

# 애니메이션 전공자와 산업체간의 인식의 차이에 대한 고찰

## : 창작 애니메이션 활성화 방안을 중심으로

최지원

초 록

떠오르는 21세기 영상 콘텐츠산업의 하나로 애니메이션 산업이 각광을 받고 있다. 그에 따라 교육에도 지대한 영향을 끼치고 있는데, 초, 중등학교에서는 방과 후 학습을 통해 일찍부터 애니메이션을 접하고 있고 수많은 대학에서는 애니메이션과가 신설되고 있으며 해마다 고학력 전문 인력들이 배출되고 있다. 이것은 기존의 OEM(Original Equipment Manufacturing) 방식에서 창작으로 전환을 꾀하는 많은 애니메이션 제작업체들에게 긍정적인 현상이었다. 젊은 인력, 그것도 애니메이션에 대해 체계적으로 배운 인력은 훌륭한 기술과 창조적인 마인드를 가지고 있을 것이라 믿어 의심치 않았을 것이다. 그러나 애니메이션 학과가 생긴 이후 10여 년 동안 배출되었을 수많은 인력들은 자취를 감췄다. 제작사는 여전히 인력난에 시달리고 있고, 그리고 찾아냈다 싶어도 전공자라는 말이 무색하게 제작현장에 맞는 실무교육에 몇 개월을 투자해야한다. 이렇듯 애니메이션 제작사에 찾아오는 유능한 신입 애니메이터<sup>1)</sup>를 구경하기 힘든 이유는 무엇일까?

이러한 의문점을 바탕으로 애니메이션 학과들의 교육현황, 전공자들의 제작업체 취업 현황과 그 인식에 대해 언급하고, 제작업체들의 인력난을 가중화시키는 문제점을 찾아본다. 그리고 또한 그에 따른 정책적인 지원 방법에 대해 알아봄으로써 좀 더 나은 애니메이션 제작 환경을 만드는데 보탬이 되고자 한다.

주제어 : 창작애니메이션, 인식, 활성화

---

1) 애니메이터는 애니메이션 만드는 것을 직업으로 하는 사람을 말한다. 애니메이터는 흔히 애니메이션 작품의 기획·창작·연출·디자인·채색·촬영 등 제작 전 분야에 종사하는 스태프들을 총칭하는 용어로 사용되기도 한다. 그러나 엄밀히 따지면 제작현장에서 가장 중요한 부분이라 할 수 있는 동작을 그리는 사람, 즉 원화(밀그림) 및 동화(움직이는 그림) 연출을 담당하는 사람만을 가리킨다. 숙련을 요하는 테크닉뿐만 아니라 카메라와 컴퓨터에 대한 총체적 지식도 필요하며, 폭넓은 교양도 쌓아 다양한 스타일의 캐릭터를 형상화할 수 있는 다재다능한 능력을 갖추어야 한다. 두산백과사전, <http://100.naver.com/100.nhn?docid=759080>, 2008.6.21 방문 인용.

## I. 서론

한국 애니메이션의 역사는 40년이다. 결코 짧지 않는 역사를 가지고 있지만 90년대 중반 이후 본격적인 산업 재편 시도 이전까지는 단지 하청을 주로 한 OEM 산업 구조였다. 그러나 미국, 일본, 유럽 등 애니메이션 선진국의 하청 라인이 한국보다 싼 중국, 필리핀, 인도네시아 등으로 이전되어 감에 따라 하청제작을 대체할 다른 수익 모델을 창출하지 못하면 생존할 수 없는 상황이 되었다. 그러한 상황에서 창작 애니메이션 산업으로의 전환이라는 유일한 생존 대안을 찾아냄으로써 한국 창작 애니메이션 시대의 새로운 도약 기회가 주어진 것이다.

한국 문화콘텐츠 산업의 집중 육성분야로 떠오른 기획창작 애니메이션이란 명실상부하게 작품의 기획부터 마지막 배급, 상영 단계까지 철저히 기획/제작/마케팅/배급을 자체 역량으로 만들어져 작품으로 승부하는 애니메이션을 의미한다. 이러한 기본 전제를 가지고 2000년대 이후 수많은 창작 애니메이션이 만들어졌다.

그러나 메인프로덕션 과정에 노동력과 자본을 집중 투입하는 OEM 제작방식을 기획 창작 애니메이션에 그대로 적용함으로써 기획창작 애니메이션 성패의 관건인 프리프로덕션의 중요성을 소홀히 하였고 그 결과 실패를 거듭하게 되어 현재는 투자 또한 제대로 이루어지지 않는 상황에 이르고

말았다.

그리고 한편으로 창작 애니메이션 강국으로의 야심 찬 계획이었던 대학에서의 애니메이션 전문 인력 양성 또한 그 침체기를 맞이하고 있다. 학과의 졸업생의 수에 비해 애니메이션 인력이 턱없이 부족한 것이다. 그리고 그나마 애니메이션에 입문한 전공자들은 4년간의 전문교육이 무색하게 입사 초반에 실무에서의 높은 성과를 보이지 못 하기 때문에 업체 내에서 한 달 여 간의 기간을 잡고 처음부터 가르치지 않으면 실무에 투입되기 힘든 상황이다.

본 논문에서는 이 문제의 원인이 창작 애니메이션 프리프로덕션 인력을 양성하기 위해 만들어진 애니메이션 학과들이 제 역할을 수행하지 못하는 데 있다고 보고, 이에 관련된 여러 가지 문제점을 제시, 대안을 모색해 봄으로써 한국 애니메이션 산업의 미래에 대한 정책적인 방향을 제시해 보고자 한다.

## II. 한국 애니메이션 현황

### 1. 창작애니메이션 제작 현황

OEM에서 창작으로 전환한 2000년대 초부터 다양한 투자조합이 결성되어 많은 프로젝트들이 기획되기 시작하였다. 애니메이션 산업을 영위하는 사업체의 매출 현황을 살펴보면 총 매출액 221,012 백만원이며, 창작 및 제작은 162,074백만원으로 가

2) “애니메이션 지원정책의 효율성 제고방안 연구” <영화진흥위원회 연구보고서 2003-5> 2003. 12 : 22

장 크고, 다음으로 제작 지원이 31,784백만원, 유통·배급이 16,859백만원, 단순복제가 5,804, 기타는 4,491백만원 순으로 나타났다.

