

인공지능 시대 입시생들의 창의력 교육 및 미래 역량 개발 방향 연구

웹툰·애니메이션 전공 입시생 대상으로

A Study on the Creativity Education and Future Competency Development Direction of Students in the Age of Artificial Intelligence

Focusing on the Webtoon and Animation Majors

주 저 자 : 이승환 (Lee, Seung Hwan) 동양대학교 웹툰애니메이션학과 교수
fani@naver.com

<https://doi.org/10.46248/kids.2025.1.474>

접수일 2025. 02. 21. / 심사완료일 2025. 02. 27. / 게재확정일 2025. 03. 10. / 게재일 2025. 3. 30.

본 논문은 2024학년도 동양대학교 학술연구비의 지원으로 수행되었음.

Abstract

This study investigated the perceptions of students preparing for the entrance examination for the webtoon and animation major in the era of artificial intelligence on creativity education and future competency development. A survey was conducted on the factors to improve creativity, the necessity of media literacy education, and ways to strengthen problem solving and collaboration skills for students who wish to enter the webtoon and animation fields of the Seoul-based entrance examination academy. As a result of the study, students recognized that various experiences (42.3%) and imagination (34.6%) were important for creativity development. In addition, they agreed on the necessity of media literacy education (82.7%) and demanded the expansion of problem-oriented learning (32.7%) and self-directed learning (25.0%) to strengthen creative problem-solving capabilities. On the other hand, in personality education, improvement opinions such as caring and respect (42.3%), communication skills (32.7%), and team projects (28.8%) and collaboration method education (28.8%) were presented to develop collaboration skills. Regarding major education, it was considered that the focus should be on basic practical skills (51.9%), production of unique works (21.2%), and expansion of practical projects (71.2%). In addition, there was a demand for improvement in the overall art curriculum, such as reinforcement of personalized guidance (38.5%) and practical education (17.3%). This study is significant in that it proposes the direction of future creative talent education from the perspective of prospective majors. Furthermore, it is expected to provide practical implications for the design of an art curriculum that reflects the needs of learners derived from the survey results.

Keyword

Generative AI(생성형인공지능), Creativity Education(창의력 교육), Artificial Intelligence(인공지능), Art Education(예술교육), Media Literacy(미디어 리터러시)

요약

본 연구는 인공지능 시대를 맞아 웹툰애니메이션전공 입시를 준비하는 학생들의 창의력 교육과 미래 역량 개발에 대한 인식을 조사하였다. 서울 소재 입시 학원의 웹툰애니메이션 분야 진학 희망 학생을 대상으로 창의력 증진 요인, 미디어 리터러시 교육 필요성, 문제해결력 및 협업 능력 강화 방안 등에 관한 설문 조사를 실시하였다. 연구 결과, 학생들은 창의력 계발을 위해 다양한 경험(42.3%)과 상상력(34.6%)이 중요하다고 인식했다. 또한 미디어 리터러시 교육의 필요성에 공감하며(82.7%), 창의적 문제해결 역량 강화를 위해 문제중심학습(32.7%)과 자기주도학습(25.0%) 확대를 요구했다. 한편, 인성교육에서는 배려와 존중(42.3%), 소통 능력(32.7%) 함양을, 협업 능력 개발을 위해서는 팀 프로젝트(28.8%)와 협업 방법 교육(28.8%) 등의 개선 의견이 제시되었다. 전공 교육과 관련해서는 기초 실기 능력(51.9%), 개성 있는 작품 제작(21.2%), 실습 프로젝트 확대(71.2%) 등을 중점적으로 다뤄야 한다고 보았다. 아울러 개인 맞춤형 지도(38.5%)와 실무 연계 교육(17.3%) 강화 등 예술 교육 과정 전반에 대한 개선 요구도 나타났다. 본 연구는 예비 전공자의 관점에서 미래형 창의 인재 교육의 방향성을 제안한다는 점에서 의의가 있다. 나아가 설문 결과 도출된 학습자 요구를 반영한 예술 교육과정 설계에 실천적 시사점을 제공할 것으로 기대된다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구의 필요성 및 목적
- 1-2. 연구 문제

1-3. 연구 방법 및 절차

2. 이론적 배경

- 2-1. 창의성과 예술교육

- 2-2. AI 시대 예술교육의 변화
- 2-3. 미디어 리터러시와 예술교육
- 2-2. AI 시대 예술교육의 변화

3. 연구 결과

- 3-1. 창의력 교육에 대한 인식
- 3-2. 인성·협업 역량에 대한 인식
- 3-3. 전공 교육에 대한 요구
- 3-4. 미디어 리터러시 교육에 대한 인식
- 3-5. 문제해결력·창의적 사고에 대한 인식
- 3-6. 예술 교육 전반에 대한 개선 요구

4. 연구의 시사점 및 후속 연구 제언

- 4-1. 연구의 시사점
- 4-2. 후속 연구 제언

5. 결론

- 5-1. 교육 목표 및 과정 재설계
- 5-2. 예술·기술·인문 융합 교육 활성화
- 5-3. 산학연계 및 현장 밀착형 교육 강화
- 5-4. 창의 친화적 학교 문화 조성
- 5-5. 추가 제언

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 필요성 및 목적

21세기 교육의 화두는 단연 '창의성'이다. AI가 주도하는 4차 산업혁명 시대를 맞아 창의성은 개인과 사회의 핵심 역량으로 부상했다. 복잡한 현대 사회 문제 해결을 위한 창의적 사고와 신산업 분야 개척을 위한 도전 정신이 그 어느 때보다 요구된다. 특히 예술 분야는 창의성의 보고(寶庫)로서, 미래 사회를 이끌 창의 인재 육성의 중추적 역할이 기대된다. 그러나 입시 위주의 경쟁적 환경 속에서 정작 예술계 학생들의 창의성이 억압되고 있다는 우려가 제기된다. 또한 AI 기술 발달로 예술 창작과 향유 방식이 빠르게 변모하는 상황 속에서, 미래 예술인에게 요구되는 역량이 무엇인지 재점검이 필요한 시점이다.

