

## 국내외 문화콘텐츠 교과과정 분석 및 제고

김재생 (김포대학 이-비즈니스과)

### 차 례

1. 서론
2. 국외 교육과정 분석
3. 국내 교육과정 분석
4. 제고 및 결론

### 1. 서론

여러 조사자료와 백서를 통해 살펴보면 “문화콘텐츠산업의 의미는 애니메이션, 음악, 캐릭터, 만화, 게임, 인터넷콘텐츠, 모바일콘텐츠, 방송영상, 영화 등을 문화콘텐츠산업으로 본다”라고 정의되어있다[1]. 문화콘텐츠산업은 미래의 핵심산업으로 성장할 수 있는 잠재력이 매우 큰 고부가가치 산업으로 평가받고 있으며, 특히 차세대 국가기간산업으로 급성장하고 있어서, 경쟁력이 있는 문화콘텐츠의 개발, 기획, 활용을 잘 운용할 수 있는 인력양성이 시급한 과제로 대두되어왔다.

최근 정부에서는 문화콘텐츠산업을 국가전략산업으로 지정하고, 이를 활성화시키기 위한 노력을 많이 하고 있다. 정부의 강력한 문화콘텐츠산업의 장려정책으로 인하여, 이미 1990년대 중반부터 고등학교, 대학교, 대학원 등의 여러 교육기관에서 문화콘텐츠관련 학과를 개설하기도 하고, 장단기 교육과정을 운영해왔다. 문화콘텐츠관련 교육을 마친 인력들도 사회에 배출되고 있으나 양적인 증가에 비해 질적인 면에서는 사회의 기대에 못 미친다는 지적이 나오고 있다[2].

문화콘텐츠산업현장에서는 전문적인 기술이나 기능도 중요하지만 창의적인 아이디어, 예술적인 감각, 연출력 등을 가진 인재상을 더욱더 원하고 있다. 그러므로 대학이나 교육기관은 문화콘텐츠교육을 체계적이고 통합적인 교육으로 제대로 교육할 의무가 있다. 사회 현장에서 요구하는 인재들을 양성하기 위해서는 문화콘텐츠학의 교육과정 및 교육내용을 재검토하여 교육과정을 개선시켜나가야 방안이 필요하다.

따라서, 본 논문에서는 국내외 대학들의 문화콘텐츠관련 교육과정들을 분석하여 그 특성을 살펴보고 난후에,

문화콘텐츠관련 전문인력양성을 위한 교육과정개선안을 찾고자 한다.

### 2. 국외 교육과정 분석

본 장에서는 문화콘텐츠 개발이 가장 활발한 선진국들 중에서 미국, 영국, 캐나다, 일본의 대학들을 예로 들었고, 영상과 애니메이션 제작, 엔터테인먼트 비즈니스, 스토리개발과 첨단 기술의 적용 등에 관한 교육을 실시하는 교육기관 및 학과들을 중심으로 조사하였다. 표1은 국외 대학들의 문화콘텐츠관련 학과들의 교육과정을 조사한 것이다.

미국 필라델피아에 위치한 The University of the Arts 대학은 1876년 설립되었고, 디자인, 비주얼 아트, 미디어 아트 등의 예술분야를 취급하는 미국 유일의 예술종합대학이다. 학부의 개설학과는 커뮤니케이션 코스, 미술교육 코스, 공예품 코스, 전자미디어 코스 등이 있다. 이들 코스 중에서 커뮤니케이션 코스는 디지털유통, 커뮤니케이션 문화, 다큐멘터리 제작, 인턴, 논문작성 등에 이르기까지 광범위한 교육을 받는다. 인턴과정은 미디어 기업 또는 제작자와의 정기적인 토론과 짧은 에세이를 작성하는 것이 그 특징이다[3].

뉴욕대학의 미디어, 문화, 커뮤니케이션 학부에서는 문화콘텐츠학과 관련된 집중적인 교과과정을 운영하여 비판적 사고능력을 키우고 있다. 교육과정은 필드학습, 실무경험, 글로벌 프로그램으로 나누어 운영하고 있다. 필드학습은 세계화와 문화제작, 이미지와 스크린연구, 상호작용 및 사회 프로세스, 설득과 정치, 기술과 사회, 응용과목 등 6개 전문분야에서 91개 전공 교과목을 운영하고

있으며, 학생들은 매학기 24학점씩 신청하여 교육받을 수 있다. 특징은 학생들이 주정부의 라디오 방송국과 첨단컴퓨팅 설비를 사용하여 미디어관련 직장경험을 얻도록 하는 인턴십 제도를 채택하고 있다. 또한, 학생들이 유럽과 아시아에서 여름집중 교육과정을 받도록하여 글로벌사회에서의 경쟁력을 키워주고 있다[4].

