

# 만화애니메이션 교육 강사의 전문직종화를 위한 지원모델 연구

- 만화애니메이션 강사 지원 사업을 중심으로\* -

임 학 순

## 초 록

이 연구는 문화관광부에서 2005년부터 예술 강사 지원 사업으로 실시하고 있는 만화애니메이션 강사 지원사업의 성과를 분석하고, 만화애니메이션 강사를 전문 직종으로 발전시키기 위한 정책지원 모델을 개발하는데 초점을 두었다. 이를 위하여 만화애니메이션 강사지원에 참여하는 강사들을 대상으로 설문조사를 실시하여 분석하였으며, 강사지원 사업 관계자들을 대상으로 심층 인터뷰를 진행하였다. 조사내용은 정부지원 사업이 만화애니메이션강사에 미친 영향, 강사 지원 사업 관련 사항에 대한 평가, 그리고 전문 직종 및 재교육 방향에 관한 것이다. 분석결과, 강사들의 참여의지, 직무교육수요, 역량개발수요, 미래 전문 직종 인식 등은 높게 나타났지만, 근무환경과 고용의 안정성에 대한 만족도는 낮게 나타났다. 이 연구에서는 정책지원 방안으로 만화애니메이션교육 프로그램 개발 및 이론적 기반강화, 만화애니메이션 문화예술교육 전문 인력 양성 체계 구축 및 직무연수교육의 다양화, 만화애니메이션교육 종합식정보시스템구축, 지역문화예술교육지원센터와의 연계를 통한 지원 사업 거버넌스 구축방안 등을 제시하였다.

주제어 : 문화예술교육, 만화애니메이션, 문화정책, 문화산업, 문화콘텐츠인력

## I. 연구의 배경과 목적

문화관광부와 한국문화예술교육진흥원은 2005

년부터 만화애니메이션강사 지원 사업을 매년 실시하고 있다. 이 사업은 문화관광부와 한국문화예술교육진흥원이 만화애니메이션 분야의 전문 인력들을 교육 강사로 선정하여 초·중·고등학교의 학교과정에 파견함으로써 강사들로 하여금 학생들에게 만화와 애니메이션에 관한 교육을 실시할 수

\* 이 연구는 한국문화콘텐츠진흥원의 2006년도 지역문화산업 연구센터(CRC) 지원사업의 일환으로 수행되었음

있도록 지원하는 사업이다. 이러한 만화애니메이션강사 지원 사업은 국악, 연극, 영화, 무용 분야의 강사지원사업과 함께 예술 강사 지원 사업의 중요한 요소로 추진되고 있다.<sup>1)</sup> 2007년 4월 현재 191명의 만화애니메이션 강사들이 264개의 학교에서 활동하고 있는 것으로 나타났다.<sup>2)</sup>

만화애니메이션강사 지원 사업은 다음 세 가지 측면에서 만화애니메이션 분야 및 문화예술교육 분야에 중요한 의미를 지니고 있다.

첫째, 만화애니메이션 강사 지원 사업은 학생들에게 만화애니메이션에 대한 체험 및 학습 기회를 제공함으로써 만화애니메이션에 대한 인식능력을 함양할 수 있다. 만화애니메이션에 대한 학생들의 소비수요는 높지만, 이와 관련된 학교교육은 거의 없는 상황에서 만화애니메이션 강사 사업은 학교교육과 만화애니메이션 교육을 연계하는 중요한 계기를 마련했다고 볼 수 있다.

둘째, 만화애니메이션 현장 전문 인력 및 학과 졸업생들에게 새로운 활동 기회를 제공하고 있다는 점이다. 만화애니메이션, 캐릭터 장르와 관련된 학과는 2005년에 168개이며, 졸업생수는 6,501명에 이르고 있다.<sup>3)</sup> 이에 비하여 만화산업과 애니메이션산업 현장의 인력고용수요는 아직 취약한 실정이다. 애니메이션제작 사업을 영위하는 사업체의

종사자 현황을 살펴보면, 정규직과 비정규직을 모두 포함하여 3,580명에 불과한 실정이다.<sup>4)</sup> 이러한 만화애니메이션산업 인력 수급체계에서 만화애니메이션강사 지원 사업은 만화애니메이션 관련 학과 졸업생들에게는 새로운 활동의 장을 제공했다는 점에서 의미가 있다고 할 수 있다. 또한 만화애니메이션강사 지원 사업은 비정규직이 많은 애니메이션 노동시장의 특성을 고려해 보면, 비정규직인 애니메이터들에게도 새로운 활동기회를 제공할 수 있다.

셋째, 만화애니메이션 강사지원 사업은 만화애니메이션을 문화예술교육 차원에서 접근함으로써 만화애니메이션에 대한 문화정책적 관심을 확대했다는 점에서 의미가 있다. 만화애니메이션에 대한 정책은 주로 문화콘텐츠산업 차원에서 이루어졌기 때문에 만화애니메이션 문화를 발전시키기 위한 정책은 상대적으로 취약하였다.<sup>5)</sup>

이러한 맥락에서 앞으로 만화애니메이션에 대한 문화예술교육 접근 사례는 디지털콘텐츠 분야의 문화교육을 추진하는데 중요한 준거로 작용할 수 있다. 그러기 위해서는 문화예술교육 정책의 핵심 이념이라고 할 수 있는 문화민주주의(cultural democracy)와 창의성(creativity)이념이 만화애니메이션교육에 반영될 필요가 있다. 문화민주주의는 모든 사람들이 문화활동에 주체적이고 창의적으로 참여할 수 있는 문화복지환경을 조성하는데 초점을 두고 있다.<sup>6)</sup> 그리고 창의성의 이념은 문화수요

1) 예술 강사 지원 사업은 초·중·고등학교 교육과정에 예술 강사가 참여하여 학생들로 하여금 문화예술을 체험하고 학습할 수 있도록 지도하는 프로그램으로 2007년 현재 국악, 연극, 영화, 무용, 만화애니메이션 분야의 강사활동으로 추진되고 있다.  
2) 만화애니메이션강사사업이 시작된 2005년에는 94명의 강사들이 77개 학교에서 교육활동에 참여하였으며, 2006년에는 100명의 강사들이 100개의 학교에서 교육활동에 참여하였다.  
3) 문화관광부, 한국문화콘텐츠진흥원, 『만화산업백서 2006』, 2006, 80쪽-81쪽

4) 문화관광부, 한국문화콘텐츠진흥원, 『애니메이션산업백서 2006』, 2006, 48쪽  
5) 임학순, 문화다양성 증진을 위한 만화산업정책 방향설정에 관한 이론적 연구 : 문화권 접근방법을 중심으로, 『한국만화애니메이션학회, 통권 10호, 2006, 91쪽-106쪽  
6) 문화민주주의에 대해서는 김경옥, 문화민주주의와 문화정책

가 개성화, 전문화되고, 문화소비 양식이 수동적 소비에서 창의적 소비로 패러다임이 변화하면서 중요성이 한층 커지고 있다. 이와 관련하여 애니메이션은 디지털영상 시대의 움직이는 이미지를 표현하는 중요한 기법으로써, 청소년들에게 상상력과 창의적 표현능력을 함양하는 교육도구로 이해되고 있다.<sup>7)</sup>

이러한 중요성에도 불구하고, 만화애니메이션 강사 지원 사업은 만화애니메이션 강사를 전문 직종으로 정착시키지는 못하고 있다. 이 사업에 참여하고 있는 만화애니메이션 강사들은 여전히 강사로서의 지속성에 대한 확신을 갖지 못하고 있는 실정이다. 또한 이 사업은 아직 초기단계로서 강사 교육활동이 주로 만화애니메이션이라는 장르에 한정되어 있으며, 문화예술교육 차원으로 발전되지 못하고 있다. 문화예술교육 사업은 단순히 문화예술의 기법을 전달하거나 문화예술에 대한 체험 기회를 증진하는 것 보다는 학습자의 창의성과 문화적 감수성, 그리고 사회성을 함양하는데 더 주안점을 두고 있기 때문이다.

