

2015.2

# 콘텐츠 창의인재양성 종합지원 방안에 관한 연구

KOCCA 14-54

콘텐츠 창의인재양성 종합지원 방안에 관한 연구



한국콘텐츠진흥원

비매품



93600



9 788965 144205  
ISBN 978-89-6514-420-5

한국콘텐츠진흥원

콘텐츠 창의인재양성 종합지원 방안에 관한 연구

이 보고서는 국고 사업으로 수행된 연구결과입니다.  
본 보고서의 내용은 연구자들의 견해이며, 본원의 공식입장과는 다를 수 있습니다.

## 제출문

한국콘텐츠진흥원장 귀하

본 보고서를 “콘텐츠 창의인재양성 종합지원 방안에 관한 연구”의 결과보고서로 제출합니다.

2015년 1월 20일

주관연구기관: 한국콘텐츠진흥원

연구수행기관: 한국커뮤니케이션학회

책임연구원: 이 원(인천가톨릭대 문화예술콘텐츠학과 교수)

공동연구원: 박종현(국민대 법학과 교수)

이영주(서울과학기술대 연구교수)

연구보조원: 황경호(성균관대 신문방송학과 박사과정)

# 목 차

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| <연구요약> .....                      | x  |
| 제1장 서론 .....                      | 1  |
| 1. 연구 배경 및 목적 .....               | 1  |
| 1) 연구 필요성 .....                   | 1  |
| 2) 연구 목적 .....                    | 2  |
| 2. 연구 내용 및 방법 .....               | 2  |
| 1) 연구 내용 .....                    | 2  |
| 2) 연구 방법 .....                    | 3  |
| <br>                              |    |
| 제2장 콘텐츠 창의인재에 대한 관점과 정책 방향성 ..... | 5  |
| 1. 창조경제와 창조산업 정책 프레임의 부상 .....    | 5  |
| 2. 콘텐츠 산업 인력 양성의 문제와 한계 .....     | 8  |
| 3. 창의 인재와 융합 창의성 .....            | 11 |
| 1) 융합미디어문화의 양상들 .....             | 11 |
| 2) 융합문화와 콘텐츠 창작의 융합 창의성 .....     | 14 |
| <br>                              |    |
| 제3장 해외 콘텐츠 창의인재 양성 정책 .....       | 17 |
| 1. 영국 .....                       | 17 |
| 1) 콘텐츠 창의인재 양성 정책 .....           | 17 |
| 2) 콘텐츠 창의인재 양성기관과 교육현황 .....      | 20 |
| 2. 일본 .....                       | 30 |
| 1) 일본의 창의인재양성 교육정책 .....          | 30 |
| 2) 콘텐츠 창의인재 양성기관과 교육현황 .....      | 34 |

|                                    |           |
|------------------------------------|-----------|
| 3) 정책 성과 .....                     | 47        |
| 3. 프랑스 .....                       | 48        |
| 1) 프랑스의 창의인재양성 교육정책 .....          | 48        |
| 2) 콘텐츠 창의인재 양성기관과 교육현황 .....       | 52        |
| 3) 소결 및 제언 .....                   | 65        |
| 4. 호주 .....                        | 66        |
| 1) 콘텐츠 창의인재 양성 정책 .....            | 66        |
| 2) 창의인재 양성 대학기관과 교육 현황 .....       | 70        |
| 3) 소결 .....                        | 77        |
| 5. 해외사례 종합 분석 및 시사점 .....          | 77        |
| 1) 영국 .....                        | 77        |
| 2) 일본 .....                        | 79        |
| 3) 프랑스 .....                       | 82        |
| 4) 호주 .....                        | 84        |
| <br>                               |           |
| <b>제4장 국내 콘텐츠 창의인재 양성 정책 .....</b> | <b>86</b> |
| 1. 콘텐츠 창의인재 양성정책의 변천과정과 성과 .....   | 86        |
| 2. 콘텐츠 창의인재 양성 관련 법제 현황 .....      | 88        |
| 1) 개요 .....                        | 88        |
| 2) 콘텐츠산업 분야 인재 양성에 관한 법제 .....     | 88        |
| 3) 문화(산업) 분야 인재 양성에 관한 법제 .....    | 89        |
| 4) 과학기술(산업) 분야 인재 양성에 관한 법제 .....  | 101       |
| 5) 소결 .....                        | 105       |
| 3. 콘텐츠 창의인재 양성기관과 사업운영 현황 .....    | 105       |
| 1) 문화체육관광부 .....                   | 105       |
| 2) 미래창조과학부 .....                   | 113       |

|   |            |
|---|------------|
| 3) 방송통신위원회 .....                          | 115        |
| 4) 교육부 .....                              | 116        |
| 5) 그 외 부처의 공공기관 .....                     | 116        |
| 6) 부처 간 협력 사업 .....                       | 117        |
| 7) 장르별 사업 운영 및 성과 .....                   | 118        |
| 4. 콘텐츠 창의인재 대학교육 현황 .....                 | 120        |
| 1) 대학의 콘텐츠 인력양성 .....                     | 120        |
| 2) 한국예술종합학교 .....                         | 122        |
| 3) KAIST .....                            | 123        |
| 4) 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 .....               | 125        |
| 5. 기존 정책의 한계와 개선점 .....                   | 133        |
| <b>제5장 콘텐츠 창의인재개발원 설립 방안 .....</b>        | <b>134</b> |
| 1. 콘텐츠 창의인재양성 종합지원 방안 모색을 위한 정책적 제언 ..... | 134        |
| 1) 해외 선진국 사례 조사의 시사점 .....                | 134        |
| 2) 국내 인력양성 정책의 한계와 개선점 .....              | 136        |
| 3) 콘텐츠 전문가의 자문결과와 제언 .....                | 137        |
| 4) 창의인재 양성 방법과 정책의 방향성 .....              | 142        |
| 2. 콘텐츠 창의인재개발원 설립의 필요성과 목적 .....          | 144        |
| 1) 콘텐츠 창의인재개발원의 필요성 .....                 | 144        |
| 2) 비전 .....                               | 145        |
| 3) 인재상 .....                              | 145        |
| 4) 임무 .....                               | 146        |
| 3. 설립 전략 .....                            | 146        |
| 1) 위상 .....                               | 146        |
| 2) 조직 및 시설 .....                          | 147        |

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| 3) 액션 플랜 및 설립 절차 .....     | 149        |
| 4) 예산 계획 .....             | 150        |
| 4. 융합교육 운영방법 .....         | 151        |
| 1) 교육생 .....               | 151        |
| 2) 교수진 .....               | 151        |
| 3) 교육 과정과 프로그램 .....       | 152        |
| 5. 법제도 개편 방안 .....         | 153        |
| 1) 개편 방향 .....             | 153        |
| 2) 규정안 구성 .....            | 157        |
| 6. 재원 조성 방안 .....          | 159        |
| <br>                       |            |
| <b>&lt;참고 문헌&gt; .....</b> | <b>161</b> |

## <표 목차>

|   |     |
|---|-----|
| [표 2-1] 영국 창조산업에 대한 정부 부처의 책임 분할 .....      | 6   |
| [표 3-1] 일본의 콘텐츠 창조인재 육성정책 .....             | 30  |
| [표 3-2] MEDIA CONTENT 2014년 봄학기 개설과목 .....  | 37  |
| [표 3-3] MEDIA CONTENT 2014년 가을학기 개설과목 ..... | 37  |
| [표 3-4] MEDIA CONTENT 2014년 통년 개설과목 .....   | 38  |
| [표 3-5] Digital Humanities의 핵심과목 .....      | 39  |
| [표 3-6] ‘전문디지털연습과목’ 개요 .....                | 44  |
| [표 3-7] 연구실천 및 수료과제 과목 개요 .....             | 46  |
| [표 3-8] 문화와 예술의 분류와 세부 영역 .....             | 48  |
| [표 4-1] 창의인재양성 관련 사업 .....                  | 107 |
| [표 4-2] 디지털콘텐츠 분류 체계 .....                  | 114 |
| [표 4-3] 장르별 디지털콘텐츠 분야 .....                 | 114 |
| [표 4-4] 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 전공분야 및 과목명 ..... | 132 |
| [표 5-1] 심층인터뷰 참가자 .....                     | 137 |
| [표 5-2] 창의인재개발원 총 설립비용(안) .....             | 151 |
| [표 5-3] 콘텐츠분야 전문인력양성 관련 법조항 내용분석 .....      | 154 |

## <그림 목차>

|  |     |
|--|-----|
| <그림 1-1> 연구 수행절차 도식 .....                    | 4   |
| <그림 1-2> 세부 연구수행 방안 .....                    | 5   |
| <그림 3-1> 콘텐츠 인재육성 교육프로그램 분류 .....            | 31  |
| <그림 3-2> 도쿄대 MEDIA CONTENT 과목개요 .....        | 36  |
| <그림 3-3> Digital Humanities의 교육프로그램 구성 ..... | 38  |
| <그림 3-4> 디지털할리우드대학원의 교육프로그램 개요 .....         | 40  |
| <그림 3-5> 디지털할리우드대의 교수진(일부) .....             | 41  |
| <그림 3-6> 디지털할리우드대학원 입학생 속성 .....             | 42  |
| <그림 3-7> 디지털할리우드대의 교육내용 .....                | 43  |
| <그림 3-8> 대학원 석사과정 교육내용 .....                 | 45  |
| <그림 3-9> 디지털할리우드대학원의 산학관 연계 프로그램 .....       | 47  |
| <그림 4-1> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 목표 .....         | 126 |
| <그림 4-2> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 프로그램 추진 전략 ..... | 126 |
| <그림 4-3> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 인프라 .....        | 127 |
| <그림 4-4> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 인재상 .....        | 127 |
| <그림 4-5> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 참여교수 전공현황 .....  | 128 |
| <그림 4-6> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 인력양성 핵심 요소 ..... | 129 |
| <그림 4-7> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 인력양성 핵심 요소 ..... | 130 |
| <그림 4-8> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 운영 체계 .....      | 131 |
| <그림 4-9> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 융합 프로젝트 .....    | 133 |
| <그림 5-1> 콘텐츠 창의인재개발원 조직도(안) .....            | 147 |
| <그림 5-2> 콘텐츠 창의인재개발원 설립절차 .....              | 150 |