Pratt Institute는 아트&디자인 예술대학으로 예술에 관한 학과들이 대부분이다. 커뮤니케이션디자인전공은 학사/석사과정을 같이 운영하고 있으며, 학사과정은 일러스트레이션, 사진예술, 그래픽 디자인, 광고 아트 디렉션, 스튜디오 기술과 도구, 사진, 그림, 컴퓨터 그래픽, 영화, 인쇄술, 판화 등에 관한 개념 및 기술을 익힌다. 석사과정의 비주얼 커뮤니케이션 전공은 시각 디자인 산업의 리더를 만드는 목적으로 시작되었다. 이 과정은 커뮤니케이션 디자인, 디지털 디자인, 패

키지 디자인 등의 3전공으로 세분화되어 기술과 아이디어를 가장 효과적인 미디어를 사용하여 설계 프로세스를 수정하고, 창의성을 가진 기술인을 양육하고 있다[5].

영국의 Ravensbourne College 콘텐츠개발 및 제작학과에서는 교과과정을 레벨로 구분하고, 각 레벨에 알맞은 학습 및 전문 지식을 제공하고 있다. 기존 방송 프로그램과 멀티 플랫폼 콘텐츠에 대한 아이디어와 기술을 개발하고 제작에 초점을 맞추어 프로젝트를 통해 교육을 하는 2년제 코스이다. 튜토리얼 및 워크샵에 초점을 맞추어 학생 및 일반인을 위한 자격증까지 다루어주고 있으며, 전문 오디오/비디오, 스튜디오, 포스트 프로덕션, 전문생산설비, 디지털 및 IPTV와 방송 시설 범위까지 교육범위가 넓다[6].

캐나다의 Emily Carr Institute의 커뮤니케이션 디자인전공에서는 모션 그래픽 프린트 디자인, 상호작용 연구를 포함한 다양한 스트림과, 시각 예술과 디자인 분야에 단기 인증 프로그램을 제공하고 있다. 미술 역사, 디자인 역사, 인문학, 미디어 등의 아카데미 수업을 스튜디오에서 연습 및 개발하여, 이론과 실제사이의 연계교육을 실천하고 있다[7].

캐나다의 Vancouver Film School의 3D 애니메이션 및 Visual Effects과정은 3차원 프로그램의 학습환경에서 그리기, 구성, 캐릭터 디자인, 조각, storyboarding, 조명, 미술, 애니메이션, 모델링, 시각적 효과, 개인 멘토링 세션, 애니메이션 등을 통해 첨단 디지털 환경과 영화 스토리텔링 능력을 학습한다. 이러한 학습을 돕기 위해,

3D 스튜디오 작업 환경과 아이디어를 실제 구현할 수 있도록 작가, 감독, 프로듀서, 연기자, 편집, 음향효과까지 모든 팀들이 함께 작업을 할 수 있는 교육환경이 마련되어 있다[8].

일본의 교토 세이카 대학의 예술학부는 스토리 만화, 애니메이션, 만화 프로듀스, 만화학과 등으로 세분화되어 기술집약적인 교육을 받는다. 학부는 공통과목 및 전공과목외에 전통 공예와 지역 산업에의 인턴십 등 살아있는 전통을 접할 수 있는 특별한 실습 프로그램을 제공하고 있다. 스토리 만화과정은 소녀만화의 일인자인 다케미야 게이코 등의 지도를 받을 수 있으며, 3년차에는 학생들이 실제로 만화가를 도와서 만화제작을 실습하고 있다[9].

동경공과대학은 대학원 바이오·정보 미디어 연구과의 “미디어 사이언스 전공과 안트러프러너(Entrepreneur) 전공을 두고 있다. 제작실천 등의 교육은 도쿄공과대학 가타야나기 연구소나 미디어 학부와 제휴해 실시하고 있으며, 인턴십, 산학 제휴 프로젝트, 콘텐츠 프로듀싱 프로젝트, 게임 사이언스 프로젝트, 비주얼 스토리텔링 특론, 디지털 캐릭터 메이킹 특론 등을 공부하고 있다 [10].