이런 맥락에서 이 연구에서는 만화애니메이션 강사 지원 사업이 만화애니메이션 강사에게 미친 영향을 살펴보고, 만화애니메이션 강사를 전문 직종으로 발전시키기 위한 지원모델을 개발하는데 초점을 두었다. 이를 위하여 올해 3년째 지속적으로 실시되고 있는 만화애니메이션 강사 지원 사업에

참여하고 있는 강사들을 대상으로 설문조사를 실시하였으며, 강사 및 사업담당자들과의 심층인터뷰를 진행하였다.

## II. 이론적 배경과 분석의 틀

### 1. 만화애니메이션 강사인력의 개념과 활용체계

만화애니메이션강사 지원 사업에서 강사는 학생들과 직접 만나서 교육을 진행하는 전문 인력을 의미한다. 학습자의 교육효과는 강사의 질적 수준에 따라 결정될 만큼, 강사는 만화애니메이션강사 지원 사업에서 가장 핵심요소라고 할 수 있다. 강사는 한국문화예술교육진흥원으로부터 제공받은 교안을 바탕으로 강의계획을 수립하고, 학생들에게 만화애니메이션 교육프로그램을 교육한다. 이 과정에서 강사의 총 교육시간은 강사별로 차이가 있도록 구성되어 있다.

한국문화예술교육진흥원은 그림 1에 나타난 예술강사 지원사업의 추진체계에 따라, 강사를 선정하고, 2회에 걸친 직무연수교육을 실시하여 강사로 하여금 만화애니메이션강사사업을 이해하도록 하고 있다. 직무연수교육은 강사들이 만화애니메이션 학과를 졸업하거나 산업현장에서 활동하고 있는 전문 인력이기 때문에 만화애니메이션 분야에서는 전문성이 있다고 할 수 있지만, 만화애니메이션을 문화예술교육 차원에서 접근하는데 필요한

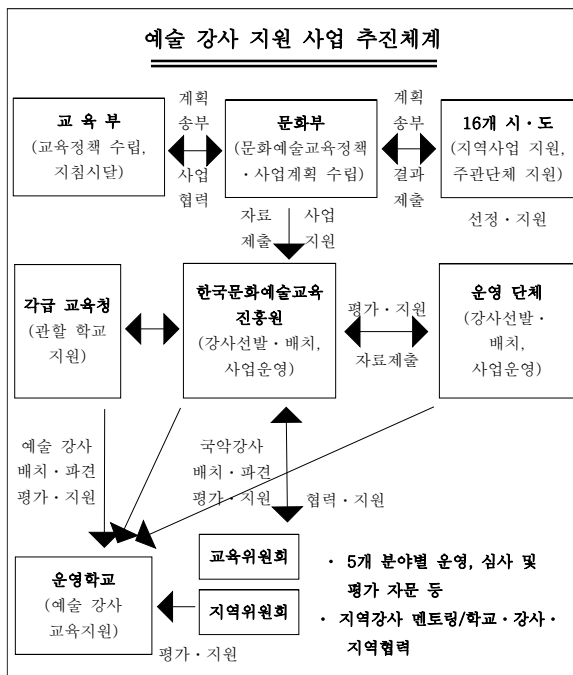
에 대한 새로운 시각,' 『문화경제연구』, 한국문화경제학회, 제6권 제2호, 31쪽-51쪽, Langsted, Jom, 'Double Strategies in a Modern Cultural Policy,' Journal of Arts Management, Law and Society, Vol.19, No.4, 1990

7) Mayer, R.E and Moreno, R., Animation as an Aid to Multimedia Learning, Educational Psychology Review, Vol.14, No.1,2002, pp.87-99

전문성은 낮기 때문이다.

한국문화예술교육진흥원은 강사를 교육현장에 파견하기 전에 만화애니메이션 교육을 희망하는 학교를 선정하여 만화애니메이션 강사사업에 대한 운영설명회를 개최하고 있다. 또한 학교는 만화애니메이션 교육에 필요한 교육기자재를 한국문화예술교육진흥원으로부터 지원받아 강사로 하여금 교육과정에 활용하게 하고 있다.

그림 1. 예술 강사 지원사업의 추진체계



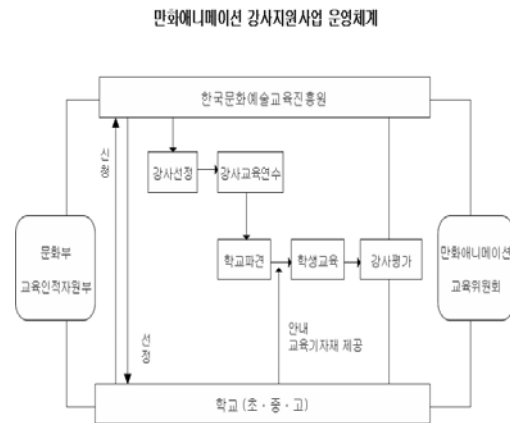
\* 자료 : 한국문화예술교육진흥원(2007), "예술 강사 지원 사업 평가연구"

한국문화예술교육진흥원은 이러한 사업을 운영하는 과정에서 만화애니메이션 전문가들을 중심으로 교육위원회를 구성하여 자문을 받고 있으며, 강사평가를 비롯한 지원 사업에 대해 평가를 하도록 하고 있다.

그림 2는 이러한 만화애니메이션 강사지원사업

의 운영체계를 나타낸 것이다.

그림 2. 만화애니메이션강사 지원 사업 운영체계



## 2. 만화애니메이션 강사의 전문 직종화 요인에 관한 이론적 연구

만화애니메이션 강사 지원 사업에 관한 이론적 논의는 한국문화예술교육진흥원이 2006년에 실시한 『예술 강사 지원 사업 평가연구』와 『2005년도 예술 강사 지원 사업 수요자 만족도 조사결과 분석』 보고서 외에는 거의 없다. 8) 『예술 강사 지원 사업 평가연구』에서는 예술 강사 지원 사업에 대한 평가지표를 개발하여 계획단계, 집행단계, 성과단계, 환류단계로 구분하고, 만화애니메이션강사 18명을 대상으로 만족도 조사를 실시하였다. 이 만족도 조사 결과, 만화애니메이션 강사들은 아래 표에 나타난 바와 같이 교육기자재, 강의시간, 자신의 능력개발, 교육적 만족 등에 대해 긍정적인 인

8) 2004년에 실시된 문화연대의 『강사풀제 평가사업 보고서』에서는 2006년부터 실시된 만화애니메이션 강사 지원 사업 부분은 제외되어 있다.

