

만화 콘텐츠 창작 교육을 위한 일본 대학 교과과정 분석 및 제언

Analysis and Suggestions of University Curriculum in the Japan for Cartoon Content Creation Education

주 저 자 김석래 (Kim, Suk Rae) 인제대학교 웹툰영상학과 교수

교 신 저 자 옥진명 (Ok, Jin Myeong) 인제대학교 멀티미디어학부 강사
okjinm@naver.com

<https://doi.org/10.46248/kids.2024.4.489>

접수일 2024. 11. 21. / 심사완료일 2024. 11. 28. / 게재확정일 2024. 12. 09. / 게재일 2024. 12. 30.
본 논문은 2023년도 인제대학교 학술연구조성비 보조에 의한 것임.

Abstract

Recently, as the educational demand for cartoon contents containing a webtoon has increased, new departments related to cartoon contents are increasing in universities, but research is insufficient related to refer to in establishing the curriculum. For this reason, the purpose of this study is to analyze related curriculum at universities in Japan to derive contents that can be applied to related departments in Korea as this study is a follow-up study of related curriculum analysis at universities in United states.

The analysis process is as follows. an individual analysis of selected three universities in Japan are conducted by the analysis criteria set, and then a comprehensive analysis based on collected results of individual analyses is conducted. As final, Including the analytical result of the U.S. University in previously published paper, the implications for education direction that can be considered when constructing the curriculum at a university in Korea are suggested.

It is hoped that the analysis results of this study can be a basic study that can contribute to cartoon content education.

Keyword

Cartoon Content Education(만화콘텐츠 교육), Curriculum Analysis(교육과정 분석), Suggestions for Education Direction(교육 방향 제언)

요약

최근 웹툰이 포함된 만화콘텐츠의 교육적 수요가 증대함에 따라 대학에서 만화콘텐츠 관련학과의 신설이 많아지고 있으나 교육과정 수립에 참고할 관련 연구는 부족한 상황이다. 본 연구는 이에 착안하여 기 발표된 미국 대학의 관련학과 교과과정 분석연구의 후속 연구의 일환으로 일본 대학의 관련학과 교과과정을 분석하여 국내 관련 학과에서 적용이 가능한 내용들을 도출하는 것에 연구의 목적을 두었다. 분석은 기준에 의해 선정한 일본 내 세 개 대학을 설정한 분석기준에 따라 학교별 개별 분석과 개별 분석 결과를 바탕으로 한 종합 분석을 순차적으로 진행한다. 이후 이미 발표된 미국 대학의 논문 분석 결과를 포함하여 국내 만화 관련 학과에서 교과과정 구성 시 고려하고 접목할 수 있는 교육 방향 관련 시사점을 마지막으로 제언한다. 본 연구의 분석 결과가 국내 만화 콘텐츠 교육에 일조할 수 있는 기초연구가 될 수 있기를 바란다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구범위 및 방법

2. 학교별 교육과정 분석

- 2-1. 도교공예예술 대학

2-2. 교토세이카 대학

2-3. 다카라즈카 대학

3. 종합 분석

4. 제언 및 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

콘텐츠를 한입에 즐기는 과자처럼 간편하게 즐기는 문화 트렌드라 할 수 있는 스낵컬처¹⁾는 모바일 기기의 발전과 시공간의 제약이 적다는 장점으로 인하여 다양한 형식의 콘텐츠를 생산, 대중문화를 주도하는 하나의 콘텐츠 트렌드가 되었다. 물론 이러한 스낵컬처 트렌드에 따른 콘텐츠의 소비가 긍정적인지, 부정적인지는 논란이 있을 수는 있지만 적어도 오늘날 대중들이 어떤 형태의 콘텐츠를 접하길 원하고 어떤 방식으로 콘텐츠를 소비하길 원하고 있는지 그 성향²⁾을 잘 보여 주는 예라 하겠다.

스낵컬처 트렌드를 주도하는 콘텐츠를 언급할 때, 자주 거론되는 콘텐츠인 만화는 세 가지 측면에서 그 가치를 논할 수 있다. 첫째, 산업적 가치 측면에서 만화 산업은 지난 2017년도에 시장 규모 1조 원을 넘긴 후³⁾ 21년에는 2조 원이 넘는 시장 규모로 빠르게 성장하였다. 특히 2017년부터 지금까지 성장이 지속되고 있다는 점과 연평균 증감률에서 다른 어떤 콘텐츠 분야보다 높은 성장률을 보인다는 점⁴⁾은 매우 고무적이며, 2020년을 기점으로 온라인만화(웹툰) 매출 규모가 출판만화 매출 규모를 넘어섰다는 점⁵⁾, 만화 산업의 시장 확대와 성장의 중심에 온라인만화가 있다고 하겠다. 둘째, 콘텐츠적 가치 측면에서 만화콘텐츠는 대중 선호도가 높은 하나의 독립 콘텐츠로서 당당히 성장하는 것에 그치지 않고 타 콘텐츠를 통하여 그 세계관을 확대해 나가는 트랜스미디어(Trans Media)로써 콘텐츠 확장성의 공간이 되고 있다는 점에서 또한 그 가치를 인정받고 있다. 이러한 가치는 만화, 특히 온라인만화가 IP(Intellectual Property)의 보고인 동시에 미디어믹스 창구로서 그 역할을 특독히 해나고 있다⁶⁾는 평가에서 충분히 엿볼 수 있다. 셋째, 교육과 학문

적 측면의 가치를 살펴보면, 새로운 콘텐츠가 시장에 선보인 후 대중들의 호응으로 산업적 가치가 상승하고 그 가치를 인정받게 되면, 자연스럽게 해당 콘텐츠에 대한 교육과 학문적 관심이 유발된다. 만화콘텐츠의 경우 온라인만화라는 새로운 형식의 등장으로 교육시장의 수요가 늘면서 온라인만화를 포함하여 만화창작 전반에 대한 교육적 관심이 어느 때보다 높아지고 있으며, 학문적 관심 또한 증대됨으로써 만화콘텐츠의 연구 영역이 확장되는 추세이다.

이처럼 국내 콘텐츠 시장의 핵심 분야로써 확실하게 자리매김하였고 지속적 성장이 예상되는 만화콘텐츠는 증가하는 교육 수요로 인하여 최근 몇 년 사이에 많은 대학에서 관련 학과를 개설하고 있다. 그러나 지속적 교육 발전에 있어서 중요 요소의 하나인 교육과정의 경우에 아직 명확한 방향성을 가지고 확립된 상황이라고 하기에는 부족함이 있으며, 현장에서 교과과정 수립에 참고할 수 있는 다양한 시선이 담긴 관련 연구도 부족한 상황이다. 이런 이유로 본 연구는 발전 가능성으로 인하여 교육 수요가 높아진 만화콘텐츠 교육과 관련한 기초연구로서 일본 내 관련학과를 운영하고 있는 대학의 교과과정을 면밀하게 조사, 분석하여 도출된 결과를 근거로 국내 실정에 적용이 가능한 내용들을 제안함으로써 만화콘텐츠 교육에 유의미한 자료의 제공을 목적으로 한다.

