

한·중 애니메이션 교육 비교분석 -전공 교과과정을 중심으로

A Comparative Analysis of Animation Education in Korea and China

-Focusing on the Curriculum for Animation Major

송도, 이상은, 양종훈
상명대학교 디지털이미지학과

Tao Song(2669420@qq.com), Sang Eun Lee(jetzt1234@gmail.com),
Jong Hoon Yang(photopower@korea.com)

요약

중국 애니메이션 산업이 발전함에 따라 우수한 인력에 대한 수요가 늘어나고 있다. 하지만 체계적인 교육 과정의 부재로 실용 인재를 양성하는데 있어 어려움이 따르고 있다. 본 연구는 중국 대학의 애니메이션 전공교육의 문제점을 진단하고 개선방안을 모색하기 위해 한·중 대학의 애니메이션 전공교육을 비교 분석하였다. 연구 결과 중국의 교과과정은 기술 관련 과목을 중심으로 구성되어 있고, 창의성을 키우는 교과목은 부족했다. 특히, 학습한 이론과 기술을 적용하고 응용해 볼 수 있는 실습 환경이 제공되지 않아 다양한 창작 경험의 기회를 제한하고 있다. 이러한 문제점을 개선하기 위해서는 기초 교과과정의 균형적인 구성, 실습 및 창의성 과정의 연계, 특성화 된 학습 방식 개발, 산학협력관계를 통한 실습 기회 제공 등의 노력이 필요하다. 이러한 연구 결과는 대학과 애니메이션 산업이 함께 성장하는데 있어 양질의 애니메이션 교육이 중요한 요소임을 시사한다.

■ 중심어 : | 애니메이션 교육 | 애니메이션 교과과정 | 창의성 | 산학협력 |

Abstract

As animation industry continues to evolve in China, the demand for excellent manpower is on the increase. However, there is a difficulty in cultivating practical talents because many colleges and universities in China do not have the systematized animation education. This study compares the curriculum for animation major in Korea and China in order to find out the major problems and the improvement plans of animation education in China. It was shown that the curriculum in China mainly consisted of the subjects to learn technical skills and lacked the subjects to enhance students' creativity. Especially, universities in China did not offer the practice environment in which students apply and utilize what they learned. As a result, students had less opportunity to experience creative process of making animation. In order to solve these problems, it is necessary to make the balanced basic curriculum, link the practice courses with the creativity courses, develop the specialized learning methods and provide the training opportunities through industry-university cooperation. The results of this study suggest that good quality animation education is an important element for universities and animation industry to continue to prosper together.

■ keyword : | Animation Education | Animation Curriculum | Creativity | Industry-university Cooperation |

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

애니메이션 산업은 디지털 기술의 급속한 발전과 함께 빠른 성장세를 보이고 있으며 문화콘텐츠산업 중에서도 시장 잠재성이 높은 고부가가치 산업으로 인식되고 있다. 이러한 잠재성을 실현하고 경쟁력을 갖춘 산업으로 육성하기 위해서는 전문 인력을 양성해야 한다. 한국은 대표적인 성공 사례로 중장기적인 정책을 기반으로 전문화된 교육과정을 개발하고 운영하여 전문 인력 양성에 힘썼다. 특히 단순한 지원에 그치지 않기 위해 '애니메이션 중장기 발전계획'을 수립을 통해 전문 인력을 양성할 수 있는 교육체계를 구축하고 경쟁력 있는 산업기반을 확대 하고자 했다. 애니메이션 교육 센터나 대학의 애니메이션 학과를 개설하여 교육과정을 체계화 하고 산학협력을 통해 신규인력의 전문화를 추진했다. 또한 애니메이션 산업의 지속적인 발전을 위해 전문 연구센터를 세워 애니메이션 기술개발을 지원하기도 했다. 이러한 정부의 적극적인 지원을 기반으로 한국 애니메이션 산업은 빠른 속도로 발전할 수 있었다. 현재 미국과 일본 다음으로 가장 많은 생산 활동을 하고 있으며 전 세계 애니메이션 관련 상품의 30% 이상을 점유하고 있다.

중국의 경우 1980년대 해외 애니메이션 스튜디오들이 대거 중국 시장에 진출하면서 중국 내 애니메이션 제작 업체들은 하청업체로 전락하였다. 하지만 1990년대 영화산업정책의 변화로 중국 현지 영화 제작자들이 애니메이션 자체제작을 지원하기 시작했고, 점차 애니메이션 산업시장도 회복되었다. 애니메이션 전문 인력 양성의 필요성이 제기되면서 대학교를 중심으로 애니메이션 관련 학과들도 늘어나고 있다. 하지만 기술 분야에만 집중되어 있는 교육 과정으로 인해 창의성을 요구하는 애니메이션 관련 분야에 적합한 인력을 양성하지 못하고 있다. 중국 애니메이션 발전을 위해서는 무엇보다 교육 과정의 근본적인 변화가 시급한 실정이다. 특히 산업 현장에서 요구되는 우수 인력의 자질과 능력이 무엇인지 파악하고, 이에 따른 전문적이고, 체계적인 교육 과정을 개발해야 한다.

따라서 본 논문은 애니메이션 교육의 모범 사례인 한국 대학의 전공교육 과정을 살펴봄으로써 중국 대학의 애니메이션 교과과정 구성과 내용의 문제점을 분석하여 이를 개선하기 위한 방안을 탐구해보고자 한다. 이러한 연구는 중국 애니메이션 교육 과정을 균형적으로 설계하는데 있어서 유용한 정보를 제공하며 산업 발전의 원동력이 되는 전문 인력을 양성하는데 기여할 수 있다.

2. 이론적 배경

애니메이션은 문학, 미술, 디지털 기술 등 여러 분야가 접목되어 만들어진 종합 예술분야로 창조성에 기반을 둔 산업이다. 따라서 애니메이션 산업 발전의 핵심 요소는 다양한 분야에서 전문성과 창조성을 발휘할 수 있는 인재이며 이들의 역량을 강화하기 위해서는 양질의 애니메이션 교육이 뒷받침 되어야 한다[1]. 하지만 전문 인력을 양성하는 것은 단기간 내에 이루어 질 수 없기 때문에 대학이나 대학원 과정에서 체계적인 애니메이션 교육을 구성하여 제공해야 한다[2]. 효과적인 애니메이션 전공교육을 통해 실용인재를 배출하여 애니메이션 산업에 최적화된 인력구조를 갖추는 것이 중요하다.

