

3차 만화산업중장기발전계획 수립과 전문인력양성 정책

I. 서론
II. 본론
III. 결론
참고문헌
ABSTRACT

김병수, 이원석

초 록

박근혜 정부 출범 이후 창조경제에 대한 관심과 지원이 크게 늘어 날 것으로 기대되고 있다. 2013년 3월 28일 문화부 장관의 문화정책관련 대통령 보고 자료에 따르면 스토리텔링, 애니, 게임, 만화, 공연 등 장르 융합형 랩을 권역별로 설치하는 기본 계획을 5월 중 수립하고, 2014년 상반기까지 콘텐츠코리아랩을 전국적으로 개소한다는 방침이 핵심과제로 포함되어 있다. 또한 창의인재 멘토링 프로그램, 현장인력 교육확대, 청소년 창의교육의 확대 등 전문 인력 양성에 정책 방향이 집중될 것으로 보인다. 2017년까지 콘텐츠 창의인재 1천명을 양성하겠다는 방안도 보고서에 나와 있다.

한편 2012년 8월 만화진흥법 발효 이후 문화부, 한국콘텐츠진흥원과 만화계가 함께 만화산업중장기발전 3차계획을 수립하고 있다. 가장 중요한 정책 가운데 하나가 전문인력 양성 부분이다. 2012년에는 45억원을 들인 <창의인재 동반사업>이 이미 시행되었고, 2013년에는 만화계의 요청으로 한국만화영상진흥원을 통해 <만화창조기업 현장인력 지원사업>이 6억원 규모로 운영을 앞두고 있다.

정부의 전문인력양성 계획은 대체로 창업 및 취업 정책과 맞물려 있어 졸업생 취업 대책에 골머리를 앓고 있는 만화 관련 전공 대학들에게는 호재가 될 것으로 전망된다. 이에 따라 보다 적극적으로 정책을 개발하여 <3차만화산업중장기발전계획>에 반영시키고, 이를 실행하기 위한 정책 모임 및 연구 모임을 학계 주도로 구성해 나간다면 상당한 시너지 효과가 생길 것으로 보인다.

본 논문에서는 만화진흥법 제정 이후 만화계와 문화부, 관련 기관의 전문인력 양성 정책의 흐름과 양상을 먼저 살펴보고, 2013년 하반기 발표될 만화산업중장기 발전계획상의 전문 인력 양성 정책의 문제점을 분석하는 한편, 중장기적인 대한만화 전문인력 양성의 효율적인 방향과 대안을 제시하고자 한다.

주제어 : 만화, 만화산업, 만화교육, 만화산업중장기발전계획, 만화전문인력양성,

I. 서론

1. 문제제기

이 논문은 문화체육관광부(이하 문화부)와 한국콘텐츠진흥원이 2003년부터 수립, 시행하고 있는 <만화산업중장기발전계획>(이하 만화발전계획) 가운데 전문 인력 양성 분야를 다루고 있다. 만화발전계획은 만화산업에 관한 정부의 종합 진흥정책이다. 2003년부터 2008년까지 1차 계획이 시행되었고, 2009년부터 올해 2013년까지는 2차 계획을 운영 중이다. 전문 인력 양성은 정책수립 단계에서는 매우 중요하게 연구되었음에도 불구하고 실제 시행에서는 홀대받았던 대표적인 분야 가운데 하나다.

한국문화콘텐츠진흥원(현 한국콘텐츠진흥원, 이하 콘진)이 1차 만화발전계획 수립을 위해 펴낸 『만화산업중장기 발전 전략 연구』 자료집에는 전문 인력 양성과 관련하여 22개의 세부사업이 수록되었지만 실제 실행된 사업은 3~4개에 불과하다. 2차 만화발전계획 수립에서는 <만화전문인력 양성시스템 재편> 사업 하나가 입안되었다. 사업이 마무리되는 시점인 2012년부터 <창의인재 동반사업¹⁾>을, 2013년부터는 <만화창조기업현장인력 지원사업>을 진행하고 있으나 이상의 두 사업은 만화발전계획에 의거하여 시행된 사업이 아니므로 직접적인 관계가 적다.

정부의 만화인력 양성 정책은 최근 몇 년간 고질적이고 구조적인 문제를 안고 있다. 문화정책 전문가 임학순은 2007년에 이미 ‘예술산업인력이란 예술의 문화상품 및 콘텐츠 개발과 관련된 인력으로 예술콘텐츠의 창작 및 비즈니스 인력을 모두 의미한다’²⁾고 전제한 후, ‘현재 문화부의 예술인력정책과 문화산업인력정책은 상호 유기적인 연계가 없이 분절적으로 이루어져 있기 때문에, 이러한 분절 구조를 어떻게 통합구조로 발전시킬 것

1) 만화를 포함하여 모두 8개 분야 방송, 영화, 음악/공연, 애니메이션, 캐릭터, 게임, 스토리텔링에서 창의인재를 양성한다.

2) 임학순, 「예술의 가치사슬과 예술산업의 정책 모델」, 『디지털콘텐츠와 문화정책』, 북코리아, 2007년 2월 28일, p.170

인가에 대한 정책적 뒷받침이 필요하다. 또한 새로운 예술 산업 영역에 대한 적극적인 인력양성 정책 또한 개발할 필요가 있다’³⁾고 주장한 바 있다.

만화진흥정책이 본격적으로 시행된 2000년대 이후 만화전문 인력 양성 역시 유기적 연계 없이 분절적으로 이루어졌음은 물론이다. 따라서 통합구조로의 전문인력 양성, 만화와 관련한 새로운 예술 산업 이를테면 뉴미디어 분야의 전문인력 양성 같은 정책이 보장되어야 할 시점이다.

문화부와 콘진은 2014년 시행을 목표로 2013년 상반기에 <3차 만화산업발전 중장기 계획>을 수립하고 있다. 전문인력 양성과 관련하여서는 지난 10년간의 1, 2차 계획을 거울삼아 바람직한 방향으로 시행될 수 있기를 기대해 본다.

이 논문은 1,2차 만화산업중장기 계획상의 전문인력 양성 정책을 점검해 보고, 전문인력양성 정책이 어떻게 시행되어야 하는지 바람직한 대안을 제시하는데 목적이 있다.

2. 연구방법과 범위

우리나라의 만화전문 인력 양성은 크게 두 갈래로 전개되어 왔다. 1990년대 초반까지 스승과 제자 관계로 맺어지는 이른바 도제식 교육이 가장 보편적인 방식이었다. 1990년 공주전문대학(현 공주대학교)에 만화전공 과정이 개설되면서 만화전문 인력 양성은 대학교육으로 일부 편입되었고 해를 거듭할수록 대학의 비중이 점차 커지는 추세다. 2013년 현재 전국에는 20개 가량의 ‘만화’ 관련 전공이 개설되어 있으며, 애니메이션 등 인접분야에서 만화를 배울 수 있는 대학전공과정도 50여개에 이르는 것으로 집계되고 있다.⁴⁾

3) 임학순, 앞의 논문, p.170

4) 한국만화영상진흥원에서 발행한 『2012한국만화연감』에 따르면 2012년 현재 2~3년제는 6곳, 4년제는 13곳으로 조사되었다. 만화전공자가 교수로 있는 4년제 부산대학교, 한국예술종합학교가 누락되었으므로 대략 20~21곳으로 보편된다. 이희재, 『2012한국만화연감』, (재)한국만화영상진흥원, 2013년 1월 15일, p.106

그러나 대학 전공자가 졸업 후 만화분야 전문가로 바로 갈 수 있는 것은 아니다. 졸업 이후에도 상당한 기간 동안 해당 분야에서 직무능력과 소양을 길러야 한다.

만화전문인력 양성의 특징은 작가 양성에 초점이 맞춰져왔다는 것이다. 도제는 물론 대학교육도 대부분 만화창작자를 길러내는 커리큘럼이 중심이다.