1-2. 연구범위 및 방법

본 연구는 만화콘텐츠 교육과정 설정과 관련된 기초 연구의 일환으로, 작년 연구, 발표되었던 ‘만화콘텐츠 교육을 위한 미국 대학 교과과정 분석 및 제언’ 논문 발표 당시에 후속 연구로 일본 대학의 교과과정 분석이 진행되었으면 좋겠다는 의견을 적극적으로 반영하여 연구되었음을 밝힌다.

1-2-1. 연구범위

연구범위를 정함에 있어서 가장 중요하게 고려한 부분은 분석 대상이 되는 대학의 선정으로 최대한 신중함을 더하여 진행하였다. 현재 일본의 경우, 미국의 전 공별 대학 순위와 같이 공인된 기관에 의한 학과 또는 전공별 대학 순위가 없기에 우선 포털사이트를 활용하여 만화콘텐츠 관련학과를 운영하는 일본 내 대학을 조사하였다. 조사 결과 4년제 학사학위 과정으로 만화콘텐츠 관련학과를 운영하는 대학은 2023년 기준으로 총 11개 대학으로 파악되었다. 이후 유학 관련 사실

1) 한국지역정보개발원, 『지역정보화 99권』, 2016, P.114.

2) 김석래, 김경주, ‘웹툰 기반 스낵애니메이션 콘텐츠의 장면전환 유형 분석’, 한국디지털정책학회, 디지털융복합연구, 2019. 01. Vol.17, No.1, p.460.

3) 한국콘텐츠진흥원, ‘2021 콘텐츠산업백서’, 2022. 11. P.61.

4) 한국콘텐츠진흥원, ‘2022 콘텐츠산업백서’, 2023. 10. P.60.

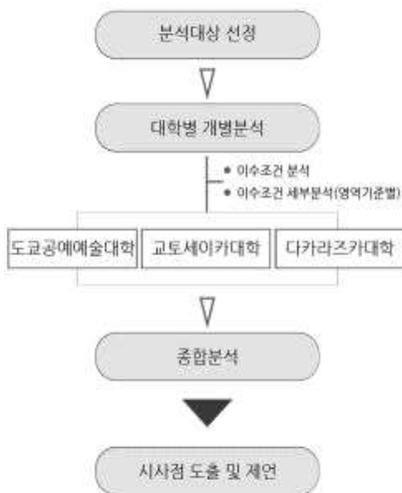
5) Ibid, P.80.

6) 한국콘텐츠진흥원, 2023 만화산업백서, 2023. 06. P.51.

기관들을 접촉하여 파악된 11개 대학의 일본 내 인지도에 대한 정보를 득하는 과정과 함께 대학 교육과정 체제에서 전공의 하위 개념인 코스(Course)라는 명칭으로 만화콘텐츠 관련 교육과정을 운영하는 대학은 제외하고 학과나 학부 내 전공으로써 독립적인 교육과정을 운영하는 6개 대학을 추려냈다. 이후 해당 대학 홈페이지의 학과 소개란에서 학과의 역사와 교육 지향점에 대한 소개와 함께 세밀한 교과목 분석을 진행하는 과정에서 필수적인 부분이라고 할 수 있는 교육과정 이수 체계에 대한 명확한 제시와 개별 교과목에 대한 자세한 설명의 제공 여부를 중점적으로 고려하여 세 개의 대학교를 최종적으로 선정하였다. 본 분석연구의 연구범위로 선정된 대학은 도쿄공예예술 대학, 교토세이카 대학, 다카라즈카 대학이다.

1-2-2. 연구 방법

분석연구는 [그림 1]과 같이 분석 대상인 대학을 선정 후 크게 세 개의 단계별 절차에 따라서 분석부터 최종 제언까지 진행되었다.



[그림 1] 연구 흐름표

분석 대상인 대학을 선정 후, 첫 번째 단계는 개별 대학 분석으로써, 각 학교의 홈페이지를 통해 공지된 학과의 교육목표와 지향점 그리고 이수 조건을 우선 파악한다. 다음으로 학과에 개설된 모든 교과목을 조사하여 전공기초와 전공심화 두 개의 범주에 따라 정리한 후에, 이를 다시 실기와 이론으로 구분하여 교과목을 분류하고 분석하여 전체 교과목 구성상에서의 특이

점을 도출토록 한다. 전공기초와 심화의 교과목 구분은 기본적으로 해당 대학의 이수 체계에 근거하였으며 실기와 이론 과목의 구분도 같은 방식을 적용하였다. 다만 이수 체계에 기초와 심화 그리고 실기와 이론을 구분할 수 있는 명확한 명시가 없는 경우에는 개별 교과목 설명의 내용을 살펴서 구분토록 하였다. 개별대학 분석의 마지막 과정은 본 연구를 위해 설정한 기초, 전공실무, 커뮤니케이션 및 인문학, 세 개의 역량별 범주에 따른 분석이다. 추가로 역량별 분석을 진행한 주된 이유는 큰 틀에서 만화창작 교육을 디자인 교육의 하나로 바라본다는 가정하에 전체 교육과정에서 창작의 기본기를 익히는 과목과 전문성을 익히는 과목, 그리고 소통과 인문학적 사고를 익히는 과목 간의 비중을 파악하고 그에 따른 특이점을 살펴보기 위함이다. 역량별 분석에서 범주에 따른 교과목 분류기준은 기초 역량의 경우에 전공기초 과목에 포함된 시각물 창작과 관련된 실기 수업은 모두 해당 범주에 포함되며 이론 수업의 경우에만 디자인과 만화창작을 근간으로 하는 과목은 범주에 포함하고 그 외 비평이나 실무 비즈니스와 관련된 과목과 같이 디자인과 만화창작의 범위를 벗어나는 과목들은 커뮤니케이션 및 인문학 역량의 범주로 분류한다. 전공실무 역량 또한 같은 방식으로 분류하였으며 이러한 과정을 통하여 최종적으로 세 개의 역량별 비중을 파악하고 그에 따른 특이점을 개별 분석 내용의 일부분으로써 정리한다. 위 서술과 같이 개별대학의 분석을 진행하면서 각별하게 신경을 쓴 부분은 교과목의 코스 가이드(Course Guide)에 기술되어 있는 교육내용을 세밀하게 살펴보고 분류, 요약함으로써 분석과정이 단순 교과목 이름에 의존한 분석이 아니라 교과목 내용에 근거하여 꼼꼼하게 진행될 수 있도록 하였다. 또한 학과와 연계된 교육과정이 있을 시에는 해당 부분까지도 검토하여 교과과정 수립에 참고할 내용이 있다고 판단되면 세부 분석에 해당 내용을 포함하여 정리하였다.

두 번째 단계는 종합 분석으로써 이미 분석된 세 대학의 개별 분석 결과를 취합하여 교육과정 구성에 있어 세 대학 사이에서 유사성이 보이는 내용들을 중심으로 종합적으로 분석, 그 결과를 정리하였다.

세 번째 단계는 시사점을 제언하고 연구의 결론을 매듭짓는 단계로서, 개별대학 분석과 종합 분석 결과를 토대로 국내 대학의 만화콘텐츠 관련학과에서 교육과정을 개발, 보완할 시 참고와 적용을 할 수 있을 것으로 판단되는 유의미한 내용들을 요약, 기술하였다. 또한 시사점의 내용 안에는 연구범위 및 방법 부분 서두에서 언급한 것과 같이 본 연구가 기 발표된 '만화콘텐츠

교육을 위한 미국 대학 교과과정 분석 및 제안의 후속 연구로 진행된 만큼, 두 나라의 교과과정 분석 결과에서 보이는 차이점 또한 포함하여 정리, 기술하였음을 밝힌다.