애니메이션 교육의 주요 목표로 개인의 제작능력과 창의력 신장을 들 수 있다[3]. 문화콘텐츠로서의 애니메이션을 이해하기 위해서는 기본적으로 인문과학 소양을 쌓고, 이를 바탕으로 예술창작능력과 제작관련 스킬을 함양해야 한다. 예를 들어 애니메이션 창작인재는 최소한 기초조형능력, 영상디자인 및 연출능력, 시나리오 표현능력, 후반작업 처리능력 등을 갖추어야 한다. 이러한 능력을 함양하기 위해서는 구체적인 교육 목표와 계획 아래 교과내용을 체계적으로 구성하는 것이 중요하다. 특히 기초과정 이후 심화 단계에서 학습 효과를 끌어내기 위해서는 학생들의 필요, 흥미, 능력을 바탕으로 학생 스스로 선택하고 문제를 해결하도록 하는 경험 중심의 교육이 중요하다[3]. 대학에서는 다양한 경험을 할 수 있도록 프로젝트 중심의 교과목을 제공하고, 학생들의 경험 학습 과정이 올바른 방향으로 갈 수 있도록 교수와 학생들 간의 교류를 장려하여 창의력을

기를 수 있는 경험 중심의 교육환경을 조성해 주는 것이 중요하다.

중국 애니메이션 교육의 문제점에 관한 연구를 살펴보면 실제로 전문 인력 양성을 위한 교과과정 구축이 중요함을 밝혔으며 특히, 산업현장에 필요한 인력을 양성해야 함을 강조했다. 마소핑과 리난[4]은 중국 애니메이션 산업의 인재 수요구조를 분석한 결과 실제로 현재 중국의 애니메이션 교육과정은 산업현장에 적합한 인력을 양성하고 있지 않다는 것을 밝혔다. 애니메이션 교육과 산업의 상호 협력적인 관계를 수립하여 산업 발전의 원동력이 될 수 있는 애니메이션 전문 인력을 양성해야 함을 강조했다. 왕쉬[1]는 업계 수요에 따라 교육과정 모듈을 설정해 산업현장에 최적화 된 인재를 육성해야 한다고 밝혔다. 구체적인 방안으로 애니메이션 산학 도킹 인턴수업을 체계화 할 것을 제시했다. 프로젝트를 중심으로 하는 스튜디오를 구축해 애니메이션 기획, 제작, 운영 및 관리 등을 모의적으로 경험할 수 있도록 해야 한다고 밝혔다. 고판딩[5]은 프로젝트 중심의 교수법이 실제로 문제분석과 해결능력, 팀워크 정신을 기르는데 효과적임을 밝혔다. 이와 더불어 학생들이 학습한 것을 현장에서 적용하기 위해서는 산업현장의 이해가 바탕이 되어야 한다는 것을 강조하며 시장조사 연구법을 적용할 것을 제시했다. 프로젝트를 진행하면서 학생들이 스스로 애니메이션 제작의 구체적인 과정을 연구하고 실천함으로써 자신의 능력을 제고해 볼 수 있고 더불어 시장의 문제점과 개선 방향을 탐구해 볼 수 있도록 해야 한다는 것이다.

산업 현장에 적합한 인재를 양성하기 위해서 근본적으로 교수진과 교육과정의 균형적인 구성이 필요함을 밝히는 연구도 있어왔다. 왕화리[6]는 중국 고등교육기관의 애니메이션 교육과정과 배출된 인력의 유형 등을 분석하고, 인재 양성의 불균형 문제를 밝혔다. 예를 들어, 애니메이션 산업 분야에 종사하는 인력들의 과학적 지식이 부족하다고 보았으며 교육을 통해 과학적인 애니메이션 문화를 양성해야 한다고 주장했다. 이를 위해서 애니메이션 제작 관련 엔지니어링에 관한 지식을 효과적으로 보급할 수 있는 교육자들을 선별해 임용할 것을 제시했다. 뤼쿤[7]은 기술력과 예술성을 동시에 겸비

한 인재를 육성해야 하며 이를 위해서는 예술 디자인 교육의 균형적인 구성이 필요함을 강조했다. 애니메이션 제작기술을 배울 수 있는 교과과정뿐만 아니라 예술적 사고와 표현을 학습할 수 있는 미술기초교육과정을 포함할 것을 제시했다. 또한 기능과 이론적 지식을 실제로 응용할 수 있는 교과과정을 통해 학습내용이 개인의 능력으로 전환될 수 있도록 해야 한다고 밝혔다.

현지 중국 애니메이션 교육 실태를 살펴보는 연구뿐만 아니라 해외 애니메이션 교육과 중국 교육의 비교분석을 통해 개선 방안을 탐구하는 연구도 진행되고 있다. 곡중주[8]는 한국과 중국의 애니메이션 교육을 비교하며 중국 애니메이션 전공 교육이 양적으로, 질적으로 부족함을 밝혔다. 특히 전문성을 기를 수 있는 애니메이션 전공을 개설하고, 관련 전공을 연계하여 교육과정을 다양화 할 것을 강조하며 중국 애니메이션 교육의 방향성을 제시했다. 정이연[9]은 한국과의 비교를 통해 중국의 교과과정 개혁의 구체적 방안을 제시했다. 학생들의 인문학적 소양을 기를 수 있는 과목을 전공기초 및 필수에 포함시키고 다양한 전공 선택과목을 개설할 것을 제안했다. 과목의 자율적 선택은 학생들 스스로 학습의 주체임을 느끼게 하고 학업에 대한 성취도를 높일 수 있다고 밝혔다. 자신의 능력과 취향을 판단하는 과정에서 개인의 필요와 흥미를 찾고 이를 바탕으로 자신만의 기술적 전문성과 예술적 감성을 기를 수 있게 된다. 황지샤 외 2인[10]은 미국의 유명 대학원 교육과정을 분석하여 성공적인 전공 교육을 대학원의 특성화된 양성목표의 확립, 개인의 개성을 키워주는 교육과정 구축과 국제화 과정 강화 등 다양한 개선 방안이 필요함을 시사한다.