만화계에 필요한 전문 인력은 다양한 양태로 존재한다. 출판, 기획, 제작, 교육, 유통, 행정, 행사, 이론 등 만화작품 창작 외적인 분야에도 전문적인 식견과 소양을 갖춘 인력이 필요하다. 그러나 일부 교육만 간헐적으로 이루어질 뿐 다양성을 추구하는 체계적인 교육시스템은 제대로 확립되어 있지 않다.

대학원과정에서도 석사 및 박사 인력 배출이 늘고 있으나 만화의 다양한 분야 전문인력 수요를 감당하기에는 개설과정 수도 부족하고, 커리큘럼도 정비되어 있지 않다. ‘만화교육’을 전문으로 하는 인력을 양성하기위해 2013년부터 본격적으로 시행되고 있는 문화예술사 과정은 2-3년 후부터 현장 인력이 배출 될 것으로 전망된다.

요컨대 전문인력 양성은 작가만을 길러내는 것이 아니라 만화 문화와 산업 전반의 수요에 부합하는 다양한 인재를 길러내는 것이 중요하다. 신정부 들어 처음으로 수립되는 <3차 만화산업 중장기 발전계획>의 2013년 상반기까지 진행 과정을 살펴보면 만화 전문인력 양성의 특성과 수요를 반영하는 것은 고사하고, 전문인력 양성 정책 자체가 부차적으로 다루어지고 있어 이에 대한 보완책이 뒤따라야 할 것으로 보인다. 또한 취업률 지표가 대학 평가의 중요한 잣대로 작용하는 현실에서 취업에 대한 대책이 적절히 반영되는 것 또한 필요하다.

이 논문에서는 1,2차 만화발전계획에서의 전문인력 양성 정책을 분석하고자한다. 단순한 분석에만 그치지 않고 신정부의 국정방향인 창조경제에 전문인력양성관련 정책을 대입하여 현실적이고 구체적인 만화전문 인력 양성정책을 제안하고자한다.

3. 연구 동향

임청산은 『만화영상예술학』⁵⁾에서 대학만화영상의 문제점과 개선책을 제시하였으나 본격적인 인력양성정책이라기보다는 대학만화와 관련 학과가 당면한 과제나 대학 내에서 창작되는 신문만화 등에 대한 현안을 다루는데 머물고 있다. 그러나 최초로 만화와 관련한 인력양성에 대해 언급하고 중요성을 역설했다는 점에서 큰 의의가 있다. 2000년, 김세훈은 <전문인력 양성을 위한 국내 사립대학 애니메이션 교육현황과 지원정책연구>라는 논문을 발표한 바 있으나 애니메이션과 관련된 정책연구라는 점에서 일부 참고할 부분만 있다.

국내 만화전문인력 양성정책에 관한 문헌은 한국콘텐츠진흥원에서 발행하는 만화산업백서나 한국만화영상진흥원의 만화연감이 대표적인데 통계수치나 현황과 같은 참고용 자료에 머물고 있다. <만화산업 중장기 발전계획> 자료집이 실제 정책으로서의 의미를 갖고 있으므로 본문에서 중요하게 다루고자 한다.

만화전문 인력 양성에 관해서는 2011년 본 연구자들이 「만화진흥법 제정에 따른 대학만화교육의 개선 방안 제안」이라는 논문에서 본격적으로 문제제기를 한 바 있다. 해당 논문에서는 <만화진흥법>에 근거하여 새로운 전문인력 양성을 포함한 진흥 정책 수립의 필요성을 제기하였고 대학교육의 현황과 문제점을 살폈다. 구체적인 실천 대안으로 만화교육위원회 설립, 졸업생 진로 및 취업 대책, 1인창조기업과 창업 활성화, 재학생 지원, 연구사업, 교직과목의 개설, 뉴미디어 인재양성 전략 등을 제시한 바 있다.

이 논문은 당시 발표한 제언을 기초로 그 후 다양한 경로를 통해 제기된 방안을 보태어 대학의 만화전문 인력 양성뿐만 아니라 전문인력 양성 정책 전반에 대한 구체적인 전략을 찾고자 쓰였다.

5) 임청산, 『만화영상예술학』, 대훈닷컴, 2003년 11월 10일, p 310

II. 본론

1. 만화산업과 전문인력양성

문화산업은 ‘상품’을 생산한다는 점에서 일반산업과 동일하지만 일반상품과 달리 ‘문화상품은 한 나라의 정서, 가치 등이 종합적으로 함축되어 있기 때문에 한 나라의 문화 정체성(Cultural Identity) 형성에 중요한 바탕이 된다’⁶⁾. 일반 산업의 경우는 수요(소비)에 따라 생산이 일어나는 것이 보편적이지만 문화산업은 예술적 의미도 함유하고 있기 때문에 반드시 수요를 충족하기 위한 목적으로만 상품 생산이 이루어지지 않는다.

전문인력도 반드시 시장의 수요에만 부합하여 양성되지 않는다. 오히려 전문인력이 (소비)시장을 창출하는 경우가 더 일반적이다. 따라서 전문인력 양성의 필요성은 더 이상의 부연설명이 필요 없을 정도로 명확하다. 문화상품 시장 자체가 블루오션이기 때문에 우수한 인재를 양성한다는 것은 없는 시장을 새롭게 창출하는 것과 같다.

신발이라는 제화 하나는 한 사람의 수요만 충족시키지만 문화 콘텐츠 하나는 성공할 경우 무수한 수요를 창출하고 심지어 시장을 만들어 내기까지 한다. 예를 들어 강풀의 <순정만화>는 2003년 10월부터 2004년 4월까지 포털 다음의 <만화 속 세상>에 연재하여 일일 조회수 최고 200만건, 평균 댓글 수 25만개 등 큰 인기를 얻으면서 본격적인 웹툰 시대를 열었다.⁷⁾ 인터넷만화 한 편이 ‘웹툰’이라는 새로운 만화계 블루오션 시장을 만드는데 결정적인 공헌을 한 것이다.

만화원작 <리니지>라는 게임 한 편이 국내 온라인 게임시장의 판도를 바꾸고, <풀하우스>라는 만화원작 드라마가 비라는 세계적인 스타를 만들어 내는 분야가 바로 만화산업이다.

6) 김평수 외, 『문화콘텐츠 산업론』, 커뮤니케이션스박스, 2007년 11월 15일, p.20

7) 이다람, “[웹툰의 세계-1]탄생 10돌, 웹툰이란?”, 이투데이, 2013년 4월 26일치 기사

만화산업은 일반 산업과 마찬가지로 생산, 유통, 소비의 3단계를 거친다. 전문인력의 양성은 생산과 유통, 소비의 전 과정에서 이루어져야 하지만 특히 ‘생산’에 집중적인 전문인력 양성이 필요하다. 앞에서 밝힌 바와 같이 ‘생산’이 곧 수요를 창출하기 때문이다.

오늘날 만화산업은 다양한 연관 문화콘텐츠 및 세계시장과의 경쟁에서 살아남아야하기 때문에 보다 폭넓은 전문성을 갖춘 인재를 필요로 한다. ‘문화콘텐츠산업 자체가 인접 학문과의 연결고리가 강한 응용학문이고 실무와 밀접한 연관성이 있기 때문에 실무와 이론을 겸비한 인력 양성 역시 요구된다’⁸⁾

문화부에서는 만화산업의 전문인력 양성 필요성을 2000년대 초부터 인지하고 만화산업중장기 발전 계획 수립 당시부터 전문인력 양성을 중요한 카테고리로 포함하여 왔다.

2. 만화산업중장기발전계획 수립 배경과 경과

만화발전계획은 문화부가 수립하는 정부차원의 공식적인 만화산업 진흥정책이다. 1차 만화발전계획은 2003년부터 2008년까지 시행되었으며, 2차 만화발전계획은 2009년부터 시작하여 2013년 현재 시행되고 있다.

1948년 공보처로 출발한 문화체육관광부는 출판진흥과에서 만화 진흥 업무를 담당하다가 2000년대 초 콘텐츠 진흥과로 옮겨진 후, 게임콘텐츠산업과를 거쳐 2013년 9월 현재 대중문화산업과 산하로 편입되었다. 사무관 및 주무관 1인이 만화 진흥 업무를 담당하고 있다.