이상과 같이 해외의 선진 교육기관들을 중심으로 교육 내용, 교육방법, 교육과정 등에 관하여 살펴보았다. 교육 사례들에서 보듯이 선진국의 문화콘텐츠 인력 양성 프로그램들은 기능인 보다는 예술가를 양성하고, 디지털 기술의 새로운 매체의 특성에 대한 이해를 바탕으로 새로운 유형의 커뮤니케이션을 활성화하고 이용함으로써 궁극적으로 인간의 삶을 보다 풍부하게 하는데 기여하는 문화콘텐츠인을 기르는데 있다. 또한, 창의적이고 비판적인 사고력의 함양, 예술성과 심미성 향상, 새로운 분야에 대한 개념적인 이해와 이론적 기초를 확립, 전통적인 방식과 새로운 기술 및 방법과의 연계 등에 관한 내용으로 구성되어 있었다.

한마디로 선진 교육기관들의 문화콘텐츠학 교육과정은 보다 기본적인 지식과 기술, 태도를 기르고, 이를 바탕으로 새로운 지식과 기술을 습득하여 최종적으로 이를 실제로 적용하는데에 초점이 맞추어져 있다고 정리해볼 수 있다.

표 1. 국외 대학들의 문화콘텐츠관련학과 비교표

대학명	전공분야	전공교과목명
미국 The University of the Arts	학부(학사) - 커뮤니케이션 코스 - 미술교육 코스 - 공예품 코스 - 전자미디어 코스 등	- 커뮤니케이션 코스: 디지털 유통, 커뮤니케이션 문화, 프로세스, 비디오 제작 워크숍, 사운드 커뮤니케이션, 웹캐스팅, 디지털유통, 크리에이티브, 커뮤니케이션 제작 워크숍, Narrative 비디오 제작 워크숍, 디지털 편집, 광고전략개발, 소개홍보, 디지털 저널리즘, 뉴스와 문화디지털 시대, 다큐멘터리 미디어 제작, 이미지 미디어, 역사, 커뮤니케이션 이론 및 문화, 미디어 산업, 스튜디오, 전자 출판 논문 프로젝트, 현재 이슈 통신, 커뮤니케이션 인턴, 독립연구 등
미국 New York University	미디어, 문화, 커뮤니케이션 학부 (학사/석사)	필드학습(학사): 6개 프로그램 91교과목을 운영하고 있다. 1) 글로벌 Transcultural 커뮤니케이션: 문화산업, 미디어 및 마이그레이션, 글로벌미디어 및 국제법률, 세미나(우원통신미디어) 등 2) 이미지와 스크린연구: 디지털 미디어, 문화와 산업, 스튜디오 등 3) 상호작용 및 사회프로세스: 미디어/아이덴티티, 스펙링, 토론 등 4) 실용과정: 미국의 문화, 마르크스주의와 문화, 종교와 미디어 5) 기술과사회: 텔레비전, 영화, 비디오게임, 커뮤니케이션, 저작권 등 6) 응용과목: 인턴쉽, 면접전략, 홍보, 광고 등 - 석사과정은 세미나, 이론화 커뮤니케이션, 논문 등의 교과목외에 학술대회, 현장인턴, 뉴욕 전문기관과의 인턴 등을 통해 교육받는다.
미국 Pratt Institute	학부(학사/석사) - 커뮤니케이션디자인 전공 (학사)	- 커뮤니케이션 디자인 전공은 사진, 그림, 컴퓨터 그래픽, 영화, 인쇄술, 판화 등 모든 스튜디오기술을 학습한다. 인턴쉽은 광고사, 디자인 회사, 출판사 등의 현장실습을 통해 교육경험을 제공받는다. - 석사과정은 3가지 전공이 운영하고 있다. 1) 커뮤니케이션 디자인: 시각적인 시스템, 정보와 아이디어, 디자인 프로젝트 등의 모든 측면을 다룬다. 2) 디지털 디자인: 디지털 디자인에 중점을 두고 그래픽 디자인 및 시간 기반 미디어 등에 관하여 학습한다. 3) 패키지 디자인: 포장 디자인, 브랜드 개발, 비주얼 커뮤니케이션, 디지털 기술, 마케팅 등에 관한 교과과정을 배운다.
영국 Ravensbourne College of Design and Communication	콘텐츠개발 및 제작학과 (학사)	레벨1: 미디어 설정, 사업능력교육, 소프트웨어기술, 프로젝트제작 등 다큐멘터리, 드라마, 생방송/다중 프로젝트 등 레벨2: 제작 프로젝트 개발, 비즈니스의 이해 및 발전 등 레벨3: 학위논문, 제작, 창의적인 졸업작품, 포트폴리오, 콘텐츠개발 등