식을 갖고 있었으며, 보수수준에 대해서는 다른 항목에 비해 상대적으로 만족도가 낮게 나타났다.

표 1. 만화애니메이션 강사 만족도

구분	교육 기자재	보수 수준	자신의 능력 개발	교육적 만족	강의 시간의 충분성
매우 불만족	5.6%(1)	0.0%(0)	0.0%(0)	0.0%(0)	0.0%(0)
불만족	0.0%(0)	5.6%(1)	5.6%(1)	0.0%(0)	0.0%(0)
보통	16.7%(3)	44.8%(8)	0.0%(0)	11.1%(2)	11.1%(2)
만족	33.3%(6)	27.8%(5)	33.3%(6)	38.9%(7)	27.8%(5)
매우 만족	27.8%(5)	11.1%(2)	50.5%(9)	38.9%(7)	50.5%(9)
무응답	16.7%(3)	11.1%(2)	11.1%(2)	11.1%(2)	11.1%(2)
합계	100.0% (18)	100.0% (18)	100.0% (18)	100.0% (18)	100.0% (18)

※ 자료 : 한국문화예술교육진흥원(2007), 예술 강사 지원 사업 평가연구, p.84-88 재구성

예술강사 지원사업은 2000년부터 실시된 강사풀제 사업이 확대, 발전된 것이다. 이와 관련하여 2004년에 문화연대는 『강사풀제 평가사업보고서』라는 연구보고서를 발간한 바 있는데, 이 보고서에서는 강사풀제 평가영역을 교육적 적합성, 교육적 일관성, 학습의 창의성, 교육과정의 체계성, 교육환경의 타당성, 교육적 시너지 효과 등 6개로 설정하고, 20개 지표를 개발하여 평가한 바 있다. 이 보고서에서는 연극분야, 영화분야의 강사풀제에 초점을 두고 이루어졌다. 9)

만화애니메이션산업에 대한 인력연구로는 한국문화콘텐츠진흥원이 2005년과 2006년에 한국노동연구원에 위탁하여 연구용역을 실시한 『문화콘텐츠산업 인력구조 및 직무분석 - 애니메이션산업을

9) 문화연대, 『강사풀제 평가사업 보고서』, 2004

중심으로』와 『문화콘텐츠산업 인력구조 및 직무분석 - 만화, 음악, 캐릭터 산업을 중심으로』등이 있다.<sup>10)</sup> 이 연구들은 만화 및 애니메이션산업 인력의 거시적 환경, 고용 및 교육구조, 직무 및 교육구조 등을 중심으로 산업인력 차원에서 접근하고 있다. 만화애니메이션 분야의 교육인력도 산업현장의 전문 인력을 양성하기 위한 교육직군에 한정되어 있으며, 문화예술교육 차원에서의 교육인력에 관해서는 다루지 않았다. 그리고 우리나라 만화애니메이션학과의 커리큘럼 구조를 살펴보면, 창작분야 43%, 개발 38%, 기술 16%, 비즈니스 3%로 구성되어 있다.<sup>11)</sup> 이러한 교육체계는 만화애니메이션 문화예술교육에서 필요로 하는 만화애니메이션에 대한 전문역량을 함양할 수 있다는 점에서 의미가 있지만, 문화예술교육에 대한 재교육이 필요하다라는 것을 나타내고 있는 측면도 있다.

문화예술교육 전문 인력에 관한 연구들은 문화예술교육 전반에 걸친 기획□경영 □교육인력에 초점을 두고 있으나, 만화애니메이션 문화예술교육 인력에 한정하여 심층 연구를 진행한 사례는 매우 취약한 실정이다. 문화관광부가 2005년에 발간한 『문화예술 인력정책 기반 구축을 위한 기초조사 연구』는 공연예술과 시각예술 등 문화예술에 초점을 두으로써 만화애니메이션 교육에 대해서는 다루고 있지 않다.<sup>12)</sup>

10) 황준옥 외, 『문화콘텐츠산업 인력구조 및 직무분석 : 애니메이션산업을 중심으로』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2005. 황준옥 외, 『문화콘텐츠산업 인력구조 및 직무분석 : 만화, 음악, 캐릭터산업을 중심으로』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2005

11) 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠 국내외 교육기관 현황조사』, 2005, 165쪽

12) 황준옥, 안주엽, 임학순, 이승엽, 『문화예술 인력 정책 기반 구축을 위한 기초연구』, 문화관광부, 2005

다른 한편으로 한국문화예술교육진흥원은 만화 애니메이션 교육을 체계적으로 추진하기 위해서 가장 필요한 요소라고 할 수 있는 교재와 교수학습 과정 안을 2005년부터 개발하기 시작하였다. 13) 이러한 연구들은 강사의 교육활동에 대한 준거자료로 활용될 수 있을 뿐 아니라 강사 직무교육의 프로그램수요를 파악하는데도 활용될 수 있다는 점에서 의미가 크다고 할 수 있다. 그리고 이러한 교재와 교수학습과정은 현장에서의 적용경험과 지속적인 연구개발을 통해 교육목적과 학습특성 등에 맞게 진화, 발전되어야 할 것이다.

이러한 기존의 연구들은 만화애니메이션교육이 전문 인력 양성을 위한 교육패러다임에서 문화예술교육 패러다임으로 전환하기 위한 요소들을 제시했다는 점에서 의미가 있다. 이러한 요소들로는 강사들에 대한 재교육, 강사의 교육환경 개선, 교육과정 및 방법 개발, 강사에 대한 인식개선 등을 들 수 있다.

### 3. 분석의 틀 및 조사 설계

이 연구에서는 만화애니메이션 강사의 전문직종화 요인에 관한 분석의 틀을 설정하기 위하여 기존의 논의와 만화애니메이션 강사 및 지원 사업 담당자들과의 심층인터뷰 결과를 활용하였다.<sup>14)</sup>

13) 한국문화예술교육진흥원은 2005년부터 초등학교 5,6학년 만화애니메이션 교재와 교수학습 과정 안, 그리고 중학교 만화교재와 교수학습 과정 안, 중학교 애니메이션 교재와 교수학습 과정 안 등을 개발하였으며, 2007년에는 소년원학교 만화애니메이션 분야 교수학습 과정 안에 대한 연구를 진행하였다.

14) 만화애니메이션 강사 지원 사업에 참여한 강사 2명과 한국문화예술교육진흥원의 지원 사업 담당자 3명 등 총 5명과 간담회 및 심층인터뷰를 진행하였다.

여기서 만화애니메이션 강사의 전문 직종이란 만화애니메이션 강사들이 지속적으로 만화애니메이션 교육활동을 수행할 수 있는 일과 공간이 갖추어져 있고, 사회적으로도 전문 인력으로 인식하며, 스스로도 자부심을 가지고 근무할 수 있는 상황을 의미한다.

이를 바탕으로 이 연구에서는 만화애니메이션 강사의 전문직종화 요인으로 크게 다음 네 가지를 설정하였다.

