



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](#)

2023년 8월

박사학위논문

중국 지방도시의 문화산업생태계 활성화를
위한 한·중 지방도시 대학교
애니메이션학과 선순환 교육시스템 연구

- 조선대학교와 저쿠우사범대학교를 중심으로 -

조선대학교 대학원

예 술 학 과

이 배

중국 지방도시의 문화산업생태계 활성화를
위한 한·중 지방도시 대학교
애니메이션학과 선순환 교육시스템 연구

- 조선대학교와 저쿠우사범대학교를 중심으로 -

A Study on the Revitalization of the virtuous cycle cultural ecosystem of local universities in China through the analysis of educational systems of Chinese and Korean animation studies

- Focusing on Zhoukou Normal University and Chosun University -

2023년 8월 25일

조선대학교 대학원

예술학과

이 배

중국 지방도시의 문화산업생태계 활성화를
위한 한·중 지방도시 대학교
애니메이션학과 선순환 교육시스템 연구

- 조선대학교와 저쿠우사범대학교를 중심으로 -

지도교수 김 일 태

이 논문을 디자인학 박사학위 신청 논문으로 제출함

2023년 4월

조선대학교 대학원

예술학과

이 배

이 배의 박사학위논문을 인준함

위원장	조선대학교	교수	<u>황 중 환 (인)</u>
위 원	조선대학교	교수	<u>양 세 혁 (인)</u>
위 원	조선대학교	교수	<u>김 호 다 (인)</u>
위 원	광주대학교	교수	<u>강 철 구 (인)</u>
위 원	조선대학교	교수	<u>김 일 태 (인)</u>

2023년 6월

조선대학교 대학원

목 차

표 차례	v
그림 목차	ix
국문 초록	xiii
ABSTRACT	xvii
제1장 서론	1
제1절 연구의 배경과 목적	1
1. 연구 배경	1
2. 연구 목적	12
제2절 선행연구 고찰	14
1. 한국의 '균형발전'과 중국의 '공동부유' 관련 선행연구	15
2. 한·중 '문화산업', '애니메이션산업' 관련 선행연구	26
3. 한·중 '애니메이션교육' 관련 선행연구	36
제3절 연구 범위와 방법	52
1. 연구 범위	52
2. 연구 방법	59
제2장 이론적 배경	61
제1절 한국의 '균형발전'과 중국의 '공동부유'	61

1. 인구소멸	61
2. 한국의 '균형발전' 정책	64
3. 중국의 '공동부유'론	66
4. 한·중 도시 구분	69
제2절 애니메이션의 발전	76
1. 애니메이션의 정의	76
2. 애니메이션의 역사와 발전	78
3. 한국 애니메이션의 현황	86
4. 중국 애니메이션의 현황	91
제3절 애니메이션산업의 특성	98
1. 문화산업생태계	98
2. 애니메이션산업	110
3. 애니메이션교육	111
제3장 한·중 애니메이션학과 신입생 모집	115
제1절 한·중 애니메이션 관련 중고등학교 교육	115
1. 한국의 중고등학교 애니메이션교육	115
2. 중국의 중고등학교 애니메이션교육	123
제2절 한국 3개 대학교 입시제도	129
1. 교육목표	129
2. 입시제도	130
3. 한국 3개 대학교 입시제도 분석	141
제3절 중국 3개 대학교 입시제도	143

1. 교육목표143
 2. 입시제도144
 3. 중국 3개 대학교 입시제도 분석153
제4절 한·중 애니메이션학과 입시제도 분석154

제4장 한·중 애니메이션학과 교육과정 비교분석 ..158

제1절 한국 대학교 애니메이션교육158
 1. 한국 3개 대학교 애니메이션 교과과정160
 2. 한국 3개 대학교 애니메이션 비교과과정168
 3. 한국 3개 대학교 국제교류 프로그램174
제2절 중국 대학교 애니메이션교육181
 1. 중국 3개 대학교 애니메이션 교과과정184
 2. 중국 3개 대학교 애니메이션 비교과과정192
 3. 중국 3개 대학교 국제교류 프로그램194
제3절 한·중 애니메이션교육 분석201

제5장 졸업 후 취업 및 산학협력206

제1절 한국 애니메이션학과 졸업 및 진로206
 1. 한국의 애니메이션 전문직 수요현황 206
 2. 한국 3개 대학교 졸업작품207
 3. 한국 대학교 애니메이션학과 취업 및 산학협력214
제2절 중국 애니메이션학과 졸업 및 진로235
 1. 중국의 애니메이션 전문직 수요현황235
 2. 중국 3개 대학교 졸업작품236

3. 중국 대학교 애니메이션학과 취업 및 산학협력250

제3절 한·중 애니메이션학과 졸업 및 산학협력 분석269

제6장 결 론274

제1절 조선대학교와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과
 분석 내용274

제2절 연구 결과281

제3절 기대효과283

제4절 제언284

참고문헌285

부 록 296

표 차례

[표 1-1] 중국 고등교육 연령(18~22세) 인구 변화 추이: 2000년~2020년	6
[표 1-2] '균형발전과 교육'에 관한 한국 학위 논문	15
[표 1-3] '균형발전과 교육'에 관한 한국 학술지 논문	18
[표 1-4] '공동부유'에 관한 중국 학위 논문	21
[표 1-5] '공동부유'에 관한 중국 학술지 논문	23
[표 1-6] '문화산업' '애니메이션산업'에 관련 한국 학위 논문	26
[표 1-7] '문화산업' '애니메이션산업'에 관한 한국 학술지 논문	29
[표 1-8] '문화산업' '애니메이션산업'에 관한 중국 학위 논문	31
[표 1-9] '문화산업' '애니메이션산업'에 관한 중국 학술지 논문	34
[표 1-10] '애니메이션교육'에 관한 한국 학위논문	36
[표 1-11] '애니메이션교육'에 관한 한국 학술지 논문	40
[표 1-12] '애니메이션교육'에 관한 중국 학위 논문	44
[표 1-13] '애니메이션교육'에 관한 중국 학술지 논문	48
[표 2-1] 2017년~2023년 조선대학교 미술대학 경쟁률	54
[표 2-2] 중국 3개 학교 위치도	56
[표 2-3] 한국예술종합학교 지도	56
[표 2-4] 호서대학교 지도	57
[표 2-5] 조선대학교 지도	57
[표 2-6] 연구 진행표	59
[표 2-7] 행정구역 단위 구분	71
[표 2-8] 행정구역별 인구 및 면적	72
[표 2-9] 중국의 34개 성급 행정구역	73
[표 2-10] 2014년 「도시규모 구분기준 조정에 관한 통지」에서 구분된 도시 등급	73
[표 2-11] 2022년 도시 상업 매력 순위/신일선 도시 연구소	74
[표 3-1] 한국 대학교의 애니메이션학과 개설 현황	88
[표 3-2] 2022년 중국애니메이션학과 개설 및 운영 상황	92

[표 3-3] 2019~2021허난성(河南省) 일반대학교 학부 모집 학과 전형 통계(애니메이션, 만화, 만화애니메이션학과 개설 대학교 위주)	94
[표 3-4] 우수 졸업생 사례	106
[표 3-5] (한국콘텐츠진흥원) 애니메이션산업 분류	111
[표 4-1] 출판사별 애니메이션 단원의 비중도	116
[표 4-2] 2010년 인정도서, 고등학교 미술 5종 교과서 수록 애니메이션 내용	117
[표 4-3] 애니메이션 관련 교과서 시·도 교육감 승인 인정 도서	118
[표 4-4] 전문분야의 계열에 따른 특성화고등학교의 유형과 분류	119
[표 4-5] 한국애니메이션고등학교 애니메이션과 수업단위 배당표	120
[표 4-6] 한국애니메이션고등학교 애니메이션과 교재 내용	121
[표 5-1] 중국 중학교 미술교재 내용	124
[표 5-2] 인민교육출판사 중학교 미술교재 내용	125
[표 5-3] 2017년 고등학교 미술교재 교과과정 기준 개정판	127
[표 5-4] 인민교육출판사 고등학교 미술교재 내용	128
[표 6-1] 한국 3개 대학교 애니메이션학과 교육목표	130
[표 6-2] 2023학년도 수시모집 전형 일정	135
[표 6-3] 조선대학교 실기시험 과목별 내용	136
[표 6-4] 애니메이션학과 전형방법	138
[표 6-5] 모집인원 및 실기과목	138
[표 6-6] 한국예술종합학교 애니메이션과 입시전형	139
[표 6-7] 한국의 3개 대학 애니메이션학과 입학시험 특징	141
[표 7-1] 중국 3개 대학교 애니메이션학과 교육목표	143
[표 7-2] 중국전매대학교 2022년 애니메이션학과 모집시험 요구	146
[표 7-3] 산둥공예미술대학교 애니메이션학과 모집계획	148
[표 7-4] 산둥성 미술 시험 시간 및 시험내용	149
[표 7-5] 2022년 성·시별 예술 통합고사 시기	151
[표 7-6] 허난성 예술류 시험 통합고사 시간과 시험내용	151
[표 8-1] 2023학년도 1~2학기 세부교과과정	162
[표 8-2] 교육 로드맵	163

[표 8-3] 호서대학교 애니메이션학과 교과과정165

[표 8-4] 한국예술종합학교 애니메이션학과 교과과정167

[표 9-1] 2020년 1학기 만화애니메이션학과 방과후 특강시간표168

[표 9-2] 2020년 2학기 만화애니메이션학과 방과후 특강시간표168

[표 9-3] 2021학년도 1학기 만화애니메이션학과 방과후 특강시간표169

[표 9-4] 2021학년도 2학기 만화애니메이션학과 방과후 특강시간표169

[표 9-5] 2017~2020(2학기)학년도 산학연계특별 교육과정 교과목 개설 현황 170

[표 9-6] 취업용 테크하이어 과목171

[표 10-1] 중국전매대학교 애니메이션학과 교과과정185

[표 10-2] 산동공예미술대학교 애니메이션학과 교과과정188

[표 10-3] 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 교과과정189

[표 11-1] 기업체별 수요215

[표 11-2] 분야별 수요216

[표 11-3] 기업현황216

[표 11-4] 권역별 공공기관·협회216

[표 11-5] 전일빌딩1 < 1인창조기업지원센터 >216

[표 11-6] 전일빌딩2 < 1인창조기업지원센터 >217

[표 11-7] < 글로벌게임센터 > 총 6개실 - 4개기업 13명 입주, 2개실 공실 217

[표 11-8] 이전기업_총 17개실 / 15개 기업입주 153명 / 2개 공실217

[표 11-9] 『2021년도 지역주도형 청년일자리사업』 - 『디지털디자인·ICT』 구인
 기업 리스트218

[표 11-10] 한국예술종합학교 만화애니메이션학과 2019~2022년 학생 상황 ·233

[표 12-1] 2018~2022년 학부 졸업생 연간 취업률250

[표 12-2] 중국전매대학교 2018~2022년 학부 졸업생 취업률과 졸업구조250

[표 12-3] 중국전매대학교 2018~2022년 학부 졸업생 단위 취업도시 TOP5 채용251

[표 12-4] 애니메이션학과 최근 3년 졸업생 취업 현황258

[표 12-5] 2020~2022년 애니메이션학과 졸업생 취업통계265

[표 12-6] 애니메이션학과 졸업생들의 애니메이션관련업체 취업 방향265

[표 13-1] 조선대학교와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 교육목표274

[표 13-2] 조선대학교와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과의 입시제도275
[표 13-3] 조선대학교와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과의 교육시스템 ...277
[표 13-4] 조선대학교와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과의 취업 및 진로 279

그림 차례

<그림 1-1> 캡처 : 중국 제5차 인구총조사와 제6차 인구총조사의 연령구조 비율 비교도	5
<그림 1-2> 캡처 : 한국의 학령인구 추계 2023년 3월 20일 통계청 자료	7
<그림 1-3> 캡처 : 국가통계국 자료로 중국경제금융연구소, 2023, 01	9
<그림 1-4> 2023년 2월 1일 한국교육부의 RISE사업 내용	10
<그림 2-1> 캡처 : 중국의 제5차, 제6차 인구총조사의 연령 구조 비교도	62
<그림 2-2> 캡처 : 한국 인구 2011~2020년 비교	63
<그림 2-3> 캡처 : 한국의 인구 통계	64
<그림 2-4> 캡처 : 연령별 장래인구추계(국가통계포털, 2020, 재구성)	64
<그림 3-1> 문달부, <력키치약>, 1956	79
<그림 3-2> 신동헌 <진로소주> CF, 1960	79
<그림 3-3> 신동헌, <홍길동>	80
<그림 3-4> <아리수변의 꿈나무>	80
<그림 3-5> <심청>	80
<그림 3-6> <마리이야기>	81
<그림 3-7> <RED SHOES AND THE SEVEN DWARFS>	81
<그림 3-8> <잉크병에서>	82
<그림 3-9> <수전동화문타자기>	82
<그림 3-10> <철선공주>	82
<그림 3-11> <황제의 꿈>	82
<그림 3-12> <저팔계가 수박을 먹다>	83
<그림 3-13> <동해 작은 보초병>	83
<그림 3-14> <트럼펫>	83
<그림 3-15> <네자나오하이>	84
<그림 3-16> <슈크와 베타>	84
<그림 3-17> <백설공주와 개구리 왕자>	84
<그림 3-18> <보련등>	85

<그림 3-19> <진시명월>	85
<그림 3-20> <대성귀환>	86
<그림 3-21> <Do Island> 과 <대어해당>	87
<그림 3-22> 캡처 : 한국의 만화애니메이션학과 개설 및 운영 상황	89
<그림 4-1> 생태계	98
<그림 4-2> 선순환	103
<그림 4-3> 대학 · 인구 · 지역순환 현황	105
<그림 4-4> 스탠퍼드 대학교	108
<그림 5-1> 캡처 : 한국의 지난 대학 입시제도 변천사	131
<그림 5-2> 캡처 : 한국의 대학 입시제도	131
<그림 5-3> 캡처 : 조선대학교 정시모집	133
<그림 5-4> 캡처 : 조선대학교 선발원칙	134
<그림 5-5> 캡처 : 조선대학교 만화애니메이션학과 모집단위 및 입학정원 및 실기고사 과목	134
<그림 5-6> 캡처 : 조선대학교 만화애니메이션학과 전형요소 및 배점	134
<그림 5-7> 캡처 : 조선대학교지원자격, 전형요소별 반영방법	136
<그림 5-8> 캡처 : 조선대학교 전형방법	136
<그림 6-1> 조선대학교와 미국 조지메이슨대학교 교류 협약 사진	174
<그림 6-2> 조선대와 중국전매대학교 국제 교류협력 사진	175
<그림 6-3> 조선대학교와 호치민시립미술대학교 사제 협력 사진 교류	176
<그림 6-4> 조선대학생 프랑스 방문 사진	176
<그림 6-5> 국제 연맹 예술 디자인 공모전 사진	179
<그림 6-6> 국제 교류 사진	180
<그림 7-1> 강좌 개최 사진	192
<그림 7-2> 영국 러프버러 대학교 애니메이션 학부의 Paul Wells 교수의 '애니메이션' 단원 기초연설	195
<그림 7-3> 캐나다 사이먼프레이저대학교 인터랙션 예술 기술 대학의 Alissa N Antle 교수의 '게임 인터랙션 디자인 부분' 기초연설	195
<그림 7-4> 한 · 중 · 일 3국 공동 애니메이션 국제행사 개최	196

<그림 7-5> 학술 교류 현장	198
<그림 7-6> 특별 교류 활동 현장	199
<그림 7-7> 한·중 합동 교육 세미나	200
<그림 8-1> 학생 만화 졸업 작품	208
<그림 8-2> 학생 애니메이션 졸업 작품	209
<그림 8-3> 학생 게임 그래픽스 작품	209
<그림 8-4> 학생 졸업작품	212
<그림 8-5> 문수진 감독 <각질> 스틸컷	213
<그림 9-1> 캡처: 조선대학교 애니메이션학과 2020~2022 학부 졸업생 취업률	219
<그림 9-2> 조선대학교 메타버스 갤러리1	221
<그림 9-3> 조선대학교 메타버스 갤러리2	222
<그림 9-4> 양림동 대표 상징물	223
<그림 9-5> 양림동 대표 명소	223
<그림 9-6> 양림동 굿즈 조사	223
<그림 9-7> 지역별 굿즈 사례조사-서울, 인천	223
<그림 9-8> 지역별 굿즈 사례조사-서울, 인천 지역별 굿즈 사례조사-전주, 목포	224
<그림 9-9> 지역별 굿즈 사례조사-제주	224
<그림 9-10> 동개비를 이용한 굿즈	224
<그림 9-11> 동개비를 이용한 굿즈	225
<그림 9-12> 호랑가시나무를 이용한 굿즈	225
<그림 9-13> 양림 풍경 퍼즐	225
<그림 9-14> 캐릭터 마스크스테이프	226
<그림 9-15> 캐릭터 마우스패드	226
<그림 9-16> 캐릭터 티셔츠	226
<그림 9-17> 캐릭터 에코백	226
<그림 9-18> 캡처: 호서대학교 애니메이션학과 학부졸업생 취업률1	228
<그림 9-19> 캡처: 호서대학교 애니메이션학과 학부졸업생 취업률2	229
<그림 9-20> 캡처: 호서대학교 애니메이션학과 신입생 경쟁률	229
<그림 9-21> 캡처: 호서대학교 애니메이션학과 재학생 수	230

<그림 9-22> 호서대학교 애니메이션학과 완성 프로젝트 작품	232
<그림 10-1> 애니메이션 및 디지털 예술 아카데미의 2022학년도 Anima행성 에서의 볼꽃놀이	237
<그림 10-2> VR 헬멧을 쓰고 온라인 가상 졸업전 체험	237
<그림 10-3> 2023 도쿄 애니메이션상 홈페이지 캡처	238
<그림 10-4> <상군만가> 포스터	238
<그림 10-5> <돌잡이> 포스터	239
<그림 10-6> 작품전 참관	241
<그림 10-7> <민월요> 수상 작품사진	242
<그림 10-8> <추몽> 영화 스틸	243
<그림 10-9> 졸업작품	244
<그림 10-10> 학생 졸업작품-<둔황지화(敦煌之华)> 게임 캐릭터 :동자, 수라 , 금발	245
<그림 10-11> 캐릭터 이미지	246
<그림 10-12> 시간마녀	246
<그림 10-13> 만화 스토리보드 캡처	246
<그림 10-14> 2D 애니메이션 단편 <봉황성>	247
<그림 10-15> <봉황성>의 2D 애니메이션 단편 애니메이션 동적 분할 장면 ..	247
<그림 10-16> 정령 모델과 장면 모델	248
<그림 10-17> 애니메이션 장면	248
<그림 11-1> CCTV 애니메이션 그룹과의 학교 기업 교류회1	255
<그림 11-2> CCTV 애니메이션 그룹과의 학교 기업 교류회2	255
<그림 11-3> 중국전매대학교 중국디지털문화그룹 조사연구 교류	256
<그림 11-4> 산학협력 교류회 현장	262
<그림 11-5> 제남풍당애니메이션과 학교기업 합작	263
<그림 11-6> 학교와 기업 간 교류회	267
<그림 11-7> 하난성지문화전파유한공사 책임자의 업계 프로세스에 대한 설명회	267
<그림 11-8> 산학협력회의 인터뷰	268
<그림 11-9> 지역혁신중심 대학지원체계 시범지역 선정 운영계획	282

국 문 초 록

중국 지방도시의 문화산업생태계 활성화를 위한 한·중 지방도시 대학교 애니메이션학과 선순환 교육시스템 연구 - 조선대학교와 저쿠우사범대학교를 중심으로 -

이 배

지도교수: 김일태

조선대학교 일반대학원 예술학과

21세기는 경제·문화·과학기술이 급성장하는 시대이자 학령인구감소, 수도권과 지방 경제발전의 불균형 시대이다. 한국에서 출산율 하락, 학령인구감소, 수도권 인구 쏠림 현상이 최근 몇 년 사이 심화되고 있는 것으로 나타났다. 또 산업의 발전 및 자본의 집중화로 인하여 많은 전문인력이 수도권에 집중되어 지방에는 전문인력이 부족하고 지방의 우수자원이 계속 빠져나가는 현상도 나타나고 있다. 결국 수도권과 지방 간 경제발전의 불균형을 초래하였고, 수도권과 지방의 빈부격차가 더욱 심화되면서 국가의 균형발전에 장애가 되고 있다.

현재 중국도 비슷한 상황으로, 2010년과 2020년 중국의 제6차 및 제7차 전국 인구조사에 따르면 현재 학령인구가 점차 감소하고 인구 고령화가 가속화되어 인구구조의 불균형이 발생하는 것으로 나타났다. 따라서 빈부격차, 인구절벽, 수도권 집중 등은 중국과 한국이 직면한 공통적인 문제이며 그 근원은 수도권과 지방의 불균형에 있다. 이를 해결하기 위해 한국은 '균형발전', 중국은 '공동부유'와 관련된 정책을 펴고 있다. 한국과 중국 모두 수도권과 지역발전의 양극화 해소와 빈부격차 해소, 사회적 생산성 향상으로 수도권과 지방이 균형 있게 발전할 수 있도록 하는 것이 정책의 목표이다. '균형발전'과 '공동부유'를 실천하는 데 중요한 자원이 바로 인재 자원이다. 인재의 공급은 인력양성을 위한 '교육'과 불가분의 관계이며, 따라서 국가의 '공동부유'나 '균

형발전'을 촉진하는 데 있어서 교육이 기초가 되어야 한다는 것은 매우 중요한 선결 조건이다.

연구자는 한국에 유학을 와서 한국문화에 대한 깊이 있는 학습과 이해, 한국 대학교의 수업 과정을 통하여 한국의 디지털 미디어 교육시스템이 체계적이고 사회와 산업발전에 대한 대응에 빠른 데 반해, 중국 지방도시 대학교의 디지털 미디어 교육시스템과 발전이 사회와 산업발전의 대응에 다소 느리고, 불균형하다는 것을 발견하였다. 연구자는 이러한 한국의 인구감소와 빠른 산업 변화에 적절하게 대응하는 지방도시 대학교인 조선대학교 만화애니메이션학과의 선순환 교육시스템을 분석하고 연구하여 연구자의 직장인 저쿠우대학교 애니메이션학과를 비롯한 중국의 지방도시 대학교의 문화생태계 활성화에 대한 대안을 제시하고자 하였다.

중국 애니메이션교육의 발전을 위해서는 국제화, 첨단화, 다양한 창의력을 가진 인력양성 방안이 절실하다. 한국 애니메이션산업은 현재 세계 3위이며 디지털 미디어 교육시스템은 비교적 체계적으로 발전하여 애니메이션교육 방면에서도 선두에 서 있다. 반면 중국 대학교의 현재 애니메이션교육시스템은 다소 불균형적으로 발전하고 있다.

중국은 한국과 인접해 있어 문화적·역사적 배경과 지리적 환경이 비슷하다. 이 때문에 두 나라가 발전하면서 겪는 문제점도 비슷하다. 본 연구에서는 비슷한 환경을 가지고 있음에도 큰 발전을 이룬 한국의 애니메이션산업과 산업의 근간인 전문인력양성에 주목하였고, 이를 위해 한국의 애니메이션교육시스템을 참고하여 중국의 애니메이션교육시스템의 개선방안을 제시하는 것을 연구의 목적으로 하였다.

특히 수도권 집중화로 인하여 학생과 전문인력이 수도권으로 이동함에 따라 발생하는 지방 공동화 현상을 해결하기 위하여 적절한 교육을 통해 우수한 인력을 양성하여 지역의 산업체에 공급해야 하며 정책적인 부분에서는 공공기관과 연대하여 문화생태계를 활성화해야 한다. 이를 위하여 문화산업의 선순환 발전을 도모하는 교육시스템을 운영하는 한국의 조선대학교 만화애니메이션학과를 벤치마킹하여 중국 저쿠우사범대학교 애니메이션학과와 발전을 도모하는 방안을 제시하고자 하였다.

본 논문의 전반부에서는 이론적 연구를 위하여 문화산업과 애니메이션, 한국의 '균형발전'과 중국의 '공동부유'등 산업과 사회적 현안 및 정책에 대해 진단하였다.

본 논문 후반부에서는 한·중 양국의 대학 애니메이션학과 교육 프로그램의 비교분석을 위하여 중국의 수도권에 위치한 중국전매대학교, 중소도시에 위치한 산둥공예미술대학교, 지방에 위치한 저쿠우사범대학교 3개 대학교와 한국의 수도권에 위치한 한

국예술종합학교, 중소도시에 위치한 호서대학교, 지방에 위치한 조선대학교 3개 대학교의 애니메이션교육시스템에 대하여 입시제도, 교육프로그램, 취업 등 3가지 측면에서 차이점을 비교 분석하였다.

연구를 위하여 기초적인 이론적 배경과 선행연구를 정리 및 비교 분석하면서 이론 자료를 수집하고 정리하였다. 선행연구 고찰 결과 많은 논문들이 '교과과정'에 대한 연구를 수행하였다. 또 다른 많은 연구들은 '교육, 교수, 교육 인프라(환경, 기자재)' 3가지를 교육 연구의 주된 연구내용으로 하고 있었다,

그러나 연구자의 논문은 선행연구의 '교과과정'이나 '교육, 교수, 교육 인프라(환경, 기자재)'의 내용과는 달리 '교육시스템'에 대한 내용을 중점적으로 연구하였는데, 조선대학교 만화애니메이션학과가 지방도시 대학교로서 수도권 대학과 균형을 유지하기 위한 전략으로 운영하는 '입시제도, 교육프로그램, 취업' 등에 대한 교육시스템을 연구하였다. 연구의 심화 내용으로는 조선대학교 만화애니메이션학과가 특성화하고 있는 '교과, 비교과' 및 '국제화, 산학협력' 등에 대해 집중적인 연구를 진행하였다.

'교육시스템'과 관련하여 첫째, 한국의 3개 대학교와 중국의 3개 대학교의 애니메이션학과 입시제도를 분석, 연구하여 정리하였다. 둘째, 교육프로그램과 관련하여 교과과정과 비교과과정, 국제 교류 등에 대하여 한·중 수도권, 중소도시, 지방도시의 6개 대학교 애니메이션학과와 교육프로그램을 비교 분석하였다. 셋째, 한국의 3개 대학교와 한국의 3개 대학교 애니메이션학과 학생의 졸업 후 취업 및 진로 등에 대하여 비교 분석하였다.

마지막으로 조선대학교 애니메이션학과와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과와 교육시스템 분석을 위하여 두 대학의 애니메이션교육 및 운영 등에 대하여 더욱 자세한 내용을 비교 분석하였다.

본 연구를 통해 지방도시 대학교의 애니메이션과 문화산업의 발전을 위하여 업체, 대학교, 공공기관의 선순환 시스템에 기반한 교육시스템이 필요하다는 결과를 도출할 수 있었다. 훌륭한 산업체에는 우수한 전문인력이 필요하고 현장에 필요한 전문인력 양성을 위한 훌륭한 교육이 병행되어야 한다. 또한 전문인력 양성을 위해서는 정부기관의 지원 정책과 지방도시의 문화산업화가 동시에 이루어져야 한다. 결국 이러한 문화생태계를 위해, 첫째, 국가 및 지방도시의 지원정책, 둘째, 문화산업화 및 관련업체의 활성화, 셋째, 전문인력양성 교육 등이 상호 연계된 선순환이 필요하고 이를 '문화생태계 활성화'라고 할 수 있다.

본 연구 결과는 인구감소와 수도권 집중화 등의 문제점을 당면한 중국 지방도시의

대학교와 지방도시의 문화산업 활성화를 위한 선순환의 대안으로 활용할 수 있을 것으로 기대된다. 본 연구는 한·중 양국의 교육시스템에 대한 공통점과 차이점을 비교하여 중국의 공동부유 정책과 한국의 균형발전 정책에 부합하는 효과적인 방안을 찾고, 지방도시 대학교의 문화생태계 선순환 발전을 위한 방법을 연구하는 데 좋은 기초자료가 될 것으로 예상된다. 이번 연구를 통하여 한·중 애니메이션학과 교육시스템을 상세하게 분석, 연구 및 정리하였고 연구결과 시대의 변화와 사회적 산업적 요구에 발빠르게 대응하는 조선대학교 만화애니메이션학과와 문화생태계 활성화를 위한 선순환 교육시스템은 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 그리고 중국의 타 지방도시의 대학교의 교육시스템 개선방안으로 활용할 수 있을 것으로 기대한다.

본 연구는 2021년부터 2022년 2년간 진행한 연구로서 코로나로 인하여 중국과 한국 대학교의 현장 방문 등 실제 조사연구에 물리적인 한계가 있었다. 더욱이 중국 및 한국의 6개 대학을 선정하여 애니메이션교육시스템에 대한 분석을 진행하였기 때문에 전면적인 연구로서 완벽하지 않은 부분도 있을 수 있다.

또한 입시/교육/취업 외 장비 교육환경 등 인프라와 담당교수 등에 대한 내용이 반영되지 않았다는 한계도 있지만 차후 기회가 된다면 이 주제를 포함한 포괄적인 연구를 진행하고자 한다.

키워드: 공동부유, 균형발전, 지방도시 대학교, 선순환, 문화산업생태계, 애니메이션, 전문인력양성, 디지털 미디어, 대학교육, 학령인구

ABSTRACT

A Study on the Revitalization of the virtuous cycle cultural ecosystem of local universities in China through the analysis of educational systems of Chinese and Korean animation studies

- Focusing on Zhoukou Normal University and Chosun University -

Li Bei

Instructor: Kim, Il-tae

Department of Art, General Graduate
School, Chosun University

The 21th Century witnesses rapid development of economy, culture, and Science and Technology, also decreased school age population, capital circle, imbalanced development and local economy. According to research, the phenomenon of population growth rate, school age population, capital circle population concentration is aggravating in Korea in recent years. In addition, due to industrial development and capital concentration, many professionals are in the capital circle, and the lack of local professionals and the loss of local excellent resources have led to uneven economic development in the capital circle, deepening the gap between the rich and the poor in the capital circle and the local area, and becoming an obstacle to the balanced development of the country.

Currently, China also witnesses similar conditions. In the year 2010 and 2020, according to the 6th and 7th nationwide census, the school age population is gradually decreasing, and population aging is accelerating, leading to an imbalanced population structure. Therefore, wealth gap, population faulting, and concentration in the capital region are common problems that Korea and China face, whose root cause lies in the imbalanced development in the capital circle and the local area. In order to solve this problem, governments in the two nations issued the national policys of "Balanced development" and "Common prosperity". The policy goals of Korea and China are to eliminate the polarization in the capital circle

and in the local area, wealth gap, increase social productivity, leading to the balanced economic development in the capital circle and in the local region. The important resource to realize "Balanced development" and "Common prosperity" is human resource, and the supply and nurturing of talent is closely linked to "education". Therefore, education is the precondition to promote "Balanced development" and "Common prosperity" nationwide.

When researchers come to Korea for further study, through the in-depth study and understanding of Korean culture, it is found that the Korean digital media education system is going through further improvement, and faster social and industrial development. However, the digital media education system development in the Local City University of China is slow and unbalanced in confronting social and industrial development. The researcher analyzes and studies the decreased population and changing industry, and the virtuous cycle education system of the Department of Manga and Animation, Chosun University, Regional City University. They also proposed that countermeasures for the activation of the cultural ecosystem of the university that the researchers work in, that is, Department of Animation, Zhoukou Normal University, and other Chinese Local City Universities.

For the Chinese comic education development, personnel cultivating program that is international, cutting-edge, and with innovative consciousness, is seriously needed. The Korean Comic industry ranks third in the world, and its digital media education system is developing soundly. Korean cartoon education occupies a leading place in the world. On the contrary, the current comic education system in Chinese universities is witnessing unbalanced development.

China borders Korea, with similar culture, historical background, and geographical environment. Therefore, the two nations are witnessing similar problems in their development process. In case of similar environment, this paper proposes the improvement plan that is suitable for Chinese comic education system focusing on Korean comic industrial development and professional talent nurturing and using Korean comic education system as reference.

Especially for solving the problem of local hollowing because of students and professional talents' coming to the capital circle, excellent talents should be

fostered through quality education to serve local companies. Combined with national policy, the cultural ecosystem should be stimulated through the bond of public institutions. For this, this thesis will draw lessons from the education model of cultural industry virtuous cycle system in the Department of Cartoon Animation, Korea Chosun University, and proposes reform plans suitable for the animation development in Zhoukou Normal University in China.

When conducting the preliminary thesis theory research and sorting out the previous research literature, it was found that there are many papers analyzing the curriculum setting of college animation education. Most are focusing on three educational studies: "education, teaching, and education infrastructure(environment and facility)".

However, this thesis is different. The key of this research is in "education system". As a local university, to maintain its balanced development with capital circle universities, Chosun University's education system in its animation department takes three curriculum projects as the pillar, including "entrance exam, education project, employment". The deepened part in the research content conducted a concentrated study of the specialized "teaching curriculum, non-teaching curriculum", and "international exchange and industry-academy cooperation" in the animation department in Chosun University.

About the "education system", this thesis firstly analyzes and sorts out the animation major entrance exam institutions in three universities in Korea and China respectively. Second, the education program refers to the contrast and analysis of the education programs of the curriculum and non-teaching curriculum, and international exchange in the animation department in six universities in the capital circle of Korea and China, middle and small size city, and local university. Thirdly, contrast and analysis is made about the employment and future after the animation department students in three colleges in Korea and China became graduates.

At last, to analyze the education systems of the animation departments in Chosun University and Zhoukou Normal University, more detailed content contrast and analysis is conducted in terms of animation education and operation of the two u

niversities.

This thesis conducts contrast and analysis study of the animation department in the Gwangju Chosun University and Zhoukou Normal University of the Korean and Chinese Local City. The first part of this thesis conducts theoretical research of the related industry and social problems and policies of the cultural industry, animation, Korean "Balanced Development" and Chinese "Common Prosperity". The second part of this thesis conducts contrast and analysis of the animation education system in terms of entrance exam system, education program, and employment in Korean and Chinese Capital Circle, Korea National University of Arts in medium and small size city and local city, Korea Hushi University, Korea Chosun University, Communication University of China, Shandong Institute of Arts and Crafts, and Zhoukou Normal University.

After the author analyzes the paper, the development of animation education and cultural industry in local universities should be based on the development of virtuous cycle system among the company, university, and public institutions. Industrial development requires excellent talent, and the excellent education that nurtures talent. To nurture professional talent, support policies from government institutions and cultural industrialization in local cities are needed. Finally, to realize the virtuous cycle development of the cultural ecosystem, policy support of the national and local cities is needed. Cultural industrialization and the revitalization of related enterprises are needed. Thirdly, an interconnected virtuous cycle of professional talent nurturing is needed, which can be said to be the "revitalization of cultural ecosystem".

The conclusion of this study is expected to be the virtuous cycle substitution plan of the China Local City University and Local City Cultural Industry Revitalization to solve the problems of population decrease and capital cycle talent concentration. This study will compare the commonalities and differences between the Korean and Chinese education systems, to find out the effective plan that suits the Chinese common prosperity policy and Korean balanced development policy, and to provide good basic information to study the cultural ecosystem cycle development method in local city universities. Through this study, detailed analysis

s, research and sorting out are made of the animation department system in Korea and China. It was found that the development of the animation department education system in Chosun University can rapidly respond to the cultural change and social and industrial needs. The virtuous cycle education system of its cultural ecosystem is expected to be the plan for improving the animation department system in Zhoukou Normal University, and other local city universities in China.

The production of this thesis is in the period from 2021 to 2022, with two years' study. Because of Covid 19, the field visit in Chinese and Korean universities and other realistic research has its space limitation. In addition, the animation education system of six universities in Korea and China are analyzed, and other universities are not involved. Therefore, the research content is not comprehensive enough, with room for improvement.

Besides, this paper has limitations on the educational environment beyond the three main research contents of entrance examination, education and employment, including educational infrastructure and teacher education development. However, if there are any opportunities, comprehensive research will be conducted on this topic.

Keyword: Common Prosperity, Balanced Development, Local University, Virtuous Cycle, Cultural Ecosystem, Animation, Professional Talent Nurturing, Digital Media, College Education, School Age Population

제1장 서론

제1절 연구의 배경과 목적

1. 연구 배경

연구자는 한국에 유학을 와서 한국문화에 대한 깊이 있는 학습과 이해, 한국 대학교의 수업 과정을 통하여 한국의 디지털 미디어 교육시스템이 체계적이고 사회와 산업발전에 대한 대응에 빠른 데 반해, 중국 지방도시 대학교의 디지털 미디어 교육시스템과 발전이 사회와 산업발전의 대응에 다소 느리고, 불균형하다는 것을 발견하였다. 연구자는 이러한 한국의 인구감소와 빠른 산업 변화에 적절하게 대응하는 지방도시 대학교인 조선대학교 만화애니메이션학과의 선순환 교육시스템을 분석하고 연구하여 연구자의 직장인 저쿠우대학교 만화애니메이션학과와 미술대학을 비롯한 · 중국의 지방도시 대학교의 문화생태계 활성화에 대한 대안을 제시하고자 하였다.

21세기에는 디지털과 인터넷 기술의 비약적인 발전으로 인하여 중국의 문화산업에도 발전의 기회가 도래하였다. 특히 애니메이션산업 분야는 이에 부응하여 급속한 발전을 이루었다. 디지털 시대는 사회에 두 가지 중대한 변화를 가져왔고 애니메이션산업 발전에 새로운 의미를 부여하였다. 첫 번째 변화는 다양한 문화적 소통이 빈번해지고 소통 수단과 방법이 다양해지면서 디지털 콘텐츠로서의 기능과 역할의 애니메이션이 타 문화와의 융합과 소통에서 점점 더 중요한 역할을 하고 있다는 점이다. 두 번째 변화는 디지털 기술이 현실사회에서 가상의 디지털 공간을 조성했다는 점이다. 사람들은 정보자원이 고도로 디지털화되고 네트워크화된 환경에서 생활하고 있다.¹⁾ 애니메이션 산업은 일종의 신흥산업으로서 문화산업의 중요한 부분이다. 따라서 경제 선진국의 기간산업으로 주목받고 있다. 중국 애니메이션은 1920년대 등장 이후 1960년대 정점을 찍었으나 1980년대 쇠락기로 접어들었다. 새로운 세기에 접어들면서 중국 경제력과 문화적 영향력이 커짐에 따라 문화산업이 부상하였고, 중국 애니메이션은 동시대 제2의 산업으로 성장하기 시작하였다. 2010년 중국 애니메이션 생산량은 22만 분에 이르렀고, 처음으로 미국 일본을 제치고 세계 1위에 올랐다.²⁾

1) 孫立軍, 『中國動畫產業發展報告2017版』, 社會科學文獻出版社, 2017, p. 57.

교육적 관점에서 애니메이션산업의 폭발적 발전의 배경에는 애니메이션학과 교육시스템의 구축과 애니메이션교육의 발전이 한 부분을 차지하였다. 중국 애니메이션산업이 급성장하면서 중국 대학들이 애니메이션학과 교육을 대대적으로 발전시키고 많은 애니메이션학과를 개설하고 있다. 애니메이션은 회화, 만화, 영화, 디지털 미디어, 사진, 음악, 문학 등 다양한 예술 장르를 아우르는 종합예술이다. 하지만 중국의 애니메이션학과는 여전히 모색 단계이며, 중국의 많은 대학의 애니메이션학과 교육과정은 애니메이션 작품의 제작, 디자인 중심으로만 이루어지고 있는데, 애니메이션 디자인과 제작, 만화 그리기, 애니메이션 기획 등이 그것이다. 게다가 중국 애니메이션학과 교육과정은 예술학과, 영화학과 등 주요 학과에 의존해 왔다. 이와 같이 대부분 대학의 애니메이션학과는 신설 학과이며 교육목표인 디자인과 미술분야의 관점에서 이루어지고 있고, 애니메이션학과 교육과정에서도 미술학과를 바탕으로 한 수업방식이므로 중국 애니메이션학과 교육과정에는 한계가 있다.

중국의 애니메이션교육은 1950년대부터 시작되었지만 2000년 무렵까지 애니메이션학과를 운영하는 학교가 많지 않았기 때문에 학생 수가 적고 애니메이션교육의 규모가 작았다. 2000년부터 2006년까지 6년간 전국 303개 고등교육기관이 애니메이션학과를 신설하였다. 2011년 상반기까지 중국의 2,400개 이상의 대학에서 애니메이션 또는 애니메이션 관련학과를 개설하였다.³⁾ 이러한 교육상황에서 중국의 애니메이션 시장을 발전시키기 위하여 애니메이션 전문인력을 대거 양성하였다. 애니메이션산업의 지속적인 발전의 관건은 애니메이션 전문인력이다. 숙련된 전문기술뿐만 아니라 종합적인 자질과 창조적 이념을 갖추어야 한다. 중국 애니메이션 시장은 인력은 풍부하지만 전문인력은 부족하다. 따라서 시장 수요에 맞는 애니메이션 전문인력양성이 필요하다. 인력양성은 교육, 특히 고등교육기관의 교육 없이는 불가능하다. 애니메이션산업의 지속적인 발전을 위하여 대학은 애니메이션학과 교육의 인력양성 모델에 합리적인 방안을 마련해야 한다. 높은 기량과 자질을 갖춘 애니메이션 인력을 양성하여 애니메이션산업에서 재능을 발휘하고 자신의 가치를 실현할 수 있도록 해야한다. 고등교육기관은 애니메이션 인력을 양성하는 주요 장소로서 학교 자체의 발전 상황과 필요에 따라 교육 모델을 설계하고, 애니메이션 시장의 요구에 맞추어 애니메이션산업에 필요한 전문인력을 양성해야 한다. 즉 애니메이션산업의 발전과 애니메이션교육의 발전은 불가분의 관계이므로 애니메이션교육의 인력양성은 애니메이션산업의 발전을 결정짓는 중요한

2) 齊驥, 『動畫產業』, 中國建築工業出版社, (總序), 2014, p. 1.

3) 앞의 책. 齊驥, p. 1.

요소이다. 따라서 애니메이션산업과 애니메이션교육은 서로 상생하는 것이다.

국가사상과 정책의 관점에서 볼 때 중국은 개혁·개방 이후 평화발전이라는 큰 주제를 배경으로 대내외 정책도 끊임없이 변화하고 있다. 중국 공산당에서 주관한 2012년 11월 8일 제18차 전국대표대회에서는 중국이 '함께 잘사는 길을 가야 한다'고 재차 강조하면서, 이를 신시대 중국 특색 사회주의의 근본원칙이자 중국 당 전체와 전국各民族 인민의 공통된 신념으로 삼았다. '공동부유'라는 사상의 제시는 한편으로는 중국 역사 중 '대동'사상의 영향에서 비롯되었으며, 다른 한편으로는 서구 사회주의 사상, 특히 마르크스와 레닌의 영향을 많이 받았다. 동시대 중국 공산당에서 '함께 잘살자'는 슬로건을 마오쩌둥(毛澤東)이 내세워 중국 전체에 영향을 미쳤다. 덩샤오핑(鄧小平)은 1984년 이탈리아 공산당 지도부와 만나 '공동부유'개념을 처음 사용하였다. 여러 세대에 걸친 중국 지도자들의 부단한 발전을 통해 공동 번영은 사회주의의 본질적인 요구가 되었다.

한국의 '균형발전'과 중국의 '공동부유'는 같은 맥락이다. 한국은 1970년대 이후 지역 간 경제발전의 격차가 뚜렷해지면서 수도권과 지방의 경제발전이 점차 불균형해졌다. 한국의 주요 노동력이 수도권으로 몰리면서, 학령인구감소, 출산율 감소, 인구 고령화 등으로 인한 인구의 균형발전 상실, 지방 인력 유출, 수도권 및 지방 간 경제력 격차의 심화는 국가 전체의 발전에 치명적이었다. 이러한 가운데 노무현 정부는 2004년 역사적인 핵심 정책을 제시하였고 국가균형발전 시대로 접어들었다. 국가 균형발전 문제를 해결하기 위하여 도시건설개혁, 공공기관 이전 등 공간적 분산정책과 지역혁신 체계 구축 등 강화정책을 제시하여, 지역 간 발전 불균형을 조정하고 국가 균형발전의 발판을 마련하였다. 이와 함께 이명박, 박근혜 정부도 국가 균형발전을 위한 정책을 추진하였다. 특히 문재인 정부는 2017년 '균형발전 지역'을 5대 국정 목표 중 하나로 정하였고, '국가 균형발전을 위한 자치분권과 균형발전'을 4대 종합·혁신 과제로 선정하였다. 국가 균형발전의 중요성을 진정으로 인식하고 지속 가능한 국가 발전을 위한 방안과 조치를 제시한 것이다. 2018년 2월 1일, 한국 정부는 국가와 지방 경제의 균형 소멸 위기를 해결하고 해소하기 위한 <국가 균형발전 계획과 전략>을 발표하였다. 지방분권, 포용, 혁신의 가치를 바탕으로 국가 균형발전 계획과 전략을 수립하는 것은 지역 균형발전의 문제를 해결하고 목표를 설정하여 국민이 어디서나 잘 살 수 있는 전략을 추진하기 위함이었다.

중국의 공동부유 경로의 실현이든, 한국의 균형발전 전략의 실행이든 교육의 발전과

개혁이 필수적이다. 교육은 중국의 공동부유와 한국의 균형발전을 촉진하기 위한 인재를 지원하고, 공동부유와 균형발전을 실현하기 위한 양질의 교육서비스를 제공한다. 대학교육은 양질의 인적자원을 제공하고 개발하며 인간의 전반적인 발전을 촉진하고, 개인 및 사회적 부의 지속적인 성장을 촉진할 수 있다. 대학교육의 발전과 개혁은 공동부유와 균형발전을 위한 필수적인 선택이라고 할 수 있다. 교육은 인적 자본의 핵심 요소를 형성하고 국민의 빈곤퇴치의 핵심 수단이며, 사회 경제발전을 촉진하고 사회 생산성을 향상시키는 원동력이다. 교육 사슬의 최적화, 교육 방법의 혁신, 교육내용의 완성을 통해 공동부유의 요구에 부합하고 국가의 균형발전을 달성할 수 있는 인재를 양성해야 하며, 공동부유와 균형발전을 실현하기 위한 인적, 지적 지원을 제공해야 한다.

국가 인구의 증감을 보면 대학 교육은 주로 인력을 양성하는 활동이기 때문에 대상의 변화는 대학 교육에 상응하는 변화로 이어질 수밖에 없다는 것은 명확하고 직접적인 논리이다. 대학 교육의 외부관계 법칙은 다음과 같다. 전체 사회는 하나의 큰 시스템이다. 교육은 사회시스템 중에서 서브 시스템으로서 경제, 정치, 문화시스템 등 사회의 다른 서브 시스템 및 인구, 자원, 지리, 생태, 민족, 종교 등 각종 사회 요소와 필연적인 관계이다. 또한 교육은 사회의 다른 서브 시스템과 많은 요소의 제약을 받으며 다른 서브 시스템과 많은 요소에도 작용해야 한다.⁴⁾ 이러한 관점에서 보면, 학령인구의 변화는 대학교육의 발전을 제약하고, 그에 따른 대학교육의 변화를 야기한다고 볼 수 있다. 대학교육의 지속적인 발전을 위해서는 이러한 변화에 따른 조치가 있어야 하며, 이에 능동적으로 대응해야 한다.

중국의 대학교육은 개혁발전과 변혁의 중요한 시기에 있지만 출산율 하락의 영향으로 학령인구도 계속 줄어 대학교육의 미래 발전에 영향을 미칠 것으로 보인다. 대학교육 학령인구감소는 대학교육의 전체 규모 축소, 학생 경쟁 심화, 재정 위기, 자원 낭비 등의 문제를 야기하지만, 그 반대로 교육자원 부족 완화, 대학교육의 전환, 교육의 질 향상 등의 긍정적인 역할을 한다. 이에 따른 영향에 대응하고 중국 대학교육의 건전하고 지속적인 발전을 촉진하기 위해서는 전환 가속화, 혁신 방식, 특색 유지 등의 측면에서 개혁을 심화시켜야 한다.⁵⁾

개혁개방 이후 중국의 대학교육은 빠르게 발전하여 괄목할 만한 성과를 거두었지만, 자원 배분의 불균형과 인력 질 저하 등 해결해야 할 문제도 남아 있다. 또한 대학교육

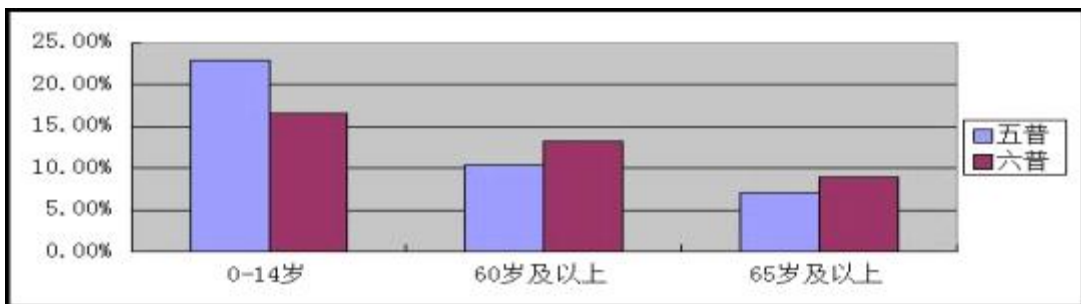
4) 潘懋元, 『新編高等教育學』, 北京師範大學出版社, 2009, p. 12.

5) 齊美東 戎夢軍 田 蕾, 「人口出生率下降對中國高等教育發展的影響及對策探討」, 『創新』, 2017年第6期, pp. 79.

의 대상인 학령인구 출산율은 지난 수십 년간 계속 하락하여 향후 수십 년 동안 변화하기 어려울 것이며 중국의 고등교육 발전에 영향을 미칠 것으로 보인다. 대학교육 발전 상황은 한 나라의 인력양성 능력과 혁신 잠재력을 가능하는 중요한 척도이다. 현재 대학교육은 개혁과 변혁의 중요한 시기에 처해 있지만, 인구 출산율 감소의 영향으로 학령 고교 인구의 수가 지속적으로 감소하여 대학교육의 발전 기회와 도전을 위협하고 있다.⁶⁾

1970년대 중국이 인구 증가를 억제하기 위하여 산아제한 정책을 폈고, 이로 인해 중국의 인구 출산율이 현저히 떨어졌으며, 고등교육 학령인구가 매년 감소하고 있다.

한편 중국에서 고등교육을 받은 인구는 2008년 이후 사회인구 연령구조의 변화에 따라 꾸준히 감소하고 있다. 20세기 후반 중국의 급격한 인구 증가를 억제하기 위한 가족계획 정책이 출산율을 어느 정도 억제하거나 감소시켰기 때문이다. <그림 1-1> 제6차 전국 인구센서스 자료에 따르면 1990년부터 2000년까지 연평균 1.07%의 성장률을 기록했고, 2000년부터 2010년까지 인구 증가율은 이에 비해 0.5% 하락해 10년간 중국 인구 증가 속도가 현저히 둔화되었다.⁷⁾ 인구감소와 인구 연령구조의 변화로 고령화가 가속화되면서 고등교육 학령인구가 줄어들기 시작하였다. 중국의 학제에 따르면 고등교육 학령인구는 평균 만 18세이다. [표 1-1] 중국 인민대학교 사회인구학부는 2000년부터 2020년까지 중국 인구의 발전 추세를 예측하였다. 그 결과 중국 고등교육의 18~22세 학령인구는 2000년 9921만 명에서 2020년 8350만 명으로, 인구 비율은 7.83%에서 5.93%로 낮아졌다.⁸⁾



<그림 1-1> 캡처 : 중국 제5차 인구총조사와 제6차 인구총조사의 연령구조 비율 비교도

6) 앞의 논문, 齊美東 戎夢軍 田 蕾, pp. 79-80.

7) 胡美芬, 「高等教育适齡人口減少對新建本科院校的影響研究—以S學院為例」, 華南理工大學 高等教育學 碩士論文, 2013, p. 1.

8) 紀宝成, 「2020 年我國高等教育規模預測分析」 [J], 中國人民大學教育學刊, 2011(1), pp. 7-8.

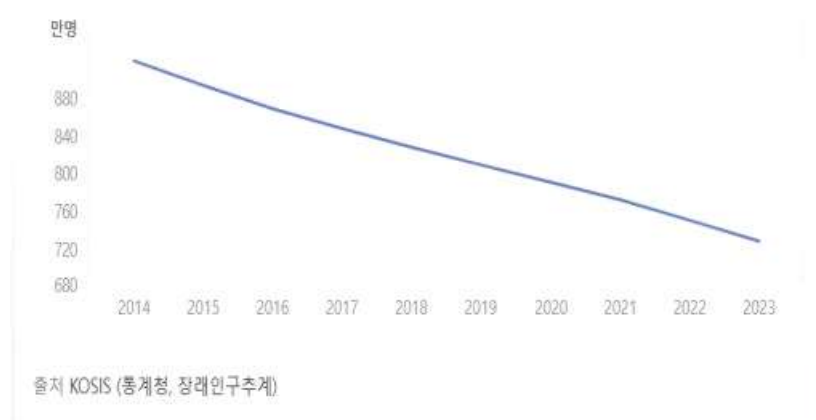
[표 1-1] 중국 고등교육 연령(18~22세) 인구 변화 추이: 2000년~2020년

년분	총인구(만 명)	18-22세 인구(만명)	
		합계	비율 (%)
2000	126743	9921	7.83
2001	127627	10027	7.86
2002	128453	10141	7.89
2003	129227	10307	7.98
2004	129988	10664	8.20
2005	130756	10935	8.36
2006	131448	11376	8.65
2007	132129	11849	8.97
2008	132830	12417	9.35
2009	133559	12300	9.21
2010	134320	11726	8.73
2011	135109	11242	8.32
2012	135909	10604	7.80
2013	136702	9929	7.26
2014	137468	9548	6.95
2015	138195	9255	6.70
2016	138858	9026	6.50
2017	139456	8901	6.38
2018	139988	8695	6.21
2019	140458	8509	6.06
2020	140865	8350	5.93

중국의 대학 통합고사 응시자 수는 2008년 1,050만 명으로 사상 최대치를 기록하였고, 이듬해 대입 시험 응시자 수는 급감하였다. 교육부 자료에 따르면 2012년 전국 대학 입시 지원자 수는 915만 명이었고, 합격률은 75%였다. 이를 종합해 보면 2013학년도에도 전국 입시 응시자 수는 계속 줄었지만 감소폭은 보합세를 보였다. 입시 응시자 수는 2010년 전년 대비 74만명, 2012년엔 18만명 줄었다.⁹⁾ 대학교육 학령인구의 감소가 중국 고등교육기관의 가장 큰 영향을 미치는 것은 신입생모집 경쟁이다. 특히 교원이 약하고 교육자원이 부족하며 학교운영의 특색이 부족하고 시장과 잘 결합 되지 않는 지방도시 대학교, 신설대학 또는 직업대학 등에서는 더욱 그렇다. 고등교육 학령인구의 감소는 고등교육기관의 모집정세, 교원 건설, 수업료, 학생 취업, 전문과정 구조 조정, 인력양성 모델 마련 등에 영향을 미칠 수 있다.

9) <https://www.eol.cn/html/g/report/2013/report1.shtml#baogao1-1>. (2022.08.02)

6~21세 725만 9천명 23



<그림 1-2> 캡처 : 한국의 학령인구 추계 2023년 3월 20일 통계청 자료

한국에서 인구감소는 전국적인 현상이다. 대도시의 경우 예전에는 출산율이 높고 농촌에서 도시로 유입되는 인구가 많았다. 대도시 수도권으로 인구가 유입되고 있지만 인구수는 줄지 않고 있다. 그러나 최근 몇 년간 한국은 저출산, 인구 유입 감소, 수도권으로 인구 유출 증가 등 몇 가지 측면에서 인구감소를 경험하였다. 특히 한국의 남부지역에서도 대구·울산·부산·광주광역시 등 광역시의 인구가 줄고 있다. 지방 인구감소는 지방 활력 저하, 청년층 이탈, 성장 잠재력 저하, 투자 감소, 일자리 감소, 학생 감소, 학교 자원 감소, 인구 유출 등의 악순환 구조로 이어진다. 한국 정부는 이 같은 인구감소에 대비해 2000년부터 저출산 대책을 마련해 왔다. 2006~2020년 저출산 대책에 380조원을 투입하였다. 하지만 출산율이 계속 떨어지고 있어 출산 비용 지원과 양육환경 개선을 중심으로 한 대책은 별다른 효과를 거두지 못하고 있다.¹⁰⁾

인구감소는 학령인구감소로 이어지고 있다. 지방도시 대학교의 대규모 모집난이 크게 보도되면서 대중의 관심이 쏠리는 것은 이미 예견된 사실이었다. <그림1-2>는 한국 통계청에서 학령인구를 대상으로 한 통계이다. 캡처를 보면 한국의 6~21세 학령인구는 2014년부터 점차 감소하고 있음을 알 수 있으며, 10년 동안 100만 명 이상이 감소하였고 2023년에는 725만 명 이상이 될 것으로 예상된다. 한국의 출산율 합계가 1983년 2.0 이하로 떨어지면서 저출산 문제가 정책 아젠다로 떠오른 것은 2005년 '저출산·고령화 사회기본법안'으로 거슬러 올라간다. 한국의 지방도시 대학교가 중국 등 해외 유학

10) 이영철, 「인구감소 시대의 지방연구중심대학 만들기」, 한국주민자치학회 『월간 공공정책』 202, 2022. 08, pp. 21 - 23 (3 pages).

생을 유치한 것도 2000년대 초반부터이다. 대학들이 연령대별 학생 수 급감을 앞두고 초·중·고등학교는 연령대별 학생 수 감소를 경험하였다. 따라서 이 문제의 역사는 25년이 넘었다고 볼 수 있다.¹¹⁾ 1970년대로 거슬러 올라가면 농촌 인구 유출과 학생 인구감소는 이미 반세기 전에 시작되었다. 그러나 이 문제는 일반적인 상식과 다른 특징이 있다.

첫째, 학생 수 감소가 전국 모든 학교에서 일반적이지 않다는 점이다. 지역별, 직급별로 차이가 컸다. 지난 20년간 서울·부산·대구 등 대도시의 초등학생은 크게 감소했지만 경기도와 제주도는 다른 지역에 비해 감소폭이 적었다. 경기도에서는 중고교생이 오히려 늘었다.

둘째, 인구 15만명 이하의 중소도시로 제한될 경우 학생 수 감소는 '저출산'의 영향이라고 볼 수 없다. 중소도시는 대도시보다 출산율이 높다. 2019년 기준 서울의 출산율 합계는 0.717이지만 전남은 1.234로 대부분 도 지역이 1.0을 넘는다.

셋째, 중소도시의 학생 수 감소 현상은 학생들의 이동과 관련이 깊다. 5~10세 학령인구의 이동현황을 보면 인구가 충북, 경북, 전북, 전남 등 대부분의 도 지역에서 경기도와 충남, 경남 등 수도권과 대도시가 인접한 지역으로 이동하는 경향이 뚜렷하였다. 도청 소재지 등 도시지역에 학령인구가 집중되어있는 것은 도내에서도 확인할 수 있다.¹²⁾

학령인구감소는 지방도시 대학교뿐 아니라 전국 고교에도 생계 위기와 같은 생존 도전을 불러올 것으로 보인다. 특히 일부 신설 대학이나 지방도시 대학교의 경우 자원이 적고 인지도가 낮으며 정부의 재정 지원 부족과 도시 경제의 저개발 등 선천적 부족 등으로 인해 다른 인지도가 높고 지방 경제가 발달하며 정부 투자가 많은 중심도시 대학과의 경쟁에서 약세를 보여 학령인구감소에 따른 충격이 더욱 두드러진다. 또한 지방도시 대학교는 대학교육의 구조를 개선하여 지역의 대학교육의 다양한 수요를 충족시키고, 지방경제발전을 촉진하는 중요한 책임이 있으며, 대학교육의 발전에 중대한 의의를 가지고 있다.¹³⁾

아래 중국경제금융연구소의 중국 국가통계국 자료에 의하면, 중국 인구센서스를 통해 인구감소의 원인은 크게 다음과 같다. 첫째, 집값 상승, 교육비, 양육비, 의료비 부담이 너무 커서 출산율에 영향을 미쳤다. 둘째, 남녀 성비의 차이이다. 대부분의 사

11) 양희준, 「학령인구감소와 미래 교육」, 대한사립학교장회(구 대한사립중고등학교장회) 사학 2021 봄호 통권162호, 2021.05, pp. (26) 26-29.

12) 앞의 논문, 양희준, p. 27.

13) 앞의 논문, 胡美芬, p. 3.

람들이 남아 선호 사상을 가지고 있기 때문에, 남자는 많고 여자는 적으며 가임기 여성의 수가 감소하였다. 15~49세 가임여성 수는 2010년 3억 8000만 명에서 2020년 3억 2000만 명으로 6000만 명 감소하였다. 셋째, 중국의 늦게 결혼하고 늦게 출산할 것을 장려, 건강한 아이를 낳아 잘 기르자는 정책 및 젊은이들의 자의식 중시로 인해 만혼(晩婚), 낮은 결혼율, 높은 이혼율이 사회 보편적인 현상이 되었다. 넷째, 최근 3년간 코로나19의 영향을 받았다. 코로나19는 경기침체를 야기했을 뿐만 아니라 출생자 수보다 더 많은 사망자가 발생하였다. 사회활동의 제한은 결혼과 출산에 영향을 미쳤고 이혼율도 높였다. 이는 인구감소, 특히 노동 인구감소로 이어졌다. <그림 1-3>의 중국 경제 및 금융 연구 통계 자료를 보면 알 수 있다. 출생자 수는 2016년부터 크게 감소하여, 인구 출산율은 감소하고 있는 반면 사망률은 증가했으며 특히 코로나19의 영향으로 2022년 중국 인구는 최소 85만 명 감소하였다.¹⁴⁾



<그림 1-3> 캡처 : 국가통계국 자료로 중국경제금융연구소, 2023, 01

중국과 한국은 앞으로 몇 년, 심지어 십여 년 동안 인구 출산율이 계속 떨어져 대학교육 학령인구가 감소하면 대학의 신입생 모집에 큰 영향을 줄 뿐만 아니라 대학교육의 지속적인 발전에도 도움이 되지 않는다. 본 연구는 문헌의 열람을 통해 중국과 한국의 지방 고등교육기관의 애니메이션교육상황을 분석하였으며, 대학교육 학령기 인구 감소 시대에 전반적인 학생 수 급감에 대한 대안을 제시하고자 한다. 예를 들면 학생 수의 확대 방안 제시, 교수방식의 변화, 학교 기업협력의 형식 강화, 유연한 관리제도

14) <https://blog.naver.com/bsj7000/222987987149>. (2023.03.21)

의 도입, 특색있는 교육의 발전 등을 통해 전문인력의 유출을 방지하며, 학과의 정상적인 발전을 촉진하고, 대학교육의 양성방식을 개선하며, 생태계의 선순환적 발전을 촉진하는 것이다. 중국과 한국의 지방도시 대학교는 학교 설립 특성에 따라 학과구조를 최적화하고, 대학교와 기업간 협력을 강화하여 학생취업률을 높여야 한다. 또한, 지방의 산업 사슬을 잇고 다원화된 인력양성모델을 제정하며 신입생모집업무의 대응 전략을 세울 수 있어야 한다. 이러한 전략의 실행은 대학의 학생경쟁력을 높일 수 있으며, 기타 동종대학의 발전에 일정한 참고가 될 수 있다. 또한 지방 고교의 지속적인 교육 발전에도 현실적인 의미가 있다.

지역혁신중심 대학지원체계 시범지역 선정·운영 계획

[Regional Innovation System & Education]

2023. 2. 1.

I. 추진 배경

- 지역혁신중심 대학지원체계 구축 추진
 - 인구구조·산업구조 급변에 따른 **지역·대학의 공동 위기 극복**이 필요한 시점
 - ※ '21년 인구감소지역(89곳) 중 85곳이 비수도권 지역(21.10, 행정안전부)이며, '21년 미충원 신입생 40,586명 중 30,458명(75%)이 지방 대학에 집중
 - 지역을 위한 대학의 **적극적 역할 확대**를 통해 지역균형발전의 핵심인 **지방대학의 경쟁력 제고**
 - ※ '22년 한국의 국가경쟁력은 27위인 반면, 대학교육 경쟁력은 46위에 불과(IMD)
 - 지역발전에 대한 대학의 역할 강화 등 지역·대학간 협력으로 **'인재양성-취업-창업-정주'**에 이르는 **선순환 발전 생태계 구축** 필요

⇒ 대학지원의 행·재정 권한을 지자체에 위임·이양하고 지역발전과 연계한 전략적 지원으로 지역과 대학의 동반 성장을 추진하는 지역혁신중심 대학지원체계(RISE)* 구축 추진

*Regional Innovation System & Education

- RISE 시범운영을 통한 **차질 없는 도입**
 - 시범지역 운영을 통해 **RISE 성공 모델**을 만들고 비(非)시범지역의 **RISE체계 구축 선도** 필요
 - '25년에 전 지역 확대에 앞서 **제도개선 사항을 발굴**하여 차질 없는 RISE 체계 도입

⇒ '23~'24년 5개 내외 시도의 시범운영을 거쳐, 면밀한 준비를 통해 '25년 전 지역의 안정적 도입 추진

<그림 1-4> 2023년 2월 1일 한국교육부의 RISE사업 내용

<그림 1-4>는 교육부가 2023년 2월 1일 발표한 「지역혁신중심 대학지원체계 시범지역 선정 운영계획-지역혁신체계 교육」 계획안이다. 추진 배경은 지역혁신 중심의 대학지원체계의 구축이다. 인구구조 및 산업구조 급변에 따른 지역 대학들의 공동된 위기를 극복해야 할 시점이다. 지역 대학의 적극적인 역할 확대를 통해 지역 균형발전의 핵심인 지방도시 대학교의 경쟁력을 높이겠다는 것이다. 지역발전에 대한 대학의 역할을 강화하여 지역과 대학 간 협력을 확대해 '인재양성-취업-창업-정착'의 선순환 발전

생태계를 구축한다는 내용이다.

중국의 현재 애니메이션교육 현황을 보면 국제화, 첨단화, 다양한 독창성을 갖춘 인력양성 방안이 절실하다. 한국은 애니메이션산업의 떠오르는 별이며 1970년대부터 2001년까지 한국의 애니메이션산업은 세계 3위, 중국 애니메이션산업의 연간 생산량의 30배가 되었다.¹⁵⁾

미국은 애니메이션산업 대국으로서 애니메이션산업을 형성한 최초의 국가 중 하나이며, 세계 최대의 엔터테인먼트 상품 수출국이다. 애니메이션의 작품, 규모, 산업 모두 미국에서 시작되었으며 세계에서 애니메이션산업 체인이 가장 완전하고 발달한 국가이다. 애니메이션의 초기 개척은 1907년 5분짜리 단편 애니메이션이 등장하면서 시작되었으며, 가장 오랜 발전 역사와 가장 앞선 기술을 가지고 있다. 100여 년의 발전으로 애니메이션산업은 미국의 6대 중심산업이자 세계 애니메이션산업 1위가 되었다. 그중에서도 미국에서 가장 유명한 애니메이션산업 회사로는 월트 디즈니 컴퍼니를 비롯해 드림웍스, 픽사 등 많은 애니메이션 회사와 스튜디오가 있다. 미국의 애니메이션 시장은 거대하여 연간 2000억 달러 안팎의 자국 생산 기여도를 보이고 있으며, 그중에서도 애니메이션 제작과 게임 개발은 세계 최고 수준이다.¹⁶⁾ 애니메이션산업이 가져오는 막대한 이익은 각 나라의 애니메이션산업의 학습 및 발전의 지향점이 되었다. 미국의 고등교육 수준도 세계 최고 수준이며, 애니메이션 전문 인력 양성을 위한 독특한 조건을 갖추고 있고 커리큘럼 설정, 교직원 및 과학 연구 수준 측면에서 세계 최고의 위치에 있다. 미국은 우수한 애니메이션교육을 통해 애니메이션산업의 뛰어난 창의적 인재를 지속적으로 배출할 수 있으며, 애니메이션산업 발전에 크게 기여할 수 있을 뿐만 아니라 강력한 문화수출능력을 입증할 수 있다.

일본은 '애니메이션 왕국'으로 알려져 있으며, 애니메이션 제작 및 수출은 세계 1위이다. 통계에 따르면, 일본 전역에는 400여 개의 애니메이션 제작회사와 자유롭게 애니메이션을 제작하는 사람이 많이 있으며, 매년 제작되는 애니메이션은 국제 시장의 약 60%를 차지하고 있다.¹⁷⁾ 1960년대 이후 일본 애니메이션은 성숙기에 접어들었고 1980년대부터 일본 만화는 전성기를 맞았다.

1960~1970년대 이후 미야자키 하야오, 데즈카 오사무 등 영향력 있는 애니메이션 감독들이 등장하였다. 20세기 말부터 현재에 이르기까지 일본 애니메이션산업은 다양한

15) 王善朝, 「我國動畫產業發展現狀及趨勢探析」, 蘇州大學 設計藝術學 碩士論文, 2010, p. 2.

16) 薛宇菲, 「我國動漫產業發展問題與對策研究 —— 基于中美產業與企業對比分析」, 首都經濟貿易大學 國際商務 碩士論文, 2018, p. 15.

17) 張曉彤, 「淺析中日動漫產業的發展」, 《戲劇之家》2019 年第 15 期 總第 315 期, p. 81.

장르의 애니메이션이 늘어나고 우수한 애니메이션 제작자가 많아지면서 점점 규모가 방대해졌다. 현재 일본의 애니메이션산업은 일본 대중문화를 대표하는 산업 중 하나가 되었으며, 그 창의성과 뛰어난 기술은 국내외에서 중요한 위치를 차지하고 있다.

한국 정부는 1997년 외환위기 이후 문화산업의 중요성을 인식하고 '문화산업'이라는 국책사업을 추진할 것을 제안하였다. 한국문화산업의 관리와 발전을 책임질 문화산업 특별관리기관과 한국콘텐츠진흥원을 설립하였다. 한국 정부의 지원으로 한국문화산업은 빠른 성장을 이루었고, 그중에서도 한국의 뮤지컬 드라마가 아시아에 빠르게 퍼지면서 '한류' 문화가 형성되었다. 한국문화가 세계적으로 유행하면서 불과 몇십 년 사이에 한국은 경제적 낙후와 군부 독재의 국가 이미지에서 경제적으로 발달하고 창의적이며 세계의 유행을 선도하는 새로운 국가 이미지로 변모하였다. 문화산업이 한국의 국가 이미지를 바꾸고 국제적 위상을 높인 셈이다. 한국의 문화산업발전방식은 세계 문화산업발전국가의 모범이 되고 있다. 한국 정부는 현재 애니메이션산업을 중점 육성하고 있으며 중장기 애니메이션 개발 계획을 수립하여 자금, 정책, 법률 등에서 애니메이션산업을 지원하고 있다. 현재 한국의 애니메이션 생산량은 글로벌 시장에서 30% 이상을 차지하고 있으며, 미국과 일본에 이어 세계 3위의 애니메이션산업 국가가 되고 있다.¹⁸⁾ 중국과 한국은 인접하여 비슷한 문화와 역사적 배경, 지리적 환경을 갖고 있다. 따라서 한국의 애니메이션산업과 애니메이션 전문교육의 발전 경험을 참고하여 중국 애니메이션산업의 발전과 애니메이션 전문교육 인력의 양성 모델을 완성하고, 중한 양국의 문화교류를 강화하는 데 큰 의의가 있다.

2. 연구 목적

연구자는 한국에서 유학하면서 한국문화에 대한 깊이 있는 학습과 이해, 한국 대학교의 수업 과정을 통해 한국의 디지털 미디어 교육시스템이 체계적이고 사회와 산업발전에 대한 대응이 빠른 데 반하여, 중국 지방도시 대학교의 디지털 미디어 교육시스템과 발전이 사회와 산업발전의 대응에 다소 느리고, 불균형하다는 것을 발견하였다. 연구자는 이러한 한국의 인구감소와 빠른 산업 변화에 적절하게 대응하는 지방도시 대학교인 조선대학교 만화애니메이션학과의 선순환 교육시스템을 분석하고 연구하여 연구

18) 허광녕, 「문화 경쟁력 제고를 위한 한국과 중국의 애니메이션산업 정책에 관한 연구」, 인천대학교 대학원 디자인학과 박사학위논문, 2021, pp. 2-3.

자의 직장인 저쿠우대학교 만화애니메이션학과와 미술대학을 비롯한 중국의 지방도시 대학교의 문화생태계 활성화에 대한 대안을 제시하고자 하였다.

본 연구는 문헌 조사를 통해 한·중 양국의 문화산업, 애니메이션산업, 인구감소 등의 문제를 분석하였다. 주로 한·중 두 학교의 애니메이션교육 현황을 분석하였는데, 여기에는 교육목표, 모집 학생 수, 교육과정 설정, 교수진, 교육방식, 산학협력, 학생 취업 등의 분석을 포함하며, 이에 따라 중국의 연구자가 근무하는 지방도시 대학교의 애니메이션학과 발전에 적합한 교육과정에 대한 보완 조치와 건의를 모색하고자 하였다.

또한 출산율이 감소하면서 지방 인구도 줄고 있으며, 대학 학령인구도 인구감소에 따라 달라졌다. 학령인구감소가 대학교육에 큰 영향을 준 가장 직접적인 원인은 대학 간 학생 유치 경쟁이었다. 학생 수 감소는 지방도시 대학교에도 큰 타격이다. 특히 인구감소에 대도시·수도권으로 인구가 대거 이동하는 것은 지방 발전에 더 불리하다. 한국의 경우 10년 전부터 인구가 줄어 지방도시 대학교의 학생 부족이 심각해지자 출산자금 투입을 늘렸고 교육부가 학교 평가를 통해 교육 인원을 조정하였다. 대학들도 학과평가를 통해 학과 인원을 조정하는 등 대책 마련에 나섰지만 효과는 미미하였다.

중국도 현재 인구 출산율이 계속 떨어지고 있다. 중국도 인구감소, 학령인구 급감, 생계 감소 등 어려움을 겪고 있다. 이 밖에 수도권으로의 인력 유출로 인하여 지역 간 경제 격차가 심화되면 교육발전에도 악영향을 미칠 수 있다. 따라서 이런 상황을 개선하기 위한 조치가 필요하다. 중국의 '공동부유론'과 한국의 '균형발전 정책'의 출발점은 모두 국가의 공동 발전과 번영을 위한 것이라는 점에서 일치한다. 실현의 전제는 인력의 뒷받침이며 인력의 육성은 교육에서 나온다. 교육의 최적화, 인력의 향상은 국가 건설에 이바지한다. 국가 자원 공유가 균형 잡힌 발전을 이루면 교육을 더욱 발전시킬 수 있다. 이를 위해서는 지역의 지리적 위치와 환경에 따라 구체적인 상황을 분석하고 정책을 수립하며 인력의 방향을 통제하고 인적자원을 유치해야 한다. 또한, 지역 간의 연결과 협력을 강화하고, 균형 잡힌 발전과 공동 번영을 실현하면 지방도시 대학교육의 균형 잡힌 발전을 달성할 수 있다. 한국 광주광역시의 조선대학교와 중국의 저쿠우사범대학교는 지방에 있는 대학으로 수도권과의 물리적 환경에 대한 애로사항을 극복하고 우수한 대학으로 자리매김하기 위한 노력이 필요한 유사성을 가진 대학이다. 따라서 본 연구는 문화산업, 인구감소, 지방도시 대학교발전, 중국의 '공동부유'와 한국의 '균형발전' 등 현실적인 사회문제를 전제로 하여 현재 수도권과 지방도시 대학교의 교육시스템과 자원의 차이를 분석하였고, 우수한 대학으로 성장할 수 있는

전략과 방안을 연구하고 제시하였다. 연구 결과를 통해 대학의 '균형발전'에 적합한 효과적인 방안을 찾고, 지방도시 대학교의 교육생태계 선순환 발전에 적합한 교육 운영 방식이 도출되기를 기대한다.

본 연구는 중국과 한국 대학의 애니메이션학과 교육시스템을 예로 들어 수도권과 지방도시 대학교의 교육시스템 차이를 분석하고 지방도시 대학교의 교육시스템을 보완하고자 하여 학령인구감소, 수도권 인력 쏠림, 경제발전의 불균형 등 사회현상이 대학교육 발전에 미치는 영향을 분석하였다. 또한 지방도시 대학교의 신입생모집을 개선하고 지방도시 대학교의 애니메이션학과 교육시스템을 개선하며 애니메이션학과 학생의 취업률을 높이고 애니메이션 문화생태계의 선순환 발전을 촉진하는 방법을 탐구하였다.

또한 본 연구는 대학의 애니메이션교육을 예로 들어 현재의 교육 형태를 분석하고 개선 및 최적화 방안을 제시함으로써 지방도시 대학교의 발전을 도모하고 국가의 균형발전과 공동부유를 위한 우수한 인력양성의 선순환 교육시스템 사례를 연구 결과로 제시하고자 하였다. 교육시스템의 선순환 구축은 지방도시 대학교 발전의 중요한 담보이자 원동력이다. 교육시스템의 선순환은 교육과정의 최적화 및 개선, 인재 양성의 질적 향상, 교육자원의 최적 배분, 산업과 교육 및 연구의 통합, 국제 개발 촉진 등 여러 단계를 포함한 완전하고 유기적인 교육시스템을 말한다. 유기적인 교육시스템은 다양한 단계의 발전을 통해 교육 수준과 품질을 향상시켜 인재 양성과 교육의 질을 향상시키고, 학생들의 능력과 수준을 높여 학생들의 경쟁력을 높인다. 또한 교육과 산업의 상호 협력과 정부기관의 협력으로 구축한 문화산업의 생태계의 선순환 모델을 통해 지방도시의 대학교 만화애니메이션 교육이 활성화될 수 있는 대안을 연구 결과로 제시하고자 하였다.

제2절 선행연구 고찰

21세기에는 뉴미디어 기술의 발달과 국가의 문화산업 지원으로 애니메이션산업도 발전의 여지가 크다. 동시에 애니메이션교육과 애니메이션산업 관련 이론 연구도 늘고 있다. 본 연구를 위해 먼저 한·중 애니메이션교육과 애니메이션산업의 비교분석을 통해 중국 지방의 애니메이션산업과 관련된 중국 지방의 애니메이션교육의 선순환 시스템을 연구하였다. 이를 통해 중국 지방도시 대학교 애니메이션학과 교육시스템의 보완과 개선에 필요한 문제점을 분석하고 연구하였다. 다음으로 애니메이션산업에 관한 선

행연구를 조사하였다. 선행연구에 대한 구체적인 주제어는 '공동부유', '애니메이션교육', '문화산업', '애니메이션 문화산업'을 키워드로 한 논문과 인터넷 자료 등을 검색하여 정리하였다.

1. 한국의 '균형발전'과 중국의 '공동부유' 관련 선행연구

가. '균형발전과 교육' 관련 한국 학위 논문

'균형발전과 교육' 관련 한국 학위 논문을 검색하였으나 0건이었고, '예술' 관련 균형발전 학위 논문을 검색한 결과 1725건이 검색되었으며 이 중에서 디지털 미디어 관련 논문은 233건이 검색되었다. 애니메이션 균형발전 관련 검색 결과는 94건이었다.

[표 1-2] '균형발전과 교육'에 관한 한국 학위 논문

구분	출판 연도	논문 제목	저자명	대학/학과/학위	논문 내용	본 연구와의 공통점	본 연구와의 차이점
1	2004	국가균형발전을 위한 지역산업정책 연구	이승연	연세대학교, 일반행정학과, 석사논문	국가균형발전을 위한 효율적인 지역산업정책 추진방안 마련.	국가 균형발전을 전제로 지역 산업의 균형 잡힌 발전 촉진.	본 논문은 궁극적으로 효율적인 교육체계 구축 및 보원을 위한 추진방안임.
1	2005	국가균형발전 관점에서 지방전 문대학 발전방안에 관한 연구	정재영	목원대학교, 행정정보학과, 석사논문	지방도시 대학교 및 전문대학 관련 정책의 국가균형발전 개념에서의 효과와 문제점을 분석하고 개선방안 모색.	국가 균형발전의 관점에서 지방 대학의 교육 개선방안 모색.	본 논문은 지방도시 대학교의 4년제 교육시스템 현황을 주로 다룸.
2	2008	미술시장 발전을 위한 전문인력 영역의 확장과 전문성 강화방안 연구	김태훈	홍익대학교, 미술학과, 석사논문	미술시장의 인적자원 교육경로와 체계를 분석하고 미술시장 발전을 위한 전문인력 양성 방안 모색.	교육에 의한 인재양성을 중시.	본 논문은 애니메이션교육을 예로 들어 교육시스템을 개선하는 방법을 연구.
3	2009	지역문화예술 지원정책 개선방안 연구	김완수	영남대학교, 예술행정학과, 석사논문	대구시청의 문화지원정책 현황을 분석하여 문화지원정책에 대한 개선방안 연구.	본 논문과 공통되는 점이 없음.	본 논문의 이론적 배경은 문화산업, 애니메이션교육, 중국의 '공동부유'와 한국의 '균형발전'이 주를 이룸.
4	2012	地域不均衡發展의 解決方策에 관한 研究	金鐘喆	漢陽大學校, 不動產學, 碩士論文	지역발전의 불균형 문제를 해결하기 위해 관련 계획 수립.	모두 지역발전의 불균형 문제를 제기하고 지역 교육 여건 개선.	본 논문은 지역별 대학 애니메이션교육 간 발전 현황을 분석.
5	2012	지역발전을 위한 지역문화관 활성화 정책연구	김진숙	중앙대학교, 문화예술행정학과,	현재 한국지역문화관 발전의 현황과 한계를 확인하고, 지역문화관	본 논문과 공통되는 점이 없음.	대학 애니메이션교육시스템의 선순환 발전을

				석사논문	발전에 도움이 되는 실질적인 정책 수립.		촉진.
6	2018	문화예술정책 제도변화에 관한연구	금성희	단국대학교, 행정학과, 박사논문	한국의 지난 60년간의 문화정책 발전 변화 과정을 역사적 관점에서 분석.	본 논문과 공통되는 점이 없음.	본 논문은 지방도시 대학교의 애니메이션교육시스템을 개선하고 개선하는 방법을 연구.
7	2022	만화·웹툰 지역균형발전을 위한 클러스터 전략 연구	김병수	공주대학교, 만화학과, 박사논문	만화와 웹툰이 균형 있게 발전해야 한다는 차원에서 지역문화 활성화 정책연구.	균형발전이라는 개념이 다 언급되어 있음.	본 논문은 애니메이션교육의 혁신을 목적으로 수도권과 지방의 균형발전을 지향.

이승연의 2004년 논문 「국가균형발전을 위한 지역산업정책 연구」는 한국의 지역산업정책 진행이론을 파악하고, 일본 등 선진국의 지역산업정책 발전현황 및 추진수단을 분석·평가했다. 이를 바탕으로 한국 지역산업의 현황과 지역산업정책 및 평가를 분석하였다. 국가 균형발전을 위한 효과적인 지역 산업 정책 수립을 위한 추진방안을 모색하였다. 이 선행연구는 본 연구와 무관한 내용이었다.

정재영의 2005년 논문 「국가균형발전 관점에서 지방전문대학 발전방안에 관한 연구」는 한국지방전문대학을 중심으로 지방전문대학과 국가균형발전과의 관계를 파악하고, 균형발전과 관련된 지방전문대학과 관련된 인재양성정책을 논의하였다. 이를 바탕으로 국가균형발전을 위한 지역 우수인재 양성을 통한 지역산업·문화 활성화 및 자립형 지방화를 위해 지방전문대학의 역량강화와 지방전문대학의 발전방향의 연구 및 명확화가 필요하였으므로 이 선행연구의 내용과 연구목적은 본 논문의 연구와 유사하여 본 연구에 참고자료로 활용하였다.

김태훈의 2008년 논문 「미술시장 발전을 위한 전문인력 영역의 확장과 전문성 강화 방안 연구」는 국내 미술시장의 현황, 전문인력의 특징과 개념, 국내외 미술시장 인재교육 양성기관 현황 및 관련 육성정책을 비교하고 미술시장 전문인력 양성정책의 필요성과 정부의 전문인력 양성지원을 분석하기 위한 것이다. 전문 인력 양성 계획을 수립 및 개선하고 미술 시장의 발전을 위한 전문 인적자원을 제공하며 전문 인력 분야를 확장하고자 하였다. 이 선행연구에서 전문인력 양성계획의 개선 및 수립 내용은 본 연구와 유사하므로 본 연구에 참고자료로 활용하였다.

김완수의 2009년 논문 「지역문화예술 지원정책 개선방안 연구」는 문화지원의 필요성과 관련 정책을 파악하고, 우리 문화유산의 현황과 변천을 분석하여 문화자체의 가치를 중시하고, 문화관념을 개선하기 위한 것이다. 대구시 문화지원정책의 현황과 문제점을 사례로 문화지원정책을 구체적으로 분석하여 문화경쟁력을 높이기 위한 지역문

화지원정책의 개선방안을 제시하였다.

金鐘喆의 2012년 논문 「地域不均衡發展의 解決方案에 관한 研究」는 한국의 지역발전의 불균형 원인과 관련 이론 연구를 이해하고자 하였다. 지역발전의 불균형에 대한 정책 및 대표적인 사례를 시기별로 분석하여 지역발전의 불균형에 대한 문제점과 해결 방안을 제시하였다. 이 선행연구는 본 연구와 무관한 내용이었다.

김진숙의 2012년 논문 「지역 발전을 위한 지역문화관 활성화 정책연구」는 한국의 지역 문화·지역 문화 활성화의 개념과 필요성, 지역 문화관의 개념과 기능을 이해하는 데 목적이 있었다. 국내외 지역문화관의 발전현황, 정책 및 문제점을 비교분석하고, 국내 지역문화관을 활성화할 수 있는 방법을 찾고, 지역문화관의 활성화 및 발전을 촉진하기 위한 정책 및 제안을 수립하였다. 이 선행연구의 내용이 본 연구와 관련이 없어 연구에서 참고하지 않았다.

금성희의 2018년 논문 「문화예술정책 제도변화에 관한 연구」는 문화예술에 대한 이해를 바탕으로 정부 문화정책 중 기초예술정책제도의 변화과정을 분석하기 위한 것이었다. 문화정책의 제도변화 양상을 역사적 제도주의 관점에서 고찰하고, 정책의 지속성과 제도변화의 관점에서 문화정책을 분석하며, 한국의 시대별 기초예술정책에 대한 정부의 생각과 정책 의도, 정책에 대한 민간예술단체의 반응과 요구, 한국문화정책 변화의 특징 등을 연구하여 정책적 의의를 도출하였다. 이 선행연구에서 본 연구내용과 일치하는 부분이 없었다.

김병수의 2022년 논문 「만화·웹툰 지역균형발전을 위한 클러스터 전략 연구」는 만화·웹툰 산업의 지역균형발전 차원에서 콘텐츠산업 클러스터 현황에 대한 국내외 사례 대비 분석을 통해 웹툰캠퍼스 등 소규모 진흥 인프라를 인적·물적·사회문화 클러스터의 대규모 집적단지로 개발하는 방안을 제시하고자 하여 지역균형발전을 위한 지역만화·웹툰 클러스터 구성에 관한 전략적 조치를 마련하고자 하였다. 이 선행연구는 본 연구와 무관한 내용이었다.

나. '균형발전과 교육' 관련 한국 학술지 논문

관련된 논문은 총 19편이 검색되었다. 이 중에서 본 연구와 직접적인 관련이 있는 논문 총 7편을 선정하여 내용을 분석하였다.

[표 1-3] '균형발전과 교육'에 관한 한국 학술지 논문

구분	출판 연도	논문 제목	저자명	학술지	논문 내용	본 연구와의 공통점	본 연구와의 차이점
1	2016	지역과 대학의 선순환 '균형발전'	장수명	한국대학 학회 대학: 담론과 쟁점	고등교육 생태계의 건전하고 균형 잡힌 발전을 촉진하기 위해 고등교육의 계층적 지역기회발전의 불균형 원인 분석. 지역의 '균형발전'과 대학의 '균형발전'을 결합 방안 제시.	고등교육 생태계의 건전하고 균형 잡힌 발전 촉진.	수도권 대학과 지방도시 대학교의 애니메이션 교육 현황을 분석하고 교육시스템 보완책 제시.
2	2018	교육의 공공성 및 지역 '균형발전'을 위한 국립대학 발전방향 연구	윤기환* / 김정기** / 라은중	한국정책개발학회, 정책개발연구, 제18권 제1호.	교육의 공공성 및 지역 '균형발전' 관점에서 국립대학의 발전방향 모색.	교육의 발전과 국가 '균형발전' 연계.	교육의 현주소를 분석하고 '균형발전'을 위한 방안을 모색한 연구.
3	2021	국가 '균형발전'과 대학교육의 대전환가칭 기본교육을 중심으로	김재형	한국대학 학회, 대학: 담론과 쟁점	대학교육시스템의 위기 원인을 제시하고, 교육 개혁의 성숙과정을 분석하며, 대학교육 개혁의 실천적 실행방안을 마련하고, 효과적인 국가 '균형발전' 정책 제시	대학의 애니메이션 교육체제 현황을 분석하고 보완 방안 제시.	한·중 애니메이션 교육의 목표, 교육과정, 모집계획을 분석해 차이점을 찾고 의견을 제시한 연구.
4	2021	국가 '균형발전'과 지방도시 대학교육성 - 국립대학 육성 방안 -	이형철	「지역사회 연구」제29 권 2호	2021년부터 시작되는 학령인구감소에 따른 지방대 몰락의 도전에 대응하기 위해 국내 대학들의 위기를 타개할 현실적인 방안 제시.	학령기 인구감소를 이론적 배경으로 하여 교육 현황 분석.	애니메이션 교육 현황을 분석하고 지역 대학생 생태계의 건전한 발전에 적합한 방안을 제시한 연구.
5	2021	'균형발전'과 공공성 확보를 위한 대학정책의 전환	고영구	「지역사회 연구」제29 권 2호	'균형발전' 관점에서 지방대의 문제점을 해소하고 고등교육의 공공성 확보 차원에서 사립대 문제 해결이라는 인식을 바탕으로 대학정책의 대전환 방향 제시	'균형발전'의 관점을 이해하고 교육 제도를 개선	한·중 양국의 애니메이션 교육의 예로 들어 교육 현황을 분석한 연구
6	2022	지방도시 대학교과 지역 '균형발전'을 위한 고등평생학습생태계에 대한 비판적 고찰	허창수	한국콘텐츠학회, 한국콘텐츠학회논문지	학령인구감소에 따른 대학 위기를 극복하기 위해 고등교육 평생학습 생태계 구축을 건의하고 비판적 토론.	학령기 인구감소를 극복하기 위한 선순환 생태계 구축 방안 제시.	문화산업, 국가 '균형발전'을 이론적 근거로 대학 애니메이션 교육 현황을 분석한 연구.
7	2022	지역 '균형발전'과 결합한 대학개혁 방안	안현호	동향과 전망 114 호	대학과 사회의 상관관계를 출발점으로 한국 대학 위기의 본질을 분석해 해법을 제시하고 지역과 대학을 아우르는 정책 대안 제시.	대학교육 현황을 분석하고 개선방안 제시.	학령인구감소, 수도권 인력 몰림을 근거로 지방대 선순환 발전에 적합한 방안을 제시.

장수명의 2016년 논문 「지역과 대학의 선순환 균형발전」은 한국 교육체제의 문제점과 인구감소와 낮은 취업률이 고등교육에 미치는 영향을 분석하였다. 대학의 글로벌

보편적 지역 실현, '균형발전'과 대학의 역할 두 가지 측면을 상세히 분석하여 대학의 발전을 사회의 지속적인 발전의 토대가 되도록 대학의 체제 개편을 제안하였다. 계층 및 지역의 균형발전과 대학의 균형발전을 결합하는 방안을 모색하고 공공성을 확대하는 지역과 대학의 선순환 균형발전을 도모한다는 연구내용이었다. 이 선행연구에서 대 해 연구자는 지역 '균형발전'과 대학의 '균형발전'을 결합하는 방안에 대한 논문의 내용을 참고하였다.

윤기환, 김정기, 라은종의 2018년 논문 「교육의 공공성 및 지역 균형발전을 위한 도립대학 발전 방향 연구」는 도립대학에 대한 인식을 제고하기 위해 도립대학의 현황과 실태를 분석하고, 공공성과 지역 균형발전을 위한 도립대학의 역할을 설명하였다. 설문 조사와 사례분석을 통해 도립대학 중심의 지역혁신체제 구축, 도립대학 간 교류 촉진을 통한 경쟁력 강화, 도립대학 관련 법제도 개선, 도립대학 예산지원 강화의 3가지 측면에서 도립대학의 발전 전략과 방향을 제시하였다. 이 선행연구에서 본 연구내용과 일치하는 부분이 없었다.

김재형의 2021년 논문 「국가'균형발전'과 대학교육의 대전환가칭 기본교육을 중심으로」는 신자유주의 고등교육정책과 국가'균형발전'정책의 실패, 학령인구감소와 저출산, 코로나19의 장기적인 영향과 4차 산업혁명의 도래 등 몇 가지 측면에서 교육혁명의 성숙과정을 논하였다. 대학교육 개혁의 실천적 실행방안을 제시하고 효과적인 국가'균형발전'정책을 수립·실천하고자 하였다. 대학교육의 문제는 국가'균형발전'과 직결된다는 것이다. 국가'균형발전'을 위해서는 집중된 중앙정부의 행정기능과 권한을 없애고 지방분권화가 필요하다는 것이다. 이 선행연구의 내용과 본 연구자의 연구내용에서 일부분 유사한 내용인 국가균형발전과 대학교육을 참고하였다.

이형철의 2021년 논문 「국가'균형발전'과 지방도시 대학교 육성- 국립대학 육성방안-」은 한국 고등교육의 현주소를 분석하고 학령인구감소에 따른 대학 부족 사태와 국제경쟁력 저하, 지방대 몰락의 도전을 다루었다. 국내 대학 위기 해소를 위한 구체적인 정책 대안으로 국립대 육성책을 제시하였다. 21세기 고도화된 지식기반사회에 필요한 인력을 양성하기 위한 고등교육 혁신의 필요성을 강조하였다. 교육부가 국립대의 교육체제와 기존 방식을 바꿔 대학의 자치를 인정하고 간접부처가 대학교육을 지원하는 존재가 되어야 한다는 것이다. 대다수 지방의 국립대 육성은 대학 경쟁력 강화와 국가'균형발전'의 첫걸음이 된다는 것이다. 이 선행연구 중 일부는 지방대 위기 해법에 관한 것이므로 본 논문의 일부 내용에서 지방대 위기 해결방안에 대한 부분을 참고하였다.

고영구의 2021년 논문 「균형발전과 공공성 확보를 위한 대학정책의 전환」은 학령인구감소에 따른 신입생 부족 상황에서 지방대와 사립대가 운영에 어려움을 겪고 있다고 분석하였다. 미래사회 수요에 대응하고 인구감소 등 지역 위기 극복을 위해 대학의 중요한 역할을 강조하였다. 정부의 대학정책과 구조조정, 재정지원과 사립대 의존도, 대학정책 전환의 몇 가지 측면을 분석하고 지방대 문제를 지역발전과 '균형발전' 차원에서 접근하여 대응 방안과 정책을 제시하였다. 이 선행연구는 본 연구와 무관한 내용이었다.

안현효의 2022년 논문 「지역 '균형발전'과 결합한 대학개혁 방안」은 '균형발전'정책에서 대학의 역할에 주목하고 지방대 위기의 원인을 파악하여 위기해소와 관련된 정책을 제시하였다. 대학과 지역이 결합된 트리플 헬릭스 모델을 통해 지역균형정책과 대학정책을 결합한 지역 기반 대학 혁신안을 제시하였다. 지방대 위기는 지역 불 '균형발전'과 관련이 있다는 것이다. 따라서 대학 위기를 극복하고 지역 생태계를 활성화하기 위해서는 지역 '균형발전'정책과 연계한 새로운 대학정책이 제시되어야 한다는 것이다. 이 선행연구에서 지방도시 대학교과 지역균형발전 관련 내용의 일부를 참고하였다.

허창수의 2022년 논문 「지방도시 대학교과 지역 '균형발전'을 위한 고등평생학습생태계에 대한 비판적 고찰」은 한국 대학교육의 특성과 지방도시 대학교의 위기를 다루었다. 평생학습 시스템의 건설과 사회 현황을 연구하고 고등교육 평생학습 생태계 조성을 위한 방안을 제시하고 구체적인 실천분석을 하였다. 고등교육 평생학습 생태계에 국가의 지원과 지방도시 대학교·지역사회의 동참이 필요하다는 것이다. 이 선행연구에서 교육생태계의 선순환을 구축한다는 부분은 본 연구의 일부와 일치하여 참고하였다.

나. '공동부유' 관련 중국 학위 논문

관련된 논문은 총 218편이 검색되었다. 이 중에서 본 연구와 직접적인 관련이 있는 논문 총 6편을 선정하여 내용을 분석하였다.

[표 1-4] '공동부유'에 관한 중국 학위 논문

구분	출판 연도	논문 제목	저자명	대학/학과 /학위	논문 내용	본 연구와의 공통점	본 연구와의 차이점
1	2019	시진핑 '공동부유' 사상의 철학적 사고 (习近平共同富裕思想的哲学思考)	시문 (施文)	선양사범 대학 마르크스 주의 철학과, 석사논문	'공동부유' 사상의 내포적 정의를 이해하고, 시진핑 '공동부유' 사상의 형성 배경을 연구하며, 시진핑 '공동부유' 사상의 이론적 기원, 철학정신, 시대적 가치를 탐구, 시진핑의 '공동부유' 사상이 사회발전에 주는 가치와 시사점 파악.	시진핑 (習近平) 중국 '공동부유' 사상의 계승과 개선점.	본 연구의 주요 내용은 교육시스템 연구.
2	2020	신시대 중국공산당 '공동부유' 이론 연구 (新时代中国共产党共同富裕理论研究)	손핑핑 (孙萍萍)	산둥사범 대학, 마르크스 주의 이론학과, 석사논문	신시대 중국공산당의 '공동부유' 이론 연구 및 토론하고 중국특색 사회주의 현대화 건설의 국가 상황을 분석, '공동부유' 이론과 실천 경로를 이해하고 새로운 시대 조건에서 '공동부유' 실현.	신시대 중국 공산당 '공동부유' 이론의 주요 내용과 목표.	본 논문은 '공동부유' 사상 이론의 맥락에서 애니메이션교육의 발전 분석 연구.
3	2020	당의 '공동부유' 사상이 새로운 시대에 실천에 관한 연구 (党的共同富裕思想在新时代的实践研究)	가홍월 (柯皓月)	신장대학, 마르크스 주의 이론학과, 석사논문	공동부유에 관한 이론 문제를 둘러싸고 전개, 중국공산당 '공동부유' 사상의 새로운 시대의 실천적 모색을 모색, 중국공산당 '공동부유' 사상의 새 시대 실천의 의미와 경험 분석.	중국 '공동부유' 사상은 사회 발전에 대한 지향점.	본문은 한·중 애니메이션교육 현황 분석에 중점.
4	2021	중국 '공동부유' 현대화 경로 연구 (中国共同富裕现代化道路研究)	김광욱 (金光旭)	지린 대학, 마르크스 주의 발전 역사학과, 박사논문	중국 '공동부유' 현대화 경로 연구.	논문에 모두 '공동부유' 이론에 대한 연구.	본 논문은 주로 대학의 애니메이션교육 시스템을 분석한 연구.
5	2021	개혁개방 이후의 '공동부유' 사상에 관한 연구 (改革开放以来的共同富裕思想研究)	관조정 (关昴婧)	하얼빈 사범대학 마르크스 주의 기본원리 학과, 박사논문	마르크스-레닌과 마오쩌둥의 분배사상, 중국 전통사회의 이상사회사상, 과학사회주의 이론을 바탕으로 개혁개방 이후 중국의 '공동부유' 사상의 발전과 혁신 정리, 중국의 공동부유 사상의 발전, 내용 및 실천 경로를 체계적으로 분석, 설명.	공동부유의 함축과 사상 분석.	본 논문은 문화산업, 인구감소, '공동부유', '균형발전' 등의 이론적 전제하에 애니메이션교육 시스템의 현황 분석 연구.
6	2022	시진핑 '공동부유' 중요논술 연구 (习近平关于共同富裕重要论述研究)	라울 (罗聿)	서남대학교, 마르크스 주의 중국화연구학과, 석사논문	'공동부유'의 함의, 발전과정 및 시대적 가치를 이해하고 마르크스, 레닌의 관련 논술 및 18대 전 역대 주요 지도자의 '공동부유' 길 탐색과 결합하여 '공동부유' 논술에 대한 시진핑의 이론적 출처, 현실적 배경, 핵심내용과 실천적 탐구 분석.	마르크스-레닌주의와 중국의 여러 시대 지도자들의 '공동부유' 사상에 대한 제안.	본 논문은 한·중 애니메이션교육의 현황을 분석하고 애니메이션교육의 선순환 발전에 적합한 방안 모색 연구.

시문(施文)의 2019년 논문 「시진핑(習近平) '공동부유' 사상의 철학적 사고」는 시진핑의 19차 전국대표대회 연설을 연구 배경으로 삼아 시진핑 '공동부유' 사상의 형성 배경과 이론적 연원을 분석하였다. 시진핑 '공동부유' 사상의 시대적 가치와 발전 법칙, 철학적 내용과 정신, 이론적 가치와 실천적 의의를 탐구하였다. 시진핑 '공동부유' 사상이 사회 발전에 미치는 현실적 의의를 종합하였다. 그는 시진핑 '공동부유' 사상은 마르크스주의와 중국의 실제 환경이 유기적으로 결합된 산물이며, 마르크스주의 이론의 중국화 '공동부유' 사상이 끊임없이 전환되고 혁신된 결과라고 주장하였다. 이 선행연구에서 시진핑의 '공동부유' 사상의 형성 배경과 이론적 연원에 대해 부분적으로 참고하였다.

손평평(孙萍萍)의 2020년 논문 「신시대 중국공산당 '공동부유' 이론 연구」는 신시대 중국공산당 '공동부유' 이론의 새로운 관점과 새로운 인식을 이해하고 연구하며, 신시대 중국공산당 '공동부유' 이론의 주요 내용, 목표와 원칙을 논의하고 중국특색 사회주의 '공동부유' 실현 경로와 가치 의의를 분석하였다. 신시대 중국공산당 '공동부유' 실현의 발전경험을 종합하여 점차적으로 '공동부유' 건설실천을 추진하고자 하였다. 그의 신시대 중국공산당 '공동부유' 이론은 풍부한 실천 경험과 이론적 함의를 가지고 있어 중국공산당의 인민중심적 발전이념을 구현했다는 것이다. 이 선행연구에서 중국의 '공동부유' 이론의 주요 내용을 참고하였다.

가호월(柯皓月)의 2020년 논문 「당의 '공동부유' 사상이 새로운 시대에 실천에 관한 연구」는 중국공산당의 '공동부유' 사상에 관한 이론을 분석하여 중국공산당의 '공동부유' 사상이 새로운 시대에 실천하는 길에 대한 탐색과 실천을 연구하고 성과와 경험을 종합하였다. 그는 '공동부유'를 추진하는 새로운 사상, 새로운 전략, 새로운 방법을 모색하는 것이 중국공산당의 '공동부유' 사상 연구에 도움이 되고 중국 특색의 '공동부유' 체제 건설에 참고가 될 것이라고 주장하였다. 이 선행연구에서 중국공산당의 '공동부유' 사상에 관한 이론적인 내용을 참고하였다.

김광욱(金光旭)의 2021년 논문 「중국 '공동부유' 현대화 길 연구」는 주로 마르크스주의 기본 입장과 관점과 방법에 기초하여 중국 특색 사회주의 현대화 건설실천을 근거로 중국 '공동부유' 현대화 길의 이론과 실재를 바탕으로 한 · 중국 '공동부유' 현대화 길의 기본 개념과 목표를 분석하였다. 중국의 '공동부유'론 제시는 시대적 요구와 중국 민의에 부응하기 위한 불가피한 선택이라는 것이다. 중국의 공동 번영의 길은 중국의 국정, 실천, 혁명을 바탕으로 현대화 과정에서 나타난 문제를 해결하고 사회주의 현대화 강국의 목표를 실현하는 위대한 탐색이라고 하였다. 이 선행연구에서 마르크스

주의의 '공동부유'에 대한 관점은 본 연구에 참고하였다.

관조정(关墨婧)의 2021년 논문 「개혁개방 이후의 '공동부유' 사상에 관한 연구」는 과학 사회주의 이론, 중국 전통사회의 이상 사회사상, 서구의 분배 정의사상, 마르크스·레닌과 마오쩌둥의 분배에 관한 사상 등을 바탕으로 하였다. 개혁개방 이후 중국의 '공동부유' 사상의 의미와 의의, 발전혁신, 기본 내용, 이론적 성과, 가치 의의를 분석하였다. 궁극적으로 공동 번영의 단계적 발전 목표를 달성하는 것이었다. 그는 '공동부유' 사상이 시대와 함께 발전하고 중국의 개혁개방과 사회주의 건설의 실천이 '공동부유' 사상의 과학성과 진리를 증명한다고 주장하였다. 이 선행연구에서 연구자는 '공동부유' 사상 이론에 대한· 중국의 시대별 지도자들의 관점을 참고하였다.

라율(罗聿)의 2022년 논문 「시진핑 '공동부유' 중요논술 연구」는 시진핑의 '공동부유'에 대해 이론적 원류, 현실적 상황에서의 '공동부유', '공동부유' 중요논술의 핵심내용 탐색 및 실천적 탐색을 통한 '공동부유'추진 등을 중심으로 연구하였다. 시진핑이 기존 중국 실정에 맞게 개혁하고 혁신한 것을 바탕으로 시진핑이 집권 실천과정에서 모색한 '공동부유'의 이념을 깊이 있게 파악하였다. 그는 새 시대 시진핑의 '공동부유' 이론과 실천에 대한 연구와 탐구를 시대 발전의 필연적 흐름으로 꼽았다. 이 선행연구에서 중국의 '공동부유'의 이론적 연원을 참고하였다.

다. '공동부유'에 관한 중국 학술지 논문

관련된 논문은 총 557편이 검색되었다. 이 중에서 본 연구와 직접적인 관련이 있는 논문 총 8편을 선정하여 내용을 분석하였다.

[표 1-5] '공동부유'에 관한 중국 학술지 논문

구분	출판연도	논문 제목	저자명	학술지	논문 내용	본 연구와의 공통점	본 연구와의 차이점
1	2021	새로운 발전단계 교육의 공동 번영 촉진 목표 포지셔닝 및 전략적 배치 (新发展阶段教育促进共同富裕的目标定位与战略布局)	진옥우 (秦玉友)	인민교육	새로운 발전단계에서 공동 번영의 실천을 촉진하는 것은 중국 교육 사업의 발전과 교육 실천의 거시 정책적 맥락임.	공동 번영의 개념과 발전 단계 이해.	본 논문의 목표는 지방도시 대학교육 생태계의 선순환 발전을 실현하는 것임.
2	2021	대학에서 '공동부유' 교육을 수행하는 길 모색 (在高校开展"共同富裕"教育的路径探索)	제소군 (齐小军)	중국의 고등교육	'공동부유' 교육 사상의 역사적 추적성과 의미 해석을 분석하고 대학의 '공동부유' 교육의 기본 경로 논의.	'공동부유' 교육 사상의 역사적 소급과 함축성을 가지고 있음.	지방도시 대학교의 교육시스템을 개선하고 전문 인력을 양성하기 위한 조치 제안.

3	2021	공동부유를 위한 교육 개혁 발전 추진 (推进面向共同富裕的教育改革发展)	진봉 (陈峰)	개혁적 측면	공동부유와 교육 발전의 직접적인 연관성을 분석하고 공동 번영의 맥락에서 교육 발전의 문제점과 교육 개혁 및 발전연구.	'공동부유'의 배경에서 교육의 발전현황에 관한 연구.	어떻게 지방도시 대학교의 애니메이션교육의 현 상황을 개선할 것인가에 대한 연구.
4	2022	더불어 잘사는 대학교육 혁신 경로 (促进共同富裕的高校育人创新路径)	주해도 (周海涛), 시열기 (施悦琪)	칭화대학교 교육연구	공동부유를 실현하는 과정에서 역량 함양을 위한 대학교육 환경과 교육시스템의 혁신 최적화 및 향상.	'공동부유' 이론의 맥락에서 교육 현황을 최적화.	학경기 연구감소가 대학 신입생모집에 미치는 영향에 대해 연구한 논문.
5	2022	교육과 '공동부유' 필담 (教育与共同富裕笔谈)	두육홍 (杜育红), 조남 (赵冉)	교육경제평론	공동부유를 촉진하기 위한 교육의 작용 메커니즘과 실현 경로에 대한 논의.	교육은 공동 부유의 실현 촉진.	교육 메커니즘을 개선하고 전문 인력을 양성한다는 연구내용.
6	2022	교육 '균형발전'과 '공동부유' (教育平衡充分发展与共同富裕)	마봉기 (马凤岐), 사애뢰 (谢爱磊)	교육 연구	교육의 균형 잡힌 발전과 공동 번영의 유기적 관계 분석.	공동부유를 실현을 위한 인적자원 육성 향상.	본 논문은 교육을 통해 우수한 인력을 양성하여 교육시스템을 통한 문화산업순환을 한다는 것임.
7	2022	교육발전과 '공동부유'에 대하여 (论教育发展与共同富裕)	사우 (余宇), 단대성 (单大圣)	행정 관리 개혁	공동부유를 촉진하기 위한 교육 발전의 실현 메커니즘을 논의하고 공동 번영의 요구 사항을 충족하는 교육 개혁 및 개발 제안 제시.	공동부유의 함의 이해.	한·중 대학 애니메이션학과 교육 현황 분석.
8	2022	'공동부유' 촉진 및 교육보편적 발전 촉진 (促进共同富裕推动教育普惠发展)	모아경 (毛亚庆)	중국의 교사	공동부유 건설에서 교육의 보편적 발전의 가치 구현 분석.	교육은 공동부유를 실현하는 데 있어 촉진 작용을 함.	애니메이션교육 현황을 분석하고 및 애니메이션교육 시스템을 개선 연구.

