



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2014년 2월  
석사학위 논문

광주광역시 첨단영상콘텐츠  
전문인력 교육현황과 개선  
방안에 대한 연구

조 선 대 학 교 대 학 원

만화애니메이션학과

서 인 길



광주광역시 첨단영상콘텐츠  
전문인력 교육현황과 개선  
방안에 대한 연구

Gwangju City Advanced Imaging Contents Professional  
Manpower Education Status and Study on the Improvement  
Plan

2014년 2월 25일

조선대학교 대학원

만화애니메이션학과

서 인 길

광주광역시 첨단영상콘텐츠  
전문인력 교육현황과 개선  
방안에 대한 연구

지도교수 김 일 태

이 논문을 미술학 석사학위신청 논문으로 제출함

2013년 10월

조선대학교 대학원

만화애니메이션학과

서 인 길

# 서인길의 석사학위논문을 인준함

위원장	조선대학교	교수	양세혁 (인)
위원	조선대학교	교수	김일태 (인)
위원	조선대학교	부교수	박경철 (인)

2013년 11월

조선대학교 대학원

# 목 차

ABSTRACT .....	vi
<b>제1장 서론 .....</b>	<b>1</b>
제1절 연구의 배경과 목적 .....	1
제2절 연구방법 및 대상 .....	5
1. 연구방법 .....	6
2. 연구대상 .....	8
3. FGI 연구문제와 측정도구 .....	10
4. 연구절차 .....	12
제3절. 용어의 해설 .....	14
1. 미디어콘텐츠 .....	14
2. 문화콘텐츠산업 .....	14
3. 첨단영상콘텐츠산업 .....	15
제4절 선행연구 고찰 .....	18
<b>제2장 본론 .....</b>	<b>23</b>
제1절 첨단영상콘텐츠산업과 전문인력 교육현황 .....	23
1. 첨단영상콘텐츠산업의 동향 .....	23
가. 세계 첨단영상콘텐츠산업의 현황 .....	23
나. 국내 첨단영상콘텐츠산업의 현황 .....	24
2. 광주광역시 첨단영상콘텐츠산업의 여건 .....	27

3. 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육현황 .....	31
가. 국외 대학교 교육현황 .....	31
나. 국내 대학교 교육현황 .....	34
다. 광주광역시 교육현황 .....	36
제2절 FGI를 사용한 광주광역시 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육현황 문제점 및 개선 방안 논의 .....	50
1. 광주광역시 첨단영상콘텐츠분야의 교육현황 .....	50
2. 광주광역시 첨단영상콘텐츠 전문인력 양성현황 .....	54
3. 광주광역시 첨단영상콘텐츠 전문인력 양성교육 및 수급의 문제점과 개선 방안 .....	58
4. 인터뷰 결과 정리 .....	65
 제3장 결론 .....	 69
제1절 연구의 요약 .....	69
제2절 제언 .....	73
 참고문헌 .....	 74



# 표 목 차

표 1. 문화체육관광부 : 2012 콘텐츠산업백서 .....	2
표 2. FGI 연구대상 .....	9
표 3. 콘텐츠산업의 기초이론에 관한 선행연구 .....	19
표 4. 첨단영상콘텐츠산업에 대한 선행연구 .....	20
표 5. 첨단영상콘텐츠 인력에 관한 선행연구 .....	21
표 6. 세계 문화콘텐츠 시장 부문별 규모 및 전망 .....	24
표 7. 국내 첨단영상콘텐츠산업 지역별 매출 현황 .....	25
표 8. 국내 첨단영상콘텐츠산업 지역별 종사자 현황 .....	26
표 9. 광주광역시 첨단영상콘텐츠산업 현황 .....	28
표 10. 국내와 광주광역시 첨단영상콘텐츠산업의 매출액 증감 현황 .....	28
표 11. 국내와 광주광역시 첨단영상콘텐츠산업의 종사자수 증감 현황 .....	29
표 12. 광주광역시 문화콘텐츠산업 지원 정책 .....	30
표 13. 국외 대학교 전문인력 교육현황(2013년도 기준) .....	34
표 14. 국내 대학교 전문인력 교육현황(2013년도 기준) .....	36
표 15. 광주광역시 정규 교육기관 첨단영상콘텐츠 관련학과 설치 현황(2013년도 기준)	37
표 16. 광주광역시 정규 교육기관 첨단영상콘텐츠 관련학과의 교육과정 및 교육내용 (고등학교) .....	38
표 17. 광주광역시 정규 교육기관 첨단영상콘텐츠 관련학과의 교육과정 및 교육내용(4 년제 대학교) .....	38
표 18. 광주광역시 정규 교육기관 첨단영상콘텐츠 관련학과의 교육과정 및 교육내용(4 년제 대학교/대학원) .....	40
표 19. 광주광역시 정규 교육기관 첨단영상콘텐츠 관련학과의 교육과정 및 교육내용(4 년제 대학교) .....	43
표 20. 광주광역시 정규 교육기관 첨단영상콘텐츠 관련학과의 교육과정 및 교육내용(4 년제 대학교) .....	46
표 21. 광주광역시 비정규 교육기관 첨단영상콘텐츠 관련 교육과정 및 교육내용 .....	48
표 22. 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육현황 발견점과 시사점 .....	68

표 23. 교육기관별 체계화 모형 ..... 71

# 도 목 차

<그림 1> FGI 연구문제 .....	12
<그림 2> 연구 수행 프로세스 .....	13
<그림 3> 콘텐츠산업의 범위 .....	15
<그림 4> 아시아문화전당 5대 전략 .....	16
<그림 5> 산·학·관의 역할 모형 .....	70

# ABSTRACT

## Gwangju City Advanced Imaging Contents Professional Manpower Education Status and Study on the Improvement Plan

Seo In Gil

Advisor : prof. Kim Il Tae

Department of Comics & Animation,

Graduate School of Chosun University

This study aims to diagnose current problems in cultivation of professional manpower as the core of the cultural content industry, and to suggest improvement plans to produce the talent, from the perspectives of professionals in the industry, institutions and academic world in Gwangju area, on the assumption that fostering manpower is most important to develop the advanced imaging contents industry in Gwangju city.

For this purpose, research problems and issues were extracted using literature study which is based on reports from related institutions and research papers from the academic world, and exploratory study using statistical data from official organizations, various press reports and web data, in order to look into the present state of the advanced imaging contents industry in Gwangju area. Then, the problems extracted were analyzed using FGI(Focus Group Interview).

Prior to the study, three research problems were set as follows.

First, what is the present state of education for professional manpower in advanced imaging contents in Gwangju city?

Second, what is the present state of cultivation of professional manpower in advanced imaging contents in Gwangju city and what are problems?

Third, what are problems in education for fostering professional manpower in advanced imaging contents in Gwangju city and improvement plans?

All the respondents to FGI answered that there was a lack of professional manpower in companies, the academic world and institutions, but gave different reasons for that. Companies demanded manpower with professionalism and hands-on background, whereas the academic world claimed that there was a need for intervention led by institutions in construction of networks with companies, because there was a shortage of information about manpower that companies needed for manpower development education, and was an absence of a manpower pool.

Of these, the necessity for an institution to ask local governments to provide data about necessary manpower, manage creative curriculum, expand practical education, foster professional manpower through professional education and improve working environment was arisen. And this implies it is needed to manage professional manpower continuously by investigating the demands of institutions for manpower on a regular basis and discussing education and employment policies and building up a manpower pool.

key-words : Gwangju city, professional manpower in advanced imaging contents, education for professional manpower, FGI(Focus Group Interview), advanced imaging contents, industry, institutions, academic world

# 제1장 서론

## 제1절 연구의 배경과 목적

우리는 각종 기술의 발달과 정보의 범람, 디지털 기술이 혼재해 있는 21세기를 살고 있다. 그리고 21세기의 세계 경제는 단순 제조업 기반경제에서 직접 지식과 정보를 생산·배포·이용하는 문화콘텐츠산업과 같은 지식기반경제(Knowledge-based Economy)로 변화하고 있다. 이미 미국은 영화와 극장용 애니메이션산업에의 지속적인 투자와 개발을 통해 문화콘텐츠 강대국의 위상을 유지하고 있으며, 일본은 TV용 애니메이션과 게임산업을 중심으로 문화콘텐츠산업의 육성에 주력해왔다.

이러한 지식기반경제에서의 시장선점 및 경쟁력 확보를 위한 치열한 경쟁은 여러 문화콘텐츠산업 중에서도 첨단영상콘텐츠산업에서 더욱 심화하고 있다. 그리고 기술적인 발전에 힘입어, 최근의 기술적인 진보는 3D 입체영화와 3D 입체게임과 같은 3D 입체영상기술을 이용한 다양한 멀티미디어 및 엔터테인먼트산업 분야도 함께 비약적으로 발전하여, 2D에서 3D로 그리고 3D에서 3D 입체영상으로의 전환이 빠르게 이루어지고 있다.<sup>1)</sup> 2010년 <아바타>의 성공으로 인해, 전 세계는 첨단영상콘텐츠에 열광하고 있으며, 이러한 콘텐츠시장의 변화에 발맞추어 3D, 4D, VR(Virtual Reality)<sup>2)</sup>, AR(Augmented Reality)<sup>3)</sup>, 실감미디어(Immersive Media)<sup>4)</sup> 등과 같은 첨단영상콘텐츠 분야로 나아가고 있다. 최근 콘텐츠의 3D화, 스마트화, 세계화, IT 생태계 조성 등의 콘텐츠산업 패러다임 변화는 콘텐츠의 국경이 사라지는 무한 경쟁 시대를 예고하고 있어 우리 콘텐츠산업의 위기이자 한편으로는 새로운 도약의 기회가 되고 있다.

콘텐츠산업의 특징은 자원 중심의 제조업과는 달리, 그 원천은 인적자원이며 콘텐츠 산업에 종사하는 전문인력의 아이디어와 창조능력을 기반으로 여러 콘텐츠를 만들고 상품화하여 판매하는 과정이 핵심이다. 특히 갈수록 가속화되는 정보의 교환과 디지털 기술의 발달은 제작기술과 기반시설을 빠르게 평준화시키고 있기에 이제 지식기반 경

- 1) 서인길, 실사영화와 3D 애니메이션에 대한 3D 입체영상 활용 사례조사를 통한 전망, 한국컴퓨터게임학회, 2011.
- 2) 사용자가 컴퓨터로 생성된 가상의 공간에서 보고, 듣고, 느끼면서 데이터와 상호작용을 하는 것. 직접 또는 간접적으로 가상의 공간에서 움직일 수 있다.
- 3) 실세계에 3차원의 가상물체를 겹쳐서 보여주는 기술을 활용해 현실과 가상환경을 융합하는 복합형 가상현실.
- 4) 현실세계를 가장 근접하게 재현하고자 하는 차세대 미디어.

쟁에서의 성공과 실패의 여부는 새로운 아이디어와 콘텐츠를 생산해내는 주체인 전문 인력의 체계적인 교육에 달려있다고 할 수 있다. 이 때문에 첨단영상콘텐츠 전문인력을 성공적으로 양성할 수 있는 교육시스템이야말로 지식기반경제에서의 경쟁을 성공으로 이끌어 갈 중요한 열쇠가 되고 있다.

2011년 중앙정부는 콘텐츠산업진흥위원회(위원장 국무총리)<sup>5)</sup>를 열고 콘텐츠산업 진흥 기본 계획을 심의·확정(2011.5.)하였다. 이에 따르면, 우리나라는 2013년 스마트 콘텐츠 코리아를 비전으로, 2013년까지 세계 콘텐츠 7대 강국에 진입하고 2015년에는 5대 강국으로 도약하는 것을 목표로 하고 있다. 또한, 중앙정부의 주도 아래 꾸준히 문화콘텐츠산업 관련 전문인력을 양성하고자 노력해 온 결과 지금까지 많은 사회교육기관과 대학에서 관련 학과와 프로그램들이 설립되어 인력양성 교육이 이루어지고 있다. 그러나 이러한 노력에도 불구하고 효율적인 인력양성과 교육 시스템에 대한 체계가 부족하여 콘텐츠산업을 전체적으로 기획하고 조율하며 이끌어갈 전문인력이 심각하게 부족한 상황이다. 더욱이 과거의 중앙정부 주도의 정책은 지역별 특성을 고려하지 못하고 각 지역의 경제 발전에 심각한 불균형을 가져오게 하였다.

표 1. 문화체육관광부 : 2012 콘텐츠산업백서

구분	전국	광주	서울	부산	대구	인천
종사자수(명)	548,497	11,840	273,314	21,506	18,500	16,513
비율(%)	(100)	(2.2)	(49.8)	(3.9)	(3.4)	(3.0)
매출액(백만 원)	69,808,799	678,312	46,576,778	1,542,861	1,213,834	1,041,461
비율(%)	(100)	(1.0)	(66.7)	(2.2)	(1.7)	(1.5)

위의 표 1에서와 같이 한국의 많은 문화콘텐츠 관련 인프라가 서울에 집중되어 문화산업 매출액의 66.7%, 문화콘텐츠의 전문인력의 49.8%가 서울에 편중되었음을 알 수 있다. 그 결과, 서울과 수도권을 제외한 지역의 프로젝트 개발, 전문인력 수급, 투자 및 마케팅 환경은 매우 취약한 실정이다. 따라서 과거 중앙정부는 이러한 경제 발전의 불균형을 줄이고 지역에서의 고용창출을 위해 제한적으로 시행되었던 ‘지역형 사회적 기업 육성’의 전국적 도입(2010.6)과 ‘지역공동체 일자리 사업’(2010.7), ‘자립형 지역공동

5) 국무총리 소속으로 기재부, 교과부, 지경부, 문화체육관광부, 방통위 등 11개 부처 장관 및 이석재 KT 회장, 김인규 한국방송 사장, 윤부근 삼성전자 사장, 장호성 단국대 총장 등 8명의 민간 위원으로 구성.

체 사업'(2010.9) 등의 정책을 펴고 있다.<sup>6)</sup>

그러나 이러한 중앙정부의 정책에도 불구하고 각 지역의 특성에 대한 충분한 사례조사와 연구가 수반되지 않아 대부분이 실패로 끝나거나, 중앙정부의 지원이 종료된 이후 지속적인 사업추진이 이루어지지 못하고 일회성 사업이 되어 뚜렷한 성과를 보이지 못하면서 지자체의 경제적 불균형은 더욱 심화하는 경향을 보이게 되었다. 이 때문에 중앙정부의 지속적인 문화콘텐츠 인력양성 노력에도 불구하고 정작 문화콘텐츠현장에서 일하고 있는 인력과 업체들은 기존 전문인력의 직무능력을 향상할 교육시스템과 신규인력을 생산해낼 인력양성 교육에 대해 부족함을 느끼고 있으며, 중앙정부의 지원을 받아 지방으로 이전하더라도 인력부족 및 지역적 인프라의 한계에 부딪혀 정착하지 못하고 수도권으로 되돌아가고 있다. 또한, 지방자치단체의 문화콘텐츠 관련 행정부서에서는 각 부서의 전문성과 맞지 않는 보직 배치가 이루어지는 상황에 놓여 있다. 이에 지방자치단체 또한 문화콘텐츠산업을 육성하기 위한 정책을 강화하고 있지만, 중앙정부가 추진하고 있는 사업들과의 연계체계를 구축하지 못하면서 후발 정책들도 두서없이 제시되고 있다.

문화체육관광부에서는 지역 경제 활성화를 위해 1999년에 '첨단 문화산업 단지 조성 지원계획'을 수립하고, 2000년부터 지역문화산업지원센터에 대한 지원을 시작하면서, 2005년에는 9개의 '지역문화산업클러스터 조성사업'을 추진하였다. '지역문화산업클러스터 조성사업'은 문화산업 발전 가능성이 있는 유망 지역에 문화산업 관련 기업 및 대학, 연구소 등을 집적하여 지역별로 특화된 장르를 집중적으로 육성하기로 한 사업이다. 이러한 클러스터 전략은 전국 문화산업 사업체의 50% 이상이 서울에 집중되어 있고, 지역의 문화산업기반이 취약한 상황에서 지역 문화산업의 가치에 대한 인식을 제고하고 문화콘텐츠업체의 지역 활동기반을 구축해가고 있다는 점에서 의미가 있다.<sup>7)</sup>

앞으로 성공적인 문화콘텐츠 및 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육의 활성화는 극심해져 가는 지역 불균형을 해소하는데 크게 이바지하게 될 것이며, 지역 시민의 삶의 질과 소득증대, 그리고 고용증가 등의 효과를 창출하게 되어 균형 있는 국가 발전을 이루는 토대가 될 것이다. 또한, 문화콘텐츠를 기반으로 한 상품들은 그 자체로서의 부가가치도 높지만, 해당 국가와 민족 또는 지역의 문화를 다른 문화에 소개하고 그 상품을 기반으로 한 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)효과<sup>8)</sup> 또한 가져올 수 있기 때문

6) 우명동, 지역고용창출 지원기능과 정부 간 재정관계에 대한 연구, 한국지방재정학회, 2011.

7) 임학순, 지방문화산업지원센터 산학 협력 기반 혁신환경 조성사업 모델 개발 연구, 만화애니메이션학회, 2005, p.1.



에 그 어느 때보다도 각 지역의 실태에 초점을 맞춘 교육 현황 사례연구 및 교육 활성화 대안 제시, 인프라 구축방안 등에 대한 연구가 필요하다.

지금까지 인력과 관련하여 이 분야에 대한 연구동향을 간략하게 살펴보면 정부에서 주도하는 연구와 학술적인 연구로 크게 구분할 수 있다. 정부에서의 주도하는 연구는 인력개발과 균형성장을 위해 주로 기술개발현황과 이에 대한 대응<sup>9)</sup>이 주류를 이루고 있고, 학술적인 연구는 특정한 사안에 대한 연구가 대부분이다.

김일태(2011)는 2000년부터 시작된 광주의 광산업은 많은 산업발전과 연구성과를 만들고 있음을 지적하면서 10여 년이 지난 현재, 디지털 기술의 발전, 제조업이 갖는 노동집약적 산업구조에 따른 저임금형 노동력 국가로의 하청 전환, 중앙정부의 미래융합산업 추진 등의 정책에 따라 광주에서도 국제적, 시대적 변화의 대응을 하여야 한다고 주장하였다. 따라서 광주는 미래융합산업으로서의 문화·예술콘텐츠 감성생활서비스산업의 개발이 필요하다고 강조하였다.<sup>10)</sup> 정영진(2003)은 미국, 유럽, 일본 등 선진국은 문화산업의 중요성을 일찍이 깨닫고 세계시장을 선점하기 위해 모든 노력을 경주하고 있으며 자국 시장을 보호하고 국가적 차원에서 이를 적극적으로 지원하고 있는 상황임을 지적하였다.<sup>11)</sup> 그 외에도 많은 연구 성과가 있었으나 실제 이 분야의 산업에 종사하는 업계의 의견이 충실하게 반영된 연구는 찾기 어려웠다.

따라서 본 연구의 목적은 광주지역을 중심으로 문화콘텐츠산업의 인프라를 확충하는 차원에서 FGI를 통해 산·학·관 전문가들의 의견을 청취 및 수렴하되 다른 관련 문헌들을 최대한 참조하면서, 전문인력 육성에 대한 개선방안을 도출하고자 하였다.

---

8) 하나의 콘텐츠를 영화, 게임, 음반, 애니메이션, 캐릭터상품, 장난감, 출판 등의 다양한 방식으로 판매해 부가가치를 극대화하는 방식.

9) 문화체육관광부, 문화콘텐츠산업백서 2009, 2009.

민인철, 광주 문화콘텐츠산업 실태조사 분석, 광주발전연구원, 2009.

조상필, 지방자치 하에서의 지역인적개발의 방향과 과제, 광주전남 비전 21, 2008, p.2-12.

김상엽, 광주광역시 전략산업육성과 인력개발, 광주전남 비전 21, 2008, p.13-24.

김성후, 전남지역의 고용과 인적자원개발정책 방향, 광주전남 비전 21, 2008, p.25-40.

이남철, 광주전남지역 인적자원 역량강화방안, 광주전남 비전 21, 2008, p.41-55.

(사)한국문화정책연구소, 아시아문화중심도시 문화콘텐츠 전문인력 양성증장기 전략 연구, 2009.

한국콘텐츠진흥원, 2009문화기술연감, 2010.

지식경제부, 3D산업 통합기술로드맵, 2010.

10) 김일태, 광주 미래융합산업으로서의 문화예술콘텐츠 감성생활서비스 산업육성에 대한 타당성 연구, 2011, p.3.

11) 정영진, 디지털 문화콘텐츠의 활성화 방안에 관한 연구, 명지대학교 대학원 석사학위논문, 2003.

## 제2절 연구방법 및 대상

본 연구에서는 광주지역을 중심으로 첨단영상콘텐츠산업의 핵심인 전문인력의 교육과 관련된 현재의 문제점을 진단하고 나아가 더 나은 인재를 육성할 개선방안을 제시하고자 하였다. 광주지역의 첨단영상콘텐츠산업의 현황을 파악하기 위하여 관련 기관의 보고서 및 학계의 연구논문 등을 중심으로 한 문헌연구, 공식기관의 통계자료, 각종 언론보도 자료 및 인터넷 웹 자료 등을 활용한 탐색적인 연구방법을 통해 연구문제와 쟁점을 도출하였다. 그리고 이러한 연구를 통해서 도출된 문제점을 표적집단면접법(FGI; Focus Group Interview)<sup>12)</sup>을 채택하여 분석하였다.

본 연구에서는 연구의 대상을 광주지역의 첨단영상콘텐츠산업에 종사하는 CEO 및 관계자와 전문기관 연구전문가 그리고 학계전문가로 정하였다. 왜냐하면, 이들은 현재 광주지역 첨단영상콘텐츠업계에 종사하는 전문가들이거나 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육과 밀접한 관련이 있기 때문이다. 이러한 연구 대상 선정을 통해 본 연구에서 다루고자 하는 전문인력 교육과 관련하여 산업계와 전문기관 그리고 학계의 의견을 고루 들어볼 수 있다.

이들과의 FGI를 통하여 광주지역 첨단영상콘텐츠 전문인력 양성을 위한 제반 문제를 검토하기로 하였다.

