

한·미·일 만화영상 관련학과의 교육과정 비교

임청산*

- I. 서론
 - 1. 연구문제의 배경
 - 2. 연구의 필요성과 목적
 - 3. 연구의 방법과 범위
 - II. 한·미·일 만화영상 교육의 역사적 고찰
 - 1. 한국의 만화영상 교육
 - 2. 미국의 만화영상 교육
 - 3. 일본의 만화영상 교육
 - III. 한·미·일 만화영상 관련학과의 교육과정 비교 분석
 - 1. 한국대학의 만화영상 관련학과 교육과정 분석
 - 2. 미국대학의 만화영상 관련학과 교육과정 분석
 - 3. 일본대학의 만화영상 관련학과 교육과정 분석
 - IV. 만화영상 관련학과의 표준 교육과정 개발
 - 1. 만화영상 관련학과의 통합연계 교육과정 고찰
 - 2. 조선대학교 만화애니메이션학과 교육과정 고찰
 - 3. 만화영상 관련학과의 표준 교육과정 과목명칭 통합
 - 4. 만화영상 관련학과의 표준 교육과정 편성
 - V. 결론
- 참고문헌·부록

I. 서론

1. 연구문제의 배경

우리나라에서는 1990년대 초부터 대학의 만화영상 관련학과의 개설되기 시작하였다. 현

* 공주대학교 만화예술학부 교수.

재는 100여 개 이상의 대학에서 만화영상 관련 학과와 강좌를 운영하고 있다. 특히, 2000년 전후에 정부의 대학정원 자율화정책에 따라 각 대학에서 정원조정을 통하여 만화영상 관련학과를 신설하거나 증원하게 되어 격증하였다. 그런데 2003년도부터 입학자원의 감소에 따라 정부에서는 대학의 구조조정을 강력히 요구하여 사실상 더 많이 확산되지 못하고 있는 실정이다. 그러나 만화영상 분야가 예술적 작품활동 뿐만 아니라, 문화콘텐츠산업에서 핵심적인 역할을 담당하고 있다. 그렇기 때문에 앞으로 시장 논리나 자유경쟁 속에서 자연스럽게 각 대학의 관련학과 개설이나 산업체의 인력 수요가 확장될 것으로 전망한다.

문화관광부와 한국문화콘텐츠진흥원에서는 2003년에 한국문화콘텐츠학회와 함께 <문화콘텐츠 전문인력 양성을 위한 모델 개발> 사업을 전개하였고,¹⁾ <해외대학의 문화콘텐츠산업 관련교육 사례분석> 자료를 내놓았다.²⁾ 이 사업은 전반적인 문화콘텐츠산업의 인재양성을 위한 대학교육의 기본방향과 전공별로 교육과정의 개발방향을 제시하였다. 그렇지만 만화전공과 애니메이션전공 분야에서는 구체적인 교과목과 학점시수를 제시하고 통합연계 운영이 가능한 표준 교육과정의 개발을 시급하게 요구하고 있다.

문화콘텐츠산업 현장의 교육적 요구에 대한 관련대학의 전공교수와 관련업체의 전문가들의 의견에 의하면, 만화분야에서는 교수진의 부족과 테크닉 치중, 그리고 과정상 차이의 불투명 등을 열거하면서 만화 관련 과목이 애니메이션 중심으로 편성되고, 실무경험이 있는 교수진이 부족하며, 산학연계가 이루어지지 않고 있다는 것이다. 또한 애니메이션 분야에서는 학과의 과다 신설, 교육과정의 이론 중심 운영, 교수진의 자질을 학계와 업계에서 함께 지적하고 있다. 현장의 교육적인 요구를 종합해보면, 교육과정이 이론 교육 중심이고 기초지식과 실무경험이 부족하며 전공교수진의 부족 등으로 요약할 수 있다. 따라서 만화영상 관련학과의 교육과정 개발과 충실한 운영이 선결문제가 되고 있다.

여기서 필자는 만화와 애니메이션을 ‘만화영상’으로 통칭하기를 권장하는 뜻에서 용어를 정의하고자 한다. 일반적으로 좁은 의미의 ‘만화영상’은 정지화면의 만화와 동영상의 애니메이션으로 구분하고 있다. 그런데 넓은 의미의 ‘만화영상’은 만화와 애니메이션뿐만 아니라 동영상을 구현하는 사진, 영화, 비디오, 방송, TV, 컴퓨터, 디지털, 사이버, 가상현실 등과 같은 모든 멀티미디어 영상을 함의하고 있다. 따라서 매체 차이인 ‘만화애니메이션’처럼 출판만화

1) 한국문화콘텐츠학회 편, “문화콘텐츠 전문인력 양성을 위한 대학 커리큘럼 모델 개발”,
www.kocca.com 자료, 2003.

2) 한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀 편, “해외 대학의 문화콘텐츠산업 관련 교육 사례 분석”,
www.kocca.com 자료, 2003.

와 애니메이션영상을 한자어와 외래어로 합성하여 쓰기 보다는 ‘만화영상’으로 통합하여 호칭한다면, 학과명·학위명·과목명 등에서 용어가 정착될 수 있다고 주장한다.³⁾ 만화영상 관련 학과의 교육과정 개편과 운영을 용이하고 원활하게 진행할 수 있다. 특히, 전공의 통폐합과 분리운영, 그리고 산학협력 사업의 주문식 교과운영에도 시의적절하게 대응할 수 있다. 다만, 만화나 넓은 의미의 다른 영상을 취급하지 않고 오로지 애니메이션만을 전공한다면, ‘애니메이션학과’로 명명하더라도 만화와 게임 등의 장르와 매체를 퓨전화하는 것을 고려할 수 있다.

2. 연구의 필요성과 목적

한·미·일 만화영상 관련학과의 교육과정 비교는 미국과 일본이 세계적인 만화영상 산업국이면서 우리나라의 만화영상 활동에 막대한 영향을 끼쳐왔기 때문에 그 필요성이 매우 크다. 우리나라는 1945년 해방 후의 미군정청과 1950년 6·25전쟁 중에 미군의 개입으로 미국의 만화영상이 유입되면서 주로 TV방송이나 극장용 애니메이션이 상영되었다.⁴⁾ 또한 신문이나 잡지에서는 미국의 시사만평과 신문만화가 번역 게재되었다. 이보다 앞서 조선말기 근대화시기에 일제의 침략으로 인하여 우리나라 사람들은 일본의 만화영상을 수용할 수밖에 없었다. 식민지 지배로부터 벗어났지만, 우리나라의 어린이와 청소년들이 오늘날까지도 일본의 만화영상에 빠져서 또다른 세계의 만화영상을 다양하게 접촉하지 못하는 안타까운 현실이다. 오로지 우리나라에서는 일본과 미국의 만화영상만이 전부인 낡 커다란 비중을 차지하고 있다.

우선, 한·미·일 3개국의 만화영상 교육을 역사적으로 고찰하면 그 영향력을 파악할 수 있다. 또한 한·미·일 3개국의 만화영상 관련학과의 교육과정 운영실태를 비교분석하여 우리나라 대학의 교육과정을 표준화할 필요성이 대두된다. 이러한 필요성을 해결하기 위한 연구의 목적은 우리나라 만화영상 관련학과의 교육과정을 문화콘텐츠산업 발전과 대학별 통합연계 운영이 가능한 표준안을 모색하기 위함이다. 이를 위하여 한·미·일 3개국의 만화영상 교육의 역사적 고찰, 관련학과 교육과정의 비교분석, 그리고 표준 교육과정 개발 등을 연구한 것이다.

3) 임청산, <만화영상예술학>(서울: 대훈닷컴, 2003), p.2.

4) 손상익, <한국만화통사> 하권(서울: 시공사, 1998), pp.12-17.

3. 연구의 방법과 범위

1) 한·미·일 만화영상 교육의 역사적 고찰

한·미·일 3개국의 만화영상 교육이 어떻게 발전하여 오늘에 이르러서 그 개황은 어떤가를 문헌과 자료와 현장조사를 통하여 역사적으로 고찰하였다. 특히, 우리나라의 만화영상 관련학과의 현황을 파악하려고 전공명칭 및 개설대학수를 살펴보았다.

2) 한·미·일 만화영상 관련학과의 교육과정 비교 분석

한·미·일 3개국의 만화영상 관련학과의 교육과정을 비교하기 위하여 각국별로 만화와 애니메이션 전공을 통합운영하는 3개 대학씩을 선정하였다. 또한 이들 9개 대학의 교육과정 가운데 교양과정을 제외하고서 만화영상이론, 예술실기, 만화실기, 애니메이션실기, 디지털·영상 실기, 실습내용 등을 분석하였다. 그리고 한·미·일 대학별로 교육과정의 운영실태, 과목내용 등을 비교 분석하여 대강의 장단점을 비교하였다.

3) 만화영상 관련학과의 표준 교육과정 개발

한·미·일 3개국의 만화영상 관련학과의 교육과정 비교분석 자료와 함께 선행연구자료인 필자(林靑山)의 “만화영상 관련학과 통합연계 교육과정안”과 김일태(金日兌) 교수의 “조선대학교 만화애니메이션학부의 연구개발 교육과정”을 고찰하였다. 또한 문화콘텐츠산업 발전을 고려한 표준 교육과정을 편성하기 위하여 영역별로 한·미·일 3개국의 과목명칭을 포괄적인 명칭으로 통합하였다. 그런 후에 필자의 통합연계 교육과정을 수정 보완하여 일반대학의 만화영상 관련학과의 표준 교육과정을 편성하였다. 따라서 이 연구는 4년제 일반대학의 교육과정만을 편성하였기 때문에, 전문대학에서는 과목수, 학점시수 등을 2, 3년간의 이수학점에 맞추고 조정하여 활용할 수 있다.

II. 한·미·일 만화영상 교육의 역사적 고찰

1. 한국의 만화영상 교육

우리나라의 만화는 원시시대부터 발달하여 울산광역시 **<반구대암각화>**와 고구려의 **<고분벽화>**에서 만화적 표현솜씨를 살필 수 있다. 또한 종교의 영향을 받은 중세만화는 고려 불교의 **<불화>**와 조선 유교의 **<삼강오륜행실도>** 등에서 찾아볼 수 있다. 그리고 18세기 초에 제작된 **<의열도>**는 세계 최초의 네 칸 만화로 공인받을만한 교훈적인 작품이다.⁵⁾ 그 후에 서민풍의 해학적인 **<풍속화>**와 **<민화>**는 동시대의 유럽의 근대만화보다 앞서면서 품격이 더 높은 편이다. 근대만화가 발달하던 시기에 한국의 만화영상은 일제의 식민지 지배를 받았기 때문에 만화영상 발전의 흐름에 부응하지 못하였다.

1930년대부터 현대만화의 지도자인 김동성(金東成)은 화가들에게 신문만화기법을 전수하고, 1930년 **<학생>** 잡지에 “만화입문”이라는 글로 만화 그리는 법을 전제하였다.⁶⁾ 해방 후에는 한국만화계의 원로들로부터 도제식으로 만화영상교육이 이루어졌고, 1950년대 말부터는 독자만화란을 통하여 만화작가들이 배출되었다. 박기준(朴基揆)은 1964년에 **<만화작법>**을 발행하고 1984년에 제일만화학원을 개설하여 본격적으로 현역의 중진작가들을 양성하였다. 마침내 1990년 3월에 필자가 제안한 국립 공주대학교 만화예술학과가 국내 최초로 개설되어 만화영상이 공식 학문영역으로 편입되고 응용예술과 문화산업 차원에서 연구개발하게 되었다.

그 후 몇 년 이상을 관망하던 각 대학들은 정부의 영상산업 육성정책에 따라 10여 년 사이에 100여 개 이상의 대학에서 만화영상 관련학과를 개설하였다(<표 1> 참조). 그리하여 우리나라는 세계에서 유례를 찾을 수 없을 정도로 가장 많은 만화영상 관련학과를 개설 운영하여 앞으로 기대가 크다. 그런데 각 대학에서는 전공교수 초빙, 교육과정 개발, 교육기자재 구비 등에서 어려움을 겪게 되었다. 각 대학에서는 만화영상을 정상적으로 전공하지 않은 전공 교수들을 채용하였다, 또한 각 대학의 교육과정은 전공교수와 전문가 등이 체계적으로 연구하여 개발하지 못하고 기존 대학의 교육과정을 참고하는 수준에서 편성되었다. 따라서 이

5) 임청산, <만화영상예술사>(서울: 대훈닷컴, 2004), p.91.

6) 손상익, <한국만화통사> 상권(서울: 시공사, 1999), pp.130-131.

