미있게 접근할 수 있도록 보고 즐기는 교육 형태가 효과적이다. 저작권과 관련한 전문 인력 양성을 목적으로 할 경우에는 대학원이 그 기능을 할 수 있다.

고등학교부터 대학원까지의 정규교육기관 중에서 저작권의 이해를 목적으로 하는 경우에는 대학 이상의 교육기관이 적절하다. 학생 신분에서 직장인의 신분으로 넘어가기 위한 과도기적 시기이기 때문에 취업을 나가기 전에 저작권의 생산자 혹은 종사자의 입장이 되는 것에 대비하고자 함이다.

저작권 관련한 커리큘럼이 대학 이상에서 개설되었을 경우, 교육과정을 개설하기에 좋은 학기는 마지막 학기 또는 마지막 전 학기이다. 이는 전공분야의 이론과 실기를 교육받은 상급학년에서 저작권 교육을 하는 것이 효과적이기 때문이다. 저작권의 교육 시간은 한 학기 한 강좌에 주당 2시간 정도면 기존 커리큘럼에 큰 영향을 주지 않으면서 개설이 가능하다. 이를 기준으로 2·3년제 대학은 마지막 학기(4학기·6학기) 또는 전 학기(3학기·5학기), 4년제 대학교는 3학년 2학기나 4학년 1학기·2학기 중에서 학교 사정을 고려하여 선정할 수 있다.

저작권 교육은 취업을 준비할 졸업 예비생들에게 저작권의 이해부터 저작권 관련한 계약까지 전반적인 흐름을 이해하고 대응할 수 있게 구성하는 것이 필요하다. 저작권 교육을 목표로 하는 교과목명은 ‘저작권론’, ‘저작권의 이해’, ‘문화콘텐츠 저작권의 이해’, ‘캐릭터저작권의 이해’ 등으로 대학의 특성에 따라 달라진다.

[표 6] ‘저작권의 이해’ 강의계획서

주	제 목	수업내용	수업방식
1	저작권 이해 I	저작권의 필요성과 침해사례의 예	이론
2	저작권 이해 II	저작권인격권과 사례	이론, 토론
3	저작권 이해 III	저작권재산권과 사례	이론, 토론
4	저작권 이해 IV	저작권을 조사하여 발표 및 토론	발표, 토론
5	저작물 제작 I	저작물의 제작 실기	실기
6	저작물 제작 II	저작물의 제작 실기	실기
7	저작권 이해 V	중간고사에서 필기 테스트	필기시험
8	저작권 등록 I	저작권심의조정위원회 홈페이지 조사	실기
9	저작권 등록 II	등록 절차위한 서류 작성 및 발표	실기, 발표
10	저작권 등록 III	저작권 등록 접수	실기
11	저작권 침해사례 I	저작권의 다양한 침해사례 이론 및 발표	이론, 발표
12	저작권 침해사례 II	저작권의 다양한 침해사례 이론 및 토론	이론, 토론
13	저작권 표준계약서 이해 I	상황극으로 계약서의 폐해 인지	상황극
14	저작권 표준계약서 이해 II	저작권의 표준계약서 분석 및 비평	이론
15	저작권 표준계약서 이해 III	저작권의 표준계약서 분석 및 비평	이론
16	저작권 이해 VI	기말고사에서 필기 테스트	필기시험

표 6은 ‘저작권의 이해’라는 강좌명의 강의계획서이다. 저작권 교육의 기본적인 순서는 저작권 용어를 통한 저작권의 기

2) 임청산, <한·미·일 만화영상 관련학과 교육과정 비교>(서울:만화애니메이션 연구, 2004, 8호), p262, p265, p268

초 이해 → 저작물의 제작 실기 → 저작물의 저작권등록 → 저작권과 관련한 표준계약서의 이해 순이다. 저작권법의 기초적인 이해를 기반으로 저작물 제작을 하고, 저작권 등록의 절차를 진행한 후 계약서를 분석하고 이해하는 것으로 구성하였다. 이론과 발표 및 토론, 실기의 수업방식을 채택한 이유는 이론에 치우쳐 학생들로부터 외면 받는 것을 방지하고자함이다.