2. 학교별 교육과정 분석

2-1. 도쿄공예예술 대학)

2-1-1. 교육목표 및 지향점

자유롭고 유연한 발상력을 익히는데 목표를 두고 만화창작자로서뿐만 아니라 관련 업계 종사자로서 실무를 담당할 수 있는 역량을 키우는 것을 최우선으로 한다. 이를 위해 저학년 때부터 스토리 만화, 캐릭터 일러스트와 카툰, 만화연구 및 편집, 이라는 세 개 분야를 아우르는 교육과정을 제공하여 다양한 진로를 탐색할 수 있게 하며, 3학년부터는 분야를 더욱 세분화하여 5개의 분야로 확장함으로써 진로의 방향성을 더욱 명확히 하여 전문성을 높일 수 있도록 한다.

2-1-2. 이수 조건 분석

이수 조건 분석은 대학에서 주안점을 두고 있는 교육 방향성을 파악하는 것에 주된 목적이 있으며, 분석을 진행하는 대학의 이수 조건에 따른 교과목 분류에 근거하여 특이점을 도출하는 방식을 취하였다.

[표 1] 도쿄공예예술 대학 이수 조건

구분	과목분류	단위	비중
이수 조건	기초과목 (교양)	36	29%
	전공과목	전공기초	30 24%
		전공심화	58 47%
합계		124	100%

[표 1]에서 보듯이 도쿄공예예술 대학의 이수 조건은 4년 동안 124단위의 학점을 요구한다. 교과과정 편성에서 국내의 교양과목에 해당하는 기초과목은 36단위로 29%의 비중을 차지하고 있으며 세부적으로는 국내 대학과 비슷하게 인문학, 사회 과학, 자연과학, 외국어 등 사회 구성원으로서 필요한 기본적인 소양을 쌓을 수 있는 과목들로 구성되어 있다.

전공과목의 경우에는 전공기초 30단위와 전공심화

58단위로 전체 이수 조건 124단위의 71% 비중을 차지하고 있다. 전공과목 구성에 있어 특이점으로는 20단위의 자유선택 과목을 포함하고 있다는 점으로, 학생들이 애니메이션이나 일러스트레이션 전공과 같은 유사 전공의 과목을 수강하게 배려함으로써 만화창작을 근간으로 진로의 확장을 도모할 수 있도록 유도하고 있다.

2-1-3. 역량 구분에 따른 전공 교과목 세부 분석

전공 교과목의 세부 분석은 학교마다 과목을 묶는 분류기준이 다르므로, 분류를 단순하게 과목명이 아닌 과목의 내용을 면밀하게 살펴본 후에 전공기초 과목, 전공심화 과목으로 나누고 이를 다시 실기와 이론으로 세분화하여 모든 교과목을 정리하였다. 이후 정리된 표를 활용하여 본 연구에서 설정한 역량별 분류기준인 기초 역량, 전공실무 역량, 커뮤니케이션 및 인문학 역량으로 정리하여 역량별 비중을 알아보고 두 개의 표를 토대로 분석, 특이점을 정리하였다.

[표 2] 도쿄공예예술 대학 과정별 전체 교과목 분류

구분	과목			
전공 기초	실기	스토리 연습 I 만화 기초 연습 I·II 만화 제작 연습 I		
	이론	만화사 I·II 만화 종합 특강 편집·출판개론 만화와 지적 재산 캐릭터 일러스트론		
		전공 심화	실기	스토리 연습 II 만화 기초 연습 III·IV 만화 제작 연습 II·III 디지털 만화 연습 I·II 캐릭터 디자인 연습 만화 표현 그림 표현 기초 연습 3D CG 연습 디자인 기초 연습 그림책 제작 편집 기술 출업 연구 필드 워크
			이론	카툰 이론 만화문화론 만화와 사업 캐릭터비즈니스 만화 아카이브 이론 기획·광고·마케팅 이론 만화 원작론 디지털 만화론 작가 작품 연구

7) 도쿄공예예술대학, (2024.07.20.).
www.t-kougei.ac.jp/gakubu/

	만화 비평론
	외국 만화론
	지적재산법(저작권 관련법)

[표 3] 도쿄공예예술 대학 역량별 교과목 수와 비중

역량 구분	기초		전공실무		커뮤니케이션 / 인문학	
과목 수/비중	7	18%	24	64%	7	18%

정리된 [표 2], [표 3]을 토대로 분석한 도쿄 공예 예술 대학의 세부 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 전공수업에 필요한 기본기를 익힐 수 있는 전공기초 실기 과목들은 만화 제작에 필요한 원고용지나 펜 등 만화 용구의 사용법을 익히고 투시도법 등 기본적인 그리기를 중점적으로 연습함으로써 확실한 작화 기술을 발전시켜 나갈 수 있는 토대를 마련할 수 있는 과목들로 구성되어 있다. 특히 만화 제작 연습 과목의 경우, 첫 학기임에도 불구하고 적은 쪽수의 구성이지만 작은 주제를 이루는 글의 단위인 단락을 구상한 후 이를 시각적으로 완성하는 것을 목표로 한다. 이는 통하여 전공심화 과정으로 진입 후에 점진적으로 쪽수를 늘려 자신만의 오리지널 작품을 완성할 수 있는 동력을 마련할 수 있도록 하고 있다. 또 다른 전공기초 실기 과목구성에서 특이점은 모든 과목이 I 또는 I, II 식으로 구성되어 전공심화 과목으로의 연계성을 가지고 있다는 점으로, 이는 만화창작이라는 분야가 단계별 교육에 따라 깊이 있게 다루어져야 한다는 교육적 인식이 내재되어 있는 것으로 추론된다.

전공기초에서 다루는 이론 과목의 경우, 만화사와 같은 학문적 접근에 충실한 수업뿐만 아니라 편집, 출판, 지적 재산 등과 같은 실무현장에서 창작자로 활동할 시에 필요한 내용의 과목들을 전공기초 과목에서부터 다루고 있다는 점에서, 선결적인 관점에서 만화콘텐츠를 상업적 목적을 지닌 콘텐츠로서 접근하여 교육하고 있는 것으로 보인다.