<표 1> 한국대학의 만화영상 전공명칭 및 개설대학수

2004학년도 기준(만화애니메이션연구 자료분석)

학부·학과·전공 명칭	일반 대학	전문 대학	학부·학과·전공 명칭	일반 대학	전문 대학	학부·학과·전공 명칭	일반 대학	전문 대학
만화	1	·	디지털애니메이션	·	2	미디어미술	·	1
만화예술	2	·	디지털영상애니메이션	·	1	영상	1	·
만화창작	·	1	애니메이션프로덕트인터랙션	1	·	영화영상	1	·
만화디자인	1	·	게임·애니메이션	·	1	영상미술	1	·
만화실용미술	·	1	웹광고애니메이션	·	1	영상디자인	3	2
만화사진영상	·	1	캐릭터조형	1	·	영상멀티미디어	·	1
만화게임영상	1	·	캐릭터디자인	·	1	멀티미디어영상	1	·
만화영상디자인	1	·	캐릭터일러스트레이션	·	1	디지털영상미디어	·	1
만화애니메이션	5	2	캐릭터산업디자인	·	1	영상통신미디어	·	1
애니메이션	9	11	광고캐릭터	·	1	방송영상	1	·
애니메이션영화영상	1	·	시각디자인	2	·	영상문화	1	·
애니메이션영상정보	1	·	그래픽디자인	·	1	미디어	2	·
애니메이션디자인	1	1	일러스트레이션	·	2	미디어정보	·	·
영상애니메이션디자인	2	·	컴퓨터디자인	1	·	멀티미디어	4	4
영상애니메이션	3	1	컴퓨터그래픽스	·	1	멀티미디어콘텐츠	1	·
캐릭터애니메이션	·	1	컴퓨터그래픽디자인	1	·	디지털콘텐츠	1	·
컴퓨터애니메이션	1	4	디지털정보디자인	1	·	디지털미디어	·	1
컴퓨터애니메이션제작	·	1	디지털관화과	·	1	인터넷멀티미디어	1	·
3D애니메이션	1	1	모션그래픽스	·	1			
CAD애니메이션	·	1	커뮤니케이션디자인	1	1	합 계	56	51

제는 관련기관의 지원을 받아 만화애니메이션 관련학회나 협회기구 등에서 표준 교육과정을 연구 개발해야 할 때이다.

2. 미국의 만화영상 교육

미국의 만화는 뒤늦었으나 유럽만화의 영향으로 급성장할 수 있었다. 1754년 독립전후에 벤자민 프랭클린(Benjamin Franklin)은 <펜실바니아 가제트>(Pennsilvania Gazette)에 게재한 “몽치지 않으면 죽는다”라는 미국 최초의 작품으로 단결을 호소하는 계몽교육적 의미가 담긴 작품을 남겼다. 미국만화의 대부인 토마스 내스트(Thomas Nast)는 1870년부터 <하퍼즈 위크리>(Harper's Weekly)에서 뛰어난 캐리커처 솜씨로 시사만화를 그렸다. 그가 미국의 민주당을 ‘당나귀’와 공화당을 ‘코끼리’로 비유한 작품이 오늘날까지 통용될 정도로 미국만화의 수준을 격상시켜 놓았다.⁷⁾

미국 만화의 특징은 1851년에 만화주간지인 <랜턴>(Lantern)과 <바니티 페어>(Vanity Fair)가 창간된 이래로 <픽>(Puck)을 비롯하여 <저지>(Judge)와 <라이프>(Life)

7) Syd Hoff, *Editorial and Political Cartooning*(New York: Stravon Educational Press, 1912), pp.68-82.

등이 계속 발행되어 만화의 기법과 형식이 다양하게 발전하였다. 특히, 20세기에 들어서 연재만화 형식인 코믹 스트립스(comic strips)가 정립되고, 만화배급연맹인 신디케이션(syndication)이 조직되면서, 수많은 신문잡지에 다양한 만화를 공급하여 만화왕국으로 부상하게 되었다. <뉴요커>(New Yorker), <매드>(Mad), <플레이보이>(Playboy)가 창간되고 스타인버그(S. Steinberg), 허블럭(Herblock), 슐츠(C. Schulz) 등이 활동하였다.⁸⁾

미국의 애니메이션은 1891년에 블랙톤(J. S. Blackton)이 <유쾌한 얼굴>을 세계 최초로 제작하였다. 그 후로 윈저 맥케이(W. McCay)의 <공룡 거티>(1914)가 나왔고, 세계 최초의 토키작품인 <증기선 윌리>(1928)를 제작한 월트 디즈니(Walt Disney)는 애니메이션 작품과 기법 개발로써 미국의 애니메이션산업을 세계 정상으로 이끌어왔다. 오늘날 디즈니 프로덕션의 <토이 스토리>(1995)와 같은 컴퓨터 애니메이션이 전통적 애니메이션과 병행하여 제작되고 있지만, 앞으로는 더욱 활성화될 전망이다. 미국의 만화영상 교육은 1950년대부터 대학강좌로 등장하였는데, 응용예술의 모든 분야에서 전반적으로 실시되고 있다. 최근까지도 관련업계가 직접 전문인력을 양성하여 활용하는 체제가 일반적이었다. 그런데 1971년에 개설된 디즈니스쿨인 칼아트스(CalArts)에서 애니메이션 전공과정을 운영하면서 본격적으로 전문인력을 양성배출하고 있다.⁹⁾ 현재는 다른 예술대학에서도 애니메이션, 카툰, 일러스트레이션 전공과정이 운영되고 있다.

3. 일본의 만화영상 교육

4세기경 일본은 아마다이정권이 수립되면서 중국의 육조시대와 우리나라의 삼국시대의 대륙문화를 수입하였다. 우리나라를 통하여 불교가 전래된 중세 일본은 고구려의 담징(曇徵)과 백제의 왕인(王仁) 등으로부터 대륙예술을 수용하여 꽃을 피웠다. 12세기경 도바쇼쥬(鳥羽僧正)의 <조수희화권>(鳥獸戲畫卷)은 당시 부패사회를 동물 캐릭터로 희화화하였다.¹⁰⁾ 19세기 에도(江戸)시대 후기에는 <우키요에>(浮世繪)가 유행하였는데, 창녀와 손님과 환락상과 같은 성애만화가 출현하였다.

메이지유신 이후로 일본의 근대만화는 <호쿠자이망가>(北齋漫畫) 스케치집이 나와서 만

8) 임청산, pp.174-178.

9) CalArts, *CalArts Course Catalog*, pp.41-43.

10) 石子順, <日本漫畫史>(東京: 社會思想社, 1988), pp.22-2

화적 인물상이 확립되었다. 그렇지만 일본은 유럽의 근대만화가 일본의 신문잡지와 결부되면서 발달하기 시작하였다. 영국의 만화가인 찰스 위그먼(Charles Wirgman)이 1862년 도쿄특파원으로 와서 <저팬 펀치>(Japan Punch)를 창간하여 만화를 발표하였다. 20년 후에 프랑스의 화가인 조르즈 비고(George Bigot)가 도미에풍의 유럽 만화기법을 소개하였다.¹¹⁾ 일본 근대만화의 시조인 키타자와 라쿠텐(北澤樂天)은 1902년에 <시사만화>와 <도쿄 퍼크>(Tokyo Puck)를 창간하고 <만화>라는 명칭을 처음 사용하여 한자문화권에 확산되었다. 다이쇼우(大正)시대에는 신문잡지에 시사만평과 연재만화가 성행하였고, 1932년에 곤도 히데조(近藤口出造)를 중심으로 한 신만화집단이 조직되었다.

제2차세계대전에서 패망한 일본의 현대만화는 세대별 만화와 극화문화를 창출하였고, 일본만화영상의 대부인 데츠카 오사무(手塚治虫)는 스토리를 중시하고 영상표현을 살려서 세계적인 애니메이션을 제작하였다.¹²⁾ 1973년에는 교토세이카대학(京都精華大學)의 요시토미 야스오(吉富康夫)교수가 일본국내에서 유일한 만화전공과정을 개설하였고, 2003년부터는 박사과정까지 운영하고 있다.¹³⁾ 최근에 도쿄재단(東京財團)에서는 우리나라의 관련대학들을 벤치마킹하고 일본의 각 대학에 권장하기도 하였는데, 2003년부터 3~4개 대학에서 애니메이션 분야의 학과를 개설하기 시작하였다.

Ⅲ. 한·미·일 만화영상 관련학과의 교육과정 비교 분석

1. 한국대학의 만화영상 관련학과 교육과정 분석

우리나라 대학의 관련 교육과정은 국립 공주대학교 만화예술학과에서 출발하였다. 개설준비단계에서 특정대학이나 특정인의 자문보다는 관련 교수와 업계의 전문가들의 의견을 청취하고 선진제국의 관련학과 교육과정을 참고하였다. 미국의 칼아츠(CalArts), 일본의 교토세이카대학(京都精華大學), 프랑스의 에콜에밀콜(Ecole Emile Cohl), 영국의 왕립예술대학(Royal College of Arts) 등의 교육과정표를 참고하여 영역별 공통과목을 추출하였다. 그리하여 만화

11) 石子順, pp.40-51.

12) 石子順, pp.232-241.

13) KSU, *Kyoto Seika University Humanities + Art*, 2004, p.142.

영상이론, 예술실기, 만화실기, 애니메이션실기, 디지털영상실기, 실습내용 등의 교과목을 만화영상 전공분야에 집중하였다.

교육과정의 기초안을 마련한 후에 세이카대학의 요시토미 야스오(吉富康夫)교수, 오레곤 주립대학의 로이 폴 넬슨(Roy Paul Nelson)교수, 덕성여대의 이원복(李元馥)교수, 대원동화의 정욱(鄭旭)사장 그리고 예술 관련 전문가들의 자문을 받아서 확정하게 되었다. 그중에는 21세기에 만화와 애니메이션이 디지털화될 것을 대비하여 컴퓨터 그래픽(computer graphics)강좌를 국내 최초로 대학의 교육과정에 도입하였기 때문에 만화영상의 배출인력들이 동영상 구현 활동에서 가장 뛰어난 능력을 발휘하게 되었다.

90년대 중반부터 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 운영하는 국립 공주대학교(公州大學校)의 만화예술학과와 세종대학교(世宗大學校)의 만화애니메이션학과 그리고 상명대학교(祥明大學校)의 만화학부 등 3개 대학의 교육과정을 살펴본다(<표 2>참조).

첫째, 국립 공주대학교(公州大學校) 만화예술학과는 1990년에 국내 최초로 신설하여 교육과정 운영 측면에서 90년대에 개설한 만화영상 관련대학의 교육과정 편성에 많은 자문과 조언을 해왔다. 특히, 전임교수와 외래강사들이 신설대학의 창립 멤버가 되어 교육과정 편성에 주도적 역할을 하였다. 그 후로 국립 공주대학교는 2001년에 승격개편되면서 4년제 만화예술학과 학사과정과 일반대학원의 만화예술학과와 영상예술대학원의 만화애니메이션전공 석사과정을 개설하여 높은 경쟁률과 우수한 성적의 학생들이 지원하고 있다. 2004년에는 대학원에 만화영상학박사(漫畫映像學博士, Doctor of Cartoon & Animation) 과정을 개설하여 국내외적으로 주목을 받고 있다.¹⁴⁾

국립 공주대학교의 교육과정은 전반적인 만화예술 중심으로 운영해오다가, 2003년부터 카툰코믹스와 애니메이션 전공으로 분리하였다. 그러나 두 전공의 교육과정은 진로취업을 위하여 3분의 2이상이 대동소이하게 편성하였는데, 교과목을 세분하지 않고 교수요목으로 조정하여 운영하도록 편성하였다. 그러나 기초적인 회화와 디자인을 비롯한 예술 실기와 만화영상 창작을 위한 스토리와 시나리오 작법, 그리고 특수한 애니메이션 과목이 보강되어야 한다.

14) 국립 공주대학교 홈페이지 <http://www.kongju.ac.kr/>

<표 2> 한국대학의 만화영상 관련학과 교육과정 비교

2004학년도 기준(전공별 통합자료임)

구분	국립 공주대학교 만화에술학부(카툰코믹스·애니)	세종대학교 만화애니메이션학과	상명대학교 만화학부(출판·영상·응용)
만화영상 이론	만화예술론 I, II 만화미학 I, II 만화애니메이션사 I, II 영상언어 I, II 그래픽스토리 I, II 만화비평 I, 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
예술 실기	드로잉 I, II 판화 I, II 재료연습 I, II	라이프드로잉 I, II 색과 디자인 편집디자인 모델제작실기 기초연기실습	기초회화 I, II 판화 편집디자인
만화 실기	카툰 I, II, III, IV 카툰팅 I, II 서사만화 I, II, III, IV 연재만화 I, II 멀티카툰 I, II 캐릭터 연구 I, II	만화기초 I, II 단편만화창작 I, II 중편만화창작 I, II 만화워크샵 I, II	만화드로잉 I, II 만화실기기초 I, II(말상/재료) 카툰 I, II, III, IV 극화기법 I, II 시사만화연구 I, II 만화연출 만화배경 극화창작 I, II 실험만화 I, II 캐릭터콘텐츠디자인 I, II
애니메이션 실기	애니메이션 I, II, III, IV 애니메이션 타이밍 I, II 애니메이션 분석 I, II	애니메이션기초 I, II 애니메이션 제작기법 I, II 스튜디오애니메이션 I, II 애니메이션워크샵 I, II 실험애니메이션	애니메이션기초 애니메이션 I, II 애니메이션연출 캐릭터애니메이션 I, II 실험애니메이션 I, II 애니메이션 배경 I, II
디지털영상 실기	컴퓨터그래픽 I, II 디지털디자인 I, II 디지털만화 I, II 디지털애니메이션 I, II, III, IV	2D컴퓨터그래픽스 I, II 2D캐릭터애니메이션기초 I, II 2D캐릭터애니메이션고급 I, II 3D컴퓨터모델링 3D캐릭터애니메이션 사운드 프로덕션 영상편집 디지털콘텐츠연구 I, II	컴퓨터그래픽 I, II 디지털만화실기 I, II 컴퓨터애니메이션 I, II 특수효과 I, II 영상과 음향 독립프로젝트 I, II 게임그래픽 I, II
실습	졸업작품 포트폴리오	졸업작품 연구인턴제	졸업작품워크샵 I, II

둘째, 세종대학교(世宗大學校)의 만화애니메이션학과는 1996년에 4학년제 학부로 출발하여 만화분야와 애니메이션 분야를 함께 운영하고 있다. 또한 일반대학원과 영상대학원의 애니메이션학과 그리고 공연예술대학원의 멀티미디어애니메이션학과를 개설하였는데, 주로 애니메이션 전공분야를 운영하고 있다. 이 대학은 서울 소재 대학으로서 맨처음 만화애니메이션학과를 개설하였고, 3개의 대학원에서 전문인력을 양성해왔기 때문에 사계에 큰 몫을 담당하고 있다.¹⁵⁾

세종대학교의 교육과정은 대학과 대학원이 디지털 애니메이션에 치우쳐 있으나, 학부에서는 만화창작이론과 중단편의 연재만화실기가 두드러져 있다. 또한 예술실기에서 디자인을 비롯한 입체조형과 연기실습 과목까지 고려하고 있다. 그리고 전통적 애니메이션과 현대적 의미의 다양한 애니메이션 과목이 편제되어 있다. 이와 대조적으로 출판만화 분야에서는 새로운 영역의 예술적 만화 관련 강좌가 보완되어야 할 것이다.