제소군(齐小军)의 2021년 논문 「대학에서 공동부유 교육의 경로 탐색」은 대학 공동부유 교육의 본질을 이해하고 공동부유 교육 사상의 역사적 기원과 교육적 함의를 분석하였다. 대학 학습과 교육을 바탕으로 공동부유 이론 연구를 심화하고 공동부유 시범 모델, '이론구동'의 '공동부유' 교육 기본 경로를 논의하였다. 그는 사상정치교육의 기능과 인력을 양성하는 장점을 충분히 배우고 이해하며, 각 학과과목의 '공동부유' 교육요소를 종합하고, 교육단계에 융합하여 더 많은 학생들이 '공동부유'를 이해하고 올바른 가치관념을 확립할 수 있도록 해야 한다고 주장하였다. 이 선행연구에서 연구자는 중국의 '공동부유'의 교육사상과 교육내용을 일부분 참고하였다.

진봉(陈峰)의 2021년 논문 「공동부유 교육 개혁 발전 추진」은 교육과 공동부유 배경에서 교육 분야의 문제를 분석하였다. 공동부유의 원동력과 공동부유의 실현의 의미를 이해하는 것은 교육 발전을 촉진하는 것이다. 공동부유의 맥락에서 교육 개혁의 발

전을 촉진하는 것을 논의하였다. 공동부유는 점진적 과정이며, 교육은 공동부유를 위한 · 중요한 동력이라고 보았다. 이 선행연구의 내용이 본 연구와 관련이 없어 연구에서 참고하지 않았다.

주해도(周海涛)와 시열기(施悦琪)의 2022년 논문 「공동부유 대학교육 혁신 경로」 공동부유의 시대의 새로운 의미를 분석하고 고등교육 및 교육시스템을 혁신하고자 하였다. 공동부유를 실현하는 과정에서 고등교육시스템과 다른 사회 하위 시스템 간의 연결을 강화하고 다양한 주체가 참여하는 공동 교육환경을 조성하며 대학 공동 교육환경을 최적화해야 한다고 주장하였다. 그는 고등교육이 사회 발전을 촉진하고 사회가 필요로 하는 인력을 양성하며 사회구조를 최적화하는 데 중요한 역할을 하며 사회공공 서비스 시스템의 중요한 부분이라고 생각하였다. 이 선행연구의 내용이 본 연구와 관련이 없어 연구에서 참고하지 않았다.

두육홍(杜育红), 조남(赵冉)의 2022년 논문 「교육과 '공동부유' 필담」은 교육이 '공동부유'를 촉진하는 작용 메커니즘과 실현 경로를 탐구한 것이었다. 공동부유의 전략적 목표를 달성하기 위하여 인민을 중심으로 발전 성과를 공유하고 공동부유의 소득 분배 정책을 실현하며 교육환경을 조성하고 교육의 질을 향상시키며 교육시스템을 구축하고 교육 구조를 최적화하여 생산과 교육의 유기적 통합을 촉진해야 한다고 주장하였다. 질 좋고 균형 잡힌 교육은 공동부유를 위한 중요한 초석이다. 그는 교육이 사람들의 발전 능력을 향상시킴으로써 공동부유를 위한 기본 조건을 마련했다고 하였다. 산업 사슬의 혁신 사슬과 유기적으로 연결된 교육이 형성되어야만 사회의 공동 번영을 진정으로 촉진할 수 있다고 주장하였다. 이 선행연구의 '교육구조를 최적화하고 산학의 유기적 융합을 촉진하는 방면의 내용'을 참고하였다.

마봉기(马凤岐), 사애뢰(谢爱磊)의 2022년 논문 「교육'균형발전'과 '공동부유」는 교육과 '공동부유'의 내적 유기적 연결을 이해해야 한다고 하였다. '공동부유'를 실현하기 위해서는 교육의 완전한 발전을 촉진하고 질을 향상시키며 물질적, 정신적 풍요를 실현하고 교육의 '균형발전'을 촉진하며 교육의 공정성을 실현해야 한다고 주장하였다. 교육의 균형과 완전한 발전은 공동부유를 실현하는 중요한 조건이다. 그는 교육의 균형이 충분히 발전하는 것과 공동부유는 서로 촉진한다고 생각하였다. 이 선행연구에서 연구자는 교육의 균형발전과 공동부유 촉진 사이의 관계 일부를 참고하였다.

사우(余宇), 단대성(单大圣)의 2022년 논문 「교육발전과 공동부유에 대하여」는 교육발전과 공동부유와의 연계를 중심으로 교육이 공동부유를 촉진하는 실현 메커니즘이라는 점을 논의하고 '공동부유' 요구에 부응하는 교육 개혁 발전제안을 제시하여 공동

부유 촉진을 위한 강력한 동력과 효과적인 지원을 제공하였다. 교육이 인적 자본 투자의 중요한 형태로서 공동부유를 촉진하는 데 긍정적인 역할을 한다는 것이다. 이 선행 연구에서 연구자는 교육개혁발전의 건의를 참고하였다.

모아경(毛亚庆)의 2022년 논문 「공동부유 촉진 및 교육보혜적 발전 촉진」은 공동부유 가치의 위치를 찾고 공동부유 건설에서 교육발전의 가치 구현을 분석하였다. 공동부유의 발전을 촉진하기 위해서는 교육의 보편적 발전의 합의 기반을 마련하고 고품질 및 현대적 발전과정에서 교육의 보편적 발전수준을 향상시키며 실질적인 진전을 이루어야 한다고 주장하였다. 그는 공동부유가 갖는 보편성, 형평성, 전면성이 교육의 보편적 발전에서 나타난다고 보았다. 이 선행연구의 내용이 본 연구와 관련이 없어 연구에서 참고하지 않았다.

진옥우(秦玉友)의 2022년 논문 「새로운 발전단계 교육의 공동 번영 촉진 목표 포지셔닝 및 전략적 배치」는 공동부유 촉진에 대한 교육의 배경과 취지를 분석하고 공동부유의 실천을 촉진하는 것을 목표로 하여 중국 교육 사업의 발전과 교육 실천의 거시정책을 이해하고자 하였다. 그는 교육의 발전과 교육의 실천이 공동부유를 촉진하는데 중요한 의미가 있다고 생각하였다. 이 선행연구에서 연구자는 교육이 공동 번영의 발전을 촉진하는 내용을 참고하였다.

2. 한·중 '문화산업', '애니메이션산업' 관련 선행연구

가. '문화산업' '애니메이션산업' 관련 한국 학위 논문

관련된 논문은 총 72편이 검색되었다. 이 중에서 본 연구와 직접적인 관련이 있는 논문 총 6편을 선정하여 내용을 분석하였다.

[표 1-6] '문화산업' '애니메이션산업'에 관련 한국 학위 논문

구분	출판 연도	논문 제목	저자명	대학/학과/학위	논문 내용	본 연구와의 공통점	본 연구와의 차이점
1	2018	국내 애니메이션산업 관련 문화콘텐츠정책의 변화와 실효성	이남욱	홍익대학교 영상대학원, 디지털애니메이션학과, 석사학위논문	(1) 한국 애니메이션산업 관련 문화콘텐츠 정책이 어떻게 시작되고 변화하는지, 또한 그 정책의 변화가 애니메이션산업에 어떤 영향을 미쳤는지에 대한 연구. (2) 애니메이션산업 육성을 위한 핵심 정책, 정책 시행의 실효성, 즉 실효성을 살피고 이에 따른 문제점을 진단하며	문화산업과 애니메이션 산업의 정의 이해.	애니메이션 교육과정의 분석과 최적화.

					애니메이션산업 발전에 도움이 되는 방안 모색.		
2	2019	문화산업관리학과 교과과정 개발 연구-중국 지난대학교(濟南大學)를 중심으로 -	장상정	한세대학교, 문화예술경영학과, 박사학위논문	본 연구는 중국문화산업을 선도할 인력을 양성하기 위하여 산동성 지난대학교 문화산업관리학과 과정을 구성하는 기초연구로서, 본 연구를 통한 중국문화산업발전과 산동성 문화사업 발전을 목적으로 함.	문화산업 이해	주로 대학의 애니메이션 교육 분석
3	2019	중국문화산업의 현황과 해외사례에 기초한 발전 방향	강신신 (姜晨晨)	한남대학교 대학원 (韓南大學校大學院), 경제학과 (經濟學科), 석사학위 논문	중국문화산업의 발전현황을 연구하고 분석, 중국문화산업발전에 미치는 영향요인, 정도와 영향의 방식을 파악하여 한국, 일본, 미국의 문화산업 분석 중국문화산업의 빠른 발전을 목적으로 문화산업발전에 대하여 합리적인 방안을 제시.	문화산업의 의의.	문화산업에 대해 알아보고, 중한대학교 애니메이션 학과를 대상으로 애니메이션 분석 교육 실시.
4	2020	한국과 중국의 문화산업 경쟁력 비교연구	티앤씨우	부산대학교, 무역학과, 석사학위 논문	한국문화산업의 발전과 문화교역의 현황, 문화산업의 기초이론을 분석하여 문화상품의 개념을 정의, 한국문화상품의 중국 시장 확대 전략과 효과 분석하고 개선방안을 제시하는 것이 중요함.	문화산업 정의의 논술	대학의 애니메이션 교육시스템 설정을 애니메이션 산업의 시각에서 분석.
5	2021	한·중·일 문화산업 국제경쟁력 비교 연구	양심 (楊忱)	韓國海洋大學校 大學院, 貿易學科, 석사학위 논문	중국·일본·한국의 문화산업 통계자료를 바탕으로 문화산업을 콘텐츠와 서비스로 나눠 비교 연구3국 간 국제경쟁력을 따져보고, 한·중·일 문화산업의 무역 현황을 설명, 분석 결과를 바탕으로 적절한 조치와 실행 가능한 건의사항을 제시하여 중국문화산업의 발전 도모.	문화산업의 개요를 분석	한·중 대학별로 애니메이션 교육과정을 세부 비교분석.
6	2021	문화 경쟁력 제고를 위한 한국과 중국의 애니메이션산업 정책에 관한 연구	하광녕	인천대학교 디자인학과, 박사학위논문	한국과 중국의 애니메이션산업정책 최적화 방안을 분석, 한·중 양국의 애니메이션 영화산업 협력에 대한 정책 지원을 강화하며, 한국과 중국의 애니메이션 영화산업발전 촉진.	한·중 애니메이션 산업의 분석	애니메이션 산업에 대한 이해를 바탕으로 애니메이션 전문교육 분석.

이남옥의 2018년 논문 「국내 애니메이션산업 관련 문화콘텐츠정책의 변화와 실효성」은 한국 애니메이션산업 관련 콘텐츠 정책의 시작과 변화를 파악하였고, 애니메이션산업을 육성하기 위한 핵심 정책과, 정책 시행의 실제 효과를 살펴본 후, 애니메이션산업 발전에 도움이 되는 방안을 모색하였다. 그는 산업발전에는 정책의 지원이 필수적이며, 정책과 산업 성장에 관한 연구는 국내 애니메이션산업의 미래 발전을 위해 지속적으로 관심을 기울여야 할 연구과제라고 주장하였다. 새 정부 출범 이후 현재까지 애니메이션 지원 정책의 실효성과 문제점을 파악하여 향후 애니메이션산업 발전에

도움이 될 것임을 밝혔다. 이 선행연구에서 애니메이션산업을 어떻게 분류할 것인가에 대한 (한국진흥원의) 내용을 인용하였다.

장상정의 2019년 논문 「문화산업관리학과 교과과정 개발 연구- 중국 지난 대학교(濟南大學)를 중심으로 -」에서 문화산업관리학과 예술관리 학과 과정을 분석한 결과 문제점을 발견하고 개선방안을 제시하였다. 그는 능동적 문화사업을 추진할 수 있는 인력양성과정을 개발해야 한다고 하였다. 또한 문화산업 관련 인력양성이 중국문화산업 발전과 경제성장을 촉진하는 요인이라고 보았다. 이를 위해서는 문화·예술 분야의 인력을 적극 양성하여 문화산업을 진흥시켜야 한다고 하였다. 이 선행연구에서 본 연구 내용과 일치하는 부분이 없었다.

강신신(姜晨晨)의 2019년 논문 「중국문화산업의 현황과 해외사례에 기초한 발전 방향」은 중국문화산업의 발전현황을 연구하였고 한국, 일본, 미국의 문화산업의 발전방향을 분석하여 중국문화산업의 빠른 발전을 위한 합리적인 방안을 제시하였다. 그는 중국문화산업의 발전을 위해서는 문화산업의 과학기술력과 수익성 제고, 산업의 무역구조 개선 및 국제경쟁력 제고, 정부의 문화산업 참여의 영향력 확대 등이 경제발전 수준 향상 및 국가경제시스템 개선에 중요한 의미를 지닌다고 보았다. 이 선행연구의 내용은 연구자의 연구와 관련이 없는 연구내용이었다.

티앤씨우의 2020년 논문 「한국과 중국의 문화산업 경쟁력 비교연구」는 한국문화산업의 발전과 문화무역 현황, 문화산업의 기초 이론을 분석하였고 한국문화 상품의 중국시장 확대전략과 효과를 분석해 개선방안을 제시하였다. 한국은 더 많은 기술적 요소가 담긴 상품을 개발하고 생산하고 문화 상품의 수출 잠재력을 연구해야 한다고 하였다. 이 선행연구에서 본 연구내용과 일치하는 부분이 없었다.

양심(楊忱)의 2021년 논문 「한·중·일 문화산업 국제경쟁력 비교 연구」는 중국·일본·한국의 문화산업 통계 자료를 바탕으로 한·일 문화산업발전 분석을 통해 중국 문화산업의 국제경쟁력을 효과적으로 제고하는 방안을 모색하였다. 그는 미래 문화산업 무역구조의 '균형발전'을 꾀했다. 중국은 문화산업의 가치사슬의 부가가치를 높이고 핵심 문화콘텐츠의 경쟁력을 높이기 위해 무역구조의 변화를 가속 화해야 하고, 국제경쟁력을 갖춘 브랜드 기업 그룹을 육성하였다. 이 선행연구에서 연구자는 문화산업에 대한 정의 내용을 인용하고 참고하였다.

하광병의 2021년 논문 「문화경쟁력 제고를 위한 한국과 중국의 애니메이션산업정책에 관한 연구」는 한·중 양국의 산업정책 중 문제에 대해 문화경쟁력의 구성요소를 바탕으로 양국 애니메이션산업 발전을 위한 정책 최적화 방안을 제시한 것이었다. 그

는 한국이 애니메이션산업에 대한 다양한 지원을 강화하고 애니메이션 영화와 독립애니메이션 제작 경로를 적극 개척하여 애니메이션산업의 문화 전파력을 높여야 한다고 주장하였다. 중국은 애니메이션산업을 위한 애니메이션 발전 센터를 설립하여 문화 서비스 능력을 계속 향상시키고 정부 기능을 전환하며 간접적으로 시장을 조절하고 현재의 애니메이션교육 제도를 개선하여 지식재산권 보호에 더욱 힘을 쏟아야 한다고 하였다. 이 선행연구에서 연구자는 논문의 한국 애니메이션산업 발전 현황에 대한 내용을 인용하였다.

나. '문화산업''애니메이션산업' 관련 한국 학술지 논문

관련된 논문은 총 1235편이 검색되었다. 이 중에서 본 연구와 직접적인 관련이 있는 논문 총 5편을 선정하여 내용을 분석하였다.

[표 1-7] '문화산업''애니메이션산업'에 관한 한국 학술지 논문

구분	출판 연도	논문 제목	저자명	학술지	논문 내용	본 연구와의 공통점	본 연구와의 차이점
1	2012	한류 문화산업 전문가 양성을 위한 교육과정 정립	강병호	한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집	이 연구는 한류 문화산업 전문가 양성을 위한 산업계의 수요를 분석, 이들을 양성하기 위한 체계적인 교육과정 제시.	문화산업을 이해하고 전문인력양성을 위한 체계적인 교육과정 마련.	애니메이션 전문인력양성을 위한 애니메이션교육과정 체계 분석 및 최적화.
2	2013	한·중 문화산업의 현황과 전망	문용	한국문화산업학회, 문화산업연구	문화산업의 의미와 중요성을 분석하였고 이해. 한·중 문화산업 확대를 위해 최근 중국 내 불고 있는 한류 문화 문제와 문화산업에 대한 전망 분석.	문화와 문화산업의 개념 이해.	시장 수요에 따라 현재 한·중 애니메이션교육을 비교분석해 단점 보완.
3	2017	문화산업시대와 '디지털 인문학'의 위상-디지털 지역학 및 창의적 인력양성과 관련해서 -	이남희 (李南姬)	원광대학교 원불교사상연구원 원불교사상과종교문화	문화산업 시대 디지털 인문학의 위상과 의미를 논술. 최근 떠오르는 문화산업 시대와 디지털 인문학 친화성을 분석하였고 인문학적 지식과 가치를 구현하는 문화콘텐츠와 디지털 인문학의 의미와 비전을 논의. 디지털 인문학·종교문화콘텐츠 구축과 활용, 디지털 인문학 구현을 위한 창의적 인력양성 방안 모색.	문화산업 시대에 창조적인 인력양성.	문화산업을 바탕으로 디지털 애니메이션교육 인력양성.
4	2020	애니메이션산업 법제도 환경 변화에 따른 대학에서의 애니메이션 디자인 교육 개선방안	변현진	한국일러스트아트학회, 조형미디어학	애니메이션산업 변화 현황 및 관련 이슈를 분석. 대학의 애니메이션 디자인 교육의 방향 제시.	애니메이션산업의 현황, 애니메이션과 애니메이션산업의 정의 분석.	중국 대학의 애니메이션학과 교육 중 문제점에 대해 개선 조치를 제출.
5	2020	포스트 코로나시대 中国 文化产业의 现状분석 및 융합발전	金慧穎	한국전시산업융합연구원	본 연구는 COVID-19 위기 이후 중국문화산업의 현주소를 분석하여 향후 전망의 경로선택과	중국의 현재 문화산업 현황 분석.	현재 애니메이션학과 교육모델을 비교분석

		展望		한국과학예술통합학회	가능성을 모색하고자 함. 포스트 코로나 시대 중국문화산업의 발전 현황과 미래 발전 방향의 융합 수요를 분석, '온라인+' 이념을 발전 가능 전략으로 삼아 온라인 산업의 역량과 잠재력을 끌어올림.		하여 시대 배경과 지역 환경에 따라 최적화된 교육모델 제공.
--	--	-----------	--	------------	--	--	-----------------------------------

강병호의 2012년 논문 「한류 문화산업 전문가 양성을 위한 교육과정 정립」은 산업계의 한류 문화산업 전문가 양성을 위한 수요를 분석하였고 이들을 양성하기 위한 체계적인 교육과정을 제시하였다. 한국의 미래 먹거리를 위해 문화산업 인력양성이 필요하다고 주장하였다. 문화산업 기획·마케팅 전문가들은 제작 워크플로우를 중심으로 교육하고 한류 콘텐츠 수출국가의 법·제도·관습에 대한 교육도 병행해야 한다고 하였다. 이 선행연구는 본 연구내용과 거리가 있는 연구 논문이었다.

문용의 2013년 논문 「한·중 문화산업의 현황과 전망」을 통해 문화산업의 의미와 중요성을 분석하였고 알아보았다. 한·중 문화산업의 확대를 위해 최근 중국 내에서 일고 있는 한류 문화 이슈와 문화산업에 대한 전망을 살펴보았다. 이 선행연구의 내용은 연구자의 연구와 관련이 없는 연구내용이었다.

이남희(李南姬)의 2017년 논문 「문화산업시대와 '디지털 인문학'의 위상-디지털 지역학 및 창의적 인력양성과 관련해서 -」는 문화산업시대 디지털 인문학 위상과 의의를 논술했다. 디지털 인문학·종교문화콘텐츠 구축과 활용, 디지털 인문학 구현을 위한 창의적 인력양성 방안을 모색하였다. 이 선행연구는 본 연구내용과 거리가 있는 연구 논문이었다.

변현진의 2020년 논문 「애니메이션산업 법제도 환경 변화에 따른 대학에서의 애니메이션 디자인 교육 개선방안」을 통해 애니메이션산업 변화 현황 및 관련 이슈를 분석하고 대학의 애니메이션 디자인 교육의 방향을 제시하였다. 이 선행연구에서 연구자는 대학 애니메이션의 교수법에 관한 개선방안을 참고하였다.

김혜영(金慧穎)의 2020년 논문 「포스트 코로나시대 중국문화산업의 현상분석 및 융합발전 전망」은 포스트 코로나 시대 중국문화산업의 발전현황과 미래 발전 방향의 융합 수요를 분석하였고 '온라인+' 이념을 발전 가능한 전략으로 삼아 온라인 산업의 능력과 잠재력을 끌어올렸다. 그는 문화산업의 지속적 발전을 문화 상품에 대한 대중의 소비를 바탕으로 대중문화 소비를 확대하는 방식을 문화산업발전의 주요 과제로 꼽았다. 이 선행연구의 내용은 연구자의 연구와 관련이 없는 연구내용이었다.

다. '문화산업' '애니메이션산업' 관련 중국 학위 논문

관련된 논문은 총 117편이 검색되었다. 이 중에서 본 연구와 직접적인 관련이 있는 논문 총 6편을 선정하여 내용을 분석하였다.

[표 1-8] '문화산업' '애니메이션산업'에 관한 중국 학위 논문

구분	출판연도	논문 제목	저자명	대학/학과/학위	논문 내용	본 연구와의 공통점	본 연구와의 차이점
1	2008	중국과 외국의 애니메이션 문화 전파에 관한 연구	왕첸 (王茜)	상해교통대학, 방송예술학과, 석사논문	애니메이션의 내적 문화 전파 연구를 통해 관련 이론을 결합하고 중국과 외국의 애니메이션 문화 스타일과 애니메이션 문화 전파 전략을 비교분석. 중국 애니메이션 문화 이미지의 형성 및 문화 영향력 향상 연구.	중국과 외국의 애니메이션 문화 및 애니메이션과 문화의 개념 이해.	애니메이션 문화산업을 간략히 이해하고 중국과 한국의 애니메이션 교육 현황 분석.
2	2010	중국애니메이션산업클러스터발전 연구	경예 (耿蕊)	우한대학, 미디어경제관리학과, 박사논문	중국애니메이션산업클러스터의 발전현황을 분석. 중국애니메이션산업클러스터 발전과정에서 존재하는 현실 곤경과 주요 문제를 밝히고, 중국애니메이션산업 발전의 실재를 결합하며, 국외 애니메이션 선진국의 애니메이션산업클러스터 발전 성공 경험을 참고하여 중국애니메이션산업클러스터 발전에 이론지원과 현실지도 제공.	애니메이션 산업의 정의와 특징	애니메이션 산업을 이해하고, 애니메이션 인력을 양성하며, 애니메이션 교육시스템 정비.
3	2011	중화 문화산업 현황 비교연구-애니메이션 분야를 예로 들어보자	권현진 (权贤珍)	중앙민족대학, 사회학과, 석사논문	본 논문은 합리적인 분석을 통해 한·중 양국의 문화산업 현황을 비교. 양국의 애니메이션 교류와 발전이 가져올 긍정적 영향에 주목하고, 중국과 한국의 애니메이션 발전을 이론과 실천적 측면에서 정리하고, 애니메이션산업에서의 협력의 필요성을 진술하고, 호혜적 협력 모델 모색.	문화산업의 함의, 중화문화의 대비 분석.	문화산업과 애니메이션 산업에 대한 간략한 이해, 애니메이션의 발전, 애니메이션 및 대학교육과 개념.
4	2012	한국문화산업발전과 한·중 문화산업 협력	목보강 (穆宝江)	지린대, 세계경제학과, 박사논문	한국문화산업의 형성 인식, 발전과정, 운영 패턴 및 그 현실적 효과를 분석 및 연구하며 한국문화산업의 발전현황과 특징을 이해. 한·중 문화산업협력을 추진하고 심화하며 양국 경제협력을 확대 증진하고 중국문화산업발전을 가속화.	문화산업의 개념.	한·중 애니메이션 교육 비교분석을 통해 중국 대학의 애니메이션 교육시스템 보완.
5	2015	애니메이션의 다문화 전파에	부역문 (符亦文)	저장대학, 중국	애니메이션의 예술적 본질과 문화 전파의 장점을 분석, 애니메이션이 문화 매개체로서 문화 전파에 있어서 담당하는	애니메이션과 문화의 연계 파악.	애니메이션의 발전과 애니메이션

		대하여		중국 현대·동 시대 문화학과, 박사 논문	문화 전파 기능을 탐구. 애니메이션이 문화 간 전파 중에 문화 공간을 구축하고 국가 이미지를 형성하는 효과적인 방법 탐구.		산업의 특성 파악.
6	2020	디지털 미디어 환경에서 중국 오리지널 애니메이션 의 문화순환 패러다임 연구	손열 (孙悦)	우한 이공대, 예술학 이론학과, 박사 논문	본 논문은 디지털 매체를 접점으로 중국 오리지널 애니메이션의 영향을 분석, 애니메이션산업 발전의 시각에서 관리와 전파의 패러다임과 경로를 탐구. 문화순환 중 중국 오리지널 애니메이션의 설계창작, 매체 관리, 전파운영, 청중 환원 등 문화과정 전반의 운영 패러다임을 중점적으로 연구하고, 디지털 매체 하 문화순환의 법칙을 탐구하며, 중국 오리지널 애니메이션의 전파확장을 추진하는 혁신전략과 건의 제시.	애니메이션 산업의 시각에서 애니메이션 문화생태계 의 규율 경도.	본 논문은 애니메이션 산업의 관점에서 중국과 한국 대학의 애니메이션 학과 교육 분석.

왕 천(王茜)의 2008년 논문 「중외 애니메이션 문화 전파 연구」에서는 중외 애니메이
이션 문화의 기본 요소를 비교하여 애니메이션의 문화 전파에서의 주요 표현과 구체적
인 전략을 분석함으로써 우수한 애니메이션이 어떻게 적절하게 파악되고 충분히 문화
특성을 나타내는지 논술했다. 그는 애니메이션이 영화와 TV 예술의 텍스트이자 문화
전승의 매개체라고 생각하였다. 중국 애니메이션의 제재 집필은 본토에서 세계로, 캐
릭터 형성은 전통에서 유행으로, 대중을 향해서는 어린이에서 전 연령으로, 애니메이
션 제품은 단일에서 다원화로 진행해야 한다고 하였다. 이 선행연구에서 연구자는
한·중 애니메이션 문화에 대한 개념의 일부를 참고하였다.

경예(耿蕊)의 2010년 논문 「중국 애니메이션산업 클러스터 발전 연구」에서는 중국
애니메이션산업 클러스터의 발전 모델과 발전 사상을 중점적으로 논술했고, 중국 애
니메이션산업 클러스터 발전과정 중 존재하는 현실적 딜레마와 주요 문제를 제시하였
다. 또한 중국 애니메이션산업 클러스터 발전의 관건과 방향을 분석하였고, 애니메이
션산업 클러스터 발전의 현실 공간과 가상 공간을 연구하였으며, 중국 애니메이션산업
클러스터 발전의 이론적 지원과 현실 지도를 제공하였다. 그는 중국 애니메이션산업의
클러스터화 발전 전략을 중국의 경제성장 방식 전환과 산업구조 조정, 애니메이션산업
의 고도화를 촉진하는 일종의 파격적인 발전 전략으로 보았다. 이 선행연구에서 중국
애니메이션산업의 발전 과정에 대한 내용을 참고하였다.

권현진(权贤珍)의 2011년 논문 「한·중 문화산업 현황 비교연구」는 한·중 문화산
업 현황을 분석·비교하였다. 양국 애니메이션산업의 시장·정책 환경에 대하여 심도
있게 연구하였다. 그는 애니메이션산업은 문화산업의 중요한 부분이며 대중문화의 중

요한 표현방식이고 국민의 가치관, 미적 태도, 생활양식 등 문화 정신적 차원의 표현이라고 주장하였다. 중국 애니메이션산업의 발전은 브랜드 오리지널과 메커니즘의 정비, 산업 사슬의 경영 등을 필요로 한다고 하였다. 이 선행연구의 내용은 연구자의 연구와 관련이 없는 연구내용이었다.

목보강(穆宝江)의 2012년 논문 「한국문화산업발전과 한·중 문화산업 협력」에서는 한국문화산업의 발전과정을 분석하였고 한국문화산업의 발전현황과 특징을 알아보았다. 또한 한·중 문화산업 협력을 추진, 심화하여야 한다고 하였다. 종합 국력 경쟁에서 '문화'적 요소가 부각되고 역할이 뚜렷해지면서 문화산업은 중국이 경제대국에서 경제강국으로 가는 길이라고 하였다. 이 선행연구는 본 연구내용과 관련이 없는 연구 논문이었다.

부역문(符亦文)의 2015년 논문 「애니메이션의 다문화 전파에 대하여」에서는 주로 애니메이션이 다문화 전파에 있어서 문화 공간을 구축하고 국가 이미지를 형상화할 가능성을 검토하였다. 또한 애니메이션이 가진 문화 전파 기능에 대하여, 그는 애니메이션의 문화전파기능의 이론적 의의는 중국문화가 대외적으로 전파되는 과정에서 애니메이션을 매개로 국가의 이미지를 표현하고 구축하는 효과적인 방법을 조사하고 고민하는 데 있다고 하였다. 이 선행연구의 내용은 연구자의 연구와 관련이 없는 연구내용이었다.

손열(孙悦)의 2020년 논문 「디지털 매개 언어에서 중국 오리 지널 애니메이션의 문화순환 패러다임 연구」에서 디지털 매체를 접점으로 하여 중국 오리지널 애니메이션의 문화 순환의 패러다임, 문화 과정에서의 전반적인 운영 패러다임, 중국 오리지널 애니메이션의 발전에 적합한 완전한 문화 순환시스템을 구축해야 한다고 하였다. 그는 애니메이션은 예술 형식의 표현만이 아니라 전파이며, 중요한 문화 운반체로서 문화 대국을 구축하는 효과적인 통로가 된다고 주장하였고 디지털 미디어를 바탕으로 중국 오리지널 애니메이션의 혁신적인 발전 모델을 연구하는 것은 중국이 문화 강국으로 가는 전략적 수요라고 하였다. 이 선행연구는 본 연구내용과 관련이 없는 연구 논문이었다.

라. '문화산업' '애니메이션산업' 관련 중국 학술지 논문

관련된 논문은 총 1569편이 검색되었다. 이 중에서 본 연구와 직접적인 관련이 있는 논문 총 7편을 선정하여 내용을 분석하였다.

[표 1-9] '문화산업' '애니메이션산업'에 관한 중국 학술지 논문

구분	출판연도	논문 제목	저자명	학술지	논문 내용	본 연구와의 공통점	본 연구와의 차이점
1	2011	전략, 포지셔닝 및 재구성: 문화산업 배경의 대학 애니메이션교육 성찰	려단 (呂丹)	후베이성 예술직업대학교, 《포장세계》(1)	현재 애니메이션교육에서 존재하는 문제를 분석, 애니메이션교육의 현황을 이해하며, 애니메이션산업의 인력의 요구에 맞추어 애니메이션교육개혁의 문제 논술.	대학의애니메이션 교수법과 교사의 강점 분석	중국과 한국의 두 대학에서 애니메이션학과 자의 교육목표, 교육과정, 학생 취업을 비교분석.
2	2021	문화산업발전 환경 속에서 고교 음악공연 학과자의 창의력 함양과 연구	조정 (赵静)	란저우 문리대, 《예술평감》	문화산업발전 환경하에서 음악공연학과 학생들의 창의력 함양의 의의를 개략적으로 설명하고, 현 단계에서 중국 대학 음악공연학과 학생들의 창의력 함양의 기본현황을 분석하며, 문화산업발전 환경하에서 대학 음악공연학과 학생들의 창의력 함양의 구체적인 조치 연구.	문화산업을 전제로 학생들의 혁신적 능력과 혁신적 사고를 함양.	애니메이션산업을 전제로 하여 애니메이션학과 학생들의 종합적 소질과 창의력을 함양.
3	2021	문화산업 정책적 관점에서 본 고등교육 혁신인력양성 연구	송설민 (宋雪敏)	문화산업	문화산업발전 정책의 관점에서 혁신적인 사고를 가진 인력양성. 대학의 인력양성 현황을 이해. 대학의 문화산업 혁신인력양성에 대한 몇 가지 생각 제시.	문화산업의 개념 및 대학 인력양성 현황.	구체적으로 대학의 애니메이션 전문인력양성 현황을 분석.
4	2021	뉴미디어 환경에서의 애니메이션산업 인력양성에 관한 연구	증영 (曾艳)	문화산업	고등교육 기관의 뉴미디어 환경에서의 애니메이션 교수 업무에 대해 간략하게 논술하고 분석. 고등교육기관의 애니메이션교육이 뉴미디어 환경에서 어떻게 개혁되어야 하는지 논술.	고등 전문 대학의 애니메이션교육개혁.	애니메이션산업의 맥락에서 지역 대학의 애니메이션 전문가 양성 문제 논술.
5	2021	애니메이션산업 발전의 관점에서 대학 애니메이션학과 의 혁신과 실용 교육의 탐구	담봉 (谈峰)	길림사범공과 대학 학술지	애니메이션산업의 발전을 배경으로, 대학의 애니메이션학과 실천 교수 개혁 및 대학생의 학과 실천 능력을 어떻게 향상시키는지 탐구.	대학 애니메이션학과 의 실용적인 교수법 문제와 혁신적인 교수법 탐구.	애니메이션 전문과정의 최적화와 개혁을 논의하고 애니메이션산업의 발전을 촉진.
6	2021	중국 애니메이션산업과 애니메이션교육의 현황 및 발전 대책	한하 (韩夏), 양익걸 (杨戈杰)	대관	중국 애니메이션산업과 애니메이션교육 현황 분석, 중국 애니메이션산업과 교육 발전의 대안 제시.	애니메이션산업을 이해하고 대학의 애니메이션교육 현황분석.	본 논문은 중국 현지 대학의 애니메이션교육의 단점을 분석, 애니메이션 분야의 발전 방향과 교육 장비를 최적화.
7	2022	예술문화산업 시점에서의 대학혁신창업 인력양성모델 탐구	요교나 (姚娇娜), 하염하 (夏艳霞)	쑤이화대학교, 《과학기술정보》(9)	현재 중국의 예술문화산업발전의 새로운 추세를 이해하고, 대학의 혁신 창업 인력양성 모델을 상세하게 분석. 예술문화산업 시각에서 대학의 혁신 창업 인력양성 모델의 최적화 전략 제시.	대학의 혁신적이고 기업가적인 인력의 훈련 방식에 대한 상세한 분석.	애니메이션 문화산업의 관점에서 혁신적인 아이디어와 창의적 실천 능력을 갖춘 인력양성.

려단(呂丹)의 2011년 논문 「전략, 위치 및 재구성: 문화산업 배경의 대학 애니메이션 교육 반성」에서 현재 애니메이션 수업 중의 문제점을 분석하였고, 애니메이션 교육의 현황을 이해하고 애니메이션산업 인력의 수요를 결합하여 애니메이션교육 개혁의 문제를 논술했다. 그는 애니메이션 인력양성이 중국 시장의 경제발전과 애니메이션 산업의 수요에 부응하는 것을 주요 목표로 삼아야 중국 애니메이션산업이 발전할 수 있다고 주장하였다. 이 선행연구논문에는 애니메이션교육 현황 등에 대한 분석이 자세히 나와 있어 논문 작성 과정에서 애니메이션교육 개혁 등에 대한 내용을 참고하였다.

조정(趙靜)의 2021년 논문 「문화산업발전환경에서 대학 음악공연 학과 학생의 혁신 능력양성과 연구」에서는 문화산업발전환경에서 학생의 혁신 능력양성의 의미를 요약하였고 학생의 혁신 능력양성에 대한 기본현황을 분석하여 문화산업발전환경에서 학생의 혁신 능력양성에 대한 구체적인 조치를 연구하였다. 교수가 실제 가르치는 과정에서 학생의 학과뿐 아니라 창의력 배양에 중점을 두고 문화산업의 건전한 발전을 보장해야 한다는 것이다. 이 선행연구는 본 연구내용과 관련이 없는 논문이었다.

송설민(宋雪敏)의 2021년 논문 「문화산업정책적 관점에서 본 고등교육 혁신 인력양성 연구」에서는 대학의 인력양성 현황을 파악하고 대학의 문화산업 혁신 인력양성에 대한 고민을 제시하였다. 대학이 문화산업학과의 인력을 키우려면 학생들의 창의적 사고를 키우는 데 주력해야 한다는 것이다. 또한 교수의 전문 능력을 끊임없이 높이고 문화 기업과의 협력을 강화해야 한다고 하였다. 이 선행연구의 연구내용은 본 연구와 관련이 없는 내용이었다.

증염(曾艷)의 2021년 논문 「뉴미디어 환경에서의 애니메이션산업 인력양성 연구」는 고등교육기관의 뉴미디어 환경에서의 애니메이션교육 업무에 대해 간략하게 논술했고 분석하였으며, 교육 개혁을 어떻게 진행할 것인가에 대하여 논술했다. 애니메이션산업 현황과 뉴미디어 기술 발전현황에 맞추어 교육과정을 설정하고 교육 전략을 가다듬어야 시대적 욕구와 애니메이션산업 발전을 충족시킬 수 있는 인력을 양성할 수 있다는 것이다. 이 선행연구에서 연구자는 뉴미디어 환경에서 애니메이션교육 개혁의 문제에 관한 자료를 참고하였다.

담봉(談峰)의 2021년 논문 「애니메이션산업 발전의 시각에서 대학 애니메이션학과 실천 교과와 혁신 탐구」에서 대학 애니메이션학과 실천 교과와 혁신 탐구를 분석하였고 대학 애니메이션학과 실천 교과와 혁신 탐구를 분석하였다. 대학의 애니메이션 전문인력양성은 실습수업을 위주로 하고 애니메이션 제작을 기본으로 하며 애니메이션 창작 능력을 핵심으로 하고 애니메이션 제품 개발 디자인 능력을 핵심으로 하는 이념을 견

지하여 인력양성 모델의 혁신을 추진해야 한다고 주장하였다. 이 선행연구에서 연구자는 애니메이션교육 실천 교육 개혁 방면의 내용을 참고하였다.

한하(韩夏), 양익걸(杨戈杰)의 2021년 논문 「중국 애니메이션산업과 애니메이션교육의 현황 및 발전 대책」에서 중국 애니메이션산업과 애니메이션교육의 현황을 분석하였고 문제와 대안을 제시하였다. 애니메이션산업 발전의 필요성과 전문적 특성을 바탕으로 교육모델, 교육과정 설정 등에서 적극적인 개선을 해야 한다고 하였다. 또한 애니메이션을 각 업계와 효과적으로 융합하여 애니메이션 취업 경로를 늘려야 한다고 주장하였다. 이 선행연구에서 연구자는 중국 애니메이션교육의 발전현황 분석에 관한 자료를 참고하였다.

요교나(姚娇娜), 하염하(夏艳霞)의 2022년 논문 「예술문화산업 시각에 따른 대학 혁신 창업 인력양성모델 탐구」는 예술문화산업 시각에 대해 대학 혁신 창업 인력양성 모델을 상세히 분석하였다. 그들은 예술문화산업의 발전수요와 결합하여 정확한 혁신 창업 인력양성 관념을 수립해야 하며, 혁신 창업 과정 모델을 합리적으로 설치한 기초 위에 혁신 창업 실천기회를 넓혀 중국예술문화산업발전에 우수한 인력 기반의 뒷받침을 마련해야 한다고 생각한다고 주장하였다. 이 선행연구에서 연구자는 인재양성 모델에 관한 자료를 일부 참고하였다.

3. 한·중 '애니메이션교육' 관련 선행연구

가. '애니메이션교육' 관련 한국 학위 논문

관련된 논문은 총 50편이 검색되었다. 이 중에서 본 연구와 직접적인 관련이 있는 논문 총 9편을 선정하여 내용을 분석하였다.

[표 1-10] '애니메이션교육'에 관한 한국 학위논문

구분	출판연도	논문 제목	저자명	대학/학과/학위	논문 내용	본 연구와의 공통점	본 연구와의 차이점
1	2009	애니메이션을 위한 디지털 영상 색채 교육에 관한 연구	박기원	국민대학교, 디자인 공예 교육 학과, 석사논문	체계적인 애니메이션 컬러 교육 방안 개발 및 연구.	애니메이션 교육 프로그램에 대한 연구.	애니메이션 및 애니메이션교육에 대한 연구 분석.
2	2009	중국 애니메이션교육기관 발전방안에 관한 연구	류단	세종대학교 애니메이션학과, 석사논문	중국 애니메이션교육기관의 역사와 현황을 분석하였고 애니메이션교육과 애니메이션산업의 연관성을 분석해 중국 애니메이션교육의 문제점과 교육 발전을 위한 개선방안	현재 중국 애니메이션교육의 문제점과 교육 발전을 위한 개선방안을 제시.	연구 대상인 저쿠우사범대학교의 애니메이션과의 현재 문제점에 대한 해결책을 제시.

3	2012	국내 4년제 대학의 애니메이션 교과과정 연구	김혜성	홍익대학교 영상학과, 박사논문	제시. 애니메이션교육의 역사를 알아보고, 국내 애니메이션학과 교육 현황과 교과과정에 내재된 본질적 문제를 살펴와 인터뷰를 통해 분석. 국내 대학의 애니메이션 수업 발전을 위한 새로운 방안 모색.	4년제 애니메이션 교육과정에 대한 분석 및 연구.	설문조사를 통해 애니메이션 인력에 대한 시장의 수요 파악.
4	2014	중국 애니메이션학과 관련 대학교육과정 분석을 통한 개선안 연구-애니메이션 제작 핵심인력양성을 위한 인력 교육 방안을 중심으로 -	왕혜	대구대학교, 미술·디자인학과, 석사논문	중국과 애니메이션 선진국의 애니메이션교육과정 체계의 차이를 비교, 중국 애니메이션 고등교육에서 나타난 문제점을 분석. 애니메이션 선진국의 대학 애니메이션교육 핵심인력양성 노하우를 전수받아 애니메이션 핵심인력양성을 위한 합리적인 교육과정 방안 제시.	현재 중국의 애니메이션 교육 현황과 문제점 등에 대한 개선방안을 제시.	저쿠우사범대학교 애니메이션 전문인력양성을 보완하기 위해 교육과정 설정, 학생 취업, 교수 패턴 등을 분석해 현재 애니메이션 과정을 분석.
5	2015	미술교육에서의 애니메이션 감상교육 방안-중학교 미술교육을 중심으로	이경진	부산대학교 미술교육학과, 석사논문	중학교 미술교육을 중심으로 애니메이션의 개념을 이해하고, 애니메이션 미술 감상교육의 학습 내용과 방법을 연구하며, 미술교육에서의 애니메이션 감상교육 방안 모색.	애니메이션의 개념을 이해하고 교육의 방향 제시.	중한지방도시 대학교를 대상으로 애니메이션학과 분석.
6	2016	중국 산업 인력양성을 위한 애니메이션교육모델 연구 -한국 대학 애니메이션교육과의 비교분석을 중심으로-	여로	경기대학교, 영상예술학과, 박사논문	중국 대학과 한국 대학의 교육목표 및 교육과정 설정을 비교분석, 중국 대학의 애니메이션교육에 존재하는 문제점 분석 및 개선 방향 모색.	중국과 한국의 애니메이션학과 교육과정 배치와 입시를 비교분석.	한·중 두 지방도시 대학교의 애니메이션 전문인력양성 시스템에 대해 자세히 비교 연구.
7	2017	중국 대학의 애니메이션학과 교육과정에 대한 연구	Li Wang	세종대학교, 애니메이션학과, 석사논문	중국 대학의 애니메이션 과정을 연구 대상으로 삼고, 중국, 한국, 미국의 애니메이션교육 교육과정 시스템 비교, 중국 대학 애니메이션 과정의 기존 문제점 해결, 중국 애니메이션교육의 모델 모색 및 개선 조치.	애니메이션교육 모델에 대한 개선책을 제시.	본 논문은 조선대학교와 저쿠우사범대학교를 구체적인 연구 대상으로 삼아 애니메이션교육 과정 체계를 분석.
8	2020	애니메이션 리터러시의교육모형 개발 연구	이동림	한양대학교 문화콘텐츠학과, 석사논문	미디어 리터러시와 애니메이션 리터러시 교육의 개념과 중요한 의미를 분석하였고 어린이의 애니메이션 리터러시 교육모델을 적용할 수 있는 방법 모색.	애니메이션의 교육적 요소 이해.	애니메이션의 발전 역사 분석.
9	2021	중국대학 미술교육에서의 불교예술문화 활용에 대한 연구	기우함	우석대학교, 교육 및 문화콘텐츠 개발학과, 박사논문	본 논문은 중국 당나라의 불교예술과 한국 통일신라 시대의 불교 예술작품을 분석·비교하여 중국 전통문화의 불교 예술문화를 중심으로 미술 과정에 활용할 수 있는 교육 방안 마련.	중한 문화를 비교 이해하고, 교육 방안 보완.	본 논문은 문화산업의 관점에서 현재 중국과 한국의 애니메이션교육 분석.

박기원의 2009년 논문 「애니메이션을 위한 디지털 영상 색채 교육에 관한 연구」는 고등학교 디자인학과 관련 학생들에게 애니메이션을 제안하는 디지털 컬러 교육과정 모델에 관한 연구이다. 학생들의 애니메이션 속 디지털 색채에 대한 감수성을 이해하고, 색채 선택과 영상매체 사용 등의 교육 자료를 개발하여 간단한 표현력을 기르고 예비 디자이너의 창조적인 문제 해결 능력, 실제 적응력, 디자인 통찰력을 길러야 한다고 하였다. 디지털 영상 색채 교육은 디자인을 전공하는 고등학생들에게 기초 전문 교육을 계속 강화하고 색분해 능력을 갖출 수 있는 기본교육이 되어야 한다는 것이 그의 주장이었다. 이 선행연구는 본 연구내용과 관련이 없는 논문이었다.

류단의 2009년 논문 「중국 애니메이션교육기관 발전방안에 관한 연구」에서는 중국 애니메이션교육기관의 역사와 현황, 애니메이션교육과 애니메이션산업의 연관성을 분석하였고 중국 애니메이션교육기관의 문제점 및 개선방안을 제시하였다. 애니메이션교육은 반드시 애니메이션산업 발전의 요구에 부응해야 한다고 주장하였다. 애니메이션 인력육성 목표의 수립은 각 학교의 발전적 특성과 애니메이션산업의 수요에 적합하고, 중국 국정에 맞는 애니메이션교육시스템을 구축해야 한다고 하였다. 이 선행연구에서 연구자는 애니메이션교육 개혁 조치 등에 관한 내용을 참고하였다.

김혜성의 2012년 논문 「국내 4년제 대학교의 애니메이션 교과과정 연구」에서 국내외 애니메이션학과교육 현황을 분석하였다. 국내 대학의 애니메이션학과교육에 새로운 교육과정 방향을 제시하였다. 문화산업과 대중문화의 역할을 수행하고 애니메이션의 정체성과 미래 방향을 위한 새로운 방안을 모색함으로써 국내 대학의 애니메이션 관련 학과의 교육목표 및 교육과정을 통일화하겠다고 주장하였다. 문화산업을 선도할 인력양성과 새로운 콘텐츠 개발 경쟁력에서 애니메이션이 제 역할을 하고 있으며 고급인력양성은 대학교육에서만 이뤄져서는 안 되고 대학과 산업이 연계되어야 하므로 산업은 교육에 투자해야 한다고 하였다. 이 선행연구에서 연구자는 한국 4년제 대학의 애니메이션 과정 연구자료를 참고하였다.

왕혜의 2014년 논문 「중국 애니메이션학과 관련 대학교육과정 분석을 통한 개선안 연구」에서는 미·일·한 3개국의 애니메이션산업 발전과 애니메이션교육기관 현황을 비교하였고, 중국 애니메이션산업 교육 현황을 분석하여 애니메이션제작 핵심인력양성 방안을 제시하였다. 중국 애니메이션교육은 애니메이션제작의 핵심 인력양성에 치중해야 하는데, 인력양성의 구조적 불균형으로 인해 중국 애니메이션산업의 발전이 정체되면서 시장 수요의 분리가 발생했다는 것이다. 이 선행연구에서 한·중·미·일 4개국의 애니메이션교육기관 현황 분석 패턴에 대한 자료를 참고하였다.

이경진의 2015년 논문 「미술교육에서의 애니메이션 감상교육 방안」에서는 중학교 미술교육에서의 애니메이션 감상교육 현황을 파악하고 분석하였다. 실제 수업 지도에서 유용하게 활용할 수 있는 애니메이션 미술 감상교육 수업의 방안을 연구하여 보다는 교육 방향을 제시하고자 하였다. 또한 학습자의 애니메이션 감상 교육과정에 대한 올바른 비평 감상 능력 향상을 기대한다고 하였다. 애니메이션교육을 통해 학생들의 사고력 향상과 지식 욕구 충족, 정서 함양을 위해 학교에서 청소년들이 올바른 애니메이션을 받아들일 수 있도록 지도할 필요가 있다고 주장하였다. 이 선행연구는 본 연구내용과 관련이 없는 논문이었다.

여로의 2016년 논문 「중국 산업 인력양성을 위한 애니메이션교육모델 연구」에서 한·중 양국 대학을 대상으로 한·중 애니메이션산업과 교육을 비교분석하여 중국 대학 애니메이션교육의 문제점을 찾고 개선 방향을 제시하였다. 그는 중국의 산업인력양성을 위한 애니메이션교육모델의 핵심개념으로 정책·산업과 교육이 서로 유기적으로 작용하는 상황에서 대학이 적합한 우수인력을 선발하고, 전문성 있는 교수진이 창의성과 산업 특성을 반영하여 실무능력과 관련한 교육과정과 제작시스템을 구축해 산업에 필요한 인력을 양성하는 선순환 교육시스템을 꼽았다. 이 선행연구 논문은 한·중 양국 대학의 애니메이션교육 현황을 더욱 구체적으로 비교분석하여 정책, 산업, 교육의 선순환적 발전 메커니즘을 설명하였다.

리왕(Li Wang)의 2017년 논문 「중국 대학의 애니메이션학과 교육과정에 대한 연구」에서는 중국 대학 애니메이션교육과정 사례분석을 통해 현존하는 문제를 연구하고 중국 애니메이션 과정을 보완하며 중국 애니메이션교육의 패러다임을 모색하고 개선책을 도출하였다. 그는 애니메이션이 중국에서 주목받는 신흥산업으로 향후 전망과 잠재력이 크다고 보았다. 대학이 교육의 선도자로서 애니메이션산업에서 중요한 부분을 차지하고 있는 만큼 지속적인 발전을 위해 중국 애니메이션산업 인력을 양성해야 한다고 주장하였다. 이 선행연구에 대해 연구자는 애니메이션교육 개혁 조치에 관한 자료를 참고하였다.

이동림의 2020년 논문 「애니메이션 리터러시의 교육모형 개발 연구」에서는 애니메이션 내용을 분석해 리터러시 교육 요소를 추출하였다. 적용된 애니메이션 리터러시 교육 모델을 어떻게 선택할지 방법을 분석하였고 해결책을 제시하였다. 논문에서 제시한 애니메이션 리터러시 교육 학습지도방안은 아동이 다양한 각도에서 애니메이션을 포괄적으로 분석하였고 자의식을 가질 수 있도록 지도하는 것이라고 주장하였다. 이 선행연구의 연구내용은 본 연구와 관련이 없는 내용이었다.

기우함의 2021년 논문 「중국 대학 미술교육에서의 불교 예술문화 활용에 대한 연구」

는 중국미술대 학생들의 전통미술적 요소를 현대적으로 디자인하고 활용하는 능력이 부족한 점을 해결하기 위한 방안을 연구한 것이다. 한·중 불교 예술작품을 비교분석하여 대학의 미술교육과정에 활용할 수 있는 교육 방안을 마련하였다. 전통예술 콘텐츠와 미술교육을 접목하여 현대미술학과 교과 교육 콘텐츠를 풍부하게 하고, 중국 미술대학 학생들의 디자인 능력과 심미감을 높여 전통문화를 계승하고자 하였다. 이 선행연구의 연구내용은 본 연구와 관련이 없는 내용이었다.

나. '애니메이션교육' 관련 한국 학술지 논문

관련된 논문은 총 311편이 검색되었다. 이 중에서 본 연구와 직접적인 관련이 있는 논문 총 10편을 선정하여 내용을 분석하였다.

[표 1-11] '애니메이션교육'에 관한 한국 학술지 논문

구분	출판연도	논문 제목	저자명	학술지	논문 내용	본 연구와의 공통점	본 연구와의 차이점
1	2006	디지털 만화 애니메이션의 발전과 교육 방안	손영우	한국디지털콘텐츠학회, 디지털콘텐츠학회논문지	본 논문은 디지털 만화애니메이션을 연구내용으로 디지털 만화와 애니메이션의 발전 방향을 분석, 디지털 만화애니메이션의 발전을 위한 지원 정책과 교육 방안 제시.	디지털 애니메이션의 발전 방향을 분석하였고 교육 방안 제시.	현재 애니메이션교육 현황을 연구하고, 문제점 및 개선방안 제시.
2	2009	중국 애니메이션교육 현황과 기업체 산학협력 실태조사	이원정	만화애니메이션 연구	현재 중국 애니메이션교육의 현황을 분석, 중국 애니메이션산업과 관련된 산학협력 실태를 조사·연구하며, 이해득실을 분석, 한국의 대학 및 산업체가 수행할 수 있는 산학협력 체제의 다양한 방안 제시.	대학 애니메이션 교육 산학연 협력 체제에 대한 분석.	중국과 한국 대학의 애니메이션교육 전반에 대한 현황 분석.
3	2010	교육중심의 애니메이션학과 교육과정 연구 : 4년제를 중심으로	최돈일	경기대학교 만화애니메이션 연구	교육 중심의 교육과정을 연구하고 국내외 대학의 교육목표와 학제 간 개별 특성, 교과 내용과 교육과정 구성 방법의 특징을 분석하여 교육 중심의 4년제 애니메이션교육과정 제안.	4년제 대학 애니메이션 교육과정 연구.	중한대학교 애니메이션교육 과정 사례 비교분석.
4	2011	중국애니메이션 교육의 혁신방안 연구-대학교육을 중심으로 -	양건화	예술과 미디어	중국 애니메이션교육의 창의성 방안을 구축해 애니메이션산업의 창의적 발전을 제약하는 병목의 주요 이유와 애니메이션 인력양성의 문제점 분석. 중국 대학의 기존 애니메이션교육체계를 개선하고 신교육의 창의적 방식과 대안 연구.	중국의 애니메이션 교육 인력양성 문제 분석.	국내외 우수한 애니메이션 학교와 교류 및 협력 도모.
5	2013	프로젝트식 수업을 위한 대학 애니메이션교육	최철영, 굴림	동서대학교 디지털콘텐츠학과, 애니메이션	참여형 프로젝트식 수업 기획과 프로젝트식 수업 파이프라인의 두 가지 측면에서 분석연구를 통해	학교 기업이 협력하여 학생들이 애니메이션	학생들의 창의력, 전문성, 창작실천능력 향상을 중시.

		모델 연구		연구	학생들이 프로젝트에 참여하고 기획부터 제작, 배급에 이르기까지 전반적인 과정을 직접 체험하는 것이 가장 중요한 교육이자 실효성 있는 과정임을 분석.	제작 프로젝트에 참여.	
6	2014	시각문화교육과 디지털 미디어 시대의 애니메이션교육의 방향	박유신	만화애니메이션 연구	시각문화교육의 관점에서 애니메이션교육을 연구하여 애니메이션교육에 이론적 근거 제공, 시각문화교육의 전통적 의미에서의 비판적 텍스트 읽기 위주의 내용을 풍부하게 하여 애니메이션교육의 다양한 발전 촉진.	애니메이션 교육의 방향을 탐색.	중국과 한국의 애니메이션 전문교육 현황에 대한 간략한 분석.
7	2014	애니메이션 제작자 양성을 위한 대학교육 프로그램의 개발 전략 연구	권재용	한국애니메이션학회 애니메이션 연구	본 연구는 한국 애니메이션산업 발전을 위해 제작자 양성이 필요한 배경과 제작자 양성 교육 프로그램 개발 방향 연구.	시장에서 필요로 하는 애니메이션 제작 인력양성.	인력 수요에 근거하여 교육과정 설정을 최적화. 학생들의 종합적 소질을 강화하고, 높은 소질과 기능 인력양성.
8	2016	미국 대학 애니메이션학과 교육과정에 관한 연구AAU, CalArts, RCAD, RISD, SVA 학과, 교양 교육과정 중심으로	김호	한밭대학교, 시각디자인학과, 한국콘텐츠학회논문지	본 논문은 미국 5개 대학을 대상으로 애니메이션교육의 교육과정을 비교분석하여 연구. 한국 애니메이션교육과정을 개선할 수 있는 방안 제시.	대학별 애니메이션 교육과정을 분석 비교.	교육과정 체계를 연구하고 중국 애니메이션교육의 개선에 효과적인 방안을 제시.
9	2017	한·중 애니메이션교육 비교분석 -학과 교과과정을 중심으로	송도, 이상은, 양종훈	상명대학교 디지털이미지학과 (한국콘텐츠학회논문지)	본 논문은 한국과 중국의 애니메이션교육을 비교분석. 중국 대학의 애니메이션교육에 존재하는 문제점 분석, 개선방안 모색.	한·중 애니메이션 교육 현황 연구, 애니메이션 학과 교육과정 분석.	중국과 한국대학의 애니메이션학과 교육 차이 분석.
10	2018	중화민국 시기의 애니메이션교육 고찰 연구 (1912-1949) -금릉 (金陵) 대학을 중심으로 -	공병, 이동훈	커뮤니케이션디자인학회, 커뮤니케이션디자인학회 연구	민국 시대 금릉 대학교의 애니메이션교육 발전과정을 정리. 초기 애니메이션교육 연구의 출발점에 대한 이론연구를 통해 중국의 초기 애니메이션교육 발전의 의미와 가치 모색.	애니메이션 교육의 발전 현황을 간단히 이해.	주로 조선대학교와 저쿠우사범대학교의 애니메이션학과 교육을 연구 대상으로 비교분석.

손영우의 2006년 논문 「디지털 만화애니메이션의 발전과 교육 방안」은 디지털 만화와 애니메이션의 발전 방향을 분석하였고 디지털 만화애니메이션의 발전을 위한 지원 정책과 교육 방안을 제시하였다. 그는 만화나 애니메이션을 만드는 데는 이성적인 사고방식뿐 아니라 감성적인 사고방식이 필요하며 상상력이 풍부한 창의적 인력을 양성하여 창조적이고 상품수익을 늘릴 수 있는 가능성을 제시해야 한다고 주장하였다. 이 선행연구의 연구내용은 본 연구와 관련이 없는 내용이었다.

이원정의 2009년 논문 「중국 애니메이션교육 현황과 기업체 산학협력 실태조사」는 중국 애니메이션산업 발전 기반, 애니메이션교육 현황과 산학협력 실태를 조사·연구하였다. 중국의 산학협력방식의 실태와 문제점을 분석하여 한국 대학 및 산업체가 수행할 수 있는 산학협력체제의 다양한 방안을 제시하였다. 중국 대학의 애니메이션교육은 창의적이고 종합적인 고급 전문인력양성을 목표로 해야 한다는 것이다. 이를 통해 국내 산학협력 체제를 구축해야 한다고 주장하였다. 이번 선행연구에서는 중국 애니메이션교육 현황과 산학협력 내용을 참고하였다.

최돈일의 2010년 논문 「교육 중심의 애니메이션학과 교육과정 연구 : 4년제를 중심으로」는 국내외 대학의 교수 내용과 교육과정 구성 방법의 특징을 분석하여 교육 중심의 애니메이션학과 4년제 교육과정을 제시하였다. 대학마다 교육목표와 학제 간 개별 특성이 다르다는 것이다. 애니메이션 교육과정도 달라 교육내용의 공통점을 이끌어 내기 어렵다고 주장하였다. 이 선행연구에서 연구자는 국내외 대학의 애니메이션교육의 비교분석 내용을 참고하였다.

양건화(Yang, JinHua)의 2011년 논문 「중국애니메이션교육의 혁신방안 연구- 대학교육을 중심으로 -」은 중국 애니메이션교육의 창의적 방안을 살펴보고 애니메이션산업의 창의적 발전을 제약하는 주요 원인 및 애니메이션 인력양성의 문제점을 분석하였다. 중국 대학의 기존 애니메이션교육 체계를 개선하고 신교육의 창의적 방식과 대안을 연구하였다. 그는 중국 애니메이션교육 개선방안의 내용을 연구한다는 점에서 애니메이션을 영상예술 콘텐츠 분야로 보고 중국형 창의교육 아젠다 수립, 융합형 개방교육 지향, 학제간 장점을 살린 학과 특성화 등을 통해 중국 애니메이션교육을 변화시켜야 한다고 주장하였다. 이 선행연구에서 연구자는 중국의 애니메이션교육 현황 및 애니메이션교육시스템 방면의 자료를 참고하였다.

최철영, 굴림의 2013년 논문 「프로젝트식 수업을 위한 대학 애니메이션교육모델 연구」는 참여형 프로젝트식 수업 기획과 프로젝트식 수업 파이프라인 두 가지 측면에서 대학 애니메이션교육모델을 연구해 학생들의 참여 과정이 가장 중요한 교육임을 보여주었다. 학생들이 좋아하는 애니메이션 형태로 프로젝트 제작에 참여하도록 함으로써 학생들의 개인 창의성을 키우고 성취감을 높여 애니메이션을 만들 수 있는 능력을 갖출 수 있다는 것이다. 대학 애니메이션교육은 다양한 형태의 창의적인 교육 콘텐츠를 개발해야 한다고 하였다. 이 선행연구에서 연구자는 프로젝트식 애니메이션교육 인재양성 모델에 관한 자료를 참고하였다.

박유신의 2014년 논문 「시각문화교육과 디지털 미디어 시대의 애니메이션교육의 방

향」은 시각문화교육의 시각에서 디지털미디어 시대의 애니메이션교육을 연구하여 애니메이션교육의 이론적 토대를 마련하고 애니메이션교육의 방향을 제시하였다. 시각문화교육이 전통적인 순수 미술 중심의 미술교육에서 대중문화를 비롯한 다양한 시각의 산물로 확장되고 있다고 주장하였다. 디지털 미디어 시대의 시각 환경에서 애니메이션은 시각 문화의 중심이며, 애니메이션은 예술이나 기술의 표현을 넘어 시각 문화 전반에 걸쳐 이미지를 구현하는 형식이다. 이 선행연구의 연구내용은 본 연구와 관련이 없는 내용이었다.

권재웅의 2014년 논문 「애니메이션 제작자 양성을 위한 대학교육 프로그램의 개발 전략 연구」는 애니메이션 제작자의 구분과 역할 분야를 분석하여 애니메이션 제작자 양성을 위한 교육 프로그램의 발전 방향을 제시하였다. 교육 분야에 치중하고 사회환경에 적응하며 생산 환경과 시장이 빠르게 변화하는 애니메이션 관련 교육 프로그램 연구를 통해 업계와 시장에 필요한 애니메이션제작 인력을 양성해야 한다고 주장하였다. 이 선행연구의 연구내용은 본 연구와 관련이 없는 내용이었다.

김호의 2016년 논문 「미국 대학 애니메이션학과 교육과정에 관한 연구AAU, CalArts, RCAD, RSID, SVA 학과, 교양 교육과정 중심으로」는 미국 5개 대학을 대상으로 애니메이션학과 교육과정을 분석 연구하여 연구 결과를 수집하고 정리하여 한국 애니메이션 교육과정 개선에 도움이 되기를 바란다고 하였다. 그는 대학이 시대 변화에 적응하고 교육전략을 수립할 수 있도록 체질화해야 하며 그에 따른 교육목표와 교육과정이 필요하다고 주장하였다. 현재 대학 애니메이션교육에서 가장 중요한 목표는 동화 작업을 창의적으로 수행할 수 있는 창의적인 기술과 기획력을 겸비한 예술가 양성을 목표로 하고 있다고 하였다. 이 선행연구의 연구내용은 본 연구와 관련이 없는 내용이었다.

송도, 이상은, 양종훈의 2017년 논문 「한·중 애니메이션교육 비교분석 -학과 교과 과정을 중심으로」는 한국과 중국 대학의 애니메이션 학과교육을 비교·분석하여 중국 고교 애니메이션 학과교육의 문제점을 분석하였고 개선방안을 모색하였다. 대학과 교육 애니메이션은 애니메이션산업의 동반 성장에 중요한 요소이고 인력육성을 위해 창의성 등을 조절하며 애니메이션 및 실습 기초과정과 연계하여 개발한 창의적 학습방식을 통해 특성화 산학협력 관계를 맺고 인턴십 기회를 제공해야 한다고 주장하였다. 이 선행연구에서 연구자는 한국애니메이션교육 이론수업과 실습수업의 결합 등에 관한 내용을 참고하였다.

공념, 이동훈의 2018년 논문 「중화민국 시기의 애니메이션교육 고찰 연구 (1912-1949) - 금릉(金陵)대학을 중심으로 -」는 금릉대학교를 연구 대상으로 민국 초기의 애

니메이션교육 역사 현황을 분석하여 중국 초기 애니메이션교육 발전의 의의와 그 가치를 탐구하였다. 금릉대학교는 민국 초기 애니메이션과 영화 교육의 대표적인 학교 중 하나로 애니메이션교육의 탐색과 교육과정의 구축에 큰 의의가 있으며, 중국 초기 애니메이션교육의 발전 상황과 이론 연구, 애니메이션 역사 연구의 중요한 연구 기관으로 보았다. 본 연구에서 선행연구내용 중 ‘중국 민국시대의 애니메이션교육 발전사’의 내용을 참고하였다.

다. '애니메이션교육' 관련 중국 학위 논문

관련된 논문은 총 119편이 검색되었다. 이 중에서 본 연구와 직접적인 관련이 있는 논문 총 10편을 선정하여 내용을 분석하였다.

[표 1-12] '애니메이션교육'에 관한 중국 학위 논문

구분	출판 연도	논문 제목	저자명	대학/학과/학위	논문 내용	본 연구와의 공통점	본 연구와의 차이점
1	2008	애니메이션 소프트웨어 교수 탐색 및 연구(动画软件教学探索与研究)	양건군 (杨建军)	다롄공업대학, 디자인예술학과, 석사논문	애니메이션교육의 경향을 정리하고, 애니메이션 소프트웨어의 발전 추세에 대해 연구하며, 애니메이션 소프트웨어의 맥락을 파악하고, 애니메이션의 교육에 대한 수준을 높이며, 양호한 교수 이념과 교수법 도출.	애니메이션 소프트웨어 교육 문제 분석.	한·중 두 대학의 애니메이션 학과 학생 인턴십과 취업문제 분석.
2	2009	애니메이션 교육과 "작가 의식" (动画教育与"作家意识"-动画基础教育方法研究)	손용주 (孙用株)	중국미술대학교, 애니메이션 창작 및 이론연구학과, 석사논문	중국의 애니메이션교육이 발전해 온 역정과 현황을 분석하였고, 특히 애니메이션 기초교육에서 교육이념, 방법 등에 대한 문제를 들어 조언과 방안을 제시한다. 교수 경험에 비추어 '작가 의식'의 기초교육 방법 제시.	애니메이션과 애니메이션교육의 개념.	중국과 한국의 애니메이션교육에 대한 이해를 바탕으로 두 대학의 애니메이션학과 교과과정 비교.
3	2010	해남고교 애니메이션 학부 학과 개설 및 교수 탐색(海南高校动画本科专业设置与教学探索)	하소단 (何素丹)	하이난 대학, 미술학과, 석사논문	해남고교의 애니메이션 학부 학과 발전의 의의와 가치 연구 논술.	애니메이션교육과 현지 시장의 결합.	애니메이션 전문 직업에 대한 시장 수요 이해.
4	2010	애니메이션 디자인 교과와 연구(动画设计教学的思考与研究)	가동 (贾冬冬)	동북사범대학, 미술학과, 석사논문	대학의 애니메이션 디자인 수업의 문제점과 부족한 점을 분석하여 애니메이션 디자인과 미학적 사상이 어우러지는 컨셉을 제시하고, 미래 애니메이션 디자인 수업의 발전 추세에 대한 조언과 방법 제시.	애니메이션산업의 이해.	교사의 전문적 소양 향상, 학생 종합능력 배양, 인력 양성 과 시장과의 연계 등의 개선방안 제시.
5	2011	중국 애니메이션 산업으로부터 고등 학교 애니메이션 교육을 본다	적옥 (翟玉春)	동북사범대학, 미술교육학과, 석사논문	국내외 애니메이션산업의 발전을 분석하였고, 미래 대학의 애니메이션교육 패러다임 개혁 과 인력양성 모델 등 검토.	국내외 애니메이션 교육 모델 분석.	문화산업과 애니메이션산업의 개념에 대한 간단한 이해.

		(從中國動漫產業的發展看高校動畫教育)					
6	2012	애니메이션 교육 현황 분석 및 발전(动画教育现状分析及发展)	이지강 (李志强)	광서사범대학, 미술교육학과, 석사논문	애니메이션교육의 현행 패러다임과 법칙을 고찰하고 분석하여 중국 애니메이션교육의 결함과 부족함을 설명하고, 중국 애니메이션교육의 발전에 적합한 경로와 방법을 찾도록 함.	애니메이션교육 현황 조사 및 분석	교원의 종합적 자질을 배양하고 국제 우수 대학과의 교류 및 학습 강화.
7	2015	중미대학 본과 애니메이션 교육 비교연구(中美高校本科动画教育比较研究)	주방방 (周芳芳)	경덕진도자기대학교, 디자인학과, 석사논문	미·중 대학 학부 애니메이션 교육을 연구 대상으로 하며, 양국의 애니메이션교육 발전 역사에 대한 회고, 양국의 교육체제 및 특색을 분석하여 중국 학부 애니메이션교육과 개혁에 참고하도록 함.	학생의 출처, 입학전형, 교육목표, 교육과정 설정, 취업전망 등을 출발점으로 애니메이션 교육에 대한 과학적이고 체계적인 비교분석.	중국 대학과 한국 대학의 교육철학과 학교 성격의 비교.
8	2017	서부지역 대학교 애니메이션 인력양성의 어려움과 경로 탐색 연구(西部高校动画人才培养的困境与路径探索研究)	왕예 (王睿)	서남대, 교육기술학과, 박사논문	서부대학교 애니메이션 전문인력양성의 문제점 등을 분석하여 서부대학교 애니메이션 인력양성에 대한 아이디어와 전략 제공.	대학의 애니메이션 전문인력 양성의 문제.	본 논문은 중국과 한국 대학의 애니메이션학과 교육 개념, 교수법, 교사 팀 구성, 유리한 자원, 교육과정 설정, 산학협력 등 비교분석한 연구.
9	2019	애니메이션 수업과 미술과정 융합의 연구(动画教学与美术课程融合的研究)	류창 (刘畅)	하얼빈사범대학, 미술교육학과, 석사논문	교과실천 활동의 경우, 애니메이션 수업의 패턴, 애니메이션 수업의 현황을 분석하여 애니메이션 수업에서의 실제 문제를 해결하고, 애니메이션 수업과 미술학과의 융합의 필요성을 명확하게 함.	애니메이션교육 현황 분석.	중국과 한국 대학의 애니메이션교육 비교를 통해 한국 대학의 애니메이션 교육의 장점을 학습.
10	2020	중미고교 학부 애니메이션 전문인력양성모델 비교연구(中美高校本科动画专业人才培养模式的比较研究)	조동양 (赵东洋)	사천미술대학교, 방송예술학과, 석사논문	미·중 양국에서 예술 대학 애니메이션학과를 비교분석한 결과, 중국의 고등 애니메이션교육이 여러 면에서 차이를 보이고, 중국의 애니메이션 전문인력양성 모델 개선에 대한 효과적인 조언과 개발 제공.	중국과 외국 대학의 애니메이션학과 학부 교육 방식 비교.	본 논문은 중국 대학의 애니메이션학과 교육과정 설정을 위한 최적화 방안 제안.

양건군(杨建军)의 2008년 논문 「애니메이션 소프트웨어 교수 탐색 및 연구」는 애니메이션 소프트웨어의 교수법과 교수 이념 문제를 해결하고, 디지털 애니메이션 기술에 관한 지식을 논하였으며, 애니메이션 소프트웨어의 특징과 발전 추세를 점차 애니메이션 소프트웨어 교수법에 도입하였다. 그는 우수한 애니메이션 소프트웨어 교육자는 디지털 애니메이션 기술에 대한 관련 산업 지식을 이해하고 애니메이션 소프트웨어의 개발 동향에 대한 연구를 통해 애니메이션 소프트웨어의 맥을 제어해야 한다고 주장하였다. 이 선행연구는 본 연구내용과 관련이 없는 연구 논문이었다.

손용주(孙用株)의 2009년 논문 「애니메이션교육과 '작가 의식」은 애니메이션 예

술과 애니메이션교육의 특수성을 설명하였고, '작가 의식'의 애니메이션 기초교육 방법, '작가 의식'이 애니메이션교육은 물론 애니메이션산업 전반에 미치는 긍정적인 의미를 분석하였다. 그는 '작가 의식'의 애니메이션 기반 교육방법이 창조적 애니메이션 인력을 양성하고, 애니메이션 예술에 대한 대중의 인식 수준을 높이는 등 애니메이션 교육 전반의 발전과 애니메이션산업 발전에 긍정적인 역할을 할 것으로 보았다. 이 선행연구내용 중에서 애니메이션교육 내용에 관한 개념을 인용하였다.

허소단(何素丹)의 2010년 논문 「해남고교 애니메이션 학부 학과 개설 및 교수 탐색」에서 해남의 각 대학을 배경으로 최근 애니메이션 학부 교육 패턴을 정리하였다. 애니메이션 학부 교육을 발전시킨 계기를 분석하였고, 해남 애니메이션 학부 교육에 적합한 발전 경로를 찾아내었다. 그는 고등교육이 고급 전문인력을 양성하는 주요 경로라고 주장하였다. 또한 애니메이션학과의 진보와 고등교육의 발전은 밀접하게 관련되어 있으며, 각 대학은 자신의 실제 상황에 근거하여 사회의 발전 요구에 부응하는 우수한 애니메이션 인력을 양성해야 한다고 하였다. 이 선행연구에서 연구자는 하이난 애니메이션 학부 교육의 발전 모델에 관한 자료를 참고하였다.

가동동(賈冬冬)의 2010년 논문 「애니메이션 디자인 교과와 연구」는 애니메이션 디자인 수업 중에 발견한 문제를 분석하였고, 애니메이션 디자인과 미학 사상의 융합을 필요로 하다는 이념을 제시하였다. 논문에서 '학생들의 디자인 이념과 기술을 결합한 교육방식이 중요하다'라고 하였다. 그는 '애니메이션 디자인의 본질을 무시하는 것은 방향 없이 어둠 속을 걷는 것과 같다. 따라서 애니메이션의 본질에 대한 이해는 애니메이션교육의 기본 요건이며 애니메이션교육 연구의 전제이자 기초이다'라고 하였다. 이 선행연구의 내용은 본 연구와 관련이 없는 내용이었다.

적옥춘(翟玉春)의 2011년 논문 「중국 애니메이션산업의 발전으로부터 대학 애니메이션교육을 본다」는 국내외 애니메이션 시장의 비교와 분석을 통해 현재 중국 대학 애니메이션교육의 현황을 분석하였고 국내 애니메이션교육과 애니메이션 시장의 불일치 문제를 찾아내었다. 그는 시장 수요에 맞는 인력을 양성하고 중국 애니메이션산업 시장의 발전을 촉진하며 산업 체인의 합리적인 운영을 촉진하는 것이 모든 대학 애니메이션교육자가 주목하고 숙고해야 할 주요 문제라고 주장하였다. 이 선행연구에서 연구자는 대학의 애니메이션교육 현황을 개혁하고 보완하는 것에 대한 일부 내용을 참고하였다.

이지강(李志强)의 2012년 논문 「애니메이션교육 현황 분석 및 발전」은 중국 애니메이션교육의 현행 패턴과 규율을 분석하였다. 중국 애니메이션교육의 현재 결함을 설

명하며 중국 애니메이션교육의 개혁과 발전에 대한 의견을 제시하였다. 애니메이션교육의 발전은 미래의 애니메이션 인력양성과 중국 애니메이션 진흥에 관한 것이라고 주장하였다. 이 선행연구에서 연구자는 중국 대학의 애니메이션교육 현황에 대한 문제 분석내용을 참고하였다.

주방방(周方芳)의 2015년 논문 「중미대학 본과 애니메이션교육 비교연구」는 중미 대학 본과 애니메이션교육을 과제의 연구 대상으로 삼아, 조사연구와 비교를 통해 교육의 보편적 법칙을 찾아내었고 사상과 인식을 새롭게 구축하였다. 중국 대학 본과 애니메이션교육의 발전 패턴 및 현황에 대해 합리적인 개혁 방안을 제시하였다. 그는 중국 애니메이션산업과 교육산업이 급성장하는 과정에서 가장 중요한 요소로 우수 애니메이션 인력양성을 꼽았다. 교육체제를 완비하여 시장화·사회화의 길로 나아가고, 국제 애니메이션산업과 완벽하게 연결해야 한다고 주장하였다. 이 선행연구에서 연구자는 중미 양국의 대학의 애니메이션교육에 관한 비교분석의 내용을 참고하였다.

왕예(王譽)의 2017년 논문 「서부지역 대학교 애니메이션 인력양성의 어려움과 경로 탐색 연구」에서 중국 서부 대학의 애니메이션교육 발전의 역사를 분석하였고, 서부 대학 애니메이션교육의 시대별 발전의 맥락을 정리하였다. 중국 서부 대학의 애니메이션 전문인력양성의 현황과 문제점을 중점적으로 분석하였고 서로 다른 성격의 대학 학교들을 각각 조사·분석하였다. 중국 서부 대학의 애니메이션 전문인력양성에 적합한 과학적이고 합리적인 대책과 방안을 제시하였다. 그는 애니메이션 인력양성의 목표는 시장 수요에 따라 지도되어야 하며 서부지역의 사회, 경제적 발전에 맞게 전문적인 특성을 지닌 애니메이션 인력을 양성해야 한다고 주장하였다. 이 선행연구내용 중에서 서부대학교 애니메이션 전문인력 양성방안에 대한 내용을 일부 참고하였다.

류창(劉暢)의 2019년 논문 「애니메이션 수업과 미술과정 융합의 연구」는 광저우대학교 시정기술대학의 애니메이션학과 수업 실천 활동을 바탕으로 제작 창의 인력 및 애니메이션 프로젝트 경영관리 인력을 양성하는 것을 목표로 실천과 탐색에서 애니메이션 수업과 미술과의 융합의 필요성을 명확히 하였다. 그는 인력의 수요가 중국 애니메이션교육의 발전을 촉진하고, 애니메이션산업을 위해 창의적이고 실행 능력이 있는 진정한 인력을 양성하고 배출하는 것은 우리 교육자들이 직면한 완전히 새로운 도전이라고 생각하였다. 이 선행연구에서 연구자는 애니메이션 커리큘럼을 다른 학과와 융합하여 교육하는 것에 대한 커리큘럼 개혁 방안을 참고하였다.

조동양(趙東洋)의 2020년 논문 「중미 고교 학부 애니메이션 전문인력양성 모델 비교연구」는 중국 애니메이션 전문인력양성현황을 바탕으로 사천미술대학교와 프랫 예

술대학교의 학부 애니메이션 전문인력양성 모델 비교연구를 목적으로 하였다. 애니메이션산업의 인력 수요에 대한 시각에서 양국의 애니메이션 전문인력양성패턴의 차이점을 분석하였고, 중국 대학 학부 애니메이션 전문인력양성패턴의 문제점을 찾아 합리적인 의견을 제시하였다. 그는 대학 본과 애니메이션 전문인력양성 모델이 예술교육시스템 엔지니어링에 관련되어 있다고 생각하였다. 산업발전의 관건은 인력양성에 있으며, 애니메이션교육을 잘 실시하여 우수한 애니메이션 인력을 양성해야 애니메이션산업이 지속적이고 안정적으로 발전할 수 있다고 하였다. 이 선행연구에서 연구자는 중미 양국의 학부 애니메이션 전문인력양성 모델에 대한 분석을 참고하였다.

라. '애니메이션교육' 관련 중국 학술지 논문

관련된 논문은 총 1084편이 검색되었다. 이 중에서 본 연구와 직접적인 관련이 있는 논문 총 10편을 선정하여 내용을 분석하였다.

[표 1-13] '애니메이션교육'에 관한 중국 학술지 논문

구분	출판연도	논문 제목	저자명	학술지	논문 내용	본 연구와의 공통점	본 연구와의 차이점
1	2011	중·외 애니메이션 교육의 현황과 시사점-중·미·한 고교 애니메이션 교육의 예(中外动画教育的现状与启示——以中、美、韩高校动画教育为例)	양영 (杨瑛)	적봉대학 교학보(한문철학사회과학판)	본 논문은 세계 애니메이션교육이 비교적 발달한 국가와 중국의 애니메이션교육 현황을 비교분석하여 중국 애니메이션교육 발전에 적합한 새로운 형태의 애니메이션 인력 육성 아이디어와 방안 모색.	중국과 외국의 애니메이션교육 현황을 비교하여 중국 애니메이션 발전 방향 모색.	본 논문은 중국과 한국 대학의 애니메이션학과의 역사적 발전과정을 이해함으로써 애니메이션 교육 분석.
2	2011	중국 애니메이션 교육 현황 분석 (中国动画教育现状分析)	초영량 (肖永亮)	북경연합대학 학보(인문사회과학판)	중국 애니메이션교육의 역사와 현황에 대해 전면적인 조사와 체계적인 분석을 실시하고, 현재 존재하는 일부 문제에 대해 심도 있는 검토를 전개하며, 발전적인 관점에서 애니메이션교육에 대한 관점과 조언 제시.	애니메이션 산업과 애니메이션 교육 시스템 분석.	지역 대학의 애니메이션 교육시스템을 구체적으로 분석하였고 지역 대학의 발전에 따른 방안 제안.
3	2015	한국애니메이션과 시각전달디자인의 융합교육-인하대학교의 경우(韩国动画与视觉传达设计的融合教育——以韩国仁荷大学为例)	양영 (杨瑛)	정저우 항공공업 경영대학 학보 (사회과학판), 제34권 제1호	한국 인하대학교 시각전달디자인학과에서 애니메이션교육모델을 분석하여 애니메이션과 다른 학과와의 융합 교육의 가능성을 타진. 중국 대학의 애니메이션교육 발전과 개혁 과정에 한국 애니메이션교육이 참고할 수 있는 경험과 시사점 연구.	한국 대학의 애니메이션 교육 현황 분석.	애니메이션 학과자의 취업상황에 따라 교육과정을 보완.
4	2015	헤이룽장성 민영 대학 애니메이션 학과 응용형 학부 혁신창업교육 연구(黑龙江民办高校动画专业应用型本科创新创业教育)	적호펑 (翟浩鹏), 정소군 (程笑君), 문해명 (闻海鸣)	홍북통신 대학 학보	사립대학 애니메이션학과 혁신창업교육에 적합한 목표체계, 교육과정 체계, 실천체계를 구축하고, 사립대학 애니메이션학과 응용형 혁신 창업교육시스템을 완성. 창의력과 전문성을 갖춘 복합형 인력을 육성하고 다층적	창의력과 전문 기능을 갖춘 복합형 인력을 양성하고, 애니메이션 교육 모델 완성.	인력 수요에 따라 교육과정 설치를 최적화하고 학교기업 협력을 강화하며 교육 하드웨어와 소프트

		연구)			인 인력육성 모델을 구축, 헤이룽장성 인영대학 애니메이션학과 응용형 학부 혁신 창업교육모델을 탐색하여 과학적이고 효과적인 혁신 창업교육모델을 확립.		웨어 시설 최적화.
5	2019	중국 대학 애니메이션학과교육 현황 분석(中国高校动画专业教育现状分析)	양백유 (杨伯儒)	산업과기 포럼	본 논문에서는, 애니메이션학과 본체의 시각과 특징에 입각해, 현재 중국 대학의 애니메이션학과 교육의 현황, 문제점의 존재, 학생의 취업상황을 조밀하게 분석하여, 새로운 애니메이션 교수 모델에 대한 적극적인 탐구 전개.	애니메이션 산업의 관점에서 보면 애니메이션 교육과 산학연의 결합 파악.	중국과 한국 대학의 산학협력 현황을 이해하고 차이점을 분석. 중국 산학협력 최적화 방안 개선.
6	2019	중국 애니메이션 산업의 공급측 구조개혁: 소트보드와 대책(中国动画产业的供给侧结构性改革: 短板与对策)	소봉 (苏锋)	동제대학교 학보(사회과학판),	국민 인성향상 미술교육의 근본, 애니메이션 인력양성의 질적 향상에 기여, 애니메이션 기업의 경영수준 강화에 중점을 두고, 정책지원과 법규건설에 의거한 교육 조치로, 신시대 중국 애니메이션산업의 생태계 전면적 구축.	교육 차원에서 애니메이션의 질 향상.	문화산업과 산업생태계를 간략히 이해하고, 애니메이션 산업의 발전을 바탕으로 대학의 현재 애니메이션교육 분석.
7	2020	참고와 발전: 애니메이션교육 혁신 능력 배양 모델 탐구(借鉴与发展: 动画教学创新能力培养模式探究)	정옥 (郑莹)	과학기술 전파	교육에서의 창의력 배양에서 출발하여, 중국의 현재 애니메이션 교육에서 발생하는 몇 가지 문제 해결.	고등학교 애니메이션 교육 발전의 역사 및 애니메이션 교육 발전의 조치 이해.	학교 운영에서 학교 기업 협력을 강화하고 학생들의 전문 기술과 종합 능력 향상.
8	2021	해외애니메이션학과 교육과정 설치 및 시사점(国外动画专业课程体系建设及其启示)	화량 (华亮)	미술교육 연구	미국 캘리포니아 예술대학 등의 경우 애니메이션학과 교육과정 설정을 비교분석. 해외 일부 대학의 애니메이션 과정 시스템 설치의 장점을 배우고, 신기술 과정과 산업 과정의 비중을 높여 인력양성의 질을 높이는 목표 달성.	중국과 외국의 고등학교 애니메이션 교육과정의 비교에 근거하여 국내외 애니메이션 학과의 교수 위치에 대한 학습.	한국 대학의 애니메이션 전문 인력양성의 우세를 분석하였고, 중국 대학의 애니메이션 인력양성 시스템 최적화.
9	2021	텍스트 혁신과 학제간 방법: 애니메이션 수업 개혁에 관한 몇 가지 의견(文本创新与跨学科方法: 关于动画教学改革的几点意见)	왕문 (王文)	디자인 예술 수업과 실천	애니메이션교육을 연구 대상으로 하여 애니메이션 전문 지식 체계를 정리. 중국 특색의 애니메이션교육 문화와 애니메이션 상품을 창조. 애니메이션 수업의 기본 방향, 애니메이션 기초 수업에서의 학제 간 수업 링크를 분석하여 애니메이션 수업 개혁의 목적을 도출.	현재 애니메이션 교육의 방향 분석.	현재 대학 애니메이션 학과 과정 설치 체계를 상세히 분석. 중국과 외국의 애니메이션 교수 비교에 근거하여 교육과정 최적화.

양영(杨瑛)의 2011년 논문 「중·외 애니메이션교육의 현황과 시사점-중·미·한 고교 애니메이션교육의 예」에서 세계 애니메이션교육이 발달한 국가와 중국의 애니메이션교육 현황을 분석하였다. 그는 중국의 애니메이션교육이 육성 개념, 전문 및 수준 설정, 인력육성 모델 개선 및 인력 수준 평가 시스템 구축의 네 가지 측면에서 제안해야 한다고 주장하였다. 이 선행연구에서 연구자는 중국의 새로운 애니메이션 인재 양성 아이디어와 계획의 일부를 참고하였다.

초영량(肖永亮)의 2011년 논문 「중국 애니메이션교육 현황 분석」은 중국 애니메이션 산업의 발전과 전문인력의 수요, 학생들의 취업 현황과 이론 건설 시스템 등을 체계적으로 분석하여 요약하고 논증하여 현재 중국 애니메이션교육 현황에 비교적 완전한 개황을 제공하였다. 그는 애니메이션교육이 애니메이션산업 발전의 기초이며, 인력가 문화산업 발전의 관건이라고 논술하였다. 이 선행연구에서 연구자는 중국 애니메이션교육 현황 분석의 주요 내용을 참고하였다.

양영(杨瑛)의 2015년 논문 「한국 애니메이션과 시각 전달 디자인의 융합교육」에서는 한국 인하대학교의 예를 들어 한국 일반 종합대학에서의 애니메이션교육 현황을 분석하여 중국 대학 애니메이션학과교육의 발전과 개혁을 위해 참고한 경험과 시사점을 제공하였다. 대학 애니메이션교육의 인력육성 포지셔닝은 해당 시장과 학교 자원의 실태를 결합해 학과 포지셔닝과 인력육성 목표를 정한 뒤 차별화된 교육과정을 만들어 무분별한 모대화화를 피해야 한다고 주장하였다. 이번 선행연구에서는 애니메이션 융합교육 인재양성 모델에 대한 내용을 일부 참고하였다.

적호팽(翟浩澎), 정소군(程笑君), 문해명(闻海鸣)의 2015년 논문 「흑룡강 민영대학 애니메이션학과 응용형 학부 혁신 창업교육 연구」에서 민영대학 애니메이션학과 응용형 혁신 창업교육 체계를 완벽화하고, 창의력과 전문 기능을 갖춘 복합형 인력을 양성하며, 다차원적인 인력양성 모델을 수립하였다. 사립대 애니메이션학과 응용형 학과의 혁신 창업교육은 시장을 타깃으로 한 혁신 창업교육시스템을 보완해야 한다고 주장하였다. 이 선행연구에서 연구자는 애니메이션 학과 학부 혁신교육연구의 이 부분을 참고하였다.

양백유(杨伯儒)의 2019년 논문 「중국대학 애니메이션 학과교육 현황 분석」은 애니메이션학과 졸업생들의 낮은 취업률을 접점으로 현재 중국대학 애니메이션 학과교육의 현황과 문제점을 짚어보았다. 그는 애니메이션교육의 급속한 발전을 위해서는 교육 구조를 최적화하고 학과 위치, 시스템 구조와 전문 목적을 명확히 해야 양성된 학생들이 중국 애니메이션 시장의 발전과 요구에 진정으로 적응할 수 있다고 주장하였다. 이 선행연구에서 연구자는 중국 내 애니메이션 전문대학 분류에 관한 일부 내용을 인용하였다.

소봉(苏锋)의 2019년 논문 「중국 애니메이션산업의 공급측 구조개혁: 쇼트 보드와 대책」에서 중국 애니메이션산업이 15년간 운영 중인 문제점을 분석해 콘텐츠의 창의성 부족과 애니메이션 수요의 관객 참여성 부재 등을 지적하였다. 그는 중국 애니메이션산업 발전의 문제를 해결하고 이념적 혁신을 근간으로 하며 체제적 혁신을 바탕으로 해야 애니메이션산업의 생태계를 활성화시킬 수 있다고 주장하였다. 이 선행연구 중에서 고품질의 애니메이션 인재를 양성하기 위한 조치에 관한 내용을 참고하였다.

정옥(鄭瑩)의 2020년 논문 「카피와 발전: 애니메이션 수업 혁신 능력 배양 모델 탐구」에서 중국 애니메이션산업과 학부 애니메이션 수업의 현재 발전 상황을 이해함으로써 애니메이션산업 및 학부 애니메이션 수업의 연계에 존재하는 문제점을 발견하였다. 학생의 창의력 배양 모델의 발전과 개혁에 대하여 조치와 건의를 제공해야 하고, 애니메이션 전문인력을 양성하는 대학으로서 실정과 필요에 따라 교육 패러다임을 바꾸고, 애니메이션산업에 적응할 수 있는 인력을 개발·육성해야 한다고 주장하였다. 이 선행연구는 본 연구와 관련이 없는 내용이었다.

화량(華亮)의 2021년 논문 「해외 애니메이션학과과목 체계 설정 및 시사점」에서는 해외 애니메이션학과과목 체계 설정의 장점을 분석해 중국 애니메이션학과과목 체계 설정에 대한 시사점을 제시하였다. 그는 중국의 애니메이션교육에서 애니메이션을 전공하는 인력의 양성은 고도의 혁신, 전문기술, 기술과 경영을 결합한 복합형 인력을 양성하는 글로벌 마인드를 구축해야 하며, 교육과정에서 이 방향으로 기울어야 한다고 주장하였다. 또한 해외 애니메이션 수업의 근본 과제와는 다르다고 하였다. 이 선행연구에서 연구자는 중국 애니메이션 학과 커리큘럼 시스템에 설치된 일부 내용을 참고하였다.

왕문(王文)의 2021년 논문 「텍스트 이노베이션과 학제간 방법: 애니메이션 수업 개혁에 관한 몇 가지 의견」에서 대학 애니메이션교육과 애니메이션 수업 시스템에 나타난 문제점을 분석하였다. 기존 애니메이션 수업 시스템에서 합리적인 교육과정 설정과 수업 배치를 통해 전통미술의 그래픽 시스템을 수업으로 질서 있게 확장하는 것이 현재 중국 애니메이션교육은 물론 미래 중국 애니메이션 창작의 필연적인 방향이라고 주장하였다. 이 선행연구의 연구내용이 본 연구와 관련이 없는 연구내용이었다.

상술한 바와 같이, 국내외의 대학교 본과 애니메이션 전문인력양성에 관한 연구성과는 비교적 풍부하며, 이러한 문헌들은 본 과제연구에 충분한 현실적 근거와 이론적 기초를 제공하였다. 그러나 국가별로 대학교 학부별 애니메이션교육, 애니메이션산업 등을 비교 분석한 글은 적었다. 특히 한·중 대학의 애니메이션교육, 애니메이션산업 인력양성 관련 글에 대한 비교분석이 적었다. 이것은 본 연구의 독창성과 차별성을 가지는 연구의 가치를 부여한다는 역설적 상황이라고 할 수 있다.

이에 본 연구는 선행연구에 대한 연구결과를 종합적으로 분석하여, 한·중 지방도시 대학교의 애니메이션교육의 현황을 지방의 학령인구감소에 관한 연구 관점에서 검토하고자 하였다. 이러한 한·중 애니메이션학과 교육과정 분석을 기반으로 지방도시 대학교의 선순환 문화생태계 활성화 방안을 연구하였다.

제3절 연구 범위와 방법

1. 연구범위

연구자는 중국 지방도시인 허난성 저쿠우사범대학교에서 근무하고 있던 중 한국의 지방도시인 광주 조선대학교 예술학과 디지털 미디어전공에서 박사학위 과정을 수학하게 되었다. 박사논문의 연구 주제를 고민하다가 최근 한국의 인구소멸과 학생수 급감으로 인한 대학교 구조조정 및 학과 통폐합으로 인한 대학교육의 어려움을 경험하면서 한국과 중국의 지방도시에 위치한 광주 조선대학교와 저쿠우사범대학교 애니메이션 학과에 대하여 비교분석 연구를 진행하였다.

본 연구에서는 애니메이션산업과 학령인구의 감소를 연구 시점으로 하여 한·중 양국의 애니메이션 전문교육 현황을 비교분석하여 한·중 양국의 지방 고등교육기관의 애니메이션교육 발전에 적합하다는 판단하였다. 본 연구는 한국과 중국에 국한된 연구로 지방도시 대학교의 애니메이션교육시스템에 초점을 맞추고 있다.

비교 대상을 한국으로 정한 이유는 첫째, 중국과 한국은 국가체제가 다르다는 측면이 있지만 무엇보다 지리적 인접성과 동일한 동아시아문화권을 가지고 있다는 공통점을 갖고 있다. 둘째, 중국과 한국의 애니메이션산업은 선진국 애니메이션 하청 제작방식에서 시작하여 자체 역량을 키워 창작 기반 산업으로의 전환을 추진했다는 공통점이 있다. 셋째, 정부의 적극적인 산업 진흥정책을 통해 애니메이션산업이 비교적 짧은 기간에 급속히 성장한 점 등 애니메이션산업의 성장 과정과 특성이 비슷하다.¹⁹⁾ 연구자도 이 몇 가지 관점에 동의한다.

중국의 공동부유와 한국의 균형발전에 대한 분석을 위해 수도권 대학, 중소도시 대학, 지방도시 대학교의 전반적인 조사가 필요하였고, 특히 수도권에 인구가 집중되는 이유를 분석하여 지방도시 대학교에 학생들이 지원할 수 있는 근거를 마련하기 위해 자료들을 조사하였다.

우선 중국은 대학의 인지도와 지리적 위치를 근거로 수도권 중심 도시, 중등(中等) 도시, 연구자가 있는 지방도시 등 3개 대학을 선정하였다. 첫 번째 대학교는, 중국전매대학교이다. 중국전매대학교는 2022년 도시상업매력 순위에서 1위 도시에 속하

19) 여로, 「중국 산업 인력양성을 위한 애니메이션교육모델 연구 -한국 대학 애니메이션교육과의 비교분석을 중심으로-」, 경기대학교 영상예술학과 박사학위 논문, 2016, p. 5.

는 북경(北京)에 위치하고 있으므로 1선도시에 위치한 대학이다. 수도 기능 중심지와 북경 도시 부중심구(副中心区: 중심지 주변) 사이에 위치하여 교통이 편리하고 좋은 구역에 위치한다. 중국전매대학교는 중국교육부 직속의 첫 '쌍일류(雙一流: 두 가지 우수대학)' 설립대학이며, '211공정'은 대학, '985 우위학과 혁신플랫폼' 중점 건설대학이다. 2022년 기준 중국대학평가넷(CUAA)에서는 70위를 차지하고 있다.²⁰⁾ (중국대학평가넷(CUAA)에 4년제 대학만 선정하며 현재 2766개의 대학이 등록되어 있다) 중국에서의 인지도가 매우 높다. 두 번째 학교는 산둥(山東)성 제남(濟南)시에 있는 산둥공예미술대학교으로 1973년 설립되었다. 산둥공예미술대학교는 산둥성 제남시에 위치하며, 제남시는 2022년 도시상업매력 순위 2선 도시에 속하므로 산둥공예미술대학교는 2선 도시에 위치한 대학교이다. 천불산과 장청 두 개의 캠퍼스가 있으며, 현재 독자적으로 설치된 국립 예술 대학 중 유일하게 디자인 계열 대학이다. 세 번째는 연구자가 현재 일하고 있는 학교인 저쿠우사범대학교이다. 허난성 산하 일반 학부 대학교로 허난성 주구시에 위치한다. 주구시는 3선 도시(2022년 도시 상업 매력 순위에서 3선 도시에 속하며 허난성의 한 지급시(地級市(prefecture-level city): 성에 포함된 도시)로 허난성 동남부에 위치한다. 중국대학평가넷(CUAA)에서 398위이다.²¹⁾

한국의 디지털 미디어 아트 방면에서의 발전, 특히 애니메이션의 발전에서 상대적으로 앞서있다. 한국은 출산율이 전반적으로 감소하고 지방 인구가 감소하면서 그에 따라 대학생이 줄었지만, 상대적으로 애니메이션과의 입학률은 비교적 높은 수준을 유지하고 있다. 한국의 3개 학교도 학교 인지도와 지리적 위치에 따라 수도권 중심도시, 중등(中等) 도시, 지방도시 세 곳에서 각각 선택하였다. 첫 번째 대학교는 한국예술종합학교로 1991년 설립된 4년제 국립예술대학이다. 한국예술종합학교는 현재 석관·서초 등 2개 캠퍼스를 운영하고 있고, 각 예술학과는 연중 국내 대학 예술계열 학과별 1위를 지키고 있으며 서울특별시에 위치해 있다. 2021년 글로벌 대학 네트워크(4ICU)는 한국 대학이 66위를 차지하였다. 21세기 도전에 대응하는 예술교육과 행정체계를 갖추자는 취지를 가지고 있다. 두 번째 학교는 1978년 설립된 호서대학교로 충청도 아산시에 본부를 두고 있다. 호서대학교는 한국 아산시의 사립대학으로 현재 4개의 캠퍼스가 있으며 아산캠퍼스, 천안캠퍼스, 당진캠퍼스, 서울캠퍼스가 있다. 호서대학교는 기독교 정신을 바탕으로 인성교육을 강화하고 사회에서 필요로 하는 인력을 양성하는 젊은 대학이다. 세 번째 학교는 조선대학교이며 연구자가 현재 재학 중인 학교이다.

20) <http://www.cuaa.net/>. (2023.03.22)

21) <http://www.cuaa.net/>. (2023.03.22)

조선대학교는 한국 최초의 민립 대학으로 1946년 창립 동지 7만 2000명의 숭고한 의지로 출발하여 올해로 개교 76주년을 맞았다. 조선대학교는 한국 남부 정보 산업의 중심지인 광주광역시에 있다. 개성교육, 생산교육, 영재교육의 건학이념으로 21세기 글로벌시대에 국제경쟁력을 갖춘 우수인력양성을 교육목표로 삼고 있는 종합대학이다.

[표 2-1]은 조선대학교의 2017년부터 2023년까지 미술계열 학과의 입학 경쟁률을 나타낸 것이다. 표에서 알 수 있듯이 조선대학교는 입학생이 감소하고 있다. 입학 경쟁률에서 최고는 2017년 20.1, 최저는 2022년 8.9였지만, 같은 해 다른 학과 입학 경쟁률과 비교할 때 애니메이션학과 입학 경쟁률 항상 선두에 있었다. 조선대학교 애니메이션학과만의 독특한 교육시스템과 시대에 발맞추는 문화기술과 선진교육이념을 갖추고 있어 조선대학교 애니메이션학과 입학률이 높다. 이는 조선대학교를 비교분석하고 연구하는 학교로 선정한 이유 중 하나이다.

[표 2-1] 2017년~2023년 조선대학교 미술대학 경쟁률 22)

년분	계열	전형 유형	모집단위명	전형명	모집인원	경쟁률
2023	예체능	실기	만화애니메이션학과	실기전형	23명	9.4
			디자인공학과	실기전형	25명	3.3
			시각디자인학과	실기전형	23명	3.3
			라이프스타일디자인학부	실기전형	34명	2.8
2022	예체능	실기	만화애니메이션학과	실기전형	21명	8.9
			시각디자인학과	실기전형	26명	3.9
			라이프스타일디자인학부	실기전형	36명	2.6
			디자인공학과	실기전형	28명	2.1
			회화학부	실기전형	25명	1.7
			회화학부	특기자	4명	1.3
2021	예체능	실기	만화애니메이션학과	실기전형	21명	9.9
			시각디자인학과	실기전형	26명	3.7
			라이프스타일디자인학부	실기전형	36명	2.7
			디자인공학과	실기전형	28명	2.4
			회화학부	실기전형	21명	2.7
			회화학부	특기자	4명	1.8
2020	예체능	실기	만화애니메이션학과	실기전형	21명	14.3
			시각디자인학과	실기전형	26명	6.8
			라이프스타일디자인학부	실기전형	36명	4.3
			디자인공학과	실기전형	28명	3.2
			회화학부	실기전형	21명	3.4
			회화학부	특기자	4명	1.3

22) 조선대학교 홈페이지. (2022.09.16)

2019	예체능	실기	만화애니메이션학과	실기전형	21명	16.1
			시각디자인학과	실기전형	26명	5.3
			디자인학부-실내디자인	실기전형	14명	4.4
			디자인공학과	실기전형	18명	3.4
			디자인학부-섬유패션디자인	실기전형	22명	3.6
			회화학과-서양화	실기전형	13명	3.5
			디자인학부-가구도자디자인	실기전형	28명	3.4
			미술학과-시각문화큐레이터	일반전형	10명	3.3
			미술학과-현대조형미디어	실기전형	15명	3.3
			회화학과-서양화	미술특기자	2명	3.0
			회화학과-한구화	미술특기자	2명	3.0
미술학과-현대조형미디어	미술특기자	3명	2.7			
2018	예체능	실기	만화애니메이션학과	실기전형	24명	15.0
			디자인공학과	실기전형	18명	3.8
			시각디자인학과	실기전형	26명	5.3
			디자인학부-실내디자인	실기전형	14명	5.1
			회화학과-서양화	실기전형	15명	4.3
			디자인학부-섬유패션디자인	실기전형	22명	4.3
			디자인학부-가구도자디자인	실기전형	28명	4.2
			회화학과-서양화	특기자	2	3.5
			미술학과-현대조형미디어	실기전형	15명	2.9
			회화학과-한구화	실기전형	9명	3.0
			회화학과-한구화	특기자	2명	2.5
미술학과-현대조형미디어	특기자	3명	3.0			
2017	예체능	실기	만화애니메이션학과	실기전형	18명	20.1
			시각디자인학과	실기전형	22명	7.8
			디자인학부-실내디자인	실기전형	10	7.1
			디자인학부-가구도자디자인	실기전형	20	5.6
			회화학과-서양화	실기전형	11	5.4
			디자인학부-섬유패션디자인	실기전형	18	5.4
			미술학과-현대조형미디어	특기자	3	4.7
			회화학과-한구화	실기전형	7	4.3
			미술학과-현대조형미디어	실기전형	13	4.2
			미술학과-시각문화큐레이터	일반전형	9	4.0
			회화학과-한구화	특기자	3	2.7
회화학과-서양화	특기자	3	2.3			

[표 2-2] 중국 3개 학교 위치도

국가	중국		
대학	중국전매대학교 ²³⁾	산둥공예미술대학 ²⁴⁾	저쿠우사범대학교 ²⁵⁾
학교 사진			
학교 평면도			
위치 지도			
설명	1. 중국전매대학교 위치	1. 제남시 천불산캠퍼스 2. 제남시 장청구캠퍼스	1. 허난성 저쿠우시 찬웨이구 원장따다오중단 6호

[표 2-3] 한국예술종합학교 지도²⁶⁾

대학	위치 지도	캠퍼스 맵
한국예술종합학교		
설명	서울특별시 성북구 화랑로32길 146-37(석관동)	석관동 캠퍼스

23) https://image.so.com/i?src=360pic_strong&z=1&i. (2022.09.16)

24) https://image.so.com/i?src=360pic_strong&z=1&i=0&cm. (2022.09.16)

25) <https://wisec.zknu.edu.cn/#/>. (2022.9.16)

https://www.so.com/s?ie=utf-8&src=hao_360so_suggest_b_cube&shb. (2022.9.16)

26) 한국예술종합학교 홈페이지. (2022.9.16)

[표 2-4] 호서대학교 지도²⁷⁾

대학	위치 지도	학교 평면도	설명
호서대학교			천안 - 아산호서대
			천안캠퍼스
			산학융합캠퍼스(당진)

[표 2-5] 조선대학교 지도²⁸⁾

대학	조선대학교		
학교 경관			

27) 호서대학교 홈페이지. (2022.09.16)

28) 조선대학교 홈페이지. (2022.09.16)

학교 평면도 와 위치 지도		
설명	광주광역시 동구 조선대학교길 146(서석동) 조선대학교	

선순환 구조를 기초로 입시, 교육과정, 취업의 연계성은 매우 중요한 키워드이다. 또한 선행연구조사 결과 중국 대학의 교육과정에 대한 연구는 많았으나 입시제도와 교육과정, 취업에 이르는 선순환 구조에 대한 연구는 없었기 때문에 이번 연구를 통해 한국과 중국의 입시 및 교육과정, 취업에 대한 연계성을 동시에 연구하여 연구결과를 남기는 것도 차별성 있고 의미 있는 기회가 될 것으로 기대한다.

본 논문은 연구 방향과 주제를 확정하고 연구 배경, 연구 목적을 명확히 한 후 국내외 선행연구성과를 귀납 정리하였다. 연구성과를 거울삼아 개념체계와 이론 기반을 정비하고 애니메이션교육과 애니메이션산업 자체의 특성을 결합하여 애니메이션 전문교육의 선순환 생태계를 구축해 발전시키고자 한다. 연구목적에 근거하여 본 연구는 6장으로 나누어 중국 지방도시 대학교의 애니메이션 전문인력양성 모델을 보완하는 연구를 진행하였다.

