

# 중국 애니메이션 교육 현황과 기업체 산학협력 실태조사\*

이원정

## 초 록

최근 중국의 애니메이션산업은 정부와 사회 전체의 주목을 받으며 빠르게 발전하고 있다. 각 지역마다 거대 규모의 애니메이션 시장에 대응하기 위해서 분주하게 애니메이션 산업 활성화 방안을 모색하고 있고, 기존의 OEM생산방식에서 탈피하여 자체 역량을 발휘하여 창작 능력이 극대화된 수많은 애니메이션을 제작하고 있다. 중국의 애니메이션 관련 산업의 매출규모가 우리의 10배를 넘는 현재에 이르기까지 중국 애니메이션 산업 발전의 근간이 되는 애니메이션 교육현황과 그 교육을 통한 산학협력방식에 대한 구체적인 연구가 부족한 편이다. 이에 본 논문은 중국 현지 6개 애니메이션 관련 대학을 직접 방문하여 애니메이션 교육현황을 조사, 분석하였고, 중국 내 주요 애니메이션 관련기업 10여개 업체를 직접 방문하여 중국 내 애니메이션 관련 산업현장에서의 산학협력실태를 조사하였다. 이 조사를 통하여 중국 내 산학협력방식의 실태와 문제점을 파악할 수 있었고 이러한 분석을 토대로 우리나라의 대학 및 산업체에서 수행할 수 있는 산학협력체제의 여러 방안을 제안하고자 한다. 이 연구를 통하여 기존에 미흡했던 중국 내 산학협력체계에 대한 집중적인 연구의 시금석을 제공할 수 있고, 오늘날 우리나라 교육 현실에 접목한 많은 선행연구로서의 활용가치가 있다고 사료된다.

주제어 : 중국, 애니메이션, 교육현황, 실태조사, 산학협력, 대학 교육

## I. 서론

중국은 현재 애니메이션 산업의 비약적인 성장과 발전을 이루고 있다. 정부의 강력한 지지, 전국적인 동만(만화, 애니메이션)기지 형성, 민영기업의 활약, 애니메이션, 게임 등의 성공사례 출현, 세계 각국으로부터 주목과 투자 등 국제 무대에서 점점

중요한 역할을 하기 시작하였다. <2007-2008년 중국문화산업분석 및 투자자문보고>에 의하면, 중국 애니메이션산업 매출규모는 200억 위안으로 추정되며 이는 한국 애니메이션 산업의 2007년 매출액 추정치 3,111억 원의 약10배 수준으로 나타났다<sup>1)</sup>.

이런 기조로 볼 때 중국의 애니메이션 산업의 발전은 성숙 단계로 접어들었으며 전 세계 애니메이션 산업 경쟁에 참여하여 많은 기회를 얻고

\* 이 논문은 2008년도 성공회대학교의 신입교수지원 연구비에 의하여 연구되었음.

1) 한국콘텐츠진흥원, 『애니메이션 국제공동제작 및 해외진출 활성화방안 설명회』, (사)한국애니메이션제작자협회, 2009, p. 55

있다. 중국의 발전 속도가 너무 빠르다 보니 사람을 앞서 산업이 발전하는 현상이 나타나 인적자원의 부족함은 애니메이션 산업의 품질 제고를 저해하는 핵심적인 요소로 되었다. 이에 최근 몇 년간 중국의 각 대학에서 앞 다투어 애니메이션 전공학과를 개설하기에 이르렀다. 2008년에 이르기까지 전국적으로 약 447개 대학에서 애니메이션학과를 개설하였고 재학생이 46.6만 명에 달하는 등<sup>2)</sup> 이미 각 대학이 서로 경쟁을 벌이는 인기 전공이 되었다. 이렇게 많은 대학의 애니메이션 교육과정 개설은 인재양성 및 중국 애니메이션 산업 발전에 직접적인 영향을 미치고 있다. 그리고, 중국은 애니메이션 전공 인재의 사회 구조적 부족현상으로 돌출하는 많은 문제와 애니메이션 전문 인력에 대한 절실한 요구로 해외 선진 인력과 노하우의 흡수가 필연적으로 필요한 상황이며, 이는 애니메이션 교육에도 눈부신 발전을 가져오게 하는 원동력이 되었다.

이에 한국의 애니메이션 산업은 향후 중국 애니메이션 산업의 영향을 받을 수 밖에 없다. 이런 측면에서 중국은 한국의 경쟁 상대이기보다는 파트너이며 개척 가능한 큰 시장이다. 앞으로 한국의 애니메이션 교육과 산업의 발전을 실현하기 위해서는 이러한 요인과 지금의 상황을 분명하게 인식하여 중국 애니메이션 대학 교육현황을 파악하고 그 교육을 통한 중국 내 대학과 기업간의 산학협력방식을 검토할 필요가 있다.

그러나 현재까지 알려져 있는 연구보고서나 조사 자료들은 주로 중국 내 애니메이션 관련 기업

체 정보나 산업규모에 대해서 연구, 조사한 것으로 대학과 기업 간의 산학협력방식에 대한 구체적인 사항을 파악할 수 있는 자료는 매우 빈약한 실정이다. 이에 본 논문에서는 현재 중국의 애니메이션 교육 현황과 산업체에서 필요로 하는 인력양성차원에서 대학과 기업 간에 수행하고 있는 산학협력 실태를 조사하고, 그 문제점을 파악하는 것을 목적으로 하였다. 대학과 기업 간의 산학협력방식에 대한 구체적인 사항을 파악하고 생생하게 살아있는 현장의 정보와 자료를 얻기 위해 대학과 산업체를 직접 방문하여 실태조사를 실시하였다.