본 연구에서는 다음과 같이 크게 세 가지로 나누어 살펴보고자 한다.

첫째, 광주광역시의 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육현황은 어떠한가?

둘째, 광주광역시의 첨단영상콘텐츠 전문인력의 양성현황과 문제점 등은 어떠한가?

셋째, 광주광역시의 첨단영상콘텐츠 전문인력 양성교육 및 수급의 문제점과 개선방안은 무엇인가?

---

12) 표적집단면접법은 소수의 전문가들과의 의견교환을 통하여 유의미한 연구결과를 도출하는 연구방법으로 질적인 분석에 사용되는 정성적 연구방법(Qualitative Research Method)이다. 이 방법은 주로 마케팅 분야에서 사용되던 방법으로 표준화된 방법에 의하면 7~10명 정도의 대상자들이 표적집단을 이루고 중재자에 의해 미리 설정된 특정 주제, 상품, 서비스 등에 대한 인식이나 생각을 얻기 위한 토론을 하는 것이다. 미리 작성한 개방형 질문에 따라 중재자가 진행하는데, 이 때 참가자의 동의를 얻어, 기록을 하고 이 특정시간이 끝나면 수집한 자료를 필사하여 주요 개념을 분석하는 것이다. 따라서 참가자들 간의 상호작용에 의해 정량적 분석에서는 있을 수 없는 보다 정성적이면서 세부적이고 심층적인 자료를 얻을 수 있고 구체적인 자료를 제공하므로 정량적 연구에서 얻는 자료 이상의 가치가 있다(기윤호, 2008).

본 연구에서는 이러한 연구의 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 방법으로 연구를 수행하였다.

첫째, 문헌조사(Documentary Review)를 통하여 첨단영상콘텐츠의 개념과 산업적 가치와 지역 경제에 미치는 효과 등을 검토하였다. 이를 통하여 이 연구의 이론적 틀(Theoretical Background)을 마련하였고, 시사점을 도출하였다.

둘째, 문헌조사와 통계분석, 자료조사 등을 통해서 광주광역시의 첨단영상콘텐츠산업의 현황과 광주광역시의 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육현황을 분석하였다. 산업동향의 이해를 위해서는 각종 산업통계 및 관련 문헌을 이용하였다.

셋째, 광주광역시 첨단영상콘텐츠 전문인력의 양성교육 및 수급과 문제점 등은 각 분야의 전문가 인터뷰를 통하여 분석하였다. 인터뷰 방법으로는 표적집단면접법(FGI; Focus Group Interview)을 사용하였다.

넷째, 이상과 같은 논의와 분석으로 본 연구에서는 업계의 시각에서 본 첨단영상콘텐츠 전문인력의 양성교육 시스템은 어떠하며, 문제점과 개선방안은 무엇인가를 연구하고자 하였다.

## 1. 연구방법

본 연구에서는 연구수행방법으로 표적집단면접법(FGI; Focus Group Interview)을 사용하였다. 표적집단면접법(이하 FGI로 통일)은 소수 전문가들과의 의견교환을 통하여 유의미한 연구결과를 도출하는 연구방법으로 질적인 분석에 사용되는 정성적 연구방법(Qualitative Research Method)이다. 본 연구에서는 첨단영상콘텐츠인력에 관한 연구가 목적이다. 그러나 이 주제는 일반인들에게는 이해가 쉽지 않은 분야 중 하나이다. 따라서 일반인들에게는 생소한 특정주제에 대한 연구를 진행하기 위하여 본 연구에서는 FGI를 사용하였다.

FGI에 관한 연구의 사전조사 결과, 정책과 전략분야에서는 FGI를 사용하는 경우가 적지 않았다. 본 연구에서 연구하고자 하는 첨단콘텐츠분야의 전문인력 교육에 대한 개선방안도 광의적으로는 정책과 전략 부분에 속한다고 볼 수 있다. 연구방법으로는 세 가지로 나누어 볼 수 있다. 첫째, 새로운 정보 혹은 정책을 진행하는 데 있어서 소수 전문가만 알고 있는 경우와 둘째, 심도 있는 정책 방향을 결정하는 경우 그리고 셋째, 설문조사를 하기 위한 사전 단계로서 행하는 경우이다.

첫째의 경우, 전공준(2010)<sup>13)</sup>은 국내 철도산업의 경우를 FGI로 분석하였다. 고속철도 개통 이후 간선철도가 고속철도 중심으로 전환되었고 국토공간 구조 및 교통체계의 변화가 가속화되고, 고유가 시대의 도래로 에너지절감 요구 확대, 전 세계적 온실가스 배출량 감축 움직임 확대, 인구증가의 둔화와 고령화 사회 도래 등으로 인해 철도의 투자확대 필요성이 증대되었다. 그러나 이러한 사항들은 소수 철도전문가들만 그 내용을 알 수 있다. 따라서 이 연구는 다수를 대상으로 한 정량적 설문조사를 시행하기 곤란하다. 이와 유사한 연구사례로 김착한(2012)<sup>14)</sup>은 인터넷을 비롯한 뉴미디어의 발달과 TV 리모컨을 활용한 지핑(Zipping), 재핑(Zapping)현상의 심화로 기업의 광고 전략 중 간접광고의 대표적 기법인 PPL(Product Placement)이 활성화되고 있다는 연구를 하였다. 이 연구에서는 국내 드라마에서 시행되고 있는 PPL유형에 따른 간접광고의 효과를 보고자 예술대학 재학생 8명과 대학원 재학생 및 졸업생 6명을 대상으로 FGI를 통해 PPL의 광고효과를 분석하였다. 이처럼 FGI는 소수 특정인들만 알고 있는 사항에 대하여 구체적으로 심도 있는 연구 분석이 가능하다.

둘째의 경우, 안유신(2009)<sup>15)</sup>은 중남미 최대 규모의 이동통신 시장을 보유하고 있는 브라질을 대표적 대상으로 하여 중남미 지역의 점점 다양해져 가고 있는 휴대폰 사용자의 니즈(Needs)를 발굴하고 사용자의 지역적, 문화적 특성을 이해하고 사용자 계층에 따른 특성과 라이프스타일에 적합한 휴대폰 디자인을 분석하였다. 이 연구에서는 Empathic Design기법으로 상품디자인을 완성하면서 사용자 참여 조사방법(FGI)과 현지 전문가 참여 조사 방법(Expert FGI)도 병행하여 검증 작업을 함으로써 좀 더 객관적이고 신뢰 있는 연구를 진행하였다.

셋째의 경우, 최영준(2010)<sup>16)</sup>은 사용자 제작 콘텐츠(UCC) 참여자들의 내재적 특성과 행동이 어떻게 집단지성으로 발현되는지 그 경로를 규명하였다. 이 연구에서는 UCC참여자들을 대상으로 FGI로 문제점이 무엇인가를 도출하고 설문을 작성하는 예비 수단으로서 FGI를 활용하였다. 강주선(2008)<sup>17)</sup>은 MMORPG 게이머들을 대상으로 인터뷰한

13) 전공준, 철도투자 확대방안에 대한 연구, 서울과학기술대학원, 석사학위논문, 2011.

14) 김착한, TV드라마 속 PPL광고에 대한 PPL유형별 소비자의 인지도·선호도 연구 : FGI(표적 집단 면접) 중심으로, 건국대학교 언론홍보대학원, 석사학위논문, 2012.

15) 안유신, Empathic Design을 적용한 사용자 계층별 휴대폰 디자인 전략의 심층적 연구 : 중남미 휴대폰 시장을 중심으로, 고려대학교 공학대학원 석사학위논문, 2009.

16) 최영준, UCC 사용자의 내재적 보상이 집단지성의 발현에 미치는 영향 연구 : UCC 사용경험은 어떻게 집단지성으로 발현되는가?, 서강대학교, 박사학위논문, 2010.

17) 강주선, MMORPG에서 길드 구성원들의 사회적 지지와 심리적 요인들이 플로우 및 충성도에 미치는 영향, 전남대학교 대학원 박사학위논문, 2008.

결과 사회적 지지 요인과 자아존중감 요인을 발견하였고, 선행연구와 인터뷰를 토대로 연구모형을 개발하였으며, 설문조사를 통해서 연구모형 및 가설을 실증적으로 검증하였다.

따라서 본 연구에서는 첨단영상콘텐츠 전문인력에 대하여 실제 이들을 채용하고 산업자원으로 활용하는 기업체의 CEO 및 관계자들과 관련 전문기관 연구전문가 그리고 교육을 책임지고 있는 학계전문가들이 정확하게 방향을 제시할 수 있다는 판단을 하였고, 이러한 소수 전문가 집단을 대상으로 하는 선행연구의 방법에 따라 FGI로 개방형 질문지를 이용하여 전문인력 양성 및 수급현황과 개선방안 등을 응답 받아 분석하였다.

## 2. 연구대상

본 연구에서는 연구목적과 취지에 따라 연구대상은 다음 표 2와 같이 선정하였다.

A와 B, C, D, E, F, J는 첨단영상콘텐츠 업체의 관계자를 각 분야별로 선정하였으며, G는 관련 분야 전문기관 인력양성 정책 및 교육 관계자를, H, I, K는 광주지역 첨단영상콘텐츠 관련학과의 교수님을 선정하여 총 열한 명의 대상에게 인터뷰를 요청 후 진행하였다.

표 2. FGI 연구대상

구분	직위	경력	기업체/ 전문기관 설립연월	사업영역	전체 직원 수	첨단영상 콘텐츠 제작인력	비고
A	팀장	7년	2007.08.	영화VFX	45명	42명	방문면접, 전화 인터뷰, E-mail
B	팀장	14년	-	방송CG	7명	7명	방문면접, 전화 인터뷰, E-mail
C	CEO	15년	2011.03.	영화VFX	30명	27명	방문면접, E-mail
D	PM	5년	2008.12.	애니메이션	68명	50명	전화 인터뷰, E-mail
E	팀장	17년	2007.01.	문화콘텐츠 기술개발 (VR, AR 등)	6명	5명	방문면접, E-mail
F	CEO	13년	2000.06	3D 의료영상	3명	2명	방문면접, E-mail
G	수석	11년	2002.07.	문화산업콘텐츠 제작지원 및 전문인력 양성	-	-	방문면접, E-mail
H	교수	-	-	3D 교육	-	-	방문면접, E-mail
I	교수	16년	-	IT·CT 교육	-	-	방문면접, E-mail
J	팀장	10년	1991.	애니메이션	일산본사 120명 광주지점 5명	전체직원 과 동일	전화 인터뷰, E-mail
K	교수	-	-	첨단영상	-	-	방문면접, E-mail

이상과 같이 산업계, 학계, 전문기관 등에서 연구대상을 다양하게 선정한 이유는 다음과 같다. 산업계는 전문인력을 공급받는 입장이며, 학계는 전문인력을 공급하는 입장

이고, 전문기관은 산업계와 학계의 기능을 아우를 수 있는 기관이다. 따라서 더 다양한 시각에서 접근하기 위하여 이상과 같이 연구대상을 선정하였다.

### 3. FGI 연구문제와 측정도구

본 연구의 목적과 취지, 그리고 선행연구에 따라 본 연구에서는 연구문제를 다음과 같이 개방형으로 정하였다. 또한, 인터뷰 전에 질문의 이해를 돕기 위하여 응답자에게 대학의 커리큘럼과 본 연구에서 쓰이는 첨단영상콘텐츠<sup>18)</sup>와 전문인력<sup>19)</sup>의 개념 등을 제시하였다.

조소연(2007)<sup>20)</sup>은 문화산업 정책에 적극적으로 관여하는 일본의 문화콘텐츠 인력양성 정책은 한국과는 차별성이 있다고 하였다. 박병호(2008)<sup>21)</sup>는 콘텐츠분야에서는 많은 교육기관이 대부분 생겨서 양적인 성장은 이루었으나 인력수급의 질적 불균형(Skill Mismatch) 현상을 지적하고 있다. 따라서 연구문제 1에서는 광주지역의 첨단영상콘텐츠분야의 교육현황에 대하여 조사하였다.

#### 연구문제 1. 광주지역의 첨단영상콘텐츠분야의 교육현황

세부연구문제 1-1. 광주지역의 첨단영상콘텐츠분야의 대학 및 고등학교 교육 커리큘럼의 적정성

세부연구문제 1-2. 산학연계 교육 프로그램의 적정성

엄대성(2009)<sup>22)</sup>은 우리나라의 교육 현실은 콘텐츠시장의 변화상을 포용하지 못하고 있으며, 문화콘텐츠산업은 독창적인 콘텐츠의 개발이 가장 중요하므로, 창의성과 창의성의 바탕이 되는 폭넓은 인문 사회과학적 지식 그리고 디지털 기술을 조작할 수 있는 능력과 표현력이라고 하였다. 박병호(2008)<sup>23)</sup>는 콘텐츠분야에서는 대부분 재교육을 하

---

18) CGI, 애니메이션, 만화, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 3D 입체영상, 3D 입체컨버팅

19) 관련 업체에서 바로 실무에 투입 가능한 인력

20) 조소연, 한국과 일본의 문화콘텐츠 인력양성정책 비교 연구, 한국외국어대학교 대학원 석사학위논문, 2007.

21) 박병호, 한국 문화콘텐츠 인력양성 방안 연구 : 문화체육관광부 산하기관 아카데미를 중심으로, 한양대학교 석사학위논문, 2008.

22) 엄대성, 문화콘텐츠 인력 양성을 위한 경제교육의 변화 방향, 한국교원대학교 석사학위논문, 2009.

23) 전계서

고 있다고 하였다. 따라서 연구문제 2에서는 첨단영상콘텐츠의 전문인력 양성현황과 취업생들의 재교육 문제를 다루었다.

연구문제 2. 광주광역시의 첨단영상콘텐츠 전문인력 양성현황

세부연구문제 2-1. 광주지역의 첨단영상콘텐츠분야의 인력 양성현황

세부연구문제 2-2. 신규채용 인력의 문제점(재교육 필요성)

또한 연구문제 3에서는 총괄적으로 업계와 전문기관 그리고 학계의 시각에서 본 광주광역시의 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육현황과 문제점, 그리고 개선방안에 대하여 검토하였다.

연구문제 3. 광주광역시의 첨단영상콘텐츠 전문인력 양성교육 및 수급의 문제점과 개선방안

세부연구문제 3-1. 광주광역시 첨단영상콘텐츠분야 정규 교육기관의 문제점과 개선방안

세부연구문제 3-2. 광주광역시 첨단영상콘텐츠분야 비정규 교육기관의 문제점과 개선방안

세부연구문제 3-3. 광주광역시 첨단영상콘텐츠분야 전문인력 양성 및 수급개선을 위한 기타 방안



<b>연구문제 1. 광주광역시 첨단영상콘텐츠분야의 교육현황</b>
세부연구문제 1-1. 광주광역시 첨단영상콘텐츠분야의 대학 및 고등학교 교육 커리큘럼에 대한 의견
세부연구문제 1-2. 광주광역시 첨단영상콘텐츠분야의 산학연계 교육 프로그램에 대한 의견
<b>연구문제 2. 광주광역시의 첨단영상콘텐츠 인력 양성현황과 문제점</b>
세부연구문제 2-1. 광주광역시 첨단영상콘텐츠분야의 인력 양성현황
세부연구문제 2-2. 광주광역시 첨단영상콘텐츠분야 신규채용 인력의 문제점
<b>연구문제 3. 광주광역시 첨단영상콘텐츠 전문인력 양성교육 및 수급의 문제점과 개선 방안</b>
세부연구문제 3-1. 광주광역시 첨단영상콘텐츠분야 정규 교육의 문제점과 개선 방안
세부연구문제 3-2. 광주광역시 첨단영상콘텐츠분야 비정규 교육의 문제점과 개선 방안
세부연구문제 3-3. 광주광역시 첨단영상콘텐츠분야 전문인력 양성 및 수급개선을 위한 기타 방안

<그림 1> FGI 연구문제

이상과 같은 문제 제기와 FGI를 통한 인터뷰 분석에 의해 본 연구에서는 업계와 전문기관 그리고 학계 시각에서 본 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육현황과 문제점을 알고, 개선방안을 도출하고자 하였다.

#### 4. 연구절차

연구는 2012년 4월부터 2013년 11월까지 방문면접 및 전화인터뷰에 의해 개별적으로 이루어졌으며 이후, E-mail을 통하여 의견을 정리하여 확인하였다. 방문면접 및 전화 인터뷰의 경우는 미리 양해를 구하고 기록한 다음 그 내용을 연구문제별로 정리하여 분석하였다.

또 답변이 부족한 경우 다시 전화인터뷰나 E-mail을 통해서 보충 및 정리하였다.

이상의 내용들을 요약 정리하면 다음 <그림 2>와 같다.

문 헌 연 구		
연구의 설계	문헌연구	시사점 도출
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전체 연구의 설계</li> <li>- 연구의 목적</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 첨단영상콘텐츠 개념</li> <li>- 산업적 효과</li> <li>- 경제기여효과</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 연구의 틀 확립</li> </ul>

각종 자료 및 통계분석	
산업동향	교육현황
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 광주광역시 첨단영상콘텐츠 산업 현황</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 광주광역시 첨단영상콘텐츠 교육현황</li> </ul>

실증분석 - Focus Group Interview		
연구대상	연구문제	결과분석 및 고찰
첨단영상콘텐츠산업 CEO 및 담당자 /전문기관 담당자 /학계전문가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 광주광역시 교육 커리큘럼</li> <li>- 광주광역시 전문인력 양성현황</li> <li>- 전문인력 양성교육의 문제점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 광주 첨단영상콘텐츠산업의 발전을 위한 전문인력 양성교육의 개선 방안</li> </ul>

<그림 2> 연구 수행 프로세스

## 제3절 용어의 해설

### 1. 미디어콘텐츠

2010년에 발표된 국가과학기술표준분류표<sup>24)</sup>에 따르면 미디어콘텐츠(Media Contents)란 ‘부호, 문자, 음성, 음향 및 영상으로 표현된 모든 종류의 자료 또는 지식 및 이들의 집합물’이라고 하고 있다. 또 미디어콘텐츠는 디지털콘텐츠(Digital Contents)와 문화콘텐츠(Cultural Contents) 두 가지로 분류한다.

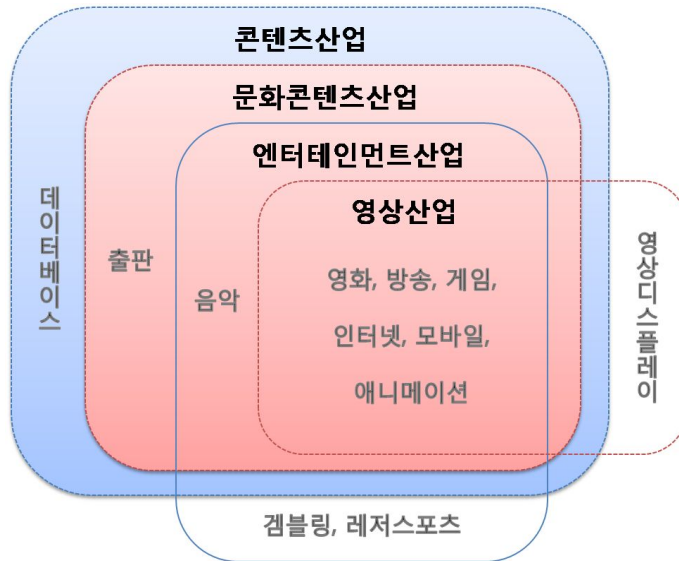
디지털콘텐츠는 ‘부호, 문자, 음성, 음향 및 영상으로 표현된 모든 종류의 자료 또는 지식 및 이들의 집합물로서 그 보존 및 이용에 효율을 높일 수 있도록 전자적인 형태로 제작, 변화되는 것’이며, 문화콘텐츠는 ‘창의력, 상상력을 원천으로 문화적 요소가 체화되어 경제적 가치를 창출하는 문화상품’이라고 할 수 있다. 구체적으로 살펴보면 ‘디지털 영상(Digital Image), 디지털 음악·음향처리(Digital Music and Acoustics), 캐릭터·만화·애니메이션(Character·Cartoon·Animation), 게임(Game), 모바일/뉴미디어 콘텐츠(Mobile and New Media Contents), E-book·U-러닝(E-book, U-learning), 스토리텔링(Storytelling), 문화디자인(Cultural Design), 문화복지(Cultural Welfare), 가상현실·가상세계(Virtual Reality/Virtual World), 감성인지(Emotional Perception), 첨단공연·전시(New Technology Exhibition and Performing), 문화원형 디지털화(Digitalizing Cultural Archetypes), 에듀테인먼트(Edutainment), 융합형 콘텐츠(Convergent Contents)’이다. 따라서 본 연구에서는 국가과학기술표준분류표에 따른 콘텐츠의 정의를 따르도록 한다.

### 2. 문화콘텐츠산업

문화콘텐츠산업은 내용물을 의미하는 정보 및 콘텐츠로 구성되어 있는 산업을 말하며, 그 내용물은 문자, 음악(소리), 영상으로 구성되어 있다. 문화콘텐츠산업에는 이들의 조합으로 이루어진 영화, 게임, 비디오, 음악, 공연, 방송, 뉴미디어, 출판, 지식 정보, 캐릭터 등이 모두 포함되어 있다.<sup>25)</sup>

24) 교육과학기술부, 국가과학기술표준분류체계[’08년 재편] 범부처 활용체계 구축, 2010.

25) 고정민 저, 문화콘텐츠 경영전략, 커뮤니케이션북스, 2007.