셋째, 상명대학교(祥明大學校)의 만화학부는 1996년에 천안캠퍼스에 개설되었는데, 그 후 에 서울캠퍼스의 예술디자인대학원에서도 만화영상학과를 운영하고 있다. 몇 차례의 교육과정 개편을 통하여 만화분야에 비중을 두고 예술적 측면에서 운영해오다가, 2005학년도부터 출판만화, 영상만화, 응용만화 전공으로 세분하여 특성화하게 된다.¹⁵⁾ 우선 학부과정에서 만화영상 이론과 기초실기 과목을 철저하게 이수하도록 적절히 배정하였다. 출판만화전공에서는 카툰, 극화, 시사만화, 디지털만화, 실험만화 등의 강좌가 타대학의 교육과정보다 더 세분되었고 참신성이 돋보인다. 그런데 심화과정인 3,4학년에서는 전통적인 애니메이션과목이라도 몇 강좌가 개설되어 양성인력의 직업전환에 활용되도록 배려해야 할 것이다. 이러한 지적은 영상만화와 응용만화 전공에서도 마찬가지이다.

상명대학교의 만화학부 영상만화전공은 애니메이션과정을 의미하는데, 캐릭터애니메이션과 컴퓨터애니메이션 그리고 실험애니메이션 등의 강좌를 개설하고 있다. 또한 스토리보드 워크샵과 독립프로젝트 그리고 졸업작품워크샵 등의 학생 개인의 창작활동과 진로취업에 강점을 두고 있다. 무엇보다도 응용만화전공은 만화콘텐츠와 캐릭터상품의 개발 그리고 게임그래픽 제작 등 만화영상산업의 전문인력을 양성하려는 의도가 뚜렷하다. 다만 애니메이션과 디지털영상 콘텐츠 등의 강좌명이 표기되지 않았다.

우리나라 대학의 교육과정은 대학별로 특성화·전문화가 뚜렷하다. 또한 첨단 디지털 장비를 활용하는 강좌가 많은 편이다. 그런데 교과목이 너무나 세분되어 대학간 통합운영이나 산학연 연계운용이 어려운 점이 일어날 수 있다. 무엇보다도 미국이나 일본보다도 이론과 디지털 실기에 치우친 경향이 있고, 만화와 애니메이션을 위한 전반적인 예술과 기본적인 미술 실기 연습이 현저하게 부족한 편이다. 단적으로 말하면, 핸드드로잉보다는 컴퓨터그래픽을 선호하여 기초적인 실기연마가 이루어지지 않는다는 지적이다. 만화영상의 예술적 창작을 조장하기보다 기능 위주의 테크닉만을 강조할 경우에는 더 이상의 발전을 기대하기 어렵다. 따라서

15) 세종대학교 홈페이지 <http://www.sejong.ac.kr/>

16) 상명대학교 홈페이지 <http://www.smu.ac.kr/main.html>

이상적인 교육과정의 편성도 중요하지만, 실질적인 교육과정의 운영이 우선시되어야 한다.

2. 미국대학의 만화영상 관련학과 교육과정 분석

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

최근에 각 대학이 오락산업과 콘텐츠산업을 결부시켜서 만화영상 관련학과를 운영하는데, 캘리포니아주립대학(California State University, Fullerton)에서는 오락예술 및 애니메이션(Entertainment Art & Animation)전공을 개설하고 있다. 그렇지만 미국대학 가운데서 만화와 애니메이션을 개설한 뉴욕의 비주얼 아트 스쿨(School of Visual Arts)과 미네아폴리스 예술대학(Minneapolis College of Art & Design) 그리고 디즈니 프로덕션에서 세운 칼아트(California Institute of the Arts)의 교육과정이 한국의 만화영상 관련학과에 참고되어 살펴본다(<표 3> 참조).

첫째, 뉴욕의 비주얼 아트 스쿨(School of Visual Arts)은 카툰, 애니메이션, 일러스트레이션, 그래픽디자인, 컴퓨터아트, 광고, 사진, 영상, 회화, 실내디자인, 인문과학 등의 다양한 학과를 개설하고 있다. 이 대학은 순수예술가를 양성할 목적으로 수준 높은 예술교육을 실천한다. 이 대학의 만화학과와 애니메이션학과의 교육과정에는 폭넓은 예술 이론과 전반적인 미술 실기를 철저히 연마하도록 편성하고 있다. 만화학과는 다양한 일러스트레이션과 디자인을 비롯한 시각예술의 표현 솜씨와 캐릭터 창작을 중점적으로 개설하고 있다. 그런데 만화의 장르별 실기강좌가 전혀 없어서 작품활동하는데 어려움이 예상된다.¹⁷⁾

비주얼 아트 스쿨(SVA)의 애니메이션학과는 전통적 애니메이션과 스톱모션 애니메이션 등의 관련 과목을 주로 개설하여 운영하고 있다. 그리하여 최근에 부상하고 있는 디지털 만화영상은 비중 있게 편성하지 못하고 있다. 또한 너무나 다양한 예술실기 과목을 개설하여 운영하기 때문에 두 학과의 전공이론 과목과 만화실기 과목으로는 충분하지 못하다. 오히려 우리나라의 만화영상 관련학과의 교육과정 편성과 운영에 참고할만한 지적사항이 될 수도 있다.

17) School of Visual Arts 홈페이지 <http://www.schoologvisualarts.edu/>

<표 3>미국대학의 만화영상 관련학과 교육과정 비교

2004학년도 기준(전공별 통합자료임)

구분	School of Visual Arts 만화·애니메이션전공	Cal. Institute of the Arts 캐릭터·실험 애니메이션	Minneapolis College of A/D 코믹아트·애니메이션전공
만화영상 이론	만화영상원론 만화영상사 세계예술탐사 문화탐사 I, II 스토리작법 해부학 애니메이션제작과 법률	근세애니메이션 실험애니메이션사 영상사 스토리개발 기초 애니메이션 스토리	애니메이션개론 영상학개론
예술 실기	회화 및 색채 드로잉 I, II 펜드로잉 수채화기법 과슈체형 패스텔워크샵 회화 및 일러스트레이션 판화 일러스트레이션 플라쥬 일러스트레이션 레이아웃 및 디자인 피토리얼 문제 조소 및 비디오 아트	라이프드로잉 기초 투시도법 기초 라이프드로잉 중급 라이프드로잉 고급 I, II 색채와 디자인 디자인 컨셉 레이아웃 기초	드로잉 I, II 인물스튜디오 일러스트레이션 I, II
만화 실기	카툰닝 일러스트레이션 워크샵 캐릭터 창작		카툰닝·코믹 일러스트레이션 I, II, III
애니메이션 실기	애니메이션 워크샵 애니메이션 워크샵 고급 애니메이션 톨과 음향 스톱모션개론 스톱모션 미니어처 세트 스톱모션 애니메이션 고급 스톱모션 애니메이션 톨과 음향 애니메이션 편집	애니메이션 기초·원리 애니메이션 제작 및 음향 애니메이션 중급·고급 애니메이션 연출 애니메이션 연출기법 실험애니메이션 제작기법 실험애니메이션 분석 실험애니메이션 기초워크샵 실험애니메이션 음향기초	애니메이션기초 스톱모션 애니메이션중급 애니메이션고급
디지털영상 실기	디지털만화 색채론 컴퓨터그래픽 기초 디지털애니메이션 구성·제작 상급과정	비디오애니메이션·컴퓨터기초 I, II 실험애니메이션 프로젝트중급 특수효과 (기타 전공선택 26과목 개설)	3D컴퓨터애니메이션 영상중급 음향 미디어예술특강 상급프로젝트 및 전시
실습	만화 포트폴리오 애니메이션 논문 애니메이션 취업전략	애니메이션 포트폴리오 취업전략(프리젠테이션)	전공실습 인턴쉽 스튜디오 실습

둘째, 칼아츠(California Institute of the Arts)의 영상대학에는 실험애니메이션과 캐릭터 애니메이션 학과가 있다. 이 대학은 1961년에 월트 디즈니가 설립하여 예술, 무용, 영화, 영상, 음악, 연극분야의 단과대학을 운영해왔는데, 2004년도판 유에스뉴스(U. S. News & World Report)의 미국 대학원 평가에서 미술학분야 4위를 차지할 정도의 명문대학이다. 특히, 애니메이션학과를 나온 인력을 디즈니 프로덕션에서 채용하였기 때문에 이 분야에서는 세계 최고의 수준이다. 필자가 지난 2003학년도 2학기에 객원교수(visiting artist) 자격으로

워크샵을 진행하면서 철저한 실기실습과 연기연출 위주로 교육과정을 운영하는 수업을 참관하면서 깊은 인상을 받았다.¹⁸⁾

칼아트(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 프로덕션사에 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 명성 있는 제작자와 현장 실무자들을 실기강좌와 특강형식으로 참여시켜서 교육적 성과가 크다. 만화 관련 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 기본적 실기에 충실한 나머지, 컴퓨터 애니메이션과 디지털 영상과목을 거의 개설하지 않고 있다.

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 전세계적으로 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. 또한 드로잉 위주의 미술실기 외에는 예술 관련 기초실기가 불충분하다. 반면에, 스튜디오를 중심한 기초연구와 전공선택 강좌가 42학점이나 되기 때문에 전문기술 습득에 힘쓰고 있다. 이 전공과정에서는 미디어 관련 과목을 강화하여 운영하는 것을 참고하여야 한다.¹⁹⁾

이처럼 미국대학의 만화영상 관련학과의 교육과정에서는 이론보다 실기능력을 강화하기 위하여 기초적인 미술실기와 애니메이션 기법을 조장하고 있다. 또한 학생 개개인의 예술적 표현활동을 최대한 보장해주는 배려가 크다. 다만, 애니메이션 전공에서 출판만화분야를 별로 취급하지 않고 있으며, 또한 컴퓨터·디지털·멀티미디어 분야에도 민감하지 않다. 오로지 학

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

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

생들의 기본 실기 능력 향상에 초점이 맞추어져 있다. 이러한 현상은 일본의 세이카대학의 만화학과 교육과정 운영과도 유사하여 우리나라의 대학에서 핸드드로잉보다도 컴퓨터그래픽에 치중하는 행태를 재고하여야 할 것이다.

3. 일본대학의 만화영상 관련학과 교육과정 분석

산업적 측면에서 일본의 만화영상은 미국 다음으로 세계시장을 크게 점유하고 있다. 세계에서 유래를 찾아볼 수 없을 정도로 출판만화가 성행하는데, 특히 극화문화가 발달되어 있다. 또한 애니메이션 작품이 세계적인 흥행에 성공하고 캐릭터산업으로 연계되어 활황 중이다. 무엇보다도 만화영상 분야의 전문인력은 시중의 학원 형태인 <전문학교>에서 양성해왔다. 다양한 코스를 운영하여 단기간에 양성하여 관련 프로덕션에서 채용하였다. 그런 까닭에 일본의 대학에서는 만화영상 관련 학과가 현재도 별로 개설되지 못하고 있다. 30여 년의 역사를 가진 교토세이카대학(京都精華大學)의 만화학과와 금년에 신설된 도쿄공예대학(東京工芸大學)의 애니메이션학과와 교토조형예술대학(京都造形芸術大學) 정보디자인학과와 애니메이션 전공 등 일본대학의 만화영상 관련학과 교육과정을 살펴본다(<표 4> 참조).