단위:백만원

영역 및 세부	제작지원	단순복제	유통배급	기타	합계
102.0%	31,784	5,804	16,859	4,491	220,002
73.3%	14.4%	2.6%	7.6%	2.0%	100%

표 25 , 애니메이션 매출 관련 현황  
(출처 : 애니메이션산업백서2006)

2008년에 들어서도 여러 창작 애니메이션이 꾸준히 기획, 제작되어지고 있다. 하지만 <표2>에서 알 수 있듯이 2000년대 초반 애니메이션 창작물이 일었을 당시와 비교해 점점 그 수가 줄고 있는 상태이다.

구분	제작 매출 규모	수출액	국내 업체 수	고용 인명
2002	2,149억 원	8,302만 달러	294개 사	9,330명
2003	2,578억 원	7,572만 달러	362개 사	5,380명
2004	2,440억 원	6,176만 달러	318개 사	3,600명
2005	2,210억 원	7,842만 달러	-	3,580명

표 26 , 국내 애니메이션 산업 현황의 변화  
(출처 : 애니메이션산업백서2006)

제작 현황을 살펴 보면 2008년도의 극장용 장편으로는 소중한날의 꿈, 오디션 등이 오랜 제작기간을 보내고 개봉을 위한 막바지 준비를 하고 있고 TV 시리즈로는 제트레인저, 뿌띠뿌띠뮤즈 등이 방영되었으며 하반기엔 기가트라이브, 둘리 2기 등의 작품들이 기다리고 있다.

## 2. 대학의 애니메이션 전공 교육 현황

애니메이션 학과는 떠오르는 유망 산업인 애니메이션의 인력 창출을 위해 지난 10여 년간 엄청난 수적 증가를 보였다. 이를 대학 특성별로 살펴보면, <표 3>에서 보듯 4년제 국공립대학이 6개(3.

구분	4년제(42개)		2·3년제		합계
	국립	사립	국립	사립	
서울	1	10		7	21
부산	1	12		4	17
대구		4		6	10
대전			1	1	2
경기		7	1	20	28
강원		6		1	7
대전		4		4	8
충남		1		2	3
전남	1	2		2	5
충북		4		4	8
충청	1	10		5	16
전라		6		4	10
전북	1	4		3	8
경북		6		10	16
경남	1	3	1	2	7
제주				2	2
합계	6	85	3	77	171

표 27 , 지역별 대학 애니메이션 관련학과 개설 현황  
(출처 : 애니메이션산업백서2006)

5%), 4년제 사립대학이 85개(49.7%), 2·3년제 국공립대학이 3개(1.8%), 2·3년제 사립대학이 77개(45.0%)교이다.<sup>3)</sup> 게다가 그 수많은 학과는 매년 높은 지원율을 나타내는 인기 학과로써 자리 잡았다. <표 4>의 2008 정시모집 상위 20위 도표에서 보이

3) <애니메이션 산업백서 2006> 한국문화콘텐츠진흥원, 2006 : 356

듯이 경쟁률 또한 인기 많은 전공과목과 비교해도 뒤지지 않는다. 이렇듯 애니메이션은 미래의 유망 산업으로써 부족함이 없어 보인다.

또한 중앙정보고용원 발표에 의하면 전문가 63.2%가 향후 5년간 미술관련 분야의 일자리가 증가할 것으로 내다보았으며 특히 애니메이터, 디자이너 등을 주목했다.

순위	2008년 대학명	2008년 전공명	2008년 정시 모집인원	2008년 정시 지원자수	2008년 정시 경쟁률
1	홍익대	자물전공	14	456	32.57
2	신경대	애니메이션학과	8	95	11.88
3	홍익대	건축학부1	13	391	30.08
4	홍익대	수학교육과	10	295	29.5
5	신경대	생명공학과	8	97	12.13
6	홍익대(포커원)	자물전공	8	146	18.25
7	한국장성대	항공교통물류학부	18	316	17.56
8	삼육대	의학과	22	376	17.09
9	경희대	정보통신공학과(학과)	20	341	17.05
10	홍익대	건축학부2	8	132	16.5
11	동지대(성남)	보건환경과학부	32	506	15.81
12	경문대	건축공학(건축계)	11	164	14.91
13	건국대	수학교육과	13	187	14.39
14	숙명여고	의학부	22	290	13.18
15	동덕여고	의학과	15	193	12.87
16	대주대	의학부	20	246	12.3
17	동지대(성남)	보부전역학과	16	196	12.25
18	동지대(성남)	치위생학과	11	135	12.27
19	경희대	건축공학과(건축)	22	242	11
20	동지대(성남)	치위생학과(치위)	12	132	11

표 28, 다군 - 자연계열 학과 2008 정시모집 경쟁률 상위 20 (출처 : 종로학원 인터넷 자료)

### III. 문제점 제기

한국 애니메이션 제작 현장의 인력난은 다소 심각하다.<sup>4)</sup> 졸업시즌이 되어도 신입 애니메이터는

4) 2004년 이래 3년간 인력확보와 관련한 어려움에 대해 4점 척도 기준(1점 매우 어려움/2점 다소 어려움/3점 별로 어렵지 않음)으로 측정한 결과 게임과 애니메이션·만화 산업에서는 인력확보에 다소 어려움을 겪은 반면, 영화 등 나머지

구하기 힘들다는 것이 제작업체 측의 주장이다. 공고를 내면 면접을 보러 오기는 하지만 업무 내용을 듣고 취업 거부를 하는 경우도 파다하고, 한 달 여를 일해보자 연락 두절이 되는 경우도 있다. 자신이 꿈꾸어 온 직업과 주어지는 업무 위치가 차이가 난다고 하는 이유가 대부분이다. 이러한 현상의 원인을 알아보기 위해 대학 전공 교과목을 살펴보고 실무 환경과의 차이를 분석할 필요가 있다.