이에 본 연구는 예술고 입시를 앞둔 학생들을 대상으로 창의력 교육과 미래 핵심 역량 개발에 관한 인식을 조사하였다. 창의력 증진 방안, 예술교육 개선 사항, 미래 예술인의 자질 등에 관한 의견을 수렴함으로써, 학습자 관점에서 예술 교육의 혁신 과제를 밝히고자 한다.

1-2. 연구 문제

본 연구의 주요 질문은 다음과 같다:

- 1. 예술전공 입시생들은 창의력 신장에 필요한 교육

내용과 방법을 무엇이라 보는가?

- 2. 예술전공 입시생들은 미디어 리터러시 교육을 어떻게 인식하는가?

- 3. 예술전공 입시생들이 기대하는 예술 전공 교육의 방향은 무엇인가?

- 4. 예술전공 입시생들이 생각하는 미래 예술인의 핵심 역량은 무엇인가?

1-3. 연구 방법 및 절차

본 연구는 서울 소재 예술 입시 학원에서 웹툰·애니메이션 분야 진학을 준비 중인 중3~고3 학생 52명을 대상으로 하였다. 조사 도구로는 객관식과 주관식 문항으로 구성된 설문지를 활용했다. 설문 내용은 창의력, 인성 및 공동체 의식, 전공 교육, 미디어 리터러시, 문제해결력, 협업 능력, 교육 방법, 교육 환경 등 8개 영역 20개 문항을 포함하였다.

2024년 4월 한 달간 온라인 설문을 진행해 최종 52부를 분석하였다. 객관식 문항은 빈도와 백분율을, 주관식 문항은 내용 범주화를 통해 분석하였다.

2. 이론적 배경

2-1. 창의성과 예술교육

창의성은 '새롭고 유용한 산물을 생성하는 능력'으로 정의되며, 확산적 사고, 유창성, 독창성, 정교성 등이 주요 구성 요인으로 꼽힌다.¹⁾ 예술 활동은 창의성의 발현이자 창의성 계발의 원천이다. 새로운 작품을 구상하고, 문제의 상황을 돌파하는 과정이 곧 창의성의 발휘이기 때문이다. 따라서 예술교육은 학생들의 창의성을 체계적으로 계발하는 것을 핵심 과제로 삼아야 한다. 그러나 입시 위주의 경쟁 교육 속에서 정작 창의성은 억압되는 실정이다. 획일화된 기량 연마에 치중한 나머지 창의성을 가치 있게 여기고 지원하는 풍토가 부족해 보인다. 이에 창의성의 중요성을 환기하고, 실효성 있는 교육을 모색할 필요가 있다. 예술교육은 학생들이 창의적 사고를 통해 문제를 해결하고 새로운 아이디어를 탐색하도록 도와주는 중요한 역할을 한다. 이를 통해 학생들은 단순한 기술 습득을 넘어, 창의적 사고와 문제 해결 능력을 키우게 된다. [표 1]

[표 1] 창의성 주요 구성 및 정의

구성 요인	정의
확산적 사고	다양한 방향으로 생각을 확장하는 능력
유창성	많은 아이디어를 생산하는 능력
독창성	독특하고 새로운 아이디어를 내는 능력
정교성	아이디어를 세밀하게 발전시키는 능력

2-2. AI 시대 예술교육의 변화

AI 기술의 발달은 예술계에도 새로운 혁신을 예고한다. AI를 활용한 창작과 유통 방식의 변화 속에서 예술교육의 패러다임을 재정립할 필요성이 제기된다. 무엇보다 예술가가 AI 기술을 어떻게 받아들이고 인간 고유의 창의성을 어떻게 발휘할 것인가가 관건이 될 전망이다. 기술을 활용하되 예술 정신을 구현하는 균형 잡힌 접근, 융복합적 역량 배양이 요구된다. 또한 AI 시대에는 예술·기술 간 경계를 허물고 협력하는 작업 방식이 중요해질 것으로 보인다. 학제 간 융합 수업, 협동 프로젝트 등을 통해 개방적 사고와 소통 능력을 길러줄 필요가 있다. AI 도구는 예술가들이 더 창의적이고 혁신적인 작품을 만들 수 있도록 도와줄 뿐만 아

니라, 예술 교육에서도 학생들의 창의적 사고와 문제 해결 능력을 강화하는 데 중요한 역할을 할 것이다.

2-3. 미디어 리터러시와 예술교육

최근 교육계에서 주목받는 역량 중 하나가 '미디어 리터러시'다. 미디어에 대한 비판적 이해와 창의적 활용 능력을 뜻한다. 이는 미디어 기반 사회에서 시민으로서 갖추어야 할 기본 소양으로 강조된다. 예술교육에서도 미디어 리터러시의 가치가 부각되고 있다. 미디어 자체가 예술 표현과 유통의 중요한 통로가 된 만큼, 미디어에 대한 심층적 이해와 비평적 활용 능력이 필수적으로 요구된다. 미디어 리터러시 교육은 '인지적·정서적·행동적' 접근으로 이루어질 수 있다. 미디어 문법을 이해하고, 가치를 성찰하며, 이를 바탕으로 창의적 제작과 소통에 참여하는 종합적 경험이 이루어져야 할 것이다. 학생들은 미디어를 통해 창의적 아이디어를 표현하고, 비판적으로 평가하며, 이를 통해 사회와 소통하는 능력을 기를 수 있다. [표 2]