첫째 요인은 만화애니메이션교육에 대한 수요와 사회문화적 인식에 관한 것이다. 만화애니메이션 강사가 활동하기 위해서는 무엇보다 학교 및 사회에서 만화애니메이션에 대한 교육수요가 높아야 한다. 이러한 현장에서의 교육수요는 강사인력에 대한 수요로 이어지기 때문이다.

2005년 이래 현재까지 만화애니메이션 교육은 정부의 강사 지원 사업을 바탕으로 중앙정부 주도로 이루어져왔다고 볼 수 있다. 강사가 전문 직종으로 발전하기 위해서는 정부가 지원하여 주도하는 차원에서 머물지 말고, 학교 및 사회교육 현장에서의 요구가 확대되어야 한다. 그러기 위해서는 만화애니메이션교육에 대한 사회문화적 인식이 긍정적인 방향으로 개선되어야 한다.

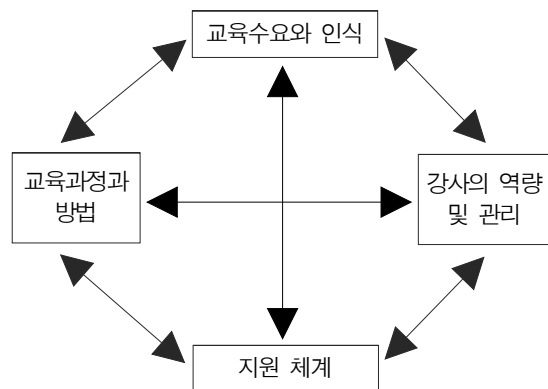
둘째 요인은 만화애니메이션교육을 문화예술교육 차원에서 접근하기 위한 교육과정에 관한 것이다. 만화애니메이션 강사는 만화애니메이션교육을 문화예술교육 차원에서 추진할 수 있는 전문성을 갖추어야 하며, 이를 위한 여건이 조성되어야 한다. 그러기 위해서는 만화애니메이션 교육목적과 학습자의 특성을 고려하여 교육과정과 방법이 체계적으로 개발되어야 한다.

셋째 요인은 만화애니메이션교육을 담당하는 강사의 역량 및 관리에 관한 것이다. 우수한 강사가 되기 위해서는 교육내용과 교육방법에 대한 전문성을 확보해야 할 뿐 아니라 학생특성과 선호에 맞는 교육을 수행할 수 있는 역량을 갖추어야 한다. 그러기 위해서는 강사가 교육목적과 학생특성에 적합한 교육과정을 연구 개발 할 수 있는 환경을 조성할 필요가 있다. 또한 직무연수교육도 만화애니메이션 강사의 역량을 강화하여 학습효과를 증진할 수 있는 방향으로 설계될 필요가 있다.

넷째 요인은 만화애니메이션 강사 지원체계에 관한 것이다. 지원체계의 주요 요소로는 교육기자재 지원, 강사의 직무재교육 지원, 교육과정 합리화를 위한 연구개발 지원, 만화애니메이션 강사에 대한 사회인식 개선 지원, 만화애니메이션 강사 인력 지식정보 관리 체계 구축 지원, 만화애니메이션 교육 기관 및 단체들 간의 파트너십 구축 등을 들 수 있다.

아래 그림은 만화애니메이션 강사의 전문직종화 요인에 관한 분석틀을 나타낸 것이다.

그림 3. 만화 애니메이션 강사의 전문직종화 요인 분석틀



이 연구에서는 이러한 분석틀을 바탕으로 만화애니메이션 강사의 전문직종화를 위한 요인을 탐색하기 위하여 만화애니메이션 강사 지원 사업에 참여한 강사들을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 설문항목은 만화애니메이션 강사 지원 사업이 강사들에게 미친 영향에 관한 사항과 만화애니메이션 강사 지원 사업에 대한 강사들의 평가, 그리고 만화애니메이션교육 및 강사의 미래 전망에 관한 사항을 중심으로 구성하였다. 그리고 만화애니메이션 강사의 전문직종화를 위한 지원모델중 하나라고 할 수 있는 강사연수교육과 관련하여 교육내용에 대한 수요를 조사하였다. 다음 표는 세부 설문항목을 나타낸 것이다.

표 2. 설문항목 체계

인구 학적 특성	성별, 최종학력, 연령, 교육 경력, 산업 현장 경력, 강사사업 참여경력, 참여 학교 유형, 직업보유
----------------	---

만화 애니메이션 강사 지원 사업이 강사에게 미친 효과	소득, 교육전문성, 강사로서의 자부심 교육연수 참여 수요, 새로운 일자리 창출 교육과정 및 방법 개발 참여, 교육 커뮤니티 참여, 미래 강사사업 지속참여 의지
만화 애니메이션 강사 지원 사업에 대한 평가	학생들의 교육수요 및 참여도 고용 안정성 임금 또는 보수 수준 학교관계자의 협력도 교육교재의 학생교육 적합성 교육관련 지식정보 수집 및 서비스 환경 교육프로그램 연구개발 환경 학교의 시설 및 기자재 환경 강사를 대상으로 한 교육 연수사업 강사들 간의 교류협력 업무 부담 정도 (근무조건 대비)
만화 애니메이션 강사 직무 및 직종	전문직종의 발전 가능성 사회교육으로의 발전 가능성 직무연수 수요
만화 애니메이션 강사 직무 연수 교육프로그램 수요	교육대상 집단 및 교육현장의 특성이해 만화애니메이션 전문기술 실습 만화애니메이션 교육방법론 교육프로그램 개발 우수사례 이해 및 실습 교육결과 평가 및 사후관리 방법 만화애니메이션교육의 목적과 가치 창의성 향상 교육방법론 사회성 및 소통 향상 교육방법론 만화애니메이션과 다른 교과과목과의 연계방안 교육학 이론과 실제 만화애니메이션강사 지원 사업 관리 예술철학 및 미학 등

설문조사는 만화애니메이션 강사 지원 사업에 참여한 191명을 대상으로 실시하여, 총 42명으로부터 설문응답을 받았다. 조사는 6월 25일에서 7월 8일까지 기간 동안에 이루어졌다. 아래 표는 응답자 특성을 나타낸 것이다.

표 3. 응답자 특성

전문분야	애니메이션 21.4%
	만화 분야 14.3%
	만화/애니메이션 공통 50.0%
	기타 14.3%
성별	남 33.3%
	여 66.7%
연령	10대 0.0%
	20대 45.2%
	30대 42.9%
	40대 11.9%
	50대 이상 0.0%
만화애니메이션 강사사업 참여경력	1년차 52.4%
	2년차 9.5%
	3년차 38.1%
	총 응답자 수 42명

### III. 분석결과

#### 1. 만화애니메이션 강사 지원 사업이 강사에게 미친 영향 분석

만화애니메이션 강사 지원 사업이 강사에게 미친 영향을 살펴보면, 아래 표4 에 나타난 바와 같



이 전반적으로 강사들에게 긍정적인 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 강사들의 만화애니메이션 강사 지원 사업에 대한 참여의지는 매우 높게 나타났으며, 강사로 참여한 것에 대해 높은 자부심을 갖고 있는 것으로 나타났다.

