ISSN 2509-2817 KiDRS Korea Institute of Design Research Society 2023. Vol.8 No.2

만화콘텐츠 교육을 위한 미국 대학 교과과정 분석 및 제언

Analysis and Suggestions of University Curriculum in the United States for Cartoon Creation Education

주 저 자 : 옥진명 (Ok, Jin Myeong) 인제대학교 멀티미디어학부 강사

교 신 저 자 : 김석래 (Kim, Suk Rae) 인제대학교 웹툰영상학과 교수
deani4@inje.ac.kr

https://doi.org/10.46248/kidrs.2023.2.162

접수일 2023. 5. 23. / 심사완료일 2023. 6. 5. / 게재확정일 2023. 6. 12. / 게제일 2023. 6. 30.

Abstract

Recently, due to the increase in the cultural and industrial value of the cartoon content that include the webtoon, educational demand has increased, and related departments have been newly established and the expansion of the quota at universities in charge of higher education. Reflecting this environment, this study was conducted based on the lack of related research that can be referred to when establishing a cartoon related department curriculum. The study aimed to closely analyze the curriculum of U.S. universities, which is considered a good example in terms of curriculum composition, and to derive contents that can be applied to related departments in Korea. For the analysis, three universities were selected according to the selection criteria, and individual analysis for each school was conducted in accordance with the analysis criteria set. And then, individual analysis contents were comprehensively analyzed, and drew the implications that can be considered and grafted in the composition of the curriculum in cartoon related departments. It is hoped that the analysis results of this study can be a basic study that can add value to cartoon content education.

Keyword

Cartoon Content(만화콘텐츠), Educational Demand(교육적 수요), Curriculum(교육과정)

요약

최근 웹툰이 포함된 만화콘텐츠의 문화적 산업적 가치 상승으로 인하여 교육적 수요가 증대, 고등교육을 담당하고 있는 대학에서 관련학과의 신설 및 정원증대가 이루어지고 있다. 본연구는 이러한 환경을 반영하고, 만화 관련학과 교육과정 확립 시 참고할 수 있는 관련 연구가 부족하다는 점에 착안하여 진행된 연구이다. 연구는 교과과정 구성 측면에서 좋은 사례가 된다고 판단되는 미국 대학의 교과과정을 면밀히 분석, 국내 관련 학과에서 적용이 가능한 내용들을 도출하는 것에 목적을 두었다. 분석은 선정기준에 의해 세 개의 대학을 선정하고 설정한 분석기준에 준하여 학교별 개별분석을 우선 진행하였다. 다음으로 개별분석 내용들을 종합적으로 정리, 국내 만화 관련 학과에서 교과과정 구성 시 고려하고 접목할 수 있는 시사점을 도출하였다. 이러한 일련의 과정을 통하여 정리된 본연구의 분석결과가 만화콘텐츠 교육에 가치를 더할 수 있는 기초연구가 될 수 있기를 바란다.

목차

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

1-2. 연구 범위 및 방법

2. 학교별 교육과정 분석

2-1. California College of Arts

2-2. Savannah College of Art and Design

2-3. School of Visual Arts

3. 종합 분석

4. 제언 및 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

네트워크 기술의 발달로 여러 미디어가 디지털화되어 복합적인 기능을 갖게 되는 뉴미디어의 시대로 넘어오면서, 콘텐츠의 소비성향 또한 새로운 형태를 보인다. 특히 시공간의 제약이 적고 과자를 먹듯이 짧은 시간에 즐길 수 있는 콘텐츠를 의미하는 스낵컬처 콘텐츠는 오늘날 대중들이 어떤 형태의 콘텐츠를 접하길 원하고 어떤 방식으로 콘텐츠를 소비하길 원하고 있는지 그 성향[1)]을 잘 보여 주는 예이다.

스낵컬처 콘텐츠를 언급할 때, 대표적 콘텐츠로 언급되는 만화는 최근 두 가지 측면에서 높은 콘텐츠적 가치를 평가받고 있다. 첫째, 산업적 가치 측면에서 만화 산업은 지난 2017년도를 기점으로 1조 원이 넘는 시장 규모로 성장하였고[2)] 그 성장세가 다른 어떤 콘텐츠 분야보다 높다. 주목해야 할 점은 2020년을 기점으로 통상 웹툰으로 불리는 온라인만화 매출 규모가 출판만화 매출 규모를 넘어섰다는 점으로[3)], 시장의 확대와 성장을 출판만화가 아닌 온라인 만화가 견인하고 있다고 하겠다. 특히 만화콘텐츠 산업의 가장 두드러진 최근의 동향은 네이버와 카카오와 같은 주요 사업자들을 중심으로 이전의 방식인 국내 스튜디오와 에이전시 등을 통해 콘텐츠를 제공받아 플랫폼으로 단순 유통하는 것에 머무르는 것이 아니라 이를 영상화하여 안정적으로 유통하기 위한 밸류체인의 구축에 힘을 쏟고 있다는 점[4)]으로, 이는 해당 콘텐츠의 지속적인 성장을 예상하기에 가능한 시도라고 하겠다. 두 번째, 문화적 가치 측면에서 만화는 하나의 독립된 콘텐츠로의 가치뿐만 아니라 드라마, 애니메이션, 영화와 같은 다양한 파생 콘텐츠를 양산하는 원천 콘텐츠로써 그 가치를 인정받고 있다는 점으로 이는 최근 주요 웹툰 플랫폼들이 IP 중심 사업의 확장을 다각적으로 도모하고 있다는 점에서 충분히 설명될 수 있는 부분이다. 이처럼 국내 콘텐츠 시장의 핵심 분야로써 확실하게 자리매김하였고 성장 가능성 또한 높은 만화콘텐츠는 최근 교육 수요 또한 높아지고 있으며, 이는 자연스럽게 고등교육기관의 하나인 대학에서 학과나 교과목 개설의 증가로 이어지고 있다. 그러나 관련 기관을 중심으로 이루어지고 있는 다양한 지원들은 교육과정보다는 창작지원의 형태로 대부분이 지원되고 있는 상황으로, 만화콘텐츠가 지닌 높은 가능성과 확장성으로 인하여 해당 분야의 전문가 양성을 교육목표로 하는 대학 교육 현장에 대한 지원은 부족한 상황이며, 만화콘텐츠 교육과정과 관련된 연구도 다양성 측면에서 아쉬움이 있다고 보인다. 이런 이유로 본 연구에서는 관련 기초연구의 일환으로 북미(미국) 지역 대학의 교육과정을 면밀하게 조사, 분석하여 결과를 도출한다. 물론 온라인만화 중심의 형태로 시장의 확대를 추구하고 있는 국내의 상황과 아직은 출판만화가 주류인 미국의 상황에는 다소의 차이가 존재한다는 견해가 있을 수 있다. 그러나 코로나19 팬데믹 상황을 거치면서 미국의 만화콘텐츠 시장이 마블 코믹스나 DC 코믹스와 같은 세계적인 IP를 보유한 제작사들을 중심으로 온라인으로 빠르게 이동하고 있다는 시장의 변화[5)]와 함께, 국내보다는 미국의 콘텐츠 교육과정이 학문 간 융합을 통한 발전을 도모하는 형식을 취하고 있다는 점에서, 향후 국내 관련 분야의 교육과정 수립에 일정 부분 유의미한 시사점을 제시할 수 있을 것으로 판단된다.

