

# 애니메이션 특성화 교육이 필요하다

애니메이션을 문화산업으로 전제할 때 산업과 교육은 유기적인 관계를 유지해야 한다. 왜냐하면 산업은 전문인력을 공급 받아야 하며 대학은 산업의 흐름과 비전을 연구하여 우수인력을 육성해야 하기 때문이다. 따라서 애니메이션 전문교육기관의 양적 증가에 걸맞게 질적으로도 수준이 향상되고 있는지 검토하는 일은 향후 애니메이션 발전전략 수립을 위한 방향성을 모색하는데 필수적인 작업이라 하겠다. 여기서는 국내 애니메이션 관련 대학교육 현황을 분석하고 그에 따른 미래 전망을 살펴보고자 한다.

글 최돈일 경기대학교 다중매체영상학부 교수

2004년 기준으로 애니메이션 관련학과가 개설된 대학은 원경대학인 서울디지털대학교, 한성디지털대학교, 세종사이버대학교를 포함하여 총 126개교에 이르고 있다. 4년제 대학은 66개, 2·3년제 대학은 60개로서 이를 먼저 대학 특성별로 살펴보면 <표 1>에서 보듯이 4년제 국공립대학이 5개(4.0%), 4년제 사립대학이 61개(48.4%), 2·3년제 국공립대학이 2개(1.6%), 2·3년제 사립대학이 58개(46.0%)로 사립대학이 차지하는 비율이 94.4%에 이르고 있다. 이러한 사립대학 편중현상은 비교적 전망이 좋은 분야 위주로 사립대학들이 특성화를 추진한데 기인한 것으로 보인다.

지역별 분포를 살펴보면 경기도에 22개(17.5%), 서울 16개(12.7%), 충남 14개(11.1%) 순으로 총 52개(41.3%)가 수도권에 집중되어 있는데, 산업체 역시 수도권에 편중되어있는 현상과 긴밀한 연관관계가 있음을 보여준다.

66개의 4년제 대학 중에서 애니메이션 관련학과가 개설된 대학원이 설치된 대학은 강원대·경기대·공주대·상명대·서강대·세종대·순천향대·연세대·중앙대·한서대·한성대·홍익대 등 12개에 이른다. 이 가운데 서강대 영상대학원 영상미디어학과, 연세대 영상대학원 영상커뮤니케이션전공, 중앙대 첨단영상대학원 영상예술학과 애니메이

션전공, 홍익대 대학원 영상학과에는 박사과정이 개설되어 있다.

12개 대학 가운데 7개의 일반대학원에 6개의 학과(영상문화학과·만화예술학과·애니메이션학과·미디어디자인학과·영상학과·영상애니메이션학과)가, 그리고 12개의 특수대학원에 13개의 학과/전공(디지털영상학과 디지털영상전공·만화영상학과·영상미디어학과·애니메이션학과·애니메이션학과 애니메이션기획연출전공·영상디자인전공·영상커뮤니케이션전공·영상예술학과 애니메이션전공·공연영상학과 애니메이션전공·미디어디자인학과·영상디자인전공·애니메이션전공)이 개설되어 있다.

## 애니메이션 특성화 과정 확대 필요

앞에서 살펴보았듯이 12개교의 대학원은 고급 전문인력과 학자를 양성하는 대학원 본래의 목적뿐만 아니라 각자 나름의 특성화된 방향성을 갖고 있다. 서강대 영상대학원 영상 미디어학과와 중앙대 첨단영상대학원 영상예술학과 애니메이션전공은 2년제의 이론적사 과정과 별도로 3년제의 제작석사 과정을 운영하고 있다. 그리고 국내 애니메이션에서 프리프로덕션 분야가 가장 취약한 현실에서 강원대 대학원 영상문화학과와 순천향대 산업정보대학원 애니메이션학과 애니메이션기획연출전공처럼 기획 전문인력을 집중적으로 양성하고 있음은 매우 고무적이라 하겠다. 다만, 양적 팽창을 거듭해온 대학의 상황에 비춰볼 때 특성화된 대학원 과정이 좀 더 늘어나서 애니메이션 교육의 질적인 발전을 선도함이 바람직할 것이다.