캐나다 Emily Carr Institute of Art & Design	학부(학사/석사) 커뮤니케이션 디자인전공 (학사)	학사과정은 디자인 사진, 아날로그 영상, 인쇄상의 커뮤니케이션, 타이 포그래피의 요점, 드로잉(우주의 구조), 디지털이미징, 커뮤니케이션 워크숍, 아트, 인쇄시스템, 출판물, 인쇄제작, 복합 단지 타이 포그래피 타이포그래피, 키네틱타이포그래피, 아트디렉션, 유형디자인 등의 전문적인 교과목으로 구성되어 있다.
캐나다 Vancouver Film School	학부(학사) 3D애니메이션 및 시각효과 2D 애니메이션	- 1학기: 전통예술과 애니메이션의 기초교육과정으로 라이프 드로잉, 파트, 작문, 애니메이션의 역사, 캐릭터디자인, 고전애니메이션, 3D모델링, 3D애니메이션, 3D텍스처, 포토샵, 조각 등 - 2학기: 프로젝트 및 멘토교육, 영화이론, 1학기 교과목들의 연계교육 - 3학기: 1,2학기 교과목들의 연계교육, 컨셉개발, 디지털합성, 어도비프리미어, Storyboarding 등 - 4학기: 크리에이티브개발, 프로젝트개발, 마야, 고급VFX 합성/개발, 1,2,3학기 교과목들의 연계교육 등 - 5학기: 최종 프로젝트 교육, 고급 VFX 합성/고급 VFX 개발 등 - 6학기: 인터뷰 스킬, 최종 포트폴리오 작성 등
일본 교토 세이카 대학	예술학부(학사) - 만화학과	- 공통과목: 민속학, 만화문화론, 점자강좌, 동양고전강좌, 서양고전강좌, 만화전문영어, 사진기법연습, 경력업그레이드연습, 문화인류학, 만화문화론 등 - 전공과목: 잡지 프로듀스 이론, 각본개론, 편집개론, 현대만화론, 마케팅, 비교문화론, 신문연구, 애니메이션, 그림의역사, 영화이론, 작품연구, 시나리오, 캐릭터 조형론, 캐리커처론, 만화역사개론, 편집개론, 일본애니메이션, 미디어정보연구, 작가연구, 만화산업론, 해외애니메이션의 역사, 영화이론, 시나리오론, 학위실습, 전통산업실습 등
일본 도쿄공과대학	바이오정보미디어 코스 (석사) -미디어 사이언스전공 -안트러프러너 (Entrepreneur) 전공	- 미디어 사이언스 전공: 인터랙티브 그래픽스, 음향·음악 콘텐츠 프로덕션, 크리에이티브 컴퓨터 그래픽스론, 콘텐츠 구조화 기법, 콘텐츠 크리에이티비티 특론, 사운드 디자인 매니지먼트 특론, 3D콘텐츠 테크놀로지 특론, 디자인 지원 시스템 특론, 우수 프로그램 프로듀스 특론, 리얼타임 그래픽스 특론 등 - 안트러프러너(Entrepreneur) 전공: 전략 경영론, 경제학, 경영 회계 기초, 경영 재무, 마케팅 전략론, 기업 윤리, 데이터 분석, 지체 매니지먼트, 인적자원 관리론, 사업 시스템론, 사업 계획론, 경영관리, 비즈니스 시뮬레이션, 비즈니스-프레젠테이션, 인터넷 마케팅, 비즈니스 법 등을 교육한다. 인턴쉽, 산학 제휴 프로젝트, 비주얼 스토리텔링 특론, 디지털 캐릭터 메이킹 특론 등

### 3. 국내 교육과정 분석

우리나라의 문화콘텐츠 정책은 지원 법령의 제정과 연구기관의 설치 등을 통해 최근 크게 확대되고 있다. 이에 따라 문화콘텐츠관련 전공도 많이 생겨났고, 인력수요도 크게 늘어났다. 한국문화콘텐츠진흥원의 조사에 따르면, 우리나라의 문화콘텐츠 관련 교육기관은 2-3년제 대학

은 117개교 298개 전공, 4년제 대학은 137개교 488개 전공으로 앞으로도 콘텐츠학과의 신설 또는 개편은 계속 진행중이다[2].