1-2. 연구 범위 및 방법

본 연구는 최근 산업적, 문화적 측면과 아울러 교육적 측면에서 관심과 수요가 높아지고 있는 만화콘텐츠 교육과정 설정과 관련된 기초연구로써, 관련 학과를 운영하는 미국 내 대학의 교육과정을 종합적으로 분석해 보고 그 결과를 근간으로 국내 대학의 관련 학과에서 적용이 가능한 교육방안을 제언하는 것을 기본으로 한다.

1-2.1. 연구 범위

연구범위를 정함에 있어서 가장 중요하게 고려한 부분은 분석대상이 되는 대학의 선정이다. 이를 위해 영국의 대학평가 기관인 Quacquarelli Symonds에서 매년 다양한 지표들을 활용하여 발표하는 QS World University Ranking by Subject의 세계 대학 순위 자료를[6)] 활용하였다. 선정과정은 미국 내 디자인 계열 상위 20위 대학 리스트를 우선 정리한 후, 20개 대학

1) 김석래, 김경주, '웹툰 기반 스낵애니메이션 콘텐츠의 장면전환 유형 분석', 디지털 융복합연구, 제17권, 제11호, 한국디지털정책학회, 2019, p.460.

2) 한국콘텐츠진흥원, 2021 콘텐츠산업백서, 한국콘텐츠진흥원, 2022, P.61.

3) Ibid., P.80.

4) 한국콘텐츠진흥원, 2021 만화산업백서, 한국콘텐츠진흥원, 2022, P.14.

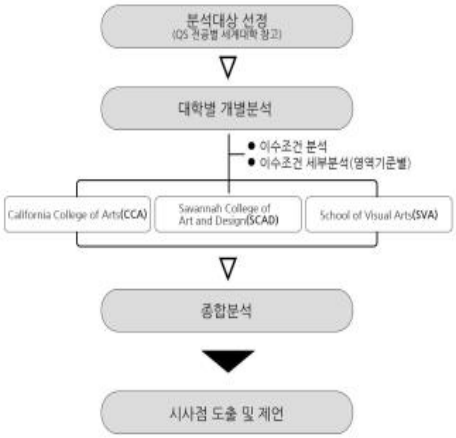
5) Ibid., P.153.

6) QS 세계대학순위, 2023
URL: www.topuniversities.com

의 홈페이지를 전수조사하여 현재 만화창작 학과를 운영하고 있는 세 개의 대학인 California College of Arts(cca), Savannah College of Art and Design(scad), School of Visual Arts(sva)를 선정하고 세 개 대학의 교육과정을 본 분석연구의 연구범위로 하였다.

1-2.2 연구 방법

분석연구의 방법은 [그림 1]과 같이 연구대상 선정 후, 크게 세 개의 단계별 절차에 의하여 진행하였다.



[그림 1] 연구 흐름표

첫 번째 단계, 각 학교의 홈페이지를 통해 공지된 학과 교육과정과 연계 교육과정 전반과 함께 과정에 개설된 모든 교과목의 개요를 정리, 이를 토대로 각 학교의 교육 특성을 파악, 분석 항목들을 설정한다.

두 번째 단계, 우선 학교 자체의 편성기준에 따라 교과목 이수 조건을 파악하고 그 비중을 중심으로 학교별 교육 지향점을 정리하였다. 이후 모든 개별 교과목의 코스 가이드(course guide)에 기술되어 있는 세부 교육내용을 세밀하게 살펴보고 분류, 요약함으로써 분석과정이 단순 교과목 이름에 의존한 분석이 아닌 내용 중심의 분석이 될 수 있도록 하였다. 이후 본연구를 위해 설정한 역량별 분석기준인 전공기초, 전공실무, 커뮤니케이션 및 인문학, 세 개의 범주에 교과목을 분류하여 분석을 진행하는 방식으로 세부분석을 진행하고 특이점을 도출한다.