[표 2] 미디어 리터러시 교육 접근

방법	내용
인지적 접근	미디어 문법 이해
정서적 접근	미디어 가치 성찰
행동적 접근	창의적 제작과 소통 참여

3. 연구 결과

3-1. 창의력 교육에 대한 인식

3-1.1. 창의력 개발 요인

설문 결과, 학생들은 창의력 개발을 위해 '여러 분야 경험하기'(42.3%), '상상력'(34.6%), '아이디어 발전시키기'(17.3%) 등을 중요하게 생각하는 것으로 나타났다. 이는 다양한 영역을 넘나드는 폭넓은 경험과 상상력이 창의성의 원천이라는 인식을 보여준다. 아울러 아이디어를 구체화하고 심화시키는 역량 또한 창의력 증진에 필수적인 요소로 간주되었다.

3-1.2. 입시에서의 창의력·독창성 중요성 인식

학생들은 입시에서 창의력과 독창성의 비중이 커지고 있다는 점에 대해 대체로 공감하는 것으로 조사되었다. '매우 공감함'(36.5%)과 '공감함'(51.9%)을 합

1) [https://www.mdpi.com\(2024.05.01.\)](https://www.mdpi.com(2024.05.01.))

쳐 88.4%가 이에 동의를 표했다. 이는 창의성이 입시의 핵심 평가 기준으로 부상하고 있음을 방증한다. 예비 예술인들이 독창적 표현력과 새로운 시도에 대한 열의를 갖출 것이 요구되는 대목이다.

3-2. 인성·협업 역량에 대한 인식

3-2.1. 인성교육의 중점 덕목

인성교육에서 중점을 두어야 할 덕목으로는 '서로 존중하고 배려하기'(42.3%), '의사소통 능력'(32.7%), '책임감'(13.5%) 등이 꼽혔다. 이는 타인과의 원활한 관계 형성, 소통 능력이 예술 활동의 근간이 된다는 인식을 보여준다. 자신의 역할에 대한 책임의식 또한 준 전문가로서 갖추어야 할 기본 소양으로 강조되었다.

3-2.2. 협업 수업의 필요성 인식

타 분야와의 협업 수업 필요성에 대해서는 '필요함'(36.5%), '보통임'(46.2%), '매우 필요함'(9.6%) 등 대체로 공감대가 형성된 것으로 나타났다. 반면 '필요하지 않음'(7.7%)이라는 응답은 소수에 그쳤다. 변화하는 예술 환경 속에서 협업의 중요성을 인지하고는 있으나, 실제 교육 과정에서의 도입에는 다소 신중한 입장을 보이는 것으로 해석된다.

3-2.3. 협업 능력 개발 방안

학생들은 협업 능력 향상을 위한 개선 방안으로 '팀 프로젝트와 그룹 과제 늘리기'(28.8%), '협업과 소통 방법 교육 강화'(28.8%), '다양한 분야 학생들과 협업 할 기회 제공'(21.2%) 등을 제안했다. 이는 실습 위주의 팀 활동 참여, 소통 기술 습득, 예술 장르 간 교류 등을 통해 협업 역량을 체화해 나가고자 하는 의지를 보여준다. '협업 능력 평가와 피드백'(13.5%)에 대한 요구도 일부 제기되어, 관련 교육의 내실화를 위한 평가 환류 시스템 마련이 요청되는 상황이다.

3-3. 전공 교육에 대한 요구

3-3.1. 전공 교육의 중점 사항

학생들은 전공 교육에서 '기초 그리기 실력'(51.9%), '개성 있는 작품 만들기'(21.2%), '스토리 구성 능력'(17.3%) 순으로 역량 개발이 이뤄지기를 희망했다. 창의성의 바탕이 되는 기본기 습득과 더불어 작가 정체성 구현, 내러티브 역량 강화 등이 중요하게 인식되었다. 반면 '디지털 도구 활용 능력'(0%)은 상대적으로 비중이 작아, 예술적 상상력 고취가 전공 교육의 최우선 가치로 간주되는 것으로 나타났다.

3-3.2. 전공 심화를 위한 개선 요구

전공 역량 심화를 위해서는 '실습 및 프로젝트'(71.2%)가 대폭 확대되어야 한다는 의견이 지배적이었다. 이론 중심 교육에서 탈피해 실기 경험을 쌓고 싶어 하는 열망이 뚜렷했다. 이 밖에 '최신 디자인 트렌드'(13.5%) 반영, '디자인 이론'(0%) 등 현장 감각과 이론적 기반을 두루 갖추기 위한 교육 내용 개선에 대한 요구도 있었다.

3-3.3. 전공 교육 개선 요구 사항

주관식 응답을 통해 교육 개선을 위한 구체적 의견이 다수 개진되었다. "연출이나 내용 칸 작업에서 꼭 해야 하는 것과 하지 말아야 할 것을 구분해 알려주기"(ID 2), "개개인의 개성을 살릴 수 있는 활동"(ID 13), "어떤 방식의 연출이 맞을지 각각 분석해 보고 활용해 보는 연습"(ID 7) 등 학습자 개개인의 특성에 맞는 맞춤형 교육을 희망하는 목소리가 높았다. 또한 "실무 경험 기회"(ID 5), "입시 형태가 아닌 연재하는 만화나 애니메이션 등을 실습해 보기"(ID 8), "현재 시장의 관련된 정보나 해당 창작자가 되기 위한 업종에 관련된 정보, 트렌드 분석 등"(ID 37) 등 현장 밀착형 실습과 진로 교육 강화에 대한 요구도 두드러졌다. 특이할 만 한 점은 "애니메이션을 만드는 방법은 배우지 않아서 애니메이션을 만들어보는 수업을 할 수 있게 되었으면 좋겠다"(ID 40)는 의견으로, 웹툰·만화 위주의 교육에서 벗어나 애니메이션 제작 실습을 확대해 달라는 주문이 새롭게 제기되기도 했다.