콘텐츠진흥과로 만화진흥업무가 이관되기 전 정부의 만화산업 진흥 예산은 극히 미비했으며, 2003년 만화발전계획이 수립, 시행되면서 본격적인 진흥, 발전의 단계로 접어들었다. 1차 만화발전계획은 만화에 대한 사회 인식개선, 유통구조 개혁 등 7가지 주요 정책 목표와 제작 인프라 구축, 해외 수출 활성화 등 5대

8) 김평수 외, 『문화콘텐츠 산업론』, 커뮤니케이션스북스, 2007년 11월 15일, p.380

추진과제가 1,200여억원의 재원을 바탕으로 집행되었다.⁹⁾

이에 앞서 2002년, ‘문화산업진흥기본법(1999년 제정)’에 의거 한국문화콘텐츠진흥원(현 한국콘텐츠진흥원)이 설립되어 만화와 연관 장르를 체계적으로 지원하기 시작했다. 문화부의 문화정책 전반에 관한 개념 및 전략은 한국콘텐츠진흥원 설립 당시부터 근무한 바 있는 임학순이 <문화다양성 증진을 위한 만화산업정책 방향 설정에 관한 시론적 연구>라는 논문에서 다음과 같이 설명하고 있다.

우리나라 문화산업정책은 정책 이념으로 문화산업의 경제적 가치 증진과 문화정체성 확립을 설정해 왔다. 문화산업지원 정책의 중요한 근거로 작용한 정부의 『콘텐츠 코리아 비전 21』(2001년)은 문화산업의 국가경쟁력과 문화정체성의 확립을 중요한 정책목표로 제시하고, 이를 위한 정책 수단으로 디지털 시대에 적합한 법제도 정비, 지식기반경제를 선도할 전문인력 양성, 문화콘텐츠 창작역량 제고, 전략적 마케팅으로 세계 진출 확대, 산업발전 기반조성을 위한 인프라 구축 등을 제시하였다.¹⁰⁾

이어 같은 글에서 임학순은 우리나라의 만화산업정책 전반에 관해서 만화발전계획을 바탕으로 아래와 같이 분석하고 있다.

우리나라 최초의 만화산업정책계획으로 2003년 발표된 ‘만화산업진흥 5개년 계획(2003-2007)’은 국내만화콘텐츠의 질적 향상과 국내 만화시장 규모 확대 및 구조개선을 정책목표로 설정하고, 만화산업 창작역량 강화, 만화산업 제작-유통 인프라 구축, 국제교류 확대 및 해외 수출 활성화, 만화에 대한 국민 인식 제고 및 참여 활성화, 법과 제도 개선 및 지원 체계 정립 등 5대 중점 추진과제를 제시 하였다. 이 계획에서는 문화 다양성 이념이 공식적으로 제시되지는 않았지만, 국민 인식 제고 및 참여 활성화. 정책 과

9) 고석만 외, 『만화산업진흥중장기 계획』, 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원(구 한국문화콘텐츠진흥원), 2008년 11월, p.8

10) 임학순, 「문화다양성 증진을 위한 만화산업정책 방향 설정에 관한 시론적 연구 : 문화권 접근 방법을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』. 2006년 10월 31일, p.91

제에서는 창작 인력의 양성, 국민들의 만화접근성 증진 등 문화 다양성의 정책 이념이 부분적으로 내포되어 있다고 할 수 있다.¹¹⁾

1909년 한국만화가 탄생¹²⁾한 이래 우리 만화는 검열과 심의로 규정되는 고난의 역사를 걸어왔다. 만화는 오락거리 정도의 하류 문화로 인식되어 왔다. 만화발전계획은 만화에 대한 부정적 인식을 근본적으로 바꿔 놓는데 결정적인 역할을 했다. 만화를 문화 산업으로 인정하고 규제 대신 진흥으로 정책 방향을 전환하는 계기가 된 것이다.

만화산업 창작역량 강화, 만화산업 제작-유통 인프라 구축, 국제교류 확대 및 해외 수출 활성화, 만화에 대한 국민 인식 제고 및 참여 활성화, 법과 제도 개선 및 지원 체계 정립 등 5대 핵심 과제에 대해 수립 당시 호평이 주를 이루었다.

그러나 5개년 계획으로 시행된 만화발전계획은 전형적인 용두사미 정책이 되어 표류했다. 물론 한국만화영상진흥원의 건립, 만화창작 지원사업 시행, 해외 프로모션 및 만화 원작산업에 대한 지원 등 성과가 없었던 것은 아니나 기대가 큰 만큼 실망도 컸던 결과를 낳은 점은 부인할 수 없다. 특히 전문인력 양성과 관련하여서는 아무런 움직임이 없었다고 할 정도로 평가할 내용이 없다.

3. 만화산업중장기발전계획과 전문인력 양성 정책

1) 1차, 2차 만화산업중장기 발전계획 전문인력 양성 정책 분석

1차 만화발전계획 가운데 전문인력 양성과 관련된 항목은 만화산업 창작역량강화에 속해 있다. 정부가 당시 언론에 공개한 전문인력 양성관련 세부항목을 살펴보면 다음과 같다.

11) 임학순, 앞의 논문, p.8

12) 우리나라 만화계에서는 1909년 6월 2일 『대한민보』에 실린 이도형 화백의 “삽화”를 최초의 현대 한국만화로 보고 있다.

만화산업 창작역량강화 전문인력 양성	만화산업의 인력 수요 및 공급실태 용역 연구 실시
	출판 기획 및 마케팅 전문 인력 교육 확대
	만화관련학과를 특성화 대학 지원 프로그램에 포함
	기성 만화가 대상 디지털 매체 활용 및 저작권 관리방안 등 전문 교육 기회 제공
	표준 커리큘럼 및 교재 개발 보급

표 1. 「만화산업 창작인력 강화 전문인력 양성」. 문화콘텐츠 산업의
육성정책에 관한 연구에서 발췌

그러나 실제 2003년 5월 발행된 <만화산업 중장기 발전전략 연구>에는 훨씬 다양한 전략이 연구되어 있었다. 아래 도표를 보면 만화산업 전문 인력 양성이라는 대전제 아래 3대 핵심과제를 설정하고 17개에 달하는 세부 사업을 기술해 놓았다.

그러나 2차 만화발전계획 수립을 위해 발간한 정책 자료집의 1차 만화발전계획 분야별 추진경과 및 평가를 보면 ‘만화학과가 다수 존재하나, 대부분 창작기술교육 위주로서 이론, 학술, 연구 영역은 상대적으로 취약하다’는 언급만 있을 뿐 전문인력 양성을 위해 구체적으로 어떤 정책을 어떻게 집행하였는지는 나와 있지 않다. 1차 계획 분야별 추진결과 및 평가도 국내시장 규모 확대, 해외진출 활성화, 판매시장 중심, 연계 사업 활성화, 한국창작만화중심, 만화문화정책과 만화의 위상제고, 사회적 창작인프라 확대에 대한 평가만 있다. 만화교육기관의 증대 등으로 일정부분 성과가 있다고 기술되어 있으나 이는 자연스럽게 대학교육과정이 늘어난 결과이지 인위적인 전문인력양성 정책의 성과는 아니다.

