

대학에서의 창의성 발현을 위한 문화콘텐츠 교육 개선방안 탐색

Exploration into Better College Cultural Contents Education for Manifestation of Creativity

이병민

건국대학교 문과대학 문화콘텐츠학과

Byung-Min Lee(yurifin@konkuk.ac.kr)

요약

본 연구는 최근 변화하는 창조경제시대의 발전에 발맞추어, 문화콘텐츠 전문 인력의 창의성 발현을 위하여, 대학에서의 문화콘텐츠 교육 방안을 어떻게 가져가야할 것인가 하는 가능성을 살펴본 기초 연구이다. 창의적인 아이디어를 바탕으로 문화콘텐츠 분야 교육의 특성을 분석하고, 실천방안을 마련하고자 했으며, 구체적으로 문화콘텐츠 교육관련 문제점과 현황 분석을 통해 수요지향 문화콘텐츠 교육의 개선방향을 제시하고자 하였다. 선행연구와 실제 관련 전공 학생들의 설문조사 분석을 통해 알아본 결과, 현재의 문화콘텐츠 교육에 대한 불만족이 기존의 교수법과 학습과정, 창의성이 결여된 교육과정 등에서 비롯되고 있는 만큼, 학제간 접근을 통한 다전공, 연계전공 및 융합교육의 시도들이 이루어져야 할 것이며, 충분한 실형실습 및 인프라, 교수 인력들의 보강이 필요한 것으로 나타나고 있다. 또한, 교육 관련해서는 현장실습과 창의적인 토론에 기반을 둔 교육과정 및 교과목의 재편이 시급하며, 교육방법에서도 일방적인 강의식에서 탈피하여, 토론, 팀플레이, 프로젝트 교육 등이 적절히 조화를 이루는 특성화 교육이 이루어져야 할 것이며, 다양한 전공들의 연계에 기초하여, 인턴십, 융합연계, 다양한 현장실습 등이 조화를 이룬다면 좋은 결과가 있을 것으로 기대한다.

■ 중심어 : | 문화콘텐츠 교육 | 창의성 | 창조경제 | 인문학 | 만족도 |

Abstract

The purpose of this study was to make a basic research on college cultural contents education in an effort to step up the manifestation of the creativity of cultural contents experts in line with the development of the fast-changing era of creative economy. It's basically meant to analyze the characteristics of cultural contents education in relation to creative idea to seek practical ways of improving that education. What problems there were with cultural contents education and how that education was actually provided were analyzed to suggest some of the right directions for client-centered cultural contents education. Earlier studies were analyzed, and the results of a survey that was conducted on students whose major was linked to cultural contents were analyzed as well. As a result, current cultural contents education was considered not to be satisfactory due to existing teaching methods, learning process and curriculums that were devoid of creativity. To rectify the situation, interdisciplinary attempts should be made such as multi-major, interdisciplinary programs or convergence education, and plenty of experiments, sufficient practice and an increase in the number of faculty members are all required. In terms of education, existing curriculums and courses should urgently be revamped to strengthen field placement and creative discussions. As for educational methods, the lecture method should be avoided, and specialized education should be offered instead, which should strike a balance between discussion, team play and project education. It is expected to produce good results if there are appropriate connection among different major fields of study and the harmonious implementation of diverse internship, convergence and field placement programs.

■ keyword : | Cultural Content Education | Creativity | Creative Economy | Humanities | Satisfaction Level |

* 이 논문은 2012년도 건국대학교 학술진흥연구비 지원에 의한 논문임

접수번호 : #130320-003

접수일자 : 2013년 03월 20일

심사완료일 : 2013년 04월 08일

교신저자 : 이병민, e-mail : yurifin@konkuk.ac.kr

I. 들어가며

경제와 산업발전의 축이 제조업생산에서 지식기반 서비스산업으로 발전하며, 실물중심의 산업경제에서 정보중심의 지식경제로 변화하다가 최근에는 창의적인 콘텐츠가 중심이 되는 창조경제로 진화하고 있다. 이러한 거시적인 메가트렌드와 시대환경의 변화에 따라 국내·외 산업구조는 기존의 조직 및 기업 중심에서 창조적인 개인의 역량 중심으로 기여도가 높아지는 산업으로 진화하는 추세이다.

이러한 시대에는 부가가치와 경쟁력의 근원이 창의적인 인력에 있다는 점이 강조되고 있으며, 그에 따라 미국의 학자 리처드 플로리다(Richard Florida)의 말대로 창의적인 계급(Creative class)이 새로운 핵심 세력으로 떠오르고 있다[1]. 이에 업계에서뿐만 아니라, 학교에서도 개인의 창의력과 아이디어를 어떻게 발전시킬 것인가에 대해 관심이 매우 높는데, 산업에서 창의성을 하나의 생산요소로 투입되어 무형의 가치(virtual value)를 생산하는 시대가 도래할 것이며, 이에 따라 새로운 가치를 교육받은 창조인재만이 새로운 창조경제에서 핵심적인 인자로 살아남을 수 있기 때문이다. 관련하여, 문화콘텐츠는 다른 학문보다도 융합적인 학문으로서, '창의력'이 무엇보다도 강조되는 분야이다. 이러한 측면에서 최근 '창의산업'의 발전과 관련하여, 창의적인 인력의 중요성이 더욱 크게 나타나고 있다[2]. 최근 연구에서는 창조적인 대학이 지식과 혁신의 공급자로서, 창조적인 집적지를 형성하면서, 문화콘텐츠 분야에서 지역발전에 크게 기여하는 사례도 나타나고 있다[3].

따라서 이 글에서는 창조적인 문화콘텐츠산업의 발전을 기본으로 하여 창의적인 아이디어를 부가가치 창출에 활용하며 문화발전에 영향력을 행사하는 문화콘텐츠 분야 교육의 특성과 실천방안의 마련에 대해 살펴보고자 한다. 구체적으로는 신성장동력인 문화콘텐츠의 교육관련 문제점과 현황 분석을 통해 수요지향의 인력양성 사업체계 및 시스템의 개선방향을 제시할 것이며, 인문학적인 특성에서 창조경제시대의 도래에 따른 창의적 인적자원육성이라는 측면에서 문화콘텐츠 교육

방안을 실제적으로 모색하고자 한다. 이를 위해 선행연구와 실제 관련 전공 학생들의 설문조사 분석을 통해, 창의적 인재의 바람직한 방향과 특성, 실제적 학문영역에서의 적용 가능성 등을 알아볼 것이며, 학교 교육에서의 다양한 적용 가능 방안을 인문학적 관점에서 검토하고 제시할 것이다. 이를 통해 국가 신성장동력으로서 문화콘텐츠 산업인력의 건전한 성장비전과 산업발전을 리드하는 고용창출방안 마련에도 도움을 주리라고 기대한다.

II. 창의성의 개념과 문화콘텐츠 교육의 필요성

1. 창의성의 개념

문화콘텐츠의 교육과 관련된 창의인재의 핵심 요소는 '창의성'이라고 할 수 있는데, 여기에서의 창의성은 단순히 새롭고 신기한 것을 만들어 낼 수 있는 능력뿐 아니라, 그러한 결과물이 산업과 교육의 발전에 이바지할 수 있는 복합적 역량을 말한다고 할 수 있다. 즉, 개인발전 뿐 아니라, 타인, 그리고 관련된 다양한 영역과 관련된 발전이며, 그 밑바탕에는 다른 사람들과 더불어 살 줄 아는 가치를 포함하고 있다. 이러한 특성에서, 창의적인 사람은 상징적인 규칙들을 포함하는 문화, 상징영역에 새로움을 가져오는 사람, 새로움을 인정하고 확인하는 전문가라는 측면에서 여러 요소의 상호작용에서 생겨난다고 할 수 있다[4].

문화콘텐츠 산업의 핵심 결과물인 창의적 산출물은 창의적 사고와 활동을 통해 얻어지는데, 창의적 사고는 문화를 포함한 사회적 환경에 영향을 받고, 이는 창의적 산출물의 질과 양에 지대한 영향을 미치게 된다. 또한 문화라는 거대한 카테고리 안에서는 어떤 새로움을 인정하고 확인하는 전문가의 판단능력도 영향을 미치게 되는데, 이에 창의인재는 그가 살고 있는 시대와 지역의 문화적 영향과 밀접한 관련이 있다고 할 수 있다. 또한 창의적 인재에서 창의적 역량은 개인을 둘러싼 환경이나 인간관계 그리고 가치관 등에 영향을 받고 있으며, 호기심, 내적 동기 및 확산적 사고 등의 특성을 가질 때 창의적인 구상이 발현되는 것이라 할 수 있다[5]. 이

러한 측면에서 창의성의 구성요소는 개인과 관련 영역, 경험, 환경 등으로 이루어진다고 할 수 있다[표 1].

표 1. 창의성의 구성요소 [6]

학자	이론 및 모형	구성요소
Torrance(1979)	창의적 행동예측 모형	능력, 기능, 동기
Amabile(1983)	삼원구성 모형	영역 관련 능력, 창의성 관련 기술, 과제동기
Csikszentmihalyi (1989)	사회적 체계모형	개인, 영역(domain), 장(field)
Isaksen et al., (1993)	생태학적 상호작용 모형	사람, 환경, 과정, 산출물
Stenberg & Lubart(1995)	투자이론	지능, 지식, 사고양식, 성격, 동기, 환경
정범모(2001)	사면체 모형	개인, 영역, 장, 문화풍토
임선하(2001)	DESK 모형	사고성향, 경험, 사고기능, 관련지식
전경원(2000)	생태계 순환 모형	지능, 지식, 성격, 경험, 시간, 운
이동원(2009)	E(KAS)모형	지식, 사고기술, 정의(동기인성), 환경

이와 관련하여 ‘창의성’에 대한 개념정의는 1950년대 말부터 시도되었으며, 시대별로 각기 학자에 따라 다양한 주장이 나타나고 있다. 시대적인 흐름을 살펴보면, 초반 논의들이 사고요인, 창의적 사고 과정 등 창의성의 인지적 측면에 집중된 개인의 지적능력에 초점을 둔 미시적 측면을 고려하는 반면, 현대에 이르러서는 거시적 측면에서 환경적인 측면을 포함하여 포괄적 차원의 논의가 진행되었음을 알 수 있다[7]. 관련하여 Osborne 과 같은 연구가는 인간의 보편적 능력을 강조하였고, Guilford와 같은 학자는 문제해결 능력을 강조하기도 하였고, Maslow는 문화적인 특성과 관련하여 창의성은 인간의 감정표현이고 이기심 없는 자유감정의 도출이라고 보기도 하였다.