표2는 국내대학교의 학사과정의 문화콘텐츠학과들의 교과과정들이다.

한양대학교의 문화콘텐츠학과는 공동과제 탐구, 토론,

문화콘텐츠의 기획, 창작, 유통, 현장실습, 창업 등을 통하여 글로벌형 문화콘텐츠 전문가의 양성을 목표로 하고 있다. 저학년에서는 문화콘텐츠관련 기본 교과목들과 외국어 능력을 위주로 교육하고, 고학년에서는 문화콘텐츠 각 장르와 분야에 대한 심화학습, 창업, 워크샵, 프로젝트, 현장실습 등을 실시하고 있다[10].

상지대학교의 문화콘텐츠학과는 미래문화산업의 핵심인 문화콘텐츠의 기획과정을 학습하여 실질적인 응용능력을 길러서 콘텐츠 소재 발굴 및 기획개발과 관련된 교육을 함께 학생교수 공동워크숍, 문화체험, 답사, 축제, 이벤트 등을 통하여 문화현장 참여현장 등을 실시하고 있다. 또한, 문화현장 중심으로 교육프로그램을 운영하면서 다양한 문화 접촉을 시도하고 있어서 학생의 창의력 향상을 고취시키고 있으며, 방송영상학과, 경제학과 및

산업디자인학과와 연계하여 구체적인 공동 문화프로젝트를 기획 및 교육하고 있다[11].

인하대학교의 인문학부 문화콘텐츠전공은 스토리창작, 문화콘텐츠이론, 문화콘텐츠 응용영역으로 구분하여, 문학, 사학, 철학 등의 전통적인 인문학적 교양은 물론, 외국어 구사능력, 현대 문화산업의 동향에 대한 철저한 분석력, 멀티미디어 등의 첨단매체의 활용능력 등을 배양한다. 스토리창작 영역은 시, 소설, 희곡, 비평 등의 전통적인 문예창작과목과 영화, TV드라마, 만화, 게임시나리오, 아동문학 등의 새로운 콘텐츠창작과목을 포함한다. 문화콘텐츠이론은 문화콘텐츠에 대한 전반적인 입문과정과 문화연구를 포함하며, 문화산업, 문화정책, 지역문화 등에 대한 이론을 제공한다. 문화콘텐츠응용은 멀티미디어의 제작도구에 대한 기초적인 이해 및 실습, 기존