둘째, 전공심화에 해당하는 실기 과목의 경우에 앞의 교육목표와 지향점에서 기술한 것과 같이 스토리 만화, 캐릭터 일러스트와 카툰, 만화연구 및 편집, 세 가지 분야를 중심으로 교과목을 구성하여 만화창작의 전문성뿐만 아니라 진로의 확장성 또한 담보할 수 있는 교육과정을 제공하는 것으로 요약할 수 있다. 덧붙여 전공심화 과목이 필수와 선택교과목으로 구성되어 있고 선택교과목의 경우에 학교 내 개설이 되어 있는 유사 전공의 과목을 자유롭게 선택할 수 있다는 점에서도 만화를 근간으로 한 진로 다변화를 적극적으로

피하고 있음을 알 수 있다. 언급된 세 개 분야에 대한 전공심화 교과목 구성에 대하여 설명을 더 하면, 먼저 스토리 만화 분야에서는 이야기 전개, 컷 분할 등을 포함한 창작의 기본기뿐만 아니라 이들을 통합하여 자기 작품을 만드는 ‘제작 연습’을 통해 만화의 종합적인 표현 방법을 익히는 데 중점을 두고 있다. 캐릭터 일러스트와 카툰 분야에서는 캐릭터 콘셉트 설정을 포함한 기획, 색채 설계, 캐릭터 도감 제작 등의 실습을 진행, 실질적 시각물의 제작과 비즈니스 관점에서 관련 분야에 관한 지식을 습득할 수 있게 한다. 만화연구 및 편집 분야에서는 만화연구 쪽은 실기보다는 비평을 포함한 이론적 접근에 대한 비중이 크고 실기 쪽으로는 편집 기술 등을 통하여 자신을 작품을 활용하여 실질적 출판할 수 있는 실기역량을 키우는 데 중점을 두고 있다. 전공심화 실기 과목의 또 다른 특이점으로는 디지털 만화연습, 3D CG 연습 등의 과목을 통해 디지털 기술을 활용한 만화 제작 수업이 확대되고 있는 점으로, 이는 전통적으로 출판만화의 뿌리가 깊은 일본이지만 시대적 상황에 발맞춰서 변화에 대응해 나가고 있는 교육 현장의 노력을 보여 주는 예라 하겠다.

전공심화에서 다루는 이론 과목의 경우에 만화 비평론, 외국 만화론, 만화 원작론과 같은 수업을 통하여 만화 분야에 대한 이론적 소양과 함께, 캐릭터-비즈니스, 기획-광고-마케팅 이론, 만화와 사업, 지적재산법(저작권 관련법)과 같은 법제와 비즈니스 영역에 대한 비중을 높여서 창작자가 실무현장에서 발생할 수 있는 다양한 상황에 대처할 힘을 기르고 진로에 대한 깊이를 더할 수 있도록 학생들을 유도하고 있다.

셋째, 본 연구를 위해 설정한 역량별 분류기준인 기초 역량, 전공실무 역량, 커뮤니케이션 및 인문학 역량, 세 개의 역량별 범주의 교과목 비중을 마지막으로 살펴보면, 기초와 전공실무 역량의 합이 82%의 높은 비중을 두고 있으며 커뮤니케이션 및 인문학적 역량은 18%로 상대적으로 적은 비중을 두고 있다. 이는 만화 창작 교육을 우선시하는 실기 중심의 학과에서는 어느 정도 예상되는 결과라고 할 수 있으며, 결론 부분에서 종합적으로 부연 설명을 하겠지만 커뮤니케이션 및 인문학 영역의 비중이 상대적으로 적은 점이 이미 연구된 북미 대학의 분석 결과와 비교하였을 때 보이는 큰 차이의 하나라고 하겠다.

2-2. 교토세이카 대학⁸⁾

8) 교토세이카대학, (2024.07.20.), <https://www.kyoto-seika.ac.jp/edu/>

2-2-1. 교육목표와 지향점

일본 최초로 만화학부를 개설한 대학으로 오랜 역사와 전통성을 가진 학교로, 지식과 이해, 창조적 사고와 고찰, 기술과 표현, 타인과의 이해와 협동, 사회에 관한 관심과 행동, 이렇게 다섯 가지의 요소를 강조하고 있다. 즉 창작가로서의 역량 함양과 함께 사회 구성원으로서의 인격적 소양을 갖춘 인재 양성을 교육목표와 지향점으로 하고 있다. 세부적으로 스토리 만화, 차세대만화, 캐릭터 디자인, 세 개의 과정이 만화학과에 전공과 비슷한 개념으로 개설되어 일정 부분 협업적인 관계 하에 각 과정이 독립적인 교과과정으로 운영되고 있다. 본 연구에서는 국내의 만화 또는 웹툰 학과와 가장 유사하다고 할 수 있는 스토리 만화 과정을 한정하여 분석을 진행하였다.

2-2-2. 이수 조건 분석

도쿄공예예술 대학과 동일하게 교토세이카 대학의 교육 방향성을 살펴보기 위해 해당 대학의 교과목 분류체계에 근거하여 이수 조건을 [표 4]와 같이 정리하여 살펴보았다.

[표 4] 교토세이카 대학 이수 조건

구분	과목분류	단위	비중
이수 조건	기초과목 (교양)	36	29%
	전공과목	전공공통	34 27%
		전공심화	54 44%
합계		124	100%

교토세이카 대학의 이수 조건은 [표 4]와 같이 기초 과목 36단위, 전공공통 과목 34단위, 전공심화 과목 54단위로 4년 동안 124단위의 학점을 요구한다. 도쿄 공예예술 대학과 비교하여 이수 학점에 있어서 큰 차이점은 없으나, 만화학과 내에 스토리 만화, 차세대만화, 캐릭터 디자인, 이렇게 독립적인 세 과정이 있는 학과 특성상 전공기초 과목을 따로 구분하지 않고 과정에 구분 없이 이수해야만 하는 과목들을 전공과목 내 전공공통 과목으로 분류, 전공기초 과목의 개념으로 운영하고 있다.

2-2-3. 역량 구분에 따른 전공 교과목 세부 분석

전공 교과목의 세부 분석은 도쿄공예예술 대학과 동일한 방식으로 과목명이 아닌 과목의 내용을 중심으로 개설된 모든 교과목을 전공기초와 전공심화, 그리고 이를 실기와 이론 과목으로 세분화하여 살펴보는 과정과

본 연구의 역량별 기준인 기초 역량, 전공실무 역량, 커뮤니케이션 및 인문학 역량에 따른 비중을 살펴보는 과정, 이 두 가지를 통하여 분석을 진행하였다.

[표 5] 교토세이카 대학 과정별 전체 교과목 분류

구분	과목	
전공 기초	실기	시나리오 기법
		그림책 기법
		일러스트 강좌
		게임 작화 연구
		실용 만화
		인체 연구
		만가 리터러시
	협업 연습	
	이론	만화사
		만화 개론
		해외 만화 이론
		신세대 만화 종합 강좌
		만화특강
		비교 만화론
		만화 산업론
		일본 애니메이션 역사
		세계 애니메이션 역사
		애니메이션 작품 작가 연구
		캐릭터 조형론
		미디어 산업론
IP연구		
전공 심화	실기	크로키
		펜 기법
		컬러 연습
		인체연구
		인체 그림
		캐릭터 표현
		투시도법 퍼스(퍼스)
		네임(네임)
		프레임 분할
		만화제작
		취재 만화 제작
		시나리오 기법
		4P 만화 제작
	16P~24P 만화 제작	
	이론	32P 이상 만화 작품 제작
		각본 개론
		편집 개론
		만화 업계론
		이야기 캐릭터론

[표 6] 교토세이카 대학 역량별 교과목 수와 비중

역량 구분	기초		전공실무		커뮤니케이션 / 인문학	
과목 수/비중	12	30%	19	47%	9	23%

정리된 [표 5], [표 6]을 토대로 분석한 교토세이카

대학의 세부 분석 결과를 다음과 같다.

첫째, 전공기초 과목 중 실기 과목의 경우에는 시나리오 기법, 그림책 기법, 일러스트 강좌, 실용 만화연습, 게임 작화 연구와 같이 만화뿐만 아니라 시각화라는 큰 개념을 가지고 관련 분야를 넘나드는 실기 과목들을 경험할 수 있도록 하고 있다. 이를 통하여 학생들이 다양한 목적에 따른 표현 방법을 두루 익힐 수 있게 함과 동시에 자연스럽게 만화를 근간으로 한 진로 다변화의 기반을 마련할 수 있게 하는 것으로 보인다.