첫째, 교토세이카대학(京都精華大學)의 만화학과는 1973년에 일본 최초로 2년제 만화반으로 개설되었고, 1979년에 4년제로 승격되었다. 또한 1995년에 대학원의 석사과정과 2003년에 박사과정으로 예술연구과 디자인전공 풍자화분야를 운영하고 있다. 이 학과의 카툰(cartoon)전공은 애니메이션과 컴퓨터 그래픽 등을 한 강좌도 개설하지 않고 오로지 크로키, 캐리커처, 카툰 등의 단편적인 풍자화 강좌 위주로 운영하고 있다. 따라서 만화예술의 표현활동을 넓히기 위하여 다양한 창작과 산업활동을 고려하여야 할 것이다.²⁰⁾

교토세이카대학의 스토리만화(comic art)전공은 카툰전공과의 공통과목이 대부분이지만 애니메이션 연습, 컴퓨터그래픽 연습, 스토리만화 제작실무 등이 카툰전공과는 달리 강화되어 있다. 이 전공에는 현역작가인 교수들 중심으로 장편만화 활동을 전개하고 있다. 두 전공에는 만화의 각본·편집·제작 실습과 작품의 비평 연습이 우리나라와 미국보다 보강되어 있다. 여하튼 카툰과 스토리만화만을 전문적으로 특성화하여 충실하게 교육과정을 운영하고 있다. 그렇지만 애니메이션전공을 증설하거나 컴퓨터 애니메이션을 편성할 필요성이 대두된다.

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

<표 4> 일본대학의 만화영상 관련학과 교육과정 비교

2004학년도 기준(전공별 통합자료임)

구분	쿄토세이카대학 만화학과(카툰·스토리만화)	도쿄공예대학 애니메이션학과	쿄토조형예술대학 정보디자인학과 애니메이션전공
만화영상 이론	현대만화론 I, II 만화사개론 I, II 풍자화론 I, II 비교만화론 I, II 현대미디어문화론 I, II 미디어사 I, II 각본개론 I, II 편집개론 I, II 작품비평 및 실습 I, II, III, IV	애니메이션개론 애니메이션사 I, II 애니메이션 심리학 스토리 구성론 예술학·미술사 영상예술론 영상사 I, II 미디어표현개론 저작권법개설	정보디자인분야론 I, II 영상·애니메이션개론
예술 실기	회화기법 I, II 표현기법 I, II 크로키 I, II 맷상 I, II 디자인 I, II 기초입체·조소 공예	기초조형실습 색채학 디자인학개론 광고미디어론 사진학개론 영상학개론 드라마론·영화학	미디어기법론 I, II(드로잉) 미디어기법기초 I, II(입체, 사진)
만화 실기	풍자화 I, II 개리커처 I, II 카툰 I, II 카툰기법연습 I, II 만화제작실습 I, II, III, IV 만화제작실무연습 만화제작실무연수 자유제작 I, II	만화론 I, II, III	
애니메이션 실기	애니메이션연습 I, II, III, IV, V, VI 애니메이션 제작실습 I, II 애니메이션 각본연습 I, II 애니메이션 편집연습 I, II 자유제작 I, II	애니메이션 표현기초 애니메이션 구성기법 애니메이션 기술론 애니메이션 연습 애니메이션 특강 I, II, III, IV 애니메이션 제작	디자인기초(애니메이션기초) 정보디자인(애니메이션기법)
디지털영상 실기	CG기초연습 I, II CG연습 I, II, III, IV 현대미디어문화론연습 I, II 비평연습 I, II	컴퓨터기초 사운드태상론 게임론 I, II 게임구성기법 인터랙티브미디어론 I, II 미디어기초기술 미디어워크샵 I, II, III	Web기법론 디자인기초(디지털 촬영·편집) 정보디자인II(CG애니메이션)
실습	졸업제작 학외실습 I, II	졸업연구	

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 양 방향을 모두 포괄할 수 있는 교육을 실시한다. 그리고 만화, 문학, 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 표현능력을 향상시키려는 대안이 요구된다.²¹⁾

이 학과는 애니메이션의 기초, 구성기법, 기술, 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.

셋째, 교토조형예술대학(京都造形芸術大學) 정보디자인학과의 애니메이션 전공과정을 2004년에 개설하여 운영하고 있다. 이 대학의 애니메이션 전공은 교과목명 자체를 애니메이션, 만화, 미술 등의 교과목을 쓰지 않고 정보디자인이나 미디어기법으로 표기하고 있다. 다만, 단순한 강좌내용이라도 수업계획과 교수요목으로만 파악할 수 있다. 따라서 이 학과보다 더 정상적인 교육과정을 개설한 대학을 찾아보기가 어려울 정도로 일본에서는 만화영상 관련 학과가 아직 소수에 불과하다.²²⁾

일본대학의 만화영상 관련학과의 교육과정은 3,4개 대학에 불과하고 개설 초기라서 특성화되고 전문화된 교육과정을 참고하기가 어려운 실정이다. 3개 대학의 교육과정에서는 신설 학과부터 신개념의 만화영상 관련과목을 개설하고 있음을 알 수 있다. 일본도 신설학과의 교육과정에서 기초적인 미술실기와 만화실기가 축소되고 있다. 그런데 컴퓨터 애니메이션을 선호하고 디지털 미디어과목이 확대되더라도, 기초적인 이론과 기본적인 실기를 중시하면서 첨단기술과 선진예술을 수용해야 할 것이다. 또한 일본대학의 시스템이 전통보수적이지만, 앞으로 몇 년 내에는 더 많은 대학에서 만화영상 관련학과가 개설될 것으로 전망된다.

IV. 만화영상 관련학과의 표준 교육과정 개발

1. 만화영상 관련학과의 통합연계 교육과정 고찰

필자(林靑山)의 “만화영상 관련학과의 교육과정 개발과 운영연구”는 1997년에 한국학술진흥재단의 공모과제로 선정되어 2년제·4년제·기타 각급학교의 통합연계 교육과정을 개발하고 운영방안을 제시한 것이다.²³⁾ 이 연구는 만화영상산업과 교육개혁의 추진과제로서의 필요

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

22) 京都造形芸術大學 홈페이지 <http://www.kyoto-art.ac.jp/>

23) 임청산, “만화영상 관련학과의 교육과정 개발과 운영연구”, <만화애니메이션 연구> 통권 제3호(서울: 한울, 1999), pp.132-193.

성에 의하여 현행 교육과정을 실태분석하고 만화예술학과와 애니메이션학과의 관련 교육과정을 통합하여 편성한 것이다. 이 연구자료는 1998년을 기준으로 국내외의 교육과정을 분석하여 교양과목, 이론과목, 미술실기, 디자인실기, 만화실기, 애니메이션실기, 기타영상실기, 종합실습 과목의 개설현황을 분석하였다(<표 5> 참조).

첫째, 만화영상의 이론과목으로는 만화영상예술에 관한 전반적 기초 개념에 관한 예술, 역사, 문학, 창작, 매체, 산업, 비평 분야를 예시하였다. 이들 과목 가운데 만화영상예술론과 만화영상예술사는 어떤 전공이라도 교육과정에 필수적으로 개설하고 있다. 또한 만화영상문

<표 5> 4년제대학 만화영상 관련학과의 통합연계 교육과정(임청산 학장안)

1997년도 편성안

구분	과목명		1학년		2학년		3학년		4학년		합 계	
	한글	영문	1	2	1	2	1	2	1	2	학점	시수
만화영상 이론	만화영상예술론	Cartoon & Animation Arts	3	3	3
	만화영상예술사	Cartoon & Animation History	.	.	3	3	3
	만화영상문학론	Cartoon & Animation Literature	3	.	.	.	3	3
	만화영상창작론	Cartoon & Animation Creation	3	.	.	3	3
	만화영상매체론	Cartoon & Animation Media	3	.	.	.	3	3
	만화영상산업론	Cartoon & Animation Industry	3	3	3
	만화영상비평론	Cartoon & Animation Criticism	3	.	3	3
예술 실기	소묘 I, II	Drawing I, II	2	2	4	8
	색채학	Color for Cartoon&Animation	.	.	2	2	4
	재료표현 I, II	Material & Techniques I, II	.	.	.	2	2	.	.	.	4	8
	조형실기 I, II	Plastic Arts I, II	2	2	.	.	4	8
	응용회화 I, II	Applied Painting I, II	2	2	4	8
	일러스트레이션 I, II	Illustration I, II	.	.	2	2	4	8
	그래픽디자인 I, II, III	Graphic Design I, II, III	.	.	2	2	2	.	.	.	6	12
편집디자인 I, II	Editorial Design I, II	2	2	4	8	
만화 실기	만화기초 I, II	Basic Cartoon I, II	.	2	2	4	8
	카툰실기 I, II, III, IV	Cartooning I, II, III, IV	.	.	.	2	2	2	2	.	8	16
	코믹스 I, II, III	Comics I, II, III	2	2	2	6	12
	캐릭터디자인 I, II, III	Character Design I, II, III	2	2	2	.	6	12
만화창작실습 I, II	Creating Cartoon I, II	2	2	4	8	
애니메이션 실기	애니메이션기초 I, II	Basic Animation I, II	.	2	2	4	8
	애니메이션제작 I, II	Animation Producing I, II	2	2	2	.	6	12
	애니메이션응용 I, II	Applied Animation I, II	2	2	2	2	8	16
	애니메이션특강 I, II	Topics in Animation I, II	2	2	4	8
디지털영상 실기	컴퓨터그래픽 I, II	Computer Graphics I, II	.	2	2	4	8
	컴퓨터애니메이션 I, II, III	Computer Animation I, II, III	.	.	.	2	2	2	.	.	6	12
	멀티미디어제작 I, II, III	Multimedia Production I, II, III	2	2	2	6	12
	디지털영상 I, II	Digital Film&Video	2	2	.	.	4	8
	만화영상제작	Image Producing	2	.	.	2	4
	만화영상음악	Animation Music	2	.	2	4
만화영상게임	Comic·Animation·Game	2	2	4	
만화영상 실습	종합실습	Composite Practice
	졸업작품	Graduation Works	2	2	.

학론과 만화영상비평은 한·미·일 3개국의 7개 대학에서 편성하고 있다. 그리고 만화영상 산업론은 급부상하고 만화영상매체론이 일본대학에서 등장한다.

둘째, 예술의 실기과목으로는 만화영상 활동의 기본적 실기인 회화, 디자인, 조소, 판화, 공예, 색채, 사진, 광고, 연극, 영화 등이 예시되었다. 한·미·일의 9개 대학에서 드로잉, 색채, 디자인, 일러스트레이션, 입체조형 등이 열거되고 있다.

셋째, 만화의 실기과목으로는 카툰, 코믹스, 캐릭터 등이 중심이 되는데, 최근에는 멀티카툰, 웹툰, 디지털만화, 실험만화 등이 등장하고 있다.

넷째, 애니메이션의 실기과목으로는 과정별로 제시하였는데 캐릭터·스톱모션·컴퓨터·실험·디지털 애니메이션 등의 애니메이션 종류에 따라 분류하기도 한다.

다섯째, 디지털영상과 기타 실기과목으로는 컴퓨터그래픽, 컴퓨터애니메이션, 2D·3D 애니메이션, 영상과 음향, 특수효과·게임디자인, 미디어기술, 제작워크샵 등이 예시되고 있다.

여섯째, 진로취업을 위한 실습과목으로는 졸업작품, 현장실습, 포트폴리오 등이 예시되었다.

이 통합연계 교육과정은 7년 전에 작성되었기 때문에 그동안 만화영상의 예술활동과 산업개발을 고려하고, 각계의 의견을 수렴하여, 외국대학의 교육과정을 분석하고 재편성되어야 한다. 차제에 만화와 애니메이션을 합성한 ‘만화영상’을 몇몇 대학이 쓰고 있는데, 애니메이션 전공학과에서는 ‘애니메이션’으로 쓰더라도 만화와 게임분야를 수용하고, 만화 전공 학과에서는 ‘만화영상’이라는 용어를 활용하면서 애니메이션을 비롯한 폭넓은 의미의 영상과 게임장작까지 운영하기를 권장한다. 특히 우리나라에서 학과명·학위명·과목 명칭을 표준화하고 통일하여 정립시킬 필요성이 절실히 요구되고 있다.

2. 조선대학교 만화애니메이션학과 교육과정 고찰

김일태(金日兌) 교수의 “21세기 첨단영상문화사회에 대비한 조선대학교 만화애니메이션 학부의 교육과정”은 조선대학교(朝鮮大學校)의 연구비 지원으로 국내외 만화애니메이션 관련 학과의 교육을 벤치마킹하고 학생들의 요구와 전문가들의 의견을 청취하여 지역적 제약을 고려한 2004학년도 교육과정을 개편하여 시행한 것이다.²⁴⁾ 이 연구는 국립 공주대학교, 상명대학교, 세종대학교, 한서대학교, 조선대학교와 미국의 칼아츠, 사바나대학교, 일본의 교토세이

24) 김일태, “21세기 첨단영상문화사회에 대비한 조선대학교 만화애니메이션학부의 교육과정”, <만화애니메이션 연구> 통권 제7호(서울: 한울, 2003), pp.259-285.

카대학 등을 벤치마킹하였다. 또한 해당 학부생들이 요구하는 기초공통과목과 만화애니메이션 과목 등을 적용하였다. 그리고 관련업계의 전문가들을 면담하고 자료로 정리하여 반영하였다(<표 6> 참조). 무엇보다도 전임교수 확보와 지역적 제약에 따른 강사 수용의 애로사항 등을 감안하여 일부 교과과정을 수정하였다는 것이다.