만화산업 전문인력 양성	만화산업 전문인력 양성	만화기획인력양성 워크숍
		만화시나리오작가양성 워크숍
		만화마케팅 활성화를 위한 워크숍
		일반 출판인력에 대한 만화기획 워크숍
		만화산업 전문 인력(기획/마케팅/연구)의 해외 인턴십 과정 실습지원
		만화인력 재교육 프로그램 강화
	만화교육 커리큘럼 및 교육 콘텐츠 개발 지원사업	사회교육원/문화센터
		초중고
		대학교
		대학원
		일반이 대상 만화교육프로그램개발 및 운영지원
		강사교육프로그램 개발 및 운영지원
		강사교육프로그램 인증 및 만화교육 전문교원체 도입
	만화관련 연구기관 및 단체의 학술활동 지원	한국만화사 및 해외만화가 연구지원
		만화이론정립에 대한 기초연구지원
		만화산업사례 및 성공실패모델 이론화 지원
		만화텍스트 및 작가연구지원

표 2. 「만화산업전문인력양성 세부 전략표」. 『만화산업중장기 발전 전략연구』
2003.5 pp.414-423 요약정리

2008년부터 시행되고 있는 2차 만화발전계획에는 <만화전문인력 양성시스템 재편>이 전문인력 양성 관련한 유일한 정책이다. 2009년부터 2013년까지 총사업비 13억원을 들여 제작, 유통, 저작권 등 각 주제에 맞는 강좌와 교육프로그램을 운영하여 현장인력의 전문성을 제고한다고 발표했다.

기성작가의 창작, 연재 노하우와 경험이 실전되지 않고 전수되도록 인턴 제도를 도입하겠다는 취지다. 이 사업은 현재 한국콘텐츠진흥원이 주관하는 <창의인재동반사업>과 한국만화영상진흥원이 주관하는 <만화창조기업 현장인력 지원사업>으로 시행되고 있으나 각각 2012년과 2013년에 시행하고 있어 다소 때늦은 감이 있다.

엄격히 따지면 창의인재 동반사업은 방송, 영화, 음악/공연, 애니메이션, 캐릭터, 게임, 스토리텔링 등 연관 문화산업 분야가 대거 포함되어 있어 만화만의 사업은 아니며 만화발전계획에 근거한 사업도 아니다. <만화창조기업 현장인력 지원사업>은 만화계가 2012년 문화부에 요청하여 시작된 사업이므로 이 역시 만화발전계획에 근거한 사업이라고 보기에는 무리가 따른다.

1,2차 만화발전계획에 나타난 당초 전략 자체는 만화 전문인력 양성의 다양한 수요와 양태를 상당부분 반영하고 있다고 볼 수 있다. 1, 2차 정책 전체를 더하여 분야별로 다시 나누어 보면 다음과 같다.

세부 사업	분류
만화산업의 인력 수요 및 수급실태 용역 연구 실시	연구, 학술
한국만화사 및 해외만화가 연구지원	
만화이론정립에 대한 기초연구지원	
만화산업사례 및 성공 실패 모델 이론화 지원	
만화텍스트 및 작가연구지원	
출판 기획 및 마케팅 전문 인력 교육 확대	기획, 마케팅, 제작 인력
만화기획 인력 양성 워크숍	
만화마케팅 활성화를 위한 워크숍	

일반 출판 인력에 대한 만화기획 워크숍	양성
만화산업 전문 인력(기획/마케팅/연구)의 해외 인턴십 과정 실습지원	
제작, 유통, 저작권 등 각 주제에 맞는 강좌와 교육프로그램을 운영	
만화관련학과를 특성화 대학 지원 프로그램에 포함	대학지원
기성만화가 대상 디지털매체 활용 및 저작권 관리방안 등 전문교육기회 제공	만화가 재교육
만화인력 재교육 프로그램 강화	
표준 커리큘럼 및 교재 개발 보급	커리큘럼 개발
사설교육기관, 초중고 만화교육 커리큘럼 교육 콘텐츠 개발 지원 사업	
만화시나리오작가 양성 워크숍	스토리 텔링
기성작가의 창작, 연재 경험 전수되도록 인턴 제도 도입	신인교육
일반인 대상 만화교육프로그램개발 및 운영지원	소비자 교육
강사교육프로그램 개발 및 운영지원	만화강사 양성
강사교육프로그램 인증 및 만화교육 전문 교원제 도입	

표 3. 1, 2차 만화발전계획 전문인력 양성 정책 모음. 연구자 작성

기획, 마케팅, 제작 인력 양성과 연구, 학술 분야에 대한 지원 방안은 구체적인 사업이 10가지 이상 나열되어 있다. 상대적으로 ‘생산자’ 즉 신인 작가 발굴에 대한 인력 양성방안은 소홀하다는 점을 알 수 있다. 창작지원 사업에 일부 신인에 대한 지원사업이 포함되어 있는 것을 감안한다고 하더라도 상대적으로 ‘생산자’에 대한 부분이 정책이 부실한 것이 당시 상황이다.

물론 이상의 사업은 정책입안 단계의 사업을 임의로 분류한 것이기에 때문에 실제 시행된 사업과는 무관하다. 한국 콘텐츠 진흥

원에서 실시한 아카데미 사업이나 한국만화영상진흥원의 학술연구 사업, 기획인력 교육 사업 등 몇몇 사업은 성과가 있었지만 전반적으로는 큰 성과를 낸 것은 아니다.

2) 새정부의 창조경제와 만화전문인력 양성 정책

박근혜정부가 출범하면서 핵심국정 방향으로 제시한 ‘창조경제’에 사회적 관심이 커지고 있다. ‘창조경제’는 성장·일자리 정책의 핵심 공약으로 만들어졌으나 해석이 제각각이자 정부에서는 ‘제조업 등 기존 산업과 IT·과학기술이 융합돼 일자리 창출과 성장으로 연결되는 경제’라며 ‘추격형 경제를 선도형 경제로 바꾸는 것’이라고 정의 한 바 있다.

문화부는 ‘창조경제’ 국정 방향에 대해 ‘상상력 기반의 콘텐츠 산업 육성’이라는 대전제 아래 ‘상상력과 창의성에 기반한 고성장, 고부가가치 콘텐츠 산업을 창조경제의 핵심동력으로 육성하고 한류 3.0을 실현’ 한다는 목표를 내세우고 있다.

문화부의 ‘창조경제’ 관련 주요한 핵심 정책 가운데 하나는 인재양성에 있다. 창조의 주체도 인재이고, 그것을 경제로 연결하는 주체도 인재이며, 일자리 창출과 성장으로 이어지는 주체 역시 인재이기 때문이다.

2013년 3월 28일 배포된 문화부 장관의 문화정책 관련 대통령 보고 자료에 따르면 스토리텔링, 애니, 게임, 만화, 공연 등 장르 융합형 랩을 권역별로 설치하는 기본 계획을 5월 중 수립하고, 2014년 상반기까지 ‘콘텐츠코리아랩’을 전국적으로 개소한다는 방침이 핵심과제로 포함되어 있다. 또한 창의인재 멘토링 프로그램, 현장인력 교육확대, 청소년 창의교육의 확대 등 전문인력 양성에 정책 방향이 집중될 것으로 보인다. 2017년까지 콘텐츠 창의인재 1천명을 양성하겠다는 방안도 보고서¹³⁾에 올랐다.

이와 관련하여 문화부 산하 기관인 한국콘텐츠진흥원은 2013년 2013년 5월 16일 대전첨단영상산업전 취업아카데미 행사의 일환

13) 김종민(서기관), 「“문화융성”, 우리의 삶의 질이 달라진다. 2013년 문화체육관광부 업무계획」, 『문화체육관광부 보도자료』, 2013년 3월 28일 배포

으로 열린 ‘창의인재양성포럼’에서 <창조경제시대 문화체육부 인재육성 방안>을 발표 한 바 있다. 주요 내용을 살펴보면 다음 표와 같다.