세 번째 단계, 분석된 각 학교의 결과를 취합하여 세 학교의 공통된 교육 방향성을 분석해보고, 이를 토대로 교육과정 수립의 측면에서 국내 만화콘텐츠 관련 학과에서 적용 가능하다고 판단되는 시사점을 정리하고 제언한다.

2. 학교별 교육과정 분석

2-1. California College of Arts[7)]

2-1.1 이수 조건 분석

이수 조건 분석은 대학에서 주안점을 두고 있는 교육 방향성을 파악하는 것에 주된 목적이 있으며, 일단 분석을 진행하는 대학의 교과목 분류에 근거하여 전체 교과목을 취합, 정리하여 특이점을 도출하는 방식을 취하였다.

[표 1] CCA 이수 조건

구분	과목명	학점	비중
이수 조건	코어 스튜디오	12	7%
	만화전공자격	42	36%
	추가 스튜디오	18	16%
	인문학 및 과학	48	41%
합계		120	100%

[표 1]에서 보듯이 CCA는 교과과정 편성은 전공기초에 해당하는 코어 스튜디오 12학점, 만화전공자격 42학점, 전공선택과목에 해당하는 추가 스튜디오 18학점, 교양과목에 해당하는 인문학 및 과학 48학점으로 구성된다. 눈에 띄는 특이점으로는 글쓰기, 예술개론, 현대 미술, 미학, 철학 및 비판 이론 등 인문학 및 과학 과목이 포함된 교양과목이 전체 교육과정의 41%에 해당할 정도로 높은 비중을 두고 있다는 점이다. 이는 콘텐츠를 제작하는 실기 중심의 학과임에도 불구하고 논리적, 비판적 사고력 증진과 같은 인문적 소양을 매우 중요시하고 있음을 보여 준다.

2-1.2. 역량 구분에 따른 이수 조건 세부분석

이수 조건 세부분석은 학교마다 과목을 묶는 분류기준이 다름으로, 해당 학교의 편성기준에 따르는 것이 아니라 본 연구의 분석기준으로 설정한 실기와 이론으로 구분된 전공기초, 전공실무, 커뮤니케이션 및 인문학 역량, 이렇게 세 개의 역량별 범주에 따라 모든 개

7) California College of Arts, 2023
URL: www.cca.edu/humanities-sciences

별 교과목의 내용을 세밀하게 파악하여 분류하고 분석을 진행하였다.

[표 2] CCA 과정별 과목 분류

구 분		과목
전공 기초	실기	드로잉 스튜디오
		2D 핵심 스튜디오
		3D 핵심 스튜디오
		4D 핵심 스튜디오
	이론	예술개론
		현대미술개론
		예술 및 시각 문화의 역사
		미디어 역사: 만화
전공 실무		만화 및 비주얼 스토리텔링의 기초
		Comics Studio: 도구 및 기술
		만화 스튜디오: 만화 그리기
		만화 스튜디오: 디지털 도구
		만화 워크숍: 만화를 위한 글쓰기 I
		만화 워크숍: 만화를 위한 글쓰기 II
		만화 워크숍: 회고록, 논픽션 및 저널리즘
		만화의 관점
		만화 출판: 인쇄 및 디지털
		응용 만화
		만화 비평
		전문 실습
		시니어 프로젝트: 논문
		추가 스튜디오 택6
커뮤니케이션 및 인문학		쓰기 I
		쓰기 II
		철학 및 비판 이론
		비판적 민족 연구 세미나
		비판적 연구의 기초
		문학 및 공연 예술 연구
		인문과학 선택과목
		사회 과학/역사
		과학/수학

앞의 정리된 [표 2]를 토대로 CCA의 세부분석 결과를 범주별로 정리하면 다음과 같다.

첫째, 전공기초 역량 과정의 과목은 전공수업에 필요한 기초과목으로, 실기 과목의 경우에는 기초 창작, 시각적 의사소통, 기술 학습, 비판적 분석에 중점을 두고 있다. 그리기, 오려 붙이기, 만들기를 포함한 비 디지털 방식의 실습에 무게를 두고 진행되며 다양한 재료, 도구 및 방법을 활용하여 구상에서 구성에 이르기까지 창의력 계발(啓發)과 아이디어 탐구에 무게중심을 두고 실질적인 창작작업을 하기 위한 사전 준비, 즉 기본기를 다질 수 있는 과정으로 구성되어 있다. 또한, 기초과정에서 다루는 이론 과목의 경우에는 만화학과임에도 불구하고 미술사와 현대 미술, 미디어의 역사 등 미술 전반에 관한 내용을 다루고 있다. 이것은 만화를 예술의 한 분야이자 학문으로 인식하고 있으며 만화라는 특정 분야에 국한된 이론보다 인문학적 관점에서 만화콘텐츠에 접근함으로써 작가로서의 소양을 키우는데 중점을 두고 있음을 알 수 있다.

둘째, 전공실무 역량 과정 과목은 필수와 선택교과목으로 구분된다. 디지털 및 아날로그 도구, 드로잉 및 일러스트레이션, 만화를 위한 글쓰기 및 스토리텔링, 그래픽 및 출판 디자인과 같이 실질적으로 만화창작을 경험할 수 있는 과목들과 함께 현장 전문가에게 자문을 구할 수 있는 프로젝트 실습 및 포트폴리오 개발 과목으로 필수과목들이 구성되며, 내용상으로는 만화창작 실무 전반에 관한 기술 경험의 축적뿐만 아니라 만화콘텐츠를 기반으로 북아트, 장난감, 서적 출판, 일러스트레이터와 같은 분야로의 진출을 도모할 수 있도록 콘텐츠의 확장성을 추구하고 있다. 또한, 선택과목의 경우에는 타 학과에 개설된 연계과목들을 포함하여 자유롭게 6개의 실기 중심 과목들을 추가할 수 있게 함으로써, 학생 개개인이 선택한 진로에 전문성을 더할 수 있도록 구성이 되어 있다. 요약하면 필수과목들을 통하여 만화창작의 기술적 축적과 확장성의 틀을 마련하고 선택과목을 통해 세부진로에 깊이를 더할 수 있도록 학생들을 유도하고 있다.

