

# 문화콘텐츠의 전문 인력 양성 현황 및 발전에 대한 연구

## - 국내외 문화콘텐츠 교육기관 사례 비교를 중심으로 -

### A Study on Development and Status of Educating Culture Content Specialists

#### - Focusing on Domestic and Foreign Educational Organization Cases -

김태현, 조하나, 최훈  
부산 가톨릭대학교

Kim Tae-Hyun, Jo Ha-Na, Choi Hun  
Catholic University of Pusan

#### 요약

최근 들어 문화 콘텐츠의 급속한 발전이 있었음에도 불구하고 문화 콘텐츠 전문양성과 관련한 연구는 거의 없다. 따라서 본 연구의 목적은 문화 콘텐츠와 관련된 국내외 사례를 기반으로 최근 이슈가 되고 있는 문제점을 파악하고자 하였다. 본 연구 목적을 달성하기 위해 해외 사례로서 미국, 일본, 영국, 호주, 캐나다 등 5개국의 문화 콘텐츠 전문 양성 기관에 대한 현황에 대해 살펴보았으며, 국내 대학 기관의 교육 현황에 대해 살펴보았다. 이를 기반으로 국내 문화 콘텐츠 전문 인력 양성에 있어 문제점을 파악하고, 이를 해결하기 위한 제안을 제시하였다.

#### Abstract

Although research interests on culture content have been increased in recent years, few studies have focused on the educating culture content specialists. The purpose of this study is to investigate point of issue based on the domestic and foreign organization cases which are related to culture content. To achieve our purpose, this study showed educating culture content specialists of foreign organization cases especially, USA, Japan, England, Australia, and Canada. In addition, we propose educating culture content specialists of domestic organization especially, university. With foreign and domestic cases of educating culture content specialists, we suggest few recommendations for development culture contents. This paper concludes with study point of issue as well as recommendations

## I. 서론

일부 스타들의 인기에만 의존해온 동아시아지역의 ‘한류 열풍’의 본질이 최근 들어 영화, 애니메이션, 만화, 게임, 공연 등 다양한 문화콘텐츠 산업으로 확산되고 있다. 정부에서도 이와 같은 문화콘텐츠 산업을 우리나라의 미래를 이끌어갈 핵심 산업으로 보고, 활발히 정책을 전개해 나가고 있다[1]. 특히 경제적인 면에서 올해 문화콘텐츠산업의 수출 호조로 수출 30억불(약 3조원) 달성을 기대하고 있으며, 지속적인 성장세를 이어갈 것이라는 보고가 나왔다[6].

이러한 전망은 경제적인 측면과 더불어 문화콘텐츠산업의 지속적인 발전의 초석을 다지기 위한 지속적인 전문 인력 양성의 중요성을 대두 시킨다. 문화콘텐츠 산업은 인간의 창의적인 능력을 기반으로 다양한 콘텐츠를 개발하기 때문에 무엇보다도 창의력과 전문적인 지식을 갖춘 전문 인력 양성을 가장 중요시 여기고 있다[2].

그러나 문화콘텐츠 교육기관에서 배출해내는 인력들은 산업

현장에서 필요로 하는 수준(창의력과 전문지식)을 갖추지 못하고 있다는 지적이 많다. 그 원인으로는 정규교육기관의 전문 인력 양성 체제 부실 이외 특히 다양한 유형의 사설학원을 통해서 기능적인 기술만 습득하여 현장으로 배출된다는 점이다[4].

따라서 본 연구에서는 해외선진교육사례를 통하여 문화 콘텐츠 선진국들의 교육 현황에 대해 살펴보고 국내 문화콘텐츠 관련 교육기관들의 문제점과 현황을 파악하고자하였다. 이를 위해 연구자들은 문화콘텐츠 선진국들인 미국, 영국, 호주, 캐나다, 일본의 사례를 살펴보고 이를 기반으로 국내 실정에 맞는 대안 점 4가지를 제시하려고 한다.

## II. 본론

### 1. 문화콘텐츠 해외선진교육기관 및 국내 현황 비교

문화 콘텐츠의 국외 현황을 살펴보기 위해 본 연구자들은 문화 콘텐츠 전문 인력 양성과 관련한 기존 문헌[3]을 살펴보

고 국내 현황에 맞는 구체적인 대안을 마련하고자 한다. 이를 위해 본 연구에서는 문화 콘텐츠 진흥원에서 조사한 기존 문화 콘텐츠의 교육 기관에 대해 간략히 살펴보고 국내 현황에 대해 살펴보고자 하였다.