## 산업체 수요 고려한 인력 조절 바람직

2005년도 입시 모집인원을 기준으로 대학 애니메이션 관련학과 모집인원은 총 5,802명으로서, 4년제 국공립 대학이 114명, 4년제 사립대학이 2,008명으로 총 2,122명, 그리고 2·3년제 국공립대학이 105명, 2·3년제 사립대학이 3,575명으로 총 3,680명이었다. 모집인원에서도 4년제 사립대학이 4년제 전체 모집인원의 94.6%를, 그리고 2·3년제 사립대학이 2·3년제 전체 모집인원의 96.2%를 차지하고 있다.

모집인원에 비례해서 해마다 졸업생이 배출된다고 볼 때 산업체 수요에 비해 양적 공급 과잉 상태에 이를 우려가 있고, 그럴 경우 청년실업을 야기할 수 있으므로 산업체 수요를 중장기적으로 분석해서 졸업생 수를 조절할 필요가 있다.

애니메이션 학부/계열, 학과/전공의 명칭은 그것의 특성을 함축적으로 반영하고 있다. 애니메이션 관련학과가 설치된 대학의 학부/계열 명칭을 살펴보면, 4년제 대학이 45종류로서 디자인학부/계열 11개(24.4%), 예술학부/계열 4개(8.8%), 예체능학부/계열 3개(6.6%)를, 2·3년제 대학이 27종류로서 예

〈표 1〉 대학 애니메이션 관련학과 개설 현황

구분	대학교(4년제)		대학(2·3년제)		합계
	국공립	사립	국공립	사립	
서울	1	12		3	16
부산		4		5	9
대구		2		4	6
인천					
광주		5		2	7
대전		3		2	5
울산		1		1	2
경기		7	1	14	22
강원	1	1		2	4
충북		4		3	7
충남	1	10		3	14
전북		2		4	6
전남	1	4		4	8
경북		4		8	12
경남	1	2	1	1	5
제주				2	2
합계	5	61	2	58	126