위에서 살펴본 바와 같이 중국의 애니메이션 교육의 큰 문제점은 균형적인 교과과정의 부재로 인해 산업현장의 실질적인 요구에 부합하지 않은 인력을 양성하고 있다는 것이다. 이러한 문제점을 근본적으로 해결하기 위해서는 전문 인력 양성기관인 대학의 전공교육 교과과정을 살펴보아야 한다. 따라서 본 논문은 모범사례인 한국 애니메이션 교육과의 비교를 통해 중국의 대학에서 운영하는 애니메이션 전공학과의 교과과정의 구성과 운영방식의 문제점을 살펴보고 구체적인 개선 방안

에 대해 탐구해보고자 한다.

II. 연구 대상 및 방법

본 연구는 애니메이션 교육 분야에서 우수함을 인정 받고 있는 상명대학교와 홍익대학을 한국의 대표사례로 선정하였다. 상명대학교와 홍익대학의 애니메이션학과는 디지털 미디어 기술 교육뿐만 아니라 애니메이션 교육의 기초가 되는 예술, 디자인 교육과정을 균형적으로 포함하고 있다. 또한, 산업과 학제 간 괴리를 좁히기 위해 산업현장에 유연하게 적용할 수 있는 융복합 인재를 양성하는 것을 목표로 한다. 이와 같이 중국 애니메이션 교육과 상이한 교과과정은 중국 교과과정의 문제점을 개선하는 방안을 모색하는데 모범적 사례가 될 수 있다고 판단했다.

중국의 대표적인 사례로는 남경사범대학 (Nanjing Normal University)을 선정했다. 남경사범대학 (이하 남경대학)은 장쑤성 인민정부와 중화인민공화국 교육부가 공동으로 설립한 대학이며, 현재 중국 정부의 '211 공정'에 선정된 학교 중 하나로 중국 정부의 적극적인 지원을 받고 있다. '211 공정'은 중국 정부가 추진하고 있는 범국가적 교육 프로젝트로 중국내 2000여개의 고등교육기관 중 우수한 100개의 대학을 중점적으로 지원하여 세계적 수준의 일류대학과 중점 학문분야를 육성하는 것을 목표로 한다. 실제로 중국 고등교육의 발전에 큰 역할을 한 것으로 평가받고 있다[11]. 학교의 설립 이념, 교육 수준 및 중점학과, 국가 교육에 대한 공헌도 등 대학의 선정 기준[12]을 바탕으로 남경대학의 교육적 역량과 발전 가능성이 인정되고 있음을 알 수 있다. 또한, 남경대학의 애니메이션 학과는 중국 교육부 '전공 개혁 프로젝트'에도 선정되어 정부의 집중적인 지원을 받고 있어 추후 애니메이션 교육의 방향성을 제시하는 역할을 할 수 있다고 판단해 연구 대상으로 선정하였다.

본 연구는 중국 애니메이션 전공 교과과정의 문제점과 개선 가능성을 파악하기 위해 다음과 같은 측면들을 중점적으로 살펴보았다. 첫째, 한국과 중국의 애니메이

션 교육 현황을 통해 교육 및 학습 여건에 대해 알아보았다. 둘째, 김종서 외 2인[13]이 제시한 교육과정의 구성요소인 교육목표와 교육내용을 비교해 중국 대학 애니메이션 교육의 취약점을 찾고자 했다. 특히, 교육내용에 있어서는 최돈일[14]의 전공교과에 관한 연구에서 사용된 방법을 차용하여 교과내용이 교육 목표와 일관되게 설정되었는지, 교과과목이 연결성이 있게 심화, 확대되어 있는지를 살펴보았다. 셋째, 위의 분석 내용을 통해 중국 애니메이션 교육의 문제점을 종합적으로 고찰하고, 중국의 애니메이션 교육을 개선하기 위한 방안

III. 한·중 애니메이션 교육 현황

1. 한국 애니메이션 교육 현황

한국 정부는 애니메이션 관련 기업에 대한 정책적 지원과 함께 애니메이션 교육 부문에도 많은 투자와 지원을 하고 있다. 그 결과 애니메이션 전문 인력을 양성하는 고등 교육기관이 지속적으로 성장하고 있다. 대학뿐만 아니라 대학원 과정에도 애니메이션 전공 프로그램이 증가하고 있다. 상명대, 연세대, 중앙대, 홍익대 등 총 9개 대학에 애니메이션 석사 과정이 개설되었고, 상명대, 중앙대, 서강대와 연세대에 박사 과정이 개설되었다. 이와 같은 고등 교육기관에서의 애니메이션 교육 활성화는 전공 교수들의 자유로운 창작과 연구를 확대시키며, 이는 기업의 지원을 유도하는 데 유용하게 작용한다. 또한 학생들은 기업에서 지원하는 선진 설비와 프로그램을 활용해 맞춤형 인재로 성장하여 교육과 산업의 긍정적인 순환구조를 형성한다. 실습연계형 전공 수업을 진행하고 있는 한국 애니메이션 교육 시스템 역시 구조의 순기능을 가능하게 하는 하나의 요소이다. 예를 들어 애니메이션 전공 학생들은 학기 중에 일정 기간 해외 현장 연수를 받기도 하고, 애니메이션 회사에서 실습할 수 있는 기회가 제공되기도 한다. 이와 같은 현장 실습 후 다시 학교로 돌아와 학업을 마칠 수 있다. 한국 대학의 유연한 학기 제도를 기반으로 한 '이론 실천 연계 교육 시스템'은 학생들이 실제 제작과 연구

과정을 동시에 경험하게 함으로써 교육의 효과를 높이는 작용을 하고 있으며, 애니메이션 산업 발전의 원동력이 되고 있다.

2. 중국 애니메이션 교육 현황

2002년부터 중국 정부는 ‘십오계획’ 기간 동안 애니메이션 산업 발전 계획을 수립하여 애니메이션 산업을 집중적으로 육성하기 위한 지원을 제공하고 있으며 중화인민의 특색을 살린 애니메이션 산업을 단계적으로 발전시키기 위해 노력하였다. 중국 중앙 정부와 각 지방 정부들의 공동 지원 아래 최근 중국의 애니메이션 산업은 빠른 속도로 발전하고 있다. 전국적으로 애니메이션 산업 관련 기업이 수백 개 이상 증가하고, 애니메이션 제작 회사 또한 늘어나고 있다. 이에 따라 애니메이션 교육에 대한 관심도 높아지고, 대학의 애니메이션 전공학과가 빠르게 증가했다. 중국의 애니메이션 제작과 애니메이션 교육이 비교적 빠르게 확대되고 있지만, 이를 뒷받침 하는 질적 향상이 미흡한 상태이며 이는 중국 애니메이션 산업의 잠재력 실현에 걸림돌이 되고 있다.