창의인재와 관련된 한국직업능력개발원 연구[8]에서는 ‘창의인재’란 새로우면서 유용한 창의적 산물을 만들어내는 개인적 특성과 역량을 갖춘 사람으로, 획기적인 발명이나 과학적 발견에 국한되는 개념이 아니라, 개인의 삶 전반에 부딪히는 문제점을 새로운 사고로 접근하여 융통성과 유용성 있게 해결책을 제시하는 사람이라고 말한 바 있다. 이러한 측면에서, 문화콘텐츠에서의

창의인재와의 관련성을 보자면, 교육을 통해 문제해결 능력을 키우며, 문화적인 특성을 기반으로 하여 삶의 진로를 설계해나가는 일반적인 과정과 관련이 있다고 할 수 있으며, 교육의 방향도 보다 일반화될 수 있다고 볼 수 있다.

이는 창의인재가 일과 학업영역에서 아이디어와 가치를 제시하는 적극적인 리더로서의 역할을 수행하는 사람이며, 동시에 개인의 삶과 관계된 진로문제에서 현실순응과 위험회피 대신 진취적이며 융통성 있는 지혜를 제시하여 다른 사람의 삶에까지 유용한 변화를 만들 수 있는 사람을 지칭하는 것으로 볼 수 있기 때문이다.

관련하여 한국창의과학재단[9]의 연구에서는 역사적 개념 및 전문가들의 의견을 종합하여, 한국적 ‘창의인재’와 관련된 몇 가지 특성을 정리하고 있다. 첫째, 환경(공동체, 사회, 국가, 자연)과의 조화로운 삶에 도움과 해결방안을 제시하는 사람이 중요하다는 견해다. 둘째, 인지적인 문제발견능력, 사회적 통찰능력, 표현능력, 의사결정 능력, 해당분야의 전문적 지식을 갖춘 사람이 중요하다고 지적하고 있다. 이에, 창의적 인력은 상상력 등 창의적 요소를 갖추고, 높은 자존감과 도전정신 등의 요소를 갖추고 있는 사람이라 할 수 있다. 셋째, 창의성과 관련해서는 평생교육적인 측면에서 양성이 필요하며, 넷째, 한국적 창의인재를 육성을 위한 기본적, 교육적 키워드는 ‘융합’과 ‘통합’으로 나타나기 때문에, 다양성을 바탕으로 한 통합의 필요성을 제시하고 있다.

더 나아가, 한국콘텐츠진흥원에서 진행되었던 창의인재 관련 연구[10]에서는 문화콘텐츠와 관련하여, 문화콘텐츠 산업에서의 ‘창의성(creativity)’은 현대사회에서 다양하고 광범위한 콘텐츠를 기획·제작하는데 있어서 재미 요소와 독창성을 발현할 수 있는 능력을 뜻하고, 새로운 ‘창의적 인재’는 기본적인 창의력과 창의성을 기초로 글로벌 수준에 부합하는 상품가치와 완성도 높은 콘텐츠의 기획과 발전이 가능하며 다양한 영역에 대한 소통과 교섭능력을 갖춘 인재라고 말하고 있다. 이러한 측면에서, 문화콘텐츠 창의인재는 “문화콘텐츠 분야에 상상력과 기발함이 뛰어나 탁월한 성취가 기대되는 사람”으로 정의할 수 있겠다. 이러한 논의들을 바탕으로 창의인재에 대한 주요 개념을 정리하면,

[표 2]와 같이 나타난다.

표 2. 창의인재 관련 주요개념 [11]

연구	개념
Guilford (1966)	사회와 문화에 가치를 부여할 수 있는 물건을 만들어 내거나 문제를 해결하기 위해 적절한 아이디어를 창출하는 것 뿐 아니라, 적절한 아이디어를 생산해 내는 능력 또는 성격적 특성을 가짐 - 유창성, 융통성, 독창성, 정교성
윤정일 (2006)	지금까지 없었던 보람 있는 것을 생각해 내고 만들어 내는 역량을 지닌 사람. 즉, 고정적인 사고의 틀을 깨고 발상자체를 전환시켜 유연하고 융통성 있게 생각하고, 변화에 능동적으로 대응하며, 진취적이고 개성정신이 충만한 특징을 가짐.
교육과학 기술부 (2009)	포괄성, 종합성, 미래, 지향성, 동시성
개정교육 과정 (2009)	기초능력의 바탕위에 새로운 발상과 도전으로 창의성을 발휘하는 사람
한국콘텐츠 진흥원 (2010)	기본적인 창의력과 창의성을 기초로 글로벌 수준에 부합하는 상품가치와 완성도 높은 콘텐츠 기획과 발전이 가능하며 다양한 영역에 대한 소통과 교섭능력을 갖춘 인재 - 호기심, 내적동기 및 확산적 사고, 열정, 몰입, 즐거움
한국직업 능력 개발원 (2011)	일과 학업영역에서 아이디어와 가치를 제시하는 적극적인 리더로서의 역할을 수행하는 사람이며, 동시에 개인의 삶과 관계된 진로문제에서 현실수용과 위험회피 대신 진취적이며 융통성 있는 지혜를 제시하여 다른 사람의 삶에까지 유용한 변화를 만들 수 있는 사람 - 유창성, 융통성, 독창성, 유용성
한국창의 과학재단 (2011)	환경(공동체, 사회, 국가, 자연)과의 조화로운 삶과 그것에 도움이 될 수 있는 해결방안을 제시하는 사람 - 독창성, 상상력, 추상성, 확산적 사고, 문제해결 능력, 논리분석적 사고, 유추적 사고, 비판적 사고, 높은 자존감, 호기심, 도전정신, 윤리의식, 긍정적 사고, 글로벌 리더십, 개방성, 몰입

이러한 특성에서 이상과 같이 창의인재 개념을 살펴 보았을 때, 창의인재 양성의 주안점은 당장의 시장진출에 관련된 특성에 관련이 있기는 하지만, 인문학적 창의성을 바탕으로, 창의인재들이 콘텐츠 산업분야의 창의적 발상을 구현하고 발전할 수 있도록 끊임없는 관심을 갖는 것에도 연관된다고 판단된다.

2. 문화콘텐츠 교육 관련 선행연구

본 연구에서 도출하고자 하는 문화콘텐츠 교육 및 인력양성과 관련하여 관련 선행연구를 조사해보면, 주로 정책적인 측면에서의 모델 구축 및 양성 로드맵 관련 연구들이 많은 상황이다.

대부분 문화콘텐츠 전문 지원기관인 한국문화콘텐츠진흥원(현 한국콘텐츠진흥원)과 문화체육관광부, 교육 인적자원부의 연구들이 정책적 관점에서 많이 진행되었다. 산업연구원(2001)의 「문화산업인력양성 세부실천방안 연구」 [12]를 필두로 하여, 한국문화콘텐츠진흥원(2002)의 「문화콘텐츠 교육기관 조사 자료집」 [13], 한국문화콘텐츠진흥원(2003)의 「문화콘텐츠산업학과 커리큘럼 가이드북」 [14], 문화관광부(2000)의 「문화산업 전문인력 수급대책과 투자의 고용창출 효과에 관한 연구」 [15], 한국직업능력개발원(2002)의 「문화콘텐츠산업 발전을 위한 전문인력 양성방안」 [16] 등이 이어졌다. 이후에도 비슷한 유형의 정책보고서들이 많이 생산되었다.

한국문화콘텐츠진흥원(2008)의 「문화콘텐츠 인력양성 중장기 종합 정책방안 수립」에서는 문화콘텐츠 인력의 정량적 수급을 전망·분석하고, 이들의 역량을 질적 분석하여 인재 양성 및 활용 정책 개발 로드맵을 제시하고 있다[17]. 세부적으로는 문화콘텐츠 인력 정책방안은 문화콘텐츠 창작·비즈니스 핵심(Core) 인재의 Level-up을 목표로 한다. 생애단계별 대책으로 ‘문화창의 파트너십’ 추진, 문화콘텐츠 핵심 인재 조기 발굴, 문화콘텐츠 교육 인증 제도 도입, 문화콘텐츠 교육 산학협력 종합 지원, 문화콘텐츠 직업능력 평가 제도 도입, 프로젝트 기반 문화콘텐츠 현장실습/인턴십 도입, 문화콘텐츠 도제 교육의 제도화, 문화콘텐츠 전문연구요원 제도 도입, 문화콘텐츠 교육훈련·일자리 정보 종합 지원 시스템 구축 등을 제안하고 있다.

다만, 이러한 정책연구들의 대부분은 장르별 인력현황조사 이외에 종합적인 인력수급 및 양성대책의 제시가 미흡하고, 특히 문화콘텐츠산업 전반에 관한 인력수급 분석 및 전망에 대한 제시결과도 명확한 근거 및 방법론의 신뢰도가 높지 않은 상황이라 학술적인 연구로 이어지기는 미흡한 측면이 많았다.