이론 과목의 경우, 만화 전반에 걸쳐 필요한 이론적 기초 지식과 소양을 함양할 수 있는 역사와 개론 과목들을 포함하여 산업으로서 콘텐츠를 바라볼 수 있는 수업들이 중심이 되어 교과목이 구성되어 있다고 요약할 수 있다. 특이점으로써 주목되는 부분은 만화 외에 애니메이션 관련 수업이 세 개나 개설되어 있다는 것으로서, 애니메이션을 만화와 연관성이 매우 높은 표현 매체로 인식하고 교육적으로 중요하게 다루고 있음을 엿볼 수 있다.

둘째, 전공심화에 포함되는 실기 과목의 경우, 완성도 높은 시각물의 제작을 추구할 수 있도록 이야기 구상을 신중하게 다루면서 시각화를 위한 기술적 더하기를 반복적으로 그리고 점진적으로 추구하는 교육적 접근이 핵심이라고 요약할 수 있다. 이는 제작역량의 단계별 향상을 도모하기 위해 명확한 쪽수의 제한을 두고 4P, 16P에서 24P, 32P 이상 만화 작품 제작이라는 세 개의 독립적이면서 또한 연속적인 연계 과목의 구성적인 부분에서 가장 크게 엿볼 수가 있다. 또한 국내 대학의 스토리보드 수업과 비슷한 네임⁹⁾이라는 과목의 수업방식에서도 반복적, 점진적 교육의 추구를 볼 수 있는데, 해당 교과목은 각본과 표현기법 두 내용을 연동하여 다루는 수업으로써 다양한 주제를 이용해 복수의 교수로부터 피드백을 받고 결과물을 다듬어 가는 브러쉬업(Brush up) 방식으로 수업이 진행, 반복적인 수정에 의한 완성도 높은 결과물의 제작을 지향한다. 수업방식 부분에서 또 다른 특이점은 더하면, 전공심화 실기 수업에서 이루어지는 다수의 제작 수업이 만화 관련 회사나 출판사들과 연계된 소규모 세미나 형식을

9) 네임(name)의 어원은 영어단어 name의 '지정한다'의 의미로, 만화를 그릴 때의 컷 분할, 컷마다의 구도, 대사, 캐릭터의 배치 등을 대략 나타낸 것으로 스토리보드 또는 그림 콘티로도 불리는 경우가 있다. 즉 만화의 설계도로써 이 단계에서 어떤 작품으로 완성될지 대부분이 결정되고 있다. 위키백과사전, (2024.09.10.).

ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%8D%E3%83%BC%E3%83%A0_(%E6%BC%AB%E7%94%BB)

채택하고 있다는 점이다. 이러한 현장 전문가가 참여하는 세미나 형식의 수업을 통하여 학생들이 작품을 제작하는 과정에서 실무환경의 다양한 변수들을 고려할 수 있는 능력과 함께 진로에 대한 깊이 있는 고민의 기회를 득할 수 있도록 하고 있다.

전공심화에서 다루는 이론 과목의 경우에 내용상으로 해당하는 모든 과목이 개론과 총론 그리고 각론적인 관점에서 만화라는 매체를 다루는 있다는 점에서 만화를 중심으로 근간에 두고 진로의 확장성을 염두에 둔 이론적 접근보다는 전문성에 깊이를 두고 이론 과목들이 진행되는 것으로 추론된다.

셋째, 도교공예예술 대학과 함께 역량별 분류기준인 기초, 전공실무, 커뮤니케이션 및 인문학, 세 개의 역량별 범주에 따른 교과목의 비중을 살펴보면, 기초 역량 30%, 전공실무 역량 47%, 커뮤니케이션 및 인문학 역량은 23%의 비중을 보인다. 먼저 분석, 정리한 도교공예예술 대학과 비교하였을 때 상대적으로 세 개 역량이 균형감 있게 잡혀있다고 할 수 있으며, 교과과정의 구성이 기본기의 강조와 함께 진로의 확장성은 애니메이션 분야로 국한하여 명확히 하면서 만화의 전문성에 조금 더 집중하는 것으로 요약할 수 있다.

2-3. 다카라즈카 대학¹⁰⁾

2-3-1. 교육목표와 지향점

기초적 지식의 습득과 직업의식의 양성, 커뮤니케이션 능력 등 실무에서 창작가 또는 만화 관련 종사자로서 활동하기 위한 지식이나 기능의 구축을 목적으로 교육하며 실무와 연관된 실질적 체형 중심의 교과과정을 운영, 전문적인 직업 능력을 지닌 인재 양성에 지향점을 두고 있다. 이를 위해 만화창작에 있어 종합적인 표현력을 중요시하며, 이야기 구상력, 도구 사용법, 작화 기술을 중심으로 한 균형 잡힌 교육을 추구함과 동시에 시대적 변화에 따라 디지털 표현 영역에도 대응하고 있다.

2-3-2. 이수 조건 분석

앞의 두 대학과 동일하게 다카라즈카 대학의 교과목 분류체계에 근거하여 이수 조건을 [표 7]과 같이 정리, 교육 방향성을 살펴보았다.

10) 다카라즈카대학교, (2024.08.15.).

<https://www.takara-univ.ac.jp/tokyo/>

[표 7] 다카라즈카 대학 이수 조건

구분	과목분류	단위	비중
이수 조건	기초과목 (교양)	26	21%
	전공과목	전공기초	12 10%
		전공심화	86 69%
합계		124	100%

다카라즈카 대학의 이수 조건은 기초과목 26단위, 전공기초 과목 12단위, 전공심화 과목 86단위로 전체 124시간을 요구한다. 앞의 두 대학과 비교하여 가장 큰 차별점은 기초과목의 비중을 줄이고 전공과목의 비중이 높으며, 특히 전공심화 과목의 비중을 높게 책정하여 만화창작 전문성에 집중하여 교과과정을 편제하고 있음을 알 수 있다.

2-3-3. 역량 구분에 따른 전공 교과목 세부 분석

전공 교과목의 세부 분석은 앞의 두 대학 분석과정과 같은 방식으로 내용 중심의 모든 교과목 분류에 의한 분석과 세 개 역량별 비중을 살펴보는 과정을 통하여 진행하였다.

[표 8] 다카라즈카 대학 과정별 전체 교과목 분류

구분	과목	
전공 기초	실기	만화 표현 기초
		스토리 창작 기초
		인물 묘사 기초
		만화 표현 연구
		만화 배경 미술 I
	이론	현대만화문화론 I·II
		일본 만화사
		만화 일러스트 개론
		비언어 커뮤니케이션 이론
		만화 배경 미술 II
전공 심화	실기	만화 일러스트 연습 I·II
		디지털 만화 표현 기술 I·II
		편화 표현연구 I·II
		만화 제작 기초
		스토리 만화 제작 기초
		이야기 창작 작법
		캐릭터 조형 연습
		만화 제작 실습 I·II
		졸업 연구 I·II
		이론
	스토리 만화론	
	만화 기획 제작 개론	
	만화 편집론	
	현대 만화 애니메이션 연구	

[표 9] 다카라즈카 대학 역량별 교과목 수와 비중

역량 구분	기초	전공실무	커뮤니케이션 / 인문학
과목 수/비중	6 20%	18 60%	6 20%

정리된 [표 8], [표 9]를 토대로 분석한 다카라즈카 대학의 세부 분석 결과를 다음과 같다.