#### 1. 애니메이션 전공자의 인식

현재 각 대학 애니메이션 학과에서는 학생들을 감독으로 키우는 데 주력하고 있다. 실제로 교과목을 살펴보면 <표5>에서와 같이 애니메이션 기초부터 한편의 애니메이션 제작 완성까지를 모두 포괄하고 있다.

또한 중부대학교의 애니메이션 전공 소개를 보면 ‘만화애니메이션 학과 졸업 후 진로는 애니메이션 작가, 기획자, 애니메이션 연출가, 게임 디자이너, 캐릭터 산업, 만화 예술가, 팬시상품 개발 등 현대 사회가 요구하는 전문 예술가가 된다.’<sup>5)</sup> 라고 명시되어 있어, 전문적인 리더를 목표로 하는 학생들의 관심을 끌고 있다. 입시생들이 보면 이 학과를 졸업하면 애니메이션을 한편 완성할 수 있는 능력을 갖추고 있으니 현장에 투입될 시에도 그만

산업은 크게 어려움이 없는 것으로 조사됐다. 게임이 2.32점, 애니메이션·만화가 2.37점으로 인력확보가 어렵다는 반응이었고, 영화산업은 2.70점, 방송 2.69점, 음악 2.55점에 그쳤다. 한국문화콘텐츠진흥원, CT뉴스홈페이지

[http://ctnews.kocca.or.kr/ctnews/kor/SITE/data/html\\_dir/2008/05/06/200805060004.html](http://ctnews.kocca.or.kr/ctnews/kor/SITE/data/html_dir/2008/05/06/200805060004.html), 2008.6.9 방문 인용

5) 중부대학교 만화애니메이션학과 <http://animation.dongmoon.kr/> 2008.6.9 방문 인용

컴의 보장을 받을 수 있게 된다고 여길 수도 있을 것이다. 이렇게 입시 때부터 꾸준히 노력하여 높은 경쟁률을 뚫고 입학하고 4년간 다방면의 체계적인 교육을 받은 멀티 플레이어들이 가진 성취감과 학교에서 심어준 프라이드로는 단순 업무를 한다는 인식이 박힌 애니메이터<sup>6)</sup>에 대한 기피현상은 어찌 보면 당연할 수 있는 것이다.

편 성 원 칙	기초 기 (학부 공통)	1/1	예술 학개 론	기초회화 I 만화드로잉 I 만화실기기초 I			
		1/2	만화 영화 론 애니 메이 션기 초	기초회화 II 만화드로잉 II 만화실기기초 II			
	전공 심화 기	2/1	카툰 I	애니메이션 I 만화스토리작 법 I	캐릭터콘텐츠 디자인 I 컴퓨터그래픽 I	시나 리오 연구	
		2/2	카툰 II	애니메이션 II 시나리오연구	캐릭터콘텐츠 디자인 II 컴퓨터그래픽 I		
		3/1	실험 애니 메이 션 I 애니	캐릭터애니메 이션 I 스토리보드워 크샵 I	컴퓨터애니메 이션 I		실험 애니 메이 션 I , II

6) 여기서의 애니메이터는 업체에 신입으로 들어가 주로 처음 맡게 되는 업무인 동화(움직이는 그림)를 그리는 일명 '동화맨'으로 잠정적으로 명한다. 동화는 애니메이션 총 제작 단계에서 가장 단순 업무를 요하지만 제작 업무를 배우기 위해 가장 기초가 되며 중요시 되는 단계이다. 그러나 '동화맨'은 이제까지의 OEM방식에서의 인식을 버리지 못하고 여전히 주체성이 없는 주문식 업무로 취급받고 있다.

완 성 기	3/2	메이 션연 출			
		실험 애니 메이 션 II	캐릭터애니메 이션 II 스토리보드워 크샵 II 애니메이션배 경 I	컴퓨터애니메 이션 II	
	4/1		독립프로젝트 I 애니메이션배 경 II	졸업작품워크 샵 I 특수효과 I	특수 효과 I, II

표 5. 애니메이션전공 교육과정 편성 원칙표 (출처: 상명대학교, 2007)

## 2. 애니메이션 제작업체의 인식

지난 40여 년간 한국 애니메이션 제작 환경에서의 애니메이터의 위치는 단순작업을 하는 일용직 근무자였다. 그것은 대부분의 산업체가 미국이나 일본의 애니메이션을 하청 받는 OEM 방식이었기 때문에, 특별한 지식이나 능력을 요구하지 않는 직업으로 인식되어 왔다. 그러나 10년 사이 대거 늘어난 애니메이션 인력들은 고학력을 가지고 있으며 그에 따른 프라이드 또한 갖고 있다. 그러한 인력들이 고용보장을 받을 수 없는 저임금<sup>7)</sup>의 프리랜서를 지망할 리가 없는 것이다. 이러한 전문 인력의 인식 변화에 앞서 제작업체 측에서는 한발 빠른 변화를 모색했어야 하지만 아직까지 일반적

7) 애니메이터의 업무는 원화(밀그림), 동화(움직이는 그림)와 그 외 세부의 항목으로 나뉘는데, 임금은 애니메이터가 그린 그림 장당으로 계산하므로 능숙하지 못한 신입일 경우 임금은 적을 수밖에 없다.

으로 창작으로 전향한 여러 산업체들은 OEM 방식의 네트워크를 바꾸지 못하고 있다.

### 3. 애니메이션 교육과정의 현주소

한국 애니메이션 교육의 역사는 길지 않지만 교육 환경은 넓다. 1990년부터 약 5년 동안 유일하게 당시 국립인 공주전문대학에 만화예술과가 설치되어 있던 것이 1995년부터 불과 10년도 안 되는 짧은 기간에 전국적으로 대학의 애니메이션 관련 학과가 100개 이상이나 개설되어 있다고 하니 실로 엄청난 양적 팽창을 이룬 것이다.<sup>8)</sup> 그러나 바로 여기에서 문제점이 발생한다. 교육의 역사가 짧은 만큼 학력과 실무경험을 고루 갖춘 전문적인 교수요원이 부족한 것이다. 그동안 국내의 교육이 없었던 만큼 일찍이 국외 등에서 학업을 마친 요원은 실무의 경험이 전무하고, 반대로 실무경험이 있는 요원은 학력이 뒷받침되지 못하는 경우가 많다. 그래서 대부분의 대학에서는 <표6>과 같이 교수초빙공고를 낼 때 지원 자격에 특이 사항을 적어 애니메이션 교수확보에 노력한다.