학문적인 연구 관련해서는 박기수(2006)의 연구가 의미가 있다. 전문적이고 체계적인 문화콘텐츠 교육 시스템을 구축하기 위하여, 문화콘텐츠 교육의 현황과 문제점, 해결과제를 실제적으로 탐구하였는데, 산학협력을 중심으로 하는 실무 중심의 글로벌 전문 인력 양성과

문화콘텐츠의 학문적 심화 연구를 수행할 수 있는 전문 연구 인력 양성으로 수렴되어야 함을 강조하고 있다[18]. 박상천(2007)의 연구에서는 문화콘텐츠학의 연구 관련해서, 융합적인 학문특성에 따른 교육의 방향성을 찾기 위한 새로운 접근방법의 필요성을 강조하고 있다[19]. 이남희(2007)의 연구에서는 창의적인 문화콘텐츠 인력의 인문학적 특성을 강조하고 있는데, 발상의 전환, 통섭, 인문학의 재인식, ‘맞춤형 교육’ 등을 강조하고 있다[20]. 정창권(2007)의 연구에서는 문화콘텐츠의 연구와 교육에 대해, 콘텐츠의 개념과 범주, 각 분야별 문화콘텐츠의 동향 및 문화콘텐츠학의 정립 방안에 대해서 검토를 하였으며, 통합적 안목을 강조하고 있다[21]. 김기덕(2008)의 연구에서는 문화콘텐츠 연계전공 교육과정의 분석을 통해, 기존의 원 전공을 바탕으로 문화콘텐츠를 연계하는 방안으로서의 응용적인 적용방법을 소개하고 있다[22]. 박기수(2008)의 연구에서는 문화콘텐츠 교육의 미래전략을 다루고 있는데, ‘창의성’과 ‘교부가가치’라는 두 요소를 기반으로, 선순환의 창의적인 교육 시스템의 개선을 제시하고 있다[23]. 김동윤(2010)의 연구에서는 인문학적 기반 문화콘텐츠 연구의 융합과 학제적 접근을 강조함으로써, 창의성을 바탕으로 둔 ‘문화콘텐츠학’의 정립과 문화콘텐츠 교육의 방향성을 어느 정도 제시하고 있다[24].

한편, 역사문화콘텐츠라는 방향에서 교육의 전망을 사례를 들어 연구한 사례도 있는데, 김은경(2011)의 연구에서는 역사콘텐츠학과 사례를 중심으로 원 전공의 정체성과 다학제적인 결과 교수학습방법의 새로운 방향성 제시가 필요함으로 강조하고 있다. 이는 문화콘텐츠 기획이라는 특성의 강조를 통해 나타나고 있는데, 신정아(2011)의 연구에서는 통합적 상상력과 기술의 만남을 통한 문화콘텐츠 기획의 필요성을 강조하고 있다[25]. 학문의 정립이 아직 미성숙한 단계에서 문화콘텐츠학의 동향은 융합적인 특성의 초기단계라 할 수 있는데, 윤홍근(2011)의 연구를 통해 이런 특성이 실제 인문학중심 학위논문의 메타분석 결과를 통해 잘 나타나있다[26]. 이는 정수연(2011)의 사례연구를 통해 더 심화되고 있는데, ‘문화콘텐츠학’의 정체성에 대한 고민과 가치사슬단계의 교육, 현장인력으로서의 적용가능성

까지도 보고 실제 유용한 학과개설의 필요성을 강조하고 있다[27]. 교육과 연계된 고용 특성에 대해서는 이병민(2011)의 연구가 주목할 만한데, 문화콘텐츠산업 고용과 관련된 현실여건을 분석하고, 문화콘텐츠산업 고용의 복합적인 특징을 통계적으로 살펴봄으로써, 새로운 문화콘텐츠산업 고용정책의 긍정적인 방향을 전략적 차원에서 제안하려 했기 때문이다[28].

전공특성이라는 측면에서 이현주 외(2008)의 연구에서는 대학에서 문화콘텐츠 연계전공 강의와 관리에 대한 만족도를 분석하고 있는데, 연계전공 과목에 대한 학생들의 이해도 조사 및 교육효과성 분석을 통해 연계전공 진행에 대한 바람직한 방향을 제언하고 있다[29]. 이미나 외(2012)의 연구에서는 대학생의 창의성 교육에 대한 전공계열별 인식 비교를 하고 있는데, 결과적으로는 모든 전공계열에서 창의성 교육의 중요성에 대해 인식하고 있었으나, 세부전공 계열별로 중요성의 정도에 대한 유의한 차이를 보이고 있었으며, 대학교육에 있어서 영역별 창의성교육의 필요성을 확인시켜주었다고 밝히고 있다[30].

3. 문화콘텐츠 교육의 의미

앞에서 이야기한대로, 문화콘텐츠는 다른 학문보다도 융합적인 학문으로서, ‘창의력’이 무엇보다도 강조되는 분야이다. 이에, 문화콘텐츠분야의 창의적 인재는 폭넓은 안목과 시야를 지닌 ‘문화콘텐츠 기획자 육성’이라는 관점에서 접근되어야 할 것이다. 하지만, 학문적으로도, 대학의 현실적인 측면에서도 ‘문화콘텐츠학’에 대한 방향이 제대로 정립되어 있지 않으며, 이에 대한 정의도 미흡한 것이 현실이다.

관련하여 주요 학과들의 학과 목표 및 인재상 등을 살펴보다라도 그 방향과 구체성들이 단과대학의 소속과 전공에 따라 조금씩 다르게 나타난다.

한양대 문화콘텐츠학과(‘콘텐츠 기반 기술을 바탕으로 하되 인문학적 능력을 최대한 배양하여 우리 사회가 요구하는 새로운 유형의 문화콘텐츠 기획·비즈니스 인재들을 양성’)[31], 가톨릭대학교 문화콘텐츠 전공(‘디지털시대 융합트렌드를 이끌어갈 문화 기획자, 창작자, 비즈니스 인재 양성’)[32], 인하대 문화콘텐츠학과(‘한

국적인 문화에 기반을 둔 다양한 문화콘텐츠의 기획과 제작에 중점을 둔 교육'[33], 강원대 영상문화학과('뉴미디어 환경에서 새로운 이미지 창출을 주도하며, 이론과 실기를 모두 겸비한 전문인력 양성')[34], 선문대 문화콘텐츠학과('창의적 인문과학 지식에 기반을 두고 디지털 문화기술을 익혀서 실제적인 문화 분석능력과 콘텐츠 개발능력을 갖춘 21세기형 인재들을 양성')[35]으로 모두 다양한 특성이 반영되어 있다.

보통 콘텐츠는 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보(콘텐츠산업진흥법 제2조 1항)를 이야기하며, 특히 '문화콘텐츠'는 콘텐츠에 문화적 요소(예술성, 창의성, 오락성 등)가 추가되어 체화된 콘텐츠의 개념(문화산업진흥기본법 제2조 4항)으로 이해되고 있어 이러한 내용을 참조할 수 있을 뿐이다. 이에, 문화콘텐츠 교육이라고 한다면, 문화적인 속성을 담고 있는 콘텐츠와 관련 가치사슬별 특성을 따라, '문화콘텐츠의 생산, 유통, 소비 관련 제반 이해관계자들이 구축하고 있는 가치사슬의 시스템 관련 전문가를 양성하는 교육'이라고 보는 것이 타당할 것이다.

이는 정책적으로 보자면, 글로벌 시대 경쟁력을 좌우하는 핵심역량으로써 창의성을 기반으로 하는 문화콘텐츠 교육이 핵심인력을 배출함으로써 국가경쟁력 제고에 이바지할 수 있다는 의미가 있으며, 산업적으로는 창조경제 시대 전문지식과 창의력을 갖춘 전문인력의 수요가 늘어나, 다수의 창의적 지식노동자들이 필요하다는 측면에서의 답변이 될 것이며, 기업의 측면에서 보자면, 현재의 전통적인 전공에 비추어 융합시대, 혁신적 기술변화에 대응한 리더인력이 필요하다는 측면에서 중요한 의미를 갖는다고 하겠다. 이는 대학이 지식 전달기능의 중심지이기 때문인데, 다만, 기존지식의 전달이나 교육에만 치우쳐서는 안 되며 수준 높은 지식을 위해 연구기능을 연계시킨 새로운 지식개발에 힘써야 하는데, 이를 위해 학생들로 하여금 모든 학문적 분야의 접근이 가능하도록 하는 것이 중요하며 비판적인 사고력, 독창적인 문제 해결능력 향상을 위하여 다양한 교수방법이 개발이 필요하다고 할 수 있다[36].

이에, 학제적인 특성을 요구하는 '문화콘텐츠학'의 특

성상, 창의성을 기반으로 문제해결 능력을 기르며, 산업에서의 리더를 양성하기 위해 다양한 분야와의 융합이 필수적이라 할 수 있다.

이런 맥락에서, 앞에서의 관련 연구들의 경향을 살펴보면, 많은 학술적 연구들이 창의성을 기반으로 한 인문학적 소양의 배양과 융합적 연구에 기반을 둔 교육의 적용, 새로운 경향성으로서의 실습 등을 바탕으로 한 커리큘럼의 제시 등을 강조하고 있으며, 이와 함께 '문화콘텐츠학'의 정립이 병행되어야 함을 강조하고 있다. 다만, 문화콘텐츠 관련 학과가 많이 늘어나고 학생들의 수요가 폭증하고 있음에도 학문의 정체성이 제대로 확보되지 않아, 실증적인 측면에서 창의성과 연결된 커리큘럼 및 다양한 지원제도가 활발하지 못한 점은 아쉬운 부분이라고 할 수 있다.