## <연구요약>

### 제1장 서론

#### 1. 연구 배경 및 목적

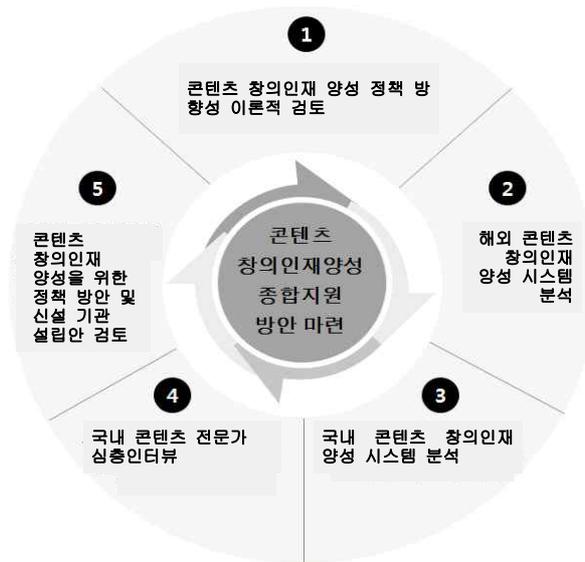
- 그동안 문화산업을 위한 인프라와 재정 및 사업 지원 분야에 정책의 중심추가 형성되었다면, 지금은 확장된 창조산업 영역에서 지속가능한 형태로 활동할 수 있는 창의적인 콘텐츠 창작 인력을 양성하기 위한 정책이 핵심으로 부상
- 콘텐츠 창의인재 양성은 문화산업을 주도하는 선진국이나 문화산업의 새로운 시장을 확장해가는 문화산업개발국에서 가장 중요한 정책 목표가 되고 있으며, 정부와 산하 기관이 새롭고 다양한 정책과 사업을 실험하고 있음
- 우리 정부도 콘텐츠산업진흥위원회를 통해 2012년 <콘텐츠 전문인력양성 중장기 계획>과 2014년 <제2차 콘텐츠산업 진흥 기본계획>을 마련하며 콘텐츠 창의인재양성과 관련해서 과거보다 더 적극적인 정책을 구상하고 있음
- 따라서 기존 국내 정책의 과실을 엄밀하게 진단하고 해외 선진국의 사례에서 시사점을 찾아 21세기 창조 경제를 견인할 창의적인 인재를 양성하기 위한 정책적 방안을 탐색하는 연구가 필요
- 이 연구는 현행 콘텐츠산업 창의인재 양성시스템의 미비점을 분석하고 향후 콘텐츠산업의 창의인재 양성을 위한 종합적인 혁신방안을 제안하고 동시에 구체적인 실천 방안으로 새로운 콘텐츠 창의인재 양성기관의 모델을 제시하는 것을 목적으로 함

#### 2. 연구 내용 및 방법

- 본 연구 보고서는 총 5장으로 구성되어 있으며 제1장 서론을 제외한 나머지 장들의 내용은 다음과 같음
- 제2장은 새로운 콘텐츠 산업 환경에서 현 정부의 콘텐츠 창의인재양성 정책 기초를 진단하고 이와 부합하는 새로운 정책의 방향성과 본 연구의 관점을 제시함
- 제3장은 콘텐츠 창의인재 양성을 위해 해외 선진국은 어떠한 정책과 사업을 추진하고 있는지를 조사하고 분석하여 시사점을 도출함
- 제4장은 콘텐츠 창의인재 양성에 관한 국내의 정책, 법제, 지원사업, 대학 사례를 정

리하고 분석하여 현 국내 콘텐츠 창의인재 양성 시스템을 종합적으로 평가함

- 제5장은 앞 장들의 연구결과를 토대로 콘텐츠 창의인재양성을 위한 종합적인 정책방안을 제안하고 <콘텐츠창의인재개발원(가칭)>의 필요성을 검토한 후 그 구체적인 모델을 제시함
- 연구 수행절차



<연구 수행절차 도식>

- 연구 방법
  - 문헌연구: 이론 검토, 정책 및 사업 문헌 분석, 법률 분석
  - 사례분석: 국내 사례, 해외 사례
  - 전문가 자문: 콘텐츠 5개 장르 전문가 심층 인터뷰
  - 내부 심층토론: 내부 연구진, 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원

## 제2장 콘텐츠 창의인재에 대한 관점과 정책 방향성

### 1. 창조경제와 창조산업 정책 프레임의 부상

- 현 정부는 창조경제를 국가 신성장 동력으로 표방하며 본격적으로 관련 정책을 추진하고 있음
  - 2013년 6월 미래창조과학부가 중심이 되어 관계 부처 합동으로 창조경제실현계획을

- 발표하였고 7월에는 ‘창조경제위원회’가 출범하였으며, 각 지역에 창조경제혁신센터가 설립되어 지역별 창조경제모델을 만들어내는 시도들을 시작함
- 창조경제는 어느 특정한 산업분야를 지칭하는 용어라기보다 ‘창의성’과 ‘창의적 생산물’의 거래를 강조하는 용어임
  - 창조경제는 인간의 창의성에 기초해 특정한 기술, 지식, 제품, 서비스, 콘텐츠, 예술 등의 생산물을 거래하는 것을 중심에 두는 경제로서 일차적으로는 경제적인 부와 일자리를 창출함과 동시에 시민들의 사회적 참여와 문화적 다양성, 인간의 개발을 목적으로 함
- 창조경제 정책의 중심은 새로운 경제 영역의 창출과 이와 연결된 일자리 창출 그리고 이의 핵심 성장 동력으로 ‘창조산업’의 육성에 있음
    - 영국은 1990년대 말부터 창조산업 정책을 추진함으로써 이 정책의 선구적인 사례로 간주되며 일본은 오랜 경기 침체 이후 창조산업을 국가성장동력으로 육성하는 ‘쿨재팬 전략(Cool Japan Strategy)’을 추진
    - 창조경제 정책의 추진방식은 특정 분야에 국한되기 보다는 포괄적으로 문화, 예술, ICT, 과학기술 등을 결합하고 융합하는 방식으로 나타남
  - 현 정부가 표방하고 있는 창조경제는 타 선진국과 비교해 볼 때 창의성과 상상력을 통한 경제활성화와 일자리 창출이라는 정책 추진 목표는 유사하지만 구체적 수단과 방법에 차이를 보임
    - 현 정부는 과학기술과 정보통신기술의 활용, 산업과 산업, 산업과 문화 등의 융합을 새로운 수단으로 제시
    - 이러한 창조경제 정책 기조는 지금까지 축적된 다양한 지식과 자산들을 조합해 새로운 가치를 창출하는 ‘융합적 창조’ 개념에 기초하고 있다고 보여짐
    - 현 정부의 정책에서 기술과 예술의 융합을 통한 창의적인 문화 콘텐츠 창작, 디지털 기술교육의 강화를 통한 디지털 미디어 콘텐츠 산업의 발전, 융합적인 창의인력 양성이라는 전략이 발견됨
    - 현 정부는 특정한 부문의 육성이 아니라 산업과 사회 전반에 걸쳐 창의성의 환경과 문화를 조성하기 위해 정부부처 간 협력을 강화하고 있고 특히 인문, 과학기술, 예술을 융합하는 융합 인재와 소통과 협력의 능력을 가진 인재 육성을 강조
    - 지속가능한 창조산업이나 끊임없는 혁신과 창의성에 기반한 창조산업 인력 양성과 관련된 정책이 현재 부족한 상황이며 이것을 해결하기 위한 범정부적 협력 모색이 필요해 보임

## 2. 콘텐츠 산업 인력 양성의 문제와 한계

- 콘텐츠산업진흥위원회의 2012년 자료에 따르면, 전문대와 4년제 대학, 대학원의 콘텐츠 관련 학과가 2,300여개 이상, 졸업자는 3만 3천명 이상임
- 학과 수로 따지면 전체 학과 수의 7.3%, 전체 졸업자 수 기준 6.4% 정도에 해당하며, 60만 명에 달하는 사람들이 콘텐츠 산업 분야에 종사