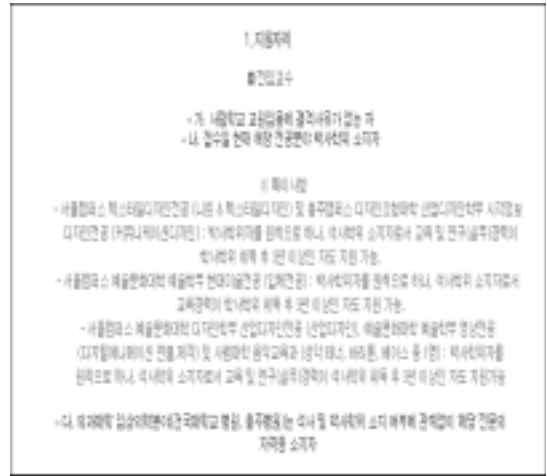


표 6, 건국대학교 교수채용공고  
(출처 : <http://blog.naver.com/eduhunter/39655445> 2008.10.7 방문 인용)

그나마 학력 대신 실무경험이 있는 교수를 초빙한 대학은 사정이 나은 편이다. 많은 대학들은 실무경험을 떠나 아예 전임교수를 1명도 확보하지 못한 채 학과를 개설하고 있다. 실제로 각 대학마다 5명 이상의 외래강사에게 수업을 일임하는 것은 보편적인 현상이다.<sup>9)</sup> 전반적으로 실무 현장 경험을 가진 교수요원 자체가 부족한 것도 현실이지만 대학의 교수채용 과정의 구조적인 문제점도 그 이유의 하나라 할 수 있다. 우리나라 대학들의 대부분이 교수 채용권을 가진 이사장과 법인 이사진, 대학의 총학장 및 영향력을 가진 보직 교수들의 경직된 권위주의로 실무경험 교수진을 잘 이해하지 못하는 사례들이 심심치 않게 나타나고 있다. 다행히 대학에서 요구하는 학력이나 연구업적의 자격이 되어 임용된 실무경험자라 하더라도 행정

8) 김현호, “산학협력을 통한 주문식 애니메이션교육”, <한국콘텐츠학회 2004 추계종합학술대회 논문집Vol.2> No.2, 2004 : 85

9) 김세훈, “전문인력 양성을 위한 국내 사립대학 애니메이션 교육 현황과 지원정책에 대한 연구”, <만화애니메이션연구 통권 제 4호> 2000 : 20

적인 뒷받침이 안 되거나 현장실무교육을 위한 교육시설을 확보하는데 많은 어려움이 있다. 따라서 이렇게 해서 임용된 교수들이 강의하는 방법은 다분히 실무와는 차이가 있는 교육을 할 수 밖에 없다.<sup>10)</sup>

학년	대수구분	교과목	
		1학기	2학기
1	교양필수	영어	대학영어학문
	계량선수	창상과 표현(1) 기초디자인	창상과 표현(2) 전공개론 색채의 이해
	전공선택	기초회화 타공시 영상개론 디지털문화론	입체디자인 기초사진
2	계량선수	동작연구(1)	동작연구(2)
	전공선택	장구러 애니메이션(1) 전체디자인(1) 라이프 드로잉(1) 실물애니메이션 워크숍(1) 애니메이션 사운드 스튜디오 애니메이션사	장구러 애니메이션(2) 전체디자인(2) 라이프 드로잉(2) 실물애니메이션 워크숍(2) 일리스토펬이션 Lighting & Camera 기초사운드
3	전공선택	애니메이션 기획안출(1) 동영상애니메이션 워크숍(1) 장구러 애니메이션(1) 트윈디 스튜디오: 매핑학 개입 그래픽스 디지털 조형과 미디어 영상개론 사운드디자인	애니메이션 기획안출(2) 동영상애니메이션 워크숍(2) 장구러 애니메이션(2) 개입 그래픽스 디지털 매체아트그래피 영상요약(1)
		애니메이션도형학(1) 영상회화 및 디자인 다기컬 영상편집 사운드와 영상 특수효과(1)	애니메이션도형학(2) 영상회화 및 디자인 애니메이션과 사회 포스트프로덕션 트윈디애니메이션 음성내레이션

표 7. 홍익대학교 조형대학 애니메이션 전공 교육과정  
(출처 : [http://shinan.hongik.ac.kr/~admud/03\\_3-1.htm](http://shinan.hongik.ac.kr/~admud/03_3-1.htm)  
2008.10.7 방문 인용)

이러한 원인으로 파생되는 또 다른 문제점으로 적절치 않은 교과목의 문제가 있는데, 그 한 예로 <표7>부터 <표9>까지를 들 수 있다.

구분	교육과정												합계
	1학년			2학년			3학년			4학년			
	필수	1	2	필수	1	2	필수	1	2	필수	1	2	
전공	프로그래밍 1, 2	2	2	캐릭터 연구 1, 2	2	2	디지털 아트 1, 2	2	디지털 아트 1, 2	2	2	2	21
	입체디자인 1, 2	2	2	각과 1, 2	2	2	영화480 1, 2	2	애니메이션 1, 2	2	2	2	
	기초영상 1, 2	2	2	애니메이션 1, 2	2	2	각과 1, 2	2	영상개론 1, 2	2	2	2	
	입체디자인 1, 2	2	2	영상개론 1, 2	2	2	애니메이션 1, 2	2	영상개론 1, 2	2	2	2	
교양	영어 1, 2	2	2	영어 1, 2	2	2	영어 1, 2	2	영어 1, 2	2	2	2	21
	컴퓨터활용능력 1, 2	2	2	컴퓨터활용능력 1, 2	2	2	컴퓨터활용능력 1, 2	2	컴퓨터활용능력 1, 2	2	2	2	
	수학 1, 2	2	2	수학 1, 2	2	2	수학 1, 2	2	수학 1, 2	2	2	2	
	체육 1, 2	2	2	체육 1, 2	2	2	체육 1, 2	2	체육 1, 2	2	2	2	
합계	180+*			180+*			180+*			180+*			840+*