[표 7] 강의계획서

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

표 7의 강의계획서는 표 6에 에티켓과 이력서 작성법을 포함시켜, 졸업 예비생들에게 직장인으로서의 소양 함양까지 목표하고 있다. 8주까지는 에티켓과 이력서 작성법, 16주까지는 저작권으로 구성되어 졸업하기까지 하나의 강좌를 통해 취업과 취업 이후를 준비시키기 위한 내용으로 구성된 강의계획서이다.

<문화콘텐츠 국내의 교육기관 현황조사>에 따르면 만화, 애니메이션, 캐릭터 전공 대학교에서는 비즈니스항목을 현행 1.8%에서 향후 11.4%까지 올릴 계획을 갖고 있다고 한다. 이는 대학교가 문화콘텐츠를 산업으로 바라보고 있으며, 교육과정에서의 중요성 또한 알고 있음을 의미한다. 알고 있음에도 불구하고 11.4%까지 올리기 위해서는 비즈니스 항목을 가르칠 강사의 수급문제와 대학의 여러 사정 등에 의해 쉽지 않은 것이다. 여기에는 대학의 교육과정에서 저작권 교육의 필요성을 이해하고 강좌를 개설하여 저작권을 배울 수 있는 기회를 제공하고자하는 의지가 따라야할 것이다.

#### IV. 결 론

문화콘텐츠산업인 게임·만화·방송·영화·애니메이션·

음악·캐릭터 중에서 저작권 침해가 심한 매체는 만화·영화·애니메이션·음악 등이다. 이들 매체의 공통점은 콘텐츠가 디지털데이터로 만들어지거나 변환이 되며, 휴대용 기기나 PC에서 저장 및 재생이 가능하다는 점이다. 하드웨어의 발달과 초고속 인터넷의 빠른 보급 등으로 인한 인터넷문화의 정착은 디지털데이터로 존재하는 콘텐츠의 무단 공유 또는 사용이라는 저작권침해를 만들고 있다. 저작권 보호를 통해 문화콘텐츠산업을 육성하기 위해서는 정부와 학계, 시민이 공동보조를 맞추어야한다. 정부는 제도적 장치의 마련을 모색하여야하며, 학계는 연구를 통해 학술적 기반을 만들고 사회적으로는 저작권 보호의 공감대 형성을 하여야한다.

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

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

#### 참 고 문 헌

- [1] 한국문화콘텐츠진흥원, 만화 콘텐츠 비즈니스, 커뮤니케이션북스, 서울, 2005.
- [2] 한국문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠 국내외 교육기관 현황조사, 2005.
- [3] 한국문화콘텐츠진흥원, 캐릭터 비즈니스, 커뮤니케이션북스, 서울, 2004.
- [4] 주재국, 만화저작권보고서 2006, 도서출판 허브, 부천, 2006.
- [5] 김준학·이진휘·이원목, 지적재산권의 사업적 이용, 겐지사, 서울, 2006.
- [6] 이남훈·장용식, 특허·상표·의장·저작권·실용신안의 법률상담, 법진출판사, 서울, 1998.
- [7] 양병희, 계약서작성의 법률상담, 법진출판사, 서울, 1998.
- [8] 임정산 “한·미·일 만화영상 관련학과의 교육과정 비교”, 한국만화애니메이션학회논문지, 제8호, pp.262-268, 2004.
- [9] 박경철 “만화 비즈니스 가이드북 표준 계약서 연구”, 한국만화애니메이션학회논문지, 제10호, 2006.
- [10] 한국문화콘텐츠진흥원 “만화 비즈니스 가이드북 표준계약서”, <http://www.kocca.or.kr>, 2006.
- [11] 저작권심의조정위원회 “저작권”, <http://www.copyright.or.kr>, 2007.