중국의 애니메이션 교육은 대학교의 애니메이션 전공학과나 애니메이션 제작기술을 중점적으로 훈련하는 기관을 통해 이루어지고 있다. 2016년을 기준으로 중국 교육부의 공식적인 허가로 애니메이션 학과가 개설된 고등교육기관은 총 610개로 이는 ‘985공정’ 대학 4개, ‘211공정’ 대학 15개, 전문대학 326여개를 포함하고 있다[15]. 정확하게 수치화 할 수는 없지만 중국에 1200여개 이상의 고등교육기관에 애니메이션 전공 학과 혹은 관련 전공이나 교육과정이 개설될 예정이다[15].

하지만 애니메이션학과의 증가 속도에 비해 교육과정은 아직 체계화되어 있지 않으며 그 성과 또한 미흡한 수준이다. 예를 들어 전공 관련 수업을 지도할 교수진의 부족으로 많은 대학에서 전문 교수들을 확보하지 않은 채로 학과가 개설되거나 다른 전공 교수들을 채용

하여 애니메이션학과의 교육 수준을 저하시키고 있다. 이러한 경우 오히려 애니메이션 관련 산업 분야 종사자들이 전공 기초를 지도하는데 적합하지만, 학력 부족으로 강사 자격을 부여 받지 못하는 경우가 있다. 이와 같은 교육 인력의 부재는 애니메이션 교육과정의 질적 향상을 방해하는 요인으로 작용하고 있다.

IV. 한·중 대학의 애니메이션 전공교육 비교 분석

1. 애니메이션 전공 교육목표 및 기초과정

중국 남경대학의 경우 제작기술에 관한 지식과 능력을 갖춘 인재를 양성하는 것을 주된 목표로 삼고 있다. 기술 습득을 애니메이션 전공 수준 향상에 중요한 요소로 인식하고 있음을 알 수 있다. 반면 한국 대학의 경우 공통적으로 애니메이션을 첨단 기술과 예술을 기반으로 한 문화 산업으로 바라보고 다양한 능력을 겸비한 전문 인력 양성을 목표로 삼고 있다. 상명대학교의 경우, 뉴미디어를 기반으로 한 애니메이션 산업 발전의 잠재성을 강조하며 새로운 디지털 환경에 적응하여 다양한 콘텐츠를 개발할 수 있는 능력을 배양하는 데 중점을 둔다. 홍익대학교는 예술성과 기술을 기반으로 균형 감각을 갖춘 인재를 양성하고자 한다[표 1].

표 1. 한·중 대학의 애니메이션 전공 교육목표

교육목표	
상명대	- 애니메이션의 특성 (뉴미디어와 결합한 첨단 문화 형식, 다양한 형태의 콘텐츠로의 확대성)과 사회, 문화적 기능을 예술 및 산업적인 측면에서 탐구 - 다양한 융복합 미디어 환경에 적응할 수 있는 전문 인력 양성
홍익대	- 종합예술분야와 첨단기술을 겸비한 전문인력 배출 - 최첨단 산업체들과의 산학협동 교류 통해 ‘산업과 미술의 만남’ 도모
남경대	- 애니메이션 전공 수준 향상 - 애니메이션 분야의 주요지식 습득 - 애니메이션 설계 제작에 대한 지식 및 기술 능력을 갖춘 고급 인력 배양

한국과 중국의 애니메이션 전공 교육목표의 차이점은 교과과정의 구성에도 반영되어 있다[표 2]. 한국 대학의 교과과정은 애니메이션 제작 능력뿐만 아니라, 심

1) 2001년부터 2005년까지 시행된 국가교육정책

2) ‘211’ 공정과 ‘985 공정’은 중국내 중점대학을 집중적으로 지원해 세계적 수준의 대학으로 발전시키고자 추진되고 있는 교육 프로젝트이다.

미적인 예술 소양과 학술선도과정을 강조함으로써 학생들의 창의성을 유도할 수 있도록 설계되어 있다. 특히 한국 대학교의 자유로운 교과 선택은 학생들이 자기 주도적으로 학습목표를 설계하게 함으로써 개인의 흥미와 개성을 잃지 않도록 한다. 중국 대학교의 전공 필수 과목 수는 한국보다 많지만, 애니메이션 전공 선수 과목은 한국에 비해 많이 부족한 것으로 나타났다. 양국의 기초 교육과정의 근본적인 차이는 과목에 대한 선택권에 있다. 중국에서는 학생들이 기초과정 과목을 선택할 수 없으나 한국 대학에서는 원하는 과목을 일정 부분 선택하여 수강할 수 있다. 자유로운 선택이 학생들의 체계적인 학습을 저해할 것을 방지하기 위해 한국 대학은 전공 수업 난이도와 학습 시간 등을 엄격하게 관리하여 전공 학습의 기본적인 수준을 보장하고 있다.