먼저 미국의 경우를 살펴보게 되면, 문화 콘텐츠를 양성하고 있는 대표적인 교육기관으로 UCLA Anderson, American University, USC(University of Southern California)를 들 수 있으며, 이들 교육 기관은 우수한 커리큘럼과 지역과 학교, 기업 간의 관계가 밀접히 연관되어 졸업 후 기업으로 진출할 수 있는 다양한 기회를 마련해 놓고 있다. [표 1]은 미국의 대표적인 문화 콘텐츠 인력 양성 기관을 요약해 놓은 표이다).

[표 1] 미국의 문화콘텐츠 인력양성 대표 기관

미국
1. UCLA Anderson 미국 탑 MBA 10위 교수(1인) 대비 학생 수 : 3.5 명 교육과정 수준 : 상 기자재 장비수준 : 상 1.1 개인의 능력을 최대한 발휘할 수 있도록 개인 중심으로 학습이 이루어지며 높은 수준의 전문적이 교육이 이뤄짐. 1.2 기업과 교육단체 상호간에 밀접한 피드백을 형성하면서 산업현장에 필요한 인력수요가 있을 때 수시로 인력공급을 해줌. 1.3 UCLA가 있는 지역(LA, California) 자체가 문화콘텐츠 산업의 중심지 중 하나이며, 엔터테인먼트관련 회사가 다수 집중 해있어 산업과 대중, 그리고 학교가 하나가 되는 구조를 만들어 냄.
2. American University 교수(1인) 대비 학생 수: 8.2 명 교육과정 수준: 상 기자재 장비수준: 상 2.1 비즈니스 프로그램(학부의 전공에서 배울 수 없는 다양한 비즈니스 영역에 대한 지식을 제공하여 학생들이 향후 산업에 기여할 때 활용도가 높도록 하기 위해 개설된 프로그램)을 통하여 산업 현장의 핵심인력으로 양성함.
3. USC(University of Southern California) 교수 1인당 학생 수: 5 교육과정 수준: 상 기자재 장비 수준: 상 3.1 엔터테인먼트 교육과정은 최고 수준 3.2 교육기관에서 제공되는 기자재 이외에 산업 현장에서 사용되는 최신 설비와 장비를 제공 받아 활용 할 수 있음. 3.3 비즈니스와 문화 산업 장르의 전문영역을 적절히 조화시키는 교육과정을 통해 향후 학생들이 기획자로서 성장할 수 있는 역량을 길러줌.

영국의 경우, 문화 콘텐츠를 양성하고 있는 대표적인 교육기관으로 Bournemouth University와 London College of Communication을 들 수 있다. 이들 교육기관은 직업교육을 중요시하며, 인턴쉽과 직장인을 중심으로 한 프로그램을 운영하고 있는 특징이 있다. [표 2]는 영국의 대표적인 문화 콘텐츠

인력 양성 기관을 요약해 놓은 표이다.

[표 2] 영국의 문화콘텐츠 인력양성 대표 기관

영국
1. Bournemouth University 교수(1인) 대비 학생 수 : 8.9 명 교육과정 수준 : 상 기자재 장비수준 : 상 1.1 직업전문 교육을 중요시하여 영국 내에서 3번째로 졸업생의 취업률이 높은 학교임. 1.2 비즈니스와 미디어 교육과정이 최고 수준임. 1.3 예비 대학생들을 위한 프로그램과 직장인들을 배려한 다양한 커리큘럼이 있음.
2. London College of Communication 교수(1인) 대비 학생 수 : 9.4 명 교육과정 수준 : 중상 기자재 장비수준 : 중상 2.1 Graphic and Design에는 1년간의 인턴쉽이 정규 프로그램으로 운영 (인턴쉽 과정에서 채용이 수시로 이루어 짐) 2.2 산학연계 활동 및 인턴쉽이 활발함. 2.3 최신시설과 기자재를 보유 최고의 교육 환경을 제공함.

호주의 경우, 문화 콘텐츠를 양성하고 있는 대표적인 교육기관으로 University of South Australia, Victorian Collage of the Arts, Queensland University of Technology 등을 들 수 있다. [표 3]은 호주의 대표적인 문화 콘텐츠 인력 양성 기관을 요약해 놓은 표이다.