<표 6> 조선대학교 만화애니메이션학부의 연구개발 교육과정(김일태 교수안)

2004년도 시행

구분	과목명		1학년		2학년		3학년		4학년		합 계	
	한글	영문	1	2	1	2	1	2	1	2	학 점	시 수
만화영상 이론	만화의 이해	Understanding Cartoon	.	2	2	2
	애니메이션영화의 이해	Understanding Animation Film	.	2	2	2
	미술의 이해	Understanding Art	2	2	2
	영상미학	Image Aesthetics	2	.	2	2
	영상언어	Image Verbal	2	.	2	2
	소리의 이해	Understanding Sound	.	.	2	2	2
만화애니메이션 마케팅론	Theory of Cartoon&Ani Marketing	2	.	2	2	
예술 실기	기초드로잉	Basic Drawing	.	.	2	2	2
	고급드로잉	Advanced Drawing	.	.	.	2	2	2
	기초회화 I, II	Basic Painting I, II	2	2	4	8
	기초디자인	Basic Design	2	2	2
	기초소조	Basic Sculpture	2	2	2
	입체조형	3-Dimensional Drawing	.	2	2	2
	색채실습	coloring	.	2	2	2
	테크니컬 일러스트레이션	Technical Illustration	2	.	.	2	2
	이미지표현기법	Expression Techniques Image	2	.	.	.	2	2
연기연출	Direction of Acting	2	2	2	
만화 실기	만화기법	Cartoon Techniques	.	.	2	2	2
	만화연출	Direction of Cartoon	2	.	.	.	2	2
	출판만화	Publishing Cartoon	.	.	.	3	3	.	.	.	6	6
	실험만화	Experimental Cartoon	.	.	.	2	2	2
	만화워크샵 I, II, III	Cartoon Workshop I, II, III	2	2	2	6	12
	캐릭터창작	Creative Character	.	.	2	2	2
캐릭터상품개발	Character Item Development	2	.	2	2	
애니메이션 실기	애니메이션기초 I, II	Basic Animation I, II	.	2	2	4	8
	스톱모션기법	Stop-motion Techniques	.	.	2	2	2
	스톱모션애니메이션 I, II	Stop-motion Animation I, II	.	.	.	3	3	.	.	.	6	6
	실험애니메이션	Experimental Animation	.	.	.	2	2	2
애니메이션워크샵 I, II, III	Animation Workshop I, II, III	2	2	2	6	12	
디지털영상 실기	컴퓨터그래픽스 I	Computer Graphics I	.	2	2	4
	3D컴퓨터그래픽스 I, II	3D Computer Graphics I, II	2	2	4	8
	2D디지털애니메이션 I, II	2D Digital Animation I, II	.	.	2	3	3	.	.	.	8	10
	디지털 페인팅 I, II	Digital Painting I, II	.	.	.	3	3	.	.	.	6	6
	디지털 영상편집 I, II	Editing Digital Image I, II	.	.	.	2	2	.	.	.	4	8
	디지털 비주얼 이펙트	Digital Visual Effect	2	.	.	2	4
	멀티미디어제작 I, II	Multi-Media Production I, II	2	2	.	4	8
	영상음향	Sound for Film & Visual	.	.	.	2	2	2
프로젝트기획워크샵	Project Planning Workshop	2	.	.	2	2	
실습	실무기획	Plan of Practical Business Affairs	2	.	.	.	2	2
	포트폴리오 제작	Portfolio	2	.	2	4
	현장실습	Internship	3	.	3	6

첫째, 만화영상의 이론과목은 ‘이해’시리즈의 만화영상과 관련된 기초이론을 다양하게 편성하였다. 그런데 역사·문학·매체 분야가 제외되었기 때문에 통합조정이 고려된다.

둘째, 미술과 디자인 중심의 예술실기과목은 다양한 실기내용으로 편성되어 타대학에서 참고할 수 있다. 그렇지만 만화영상에서 중요한 편집디자인, 레이아웃, 판화 등의 교과내용이 수용될 수 있어야 할 것이다.

셋째, 만화의 실기과목은 출판만화·실험만화·캐릭터창작 등을 중심으로 편성하고 워크샵을 중시하였다. 그 대신에 한·미·일 대학의 교육과정에서 필수적인 카툰강좌가 표제화되어야 한다.

넷째, 애니메이션의 실기과목은 스톱모션과 실험 애니메이션과 워크샵 등으로 편성되었다. 캐릭터 개발 과목이 충분하지만, 캐릭터애니메이션 등을 고려할 수 있다.

다섯째, 디지털영상의 실기과목은 다양한 첨단과목을 세분하여 개설하였기 때문에 국내의 적으로 고려할만한 교과들이다.

여섯째, 실습과목으로도 진로취업을 위하여 충분히 배려하고 있다.

조선대학교의 교육과정은 전반적인 면에서 체계적으로 연구개발한 교육과정이기 때문에 모범적인 사례가 되고 있다. 교육과정 개편을 위한 절차와 방법적 측면에서 기존의 교육과정을 점검하고 국내외 대학의 교육과정을 벤치마킹하면서 학생들의 요구와 현장전문가들의 의견과 지역적 여건을 고려하여 새로운 교육과정을 편성하였기 때문이다. 무엇보다도 학생들의 요구과목을 빈도수로 적용하고, 업체전문가들의 주요 자문사항을 반영하며, 지역의 문제점에 대한 대안, 그리고 기존 교육과정과 개편된 교육과정 간의 비교 분석을 참고할만하다. 다만, 세분화된 교과목이 나열되고 학점시수가 많아서 이수하기가 벅찰 정도이다. 우리나라의 모든 대학의 교육과정 개편이 조선대학교와 같은 연구방법과 절차를 밟아서 만화영상 관련학과의 발전을 위하여 변화와 개혁을 꾸준히 추구하여야 한다.

3. 만화영상 관련학과의 표준 교육과정 과목명칭 통합

지금까지 한·미·일 만화영상 관련학과의 교육과정을 비교분석하고, 필지(林靑山)의 “만화영상 관련학과의 통합연계 교육과정 연구” 자료와 김일태(金日兌) 교수의 “조선대학교 만화애니메이션학부의 교육과정 개발” 자료를 검토하였다. 또한 한국문화콘텐츠학회에서 발행한 “문화콘텐츠 전문인력양성을 위한 대학 커리큘럼 모델 개발” 자료 등을 참고하여 통합연계가

가능한 표준 교육과정을 개발한다.

그 외로, 2004년 10월 1일 한국만화애니메이션학회와 한국문화콘텐츠진흥원이 주관한 제3차 문화콘텐츠 산업 포럼인 <창작산업으로서의 만화·애니메이션 발전방안>으로 홍익대학교 황선길(黃先吉) 교수가 제시한 “창작 애니메이션 교육 발전방안”에서 애니메이션학과의 교육과정 운영에 따른 문제점과 개선책과 보강 교과목 등을 검토한다.²⁵⁾

첫째, 애니메이션교육의 문제점으로는 교육과정의 창의성 없는 단순기능인 양성, 하부구조의 인력양산, 조급한 대중예술적 산업 측면의 교육, 4년제와 2년제의 차별 없는 교육내용, 지나치게 세분되고 심화된 교육, 실기과목의 과다 편성·운영, 컴퓨터 프로그램에 의존한 과목의 과다 편성, 교과목과 학기에 맞추는 교과 운영 등을 지적하였다.

둘째, 애니메이션 교육의 개선책으로는 창의적인 고급 전문인력 양성, 순수예술로의 애니메이션 교육 추진, 4년제와 2년제의 특화된 교육내용 편성, 인접 학문을 포함한 이론교과 강화, 팀티칭에 의한 전문지식 다양화, 컴퓨터 프로그램보다 창조적인 전통기법 교육강화 등을 열거하였다.

셋째, 애니메이션 교육과정에서 보강해야 할 전공교과로는 만화의 이해, 컴퓨터예술, 애니메이션 시나리오론, 스토리텔링, 스토리보드 작업, 성격창조, 연기연출론, PR론, 영상음악, 영상효과, 인형예술론, TV프로그램 제작론, 애니메이션 산업, 애니메이션 평론 등의 전공이론 과목과 애니메이션 촬영기법, 대사연출, 조명기법, 배경디자인, 배경채색 등을 제시하였다.

이에 따라 필자의 통합연계 교육과정안을 중심으로 세분된 강좌와 다양한 명칭을 종합하여 포괄적이고 학문적이며 예술적인 명칭으로 통합하여 교육과정을 편성하였다. 다음은 표준 과목명칭에 따른 한·미·일 만화영상 관련과목의 명칭을 비교하여 통합한 것이다(<표 7> 참조). 각 대학별로 전문화·특성화·중점화하려고 부여한 과목명칭이 너무 세분화되고 편중화된 교과내용을 통합하여 포괄적인 과목명을 쓴다면, 교육과정의 빈번한 개편이나 대학간 학생들의 전입·편입학 학점인정 그리고 전문대학과 일반대학과 대학원간의 연계운영 등에서 많은 혼란을 방지할 수 있다. 차제에 만화애니메이션 관련 이론과목만이라도 “만화영상”이라는 용어를 활용하기를 권장한다. 따라서 앞으로 개인적인 주장보다는 관련기관과 학회와 협회 등의 기구단체에서 공동연구를 지원하여 교육과정을 적극적으로 개선해야 한다.

25) 황선길, “창작애니메이션 교육발전방안”, <제3차문화콘텐츠산업포럼자료집>, 한국만화애니메이션학회편, 2004, pp.43-55.

<표 7> 만화영상 관련학과의 표준 교육과정 과목명칭 통합조정

2004년도 기준 정리

구분	표준과목명	한·미·일 만화영상 관련과목 명칭 통합
만화영상 이론	만화영상예술론 만화영상예술사 만화영상문학론 만화영상매체론 만화영상산업론 만화영상비평론	만화애니메이션의 이해, 만화영상미학, 영상예술론, 만화영화론 만화애니메이션역사, 만화사, 애니메이션사, 만화영상(미학)사 이야기구성, 시나리오연구, 스토리보드제작, 스토리작법, 영상언어 미디어표현개론, 광고미디어론, 현대미디어문화론, PR론 만화마케팅, 뉴미디어콘텐츠론, 애니메이션 제작과 법률, 저작권법 작품비평, 만화콘텐츠비평, 텍스트분석론, 만화비평, 비평연습
예술 실기	드로잉 회화 및 색채 재료표현기법 입체 및 소조 디자인 I, II 일러스트레이션	드로잉, 라이프드로잉, 소묘, 크로키, 팻상, 기초드로잉 회화기법, 색채학, 색과 디자인, 색채연습, 기초회화, 배경색채 재료연습, 표현기법, 판화 입체조형, 기초소조, 기초입체 및 소조, 조소, 모델제작실기 기초디자인, 레이아웃 및 디자인, 편집디자인, 디자인컨셉 테크니컬일러스트레이션, 풀리뷰일러스트레이션
만화 실기	만화기초 만화배경·연출 카툰 코믹스 캐릭터창작 만화워크샵	캐릭터캐치, 풍자화, 만화기법, 만화드로잉 만화배경, 만화연출 단편만화창작, 카툰닝, 코믹 일러스트레이션, 시사만화연구 연재만화, 출판만화, 중편만화창작, 서사만화, 극화창작 캐릭터디자인, 캐릭터연구, 캐릭터콘텐츠디자인, 캐릭터상품개발 실험만화, 만화제작실무
애니메이션 실기	애니메이션기초 애니메이션배경·연출 캐릭터애니메이션 스튜디오애니메이션 실험애니메이션 애니메이션제작 애니메이션특강 애니메이션워크샵	애니메이션 표현기초, 애니메이션 구성기법 애니메이션배경, 연기연출론, 애니메이션 타이밍, 애니메이션 각본 캐릭터콘텐츠디자인 스튜디오기법, 애니메이션 편집 애니메이션 기술론, 애니메이션 연습 애니메이션 제작기법 애니메이션 분석, 애니메이션 구성기법 독립프로젝트, 실무기획
디지털영상 실기	컴퓨터그래픽스 디지털만화 2D애니메이션 3D애니메이션 멀티미디어기법 영상과 음향 특수효과 게임그래픽	3D컴퓨터그래픽스, 컴퓨터그래픽 기초 디지털만화실기, 디지털만화색채론 컴퓨터애니메이션, 비디오애니메이션 디지털애니메이션 구성·제작 멀티미디어제작, 인터랙티브미디어론, 미디어기술, 미디어기법 사운드프로덕션, 영상과 음향, 영상편집, 영상음악 디지털 비주얼 이펙트, 영상효과, 조명기법 게임구성기법, 게임론
실습	졸업작품 포트폴리오 현장실습	졸업제작, 졸업연구, 졸업작품워크샵 만화 포트폴리오 인턴십, 연구인턴제, 애니메이션 취업전략, 전공실습

4. 만화영상 관련학과의 표준 교육과정 편성

만화영상 관련학과의 표준 교육과정을 편성하기 위하여 한·미·일 3개국의 관련대학 교육과정 비교분석과 필자(林靑山)와 김일태(金日兌) 교수의 교육과정 개편안 그리고 문화콘텐츠 인력양성 커리큘럼 모델 개발자료와 황선길(黃先吉) 교수의 애니메이션교육 발전방안, 그리고 앞에서 제시한 표준 과목명칭 등을 참고하여 다음과 같이 편성하였다(<표 8> 참조).