- 그럼에도 불구하고 콘텐츠 산업의 핵심인 창작 인력은 오히려 부족하며 더욱이 창의적인 창작 인력은 더 부족한 현실
- 풍부한 미디어 인프라를 자랑하는 한국에서 창의적인 콘텐츠 창작 인력이 부족한 문제는 가장 시급히 풀어야 할 숙제
- 현 상황에서 콘텐츠 산업 영역의 가장 핵심적인 정책이 창의적인 창작인재 육성에 맞추어져야 함
  - 창조산업 정책이 오래된 영국에서도 일차적인 목표가 창의적인 창작 인력의 양성이었으며 창의성의 촉진에 매진함
  - 영국 창의인재 교육정책에서는 산업 개입(기업이 숙련된 인력 개발 주도), 교육 개입(기업과 교육기관이 지식 교환 네트워크 구축, 교육 프로그램 개발), 공적 개입(커리어 정보와 가이드 서비스 제공, 전담 기관 설립)이 세 가지 중심축
  - 한국 정부도 콘텐츠 기업들과 협력하여 콘텐츠 분야별로 산업예비인력과 현업 종사자를 대상으로 콘텐츠 기획, 창작, 마케팅 등 다양한 인력 양성 사업들을 시행해 옴
- 인력 양성을 위한 정부의 다양한 정책과 사업에도 불구하고 문제점과 한계가 드러남
  - 첫째, 몇 가지 단기간 프로그램과 사업을 통해 창의적인 인재가 양성되기는 힘들며 어린이와 청소년 시기부터 창의적인 교육이 필요
  - 둘째, 전문대학, 대학, 대학원에서의 창의적인 창작 교육과 융합교육이 현실적으로 어려우며 경직된 학점제도나 커리큘럼 운영방식도 장애물이 됨
  - 셋째, 실무 교육에서 교육 수준 자체가 매우 기초적인 단계에 머물거나 현장에서 요구되는 보다 전문적이고 창의적인 교육에 미치지 못하며 이는 대학, 사설 아카데미, 공공 교육기관에서 공통적으로 나타남
  - 넷째, 콘텐츠 창작 교육이 여전히 장르 중심적, 특정 전문 기술 중심으로 이루어지기 때문에 경계를 넘나들며 보다 융합적인 틀 속에서 발전되는 교육의 틀이 부재
  - 다섯째, 새로운 미디어 기술과 개인들의 미디어 소비 환경에 부합하는 새로운 콘텐츠 형식과 내용들을 만들어낼 수 있는 인력 양성에 취약한 토대

### 3. 창의 인재와 융합 창의성

#### 1) 융합미디어문화의 양상들

- 21세기에 와서 디지털 기술, 미디어, 사회, 문화가 복잡하게 얽히고 결합되면서 전례 없는 융합미디어문화 생태계를 조성하고 있음
  - 미디어/문화 콘텐츠는 디지털 세계에서 새로운 황금기에 직면해 있고, 미디어/문화 콘텐츠의 전면적인 대변환을 예고
  - 창의적인 재능을 가지고 있는 모든 사람들이 미디어/문화 콘텐츠의 창작과 변환의 과정에 참여를 요구받음
  - 향후 어떠한 미디어든 더 이상 고정되고 통합된 중앙 집중적인 미디어가 아니라 인터넷페이스의 주체에 의해 그 의미와 기능이 달라지는 비고정, 탈중앙화된 미디어로

서서히 이행할 것으로 예측됨

- 전통적인 대중 커뮤니케이션의 양식을 벗어나 쌍방향적이고 다방향적인 정보, 지식, 문화의 송수신과 이를 뒷받침하는 미디어와 콘텐츠에 주목할 시기
- 과학과 기술, 공학과 문화의 융합과 이 융합으로부터 발생하는 새로운 콘텐츠들은 사람들의 일상적인 문화경험들을 재구성하며 ‘융합 문화’를 형성
  - 융합은 결과물이나 종착지가 아닌 하나의 가정으로 보아야 함
  - 융합 문화 생태계에서 젠킨스는 콘텐츠 창작의 새로운 흐름을 ‘공동 저작’과 ‘트랜스 미디어 스토리텔링(trans media storytelling)’ 그리고 ‘미디어 혼합(media mix)’에서 찾음
  - 융합 문화에서 다수의 텍스트의 통합과 혼합으로부터 새로운 창조를 이끌어내고 다른 미디어와 콘텐츠 형식들과 새롭게 결합하는 것이 트랜스미디어 스토리텔링의 개념
  - 영화 <매트릭스>는 공동 저작의 대표적 사례로, 이 영화의 다양한 텍스트들의 제작에 일본, 한국, 미국의 일류 애니메이터가 참여했고, 컬트 작가와 예술가가 참여했음
  - ‘미디어 혼합’은 콘텐츠를 방송 미디어, 휴대용 기기, 수집품, 놀이공원이나 게임 아케이드 같은 지역 기반 오락센터 등에 배포하거나 이를 목적으로 하는 창작을 가리키는 개념
  - 융합 문화와 새로운 미디어 창작의 양식은 새로운 콘텐츠 창작과 창작자의 양성에 새로운 접근방식을 요구

## 2) 융합문화와 콘텐츠 창작의 융합 창의성

- 21세기 미디어/문화 콘텐츠는 탈장르, 탈형식, 탈전통과 함께 융합 장르, 융합 형식, 융합 텍스트, 융합 미디어의 형태로 생산되고 소비됨
  - 신문, 라디오, 텔레비전, 인터넷, 스마트 모바일 미디어, 가상현실기술들은 함께 섞임과 동시에 새로운 형태로 진화
- 콘텐츠 창작 인력 교육은 최근의 융합적인 미디어·문화 생산의 경향들에 부합할 수 있어야 함
  - 지금까지는 소수의 전문화된 콘텐츠 생산자들을 양성하기 위해 특정하고 세분화된 제작 스킬이나 기법, 기술 훈련에 초점을 맞춘 제작 교육에 머물렀음
  - 향후 인력 양성은 장르별, 미디어별, 창작 과정 영역별 전문화 교육을 뛰어넘어 콘텐츠의 창의적 원형과 변형 및 이를 위한 기술적 활용 능력을 종합적으로 개발하는 교육이 필요
  - 텔레비전, 인터넷, 스마트 모바일 미디어 등 여러 유형의 미디어나 공연·전시 등을 통해 표현되고 전달될 수 있는 될 수 있는 콘텐츠 아이디어와 스토리텔링, 미디어 믹스(media mix)와 콘텐츠 창작 기술을 서로 분리하지 않고 통합된 교육과정과 방법 속에서 융합시키는 교육이 필요
- 정부는 콘텐츠 창작을 지나치게 상업주의적 관점에서 보는 경향이 있으며 기능적 콘

텐츠 창작자 양성이 아닌 창의성을 가진 창의인재 육성에 초점을 정책이 필요

- 콘텐츠 창작 교육은 전 지구화(Globalization), 디지털화(Digitalization), 이산(Diaspora)화, 혼종화(Hybridization), 지식과 문화 중심의 경제 구조와 생활양식의 변화 과정에서 미디어 콘텐츠의 장르와 창작 방법의 변형, 새로운 미디어 창작 미학의 출현, 미디어 창작 집단과 미디어 산업의 재구조화, 미디어 창작물의 유통과 수용 방식의 변화 등 외적 변화를 수용할 수 있어야 함
- 창조성은 이전에는 서로 연결되어 있지 않았던 관념들이나 경험들을 서로 연결하면서 만들어지므로 탈분과적이고 탈경계적인 즉, 학제적인(interdisciplinary)인 성격은 띤
- 따라서 과학, 기술, 인문사회학과 미디어, 미학 등이 적극적으로 결합되는 콘텐츠 창작 교육이 구성되어야 하며, '경계를 넘나드는 사람(boundary crosser)'을 출현시켜야 함

### 제3장 해외 콘텐츠 창의인재 양성 정책

#### 1. 영국

- 1990년대 후반부터 영국은 창조산업을 국가전략산업으로 보고 인력양성 정책을 적극적으로 추진
  - 개인의 창조적 역량을 발전시키는 방향으로 정책의 방향을 돌리면서 생애 전 과정에서 창의인재를 육성
  - 학교 교육과는 별도로 공공기관에서 창의인재 교육을 실시함
- 문화미디어스포츠부(DCMS), 기업혁신기술부(BIS) 그리고 교육부가 인력양성 정책에 참여
  - 문화미디어스포츠부의 산하 영국예술위원회와 영국영화협회는 재원 쪽을 담당하고 창의문화교육진흥원은 학교에 창의성 교육을 접목
  - 기업혁신기술부(BIS) 산하 창조문화기술위원회와 크리에이티브 스킬셋이 창조 산업의 창의인재 양성에 핵심 역할을 수행
- '창의문화교육진흥원'의 크리에이티브 파트너쉽은 화가, 음악가, 안무가와 같은 문화 예술 분야의 전문가를 교실로 직접 파견하여 학생들을 가르치는 산·학 협동 형식의 교육 프로그램
- '크리에이티브 스킬셋(Creative Skillset)'은 엔터테인먼트 미디어, 패션, 섬유, 출판, 광고, 마케팅, 커뮤니케이션 등 창조산업 인력양성 실행기관이며 세계적 수준의 인재 양성을 목표
  - 교육 대상은 잠재적 입직자, 입직희망자, 창조산업 종사자로 나뉘는데 최근 일반적

- 인 창의인재를 양성하는 방향으로 정책과 사업을 확대
- 창조산업위원회 소속 기관으로 산업계와 정부가 공동으로 기금을 마련하여 설립
- 창조문화 기술아카데미는 창조 산업 전문가 및 훈련 제공자들의 네트워크로 산업현장의 실질적인 수요를 충족시키기 위한 교육과정과 자격 등을 개발하고 수습 교육, 인턴십, 도제교육을 실시
- 영국 정책의 특수성은 생애 전 과정에 걸쳐 청소년의 창의교육, 신규인력 양성을 위한 창의교육, 콘텐츠 전문직 재교육, 글로벌 인재양성까지 다양함
- 산관학 협력을 매우 중요하게 보고 있고 실제로 정부 주도형 인력 교육사업은 대부분 산관학 협력 모델