표 2. 국내 대학들의 문화콘텐츠관련학과 비교표

대학명	전공분야	전공교과목명
한양대학교	문화콘텐츠학과(학사) 산업경영디자인대학원 문화콘텐츠전공(석사)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1년:문화이해, 프리젠테이션이해와과징전략, 창의적발상법, 멀티미디어제작, 문화콘텐츠경영, 문화콘텐츠기획론 등</li> <li>- 2년:문화콘텐츠디자인, 대중문화, 게임이해, 문화콘텐츠창작소재, 만화기획, 마케팅, 스토리텔링, 한국문화와 문화콘텐츠개발, 영화기획론, 문화예술행정론 등</li> <li>- 3년:문화트렌드 분석, 웹콘텐츠기획론, 영상콘텐츠구성실습, 애니메이션기획론, 리브레토 창작, 비즈전략사례, 저작권, 모바일콘텐츠기획, 캐릭터기획 등</li> <li>- 4년:신화와문화콘텐츠, 방송콘텐츠기획과 비즈니스, 공연예술기획, 문화콘텐츠 게임창업론, 문화콘텐츠 필드 프로젝트, 문화콘텐츠 연출론, 에듀테인먼트개발론 등</li> <li>- 석사과정: 문화콘텐츠생산업장, 국제비즈니스전략, 디자인전략, DMB콘텐츠개발전략, 공연예술기획, 지적재산권, 스토리텔링 세미나, 한국전통문화콘텐츠 등</li> </ul>
인하대학교	인문학부(학사) 문화콘텐츠전공	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스토리창작영역: 창의적 발상법, 글쓰기, 시의 이해와 현대적 수용, 소설과 서사매체, 영화와 문화, 만화, 문화, 희곡과 연극, 매스미디어의 수용과 창작, 시나리오 수용과 창작, 플롯유형론, 캐릭터유형론, 아동문화와 콘텐츠 등</li> <li>- 콘텐츠이론영역: 문화콘텐츠학 입문, 대중문화, 문화와 커뮤니케이션, 문화콘텐츠 분석방법론, 대중문화콘텐츠 분석, 영상문화콘텐츠 분석, 문화이론 강독, 문화산업과 문화정책, 신화와 문화콘텐츠, 문화기호학, 역사와 문화콘텐츠, 철학과 문화콘텐츠, 외국의 문화콘텐츠분석, 문화연구세미나 등</li> <li>- 콘텐츠응용영역: 문화콘텐츠와 내러티브, 문화교육콘텐츠 개발 및 실습, 대중문화콘텐츠 개발 및 실습, 멀티미디어 제작도구, 문화원형과 디지털콘텐츠, 문화콘텐츠기획, 문화콘텐츠와 기호 마케팅, 문화산업 현장실습, 디지털과 문화콘텐츠, 멀티미디어 제작실습, 졸업작품 지도 등</li> </ul>
상지대학교	인문사회과학대학(학사) 문화콘텐츠학과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기본교양: 문화콘텐츠입문, 창의적발상과 표현, 문화와 사회, 디지털 문화의 세계, 문화조사실습, 웹디자인, 문화전문가특강 등</li> <li>- 전공기초: 문화원형, 콘텐츠제작실습, 대중문화, 판타지와 SF, 신화의 세계, 게임 모바일콘텐츠, 문화콘텐츠와 직업세계, 세계의 생애문화, 여성문화와 기획실습, 여가/놀이문화, 신비주의 이미지, 문화비평 워크샵, 지역문화, 영화기획실습 등</li> <li>- 전문실무: 지역축제기획, 콘텐츠마케팅, 스토리텔링실습, 문화정책의이해, 공연문화기획실습, 문화정책의이해, 문화콘텐츠제작실습, 콘텐츠산업인턴십</li> </ul>
호서대학교	예체능대학(학사) 문화기획학과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1년:디지털정보학, 디지털 문화론, 문화기획입문, 문화콘텐츠개발입문, 문화예술탐방, 문화산업론, 대중문화예술론, 발상의 전환 등</li> <li>- 2년:서양문화론, 한국전통문화론, 대중문화비평, 이벤트기획론, 축제기획, 문화콘텐츠론, 공연예술문화론, 동양문화론, 현대문화론, 영상기획론, 미디어문화론, 광고홍보기획론, 문화콘텐츠기획, 공연예술기획 등</li> <li>- 3년:한국콘텐츠실습, 포스트모던문화실습, 디지털 편집론, 이벤트기획실습, 공연기획실습, 문화마케팅, 서양문화콘텐츠실습, 동양문화콘텐츠실습, 웹제작실습, 문화비평, 전시기획론, 미디어이벤트론, 미디어경영론, 공연매니지먼트론 등</li> <li>- 4년:문화소비심리학, 문화비평, 비교문화론, 동양문화콘텐츠, 문화벤처, 현장실습, 문화기획특강, 문화콘텐츠특강, 미디어문화특강, 영상문화비평, 축제박람회기획 등</li> </ul>
	디지털비즈니스학부(학사) 디지털콘텐츠비즈니스전공	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1년:디지털경제의 이해, 디지털기술의 이해, 기업과경영의 이해 등</li> <li>- 2년:e-비즈니스개론, 벤처경영개론, 마케팅원론, 경영통계, 인사조직론, 글로벌경영, 디지털콘텐츠비즈니스개론, 경영정보시스템, 등</li> <li>- 3년:콘텐츠와창의력, 디지털콘텐츠마케팅, 디지털콘텐츠기술, 디지털콘텐츠관리, 차세대미디어, 디지털콘텐츠법과제도, 문화산업콘텐츠, 디지털콘텐츠시장조사론 등</li> <li>- 4년:디지털콘텐츠브랜드, 유티쿼터스미디어와 콘텐츠경영, 디지털콘텐츠글로벌전략, 디지털콘텐츠비즈니스모델과 성공전략, 엔터테인먼트비즈니스모델론, 디지털콘텐츠 졸업 프로젝트, 콘텐츠사업기획 및 창업, 콘텐츠 비즈니스 인턴십 등</li> </ul>
동국대학교	문화정보경영전공(학사) 영상대학원 문화콘텐츠학과(석사)	<ul style="list-style-type: none"> <li>학사과정: 문화정보 개념, 배경, 문화정보수집, 문화정보경영, 공급, 유통방법, 현장체험 교육을 실시하여, 문화기획자 및 개발자의 양성을 목표로 한다.</li> <li>석사과정: 공통과목: 고전강독, 대중문화론, 공연 및 영상시나리오론, 문화원형과 문화콘텐츠, 스토리텔링, 문화콘텐츠산업론, 문화정책론, 현대명작강독, 세계의 문화와 신화, 콘텐츠저작권, 문화콘텐츠논문지도 등</li> <li>- 콘텐츠기획전공: 문화콘텐츠연구, 공연/공연기획1, 영상콘텐츠기획1, 영상콘텐츠기획2, 공연/공연기획2, 영상콘텐츠분석, 공연/공연콘텐츠분석 등</li> <li>- 콘텐츠시나리오전공: 극작법1, 뮤지컬극작1, 극작법2, 뮤지컬극작2, 극작법 1, 영상시나리오 작법1, 영상시나리오 작법2, 디지털콘텐츠시나리오 등</li> </ul>