II장에서는 중국의 애니메이션대학설립 및 학과개설현황, 교육과정현황 등 전반적인 교육현황에 대해 살펴보고, III장에서는 설문을 통한 실태조사 내용과 결과를 분석한 후 산학협력체제의 여러 방안을 제언하고 IV장에서 결론을 맺는다.

## II. 중국 애니메이션 교육 현황

2000년 이전까지 중국 애니메이션 대학의 교육은 단지 북경전영학원(北京電影學院)에만 개설되어 있었으나, 2008년 말까지 학부에 애니메이션 전공을 두고 있는 대학은 150개에 달하며 디지털매체 등 관련 전공까지 합하면 200여개가 된다. 전문대학과 직업학교까지 포함한다면, 600여개의 대학에 달하며 전국의 대학 애니메이션 관련 학과와 전공을 합하면 총수는 1447개에 이른다.

<표1>에서와 같이 2003년에 전국적으로 애니메이션 방향, 애니메이션 전공, 애니메이션 학과 혹은 애니메이션 단과대학 등의 형식으로 애니메이

2) 宁翔, 「動畫專業課程体系的合理构建」, 《藝術与设计(理論) Art and Design》, 2009, p.118

선 교육 사업을 전개한 대학이 93개에 달하고 학생수는 약 7000여명에 달하였다.

표 1. 중국의 대학 애니메이션전공개설 현황<sup>1)</sup>  
(출처: 2006 中國動畫年鑒)

기간	애니메이션 전공학생수	애니메이션전공 설립 대학 수
2000년 이전		2
2002년 이전		71
2003년	7000	93
2004년	30000	171
2005년	34200	254
2006년		447(애니메이션 전공)/1230(만화, 애니메이션 관련전공포함)

2006년에 중국은 480여개의 대학에서 애니메이션, 만화 전공을 설립하였고 1200여개의 대학에서 애니메이션, 만화과 관련된 전공을 개설하였다. 이렇게 양호한 환경 속에 중국 애니메이션 교육은 시장의 수요를 만족시킬 수 있는 각 영역의 애니메이션 전공 인재를 양성하는데 중점을 두고 있다.

중국 대학 애니메이션교육의 교학연구기지(教學研究基地)<sup>3)</sup>는 중국에 국가광전총국(國家廣電總局)이 비준한 애니메이션 전문 인력 양성을 위한 주요 교육기관으로, 북경전영학원(北京電影學院), 중국전매대학(中國專媒大學), 중국미술학원(中國美術學院), 길림예술대학(吉林藝術學院), 항주의 절강대학(浙江大學), 절강전매대학(浙江傳媒大學)이 선정되었다. 교학연구기지는 전국 명성을 얻어 주목할 만하며 다음과 같은 특징을 지니고 있다. 첫째,

3) 여기서 교학연구기지(教學研究基地)라 함은 주로 전문인력 양성을 목적으로 하는 전문화대학 또는 학과를 뜻한다. 한국문화콘텐츠진흥원, 「중국지방문화산업기지 현황보고서」, 2009, pp.4-10

광전총국은 정책비준의 실효성이 큰 것으로 명성이 있다. 둘째, 광전총국은 애니메이션 산업 분야에 집중하여 비준한다. 셋째, 지정대학은 전통적으로 명성과 명문 대학으로 유명하다.

표 2. 중국6대기지 애니메이션전공 개설현황<sup>1)</sup>

구분	학위과정			전공구분 (학사)
	학사	석사	박사	
북경전영학원 동화학원	0	0		애니메이션예술방향, 컴퓨터 애니메이션방향, 만화방향, 게임디자인방향
중국전매대학 동화학원	0	0	0	애니메이션학과, 디지털예술학과, 게임디자인학과, 예술기초부
중국미술학원 전매 동화학원	0	0		애니메이션학과, 영상촬영학과, 영상광고학과, 온라인게임학과
길림예술학원 동화학원	0	0		애니메이션(2,3D), 회화(만화), 디지털매체예술, 예술디자인, 공업디자인, 촬영, 광고학, 방송TV신문학, 방송TV연출, 극본영상문학, 방송과MC 예술방향
절강대학 전매 외국어문화학원	0	0		뉴스전과학과, 영상동만학과, 광고전과학과, 편집출판학과, 전매정치학과, 한어문화전과학과
절강전매대학 동화학원	0	0		애니메이션전공, 디지털매체예술전공, 디지털매체기술전공, 예술디자인전공, 영상광고전공, 극본영상디자인전공, 인물형상디자인전공

애니메이션 관련 전공학과는 학교에 따라 개설된 배경이 모두 다르다. 현재 독립적으로 애니메이션 전공을 설립하지 않은 대학에서는 주로 예술디자인, 미술, 영상매체, 컴퓨터 계열 등 4개 계열의 전공을 개설하였다. 그 중 예술디자인계열이 가장 많은 비중을 차지한다.