〈표 2〉 주요 대학 애니메이션학과 교육과정

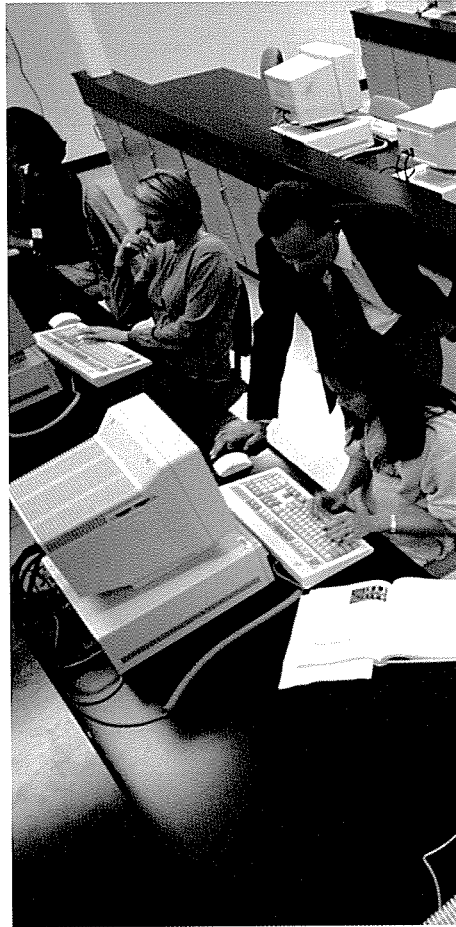
대학	주요 교육과정
경기대	소묘, 색채학, 애니메이션시나리오, 캐릭터디자인, 애니메이션 백그라운드, 3D애니메이션, 특수효과와 애니메이션, 차세대애니메이션연구
건국대	드로잉 애니메이션, 라이프 드로잉, 스토리보드, 빛과 색, 디지털 워크숍, 스토리와 표현, 소리와 표현, 문예사조, 텍스트와 상상력, 패션과 스타일
남서울대	애니메이션개론, 애니메이션 시나리오, 컴퓨터그래픽스, 컴퓨터 2D애니메이션, 컴퓨터 3D애니메이션, 특수영상애니메이션, 캐릭터디자인, 애니메이션음향, 애니메이션 기획연출, 영상비디오
동서대	애니메이션과 자유형태, 필름코드, 라이프 드로잉, 2D컴퓨터 그래픽, 기초조형 및 색채실습, 3D스톱모션, 애니메이션 프로덕션, 3D 스톱모션 애니메이션, 애니메이터를 위한 연기와 타이핑, 개별프로젝트, 공동프로젝트
목원대	애니메이션 드로잉, 2D디지털애니메이션, 3D디지털애니메이션, 웹애니메이션 및 모바일애니메이션, 영상 및 사운드 편집, 포스트 프로덕션
세종대	애니메이션 미학사, 미술해부학, 애니메이션 제작(2D/3D), 만화창작, 실험애니메이션, 사운드 프로덕션, 만화 및 애니메이션 워크숍, 시나리오 구성, 애니메이션 제작
숙명여대	기초디자인, 2D디지털애니메이션, 디지털드로잉기초, 라이프 드로잉, 스토리텔링, 3D모델링디자인, 동작원리연구, 애니메이션기법연구, 3D디지털애니메이션, 내러티브디자인, 멀티미디어와 애니메이션
순천향대	캐릭터디자인, 라이프 드로잉, 기초표현실기, 스토리텔링, 애니메이션기획, 시나리오 1·2, 2D디지털애니메이션, 3D컴퓨터 애니메이션, 단편시나리오, 모션 그래픽스, 각색각본 실습, 독립프로젝트연구
예원예술대	편집디자인, 컴퓨터애니메이션, 영상편집, 이야기구성, 응용애니메이션, 3D컴퓨터모델링, 일러스트레이션, 3D컴퓨터애니메이션, 실험애니메이션
조선대	기초회화, 연기연출, 컴퓨터그래픽스, 입체조형, 3D컴퓨터그래픽스, 스톱모션기법, 캐릭터창작, 소리의 이해, 색채실습, 2D디지털애니메이션, 이미지 표현기법
한성대	기초애니메이션, 동작표현연구, 캐릭터와 애니메이션, 시나리오와 스토리보드, 모션과 디지털이미지제작, 2D애니메이션, 3D애니메이션, 동영상콘텐츠연출, 웹애니메이션
한예중(영상원)	스토리보드기초, 인체드로잉, 동작표현연습, 애니메이션 기초, 스토리보드 워크숍, 애니메이션 워크숍, 이미지의 합성, 프로덕션실습, 테크니컬 일러스트레이션, 멀티미디어 워크숍
홍익대	동작연구, 라이프 드로잉, 애니메이션 시나리오, 콘셉 디자인, 컴퓨터 애니메이션, 실험애니메이션 워크숍, 스토리보드, 라이팅과 카메라

체능학부/계열 10개(37.0%), 공학학부/계열 3개(11.1%)를 차지하고 있다. 그리고 학과/전공의 명칭은 4년제 대학이 32종류로서 애니메이션이 13개(40.6%), 영상애니메이션이 9개(28.1%), 만화애니메이션이 8개(25.0%)를, 2·3년제 대학 역시 27종류로서 애니메이션이 12개(37.5%), 디지털애니메이션이 5개(15.6%), 그리고 캐릭터애니메이션, 영상애니메이션과 게임애니메이션이 각각 3개(9.3%)였다. 학과/전공의 명칭은 4년제 대학과 2·3년제 대학 모두 애니메이션이 공통용어로서 압도적 비율을 차지하고 있다.

그렇지만 이처럼 다양한 학과/전공의 명칭은 두가지 관점에서 해석할 수 있다. 먼저 애니메이션학과/전공은 장르 특화를 목표로 하고 있으며, 두개 이상의 용어를 조합하여 사용한 학과/전공의 경우는 장르통합을 지향하여 매체 유형의 통합이나 통합매체의 적용 또는 예술과 기술을 접목하여 활용하는데 초점을 맞추고 있다고 할 수 있다. 애니메이션 장르를 특화하여 전문 인력을 양성한다든지, 그리고 애니메이션을 포함한 문화콘텐츠산업이 IT기술 발전과 사회변화에 따라 그 영역이 점차 세분화, 전문화되고 확대되어가는 추세에 있음을 감안하면 장르통합형 교육 역시 바람직하다고 볼 수 있다.