## 2. 일본

- 기존 일본의 정책은 제작과 유통환경개선에 집중되었으나 2000년대 중반부터 인재양성에 눈을 돌림
- 인재양성 대상은 해외에서 활약하는 인재육성, 콘텐츠산업 제일선에서 활약하는 인재육성, 예비인재육성으로 구분됨
- 콘텐츠촉진법에 법적 기초를 두고 2004년부터 문화청, 경제산업성, 총무성, 문부과학성이 협력하여 콘텐츠 창의인재 육성정책을 추진
- 방송콘텐츠는 주로 총무성, 영화는 문화청, 애니메이션과 만화는 문부과학성 등이 담당하며 각 부처별 예산을 투입
- 경제산업성은 해외유학 지원제도와 국내 인재육성제도로 나누어 국제적인 수준의 콘텐츠 프로듀서의 양성을 추진하고, 교육 후 취업까지 지원
- 총리 자문기관인 지적재산전략본부는 성장분야의 핵심적 전문인재 육성을 전략적으로 추진할 것을 문부과학성에 요청해서 2011년부터 사업을 추진
- 문부과학성이 중심이 되어 대학, 단기대학, 전문학교 등을 통해 콘텐츠 예비인력을 육성하며 교육 프로그램은 콘텐츠 전문인력, 콘텐츠 제작인력, 콘텐츠 매니지먼트인력 등으로 나뉨
- 도쿄대는 정보와 미디어의 학제적 교육기관인 학제정보학부를 2000년에 설립하여 융합교육을 실시
- 디지털할리우드대는 국제경쟁력을 가진 콘텐츠 크리에이터 육성을 목적으로 하는 교육기관으로 매우 전문적인 교육을 실시하며 산학관 연계 프로그램을 적극 추진
- 창의인재 양성교육을 전담하는 공공기관이 별도로 존재하지 않으며 문부과학성이 중심이 되어 대학을 통해 콘텐츠 예비인재를 육성

- 이는 국공립 대학을 잘 활용하는 방식이며 정부는 산관학 연계프로그램 형태로 간접 개입
- 산관학 프로그램이나 해외연수를 통해 국제적 인재를 키우는 데 적극적
- 콘텐츠의 해외수출을 적극 추진하면서 국제적 인력육성은 제작단계에서 유통으로 서서히 확대

### 3. 프랑스

- 프랑스의 창의인재양성 교육은 문화커뮤니케이션부와 교육부 간 상호 협력에 의해 이루어짐
- 창의인재의 기초 교육은 교육부가 담당, 문화커뮤니케이션부는 고등학교 이후 전문 인력 양성에 관한 실무 중심의 교육에 집중
- 문화적 다양성이라는 큰 이념 하에 문화예술의 다양성, 교육방법의 다양화를 통한 융합적 접근, 문화적·지리적 취약 대상에 대한 정책적 배려, 문화예술단체 및 지방 자치단체와의 협력, 뉴테크놀로지 및 저작권 교육을 목표로 함
- 국립영상원(INA)은 매년 5,500 여명에 달하며 방송 분야에서 직업인 재교육 또는 신규 인력 양성을 담당하는 대표적인 교육기관
- 창설 초기부터 직업인 재교육 혹은 평생교육을 담당해 왔으며 2000년부터 대학으로 기능
- INA의 직장인 재교육 연수비는 기업들의 후원금으로 마련된 영상산업 전문인력양성 및 지원기금(AFDAS)으로 지원
- INA SUP은 INA가 설립한 디지털방송학교로 디지털 시청각 문화유산 경영과 시청각 작품 제작 두 전공 운영 교육 프로그램은 다학제적 과목과 기초 전문 과목으로 구성
- 프레느와 학교 (École du Fresnoy)는 문화부와 지방자치단체가 함께 출자해서 설립한 기관으로 가장 실험적이면서도 융합적인 교육을 시도하는 기관
- 석사 이상 또는 경력 7년 이상을 대상으로 하는 일종의 특수영재 콘텐츠 창작 고위 과정의 학교에 해당
- 창작자들의 작업공간을 한 곳에 두고 실험적이고 수준 높은 예술 창작활동이 활발히 일어나도록 유도하고, ‘학제성, 다학문 분야의 집합, 융합, 하이브리드’라는 교육 목표로 추구
- 교육은 6개월~1년간 프로젝트 방식으로 진행되며 시장에 출품 가능한 혁신적인 작품을 제작하고 공개적으로 전시회를 개최하거나 홍보를 실시
- 조형예술, 영화, 사진, 영상제작, 음악, 조각, 영상과 소리의 신(新)테크놀로지 영역에서 21세기에 적합한 새로운 형태의 예술작품을 교육생들이 창작해내도록 고무
- 교육부가 관장하는 대학교육 밖에서는 문화부가 주도적인 역할을 하는데 특히 창작

과 실기 중심의 교육을 담당

- 정책적으로 지역소재 공립 및 사립 교육기관과의 균형을 유지하기 위해 상당히 노력
- 방송, 영화, 공연, 무대미술, 애니메이션 등 각 콘텐츠 분야별로 교육기관이 존재하며 별도로 보다 전문적이고 융합적인 교육기관이 존재
- 국립대학과 공공기관이 콘텐츠 창의인재 양성교육 중추적인 역할을 하며 공적 재원이나 기금을 통해 운영
- 점차 융합적 교육이 시도되고 있는데, 문학, 미술, 음악, 기술에 대한 기초소양이 강조되며 그 토대 위에는 프로젝트형 교육방식이 시도됨

#### 4. 호주

- 호주 정부는 2013년 ‘창조 호주’를 재표명하며 창조문화정책을 추진
  - 창조 경제를 위한 숙련된 노동력을 공급하고, 더 혁신적인 노동력을 제공할 수 있도록 학교교육 및 산학연계를 중심으로 하는 다양한 기반 사업을 진행
  - 산업과 대학교육의 연계를 중요시 하며, 창조 분야와 경제 분야 학과 간 융합적 접근을 통한 혜택을 제공하기 위해 창조산업 혁신센터를 운영
- 웨스턴 시드니 대학교 산하 연구 교육 기관인 디지털 휴머니티(Digital Humanities)는 인문학과 커뮤니케이션 아츠를 연계한 교육을 실시
  - 학제 간 융복합 협력 지원 및 기회 창출에 중점을 두고 예술, 미디어 및 디자인, 문화 역사, 디지털 과학, 문화와 사회 분야에서 학제 간 연구사업을 추진
  - 산하 예술·과학융합리서치연구소는 생활과학, 바이오테크놀로지, 사회와 예술 융합교육에 초점을 맞추어 과학자와 예술가가 협력하는 모델 진행
- 찰스다윈대학교(Charles Darwin University)는 창조 예술(시각예술 및 음악), 인문학(역사학, 정치학, 언어학), 디자인, 건축, 뉴 미디어 및 커뮤니케이션을 결합한 독창적인 방식의 융합교육을 실시
- 호주는 정부가 별도의 교육기관을 만들기 보다는 아동과 청소년 학교와 대학교를 중심으로 창의인재를 양성하며, 정부는 펀드를 조성하여 공립학교를 지원
- 호주의 주요 대학들이 창의인재 교육을 위해 융합교육을 매우 활발하게 추진
  - 이 융합교육은 인문학, 예술, 과학기술 등이 경계를 넘어 서로 결합하는 방식

|                | 영국   | 일본                                  | 프랑스   | 호주   |
|----------------|--|-------------------------------------|---|--|
| 정책 기초          | 창조산업 육성, 창의성 개발  | 콘텐츠 창조인력 양성                         | 문화적 다양성, 문화산업 육성  | 창조 호주 표방, 창조문화정책 추진  |
| 담당 정부부처        | 문화미디어스포츠부, 기업혁신기술부, 교육부                                    | 문화청, 경제산업성, 총무성, 문부과학성              | 문화커뮤니케이션부, 교육부  | 호주교육과정평가보고위원회, 호주위원회   |
| 산하 공공기관        | 창의문화교육진흥원, 창조문화기술위원회, 크리에이티브 스킬셋, 창조문화 기술아카데미              | 과학기술진흥기구, 영상산업진흥기구                  | INA, 프레느와 학교  | 창조산업 혁신센터, IT 산업 혁신위원회혁신 및 사업 기술 호주                            |
| 창의인재양성 주체      | 대학 및 공공기관  | 대학 중심                               | 대학 주도, 하지만 몇몇 공공기관 존재                                     | 국립예술인학교 (8개 분야) 및 대학 중심  |
| 생애주기별 인력양성방식   | 창조문화 기술아카데미의 수습 교육, 인턴십, 도제교육, 크리에이티브 스킬셋의 입직자 및 현업 종사자 교육 | 정책적으로 예비인재, 현업 인력, 글로벌 인력으로 구분하여 추진 | 전국 모든 대학에서 직장인 평생교육 실시, INA와 프레느와 학교는 신규 인력 및 직장인 평생교육 실시 | 별도의 공공기관이 존재하지 않고 학교와 대학 중심으로 실시                               |
| 국제적 수준 창의인재 교육 | 크리에이티브 스킬셋   | 도쿄대, 디지털힐리우드대                       | 프레느와 학교   | 주요 대학  |
| 주요 융합 교육기관     | 창의문화교육진흥원, 크리에이티브 스킬셋                                      | 도쿄대 학제정보학부 및 디지털휴머니티즈, 디지털힐리우드대     | 프레느와 학교 외 대학  | 창조산업 혁신센터, 웨스턴 시드니대 디지털 휴머니티, 웨스턴오스트레일리아대 예술·과학융합리서치연구소, 찰스다윈대 |
| 직장인 평생교육       | 크리에이티브 스킬셋   | 주요 대학                               | INA, 프레느와 학교  | 호주 평생교육프로그램을 대학에 적용  |
| 특이점            | 정부 주도형 직접적 인력양성  | 국제화에 맞추어 유통 교육 강화 및 글로벌 인재 양성       | 문화예술 전반에 균형적인 지원, 융합교육, 지역 균형 발전                          | 정부의 직접적 인력 양성보다 학교와 대학 중심 교육, 융합교육 확산                          |