<표 8> 4년제대학 만화영상 관련학과의 표준 교육과정

2004년도 편성안

구분	과목명		1학년		2학년		3학년		4학년		합계	
	한글	영문	1	2	1	2	1	2	1	2	학점	시수
만화영상 이론	만화영상예술론	Cartoon & Animation Theory	3	3	3
	만화영상예술사	Cartoon & Animation History	.	3	3	3
	만화영상문학론	Cartoon & Animation Literature	.	.	.	3	3	3
	만화영상매체론	Cartoon & Animation Media	3	.	.	.	3	3
	만화영상산업론	Cartoon & Animation Industry	3	3	3
	만화영상비평론	Cartoon & Animation Criticism	3	.	3	3
예술 실기	드로잉 I, II	Drawing I, II	2	2	4	8
	회화 및 색채 I, II	Painting & Coloring I, II	.	.	2	2	4	8
	재료표현기법 I, II	Material & Techniques I, II	.	.	.	2	2	.	.	.	4	8
	입체 및 소조 I, II	Modeling & Sculpture I, II	2	.	.	.	2	4
	일러스트레이션 I, II	Illustration I, II	.	.	2	2	4	8
	디자인 I, II	Design I, II	.	.	2	2	4	8
만화 실기	만화기초 I, II	Basic Cartoon I, II	.	2	2	4	8
	만화배경·연출 I, II	Directing Cartoon I, II	2	2	.	.	4	8
	카툰실기 I, II, III	Cartooning I, II, III	.	.	.	2	2	2	.	.	6	12
	코믹스 I, II, III	Comics I, II, III	2	2	2	.	6	12
	캐릭터 I, II, III	Character Design I, II, III	2	2	2	6	12
	만화워크샵 I, II, III	Cartoon Workshop I, II, III	2	2	2	6	12
애니메이션 실기	애니메이션기초 I, II	Basic Animation I, II	.	2	2	4	8
	애니메이션배경·연출 I, II	Directing Animation I, II	.	.	.	2	2	.	.	.	4	8
	캐릭터애니메이션 I, II	Character Animation I, II	.	.	2	2	4	8
	스톱모션애니메이션 I, II	Stop Motion Animation I, II	.	.	.	2	2	.	.	.	4	8
	실험애니메이션 I, II	Experimental Animation I, II	4	4	4	8
	애니메이션제작 I, II	Producing Animation I, II	.	.	2	2	6	12
	애니메이션특강 I, II	Topics in Animation I, II	2	2	4	8
	애니메이션워크샵 I, II, III	Animation Workshop I, II, III	2	2	2	6	12
디지털영상 실기	컴퓨터그래픽 I, II	Computer Graphics I, II	.	2	2	4	8
	디지털만화 I, II	Digital Cartoon I, II	.	.	.	2	2	.	.	.	4	8
	2D 컴퓨터애니메이션 I, II	2D Computer Animation I, II	.	.	.	2	2	.	.	.	4	8
	3D 컴퓨터애니메이션 I, II	3D Computer Animation I, II	2	2	.	4	8
	멀티미디어기법 I, II	Multimedia Techniques I, II	2	2	.	4	8
	영상과 음향 I, II	Digital Film & Music	.	.	.	2	2	.	.	.	4	8
	특수효과	Special Effect	2	.	.	2	4
	만화영상게임	Game Graphics	2	.	2	4
만화영상 실습	졸업작품	Graduation Works	2	2	.
	포트폴리오	Portfolio
	현장실습	Internship	2	2	.

첫째, 만화영상 이론과목으로는 만화영상 예술과 산업에 관한 전반적인 기초 개념과 원리에 관한 예술, 역사, 문학, 매체, 산업, 비평 분야를 편성하였다. 이들 이론과목 중에서 만화영상예술론과 만화영상예술사는 각 대학의 어떤 전공이라도 필수 교과로 운영하고 있다. 또한 만화영상문학론과 만화영상비평은 앞의 7개 대학에서 편성하였는데, 대학의 사정에 따라 통합교과로 운영할 수도 있다. 그리고 만화영상매체론과 만화영상산업론도 최근에 만화영상산업이 부상하면서 더욱 강화되고 있는 실정이다.

둘째, 예술의 실기과목으로는 만화영상 표현활동의 기본적인 실기인 드로잉, 회화, 색채, 재료 및 표현기법, 입체 및 소조, 일러스트레이션, 기초디자인 등이 예시되었다. 미국과 일본의 대학에서 실기 능력을 배양하기 위하여 실기과목을 다양하게 편성하여 운영하고 있음을 우리나라의 대학에서 참고하여야 한다.

셋째, 만화의 실기과목으로는 만화의 기초·배경·연출, 그리고 장르별로 카툰실기, 코믹스, 캐릭터 등을 개설하였다. 각 분야의 작품창작을 위한 공동참여 형식의 만화·워크숍을 강화해 나가는 실정이다.

넷째, 애니메이션 실기과목으로는 애니메이션의 기초·배경·연출·제작 등의 제작실기 과정을 운영한다. 또한 장르별로 캐릭터·스톱모션·실험 애니메이션 과목을 개설하여 애니메이션의 종류에 따른 제작방법과 과정을 숙달한다. 그리고 애니메이션 특강과 워크숍을 통하여 다양한 실기강좌를 삽입할 수도 있다.

다섯째, 디지털·영상 실기과목으로는 컴퓨터그래픽, 디지털만화, 2D·3D 컴퓨터 애니메이션, 영상효과, 인형예술론, TV프로그램 제작론, 애니메이션 산업, 애니메이션 평론 등의 이션 등을 개설하여 컴퓨터를 활용한 만화창작과 애니메이션 제작을 익히게 한다. 그 외로 멀티미디어기법, 영상과 음향, 특수효과 등의 애니메이션 제작에 따른 실기강좌를 운영한다. 최근에는 게임 그래픽을 개설하여 게임 프로그램을 기획하고 만화영상의 관련 실기로 동영상 캐릭터를 제작하도록 만화영상을 확대하는 경향이다.

여섯째, 만화영상 실습강좌로는 졸업작품과 포트폴리오가 대표적이다. 졸업작품전을 대비하여 학생들이 각자 주제를 설정하고 기획안을 제출하면 지도교수가 심사하고 진행한다. 또한 포트폴리오 강좌는 진로취업을 위하여 개인별로 제작하여 교수들의 지도를 받게 한다.

이 표준 교육과정 편성은 만화와 애니메이션 전공을 함께 편성하는 대학이나, 혹은 분리하여 운영하는 대학이라도 교과목명을 번안하여 활용할 수 있다. 다만, 기본적인 교과목을 취소선택하고 대학별로 특성화·전문화하여 개편하여 운영할 수 있는 하나의 시안에 불과하다. 따라서 관련 학회와 협회가 연례적인 개발사업을 추진하여야 할 것이다.

V. 결론

한·미·일 3개국의 만화영상 관련학과의 교육과정을 비교 분석하고 우리나라 실정에 걸맞

은 통합연계식 표준 교육과정 개발은 그 의의가 매우 크다. 한·미·일 3개국은 세계만화영상 시장의 점유율이 80~90%가 넘을 정도로 세계의 3대 만화영상 산업국들이다. 또한 미국의 코믹 스트립스(comic strips), 일본의 극화(劇畵), 그리고 우리나라의 디지털 만화영상(漫畵映像)이 현대사회의 만화영상계를 주도하고 있다. 특히, 한·미·일 3개국의 애니메이션과 캐릭터 산업이 날로 발전하여 그 경쟁이 치열하기 때문에 대학 교육과정의 편성과 운영이 매우 중요하다.

우선, 한·미·일 만화영상 관련학과의 교육과정 비교분석에서 몇 가지 고려할 사항을 제시할 수 있다.

첫째, 미국과 일본에서는 이론보다는 기초적인 이론과 기본적인 미술실기에 전력을 투구하고 있다. 그런데 우리나라는 실기보다는 이론, 핸드드로잉보다는 디지털 페인팅과 컴퓨터 그래픽에 매달리기 때문에 교육과정 운영을 시급히 개선하여야 한다.

둘째, 우리나라의 교육과정이 미국과 일본보다 너무 세분화되어 있어서 수시로 교육과정 개편이 요구되고 있다. 따라서 만화영상 학과간·대학간·산학간 통합연계 운영을 위한 표준화된 교과목의 명칭과 교수요목이 정립되어야 한다.

다음으로, 만화영상 관련학과의 교육과정 개발연구사업이 문화관광부와 한국문화콘텐츠진흥원이 지원하는 한국만화애니메이션학회와 한국만화가협회와 한국애니메이션제작협회가 공동으로 연구개발하여야 한다.

첫째, 관련 단체와 기관에서 “통합연계식 표준 교육과정 연구”를 공모과제로 선정하여 지원하여야 한다. 이 사업은 연례적으로 추진할 때에 관심이 높고 기대효과가 커서 우리나라 관련대학의 교육과정 편성과 운영을 단기간에 개선할 수 있다.

둘째, 만화영상 관련 학회와 협회가 연구개발한 통합연계 교육과정과 통일표준 교과목이 하루속히 정착되고 활용될 수 있도록 연구개발하여야 한다. 대학별로 특성화된 교육과정 개편운영을 권장하지만, 지금처럼 체계적인 연구활동을 거치지 않고 외국의 교육과정을 복제하거나 개인교수의 편견에 의한 교육과정 편성은 학과의 질적 향상을 기대할 수 없다.

끝으로, 만화영상 관련학과의 교육과정에서 만화와 애니메이션의 이론과목 명칭만이라도 만화영상(漫畵映像)을 활용하고, 학위 명칭만이라도 만화영상학(漫畵映像學) 학사, 석사, 박사라고 호칭하기를 장려한다. 또한 만화영상 관련학과의 교육과정이 예술적 차원의 작품 창작은 말할 것 없지만, 문화콘텐츠 산업적 차원에서 업계의 전문가와 상품개발 활동으로 연계되어야 한다. 세계에서 가장 많이 개설 운영하는 우리나라 만화영상 관련학과의 예술활동과 문

화콘텐츠산업의 발전이 크게 기대된다.

참고문헌

- 김일태, “21세기 첨단영상문화사회에 대비한 조선대학교 만화애니메이션학부의 교육과정”, <만화애니메이션 연구> 통권 제7호, 서울: 한울, 2003, pp.259-281.
- 로저 새빈 저, 김한영 역, <만화의 역사>, 서울: 글논그림발, 1996.
- 손상익, <한국만화통사> 상하권, 서울: 시공사, 1999.
- 이시코준(石子順), <日本漫畫史>, 東京: 社會思想社, 1988.
- 임청산, “만화영상 관련학과의 교육과정 개발과 운영연구”, <만화애니메이션 연구> 통권 제3호, 서울: 한울, 1999, pp.132-193.
- 임청산, <만화영상예술사/ 만화영상예술학/ 만화영상박사론>, 서울: 대훈닷컴, 2004.
- 한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀 편, “헤이 대학의 문화콘텐츠산업 관련 교육 사례 분석”, www.kocca.com 자료, 2003.
- 한국문화콘텐츠학회 편, “문화콘텐츠 전문인력 양성을 위한 대학 커리큘럼 모델 개발”, www.kocca.com 자료, 2003.
- 황선길, “창작 애니메이션 교육발전방안”, <제3차문화콘텐츠산업포럼자료집>, 한국만화애니메이션학회편, 2004.
- CalArts, *CalArts Course Catalog & Academic Politics*, 2003-2004.
- CSUF, *California State University Fullerton Catalog*, 2003-2005.
- Hoff, Syd, *Editorial and Political Cartooning*, New York: Stravon Educational Press, 1912.
- KSU, *Kyoto Seika University Humanities + Art*, 2004.
- Pintoff, Ernest, *The Complete Guide to Animation and Computer Graphics Schools*, New York: Watson-Guption. Publications, 2003.
- SVA, *School of Visual Arts Catalog*, 2003-2004.
- U.S. News & World Report, *America's Best Graduate Schools*, 2004 Edition, Washington, D.C., 2003.