의 콘텐츠를 응용하여 새로운 콘텐츠를 직접 제작하는 응용과 실천 분야를 배우고 있다[12].

호서대학교의 문화기획과는 문화예술산업 전반에 걸쳐 기획 및 경영과 관련된 지식과 능력을 습득하는 학과이다. 교과과정은 방송, 음악, 영화를 포함한 연예기획, 문화예술 공연기획, 광고홍보기획, 이벤트, 컨벤션기획, 게임, 애니메이션, 음반 등의 문화콘텐츠 기획을 비롯하여 박물관, 미술관 관련 전시기획과 경영 등 문화 예술 관련 모든 분야를 포괄하고 있다. 이 학과는 문화예술산업에 관한 체계적인 교육을 통해 경영과 기획능력을 가진 인재상을 목표로 하고 있다. 디지털콘텐츠 비즈니스전공에서는 엔터테인먼트를 포함한 유망한 콘텐츠 비즈니스의 수익 창출을 담당할 경영 전문가를 양성하기 위해, 콘텐츠 제작 및 유통에 관한 기본 능력 배양, 각종 콘텐츠 사업, 성공을 위한 전략, 기획, 콘텐츠 조직, 자금, 마케팅, 유통 관리 등에 관한 실습중심 교육뿐만 아니라 산학협동 프로그램과 국내 콘텐츠 대기업에서의 현장 인턴십 등의 교육을 하고 있다[13].

동국대학교의 문화정보경영전공은 문화산업과 문화정책 분야의 문화기획자의 양성을 목표로 한다. 문화예술에 대한 개념과 배경에 대한 교육을 실시하고, 문화정보의 수집과 창출능력, 경영능력, 공급, 유통방법에 대한 교육을 실시한다. 또한, 문화현장을 실제 경험하기 위하여 문화 이벤트 및 문화체험 교육을 실시하고 있다. 영산대학원의 문화콘텐츠학과 석사과정은 인문학적 소양을 바탕으로 문화 연구 및 비평을 수행하고, 문화와 관련된 제도 및 정책, 마케팅 전략을 연구하며, 문화콘텐츠의 기획 및 시나리오 생산 등 좀 더 세분화된 교육과정을 운영하고 있다[14].

이와같이, 국내의 문화콘텐츠학은 공학, 인문학, 철학, 예술학, 영상학 등의 다양한 학문적 배경에 따라 교과과정이 조금씩 다르게 나타나고 있었다. 대부분의 교육과정은 콘텐츠 자체 개발이나 기획능력개발에 관심을 기울이고 있다. 이와같이 호서대학교의 국어국문학과에서는 다른 전공인 문화콘텐츠창작을 복수전공하도록 하여, 학부에서 2개 전공을 교육하여 사회에서의 경쟁력을 높이고 있었다.