<창의인재양성 해외사례 요약>

## 제4장 국내 콘텐츠 창의인재 양성 정책

### 1. 콘텐츠 창의인재 양성정책의 변천과정과 성과

- 2000년 전후 국민의 정부(1998년~2002년)에 들어 문화산업분야의 중요성을 인식 후, 국가 경쟁력을 증진시키는 수단으로 문화산업을 전략적으로 육성
  - 2000년대 전후 아카데미 중심의 인력 교육을 위한 공공 아카데미 및 교육기관 설립
  - 게임산업개발원, 영화진흥위원회, 한국문화콘텐츠진흥원 개선을 시작으로 문화콘텐츠 인재양성에 대한 인프라 구축 및 사업 추진
- 참여정부(2003년~2007년)에서는 디지털 및 방송통신 등 기술환경에 대응하기 위한 콘텐츠 핵심역량을 강화
  - 콘텐츠 산업의 디지털화를 고려한 인재양성을 위해 문화기술대학원(2005)을 설립
- 2010년 전후의 '선진화' 문화정책 기조 아래(2008년~2012년) 정부산하 기관들의 기능적 효율성 증진을 위해 통합 및 조정과 정책적 효율화를 추진
  - 콘텐츠산업 추진체계를 재정비하여 한국콘텐츠진흥원(2009)이 설립
  - 인력정책의 범위를 인력양성 정책에서 산업계 고용정책으로까지 확대하여, 콘텐츠 일자리 창출 패러다임으로 발전시킴
- 2013년 이후 현 정권은 지식경제에서 문화와 창조가 이끄는 창의시대 도래를 인식하면서 창의인재 양성 및 창작기반 강화를 위한 정책 방향을 수립
  - 경제성장의 대안으로 창의적 콘텐츠 발굴에 주목하고, 창작 공간 확충 및 창업 및 창작 활성화를 실현하고자 함
  - 2013년부터 고용정책 확대 일환으로 고용과 교육 연계, 문화 분야 고용정책을 마련하고 부처 간의 협력을 추진

### 2. 콘텐츠 창의인재 양성 관련 법제 현황

- 콘텐츠 창의인재 양성을 위한 일반적이고 종합적인 내용을 담고 있는 현행 법률은 부재
  - 콘텐츠와 관련된 다양한 법률에는 해당 법률분야의 인재양성과 교육 프로그램 등에 대한 규정들을 두고 있음
  - 주요 콘텐츠 분야에서 인재양성의 구체적인 방향과 그 프로그램의 내용 등 실제의 사업운영을 파악하기 위해서는 해당 법규정에 대한 이해가 선행되어야 함
- 콘텐츠산업 전반에 대한 기본법이라 할 수 있는 콘텐츠산업진흥법은 콘텐츠 분야의 전문인력 양성 규정을 두고 있음
  - 정부는 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 전문인력을 양성하기 위하여 노력하여야 하며,

전문인력 양성을 위하여 고등교육법상 학교, 평생교육시설, 한국콘텐츠진흥원 등을 전문인력 양성기관으로 지정하여 교육 및 훈련을 실시하게 할 수 있고, 이에 필요한 예산을 지원할 수 있음

- 문화전반의 산업적 가치를 진흥시키려는 목적의 문화산업진흥기본법에서는 국가나 지방자치단체로 하여금 문화산업 진흥에 필요한 전문인력을 양성하기 위하여 노력하도록 함
  - 전문인력 양성을 위하여 문화체육관광부장관이나 시·도지사는 연구소, 대학, 그 밖의 기관을 문화산업 전문인력 양성기관으로 지정할 수 있고 이에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 부담
- 세부적인 문화콘텐츠 분야, 즉 전파, 방송·통신, 영화·비디오, 음악, 게임, 만화, 공연, 출판 산업 분야에 있어서도 각 법률에서 인재양성이나 교육에 대한 정부의 의무, 재정적 지원을 규정
  - 전파법에서는 한국방송통신전파진흥원을 설립하고 방송·통신·전파에 관한 교육을 실시하도록 하고 있으며 정부가 경비충당을 위한 재정 보조를 할 수 있도록 함
  - 방송법에서는 전파법보다는 방송분야에 특화된 전문인력 양성을 위하여 교육기관에 대한 지원 시책을 수립할 수 있는 권한을 정부에 부과
  - 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률에서는 영화 산업육성을 위한 교육관련 심의 권한을 영화진흥위원회에 부여하고 그의 실시는 한국영화아카데미에 맡기고 있으며, 영화관련 교육에 관련된 예산을 위하여 영화발전기금을 설치
  - 음악산업 진흥에 관한 법률에서는 문화체육관광부장관으로 하여금 음악산업 인력수급의 균형 및 우수 전문인력 확보, 음악산업 인력의 양성에 관한 사항 관련 시책을 강구하도록 함
  - 게임산업진흥에 관한 법률에서는 국가 또는 지방자치단체로 하여금 게임산업 전문인력의 양성을 위한 계획을 수립·시행하도록 하고 있으며, 대학 혹은 연구기관 등을 전문인력 양성기관으로 지정하고 비용을 지원할 수 있음
  - 만화진흥에 관한 법률에서는 문화체육관광부장관으로 하여금 만화산업 전문인력의 양성을 위한 계획을 수립·시행하도록 하고 있으며, 대학 혹은 연구기관 등을 전문인력 양성기관으로 지정하고 비용을 지원할 수 있음
  - 출판문화산업 진흥법에서는 문화체육관광부장관으로 하여금 전문인력의 양성을 지원하도록 하고 있고, 이를 위해 한국출판문화산업진흥원으로 하여금 전문인력 양성을 지원토록 함

|                     | 각 콘텐츠 분야별            |     |                      |                 |                |                 |                 |                       | 콘텐츠 혹은 문화 전반          |              |
|---------------------|----------------------|-----|----------------------|-----------------|----------------|-----------------|-----------------|-----------------------|-----------------------|--------------|
|                     | 전파법                  | 방송법 | 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 | 음악산업 진흥에 관한 법률  | 게임산업 진흥에 관한 법률 | 만화진흥에 관한 법률     | 공연법             | 출판문화산업 진흥법            | 콘텐츠산업 진흥법             | 문화산업 진흥 기본법  |
| 인력양성기본 및시행계획 수립     | X                    | X   | ○ (제3조 제2항 제6호)      | ○ (제3조 제2항 제7호) | ○ (제5조 제1항)    | ○ (제3조 제2항 제5호) | ○ (제3조 제2항 제1호) | ○ (제4조 제2항 제1호)       | ○ (제5조 제3항 제2호 및 제6조) | ○ (제3조 제4호)  |
| 인력양성노력 (시행)의무       | X                    | ○   | ○                    | ○               | ○              | ○               | ○               | ○                     | ○                     | ○            |
| 인력양성 의무 주체          | X                    | 정부  | 문화체육관광부장관            | 문화체육관광부장관       | 국가, 지방자치단체     | 문화체육관광부장관       | 지방자치단체의장        | 문화체육관광부장관             | 정부                    | 국가, 지방자치단체   |
| 양성기관 지정             | X                    | X   | X                    | X               | ○              | ○               | X               | ○ (문화산업진흥기본법 제16조 준용) | ○                     | ○            |
| 양성기관 특정             | ○ (한국방송통신전파진흥원·교육담당) | X   | X                    | X               | X              | X               | X               | ○ (한국출판문화산업진흥원)       | △ (한국콘텐츠진흥원)          | X            |
| 양성기관에 대한 별도의 콘트롤 타워 | X                    | X   | 영화진흥위원회(제14조)        | X               | X              | X               | X               | X                     | 콘텐츠산업진흥위원회(제7조)       | X            |
| 재정지원                | ○ (제66조의3)           | X   | ○ (제24조)             | X               | ○ (제5조 제2항)    | ○ (제5조 제2항)     | X               | ○ (문화산업진흥기본법 제16조 준용) | ○ (제14조 제2항)          | ○ (제16조 제3항) |
| 기금설치                | △ (방송통신발전기금 활용)      | X   | ○ (영화발전기금 제23조)      | X               | X              | X               | X               | X                     | △ (정보통신진흥기금 활용)       | X            |

<콘텐츠분야 전문인력양성 관련 법조항 내용분석>

- 문화콘텐츠 분야와 관련된 법률에서 인재양성을 다루는 경우에는 대체로 각 세부 분야의 전문인력 양성에 초점을 맞추는 경우가 대다수라 융합적 인재양성을 위한 정책의 반영이라 보기 어려움

- 콘텐츠나 문화 전반에서의 전문인력양성에 관한 내용을 담고 있는 콘텐츠산업진흥법이나 문화산업진흥기본법의 경우에는 인재상, 교육목표 등을 정확히 규명하지 않으며 본 연구에서의 콘텐츠 창의인재 양성과는 무관
- 따라서 콘텐츠 창의인재 양성을 위한 국가의 지원을 확보하기 위해서는 현행 법제로는 불충분할 것이고 이를 위한 특별한 규정을 마련할 필요가 있음