4. 문화콘텐츠 교육 관련 현황과 문제점

선행연구를 바탕으로 문화콘텐츠 교육과 관련된 현황을 살펴보면 그 문제점이 더 잘 드러나며, 융합적이고, 시장지향적인 문화콘텐츠 교육의 필요성이 더 크게 나타난다. 국내에서 인력양성이 활발하게 이루어지고 있는 곳은 주로 고등교육기관이며, 이러한 기관은 크게 정규교육기관으로서의 학교와 학원, 아카데미 등 비정규교육기관으로 나뉘고 있다. 관련하여, 정규교육기관의 경우 1990년 중반이후 급속하게 증가하여 다양한 전공과정을 개설하여 다양한 분야에 인력을 공급하여 문화콘텐츠 산업인력양성에 중요한 역할을 담당하고 있다. 2011년에 발표한 정부의 2010년도 콘텐츠 교육기관 현황조사에 따르면 고등교육기관의 분포는 다음 표와 같은데, 문화콘텐츠 관련 학과가 있는 학교는 2006년 306개교에서 2010년 372개교로 늘어났으며, 학과의 증가율은 4년제 대학교에서 높게 나타나고 있다[표 3][37]. 본 논문에서는 학교 교육의 측면이라는 점에서, 정규기관을 중심으로 문제점과 필요성을 살펴보고자 한다. 이와 같은 문화콘텐츠 인력양성과 관련하여, 교육적인 측면에서는 몇 가지 문제점을 안고 있다[38].

첫째, 가치사슬체계에서 부가가치 창출의 핵심이 되는 창작·기획 등 분야의 핵심인재 양성체계가 미흡하다는 점이다. 시장에서의 창작·기획 핵심인력에 대한 수

요는 계속 증가가 예상되는 상황이지만, 지속적인 발전을 담보하기 위한 인력 유입체계는 미흡한 것이 현실이다. 실무교육을 중심으로 제작인력들을 양성하는 전문대학에 비해 핵심리더를 양성해야 하는 4년제 대학의 경우, 체계가 더욱 미비하게 나타난다.

둘째, 교육을 위한 충분한 인프라와 기반이 확보되어 있지 않은 상태에서, 인력의 배출만을 위해 노력하다보니, 교육지원체계가 미비한 특징들이 나타나고 있다. 교수인력의 질적/양적 부족, 교육과정 및 시설 장비, 수요에 비해 과다한 학과 등 문제가 나타난다.

셋째, 신규 분야와 새로운 융합분야 등 시장에서의 새로운 트렌드 수용을 위한 교육 지원 프로그램 등이 미비한 상황이 나타나고 있다. 융합적인 환경에서 과거의 예술 전공 학생들의 콘텐츠 관련 교육이 주가 되었던 적이 있으나, 현재는 스토리텔링, 작화, 프로그래밍, 기획 등 융합인력에 대한 수요가 높아지고 있는 상황이다[39].

넷째, 현장밀착형 인력양성 미비와 신규인력 중심의 교육으로 인해, 업계에서 필요한 인력의 공급이 충분이 이루어지지 않거나, 재교육을 반복해야 하는 상황이 이루어지고 있다. 이는 다양한 프로젝트 중심 교육을 통해 응용학문으로서의 문화콘텐츠학이 유기적인 산학협력력을 어떻게 가져가야 할 것인가에 대한 방향성을 고민하게 하고 있다[40].

정책적인 지원과 관련하여, 인력정보 네트워크 및 지원체계 구축 미흡도 관련되는데, 인력의 자질을 검증할 수 있는 체계적인 기준이 없고, 인력정보에 대한 확보가 어려워 고용으로 이어지기 어려운 상황에 연결된다. 실제로, 현장에서는 프리랜서와 같은 비정규직의 비중이 높는데 비해서, 대학교 등에서는 재교육 및 경력개발관리 등의 지원체계가 미흡한 것도 관련된 상황이다. 이에 관련 인력의 양성을 통해 상급학교로 진학하거나, 취업을 희망할 경우 모두 현재 상황에서 시장과 괴리되거나, 학문적 토대가 부족하여, 정체성을 갖추기 어려운 것이 사실로 나타나고 있다. 이러한 특성 때문에, 대학에서의 창의성 발현을 위한 문화콘텐츠 교육방안의 마련이 시급한 상황이라 하겠다.

표 3. 문화콘텐츠 관련학과 보유 학교의 분포

구분	연도	사레수	애니메이션	캐릭터	만화	음악	게임	방송	영화
전체	'06	306	139	15	14	75	62	214	77
	'08	370	173	12	18	149	79	272	104
	'10	372	145	55	21	152	79	282	112
2.3년제 대학	'06	114	58	11	8	31	38	74	26
	'08	101	42	6	6	33	36	67	18
	'10	101	31	22	5	40	30	72	25
4년제 대학	'06	111	50	1	4	32	17	75	32
	'08	156	98	4	9	59	34	116	61
	'10	160	77	22	9	62	35	126	54
대학원	'06	81	31	3	2	12	7	65	19
	'08	113	33	2	3	57	9	89	25
	'10	111	37	11	7	50	14	84	33

III. 실증 분석결과

1. 조사방법 및 일반적 특성

문화콘텐츠산업의 창의성 발현을 중심으로 한 인적 자원 개발 관련 분야의 실제적인 교육방안 개발을 통해 수요지향의 인력양성 전략 및 바람직한 방향 제시를 위해 설문조사를 통해 의미를 파악하고자 하였다. 설문조사의 주요내용은 다음의 [표 4]와 같이 문화콘텐츠 관련 학과의 일반사항 및 창의성 구성요소에 대한 질문과 창의성 교육의 만족도 조사, 창의성 교육방법의 대안 등으로 구성되었다.

표 4. 설문조사 주요 내용

분야	주요내용
일반사항	- 소속전공 - 성별, 학년
창의성 구성요소	- 창의성의 정의에 관한 질문 - 창의적인 사람에 관한 질문
창의성 교육 만족도	- 문화콘텐츠 교육 교과목에 대한 만족도 - 문화콘텐츠 교육 수업에 대한 만족도 - 문화콘텐츠 교육 전공에 대한 만족도
창의성 교육방법의 대안	- 콘텐츠교육에 필요한 수업과 교육방법 - 콘텐츠분야 핵심인력 양성 위한 분야 질문 - 융복합 창의인재 양성을 위한 교육 질문 - 콘텐츠 교육을 위한 기타의견

본 연구에서 사용된 설문지는 선행연구를 근거로 하고, 국내의 창의성 관련 문헌을 고찰한 결과를 토대로 대학생들의 창의성 교육에 대한 인식을 반영할 수 있는 내용을 선정하여 초안이 제작되었다. 초안은 전문가의 감수를 통해 수정 과정을 거친 후, 건국대학교 재학생을 대상으로 오프라인의 사전검사(pilot test)를 실시하여 문항내용이 보다 적절하고 이해 가능하도록 수정 및 보완하여 신뢰성과 타당성을 높이기 위해 노력하였다. 조사를 위한 모집단은 전공특성에 따른 문화콘텐츠 교육의 특성을 보기 위해 인문계열, 공학계열, 예술계열의 문화콘텐츠학과를 구분하여 진행하였으며, 인문계열 46명, 공학계열 48명, 예술계열 36명으로 총 132명으로 구성하였다. 조사결과 총 132개의 표본을 얻었으며, 오차의 범위는 신뢰 구간 95%에서 ±8.53%이다. 이때, 모집단의 구성이 비교적 명확하나 설문 참여자의 편의를 위해 직접 방문을 실시하였으며, 기간은 2012년 10월부터 2012년 12월까지 약3달간의 여유를 두고 진행하였다.

2. 주요 분석결과

2.1 창의성과 문화콘텐츠 교육의 만족도

창의성의 중요요인을 묻는 질문에, 예술과 기술, 문화상품의 특성보다 가장 많은 응답을 받은 결과는 생활과 문제에 대한 특이한 접근방식(34.1%)에 대한 응답이었으며, 반면에 창의성을 특정 기술이나 재능 또는 정보의 유형이라고 보는 비율은 각각 3%와 1%대로 낮은 비율을 보였다. 분석결과를 살펴보면, 이는 창의성이란 대단한 능력의 범위가 아니라 일상 속에서의 남다른 관점으로 특이하게 접근하는 것으로 인식되고 있었으며, 이는 문화콘텐츠 교육의 방향을 제시해주는 근거라 할 수 있다[표 5]. 전공별 특성에서도 크게 두드러지는 사항은 없었으나, 예술문화계열 경우 창의성을 ‘풍부한 인지적 요소들의 연계’로 본 점이 다소 특이한 사항으로 나타나고 있다.