셋째, 커뮤니케이션 및 인문학 역량 과정 과목은 다수의 글쓰기 과목들을 전공과목과 교양과목 양쪽에서 모두 개설하고 있다는 점이 가장 큰 특이점이다. 해당 과목들의 내용들을 살펴보면 문제의식과 비평 등 기존 작품의 분석을 통하여 다양한 관점의 수용과 전환을 습득하거나, 글쓰기 형식을 제시하고 이에 따라 실습을 진행함으로써 시각적 스토리텔링의 포괄적 이해를 추구하고 있다. 해당 부분이 전체 이수 조건의 12%에 해당하는 높은 비중이라는 점에서, CCA가 실기 중심의 만화창작 교육뿐만 아니라 글쓰기를 중심으로 한 커뮤니케이션 역량교육을 전체 교육과정에서 매우 중요한 부분으로 인식하고 운영하고 있음을 엿볼 수 있다. 해당 범주의 추가적인 특이점은 국내 대학에서는 대부분 교양과목으로 편성되어 운영되는 철학 및 비판적 이론이나 문화 및 공연 예술 연구와 같은 과목들을 교양이 아닌 전공과목으로 편성하고 있는 점이다.

2-2. Savannah College of Art and Design[8)]

8) Savannah College of Art and Design, 2023 URL: www.scad.edu/academics/programs

2-2.1 이수 조건 분석

CCA와 동일하게 SCAD의 교육 방향성을 살펴보기 위해 해당 대학의 분류체계에 근거하여 이수 조건을 [표 3]과 같이 정리하였다.

[표 3] SCAD 이수 조건

구분	과목명	학점	비중
이수 조건	기초연구	35	20%
	전공 교과과정	70	39%
	추가 선택과목	15	8%
	일반교육	60	33%
합계		180	100%

SCAD의 교과과정 편성은 기초연구, 전공 교과과정, 추가 선택과목, 일반교육, 4가지 분류체계로 교과목이 구성되어 있으며 전체 180시간을 요구한다. CCA와 비교하여 가장 큰 차이점이자 특이점은 전공기초에 해당하는 기초연구가 CCA 7%에 비해 상당히 높은 비중인 20%를 차지하고 있다는 점이다. 이것은 실무를 기반으로 하는 전공 교과과정에 들어가기에 앞서 기본기를 충실히 다지는 것에 교육적 지향점을 두고 있는 것으로 유추할 수 있다. 또 한 교양과목에 해당하는 일반교육의 경우에는 33%의 비중으로 CCA와 비슷하게 비교적 높은 비중을 두고 있다.

2-2.2 역량 구분에 따른 이수 조건 세부분석

SCAD의 이수 조건 세부분석 역시 전공기초, 전공실무, 커뮤니케이션 및 인문학 역량, 이렇게 본 분석연구의 기준인 세 개의 역량별 범주로 구분하여 분석을 진행하였다.

[표 4] SCAD 과정별 과목 분류

구 분		과목
전공 기초	실기	드로잉 I: 형태와 공간
		드로잉 II: 구성과 매체
		디자인 I: 구성 및 매체
		디자인 II: 공간의 3D 형태
		색상: 이론 및 적용
		라이프 드로잉 I
		스토리보드 그리기
	이론	20세기 미술
		미학
		건축사 또는 미술사 선택
전공 실무		Sequential Art 입문
		Sequential Art를 위한 드로잉
		Sequential Art 조사
		Sequential Art를 위한 재료 및 기법
		애니메이션을 위한 캐릭터 디자인 및 스토리보드
		만화책 스크립팅
		만화용 디지털 채색 및 레터링 애플리케이션
		환경, 소품 및 구조
		비주얼 스토리텔링 I
		비주얼 스토리텔링 II
		Sequential Art 시니어 프로젝트
		전공선택과목 택2
		자유선택 택5
커뮤니케이션 및 인문학		아이디어 말하기
		잉크에서 아이디어로: 문학과 글쓰기의 핵심 개념
		디지털 커뮤니케이션
		맥락 속의 시각 문화: 전근대 글로벌 관점
		맥락 속의 시각 문화: 현대화 만들기
		비즈니스 I: 기초
		비즈니스 II: 경제 원리
		수학/자연과학 선택
		일반교육 선택
		영어 선택

[표 4]를 토대로 SCAD의 세부분석 결과를 범주별로 정리하면 다음과 같다.

첫째, 전공기초 역량 과정 과목의 특징은 이론 과목 대비 실기 과목에 높은 비중을 두고 있다는 점이다. 특히 실기 과목에서 드로잉 관련 수업을 중요시하고 있으며 해당하는 과목들의 내용을 살펴보면 다양한 관점과 구성요소를 바탕으로 흑백이 기본이 되는 정물, 풍경, 건축 등을 활용한 기본 드로잉 수업과 함께 인체 구조와 해부학을 통해 인물의 비율, 균형, 형태를 익히는 등 다양한 그리기 매체를 활용하게 함과 동시에 궁극적으로 드로잉 완성도의 향상을 지향하는 난이도 있는 수업을 병행하고 있다는 점이 가장 눈에 띈다. 또한 디자인 I, II 과목에서는 비 디지털 드로잉을 기반으로 2D와 3D 작업물을 수행하게 함으로써 디자인 요소의 이해를 유도하고, 스토리보드 그리기 과목에서는 이야기의 효과적 시각화를 위한 선형 원근법, 화면 구성과 연출에 관한 내용을 다룰 수 있도록 교과목이 구성하고 있다. 요약하면 전공기초 과정의 경우에 디자인의 원리를 이해하고 창의적 표현을 위한 기틀을 다지는 구심점으로써 디지털 툴의 활용을 지양하고 전통적인 드로잉 기법을 강조하는 교과과정으로 구성되어 있다.