### 3. 콘텐츠 창의인재 양성기관과 사업운영 현황

- 2009년 한국문화콘텐츠진흥원, 한국게임산업진흥원, 한국방송영상산업진흥원이 통합하여 콘텐츠 산업의 인력양성 사업도 한국콘텐츠진흥원에서 통합 추진됨
- 한국콘텐츠진흥원은 현업인 직무연수 프로그램을 통해 문화콘텐츠전문인력을 양성
  - ‘TED KOCCA’는 콘텐츠분야 혁신적 개발사례와 미래 동향 등을 발표하며, 콘텐츠산업 종사자를 대상으로 재교육을 통해 역량강화기회를 제공
  - ‘KOCCA창의마스터클래스’는 현업인 대상의 장르별 심화 및 타 장르의 교육과 전략 지역전문가 과정 진행
  - 콘텐츠 융복합 창의 프로젝트는 3개 과정(기획, 구현기술, 그래픽기술)으로, 기술이 융합된 프로젝트 교육을 통해 성과를 도모
- 한국콘텐츠진흥원의 인재양성사업은 해외전문가연계프로젝트 교육, 멘토링 지원사업(창의인재동반사업), 맞춤형 인력양성을 운영
  - 해외전문가연계프로젝트 교육은 콘텐츠 기업을 대상으로 해외거장을 초청해 교육하는 과정으로 글로벌 트렌드 및 프로젝트 수행 방식 등을 전수
  - 창의인재동반사업은 콘텐츠 창조 분야에 특화된 전문가의 멘토링을 지원하는 프로그램이며, 이는 플랫폼 기관을 선정하여 지원
  - 콘텐츠 맞춤형 인력양성 사업은 실무형 산학프로젝트를 지원함으로써 콘텐츠 산업 인재를 양성하는 프로그램으로 산업체와의 협약을 통해 계약한 학과와 재학생을 지원
  - 콘텐츠교육활성화지원 방안으로 교육지원을 국내 대학 재학생/졸업생을 대상으로 교육지원하고, 해외석사과정을 지원
- 한국콘텐츠진흥원가 운영하는 사이버콘텐츠아카데미는 온라인교육서비스 제공을 통해서 콘텐츠분야 인재의 저변을 확대
  - 과정은 방송영상, 게임, 문화콘텐츠 기획, 제작, 경영, 비즈니스 등으로 문화콘텐츠 관련 분야를 다루고 있으며, 정규강좌와 열린강좌(199개 강좌)로 구성
- 한국콘텐츠진흥원은 차세대인재양성을 위해 게임아카데미와 방송아카데미를 운영함
  - 게임 아카데미는 게임업계에서 요구하는 현장 중심형의 게임제작분야의 개발자 양성을 목표로 함

- 방송아카데미는 제작현장에 즉시 투입 가능한 인재양성을 목적으로 현장실무교육 중심으로 운영
- 영화진흥위원회는 영화에 관한 지원역할을 수행하는 전문기관으로 전문인력양성을 위한 한국영화아카데미 등을 운영함
  - 1984년 개교한 한국영화아카데미는 현재까지 신진영화 인력을 양성해왔으며 영화 산업에서 활발한 활동을 전개하는 감독 배출
  - 극장용 애니메이션의 육성을 위하여, 한국애니메이션 아카데미가 영화진흥공사에서 설립하게 되면서, 영화진흥공사의 교육제도는 한국영화아카데미와 한국 애니메이션 아카데미로 확장됨.
- 문화체육관광부 산하 예술경영지원센터는 공연예술의 활성화, 관련 종사자 역량 강화를 위한 사업과 교육 프로그램을 운영
- 미래창조과학부는 창조경제 구축을 위한 인력양성에 있어서 디지털콘텐츠(첨단영상, 앱, 콘텐츠솔루션, 스마트콘텐츠, 방송통신콘텐츠 등)의 진흥과 인력양성에 추점을 맞추어 정책을 추진
  - 한국전파진흥협회는 주로 방송통신 분야 현업 종사자를 대상으로 하는 재교육 프로그램에 교육사업을 집중

| 부처              | 산하기관             | 사업 내용  |                   |                                    |
|-----------------|------------------|--|-------------------|------------------------------------|
|                 |                  | 장르   | 대상                | 사업                                 |
| 문화<br>체육<br>관광부 | 한국<br>콘텐츠<br>진흥원 | 방송   | 신규, 재직자           | 3D입체영상교육,<br>방송아카데미 등 운영           |
|                 |                  | 게임   | 예비취업자,<br>재직자     | 게임아카데미 등                           |
|                 |                  | 콘텐츠<br>분야<br>(방송, 게임,<br>콘텐츠<br>기획, 제작<br>등) | 학생,<br>일반인 등      | 온라인교육서비스<br>(과목별)                  |
|                 |                  |  | 현업인               | TED KOCCA,<br>KOCCA 창의마스터<br>클래스 등 |
|                 |                  |  | 산·학               | 산업계맞춤형사업,<br>콘텐츠교육지원 등             |
|                 | 영화진흥<br>위원회      | 영화   | 신진인력,<br>현업인      | 신진영화인 배출,<br>재교육 사업 등              |
|                 | 예술경영<br>지원센터     | -  | 학생, 일반인,<br>현업인 등 | 예술경영아카데미 운영                        |
| 미래창조<br>과학부     | 한국전파<br>진흥협회     | 방송   | 현업인               | 전파방송 교육 및<br>직무능력향상 프로그램<br>등      |
| 방송통신<br>위원회     | -                | 방송   | -                 | 미디어센터 및<br>거점학교, 대학연계사업<br>등       |
| 교육부             | 한국과학창<br>의재단     | 과학기술<br>기반문화<br>교류목적                         | -                 | 영재교육프로그램,<br>교원양성,<br>부처협력 프로젝트 등  |

· 방송 등  
주요장르에  
집중  
· 과정은 1년  
미만 으로  
구성

<기관별 콘텐츠 인재양성 관련 사업>

#### 4. 콘텐츠 창의인재 대학교육 현황

- 콘텐츠 분야의 교육기관 운영에 대한 관심이 높아지면서, 교육환경 및 커리큘럼 확장으로 발전된 모습을 보임
  - 기술이 발전하면서 인문기반의 문화콘텐츠 뿐 아니라 디지털콘텐츠, 스마트콘텐츠 등으로 교육 범위를 확대
- 한국예술종합학교는 예술영재교육과 체계적인 예술실기교육을 통한 전문예술인의 양성을 목표로 설립됨
  - 음악원, 연극원, 영상원, 무용원, 미술원, 전통예술원 6개원을 기본으로 독자성과 전문성을 교류하여 전문성을 심화시킬 수 있는 환경을 조성
  - 인력 양성을 위해 예술생산 능력을 전문적으로 교육하여 창조적 전문예술가를 육성하고자 하므로, 학문적인 영역에서 예술을 탐구하는 일반대학과 차별성을 지님
  - 1대1레슨, 그룹별 토론, 전공별 워크숍, 공동제작, 현장실습 등 실기·제작 중심으로 운영, 능력별 이수제, 조기졸업제 등의 속진제도 운영
- KAIST 문화기술대학원은 디지털콘텐츠분야의 인력양성을 위해 2005년 설립
  - 문화관광부와 한국과학기술원의 합의를 통해 문화산업과 과학기술의 학제적인 교육과 연구 추진
  - 인문 사회, 예술 및 디자인, 공학 등 다양한 배경을 지닌 석박사 학생들이 재학중이며, 전입교수 역시 공학, 인문학, 디자인 등의 다양한 분야의 전문가로 구성되어 학제 간 연구의 틀을 갖추
- 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과는 스마트문화 이해, 디자인적 감성, 마케팅 능력을 함양하여, ‘휴메니어’(휴먼+엔지니어) 양성을 목표로 창설
  - 이 학과의 인력양성 핵심요소는 미래융합기술선도를 위한 산학연구와 리더양성을 위한 연계교육과정에 둠

#### 5. 기존 정책의 한계와 개선점

- 산업 현장의 수요에 충족하는 창작 인력 양성이 아직 미흡하고 국제적인 수준의 인력 양성사업이 부재
  - 콘텐츠산업 인재양성 정책은 주로 각 장르별 전문가를 양성하기 위한 교육 또는 지원 사업 프로그램으로 구분되어 진행되었고, 예비인재 양성 및 지원과 현업인재(재직자) 재교육으로 이원화됨
- 기존 정책에서는 장르 간 인력 양성 정책의 불균형, 교육과정의 단기성, 고용 창출의 미흡성 등의 여러 문제가 드러남
  - 장르별 전문 인력 양성은 상대적으로 방송과 영상 분야에 집중되어 있으며, 게임,

- 만화, 애니메이션 장르의 교육과정이 상대적으로 열악
- 1년 미만의 단기 교육과정이 많아 전문기술 교육에 치중되어 있어 창의인재를 양성하기에는 미흡
  - 콘텐츠의 유통에 필요한 마케팅과 저작권 분야의 전문 교육 프로그램과 다양한 장르의 예비인력이 참여할 수 있는 교육 프로그램이 부족
  - 전문 인력을 창의인재로 발전시키기 위한 경력 개발의 연속성을 보장하는 교육적 장치가 부족
- 창의적인 콘텐츠를 창작하는 창의인재를 양성하고자 한다면 콘텐츠 창작 전반을 이해할 수 있는 통합적이고 융합적인 교육 프로그램을 개발하고 실제 교육에 적용할 필요가 있음
- 지금까지의 교육사업은 주로 세부화된 특정 기술이나 자격을 갖추는 방식에 치중되어 있음
  - 또 장르별로 분리된 교육 시스템에서는 창의성을 갖춘 콘텐츠 전문인재 양성이나 급변하는 콘텐츠 산업을 선도할 창의인재 양성은 어려워 보임
  - 콘텐츠 구분의 경계를 넘어서고 전체적인 창작 프로세스의 이해와 융합적인 사고를 지향하는 교육을 통해 창의적인 콘텐츠의 창작자 육성 가능
  - 최근 한국콘텐츠진흥원이 벌이고 있는 창의인재동반사업이나 콘텐츠 융복합 창의 프로젝트는 창의성과 융합교육에 초점을 둔 의미있는 시도임
  - 다양한 지식을 통섭하고 수용할 수 있는 융합형 교육과 네트워크의 장을 마련할 수 있는 인력양성기관이 필요

## 제5장 콘텐츠 창의인재개발원 설립 방안

### 1. 콘텐츠 창의인재양성 종합지원 방안 모색을 위한 정책적 제언

#### 1) 해외 선진국 사례 조사의 시사점

- 창의인재 양성교육을 아동과 청소년 시기부터 시작하는 것이 필요하다.
- 창의인재를 양성하는 대학을 지원하고 산관학 협력체계를 발전시키는데 정부가 정책적으로 지원해야 한다.
- 정부와 공공기관은 교육·문화의 질적 수준을 향상시키고 다양성을 보장할 필요가 있는데 특히 국제적인 수준의 우수한 인재를 양성하는 교육사업을 정부가 직접 추진해야 한다.
- 기존에 운영하고 있던 콘텐츠 분야별 전문인력 양성교육은 지속적으로 보완하고 발전시키되 융합교육을 담당하는 별도의 교육기관을 설립할 필요가 있다.