<부록 1> 국립 공주대학교 (공주) - 영상보건대학 만화예술학부 카툰·코믹스 전공

http://www.cartoon.ov.to/

카툰 & 코믹스 전공 교육과정표

2003학년도 시행

구분	강좌 번호	학년 강좌명	1		2		3		4		계	비고																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
			I	II	I	II	I	II	I	II																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
			<table border="1"> <tr> <td rowspan="10">교양</td> <td rowspan="5">필수</td> <td>TOEIC</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>컴퓨터프로그래밍</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>사회학 개론</td> <td></td> <td></td> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>소 계</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>선택</td> <td>6</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>21</td> </tr> <tr> <td colspan="2">교양합계</td> <td>9</td> <td>9</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>30</td> </tr> <tr> <td rowspan="30">전공</td> <td rowspan="6">필수</td> <td>만화예술론 I, II</td> <td>2</td> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>카툰 I</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>3(4)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>서사만화 I</td> <td></td> <td></td> <td>3(4)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>애니메이션 I</td> <td></td> <td></td> <td>3(4)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>디지털애니메이션 I</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>3(4)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>졸업작품</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">전필소계</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>6</td> <td>6</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td rowspan="14">선택</td> <td>만화애니메이션사 I,II</td> <td></td> <td></td> <td>2</td> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>만화미학 I,II</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2</td> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>드로잉 I,II</td> <td>2(3)</td> <td>2(3)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>카툰닝 I,II</td> <td>3(4)</td> <td>3(4)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>컴퓨터그래픽 I,II</td> <td>2(3)</td> <td>2(3)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>디지털디자인 I,II</td> <td></td> <td></td> <td>2(3)</td> <td>2(3)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>애니메이션타이밍 I,II</td> <td></td> <td></td> <td>2(3)</td> <td>2(3)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>그래픽스토리 I,II</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>3(4)</td> <td>3(4)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>재료연습 I,II</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2(3)</td> <td>2(3)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>판화 I,II</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2(3)</td> <td>2(3)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>영상언어 I,II</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>3(4)</td> <td>3(4)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>캐릭터연구 I,II</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>3(4)</td> <td>3(4)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>디지털만화 I,II</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2(3)</td> <td>2(3)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="7">심화 과정</td> <td>카툰 II, III, IV</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>3(4)</td> <td>3(4)</td> <td>3(4)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>서사만화 II, III, IV</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>3(4)</td> <td>3(4)</td> <td>3(4)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>멀티카툰 I,II</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>3(4)</td> <td>3(4)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>연재만화 I,II</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>3(4)</td> <td>3(4)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>만화비평 I,II</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2</td> <td>2</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>만화마케팅</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2(3)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">전선소계</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>2</td> <td></td> <td>21</td> </tr> <tr> <td colspan="2">전공합계</td> <td>6</td> <td>6</td> <td>6</td> <td>6</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>2</td> <td></td> <td>42</td> </tr> <tr> <td colspan="2">일반선택 소계</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>6</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>13</td> <td>12</td> <td>12</td> <td></td> <td>68</td> </tr> <tr> <td colspan="2">총 계</td> <td>18</td> <td>18</td> <td>18</td> <td>18</td> <td>18</td> <td>18</td> <td>18</td> <td>14</td> <td></td> <td>140</td> </tr> </table>												교양	필수	TOEIC	3										컴퓨터프로그래밍		3									사회학 개론			3								소 계	3	3	3							9	선택	6	6	3	3	3					21	교양합계		9	9	6	3	3					30	전공	필수	만화예술론 I, II	2	2									카툰 I				3(4)							서사만화 I			3(4)								애니메이션 I			3(4)								디지털애니메이션 I				3(4)							졸업작품									2		전필소계		2	2	6	6					2	18	선택	만화애니메이션사 I,II			2	2								만화미학 I,II					2	2						드로잉 I,II	2(3)	2(3)										카툰닝 I,II	3(4)	3(4)										컴퓨터그래픽 I,II	2(3)	2(3)										디지털디자인 I,II			2(3)	2(3)								애니메이션타이밍 I,II			2(3)	2(3)								그래픽스토리 I,II				3(4)	3(4)							재료연습 I,II					2(3)	2(3)						판화 I,II					2(3)	2(3)						영상언어 I,II					3(4)	3(4)						캐릭터연구 I,II						3(4)	3(4)					디지털만화 I,II							2(3)	2(3)				심화 과정	카툰 II, III, IV						3(4)	3(4)	3(4)				서사만화 II, III, IV						3(4)	3(4)	3(4)				멀티카툰 I,II							3(4)	3(4)				연재만화 I,II							3(4)	3(4)				만화비평 I,II								2	2			만화마케팅								2(3)				전선소계		2	2	3	3	3	3	3	2		21	전공합계		6	6	6	6	5	5	6	2		42	일반선택 소계		3	3	6	9	10	13	12	12		68	총 계		18	18	18	18	18	18	18
교양	필수	TOEIC	3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
		컴퓨터프로그래밍		3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
		사회학 개론			3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		소 계	3	3	3							9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
		선택	6	6	3	3	3					21																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
	교양합계		9	9	6	3	3					30																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
	전공	필수	만화예술론 I, II	2	2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
			카툰 I				3(4)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
			서사만화 I			3(4)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
			애니메이션 I			3(4)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
디지털애니메이션 I						3(4)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
졸업작품											2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
전필소계		2	2	6	6					2	18																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
선택		만화애니메이션사 I,II			2	2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
		만화미학 I,II					2	2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
		드로잉 I,II	2(3)	2(3)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
		카툰닝 I,II	3(4)	3(4)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
		컴퓨터그래픽 I,II	2(3)	2(3)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
		디지털디자인 I,II			2(3)	2(3)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
		애니메이션타이밍 I,II			2(3)	2(3)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
		그래픽스토리 I,II				3(4)	3(4)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
		재료연습 I,II					2(3)	2(3)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
		판화 I,II					2(3)	2(3)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
		영상언어 I,II					3(4)	3(4)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
		캐릭터연구 I,II						3(4)	3(4)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
		디지털만화 I,II							2(3)	2(3)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
		심화 과정	카툰 II, III, IV						3(4)	3(4)	3(4)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
서사만화 II, III, IV								3(4)	3(4)	3(4)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
멀티카툰 I,II									3(4)	3(4)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
연재만화 I,II									3(4)	3(4)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
만화비평 I,II										2	2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
만화마케팅										2(3)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
전선소계			2	2	3	3	3	3	3	2		21																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
전공합계		6	6	6	6	5	5	6	2		42																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
일반선택 소계		3	3	6	9	10	13	12	12		68																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
총 계		18	18	18	18	18	18	18	14		140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											

<부록 2> 국립 공주대학교 (공주) - 영상보건대학 만화예술학부 애니메이션 전공

http://www.cartoon.ov.to/

애니메이션전공 교육과정표

2003학년도 시행

구분	강좌 번호	강좌명	학년		1		2		3		4		계	비고
			I	II	I	II	I	II	I	II				
교양	필수	TOEIC	3											
		컴퓨터프로그래밍		3										
		사회학 개론			3									
		소 계	3	3	3								9	
	선택		6	6	3	3	3						21	
교양합계			9	9	6	3	3						30	
전공	필수	만화예술론 I, II	2	2										
		카툰 I				3(4)								
		서사만화 I			3(4)									
		애니메이션 I			3(4)									
		디지털애니메이션 I				3(4)								
		졸업작품										2		
	전필소계			2	2	6	6					2	18	
	선택	만화애니메이션사 I,II			2	2								
		만화미학 I,II							2	2				
		드로잉 I,II	2(3)	2(3)										
		키투닝 I,II	3(4)	3(4)										
		컴퓨터그래픽 I,II	2(3)	2(3)										
		디지털디자인 I,II			2(3)	2(3)								
		애니메이션타이밍 I,II			2(3)	2(3)								
		그래픽스토리 I,II				3(4)	3(4)							
		재료연습 I,II					2(3)	2(3)						
		판화 I,II					2(3)	2(3)						
		영상언어 I,II					3(4)	3(4)						
	심화 과정	캐릭터연구 I,II							3(4)	3(4)				
		디지털만화 I,II								2(3)	2(3)			
		애니메이션 II, III, IV					3(4)	3(4)	3(4)	3(4)				
		디지털애니메이션 II, III, IV							3(4)	3(4)	3(4)			
		실험애니메이션 I,II								3(4)	3(4)			
		애니메이션분석 I,II								2	2			
		애니메이션마케팅									2(3)			
		포트폴리오									2(3)			
	전선소계			2	2	3	3	3	3	3	2	2	21	
전공합계			6	6	6	6	5	5	6	2	4	42		
일반선택 소계			3	3	6	9	10	13	12	12	6	68		
총 계			18	18	18	18	18	18	18	14	14	140		

<부록 3> 세종대학교 (서울) - 예체능대학 만화애니메이션학과

http://www.sejong.ac.kr/graduate/sju03_19107_1.html

전공기초 : 총 12학점

주 전 공 :

- (1) 총학점 : 48학점 이상
- (2) 전공필수과목 : 15학점
- (3) 전공선택과목 : 33학점 이상 이수해야 함

복수전공 :

- (1) 총학점 : 33학점 이상
- (2) 전공필수과목 : 15학점
- (3) 전공선택과목 : 18학점이상 각각 이수해야함

부 전 공 :

- (1) 총학점 : 만화애니메이션학과 전공과목 중에서 21학점 이상 이수해야 함
- (2) 이수권장과목 : 애니메이션미학사, 미술해부학, 만화미학사, 색과디자인, 모델제작실기

학년/학기	1학기			2학기		
	구분	과목명	학점 (시간)	구분	과목명	학점 (시간)
1학년	전기	라이프드로잉1	2(3)	전기	라이프드로잉2	2(3)
	전기	애니메이션기초	2(3)	전기	스토리보드제작	2(3)
	전기	만화기초1	2(3)	전기	만화기초2	2(3)
2학년	전필	애니메이션미학사	3(3)	전필	만화미학사	3(3)
	전필	미술해부학	3(3)	전필	색과디자인	3(3)
	전선	2D캐릭터애니메이션 기초1	3(3)	전필	모델제작실기	3(3)
	전선	애니메이션제작기법1	3(3)	전선	2D캐릭터애니메이션 기초2	3(3)
	전선	2D컴퓨터그래픽스1	3(3)	전선	애니메이션제작기법2	3(3)
	전선	단편만화창작1	3(3)	전선	2D컴퓨터그래픽스2	3(3)
	전선	이야기구성1	3(3)	전선	단편만화창작2	3(3)
	전선	시나리오연구	2(3)	전선	이야기구성2	3(3)
3학년	전선	3D컴퓨터모델링	3(3)	전선	3D캐릭터애니메이션1	3(3)
	전선	중편만화창작1	3(3)	전선	중편만화창작2	3(3)
	전선	스톱모션애니메이션1	3(3)	전선	스톱모션애니메이션2	3(3)
	전선	사운드프로덕션	3(3)	전선	영상편집	2(3)
	전선	2D캐릭터애니메이션 고급1	3(3)	전선	2D캐릭터애니메이션 고급2	3(3)
	전선	기초연구실습	3(3)	전선	편집디자인	2(3)
	전선	실험애니메이션	3(3)	전선	텍스트분석론	3(3)
4학년	전선	애니메이션워크샵1	3(3)	전필	졸업작품	P
	전선	만화워크샵1	3(3)	전선	애니메이션워크샵2	3(3)
	전선	뉴미디어콘텐츠론	3(3)	전선	만화워크샵2	3(3)
	전선	디지털콘텐츠연구1	3(3)	전선	연구인턴제	3(3)
				전선	디지털콘텐츠연구2	3(3)

<부록 4> 상명대학교 (천안) - 예술대학 만화학부 공통전공교과목 & 출판만화 전공

http://www.smu.ac.kr/main.html

구 분	교 과 목 명	학년	학기		비 고	
			1학기	2학기		
학부기초	예술학개론 만화영화론	1 1	2	2		
공통전공교과목	필수	카툰 I	2	3		3분반
		애니메이션 I	2	3		3분반
		캐릭터콘텐츠디자인 I	2	3		3분반
	선택	만화드로잉 I	1	3		3분반
		만화드로잉 II	1		3	3분반
		기초회화 I	1	3		3분반
		기초회화 II	1		3	3분반
		만화실기기초 I(발상)	1	3		3분반
		만화실기기초 II(재료)	1		3	3분반
		애니메이션기초	1		3	3분반
		만화스토리작법 I	2	3		2분반
		시나리오연구	2		3	2분반
		카툰 II	2		3	3분반
		애니메이션 II	2		3	3분반
		캐릭터콘텐츠디자인 II	2		3	3분반
컴퓨터그래픽 I	2	3		3분반		
컴퓨터그래픽 II	2		3	3분반		
출판만화전공교과목	필수	극화기법 I	3	3		
		극화기법 II	3		3	
		디지털만화실기 I	3	3		
	선택	디지털만화실기 II	3	3	3	
		만화스토리작법 II	3	3		
		시사만화연구 I	3	3		
		시사만화연구 II	3		3	
		만화배경	3		3	
		만화연출	3	3		
		해부학	3		3	
		카툰 III	4	3		
		카툰 IV	4		3	
		극화창작 I	4	3		
		극화창작 II	4		3	
		실험만화 I	4	3		
실험만화 II	4		3			
졸업작품워크샵 I	4	3				
졸업작품워크샵 II	4		3			

<부록 5> 상명대학교 (천안) - 예술대학 만화학부 영상 응용만화 전공

http://www.smu.ac.kr/main.html

구 분	교 과 목 명	학년	학기		비 고	
			1학기	2학기		
영상응용만화전공 필수	스토리보드 워크샵 I	3	3			
	스토리보드 워크샵 II	3		3		
	애니메이션 연출	3	3			
	영상응용만화전공 선택	캐릭터 애니메이션 I	3	3		
		캐릭터 애니메이션 II	3		3	
		실험 애니메이션 I	3	3		
		실험 애니메이션 II	3		3	
		컴퓨터 애니메이션 I	3	3		
		컴퓨터 애니메이션 II	3		3	
		애니메이션 배경 I	3		3	
		특수효과 I	4	3		
		특수효과 II	4		3	
		졸업작품워크샵 I	4	3		
		졸업작품워크샵 II	4		3	
		독립프로젝트 I	4	3		
		독립프로젝트 II	4		3	
애니메이션배경 II	4	3				
애니메이션사	4		2			
영상응용만화전공 필수	게임제작개론	3	3			
	게임그래픽디자인	3		3		
	응용만화실기 I	3	3			
	영상응용만화전공 선택	만화콘텐츠 개발과 기획	3	3		
		영상과 음향	3		3	
		캐릭터콘텐츠 디자인 III	3	3		
		캐릭터콘텐츠 디자인 IV	3		3	
		응용만화실기 II	3		3	
		판화	3	3		
		편집디자인	3		3	
		만화콘텐츠 비평	4	3		
		만화·영상산업론	4		3	
		게임그래픽제작	4	3		
		게임그래픽실무	4		3	
		졸업작품워크샵 I	4	3		
		졸업작품워크샵 II	4		3	
출판&전시기획 I	4	3				
출판&전시기획 II	4		3			