표 5. 창의성의 주요 특성

구분	응답자수 (명)/구성비					전체
	인문계열	공학계열	예술문화계열	경제경영	기타	
생활·문제 접근 방식	14 (38.9%)	20 (37.7%)	9 (23.1%)	1 (50.0%)	1 (50.0%)	45 (34.1%)
예술창조능력	5 (13.9%)	9 (17.0%)	9 (23.1%)	0 (0%)	0 (0%)	23 (17.4%)
특정 기술/재능	0 (0%)	3 (5.7%)	2 (5.1%)	0 (0%)	0 (0%)	5 (3.8%)
정보의 유형	0 (0%)	2 (3.8%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (1.5%)
인지적 요소 연계	6 (16.7%)	6 (11.3%)	11 (28.2%)	1 (50.0%)	0 (0%)	24 (18.2%)
생산물 제작 과정	11 (30.6%)	12 (22.6%)	6 (15.4%)	0 (0%)	1 (50.0%)	30 (22.7%)
기타	0 (0%)	1 (1.9%)	2 (5.1%)	0 (0%)	0 (0%)	3 (2.3%)
전체	36 (100%)	53 (100%)	39 (100%)	2 (100%)	2 (100%)	132 (100%)

창의 인재의 유형을 묻는 질문에서도 유사하게, 마사스튜어트처럼 주부들의 살림이라는 사소한 일상을 비즈니스로 끌어올린 인물이 36.4%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 스티브 잡스나 빌게이츠처럼 성공한 기업가가 25%로, 독특한 소재로 집을 지은 건축가가 21.2% 순으로 나타났다. 반면에 노벨수상자나 피아니스트 같은 예술가의 비율은 상대적으로 낮게 나타나고 있다[그림 1]. 이는 앞에서 이야기한 바와 같이, 일상적인 소재로 창의성을 발휘하는 사람을 가장 창의적인 사람이라고 생각하는 것으로 분석되고 있다. 따라서 창의성이란 대단한 창작품을 만드는 것일 수 있지만 사소한 일상과 생활에 대한 문제를 해결하고 이를 실천하는 사람을 의미한다고 볼 수 있으며, 이에 대해 대학에서의 문화콘텐츠 교육방법이 지향해야 할 방향성을 확인시켜주고 있다.

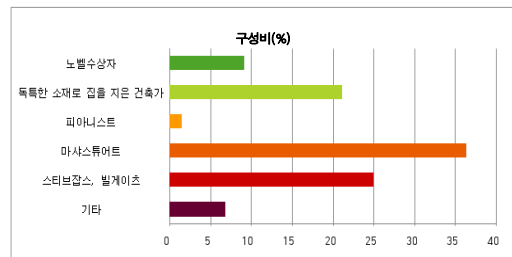


그림 1. 창의적인 사람의 유형 특성

창의적인 수업과 관련된 문화콘텐츠 교육 및 수업, 전공에 대한 만족도는 우선, 교육 교과목 편성 만족도 조사에서는 보통이라는 답변이 49.2%로 가장 높게 나타났으며, 교육 수업의 내용 만족도는 보통이 43.2%로 가장 높게 나타났고, 문화콘텐츠 학부 전공에 대한 만족도 조사는 보통이 43.2%로 역시 가장 높은 순으로 나타났다. 분석결과를 살펴보면, 100점으로 만족도를 환산했을 때 대체로 70점 이상으로 만족의 정보가 보통 정도인 것으로 드러났으며, 그 중에서도 문화콘텐츠 학부 전공에 대한 만족도가 가장 높은 것으로 나타나고 있다[표 6].

표 6. 문화콘텐츠 교육의 만족도 조사 결과

내용	매우 불만족	불만족	보통	만족	매우 만족	100점 환산
교과목 편성 만족도	2 (1.5%)	32 (24.2%)	65 (49.2%)	29 (22%)	4 (3%)	70.1점
수업 내용 만족도	2 (1.5%)	30 (22.7%)	57 (43.2%)	41 (31.1%)	2 (1.5%)	71.3점
학부 전공 만족도	2 (1.5%)	25 (18.9%)	57 (43.2%)	33 (25%)	15 (11.4%)	73.9점

이러한 응답의 결과로 볼 때, 문화콘텐츠 학부와 영역, 미래전망에 대해서는 만족도가 높다고 보이나, 실제 그러한 학과의 교과목과 수업내용이 기존의 교육과 차별성이 크게 없는 까닭에 만족도가 상대적으로 높지 않은 것으로 판단되고 있다.

위와 관련해서, 교과목 편성 등의 불만족 이유로 가장 높게 꼽은 것이 ‘광범위한 교과목 편성으로 인해 과목의 깊이가 떨어져서’와 ‘창의적인 교과목 편성이 없어서’가 각각 26.5%와 15.2%의 순으로 나타나고 있다. 광범위한 교과목의 편성보다는 소수 과목의 깊이가 있는 교육에 대한 편성이 필요함을 강조하고 있는데, 실질적인 취업에 대한 전문적인 교육에 대한 바람도 13.6%로 나타나고 있다[표 7]. 전공별로는 크게 특이한 상황은 없으나, 공학계열의 경우 창의적 교과목의 부재에 대한 비중이 조금 더 높은 것으로 나타난다.

또한, 교육수업의 불만족 이유가 창의적인 수업 내용이 없거나 교수방법이 맘에 들지 않아서와 희망하던 기대치보다 수준이 낮아서가 각각 25.8%, 22%로 과반수를 차지하고 있어, 역시 맥을 같이 하고 있다.

표 7. 교과목 편성 불만족 이유

구분	응답자수 (명)/구성비					
	인문 계열	공학 계열	예술문 화계열	경제 경영	기타	전체
교과목편 성	6 (16.7%)	3 (5.7%)	1 (2.6%)	0 (0%)	0 (0%)	10 (7.6%)
과목의 깊이	14 (38.9%)	9 (17.0%)	10 (25.6%)	2 (100%)	0 (0%)	35 (26.5%)
취업전문 교육부재	0 (0%)	9 (17.0%)	9 (23.1%)	0 (0%)	0 (0%)	18 (13.6%)
창의적 교과목 부재	2 (5.6%)	11 (20.8%)	6 (15.4%)	0 (0%)	1 (50%)	20 (15.2%)
기타 (만족함)	14 (38.9%)	21 (39.6%)	13 (33.3%)	0 (0%)	1 (50%)	49 (37.1%)
전체	36 (100%)	53 (100%)	39 (100%)	2 (100%)	2 (100%)	132 (100%)

표 8. 문화콘텐츠 교육 수업 내용의 불만족 이유

구분	응답자 수 (명)	구성비
전체	132	100%
적성에 맞지 않아서	10	7.6%
교수진이 좋지 않아서	2	1.5%
희망하던 기대치보다 수준이 낮아서	29	22%
창의적인 수업 내용이 없거나 교수방법이 맘에 들지 않아서	34	25.8%
기타(만족함)	57	43.2%

이는 창의적인 수업내용과 교수방법을 고민하고, 교육의 수준을 높이는 쪽으로 문화콘텐츠 교육의 방향을 더욱 고민할 필요가 있음을 시사 하는 것이라 하겠다 [표 8].

관련하여, 문화콘텐츠 학부 전공에 만족하지 않는 이유로는 기타(만족)를 제외하고 창의적인 문화콘텐츠 교육을 배우고 있지 않아서가 28.8%로 가장 높게 나타나고 있는데, 이는 앞에서 이야기한 문화콘텐츠 교육의 창의성과 방법 고민과 결이 같게 나타남으로 해석된다. 전공에 대한 깊이의 문제가 15.9%로 다음 순으로 나타났으며, 수업 내용의 불만족 이유와 마찬가지로 창의적이지 못한 교육과 전공에 대한 깊이 없음의 문제가 드러나고 있다[표 9]. 이는 뒷부분의 교육방법의 제시와 연결될 수 있을 것이다. 전공별로는 인문계열에서 전공 깊이의 부재를 이야기하는 비중이 가장 높게 나타나고 있음에 주목할 만하다.

표 9. 문화콘텐츠 학부 전공에 만족하지 않는 이유

구분	응답자수 (명)/구성비					
	인문 계열	공학 계열	예술문화 계열	경제 경영	기타	전체
적성 부적합	1 (2.8%)	6 (11.3%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	7 (5.3%)
취업 전망 부족	1 (2.8%)	4 (7.5%)	4 (10.3%)	0 (0%)	0 (0%)	9 (6.8%)
전공 깊이 부족	10 (27.8%)	6 (11.3%)	4 (10.3%)	1 (50%)	0 (0%)	21 (15.9%)
창의적 교육 부재	5 (13.9%)	18 (34.0%)	13 (33.3%)	0 (0%)	2 (100%)	38 (28.8%)
기타 (만족함)	19 (52.8%)	19 (35.8%)	18 (46.2%)	1 (50%)	0 (0%)	57 (43.2%)
전체	36 (100%)	53 (100%)	39 (100%)	2 (100%)	2 (100%)	132 (100%)

추가적인 문화콘텐츠 학과 교육에 대한 전반적인 질문에 따르면, 1) 학과에 대한 만족과 자부심은 높은 편으로 높음과 매우 높음의 비율이 37.9%와 19.7%로 57.6%로 과반수 이상 나타났으며 8개 항목 중 가장 높은 점수인 79.9점(100점 환산)을 보이고 있다.