<그림 3> 콘텐츠산업의 범위<sup>1)</sup>

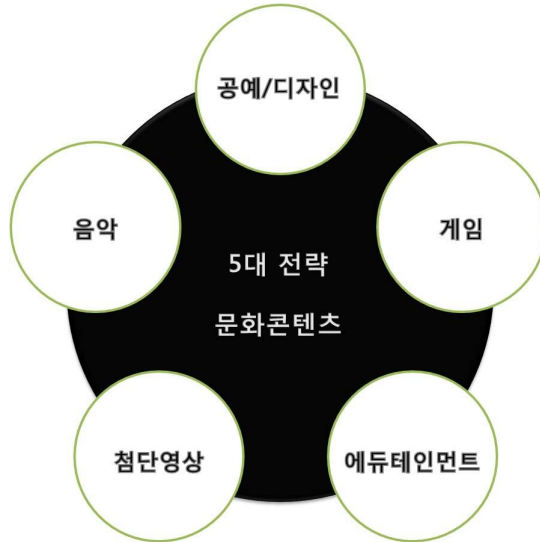
본 연구에서의 문화콘텐츠산업은 “문화적 가치가 내포된 상품을 기획·제작·가공하여 생산하거나 유통, 마케팅 및 소비과정에 참여하여 경제적 부가가치를 창출하거나, 이를 지원하는 모든 연관 산업”으로 정의한다.<sup>26)</sup> 또한 문화콘텐츠를 ‘미디어 또는 플랫폼에 담기는 내용물로서 매체와 결합하여 지식정보 유통의 체계를 이루는 것’으로 정의하되 상업성과 대중성이 결여된 순수 예술작품이나 순수 창작물이 아닌 상업성과 대중성을 내포한 진정한 문화콘텐츠를 지향하고자 한다.

### 3. 첨단영상콘텐츠산업

‘아시아문화중심도시 문화콘텐츠 전문인력 양성 중장기 전략 연구’에서는 문화관광부가 2008년 10월에 발표한 ‘차세대 융합형 콘텐츠 육성 전략’의 5대 중점 추진과제(CG 산업, 디지털가상세계, 인터랙티브, 3D 콘텐츠 등 방통융합콘텐츠, U-러닝, 가상현실)를 고려하여 플랫폼을 통해 서비스되는 시청각서비스산업 범주로 첨단영상콘텐츠를 한정한다고 정의하였다. 이 경우 CG산업, 디지털가상세계, 인터랙티브 3D 콘텐츠 등

26) 광주정보문화산업진흥원, CGI 아카데미 연구 용역 최종 결과 보고서, 2011, p.10.

방통융합콘텐츠, U-러닝, 가상현실 영화, 방송, 애니메이션 등 영상콘텐츠분야와 리소스(원천) 콘텐츠로서의 만화 등 출판영역이 포함된다.<sup>27)</sup>



<그림 4> 아시아문화전당 5대 전략

현재 광주광역시에서는 아시아문화중심도시 조성사업과 연계하여 문화산업을 전략사업으로 집중·육성하고 있다. 그중에서도 광주광역시에서 진행하고 있는 ‘CG 활용 프로젝트 제작지원’은 국내에서 최초로 시도하는 사업으로써 총사업비 366억 원의 대규모 프로젝트이다. 이 사업은 영화·애니메이션·게임 등 문화콘텐츠 제작 기술인 VFX(CG의 특수영상효과)를 활용한 국제 경쟁력을 갖춘 지역 내 스타·강소기업 육성, 세계 일류 수준의 CG 제작 역량을 갖추기 위해 시설·장비구축 및 제작지원을 함께 추진하고 있다.<sup>28)</sup>

따라서 본 연구에서는 CGI, 애니메이션, 만화, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 3D 입체영상, 3D 입체컨버팅까지를 첨단영상콘텐츠로 한정하고 연구를 진행하고자 한다.

이처럼 첨단영상콘텐츠는 문화산업에 기반을 두고 있다. 문화산업은 ‘문화’를 바탕으로 한, 문화적 가치(Cultural Value)를 지닌 산업(Cultural Industry)이다. 문화산업은 상징적 의미(Symbolic Meaning)를 창출하고, 전달하는 문화적 특성을 지니고 있다. 문

27) 한국문화정책연구소, 아시아문화중심도시 문화콘텐츠 전문인력 양성 중장기 전략 연구, 2009.

28) 광주광역시 홈페이지, <http://www.gwangju.go.kr>

화산업이란 말이 처음 사용된 것은 1944년 출간된 프랑크푸르트학파의 두 핵심 인물인 마르크스 호르크하이머(1895~1973)와 테오도르 아도르노(1903~1969)가 함께 쓴 저서인 ‘계몽의 변증법’에서 처음 사용되었다. 당시 이 두 학자가 ‘문화산업’이란 용어를 사용할 때는 지금과는 뜻이 달랐다. 이때의 의미는 대중적인 이미지조작이라는 뜻이 강했다.<sup>29)</sup>

최근 사용되는 문화산업은 과거의 그것과는 상당히 다른 개념이다. 문화가 경제의 핵심동력이 된다는 굉장히 적극적인 개념으로, 국가 경제를 일으켜 세우고, 또 시장과 소비자와 적극적으로 소통하는 능동적인 개념으로 자리 잡고 있다. 따라서 과거의 대중이미지 조작보다는 시장과 소비자의 수요를 창출하고, 그것을 채워주는 비즈니스 시스템으로 받아들여지고 있다고 보면 될 것이다. 이런 의미에서 문화산업은 상징적 의미와 재미(Fun), 표상을 파는 산업으로 ‘상징산업’이자 ‘감성기반 산업’이라고 할 수 있다. 첨단영상콘텐츠산업은 여기에다 디지털기술이라는 첨단기술이 융합되어 있다.

첨단영상콘텐츠산업은 다음과 같은 특징이 있다.

첫째, 멀티미디어산업과 하드웨어산업의 수요를 유발하는 특징이 있다. 예를 들어, 첨단영상콘텐츠산업의 유통량이 확대되고 다양화됨으로써 대용량 정보통신용 하드웨어 산업의 수요가 확대된다. 또한 첨단문화산업은 규모의 경제를 달성하기 쉽다는 특징이 있다. 초기 상품생산에 막대한 비용이 소요되지만 일단 생산된 상품을 추가 소비자를 위해 복제할 경우 최초 생산비용에 비해 추가비용이 거의 들지 않는다. 배포의 경우도 가입자 수의 단위 증가에 따른 추가비용이 거의 들지 않는다.

둘째, 첨단영상콘텐츠산업은 고부가가치산업이고 지식집약적인 산업이라는 특징이 있으며, 첨단영상콘텐츠산업은 규모의 경제 달성에 따라 소비자가 많아질수록 더 높은 부가가치를 창출하게 된다. 또한, 새로운 정보기술과 문화가 융합되어 창의력 및 기획력이 경쟁력을 좌우하는 지식집약적인 산업으로 미래 산업구조에 적합한 산업이다.

셋째, 첨단영상콘텐츠산업은 관련 분야로의 파급효과가 매우 큰 산업이라는 특징이 있으며, 첨단영상콘텐츠산업은 하나의 콘텐츠가 만들어지면 다양한 용도로 이용 가능한 산업이어서 관련 산업으로의 파급효과가 매우 크다. 예를 들어, 영화 한 편이 제작 되면 그에 따라 애니메이션, 비디오, 출판, 게임, 음반, 캐릭터 산업 등 연관 분야로의 파급이 확산되는 특징을 들 수 있다.

---

29) 손용진, 첨단문화산업 발전방안 : 충청남도를 중심으로, 단국대학교 정보통신대학원, 석사학위논문. 2009.

## 제4절 선행연구 고찰

문화콘텐츠산업은 다양한 장르의 콘텐츠들로 구성되어 있으며 각 콘텐츠 별로 특성 또한 다르고 범위 또한 방대하기 때문에 이에 대한 정확한 구분 없이 연구를 정립하는 것은 어렵다. 따라서 각 콘텐츠 별로 이루어진 연구들을 먼저 살펴보았으며 그 내용은 다음과 같다.

조용순(2008)은 문화산업은 인간의 창의성과 감성을 기반으로 하는 21세기의 새로운 산업으로 그 중요성이 커지고 있다고 언급하면서 문화산업이 발전하기 위해서는 문화 콘텐츠의 제작·유통·이용이 활성화될 수 있는 선순환 구조가 확립되어야 한다고 하였다. 그에 따르면, 문화콘텐츠의 제작 및 유통 촉진의 관점에서는 문화콘텐츠의 ‘유통’ 중 저작권의 침해에 대해서는 유통을 매개하는 온라인서비스제공자에게 방조책임 등 간접적인 책임을 지우는 것이 필요하다. 그러나 과도한 주의의무를 부담하게 하거나 불합리한 배상책임을 부과한다면 온라인서비스제공자의 사업 참여자체가 위축되어 문화콘텐츠의 유통이 저해될 것이라고 주장하면서 문화콘텐츠의 발전을 위해서는 저작권의 올바른 확립이 필요하다고 주장하였다.<sup>30)</sup>

임신영(2011)은 국내 전체경제가 6.2% 성장할 때 문화콘텐츠산업은 15.3%로 가파르게 성장할 것으로 예측하고 있다고 하였다. 국내 게임콘텐츠산업은 1998년 문화관광부 내에 게임음반과가 신설되고, 1999년 게임종합지원센터(현, 한국콘텐츠진흥원)가 설립되면서 본격적으로 추진되기 시작했다. 2008년 문화콘텐츠 수출액을 살펴보면 18억 8440만 달러로 2007년 대비 20.6% 증가하였으며, 그 중 2008년 게임콘텐츠분야의 수출액은 10억 9000만 달러로 전체 문화콘텐츠 수출액 중 50% 이상을 차지하는 콘텐츠이다. 게임콘텐츠산업은 전 세계에서 관심의 대상이며, 세계 각국은 게임콘텐츠산업의 활성화 방안에 관하여 경쟁적으로 추진하고 있다. 이렇게 급성장하고 있는 콘텐츠이기에 20세기 최대의 문화콘텐츠산업인 영화산업을 대신할 21세기 유망산업이라고 밝히면서 게임콘텐츠산업의 중요성과 육성필요성을 주장하였다.<sup>31)</sup>

배상하(2010)는 문화콘텐츠 가운데 에듀테인먼트콘텐츠에 대해 연구하면서 에듀테인먼트콘텐츠는 자신의 능력과 잠재력에 대한 보다 큰 자신감을 갖게 하여, 자아개념 형성에 긍정적으로 기여하게 되며, 흥미로운 교육용 게임의 형태는 수업환경을 개선시킬

30) 조용순, 文化콘텐츠의 製作·流通·利用에 관한 法·制度 研究 : 著作權法 및 文化産業 關聯法을 中心으로, 한양대학교 대학원 박사학위논문, 2008.

31) 전계서

것이며, 그 기술은 실시간 정보처리 능력 향상과 첨단 영상기술을 동반해서 고해상도를 갖춘 그래픽과 편리한 사용을 바탕으로 한 다양한 컨버전스가 실행되어야 한다고 하였다. 특히 어린이들의 학습에서 ‘놀이’에 대해 매우 중요하고 유용한 도구로 강조되면서 학부모와 교사로부터 낯이 학생들의 에듀테인먼트에 대한 관심이 높아지고 있고, 기존의 일방적 전달식 교수 방법에서 학습자의 적극적인 참여(Engagement)를 이끌어낼 수 있는 동기유발(Motivation)과 상호작용(Interactive)에 의한 어린이들의 창의성 증진과 다방면의 재미있는 학습효과를 지닌 학습 도구로 변해 가고 있음을 밝혔다.<sup>32)</sup>

안상경(2008)은 ‘청주아리랑’이라는 인문콘텐츠에 대해 문화다양성 때문에 상품성이 있다고 하였다. ‘청주아리랑’은 지역의 고유한 정서를 확인할 수 있는 ‘특수성’과 한국 근·현대를 관통한 질곡의 역사를 확인할 수 있는 ‘보편성’을 동시에 담지하고 있다. 뿐만 아니라 원소스 멀티유즈의 ‘다양성’까지 포함하고 있기 때문에 문화산업의 전 분야에서 응용이 가능하다고 하였다.<sup>33)</sup>

이처럼 많은 분야의 콘텐츠가 보편성 및 기술적으로 원소스 멀티유즈의 다양성을 가지고 있다면 상품화가 가능하다.

그 외 콘텐츠산업의 기초이론에 관한 연구는 다음 표 3과 같다.

표 3. 콘텐츠산업의 기초이론에 관한 선행연구

저자	년도	연구제목 및 주요내용	비고
최성규	2009	문화콘텐츠산업육성을 위한 지방자치단체의 역할	국내석사
김상욱	2012	한국 문화콘텐츠산업 정책의 정부별 비교 연구	국내박사
주정규	2012	게임콘텐츠산업의 경제적 파급효과 분석에 관한 연구	국내박사
김진규	2013	비즈니스 모델을 기반으로 한 콘텐츠산업 진흥방안 연구 : 게임, 음악, 방송(드라마)을 중심으로	국내박사

첨단영상콘텐츠에 관한 연구들도 다양한 분야에서 이루어지고 있다. 조운정(2006)은 각 지방자치단체들은 도시와 관련된 가치를 높이고, 도시와 관련된 고객들과의 관계를

32) 배상하, 아동의 창의력 증진을 위한 에듀테인먼트 콘텐츠 디자인 활용 방안에 관한 연구 : 인터랙티브 GUI 디자인을 중심으로. 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문, 2010.

33) 안상경, 청주아리랑의 역사성과 문화콘텐츠 활용 연구, 인문콘텐츠학회, Vol.11. No.1. p.167-190.



효율적으로 만드는데 적극적으로 대처해야 하며, 그 지역의 고유성과 정체성을 확립하고 고용창출, 관광산업의 부흥을 통해 지역 경제의 재정자립도를 높이기 위해, 문화콘텐츠를 전략적으로 이용하고 있다고 밝혔다.<sup>34)</sup>

그 외 첨단영상콘텐츠산업에 대한 연구논문을 정리해 보면 다음 표 4와 같다.

표 4. 첨단영상콘텐츠산업에 대한 선행연구

저자	년도	주요내용	비고
한국은행	2009	한국문화콘텐츠산업의 현황과 과제	연구보고서
문화체육관광부	2010	콘텐츠산업백서 2009 연차보고서	연구보고서
한국콘텐츠진흥원	2010	2010년 콘텐츠산업 동향보고	연구보고서
한국문화정책연구소	2010	아시아문화중심도시 문화콘텐츠 전문인력 양성 중장기 전략 연구	연구보고서
이동진, 정진현	2011	3D 입체 애니메이션이 아동 창의적 미술 표현에 미치는 영향	논문
최민규	2013	국내 장편애니메이션 제작지원 시스템의 한계분석 연구-2000년대 제작지원을 통한 장편애니메이션 산업현황을 중심으로-	논문
문화체육관광부	2013	콘텐츠산업통계 2012	연구보고서

문화콘텐츠분야의 인력양성 및 그 정책과 관련된 선행연구들의 내용은 다음과 같다. 엄대성(2009)은 인력교육에 대하여 우리나라의 교육현실은 콘텐츠시장의 변화상을 포용하지 못하고 있다고 하였다. 문화콘텐츠산업의 인력양성이 정부, 재계, 학계 모두에서 중요시되고 있지만, 정작 학교교육 체계는 인력양성을 위한 역할을 담당하지 못하고 있는 실정이라고 주장하면서 문화콘텐츠 인력양성을 위한 교육은 현재 네 층위로 이루어진 구조로 진행되고 있으며 그 중 가장 기초 단계가 ‘기초 잠재 인력’을 양성하는 단계로서 초, 중, 고 과정의 정규 학교 교육이 이에 해당한다 하였다. 또한 문화콘텐츠산업은 독창적인 콘텐츠의 개발이 가장 중요하기 때문에 그 인력에게 가장 중요한 자질은 창의성과 창의성의 바탕이 되는 폭넓은 인문 사회과학적 지식 그리고 디지털 기술을 조작할 수 있는 능력과 표현력이며, 현대 사회의 경제 사회적 변화 속에서 기

34) 조윤정, 도시마케팅 관점의 영상콘텐츠단지 모형개발과 선호유형별 소비자 특성에 관한 연구, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2006.

존의 핵심적인 경제학적 원리와 개념들 중 몇몇이 설명력이 떨어지고 한계를 드러내면서 경제교육 변화의 필요성을 방증하고 있다고 주장하였다.<sup>35)</sup>

조소연(2007)은 일본과 한국의 문화콘텐츠 인력 정책을 비교해 본 결과 문화산업 정책에 적극적으로 관여하는 일본의 문화콘텐츠 인력양성 정책은 한국과는 유사성과 동시에 차별성을 지니고 있다고 하였다. 동시에 지닌 양국의 문화콘텐츠 인력양성 정책을 비교해보았다.<sup>36)</sup> 박병호(2008)는 문화체육관광부는 산하기관 4곳을 중심으로 인력양성정책을 추진하고 있으며, 기관별 운영하고 있는 아카데미는 인력양성의 주요 부분을 담당해 왔다고 밝혔다. 조소연의 연구 내용에 따르면, 영화아카데미의 경우 1천만 관객시대를 이끌고 있는 대다수의 영화감독을 배출하였고, 방송연수센터는 방송 종사자 대상으로 효과적인 재교육을 실시하고 있으며, 게임아카데미의 경우 프로그래머를 중심으로 주요 인력을 배출, 우리나라 게임산업 발전에 지대한 영향을 미쳤다. 인력양성의 주체라고 할 수 있는 대학의 경우 문화콘텐츠 관련 학과들이 900여 개 이상 개설되어 양적인 성장은 이루었으며 인력수급의 질적 불균형(Skill Mismatch) 현상은 많이 지적되고 있다.<sup>37)</sup>

그 외 첨단영상콘텐츠 인력에 관한 연구는 다음 표 5와 같다.

표 5. 첨단영상콘텐츠 인력에 관한 선행연구

저자	년도	주요내용	비고
문화체육관광부	2010	콘텐츠산업백서 2009 연차보고서	연구보고서
한국콘텐츠진흥원	2010	2010년 콘텐츠산업 동향보고	연구보고서
안중혁	2010	산학연계 프로젝트에 대한 연구 -애니메이션 중심으로-	논문
구종상, 이진로, 이완수	2011	3D 입체영상 콘텐츠 인력 양성 방안 : 전문가 심층 설문조사 분석	학술발표자료
이윤경	2011	3D 콘텐츠산업 전문인력 양성 지원정책 연구	단행본
김병희, 김지혜	2013	광고 제작 산업의 인프라 구축과 콘텐츠 전문인력 양성에 관한 정책연구	논문
문화체육관광부	2013	콘텐츠산업통계 2012	연구보고서

이처럼 전문인력의 수급과 그 자질이 산업의 현장에서의 요구를 충분히 충족시킬 수

35) 전계서

36) 전계서

37) 전계서

있는가에 대하여는 부정적인 견해들이 많다. 때문에 본 연구에서는 과연 광주광역시에서의 전문인력의 수급과 그 자질에 대한 평가나 실태가 어떠한가를 분석하는 것이 연구의 목표 중의 하나이다.

서곡숙(2009)은 경북 문화콘텐츠산업에 대하여 연구하면서 소비지향적 구조, 영세성, 부족한 인프라, 불균형, 전략 부재 등의 문제점을 안고 있지만, 경북 문화콘텐츠산업은 풍부한 문화자원, 문화콘텐츠산업의 전망, 미래의 효과적인 육성전략으로 인해서 그 가능성이 크다고 할 수 있다고 하였다. 그리고 육성방안으로는 문화원형의 디지털화, 유교 문화의 에듀테인먼트, 전통문화디지털센터의 구축, 장소마케팅, 다큐영상원 건립, 문화 리터러시, 작은 영상 지향, 글로벌 도시와 문화거점 도시의 육성, 킬러 콘텐츠 개발, 관광자원 개발, 차별화 전략 등이 있으며 문화콘텐츠산업은 고부가가치, 관련 산업에 대한 영향력, 디지털문화콘텐츠의 효용성, 시장 규모의 확대, 빠른 성장속도 등의 측면에서 경북도 문화콘텐츠산업을 적극적으로 육성해야 할 필요성이 있다고 주장하였다.<sup>38)</sup>

이처럼 콘텐츠산업을 일정한 지역에 접목하려는 움직임도 다수 나타나고 있다. 그 이유는 콘텐츠산업 자체가 인적자원에 기초를 두고 있기 때문에 전문인력만 잘 양성하면 충분히 성장가능하기 때문이다.

이상의 문헌분석 결과를 통해 다양한 논문을 살펴본 결과 문화콘텐츠나 비슷한 학문적 분야의 전문인력 현황 파악 및 대안에 대한 연구는 많았으나 광주광역시에 특화하여 집중적으로 연구한 논문은 거의 없었다. 첨단영상콘텐츠산업은 문화콘텐츠의 모든 장르를 아우르는 통합적 연구 또는 각각의 장르를 구분한 연구를 통해 이루어져야 한다. 또한 지역적으로 첨단영상콘텐츠산업이 광주광역시의 발전에 미칠 연구 결과를 도출하여야 한다.

따라서 본 연구에서는 문화콘텐츠 중에서도 나주혁신도시에 새롭게 조성될 실감미디어 산학연 클러스터 단지와 연계가 가능하며 아시아문화중심도시 5대 전략 문화콘텐츠(음악, 게임, 첨단영상, 공예·디자인, 에듀테인먼트) 중 하나로 채택되어 광주광역시에서 추진할 근거가 있는 첨단영상콘텐츠산업에 포커스를 맞추어 광주광역시에 위치한 각 학교 그 외 비정규 교육기관에서 수립하고 있는 전문인력 양성과 교육현황을 살펴보고 문제점을 분석하여 대안을 제시하는데 그 목적을 두고 있다.

---

38) 서곡숙, 경북 문화콘텐츠산업의 현황과 육성 방향, 한국콘텐츠학회, Vol.9. No.5. p.137-144.

## 제2장 본론

### 제1절 첨단영상콘텐츠산업과 전문인력 교육현황

#### 1. 첨단영상콘텐츠산업의 동향

##### 가. 세계 첨단영상콘텐츠산업의 현황

2008년 세계 문화콘텐츠 시장규모는 세계 금융위기의 영향으로 전년대비 4% 감소한 1조 1,828억 1,900만 달러로 추정되며, 세부 분야별로는 광고 시장이 4,448억 3,700만 달러로 전체 문화콘텐츠 시장의 37.6%를 차지해, 가장 큰 비중을 나타냈다. 출판은 2,551억 2,500만 달러에 21.6%의 비중으로 두 번째로 큰 시장이며, 방송은 1,917억 5,300만 달러에 16.2%의 비중으로 세 번째로 큰 시장규모를 나타내고 있었다.