표 8. 호서대학교 애니메이션전공 교육과정  
(출처 : <http://www.hoseo.ac.kr/ani/index.jsp?menuID=20060907201818137528>  
2008.10.7 방문 인용)

10) 김현호, “산학협력을 통한 주문식 애니메이션교육”, <한국 콘텐츠학회 2004 추계종합학술대회 논문집Vol.2> No.2, 2004 : 85

학년	학기	이수구분	학수번호	교 과 목 명	학점	시간
2	1	전필	KC0003	캐릭터애니메이션I	2	3
			KC0020	디지털영상편집	2	3
		전선	KC0019	애니메이션드로잉I	2	3
			KC0021	애니메이션연출I	2	3
			KD0018	애니메이션사	2	2
	2	전필	KC0022	애니메이션시나리오	3	3
			KC0011	캐릭터애니메이션II	2	3
		전선	KC0024	3D캐릭터모델링	2	3
			KC0023	애니메이션드로잉II	2	3
			KC0025	애니메이션연출II	2	3
3	1	전필	KC0026	애니메이션프로덕션I	2	3
			KC0001	스토리보드워크샵	2	3
		전선	KC0005	3D캐릭터액팅	2	3
			KC0004	실험애니메이션I	2	3
			KC0014	애니메이션설계I	2	3
	2	전필	KC0027	애니메이션기획	2	3
			KC0028	애니메이션프로덕션II	3	3
		전선	KC0013	3D애니메이션	2	3
			KC0012	실험애니메이션II	2	3
			KC0009	애니메이션설계II	2	3
4	1	전선	KC0029	포토폴리오워크샵I	3	3
			KC0031	현장실습	2	2
			KC0008	독립프로젝트I	3	3
			KC0006	특수영상편집	3	3
	2	전선	KC0032	뉴미디어연구	3	3
			KC0030	포토폴리오워크샵II	3	3
			KC0017	독립프로젝트II	3	3
			KC0016	졸업작품워크샵	3	3
소계	전필	6			14	18
	전선	22			51	64
총계		28			65	82

표 9, 상명대학교 애니메이션 전공 교육과정  
(출처 : <http://www.smu.ac.kr/www/colleges/majorInfo.do?univID=8&majorID=35> 2008.10.7 방문 인용)

실무에서는 기획 이후에 이어져야 할 단계인 디지털 영상 편집, 애니메이션 연출, 스토리보드 워크샵, 애니메이션 시나리오, 스토리보드 등이 애니메이션 기획 과목보다 앞선 학기의 교과목으로 개설되어 있어, 실무 환경과 연계성을 갖지 못하는 교육을 위한 교육적 체계로 그치는 현상이 지배하

고 있다. 또한 이것은 과거 OEM 환경에서의 기술을 우선시 하는 풍토와도 맞물려, 과거를 탈피하지 못하고 있는 제작환경의 문제와도 연관되어 있다고 볼 수 있다.

#### IV. 대안 제시를 통한 해결 방안

##### 1. 애니메이션 전공자의 인식 전환

한국의 애니메이션이 더 이상 OEM이 아닌 창작이라는 것은 애니메이션을 공부하고 앞으로 이 끌어 나갈 전공자들이 확실히 곱씹어야 할 문제이다. ‘동화맨’은 이제 하청 제작에서의 단순작업만을 하는 것이 아니라 자신의 이름이 크레딧(credit)에 오르는 ‘자신의 작품’을 만든다는 자부심을 갖고 맡은 컷(cut)을 연출 할 수 있는 능력을 발휘해야 한다. 실제적으로 기획부터 연출, 제작까지 다방면으로의 교육을 받은 전공자들이 가장 능력을 발휘할 수 있는 것이 바로 동화맨, 즉 애니메이터인 것이다. 새로운 환경과 달리 여전히 뿌리 깊은 고정된 인식을 전환하기 위해서는 제작업체의 인식 전환과 대학 교육의 변화에 앞서 전공자의 넓은 시야는 필수적인 요소이다. 경험이 따라가지 않고 머리로만 쌓아온 지식에서 나온 프라이드는 자신을 전혀 발전시키지 못한다는 것을 깨달아야 한다. 게다가 실무경험 없는 교수진에게 받은 교육은 실무와는 그 차이가 커서 산업체 입사 후 다시 교육을 받는 경우도 허다하기 때문에 사실상 그 프



라이드는 정착지가 없기도 하다. 학력위주가 아닌 능력위주의 시대인 현 시점에서 실전경험이 없는 자존심은 자만심이 될 수밖에 없다는 것을 인식하고 착실히 실무능력을 쌓아가야 할 것이다.

## 2. 애니메이션 제작업체의 인식 전환

어떻게 보면 전공자보다 먼저 인식의 전환을 피해야 하는 것이 바로 애니메이션 제작업체다. 하청방식의 제작환경에서 대부분의 인력은 프리랜서로, 고용산재보험은 물론 노동자의 복지 또한 보장되어 있지 않다. 또 건당 결제인 철저한 능력제이기 때문에 돈을 많이 벌기 위해 휴일을 반납하거나 철야 작업을 빈번하게 하는 등 열악한 작업 환경을 갖고 있다. 많은 애니메이션 제작업체들이 창작업체로 전향했지만 이러한 내부의 시스템은 고스란히 이어졌다. 이것이 그나마 제작업체를 찾아온 소수의 애니메이션 전공자들을 떠나게 하는 이유라고 볼 수 있을 것이다. 인력난이 이어지는 가운데 옛날의 방식을 고수해서 얻어지는 이익은 그다지 없을 것이다. 그러므로 제작업체 측은 새로운 고용 방식을 도입, 애니메이터가 안심 할 수 있는 업무 환경을 만들어 인력 창출을 도모해야 할 것이다.