이와 같이 애니메이션 전공이 따로 개설되지 않고 학과 내에 포함된 형태는 대부분의 학교가 가지고 있는 장점에 근거한 것이다. 예를 들면, 공과대학에서 애니메이션 관련 교과과정을 개설한 경우는 기존학과가 가지고 있는 우세함에 애니메이션 교육을 접목한 형태로 이제 갓 시작한 애니메이션 교육을 일정한 틀 위에 올려 놓았다고 볼 수 있다. 이것은 기존 학과의 특색을 살리면서 다원화된 애니메이션 인재를 양성 가능하게 하는 것이다.

위에서도 간략히 언급한 것처럼 현재 중국에서 애니메이션 전공을 개설한 대학을 몇 가지로 구분하여 교과과정을 살펴보도록 하겠다.<sup>4)</sup>

첫째, 영상매체 계열 대학으로 대표적인 대학은 북경전영학원(北京電影學院)의 동화학원(動畫學院), 중국전매대학(中國傳媒大學)의 동화학원(動畫學院)을 들 수 있다. 이 대학들은 모두 영상 애니메이션 쪽으로 매우 풍부한 교육경험이 있다. 두 대학은 시각예술의 범주에 속하는 애니메이션 예술을 핵심적인 영역으로 다루고 있다. 이 영상매체 계열 대학의 애니메이션 교과과정 내용에는 전통적이면서 가장 어려운 만화 영화 및 TV 애니메이션이 있으며 또한 재료 애니메이션을 포함한 각종 실험적인 애니메이션도 있다.

둘째, 미술디자인 계열 대학으로 대표적인 대학은 중국미술학원(中國美術學院)의 전매동화학원(傳媒動畫學院)을 들 수 있다. 이 대학은 가장 기초적인 과목인 미술을 통하여 애니메이션을 특화하고 있다. 따라서, 캐릭터디자인이나 배경, 색채 등 전통적인 미술대학에서 수업을 듣는 학생들은 애니

메이션 조형 및 미술디자인 영역에서 상대적으로 튼튼한 기초를 갖추 수 있다. 애니메이션 교과과정 중 전통적인 예술 전공과 결합하면 상호 영향을 받아 분위기가 다른 형태의 예술적인 애니메이션을 실현할 수 있다. 예를 들면 조각 전공을 기초로 제작된 클레이애니메이션을 들 수 있고, 중국전통 회화에서 창작요소와 영감을 얻은 수묵애니메이션을 들 수 있다.

셋째, 종합대학의 성격을 가진 대학에서도 애니메이션 및 관련 전공을 설립하였다. 교과과정 내용을 위의 두 가지 형태의 학교와 비교할 경우 내용상 애니메이션 전공 측면에 중점을 두었으며 형식상에서도 더욱 다양해졌다. 즉 건축, 전시디자인을 위한 시뮬레이션, 가상현실, 정보광고 산업의 요구에 부합하는 멀티미디어 인터랙티브 애니메이션, 컴퓨터 전공의 웹 애니메이션, 그리고 프로그래밍 애니메이션, 생물학과 기계공학의 구조 시뮬레이션 및 재료 모형애니메이션 등을 예로 들 수 있다. 이러한 학제적 애니메이션 교과과정 방식은 실용성과 기술성을 중점으로 하여 애니메이션 교육 영역을 확대하였고, 또한 어떤 의미로 보면 애니메이션을 더욱 많은 측면에서 다원화하는 경제산업 구조로 진입하게끔 하였다.

넷째, 일반대학 및 직업기술학교 계열대학으로, 이 대학들은 교수 요원의 역량과 문화적인 식견 및 학생모집 현황 등 위의 세 가지 계열의 대학과는 본질적으로 구별이 된다. 위 계열 대학과는 교육목표가 다르며 포지셔닝으로 최하급 애니메이션을 제작할 수 있는 인력을 양성하는 것을 목표로 한다. 즉, 예술성있는 애니메이션이나 창작을 위한 인재를 양성하는 것이 아니라, 숙련된 애니메

4)安靜, 『普通高校動畫教育課程設置之我見』, 現代經濟信息, 2009, p.54

이션 제작 기술인력을 양성한다. 이들 학교 수는 상당히 많아 애니메이션 교육의 중요한 위치를 차지하고 있다.

표 3. 중국 애니메이션대학의 교육목표

6대기지	교육목표
북경전영학원 동화학원	-영상 및 애니메이션 감독, 고급 애니메이션 창작과 애니메이션 제작 인재 양성을 주요 목표로 한다. -전통적 기법과 디지털기술을 결합한 교육방식을 실행하며 산학연 일체화를 통해 첨단기술에 적용할 수 있는 전문 인력양성
중국전매대학 동화학원	애니메이션창작연구방향 : 각종 실험적인 애니메이션 창작을 통해 다양한 창작이념과 표현스타일, 기술수단을 과감하게 실천하고, 영상 및 뉴미디어의 기술발전과 응용전망을 주목하여 애니메이션 창작에 능한 작가, 감독, 미술디자인, 기술지도 등 복합형, 고차원 응용형 예술인재를 양성한다.
중국미술학원전매동화학원	애니메이션, 만화분야에 종사할 수 있는 창의적인 우수한 인재양성
길림예술학원 동화학원	애니메이션 창작에 필요한 디자인, 창작의 기본 지식을 숙지하여 TV,영화,광고등 미디어제작과 애니메이션교육에 종사할 수 있는 응용형, 복합형, 고급기능형 인재배양
절강대학전매와 국제문화학원	국제수준의 미디어와 문화과학발전의 기틀을 구축하고 조화롭고 창의적인 새로운 학술고지를 형성하며 절강대학의 통합우위를 발휘해 중국의 미디어와 문화건설 연구 및 인재양성을 위해 기여한다.
절강전매학원 동화학원	애니메이션 창작, 원화, 애니메이션기획연출 및 2D,3D컴퓨터 애니메이션 창작이론 연구 및 애니메이션 제작 분야의 고급인력양성