3-4. 미디어 리터러시 교육에 대한 인식

3-4.1. 미디어 리터러시 교육의 필요성 인식

설문 결과, 학생들은 미디어 리터러시 교육의 중요성에 대해 높은 공감대를 형성하고 있는 것으로 나타났다. '매우 필요함'(19.2%)과 '필요함'(63.5%)을 합쳐 82.7%의 응답자가 관련 교육의 필요성을 인정했다. 반면 '필요하지 않음'(0%)과 '전혀 필요하지 않음'(0%)은 단 한 건도 없었다. 디지털 환경 변화에 따른 리터러시 교육 수요가 절실함을 방증하는 대목이다.

3-4.2. 미디어 리터러시 교육 내용 및 방법

학생들은 미디어 리터러시 교육을 위해 "작가의 연출 의도 분석하기", "디지털 도구를 적극 활용해 작품을 만들고 다른 작품들을 보고 비교 분석하기", "여러 작품 보며 연출이나 스토리 등을 분석하는 활동하기" 등을 제안했다. 이는 미디어 콘텐츠 이면에 담긴 창작 의도를 독해하고, 제작 실습과 작품 분석을 통해 이론

과 실재를 접목시키고자 하는 인식을 보여준다. 나아가 "미디어로 얻는 정보 분별력 향상시키기", "비판적인 시각을 가지고 콘텐츠 바라보기", "거짓 정보 판별할 수 있는 시각 기르기" 등 디지털 미디어 시대의 정보 수용자로서 갖추어야 할 역량 계발에도 관심을 보였다. 비판적사고(Critical Thinking), 팩트 체크 능력 배양 등을 통해 건강한 미디어 문화 확산에 기여하고자 하는 의지를 엿볼 수 있는 대목이다.

3-5. 문제해결력·창의적 사고에 대한 인식

3-5.1. 문제해결력 증진 교육 방안

창의적 문제해결력 신장을 위해서는 '문제 중심 학습'(32.7%), '자기주도 학습'(25%), '프로젝트 중심 학습'(17.3%), '협동 학습'(17.3%) 등의 방식이 효과적일 것으로 전망되었다. 학습자가 능동적으로 문제에 접근하는 일련의 과정이 창의력으로 연결될 것이라는 기대감이 저변에 깔렸다. 특히 "고정관념을 깨고 문제를 풀어보는 연습"(ID 31), "다 같이 이야기하며 해결해 보기"(ID 21) 등 발산적 사고 훈련과 집단지성 발현을 통한 창의성 계발 방안이 제시되기도 했다. 타인과의 아이디어 교류, 기존 사고 틀을 넘어서는 열린 자세 등이 창의적 문제해결 역량의 토대가 된다는 인식이 밑바탕에 자리한 것으로 보인다.

3-5.2. 창의력 평가 및 피드백 방안

창의적 역량의 평가 및 피드백 방법으로는 '포트폴리오 평가 및 피드백'(32.7%), '창의적 문제해결 프로젝트 평가'(26.9%), '창의적인 결과물 발표회'(17.3%), '친구들과 함께 평가 및 토론'(15.4%) 등이 제안되었다. 일회성 평가를 지양하고 과정 중심의 누적 평가, 동료 간 피드백 등을 통해 역량 발달 과정을 추적하고자 하는 요구를 반영한 결과로 해석된다.

3-5.3. 창의력·문제해결력 신장을 위한 활동 방안

창의력과 문제해결력 향상을 위한 교육 활동으로는 "명작 해석", "책 읽기", "이미지 트레이닝", "친구들과 의견 공유", "애니메이션 및 영화 연구와 작가 생각과 의도 집중 분석", "주제를 정해 토론하기", "팀을 이뤄 토론을 통해 문제 해결하기", "직접 답사, 경험하기" 등 다양한 아이디어가 쏟아졌다. 이는 감상과 토론, 현장 학습 등을 통해 예술적 사고와 문제해결력의 저변을 확장하고자 하는 열망을 보여준다. 이론적 지식 습득을 넘어 작품 속 예술가의 문제의식을 간취하고, 동료 학습자와 활발히 소통하며, 삶 속에서 창의성의 원천을 발굴하는 일련의 과정이 교육 활동 전반에 스며

들기를 희망하는 것이다.

3-6. 예술 교육 전반에 대한 개선 요구

3-6.1. 교육 과정의 문제점 인식

학생들은 예술 교육 전반의 문제점으로 '개인에 맞춘 지도 부족'(38.5%)을 가장 많이 지목했다. 이어 '실무 경험 및 인턴십 기회 부족'(17.3%), '창의력과 문제 해결력을 기르는 교육 부족'(17.3%), '다른 분야와 함께하는 교육 기회 부족'(17.3%) 등을 꼽았다.

입시 위주의 교육 체제로 인해 학습자 개인의 특성과 눈높이를 고려한 섬세한 지도가 이뤄지지 않고, 예술계 현장과 유리된 교육, 창의성 계발 소홀, 학제 간 교류 부족 등의 문제의식이 제기된 셈이다. '최신 기술과 트렌드 반영 부족'(9.6%)에 대한 지적도 일부 있어, 시대 변화상을 교육 내용에 담아내는 노력 또한 요청되고 있음을 방증했다.