또한 신입이 들어왔을 시에도 ‘무조건 동화맨부터’라는 생각은 버리고 그 인력의 특성을 증시하여 적절한 직급을 주어 그 방면의 전문가가 될 수 있도록 도와주어야 한다. 동화가 애니메이션의 기초가 되며 전체 제작을 배우기 위해 가장 중요한 단계라는 것은 여전하지만 전공자들은 애니메이션

을 만들겠다는 열정으로 다년간의 학업 성취를 이룬 인재들이기 때문이다.

## 3. 산학협력을 연계한 애니메이션 교육

학생들이 4년의 전공을 심화하기위해 무엇보다 필요한 것은 실무 능력일 것이다.

그 대안으로 대학과 산업체간의 산학협력을 활성화 시키는 것도 좋은 방법이다. 이것은 현장중심의 직업교육을 실시할 수 있게 해주기 때문이다. 그리고 거기서 한발 더 나아가 주문식교육을 통해 학생들의 실무 능력치 향상과 경력 또한 얻을 수 있게 될 것이다. 산업체 입장에서 대학의 고급 인력을 낮은 단가로 활용 하는 등의 재정적인 지원을 받을 수 있게 되는 것이니 상호간의 이익을 챙길 수 있는 방법이라 할 수 있겠다.

또한 연계되는 방법으로 일시적으로 설립 했다가 업무처리 후 사라지는 특수목적회사(Special Purpose Company)의 활용 또한 있을 수 있다. 학교에서 학생들과 교수로 이루어진 특수목적회사를 설립해 작품을 제작하는 것이다. 이 회사는 특정 작품을 위해서 일시적으로 생겨나는 회사이다. 여기에 더불어, 이 특수목적회사와 산업체가 협력할 경우, 학생들은 더욱 완벽한 실무환경을 제공받을 수 있게 된다.

## 4. 창작 애니메이션 활성화 정책 방안

앞서 제기한 전공자의 실무 교육 문제의 원인들은 물론 애니메이션 관련 학과 자체의 문제에서

비롯되는 것이긴 하지만 근본적인 해결책이 마련되지 않는 한 현재와 같은 모호한 교육을 실시할 것으로 보이며, 그 결과 점차 도태되거나 그 역할이 미미해질 가능성이 크다. 현재 국내에서 진행되는 전문 인력 양성 관련 교육 및 사업을 애니메이션 전문 인력 양성이라는 유기적인 큰 틀에서 바라보면 각 교육 기관 및 단체의 역할 분담이 이루어지지 않는 데서 연유하는 것이라고 판단된다. 이러한 문제들의 근본적인 해결방안을 마련하지 않은 상태의 정부재원을 통한 재정지원 등의 일시적 방법은 목적 달성은 고사하고 국가재정만 낭비할 가능성도 적지 않다.<sup>11)</sup> 따라서 문화관광부 등의 정부 유관부처에서는 교육기관 및 단체 자체에서 해결할 수 없는 문제의 대안을 마련하고 각각의 역할 분담을 지정해 주어 원활하게 기능을 수행할 수 있도록 정책적 방안을 모색해야 할 것이다.

그리고 교육기관의 재정립에 앞서 가장 중요하다 할 수 있는 것이 바로 창작 애니메이션 환경의 개선일 것이다. 사업체의 입장에서는 별다른 부가 가치를 창출해 내지 못하고 있는 국내애니메이션 사업의 현 상황을 개선하고 나서야 인력의 환경을 논할 수 있는 여유가 생길 것이다. 그러므로 더 이상 영세한 애니메이션 산업체를 기피해 진로를 바꾸는 전공자<sup>12)</sup>가 나오지 않도록 산업체에 대한 적절한 지원을 아끼지 말아야 할 것이다.

### 1) 국내 창작애니메이션 판로지원 강화 추진

- 11) 김세훈, “전문인력 양성을 위한 국내 사립대학 애니메이션 교육 현황과 지원정책에 대한 연구”, <만화애니메이션연구 통권 제 4호> 2000 : 41
- 12) 애니메이션 인력 단가가 낮은 만큼, 전공자들은 게임이나 방송 계통 등의 좀 더 안정적인 직업을 찾아 진로를 바꾸는 경우가 많다.

2005년 7월부터 지상파 방송에 대해서 신규 국산 애니메이션 방송총량제(연간 방송시간의 1/100 이상)를 실시하고 있다. 그러나 사실상 주요 애니메이션 유통매체인 케이블TV 등의 실효성이 우려되는 상황<sup>13)</sup>이다. 또, 강압적인 총량제 도입을 통해 방송사들이 반발이 적지 않은데다 그로인해 방송사의 천덕꾸러기로 전락한 애니메이션이 여전히 현실과 맞지 않는 과거의 주 어린이 방송시청 시간대<sup>14)</sup>에 그대로 방영되고 있는 문제 또한 해결책을 모색해 보아야 할 것이다. 또한 2008년에 들어서 지상파 애니메이션 총량제 실시효과를 분석하고 이를 토대로 케이블방송 등에도 적용 총량제를 적용할 수 있는 방안을 모색해야 한다.<sup>15)</sup>