중국 대학에서의 애니메이션 교육과정은 주로 애니메이션 기법을 전수하는데 많이 치우쳐 있으며 이론에 대한 체계적인 교육과 애니메이션 산업

에 있어서 창의적, 종합적 인재를 양성하는데 부족함이 있다. 국가광전총국(國家廣播總局)<방송영화텔레비전총국이 TV애니메이션 방송관리를 강화하는데 관한 통지>에서 2008년 5월1일부터 해외제작 애니메이션을 방영하거나 해외제작 애니메이션을 소개, 전시하는 것을 금지하는 시간대를 기존보다 1시간 늘려 17:00 ~ 21:00로 규정한다는 규제 정책을 발표하였다. 이 정부정책은 창작 애니메이션의 발전을 격려하기 위한 것으로 <표3>에서 보는바와 같이 대학에서도 창의적, 종합적 고급 전문 인력을 교육목표로 삼아 창작능력을 강화하고 있다.

### Ⅲ. 중국 기업체 산학협력 실태조사

#### 1. 실태조사내용 및 결과분석

설문조사는 중국의 애니메이션 기업 10곳을 선정하여 기업의 경영자 혹은 해당 관계자 10인에게 실태 조사를 한 것이며, 조사기간은 2008년 2월부터 2009년 8월까지 네 차례에 걸쳐 직접 방문조사형태로 이루어졌다. 그리고, 중국은 지역적으로 매우 광대하고 지역적 상황이 상이한 한계가 있기 때문에 2008년 중국 10대 창작애니메이션 생산 도시인 창샤(長沙), 항저우(杭州), 광저우(廣州), 우시

5) 중국기업 :水晶石數字科技有限公司, 北京完美動力科技有限公司, 北京魚樂遊戲技術有限公司, 華龍電影數字制作公司, 北京中和天地信息技術有限公司, 創世盛典文化有限公司, 博采廣告有限公司, 浙江中南集團卡通影視有限公司, 杭州漢唐影視動漫有限公司, 杭州神影動漫制作有限公司

(無錫), 베이징(北京), 상하이(上海), 난징(南京), 창저우(常州), 시안(西安), 충칭(重慶) 중에서 우선적으로 베이징과 항저우 두 지역에 위치한 기업체를 방문하여 산학협력 실태를 조사하였다.

설문지는 기업의 일반현황, 학생채용기준, 현장실습 수요조사, 현장실습 참여시 요구사항 등에 관한 내용으로 구성하였다. 설문지의 내용과 응답 결과를 보면 다음과 같다.

<표5>에서 보는바와 같이 조사 대상 10곳의 기업 형태는, 사유기업(80%), 국유기업(10%), 외국기업(10%)순으로 사유기업이 가장 많은 비중을 차지하였다. 이들 기업 모두 제작업무범위가 비교적 넓어 애니메이션 제작뿐만 아니라 영화제작, 광고제작, 게임제작, CG교육기관운영, TV드라마 제작 등을 하는 것으로 나타났다. 그 중 제작 외에 CG교육기관을 같이 운영하는 기업은 3곳이며 학생 1명당 1년 수강료로 평균 2~3만위엔(=340만원~510만원, 1위안은 170원)을 받는 것으로 나타났다.

표 5. 기업의 형태

구분	수	비율(%)
사유기업	8	80%
국유기업	1	10%
외국기업	1	10%
합계	10	100%

<표6>은 기업의 총 종업원 수를 묻는 질문으로, 200인 이상(40%)의 응답이 가장 많았고, 고용 종업원수는 약3000여명(CG교육기관인원 1000여명 포함), 1000여명, 300여명(CG교육기관인원 100여명 포함), 200여명 순으로 나타났다. 기업의 총매출액에 대해서는 4곳의 기업만 응답하였으며, 약7000만

위안 이상(=119억여원, 1위안은 170원), 약6000만 위안 이상, 약1000만위안, 약500만위안 순으로 나타났다.

그리고, 애니메이션 제작 분야의 신입사원 초봉을 묻는 질문에 평균 2000~3000위안(=34만원~51만원, 1위안은 170원)선이라고 응답하였다.

표 6. 기업의 종업원수

구분	수	비율(%)
0-10인	0	0%
10-20인	2	20%
20-50인	1	10%
50-100인	2	20%
100-200인	1	10%
200인 이상	4	40%
합계	10	100%

<표7>에서 보는바와 같이 제작 시 주로 사용하는 소프트웨어는 10곳의 기업 모두 3D 소프트웨어인 MAYA라고 응답하여 비중이 가장 높았고, 그 다음은 PHOTOSHOP, FLASH, 3Ds MAX, RHINO CEROS, PREMIERE, ILLUSTRATOR 순으로 응답하였다. 기타 소프트웨어로 AFTER EFFECTS, BOUJOU 등을 사용한다고 응답한 기업도 있었다. 이는 설문대상 기업들이 애니메이션제작 외에도 제작 분야의 업무범위가 매우 다양함을 알 수 있다.