본 연구의 주요한 연구내용은 다음과 같다.

제1장은 서론이다. 문헌연구법을 활용하여 국내외 애니메이션교육, 애니메이션산업, 문화산업 등과 관련된 연구성과를 수집하고 정리하였다. 연구 배경과 목적, 연구 범위와 내용, 연구 방법을 제시하였다.

제2장은 이론 배경이다. 이 부분에서는 주로 내용, 개념, 이론의 근원 등 다양한 측면에서 애니메이션 발전, 애니메이션과 대학교육, 애니메이션산업의 특색, 인구감소, 중국의 '공동부유'와 한국의 '균형발전' 등의 이론을 제시하였다.

제3장은 한·중 애니메이션학과의 입학 현황 분석이다. 문헌연구법, 비교분석법, 사례분석법을 적용하여 한·중 양국의 중고등학교 애니메이션교육 현황을 간단히 파악하였다. 한·중 양국의 고등학교 애니메이션교육의 교수 목표와 대입전형제도를 분석하였다.

제4장은 한·중 애니메이션학과 교육과정의 비교분석이다. 문헌연구법, 비교분석법,

사례분석법을 통해 중한 양국 대학의 애니메이션교육과정 설치, 산학협력사업, 국제교류사업 등을 비교분석하였다.

제5장은 졸업 후 취업 및 전망이다. 문헌연구법, 비교분석법, 사례분석법을 이용하여 한·중 양국의 대학에서 애니메이션학과 학생들의 졸업상황과 취업 전망을 분석하였다.

제6장은 결론 및 제언이다. 연구의 분석 결과에 대한 개선방안 또는 계획을 제언하고 연구의 결론을 도출하며 연구의 부족한 부분과 향후 연구 전망에 대하여 논의하였다.

[표 2-6] 연구 진행표

날짜	논문 내용
2022년 6월 1일-7월 31일	논문 사전 준비기간으로 문헌 조사 방법을 사용하여 논문 선행연구를 수행하고 논문 개요 및 논문 내용을 간략하게 정리하였다.
2022년 8월 1일-9월 30일	논문 목록과 개요를 정리하고 문헌연구법, 비교분석법, 사례분석법을 이용하여 정리, 수정 및 논문을 작성하였다.
2022년 10월 1일- 12월 31일	문헌연구법, 비교분석법, 사례분석법, 실습연구법을 이용하여 정리, 수정 및 논문을 작성하였다.
2023년 1월 1일- 3월 31일	지도 교수님의 의견에 따라 논문을 수정·정리하였다.
2023년 4월	논문 1차 답변 이후 교수님 의견에 따라 논문을 수정·정리하였다.
2023년 5월	논문 2차 답변 이후 교수님 의견에 따라 논문을 수정·정리하였다.
2023년 6월	논문 3차 답변 이후 교수님 의견에 따라 논문을 수정·정리하였다.

2. 연구 방법

본 연구는 문헌연구법, 비교분석법, 사례분석법, 실천연구법 등 4가지 연구 방법을 주로 활용하였다.

첫째, 문헌연구법이다. 문헌연구법은 주로 문헌을 검색, 정리, 감별하는 것을 말한다. 문헌의 열람을 통해서 연구 대상에 대한 과학적인 인식을 형성하였다. 조사 과정에서 인터넷 자원, 전자 데이터베이스, 국내외 대학도서관 전자 데이터베이스 등을 통해 중국과 한국의 애니메이션교육, 애니메이션산업 및 문화산업 등에 관한 이론과 저서를 열람하였다. 관련 분야의 연구성과를 파악한 후, 본 연구자가 취급하는 이론 지식과 현황을 이해하고, 본 연구와의 차별성과 연구 가치를 찾았다.

둘째, 비교분석법이다. 한·중 대학교 애니메이션학과의 전문인력양성 모델에 대한 다각적인 비교를 통해 교육과정 설정 및 육성 방식 등의 연계와 차이를 분석하였다. 문헌 자료와 데이터 자료를 결합하여 비교분석하였고, 한국 대학의 애니메이션학과 전문인력양성 경험을 선택적으로 참고하였다. 유추, 귀납과 연역 등의 방법을 통해 중국 대학의 애니메이션학과 전문인력양성 모델의 발전에 대하여 이론과 실천의 참고 가치를 지닌 최적화 전략을 연구하였다.

셋째, 사례 분석법이다. 한·중 양국의 대학 애니메이션학과 전문인력양성 모델의 사례분석과 연구를 통해, 두 학교의 애니메이션학과 전문교육시스템 설치의 특징을 정리하고, 현재 중국과 외국의 애니메이션산업과 애니메이션교육 발전의 주요 전략을 설명하였다. 중국 대학 애니메이션학과 전문인력양성 모델의 향후 발전에 대해 참고할 수 있는 경험과 실행 가능한 논지를 제시하였다.

넷째, 실천연구법이다. 중국 저쿠우사범대학교와 한국 조선대학교에서의 근무하고 학습하면서 얻은 경험과 관찰을 통해 두 학교의 교육 철학과 캠퍼스 문화를 보다 직관적으로 경험하게 되었다. 중국과 한국의 교수 및 직장 동료, 대학교생들이 제공한 관련 정보를 결합하여 분석 및 분류하였고 관련된 연구자료를 확보하여 본 연구내용에 대해 더욱 심층적인 연구를 진행하였다.

다섯째, 전문가 인터뷰 방법이다. 연구자가 인터뷰 대상 전문가와 대면하거나 기타 구두로 인터뷰를 수행하는 방법이다. 연구자는 조사의 필요에 따라 면접 대상자에게 사전 질문을 하였고 면접 결과를 기반으로 필요한 관련 자료를 수집 및 분류하였다. 인터뷰를 실시한 한국 3개 대학교의 학과장 및 전담 교수 3명은 다음과 같다. 한국에 숭실대학교 애니메이션학과 이정민 교수(인터뷰 일자: 2023년 5월 12일), 호서대학교 이종한 교수(인터뷰 일자: 2023년 5월 30일), 조선대학교 황중환교수(인터뷰 일자: 2023년 5월 15일)이다.

또한 인터뷰를 실시한 중국 3개 대학교의 학과장 및 전담 교수 3명은 다음과 같다. 중국전매대학교 애니메이션 및 디지털 예술 아카데미 애니메이션학과 아이성잉 학과장(인터뷰 일자: 2023년 6월 11일), 산둥공예미술대학교 디지털아트미디어대학 모당연(牟堂娟) 교수(첫 번째 인터뷰 일자: 2023년 5월 5일, 두 번째 인터뷰 일자: 2023년 6월 13일), 저쿠우사범대학교 미술대학 저우루진(周如俊) 원장(인터뷰 일자: 2023년 2월 28일), 귀웨이웨이(郭巍巍) 주임(첫 번째 인터뷰 일자: 2023년 6월 3일, 두 번째 인터뷰 일자: 2023년 6월 18일)이다.

논문은 총 6개의 장으로 나뉜다. 제1장은 서론이다. 문헌연구법을 중심으로 애니메

이선산업, 인구감소, 중국의 공동부유와 한국의 균형발전의 관점에서 연구배경을 정리하고, 연구목적을 명확히 하여 논문의 주요 연구 범위와 방법을 제시하였다. 2장은 이론적 배경이다. 논문과 관련된 이론 자료를 수집하고 정리하였다. 제3장은 한·중 애니메이션학과 신입생모집 제도이다. 문헌연구법, 비교분석법, 사례분석법을 이용하여 중국 3개 대학과 한국 3개 대학의 애니메이션학과 입학제도를 분석하였다. 제4장은 한·중 애니메이션학과 교육과정 비교분석이다. 문헌연구법, 비교분석법, 사례분석법을 이용하여 중국 3개 대학과 한국 3개 대학의 애니메이션학과 교육과정 설정의 차이를 분석하였다. 제5장은 졸업 후 취업 및 전망이다. 문헌연구법, 비교분석법, 사례분석법을 이용하여 중국 3개 대학과 한국 3개 대학 애니메이션학과자의 졸업 및 취업 현황을 분석하였다. 제6장은 결론 및 제언이다. 한·중 애니메이션학과 교육시스템을 분석, 정리하고 지방도시 대학교의 선순환 교육시스템에 맞춘 문화생태계 활성화 연구방안을 도출하였다.

제2장 이론적 배경

제1절 한국의 '균형발전'과 중국의 '공동부유'

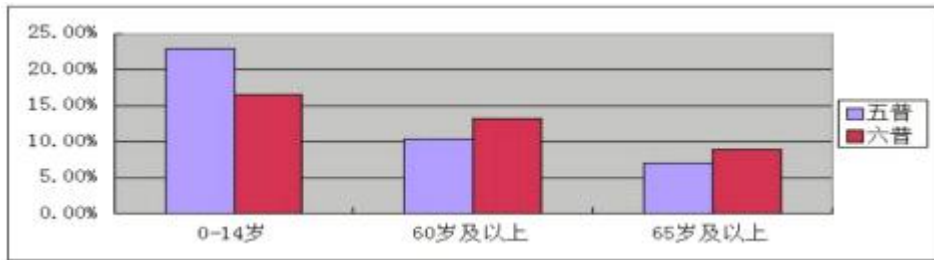
1. 인구소멸

마르크스는 인구가 "모든 사회의 생산 행위의 기초이자 주체"라고 말하였다. 교육의 발전은 정치, 경제, 문화의 영향과 제약을 받을 뿐만 아니라 인구의 영향도 많이 받는다. 특히 인구가 크게 변동할 때 전체 교육시스템은 그에 따라 일련의 변화를 겪는다. 예를 들어, 인구의 연령 구조는 전체 교육시스템의 계층화, 각 계층의 규모와 질, 관련 정책 수립과 관련이 있다.²⁹⁾ 인구 부족(또는 과소 인구 또는 과소 인구라고도 함)은 일반적으로 한 국가의 인구가 해당 국가의 사회 경제를 지원할 수 없을 정도로 감소하는 것을 의미한다. 인구 부족은 인구의 실제 숫자가 아니라 사회 대비 인구 크기에 초점을 맞추고 있다.³⁰⁾

29) 앞의 논문, 胡美芬, p. 1

30) <http://wiki.wosku.com/html/61a0527deae3c3203c88d14e8d9dd005.html>. (2022.09.29)

20세기 후반 중국이 급격한 인구 증가를 억제하기 위해 가족계획 정책을 펴면서 출산율이 급격히 떨어졌다. 제6차 전국 인구총조사 데이터에 따르면, 1990년부터 2000년까지 연평균 성장률은 1.07%였다. 2000년부터 2010년까지의 인구 증가율은 그에 비해 0.5% 감소하여 지난 10년 동안 중국의 인구 증가율이 크게 둔화되었음을 나타내었다. 인구 연령 구조상 <그림 2-1>(중국 전국 5차 및 6차 인구 조사 연령 구조 비교, 보라색 선은 5차 인구 조사, 빨간색 선은 6차 인구 조사) 6차 인구 조사에서, 0~14세 인구의 비중은 16.60%이다. 제5차 인구총조사에 비해 6.29% 하락하였다. 60세 이상 인구 비중은 13.26%로 제5차 인구총조사에 비해 2.93% 증가하였다. 이 중 65세 이상 인구 비중은 8.87%로 5차 인구총조사에 비해 1.91% 증가하였다. 중국의 인구 연령 구조의 변화는 고령화 과정이 가속화되고 있음을 보였다. 사회 인구의 연령 구조가 변화함에 따라 고등교육 학령인구가 점차 감소했다.³¹⁾

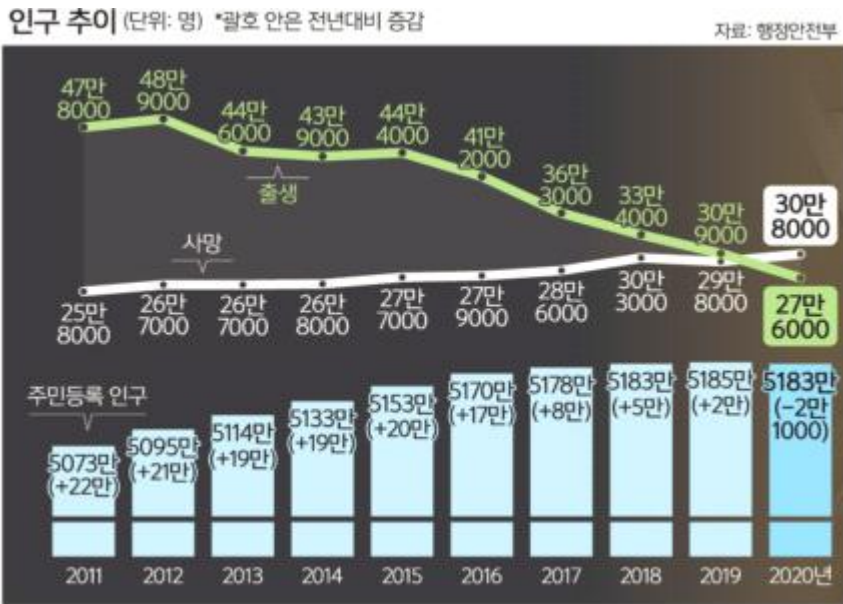


<그림 2-1> 캡처 : 중국의 제5차, 제6차 인구총조사의 연령 구조 비교도

인구 구조는 한 나라의 미래 성장을 예측하는 중요한 지표이다. 한국의 인구는 10년 전부터 심각한 상황이어서 인구가 계속 줄어들면 2050년에는 인구가 10% 정도 감소할 것으로 예측하고 있다. <그림 2-2>에서 보는 바와 같이 한국의 2020년 인구는 2019년에 비해 처음으로 2만 1000명 감소하였다.³²⁾

31) 앞의 논문 胡美芬, p. 1

32) <https://m.blog.naver.com/kondo5813/222197487163>. (2022.09.19)

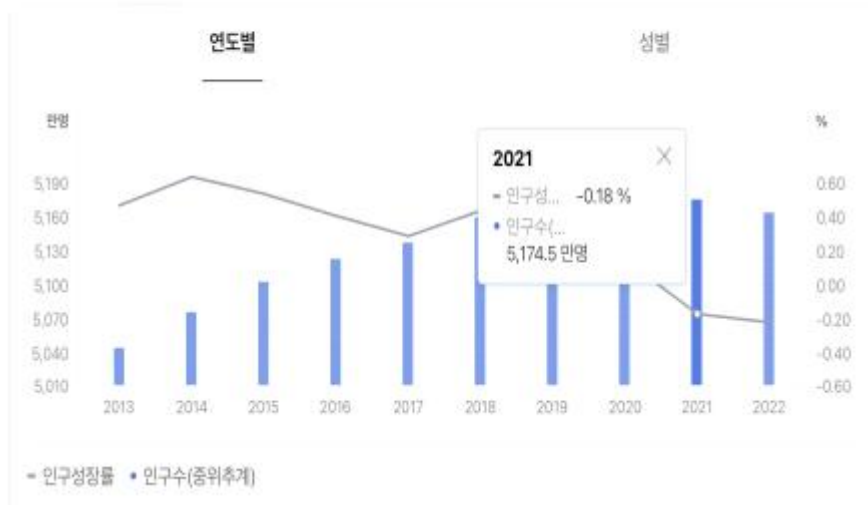


<그림 2-2> 캡처 : 한국 인구 2011~2020년 비교

한국이 선진국 대열에 진입하면서 저출산·고령화 사회로 빠르게 진입하고 있다. 2020년 현재 합계 출산율은 1.1명으로 세계 최저 수준이다(인구보건복지협회, 2020년). 2023년 2월 22일, 잠정 통계 결과 출산율은 0.78명, 신생아 수는 24만 9천 명으로 발표되었다. 전년 26만 562명 대비 약 4.4% 감소하였다. 1955~1963년생의 인구는 대부분 고령화되고 있다. 2019년 기준 15세~64세 노동연령인구는 19만 967명 감소하였다. 0~14세 청소년 인구도 16만 173명 감소하였다. 반면 65세 고령인구는 37만 6507명 늘었다(국가통계포털, 2020).³³⁾ <그림 2-3>는 2013~2022년 한국의 총인구통계이다. 2021년 인구는 5174만5000명임을 알 수 있다. 2022년 인구는 5162만 8000명이다. 2011년과 비교하여 인구가 11만 7000명가량 줄어든 것이다. 한편, <그림 2-4>는 2020년 통계청 홈페이지에 발표된 한국의 연령별 미래인구 추계에 따르면 한국의 저출산이 얼마나 심각한지를 보여준다. 0~14세 유소년기 인구수는 1980년부터 지금까지 감소하고 있다. 1980년에는 0~14세의 비율이 34%였다. 2020년까지 이 수치는 12%에 달했고, 2060년에는 8%로 약 4배 감소할 전망이다. <그림 2-4>을 종합해보면 65세 이상 인구수와 구성비가 점차 증가하는 것에 비해 64세 이하 인구수는 점차 감소하고 0~14세 인구수는 급격히 감소함을 알 수 있다. 한국에서는 아이들이 서서히 사라질 가능성이 높다. 교육정책 차원에서 학령인구 급감에 대비한 노력이 시급함을 알 수 있다.

33) 류광모, 「학령인구감소에 대한 교육적 대응 시나리오 연구: 경영정보시스템적 전략을 중심으로」, 『교육문화연구』 제 27권 제2호(2021), p. 5.

인구수(중위추계) 5,162만 8,117명 '22



<그림 2-3> 캡처 : 한국의 인구 통계³⁴⁾

		(단위: 천명)				
구분	인구종류	1980	2000	2020	2040	2060
인구수	0~14세	12,951	9,911	6,297	4,983	3,445
	15~64세	23,717	33,702	37,358	28,649	20,578
	65세 이상	1,456	3,395	8,125	17,224	18,815
구성비	0~14세	34	21.1	12.2	9.8	8
	15~64세	62.2	71.7	72.1	56.3	48
	65세 이상	3.8	7.2	15.7	33.9	43.9

<그림 2-4> 캡처 : 연령별 장래인구추계(국가통계포털, 2020, 재구성)

2. 한국의 '균형발전' 정책

'균형발전'이란 지역 간 발전의 평등, 균형, 배려 등을 강조하여 지역 간 생산성 향상과 발전 기회의 균등을 촉진하는 것을 말한다. 또한, 삶의 질을 향상시키고 지역 또는 도시 간의 경제적 생산이나 소득의 차이를 줄이며 국가경쟁력을 높이고 지속 가능한 발전을 달성하는 것이다. 이를 통해 국민소득 수준이 비슷하고 국가 전체의 발전이 균형을 이루게 한다. 1980년경부터 한국의 지역과 도시 간 발전 분야는 '지역격차'와

34) https://m.search.naver.com/search.naver?query=%EC%9A%B0%EB%A6%AC%EB%82%98%EB%9D%BC+%EC%9D%B8%EA%B5%AC%EC%88%98&where=m&sm=mob_sly.hst&acr=1. (2022.09.20)

'균형발전' 등의 문제가 나타났다. 더욱이 수도권 인구와 경제의 집중 현상도 나타났다. 한국 정부는 지역 간 불균형발전에 대응하기 위해 1970년부터 10년마다 '국토종합개발계획'을 수립하였다. 불균형한 발전에 대응하여 1982년부터 1991년까지의 제2차 국토개발계획에서는 성장거점도시 조성을 위한 발전전략을 수립하였다. 1992년부터 2001년까지의 제3차 국토개발계획에서는 삶의 질 향상, 자연환경 보전, 지속 가능한 개발 등을 정책 이념으로 제시하였다. 이후 국가별 상황과 국제정세 변화에 맞추어 2000년부터 20년간 제4차 국토개발계획을 수립하였다.

수도권과 비수도권 간 경제수준의 격차를 줄이기 위해 지역의 독자적 발전을 도모하고, 수도권의 과잉집중을 억제하여 국가의 균형발전을 도모하였다. 2003년 노무현 정부는 세계 경제발전의 흐름과 한국의 새로운 국정 발전 모델에 입각하여 국가 균형발전 전략을 펴는 '국가 균형발전 5개년 계획'을 내놓았다. 또 「국가 균형발전 특별법」, 「지방분권 특별법」, 「행정 중심 복합 도시건설 특별법」 등 관련 법규를 제정하였다. 이는 지역 간 양극화와 불균형발전을 해소하고, 개성 있고 균형 잡힌 전국 사회를 건설하는 것이 목적이었다.

2008년 이명박 정부는 집권 후 전임 노무현 정부와는 정책이 달랐다. 이명박 정부는 지역경쟁력 강화 및 특화 발전을 목표로 하였다. '일자리와 삶의 질이 보장되는 경쟁력 있는 지역을 만들겠다'는 청사진 아래 광역경제권 육성을 중심으로 한 지역발전 전략을 추진하였고, 지역 간 경쟁을 강화하고 기초생활권을 활성화하며 초광역개발권을 구상하였다. 국가 균형발전특별법을 개정하여 지역간 연계와 협력 증진을 통해 지역 특성에 맞는 발전계획을 수립하여 지역경쟁력을 높이고 삶의 질을 향상시키며 지역간 균형발전에 기여함을 목적으로 하였다.³⁵⁾

2013 박근혜 정부는 '국민을 행복하게 하고 지역에 희망을 준다'는 전제하에 지역 행복 생활권 중심의 지역 희망 사업을 추진하였다. 지역의 행복 및 삶의 질 향상에 목표를 두었다. 63개의 지역 생활권을 조성, 지방정부 간의 연계 및 협력 사업 추진, 지자체 선도 산업 육성, 15개의 지역 특성 개발 사업 및 경제협력 지역 육성사업을 추진하였다.³⁶⁾ 지역 간 불균형을 해소하고 지역 특성에 맞는 발전과 지역 간 연계 협력 증진을 통해 지역경쟁력을 높이고 삶의 질을 향상시켜 지역 간 균형발전에 기여함을 목적으로 하였다.³⁷⁾

35) 앞의 논문, 김우석, 김형진, p. 153

36) 한경원, 「한국의 국가균형발전 정책 추진체계와 개선과제」, 한국지역개발학회 학술대회, 2018, p. 4

37) 앞의 논문, 김우석, 김형진, p. 153

2017년 문재인 정부가 들어서면서 수립된 국가 균형발전 정책의 3대 핵심 가치는 지방분권, 포용, 혁신이었다. 참여정부의 국가 균형발전 개념 회복을 위해 국가 균형발전 위원회의 위상을 강화하고 지역혁신체제를 기반으로 지역혁신 주체 거버넌스를 구축하며 균형발전 상생회의를 신설하는 등 국가 균형발전 특별법 개정을 통해 지방분권형 균형발전 추진체계를 재정립할 계획이었다. '균형발전 지역'을 5대 국정 과제 중 하나로 지정하고 지역 간 불균형을 해소하기 위해 균형발전과 분권형 거버넌스를 강조하였다. 지역특성에 맞는 자주적 발전을 통해 국민 생활의 균등한 향상과 국가균형발전에 기여할 것을 목표로 하였다.

21세기 이후 세계화의 진전과 글로벌 경제통합, 글로벌 도시 간의 치열한 경쟁을 거쳐 어떤 도시나 도시권 고립되어 살 수 없는 국면이 형성되었으며, 글로벌 도시나 도시권 간의 경쟁과 조화를 통한 혁신의 촉진과 지속 가능한 발전을 추구해야 한다. 지식정보 시대의 도래와 한정된 자원과 환경의 중요성으로 인해 세계 각국과 대도시권이 지속가능한 발전을 추구하면서 1위를 차지하기 위한 경쟁을 촉발하고 있다. 이러한 상황에서 기존의 도시권 규제를 개선하고 그 발전을 위한 새로운 청사진과 전략을 제시할 필요가 있다.

3. 중국의 '공동부유'론

공동 번영의 실현은 수천 년 동안 사람들의 이상이자 사회주의의 핵심 가치관의 구현이기도 하다. 이미 2000여 년 전 춘추시대 공자의 『논어·계씨 제16편』에는 "적음을 근심하지 말고 고르지 못함을 근심하고, 가난을 근심하지 말고 편안하지 않음을 근심하라."라고 나와 있다. 즉, 몫을 못 받거나 적게 받을까 걱정할 것이 아니라 공정하고 공평한 분배를 받지 못할까 걱정하고, 백성들의 가난을 걱정하지 말고 삶의 불안을 걱정하라는 뜻이다. 그 이후로 중국 역사상 모든 시기의 역사적 인물이나 사상가들은 모두가 평등하고 함께 잘 사는 이상적인 삶을 제안해 왔다. 공자가 내세운 '대동(大同)' 사회는 원시사회의 공생(共生), 공산(共產), 공동분배(共同分配)의 이상적인 사회에서 비롯되었다. 청나라 후기에 홍수전(洪秀全)이 세운 '태평천국'은 서양 기독교의 평등 사상, 농민의 균등 분배 및 유교의 대동사상을 결합하여 천하태평의 제도를 세우기를 희망하였다. 청나라 말기에 강유위(康有为)가 내세운 '대동' 사상은 중국 역사상 최초의 미래사회에 대한 구상이었다. 정치 민주주의, 모든 사람의 평등, 재산 공유, 사유

재산 금지, 사회 화합 등의 사상을 주장하였다. 이것은 또한 공동 번영의 이상에 대한 사람들의 기대와 희망을 반영했지만, 노예제, 봉건제, 반식민지, 반봉건 등의 착취적 통치하에서는 이러한 아름다운 사상도 공상에 불과하며 실현될 수 없었다.

공동부유의 사상은 마르크스, 엥겔스, 레닌주의 사상과 중국의 역대 지도자와 프롤레타리아 혁명가들이 탐구하고 추구해 온 문제였다. 공동부유에서 중국 특색 사회주의의 본질적인 요구와 목표도 반드시 지켜야 할 기준과 원칙이며 풍부한 함축과 특징을 가지고 있다. 마르크스 레닌주의 저서에는 공동부유의 구체적인 개념에 대한 명확한 정의가 없다. 다만 마르크스의 『1857~1858년 경제학 원고』에서 "생산은 모든 부유를 목적으로 하고 사람들이 자유롭게 지배할 수 있는 시간이 늘어날 것이며 진정한 부는 모든 개인의 발달된 생산력이다."라는 기록이 나온다.³⁸⁾ 후기 마르크스와 엥겔스의 관련 저서에 따르면 공동부유에 관한 이론의 틀은 비교적 잘 정리되어 있다. 그들은 공동부유를 다음과 같은 측면에서 설명할 수 있다고 생각하였다. 첫째, 공동부유의 목표를 달성하고 사회적 생산성의 향상시켜 일정한 부가가치를 달성한다. 생산력이 충분히 발전해야 만이 사람들이 더 많은 생산과 생활 물자를 분배할 수 있어 공동부유에 도달할 수 있다. 둘째, 사회주의적 공유제는 공동 번영을 실현하는 주요 메커니즘이다. 사회주의 공유제를 실현해야만 공동부유를 실현할 수 있다. 셋째, 공동부유에는 물질적 부유와 정신적 부유의 두 가지 측면, 즉 우리가 말하는 물질문명과 정신문명이 포함된다. 이 두 가지가 동시에 어느 정도 이루어져야 공동부유를 이룰 수 있다. 넷째, 공동부유는 점진적이고 장기적인 발전 과정이다.³⁹⁾ 공동부유에 관한 마르크스와 엥겔스의 사상이 비교적 완전한 이론적 틀을 형성했음을 알 수 있다.

공동부유에 관한 마르크스주의의 사상이 중국에 도입된 후, 시대별 중국 공산당 지도자 마오쩌둥(毛泽东), 덩샤오핑(邓小平), 장쩌민(江泽民), 후진타오(胡锦涛), 시진핑(习近平) 등의 집단적 발전과 실천을 통해 중국 특색의 사회주의적 공동부유의 이론 체계가 형성되었다. 중국의 공동부유 개념은 마오쩌둥이 처음 제시한 것이다. 『중국 공산당 중앙문건선집(中共中央文件选集)』(1949년 10월~1966년 5월)에서 마오쩌둥의 저서 『농업생산협동조합에 관한 중국공산당 중앙위원회 결의안』은 "농민이 빈곤에서 점차 완전히 벗어나 공동부유와 보편적으로 번영하는 삶을 영위할 수 있도록 해야 한다."라는 내용을 담고 있다. 마오쩌둥을 핵심으로 한 공동부유 구상은 중국공산당이 공동부유를 모색할 수 있는 길을 열어주었고, 이후 역대 주요 지도자들의 공동부유 사

38) 施文, 「习近平共同富裕思想的哲学思考」, 沈阳师范大学 马克思主义哲学 硕士学位, 2019, p. 5

39) 앞의 논문, 施文, p. 5

상의 형성과 실천을 위한 토대를 마련했다.

당 중앙위원회 제11기 3차 전체 회의 이후 덩샤오핑을 핵심으로 하는 중국 2세대 지도부는 전국민을 이끌고 국가의 부강을 추구하고 인민 부유를 실현하는 개혁개방의 길에서 마르크스주의와 중국의 국정을 결합하고, 마오쩌둥의 공동부유 사상의 경험을 종합하여 중국 특색의 현대화 공동부유의 길을 형성하였다. 덩샤오핑은 '선(先)부(富)가 후(後)부(富)를 이끌어, 점차 공동부유를 이룬다'는 유명한 논단을 제시하였다. 덩샤오핑은 공동부유가 균등부유는 아니며, 인민 대중이 동시에 부유하게 되는 것이 아니라고 생각하였다. 공동부유를 실현하는 길은 일부 사람이나 지역이 먼저 부유하게 되도록 허용한 다음, 부유한 사람이나 지역이 빈곤한 사람이나 지역을 이끌어 빈부격차와 양극화를 줄여 궁극적으로 공동부유를 이룰 수 있도록 하는 것이다.

장쩌민을 핵심으로 하는 중국공산당 3세대 지도부는 새로운 역사적 조건에서 마오쩌둥과 덩샤오핑의 공동부유 사상의 이론적 인식을 바탕으로 중국의 현재 국가 상황과 결합하여 공동부유의 이론적 함의와 제도적 정책을 풍부하게 하고 혁신하며, 전면적으로 소강사회(小康社會: 국민 생활 수준이 중류 정도가 되는 사회)의 건설을 위한 이론적 지침을 제공하였다. 장쩌민은 '3개 대표'의 핵심 사상을 제시했는데, 그 중 공동부유는 중국공산당이 항상 가장 광범위한 인민의 근본적인 이익을 대변한다는 근본적인 표현이었다. 장쩌민은 당 제16차 전국대표대회 보고서에서 공동부유 실현을 달성하기 위한 단계적 과업으로 나누어, 실현하기 어려운 문제를 피할 뿐만 아니라 인민의 적극성을 동원하여 공동부유의 목표를 사회의 발전에 따라 점진적으로 실현할 수 있도록 할 것을 제안하였다. 장쩌민의 공동부유 사상에 대한 새로운 탐구는 중국공산당이 공동부유를 실현하는 중요한 발전단계였으며 현재 사회의 공동부유 발전에 여전히 중요한 지도적 역할을 하고 있다.

후진타오를 핵심으로 한 중국공산당 4세대 지도부는 공동부유 사상을 계속 풍부하게 발전시켰고 이론적 토대를 마련하였다. 후진타오는 이전 지도자들의 공동부유 이론의 정수를 계승하고 종합하여 공동부유 이론의 내실을 다지고, '사람 중심'이라는 과학적 발전관을 제시하며, 현재의 발전은 한 사람 또는 한 계층의 독점이 아니라 집단 대중이 함께 누리는 사회주의 공동부유 이념의 새로운 발전임을 강조하였다.

시진핑은 당 18차 전국대표대회 보고서에서 공동부유의 최우선 목표는 2000년까지 전면적인 소강사회 건설을 위한 발전전략을 실현하는 것이라고 밝혔다. 금세기 중반까지 중화민족의 위대한 부흥을 위한 '중국몽(中國夢)'을 완성해야 한다는 것이었다. 전면적인 소강사회 건설은 모든 인민의 공동부유의 토대가 되며, 소강사회는 공동 번영

의 전제 조건이다. 전면적으로 소강사회를 건설해야만 전 국민의 공동부유를 실현할 수 있다. 시진핑은 중국공산당 제19차 전국대표대회 보고서에서 중국 특색의 사회주의가 새로운 시대에 접어들었다고 선언하였다. 전면적으로 소강사회를 건설하고 '2개의 100년 목표'를 수립하며, '일대일로(一帶一路)' 프로젝트를 추진하여 모든 인민의 공동부유를 실현하고 공동부유 사상의 개념을 명확히 할 것을 제안하였다. 시진핑은 중국공산당 창당 100주년 경축대회에서 "발전 불균형 문제와 인민의 애환을 해소하고 전면적인 발전을 추진하며 인민 전체의 공동부유에 더욱 뚜렷한 실질적 진전을 이루도록 힘쓰겠다."라고 밝혔다. 시진핑의 공동부유에 관한 새로운 사상과 새로운 논의는 '공유발전', '공평한 케이크 나누기' 및 '물질적 정신적 공동부유' 등 상호 연결된 핵심 내용과 이념으로 공동부유 시대의 내실을 풍부하게 하고 시진핑의 공동부유 구상의 인민 중심성, 문제 지향성 및 점진적 특징을 보여주었다. '공유발전'은 덩샤오핑의 '선부가 후부를 이끈다'는 발전이념을 계승한 것으로, 개혁발전의 성과를 전 국민이 공유한다는 점을 강조한 것이었다.

공동부유의 실현은 중국식 사회주의 건설의 중요한 부분이다. 중국식 현대화 실현의 기본 발판은 모든 인민의 공동부유의 기본 실현에 있다. 공동부유는 중국식 사회주의 제도의 기본내용 중 하나이며, 중국식 사회주의 신시대의 특징이자 이론 체계의 중요한 부분이자 중국식 사회주의 노선을 세분화하여 과학사회주의 공동부유 발전의 기본 원칙이다. 중국은 2021년 첫 100년 목표를 달성했고, 현재 두 번째 100년 목표를 달성하기 위해 노력하고 있다. 2050년까지 모든 인민이 공동부유에 도달하기 위해 중국공산당은 마르크스주의 이론의 지도를 일관되게 견지하고 있으며, 중국공산당의 역대 지도자들과 시진핑의 중요사상을 견지하고 인민 중심을 견지하여 인민의 근본 이익을 수호하고 공동부유의 길을 굳건히 걷고 있다.

4. 한·중 도시 구분

가. 한국의 행정구역

행정구역은 지방 행정을 위한 공간 단위이면서 동시에 지역적 정체성이 만들어지는 삶의 공간이기도 하다. 한국은 건국 이래 수차례의 행정구역 개편을 통해 행정의 효율성을 높이고, 생활권과 행정 단위를 일치시켜 왔다. 이러한 변화 속에서 한국의 광역 행정 체계는 도를 기반으로 한 조선 시대 행정구역 체계를 현대의 행정구역 체제의 근

간으로 삼고 있다.⁴⁰⁾

1945년 한국의 행정구역은 1개의 특별시, 15개의 도, 23개의 부, 218개의 군으로 구성되어 있었다. 이듬해 제주도가 전라남도에서 분리되었고, 1948년 부가 시로 일괄 개칭되었다. 1962년 정부는 생활권과 행정구역을 일치시키기 위해 대폭적인 행정구역 개편을 단행하였다. 예를 들어, 전라북도의 금산군이 충청남도로, 강원도의 울진군이 경상북도로 이관되었다. 1960년대 이후의 행정구역 개편은 주로 시 지역의 인구 증가와 교외화 등으로 인한 도시 확장에 기인한다. 인구가 증가한 소도읍이 시로 승격되기도 하였으며, 인구가 증가한 대도시는 도의 관할 아래에서 직할시로 승격됨으로써 직접 중앙 정부의 관리를 받게 되었다. 1960년대 부산이 직할시로 승격되면서 1960년대 말 1개의 특별시(서울특별시), 1개의 직할시(부산직할시), 9개의 도(경기도, 강원도, 충청북도, 충청남도, 전라북도, 전라남도, 경상북도, 경상남도, 제주도), 30개의 시, 140개의 군 체제를 갖추게 되었다. 1980년대에는 인천, 대구, 광주광역시, 대전 등 지방 대도시들이 직할시로 승격되었다.⁴¹⁾

1995년에는 대폭적인 지방 행정구역 개편이 이루어졌다. 이때의 지방 행정구역 개편은 도시와 도시의 배후지인 군 지역을 통합하여, 성장하는 도시와 쇠퇴하는 농촌 배후 지역의 균형발전, 도시 개발을 위한 토지의 확보, 행정의 효율성 제고, 생활권과 행정구역의 불일치 해소 등을 목적으로 진행되었다. 따라서 1995년부터는 중심 도시인 시와 배후지인 군이 통합되었고, 직할시는 인접 지역을 통합하여 광역시로 개편되었다. 당시 40개의 도농 통합시가 설치되었고, 부산 · 대구 · 인천 · 광주광역시 · 대전직할시가 광역시로 출범하였으며, 1997년 울산시가 울산광역시로 승격되었다.⁴²⁾

2000년대에는 시 · 군 통합이 지속적으로 이루어졌으며, 2006년에는 제주도가 제주특별자치도로 개편되었고, 2012년에는 행정 중심 복합 도시인 세종시가 세종특별자치시로 출범하였다. 현재 한국 광역 단위 행정구역은 1개의 특별시(서울특별시), 6개의 광역시(광주광역시, 대구광역시, 대전광역시, 부산광역시, 울산광역시, 인천광역시), 8개의 도(강원도, 경기도, 경상남도, 경상북도, 전라남도, 전라북도, 충청남도, 충청북도), 1개의 특별자치도(제주특별자치도), 그리고 1개의 특별자치시(세종특별자치시)까지 총 17개 광역 단위로 이루어져 있다.⁴³⁾

한국의 행정구역은 한국의 통치권을 행사하는 지역에서 1개의 특별시, 6개의 광역

40) http://nationalatlas.ngii.go.kr/pages/page_1879.php. (2023.04.13)

41) http://nationalatlas.ngii.go.kr/pages/page_1879.php. (2023.04.13)

42) http://nationalatlas.ngii.go.kr/pages/page_1879.php. (2023.04.13)

43) http://nationalatlas.ngii.go.kr/pages/page_1879.php. (2023.04.13)

시, 8개의 도, 1개의 특별자치도, 1개의 특별자치시로 구성된다. 이상 총 17개의 행정 구역은 광역지방자치단체로 분류된다.⁴⁴⁾

특별시는 자치구로, 광역시는 자치구와 자치군(郡)으로, 도는 자치시와 자치군으로 하위 행정구역을 둔다. 이상의 행정구역은 기초지방자치단체로 분류된다. 특별자치도와 특별자치시에는 기초지방자치단체를 두지 않으며, 특별자치도에는 자치시가 아닌 행정시를 둔다. 행정시는 특별자치도지사 직속으로 그 역할을 하며 기초지방자치단체로서의 권한이 없다. 2019년 12월 기준으로, 8개 도와 6개 광역시에는 총 75개의 자치시와 82개의 자치군이 설치되어 있으며, 특별시와 6개 광역시에는 총 69개의 자치구가 설치되어 있다. ⁴⁵⁾

특별시와 광역시를 제외한 인구 50만명 이상의 자치시에는 일반구를 둘 수 있다. 일반구는 기초지방자치단체로서의 권한이 없어, 특별·광역시에 설치된 자치구와 구별된다. 일반구의 구청장은 일반직 지방공무원으로 보(補)하고 시장이 임명한다. 구청장은 시장의 지휘·감독을 받아 소관 국가사무 및 지방자치사무를 맡아 처리하고 소속 직원을 지휘·감독한다.⁴⁶⁾

시(자치시, 행정시)와 구(자치구, 일반구)는 읍·면·동으로, 군은 읍·면으로 하위 행정구역을 둔다. 다시 읍·면은 리로, 동은 통으로 나뉜다. 통 및 행정리는 말단 행정구역인 반으로 나뉜다.⁴⁷⁾

[표 2-7] 행정구역 단위 구분⁴⁸⁾

광역지방자치단체	기초지방자치단체	비자치구역			
		빈칸	행정동	통	반
특별시	자치구			읍, 면	
광역시	자치구, 군	읍, 면, 행정동		리, 통	
특별자치시	빈칸		읍, 면		리
도	자치시(특례시)	일반구		읍, 면, 행정동	
	군	빈칸			
특별자치도	빈칸	행정시	읍, 면, 행정동	리, 통	

44) https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%95%9C%EB%AF%BC%EA%B5%AD%EC%9D%98_%ED%96%89%EC%A0%95_%EA%B5%AC%EC%97%AD. (2023.04.20)

45) https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%95%9C%EB%AF%BC%EA%B5%AD%EC%9D%98_%ED%96%89%EC%A0%95_%EA%B5%AC%EC%97%AD. (2023.04.20)

46) https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%95%9C%EB%AF%BC%EA%B5%AD%EC%9D%98_%ED%96%89%EC%A0%95_%EA%B5%AC%EC%97%AD. (2023.04.20)

47) https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%95%9C%EB%AF%BC%EA%B5%AD%EC%9D%98_%ED%96%89%EC%A0%95_%EA%B5%AC%EC%97%AD. (2023.04.20)

48) https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%95%9C%EB%AF%BC%EA%B5%AD%EC%9D%98_%ED%96%89%EC%A0%95_%EA%B5%AC%EC%97%AD. (2023.04.20)

[표 2-8] 행정구역 별 인구 및 면적⁴⁹⁾ (자료: 행정안전부 지방자치단체 행정구역 및 주민등록 인구 (2019년 2월 기준))

행정구역	면적 (km ²)	인구(명)	시·도청 소재지	시	군	구	비고
서울특별시	605.20	9,770,638	종구	빈칸	빈칸	25	
부산광역시	769.89	3,436,230	연제구	빈칸	1	15	
대구광역시	883.57	2,458,138	중구	빈칸	1	7	
인천광역시	1,062.60	2,956,063	남동구	빈칸	2	8	
광주광역시광역시	501.24	1,459,208	서구	빈칸	빈칸	5	
대전광역시	539.35	1,487,605	서구	빈칸	빈칸	5	
울산광역시	1,060.79	1,153,735	남구	빈칸	1	4	
세종특별자치시	464.87	320,326	보람동	빈칸	빈칸	빈칸	
경기도	10,183.46	13,104,696	수원시, 의정부시	28	3	17	
강원도	16,875.03	1,540,445	춘천시	7	11	빈칸	
충청북도	7,407.29	1,598,868	청주시	3	8	4	
충청남도	8,226.14	2,125,372	예산군, 홍성군	8	7	2	
전라북도	8,069.05	1,832,227	전주시	6	8	2	
전라남도	12,318.79	1,875,862	무안군, 목포시	5	17	빈칸	
경상북도	19,031.42	2,671,587	안동시, 예천군 포항시	10	13	2	
경상남도	10,539.56	3,371,016	창원시 진주시	8	10	5	
제주특별자치도	1,849.15	667,522	제주시	2	빈칸	빈칸	기초지방자치 단체없음
계	100,387.4	51,829,538	빈칸	75	82	101	

나. 중국의 행정구역

중국 헌법에 따르면 중화인민공화국의 행정구역 구분을 다음과 같이 규정하고 있다.

- (1) 전국은 성(省), 자치구, 직할시로 나뉜다.
- (2) 성, 자치구는 자치주(自治州), 현(縣), 자치현(自治縣), 시(市)로 나뉜다.
- (3) 현과 자치현은 향(鄉), 민족향(民族鄉), 진(鎮)으로 나뉜다.

직할시와 비교적 큰 시는 구(區)와 현으로 나뉜다. 자치주는 현, 자치현, 시로 나뉜다. 자치구, 자치주, 자치현은 모두 민족 자치지방이다. 특별행정구 내에서 시행되는 제도는 구체적인 상황에 따라 전국인민대표대회가 법률로 정한다. 현재 중국에는 [표2-9]와 같이 23개 성, 5개 자치구, 4개 직할시, 2개 특별행정구 등 34개 성급 행정구역이 있다. 역사적으로나 관습적으로 각 성급 행정구역은 약칭이 있다. 성급 인민정부의 소재지는 성도(省都)라고 하며, 중앙인민정부의 소재지는 수도이다. 북경은 중국의 수도이다.

중국 헌법에 따르면 행정구역은 성(자치구, 직할시), 현(자치현, 시), 향(진, 거리)의 3단계로 규정하고 있다. 향진과 거리는 중국의 말단 행정 단위이다. 자치구, 자치

49) <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%95%9C%EB%>. (2023.04.20)

주, 자치현은 소수민족이 거주하는 지역의 민족자치구역이다. 국가는 필요에 따라 특별행정구를 설립할 수 있다.⁵⁰⁾

[표 2-9] 중국의 34개 성급 행정구역

2개 특별행정구	홍콩특별행정구, 마카오 특별행정구
4개 직할시	북경시, 천진시, 상해시, 중경시
5개 자치구	내몽고자치구, 신강유오이자치구, 서장자치구, 광서장족자치구
23개 성	광둥성, 절강성, 강소성, 복건성, 요녕성, 산둥성, 흑룡강성, 해남성, 하북성, 길림성, 호북성, 산서성, 호남성, 허난성, 안휘성, 사천성, 청해성, 강서성, 운남성, 섬서성, 감숙성, 귀주성, 대만성

중국의 도시 규모 등급 분류 기준은 여러 차례 변화를 겪었다. 1955년 국가건설위원회는 「현재의 도시건설사업 상황과 몇 가지 문제에 관한 보고서」에서 초기 버전의 도시구획기준을 제시하였고, 1980년 유엔 등의 기준을 참고하여 중국은 인구 100만이 넘는 곳을 특대도시로 규정하였으며, 1989년 도시계획법은 20만, 50만을 기준으로 도시를 대, 중, 소의 3등급으로 구분할 것을 제안하였다. 2014년에는 도시 인구를 조건으로 하는 '오류칠당(五类七档)'이라는 새로운 기준이 도입되어 25년 된 표준구획안을 종식시켰다.⁵¹⁾

우리에게 친숙한 도시 분류 개념이 등장하기 전인 1990년대 중국 공식 도시 분류는 두 가지뿐이었는데, 하나는 행정 등급에 따라 직할시, 성급시, 지(地)급시, 현급시로 나뉘었고, 다른 하나는 인구에 따라 나뉘었다. 예를 들어 중국 국무원은 2014년 10월 29일, 「도시규모 구분기준 조정에 관한 통지」(국발[2014] 51호)를 정식으로 발표하여 인구와 도시분류관리를 제대로 운영하여 경제사회 발전의 수요를 충족시키기 위하여 새로운 도시 규모 구분기준을 명확히 하고 도시 규모 구분기준을 다음과 같이 조정하였다[표 2-10].

[표 2-10] 2014년 「도시규모 구분기준 조정에 관한 통지」에서 구분된 도시 등급⁵²⁾

도시등급	지역 거주 인구 구분 기준	도시
초대도시	1000만 이상	북경, 상해, 광주광역시, 심천
특대도시	500만 이상 1000만 이하	무한, 성도, 남경, 정주, 항주 등
I형 대도시	300만 이상 500만 이하	시안, 대련, 랴비, 하문, 영파 등

50) http://www.gov.cn/guoqing/2005-09/13/content_5043917.htm. (2023.04.13)

51) 戚偉 劉盛和 金浩然, 「中國城市規模划分新標準的适用性研究」, 地理科學進展, 第35卷 第1期, 2016, p. 47.

52) https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_6711847. (2023.04.20)

II형 대도시	100만 이상 300만 이하	남창, 무석, 소주, 태원, 장사 등
중등도시	50만 이상 100만 이하	납살, 태산, 원평, 능원, 북해 등
I형 소도시	20만 이상 50만 이하	
II형 소도시	20만 이하	

행정적 차원의 국가중심도시와 달리 중국의 1선, 2선, 3선 등은 정치적 지위, 경제력, 도시규모, 지역방사력, 인구수, 주민 소비수준, 교통접근성에 따라 포괄적인 측면에서 고려된다. 2013년 중국 경제잡지 「제일재경주간(第一財經周刊)」은 '새로운 1선 도시'라는 개념을 제시했다. 상업 자원 집약도, 도시 허브성, 도시 사람들의 활동성, 생활 방식의 다양성 및 미래 가소성의 5가지 지표를 종합적으로 평가해 목록을 나누었다.

제일재경·신일선도시연구소는 1차 「도시 상업 매력 순위」를 구축했을 때, 특히 현대 도시 상업 문명의 진행으로 중국 도시의 실제 번영 정도를 보여줄 필요성을 강조하였다. [표 2-11] 「2022 도시 상업 매력 순위」의 각 지표는 주로 2021년 연간 또는 2022년 초까지의 데이터를 사용하였다.

'신일선(新一線)'은 미래에 '일선'이 될 가능성이 가장 높은 도시를 말한다. 제일재경·신일선도시연구소 「도시 상업 매력 순위」는 7년 연속 170개 브랜드, 17개 인터넷회사 도시 빅데이터를 종합하고, 337개 중국 도시를 재분류하여 매년 15개 '신일선(新一線)' 도시, 30개 2선 도시, 70개 3선 도시, 90개 4선 도시, 128개 5선 도시를 평가한다.⁵³⁾

[표 2-11] 2022년 도시 상업 매력 순위/신일선 도시 연구소(전국 337개 지(地)급시 이상 도시 데이터만 포함)⁵⁴⁾

1선 도시 4개	상해, 북경, 광주광역시, 심천
신 1선 도시 15개	성도, 중경, 항주, 서안, 무한, 소주, 정주, 남경, 천진, 장사, 동완, 영파, 불산, 합비, 청도
2선 도시 30개	곤명, 심양, 제남, 무석, 하문, 복주, 운주, 금화, 합이빈, 대련, 귀양, 남영, 천주, 석가장 등
3선 도시 70개	대주, 해구, 오로목제, 낙양, 낭방, 함양, 당산, 정장, 남양, 계림, 연운항, 주구, 주마정, 위해 등
4선 도시 90개	의빈, 안산, 진황도, 평정산, 일조, 여수, 초작, 악이다사, 포두, 납살, 대리, 복양, 장가구 등
5선 도시 128개	육관수, 가목사, 제제합이, 연안, 학벽, 삼문협, 호로도, 지주, 소통, 광원, 장가계, 옥계, 여강 등

53) <https://mp.weixin.qq.com/s/EcGw7ZuaUiWqMFckwZLlXw>. (2023.04.13)

54) <https://mp.weixin.qq.com/s/EcGw7ZuaUiWqMFckwZLlXw>. (2023.04.13)

[표 2-11]에서 볼 수 있듯이 북경은 중국에서 1선 도시이며 중국의 수도이다. 북경시는 중국의 행정구역에 따라 중앙정부가 직접 관할하는 직할시이다. 1선 도시는 인구 규모가 크고 시장 수요가 많으며 일자리도 상대적으로 많다. 또한 1선 도시에는 신형 산업이 많고 시장 공간이 넓다. 많은 첨단 기술과 신형 산업의 대도시들이 1선 도시에서 부상하기 시작했으며, 국제화된 대도시들은 경제 중심지일 뿐만 아니라 높은 소비 수준과 완벽한 경제시스템을 가진 문화의 중심지이기도 하다. 일반 소도시와 비교할 때 대도시의 1인당 소득 및 소비수준은 모두 매우 높으며, 수년간의 발전을 거쳐 이곳의 경제시스템은 이미 점차 완벽하고 성숙해졌다. 1선 도시는 인프라가 잘 갖춰져 있어 교통이 편리하고 물류가 발달할 뿐만 아니라 통신 및 정보 수집 등 모든 면에서 분명한 장점을 가지고 있다. 따라서 1선 도시는 도시 경제 발전의 종합적인 힘, 정치 및 역사 문화적 영향력, 천연자원, 교통 및 인프라, 교육 및 과학 연구 수준, 국제 경쟁력, 과학 기술 혁신 능력 등 각 방면에서 분명한 우위를 가지고 있다. 본 논문에 예시로 분석한 ·중국전매대학교는 북경에 있는 1선 도시의 대학이다. 1선 도시의 대학들은 신입생모집, 자원 획득, 학생 취업 등의 측면에서 우위를 점하고 있으며 교육시스템이 비교적 잘 발달되어 있어 중국에서 어느 정도 인지도가 있다. 산둥공예미술대학교는 산둥성 제남시에 속하며 제남시는 중국 2선 도시에 속한다. 2선 도시는 1선 도시에 비해 도시 수준, 도시 규모(인구수, 면적 등), 도시 영향력, 경제적 지위, 인지도 등에서 상대적으로 약하지만 종합적 역량이 나쁘거나 발전성이 떨어지는 것은 아니다. 2선 도시도 어느 정도 경제력을 가지고 있기 때문에 2선 도시의 대학 입학률이 상대적으로 높다. 3선 도시는 일반적으로 전략적 의미가 있거나 상대적으로 발전했거나 경제 규모가 큰 중소 도시를 말한다. 1선 도시와 2선 도시에 비해 경제 종합력, 정치적 위상, 도시 인지도, 도시 규모, 경제적 소비, 인재 유치 등 모든 측면에서 다소 뒤처져 있다. 이는 3선 도시가 지리적 위치, 교통과 인프라, 국제적 영향력, 도시 종합 경쟁력 등에서 우위에 있지 못하기 때문이다. 그러나 3선 도시의 생활 리듬은 상대적으로 느리고 편안하며 사람들의 생활 스트레스는 1선 도시와 2선 도시에 비해 적다. 따라서 각 도시의 발전에는 고유한 특성과 장점이 있다. 저쿠우사범대학교는 허난성 주구에 위치하여 3선 도시에 위치해 있으며, 연구자가 거주하고 일하고 있는 도시이자 끊임없이 혁신하고 발전하는 도시이기도 하다. 연구자가 근무하고 있는 저쿠우사범대학교는 3선 도시에 속한 대학이다. 본 논문은 중국의 3개 대학교를 선정할 때 1선 도시와 2선 도시에서 각각 유명한 학교를 선정하고 애니메이션 학과의 교육시스템을 주요 분석 내용으로 하여 저쿠우사범대학교의 애니메이션 학과 교육시스템과 비교분석하였다. 비교

분석을 통해 1선 도시와 2선 도시 대학의 교육시스템에서 좋은 교육모형을 배우고 3선 도시 대학의 교육시스템을 발전시키는 데 도움이 되기를 바란다. 1선 도시 대학에 접근하여 더 나은 신입생 모집율과 취업률을 가져오고 더 나은 인지도를 창출하며 지방 도시의 경제 발전을 주도하고 선순환 발전을 위한 문화생태계를 형성하기 위해 노력해야 한다.

제2절 애니메이션의 발전

1. 애니메이션의 정의

'애니메이션'이란 용어는 20세기(1939~1945년) 2차 세계대전 이전 일본에서 처음 등장했으며 당시 선으로 그려진 만화를 지칭하였다. 그러다가 미국에서 그림을 이용한 특수영화 제작이 시작되자 선, 꼭두각시 등을 응용해 만든 영화를 애니메이션으로 통칭하였다. 예술 형식인 애니메이션이 탄생한 지 불과 100년밖에 되지 않은 단어지만 그 의미가 계속 바뀌어 아직 정설하기 어렵다.⁵⁵⁾ '애니메이션(動畫)'은 문자 그대로 움직이는 그림으로 이해하기 쉽다. 한자의 애니메이션(動畫)라는 단어를 떼어서 보면, 동(動)은 연속된 공간에서 나타나는 하나의 상태를 말하며 화(畫)는 그림을 그리거나 인위적으로 그리는 수법으로 표현되는 현상으로 일반적인 영상과 구별된다. 영어의 애니메이션(Animation)을 보면 생명을 부여받은 그림을 말한다. 따라서 능동적이고 '생명'이 있는 그림이 바로 애니메이션이라고 볼 수도 있다. 애니메이션을 카툰 필름(Cartoon film)이라고 부르며 특별한 장르로 여기는 이들도 있다. 인공적으로 그린 여러 점의 일관성 있는 동작을 담은 그림으로 한 칸씩 촬영하는 방법으로 필름에 기록되어 순차적으로 촬영되며, 안정된 속도로 연속해서 스크린에 상영한다. 시각 잔상의 원리로 인해 사람들은 스크린에서 활동적인 영상을 보게 된다. 전통적인 애니메이션의 촬영과 방영은 이러한 원리에 바탕을 두고 있다. 애니메이션의 기술은 끊임없이 진보하고 있으며 표현의 형태도 점점 다양해지고 있다. 예를 들어 점토, 종이 오려내기, 인형, 판화, 컴퓨터 그래픽 등 모든 평면이나 입체적인 미술 조형은 애니메이션 예술의 범주에 들어간다. 한편, 컴퓨터 3차원 기술이 발전함에 따라, 애니메이션은 이미 영상

55) 劉小林 錢博弘 劉荃, 『動畫概論』, 武漢理工大學出版社, 2009, p. 2.

보조의 하나의 빌미가 되어 광고, 텔레비전 영화, 음악, 게임에서는 애니메이션의 단편화 또는 애니메이션 방식을 이용하여 실현되는 특수효과 렌즈를 사용할 수 있다. 애니메이션은 원래 영화를 통해 표현되는 것으로 영화예술의 범주에 속한다. 이후 과학기술의 진보와 함께 새로운 매체가 등장하면서 애니메이션을 방송하는 매체는 TV, 인터넷, 비디오, 휴대전화 등 각종 새로운 운반체를 갖게 되었다. 또 방송 매체에 따라 영상 애니메이션, 광고 애니메이션, 게임 애니메이션, 웹애니메이션, 모바일애니메이션 등 카테고리로 나뉜다. 요컨대, 애니메이션 제품의 운반체는 융합 추세를 보인다. 극장용 애니메이션은 대형 스크린에서 재생할 수 있고, 디스크, 시디롬 형식으로 비디오 가게에서 판매할 수 있다. 텔레비전 애니메이션은 텔레비전 채널을 통해서도 방송될 수 있고, 인터넷 주문형 방송으로도 볼 수 있다. 또 TV 애니메이션이 유행한 뒤 극장용 애니메이션으로 제작될 가능성도 있다. 중국의 <희양양과 회색늑대>, <곰이 출몰하다>, 한국 애니메이션 <뽀로로: 슈퍼 썰매 대모험> 등이다.

애니메이션이 발전하는 과정에서 다른 명칭이 등장하기도 하였다. 첫 번째 명칭인 카툰(영어: Cartoon, 이탈리아어: cartone, 네덜란드어: karton)은 미국에서 유래하였다. 만화라는 용어는 유머러스하고 풍자적인 회화 형식을 가리키기 시작하였다. 서양에서 만화는 벽화, 유화, 카펫 등의 스케치, 밑그림을 가리키며 풍자화, 유머화 등을 지칭할 수도 있다. 중국에서 만화·만화영화는 애니메이션과 의미가 일치하는데, 우리가 흔히 말하는 만화는 사실 만화 영화의 줄임말로 스타일이 간결하고 유머러스한 풍자가 넘치는 회화언어를 빌려 이야기를 하는 비실물영화를 말한다.⁵⁶⁾

두 번째 명칭인 '애니메이션'은 제2차 세계대전 전 일본에서 애니메이션이라는 용어를 사용하였으며, 선으로 그린 만화 작품을 말한다. 제2차 세계대전 이후 인형, 그림 등의 형식을 총칭해 애니메이션으로 불렸다.⁵⁷⁾

세 번째 명칭인 '더 많아지다'는 러시아어로 계속 늘어남을 나타내며 한 폭의 그림을 가리킨다. 움직이는 화면 효과를 화면에 나타내기 위해서는 화가들이 많은 양의 그림을 그려서 한 칸씩 촬영하고 기록해서 일정한 속도로 움직이는 화면을 연속해서 재생해야 한다.⁵⁸⁾

네 번째 명칭인 '미술영화'는 중국 상해 미술프로덕션 설립 이후 애니메이션, 종이오리기 애니메이션, 수묵 애니메이션, 인형극, 종이접기 등 다양한 애니메이션을 생산

56) <https://baike.so.com/doc/5418077-5656237.html>. (2022.09.11)

57) 金輔堂, 『動畫藝術概論』, 中國人民大學出版社, 2006, p. 10.

58) 앞의 논문, 金輔堂, p. 10.

하고 있다. 명칭은 구분을 위한 것으로 중국에서는 미술영화로 불리지만 초기에는 만화라는 용어를 사용하기도 하였다.⁵⁹⁾

다섯 번째 이름인 영어의 '애니메이션(Animation)'은 라틴어 '애니마(anima)'로 '숨쉬기, 영혼'이라는 뜻에서 유래하였다.⁶⁰⁾

1980년 국제애니메이션협회(ASIFA)가 유고슬라비아, 오늘날의 크로아티아 수도 쾨벤션센터에서 애니메이션 이름을 국제적인 용어인 '애니메이션(Animation)'으로 통일하였다. 이 명칭은 '애니메이션은 실제 사람이나 사물을 사용하여 움직임을 만드는 방법 외에 다양한 기술을 사용하여 만들어진 활동의 영향을 의미하며, 인공적으로 만들어진 역동적인 영상을 의미한다'라고 정의하였다.⁶¹⁾

이상은 다양한 나라에서 애니메이션에 대해 각기 다른 해석을 하며, 다른 각도에서 애니메이션의 의미를 해석한 것이다. 컴퓨터 인터넷 등 뉴미디어가 등장하면서 애니메이션의 종류와 표현도 다양해지고 있다. 애니메이션은 다양한 분야를 접목해 탄생한 영상 장르로 영화, TV, 음악, 무용, 사진, 문학, 회화를 아우르는 하나의 종합예술로 다양한 의미를 공유하고 있다. 현재 빠르게 발전하고 있는 예술교육학과이기도 하다. 애니메이션 거장 노먼 맥클라렌(Norman McLaren)은 "한 칸의 화면과 다음 칸의 화면 사이에 생기는 효과는 한 칸의 화면 자체보다 더 중요하다."라고 말하였다. 그는 애니메이션은 움직이는 그림의 예술이 아니라 움직이는 운동의 예술이라고 지적하였다. 액션은 애니메이션에서 창조된 예술 언어, 애니메이션은 운동의 예술이라는 애니메이션의 핵심 역할을 하였다. 아무래도 애니메이션의 큰 개념은 변하지 않고 미술로 만들어지며 애니메이션 제작의 원리를 응용하여 사진 등 기계적인 도구를 이용하여 한 칸씩 기록을 촬영하는 방식으로 제작된 영화들은 모두 애니메이션이 된다.

2. 애니메이션의 역사와 발전

가. 한국 애니메이션의 역사와 발전

한국 애니메이션의 발전은 미국, 일본에 비해 늦은 1960년대에 싹을 틔우기 시작하였다. 현재 한국 애니메이션은 미국·일본에 이어 세계 3위의 애니메이션 생산국이 되었다. 한국 애니메이션의 발전은 다음과 같은 시기로 분석될 수 있다.

59) 앞의 논문, 金輔堂, p. 10.

60) 앞의 논문, 金輔堂, p. 11.

61) 앞의 논문, 金輔堂, p. 11.

첫 번째 시기는 한국 애니메이션 발전의 태동기(1930년대~1950년대 중반)로, 1950년대는 한국 대중이 애니메이션에 대해 초보적인 인식을 갖게 된 시기이며, 자국의 상업용 애니메이션 제작이 시작된 시기이다. 1956년 HLKS TV에서 <럭키치약 CF>를 방영하였다. 이것은 한국 최초의 애니메이션이다.



<그림 3-1> 문달부, <럭키치약>, 1956⁶²⁾

두 번째 시기는 한국 애니메이션의 성장기(1967~1972년)로, 1960년 한국 부산경남극장에서 <진로소주 CF>가 상영되었다. 광고 애니메이션이기도 하다. 1961년 쿠데타로 한국 영화계는 급변하였다. 현실적인 문제를 반영하거나 비판적이거나 유미주의를 표현하는 영화들은 상영이 금지되었다. 이러한 시대적 배경에서 아동용 작품이 발전할 수 있는 기회가 생겼다. 신동헌은 1967년 국내 최초의 국산 장편 애니메이션 <홍길동>을 제작하였다. 한국 애니메이션 영화사에서 중요한 의미를 지닌다.



<그림 3-2> 신동헌 <진로소주> CF, 1960⁶³⁾

62) <https://youtu.be/F0wtygQT1J0>. (2022.09.29)

63) <https://youtu.be/BHhjpWwGI8>. (2022.09.29)



<그림 3-3> 신동현, <홍길동> 64)

세 번째 시기는 한국 애니메이션 외주 제작 시대(1980~90년대)로, 1980년대부터 한국의 숙련된 인력이 애니메이션산업에서 주요 역할을 하기 시작하였다. 상업용 애니메이션 제작과는 별도로 한국 애니메이션 제작업체들이 미국과 일본 애니메이션의 외주 수주에 나섰다. 이 시기에 한국에서는 TV 애니메이션 시리즈가 많이 나왔다. 1987년 <아리수변의 꿈나무> 1991년 <심청> 등이 그것이다.



<그림 3-4> <아리수변의 꿈나무> 65)



<그림 3-5> <심청> 66)

네 번째 시기는 한국 애니메이션의 진흥시대(1990년대부터 현재까지)로, 2000년부터는 한국 독립 단편 애니메이션의 성장기라 할 수 있다. 2002년 이성강의 애니메이션

64) <https://youtu.be/wcXignso3pk>. (2022.09.29)

65) <https://youtu.be/ZgY6TUNh0vg>. (2022.09.29)

66) <https://youtu.be/uEi-1JYvV-M>. (2022.09.29)

영화 <마리이야기>는 한국 애니메이션계에 새로운 활력을 불어넣으며 한국 애니메이션사에 기념비적인 작품으로 자리매김하여 '가장 한국적인 애니메이션'으로 불린다. 이 밖에 <RED SHOES AND THE SEVEN DWARFS>는 한국 송호홍 감독이 제작한 애니메이션 영화로 2019년 개봉하였다. 유명한 동화 <백설공주>를 원작으로 한 이 영화는 개봉 후 좋은 성적을 거두었다. 중국 영화 평점 사이트인 두판닷컴에서도 1만6421명이 평가해 7.6점을 받았다.⁶⁷⁾



<그림 3-6> <마리이야기> ⁶⁸⁾



<그림 3-7> <RED SHOES AND THE SEVEN DWARFS>⁶⁹⁾

나. 중국 애니메이션의 역사와 발전

중국 애니메이션의 발전은 미국의 애니메이션에서 계몽되었다. 1918년 미국 애니메이터 맥스 플라이셔(Max fleische; 1883년~1972년)의 애니메이션 <잉크병에서: Out of the inkwell>가 중국 상해에서 첫 상영되어 센세이션을 일으켰다. 중국 애니메이션의 발전은 다음과 같은 시기로 나뉜다.

첫 번째 시기는 중국 애니메이션의 태동기와 탐색기(1922~1945)로, 1919년 만씨형제(완다밍, 만고성, 만초진)가 중국 애니메이션을 제작하기 시작하였고, 1922년 말 첫 애니메이션 광고영화 <슈전동화문타자기>를 제작하여 극장에서 상영하였다. 1941년 중

67) 何煉錯, 「從《紅鞋子和七个小矮人》探析韓國動畫電影市場」, 『時代報告』, 2022, p. 25.

68) <https://youtu.be/oiVYpF4cyVY>. (2022.09.29)

69) <https://youtu.be/rsRGaZk0PII>. (2022.09.29)

국 최초의 장편 애니메이션이자 아시아 최초의 장편 애니메이션인 완씨 형제의 <철선 공주> 개봉으로 중국 애니메이션사의 새 지평을 열었다.



<그림 3-8> <잉크병에서> 70)



<그림 3-9> <수전동화문타자기>71)



<그림 3-10> <철선공주>72)

두 번째 시기는 중국 애니메이션 발전 시기(1946~1956)로, 1946년 10월 1일 중국 공산당은 최초의 영화기지인 도호쿠 영화 제작소를 세웠다. 1947년 중국에서 첫 인형극 <황제의 꿈>이 촬영되었다. 1955년부터 중국 애니메이션은 컬러의 시대에 진입하였다.



<그림 3-11> <황제의 꿈>73)

70) 앞의 논문, 金輔堂, p. 29.

71) https://image.so.com/isrc=360pic_. (2022.09.29)

72) <https://youtu.be/KWBfFWOBkqc>. (2022.09.29)

73) <https://youtu.be/w5bNj7wmmuE..>. (2022.09.29)

세 번째 시기는 중국 애니메이션의 호황기(1957~1965)로, 상해 미술 영화 제작소에서 각각 중국 최초의 종이 자르기 애니메이션 <저팔계가 수박을 먹는다>를 촬영하였다.



<그림 3-12> <저팔계가 수박을 먹다>74)

네 번째 시기는 중국문화혁명 시기(1966~1976)로, 이 시기의 애니메이션으로는 <동해 작은 보초병>, <트럼펫> 등이 있다. 주로 중국 건국 전 혁명전쟁을 묘사하기 위해서였다. 표현 수법은 사실적인 것을 위주로 하였다.



<그림 3-13> <동해 작은 보초병>75)



<그림 3-14> <트럼펫>76)

74) <https://youtu.be/rkUPJRQ4JXQ>. (2022.09.29)

75) <https://youtu.be/CGx3jnV4oNM>. (2022.09.29)

76) <https://youtu.be/XdfOOS4RfSI>. (2022.09.29)

다섯 번째 시기는 중국 애니메이션의 제2차 호황기(1976~1989)로, 이 시기에 전국적으로 영화 애니메이션 219편이 생산되어 우수한 애니메이션이 많이 탄생하였다. 1979년, 상해 미술 영화 스튜디오는 중국 최초의 대형 와이드 스크린 애니메이션 <네자 나오하이(哪吒闹海)>를 촬영하였다.



<그림 3-15> <네자나오하이> 77)

여섯 번째 시기는 1990년대 전기로, 이 시기 애니메이션은 대형 애니메이션 시리즈로 성행하였다. <슈크와 베타>, <백설공주와 개구리왕자> 등 방송용 애니메이션 시리즈가 있다.



<그림 3-16> <슈크와 베타>78)



<그림 3-17> <백설공주와 개구리 왕자> 79)

77) <https://youtu.be/UqbkYVv5yBs>. (2022.09.16)

78) <https://youtu.be/v9aCrH9ktCU>. (2022.09.16)

일곱 번째 시기, 1990년대 이후

1990년대 이후의 중국 애니메이션 <보련등>은 중국의 20세기 말 마지막 고전 애니메이션 영화이다. 이 애니메이션은 중국 영화를 산업화하는 데 성공하여 애니메이션산업 사슬을 만들었다.



<그림 3-18> <보련등>⁸⁰⁾

여덟 번째 시기는 신세기 중국 애니메이션산업의 21세기로, 현대는 세계는 디지털 시대로 접어들었다. 2007년 중국 최초의 대형 무협 3D 역사 애니메이션 <진시명월>이 제작되었다. 2015년 <대성귀환>의 성공적인 개봉으로 중국 제30회 영화금계상 최우수 미술영화상과 제16회 중국영화화표상 우수스토리영화상을 수상하였다. 과학기술의 발전에 따라 애니메이션 문화는 눈부신 산업화의 길로 들어섰다.



<그림 3-19> <진시명월>⁸¹⁾

79) <https://youtu.be/P54k5-CId1c>. (2022.09.16)

80) https://image.so.com/view?src=360pic_strong&z=1&i=0&cmg=. (2022.09.16)

81) <https://waptv.sogou.com/cartoon/>. (2022.09.16)



<그림 3-20> <대성귀환>82)

3. 한국 애니메이션의 현황

가. 한국 애니메이션의 산업 현황

한국 애니메이션산업이 급성장한 요인으로는 정부의 강력한 정책 지원이 꼽힌다. 정부는 중앙과 지방문화산업진흥원 등 전문기관 설립을 통해 애니메이션산업이 지속적으로 전방위적인 영역을 모색하고 토종 애니메이션의 국내 시장을 넓히도록 적극 독려하고 있다. 한국 애니메이션 인력시장을 조정하고 애니메이션의 기획·투자·제작·마케팅·소비·인력육성 등 애니메이션 산업사슬을 정비하였다. 한국 애니메이션 회사가 제작하거나 금융투자회사가 중국 미국 등 해외와 적극 협력하고, 국제협력을 통해 해외시장 확보, 인력 확보, 콘텐츠 지역 호환성을 높여 애니메이션 제품의 국제적 인지도를 높이도록 독려하고 있다.

21세기 문화콘텐츠 산업은 한국 경제발전의 버팀목이자 한국 정치·경제의 중요한 전략과제이다. 영상문화는 한국 창의 산업 수출의 중요한 부분이며, 정부는 정책적 지원을 통해 영상물의 성장을 촉진한다. 애니메이션산업은 한국 정부의 영상문화 강국 조성의 중요한 부분이기 때문에, 애니메이션의 세계화 발전에 중점을 두고 애니메이션 산업의 합리적인 배치, 시장 분포, 채널 확장 등에 관한 정책을 적극적으로 수립해야 한다. 지방산업진흥원에는 경기문화산업진흥원 광주광역시문화산업진흥원 강원문화산업진흥원이 있다.

'서울애니메이션센터'는 한국 애니메이션산업 기술 및 일부 자금 지원을 위한 중요한 수행기관이다. 각 산업진흥원의 주요 기능과 마찬가지로 투자와 제작지원, 금융 지원, 입주 공간과 설비 지원, 제품 수출 국제화 지원, 인력양성 지원, 제품 홍보 지원

82) <https://www.so.com/s?q=%E5%8A%A8%E7%94%BB%E3%80%8A%E5%A4%A7%>. (2022.09.16)

등을 수행한다. 이들 3개 문화산업진흥원과 기관은 한국 애니메이션산업 배치, 지역 분포, 제품 수출, 국제 협력, 인력 인력양성 등에서 중요한 리더 역할을 한다.⁸³⁾

한국 독립 애니메이션의 제작 현황은 '국제 애니메이션 영화제'에서 한눈에 볼 수 있는데, 여러 국제 영화제에서 '독립 애니메이션 프로젝트'는 거의 한국 단편만을 위한 것으로 매년 200~240편 가까이 출품되고 있다. 이 중 상당수는 한국의 대학·영화 학부·마이스터고·관련 교육훈련기관에서 나온다. 2015~2016년 수상으로 주목도가 높은 단편 애니메이션 작품으로는 <Afternoon Class>, <심경>, <Deer Flower>, <의자 위의 남자>, <Johnny Express> 등이 있다. 이 중 <슈퍼플라이맨>은 중국·한미 합작 애니메이션으로 50여 개국에서 상영되었으며, 2015년 한국제품 대통령상을 수상하였다. <유후와 친구들(YooHoo & Friends)>는 2015년 캐릭터 TV망을 통해 중남미 국가 총 52 개국에서 방영을 시작하였다. 2016년, 북경걸외애니메이션 (Beijing Jiewai Animation 北京杰外动漫) 과 한국의 SYNERGY MEDIA는 <Do Island>를 공동 제작하였다. 스튜디오 미르(Studiomir)는 애니메이션 영화 <대어해당(Big Fish and Begonia; 大鱼海棠)> 로 중국과 협력하여 5억 6천 5백만의 흥행을 획득하였다. 이후 한·중 FTA가 체결되면서 한·중 양국 간 애니메이션 협력은 새로운 단계로 올라섰다.⁸⁴⁾



<그림 3-21> <Do Island> 과 <대어해당>

나. 한국 애니메이션 교육 현황

한국 정부는 토종 애니메이션의 발전에 막대한 자원과 물적, 정책적 지원을 쏟아붓고 있다. 정부가 예술학과의 실용적 교육을 강화하여 '문화예술과 문화산업 상생'을

83) 孫玉成 伍 婷 [韓] 金美珍, 「新世紀韓國動畫——國家策略引領與產業崛起」, 『民族藝術研究』, 2017, p. 73.

84) 앞의 논문, 孫玉成 伍 婷 [韓] 金美珍, p. 74.

위한 인력양성 기관을 만들겠다고 밝혔다. 한국콘텐츠진흥원에 따르면 현재 11개 대학에 문화콘텐츠 관련 학부 및 학과가 개설되어 있고, 81개 대학교에 문화산업 관련 석·박사 과정이 개설되어 있다.⁸⁵⁾ [표 3-1] 현재 한국의 대학 학부 애니메이션학과에 대한 부분 집계이다.

[표 3-1] 한국 대학교의 애니메이션학과 개설 현황⁸⁶⁾

학교	학과	학교	학과	학교	학과
경기대(서울)	애니메이션영상학과	한서대	영상애니메이션	대전대	영상애니메이션
세종대	만화애니메이션학	조선대	만화·애니메이션	경성대	영상애니메이션학부
중부대(고양)	만화애니메이션학	예원예대(임실)	애니메이션	부산대	애니메이션
예원예대(양주)	만화게임영상	순천대	만화애니메이션	극동대	만화·애니메이션
상지대	만화애니메이션	계명대	영상애니메이션	동서대	영상애니메이션
공주대	만화애니메이션학부	대구대	영상애니메이션디자인학	청주대	만화애니메이션
세한대(당진)	만화애니메이션	대구예술대	영상만화애니메이션	대구한의대	스마트영상애니메이션
호서대	애니메이션	경일대	만화애니메이션	백석대	영상애니메이션
홍익대(세종)	영상애니메이션	경주대	3D디자인게임애니메이션학부	한국예술종합대학교	애니메이션과
목원대	애니메이션	대구예술대	게임웹툰		

85) 叶冠德, 「中韓動畫發展的對比研究」, 『大觀』, 2020, p. 112.

86) 김혁진, 『2021학년도 정시모집 미술·디자인대학 진학백과』, 2021

다. 만화애니메이션학과 신설 자료

<정시모집>

실기반영비%	학교 및 전공	
	가군	나군
100%	<ul style="list-style-type: none"> ★남서울대 영상예술 디자인학과<상황표현><간만화> ★대구예대 게임, 웹툰전공<상황표현><간만화> <게임캐릭터디자인> <2페이지속백만화>, 디지털융합디자인 전공<간만화> <상황표현> <캐릭터디자인> ★세한대 디자인학과<만화>, 만화애니메이션학과<상황표현><간만화> 	<ul style="list-style-type: none"> ★경주대 디자인게임애니메이션학부<간만화><상황표현> ★대구예대 시각디자인전공<상황표현>, <간만화> 영상/만화애니메이션전공<상황표현><간만화> <캐릭터디자인> ★목원대 미술학부<상황표현>, 조형콘텐츠학부<캐릭터조형><상황표현><간만화 웹툰애니메이션·게임학부><간만화><상황표현>
80%	<ul style="list-style-type: none"> ★계명대 영상애니메이션전공<상황표현><간만화> ★동서대 영상애니메이션 학과, 게임 학과, 웹툰학과<상황표현><간만화> ★호서대 애니메이션학과<상황표현><간만화> 	<ul style="list-style-type: none"> ★대구대 영상애니메이션 디자인전공 <상황표현><간만화> ★백석대 디자인영상학부<상황표현 또는 것만화> ★영남대 시각디자인학과, 산업디자인학과, 생활제품 디자인학과<상황표현> ★청주대 만화애니메이션전공<상황표현><간만화>
70%	<ul style="list-style-type: none"> ★ 경기대(서울) 애니메이션학과 <4컷 상상 표현><4컷 웹툰> 	<ul style="list-style-type: none"> ★경성대 영상애니메이션학부<상황표현><간만화> ★경일대 디지털미디어 디자인학과<상황표현>, 사진영상학부<상황표현> ★예원예대 (전북) 애니메이션&웹툰전공<상황표현><간만화>
60%	<ul style="list-style-type: none"> ★예원예대(경기)만화게임영상전공<상황표현><간만화> ★조선대 만화, 애니메이션학과<상황표현><간만화> ★한남대 회화과<상황표현> ★한밭대 시각영상디자인학과<상황표현><간만화> 	—
40%	—	<ul style="list-style-type: none"> ★공주대 만화애니메이션학부<상황표현><간만화>41.6% ★명지대 영상디자인전공<상황표현> ★상명대 디지털만화영상전공<만화능력 테스트>48%

<그림 3-22> 캡처 : 한국의 만화애니메이션학과 개설 및 운영 상황

<그림3-22>은 한국 만화애니메이션학과 의 개설 및 운영 상황이다. 그림에서 보는 바와 같이, 예원예술대학교(경기)에 만화게임영상학과, 상명대학교에 디지털만화영상학과, 동서대학교에 영상애니메이션학과, 게임학과, 웹툰학과가 있는 3개 대학은 모두 한국의 서울에 위치하고 있으며, 한국내에서 인지도가 높고 종합적인 실력이 뛰어나며 발전된 학교이다. 이 3개 학교 모두 만화학과를 운영하고 있으며 학과명도 만화게임영상학과, 디지털만화영상학과, 웹툰학과 등 만화 위주의 학과명이다. 커리큘럼도 만화 위주로 되어 있는데 애니메이션 학과에 관한 수업이 포함되어 있다. 그림에서 파란색으로 표시된 9개의 대학, 즉, 남서울대 영상예술디자인과, 경주대 디자인게임애니메이션학과, 계명대 영상애니메이션학과, 호서대 애니메이션학과, 대구대 영상애니메이션디자인학과, 경기대(서울) 영상애니메이션학과, 경성대 영상애니메이션학과, 경일대

디지털미디어디자인학과, 한밭대 시각영상디자인학과 등으로, 이들 대학에서 개설한 학과는 영상예술디자인, 영상애니메이션디자인, 디지털미디어디자인이며, 학과명이 애니메이션학과와 관련되거나 학과 과목에 애니메이션 관련 내용의 수업이 있다. 종합해보면, 이들 대학은 대체로 애니메이션 학과를 따로 개설하거나 애니메이션 관련 커리큘럼을 포함하고 있으며 만화 학과와는 관련이 없고 만화 관련 과목도 포함하지 않는다. 사진 속의 다른 대학들은 만화와 애니메이션을 함께 다루는 학과가 일반적이며 커리큘럼에서도 마찬가지이다.

한국의 체제는 언론의 자유, 여론을 중시한다. 따라서 애니메이션의 창작 소재가 다양하며, 대부분 사회현상을 풍자하거나 사회에 대한 불만을 표출하거나 사회의 현상을 암시하는 현상에 관한 것이어서 사람들의 많은 관심을 끌기도 한다. 한국 애니메이션 산업의 발전은 온라인 게임 개발이나 웹툰 제작을 통해 사회적 반향을 반영하여 만화와 애니메이션 제작이 가능하도록 하는 데서 출발하였다. 인기 있는 웹툰은 애니메이션, 드라마 또는 영화로 각색될 수 있으며 관련 파생 제품이 출시되어 경제적 이익을 가져오고 프로젝트 수립, 개발, 제작, 포장 및 마케팅을 포함한 완전한 산업 체인을 형성한다. 한국 애니메이션산업의 발전도 인터넷 문화에 대한 정부의 지원과 보급과도 불가분의 관계에 있다. 한국 애니메이션산업은 정부 정책 지원, 만화 대여 산업 육성, 만화 콘텐츠 교과서 채택 등의 대책을 통해 이루어진다. 애니메이션 제작 메커니즘에서 '집합 제작 중심'에서 '개인 제작 중심'으로의 전환이 점진적으로 이루어지고 있다. 투자모델에 측면에서 한국애니메이션은 창업투자, 정부투자, 민간투자 등 다양한 투자 포트폴리오를 형성하고 있다. 기술 측면에서는 일본과 미국 등 애니메이션 선진국의 경험에서 교훈을 배워 학습에 혁신을 꾀하고 있으며, 애니메이션 제작과 웹기술을 접목하는 등 애니메이션 제작을 2D중심의 제작방식에서 Full3D, 2D&3D의 결합방식으로 빠르게 확대하고 있다. 또한 IT기반에서는 플래시 등 디지털 애니메이션을 빠르게 발전시키고 있다.⁸⁷⁾

한국의 대표적인 애니메이션 축제는 서울국제만화애니메이션페스티벌(SICAF)과 부천국제애니메이션페스티벌(BIAF)이 있다. 서울국제만화애니메이션페스티벌은 1995년 시작되었으며 서울시와 서울국제만화애니메이션페스티벌 조직위원회가 공동 주최한 국내 최대 규모이자 아시아 최대, 세계 5대 애니메이션 축제 중 하나이다.⁸⁸⁾ 부천국제애니메이션페스티벌(BIAF)은 1999년 시작되었으며, 국내 최초로 학생 중심의 애니메이션

87) <https://zhidao.baidu.com/question/370289103126411204.html>. (2023.04.23)

88) http://world.kbs.co.kr/service/contents_view.htm?lang=c&board_seq=366689. (2023.04.23)

페스티벌로 출발하여 2015년 정규영화제 콘텐츠로 범위를 확장하였으며 매년 10월 개최하고 있다. 2017년에는 한국 최초로 아카데미(오스카) 공식 지정 국제영화제가 되었으며, 아시아를 대표하는 애니메이션 축제 중 하나이다. BIAF는 애니메이션 제작 지원을 통해 국내외 애니메이션산업 네트워크 형성과 디지털 콘텐츠 산업 기반 구축을 촉진하고 있다.⁸⁹⁾

조선대학교 미술대학 김일태 교수는 2005부터 2006년 12월까지 부천국제애니메이션 페스티벌 집행위원장, 2005년 2월부터 2008년 2월까지 서울국제만화애니메이션페스티벌 집행위원장을 맡아 국제애니메이션페스티벌 행사 주관에 참여하였다. 김일태 교수는 미국 AAU대학교와 프랑스 수핀포콤(SupinPokom) 애니메이션 대학교의 애니메이션 교육모형을 참고하여 애니메이션 교육 개혁 방향을 세 가지로 제시하였는데, 애니메이션 교육의 국제화, 애니메이션 교육 현장의 실무화 및 애니메이션 학과의 비교과 과목의 개설이며, 이를 통해 애니메이션 교육시스템이 개선되었다.

4. 중국 애니메이션의 현황

가. 중국 애니메이션의 산업 현황

중국 애니메이션은 1960년대에 비범한 성과를 거두었다. 하지만 역사적인 이유로 인하여 1970년대 들어 애니메이션은 몰락하기 시작하였다. 2000년대까지 중국산 애니메이션이 부상하면서 중국 애니메이션은 조금씩 살아나기 시작하였다.⁹⁰⁾

2015년부터 중국산 애니메이션 시장은 전반적으로 호황을 누렸다. 2019년까지 애니메이션 영화 <나타(Nezha)의 악마 소년이 세상에 온다(哪吒之魔童降世)>는 50억 3500만 위안의 박스오피스를 창출하고 연간 박스오피스의 챔피언이 되었다. 중국 애니메이션은 끊임없이 상승하고 있다. 예은영화 싱크탱크에 따르면 2018~2020년 중국 내 애니메이션 박스오피스 1위는 모두 중국산으로 집계되었고, 중국산 애니메이션은 2019년부터 수입 애니메이션을 제치고 2020년에도 박스오피스 우위를 지켰다. 최근 몇 년간 중국산 애니메이션과 수입 애니메이션 영화 상영 건수가 균형을 이루고 있다. 2020년 코로나19 여파로 수입 애니메이션 수가 눈에 띄게 줄면서 중국산 애니메이션 <강짜아>는 이처럼 침체된 시장 환경 속에서도 12억 3700만 흥행을 동원하며 애니메이션 흥행의 9

89) <https://www.bucheon.go.kr/site/homepage/menu/viewMenu?menuid=157002001005>. (2023.04.23)

90) 李美月, 「高等院校動畫專業實施產學研教學改革的思路」, 『產業與科技論壇』, 2022年第21卷第9期, p. 122.

0%를 차지하였다. 2021년 7월 개봉한 애니메이션 신작 <White Snake 2: Green Snake Robbery(白蛇2:青蛇劫起)>는 2021년 8월까지 5억 흥행을 돌파하였다. 중국산 애니메이션 영화를 보면 소재는 대부분 전통 신화 이야기를 각색하였는데, 중국 전통문화 소재를 혁신적으로 각색하는 것이 미래 애니메이션 발전의 중요한 부분이다.⁹¹⁾

나. 중국 애니메이션교육 현황

컴퓨터 기술, 인터넷 기술의 발달로 디지털 미디어를 기반으로 한 애니메이션산업은 새로운 유망 산업으로 급부상하고 있다. 국가광전총국은 애니메이션산업 발전의 취지를 재확인하였다. 국가 정책의 지원과 시장의 수요가 중국 애니메이션교육의 강력한 원동력이 되고 있다. 전국 각 대학에서는 애니메이션학과가 잇따라 개설되고 있으며 매년 모집인원이 증가하고 있다. 2003년 전국 93개 대학에 애니메이션학과가 개설되었고 재학생은 7000여 명에 이른다. 2021년 재학 중인 애니메이션학과 대학생은 2만 명 정도로 추정되는데, 이는 양적으로 볼 때 한국 애니메이션 종사자를 합친 것과 거의 비슷한 수준이다. 그러나 이처럼 엄청난 양이 애니메이션 시장의 수요를 충족시키기에 는 역부족일 정도로 애니메이션 시장에는 전문적 기능 및 직업적 소양을 갖춘 고도의 첨단 인력이 부족한 실정이다. 2021년 중국 통계연감은 2020년 전국 고교가 2738개로 집계되었다. 2022년 5월 모집정보에 따르면 전국 2759개 대학이 모집하였다. [표 3-2]는 현재 중국에서 애니메이션학과가 있는 대부분의 대학교를 집계한 것이다.

[표 3-2] 2022년 중국애니메이션학과 개설 및 운영 상황⁹²⁾

성	도시	학교	성	도시	학교	성	도시	학교
수도	북경시	중국인민대학	직할시	천진시	천진직업기술사범대학	운남성	곤명시	운남사범대학교
		중국회국대학교			천진상업대학교	강숙성	랴주시	란저우 교통대학교
		저장미디어대학교						
		북경임업대학교			천진공과대학교	산둥성	제남시	산둥공예미술대학교
		북경복장대학교			톈진대학교			지린 예술대학교
		북경영화대학교			천진공업대학교	광둥성	광주광역시	지난대학교
		중국미디어대학교			톈진 외국어대학교			광저우 미술대학교
직할시	상해시	상하이대학교	화난농림대학교					

91) 앞의 논문, 李美月, p. 122.
 92) 數據來源：2022年中國招生考試之友.

		동화대학교	내동고자지구	호화호특	내용골 예술대학교		금주시	라오닝 공업대학교
산서성	진중시	타이위안 사범대학교	신강	우루무 치시	신장 예술 대학교	요녕성	양양	선양건축대학교
	태안시	산시미디어대학 교			신장 예술대학교			선양건축대학교
강소성	남경시	난징 체신대학교	길림성	창춘시	지린 예술대학교		대련시	다롄 교통대학교
		동남대학교			장춘대학교			다롄 예술대학교
		난징미디어대학 교			중국희곡대학교			다롄 민족대학교
	진강시	장쑤대학교	사평시	지린 사범대학교	주마정 시			황희대학교
	소주시	쑤저우 과학기술대학교		통화사범대학교				
사천성	성도시	서남민족대학교	호남성	상당시	상탄대학교		신항시	신상 대학교
		광시 예술대학교		장사	창사 대학교			허난 과학 기술 대학교
		쓰촨 음악대학교	하북성	감단시	한단 대학교		상구시	상추사범대학교
	내강시	내강사범대학교	흑룡강성	모단강 시	무단장 사범대학교	주구시	저쿠우사범대학교	
섬서성	서안시	시안 공과대학교	안휘성	하얼빈 시	하얼빈 사범대학교	허난성	신양시	신양사범대학교
		산시 과학기술대학교		무호시	안후이 공과대학교		남양시	남양사범대학교
		서안외국어대학 교	함비성	허페이 대학교	안후이 건축대학교			남양공과대학교
		북서쪽 대학교		양양시	후베이 문리과대학교		낙양시	허난과학기술대학
	위남시	웨이난 사범대학교	호북성	우한시	우한상업대학교		정주시	허난항공산업관리 대학교
북건성	하문시	지미대학교		우한시	중남민족대학교	정저우 경공업 대학교		
	무이산 시	우이 대학교			우한 경공업 대학교	나카하라 공과대학교		
	북주시	푸젠 강화대학교			우한방직대학교	정저우 경공업 대학교		
절강성	항주시	중국미술대학교			우한 디자인 공대학교	안양시	안양공과대학교	
		상하이 시각예술대학교			우한공과대학교	안양사범대학교		
	금하시	절강사범대학교					평정산	허난도시건설대학 교
직할시	중경	충칭 쑤사 대학교			경덕진 시	징더전 도자기 대학교		
		충칭 공상대학교	남창시		남창항공대학교			
녕하	은천시	북방민족대학교		강서과학기술사범 대학교				
광서	남녕시	산둥 예술대학교		강서과학기술사범 대학교				
	계림시	광시사범대학교		남창항공대학교				

다. 만화애니메이션학과 신설 자료

[표 3-3] 2019~2021허난성(河南省) 일반대학교 학부 모집 학과 전형 통계(애니메이션, 만화, 만화애니메이션학과 개설 대학교 위주)⁹³⁾

학과 모집전형 방향	관련 학과가 있는 중국 대학교	합계
애니메이션학과/ 애니메이션학과	톈진(天津)대학교, 우한(武汉)이공대학교, 베이징(北京)임업대학교, 베이징(北京)영화대학교, 현대창의전매대학교, 상하이(上海)대학교, 난징(南京)우편대학교, 난징공과대학교, 톈진(天津)공업대학교, 저장(浙江)전매대학교, 징더진(景德镇)도자기대학교, 허난(河南)대학교, 상하이(上海)시각예술대학교, 중국(中国)회극대학교, 지린(吉林)예술대학교, 산둥(山东)예술대학교, 광시(广西)예술대학교, 슴촨(四川)음악대학교, 신장(新疆)예술대학교, 중난(中南)민족대학교, 장쑤(江苏)대학교, 상탄(湘潭)대학교, 화난(华南)공업대학교, 시안(西安)외국어대학교, 톈진(天津)외국어대학교, 셴양(沈阳)사범대학교, 셴양(沈阳)건축대학교, 지메이(集美)대학교, 톈진(天津)사범대학교, 난창(南昌)항공대학교, 따렌(大连)교통대학교, 저장(浙江)사범대학교, 시안(西安)이공대학교, 충칭(重庆)공상대학교, 시난(西南)민족대학교, 톈진(天津)과학기술대학교, 톈진(天津)전매대학교, 톈진(天津)사범대학교, 란저우(兰州)교통대학교, 산밍(三明)대학교, 산시(山西)전매대학교, 허난(河南)과학기술대학교, 허난(河南)상대학교, 허난(河南)대학교민족대학교, 허난(河南)공업대학교, 웨이양(洛阳)사범대학교, 안양(安阳)사범대학교, 상추(商丘)사범대학교, 저우구(周口)사범대학교, 신양(信阳)사범대학교, 난양(南阳)사범대학교, 난양(南阳)이공대학교, 허난(河南)과학기술대학교, 정저우(郑州)항공관리대학교, 정저우(郑州)경공업대학교, 중위엔(中原)공대학교, 허난(河南)성건대학교, 안양(安阳)공대학교, 황촌(黄淮)대학교, 신상(新乡)대학교, 우한(武汉)디자인공정대학교, 따렌(大连)예술대학교, 난징(南京)전매대학교, 우이(武夷)대학교, 푸젠(福建)강화대학교, 허베이(湖北)제2사범대학교, 우한(武汉)상대학교, 우한(武汉)문리대학교, 우한(武汉)방직대학교외국경제무역대학교, 내이멍구(内蒙古)예술대학교, 톈진(天津)이공대학교, 황허(黄河)과학기술대학교, 정저우(郑州)공업응용기술대학교, 정저우(郑州)과학기술대학교, 허난(河南)개봉과학기술전매대학교, 정저우(郑州)상대학교, 칭다오(青岛)영화대학교, 톈진(天津)인애대학교, 샤먼(厦门)대학교가광대학교, 베이징(北京)공업대학교경단대학교, 난징(南京)사범대학교중북대학교, 슴촨미술대학교, 슴촨(四川)대학교진청(锦城)대학교, 장시(江西)사범대학교과학기술대학교, 난창(南昌)항공대학교과학기술대학교, 징더진(景德镇)예술직업대학교, 징더진(景德镇)도자기대학교과학기술대학교, 장춘(长春)대학교교여행대학교, 지린(吉林)건축과학기술대학교, 장춘(长春)건축대학교, 광시(广西)민족대학교상스후대학교, 전자과학기술대학교성두(成都)대학교, 윈난(云南)예술대학교문화대학교, 지린(吉林)대학교주하이(珠海)대학교, 주하이(珠海)과학기술대학교, 닝보(宁波)대학교과학기술대학교, 항저우(杭州)사범대학교, 첸장(钱江)대학교, 칭다오(青岛)성시대학교, 우한(武汉)공청대학교우편정보 공청대학교, 광저우(广州)소프트웨어대학교, 산장(三江)대학교, 옌타이(烟台)남산대학교, 시징(西京)대학교, 산시(陝西)국제상무대학교, 톈진(天津)천사대학교, 하이쿠우(海口)경제대학교, 랴오닝(辽宁)전매대학교, 베이하이(北海)예술디자인대학교, 칭두(成都)뉴스프트(Newssoft)대학교, 통화사범대학교, 간난(赣南)사범대학교, 따렌(大连)공업대학교예술정보공청대학교, 닝샤(宁夏)이공대학교	140개
만화/애니메이션학과	중국전매대학교, 지린(吉林)애니메이션대학교, 저장(浙江)전매대학교, 난징(南京)전매대학교, 허베이(河北)전매대학교, 베이징(北京)영화대학교, 허베이(河北)미술대학교, 칭다오(青岛)영화대학교	8개

93) 河南省教育考试院, 「2019-2021年河南省普通高校招生报考及录取统计(省统考艺术类和体育类)」, 鄭州大學出版社, 2022.

중국 애니메이션학과에 비해 만화학과의 발전이 상대적으로 더디다. 중국 만화의 발전은 정책에 의해 제한을 받고 있으며 창작 콘텐츠에 대한 검열이 비교적 엄격하다. 현재 많은 만화들의 내용은 대부분 베스트셀러 소설을 원작으로 하고 있어 원작의 생존자원이 밀려나고 있다. 만화는 창작의 영혼을 담지 못하고 페이지 수를 채워 원고료만을 벌며 글을 그림으로 변환하는 도구가 되었다. 따라서 이것이 만화가 애니메이션만큼 발전하지 못한 이유 중 하나이다.

중국의 국가 관리 경제 체제에서 애니메이션산업은 전략적 신흥 산업의 하나로 간주되며 정부의 높은 관심과 지원을 받아 왔다. 이에 비해 만화 산업은 정부의 정책적 지원과 감독이 상대적으로 적다. 2000년부터 중국 정부는 「문화시장 관리 강화에 관한 의견」(2011), 「국가 애니메이션산업 발전 계획(2011~2020년)」, 「중장기 문화 발전 계획 개요(2016~2025년)」, 「애니메이션산업 지식재산권 보호 백서」, 「문화산업 강화 경제 발전 촉진에 관한 몇 가지 정책 조치」 등 일련의 애니메이션산업 발전을 지원하는 정책 조치를 발표하였다. 또한 정부는 애니메이션산업의 인재를 양성하고 애니메이션산업 전반의 수준을 향상시키기 위해 대학에 관련 학과를 개설하도록 권장하였다. 이러한 정책의 시행으로 중국 애니메이션산업이 빠르게 발전한 반면, 중국 만화산업의 발전은 상대적으로 느리고 대규모 산업 시스템이 아직 형성되지 않았다.

또한 중국 시장경제 관리체제에서 정부의 역할은 상대적으로 적기 때문에 애니메이션 업체들은 시장의 변화와 소비자의 요구에 맞추어 더욱 유연하게 생산, 판매할 수 있다. 애니메이션산업에 대한 발전전략과 경영 계획을 수립하는 동시에 더 많은 위험과 책임을 감수해야 한다. 따라서 애니메이션 업체들은 제품의 품질과 혁신에 더욱 집중하여 애니메이션산업의 전반적인 수준을 향상시켜야 한다. 요즘은 '중국 만화'라는 개념은 애니메이션, 애니메이션 영화, 2D인데 웹툰과는 전혀 상관이 없는 것 같다.

종합하면 중국의 만화학과의 애니메이션 학과만큼 발전하지 못한 이유는 주로 다음과 같다.

첫째, 정책적 지원의 부족이다. 애니메이션산업에 비해 만화 산업에 대한 정부의 정책 지원 및 감독이 상대적으로 적다. 애니메이션산업에 대한 정부의 지원은 애니메이션산업의 급속한 발전을 촉진한 반면, 만화 산업은 이에 대한 정책적 지원이 부족하였다.

둘째, 시장 수요와 소비 습관이다. 애니메이션에 비해 만화의 중국 시장 수요와 소비 습관은 여전히 상대적으로 부족하다. 만화는 애니메이션에 비해 중국에서 아직 폭넓은 관객층을 형성하지 못하였고, 이에 상응하는 소비자 시장도 없다.

셋째, 인재 양성의 부족이다. 애니메이션학과에 비해 중국 만화학과의 인재 양성은 아직 상대적으로 미약하다. 애니메이션 학과는 대학교육에서 중요한 위치를 차지하고 있으며 많은 대학에서 관련 애니메이션 학과를 개설하여 애니메이션산업을 위한 많은 인재를 양성하였다. 반면, 만화학과의 개설은 상대적으로 적고 인재 양성은 부족한 편이다.

넷째, 창의력과 독창성의 부족이다. 중국 만화는 한국과 일본 등의 만화에 비해 창의적, 독창적인 면에서 부족한 편이다. 일부 중국 만화 작품은 내용과 소재가 비교적 단순하고 참신한 아이디어와 독특한 개성이 부족하여 관객의 흥미와 공감을 이끌어내기 어렵다.

다섯째, 낮은 시장 점유율이다. 애니메이션산업에 비해 만화의 중국 시장 점유율이 낮다. 애니메이션은 다양한 요구를 충족시킬 수 있는 형태로 관객층이 넓고 시장 수요를 더욱 잘 충족시킬 수 있는 반면, 만화 산업은 더 많은 마케팅과 홍보가 필요하다.

여섯째, 성숙한 산업 체인의 부족이다. 만화 산업은 선진 애니메이션산업에 비해 완전한 산업 체인이 부족하다. 중국의 애니메이션산업은 음악, 게임, 주변 제품 등의 완전한 산업 체인을 가지고 있는 반면, 만화 산업은 상대적으로 취약하여 시장 수요를 충족시키기 어렵다.

종합하면, 중국 만화 산업의 발전은 더 나은 발전을 위해 더 많은 정책적 지원, 시장 홍보, 원작, 산업체인 건설, 마케팅 촉진 및 인재 양성 등의 측면에서 더욱 많은 개선이 필요하다. 중국 정부는 애니메이션산업에 대한 지원이 상대적으로 크고, 애니메이션산업에 대한 인재의 수요도 높아 현재 중국 대학에는 만화학과보다 애니메이션학과가 더 많다.

[표 3-3]에서 보는 바와 같이 2019~2021년 허난성 일반대학교 학부 예술 모집전형 통계에 따르면 애니메이션학과를 개설한 대학교는 총 140개, 만화학과 또는 애니메이션(만화삽화)학과를 개설한 대학교는 8개, 만화애니메이션학과를 따로 개설한 대학교는 단 한 곳도 없었다. [표 3-3]의 데이터 통계를 보면, 중국 대학교의 만화학과는 애니메이션학과보다 적다는 것을 알 수 있다. 만화는 아직 공식적으로 중국 대학교 예술학과의 독립적인 학과가 되지 않았다. 산업발전의 관점에서 만화 산업은 만화애니메이션 산업 발전의 중요한 부분이다. 하지만 중국의 상당수 대학교는 여전히 만화를 전통적인 애니메이션학과와 분과로 정의하고 있으며 애니메이션학과를 개설한 대학교는 많지만, 만화학과를 따로 개설한 대학교는 손에 꼽을 정도이다. 대학교의 만화학과 개설 상황으로

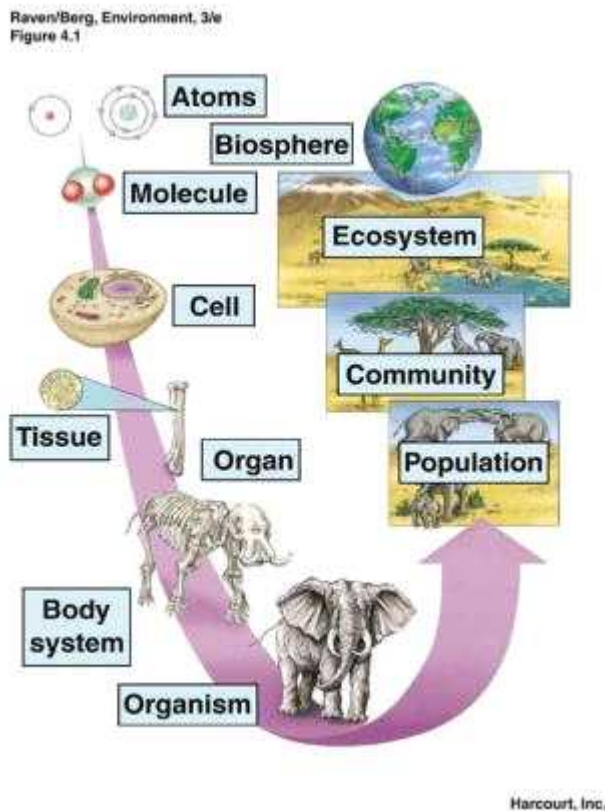
미루어보아 만화학과에 대한 관심이 부족하다는 것을 알 수 있다. 만화 이론 과정, 실습 교육 및 자질 함양 측면에서 완전한 전문교육시스템이 형성되지 않았다. 중국 대학교의 만화학과의 발전 상황을 보면 대부분이 애니메이션 학과를 위한 학과 과정이며, 커리큘럼 설정 및 교육모델도 애니메이션학과 인재 양성에 중점을 두고 있다. 만화학과 강좌가 개설된 대학교는 소수에 불과하다. 중국 대부분의 대학교들은 애니메이션학과 위주로 커리큘럼을 짜고 만화 관련 커리큘럼은 소수이다. 예를 들어, 저쿠우사범대학교 미술대학에는 애니메이션 학과만 있을 뿐, 만화학과는 따로 두지 않거나 만화애니메이션 학과는 따로 없다. 따라서 만화학과의 교과과정은 애니메이션 관련과목을 위주로 설정되는데, 만화학과와 관련된 과목은 만화과목 하나뿐이다. 주로 학생들이 만화의 기본개념과 관련 지식을 이해하고 만화창작의 기본법칙과 방법을 익히며 학생들의 손그림 능력, 창작사고 능력을 단련하고, 기타 관련 애니메이션학과 과목의 학습 기반을 마련하도록 하고 있다. 중국전매대학교 애니메이션디지털예술대학은 애니메이션과 만화학과를 별도로 개설하였는데, 애니메이션학과의 커리큘럼에는 만화 관련 커리큘럼을 개설하지 않았다. 산동공예미술대학은 애니메이션 학과만 있고 별도의 만화학과를 개설하지 않아, 애니메이션학과 과정에는 중국 및 외국의 만화 감상 분석과 만화 기초라는 두 개의 만화 관련 수업이 있다. 주로 학생들이 많은 작품을 감상하고 분석하여 중국 및 외국 만화의 역사와 만화의 기본 지식과 기본 이론을 이해할 수 있도록 하고 있다. 다양한 스타일의 만화와 그 창작 특성을 분석하고 만화창작의 현황을 깊이 이해하며 만화에 대한 예술 감상 능력을 향상시키는 능력을 기른다. 이를 통해, 중국 대부분 대학교의 애니메이션학과 커리큘럼은 만화 관련 커리큘럼을 중시하지 않고 있으며 만화 커리큘럼은 적게 짜여져 있고, 일부는 선택 과목으로 개설되어 있음을 알 수 있다. 또한, 애니메이션학과 커리큘럼의 기본 보충 과정으로 존재하고 있다. 본 논문은 주로 대학교 애니메이션학과 교육에 관한 분석에 초점을 두었으므로, 본 연구에서는 유명한 대학교의 애니메이션학과를 몇 개 선정하였으며, 학과 명칭으로 분석내용을 결정하거나 학과 명칭으로 대학교를 선정하여 분석한 것은 아니다. 대학교의 애니메이션학과 시스템을 분석할 뿐이며 학과 명칭에 국한되지 않았다. 따라서 각 대학교의 애니메이션학과를 비교분석할 때 학과 명칭이 똑같은 것을 선정하지 않았다.

제3절 애니메이션산업의 특성

1. 문화산업생태계

가. 생태계

'생태계(生態系, 영어: ecosystem)'는 상호작용하는 유기체들과 또 그들과 서로 영향을 주고받는 주변의 무생물 환경을 묶어서 부르는 말이다. 생태계를 연구하는 학문을 '생태학(ecology)'이라고 한다.⁹⁴⁾



<그림 4-1> 생태계⁹⁵⁾

94) <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%83%9D%ED%83%9C%EA%B3%84>. (2023.06.13)

95) kaiserscience.wordpress.com. (2023.06.18)

나. 문화산업

'문화산업'의 정의에 대해 전 세계적으로 통일된 표현은 없다. 문화산업이라는 용어가 처음 등장한 것은 1944년 막스 홀크하이머(Max Horkheimer, 1895~1973)와 테오도르 아도노(Theodor W. Adorno, 1903~1969)의 계몽변증법에서였다. 그들은 문화가 곧 산업이 되고 대량생산에 따른 대중화된 문화콘텐츠라고 여겼다. 이로 인해 소비자들이 지나치게 의존하게 되었고 문화업계가 비판만 일삼는 논리는 결국 통일된 인식을 만들어 내지 못하였다.⁹⁶⁾

UNESCO와 GATT의 규정에 따르면 문화산업은 저작권에 의해 보호되는 문화적 특성인 재화와 서비스(예: TV, 라디오, 영화, 음악, 책, 광고, 음악회 등)의 생산과 유통에 관한 산업으로 정의된다. 이러한 문화산업은 디지털 기술의 발전과 글로벌화로 인해 세계 시장을 둘러싸고 거대 독점적 문화산업 기업이 경쟁적으로 주도하고 있다.