3-6.2. 교육 개선 요구 사항

교육 개선을 위한 방안으로는 '학생 개개인의 특성 파악'(44.2%)이 가장 많은 지지를 얻었다. 이어 '일대일 피드백 및 상담'(26.9%), '수준에 맞는 수업 및 과제'(17.3%), '스스로 학습할 수 있는 환경'(0%), '맞춤형 교육 플랫폼 활용'(1%) 등의 순으로 요구되었다.

"학생 개인의 직접적인 문제에 대한 피드백"(ID 34), "경험 많은 선생님의 개인 상담"(ID 45) 등 맞춤형 학습 지원과 교수자와의 활발한 상호작용을 통해 역량 계발이 이뤄지기를 희망하는 목소리가 높았다.

일부 의견으로는 "피드백을 통해 스스로 학습할 수 있는 환경이 구성되는 것이 우선"(ID 48)이라는 제안이 있어, 교수자의 적절한 조력 아래 학습자의 자기주도성이 발휘될 수 있는 교육 환경 조성에 대한 요구를 엿볼 수 있었다.

3-6.3. 자기주도 학습을 위한 교육 지원 방안

자기주도 학습 능력 향상을 위해서는 '공부 방법 코칭'(36.5%), '스스로 공부한 것에 대한 평가와 피드백'(26.9%), '공부 의욕을 높이는 프로그램 운영'(19.2%)에 대한 수요가 높았다. 효과적 학습 전략을 습득하고, 진척 상황을 점검 받으며, 지속적 동기 부여를 통해 자율적 학습 역량을 갖추고 싶어 하는 열망이 확인되었다.

3-6.4. 교육 인프라 개선 요구

교육 여건과 관련해서는 "그림 그릴 수 있는 안정된 환경"(ID 45) 조성, "기초를 다질 여건"(ID 36) 마련

등 물질 토대 확충에 대한 요구가 있었다. 이는 열악한 창작 환경이 학습 효과성을 저해하는 요인으로 작용할 수 있다는 문제의식에서 비롯되었다.

뿐만 아니라 "디지털 프로그램 교육"(ID 40), "최신 기술 접목 수업"(ID 22) 등 첨단 인프라 구축을 통한 교육 혁신 필요성도 제기되었다. 빠른 기술 변화 속도에 발맞추어 예비 예술인의 미래 대응력을 제고할 수 있는 교육 기반을 갖추어야 한다는 당위성이 확인된 대목이다.

종합하면, 설문에 참여한 예비 예술인들은 창의력과 문제해결력, 협업 능력, 자기주도성 등 예술가의 핵심 역량을 갖추는 데 필요한 교육 내용과 방법론을 두루 제안하며 교육 변화를 촉구하는 모습을 보였다. 학습자 개개인의 특성에 맞는 맞춤형 교육, 현장 중심 실습 교육, 자율적 학습 능력 배양 등에 방점이 찍힌 가운데, 테크놀로지 기반 교육 기반 마련에 대한 요구도 새롭게 대두되었다.

전통적 아날로그 매체와 첨단 기술이 공존하는 하이브리드 예술 환경에서 필요로 하는 인재상에 걸맞은 교육적 혁신이 절실히 요청되는 시점이다. 이를 위해 교육 주체들 간 긴밀한 소통과 협력을 통해 새로운 교육 콘텐츠와 평가 체계를 창안하고, 학습자의 성장을 뒷받침할 인프라를 다각도로 확충해 나가야 할 것이다. 예술인 교육의 패러다임 전환을 통해 창의 인재 육성의 마중물이 마련되기를 기대해 본다.

4. 연구의 시사점 및 후속 연구 제언

본 연구는 웹툰애니메이션전공 입시를 앞둔 학생들을 대상으로 창의력 교육과 미래 핵심 역량 개발에 관한 인식을 조사하였다. 연구 결과, 예비 예술인들은 창의성 계발을 위해 다방면의 경험과 풍부한 상상력이 필요하다고 인식하는 것으로 나타났다. 또한 미디어 리터러시 교육의 가치에 깊이 공감하며, 비판적 사고력과 제작 실습 등 종합적 접근의 필요성을 제기하였다. 시시대의 예술가상과 관련해서는 기술 활용과 창의력 발현의 조화로운 균형이 관건이 될 것으로 전망했다. 한편, 실기 역량과 더불어 타인과의 소통, 공감 능력 배양이 중요한 교육 과제로 제시되었다. 창의성 발현의 원동력인 열린 마음, 유연한 사고를 갖추기 위한 인성 교육 강화가 요청되는 대목이다. 예술교육 혁신 방안으로는 개별 맞춤형 수업 확대, 실습 프로젝트 운영, 전문가 멘토링 강화 등이 꼽혔다. 입시에 경도된 교육에

서 탈피해 학습자 개개인의 특성과 목표에 걸맞은 세심한 지원이 이뤄져야 한다는 목소리가 높았다. 이를 위해 다각도의 피드백과 코칭이 수반되어야 함은 물론, 자기주도 학습을 뒷받침하는 환경 조성에도 힘써야 할 것으로 보인다. 한편, 창작자로서의 정체성 확립을 위한 인성교육, 실전 감각을 기르기 위한 현장 연계 프로그램, 변화하는 기술 환경에 대응할 수 있는 융복합 교육 등에 대한 요구도 두드러졌다. 기술에 휘둘리지 않고 예술 고유의 본질을 창조적으로 구현할 수 있는 역량을 배양하는 데 교육의 방점을 찍어야 한다는 문제의식이 제기된 셈이다.