표 10. 문화콘텐츠 학과 교육에 대한 전반적인 만족도 조사 결과

내용	매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	100점 환산
1) 학과(전공) 만족 및 자부심	0 (0%)	15 (11.4%)	41 (31.1%)	50 (37.9%)	26 (19.7%)	79.9점
2) 학과(전공) 교육과정 체계 적임	4 (3%)	28 (21.2%)	70 (53%)	26 (19.7%)	4 (3%)	69.8점
3) 대학교육을 통해 창의성이 길러진다	7 (5.3%)	38 (28.8%)	60 (45.5%)	22 (16.7%)	5 (3.8%)	67.7점
4) 학과 교육 목표에 창의적 인재 육성 교육 내용 기포함	3 (2.3%)	25 (18.9%)	56 (42.4%)	40 (30.3%)	8 (6.1%)	72.8점
5) 학과(전공) 실험, 실습 수업은 만족스러움	2 (1.5%)	30 (22.7%)	56 (42.4%)	40 (30.3%)	4 (3%)	71.6점
6) 학과는 창의적 인재 육성 필요한 자원 확보	7 (5.3%)	29 (22%)	56 (42.4%)	35 (26.5%)	5 (3.8%)	70.2점
7) 학과(전공) 교육과정에 융 복합형 강좌 기포함	5 (3.8%)	26 (19.7%)	53 (40.2%)	38 (28.8%)	10 (7.6%)	72.5점
8) 학과(전공) 교육과정은 학문적 발전과 사회적 변화 반영	2 (1.5%)	25 (18.9%)	52 (39.4%)	49 (37.1%)	4 (3%)	73.2점

2) 학과의 교육과정의 체계성은 보통이라는 답변이 53%로 가장 높은 비율을 보이는 반면 낮음과 높음이 각각 21.2%와 19.7%로 나타난 것으로 보아 학과마다 교육과정의 체계성에 대한 만족도가 다를 것으로 예상되고 있다. 3) 대학교육을 통한 창의성의 증진 여부는 보통이 45.5%로, 낮음이 28.8%로 비교적 대학교육을 통해 창의성이 증진된다고 생각하는 것에 크게 동의하지는 않은 것으로 나타나고 있다. 4) 학과 교육에 창의적인 인재 육성 교육의 포함 여부에 대한 답변은 보통과 높음이 각각 42.4%와 30.3%로 대체적으로 만족하는 것으로 나타나고 있다. 5) 학과의 실험·실습 수업의 만족도는 보통이 42.4%와 높음이 30.3%로 대체적으로 만족하는 것으로 나타나며, 6) 학과의 다양한 인적 자원의 확보는 보통과 높음이 각각 42.4%와 26.5%로 실습 수업보다는 덜 만족하지만, 보통 정도의 만족감을 나타내고 있다. 7) 융·복합형 강좌들의 교육과정 포함의 여부는 보통과 높음이 40.2%와 26.8%로 대체적으로 보통 이상의 만족감을 드러내는 것으로 나타나며, 8) 학과의 교육과정이 학문적 발전과 사회적 변화를 반영하는가에 대한 답변은 보통과 높음이 각각 39.4%와 37.1%로 대체적으로 높다고 생각함을 알 수 있었다.

이상의 논의를 종합해보면, 전공에 대한 자부심은 높은 편이나 대학교육을 통해 창의성이 길러진다는 의견과 교육의 체계성에는 보통과 낮은 의견이 많았으며, 실습수업과 인적자원 등의 창의적인 인재 육성 교육과 방법에 대한 만족도는 보통 정도로 나타나고 있다[표 10].

2.2 창의적인 문화콘텐츠 교육의 대안 모색

앞에서의 만족도 조사결과와 관련하여, 창의적인 문화콘텐츠 교육의 대안을 모색하기 위해 수업방식과 교육방법 등에 대한 설문을 역시 실시하였다.

콘텐츠 교육의 가장 필요한 수업방식은 예시로 든 요소의 혼용과 프로젝트 교육식이 각각 34.1%와 29.5%로 높게 나타나는데, 팀플레이식, 토론식, 강의식 순으로 비슷한 비율로 나타났으나 강의식은 5.3%로 하위를 기록하고 있다[표 11]. 이는 기존의 강의식 교육방식이 의미가 크게 없으며, 다양한 교수방법이 필요함을 보여주

는 결과라 할 수 있다.

표 11. 문화콘텐츠 교육에 가장 필요한 수업방식

구분	응답자수(명)	구성비
전체	132	100%
강의식	7	5.3%
토론식	18	13.6%
팀플레이식	20	15.2%
프로젝트 교육식	39	29.5%
위의 요소 혼용	45	34.1%
기타	3	2.3%

창의성을 위한 차별적인 콘텐츠 교육방법으로 확산적 사고방식이 39.4%로 가장 높게 나타나고 있다. 이는 응답자의 다수가 창의성이란 문제에 대한 가능한 여러 답을 다양하게 산출하면서 생기는 것이라고 생각함을 의미한다. 다음으로 프로젝트 접근법이 22.7%로 나타나며, 이는 앞의 분석 결과인 콘텐츠 교육방법에서 프로젝트 교육식을 원하는 학생 29.5%와 비슷한 비율로 나타난다. 프로젝트 교육과 접근법을 원하는 학생의 수가 2순위로 나타나는 것으로 보아 프로젝트 교육과 접근법에 대한 고민을 할 필요가 있음을 시사한다. 다음으로 문제중심학습 19.7%, 현장밀착형 교육 13.6%의 순으로 고르게 나타난 것으로 보아 학생들이마다 또는 학과마다 창의성을 위한 차별적인 콘텐츠 교육방법에 대한 생각이 다를 것이라 예상된다[표 12].

표 12. 창의성을 위한 차별적 콘텐츠 교육방법

구분	응답자수(명)	구성비
전체	132	100%
확산적 사고방식(가능한 여러 답 다양하게 산출)	52	39.4%
프로젝트 접근법(학습자가 책임 지고 특정한 주제 심층적 연구)	30	22.7%
문제중심학습(문제 주고 스스로 해결)	26	19.7%
롤플레이팅(역할연기법)	3	2.3%
현장 밀착형 교육	18	13.6%
기타	3	2.3%

콘텐츠 분야 핵심인력 양성을 위해 배워야 할 콘텐츠 분야 중 가장 중요한 요인으로는 창작, 기획, 개발 순으로 중요성을 두는 것으로 조사되었다. 콘텐츠 분야 중

창작이 100점 환산 82.9점으로 높은 점수로 나타나, 창작을 가장 중요하게 생각하는 것으로 나타나고 있다. 다음으로 기획 분야가 100점 환산으로 76.2점으로 두 번째로 나타났으며, 개발이 65.8점으로 세 번째로 중요하게 생각하고 있었다. 다음 순으로 마케팅, 비즈니스가 차지하였으며 상대적으로 덜 중요하게 생각하는 것으로 나타나는데, 배급관리 및 유통은 중요하게 생각하지 않는 것으로 나타났으며 기타의견은 없었다[표 13].

특이한 점은 1순위를 놓고 보았을 때, 전공별 특성을 살펴보면, 인문계열 학생들은 창작(41.7%), 개발(13.9%), 기획(44.4%)으로 인문학적 특성을 많이 반영되는 기획에 대한 비중이 높게 나타나고, 예술문화계열 학생들은 창작(66.7%), 개발(7.7%), 기획(23.1%)으로 예술적 감성을 중시한 반면, 공학계열 학생의 경우 창작(52.8%), 개발(13.2%), 기획(28.3%)으로 창작이나 기획요소를 더 중요시했다는 점이다. 이는 단순한 개발이나 기술적인 요소가 콘텐츠학과에 있어 중요한 것이 아니라, 창의적인 아이디어를 바탕으로 한 개발이 필요함을 나타내는 증거라 할 수 있다.

표 13. 문화콘텐츠 핵심인력 양성 위한 가치사슬별 특징(응답수/점수)

내용	1위	2위	3위	총합	100점 환산
1. 창작 (콘텐츠 작품을 독창적으로 지어냄. 또는 그 작품)	70	29	15	114	82.9점
2. 개발 (콘텐츠 관한 지식이나 재능 따위 발달)	15	44	37	96	65.8점
3. 기획 (콘텐츠 관련 일을 피하여 계획)	42	41	31	114	76.2점
4. 비즈니스 (콘텐츠 사업 관련 일들을 다룸)	3	4	14	21	44.7점
5. 마케팅 (콘텐츠 시장조사, 상품화 계획, 선전, 판매 촉진)	2	13	34	49	50점
6. 배급관리 및 유통 (콘텐츠를 생산자에서 소비자에게로 옮기는 관리 및 유통)	0	1	1	2	40.5점
7. 기타	0	0	0	0	40점

이러한 분석결과 콘텐츠 분야에서 가장 중요한 요인은 창작이며, 다음 순으로 기획으로 나타나는 것은 콘텐츠 분야의 핵심인력이란 창작 능력과 기획 능력을 가진 사람으로 생각한다는 것을 의미한다고 보인다. 따라

서 학생들이 창작 능력과 기획 능력을 키울 수 있는 교육 환경이 중요하다고 생각한다는 것을 교육 내용에 반영하여야 함을 시사한다 하겠다.

창의적 인재 육성 교육을 위한 효과적인 활동이라고 생각하는 교육에 대한 응답결과는 다양한 콘텐츠 분야의 창의성 체험실습 및 현장실습을 통한 교육이 53%로 과반수 이상을 차지하며 가장 중요하다고 평가되고 있다. 다음으로 교과 교육과 체험 및 현장실습의 적절한 연계를 통한 창의성 교육이 32.6%로 중요하다고 나타나며, 인턴십과 교과 교육을 위한 창의성 교육은 상대적으로 덜 중요한 것으로 평가되고 있다[표 14].

표 14. 창의적 문화콘텐츠 인재육성 교육의 효과적 활동 여부

구 분	응답자 수 (명)	구성비
전 체	132	100%
교과 교육(연계전공 포함)을 통한 창의성 교육	5	3.8%
다양한 콘텐츠 분야의 창의성 체험실습 및 현장실습을 통한 창의성 교육	70	53%
교과 교육과 체험 및 현장실습의 적절한 연계를 통한 창의성 교육	43	32.6%
콘텐츠분야의 인턴십 활동을 통한 창의성 교육	14	10.6%
기타	0	0%

분석결과 체험실습 및 현장실습이 들어간 교육이 창의성에 도움이 된다고 생각하는 것으로 드러나는데, 이는 콘텐츠 교육에 있어 다양한 분야의 창의성 체험실습 및 현장실습, 교육과의 적절한 연계에 대한 교육에 대한 요구가 반영된 결과로 보인다.

융·복합 창의인재 양성을 위해 중요한 교육으로 예술 교육과 인문학교육이 각각 40.9%와 37.9%의 순으로 나타나고 있다. 실제로 기타 의견을 참조하면, 학생들이 부족하다고 느끼는 교육이 인문학 교육이라는 의견이 많았으며, 문화콘텐츠 교과목 편성 불만족 이유와 교육 수업 내용의 불만족에 대한 기타 의견으로 인문학 교육이 부족하다고 지적한 것과 일치한다[표 15].