대분류	소분류
다양한 창의교육 프로그램 운영	창의교육프로그램 개발 보급
	마이스터고, 특성화고 교육 강화 지원, 인턴쉽, 산학연계 지원
	청소년 대상 콘텐츠 창작 공모전 개최
	공모전 선발 인재 대상 콘텐츠 창의교실 운영
청년 창의 능력 개발과 일자리 창출	콘텐츠 창의인재 동반 사업 확대 운영
	프로젝트 상업화를 위한 포스트 창작연구과정
	일자리 창출 전문 과정 및 취업 프로그램 운영
현장수요 부응 융합형 전문인력 양성	대학 산업현장 수요 및 트렌드 맞춤형 교과과정 개발지원
	분야별 선도 대학 지정
	인문· 기술 융합프로젝트 융합형 인재 양성
	예비 창작인력 단계별 프로그램
	장르별 특화 교육과정 운영
	자율 능력 개발 촉진 및 취· 창업 지원
창작역량 강화 및 글로벌 핵심인력 양성	스토리 역량 강화 과정 신설
	한류 아카데미 운영
	해외전문가 초청 교육, 해외 거장 마스터 클래스 공동 프로젝트 추진
	해외 지역 전문가 연수 과정
	대학 글로벌 캠퍼스 연계, 해외 우수대학 석· 박사 과정 지원

표 4. 이현주, 「창조경제시대 문화체육관광부 인재육성 방안」, 『창의인재양성포럼 자료집』, 2013년 5월 16일, pp.9-12
내용 요약 정리

대학 만화전문인력 양성과 직접적인 관련이 많은 정책이 다수 포함되어 있음을 알 수 있다. 최근 대학만화교육계의 핫이슈로 떠오른 <창의인재동반 사업>의 확대 실시와 취·창업 지원, 분야별 선도 대학 지정, 융복합형 인재 양성, 대학 글로벌 인재 양성 등 현장의 수요를 반영한 주요한 사업이 많다.

3차만화발전계획 상의 전문인력양성 정책의 경우 이상의 문화부 정책을 바탕으로 구체적인 대안들이 포함되어야 할 것이다.

4. 3차만화산업 중장기 발전계획과 바람직한 전문인력 양성 정책 방향

2013년 6월 문화부와 한국콘텐츠진흥원은 3차만화발전계획을 새롭게 수립하고 있다. 전문인력양성과 관련하여서는 문화부뿐만 아니라 정부 각 부처의 전문인력양성과 관련한 다양한 사업을 공유하여 함께 엮어갈 필요가 있다. 한국콘텐츠진흥원 내에서도 <창조경제시대 문화체육부 인재 육성 방안>상의 다양한 전문인력 양성 정책을 반영하여 만화전문인력양성 정책과 유기적인 결합 및 역할 분담을 할 수 있기를 바란다.

새 정부의 창조경제 창의인재 양성의 핵심 정책 가운데 하나는 ‘창업’에 주안점이 맞춰져 있다. 만화는 가장 이상적인 1인창조기업의 모델이 될 수 있으나 기성작가들의 경우 사업자 등록, 세무, 회계의 번거로움과 수입의 불안정성을 이유로 사업자 등록을 꺼려왔던 것이 사실이다. 정부정책차원의 다양한 행정적 지원과 협동조합, 작가중심의 기획사 설립 등을 지원한다면 기성작가들을 양성화함과 아울러 전문인력을 해당 조합이나 기획사 등으로 수급하는 효과를 거둘뿐만 아니라 ‘1인창조기업화’하는 모델을 제공할 수 있어 일석이조의 효과를 거둘 수 있을 것이다.

본 연구자는 2011년 「만화진흥법 제정에 따른 대학만화교육의 개선 방안 제언」에서 다음과 같은 대학만화교육 혁신안을 제안한 바 있다. 대학교육 자체가 전문인력 양성교육이므로 본 연구와 직접적인 관련이 있어 표로 제시한다.

대분류	소분류
만화교육위원회 설립	만화교육정책연구소 설치
	만화전공입시지원센터 설치
대학만화 졸업생 대책	공공인턴쉽 스텝풀 운영
	1인창조기업 창업활성화
	공동 스튜디오 창업 지원
재학생 상시 지원 프로그램	대학생작가 장학지원 및 출판지원금 확대
	대학 만화공모전, 지원제도 신설 및 활성화
	학생 창작 지원실 설치
	유명 작가 순회 강연
	만화창작 전문 실기 강사 파견
	만화전공 대학간 교류 지원
학문연구지원 사업 활성화	석박사 과정 대학별 만화연구소 설치 지원
만화교육	만화교직 과목 신설
	초중고 만화교육 체계화
뉴미디어 학생 육성 전략	뉴미디어 만화 커리큘럼 도입

표 5. 김병수·이원석, 「만화진흥법 제정에 따른 대학만화교육 개선방안 제언」, 『만화애니메이션연구』, 23호, 2011년 6월 30일, 23p~26p 내용 요약 정리

위의 내용을 토대로 한국만화영상진흥원에서 2013년 2월 26일 개최된 『만화문화산업 미래전략 토론회』에서 전문인력 양성에 관해 다음과 같이 발제 한 바 있다.

- 1) 공공인턴쉽 프로그램 : 만화진흥이관에서 공공 스텝, 어시스턴트, 문하생 인턴ship제도를 적극 도입 필요. 4대 보험이 적용되는 계약직 인턴 직원으로 선발하여 작가에게 파견.
- 2) 스텝풀 지원사업 : 작가와 멘토링 프로그램을 함께하며 도제식 교육을 받을 수 있는 제도 도입. 작가의 작품을 도우며 스승과 제자, 고용인과 피고용인의 관계를 유지하며 만화작품의 질적 향상 도모
- 3) 만화전공 대학과 만화계 현장 간에 밀접한 관계를 맺을 수 있

는 다양한 사업 전개 : 학생공모전, 작가순회강연, 학생지원 사업, 대학 만화연구 기반 조성,

- 4) 대학별 특성화 지원 : 각 대학별로 특정 분야에 특화된 전공을 집중적으로 육성할 수 있는 방안 및 지원 제도 연구
- 5) 만화교육위원회 설치 운영 및 만화교직과목의 확대 연구¹⁴⁾

지금까지 만화전문 인력 양성과 관련한 정책은 문화부와 콘진에서 수립한 <1,2차 만화발전계획>, <창조경제시대 문화체육부 인재육성 방안>, 대통령 보고 사항인 <콘텐츠 창의인재 1천명을 양성>, 본 연구자의 <만화진흥법 제정에 따른 대학만화교육의 개선 방안 제언>, <만화문화산업 미래전략 토론회 전문인력 양성 발제> 등에서 주로 다루어져 왔다.

초창기 인재양성정책의 흐름은 공모전과 창작지원 사업과 같은 단순한 지원 제도가 주류였다가 글로벌 인재 양성, 뉴미디어 교육으로 확대 된 후 최근에는 창의인재 양성으로 정책방향이 집약된다. 이러한 정책 기조 바탕 위에 <3차 만화산업중장기발전계획> 상의 전문인력양성 정책이 수립되어야 할 것이다.

5. 만화전문인력 양성 정책 총론

만화전문인력 양성 정책의 바람직한 방향설정을 위해 본 연구자는 3가지의 기본 목표를 다음과 같이 제시한다.

첫째 만화전공자의 만화계 유입을 위한 체계적인 정책이 필요하다. 만화전문 인력 양성의 가장 핵심적인 목표는 만화를 공부한 인력이 만화계에서 활동하게 하는 것이다. 정부의 창의인재양성 정책이 바로 이러한 맥락에서 집행되고 있다. 대학에서 만화를 전공한 졸업생이 곧바로 작가 데뷔하기가 어려운 현실에서 <창의인재 양성 프로그램>은 다른 분야로 빠져나가는 인력을 묶어 둔과 동시에 창의인재의 능력을 숙성시키는 역할을 한다.

둘째 대학 만화전공자 외의 만화작가 지망생에 대한 실태 조사

14) 김병수, “만화창작과 거버넌스구축”, 『2013 만화문화산업 미래전략 토론회』, 2013년 2월 26일, p.44

및 지원 대책의 수립도 아울러 필요 하다. 만화작가 및 관련 인력 지망생이 대학에 진학하는 경우가 많기는 하지만 반드시 대학에서 ‘만화전공’을 필해야하는 것이 아니다. 또한 만화관련 특성화고나 일반 교육과정 혹은 독학을 통해서도 전문인력이 양성되고 있고, 스텝이나 어시스턴트 형태의 도제교육도 여전히 이루어지는 만큼 이에 대한 실태조사를 실시하여 정확한 현황 파악을 하는 것이 중요하다. 그에 따른 지원책이 후속조치로 이루어져야 할 것이다.