본 연구는 예술계 학습 수요자의 눈높이에서 창의 인재 교육의 현주소와 향후 과제를 가늠해 보았다는 데 의의가 있다. 아울러 창의성과 예술성, 기술과 인성, 이론과 실천을 아우르는 교육 패러다임으로의 전환을 모색해야 함을 시사한다. 학습자의 목소리에 귀 기울이며 창작자로서의 성장을 이끄는 공감적 교육, 예술과 기술의 지평을 넓히는 융합적 교육이 활성화되기를 기대해 본다. 무엇보다 중요한 것은 교육의 중심에 학습자를 뒀다 한다는 점이다. 입시라는 틀에 갇혀 주어진 정답을 찾기에 급급했던 교육에서 벗어나, 스스로 질문을 던지고 답을 찾아가는 과정 자체를 응원하고 격려하는 학습 문화가 조성되어야 한다. 그것이 자신만의 예술세계를 개척해 나갈 창의적이고 주체적인 예술 인재를 길러내는 출발점이 될 것이다. 급변하는 기술 환경 속에서 예술의 본질적 가치를 지켜내는 일, 그 중심에 창의성과 열정을 갖춘 예술가가 있음을 잊지 말아야 한다. 입시를 준비하는 학생들의 고민과 바람에 귀 기울이며, 그들 저마다의 예술적 꿈을 디딤돌 삼아 교육의 혁신 방향을 설계해야 할 때다. 예술을 대하는 우리 사회의 균형 잡힌 통찰과 미래지향적 교육 정책을 기대해 본다.

4-1. 연구의 시사점

본 연구는 실증 분석을 통해 예술대 입시생들의 창의력 교육과 미래 역량 개발에 대한 인식과 요구를 밝혀냈다는 점에서 의미가 있다. 그간 입시 위주의 경쟁적 환경에 내몰리며 정작 당사자들의 목소리를 듣지 못했던 예술교육계에 일정한 문제의식을 제기하고, 혁신의 실마리를 제공했다고 볼 수 있다.

창의성 교육과 관련해서는 예술 활동 그 자체가 창의성 발현의 기회임과 동시에 창의성 계발의 토대가 된다는 인식이 학습자들 사이에서 공유되고 있음을 확인하였다. 이를 고려할 때 예술교육은 표준화된 기량

습득을 넘어, 상상력과 호기심이 자유롭게 발현될 수 있는 실험과 모험의 장으로 거듭날 필요가 있다.

나이가 4차 산업혁명 시대 예술교육의 방향성을 가늠하는 단초도 마련하였다. 기술 환경 변화에 대한 이해와 대응력을 갖추는 동시에, 예술 고유의 본질과 창조성을 발휘하는 자세가 향후 예술교육의 중요한 화두가 될 것임을 방증하였다. AI 기술과 협업하되 인간 본연의 예술적 감수성을 간과하지 않는 미래형 창의 인재 육성이 시급해 보인다. 또한 교육 현장의 구체적 개선 요구사항을 면밀히 포착했다는 점도 의미가 크다. 특히 학습자 개개인의 자질과 눈높이를 고려한 '개별 맞춤형 교육'과 창작자로서의 실무 역량을 기를 수 있는 '현장 연계 프로그램' 강화가 시급한 과제로 제기되었다. 아울러 창의적 사고와 태도 함양을 위한 '융복합 교과목'과 '프로젝트 수업' 등 교수학습 혁신 방안에 대한 요구도 두드러졌다. 교육의 중심축을 입시 성적에서 예술가로의 성장으로 전환해야 한다는 문제의식을 환기하는 대목이다.

4-2. 후속 연구 제언

이상의 논의를 토대로 후속 연구를 위한 제언을 덧붙이면 다음과 같다. 우선 표본의 대표성과 규모를 확장함으로써 연구 결과의 일반화 가능성을 제고할 필요가 있다. 본 연구는 서울 소재 일부 입시학원 학생들을 대상으로 했기에, 지역과 전공 분야를 아우르는 광범위한 후속 연구가 요청된다고 하겠다. 나아가 본 연구에서 대두된 주요 쟁점을 심화 분석하는 질적 연구의 수행도 고려해 볼 만하다. 창의성의 의미, 예술교육의 방향성, 기술 환경 변화에 대한 인식 등에 관해 심층 면담을 수행함으로써, 양적 연구로 포착하기 어려운 맥락과 동기를 규명할 수 있을 것이다. 또한 사례 연구나 실험 연구 등을 통해 제언된 교육 혁신 방안의 실효성을 경험적으로 검증해 보는 것도 의미 있는 시도가 될 수 있다. 교육 주체 간 인식 비교 연구도 흥미로운 주제가 될 수 있다. 본 연구의 후속편으로 교수자와 학부모 등을 대상으로 한 인식 조사를 수행한다면, 수요자와 공급자 간 간극을 파악하고 소통의 접점을 모색하는 데 기여할 수 있을 것이다. 이를 통해 예술교육 생태계 전반의 변화를 이끌어낼 통합적 논의의 장을 열어갈 수 있기를 기대한다. 궁극적으로는 예술계 내외의 이해관계자들이 머리를 맞대고 지혜를 모아, 창의적이고 지속 가능한 예술교육 혁신 모델을 구축해야 할 것이다. 정부와 학계, 현장 예술인과 기업, 시민사회가 협력하여 예술교육 종합 발전 계획을 수립하고, 제도

적·재정적 뒷받침에도 만전을 기할 필요가 있다. 유네스코가 천명한 '모두를 위한 예술교육'의 비전처럼, 누구나 창의성을 계발하고 예술을 향유할 수 있는 사회를 향한 정책적 공감대 형성이 무엇보다 중요하다. 창의 인재 육성을 국가 의제로 상정하고, 교육에서 복지에 이르기까지 분야 간 협업을 통해 선제적으로 접근해야 할 시점이다.