[표 3] 호주의 문화콘텐츠 인력양성 대표 기관

호주
1. University of South Australia 교수(1인) 대비 학생 수 : 9.8 명 교육과정 수준 : 중상 기자재장비 수준 : 상 1.1 전문 교육 부문 및 창작, 실용 학문에 전폭적인 지원을 함. 1.2 산학 연계 활동 및 지역 사회와 긴밀한 교류를 함.
2. Victorian College of the Arts 교수(1인) 대비 학생 수 : 6.1 명 교육과정 수준 : 중상 기자재장비 수준 : 중상 2.1 호주 최고의 예술종합학교 2.2 지역 문화 발전을 위해 활발한 활동을 함. 2.3 영화/ TV/미디어 관련 전문 교육기관이며 학부중심의 교육으로 기초 이론에 중점을 두고 있음.
3. Queensland Univ. of Technology 교수(1인) 대비 학생 수 : 9.9 명 교육과정 수준 : 중상 기자재장비 수준 : 상 3.1 최고수준의 교육프로그램과 인턴쉽 과정에 치중함. 3.2 TV제작 스튜디오 및 음악 스튜디오 등 실제 방송국과 차이 없는 실습 설비 구축하여 학생들에게 최고의 교육환경을 제공함.

1) ※ 1. 교수 1인당 학생 수 : 학생 수(Full time) / 교수요원 수 (초빙교수 포함)  
 2. 커리큘럼 수준: 상-중상-중-중하-하로 구분하되, 전문성의 정도를 나타냄  
 3. 기자재 수준 : 상-중상-중-중하-하로 구분하되, 내부 기자재 구비 및 활용 수준임

캐나다의 경우 Sheridan Collage와 Vancouver Film School이 있다. [표 4]는 캐나다의 대표적인 문화 콘텐츠 인력

양성 기관을 요약해 놓은 표이다.

[표 4] 캐나다 문화콘텐츠 인력양성 대표 기관

캐나다
1. Sheridan College 교수(1인) 대비 학생 수 : 12.9(전임기준) 명 교육과정 수준 : 상 기자재장비 수준 : 상 1.1 애니메이션 분야의 최고의 교육기관이며 미디어 아트, 애니메이션 졸업생들은 캐나다의 유명한 제작회사인, Film House, Sounds Interchange, Dome Animation, 등에 취업 할 수 있으며 전 세계적인 활약을 하고 있음. 2. VFS(Vancouver Film School) 교수(1인) 대비 학생 수 : 2.7 명 교육과정 수준 : 상 기자재장비 수준 : 상 2.1 영상관련 프로그램이 강점 2.2 최고 수준의 교수진과 산학연계 활동 2.3 전 코스 1년으로 설계(6개월 이론, 6개월 실습) 2.4 타 대학의 4년, 3년 코스를 1년 내에 완료 2.5 LA, 뉴욕과 함께 세계 3대 영상 중심지에 위치하여 지역 문화와 교육 기관의 원활한 피드백을 형성함.

마지막으로, 일본의 경우 디지털 할리우드 Tokyo와 Tokyo Communication of Arts School가 있다. 일본은 전 세계적으로 정부와 기업, 지역의 공조체제가 가장 잘 되어 있는 나라라고 평가받고 있다. 아래 표는 각 국가의 대표적인 문화 콘텐츠 교육 기관 및 정책 현황에 대해 요약해 놓은 표이다 [5].

[표 5] 일본 문화콘텐츠 인력양성 대표 기관

일본
1. 디지털 할리우드 Tokyo 교수(1인) 대비 학생 수 : 18.8(단기반 포함) 명 교육과정 수준 : 중 기자재장비 수준 : 중상 1.1 산학연계 및 인턴쉽 과정을 통한 채용이 86% 이상 1.2 양성 인력의 수요처인 5500여 기업에 이르는 파트너 회사 보유(디지털 할리우드의 커리큘럼 개발에 직접 동참하고, 인턴쉽을 제공하고 있으며, 실제로 채용을 디지털 할리우드를 통해 행하고 있으며, 현장에서 적응력 배가를 위한 QJT(on the job training: 일반적으로 직장 내 교육이라고 번역되며, 일의 수행 과정을 거치면서 일의 효과적인 완성에 필요한 지식, 기술(기능), 태도에 대해서 계획적으로 상사가 부하에게 행하는 교육 훈련) 등에도 힘을 기울임 1.3 본교(도쿄) 이외에 7개의 분교가 있으며, 각각 유사한 교육과정을 운영 2. 동경커뮤니케이션 아트스쿨 교수(1인) 대비 학생 수 : 7.5 명 교육과정 수준 : 중 기자재장비 수준 : 중 3.1 기업의 프로젝트를 학교와 공유하고 학생들에게 인턴쉽을 제공하고 고가의 장비를 공동 사용하여 비용을 절감하는 상생전략을 쓰고 있음. 3.2 할리우드 영상제작 기술을 종합적으로 학습할 수 있는 Avid 편집기자재를 일본 최초로 도입, 활용 3.3 2002년 이후로는 한국, 중국의 유학생들이 20%에 육박하는 수준으로 국제적인 교류 활발 (최고의 설비와 기자재, 실습조건, 해당 분야의 일본 자격증 획득, 취업률 등의 이유)