표 2. 한·중 대학의 애니메이션 전공기초 교과과정 (2016년 조사)

	전공선수 과목	전공필수 과목
상명대	드로잉, 캐리커처, 만화적 상상력, 극화 표현기법, 기초영상 문법, 일러스트& 컨셉 아트, 카툰, 유머만화, 만화·애니메이션교육론, 단편만화제작, 애니메이션 테크닉, 3D프린팅의 이해, 만화애니메이션교수학습방법, 3D그래픽스, 만화스토리텔링, 배경일러스트, 애니메이션 표현기법, 영상 게임, 컨셉 아트, 만화 & 웹툰 연출, 풍자만화, 만화·애니메이션 교육교재 개발 및 활용, 장르만화 연구, 만화·애니메이션 감상과 비평, 콘텐츠 기획, 콘텐츠 매니지먼트	만화기초, 애니메이션기초, 만화·애니메이션사
홍익대	기초사진, 기초영상 디자인, 동양미술사와 시각문화, 콘셉트 드로잉, 라이프 드로잉, 사운드와 이미지, 캐릭터디자인, 레이아웃 & 스토리보드, 애니메이션 연기 스튜디오, 드로잉 스튜디오: 해부학, 스토리 분석과 개발, 애니메이션 씨네마토그래픽, 디지털 특수효과	2D 디자인, 3D 디자인, 기초 드로잉, 2D 애니메이션, 동작과 표현, 색채의 이해
남경대	미술기초1 (정물, 구도), 미술기초2 (인물, 정적 및 동적 스케치), 미술기법1 (인물과장법 변형 및 이론기초), 미술기법2 (소묘, 의류), 색채의 활용 (도안, 인물화), 미술개론, 중국미술사, 외국미술사, 그래픽디자인기초, 애니메이션 시나리오 창작	애니메이션 장면, 애니메이션 운동규칙, 영상언어, 애니메이션 기법, 영상기술, 그래픽 광고디자인, 애니메이션 오디오 기술, 애니메이션 파생상품 디자인

2. 실습과정

한국 대학의 실습 과정은 중국 대학에 비해 다양하게 구성되어 있으며, 교수법이나 강의 방식이 고정되어 있지 않기 때문에 교수가 학생들의 지식 및 실기 수준을 파악하여 수업 내용을 결정하고 구성할 수 있다. 유연한 교수법은 학생들의 학습동기를 자극하여 주도적인 참여를 유도하는 데 효과적이다. 예를 들어 상명대학교의 3D 프린트 수업은 독특한 수업 방식으로 학생들 사이에 인기가 높다. 전문 3D 프린터 제작 업체의 전문가가 수업에 참여해 3D 프린터의 사용 방식과 특징, 기능, 모듈 등을 시연한다. 그 후 담당 교수가 다시 한 번 3D 프린터의 기능 및 사용과 관련된 이론적 지식들을 설명하고, 마지막으로 학생들이 스스로 3D 프린터를 사용해 자신의 작품을 만든다. 반면 중국의 실습과정은 대부분 교실 내에서 진행되며, 교수법이 정형화되어 있기 때문에 학생들의 흥미를 불러일으키기 쉽지 않다. 일반적으로 교수의 시범과 설명을 기반으로 수업이 진행되기 때문에 학생들의 참여가 결여되는 경우가 많다.

표 3. 한·중 대학의 애니메이션 전공실습 교과과정 (2016년 조사)

	기초	중급	고급
상명대	3D 기초1 (MAYA, MAX), 3D기초II (MAYA, MAX), 영상 게임, 개념예술, 3D 도형	애니메이션 기획제작과 실연, 애니메이션 탐구, 전공과 창업, 애니메이션 스토리 탐구, 3D프린트	카툰 전집 (STEM 고급 졸업설계), 후기 제작, 고급 졸업설계
홍익대	디지털2D, 캐릭터 애니메이션, 2D애니메이션 제작과 표현, 3D애니메이션 제작, 3D애니메이션 캐릭터	애니메이션 영화기술, 고급 3D애니메이션, 동력 전달 장치, 고급 조명과 보카시, 디지털 특수효과	애니메이션 졸업설계, 혼합 공간 애니메이션, 독립 애니메이션 설계
남경대	Photoshop 기초응용, Illustrator 기초응용, Flash 기초응용	3D MAX 기초응용, MAYA 기초응용, 영상편집	애니메이션 종합실천(그래픽), 애니메이션 종합실천(3D), 애니메이션 종합실천(애프터이펙트), 졸업설계

한국 대학의 애니메이션 전공실습 과목의 수는 중국에 비해 많으며, 주로 작업실에서 수업이 이루어진다. 교실에서 벗어난 작업실에서의 수업은 학생들의 수준에 맞는 교육을 실현하는데 좋은 환경을 제공한다. 각

기 다른 목적의 작업실을 만들어 학생들이 학습 과정에 맞는 작업실을 활용할 수 있다. 이러한 열린 교육은 학생이 주도적으로 탐구하여 종합적인 제작 과정을 직접 체험하게 하며 전통적인 교육 방식으로는 얻기 힘든 경험을 할 수 있도록 한다.

3. 창의성 과정

한국 대학은 주로 프로젝트나 워크샵 중심의 과목으로 구성되어 있다[표 4]. 교수의 일방적인 강의나 실습에 중점을 두는 대신 교수와 학생들이 함께 아이디어를 공유하고, 고민하며 개인이나 팀 과제를 완성하는 방식으로 이루어진다. 학생들이 애니메이션 제작의 전반적인 과정을 이해하고 개인별 전문성을 기를 수 있도록 한다. 일련의 교과과정을 통해 학습한 이론적인 원리를 종합적으로 활용해 예술과 기술을 다양한 방식으로 융합하는 과정에서 독립된 사고, 창작성 있는 사고를 실질적으로 구현할 수 있는 기회를 제공한다. 예를 들어, 이미 습득한 기술을 정형화되지 않은 실험적인 방식으로 활용해 아이디어나 시나리오를 창의적으로 표현해 보는 등의 방식으로 창의력을 발현하도록 한다. 또한, 프로젝트에 대한 문제점을 서로 공유하고 토론하는 과정에서 학생들은 작품을 비판적인 관점으로 바라보기도 하고 작품에 대한 비평을 폭넓은 자세로 수용하는 능력을 함양할 수 있다. 이러한 교과목은 교수와 학생들 모두가 다양한 작품을 함께 연구하는 협력적 과정을 제공하여 상상력과 판단력을 기반으로 창의성을 발현하는 능력을 향상시키는데 중점을 두고 있다.