- 정부는 창의인재 양성을 수도권에만 집중시키지 말고 지역의 창조경제를 활성화시키기 위한 정책을 추진해야 한다.
- 융합교육을 실시하기 위해서는 융합 지식과 창의성에 대한 지식과 경험이 풍부한 교육 인력을 발굴하는 것이 필요하다.
- 콘텐츠 분야 직장인 평생교육을 본격적으로 활성화시키고 경제적 지원책을 마련하여야 한다.

## 2) 국내 인력양성 정책의 한계와 개선점

- 인재양성 사업 운영에서 사업의 중복이나 콘텐츠 장르 간 불균형을 개선해야 할 것이다.
- 창의인재를 양성하기 위해서는 전문기술 교육보다는 통합적이고 융합적인 교육 프로그램을 개발해야 한다.
- 인재양성 정책의 추진과 사업의 운영에 있어서 보다 중장기적인 접근이 필요해 보인다.
- 기존 인력양성 사업을 포괄하면서 융합형 인재의 양성사업을 지원할 수 있는 콘텐츠 인력양성 종합지원기관이 필요할 것이다.

## 3) 콘텐츠 전문가의 자문결과와 제언

- 콘텐츠 창의인재 양성을 위한 융합교육의 필요성에 대해서는 대체로 긍정적인 의견이 많은데, 융합교육에 적합한 모델을 찾는데 시행착오를 겪고 있다고 봄
- 융합교육의 개념 재정립, 장르 간의 융합, 장르 내 직무 간 융합, 플랫폼 변화를 적용시킨 융합교육, 학문과 콘텐츠 장르 간 융합, 사업적인 개념을 적용시킨 융합교육(저작권, 투자, 계약 등) 등 다양한 의견이 제시됨
- 현 대학 교육제도 하에서는 사실상 융합교육을 시도하기 어려우며 융합에 대한 충분한 이해와 지식을 가진 융합교육 전문가가 필요
- 융합교육에 있어서 정부가 대학에서 하기 어려운 부분을 시도하여 좋은 교육 모델을 만들어 학교로 전파하는 것이 필요하고 단기적인 성과에 집착하기보다 장기적인 안목이 필요

- 콘텐츠 창의인재개발원 설립의 필요성에 대해서는 이견이 있는데 영화나 게임분야 전문가는 그 분야에서 현 인력양성기관에서 충분히 역할을 하고 있다고 보는 반면 방송, 만화, 애니메이션 분야 전문가는 대체로 동의함
- 새 개발원이 설립된다면 독립성, 전문성, 연속성을 가져야 하고 기존의 문제를 답습하지 않도록 혁신적이어야 하는데, 기존 기관의 기능적 중복성 해소, 교육의 공백 해소, 프로젝트형 또는 도제식 교육 실시 등이 필요하다고 봄
- 새 개발원은 교육의 목표를 명확히 설정해야 하고, 기존 인력양성 방법과는 차별적인 새로운 교육 모델을 개발하여 창의적인 엘리트를 양성해야 한다고 봄
- 새 개발원의 성공을 위해서는 적합한 교수를 선정하는 것이 매우 중요하고 현장에서 지속적으로 작업하는 교육자가 필요하다고 봄
- 직장인 재교육에 있어서 기존 교육기관의 역할이 불충분한데, 교육 분야에서 공백이 있고 교육 수혜자가 중복적이거나 제한적이라는 문제가 있다고 봄

#### 4) 창의인재 양성 방법과 정책의 방향성

- 창의인재 양성 정책의 방향성과 수단을 구체화해야 한다.
- 여러 정부 부처의 정책과 사업이 시너지를 낼 수 있는 종합계획을 마련해야 한다.
- 구획화된 전문지식이나 기술보다는 다양한 지식과 문화가 만나 새로운 가치를 창출하는 ‘융합 창의성’에 맞추어 새로운 교육 정책이 필요하다.
- 중장기적인 관점에서 창의적인 콘텐츠 창작 인력을 양성해야 하고 시장에서 재능과 노력이 충분히 보상받는 유통시스템을 구축해야 한다.
- 기능적 콘텐츠 창작자 양성이 아닌 창의성을 가진 창의인재 육성에 초점을 두어야 한다.

## 2. 콘텐츠 창의인재개발원 설립의 필요성과 목적

### 1) 콘텐츠 창의인재개발원의 필요성

- 국제적 수준의 선도적 창의인재 육성
  - 정책적 공백이라 할 수 있는, 전문적인 지식이나 숙련된 CT를 가지고 있는 인재들

을 모아 국제적인 수준의 전문인력으로 양성하는 별도의 인력양성기관 설립이 필요

- 융합 창의성 교육의 모델 제시
  - 창의인재를 육성하기 위해서 정부가 직접 별도의 기관을 설립하여 융합 창의성 교육 프로그램을 개발하고 그것을 실험해서 하나의 효과적인 교육 모델을 제시할 수 있다면 향후 대학의 창의성 교육에 큰 파급효과를 줄 수 있음
- 산관학의 시너지 효과 창출
  - 대학 또는 대학원 졸업생, 업계의 신진 전문인력, 공공기관에서 양성한 인재, 모두에게 콘텐츠 창작할 수 있는 기회를 제공함으로써 산관학의 시너지 효과를 창출
- 창조산업 성장의 촉매 역할
  - 창작 프로젝트 교육으로 창의적인 콘텐츠를 직접 제작하고 이를 적극 홍보하고 유통한다면 콘텐츠 산업에 신선한 활력소를 제공

## 2) 비전

- 장르별 창작 및 융합적 지식을 교육하여 콘텐츠 산업과 문화를 선도할 국제적인 수준의 콘텐츠 창작 인재를 양성
- 대학과 공공기관에서 교육받은 우수한 창의인재에게 프로젝트 교육을 실시하여 창의적인 콘텐츠를 제작하고 유통함으로써 창조산업 성장의 촉매 역할 수행
- 대학교육과정의 특성상 시도할 수 없는 새로운 콘텐츠 창작 융합교육 프로그램을 개발하고 적용하여 콘텐츠 분야의 교육을 혁신

## 3) 인재상

- 융합 인재
- 창조 인재
- 문화 창달 인재
- 글로벌 인재

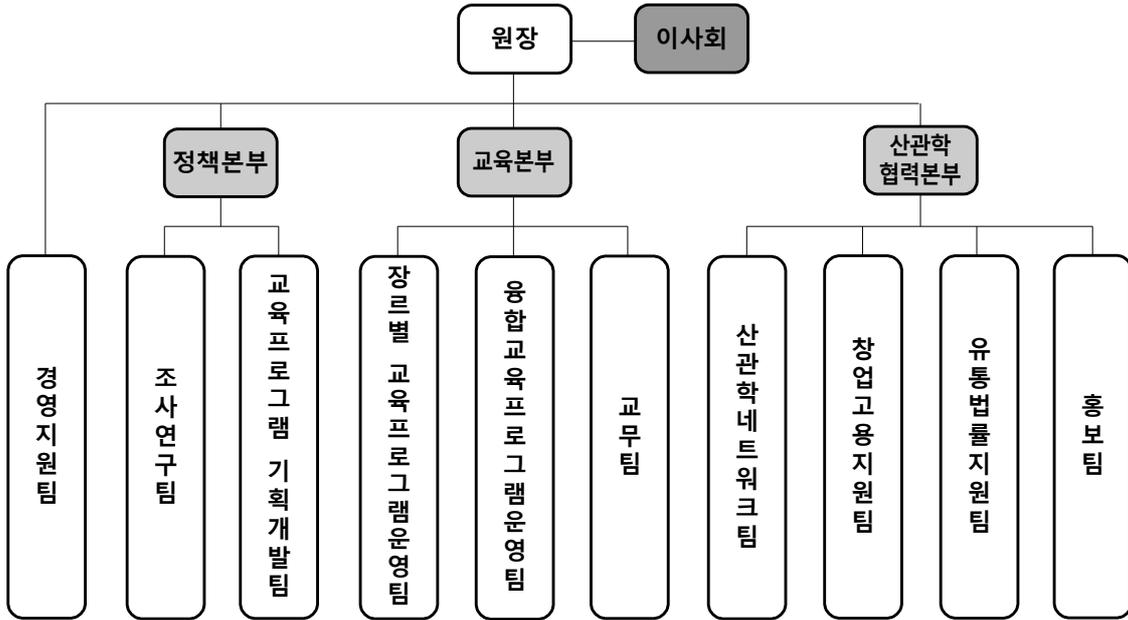
## 4) 임무

- 창의적이고 혁신적인 작품을 제작하여 콘텐츠 산업의 주역으로 활동할 수 있는 우수한 콘텐츠 창의인재를 육성하기 위한 장르별 및 융합교육을 실시
- 대학과 공공기관에서 양성된 인재 중 창의적이고 우수한 젊은 인재를 선발하여 시설, 장비, 비용을 지원하여 직접 콘텐츠를 창작할 수 있는 기회를 제공
- 창작 인력의 수요와 공급에 대한 실태조사를 실시하고 우수한 창의인재를 양성할 수 있는 방안을 연구하여 콘텐츠 창의인재 양성정책 수립에 기여
- 창작된 콘텐츠를 전시, 광고, 이벤트, 공연 등의 방법으로 적극 홍보하고 시장에서 실제로 유통될 수 있도록 지원