표 7. 주로 사용하는 소프트웨어(\*복수선택)

구분	수	비율(%)
MAYA	10	21.7%
PHOTOSHOP	8	17.4%
FLASH	7	15.2%
3Ds MAX	5	10.9%

기타	5	10.9%
RHINOCEROS	4	8.7%
PREMIERE	4	8.7%
ILLUSTRATOR	3	6.5%
합계	46	100%

<표8>에서 보는바와 같이 설문대상 10곳 중 9곳이 대학과의 산학협력을 다양한 형태로 해본 경험이 있다고 응답했다. 산학협력의 형태는 다음과 같이 진행한 것으로 나타났다.

<다음>

- ◎기업→대학  
실무강의, 인재모집 및 채용, 학생작품평가, 각종 행사참여
- ◎학교→기업  
우수한 학생 추천, 기업참관, 현장실습 및 인턴십

표 8. 중국 대학과 산학협력을 해본 경험 유무

구분	수	비율(%)
있다	9	90%
없다	1	10%
합계	10	100%

<표9>는 기업이 추구하는 가장 이상적인 산학협력의 형태를 묻는 질문으로, 대학과 기업이 동시에 교육하는 형태라고 응답한 기업이 가장 많았다. 따라서, 대학과 기업이 상호 연계된 효율적이고 체계적인 교육시스템을 검토해야 한다고 응답하였다.

또한, 대학과 산학협력 시 기업에서 반드시 고려하는 사항을 묻는 질문에는 학생의 실력, 대학의 교육내용과 수준, 지리적 조건, 산학협력 방식(협력 절차, 방법, 비용문제)이라고 응답했다.

표 9. 대학과 산학협력시 이상적인 형태(\*복수선택)

구분	수	비율(%)
대학과 기업이 동시에 교육	8	40%
대학 내 프로젝트 진행	7	35%
교육 실험기지 개설	3	15%
기타	2	10%
합계	20	100%

<표10>은 연간 기업에서 수용할 수 있는 현장실습인원 수를 묻는 질문으로, 5-10인(60%)이 가장 많았고, 규모가 큰 기업에서는 10-20인(10%), 20인 이상(10%)으로 응답했다. 일반적으로, 여름방학이 시작되면 지원자가 많기 때문에 이 시기에 채용하는 인원도 많은 것으로 나타났다.

표 10. 기업에서 수용할 수 있는 현장실습 인원(년간)

구분	수	비율(%)
5인 이하	2	20%
5-10인	6	60%
10-20인	1	10%
20인 이상	1	10%
합계	10	100%

<표11>은 기업이 현장실습을 위해 학생을 채용하는 기준에 관한 질문으로 관련 전공(36.4%)의 비중이 가장 높았으며, 성품(31.8%), 직무능력(18.2%), 목표의식(9.1%), 특별한 조건없음(4.51%)순으로 나타났다. 기업은 애니메이션 관련 전공자를 우선순위로 채용하지만, 직무능력보다는 인성이나 책임감, 태도 등 성품이 중요한 채용 기준이라고 응답했다. 이 밖의 응답으로 조직에 대한 적응력과 팀워크, 현장실습이나 인턴십 경험의 유무, 스스로 공부하는 능력 등을 채용기준으로 들었다.

표 11. 현장실습을 위한 학생채용 기준(\*복수선택)

구분	수	비율(%)
관련 전공	8	36.4%
성품(인성,태도)	7	31.8%
직무능력	4	18.2%
목표의식	2	9.1%
특별한 조건없음	1	4.51%
합계	22	100%

현장실습을 위한 학생 채용절차는 1차 서류전형 (이력서와 포트폴리오), 2차 실무자면접, 3차 면접 (임원 면접)으로 인사부에서 담당하여 진행한다고 응답했다.

그리고, 현장실습의 채용경로는 주로 인맥을 통하여 주로 지도교수 혹은 친구, 사내직원, 친척 등의 개인적 네트워크를 통해 추천을 받는 경우가 많다고 응답했다.

또한, 기업이 현장실습을 실행하는 목적을 묻는 질문에 기업 10곳 모두 우수한 인재양성이라고 응답했고, 중국 애니메이션 발전과 학생들의 실력향상을 위한 실무환경을 제공하는 사회적 의무를 고려하기 때문이라고 응답했다.

<표12>는 기업이 학생들에게 제공하는 사항으로, 참여 프로젝트 표창(37.5%), 그리고, 직무제공(33.33%), 식사비 보조(29.16%), 보수(0%)순으로 나타났다. 참여 프로젝트의 공헌도를 중요시 여기기 때문에 보수는 없지만 9개 기업이 상급수여 방식으로 표창을 하고 있음을 알 수 있다. 현장실습을 위해 학생을 채용하는 경로가 공개모집보다는 지인 추천방식으로 이루어지고 학생신분이라는 점이 응답과 긴밀한 연관관계가 있음을 보여준다.

표 12. 현장 실습시 기업이 제공하는 사항(\*복수선택)

구분	수	비율(%)
참여프로젝트 표창(상급)	9	37.5%
직무 제공	8	33.33%
식사비 보조	7	29.16%
보수	0	0%
합계	24	100%

<표13>은 현장실습 진행시 기업이 학생들로 인해 겪는 애로사항을 묻는 질문으로, 10곳 기업이 모두 실무제작능력부족(38%)이라고 응답했다. 전문기술능력이 부족하기 때문에 실무에서 사용하는 소프트웨어를 다루는 데 어려움이 있고, 대학에서 배운 기초지식과 이론지식만으로 바로 프로젝트에 참여하기는 힘들다고 응답했다. 다음으로 태도 불량(19%), 팀워크의식 취약(15%), 중도포기(15%), 목표 불확실(12%)순으로 응답했다. 태도 불량으로는 지각, 조퇴, 신중하지 않은 일처리, 예의없음 등이 있다. 그 밖에 기업 내에서 개별 교육을 하는데 드는 많은 시간과 노력, 프로젝트 참여시 일으키는 잦은 실수 등을 애로사항으로 덧붙였다.