표 4. 한·중 대학의 애니메이션 전공창의성 교과과정

전공창의성 과목	
상명대	무빙툰 워크샵, 스토리텔링 워크샵, 웹툰 워크샵, 애니메이션 스토리텔 워크샵, 만화애니메이션 워크샵
홍익대	실험 애니메이션 워크샵, 인형제작 워크샵, 실험 모션그래픽스, 졸업 프로젝트 세미나, 애니메이션 독립 프로젝트
남경대	단편 애니메이션 제작, 애니메이션 전공 제작

한국 대학의 경우 예술적 소양이나 기초 지식을 함양

하는데 중점을 두고 있는 기초교과과정이 있기 때문에 프로젝트나 워크샵 중심의 교과목 운영이 가능하다. 하지만 중국 대학의 경우 애니메이션 제작에서 요구되는 기본소양 교육이 충분히 이루어지지 않은 기초교과과정의 근본적인 문제로 인해 창의적 능력을 실험하고 개발하는 교과과정을 운영하는데 어려움이 따른다. 프로젝트나 워크샵 중심의 수업을 개설한다고 하여도 기술적 훈련을 강조하는 이전의 교과과정으로 인해 학생들이 능동적으로 작품을 연구하고 혁신하도록 유도하는데 한계가 있다. 남경대학의 단편 애니메이션 제작, 애니메이션 전문 창작 수업의 경우도 프로젝트 형식으로 운영되기는 하지만 정형화된 틀 속에서 이전의 실습 과정을 종합적으로 검증하는 방식으로 이루어진다. 애니메이션 제작 과정을 표준화 하여 교수의 일방적인 지도에 따라 개인적으로 실습하는 데 그치기 때문에 창의력을 개발하는 데 한계가 있다. 이와 같은 교육내용과 방식은 교수와 학생들 간의 교류를 통한 창의적 사고 능력 함양을 방해하는 원인으로 작용하고 있다. 또한, 한국 교수진과 비교해 중국 교수들의 실무 경험이 부족하기 때문에 위와 같은 획일화된 방식으로 프로젝트를 지도한다. 다양한 작품 제작을 경험하지 못한 중국 교수진은 산업현장에서 요구되는 복합적인 사고능력을 갖춘 인재 양성을 제한하고 있다.

V. 중국 대학 애니메이션 교육의 문제점 및 개선 방안

중국 대학의 애니메이션 교육이 정부의 지원 아래 급속도로 확대되고 있지만 불균형한 교과과정의 구성은 애니메이션 기술과 예술을 융합하는 능력을 함양하는데 방해요소로 작용하고 있다. 한국 대학의 애니메이션 교육과 비교한 결과 가장 큰 문제는 교과과정이 기술 관련 과목으로 편중되어 있고 애니메이션 창작에 기반이 되는 기초소양, 즉, 문학, 디자인, 예술, 철학, 문화 등의 교과과정이 결여되어 있다는 점이다. 또한, 창작력을 기르는 교과과정에 있어서 획일화된 교육내용과 교수법이 창의적 전문 인력 양성을 제한한다. 이러한 문제들은 중국 애니메이션 교육의 근본적인 문제가 되고 있

으며 애니메이션 산업 발전을 제약하는 주요 원인으로 작용하고 있다. 따라서 본 연구는 중국 대학의 애니메이션 교육의 고질적인 문제점을 개선하기 위한 방안을 다음과 같이 제시하고자 한다.

1. 전공기초과목 균형적 편성 및 심화과정의 학습 기반 마련

애니메이션 전문 인재는 전문 제작 능력을 갖추어야 한다. 애니메이션 제작 기술, 특히 디지털 컴퓨터 제작 기술은 당대에 애니메이션 업종의 발전에 결정적인 역할을 하고 있다. 이와 관련한 응용 프로그램이 많이 보급되어 애니메이션 제작이 용이해졌고, 상업화를 빠른 속도로 실현했다. 하지만 단편적인 기술 습득만을 추구하는 중국 대학의 애니메이션 교육은 애니메이션 제작의 본질인 예술적 창작 능력을 키우지 못하고 있다. 기술과 예술 창작 교육이 조화를 이루는 교과과정을 통해 균형적인 전문성을 기르는 것이 중국 애니메이션 교육의 주요 과제라고 볼 수 있다.

애니메이션 교육의 핵심은 학생들의 창의력 개발이다. 단순히 제작 테크닉만을 가르치는 것이 아니라 사회, 문화적 현상이나 사물을 독창적으로 해석하고, 표현하는 능력을 키워야 한다. 중국 애니메이션의 전공기초 교과과정을 살펴보면 이러한 능력을 기르는 교과목이 부족하다. 인문학, 사회과학, 자연과학, 미학 등 다양한 인문학적 소양을 키울 수 있는 교과목과 비판적 견해를 표현할 수 있는 글쓰기나 토론 수업 등 균형적인 교과목 구성이 필요하다. 또한, 영상 예술인 애니메이션 창작을 위해 탄탄한 스토리와 영상 디자인에 관한 교육을 강화하고 문학적, 예술적 감각을 함양하도록 해야 한다. 따라서 중국 대학은 위와 같은 기본 소양 함양에 적합한 교과목을 기초전공과정에 균형적으로 편성하여 심화 과정의 교육 효과를 높여야 한다.

특히, 이론과 실제를 효과적으로 결합하기 위해서는 실습 과정과 창의성 과정을 거치기 이전에 애니메이션 관련 학문의 이론과 원리를 중점적으로 학습할 수 있는 교과목이 전공 기초과정에서 선행되는 것이 바람직하다. 실습 과정에서는 선행된 기초교육과정을 바탕으로 자신의 관심사에 맞는 교과목을 선택하여 애니메이션

연출 및 제작에 실질적으로 활용할 수 있는 기술, 지식을 습득하고 응용력을 기를 수 있도록 해야 한다. 이와 같은 기초 및 심화 과정은 창의성 과정을 학습하는데 중요한 기반이 될 수 있으며, 개인 프로젝트를 수행하는데 있어서 아이디어 발상부터 후기 창작까지 능동적으로 다양한 문제를 해결하며 작품 제작을 이끌어가는 능력을 기를 수 있게 될 것이다. 이처럼 체계적인 교과 과정을 수립하는 것은 애니메이션 전문가로서의 개인적 역량을 강화하고, 중국 애니메이션의 지속적인 발전에 중요한 역할을 할 것이다.