여태까지 본 연구에서는 각 문화 콘텐츠 선진 사례를 살펴 보았다. 이들 국가들의 공통점은 전문 인력 양성 기관을 중심으로 민간 혹은 정부가 주도가 되어 인력이 양성되고 있음을 알 수 있었다. 다음 절에서는 국내 문화 콘텐츠 교육기관의 현황에 대해 살펴보고 이들 기관이 가지고 있는 문제점에 대해 살펴해보도록 하겠다.

## 2. 문화콘텐츠 국내 교육기관 현황[2]

문화 콘텐츠의 국내 현황을 살펴보기 위해 문화 콘텐츠 전문 인력 양성과 관련한 기존 문헌을 살펴보았다. 2002년도에 한국직업능력 개발원에서 국내 문화 콘텐츠 교육의 문제점을 파악하기 위해 크게 5가지 주제 (산학 연계 활동 및 인턴쉽 과정의 개설 현황, 취업의 가장 중요 잣대, 새로운 교육 프로그램 개설방법, 새 교과 개설에 대한 만족도, 교육기자재 설비 만족도)를 이용하여 파악하고자 하였다.

첫째로, 산학 연계 활동 및 인턴쉽 과정의 개설 현황에 대해 살펴보면 기관의 관점에서 봤을 때 전문대학에서 산학 연계 활동이 가장 활발하게 나타나고 있는 것으로 평가하였으나 학생의 관점에서 봤을 때 산학연계 활동이 미비하다고 평가하였다. 이처럼 기관과 학생들의 인식 차이가 큰 것은 결국 산학협력의 홍보 및 학생들이 산학협력이 활발하다고 느끼도록 해야 한다는 것을 의미하고 있다. 이와 더불어, 전문대학 이외의 다른 교육기관은 산학 연계 활동이 상당히 미미하게 나타나 산학 연계 활동이 더욱 강화되어야 함을 시사하고 있다.

둘째로, 취업의 가장 중요 잣대(문화콘텐츠산업에 필요한 자질)에 대해 살펴보았을 때 전문 인력의 창의성이 가장 중요한 요인으로 나타났다. 이러한 응답 결과는 문화 콘텐츠 산업에 종사하는 전문 기관 및 관련 학과 학생들을 대상으로 나타났다. 또한, 일반 회사에서 중시여기는 어학 및 성적 등은 중요한 요인으로 나타나지 않았다. 이러한 조사 결과로 살펴보았을 때, 문화 콘텐츠 산업에서는 전문 인력의 창의성을 개발하고 발전시킬 수 있도록 해야 한다.

셋째로, 새로운 교육 프로그램 개설방법에 대해 살펴보았을 때 기존의 교육 프로그램은 주로 학계에 종사하는 교수 및 강사진의 의견을 중심으로 개발되었고, 산업체의 의견 수렴은 거의 이루어지지 않는 것으로 나타났다. 따라서 산업체와 교육기관의 협조가 이루어져야 함을 알 수 있다.

넷째로, 새 교과 과목과 관련하여 학생들의 의견을 조사하였을 때 종합대학이 가장 불만족스럽다고 나타났으며, 그 다음으로 전문대학 및 기능 대학 혹은 직업 전문학교 순으로 나타났다. 이는 종합대학의 교과목 개설과 관련한 지식과 노력이 부족함을 알 수 있다.

마지막으로, 교육기자재 설비 만족도는 전문대학이 가장 높

게 나타났으며, 다음으로 기타 교육기관인 전문학교 및 기능대학으로 나타났다. 제일 불만족하는 기관으로는 종합대학으로 나타났다.