<부록 6> School of Visual Arts(SVA, NY) - Cartooning

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

To earn a Bachelor of Fine Arts degree in Cartooning 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

AHD-1010 Survey of World Art I

FDD-1030 Drawing

FSD-1050 Sculpture/Video Art

HCD-1020 Literature and Writing II

AHD-1015 Survey of World Art II

FPD-1020 Painting and Color

HCD-1010 Literature and Writing I

SMD-1020 Foundations of Visual Computing

SECOND YEAR

ILD-2010 Painting/Illustration

CID-2030 Principles of Cartooning

CID-2040 History of Cartooning: Myth and Symbol

ILD-2104 Hand Lettering

CID-2113 Cartooning/Illustration Workshop: Pen, Brush, Ink

ILD-2122 Watercolor Techniques

ILD-2131 Pastel Workshop

ILD-2137 Etching and Monoprint as Illustration

CID-2148 Digital Coloring for Cartoonists

CID-2050 Storytelling

CID-2070 Drawing

CID-2108 Drawing with Ink

ILD-2126 The Gouache Experience

ILD-2134 Modern Illumination

ILD-2143 Collage Illustration

THIRD YEAR

CID-3010 Pictorial Problems

HPD-3060 Culture Survey II

HPD-3050 Culture Survey I

FOURTH YEAR

CID-4020 Cartooning Portfolio

ILD-4030 Senior Series

<부록 7> 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

AHD-1080 History of Animation I	AHD-1085 History of Animation II
AND-1020 Introduction to Animation	AND-1040 Storytelling
FDD-1030 Drawing	HCD-1010 Literature and Writing I
HCD-1020 Literature and Writing II	

SECOND YEAR

Traditional Animation Majors	AND-2010 Animation Workshop
AND-2070 Storyboarding for Animation	AND-2090 Perspective Drawing
FDD-2020 Anatomy	
AND-2110 Digital Compositing and Animation Software	
Stop-Motion Majors	AND-2020 Introduction to Stop-Motion
AND-2110 Digital Compositing and Animation Software	
AND-2140 Character Construction	
AND-2160 Miniature Sets and Action Props for Stop-Motion Animation	
AND-2170 Mechanics of Animation	

THIRD YEAR

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

<부록 8> California Institute of the Arts (CalArts, CA) - Experimental & Character Animation

<http://calarts.edu/about/courses.html>

Required Courses for Bachelor of Fine Arts in Experimental Animation

<u>ALL Incoming</u>	BFAs BFA-2 (and incoming BFA-3)
F 153A&B Structuring Strategies/ Artists Presentations	FE108 Basic Sound for E/A
CS276 Animation Then and Now	FE123 E/A Filmmaking Techniques
FE235 Locomotion (Fall)	
FE234 Direct Animation Techniques (Spring)	
FE333 History of Experimental Animation (Spring)	
<u>BFA-3</u>	BFA-4
CS175A&B Film History	FE405 Senior Experimental Animation Project

Required Courses for Bachelor of Fine Arts in Character Animation

First Year:	Second Year:
FC100A&B Beginning Animation Trad/CGI	FC105A02 Video Animation Production/Sound
FC105A01 Video Animation and Computer Intro	FC210A&B Life Drawing Intermediate
FC110A&B Beginning Life Drawing	FC250A&B Intermediate Animation
FC140 Color and Design I	FC272A&B Acting for Animators
FC155A&B Beginning Story Development	FC240A Design Concepts
FC115A&B Basic Perspective	FC270A Beginning Layout
FC371 Story for Animators	
Third Year:	Fourth Year:
FC105A03 Video Animation & Computer Workshop	FC310A&B Advanced Life Drawing
FC310A&B Advanced Life Drawing	FC375A&B Advanced Animation IV
FC350A&B Advanced Animation III	

<부록 9> Minneapolis College of Art and Design(MCAD, MN) - Comic Art & Animation

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

COMIC ART MAJOR

Number of Years to Complete Degree:	4
General Degree Requirements	57 cr.
Foundation Studies Studio	18 cr.
Liberal Arts	39 cr.

Core Major Requirements	39 cr.
Drawing I	3 cr.
Drawing II	3 cr.
Introduction to Theory and Methods	3 cr.
Advanced Figure Drawing	3 cr.
Illustration I	3 cr.
Illustration II	3 cr.
Cartooning/Comic Illustration I	3 cr.
Cartooning/Comic Illustration II	3 cr.
Cartooning/Comic Illustration III	3 cr.
Introduction to Animation	3 cr.
Professional Practice	3 cr.
Internship	3 cr.
Senior Project	3 cr.
Studio Electives	24 cr.

Total for Degree 120 cr.

ANIMATION MAJOR

Number of Years to Complete Degree:	4
General Degree Requirements	57 cr.
Foundation Studies Studio	18 cr.
Liberal Arts	39 cr.

Core Major Requirements	39 cr.
Drawing I	3 cr.
Introduction to Film/Video	3 cr.
Intermediate Film	3 cr.
Sound	3 cr.
Interactive Media I	3 cr.
Media Arts Special Topics	3 cr.
Introduction to Animation	3 cr.
Intermediate Animation: Stop Motion	3 cr.
Intermediate Animation: 3D Computer	3 cr.
Advanced Animation	3 cr.
Internship	3 cr.
Professional Practices/Portfolio	3 cr.
Senior Exhibition	3 cr.
Studio Electives	24 cr.

Total for Degree 120 cr.

<부록 10> 京都精華大學 —マンガ學科 카툰만가·코스

http://www.kyoto-seika.ac.jp/geijutsu/manga/s_cartoon.html

1년차 / 2년차

學びのプロセス

카툰만가·코스에는<基礎を大切にしたい>との理由で入學を希望する學生が少なくないが、1、2年次は大半が、動きのある對象をひたすらデッサン、クロッキーして、手で描くという基礎技術の訓練に費やされる。このハードな基礎訓練が畫力をみがき、自分にしかないオリジナルの<線>をつくりだす。コンピュータには描けない、カ툰만가ならではの表現を見いだす期間だ。

専門科目 (1년차)

- | | | |
|------------|-----------|-----------|
| ○ 風刺畫論1.2 | ○ デッサン1.2 | ○ 脚本概論1.2 |
| ○ デザイン1.2 | ○ 編集概論1.2 | ○ 繪畫技法1.2 |
| ○マンガ史概論1.2 | | |

専門科目 (2년차)

- | | | |
|-------------|-----------|------------|
| ○ 制作實習1.2 | ○ 미디어史1.2 | ○ クロッキー1.2 |
| ○ 基礎立体·彫塑1 | ○ 風刺畫1.2 | ○ 工芸1 |
| ○ CG基礎演習1.2 | | |

3년차

學びのプロセス

世界のニュースを題材に風刺畫を制作する演習、詩や児童文學からイラストレーションを作成する實習など、批評眼や發想、アイデアを生みだすためのトレーニングをおこなう。

専門科目 (3년차)

- | | | |
|-------------|------------------|----------------|
| ○ 制作實習3.4 | ○ カリカチュア1.2 | ○ 現代メディア文化論1.2 |
| ○ 카툰1.2 | ○ 現代メディア文化論演習1.2 | ○ 現代マンガ論1.2 |
| ○ 카툰技法演習1.2 | ○ 比較マンガ論1.2 | ○ 學外實習1.2 |

4년차

學びのプロセス

前期にはカ툰만가를集中的に、後期には<カ툰만가><繪本的カ툰만가>などを中心とした課題制作、自由制作による卒業制作に入る。

専門科目 (4년차)

- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| ○ 作品批評1.2 | ○ 制作實習5.6 | ○ 自由制作1.2 |
| ○ 批評演習1.2 | ○ 卒業制作 | |

<부록 11> 京都精華大學 —マンガ學科 ストーリーマンガ・コース

http://www.kyoto-seika.ac.jp/geijutsu/manga/s_story.html

1年次

學びのプロセス

デッサンやCG、アニメーションなどの基礎實習、脚本構成、編集の知識習得、

さらには文化論やマンガ史の講義と、今後のマンガ制作のベースとなる基礎を学ぶ時期。

専門科目

- | | | |
|-----------|----------------|-------------|
| ○ 脚本概論1.2 | ○ マンガ史概論1.2 | ○ 編集概論1.2 |
| ○ 風刺論1.2 | ○ デッサン1.2 | ○ CG基礎演習1.2 |
| ○ デザイン1.2 | ○ アニメーション演習1.2 | ○ 繪畫技法1.2 |
| ○ 表現技法1.2 | | |

2年次

學びのプロセス

技術の向上と同時に、自分の表現がどのレベルにあるか、どこまで通用するかを検証する。

前期はオリジナル作品の制作、作品集の編集、後期は取材にもとづく作品の制作に取り組む。

また並行してカラー作品の制作も。

専門科目

- | | | |
|------------------|------------|----------------|
| ○ 制作實習1.2 | ○ CG演習1.2 | ○ 脚本演習1.2 |
| ○ 現代メディア文化論演習1.2 | ○ 編集演習1.2 | ○ アニメーション演習3.4 |
| ○ メディア史1.2 | ○ 基礎立体・彫塑1 | ○ 現代メディア文化論1.2 |
| ○ 工芸1 | ○ 作品批評1.2 | |

3年次

學びのプロセス

本格的な作品制作にのぞむ。前期には2年次の成果を踏まえた、より高度なオリジナル作品制作と実践的な編集を、後期にはプロの仕事を視野に入れた投稿作品の制作、または実際に自治体等から依頼された作品の制作に取り組む。また1枚繪としてのイラストレーションの制作にも力を入れる。

専門科目

- | | | | |
|----------------|-------------|-------------|-------------|
| ○ 制作實習3.4 | ○ CG演習3.4 | ○ 脚本演習3.4 | |
| ○ マンガ制作實務演習 | ○ 編集演習3.4 | ○ マンガ制作實務研修 | ○ 現代マンガ論1.2 |
| ○ アニメーション演習5.6 | ○ 比較マンガ論1.2 | ○ 學外實習1.2 | |

4年次

學びのプロセス

3年間のさまざまな學び・体験を踏まえ、成果を一点に絞って、自分の表現を見だし、卒業制作にのぞむ。

専門科目

- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| ○ 制作實習5.6 | ○ 自由制作1.2 | ○ 批評演習1.2 |
| ○ 卒業制作 | | |

<부록 12> 東京工芸大學 — 애니메이션學科

<http://www.t-kougei.ac.jp/arts/gakka/anim02.html>

1年次

アニメーション學科専門科目	アニメーション概論A
アニメーション史IA	アニメーション史IB
アニメーション表現基礎	コンピュータ基礎
メディアワークショップI	映像芸術論
映像史A	映像史B
基礎造形実習	

2年次

アニメーション學科専門科目	アニメーション史IIA
アニメーション史IIB	アニメーション構成技法
メディアワークショップII	アニメーション特講A
アニメーション特講B	ゲーム論A
ゲーム論B	映畫學
メディア基礎技術	アニメーション技術論
マンガ論A	マンガ論B
ゲーム構成技法	アニメーション心理學
発達心理學	

3年次

アニメーション學科専門科目	アニメーション演習
アニメーション制作	領域研究
アニメーション特講C	アニメーション特講D
インタラクティブメディア論A	インタラクティブメディア論B
映像構成論	ストーリー構成論
廣告メディア論	サウンドデザイン論
著作権概説	メディアワークショップIII
マンガ論C	番組制作論
ドラマ論	

4年次

アニメーション學科専門科目	卒業研究
---------------	------

<부록 13> 京都造形芸術大學 — 情報デザイン學科 アニ메이션コース

<http://www.kyoto-art.ac.jp/information-design/animation/curri.html>

科目名	授業概要
情報デザイン分野論 1C 情報デザイン分野論 2C 映像・アニメーション概論	コース教員が幅廣く關わる活動を紹介し、映像・アニメーションの分野を情報デザインという廣い視点から考察する。それに加え、小ワークショップを行い柔軟な思考と感性を身に付ける。 これらを踏まえて大學4年間の制作研究につなげて欲しい。
メディア技法論1D メディア技法論2D メディア技法基礎1D メディア技法基礎2D	アニメーションコース1年生を対象に、ドローイング、立体造形、寫眞、WEBの基本的な知識と各メディアの特性を理解し、表現手法として身に付けていく。
デザイン基礎1C 情報デザイン1C	アニメーションは動かないものを動いているようにみせて、あたかも生きているように、そこに世界をつくりだせる不思議な魔法のような手法です。どんなにテクノロジーが発達しても、人間が自分の頭で何かを考えないかぎり世界は動かないのです。自分の頭の中にある豊かで自由なイメージの世界、それを表現するおもしろさをぜひ味わいましょう。そして他の人の表現にふれる楽しさも感じて下さい。
デザイン基礎2C	デジタルビデオカメラを使用した撮影と、コンピュータを使用したノンリニア編集を体験、學習することで映像メディアの特性を把握する。その後、テーマ課題、自由制作を行う。隨時様々なジャンルの優れた映像作品を鑑賞する。ノンリニア編集環境はマッキントッシュとFinal cut proを使用。
情報デザイン2C	コンピュータを使用したCGアニメーションの概念を理解し、AfterEffectsによる2DCGアニメーションからLightWaveによる3DCGアニメーションまでの基本的な技法を習得する。隨時様々なジャンルの優れた映像作品を鑑賞する。 CG制作はWindows2000とAfterEffects、LightWave、Premiereを使用。