- 13) 케이블 및 위성방송 또한 현재 ‘애니메이션 쿼터제’를 적용 받고 있지만, 그 비율이 지난해 40%(이상)에서 35%(이상)으로 축소된 상황. 한 편(30분물)당 기준 평균 구매 비용이 200만원에서 500만원에 이르는 국산 애니메이션은 26회 방송 기준으로 총 5000만 원 이상이 들어 쿼터제를 지키지 않아 방송위로부터 부과되는 벌금 500만~1000만원이 더 쌓여 편이다. 게다가 일본, 미국 등 수입 애니메이션에 밀린 국산 애니메이션은 황금 시간대에서 벗어나 어린이들이 실제로 시청할 수 없는 새벽과 늦은 밤에 편성되는 일이 많다. 홍지연, “총량제 원년, 2005년은 활기찼다”, 한국문화콘텐츠진흥원 CT 뉴스, 2006.5.23 기사원문, [http://ctnews.kocca.or.kr/ctnews/kor/SITE/data/html\\_dir/2005/12/26/200512260011.html](http://ctnews.kocca.or.kr/ctnews/kor/SITE/data/html_dir/2005/12/26/200512260011.html), 2008.6.21 방문인용.
- 14) 7차 교육과정이 도입되면서 어린이들이 집에서 TV를 시청하는 시간은 실질적으로 사라지게 되었고, 그나마 가능한 저녁이나 주말 오전 시간은 방송사의 황금시간대로 애니메이션이 끼어들 틈이 만들어지지 않고 있다. 애니메이션을 제작해 방영해 봤자 볼 사람이 없는 이러한 상황은 애니메이션에 투자할 수조차 없는 조건이라고 KBC 민영문 애니메이션 PD는 말하고 있다. “애니메이션 지원정책의 효율성 제고방안 연구” <영화진흥위원회 연구보고서 2003-5> 2003. 12 : 96
- 15) 애니메이션 창작업체인 마고 21의 이정호 대표는 지상파 TV의 의무방영시간대를 확보하는 것이 무엇보다 필요하다고 주장했다. 그는 “어린이들이 볼 수 있는 시간대에 애니메이션을 편성하는 것이 가장 시급하다”며 “효율적인 총량제 운영을 위해 의무방영시간대에 대한 규정이 필요하다”고 말했다. 조예진, “케이블·위성에도 총량제 도입, 의무방영시간대 규정 필요”, 한국문화콘텐츠진흥원 CT 뉴스 2006.9.19 기사원문. [http://ctnews.kocca.or.kr/ctnews/kor/SITE/data/html\\_dir/2006/09/18/200609180004.html](http://ctnews.kocca.or.kr/ctnews/kor/SITE/data/html_dir/2006/09/18/200609180004.html), 2008.6.21 방문인용.

그리고 방송위에서는 국내 제작 애니메이션 판정 시 기획 창작 분야를 우대 방향으로 배점기준을 개선해 신규 국산 애니메이션에 대한 유통채널 확보와 해외 공동 제작을 활성화해야 할 것이다. 그러나 한편으로는 국내 업체의 출자가 적은 상황에서 일부 눈속임을 이용<sup>16)</sup>해 해외공동제작 애니메이션으로 위장한 몇몇 작품들이 나타나고 있어 새로운 문제점을 야기시키고 있다는 우려도 높아지고 있다.

## 2) 문화산업에 대한 인력확보 지원

현재 국가에서는 중소기업의 소요인력 확보를 위한 인력지원사업이 법률로써 지정되어 있으나 문화산업은 지원 대상에서 제외되어 있다. 현 중소기업 인력지원특별법상 지원대상<sup>17)</sup>은 다음과 같이 지정되어 있다.

- 제조업
- 제조업외의 업종으로서 대통령령이 정하는 지식기반서비스업  
(부가통신업, 정보처리 및 기타 컴퓨터운영 관련업(계입산업 등), 자연과학 연구개발업, 엔지니어링 서비사업, 전문디자인업)

그리고 다음은 중소기업의 원활한 인력확보를 지원하기 위하여 구성된 중소기업 인력지원 특별법 상의 기본 계획<sup>18)</sup>이다.

- 16) 해외공동제작 지원사업의 경우 국내업체 출자가 30%이상이고 전체 공정 평가결과, 총30점 중 평가점수가 16점 이상인 경우 국산으로 인정(포인트제)하게 되는데, 실제적으로 일부 제작업체측에서는 작품 공정의 대부분을 국외 업체에 일임하고 크레딧(credit)만을 국내 인력으로 써 올리는 상황이 발생하고 있어 새로운 문제가 되고 있다.
- 17) 문화관광부 <문화산업 경쟁력강화 대책 연구 보고서>, 제 25차 경제정책조정회의(07.12.10)를 통과한 “3단계 서비스산업 경쟁력강화 대책” 중 문화산업 분야 발췌본. 2007.12.10 : 21
- 18) 중소기업인력지원특별법, 제 2장 “중소기업 인력지원 기본 계획의 수립 및 시행” 제5조, 2008.5.29

- 중소기업 인력지원 목표 및 정책의 기본방향
- 산업구조의 변화를 반영한 중소기업의 인력활용에 관한 사항
- 중소기업의 경쟁력 강화를 위한 인력구조 고도화 및 중소기업 재직자 교육·연수에 관한 사항
- 중소기업이 필요로 하는 인력의 양성·공급에 관한 사항
- 중소기업의 근무환경 개선에 관한 사항
- 그 밖에 중소기업청장이 중소기업의 인력지원을 원활하게 추진하기 위하여 필요하다고 인정하는 사항

이렇듯 특별법의 내용은 앞서 언급한 산업협력 및 정책적인 지원 모색의 발전된 요소를 갖추고 있다.<sup>19)</sup> 그러므로 국내 애니메이션 산업에 필요한 이러한 발전적인 대안을 중소기업인력지원특별법에 의한 지식기반서비스업 지정 시에 반영하여 앞으로의 계획에 애니메이션을 비롯한 문화산업을 지원 대상으로 포함시키기 위한 노력을 해야 할 것이다. 그리고 그에 따라 우수인력이 중소 문화콘텐츠기업에 유입되도록 문화산업분야의 경쟁력을 제고시키기 위한 방안을 강구하여야 할 것이다.