첫째, 전공기초 실기 과목의 경우 스토리 창작의 기초를 배우는 과목과 함께 배경과 인물 표현 등 만화적 시각화의 기초를 배울 수 있는 과목들로 구성되어 있다. 해당 과목들을 통해 실기 능력의 기본기와 함께 창작의 기틀을 마련토록 한다. 기본적으로 아날로그 작업 방식을 중심으로 실기 수업이 이루어지지만, 수업 내용에 따라 디지털 작업 방식에 의한 부분도 일정 부분 포함함으로써 시각 표현방식의 확대 또한 도모하고 있다.

이론 과목의 경우에 대부분의 수업이 만화 전반에 대한 지식과 소양 축적을 위한 수업으로 구성, 이수 조건 분석에서 언급한 것과 같이 만화창작의 전문성에 치중하는 모습을 보이는 점이 타 두 개 대학과의 차별 점이라 하겠다.

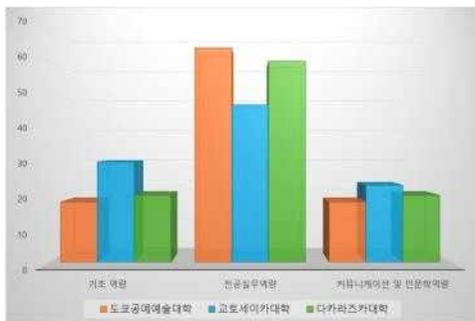
둘째, 전공심화에 포함되는 실기 과목에서 내용적 측면으로 가장 강조가 되는 부분은 전공기초 과목인 스토리 창작 기초 수업과 연계하여 스토리 만화 제작 기초, 만화 제작 기초, 이야기 창작 작법 등의 실기 수업뿐만 아니라 이론 수업인 스토리 만화론까지 내용을 확장하여 다양한 이야기를 독창적으로 구상하고 시각적으로 전개할 수 있는 능력 향상을 도모하는 점이다. 이러한 점이 이미 분석한 타 대학과 비교하여 해당 대학이 스토리의 중요성과 그것을 바탕으로 한 오리지널 작품의 창작에 무게감을 두고 있음을 분명하게 엿볼 수 있는 부분이라 하겠다. 실기 교과 운영에 있어 또 다른 특이점으로는 수업과 연결 지어 ‘NEO’라는 만화 잡지를 창간하여 학생들이 편집부터 작품 제작, 발간 그리고 판매까지 전 과정에 참여하고 결과에 대하여 실무현장의 편집자 강평까지 받을 수 있도록 하고 있을 뿐만 아니라, 외부 출판사의 투고나 반입, 캐릭터 공모전 등을 통한 작품 발표를 적극적으로 장려한다는 점이다. 이러한 수업과 연계된 실무 기반의 활동을 통하여 실무현장의 분위기를 자연스럽게 접하면서 전문성 함양과 함께 졸업 후 바로 현장에서 창작자로 활동할 수 있는 기반을 다질 수 있도록 한다.

이론 과목의 경우, 전공기초의 이론 과목들과 비슷한 방향성 하에 교과목 구성이 되어 있다고 하겠다. 즉

만화라는 매체를 특정해서 이를 위한 창작과 이야기 구상, 이 두 개에 초점을 맞춰진 수업을 통하여 만화창작에 깊이를 더할 수 있는 이론적 지식을 꺾는 것으로 요약된다.

셋째, 앞의 두 개의 대학처럼 기초, 전공실무, 커뮤니케이션 및 인문학으로 구분하여 역량별 교과목 비중을 살펴보면 기초 역량 20%, 전공실무 역량 60%, 커뮤니케이션 및 인문학 역량 20%이다. 다른 두 대학처럼 해당 대학도 창작활동 중심의 학과라는 관점에서 본다면 전공실무 역량 60%는 수치상으로 큰 차별점이라고 할 수는 없다. 그러나 내용상으로는 스토리 전개에 기반을 둔 만화적 시각화라는 만화창작의 본질에 부합하는 과목들이 타 대학들에 비해서 월등히 많다는 점을 특이점이자 차별점으로 분석과정에서 파악할 수 있었다.

3. 종합 분석



[그림 2] 학교별 역량교육 분포도

종합 분석은 세 학교의 역량별 비중을 한눈에 볼 수 있는 분포도[그림 2]와 세부 분석 결과들을 취합하여, 종합적인 관점에서 교과과정 구성상의 특징들을 아래와 같이 정리한다.

첫 번째로는, 만화를 근간으로 균형 잡힌 역량별 과목구성과 이를 바탕으로 학교에서 추구하는 교육 지향점이 명확히 드러나는 점.

모든 학교가 만화창작 교육에 있어 실기를 중심으로 한 전공실무 역량의 중요도가 높은 것은 당연한 현상으로 보인다. 그러나 그러한 큰 틀 안에서 학교별로 비중 차이는 있지만 만화창작의 근간이 되는 기본기를 다지는 기초적 역량과 미래 실무중사자로서 필요한 기본 소양을 함양하는 커뮤니케이션 및 인문학적 역량의

비중이 일정 부분 균형감 있게 구성되어 있다. 특히 전체적으로 기초와 커뮤니케이션 및 인문학 역량에 해당하는 과목의 범위가 시각화의 기본기를 익히는 과목부터 만화기획, 출판, 편집, 마케팅, 지적재산법에 이르기까지 만화 매체를 구심점으로 폭넓은 구성을 보이면서, 동시에 만화창작에 대한 전문성과 확장성에 대한 학교별 지향점의 차이가 그 안에 잘 드러나도록 교과목이 구성되어 있다는 점이 눈에 띄는 부분이라 하겠다.

두 번째로는 전문성 향상을 목적으로 한 소규모 단위의 집중 프로그램 운영 및 현장 전문가와 밀접하게 연계된 교육프로그램을 운영하는 점.

세 개의 학교 모두 운영 형식이나 방식에 차이는 있으나 창작 전문가 양성을 목적으로 학교별로 특화된 현장실무 친화적 프로그램을 제공하고 있다. 도교공예예술 대학의 경우 3개의 영역별 교육에서 시작하여 3학년부터는 5개로 영역을 더욱 세분화하여 명확한 직무 전문성을 기를 수 있도록 하며, 교토세이카 대학은 회사들과 연계한 소규모 세미나 형식의 수업을 비중 있게 채택하여 실무환경에 근접한 교육환경을 제공하고 있다. 다카라즈카 대학은 만화잡지 'NEO'라는 정기간행물을 발간, 학생들이 기획부터 작품 제작, 편집, 발간, 판매까지 전 과정에 직접 참여하고 결과에 대하여 실무에 종사하는 편집자의 강평까지 받을 수 있는 프로그램을 운영하고 있다. 이렇듯 큰 맥락에서 본다면 만화창작 전문가 양성이라는 동일한 목표를 가지고 있지만 학교별로 차별화된 현장실무 중심의 교육프로그램을 운영하고 있다는 점은 학교와 학과의 정체성 확립이라는 측면에서 매우 긍정적인 부분이라 하겠다.