표 4. 만화애니메이션 강사 지원 사업이 강사에 미친 영향

평균 구분	전체 평균	강사 지원 사업 참여경력		산업현장 경력		강사전공		
		1년 차	3년 차	없다	있다	애니 메이 션	만 화	만화 애니 메이 션
계속 참여 희망	1.43	1.36	1.43	1.44	1.44	1.22	1.50	1.38
교육과정 및 방법 개발에 적극 참여	1.76	1.77	1.75	2.13	1.52	1.44	2.00	1.71
새로운 일자리 로 인해 활동영 역이 넓어짐	2.00	2.13	1.87	1.75	2.20	1.66	2.50	2.04
소득 향상에 도움	2.31	2.36	2.31	2.06	2.52	2.55	2.00	2.42
재교육, 석/박사 학위취 득, 교육연 수 희망	1.81	1.90	1.75	2.06	1.68	1.66	2.33	1.57
관련커 뮤니티 참여	2.17	2.27	2.18	2.69	1.80	2.00	2.66	1.90

전문성 향상	1.93	2.04	1.87	1.88	1.96	1.88	1.83	2.00
자부심 여부	1.67	1.63	1.68	1.75	1.64	1.55	1.66	1.61

\* 5점 척도 : 매우 그렇다 1점, 그렇다 2점, 보통 3점, 아니다 4점, 매우 아니다 5점

또한 강사들은 만화애니메이션 강사 지원 사업에 참여하면서 만화애니메이션 교육에 대한 전문성이 향상되었다고 인식하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 강사들은 앞으로 만화애니메이션교육을 위한 교육과정과 방법을 개발하는데 적극적으로 참여하겠다고 응답하였으며, 교육연수와 관련 커뮤니티 활동에 참여하고 싶은 의지도 높은 것으로 나타났다. 교육연수에 대한 참여의지는 산업현장에 종사하고 있는 강사들이 산업현장 경력이 없는 강사들에 비해 높게 나타났다. 그리고 산업현장에 종사하는 강사들에 비해 대학교를 졸업하고 강사활동에 참여하는 강사들이 강사활동을 새로운 일자리 차원에서 인식하는 경향이 높게 나타났다.

강사 지원 사업이 강사들의 소득향상에 어느 정도 도움이 되고 있는가의 설문에 대하여 강사들은 평균 2.31로 다소 긍정적으로 응답하였지만, 다른 항목들에 비해서는 상대적으로 낮게 평가하고 있는 것으로 나타났다.

만화애니메이션 강사 지원사업이 강사에 미친 영향은 지원 사업에 참여한 강사 경력에 따라 큰 차이는 없었지만, 3년 동안 사업에 참여한 강사들이 올해 처음 참여한 강사들에 비해 만화애니메이션강사를 더 적극적으로 새로운 일자리로 여기고 있었으며, 전문성이 향상되었다고 인식하였다. 그리고 만화만을 전공한 강사들이 애니메이션을 전

공한 강사들에 비해 교육과정 개발 활동 및 관련 커뮤니티 참여도가 다소 소극적으로 나타났으며, 강사를 새로운 일자리로 여기는 인식 또한 애니메이션 전공자에 비해 다소 소극적으로 나타났다.

만화애니메이션 강사 지원 사업의 역사가 아직 3년도 되지 않았기 때문에, 정착단계로 발전하지는 못하고 있지만, 이 사업에 참여하는 강사들의 참여 의지는 매우 높다고 볼 수 있다. 그리고 미래 만화애니메이션 전문 강사로서의 직업을 준비하기 위한 강사 역량을 개발하는데도 적극적인 경향을 나타내고 있다. 이러한 인식은 앞으로 만화애니메이션 문화예술교육 분야의 전문 인력을 양성하는데 중요한 기반으로 작용할 것으로 전망된다.

## 2. 만화애니메이션 강사 지원 사업에 대한 강사 평가

만화애니메이션 강사 지원 사업에 대해 강사들을 전반적으로 신중한 입장을 보였다. 아래 표5에 나타난 바와 같이, 강사들은 고용의 안정성에 대해 평균 3.55로 다소 부정적인 반응을 보였다. 이러한 고용의 불확실성에 대해서는 응답자들이 주관식으로 작성한 자료에서도 중요하게 제기하는 문제였다. 그리고 교육교재의 학생교육 적합성(평균 3.21), 교육 관련 지식정보 수집 및 서비스 환경(평균 3.07), 학생특성에 적합한 교육프로그램 연구 개발 환경(3.12), 학교의 교육시설 및 기자재 환경(3.07) 등 교육의 질적 수준에 영향을 미치는 교육 환경에 대해 다소 부정적인 인식을 보였다. 이것은 만화애니메이션 문화예술교육을 체계적으로 수행

하기 위한 교육환경이 아직 정착하지 못하고 있음을 의미한다고 볼 수 있다.

강사들은 교육연수사업에 대해서도 평균 2.74로 긍정적으로 평가하고 있지는 않은 것으로 나타났다. 마찬가지로 임금 또는 보수수준(2.83), 학교 관계자의 협력도(2.51), 강사들 간의 교류협력(2.60), 업무부담 정도(2.57) 등에 대해서도 적극적으로 평가하지 않고 있는 것으로 나타났다. 또한 학생들의 교육수요 및 참여도에 대해서는 평균 2.38로 다소 긍정적으로 평가하였다.

이러한 만화애니메이션 강사 지원 사업에 대한 평가는 강사들의 지원 사업 참여경력에 따른 차이는 거의 없는 것으로 나타났다. 그리고 애니메이션 전공 강사들이 만화전공 강사들에 비해 고용의 안정성과 보수수준에 대해 다소 부정적이었다.

표 5. 만화애니메이션강사 지원 사업에 대한 강사평가

평 구 분	전 체 평 균	강사 지원 사업 참여 경력		산업현장 경력		강사전공		
		1년 차	3년 차	없다	있다	애니 메이 션	만 화	만화 애니 메이 션
학생들의 교육수 요 및 참여도	2.38	2.36	2.43	2.56	2.28	2.22	2.50	2.28
고용안 정성	3.54	3.54	3.37	3.69	3.44	3.55	2.83	3.76
임금 또는 보수수 준	2.83	2.63	3.18	2.56	3.00	3.44	2.33	2.66
학교 관계자 의	2.51	2.63	2.33	2.81	2.33	2.55	2.66	2.50

협력도								
교육교재의 학생교육 적합성	3.21	3.31	3.12	3.38	3.12	3.33	3.33	3.19
교육 관련 지식정보 수집 및 서비스 환경	3.07	3.27	2.87	3.13	3.04	3.33	3.00	3.00
학생특성에 적합한 교육 프로그램 연구개발 환경	3.11	3.13	3.25	3.13	3.12	3.11	3.16	3.19
학교의 시설 및 기자재 환경	3.07	3.22	2.93	3.25	2.96	3.00	3.83	2.80
강사를 대상으로 한 교육 연수사업	2.73	2.72	2.81	2.75	2.76	2.77	2.83	2.80
강사들 간의 교류협력	2.59	2.90	2.25	2.75	2.52	2.66	2.66	2.61
업무부담 정도(근무조건 대비)	2.57	2.63	2.56	2.69	2.48	2.66	2.16	2.57