## V. 결론

관심과 비전은 크지만 정작 큰 성공은 거두지 못하고 있는 애니메이션 산업의 현실은, 같은 시기

- 19) 중소기업 인력지원 특별법 개정안, 제 3장 “중소기업의 인력수급 원활화”中 10조.  
제10조 (산학 연계 맞춤형 인력양성사업) ①중소기업청장은 중소기업의 수요에 맞는 인력양성을 촉진하기 위하여 중소기업과 「초·중등교육법」 및 「고등교육법」에 따른 각급 학교(이하 “학교”라 한다)를 연계하여 재학생을 대상으로 맞춤형 교육을 실시할 수 있다.  
②중소기업청장은 제1항에 따른 사업에 참여하는 학교, 교사 및 학생에게 교육프로그램 개발비, 실습기자재 구입비 등 필요한 경비를 지원할 수 있다.  
③제1항 및 제2항에 따른 사업추진절차, 지원내용 및 지원방법 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.[본조신설 2007.8.3] [[시행일 2008.2.4]]

에 함께 부각되어 성장하던 대학의 애니메이션 교육의 위축과 함께 침체기를 맞이하고 있다. 본 연구에서는 그 원인이 대학의 전문교육이 실무현장에 직접 투입할 수 없는 재교육이 필요한 인력을 배출해 내고 있는 것으로 보고, 그 대안을 제시해 보고자 하였다.

현재 각 대학의 애니메이션 학과에서는 학생들에게 감독이 되기 위한 교육, 즉 애니메이션의 총과정을 단독으로 완성할 수 있는 인재로 키우고 있다. 하지만 그로 인해 눈높이가 높아진 전공자들은 첫걸음부터 차근히 밟아나갈 생각을 하지 않고 있다. 애니메이션 감독이 되기 위해서는 가장 기초 단계인 동화를 그리는 일부부터 시작해 다년간 경력을 쌓아야 한다는 인식이 굳어진 실무 환경과 그 인식의 차이가 너무도 큰 것이다. 게다가 학과의 교과과정 또한 실무와는 큰 차이가 있어, 정규 교육을 받은 인력이 제작에 곧바로 투입되는 것도 어려운 실정이다.

이를 위해 먼저 애니메이션 전공자와 산업체의 인식의 전환이 필요하다. 애니메이션 전공자들은 자신의 능력이 이론으로만 이루어져 있다는 한계를 깨닫고, 실전경험을 바탕으로 차근히 나아갈 길을 정하는 겸손한 자세가 필요할 것이다. 그리고 산업체는 전공자의 이론적 지식을 인정하여 적절한 대우와 직급을 주어야 하는 한편 안정된 업무 환경을 마련해 인력 창출을 도모해야 할 것이다.

또한, 산업체에서의 전공자 실무교육에 시간을 낭비하는 일이 없도록 대학과 산업체간의 산학협력을 활성화 시키는 방안이 있다. 이는 학생들에게 현장중심의 직업교육을 실시할 수 있게 해 주는 것은 물론 산업체로서는 재정적인 지원을 받을 수

있어 상호간의 이익을 도모한다.

마지막으로 국내 산업체의 안정적인 환경을 마련하기 위해 창작 애니메이션 활성화 정책 방안을 모색해야 한다. 기존의 국산 애니메이션 방송 총량제와 더불어 유통채널 확보와 지상파 TV의 의무 시간대를 확보하는 것이 그 첫 번째이며, 중소기업 인력지원특별법 지원 대상으로 애니메이션을 포함시키기 위한 노력이 그 두 번째이다.

시작은 애니메이션 인력의 생존 대안으로 마련되었다고 하나, 현재 창작 애니메이션 산업은 경쟁력 있는 문화콘텐츠산업의 하나로 그 자리를 매김하고 있다. 아직까지 만족할 만한 성과를 거두지 못하고 있는 국내 애니메이션 산업이지만, 열정을 가진 젊은 인재들이 올바른 인식을 갖고 임해준다면 한국 애니메이션의 미래는 기대해 볼만하다.

## 참고문헌

- 『애니메이션산업백서2006』 한국문화콘텐츠진흥원 『두산백과사전』 (2008.6.21)
- 문화관광부 『문화산업 경쟁력강화 대책 연구 보고서』, 제25차 경제정책조정회의 ('07.12.10)를 통과한 「3단계 서비스산업 경쟁력강화 대책」 중 문화산업 분야 발췌본. (2007.12.10)
- 「애니메이션 지원정책의 효율성 제고방안 연구」 『영화진흥위원회 연구보고서 2003-5』 (2003)
- 중소기업 인력지원 특별법 개정안, 제 3장 「중소

- 기업의 인력수급 원활화」中 10조.
- 김현호, 「산학협력을 통한 주문식 애니메이션교육」, 『한국콘텐츠학회 2004 추계종합학술대회 논문집Vol.2』 (2004)
- 김세훈, 「전문인력 양성을 위한 국내 사립대학 애니메이션 교육 현황과 지원정책에 대한 연구」, 『만화애니메이션연구』 통권 제 4호 (2000)
- 홍지연, 「총량제 원년, 2005년은 활기찼다」, 한국문화콘텐츠진흥원 CT 뉴스, (2006.5.23)
- 한국문화콘텐츠진흥원 CT 뉴스 (2006.9.19)
- 종로학원 인터넷 자료, (2008.3.13)
- 중부대학교 만화애니메이션 학과 (2008.6.9)

## ABSTRACT

### Consideration for difference of recognition between company and animation specialities : Mainly focused on attempting for indi-animation

Choi, Ji-won

The animation is in a boom as the one of rising media content industry of 21st century. So it is very affective to education. For example, in primary or secondary schools, there are extra-animation class after school, and in universities, there are a lot of the department of animation nowadays. In every years, a number of high-educated professionals are coming to the manpower market. This was an affirmative phenomenon for many animation companies to upgrade from OEM(Original Equipment Manufacturing) system to very creative system. They might believed that young, well-educated animators have qualified skills, and creative mind. But, 10 years later, now, there is few professionals who was well-educated in system of Korean animation. Companies still can not hire enough animators. Even if they can find an high-educated person, this person do not have enough skills to do his or her works, so companies need to re-educate this animator for awhile. But, why is very hard to find a skillful new animator? From this question, we will talk about educational condition of animation departments, and condition of employment to markets. And then, we will find the causes of problems which give bad effect to lack of manpower. Finally, we will summarize about policies for supporting animation, so hope to contribute for making better atmosphere for creating animations.

key word : animation, consideration, company

최지원

동국대학교 영상대학원 문화콘텐츠기획전공 석사과정

서울 서초구 방배3동 방배래미안타워 201-1402

Tel : 011-9086-4579

dares@hanmail.net