2. 학습내용의 다양화 및 학습방식의 특성화

중국의 애니메이션 전공은 획일화된 교육 방식을 고수하고 있다. 중국 대학 애니메이션 전공 교육목표 및 이념이 진보했는지의 여부는 애니메이션 교육 방식과 질에 따라 결정된다. 애니메이션 제작 현장에서 필요로 하는 인재의 유형과 수준이 다양화되어 있기 때문에 종합적인 양성 목표를 세우되 현장에서 필요로 하는 세부 전문분야를 학습할 수 있는 교육과정을 구성해야 한다. 특히 학교 교육환경과 수준에 맞춰 학습 방식을 다양화해야 한다. 예를 들어, 대학의 특성, 교수진, 학생의 수준에 맞춰 당교의 애니메이션 전공 학습 범위를 결정할 수 있다. 또한 애니메이션 제작에 관련한 다양한 업체들과 협력하여 산학협동 학습프로그램을 만들어 특화된 분야의 전문 지식을 쌓아 현장에서 실제로 활용할 수 있는 능력을 키울 수 있다.

3. 애니메이션 실습과정의 환경 개선

중국 대학의 애니메이션 전공 실습 과정은 끊임없이 변화하는 업계의 필요에 부합하지 못하는 경우가 많다. 예를 들어 실습을 위해 필요한 교재나 소프트웨어의 업데이트가 늦어 업계의 수요에 맞지 않는 교육을 제공하는 경우가 많다. 예를 들어, 3D(MAX, MAYA)와 같은 대형 프로그램은 매년 빠르게 업데이트가 이루어지고, 3년 단위로 프로그램의 빈번한 교체가 이루어진다. 하지만 중국 대학의 경우 프로그램의 교체주기가 길고 프로그램 교체에 따른 이론 학습이 제대로 이루어지지 않고 있다. 특히 전공 실습과정에서 이러한 문제가 두드

리지게 나타난다. 정부의 요구 조건에 맞추어 설치한 제품이나 프로그램을 실습하는 단계로 들어왔지만 이미 시장에서 도태되어 버린 경우가 있다. 이는 다변하는 첨단기술을 바탕으로 하는 애니메이션 산업의 특성에 기인하며 비효율적인 중국 대학의 구조에서 비롯된다. 중국 대학교는 기본적으로 국가에 의지하기 때문에 설비의 사용과 설치에 관해 국가의 심사 기준을 받아야 하고 통상적인 절차를 밟아야하기 때문에 모든 절차를 마친 시기에는 프로그램의 실효성이 없어지는 경우가 빈번하게 일어나는 것이다. 따라서 실습 과정의 효율성을 높이기 위해서는 이러한 제도적인 문제를 극복하기 위한 방안을 모색해야 한다.

4. 애니메이션 산업체와의 협력적 관계 형성

중국 대학교는 주도적으로 현지 산업체와 협력적 관계를 맺어야 한다. 이를 위해서는 학교 내에 애니메이션 관련 연구소를 설립하고 교수들이 이에 적극적으로 참여해야 한다. 예를 들어 애니메이션 산업에 관한 연구를 통해 기업에 새로운 시장 정보나 사업모델에 관한 아이디어를 제공할 수 있다[1]. 이렇게 대학 내 연구를 활성화시키는 것은 기업의 협조를 주도적으로 유도할 수 있고 기업의 지원으로 이어져 실기 시설을 개선할 수 있다. 이는 위에서 언급한 제도적 문제, 즉 중국 애니메이션 교육의 문제점인 열악한 실습 과정 환경을 개선하는 방안과 관련되어 있다. 애니메이션은 첨단기술을 기반으로 제작되기 때문에 애니메이션 교육에 있어서 실기 수업은 학생들의 전문 지식을 향상시켜 창작을 이끌어내는 중요한 요소로 작용한다. 그러므로 이를 개선하는 것은 학습 효과를 높이는데 있어서 중요한 역할을 할 수 있다.

또한 기업의 협조를 통해 실습학습 또한 늘릴 수 있다. 예를 들어 2차원 만화 제작, 3차원 만화 제작, 후기 제작 등 제작에 관련한 교과목은 이미 교육받은 이론을 제작과정에서 적용하는 응용력을 키울 수 있는 기회가 될 것이고, 기업 측에서 투입된 전문 엔지니어들은 학생들의 실습에 직접 참여하여 산업 현장의 간접 체험을 도와줄 것이다. 실습 경험을 쌓은 학생들은 실제 현장에 빠르게 적응할 수 있기 때문에 취업률이 높아질 수

있을 뿐만 아니라 기업 측에서도 초보 인력의 활용도를 높일 수 있게 될 것이다. 이처럼 애니메이션학과의 연구를 기반으로 마련된 학교와 기업의 상생 구조는 교육 환경 개선으로 이어져 수준 높은 실습 훈련을 제공할 수 있게 되고, 기존 학생의 적극적인 학습 참여를 유도함과 동시에 입학생들에게도 영향을 주어 학교의 인적 자원을 풍부하게 할 것이다. 또한 기업의 인력의 활용도와 창작 생산을 증대시킬 수 있다. 예를 들어 기업의 전문 기술 학습 과정 지원은 전문성을 갖춘 인재 개발로 바로 연결될 수 있을 것이다. 이처럼 대학 연구 활성화를 통해 맺어진 산업과 학계의 협력적 관계는 교육체계를 개선하고, 그 결과 다시 창작의 기반을 제공하는 선순환 구조를 만드는 긍정적 효과를 가져 올 수 있다.

VI. 결론

중국의 애니메이션 산업의 발전은 우수한 인력의 수요를 지속적으로 증대시키고 있다. 이에 따라 정부의 지원이 제공되고 있고, 애니메이션 전공 교육 또한 확대되고 있다. 하지만 체계적인 교육 과정의 부재로 애니메이션 산업의 실용 인재를 양성하는데 있어 어려움이 따르고 있다. 특히 애니메이션 분야는 여러 전문분야가 통합된 종합예술로 다양한 능력을 기반으로 한 창의적인 인재를 필요로 한다. 애니메이션 전문 인력으로서 개인적 역량을 갖추기 위해서는 대학과 같은 고등교육기관에서 애니메이션 관련 기초교육뿐만 아니라 창의력을 기를 수 있는 교육을 제공해야 하지만, 중국 대학 교육은 전공 교육 구성 및 운영에 있어서 미흡한 점이 많다. 따라서 본 연구는 중국 대학의 애니메이션 전공 교육의 문제점을 진단하고 개선방안을 모색하기 위해서 애니메이션 교육의 성공 사례인 한국 대학의 교육과 중국 대학의 교육을 비교분석했다.