그러나 2011년 또다시 유럽에서 시작된 경기 불안이 세계 경제에 영향을 주고 있어 앞으로 5년간의 콘텐츠시장도 그 영향을 받을 것으로 예상하고 있다. 2011년 문화체육관광부에서 발간한 콘텐츠 산업백서 연차보고서에 따르면, 앞으로 세계 콘텐츠시장은 2011년부터 연평균 5.7%의 성장세를 이룰 것으로 전망된다.

표 6. 세계 문화콘텐츠 시장 부문별 규모 및 전망<sup>39)</sup>

(단위: 십억\$)

구분	2010	2011	2012	2013	2014	2015
영화	86.2	90.6	96.4	102.7	108.9	114.8
애니메이션	17.0	15.8	16.8	17.7	18.9	19.9
방송	417.7	439.3	439.3	502.9	543.5	571.0
게임	55.5	59.3	59.3	69.7	75.7	82.4
음악	23.4	22.1	22.1	21.7	21.8	22.1
출판	341.0	342.1	342.1	357.9	366.2	376.4
만화	6.0	6.0	6.0	6.2	6.3	6.4
광고	442.3	456.0	456.0	515.3	552.8	577.69
지식정보	417.2	442.1	442.1	510.7	546.5	582.9
캐릭터	153.2	153.4	153.4	159.5	163.3	168.7
합계	1,419.5	1,480.8	1,576.2	1,669.8	1,775.7	1,870.5

2013년 현재 우리나라의 디지털기술이 세계를 선도하고 한류가 전 세계적으로 주목 받고 있는 현실에서 우리나라의 첨단영상콘텐츠는 무한한 잠재력이 있다고 볼 수 있다. 이 때문에 우리나라가 첨단영상콘텐츠에 지속적인 투자를 하게 된다면 이후 세계 시장에서 첨단영상콘텐츠산업을 주도할 기회를 얻게 될 것이다.

## 나. 국내 첨단영상콘텐츠산업의 현황

중앙정부는 “스마트콘텐츠 코리아 구현”이라는 비전으로 2013년 콘텐츠산업진흥 시행계획 기본 방향을 잡고 운영하고 있다. 이를 위해, 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련, 국가창조력 제고를 통한 청년 일자리 창출, 세계 시장 진출 확대, 동반성장 생태계 조성, 제작 유통 기술 등 핵심기반 강화로 총 5개의 추진전략이 세워져 있다. 2013년 콘텐츠산업진흥 시행계획의 이행을 위해 정부는 3,960.8억 원의 예산을 책정하였으며 이는 2012년 3,960.9억 원과 비슷한 수준이다.<sup>40)</sup>

39) 문화체육관광부, 「2011 콘텐츠산업백서」, 2012.

이 중, 국가창조력 제고를 통한 청년 일자리 창출 전략의 역점 실천과제로 현장 맞춤형 전문인력 양성, 콘텐츠 분야 취업·창작 지원, 콘텐츠 창작인력 기반 강화 등이 지정되어 있다. 콘텐츠분야 전문인력 양성에 대한 중앙정부의 의지를 이를 통해 알 수 있다. 그와 함께, 문화관광부는 2013년 “문화가 있는 삶”이라는 비전을 내세우며, 문화 콘텐츠산업을 더는 관련 업계나 전문가들만이 아닌, 대중들이 쉽게 접할 수 있도록 여러 분야에서 다양한 정책들을 펴고 있다.

표 7. 국내 첨단영상콘텐츠산업 지역별 매출 현황<sup>41)</sup>

(단위: 백만 원)

구분	만화	영화	애니메이션	캐릭터	콘텐츠 솔루션	합계
서울	344,793	2,821,320	247,546	3,019,449	1,622,117	8,055,225
부산	23,273	84,982	12,692	241,498	46,772	409,217
대구	11,380	35,216	6,328	180,879	38,251	272,054
인천	13,040	33,741	4,811	156,037	39,488	247,117
광주	8,385	39,088	12,501	105,466	31,007	196,447
대전	9,747	38,814	1,527	113,195	26,826	190,109
울산	4,851	8,600	-	50,920	12,339	76,710
경기도	230,200	301,437	62,752	1,288,874	227,648	2,110,911
강원도	4,931	21,832	7,268	52,882	19,891	106,804
충청북도	5,779	62,619	3,713	104,090	23,426	199,627
충청남도	5,840	19,160	1,728	61,746	20,691	109,165
전라북도	4,421	13,715	3,312	73,615	19,477	114,540
전라남도	4,192	27,691	233	45,300	17,562	94,978
경상북도	8,458	22,318	-	88,544	21,354	140,674
경상남도	8,889	28,920	1,961	129,772	23,661	193,203
제주도	1,440	18,495	662	184,630	5,722	210,949
합계	689,619	3,577,948	367,034	5,896,897	2,196,232	12,727,730

2011년 국내 첨단영상콘텐츠산업 매출액은 서울이 8조 55억 원으로 가장 높으며, 경

40) 미래창조과학부·문화체육관광부, 「콘텐츠산업 진흥계획」 -콘텐츠로 열어가는 창조경제-, 2013.

41) 문화체육관광부, 「2011 콘텐츠산업통계」, 2012.

기도 2조 110억 원, 부산 409억 원, 대구 272억 원, 인천 247억 원, 제주도 210억 원, 충북 199억 원, 광주 196억 원, 대전 190억 원, 경남 193억 원, 경북 140억 원, 전북 114억 원, 충남 109억 원, 강원도 106억 원, 전남 94억 원, 울산 76억 원 순으로 나타났다. 특히 같은 광역시 급인 부산과는 매출액 차이가 2배가량 보이고 있어 광주광역시의 첨단영상콘텐츠산업 경쟁력은 저조한 상황임을 알 수 있으며, 지자체 차원에서 첨단영상콘텐츠산업 분야의 내실 있는 지원과 전략이 필요하다고 판단된다.

표 8. 국내 첨단영상콘텐츠산업 지역별 종사자 현황<sup>42)</sup>

(단위: 명)

구분	만화	영화	애니메이션	캐릭터	콘텐츠 솔루션	합계
서울	4,591	20,569	3,078	12,555	13,271	54,064
부산	517	915	149	1,183	396	3,160
대구	349	514	81	887	362	2,193
인천	334	326	49	770	338	1,817
광주	240	412	132	523	242	1,549
대전	235	396	19	504	208	1,362
울산	149	88	-	262	142	641
경기도	2,475	4,639	620	5,339	2,197	15,270
강원도	128	302	79	290	159	958
충청북도	145	510	47	457	172	1,331
충청남도	211	207	21	273	188	900
전라북도	141	469	42	363	183	1,198
전라남도	142	388	5	242	171	948
경상북도	236	327	-	386	185	1,134
경상남도	351	334	20	585	117	1,407
제주도	39	165	7	483	53	747
합계	10,283	30,561	4,349	25,102	18,384	88,679

지역별로 종사자 수를 살펴보면, 서울이 54,064명으로 가장 많으며, 경기도 15,270명,

42) 문화체육관광부, 「2011 콘텐츠산업통계」, 2012.

부산 3,160명, 대구 2,193명, 인천 1,817명, 광주 1,549명, 경남 1,407명, 대전 1,362명, 충북 1,331명, 전북 1,198명, 경북 1,134명, 강원 958명, 충남 900명, 제주 747명, 울산 641명 순으로 나타났다.

이처럼 첨단영상콘텐츠산업의 매출액 및 종사자 현황을 정리하여 보면, 서울과 경기도 지역에서 차지하는 매출액과 종사자는 전체 비중의 절반 이상을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

이렇듯 서울과 수도권의 매출액이 국내 첨단영상콘텐츠산업 총매출액의 대부분을 차지하는 이유는 과거 중앙정부의 정책이 서울과 수도권을 중심으로 이루어진 결과로 생겨난 문화콘텐츠 산업체와 전문인력 및 각종 인프라의 집약 현상 때문으로 해석된다.

## 2. 광주광역시 첨단영상콘텐츠산업의 여건

문화정책개발원이 2002년에 발표한 국민문화지수에 따르면 16개 광역자치단체 중 문화유산지수에서 '평균 이상 지역'은 서울, 경북, 전북, 경남, 전남, 경기, 충남, 문학예술지수의 '평균 이상 지역'은 광주, 서울, 대전, 강원, 제주, 대구가 뽑혔다. 대중문화지수는 광주, 서울, 대전, 부산, 울산, 인천, 제주, 경기, 대구가, 사회문화적 여가활동지수에서는 울산과 광주, 서울, 경기, 인천, 대전 순으로 나타났다. 문화정책개발원은 서울과 광주가 4개 문화지수 분야에서 최상위에 속한 이유로 상대적으로 문화시설이 많고 창작자가 많이 살고 있으며 주민들의 문화활동이 활발하기 때문으로 분석했다.<sup>43)</sup>

반면에 2012년 광주의 첨단영상콘텐츠산업은 매출액 비중을 살펴보았을 때 1.0%로 매우 낮은 편이며, 국내 문화산업의 과도한 수도권 집중현상으로 대부분 업체가 종업원 10명 미만의 중소 영세업체 위주로 구성되어 있는 등 다른 지방과 마찬가지로 지역 내 문화산업의 발전을 주도할 기업과 인적 자원도 부족한 양적·질적으로 열악한 상태이다. 이는 근대 산업화가 타 지역에 비해 늦어져 발생한 결과로 1차 산업과 연관된 제조 및 가공업이 지역 산업의 주종을 이룸으로써 장기적으로 볼 때 저부가가치산업에 의한 수익의 감소, 수익의 감소에 의한 투자의 감소, 투자의 감소에 의한 산업의 후퇴, 산업의 후퇴에 의한 전문인력의 유출로 이어지는 산업적 악순환이 반복된 우려가 있다. 또한, 영화, 애니메이션, 게임 등의 수요시장이 수도권에 집중되어 있기 때문이다. 이러한 산업구조를 개편하기 위해서는 지속적인 고용창출과 고부가가치를 가져다줄 미

43) 문화관광부, 한국문화정책개발원, 국민문화지수 개발 연구 : 종합보고서, 2002.



래지향적 특화 산업의 육성이 시급하며 이러한 실정을 고려해 볼 때 첨단영상콘텐츠산업에 집중적인 투자가 이루어진다면 단기간에 경제적 효과를 볼 수 있는 신산업으로 육성할 수 있다.

표 9. 광주광역시 첨단영상콘텐츠산업 현황<sup>44)</sup>

(단위: 개소, 백만 원, 명)

구 분		업체수(개소)	비율	매출액(백만 원)	비율	종사자(명)	비율
만화	전국	8,709	3.3%	694,658	12%	9,859	2.3%
	광주	288		8,373		226	
영화	전국	3,424	0.6%	3,920,019	1.7%	29,569	2.0%
	광주	21		65,274		597	
애니메이션	전국	341	5.9%	381,638	3.6%	4,646	3.0%
	광주	20		13,895		138	
캐릭터	전국	1,711	2.3%	7,209,583	1.8%	26,418	2.1%
	광주	40		131,983		550	
콘텐츠솔루션	전국	1,301	1.5%	2,867,171	1.1%	19,813	1.2%
	광주	19		32,582		245	

현재 광주는 아시아문화중심도시를 지향하고 4대 전략산업 중 디자인산업, 문화콘텐츠산업을 집중·육성하고 있다.

표 10. 국내와 광주광역시 첨단영상콘텐츠산업의 매출액 증감 현황<sup>45)</sup>

(단위: 백만 원)

구 분	만화	영화	애니메이션	캐릭터	콘텐츠솔루션	
합계	694,658	3,920,019	381,638	7,209,583	2,867,171	
광주	2010	8,385	39,088	12,501	105,466	31,007
	2011	8,373	65,274	13,895	131,983	32,582
	증감	-12	26,186	1,394	26,517	1,575
서울	342,645	2,550,077	262,210	3,844,477	173,993	
기타지역	343,640	1,304,668	105,533	3,233,123	650,596	

44) 광주광역시 홈페이지, <http://www.gwangju.go.kr>

45) 광주광역시 홈페이지, <http://www.gwangju.go.kr>.

표 11. 국내와 광주광역시 첨단영상콘텐츠산업의 종사자수 증감 현황<sup>46)</sup>

(단위: 명)

구 분	만화	영화	애니메이션	캐릭터	콘텐츠솔루션	
합계	9,859	29,569	4,646	26,418	19,813	
광주	2010	226	597	138	550	245
	2011	212	782	144	577	248
	증감	-14	185	6	27	3
서울	4,362	12,805	3,346	13,386	14,660	
기타지역	5,271	16,167	1,162	12,482	4,908	

이에 그치지 않고 광주는 문화 관련 기업이 경쟁력을 갖추고 기업을 경영하기 가장 좋은 도시가 되도록 문화산업 인프라 조성, 문화기업 창업 보육 사업, 마케팅 등 문화기업 지원사업 등 다양한 사업을 지속적으로 추진하고 있다.

문화산업의 인프라 조성에 있어서는 CGI 기반 콘텐츠 제작 시설을 구축하여 CGI 기반의 마케팅, 유통 등의 산업 활성화가 예상되는 광주CGI센터와 연구특구(R&D) 지정 등을 통해 연구특구의 관련 산업체의 참여 증가 예상과 이에 따른 관련 분야 인력의 추가 수요를 기대하고 있다.

특히, 동구 국립아시아문화전당 주변 일대의 문화전당 권역, 서구 양동 KDB생명빌딩 권역, 남구 송암동 광주CGI센터 권역, 대원빌딩이 2010년 12월에 전국에서 유일한 문화산업 투자진흥지구로 지정되어 문화산업의 육성기반이 확실하게 조성되었고, 광주로 이전하는 문화기업체에 국세와 지방세 감면혜택, 국·공유재산 혜택, 각종 보조금 및 시설·장비 제공 등 획기적인 지원을 위한 법령과 조례 등 제도적인 정비로 마무리되었다.

46) 광주광역시 홈페이지, <http://www.gwangju.go.kr>

표 12. 광주광역시 문화콘텐츠산업 지원 정책<sup>47)</sup>

지원 정책명	내용
CG활용 프로젝트 제작지원	영화·영상·애니메이션·게임 등 문화콘텐츠 제작에 활용되는 핵심기술인 CG를 활용한 프로젝트 제작지원으로 문화산업의 활성화와 지역경제 발전 견인
문화콘텐츠 기획·창작 스튜디오 운영 지원	문화산업분야의 능력 있는 젊은 창작인들의 아이디어를 발굴하고 기획에서 마케팅까지 원스톱 지원을 통해 미래형 문화콘텐츠를 개발하여 지역 문화산업 경쟁력 강화
문화콘텐츠 전문인력 양성 및 취업지원	유치 문화기업체 수요 맞춤형 인력양성 및 창의적 기획·제작 인력양성으로 지역경제 활성화 및 일자리 창출에 기여
WAF(Web of Animated Festival) 개최	아시아 지역의 유관기관과 협력하여 애니메이션 분야의 능력 있는 창작인 선발, 지원을 통해 우수 콘텐츠를 배출하는 아시아 대표 애니메이션 공모전으로의 브랜드 구축 및 우수콘텐츠 창업연계를 통한 지역 문화산업 발전에 기여
광융합형 첨단문화상품 발굴지원	광아트산업 성장기반을 마련하기 위해 광기술과 지역 예술작가를 연계한 광융합형 특화상품 발굴 지원
문화콘텐츠 전문가 특강 운영	문화콘텐츠분야의 명망가 초청·강연을 통해 문화콘텐츠에 대한 이해 증진 및 문화산업의 붐을 조성하고 문화산업 전문인력의 질적 수준 향상과 문화산업 활성화 기반 마련
글로벌 마케팅 지원	해외시장을 겨냥한 전략적 마케팅시스템 구축을 통한 지역문화산업체 글로벌 경쟁력 강화 및 해외진출 활성화

문화기업 창업보육 산업은 기술력을 기반으로 하는 1인 창조 기업 육성 전략을 통하여 국가 정책과 지역의 취약한 산업 구조를 개선하고 인프라를 확보할 수 있는 1인 창조 기업 관련 프로그램 운영과 이를 통한 인력양성을 통한 육성이 가능하다.

또한, 현재 광주광역시가 특화산업으로 육성 중인 광(光)산업은 미래사회의 핵심이 되는 초고속네트워크의 물리적 기반을 달성하는 데 집중하고 있어 광산업의 성과를 활용할 수 있는 첨단영상콘텐츠산업이 육성된다면 산업적 시너지 효과를 얻을 수 있는 고부가가치의 신산업으로 육성될 것으로 기대된다. 그리고 광주과학기술원, 광주대학교, 동신대학교, 전남대학교, 조선대학교, 호남대학교 등을 중심으로 문화, 예술, 인문사회, 과학분야 및 정보통신 분야에서 많은 전문인력이 배출되고 있어, 첨단영상콘텐츠산

47) 광주광역시 홈페이지, <http://www.gwangju.go.kr>

업은 물론 거시적으로는 문화콘텐츠산업에 이르기까지 관련 전문인력의 확보가 쉽다.

앞서 분석한 바와 같이, 광주는 전통문화예술의 도시로 시민의 문화의식이 높고 문화의 역량이 뛰어나다는 점에서 이를 IT·CT기술과 결합할 경우 경쟁력 있는 첨단영상콘텐츠산업의 메카로 발전할 수 있으므로 다양한 콘텐츠들을 지원하는 방향으로 발전할 수 있을 것이며, 아시아문화중심도시 사업의 문화 전문인력 양성 방향 추진 계획 및 광주광역시 추진 중인 미디어 창의도시 구축과 관련하여 지역 내 문화산업 인력에 대한 수요가 지속적으로 증가할 것으로 판단되기에 광주광역시 첨단영상콘텐츠 육성 필요성과 내실 있는 첨단영상콘텐츠 전문인력 양성교육의 필요성은 그 어느 때보다도 크다고 할 수 있다.

### 3. 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육현황

첨단영상콘텐츠산업은 인력의 질에 의해 좌우되는 고부가가치산업이다. 이는 모방이 아니라 창조성에 기반을 둔 산업이기 때문에 상상력과 창의력을 구체적으로 구현할 수 있는 능력을 갖춘 인력이 필요하다. 첨단영상콘텐츠산업의 변화는 인력의 역량수준에 의해 가장 큰 영향을 받을 가능성이 높으므로 양질의 인력이 충족될 때보다 빠른 성장을 꾀할 수 있다. 한 예로 일본의 애니메이션산업이 발전한 근거에는 아톰 등을 만든 전설적인 만화가 데쓰카 오사무 같은 인력이 있었기 때문에 가능한 일이었다. 지식자체가 기반이 되는 첨단영상콘텐츠산업을 육성하는 데 있어서 무엇보다 필요한 것은 첨단영상콘텐츠산업을 이끌어 나갈 전문인력의 양성이라 할 수 있을 것이다. 첨단영상콘텐츠 인력양성은 실질적으로 진정한 교육을 통해 이루어진다는 점에서 전문인력을 양성할 수 있는 교육적 기반이 무엇보다 중요하다고 할 수 있겠다. 그러나 전문인력의 양성은 단기간에 효과가 나타나기 어렵다는 한계를 지니므로 지속적으로 첨단영상콘텐츠산업이 전문인력을 확보하기 위해서는 대학 교육과정에서부터 체계적으로 첨단영상콘텐츠 관련 교육을 받을 수 있는 기반조성이 필요하다.

따라서 본 장에서는 현재 첨단영상콘텐츠 관련 교육이 이루어지고 있는 국내외 교육기관들을 중심으로 살펴보고자 하였다.

#### 가. 국외 대학교 교육현황<sup>48)49)</sup>

48) 김일태, 양세혁, 만화애니메이션의 창의적 표현과 실무 테크닉에 대한 효율적 병행교육방안 연구 - 조선대

### **(1) 미국/Calarts(California institute of the arts)**

실험애니메이션과 캐릭터 애니메이션의 2가지 전공을 가진 칼아츠는 캐릭터 애니메이션 전공의 경우 1학년부터 4학년까지 애니메이션 전반을 학습할 수 있도록 교과목이 개설되어 있다.

### **(2) 미국/SVA(School of Visual Arts)**

SVA에는 만화와 애니메이션의 2가지 전공을 가지고 있는데, 만화 전공의 만화보다는 일러스트레이션 관련 테크닉에 대한 교과목이 다수 개설되어있다. 애니메이션 전공의 경우 4년 동안 애니메이션 전반을 학습할 수 있도록 교과목이 개설되었고 특화된 교과목이나 성격은 분명하게 드러나지 않고 있다.

### **(3) 미국/AAU(Academy of Art University)**

AAU에는 애니메이션과 시각효과 전공이 있고, 교과목을 살펴보면 현장 실무 위주의 3D 애니메이션과 시각효과분야를 특화하겠다는 의지를 반영하고 있다.

### **(4) 캐나다/Sheridan College**

Sheridan College는 학생들이 자신의 재능을 최대한으로 끌어올리기 위해서는 교수의 능력이나 학교 시설, 장비 등과 직접적으로 관련이 있다고 생각하여, 학술과 기술의 커뮤니케이션이 효과적으로 이루어지도록 한다.

### **(5) 캐나다/Vancouver Film School**

Vancouver Film School은 1년간 방학없이 학기가 진행되기 때문에 기술을 빠르게 습득할 수 있으며, 졸업과 동시에 실무에 투입이 가능하다. 또한 Film, Acting, Writing, Animation, New Media 등의 전문과정이 있으며 1년 과정은 이론 6개월, 실무 6개월로 이루어져 있고, 단기간에 집중적으로 수업이 이루어지기 때문에 짧은 시간에 취업이 가능한 장점이 있다. 현장 실습 훈련시에는 해당 프로그램 재학생들과의 교류를 통해 다른 파트를 담당하는 파트너들의 업무영역도 이해할 수 있다.

---

학교 팀티칭 실습교과목을 중심으로, 2011, p.9.

49) 광주정보·문화산업진흥원, CGI 아카데미 연구 용역 최종 결과 보고서, 2011.