\* 5점 척도 : 매우 그렇다 1점, 그렇다 2점, 보통 3점, 아니다 4점, 매우 아니다 5점

### 3. 만화애니메이션 강사 직종 전망 및 직무교육 수요 분석

만화애니메이션 강사의 미래 전망에 대해 강사들은 대부분 긍정적인 것으로 나타났다. '5년 이내 만화애니메이션 문화예술교육 강사가 전문 직종으로 발전할 것이다'에 대해 응답자의 76.2%가 긍정적으로 응답하였으며, 4.8%만이 부정적으로 응답하였다. 그리고 '5년 이내 만화애니메이션 문화예술교육이 사회교육으로 발전할 것이다'에 대해서도 응답자의 88%가 긍정적으로 응답하였다. 이러한 경향은 다른 한편으로는 강사들의 만화애니메이션 교육에 대한 긍정적인 인식에 작용한 측면이 있다.<sup>15)</sup>

표 6. 만화애니메이션 강사직종 및 교육에 대한 전망

구분	강사의 전문 직종 발전가능성	만화애니메이션교육의 사회교육 확대전망
매우 그렇다	16.7%	19.0%
그렇다	59.5%	69.0%
보통이다	19.0%	11.9%
그렇지 않다	4.8%	0.0%
전혀 그렇지 않다	0.0%	0.0%
합계	100.0%	100.0%

강사들은 또한 향후 만화애니메이션 강사와 관련된 직무연수 필요성에 대해서 78.6%(매우 그렇

15) 이와 관련하여 임학순, 지역기반 문화콘텐츠 학습프로그램의 문화거버넌스 모델 개발에 관한 연구, 『지방정부연구』 제9권 제4호, 2006, 131쪽-149쪽 은 애니메이션 전문가 47명을 대상으로 설문조사를 실시한 결과, 응답자의 95.6%가 디지털문화콘텐츠에 대한 청소년 교육이 필요하다고 응답하였으며, 애니메이션 교육에 대해서는 응답자의 84.5%가 필요하다고 응답하였다. 가장 큰 이유는 애니메이션교육이 청소년들의 창의성을 향상하고, 자기표현 및 커뮤니케이션 능력을 향상시켜 주기 때문이라고 제시하였다.

다 16.7%, 그렇다 61.9%)가 긍정적으로 응답하였으며, '보통이다'는 21.4%로 나타났다. 강사들은 직무 연수가 필요한 교육내용으로 아래 표에 나타난 바와 같이 '창의성 향상 교육방법론', '교육프로그램 기획 및 개발 우수사례 이해 및 실습', '교육대상 집단 및 교육 현장의 특성 이해', '만화애니메이션 교육방법론' '사회성 및 소통 향상 교육방법론', '만화애니메이션과 다른 교과목과의 연계방안' 등을 중요하게 제시하고 있다.

표 7. 강사 직무연수 교육프로그램 수요

구분	평균	전체 평균	산업현장경력	
			없다	있다
교육대상 집단 및 교육현장의 특성 이해	1.71	1.69	1.72	
만화애니메이션 전문기술 실습	2.26	2.31	2.20	
만화애니메이션 교육방법론	1.81	2.06	1.64	
교육프로그램 기획 및 개발 우수사례 이해 및 실습	1.52	1.56	1.52	
교육결과 평가 및 사후관리방법	2.12	2.19	2.12	
만화애니메이션교육의 목적과 가치	1.95	2.13	1.84	
창의성 향상 교육방법론	1.36	1.44	1.32	
사회성 및 소통 향상 교육방법론	1.90	2.06	1.84	
만화애니메이션과 다른 교과목과의 연계방안	1.90	2.06	1.84	
교육학 이론과 실제	2.52	2.69	2.44	
만화애니메이션강사 지원 사업 관리	2.10	2.19	2.00	
예술 철학, 미학 등	2.57	2.69	2.48	

\* 5점 척도 : 매우 그렇다 1점, 그렇다 2점, 보통 3점, 아니다 4점, 매우 아니다 5점

## IV. 만화애니메이션 강사의 전문직종화를 위한 지원모델 개발

### 1. 만화애니메이션교육 프로그램 개발 및 이론적 기반 강화

만화애니메이션 강사 지원 사업에서 운영하는 만화애니메이션교육은 만화애니메이션 분야의 전문 인력을 양성하기 위한 만화애니메이션 전문교육을 지향하는데 초점을 두고 있지 않다. 만화애니메이션 강사 지원 사업은 만화애니메이션을 문화 예술교육 차원에서 접근하고 있기 때문에, 일반학생들의 만화애니메이션에 대한 인식능력과 표현력, 그리고 창의적 사고 및 공동체 형성 능력을 함양하는데 초점을 두고 있다.

그러나 만화애니메이션에 대한 문화예술 교육 차원의 접근전략을 뒷받침하기 위한 교육프로그램 운영 모델이 아직 정립되어 있지 않으며, 이에 관한 이론적 기반 또한 미흡한 실정이다. 또한 만화애니메이션 교육을 위한 교수학습과정 모델이 개발되었다고 하더라도 이를 실제로 적용할 강사들은 학생특성과 학교 및 지역사회의 특성을 활용하여 강의내용과 방법을 개발할 필요가 있는데, 이를 위한 교육프로그램 개발 기반이 아직은 취약한 실정이다.

이와 관련하여 다음 세 가지 방안을 고려해 볼

수 있다.

첫째, 강사들 스스로가 팀 프로젝트 형태로 학생들을 대상으로 한 만화애니메이션 교육프로그램을 개발하도록 연구개발비를 지원해주는 방안이다. 현재 강사들의 교육 의지와 열정이 매우 높기 때문에, 연구개발 환경을 조성해주면, 이에 대한 강사들의 참여도는 높을 것으로 전망된다. 이러한 연구개발 지원 사업은 강사들의 교육역량을 향상하는데도 매우 기여할 것이다. 강사들의 연구개발 결과는 만화애니메이션 강사 직무연수과정에서 발표함으로써 상호 학습 환경을 조성할 수 있다.

둘째, 만화애니메이션 교육프로그램의 운영 성과 및 학습효과에 대한 지속적인 분석 및 평가를 통해 만화애니메이션 교육에 대한 이론적 기반을 발전시킬 필요가 있다. 이러한 이론적 기반이 발전해야 만화애니메이션 교육의 정체성을 확립될 수 있으며, 이를 바탕으로 만화애니메이션교육 강사가 전문 직종으로 자리 잡을 수 있다.

셋째, 만화애니메이션교육 프로그램의 영역을 학교교육 차원 뿐 아니라 사회교육 차원으로 확대하여 교육프로그램을 개발하기 위한 연구개발을 지속적으로 추진할 필요가 있다. 현재 문화관광부와 한국문화예술교육진흥원은 문화예술교육을 학교교육 뿐 아니라 사회교육 차원에서 추진하고 있으며, 2006년부터 사회취약계층을 대상으로 한 문화예술교육 지원 사업을 적극적으로 실시하고 있다.<sup>16)</sup> 이런 의미에서 한국문화예술교육진흥원이 2007년에 소년원을 대상으로 만화애니메이션 교수학습과정을 개발한 것은 의미가 있다고 할 수 있

다.