2003년 9월 중국문화부는 '문화산업발전 지원 및 촉진에 관한 몇 가지 의견'을 제정하여 발표하였다. 문화산업은 문화콘텐츠 생산과 문화서비스 제공에 종사하는 경영적 업종이다. 문화산업은 "문화사업에 상응하는 개념으로 둘 다 사회주의 문화건설의 중요한 부분이다. 문화산업은 사회생산력 발전의 필연적인 산물이며, 중국 사회주의 시장경제의 점진적인 개선과 현대적 생산방식의 부단한 진보에 따라 발전한 신흥산업이다." 2004년 국가통계국은 '문화 및 관련 산업'을 대중을 위한 문화 및 엔터테인먼트 제품 및 서비스를 제공하는 활동과 이러한 활동과 관련된 활동의 집합으로 정의하였다. 따라서 중국의 문화산업은 문화오락의 집합으로 정의되며 국가와 이념적으로 구별되는 문화사업이다. 중국 통계국에서 발행한 「문화 및 관련 산업 분류 2012」는 문화산업 지표의 통계 분류 시스템을 더욱 개선하였다. 이 분류에서 규정하는 문화 및 관련 산업은 대중에게 문화 제품 및 문화 관련 제품을 제공하는 생산 활동의 집합을 의미한다.

위의 정의에 따르면 문화 및 관련 산업의 범위는 다음과 같다. 첫째, 문화를 핵심 내용으로 하여 사람들의 정신적 요구를 직접 충족시키기 위한 창작, 제조, 보급, 전시 및 기타 문화 제품(상품 및 서비스 포함)의 생산 활동이다. 둘째, 문화 제품 생산에 필요한 보조 생산 활동이다. 셋째, 문화 제품 물리적 운반체 또는 생산(사용, 보급, 전시) 도구로서의 문화 제품 생산 활동(제조 및 판매 포함)이다. 넷째, 문화 제품 생산에 필요한 특수 장비의 생산 활동(제조 및 판매 포함)이다.⁹⁷⁾

96) 張莹莹, 「中韓文化產業政策比較研究」, 南京航空航天大學 人文社會學院 碩士學位論文, 2016, p. 7.

97) <https://baike.so.com/doc/4376967-4583103.html>. (2022.09.12)

한국의 문화산업을 '콘텐츠 산업'이라고 하다. 1992년 공포된 「문화산업진흥기본법」에 따르면, 산업문화는 문화산업 상품의 생산, 유통, 소비와 관련된 산업을 말한다. 세부 업종으로는 영상·방송·음악·게임·애니메이션·캐릭터·공연·문화재·미술·광고·출판인쇄·창의적 디자인·전통공예품·전통의류·전통식품·멀티미디어 영상소프트웨어·인터넷 및 이와 관련된 산업이 있다. 통계청의 문화산업 통계는 출판산업·음반산업·게임산업·영화산업·방송산업·공연산업·기타 문화산업(건축·사진·창의적 디자인·광고·신문·도서관·박물관·공예품 및 민족의상·예술문화교육 등)을 말한다.⁹⁸⁾ 2003년 5월 문화산업 진흥기본법이 다시 개정되었다. 문화산업에 대한 정의는 문화콘텐츠의 세계, 개발, 제작, 생산, 유통, 소비 등과 관련된 서비스산업으로 바뀌었다. 첨단기술과 문화상품과 그 서비스가 끊임없이 융합되면서 한국문화산업의 업종 범위는 휴대전화, 출판, 인터넷, 전자서적 등 많은 분야로 더욱 확대되었다. 현재 한국은 비디오·영상·애니메이션·게임·패션 등 문화콘텐츠로 강력한 '한류'를 형성하여 세계 각지, 특히 아시아 주요 지역을 빠르게 휩쓸고 있다.

사실 세계 각국은 문화산업의 개념에 대해 통일된 해석을 내놓지 못하고 있다. 주로 해당 주관기관과 산업의 영향에 따라 설정되며, 명칭에서 서로의 차이를 알 수 있다. 중국은 문화산업 또는 문화 창의 산업, 한국은 문화콘텐츠산업, 미국은 오락산업, 영국은 창조산업, 캐나다는 예술산업, 일본은 저작권산업, OECD는 영상·출판·음반·방송·광고산업을 정보·오락산업 등으로 부른다. 세계 각국에서 문화산업에 대해 서로 다른 각도에서 서로 다른 정의를 내리고 있지만, 문화콘텐츠의 정신적, 오락적 등의 기본적 특성은 변하지 않는다. 따라서 문화산업은 정신적 오락성을 지닌 문화콘텐츠의 생산, 유통, 소비활동이다.

나. 문화산업생태계

문화산업생태계는 문화와 산업 관련 자원요소가 융합된 신흥산업생태계로 '문화-기술-경제'가 결합하여 복합가치를 창출하는 체계적인 과정이다. 문화산업은 전형적인 생태화 특징을 가진 시스템이다. 산업 생태는 산업 시스템과 환경 간의 상호작용과 동적 시스템 운영을 통해 균형 잡힌 상태를 의미한다. 문화산업생태계는 문화 제품, 기업 및 관련 조직이 환경과의 가치 교환을 통해 함께 발전하고 상호 의존적인 동적 균형 시스템을 형성하는 것이다. 문화산업의 다양성과 복잡성으로 인해 국내외 학자들은

98) 張勝冰 徐向昱 馬樹華, 『世界文化產業概要』, 雲南大學出版社, p. 137.

그 정의에 대해 서로 다른 표현을 하고 있지만 주로 다음 두 가지에 중점을 두고 있다. 첫 번째는 문화생태계가 생물 군집(클러스터 내부의 주체 간 상호작용)과 무기 환경(주체와 외부 환경의 연결)의 두 부분으로 구성된다는 것이다. 두 번째 유형은 문화생태계가 문화, 예술 또는 영상 엔터테인먼트와 관련된 제품 또는 서비스의 사회시스템에서의 연결이라고 생각하는 것이다. 학자들은 정의를 내릴 때 주로 다음과 같은 점을 강조함을 알 수 있다. 첫째, 문화생태계는 지리적으로 유사한 내용의 문화창업기업(문화계), 개인(소비자), 관련 지원기관(산업계)이 모여 상·중·하류 생산과 판매의 완전한 산업사슬을 형성한다. 둘째, 이 생태계의 형성은 주로 시스템 내부 기업 간의 경쟁과 조정에 기인한다. 셋째, 문화생태계는 풍부한 문화자원과 창의적인 아이디어를 가지고 있으며, 이는 다른 산업지역에 비해 시스템 내 기업발전의 기반이며 분명한 한계를 가지고 있다.⁹⁹⁾

문화산업생태계는 역동적이고 개방적인 시스템으로 자연환경, 사회환경, 이데올로기 등과 밀접한 관련이 있다. 이 시스템 내에서 다양한 문화 형태가 교류 및 상호 작용하여 서로 다른 문화권과 문화적 체인을 형성하고 있으며, 고유한 가치를 지닌 개인과 공동체는 시스템의 유기적 구성 요소로서 전체 인류문화의 통합성과 전승성을 유지하고 발전시키는 역할을 하고 있다. 문화생태계는 일정한 기간과 사회문화적 배경에서 문화의 개체와 공동체에 의해 발생하는 문화적 행위와 각종 구체적인 문화상품, 문화적 양식 및 그 환경 사이에 발생하는 상호영향, 상호작용의 방식과 상태를 말하며, 이러한 공동작용에 의해 문화의 계승, 재편성, 발전을 촉진하고 이를 통해 순환적으로 형성되는 조화로운 공생의 문화체계를 말한다.¹⁰⁰⁾

1995년, 폴 조지(Por George)는 '문화 생태학'이라는 용어를 처음 만들었다. 그는 1995년 발표한 논문 「조직지능 추구」에서 복잡한 문화운동 과정을 연구하고 지식혁신, 지식유지, 조직학습의 사회적 관계와 행동에 대한 연구를 탐구하기 위한 체계적인 개념과 모델을 도입하였다.¹⁰¹⁾ 문화 생태는 인간이 창조한 다양한 문화형태와 행위, 사회적 환경 간의 상호작용을 말하며 문화산업의 전체 시스템을 상호작용의 전체로 간주하고 이러한 상호작용의 결과는 인류문화의 지속적인 진화를 촉진한다. 이 정의에 따르면 인간이 만든 모든 문화는 역동적인 유기체이며 다양한 문화 간의 상호 교류는 다른 문화 공동체, 문화 영역, 문화 그룹 및 문화산업 체인을 형성한다. 고유한 가치

99) 앞의 논문, 何里文, 馬瑜彬, p. 185.

100) 王璐璐, 「新媒体环境下高校文化生態系統建設」, 現代教育技術, Vol. 25 No. 3, 2015, p. 109.

101) 孫兆剛, 「論文化生態系統」, 系統辯証學學報, 2003年7月第11卷第3期, p. 100.

를 지닌 모든 문화 공동체는 인류문화 전체의 유기적 구성요소이며 인류문화의 완전성을 유지하는 데 독특한 역할을 한다. 우리는 이 생명의 특징을 가진 문화 네트워크를 '문화생태계'라고 부른다.

라. 선순환

'순환이 잘됨. 또는 좋은 현상이 끊임없이 되풀이 됨'(네이버사전)

세계의 모든 것은 서로 연결되어 있고 체계적인 방식으로 존재하며 보편적으로 연결되어 있다. 시스템은 다양한 요소가 서로 연결되고 상호작용하는 전체이다. 현대 시스템론은 1930년대에 생겨났고 1950~1960년대에 형성되었다.¹⁰²⁾ L.V. 베타랑피(Ludwig Von Bertalanffy)가 처음 제시한 시스템 개념은 '상호연계의 주요 복합체'였다. 베타랑피의 「디지털 시스템 이론: 기초 개발 및 응용」으로 상징되며 시스템은 특정 상호연결 상태에 있는 환경과의 관계에서 각 구성요소의 총합이라고 여겨진다.

'선순환'이란 사물이 서로 연관되어 상호 의존하며 여러 순환의 성장 사슬을 형성하고 공동으로 촉진하는 인과 관계를 형성하는 것을 말한다. 선순환은 사물 발전의 진보 현상이다.¹⁰³⁾ 생태계는 인공적으로 구축된 시스템 순환 모델이므로 '사람'은 생태계의 선순환에서 중요한 요소이다. 어떤 생태계든 선순환 상태를 유지하려면 전체 내의 여러 요인들 간에 하나의 균형 상태를 유지해야 한다. 시스템의 전체성을 보장하는 기초이며 각 요소는 필수 불가결하고, 물론 어떤 요소의 역할도 상대적 균형을 유지해야 하며 시스템이 균형을 이루지 못하면 생태계가 파괴되고 더 이상 존재할 수 없으며 발전할 수 없다.¹⁰⁴⁾

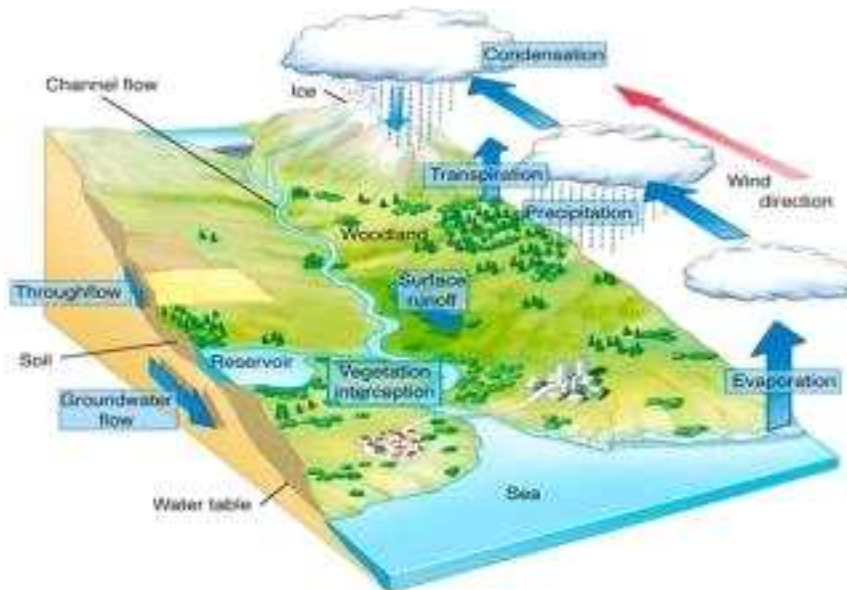
선순환은 발전관의 진화이며 자연순환과 사회경제적 순환 시스템 간의 긴밀한 협력이기도 하다. 시스템의 최적화를 달성하는 것은 단순한 생태학적 균형이나 요소의 조화로운 개발이 아니라 시스템의 지속 가능하고 건강한 운영을 유지하기 위한 안정적인 내부 메커니즘을 구축하는 더 높은 수준의 조정인 비평형 개방 시스템의 선순환이어야 한다. 선순환은 생태계의 지속, 조화, 건전한 발전을 유지하는 내적 메커니즘으로 생태발전과 순환발전모델이 실현해야 할 새로운 경지이며 현재의 자원문제 해결과 향후 환경압박 완화의 새로운 활로이다. 이는 경제성장모델의 변화와 함께 사회적 소비방식의 조정을 요구할 뿐만 아니라 물질순환이용 폐쇄재생의 개념이자 생산, 유통, 소비

102) 石建平, 「复合生態系統良性循环及其調控机制研究」, 福建師範大學 自然地理學 博士學位論文, 2005, p. 9.

103) <https://baike.so.com/doc/1290692-1364662.html>. (2022.09.20)

104) 黃津虹 吳文峰, 「我國體育生態系統良性循环机制的构建」, 『體育大視野』(前言), 2020年(第10卷)第17期, p. 219.

등 각 단계에서 자원이용률을 높이고 오염을 줄여야 하는 개념이며, 생산분야에서 순환방식을 추진해야 할 뿐만 아니라 유통소비단계에서 사람들의 관념을 수정해야 한다. 기존의 경제성장 모델, 산업구조, 소비방식, 자원 이용 방식 등을 시스템 순환 분석의 각도와 방법으로 재평가해야 하며, 선순환 발전에 부합하지 않는 요인과 문제점을 진단하고 대응 정책 아이디어를 제시하여 선순환 규제 메커니즘의 전면적인 개선을 실현해야 한다.¹⁰⁵⁾ 문화 전체를 생태계로 간주하고 생태계의 선순환 발전 이론을 사용하여 문화의 발전, 개발 및 보호를 지도하는 것은 새로운 시대와 새로운 상황의 발전을 위한 요구 사항이다. 생태계의 선순환 발전 이론을 따르고 시스템의 균형 잡힌 발전을 조정하며 시스템의 선순환 메커니즘을 탐색하고 시스템의 선순환 발전을 달성하기 위해 노력해야 한다.



<그림 4-2> 선순환¹⁰⁶⁾

마. 교육시스템

본 연구를 진행하면서 혼란이 있는 '교육' 관련 용어는 아래와 같이 용어를 정리한다.

(1) 교육시스템은 일반적으로 정부 부처, 학교, 교사, 학생 및 관련 교육 규정 및

105) 앞의 논문, 石建平, p. 7.

106) <https://www.pinterest.co.kr/pin/18014467246899018/>. (2023.06.17)

정책을 포함하여 국가 또는 지역의 전체 교육 기관 시스템을 의미한다. 교육시스템에는 기초 교육, 중등 교육, 고등교육 등과 같은 다양한 유형의 교육이 포함될 수 있다. 107)

(2) 본 연구에서는 입시, 교육 프로그램, 취업 분야에 대한 전반적인 시스템을 교육 시스템으로 정의한다

① 교육 프로그램은 교과, 비교과, 산학 등 학교에서 진행되는 전반적인 교육을 말한다.

② 교육과정은 교육시스템의 구성요소이며 학생들이 교육과정에서 배워야 하는 내용, 기술 및 지식의 총칭이다. 교육과정에는 교육 계획, 교육 방법, 교재 및 평가 방법이 포함된다. 교육과정은 일반적으로 교육목표와 학생의 연령, 수준, 수요 등에 따라 설계 및 조정된다. 108)

(3) 본 연구에서는 교육과정에 대하여 대학의 행정적인 교육에 대한 내용으로 정의한다.

- ① 교과과정: 시간표에 해당하는 교육명과 교육내용
- ② 교육내용: 교육의 세부내용

바. 선순환 교육시스템

(1) 문화생태계의 선순환은 교육시스템과 밀접한 관련이 있으며 교육시스템은 문화생태계를 적극적으로 지도하고 육성하며 문화생태계의 선순환을 촉진할 수 있다. 동시에 문화생태계는 교육시스템에 풍부한 교육자원과 혁신 공간을 제공한다.

첫째, 교육시스템은 교육 콘텐츠의 설계와 커리큘럼 설정을 통해 문화생태계의 선순환을 유도하고 육성할 수 있다. 예를 들어, 학교는 문화생태계의 관련 지식과 개념을 교육과정에 통합하여 학생들이 문화의 다양성과 가치를 이해하고 학생들의 문화적 자신감과 혁신 정신을 함양할 수 있다. 또한, 학교는 학생들이 문화 축제, 예술 전시회 등과 같은 문화생태계의 활동에 참여하도록 조직하여 문화생태계의 다양성과 포괄성을 직접 체험하게 할 수 있다.

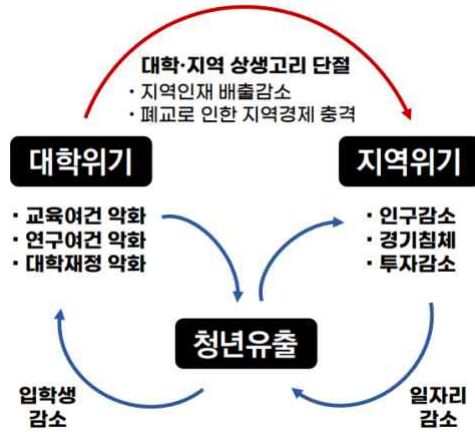
둘째, 문화생태계는 교육시스템에 풍부한 교육자원과 혁신 공간을 제공한다. 예를 들어, 학교는 학생들이 문화생태계의 발전과 변화에 대해 깊이 이해할 수 있도록 문화생태계의 전문가와 예술가를 학교에 초청하여 강의하게 함으로써 창의력과 창의적 사

107) <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%95%99%E8%82%B2%E7%B3%BB%E7%B5%B1>. (2023.03.22)

108) <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%95%99%E8%82%B2%E8%AF%BE%E7%A8%8B>. (2023.03.22)

고를 계발하게 할 수 있다. 또한, 학교는 문화생태계 관련 기관 및 조직과 협력하여 문화산업의 발전과 혁신을 공동으로 추진하고 학생들에게 더 많은 실용적인 기회와 직업 개발 플랫폼을 제공할 수 있다.

요약하면, 문화생태계의 선순환은 교육시스템과 밀접한 관련이 있으며, 교육시스템은 교육내용과 커리큘럼 설정을 통해 문화생태계의 선순환을 유도하고 육성할 수 있으며, 문화생태계는 교육시스템에 풍부한 교육자원과 혁신의 공간을 제공한다.



<그림 4-3> 대학·인구·지역순환 현황
 2023년 2월 1일 교육부 이재 정책실 '지역혁신중심 대학지원체계 시범지역 선정운영 계획'

대학위기-지방위기-청년유출이라는 세 가지 측면을 순환 발전하는 형태로 삼아, 현재 대학위기의 주요 원인을 교육여건, 연구여건, 재정지원 등 세 가지 측면에서 악화되고 있음을 간단히 설명하였다. 지역 위기의 주요 원인은 인구감소, 경기침체, 투자감소의 세 가지이다. 청년유출은 학령인구감소, 지방도시 대학교의 열악한 교육여건, 지역경제 침체, 기업투자 감소 등이 주요 원인으로 꼽힌다. 그림에서 알 수 있듯이 이러한 측면들이 현재 악순환의 형태가 나타나고 있는 만큼 정부는 이를 사례로 삼아 현 상황을 역전시켜 선순환의 흐름을 만들고자 한다.

(2) 모든 순환 시스템은 질서와 계층이 있으며 교육 순환 시스템도 건강하고 양호한 순환을 보장하기 위한 질서 있고 계층적인 시스템이다. 교육시스템의 선순환 구조의 질서는 시스템의 다양한 요소가 존재하는 방식과 역할에 일정한 규칙성을 가지고 있다는 것을 의미한다. 교육의 선순환에서 다양한 요소는 상호 연결되고, 의존 및 촉진되어 시스템의 발전과 방향을 공동으로 제한한다. 교육시스템의 질서는 다양한 요소에도 반영된다. 예를 들어, 학교별로 순위를 매겨 수도권대학, 시립대학, 지방도시 대학교

등으로 나누는데, 이는 질서적 표현일 뿐만 아니라 위계적인 표현이다.

선순환은 또한 역동적인 순환 과정이므로 순환 과정에서 에너지의 흐름을 보장하여 선순환 메커니즘의 구축을 촉진해야 한다. 교육시스템과 외부 세계 간의 지속적인 정보 전달과 에너지 순환이 이루어져야 하며 교육 조직 내부에서도 끊임없이 변화하고 있는데, 이것은 교육시스템 선순환의 역동적인 특성을 구체적으로 표현한 것이다. 교육시스템의 선순환적인 발전은 적시에 전략을 조정해야 하는 경우가 많으며 사회 전체, 환경 전체 또는 학교 교육 전체의 변화에 따라 교육시스템의 내부 자원의 배분을 재조정해야 사회환경의 변화에 더 잘 적응하고 교육시스템의 선순환을 촉진할 수 있다. 교육시스템의 선순환은 교육 사업을 촉진할 뿐만 아니라 사회환경과 문화를 촉진하므로 교육시스템에 있어 선순환 메커니즘을 구축하는 것이 매우 필요하다.

종합하면 개방적이고 질서 있는 교육체계가 잘 순환되기 위해서는 대학교육시스템의 선순환을 촉진하는 메커니즘의 구축이 필수적이다. 선순환의 다양한 요소들 사이의 균형 관계를 지속적으로 조정하고, 교육시스템이 선순환을 수행할 수 있도록 촉진해야 한다. 선순환의 교육시스템이 있어야 사회 발전과 변화에 대응할 수 있다.

사. 선순환 교육시스템 사례

(1) 프랑스 수핀포콤

아래 [표 3-4]는 수핀포콤(Supinfocom) 대학교 우수 졸업생의 사례이다.

[표 3-4] 우수 졸업생 사례¹⁰⁹⁾

대학교	우수 졸업생	참여작품	주요업적	취업회사
수핀포콤(Supinfocom) 애니메이션	Mathieu Cassagne		<몬스터 대학>, <굿 다이노>, <인사이드 아웃>, <카>, <토이스토리> 등에서 조명 소재 디자이너로 활동했으며, <토이스토리4>에 조명 아티스트로 참여했다.	픽사
				
대학교	Geoffroy Collin		두 번째 스폰지밥 네모바지 3D 블록버스터 영화 스폰지밥: 구출 대모험 제작에 참여했다. 그는 지금까지 50개의 국제상 수상과 236개의 후보에 오른 졸업 영화 028의 작가이기도 하다.	프랑스 몬트리올의 Mikros Animation

북미의 권위 있는 애니메이션 기관인 'Animation Career Review'에서 2022년 국제 애니메이션 아카데미 순위 TOP 25를 발표하였다. 국제 애니메이션 아카데미 순위 TOP 25에는 총 5개의 프랑스 대학이 등록되어 있다. 고블랭(Gobelins)은 1위를 계속 차지했고 ESMA와 루비카(Rubika)는 각각 8위와 9위, ArtFX는 11위, MoPA는 16위를 차지하였다.¹¹⁰⁾

루비카(RUBIKA)는 고등디자인대학(1988년), 수핀포콤(Supinfocom)(애니메이션, 1988년), 수핀포감(Supinfogame)(비디오게임, 2001년) 등 3개 분야의 선구적인 학교가 통합되었으며, 전 세계적으로 4개의 캠퍼스는 발랑시엔(프랑스), 몬트리올(캐나다), 푸네(인도), 나이로비(케냐)이다. 학교 커리큘럼은 총 4년이며, 처음 2년 동안 학생들은 일련의 실습 학습을 받고 디지털 이미지 제작, 애니메이션 및 후기 제작의 모든 단계와 모든 단계를 숙지하고 숙달해야 한다. 또한, 예술사와 영화 분석 수업도 수강해야 한다. 향후 2년간의 과정은 주로 멀티미디어 제작에 중점을 두며 학생들은 3D+ 그래픽 디자인, 최첨단 웹 애니메이션 제작 도구 및 게임 디자인 소프트웨어를 마스터해야 한다.¹¹¹⁾

1988년 설립된 수핀포콤(Supinfocom) 애니메이션 대학교는 프랑스 남동부 아를(Arles)에 위치해 있으며 아를 캠퍼스는 200여 명의 학생을 수용할 수 있다. 대학은 2019년에도 전통 2D 애니메이션 학과를 개설하였고, 각 학과마다 특정한 전통 애니메이션 기술을 배워야 하지만, 항상 3D 애니메이션 교육이 주요한 특징이었다. 프랑스 르 피가로 학생신문과 ACR 사이트에서 선정한 유럽 최고의 3D 애니메이션 대학(2018~2021)에 선정되었다. 수핀포콤(Supinfocom)은 주로 프로젝트 및 실습 교육에 중점을 둔 예술 및 기술 요구 사항을 결합한 애니메이션 전문교육을 한다. 높은 수준의 전문 인재를 양성하고 혁신과 창의력의 선두에 서서 학생과 졸업생의 인지도를 높인다. 교직원의 90%가 프랑스나 외국인 전문가로 구성되어 있으며, 주로 실무 경험이 풍부한 교수를 초빙하여 학생들이 팀워크 능력을 빠르게 습득할 수 있도록 돕는다. 국제 개방 정책의 일환으로 학교는 매년 전체 학생의 10%가 넘는 국제 학생을 모집한다. 이 학생들은 교환 프로그램, 학교 간 협약 또는 후보자라는 틀 안에서 환영을 받는다. 학교의 평균 취업률은 95%에 이르는데, 이 졸업생들의 90%는 졸업 후 유명 애니메이션 게임 및 디자인 회사에 직접 진출할 수 있으며, 56%의 학생은 프랑스 이외의 국가의 회사에 합격

109) <https://freewechat.com/a/MzAwNjAyMzczNQ==/2651122106/1>. (2023.04.18)

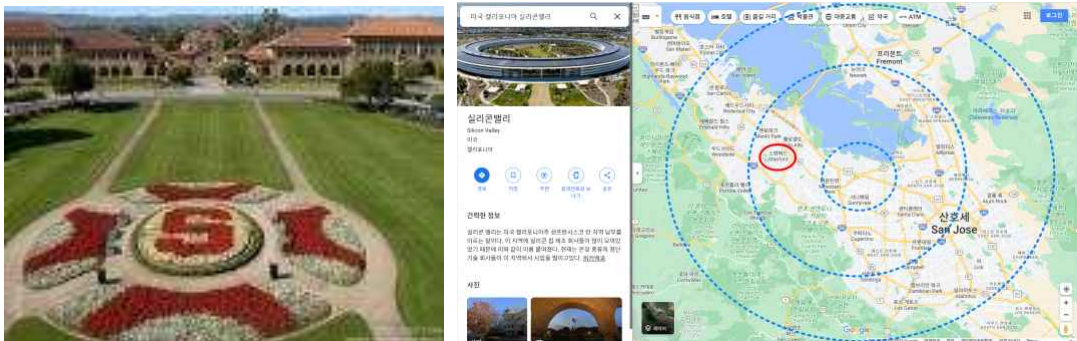
110) <https://zhuanlan.zhihu.com/p/539250941>. (2023.04.20)

111) <https://zhuanlan.zhihu.com/p/539250941>. (2023.04.20)

하였고, 일부 학생들은 창업하여 독립 스튜디오를 설립하기도 한다. 역대 유명 회사로는 Pixar, 20th Century Fox Animation, Ubisoft, Sony Pictures, 캐나다 국립영화위원회(NFB) 등이 있다. 수년에 걸쳐 프랑스 안시(Annecy), 미국 시그그래프(Siggraph), 캐나다 오타와(Ottawa) 등 유명 애니메이션 영화제에서 수상을 하거나 후보에 올랐다.¹¹²⁾

프랑스의 수핀포콤(Supinfocom) 대학교는 시각 디자인을 하다가 나중에 애니메이션으로 전환하였다. 이론 지식뿐만 아니라 실제 운영 경험도 갖춘 애니메이션을 전문으로 하는 전문 인재를 교수로 초빙한다. 애니메이션은 인문, 연극, 미술, 음악, 영상을 포괄하는 종합예술이다. 따라서 수핀포콤(Supinfocom) 대학교는 교수를 선택할 때 이들 전문분야의 고급 인재를 초빙한다. 예술은 기초예술과 응용예술로 구분되며 애니메이션 교육의 실제 운영에 관한 기술은 응용예술에 따라 이루어져야 하며, 응용예술의 경우 현장실무경험이 풍부한 고급 인재를 찾아 학생의 지도를 맡겨야 한다. 각 전문분야는 전문 지도교수가 지도하여 학생들의 전문적인 실무능력과 경험을 향상시킬 수 있다. 또한, 다양한 분야와 기업의 전문 교수진이 있어 학생들에게 업계의 최신 동향과 정보를 제공할 수 있다. 이 밖에 졸업생 2000여 명의 실시간 연락처, 기업 뉴스 정보, 취업 기회, 인턴십 기회 등을 제공하는 소셜네트워크도 구축하였다.

(2) 미국 스탠퍼드대



<그림 4-4> 스탠퍼드 대학교¹¹³⁾

스탠퍼드 대학교는 1885년 설립되어 1891년 정시모집을 시작하였다. 미국 캘리포니아주 샌프란시스코 베이 에어리어 남부 팰로앨토 시 안에 위치하고 있으며, 첨단기술단지인 실리콘밸리(Silicon Valley)와 인접해 있다. 스탠퍼드 대학교는 사립 연구중심 종합대학교이고,

112) <https://freewechat.com/a/MzAwNjAyMzczNQ==/2651122106/1>. (2023.04.18)

113) <https://blog.naver.com/aaakorea1234/222447177590>. (2023.06.18)

글로벌 대학총장포럼의 회원이자 글로벌 대학교연맹 회원이다. 1951년 스탠퍼드 대학교 공과대학 학장인 프레데릭 터먼(Frederick Terman)은 캠퍼스에 산업 단지를 설립하기로 결정하였다. 캠퍼스 부지를 상공(商工)계열이나 졸업 동문에게 장기 임대하여 회사를 설립한 뒤, 이들이 학교와 협력하여 각종 연구 프로그램과 학생 인턴십 기회를 제공한다는 것이다. 이 결정은 실리콘밸리의 기반을 마련했을 뿐만 아니라 미국 대학 최초로 캠퍼스에 산업단지를 설립하는 스탠퍼드대의 판도를 완전히 바꿔놓은 결정이었고, 그는 '실리콘밸리의 아버지'¹¹⁴⁾로 존경받고 있다. 프레데릭 터먼은 대학이 일반교육과 직업교육을 결합하고, 사회에 직접 봉사해야 할 뿐만 아니라 교육과 과학연구를 결합하고 과학 발전에도 책임을 다해야 한다고 주장하였다. 이 '두 가지의 결합'의 '교차점'은 '산학 협력'이고 '산학협력'의 시작점은 '첨단 산업 단지'의 설립이다.¹¹⁵⁾ 스탠퍼드 대학은 미국의 최전선에 있다. 산업단지 내 기업들이 하나둘씩 문을 열면서 스탠포드가 제공할 수 있는 땅을 넘어 외부로 확장되어 미국 캘리포니아의 첨단기술, 인재들의 고지인 실리콘밸리(Silicon Valley)를 형성하였다. 스탠포드 대학교는 과학기술 그룹과 기업에 둘러싸여 있으며 첨단기술, 비즈니스계 및 실용주의, 개혁정신과 같은 전형적인 '미국 정신'과 밀접한 관계를 맺고 있다. 미국 서해안 '하이테크 벨트'가 부상하면서 '세기의 사랑'인 마이크로소프트(Microsoft)를 비롯한 다양한 컴퓨터 회사들이 이 라인에 동지를 틀면서 스탠포드 대학의 위상은 갈수록 높아졌으며, 이때부터 스탠포드 대학은 실리콘밸리의 핵심이자 전 세계 과학기술 혁신의 중심지가 되었다.¹¹⁶⁾ '실리콘밸리'의 성공과 그에 따른 '실리콘밸리 열풍'의 세계적인 인기는 대학과 산업이 현대 첨단기술 수준에서 밀접하게 결합되어 강력한 활력과 생산성을 가지고 있음을 입증하였다. 예를 들어 세계적으로 유명한 기술 회사인 구글(Google)은 1995년 스탠포드 대학교에서 시작했으며 설립자는 스탠포드 대학교 2명의 학생이었다. 그 사업은 검색, 광고, 클라우드 컴퓨팅, 하드웨어 및 기타 분야를 다루었다. 구글의 혁신 생태계는 선순환 발전 모델을 형성했으며 혁신 분야에 대한 투자는 제품 및 서비스의 업데이트 및 최적화를 가져왔을 뿐만 아니라 더 많은 인재와 자원을 혁신 생태계에 끌어들이었다.

따라서 미국 스탠포드 대학교는 기술혁신과 창업에 중점을 둔 세계적으로 유명한 대학으로 창업과 혁신 생태계가 선순환적인 발전 모델을 형성하고 있다. 스탠포드 대학교의 교수와 학생들은 교내에서 여러 스타트업을 창업하는 것은 물론 외부의 스타트업을 적극 지원하고 육성하는 역동적인 혁신 생태계를 형성하였다.

114) 陳洋, 「論中國高校生態可持續校園模式」, 西安建筑科技大學 建筑歷史與理論 博士學位, p. 15.

115) 앞의 논문, 陳洋, p. 15.

116) <https://baike.baidu.com/item/%E6%96%AF%E5%9D%A6%E7%A6%8F%E5%A4%A7%E5%AD%A6/278716>. (2023.05.10)

2. 애니메이션산업

애니메이션산업은 대표적인 창의 산업으로 문화산업에서 매우 중요한 조직 부분이며, 창의성은 애니메이션산업의 핵심 경쟁력을 결정하는 주요 요소 중 하나가 되었다. 애니메이션산업은 애니메이션을 표현 형태로 하고 애니메이션 제품 및 그 파생 제품을 주요 매개체로 하며 애니메이션산업 체인의 확장 또는 최적화를 주요 과제로 하는 비즈니스 문화산업이다. 애니메이션산업 체인은 애니메이션 도서, 신문, 영화, 텔레비전, 영상 제품, 무대극 및 현대 정보전달 기술 수단을 기반으로 하는 새로운 애니메이션 품종과 같은 애니메이션 직접 제품의 개발, 생산, 출판, 방송, 공연 및 판매와 애니메이션 이미지와 관련된 의류, 장난감, 식품, 비디오 게임, 테마파크, 박람회, 가상 모델 및 기타 파생 제품의 생산 및 운영을 포함한다.¹¹⁷⁾ 애니메이션산업의 산업 사슬은 다른 전통문화산업에 비해 통합 및 확산 효과가 있으며 핵심산업 및 관련 산업은 지역 산업구조의 업그레이드를 개선하고 지역 문화산업의 전반적인 향상을 촉진하는데 분명한 효과가 있다. 또한, 애니메이션산업은 다음과 같은 특징을 가지고 있다.

첫째, 애니메이션산업은 대표적인 창조산업으로 산업 간 가치가 크게 상승하는 특징을 가지고 있다. 내부적으로는 산업 가치사슬을 형성하기 쉽고 외부적으로는 다른 산업과 결합하여 다른 산업의 부가가치를 크게 높일 수 있으며 발전 잠재력이 크다.¹¹⁸⁾

둘째, 애니메이션산업은 고투자, 고생산, 고위험 투자산업이다. 애니메이션 제품은 생산, 판매, 자금 회수까지 비교적 긴 주기가 필요하다. 애니메이션 제품이 시장에서 성공하면 판매 수익을 얻을 수 있다. 하지만 애니메이션 제품이 시장에서 떨어지면 패하면 원금을 날릴 가능성이 크다.¹¹⁹⁾

셋째, 애니메이션은 움직이는 만화이자 '그림'이 나오는 영화이기 때문에 애니메이션산업은 만화 산업, 영화산업과 천연의 친연관계를 가지고 있다.¹²⁰⁾

넷째, 애니메이션산업은 '피라미드'의 특징을 가지고 있다. 즉, 이 피라미드의 맨 밑부분에는 우선 만화 연재가 있고, 이들 만화 연재 중 우수 작품만 단행본으로 나오거나 애니메이션으로 각색된다.¹²¹⁾

다섯째, 애니메이션산업은 '지적재산권'을 핵심으로 하는 산업이다.¹²²⁾

117) 齊驥, 『動畫產業』, 中國建築工業出版社, 2014, p. 1.

118) 陳賽, 「從文化產業視角看中國動畫產業化的困境與出路」, 北京大學 傳播學 碩士論文, 2005, p. 14.

119) 앞의 논문, 陳賽, p. 14.

120) 앞의 논문, 陳賽, p. 14.

121) 앞의 논문, 陳賽, p. 14.

여섯째, 애니메이션산업은 장기적인 자연 형성의 과정이 필요하다. 이것의 형성은 제조업체, 공급자, 채널 운영자, 투자자 및 소비자의 상호 거래 과정을 필요로 하며, 서로 협력해야만 산업이 건전하게 발전할 수 있다. 123)

[표 3-5] (한국콘텐츠진흥원) 애니메이션산업 분류 124)

대분류	중분류	소분류	분류체계 정의
애니메이션산업	애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	창작 애니메이션 기획 및 직접 제작하는사업체
		애니메이션 하청 제작업	애니메이션을 외주제작, 주문제작 및 재하청하는 사업체
		온라인 애니메이션 제작업	인터넷용 및 모바일용 애니메이션을 제작하는 사업체
	애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보	극장용, 방송용, 홈비디오용, 애니메이션을 유통, 홍보, 마케팅 및 홍보하는 사업체
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업	애니메이션을 인터넷 및 모바일로 서비스하는 사업체 (애니메이션만 해당)	

3. 애니메이션교육

21세기에 들어서면서 컴퓨터와 인터넷 기술의 대중화와 함께 애니메이션산업은 빠르게 발전하여 많은 국가의 경제적 기동 산업이 되었다. 그러나 현재로서는 애니메이션산업의 발전은 여전히 혁신을 돌파해야 하며 인력양성이 상대적으로 취약하다. 인력양성은 교육의 질에 중점을 두고 있으며 현대 사회에서 애니메이션 인력에 대한 수요가 증가함에 따라 애니메이션교육에 대한 요구 사항도 지속적으로 증가하고 있다. 애니메이션산업은 대학의 애니메이션교육과 밀접한 관련이 있으며 산업의 추세는 대학의 인력양성에 영향을 미치고 산업의 발전은 대학의 지속적인 인력을 수출하여 팀을 풍부하게 해야 한다. 대학은 산업으로 교육 대상을 소화하고 취업 압력을 줄여야 하며 이는 대학의 애니메이션학과의 수가 빠르게 발전하는 직접적인 원인이기도 한다.

대학 애니메이션교육은 애니메이션산업을 위한 전문 인력양성을 위한 기관으로 애니메이션 전문 인력양성은 애니메이션 기업, 애니메이션 소비자와는 별개의 분야이며, 이들의 올바른 관계는 '육성자', '생산자', '소비자'의 관계여야 한다. 애니메이션산

122) 앞의 논문, 陳賽, p. 14.

123) 앞의 논문, 陳賽, p. 14.

124) 이남옥, 「국내 애니메이션산업 관련문화콘텐츠정책의 변화와 실효성」, 홍익대학교 디지털 애니메이션학과, 2018, p. 23.

업의 핵심은 애니메이션 기업(생산자)과 애니메이션 시청자(소비자)이며, 애니메이션 기업 또는 기타 형태의 애니메이션 생산 기관은 조직화된 단체이고 애니메이션 시청자는 일반적으로 대중을 의미하며 엄격한 조직 관계가 없다. 애니메이션 기업은 애니메이션 상품을 생산하여 시장에 출시하고 대중은 소비자로서 애니메이션 상품을 소비한다. (때로는 좋아서 소비자가 코스프레와 같은 애니메이션 상품의 역할을 하거나 심지어 이를 직업으로 삼기 때문에 또 다른 다양한 형태의 소비 행동을 이끌어낸다). 애니메이션 기업은 '생산자'이고, 대중은 '소비자'라는 것이다. 대학은 인력을 양성하는 기관으로 인력양성자라 할 만하다. 산업의 중심에 있는 것은 '생산자'이다. '생산자'는 제품을 통해 '소비자'와 밀접하고 직접적인 관계를 형성한다. '소비자'는 소비 제품을 통해 '생산자'와 연결되는 터미널이다. '생산자'와 '소비자'의 연결고리는 '제품'이다. 반면 '육성자'는 인력을 통해 '생산자'와 밀접한 관계를 맺는다. 기업을 위해 인력을 양성하는 것은 '프런트 엔드'이다. '육성자'와 '생산자'의 연결고리는 '인력'이다. '육성자'와 '소비자'는 일반적으로 직접적인 관계가 없지만 적어도 소비자 그룹(더 전문적인 애니메이션 '팬')을 육성하는 것과 같은 일부 간접적인 관계를 생성한다.¹²⁵⁾ 이렇게 대학에서 대중으로, '육성자'에서 '소비자'로 하나의 산업 체인을 연결하였다. '생산자'와 '소비자'는 산업의 핵심 위치에 있다. '육성자'는 독립성을 갖고 학문과 산업의 발전 방향을 관찰하고 이끌어 산업보다 앞서간다.

애니메이션교육은 애니메이션산업 발전의 미래와 직결되며 애니메이션 교육시스템의 구축은 시대 발전의 필연적인 산물이다. 전통교육의 노하우를 계승하면서 인력교육의 중요성도 인식해야 한다. 현재 애니메이션산업 발전을 위한 국가 정책 지원, 애니메이션 제작 및 개발 기업 후원, 애니메이션교육에 대한 투자 확대 등의 적극적인 조치로 애니메이션교육 및 애니메이션산업이 건전한 궤도를 따라 빠르게 발전하고 있으며, 예술학과의 연속성을 위한 토대를 마련하고 있다.

영화 <웃긴 얼굴의 유머러스한 그림>은 1906년에 제작되어 114년의 역사를 가지고 있으며, 애니메이션 역사상 최초의 진정한 애니메이션으로 꼽힌다. 미국인 제임스 스투어트 블랙턴이 제작해 1906년 4월 6일 미국에서 개봉하였다. <웃긴 얼굴의 유머러스한 그림>은 애니메이션 역사가들에게 세계 최초의 표준 필름 애니메이션으로 인정받았다.¹²⁶⁾ 애니메이션의 표현 형식은 흑백에서 컬러로, 평면부터 3D 입체까지, 핸드페인팅에서 컴퓨터 제작까지 거쳤다. 애니메이션의 상영 형태는 대형 스크린에서 TV 및 온

125) 傅立新, 「也談動畫產業與高校動畫教育的關係」, 『包裝世界』, 2016, p. 59.

126) <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1660729998912952982>. (2022.09.20)

라인 주문형 방송으로 바뀌었으며, 기술의 발전은 애니메이션에도 새로운 발전 기회를 가져 왔다고 할 수 있다.

'애니메이션'이라는 단어는 두 가지 측면에서 이해할 수 있다. 첫째, 애니메이션은 살아있는 생명을 주는 예술적 표현이다. 둘째, 애니메이션은 새로운 기술 수단이며, 광고, 온라인 홍보, 영상 작품의 표현방식이다. 기술은 애니메이션의 생성, 발전 및 진화를 가져온다고 할 수 있다. 그러나 애니메이션 작품의 성공 여부는 애니메이션의 기술적 표현 형식, 기술적 숙련도와 무관하다. 애니메이션 지식은 선진적인 기술을 사용하여 제작자의 창작 의도를 표현한다. 진정으로 감동적인 것은 애니메이션 작품에 표현된 내용과 애니메이션의 표현일 수 있으며, 이는 감상자의 공감을 불러일으키고 감정적으로 합의에 도달할 수 있다. 따라서 기술을 진정으로 숙달하여 기술을 사용하며 기술에 완전히 의존하지 않고 애니메이션을 창작해야만 애니메이션을 기술 수준에서 벗어나 예술 정신의 생명체로 발전시킬 수 있다.

본질적으로 애니메이션은 영화 및 텔레비전 예술의 범주 중 하나로 영화와 같은 기원을 가지며 일반 영화 및 텔레비전의 기본적인 시청각 특성을 가지고 있다. 중국애니메이션학회 정관의 제1장 총칙에서 제1조는 특히 "애니메이션은 국제적으로 통용되는 명칭이다. 영화와 TV 속 애니메이션, 인형은 물론 격식별 촬영과 3차원 컴퓨터 제작 등 모든 장르가 망라되어 있다." 회화, 만화, 영화, 사진, 문학, 음악, 디지털 미디어 등 많은 예술을 아우르는 종합예술 장르이며, 독자적인 학문 체계이다. 또한, 애니메이션과 일반 예술품의 분명한 차이점은 상업성이 있고 시장의 요구와 관련이 있으며 상업적인 오락성이 있을 뿐만 아니라 애니메이션 예술 표현 형식이라는 것이다.

애니메이션 예술은 독특한 특성을 가지고 있으며 애니메이션교육은 다른 예술교육 형식과 다른 특성, 즉 기술성, 교육성, 예술성 및 상업성을 가지고 있다. 애니메이션 예술과 시장의 관계를 연구할 때, 대부분의 애니메이션 제작자들은 애니메이션의 예술성을 기술과 시장보다 앞서고, 예술성이 애니메이션 창작의 핵심이라고 생각한다. 중국의 유명 애니메이션교육자 루성창 교수의 말처럼 기술 수단은 도구의 문제일 뿐이다. 전문적인 애니메이션교육 업무로서 애니메이션 기술과 함께 전문적인 이론 지식, 특유의 혁신적인 사고와 심미적 사고를 갖추어야 하며, 이는 전문적인 틀을 통해 연마되고 훈련되어야 한다.

애니메이션산업과 시장 수요는 서로 연결되어 있으며 애니메이션교육은 애니메이션 산업 발전의 필연적인 산물이자 수요이다. 이는 애니메이션산업과 시장에 지속적인 인력을 양성 및 제공하고 애니메이션산업과 시장의 발전을 지원한다. 또한, 애니메이션

산업 및 시장 발전의 실제 상황을 반영한다. 애니메이션교육은 일반 교육모델과 구별되지만 다른 예술교육에서와 마찬가지로 학생들이 예술 언어를 사용하고 예술 기술을 습득하도록 훈련함으로써 학생들의 창의적 사고력과 기술 표현력을 배양하고 창의력과 표현력을 자극한다. 애니메이션산업 발전의 중요한 요소로서 애니메이션교육은 전문적인 애니메이션 인력을 양성하는 정책을 가질 뿐만 아니라 애니메이션산업의 미래 발전에도 직접적인 영향을 미친다.

애니메이션 예술 자체가 가지고 있는 예술과 기술의 결합, 다양한 예술 형식의 공존, 시장과 긴밀한 연계 등의 특성 때문이다. 이에 상응하는 애니메이션교육은 일반 예술교육의 법칙을 따르는 것 외에도 과학과 예술, 사상과 기술, 개성과 공통성의 종합이다. 애니메이션교육의 내용에는 첫째, 학생들의 기본 미술 조형 능력, 미학 사상 함양을 담았다. 둘째, 애니메이션 제작 프로세스, 수공예 기술 및 컴퓨터 기술, 관련 분야의 영화 및 음악 및 기타 기본 지식의 학습 및 이해를 함양하는 데 중점을 둔다. 셋째, 애니메이션과 시장이 밀접하게 연결되어 있는 특성을 결합하여 애니메이션 기획, 애니메이션 마케팅, 자금 조달, 애니메이션 파생 제품 개발 및 기타 시장 지식에 대한 학생들의 이해를 높인다. 애니메이션 창작은 번거롭고 복잡한 작업이며 애니메이션교육의 콘텐츠도 이에 상응하여 다양함을 보인다.¹²⁷⁾

애니메이션교육은 예술교육 분야의 하나로, 그것의 학문 지식의 종합성 때문에 다른 예술 분야와 비교하여 더욱 뛰어난 상업성을 가지고 있다. 따라서 애니메이션교육은 일반 예술교육의 법칙을 따르는 것 외에 독자적인 요구도 있다. 애니메이션교육에는 다음 세 가지 측면이 포함되어야 한다.

첫째, 애니메이션 스킬은 애니메이션 실현의 수단과 보증이다. 애니메이션교육은 예술과 새로운 기술을 결합해야 한다. 여기에는 손으로 그리는 기술, 컴퓨터 소프트웨어 조작과 하드웨어 성능 습득의 교육이 포함된다.

둘째, 애니메이션 이론은 애니메이션 창작의 영감의 원천으로 예술사론 지식과 예술 감상, 예술 비평 등을 중시하는 교육이 필요하다.

셋째, 애니메이션은 풍부한 상업성을 가지고 있다. 교육 중 예술과 상업 사이의 새로운 접점을 찾기 위해 노력해야 한다. 학생들이 작품에서 사고의 혁신을 이끌 뿐만 아니라 시장 단계를 중시해야 한다. 학생들이 시장을 이해하고, 실천 학습을 강화하며, 시대의 발자취를 따라가야 한다.

127) 孫用株, 「動畫教育与“作家意識”- 動畫基礎教育方法研究」, 中國美術學院 動畫創作与理論研究 碩士學位論文, 2009, p. 8.

애니메이션교육은 애니메이션산업의 발전에 발맞추어 이루어지며, 애니메이션교육을 통해 인력을 끊임없이 시장에 공급하여 애니메이션 시장이 지속적으로 운영될 수 있도록 하는 동시에, 애니메이션시장 발전의 명맥이기도 하다.¹²⁸⁾

제3장 한·중 애니메이션학과 신입생 모집

제1절 한·중 애니메이션 관련 중고등학교 교육

1. 한국의 중고등학교 애니메이션교육

가. 한국의 애니메이션 관련 중학교 교육

21세기는 정보화의 시대이자 디지털 영상매체의 시대이다. 애니메이션은 오늘날 디지털 시대, 정보화 이미지 시대에 각광받는 분야로 불릴 정도로 사회 각 분야에서 활용되고 있다. 따라서 애니메이션의 중요성은 더욱 커지고 있다. 정보화 배경에서 애니메이션의 교육 기능과 오락 역할도 사람들의 관심을 끌었고 애니메이션에 대한 사람들의 사랑은 애니메이션산업의 급속한 발전을 촉진하였다. 또한, 애니메이션 실무자와 교육대상자의 라이프 스타일에도 변화를 가져왔다. 교육 콘텐츠 측면에서 애니메이션은 흥미롭고 학습 콘텐츠를 쉽게 표현할 수 있다는 장점이 있다. 애니메이션을 이용해 학습효과를 얻을 가능성이 크고, 학습 흥미를 유발하기 쉬워 교육적 효과가 있다.

중국은 한국과 역사적, 문화적 배경이 비슷하고 교육 형태도 나름대로의 강점이 있다. 한국 정부를 비롯한 사회 각계에서도 문화산업으로서 만화애니메이션의 중요성을 인식하고 있다. 국가전략사업의 진흥을 위한 한국 정부의 정책적 노력이 지속적으로 이루어져 애니메이션산업의 발전을 지원하는 동시에 애니메이션교육의 발전을 촉진하였다. 애니메이션의 내용은 회화, 음악, 사진, 평면 조형 및 공간 구성과 같은 여러 측면을 포함하며 종합예술 형식일 뿐만 아니라 시각 문화이기도 하다. 애니메이션은 현대 미술교육에서 정보를 전달하는 시각적 소통의 문화적 매개체 역할을 하며 사람들의 흥미를 끌 수 있는 문화적 매개체이다. 미술교육에 애니메이션을 도입하면 학생들

128) 劉素君, 「中國高校本科動畫專業的課程結構研究」, 廣州大學 課程與教學論 碩士學位論文, 2009, pp. 2-3.

의 미술 학습에 대한 관심을 불러일으키고 미적 능력을 키울 수 있을 뿐만 아니라 창의적 표현능력을 향상시킬 수 있다. 교사는 시청각 미디어 애니메이션을 통해 학생들을 효과적으로 지도할 수 있다. 애니메이션은 하나의 시각적 표현 도구로서 상상을 초월하는 교육적 효과가 있다고 할 수 있다.

애니메이션산업에 대한 한국의 관심으로 인해 한국의 각종 교육기관에서는 영상 애니메이션을 중심으로 한 교육 프로그램을 실시하고 있다. 한국의 대학 및 대학교 커리큘럼에는 컴퓨터 그래픽, 멀티미디어, 영상 편집, 애니메이션 등에 관한 전문교육이 개설되어 있다. 특히 초·중학교 미술교육 체계에서도 애니메이션교육 내용이 다뤄지고 있다. 전문계고 교육과정과 미술학과에서도 애니메이션 관련 교육 콘텐츠가 늘고 있다. 중·고교 미술교육 분야에서 애니메이션교육의 비중도 점차 커지고 있다.

나. 한국의 애니메이션 관련 중학교 교육

미술교육은 다양한 미술 활동을 통해 학생들이 주변 세계에 대한 심미적 인식과 상상력을 함양하고 창의적이고 비판적인 사고력을 함양하며 미술문화를 이해하고 계승, 발전시키는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 한국의 중학교 미술교육 교재 내용은 크게 '체험', '표현', '감상'의 3개 분야로 나뉘며, 애니메이션 관련 수업 내용은 주로 표현 분야에 수록되어 있다. 한국의 제7차 개정 교육과정을 바탕으로 현행 7차 개정 중학교 미술교과서 9종 중 애니메이션 부분을 비교분석하였다.

[표 4-1] 출판사별 애니메이션 단원의 비중도¹²⁹⁾

출판사	전체 쪽수	애니메이션 관련 단원				
		영역 및 중단원	소단원명	도판 수	쪽수	애니메이션쪽수/ 전체쪽수
교학사	218	표현: 15장. 그림이나 기호로 전달하는 디자인	캐릭터와 만화, 애니메이션	9	2	2/218
교학연구사	209	표현: 재료와 표현.	만화이야기, 움직이는 그림	6	2	2/209
도서출판 지학사	223	표현: 4장. 즐거운 디자인. (의미를 전달하는 디자인)	움직이는 그림- 애니메이션	10	2	2/223
두산동아	201	표현: 2장. 우리와 함께하는 시각 문화	생활 속에 숨 쉬는 영상문화	0	1	1/201
미래엔 컬처그룹	223	표현. 8장. 움직이는 이야기	3. 꿈을 표현하는 살아 있는 그림	6	1	1/223
미진사	213	표현. 8장. 미술과	5. 뉴미디어-사진, 애	5	2	2/213

129) 신미옥, 「중학교 미술 교과서에 나타나는 애니메이션의 내용 연구」, 공주대학교 미술교육학과 석사학위 논문, 2012, p. 36.

		매체	니메이션, 키넥트 아트, 비디오 아트			
일진사	199	표현. 12장. 아름다운 시각 디자인	재미있는캐릭터와 만화의 세계	5	1	1/199
중앙교육진흥연구소	217		캐릭터, 만화, 애니메이션	10	3	3/217
지학사	224	표현. 7장. 디자인의 세계	내 생각을 만화로	16	4	4/224

[표 4-1]은 한국의 출판사 미술 교과서에 실린 애니메이션 교과서의 분포이다. 표에서 7번째로 개정된 중학교 미술 교과서 9종은 애니메이션이 교재 단원에서 차지하는 내용과 분량은 조금씩 차이가 있지만 모두 일정한 비중을 차지하고 있다. 애니메이션 콘텐츠가 최소 1페이지에서 최대 4페이지, 일러스트가 최대 16장 있다. 교재 내용은 애니메이션, 만화, 뉴미디어, 시각디자인, 시각문화 등 다방면에 걸쳐 있다. 미술교육에서 애니메이션 콘텐츠에 대한 교육이 중요해지고 있음을 반영한다.

다. 한국의 애니메이션 관련 고등학교 미술교육

[표 4-2]는 한국의 고등학교 미술교육 교과서에 나오는 애니메이션교육에 대해 알아보기 위하여 2010년 고등학교 미술교과서에 수록된 애니메이션과 만화에 관한 내용을 인용한 것이다.

[표 4-2] 2010년 인정도서, 고등학교 미술 5종 교과서 수록 애니메이션 내용¹³⁰⁾

단원명	소단원명	교육내용	작품명	출판사	비고
소통하는 시각 문화	대중매체에 담긴 시각 문화 읽기	만화 속 의미 읽기	TV가 인간을 지배하는 시대(카툰, 1961, 한국, 지현곤)	천재교육 .2010 . 이상원 외 4인	4 점
	캐릭터와 판타지	상상의 이야기 속 캐릭터(개인 미니 홈페이지 캐릭터, 3D 애니메이션 캐릭터)	·스페이스아트마우스(1967, 한국, 이동기) ·개인미니홈페이지 캐릭터(한국, 아바타 캐릭터) ·3D애니메이션 '콩푸판다'(2008, 미국 드림웍스)		
환경, 인간 그리고 미술	시각 문화 환경과 미술	디지털 시대와 새로운 이미지	·걸(1969, 최은희, 3D모델링) ·싸이월드미니룸(2009)	미진사, 2010, 김영길 외 4인	9점
흥미로운 조형의 세계	움직임을 표현하기	움직임이 반영된 미술작품의 특징 이해, 창의적으로 표현	움직임을 표현한 원시 동굴벽화(기원전1만 ~ 4천년경, 알타 미라 동굴 벽화) ·가족 끈에 묶인 개의 역동성(1912, 발라, 이탈리아)		
서로 다른 매체사 용하기	만화로 표현하기	만화의 표현 형식과 그 효과 표현	·텔레비전 리모컨(2008, 지현곤, 한국) ·우리들의 여름(2008, 조훈, 한국) ·아낌없이 주는 나무(학생) ·우리반(입체만화, 학생)		
	미디어 아트의	필살레이션으로	·환생(2007, 리후이, 중국)		

	세계	표현			
함께하는 미술	만화와 애니메이션	만화와 애니메이션을 이해하고, 주제에 맞는 스토리 보드를 작성하여 애니메이션을 제작	·시카프(2008, 석정현, 한국) ·태권브이 기마병(2008, 김석, 한국) ·대식가(1831, 도미에, 프랑스) ·당신은 무엇이 되고 있습니까(2004, 박광수, 한국) ·시험지(이규동 학생) ·컴퓨터 애니메이션 렌더링 과정(신현아 학생) ·배공(2008, RG 애니메이션 스튜디오, 한국) ·붉은 돼지(2003, 미야자키 하야오, 일본)	교학사, 2010, 노용외 5인	8 점
여러 가지 표현재료와 방법	영상 매체의 활용	다양한 매체의 특징을 이해하고 활용(영상으로 이야기하기, 클레이애니메이션)	구름빵(콜라주, 2005, 백희나, 한국) ·작은 괴물(셀 애니메이션, 학생) ·에너지 절약(1975, 김하준, 한국, 모래 애니메이션) ·오디션(학생, 스톱모션 애니메이션) ·Teeth (학생, 클레이 애니메이션) ·안젤라 아나콘다(1999, 미국 컷아웃애니메이션)	지학사, 2010, 조익환외 4명	6 점
				지학사, 2010, 안금희외 4명	0 점

[표 4-3] 애니메이션 관련교과서 시·도교육감 승인 인정 도서¹³¹⁾

인정기관	교과서명	교과내용	저작권자	출판사	발행년도
서울	애니메이션일반	애니메이션개요, 기획, 제작과정, 영상과 사운드	서울특별시교육청	녹원문화	2005
	애니메이션실무	애니메이션 기획, 제작, 편집, 웹애니메이션	서울특별 시교육청	한국교과서	2005
	3D애니메이션	컴퓨터그래픽, 3D셰이드 프로그램	김향란	한국교과서	2004
	디지털애니메이션	플래시, 3D 프로그램	서울특별 시교육청	우일인쇄공사	2007
인천	웹애니메이션	애니메이션 정의와 특징, 분류, 컴퓨터 애니메이션, 플래시 프로그램	이구형 외 3인	삼양미디어	2008
	애니메이션실무(플래시)	애니메이션의 제작과정, 플래시 프로그램	백은정외 5인	한국교과서	2008
경기	애니메이션기초	애니메이션 이해, 발달, 분류 및 제작과정	경기도교육청	경기도교육감	2005
	애니메이션제작 I·II	애니메이션제작의 기본, 그림애니메이션, 모델 애니메이션, 컴퓨터 애니메이션	경기도교육청	경기도교육감	2005

[표 4-2]는 한국의 2010년 인정 도서로 고등학교 미술 5종 교과서에 애니메이션 내용이 수록되어 있다. 각 단원의 내용이 다르고 교육내용도 만화의 의미, 3D애니메이션

130) 조공주, 「민화를 활용한 애니메이션 교수·학습안 개발 - 전문계 고등학교를 중심으로-」, 한국교원대학교 미술교육학과 석사학위 논문, 2011, p. 58.

131) 앞의 논문, 조공주, p. 60.

캐릭터, 디지털 시대와 새로운 이미지, 창의적인 미술작품 표현, 만화의 표현 형식과 그 효과 표현, 애니메이션 제작, 다양한 매체의 특징 활용, 클레이 애니메이션 제작 등 광범위하고 풍부하게 구성되어 있다. [표 4-3]은 2008년 서울·인천·경기 3곳의 인증기관이 인정한 애니메이션 관련 교과서이다. 교과서 내용은 애니메이션 규정, 애니메이션 실무, 3D 애니메이션, 디지털 애니메이션, 웹 애니메이션, 플래시(Flash), 애니메이션 기초, 애니메이션 제작 I·II 등으로 나뉘며 애니메이션 기초와 애니메이션 실기 두 부분으로 구성된다. 교과 내용은 교재와 출판사에 따라 다르다. 대략적인 내용은 기초지식 애니메이션 개요, 애니메이션의 정의와 특징, 애니메이션의 이해, 발전, 분류 및 제작과정이 있다. 실기 분야로는 애니메이션 제작, 웹 애니메이션, 3D 프로그램, 모델 애니메이션 등이 있다.

또한, 한국에는 애니메이션 특성화고등학교가 있다. 한국의 특성화고등학교의 개념은 교육법 시행령 제91조에 '소질과 적성 및 능력이 유사한 학생을 대상으로 특정 분야 인력양성을 목적으로 하는 교육이나 현장실습 등 체험 위주의 교육을 전문적으로 실시하는 고등학교'로 규정되어 있고, 특성화고등학교의 교육목적을 '특정 분야 인력양성'으로 명시하고 있다.¹³²⁾ 한국 특성화고등학교는 사회적 요구와 학생들이 선호하는 특정 전문분야의 인재를 양성하는 것이 특징이다. 학생의 개인적 자질, 전문적인 흥미, 사회에 대한 적응성 등에 대한 전문교육에 중점을 둔다. 교육목적은 학생의 취업률과 진학률을 높이는 것이다.

[표 4-4] 전문분야의 계열에 따른 특성화고등학교의 유형과 분류¹³³⁾

계열	유형에 따른 과 분류
공업 기술계 특성화 고교	정보산업, 산업디자인, 영상기술, 전자통신, 메카트로닉스, 항공정비, 방송기술
사회 실무계 특성화 고교	패션디자인, 실무외국어, 광고 디자인, 호텔서비스, 요리, 항공서비스
대중 예술계 특성화 고교	대중음악, 연극 영화, 만화, 그래픽 디자인, 애니메이션
농수축산계 특성화 고교	화훼, 유가공, 식품 가공
보건·건강계 특성화 고교	간호 보조, 의료 보조

132) 선성안, 「애니메이션 기초교육에서 회화의 교육적 이해와 표현의 필요성에 대한 연구- 특성화고등학교를 중심으로 -」, 대구가톨릭대학교 미술교육학과 석사학위 논문, 2009, p. 3.

133) 앞의 논문, 선성안, p. 3.

[표 4-4]는 특성화고등학교를 학과분야의 특성에 따라 분류한 것이다. 크게 공업 기술계 특성화 고교, 사회 실무계 특성화 고교, 대중 예술계 특성화 고교, 농수축산계 특성화 고교, 보건·건강계 특성화 고교 등 5개 유형으로 나뉜다. 유형별로 다루는 학과 내용이 다른데 이 중 공업 기술계 특성화 고교는 정보산업, 산업디자인, 영상기술, 전자통신 등의 학과 내용을 담고 있다. 대중 예술계 특성화 고교는 대중음악, 연극영화, 만화, 그래픽디자인, 애니메이션 등의 학과가 있다.

[표 4-5] 한국애니메이션고등학교 애니메이션과 수업단위 배당표¹³⁴⁾

학년	교과목	구분	실습시간
1	드로잉1	계열공통	4
	드로잉2		
	컴퓨터그래픽		4
	영상 사운드		
	애니메이션기초	학과필수	12
	애니메이션제작1		
	애니메이션제작2		
	졸업작품제작		
	만화기초/영상기초/컴퓨터게임기초	학과선택	12
	창작만화1/영상기획연출/컴퓨터게임1		
2	드로잉1	계열공통	
	드로잉2		6
	컴퓨터그래픽		
	영상 사운드		4
	애니메이션기초	학과필수	
	애니메이션제작1		14
	애니메이션제작2		
	졸업작품제작		
	만화기초/영상기초/컴퓨터게임기초	학과선택	
	창작만화1/영상기획연출/컴퓨터게임1		14
3	드로잉1	계열공통	
	드로잉2		
	컴퓨터그래픽		
	영상 사운드		
	애니메이션기초	학과필수	
	애니메이션제작1		
	애니메이션제작2		14
	졸업작품제작		16
	만화기초/영상기초/컴퓨터게임기초	학과선택	
	창작만화1/영상기획연출/컴퓨터게임1		

134) 앞의 논문, 선성안, 제인용 "한국애니메이션고등학교 애니메이션과. 2003", 2009, p. 5.

한국애니메이션고등학교의 교육도 사회 수요에 따른 교육 패러다임의 변화가 있었다. 전문화된 인재를 양성하기 위한 조기교육모델이다. [표 4-5]는 한국애니메이션고등학교 애니메이션학과 수업 단위 배정표이다. 고등학교 3년제 학습에 따라 교과 내용은 공통과목, 학과선택과목, 학과필수과목의 3개 부분으로 나뉜다. 또한, 고1부터 고3까지의 과정도 마찬가지로 드로잉1, 드로잉2, 컴퓨터그래픽, 영상 사운드, 애니메이션 기초, 애니메이션 제작1, 애니메이션 제작2, 졸업작품제작, 만화 기초/영상기초/컴퓨터 게임 기초, 창작만화 1/영상기획연출/컴퓨터게임1 등의 교과목이 있다. 3개 학년 수업과목은 같지만 학년에 따라 같은 과목의 수업 내용과 난이도가 다르다. 가장 큰 차이점은 3개 학년이 실습하는 과목과 실습하는 시간이 다르다는 것이다.

[표 4-6] 한국애니메이션고등학교 애니메이션과 교재 내용¹³⁵⁾

교재명	내용	
애니메이션 기초	애니메이션의 개요	애니메이션의 이해, 애니메이션의 발달, 애니메이션의 분류, 애니메이션 제작과정, 애니메이션 제작 기자재
	애니메이션의 제작1	기획, 애니메이션 시나리오, 스토리보드, 타임시트, 캐릭터 디자인
	애니메이션의 제작2	연출, 레이아웃, 원화, 동화, 선화, 채화, 효과, 배경작화, 채킹과 수정, 작화 도구의 운용
	애니메이션의 제작3	촬영과 스캐닝, 현상과 출력, 편집, 녹음
	컴퓨터 애니메이션	컴퓨터의 구성, 컴퓨터 장비, 애니메이션 프로그램, 게임
애니메이션 제작 I · II	애니메이션 제작의 기본	애니메이션의 개념적 이해, 애니메이션의 제작과정, 스토리보드, 캐릭터 개발과 디자인, 배경 설정과 디자인
	그림 애니메이션	전통적인 애니메이션의 종류와 기법, 페인팅 또는 에칭 온 필름, 셀 애니메이션, 드로잉 온 페이퍼, 컷 아웃 애니메이션, 파우더 애니메이션, 페인트 온 글래스
	모델 애니메이션	클레이 애니메이션, 오브제 애니메이션
	3D 컴퓨터 애니메이션	모델링, 렌더링, 애니메이션

[표 4-6]은 한국애니메이션고등학교 애니메이션 수업 교재 내용이다. 애니메이션 교재의 애니메이션기초와 애니메이션 제작 1/II를 예로 들면, 애니메이션기초 교재에는 애니메이션 개요, 애니메이션 제작 1, 2, 3과 컴퓨터 애니메이션이 포함되어 있다. 애니메이션 이해, 애니메이션 발전, 애니메이션 분류, 애니메이션 제작과정, 애니메이션 제작 기자재 기획, 캐릭터 디자인, 연출, 레이아웃, 편집, 녹음, 컴퓨터 배치, 컴퓨터 장비, 애니메이션 프로그램, 게임 등 다양한 애니메이션기초교육내용을 자세히 설명하고 있다. 애니메이션 제작 I · II 교재의 내용은 애니메이션 제작의 기본, 그림 애니메

135) 앞의 논문, 선성안, p. 7.

이션, 모델 애니메이션, 3D 컴퓨터 애니메이션 등 4가지 내용을 포함한다. 애니메이션에 대한 개념 이해, 애니메이션 제작과정, 캐릭터 개발 및 디자인, 배경 설정 및 디자인, 전통 애니메이션의 종류와 기법, 페인팅 또는 에칭 필름, 도면지, 클레이 애니메이션, 모델링 등에 관한 전문 실기 과정이 자세히 설명되어 있다. 내용은 상세하고 명확하며 애니메이션기초 이론 교육 및 전문기술 운영에 대한 고등학생의 기본 요구 사항을 충족할 수 있다.

본 장에서는 중국과 한국의 중·고등학교의 현재 미술교육에서의 애니메이션 수업 운영실태를 분석하였다. 중국의 중학교 미술교재는 '감상·비평', '조형·표현', '디자인·응용', '종합·탐구' 등 4개 분야이고, 한국의 중학교 미술교재는 '표현', '감상', '체험' 등 3개 분야로 나뉜다. 중국의 중학교 미술교재와의 차이점은 '종합·탐구'영역이 하나 더 많다는 점이며, 중국 중학교 미술교재의 각 판본 중 적어도 애니메이션교육에 관한 것이다. 이 점은 한국의 중학교 미술교재 버전별 애니메이션 수업 내용 분포와 유사하다. 또한, 중국의 고교 미술교육과 한국의 고교 미술교육은 애니메이션 과목 운영실태에 큰 차이가 있다. 중국의 고교 미술교재는 7권이지만 필수 교재는 미술 감상이고, 선택 교재는 현대 미디어 아트에 관한 내용이지만 정작 이 교재를 채택한 고교는 많지 않고 대부분 미술 감상 교재 위주이다. 또한, 이 교재는 고1부터 고3까지의 학습 내용을 모두 담고 있다. 교재는 미술작품 감상 위주로 구성되어 있으며 애니메이션 교육과정은 빠져 있다. 다만 교사가 수업하는 과정에서 멀티미디어 도구를 활용해 관련 애니메이션 콘텐츠를 재생해 수업의 재미를 높이고 학습 흥미를 자극하며 학습 스트레스를 해소할 수 있다. 반면 한국은 고교 미술교육 형태가 다양해졌다. 학생들의 학과 분야 학습을 육성하기 위한 특성화고등학교가 있으며, 고등학생을 위한 애니메이션교육 서적도 있다. 학과이론 기초과정 학습 외에도 전문 실기훈련 과정과 학생 학과 실습도 마련되어 있다. 한국의 고등학교 애니메이션교육은 명확한 교육목표와 교육목적이 명확하고 교과목의 내용도 광범위하다고 할 수 있다.

2. 중국의 중고등학교 애니메이션교육

가. 중국의 애니메이션 관련 중학교 교육

중국 중학생들에게 미술교육은 아직 기초 미술 지식과 기능 함양에 머물러 있으며, 중학교 수업에서의 미술수업도 학생들의 인문학적 소양과 심미적 수준을 향상시키는 것을 목적으로 하고 있어 학생들의 이상적인 인격을 함양하는데 유리하다. 중국의 대입제도 때문에 현재 대부분의 학교와 교사들은 체제교육과 입시교육에 치중하고 미술수업은 진학과는 무관하다고 생각한다. 또한, 전통적인 교육모델의 영향으로 대부분의 교사들의 교육 관념이 뒤떨어져 미술 과목에 관심을 기울이지 않는다. 그러나 새로운 교육과정 개혁이 심화됨에 따라 중학교 미술교육도 지속적으로 개선되고 있다. 애니메이션교육에 대한 요구 사항은 2011년 교육부가 공포한 「전일제 의무 교육 미술 과정 표준」의 내용 기준에서도 명확하게 제시되었다. 5~6학년, 7~9학년 [조형·표현] 학습 분야에서는 "만화, 애니메이션 표현법을 배우고 제작 연습을 한다."라고 명시되어 있다. 애니메이션교육은 또한 현재 중학교 미술교육과정에서 없어서는 안될 교육자원이 되었다. 「전일제 의무 교육 미술과정 표준(실험 초안)」이 시행됨에 따라 중학교 교실에서 멀티미디어 교육이 빈번하게 사용되기 시작하였다. 특히 애니메이션은 멀티미디어 보조 교육 방법으로서 미술교육과 결합되었다. 멀티미디어 애니메이션으로 미술수업을 진행하고 애니메이션 내용을 미술수업에 도입하여 미술에 대한 학생들의 학습 흥미를 높이고, 미술수업에 대한 열정과 능동성을 자극하며, 미의식을 함양하고, 상상력과 창의력을 자극한다. 이는 교사가 미술수업 자원을 더욱 개발하고 미술 수업내용을 확장하며 수업의 흥미를 높이고 수업 효과를 향상시키는 데 도움이 된다.

나. 중국의 허난성 애니메이션 중학교 교과 운영

현재 허난성의 중학교 미술 교과과정은 애니메이션 관련 학과과정이 따로 개설되어 있지 않다. 주로 멀티미디어 보조 교습을 통해 애니메이션 콘텐츠와 미술수업을 결합하여 학생들이 미술을 배울 수 있도록 하고 있다. 예를 들어, 현재 사용되고 있는 인민교육출판사의 중학교 미술교재가 그것이다. 교재 내용은 크게 감상·비평, 조형·표현, 디자인·응용, 종합·탐구의 네 부분으로 나뉜다. 중1과 중2 미술교재 내용에는 애니메이션 관련 학습프로그램이 없으며, 중2, 3학기 미술교재 제3단원 『애니메이션 예술』에서는 <형식과 내용이 풍부한 애니메이션>, <애니메이션 이미지 디자인>, <애니메이션 제작>

니메이션 작품 디자인 제작>의 3가지 애니메이션 관련 수업내용이 있다. 수업의 목적은 학생들이 애니메이션의 창작 방법을 쉽게 이해하고 애니메이션의 예술적 표현을 사용하는 법을 배우며 학생들의 창의력과 상상력을 자극하는 것이다. 교사는 교재 내용에 따라 관련 애니메이션을 선택하고 수업 형식을 설계하여 내용에 대한 학생들의 흥미를 유발한다. 다른 지방에서는 사용하는 미술교재 버전이 다르기 때문에 수업내용이 다르다. 예를 들어, 강소성의 한 도시의 중학교에는 컴퓨터 정보기술 교육에서 'Flash 애니메이션 제작'이라는 교육과정이 있다. 전통적인 미술교육모델을 깨고 학생들의 혁신적인 사고와 실제 운영능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 중학생의 자기주도적인 학습 의식, 실제 운영능력 및 혁신적 사고 의식을 향상시킨다. 복건성의 한 실험 중학교에서 Flash 애니메이션은 그래픽, 그래픽 편집, 애니메이션 제작, 사운드 및 비디오 등을 포함한 강력한 실무능력을 갖춘 정보기술 교육과정을 의미하기도 한다. 산둥성 제남의 모 중학교와 유방의 모 중학교 미술수업에서 스톱모션 애니메이션 과정을 개설하였다. 이 과정은 간단한 정의, 분류, 기술 및 기타 지식수준만 포함하며 학생들이 애니메이션에 대해 완전히 이해할 수는 없다.

[표 5-1] 중국 중학교 미술교재 내용

학과	편집장	출판 단위	출판 연도	책의 이름	책	사용 학년	애니메이션 수업 내용
미술	양잉산 (杨永善)	인민교육출판사	2012	의 무 교육 교과서- 미술	6권	중 1 부터 중3 까지	중3 하권 3단원 《애니메이션 예술》
	-	인민미술출판사	2005				중3 상권 제7과 《2차원부터 3차원까지》
	란바이젠 (蓝柏坚)	광시 미술 출판사	2014				중3 하권 제3과 《애니메이션 세계로》
	-	호남미술출판사	2012				중1 상권 제2과 《만화 이야기》
	-	저장인민미술출판사	2014				중2 상권 제4과 《애니메이션 천지》, 제5과 《애니메이션 스토리텔링》
	따이리더 (戴立德) □ 리유쿤 (李于昆)	광둥영남미술출판사	2018				중1 상권 8과 《유머와 지혜의 만화》, 9과 《신기하고 귀여운 애니메이션》
	취푸허우 (徐福厚) □ 자오화 (赵华)	허베이 미술 출판사	2013				중1 상권 제14과 《우리는 애니메이션을 사랑한다》
	-	장쑤 평항 소년 아동 출판사	2007				-
	-	강서미술출판사	2013				중1하권 제4과 《내가 좋아하는 애니메이션 이미지》

[표 5-2] 인민교육출판사 중학교 미술교재 내용

단원	카테고리					
	중학교 1학년 상권	중학교 1학년 하권	중학교 2학년 상권	중학교 2학년 하권	중학교 3학년 상권	중학교 3학년 하권
1단원	제1과, 창의력 있는 조형예술	제1과 생활에서 기원해서 생활보다 높다	제1과, 조형의 표현력	제1과, 감정의 표현과 이념의 표현	제1과, 중국화	제1과, 아프리카 미술작품
	제2과 미술은 대가족이다	제2과 예술의 정취와 경지를 조성하다	제2과 색채의 호소력	제2과 진선미 홍보	제2과, 중국 고대 조각, 공예와 건축	제2과 구미미술작품
			제3과 구도의 역할			
2단원	제1과 꼬마	제1과 색채의 매력	제1과 서림산책	제1과 문양 알아보기	제1과 종이 오리기	세계유산을 보호하다
	제2과 캠퍼스에서 건강한 성장	제2과 봄의 환상	제2과 수채화 디자인	제2과 디자인 문양	제2과 뜨개질 예술	
	제3과 우리의 멋		제3과 장서 인(印)		제3과 실의 재료 스타일링	
			제4과 장서표(票)		제4과 왁스 염색과 나염	
					제5과 색 조각	
3단원	제1과 창의적인 글씨	제1과 간결한 시각적 기호	제1과 시, 서예, 그림 및 인체의 완벽한 조합	제1과 꽃꽂이	흙과 불의 예술	제1과 형식과 내용이 풍부한 애니메이션
	제2과 정교한 간행물	제2과 친절한 사도	제2과 차용물의 의미	제2과 장식품 배치		제2과 애니메이션 캐릭터 디자인
		제3과 기쁨과 수확	제3과 감정을 산수로 표현하다	제3과 수제등 장식		제3과 애니메이션 작품 디자인 제작
				제4과 장식화		
4단원	1과, 우리 캠퍼스를 그리다	제1과 널리 알리다	미술 전람회를 직접 운영하다	1과 조화롭고 아늑한 생활공간	제1과 고성·고진 답사	20세기 중국 미술 순례
	제2과 우리 캠퍼스를 디자인하다	제2과 성대한 초대	전시 디자인 작품 감상	제2과 거실을 꾸미다	제2과 민속문화전	
		3과 독특한 록		제3과 지역사회의 주거환경에 관심을 가져라		
5단원	일용품과 미술	평면 디자인		중국 고전 정원 감상	제1과 민간미술의 주요 종류	예술 형식을 종합적으로 운용하여 창작하다
					제2과 민간 미술의 기능과 특징	
					제3과 소수민족의 미술문화	

[표 5-1]은 현재 중국 9개 출판사에서 출판하고 있는 9가지 버전의 중학생 미술교과서로 의무 교육 교과서이며, 중1부터 중3까지 총 6권이다. 버전이 다르므로 교재 내용도 차이가 있고 애니메이션교육에 대한 내용 분포도 다르다. 하지만 교재 내용이 '감상·평술', '조형·표현', '디자인·응용', '종합·탐구'의 4개 분야로 나뉘어 있다는 점은 각 판본의 공통점이다. 강소 평항소년아동출판사의 중학교 미술교재에 애니메이션 교과과정에 대한 언급이 없는 것을 제외하면 나머지 8종의 미술교재 내용에는 모두

한 과목 이상의 애니메이션 교과 내용이 들어 있다. 개별 학교에서 사용하는 중학교 미술교재의 판본은 다르지만 교재의 애니메이션 콘텐츠 취급은 점차 증가하고 있음을 알 수 있다. [표 5-2]는 현재 허난성 중학생들이 사용하는 미술교재 버전이다. 인민교육출판사에서 편찬한 것으로, 중1부터 중3까지 총 6권의 교재가 있고, 각 교재는 5단원으로 나뉘며, 각 단원의 수업내용은 각기 다르다. 중1과 중2 미술교재에는 애니메이션 관련 강의가 없고 중3 하권 3단원의 <애니메이션 예술>이라는 장만이 애니메이션 강의에 특화되어 있다. <형식과 내용이 풍부한 애니메이션>, <애니메이션 캐릭터 디자인>, <애니메이션 작품 디자인 제작> 3개 부문으로 나뉜다. 다른 8개 버전의 중학교 미술교재에 비해 인민교육출판사의 교재에는 애니메이션 교과과정이 더 많이 포함되어 있다.

다. 중국 애니메이션 관련 고등학교 과정 운영

과학기술의 발전과 시대의 진보에 따라 애니메이션산업에 대한 국가의 지원과 애니메이션 인력양성을 위한 애니메이션교육도 고등학교 미술교육의 구성 부분이 되었다. 애니메이션교육과정 내용은 '일반 고등학교 미술 교육과정 표준(2017년판)'의 교육과정 구조에서 선택 필수 교육과정의 현대 미디어 아트 분야에 속하며 교육을 수행하기 위하여 멀티미디어 기기를 사용하고 있다. 하지만 고교생들은 대학 입시를 앞두고 시간이 촉박하며 교양과목은 공부 부담이 커 미술을 배울 시간이 많지 않다. 이러한 상황에 대응하여 현재 대다수 고교 미술 과정은 애니메이션을 보조로 미술교육을 하고 있다. 교사는 멀티미디어 보조 교육 도구를 사용하여 수업내용에 따라 교육 링크를 설계하고 애니메이션을 미술수업에 적용하며 애니메이션의 예술적 특성을 사용하여 수업에서 중요한 부분과 어려운 부분을 강조한다. 학생들을 빠르게 수업에 참여시키고 교육내용과 결합하여 학생들이 학습 사고를 수행하도록 안내하며 의식적으로 교육내용으로 관심을 돌리게 한다. 애니메이션 자원을 합리적이고 효율적으로 교육에 적용하면 학생들이 스스로 문제를 발견하고 문제를 해결하는 능력을 향상시키며 교육의 질을 근본적으로 향상시킬 수 있다. 현재 허난성은 인민 교육판 미술교재의 미술 감상을 사용하고 있다. 이 수업은 감상 수업의 형태로 학생들이 중국과 외국의 미술작품 발전에 대해 쉽게 이해할 수 있도록 한다. 주구시의 한 고등학교 미술수업은 2주에 한 번씩 50분가량 진행되며, 수업내용은 미술 감상 수업이다. 교사는 멀티미디어 도구를 이용하여 자주 애니메이션 동영상 틀어 학생들에게 보여준다. 대부분의 경우 시험 스트레

스 때문에 미술수업이 취소되기도 한다. 다양한 버전의 교과서를 사용하기 때문에 안후이성 허페이시의 고등학교와 같은 다른 성 및 도시에서 개설된 'Flash 2D 애니메이션 제작'이 정보 기술 교육과정의 내용에 포함된다. 호남성 모 도시의 고등학교에서 Flash 애니메이션 제작은 컴퓨터 학과 교수에서 중요한 교육 콘텐츠이며 학생들은 관련 학습 콘텐츠를 통해 플래시 애니메이션 제작 방법과 기술을 습득한다. 광동성의 한 고등학교는 스톱모션 애니메이션 수업 등을 한다. 모두 효과적인 교수법을 통해 학생들이 애니메이션 교습을 충분히 즐길 수 있도록 한다.

현재 중국 중·고교 미술교육과정에 대한 이해에서 보듯 중·고교에서 애니메이션 관련 수업을 하는 학교는 거의 없다. 대부분의 중학교와 고등학교는 여전히 애니메이션 교육을 미술교육의 보조 수단으로 사용하고 있으며 애니메이션을 사용하여 학생들의 학습 주도권을 자극하고 학생들의 학습 흥미와 회화 능력을 향상시키며 교육 효율성을 향상시키고 점진적으로 학생들의 전문적 소양을 함양할 수 있도록 하고 있다. 학생들이 스스로 애니메이션 자원을 사용하여 탐색, 발견 및 자율적으로 학습하여 창작능력을 배양하고 더 나은 자신감과 학습 결과를 얻을 수 있도록 한다. 전통적인 교육모델과 비교하여 이것은 교사의 교육 의도와 목표를 학생들에게 직관적으로 전달할 수 있다. 그러나 애니메이션을 이용한 교육과정에서는 몇 가지 주의할 점이 있다. 애니메이션 교육과정에서 학생과 교사의 주체적 관계, 애니메이션 작품 선택 사상성 등이 그것이다. 이는 애니메이션이 중·고교 미술교육에 더 잘 이용될 수 있도록 교사들의 끊임 없는 노력과 탐구가 필요하다는 것을 말해준다.

[표 5-3] 2017년 고등학교 미술교재 교과과정 기준 개정판¹³⁶⁾

학과	편집	출판 단위	서적	책 이름	사용학년
미술	저우웨이 (周伟)	인민미술출판사	필수-미술 감상	일반고 교과서-미술	고1~고3
			선택필수1-회화		
			선택필수2-중국서화		
			선택필수3-조각		
			선택필수4-디자인		
			선택필수5-공예		
	선택 필수 6 - 현대 미디어 아트				
	쑤웨이 (孙伟), 류동후이 (刘冬辉)	인민교육출판사	필수-미술 감상		
			선택필수1-회화		
			선택필수2-중국서화		
선택필수3-조각					
			선택필수4-디자인		
			선택필수5-공예		

	공신묘 (孔新苗)	산동 미술 출판사	선택 필수 6 - 현대 미디어 아트		
			필수-미술 감상		
			선택필수1-회화		
			선택필수2-중국서화		
			선택필수3-조각		
			선택필수4-디자인		
	취빙 (徐冰), 황샤오 (黄啸)	호남미술출판사	선택 필수 6 - 현대 미디어 아트		
			필수-미술 감상		
			선택필수1-회화		
			선택필수2-중국서화		
			선택필수3-조각		
			선택필수4-디자인		
		선택필수5-공예			
		선택 필수 6 - 현대 미디어 아트			
		필수-미술 감상			
		선택필수1-회화			
		선택필수2-중국서화			
		선택필수3-조각			
		선택필수4-디자인			
		선택필수5-공예			
		선택 필수 6 - 현대 미디어 아트			
		필수-미술 감상			
		선택필수1-회화			
		선택필수2-중국서화			
		선택필수3-조각			
		선택필수4-디자인			
		선택필수5-공예			
		선택 필수 6 - 현대 미디어 아트			
		필수-미술 감상			
		선택필수1-회화			

[표 5-4] 인민교육출판사 고등학교 미술교재 내용

책 이름	목록		
	단원	과정내용	
미술 감상	1단원, 감상 기초	제1과	미술작품의 창작
		제2과	어떻게 미술작품을 감상하는가?
	2단원, 중국 미술 감상	제3과	중국 전통 산수화
		제4과	중국 전통 화조화·인물화
		제5과	중국의 서예
		제6과	중국 전통 조각품
		제7과	중국의 전통 건축과 정원 예술
		제8과	중국 전통 공예 미술
		제9과	중국의 민간 미술
		제10과	중국 근현대 미술
	3단원, 외국미술 감상	제11과	선사와 초기 문명의 미술
		제12과	고대 그리스와 고대 로마의 미술
		제13과	유럽의 중세 미술
		제14과	르네상스 미술
		제15과	17, 18세기 서양 미술
		제16과	19세기 서양 미술
		제17과	20세기 이래의 서양 미술
		제18과	아프리카 미술

[표 5-3]에서 보는 바와 같이 2017년판 개정된 고등학교 미술교재 교과과정을 예로 들면 중국 고등학생들이 사용하는 미술교재는 4가지 버전이 있다. 출판사는 다르지만 7권 교재의 이름이 같고 내용이 비슷하다. 각각 필수과목인 교재는 미술감상, 선택필

136) <http://www.gaosan.com/gaokao/254727.html>. (2022.10.11)

수1-그림그리기, 선택필수2-중국서화, 선택필수3-조각, 선택필수4-디자인, 선택필수5-공예, 선택필수6-현대미디어아트이다. 특히 필수 교재인 미술 감상은 현재 주구시 고등학생들이 사용하는 학과 교과서이다. [표 5-4]는 미술 감상 교재의 상세 목록으로, 내용은 주로 중국과 외국의 미술작품에 대한 이해와 감상을 다루며 애니메이션교육내용은 다루지 않는다. 고등학교 과정은 과업이 많고 시간이 촉박하며 학생과 교사는 진학 압박에 시달린다. 이러한 상황에서 현재 허난성 대부분의 고등학생이 사용하는 미술교재는 주로 미술 감상이며 학생들이 중국 및 외국 미술작품에 대한 지식을 이해하고 학생들의 미적 능력을 향상시키며 학생들의 시야를 넓힐 수 있도록 하고 있다. 수업 중 교사들은 청소년들에게 인기 있는 애니메이션을 사용하여 멀티미디어로 수업을 보조하고 학생들의 학업 스트레스를 완화하며 학생들의 능동적인 학습에 대한 흥미를 유발한다.

제2절 한국 3개 대학교 입시제도

1. 교육목표

대학 애니메이션교육의 교육목표는 각 학교의 수업 특성과 학과 특성을 대표한다. 교육목표는 교과 내용과 교수 방법, 수단을 통합한 기초 전제이다. 교육목표 내용에 따라 대학마다 애니메이션학과, 교육과정 설정이 다르다. 하지만 학교의 교육목표는 모두 디지털 애니메이션 분야 전문인력양성이다. 표 1에서 본 한국 3개 대학의 구체적인 교육목표는 다음과 같다. 3개 대학의 교육목표를 보면 디지털미디어, 뉴미디어, 영상과 디지털 문화를 다루었다는 공통점이 있다. 이에 따라 학과의 교육목표도 성장을 가속화 하는 뉴미디어를 고려하여 미디어 기반 변화에 따른 애니메이션 제작 인력의 중요성을 반영하였다. 호서대학교는 창작능력을 갖춘 디지털 분야 애니메이션 인력, 한국예술종합학교는 21세기를 이끌어갈 예술적이고 독창적인 애니메이터 양성에 중점을 두고 있다. 조선대학교 만화애니메이션학과는 국제화와 실천 중심의 전문가 양성을 목표로 하고 있다.

[표 6-1] 한국 3개 대학교 애니메이션학과 교육목표¹³⁷⁾

학교	학과	교육목표
한국예술종합학교	영상원/ 애니메이션과	새로운 미디어 환경에서 독창적인 내용과 소프트웨어를 담을 수 있는 21세기형 애니메이션 예술인력양성에 목표를 둔다. 만화형식에 기초한 조형실습과 현대 영상 테크놀로지 및 뉴미디어를 복합적으로 연출하고 운용할 수 있는 능력을 배양하기 위해 새로운 창작방식을 탐구하며 실기와 이론의 병행 교육을 실시한다.
호서대학교	예체능대학/ 애니메이션학과	애니메이션산업의 흐름에 맞춘 교육과정으로 2D애니메이션, 3D애니메이션, 영화VFX, 스톱모션, 편집&합성, CG 특수효과 등 첨단미디어를 대변할 수 있는 디지털영상분야 및 애니메이션 전문인력양성에 중점을 두고 기획부터 제작, 편집, 배포, 감독의 영역까지 전 과정에 대해 체계적인 교육을 시행한다. 실습과 이론이 겸비된 균형감 있는 교육과 단계별로 특성화 된 교과과정으로 개편하여 애니메이션의 제작능력과 디렉팅 능력을 갖춘 리더형 융합 전문인력으로 육성하고 있다.
조선대학교	미술체육대학/ 만화애니메이션	①창조적인 개성이 뒷받침되는 실용능력배양 ②국가와 지역사회 및 국제사회가 요구하는 전문 인력 양성

2. 입시제도

한국 대학의 입시제도는 고등학교 졸업자 또는 이에 준하는 학력을 가진 사람이 대학에 진학하기 위해 시험을 치르는 제도로, 주로 수능 및 학교생활기록부상의 성적과 기타 요소를 바탕으로 선발한다. 대학수학능력시험(영어: College Scholastic Ability Test, CSAT)은 1994년부터 한국 대학 입시에 도입된 시험으로, 학생들의 대학 진학 능력을 측정하기 위한 시험이기도 하다. 한국에서는 고졸 예정자, 검정고시 합격자 등 고졸 학력과 동등한 학력을 가진 사람이라면 누구나 대학 입시를 치를 수 있다. 한국 교육과정평가원이 주관한다. 시험기간과 시험내용은 각 대학교의 특성과 요구에 따라 결정된다.

137) 조선대학교 홈페이지. (2022.09.26)

호식대학교 홈페이지. (2022.7.10)

한국예술종합학교 홈페이지. (2022.7.10)



<그림 5-1> 캡처 : 한국의 지난 대학 입시제도 변천사¹³⁸⁾

대한민국의 대입 방식				
1학년 신입학			3학년 편입	
수시 선발			정시 선발	편입
학생부 전형	대학별 전형	특기자 전형		
학생부 종합	논술고사 (인문/자연)	특기자	정시 (수능)	일반편입
학생부 교과	적성고사	실기고사(수시/정시)		학사편입
특별전형(정원내/ 정원외)				

<그림 5-2> 캡처 : 한국의 대학 입시제도¹³⁹⁾

가. 모집 전형

(1) 일반전형

일반전형제도는 정원 내에서 일반 학생들을 학교생활기록부, 대학수학능력시험, 대학별 고사 등을 이용하여 선발하는 방법이다.¹⁴⁰⁾

138) https://m.blog.naver.com/wisconsin_edu/222133413518. (2022.10.04)

139) https://m.blog.naver.com/wisconsin_edu/222133413518. (2022.10.04)

140) <https://ko.m.wikipedia.org/wiki>. (2022.10.04)

(2) 특별전형

특별전형제도는 크게 정원 내 특별전형제도와 정원 외 특별전형제도 두 가지로 나눌 수 있다.¹⁴¹⁾

(3) 정원 내 특별전형

정원 내 특별전형제도는 음악·미술·체육·기타 특기에 우수한 실적을 거둔 학생들을 위한 특기자전형 등이 있다. 대부분의 대학에서 정원 내 특별전형제도를 실시하는데 주로 대학 독자적 기준 전형제도를 실시한다. 이 경우에는 학교의 이념(특히 사립대학)이나 특성 등을 감안하여 실시된다.¹⁴²⁾

즉, 정원 내 특별전형제도는 크게 취업자전형·특기자전형·대학 독자적 기준전형 3가지로 나눌 수 있다. 주로 수시모집에서 이뤄지고 있다. 간혹 정시모집에서도 실시하는 경우도 있으나 그 수는 수시에 비하면 미미한 편이다.¹⁴³⁾

(4) 정원 외 특별전형제도

정원 외 특별전형제도는 크게 5가지로 나뉘는데, 전문계 고등학교 출신 학생들을 위한 전문계고교졸업자 특별전형, 농어촌지역 학생들을 위한 농·어촌학생 특별전형, 장애인들을 위한 특수교육대상자 특별전형, 재외국민 이나 외국인을 대상으로 한 재외국민 및 외국인 대상전형, 사회적으로 소외되어 있거나 가정환경이 특수한 학생을 위한 기회균형 특별전형 등의 제도가 있다. 주로 정시모집에서 실시하나, 최근에는 수시모집에서 실시하는 경우가 늘고 있다.¹⁴⁴⁾

사례 대상인 조선대학교와 한국예술종합학교, 호서대학교는 애니메이션교육이라는 공통점을 가지고 있으나, 학교별 특성화에 따른 입학전형은 다음과 같은 차이가 있다.

나. 조선대학교—미술체육대학(미술)/만화애니메이션 입시제도

한국의 대입제도나 교육 개혁도 고교 단독모집부터 전국 모집과 고교 단독모집 병행, 학생들의 고교, 수능 및 대학별 시험 성적과 일상성적을 종합해 보는 다양화 전형까지 끊임없이 실험하고 수정하고 보완하는 과정을 거치며 특색 있는 경험을 쌓았다. 한국의 대학모집 제도에서 가장 특색 있는 것은 '사전 전형', '정시 전형', '수시모집', '추가 모집'과 같이 여러 방법을 아우르는 여러 차례의 대학모집 선발 방식이다.

141) <https://ko.m.wikipedia.org/wiki>. (2022.10.04)

142) <https://ko.m.wikipedia.org/wiki>. (2022.10.04)

143) <https://ko.m.wikipedia.org/wiki>. (2022.10.04)

144) <https://ko.m.wikipedia.org/wiki>. (2022.10.04)

조선대학교 애니메이션학과는 현재 입학생을 선발하는 '정시모집'과 '수시모집'의 두 가지 형태가 있다. 정시 수능은 매년 11월 치러지는 전국 시험으로 '대학수학능력시험'으로 불리며 수능 성적은 대학 입시의 주요 근거로 활용된다. 수시모집이란 각 대학이 자율적으로 시기를 정해 조직하는 전형으로 고교 졸업예정자가 지원 대학에 입학원서를 제출하면 대학들이 고교 성적과 종합성적의 서류 등을 토대로 심사해 논술고사 및 면접을 실시한 후 종합평가를 통해 수험생을 결정하는 전형이다. 고교와 대학을 연계하기 위해 입시제도를 개선하여 교육 개혁을 유도하고 있다. 수능 점수를 고르게 매기던 수능 성적을 등급별로 매겨 학생들의 성적을 높은 것부터 낮은 것까지 9등급으로 나눈다. <그림 5-3>은 조선대학교의 2023학년도 모집 요강 정시모집 시간 배분을 나타낸 것으로 만화애니메이션학과는 시험 기간은 2023년 1월 12일이었다. [표 6-2]는 조선대학교의 2023학년도 모집 요강의 수시모집 일정이다. <그림 5-4>는 조선대학교의 선발원칙이다. [표 6-3]은 조선대학교 일부 학과의 시험내용을 구체적으로 나타낸 것이다. 145)

주요 사항		일정	
		하교	상교
원서접수		2022.12.29.(목) - 2023.01.02.(월)	
서류제출		2022.12.29.(목) - 2023.01.03.(화)	
제출서류 도착확인		2022.12.30.(금) 이후	
군사학과	1단계 합격자 발표	2023.01.04.(수)	-
	2단계 평가	2023.01.09.(월) ~ 01.11.(수)	-
실기고사	음악교육과	-	2023.01.17.(화)
	미술체육대학 (만화·애니메이션학과)	2023.01.12.(목)	
합격자 및 예비순위자 발표	모든전형(군사학과제외)	2023.01.26.(목)	
	군사학과전형	2023.02.06.(월)	
등록금 납부		2023.02.07.(화) ~ 02.09.(목)	
추가합격자	발표	2023.02.10.(금) ~ 02.16.(목)	
	등록	2023.02.10.(금) ~ 02.17.(금)	

<그림 5-3> 캡처 : 조선대학교 정시모집

145) 조선대학교 홈페이지 찾기. (2022.10.04)

구분	원칙					
합격자	전형요소별 성적을 합산한 후 수능최저학력기준을 충족한 지원자 중 총점 고득점자 순으로 최초합격자를 선발 ※ 수능최저학력기준이 없는 모집단위 : 전형요소별 성적 합산 후 총점 고득점자 순으로 최초 합격자를 선발 ※ 부적격자 제외					
동점자 처리	순위	1순위	2순위	3순위	4순위	5순위
	전 계열	학생부 교과성적 반영점수 총점	학생부 출석성적 반영점수 총점	영어교과 반영점수 총점	수학교과 반영점수 총점	공동/일반선택 과목 반영과목 이수단위 총합
※ 동점자 처리기준에도 불구하고 합격선에 동점자가 발생 시 모집인원 유효체에 따라 전원 선발하되 초과 선발인원만큼 정시모집에서 선발하지 않음						
추가합격자	최초합격자와 부적격 처리된 자를 제외하고 총점 고득점 순으로 예비순위를 부여하며, 미등록 또는 등록 포기로 인한 결원 발생 시 예비순위에 따라 추가합격자를 선발					

<그림 5-4> 캡처 : 조선대학교 선발원칙

모집단위 및 입학정원

모집단위명	입학 총정원	수시			정시		
		일반	특기자	소계	가군	나군	소계
만화애니메이션학과	36	18	-	18	18	-	18

실기고사 과목

구분	실기고사 과목	비고
만화애니메이션학과	칸이화(4칸 이상), 발상과 표현, 상황표현 중 택1	조선대 홈페이지 참조

<그림 5-5> 캡처 : 조선대학교 만화애니메이션학과 모집단위 및 입학정원 및 실기고사 과목

전형요소 및 배점

모집단위명	학교생활기록부	학교생활기록부		수능성적	실기고사	합계
		교과성적	출석성적			
수시	만화애니메이션학과	29.6%	7.4%	-	63%	100%
가군	만화애니메이션학과	-	-	46.7%	53.3%	100%

<그림 5-6> 캡처 : 조선대학교 만화애니메이션학과 전형요소 및 배점

[표 6-2] 2023학년도 수시모집 전형 일정

주요사항			일정	비고
인터넷 원서접수			2022. 9. 13.(화) 09:00 ~ 2022. 9. 17.(토) 18:00	· 우리 대학 입학처 홈페이지 · 입학교서를 작성하여 저장하고 전형료 결제가 이루어져야 원서접수가 완료됨
서류제출			2022. 9. 13.(화) 09:00 ~ 2022. 9. 23.(금) 18:00	· 전형유형별 제출서류 참조 · 제출장소 : 61452 광주광역시광역시 동구 조선대학교5길 31 조선대학교 입학처 입학전형실 (서석동, 해오름관 2층) · 제출방법 : 방문제출 또는 우편(등기, 택배) ※ 토요일 및 공휴일은 휴무(방문접수 불가)
1단계 합격 자 발표	학생부 교과	군사학과전형	2022. 9. 29.(목)	· 우리 대학 입학처 홈페이지에 공지
	학생부 종합	일반전형 소프트웨어전형	2022. 11. 11.(금)	
면접 고사	학생부 교과	군사학과전형	2022. 10. 4.(화) ~ 2022. 10. 6.(목)	· [2단계 평가] 면접고사, 인성검사, 신체검사, 체력검정 · 학생부종합전형 면접고사장 및 시간은 1단계 합격자 발표 시 입학처 홈페이지에 공지하며, 개인별 면접일시는 변경할 수 없음
	학생부 종합	일반전형 소프트웨어전형	2022. 11. 25.(금) ~ 2022. 11. 27.(일)	
실기 고사	실기/실 적 위주	실기전형	2022. 10. 15.(토)	· 실기고사장 및 시간은 고사일 5일 전에 우리 대학 입학처 홈페이지에 공지
		특기자전형		
합격 자 발표	학생부 종합	지역인력전형	2022. 11. 11.(금)	· 합격자 및 추가합격자는 우리 대학 입학처 홈페이지에 공지하며, 개별통보하지 않음 · 등록은 온라인 문서 등록으로 대신하며, 별도의 등록확인예치금 없음
	공통	모든 전형 *학생부종합(지 역인력전형) 제외	2022. 12. 15.(목)	
	등록		2022. 12. 16.(금) ~ 2022. 12. 19.(월)	
추가 합격 자 발표	공통	모든 전형	2022. 12. 20.(화) ~ 2022. 12. 26.(월)	
		등록	2022. 12. 20.(화) ~ 2022. 12. 27.(화)	
합격자 최종 등록금 납부			2023. 2. 7.(화) ~ 2023. 2. 9.(목)	· 등록금고지서를 우리 대학 입학처 홈페이지에서 출력하여 지정된 금융기관에 납부

2 지원자격

고등학교 졸업(예정)자 또는 법령에 의하여 고등학교 졸업자와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자

3 전형요소별 반영방법

가. 학생부 성적: IV, 학교생활기록부 반영방법 참조

나. 실기고사

5) 회화학부, 문화콘텐츠학부, 라이프스타일디자인학부, 시각디자인학과, 디자인공학과, 만화,

애니메이션학과: 모집단위별 실기고사 중 1개를 선택하여 응시

- 주제는 실기고사 당일 발표
- 모집단위별 과목, 과목별 내용(준비물, 내용)은 모집요강에 공지

<그림 5-7> 캡처 : 조선대학교지원자격, 전형요소별 반영방법

[수시] 실기/실적(실기전형)

1 전형방법

구분	선발단계	전형요소별 실질반영비율 및 점수				합계 (전형총점)
		학생부		실기	수능최저 학력기준	
		교과	출석			
공통	일괄합산	36% (450 ~ 405)	4% (50 ~ 45)	60% (500 ~ 425)	-	100% (1,000 ~ 875)
문예창작학과, 음악교육과					적용	

※ %는 기본점수를 제외한 최고점과 최저점간 실질반영비율

※ ()는 기본점수를 포함한 최고점과 최저점

※ 전형총점은 2015 개정교육과정 진로선택과목 가산점 적용으로 총점을 초과할 수 있음

<그림 5-8> 캡처 : 조선대학교 전형방법

[표 6-3] 조선대학교 실기시험 과목별 내용

과목	준비물		내용
	대학 제공	수험생 준비	
칸만화 (4칸 이상)	책상, 실기용지 (켄트지 4절)	포스터칼라, 연필, 자, 지우개, 아크릴칼라, 수채화물감, 붓, 마카 물통 등	제시된 주제를 모두 활용하여 4칸 이상의 만화로 표현 - 주제는 고사 당일 발표
발상과 표현	책상, 실기용지 (켄트지 4절)	수채화 물감, 파스텔, 포스터칼라 등	주제 : 제시하는 사물과 상황 표현(고사 당일 발표) 예) B-boy와 국악의 차이점 표현, 개구리가 얼음 속에

		(사용재료 제한없음)	같혀 있는 상황 표현 - 사용금지물품 : 전동기구(에어컴프레서, 전동지우개 등)스프레이, 픽서티브(정착액)
상황 표현	책상, 실기용지 (켄트지 4절)	포스터칼라, 연필, 자, 지우개, 아크릴칼라, 수채화물감, 붓, 마카 물통 등	제시된 주제어를 모두 활용하여 상황 표현 - 주제는 고사 당일 발표

위 <그림 5-5>, <그림 5-6>¹⁴⁶⁾와 같이 조선대학교 만화애니메이션학과와 모집요건, 개별시험과목, 시험요소와 배정을 나타낸다. 조선대학교 만화애니메이션학과 대입 전형의 특징은 정시모집과 수시모집 두 가지이다. 정시모집 18명, 수시모집 18명 등 총 36명의 신입생을 모집한다. 수능 성적은 대학별 신입생 전형에 중요한 참고자료일 뿐이며, 학과시험 과목은 학교 모집 요강과 학과의 특수성에 따라 별도로 출제하여 시험 내용을 준비한다. 조선대학교 만화애니메이션학과 학생전형의 원칙도 두 가지 형태가 있다. 첫 번째는 학생의 학교생활기록부 점수에 실기시험 점수를 더한 것을 기준으로 신입생을 선발하는 것이다. 두 번째는 수능 성적과 실기시험 성적을 기준으로 신입생을 선발하는 것이다. 신입생 전형의 선발업무는 모두 각 대학이 단독으로 자율적으로 수행하며, 조선대학교는 신입생 전형의 자율권을 충분히 반영한다.