#### **(6) 영국/Bournemouth University, London College of Communication**

Bournemouth University와 London College of Communication은 현장전문 인력양성 기관으로 Digital Media, Multimedia and New Media를 포함한 8개의 인큐베이팅 유닛이 있어 창조적 아이디어와 기획력만 있으면 별도의 개인적 투자 없이 창업이 가능하다.

#### **(7) 일본/동경대학 대학원**

동경대학 대학원의 경우 특정한 기자재나 설비가 없지만, 인턴십을 통해 현장을 이해하기 위한 제도가 잘 마련되어 있다.

#### **(8) 일본/디지털 할리우드 Tokyo**

디지털 할리우드 도쿄대학은 영화, 애니메이션, CG, 게임, Web, IT 등의 업계의 현장실무 인력을 육성하는 교육기관으로 커리큘럼이 철저하게 실습과 작품 활동에 맞춰져 있다. 또한 기업의 프로젝트 과제 및 인턴십의 기회도 많다.

#### **(9) 호주/Queensland University of Technology**

Queensland University of Technology의 경우 실제 방송국과 차이가 없는 실습설비를 구축하고 있으며, 학생들이 실제 인턴십과 실습장비 활용 등을 통한 능력배양과 더불어 실제 산업과 비즈니스 동향을 파악할 수 있도록 외부 인사들을 초청하여 실습하고, 사례를 배우는 강의코스를 개설하고 있다. 이 부분은 실습의 효과를 더욱 부각시키기 위하여 학생들이 현장과 밀착된 기술과 지식을 습득하게 하도록 하기위한 또 다른 방안으로 활용된다.

표 13. 국외 대학교 전문인력 교육 현황(2013년도 기준)

분류	학교명	학과명
국외 대학교	미국/California Institute of the Arts(Calarts)	Experimental Animation, Character Animation
	미국/School of Visual Arts(SVA)	Computer Art, Animation, Cartooning
	미국/Academy of Art University(AAU)	Animation, Art & Design, Game Design,
	캐나다/Sheridan College	Animation, Art & Design
	캐나다/Vancouver Film School	Film, Acting, Writing, Animation, New Media
	영국/Bournemouth University	School of Media Arts and Communication
	영국/London College of Communication	Film and Video, Graphic and Design, Media and Cultural Studies, Interactive Games Production
	일본/동경대학 대학원	콘텐츠 창조, 교육연구 코스
	일본/디지털 할리우드 Tokyo	본과1년(CG 및 그래픽 아트디자이너), 종합프로코스(8개 전공), 프로베이직코스, 프로커리어코스, 플리트프로그램
	호주/Queensland University of Technology	Academy of the Arts, School of Media Journalism

## 나. 국내 대학교 교육현황<sup>50)</sup>

국내 대학교에서는 여러 대학에서 관련 학과에서 다양한 교과목을 교육하고 있다.

### (1) 건국대학교

예술학부의 영상전공 교과과정을 보면 1, 2학년에서는 미술관련 다양한 교과목과 관련 전공의 기초에 대한 교과목이 개설되었고, 3, 4학년에서는 전공 관련 고급 기술부분

50) 김일태, 양세혁, 만화애니메이션의 창의적 표현과 실무 테크닉에 대한 효율적 병행교육방안 연구 - 조선대학교 팀티칭 실습교과목을 중심으로, 2011, p.6.

의 교과목이 개설되었다.

### (2) 경기대학교

애니메이션영상학과의 교육과정을 보면, 1, 2학년에서는 드로잉 등 관련 전공의 기초에 대한 교과목이 일부 개설되었고, 3, 4학년에서는 대부분 제작과 관련된 교과목이 개설되었다.

### (3) 상명대학교

애니메이션학과에서는 1, 2학년에서는 관련 전공의 기초에 대한 교과목이 다양하게 개설되었고, 3, 4학년에서 제작 관련 교과목을 비롯하여 VFX, 컨셉아트, 애니메이션 등 여러 분야의 확장된 다양한 교과목이 개설되었다.

### (4) 세종대학교

만화애니메이션과에서는 1, 2학년에서는 관련 전공 기초에 대한 교과목이 개설되었고, 3, 4학년에서는 제작 관련 교과목을 심화하였다.

### (5) 한국예술종합학교

애니메이션과의 교과과정을 보면 1, 2학년에서는 전공 기초에 대한 교과목이 다양하게 개설되었고, 3, 4학년에서는 실기 및 제작 관련 교과목을 비롯하여 응용분야의 확장된 교과목으로 미디어 아트 교과목과 독립프로젝트를 통해 작품제작을 할 수 있도록 교과가 개설되었다.

### (6) 홍익대학교

영상, 영화전공의 교과목에서는 타 학교와는 달리 1, 2학년부터 영상에 대한 기초과정이 편성되어 있으며 전공을 비롯하여 영상에 대한 세세하고 전반적인 교과목이 3, 4학년 교과목으로 개설되었다.



표 14. 국내 대학교 전문인력 교육 현황(2013년도 기준)

분류	학교명	학과명
국내 대학교	건국대학교	멀티미디어 전공, 영상 전공, 영화 전공
	경기대학교	시각정보디자인학과, 영상학과, 애니메이션영상학과
	상명대학교	디지털미디어학과, 애니메이션학과
	세종대학교	디지털콘텐츠학과, 만화애니메이션과
	한국예술종합학교	멀티미디어영상과, 애니메이션과
	홍익대학교	디지털미디어디자인전공, 영상,영화전공, 애니메이션전공

### 다. 광주광역시 교육현황

광주광역시에서는 문화콘텐츠산업을 신성장동력 및 4대 전략산업 중 하나로 채택하여 집중·육성하고 있다. 또한, 기술력과 경쟁력이 뛰어난 문화콘텐츠를 선도하는 기업을 키우기 위해 여러 지원을 아끼지 않고 있으며, 광주영상복합문화관과 광주영상예술센터 등과 같은 첨단영상콘텐츠산업을 육성하는 핵심 지원시설 때문에, 광주광역시에 위치한 각 대학과 고등학교 그리고 비정규 교육기관인 공공기관의 교육기관, 사설 아카데미 등에서도 문화콘텐츠 관련 학과들이 많이 개설되어 활발히 운영되고 있다.

#### (1) 정규 교육기관

광주지역의 첨단영상콘텐츠분야에 속하는 정규 교육기관과 교육과정 그리고 교육내용을 살펴보면 다음과 같다.

광주지역에는 2013년 기준 대학 6곳과 고등학교 5곳에 첨단영상콘텐츠 관련 학과가 개설되어 있다(표 15).

표 15. 광주광역시 정규 교육기관 첨단영상콘텐츠 관련학과 설치 현황  
(2013년도 기준)

	학교명	학과명	설립	학교형태	URL
고등학교	광주전산고등학교	디지털콘텐츠과	사립	실업고등학교	<a href="http://gc.hs.kr">http://gc.hs.kr</a>
	광주전자공업고등학교	디자인과	사립	실업고등학교	<a href="http://get.hs.kr">http://get.hs.kr</a>
	전남여자상업고등학교	디자인과	사립	실업고등학교	<a href="http://www.kjgc-g.hs.kr">http://www.kjgc-g.hs.kr</a>
	송원여자상업고등학교	컴퓨터디자인과	사립	실업고등학교	<a href="http://www.songwon-gc.hs.kr/">http://www.songwon-gc.hs.kr/</a>
	광주여자상업고등학교	디자인과	사립	실업고등학교	<a href="http://www.kjgc-g.hs.kr/">http://www.kjgc-g.hs.kr/</a>
대학교/ 대학원	호남대학교	미디어영상공연학과	사립	4년제 대학교	<a href="http://www.honam.ac.kr">http://www.honam.ac.kr</a>
		인터넷콘텐츠학과			
	전남대학교	문화콘텐츠학부	국립	4년제 대학교	<a href="http://www.jnu.ac.kr">http://www.jnu.ac.kr</a>
		시각정보디자인학과			
	조선대학교	만화애니메이션학부	사립	4년제 대학교	<a href="http://www.chosun.ac.kr">http://www.chosun.ac.kr</a>
광주대학교	시각영상디자인학과	사립	4년제 대학교	<a href="http://www.gwangju.ac.kr/">http://www.gwangju.ac.kr/</a>	
조선대학교 일반대학원	만화애니메이션학과	사립	일반대학원	<a href="http://www.chosun.ac.kr/~grad/">www.chosun.ac.kr/~grad/</a>	

교육내용을 살펴보면(고등학교(표 16), 대학교(표 17, 18, 19, 20)) 각 학교마다 약간의 특성과 차이가 있다는 것을 발견하게 된다. 예를 들어, 광주전산고등학교에서는 학과의 특성에 맞게 콘텐츠 제작 쪽에 많은 부분을 할애하고 있고, 광주여자상업고등학교의 경우에는 일러스트레이션 등 디자인 쪽으로 기울어져 있다.

이러한 경향은 대학 쪽으로 갈수록 더 심화하여 각 부분별로 나누어진 감이 어느 정도 있다. 이러한 현상을 해결하기 위하여 대학 간 학생의 교류가 활발하지 않은 우리나라의 현실에서는 전문인력의 교차, 산업인력의 적극적인 활용 등이 필요하다고 하겠다.

표 16. 광주광역시 정규 교육기관 첨단영상콘텐츠 관련학과의 교육과정 및  
교육내용(고등학교)

학교명 구분	광주전산고등학교	광주전자공업고등학교	광주여자상업고등학교
학과명칭	디지털콘텐츠과	디자인과	디자인과
교육과정 및 주요교과	시각디자인, 컴퓨터일반, 웹콘텐츠제작일반, 인터넷쇼핑물관리, 웹디자인, 컴퓨터그래픽실무, 멀티미디어, 파워포인트	정보기술기초, 조형, 공업입문, 기초제도, 그래픽디자인, 제품디자인, 디자인일반, 색채관리, 컴퓨터그래픽, 디스플레이, 실내디자인, 시각디자인일반, 사진·전자제판	컴퓨터일반, 상업경제, 디자인일반, 드로잉, 그래픽디자인, 애니메이션, 일러스트레이션, 애니메이션스튜디오, 캐릭터창작

표 17. 광주광역시 정규 교육기관 첨단영상콘텐츠 관련학과의 교육과정 및  
교육내용(4년제 대학교)

학교	학과	학년	교과목
호남 대학교	미디어 영상 공연학과	1학년	대학생활 세미나 I
			디지털영상편집 I
			문화PD론
			연극개론
			영화개론
			웹디자인 I
		2학년	CF제작실습
			동작표현실습 I
			연극제작
			연극디자인실습
			디지털필름메이킹 I
		3학년	다큐멘터리제작실습
			모션그래픽스 I
			연극워크샵 I

			영상미디어제작실습 I
			연극영화교과교재 및 연구법
			무대구성 I
		4학년	디지털촬영기법
			연극세미나 I
			영상비선형편집
			영상제작세미나
	1학년 1학기	컴퓨터활용	
		공학설계	
		인터넷활용	
		기초프로그래밍 I	
		그래픽디자인 I	
		1학년 2학기	웹디자인
			그래픽디자인 II
			글쓰기와발표기법
			컴퓨터개론
			기초프로그래밍 II
	전산수학	2학년 1학기	자바
			리눅스
			자료구조
			스토리텔링
			웹프로그래밍
	2학년 2학기	자바응용	
		데이터베이스	
		소프트웨어공학	
콘텐츠기획			
웹사이트구축			

		3학년 1학기	객체지향설계
			안드로이드프로그래밍
			경영정보시스템
			모바일인터페이스
			IPHONE프로그래밍
		3학년 2학기	컴퓨터네트워크 및 보안
			그래픽프로그래밍
			스마트폰 앱 프로젝트
			윈도우프로그래밍
			멀티미디어콘텐츠
		4학년 1학기	캠스톤디자인 I
			인터넷비즈니스
			정보처리기사실무
		4학년 2학기	캠스톤디자인 II
			벤처창업
감성공학			

표 18. 광주광역시 정규 교육기관 첨단영상콘텐츠 관련학과의 교육과정 및  
교육내용(4년제 대학교/대학원)

학교	학과	학년	교과목
조선 대학교	만화 애니메이션 학부	1학년	액팅
			기초회화
			기초디자인
			컴퓨터그래픽스
			인체드로잉
			프로젝트기획워크샵1
			만화애니메이션원칙
			프리프로덕션입문

			만화디자인
			디지털영상편집1
			만화그래픽스1
			만화드로잉
			3D컴퓨터그래픽스기초1
			프로젝트기획워크샵
		2학년	만화애니메이션기초
			만화애니메이션사
			애니메이션테크닉1
			크리처창작
			영상언어
			만화그래픽스2
			3D컴퓨터그래픽스기초2
			투시드로잉
			만화언어
			프로젝트기획워크샵3
			애니메이션제작1
			만화창작1
			애니메이션테크닉2
			실험만화
			메카닉창작
			인체의구조
			소리의이해
			만화스토리텔링1
			빛과색드로잉
			프로젝트기획워크샵4
		3학년	애니메이션제작2
			애니메이션테크닉3

			만화창작2
			실무만화
			카툰일러스트레이션
			디지털영상편집2
			애니메이션음향2
			만화스토리텔링2
			배경드로잉
			프로젝트기획워크샵5
			애니메이션프로젝트1
			애니메이션연출1
			만화기획1
			만화연출1
			만화프로젝트1
			스마트앱콘텐츠1
			프로젝트기획워크샵6
		4학년	애니메이션프로젝트2
			만화프로젝트2
			애니메이션테크닉5
			스마트앱콘텐츠2
			애니메이션음향2
			애니메이션연출2
			만화연출2
			만화기획2
			프로젝트기획워크샵7
			스마트앱콘텐츠3
			석사과정연계프로젝트
			취업기획
			프로젝트기획워크샵8
	만화	1, 2학년	시나리오 연구

조선대 학교 일반대 학원	애니메이션 학과		만화애니메이션 분석
			애니메이션 기법연구
			만화론1
			만화론2
			만화론3
			애니메이션론1
			애니메이션론2
			애니메이션론3
			만화애니메이션워크샵1
			만화애니메이션워크샵2
			만화애니메이션워크샵3
			만화애니메이션워크샵4
			만화애니메이션워크샵5
			만화애니메이션워크샵6
			디지털 매체 워크샵1
			디지털 매체 워크샵2
			디지털 매체 워크샵3
			영상미학
논문지도			

표 19. 광주광역시 정규 교육기관 첨단영상콘텐츠 관련학과의 교육과정 및  
교육내용(4년제 대학교)

학교	학과	학년	교과목
전남 대학교 (여수 캠퍼스)	문화 콘텐츠학부	1학년	문화콘텐츠및실습
			프로그래밍언어및실습 I
			멀티미디어개론및실습
			프로그래밍언어및실습 II
			전자상거래기초및실습



		2학년	멀티미디어 데이터구조
			디지털디자인기초
			콘텐츠경영
			멀티미디어사진학
			웹기초및실습
			디지털방송개론
			웹애니메이션기초
			게임기획및시나리오
			멀티 미디어시스템
			문화콘텐츠디자인
			웹프로그래밍및실습
			멀티미디어정보통신
		모바일시스템개론	
		3학년	멀티미디어데이터베이스
			멀티미디어 게임제작론
			멀티미디어저작기초
			웹디자인실기
			디지털방송시스템
			게임그래픽
			멀티미디어영상편집
			멀티미디어저작응용
			애니메이션프로젝트
		멀티미디어플랫폼	
		4학년	네트워크게임연구
			디지털영상처리연구
			웹포트폴리오제작
			콘텐츠검색론
			디지털미디어코덱

			영상패턴인식	
			방송콘텐츠제작및 실습	
			대화형데이터방송시스템	
	시각정보 디자인학과	1학년		기초조형
				드로잉컨셉트
				기초소묘
				평면조형
		2학년		디자인컨셉트
				컴퓨터그래픽아트 I
				사진실습
				평면디자인
				타이포그래피 I
				컴퓨터그래픽아트 II
				색채학 및 실습사진 디자인
				타이포그래피 II
		3학년		캐릭터디자인
				커머셜포토그래피
				일러스트레이션
				패키지디자인 I
				웹디자인 I
				에디토리얼디자인 I
3D인테리어디자인 I				
패키지디자인 II				
영상디자인론				
미술교육				
웹디자인 II				
에디토리얼디자인 II				
3D인테리어디자인 II				

		4학년	디지털아트디자인 I
			커뮤니케이션디자인 I
			디자인워크샵 I
			브랜딩디자인 II
			디지털아트디자인 II
			커뮤니케이션디자인 II
			디자인워크샵 II
			브랜딩디자인 II

표 20. 광주광역시 정규 교육기관 첨단영상콘텐츠 관련학과의 교육과정 및 교육내용(4년제 대학교)

학교	학과	학년	교과목
광주 대학교	시각영상 디자인학과	1학년	디자인사
			드로잉
			기초그래픽디자인
			색채디자인
			디지털그래픽스
			기초영상디자인
		2학년	편집디자인기초
			타이포그래피1
			일러스트레이션
			영상촬영편집
			스토리보드제작
			타이포그래피2
			기초광고디자인
			캐릭터디자인
시각문화론			
모션그래픽스			

		3학년	커뮤니케이션디자인1
			편집디자인1
			패키지디자인1
			애니메이션1
			3D디지털그래픽스2
			커뮤니케이션디자인2
			편집디자인2
			패키지디자인2
			애니메이션2
			3D디지털그래픽스2
		4학년	아이덴티티디자인
			광고디자인1
			영상디자인1
			졸업과제연구
			공공디자인1
			셀프프로모션디자인
			광고디자인2
			영상디자인2
			공공디자인2
			산학과제연구

## (2) 비정규 교육기관

대학이 이론과 실습을 겸한 장기교육에 주력하고 있다면 광주정보·문화산업진흥원과 같은 전문기관은 단기교육에 주력하고 있다. 이에는 자체교육도 있고, 산업체의 재교육 프로그램 혹은 취업용 프로그램도 있다. 비정규 교육기관의 대부분 형태는 정규 교육기관을 통한 교육을 이수한 사람이 학교에서의 교육으로는 취업에 어려움을 느껴

다시 재교육을 받는 것이다.

따라서 표 21의 광주정보·문화산업진흥원의 교육 프로그램을 분석해 보면 기업의 요구에 맞춘 실무 위주의 현장교육 프로그램으로 이루어져 있다.

본 연구의 목표는 광주지역 첨단영상콘텐츠 전문인력의 양성에 대한 개선방안을 찾는 데 있기 때문에 이러한 차이가 본 연구의 목표에 시사하는 바는 적지 않을 것이다.

표 21. 광주광역시 비정규 교육기관 첨단영상콘텐츠 관련 교육과정 및 교육내용

기관명	실시연도	교육과정	비고
광주정보·문화 산업진흥원	2009 - 2010	VR특수영상제작 실무과정	실업자, 제작자
		2D카툰과 디지털 애니메이션	
		CGI활용 프로젝트 제작지원과정	
		디지털 모델링&맵핑 실무과정	
		3D애니메이터 전문과정	
	2010 - 2011	디지털 모델링&애니메이션과정	실업자, 제작자
		디지털 컷아웃 애니메이션과정	
		디지털 콘텐츠 제작을 위한 그래픽 실무과정	
		CGI활용 프로젝트 전문인력 양성과정	
		디지털 특수효과과정	
		영화·영상 VFX 전문과정(2D/3D/매트페인팅)	
		디지털 특수효과 전문과정	
		입체영화 변환 및 VFX 전문제작과정	
		콘텐츠 기획 전문과정	
		게임컨셉 포트폴리오 과정	
	3D애니메이션 전문과정		
	2012	NukeX를 이용한 Matchmovie	제작자
		입체영상 변환	
		SNG 게임기획 실무	
		애니메이터를 위한 액팅	
마야 모델링			
마야 라이팅&렌더링			
브레이를 이용한 렌더링			

		3D입체영상제작 일반과정	
		시네마4D를 이용한 모션그래픽	
		머드박스를 이용한 모델링 및 텍스처링	
		마야 애니메이션	
		애프터이팩트를 이용한 합성	
		지브리쉬를 이용한 모델링	
		누크를 이용한 VFX 합성	
광주정보·문화 산업진흥원 (CGI아카데미)	2012(1기)	3D 애니메이션	실업자
		영화 VFX 후반제작	
	2012(2기)	3D입체영상제작 일반과정	
		3D입체영상제작 전문가과정	
		디지털 색보정(DI) 전문가과정(중급)	
	2013(3기)	모바일게임 개발 과정	
		모바일게임 그래픽 과정	
		모션 그래픽 과정	
	2013(4기)	게임그래픽 기본과정	
		VFX합성 기본과정	
		2D게임그래픽 전문과정	
		3D게임그래픽 전문과정	
		VFX합성 전문과정	
		3D애니메이션 전문과정	
광주정보·문화 산업진흥원 (노동부 연계)	2010 - 2011	디지털 애니메이션 후반과정	실업자
		VFX 및 3D 컨버팅 과정	
		3D 입체영상 컨버팅 과정	
		3D 애니메이션 과정	
	2012	VFX 및 3D컨버팅과정(1)	
		VFX 및 3D컨버팅과정(2)	
		3D애니메이션기초 과정	
	2013	영화 VFX 제작과정	
		영화 VFX 제작 실무 과정	

## 제2절 FGI를 통한 광주광역시 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육현황 및 개선 방안 논의

### 1. 광주광역시 첨단영상콘텐츠분야의 교육현황

연구문제 1에서는 응답자들의 응답내용을 바탕으로 첨단영상콘텐츠분야의 교육현황에 대한 의견을 듣고 그 결과를 분석하고자 하였으며, 이를 위해 질문내용에 답한 응답자들의 답변내용을 간단하게 정리하여 보았다.

A 응답자의 답변은 다음과 같다.

현재 본 업체의 실무자와 본인이 직접 정규 교육기관에 교육을 나가본 경험에 따르면, 대학교는 굉장히 포괄적이고 방대한 내용을 제한된 학점(시수) 내에서 풀어내야 한다는 제약이 있다. 이 때문에 대학교의 교육 커리큘럼은 전문적이기보다는 최대한 많은 지식을 개괄적으로 알려주는 식의 수업이 될 수밖에 없다. 그런 이유에서, 대학교를 갓 졸업한 학생을 채용하게 되면 각 파트 별로 실무에 필요한 전문적이고 깊이 있는 교육을 다시 시켜야 한다. 대학교의 기존 커리큘럼은 업체에서 원하는 직종과 직종에 필요한 스킬에 포커스를 맞춘 심화 수업이 아니라 다양한 학생들과 방대한 학과 수업이기 때문에 학생이 최종적으로 원하는 직업이나 업체에서 원하는 인재의 능력과 전혀 관계없거나 연관성이 부족한 교과목의 수업도 있을 수밖에 없는 문제점도 있다.