세 번째로는 실무환경에서 필요한 다양한 법제 및 비즈니스 활동을 지원할 수 있는 과목을 일정 이상의 비중으로 교과목 구성에 포함하고 있는 점.

만화와 사업, 캐릭터-비즈니스, 기획·광고·마케팅 이론, 지적재산법 등 가장 많은 수의 관련 과목을 제공하고 있는 도교공예예술 대학뿐만 아니라, 교토세이카 대학과 다카라즈카 대학 역시 만화 산업론, IP 연구, 만화 업계론, 비언어 커뮤니케이션 이론과 같은 과목들을 개설, 운영하고 있다. 이는 만화창작 교육을 시각 창작물을 생산하는 창작자의 양성에만 두는 것이 아니라, 하나의 산업으로서 만화를 바라보고 다양한 관련 종사자의 양성 또한 해당 학교에서 담당해야 하는 부분이라는 인식의 확대가 있기에 가능한 교과과정 구성이라 하겠다.

마지막으로 만화를 중심으로 한 사학과 개론 수업

부분, 진로 다변화 부분 그리고 디지털 툴 활용 부분을 기타 특징으로 묶어서 간략히 언급하면 다음과 같다.

만화의 사학과 개론을 다루는 수업의 경우에 세 개 대학 모두 다양한 교과목명으로 세분된 내용을 담아서 개설, 운영되고 있다. 이는 최근 웹툰의 산업적 성장으로 인하여 만화 매체가 교육적, 학문적 관심이 급증한 한국과 달리, 출판만화를 중심으로 오랜 시간 주요 매체의 하나로 만화가 지위를 지켜오는 과정에서 교육적, 학문적 토대 또한 탄탄하게 다져져 왔음에 기인한 거라 하겠다. 진로 다변화 부분의 특이점으로는 비중의 차이는 있으나 만화창작을 중심으로 만화의 기획, 편집, 비평 분야로의 진로 확장, 즉 타 분야로의 확장이 아닌 만화 분야 안에서의 다변화를 꾀하는 모습을 보인다. 이는 그만큼 산업적으로 만화 매체의 인프라가 잘 갖추어져 있으며 그 안에 다양한 직종이 존재하고 있음을 의미하는 것이라 하겠다. 그 외 타 분야로의 확장은 세 대학 모두 애니메이션 영역에 한정하여 있다는 점도 진로 다변화 부분의 특이사항으로, 확장의 범위는 아쉬움이 있다고 할 수 있으나 만화와 애니메이션의 매체 연관성이 높다는 점에서 선택과 집중에 의한 장점 또한 클 것으로도 보인다. 디지털 툴의 활용 부분은 전체 교과과정 상에서 아직은 큰 비중을 차지하지는 않는다. 그러나 “출판만화 중심이었던 만화시장이 점차 온라인만화를 중심으로 성장함에 따라 일본의 만화 앱 시장도 지속해서 성장할 것으로 예측된다.”¹¹⁾는 글에서 예견되듯, 디지털 툴을 활용한 만화 창작 교육의 비중은 빠르게 확장될 것으로 예상된다.

4. 제언 및 결론

본 연구는 최근 만화콘텐츠의 높아진 교육 수요로 인하여 관련학과의 개설이 많아지고 있는 국내 교육환경의 변화를 반영, 교과과정 개발 시 참고할 수 있는 기초자료의 제공을 목적으로 진행하였다.

서론에서 밝혔듯이 본 연구는 작년 발표되었던 ‘만화콘텐츠 교육을 위한 미국 대학 교과과정 분석 및 제언’의 후속 연구로서 진행되었기에 일본 대학의 분석 결과를 중심에 놓고 일정 부분 미국 대학 분석 내용을 포함하여 만화창작 교육을 위한 교과과정 수립 시 고려가 되었으면 하는 내용을 네 가지 정도 제언한다.

첫째, 만화교육이 창작가의 양성뿐만 아니라 만화 산업 전반에 필요한 관련 종사자를 양성한다는 교육 인식의 확장이 필요하다. 시공간의 변화를 포함한 이야기를 전달할 수 있는 시각언어로서의 매력이 큰 만화 콘텐츠의 특성상, 교육의 중심이 시각화 표현 부분, 즉 창작자 양성에 집중되는 것은 교육적 수요와 학과의 정체성을 고려하였을 때 필연적인 부분이라고 생각된다. 그러나 어떤 콘텐츠가 새롭게 시장에 선보이고 살아남아 산업고도화로 지속적 성장을 하는 과정에서 관련 업무의 세분화와 전문화와 함께 다양한 관련 직종이 파생되는 것은 당연한 현상이다. 이런 점에서 웹툰을 핵심 성장동력으로 하여 중요 콘텐츠 산업의 하나로써 자리매김한 국내 만화 산업 또한 경쟁력 있는 창작자의 양성과 함께 다양한 형태의 관련 전문가의 양성 또한 필요한 상황이라 하겠다. 매체는 다르지만 영화산업에서 경쟁력 요소 조건의 핵심은 창의적인 노동력을 제공하는 인적자본에 있으며 정보재의 질적 수준과 상품성은 관련 분야 종사자의 인적자본에서 결정된다.¹²⁾는 글에서 알 수 있듯이, 결국 우수한 인력의 양성이 콘텐츠 산업의 발전과 유지에 있어서 핵심적 요소라 하겠다. 따라서 국내 만화교육도 이제 우수한 창작자를 양성하는 것에만 집중하는 것이 아니라 만화 매체에 특화된 기획자, 다양한 관련 직종의 비즈니스 실무자, 저널리즘에 기반한 평론가나 학술적인 측면인 강조된 평론가와 같은 세분되고 전문화된 영역의 교육 또한 일정 부분 담을 수 있는 교과과정을 고려해야 할 시점이 된 것으로 보인다.

둘째, 만화 매체가 지닌 트랜스미디어로서의 확장성을 복돋울 수 있는 교육적 접근이 필요하다. 앞에서 이야기한 것처럼 시각언어로서 많은 장점이 있는 만화콘텐츠는 디지털 툴의 활용을 통한 표현 한계의 확장과 온라인 플랫폼을 통한 시장의 확대를 통하여 독립된 콘텐츠로서 지속적 성장이 예상됨과 동시에, 타 콘텐츠의 원천소스로도 높은 잠재력을 지니고 있음을 간과해서는 안 된다. 따라서 만화창작이라는 본연의 뿌리를 바탕으로 뻗어나가는 가지처럼 타 학과나 분야와의 연계를 통하여 상승효과를 낼 수 있는 교과과정을 고민할 필요가 있다. 연계의 형식은 미국 관련 대학의 사례와 같이 영상디자이너, 광고디자이너, 애니메이션디자이너, 시각 정보디자이너와 같은 이야기의 시각화를 다루는 학과들과의 광범위한 연계 형식이거나 또는 본 연구인 일본의 대학 사례처럼 애니메이션이라는 특정 분야와의

11) 한국콘텐츠진흥원, ‘2023 만화산업백서’, 2023.06. P.177.

12) 박영일, ‘콘텐츠산업 성장단계에 따른 정책수단 효과에 관한 연구’, 연세대학교 대학원 박사논문, 2023, p.28.