## 2. 만화애니메이션 문화예술교육 전문 인력 양성 체계 구축 및 직무연수교육의 다양화

만화애니메이션 강사 지원 사업은 강사들에게 만화애니메이션 교육을 경험할 수 있는 기회를 제공하였을 뿐 아니라 앞으로도 만화애니메이션 교육을 전문적으로 수행하기 위한 역량을 지속적으로 함양할 수 있는 의지를 형성하게 했다는 점에서 전문 인력 양성 차원에서 의미가 있다고 할 수 있다.

그러나 만화애니메이션 교육 분야의 전문 인력은 이러한 현장 경험만으로는 한계가 있으며, 체계적인 전문 인력 양성 체계를 갖출 필요가 있다. 현재 만화애니메이션 교육 분야에 대한 전문 자격증 제도가 실시되지 않고 있는 상황에서는 만화애니메이션 강사들을 대상으로 한 직무연수교육을 강화하여 다양한 교육 프로그램을 개발, 적용할 수 있는 체계를 갖출 필요가 있다. 직무연수교육은 만화애니메이션을 문화예술교육 차원을 접근하기 위한 교육과 학습자의 특성에 적합한 교육방법, 그리고 다양한 만화애니메이션 교육프로그램 등을 학습할 수 있는 방향으로 설계되어야 한다.

다른 한편으로는 만화애니메이션 관련 전문 기관 및 단체들과 협력하여 만화애니메이션 교육 전문 인력을 양성하기 위한 가칭 '만화애니메이션교육 아카데미'를 운영하는 방안도 고려해 볼 수 있다. 그리고 현재 만화애니메이션 창작기획 및 개발에 초점을 두고 운영되고 있는 대학의 관련 학과

16) 임학순외, 『2006 사회취약계층 문화예술교육 지원사업 평가 및 발전방안 연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2007

에 만화애니메이션교육 커리큘럼을 개설하는 방안도 고려해 볼 수 있다.

한편 만화애니메이션 교육인력 정책은 강사인력 뿐 아니라 교육프로그램을 기획, 경영 할 수 있는 전문 인력을 양성하는 차원으로 확대할 필요가 있다. 만화애니메이션 교육 기획 및 경영 인력이란 만화애니메이션 교육프로그램을 기획, 개발하고, 교육프로그램을 집행, 관리하며, 교육프로그램 운영성과를 평가하여 환류 할 수 있는 전문 인력을 의미한다. 이러한 인력에 대한 현 단계에서의 수요는 작지만, 앞으로 만화애니메이션 및 디지털콘텐츠에 대한 교육수요가 확대되고, 관련 기관 및 단체의 참여가 활발해 질 것으로 전망되기 때문에, 미래 인력수요는 지속 확대될 것이다.

### 3. 만화애니메이션교육 종합지식정보시스템 구축

만화애니메이션 강사 지원 사업에 참여하고 있는 강사들을 대상으로 애로사항 및 제안사항을 조사한 결과, 대부분 강사들은 교육프로그램을 개발하고, 강의준비를 하는데 필요한 지식정보를 공공 부문에서 제공해주기를 바라는 경향이 있는 것으로 나타났다.<sup>17)</sup> 현재는 강사워크숍이나 사이버커뮤니티를 활용하여 강사들 상호간의 의견을 교환하는 수준에 머무르고 있으며, 한국문화예술교육진흥원의 문화예술교육정보시스템을 부분적으로 활용하고 있는 실정이다.

17) 강사들에 대한 심층인터뷰자료와 42명을 대상으로 한 설문조사에서 정책적인 제언을 한 사항에 관한 자료에 바탕을 두고 있다.

만화애니메이션교육 종합지식정보시스템을 구축할 경우, 주요 지식정보유형으로는 다음 몇 가지를 적극 고려할 필요할 있다.

첫째, 만화애니메이션 교육프로그램 및 교육방법에 대한 연구개발 자료 및 다양한 실천현장의 사례에 대한 지식정보체계를 구축하여 강사들이 강의교육내용과 방법을 준비할 때 활용할 수 있도록 할 필요가 있다.

둘째, 만화애니메이션 교육 강사에 대한 종합 DB를 구축하여 일선 만화애니메이션 교육 현장에서 강사인력을 활용할 때, 참고할 수 있도록 할 필요가 있다. 이를 바탕으로 현장수요의 특성에 적합한 강사인력을 활용할 수 있는 수급체계를 갖출 필요가 있다.

셋째, 장기적으로는 만화애니메이션교육 강사의 수급체계를 구축하기 위하여 만화애니메이션 강사 채용정보 및 직업정보를 종합지식정보시스템에 포함시키는 방안도 고려해 볼 필요가 있다.

넷째, 만화애니메이션교육 관련 지원 사업 및 정책정보를 체계적으로 관리, 제공함으로써 강사들로 하여금 지원 사업에 대한 충분한 이해를 하도록 기반을 갖출 필요가 있다.

### 4. 지역문화예술교육지원센터와의 연계를 통한 지원 사업 거버넌스 구축

현재 만화애니메이션 강사 지원 사업은 강사의 선정, 배치, 직무연수, 평가에 이르는 전 과정을 한국문화예술교육진흥원을 중심으로 이루어지고 있다. 이러한 중앙집권적 운영체제는 지원 사업 초기

단계에서 인식을 공유하고, 자원을 확보하며, 지원 체계를 구축하는데 중요한 역할을 수행했다.

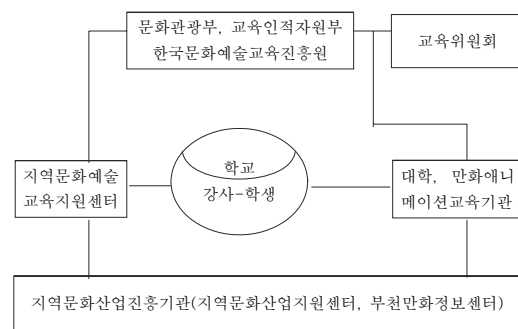
그러나 이러한 접근전략은 만화애니메이션 지원 사업의 일선 현장 적합성과 다양성을 확보하는 데는 한계가 있다. 일선 교육 현장에서는 학교 및 교육기관 관계와 강사와의 협력관계가 구축되어야 하며, 강사들로 하여금 양질의 교육서비스를 개발하고, 실천할 수 있는 지원환경을 마련해 줄 필요가 있다. 또한 교육프로그램과 강사인력은 학생들의 특성과 학교의 특성, 그리고 지역사회의 특성을 고려하여 결정될 필요가 있다. 그러나 이러한 현장성과 다양성을 한국문화예술교육진흥원이 모두 직접 담당 하는 데는 한계가 있다.

이와 관련하여 2006년부터 추진되고 있는 지역 문화예술교육지원센터와 대학 및 만화애니메이션 교육 관련 단체들을 강사 지원 사업의 지역파트너로 설정하여 공동으로 사업을 추진하는 방안을 고려해 볼 필요가 있다. 지역문화예술교육지원센터 사업은 문화예술교육진흥법에 근거하여 시행되고 있는 사업으로 지역문화예술교육지원센터를 지정하여, '지역문화예술교육 활성화'를 위한 지원기관으로 활동 할 수 있도록 지원하는 정책 사업을 의미한다. 이러한 지역문화예술교육지원센터는 지역 문화예술교육 활성화를 위한 지원기관이면서 동시에 참여주체간의 협의, 조정, 협력 증진 기관으로서의 기능을 수행할 수 있다.