5. 결론

지금까지의 논의를 종합하여 웹툰애니메이션 전공 입시생의 창의력 교육 증진과 미래 역량 강화를 위한 실천적 제언을 하면 다음과 같다.

5-1. 교육 목표 및 과정 재설계

예술교육의 패러다임을 입시 성적에서 '창의적 예술가 육성'으로 전환하는 근본적 발상의 전환이 요구된다. 이를 위해 교육 목표와 과정 전반을 재설계할 필요가 있다. 우선 입시 결과가 아닌 창작자로서의 성장을 평가하는 방식으로 전환해야 한다. 이를 위해 과정 중심, 역량 중심의 평가 체계를 도입하고, 동료 평가, 자기 평가 등 학습자 주도적 평가를 병행하는 것이 바람직해 보인다. 교육 내용 또한 기초 실기나 이론 학습을 넘어 학생 개개인의 적성과 관심사를 반영한 '선택과 집중'의 교과 체계로 재편될 필요가 있다. 창의성 계발, 문제해결, 협업 등 미래 사회가 요구하는 핵심 역량 함양에 방점을 둔 교과 혁신이 요청되는 대목이다. 더불어 강의식 주입 방식에서 벗어나 프로젝트, 토론, 실습 등 학습자 참여형 교수법을 확대해야 한다. 예컨대 학생들이 협력하여 작품을 기획하고 제작, 발표하는 전 과정을 경험할 수 있도록 프로젝트 기반 수업을 활성화하는 방안을 고려해 볼 수 있다.

5-2. 예술·기술·인문 융합 교육 활성화

인공지능 시대에 부응하는 창의 인재를 양성하기 위해서는 예술과 기술, 인문학을 융합하는 교육이 활성화되어야 한다. 이를 위해 분야 간 경계를 허무는 통섭적 교과목 개발과 다학제적 협력 수업 도입이 필요하다. 예를 들어 AI 기술 기반 창작 수업, 인문학적 상상력과 예술적 감수성을 접목한 융복합 프로젝트 등을 추진해 볼 수 있다. 예술대 학생들이 첨단 기술을 예술적으로 활용하고, 기술 개발자들과 협업하는 경험을 쌓을 수 있도록 실습 위주로 운영하는 것이 바람직하다. 더불어

AI 시대 예술윤리, 저작권 등에 관한 교과목을 필수적으로 편성함으로써, 기술에 대한 성찰과 건전한 가치관 함양에도 힘써야 할 것이다. 이를 위해 인문사회과학 전공자와의 팀티칭, 주제 특강 등 인문학과와의 소통과 융합도 적극적으로 도모할 필요가 있다.

5-3. 산학연계 및 현장 밀착형 교육 강화

예술가로서의 정체성과 실무 감각을 기르기 위해서는 산업계 및 현장과의 협력 체계를 구축하는 것이 무엇보다 중요하다. 학교 교육이 예술계 수요에 부응하고, 학습자들의 진로·적응력 향상으로 이어지려면 다각도의 산학 교류와 연계 교육이 이루어져야 한다. 우선 현장 예술가, 기업가 등을 외래교수로 초빙하거나, 작가 토크, 작업실 탐방, 전시회 관람 등 예술계 생생한 정보와 조언을 접할 기회를 대폭 확대해야 한다. 정규 교과로 편성하거나 창의적 체험활동 시간을 활용하는 방안을 모색할 수 있겠다. 또한 기업, 문화기관 등과 협력하여 프로젝트 인턴십, 공모전 등 실전 경험 프로그램을 상시 운영할 필요가 있다. 예비 예술인들이 전공 관련 직무를 체험하고 전문가 멘토링을 받을 수 있도록 제도적으로 지원하는 한편, 기관과의 네트워크 구축에도 만전을 기해야 할 것이다. 이를 통해 재학 중에 축적한 현장 경험과 포트폴리오는 향후 예술가로서의 진로 설계와 경력 개발에 있어 소중한 자산이 될 수 있다. 학교가 길러낸 인재가 예술계에서 두각을 나타낼 때, 선순환적인 생태계가 조성될 수 있을 것이다.

5-4. 창의 친화적 학교 문화 조성

창의 인재 양성의 토양이 되는 학교 문화를 가꾸는 노력도 병행되어야 한다. 다양성이 존중받고 상상력이 자유롭게 발현될 수 있는 분위기, 실수를 두려워하지 않고 도전할 수 있는 열린 풍토가 조성되어야 창의성이 꽃필 수 있기 때문이다. 이를 위해 학교장의 혁신적 리더십과 교사들의 열정, 가정과 지역사회의 관심이 집약되어야 한다. 구성원 모두가 창의성의 가치를 공유하고, 그것을 실현하기 위해 적극적으로 소통·협력하는 공동체를 이뤄야 한다. 구체적으로 학교 차원의 창의성 제고 프로젝트를 추진하거나, 학급 단위로 상상력 발산의 장을 열어가는 것도 방법이 될 수 있다. 동아리, 예술제 등 학생 주도 활동을 장려하고, 교사 간 수업 노하우 공유의 장을 마련하는 등, 창의 친화적 학교 문화를 가꾸기 위한 다각도의 실천이 요구된다. 특히 학교장은 탁월한 기획력과 유연한 사고로 긍정의 변화를 선도해야 한다. 창의성 교육에 대한 비전을 제시하

고, 이를 구현하기 위한 행·재정적 지원을 아끼지 않는 혁신적 리더십을 발휘해야 할 것이다. 아울러 학부모·지역사회와의 소통 창구를 활짝 열고 예술교육에 대한 공감대를 확산시켜야 한다.