둘째, 전공실무 역량 과정 과목 역시 앞서 이야기한 전공기초 과정과 동일하게 비 디지털적 방식에 대한

교육 비중을 높게 두고 있는 것이 일차적으로 보이는 특징이다. 이러한 특징은 만화용 디지털 채색 및 레터링 애플리케이션 과목을 제외한 대다수 과목에서 나타나며 디지털 툴은 전공선택과목을 통해 본인이 필요로 하는 창작 소프트웨어를 선택적으로 익힐 수 있도록 하고 있다. 이는 학과의 교육 지향점이 디지털 작업을 중심으로 한 만화창작자의 양성보다는 아날로그 작업을 중심으로 한 출판만화 창작자의 양성을 지향하는 것에 그 이유가 있다고 보인다. 또한, 타 학과 과정을 포함하여 본인의 진로에 따라 자유롭게 과목을 선택할 수 있는 점과 38개의 다양한 과목을 전공선택과목으로 개설하고 있다는 점에서 앞에서 분석한 CAA와 비슷하게 만화를 중심으로 다양한 분야로의 확장성을 도모하고 있다고 볼 수 있다. 이는 만화창작 전반뿐만 아니라 디자인 트랜드, 스타일, 기술, 주제뿐만 아니라 애니메이션, 캐릭터, 환경, 소품 디자인처럼 다양한 디자인 관련 분야에 대하여 학습할 수 있는 다양한 교과목들을 학생들에게 제공함으로써 만화창작을 위한 표현기법을 근간으로 진로 선택의 폭을 넓힐 수 있는 교과 구성을 지향하고 있는 것으로 보인다.

셋째, 커뮤니케이션 및 인문학 역량 과정 과목의 특징은 내용상으로 역사, 종교, 혁신, 창의 등, 커뮤니케이션과 인문학 전반에 이르는 정보를 제공하는 교과목들을 개설, 이에 입각하여 학생들이 자신만의 언어적 시각적 표현을 강화할 수 있는 수사적 개념을 연구하게 한다. 또 한 CCA와 비교해서 상대적인 비중은 적으나 텍스트의 해석 및 분석에 의한 글쓰기와 말하기 수업을 개설하고 있다는 점에서, 동일하게 창작물의 시각적 커뮤니케이션뿐만 아니라 언어적 커뮤니케이션 능력을 창작자의 필수적인 능력으로 인식하고 교육하는 것으로 보인다. 해당 범주의 추가 특이점은 분석대상인 다른 학교들과 달리 비즈니스 과목들을 개설하여 경제 원리에 관한 내용을 비중 있게 다루고 있다는 점인데, 이는 문화적 가치와 함께 콘텐츠의 경제적 가치가 매우 중요해짐으로써 창작의 영역을 넘어 산업으로써 콘텐츠를 바라볼 수 있는 시야가 창작자에게 요구되는 사회적 분위기를 반영한 교과 구성으로 보인다.

2-3. School of Visual Arts[9)]

2-3.1 이수 조건 분석

SVA 역시 앞의 두 학교와 동일하게 교육 방향성을 살펴보기 위해 해당 대학의 분류체계에 근거하여 이수 조건을 [표 5]와 같이 정리하였다.

[표 5] SVA 이수 조건

구분	과목명	학점	비중
이수 조건	스튜디오 아트	72	61%
	미술사	15	10%
	학부선택	3	3%
	인문학 및 과학	30	26%
합계		120	100%

SVA의 교과과정 편성은 스튜디오 아트, 미술사, 학부선택, 인문학 및 과학 등 4가지 분류체계로 교과목을 구성하고 있으며 전체 120학점을 요구한다. 특징적인 부분은 전공 기초과목을 따로 분류하지 않고 스튜디오 아트 과정에 포함하고 있다는 점, 그리고 독립된 범주로 미술사와 관련된 교과목들을 운영하고 있다는 점이다. 다음의 세부분석에서 다루겠지만 특히 미술사 과정의 경우는 다른 대학들 보다 SVA가 미술사를 포함하여 이론 교과목을 매우 중요한 교과과정으로 인식하고 있음을 보여 주는 하나의 방증이라 하겠다.

2-3.2 역량 구분에 따른 이수 조건 세부분석

SVA의 이수 조건 세부분석 역시 전공기초, 전공실무, 커뮤니케이션 및 인문학 역량, 이렇게 본 분석연구의 기준인 세 개의 역량별 범주로 구분하여 분석을 진행하였다.