만화애니메이션 강사 지원 사업을 지역문화예술교육지원센터와 연계하여 추진할 경우에는 만화애니메이션 교육인프라가 구축된 지역을 중심으로 선정하여 시범적으로 적용하고, 이를 단계적으로 확대하는 방안을 고려할 필요가 있다. 만화애니메이

션 강사 및 관련 자원들은 일반 문화예술교육 분야와는 달리 지역적 분포가 넓지 않기 때문이다. 이와 관련하여 부천만화정보센터, 서울애니메이션센터, 지역문화산업클러스터 관련 기관 등과의 파트너십을 구축하거나 또는 이러한 만화애니메이션 전문기관은 만화애니메이션교육을 운영하는 지역 문화예술교육지원센터로 지정하는 방안도 적극 고려해 볼 필요가 있다.<sup>18)</sup>

그림 4. 지역만화애니메이션교육 지원체계 파트너십 모델



## V. 결론

만화애니메이션 강사 지원 사업은 만화애니메이션 문화예술교육을 활성화하고, 만화애니메이션 강사들에게 새로운 활동 영역을 창출해 주었다는 점에서 만화애니메이션산업 및 문화예술교육 분야에서 그 의미가 크다고 할 수 있다. 그러나 이 사

18) 지역문화산업지원센터는 2006년 12월 현재 전주, 춘천, 대전, 부산, 청주, 부천, 대구, 제주, 광주, 목포 등 10개가 설립, 운영되고 있다. 이에 대해서는 문화관광부, 『2006 문화산업백서』, 2007, 154쪽-166쪽 참조

업은 초기단계로 만화애니메이션 강사를 전문 직종으로 발전시키지는 못하고 있는 실정이다. 만화애니메이션 강사들을 대상으로 설문조사를 실시한 결과, 만화애니메이션 강사들의 교육 사업에 대한 참여의지는 높게 나타났지만, 현재 실시하고 있는 만화애니메이션 강사 지원 사업에 대해서는 다소 비판적인 인식을 갖고 있는 것으로 나타났다. 그리고 강사들은 여전히 만화애니메이션 교육 강사로서의 고용시장과 고용체계에 대해 확신을 갖고 있지 못하고 있는 실정이다.

앞으로 만화애니메이션 교육은 만화애니메이션이란 장르적 개념에서 진일보하여 디지털시대의 문화콘텐츠 교육으로 확대, 발전될 수 있을 것이다. 이러한 교육 수요와 관련하여 앞으로 만화애니메이션 교육 전문 인력은 교육자인 강사 뿐 아니라 기획, 경영 인력으로 그 범위를 확대하여 체계적으로 양성할 필요가 있다. 이와 관련하여 이 논문에서는 만화애니메이션 교육프로그램 개발 및 이론적 기반 강화, 만화애니메이션 전문 인력 양성 및 직무교육의 다양화, 만화애니메이션 교육 종합 지식정보시스템 구축, 그리고 만화애니메이션 교육 거버넌스 체계 구축 등 만화애니메이션 교육 강사를 미래 전문 직종으로 육성하기 위한 지원방안을 제시하였다.

이러한 전략을 성공적으로 추진하기 위해서는 한국문화예술교육진흥원 주도의 만화애니메이션 교육정책에서 벗어나 문화콘텐츠진흥기관, 지역문화예술교육지원센터, 대학, 학교, 만화애니메이션 전문단체, 교육청 등과의 파트너십과 네트워크 기반의 만화애니메이션 거버넌스 체계를 구축할 필요가 있다.

## 참고문헌

- 김재웅, 양진식 외, 『초등학교 5,6학년 만화애니메이션』, 한국문화예술교육진흥원, 2005
- 김재웅, 양진식 외, 『초등학교 5,6학년 만화애니메이션 교수학습 과정안』, 한국문화예술교육진흥원, 2005
- 김재웅, 이정민 외, 『중학교 애니메이션』, 한국문화예술교육진흥원, 2005
- 김재웅, 이정민 외, 『중학교 애니메이션 교수학습 과정안』, 한국문화예술교육진흥원, 2005
- 문화관광부, 『2006 문화산업백서』, 2007
- 문화관광부, 한국문화콘텐츠진흥원, 『애니메이션 산업백서 2006』, 2006
- 문화관광부, 한국문화콘텐츠진흥원, 『만화산업백서 2006』, 2006
- 문화연대, 『강사풀제 평가사업보고서』, 2004
- 이경래 외, 『소년원 학교 만화애니메이션 분야 교수학습과정안 연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2007
- 임학순 외, 『2006 사회취약계층 문화예술교육 지원사업 평가 및 발전방안 연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2007
- 임학순, '지역 기반 문화콘텐츠 학습프로그램의 문화 거버넌스 모델 개발에 관한 연구', 지방정부연구, 제 9권 제4호, 2006, 131쪽 -149쪽



- 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠 국내외 교육 기관 현황조사』, 2005
- 한국만화애니메이션학회(김재웅, 양진식외), 초등 5, 6학년 만화□애니메이션 교재 연구사업 결과 보고서, 한국문화예술교육진흥원, 2005
- 한국만화애니메이션학회(김재웅, 손상익외), 중학교 만화교재 연구사업 결과 보고서, 한국문화예술교육진흥원, 2005
- 한국만화애니메이션학회(김재웅, 이정민 외), 중학교 애니메이션교재 연구사업 결과 보고서, 한국문화예술교육진흥원, 2005
- 황준욱 외, 『문화콘텐츠산업 인력구조와 직무분석 : 애니메이션산업을 중심으로』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2005
- 황준욱 외, 『문화콘텐츠산업 인력구조와 직무분석 : 만화, 음악, 캐릭터 산업을 중심으로』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2006
- 황준욱, 안주엽, 임학순, 이승엽, 『문화예술 인력 정책 기반구축을 위한 기초연구』, 문화관광부, 2005
- Langsted, Jorn, 'Double Strategies in a Modern Cultural Policy', Journal of Arts Management, Law and Society, Vol.19, No.4, 1990
- Mayer, R.E., and Moreno, R. 'Animation as an Aid to Multimedia Learning,' Educational Psychology Review, 14(1), 87-99

## ABSTRACTS

### Policy Model for the Development of the Arts Educator in the field of the Comic & Animation Education

Haksoon Yim

The article concerns the public policy for the development of the arts educator in the field of the comic and animation education. The comic and animation education programs are focused on the promotion of the creativity and communication skills of the student in terms of the arts education. The article seeks to examine the case on the support program for the comic and animation educators, which has been managed by Korea Arts & Culture Education Service(KACES) since 2005. The forty two educators were surveyed. As a result, the support program of the KACES has an effect on the educator's recognition of the comic and animation education in the positive way. The most of the educators suggest that the support program should try to develop the comic and animation educator job as a special work with the full time job. In this respect, the article recommend the policy alternatives such as the promotion of the education program R & D, the knowledge and information system, training system and the establishment of the governance system.

Key word : Arts Education, Comic & Animation Education, Cultural Policy, Cultural Industry, Human Resource Development

임 학 순

가톨릭대학교 디지털문화학부 교수

(420-743) 경기도 부천시 원미구 역곡2동 산43-1

Tel : 019-424-7366

hsyim@catholic.ac.kr