셋째 창작뿐만 아니라 기획, 편집, 행정, 연구, 교육 및 기타 연계 분야로의 진출을 독려하는 교육 시스템의 도입이 필요하다. 모든 지망생이 최종적으로 작가의 길을 가는 것이 아닌 만큼 다양한 분야의 전문인력 양성을 위한 정책도 시행되어야 한다.

신정부의 창조경제 국정 방향과 창의인재양성이라는 정책 목표를 기본으로 2000년대 이후 현재까지 제안되었던 정책들을 각 영역별로 분류하면 다음과 같다.

정책 방향	항 목	세부 항목	사업
창조 경제 인재 양성	창 작	창의인재 육성	창의인재 동반사업 확대
			만화창조기업 현장인력지원사업 확대
			1인창조기업 창업활성화 도입
			해외 인턴쉽 프로그램 도입
			프로젝트 상업화를 위한 포스트 창작연구 과정
			일자리 창출 전문 과정 및 취업 프로그램 운영
			장르별 특화교육 과정운영
			예비 창작인력 단계별 프로그램
	창작기반	콘텐츠코리아 만화 랩 설치	

		지원	해외 레지던스 교류 프로그램 운영	
			지역 거점 도시별 작업실 지원	
			공동 스튜디오 창업 지원	
			인큐베이팅 작업실 지원	
		스토리 텔링	만화시나리오 작가양성 워크숍	
			스토리 역량 강화 과정 신설	
			취재 및 자료수입 교육	
		디지털, 뉴미디어	스마트 만화콘텐츠 개발	
			뉴미디어 만화 제작	
		브 랜 딩	기획/ 제작	만화 브랜드 관리자 양성 교육
				만화기획, 제작 인력양성 워크숍
				일반출판인력 만화기획 워크숍
	기획 제작인력 해외 연수 프로그램 운영			
	만화 원작 사업화 인력 양성			
	유통/ 마케팅		만화 마케팅 활성화 워크숍	
			뉴미디어 유통 만화전문인력 양성	
			만화유통 사업 전문가 교육	
	교 육	대학	전공별 (출판, 디지털, 뉴미디어 등) 특성화 및 선도대학 지원	
			산학연계 프로젝트 지원	
			문화예술사 양성 지원	
만화전공대학생 장학금 지원				
대학 만화공모전 확대				
학생창작 지원실 지원				
유명작가 순회강연				
만화창작 전문 실기 강사 파견				
만화전공 대학 간 교류 지원				
만화교육 위원회			만화교육정책연구소 설치(대학원 연계)	
		만화전공 입시, 진로 지원센터 설치		

		설립	
		기성작가 재교육	뉴미디어 환경 적응 교육
			디지털 프로그램 스킬 교육
			창의샤워(전문가 특강) 확대
		만화 아카데미 설립	한류아카데미 만화과정 포함
			문화부 산하 만화실무 대학원 과정 설치
		초중고	만화전문교원계 도입
			만화 콘텐츠 창작 공모전 실시
			공모전 선발 인원 창의교육 프로그램 실시
			유명작가 순회강연
		사회교육	만화창작 전문 실기 강사 파견
			강사교육 프로그램 실시
			일반인 대상 프로만화작가 양성 교육
			멘토링 프로그램 실시
			만화문화예술사 양성 확대 실시
	취미 만화가 양성 교육 실시		
	연구 / 조사	커리큘럼 개발	타운매니지먼트 지역 연계 만화 일자리 창출 교육
			대학, 대학원
			초중고
		실태조사	사회교육(일반인 대상 교육)
특강교육(학생, 학부모, 교사, 일반인 대상)			
만화산업 인력 수요 및 수급실태 연구			
자격연구		만화인재 취업 진로 경로 조사	
		대학교육 외 만화지망생 실태 현황	
		만화교직 도입연구	
		만화자격 도입연구(기획, 유통, 마케팅,	

		그래픽 프로그램)
글로벌		해외전문가 초청 교육, 해외 거장 마스터 클래스 공동 프로젝트 추진
		해외 지역 전문가 연수 과정
		대학 글로벌 캠퍼스 연계, 해외 우수대학 석·박사 과정 지원
행정		만화 행정 인턴쉽 프로그램 운영
		만화 축제 인턴쉽 프로그램 운영
		만화사서 교육(기존 사서 및 신규 사서 대상)

표 6. 2000년대 이후 만화전문인력양성정책 일람. 연구자에 의해 작성

이 가운데 만화 행정, 축제, 사서 양성과 취재 및 자료 수집 교육, 타운매니지먼트, 취미만화가 양성, 특강 교육 등은 이 논문을 작성하는 시점에 새롭게 추가한 내용이다. 창의인재동반 사업이나 현장인력 지원 사업, 창의샤워¹⁵⁾, 뉴미디어 만화교육, 만화예술사 과정 등은 이미 시행 중이거나 시행을 앞두고 있기도 하다.

6개 항목 아래에 68개 사업이 제시되었다. 사업의 필요성 및 예산, 인력 등을 따져 걸러 내기와 순차적 도입 등 여러 복안이 병행되어야 할 것이다. 엄격히 따지면 문화부의 예산으로만 시행할 필요도 없다. 교육부, 고용노동부, 미래창조과학부, 중소기업진흥청 등 관련 부처의 예산으로 시행할 수 있는 사업이 많다.

만화계와 문화부, 한국콘텐츠진흥원, 한국만화영상진흥원 등 관련 부처, 기관, 단체가 공동으로 가칭 만화전문인력양성위원회와 같은 협의체를 구성하여 추진을 한다면 큰 성과를 거둘 수 있을 것이다.

Ⅲ. 결론 : 만화전문인력양성 7대 정책 제언

15) 한국만화영상진흥원이 2012년부터 시행하고 있는 각 분야 전문가 초청 강연 교육 사업. 연구자주.

문화콘텐츠산업 분야의 변화 속도가 빨라지고 있다. 출판만화에서 데스크톱 컴퓨터나 노트북 등을 통해 소비되는 만화로 전환된지 10~20년도 지나지 않아 스마트기기를 통한 만화콘텐츠 소비가 주류가 되고 있다. 오늘날 만화 관련 미디어 환경의 변화는 연간단위가 아니라 반기별 단위로 바뀌어 가는 추세다.

2012년 하반기에는 없었던 카카오페이지의 출현이 단적인 예다. 2013년 하반기에는 아마존이 국내 스마트 콘텐츠 시장에 상륙할 것이라는 전망이 대세를 이루고 있다. 2014년 상반기에는 어떤 변화가 올지 예측이 불가능하다.

전문인력 양성은 급격한 시장변화에 능동적으로 대처 할 수 있는 인력을 양성하는 전략과 만화콘텐츠가 자체가 갖고 있는 고유한 영역에 대한 원천적 교육이 병행되어 실시되어야 할 것이다. 이에 대한 전략을 포괄하여 다음과 같이 7대 정책을 제언한다.

1. 만화인재양성위원회 설립을 통한 체계적인 만화전문인력 양성 정책 수립, 집행

세부 항목에는 넣지 않았지만 가장 중요한 정책 가운데 하나가 인재양성을 총괄할 일원화된 기구의 설립이다. 기존의 공공기관 지원 방식의 전문인력 양성은 사업 수립, 집행을 회계연도인 1년 단위로 시행하는 문제점이 있다. 정책 수립, 집행, 감독이 분권화되어 있기 때문이다. 위원회 방식은 정책 수립과 집행, 감독의 기능을 위원회 하나로 묶어 일원화하여 진행할 수 있기 때문에 변화의 양상에 따라 곧바로 대응할 수 있다는 장점이 있다.