[표 6] SVA 과정별 과목 분류

구 분		과목
전공 기초	실기	드로잉 I
		드로잉 II
		페인팅 I
		페인팅 II
		조각
		기초 비주얼 컴퓨팅
	이론	유럽 회화: 후기 고딕에서 낭만주의
		현대 미술, 비 유로 아트, 고전예술 택1
		건축사 또는 미술사 선택
전공 실무		만화 I : 만화화의 원리
		만화 II : 만화화의 원리
		만화가를 위한 그림 I
		만화가를 위한 그림 II
		만화의 역사
		필수 선택 택1 (디지털 기술과정)
		필수 선택 택1 (비 디지털 기술과정)
		타 학과 스튜디오 추천과정

9) School of Visual Arts, 2023
URL: sva.edu/academics/undergraduate

	화보 프로젝트 I: 만화
	화보 프로젝트 II: 만화
	전문 실습: 만화 그리기
	시니어 강의 심포지엄
	졸업 논문 만화 I
	선임 논문 만화 II
	글쓰기와 생각하기
	작문 및 문학
	스토리텔링 I
	스토리텔링 II
커뮤니케이션 및 인문학	문화 조사 1
	문화 조사 2
	필수 선택 (인문학 및 과학) 중 택6
	역사 및 작문 택1

[표 6]을 토대로 SVA의 세부분석 결과를 범주별로 정리하면 다음과 같다.

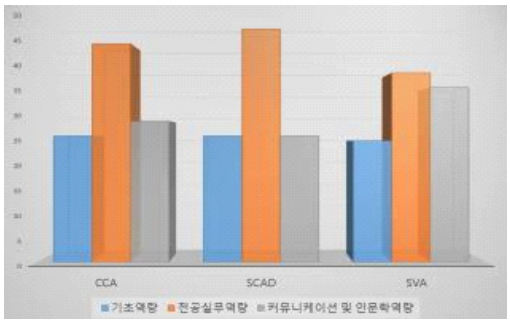
첫째, 전공기초 역량 과정에서 가장 눈에 띄는 부분은 실기 과목에서는 드로잉과 페이팅의 비중이 비교적 높게 나타났으며, 교과목의 내용을 세부적으로 살펴보면 앞의 두 학교와 작은 차이점들이 존재하나 큰 틀에서 기본기를 중시하고 있는 점은 동일한 것으로 분석된다. 해당 범주의 특이점은 기초 비주얼 컴퓨팅 과목에서 시각물 창작을 위한 디자인 소프트웨어의 활용만을 배우는 것이 아니라, 작동원리 및 유지 관리처럼 컴퓨터 기술 전반에 대한 기본기를 선행 학습한 후에 콜라주 기법이나 레이어의 기능적 활용과 같은 시각 이미지의 창작을 학습하게 한다는 점을 들 수 있다. 또한 이론 과목에서는 미술사와 현대 미술, 건축사에 관한 내용을 주로 다루고 있는데, 이는 앞에서 분석한 타 대학들과 같이 만화창작을 단순히 상업콘텐츠로써 표현기술 습득을 최우선으로 하는 교육적 접근이 아닌 예술의 한 분야라는 관점에서 접근하고 교육하고 있음을 의미한다.

둘째, 전공실무 역량 과정은 일단 디지털 표현기법과 비 디지털 표현기법을 학습하는 과목이 타 대학들과 비교하여 조금 더 균형 있는 비중으로 구성되어 있다. 특히 비 디지털 표현을 배우는 과목들의 경우에 만화가용 잉크의 활용, 수채화 페인팅 기법, 구아슈 체험, 아크릴 페인팅 기법 등 표현 수단으로써 사용되는 재료가 매우 다양하다는 점이 특징적인 요소로, 이는 분석된 두 개의 타 대학들뿐만 아니라 국내 관련학과와 비교해서도 매우 드문 과목구성이라 하겠다. 반면 스튜디오 추천과정으로 타 학과의 23개 과목을 연계 개설하여 애니메이션, 모션그래픽, 웹디자인 등을 수강할 수 있게 하는 점과 혁신적인 시각 접근방식을 모색하는 화보 프로젝트 과목을 개설하여 전시와 대형 인쇄 등을 학습함으로써 만화콘텐츠를 하나의 예술 작품인 동시에 상업적 가치로 치환하는 방법을 교육하는 부분은 진로의 확장성을 도모한다는 측면에서 타 대학들과 동일한 교육 방향성을 보인다고 하겠다.

셋째, 커뮤니케이션 및 인문학 역량 과정 과목은 분석된 타 대학들과 비중의 차이는 존재하나 유사한 관점에서 글쓰기와 사고 능력의 향상을 중요시하고 있음을 확인할 수 있다. 해당 수업의 특징적인 요소로는 내레이션, 인과관계를 포함한 역사적 문서, 단편 소설, 드라마, 시 및 수필을 포함하여 프롬프트용으로 사용되는 텍스트 등 앞의 전공실무 역량 과정과 비슷하게 다양한 소재들을 글쓰기와 관련된 수업들에서 활용하고 있다는 점이다. 즉 활용목적이 다른 다양한 문서 형식들을 글쓰기 수업들에서 다룸으로써 글쓰기와 사고하기의 개념을 자연스럽게 습득한 후에, 스토리텔러로서 자신만을 이야기를 풀어 갈 수 있는 역량개발을 유도하는 구성으로 파악된다. 그 외 커뮤니케이션 및 인문학 역량 과정은 9과목을 필수 선택과목들을 포함하며 CCA와 SCAD, 두 대학과 대비하여 가장 높은 비중의 인문학 영역 수업을 개설하고 있다는 점이, 해당 역량 교과 구성의 또 다른 차별점이자 교육 지향점이라 하겠다.

3. 종합 분석

종합 분석은 세부분석에서 활용한 세 학교의 역량별 범주 비중을 분포도[그림 2]로 작성한 후, 학교별 세부분석 내용을 종합적으로 비교하여 다음과 같이 교육과정상에서 드러난 특징들을 정리한다.