① 황중환 학과장의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 조선대 만화애니메이션학과 입학제도의 특징과 강점은 수시 100% 모집으로 타 대학 대비 우수자원 확보가 가능하며, 학생부 반영비율이 40%로 타 대학 대비 실기뿐만 아니라 성적 우수자 입학하는 경우 많다는 점이다. 실기고사는 칸 만화와 상황표현 2가지를 실시한다. 또한, 실기고사는 칸만화와 상황표현 2가지를 실시하며, 명사와 동사의 2가지 주제어를 제시하여 수험생들이 스토리를 구상하고 표현대상을 정확하게 표현하는지를 점검하도록 하고 있다. 그러나 학생들의 흥미와 학과의 특성에 따라 실기시험 문제를 다양화하는 등 개선해야 할 점도 있다. 또한, 국내외의 적극적인 홍보를 통해 학교의 인지도를 높이고 우수한 학생들이 입학하도록 유도하며 학과의 전반적인 교육의 질을 향상시켜야 한다. 필요하다면 면접고사를 실시하여 학과에 대한 관심과 조선대학교에 대한 지원 의지를 확인할 필요가 있다고 하였다.

다. 호서대학교 예체능대학/애니메이션학과

호서대학교는 벤처 정신을 가진 사회공헌형 인력양성의 새로운 길을 만들어가는 대

146) <https://www4.chosun.ac.kr/cartoon/7534/subview.do#top>. (2022.08.26)

학이다. 애니메이션학과는 1999년 설립되어 졸업생들이 애니메이션업계에 폭넓게 진출하여 활약하고 있는 전통 있는 학과로서 첨단 애니메이션 기술, 컨셉아트, 스토리텔링, 창의력, 융합적 사고를 갖춘 4차 산업 혁명 시대의 애니메이션 전문가 양성을 목표로 한다. 예술과 첨단기술의 융합을 도모하는 교육과정으로 전통적 애니메이션산업에 VR, 영화 VFX, 창업 등 다양한 분야에 진출하도록 하고 기획부터 제작, 편집, 배포, 감독의 영역까지 전 과정에 대해 체계적인 교육을 시행한다. 매년 BIAF, SICAF, 대중상 영화제 등 수 많은 영화제에서 수상과 상영실적을 이루어 왔다. 전문적인 기능, 창의적 사고 등 다양한 재능과 소양을 갖춘 학생을 선발하기 위해 학교에서 특별 입학전형을 실시한다. [표 6-4] 및 [표 6-5]는 2023년 호서대학교 애니메이션학과 신입생모집 요건이다.¹⁴⁷⁾

[표 6-4] 애니메이션학과 전형방법

학생부		실기고사		수능최저학력기준
반영비율 [실질비율](%)	최고/최저	반영비율 [실질비율](%)	최고/최저	
20[20]	200/100	80[80]	800/400	미반영

[표 6-5] 모집인원 및 실기과목

모집인원	실기과목	실기고사 출제물	용지	구도	시험시간
애니메이션학과(45명)	상황표현, 칸만화	제목(상황) 제시	4절지	가로·세로구도 자유	4시간
실기과목 출제	1) 발상과 표현 : 실기고사 당일 제시된 대상(이미지)과 추상명사를 추청 시행한다(실기재료 : 자유) 2) 사고의 전환 : 실기고사 당일 제시된 주제를 2절지를 세로형으로 반을 나누어 상단면은 제시된사진 이미지에 대한 연필드로잉(실기재료 : 연필)을, 하단면은 사진이미지 + 주제어에대해 발상과 표현 형식으로 표현한다(실기재료 : 자유). 3) 기초디자인 : 실기고사 당일 제시된 대상(이미지) 1종을 추청 시행한다(실기재료 : 자유). 4) 상황표현 칸만화 : 실기고사 당일 제시된 상황을 4절지에 표현한다(실기재료 : 자유).				
설명	4절지 크기 가로형 상하구도 연필드로잉	4절지 크기 가로형 상하구도 발상과 표현 형식	사고의 전환 화지 (2절지 세로)		

[표 6-5]는 호서대학교 홈페이지에서 조사한 애니메이션학과 모집 현황이다. 호서대학교의 모집 형식도 학교 자체에서 설정한다. 위의 표에서 애니메이션학과 모집인원과 시험 요건을 알 수 있다.

① 이종한 전학과장과의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 호서대학교 애니메이션학과는 만능형 인재 양성을 목표로 하고 있으며, 기업의 팀워크형 인재 양성에 중점을 두고 있다. 입학 방식은 크게 두 가지로 나뉜다. 첫째, 수능(정시)을 통해 40명을 모

147) 호서대학교 홈페이지. (2022.09.26)

집하고 경쟁률은 16 대 1이다. 이는 입학정원당 16명이 경쟁한다는 의미이다. 둘째, 수시모집을 통해 20명 모집하고 경쟁률 12:1이다. 2024년부터는 학기당 입학 학생 수 45명에서 60명으로 증원할 예정이다. 이는 호서대학교 애니메이션학과에 입학할 수 있는 기회가 더 많아진다는 의미이다. 특히 호서대학교 애니메이션학과는 만화, 게임 관련 학과가 아닌 애니메이션 관련 학과 학생만 모집한다는 점은 주목할 만하다. 애니메이션 창작 인재 양성에 더욱 집중하겠다는 의지를 드러낸 것이다. 이러한 입학제도를 통해 호서대학교 애니메이션학과는 잠재력과 재능을 가진 학생들을 선발하여 육성하고, 업계의 요구와 도전에 부응할 수 있도록 종합적인 애니메이션 창작교육과 팀워크 양성을 목표로 하고 있다.

라. 한국예술종합학교—영상원/애니메이션과

한국예술종합학교 애니메이션과의 목표는 출판만화와 셀 애니메이션의 국내 상황적 한계를 극복하고, 변화하는 극장환경과 멀티미디어 환경 및 뉴 테크놀로지의 공간에 독창적인 내용과 소프트웨어를 담을 수 있는 21세기형 애니메이션 예술의 우수인력 양성을 위한 교육과정을 운영한다. 또한, 출판과 영상, 멀티미디어 프로그램 형태로 재창조해 내는 새로운 창작방식 탐구를 지향한다. 실기와 이론을 병행 교육하여 이미지와 스토리텔링에 기초한 조형 실습과 함께 뉴미디어 환경을 복합적으로 연출하고 운용할 수 있는 능력을 배양할 수 있도록 하며, 작품 제작에 중점을 둔 교육과정을 개설한다. 모든 학년은 학습 시스템을 갖추고 있으며 모든 학점은 일반 교양과목 없이 학과 과목으로 구성된다. [표 6-6]은 한국예술종합학교 애니메이션과 2023학년도 모집요강이다. 148) 표의 내용은 학교 공식 홈페이지의 내용으로 본 논문에서는 참고용으로만 사용하였다. 자세한 내용은 교수 인터뷰 내용을 위주로 하였다.

[표 6-6] 한국예술종합학교 애니메이션과 입시전형

전공	모집인원(명)	구분	시험내용 및 제출서류	배점
애니메이션과	15명	1차	<ul style="list-style-type: none"> • 실기시험 1 - 내용 : 만화와 일러스트레이션 형식을 활용하여, 주어진 주제 또는 상황에 따른 스토리 구성과 그림 그리기 - 평가사항 : 스토리 구성과 연출력 중심 평가 - 시험시간 : 180분 	60
			준비물	

148) 한국예술종합학 홈페이지. (2022.09.26)

		- 실기시험 : 재료 및 색상은 자유선택(개인 준비), 지우개(개인 준비), 답안지는 본교 제공(8절 스케치북). <단, 화판은 제공하지 않음>	
		고교 내신성적	40
	2차	실기시험 II - 내용 : 만화와 일러스트레이션 형식을 활용하여 주어진 주제 또는 상황에 따른 스토리 구성과 그림 그리기 - 평가내용 : 내러티브, 드로잉, 연출력 중심 평가 - 시험시간 : 360분	50
		준비물 : 재료 및 색상은 자유선택(개인준비), 지우개(개인준비), 답안지 및 화판은 본교 제공(4절 캔트지).	
		구술 - 1, 2차 실기시험의 결과물과 프로필 등 제출물을 바탕으로 주어진 질문에 답하기	50
		제출물 1. 프로필 : 2차전형 인터넷 원서접수시 입력 <2,000자 이내(띄어쓰기 포함), 자유서식> * 단, 입시과정상 평가 등의 공정성을 위하여, 인적사항을 기재하도록 한 부분 외의 내용에 '본인 또는 가족(친인척 포함)의 성명, 직장명, 직위, 출 신학교 등'을 기재하지 않도록 특히 주의하기 바람. 2. 포트폴리오 : 2차전형 서류제출일에 등기우편 제출 - 최근 2년 내의 본인작품의 사본을 A3규격의 스크랩북에 모아서 제출 (평면작업만 제출: 입체물이나 영상물일 경우에도 평면 양식으로 전환하여 제출) ※ 스크랩북은 손잡이가 있거나 똑딱이로 잠그는 형식이 아니어야 함 - 작품분량은 20점 이내 (스크랩북 1권 이내) - 출판저작물과 전시 팸플릿은 별도 제출 가능 - 제출물은 어떠한 경우라도 반환하지 않음에 유의	

① 한국예술종합학교 애니메이션학과 이정민 교수와의 인터뷰를 통한 애니메이션학과 입시에 대한 내용은 다음과 같다. 노태우 대통령 시절 문화부 장관이었던 이어령은 문화예술 진흥을 위해 한국예술종합학교 설립을 지지했다. 한국예술종합학교는 원래 문화체육관광부 소속으로 전문예술인재, 예술교사를 양성하는 대학이었다. 교육부 소속 학교가 아니기 때문에 학교의 교육 관리 체계는 교육부의 체계와 다르다. 한국예술종합학교의 애니메이션학과는 명칭에 만화라는 명칭을 넣지 않은 이유는 처음 만들었을 때 영문이 학과 이름에 들어갈 수 없었고 '영상만화'라는 명칭으로만 가능했기 때문이다. 애니메이션은 종합적인 예술적 표현 형태이며 만화, 일러스트레이션, 메타버스, vr게임 등 모든 것을 포함한다는 의미를 담고 있다. 따라서 애니메이션 학과라는 명칭을 사용해 왔다.

한국예술종합학교는 4년제 학부 대학으로 실기 중심이다. 입시는 수능성적으로 평가하지 않고 실기로 평가하며(입시, 교과, 졸업 모두 실기로 진행) 일반전형과 특별전형으로 나뉜다. 특별전형은 기간의 제한 없이 수능 전과 수능 후 모두 모집하며(특별전형은 매년 전형 요건이 상이할 수 있으며, 특별전형의 인원이나 모집 방식이 유동적이지 않다.) 주로 학생들이 제작한 3D 애니메이션 작품을 평가하여 선발하며, 수시 학생

도 특별전형을 통해 선발한다. 일반전형은 2번의 평가로 진행된다. 1차 시험 응시자는 400~500명 사이이며, 1차 심사를 통해 45~60명을 선발해 2차 심사를 진행한다. 2차 시험에 응시한 학생 중 최종적으로 15명을 선발해 입학시킨다. 두 번의 시험 모두 실기 시험을 치른다. 1차 시험에서는 모든 학생들에게 6~7장 정도의 만화 작품을 그리도록 한다. 글과 그림을 결합한 형태로 학생들의 스토리텔링 구조와 서사 능력을 평가한다. 2차 시험에 응시하는 학생들에게 주제별로 도화지를 나눠주며 그림을 완성하게 하여, 학생들의 작품 제작 능력과 수준을 평가한다. 현장에서 학생들의 실제 실력을 지켜보며, 포트폴리오를 본인이 직접 작성했는지 여부를 확인한다. 최종적으로 실기시험 성적과 면접 결과를 바탕으로 최종합격생을 선발한다. 두 시험의 공통점은 학생들의 3가지 능력, 즉 스토리텔링, 조형 감각, 연출 감각(감독 감각)을 평가한다는 것이다. 두 시험의 차이점은 첫 번째 시험은 스토리텔링 위주로 평가하고, 두 번째 시험은 작품 전체의 완성도와 연출력을 주로 평가하는데 개인의 기술력이 가장 중요하다. 왜냐하면 첫 번째 시험은 스케치북이고 페이지가 많아서 크로키처럼 그려도 되지만 두 번째부터는 완성된 작품을 만들어야 하기 때문이다.

또한, 15명 중 일반전형은 12명으로 3명이 특별전형이지만 실제로는 일반전형보다 경쟁률이 높아 지금까지 3명을 모두 채용하지 못하였다. 15명 모집에는 신입생뿐 아니라 재수생도 포함되어 있다. 재수생과 신입생의 비율이 반반으로 학생 개개인의 실기 수준이 높다. 이에 따라 한국예술종합학교 애니메이션학과 입시는 실기시험을 위주로 작품전형, 포트폴리오 제출, 수험생 면접 등의 요소를 결합한 다양한 평가방식으로 치열한 경쟁 과정이다. 학생들의 스토리텔링 구성 능력, 전문기술 능력, 연출 능력 등을 심사하여 우수한 학생을 선발한다.

3. 한국 3개 대학교 입시제도 분석

[표 6-7]은 한국의 3개 대학 애니메이션학과 입학시험 특징

학교	학생 시험 작품	특징
호서대학교 애니메이션학과(149)		애니메이션학과 입학시험은 만화는 보지 않고 애니메이션 작품 위주로 시험을 치른다.

<p>한국예술종합학교 애니메이션학과¹⁴⁹⁾</p>		<p>애니메이션학과 입학시험은 학생들의 성적은 보지 않고 작품의 회화 기술과 상황 표현능력에 중점을 둔다.</p>
<p>조선대학교 만화애니메이션¹⁵¹⁾</p>		<p>애니메이션학과 입학시험은 학생의 작품 표현능력에 중점을 두고 학생의 학업성적을 합산하여 평가한다.</p>

분석 대상인 조선대학교 · 한국예술종합학교 · 호서대학교는 애니메이션학과가 개설되어 있다는 공통점이 있지만, 입시는 학교 특성에 따라 이 같은 분석이 엇갈리고 있다. [표 6-7]은 한국의 3개 대학 애니메이션학과 입학시험 특징이다. 조선대학교 만화애니메이션학과는 창의적인 예술적 인재와 실기형 인재를 양성하는 것이 목표이기 때문에 애니메이션, 게임 등의 분야에서 혁신적인 능력과 개성을 갖춘 인재가 필요하다. 구체적인 시험 요구 사항을 살펴보면, 주어진 주제를 정확하게 파악할 수 있는 주제 표현 능력과 이를 독창적인 스토리로 구성하는 스토리텔링 능력이다. 특히 애니메이션 실기력 표현 또는 독특한 발상 표현력과 상황 표현력을 가지고 정보 전달을 준비할 수 있는 학생을 선발한다. 한국예술종합학교 애니메이션학과는 실기 위주의 감독형 인재 양성을 목표로 한다. 이에 따라 입학전형은 실기시험을 통해 특정 주제나 상황에 따라 스토리 구성 능력, 이미지 표현능력, 구술 능력, 포트폴리오 등 전형적으로 학생을 선발하는 특징이 있다. 호서대학교 애니메이션학과는 취업을 목적으로 한 기술형 인재를 양성한다. 입학전형은 학생들이 특정 주제에 따라 발상과 표현력, 스토리텔링 시나리오 애니메이션화 능력, 구도 능력, 기초 설계 능력 등을 갖출 수 있도록 시험한다. 세 대학 모두 독립된 전형으로 선발 형태와 시험내용은 학교별 교육목표에 따라 다르다. 학교별 학과 특성화 방향이 명확하고 그에 따른 전형 요건을 갖춰 학과 교육목표를 능동적으로 이수할 수 있는 학생을 선발한다.

149) https://artndesign.com/bbs/board.php?bo_table=interview&wr_id=13733. (2023.06.21)

150) https://mgood.co.kr/info/32002_student_view.php?seq=3838. (2023.06.21)

151) <https://blog.naver.com/ujintro/223119988743>. (2023.06.21)

제3절 중국 3개 대학교 입시제도

1. 교육목표

각 학교는 각 교육 대상의 특성과 소속 학교 학생의 특성을 고려하고 학교의 특성에 맞는 교육목표를 수립해야 한다. 학부 교육의 양성 목표는 본 학과의 기초이론, 전문 지식과 기본 기능을 비교적 잘 익히는 것이며, 본 학과의 업무에 종사할 능력과 초보적인 과학 연구능력을 가지고 있어야 한다. 특정 사회 영역과 특정 사회 계층의 필요에 따라 결정되며, 교육 대상자가 처한 학교 유형, 직급에 따라 다르다. 각 분야별, 사회 계층별 인력 수요와 연령별 교육자의 학습 욕구를 충족시키기 위해 각급 학교가 설립되었다. 각급 학교가 각자의 임무를 완수하고 사회가 필요로 하는 적합한 인력을 양성하려면 각자의 양성 목표를 세워야 한다.

[표 7-1] 중국 3개 대학교 애니메이션학과 교육목표¹⁵²⁾

학교	대학/학과	교육목표
중국전매대학교	애니메이션 및 디지털 예술 아카데미/애니메이션학과	국내외 애니메이션산업의 발전 현황과 미래 트렌드를 이해하고, 전통 애니메이션 및 디지털 애니메이션 제작 프로세스를 익혀 높은 예술적 교양과 창작능력을 갖추고, 애니메이션 창의 설계 및 제작 기법을 익혀 애니메이션 창의 설계, 미술 디자인, 애니메이션 감독, 애니메이션 공연 및 액션 디자인, 실험 애니메이션 창작에 종사하는 고급 복합 인력을 양성한다.
산동공예미술대학교	디지털 예술 및 미디어 아카데미/애니메이션학과	1. 높은 전문소양과 예술감상력을 가지고 2차원 애니메이션과 3차원 애니메이션 기술을 능숙하게 응용하여 애니메이션 창작을 다룰 수 있으며 일정한 이론 연구와 실천창작능력을 갖춘 고급인력을 양성한다. 2. 애니메이션 제작사·방송사·영상 제작사·미술출판사·게임사·애니메이션 수요가 있는 디자인회사에서 애니메이션 설계·제작 전문인력을 양성한다. 3. 애니메이션학과의 인력양성은 선진 소프트웨어 기술과 조형예술을 결합하는 것을 중시한다. 애니메이션 이론과 프로젝트 실천을 결합한다. 문예 소양과 디자인 예술을 융합한다. 과학과 예술의 균형을 맞춘다. 이론과 실천, 미술과 디자인으로 특색 있는 '실천형 고급 애니메이션 디자인 인력' 양성 시스템을 만든다.
저우우사범대학교	미술대학/애니메이션학과	이 학과는 도덕, 지적, 육체적, 미적, 노동의 전면적인 발전을 위한 사회주의 건설자와 후계자를 양성한다. 우수한 인문학적 소양과 높은 심미수준을 갖추고 애니메이션, 만화, 게임디자인의 창작, 제작 및 관련 도구 응용의 기초지

152) 中國傳媒大學官網, 山東工藝美術學院官網, 周口師範學院動畫人才培養方案. (2022.08.25)

		식, 기본이론과 방법을 습득하여 디지털시대와 정보사회발전 전에 적응하고 일정한 혁신의식과 양호한 의사소통능력을 갖추고 졸업후 5년 정도 2차원 애니메이션의 설계와 제작, 3차원 애니메이션 및 게임업계의 조형설계와 모델링 제작, 영상 애니메이션의 후기합성작업, 국내외 애니메이션산업 생산경영과 서비스 최일선의 수요에 부응하고 평생발전의 요구에 부응하는 고품격 응용형 인력이다.
--	--	---

애니메이션은 회화, 영화, 만화, 디지털 미디어, 문학, 음악 등 수많은 예술이 어우러진 종합예술의 학문이다. 애니메이션교육의 기본 목표는 전문 애니메이션 인력을 양성하는 것이다. 중국의 대학 애니메이션교육과정은 대학 자체의 교육이념에 따라 시장의 애니메이션 인력에 대한 니즈에 따라 교육과정을 설정한다.

2. 입시제도

시험은 신분과 세습의 특권을 깨고 능력에 따라 발전의 기회를 얻어 사회적 흐름을 실현하는 중요한 도구이다. 중국의 대입제도는 주로 고교 졸업생을 대상으로 국가나 성급 정부가 주관하는 시험이다. 실질적으로는 전국적으로 고교생이 경쟁하는 시험 형태이다. 주로 시험 성적에 근거하여 적자생존을 한다. 대입시험은 고등교육을 위한 엘리트 선발이라는 점에서 전략적이고 정치적인 의미가 크다. 대입시험은 과학적 인력 선발의 기능을 발휘할 뿐만 아니라 지역 차이와 도시와 농촌 차이를 고려하여 교육의 공평성을 보장해야 한다. 전국 대입시험은 대개 매년 6월에 치러진다.

중국의 대입 수험생 유형은 몇 가지 경우로 나눌 수 있는데, 첫째는 일반 대입 수험생으로 전국 교양과목 통합시험을 통과하여 점수와 학생 지망에 따라 대학에 진학한다. 둘째, 성적이 특히 우수한 학생은 지정 우수대학에 직접 유치하며 학생 수가 적다. 셋째는 예술계열 수험생이다. 예술계열 응시자는 일반적으로 전문예술대학 예술학과 또는 일반 종합대학 예술학과에 응시한다. 체육·음악·연기·미술은 모두 예술계열 수험생에 속한다. 이러한 학생들은 국가 교양과목 시험 외에도 예술 분야 통합고사를 별도로 치러야 하며, 각 성의 시간에 따라 통일적으로 배치되어야 한다. 예술계열 지원 학생도 두 가지 경우로 나뉜다. 첫째, 어려서부터 예술을 좋아하고 배웠으며, 예술적 기초가 비교적 우수하다. 둘째, 교양과목이 열악하여 어려서부터 예술을 접해 본 적이 없고, 예술생들의 교양과목 시험 성적이 낮아 대학 진학을 위한 단기 예술 강습이 이루어지기 때문에 예술적 기초가 열악하다.

애니메이션학과의 모집은 예술 대입시험의 범주에 속하며, 예술 대입시험은 중국 특색의 교육시험 형식이며, 예술 대입시험은 미술 공동시험, 미술학교시험 및 교양과목시험을 포함한다. 미술 통합고사라고도 하는 미술 연합 시험은 학생들을 성 단위로 조직하여 통합고사를 실시하며 시험내용은 스케치①(素描), 색상, 스케치②(速写) 등 3가지 있다. (①드로잉은 물체의 전체적인 구조와 빛과 그림자, 허실을 보여주는 그림이다. 일반적으로 스케치는 창작 시간이 길고 창작 도구는 일반적으로 연필이나 숯펜이다. 드로잉은 디테일에 대한 관찰력과 표현력을 필요로 하며 화면의 계층, 구조, 공간 등을 정확하게 파악해야 한다. ②스케치 특징은 빠른 창작, 강한 줄 표현력, 짧은 시간 내에 그림 형식으로 인물의 표정과 몸매 등을 기록하는 것으로, 화자는 일정한 관찰력, 기억력, 표현력을 갖추어야 하며, 선 윤곽으로 화면을 전체적으로 표현해야 하고, 스케치에는 도구 사용에 제한이 없으며, 창작 스타일은 유연하고 다양하며 감염력이 있다. 일반적으로 스케치된 그림은 만화, 일러스트레이션에서 흔히 볼 수 있다.¹⁵³⁾ 각 학교는 미술 통합고사 커트라인과 학생들의 원서를 통해 고득점부터 저득점까지 점수를 매긴다. 일부 학교는 수험생이 통합고사를 통과한 뒤 학생에게 별도의 검정고시를 치르기도 한다. 미술시험 성적은 미술 수험생에게 하나의 통행증에 해당하며, 기본적으로 미술시험을 통과해야만 원하는 대학에 들어가 공부할 수 있는 기회를 얻을 수 있다. 매년 미술 통합고사 시기는 대략 12월경에 실시된다.

미술학교 시험은 예술 수험생만을 대상으로 하며, 각 대학은 자신의 수요와 발전에 따라 독립적으로 시험문제를 정한다. 시험문제와 연계하여 스케치, 색채, 스케치 등 3가지 항목을 포함하며, 애니메이션학과에 대한 요구가 높은 일부 대학은 애니메이션 디자인 방향 시험이 있는데, 예를 들어 캐릭터 조형, 장면 조형 디자인, 시험에 합격하면 합격증을 수여한다. 예술 수험생의 경우 합격증을 받아야만 이 대학에 지원할 수 있다. 대학은 응시하는 학생 중에서 우수한 학생을 선발하는 것이다. 학교 시험 장소도 학교마다 다르며, 어떤 학교는 본교에서 시험을 치르거나 어떤 학교는 시험 장소를 다른 성도(省都)에 두기도 한다. 학교 시험은 보통 3월 전에 끝난다. 예술 수험생은 성내 미술 통합고사와 개별 학교의 예술 고사를 마친 뒤 6월 전국 대입시험에 응시하여 교양과목시험 성적을 받아야 한다. 학생들의 최종 합격 결과는 일반적으로 미술 통합고사 성적에 교양과목 성적을 더한 것이며, 일부 학교는 교양과목 과 학교 시험 성적을 위주로 한다. 학교마다 중점에 따라 차이가 있는데, 교양과목이 학과과목에 중점을 두는 학교도 있다.

153) <https://wenda.so.com/q/1638382152210388?src=140&q=%E9%80%9F%E5%86%99%>. (2022.10.04)

가. 중국전매대학교 - 애니메이션 & 디지털 예술 아카데미

중국전매대학교는 교육부 직속의 '일류학과 건설대학', '211공정' 중점건설대학, '985우위학과 혁신플랫폼' 중점건설대학이며 교육부 고등교육대학 신문방송학 학과와 애니메이션, 디지털미디어 학과 교수지도위원회 주임위원 단위이기도 하다. 중국전매대학교는 중국 특색의 세계 일류 미디어 대학을 조속히 건설하는 데 힘써 왔다. 2022년 중국전매대학교는 '학부 예술 대학의 예술 학부 학과 신입생모집 방법 독립 설정'에 따라 전국 예술 학부 모집을 계속 진행해왔다. 지방별 모집계획은 준비되지 않았으며 모든 학과는 문과와 이과로 모집되고 선택과목에 제한이 없다. [표 7-2]는 중국전매대학교 애니메이션학과 신입생 모집계획이다.

[표 7-2] 중국전매대학교 2022년 애니메이션학과 모집시험 요구¹⁵⁴⁾

중국전매대학교 애니메이션학과	신청 조건	교육부에서 고시한 일반 고등학교의 연간 모집 업무 규정 중의 관련 지원 조건에 부합해야 한다.
	신청 시간	2021년 11월 30일-12월 13일, 수험생은 이 기간 내에 중국전매대학교 특수유형지원시험관리시스템에 접속하여 응시한다.
	1차 시험	중국전매대학교는 지정한 시험시스템을 통해 온라인 시험을 치른다.
		시험시간 : 2021년 12월 30일 18:30-21:00
		시험내용은 기본 문화 소양 시험이다. 문학·역사·철학 3개 과목이 종합 시험지 한 장으로 구성되었다. 100점 제로 문과 50점, 역사 30점, 철학 20점이다.
	2차 시험	중국전매대학교는 지정한 시험시스템을 통해 온라인 시험을 치른다.
		시험기간: 2022년 1월 9일-15일.
		시험내용: 1)자기소개. (한정시간 5분) 2)개인 포트폴리오 제출: ①명제 작품. 『연구자는 후회약을 주웠다』라는 제목으로 3개의 이야기 만화를 만들고 번호를 매겨야 하며, 3개의 이야기는 각각 독립적이어야 하고 연속이 되어서는 안 된다. 스토리 (a dividing mirror)만화 작품 중 하연구자는 완전한 드로잉 및 채색이 필요하며, 다른 두 스토리 만화 작품은 스토리보드 초안을 제공하므로 채색이 필요하지 않으며, 초안 및 스토리보드 글자는 명확하게 식별할 수 있어야 하고, 각 작품은 3페이지를 초과하지 않아야 한다. ② 비명제 작품. 총 40개 이하의 비명제 작품(이전 작품도 가능)을 제출하고 번호를 매겨야 한다. 이 중 스케치, 색채, 스케치 각 5점, 기타 장르의 작품은 25점 이하로 선정한다. 작품 구상의 밑그림이 있으면 첨부할 수 있지만 총수에 포함되지 않는다. 마음에 드는 작품을 선택한다. 3)포트폴리오 (a collection of works) 설명(7분 제한): ①명제 작품의 창작 및 서술: 수험생은 번호순으로 3가지 이야기의 구상, 창의성, 실행 등의 단계를 각각 서술한다. ② 비명제 작품 창작 설명 : 후보자가 작품을 들고 설명한다. 응시자는 작품 수 순으로 작품의 창작 배경에 대해 간략하게 설명해야 한다. [요구] 1)개인 작품집은 종이 크기에 제한이 없으며, 명제 작품집과 비명제 작품집은 번호순으로 사진 또는 스캔을 통해 각각 pdf 형식의 파일로 제출해야 하며, 화면 및 텍스트가 선명해야 하고, 사진, 스캔 등으로 인한 부작용은 응시자가 부담한다. 2)3차 시험 자격을 갖춘 응시자는 3차 시험에 응시할 때 위의 원본 작품을 전시해야 한다.
		중국전매대학교는 지정한 시험시스템을 통해 온라인 시험을 치른다.
		시험기간 : 2022년 3월 1일 18:30-21:30
		시험내용 : 문화소양 재시험 세 가지 시험 자격을 갖춘 수험생은 모두 응시해야 한다. 응시자는 A4 사이즈의 백지 4장과 검은색 사인펜을 준비한다.
	3차 시험	학과시험 : (면접) 응시자는 반드시 2월 24일 23:59까지 시험시스템을 통해 약정을 마쳐야 한다 ①자기소개: ②작품전시. 평소에 만든 드로잉, 색채, 스케치 및 기타 장르의 작품을 전시하고, ③ 시험관의 질문에 답한다. 시험관은 특정 상황에 따라 응시자에게 현장 작업을 요청할 수 있으며 응시자는 A4 백지 2장과 그림 도구를 준비해야 한다.

		<p>【필기시험1】 2월 25일 수험 시작 시간:18:30 답안 시작 시간:18:45 스케치. 연필이나 숄펜으로 완성하고, 화구, 화판 등의 시험용구를 수험생이 직접 준비한다. 시험용지는 4절이며 학교에서 제공한다. 시험은 답안 작성 시간이 1시간 길다.</p> <p>【필기시험 2】 3월 1일 수험 시작 시간:14:00 답안 작성 시작 시간:14:15 영제 이야기 만화창작. 채색이 필요하며 재료는 무제한이며 응시자는 직접 준비한다. 시험용지는 4절이며 학교에서 제공한다. 시험의 답안 시간은 2.5시간이다.</p>
--	--	---

① 아이성잉 애니메이션학과장의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 중국전매대학교에 지원한 학생들은 총 4번의 시험을 치러야 한다. 우선 참가해야 할 시험은 중국전매대학교 교내 자율 출제로, 첫 번째는 교양 종합이며, 두 번째와 세 번째 모두 면접과 학과 실기시험이다. 마지막은 전국 통학 대입시험이다. 대입시험 점수 커트라인에 도달한 후 이전 세 개의 교내 시험 성적을 합산하여 우수자를 선발한다. 평가 기준은 주로 시험 성적을 위주이며 면접, 종합 교양, 학과 실기 등 종합 성적도 포함된다. 또한, 고1, 고2 학생들은 중국전매대학교에서 개최하는 소백양(小白楊) 애니메이션 대회에 참가할 수 있으며 그 중 우수한 학생을 선발하여 중점적으로 양성한다.

중국에는 많은 성이 있으며 시험제도는 국가의 통일된 통제가 있고, 성별로 관리되는데, 각 성은 성의 구체적인 상황에 따라 다르다. 주로 각 성의 시험시간, 예술계열 응시자의 형식과 과목, 지원서 작성 시간 등 여러 방면에서 나타난다. 중국전매대학교는 교육부 직속 대학에 속하며, 예술계열 시험은 별도의 전형으로 진행된다. 북경시 교육시스템의 행정 사업성 수수료 관련 규정에 따라 중국전매대학교 애니메이션 등 관련 예술계 학과에 응시할 경우 수수료를 부과한다. 전국 통합고사 시간(모든 대학입시 응시자 필수 참여, 추천생 제외)은 보통 6월 7일부터 10일까지이며, 일부 지역에서는 3~4일까지 실시한다. 북경의 중국전매대학교는 북경 소속으로 2022년의 경우 북경의 대학입학시험 커트라인은 6월 25일 발표되었으며, 대학입학시험 학생들의 지원 기간은 보통 6월 27일부터 7월 1일까지이다. 중국전매대학교 애니메이션학과는 예술계열에 속해 사전 지원으로 80명의 학생을 모집하며, 학교는 학생의 지원서에 근거하여 해당 연도 점수에 따라 높은 점수부터 낮은 점수까지 점수를 매겨 모집한다. 모집 요강과 모집계획에 따르면 중국전매대학교는 추가 모집계획이 없으며 구체적인 상황은 해당 연도의 학교 요구 사항에 따라 결정된다. 최종 합격 통지서는 보통 7월 중순부터 8월 말에 학생들에게 우편으로 발송된다. 중국전매대학교 홈페이지에는 매년 해당 학교의 학과별 모집 경쟁률에 대한 입학 경쟁률에 대한 정보가 없다.

중국전매대학교는 주로 애니메이션학과와 강한 특수성과 전문성으로 인하여 다른 중

154) 中國傳媒大學官網. (2022.09.25)

합 또는 예술대학과 시험의 요구 사항이 다르다.

첫째, 중국전매대학교 애니메이션학과에서 요구하는 기술과 지식은 다른 예술학과에 비해 전문적이다. 애니메이션 제작은 특정 기술 및 소프트웨어 조작 능력을 갖춰야 하므로 시험내용도 상대적으로 더 상세하고 전문적이다. 또한, 애니메이션 제작과정에는 애니메이션 이론, 미술 기초, 영화 및 TV 문화 등 많은 지식이 포함되므로 시험을 통해 수험생의 종합적인 자질과 전문 능력을 확인할 필요가 있다.

둘째, 애니메이션학과와 경쟁률은 상대적으로 높다. 애니메이션학과는 예술적 자질이 있어야 할 뿐만 아니라 강력한 기술력과 팀워크까지 갖춰야 하기 때문에 중국전매대학교의 애니메이션학과는 가장 잠재력 있는 학생을 선별하며, 교육의 수준을 높이기 위하여 세 차례의 시험을 치른다.

나. 산동공예미술대학교-디지털예술 및 미디어대학

교육부의 일반고교 예술계열 학과시험 모집업무 강화 및 개선에 관한 지도의견 ‘(교육(2021) 3호), 교육부의 2022년 일반고 일부 특수유형 모집업무에 관한 통지’ (교육청[2021] 7호) 등 문서 정신을 철저히 관철하기 위하여 코로나19 방역 정상화에 따른 모집시험 업무를 잘 수행하고 학교 인력 선발 요구와 결합하여 산동공예미술대학교 2022년 예술계열 학부 모집시험 관련 사항은 다음과 같다. [표 7-3]의 산동공예미술대학교의 모집계획은 산동성 내 모집과 산동성 외 모집 두 가지로 나뉜다. [표 7-4]는 산동성 미술시험 시간과 시험내용이다.

[표 7-3] 산동공예미술대학교 애니메이션학과 모집계획¹⁵⁵⁾

산동성 내 모집 학과 및 방안	디자인미술학과에 응시하려면 산동성 2022년 미술학과 통합시험 본과 합격선에 도달해야 한다.
	디자인미술과, 사론과, 서예학, 무용연기학과:2022년 산동성 해당 범주(미술, 문학 감독, 서예, 무용)의 통일된 평가 요구 사항을 전문 평가 요구 사항으로 삼고 더 이상 별도로 학교 시험을 보지 않는다.
	성급 미술 학과의 통합고사 성적이 학부 합격선에 도달하고 대학 입시 교양 성적이 산동성 미술 학부 교양 전형 통제 점수에 도달한 지원자의 경우, 종합점수(종합점수=미술계열 통합고사 성적×750÷300×60%+교양성적×40%)에 ‘성적을 우선으로 하고, 지망에 따른다.’의 원칙에 따라 고득점부터 저득점 순으로 선발한다.
산동성 외 모집 학과 및 방안	디자인미술학과(애니메이션학과 시험내용 포함): 디자인 미술 학과에 응시하는 응시자는 학생이 위치한 성의 2022년 성급 미술 및 디자인 학과 통합고사 학부 합격선에 도달해야 한다.
	디자인 미술 학과: 응시자가 있는 성의 2022년 미술 및 디자인 통합고사를 학과 평가 요구 사항으로 삼고 더 이상 별도로 학교 시험을 보지 않는다.

155) 山東工藝美術學院官网. (2022.09.25)

	<p>학과성적이 학생의 소재지 성 미술학과 디자인학과 통합고사 학부 합격선에 도달하고, 대입시험 교양성적이 학생의 소재지 성 예술학부 교양전형 통제점수에 도달한 수험생의 경우, 종합점수(종합점수=미술학 및 디자인학종 통합고사 성적×750÷학생이 소재한 성의 미술학 및 디자인학종 통합고사 만점×60+문화성적×40%)에 따라 '성적을 우선으로 하고, 지망에 따른다'의 원칙에 따라 순차적으로 순위를 매겨 학과를 결정하며, 각 학과 지원 간에는 점수 차이가 없다.</p>
설명 备注	<p>신입생은 입학 후 학교에서 주관하는 학과 재시험 및 신입생 입학 자격 재검사를 받아야 한다. 재시험에 불합격하고 입학 전후의 두 시험 성적 차이가 현저한 수험생에 대해서는 관련 부서와 함께 특별조사를 실시하여 허위 작품자료 제공, 대리시험 등 위반행위가 확인되면 해당 학생의 합격을 취소하고, 수험생 소재지 성급 입학시험기관에 통보하여 책임을 묻도록 한다. 범죄가 의심되는 경우 학교는 적시에 사건을 보고하고 사법기관과 협력하여 처리한다.</p>

[표 7-4] 산동성 미술 시험 시간 및 시험내용¹⁵⁶⁾

시험 시간		시험내용	설명
2021년 12월 19일	8:30-9:00	스케치	시험 도구·물감·물통·펜 등을 스스로 준비한다.
	9:10-12:10	조형 기초	각 과목의 성적은 각각 100점이며, 300점 만점이다.
	14:00-17:00	색채 기초	

2022년 산동공예미술대학교 예술계열 모집요강을 예로 들면 성내 모집과 성외 모집의 두 가지 형태로 나뉜다.

산동공예미술대학교에 지원한 수험생은 두 차례 시험을 치러야 한다. 한 번은 전국 통합 교양과목시험으로 매년 6월 7일부터 10일까지 치러진다. [표 7-4]는 학과과목의 시험시간 및 편성이다. 학교는 별도의 예술계열 시험을 치르지 않고 모두 정시모집 성적에 따라 선발한다. 대입시험 커트라인은 26일 발표되며 수험생은 점수에 따라 학교에 지원하게 된다. 산동성 대입시험 응시생 지원 기간은 6월 30일부터 8월 3일까지이다. 산동공예미술대학교는 예술계열에 속하여 사전등록을 해야 하며, 애니메이션학과는 50명을 모집할 계획이고 수험생은 6월 30일에 온라인으로 신청한다. 일반적으로 전형 결과 조회 시간은 대학입학시험 원서 접수 후 12~15일 이내이며, 산동공예미술대학교에 지원한 학생들은 온라인으로 합격 여부를 조회할 수 있다. 학교는 응시자의 1차 학과 지망에 따라 지원 학과의 종류를 결정하고, 학생 지망과 성적 우선 원칙에 따라 학생을 선발하며, 학과 간 조달은 하지 않는다. 산동공예미술대학교 홈페이지에서는 매년 해당 학교 학과별 모집 경쟁률에 대한 통계는 찾아볼 수 없었다.

또한, 산동공예미술대학교 디지털예술 및 미디어대학 부교수인 모탕젠(牟堂娟)과의

156) <http://www.gaosan.com/gaokao/319430.html>. (2022.09.25)

인터뷰를 통해 산동공예미술대학교는 국가교육부가 직접 관리하는 것이 아니라 산동성 교육청이 직접 관할한다는 사실을 알 수 있었다.

①디지털예술 및 미디어대학 모탕첸(牟堂娟) 부교수와 의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 현재 중국은 신입생모집이 매우 엄격하며 공립대학의 신입생모집은 명확한 정책 요구 사항과 계획이 있으므로 학교의 희망에 따라 마음대로 결정할 수 없다. 대입시험이 어렵고 학생이 많은 만큼 입학부서에서 고려해야 할 사항은 입학 전형 과정의 공정성을 보장하는 것이다. 따라서 단일 모집 수단 없이 전국 통합 모집 방식을 채택한다. 산동공예미술대학교는 2021년부터 매년 애니메이션학과 학생을 50명씩 모집한다. 교양과목의 40%, 학과 성적의 60%를 종합한 성적순으로 선발한다.

다. 저쿠우사범대학교 - 미술대학 /애니메이션학과

2022년 저쿠우사범대학교 일반 학부 모집 학과 유형은 일반 학과 모집, 예술학과 모집, 체육 학과 모집을 포함한다. 저쿠우사범대학교 예술계열 모집은 성내 예술 통합고사 성적을 모집기준으로 하며, 별도의 전문 예술계열 시험 프로그램을 개설하지 않는다. 예술계 학과 성적은 수험생이 있는 성(구, 시) 관련 학과의 일괄 시험 성적을 채택한다. 수험생의 교양 성적과 학과 성적은 모두 각 성(구, 시)의 해당 기준의 최소 전형 통제 커트라인에 도달해야 한다. 각 성(구, 시)의 모집 주관 부서에서 저쿠우사범대학교에 등록된 수험생 중 '종합성적 우선, 지원'의 원칙에 따라 선발한다. 종합성적이 같을 경우 교양성적별로 선발하고 교양성적이 같을 경우 국어 수학 외국어 순으로 높은 순으로 선발한다.

(1) 미술계열 학과(미술학, 의상 및 의상디자인, 시각전달디자인, 환경디자인, 환경디자인(중외협력학교 프로그램), 회화, 애니메이션): 종합성적(종합성적=학과성적+교양성적)으로 선발한다.

(2) 서예학: 종합성적(종합성적=학과+교양성적)으로 선발한다.

(3) 연극영화문학: 교양성적별로 선발한다.

(4) 방송 PD: 종합성적(종합성적=학과성적+교양성적)으로 선발한다.

(5) 방송 및 진행예술: 종합성적(종합성적=학과성적+교양성적)으로 선발한다.

(6) 음악학: 종합성적(종합성적=학과성적+교양성적×30%)으로 선발한다.

(7) 음악공연: 허난성은 학과 주과 성적에 따라, 기타 성(구, 시)은 학과 성적에 따

라 선발한다.

(8) 안무감독: 학과성적별로 선발한다.

애니메이션학과를 포함한 저쿠우사범대학교 미술 학과의 모집 조건은 각 성(자치구, 직할시) 관련 학과의 통일된 시험 성적에 따라 선발한다. 예술 시험내용은 따로 개설되어 있지 않다. 미술을 예로 들면 [표 7-5]는 2022년 각 성 및 시의 예술 통합고사 시간이고 [표 7-6]은 허난성 예술 시험 통합고사 시간 및 시험내용이다. 응시자가 위치한 성에 명확한 입학 규칙이 있는 경우 입학 규칙에 따라 시행하고 명확한 입학 규칙이 없는 경우 저쿠우사범대학교 입학 규칙에 따라 서류를 제출한다.

[표 7-5] 2022년 성·시별 예술 통합고사 시기¹⁵⁷⁾

성	학과	2022년 예술고사 시간
강소성	미술류	2021년 12월 4일
허난성	미술류	2021년 12월 4일
상해	미술과 디자인학부	2021년 12월 5일
산둥성	미술류	2021년 12월 19일
천진	미술과 디자인학부	2021년 12월 11일
내몽골	미술과 디자인학부	2021년 12월 11일
사천성	미술과 디자인학부	2021년 12월 4일-5일
장시성	미술과 디자인학부	2021년 12월 5일
광둥성	미술류	2021년 12월 4일
북경	미술학류	2021년 12월 19일
저장성	미술과 디자인학부	2021년 12월 4일

[표 7-6] 허난성 예술류 시험 통합고사 시간과 시험내용¹⁵⁸⁾

시험 시간		시험내용	설명
2021년12월4일	8:30-9:00	스케치 (sketch)	시험지는 시험장에서 일괄적으로 제공한다. 그림 도구, 펜, 물감 등을 직접 준비.
	9:00-12:00	스케치	각 과목의 성적은 각각 100점이며, 300점 만점.
	14:00-17:00	색채	

저쿠우사범대학교 미술대학 애니메이션학과에 지원하는 수험생도 6월 7일부터 8일까지 전국문화과목의 통합고사만 치른다. 다른 연구자는 허난성 예술계열의 두 가지 시험항목으로 예술계열의 통합고사 시간과 내용은 [표 7-6]과 같다. 허난성 교육청의 규정에 따라 저쿠우사범대학교 미술대학 입시에서는 단일 모집을 실시하지 않는다. 2022년의 경우 허난성 대학입학시험 성적 조회 기간은 6월 25일로 예상되었으며 수험생은

157) https://www.360kuai.com/pc/9bb89a0c394c64187?cota=3&kuai_so=1&sign=360_. (2022.09.25)

158) <http://www.gaosan.com/gaokao/319335.html>. (2022.09.25)

6월 26일, 6월 30일, 7월 4일 등 3개 시간대에 각각 온라인으로 학교에 응시한다. 저쿠우사범대학교 미술대학(애니메이션학과 포함)은 예술학부 A부에 속하며 애니메이션 학과는 36명의 학생을 모집할 계획이며 대학 입시 지원 기간은 6월 30일이다. 일반적으로 시험 결과는 지원하고 15일 이후 온라인에서 조회할 수 있으며 합격 통지서는 7월 중순경부터 발급된다. 저쿠우사범대학교 홈페이지에서도 매년 해당 학교 학과별 입학 경쟁률에 대한 통계는 찾아볼 수 없었다.

① 저쿠우사범대학교 저우(周) 원장과의 전문가 인터뷰를 통해 신입생모집계획 및 인원, 예술 정시모집 개설 등에 대해 자세히 알아볼 수 있었다. 첫째, 모집계획 인원은 학교의 전반적인 계획에 따라 대학에서 공고하며, 학교에서 타 학과의 모집에 만족하지 못하는 경우, 해당 대학의 미술학과에서 모집인원을 증원할 필요가 있는 경우 모집인원을 조정할 수 있다. 둘째, 국가교육부의 규정에 따르면 순수 예술 대학을 제외하고 전국 종합 일반 대학의 예술학과 시험은 모두 성의 예술학과 통합고사 성적을 기준으로 한다. 셋째, 대학 입시 보충 전형에 관한 것으로, 대학 입시 추가 합격은 2차례의 기간이 있다. 이는 같은 차수로 모집한 이후이다. 특정 학교의 특정 학과에 모집인원이 부족할 경우 모집인원을 성에 보고하고, 성의 입학처에서 통일된 방식으로 지원자를 모집한다. 또 다른 모집은 9월 개학 이후 입학전형자가 등록하지 않거나 실격 처리되어 공석이 생길 경우 일부 학교에서 추가 모집을 한다.

② 귀웨이웨이(郭巍巍) 애니메이션학과 주임의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 국가교육부 차원에서 대부분 종합대학의 예술계열 단일 모집 가능성을 제한하였기 때문에 각 성의 통합고사 성적을 참고할 수밖에 없다. 2023년 모집계획을 예로 들면 허난성에서 애니메이션 전공은 22명을 모집할 계획이며, 이밖에 18명은 다른 성에서 모집하고, 각 성에서 최대 4명을 초과할 수 없다. 학과 모집계획을 개선하려면 학과의 종합경쟁력 측면에서 성급 또는 국가급 일류 학과를 구축해야 하고, 학생의 취업과 전문분야에 미치는 영향을 향상시켜야 하며, 교육 하드웨어 수 및 교수 역량에서 충분한 경쟁력을 유지해야 신입생들을 유치할 수 있다.

3. 중국 3개 대학교 입시제도 분석

중국전매대학교, 산동공예미술대학교 및 저쿠우사범대학교의 애니메이션학과 입시제도를 보면 일정한 차이가 있다. 중국전매대학교 애니메이션학과는 시험시간과 시험내용을 학교가 자율적으로 결정하며, 이는 단독 모집에 속한다. 또한, 시험시간과 전국 통합고사 시간이 다르다. 산동공예미술대학교와 저쿠우사범대학교의 애니메이션학과 신입생모집 시험은 국가 통합고사이다. 각 성은 특정 상황에 따라 시험시간과 내용을 규정하며, 최종적으로 성적에 따라 학생을 선발하는 방식이다.

중국전매대학교는 2차 실기시험을 치른다. 이는 더 좋은 학생을 수용할 수 있다. 그러나 산동공예미술대학교와 저쿠우사범대학교는 2차심사를 치르지 않기 때문에 수준 높은 학생의 분포가 고르지 않다. 그러나 2차심사에 대한 비용이 줄기 때문에 특별한 학생은 아니지만 많은 다수의 학생의 지원을 통해 선별할 수 있다. 그러나 인구감소에 대한 대안으로 현장 중심의 교육으로의 전환이 필요하다. 교과와 비교과 모두 현장실무형 수업이 필요하다. 이를 위해 우수한 강사진을 위한 투자가 필요하다.

또한, 예술 분야 정시모집과 단일모집은 모두 국가의 교육부가 정해 각 성의 실정에 맞게 조정하고 있다. 전형 요건의 관점에서 볼 때 중국전매대학교 예술대학은 단일 모집에 속하며 전문 시험에 대한 요구 사항이 더 상세하고 구체적이다. 학교는 모집된 학생의 수준과 학과 수준을 향상시키기 위하여 단일 모집을 설정하고 학과 시험의 난도와 요구 사항을 높여 전국에서 인재를 선발하는데, 이는 예술적 목표가 높고 예술적 전문성을 갖춘 학생을 모집하는 데 도움이 된다. 그러나 여기에는 몇 가지 폐단도 있는데, 예술 단일 모집은 학교조직에 속하고 대학 입시의 규범성이 강하지 않으며 학과 성적은 학교 교사가 판단하므로 학과 평가 기준은 주관적인 성격을 많이 포함하고 있다는 것이다. 정시모집 학교는 전국에서 총괄하며, 각 성은 자체 상황에 따라 구체적으로 배치한다. 예술계열학과 배치 최적화, 대학 특색 발전 촉진, 예술계 인재 양성 포지셔닝 명확화, 성급 통합고사 수준 향상, 성급 통합고사 내용 개선, 평가자 선정 메커니즘 개선, 시험 조직 규범 관리 강화 등의 방면에서 규범성이 강해 공정성, 과학, 안전의 원칙을 충분히 구현하고 있다. 그러나 대학 입시생의 전문성에 대한 요구 사항이 높지 않고 학생들의 학과 수행 수준이 불균등하며 학과 구분이 명확하지 않다는 단점도 있다.

또한, 3개 학교의 애니메이션학과 합격률에 대한 정확한 분석이 나오지 않아 명확한

수치로 3개 학교의 애니메이션학과 입학전형 차이와 경쟁상황을 분석하는 것이 불가능하였다. 그러나 매년 학교 애니메이션학과 전형을 분석해보면 합격률의 높낮이에서 학교 학과의 선호도를 알 수 있고, 학교 간 학과 모집의 차이를 알 수 있다. 학교 간 학과 간의 비교를 통해 높은 합격률의 경우 지리적 위치, 문화 및 경제, 교육자원 및 교사 역량 등의 측면에서 특정한 이점이 있음을 알 수 있다. 경제가 발달할수록 교육자원이 발달하여 교육 수준이 높아지기 때문이다.

중국전매대학교는 수도에 위치한 학교로 지리적 위치와 경제발전 등의 이유로 교육자원 배분에 강점이 있는 반면, 저쿠우사범대학교는 지방에 위치한 학교로 지리적 위치, 경제발전, 자원배분 면에서 훨씬 뒤처져 있다. 따라서 지역 학교의 인지도를 높이고 학과의 수준과 합격률을 높이기 위해서는 지역 산업구조의 특성과 결합하여 자체 학교 운영의 장점을 충분히 발휘하고 특색 있는 학과를 개설하며 고용 시장의 수요에 따라 커리큘럼 설정을 조정하여 지역 경제발전에 기여해야 한다. 또한, 학교와 기업이 협력하여 졸업생들의 실무능력을 향상시켜며, 지역 대학은 견고한 이론적 토대와 강력한 실무능력을 갖춘 응용 전문인력을 양성해야 한다.

제4절 한·중 애니메이션학과 입시제도 분석

한·중 양국의 정치·경제·민족·문화적 전통적 요소가 본질적으로 다르기 때문에 입시제도 개혁과 발전과정도 제각각이다. 한국과 중국의 대학 애니메이션학과 입시제도를 비교해 보면 양국 입학제도의 주요 차이점을 알 수 있다. 중국 학생들이 중학교에서 고등학교로 진학할 때, 일반적으로 성적과 학생 호적 지역에 따라 학교가 구분되며, 응시 지망은 주로 학생들의 지원이 우선시되고, 교사가 참고 의견을 제시할 수 있지만 학생들에게 응시 학교를 강제할 수는 없다. 중국의 대학 입시생의 지원서는 각성의 요구에 따라 다르며, 일부 성에서는 1~6개의 지원서를 작성할 수 있고, 일부 성에서는 1~10개의 지원서를 작성할 수 있다. 일반적으로 각 학교는 1개 학교에서 1~6개 학과를 지원할 수 있도록 하고, '학과팀 내 조정 복종 여부' 항목에 체크해야 한다. 즉, 학생 성적과 지원 요건에 따라 1차 지망이 충족되지 않을 경우, 해당 학교나 학과를 조정하여 해당 대학에 진학할 수 있도록 하기 위해서이다. 중국의 예술계열 수험생 대학 입시제도는 크게 통합전형 신입생모집과 단독모집 전형 두 가지 형태로 나뉜다. 통일 전형 신입생모집은 교육부가 주관하는 전국 일반계 대학 통일 전형 신입생모집시

험에 응시해 합격하는 것이다. 통합전형시험은 교양 과목인 국어, 수학, 영어 과목과 예술 분야 통합시험으로 치러진다. 학생들은 통합시험 성적에 따라 학교에 응시한다. 각 학교는 그 해의 신입생 모집계획에 따라 우수 학생을 선발한다. 단독모집 전형은 교육부가 승인한 것으로 국가 공인 고등교육 기관이 독립적으로 전문 프로젝트 시험을 조직하고 입학기준을 결정하며 별도로 모집 및 전형을 실시하는 일종의 모집 및 전형 방법이다. 단독모집 전형에 응시하는 수험생은 전국 일제 고사 전형에 응시하는 수험생과 동일한 대우를 받는다.

전국 통합시험 교양과목은 모든 학생의 필수과목이며, 통합시험 교양과목이 예술계열 학교의 요건을 충족해야만 예술학교 예술계열 학과시험에 응시할 수 있다. 단일모집에서 불합격하면 예술계열 학생은 통합모집 성적에 따라 다른 학교를 선택할 수 있다. 예술계열 수험생이 예술학과 시험을 잘 보고 좋은 성적을 거둘 수 있도록 돕기 위하여 일부 학교는 학생들의 학습을 용이하게 하기 위한 교내 회화 전문 특별 수업을 개설하기도 한다. 따라서 중국의 입시제도는 대학 입시생을 계층화하고 시험형식과 점수를 통해 학생을 수준별로 나누어 다양한 학교로 분류함으로써, 다양한 성격의 학교의 입학률을 보장할 수 있을 뿐만 아니라 학생들이 계속 학습할 수 있는 기회를 가질 수 있다.

한국의 대입제도에서 가장 특색 있는 것은 사전 전형, 정시 전형, 수시전형, 추가전형 등 여러 방법을 아우르는 복수 전형 방식이다. 한국의 대입제도는 대학이 자율적으로 전형을 결정할 수 있는 가능성을 폭넓게 부여하고 있다. 일반전형 실시와 학과전형기준 확정, 특별 전형 실시 여부와 선발대상 범위 확정, 종합생활기록부·대학 학력고사 성적 등 각종 전형자료의 선정, 전형방법 선정과 전형정원 배정, 선발기일 확정, 공정성 확보방안 마련 등이 있다.

한·중 양국의 입시제도와 형식도 비슷하다. 모두 전국 통일 신입생모집 시험을 실시하였다. 한국의 정기시험과 중국의 전국 통합고사는 성격이 같다. 대학은 획일적인 시험 성적에 근거하여 신입생을 선발하고, 획일적인 시험문제는 교과서의 내용에 근거하여 종합하여 출제하며, 관련 분야가 넓고 난도가 높으며, 점차적으로 신입생모집 시험제도를 개혁, 보완하고 있다.

중국전매대학교, 산둥공예미술대학교, 저쿠우사범대학교의 애니메이션학과 입시제도를 분석하였다. 중국전매대학교의 애니메이션학과 입학전형은 예술 계열 단독 모집전형에 속함을 알 수 있다. 학과 특성에 따라 시험내용을 설정하고, 그 중에서 예술적

소양, 전문적 기능, 이미지 표현력이 뛰어난 전문 인재를 선발한다. 반면 산동공예미술대학교, 저쿠우사범대학교의 애니메이션과 입시제도는 기존 미술대학교 입학 실기전형과 같은 예술 통일전형이다. 모두 드로잉과 컬러 드로잉 등 그림 감각을 중심으로 인재를 선발한다. 대학 학제간 학과별 특성과는 무관한 입학전형으로 애니메이션학과 분야의 기초 소양이 요구하는 스토리텔링 구축, 영상디자인, 학과 기능표현과 이미지 표현능력 등의 능력을 평가하기 어려운 전형임을 알 수 있다. 전국 통일 교양 과목 수능 성적에 성내 미술 통합고사 성적을 더한 것이다. 학교는 따로 시험을 치르지 않고, 학과시험 프로그램도 따로 두지 않는다. 학생들의 종합성과 학생 지원을 기준으로 고득점부터 저득점까지 점수를 매긴다. 과목 설정, 시험내용, 시험시간, 시험 형식, 전형 방식 모두 통일성이 존재한다. 학교는 자율적으로 자신이 운영하는 실제 상황에 따라 신입생모집계획을 조정할 수 없다. 자율모집 권한이 제한적이고, 사회적 요구에 적극적이고 능동적으로 적응하기 어려우며, 경쟁의식과 질에 대한 의식이 부족하다. 따라서 각 대학과 학과학과가 지향하는 교육목적에 맞는 입학전형제도를 연구하고 개선할 필요가 있다.

조선대학교 만화애니메이션학과는 대학 입시 요건으로는 우선 필수과목 성적(대입 수능시험을 말함), 즉 수능 성적이 6등급 이상이면 곧바로 만화애니메이션학과에 응시할 수 있다. 수시모집 요건을 충족하면 수능 최소 6등급 이상(70~75점)이어야 한다. 고등학교 성적은 평소 성적의 등급이 요구등급을 충족하고, 매년 내신 전체 등급에 따라 학생을 높은 등급에서 낮은 등급으로 선발하여 만화애니메이션학과 시험에 직접 응시할 수 있다.

이처럼 4년제 종합대학인 조선대학교 만화애니메이션학과는 애니메이션기초 소양을 갖추고 창의력과 개성을 갖춘 학생을 선발하는 것이 특징이다. 예술특성화대학 한국예술종합학교 애니메이션학과는 다양한 미디어 기술을 바탕으로 스토리 구성 능력과 회화 창작능력의 기초 소양을 갖춘 학생을 다양한 과정을 통해 선발한다. 한편 호서대학교 애니메이션학과는 애니메이션 최신 기술정보를 수집, 분석, 응용, 제작할 수 있는 능력을 갖춘 학생을 선발한다. 디지털 비디오 애니메이션 분야의 전문가 양성에 중점을 둔다. 세 학교의 모집요건을 보면 한국 대학의 애니메이션학과 입학전형은 각각 특색이 있다. 각 학교는 학과별 학과 특성과 교육 특색의 방향이 명확하고, 입학 기준에 따라 학과교육의 목표를 달성할 수 있는 학생을 선발한다.

양국의 입학 선발은 여전히 일정한 차이가 있으며, 중국 예술학과 학생들의 회화 기초는 더욱 탄탄하다. 한국의 입시제도는 자유롭고 수험생의 주관적 의지와 객관적 학

과 수준을 그대로 반영한다. 또한, 한국의 수능 성적도 중국보다 까다롭지 않아 우수한 학생의 경우 수능 성적 비중이 훨씬 적다. 한국의 수능은 여러 가지 형태가 있는데, 한국 학생들에게는 선택지와 기회가 많다. 단순한 수능 점수의 높낮이로 수험생이 응시할 수 있는 학교를 직접 결정하는 것이 아니라 학생 종합전형을 통해 합격 여부를 결정한다. 이에 비해 중국의 대입제도는 점수로 합격 여부를 결정한다. 중국에는 학과 점수는 높지만 고등학교 교과 성적 불합격으로 탈락한 인재들이 많다. 혹은 작품 점수는 높지만 고등학교 교과 성적이 합격선에 미치지 못해 학생들이 떨어지는 경우도 있다. 또한, 일부 수험생은 교양과목 성적이 좋지 않아 임시로 예술학과를 바꿔 대학에 진학하려는 경우도 있어 교양과목이나 예술학과에 대한 소양이 떨어진다. 이것은 현재 중국 대입시험 제도의 일반적인 현상이다. 대학 입시 개혁은 정부의 지원뿐만 아니라 대학교육의 특성과 학생 개개인의 상황에 맞는 효과적인 대책과 방안을 제시해야 한다. 입시제도 개혁도 하루아침에 이뤄지는 것이 아니라 점진적인 과정이다. 한국의 사례를 토대로 우수한 인력교육을 위해서는 좋은 자원을 입시제도를 통해 수용해야 한다.

종합하면 대학교육은 복합형 인재를 양성하는 것이므로 비교적 포괄적인 대학 입시 전형 채용 메커니즘이 먼저 구축되어야 한다. 대학교육에서 양성하는 학생은 종합적인 자질을 갖춘 창조적 인재여야 하며, 학생의 전문기술을 평가할 때 학생의 혁신과 창의성, 창의적 관념, 발견 및 분석, 문제 해결 능력 등의 자질에 대한 고찰과 평가에 주의를 기울여야 한다. 이는 학생들이 시험 전 학과 지식에 대한 이해를 올바르게 지도하고 능동적으로 학습하도록 장려하며 자신의 자질 향상을 강화하는 데 도움이 될 것이다. 또한, 시험 문제를 출제할 때 학과의 특성에 따라 문제를 출제해야 한다. 예를 들어, 학생들의 전문적인 표현능력과 예술적 소양을 고찰하는 주제를 제시해야 한다. 학생들이 주제의 요구 사항에 따라 전체 이야기의 구상, 창의성, 구현 등의 단계를 만들 수 있도록 해야 한다.

제4장 한·중 애니메이션학과 교육과정 비교분석

제1절 한국 대학교 애니메이션교육

1876년경 한국은 수교 거부에서 벗어나 외국 문물을 받아들여 근대학원 설립에 영향을 미쳤다. 이후 근대 학교의 전신인 '동문학'과 '광혜원'이 설립되었고, 1950년대에는 4년제 대학 32개교와 초급 대학 8개교가 설립되었다. 당시 미술학과와 디자인학부가 개설되었고, 애니메이션학과는 1990년대에 들어서면서 설립되었다.¹⁵⁹⁾

애니메이션산업이 발전함에 따라 애니메이션산업 시장에서 전문인력에 대한 수요가 증가하고 있다. 한국의 많은 고등교육 기관들은 전문인력을 양성하기 위해 애니메이션 전문교육 부서를 설립하였다. 한국 대학의 애니메이션학과는 대부분 애니메이션, 만화 등의 용어로 불린다. 학과명과 대학의 학제는 학교 내부 사정, 애니메이션 수요 변화에 따라 매년 많은 변화가 일어난다. 또한, 컴퓨터 그래픽 위주의 미술대학 학과, 예컨대 시각디자인, 영상디자인, 영상학과 등도 애니메이션 관련 과목을 포함하고 있어 한국 대학 내 애니메이션의 범위는 이보다 훨씬 넓다고 할 수 있다. 또한, 사실 전문 대학교과 국가 및 지역 단체가 참여하는 애니메이션 전문 센터와 보조 기관 등이 있다. 대학 이하의 과정에도 애니메이션 고등학교가 몇 곳의 지역에서 운영되고 있다. 일부는 독자적으로 애니메이션교육만을 전담하며, 일부는 예술이나 정보 특성화고등학교 내에 애니메이션학과를 개설한 형태이다.¹⁶⁰⁾

처음으로 한국 대학에서 애니메이션교육과정인 생긴 때는 1990년대 초반이지만 본격적으로 애니메이션 관련 학과가 활성화된 것은 1990년대 후반부터였다. 1990년대 후반 정부의 「문화산업진흥 5개년 계획」 수립 이후, 정부를 비롯한 사회 각계에서 문화산업으로 애니메이션을 육성하기 위하여 정책적인 노력이 계속되었고, 대학을 중심으로 한 교육과정이 개설되어 양적으로나 질적으로 많은 성장을 이룩하였다.¹⁶¹⁾

한국 대학에서 최초의 애니메이션 관련 학과는 1990년에 개설된 구 공주전문대의 '만화예술학과'이다. 개설준비 단계에서 특정대학이나 특정인의 자문보다는 관련 교수

159) 김혜성, 「국내 4년제 대학의 애니메이션학과와 기초교육과정 연구」, 한국만화애니메이션학회 『만화애니메이션 연구』, 2019.09, p. 57.

160) 앞의 논문, 여로, p. 73.

161) 앞의 논문, 여로, p. 74.

와 현장 전문가들의 의견을 청취하고, 선진국의 관련 학과 교육과정을 참고해서 만들었다. 만화와 애니메이션을 가르치는 교과과정으로 국내외 만화·애니메이션교육 및 산업전문가들의 자문을 받아 만들었고, 주요과목은 만화영상이론, 예술실기, 만화실기, 애니메이션실기, 디지털영상 실기, 실습내용 등 이었다. 162)

이후 1990년대 중반에 이르러 본격적으로 대학에 애니메이션 관련 학과들이 개설되었다. 특히 제1회 SICAF(서울국제만화애니메이션페스티벌)가 개최된 이후 분위기가 무르익어 애니메이션 관련 학과 개설이 더 활성화되었다. 이 무렵 개설된 대학은 웅진전문대학의 만화영화과, 부산예술전문대학의 만화예술과, 계원조형예술전문대학의 애니메이션과 등이다. 또한, 1996년도에 4년제 대학교로는 처음으로 세종대학교에서 영상만화학과가 개설되었고, 상명대학교에 만화예술학과, 순천대학교에 만화예술학과도 개설되었으며, 2년제 대학인 청강문화산업대학교에도 애니메이션학과가 개설되었다. 2010년 기준 전국 372개대학(2년제 포함) 중 애니메이션 관련 학과를 개설한 대학은 145개 대학에 이른다. 그러나 2012년 이후 고교 입학생의 급격한 감소로 대학의 구조조정이 진행되고 있으며, 이로 인해 대학의 애니메이션학과는 유사학과와의 통폐합을 하면서 많은 수의 애니메이션학과가 학과명을 개명하거나 개명된 학과에서 애니메이션교육을 진행하고 있는 실정이다. 163)

한국 정부가 애니메이션산업을 중시함에 따라 애니메이션산업에 대한 정책적 지원과 함께 애니메이션교육에도 많은 투자와 지원이 이루어지고 있다. 애니메이션 전문인력을 양성하는 고등교육기관이 꾸준히 성장하고 있다. 관련 대학교 과정에도 애니메이션학과 프로그램이 추가되었다. 상명대, 연세대, 중앙대, 홍익대 등 총 9개 대학에 애니메이션 석사 과정이 개설되었고, 상명대, 중앙대, 서강대와 연세대에 박사과정이 개설되었다. 이와 같은 고등교육기관에서의 애니메이션교육 활성화는 학과 교수들의 자유로운 창작과 연구를 확대시키며, 이는 기업의 지원을 유도하는 데 유용하게 작용한다. 또한, 학생들은 기업이 지원하는 선진 장비와 프로그램을 활용하여 맞춤형 인력으로 성장해 교육과 산업의 긍정적 순환구조를 형성하고 있다. 실습 연계형 학과 수업을 진행하는 한국 애니메이션교육시스템도 구조적 순기능을 구현하는 하나의 요소이다. 예를 들어 애니메이션학과 학생들은 학기 중에 일정 기간 해외 현장 연수를 받기도 하고, 애니메이션 회사에서 실습할 수 있는 기회가 제공되기도 한다. 이와 같은 현장실습 후 다시 학교로 돌아와 학업을 마칠 수 있다. 한국 대학의 유연한 학기 제도를 기

162) 앞의 논문, 여로, p. 74.

163) 앞의 논문, 여로, p. 75.

반으로 한 '이론 실천 연계 교육시스템'은 학생들이 실제 제작과 연구 과정을 동시에 경험하게 함으로써 교육의 효과를 높이는 작용을 하고 있으며, 애니메이션산업 발전의 원동력이 되고 있다. 164)

1. 한국 3개 대학교 애니메이션 교과과정

한국의 고교 애니메이션교육은 미국의 영향을 많이 받지만 수십 년의 발전과 조정을 거쳐 나름대로 특색을 갖추었다. 가장 큰 특징은 인접 학과의 융합 수업과 실습 수업이다. 한국은 디지털 게임, 인터넷 광고, 애니메이션 영상 등의 분야에서 애니메이션 활용에 각별히 중점을 두고 있으며, 이에 대한 교육과정도 전문학과 특성, 복합미디어 시대 애니메이션의 폭넓은 적용성 및 산업적 요구에 맞게 운영하고 있다. 한국의 애니메이션교육은 1990년 국립공주전문대가 만화예술학과를 개설한 것을 시작으로 홍익대 건국대 연세대 등 명문대를 포함하여 모두 애니메이션 관련 학과가 개설되었다. 한국은 중국 대학에서 애니메이션학과의 보급과 달리 소수의 고교와 예술전문학교를 제외하고는 많은 대학에서 애니메이션 학부 교육이 각기 다른 위치를 차지하고 있으며 시각전달, 영상미디어아트, 게임 등의 학과에 많이 융합되어 있다.

한국의 애니메이션교육에 대해 자세히 알아보기 위해 3개 대학을 선정하여 교육목표와 교육과정 설정을 비교분석하였다. 한국 대학은 조선대학교, 한국예술종합학교, 호서대학교 3곳이다. 조선대학교는 4년제 종합대학으로 미술대학에 애니메이션학과가 개설되어 있다. 호서대학교도 4년제 종합대학으로 예체능대학 내에 애니메이션학과가 개설되어 있다. 이와 달리 한국예술종합학교는 예술 분야에 특화된 4년제 국립학교로 영상원 내에 애니메이션과가 개설되어 있다. 이들 대학은 애니메이션교육에 강세를 보이고 있지만 학교마다 교육목표와 교육과정 설정이 제각각이다.

가. 조선대학교—미술체육대학(미술)/만화애니메이션학과

조선대학교 만화애니메이션학과는 21세기에 급속도로 확대되는 애니메이션 영상 및 만화 콘텐츠 분야에 능동적으로 대처할 수 있는 현장실무와 기획을 담당하는 문화산업 전문인력 양성을 목적으로 정보통신부 사업에 의해 2000년에 설립되어 첫 신입생을 모

164) 송도 이상은 양종훈, 「한·중 애니메이션교육 비교분석 -학과 교과과정을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 2017 Vol. 17 No. 12, pp. 508-509.

집하였다. 그동안 본 학과는 우수한 전문인력을 배출하며 한국 만화애니메이션 교육의 산실로 당당히 자리매김하고 전국적인 인지도를 확보하고 있다. 현재 만화, 애니메이션, 게임 등 디지털 콘텐츠 분야에서 4명의 전임교수, 현장 경험이 풍부한 3명의 초빙교수와 다수의 외래교수가 참여하여 글로벌 마인드와 통섭적 역량을 강화하기 위한 커리큘럼을 설계하고 팀티칭을 중심으로 운영하고 있다. 올해로 설립 24주년을 맞이하여, 가장 빠르게 변화하는 학문의 한 분야로서 4차산업 시대에 적극적으로 적응하고 선도해나가기 위하여 학과의 교육철학을 재정립하며 향후 10년을 대비한 변화를 모색하고 있다.¹⁶⁵⁾

학교는 현장전문가의 교육과정을 제공한다. 현장 프로그램을 바탕으로 현장 전문가가 강의하고 방학 동안 국내외에서 현장 교육을 실시한다. 학교는 현장실무중심의 수업을 제공한다. 현장실무형 프로젝트를 토대로 현장전문가들이 수업을 진행하고 방학기간 중에는 국내외 현장실습을 진행하고 있다.¹⁶⁶⁾

[표 8-1]은 조선대학교 만화애니메이션학과의 2023학년도 1~4학년 1학기 학과 과정 편성이다. 커리큘럼의 설정에 따라 전공선택, 전공필수, 교양필수, 교양선택 등으로 구분된다. [표 8-2]는 학생들이 수강하는 미술기본과정, 학과기초과정, 학과중급과정, 학과고급과정 졸업작품제작, 취업창업 및 진학준비과정 등 교과목의 의미와 목적에 대한 설명이다. 학생들이 1학년 1학기에 미술 기초과정을 위주로 수강하는 것은 예술학과의 기초지식에 대한 이해와 표현능력을 강화하고 자신의 지식영역을 넓히기 위해서이다. 학생들은 1학년 2학기과 2학년 1학기에 학과 기초과정을 통해 예술이론과 실습을 결합하여 기본적인 애니메이션 서술력과 제작능력을 갖추게 된다. 학생들은 2학년 2학기과 3학년 1학기에 학과 중급 과정을 주로 수강한다. 중급 과정은 기초 과정을 바탕으로 더욱 심도 있고 전문적인 학습을 통해 학생들의 애니메이션 제작 전문기술과 예술 수준을 향상시킨다. 또한, 학생들이 다양한 애니메이션 제작 도구와 소프트웨어를 더욱 능숙하게 사용할 수 있도록 한다. 학생들은 자신의 작품을 디자인하고 제작함으로써 창의적인 사고와 실습 능력을 배양하여 미래의 직업 발전을 위한 토대를 마련할 수 있다. 학생들은 3학년 2학기과 4학년 1학기에 학과 고급과정을 수강하는데 졸업작품 제작 위주이다. 이는 학생들이 전문기술 현장실무 운영능력을 함양할 수 있도록 하며 창작능력, 애니메이션 제작 기술, 팀워크 능력을 향상시키기 위한 전문 커리큘럼 훈련이다. 학생들은 실무 경험과 전문기술을 향상시킬 수 있을 뿐만 아니라 미래의 구

165) 조선대학교 만화애니메이션학과 교강사 매뉴얼, 2023, p. 1

166) 조선대학교 홈페이지. (2022.09.26)

직과 취업을 위한 기반을 마련할 수 있다. 학생들은 4학년 2학기에 주로 취업, 창업 및 진학 준비 등에 집중한다. TechHigher 및 Capstone 디자인을 통해 학생들이 배운 이론 지식을 실제에 적용한다. 이는 실습 능력과 전문 소양을 향상시키는 데 도움이 될 수 있으며, 이를 통해 경쟁력이 강화되고 구직 및 창업에 더욱 유리해진다.

[표 8-1] 2023학년도 1~2 학기 세부교과과정¹⁶⁷⁾

학년	학기	구분	과목명
1	1	전필	디자인기초(01,02), 컴퓨터그래픽스(01,02)
		전선	액션크로키, 인체모델링
		교필(P/N)	신입생세미나(만화애니메이션학과생)(01,02)
		교선(교필)	EAL
		교양	남도미술과애니메이션
	2	필수	만화애니메이션원칙, 진로지도 1
	선택	3D세트모델링 & 텍스처, 디지털페인팅, 컴퓨터그래픽스활용, 프리프로덕션입문	
2	1	전필	만화애니메이션기초(01,02)
		전선	3D캐릭터모델링&셋업, 영상언어, 디지털일러스트레이션, 스토리텔링기초
		전필(P/N)	진로지도2
		교필	생활영어1
	2	필수	콘텐츠IP캡스톤디자인 1, 진로지도 3
	선택	웹툰창작, 비주얼내러티브, 캐릭터액팅, 컨셉아트	
3	1	전선	만화 애니메이션창작2, 만화 애니메이션실습2, 만화 애니메이션테크닉2, 캡스톤디자인B
		전선(P/N)	콘텐츠 IP 캡스톤디자인2
		교필(P/N)	진로세미나 (만화애니메이션학과생)
		교필	매체언어와 의사소통, 사고와표현1
	2	필수	진로지도캡스톤디자인 1
	선택	만화애니메이션실습3, 만화애니메이션창작3, 만화애니메이션테크닉3, 캡스톤디자인C	
4	1	전필	만화 애니메이션창작4
		전선	만화 애니메이션실습4, 만화 애니메이션테크닉4, 캡스톤디자인D, PR캡스톤디자인
		전필(P/N)	진로지도캡스톤디자인2 (만화애니메이션학과생)
	2	선택	1인창작캡스톤디자인, 취업지도캡스톤디자인, 진로지도캡스톤디자인 3
		교양선택	남도미술과애니메이션

[표 8-2] 교육 로드맵 168)

학년	학기	교육과정
1	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 미술 기본 과정 - 미술 전반에 대한 지식과 표현역량을 강화하기 위해 필수적으로 요구되는 미술의 기본 토대를 견고하게 구축한다. - 신입생으로서 학과와 진로에 대한 편협하고 막연한 인식에서 벗어나 4차산업 시대의 흐름과 학제간 융합의 가능성을 깨달음으로써 인식의 영역을 확장한다.
1	2	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학과 초급 과정 - 만화, 게임, 애니메이션 트랙의 이론과 실기를 균형감 있게 병행하여 시각적 서사 분야의 기획과 제작에 대한 전문성을 갖춘다.
2	1	<ul style="list-style-type: none"> - 3개 트랙의 명망 있는 전문가들을 롤모델로 벤치마킹하여 자기주도적으로 발전전략을 수립하고 나아가 스스로를 브랜드화할 수 있다는 비전을 갖춘다.
2	2	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학과 중급 과정 - 만화, 게임, 애니메이션 트랙에서 요구되는 전문적인 제작 기술과 툴을 다양하게 경험하고 자신의 표현적 적성과 개성에 최적화된 테크트리를 설계한다.
3	1	<ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 IP프로젝트를 통해 원천 콘텐츠를 연구, 개발하고 다양한 파생 콘텐츠로 확장되는 실무적 기획과 제작과정을 경험함으로써 통섭적 역량의 필요성을 깨달아 자기주도적으로 브랜드화 설계를 발전시킨다.
3	2	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학과 고급 과정 졸업작품 제작 : - 만화, 게임, 애니메이션 현장에서 요구되는 제작역량을 갖추기 위하여 현장 전문가로 구성된 팀티칭을 통해 전문적 제작역량을 개발한다.
4	1	<ul style="list-style-type: none"> - 시각적 서사와 디지털 콘텐츠 분야에 대한 기획역량과 제작역량을 최대한 발휘하여 1년 동안 졸업작품을 제작함으로써 현장에서 통용될 수 있는 실무형 전문성을 견고하게 구축한다.
4	2	<ul style="list-style-type: none"> ■ 취창업 및 진학 준비 과정 - 졸업과 동시에 사회에서 능동적으로 활약할 수 있도록 필수적인 관련 지식을 배우고 포트폴리오를 발전시킨다. - 테크하이어를 통해 광주광역시정보문화산업진흥원과 연계한 기업에서 교육과 인턴십을 수행하여 현장에서 필요로 하는 현장실무형 인재로 완성되어 나간다. - 1인창작웹툰디자인을 통해 창업과 창작 활동에 필수적으로 요구되는 저작권과 사업계약에 관한 지식을 습득하고 창업을 준비한다.

종합하면 조선대학교 교육의 중심은 현장실무교육 위주이다. 필요한 전공과목 외에 현장실습, 방과 후 특강(기술적 강의 지식 제공 및 주로 기본 조작 기술 학습 향상) 방학 특강(기업 전문가 멘토링), 취업특강(학생의 기술력 및 취업능력 향상) 등이 있다. 이전에는 실제 프로젝트 과정이 있었으나 현재는 취소되었다. 취소된 주된 이유는 학생들이 시장에 대한 이해가 부족했고 전문기술 수준이 요구 사항을 충족하지 못했으며 디자인된 제품이 시장에서 판매되지 않았고 발전될 수 없었기 때문이었다. 이는 또한 산업 프로젝트 과정이 중소도시에는 적합하지 않다는 것을 보여준다. 중소도시는 일부 대도시에 비해 산업기반과 경제력이 취약해 대규모 산업 프로젝트 발전을 지원하지 못하기 때문이다. 또한, 전문 능력과 기술 수준 측면에서 제품의 요구 사항을 충족하지 못한 제한된 인재의 능력 때문이기도 하다.

① 황중환 학과장의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 대학교육을 통해 자기관리,

167) 조선대학교 만화애니메이션학과 교강사 매뉴얼. (2022.08.25)

168) 조선대학교 만화애니메이션학과 교강사 매뉴얼. (2022.08.25)

창의적 문제해결, 정보분석 활용, 창의적 표현, 콘텐츠 기획, SW 활용의 전공 능력 향상을 목적으로 한다. 본 학과는 1, 2학년에는 만화, 애니메이션, 게임 등을 고르게 학습하며 2학년 2학기부터 만화(웹툰), 애니메이션, 게임 3가지 파트로 나뉘어 심화학습을 하도록 교과과정이 구성되어 있다. 특히 3학년 2학기부터 4학년 2학기 기간에는 졸업작품을 제작하고 전시하는 심사제도를 두고 있다. 졸업작품 제작의 경우, 본인의 파트와 무관하게 다양한 결과물을 제작할 수 있다.

개선할 점: 전공 학점 내에서 전공과목을 배치하고 있으므로 학과별 심도 있는 교육에 어려움이 있다. 향후 정원이 늘어날 경우 학부와 학과제로 나누어 다양한 실무 기반의 수업을 보완할 필요가 있다. 게임·영상·VFX 등 테크놀로지 중심의 융합형 학과 확장육성이 필요하다.

나. 호서대학교—예체능대학/애니메이션학과

1999년 애니메이션학과로 시작하여 애니메이션학과의 전통 있는 교육체계와 빠르게 변화하는 애니메이션산업의 흐름에 맞춘 교육과정으로 2D애니메이션, 3D애니메이션, 영화VFX, 스톱모션, 편집&합성, CG 특수효과 등 첨단미디어를 대변할 수 있는 디지털영상분야 및 애니메이션 전문인력양성에 중점을 두고 기획부터 제작, 편집, 배포, 감독의 영역까지 전 과정에 대해 체계적인 교육을 시행한다. 실습과 이론이 겸비된 균형감 있는 교육과 단계별로 특성화된 교과과정으로 개편하여 애니메이션의 제작능력과 디렉팅 능력을 갖춘 리더형 융합 전문인력으로 육성하고 있다.

애니메이션학과는 4차 산업혁명의 핵심 분야로 시대에 맞춘 최신의 지식과 기술을 학제적으로 가르치고 있다. 또한, 첨단미디어에 관한 표현·기술·환경 등을 종합적으로 이해하는 것을 바탕으로 활동 분야의 폭넓은 진출을 도모한다. 이를 위해 관련 장비와 충분한 실습 기자재를 갖추고 다양한 학과기술과 이론을 습득하도록 교육환경을 관리하고 있다.

또한, 애니메이션의 최신 기술정보를 수집·분석하여 응용하고 제작하는 능력을 교육한다. 교과 외 활동으로 튜터링 프로그램, 학습공동체, 전문가 특강, 기업체 견학, 산학협력, 연구프로젝트를 매 학기 진행하여 학생들이 학과에 자부심을 가지고 교육성취와 취업할 수 있도록 심혈을 기울이고 있다.¹⁶⁹⁾

[표 8-3]는 호서대학교 애니메이션과의 교육과정 배치도이다. 교과과정의 관점에서 보

169) 호서대학교 홈페이지. (2022.08.25)

면 1학년의 애니메이션 과정은 주로 전문적인 기초과정을 바탕으로 하여 학생들의 드로잉 능력과 기초 이론을 훈련시키고 차후 학습을 위한 견고한 토대를 마련하고 있다. 2학년의 전문적 기초에서는 2D 및 3D 애니메이션 제작 학습, 표현기법 연구 및 기타 과정과 같은 애니메이션 제작 이론과 실습이 상호 연관되어 학생들의 전문기술 훈련을 강화한다. 3학년 전문 심화 과정은 2학년을 기초로 하여 2D 및 3D 애니메이션 제작에 대한 연구를 계속 심화한다. 4학년 과정은 학과의 응용과정으로 실습과 졸업작품 제작을 위해 개설된 과정이 서로 연계되어 있다. 개설된 전공과목 중 이론 과목보다 실기 과목과 실습과목이 훨씬 많다. 교육과정은 학생들의 개인 창작 역량 강화를 위주로 구성되었으며, 실용적이고 전문적인 기술력을 갖춘 애니메이션 인력을 양성해 시장 수요와 취업 방향에 부응하겠다는 학과 의도를 반영하였다.

[표 8-3] 호서대학교 애니메이션학과 교과과정¹⁷⁰⁾

학교	학과	학년	학기	과정
호서대학교	예체능대학/ 애니메이션학과	1	1	3D그래픽스기초1, 디지털이미징, 디지털미디어기초실습, 캐릭터컨셉드로잉, 만화애니메이션연구
			2	3D그래픽스기초2, 웹기반플랫폼연구, 작화1, 코스튬드로잉, 페인팅테크닉, 작품분석, 영상편집
		2	1	3D제작스튜디오1, 2D애니메이션1, 비주얼모션&이펙트1, 표현기법연구1, 3D애니메이션1, 애니메이션드로잉, 애니메이션기획연출, 작화2
			2	3D제작스튜디오2, 2D애니메이션2, 비주얼모션&이펙트2, 스톱모션1, 표현기법연구2, 3D애니메이션2, 배경&프랍아트, 비주얼디벨롭먼트
		3	1	3D어드벤처애니메이션1, 단편창작애니메이션1, 가상현실시뮬레이션1, 스톱모션2, 3D라이팅&렌더링, 디지털작화, 2D애니메이션11, 시나리오실습
			2	3D어드벤처애니메이션2, 단편창작애니메이션2, 캐릭터연구, 어드벤처프로덕션, 3D스컬핑&페인팅, 매트페인팅, 2D애니메이션112
		4	1	비즈니스실무영어1, 웹컨텐츠제작, 3D특수효과및합성, 애니메이션세미나, 창작애니메이션1, 영상분석, 포트폴리오1
			2	비즈니스실무영어2, 현장워크샵, 영상사운드워크샵, 컴퓨터애니메이션, 창작애니메이션2, 졸업작품연구, 포트폴리오1

위의 자료에서 알 수 있듯이, 호서대학교 애니메이션학과 학부의 교육과정은 기본적으로 예술 기초와 학과 기초, 학과 심화, 학과 응용 등 여러 가지 분야로 나뉜다. 체계적인 학습부터 학과 심화 및 응용 분야까지 졸업작품 및 포트폴리오 제작을 통해 취업 기회를 제공한다. 학과 기초 분야에서는 애니메이션의 기본 개념과 원리, 디자인에 대한 기초 지식을 배운다. 예를 들어 애니메이션의 기초 동작 이론, 스토리보드 제작, 2D/3D

170) 호서대학교 홈페이지. (2022.08.25)

애니메이션 제작, 미술과 디자인의 기초이론과 역사 등을 학습하여 학생들의 실무 능력을 기른다. 이러한 내용은 학생들이 애니메이션 제작에 필요한 기초 지식을 습득할 수 있도록 돕고, 이후 학과 심화 분야로 나아갈 때 더 깊이 있는 학습을 할 수 있도록 돕는다. 학과 심화 영역에서 학과 지식을 심층적으로 학습한다. 이 과정에서 애니메이션 및 디자인 분야에 필요한 프로그램과 기술을 배우게 되며, 이러한 내용은 학생들이 애니메이션 제작의 전 과정을 체계적으로 이해하고 이를 바탕으로 실제 창작물을 제작할 수 있도록 지원한다. 또한, 현장실습과 실습프로그램, 공연 및 전시 등을 통해 실무 경험을 쌓을 수 있어 창의성과 실무능력을 동시에 갖출 수 있다. 졸업생들이 졸업 후 취업과 창업에 성공할 수 있도록 돕고, 취업과 창업에 대한 비전을 높이기 위해 노력한다.

① 이종한 전 학과장의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 호서대학교의 교육은 디지털 기술을 기반으로 하며, 빠르게 발전하는 디지털 기술에 학생들이 빠르게 적응할 수 있도록 3D 교육을 주요한 내용으로 한다. 교과목은 주로 애니메이션 분야에 집중되어 있다. 교육 커리큘럼은 다음과 같다. 1학년 학생들은 주로 애니메이션에 대한 기초지식과 디지털 관련 모든 기초내용을 강의하여 학생들의 기초를 튼튼하게 다지는 커리큘럼을 운영하고 있다. 2학년 학생들은 스토리 표현과 장면 디자인 등 애니메이션 제작을 배우기 시작한다. 이들은 스토리와 개념을 애니메이션으로 변환하는 방법을 터득한다. 3학년 학생들은 애니메이션 제작 기술과 공예를 깊이 있게 배워 애니메이션 제작 능력을 키우는데 주력한다. 4학년 학생들은 학업 경력에서 중요한 단계인 졸업작품을 준비하기 시작한다. 그들은 학습한 지식과 기술을 응용하여 자신의 창작능력과 전문성을 보여준다. 또한, 만화, 게임학과 수업은 커리큘럼 설정에 포함되지 않았다는 점도 유의해야 한다. 호서대학교의 애니메이션학과는 업계의 요구를 충족시키기 위해 애니메이션 제작에 대한 학생들의 능력과 기술 함양에 중점을 둔다. 장학금, 지원 등에 관한 사항은 학과 내에서 공지하지 않고 학교 홈페이지에 공지한다. 학생들은 학교 홈페이지를 통해 이러한 정보를 얻을 수 있다.

다. 한국예술종합학교—영상원/애니메이션학과

한국예술종합학교 영상원은 1995년에 창의적 영상교육을 목표로 설립되었다. 현재 실기 중심의 영화과, 방송영상과, 애니메이션과, 멀티미디어영상과와 이론과 연구 기반의 영상이론과까지 총 5개 학과에 각각 예술사(학부)와 전문사(대학교) 과정을 운영하며 명실공히 국내 영상예술교육의 중심으로 자리매김하였다.

[표 8-4] 한국예술종합학교 애니메이션학과 교과과정¹⁷¹⁾

학년	구분	과목명		
공통필수		기초매체워크숍1.2 대중문화읽기 영상음악 만화의 이해 사진실습1.2	TV의 이해 한국영화사 영상과 미술 이미지와 텍스트 도시읽기 워크숍 애니메이션의 이해	조형공간의 기초학 단편영화산책 사진의 역사 한국의 이미지와 공간 다큐멘터리의 역사
1	학과 선택	만화와 멀티미디어1	동작연기실습1,	발상과 표현1
	학과 필수	동화작법1	애니메이션소프트웨어실습1,	인체드로잉1 스토리보드기초1
2	학과 선택	동화작법고급1	만화애니메이션 글쓰기1,	인체드로잉3 스토리보드워크샵1
	학과 필수	애니메이션워크숍1	3D애니메이션제작1,	애니메이션음향1
3	학과 선택	게임애니메이션이펙트1 만화애니메이션미학1,	칸만화실기1 그림책만들기1,	3D애니메이션제작3 애니메이션음향3
	학과 필수	통섭프로젝트1	만화애니메이션 세미나1	
4	학과 선택	미디어아트워크숍1		
	학과 필수	만화·애니메이션워크숍1	포스트프로덕션실습1	

[표 8-4]한국예술종합학교 애니메이션학과의 커리큘럼은 크게 기초교육과정과 전문교육과정으로 나뉜다. 주로 다음과 같은 측면이 있다. 첫째, 기초교육과정은 예술과 디자인에 대한 기초 지식을 익히게 된다. 예술사, 미술이론, 디자인이론, 색채이론 등 예술 분야의 이론 내용과 회화, 조형 등 예술기초기술을 배운다. 또한, 애니메이션 제작에 필요한 각종 소프트웨어와 도구를 활용하여 실습을 하기도 한다. 둘째, 전문교육과정은 애니메이션 제작에 필요한 각 분야의 전문 지식을 습득할 수 있다. 이론적인 내용뿐만 아니라 실제 애니메이션 제작에 필요한 기술 내용도 학습한다. 2D애니메이션, 3D애니메이션, 캐릭터디자인, 배경디자인, 영상기술 등 다양한 분야의 전문 지식을 배우고 개인 작품 제작을 통해 실제 애니메이션 제작과정을 경험할 수 있다.

① 이정민 전학과장의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 애니메이션학과 커리큘럼 설정 중 가장 중요한 점은 개인 창작을 중시하는 것이다. 모든 커리큘럼이 작품 창작과 관련된 것은 아니며, 학생들은 1학기에 학과 과목과 기획 과정을 동시에 학습한다. 2학기부터는 학생들이 작품을 중심으로 창작하기 시작하는데, 대부분의 수업은 전문적인 지원을 제공하고 모든 학생들이 작품을 만들기 위해 노력한다. 앞으로 pd가 되든, 감독이 되든 자신만의 작품이 있어야 하기 때문이다. 하지만 1학년 때는 애니메이션만 창작해야 한다. 2학년 때부터 작품의 창작 형식은 완전히 개방적이다. 만화, 일러스트레이션, 그

171) 앞의 논문, 여로, p. 81.

림책, vr, xr 등 다양한 형식의 작품을 창작할 수 있다. 작품의 창작은 모두 학생들의 개인 창작이며, 팀 작업하는 학생은 거의 없다. 협업은 일반적으로 국제 협력에서만 이루어진다. 왜냐하면 학생들이 2~3명의 구성된 팀으로 작업하려면 매우 어려운 기획심사 과정을 거쳐야 하기 때문이다. 이밖에 교과과정에서 가장 중요한 특징은 학생들이 학교에 다니는 4년 동안 매년 하나의 애니메이션 작품을 완성해야 한다는 점이다. 졸업할 때 4개의 작품을 가지고 졸업할 수 있다. 이러한 내용들은 교육과정에서 가장 중요한 핵심이다.

2. 한국 3개 대학교 애니메이션 비교과과정

가. 조선대학교—미술체육대학(미술)/만화애니메이션학과

조선대학교 만화애니메이션학과는 창의력과 개성을 갖춘 실천 지향적인 국제화 전문 애니메이션 인재를 양성하기 위하여 다양한 커리큘럼을 갖추고 있다. 기본적인 강의실 수업뿐만 아니라 방과후 특강, 방학특강, 취업특강 등 비교과과정도 포함한다. 주로 다음과 같은 측면이 있다.

(1) 방과후 특강

방과후 특강은 학생들의 지식 범위를 넓히고 전문적인 기술을 함양하기 위해 정규 과정 이후에 특별히 개설되는 강의를 말한다. 이 과목은 비교과 과목으로 야간에 실습이 부족한 학생을 위해 개설했고 현장전문가에게 실습을 보강하는 수업이다.

[표 9-1] 2020년 1학기 만화애니메이션학과 방과후 특강시간표¹⁷²⁾

시간	18:00~18:50	19:00~19:50	20:00~20:50
화요일		링크아이알피/웹툰창작/김봉석 (질풍스튜디오)	
목요일		링크아이알피/게임그래픽스/김봉석 (이준혁, 구은지)	

[표 9-2] 2020년 2학기 만화애니메이션학과 방과후 특강시간표¹⁷³⁾

시간	18:00~22:15
화요일	웹툰창작실무고급:김일태(이재훈) 콘2실
목요일	게임디자인 언리얼:김일태(김호진) 콘3실

172) 조선대학교 홈페이지. (2022.09.16)

173) 조선대학교 홈페이지. (2022.09.16)

[표 9-3] 2021학년도 1학기 만화애니메이션학과 방과후 특강시간표¹⁷⁴⁾

시간	11A	11B	12A	12B	13A	13B
	19:00~19:50		20:00~20:50		21:00~21:50	
화요일	게임그래픽스실무 김일태(이준혁) 3실					
수요일	그린공공디자인 김일태(민상운) 1실					
목요일	언리얼시네마틱스영상제작 김일태(김호진) 1실					
금요일	웹툰창작실무 (김일태) 이재훈 1실					

[표 9-4] 2021학년도 2학기 만화애니메이션학과 방과후 특강시간표¹⁷⁵⁾

시간	19:00~19:50	20:00~20:50	21:00~21:50
	화요일	게임엔진 언리얼 김일태 (김호진) 1실	
목요일	웹툰창작실무 고급 김일태 (이재훈) 1실		

위의 3개의 표는 조선대학교 만화애니메이션학과 방과후 특강 시간표와 수업내용이다. [표 9-1]은 조선대학교 만화애니메이션학과 2020학년도 1학기 방과후 특강시간표이다. 매주 월요일 저녁 6시부터 6시 50분까지 자아의 발견과 진로탐색1, 매주 화요일 저녁 7시부터 8시 50분까지 LINK IRP/웹툰 창작 강의, 매주 목요일 저녁 7시부터 8시 50분까지 LINK IRP/게임그래픽스 강의이다. [표 9-2]는 조선대학교 만화애니메이션학과 2020학년도 2학기 방과후 특강시간표이다. 강의 시간은 오후 6시부터 10시 15분까지이며, 매주 화요일 저녁 수업은 웹툰 창작 실무 고급, 매주 목요일 저녁 수업은 게임디자인 언리얼이다. [표 9-3]은 조선대학교 만화애니메이션학과 2021년 1학기 방과후 특강시간표이다. 강의 시간은 저녁 7시부터 9시 50분까지이며 매주 화요일 수업은 게임 그래픽스 실무, 매주 수요일 수업은 그린 공공 디자인, 매주 목요일 수업은 언리얼 시네마틱스 영상 제작, 매주 금요일 수업은 웹툰 창작 실무이다. [표 9-4]는 조선대학교 만화애니메이션학과 2021년 2학기 방과후 특강시간표이다. 강의 시간은 저녁 7시부터 9시 50분까지이며, 매주 화요일 저녁 수업은 게임엔진 언리얼, 매주 목요일 저녁 수업은 웹툰 창작 실무 고급이다.

(2) 방학중 특강: IRP 수업

조선대학교 만화애니메이션학과는 방학 동안 산학연계 특별과정도 개설하였다.

1-1. 커리큘럼 편성현황: 방학 특별학과과정 개설 현황 공고(과정 시간표)

1-2. 개설 과목 신청: 개설 과목에 따라 신청서를 작성한다. 신청서에는 2가지 서식

174) 조선대학교 홈페이지. (2022.09.16)

175) 조선대학교 홈페이지. (2022.09.16)

이 있으며, 그중 하나는 산학연계 특별학과과정 변경 신청서로 개별 학과 과정 명칭의 변경 전과 변경 후를 명확하게 기재한다. 다른 하나는 산학연계 특별학과과정 신청서이다. 신청서는 주로 학과, 과목, 초빙 강사, 수강인원, 강의 장소, 시간, 담당 교수 등에 대한 설명으로 이루어져 있다.

1-3. 신청서 제출: 개설신청서 제출 시간은 ~02. 08.(월) 12:00까지이다.

1-4. 제출처: 본관 남쪽 원형건물 1층 LINC+사업단 사무실 방문 또는 E-mail 제출

1-5. 강사료 기준: 'LINC+사업단 교육프로그램 강사료 지급 지침'에 준하여 지급 (유의사항- 교내 시간강사 및 전임교원에게는 강사료 지급이 불가하다.)

① 특강 : 단기성 강의로 1일 2시간 이내, 총 4회 이내의 강의 프로그램 (1회는 1일/2시간 이내를 기준으로 함)

② 일반강의 : 특강 이외의 총 8시간을 초과하는 강의로서 일시성이 아닌 연속성을 갖는 교육프로그램

③ 특강 강사료 : 교육과학기술부/한국연구재단 '사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+) 육성사업 사업비 관리운영지침'에 의거 하여 지원함.

④ 일반강의 강사료 : 본교 외래강사료 기준으로 정하고 이에 따라 지원함을 원칙으로 한다.

1-6. 외부전문가 강의로 지급을 위한 준비서류

① 강사이력서

② 강의자료 (PPT/한글파일, 교재가 있는 경우 강의한 페이지 복사)

③ 입금계좌 통장 앞면

④ 개인정보활용동의서

1-7. 커리큘럼 실무에 관한 수업 계획서(방안)를 작성한다. 교과목 개요, 평가 방법 및 수업 내용을 자세히 설명한다.

[표 9-5] 2017-2020(2학기)학년도 산학연계특별 교육과정 교과목 개설 현황¹⁷⁶⁾

교육과정 (학과)명	교과목명	2017	2017	2018	2018	2019	2019	2020	2020
		하계	2	1	2	1	2	1	2
문화 디자인 학과 (만화애니메이션 학부 김일태)	운송기디자인트렌드 연구								
	실감미디어영상 현장 실무								
	게임그래픽스 2D, 3D 현장실무						○	○	
	문화산업 디자인 개발								

	감성치유 문화연출							
	에코 디자인							
	웹툰 창작 현장실무						○	
	웹툰 창작 실무 고급							○
	게임엔진 언리얼							○

(3) 취업용 테크하이어 과목

[표 9-6] 취업용 테크하이어 과목(177)

교과목명	테크하이어	교과목번호	45636	이수구분	학과선택					
과목학점	3	편성 학년 / 학기	4/2	이론 / 실습	실습					
개설학과	만화애니메이 션학과	대상학과	만화애니메이 션학과	담당교수	황중환 , 박경표					
교과목 개요 및 특징	테크하이어는 졸업을 앞둔 학생들이 학과능력을 실무적으로 강화하여 취업 역량과 자기 주도적 진로 설정능력을 향상시키는 교과목이다. 지역의 기관, 산업체와 연계하여 현장 인턴십을 수행하며 학과능력을 향상시키고 취업의 기회를 극대화하는 것을 돕는다.									
교과목표	1. 대학 4년을 돌아보며, 나의 능력은 무엇이며, 내가 원하는 것은 무엇인지 생각해본다. 2. 졸업작품 제작을 통해 노출된 나의 취업·실무역량을 자가 평가한다. 3. 산업체의 인턴십을 통해 취업 현장에서 요구되는 요소들을 경험, 강화한다.									
교육내용 (강좌설명)	1. 목표설정 : 나의 능력과 내가 원하는 것을 알고, 진로 지도를 탐색한다. 2. 필드 테스트 : 나의 진로에 적합한 산업체 인턴십을 통해 실적을 경험한다. 3. 광주광역시 정보문화산업진흥원의 협력으로 인턴십 및 첨단CT장비에 대해 경험한다.									
강좌유형	<input type="checkbox"/> 이론중심 <input type="checkbox"/> 실형 · 실습 <input type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 플립드러닝 <input type="checkbox"/> 온라인 <input checked="" type="checkbox"/> 팀티칭 <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 교직 (1 개 선택)									
학과능력 설정	【주역량 (1 개) / 부역량 (2 개) 체크】									
	학과능력			학과특화능력						
	자기주도역량		창의융합역량			배려봉사역 량		창의 의 표 현	콘 텐 츠 기 획	S W 활 용
	리더십	자 기 관 리	창 의 적 문 제 해 결	정 보 분 류 활 용	의 사 소 통	협 업 능 력	시 민 의 식	●	▲	▲
	●	▲	▲							
학과능력 개발 목표	학과능력		학과능력 개발 목표(성취수준)							
	주역량	창 의 적 표 현	현장실무 상황에 능동적으로 대처하는 능력을 갖출 수 있다.							
	부역량 1	콘 텐 츠 기 획	자신의 역량을 평가하고 진로를 탐색하여 자신을 브랜드화하고 독창적인 포트폴리오를 제작할 수 있다.							

176) 조선대학교 홈페이지, (2022.09.16)

	부역량 2	SW 활용	첨단 CT장비와 SW에 대해 이해하고 실습할 수 있다.	
학과능력별 수업방법 / 역량평가 / 성적평가 방법	학과능력 1)	수업방법 2)	역량평가방법 3)	성적평가방법 4)
	창의적 표현	실습	포트폴리오	과제평가
	콘텐츠 기획	실습	포트폴리오	과제평가
	SW 활용	실습	포트폴리오	과제평가
선수 필요 과목	만화애니메이션창작4, 만화애니메이션실습4, 만화애니메이션테크닉4, 캡스톤디자인D			

지금까지 조선대학교 만화애니메이션학과에서 제공하는 다양한 비교과과정을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 방과 후 특강이다. 학교에서 교수나 전문가를 초빙하여 전문교육과정을 개설하고 웹툰, 게임 등 전문분야별 기초와 심화 과정을 학습한다. 프로그램 사용법부터 애니메이션 및 게임 제작까지 다양한 분야의 실습이 진행된다. 둘째, 방학 특강이다. 산학연계 특별과정이 개설되어, 학생들은 학과인 2D, 3D 콘텐츠를 제작하는 기술을 익힐 수 있다. 만화 및 애니메이션 작품을 만들고 발표하는 활동에 자유롭게 참여한다. 학과 수업에서 배운 기술을 바탕으로 창작 활동을 함으로써 자신의 능력을 향상시킬 수 있다. 실제 작업을 경험하고 애니메이션 제작에 필요한 전문 지식과 기술을 습득한다. 셋째, 고급 기술을 학습한다. 졸업을 앞둔 학생들이 실무적으로 학과 역량을 강화하여 취업 능력과 자기주도적 진로 설정 능력을 향상시키는 과목이다. 지역 기관 및 산업체와 연계하여 현장 실습을 수행하고 기업 실습을 통해 취업 현장에서 필요한 요소를 체험 및 강화하여 학생들의 전문 능력 향상 및 취업 기회를 극대화할 수 있도록 지원한다. 이외에도 만화 및 애니메이션 분야의 대회, 전시회, 이벤트와 같은 다양한 활동을 통해 학생들의 창의성과 능력을 키우는 비교과과정이 있다. 조선대학교 만화애니메이션학과는 학생들이 학과 분야 이외의 다양한 분야에서 경험을 쌓을 수 있도록 다양한 비교과 수업을 제공한다. 또한, 애니메이션학과는 애니메이션 제작 현장 실습, 업계 전문가와의 세미나, 산학협력 프로그램 등을 포함하여 비교과 프로그램을 운영함으로써 학생들에게 애니메이션 업계에 대한 실무 경험을 제공하고 있다. 이러한 비교과 교육을 통해 졸업 후에도 업무 현장에서 필요한 능력을 갖추게 되어 취업 경쟁

177) 조선대학교 홈페이지. (2022.09.16)

력을 높이는 데 큰 도움이 된다.

① 황중환 학과장의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 현재 애니메이션학과와 비교과 커리큘럼 설치의 필요성과 현장실습 프로그램 커리큘럼과 지역협력 프로그램 커리큘럼 운영에 대한 경험이 있음을 알게 되었다. 이러한 실천적인 커리큘럼 프로그램의 설치를 통해 강의실에서 이루어지는 커리큘럼뿐만 아니라 다양한 형태의 교육적 효과를 얻을 수 있는 커리큘럼을 개발할 수 있다. 단지 일회성의 커리큘럼보다는 지속가능하고 예측 가능한 예산과 방향을 설정하여 지속적으로 운영할 수 있도록 해야 한다.

나. 호서대학교 예체능대학/애니메이션학과

호서대학교 이종한 전 학과장의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 호서대학교 애니메이션학과는 현재 방과후 특강, 방학특강, 고급 전문기술과정 특강 등 비교과목을 개설하지 않고 있으며 홈페이지에서도 관련 내용을 찾아볼 수 없다. 이 때문에 호서대학교의 비교과 수업내용은 분석되지 않았다.

다. 한국예술종합학교—영상원/애니메이션학과

한국예술종합학교 이정민 전학과장과의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 비교과과정에서 특강이 자주 이루어지기는 하지만 이런 부분은 중요하지 않다는 것을 알 수 있었다. 학생들은 애니메이션 회사에 취직하는 것을 목표로 하는 것이 아니라, 감독이 되거나 개인 창작 창업을 하는 것을 목표로 하기 때문이다. 따라서 학생들은 일반강의, 취업지도 강의와 같은 과목에 별로 관심을 두지 않는다. 학생들은 독립적인 활동을 선호하고 작품을 직접 제작하며 실제 운영 기술을 향상시킨다. 또한, 학과 교육과정 차원에서 동아리와 같은 활동이나 수업도 하지 않는다. 따라서 한국예술종합학교 애니메이션학과 비교과과정에 대한 소개가 많지 않고, 이에 대한 분석은 많이 이루어지지 않고 있다.

3. 한국 3개 대학교 국제교류 프로그램

가. 조선대학교—미술체육대학(미술)/만화애니메이션학과

(1) 미국 조지메이슨대학교

조선대학교 만화애니메이션학과, 미국 조지메이슨대와 교류 협약 2020.11.16¹⁷⁸⁾

조선대학교 만화애니메이션학과가 미국에 위치한 조지메이슨대학교 컴퓨터게임디자인학과와 교류 협약을 맺고 적극적으로 인적·물적 자원을 교류하기로 하였다. 이번 협약은 지난 11일 조선대학교 미술체육대학 만화애니메이션학과 회의실에서 실시간 온 라인으로 진행됐다. 양 기관은 이번 협약으로 5년간 학생과 교원의 연수 프로그램, 기자재 교류, 학점 교류, 공동 프로젝트 개발 등에 협력해 나간다.