구체적인 방법론으로는 학회, 문화부, 콘진의 실무책임자가 정례적인 협의체를 구성하는 방식이 있다. 산하에 사무국을 두는 방법이 있으나 예산 등이 여의치 않으면 학회에 사무국을 두어 인재양성을 위한 실질적인 정책 수립, 집행을 담당하게 하는 것이 현실적인 방법이 될 것이다. 문화부나 콘진 등 공공영역에서 실무를 맡으면 여러 가지 업무가 겹쳤을 시 발 빠른 대응을 하기 어렵기 때문에 민간에게 실무를 맡기는 것이 바람직하다.

2. 만화콘텐츠코리아랩 정책 부응

본문에 서술한 바와 같이 2013년 3월 청와대 업무보고에서 코리아 콘텐츠랩 설립 계획이 처음 공개 됐다. ‘콘텐츠코리아랩의 기능은 콘텐츠 분야의 창업 생태계를 활성화해 개인의 상상력이 실질적인 창업으로 이어지도록 돕는 것이다.’¹⁶⁾

콘텐츠 코리아랩은 콘텐츠 창작의 원천 소재를 발굴하는 역할을 하는 상상콘텐츠뱅크, 주요 변화가에 콘텐츠 체험과 교육, 협업과 네트워킹을 할 수 있는 오픈 스튜디오를 개소하는 사업인 아이디어 융합 팩토리, ‘상상콘텐츠 기금’ 과 연계해 민-관 협력 프로그램을 운영하는 인큐베이팅 허브의 3단계로 나뉜다.

전국 만화전공 관련학과와 지역 문화콘텐츠진흥기관이 발 빠르게 준비하여 지원을 시도한다면 만화 관련 콘텐츠코리아랩을 다수 설립할 수 있을 것으로 보인다.

특히 만화분야에 있어서는 스토리텔링과 작화, 출판 및 인터넷, 모바일 연재 및 기획 부분을 일원화한 창작 오픈 스튜디오를 개설하는 것이 바람직하다. 또한 영화, 드라마, 연극과 같은 연계분야와의 융합형 팩토리 구성도 추진할 경우 시너지 효과가 있을 것으로 전망된다. 광역시 및 주요 시도 단위의 거점 대학과 만화관련 전공 과목이 개설된 학과를 중심으로 콘텐츠코리아랩을 개설하여 운영할 필요가 있다.

3. 창의인재육성 분화 및 심화

한국콘텐츠 진흥원에서 추진하고 있는 <창의인재동반사업>과 한국만화영상진흥원에서 진행하고 있는 <만화창조기업 현장인력 지원사업>의 확대 개편이 필요하다. <창의인재동반사업>은 2011년 시범 사업이 시행된 이래 2012년 1차 사업을 거쳐 2013년에는 2차사업 8개분야에서 창의인재를 모집하고 있다. 멘토 1인에 멘티 2~3인을 연계하여 도제식 멘토링 교육을 실시하는 전문인력양

16) 노자운 기자, “문화부, 콘텐츠 분야, ‘창조경제’ 실현 할 콘텐츠 코리아랩 소개”, 조선비즈, 2013년 4월 17일자

성사업이다. 교육생에게 4대보험을 제공하고 월 100만원의 실비를 지급하고 있어 관심과 참여가 폭발적으로 늘고 있다. 특히 만화전공 졸업생 취업대책에 곤란을 겪고 있는 각 대학들의 적극적인 참여가 돋보인다. 만화의 경우 결과물이 명확하게 도출되고 있고 도제육의 역사가 깊은 만큼 <창의인재동반사업>은 만화 분야에 가장 이상적이고 최적화된 사업이라고 할 수 있다.

<창의인재동반사업>이 멘티의 작품을 멘토가 지도해주는데 초점이 맞춰져 있다면 한국만화영상진흥원에서 6월 실시를 준비하고 있는 <만화창조기업 현장인력지원사업>은 멘토의 작품에 멘티가 스태프로 참여하는 데 주안점을 두고 있다. <만화창조기업 현장인력지원사업> 4대보험과 월 100만원의 급여 지급은 <창의인재동반사업>과 유사한데 멘토의 작품에 참여함으로써 멘토에게는 인력지원이라는 간접 지원 효과도 거두고 있다. 또한 사업자 등록을 기피하는 멘토 만화작가에게 스태프의 보험료 납부를 위해 사업자 등록을 유도함으로써 만화창작자의 만화창조기업으로의 양성하는 2중의 효과를 거두고 있어 성공여부에 관심이 고조되고 있다.

4. 스토리텔링 집중 교육 실현

문화콘텐츠산업에 가장 중요한 요소로 급부상하고 있는 것이 스토리텔링이다. 만화는 원천소스인 스토리의 제공자로서 영화, 드라마, 게임, 공연 산업 등에서 큰 관심을 두고 있는 분야다. 문화부의 인재양성정책 가운데 가장 핵심 분야도 창의적 스토리텔러 양성이다. <스토리 역량강화 과정>을 신설하겠다는 정책은 이러한 배경 가운데서 나온 것이다.

단순한 스토리텔링 교육 보다 취재와 자료수집, 소재 및 주제 찾기에 특화된 교육 과정을 포함한 종합적인 만화스토리텔러 양성 교육이 실현되는 것이 필요하다. 또한 좋은 만화스토리가가 만화작품화 할 수 있도록 프로모션하는 정책도 아울러 시행되어야 시너지 효과가 생길 수 있다.

구체적인 방법론으로는 관련 대학의 관련 전공에 스토리텔링

강좌가 강화될 수 있도록 예산 및 인력을 지원하는 방안을 제안하고자 한다. 스토리텔링과 관련하여서는 전문 교육자가 많지 않은 만큼 각 대학의 스토리텔링 과목 역시 전문적인 수준을 확보하기 어렵다. 따라서 일선 현장에서 실무적 감각이 뛰어난 전문가들이 스토리텔링 과목을 담당한다면 상당한 효과를 볼 수 있을 것이다.

5. 디지털, 뉴미디어 관련 특화 교육

뉴미디어 관련 인재양성사업은 최근 1~2년 사이 가장 많이 늘어난 진흥 정책분야 가운데 하나다. 한국만화영상진흥원에서는 2012년에 디지털만화전자책 유통 신규 콘텐츠 제작지원, 스마트 전자책 유통, 제작변화지원, 우리만화홍보앱 개발, 만화어플리케이션 제작 및 마케팅 지원과 같은 뉴미디어 관련 지원 사업을 시행한 바 있다.

인재양성과 관련하여서는 디지털만화 신기술교육 저작도구 전문가 과정, 디지털만화 신기술교육 심화과정, 디지털만화 프로듀서 양성과정, 디지털만화 창작소재개발과정 등의 디지털 및 뉴미디어 관련 교육을 실시했다. 2013년에도 이와 유사한 형태의 사업이 전개될 것으로 보인다.

디지털 뉴미디어 특화 교육의 경우는 최근 웹툰 창작의 경향이 모바일 및 스마트 기기와의 연동에 초점을 맞추고 있는 것과 맥을 같이하여 관련 커리큘럼을 늘릴 필요가 있다. 또한 교육에만 머물지 않고 구체적인 상품화 및 디지털 유통이 가능하도록 장려하는 정책을 시행하는 것이 바람직하다. 나아가 실제 매체를 발굴하는 데 중점을 두어 지원책을 병행하는 것이 새로운 시장을 창출하고 인력을 양성하는 데 직접적인 도움이 될 것이다. 코리아콘텐츠랩과 연계하여 융합형 창작스튜디오를 개설하는 것도 고려해볼 만하다.

6. 만화콘텐츠의 브랜딩 인력 양성

브랜딩은 브랜드 관리를 의미하는 용어로 전략적 사고를 위해

통합적 마케팅 커뮤니케이션(Integrated Marketing Communications)을 필요로 한다. 기획, 제작, 유통, 마케팅 전 과정에서 브랜드로서의 만화창작물의 종합 관리를 뜻한다고 볼 수 있다. 단순한 기획자, 출판인, 편집인, 유통종사자의 양성이 아니라 전 과정에서 종합적인 관리자 육성이 필요하다. 특히 오늘날 만화 콘텐츠는 원작으로서 다양한 연관 산업의 2차, 3차 저작물로 활용되고 있기 때문에 브랜드 관리가 무엇보다도 중요하다.