[그림 2] 학교별 역량교육 분포도

첫 번째로는, 전공기초 역량 과정 실기수업에서 비디지털 표현 방법의 습득을 목적으로 하는 수업이 일

정 수준 이상을 차지하는 점.

학교별 차이는 있으나, 전통적 드로잉을 중심으로 공간과 원근, 형태와 색채, 미술해부학 등 조형의 기본 원리에 중점을 둔 수업뿐만 아니라 공예나 조각, 건축과 결합한 수업을 통하여 입체적 조형의 개념을 익히고 실습할 수 있도록 하는 점은 국내 만화 관련학과의 교육과정에서는 보기 힘든 부분으로 보인다. 이는 만화를 독립된 하나의 콘텐츠 영역으로 보는 협의의 접근과 함께 예술 영역의 하나로 보는 광의의 개념, 두 개의 교육적 본의가 있기에 가능한 것으로 보이며, 이론수업 역시 예술사 전반에 걸친 내용들을 다루고 있다는 점에서 기초역량 단계에서는 만화창작에 국한된 실기와 이론교육이 아닌 예술창작의 기본기 확립에 초점을 두는 교육 방향을 추구하는 것으로 판단된다.

두 번째로는, 전공실무 역량 과정 전반에 걸쳐 만화창작의 전문성을 담보하되 확장성을 염두에 둔 교육과정이 돋보이는 점.

이를 위해 교과의 구성적인 부분에서는 만화창작의 전문역량을 담보한 교과목들을 근간으로 전체의 최소 35% 이상의 과목들은 만화를 응용한 다양한 콘텐츠 제작을 경험할 수 있는 선택과목들로 구성하고 있다. 방법적인 부분에서는 추가 선택과목을 다양하게 개설하여 선택폭을 크게 하되, 진로의 확장과 연관된 과목들의 단계별 계층구조를 명확히 설계하여 학생들에게 제공하는 방식과 함께, 만화적 시각 이미지의 활용을 전제로 타 학과와의 협업을 통하여 시각적 표현의 극대화를 추구할 수 있도록 연계 교과과정을 설계, 운영하는 방식을 취하고 있다.

세 번째로는, 인문학적 소양을 바탕으로 한 언어적 소통 능력이 창작자에게 필수조건의 하나라는 것을 명확히 교육과정에서 보여 주고 있다는 점.

학교별 세부분석 내용과 [그림 2]에서 알 수 있듯 커뮤니케이션 및 인문학 역량을 크게 강조하고 있으며 그 중심에는 다수의 글쓰기와 말하기 관련 수업들이 있다. 이는 디지털 공간의 확장으로 최근 국내에서도 글쓰기 교육의 중요성이 높아지고 있음을 고려한다면 시사하는 바가 크다고 보인다. 물론 국내 많은 대학에서 글쓰기와 말하기 수업을 개설하고 있으나, 운영 형식상의 가장 큰 차이점은 해당 수업을 학교 단위의 교양과목이 아니라 학과 단위의 필수과목으로 개설, 운영하고 있다는 점이다. 이러한 형식적 차이에 내용상으로는 통상적인 글쓰기와 말하기의 근본적 개념에 학과 또는 분야의 특수성을 반영함으로써 보편성과 전문성을 균형 있게 담으려 하는 점이 해당 수업들에서 돋보이는 부분이라 하겠다. 이처럼 글쓰기와 말하기 수업을 중심으로 커뮤니케이션과 인문학 관련 수업들의 질적, 양적 강조는 만화창작 교육을 시각 표현의 기술적 방법과 기능적 이해 위에 논리적 사고와 비판적 사고를 내재한 창작가를 양성하는 것이라는 교육적 인식이 그 근원에 있기 때문으로 분석된다.

4. 제언 및 결론

본 연구는 최근 만화콘텐츠의 교육적 가치의 상승으로 인하여 대학에서 관련학과의 개설이 증가함에 따라, 교육과정 개발 시 참고할 수 있는 기초자료를 제공할 목적으로 진행하였다.

분석연구의 결과를 바탕으로 세 가지 정도 국내 교육과정에 접목이 가능하다고 판단되는 내용을 제언하면 다음과 같다.

첫째, 시각콘텐츠의 제작과 표현활동만을 중시하여 만화 제작 툴의 활용에만 초점을 맞추는 교육이 아닌[10], 예술 영역 안에서 만화콘텐츠를 바라보는 관점이 녹아있는 교육적 접근이 필요하다. 이는 국내 디자인 교육에서 지속적으로 거론되어온, 문제해결을 해나가는 과정보다 심미적 작품을 완성하는 결과에 중점을 둔다는 문제점[11]의 연장선에서 논의될 수 있는 부분이다. 이런 이유로 제작과 표현 자체에 초점을 맞춘 만화창작 교과목과 함께 조형의 기본원리에 대한 이해와 이의 적용을 습득함으로써 미학적인 부분에서 문제해결에 접근할 수 있는 교과목의 균형적 구성을 고민하였으면 한다.

둘째, 트랜스미디어로써 만화콘텐츠의 가치를 바라보고 이를 위해 콘텐츠의 확장성이 고려된 교육적 접근이 필요하다. 이는 만화라는 콘텐츠가 출판만화를 근간으로 디지털 기술이 접목됨으로써 최근 크게 주목받고 있으며 그 형식 또한 매체의 변화에 맞춰서 변모해오고 있는 콘텐츠이기 때문에, 완성형 콘텐츠라기보다는 발전적 변화를 지속적으로 꾀할 수 있는 성장형 콘텐츠라는 점에 그 이유가 있다. 특히, 최근 국내 만화

10) 장동호, '아동의 수준과 문제해결학습에 따른 초등디자인 교육의 특성', 미술교육연구논총, 제39권, 한국초등교육미술교육학회, 2014, pp.95-118.