조선대학교 만화애니메이션학과는 이번 협약의 조지메이슨대학교를 비롯해 중국, 베트남 등에 있는 대학교와의 업무협약으로 국제적인 네트워크를 형성하며 다양한 교류 활동을 펼쳐왔다.



<그림 6-1> 조선대학교와 미국 조지메이슨대학교 교류 협약 사진

(2) 중국전매대학교

조선대학교, 중국전매대학교와 학술연구·산학협력·문화교류 MOU 2019.09.30¹⁷⁹⁾

조선대학교는 최근 중국전매대학교와 학술연구·산학협력·문화교류를 위한 업무협약을 체결하였다.

178) 조선대학교 홈페이지. (2022.09.16)

179) 조선대학교 홈페이지. (2022.09.16)



<그림 6-2> 조선대와 중국전매대학교 국제 교류협력 사진

지난 9월 6일 중국전매대학교에서 개최된 협약식에는 중국전매대학교 황신위엔 애니메이션디지털예술대학장, 량리엔 국제협력처장, 아이성잉 애니메이션학과장과 조선대학교 권상로 대외협력처장, 김일태 만화애니메이션학과장, 유영태 기계시스템미래자동차공학부 교수 등이 참석하였다.

이번 협약으로 조선대학교와 중국전매대학교는 학술연구 및 산학협력 교류를 증진하고 한·중 문화교류도 활성화하는 방안을 모색하고 실천하기로 하였다.

협약의 세부사항으로는 △교수, 연구원 및 직원의 교류 △어학연수, 대학생의 교류(교환학생, 복수학위 등)△대학교생 등 고급인재 양성과정(석사, 박사, 포스트닥터 등) △학술정보, 학술자료 및 서적과 간행물 교류 △공동연구 및 학술회의 개최 △상호간에 공모전 및 전시회 개최 △양 대학교가 합의한 산학협력과 기타 한·중 문화교류 사업 등이 있다.

김일태 조선대학교 만화애니메이션학과장은 "오는 10월 27일 중국의 디지털미디어 관련 중요 100개 대학이 모이는 '대학생애니메이션페스티벌'(중국전매대학교 주최)에 조선대학교 교수진도 참여해 협약과 관련된 세부적 논의를 이어가기로 했다."라고 설명하였다.

(3) 베트남 호치민시립미술대학교

조선대학교, 베트남 호치민 시립미대 교수 교류전 2018.07.31 14:27¹⁸⁰⁾

양 대학 교수 26명의 작품 41점 전시 8월 3일 까지 조선대학교 미술관에서

조선대학교 미술대학은 7월 30일 오전 10시 미술관에서 2018 베트남 호치민시립미술대학(학장 응웬 반민)과의 교수교류전 개막식을 거행하였다.

180) 조선대학교 홈페이지. (2022.09.16)



<그림 6-3> 조선대학교와 호치민시립미술대학교 사제 협력 사진 교류

오는 8월 3일까지 진행되는 이번 교류전에는 호치민시립미술대학 교수 15명과 조선대학교 미술대학 교수 11명의 작품 41점이 전시되었다.

양교 간 교류 업무를 진행한 김일태 교수(만화애니메이션학과)는 "이번 교류전은 지난 2017년 7월 21일 양 대학 간 교류협약을 체결한 이래 상호 한 차례씩 교환학생 연수프로그램을 실시하는 등 지난 1년 간 교류협력의 산물이라고 할 수 있다."라고 설명했다.

양교간의 협약 체결 후 지난 겨울방학(2018년 1월)동안 조선대학교 미대 학생 17명이 호치민에서 베트남어 연수와 호치민시립미술대학 협력업체에서 1개월간 현장실습을 시행하였고, 이후 2018년 7월 베트남 호치시립미술대학교 학생 18명이 지난 2일부터 8월 3일까지 한달 간 조선대학교에서 교환학생 생활을 하고 있다.

(4) 프랑스 안시 현장실습 2017.08.07¹⁸¹⁾

조선대학교 미술대학 만화애니메이션학과 학생들이 매년 6월 세계적인 애니메이션 영화 축제가 열리는 프랑스 안시의 애니메이션 회사에서 한 달 동안 현장실습을 했다.



<그림 6-4> 조선대학생 프랑스 방문 사진

181) 조선대학교 홈페이지. (2022.09.16)

만화애니메이션학과 학생 6명은 김일태 교수 인솔 아래 지난 6월 10일부터 한달간 프랑스 안시의 현지 애니메이션 회사에서 실무를 경험하였다.

학생들은 이 기간동안 프랑스어를 익히고 현지 회사에서 국제적인 실무 경험을 쌓았으며 안시 애니메이션 페스티벌에 참여해 세계 애니메이션 흐름에 대한 견문을 넓혔다.

자료를 통해 조선대학교 애니메이션학과는 국제교류 프로그램을 운영하고 있다. 미국, 중국, 베트남, 프랑스 등의 대학과 협력하여 학술연구, 프로젝트 개발, 산학협력, 문화교류 등의 프로젝트를 공동으로 진행하고 있으며 국제전시회, 애니메이션페스티벌 등 국제행사에 참여하고 있다. 이처럼 외국 대학과의 교류와 현지 산업체와의 협력을 통해 학생들은 실제 필요한 기술과 경험을 쌓고 졸업 후 산업계에 적극적으로 진출할 수 있는 경쟁력을 갖추 수 있다. 또한, 다양한 국제 교류를 통해 해외 문화와 예술에 대한 이해를 높이고 학생들에게 창의성을 계발할 수 있는 기회를 제공할 수 있으며, 해외 인턴십 및 교환학생 프로그램 등을 통해 해외에서 인턴십을 하고, 해외에서 다양한 문화와 업종을 경험하며, 해외에서 실무 경험을 쌓을 수 있는 기회를 제공하는 등 국제적인 네트워크를 형성하여 국제적 시야를 넓힐 수 있다.

① 황중환 학과장의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 조선대학교 미래영상콘텐츠 분야 국제교류 핵심기지로 운영하는 것을 목표로 하고 있다. 현재 MOU를 맺고 있는 미국 조지메이슨 대학 컴퓨터게임학과 및 베트남 호치민 대학 외 프랑스, 일본, 중국 대학과 교류협력 강화하고 있다. 우리 대학 및 지역을 만화애니메이션 및 미래영상콘텐츠 분야 국제교류 핵심기지로 운영하는 것을 목표로 한다.

이를 통해 국내 유일의 문화산업 투자진흥지구 지정된 광주광역시광역시의 산업 인력 수요에 대응할 수 있다. 국제적인 경제 및 산업 동향을 파악하여 증강현실, 의료, 교육 서비스 등 문화예술콘텐츠와 협업이 가능한 미래 산업분야의 국제적인 유관기관단체 및 산업과 네트워크 강화한다.

나. 호서대학교 예체능대학/애니메이션학과

국제교류협력처 소개: 주로 외국 자매대학과의 교류 업무를 담당하며, 외국인 유학생을 총괄 관리한다.

국제협력업무 범위: 재학생의 해외 유학 및 해외연수를 촉진하고, 외국대학 및 기관과의 자매결연을 맺는다. 또한 유학, 연구 및 방문을 목적으로 체류하는 외국인에 대한 지원업무와 해외연수, 학점 교류 프로그램을 운영한다. 해외 교환학생 어학연수 및

외국인 전용 한국어 교육과정 개설한다. 한국문화체험, 외국인 유신입생모집, 입학, 관리 등이 진행된다. 호서대학교는 2022년 4월 1일 기준 세계 36개국 211개 대학과 국제교류협력 협약을 체결하였다.

(1) 북경공업대학교 경단대학

2011년 8월 13일부터 8월 18일까지, 북경공업대학교 경단대학 예술디자인학과 주임 린쯔제(林子杰), 애니메이션교육연구 책임자 리량(李靚)의 일행 5명이 한국호서대학교를 방문하여 견학하였다.

한국 호서대학교 예술대 학장 임완기, 국제교육원 부원장 김시용, 국제교류처 부처장 김규응, 애니메이션학과장 하판덕 교수가 본교의 방문을 열렬히 환영하였다. 이어 양측은 양 대학 간 '3+1' 프로젝트에서 학생 교류, 교원 교류, 학술 교류 등의 협력을 어떻게 실현할지 심도 있게 논의하였다. 또한 2011년 10월 두 학교는 우호교류 협정을 체결하였다. 두 학교의 우호교류협력 내용은 첫째, 교수·학생 상호파견. 둘째, 협력 연구사업·학술대회 참가. 셋째, 양측 교수의 교육프로그램 개발. 넷째, 특정 단기학술프로그램 개발. 다섯째, 학부생 및 복수학위프로그램 공동양성. 여섯째, 학술자료 및 기타 관련 정보 교환 등 교류협력 프로그램이었다.

(2) 제1회 '일대일로(一帶一路)' 중-폴 대학연맹 예술제 및 예술디자인대회

2018년 12월 7일 오전, '일대일로' 중국-폴란드 대학연맹이 주최하고 폴란드 주재 중화인민공화국 대사관, 폴란드 주재 중화인민공화국 대사관이 명예 후원했으며 북경공업대학, 충칭교통대학, 오폴레공업대학, 포즈난공과대학이 주관한 제1회 '일대일로' 중-폴 대학연맹 예술제 및 예술디자인대회가 북경공업대학에서 개최되었다. 중국, 폴란드, 우크라이나, 한국, 에스토니아 등 31개 대학 및 기관에서 약 400명의 대표와 참가자가 이 행사에 참가하였다.

'일대일로' 중-폴 대학연맹의 설립은 고등교육 분야에서 국제지역연맹의 협력으로 중외교육공동체 구축을 촉진하는 새로운 패러다임을 열었다. 연맹대학이 지속적으로 열린 학교 운영, 협력 상생의 이념을 견지하고 진심으로 교류하고 성실히 대하며, 자원 공유, 강점 보완, 협동 혁신 및 강력한 협력을 통해 국제화 인재 양성, 과학 연구 협동 혁신 및 인문 교류 플랫폼을 구축하여 연맹학교의 학교 운영, 교육의 질, 과학 연구 및 국제교류와 협력 수준을 향상시켜 양국 국민의 인적 유대를 촉진하는 데에 더욱 기여하고 일대일로 교육공동체 건설에 성공적인 모델을 수립할 수 있도록 하였다.



<그림 6-5> 국제 연맹 예술 디자인 공모전 사진 182)

공식 홈페이지의 자료를 검색한 결과, 호서대학교 애니메이션학과가 미국, 일본, 중국 등 여러 나라의 대학과 국제교류 협력관계에 있다는 것을 알게 되었다. 이러한 교류는 서로 다른 문화와 언어에 대한 학생 간 학습을 촉진하고 국제적 시야를 갖춘 애니메이션 전문가를 양성하는 것을 목적으로 한다. 그러나 공식 홈페이지에 있는 호서대학교 애니메이션학과에 대한 국제교류협력 프로젝트 내용이 비교적 제한적이다.

① 이종한 전학과장의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 호서대학교 애니메이션학과는 실제로 규모가 크거나 정기적으로 개최되는 국제교류행사가 없으며, 최근 몇 년간 국제교류사업을 주도적으로 주관한 적도 없다는 사실을 알게 되었다. 학과에서 수용된 외국인 유학생들은 독자적인 국제교류 프로젝트보다는 교환학생 위주의 형태를 취하고 있다. 그러나 호서대학교 애니메이션학과는 학생들에게 양질의 교육환경과 전문지식을 제공하여 국제적 시야를 갖춘 애니메이션 전문인력 양성에 힘쓰고 있다.

이처럼 교환학생 형태의 국제교류를 통해 유학생들에게 문화교류, 학술보완, 언어능력 향상, 개인 능력 개발, 국제적 시야 향상 등의 기회를 제공함으로써 학생들의 종합적인 자질과 경력 개발에 귀중한 경험과 이점을 더해주고 있다.

다. 한국예술종합학교—영상원/애니메이션학과

한국예술종합학교는 도쿄예술대학과 중국전매대학교 등 3개국과 국제 애니메이션 협력 및 복수학위 과정 협력을 맺었다. 한·중·일 3개국 대학 간 국제교류협력은 애니메이션학과의 글로벌 창의인재를 양성하고 뉴미디어 기술과 노하우, 표현방식에 대한 최신 교육을 제공하기 위해 국제애니메이션교육센터를 설립하였다.

182) 호서대학교 홈페이지. (2022.09.25)



<그림 6-6> 국제 교류 사진

애니메이션 관련 국제교류 협력은 2010년 한국예술종합학교와 도쿄예술대학이 처음 시작하였다. 2012년 중국전매대학교가 국제교류협력 프로그램에 합류하면서 국제애니메이션 교류협력은 한·중·일 3개국으로 확대되었다. 3개 대학은 예술과 과학기술을 접목한다는 취지로 뉴미디어 기술을 꾸준히 도입해 애니메이션교육과 애니메이션 제작에서 주도적인 역할을 하며 다양한 분야에서 활약할 수 있는 애니메이션산업의 글로벌 리더를 양성하고 있다. 3개 대학은 매년 1개 대학을 주최학교로 선정하고, 각 학교의 우수학생을 선발하여 팀을 구성해 애니메이션 제작 전반에 참여하고 있으며, 팀 국제협력 프로그램은 3개 학교의 정규 과정의 일부로 3~4개월 동안 진행되고 학생들은 각 학교의 규정에 따라 해당 학점을 받는다. 간 협업으로 전기제작, 중기제작, 후기제작, 완성작 전시를 진행하고 있다. 세 나라의 국제교류협력 프로그램은 장·단기 교류 두 가지이다. 장기 교환 프로젝트는 일반적으로 1학기에서 1년이다. 단기 교류 프로그램은 보통 3일에서 30일 정도 진행된다. 뉴미디어 기술에 관한 촘촘한 세미나를 하거나 미디어 회사, 상업용 애니메이션 제작회사 등의 행사를 참관한다. 이처럼 다양한 국가의 대학 간 국제 협력을 애니메이션 제작의 전 과정을 아우르는 실습 과정은 독창성과 높은 교육적 가치를 보여주며 국제적인 사례에서 대표적이다. 한국예술종합학교·중국전매대학교·도쿄예술대학의 국제 협력은 창의력과 창의력을 갖춘 전문인력을 양성하는 것은 물론 3개국이 공동학위과정을 설립할 수 있는 길을 열어주고 국제교류교육 협력을 촉진한다.

① 이정민 전학과장의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 한국예술종합학교 애니메이션학과는 중국전매대학교, 일본 도쿄예술대학교와 3개국 국제교류협력사업을 진행하며 복수학위제를 체결했지만 실제로는 중국과 일본 간 교류가 활발하지 않아 한국 한국예술종합학교가 중국전매대학교와 일본 도쿄예술대학교 간의 가교 역할을 하고 있

다. 세 나라 사이의 교류 프로그램은 매우 많다. 특히 코로나19 이전에는 기본적으로 학교별 단기 세미나, 교환학생 프로그램이 있었고 복수학위 프로그램이 따로 있었다. 2020~2022년 코로나19로 인하여 학교 간 교류 프로그램은 거의 중단되었고 교수진만 자주 왕래하고 있다. 또한 현재 대표적인 것은 캠퍼스 아시아라는 프로그램이며, 국제 교류 측면에서 아시아 10개국 대학으로 확대되었다. 특히 동남아시아연맹이 가입해 13개 학과와 국제 협력을 진행하고 있다. 캠퍼스 아시아를 중심으로 글로벌 인턴십과 해외연수 프로그램을 진행하고 있지만 실효성이 떨어지고 관련 산업 협력도 활발하지 않다. 이정민 교수는 해외 영화제(옛날에는 학교에 자체팀이 있었음)를 굉장히 중요하게 생각하였다. 학생들이 점차 영화에 중점을 두고 있는 등의 여러 가지 이유로 현재는 독립애니메이션협회인 '씨앗'이라는 배급사에 거의 위탁을 맡기고 있다. 이정민 교수님은 국제교류의 방식은 8가지라고 생각했다. 우선 학생, 교수, 졸업생 교류(유럽에서 졸업생 교류가 많이 이루어짐)이고, 그 다음은 국제대학 간 협력 교류, 교수 교류, 전시 교류, 연구 교류 등이며, 마지막 단계는 상시 교류(양쪽 학교 전면 개방)로 학생들이 수시로 학교에 찾아가 상황을 파악하거나 면담을 하는 것이다.

또한, 이정민 교수는 유럽 학교들이 캠퍼스 아시아에 많은 관심을 갖고 있다고 말했다. 캠퍼스 아시아를 중심으로 유럽 학교들과 소통하고자 한다. 또한 유럽의 학교들이 한국에 대한 관심이 높아졌으며 앞으로 교류가 가능한 국제적인 환경으로 발전하기를 바란다고 하였다.

제2절 중국 대학교 애니메이션교육

중국 애니메이션교육의 발전은 1950년대까지 거슬러 올라간다. 이 시기는 애니메이션교육의 태동기라 할 수 있다. 1950년대 초 상해 미술영화제작소의 첸자롄(钱家骏)과 판징상(范敬祥) 등이 소주미술전문학교에 애니메이션학과를 개설하였다. 1952년 소주 미술전문학교 애니메이션학과는 북경영화학교에 통합되었고, 1953년에 폐지되었다. 1959년 상해영화전과학교(上海影專科學校)를 설립했고 애니메이션 전문학과를 설립하였으며, 첸자롄(钱家骏)과 장송린(張松林)이 담당하였다. 총 2회의 졸업생을 배출하였으며, 1963년에 폐지되었다. 두 차례에 걸쳐 설립된 애니메이션학과는 짧은 기간이었지만 폐지를 겪었다. 하지만 이 중 양성된 교수와 학생 대부분이 상하이 미술 영화 제작소에 입사해 신중국 1세대 전문 애니메이션 제작자가 되었다. 1960년 상해 미술영화제

작소와 화산 미술학교는 애니메이션 인력을 양성한 것은 중국 애니메이션 직업교육의 효시였다. 책임자는 장송림이었고, 대표 애니메이션은 『머리가 없고 뇌가 없으며 즐겁지 않다』였다. 1965년 북경영화학교에서 애니메이션학과를 설립하였다. 상해 미술영화 스튜디오에 교수를 파견하여 애니메이션에 대한 학과를 배운 뒤 교수로 복귀하였다. 하지만 문화대혁명 이후 애니메이션학과는 폐지되었다.

1970~1980년대부터 애니메이션교육은 발전의 초기 단계에 들어섰다. 1970년 상해 미술영화제작소는 북경영화학교의 애니메이션 수업 개설을 지원하였고, 여러 차례 애니메이션 전문가를 전문 애니메이션 교수로 파견하여 학부 수준의 애니메이터를 양성하였다. 1977년 북경영화학교는 애니메이션학과를 부활시키기로 결정하였고, 그해 상해 미술영화제작소에 파견되어 애니메이션을 전공한 교사들이 이 학과를 건설하는 업무 핵심 교수가 되었다. 그들은 상해 미술 및 영화 스튜디오의 학습 및 예술 실습에 적극적으로 참여하고 애니메이션 전문가의 학과 건설, 학과 설정, 교육과정 배치 및 창작 실습에 대한 의견을 구하였다. 1978년 북경영화학교 미술과가 첫 애니메이션 학부 반을 모집하기 시작하였다. 책임자는 장송림이었고 다른 애니메이션 전문교수는 주로 상해 미술영화제작소 출신이었다. 그러나 당시 열악한 교육 여건과 장비 부족, 가시적 자료 부족으로 학부 3학년이 되어서야 학급 전체가 10분짜리 단편영화를 제작할 수 있었다. 촬영한 후 방영할 여건이 안 돼 이 단편영화도 졸업 후에야 볼 수 있었다. 1985년에는 북경영화학교 애니메이션학과 외에도 상해 메이시네마공장과 상해 화산중학교가 협력하여 중간 수준의 애니메이션 직업반을 개설하였다. 선진 이론 지식을 가져올 뿐만 아니라 많은 교육자원을 제공하는 외국 애니메이션 전문가를 고용하였다. 교수들은 평면 애니메이션을 배우는 것 외에 입체 애니메이션 분야에도 점차 발을 들여놓기 시작하였다. 동시에 영화 스튜디오에서 애니메이션교육과정과 애니메이션 디자인 교육과정을 개설하여 작업하면서 배우는 방식으로 젊은 전문인력을 양성하였다. 1950년대부터 1990년대 말까지 북경영화학교에서 개설한 애니메이션학과는 중국 유일의 애니메이션 고등교육기관으로 중국 애니메이션교육 인력양성에 기여했다고 할 수 있다.

2000년 이후 애니메이션 아카데미, 애니메이션학과 등 애니메이션교육기관이 생겨났다. 불완전한 통계에 따르면 2002년 말까지 애니메이션학과가 있는 대학이 70개가 넘었다. 재학생은 모두 5000여 명이었다. 2003년, 전국에 애니메이션 방향, 애니메이션학과 또는 애니메이션 2급 학교 등의 형태로 애니메이션교육을 개설한 고등 대학은 이미 93개였으며, 재학생은 총계 약 7000명이었다. 2004년 7월까지 124개사에 이르렀다. 2004년 10월까지 47개사가 더 늘어 총 171개사가 되었다. 2005년 현재 전국의 애니메

이선학과 및 관련 학과 관련 대학 졸업자는 6만4000명, 재학생은 46만6000명이었다. 동시에 사회에서 다양한 애니메이션교육 및 애니메이션 포럼이 활발하게 발전하고 있으며 다양한 제작 기관도 다양한 방식으로 교육을 강화되었다. 대표적인 학교 몇 개를 예로 들 수 있다. 2000년 설립된 길림예술대학 애니메이션학과는 2004년 재학생이 4000여 명으로 일본의 유명 요요기(代木) 애니메이션학교를 제치고 현재 세계 최대 규모다. 교수진은 창광시, 마크선, 우미쿤 등 유명 애니메이션작가들과 애니메이션교육자들이 대거 포진해 있으며 애니메이션과 미술 분야의 외국인 교수들도 대거 영입해 탄탄한 학교 운영 실력을 갖추고 있다. 2001년 북경방송학교(현 중국전매대학교)는 첨단 기술을 특징으로 예술과 기술을 결합하는 방향으로 애니메이션학과 개설하여 비교적 높은 종합적 자질을 갖춘 많은 애니메이션 인재를 양성하였다. 또 미디어 기술의 발전에 따라 인터넷, 게임 등 신흥 문화산업을 교육시스템에 포함시켰다. 2004년부터 2007년까지 국가광전총국은 중국전매대학교, 북경영화대학, 길림예술대학 애니메이션대학, 중국미술대학, 절강대학, 절강전매대학 등 6개 고등교육기관의 설립을 승인하였다. 2005년 관련 국가 부처는 현재 애니메이션 발전 상황과 전망을 과학적이고 체계적으로 분석하고 애니메이션 발전을 위한 일련의 장려 정책을 수립했으며 이러한 좋은 환경은 애니메이션교육의 발전을 크게 촉진하였다. 국가공상총국의 27개 성, 자치구, 시의 불완전한 통계에 따르면 2006년 10월 현재 전국 애니메이션 제작 기관은 5,473개, 447개 대학이 애니메이션학과를 설립했으며 1,230개 대학이 애니메이션학과 학과를 개설하였다.¹⁸³⁾ 2010년까지 전국 500개 이상의 대학에서 애니메이션학과(애니메이션과, 애니메이션학과 및 2급 대학 포함)을 개설하였다. 2019년까지 국내 1000개 이상의 대학에서 애니메이션을 학과하는 학과를 개설하였다.

애니메이션교육의 발전은 양과 규모의 성장을 반영할 뿐만 아니라 교육 구조의 최적화를 중시하고 학문적 위치, 시스템 구조 및 전문 목적을 명확히 하고 양성된 학생만이 중국 애니메이션 시장의 발전과 요구에 진정으로 적응할 수 있다. 따라서 중국 대학의 애니메이션교육의 교육 수준을 점진적으로 향상 및 개선하고 중국 애니메이션산업의 발전과 업그레이드를 위해 필요한 자격을 갖춘 애니메이션 인력을 지속적으로 공급해야 한다.

183) 葛宗男, 「中國動畫教育研究」, 吉林藝術學院 戲劇戲曲學 碩士學位論文, 2007, pp. 5-6.

1. 중국 3개 대학교 애니메이션 교과과정

중국의 애니메이션교육은 애니메이션 시장의 수요를 충족시키고, 애니메이션산업 발전과 문화산업 활성화의 순환을 촉진하기 위해 애니메이션 전문인력양성에 힘써왔다. 학교마다 건학이념과 성격에 따라 애니메이션학과/학과가 다르다. 현재 일부 대학은 독자적인 애니메이션학과가 아닌 예술디자인, 미술, 영상미디어, 컴퓨터계열 학과에 애니메이션학과를 두고 있다. 이처럼 애니메이션학과/학과가 따로 개설되지 않은 대학은 오히려 다학제 간 융합과 학문적 특색을 살리면서 다양한 애니메이션 인력을 양성할 수 있다는 장점이 있다.

본 논문은 지리적 위치와 인지도에 따라 중국 3개 대학을 선정하여 애니메이션교육에 대한 간단한 분석을 진행하였다. 대상자로 선정된 곳은 중국전매대학교, 산동공예미술대학교, 저쿠우사범대학교으로 지방성 있는 대표들로 전국과 현지에서 인지도가 높다. 이 대학들을 선택한 이유는 중국전매대학교는 교육부 직속으로 '쌍일류'를 건설한 첫 번째 대학이며, '211공정'을 중점적으로 대학을 건설하고, '985우위학과 혁신플랫폼'을 중점적으로 대학을 건설한다. 중국 방송 및 미디어 인력의 요람, 정보 전파 분야의 저명한 학부로 불린다. 현재 21개의 교수 연구 부서가 있으며, 애니메이션학과는 애니메이션과 디지털 예술대학에 포함되어 있으며, 애니메이션학은 2급 학과인 북경시 중점 학과이다. 다양한 교차 학과에 중점을 둔 다학제 융합이 침투해 특색이 뚜렷한 학과 체계이다.¹⁸⁴⁾ 산동공예미술대학교는 중국에서 독자적으로 설립된 공립대학 중 유일하게 디자인학부이다. 학교는 국가 '십삼오(十三五)'산교융합발학과사 건설단위, 산동성 최초의 응용형 인력양성 특성화 명문학교 공사 건설단위, 산동성 2017~2023년 박사학위 수여 입학건설단위, 산동성 문화콘텐츠산업과 스마트 제조설계 혁신창업 공동체 건설단위이다. 현재 15개의 교육 단위가 있으며 디지털 아트 및 미디어 학교에는 애니메이션학과가 개설되어 있다. 애니메이션은 국가급 특색 학과이다. '국가 애니메이션산업 발전 기지'와 같은 과학 연구 플랫폼이 있다.¹⁸⁵⁾ 저쿠우사범대학교는 허난성의 일반 학부 대학으로 1973년에 설립되었으며 2002년에 교육부의 승인을 받아 학부로 승격되었다. 허난성 교원 교육 실험 및 교육 시범 센터, 교원 교육 개혁 및 혁신 실험 지구, 교원 교육 공동 개발 공동체 건설 단위, 초중등 교육 및 교육 연구 기지

184) 中國傳媒大學官網. (2022.08.25)

185) 山東工藝美術學院官網. (2022.08.25)

등 4대 성급 플랫폼을 구축하였다. 전국 혁신창업전형경력 50대 대학에 선정되어 허난성 최초의 성급대학 과학기술단지를 설립하였으며, 학교 '3A 지정 중창공간'은 국가급 중창공간과 허난성 청년 '쌍창' 시범단지이다. 사범 학과자는 허난성 대학 사범 졸업생 교육 기능 대회에서 수년간 단체 1등상을 수상했으며 단체 성적은 13년 연속 성내 3위 안에 들었다. 지난 5년 동안 학생들은 전국 대학생 예술 전시회, '챌린지 컵', '인터넷+', '청춘 만들기' 및 기타 대회에서 300개 이상의 국가 포상 및 2,800개 이상의 성급 포상을 받았다.¹⁸⁶⁾ 이들 3개 학교는 모두 4년제 대학으로 다른 분야와의 학제간 융합 연구 및 생산을 동시에 수행할 수 있는 특성을 갖고 있으며, 각 학교마다 고유한 교육목표가 있다.

가. 중국전매대학교 - 애니메이션 & 디지털 예술 아카데미/애니메이션학과

중국전매대학교 애니메이션 및 디지털예술 아카데미는 2001년에 설립되었으며, 중국 최초의 애니메이션, 디지털 미디어 아트, 게임디자인 및 인터넷 멀티미디어 교수 연구에 종사하는 대학 중 하나로 국가 애니메이션 교수 연구기지이다. 중국전매대학교의 깊은 국내외 영향력과 방송예술학과 컴퓨터과학의 종합적인 학과 배경에 의거하여 애니메이션, 디지털미디어아트, 게임디자인 및 인터넷 멀티미디어 교수 연구 방면에서 이미 학제 간, 미디어 간, 과학과 예술이 융합된 전체적인 특징과 강점을 형성하였다.¹⁸⁷⁾ 도표를 보면 중국전매대학교의 애니메이션학과는 주로 기초과정과 학과과정으로 나뉜다.

[표 10-1] 중국전매대학교 애니메이션학과 교과과정¹⁸⁸⁾

구분	과목명		
기초교육과정 (필수과목)	사상도덕교양과 법률기초 마르크시즘의 기본원리에 대한 개론 중국근대사개론 모택동사상과 중국 특색 사회주의이론체계개론(1)(2)	사상정치이론 종합실천 현대 세계경제와 정치 형세와 정책 대학영어 체육	대학생 생활계획지도 대학생 취업지도 컴퓨터 정보기술기초 예술개론 중국문화개론 문화창작 서양철학
학과교육과정 (필수과목)	애니메이션 색채 애니메이션 소묘 애니메이션 스케치	조각과 3D조형 시청언어A 스토리텔링1 디지털영상편지 예술과 실습 스토리보드 각본디자인	애니메이션 개론 애니메이션 원리와 기법 애니메이션 디지털기술기초 3D애니메이션 애니메이션 창작

186) 周口師範學院官网. (2022.09.25)

187) 中國傳媒大學官网. (2022.08.25)

기초교육 과정 (전공선 수과목)	애니메이션 연출 감독 기초 스토리텔링2 중국과 외국 애니메이션사 삽화 중국서화 언어 디지털 합성	2D애니메이션 후 기합성 3D모델링 3D캐릭터애니메 이션1, 2 3D애니메이팅 3D애니메이션 각본 고급렌더링	애니메이션 제작관리 애니메이션 캐릭터디자인 애니메이션 배경디자인 원화 애니메이션디자인 스톱모션 애니메이션
기초교육 과정 (전공선 수과목)	플래시애니메이션 창작 애니메이션 감독 애니메이션 캐릭터디자인 애니메이션 조형과 민속예술	중국서화 감상 중국과 외국미술사 디지털 영상기술개론	광고창의와 표현 만화 사진촬영 디지털사운드디자인 1, 2 뉴미디어아트 1, 2, 3, 4

[표 10-1]에서 알 수 있듯이 중국전매대학교 애니메이션학과와 애니메이션학과는 기초교육 과정으로 구분되어 있으며, 사상도덕교양과 법률기초, 마르크시즘의 기본원리에 대한 개론, 모택동사상과 중국 특색 사회주의이론체계개론을 포함한 사상이론교육과정이 있고, 예술개론, 중국문화개론, 문화창작, 서양철학의 종합예술 교양과목이 있으며, 컴퓨터 정보기술기초의 소프트웨어 기술 학습 과정이 있다. 이러한 과정은 주로 1~3학년에 배정되어 있다. 이밖에 또한 대학영어, 체육 과정은 1, 2학년에 배정되어 학습한다. 유형별 수업이 차지하는 비율을 보면 학과교육과정보다 기초교육과정 수업이 더 큰 비중을 차지한다.

학과 교육과정에는 이론교육에 중심을 두며 애니메이션 스케치, 애니메이션 원리와 기법, 애니메이션 디지털기술기초 등의 과목이 있다. 또한 실기교육 중심의 3D애니메이션, 스토리보드 각본디자인, 애니메이션 원리와 기법 등의 과목이 있다. 교육은 주로 현장실습과 이론설명을 채택한다. 학과 교육과정은 주로 1학년 2학기부터 4학년 1학기까지 편성되어 있다. 또한 유형별 수업이 차지하는 비율을 보면 학과교육과정보다 기초교육과정 수업이 더 큰 비중을 차지한다.

① 아이성임 애니메이션학과장의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 학과 설정에는 애니메이션, 만화, 디지털 미디어, 게임 등의 학과가 있다. 커리큘럼 측면에서 애니메이션학과와 애니메이션학과는 주로 애니메이션 관련 과목 위주이며, 만화 선택 과목은 소량 개설되어 있다.

애니메이션학과와 애니메이션학과는 선택과목으로 만화과목이 있으며, 학교에는 전문적인 만화학과가 있다.

4년 동안 165학점을 이수해야 하며 그 중 32학점은 선택과목의 학점과 겨울방학 실기과목의 학점이다. 학점에 대한 최고 제한은 없으며 165학점을 초과할 수 있다.

188) 앞의 논문, 여로, pp. 63-64.

실습 과정에서 대학교 1학년과 2학년은 애니메이션 관련 기본 학과 실기 수업을 제공한다. 자신의 학과 능력을 향상시키고 싶은 학생에게 학교는 전문교육 기관을 추천할 수 있다.

커리큘럼 설정 측면에서 학생들의 예술성을 키우는 데 중점을 둔다. 학과 기술은 전체 산업 기술의 발전에 따라 적시에 업데이트되고 조정된다.

나. 산동공예미술대학교-디지털예술 및 미디어대학/애니메이션학과

산동공예미술대학교는 중국에서 최초로 '디지털 예술' 교육을 시작한 고등교육기관이다. 2003년에는 디지털 예술과 미디어 아카데미를 설치하고 뉴미디어 아트, 디지털 미디어 아트, 라디오·텔레비전·프로듀서, 애니메이션, 연극·영상·미술 디자인, 영상·촬영·제작, 사진촬영 7개 학과를 개설하였다. 애니메이션은 국가급 특색 학과며 산동성에서도 일류 학부 학과이다.¹⁸⁹⁾ [표 10-2]을 보면 산동공예미술대학교의 애니메이션학과 과정을 알 수 있다.

산동공예미술대학교의 애니메이션학과 수업 시간표를 보면 학부생들의 4년 공부 실태가 뚜렷하게 드러난다. 학생들이 탄탄한 기초를 가지고 애니메이션의 기본 상식을 익히고, 향후 애니메이션 응용 기술을 습득하기 위한 우수한 기초 소양을 쌓을 수 있도록 한다. 애니메이션학과 과정 설치는 다학제 교차 융합 학과 특색이 있다. 1학년도 1, 2학기 주요 학과과목으로는 애니메이션 스케치, 스케치, 전통선묘, 색채사생, 회화 표현, 애니메이션 개론 등이 있으며, 학생들의 예술적 소양을 함양하고 애니메이션 기초지식을 쌓기 위한 미술의 기초가 되는 과목과 학과이론을 결합하였다. 2학년 첫 학기부터 애니메이션학과 기초과정으로 애니메이션 캐릭터 디자인, 운동리듬, 2위 애니메이션 소프트웨어, 분할렌즈 디자인, 캐릭터 조각 등 학과와 관련된 과목을 배우게 된다. 이러한 교육과정 설정은 학부생들이 애니메이션학과의 기초 소양을 미리 익히고 애니메이션 제작의 기본 내용을 익히도록 돕는다. 3학년 과정 중 애니메이션학과과정은 애니메이션학과의 기초과 및 기술응용과목을 연계하여 효과적인 인력양성을 실시하고 있으며, 이론 지식의 향상과 실기훈련으로 졸업설계와 취업의 기초를 닦고 있다. 4학년 과정은 주로 졸업실습, 졸업창작 등 구체적이고 실질적인 애니메이션 제작과정으로, 4년 동안 배운 학과 이론지식과 전문기술을 접목하여 애니메이션 창작과정에 대한 인식을 강화하고 다양한 학습을 통해 많은 지식을 쌓을 수 있도록 돕고 있다. 학생의

189) <http://szsyscm.sdada.edu.cn/xyjj.htm>. (2022.08.25)

학과 능력을 향상시키고, 학생의 종합적인 자질을 배양한다. 교육과정은 이론과 실천을 중시하여 2D 애니메이션 실험실, 3D 애니메이션 실험실, 모션 캡처 실험실 등 국내 일류 애니메이션 실험실을 설립하여 학생들의 학습 및 실천 욕구를 충족시키고 창의력을 배양한다.

[표 10-2] 산동공예미술대학교 애니메이션학과 교과과정

학교	학과	학년	학기	과정
산동공예미술대학교	디지털예술 및 미디어 아카데미 / 애니메이션학과	1	1	애니메이션 소묘, 스케치, 예술용 해부, 애니메이션 개론
			2	전통선묘, 핸드페인팅 기법, 색채사생, 회화 표현, 애니메이션 기초, 디지털 드로잉 기초
		2	1	애니메이션 캐릭터 디자인, 애니메이션 영화 감상 분석, 애니메이션 장면 디자인, 운동법칙, 2D 애니메이션 소프트웨어, 애니메이션 극작
			2	분할 렌즈 디자인, 캐릭터 조각, 중화 전통 조형 조사 연구, 3차원 조형 기초, 배역 연기
		3	1	3D 캐릭터 애니메이션, 애니메이션 후반 작업, 영화 및 텔레비전 포장 디자인, 애니메이션 공학, 마스코트 이미지 디자인
			2	중외 애니메이션 감상, 스톱모션 애니메이션, 애니메이션 패키지 전체 디자인, 애니메이션 프로젝트 기획 및 제작, 크리에이티브 비디오
		4	1	졸업시찰(실습), 무형문화재 주변디자인, 졸업 창작
			2	졸업 디자인(창작), 졸업논문

①디지털예술 및 미디어대학 모탕첸(牟堂娟) 부교수의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 산동공예미술대학교는 애니메이션산업과의 긴밀한 통합에 중점을 두고 애니메이션산업의 발전 추세와 시장 수요에 주목한다. 또한 학생들에게 포괄적이고 실용적인 전문 과정과 실습 교육을 제공하여 학생들이 산업에 빠르게 적응하고 통합될 수 있도록 한다. 애니메이션학과의 커리큘럼 설정은 이론과 실습의 결합에 중점을 두고 학생들의 창작능력과 실무능력을 함양하기 위해 노력한다. 대학에서는 애니메이션 개론, 애니메이션 기초, 디지털 회화 기초, 애니메이션 영화 감상 분석 등 다양한 이론 과목을 개설하였으며, 애니메이션 패키지 전체 디자인, 애니메이션 프로젝트 기획 및 제작, 영상 창작, 무형문화유산 주변 디자인 등 다양한 이론 과목을 개설하여 학생들이 애니메이션 제작 기술을 지속적으로 습득하고 향상시킬 수 있도록 하고 있다.

산동공예미술대학교는 애니메이션학과를 개설했지만 만화학과는 개설하지 않았다. 하지만 커리큘럼에는 만화 수업이 일부 포함되어 학생들의 전문지식과 취업 분야를 넓히는 데 주력하고 있다.

현재 산동공예미술대학교의 애니메이션학과는 실용형 및 응용형 인재 양성에 중점을

두고 있으며 외부 강사 대부분이 현지 애니메이션 기업의 직원이다.

다. 저쿠우사범대학교 - 미술대학 /애니메이션학과

1975년에 설립된 미술대학은 허난성에서 설립된 최초의 미술원 학과 중 하나로, 당시에는 예술교연구조라고 불렸다. 1982년 학교 개편으로 예술과로 교명을 변경하였다. 1989년 예술과를 예술학과로 개칭하였다. 1993년 예술학과는 미술학과와 음악학과로 분리되었다. 2013년 1월 미술학과를 미술대학으로 교명을 변경하였다. 2013년 8월 미술대학이 미술 및 디자인대학으로 교명을 변경하였다. 2015년 8월 정식으로 미술대학으로 명명되었다.

미술대학에는 현재 미술학, 회화, 애니메이션, 서예학 등 4개의 학부 학과가 있다. 중국화, 유화, 삽화, 종합 회화, 조각 및 실험 예술, 미술 문화 전파, 애니메이션 예술, 2차원 애니메이션 기술, 3차원 애니메이션 기술 및 기타 전문 방향을 포함하였다. 2020년 미술대학 재학생은 총 1,100여 명이다.

[표 10-3] 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 과정

학과	학년	학기	이수구분	과목명		
애니메이션	1	1	공공필수	사상 도덕 수양과 법률 기초, 대학체육I, 대학영어I, 대학교 영어 I 듣기-복수, 대학생 정신건강 교육, 대학생 노동 교육, 정세와 정책		
			학과필수	애니메이션 개론, 중국미술사, 조형 기초 1, 조형 기초 2, 평면 소프트웨어 기초		
		2	공공필수	대학영어II-단일, 대학영어I듣기-복수, 대학체육II, 대학컴퓨터기초이론, 대학대학 컴퓨터 기초 조작, 마르크스주의 기본원리, 군사이론과 훈련과정, 대학생혁신창업교육		
			학과필수	외국 미술사, CG 회화1, 애니메이션 캐릭터 디자인, 애니메이션 장면 디자인, 예술실천1, 애니메이션 공연		
	2	1	공공필수	대학 영어 III, 대학 체육 III, 중국 근현대사 요강, 대학생 진로 계획 및 취업 지도		
			학과필수	시나리오 창작, 촬영과 촬영의 기초, 예술실천2, 애니메이션 렌즈 디자인, 시청각 언어		
		2	공공필수	2D 애니메이션 기술 방향	대학 체육 IV, 정세와 정책	
			학과필수		애니메이션 운동 법칙, 2D 애니메이션 소프트웨어 2, CG 회화 2	
			전문선택		애니메이션	
			공공필수	3D 애니메이션 기술 방향	대학 체육 IV, 정세와 정책	
			학과필수		3차원 소프트웨어 기반, 영상 합성 기술, 애니메이션 운동 법칙	
			전문선택		스톱모션	
		3	1	공공	2D	마오쩌둥 사상과 중국 특색 사회주의 이론 체계 개론, 정세와 정책, 동시대 예술

4	2	필수	애니메이션 기술 방향	후기합성과 특수효과, 2D 애니메이션 소프트웨어 3
		학과필수		상업 애니메이션 제작
		전문 선택		
		공공 필수	3D 애니메이션 기술 방향	마오쩌둥 사상과 중국 특색 사회주의 이론 체계 개론, 정세와 정책, 동시대 예술
		학과필수		3차원 모델링2, 3D 라이트 소재 2
		전문 선택		영상 특수 효과의 기초
		공공 필수	2D 애니메이션 기술 방향	마오쩌둥 사상과 중국 특색 사회주의 이론 체계 개론, 정세와 정책, 대학생의 진 로계획 및 취업지도 실천, 예술개론
		학과필수		2D 단편 애니메이션
		전문 선택		놀이미술
		공공 필수	3D 애니메이션 기술 방향	마오쩌둥 사상과 중국 특색 사회주의 이론 체계 개론, 정세와 정책, 대학생의 진 로계획 및 취업지도 실천, 예술개론
	학과필수	3D 액션 2, 3D 애니메이션		
	1	학과 실습		
	2	학과필수	애니메이션 프로젝트 디자인, 졸업 창작(논문)	

[표 10-3]은 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 4년제 학생들이 배우는 과목 내용이다. 공공 필수과목은 1학년부터 3학년까지 6학기가 소요된다. 대학은 영어 3학기, 대학 체육 4학기를 다니고 있다. 대학영어가 대학생의 공공 필수과목인 이유는 영어를 배우는 것이 학생들의 외국어 문학 연구에 인용과 참고에 유리하기 때문이다. 해외 유학 생각이 있는 학생도 있고, 영어를 능숙하게 구사하는 것도 나중에 의사소통하는 데 도움이 되기 때문이다. 체육은 교육 헬스 오락 정치 경제 등 다양한 기능을 갖고 있어 대학 체육도 대학생의 필수과목 중 하나이다. 상황 및 정책 교육과정의 교실 수업은 56시간 이상이어야 한다. 대학생 진로계획 및 취업 지도와 대학생 혁신 창업 교육과정은 모집 취업처에서 담당한다. 대학생의 정신건강 교육과정은 학생부가 책임지고 마련한다. 4과목 모두 총학점이 아닌 학점만 계산한다. 또한 사상과 도덕의 함양, 정신의 건전한 발전, 예술의 기초지식, 상황과 정책, 대학생의 직업계획과 취업지도 실천 등의 측면에서 학생들의 인문학적 소양, 심미적 수준, 기업가 정신, 건전한 인격적 자질을 함양한다.

또한, 본 학과의 기초 이론과 전문지식을 반영하는 핵심 교육과정이 있다. 애니메이션분할렌즈디자인, 애니메이션운동규칙, 3차원모델 및 소재, 후기합성 및 특수효과, 애니메이션프로젝트디자인 등이다. 특색 있는 교육과정은 CG 회화 1, 상업 애니메이션

기획 및 홍보, VR 가상현실 디자인 등이다. 전공과목도 전공선택과목과 전공필수과목으로 나뉜다. 전공 필수과목의 내용이 선택과목보다 많은 것은 분명하다. 학생들은 4학기부터 두 가지 학과 방향으로 반을 나눠 수업을 한다. 하나는 2차원 애니메이션기술 방향이고 다른 하나는 3차원 애니메이션기술 방향이다. 두 학과 방향의 전공필수과목은 내용이 동일하나, 전공필수과목과 전공선택과목은 전공 방향 과목에 따라 과정이 다르다. 학생들은 자신의 취향에 따라 학과 방향을 선택할 수 있다. 학과 방향으로 나누어 학습하는데, 주로 다양한 학과의 인재를 양성하고 사회의 다양한 직위의 요구에 적응시킨다. 대학 4년 동안 모든 과정을 이수하고 숙달하는 것은 불가능하기 때문에 사회적 욕구와 육성 목적에 따라 학과를 나눈다. 학생들은 좋아하는 전공과목을 독립적으로 선택하고, 학과에 대한 표준화되고 세심한 심층 학습을 수행하며, 탄탄한 애니메이션 전문지식과 숙련된 애니메이션 전문기술을 배양할 수 있다.

실습실기교육은 군사이론과 군사기능(1학기 개설), 노동교육(1~8학기 개설), 예술실기1(2학기 개설), 예술실기2(3학기 개설), 예술실기3(6학기 개설), 학과실기(7학기 개설), 졸업창작(논문)(7~8학기 개설), 사회실기, 혁신실기 등의 실습과정으로 구성되어 있으며 모두 시험과목이다. 이처럼 학생들은 서로 배우고 교감하며 전문지식과 전문기술을 접목하여 창작함으로써 애니메이션의 창작력과 표현기법, 예술감성을 향상시킨다. 실습과정은 이론과 실습을 결합한 우수한 인력양성을 목적으로 한다. 또한, 학생들이 전문 지식과 상식을 종합적으로 활용하여 현실 문제를 해결하는 전문 의식과 능력을 기르기 위한 것이다. 졸업 후 관련 업종에 취업할 수 있도록 도와 학생들의 전공적 취미를 키울 수 있도록 돕는다.

① 귀웨이웨이(郭巍巍) 애니메이션학과 주임의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 지방의 종합대학인 저쿠우사범대학교 애니메이션학과는 졸업하고 5년 후 애니메이션 전공과 관련된 제작 기술을 완전히 터득하는 것을 목표로 한다. 전문대학에 비해 기술력을 강조하고 숙련된 기술과 더 나은 예술적 소양을 취업의 기본 능력으로 삼는다. 만화와 애니메이션은 어느 정도 교차점이 있다. 소량의 만화 선택과목을 개설한 것은 학생들의 전문 지식 영역을 확대하기 위함이며, 애니메이션학과는 업계에서 광범위하여 학생들에게 더 많은 가능성을 제공한다. 교육 효과에 따라 커리큘럼 계획은 4년마다 수정된다.

2. 중국 3개 대학교 애니메이션 비교과과정

가. 중국전매대학교 - 애니메이션 & 디지털 예술 아카데미/애니메이션학과

아이성잉 학과장의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 정확한 비교과 과목은 개설되지 않았다. 그러나 비정기적인 전문가 강좌가 있으며 주로 산업발전 동향, 전문기술 등의 내용을 위주로 한다.

나. 산동공예미술대학교-디지털예술 및 미디어대학/애니메이션학과

(1) 디지털예술 및 미디어대학에서 「'중국학파'애니메이션의 예술적 특색 및 문화적 해설」 강좌 개최

2014년 3월 27일 산동공예미술대학교 디지털예술 및 미디어대학은 「'중국학파'애니메이션의 예술적 특색 및 문화적 해설」이라는 주제로 미술 애니메이션 연출가 펑젠난(冯健男) 선생을 초청하여 산동공예미술대학교에서 강연을 개최하였으며, 디지털예술 및 미디어대학 원장 구첸예(顾群业) 교수가 학술 진행을 맡았다.

펑젠난(健健男)에 따르면, '중국학파'애니메이션은 국제 애니메이션 업계와 외국 예술가들이 중국 애니메이션에 대한 찬사라고 소개했다. 그것은 뚜렷한·중국 정신, 중국의 기품, 중화민족 스타일의 애니메이션 작품이다. 역사적 전통과 함께 거대한 규모를 형성하였다. 이는 다른 예술 학파와는 달리 독자적인 체계를 가지고 있다. '중국학파'애니메이션은 창작 이념 측면에서 사의(寫意) 추구하고 생생함의 특색을 가지고 있으며, 진선미(眞善美)를 칭송하는 긍정적인 에너지와 우수한 사회 교육 기능을 발휘함과 동시에 현실주의와 낭만주의를 결합한 예술이기도 하다. 내용 측면에서 중화민족의 풍습, 이야기, 신화, 전설을 담고 있으며 내용이 풍부하고 중국 특색을 가지고 있다.



<그림 7-1> 강좌 개최 사진190)

자료 및 인터뷰 결과에 따르면 산동공예미술대학 애니메이션학과의 취업지도 과정은 대학교 1학년부터 교과과정으로 운영되고 있으며 비교과 과목에 속하지 않고 학점이 있다. 취업지도 과정은 학생들이 애니메이션산업의 고용 상황과 구직 기술을 더 잘 이해하고 학생과 기업 및 산업전문가 간의 연결 및 상호작용을 촉진하며 학생들의 직업 개발 및 성장을 향상시키고 취업 경쟁력과 성공률을 높이는 데 도움이 된다. 또한 비정기적으로 전문가를 초빙하여 학과 강좌를 진행하고 전통문화와 관련 기업에 대한 시찰도 다양하게 마련되어 학생들의 학과 공부와 발전에 큰 도움이 된다.

① 모당연 부교수의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 현재 비교과 교육은 없다. 교육기관에서 온 외부 초빙 강사도 없다. 그러나 일부 애니메이션 회사의 기업 강사는 학교에 와서 학점이 없는 강의를 한다. 강의의 시간과 요구 사항은 불확실하고 구체적인 요구 사항은 없다. 강의의 내용은 일반적으로 강의 전문가의 의사에 따라 애니메이션산업의 최신 정보 공유를 포함하며 일부는 애니메이션 전문기술 소프트웨어의 교육 강의를 진행하기도 한다.

다. 저쿠우사범대학교 - 미술대학 /애니메이션학과 비교과 과정

① 귀웨이웨이(郭巍巍) 애니메이션학과 주임의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 현재 비교과과정의 경우 외부전문가 강의를 적고 전문적인 시간표가 없으며 무작위성이 너무 강하다. 학교의 인지도를 높이고 학생 모집률을 높이기 위해 학교는 강좌와 학술 교류 활동을 늘려야 한다. 기업 시찰 및 직업 계획 홍보를 포함하여 학문 분야에는 문화, 민속, 과학기술, AI, 영화 및 텔레비전, 디자인, 그림, 사진 및 기업가 정신이 포함될 수 있다. 외부 강사는 대부분 허난성 현지 애니메이션 회사 소속이며 애니메이션산업 관련 기업 기술 전문가가 겸임하고 있다.

190) <http://szysycm.sdada.edu.cn/info/1332/1042.htm>. (2022.06.18)

3. 중국 3개 대학교 국제교류 프로그램

가. 중국전매대학교 - 애니메이션 & 디지털 예술 아카데미/애니메이션학과

중국전매대학교 국제교류협력처는 주로 학교의 국제교류협력 및 홍콩, 마카오, 대만 업무를 담당한다. 교수와 학생의 국제교류 및 협력을 개발하고 조직하는 기능적 부서 및 사무처이다. 본 장에서는 애니메이션 및 디지털 예술 아카데미 학생들의 국제교류 프로젝트 내용을 분석하였다.

(1) 2022년 국제 애니메이션 및 디지털 예술 교류 회의

중국전매대학교가 주최하는 제1회 2022 국제 애니메이션 및 디지털 예술 컨퍼런스(A DAIC)가 2022년 11월 30일부터 12월 1일까지 순조롭게 개최되었다. 이번 회의에서는 '새로운 문과' 건설을 배경으로 학문적 상호 융합, 과학 기술의 심도 있는 기능적 애니메이션 및 디지털 예술 전문 과학 분야의 함축적 발전 경로를 탐색하고 중국 동시대 문화의 혁신적인 표현 및 국제 커뮤니케이션의 새로운 패러다임을 구축하기 위해 노력하였다.

이번 회의는 스마트 미디어 시대의 광의의 애니메이션과 디지털 예술을 연구 대상으로 하여 연구자들이 학제적 관점으로 현대 애니메이션, 디지털 예술, 디지털 기술 및 관련 현상을 재검토하고, 새로운 시대의 중국문화 예술의 혁신적인 표현 법칙을 깊이 있게 분석하여 중국문화 상징의 효과적인 국제 전파 경로를 모색하도록 장려하였다.

이번 회의의 단위 위원장은 애니메이션 분야의 세계적으로 유명한 학자이자 베스트 셀러 『애니메이션의 이해』의 저자인 영국 러프버러대학교 애니메이션 학부 폴 웰스(Paul Wells) 교수와 미국 펜실베이니아대학교 예술사학과 학과장, 캐런 레드로브(Karen Redrobe) 교수 등 정상급 학자들이 맡았다. 중국 위원장으로는 중국전매대학교 애니메이션 및 디지털예술아카데미 당 위원회 서기 황신웬(黃心淵)교수, 학장 왕레이(王雷)교수, 부학장 천징웨이(陈京炜)교수, 디지털인간연구원 원장 뤼신(吕欣) 교수가 맡았다. 캐나다, 마카오, 중국 등 국가 22개 대학의 전문가 39명이 학술위원으로 참여했으며, 40개 이상의 대학에서 135명의 심사위원이 심사에 참여하였다.



<그림 7-2> 영국 러프버러 대학교 애니메이션 학부의 Paul Wells 교수의 '애니메이션' 단원 기초연설¹⁹¹⁾



<그림 7-3> 캐나다 사이먼프레저대학교 인터랙션 예술 기술 대학의 Alissa N Antle 교수의 '게임 인터랙션 디자인 부분' 기초연설¹⁹²⁾

(2) 2022년 한·중·일 대학생 Co-work 애니메이션 공동 창작

한·중·일 3국 교육부가 주최하고 중국전매대학교, 도쿄예술대학, 한국국립예술종합대학 3개교가 공동으로 실시한 '아시아 캠퍼스 프로젝트' 한·중·일 대학생 Co-work 애니메이션 공동 창작 프로그램이 2022년 7월 25일부터 8월 6일까지 순조롭게 개최되었다. 11일간의 공동 창작에서 한·중·일 교사와 학생이 각각 서로의 장점을 공유하고, 거리와 언어의 한계를 극복하여 효율적으로 협동하고 깊이 협력하며 경험을 교류하고 우정을 쌓았다. 이번 공동 창작은 온라인 형식으로 진행되었으며, 3개 대학의 학생들이 자유롭게 팀을 구성하여 5편의 우수한 단편 애니메이션을 집중적으로 창작하였다.

한·중·일 Co-work 활동은 '한·중·일 애니메이션 국제협력과정' 프로젝트의 중요한 부분으로, 지금까지 13년간 진행되어 왔으며, 2012년 중국전매대학교가 정식 가입하였다. 한·중·일 Co-work 행사의 성공적 개최는 '한·중·일 애니메이션 국제협력

191) 中國傳媒大學官网. (2022.12.25)

192) 中國傳媒大學官网. (2022.12.25)

과정'의 영향력을 높이고, '아시아 캠퍼스 프로그램'의 체계적 개선을 촉진하는 데 기여하였다. 이 프로그램은 '애니메이션 공동 창작'에서 '공동 복수 학위, 교환 학생, 커리큘럼 교류, 국제 워크숍, 고급 학술 포럼' 등 다양한 프로그램으로 확대되어 한·중·일 3국의 애니메이션과 디지털 미디어 예술 교육 교류 발전에 큰 힘이 되었다. 3국의 문화 교육 협력과 교수와 학생 간의 교류를 촉진하고 아시아의 차세대 유능한 인재 양성에 기여한다.



<그림 7-4> 한·중일 3국 공동 애니메이션 국제행사 개최¹⁹³⁾

자료 수집이 비교적 어렵기 때문에 학교 공식 홈페이지 검색을 통해 중국전매대학 애니메이션학과의 국제 교류 및 협력에 대해 어느 정도 이해되었고, 수집된 자료만을 예로 들어 분석하였다. 중국전매대학은 중국에서 유명한 미디어 대학 중 하나이며 애니메이션학과는 중국에서 높은 명성을 가지고 있다. 이 학과에서는 학생들의 학술교류와 실무능력을 증진하고, 학교의 학과 건립을 촉진하며 국내외 문화교류를 촉진하고 교수진의 국제화 수준을 높이고 학생들의 국제적인 시야를 높이기 위한 국제 교류 및 협력을 위해 노력해 왔다. 구체적인 성과는 국제교류 프로젝트 구축, 외국 대학 또는 기관과의 협력 관계 구축, 애니메이션학과 국제교류 프로젝트 공동 수행 등이 있다. 이러한 프로그램에는 교환학생, 교수진 방문, 공동연구 등이 포함되어 학생과 교수진 간의 상호작용 및 학문적 교류를 촉진할 수 있다. 국제 애니메이션 콘테스트 및 전시회에 참여하고 있으며, 학교는 학생들이 국제 애니메이션 콘테스트 및 전시회에 적극적인 참여를 장려하여 학생들의 작품과 재능을 보여주고 국제 파트너와 교류 및 협력할 수 있도록 권장한다.

① 아이성잉 학과장의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 국제교류는 대학교 1학년 학생도 신청할 수 있지만 대학교 2학년 학생 위주로 진행된다. 예를 들어 한예종과 공

193) 中國傳媒大學官网. (2022.12.25)

동학위 설립, 2주간의 단기적인 교류협력이 주를 이루며, 먼저 온라인 교류 후 단기적인 교류협력이 이루어진다. 2, 3, 6개월과 12개월 동안 학점을 이수하는 교환학생도 있다. 이러한 교환학생의 경우 학비가 없고, 재학 중 교류기간 생활비를 접수한 학교에서 지원한다.

교류 국가는 일본과 한국 외에 미주 캐나다도 있지만 코로나19로 인해 일시 중단되었다. 유럽에는 프랑스의 고블랭이 있다.

교환학생의 경우 영어 말하기와 듣기 능력만 요구된다. 학생들의 종합적인 능력과 성적에 따라 매년 4~6명 정도의 우수자를 추천하며 모두 단기 과정이다. 1년 과정의 교환학생은 2명까지 신청할 수 있다.

국제교류와 협력을 통해 새로운 지식과 기술을 이해하고 최신 산업 현황과 동향에 주의를 기울인다. 다양한 국가의 학생들이 함께 작품을 창작함으로써 학생들의 시야를 넓히고 국가 의식을 고취시킨다.

나. 산동공예미술대학교-디지털예술 및 미디어대학/애니메이션학과

산동공예미술대학교 교육의 국제화를 더욱 촉진하고, 학교와 외국(해외)대학 간의 교육 협력 및 교류를 강화하며, 학교 교수와 학생의 외국 방문 관리를 표준화하기 위해 전문 국제교류 협력 사무처를 설립하였다. 해외 방문 유학생의 등록, 선발, 추천, 학적 관리 및 해외 방문 유학생의 수업 성적 인정, 학점 전환 등 관련 업무를 담당한다.

(1) 2018년 이탈리아 레체미술대학과 디지털 예술 및 미디어대학 간의 국제 학술 교류

2018년 6월 22일, 산동공예미술대학교은 이탈리아 레체미술대학 학장인 안드레아 롤로(Andrea rollo) 교수와 티지아노 마르지오타(Tiziano margiotta) 교수를 학술 교류를 위하여 초청하였다. 장칭캠퍼스 국제강의실에서 '대화예술-예술작품의 가능성' 강연이 열렸다. 안드레아 롤로 교수는 레체미술대학 대학교생이자 학부과정 계획위원회 위원이며, 2018년 탈라토, 레반테 국제영화제의 심사위원이었다. 티지아노 마르지오타 교수는 사회학 및 커뮤니케이션 방향을 연구하는 전문가로 다수의 학술 저서를 출간하였다.

마르지오타 교수는 예술의 본연의 중요성을 강조하였고, 기술적 요소는 예술의 표현에서 방법과 수단일 뿐이며, 기술을 추구하고 예술의 본질을 소홀히 해서는 안 된다고 강조하였다. 마르지오타 교수는 예술적 소통의 가능성, 예술가와 대중 간의 예술적 소

통, 정보 전달, 감성 전달 등에 대해서도 설명하였다.

강연 후 양측은 향후 학과 협력, 교수와 학생의 상호 방문, 워크숍, 전시회 공동 개최 등 협력 프로젝트에 대한 의견을 교환하였다.



<그림 7-5> 학술 교류 현장 194)

(2) 2018년 영국 티사이드대학교 교수들이 산동공예미술대학교에서 워크숍 개최

2018년 4월 18일, 영국 티사이드대학 중국 사무실 국제 담당관 쑨핑야오(孙平瑶), 컴퓨터 미디어 및 예술대학 개념 예술 강사 Carrie LE, Lesting이 산동공예미술대학교를 방문하였다. 또한 국제 강의실에서 '회화 기법 훈련 및 애니메이션 게임 캐릭터 디자인' 워크숍 형식의 특별 교류 행사를 개최했으며 디지털 예술 및 미디어 대학 양루인(杨如茵) 교수는 2016학년도 애니메이션학과 학생들을 인솔하여 이 행사에 참여하였다.

러스팅 교수는 탄탄한 이론적 토대와 생생한 사례분석을 통해 해외에서 자신의 다양한 형태의 핸드페인팅 시범영상을 공유했고, 현장에서 직접 시연과 리뷰를 하는 'Continuous Line'의 핸드페인팅 방식으로 학생들에게 다양한 핸드페인팅 스타일과 핸드페인팅 방식의 다양성을 전달하였고, 학생들이 자신의 관심사에 따라 자신에게 맞는 핸드페인팅 형식을 선택하도록 영감을 주어 자신만의 스타일을 형성할 수 있도록 하였다.

워크숍의 마지막에는 쑨핑야오(孙平瑶) 교수는 모두에게 학교 환경, 학과 분류, 커리큘럼 설정, 수업 형식, 취업 전망 등을 포함한 티사이드대학을 자세히 소개하고 학생들에게 진심 어린 초대를 하였다.

이번 워크숍의 내용은 주로 본교 애니메이션학과 1학년의 '애니메이션 스케치', '창의적 스케치', '디지털 회화'의 3개 과정을 다루고 있으며, 영국을 비롯한 유럽 예술 디자인 미디어 대학(학과)가 애니메이션 및 게임 학과 학생을 교육하는 방식과 방법을 교환하였다. 교류 활동은 학생들에게 영국 대학에서 유사한 학과의 교육과 학습 방법에

194) 山東工藝美術學院官网. (2022.12.25)

대한 전반적인 이해를 도울 뿐만 아니라 학생들에게 학습과 전망의 창구를 만들었다. 또한 학생들에게는 시야를 넓히고 식견을 넓힐 수 있는 기회이기도 했으며 학생들의 미래 학습과 개인 발전 방향에 대한 새로운 선택을 제공했다.



<그림 7-6> 특별 교류 활동 현장 195)

(3) 2019년 한국 조선대학교와 애니메이션학과 작품 참관 및 합동 강의 세미나 개최
 산동공예미술대학교 디지털 예술 및 미디어대학 학장 구첸예와 한국 조선대학교 애니메이션학과 과장이자 박사과정 지도교수인 김일태 교수가 2019년 10월 25일 양측 애니메이션학과의 국제협력 교육에 대해 논의하였다.

디지털 예술 및 미디어대학 학장인 구첸예 교수는 본교의 애니메이션학과 교육의 특색, 학과 방향 설정, 인재 양성 등에 대해 소개하였으며, 향후 한·중 양교가 교육 과정 공동 건설, 워크숍 공동 개최 및 학술 전시회 등 교육 프로젝트에 협력하고 교류 방향과 채널을 점차 확대하기를 희망하였다.

김일태 교수는 한국 조선대학교의 역사, 학과 개설, 교원 등을 소개하면서 조선대학교 미술대학 애니메이션학과는 산동공예미술대학교과의 학부, 대학원교생, 박사 과정 양성에 대한 교수협력을 기대하고 있으며, 교과 교류를 논의하고 공동연구 프로그램을 실시하여 두 대학의 애니메이션학과의 공동 발전을 도모하고 싶다고 하였다.

세미나에서는 양측은 학생들이 제작한 단편 애니메이션을 상영하였고, 애니메이션 창작에서 국가적 특성과 문화적 상호 학습, 디지털 창작 산업에서 애니메이션의 역할 등을 주제로 토론하였다. 또한, 김일태 교수 일행은 산동공예미술대학교의 민예관, 자수관, 쑤창린(孙长林)예술 수집관을 답사하고 전시 중인 '제13회 전국미술작품전 예술 디자인작품전'을 참관하였다. 김일태 교수는 국가 차원의 주요 전시 프로젝트를 성공적으로 수행한 것을 축하하며 산동공예미술대학교 학생들이 전국 미술전에서 거둔 큰 성과와 전국 디자인 예술 분야에 기여한 공로를 높이 평가하였다. 그는 산동공예미술

195) 山東工藝美術學院官網. (2022.12.25)

대학교 교수와 학생의 작품 디자인 철학이 선진적이고 시대적 함의가 풍부하며 예술 스타일이 독특하여 학교의 교육 수준을 충분히 반영한다고 생각하였다.



<그림 7-7> 한·중 합동 교육 세미나¹⁹⁶⁾

산동공예미술대학교의 디지털 미디어, 애니메이션학과에 관한 국제교류 협력 프로젝트는 지금까지 수집된 자료로만 서술하였다. 자료를 통해 산동공예미술대학교는 한국·영국·이탈리아 등이 예술 디자인, 애니메이션 등의 분야에서 협력 및 교류하고 있음을 알 수 있다. 양측의 협력 및 교류에는 전문 학술 교류, 학과 공동 건설, 자원 공유, 공동 교육 및 연구 프로젝트 수행, 학생 학습 및 깊이 있는 양성, 워크숍 및 학술 전시회 공동 개최와 같은 교육 프로젝트가 포함된다. 국제교류와 협력이 양측에 더 발전된 교육 개념과 기술을 제공하고 독특한 예술 스타일을 창조하며 점차적으로 교류 방향과 채널을 확장하고 애니메이션 전문교육의 공동 발전을 촉진할 수 있기를 바란다.

① 디지털예술 및 미디어대학 모탕첸(牟堂娟) 부교수와와의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 2020년 코로나19 사태가 발생한 이후 학교의 맞춤형 국제교류협력 프로그램이 중단되었고, 2023년 현재 코로나19가 통제되면서 학교의 교육 프로그램과 진행 상황이 서서히 회복되기 시작하였다. 학교는 학생들의 국제적인 시야와 다양한 문화 교류를 촉진하기 위하여 학생 교환 프로그램, 학술 교류 등과 같은 일부 해외 교류 프로그램을 재개할 수 있다. 국제교류협력은 3개월 이상의 학생 교류프로그램이며, 현재 마카오과학기술대학교와 교환학생 교류프로그램이 있다. 학습 기간은 3개월이며, 두 학교의 학생들은 상대 학교에 가서 해당 학년에 직접 입학하여 학과 과정을 배운다. 모든 비용은 학생들이 부담하고 서로 학점을 인정한다. 주로 상대 학교의 선진 교육모델과 최첨단 전문 지식과 기술을 배운다.

196) 山東工藝美術學院官網. (2022.12.25)

다. 저쿠우사범대학교 - 미술대학 /애니메이션학과

① 귀웨이웨이(郭巍巍) 애니메이션학과 주임과의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 현재 국제교류 프로젝트에 적합한 자원이 없으며, 적절한 국제대학과 연계하여 협력하지 않는다. 저쿠우사범대학교는 지방 종합대학에 속하며 자원, 예산, 문화의 차이, 프로젝트 기획 및 관리 등의 제한으로 인해 다문화 교류 기회가 부족하여 국제 교류 프로젝트를 수행하기 어렵다. 또한, 전문 커리큘럼 설정, 교수 양성, 시설 및 학생 선발에 많은 시간과 노력을 투자해야 하며 준비가 충분하지 않다. 하지만 그러한 의향이 있으므로 현재 적극적으로 적합한 학교를 찾고 있다.

제3절 한·중 애니메이션교육 분석

한국과 중국은 같은 아시아에 속하며 지리적으로 인접해 있고 문화가 비슷한 이웃 국가이며 문화적 예절, 교육체계 등에서 유사점이 많다. 그러나 양국의 국가적 여건, 사회제도 등의 차이로 인해 역사, 사회제도, 문화 등에서 차이가 있지만, 이러한 차이는 양국 간의 교류와 협력을 저해하지 않으며 오히려 양국에 더 많은 기회와 도전을 제공한다. 위의 자료를 예로 들어 한국과 중국 애니메이션학과 커리큘럼 시스템의 유사점과 차이점을 분석하고 지방도시 대학교의 애니메이션 학과 교육시스템의 단점을 개선하여 지방 대학의 발전이 지역 인재 시장의 요구에 부응하도록 한다. 교육체계와 정부 및 기업 간의 긴밀한 협력을 촉진하고 문화 생태의 선순환 시스템의 발전을 도모하며, 지방도시 대학교 교육시스템은 수도권 대학의 교육모델에 접근하여 사회의 공동 부유와 균형발전을 도모해야 한다.

첫째, 한국과 중국은 애니메이션학과 커리큘럼에서 유사점과 차이점이 있다. 우선 학과 커리큘럼에서 한·중애니메이션학과의 기초과정은 드로잉, 색채, 구도 등 거의 비슷하다. 예를 들어, 한국 3개의 대학 애니메이션 학과 과정에는 모두 코스튬드로잉, 페인팅테크닉, 애니메이션드로잉, 애니메이션의 이해, 동작연기실습1, 액션크로키, 만화애니메이션기초, 디자인기초 등 학과 기초과정이 있다. 중국 3개의 대학 애니메이션 학과 과정에는 애니메이션 개론, 모델링 기초, 애니메이션드로잉, 핸드페인팅기법, 색채스케치, 회화표현, 애니메이션기초, 애니메이션 색채, 애니메이션 소묘, 애니메이션 스케치 등의 전공 기초과정이 있다. 이러한 과정은 주로 학생들이 회화의 기초기능과 애니메이션 제작의 기본원리를 익히고, 학생들의 회화 능력과 기초 미술 소양을 길러

기본적인 애니메이션 창작과 디자인을 할 수 있도록 하기 위해서 개설되었다. 학생들은 또한 후기 애니메이션 작업을 수행할 때 기본적인 스토리텔링 및 표현능력을 갖추어야 하며 이러한 기초과정의 학습은 학생들이 자신의 아이디어와 표현능력을 향상시켜 애니메이션을 잘 완성할 수 있도록 돕는다.

이 밖에 한, 중 양국의 학교에서는 전문기술과정, 프로젝트과정, 졸업창작, 졸업실습 등의 학과프로그램이 개설되어 있다. 차이점은 한국은 중국 대학보다 실습 프로그램 과정을 더 많이 개설한다는 점이다. 한국의 애니메이션산업은 이미 비교적 성숙한 산업 체인을 형성하고 있기 때문에 애니메이션 전문 인력에 대한 시장의 요구가 비교적 높고 대학 간의 경쟁이 치열하다. 이에 따라 한국 대학의 애니메이션학과 커리큘럼은 시장 산업의 수요를 충족시키기 위해 더욱 실습 교육에 더 많은 관심을 기울여 학생들의 실습 능력과 창의력을 함양하며 학생들의 실습 기술 습득과 취업에 도움을 주고 있다. 중국 대학의 애니메이션학과는 현재 실습 교육 개혁에 주목하기 시작했고 실습 프로젝트 과정을 점차 늘려가고 있지만, 이는 점진적인 과정으로 현재로서는 실습 과정 개설이 한국에 비해 뒤쳐져 있다.

교과목별로 보면 한국과 중국 대학의 애니메이션학과와 과목은 모두 공통 선택과목(공공 교양과목), 전공필수과목, 전공선택과목 등의 유형이 있다. 그러나 한국은 애니메이션학과 선택과목이 전공필수과목보다 많거나 비슷한 반면, 중국은 전공필수과목이 전공선택과목보다 많다. 예를 들어, 조선대학교 만화애니메이션학과 전공선택과목은 한 학기에 액션크로키, 인체모델링, 3D세트모델링 & 텍스처, 디지털페인팅, 컴퓨터그래픽스활용, 프리프로덕션입문 등 20여개가 넘는다. 반면 중국 저쿠우사범대학교는 한 학기에 애니메이션학과 선택과목이 애니메이션, 스톱모션, 상업 애니메이션 제작, 영상 특수 효과의 기초, 놀이미술 등 5개로 조선대학교 만화애니메이션학과 전공선택과목은 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 전공선택과목의 5배에 달한다. 애니메이션산업이 발전함에 따라 다양한 유형의 애니메이션 제작 인력에 대한 시장 수요도 계속 변화하고 있으며 관련 전문기술 직위가 점점 더 광범위해지고 학생들의 전문기술에 대한 요구 사항도 점점 더 정확해지고 있다. 전공선택과목의 개설은 학생들에게 더 많은 자유로운 선택과 개발 기회를 제공하고 학생들이 관심 분야를 더 깊이 연구하며 전문기술과 지식을 향상시킬 수 있도록 할 수 있다. 따라서 학교의 교육 발전이 시장 수요와 전문성의 발전을 따라잡으려면 학생들이 애니메이션 제작의 다양한 측면을 더욱 종합적으로 배울 수 있도록 더 많은 전공선택과목을 개설해야 한다.

두 나라의 체제와 정권 형태가 다르기 때문에 한국의 공공 교양과목은 본 논문에 나

오는 한국의 3개 대학을 예로 들었다. 일반적으로 신입생세미나, 아트, (EAL-A)쉬운영어읽기, (EGC-A)Learning English through Film and Me, 사고와표현1, 진로세미나, 기초매체워크숍1.2, 대중문화읽기 등의 과목이 있다. 반면 중국의 공공 교양과목은 사상 도덕교육과 법률기초, 마르크스주의 기본원리개론, 중국근대사개론, 모택동(毛泽东)사상과 중국특색사회주의 이론체계개론, 정세와 정책, 영어와 체육 등이다. 이는 중국이 사상정치교육의 육성을 예로부터 중시해 왔기 때문이며, 이러한 과정의 개설은 사상정치교육을 실현하기 위한 중요한 경로로 여겨지고 있다. 역사와 이론의 습득을 통해 학생들이 올바른 세계관, 인생관, 가치관, 법의식을 확립할 수 있도록 돕고, 높은 사회적 책임감과 강한 민족의식을 가진 우수한 인재를 양성하는 것을 목적으로 한다.¹⁹⁷⁾ 학생들은 이러한 과정을 학습함으로써 국제적 시야와 문화적 배경을 향상시키고 종합적인 자질을 향상시킬 수 있다. 사상, 품성, 학식, 문화 소양을 포함한 학생들의 종합적인 자질을 향상시키고 학생들이 포괄적인 지식 구조를 구축하도록 돕는다.

애니메이션산업의 발전은 국가 정책의 지원, 인재의 지원과 불가분의 관계에 있다. 애니메이션산업 시장의 인재 요구를 충족시키기 위해서는 애니메이션 커리큘럼의 설정이 충분히 실용적이고 적절해야 하며 시장의 인재 요구 및 학생 취업의 상황과 결합되어야 한다. 커리큘럼 설정은 시장을 만족시키는 동시에 학생들의 취업 현황과 추세를 고려해야 하며, 학생들이 최신 기술과 도구를 익혀 취업 경쟁력을 높이고, 졸업 후 실제 업무에 직접 적용할 수 있도록 도와야 한다.

둘째, 비교과 과정이다. 한국과 중국 3개 대학의 애니메이션 비교과 과정의 유사점과 차이점을 분석한다. 조선대학교 비교과 과정의 자료는 애니메이션학과 김일태 교수가 제공한 몇 가지 커리큘럼 형식이다. 웹툰 창작 실무와 게임 디자인 판타지 강의 등 방과 후 특강과 방학 중 특강: IRP 수업(산학 연계 특별과정 특강: 단기 강의 실습 수업 계획), 취업용 테크하이어 과목(취업 관련 고등 과목)이 있다. 반면 호서대학교는 애니메이션학과와 관련된 비교과 과정을 개설하지 않고 있으며, 한국예술종합학교는 학과 특강을 하고 있지만 교과 과정에서는 중요하지 않다.

중국 3개 대학의 학과장 및 교수와의 인터뷰에 따르면 중국전매대학교, 산동공예미술대학교, 저쿠우사범대학교의 애니메이션학과는 특별한 비교과 과정을 개설하지 않았으며 비정기적인 전문가 강의만 있다. 그 내용은 업계의 최신 발전 동향과 전문기술 지식 학습 등을 포함한다. 따라서 자료를 보면 한국 조선대학교의 비교과 과정은 내용

197) <https://wenda.so.com/q/1563839103213474>. (2022.04.30)

이 광범위하고 커리큘럼이 잘 갖춰져 있다.

셋째, 대학 간의 국제교류를 전개한다. 수집된 자료를 보면 한국의 조선대학교 애니메이션학과는 미국 조지메이슨대학교, 중국전매대학교, 중국하이난대학교, 산둥공예미술대학교, 광저우화남농업대학교, 중국주마덴황화이대학교, 베트남 호치민 시립미술대학교, 프랑스 안시애니메이션회사 등과 국제 교류 협력사업을 수행하고 있다. 프로젝트 내용은 학생과 교수의 연수 프로젝트, 기자재 교류, 학점 교류, 공동 프로젝트 개발, '광주광역시국제화전'과 OTT(OVER THE TOP) 포럼, 학술연구, 산학협력, 문화교류, 학술자료 및 서적과 간행물 교류, 공모전 및 전시회 상호 개최, 현장 인턴십 등에서 협력하고 있다. 호서대학교 애니메이션학과는 국제협력프로젝트는 주로 베이징공업대학경단대학이 있으며 교류프로젝트는 교수와 학생의 교환 연수, 협력연구프로젝트 참가, 학술연례회의 참가, 양측 교수의 양성프로젝트 개발, 특정 단기학술프로젝트 개발, 학부생 공동 육성 및 복수학위프로젝트, 학술자료 및 기타 관련정보 교환 등의 교류협력프로젝트이다. 또한 2018년 중국-폴란드 대학 연맹이 주최한 '일대일로(一帶一路)' 국제 교류 대형행사에 참여하였다. 중국, 폴란드, 우크라이나, 한국, 에스토니아에서 온 31개의 대학과 기관의 대표가 있었으며, 대학교육 분야에서 국제 지역 연맹의 협력을 통해 중국과 외국의 교육공동체 구축을 추진하는 새로운 패러다임이 열렸다. 한국예술종합학교는 일본예술대학교와 중국전매대학교와 함께 3개국 국제 애니메이션 협력 및 복수학위 과정 협력을 구축하였다. 교류 프로젝트에는 공동 애니메이션 제작, 장기 교류 프로젝트, 단기 교류 프로젝트, 학술 세미나, 언론사 견학, 상업 애니메이션 제작사 방문 등의 활동이 있다. 국제교류협력 사업에 대한 이해를 통해 대학 간의 국제 교류 협력은 학교간 상호교류, 상호학습, 자원공유, 상호보완, 국제인재양성, 쌍방교육의 질적 향상, 학생들에게 더 나은 교육 및 교육환경과 서비스를 제공하기 위한 것임을 알 수 있다. 국제교류협력은 또한 국가 간의 우호와 협력을 강화하고 다양한 국가의 학자, 전문가 및 학생 간의 교류 및 협력을 촉진하며 상호 이해와 신뢰를 높이고 국가 간의 우호 협력 및 교류의 기반을 마련할 수 있다.

중국전매대학교 애니메이션학과는 영국 러프러버대학교 애니메이션학과, 미국 펜실베이니아대학교, 캐나다 사이먼 프레이저대학교 인터랙티브아트엔테크놀로지대학, 도쿄예술대학교, 한국국립예술종합대학교 등과 국제교류협력을 하고 있다. 프로젝트 내용은 한, 중, 일 대학생 Co-work 애니메이션 공동 창작 프로젝트, 국제 대학생 애니메이션 페스티벌, 공동 복수 학위, 교환학생, 커리큘럼 교류, 국제 워크숍, 산업 공유, 고위급 학술 포럼 등 다양한 프로그램으로 구성되어 있다. 산공공예미술대학교는 이탈

리아 레체미술대학교, 영국 티사이드대학교, 한국 조선대학교 등 외국 대학과 학술 교류, 공동 워크숍 개최, 교수와 학생의 상호 방문, 과정 공동 구축, 학술 전시, 학사, 석사, 박사과정 학생 양성, 공동 교육 연구 프로젝트 등의 측면에서 공동 교육 협력을 수행하고 있다. 저쿠우사범대학교 애니메이션학과는 아직 국제교류 방면에 공백이 있으며, 외국 학교와 국제교류협력 프로젝트를 진행하지 않고 있다. 향후 해외 우수 대학의 애니메이션학과와 공동 협력하여 교육의 질과 학교의 인지도를 높일 수 있는 기회가 있기를 희망한다. 중국 두 대학의 현재 국제교류 상황으로 볼 때 대학 간의 국제교류협력은 학술 교류와 학문적 교차를 촉진하여 서로 다른 학교의 전문가와 학자들이 공동으로 학문의 선구적인 문제를 연구하고 토론할 수 있도록 하며 학문 발전에 새로운 아이디어와 방향을 제공할 수 있다. 상호 학습과 경험을 통해 교직원의 전문적 소양과 교육 및 교육 수준을 지속적으로 향상시키고 인재 양성 및 고용 서비스를 강화하며 학생들의 전문적인 소양과 경쟁력을 향상시켜야 한다.

따라서 학과의 성격과 학과 방향에 따른 국내외 대학 간 국제교류협력 프로젝트는 학생들에게 넓은 시야를 제공할 수 있다. 교류와 학습을 통해 다양한 나라의 문화와 풍습을 이해하고 외국의 언어를 배우며 국제간의 이해와 신뢰를 증진시킬 수 있다. 학생들에게 더 많은 인적 교류 기회를 제공하여 학생들이 다문화 환경에 더 잘 적응하고 통합하며 인적 교류 능력과 다문화 교류 능력을 향상시키고 미래의 직업 발전을 위한 견고한 토대를 마련할 수 있도록 한다. 특히 애니메이션을 전공하는 학생들의 경우 외국 대학은 애니메이션 분야에서 풍부한 교육자원과 경험을 가지고 있으며 학생들은 최신 기술과 개념을 이해하고 지식 및 기술 수준을 확장하며 학습 및 실습 능력을 향상시킬 수 있다. 또한 외국 대학과의 협력 프로젝트는 중국 대학의 애니메이션학과의 교육 수준과 질을 향상시키고 학생들의 전반적인 자질과 취업 경쟁력을 향상시키는 데 도움이 된다. 따라서 국제교류협력은 현재 대학에서 꼭 필요한 교과목 중 하나이다.

결론적으로 애니메이션학과 커리큘럼 설정에서 과정의 구조는 공공 교양과목, 전공 필수과목, 전공선택과목, 실습 과목을 포함하여 합리적이어야 하며, 학생들이 애니메이션 제작의 기술과 지식을 완전히 습득할 수 있도록 과정을 조정하고 연결해야 한다. 커리큘럼의 설정은 학생이 습득해야 할 지식과 기술, 달성해야 할 학문적 수준과 실무 능력을 포함하여 과정의 목표와 초점을 명확히 해야 한다. 또한 학생들의 요구와 관심사에 따라 조정 및 수정하여 학생들이 자신의 강점과 장점을 더 잘 활용할 수 있도록 일정한 유연성을 가져야 하며 산업 수요와 시장 동향에 따라 지속적으로 업데이트되고 조정되어 학생들의 지식과 기술이 항상 산업발전의 변화와 도전에 적응할 수 있도록

하여 학생들의 경쟁력과 적응력을 향상시킬 수 있도록 해야 한다. 그러나 시대와 기술의 발전과 함께 애니메이션산업도 끊임없이 변화하고 발전하고 있으며 업계의 인재 수요도 변화할 것이다. 대학 애니메이션학과와 커리큘럼 설정이 제때 조정되지 않으면 학생들이 배운 지식과 기술이 업계 요구 사항에 뒤처져 업무에 적응하기 어려워질 수 있다. 따라서 대학 애니메이션학과 커리큘럼의 설정은 사회, 기업 및 인재 시장과 지속적으로 소통하여 산업 및 시장의 요구와 변화를 적시에 이해하고 수시로 조정 및 개선되어야 한다. 그래야만이 창의력과 실천력, 적응력이 뛰어난 애니메이션 인재를 양성할 수 있으며, 학교 교육-기업-인재 시장 간 지속적인 선순환 발전이 지속될 수 있다.

종합하면 한·중 애니메이션학과 커리큘럼은 기초과정에서는 유사성이 크지만, 고급과정에서는 한국이 실천과 창의성을, 중국이 이론과 기교를 중시한다는 차이점이 있다. 이러한 서로 다른 교수법은 애니메이션 창작에 대한 양국의 이해와 추구의 차이를 반영하며, 각각의 장점과 특징을 가지고 있다.

제5장 졸업 후 취업 및 진로

제1절 한국 애니메이션학과 졸업 및 진로

1. 한국의 애니메이션 전문직 수요현황

애니메이션산업은 거대한 시장, 무한한 잠재력 및 비즈니스 기회를 가진 21세기의 유망 산업이다. 해외 선진국, 특히 미국, 일본, 한국, 유럽 등 지역에서 애니메이션산업은 중요한 기간산업이 되었다. 한국 정부는 애니메이션산업을 중시해 '문화산업진흥원'을 설립하여 정책·재정적 지원을 아끼지 않고 있다. 애니메이션산업은 신흥 창의적 산업으로 고용 분야가 넓고 애니메이션 전문인력의 수요가 많으며 대우도 우수하다. 애니메이션학과는 컴퓨터 디지털 기술을 기반으로 회화, 애니메이션, 사진, 영상, 멀티미디어, 만화, 애니메이션 관련 파생 제품 및 기타 산업 분야를 포괄하는 것을 말한다. 온라인 및 모바일 게임과 같은 전통적인 애니메이션과 관련된 일부 신흥산업은

애니메이션산업의 새로운 발전 공간을 열었고 애니메이션산업 체인의 지속적인 개선과 확장을 촉진하였다. 문화 분야의 교차 통합의 일반적인 추세에서 산업의 경계가 계속 확대되고 문화산업 시장이 더욱 넓어졌다. 그러나 애니메이션 인재의 수준이 고르지 못하고, 인재 양성과 시장 수요의 불일치, 기초 인재의 과잉, 고급 인재의 부족, 대부분의 전문 인재의 단일 기술이 기업의 요구를 충족시키지 못하여 일부 지역의 애니메이션학과 졸업생들의 취업난이 발생하고 있다.

애니메이션은 멀티미디어와 결합하면서 하나의 복합적인 예술 형식이 되었다. 디지털 기술의 발달로 게임과 애니메이션 등 다양한 콘텐츠가 서로 연결되어 동영상 콘텐츠의 중심이 되었다. 애니메이션은 회화, 디자인, 최첨단 매체를 효율적으로 응용한 종합예술 분야이다. 학생 또는 실무자에 대한 요구 사항은 매우 높으며 예술적 재능과 미적 감각이 있어야 하며, 스토리텔링 기획, 분석 및 창의적 표현능력이 있어야 한다. 애니메이션은 또한 전문적인 이론 체계를 확립하고 스토리텔링, 콘텐츠 기획, 3D 애니메이션 제작 등 일련의 과정에서 이론 학습과 실습 훈련을 수행하는 전문적인 이론 시스템을 구축하였다. 최근 몇 년 동안 애니메이션학과는 기술과 예술의 조화를 추구하고 시대와 함께 발전하여 산업 분야에서 뛰어난 기획과 창의성을 보여주는 우수한 애니메이션 전문가를 양성하고 있다. 애니메이션 전공자의 취업 진로는 예술대학, 영상 제작사, 애니메이션제작사, 광고기획사, 게임제작사, 멀티미디어제작사, 한국문화산업진흥원, 한국출판문화산업진흥원, 서울예술의전당 등이 있다. 현재 애니메이션을 전문으로 하는 인재 시장의 직업 수요는 주로 게임 그래픽 디자이너, 애니메이션 기획자, 3D 애니메이터, 2D 애니메이터, 비디오 편집자, 캐릭터 디자이너, 비디오 게임 디자이너, 캐릭터 디자이너, 웹툰 제작, 배경 및 채색 전문가를 포함한다.

2. 한국 3개 대학교 졸업작품

가. 조선대학교—미술체육대학(미술)/만화애니메이션학과

조선대학교 만화애니메이션학과는 작품을 제작하기 전에 모든 학생은 작품 기획안을 제출해야 한다. 기획안은 창작물의 내용과 작품 창작 계획에 대한 자세한 소개이다. 주요 내용은 작가 인적 사항 상세 소개, 작품 내용 간략 소개, 작품 규격 소개, 작품 창작 방법 소개, 작품 완성 계획표, 신청 시기 등이 포함된다. 다음은 2021학년도 2학기 애니메이션 학생 작품을 예시로 설명한 것이다.

(1) 만화

제목: 흐르는 끝의 하해(水流尽河海)¹⁹⁸⁾

작품 소개: 주술사 연해가 과거 어느 사건의 감춰진 진실에 접근하며 벌어지는, 어긋난 과거의 일들이 순리를 되찾아가는 이야기이다.

작품 특징: 과거와 현재를 타임라인으로 삼아 풍부한 상상력으로 완전한 스토리텔링을 표현하였다.



<그림 8-1> 학생 만화 졸업 작품

(2) 애니메이션

제목: 우연은 밝은 빛처럼 태어나 인연이 된다.¹⁹⁹⁾

작품 소개: 별을 사랑해서 로켓을 타고 하늘로 올라가 별과 친구가 되고 싶어하는 소녀의 이야기이다. 길을 가던 중 그는 우연히 같은 별을 찾아 떠난 한 소녀를 만나 새로운 인연의 여행을 떠나게 된다.

작품 특징: 따뜻한 이야기로, 꿈을 가진 두 아이의 우연한 만남과 인연, 우정을 다룬다.

198) 백지은, 『제20회 조선대학교 미술체육대학 만화애니메이션학과 졸업작품집』, 2022, p. 59

199) 임승우, 『제20회 조선대학교 미술체육대학 만화애니메이션학과 졸업작품집』, 2022, p. 101



<그림 8-2> 학생 애니메이션 졸업 작품

(3) 게임 그래픽

제목: 독거소녀200)

작품 소개: 혼자 사는 소녀의 간단한 게임이다. 줄거리와 게임 캐릭터에 따라 소녀와 생활 공간을 디자인하고 바꾼다.

작품 특징: 게임 디자인과 스토리는 간단하고 흥미로우며 조작하기 쉽다. 주인공은 귀여운 이미지를 가지고 있으며 대중적이다.



<그림 8-3> 학생 게임 그래픽스 작품

200) 조선대학교 만화애니메이션학과실 재료. (2022.12.20)

학생들은 아이디어 발굴, 시나리오 제작, 캐릭터 디자인 등의 과정을 통해 자신만의 독창적인 작품을 제작한다. 작품 제작이 완료되면 학생들의 공식 발표와 시연이 진행된다. 다양한 전문가들로부터 평가와 피드백을 받으며 자신만의 방식으로 자신의 작품을 설명하고 홍보한다. 또한 조선대학교 만화애니메이션학과 졸업작품은 사회 문제를 다루는 경우가 많다. 예를 들어 현대사회의 가족 문제, 인간관계, 직장스트레스 등의 주제를 다루는데, 이 작품들은 대중문화와 예술이 가진 역할을 고민하고 사회적 메시지를 담아 창작한 결과물이다. 이를 통해 사회문제를 생각하고 해결방안을 모색하는 메시지를 전한다. 기술 방면에서 학생들은 다양한 애니메이션과 만화 제작 소프트웨어를 이용하여 프로젝트를 완성하고 컴퓨터 그래픽 기술과 애니메이션 제작 능력을 향상시키며 창작자의 높은 기술 수준과 창의성을 보여주고 업계에 대한 이해와 경험을 쌓는다. 따라서 조선대학교 만화애니메이션학과 졸업작품은 학생들의 전문지식과 기술, 창의성, 스토리텔링 능력 등을 종합적으로 평가하는 중요한 작품이다. 이처럼 학생들은 전문지식과 기술을 바탕으로 작품을 직접 기획하고, 창작하고, 완성하는 제작과정을 통해 다양한 장르와 주제를 다루며, 창작자 개개인이 자유롭게 자신의 창작 의지와 스타일을 구현해낸 결과물이다.

① 황중환 학과장과의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 만화애니메이션학과는 예술과 기술의 융합으로 형성된 산업기반의 실천형 학과이므로 3가지 분야로 나누어 전문화 및 세분화한다. 첫째, 웹툰과 만화 : 세로 스크롤 형식의 웹툰 제작(300장), 70P 분량의 출판만화, 40P 분량의 동화 일러스트 및 기타 디지털 콘텐츠 중에서 선택한다 (이모티콘, 인스타그램 등 변화하는 장르의 다양성을 수용하기 위해 학생들의 제안을 적극 수용하고 있음). 둘째, 애니메이션 : 2분 30초 분량의 2D, 3D 애니메이션을 제작한다. 셋째, 게임 : 디지털 콘셉트 일러스트 40P, 게임 콘셉트 모델링(2분 30초) 중 선택 가능하다. 제작은 100% 디지털 방식으로 이루어지며, 졸업작품의 기획부터 학생들의 창작의 자유를 최대한 보장하는 데 주력하고 있다. 특히 졸업작품 제작에 있어서 학생들이 한 가지 형식에 그치지 않고 주 작품과 부 작품으로 나누어 학과 분야와 상관없이 다양한 창작 방식을 시도할 수 있도록 독려하고 있다. 웹툰, 애니메이션, 게임 등 분야를 포함하고 있으며 이러한 형태는 한국의 전문성이 돋보이는 창작 형태이다.

나. 호서대학교 예체능대학/애니메이션학과

① 이종한 전학과장과의 인터뷰 내용은 다음과 같다. 호서대학교 애니메이션학과 졸업작품은 다양한 주제와 스타일의 애니메이션 작품 제작으로 구성되어 있다. 그림체와 애니메이션 기술 등 다양한 방면에서 창작자의 개성과 역량을 보여주는 중요한 작품이다. 인터뷰에 따르면 호서대학교 애니메이션학과 졸업작품의 창작 형태는 보통 3D 애니메이션 작품으로 학생들이 직접 제작하며 감독, 각본, 캐릭터 디자인, 애니메이션 제작, 음향 등 제작 전 과정에 직접 참여하고 교수가 도움을 준다. 졸업작품 창작은 매년 3월부터 6월까지 진행되며, 작품의 소요시간은 약 1분 30초 정도이다. 이러한 졸업작품은 학생들이 4년 동안 공부한 성과를 검증하며 학생 개개인이 졸업작품을 하나씩 완성해야 졸업할 수 있다. 졸업작품이 완성되면 학생들은 매년 9월과 10월 학교 작품전시회에 참여해 성과를 보여줄 수 있는 기회를 갖게 된다.

이러한 졸업작품은 학생들의 기술 수준과 창작능력을 반영할 뿐만 아니라 애니메이션 학과에 대한 전반적인 학습에 대한 검증이기도 하다. 스스로 창작하고 제작에 참여하는 과정을 통해 학생들은 자신의 창의력과 재능을 보여주고 학습한 이론 지식을 실제 창작에 적용할 수 있다. 졸업작품의 제작과정은 학생들에게 귀중한 경험을 제공할 뿐만 아니라 자신을 보여줄 수 있는 무대가 되어 향후 직업 발전을 위한 토대를 마련한다.



<그림 8-4> 학생 졸업작품(201)

다. 한국예술종합학교—영상원/애니메이션학과

한국예술종합학교 영상원 졸업작품인 문수진 감독의 <각질>이 제46회 안시 국제 애니메이션 페스티벌에서 학생 졸업작품 부문 대상을 수상하였다.

한국 애니메이션 작품은 장편 경쟁 부문에서 2002년 <마리 이야기>와 2004년 <오세암>이 각각 대상을 수상하였고, 2020년 한국예술종합학교 애니메이션 정해지 감독의 <수라> 등 한국 작품이 심사위원 특별상을 여러 차례 수상한 적은 있지만, 학생 졸업작품 부문에서 대상을 수상한 것은 이번이 처음이다.

한국예술종합학교 영상원 애니메이션학과 졸업생 문수진(26) 감독의 졸업작 <각질>이 2003년에 처음으로 안시 페스티벌에서 심사위원 특별상을 받았다. <각질>은 점차 드러나는 자아와 페르소나의 괴리감, 그리고 자아가 페르소나에게 잠식당하는 과정을 주로 표현하였다.

201) 호서대학교 홈페이지. (2022.12.25)

문수진의 지도교수인 곽영진 영상원 애니메이션과 교수는 "애니메이션 작품과 학생 졸업작품이 3년 연속 안시에 공식 초청되었다. 지난 2020년 정해지 감독의 <수라>가 심사위원 특별상을 수상하는 등 좋은 성과를 거두었다." "졸업생을 대상으로 여름방학마다 일주일씩 진행하는 집중훈련 '글쓰기' 워크숍이 성과를 낸 것 같아 노력이 의미 있는 것 같다."라고 수상소감을 전한 동시에 "새로운 시도와 도전정신을 키우고 예술적 감각을 갖춘 인재를 양성하기 위한 지난 20여년간의 노력이 세계적으로 인정받고 있다."라며 "세계적인 애니메이션 학교와 어깨를 나란히 하기 위해서는 애니메이션교육에 대한 예산지원이 절실하다."라고 강조하였다.



<그림 8-5> 문수진 감독 <각질> 스틸컷²⁰²⁾

제한된 자료 수집으로 인해 위의 언급한 기존 자료만을 분석하였다. 한국예술종합대학교 애니메이션학과는 졸업작품을 통해 학생들이 자신의 창작 실력을 집중적으로 발휘할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 졸업작품은 학생들이 4년 동안 배운 모든 예술 지식과 전문기술의 집약체이자, 자신의 창의력과 창작이 결합되어 완성된 작품으로 매년 많은 사람들의 주목을 받고 있다. 졸업작품을 창작하는 과정에서 강사들은 학생들이 자신의 작품을 성공적으로 완성할 수 있도록 지도하고 기술적인 도움은 물론 스토리 구성, 캐릭터 디자인 등 창작에도 조언해주고 있다.

① 이정민 전학과장과의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 한국예술종합학교 애니메이션학과 커리큘럼의 전반적인 편성은 학생들의 실기 양성에 중점을 두고 있다는 것을 알게 되었다. 학생들은 필요한 전문지식을 학습 하는 것 외에 모든 과정이 실

202) 한국예술종합학교 홈페이지. (2022.12.25)

제 애니메이션 창작과 관련된 것이며, 학생들은 취업을 고려하지 않고 독립 작가나 감독이 되기 위해 노력한다. 학생들은 4년 동안 매년 한 편씩 독자적으로 애니메이션 작품을 완성하여 이 작품을 해외 영화제에 출품할 수 있다. 학생들의 제작 수준이 높기 때문에 상을 받은 작품이 비교적 많다. 위에서 언급했듯이 예전에는 학교에 자체 팀이 있었다. 점차 학생들이 영화에 중점을 두는 등 여러 가지 이유로 인하여 현재는 독립 애니메이션 협회인 '씨앗'의 배급사에 거의 위탁되어 있다. 한국예술종합학교 애니메이션학과 졸업작품의 대부분이 기술 완성도, 창의성, 감동적인 스토리 등에서 높은 수준을 보여 국내외 애니메이션 페스티벌에서 자주 수상함으로써 학생 개인과 학교의 국제적 명성을 높이고 있다.

한국예술종합학교 애니메이션학과 학생들은 인턴십이나 취업 기회를 늘리기 위해 졸업작품으로 받은 상을 이용하지 않는다. 회사에 취직하기 위해 대학에 진학하거나 영화제에 참가하는 것이 목표가 아니라, 뛰어난 애니메이션 감독이 되기 위해 전문성을 높이려고 노력하고 있다. 학생들은 학교에서 4년간의 학과 수업을 통해 애니메이션 작품을 배우고 창작함으로써 자신의 실기 능력과 예술적 자질을 지속적으로 향상시킨다. 꾸준한 실습과 창작을 통해 학생들은 애니메이션 제작의 흐름과 방법을 익히고 애니메이션 제작의 요령과 기술을 익힐 수 있다. 또한 학생들은 애니메이션 영화제, 전시 등의 활동을 통해 자신의 창작 수준과 경쟁력을 지속적으로 향상시키고, 귀중한 경험과 자원을 축적하여 훌륭한 감독이나 작가가 될 수 있는 기반을 마련한다.

3. 한국 대학교 애니메이션학과 취업 및 산학협력

가. 조선대학교 만화애니메이션학과 취업 및 산학협력

(1) 조선대학교 만화애니메이션학과 취업

조선대학교 만화애니메이션학과 학생들은 졸업 후 3D애니메이션, 웹애니메이션, 디지털애니메이션, 만화가, 만화기획자, 만화평론가, 북디자인, 동화일러스트, 캐릭터 및 게임 일러스트 등 다양한 직업을 갖고 있다.

만화애니메이션 학과는 외부 업계와 협업하여 특강을 개최하고 취업 관련 행사를 통해 학생들의 참여를 독려해왔다. 만화애니메이션과는 애니메이션 취업 특강, 방과 후 강화반, 방학 웹툰 실습 등의 프로그램 강좌를 운영해 졸업생과 재학생의 전문기술 강화를 돕고 있다. 4년차 2학기 '취업경로' 과정을 통해 졸업생들에게 이력서와 저작권

등 취업 강좌를 제공해 지식을 풍부하게 하고 있다. 또한 학교는 학생과 회사의 진로 연결을 위해 개인 상담 채널을 운영하고 있다.

① 광주광역시 콘텐츠업체 고용수요조사 2019

아래의 표는 광주광역시 콘텐츠업체 고용수요 2019 조사 현황이다. 총 26개 기업의 분야별 수요와 채용 계획을 자세히 조사하였다.

[표 11-1] 기업체별 수요²⁰³⁾

	분야	회사명	VFX	애니메이터	모델링	게임개발	기획/마케터	웹툰	그래픽디자인	프로그래밍	기타	합계
1	애니메이션	삼지애니메이션	18									18
2		스튜디오 상단		2			1		1			4
3		㈜네이비			2		1			2		5
4		㈜이모션박스							1		1	2
5		더블유바바㈜		3								3
6		㈜퍼니플렉스	7	5	4							16
7		㈜컬처플래닛		1			1				1	3
8		㈜마로스튜디오		2	2							4
9		㈜스튜디오버튼		6								6
10		㈜스튜디오 쉐터		1								1
11		㈜스튜디오이온		8	5	3						16
12		㈜애니그마			1							1
13	VFX	㈜퍼니브라운				2	3					5
14		㈜매그논스튜디오	5									5
15	SW개발	㈜팔칠구상							1	1		2
16	VR	㈜더하모니							1			1
17	게임	㈜드래곤플라이				6						6
18		㈜지키킨텀				1		1				2
19		㈜오리진스튜디오				5						5
20		㈜플렉시마인드				3						3
21	교육용 VR	㈜스튜디오코인				1	1					2
22	웹툰	㈜스튜디오질풍						2				2
23		스튜디오 열일					1	2				3
24		마나스튜디오						7				7
25	컨텐츠 기획	㈜스튜디오이야기	1	1					1			3
26	3D영상	주식회사엠앤케이	1	3	2							6
합계			32	32	17	19	7	14	4	4	3	131

203) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)

[표 11-2] 분야별 수요²⁰⁴⁾

분야	VFX	애니메이더	모델링	게임개발	기획/마케터	웹툰	그래픽디자인	프로그래밍	기타	합계
고용수요인원	32	32	17	13	9	14	7	4	3	131

② 광주광역시콘텐츠허브 입주기업 현황

다음은 광주광역시콘텐츠허브 입주기업 현황에 대한 조사 결과이다.