### 대학별 교과과정 대동소이

애니메이션 관련학과가 개설된 4년제 대학 중에서 13개 주요 대학의 전공 교육과정 현황을 살펴보면 <표 2>와 같다. 전공 교육과정은 학과/전공 명칭에 애니메이션이 포함되어 있는 경우로 한정하여 건국대학교(영상애니메이션전공), 경기대학교(애니메이션전공), 남서울대학교(애니메이션학과), 동서대학교(애니메이션전공), 목원대학교(만화애니메이션전공), 세종대학교(만화애니메이션학과), 숙명여자대학교(영상애니메이션전공), 순천향대학교(애니메이션전공), 예원예술대학교(만화애니메이션학과), 조선대학교(만화애니메이션학부), 한국예술종합학교(애니메이션과), 한성대학교(애니메이션 프로덕션 인터랙션전공), 홍익대학교(애니메이션전



공)를 분석 대상으로 삼았다.

<표 2>에서 보는 바와 같이 13개 대학의 전공 교육과정은 명칭과 정도의 차이는 있으나 대부분 기본과정, 전공기초과정, 전문과정, 응용과정이 유기적으로 연계되어 구성되어 있다. 전공기초과정에는 라이프 드로잉, 미술 해부학, 색채실습, 인체드로잉, 동작표현연습, 애니메이션기획, 스토리텔링, 시나리오기초, 스토리보드 등이 개설되고 있고, 전문과정으로는 2D 디지털애니메이션, 3D애니메이션, 영상편집, 사운드 프로덕션, 컴퓨터그래픽스, 특수효과 등이 개설돼 있으며, 응용과정으로는 독립 혹은 공동 프로젝트, 워크숍 등을 편성하여 통합모델로서 실무와 인턴십 과정을 지향하고 있지만, 13개 대학 전공 교육과정 간에 뚜렷한 차이점은 찾기 어렵다.

### 산·학 프로젝트 교류 활성화돼야

애니메이션을 문화산업으로 전제할 때 대학은 산업의 필요한 인재를 육성하고 산업은 대학의 인재를 수용할 수 있는 구조가 되어야

할 것이다. 그러나 한국은 교육의 태동과 산업의 구조가 서로 달랐고 각자의 지향점도 틀렸다.

한편 세계 애니메이션산업의 변화에 따라 한국의 산업구조가 창작 중심으로 한 고급문화산업의 형태로 전환되고 있고 이에 대학교육은 학제 간 특성을 강화할 수 있는 창작기획과 전문제작의 차별화된 교육을 지향해야할 상황이 도래했다. 이에 정부는 장기적인 안목으로 산업과 교육의 연계를 위한 다각적인 정책수립과 양자가 함께 발전하기 위한 지원을 병행해야 할 것이다. 이를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 학제 간 특성을 고려하여 2·3년제 대학은 제작중심의 주문식 교육과정과 제작 시스템을 통해 맞춤형 인재배출을, 4년제 대학은 제작기획 및 마케팅·정책·교육 등 애니메이션 고급인력 육성을 위한 교육목표를 충실히 이행해야 한다.

둘째, 업계는 인력채용 및 공동제작에 있어 좀더 공개적인 자세의 전환과 산·학 공동프로젝트를 통한 창작시나리오 발굴과 인력교류 등을 적극적으로 해야 한다.

셋째, 다양한 문화콘텐츠의 흐름을 적극수용할 수 있는 3년제 실무와 2년제 연구과정을 혼합한 5년제 학제 등의 다양한 학제개발을 통해 변화하는 산업 환경을 리드할 수 있는 인력을 배출할 필요가 있다.

넷째, 수도권중심의 애니메이션대학 편중현상을 개선하기 위한 지방대학 및 지역문화산업과의 유기적인 연계를 통해 지역대학과 산업을 활성화하는 다양한 제도를 마련해야 한다.

다섯째, 대학과 업계 그리고 정부는 애니메이션의 발전을 위한 산학위원회를 결성하여 입학정원, 공동제작, 취업활성화, 인력교류 등 산업과 교육의 현안을 효율적으로 논의하고 개선할 수 있는 장을 마련해야 한다.

마지막으로 정부는 안정적 투자재원확보, 기술개발, 창작인프라 조성, 우수 전문인력 양성, 해외시장확대 및 협력강화, 산업 환경에 부합하는 법·제도 개선 등을 위해 중장기적인 지원과 정책의 수행이 필요하다. 