11) 박은덕, 박태호, '초등학교 미술과 교육과정의 창의인성교육 비교분석', 미술과 교육, 제16권, 제4호, 한국국제미술교육학회, 2015, pp.131-152.

산업의 가장 큰 성장동력인 온라인만화의 경우에 디바이스의 발전에 따라 독립된 콘텐츠로서의 지속적 발전도 예상되지만, 시공간의 변화를 포함한 이야기를 전달할 수 있는 시각언어로서의 매력이 크기 때문에, 타 콘텐츠 제작을 위한 원천소스로서의 활용뿐만 아니라 콘텐츠 간의 결합이나 융합의 중간 매개체로서의 잠재적 가능성 또한 클 것으로 판단된다. 따라서 학문 간 경계를 넘나들어야 하는 이른바 통섭이 강조되는 시대적 환경을 고려했을 때[12], 만화콘텐츠 교육과정은 영상디자인, 애니메이션디자인, 시각정보디자인과 같이 이야기의 시각화를 다루는 학과나 분야와의 연계를 통하여 표현의 다양성과 진로의 다변화를 도모함으로써 콘텐츠 활용의 확장성을 담보할 수 있는 교과목의 구성을 고민할 필요성이 있다.

마지막 제언은, 인문학적 통찰력과 공학적 응용력을 더할 수 있는 교육적 접근의 필요성이다. 콘텐츠와 디자인 창작 교육에서 미적, 상징적 영역과 실용적, 기능적 수행영역에 대한 교육은 매우 중요할 수 있다. 그러나 해당 부분만을 강조한 교육과정에서는 어쩌면 콘텐츠를 디자인하는 과정에서 창작자가 지녀야 할 덕목인 통찰력에 의한 문제제시와 응용력에 의한 문제해결의 영역을 간과하게 되는 우를 범할 수 있다. 따라서 예술적 표현 능력뿐만 아니라 인문사회, 과학, 경영 분야의 교과목이 일정 부분 이상 포함된 교과과정의 수립은, "만화전공자의 복합적 지식체계의 함양은 웹툰 산업의 외연 확장에 중요한 밑거름으로 작용한다"[13]는 글에서 알 수 있듯이 만화콘텐츠의 지속적 성장을 위해서라도 필수적인 사항이라 하겠다. 덧붙여 해당 역량을 위한 교과목 운영 시, 본연구에서 분석한 대학들처럼 해당 학과나 관련학과 차원에서 교과목을 독립적으로 개설하는 것이 해당 지식에 대한 보편성을 바탕으로 학과별 특수성이 교과목 내용에 반영될 수 있다는 점에서 더욱 효과적인 접근방식이라 하겠다.

본 연구의 분석이 문화적 토양부터 학기제 운영방식과 이수학점 구성 등 교육환경 내에 다양한 차이점들이 존재할 수도 있는 미국의 대학들을 대상으로 하였다는 점과 출판만화와 온라인만화 중심이라는 시장의 선호도 차이가 존재한다는 점에서, 분석되고 제언한 내용을 국내 관련학과의 교육과정에 바로 적용하는 것에는 일정 부분 한계점이 존재할 수 있다. 그러나 미국과 일본 역시 빠르게 온라인만화 시장으로의 변화를 도모하고 있다는 점과 트랜스미디어로써 만화콘텐츠가 지니는 가치의 상승 부분에는 이견이 없으나 발전 방향성 측면에서는 다양한 예측들이 가능한 시점이라는 점에서 경쟁 관계에 있는 해당 국가의 교육과정을 엿볼 수 있는 관련 연구의 필요성은 더욱 높아질 것으로 예상된다. 따라서 본 연구를 시작으로 일본의 관련학과 교과과정 분석연구를 후속 연구로써 진행할 예정이며, 미국과 일본의 분석결과를 바탕으로 국내 대학 교육과정과의 비교연구를 최종적으로 진행함으로써 만화창작 교육에 더욱 가치 있는 기초자료를 제공할 계획임을 밝히며 본 연구에 마침표를 찍는다.

12) 박주현, 이상원, '창의성 함양을 위한 아동기 디자인 교육의 방향', 디자인학연구, 제29권, 제3호, 한국디자인학회, 2016, p.109.

13) 김병수, '웹툰 시대, 만화교육의 현황과 발전 방안 연구', 만화애니메이션연구, 제51권, 제51호, 한국만화애니메이션학회, 2018, p.282.

참고문헌

1. 한국콘텐츠진흥원, 2021 콘텐츠산업백서, 2022.
2. 한국콘텐츠진흥원, 2021 만화산업백서, 2022.
3. 김석래, 김경주, 웹툰 기반 스낵애니메이션 콘텐츠의 장면전환 유형 분석, 디지털 융복합연구, 2019, 제17권, 제11호
4. 김병수, 웹툰 시대, 만화교육의 현황과 발전 방안 연구, 만화애니메이션연구, 2018, 제51권, 제51호.
5. 박주현, 이상원, 창의성 함양을 위한 아동기 디자인 교육의 방향, 디자인학연구, 2016, 제29권, 제3호.
6. 박은덕, 박태호, 초등학교 미술과 교육과정의 창의 인성교육 비교분석, 미술과 교육, 2015, 제16권, 제4호.
7. 장동호, 아동의 수준과 문제해결학습에 따른 초등디자인 교육의 특성, 미술교육연구논총, 2014, 제39권.
8. www.topuniversities.com
9. www.cca.edu/humanities-sciences
10. www.scad.edu/academics/programs
11. www.sva.edu/academics/undergraduate