광주에는 광주정보·문화산업진흥원과 업계 간 산학연계 프로그램이 다수 존재하는 걸로 알고 있다. 그러나 이런 교육 프로그램의 경우 업체는 필요한 전문인력의 수급을 위해 교육을 시행하지만 교육 수료생 중 일정 부분을 직원으로 채용해야 하는 부담도 짊어지게 된다. 이 때문에 본 업체의 경우 수료생들의 취업을 보장하는 것이 부담스러워 참여하지 않고 있다. 또한, 업체에서는 예산을 지원받아 산학연계 프로그램을 지원받아 수료생들을 취업시키지만, 수료생들 임금의 일부분을 진흥원에서 보전하는 조건 때문에 취업시키는 경우도 있다. 하지만 회사가 어렵거나, 관련 지원이 끊길 경우 직원들을 해고하는 등의 부작용이 생길 수 있으며, 실제로 광주의 모 업체에서 그런 부작용이 일어난 사례도 있다. 그 대신 본 업체는 대학교에서 교육하면서 자질이 보이는 학생을 방학 때 인턴십 제도를 활용하여 교육 후, 채용시키는 방식을 사용하고 있으며 이런 과정을 거친 학생들의 경우는 갓 졸업하여 취업했던 학생에 비해 훨씬 업무 적응

력이 뛰어났다.

B 응답자의 답변은 다음과 같다.

광주의 경우 방송CG관련 직종을 육성할 수 있는 교육 커리큘럼이 많이 부족하다. 학교마다 한 학기에 한 개 정도 전공으로 방송 관련 교과목이 있기는 하지만, 겨우 방송CG에 대해 알려주고 호기심만 줄 수 있는 정도라고 생각되며 실제로 취업하고자 한다면 사설학원을 찾을 수밖에 없다. 방송CG는 영화VFX와 같은 타 분야에 비해 화려해 보이지 않아서 학생들의 흥미를 끌 만한 요소가 부족하다. 이런 이유 때문인지 서울에서도 관련한 전문인력 교육을 하는 곳은 한정되어 있다. 일단 광주에서 방송CG를 특화하여 교육하는 교육기관이 없어서 그나마 관심 있는 학생들은 서울까지 찾아가 배우는 실정이며 서울에서 교육 후 서울에 취직하여 광주로 내려오는 인력이 없다는 게 광주지역의 방송CG분야에서 또 다른 인력수급의 악순환을 불러일으키고 있다. 인력이 부족할 경우 프리랜서라도 급하게 구해서 작업해야 하지만 지금은 그마저도 구하기 어려운 실정이다. 실제로 본인도 광주 출신이지만 수도권에서 방송CG를 배우기 위해 사설학원에 다녔는데, 그곳에서 지방에서 올라온 사람들을 많이 만날 수 있었다.

방송CG관련 교육을 하고자 한다면 수도권 사설학원의 교육 프로그램을 벤치마킹할 필요성이 있다고 본다.

안타깝게도 현재 광주지역에서 방송CG 관련 산학연계 프로그램은 없는 것으로 알고 있다. 풍암동의 시청자미디어센터에서 방송CG에 관련된 교육을 하고 있다지만 그곳에서 이루어지는 교육은 전문인력을 위한 교육이라기보다는 일반 시민들을 대상으로 하는 취미 위주의 교육인 것으로 알고 있다.

C 응답자의 답변은 다음과 같다.

본 업체에서는 전남대학교, 조선대학교, 호남대학교 등 광주광역시 여러 학교의 졸업생들이 일하고 있다. 그러나 그러한 졸업생들을 실무 현장에 바로 투입하기는 무리가 있었다. 본 업체의 취업생들을 예로 든다면, 대학을 갓 졸업한 학생들은 그 품성과 자질 그리고 현장에서 사용되는 소프트웨어 자체에 대한 이해도는 가지고 있었지만 그 이해 안에는 전문성이 부족했다. 이는 대부분의 대학 교육 커리큘럼이 소프트웨어를 중심으로 한 개괄적인 이론 위주의 수업이기 때문으로 생각된다.

현재 본 업체는 광주에 자리를 잡은 지 얼마 되지 않아 산학연계 교육 프로그램에 참여하진 못하고 있지만, 타 업체의 산학협력 교육 프로그램을 살펴봤을 때 각기 장·



단점이 있다고 본다. 장점으로는 업체에서 원하는 맞춤형의 실무교육을 할 수 있다는 것이며, 단점으로는 학교 측에서 원하는 취업률을 보장해야 한다거나 다수를 대상으로 공정한 교육을 하여야 하는데 잘하는 상위 특정 학생들에 의해 교육의 내용이 편향될 수도 있다는 것이다.

D 응답자의 답변은 다음과 같다.

이전의 교수들로만 진행되었던 교육 커리큘럼과 비교하면 최근에는 실제 업체의 실무진을 초빙하는 등 대학의 교육 여건은 많이 개선되었다고 생각된다. 그러나 4년제 대학교 기준으로 평균 140학점을 이수하기 위해 보통 학생들은 15주간 학점당 1시간씩 교육을 받는다. 계산해 보면 총 2,100시간 남짓한 교육을 받는 학생들이 전공만이 아닌 교양, 공통과목과 섞어 학점을 이수한다고 봤을 때, 여전히 졸업 직후 실무에서 활용할 수 있을 정도의 능력을 기대하기는 어려운 것 같다.

E 응답자의 답변은 다음과 같다.

과거와는 달리 현재는 인터넷의 발달로 인해 3ds-Max나 Maya와 같은 관련 프로그램에 대한 정보와 교육 자료들을 쉽게 구할 수 있게 되었다. 또한, 많은 서적이 출판되어, 학생들이 더는 학교 교육에만 의존하거나 학원을 찾는 방법만이 아니라 스스로 학습이 가능하도록 돕고 있다. 그러나 일부 대학교의 커리큘럼은 몇 년째 크게 바뀌지 않으며 정체되어 있다. 이렇게 정체되고 발전하지 않는 교육 커리큘럼은 적절하지 않으며 변화의 필요성이 있다고 본다.

산학연계 프로그램은 실습과 실무체험 위주의 교육이 되어야만 한다고 생각한다. 대학별로 산학협력단에서 지원금 등을 제공하여 학생들을 업체에 실습생 또는 인턴으로 배치하고 있는데 이러한 프로그램들이 실질적으로 취업에 얼마나 도움이 될지는 미지수이다. 산학연계를 이용해 업체에 취업한 직원들이 관련 직무를 잘 소화하려면 대학교 등의 교육기관에서의 기본 교육이 바탕에 있어야 한다. 그래야만 산학연계 프로그램에서 학생들이 단순노동과 같은 보조업무에서 벗어나야만 원하는 교육 효과를 얻을 수 있을 것이다.

F 응답자의 답변은 다음과 같다.

3D 의료영상은 학과의 특수성보다는 기존 학과(의학과, 영상과, 애니메이션과)의 유기적인 연계를 통해 만들어진다. 따라서 특별한 교육 커리큘럼의 적정성은 따질 수 없

다. 애니메이션 분야에 대해 전문성을 가질 수 있는 교육 커리큘럼이라면 3D 의료영상 관련 업무에는 지장이 없다.

G 응답자의 답변은 다음과 같다.

현재의 대학교 및 고등학교 교육 커리큘럼에는 문제를 느끼고 있다. 사실 이는 광주 지역만의 문제가 아니라 우리나라 교육의 문제로서 고질적으로 지적되었던 부분이기도 하다. 본인이 생각하기에는 대학교에서는 관련 전공에 대한 인문소양교육을 통해, 관련 실무테크닉을 충실히 익힐 수 있는 기초를 쌓아줘야 하는 데 취업에 목표를 둔 방대한 커리큘럼 때문에 충분한 이론과 기술을 겸비한 전문인력 양성이 어려운 실정이다. 올바른 교육이 이루어지기 위해서는 먼저 업체에서 원하는 정확한 인력의 세부 정보가 필요하며, 학교나 교육기관에서는 제공된 세부 정보를 바탕으로 맞춤형의 교육을 해야 하지만, 현재 대학교 및 고등학교, 진흥원, 업체 간 소통의 부재로 적절한 커리큘럼이 만들어지지 못하고 있다.

H 응답자의 답변은 다음과 같다.

현재의 대학교 및 고등학교 교육 커리큘럼보다 더 구체적인 첨단영상콘텐츠 전문인력을 위한 교육과정의 개발이 필요하다.

또한, 산학연계 교육 프로그램은 산·학·관의 연대를 통해 시너지 효과를 기대하고 있다.

I 응답자의 답변은 다음과 같다.

현재의 대학교 및 고등학교의 커리큘럼은 적정성이 떨어진다고 본다. 고등학교는 첨단영상콘텐츠 특성화 고등학교가 없어 관련 교육 커리큘럼의 전문성이 떨어지고, 대학교의 커리큘럼은 대학만의 교육만으로 전문인력을 양성하기에는 교수진과 커리큘럼 구성면에서 전문성이 떨어진다고 본다.

J 응답자의 답변은 다음과 같다.

본인은 광주에서 정규 교육기관의 교육에 참여(2012년과 2014년(예정))해 본 경험이 있다. 고등학교(전남여상 등)에서도 관련 교육을 하고 있는 것으로 안다. 물론 대학교에서 교육하는 커리큘럼에 비할 바는 아니지만, 꾸준히 추가 교육을 하는 걸로 알고 있다. 이와 같이 고등학교와 대학교에서 교육을 하고는 있지만, 회사에서 요구하는 능

력치를 발휘하는 인력 양성에는 턱없이 부족한 것이 현실이다.

하지만 광주정보·문화산업진흥원의 교육 커리큘럼은 정규 교육기관과는 조금 차이가 있는 것으로 안다. 우선 경력이 있는 회사직원이 직접 교육함으로써 교육의 질을 높이고, 실무에서 느끼고 배웠던 스킬들을 교육받는 인원에게 직접 가르친다면 배우는 학생들도 만족하며 교육을 받을 것이다. 그리고 교육을 받는 학생들도 면접 등의 방법을 통해 교육을 받을 수 있도록 교육생 선발을 체계화 할 필요도 있다.

K 응답자의 답변은 다음과 같다.

조선대학교에서는 산학이 협력하여 현장전문인력양성프로그램을 2007년부터 본격적으로 운영하고 있는데 업체의 요구사항과 학교의 학제에 의한 애로사항을 조율하여 약 5년여 기간의 시행착오 끝에 절충안을 찾아가고 있다.

이러한 결과로 2013년 조선대학교 수시 2차 모집에서 11.8 대 1로 조선대학교 전체 2위의 경쟁률과 2014년 조선대학교 수시 2차 모집에서는 11.3 대 1로 조선대학교 전체 1위의 경쟁률을 기록하였는데, 이는 대외적인 인지도와 신뢰성이 확보되어가고 있는 방증이라고 할 수 있겠다.

## 2. 광주광역시 첨단영상콘텐츠 전문인력 양성현황

연구문제 2에서는 응답자들의 응답내용을 바탕으로 첨단영상콘텐츠 전문인력 양성현황을 분석하고자 하였다.

응답자의 답변내용을 간단하게 정리하면 A 응답자는 다음과 같이 답변하였다.

현재 첨단영상콘텐츠산업계에서는 극심한 인력부족현상을 겪고 있다. 이 때문에 상시채용을 실시하고 있음에도 불구하고 인력수급이 원활하지 못하다. 그러한 근본적인 이유를 찾자면 광주지역은 한정된 인구로 인해 첨단영상콘텐츠제작에 대해 교육받고자 하는 인재가 적으며, 교육생이 부족하니 교육을 통해 배출되는 전문인력도 부족해진다 는 것에 있다. 또한, 광주에 대한 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육 프로그램이나 교육기관에 대한 신뢰 부족도 문제라고 생각한다. 똑같은 비용을 내고 교육을 받는다고 가정 했을 때 교육생들은 대부분 서울에서의 교육 프로그램과 교육 기관을 더 신뢰하고 선택하고 있다.

게다가 실무경험이 없는 초대 줄이나 대졸자들의 경우에는, 실무에서 일하기에 부족한 실무 능력 때문에 재교육의 필요성이 제기된다. 그래서 졸업생들의 경우 재교육 없이 채용하지 못하고, 인턴십과 같은 산학연계 프로그램을 활용하거나 비정규 교육기관의 실무 교육 프로그램의 수료를 권하고 있다.

B 응답자는 다음과 같이 답변하였다.

광주뿐만 아니라 전국적으로 이 분야의 생소함 그리고 교육기관과 홍보 미흡으로 유입되는 인원도 적고 열악한 근무여건으로 업계를 떠나가는 인력도 많아서 인력난이 극심하다.

현재 이 분야의 실무자들은 1-5년 차를 신입급, 5-10년 차를 팀장급, 그 이상은 책임자급으로 보고 있는데, 실제로 1-5년 차인 신입급의 인력 대부분이 업계를 떠나기 때문에 중간층을 구성하는 팀장급의 인력이 정말 부족하다.

영화나 애니메이션처럼 꾸준히 만들어지면서 많은 일이 공급되면 좋겠지만, 주어지는 보수도 적을뿐더러 작업 시 대량의 인원이 필요치 않아, 많은 인력을 구하지 않는다. 그 때문에 유입되는 신규인력이 적고, 관련 교육기관도 적어 교육 수료를 통해 배출되는 전문인력도 적다. 취업 처가 적다 보니, 대학교 등 교육기관에서는 관련학과의 개설을 꺼리기 때문에 전국적으로는 인력부족에 시달리고 있다. 적은 인력이나마 끝까지 남아주면 좋은데, 열악한 근무여건 및 낮은 보수 등의 이유로 오래 버티며 일하는 사람이 적다. 그 때문에 이쪽 계통은 만성적인 인력 부족에 시달리는 악순환이 반복되는 실정이다.

최근의 방송 관련 학과나 비정규 교육기관을 통한 교육은 대부분이 영화업계에서 사용하는 편집 소프트웨어를 주로 하여 교육하는데, 이런 학생들이 방송CG업계로 취업을 하고자 하면 실무에 사용하는 소프트웨어가 달라 재교육을 받아야 하는 문제가 생긴다. 이 때문에 일부 방송국에서 운영하는 방송아카데미와 같은 전문 교육기관의 수료생들이 방송CG업계로 진입하게 되며, 특히 초대 줄이나 대졸자들의 경우 꼭 이런 전문 교육기관을 통한 재교육이나 방송국 인턴십 등을 거치고 있다.

C 응답자는 다음과 같이 답변하였다.

아직 광주지역에 첨단영상콘텐츠분야가 완전히 자리 잡지 못해서인지 전문인력들의 양성 및 수급은 많이 불안하다. 때문에 본 업체에서는 전문인력을 무작정 기다리기보

다는 가능성이 보이는 대학 졸업생들을 데려와 회사 안에서 개별 교육을 시키거나, 광주정보·문화산업진흥원 등의 기관을 통하여 실무 교육을 이수하게 하는 방식으로 초급 인력을 확충 후 전문인력으로 육성하는 방향을 계획하고 있으며, 실행하고 있다.

초대졸 또는 대졸자와 같은 취업생들의 경우, 소프트웨어의 이론 및 기술적 측면에 대한 이해도는 있지만 그에 대한 깊이는 떨어진다고 느낀다.

D 응답자는 다음과 같이 답변하였다.

첨단영상콘텐츠 관련 대기업이 서울 및 수도권에 집중되어 있어 대부분의 졸업생이 서울 및 수도권으로 취업을 희망하기 때문에 전문인력의 양성이 어려운 상태이다. 특히, 경력을 지닌 전문인력을 수급하기가 쉽지 않다.

그리고 본 업체에서는, 신입 사원들은 최소 3개월 이상의 내부 시스템 교육을 진행하여 재교육을 시행하고 있다. 물론 개인 역량에 따라 다르나 대부분의 경우 졸업 직후 실무투입은 어려운 상태이다.

E 응답자는 다음과 같이 답변하였다.

정규 교육기관이나 비정규 교육기관에서 교육을 볼 때에, 업체 입장에서 원하는 수준의 전문인력 양성은 되고 있지 않다고 할 수 있다. 또한, 정규 교육기관에서 교육을 받고 취업하는 취업생들의 경우 또 다른 기관 또는 업체에서 재교육이 필요하다는 점은 문제가 있다고 본다.

F 응답자는 다음과 같이 답변하였다.

3D 의료영상분야에서 원하는 전문인력은 의욕과 능력이 있는 인재이다. 이런 인재라면 충분히 3D 의료영상의 일을 할 수 있다. 하지만 대부분 기술적인 테크닉이 대부분이라 실제 영상작업을 할 전문인력이 많이 필요치 않아 따로 채용을 위한 집체교육을 실시할 수 없는 상황이기 때문에 3ds-Max나 Maya와 같은 3D 소프트웨어를 잘 다룰 줄 아는 인력이라면 일단 채용하고 있다. 그리고 다른 분야와는 또 다르게 3D 의료영상제작은 분야의 특수성 때문에 반드시 관련 지식에 대한 재교육이 필요하지만 대부분 이론적인 것들이다. 현재 채용된 직원도 입사한 날부터 지금까지 끊임없이 의학 3D 전문가와 1대1 또는 多대1의 교육을 하고 있다. 의학에 능통한 의사라면 영상 제작분야를 교육하게 될 것이고, 영상제작 전문가라면 의학 관련 분야를 교육하는 방식의 교육상대에 맞춘 맞춤형 교육을 하고 있다.

G 응답자는 다음과 같이 답변하였다.

관련 업체에서는 끊임없이 고용할 전문인력이 부족하다고 한다. 그러나 교육을 하는 기관의 측면에서 보면 구체적인 인력에 대한 정보에 대해서는 말해주지 않고 있다. 예를 들어, 애니메이션 업체의 작업자는 모델러, 리거, 애니메이터 등으로 역할 분담을 나눌 수 있다. 모델러가 부족하다면 모델러를 집중적으로 육성할 교육 프로그램을 만들어 모델러를 교육·양성해 공급해야 하고, 애니메이터가 부족하다면 애니메이터를 집중·육성할 교육 프로그램을 만들어 애니메이터를 양성해 공급해야 한다. 그러나 업체에서는 막연히 인력이 부족하다고만 말하기 때문에 적절한 교육 커리큘럼을 만드는 데 어려움이 있다. 때문에 애니메이션 관련 제작에 대해 전반적인 교육을 할 수밖에 없으며, 이는 또한 업체에서 원하는 수준의 교육이 되지 못하는 문제점 등이 발생하는 요인이기도 하다.

업체에서 원하는 전문인력의 수준은 업무에 관한 충분한 이론지식과 실무기술도 겸비한 인재이다. 대학교 졸업생의 경우 집합교육이 대부분이기 때문에 업체가 원하는 요건에 못 미치는 경우가 대부분이다. 이 때문에 대학교 졸업생을 곧바로 채용하는 경우는 적으며 보통 대학교 졸업 후 실무교육 등을 이수한 수료생들을 채용하고 있다.

H 응답자의 답변은 다음과 같다.

광주지역은 전문인력 고용을 위한 전문인력의 인력풀이 제대로 갖추어 있지 못하다. 인력풀 제도의 활성화가 필요하다.

I 응답자의 답변은 다음과 같다.

광주지역의 업체 CEO들과 이야기하다 보면 업체에서 채용할 전문인력이 부족하다고 말한다. 그러나 대학에서는 업체가 필요로 하는 전문인력의 수요 예측이 확실히 되고 있지 않아, 관련 학과의 확충이나 추가적인 지원이 어려운 상황이다. 또한, 광주지역의 콘텐츠산업은 대부분의 관련 프로젝트나 사업이 광주가 아닌 외부에서 들어오기 때문에 다분히 외부의존적인 경향을 띠고 있다. 이런 경우라면 관련 프로젝트나 사업 진행으로 인해 인력이 부족하더라도 필요할 때 꼭 필요한 인력들만 수급하는 단발적인 형태를 띠 수밖에 없으며, 프로젝트의 계속성이 불분명하므로 고용의 질이 낮아지는 등의 문제가 생길 수밖에 없다.

J 응답자의 답변은 다음과 같다.

교육을 받을 학생들이 현재 광주에 입주해있는 업체가 어떤 업체가 있는지 잘 모른다는 것이다. 비록 알고는 있더라도 회사에 대한 신뢰가 부족하다고 느껴진다. 광주에서 정규 교육기관의 교육을 마친 후, 서울로 취업을 원하는 이유도 이와 마찬가지로일 것이다.

광주CGI센터나 KDB빌딩, 기획창작스튜디오(광주정보·문화산업진흥원 시설) 등에 입주해 있는 업체를 홍보할 필요성이 있어 보인다. 현재 각 입주업체에서 어떤 작업 및 작품을 하고 있으며, 앞으로 비전은 어떻게 되는지 홍보할 필요가 있다.

K 응답자의 답변은 다음과 같다.

광주정보·문화산업진흥원은 업체와 학교 간 네트워킹과 산업 진흥을 위한 본질적인 업무에 충실해야 한다고 본다. 이를 위해, 산·학·관 산업발전을 위한 포럼과 현장전문인력양성을 위한 교육프로그램 TFT 등을 개최하여 여러 가지 전문 의견을 수렴 교환 보완하면 될 것으로 본다.

### 3. 광주광역시 첨단영상콘텐츠 전문인력 양성교육 및 수급의 문제점과 개선 방안

이상과 같이 실제 전문인력과 관계한 현장에서 종사하는 CEO 또는 관계자, 전문기관 관계자 그리고 학계전문가들의 인터뷰를 통하여 광주지역의 첨단영상콘텐츠분야 전문인력 교육에 대한 문제점들을 파악할 수 있었다. 연구문제 3에서는 이상의 연구결과를 토대로 광주지역 첨단영상콘텐츠분야 전문인력 교육의 문제점과 이를 해결하기 위한 개선방안을 논하고자 한다.