국내의 문화콘텐츠학과는 해외 대학보다는 짧은 역사이지만 나름대로 많은 노력을 하고 있음을 알 수 있었다. 우리나라 대학의 문화콘텐츠학 교육과정은 해외 선진교육의 흐름의 장점과 우리나라의 교육적 상황과 특성, 그

리고 우리 산업현장의 여건 등과 함께 고려되어야 할 것이다.

#### 4. 제고 및 결론

우리나라는 1990년대 후반부터 한류문화에 힘입어, 영화, 디지털콘텐츠 등을 중심으로 문화산업분야는 빠른 속도로 성장해 나가고 있다. 우리나라가 세계 문화산업 분야에서 5대 강국에 들어가기 위해서는 문화콘텐츠관련 인재양성을 위한 체계적인 교육과정이 필요하다.

국내외 콘텐츠학과의 교육과정들을 비교해본 결과 고해야할 점은 다음과 같다.

첫째, 해외 대학의 교육과정은 그 대학의 특성에 알맞게 문화콘텐츠개발, 장르별 제작, 경영, 예술, 공학, 비평 연구에 이르기까지 매우 다양하게 구성되어 있으며, 국내 대학의 교육과정은 창작과 문화콘텐츠개발 관련 과목이 70%, 비즈니스관련 과목이 10%정도로 구성되어 있다. 그러므로 우리는 각 대학의 특성에 알맞은 특정분야를 선정하여 그 분야를 특화시키고, 비즈니스관련 교과목의 비중을 높일 필요가 있다.

둘째, 해외대학은 비판적인 사고력, 예술성, 심미성, 전공의 이해와 이론적 기초 등에 관한 교육을 중시하여 단순한 기술인보다는 예술가나 창의성을 가진 전문인을 양성하는데 초점을 두고 있다. 국내대학은 외국대학보다 문화콘텐츠관련 기술이나 기능의 습득에 치중되어 있다. 그러므로 국내 문화콘텐츠교육은 창의적이고 비판적인 사고력을 기르고, 예술적인 감각과 이론을 바탕으로 한 교육과정이 필요하다.

셋째, 우리나라는 고등학교, 전문대학, 대학교, 대학원 등에 문화콘텐츠관련학과가 많이 개설되어 있어서 이들 간의 연계교육과정을 어떻게 체계적으로 구성할 것인가도 중요한 관건이 될 것이다.

넷째, 사회현장에서는 취업시 거의 경력자들을 요구하고 있으므로, 졸업한 학생들이 바로 현장에 투입될 수 있는 현장체험형 기술교육이 필요하다. 이것은 산학협력 시스템을 활성화하여 국가 또는 기업의 대규모 문화콘텐츠관련 프로젝트 사업에 텍스트 입력, 멀티미디어 자료 입력, 교정, 교열 등에 학생들이 적극적으로 참여토록 하는 산학연 협력 현장실습 교육을 할 필요가 있다.

## 참고 문헌

- [1] 디지털콘텐츠산업 백서, 한국소프트웨어 진흥원, 2002년  
 [2] 한국문화콘텐츠진흥원, 2006년 문화콘텐츠 교육기관 현황조사  
 [3] <http://www.uarts.edu>  
 [4] <http://www.nyu.edu/>  
 [5] <http://www.pratt.edu/academics>  
 [6] <http://www.rave.ac.uk/courses.php>  
 [7] <http://www.ecuad.ca/admissions/undergrad>  
 [8] <http://www.vfs.com/admissions.php>  
 [9] [www.kyoto-seika.ac.jp](http://www.kyoto-seika.ac.jp)  
 [10] <http://contents.hanyang.ac.kr/>  
 [11] <http://www.canavi.kr/>  
 [12] <http://www.inha.ac.kr/college>  
 [13] <http://www.hoseo.ac.kr/cultureplan>  
 [14] <http://www.dongguk.ac.kr/html/colledge>

## 저자 소개

● 김재생(Jae-Saeng Kim)

종신회원



- 1988년 2월 : 경희대학교 컴퓨터공학과(공학사)
- 1992년 8월 : 경희대학교 컴퓨터공학과 (공학석사)
- 1992년 8월 : 경희대학교 컴퓨터공학과 (공학박사)
- 1998년 3월~현재 : 김포대학 이-비즈니스과 교수

<관심분야> : 문화콘텐츠, 유비쿼터스, 정보화경영체제구축, 품질 메트릭 등