표 13. 현장실습 중 학생들로 인해 겪는 애로사항(\*복수선택)

구분	수	비율(%)
실무제작능력부족	10	38%
태도 불량	5	19%
팀워크의식 취약	4	15%
중도 포기	4	15%
목표 불확실	3	12%
합계	26	100%

<표14>는 <표13>에서 보는바와 같이 실무제작 능력 부족에 따른 해결방안을 묻는 질문으로, 프로젝트에 참여(38.1%) 하면 된다는 응답을 한 기업



이 가장 많았다. 이는 애니메이션이 산업과 밀접한 분야이기 때문에 프로젝트 제작에 참여하는 것이 실무제작능력을 향상하는 데 많은 도움이 됨을 알 수 있다.

표 14. 실무제작능력 부족시 해결방안(\*복수선택)

구분	수	비율(%)
프로젝트에 참여	8	38.1%
대학 내 강좌개설	7	33.3%
프로젝트 전문훈련 개설	3	14.3%
기타	3	14.3%
합계	21	100%

<표15>에서 보는바와 같이 설문에 응한 기업 모두 한국인 직원을 고용해 본 경험이 없음에도 불구하고, 한국 대학생에게 현장실습을 위한 참여 기회를 줄 수 있는 지를 묻는 질문에 매우 긍정적이었고, 국적에 관계없이 전공능력이 우수하다면 기업이 정한 절차에 따라 채용하겠다고 응답했다.

표 15. 한국 대학생들에게 현장실습의 참여기회를 줄 수 있는가?

구분	수	비율(%)
예	10	100%
아니오	0	0%
합계	10	100%

<표16>는 한국 대학생들에게 현장실습을 위해 요구하는 사항이 있는지에 대한 질문으로, 10곳 기업 모두 전공능력이라고 응답했다. 예상되는 가장 큰 장애로 언어소통을 꼽았다. 10곳 중 1곳에서 외국인 종업원 1명이 근무 중인 것으로 나타났고, 한국인 종업원이나 학생은 없었다. 중국 측 수요를

요약해 보면, 중국 기업은 한국 대학과의 산학협력에 대해 상당히 긍정적이라는 점을 확인할 수 있었다.

표 16. 한국 학생들에게 요구하는 사항(\*복수선택)

구분	수	비율(%)
전공 능력	10	58.8%
언어 능력	4	23.5%
교류 협력 능력	3	17.6%
합계	17	100%

## 2. 중국 산학협력 실태를 통한 국내 산학협력 방안 제언

이번 중국 기업체의 산학협력 실태조사 결과를 종합적으로 살펴보니 실무제작 능력, 인성, 이 두 가지 조건이 충족된다면 국적에 관계없이 현장실습의 기회를 제공하겠다고 하였다. 본 연구자는 이를 토대로 우리나라의 대학 및 산업체에서 수행할 수 있는 산학협력체제 방안 세 가지를 제언하고자 한다.

첫째, 실무제작 능력의 극대화를 들 수 있다. 한국문화콘텐츠진흥원의 자료 (2008) 6)에 의하면 애니메이션, 만화산업 인력수급에 관한 조사에서 인력확보가 어려운 이유로 사람은 있지만 자질이 부족하다는 응답이 59.3%로 가장 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 또한 이 자료는 문화콘텐츠 관련 교육을 마친 후 음악 전공자의 39%, 영화 전공자의 34%, 게임 전공자의 19%, 애니메이션·만화전공자의 11.3%가 해당 장르의 사업체 및 프리랜서 일자리로 진입할 것이라는 전망을

6) 한국직업능력개발원, 『문화콘텐츠 인력양성 중장기 종합 정책방안 수립』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2008, pp.108-109

했다. 따라서, 문화콘텐츠 산업의 교육이 활성화 되어 있으나, 실제 취업으로의 연결가능성은 크게 높지 않으며 향후에도 크게 개선되지 않을 것이라 전망했다. 이러한 현상은 학교와 기업, 졸업생과 기업사이에 학교 교육의 효과와 근로조건에 대한 서로의 기대가 엇갈리면서 실제 취업으로 연결되지 못하는 현상에 기인한다. 이것은 대학들이 기업의 기대 수준에 적합한 인력을 공급하지 못하는 문제점을 나타낸다.

이 자료의 조사결과에 따라 문화콘텐츠 산업의 인력수급 상황을 요약해 보면, 수량적 측면에서는 인력 부족 현상이 나타나지 않고 있으나, 교육의 질적 불일치로 인한 직무별 수급 애로가 존재하는 상황이다.

그러므로, 학생들로 하여금 대학에서 배운 지식을 어떻게 하면 충분히 응용하고 제작에 참여할 수 있게 할 것이며, 학교와 산업 간의 차이를 줄일 수 있는 지에 대한 구체적인 대안이 필요하다고 하겠다. 대학 교육만으로 산업 발전에 부응할 수 있는 교육을 시킬 수 없기에 애니메이션 교육의 발전을 위해서는 장기적인 안목으로 산업과 교육이 연계된 산학협력 프로그램을 운영해야 한다.