### 3. 국내 교육기관 사례 문제점 및 대안 점

#### 3.1 국내 문화콘텐츠 양성 교육 기관에 대한 문제점

위에서 살펴보았듯이, 문화 콘텐츠 교육을 실시하고 있는 국내 교육기관의 문제점을 크게 다음과 같이 정리하여 볼 수 있다. 첫째, 산학 연계 활동 및 인턴쉽의 부족이다. 해외 사례에서 살펴보았듯이, 산학 연계 모델 및 인턴쉽 과정은 문화 콘텐츠 교육에 있어 매우 중요한 요인으로 생각하고 있다. 따라서 국내 교육기관에서는 산업체와 연계된 보다 폭 넓은 산학 연계 프로그램의 확대가 요구된다. 둘째, 졸업 후 취업을 위한 요건이 부족하다. 위에서 살펴보았듯이 각 관련 기업들은 문화 콘텐츠 인력들의 다른 요인보다 창의성을 가장 중요시여기고 있다. 하지만 지금까지의 교육은 창의력을 고취시키는 교육보다는 프로그램 사용 법, 콘텐츠 운용 능력 등 획일화된 교육 프로그램을 통해 학생들을 교육시키고 있는 실정이다. 따라서 문화 콘텐츠의 고급 전문 인력 양성을 위해서는 창의적인 프로그램 개발이 중요함을 시사하고 있다. 셋째, 새로운 교육 프로그램을 개발하기 위해 학계와 업계의 공조가 부족하다. 현재의 상황은 업계의 의견보다는 주로 학계의 의견을 통해 프로그램이 개발, 사용되고 있는 실정이다. 이는 향후 문화 콘텐츠 전문 인력들이 졸업 후 학교와 기업체간의 괴리가 발생할 수 있는 부분이라 할 수 있겠다. 따라서 전문 교육기관에서는 업계의 의견을 충분히 반영하여 프로그램을 개발하는 노력이 필요하다 하겠다. 넷째, 새로운 교과목에 대한 만족도차이의 발생을 들 수 있다. 새로운 교과목에 대한 만족도를 살펴보았을 때 교육기관별로 차이가 많이 발생하는 것으로 나타나 이에 대한 보완이 필요함을 나타내고 있다. 전문 교육기관의 교육의 질은 크게 차이가 나지 않아야 함에도 불구하고 특히 전문 교육을 가리키는 종합대학의 만족도가 제일 낮게 나타나 이에 대한 시급한 대책 마련이 요구되고 있다. 마지막으로, 교육 기자재 설비 역시 교육 기관별 차이의 발생을 들 수 있다. 이러한 현상은 문화 콘텐츠의 급속한 성장으로 인해 문화 콘텐츠 교육인력을 양성하기 위한 프로그램이 제대로 준비가 안 된 상태에서 교육기관이 난립하고 있기 때문에 발생하였다고 볼 수 있다. 따라서 전문 교육기관을 선정하여 이에 대한 집중적인 지원 및 제도가 마련되어야 할 것이다.

#### 3.2 국내 문화콘텐츠 양성 교육 기관에 대한 문제점에 대한 대안 점

본 연구자는 위에서 나타난 국내 문화 콘텐츠 양성 교육 기관에 대한 문제점을 해결하기 위해 다음과 같이 크게 4가지를

구체적으로 제안하고자 한다. 첫째, 해외 교육기관들의 '산학 연계'를 통한 이점을 살펴보았을 때 기업과 교육기관 상호간에 정보교환 및 인턴쉽 등 협력을 통해 win-win효과를 창출한다는 것을 알 수 있다. 따라서 아직 국내에는 활발히 실행되지 않고 있는 산학 연계 및 인턴쉽 과정을 대폭 증대하여야 하며, 구체적인 방안으로는 표 6과 같다.

[표 6] 수준별 산학연계 및 인턴쉽 전개

전문대학이상 과정	졸업 후 국내 산업현장의 전문 인력이 되기 위해서는 활발한 인턴쉽을 통해 이론과 실무능력을 겸비하게 하는 것이 기업과 교육기관 서로가 win-win할 수가 있는 방안이다.
고등학교 과정	관련 전공 우수 장학생을 선발하여 대학과정의 커리큘럼을 선택적으로 이수하게 하며 차후 진학 시 보다 다양한 교과목을 수강할 수 있도록 한다.
중학교이하 과정	인턴쉽을 하기에는 전문 인력 수준에 미치지 못하기 때문에 관련 과목 성적우수자에게 실무 능력을 키워주기 위해 교육기관 차원에서 지원하여 국내 사설아카데미와 연계를 맺는다.
※ 군인	입대 전 사회에서 가졌던 문화콘텐츠 관련 직업, 기술 등을 군대의 지원을 바탕으로 지식을 습득해 나간다.