[표 11-3] 기업현황²⁰⁵⁾

권역	입주업체	종사인원	입주실	비고
문화전당	65개	234	전일빌딩 5층~7층	전 업종
1인창조기업지원센터	21개	21	전일빌딩 5층	게임, 영상, 제조업 등
중장년 기술창업센터	18개	18	전일빌딩 5층	의료기기, 제조, 서비스업 등
스마트모바일앱개발지원센터	7개	29	전일빌딩 5층	스마트콘텐츠 분야
이전기업	15개	153	전일빌딩 6층~7층	애니메이션, 방송, 게임, 웹/IT 등
글로벌게임센터	4개	13	전일빌딩 6층	게임분야

[표 11-4] 권역별 공공기관·협회²⁰⁶⁾

권역	기관명	대표자	종사자	업종	설립일	호실
전일빌딩	게임물관리위원회	서정관	4	공공기관(게임물심의)	2013.12.23.	707호
	호남정보보호지원센터	김호성	2	공공기관 (중소기업정보보호지원)	2015.08.13.	503호

[표 11-5] 전일빌딩1 < 1인창조기업지원센터 >²⁰⁷⁾

연번	업체명	대표자	종사인원	업종	호실
1	예비창업자	박해선	1	-	521호
2	YL프로덕션	신유선	1	영상서비스업	515호
3	쭈모달	김정은	1	서비스업	516호
4	예비창업자	안가영	1	서비스업/도매 및 소매업	517호
5	에이치네트웍스	이현	1	도소매	513호
6	위매드	전동철	1	서비스	513호
7	디자인모두스	조신성	1	서비스/소매	517호
8	하비츠	김형중	1	서비스업/도매 및 소매업	721호

204) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)

205) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)

206) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)

207) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)

9	(주)코어볼트(스카우트)	김영권	1	제조, 도매, 소매	516호
10	디노버(스카우트)	류학현	1	기술서비스업/제조업/서비스	515호
11	고래캠	김민정	1	출판/영상, 방송통신 및 정보서비스업/제조업	521호
12	아트번치	박송이	1	소매/서비스	515호
13	신세계프로젝트	강한희	1	제조업	515호
14	(주)두트레이드	김민수	1	제조업/도매및상품종개업/서비스	521호
15	예비창업자	이승리	1	-	-
16	(주)로보로(스카우트)	노성우	1	제조/도소매/서비스	-
17	코덕	김승혁	1	서비스	-
18	토틀	한인규	1	도매및소매업	-
19	(주)제이엠엘이디	김영호	1	제조업/제조업/도소매/도소매/서비스	-
20	예비창업자	김연태	1	제조	-
21	라임웍스	박훈식	1	제조업	-
계	21개 기업		21		

[표 11-6] 전일빌딩2 < 1인창조기업지원센터 >208)

연번	업체명	대표자	종사인원	업종	호실
1	(주)헤니코사	송대호	2	시스템 SW개발	523호
2	젤리소프트	황금희	4	게임SW개발	524호
3	공실	-	-	-	525호
4	(주)고스트페이	이선관	4	정보통신개발	526호
5	모비덕	김종식	3	정보통신개발	527호
6	보람줄	이우진	6	소프트웨어개발	528호
7	팀미음	조선익	4	응용SW개발	529호
8	팩시트	하태원	6	교육용 영상제작	530호
9	공실	-	-	-	532호
10	공실	-	-	-	533호
계	7개 기업		29		

[표 11-7] < 글로벌게임센터 > 총 6개실 _ 4개기업 13명 입주, 2개실 공실209)

연번	업체명	대표자	종사인원	업종	호실
1	오리진스튜디오	강귀복	2	게임개발	624호
2	온닷	박지상	1	게임개발	625호
3	공실	-	-	-	626호
4	플렉시마인드	신재섭	7	게임개발	627호
5	어뮤즈파크	박준영	3	게임개발	628호
6	공실	-	-	-	629호
계	4개기업		13		

[표 11-8] 이전기업_총 17개실 / 15개 기업입주 153명 / 2개 공실210)

연번	업체명	대표자	종사인원	업종	호실
1	호남정보보호지원센터(진흥원)	김호성	2	공공기관(중소기업정보보호 지원)	503호
2	주식회사 포디자인	최용민	5	서비스, 웹솔루션 개발	617호
3	(주)하우	손민석	10	서비스외/소프트웨어 자문공급업외	618호

208) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)

209) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)

210) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)

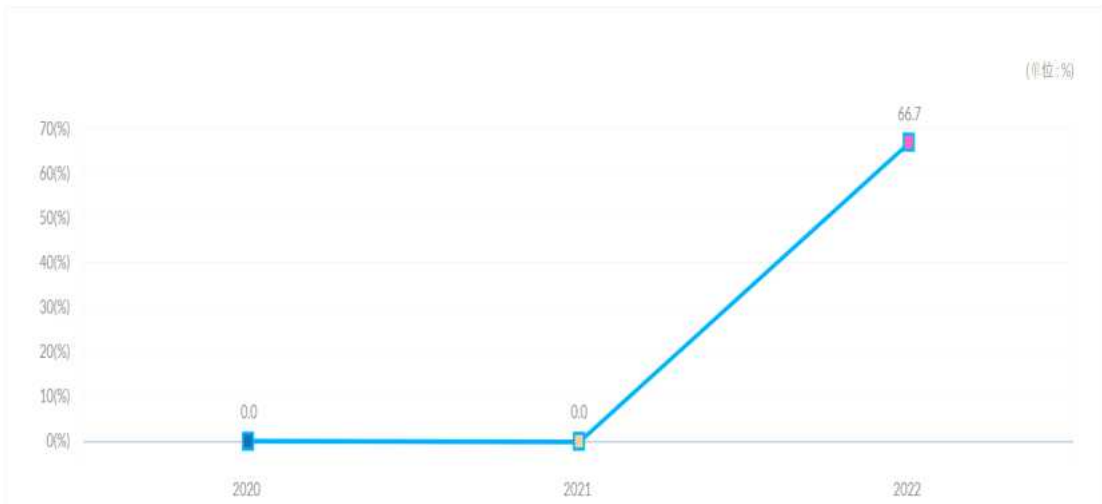
4	공실				619호
5	아이젠	최근영	3	SW제작 및 공급	620호
6	주식회사 핑고엔터테인먼트	신희석	5	애니메이션 기획 및 제작	621호
7	㈜에드업	강 한	1	온라인/모바일 게임 서비스	701호-702호
8	아이스크림스튜디오㈜	최병선	19	애니메이션 기획 및 제작	703호
9	게임물관리위원회	서정관	4	공공기관(게임물 심의)	707호
10	스튜디오 더블유바바㈜	이홍주	31	서비스업(애니메이션 제작)	708호
11	주식회사 컬쳐플래닛	문웅빈	5	서비스/애니메이션 기획, 제작 등	709호
12	앤더스팟	김왕석	2	SW제작 및 공급	710호
13	㈜엑스메카	정순형	10	서비스 / 소프트웨어 개발 및 공급	711호
14	㈜투게이스스템	김창환	12	소프트웨어자문 및 개발	712호
15	주식회사 위지니	나상백	2	SW제작 및 공급	717호
16	㈜엠엔케이	김원상	42	기술영상, 산업디자인	718호
17	공실	-	-	-	719호
계	15개 기업		153		

③ 『 2021년도 지역주도형 청년일자리사업 』

[표 11-9] 『 2021 년도 지역주도형 청년일자리사업 』 — 『디지털디자인·ICT』 구인 기업 리스트²¹⁾

연번	기업정보			채용정보		
	기업명	소재지	업종	채용인원	분야	학력
1	위애피	남구	캐릭터 콘텐츠 제작 · 서비스	1	웹툰	무관
2	하랑	북구	서비스업 · 시각 디자인	2	웹/앱	대졸
3	태인컴퍼니	북구	IoT제품디자인, 시각디자인	1	시각/제품	무관
4	모노프레임 스튜디오	북구	서비스업 · 광고대행업	1	영상디자인	대졸
5	리플	북구	제조, 서비스, 디자인	1	디자인	대졸
6	디자인유니	북구	인쇄, 제조업, 서비스	1	홍보, 마케팅	무관
7	멤돌	남구	서비스/제조	1	영상편집/광고	무관
8	UV	동구	디자인, 인쇄	1	마케팅, 디자인	무관
9	㈜청년바른식	북구	도정업(한과류), 온라인광고, 상품디자인 등	1	UI/UX디자인	대졸
10	하이엔드 솔루션	서구	서비스, 디자인	2	시각디자인	대졸
11	디에스팩	광산구	인쇄, 비닐, 제조업	2	디자인	무관
12	대성/ 포장산업	광산구	그라비아인쇄, 제조업	2	디자인	무관
13	디자인콤마	북구	서비스, 디자인	2	SW개발 APP	무관
14	펜스타일	북구	전문디자인, 서비스	2	영상, 웹퍼블리셔	무관
15	디자인숨	북구	광고물제작, 출판, 디자인	1	시각디자인	대졸
16	말바우시장 문화센터	북구	잡화,제과류, 경영컨설팅, 서비스업	1	영상디자인, SW 개발	대졸
17	제일기획	서구	광고, 인쇄, 제조	2	2D, 3D	초대졸

18	호호	복구	디자인, 서비스	1	디자인	대졸
19	에듀키즈	서구	예술서비스, 문화 콘텐츠 개발	1	문화콘텐츠 연구개발 및 보급	대졸
20	줍디자인스튜디오	복구	제조, 문구완구, 서비스, 디자인	1	시각디자인	대졸
21	나코스	서구	인쇄, 광고, 사	1	그래픽광고	대졸
22	마리우	광산구	제조업, 잡화	1	홈페이지 및 편집디자인	초대졸
23	밀알기획	복구	광고물디자인, 출판업, 인쇄인	1	디지털디자인	무관
24	유니즈 소프트	복구	게임소프트웨어개발	2	3MAX	무관
25	케이비테크	서구	인쇄, 통신판매, 시각디자인, 소프트웨어 개발	1	시각디자인	무관
26	아이디	복구	광고, 소프트웨어개발, 산업디자인	2	제품	대졸
27	㈜에스와이 컴퍼니	광산구	소프트웨어개발	1	디자인	고졸
28	㈜복스/아메리칸피자	복구	서비스업, 프랜차이즈	1	디자인, 마케팅	대졸



<그림 9-1> 캡처:조선대학교 애니메이션학과 2020~2022 학부 졸업생 취업률²¹²⁾

조선대학교 공식 홈페이지에서는 2020~2022년 애니메이션학과 대학 졸업생 자료만 있고, 2018년과 2019년 정보는 홈페이지에는 집계, 공개되지 않았기 때문에 본 연구는 지난 3년간 수치에 나타난 취업률만을 분석하였다.

[표 11-7]에서 모집하는 기업은 다양한 업종의 애니메이션 제작사, 게임 제작사, 웹툰 제작사 등이며, 그 중 모집정보 분야는 웹툰, 영상, 웹퍼블리셔, 시각디자인, 홈페이지 및 편집디자인, 3MAX, 영상편집/광고 등이다. 이는 조선대학교 애니메이션학과

211) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)

212) <https://www.academyinfo.go.kr/pubinfo/pubinfo0081/doInit.do#none>. (2023.05.02)

육성 목표가 시장과 기업의 취업 수요에 부합함을 보여준다. 따라서 이 경우 대학 졸업생 취업률은 점점 높아지고 학생들의 취업 형태도 점점 좋아질 것이다.

위 표의 통계자료를 보면 조선대학교 만화애니메이션학과 졸업생들은 다양한 분야에 취업하거나 진로를 선택할 수 있다. 대표적인 분야로는 애니메이션 제작사, 게임 제작사, 웹툰 제작사, 광고 대행사, 게임 제작사, 방송국, 교육 등이 있다. 또한 취미로 만화나 애니메이션을 그리는 사람도 많아 자영업에 나서는 경우도 있다. 애니메이션 제작은 애니메이션 제작 회사나 방송국 등에서 애니메이션 제작과 관련된 일을 할 수 있다. 이를 위해서는 애니메이션 제작의 기본 기술과 기법을 익혀 캐릭터 디자인, 배경 디자인, 스토리보드 등의 작업을 할 수 있어야 한다. 게임 제작은 게임 제작사에서 캐릭터 디자인, 배경 디자인, 크리에이티브 기획, 스토리 제작 등의 분야에서 일할 수 있다. 이를 위해서는 게임 제작에 관한 기술과 기법을 익혀 게임 제작과정에서 필요한 역할을 수행해야 한다. 웹툰 제작은 웹툰 플랫폼에서 웹툰 작가가 된다. 이를 위해서는 웹툰 제작의 기본 기술과 기법을 익히고 스토리 구성, 캐릭터 디자인, 배경 디자인 등을 수행할 수 있어야 한다. 광고 및 마케팅은 광고 마케팅 분야에서 제품 브랜딩, 마케팅 활동, 광고 디자인 및 기타 작업에 참여할 수 있다. 아이디어 발굴과 스토리텔링 능력, 그래픽 디자인 기술 등이 필요하다.

① 황중환 학과장과의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 2021년 만화애니메이션학과의 공시 취업률(2019년 8월, 2020년 2월 졸업생):76.2%, 2022년 만화애니메이션학과의 공시 취업률(2020년 8월, 2021년 2월 졸업생):66.7%, 2023년 만화애니메이션학과의 공시 취업률(2021년 8월, 2022년 2월 졸업생):61%. 2023년 공시 취업률은 개인창작활동종사자, 1인 창(사)업자 등 이 반영되지 않은 결과로 취업률(61%). 전체졸업 현황은 95% 이상이라는 것을 알 수 있었다. 학생 취업 분야는 대개 애니메이션 회사, 웹툰 제작사, 일반 디자인 기업, 콘텐츠 제작사, 작가, PD 등 다양하다. 졸업생의 대부분은 광주광역시에서 취업했으며, 일부는 서울, 경기, 부산, 인천 등에서 취업하였다.

만화애니메이션학과는 학생들의 취업률을 높이기 위해 지역 내 기업 및 관련기관과 지속적인 협력관계를 구축해 온 것으로 파악되었다. 동시에 서울 및 수도권의 기업 대표 및 실무진과 협력 네트워크도 구축하였다. 또한, 학과 내 취업설명회를 조직해 학생들에게 취업시장과 산업수요를 파악할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 학생들의 졸업작품을 더욱 홍보하고 취업 기회를 확대하기 위해 학과 졸업 전시회를 개최하고 학생들의 졸업작품을 전시하며 졸업작품 웹사이트를 운영하여 학생들이 창작한 성과를 전시할 수 있는 장을 마련한다. 또한 기업 대표 및 관련기관을 초청하여 학생들의 능

력과 잠재력을 이해할 수 있도록 학생들의 졸업 포트폴리오를 배포한다. 학과 관련 행사와 교류를 위해 부천만화축제, 경기웹툰컨퍼런스, 광주국제박람회 등 전문 전시회와 축제에도 참여하고 있다. 이러한 활동은 학생들이 작품을 전시하고 업계 전문가와 교류하며 네트워크를 형성할 수 있는 기회를 제공하여 취업과 직업 발전을 위한 더 넓은 플랫폼을 제공한다. 이러한 적극적인 활동을 통해 학생들의 취업 경쟁력과 취업률을 높이고 더 많은 일자리를 창출하며 학문과 산업의 좋은 상호 작용과 협력을 촉진하기 위해 노력하고 있다.

(2) 조선대학교—미술체육대학(미술)/만화애니메이션학과 산학협력

산학협력은 대학 사회 서비스의 주요 형태로서 대학과 기업의 협력을 통해 공동 발전을 도모하고 있다. 2000년대 들어 한국 대학의 산학협력은 인재 양성, 연구 개발, 기술이전 등에서 새로운 개선책을 마련하여 좋은 성과를 거두었다.

① 조선대학교 메타버스 갤러리

조선대학교 만화애니메이션학과 김일태 교수(책임연구원)는 링크사업단 산학공동기술개발과제 결과물로 '조선대학교 메타버스 갤러리 플랫폼'을 구축하여 2021년 12월 3일 오픈하였다. 만화애니메이션학과와 석박사생들과 (주) 공감미디어가 2021년 5월부터 11월 30일까지 공동으로 개발에 참여하여 100여개의 웹툰, 애니메이션, 게임용 2D, 3D 이미지 / 양림동 굿즈 쇼핑물을 메타버스로 구축하였다. <https://chosunmetaverse.com>로 입장하면 메타버스 갤러리에서 작품과 상품을 둘러보고 직접 구매할 수 있는 플랫폼이다. 한 번에 20명의 아바타들이 동시 입장이 가능하고 대화도 가능하다. 이번에 구축한 메타버스 갤러리에서 다양한 전시와 NFT 등의 경제활동도 가능하도록 설계하고 구축하였다. 김일태 교수는 향후 조선대학교 메타버스 캠퍼스로 확대 구축해서 강의, 공연, 전시, 학교 행사 등을 디지털 공간에서 가능하도록 계획하고 있다.



<그림 9-2> 조선대학교 메타버스 갤러리²¹³⁾

213) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)



<그림 9-3> 조선대학교 메타버스 갤러리²¹⁴⁾

② 산학협력 프로젝트-양림동 굿즈디자인

2021년에는 조선대학교 만화애니메이션학과와 지방자치단체가 협력하여 양림동 굿즈 디자인을 개발하였다. 첫째, 양림동의 현황과 시장을 조사하고 분석하였다. 양림동의 역사를 살펴보면 양림동은 '양촌(楊村)'과 '유림(儒林)'이 합쳐진 것으로, 버드나무 숲으로 둘러싸인 마을이라는 뜻이다. 조선 후기 광주광역시군 부동 방면에 속했다가 1947년 8월 15일 양림동으로 명칭이 변경되어 오늘에 이르고 있다. 특징으로는 다음과 같다.

양림동 역사적 배경: '양촌'과 '유림'을 합해 '버드나무 숲으로 둘러싸인 마을'이라는 뜻으로 조선 후기에는 광주광역시군 부동 방면에 속했으며 1947년 8월 15일 양림동으로 이름을 바꾸어 지금에 이르고 있다.

양림동 굿즈 개발 주력사항

- 첫째, 광주시 최초의 기독교 교회 시작 지역.
- 둘째, 광주시 최초의 근대문화역사의 시작 지역.
- 셋째, 광주시의 5대 부자가 살았고 한국적 전통가옥이 남아있음.
- 넷째, 현 이장우 가옥은 경재 정선의 종가터이므로 상품의 확장성 재고.
- 다섯째, 중국의 3대 혁명 작곡가인 정율성에 대한 상품개발 필요.
- 여섯째, 광주시의 과거 특산품은 대추, 대나무였으므로 대나무 제품 상품 고려.
- 일곱째, 1930년대 세계 7대 선교사인 서서평 선교사 상품개발 고려.
- 여덟째, 다형 김현승 시인의 커피를 활용한 상품개발 고려.
- 아홉째, 지역 상가들과 연계한 상품개발 고려.

214) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)



<그림 9-4> 양림동 대표 상징물²¹⁵⁾



<그림 9-5> 양림동 대표 명소²¹⁶⁾



<그림 9-6> 양림동 굿즈 조사²¹⁷⁾



<그림 9-7> 지역별 굿즈 사례조사—서울, 인천²¹⁸⁾

215) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)

216) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)

217) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)



<그림 9-8> 지역별 굿즈 사례조사—서울, 인천 지역별 굿즈 사례조사—전주, 목포²¹⁹⁾



<그림 9-9> 지역별 굿즈 사례조사—제주²²⁰⁾

최종 결과물 : 한 학기 동안 주변 디자인 제품에 대한 고찰과 학습을 거쳐 최종적으로 양림동 주변 제품과 환경 특성에 따라 관련 굿즈를 최종적으로 디자인하게 되었다.

시장조사 : 서울의 유명한 동대문 문구 시장에서 스티커, 핸드폰 거치대와 열쇠고리의 가격과 스타일에 대해 조사.



<그림 9-10> 동개비를 이용한 굿즈²²¹⁾

기획 및 디자인 : 양림동 답사를 통해 양림동만의 특색을 살리지 못하고 있다는 것을 확인하였다. 양림동의 대표적인 캐릭터인 펭귄과 도깨비로 새로운 이미지를 디자인하고 동적인 표정으로 새롭게 디자인하였고, 양림동의 문화적 특성을 결합하여 새로운

218) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)

219) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)

220) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)

221) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)

충성스러운 강아지 캐릭터를 디자인하였다. 다양한 요리와 관련된 표현들과 만화적 이미지로 사람들에게 여가와 행복의 느낌을 주고자 하였다.



<그림 9-11> 동개비를 이용한 굿즈222)

기획 및 디자인: 호랑가시나무를 이용하여 '양림' 로고와 캐릭터를 디자인하였다. 이를 활용하여 다양한 굿즈들로 제작하였다.



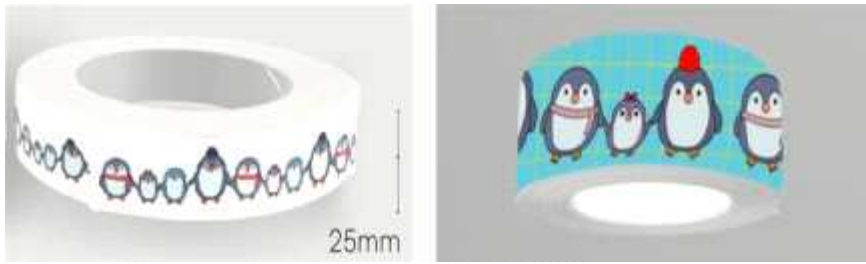
<그림 9-12> 호랑가시나무를 이용한 굿즈223)



<그림 9-13> 양림 풍경 퍼즐224)

222) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)

223) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)



<그림 9-14> 캐릭터 마스크테이프²²⁵⁾



<그림 9-15> 캐릭터 마우스패드²²⁶⁾



<그림 9-16> 캐릭터 티셔츠²²⁷⁾



<그림 9-17> 캐릭터 에코백²²⁸⁾

- 224) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)
 225) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)
 226) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)
 227) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)
 228) 조선대학교 만화애니메이션학과실. (2022.12.20)

기존 자료의 일부를 수집 및 정리하여 조선대학교 애니메이션학과의 산학 프로그램은 실무 경험 중심의 교육을 목적으로 운영되고 있다는 것을 알 수 있었다. 전문 교수의 지도를 바탕으로 학생들은 다양한 기업과 협업하여 프로젝트를 진행하고 애니메이션 클립의 기획, 제작, 연출하는 과정을 직접 체험하며 산업계 전문가들과 협업하는 과정에서 실제 업무에 필요한 기술과 능력을 키울 수 있다. 프로젝트의 구체적인 창작 과정에서 산업 전문가와 함께하는 세미나 및 특강을 통해 학생들에게 산업 동향과 실무 정보를 제공하고, 학생들은 전문가와의 교류를 통해 새로운 아이디어를 얻을 수 있다. 또한, 학습과 업무를 긴밀하게 결합하고, 기술 학습과 인재 수요를 긴밀하게 결합하며, 생산 경영과 교육 과학 연구를 긴밀하게 결합하고, 학생 양성과 기업 고용을 긴밀하게 결합시켜 궁극적으로 양질의 복합 기능 인재를 양성하는 데 도움이 될 수 있다.

이처럼 산업계와의 협업을 통한 산학협력 연구를 통해 학생들은 애니메이션 제작 현장에서 직접 작업하며 실무 경험을 쌓을 수 있다. 현재 업무에 필요한 실무 능력과 연구능력은 물론 실무적인 문제 해결, 창의력 및 문제 해결 능력 발휘, 졸업 후 곧바로 산업계에서 일할 수 있는 능력을 키울 수 있다.

① 황중환 학과장과의 인터뷰 내용은 다음과 같다. 산학협력 프로그램은 매우 필요하다. 만화애니메이션학과 학과는 광주광역시 지역 기업 및 기관뿐 아니라 수도권 기업과 산학협력 프로그램을 비상시적으로 운영하고 있다. 광주광역시정보문화센터와 실무교육 및 취업연계교육 프로그램을 운영하였으며, 애니메이션, 웹툰, 게임회사 재직자를 통해 산학협력 교육프로그램등을 운영하였고, 지역 지자체 기관과 협력하여 다수의 프로젝트를 진행하였다.

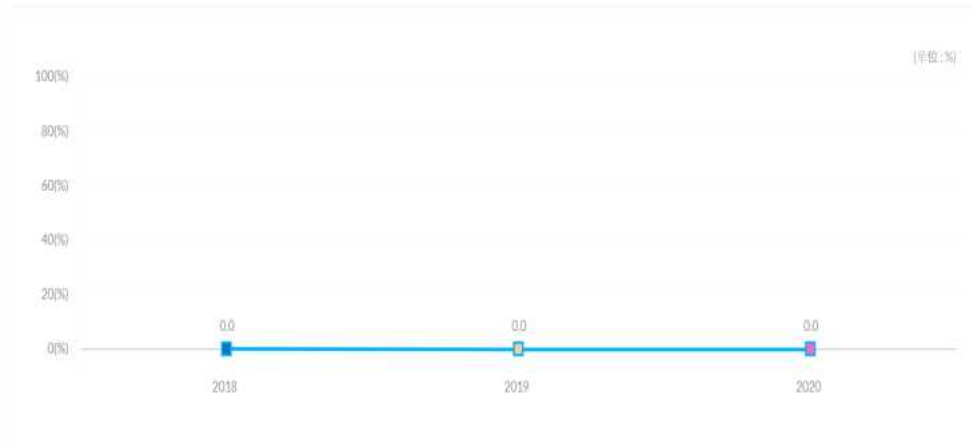
산학협력 프로그램을 효과적으로 지속하기 위해서는 지역 기관의 적극적 관심과 협조가 가장 중요하며 재정적 지원이 뒷받침되어야 지속가능하다. 만화애니메이션학과 학과 자체적인 사업수행을 통해 외부로부터의 지원에 의한 산학협력 프로그램뿐만 아니라 다양한 산학협력 모델을 개발할 필요가 있다.

나. 호서대학교 애니메이션학과 취업 및 산학협력

(1) 호서대학교 애니메이션학과 취업

호서대학교 애니메이션학과 졸업생의 취업 전망으로는, 첫째, 2D, 3D 애니메이션 및 영화 VFX 제작사 취업하여, 컨셉 아트, 캐릭터 디자인, 배경 디자인, 스토리보드, pre

viz, 레이아웃, 모델링, 애니메이션, FX, match move, 합성, 조명사, 제작 등의 업무를 맡는다. 둘째, 게임기, 스마트폰 및 PC 게임 회사에 취업하여, 게임 애니메이션, 게임 오리지널, 게임 영화 등을 제작한다. 셋째, CF 제작 및 방송사에 취업하여, 애니메이션, UI 디자인, TV 헤드, 특수효과 등의 업무를 맡는다. 넷째, 영화 및 영화감독으로 입문하여, 콘텐츠 기획, 감독, PD 및 독립 애니메이션 작가 등이 된다. 다섯째, 가상현실 콘텐츠 제작사에 취업하여, VR/혼합현실 시각화, VR 애니메이션 등의 업무를 맡는다. 여섯째, 프리랜서로 illustrator, webtoon artist, media art, one-person media 등의 업무를 맡는다. 일곱째, 소니 엔터테인먼트, 네이버 등 대형 미디어 관련 기업, 웹 애니메이션 및 웹 디자인 관련 기업, 회사의 신제품, 자동차, 기기 등 시각화 관련 부문에 취업한다.²²⁹⁾



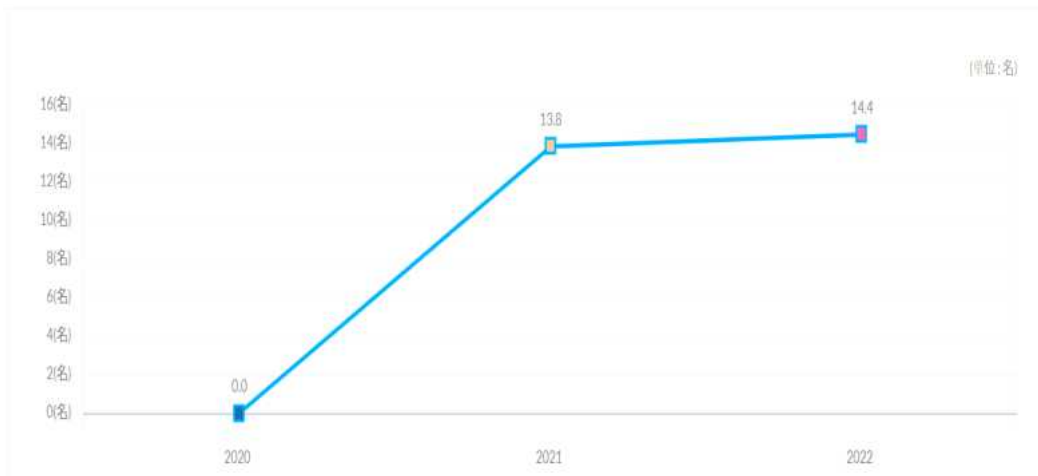
<그림 9-18> 캡처 : 호서대학교 애니메이션학과 학부졸업생 취업률²³⁰⁾

229) http://www.hoseo.ac.kr/Home/Major.mbz?action=MAPP_2005191601. (2023.05.02)

230) <https://www.academyinfo.go.kr/pubinfo/pubinfo0081/doInit.do#none>. (2023.05.02)



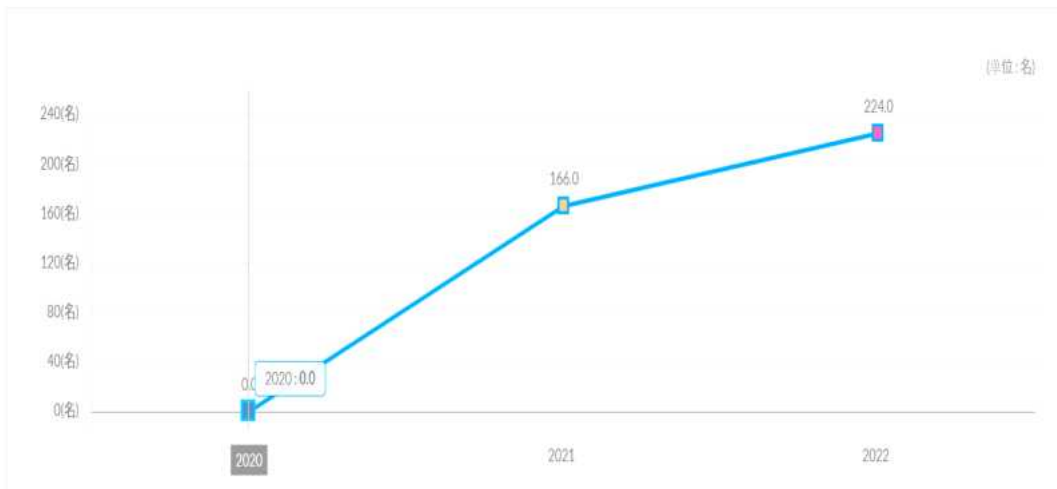
<그림 9-19> 캡처: 호서대학교 애니메이션학과 학부졸업생 취업률²³¹⁾



<그림 9-20> 캡처: 호서대학교 애니메이션학과 신입생 경쟁률²³²⁾

231) <https://www.academyinfo.go.kr/pubinfo/pubinfo0081/doInit.do#none>. (2023.05.02)

232) <https://www.academyinfo.go.kr/pubinfo/pubinfo0081/doInit.do#none>. (2023.05.02)



<그림 9-21> 캡처: 호서대학교 애니메이션학과 재학생 수²³³⁾

<그림 9-18>과 <그림 9-19>는 호서대학교 애니메이션학과 2018~2022년 대학 졸업생 취업률이다. 자료는 호서대학교 공개 정보에서 참조한 것이다. 그림을 보면 애니메이션학과 2018~2022년 5년간 대학 졸업생 취업률은 0이라는 것을 알 수 있다. 이 때문에 호서대학교 애니메이션학과 학생들의 취업 현황에 대한 정확한 분석은 불가능하다. 그러나 <그림 9-20> 호서대학교 애니메이션학과 신입생 경쟁률을 보면 2021년 13.8명, 2022년 14.4명으로 2021년보다 0.6명 증가한 것을 알 수 있으며 전반적으로 상승세이다. 또한 <그림 9-21> 호서대학교 애니메이션학과 재학생 수는 2021년 166명, 2022년 224명으로 58명이 증가하였다. 2021년과 2022년 호서대학교에 애니메이션학과가 있고 재학생이 있다는 것을 보여준다. 2018~2020년 호서대학교 공식 홈페이지에는 애니메이션학과 신입생 경쟁률과 재학생 수가 표시되지 않아 2021년과 2020년 현재 수치만 분석하였다.

호서대학교 애니메이션학과는 2D애니메이션, 3D애니메이션, 스톱모션, 편집합성, 영화VFX, 가상 등 첨단 미디어를 대표하는 각 분야의 기획부터 제작, 편집, 배급, 감독에 이르는 전 과정에 애니메이션 전문가를 중점적으로 양성하여 체계적인 교육을 제공하고 있다.²³⁴⁾

① 이종한 전학과장과의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 호서대학교 애니메이션학과는 매년 9~10명의 우수 졸업생을 추천하여 서울애니메이션회사에 취업하고 있으며, 이 중 4~6명은 선배를 통해 입사하였다. 대부분의 졸업생들은 자신의 능력과 표현

233) <https://www.academyinfo.go.kr/pubinfo/pubinfo0081/doInIt.do#none>. (2023.05.02)

234) http://www.hoseo.ac.kr/Home/Major.mbz?action=MAPP_2005191601. (2023.05.02)

을 통해 일자리를 찾는다. 일자리를 찾을 때 졸업생들은 학교에서 배운 지식과 기술을 바탕으로 창작능력과 전문적 소양을 입증해야 한다. 자신의 포트폴리오를 보여주고 프로젝트 참여 경험과 선배와의 연계를 통해 학과 관련 애니메이션 회사에 취업할 수 있고 경력을 쌓을 수 있다. 졸업생들의 창작능력, 전문성, 팀워크 경험은 모두 취업 시장에서 두각을 나타내는 핵심 요소이다.

(2) 호서대학교 예체능대학/애니메이션학과 산학협력

호서대학교는 1995년 한국 최초로 신기술창업보육센터를 설립하여 산학협력과 벤처기업 육성을 지속적으로 추진하고 있다. 1994년 7월, 산학협력연구소를 설립하였다. 호서대학교 산학협력재단은 현실주의 벤처정신을 가진 미래 선도적인 융합연구와 기술이전, 각종 공동이용 인프라 개방 등을 통해 기업체의 설비와 시설을 발전시키는 첨단 기술 창출과 보급의 산실이 되었다.

호서대학교는 한국 최대 규모의 캠퍼스에서 산학연 클러스터 인프라와 우수인력 공급 지원을 통해 기업의 발전을 도모하고, 1,300세대에 장학금과 연구비를 지원하는 산학연 협력재단은 기업과 대학이 공존하는 '창업형 대학'을 만들고 있다.

또한, 영화 시각 특수 효과 및 애니메이션산업의 산학 연구 프로젝트를 도입하고 산학협력 프로젝트와 산업을 기반으로 드라마 애니메이션, 연극, 장편 영화, 특별 애니메이션 등을 수행하여 업무 격차를 줄이고 업무 기술을 향상시킨다. 영화 VFX 제작, 2D와 3D 애니메이션 제작을 위한 산학 프로그램을 도입해 실제 작업을 체험하며, 산학연 프로젝트에 참여함으로써 업무 능력을 향상시키고 학생들의 취업을 돕는다. 호서대학교는 산학연 협력 성장 모델을 확장하고 미래 인재를 육성하며 기업가적 대학을 육성한다. 교육 및 신산업 연계와 신연구소의 융합을 실현하고 혁신적인 인재를 양성하며 지속 가능한 산학 협력 생태계를 위한 공유 및 협력 플랫폼을 구축하고 있다.

① 이종한 전학과장과의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 호서대학교 애니메이션 학과의 산학협력 프로젝트는 보통 교수, 회사, 학생 6~7명으로 구성된 전문팀이 함께 진행한다. 이 프로젝트에서 학생들은 팀원으로 참여하게 되고 그에 따른 급여를 받게 된다. 산학협력 프로젝트를 진행하는 데 있어 학교가 주도적으로 학교 밖을 찾아다니지 않고 기업과 자연스럽게 협력하고 있다. 이는 주로 교수들과 맺은 연계와 협력관계를 통해 프로젝트의 기회가 생긴다는 것을 의미한다. 프로젝트가 확정되면 교수는 적합한 학생을 선발해 팀에 합류시키고 프로젝트에서 적절한 역할을 하도록 지도한다. 학생들은 그들이 배운 지식과 기술을 실제 프로젝트에 적용하고 전문가와 상호 작용하고 협력할 수 있는 기회를 갖게 된다. 이러한 산학협력 프로젝트는 학생들이 실제 작

업 환경에서 전문적인 능력을 향상시키고 산업의 요구와 실무에 대한 이해를 높이는 데 도움이 된다. 또한 기업과의 협업을 통해 학생들은 직업 네트워크와 실무 경험을 쌓을 수 있다.

종합하면 호서대학교 애니메이션학과와 산학협력 프로젝트는 교수, 기업, 학생으로 구성된 전문팀 형태로 진행되어 학생들이 프로젝트에 참여해 급여를 받는다. 학교는 스스로 프로젝트를 찾기보다는 교수들과 기업의 연계와 협력에 의존한다. 이러한 실무 경험은 학생들이 애니메이션 분야에서 발전하고 미래의 경력을 준비하는 데 도움이 된다.



<그림 9-22> 호서대학교 애니메이션학과 완성 프로젝트 작품

다. 한국예술종합학교 애니메이션학과 취업 및 산학협력

(1) 한국예술종합학교 애니메이션학과 취업

[표 11-10] 한국예술종합학교 만화애니메이션학과 2019~2022년 학생 상황 235)

이름/년도	2019년	2020년	2021년	2022년
신입생 경쟁률	26.7명	26.9명	24.4명	26.3명
재학생 수	80명	75명	83명	86명
취업률	71.4%	58.3%	80%	100%

[표 11-10] 자료는 한국예술종합학교의 공식 홈페이지에서 조회한 애니메이션학과와 최근 4년간 신입생 경쟁률, 재학생 수, 졸업생 취업률에 관한 정보이다. 본 논문에서는 현재 검색된 자료만을 설명한다. 표를 보면 애니메이션학과는 2019~2022년 4년간 신입생 경쟁률이 2021년 24.4명을 제외하고 3년간 26명 이상으로 비교적 안정적인 상태를 알 수 있다. 이는 애니메이션산업은 한국에서 발전 전망이 높으며, 애니메이션 산업의 전문인력을 양성하는 중요한 학과 중 하나이기 때문이다. 한국예술종합학교는 한국의 명문 예술대학으로서 수업의 질과 학과의 평판이 높아 신입생들의 경쟁률에도 어느 정도 영향을 미친다. 표의 애니메이션학과 재학생 수를 보면 2020년에는 재학생 75명만 있었고 나머지 3년간은 80명 이상이었으며, 2022년 86명으로 가장 많았다. 표의 졸업생 취업률을 보면 2020년 58.3%로 가장 낮았지만 2022년에는 100%로 상승세를 보였다. 이 같은 내용은 한국예술종합학교 홈페이지 정보공개란에서 검색하여 찾은 자료를 바탕으로 작성되었다.

① 이정민 전학과장과의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 우선 학교의 학생 수에 관한 것인데, 매년 학과 모집인원이 불안정하고 재학생도 불안정하다. 예를 들어, 어떤 해에는 복학하는 학생이 더 많고 어떤 해에는 복학하는 학생이 더 적다. 원래의 학생수는 전체 학부생이 60명인데 석사를 포함해 70명 안팎이었으나 현재 80명이 되어 너무 많아졌으며 홈페이지에 공개된 정보도 정확하지 않다. 둘째, 고용률에 대한 통계가 부정확하다. 한국예술종합학교는 전반적으로 실기 교육을 가장 중요하게 여기며 현장에서 활동하는 사람들이 많다. 학교에서는 학생들끼리 진지하게 작품에 대해 이야기하는 분위기이다. 학교 측도 독립적인 작가와 감독 양성을 목표로 하며 학생들은 취업보다는 독립적인 작가와 감독이 되기를 희망한다. 학생들은 취업보다는 자신의 작품을

235) 한국예술종합학교 홈페이지. (2022.12.25)

잘 만드는 데에만 관심이 있다. 학생 개개인이 독립적인 작가나 독립적인 감독으로 스스로 작품을 만들고 회사에 취직하지 않는다. 학생들은 독립적인 감독이나 작가를 목표로 노력하기 때문에 스스로 작품을 만들고 취업에는 관심이 없다. 따라서 관련된 기업의 취업이나 취업이 이루어지는 도시도 없다. 취업을 통계는 학생 취업상황, 일자리, 취업기업, 취업도시 등 다방면에 걸쳐 집계한 것을 바탕으로 한다. 따라서 본 논문에서 찾은 취업을 정보 네트워크 자료는 정확하지 않았으며, 한국예술종합학교가 무엇을 근거로 통계를 냈는지 분명하지 않아, 본 논문에서 제시한 예는 논문 분석만을 위한 참고 자료이다.

한국예술종합학교 애니메이션학과 학생들은 4년간의 학과과정을 거쳐 애니메이션 작품을 배우고, 실기 능력과 개인 창작력을 키워 우수한 애니메이션 감독이 되는 것을 목표로 하고 있다. 학생들은 기술과 기능을 배우는 데 그치지 않고 자신의 창작 잠재력과 예술적 표현력을 발굴한다. 이들은 애니메이션 작품 공모전과 전시 등의 활동을 통해 경험을 쌓고 자신의 기량과 능력을 향상시켜 미래에 훌륭한 애니메이션 감독이 되기 위한 준비를 한다.

(2) 한국예술종합학교—영상원/애니메이션학과 산학협력

이정민 전학과장과의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 애니메이션학과의 산학협력 프로그램의 경우 학교 자체가 실기 중심으로 이루어지기 때문에 전 과정이 취업 중심으로 설정되어 있지 않다. 학생들의 목표는 감독이나 개인 작가가 되는 것이며 기업에서의 업무 수행에는 큰 관심이 없다. 따라서 산업지원 프로그램이 많지 않고 취업지원 프로그램도 제대로 마련되어 있지 않다. 또한 취업박람회도 학교에서 일괄적으로 열리며 애니메이션학과에서 별도로 개최하지 않는다. 학생들은 감독이 되는 것 외에 창업을 원하는 경우도 있다. 학생들은 대부분 자신의 시간을 스스로 통제한다. 학생들 대부분은 학교에서 자신의 작품을 완성하고 자신의 작업을 하며, 현장 인턴십에도 거의 참여하지 않는다. 특히 최근 몇 년 사이의 변화로는 4학년 2학기 학생들이 현장에서 취업이 되더라도 취업에 준하는 인턴십 활동을 거의 하지 않는 것으로 나타났다. 일반적으로 학생들은 어디에 취업할지, 어떤 직업을 찾을지 고민하지 않고 학교에서 자신의 실기 능력을 향상시키고 애니메이션 제작 수준을 높이며 자신의 작품을 완성하기 위해 노력한다.

제2절 중국 애니메이션학과 졸업 및 진로

1. 중국의 애니메이션 전문직 수요현황

애니메이션산업의 급속한 발전으로 이에 포함된 구체적인 내용과 범주는 사람들의 이해를 훨씬 초과하였다. 2D 애니메이션, 3D 애니메이션, 영상 및 특수효과, 게임 개발, 애니메이션 파생 제품 개발, 애니메이션 파생 제품 라이선스 등을 포함한다. 애니메이션산업은 거대한 발전 잠재력이 있는 지식 집약적, 노동집약적, 과학 기술 집약적 및 자본 집약적 '문화산업'이 되었으며 오늘날 지식 경제의 모든 특징을 가지고 있고, 완전한 산업 사슬을 가지고 있어 문화산업에서 선도적인 위치에 있다. 디지털 기술의 지속적인 발전 및 혁신과 정보전달 방식의 다양화로 인해 현재 애니메이션의 응용 분야는 나날이 확대되고 있다. 애니메이션 기술은 2D 예술 애니메이션, 3D 컴퓨터 애니메이션, 웹 애니메이션, 4D 홀로그램 영상 애니메이션 및 기타 애니메이션 예술 형식 외에도 점차 다른 산업 및 분야로 확대 적용되었다. 예를 들어 모바일 게임, 플래시 애니메이션 컬러 페이지, 웹 멀티미디어, 비디오 광고, TV 프로그램 제작, 과학기술 성과 시연, 교육 코스웨어, 모델 장난감, 가상 로밍, 의료 이미지, 군사, 제조, 오락 및 레저 등이 있다.

애니메이션산업의 생산 기술은 특히 빠르게 업데이트되고 다양한 관련 소프트웨어의 지속적인 업그레이드와 신기술의 생산으로 업계 종사자는 시장 변화와 산업발전의 요구 사항에 적응하기 위해 적시에 기술 교육에 참여해야 한다. 또한 애니메이션산업의 사슬은 매우 길고 적용 범위가 매우 넓으며 인력에 대한 수요 수준이 매우 풍부하여 고급 오리지널 인력, 감독 인력, 기술 인력, 시장 인력, 관리 인력에서 초중급 전문기술 인력에 이르기까지 큰 격차가 있다. 애니메이션이 점점 더 인기 있는 정보 전달 방식이 되면서 애니메이션의 응용 분야가 나날이 넓어지고 있으며 전문 애니메이션 회사 외에 다른 업계에서도 애니메이션 기술을 가진 인력을 점점 더 많이 사용하고 있기 때문에 종사자들의 수요는 점점 더 커질 수밖에 없다.

애니메이션 제작의 주요한 일자리의 수요는 다음과 같다. 시나리오 작가는 스토리텔링, 섹션 개요 및 시나리오 작성을 담당하고 애니메이션 및 드라마 제작을 위한 문안 및 아이디어를 지원한다. 연출은 감독 설명을 독립적으로 완료하고 작가가 제공한 시나리오를 검토한다. 캐릭터 스타일링 디자인, 배경디자인, 색상 지정을 검토하고 원본

애니메이션의 움직임과 리듬을 잘 제어한다. 확정된 시나리오 및 디자인에 따라 분경도를 제작한다. 원화사는 애니메이션의 인물, 장면, 동작, 소품 등을 원화로 설정한다. 각본 및 감독의 표현 의도를 바탕으로 구체적인 아이디어가 이뤄진다. 도색사(2차원)는 애니메이션에서 사용할 색상을 설정하고 해당 부분을 채색한다. 모형 제작사(3차원)는 캐릭터, 장면 모델을 제작한다. 텍스처 제작사(3차원)는 모델리스트가 만든 모델에 해당하는 텍스처를 만든다. 라이트렌더(3차원)는 애니메이터가 제작한 모델 애니메이션에 조명을 추가하고 렌더링하여 다양한 조명을 정확하게 사용하는 연습을 한다. 특수효과 신시사이저는 애니메이션 영상에 다양한 특수효과를 추가한다. 편집자는 애니메이션 영상을 편집한다. 음향 효과자는 영화에 더빙과 효과음 및 배경음악을 넣는다. 출력원은 영상을 각종 필요한 포맷 및 이에 대응하는 저장·전파매체로 출력한다.

최근에는 풀 3D 동영상 제작으로 전환하는 애니메이션 업체도 많아지면서 비교적 숙련된 3D 소프트웨어 조작능력, 3D 애니메이션 제작능력, 체계적인 애니메이션 제작 학과 학습을 거친 3D 애니메이션 제작 인력이 애니메이션 제작 산업의 새로운 핫이슈가 되었다. 이 외에도 애니메이션 업계에는 스토리텔링 인력, 애니메이션 소프트웨어 개발 인력, 2차원 3차원 애니메이션 제작 인력, 애니메이션 제품 디자인 인력, 인터넷 및 모바일 게임 개발 인력, 애니메이션 게임 마케팅 인력 등 몇 가지 인력이 부족하다.

2. 중국 3개 대학 졸업작품

가. 중국전매대학교 - 애니메이션 & 디지털 예술 아카데미/애니메이션학

2022년 6월 27일, 중국전매대학교 애니메이션 및 디지털예술아카데미는 '메타버스' 졸업전을 개최했다. 애니메이션 및 디지털예술아카데미의 교수와 학생팀은 3D 사이버 공간에서 '메타버스' 졸업식 및 졸업작품전을 창의적으로 만들었고 인민왕, 위챗 동영상 계정, 아이치이, Bilibili, 시나 웨이보 등의 플랫폼을 통해 전 과정을 생중계해 사회적 관심을 끌었다. 이번 애니메이션과 디지털예술아카데미 졸업 시즌 시리즈 활동은 '육유출항(煜游起航)'이라는 '디지털 대항해시대'로의 새로운 여정을 주제로 하여 가상과 현실이 어우러지고 추억과 꿈이 함께 날아오르는 성대한 행사를 펼쳐 2022학년도 졸업생의 출범을 환송하였다.

졸업 시즌 시리즈 활동에서 대학교수와 학생팀은 가상현실, 자연 상호작용, 3D 재구성, 3D 엔진 등의 디지털 기술을 이용하여 메타버스에 중계 캠퍼스 건물과 미래 과학 기술적 감각이 넘치는 Anima 행성의 작품전시장을 생생하게 재현하였다. 또한 캠퍼스 특색의 문화와 대학 생활의 감성적 기억과 밀접한 관련이 있는 수많은 쿠키영상을 심어놓았다. 체험자는 VR, 모바일 또는 PC를 통해 가상 아바타로 졸업식 및 졸업작품 관람 체험 여정을 시작할 수 있었다.

이번 온라인 졸업 전시회는 대학의 다양한 학과의 교수와 학생 팀이 제작하였다. 중국전매대학교 애니메이션 및 디지털 예술 아카데미는 항상 '인문 중심, 과학 기술 사용, 예술을 법으로'라는 학제 간 운영 철학을 고수하고 있으며 학과 및 커리큘럼 시스템을 지속적으로 최적화하고 조정하고 있다. 대학은 2022년 텐센트(QQ)와 공동으로 스마트 미디어 시대의 대학 전문교육 및 교육모델의 개혁과 혁신을 모색하는 '디지털 예술의 리더를 위한 실험반' 프로젝트도 시작하였다.



<그림 10-1> 애니메이션 및 디지털 예술 아카데미의 2022학년도 Anima행성에서의 불꽃놀이²³⁶⁾



<그림 10-2> VR 헬멧을 쓰고 온라인 가상 졸업전 체험²³⁷⁾

236) 中國傳媒大學官网. (2023.03.25)

237) 中國傳媒大學官网. (2023.03.25)

(1) 학생 졸업작품<상군만가(象群挽歌)>

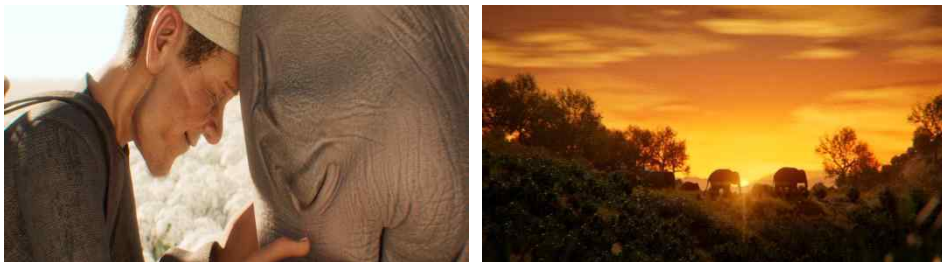
2023년 도쿄애니메이션상 페스티벌에 중국전매대학교 애니메이션 및 디지털 예술 아카데미 학생 작품이 후보에 올랐다. 도쿄 애니메이션상페스티벌(Tokyo Anime Award Festival 2023)의 공식 웹사이트는 2022년 12월 22일 애니메이션 및 디지털 예술 아카데미의 2018학년도 애니메이션학과 학생인 노쓰제(卢思杰)가 감독을 맡고 리진저(李金泽), 셔위치(余钰奇), 마신웨이(马心玥), 장콩러(张淙乐), 승웨이(熊炜)가 공동 제작한 작품 <상군만가>를 발표하여 애니메이션 단편 경쟁 부문(Short Animation Competition) 후보에 올랐다.

TOKYO ANIME AWARD FESTIVAL 2023



<그림 10-3> 2023 도쿄 애니메이션상 홈페이지 캡처²³⁸⁾

<상군만가>는 뛰어난 영상미로 밀렵꾼으로부터 탈출한 아기코끼리가 태족 노인의 세심한 보살핌을 받으며 인간에 대한 두려움을 떨쳐내고 노인과 깊은 감정을 쌓는 감동적인 이야기를 그린 이야기이다. 인간과 동물의 조화로운 공존이라는 주제를 표현하였다.



<그림 10-4> <상군만가> 포스터²³⁹⁾

238) 中國傳媒大學官网. (2023.03.25)

239) 中國傳媒大學官网. (2023.03.25)

(2) 학생 졸업작품<돌잡이>

2021년 도쿄국제애니메이션페스티벌에 중국전매대학교 애니메이션 및 디지털 예술 아카데미 학생의 졸업작품이 후보에 올랐다.

2021년 1월 14일, 도쿄국제애니메이션페스티벌 조직위원회는 애니메이션 및 디지털 예술 아카데미 2017학년도 애니메이션학과 학생 귀추추(郭楚楚), 페이링보(费凌波), 후뤄린(胡若琳), 완이슈(阮一姝), 수이차신(隋佳欣)의 졸업작품이 2021 도쿄국제애니메이션상페스티벌(Tokyo Anime Award Festival 2021) 애니메이션 단편 경쟁 부문(Short Animation Competition Program)에 성공적으로 진출했다는 좋은 소식을 전하였다.

<돌잡이>는 중국 전통 풍습인 '돌잡이'를 배경으로 다양한 연령대의 사람들 앞에서 주인공이 선택하는 이야기를 담고 있다. 주인공은 어려서부터 '돌잡이'처럼 다양한 선택에 직면하였다. 본인이 스스로 선택해야 하지만 거듭 어른들의 뜻에 영향을 받아 좋아하는 것을 포기하고 부모님이 바라는 삶을 살았다. 주인공은 어른이 되어 아들을 낳아 자신의 미래를 채우려 하였고, 부모의 길을 걷게 된다. 작품의 화면은 색채가 선명하고 서사가 명확하며 이야기가 유머러스하고 깊이가 있다.



<그림 10-5> <돌잡이> 포스터²⁴⁰⁾

중국전매대학교 디지털 예술 및 미디어 대학은 매년 졸업 시즌마다 학생들의 졸업작품전시회를 개최한다. 작품전시회를 통해 4년 동안 졸업생들의 학과 수준을 보여줄 수 있고, 저학년 학생들의 학습에 상호 도움을 줄 수 있다. 또한 작품전시를 통해서 교수와 학생의 전문성, 대학의 문화적 특성을 보여줄 수 있으며, 학생들의 취업과 연계하

240) 中國傳媒大學官网. (2023.03.25)

여 사회의 폭넓은 관심을 끌 수 있다.

위의 자료를 통해 중국전매대학교 애니메이션학과 졸업작품이 국내외 애니메이션 대회 및 전시회에서 여러 차례 수상하였음을 알 수 있는데, 이는 이 학과의 교육 수준과 학생들의 창작능력이 매우 높다는 것을 반영한다. 수상작의 유형과 상을 살펴보면 중국전매대학교 애니메이션학과 졸업생들의 작품은 서사 단편, 애니메이션 영화, 3D 애니메이션 등 다양한 장르와 스타일의 애니메이션을 포괄하고 있는 것을 알 수 있다. 이는 이 학과에서 학생들이 다양한 장르의 애니메이션을 만들 수 있도록 지원하는 데 매우 뛰어나다는 것을 증명한다.

① 아이성잉 애니메이션학과장과의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 중국전매대학교 애니메이션학과 졸업생의 졸업작품은 9월부터 시작해 다음 해 5월까지 완성되며 작품은 3분짜리 단편 스토리이다. 졸업작품의 완성도는 보통 3~10분 정도이다. 개인 작품과 팀작업 작품 두 가지 형태가 있다. 팀작업은 최대 5명, 완성이 어려운 작품은 5명 이상 신청이 가능하다. 개인의 우수한 졸업작품은 애니메이션 대회에 참가할 수 있다.

종합하면, 중국전매대학교 애니메이션학과 졸업작품의 창작 수준과 다양성은 학과의 강의 수준 향상과 학생들의 재능과 창의력을 반영한다. 동시에 작품 창작에 녹아 있는 사회적 사고와 인문 정신은 중국전매대학교 애니메이션학과 학생에 대한 전면적인 양성 및 교육을 보여준다.

나. 산동공예미술대학교-디지털예술 및 미디어대학/애니메이션학과

(1) 산동공예미술대학교 디지털 예술 및 미디어대학 졸업디자인전 2018년 5월 19일

디지털 예술 미디어대학 구첸예(顾群业) 학장과 각 지도교수는 학생들의 졸업작품의 전반적인 상황을 소개하고 졸업학생과 작품의 창작이념을 토론하며 졸업 단계에서 하는 일을 충분히 확인하였다. 또한, 학생들의 작품이 사회생활과 밀접하게 통합되고 학교에서 제창하는 디자인이 사람들을 위한 예술적 추구하고 인문적 정서를 충분히 반영하며, 전시 작품을 결합하여 졸업전 및 학교 교육 개혁 사업에 대한 구체적인 요구를 제시한다고 믿는다.

졸업 디자인(창작)은 관련 전략을 연결하는 가장 효과적인 방법이며, 각 학과는 학과의 장점을 충분히 발휘하고 졸업 디자인 및 창작 목표를 맞춤형으로 계획하며 문화 및 창작 제품을 강화해야 한다. 졸업생들이 사업을 혁신하고 창업하도록 장려하고 전

문적인 우위를 선점하도록 하며 브랜드와 지적 재산권에 대한 인식을 확립하고, 효과적으로 디자인과 시장 수요를 연결한다. 또한, 졸업 디자인 개선 및 홍보를 강화하며 학과 교차 학과에 중점을 두고 학교 간 학과의 결합을 통해 실제 적용을 향해 나아간다. 졸업작품 수집 및 후속 전시에 중점을 두고 졸업작품을 최대한 활용하여 교육 공간의 학문적, 전문적인 분위기를 조성하며 전문적 특성을 반영한다. 그리고 실제 전시를 통해 디지털 미디어 전시도 동시에 강화하고 있다.



<그림 10-6> 작품전 참관(241)

(2) 디지털예술 및 미디어대학 학생 작품이 중국국제만화대회에서 '오공상(悟空奖)' 수상

2019년 7월 2일, 북경에서 제2회 중국국제만화대회 '오공배(悟空杯)' 시상식이 열렸다. 이번 대회는 중국외문국이 주최하고 인민중국잡지사, 중국국제청년교류센터, 상하이원취인터넷과학기술유한공사(만화성), 이것은 만화이다(북경)애니메이션문화유한공사 등 여러 업체가 공동 주관하였다. 이번 대회에는 1000여 편의 만화 원고가 응모되었고 총 11개 작품이 선정되었으며, 이 중 '오공상'이 이번 대회의 최종 수상자로 선정되었다. 산둥공예미술대학교 디지털예술 및 미디어대학의 2015학년도 애니메이션학과 학생 청샤오빙(程潇冰)의 작품 <민월요(闽越谣)>가 전체 최고상인 '오공상'을 수상하였고, 애니메이션학과 교수 장펑(张鹏)이 최우수 지도교수상을 받았다. 청샤오빙(程潇冰)의 수상작인 <민월요>는 중국 청년들의 현대의 삶과 민월 지역의 매력적인 풍속 문화를 애니메이션 영화 같은 이미지로 그려냈다.

241) 山東工藝美術學院官网. (2023.03.25)



<그림 10-7> <민월요> 수상 작품사진²⁴²⁾

(3) 국가신문출판광전총국이 주관하는 '제2회 사회주의 핵심가치관 애니메이션 단편 창작활동'에 선정된 작품

디지털예술 및 미디어대학 교수와 학생이 창작한 애니메이션 작품 <추몽(追夢)>은 2017년 11월 16일 국가신문출판광전총국이 주최하고 교육부 고등 애니메이션·디지털미디어 전문교육지도위원회가 후원하는 '제2회 사회주의 핵심가치관 애니메이션 단편 창작활동'에서 후보에 올랐다.

이번 행사 조직위원회는 전국 26개 성, 시, 자치구 76개 대학, 61개 애니메이션 기업으로부터 총 332편의 아이디어를 접수 받았다. 그중, 아이디어 100편이 후보에 올랐다. 주최 측은 선정된 아이디어에 대해 초기 자금을 지원하고, 최종 창작물이 제작된 우수 작품에 대해 보상을 제공한 후, 각급 방송국과 인터넷 매체에서 널리 방영되도록 추진하는 데 주력을 다했다.

<추몽> 작품 소개: 이 애니메이션은 동시대의 사회주의 가치관(문화적 자신감과 동시대의 장인정신을 다룬 것)을 구현한 애니메이션이다. 중국 전통문화 전승 예술인 '태산피영(泰山皮影)'을 창작 포인트로 삼아 현대사회에서 전통문화의 새로운 계승과 새로운 발전 및 개인의 자아성장과 자아실현을 주제로 표현하였다.

이야기 개요는 다음과 같다. 전통적인 그림자 인형극 문화를 사랑하는 꿈을 가진 한 청년이 스승을 모시고 기예를 배우는 과정을 중심으로 변화한 현대 도시에서 중국 전통예술 문화의 발전과 전승이 직면한 어려움을 보여준다. 청년으로 대표되는 전통예술 문화를 계승하고 새로운 혁신을 발전시켜 사람들이 자신의 가치를 실현할 수 있는 사업을 찾기를 희망한다.

242) 山東工藝美術學院官网. (2023.03.25)



<그림 10-8> <추몽> 영화 스틸²⁴³⁾

졸업작품전시회는 매년 졸업 시즌마다 대학이 개최한다. 졸업작품전시회는 졸업생들의 대학 4년 동안 학습 성과를 보여주는 것뿐만 아니라 그 대학의 수준도 반영한다. 전시회를 통해 관객에게 작품 창작의 의미를 보여주고 전문적인 특성을 반영하며 학생들의 취업을 위한 플랫폼을 구축하고, 교수의 교육 및 교육에 대한 성찰을 촉진한다. 위의 자료에서 산동공예미술대학교 애니메이션학과 졸업작품은 일반적으로 단편 애니메이션, 만화 작품, 일러스트레이션 등 다양하다. 주제와 내용 측면에서도 산동공예미술대학교 애니메이션과 졸업작품은 다양성과 혁신성을 보였다. 작품에서 학생들은 인간 본성, 사회현상, 환경보호, 과학기술 등 다양한 분야의 주제를 탐구하고 풍부한 상상력과 창의력으로 멋진 스토리와 이미지를 만들어낸다. 또한, 일부 졸업작품은 중국 전통문화를 홍보하기 위해 전통문화 요소를 작품에 통합하는 데 중점을 두기도 한다. 산동공예미술대학교 애니메이션학과 졸업작품은 중국 내 여러 애니메이션 대회에서 입상하여 애니메이션산업의 성공에 필요한 높은 창의성, 기술 수준 및 사회적 인식을 반영하였다.

위에서 언급한 바와 같이 산동공예미술대학교 애니메이션학과 학생들의 졸업작품은 국제 애니메이션 전시회에서 우수상을 받는 경우가 많다. 이는 애니메이션학과 수업의 질과 교수 수준에 대한 긍정적인 결과이다. 모당연(牟堂娟) 교수는 애니메이션 학과생들이 매년 작품상을 수상하며 학생들의 수상 작품은 학과 건설에 좋은 영향력을 가져올 수 있다고 말했다.

① 디지털예술 및 미디어대학 모당젠(牟堂娟) 부교수와의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 졸업작품의 창작 기간은 약 1년이며, 첫해 7월부터 시작하여 다음 해 5월에 끝난다.

졸업작품의 유형은 애니메이션, 만화, 그림책 등이고, 애니메이션은 오프닝과 엔딩크레딧을 제외하고 3분 이상이어야 하며, 만화와 그림책 창작에는 페이지 제한이 없다.

졸업과 창작의 유형은 학생들이 자신의 생각을 바탕으로 선택하는 경우가 더 많으

243) 山東工藝美術學院官网. (2023.03.25)

며, 대학 4년 간의 학습을 요약하는 것이기도 하다.

졸업작품 기획서는 작품에 대한 설명으로 작성되어야 한다.

졸업 창작에 대한 인원수의 최소 요구 사항은 없으며 일반적으로 5명을 초과할 수 없다.

다. 저쿠우사범대학교 - 미술대학 /애니메이션학과

저쿠우사범대학교 미술대학 2022회 졸업작품전이 미술관에서 개최.

2022년 5월 14일, 미술대학 2022회 졸업작품전이 미술관에서 2주간 열렸다. 이번 졸업전시회는 미술학, 회화, 애니메이션학과 작품 120여 점을 비롯하여 중국화, 유화, 종합회화, 조각, 애니메이션, 삽화 등 다양한 장르로 구성되었다. 이 작품들은 사회적 실천과 결합하여 생활 깊숙이 침투하고 풍부한 형식, 다양한 주제, 우수한 제작, 깊은 사상적 함축성을 가지고 있으며 우수한 전통문화를 발전시키고 시대의 새로운 모습을 보여주었다.

이번 전시는 미술대학 졸업생의 전반적인 전문적인 수준을 반영할 뿐만 아니라 미술대학 교수팀의 교수 수준과 과학적 연구능력을 보여주며, 대학의 종합적인 실력과 학과 특성을 집중적으로 나타냈다.



<그림 10-9> 졸업작품244)

(1) 학생 졸업작품<둔황지화(敦煌之华)> 게임 캐릭터 원화 디자인245)

작품 소개: 캐릭터 이미지는 둔황 문화에서 선택하여 디자인하였다. 캐릭터는 수라(修罗), 금발(金发), 동자(童子)를 모티브로 둔황의 문화 배경, 의복, 색채, 도안 무늬, 서부 지역 문화 등을 캐릭터 디자인의 참고와 근거로 삼아 게임 캐릭터의 이미지를 둔황의 주제에 더 부합하도록 하였다.

244) 周口師範學院官网. (2023.03.25)

245) 周口師範學院美術學院動畫專業學生畢業作品. (2023.03.25)

작품 특징: 캐릭터의 주제는 선협(仙俠) 판타지이며 화면 스타일은 고풍스럽고 사실적이다. 채색은 두껍게 칠하는 임페스토 기법이 사용되었다. 둔황 문화의 캐릭터 요소, 색상, 패턴 및 무늬를 캐릭터에 통합하여 캐릭터를 보다 사실적이고 풍부하게 만들었다. 그러나 의상, 헤어스타일 등 일부 캐릭터에는 서양적인 요소가 녹아 있다. 배색은 캐릭터의 성격에 따라 주요한 색상을 설정하기도 하지만, 일반적으로 둔황색 스타일이다.



<그림 10-10> 학생 졸업작품-〈둔황지화(敦煌之华)〉 게임 캐릭터 :동자, 수라, 금발

(2) 학생 작품-〈시간마녀〉만화창작²⁴⁶⁾

작품 소개: 이 만화는 다른 세계에서 인간이 자신의 시간을 마녀의 시간과 교환하고, 자신의 시간을 원하는 것과 바꿀 수 있다는 내용을 다룬다. 그중 주인공인 <시간마녀>는 자신의 신상에 대해 아무것도 모른 채 하루 동안 이상한 색깔의 룰렛이 그녀를 인간의 시공간으로 끌어당기게 되었고, <시간마녀>는 어린 시절의 자신을 만나 자신이 시간마녀가 된 이유를 알게 된다.

작품 특징: 만화창작은 만화 시나리오 창작과 만화 작품 창작이라는 두 가지 주요 부분으로 구성된다. 만화창작은 페이지 만화의 형태로 컬러 만화의 표현 방법을 사용하여 만화창작물을 완성한다. 만화의 미술 스타일은 중국풍이며, 이야기의 전체적인 시대적 배경은 중세 유럽에서 영감을 받아 유럽 전통 의상과 현재 유행하는 2D 문화를 결합하였다.

창작 의도: 현대 만화는 주로 다른 세계의 모험을 기반으로 하기 때문에 <시간마녀>

246) 周口師範學院美術學院動畫專業學生畢業作品。(2023.03.25)

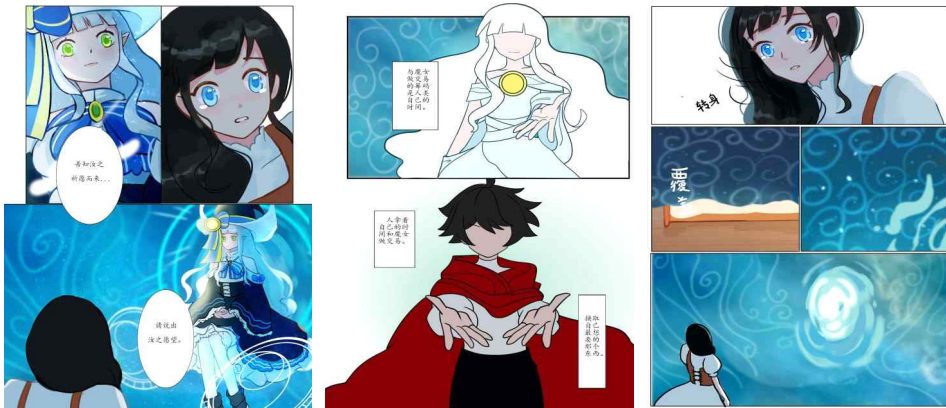
라는 만화 속 세계관의 설정은 기이한 다른 세계에 맞춰져 있다. 기이한 세계관을 통해 사람들이 유혹에 직면하여 어떤 선택을 할 수 있는지를 탐구한다. 인간은 자신의 소중한 시간을 가지고 마녀와 건강을 교환하고, 사랑하는 사람을 구하고, 돈과 미모, 명성 등을 교환한다. 상상 속의 다른 세계에 대한 독자의 인식을 풍부하게 함으로써 상상력을 자극하고 만화가 표현하려는 생각과 공감할 수 있다.



<그림 10-11> 캐릭터 이미지



<그림 10-12> 시간마녀



<그림 10-13> 만화 스토리보드 캡처

(3) 학생 작품—<봉황성>의 2D 단편 애니메이션 창작²⁴⁷⁾

작품 소개: 2D 애니메이션 단편 영화 <봉황성>은 닝샤 후이족 자치구의 신화와 우화를 각색한 것이다. 원래 신화 속 신조인 봉황에게 사람들의 간청이라는 특징을 주인공 '샤오촨(小川)'이라는 대표 캐릭터로 응집시킨 것이다. 샤오촨의 시각으로 극을 전개

247) 周口师范学院美术学院动画专业学生毕业作品. (2023.03.25)

하였는데, 마지막으로 봉황칠자의 도움으로 마을 생활이 개선되었고, 사람들은 봉황의 공적을 기리기 위해 이후에 은천성(銀川城)이라는 마을에 '봉황성'이라는 별칭을 붙였다. 이야기는 한편으로는 고대 낭사 사람들의 고단한 생활을 강조하였고, 다른 한편으로는 고대 낭사 사람들의 더 나은 삶에 대한 열망과 추구를 표현하였다.

작품 특징: 시나리오는 낭사 지역의 미술 양식을 참고하여 단편의 전반적인 미술 디자인으로 확정하였다. 즐거리를 중심으로 텍스트 분할 및 동적 분할 대본을 각각 그렸다. 스토리보드 대본에 대한 단편 원본 그림 및 애니메이션 트위닝을 만들고 시나리오의 내용과 결합하여 전체 단편 영화에 색을 입혔다. 2D 애니메이션 단편 제작 소프트웨어를 통해 전체 단편 편집과 합성, 음향 효과의 매칭, 영화의 시작과 끝의 디자인을 완성하였다. 단편 영화 전체가 낭사 지역의 민간 미술 스타일을 잘 융합하였다.

창작 의도: 2D 애니메이션 단편 영화 <봉황성>은 관객에게 낭사 후이족 자치구만의 민족적 특색 문화와 허란산 암각화로 대표되는 민간 미술 스타일을 알리고, 다른 지역에서 낭사의 예술 스타일에 대한 이해를 높이며 낭사 지역만의 독특은 풍습과 사람의 인심을 전국 각지에 전달하고자 하였다.



<그림 10-14> 2D 애니메이션 단편 <봉황성>



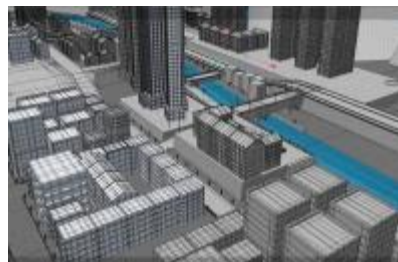
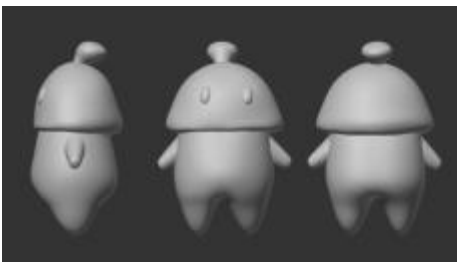
<그림 10-15> <봉황성>의 2D 애니메이션 단편 애니메이션 동적 분할 장면

(4) 학생 작품<욱(旭)> 3D 애니메이션 단편 창작248)

작품 소개: 이 애니메이션 단편 영화 디자인에서는 빛을 의인화하여 요정으로 변화시킨다. 요정이 주인공으로 빛과 희망, 따뜻함을 상징한다. 요정의 여정을 통해 점차적으로 빛과 따뜻함을 세상에 뿌리며 전체 애니메이션이 진행된다. 관객에게 신기함과 따뜻함, 희망의 빛이 있는 세상을 보여주고, 마음속에는 빛이 가득해야만 새벽이 찾아온다.

작품 특징: 다음의 세 가지 모듈로 나뉜다. 사전 제작은 문학 시나리오 창작, 분할 장면 시나리오 창작, 조형 디자인, 장면 디자인 등을 포함한다. 중간 애니메이션 클립 제작은 3D 애니메이션의 특징인 모델링, 재료, 조명, 애니메이션, 카메라 제어, 렌더링 등이다. 후기 합성은 주로 이전에 제작한 애니메이션 클립, 사운드 및 기타 자료를 분할 장면 시나리오에 따라 비선형 편집 소프트웨어의 편집을 통해 최종적으로 애니메이션이 생성된다.

창작 의도: 3D 단편 애니메이션의 형식을 통해 사람들에게 하나의 생각을 전달하는데, 빛은 사람의 마음을 따뜻하게 하는 힘이다. 이는 사람들의 삶에 아름다운 희망이 될 것이며, 사랑스러운 요정 캐릭터를 관객에게 마음의 위로가 되기를 기대한다.



<그림 10-16> 정령 모델과 장면 모델



<그림 10-17> 애니메이션 장면

248) 周口師範學院美術學院動畫專業畢業作品. (2023.03.25)

저쿠우사범대학교 미술대학은 매년 학생들이 졸업하기 전, 학교 미술전시관에서 졸업작품전시회를 개최한다. 학과별로 졸업작품을 번갈아 전시하며, 이는 4년간의 학과 학습 성과를 보고하는 것이기도 하다. 애니메이션을 전공한 학생들의 졸업작품 주제 표현은 2D 애니메이션 단편 창작, 3D 애니메이션 단편 창작, 게임 캐릭터 원화 디자인, 만화 등으로 구분되며, 상대적으로 포괄적이다. 미술대학생들의 졸업작품의 요건은 지역(전통)의 문화적 특색을 살리고 사회나 실생활, 개인의 생각을 반영하는 등 창의적인 아이디어로 완성된다. 작품은 독창적이며, 전통문화와 지역적 특성을 반영하고 계승할 뿐만 아니라 첨단 멀티미디어 기술의 표현과 결합되어 예술과 기술의 결합이라고 할 수 있다. 학생 작품의 기술적 활용은 개별적인 성과가 완벽하지 않지만, 학생들의 독창적이고 혁신적인 아이디어를 반영하고 학생들의 창작 열정을 자극하여 학생들이 더 나은 미래로 발전하도록 장려할 수 있다.

① 귀웨이웨이(郭巍巍) 애니메이션학과 주임과의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 애니메이션학과의 졸업 창작은 '중원(中原) 문화'를 중심으로 창작해야 한다. 또한, 애니메이션학과의 특성을 결합하여 주제를 선정하고 연구해야 한다. 창작주제의 큰 방향으로는 다음과 같다. 첫째, 문화예술의 계승이고, 둘째, 문화예술 및 긍정적인 에너지, 셋째, 역사적 이야기의 예술적 표현이다. 넷째, 지역민속 종류로 지역문화의 강조이고, 다섯째, 브랜드홍보종류로 특정 브랜드를 대상으로 한 홍보영상 제작, 기업 이미지 강조 및 브랜드효과 부여이다. 여섯째, 메시지 종류로 스토리 애니메이션은 깊은 의미를 담고 있으며, 일곱째, 창의 종류로 개성을 부각시키고 강한 창의성을 가지고 있으며 시각감각이 강하다. 학생들은 일반적으로 졸업 창작을 할 때 비교적 자유로우며 자신의 관심, 전문 분야 또는 개인의 목표에 따라 적합한 창작 유형을 선택할 수 있다. 작품 제작은 대학교 4학년 때부터 시작되며 보통 1년에 걸쳐 완성된다. 이는 대학교 4년의 학습 경험에 대한 요약이기도 하다. 만화 및 그림책 창작팀의 인원은 1명을 초과할 수 없다. 애니메이션 창작팀의 인원은 3명을 초과할 수 없으며 교수의 도움을 받을 수 있다.

작품 유형 : 애니메이션, 만화, 그림책.

단편 애니메이션의 길이: 3분 이상, 오프닝 및 엔딩 크레딧(오프닝 및 엔딩 크레딧은 시간 범위에 포함되지 않음), 단편 애니메이션 홍보 포스터 1장 포함.

만화는 24페이지 이상이어야 하며 표현 형식은 일반 페이지 또는 웹툰.

그림책의 디자인은 그림과 글이 모두 풍부하고 다채로워야 하고, 본문의 페이지 수는 30페이지 이상이어야 하며, 1장의 홍보 포스터를 그려야 한다.

3. 중국 대학교 애니메이션학과 취업 및 산학협력

가. 중국전매대학교 - 애니메이션 & 디지털 예술 아카데미/애니메이션학과 취업 및 산학협력

(1) 중국전매대학교 - 애니메이션 & 디지털 예술 아카데미/애니메이션학과 취업

중국전매대학교에서 작성한 「2018~2022년 중국전매대학교 졸업생 취업 품질에 관한 보고서」에 따르면 다음과 같다. 2018년부터 2022년까지 중국전매대학교 애니메이션 및 디지털 미디어 대학 학부 졸업생들의 취업 및 창업을 분석한 것이다.

[표 12-1] 2018~2022년 학부 졸업생 연간 취업률²⁴⁹⁾

대학	년도	인원수	계약 근무율	진학률	탄력적 고용률	학과 창업률	취업률
애니메이션 및 디지털 미디어 대학	2018	263	15.97%	17.87%	60.08%	0.76%	94.68%
	2019	246	14.23%	22.76%	63.01%	0.00%	100.00%
	2020	256	15.63%	18.75%	53.12%	0.00%	87.50%
	2021			20.96%	63.97%	0.00%	84.93%
	2022	229		31.73%	63.09%		94.83%

[표 12-2] 중국전매대학교 2018~2022년 학부 졸업생 취업률과 졸업구조 (자료출처: 중국전매대학교 홈페이지)

취업 방향	2018		2019		2020		2021		2022	
	인원수	비율(%)	인원수	비율(%)	인원수	비율(%)	인원수	비율(%)	인원수	비율(%)
학업의 지속	665	34.76	738	34.83	831	37.96	824	36.54	960	42.46
국내 진학	365	19.08	379	17.89	463	21.15	551	24.43	670	29.63
외국 유학	300	15.68	359	16.94	368	16.81	273	12.11	290	12.83
직접 근무	1210	63.25	1317	62.15	875	39.97	1109	49.18	1136	50.24
계약 근무	238	12.44	331	15.62	285	13.02	258	11.44		
고용 계약 형태의 고용							204	9.05	195	8.62
근로 계약 형태의 고용							54	2.39	67	2.96
연구 조교, 경영 조교							1	0.04	0	0
징집 의무병									1	0.04
국가 현장 프로젝트									5	0.22
탄력적 고용	960	50.18	975	46.01						
창업	10	0.52	7	0.33	12	0.55	6	0.27	12	0.53
자원 봉사 서부	1	0.05								
국가 중국어	1	0.05								

249) 中國傳媒大學官网. (2023.04.27)

교사										
프로젝트 취업			4	0.19	0	0.00				
기타 고용 형태					208	9.50	207	9.18	166	7.34
자유 취업					370	16.90	637	28.25	690	30.52
취업 대기 중					235	10.74	181	8.03	99	4.38
임시 실업자					248	11.33	47	2.08	27	1.19
비취업(진학 가능)							94	4.17	39	1.72
미취업	38	1.99	64	3.02	483	22.06	322	14.28	165	7.3
인원 합계	1913	100	2055	96.08	1706	77.94	2255	100	2096	92.70
취업률	98.01%					85.72				

[표 12-3] 중국전매대학교 2018~2022년 학부 졸업생 단위 취업도시 TOP5 채용(데이터 출처: 중국전매대학교 홈페이지)

도시/년도	2018 (인원수)	2019 (인원수)	2020 (인원수)	2021 (인원수)	2022 (인원수)
북경	554	730	948	1466	1505
선전	64	47	64	88	81
항저우	52	47	54	70	92
광주광역시	46	50	47	62	77
난징	23				
톈진		27			
상해			75	104	152

[표12-1]은 중국전매대학교 졸업생의 취업품질보고서를 바탕으로 2018년부터 2022년까지 중국전매대학교 애니메이션 및 디지털미디어대학 학부 졸업생의 취업과 창업을 종합한 것이다. 최근 5년간 졸업생의 졸업 및 취업 현황을 보면 애니메이션 및 디지털 예술대학은 5년간 학생 수가 200명 이상이었고, 학생 계약 작업률도 15% 안팎으로 안정적이었다. 학생들의 진학률은 2018년 17.87%로 가장 낮았고 2021년 20.96%로 가장 높았다. 졸업생의 탄력적 취업률은 2020년 최저 53.12%였고, 나머지 4년간은 60% 이상으로 안정적이었다. 졸업생 창업률은 2018년 0.76%에 불과하고 나머지 4년은 0으로 2019~2022년 애니메이션 및 디지털미디어대학 학부 졸업생들이 창업을 선택하지 않고 있음을 보여준다. 전체 취업률을 보면 2019년 100%를 기록한 것을 제외하고는 몇 년째 80% 이상으로 상대적으로 높은 취업률을 보이고 있다. 표에서 볼 수 있듯이 대부분의 졸업생은 여전히 직접 취업 위주이며, 취업 형태가 비교적 탄력적이고, 취업의 안정성도 학생들의 높은 전문적 자질을 반영하며, 취업 기관에서 호평을 받아 졸업하자마자 바로 직접 취업할 수 있음을 알 수 있다.

[표 12-2]는 중국전매대학교의 2018년부터 2022년 학부 졸업생의 취업률과 졸업 구

조이다. 애니메이션학과 학부 졸업자의 취업률과 졸업구조를 전문적으로 분석하는 자료는 홈페이지에서 수집된 자료가 없기 때문에 본 논문에서 수집한 자료는 2018년부터 2022학년까지 전체 학부 졸업생의 졸업구조를 분석하였다. 표에서 알 수 있듯이 직접 근무하는 학부 졸업생은 2020년 875명으로 가장 적고, 나머지 4년 동안 직접 근무하는 학부 졸업생은 1000여 명 이상이다. 직접 근무의 형태는 고용계약서 작성 취업, 근로계약서 작성 취업, 탄력적 고용, 프리랜서 등 13가지로 다양하다. 이는 현재 인재 시장에서 직무에 대한 수요가 넓어지고 있으며, 직무 형태도 많아져 졸업생들에게 직업 선택의 폭이 넓어지고 있음을 보여준다. 이 중 직접 계약하여 근무하는 졸업생은 5년간 200명 이상이며, 2018년과 2019년 두 학기는 900명 이상으로 비교적 탄력적 고용이 많았다. 탄력적 고용은 노동시간, 소득보수, 직장, 보험복지, 노사관계 등에서 산업 및 상업 시스템과 현대 기업 시스템에 기반한 전통적인 주류 고용방식과는 다른 다양한 고용형태를 총칭한다. 개인 또는 거리, 지역사회 등 조직의 형태로 지역사회 편의 서비스, 가사서비스, 방문수리서비스 등 각종 노무에 종사하는 근로자를 말한다. 사업자등록증을 받은 개인사업자와 개별 산업 및 상업과 근로관계를 맺은 민간기업 취업자는 제외된다.²⁵⁰⁾ 탄력적 고용 직종은 일반적으로 프리랜서, 가사도우미 또는 시간제 근로자, 계절 근로자 등이 포함된다. 2021년과 2020학년도 졸업생들은 프리랜서를 많이 선택하였다. 프리랜서는 특히 변호사, 프리랜서 작가, 독립 배우 및 가수와 같이 기업과 회사의 통제에서 벗어나 스스로 경영하며 개인의 노동에 중점을 두는 직업을 말한다.²⁵¹⁾ 탄력적 고용이든 프리랜서든, 모두 자신의 시간을 자유롭게 조절할 수 있고, 자유롭고 유연하게 일할 수 있고, 비교적 자유롭고 활동적인 업무 공간을 가지고 있으며, 자신의 어려운 상황을 스스로 해결할 수 있고, 영감과 창의력을 자극하기 쉽다는 등의 공통적인 장점이 있다. 따라서 이는 졸업생들이 현재 구직의 어려움을 해결하는 효과적인 방법이자 업무 상황이기도 하다. 또한 일부 졸업생은 학업 성취도를 높이고 원하는 학과에 전념하며 학력과 실력을 향상시키기 위하여 학업을 계속하는 경우도 있다. 일반적으로 학업을 계속하면 더 나은 학력을 얻을 수 있어 취업과 사회적 안정에 도움이 된다. 본 분석은 학부 졸업생 전체의 취업상황을 기준으로 하고 있으나, 전반적인 취업 형태로부터 학생들의 졸업과 취업상황을 파악할 수 있다.

[표 12-3]은 중국전매대학교의 2018년부터 2022 졸업생 단위 고용 도시 TOP5 데이터 통계표이다. 학부 졸업생들이 선호하는 도시는 북경에 이어 광주, 심천, 항주였고, 최

250) <https://baike.so.com/doc/2305424-2438712.html>. (2023.04.27)

251) <https://baike.so.com/doc/1191486-1260267.html>. (2023.04.27)

근 3년간 상해가 많았다. 도시의 구분은 주로 상업 밀집도, 도시 허브성, 도시 인구 활동성, 생활 방식의 다양성 및 미래 가소성 지표와 같은 포괄적인 조건에 의존한다. 북경은 직할시이자 1선 도시로 중국의 수도이자 전국의 정치중심지, 교통중심지, 교육 중심지, 과학연구중심지, 문화중심지, 국제교류도시이다. 인재, 교육 및 과학 기술 자원이 풍부하고 많은 기업이 있다. 심천은 홍콩과 중국 본토를 연결하는 연결고리이자 다리이기도 하며, 중국의 첨단 산업, 금융 서비스, 대외 무역 수출, 해양 운송, 창의 문화 등 다방면에서 중요한 위치를 차지하고 있다. 2019년 2월, 중국공산당 중앙위원회와 국무원은 「웨이강아오 대만구 개발 계획」을 발표하여 심천이 경제특구, 국가경제 중심도시, 국가혁신도시로서 선도적 역할을 하고 현대화 국제도시 건설을 가속화하며 세계적으로 영향력 있는 혁신 창의 도시가 되도록 노력할 것을 요구하였다.²⁵²⁾ 항주는 상해, 남경 등 1선 도시와 비교적 거리가 가깝고 교통이 편리하다. 알리바바, 화웨이 등 다수의 유명 기업이 많이 있으며 과학 기술 및 인터넷 산업은 빠르게 발전하고 있어 중국에서 잘 알려진 인터넷 중심 도시 중 하나이다. 광주는 1선 도시로 광동성의 성도이자 정치, 경제, 문화의 중심지이다. 홍콩, 마카오, 동남아시아와 인접하여 교통이 편리하고 인구가 많으며 노동력이 풍부하고 관광 자원이 풍부하다. 광주는 중국 수출입 상품 박람회 개최지이자 중국의 중요한 국제 무역 중심지이다. 상해도 1선 도시이며 국제금융센터이다. 산업 기반이 양호하고 교통이 편리하고 인구가 밀집되어 있으며 노동력이 풍부하고 극동에서 가장 큰 항구이다. 또한 많은 과학 연구 기관이 있어 과학 연구 실력이 풍부하고 인재면에서 명백한 이점을 가지고 있다. 위의 1선 도시의 장점은 도시의 발전을 위해 많은 인재, 특히 젊은이와 기업가를 끌어들이었다. 그러나 동시에 수도권의 대도시로 인재가 몰리면서 인재 분포가 고르지 못하고 지역발전이 불균형해졌다. 또한 인구와 기능이 과도하게 집중되어 대도시의 기능 최적화와 품질 향상에 지장을 줄 수 있다. 따라서 비수도권 기능의 해소를 통해 균형 잡힌 인재 분포와 지역 산업의 투자와 발전을 촉진하고 사회의 공동 번영을 촉진해야 한다. 수도권과 지방도시의 기능적 구조 최적화를 추진하면 수도권 도시의 국제화 기능 발전을 위한 공간을 확보할 수 있을 뿐만 아니라 더 많은 인재에게 양질의 생활 서비스 공간을 제공할 수 있다. 또한 고역량의 글로벌 인재를 유치할 수 있는 여건을 조성하고 수도권 도시와 지방도시의 현대적 거버넌스 수준을 향상시킨다.

위의 분석과 데이터는 중국전매대학교와 같이 수도권에 위치한 대학의 학부 졸업생

252) <https://zhidao.baidu.com/question/559642124243973924.html>. (2023.04.27)

의 취업이 전반적으로 안정적이라는 것을 보여준다. 학생들은 학업을 계속하는 것과 직접 취업 측면에서 학습과 취업이 비교적 양호하였다. 학생들의 전반적인 전문적 자질과 능력이 비교적 높고 대부분 취업을 위해 1선 도시를 선택하였으며 취업 전망도 양호하다. 그러나 시장의 수요와 고용 상황의 변화에 따라 졸업생들은 시장의 변화에 적응하기 위해 자신의 자질과 전문기술을 지속적으로 향상시켜야 한다.

① 아이성잉 애니메이션학과장과의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 취업 지도의 경우 졸업 전 학교에는 회사채용 과정을 개설하며 해당 회사 담당자는 회사의 기본 현황에 대해 졸업생에게 설명한다. 학생들에게 전국 애니메이션 회사의 일자리를 추천한다.

중국의 취업 환경은 한국과 다르다. 즉, 학생들이 스스로 창업할 수 있도록 지원하고 학생들의 회사에 취업할 수 있도록 지원한다. 코로나19 이후 학교는 학생들에게 일자리를 창출하고 자원을 제공하며 학교와 협력하는 회사에 우수한 졸업생을 추천한다.

(2) 중국전매대학교 - 애니메이션 & 디지털 예술 아카데미/애니메이션학과 산학협력

중국전매대학교는 대학과 기업의 협력과 수요와 공급의 연결을 전면적으로 심화하고 취업 채널을 더욱 확대하며 졸업생들의 취업을 돕기 위해 노력해 왔다. 중국전매대학교 애니메이션 및 디지털 예술 아카데미는 학생 교육의 질을 더욱 향상시키고 우수한 복합 전문 인재를 양성하며 다양한 산업 및 분야에 기여한다. 학교 및 기업 협력을 지속적으로 구현하고 인턴 고용, 실습 및 교육, 기술 연구 개발 및 기타 프로젝트 협력을 심화하고 상호 윈윈 및 공동 발전을 실현한다.

① 2022년 중국전매대학교와 CCTV 애니메이션 그룹

2022년 6월 23일, 중국전매대학교 류수훈 부학장은 팀을 이끌고 CCTV 애니메이션 그룹과 '기업 방문 및 고용 촉진'에 관한 학교와 기업 교류 회의를 개최하였다.

CCTV 애니메이션그룹 편집장 겸 사장인 차이즈쥘(蔡志军)은 이번 '기업 방문과 일자리 개척'의 학교와 기업 교류는 협력의 새로운 출발점이 될 것으로 기대한다며, 양측이 인재, 과학 연구 및 프로젝트 등의 측면에서 더욱 심도 있고 포괄적인 협력을 촉진하여 윈윈(Win-Win)을 도모하고 국가 애니메이션산업 발전에 더욱 크게 기여할 것이라고 말했다.

류수훈 부학장은 학교를 대표하여 CCTV애니메이션이 오랫동안 중국전매대학교에 지원해 준 것에 감사하며 최근 몇 년간 학교에서 시행한 일련의 개혁 조치와 이번 '기업 방문 및 일자리 개척' 특별 활동을 전개한 의의를 소개하였다. 또한, 류수훈 부학장은

학교는 졸업생들의 취업을 매우 중시하고 있으며 이번 교류를 계기로 인재 양성, 인턴십 취업, 과학 기술 연구, 혁신전략협력 등 학교 기업 간 더욱 전략적인 교류 협력을 추진하여 '상호보완, 상생협력'을 실현하고 싶다고 말하였다.



<그림 11-1> CCTV 애니메이션 그룹과의 학교 기업 교류회¹⁾²⁵³⁾



<그림 11-2> CCTV 애니메이션 그룹과의 학교 기업 교류회²⁾²⁵⁴⁾

② 2022년 애니메이션 및 디지털 예술 아카데미 중국디지털문화그룹 조사 연구
2022년 4월 28일, 중국전매대학교 애니메이션 및 디지털 예술 아카데미 류링(刘灵)

253) 中國傳媒大學官网. (2023.03.27)

254) 中國傳媒大學官网. (2023.03.27)

당서기와 황신옌(黃心淵) 원장은 팀을 이끌고 중국디지털문화그룹을 방문하여 '기업 방문 및 고용 촉진'에 관한 학교와 기업 교류회를 개최하였다.

중국 디지털문화그룹 당서기 대리 류메이(柳梅)는 그룹의 포지셔닝 전략, 주력 사업, 디지털 비전, 국가 문화 빅데이터 시스템 구축 등 핵심 과제 내용을 소개하였다. 그녀는 중국디지털그룹이 중국전매대학교 애니메이션 및 디지털 예술 아카데미의 디지털 미디어 관련 전문인력을 그룹 차원에서 고용할 것을 간절히 바라고 있다며, 중국디지털그룹은 중국디지털그룹이 인턴십 기지 역할을 할 용의가 있으며, 양측이 이를 활용하기 위한 전략적 협약을 체결해 인재를 함께 양성할 것이라고 말하였다. 또한, 중국디지털그룹은 애니메이션 데이터베이스를 적극적으로 구축하고 있으며 최근 몇 년 동안 교육부 고등학교 애니메이션 및 디지털 미디어 전문교육 운영 위원회의 적극적인 지원에 특히 감사하다고 하였다.

류링 서기는 애니메이션 및 디지털 예술 아카데미는 중국디지털그룹과 업무 연결성이 높고 학교의 각 학과는 모두 전국의 학과를 선도하고 있다며, 양측은 다양한 형태와 다양한 유형의 디지털 예술 창작을 적극적으로 모색할 수 있으며, 동시에 과제 보고, 예비 인재 양성, 취업 기지 건설 등의 긴밀한 협력을 추진하여 이익을 창출하고 상호 이익을 실현할 수 있다고 말하였다.



<그림 11-3> 중국전매대학교와 중국디지털문화그룹 조사연구 교류255)

수도권 대학이든, 도시의 대학 및 지방의 대학 모두 교과 자료 수집이 어려웠기 때

255) 中國傳媒大學官網. (2023.03.27)

문에 연구자의 자체적인 수집을 통해 기존의 자료를 분석하고 정리하였다. 중국전매대학은 산학협력을 촉진하기 위해 '기업 방문 및 일자리 확대, 고용촉진'의 학교 기업 활동에 주력해왔다. '기업 방문 및 일자리 확대, 고용촉진'은 학교, 기업 및 인재의 소통 및 협력 플랫폼을 구축하여 학생들의 양질의 취업을 효과적으로 촉진한다. 구체적인 협력의 형태는 자료와 같으며, 학교는 CCTV 애니메이션 그룹, 중국 디지털 문화 그룹, 상하이 응각(鷹角) 네트워크 과학기술 유한공사 등 유명 기업과 협력하여 학생들에게 실습 기회를 제공하고, 학생들이 업계의 실제 운영과 수요를 깊이 이해하도록 하며, 그들의 직업적 전문성과 실무 능력을 향상시킨다. 동시에 학교와 기업의 협력을 통해 업계의 전문가를 초청하여 학생들에게 강의를 진행하면 학생들에게 더 많은 첨단 지식과 기술을 제공할 수 있을 뿐만 아니라 학생들이 최신 기술과 정보에 접근할 수 있다. 또한 학교와 기업을 연결하고 교육과 산업의 유기적인 통합을 실현할 수 있으며, 학생들은 기업 전문가와 상담하여 업계에 대한 이해를 높이고 더 깊은 지식과 기술을 습득할 수 있다.

③ 아이성잉 애니메이션학과장과의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 산학협력은 첫째, 회사와 학교가 프로젝트 협력을 진행한다. 학교는 계약 내용에 따라 프로젝트를 관리하고 교수는 책임을 지며 학생들은 프로젝트 팀을 구성하고 여유시간을 활용하여 프로젝트를 완성한다.

둘째, 기업과 학교는 학생에게 회사의 인턴십을 추천하며, 우수 인턴은 회사에서 우선적으로 채용할 수 있다. 회사 선배도 우수한 후배를 추천할 수 있다.

셋째, 기업은 우수한 출품작 또는 졸업작품의 창작자와 직접 협력 관계를 구축하여 우수한 작품을 영상화하고 학생들의 취업률을 높인다.

이와 같이 산학협력의 인재양성, 산학융합, 플랫폼 공동구축 등의 분야에서 산학협력을 더욱 강화하고, 장기적이고 안정적인 취업협력 채널을 확대하며 더 많은 일자리 자원을 발굴하여 졸업생 취업 플랫폼을 공동으로 구축하고, 졸업생들에게 더 많은 인턴십과 취업 기회를 창출하여 학교와 기업의 상생을 실현한다.

나. 산동공예미술대학교-디지털예술 및 미디어대학/애니메이션학과 취업 및 산학협력

(1) 산동공예미술대학교-디지털예술 및 미디어대학/애니메이션학과 취업

2022년 06월, 현재 산동공예미술대학교 애니메이션학과 학부생은 총 207명이다.

① 졸업생 취업률

2021년 애니메이션학과 본과 졸업생은 51명으로, 총 취업률 85% 이상이었다.

[표 12-4] 애니메이션학과 최근 3년 졸업생 취업 현황(데이터 출처: 산동공예미술대학교 홈페이지)

연도	졸업생 수	국내 입학생 수	국외 입학생 수	산동취업수	창업자 수
2021년	51	4상하이 대학교, 산동공예미술대학교)	1	43	3
2020년	54	3	2	44	2
2019년	52	2(본교)	1	42	6

② 취업 학과 일치율

본 학과 졸업생은 취업 일치 상황이 비교적 양호하며, 대부분의 학생들은 애니메이션 게임 회사, TV 방송국, 미디어 회사 및 기타 부서에 입사하여 일치율이 85% 이상(자율 창업 포함)에 달한다.²⁵⁶⁾

③ 졸업생 발전상황

애니메이션산업의 표준화된 발전으로 전문인력은 점점 더 산업 분업을 세분화하고 책임이 명확해지고 있다. 2019년, 2020년, 2021년 본 학과의 우수 졸업생은 기본적으로 북경, 상해, 광둥, 호남 및 기타 성에 분포되어 있으며 산동성 내 고용 단위는 제남, 청도, 위방, 치박, 위해, 임기, 집녕 및 기타 지역에 주로 분포되어 있다. 신입생 구조 변화에 따라 졸업예정자의 취업은 더 이상 북경, 상해, 제남 등에 국한되지 않는다.

④ 직장 만족률

소수의 우수한 졸업생을 제외하고는 여전히 대부분의 학생과 고용주 사이의 실습이 단절되어 있으며, 기업은 고용하기 전에 현장 교육을 받아야 한다. 기업 고용 만족도는 80%에 달하며, 만족도는 해마다 증가하고 있다.²⁵⁷⁾

⑤ 학과에 대한 사회적 평가

애니메이션을 전공한 학생들의 사회적 평가는 좋다. 애니메이션 제작의 전 과정에

256) <http://xxgk.sdada.edu.cn/xxgkml/jxzlxx/bkjxzlbg.htm>. (2023.04.27)

257) <http://xxgk.sdada.edu.cn/xxgkml/jxzlxx/bkjxzlbg.htm>. (2023.04.27)

대한 능력이 있고, 기본적으로 기업이 요구하는 인재 요구 사항을 충족하며 고용주로부터 좋은 평가를 받는다. 수년 동안 애니메이션을 전공한 학생들은 CCTV, 지역 TV, 전국의 주요 영화 및 영화 제작 회사, 인터넷 기업, 온라인 비디오 기업, 교육 및 훈련 산업에 분포되어 있다. 대다수의 학생들은 자신의 학과에 대한 자부심이 강하지만 일부는 입학의 어려움이나 편입생 등의 요인으로 인해 학과에 대한 관심이 높지 않다. 4년 동안 대학의 체계적인 전문교육을 통해 전문 기업과 제작진의 교류, 훈련 활동을 조성하고 사회 실천 프로젝트에 적극적으로 참여하여 학생들의 전문 자신감을 충분히 확립하고 취업 경쟁력을 향상시키고 있다.

애니메이션을 전공한 학생들은 졸업 후 전국 영화산업과 애니메이션 게임회사에서 일할 수 있으며 온라인 미디어 산업의 부상과 함께 애니메이션학과 인재에 대한 사회적 수요가 해마다 증가하고 있다. 애니메이션학과는 오랜 기간 취업률이 85% 이상이었으며, 온라인 1인 미디어 시대에는 스스로 창업하는 학생이 더 많았다. 졸업생 취업 데이터를 보면 애니메이션 전공자의 취업은 비교적 안정적이며, 대부분의 학생은 이미 취업했거나 스스로 창업한 반면, 학업을 계속 이어가려는 학생은 거의 없다.²⁵⁸⁾

[표 12-4]의 내용은 산동공예미술대학교 애니메이션학과 졸업생의 2019년부터 2021년까지 3년간의 졸업 및 취업 현황 통계이다. 통계 내용은 산동공예미술대학교 전문인력 양성 보고서를 참조하였다. 해당 보고서는 애니메이션학과 졸업생의 취업률 현황에 대해 3년간 통계만 작성했을 뿐, 산동공예미술대학교 홈페이지에서는 2018년과 2022년 졸업생 취업률에 대한 구체적인 정보를 찾지 못하였다. 학교마다 정보공개에 대한 내용과 요구 사항이 다르기 때문에 산동공예미술대학교 애니메이션학과 졸업생들의 졸업률에 대한 통계는 본 연구에서 찾아낸 구체적인 데이터를 위주로 분석하였다.

[표 12-4]의 내용을 보면 애니메이션학과는 연간 학생 수는 거의 변동이 없고 모두 50명 이상이다. 졸업생의 취업률을 보면 기본적으로 80% 이상이고, 애니메이션 전공자의 취업은 비교적 안정적이며, 대부분 직접 취업이나 창업을 선택하는 반면, 학업을 계속하려는 학생은 상대적으로 적다. 중국 교육부는 「대학의 혁신창업교육과 대학생의 자율창업사업 적극 추진에 관한 교육부의 의견」을 발표하였는데, 주요 내용은 대학에서 혁신창업교육을 실시하고 학생들의 자율창업을 장려하며 학생들의 혁신 정신과 실무능력을 배양하고 창업으로 취업을 유도하고 대학 졸업생의 완전 고용을 촉진하는 것이었다. 따라서 대학들은 졸업생들의 자율창업을 지원하고 장려하는 프로그램을 적극적으로 펼치고

258) <http://xxgk.sdada.edu.cn/xxgkml/jxzlxx/bkjxzlbg.htm>. (2023.04.27)

있다. 대학의 혁신과 창업교육을 조정하고 대학생의 자율창업을 촉진하기 위한 대학교육 및 교육 개혁을 심화하는 중요한 내용이기도 하다.

산동공예미술대학교 애니메이션학과 졸업생 취업의 매칭률로 볼 때 대부분의 학생들이 전공과 일치하는 직업을 찾았고 전공의 성격과 업무 매칭률이 85% 이상에 달하였다. 이것은 또한 애니메이션학과 학생들이 학교에서 배우는 내용이 시장 인재의 요구에 부합하고 학생들의 전공 기본 기술이 견고하여 해당 직업을 빠르게 찾을 수 있음을 반영한다. 2021년부터 2022년까지 산동공예미술대학교의 전문인력 양성 보고서에 따르면, 졸업생들의 발전적 측면에서 최근 3년간 졸업한 학생들은 대부분 북경, 상해 등 1선 도시에 분포해 있고, 산동성에서 취업한 졸업생은 주로 제남, 청도, 유방, 치박, 위해, 임기, 제녕 등 신(新) 1선 도시와 2선 도시, 3선 도시에 취업하였다. 도시의 구분은 주로 정치적 지위, 경제력, 도시 규모, 지역 영향력, 인구 수, 주민 소비 수준, 교통 접근성 및 기타 요인에 따라 결정된다. 따라서 상대적으로 1선 도시는 2선 및 3선 도시의 전반적인 발전에서 어느 정도 장점이 있으며 졸업생의 분포는 여전히 1선, 2선 또는 3선 도시에 있는데, 이는 더 나은 자원을 얻을 수 있고 상대적 이익을 가져올 수 있기 때문이다. 직장만족도를 보면 소수의 우수 졸업생은 실무 능력이 뛰어나 기업에 바로 취업이 가능한 것을 제외하고 대부분의 학생과 고용주의 인턴십은 여전히 단절되어 있으며 기업에서는 현장 교육을 받아야만 취업할 수 있다. 이는 학생들이 학교에서 공부하는 동안 전문 이론 지식과 전문기술 능력이 부족하거나 실제 기술 훈련이 부족함을 보여준다. 따라서 실제 프로젝트 과정에 대한 훈련을 강화하여 학생들의 실무 능력을 길러야 한다. 전반적으로 기업의 고용 만족도는 80%에 달하며 만족도는 해마다 증가하고 있다. 애니메이션학과에 대한 사회적 평가로 볼 때 대부분의 졸업생은 애니메이션 제작의 전 과정을 수행할 수 있는 능력을 가지고 있고 기본적으로 기업의 요구 사항을 충족하고 있으며 고용주로부터 호평을 받고 있다. 애니메이션학과의 취업률은 오랫동안 85% 이상을 유지하고 있다. 애니메이션학과 학생들은 대부분 전국의 주요 영화 제작 기업, 애니메이션 회사, 인터넷 미디어 산업, 교육 및 훈련 산업, 주요 방송국 및 기타 산업에 분포되어 있다. 학생들의 취업 전망이 좋다는 것을 알 수 있으며, 이는 또한 학교의 교육 수준과 학생들의 높은 전문 능력을 반영한다.

현재 자료를 분석한 결과, 2022년까지 산동공예미술대학교 졸업생의 취업 현황을 알 수 있었다. 모당연(牟堂娟) 교수에 따르면 2022년부터 학생 취업 현황과 취업률을 집계하지 않는다는 정책 문서에 의해 위 자료는 모두 문서가 발행되기 전에 작성한 통계 자료이다.

⑥ 디지털예술 및 미디어대학 모탕젠(牟堂娟) 부교수와와 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 취업상황은 명확하지 않지만 애니메이션이나 게임회사에 취업하는 학생도 있고, 영화 후반부 제작사에 취업하는 학생도 있다고 알고 있다. 학교는 학생들에게 취업 기관이나 회사를 추천하지 않으며 학생들에게 취업 또는 채용 정보를 제공한다.

학생들에게 영향력 있는 애니메이션 대회에 참가하도록 장려하고 재학생의 자질을 향상시키며 학생들의 취업률과 고용주의 만족도를 높이고 상대적으로 학교의 인지도를 높일 것이다.

(2) 산동공예미술대학교-디지털예술 및 미디어대학/애니메이션학과 산학협력

산동공예미술대학교의 애니메이션학과는 ‘실천 교육’의 위치를 명확하게 정의하고 생산 및 교육 통합 플랫폼을 적극적으로 구축하였다. 기업 및 산업과의 협력을 강화하고 인재를 육성하며 학생들이 다양한 지식을 혼합하고 상호 작용할 수 있도록 하여 학생들의 전문 소양, 의사소통 능력 및 실습 능력을 향상시키고 창의성과 미적 수준을 향상시킨다. 또한, 교수는 기업과의 동맹을 통해 파트너십을 형성하고 기업가 정신으로 수업을 진행하며 혁신적인 응용 애니메이션 전문가를 포괄적으로 양성하고 대중에게 기여하고, 학생들이 기술 전시를 통해 사회적 가치를 향상시킬 수 있도록 한다. 여러 협력 과정을 개설하고 국내외 유명 에이전시와 협력 관계를 구축하며 학생들을 위한 전문 플랫폼을 구축한다. 학교와 기업의 협력, 커뮤니케이션 및 피드백을 통해 교육 방법을 지속적으로 조정하고 학생들에게 의견과 발전 방향을 올바르게 지도하며, 교육이 시장에 기여할 수 있도록 하고 이 학과의 학부 교육의 지속적인 개선과 조화로운 발전을 촉진한다.

① 2022년 디지털 예술 및 미디어 대학에서 개최한 산학융합 학교와 기업 협력

산동공예미술대학교 디지털 예술 및 미디어대학은 2022년 1월 6일 제3회의실에서 산학융합 학교와 기업 협력 심포지엄을 개최하였다. 심포지엄에는 산동공예미술대학교 디지털 예술 및 미디어대학 학장 구첸예(顾群业) 교수와 그 교수 연구진, 위자양품의 리위량(李昱良) 회장 및 그의 핵심팀, 산동공예미술대학교 애니메이션, 연극영상미술, 게임예술디자인, 뉴미디어예술 학과 학생대표가 참석하였다. 구첸예 학장은 산학 융합, 다학과 분야간, 우수한 전통문화 융합의 관점에서 이번 세미나를 개최한 배경과 의의를 설명하고 디지털대학 산학융합 발전을 위한 새로운 그림을 그렸다.

위자양품 리위량 회장은 예술시장의 전망 및 주제 세분화의 관점에서 중국문화 창조산업 분야에서 고유한 문화적 기호의 생성과 특성, 시장개척 및 지역 인재 특성의 각도에서 디지털 예술 및 미디어대학과 협력 체제를 구축할 수 있게 되어 매우 영광이라고 생각하며, 산학융합 모델을 통해 공동으로 지역 인재를 양성하고, 품질과 격조가 있고 지

역의 새로운 패션 특성을 지닌 문화 제품을 만들어 산동 문화창조산업에 공헌하고 싶다고 밝혔다.

양측 대표는 전략적 협력에 대한 계약 및 현판식을 진행하였다. 구천에는 위자양품 리위량 회장과 루페이(娄飞) 예술감독에게 각각 '혁신창업멘토'와 '커리큘럼 교사' 임명장을 수여하였다. '협동 교육 맞춤형 교실' 교육 사업의 다음 단계 구현을 위한 발편을 마련하였다.



<그림 11-4> 산학협력 교류회 현장 259)

② 2022년 디지털 예술 및 미디어대학 지난 메이플톤 답사 연구

디지털 예술 및 미디어대학 우상양(吴向阳) 학장, 리칭화(李清华) 당 총지부 서기, 왕화링(王华玲) 부서기, 양루호(杨濡豪) 애니메이션교육연구실 주임, 아이린(艾琳) 부주임은 2022년 6월 28일 북경 메이플톤 문화콘텐츠유한공사 산동지사를 답사 연구하였다.

지난 메이플톤 리리젠(李利剑) 매니저는 메이플톤의 인력 배치와 애니메이션 제작과정 등을 알아보기 위해 현장을 안내하였다. 세미나에서 양측은 애니메이션학과의 커리큘럼 설정, 학교 및 기업 협력의 세부 사항 등에 대해 의견을 교환하였다. 디지털 예술 및 미디어대학 우상양 학장은 학과 발전 과정, 학과 포지셔닝, 인재 양성 상황, 현재 과정 개혁 등 애니메이션학과 관련 상황을 소개하고 적절한 접점을 찾아 인재를 공동 양성하고 애니메이션 전문 브랜드 프로젝트를 만들 수 있기를 희망하였다. 리리젠은 회사의 발전과 현재 운영 상황을 소개하였다. 그는 디지털 예술 및 미디어대학 학생들의 기초가 튼튼하고 잠재력이 크다고 생각하며, 더욱 협력할 수 있기를 희망한다고 하였다. 훈련 업무의 우선순위를 정하고 평소 전문 훈련량을 늘려 학생들이 졸업과 동시에 합리적인 급여를 받을 수 있도록 하고 기업도 훈련 시간과 비용을 절약하여 쌍방이 윈윈(Win-Win)할 수 있도록 하였다.