또한 이러한 분석결과는 콘텐츠 핵심인력양성을 위해 배워야 할 가장 중요한 요인으로 창작과 기획 순으로 나타난 것과 일맥상통하며 창작과 기획의 기본 바탕인 예술교육과 인문학 교육이 필요하다고 생각하는 것으로 분석된다.

표 15. 융·복합 창의인재 양성을 위한 가장 중요한 교육

구 분	응답자수 (명)	구성비
전 체	132	100%
인문학교육	50	37.9%
예술교육	54	40.9%
공학교육	24	18.2%
비즈니스 교육	4	3%
기타	0	0%

공학계열의 콘텐츠학과 학생이 53명으로 본 연구에서 가장 많은 수가 조사 대상이었으나 실제 융·복합 창의인재 양성을 위해 중요한 교육으로는 예술교육과 인문학교육으로 조사되었으며, 이는 공학계열의 학생도 융·복합 창의인재가 되기 위해서는 예술과 인문학이 밑받침 되어야 한다고 생각하는 것을 나타내며, 창의성과 융·복합이란 기술보다는 인간의 생각과 감정이 우선시 되어야 한다는 것을 반영한다는 것을 시사한다.

표 16. 전공별 필요 교육분야에 대한 조사 결과

구 분	응답자수 (명)				
	인문학 교육	예술 교육	공학 교육	비즈니스 역량 교육	전체
전공 / 필요교육 분야					
인문계열	30 (83.3%)	4 (11.1%)	2 (5.6%)	0 (0%)	36 (100.0%)
공학계열	12 (22.6%)	19 (35.8%)	19 (35.8%)	3 (5.7%)	53 (100.0%)
예술문화 계열	6 (15.4%)	29 (74.4%)	3 (7.7%)	1 (2.6%)	39 (100.0%)
경제경영	1 (50.5%)	1 (50.0%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (100.0%)
기타(이과계열 등)	1 (50.5%)	1 (50.0%)	0 (0%)	0 (0%)	2 (100.0%)
전체	50 (37.9%)	54 (40.9%)	24 (18.2%)	4 (3.0%)	132 (100.0%)

[표 16]에서 나타나는 바와 같이 전공별 필요교육에 대한 응답 결과는 자기 전공들에 대한 응답률이 가장 높게 나타나고 있으나, 공학계열의 경우 인문학교육과 예술교육의 필요성 비중 합이 58.4%로 공학교육보다 높게 나타나 이러한 사실을 반증하고 있다. 이에, 상대적으로 공학교육과 비즈니스 교육은 낮은 순위로 평가되었으며, 비즈니스 교육은 콘텐츠 분야 핵심인력 양성을 위해 배워야 할 콘텐츠 분야에 대한 질문에서도 낮은 순위로 평가되었다. 이는 실제 학생들이 콘텐츠 인

재 양성과 융·복합 창의인재 양성을 위해 비즈니스 교육이 중요 순위가 아니라고 생각하는 것을 반영하는데, 융·복합 창의인재를 위해서 비즈니스 교육보다는 예술과 인문학 교육을 배워야 한다고 생각한다는 것으로 조사된다. 기타 콘텐츠 교육을 위해 바라는 점으로서는 현장 위주 실습교육과 실무적인 프로젝트 교육에 대한 요청 의견이 많았으며, 다음으로 인문학 수업의 부재에 대한 의견과 전공 개발에 대한 수업의 부재, 창의적인 교육의 부재, 제작기법 교육 및 기획을 위한 프로그램 교육 등이 필요하다는 의견이 있었다.

전공별 특성에 따른 만족도를 보다 자세히 조사하기 위해 대비되는 전공별 대상으로 분산분석을 수행해 보았다. 이는 전공사이의 만족도가 차이가 나는가 하는 것을 알아보기 위함이었다. 기술통계량상으로는 인문계열의 만족도가 교과목, 교육수업, 학부전공 모두에서 모두 상대적으로 높게 나타나는 것을 알 수 있었다. 우선, 첫 번째 표를 통해 보았을 때, 각 집단에 모분산의 동질성 검정결과를 통해 유의확률(p-값)이 0.289, 0.401, 0.256으로 유의수준 5% 하에서 각 집단들의 모분산이 같다는 귀무가설을 채택하게 되므로, 각 전공집단별 분산이 같다고 할 수 있다[표 17-1].

표 17-1. 전공별 특성에 따른 문화콘텐츠 교육 만족도: 분산의 동질성 검정

구분	Levene 통계량	df1	df2	유의확률
교과목 만족도	1.261	4	127	.289
수업 만족도	1.018	4	127	.401
전공 만족도	1.348	4	127	.256

표 17-2. 전공별 특성에 따른 문화콘텐츠 교육 만족도: 분산분석

구분	제공함	df	평균제공	거짓	유의확률	
교과목만족도	집단간	2.630	4	.657	1.014	.403
	집단내	82.363	127	.649		
	합계	84.992	131			
수업만족도	집단간	3.477	4	.869	1.336	.260
	집단내	82.606	127	.650		
	합계	86.083	131			
전공만족도	집단간	20.243	4	5.061	6.626	.000
	집단내	96.999	127	.764		
	합계	117.242	131			

이때, 두 번째 표에서 나타나는 바와 같이, 검정통계량(F)의 유의확률은 교과목과 교육수업의 경우는 0.403과 0.260로 유의수준 0.05보다 크게 나타났다. 그러므로 "집단간의 교과목과 교육수업의 만족도는 차이가 없다"라는 결론을 내릴 수 있다. 그러나 학부전공에 대한 만족도의 경우는 유의확률이 유의수준보다 적게 나타남으로, "집단간의 전공 만족도는 차이가 있다"라는 결론을 내릴 수 있었다[표 17-2].

를 통해 보았을 때, 문화콘텐츠 교육에 있어서 전공에 상관없이 교과목과 교육수업은 일반적인 대학 정규과정의 기대치에 대한 동의수준에서 유의미하게 나타나나, 전공에 대한 만족도는 상이하게 나타남으로, 문화콘텐츠 교육을 위한 창의적인 방향 설정에서 전공의 규정부터 세밀하게 해야 할 필요성이 나타나고 있다. 이는 학과(전공)에 대한 자부심을 물어본 결과에서 나타나는 결과라고도 맥을 같이 하는데, 이 경우 "나는 내 전공에 자부심을 갖고 있다"라는 질문에 대해 5점 척도 기준으로 인문계열은 평균값 4.25, 예술문화계열은 3.67, 공학계열은 3.26로 나타나 상대적으로 큰 차이를 드러내고 있다.

2.3 설문조사에 따른 소결

전체 분석결과를 살펴보면, 창의성과 창의 인재 유형 조사를 통해 창의성이란 대단한 예술품이나 창조품보다는 생활과 일상 속의 문제에 대한 특이한 접근방식으로, 자기만의 비즈니스나 삶을 이룬 사람을 창의 인재라고 생각함을 알 수 있었다.

교육과정에 대한 만족도와 불만족 이유에 대한 질문을 통해 문화콘텐츠의 광범위한 교과목의 편성보다는 소수 과목의 깊이성과 전문성에 대한 교육 편성을 원하고, 창의적인 교과목 편성이 부족한 것으로 나타났다. 또한 체험실습 및 현장실습이 들어간 교육이 창의성에 도움이 된다고 생각함이 드러나고 있었다. 또한 인문학 강좌의 부족이 기타 의견으로 많이 나왔는데 이는 공학 전공 학생들의 경우에도 강하게 나타나는 부분이다.

콘텐츠 분야에서 가장 중요한 요인을 학생들은 창작과 기획으로 생각하는 것으로 나타났으며, 이는 콘텐츠 분야의 핵심인력이 창작 능력과 기획 능력을 가진 사람

으로 생각한다는 것을 의미한다. 따라서 학생들이 관련 능력을 키울 수 있는 교육 환경을 중요하게 생각한다는 것을 알 수 있었다. 이는 교육과정에 대한 설문조사에서 체험실습 및 현장실습이 들어간 교육이 창의성에 도움이 된다고 생각하고 인문학 강좌에 대한 부재와 요구, 소수 과목의 깊이성과 전문성에 대한 교육의 부족함을 불만족의 원인으로 들었던 것과 같은 맥락이라고 볼 수 있다.

융·복합 창의인재 양성을 위해 중요한 교육으로 예술 교육과 인문학교육이라는 조사 결과는 콘텐츠 분야에서 가장 중요한 요인으로 조사된 창작과 기획이라는 답변과 일맥상통한다. 실제로 교과목 편성에서부터 인문학 교육의 부재라는 기타 의견의 답변이 종종 있었으며, 창작과 기획의 기본 바탕인 예술교육과 인문학 교육이 필요하다고 생각하는 것으로 분석된다. 이는 공학계열의 콘텐츠학과 학생이 본 연구에서 가장 많은 조사 대상자였으나 실제 융·복합 창의인재 양성을 위해 중요한 교육으로는 예술교육과 인문학교육으로 조사된 결과를 참조해볼 수 있다. 이는 공학계열의 학생도 융·복합 창의인재가 되기 위해서는 예술과 인문학이 뒷받침되어야 하며, 창의성과 융·복합이란 기술보다는 인간의 생각과 감정이 우선시되는 예술과 인문학 교육이 더 중요하다고 생각한다는 것을 시사한다. 따라서 조사결과 예술과 인문학 교육은 결국 창작과 기획의 든든한 요소이며, 창작과 기획을 통해 창의성이 발휘되는 배경으로 작용한다고 생각하는 것을 알 수 있었다.