이에 대하여 응답자들이 생각하는 문제점과 개선방안을 중심으로 정리하면 다음과 같다.

A 응답자는 다음과 같이 답변하였다.

광주의 경우 서울 및 수도권에 비하면 현저히 실무에 종사하는 인력의 수가 적다.<sup>51)</sup> 그 때문에 각 교육과정에서 내실 있고 실무에 가까운 교육을 지도할 교수진의 부족현

---

51) 표 9. 국내 첨단영상콘텐츠산업 지역별 종사자 현황, p31.

상이 생기는 건 어찌면 당연한 일이다. 이 때문에, 광주정보·문화산업진흥원에서는 교수인력의 확보를 위해 강사풀 제도를 운영 중이지만 실제로 강사풀에 등록된 강사가 각 대학이나 교육기관에서 교육하는 경우는 거의 없다. 이는 대학과 고등학교 등의 교육기관에서 인력풀 강사를 신뢰하지 못하며, 학위 등의 관련 기준을 충족하지 못하는 이유가 대부분이다. 결국은 이런 문제는 광주광역시의 첨단영상콘텐츠산업 교육정책을 주도적으로 이끌어 나갈 지휘·책임기관의 부재에 있지 않나 생각한다.

광주지역의 비정규 교육기관에서는 노동부나, 시 자체의 예산지원을 통한 여러 지원을 통하여 무료로 혹은 일정액의 교육수당을 지급하면서까지 교육생 모집을 하고 있다. 하지만 이렇게 무료로 이루어지는 교육의 경우 교육생의 입장에서는 교육에 대한 열의를 오히려 저하할 수 있다고 본다. 실제로 노동부에서 무료로 이루어지는 실업교육의 경우 출석률이 저조하며 또한 취업률도 낮다. 그 이유는 자기 돈을 투자하지 않은 무료 교육을 받는 경우 교육생의 학습 의지 및 열의가 부족하기 때문이다. 실제로 서울에 위치한 유명 사설학원의 경우 예산을 지원받아 무료로 교육할 수 있음에도 불구하고 교육의 질이나 학습 분위기의 조성을 위해 일부러 높은 교육비를 책정하여 운영한다는 사설학원 관계자의 이야기를 들은 적이 있다.

B 응답자는 다음과 같이 답변하였다.

광주지역의 방송CG분야의 정규 교육기관의 문제점은 학과별로 그 정체성이 제대로 확립되지 못한다는 데 있다. 대학이나 전문계 고등학교들의 경우 신입생 모집에 민감할 수밖에 없으므로 교육의 내실보다는 신입생들의 흥미를 끌 만한 학과의 명칭이나 이미지에 더 신경을 쓰고 있으며, 심지어는 매년 똑같은 교육 커리큘럼과 교수진에 학과의 명칭만 바뀌는 경우도 있다.

앞선 인터뷰에서 말했던 취업생들의 재교육으로 통한 시간적 물질적 낭비 문제를 해결하기 위해서는 업계와 학계가 연계한 산학연계 프로그램이 필요한 건 확실하다고 본다. 방송CG분야에서는 광주지역에 특화된 산학연계 프로그램이 없기 때문에 일단은 광주지역의 방송국과 전문계 고등학교 및 대학과의 네트워크 구축이 먼저 필요할 것이다. 향후에라도 방송국과 학교 간의 인턴십 및 현장실습 제도를 적극적으로 활용한다면 충분히 산학연계 프로그램만을 통해서도 방송CG분야의 전문인력이 양성될 수 있을 것으로 본다.

방송CG뿐만 아니라 모든 영상콘텐츠분야 직군들의 근무여건이 매우 열악하여 전문인력 양성 및 정착에 애로점이 있다. 만약 광주지역에서만이라도 정책적인 지원을 통



해 좋은 근무여건을 제공한다면 최소한 광주에서는 전문인력 양성과 수급에 훨씬 좋은 반향을 얻을 수 있지 않을까 한다.

또한, 방송CG분야의 프리랜서를 중앙에서 통제하여 근무여건이나 근무시스템을 조율해줄 일종의 지휘기관이 있으면 좋겠다. 그래서 한 개의 프로젝트가 끝나면 스케줄을 보고 바로 다음 프로젝트를 연결하여 주는 식의 지휘를 할 수 있는 단체나 협회가 있다면 각 인력의 구멍을 메워주면서 업계와 인력 모두가 윈-윈(Win-Win)할 수 있지 않을까 생각된다.

C 응답자는 다음과 같이 답변하였다.

정규 교육기관의 경우, 6개월에서 1년 정도의 교육기간인 비정규 교육기관보다 훨씬 긴 2~4년간의 교육기간에도 불구하고, 졸업작품이나 포트폴리오 같은 결과물을 비교하자면 오히려 비정규 교육기관의 수료생들에 미치지 못하는 경우가 많다. 1, 2학년생의 경우 학교 수업에 충실하지 못하는 자유롭고 나태한 분위기, 교육 커리큘럼의 경우 비정규 교육기관의 실무교육 비율 등을 보더라도 문제가 있다고 보인다. 이는 딱히 첨단 영상콘텐츠분야뿐만 아니라 모든 대학의 문제이기도 할 것이다. 이를 조금이나마 개선하기 위해, 조선이공대(2년제)의 경우는 산업현장에 맞게 교육 커리큘럼의 개편을 앞두고 있다. 그러나 이런 교육 커리큘럼의 단순개편 보다는 체계적인 교과목에 대한 개발과 연구를 통하여 깊이 있게 커리큘럼을 편성해야 하고 대학 자체적인 교육 몰입 분위기의 조성도 필요하다고 본다.

광주지역의 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육의 몇 가지 문제점을 들자면, 첫 번째로는 학생들이 믿고 배울 수 있는 교육기관의 홍보 및 부재가 가장 큰 문제점이라고 생각한다. 일례를 들자면, 전남대학교를 졸업한 졸업생이 학과 수업에 한계를 느끼고 영화 VFX에 취업하고 싶어 서울의 비정규 교육기관을 찾아 교육을 받은 후 서울 본사에서 면접을 본 일이 있다. 이런 학생의 경우, 본 업체에서 광주정보·문화산업진흥원의 관련 교육에 대한 정보를 주고 진흥원의 교육을 수료케 하여 취업을 확정하게 되었다. 광주에서 취업하고자 하는 의지가 있는 학생이 광주에서 관련 교육을 찾거나 믿지 못하고 서울까지 사설학원을 찾아 교육을 받으러 가는 것은 확실한 광주지역의 전문인력 교육에 대한 문제점을 보여준다고 생각한다. 두 번째로는 수강생 모집의 한계이다. 업체에서 취업시킬 수 있는 인원은 소수로 한정되어 있는데, 비정규 교육기관은 소수를 대상으로 교육을 개설할 수 없어 교육 자체가 무산되는 경우가 있다. 더 다양한 전문인력을 양성하기 위해서는 다양한 교육과정도 필요하다. 광주광역시나 진흥원 측에서 지원

을 확충하여 소수정예반 등의 인원에 구애받지 않는 교육개설이 가능해진다면 더욱 다양한 교육을 통해 다양한 전문인력이 배출되리라 생각한다.

추가로, 전문인력 양성을 위한 개선방안이라고 한다면 광주정보·문화산업진흥원과 같은 기관의 적극적인 개입이 있었으면 한다. 현재 광주지역은 첨단영상콘텐츠산업 발전의 초기 단계기에, 업체와 학교, 업체와 업체, 업체와 광주광역시 등의 1:1의 직접적인 소통은 어려운 현실이다. 그래서 그 사이에서 연결고리 역할과 서로 보증해 줄 진흥원의 도움이 많이 필요하다. 예를 들어, 업체가 진흥원에 인력 수급을 의뢰하면 진흥원 측에서 학교에 접촉하여 연결해주거나 학교가 학생들의 취업 처를 진흥원을 통해 문의하는 등의 인적 네트워크가 구축된다면 적어도 광주지역 안에서는 전문인력의 원활한 양성 및 수급에 도움이 되지 않을까 생각한다.

D 응답자는 다음과 같이 답변하였다.

많은 학생의 모집을 위해 한 개의 학과에서 너무 다양한 분야로 취업할 수 있도록 교육 커리큘럼이 분산되다 보니, 업체가 요구하는 수준의 고급실무교육은 힘든 상태이다. 이 때문에 취업 시 비정규 교육기관을 통한 재교육이나 사내 재직자 교육이 필요하다. 이런 문제점을 해결하기 위해서는 학과의 세분화 등을 통해 학과에서 허용하는 분야를 압축하고, 각 해당 교육 커리큘럼의 전문화가 필요하다고 본다.

광주지역은 인적자원의 한계로 인해, 대부분 교육기관이 학생 확보에 초점이 맞추고 있으며, 이에 따라 교육과정이 하위평준화되어있는 경향이 있다. 국가나 고용노동부 등의 지원을 받는 비정규 교육기관의 경우에는, 단일 교육 과정에 20명 이상의 교육생을 확보해야 실적 및 이익을 낼 수 있기 때문에 더욱 교육생 확보를 우선시하며, 이는 교육과정의 평준화와 교육생들의 하위평준화라는 문제점이 발생하게 되었다. 이를 개선하기 위해서는, 교육과정에 소수를 위한 교육이 가능하도록 정책적인 지원방법의 변화가 필요하고, 다수를 대상으로 하는 초급 교육만이 아닌 소수대상의 전문·고급 교육 프로그램도 개설해야 할 것이다. 현재 광주정보·문화산업진흥원의 교육 프로그램 중 하나인 CGI아카데미에서는 이런 문제점을 인식하고 전문가를 위한 교육 프로그램을 개설하려고 전문가들의 자문을 구하고 있는 것으로 알고 있다.

E 응답자는 다음과 같이 답변하였다.

본인이 출강했던 대학 학생들의 이야기를 들어보면 대부분이 현재의 대학 교육에 대해 부정적인 견해를 토로했었다. 첨단영상콘텐츠분야의 경우, 인문학적 교육에 익숙한

교수들이 첨단영상콘텐츠와 같은 전문적인 프로그램과 스킬을 다루는 실무 수업을 진행할 때는 한계가 있다고 본다. 이는 오래전부터 제기되어 왔던 고질적인 문제로 이를 가장 현실적으로 접근하는 개선방안은, 외부로부터 실무자를 초빙하여 교수진으로 투입하는 것으로 생각한다.

비정규 교육기관의 경우에는 교육 과정 개설 시에 일정 수강생 이상이 모집되지 못하면 강사 섭외까지 끝내고 모든 교육이 스탠바이 상태가 되어도 취소되어 버리는 경우가 있다. 이럴 경우, 교육을 기다리던 소수 교육생이 피해를 보는 문제가 생기기도 한다. 수강생 모집과 수료생들의 취업률에 예민한 비정규 교육기관의 문제점은 앞으로 꼭 개선되어야 할 것으로 생각하며, 이를 위해서는 일차적으로 광주광역시 자체의 지원과 소수인원이 모집되더라도 적극적인 교육과정 개설 의지를 표명하는 것이 중요하다고 생각한다.

산학연계 프로그램의 경우 강의를 잘하는 강사를 파견해주고, 이를 채용까지 연결할 수 있는 만한 업체가 필요한데 현재 광주지역의 경우 이러한 내실 있는 업체가 부족하다. 또한, 산학연계 프로그램에서도 제작경험이 풍부한 강사진이 필요하지만, 광주지역의 경우 첨단영상콘텐츠는 이제 막 걸음마 단계를 벗어난 수준이기 때문에 이러한 경험 많은 강사진을 구하는 데에도 어려움이 많다. 일단은 우수한 업체, 우수한 강사진의 확보가 중요하다. 또한, 본인이 경험한 바로는 산학연계 프로그램의 경우 이론보다는 실습에 치중한 교육이 되었을 때 학생들의 만족도가 높아지는 것을 느낄 수 있었다. 산학연계 교육의 의의는 업체에서 실제로 사용하는 실무 스킬을 배우거나 직접 실무를 체험하는 데 있으므로 실습과 실무체험 위주의 산학연계 교육이 좋을 것이다.

F 응답자는 다음과 같이 답변하였다.

교육에 있어 가장 중요한 것은 교육받을 대상이 누구인가를 확실히 하는 것이다. 3D 의료영상 업계와 각 학과가 산학연계를 하게 된다면 의학과열과 영상학과열로 양분할 수 있는데, 의학과열 학과생의 경우는 깊이 있는 의학지식과 기초적인 영상지식을 교육하는 반면, 영상학과열 학과생의 경우 의학지식은 기초부터 다루고 영상지식은 좀 더 깊이 있게 다루는 식의 맞춤형 교육이 필요하다. 이렇듯 첨단영상콘텐츠분야의 인력양성 교육이 더욱 나아지기 위해서는 교육받을 대상과 무엇을 교육해야 할 것인지를 정확히 확립하는 게 중요할 것이다.

하지만 제대로 된 교육이 이루어지더라도 3D 의료영상은 매우 특수한 분야이기 때문에 인턴십 제도를 통한 재교육이 반드시 필요하다.

G 응답자는 다음과 같이 답변하였다.

대학 및 고등학교와 같은 정규 교육기관에서는 인문소양교육에 좀 더 무게를 두고 커리큘럼을 구성해야 한다고 생각한다. 그래서 졸업생을 배출할 때 자기가 원하는 취업 처를 확실히 결정하고 이후 필요한 기술교육은 비정규 교육기관인 진흥원이나 사설 학원에서 하는 것이 바람직하다고 생각한다. 또한, 학생들이 원하는 그리고 학과 전공 내에서도 표준 직업군 분류의 확립을 통해 대학별 표준 교육 커리큘럼 제시도 필요하다고 본다.

또 하나의 문제는 교육기간이다. 비정규 교육기관의 경우 8개월에서 최대 10개월의 교육기간 동안 교육이 이루어진다. 이것은 정규 교육기관의 최소 2년, 최대 4년의 교육기관에 비하면 짧아서 할 수 있는 교육 커리큘럼에 한계가 있다. 이런 경우 정규 교육기관에서 기술 교육 이전에 필요한 인문소양적 교육을 확실하게 교육해 준다면 비정규 교육기관에서는 실무에 필요한 테크닉을 교육하는 방식으로 짧은 교육기간의 단점을 극복할 수 있을 것으로 본다. 현재는 정규 교육기관과 비정규 교육기관과의 커리큘럼과 교육의 일부 겹치면서 같은 내용이 재교육되는 등의 낭비도 있다.

이런 경우는 각 교육기관 간의 소통과 커리큘럼의 표준화가 해결방안이 될 수도 있을 것이다. 다시 정리하자면, 산학연계 프로그램의 개선방안과 비슷하게 대학이나 학회가 전문인력 양성을 위한 이론적 체계나 기획을 주도적으로 이끌어주고, 그 후의 기술적 문제라던가 실무적 지원은 진흥원이 보조해 주면서 더 나은 전문인력 양성 교육을 위한 커리큘럼 개발이나 커리큘럼 표준화가 가능할 수 있을 것이다.

또한, 업체에서는 필요한 인력의 정확한 세부 정보를 제공하여 진흥원의 교육이나 산학연계 교육 시 필요한 전문인력 맞춤형 교육이 될 수 있도록 하는 것도 중요하다.

H 응답자는 다음과 같이 답변하였다.

현재 많은 기능교육이 전문계열 고등학교에서 이루어지고 있으나, 창의적인 부분의 교육은 부족한 상황이다. 그 때문에 정규 교육기관으로 분류할 수 있는 전문계열 고등학교와 대학 간의 연계되는 교육과정의 논의가 필요하다고 본다. 또한, 비정규 교육기관의 경우 기능 위주만의 교육으로는 첨단영상콘텐츠개발을 위한 창의적인 전문인력을 양성하기엔 한계가 있다.

추가하여 말하자면, 지방자치단체의 투자 의지, 중앙정부의 균형발전에 따른 정책 수립과 예산 확대 지원이 필요하다. 또한, 광주만의 특화된 문화예술분야의 올바른 선택

과 집중에 따른 투자와 개발이 이루어져야 한다. 앞으로는 미래지향적인 첨단영상콘텐츠분야의 특화 개발이 중요할 것이다.

I 응답자는 다음과 같이 답변하였다.

정규 교육기관인 고등학교와 대학의 문제점은 교육 커리큘럼의 체계성이 부족하다는 것이다. 본인은 가장 이상적인 전문인력 양성 시스템은 초·중학교를 통해 첨단영상콘텐츠분야에 대한 흥미와 관심을 불러일으키는 초급 교육을 먼저 시행하고, 이를 통해 뜻있는 학생들이 특성화 고등학교에 진학하여 기초적인 제작 스킬을 가르치는 방식의 중급 교육받고, 특성화 고등학교에서 배출된 학생들이 다시 대학으로 진학하여 고급 교육을 받아 고급 인력이 배출되는 프로세스라고 생각한다. 이렇게 대학을 통해 배출된 고급 인력은 비정규 교육기관을 통해 실무 교육을 받아 최종적으로 업체에서 원하는 전문인력이 되는 선 순환적인 교육 시스템이 무엇보다 중요하다고 생각하며, 이를 위해서는 각 초·중·고등학교와 대학 그리고 비정규 교육기관이 한데 모여 교육 커리큘럼의 체계화를 의논하고 단계별 교육의 표준화를 정해야 한다고 본다.

2012년까지 광주광역시와 광주정보·문화산업진흥원에서는 3D 입체컨버팅을 주 육성 대상 분야로 선정하고 관련 교육을 시행하고 있었다. 그러나 3D 입체컨버팅 작업은 전문인력이 아닌 단순인력이 있어야 하는 분야이며, 이런 3D 입체컨버팅 작업은 4년간의 대학 교육을 거친 졸업생에게는 맞지 않는다고 생각한다. 이런 문제점에도 불구하고 교육 대상조차 제대로 정립하지 않고 무조건 교육생을 모집하고 교육이 시행되는 것은 개선되어야 할 점이다.

현재 호남대학교는 문화콘텐츠학과의 대학원과 업체가 연계하여 교육을 시행하고 있다. 이런 교육을 통해 전문인력이 양성되고 바로 취업으로 이어지고 있다. 또한, 더욱 많은 업체와의 산학연계를 위하여 대학 내 IT스퀘어에 제작업체를 유치하여 다양한 실무 교육과 체험 등을 실시할 예정이다.

전문인력 양성 교육이 더욱 활발해지기 위해서는 일차적으로 광주지역에서 첨단문화콘텐츠분야의 프로젝트와 사업이 활발해져 인력 고용의 토대가 마련되어야 할 것이다. 이러한 토대가 구축된다면 대학이나 고등학교에서는 자연스럽게 관련 학과를 지원·육성코자 할 것이며, 이는 광주지역의 전문인력 양성의 활성화로 이어지게 될 것이다.

또한, 진흥원은 인력양성 정책의 허브 역할과 산업 활성화를 담당하고 정규 교육기관들은 전문인력 교육을 전문·체계화하는 등의 각 기관의 역할 분담이 제대로 이루어질 때 광주의 전문인력 양성 및 수급이 원활해질 것으로 기대한다.

J 응답자의 답변은 다음과 같다.

무조건 교육의 개선을 통해 전문인력을 양성하여 확보하자는 식은 모순이 있다고 본다. 회사의 입장에서는 직원을 채용하는 게 무리가 될 수도 있기 때문이다. 본인이 생각하기에는 교육의 문제보다는 첨단영상콘텐츠산업에 종사하고 있는 전문인력들의 투입을 좀 더 유동적으로 이동시켜 필요한 프로젝트마다 인력 배치가 원활하게 된다면 각각의 회사의 이익을 증대하리라 생각한다.

그리고 본 업체 같은 경우는 대학교 3, 4학년 학생들을 회사로 출근시키면서 교육을 했었다. 대학교에서 이수하는 학점을 직접 회사에서 교육하면서 부여함으로써, 실제로 교육을 30명 정도 받으면 채용하는 직원은 25명 내외였을 정도로 교육을 받는 학생들의 학습효과 및 성과를 높이는 데 효과적이었다.

K 응답자의 답변은 다음과 같다.

고등학교는 미래의 창의적 인재 양성을 위해 기능 위주의 교육보다는 기초와 기본기를 다지고 예술인으로서의 소양과 자질을 갖추는 교육에 충실해야 할 것이다. 이러한 교육과정 이후 대학교에서 더욱 전문적인 교육과 실습을 다져가는 것이 고등학교와 대학교 간의 연계성을 고려한 적절한 교육과정이라고 할 수 있다.

#### 4. 인터뷰 결과 정리

각 계의 전문가 11인에게 3개의 연구문제를 제시하고 응답한 결과를 종합하면 다음과 같다.

연구문제 1에서 검토하고자 하는 광주광역시의 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육현황에 대해서는 대부분의 응답자가 만족하지 못했으며 개선되어야 한다고 응답하였다. 업계의 응답자들은 대부분 정규 교육기관의 교육에 대해 걱정하지 않다고 보는 견해가 많았다. 그들은 정규 교육기관의 교수진들이 인문학적 교육은 우수하나, 실무 경험 등의 부족으로 기업에서 실제로 원하는 교육을 하지 못하고 있다고 보고 있었다. 또한, 대학의 교육이 빠르게 변화하는 기술 및 환경에 따른 학생들의 수준과 요구를 반영하지 못하는 문제가 있다고 보는 의견도 있었다. 그리고 한 개의 학부 내에서 다수 학생들, 그리고 너무 방대한 내용을 다루려다 보니 개괄적인 수업이 될 수밖에 없다는 것도 문제

점으로 지적되었다. 즉, 기존의 교육기관에서의 교육은 현장에서의 직무에 초점을 맞춘 교육이 아니라 다수를 대상으로 한 평준화된 교육이기 때문에 학생 및 업체에서 원하는 전문인력이 되기 위한 교육과는 관계없는 교육 커리큘럼도 일부 포함되어 있다는 문제점을 지적했다. 또한, 교수진의 실무능력의 부족을 우려하는 응답도 있었다.