259) 山東工藝美術學院官网. (2023.03.27)



<그림 11-5> 제남풍당애니메이션과 학교 기업 합작²⁶⁰⁾

교과 자료 수집이 비교적 어렵기 때문에 주로 학교 공식 홈페이지를 통해 공개된 정보를 수집하였고, 기존 자료만 이용하여 분석하였다. 산동공예미술대학교 애니메이션 학과의 산학협력은 학교와 기업 간의 연결을 강화하고 학생들의 실무 능력과 전문기술을 향상시키며 기업에 수준 높은 인재를 제공하는 것을 목표로 하는 쌍방향의 상호작용 과정이다. 위의 자료에서 알 수 있듯이 학교는 종종 산학협력에 대한 강의를 진행하며 업계의 전문가와 기업인을 초청하여 강의와 실습 과정을 진행하여 학생들에게 더 많은 첨단 지식과 기술을 제공하고 애니메이션산업의 발전 방향을 더 잘 파악할 수 있도록 돕는다. 이러한 과정의 설정은 학생들의 전문성과 혁신 능력을 향상시키고 학생들이 애니메이션산업의 요구에 더 잘 적응할 수 있도록 한다. 또한 애니메이션 기업, 애니메이션 제작사 등과의 산학협력을 통해 업계의 실제 요구에 맞는 전문적인 커리큘럼을 구성한다. 학생들이 기업의 실제 프로젝트 제작에 직접 참여하여 실무능력과 경쟁력을 향상시키고 동시에 기업에 수준 높은 인재를 제공할 수 있다.

③디지털예술 및 미디어대학 모탕첸(牟堂嫻) 부교수와의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 산동공예미술대학교는 산학연 기반을 구축하였고 많은 관련 기업에 정착했으며 학생들은 학교에서 사회적 실습에 참여할 수 있다는 것을 알게 되었다. 학생은 학교 밖 협력업체에 가서 실습수업을 할 수 있으며, 교내에서 직접 사회적 실습에 참여할 수 있다. 산동공예미술대학교는 여러 관련 기업과의 협력을 통해 전문적인 산학연 기반을 구축하여 애니메이션학과의 교육, 실습, 연구 및 산업의 심층적인 통합을 실현하였다. 학생들은 학교에서 사회적 실습에 접근할 수 있으며, 이는 학생들의 실무 능력을 향상시킬 뿐만 아니라 학생들이 업계의 최신 동향과 시장 수요를 이해하는 데 도움이 된다. 또한, 학생들에게 더 많은 실습 기회와 일자리를 제공하여 학생들의 취업 경쟁력을 높이고 학생들이 경력 개발에 더 잘 적응할 수 있도록 돕는다.

260) 山東工藝美術學院官网. (2023.03.27)

산학협력 프로젝트에는 산동성 제남시 현지 기업 메이플 툰 스튜디오, 엑스포 애니메이션 등이 포함된다. 산학협력은 대부분 프로젝트 기반의 협력으로 기업은 프로젝트 실습 또는 소프트웨어 교육을 위해 기술 전문가를 학교에 파견한다. 프로젝트는 훈련의 성격으로 교육 형식과 프로젝트 창작 형식이 있다. 특정 기간은 일정하지 않으며 프로젝트 창작 작업량에 따라 결정된다. 훈련 시간은 일정하지 않고 정해진 것은 없으며 보통 주말, 겨울과 여름방학을 포함한 수업 시간에 이루어진다. 대학교 2학년, 3학년 때부터 시작되며 학점이 없다. 이러한 실습 프로젝트는 항상 있는 것이 아니기 때문에 프로젝트 제작 내용에 따라 학년별, 학과별 학생을 선정하여 참여하는 경우가 있다.

이처럼 학교는 기업과의 결합을 통해 산학협력 모델을 구축한다. 학교와 기업의 협력을 심화하며 학교에서의 학습과 기업에서의 실무에 중점을 두고 학교와 기업의 자원 및 정보 공유의 '윈윈(Win-Win)' 모델에 중점을 둔다. 또한 학교와 기업의 협력은 학교와 시장의 수요를 결합하고 실무와 이론을 결합하여 교육의 개혁과 발전을 촉진한다.

다. 저쿠우사범대학교-미술 대학/애니메이션학과 취업 및 산학협력

(1) 저쿠우사범대학교-미술 대학/애니메이션학과 취업

졸업생 취업 전망으로는 2D 애니메이션의 설계 및 제작, 3D 애니메이션 및 게임 산업의 조형 설계 및 모델링 제작, 영상 및 영상 애니메이션의 후기 합성 업무에 종사한다. 애니메이션 창의·제작·마케팅·프로젝트 관리 등의 업무에 종사하고, 애니메이션 디자인 창작, 애니메이션 영화·텔레비전·디지털 3D 애니메이션 아트 단편·영상 광고, 영화·텔레비전 스텐트·텔레비전 채널 포장, 3D 애니메이션 가상 표현 디자인 등의 업무에 종사한다. 국내외 애니메이션산업의 생산 경영과 서비스 최일선 요구에 부응하고, 평생 발전의 요구에 부응하는 고품질의 응용형 인력이다.

[표12-5]는 저쿠우사범대학교 미술대학 애니메이션학과 2020~2022년 졸업생 취업 현황 통계이다. 2019년까지는 학교 전산시스템이 구축되지 않았기 때문에 그 이전의 졸업생 통계는 없다. 따라서 본 연구는 현재 수집된 데이터만을 예로 들어 분석하였다. 표를 보면 지난 3년간 비교적 안정적이며 졸업률이 중상급 수준에 도달했음을 알 수 있다. 2022년도 학생의 졸업률은 2020, 2021년보다 적지만 취업률은(이미 심사를 받음) 취업자를 졸업자 수로 나눈 수치이다. 2022년 애니메이션 전공자는 42명으로 2년 전보다 학생 수가 적기 때문에 상대적인 취업률도 2년 전보다 낮아질 것이다.

[표 12-6]은 2021년 애니메이션학과 졸업생들의 취업 직장과 취업 방향 통계이다. [표 12-12]의 경우 대부분의 애니메이션 전공자는 졸업 후 직장에 취업했지만, 취업 직장과 직종의 성격상 애니메이션 창작이나 애니메이션학과와 관련된 일을 하는 사람은 적다. 제대로 배우지 못하고 애니메이션 시장의 인력 수요를 충족시키지 못해 문화 생태계의 순환적 발전을 가로막고 있다.

[표 12-5] 2020~2022년 애니메이션학과 졸업생 취업통계²⁶¹⁾

학과	연도	졸업생 수	취업자 수	미확인자	총 취업률	취업 대기	취업	단력적 취업프리랜스	프리랜서	학업 지속	창업
애니메이션	2020	66	57	5	84.85%	9	52	5	0	0	0
	2021	72	64	3	88.89%	8	57	5	0	1	0
	2022	42	33	7	78.57%	9	21	9	0	2	1

[표 12-6] 애니메이션학과 졸업생들의 애니메이션관련업체 취업 방향²⁶²⁾

고용종류	회사명	단위 업종	직업 카테고리
허난성 취업협정후 취업. 근로계약 체결 취업.	**문화유한공사	문화 · 스포츠 · 오락업	전문기술자, 교직원, 상업 및 서비스업 인원, 기타 인원 등
	문화콘텐츠유한공사	문화 · 스포츠 · 오락업 리스 및 비즈니스 서비스업	
	**애니메이션 테크놀로지스	정보 전송, 소프트웨어 및 정보기술 서비스업, 과학 연구와 기술 서비스업, 문화 · 스포츠 · 오락업	
	**사이버테크놀로지유한공사	공공 관리, 사회 보장 및 사회 조직	
	**실형학교	교육	
	**파워 러닝 아동 성장 센터	교육	
	** 문화콘텐츠점	리스 및 비즈니스 서비스업	
	**관리센터	전력, 열, 가스 및 물 생산과 공급업	
	**금속제품유한공사	도소매업	

261) 周口師範學院美術學院動畫專業畢業生畢業信息統計. (2023.03.27)

262) 周口師範學院美術學院動畫專業畢業生畢業信息統計. (2023.03.27)

애니메이션산업의 지속적인 발전과 함께 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 졸업생들의 업계 인지도도 지속적으로 향상되고 있다. 학교는 일부 기업과 협력 관계를 맺고 있으며 졸업생들도 취업률과 창업 성공률이 높다. 하지만 애니메이션 업계는 시장 경쟁이 치열해 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 졸업생들도 취업과 창업에서 압박을 받고 있다. 따라서 학생들은 취업 및 창업 정신의 도전에 잘 대처하기 위하여 강한 전문 기술, 우수한 혁신 능력 및 실무경험을 갖추고 산업발전의 변화에 적극적으로 적응해야 한다. 일반적으로 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 졸업생은 취업 및 창업 전망이 좋지만, 자신의 전문기술과 혁신 능력을 지속적으로 향상시키고 산업발전의 변화에 적응하며 새로운 취업 및 창업 기회를 적극적으로 모색해야 한다.

① 귀웨이웨이(郭巍巍) 애니메이션학과 주임과의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 학생 본인의 취업 선택에 따르면, 예를 들어 올해 신입생 모집에서 허난성의 학생은 22명, 다른 성의 학생은 18명이며 졸업생들은 모두 애니메이션산업이 집중된 북경, 상해, 광주, 심천 등의 도시에서 일하고 싶어 하였다. 또한 허난성에 남아 있는 대부분의 학생들은 기본적으로 더 이상 애니메이션 관련 직업에 종사하지 않았는데, 이는 허난성의 애니메이션산업이 상대적으로 취약한 환경이기 때문이다. 물론 인터넷 시대는 현재의 재택 근무 형태를 만들어냈고, 최근 몇 년 동안 일부 졸업생들은 고향에서 창업을 선택하고 팀을 구성하여 원격으로 애니메이션 회사의 제작을 수행했다. 이는 지역 애니메이션 경제 형식을 구축하기에는 아직 이르지만 큰 기회이기도 하다.

(2) 저쿠우사범대학교 - 미술대학 /애니메이션학과 산학협력

① 애니메이션학과와 하난성지문화전파유한공사 산학협력 교류회

2021년 7월 1일, 미술대학 애니메이션학과와 하난성지문화전파유한공사 간의 산학협력 교류회가 저쿠우사범대학교 당 정부 회의실에서 열렸다. 이번 회의에는 하난성지문화전파유한공사 귀진핑(郭金平) 사장, 송장평(宋江峰) 부사장, 시전(奚振) 실기본부장이 참석하였다. 회의에는 상린(桑林) 미술대학 학장, 후산화(胡山华) 부학장, 저우루쥔(周如俊), 귀웨이웨이(郭巍巍) 애니메이션 연구실 주임 및 애니메이션 전문 교수 대표가 참석해 발언하였다.

회의에서 각 대표들은 깊이 있는 산학협력의 심도 있는 추진 방안에 대하여 열띤 토론을 벌였다. 후산화 부학장과 상린 학장은 잇따라 발언해 학교 측이 기업 측과 적극 협력하겠다는 의지를 표명하고 전통적인 교실 수업과 기업 수업 모델을 결합하여 생산 지향적으로 '학교와 기업 간 공동 건설 과정'을 만들어 애니메이션학과 학생들의 업계 기술 수준을 향상시키겠다고 밝혔다. 허난 시지문화전파유한공사의 귀 사장은 참석한

교수들에게 시지문화가 허난성 애니메이션 제작 분야에서 차지하는 위상을 설명하고 애니메이션분야 기업의 현황과 발전상황을 설명함과 동시에 '산학협력을 발전시키는 것은 애니메이션업계에 인재를 양성하고 미래 애니메이션업계에 신선한 피를 불어넣는 것'이라는 이념을 제시하였다. 시지문화는 학교 측과 적극적으로 협력하여 커리큘럼을 공동으로 설립함으로써 업계 표준에 부합하는 응용형 인재를 양성하고자 한다.

산학 교류회가 끝난 후 회사 대표들은 미술대학 109 강의실에서 강연회를 열고 애니메이션학과 학생들에게 시지문화의 기업문화, 애니메이션 부서의 분업 및 업계 내 표준 제작과정을 설명하고 회사의 일부 프로젝트를 학생들에게 보여주었다.

이번 산학 교류회는 미술대학이 애니메이션학과를 잘 건설해야 한다는 결의와 자신감을 보여주었고, 향후 저쿠우사범대학교 애니메이션학과에 부합하는 산학협력 모델을 만들기 위한 청사진을 그렸다.



<그림 11-6> 학교 와 기업 간 교류회 263)



<그림 11-7> 허난성지문화전파유한공사 책임자의 업계 프로세스에 대한 설명회²⁶⁴⁾

② 미술대학과 허난티엔러애니메이션영상발전유한공사의 산학협력 회의
2015년 9월 28일 허난티엔러애니메이션영상발전유한공사 왕바오리(王宝利) 등은 저

263) 周口師範學院官网. (2023.03.27)

264) 周口師範學院官网. (2023.03.27)

쿠우사범대학교 미술대학에서 교류 및 인터뷰를 진행하였다. 양측은 산학협력, 인재 양성, 실습 기지 공동 건설, 기술 연구 개발의 심층 개발에 대해 논의하였다. 우징웬(吳京埸) 미술대학 학장, 상린(桑林) 서기, 허루오이(賀洛乙) 부원장 및 애니메이션 전문 교수 등 7명이 참석하였다.

회의에서 양측은 협력 형태, 커리큘럼 설정, 수업료 및 교육 조직 문제에 대해 협의하였다. 티엔러애니메이션발전유한공사가 초보적인 협력방안을 내놓았고, 우징웬 학장도 학교 측의 적극적인 협력 의지를 밝혔다.

마지막으로 양측은 티엔러애니메이션영상발전유한공사와 미술대학이 광범위한 협력 기반을 가지고 있으며, 심도 있는 협력을 통해 평등과 호혜를 실현하고 상생 발전을 이룰 것이라는 데 동의하였다.



<그림 11-8> 산학협력회의 인터뷰 265)

대도시의 학교든 지방의 학교든 이러한 자료의 수집이 어렵기 때문에 연구자는 자체적인 자료의 수집을 통해 기존 자료를 분석하고 정리하였다. 위의 자료는 미술대학 지도자와 애니메이션 전문 교사가 허난성 애니메이션 회사와 산학협력 프로젝트에 대해 논의했음을 보여준다. 저쿠우사범대학교 미술대학 애니메이션학과는 산학협력을 적극적으로 전개하여 학생들에게 좋은 교육환경과 플랫폼을 제공하기 위해 노력하고 있다. 주요 목적은 학생들에게 더 많은 실용적인 기회를 제공하고 전통적인 교실 교육 방식을 깨고 산업 동향을 더욱 깊이 이해하며 실제 운영 기술을 향상시켜 고품질의 애니메이션 전문가를 양성하는 것이다. 산학협력의 구체적인 방법은 자료와 같으며, 대학은 여러 기업과 인턴십 협약을 체결하여 학생들이 기업에서 실습하도록 장려하고 기업 자원의 이점을 최대한 활용하며 실제 운영 기술과 산업 지식을 습득하여 학생들에게 더 많은 실습 기회와 일자리를 제공한다. 또한 이론과 실무의 결합을 강화하고 학생들의

265) 周口師範學院官网. (2023.03.27)

종합적인 자질을 향상시키기 위해 업계 전문가를 학교에 적극적으로 초청하여 강의를 진행한다. 이상의 협력 방법은 학생들의 실습 경로는 확대하고 학생들의 종합적인 자질을 향상시킬 뿐만 아니라 기업에 우수한 애니메이션 전문 인재를 공급하고 생산, 교육 및 연구의 긴밀한 통합 목표를 실현할 수 있다.

① 귀웨이웨이(郭巍巍) 애니메이션학과 주임과의 전문가 인터뷰 내용은 다음과 같다. 현재 약 10개의 산학연 협력 회사가 협력하고 있다. 현재도 허난어풍(驭风)애니메이션 유한공사 허난운력(云力)애니메이션유한공사와 같은 애니메이션 회사 등과 같이 3개의 기업과 협력하고 있으며 주로 애니메이션회사이다. 협력에는 커리큘럼 공동 구축, 프로젝트 교육, 협업 혁신 연구 개발, 교수 교육 및 실습 교육이 포함된다. 학생들이 산학협력 프로젝트에 참여하는 것은 주로 3학년 때부터 시작되며 장소는 주로 교내에서 이루어지고, 4학년 때는 교수가 직접 팀을 이끌고 애니메이션 회사에서 실습 교육을 진행한다. 학교는 주로 해당 애니메이션 업체와 제휴를 맺고 있지만 최근에는 게임회사들, 특히 한국의 게임이 더 수익성이 있는 것 같기 때문에 학생들은 게임회사 일하고 싶어한다.

제3절 한·중 애니메이션학과 졸업 및 진로 분석

졸업작품 창작(디자인)의 목적은 학생들이 학습 능력을 함양하고 배운 지식을 종합적으로 활용하고 실제와 결합하여 독립적으로 과제를 완수할 수 있는 능력을 기르는 데에 있다. 학생들의 지식과 습득한 지식의 깊이에 따라 이론과 실천을 결합하여 실험 능력, 외국어 수준, 컴퓨터 응용 수준, 쓰기 및 구두 표현능력을 평가한다. 학생들이 배운 지식을 습득한 정도와 배운 지식을 활용하여 실제 문제를 해결하는 능력을 종합적으로 보여주고 테스트할 수 있다. 졸업작품 창작(디자인) 과정은 전문 지식을 배우고, 분류하고, 소화 및 통합하는 과정이기도 하다. 조사, 연구, 자료 수집, 실제로 깊이 파고드는 과정에서 우리는 강의실과 책에서 배울 수 없는 많은 상식이나 경험도 배울 수 있다. 졸업작품 창작(디자인)은 여전히 지식 능력의 전환을 촉진하기 위한 중요한 조치이며 지식을 능력으로 전환하려면 개인의 사회적 실천이 필요하다. 학생들은 창작에서 자신만의 새로운 관점과 아이디어를 창작에 제시할 수 있으며, 혁신적 능력과 창의적 사고를 기를 수 있다. 졸업작품 창작(디자인)의 성과는 학교와 교수에게 문제에 대한 피드백을 제공받고 관련 교육 작업에 대한 참고 정보를 제공할 수 있다.²⁶⁶⁾

졸업작품 창작(디자인)은 모든 대학교육시스템의 필수적인 부분이라 할 수 있으며, 대학 본과 4년간의 학습 성과를 검증하는 것이다. 조선대학교 만화애니메이션학과 학부생의 졸업작품 유형은 만화/웹툰, 게임 캐릭터 디자인, 애니메이션 제작 등이다. 작품의 주제가 풍부하고 대부분 사회나 현실을 반영하거나 이슈(동성)를 반영하기도 하며, 개인적인 감정표현을 내용으로 하는 작품이 많다. 호서대학교 애니메이션학과 졸업작품은 3D 애니메이션 제작이 주를 이루고 있다. 한국예술종합학교 애니메이션학과는 학생들의 작품 창작과 관련하여 엄격한 교육과정을 가지고 있으며, 애니메이션학과는 매 학년도에 단편 애니메이션을 완성하여 제출해야 하며 매년 11월 정기적으로 열리는 작품발표회에 발표해야 한다. 이를 위해 애니메이션학과에서는 매년 3차례의 발표 시간을 갖는다. 발표회 준비 과정에서 강도 높은 훈련을 실시하여 학생들의 개인 역량 향상을 도모한 것도 애니메이션학과가 국내외에서 수많은 우수상을 수상할 수 있었던 직접적인 이유이다.²⁶⁷⁾

중국전매대학교의 졸업작품은 주로 3~10분짜리 단편 애니메이션이며, 산동공예미술대학교의 졸업작품은 3분 이상의 단편 애니메이션, 만화 및 그림책 등이 있고, 저쿠우사범대학교의 졸업작품은 단편 애니메이션, 만화, 그림책, 게임 제작 및 실험 영상 등이 있다. 작품의 주제는 비슷하며 중국의 전통문화나 사회 풍습을 고취하는 내용으로 제작한다. 애니메이션 대회에 우수한 졸업작품이 많이 출품되어 상을 받았다. 이와 같이 졸업작품(디자인)은 학교의 교육이념을 구현하여 전통문화를 전파할 뿐만 아니라 학교 교육의 질과 교육 수준을 작품을 통해 보여줄 수 있으며, 우수한 졸업작품은 학생들의 인지도를 높이고 취업 기회를 증대시킬 수 있다.

한·중 양국은 모두 졸업작품 창작(디자인)을 하고 있지만 내용이나 주제 면에서 차이가 있다. 예를 들어 한국의 조선대학교 애니메이션학과 졸업작품의 경우 사회현상이나 현실을 반영하거나 가장 많이 논의되는 이슈나 학생 개개인의 감정표현 등 폭넓은 주제를 다루고 있다. 반면 중국의 대학들은 저쿠우사범대학교 애니메이션학과와 같이 졸업작품 주제가 전통문화를 홍보하고 사회적 관습과 결합하여 창작하는 것이 일반적이기 때문에 주제의 범위에서 차이가 있다. 한·중 양국 대학의 졸업작품은 주제나 표현에서 약간의 차이나 유사한 부분이 있지만, 양국 대학의 졸업작품 창작(디자인)은 그 나름대로의 장점과 특색을 지니고 있다. 또한 애니메이션학과와 중요한 교육과정인 졸업작품 창작(디자인)은 애니메이션학과 학생들의 재학 중 가장 중요한 실습 프로젝트

266) <https://m.idongde.com/c/1b33c1A468555708.shtml>. (2023.05.02)

267) https://www.karts.ac.kr/cn/cn_schools/dnp.do?CODE=03. (2023.05.02)

중 하나이며, 졸업 전에 자신의 애니메이션 창작능력을 발휘할 수 있는 기회이기도 하다. 학생들은 작품 창작을 통해 스토리 창작, 캐릭터 디자인, 애니메이션 제작, 후기 편집 등을 진행할 때 팀워크와 의사소통 능력을 강화하고 많은 실무경험과 기술 훈련을 얻을 수 있다. 우수한 졸업작품은 또한 잠재적인 고용주와 고객을 유치하여 학생들이 창작 분야에서 자신의 수준을 향상시키고 명성과 능력을 향상시키는 데 도움이 된다.

본 연구에서 현재 파악된 한·중 양국 대학의 애니메이션학과 졸업생들의 취업 현황을 살펴보면 조선대학교 애니메이션학과 학부 졸업생의 취업률은 현재 66.7%에 불과하다. 26개 기업의 분야별 수요와 채용 계획 자료 수집을 바탕으로 애니메이션 인재 시장의 각 단위에서 애니메이션 인재에 대한 수요를 대략적으로 파악할 수 있었다. 또한 졸업생들이 직접 창업해 애니메이션 회사를 차린 것도 좋은 성과이다. 호서대학교와 한국예술종합학교는 학생들의 취업률에 관심을 두지 않는다. 호서대학교 애니메이션학과 졸업생들은 대부분 자신의 능력을 기반으로 취업을 하는 반면, 한국예술종합학교 애니메이션학과 학생들은 감독이 되기 위해 노력한다.

중국 3개 대학의 애니메이션학과 취업 현황을 살펴보면, 중국전매대학교 애니메이션학과 학부 졸업생의 5년간 취업률은 2019년 100%를 기록한 것을 제외하고는 몇 년째 80% 이상으로 상대적으로 취업률이 높다. 학교 자체의 교육의 질과 인지도가 높다는 것을 설명하는 것 외에도 수도 북경의 도시의 경우 지방도시보다 취업 기회가 많고 학생들의 선택 범위도 비교적 넓다. 취업 방향은 일반적으로 애니메이션 창의 기획, 미술 디자인, 애니메이션 감독, 애니메이션 공연 및 액션 디자인 등이 있다. 산동공예미술대학교 애니메이션학과 학부 졸업생은 최근 3년 동안 졸업률이 80% 이상에 달했으며 애니메이션학과 학부의 취업은 비교적 안정적이고 대부분의 학생들은 직접 취업 또는 자체 창업을 선택하였지만 학업을 지속하기를 원하는 학생은 상대적으로 적었다. 학생들의 취업 전망은 대략 대형 영화 제작 기업, 애니메이션 회사, 인터넷 미디어 산업, 교육 및 훈련 산업, 주요 방송국 및 기타 산업이다. 반면 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 학부 졸업률은 최근 2년간만 집계되었는데, 취업률은 85% 이상으로 안정적이었다. 취업 방향은 일반적으로 2D 애니메이션의 디자인 및 제작, 3D 애니메이션, 애니메이션 크리에이티브, 동영상 광고, 3D 애니메이션 가상 표현 디자인 등이 있다. 중국 3개 대학의 취업 동향을 살펴보면 중국전매대학교와 산동공예미술대학교 애니메이션 전공자는 대부분 수도권, 1선 도시지역에서, 저쿠우사범대학교 애니메이션 학과자는 대부분 주구, 상구, 주마점, 남양 등 3선 도시에서 근무하고 있으며 정주, 상해 등 1선 도시에서는 1, 2명만 근무하고 있다.

한·중 양국 대학의 애니메이션학과 졸업생의 취업률, 취업 전망, 취업 방향을 살펴 보면, 고용률은 기본적으로 몇몇 대학이 비교적 안정적이었는데, 코로나19로 인한 전반적인 경기침체, 휴업, 시장의 인재 수요 감소 등으로 고용률도 상대적으로 하락하였다. 코로나19 상황의 회복 이후 고용 상황이 빠르게 회복되고 상대적으로 안정되어 사회 경제의 발전이 회복되었는데 이는 관련 인재가 시급히 필요함을 보여준다. 애니메이션을 전공하는 학생들의 취업 전망은 대체로 애니메이션학과와 관련된 직업이었다. 취업처 측면에서 보면 수도권, 1선 도시 출신들은 대부분 수도권이나 1선, 2선 도시에 머물며 3선, 4선 도시로 가는 경우는 드물다. 3선 도시에서는 대학을 졸업한 학생들이 수도권이나 1선 도시로 갈 기회가 거의 없고, 기본적으로 3선 도시 주변, 3선 도시와 같은 급의 도시로 가는데, 물론 개별적으로 가까운 성도나 1선 도시로 가는 경우도 있다. 주된 이유는 수도권과 1선 도시의 취업시장이 상대적으로 발달하여 취업 기회와 직업 전망이 있어 학과와 직종별 취업 수요를 충족시킬 수 있기 때문이다. 따라서 많은 우수한 졸업생들을 끌어들이며 발전시켰다. 지방도시 대학교 졸업생이 있는 3선 도시는 일반적으로 경제적, 사회적 자원이 제한적이고 취업시장이 제한적이며 해당 취업 기회와 직업 발전 전망도 적지만 취업 경쟁 압박은 상대적으로 적다. 따라서 졸업생들은 더 쉽게 현지에 머물기를 선택하면서 발전할 가능성이 높다. 또 일부 졸업생은 가정형편 등의 이유로 현지에서 취업하는 것을 선택할 수도 있다. 따라서 지방도시 대학교 출신과 수도권 및 일선 도시 출신은 취업시장의 선택과 취업 기회 측면에서 차이가 있다. 그러나 졸업생에 따라서 자신의 흥미와 발전 목표에 따라 자신에게 맞는 취업 도시와 직업을 선택할 수 있다.

그러나 수도권과 1선, 2선 도시로 졸업생들이 몰리는 것이 반드시 좋은 현상은 아니며, 이는 수도권과 1선 도시 등의 인력 과잉, 졸업생들의 취업 압박, 도시 자원 경쟁 심화, 지역발전의 불균형 등을 초래하기 쉽다. 또한 지방도시는 인재 부족, 노동력 부족, 시장 발전 규모 축소, 심지어 '인구 고령화' 및 '인구감소'의 위기에 직면해 있다. 이는 지방도시의 전반적인 발전 및 건설에 불리하고 경기침체로 이어질 수 있다.

대학과 기업이 전문적인 산학협력을 전개한다. 한국의 대학들은 산학협력 프로젝트는 항상 매우 성공적이었고 어느 정도 성과를 거두고 있다. 예를 들어 2020년 조선대학교 만화애니메이션학과 학생들이 조선대학교 메타버스 갤러리 제작에 참여하였다. 김일태 조선대학교 만화애니메이션학과 교수(책임연구원)의 주관으로 학생들이 참여해 '조선대학교 메타버스 갤러리 플랫폼'을 구축하고 2021년 12월 3일 문을 열었다. 이번에 구축한 메타버스 갤러리에서는 다양한 전시와 NFT 등 경제활동을 기획하고 구축하였다. 또

한 2021년 조선대학교 만화애니메이션학과와 지방자치단체가 협력하여 양림동 주변 디자인을 개발하였다. 각 지역의 굿즈 사례 조사 및 시장 분석을 거쳐 양림동의 대표적인 식물과 동물 이미지를 활용해 휴대폰 스티커, 테이프, 마스크, 마우스패드, 백팩, 열쇠고리, 반팔 등 굿즈를 제작하였다. 호서대학교의 산학협력은 일반적으로 교수가 학생과 기업을 이끌고 자연스럽게 팀을 구성하여 프로젝트를 진행한다. 한국예술종합학교는 산학협력 프로젝트에 거의 참여하지 않으며 모두 학생들이 직접 작품을 제작한다. 반면 중국의 3개 대학은 학교의 교육 목표에 따라 현지 애니메이션 업체와 산학협력 프로젝트를 체결하고 있다.

위의 자료에서 볼 수 있듯이 한국의 조선대학교만이 중국의 3개 대학과 마찬가지로 애니메이션 기업 또는 회사와 산학협력 프로젝트를 체결하고 있다. 대학은 지역 기관 및 산업 조직과 연계하여 산학협력 프로젝트를 수행하고 학생들은 현장 실습을 수행하여 전문 능력을 향상시키며 취업 기회를 극대화하는 데 도움이 될 수 있다. 기업은 애니메이션 산업에서 풍부한 자원과 경험을 가지고 있으며 기업과의 산학협력은 학생들에게 더 많은 산업 자원 지원을 제공하여 학생들이 학습 및 실습에서 산업발전 동향과 추세를 더 깊이 이해할 수 있도록 한다. 또한 기업과의 공동 산학협력은 학생들에게 더 나은 실습 기회를 제공하고 학생들이 업계의 작업 흐름과 기술을 더 깊이 이해할 수 있도록 하며, 학생들은 실습을 통해 자신의 기술과 실무 능력을 향상시킬 수 있다. 기업과의 산학협력은 학생들에게 더 많은 일자리를 제공하고 취업 경쟁력을 높일 수 있다. 또한 기업과의 산학협력을 통해 학교의 인지도와 영향력을 높이며 더 많은 학생들이 이 학과에 지원하도록 유치하고 학교와 기업 간의 연결 및 협력 기회를 강화할 수 있다.

현재 한국은 균형발전을, 중국은 공동부유를 제창하고 있는데, 이 조건을 달성하기 위해서는 우선 자원 배분의 불균형이 없어야 한다. 따라서 지방도시의 경우 인재를 최대한 유지하기 위해 지방정부는 지방 기업의 발전을 장려하고 지원하며 기업 발전에 일부 우대 정책을 제공해야 한다. 지방 기업이 발전하면 학생들에게 더 많은 취업 기회와 발전 공간을 제공하고 졸업생들의 취업과 창업을 유지할 수 있다. 지방 대학과 지방 기업은 협력을 강화하고 일부 대학 및 기업 협력 프로젝트 및 인턴십 프로젝트를 수행하여 졸업생에게 더 많은 실무 기회와 직업 개발 공간을 제공해야 한다. 지방도시의 매력과 경쟁력을 높이고 졸업생들에게 더 나은 직업 개발 기회와 생활 환경을 제공해야 지역 경제와 사회의 지속 가능한 발전을 달성할 수 있으며 지역 문화생태계의 선순환 발전을 촉진할 수 있다.

제6장 결론

제1절 조선대학교와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 분석 내용

1. 조선대학교와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과의 교육목표

[표 13-1] 조선대학교와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과의 교육목표

학교	학과	교육목표
조선대학교	미술체육대학/ 만화애니메이션학과	만화와 애니메이션, 게임그래픽분야의 현장전문인력 양성을 목표로 ①창조적인 개성이 뒷받침되는 실용능력배양 ②국가와 지역사회 및 국제사회가 요구하는 현장전문인력 양성 최종적으로 만화, 애니메이션, 게임분야의 현장전문인력양성을 교육목표로 한다.
저쿠우사범대학교	미술체육대학/ 애니메이션학과	본 학과는 도덕, 지적, 육체적, 미적, 노동의전면적인 발전을 위한 사회주의 건설자와 후계자를 양성한다. 우수한 인문학적 소양과 높은 심미수준을 갖추고 애니메이션, 만화, 게임디자인의 창작, 제작 및 관련 도구응용의 기초지식, 기본이론과 방법을 습득하여 디지털시대와 정보사회발전에 적응하고 일정한 혁신의식과 양호한 의사소통능력을 갖추고 졸업후 5년 정도 2차원 애니메이션의 설계와 제작, 3차원 애니메이션 및 게임업계의 조형설계와 모델링 제작, 영상 애니메이션의 후기합성작업, 국내외 애니메이션산업 생산경영과 서비스 최일선의 수요에 부응하고 평생발전의 요구에 부응하는 고품격 응용형 인력이다.

조선대학교 만화애니메이션학과와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과의 교육 목표를 보면 두 학교는 유사하면서도 차이가 있다.

유사점: 첫째, 두 학과 모두 만화, 애니메이션, 게임 분야의 전문인력 양성에 주력하고 있다. 둘째, 두 학과 모두 학생들의 실용 능력 배양과 창의적 사고력 배양을 강조한다.

차이점: 첫째, 인력양성 목표가 다르다. 조선대학교 만화애니메이션학과는 현장 전문인력 양성을 목표로 하고 있다. 반면 저쿠우사범대학 애니메이션학과는 사회주의 건설자와 후계자 양성을 강조하고 도덕, 지적, 미적, 노동의 전면적인 발전에 중점을 두고 있다. 둘째, 지식과 기술 개발의 초점이 다르다. 조선대학교 만화애니메이션학과는 만화, 애니메이션, 게임 등 3개 분야에 걸쳐 전문적 역량을 키우고, 기술 및 실무 현장전문가 양성을 목표로 한다. 저쿠우사범대학교 애니메이션학과는 학생들이 애니메이션, 게임 디자인의 창작, 제작 및 관련 도구 응용에 대한 기본 지식, 기초 이론 및 방

법을 습득하도록 요구한다. 셋째, 두 학교는 발전 요구가 다르다. 조선대학교 만화애니메이션학과 교육 목표는 국가와 지역사회 및 국제사회의 요구에 부응하는 학생 양성에 중점을 두고 있다. 저쿠우사범대학교 애니메이션학과는 학생들이 디지털시대와 정보화 사회의 발전에 적응하고 국내외 애니메이션산업의 요구와 평생 발전의 요구를 충족시키기 위해 일정한 혁신의식과 의사소통 능력을 갖춰야 함을 강조한다.

종합하면 두 학교는 만화, 애니메이션, 게임 분야의 전문인력을 양성한다는 점에서 유사점을 가지고 있지만, 교육 방향, 지식 및 기술 요구 사항, 발전 요구 사항 등에서 약간의 차이점이 있다. 이러한 차이는 각각의 학교와 지역에서 애니메이션 전문인력에 대한 수요와 포지셔닝의 차이를 반영한다.

2. 조선대학교와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 입시제도

[표 13-2] 조선대학교와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 입시제도

학교	학과	입시제도
조선대학교	미술체육대학/ 만화애니메이션학과	시험은 정시모집과 수시모집으로 나뉘며, 학과의 시험 시기와 요건은 학교에서 자율적으로 결정하며 면접이 있다. 입시와 실기시험은 칸만화와 상황표현의 두 가지 형태로 명사와 동사의 두 가지 주제를 제시하고, 수험생이 스토리를 구상하고 표현 대상을 정확하게 표현하는지 확인한다.
저쿠우사범대학교	미술체육대학/ 애니메이션학과	국가의 요구에 따라 입학시험이 통일되며, 별도의 시험과 면접이 없다. 전국적으로 학생을 모집하며 각 성의 대학수능시험 문제와 학과과목 기준이 다르기 때문에 각 성의 수험생 선발(각 성의 대학수학능력시험 교양과목과 미술연합고사 성적 채택)만 가능하다.

조선대학교 만화애니메이션학과 입학제도는 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 입학제도와 유사하지만 분명한 차이가 있다.

유사점: 첫째, 모집 형식이다. 두 학교 모두 수험생의 성적과 종합적인 자질을 고려해 선발하는 방식이다. 둘째, 학과 요구 사항이다. 두 학교 모두 학과의 기초와 종합능력을 중시하여 학과에 적합한 인재를 선발하는 것을 목적으로 한다.

차이점: 첫째, 신입생모집 비율이다. 조선대학교 만화애니메이션학과 입학제도는 수시모집이 100% 우세하여 타 대학 대비 우수자원을 확보할 수 있고 학생부 반영비율이 40%로 타 대학에 비해 실기 성적이 우수한 학생을 선발하기 쉽다는 장점이 있다. 반면 저쿠우사범대학교의 애니메이션학과 입학 제도는 모집 비율을 언급하지 않았으며 모집 형태는 각 성의 대학 입시 교양과목과 미술 연합고사 성적만으로 학생을 모집한다. 둘

째, 시험 형식이다. 조선대학교 만화애니메이션학과 시험 형식은 학과에서 단독으로 출제한다. 수험생은 칸만화와 상황표현 등 두 가지 형태로 학과 실기시험을 치러야 하며 면접이 있다. 반면 저쿠우사범대학교의 애니메이션학과 시험 형식은 국가 교육부가 총괄 관리하며 각 성의 특정 상황에 따라 일괄적으로 시험을 출제하고 면접은 없다. 셋째, 심사 범위이다. 조선대학교 만화애니메이션학과는 수험생이 스토리의 구상과 대상의 정확한 표현능력을 요구한다. 하나의 동사와 하나의 명사를 기반으로 하여 창작을 진행한다. 반면 저쿠우사범대학교 애니메이션학과는 평가 범위는 스케치, 채색 및 크로키 등 성 전체에서 통일된 형식이다. 넷째, 모집 범위이다. 조선대학교 만화애니메이션학과 입학은 전국적으로 학생을 모집하고, 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 입학은 성내와 성외로 나눠 일정 비율에 따라 선발한다. 다섯째, 조선대학교 만화애니메이션학과는 3개의 학과분야가 있어 교수가 단체로 수업하거나 팀으로 수업하고, 교수와 기업 근무자가 현장에서 함께 수업을 한다. 또한 교수 분업이 다르며 산업 교수는 학생 취업과 기업 협업을 담당한다. 교육 교수는 수업을 담당하며, 연구 교수는 교수 연구, 이론 연구를 한다. 교수와 학생이 공동운영하며 학생 면담을 통해 학생들의 의견을 수렴하고 학과를 발전시킨다. 저쿠우사범대학교 애니메이션학과도 구체적인 업무 배정이 있지만 조선대학교 만화애니메이션학과만큼 자세하지 않다. 저쿠우사범대학교 미술대학은 일상교과 학장, 실습교과 학장, 과학연구 학장으로 구분되며, 실습교과와 일상교과는 정규교과에 속하며, 학장이 통일적으로 배정하여 각 교수에게 분배하고 교수가 추진하여 완성한다. 추진 결과는 교수 개인의 능력에 따라 다르고 여건이 다르지만 교수 개인의 능력이 다르기 때문에 추진 정도가 다르다.

종합하면 두 학교의 애니메이션학과 입학제도는 모집비율, 시험형식, 심사범위, 전형범위 등에서 차이가 있으며, 조선대학교 애니메이션학과 입학제도는 교수 집단과 교수별 직무가 세세하게 배정되어 있다. 또한 조선대학교 애니메이션학과 입학제도는 실기성적과 유연한 입학시기를 강조하는 반면 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 입학제도는 교양과목과 학과과목의 종합 성적에 중점을 두고 있다.

3. 조선대학교와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 교육시스템

[표 13-3] 조선대학교와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 교육시스템

학교	학과	교과과목	비교과과목	국제교류
조선대학교	미술체육대학 / 만화애니메이션학과	미술 전체 기초과정과 만화, 애니메이션, 게임 3개 학과 분야와 관련된 심화과정 학습이다.	방과 후 특강, 방학 강좌, 산학협력 초빙 교수 특강 등이다.	미국, 프랑스, 중국, 일본, 베트남 등의 대학과 국제 교류 협력 프로젝트가 있다.
저쿠우사범대학교	미술체육대학 / 애니메이션학과	본 학과의 기초이론과 전문 지식을 반영한 핵심과정 : 조형기초1, 조형기초2, 애니메이션개론, 애니메이션장면 디자인, 애니메이션캐릭터조형디자인, 애니메이션퍼포먼스, 시청언어, 촬영 및 촬영기초, 시나리오창작, 애니메이션 슷 디자인, 애니메이션 동작규칙, 3D모델 및 재료, 후기합성 및 특수효과, 애니메이션프로젝트디자인 등 특성화 과정: CG 회화 1, 상업용 애니메이션 기획 및 홍보, VR 가상현실 디자인 등.	방과 후 특강, 방학 강좌 등이 없고, 교외 전문가 강좌가 적으며, 비교과 프로그램이 없다.	현재 국제교류 프로그램이 없다.

조선대학교 만화애니메이션학과 교육시스템은 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 교육시스템과 유사하지만 분명한 차이가 있다.

유사점: 첫째, 커리큘럼 설정 형식이다. 커리큘럼은 공공 교양과목, 전공필수 및 전공선택 과목의 형태에 따라 설정된다. 이러한 설정 방식은 학생들이 포괄적인 전문 지식과 기술을 개발할 수 있도록 돕고 전문분야의 심층 학습 기회를 제공한다. 둘째, 모두 비교과 과정을 개설하고 있다. 이것은 학생들의 시야를 넓히고 종합적인 능력을 기르는 데 도움이 된다. 이러한 과정은 학생들이 산업 역학을 더 잘 이해하고 시야를 넓히는 데 도움이 될 수 있으며 학생들에게 실습 및 실습 기회를 제공한다. 셋째, 애니메이션산업과 관련된 기업의 기술 전문가를 고용하여 시간제로 강의한다. 학과 발전을 위해 공동으로 학과 관리를 운영하고, 각 학과별로 객원교수를 초빙하여 강의한다. 기업의 전문가를 초청하여 실제 업무 경험과 기술을 전수함으로써 학생들이 실제 직업 경험과 업계 동향을 접할 수 있도록 하고 학생들에게 더 풍부한 학습 자원을 제공할 수 있다.

차이점: 첫째, 커리큘럼 설정 영역의 차이이다. 조선대학교 만화애니메이션학과는

만화, 애니메이션, 게임 등 3개 학과 분야를 과목으로 설정하였다. 저쿠우사범대학교 애니메이션학과는 주로 애니메이션 분야를 위주로 하고 있으며 만화 및 게임 분야의 커리큘럼은 비교적 적게 설정되어 있다. 둘째, 수업 방식의 차이이다. 조선대학교 만화애니메이션학과는 교수들이 단체로 강의하는 방식을 채택하고 있다. 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 수업은 대부분 개별 교수가 독립적으로 진행한다. 이는 수업 방식과 학생들의 학습 경험에 영향을 미칠 수 있다. 셋째, 비교과 수업의 설정 차이이다. 조선대학교 만화애니메이션학과는 방과 후 특강, 방학 특강, 현장실무전문가 특강 등 비교과정이 있어 현장실습 비교과 과정과 지역협력 비교과 과정 등을 운영한 경험이 있다. 이는 학생들이 실제 실습과 협력의 기회를 접할 수 있도록 한다. 저쿠우사범대학교 애니메이션학과는 아직 방과 후 특강, 방학 특강 등을 개설하지 않았으며, 교외 전문가 강좌가 적고 별도의 시간표가 없으며 무작위성이 너무 강하다. 셋째, 국제 교류협력의 차이이다. 조선대학교와 광주광역시 지역을 애니메이션산업 및 미래 영상 콘텐츠 분야 국제교류 핵심기지로 운영하려고 한다. 현재 MOU를 체결한 미국 조지메이슨대학교 컴퓨터게임학과 및 베트남 호치민대학교 외에도 프랑스, 일본, 중국 대학과의 교류협력을 강화하고 있다. 저쿠우사범대학교 애니메이션학과는 마땅한 국제교류사업 자원이 없어 아직 국제교류협력사업을 진행하지 못하고 있다.

종합하면 조선대학교 만화애니메이션학과 교육체계와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 교육체계의 유사점과 차이점을 비교분석함으로써 지방도시 대학교 애니메이션학과 활성화를 위한 영감과 참고 자료를 제공할 수 있을 것이다. 예를 들어 저쿠우사범대학교는 조선대학교 만화애니메이션학과 교육시스템의 경험을 통해 만화, 게임 분야의 학과 커리큘럼을 늘리고 업계와의 연계를 강화하며 커리큘럼의 영역을 넓히고, 비교과 과정을 늘리는 것을 고려할 수 있다. 더 많은 교외 전문가 강의를 도입하고 국제대학과의 교류 및 협력 프로젝트를 수행하여 애니메이션 전문교육의 질과 국제적 영향력을 향상시킬 수 있다.

4. 조선대학교와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 취업 및 진로

[표 13-4] 조선대학교와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 취업 및 진로

학교	학과	졸업작품	취업	산학협력 및 창업
조선대학교	미술체육대학/ 만화애니메이션학과	웹툰 및 만화, 애니메이션, 게임의 다양한 창작 형식	취업률은 약 75%이다. 취업 도시는 광주, 서울, 경기도, 부산, 인천 등이다. 고용 기관은 애니메이션 회사, 웹툰 제작사, 일반 디자인 기업, 콘텐츠 제작사, 작가, PD 등 다양한 분야이다.	광주시 지역의 기업 및 기관과 협력하여 산학 프로젝트를 운영한다. 또한 학생이 스스로 창업한다.
저쿠우사범대학교	미술체육대학/ 애니메이션학과	단편 애니메이션, 게임 제작, 그림책, 만화, 실험 영상 등	취업률은 약 90% 이상이다. 취업 도시는 주로 허난성(河南省)이며 북경(北京), 상해(上海), 항주(杭州), 소주(苏州), 심천(深圳), 성도(成都)와 같은 애니메이션산업이 발달한 도시이다. 고용 기관은 애니메이션 회사, 교육, 문화 회사, 기술 회사 등이 포함된다.	허난성(河南省) 내의 일부 애니메이션 회사와 산학 교육 프로젝트를 수행한다. 또한 학생이 스스로 창업한다.

조선대학교 만화애니메이션학과 교육시스템은 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 교육시스템과 유사하지만 분명한 차이가 있다.

유사점: 첫째, 졸업작품의 창작유형이 유사하다. 모두 만화, 애니메이션, 게임의 세 가지 분야에서 작품을 제작하고 있다. 학생들은 모두 이러한 분야에서 그들의 창작 능력과 기술 수준을 보여줄 기회를 갖는다. 둘째, 창작의 특징이 유사하다. 독창성, 창의성, 기술성, 예술성 등이 요구되는 작품은 학생들이 창작에 있어 자신의 전문성과 창작 수준을 보여준다. 셋째, 졸업작품이 완성되면 학기가 끝나기 전에 졸업전시회를 연다. 넷째, 학생들의 졸업률이 90% 이상으로 학업성취도가 높다는 것을 보여준다. 다섯째, 모두 산학협력 사업을 실시하여 학생들의 자주적 창업을 장려한다. 이는 학생들이 졸업하기 전에 실무 경험을 쌓고 미래의 진로 개발을 준비하는 데 도움이 된다.

차이점: 첫째, 졸업작품의 주제가 다르다. 조선대학교 만화애니메이션학과는 창작 주제에 제한을 두지 않고 최신 사회현상, 학생 개개인의 정서 등 다양한 형식을 담고 있다. 반면 저쿠우사범대학교 애니메이션학과는 창작 주제는 중국 전통문화 진흥, 학교생활 등이 위주로 이룬다. 둘째, 창작팀이 다르다. 조선대학교 만화애니메이션학과

의 졸업작품은 팀별 작업인 경우 4인 1팀로 진행되며 기획부터 스토리텔링, 음악편집, 공동작업으로 진행된다. 저쿠우범대학교 애니메이션학과 졸업작품은 개인 창작일 수도 있고, 3명으로 구성된 팀으로 창작할 수도 있다. 셋째, 학생들의 취업은 다르다. 조선대학교 만화애니메이션학과 졸업생들은 대부분 전문 애니메이션 회사에 취업한다. 이는 광주광역시에 문화 관련 업체가 100여 개에 이를 정도로 전문 애니메이션 회사가 많기 때문이다. 또한 회사의 직원 교육은 우수한 학생을 선발하여 회사에 직접 취업할 수 있도록 함으로써 학생들의 학과 맞춤형 취업 형태를 증가시킨다. 반면 저쿠우사범대학 애니메이션학과 졸업생의 일부는 전문 애니메이션 회사에 취업하고 대부분 관련 문화콘텐츠 회사, 과학기술 회사, 매니지먼트 센터 등에 취업한다. 저쿠우 및 주변 지역에는 애니메이션 기업이 비교적 적기 때문에 졸업생이 애니메이션 회사에 입사하는 경우는 적다. 넷째, 산학협력 내용이 다르다. 조선대학교 만화애니메이션학과는 산학협력 프로젝트가 굿즈 개발에 직접 참여하여 학생들에게 일정한 보수를 지급하고 있다. 광주광역시 지역의 기업 및 기관과 협력하여 산학 프로젝트나 교육 프로그램을 운영한다. 반면 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 산학협력 프로젝트는 주로 교육 형태이다. 학기마다 협업하는 해당 애니메이션 회사에 학생들을 안내하여 전문적인 기술 지식을 학습하고 훈련할 수 있도록 하고 있다.

종합하면 조선대학교 만화애니메이션학과 교육시스템과 저쿠우사범대학 애니메이션학과 교육시스템은 창작유형, 창작특성, 산학협력, 창업 장려 등에서는 유사하지만 졸업작품의 창작 주제, 창작팀, 학생들의 취업 방향, 산학협력 내용 등에서는 뚜렷한 차이가 있다. 저쿠우사범대학교는 조선대학교 만화애니메이션학과 산학 경험을 통해 지방기관이나 기업체 등 단체와의 협력을 늘려 학생들에게 더욱 실무적인 교육을 제공하고, 더 많은 실무기회와 업계 경험을 제공하여 애니메이션 업계의 취업 수요에 더 잘 적응할 수 있도록 하며, 창의력과 창업정신을 갖춘 전문인력을 양성하는 것을 고려할 수 있다. 동시에 협력은 학교와 사회 간의 긴밀한 관계를 촉진하고 학교의 평판과 영향력을 높이는 데 도움이 된다.

5. 소결

조선대학교 만화애니메이션학과와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과와의 입시, 교육, 취업에 대한 비교분석 결과 선순환 교육시스템의 가장 큰 차이점은 조선대학교 만화애니메이션학과는 저쿠우사범대학교 애니메이션학과에 비해 연구와 빠른 개선이 진행되고 있고, 이에 따른 교육기관, 업체, 정부기관의 문화생태계를 활성화하기 위한 네트워크와도 발 빠른 협력에 대한 노력과 개선이 동시에 진행되고 있다는 큰 차이점이 있다. 이에 대한 지속적인 관심과 활동이 전제되고 있다.

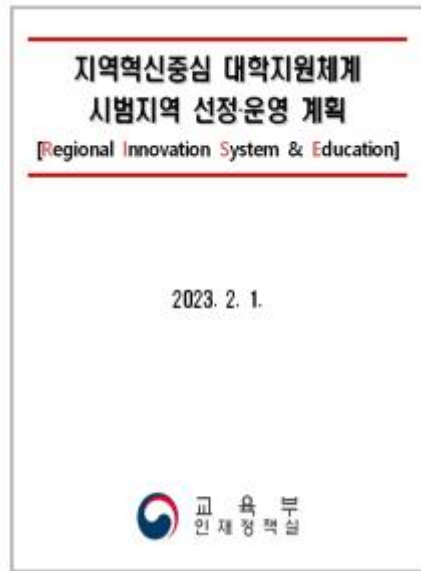
제2절 연구 결과

2023년 2월 1일, 한국 교육부 인재정책실은 「지역혁신중심 대학지원체계 시범지역 선정 운영계획-지역혁신 체계 교육」 계획을 발표하였다. 학령인구감소와 계속되는 수도권 집중으로 인하여 지방과 대학의 공동 위기임을 지적한 것이다. 부총리 겸 교육부 장관은 2023년 2월 2일 발표한 「지역 신(新)중심대학 지원체계 시범지구 선정 공모 공고」에서 교육부가 지역사회의 인구감소에 대응하고 지방도시 대학교의 위기 극복을 목적으로, 지방의 발전을 위해 지방자치단체와 대학의 적극적인 역할을 위한 지역혁신중심 대학지원체계 시범지구를 선정하여 운영한다고 밝혔다. 공고문에 따르면 한국에서 21년 동안 인구감소 지역은 89곳으로, 이 중 85곳이 비수도권 지역이었다. 2021년 미충원 신입생 4만586명 중 3만458명(75%)이 지방도시 대학교에 집중되었다. 2022년 한국의 국가경쟁력은 27위였지만 대학교육 경쟁력은 46위에 그쳤다. 268)

중국 교육부는 문화생태계의 선순환과 교육의 연관성 및 중요성을 설명하는 명확한 문서를 발표하지 않았지만 지방도시 대학교의 응용형 전환 또는 지방도시 대학교의 과학 기술 혁신과 같은 관련 정책을 제안하였다. 그 내용으로는 전환발전개혁에서 정부의 총괄적인 역할, 인재 양성과 경제사회발전수요의 구조구축, 지방도시 대학교의 설립 위치 조정, 지방도시 대학교의 개혁혁신과 지방경제사회발전 및 산업기술진보를 융합하여 지방도시 대학교의 과학적 위상, 특색 발전과 질적 향상을 추진하여 지방도시 대학교의 지역경제사회발전 서비스 능력을 전면적으로 제고하는 것 등이 있다. 이는 교육의 주체적 위상을 단적으로 반영한 것이다. 중국의 학술지 논문은 문화생태계의

268) 자료의 출처: 지역혁신중심 대학지원체계 시범지역 선정 운영계획, 2023.

선순환과 교육에 관한 내용을 다루고 있으며, 문화생태학의 형태로 정부의 지원을 받아 지방도시 대학교의 개혁과 혁신은 지방기업의 발전수요와 결합하여 인재를 양성하고 정부-학교-기업 간 생태계의 선순환을 완성해야 한다고 제안하였다. 인적자원의 양성은 고등교육을 통해 경제 사회와 학습자의 발전을 위한 더 큰 가치를 창출하고 전면적인 소강사회 건설을 강력하게 지원하며 국가의 공동 번영을 달성하기 위한 것이다.



<그림 11-9> 지역혁신중심 대학지원체계 시범지역 선정 운영계획

한국 정부는 지방도시 대학교 교육과 지역경제 발전의 연관성 및 중요성을 인식하고 학령인구가 줄어드는 상황에서 지방도시 대학교이 혁신하여 지역 산업과 문화 발전 수요에 맞는 인재를 양성해야 한다. 또한, 정부는 지방 관리기관에 권한을 부여하고 재정지원을 통해 '인재 양성-취업 창업-정착'의 선순환 생태계를 조성해야 한다. 이는 문화생태계 선순환과 교육의 연관성을 반영한다.

최근 몇 년 동안 인구감소와 저출산 상황에서 한국과 중국은 학령인구감소, 빈부격차, 수도권 인재 집중 등의 문제에 직면하여 지방의 전문인력 부족, 지방의 우수한 자원 유출, 수도권과 지방간의 경제발전의 불균형을 초래했다. 이러한 현상은 국가의 균형발전 또는 공동부유 발전을 저해하는 중요한 요소들이다. 이러한 문제를 해결하기 위해 한국은 '균형발전', 중국은 '공동부유' 등 관련 정책을 펴고 있다. 한국과 중국의 정책목표는 수도권과 지역발전의 양극화 해소, 빈부격차 해소, 사회 생산성 향상으로 수도권과 지역발전이 균형을 이루는 것이다. '균형발전'과 '공동부유'를 실현하는 중

요한 자원은 인적자원이다. 인재의 공급은 인재 양성을 위한 '교육'과 불가분의 관계에 있기 때문에 교육은 국가의 '균형발전' 또는 '공동부유'를 촉진하는 기반으로써 매우 중요한 전제조건이다.

본 연구에서는 한·중 양국의 수도권과 대도시와 지방에 소재한 대학 중 조선대학교, 호서대학교, 한국예술종합학교와 중국전매대학교, 산동공예미술대학교, 저쿠우사범대학교 6개 대학을 선정하였다. 이들 6개 대학의 애니메이션학과 또는 애니메이션학과 교육시스템의 발전 현황을 주요 분석 내용으로 하여 학과별 입학제도, 커리큘럼 설정, 졸업 및 취업의 3가지 측면에서 자세히 비교분석하여 6개 대학의 애니메이션 교육 현황과 운영 등에 대한 구체적인 내용을 연구하였다. 이들 6개 대학의 애니메이션 교육시스템 현황을 파악한 결과 지리적 환경, 교육자원, 사회적 환경이 유사하기 때문에 비슷한 수준의 대학 간 비교와 학습이 더 적합하다는 것을 알 수 있었다. 특히 조선대학교와 저쿠우사범대학교의 애니메이션학과를 비교해보면, 두 대학 모두 지방도시 대학교이지만 애니메이션학과 입학제도와 커리큘럼 설정, 학생 취업 등에서 저쿠우사범대학교의 발전이 여전히 미흡하다는 것을 알 수 있었다. 한국 조선대학교 만화애니메이션학과 교육시스템의 발전모형을 참고하여 중국 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 발전에 적용할 방안을 제시하고자 했다. 적절한 교육을 통해 우수한 인재를 양성하고 지역 산업체와 정책 기관 간의 긴밀한 연결을 구축하며 선순환 발전 모형을 형성하고 문화생태계를 활성화해야 한다.

제3절 기대효과

본 연구를 통해 다음과 같은 기대효과를 얻을 수 있기를 희망한다. 첫째, 조선대학교와 저쿠우사범대학교 애니메이션학과 교육체계의 차이점과 유사점을 비교분석하여 지방도시에 적합한 애니메이션 교육모델과 발전경로를 찾기 위한 참고 자료를 제공한다. 둘째, 한국 조선대학교 만화애니메이션학과 선순환 발전모형을 참고하여 중국 저쿠우사범대학교 애니메이션학과는 교육 방법 개선, 커리큘럼 업데이트, 실습 단계 강화 등 인재 양성의 질을 향상시키기 위한 조치를 취할 수 있다. 셋째, 비교분석을 통해 한국의 조선대학교 애니메이션학과 교육시스템의 특징적인 교수법, 국제화, 산학협력 등에서 강점을 발견하고, 지방도시 대학교 애니메이션학과 교육의 질과 국제경쟁력을 높일 수 있는 방법을 모색할 수 있다. 넷째, 양국의 애니메이션학과 교육시스템

을 비교해보면 한국이 애니메이션산업에서 큰 성공과 경험을 쌓았다는 것을 알 수 있다. 중국 저쿠우사범대학교는 한국의 경험을 통해 현지 애니메이션산업의 발전을 촉진하고, 창의성과 기술력을 갖춘 인재를 더 많이 양성하여 업계에 새로운 활력을 불어넣을 수 있다. 이러한 노력을 통해 본 연구가 주구시를 비롯한 중국의 지방도시 대학교의 애니메이션 교육시스템, 지방기업 및 정부 간의 문화생태의 선순환 시스템 구축에 대한 대안을 제시해 줄 것으로 기대한다. 양국 애니메이션 교육의 국제화 및 선진화를 촉진하여 애니메이션산업의 번영과 발전에 기여하기를 바란다.

제4절 제언

본 연구는 조선대학교와 저쿠우사범대학교를 지방도시 대학교의 2개 사례로 초점을 맞추었으며, 다른 지방도시 대학의 애니메이션 전문교육시스템의 비교분석은 다루지 않았다. 또한 입시/교육/취업 외 장비 교육환경 등 인프라와 담당교수 등에 대한 내용이 반영되지 않았다는 한계도 있다. 그리고 논문 분량의 제한과 연구의 한계로 인해 모든 관련 대학 및 애니메이션 교육시스템을 포괄하지 못하였다. 또한 연구 결과는 데이터 제한의 영향을 받았는데 이는 한계점이 될 수 있다.

향후 연구에서는 교육시스템의 세부사항, 교육 방법의 효율성, 졸업 후 학생들의 직업 개발 및 기타 요인을 추가로 조사한다면 더욱 포괄적인 연구 결과를 얻을 수 있을 것으로 예상된다.

결론적으로 한중 양국 대학의 애니메이션학과 교육시스템을 비교분석하여 지방 대학의 건전한 발전과 지방 문화 산업의 활력을 제고하기 위한 개선방안을 제시할 수 있을 것으로 기대된다. 그러나 연구에 여전히 몇 가지 제한적이고 해결되지 않은 내용이 있으며 더욱 포괄적인 결론을 얻기 위해서는 심층적인 연구가 필요하다.

참고문헌

단행본

- 김혁진, 『2021학년도 정시모집 미술·디자인대학 진학백과』, 미대입시, 2021
- 백지은, 『제20회 조선대학교 미술체육대학 만화애니메이션학과 졸업작품집』, 2022
- 임승우, 『제20회 조선대학교 미술체육대학 만화애니메이션학과 졸업작품집』, 2022
- 河南省教育考试院, 「2019-2021年河南省普通高校招生报考及录取统计(省统考艺术类和体育类)」, 郑州大學出版社, 2022
- 数据来源: 2022年中国招生考试之友, 2022
- 孙立军, 『中国动画产业发展报告2017版』, 社会科学文献出版社, 2017
- 齐骥, 『动画产业』, 中国建筑工业出版社, (总序), 2014
- 潘懋元, 『新编高等教育学』, 北京师范大学出版社, 2009
- 刘小林 钱博弘 刘荃, 『动画概论』, 武汉理工大学出版社, 2009
- 金辅堂, 『动画艺术概论』, 中国人民大学出版社, 2006
- 张胜冰 徐向昱 马树华, 『世界文化产业概要』, 云南大学出版社, 2006

계속간행물

- 강병호, 「한류 문화산업 전문가 양성을 위한 교육과정 정립」, 한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집, 2012
- 고영구, 「'균형발전'과 공공성 확보를 위한 대학정책의 전환」, 한국지역사회학회 지역사회연구 제29권 제2호, 2021
- 공병 이동훈, 「중화민국 시기의 애니메이션교육 고찰 연구 (1912-1949) - 금릉(金陵) 대학을 중심으로 -」, 커뮤니케이션디자인학연구 제62호, 2018
- 권재웅, 「애니메이션 제작자 양성을 위한 대학교육 프로그램의 개발 전략 연구」, 한국애니메이션학회 애니메이션연구 10(3), 2014
- 김재형, 「국가'균형발전'과 대학교육의 대전환가치 기본교육을 중심으로」, 한국대학학회, 제1호(통권 제10호), 2021
- 김혜성, 「국내 4년제 대학의 애니메이션학과의 기초교육과정 연구」, 한국만화애니메이션학회 『만화애니메이션 연구』, 2019
- 김호, 「미국 대학 애니메이션학과 교육과정에 관한 연구AAU, CalArts, RCAD, RSID, SVA 학과, 교양 교육과정 중심으로」, 한국콘텐츠학회 한국콘텐츠학회논문지 16(11), 2016

류광모, 「학령인구감소에 대한 교육적 대응 시나리오 연구: 경영정보시스템적 전략을 중심으로」, 『교육문화연구』 제27권 제2호, 2021

문용, 「한·중 문화산업의 현황과 전망」, 한국문화산업학회 문화산업연구 13(1), 2013

박유신, 「시각문화교육과 디지털 미디어 시대의 애니메이션교육의 방향」, 한국만화애니메이션학회 만화애니메이션 연구, 2014

변현진, 「애니메이션산업 법제도 환경 변화에 따른 대학에서의 애니메이션 디자인 교육 개선방안」, 한국일러스아트학회 조형미디어학 23(1), 2020

손영우, 「디지털 만화 애니메이션의 발전과 교육 방안」, 한국디지털콘텐츠학회 디지털콘텐츠학회논문지 7(4), 2006

송도 이상은 양중훈, 「한·중 애니메이션교육 비교분석 -학과 교과과정을 중심으로-」, 『한국콘텐츠학회논문지』 17(12), 2017

안현호, 「지역 '균형발전'과 결합한 대학개혁 방안」, 동향과 전망, 0(114), 2022

양건화, 「중국애니메이션교육의 혁신방안 연구- 대학교육을 중심으로 -」, 예술과미디어학회 예술과 미디어 10(2), 2011

양희준, 「학령인구감소와 미래 교육」, 대한사립학교장회(구 대한사립중고등학교장회) 사학 붐호 통권162호, 2021

윤기환 김정기 라은중, 「교육의 공공성 및 지역'균형발전'을 위한 도립대학 발전방향 연구」, 한국정책개발학회 정책개발연구 제18권 제1호, 2018

이남희(李南姬), 「문화산업시대와 '디지털 인문학'의 위상-디지털 지역학 및 창의적 인력양성과 관련해서 -」, 원광대학교 원불교사상연구원 원불교사상과종교문화, 2017

이영철, 「인구감소 시대의 지방연구중심대학 만들기」, 한국주민자치학회 『월간 공공정책』 202, 2022

이원정, 「중국 애니메이션교육 현황과 기업체 산학협력 실태조사」, 한국만화애니메이션학회 만화애니메이션 연구, 2009

이형철, 「국가'균형발전'과 지방도시 대학교 육성- 국립대학 육성 방안 -」, 한국지역사회학회 지역사회연구, 2021

장수명, 「지역과 대학의 선순환 '균형발전'」, 한국대학학회 제1호(통권 제1호), 2016

최돈일, 「교육중심의 애니메이션학과 교육과정 연구 : 4년제를 중심으로」, 한국만화애니메이션학회 만화애니메이션 연구, 2010

최철영 굴림, 「프로젝트식 수업을 위한 대학 애니메이션교육모델 연구」, 한국애니메이션학회 애니메이션연구 9(2), 2013

한경원, 「한국의 국가균형발전 정책 추진체계와 개선과제」, 한국지역개발학회 학술대회, 2018

허창수, 「지방도시 대학교과 지역'균형발전'을 위한 고등평생학습생태계에 대한 비판적 고

- 찰」, 한국콘텐츠학회 한국콘텐츠학회논문지, 2022
- 金慧穎, 「포스트 코로나시대 中国 文化产业的 现状분석 및 융합발전展望」, 한국전시산업융합 연구원 한국과학예술융합학회 Vol. 38 No. 5, 2020
- 孙兆刚, 「论文化生态系统」, 系统辩证學學報, 2003
- 杨瑛, 「中外动画教育的现状与后示——以中、美、韩高校动画教育为例」, 赤峰学院學報(汉文哲學社會科學版), 2011
- 纪宝成, 「2020 年我国高等教育规模预测分析」, 中国人民大學教育學刊, 2011
- 肖永亮, 「中国动画教育现状分析」, 北京联合大學學報(人文社會科學版), 2011
- 呂丹, 「策略、定位與重構: 文化產業背景下的高校動畫教育反思」, 包裝世界, 2011
- 王璐璐, 「新媒体环境下高校文化生态系统建设」, 现代教育技术, 2015
- 翟浩澎 程笑君 闻海鸣, 「黑龙江民办高校动画专业应用型本科创新创业教育研究」, 湖北函授大學學報, 2015
- 杨瑛, 「韩国动画与视觉传达设计的融合教育——以韩国仁荷大學为例」, 郑州航空工业管理学院學報(社會科學版), 2015
- 傅立新, 「也谈动画产业与高校动画教育的关系」, 『包装世界』, 2016
- 戚伟 刘盛和 金浩然, 「中国城市规模划分新标准的适用性研究」, 地理科學進展, 2016
- 孙玉成 伍婷 [韩] 金美珍, 「新世纪韩国动画——国家策略引领与产业崛起」, 『民族艺术研究』, 2017
- 齐美东 戎梦军 田蕾, 「人口出生率下降对中国高等教育发展的影响及对策探讨」, 『创新』, 2017
- 杨伯儒, 「中国高校动画专业教育现状分析」, 產業與科技論壇, 2019
- 苏锋, 「中国动画产业的供给侧结构性改革: 短板与对策」, 同濟大學學報(社會科學版), 2019
- 张晓彤, 「浅析中日动漫产业的发展」, 《戏剧之家》, 2019
- 郑莹, 「借鉴与发展: 动画教學创新能力培养模式探究」, 科技传播, 2020
- 叶冠德, 「中韩动画发展的对比研究」, 『大观』, 2020
- 黃津虹 吳文峰, 「我国体育生态系统良性循环机制的构建」, 『体育大視野』, 2020
- 秦玉友, 「新发展阶段教育促进共同富裕的目标定位与战略布局」, 人民教育, 2021
- 齐小军, 「在高校开展"共同富裕"教育的途径探索」, 中国高等教育, 2021
- 陈峰, 「推进面向共同富裕的教育改革发展」, 改革纵横, 2021
- 趙靜, 「文化產業發展環境下高校音樂表演專業學生的創新能力培養與研究」, 藝術評鑒
- 宋雪敏, 「文化產業政策視域下高等教育創新人才培養研究」, 文化產業, 2021
- 曾艷, 「新媒體環境下動畫產業人才培養研究」, 文化產業, 2021
- 谈峰, 「动漫产业发展视角下高校动画专业实践教學的创新探索」, 吉林工程技术师范学院學報,

2021

- 韓夏 楊戈傑, 「中國動畫產業與動畫教育的現狀及發展對策」, 『大觀』, 2021
- 王文, 「文本创新与跨學科方法: 关于动画教學改革的几点意見」, 美與時代, 2021
- 华 亮, 「国外动画专业课程体系设置及其后示」, 美術教育研究, 2021
- 何炼锴, 「从《红鞋子和七个小矮人》探析韩国动画电影市场」, 『时代报告』, 2022
- 李美月, 「高等院校动画专业实施产學研教學改革的思路」, 『产业与科技论坛』, 2022
- 周海涛 施悦琪, 「促进共同富裕的高校育人创新路径」, 清華大學教育研究, 2022
- 杜育红 赵冉, 「教育与共同富裕笔谈」, 教育经济评论, 2022
- 马凤岐 谢爱磊, 「教育平衡充分发展与共同富裕」, 教育研究, 2022
- 余 宇 单大圣, 「论教育发展与共同富裕」, 行政管理改革, 2022
- 毛亚庆, 「促进共同富裕 推动教育普惠发展」, 中国教师, 2022
- 姚嬌娜 夏艷霞, 「藝術文化產業視角下的高校創新創業人才培養模式探究」, 科技資訊 2022

문헌자료

- 강신신, 「중국문화산업의 현황과 해외사례에 기초한 발전 방향」, 한남대학교 대학원 (韓南大學校大學院) 경제학과 (經濟學科), 석사학위논문, 2019
- 기우함, 「중국대학 미술교육에서의 불교예술문화 활용에 대한 연구」, 우석대학교 교육 및 문화 콘텐츠 개발 학과 박사학위논문, 2021
- 김혜성, 「국내 4년제 대학교의 애니메이션 교과과정 연구」, 흥익대학교 영상학과 박사학위논문, 2012
- 류 단, 「중국 애니메이션교육기관 발전방안에 관한 연구」, 세종대학교 애니메이션학과 석사학위논문, 2009
- 박기원, 「애니메이션을 위한 디지털 영상 색채 교육에 관한 연구」, 국민대학교 디자인 공예 교육 학과 석사학위논문, 2009
- 선성안, 「애니메이션 기초교육에서 회화의 교육적 이해와 표현의 필요성에 대한 연구- 특성화고등학교를 중심으로 -」, 대구가톨릭대학교 미술교육학과 석사학위논문, 2009
- 신미옥, 「중학교 미술 교과서에 나타나는 애니메이션의 내용 연구」, 공주대학교 미술교육학과 석사학위 논문, 2012
- 여로, 「중국 산업 인력양성을 위한 애니메이션교육모델 연구-한국 대학 애니메이션교육과의 비교분석을 중심으로-」, 경기대학교 대학교 영상예술학과 박사학위논문, 2016
- 이경진, 「미술교육에서의 애니메이션 감상교육 방안-중학교 미술교육을 중심으로」, 부산대학교 미술교육학과 석사학위논문, 2015

- 이남옥, 「국내 애니메이션산업 관련 문화콘텐츠정책의 변화와 실효성」, 홍익대학교 디지털애니메이션학과 석사학위논문, 2018
- 이동림, 「애니메이션 리더러시의교육모형 개발 연구」, 한양대학교 문화콘텐츠학과 석사학위논문, 2020
- 왕 혜, 「중국 애니메이션학과 관련 대학교육과정 분석을 통한 개선안 연구-애니메이션 제작 핵심인력양성을 위한 인력교육 방안을 중심으로 -」, 대구대학교 미술·디자인학과 석사학위논문, 2014
- 장상정, 「문화산업관리학과 교과과정 개발 연구- 중국 지난대학교(濟南大學)를 중심으로 -」, 한세대학교 문화예술경영 학과 박사학위논문, 2019
- 조공주, 「민화를 활용한 애니메이션 교수·학습안 개발 - 전문계 고등학교를 중심으로-」, 한국교원대학교 미술교육학과 석사학위학위 논문, 2011
- 하광녕, 「문화 경쟁력 제고를 위한 한국과 중국의 애니메이션산업 정책에 관한 연구」, 인천대학교 대학원 디자인학과 박사학위논문, 2021
- Li Wang, 「중국 대학의 애니메이션학과 교육과정에 대한 연구」, 세종대학교 애니메이션학과 석사학위논문, 2017
- 杨 忱, 「한·중·일 문화산업 국제경쟁력 비교 연구」, 韓國海洋大學校 貿易學科 碩士學位論文, 2021
- 陈洋, 「论中国高校生态可持续校园模式」, 西安建筑科技大学 建筑历史与理论 博士學位論文, 2004
- 石建平, 「复合生态系统良性循环及其调控机制研究」, 福建师范大学 自然地理學 博士學位論文, 2005
- 耿蕊, 「中国动漫产业集群发展研究」, 武漢大學 媒介經營管理 博士學位論文, 2010
- 穆寶江, 「韓國文化產業發展與中韓文化產業合作」, 吉林大學 世界經濟學科 博士學位論文, 2012
- 蔡亞南, 「日本动画产业特征研究」, 山東大學 歷史文化學院 博士學位論文, 2013
- 符亦文, 「論動畫的跨文化傳播」, 浙江大學 中国现当代文學 博士學位論文, 2015
- 王睿, 「西部高校动画人才培养的困境与路径探索研究」, 西南大學 教育技術學 博士學位論文, 2017
- 施文, 「习近平共同富裕思想的哲學思考」, 沈陽師範大學 马克思主义哲學 博士學位論文, 2019
- 孙萍萍, 「新时代中国共产党共同富裕理论研究」, 山東師範大學 马克思主义理论 博士學位論文, 2020
- 柯皓月, 「党的共同富裕思想在新时代的实践研究」, 新疆大學 马克思主义理论 博士學位論文, 2020
- 孫悅, 「数字媒介语境下中国原创动画的文化循环范式研究」, 武漢理工大學 藝術學理論 博士學位

論文, 2020

金光旭, 「中國共同富裕現代化道路研究」, 吉林大學 馬克思主義發展史 博士學位論文, 2021

吳嬰婧, 「改革開放以來的共同富裕思想研究」, 哈爾濱師範大學 馬克思主義基本原理 博士學位論文, 2021

羅聿, 「習近平關於共同富裕重要論述研究」, 西南大學 馬克思主義中國化研究 博士學位論文, 2022

陳賽, 「從文化產業視角看中國動畫產業化的困境與出路」, 北京大學 傳播學 碩士學位論文, 2005

葛宗男, 「中國動畫教育研究」, 吉林藝術學院 戲劇戲曲學 碩士學位論文, 2007

楊建軍, 「動畫軟件教學探索與研究」, 大連工業大學 設計藝術學 碩士學位論文, 2008

王茜, 「中外動畫文化傳播研究」, 上海交通大學 廣播電視藝術學 碩士學位論文, 2008

孫用株, 「動畫教育與“作家意識”- 動畫基礎教育方法研究」, 中國美術學院 動畫創作與理論研究 碩士學位論文, 2009

劉素君, 「中國高校本科動畫專業的課程結構研究」, 廣州大學 課程與教學論 碩士學位論文, 2009

王善朝, 「我國動畫產業發展現狀及趨勢探析」, 蘇州大學 設計藝術學 碩士學位論文, 2010

何素丹, 「海南高校動畫本科專業設置與教學探索」, 海南大學 美術學科 碩士學位論文, 2010

賈冬冬, 「動畫設計教學的思考與研究」, 東北師範大學 美術學 碩士學位論文, 2010

翟玉春, 「從中國動漫產業的發展看高校動畫教育」, 東北師範大學 美術教育學科 碩士學位論文, 2011

權賢珍, 「中韓文化產業現狀比較研究- 以動漫領域為例」, 中央民族大學 民族學與社會學學院 碩士學位論文, 2011

李志強, 「動畫教育現狀分析及發展」, 廣西師範大學 學科教學 碩士學位論文, 2012

胡美芬, 「高等教育適齡人口減少對新建本科院校的影響研究- 以S學院為例」, 華南理工大學 高等教育學 碩士學位論文, 2013

周方芳, 「中美高校本科動畫教育比較研究」, 景德鎮陶瓷學院 設計學 碩士學位論文, 2015

張瑩瑩, 「中韓文化產業政策比較研究」, 南京航空航天大學 人文社會學院 碩士學位論文, 2016

薛宇菲, 「我國動漫產業發展問題與對策研究 - - 基於中美產業與企業對比分析」, 首都經濟貿易大學 國際商務 碩士學位論文, 2018

刘畅, 「動畫教學與美術課程融合的研究」, 哈爾濱師範大學 學科教學(美術) 碩士學位論文, 2019

趙東洋, 「中美高校本科動畫專業人才培養模式的比較研究- - 以四川美術學院與普瑞特藝術學院為例」, 四川美術學院 廣播電視 碩士學位論文, 2020

비문헌자료

- 조선대학교 홈페이지. (2022.09.16.)
- 조선대학교 만화애니메이션학과 교강사 매뉴얼, 2023
- 자료의 출처: 지역혁신중심 대학지원체계 시범지역 선정 운영계획, 2023
- 한국예술종합학교 홈페이지. (2022.9.16)
- 호서대학교 홈페이지. (2022.09.16.)
- 中国传媒大學官网. 山东工艺美术学院官网. 周口师范學院动画人才培养方案. (2022.08.25.)
- 周口师范学院美术学院动画专业毕业生毕业信息统计. (2023.03.27)
- <http://szsyscm.sdada.edu.cn/info/1332/1042.htm>. (2022.06.18)
- <https://www.eol.cn/html/g/report/2013/report1.shtml#baogao1-1>. (2022.08.02)
- <http://szsyscm.sdada.edu.cn/xyjj.htm>. (2022.08.25)
- <https://www4.chosun.ac.kr/cartoon/7534/subview.do#top>. (2022.08.26.)
- <https://baike.so.com/doc/5418077-5656237.html>. (2022.09.11)
- <https://baike.so.com/doc/4376967-4583103.html>. (2022.09.12)
- https://image.so.com/i?src=360pic_strong&z=1&i. (2022.09.16)
- https://image.so.com/i?src=360pic_strong&z=1&i=0&cm. (2022.09.16)
- <https://wisec.zknu.edu.cn/#/>. (2022.9.16)
- https://www.so.com/s?ie=utf-8&src=hao_360so_suggest_b_cube&shb=. (2022.9.16)
- <https://youtu.be/UqbkYVv5yBs>. (2022.09.16)
- <https://youtu.be/v9aCrH9ktCU>. (2022.09.16)
- <https://youtu.be/P54k5-C1d1c>. (2022.09.16)
- https://image.so.com/view?src=360pic_strong&z=1&i=0&cmg=. (2022.09.16)
- <https://waptv.sogou.com/cartoon/>. (2022.09.16)
- <https://www.so.com/s?q=%E5%8A%A8%E7%94%BB%E3%80%8A%E5%A4%A7%>. (2022.09.16)
- <https://m.blog.naver.com/kondo5813/222197487163>. (2022.09.19)
- https://m.search.naver.com/search.naver?query=%EC%9A%B0%EB%A6%AC%EB%82%98%EB%9D%BC+%EC%9D%B8%EA%B5%AC%EC%88%98&where=m&sm=mob_sly.hst&acr=1. (2022.09.20)
- <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1660729998912952982>. (2022.09.20)
- <https://baike.so.com/doc/1290692-1364662.html>. (2022.09.20)
- <http://www.gaosan.com/gaokao/319335.html>. (2022.09.25)

<http://www.gaosan.com/gaokao/319430.html>. (2022.09.25)
https://www.360kuai.com/pc/9bb89a0c394c64187?cota=3&kuai_so=1&sign=360_. (2022.09.25)
<http://wiki.wosku.com/html/61a0527deae3c3203c88d14e8d9dd005.html>. (2022.09.29)
<https://youtu.be/F0wtygQT1J0>. (2022.09.29)
<https://youtu.be/BHhjpWwGI8>. (2022.09.29)
<https://youtu.be/wcXignso3pk>. (2022.09.29)
<https://youtu.be/ZgY6TUNh0vg>. (2022.09.29)
<https://youtu.be/uEi-1JYvV-M>. (2022.09.29)
<https://youtu.be/oiVYpF4cyVY>. (2022.09.29)
<https://youtu.be/rsRGaZk0Pll>. (2022.09.29)
https://image.so.com/isrc=360pic_. (2022.09.29)
<https://youtu.be/KWBfFWOBkqc>. (2022.09.29)
<https://youtu.be/w5bNj7wmmuE>. (2022.09.29)
<https://youtu.be/rkUPJRQ4JXQ>. (2022.09.29)
<https://youtu.be/CGx3jnV4oNM>. (2022.09.29)
<https://youtu.be/Xdf00S4RfSI>. (2022.09.29)
<https://wenda.so.com/q/1638382152210388?src=140&q=%E9%80%9F%E5%86%99>. (2022.10.04)
https://m.blog.naver.com/wisconsin_edu/222133413518. (2022.10.04)
<https://ko.m.wikipedia.org/wiki> (2022.10.04)
<http://www.gaosan.com/gaokao/254727.html>. (2022.10.11)
<https://blog.naver.com/bsj7000/222987987149>. (2023.03.21)
<http://www.cuaa.net/>. (2023.03.22)
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%95%99%E8%82%B2%E7%B3%BB%E7%B5%B1>. (2023.03.22)
<https://namu.wiki/w/%EB%8C%80%ED%95%9C>. (2023.04.13)
<https://namu.wiki/w/%ED%96%89%EC%A0%95%EA%B5%AC%EC%97%AD>. (2023.04.13)
<https://wenku.so.com/d/614411a078822ab1afbd621ee610d2ff>. (2023.04.13)
http://courseware.npru.ac.th/admin/files/20191118155333_410152585dc9541943536d43fc5a1561.pdf. (2023.04.13)
http://courseware.npru.ac.th/admin/files/20191118155333_410152585dc9541943536d43fc5a1561.pdf. (2023.04.13)
http://courseware.npru.ac.th/admin/files/20191118155333_410152585dc9541943536d43fc5a1561.pdf. (2023.04.13)

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%87%AA%E6%B2%BB%E5%8C%BA>. (2023.04.13)
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%BB%8F%E6%B5%8E%E7%89%B9%E5%8C%BA>. (2023.04.13)
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%89%AF%E7%9C%81%E7%BA%A7%E5%B8%82>. (2023.04.13)
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9C%B0%E7%BA%A7%E5%B8%82>. (2023.04.13)
<https://zhuanlan.zhihu.com/p/142748735>. (2023.04.13)
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8E%BF%E7%BA%A7%E5%B8%82>. (2023.04.13)
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9F%8E%E9%8E%AE>. (2023.04.13)
<https://wiki.mbalib.com/wiki/%E4%B8%80%E7%BA%BF%E5%9F%8E%E5%B8%82>. (2023.04.13)
<https://wiki.mbalib.com/wiki/%E4%BA%8C%E7%BA%BF%E5%9F%8E%E5%B8%82>. (2023.04.13)
<https://wiki.mbalib.com/wiki/%E4%B8%89%E7%BA%BF%E5%9F%8E%E5%B8%82>. (2023.04.13)
<https://baike.baidu.com/item/%E5%9B%9B%E7%BA%BF%E5%9F%8E%E5%B8%82/8620126>. (2023.04.13)
<https://baike.baidu.com/item/%E4%BA%94%E7%BA%BF%E5%9F%8E%E5%B8%82/8620216>. (2023.04.13)
http://nationalatlas.ngii.go.kr/pages/page_1879.php. (2023.04.13)
http://nationalatlas.ngii.go.kr/pages/page_1879.php. (2023.04.13)
http://nationalatlas.ngii.go.kr/pages/page_1879.php. (2023.04.13)
http://nationalatlas.ngii.go.kr/pages/page_1879.php. (2023.04.13)
http://www.gov.cn/guoqing/2005-09/13/content_5043917.htm. (2023.04.13)
<https://mp.weixin.qq.com/s/EcGw7ZuaUjWqMFckwZLIXw>. (2023.04.13)
<https://mp.weixin.qq.com/s/EcGw7ZuaUjWqMFckwZLIXw>. (2023.04.13)
https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_6711847. (2023.04.20)
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%95%9C%EB%>. (2023.04.20)
https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%95%9C%EB%AF%BC%EA%B5%AD%EC%9D%98_%ED%96%89%EC%A0%95_%EA%B5%AC%EC%97%AD. (2023.04.20)
https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%95%9C%EB%AF%BC%EA%B5%AD%EC%9D%98_%ED%96%89%EC%A0%95_%EA%B5%AC%EC%97%AD. (2023.04.20)
https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%95%9C%EB%AF%BC%EA%B5%AD%EC%9D%98_%ED%96%89%EC%A0%95_%EA%B5%AC%EC%97%AD. (2023.04.20)
https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%95%9C%EB%AF%BC%EA%B5%AD%EC%9D%98_%ED%96%89%EC%A0%95_%EA%B5%AC%EC%97%AD. (2023.04.20)

<https://freewechat.com/a/MzAwNjAyMzczNQ==/2651122106/1>. (2023.04.18)
<https://freewechat.com/a/MzAwNjAyMzczNQ==/2651122106/1>. (2023.04.18)
<https://zhuanlan.zhihu.com/p/539250941>. (2023.04.20)
<https://zhuanlan.zhihu.com/p/539250941>. (2023.04.20)
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B4%91%EC%9>. (2023.04.20)
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B8%B0%EC%>. (2023.04.20)
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8A%B9%EB%B3%84%EC%8B%9C>. (2023.04.20)
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B4%91%EC%97%AD%EC%8B%9C>. (2023.04.20)
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8A%B9%EB%B3%84%EC%9E%90%EC%>. (2023.04.20)
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%95%9C%>. (2023.04.20)
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8A%B9%EB%B3%84%EC%9E%>. (2023.04.20)
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%95%9C%EB%>. (2023.04.20)
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%95%9C%EB%AF%BC>. (2023.04.20)
[https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8B%9C_\(%ED%96%89%EC%A0%95%](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8B%9C_(%ED%96%89%EC%A0%95%). (2023.04.20)
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%96%89%EC%A0%95%EC%8B%9C>. (2023.04.20)
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8A%B9%EB%A1%80%EC%8B%9C%>. (2023.04.20)
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%96%89%EC%A0%95%EB%8F%99>. (2023.04.20)
<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9D%8D>. (2023.04.20)
[https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A9%B4_\(%ED%96%89%EC%A0%](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A9%B4_(%ED%96%89%EC%A0%). (2023.04.20)
[https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%86%B5_\(%ED%96%89%EC%](https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%86%B5_(%ED%96%89%EC%). (2023.04.20)
[https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A6%AC_\(%ED%96%89%EC%A0%95%](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A6%AC_(%ED%96%89%EC%A0%95%). (2023.04.20)
[https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B0%98_\(%ED%96%89%EC%A0%](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B0%98_(%ED%96%89%EC%A0%). (2023.04.20)
<https://baike.so.com/doc/5397741-5635089.html>. (2023.04.20)
<https://zhidao.baidu.com/question/370289103126411204.html>. (2023.04.23)
http://world.kbs.co.kr/service/contents_view.htm?lang=c&board_seq=366689. (2023.04.23)
<https://www.bucheon.go.kr/site/homepage/menu/viewMenu?menuid=157002001005>. (2023.04.23)
<https://baike.so.com/doc/2305424-2438712.html>. (2023.04.27)
<https://baike.so.com/doc/1191486-1260267.html>. (2023.04.27)
<https://zhidao.baidu.com/question/559642124243973924.html>. (2023.04.27)
<http://xxgk.sdada.edu.cn/xxgkml/jxzlx/bkjxzlbg.htm>. (2023.04.27)
<https://wenda.so.com/q/1563839103213474>. (2022.04.30)

<https://m.idongde.com/c/1b33c1A468555708.shtml>. (2023.05.02)

https://www.karts.ac.kr/cn/cn_schools/dnp.do?CODE=03. (2023.05.02)

http://www.hoseo.ac.kr/Home/Major.mbz?action=MAPP_2005191601. (2023.05.02)

<https://www.academyinfo.go.kr/pubinfo/pubinfo0081/doInit.do#none>. (2023.05.02)

http://www.hoseo.ac.kr/Home/Major.mbz?action=MAPP_2005191601. (2023.05.02)

<https://www.academyinfo.go.kr/pubinfo/pubinfo0081/doInit.do#none>. (2023.05.02)

<https://baike.baidu.com/item/%E6%96%AF%E5%9D%A6%E7%A6%8F%E5%A4%A7%E5%AD%A6/278716>. (2023.05.10)

<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%83%9D%ED%83%9C%EA%B3%84>. (2023.06.13)

<https://www.pinterest.co.kr/pin/18014467246899018/>. (2023.06.17)

kaiserscience.wordpress.com. (2023.06.18)

<https://blog.naver.com/aaakorea1234/222447177590>. (2023.06.18)

<https://blog.naver.com/ujintro/223119988743>. (2023.06.21)

부 록

1. 한국의 행정구역 용어 해설

'지방자치단체'란 광역자치단체인 특별시, 광역시, 특별자치시, 도, 특별자치도와 기초자치단체인 시, 군, 그리고 자치구를 말한다.²⁶⁹⁾

行政區域 / Administrative District(Division)

행정구역은 '행정기관의 권한이 미치는 일정한 구역'이다. 특별시, 광역시, 일반시, 도, 군, 읍, 면 따위가 있다.²⁷⁰⁾

광역지방자치단체(廣域地方自治團體)는 지방자치단체 중 기초지방자치단체의 상위 단체로서 기초지방자치단체에 비해 넓은 구역과 많은 주민을 관할한다.²⁷¹⁾

기초지방자치단체(基礎地方自治團體)는 지방자치단체 중 광역지방자치단체의 산하 단체로서 광역지방자치단체보다 좁은 지역을 관할한다.²⁷²⁾

특별시(特別市)는 한국의 행정구역과 조선민주주의인민공화국의 행정구역이다.²⁷³⁾

광역시(廣域市)는 한국의 행정구역이다. 원래는 직할시였으나 지방자치법에 의해 1995년에 현재와 같이 명칭을 변경하였다.²⁷⁴⁾

특별자치시(特別自治市)는 한국의 행정구역이다. 2009년 4월 21일 국회 행정안전위원회 소속 국회의원들은 행정중심복합도시의 법적 지위를 '정부 직할의 특별자치시'로 확정하고, 국가위임사무도 원칙적으로 특별자치시에 위임하기로 합의하였다. 2012년 7월 1일 출범한 세종특별자치시가 현재 한국의 유일한 특별자치시이다.²⁷⁵⁾

한국의 도(道)는 최상위 행정구역이다. 현재 한국에는 경기도, 강원도, 충청남도, 충청북도, 전라남도, 전라북도, 경상남도, 경상북도가 있다. 일반 도에는 기초지방자치단체로 시와 군을 둘 수 있다.²⁷⁶⁾

특별자치도(特別自治道)는 한국의 행정구역으로, 도(道)와 기능적으로 거의 동일하

269) <https://namu.wiki/w/%EB%8C%80%ED%95%9C%>. (2023.04.13)

270) <https://namu.wiki/w/%ED%96%89%EC%A0%95%EA%B5%AC%EC%97%AD>. (2023.04.13)

271) <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B4%91%EC%99>. (2023.04.20)

272) <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B8%B0%EC%99>. (2023.04.20)

273) <https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8A%B9%EB%B3%84%EC%8B%9C>. (2023.04.20)

274) <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B4%91%EC%97%AD%EC%8B%9C>. (2023.04.20)

275) <https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8A%B9%EB%B3%84%EC%9E%90%EC%99>. (2023.04.20)

276) <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%95%9C%>. (2023.04.20)

지만, 관련 법률에 의거해 고도의 자치권이 보장된다. 한국의 특별자치도는 현재 제주 특별자치도가 유일하다.²⁷⁷⁾

한국의 구(區)는 특별시, 광역시, 시의 산하 행정구역이다. 구에는 자치구와 자치구가 아닌 구(행정구)가 있다. 자치구는 특별시, 광역시의 산하 행정구역으로서 시, 군과 동급인 기초자치단체이고, 자치구가 아닌 구(행정구)는 인구 50만 명 이상인 시(기초자치단체)에 둔다.²⁷⁸⁾

한국의 군(郡)은 도 및 광역시의 산하 행정구역이자 기초지방자치단체이다. 군의 하부 행정구역으로는 읍과 면이 있다. 2022년 8월 현재 읍의 개수가 가장 많은 군은 읍이 6개인 대구광역시 달성군이다.²⁷⁹⁾

시(市)는 행정구역의 하나이다. 보통 '시'라고 하면, 이들 중 기초자치단체인 시를 말한다. 인구가 50만 명 이상인 시(수원시, 평택시, 부천시, 청주시, 천안시 등)에는 행정구를 하부 행정구역으로 둘 수 있다.²⁸⁰⁾

특례시(特例市, special case city)는 한국의 광역자치단체인 도 산하의 기초자치단체 중 한국 지방자치법 제198조에 의거 2022년 1월 13일부터 지정되는 지방자치단체이다. 2020년 개정된 한국 지방자치법에서는 이를 인구 100만 이상 대도시라고 규정하고 있다. 특례시는 행정적 명칭이며, 지방자치단체 종류가 추가되는 것이 아니라 공부·주소·안내판 등에서 '특례시'라는 명칭이 드러나지는 않는다.²⁸¹⁾

행정시(行政市)는 한국의 행정구역 중 하나로, 2006년 7월 1일 특별자치도 제도가 제주도에서 실시되면서 2개의 행정시(제주시, 서귀포시)가 설치되었다.²⁸²⁾

동(洞)은 한국의 행정구역의 하나로 구 또는 시의 하부 행정구역이다. 행정운영동(行政運營洞) 또는 행정동(行政洞)이라고 불리는데, 법정동과 구별하고 있으며, 모든 행정동 청사는 '동행정복지센터(동사무소)'라고 부르고 있다. 최근에는 동 행정복지센터라고 바뀌고 있는 추세이다.²⁸³⁾

읍(邑)은 한국 및 조선민주주의인민공화국의 행정구역이다.²⁸⁴⁾

면(面)은 한국의 자치시·군 또는 행정시의 하부 행정구역으로, 조선 시대에도 행정

277) <https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8A%B9%EB%B3%84%EC%9E%>. (2023.04.20)

278) <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%95%9C%EB%>. (2023.04.20)

279) <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%95%9C%EB%AF%BC%>. (2023.04.20)

280) [https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8B%9C_\(%ED%96%89%EC%A0%95%](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8B%9C_(%ED%96%89%EC%A0%95%)

281) <https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8A%B9%EB%A1%80%EC%8B%9C%>. (2023.04.20)

282) <https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%96%89%EC%A0%95%EC%8B%9C%>. (2023.04.20)

283) <https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%96%89%EC%A0%95%EB%8F%99%>. (2023.04.20)

284) <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9D%8D%>. (2023.04.20)

구역의 이름으로 사용되었으며 일부 지역에서 군의 하부 구역의 단위로 면 대신 사(社)·방(坊) 등이 쓰이기도 하였다. 조선민주주의인민공화국에서는 1952년 12월에 실시된 군면리 대폐합에 따라 면 제도가 폐지되었다.²⁸⁵⁾

통(統)은 동의 하위 행정구역으로 본래 관할 인구상 리와 같은 등급이다. 그러나 리와 달리 현재는 일상적으로 거의 사용되지 않으며, 변동이 심하다.²⁸⁶⁾

리(里)는 한국의 지역을 구분하는 말단 단위로, 주로 농어촌 지역에 존재한다.²⁸⁷⁾

반(班)은 군 단위의 리와 도시지역의 동의 하부 행정구역이다. 1938년 일제강점기에 전시동원을 위해 설치된 애국반에서 시작되어, 정부수립 이후 국민반을 거쳐 5.16 군사정변 이후 1961년 재건반으로 개편되었다. 1975년 현재의 반으로 설치되어, 각 지방자치단체별로 조례에 따라 운영되고 있다. 월 1회의 반상회를 개최하며, 반장은 행정기관의 명을 받아 각종 사무를 수행한다. 범위가 매우 좁아 한 건물에 수십 개의 반이 있기도 하며, 현재는 일상적으로 거의 사용되지 않는다.²⁸⁸⁾

2. 중국의 행정구역 용어 해설

도시는 대규모 인간의 집단 거주지이다. 그것은 영구적이고 인구 밀도가 높은 곳으로 정의할 수 있으며 구성원은 주로 비(非)농업 업무에 종사하는 행정적으로 정의된 경계가 있다. 도시는 일반적으로 광범위한 주택, 교통, 보건, 공공 서비스, 토지 사용, 상품 생산 및 통신 시스템을 보유하고 있다. 그들의 밀도는 사람들, 정부 조직 및 기업 간의 상호 작용을 촉진하며 때로는 상품 및 서비스 분배의 효율성 향상과 같은 과정에서 다른 당사자에게 혜택을 준다.²⁸⁹⁾

도시지역은 시 관할구역과 구가 없는 시, 구, 시 정부 소재지의 실제 건설과 관련된 주민위원회 관할구역 및 기타 구역을 말한다. 거주 인구는 향(鄉) 진(鎭) 거리에 거주하며, 본 향(鄉) 진(鎭) 거리 또는 호적에 주민등록이 되어 있는 사람, 본 향(鄉) 진(鎭) 거리에 거주하며 호적 등록지 향진 거리를 떠난 지 반년 이상 된 사람, 본 향(鄉) 진(鎭) 거리에 주민등록이 되어 있고 반년 미만 해외에 있거나 해외에서 일하는

285) [https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A9%B4_\(%ED%96%89%EC%A0](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A9%B4_(%ED%96%89%EC%A0). (2023.04.20)

286) [https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%86%B5_\(%ED%96%89%EC%](https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%86%B5_(%ED%96%89%EC%). (2023.04.20)

287) [https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A6%AC_\(%ED%96%89%EC%A0%95](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A6%AC_(%ED%96%89%EC%A0%95). (2023.04.20)

288) [https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B0%98_\(%ED%96%89%EC%A0%](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%B0%98_(%ED%96%89%EC%A0%). (2023.04.20)

289) <https://baike.so.com/doc/5397741-5635089.html>. (2023.04.20)

사람을 포함한다.²⁹⁰⁾

성급 수도는 성급 행정 중심지이자 정부 소재지이며 일반적으로 성급 정치, 경제, 과학교육, 문화 및 교통의 중심지이다. 예를 들어 운남성(雲南省)의 성도는 곤명(昆明), 흑룡강성(黑龍江省)의 성도는 합이빈(哈爾濱)이다.²⁹¹⁾

직할시(Municipality)는 많은 국가에서 가장 중요한 성급 행정구역으로 중국, 북한, 한국, 베트남 등 한자문화권 국가에서 주로 사용되고 있다. 글자 그대로 중앙정부가 직접 관할하는 도시이다. 직할시는 종종 더 많은 거주 인구를 필요로 하며 일반적으로 전국의 정치, 경제 및 문화에서 중요한 위치를 차지한다.²⁹²⁾

특별행정구(special administrative region, 약칭 SAR)는 헌법 규정에 따라 중화인민공화국 행정구역 범위 내에 설립된 특별한 법적 지위를 누리고 자본주의 제도와 자본주의 생활 방식을 시행하는 지방 행정구역을 말한다. 특별행정구는 중국이 역사적으로 남아 있는 홍콩, 마카오, 대만 문제를 평화적으로 해결하기 위해 설치한 특수한 지방행정구역이다. 특별행정구의 설립은 홍콩과 마카오의 번영과 안정을 유지하는 데 도움이 될 것이다.²⁹³⁾

자치구(영어: autonomous region)는 행정구역의 하나이며 자치지방의 일종으로 글자 그대로 '자치 권력을 가진 행정구역'이라는 뜻이다. 특징은 자율권이 소속 국가의 다른 동급 행정구역보다 높다는 점이다. 설립 배경은 국가 상황에 따라 다르며 일반적으로 국내 소수민족의 주요 거주지와 전통 영역 또는 섬, 국경 등 토지와 분리된 지역에 설치되며 종종 1급 행정구역으로 존재한다.²⁹⁴⁾

경제특구(영어: Special Economic Zone, 약칭 SEZ)는 지리적인 개념으로, 주로 정부가 외국인 투자나 기업의 입주를 유치하기 위해 법률을 완화하거나 경제 발전을 위한 유리한 조건을 갖춘 지역을 말하며, 성급 경제 정책 결정권 외에도 대외 경제활동에서 더욱 개방적인 정책을 채택할 수 있다. 특구의 '특(特)'은 주로 특별 경제 정책, 유연한 경제 조치 및 관세 감면과 같은 특별 경제 관리 시스템을 구현하고 이상적인 투자 환경과 조직의 잘 조직된 지도 관리 시스템을 제공하며 외국인 투자 및 외화 수익을 증가시켜 경제 발전을 촉진하는 것을 의미한다. 경제특구의 개념 자체는 광범위하며, 상세하고 구체적인 구분은 수출가공구역(Export Processing Zones), 자유구역(Free Zo

290) <https://wenku.so.com/d/614411a078822ab1afbd621ee610d2ff>. (2023.04.13)

291) http://courseware.npru.ac.th/admin/files/20191118155333_410152585dc9541943536d43fc5a1561.pdf. (2023.04.13)

292) http://courseware.npru.ac.th/admin/files/20191118155333_410152585dc9541943536d43fc5a1561.pdf. (2023.04.13)

293) http://courseware.npru.ac.th/admin/files/20191118155333_410152585dc9541943536d43fc5a1561.pdf. (2023.04.13)

294) <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%87%AA%E6%B2%BB%E5%8C%BA>. (2023.04.13)

nes), 자유항(Free Ports), 자유무역단지(Free Trade Zones), 도시기업지구 및 공업단지(Industrial Estates) 등이다.²⁹⁵⁾

부(副)성급 시라고도 하는 부성급시는 중국의 하위 지방도시이며, 1994년 2월 25일에 공식적으로 시행되었고 그 전신은 국가 별도 계획시이다. 1994년 2월 25일 중앙기구편성위원회 문서(중편[1994]1호)에 따르면 중국공산당 중앙위원회와 국무원의 비준을 거쳐 원래 14개 별도 계획시와 항주(杭州)시, 제남(濟南)시 등 총 16개 시의 행정급이 부(副)성급으로 지정됐다. 중경(重慶)시가 직할시로 승격된 이후 현재 부(副)성급시는 모두 15개이다.²⁹⁶⁾

성회(省會), 성성(省城), 성취(省彙), 성치(省治), 성리(省莅), 성담(省垣), 성도(省都), 성부(省府), 성읍(省邑), 성급 행정센터 등은 성의 수도이다.

지(地)급 시는 중국의 지(地)급 행정구역의 일종으로 2급 행정구역에 속하며 행정중심지가 위치한 도시의 관할을 받는 모든 지역을 말하고 서양 국가 도시지역에 해당한다. 1983년부터 국가행정기관의 구획통계에 행정구역 용어로 고정되어 이전 성 직할시 명칭을 대체하고 있다. 1986년까지 '지(地)급 시'는 166개에 이르렀고, '지구(地區)'와 '연맹'을 대체하여 '지(地)급 행정구'의 주체가 되었다. 2019년 1월 현재 지(地)급 시의 수는 안정되어 총 333개의 지(地)급 행정구 중 7개 지구, 3개 연맹만 있고, 지(地)급 시가 293개로 88%를 차지한다.²⁹⁷⁾

현(縣)급 시는 중국의 행정구역 중 하나로 일반적으로 경제적으로 성이 직접 관리하지만 행정은 일반적으로 소재지 지역, 주 또는 지(地)급 시에서 관리한다.²⁹⁸⁾ 2023년 4월 현재 전국에 총 397개의 현(縣)급 시가 설립되었으며, 그 중 316개는 성(省) 지(地)급시에서 관리한다.²⁹⁹⁾

성진(城鎮)은 '도시'와 '진(鎭)'을 아울러 이르는 말이다. 다음과 같은 뜻이 있다.

규모는 도시보다 작지만 진(鎭)보다 크고 비농업 인구가 주를 이루며 일정 규모의 상공업 밀집 지역으로 발전했다. 중국 규정에 따르면 현(縣) 및 현(縣) 이상의 기관이 소재하거나 거주 인구가 2000명 이상, 10만 명 미만이며 그 중 비농업 인구가 50% 이상을 차지하는 거주지는 모두 성진(城鎮)이다.³⁰⁰⁾

295) <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%B9%A7%E5%B8%82>. (2023.04.13)

296) <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B8%82>. (2023.04.13)

297) <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B8%82>. (2023.04.13)

298) <https://zhuanlan.zhihu.com/p/142748735>. (2023.04.13)

299) <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B8%82>. (2023.04.13)

300) <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B8%82>. (2023.04.13)

1선(一線) 도시는 전국의 정치, 경제 등 사회활동에서 중요한 위치에 있으며 주도적 역할과 사방으로 발산(發散) 및 추진력을 가진 대도시를 말한다. 주로 도시 발전 수준, 종합 경제력, 발산(發散) 추진 능력, 인재에 대한 매력, 정보 교류 능력, 국제 경쟁 능력, 과학기술 혁신 능력, 교통접근성 등 각 방면에서 주로 나타나며, 일선 도시는 생산, 서비스, 금융, 혁신, 유통, 종합 비즈니스 지수 등 전국 사회활동에서 선도 및 발산(發散) 등의 주도적 기능을 한다.³⁰¹⁾

2선(二線) 도시는 인구가 300만 명 이상이거나 경제가 비교적 발달하고 소비수준이 비교적 높은 대중 도시 또는 일반 성회(省會) 도시를 말하며 주로 도시 규모, 인구수를 참조하거나 경제 발전 수준과 GDP 총량 및 1인당 지표, 1인당 가처분 소득 등의 기준에 따라 구분된다.³⁰²⁾

3선(三線) 도시는 전략적으로 중요하거나 상대적으로 발달했거나 경제적 총체성이 큰 중소도시를 말한다. 대부분은 중동(中東)부 지역의 지역 중심 도시, 경제 조건이 좋은 지(地)급시, 전국 100대 현(縣)이며 일부 서부 지역의 성도 수도도 포함된다. 인구 규모도 대부분 100만 이상이고 일정한 주민 소비 능력을 가지고 있으며 자체적인 상대적 우위 산업을 가지고 있고, 특정 산업의 대기업에게는 어느 정도 매력적이지만 도시의 종합 경쟁력을 더욱 향상시킬 필요가 있다.³⁰³⁾

4선(四線, Four-tier City) 도시의 대부분은 도시 규모, 경제사회 발전 수준 및 교통 건설이 비교적 일반적인 중간 도시이다. 4선 도시는 대부분 지(地)급시를 위주로 하며 개별 성(省), 자치구의 성회(省會), 수부(首府), 자치주도 포함된다.³⁰⁴⁾

5선(五線, Fifth-tier City) 도시는 일반적으로 도시 규모가 작고 경제 기반이 열악하며 교통이 편리하지 않고, 대기업 수가 제한된 지(地)급시, 자치주, 지구(地區), 동맹, 관할구역 내 농업 인구가 여전히 큰 비중을 차지하며, 각각 도시화와 산업화의 발전 방향을 모색하고 있다. 대부분은 서부 지역의 경제적으로 낙후된 지(地)급 행정구역이며 중동 지역의 소수의 중소 도시도 있다.³⁰⁵⁾

301) <https://wiki.mbalib.com/wiki/%E4%B8%80%E7%BA%BF%E5%9F%8E%E5%B8%82>. (2023.04.13)

302) <https://wiki.mbalib.com/wiki/%E4%BA%8C%E7%BA%BF%E5%9F%8E%E5%B8%82>. (2023.04.13)

303) <https://wiki.mbalib.com/wiki/%E4%B8%89%E7%BA%BF%E5%9F%8E%E5%B8%82>. (2023.04.13)

304) <https://baike.baidu.com/item/%E5%9B%9B%E7%BA%BF%E5%9F%8E%E5%B8%82/8620126>. (2023.04.13)

305) <https://baike.baidu.com/item/%E4%BA%94%E7%BA%BF%E5%9F%8E%E5%B8%82/8620216>. (2023.04.13)