이를 위해 정부에서는 기업과 교육기관의 적극적인 참여를 위해 세금 감면, 기자재 설비 등의 적극적인 정책 참여의 노력이 필요하다. 둘째, 학생들의 창의성을 향상시키고 발전시키기 위해 정규 커리큘럼에 UCC제작수업을 채택 시키는 방안을 제시할 수 있다. UCC는 전 세계 뿐만 아니라 국내 인터넷 문화의 붐을 일으키고 있으며[5] 특히 우리나라 중학생의 인터넷 이용율은 99.3%, 고등학생은 96.5%로서 높은 이용률을 나타내고 있기 때문에[3] UCC에 대해 상당히 높은 인지도를 가진 것으로 판단된다. 따라서 UCC를 제작함으로써 학생들은 강의와 다양한 주제를 과제로 낼 때마다 다양한 방향으로 연구하게 되고 창의력을 높일 수 있다. 또한 내용의 영구보전과 함께 초기비용(장비구입)이외의 비용을 대폭 절감 할 수 있다는 장점이 있다[1]. 셋째, 창의적인 학생들의 활동을 활성화 시킬 수 있는 각종대회를 개최하여 지역발전과 하나가 되도록 한다[2]. 고등학교 이하 과정의 각 학교마다 교육기관 차원에서 문화콘텐츠 관련 특별반을 설립하여 영국의 사립학교의 하우스 제도(반과 상관없이 대회나 축제가 있을 때 조직되는 집단으로 지역과 함께하는 전통적인 행사)와 같이 각 학교별 교유의 브랜드와 특성을 가지고 문화콘텐츠 관련 대회를 통해 선의의 경쟁을 하며 학교별, 지역별로 특성에 맞게 발전 시켜 나가는 방안이다. 학생들은 학교에 자부심을 가질 수 있으며 이와 더불어 지역적인 행사가 될 수 있도록 각 지역 단체에서는 더욱 많은 대회를 개최 홍보하도록 힘써야 한다. 넷째, 문화콘텐츠관련 해외선진교육기관의 교수들을 국가적 차원에서 섭외하여 사이버 강좌를 수준별(초등학교, 중학교, 고등학교,

전문대학 이상)로 개설하는 방안이다. 국내 문화콘텐츠 관련 교육기관들이 지적한 공통적인 문제점이 전공분야를 가르칠 전문 교수요원이 부족하다는 것이며[7], 그리고 교수 해외 연수를 가지 않더라도 해외선진교육을 벤치마킹 할 수 있다는 점이다[15].

### III. 결 론

현재 국내 문화콘텐츠의 문제점은 4가지로 요약해 볼 수 있다. 첫째, 산학연계 활동 및 인턴십의 부족 둘째, 창의성부문을 강화 할 교육프로그램의 부재 및 교육기자재 설비 부족 셋째, 전문 교수요원부족과 탄력적인 교수확보 방안에 대한 인정 넷째, 지역문화의 특성에 맞는 교육프로그램 부재이다. 대안 방안으로는 첫째, 산학 연계 인턴십 과정을 대폭 증대 둘째, 정규 커리큘럼에 UCC제작 수업을 포함 시키는 방안 셋째, 창의적인 학생들의 활동을 지역문화와 같이 활성화 시킬 수 있는 각종 대회수를 늘림 넷째, 문화콘텐츠관련 해외선진교육기관의 전문가들을 국가적 차원에서 계약하여 사이버 강좌를 수준별 (초등학교, 중학교, 고등학교, 전문대학 이상)로 개설하는 방안 이 있다.

#### ■ 참 고 문 헌 ■

- [1] 김진우, Digital Contents@HCI lab, 영진닷컴, 서울, 2001.
- [2] 박태준 “문화콘텐츠 산업발전을 위한 전문 인력 양성 방안”, 한국직업능력개발원, 2002.
- [3] 배정미 “초고속 통신망을 이용한 청소년의 정신건강관리 지원시스템 개발”, 대한간호학회지, 제 37권, 제1호, pp.14-25, 2007.
- [4] 이철영, 서자영, “문화콘텐츠 인적 자원 양성을 위한 지역교육과정의 평가와 만족도에 대한 연구”, 2006.
- [5] 정재민 “청소년 문화의 새로운 이해”, 청소년문화포럼, 제15권, pp.113-135, 2007.
- [6] 한국문화콘텐츠진흥원, 2007년 세계 문화콘텐츠 산업 전망: 한국 10대 전망 & 세계 7대 메가트랜드, 2007.