설문 조사과정에서 중국의 각 기업과 학교에서도 우리의 현실과 동일하게 우수한 애니메이션 인재 육성을 위해서 산학협력의 중요성을 강조하였고, 교육의 질적 불일치로 인한 수급애로가 존재함을 알 수 있었다. 따라서 산업체에서 요구하는 전문성과 학교에서 배울 수 있는 근본적인 지식의 차이를 좁히고 관련 기술이 실질적으로 어떻게 응용되는지를 실무 경험을 통해서 맞볼 수 있도록

국내 또는 국외의 우수 기업을 발굴한다면 상대적으로 취약한 학교 교육 여건을 극복하고 학생들이 다양한 방식으로 실무 제작 능력을 향상 시킬 수 있을 좋은 방안이 될 것이다. 이를 통하여 수준 높은 인적자원을 원활하게 공급 받게 되어 국내 대학과 애니메이션 기업체의 대외 경쟁력은 한층 더 높아 질 것이다.

둘째, 인성 교육의 필요성을 들 수 있다. 이번 중국 기업체의 산학협력실태 결과에서 알 수 있듯이 기업 관계자들의 많은 수가 인성과 태도를 채용기준의 중요한 항목으로 요구하였다. 중국과 한국은 모두 유교문화권에 속하므로, 공통적인 인식과 가치 관념을 지니고 있어 사회생활에서 필요한 좋은 성품에 대해 서로 통하는 부분이 존재함을 알 수 있다.

우리의 경우를 예로 들면, 국내 대표적인 게임 기업인 엔씨소프트의 3D애니메이션 업무채용 자격조건<sup>7)</sup>을 보더라도 필요지식 및 기술, 업무태도, 이 두 가지가 명시되어 있다. 업무태도로는 신입사원인 경우는 성실성, 치밀성, 이해력, 근면성을, 경력사원인 경우는 판단력, 문제해결능력, 대인관계능력을 필요 조건으로 제시했다.

따라서 국내 대학은 전문지식의 교육에만 치중하지 않고 올바른 인성까지 길러질 수 있도록 다양한 교과과정과 전인적인 교육 프로그램을 계획하여 학생들에게 성숙한 인격 완성을 교육하고 바람직한 사회인으로 양성되도록 노력한다면 산학협력의 효과 또한 배가 될 것이다.

7)출처:  
[http://www.gamejob.co.kr/List\\_GL/GIB\\_Read.asp?GL\\_No=50619](http://www.gamejob.co.kr/List_GL/GIB_Read.asp?GL_No=50619)

셋째, 중국 기업체의 산학협력실태 조사에서 한국 대학생에게 현장실습의 참여기회를 적극적으로 제공할 수 있다는 중국 기업체의 응답에 따라, 우리학생들을 중국을 비롯한 해외 현지로의 인턴십 및 현장실습 기회를 제공하는 국가적인 차원의 지원이 필요하다. 즉, 국내에 국한하지 않고 해외 여러 국가와의 산학협력을 지원하는 거점(HUB)기능을 수행하는 “산학협력 거점센터” 구축이 그 한 예가 될 수 있다. 각 기업마다 세계 애니메이션 시장을 이끌어 갈 국제적인 자질을 갖춘 인재를 모집하려는 현재 상황에서 산학협력은 이제 세계적인 추세이며 이는 대학과 기업이 상생할 수 있는 산학협력체제를 국내에 국한하지 않고 글로벌 네트워크 연계망으로 확장하는 이유이다.

산학협력 거점센터 구축으로 국제산학협력교류를 지원 받고 우수학생과견, 해외대학과의 교류, 해외 대학 및 기업의 우수 인력을 교수 요원으로 활용할 수 있다면 국내의 학계와 기업체의 대외 경쟁력은 훨씬 높아질 것이다. 2002년 11월 한양대학교에서 국내 최초로 상하이(上海)에 설치한 비즈니스센터는 그 좋은 예이다. 이 센터는 상하이시 인민정부, 자오통대, 복단대와 업무 협약을 체결하여 중국에 진출하는 국내 기업들에게 필요한 정보를 제공해주고 있다.

그러나 아직까지 한국과 중국 간의 대학-기업, 기업-대학, 대학-대학 간의 크로스연계망을 통한 상호 협력체계 구축은 미비한 상태이므로 한양대학교의 상하이비즈니스센터를 확대시킨 형태의 산학협력 거점 센터를 구축할 필요가 있다.

## V. 결론

현재 중국은 전국에 총 20개의 만화, 애니메이션 기지를 보유하고 있다. 그 중 상하이를 중심으로 하는 창장삼각주에만 11개의 기지가 설립되어 있다. 중국 내 애니메이션 제작 관련 기업은 1,000개 내외이고, 애니메이션산업에 종사하는 제작 인력은 약 6만 명이며, 중국은 각 지역마다 거대 규모의 애니메이션 시장에 대응하기 위해 정부 차원의 지원을 아끼지 않고 있다. 수도인 북경도 중국 애니메이션의 중심이 되기 위해 총력을 기울이고 있다. 이렇게 짧은 기간 동안 중국 애니메이션산업은 급속하게 발전하였으나 국내에서 중국 애니메이션산업 발전의 근간이 되는 애니메이션 교육현황과 그 교육을 통한 산학협력방식에 대한 구체적인 연구는 매우 부족한 실정이었다.