그러나 학계에서는 업계의 응답을 통해 제기되었던 문제에 대해 인식하고 있으며, 업체의 요구사항과 학교의 학제에 대한 애로사항을 조율하면서 질충안을 찾아가는 등 자구책 마련에 힘쓰고 있었다. 이러한 결과로 조선대학교 만화애니메이션학부에서는 최근 수시 모집에서 조선대학교 내 1, 2위의 경쟁률을 기록하는 등 성과를 나타내고 있다.

기관의 관계자는 교육의 연계성을 강조하였다. 오히려 인문적인 소양을 대학에서 중점적으로 가르칠 필요가 있고, 실무적인 기능은 비정규 교육기관, 예를 들면 광주정보·문화산업진흥원이나 타 기관들을 통한 교육을 통하여 업체에서 필요로 하는 부분을 보강하는 것이 바람직하다는 의견을 밝혔다.

산학연계 교육 프로그램에서는 기관과 업체 간의 산학연계 프로그램이 다수 추진되고 있지만, 업체의 경우 이러한 프로그램에서 강요하는 취업보장에 관해 부담스럽다고 응답하였다. 또 업체에서는 산학연계 과정을 마친 수료생들을 임금의 일부분을 기관에서 보조해주는 조건으로 취업시키는 경우가 대부분이었으며, 일부 업체의 경우 이를 악용한 사례도 들을 수 있었다.

연구문제 2에서 검토하고자 하는 광주광역시의 첨단영상콘텐츠 전문인력 인력 양성 현황에 대해서 응답자들의 인터뷰를 종합분석하면 다음과 같다.

광주지역의 첨단영상콘텐츠분야의 전문인력 양성 현황은 좋지 않은 상태이며, 산업의 균형적 발전에 이바지할 수 있는 전문인력도 충분히 배출되지 않고 있다.

광주광역시는 지방이기 때문에 광주지역의 업체들은 필요한 전문인력들을 지역 내에서 구하지 못함으로써 성장하는 데 어려움을 겪게 되어 광주를 떠나게 된다는 의견도 있었다. 또한, 교수인력으로 성장할 수 있는 전문인력이 광주를 떠나게 됨으로써 실무를 가르칠 교수인력의 질적·양적 부족이 생겼다.

또한, 학생들이 지역 업체들에 대한 정보 부족으로 지역 업체들을 신뢰하지 못해, 서울로 취업을 하길 원하며 인력 유출에 대해서도 알 수 있었다. 이 때문에, 광주지역에서 배출되는 인력들은 취업난에 허덕이고, 반대로 업체에서는 인력난에 허덕이는 모순도 발생하고 있었다. 이러한 문제점을 해결하기 위해 전문인력 채용 시 활용할 수 있는 인력풀의 구축 등이 필요하다는 주장도 있었다.

전문 교육기관인 학계의 응답을 통해서도 기관의 교육에 대한 목소리를 들을 수 있었다. 기관에서 교육보다는 산·학·관의 네트워크와 관련 산업의 진흥을 위한 본질에 충실해 주길 원하고 있었으며, 이에 대한 방안으로 산·학·관 산업발전을 위한 포럼과 현장전문인력양성을 위한 교육프로그램 TFT 개설 등을 제시하였다.

취업 준비생들의 전문성과 재교육 필요성에 대해서는 업계 대부분의 응답자들이 재교육이 필요하다고 응답하였다. 따라서 정규 및 비정규 교육기관 졸업생의 재교육을 받는 문제점 해결과 실무적응력 향상을 위해서 교육 커리큘럼을 각 기업의 요구를 반영하여 맞춤형으로 개선·제공하고 적극적인 업계의 교육 참여를 통한 산학연계와 인턴십 제도의 활성화, 장비 및 시설지원 확대, 교육인력 확충, 장기적인 인력 공급에 대한 이견조율 등 교육기관의 역량을 강화할 수 있는 종합 지원체계가 필요하다.

연구문제 3에서 검토하고자 하는 광주광역시 첨단영상콘텐츠 전문인력 양성교육 및 수급의 문제점과 개선방안에 대한 응답결과를 종합하면 다음과 같다.

업체 응답자들은 실무능력이 검증된 강사진을 초빙하여 학생들의 수준에 맞는 교육을 시행하여야 하고, 업계와의 협의를 통해 교육 커리큘럼을 개선이 필요하다고 교육기관의 교육에 대해 개선방안에 대해 말하였다. 한 응답자는 지나치게 여러 전공을 섞어 거대화 된 학부 때문에 교육내용이 지나치게 방대해졌다는 점을 지적하기도 하였다.

학계 응답자는 고등학교에서는 소양과 자질을 갖추는 교육을 해주길 주문하고, 대학교에서는 더 전문적인 교육과 실습을 하는 것이 고등학교와 대학교 간의 연계성을 고려한 적절한 교육과정이라고 응답하였다.

기관 응답자는 초·중학교, 고등학교, 대학 순으로 이루어지는 우리나라의 교육 시스템에 맞추어 첨단영상콘텐츠분야의 교육 또한 초·중학교부터 체계적으로 교육과정의 개설이 필요하다고 응답하였다. 이러한 문제점을 해결하기 위해서는 각급 학교들이 연계하여 기관이나 지자체 등의 지원으로 유기적인 교육과정을 마련한다면, 더 나은 전문인력의 배출이 가능함을 말하였다.

대부분 응답자들은 현재 대학이 기초 이론 및 실무를 중심으로 가르치고 있다면, 비정규 교육기관은 실무에 치중한 기술 교육에 우위를 보이고 있다고 말하였다. 업계의 입장에서는 교육을 통한 수업만으로 필요한 인력을 채용하기는 곤란하다는 응답이 주류를 이루었다. 이 때문에 인턴십 제도를 통하여 인턴십 기간 동안 인력의 교육과 실무능력 향상을 함께 해결하는 것이 필요하다.

일부 응답자의 경우 산학연계 프로그램을 이용하는 업체에 학생의 급여 지원 등 일차적인 재정지원만을 하고 있고, 또 이 때문에 여러 가지 문제점이 발생하고 있다는



지적이 있었다. 또한, 무조건적인 교육개선만이 해결점이 아니라 관련 산업계에 종사하는 전문인력의 업체별 공유를 통해 인력의 유동성을 꾀해 신규채용으로 인한 업체의 부담을 줄이고 이익을 극대화하자는 응답도 있었다. 첨단영상콘텐츠분야에 근무할 경우 그 근무여건이 매우 열악하여 개선이 필요하다는 의견도 있었다.

이를 통해, 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육현황에 대한 발견점과 시사점을 표 22와 같이 정리하였다.

표 22. 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육현황 발견점과 시사점

	발견점	시사점
업체 응답자 (A, B, C, D, E, F, J)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 현장실무 지도 교수 부족</li> <li>- 실무를 습득하기 위한 커리큘럼 부적합</li> <li>- 산학연계 시 수료생의 취업 보장 조건</li> <li>- 전문인력 교육기관의 부족</li> <li>- 5년차 이상의 전문가 부족</li> <li>- 열악한 근무여건</li> <li>- 초대졸, 대졸생들의 실무 능력 부족</li> <li>- 인력 수급의 불안</li> <li>- 교육자원의 한계</li> <li>- 전문인력간의 유동적인 인력 교환 필요</li> <li>- 지역 업체들의 홍보 필요성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 현장 실무 경험 구비한 강사진 초빙 필요</li> <li>- 커리큘럼과 업체간의 구체적 연계성 강화</li> <li>- 광주광역시나 기관의 정책적 지원 필요</li> <li>- 인력풀 및 인력과전센터 등을 통한 인력 공유 필요</li> <li>- 광주광역시나 기관의 정책적 지원 필요</li> <li>- 지역의 업체 홍보할 수 있는 방안 필요</li> </ul>
학계 응답자 (H, I, K)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 고용 지속의 불확실성</li> <li>- 교육 커리큘럼의 체계성 부족</li> <li>- 산·학·관 네트워크 등 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 광주광역시나 기관의 정책적 지원 필요</li> <li>- 교육기관별 교육 체계화 및 연계 필요</li> <li>- 기관의 역할 제시</li> </ul>
기관 응답자 (G)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육과정 개선을 위한 인력 정보 부족</li> <li>- 비정규 교육기관의 경우, 수강생의 수준이 전부 달라 교육 수준 설정에 어려움이 있음</li> <li>- 각 교육기관의 급별 교육 커리큘럼 혼재</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 업체, 학교, 기관의 소통 필요</li> <li>- 커리큘럼 체계화 필요</li> </ul>

## 제3장 결론

### 제1절 연구의 요약

광주광역시에는 4대 전략산업 육성분야로 첨단영상분야를 정하고 이를 체계적으로 지원하고 있다. 이를 위하여 광주정보·문화산업진흥원을 설립하고 광주CGI센터를 개소하여 행정·기술적으로 이를 지원하기 위한 시책을 펴고 있다. 이에 호응하여 광주지역에는 많은 교육기관이 생기고, 업체들도 60여 개가 유치되어 활발한 기업 활동을 펴고 있다. 그러나 업체들은 인력부족을 호소하고 있고, 반대로 각급 학교는 배출되는 인력의 취업난 문제에 직면하고 있다. 이 같은 모순은 교육기관이 업계의 요구에 부응하는 인력을 양성하지 못하고 있기 때문이다.

본 연구자는 광주 첨단영상콘텐츠분야의 발전을 위해 가장 중요한 것이 전문인력 교육이라고 보고, 광주지역을 중심으로 업계, 기관, 학계 전문가들의 시각에서 문화콘텐츠산업의 핵심인 전문인력의 양성교육을 중심으로 현재의 문제점을 진단하고 나아가 인재를 육성할 수 있는 개선안을 본 연구를 통해 제시하고자 하였다. 이를 위해, FGI를 사용하여 현재 광주지역에서 이 분야에 종사하는 각계 전문가들을 대상으로 첨단영상콘텐츠분야의 전문인력 교육에 대한 문제 제기와 응답들을 중심으로 문제점을 진단하고 그 결과 도출한 개선방안은 다음과 같다.

첫 번째는, 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육을 위한 기관의 역할 강화이다.

본 연구자는 연구가 진행되는 동안 지속해서 제기된 산업계·학계·기관의 네트워크 및 역할에 대한 문제 제기와 방안 연구를 통하여, <그림 5>와 같이 산·학·관의 역할 모형을 수립할 수 있었다.

## “ 이상적인 산·학·관 역할 모형 ”



<그림 5> 산·학·관의 역할 모형

기관이 중장기 교육계획 수립을 위하여, 산업체에 연간 필요 인력 파악 등 정보제공을 요구하면 산업체는 필요한 인력에 대한 자세한 정보를 기관에 제공한다. 이러한 조사 및 분석 결과를 통해 산·학·관이 함께 모여 교육계획 R&D을 위한 정기적인 미팅을 하고 전문인력 교육계획을 수립한다면, 업계와 학계의 애로사항 해소 및 교육의 질도 높일 수 있을 것이다. 다음으로 교육의 시행을 위해서는 학계는 교육계획을 기관에 제공하고, 기관은 업체들의 전문인력들을 일괄적으로 관리하여, 역시 산·학·관의 미팅을 거쳐 강사 초빙 등 세부사항을 결정한다. 이러한 교육계획, 시행, 결과 등의 모든 정보가 기관을 거치게 되면, 배출된 학생들의 정보 또한 기관에 제공되고 업계가 필요한 인력을 기관에 의뢰하는 등 기존 인력수급 문제에서도 해결안이 될 수 있을 것이다.

둘째, 급별 교육기관의 교육 체계화 및 연계성 강화이다.

첨단영상콘텐츠산업은 콘텐츠를 더 효과적으로 보이게 하는 기술이기 때문에 예술적 감각 및 창의성이 없으면 산업을 이끌어갈 전문인력이라고 보기 어렵다. 이를 개선하기 위해서는 기관을 통해 구축된 네트워크를 기반으로 각급 교육의 연계 및 체계화가 필요하다.

각계 응답자들의 의견과 연구결과를 통해 수립된 급별 이상적인 교육 프로세스는 초·중학교에서 첨단영상콘텐츠 관련 산업에 대한 흥미와 관심을 견인하고, 이어 전문계 고등학교에서 예술인으로서 소양과 자질을 갖추는 기초 이론 및 실무를 배운 학생

들이 대학에 진학하여 중·고급 이론 및 실무를 배우는 것이다. 일반계 고등학교 학생들의 기초 이론 및 실무 교육 부족과 대학교까지의 정규 교육과정을 통해서 부족한 전문교육은 최종적으로 산학연계 교육프로그램 및 비정규 교육기관 등을 통해 해결할 수 있을 것이다. 본 연구에서는 이를 종합하여 표 23의 교육기관별 체계화 모형을 수립하였다.

표 23. 교육기관별 체계화 모형

분류	정규 교육기관			비정규 교육기관
	초/중학교	전문계 고등학교	전문대학/대학교	
세부분류	초/중학교	전문계 고등학교	전문대학/대학교	비정규 교육기관
교육형태	특별활동, 방과후 교육과정 등	전공 교과	공통/전공 교과 (중·장기)	실용/전문 교육, 제작자 교육 (단기)
교육효과	흥미와 관심유발	기초 이론 및 실무 습득 (예술, 창의성)	중·고급 이론 및 실무 습득 (예술, 창의성)	전문인력 양성 (기능 교육)

교육기관별 체계화 모형에 비추어 볼 때, 본문에서 언급한 조선대학교 만화애니메이션학부의 커리큘럼의 변화 및 다양한 시도와 그 결과는 앞으로의 교육에 모범사례로 제시될 수도 있을 것이다.

셋째, 국가적 차원의 첨단영상콘텐츠분야 전문인력 정착을 위한 정책 지원이다.

업계에서는 첨단영상콘텐츠분야에 근무할 경우 그 근무여건이 매우 열악하여 5년 차 이상의 전문인력 양성이 어려워, 개선이 필요하다는 의견이 있었다. 업계에서 원하는 전문인력을 양성하더라도 정착하지 못한다면 교육의 효과도 반감될 것이다. 따라서 앞으로 광주지역에서만큼은 광주광역시의 첨단영상콘텐츠 전문인력의 근무여건이나 환경을 개선하는 등 관련 산업의 진흥을 위한 정책적인 지원도 있어야 한다고 본다. 민간이 하기에는 수익성이 없거나 지역에 다른 격차를 해소하기 위한 인프라 구축 등의 인프라와 문화 지원을 병행하여 첨단영상콘텐츠산업 내 교육 확산 촉진이 필요하다.

업체와 학계 그리고 기관의 응답자는 전문인력 양성의 수급이 불균형을 이루고 있다는 데에는 모두 비슷한 응답을 하였지만, 그 이유에 대해서는 각각 견해차를 드러냈다. 업계에서는 전문성 및 실무경험이 있는 인력을 요구하고 있고, 학계는 교육계획 수립을 위한 수요 인력에 대한 정보제공의 부족과 인력풀 등의 부재를 들며 업계와의 소통

및 기관의 주도적인 개입 필요성이 있다고 보았다. 그러나 업계의 전문인력이 부족하다는 응답을 현재 학계의 전문인력 교육이 부족하다는 것으로 해석하기에는 한계가 있다. 최근 대학에서도 실무 전문가와 해외 전문가들을 강사로 초빙하는 등 변화를 꾀하고 있으며, 업체의 요구사항과 학교의 학제에 의한 애로사항 등을 조율하면서 커리큘럼 구성에 변화를 보이고 있기 때문이다. 이러한 변화는 관련 학과의 경쟁률 등에 있어서 긍정적인 결과로 나타나고 있다. 이러한 변화를 업계의 응답에서 찾을 수 없는 것은, 본문에서도 제기된 학계와 업계의 소통 부재에도 일부 이유가 있을 것이다.

FGI를 통한 각계 전문가들의 시각에서 광주광역시 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육현황 및 개선방안에 접근한 본 연구는 광주광역시에서 첨단영상콘텐츠가 전략산업으로 촉망받게 된 배경과 관련 산·학·관 전문가들과의 인터뷰를 통해 앞으로의 광주광역시 첨단영상콘텐츠산업의 발전 가능성을 진단해 보는데 나름대로 방향 점을 갖게 하였다. 또한, 광주광역시 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육에 대한 구체적인 정책연구가 진행될 경우 본 연구 결과가 기초연구로서 기여할 수 있을 것이다.

## 제2절 제언

한국에서도 문화콘텐츠에 대한 사회적 관심은 기술력 확보, 인적자원 양성과 관련하여 관련 교육기관의 증가현상을 불러왔고 이는 급속한 양적 팽창현상을 보이고 있으며, 이는 아시아문화전당의 5대 전략콘텐츠 중 하나로 선정되고 최근 광주광역시에서 지원·육성 추진 중인 첨단영상콘텐츠산업에서도 나타나고 있다.

그러나 이러한 첨단영상콘텐츠산업의 지원 및 육성이 교육적 차원의 검토 없이 산업적 측면, 즉 경제적 이윤 추구하고 지역 경제 발전이라는 목적을 위주로 다루어져 왔음은 부인할 수 없는 사실이다. 따라서 이제 첨단영상콘텐츠 인력양성 교육은 단순히 양적 인력양성이 아니라 체계적이고 전문적인 교육 연구를 통한 전문인력 양성 교육을 대상으로 그 접근방식의 변화를 모색해야 할 시점에 이르렀다.

본 연구는 전국의 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육현황과 개선방안에 대한 연구가 아니므로 연구결과를 일반화시키는 데 한계가 있음을 명시한다. 또한, 광주광역시의 첨단영상콘텐츠 전문인력 교육 현황과 사례 및 산·학·관 관계자들을 중심으로 연구·분석하였기 때문에 이 연구가 광주광역시를 제외한 다른 지역의 첨단영상콘텐츠 교육 연구에 어느 정도의 적합성을 가졌는지는 충분히 검토하지 못했음을 밝힌다.

## 참고문헌

### 「단행본」

고정민, 「문화콘텐츠 경영전략」, 커뮤니케이션북스, 2007.

이윤경, 「3D 콘텐츠산업 전문인력 양성 지원정책 연구」, 한국문화관광연구원, 2011.

### 「논문」

김상엽, 「광주광역시 전략산업 육성과 인력개발」, 광주전남 비전 21, 2008.

김성후, 「전남지역의 고용과 인적자원개발정책 방향」, 광주전남 비전 21, 2008.

김일태, 「광주 미래융합산업으로서의 문화예술콘텐츠 감성생활서비스 산업육성에 대한 타당성 연구」, 2011.

김일태, 양세혁, 「만화애니메이션의 창의적 표현과 실무 테크닉에 대한 효율적 병행교육방안 연구 - 조선대학교 팀티칭 실습교과목을 중심으로」, 2011.

곽현미, 「광주지역 정보문화산업 육성전략에 관한 연구-문화콘텐츠산업을 중심으로-」, 전남대학교 산업대학원 석사학위논문, 2003.

민인철, 「광주광역시 첨단영상콘텐츠 성장 촉진 방안 : CGI를 중심으로」, 2010.

민인철, 「광주 문화콘텐츠산업 실태조사 분석」, 광주발전연구원, 2010.

박병호, 「한국 문화콘텐츠 인력양성 방안 연구 : 문화체육관광부 산하기관 아카데미를 중심으로」, 한양대학교 석사학위논문, 2008.

서인길, 「실사영화와 3D 애니메이션에 대한 3D 입체영상 활용 사례조사를 통한 전망」, 한국컴퓨터게임학회, 2011.

손영진, 「첨단문화산업 발전방안 : 충청남도를 중심으로」, 단국대학교 정보통신대학원 석사학위논문, 2009.

우명동, 「지역고용창출 지원기능과 정부 간 재정관계에 대한 연구」, 한국지방재정학회, 2011.

이남철, 「광주전남지역 인적자원 역량강화방안」, 광주전남 비전 21, 2008.

임학순, 「지방문화산업지원센터 산·학 협력 기반 혁신환경 조성사업 모델 개발 연구」, 만화애니메이션학회, 2005.

장경아, 「우리나라 만화·애니메이션 교육현황 연구」, 홍익대학교 석사학위논문, 2000.

정영진, 「디지털 문화콘텐츠의 활성화 방안에 관한 연구」, 명지대학교 대학원 석사학위논문, 2003.

조상필, 「지방자치 하에서의 지역인적개발의 방향과 과제」, 광주전남 비전 21, 2008.

조소연, 「한국과 일본의 문화콘텐츠 인력양성정책 비교 연구」, 한국외국어대학교 대학원 석사학위논문, 2007.

### 「보고서」

교육과학기술부, 「국가과학기술표준분류체계[08년 재편] 범부처 활용체계 구축」, 2010.

(재)광주정보·문화산업진흥원, 「CGI 아카데미 연구 용역 최종 결과 보고서」, 2011.

문화체육관광부, 한국문화정책개발원, 「국민문화지수 개발 연구 : 종합보고서」, 2002.

문화체육관광부, 「아시아문화중심도시 백서」, 2009.

문화체육관광부, 「2011 콘텐츠산업통계」, 2012.

문화체육관광부, 「2012 콘텐츠산업백서」, 2013.

미래창조과학부·문화체육관광부, 「콘텐츠산업 진흥계획」 - 콘텐츠로 열어나가는 창조경제-, 2013.

지식경제부, 「3D산업 통합기술로드맵」, 2010.

한국문화정책연구소, 「아시아문화중심도시 문화콘텐츠 전문인력 양성 중장기 전략 연구」, 2009.

한국콘텐츠진흥원, 「2010 콘텐츠 교육기관 현황조사」, 2010.

한국콘텐츠진흥원, 「콘텐츠 교육환경 분석 및 교육개선방안 연구(스토리텔링, 3D·CG 중심으로)」, 2010.

### 「인터넷」

광주광역시 홈페이지, <http://www.gwangju.go.kr>, 2013.

광주정보·문화산업진흥원, <http://www.gitct.kr>, 2013.

네이버 지식백과 시사상식사전, <원소스 멀티유즈>, <http://terms.naver.com>, 2013.

네이버 지식백과 용어해설, <AR>, <http://terms.naver.com>, 2013.

네이버 지식백과 용어해설, <VR>, <http://terms.naver.com>, 2013.

네이버 지식백과 지식경제용어사전, <실감미디어>, <http://terms.naver.com>, 2013.