연계에 기반한 교과과정 모두 좋은 예가 될 것으로 보인다. 아무튼, 학문 간 경계를 넘나들어야 하는 이른바 통섭이 강조되는 시대적 환경을 고려했을 때¹³⁾, 만화 콘텐츠 교육의 외연 확장과 진로의 다변화를 위해서라도 확장성을 담보할 수 있는 연계 형태의 교과과정 구성에 대한 깊이 있는 고민은 필연적이라 하겠다.

셋째, 현장실무 친화적 수업을 표방한 교과과정의 발굴 및 실행이 필요하다. 창작 교육, 특히 대중의 선호도 파악이 중요한 콘텐츠 창작에 있어서 대중의 소비성향을 파악하고 그것을 작품에 반영하는 행위는 매우 중요하다. 그러나 대중의 선호가 빠르게 변화하는 요즘의 시대상에서 전적으로 학교 내 교수자의 역량만을 가지고 해당 부분을 채우는 것은 대학 교육환경에서 현실적인 한계점이 존재한다. 물론 최근 많은 대학에서 창의적인 인재 양성을 위해 종합적 실무능력, 협업 능력, 복합적 문제를 해결할 수 있는 캡스톤디자인¹⁴⁾을 표방한 수업이 확대되고는 있으나, 아직은 선택적 사항인 점과 지방대학의 경우에 시간과 거리 문제로 인한 외부 전문가 초빙의 어려움으로 학문적 차별성에 근거하여 체계화된 운영까지는 더 많은 투자가 필요한 상황이라 하겠다. 이런 이유로 본 연구의 일본과 이전 연구의 미국 대학 사례와 같이 개별 학과나 이야기의 시각화를 다루는 학과들을 묶어서 온라인 세미나 형태로 외부 현장 전문가가 참여하는 수업을 필수과목으로 지정하여 운영하는 방안을 조심스럽게 제안해본다.

마지막 제언은, 장기적인 관점에서 국내 만화창작 교육의 아카이브(archive) 구축을 위한 이론 수업의 확대와 체계화가 필요하다. 일본과 미국의 만화학과 교과과정 분석연구를 진행하는 과정에서 교육과정 내에 만화라는 매체를 다양한 시점에서 다루는 다수의 이론 과목들의 존재는 현장의 교육자이기도 한 연구자의 입장에서 일견 부러움의 대상이었다. 이는 만화 매체가 학문적 관점에서 장시간 다루어져 왔다는 방증이기도 하고 문화콘텐츠로서 그 가치를 오랜 시간 인정받아왔음을 대변하는 것으로 생각된다. 일본 대학의 스토리 구성력의 중요성을 깊이 있게 다루거나 일본 만화의 역사와 자취를 살펴보는 다양한 과목들, 또는 미국 대학의 미술학적 관점에서 만화의 시각 구성요소를 살펴

보거나 글쓰기라는 행위를 강조하는 과정에서 이야기 전개의 발상력을 키우는 상당수 과목의 예에서, 탄탄한 이론적 뿌리를 다질 수 있는 과목들이 포함된 교과과정의 운영은 국내 디자인 교육에서 자주 언급되어온, 문제해결을 해나가는 과정보다 심미적 작품을 완성하는 결과에 중점을 둔다는 문제점¹⁵⁾을 떠올렸을 때 시사하는 바가 크다고 하겠다. 이런 점에서 웹툰으로 통칭하는 온라인만화 분야를 새롭게 개척했다고 할 수 있는 국내 만화 산업의 경우, 시각 표현 영역에만 치중하는 것이 아니라 적어도 온라인만화 영역의 이론적 아카이브는 우리가 구축해간다는 거시적 관점을 가지고 이론 수업의 다양성 확보와 체계화 수립을 위한 교육 현장의 노력이 필요하겠다.

트랜스미디어로서 가지고 있는 많은 장점으로 인하여 만화콘텐츠는 발전의 여지가 아직도 많은 현재 진행형 콘텐츠라고 생각되고 그 성장은 앞으로도 일정 부분 지속될 것으로 보인다. 다만 온라인만화의 등장과 함께 시작된 만화시장의 재편, 디지털 톨의 접목에 의한 제작방식의 변화, 그리고 적법한 절차를 거치지 않고 무단으로 웹상의 이미지를 사용한다는 비판에 직면¹⁶⁾하고는 있지만 피할 수 없을 것으로 예상되는 A.I. 기술에 의한 시각물의 제작과 같은 다양한 변화와 변수들로 인하여, 만화 매체의 발전 방향성에 대해서는 긍정적이든 부정적이든 다양한 예측들이 가능한 시점이라 하겠다. 이런 점에서 다양한 현상과 문제에 대한 최선의 해결책은 질 높은 교육의 제공이라는 말이 있듯이 양질의 교육을 위한 관련 연구의 필요성과 중요성은 더욱 높아질 것이다. 이런 부분에서 해외와 국내 교육환경의 차이점들로 인하여 본 연구에서 도출된 결과와 제시된 제언이 국내 관련학과의 교육과정에 바로 적용되는 것에는 일정 부분 한계점이 존재할 수도 있지만, 만화창작 교육을 위한 교과과정 구성 시 고려하고 논의할 수 있는 내용으로써 일조할 수 있기를 바라는 마음을 마지막으로 전하면서 연구에 마침표를 찍는다.

13) 박주현, 이상원, '창의성 함양을 위한 아동기 디자인 교육의 방향', 디자인학연구, 2016. 08. Vol.29, No.3, p.109.

14) 서연화, '지역사회 연계 캡스톤디자인 수업개선 방안 연구', 브랜드디자인학연구, 2022. 03. Vol.20, No.1, p.186.

15) 박은덕, 박태호, '초등학교 미술과 교육과정의 창의 인성교육 비교분석', 미술과 교육, 2015. 11. Vol.16, No.4, pp.131-152

16) 김지은, 오나예, 박진완, '웹툰 제작 과정에서의 인공지능 기술 활용 방안 연구', 디지털콘텐츠학회지, 2024. 06. Vol.25, No.6, p.1407.

참고문헌

1. 한국지역정보개발원, 『지역정보화 99권』, 2016
2. 김석래, 김경주, 웹툰 기반 스낵애니메이션 콘텐츠의 장면전환 유형 분석, 디지털 융복합연구, 2019
3. 김지은, 오나예, 박지완, 웹툰 제작 과정에서의 인공지능 기술 활용 방안 연구, 디지털콘텐츠학회지, 2024
4. 박은덕, 박태호, 초등학교 미술과 교육과정의 창의 인성교육 비교분석, 미술과 교육, 2015
5. 박주현, 이상원, 창의성 함양을 위한 아동기 디자인 교육의 방향, 디자인학연구, 2016
6. 서연화, 지역사회 연계 캡스톤디자인 수업개선 방안 연구, 브랜드디자인학연구, 2022
7. 한국콘텐츠진흥원, 2021 콘텐츠산업백서, 2022
8. 한국콘텐츠진흥원, 2022 콘텐츠산업백서, 2023
9. 한국콘텐츠진흥원, 2023 만화산업백서, 2023
10. 박영길, 콘텐츠산업 성장단계에 따른 정책수단 효과에 관한 연구, 연세대학교 대학원, 2018
11. ja.wikipedia.org
12. www.t-kougei.ac.jp
13. www.takara-univ.ac.jp
14. www.kyoto-seika.ac.kr