이에 본 논문에서는 중국 현지 6개 애니메이션 관련 대학을 직접 방문하여 애니메이션 교육현황을 조사, 분석하였고, 기존에 미흡했던 중국 내 산학협력체계에 대한 실태를 조사하고자 중국 내 주요 애니메이션 관련기업 10여개 업체를 직접 방문하였다. 이를 통하여 중국 내 애니메이션 관련 산업체의 산학협력 실태를 현장의 목소리로 자세히 전해 들을 수 있었다. 이 조사를 통하여 중국 애니메이션 대학교육은 창작 애니메이션의 발전을 격려하는 국가 정책에 따라 창의적, 종합적 고급 전문 인력양성을 목표로 함을 알 수 있었다. 또한 중국 내 산학협력방식의 실태와 결과를 토대로 국내의 산학협력체제 구축을 위한 방안 3가지를 제

언하였다. 첫째로 학생들의 실무제작 능력의 극대화를 제언하였고, 둘째로 대학에서의 인성 교육의 필요성을 언급하였다. 끝으로, 우리학생들을 중국을 비롯한 해외 현지로의 인턴십 및 현장실습 기회를 제공하는 국가적인 차원의 지원책을 제언하였다.

마지막으로 본 논문을 수행하면서 지리적인 여건의 제약으로 북경과 항주 2개의 대도시에서의 애니메이션 관련 기업체에 대한 산학협력 실태 조사만을 실시한 아쉬움이 남지만 추후에는 본 연구를 확대하여 중국의 10대 대도시에 위치한 기업체를 방문하여 연구를 진행할 예정이다. 미진하나마 이 연구를 통하여 기존에 국내에서 미흡했던 중국 내 산학협력체계에 대한 실태를 조사함으로써 추후 본 연구를 기반으로 나올 관련 연구에 시발점을 제공하였다는데 나름 의미를 부여할 수 있겠고 본 논문을 통하여 제공되는 여러 가지 자료는 오늘날 우리나라 교육 현실에 접목할 많은 시사점을 제공하기에 선행연구로서의 활용가치가 있다고 사료된다.

## 참고문헌

- 한국문화콘텐츠진흥원, 「애니메이션산업백서」, 2007
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「문화콘텐츠 인력양성 중 장기 종합 정책방안 수립」, 2008
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「중국 지방문화산업기지 현황보고서」, 2009
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「애니메이션 국제공동제작 및 해외진출활성화 방안 설명회」, 2009
- 김재웅, 「애니메이션 교육 활성화 방안 연구」, 방송공학회지, 2005
- 김현호, 「산학협력을 통한 주문식 애니메이션교육」, 한국콘텐츠학회, 2004
- 이재민, 「중국, 애니메이션 동향」, 방송동향과 분석, 2007
- 조규명, 「연구중심대학의 디자인 산학협력체계의 관한 연구」, 국민대 테크노디자인전문대학원 박사학위 논문, 2008
- 최돈일, 「한국애니메이션의 산업과 대학교육의 현황연구」, 한국컴퓨터게임학회, 2006
- 최영영, 「한중 애니메이션 산업 비교를 통한 중국 애니메이션 경쟁력 강화 방안 연구」, 한성대학교 대학원 석사학위 논문, 2009
- 中國專媒大學, 「中國動畫年鑒2006」, 중국광과전시출판사, 2007
- 安靜, 「普通高校動畫教育課程設置之我見」, 現代經濟信息, 2009
- 宁翔, 「動畫專業課程体系的合理构建」, 藝術与設計(理論), Art and Design, 2009年 07期
- 王峰, 「對高校動畫專業課程設置的探討」, 湖北經濟學院學報, 2008
- 葛宗男, 「對中國動畫教育“大躍進”的冷思」, 吉林藝術學院學報·點擊世界動畫, 2008

## ABSTRACT

# The Status of Chinese University Animation Education & Seeking Ways for Academic-Industrial Cooperation between Korea and China

Lee, Won-Jung

Recently, the animation industry in China is rapidly developing drawing the government and the whole society's attention. To cope with a large-scale animation market by each region, they busily seek revitalization program of animation industry and are producing lots of animations that maximized their creative ability with its own competence and breaking the existing OEM production method. Up to now, when the scale of sales related with animation in China exceeds 10 times than that in Korea, the concrete studies on current state of animation education AS the basis of development of animation industry of China and the way of academic-industrial cooperation through that education are proved to be insufficient.

Therefore, this study has surveyed and analyzed the current state of animation education by directly visiting 6 local universities related with animation. Equivocally, it has also examined current state of academic-industrial cooperation in industrial field related with animation in China by directly visiting around 10 main companies related with animation in China.

Through this study, it has been possible to grasp the current state and problems of academic-industrial cooperation in China and various programs of academic-industrial cooperation system that can be implemented in universities and businesses which are intended to be suggested to them as based on this analysis. The touchstone of intensive studies on academic-industrial cooperation system in China could be suggested through this study, which has been previously unsatisfactory and it is considered to be worthy of application as many preceding studies that engraft on reality of education in the country today.

Key Word : China, Animation, Current State of Education, Survey on Current State, Academic-Industrial Cooperation, University Education

이원정  
성공회대학교 디지털컨텐츠학과 전임강사  
(152-716) 서울특별시 구로구 항동 1-1  
Tel : 02-2610-4300  
wonjlee@naver.com