만화창작과 소비에 이르는 과정 가운데 창작자와 소비자의 영역을 뺀 모든 부분에 있어서 종합적인 전문인력 양성이 필요하다는 의미다. 이를 위해 만화콘텐츠의 기획, 제작, 유통, 마케팅의 전 과정에 대한 이해와 2차, 3차산업화에 대한 전문적 지식과 기획력에 대한 인력 양성 프로그램이 도입되어야 한다.

그러기 위해서는 창작인력 외적인 부분에 대한 현황조사가 선행되어야 한다. 창작인력뿐만 아니라 업계에서의 인력 수요 등을 리서치하여 맞춤형 인력을 양성하여 공급한다면 성공적인 인력 양성프로그램이 될 것으로 전망된다.

세부 계획에서는 기획, 제작, 유통, 마케팅 전 과정에서 우수한 인재가 영입, 양성 될 수 있도록 현장에서의 경험 및 실무를 배울 수 있는 현장 밀착형 커리큘럼의 개발과 반영이 필수적이다. 기획과 실제 사이의 괴리감을 줄이고, 현실적인 만화콘텐츠 브랜딩으로 나아가기 위한 기초적인 역할 및 역량 조성이 반드시 반영되어야 할 과정이다.

7. 대학 만화전문교육의 집중 지원

오늘날 가장 체계적으로 만화전문인력 양성을 담당하고 있는 곳은 대학이다. 작가 밑에서 어시스턴트 혹은 스태프로 활동하는 도제교육은 그 경우의 수나 양상이 넓어 계량화하기 어렵다. 대부분 작가의 개인적 역량과 관심에 의존하는 만큼 정책의 틀 안에서 논하기는 쉽지 않다. 대학 교육의 연장선상에서 도제교육의 효율적인 적용과 결합, 연계 방안에 대해 접근하는 것이 현실적인 방안일 것이다. <창의인재동반 사업>이나 <만화창조기업 현장

인력지원사업>이 이러한 맥락에서 시행되는 사업이라고 볼 수 있다.

대학의 만화전문인력 양성은 크게 학부교육과 대학원교육으로 나뉜다. 학부교육의 경우 전국 20여 곳에 이르는 관련 전공이 연간 400~500여명에 가까운 인재를 배출하고 있다. 애니메이션 등 인접 분야서 만화를 전공하는 숫자까지 더하면 1천명가까이 될 것으로 추정된다. 대부분 작가양성에 초점이 맞춰져 있다. 최근 새롭게 부상하는 신인 작가의 경우 대학 전공졸업자인 경우가 많다. 그러나 실제 작가로 성장해 갈 수 있는 인적자원에는 한계가 있다. 따라서 만화전공을 통해 배출되는 인력을 브랜드 관리자, 행정, 연구자 등 다양한 분야로 육성할 필요가 있다.

이에 앞서 정확한 수요 조사와 실태 조사가 선행되어야 하며 커리큘럼 개발과 실무 중심의 심화교육, 현장 밀착형 교육 등이 병행되어야 한다. 한 가지 더 해결해야 할 과제 중에 하나는 대학원 과정의 문제다. 석, 박사 과정이 지속적으로 늘어나는 시점에 학위 이수자들을 수용할 곳이 마땅치 않다. 석, 박사 과정에서는 대부분 이론을 공부하기 때문에 다양한 분야의 인력으로 활용할 수 있으나 대학 강단 외에 특별히 수용할 공간이 마땅치 않다. <코리아 콘텐츠랩>과 연계하여 인력을 활용할 수 있는 방안을 찾아야 할 것이다. 대학원을 운영하는 각 대학별로 특화된 연구소를 설립하는 방법도 검토해 볼 만하다.

참고문헌

- 임학순, 『디지털콘텐츠와 문화정책』, 북코리아, 2007년
 이희재, 『2012한국만화연감』, (재)한국만화영상진흥원, 2013년 1월
 김평수 외, 『문화콘텐츠 산업론』, 커뮤니케이션스북스, 2007년 11월
 임청산, 『만화영상예술학』, 대훈닷컴, 2003년 11월
 고석만 외, 『만화산업진흥중장기 계획』, 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원(구 한국문화콘텐츠진흥원), 2008년 11월
 최성모 외, 『만화산업 진흥 중장기 계획』, 문화체육관광부, 2003년 11월

월

- 김병수, 이원석, 「만화진흥법 제정에 따른 대학만화교육 개선 방안 제언」, 『만화애니메이션연구』, 23호, 2011년 6월
- 김종민, “문화융성”, 우리의 삶의 질이 달라진다. 2013년 문화체육관광부 업무계획 “, 『문화체육관광부 보도자료』, 2013년 3월
- 김병수 외, “만화창작과 거버넌스구축”, 『2013 만화문화산업 미래전략 토론회』, 2013년 2월
- 이현주, 「창조경제시대 문화체육관광부 인재육성 방안」, 『창인인재양성포럼 자료집』, 2013년 5월
- 임학순, 「문화다양성 증진을 위한 만화산업정책 방향 설정에 관한 시론적 연구 : 문화권 접근 방법을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』. 2006년
- 이다람, “[웹툰의 세계-1]탄생 10돌, 웹툰이란?”, 이투데이, 2013년 4월

ABSTRACT

The Establishment of the Third Medium and Long Term Development Plan of the Comics Industry and the Policy of Training Professional Manpower

Kim Byoung Soo . Lee Won Seok

It is expected that interests and supports for 'the creative economy' will increase considerably since the establishment of the Park Geun Hye Administration. According to a report with respect to its cultural policy handed in by the Minister of Culture to the president on March 28, 2013, the administration will set up a basic plan of establishing regional fusion-typed laboratories including such genres as story telling, animations, games, cartoons, performances, etc. in May this year, and opening contents Korea laboratories across the country by the first quarter in 2014 as part of its core task. Furthermore, it will focus on implementing such policies for training professional manpower as creative mentoring programs, expansion of education for field employees and expansion of a creative education for young students, including a plan to train 1,000 creative contents talents by 2017 as described in the report.

Since the Comics Promotional Law took effect in August 2012, the Korea Culture and Content Agency and the Comics Industry have been establishing the third plan for medium and long term development of the comics industry together. One of the most important policy is about training professional manpower. "Joint Business with Creative Talents," in which the amount of 4.5 billion won was invested, has already been implemented, and "Support Business for Field Employees of Comics Creating Enterprises," in

which the amount of 0.6 billion won was invested, has been performed so far through the Korea Comics Contents Agency upon the request of the Comics Industry. The government's plan to train professional manpower is interlocked with its foundation and employment policies, and thus, this will be a good opportunity for colleges and universities that have comics related majors, especially for those that need proper measures for bring their graduates a chance to get a job. Accordingly, it seems that if the government develops more aggressive policies, reflects this on the third medium and long term development plan of the comics industry, and then organizes policy and study meetings led by the learned societies to implement this, it will be able to generate a significant synergy effect.

This Article will concentrate on first examining the flow and patterns of the policy to train special manpower by the comics industry, the Ministry of Culture and related institutions since the establishment of the Comics Promotional Law, analyzing some problems in the first and second medium and long term development plan of the comics industry to be implemented from 2003 through 2013 and the third medium and long term development plan to be announced in June 2013 to train professional manpower, and then suggesting an effective direction and some alternatives to train professional manpower in universities in a medium and long term way.

Key words: Cartoons, Comics Industry, Comics Education, Medium and Long Term Development Plan of the Comics Industry, Training of Comics Specialists

김병수
목원대학교 만화애니메이션과 교수
(302-729) 대전광역시 서구 도안북로 88
TEL : 042-829-7989
gagcomic@hanmail.net

이원석
공주대학교 만화학부 교수
(314-712) 충남 공주시 신관동 182
TEL : 041-850-0398
comix@kongju.ac.kr

논문투고일 : 2013.08.01
심사종료일 : 2013.08.25
게재확정일 : 2013.09.03