연구 결과에 따르면 교과과정 구성에 있어서 중국대학은 한국에 비해 기술 관련 과목으로 편중되어 있다. 애니메이션의 창의적 기획 및 제작을 위한 기초지식, 예컨대 문학, 디자인, 예술, 철학, 문화 등과 관련한 교과목이 부족하며, 이는 실습 및 창의 과정 학습의 효율

성을 떨어뜨린다. 두 번째로는 중국 대학에서는 이론을 적용하고 응용할 수 있는 실습 환경이 제공되지 않고, 이는 다양한 창작 경험의 기회를 제한한다. 본 연구는 이러한 문제점을 개선하기 위한 방안에 대한 논의를 제공했다. 우선 기초학문지식, 비판적 사고력 향상을 위한 교과목을 균형적으로 편성하여 창의력 개발의 기반을 다지는 것이 중요하다. 둘째, 기술 능력에 집중하는 획일화된 교육방식에서 탈피하여 애니메이션 산업 현장에서 필요한 인재를 양성하기 위해 학습 내용을 다양화 하되, 특화된 분야의 전문성을 기를 수 있는 학습방식을 활용해야 한다. 셋째, 애니메이션 실습환경을 개선하여 빠르게 변화하는 애니메이션 업계의 필요에 부합하는 지식과 기술을 학습할 수 있도록 해야 한다. 넷째, 대학의 연구 역량을 기반으로 산학협력관계를 형성하여, 대학 교육의 질을 개선하고, 애니메이션 창작 수준의 향상을 모색해야 한다.

본 연구는 한국과 중국의 모든 애니메이션 교과과정과 다른 애니메이션 선진국의 교과과정을 비교분석에 포함시키지 못하고, 한국의 애니메이션 교과과정 중 대표적인 몇 대학의 교과과정을 보편적 기준으로 삼았다는 점에서 연구의 한계가 있다. 하지만 중국 애니메이션 교과과정의 근본적인 문제를 찾고, 인재 양성 과정을 개선하는 방안을 고찰하여 창의력 개발을 위한 교육 시스템의 방향성을 제시하였다. 중국 애니메이션 교육 체계가 개편되어 애니메이션 산업 발전을 위한 종합형 인재가 배출될 수 있기를 기대한다.

참 고 문 헌

- [1] 왕쉬(王熙), “‘도킹’을 가이드로 한 애니메이션 산업체 인재육성- 애니메이션 전문인재 육성 및 교육과정 체계의 최적화 방안,” 자무쓰(佳木斯) 직업학원학보, 제7기, p.290, 2017.
- [2] 조계정, 김효용, “중국 애니메이션 전문인력 양성을 위한 교과과정에 관한 연구- 중국과 한국 대학 애니메이션 교과과정 비교분석을 중심으로,” 애니메이션 연구, 제4권, 제2호, pp.205-224, 2008.
- [3] 최돈일, “교육중심의 애니메이션전공 교육과정 연구 : 4년제를 중심으로,” 만화애니메이션연구, 통권 제19호, pp.183-197, 2010.
- [4] 마소평(馬兆峰), 리난(李楠), “애니메이션 산업 전문인재의 필요성과 애니메이션 교육에 대한 고찰,” 신문계, 제4기, pp.34-36, 2008.
- [5] 고판딩(高凡丁), “뉴미디어 시대의 대학교 애니메이션 인재육성과정 설정에 대한 연구,” 교육종횡(教育縱橫), 제8기, pp.215-216, 2017.
- [6] 왕화리(王華麗), “애니메이션 인재 육성과 애니메이션 산업의 인재 수요,” 재능과 지혜, 제32기, pp.113-115, 2011.
- [7] 뤼쿤(駱坤), “대학교 애니메이션 교육과정 체계 설정에 대한 연구,” 미술교육, 제8기, pp.150-151, 2015.
- [8] 곡종주(谷宗州), “대학교 애니메이션 과정의 문제점과 제안사항,” 과학기술학원학보, 제19기, pp.42-45, 2012.
- [9] 정이연(鄭迎艷), “디지털 미디어 환경 속 애니메이션 교육개혁에 대한 탐색적 연구 - 한중양국 대학교 수업방식을 중심으로,” 안후이문학(安徽文學), 제2기, pp.130-131, 2017.
- [10] 랑지샤(郎繼霞), 뤼요우청(羅堯成), 멩옌(孟媛), “3개 대학교 애니메이션 교육 관리 및 전공과정에 대한 비교분석,” 현대교육칼럼, 제7기, pp.36-38, 2010.
- [11] 교육정책포럼, *외국교육동향 중국-일류대학 건설 프로젝트 211공정과 985공정*, 한국교육개발원, 2005.
- [12] <http://shanghaiang.com/shanghai/news.php?mode=view&num=42991>
- [13] 김종서, 이영덕, 정원식, *최신 교육학개론*, 교육과학사, 2009.
- [14] 최돈일, “대학의 3년제 애니메이션과 전공표준 교과 연구,” 한국컴퓨터게임학회논문지, 제15권, pp.46-56, 2003.
- [15] <http://www.eol.cn/>

저 자 소 개

송 도(Tao Song)

정회원



- 2012년 6월 : 중국 무한대학교 디지털예술디자인학과(석사)
- 2015년 9월 ~ 현재 : 상명대학교 대학원 디지털이미지학과 박사과정 재학

<관심분야> : 디지털 영상, 애니메이션

이 상 은(Sang Eun Lee)

정회원



- 2011년 5월 : 미국 조지타운대학교 커뮤니케이션학과(석사)
- 2016년 6월 : 미국 노스웨스턴대학교 커뮤니케이션학과(박사)
- 2017년 9월 ~ 현재 : 상명대학교 대학원 디지털이미지학과 영상·미디어 연구소 연구원

미디어 연구소 연구원

<관심분야> : 디지털미디어, 휴먼커뮤니케이션

양 종 훈(Jong Hoon Yang)

정회원



- 1991년 2월 : 미국 오하이오대학교 포토커뮤니케이션(예술학 석사)
- 2005년 2월 : 호주 RMIT 대학교, Art and Culture(예술학박사)

- 1992년 9월 ~ 현재 : 상명대학교대학원 디지털이미지학과 교수

<관심분야> : 디지털이미지, 포토저널리즘