[그림 4] 미래 인공지능 융합을 위한 제언

궁극적으로는 단위 학교를 넘어 교육청, 지자체 등과 긴밀히 협력함으로써 창의교육 친화적인 지역 예술 교육 생태계를 조성하는 장기적 노력이 요청된다. 교육의 공공성 차원에서 접근하되, 민간의 역량을 적극 활용하는 거버넌스형 혁신 모델을 구축해 볼 만하다.

5-5. 추가 제언

본 연구는 웹툰애니메이션 전공 입학생들의 창의력 교육과 미래 핵심 역량 개발에 관한 인식을 조사함으로써, 예술교육 혁신의 단초를 마련하고자 하였다. 연구 결과, 학생들은 다각도의 체험과 상상력 자극, 기술 활용과 인문학적 소양, 실기 훈련과 인성 함양 등 균형 잡힌 예술교육을 요구하고 있음이 확인되었다. 특히 개별 특성을 살린 맞춤형 지도, 현장 밀착 프로그램 운영 등 교육 수요자 중심의 패러다임 전환이 시급한 과제로 대두되었다. 이를 위해서는 교육 목표와 내용부터 교수학습 방법, 평가, 환경에 이르기까지 예술교육 전반을 재설계하는 혁신적 접근이 요청된다고 하겠다. 더불어 예술·기술·인문학 간 경계를 가로지르며 학생들의 잠재된 창의성을 발굴·계발하는 융복합 교육이 활성화

될 필요가 있다. 미래 예술계를 이끌 인재상으로서 인공지능 기술에 대한 이해와 활용 능력을 갖추되, 인간 고유의 예술적 감수성과 창의성으로 차별화된 가치를 만들어낼 수 있는 역량을 갖출 것이 강조되었기 때문이다. 물론 이 같은 교육 변화가 성공하려면 학교 구성원은 물론 정부, 산업계, 지역사회가 혼연일체가 되어 창의 인재 양성에 대한 사회적 공감대를 형성하고 협력 기반을 다져나가야 한다. 미래 예술 인재 육성을 국가 의제로 상정하고 교육에서 고용, 복지에 이르기까지 유기적 지원 체계를 구축하는 종합적 접근이 요구되는 시점이다.

본 연구가 가진 한계로는 특정 지역과 전공 분야의 학습자만을 대상으로 했다는 점, 제한된 설문 문항으로 심층적 인식을 포착하지 못했다는 점 등을 들 수 있다. 후속 연구에서는 연구 대상과 방법의 다각화를 통해 예술교육 수요자의 목소리를 보다 풍부하게 담아내는 한편, 제언 된 교육 혁신 방안의 효과성을 실증적으로 검토해 볼 필요가 있다. 급변하는 기술 환경 속에서도 예술이 인간 고유의 창조 영역으로 그 본질적 가치를 지켜내기 위해서는 무엇보다 교육이 중요하다. 입시에 목매는 틀에서 과감히 벗어나, 상상의 나래를 펼치고 예술에의 열정을 불어넣는 창의교육으로 전환을 모색해야 할 때다. 그 변화를 이끄는 원동력은 다름 아닌 학습자들의 꿈과 열정, 목소리일 것이다. 미래 예술계를 주도할 창의적 인재를 양성하기 위해서는 교육의 혁신이 필수적이다. 그 과정에서 학생들의 꿈과 열정을 반영한 교육체계를 구축하고, 예술에 대한 열정을 불어넣는 창의교육으로 전환을 모색해야 한다. 이러한 변화를 이끄는 원동력은 다름 아닌 학습자들의 꿈과 열정, 그리고 그들의 목소리이다. 급변하는 기술 환경 속에서도 예술의 본질적 가치를 지키기 위해 교육은 상상력과 창의력을 중심으로 재편되어야 한다. 학생들이 주도적으로 문제를 해결하고, 다양한 경험을 통해 자신만의 예술 세계를 구축할 수 있도록 지원하는 교육 환경이 마련되어야 한다. 이는 단순히 입시 성적에 매달리는 것이 아닌, 예술가로서의 정체성을 확립하고, 자신의 창의성을 발휘할 수 있는 기회를 제공하는 데 중점을 두어야 한다. 또한, 예술교육은 기술, 인문학과 융합된 통섭적 접근을 통해 학생들의 창의적 사고를 더욱 풍부하게 할 수 있다. AI 기술을 활용한 창작 수업, 인문학적 상상력과 예술적 감수성을 접목한 프로젝트 등을 통해 학생들은 다학제적 사고를 기를 수 있다. 이러한 교육 방식은 학생들이 기술과 예술을 결합하여 새로운 가치를 창출할 수 있는 역량을 키우는 데 큰 도움이 될 것이다. 산학연계 및 현장 밀착형 교육 또한 중요한

역할을 한다. 산업계와의 협력 체계를 통해 학생들은 실제 현장에서 요구되는 실무 능력을 키우고, 전문가로부터 직접 멘토링을 받을 수 있는 기회를 가질 수 있다. 이는 예술가로서의 진로를 설계하고 경력을 개발하는 데 매우 중요한 경험이 될 것이다.

참고문헌

1. 김이랑, 웹툰의 미학적 특징과 스토리텔링, 『만화애니메이션 연구』, (59), Retrieved from DBPIA (한국콘텐츠진흥원), 2020
2. 한국콘텐츠진흥원, 웹툰 산업 현황과 전망, Retrieved from 한국콘텐츠진흥원, 2022
3. Mariela Samaniego et al., Creative Thinking in Art and Design Education: A Systematic Review, Retrieved from MDPI, 2024
4. Mariana-Daniela González-Zamar et al., Emotional Creativity in Art Education: An Exploratory Analysis and Research Trends, Retrieved from MDPI, 2021
5. The Cambridge Handbook of Creativity, Cambridge University Press, 2019
6. www.mdpi.com