IV. 나가며

이 글에서는 창조적인 문화콘텐츠산업의 발전을 기본으로 하여 창의적인 아이디어를 부가가치 창출에 활용하며 문화발전에 영향력을 행사하는 문화콘텐츠 분야 교육의 특성과 방안의 마련에 대해 살펴보고자 하였다. 결론적으로 창의성이 더욱 중요시되고 있는 지금에, 융합학문으로서의 문화콘텐츠 교육은 지금까지와는 다른 방향이 있어야 한다고 할 수 있다. 인문학적 특성이 더욱 강조되면서, 창조경제시대의 도래에 따른 창의적 인적자원육성이라는 측면에서 문화콘텐츠 교육방안

에 대한 실제적인 모색이 필요한 시기라 할 수 있다.

이를 위해서는 창의성을 최대한 발휘할 수 있도록, 발상의 전환이 일어나도록 도와주어야 하며, 전통적인 기술지향적인 개발이나 단방향적 교육 만으로서는 한계가 있을 것이다. 이때의 창의성은 몇몇 천재들을 중심으로 소수의 리더를 키우는 교육보다는 일상생활에서 창의성이 발휘되도록 돕는 생활기반 창의성의 성격이 강하며, 대학 등 고등교육기관에서는 이러한 창의성의 증진에 노력하여야 한다. 또한, 가치사슬 단계로 보자면, 창의성의 효과성이 더욱 크도록 창작, 기획 등에 보다 집중하여야 할 것으로 보인다.

현재의 문화콘텐츠 교육에 대한 불만족이 기존의 교수와 학습과정, 창의성이 결여된 교육과정 등에서 비롯되고 있는 만큼, 학제간 접근을 통한 다전공, 연계전공 및 융합교육의 시도 등이 이루어져야 할 것이다. 구체적으로 이를 위해서는 충분한 실험실습 및 인프라가 갖추어져야 하며, 교수인력들의 보장이 필수적이다. 교육과정과 관련해서는 현장실습과 창의적인 토론에 기반을 둔 교육과정 및 교과목의 재편이 시급하며, 이를 통해, 수요자 중심의 다양한 실험들이 이루어져야 할 것이다.

교육방법에서도 일방적인 강의식에서 탈피하여, 토론식, 팀플레이식, 프로젝트 교육 등이 적절히 조화를 이루는 특성화 교육이 이루어져야 할 것이며, 문제에 대한 가능한 답을 만들도록 유도하는 확산적 사고방식에 근거한 교육이 보다 많아져야 할 것이다.

설문결과에서 나타나는 바와 같이 일방적인 단일 전공에 기초한 교육만으로는 한계가 있는 만큼, 다양한 전공들의 연계에 기초한, 인턴십, 융합연계, 다양한 현장실습 등이 조화를 이룬다면, 좋은 결과가 있을 것으로 기대한다.

더 나아가 이러한 교육방안이 토대가 되어, 국가 신성장동력으로서 장래가 유망한 문화콘텐츠 산업인력의 건전한 성장비전과 실제 정책 및 학교교육이 발전한다면, 이를 토대로 다양한 산학협력과 시장진출에 따라 정말 도움이 되는 고용창출방안을 실제로 제시될 수 있을 것으로 보인다. 융복합 시대의 변화에 따른 문화콘텐츠학과 관련 교육체계의 발전을 기대해본다.

참고 문헌

- [1] R. Florida, (*The Rise of the Creative Class*, 이길태 역, 창조적 변화를 주도하는 사람들, 전자신문사, 2002.
- [2] 조소연, 한·중·일 문화콘텐츠 인력양성 정책 및 지원프로그램 비교연구, 한국외국어대학교 박사학위 논문, 2012.
- [3] Ake, E, Andersson and Charlotta Mellander, *Handbook of Creative Cities*, Edward Elgar Publishing Limited, 2011.
- [4] 서지연, 김성국, 변재규, "창의인재육성 마스터플랜 수립을 위한 기초연구", 영재교육연구, 제21권 제2호, pp.357-372, 2011 ; Mihaly, c, *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*, NY: Harper Collins Publishers, 1996.
- [5] 강익희 외, 콘텐츠 산업의 창의인력육성과 일자리 창출 방안에 관한 연구, 한국콘텐츠진흥원, 2010
- [6] 이지연, 정윤경, 이종범, 창의인재 양성을 위한 진로교육 활성화 방안, 한국직업능력개발원, p.7, 2011
- [7] 서균관대학교 국정관리대학원, 창의적 인재 육성을 위한 창의인재육성 사업의 전략적 포지셔닝, 2009.
- [8] 이지연, 정윤경, 이종범, 창의인재 양성을 위한 진로교육 활성화 방안, 한국직업능력개발원, 2011.
- [9] 서지연, 김성국, 변재규, 같은 책, pp.368-369, 2011.
- [10] 한국콘텐츠진흥원, 글로벌 문화산업 창의인재 양성을 위한 교육과정 개발 및 시범운영, 2010.
- [11] 이지연, 정윤경, 이종범, 같은 책, p.23, 2011
- [12] 최영섭·최혜실외, 문화산업의 인력양성 세부실천방안 연구, 산업연구원, 2001.
- [13] 한국문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠 교육기관 조사 자료집, 2002.
- [14] 한국문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠산업학과 커리큘럼 가이드북, 2003.
- [15] 문화관광부, 문화산업 전문인력 수급대책과 투자자의 고용창출 효과에 관한 연구, 2000.
- [16] 한국직업능력개발원, 문화콘텐츠산업 발전을 위한 전문인력 양성방안, 2002.
- [17] 한국문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠 인력양성 중장기 종합 정책방안 수립, 2008.
- [18] 박기수, "문화콘텐츠 교육의 현황과 전망", 국제어문 제37권, pp.281-307, 2006.
- [19] 박상천, "문화콘텐츠학의 학문 영역과 연구 분야 설정에 관한 연구", 인문콘텐츠 제10호, pp.59-83, 2007.
- [20] 이남희, "창의적인 문화콘텐츠 전문 인력 양성과 과제: 인문학과 창의성", 인문콘텐츠, 제10호, pp.85-103, 2007.
- [21] 정창권, "문화콘텐츠학, 어떻게 연구하고 가르칠 것인가", 동양한문학연구, 제24호, pp.25-48, 2007.
- [22] 김기덕, "문화콘텐츠 연계전공 교육과정의 분석", 다문화콘텐츠 연구, 제4호, pp.1-13, 2008.
- [23] 박기수, "문화콘텐츠 교육의 미래 전략", 다문화콘텐츠연구, 제4호, pp.23-32, 2008.
- [24] 김동윤, "창조적 문화와 문화콘텐츠의 창발을 위한 인문학적 기반 연구: '융합 학제적' 접근의 한 방향", 인문콘텐츠, 제9호, pp.417-442, 2010.
- [25] 신정아, "통합적 상상력과 디지털 미디어의 만남을 통한 문화콘텐츠 기획", 인문콘텐츠, 제23호, pp.115-137, 2011
- [26] 윤홍근, "학위논문의 메타분석을 통한 문화콘텐츠 연구 동향: 한국외대, 한양대, 인하대, 고려대, 동국대 등 5개 학교의 학위논문을 중심으로", 글로벌문화콘텐츠, 제7호, pp.149-180, 2011.
- [27] 정수연, "문화콘텐츠학의 도입타당성에 대한 연구: 대립대학을 중심으로", 한국사상과 문화, 제58호, pp.487-515, 2011.
- [28] 이병민, "문화콘텐츠산업의 고용 특성에 대한 통계 분석 연구", 인문콘텐츠, 제20호, pp.121-154, 2011.
- [29] 이현주, 김한일, 박찬정, "대학에서 문화콘텐츠 연계전공 강의와 관리에 대한 만족도 분석", 한국콘텐츠학회논문지, 제8권, 제11호, pp.426-437,

2008.

- [30] 이미나, 이화선, 최인수, "대학생의 창의성 교육에 대한 전공계열별 인식 비교", 교육과정연구, 제30권, 제3호, pp.353-376, 2012.
- [31] <http://contents.hanyang.ac.kr/>
- [32] <http://songsim.catholic.ac.kr/~dct/>
- [33] <http://www.inhacontents.co.kr/>
- [34] <http://vculture.kangwon.ac.kr/>
- [35] <http://culture.sunmoon.ac.kr/new/main.asp>
- [36] 박종관, "대학이 지역발전에 미치는 영향-천안시를 중심으로-", 한국콘텐츠학회논문지, 제11권, 제6호, pp.360-371, 2011.
- [37] 한국콘텐츠진흥원, 2010콘텐츠 교육기관 현황조사, 2011.
- [38] 배상준, 서성은, 이병민, "문화콘텐츠 인력양성의 현황과 전망", 인문콘텐츠, 제27호, pp.61-85, 2012.
- [39] 정현일, 콘텐츠산업 인력양성 전담기관 설립에 관한 연구, 한국문화관광연구원, 2011.
- [40] 김태현, 조하나, 최훈, "문화콘텐츠의 전문인력양성 현황 및 발전에 대한연구", 한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집, 제5권, 제2-2호, 2007.

<관심분야> : 문화콘텐츠 정책, 지역문화콘텐츠, 문화콘텐츠 기획, 문화콘텐츠 인력양성

저 자 소 개

이 병 민(Byung-Min Lee)

종신회원



- 1989년 2월 : 서울대학교 지리학과(지리학 학사)
- 1991년 2월 : 서울대학교 지리학과(지리학 석사)
- 2001년 2월 : 서울대학교 지리학과(문학박사)
- 2002년 3월 ~ 2008년 3월 : 한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀장
- 2008년 4월 ~ 2010년 3월 : 청강문화산업대학 교수 / 산학협력단 부단장
- 2010년 3월 ~ 현재 : 건국대학교 문화콘텐츠학과 교수