### 3. 설립 전략

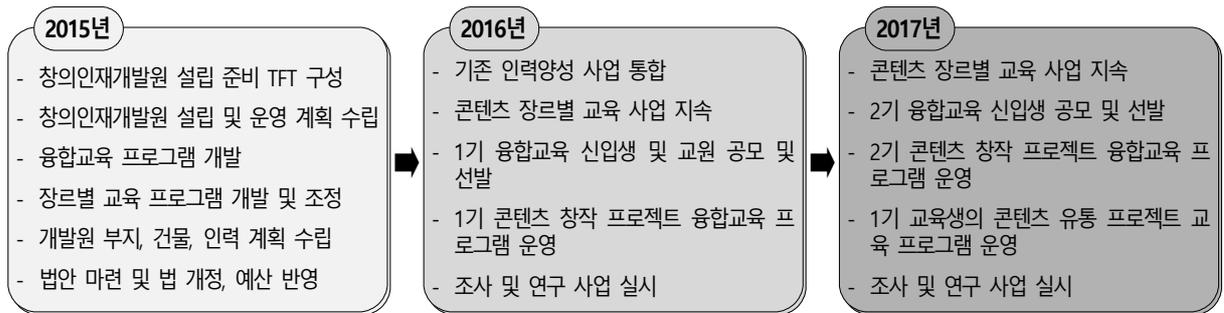
- 위상
  - 교육원보다는 복합적인 역할을 수행할 수 있는 개발원이 타당해 보이며 경영은 원장에게 맡기되 중요한 운영사항은 각 장르를 대표하는 이사들로 구성된 이사회에서 결정하는 모델을 제안
  - 설립은 콘텐츠산업진흥위원회를 통해 범정부적 차원에서 추진할 필요가 있으며 이 기관의 특성상 주무 부처는 문화체육관광부가 적합
  - 문화체육관광부 산하 인력양성 사업을 포괄하여 사업간 시너지를 발현할 수 있는 인력양성 종합지원기관이 바람직

○ 조직도(안)



<콘텐츠 창의인재개발원 조직도(안)>

○ 액션 플랜 및 설립 절차



<콘텐츠 창의인재개발원 설립절차>

○ 예산 계획

| 항목    | 주요내용   | 예산(억원)  |      |      |      |      | 비고               |              |
|-------|--|---|------|------|------|------|------------------|--------------|
|       |  | 2015  | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 |                  |              |
| 조직운영비 | 인건비  | 임원 및 직원 급여, 제수당, 복리후생비 등                      | -    | 23   | 29   | 32   | 34               | 자연증가분 제외     |
|       | 경상운영비  | 건물관리비, 교육훈련비, 사무기기 및 업무차량 임차비, 교통통신비, 사무용품비 등 | -    | 15   | 14   | 14   | 15               | 유지보수/관리비 2억원 |
| 임대비용  | 2016~2017년 2,700평 공간 임대비용<br>2018~2019년 3,700평 공간 임대비용 | -   | 13   | 13   | 18   | 18   | 자연증가분 및 보증금 제외   |              |
| 구축비용  | 사무공간 500평(1평 2백만원 공사비 기준)                              | -   | 10   | 1    | 1    | 1    | 2016년 이후는 유지보수비용 |              |
|       | 제작시설 구축공간 500평(1평 1천만원 공사비 기준)                         | -   | 50   | 2    | 2    | 2    |                  |              |
| 총계    |  |   | 111  | 59   | 67   | 70   |                  |              |

<창의인재개발원 총 설립비용(안)><sup>1)</sup>

#### 4. 융합교육 운영방법

##### 1) 교육생

- 선발 자격
  - 우수한 콘텐츠 창작 인력
  - 석사 (전문사 포함) 이상
  - 고졸 이후 7년, 대졸 이후 3년 경력 이상
- 선발 인원
  - 인원: 총 20명 전후
  - 콘텐츠 장르, 전문지식과 CT 분야에 따라 적당한 인원 배정

##### 2) 교수진

- 기초 융합교육 교수
  - 인문학, 사회과학, 예술학, CT 전문가

1) 이 표는 한국콘텐츠진흥원(2013). 『콘텐츠산업 창의인재양성 중장기 전략연구』, 183~185쪽을 참조하여 새롭게 구성한 것임.

- 프로젝트 지도교수
  - 콘텐츠 기획과 창작 경력이 풍부한 업계 최고 전문가

### 3) 교육 과정과 프로그램

- 교육 모델 설명
  - ‘콘텐츠 창작과정’과 ‘콘텐츠 유통과정’으로 구분
  - 콘텐츠 창작과정은 기초 융합교육을 약 3개월 간 이수한 뒤 몇 개의 그룹을 구성하여 각각 창의적인 콘텐츠를 기획하고 제작하는 프로젝트를 약 9개월 동안 수행하는 과정, 결과물은 시장에 실제로 유통이 가능한 수준의 전문적인 콘텐츠
  - 콘텐츠 유통과정은 콘텐츠 창작과정을 이수한 학생들이 유통 관련 이론 교육과 실습을 거친 뒤 자신들이 창작한 콘텐츠를 직접 유통하는 프로젝트를 수행하는 과정
- 콘텐츠 창작과정
  - 기초 융합교육: 약 3개월
  - 콘텐츠 창작 프로젝트: 약 9개월
- 콘텐츠 유통과정
  - 이론 및 실습 교육: 약 3개월
  - 콘텐츠 유통 프로젝트: 약 3개월

## 5. 법제도 개편 방안

- 콘텐츠 창의인재 양성을 위한 일반적이고 종합적인 내용을 담고 있는 현행 법률은 부재하므로 새로운 법규정(법안) 마련이 절실
  - 융합적 지식과 창작 실무를 교육하여 콘텐츠 산업을 선도할 국제적인 수준의 인재 양성에는 정부의 적극적인 지원이 필요한데 이에 대한 법적 근거 요구
- 콘텐츠 창의인재양성 관련 새로운 법규정에는 콘텐츠 창의인재양성 계획수립의 주체를 분명히 하고, 집행을 위한 기구를 설립하고, 이에 대한 정부의 재정적 지원을 명확히 해야 함
  - 기존의 전문인력 양성과정으로는 불가능한 콘텐츠 창의인재의 양성을 국가적 사명으로 분명히 하고 이에 대한 기본계획 수립과 수행 의무의 주체를 정부로 규정
  - 콘텐츠 창의인재양성의 구체적 시행주체로 콘텐츠창의인재개발원을 설립
  - 콘텐츠 창의인재양성 사업에 대한 안정적인 장기 투자를 위하여 정부의 재정적 지원을 천명
- 이러한 내용들은 콘텐츠산업 전반에 대한 기본법인 콘텐츠산업 진흥법에 그 근거구

정을 두는 것이 적절

- 콘텐츠 창의인재양성에 특화된 새로운 법률을 제정할 수도 있지만 그보다는 이와 가장 밀접한 기존 법률에 조문 신설하는 것이 현실적으로 타당
- 방송, 영화, 게임, 음악 등 콘텐츠 각 세부 분야에 관련된 법률들은 콘텐츠 분야의 융합적인 창의인재를 양성하는 법적 근거로는 부족
- 문화산업진흥 기본법은 범문화(콘텐츠)를 대상으로 하고 있어 융합적 인재 양성과 연관성을 가지지만 문화와 콘텐츠는 구별이 가능한 개념이며 본 연구에서 추구하는 창의인재는 문화창의인재가 아닌 문화가 체화된 콘텐츠 개발과 그 산업에 있어 창의인재라는 점에서 콘텐츠 창의인재양성의 근거 법률로는 부족
- 콘텐츠산업 진흥법은 콘텐츠 전반에 관한 기본법이며 인력양성 부분도 다루고 있으므로 콘텐츠 창의인재양성의 근거 법률로 적절
- 단, 창의인재양성 프로그램이 법정되더라도 기존의 각 콘텐츠별 법률에서의 전문인력 양성 사업들은 존속되어야 함

○ 콘텐츠산업 진흥법 개정을 통하여 콘텐츠 창의인재양성의 법적 근거 마련

제5조(기본계획) 제3항 제11호를 아래와 같이 개정

- 콘텐츠문화의 창달 및 콘텐츠창의인재양성에 관한 사항

제5조(기본계획) 제3항 제12호를 아래와 같이 신설

- 그 밖에 콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요한 사항

제7조(콘텐츠산업진흥위원회) 제1항 제6호를 아래와 같이 개정

- 콘텐츠산업 육성을 위한 콘텐츠창의인재양성에 관한 사항

제7조 제1항 제7호를 아래와 같이 신설

- 그 밖에 위원장이 콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요하다고 인정하는 사항

제14조의2(콘텐츠창의인재양성 및 콘텐츠창의인재개발원의 설립) ① 정부는 콘텐츠문화 창달과 콘텐츠산업 진흥에 필요한 창의인재를 양성하기 위하여 노력하여야 한다.

② 정부는 콘텐츠문화 창달과 콘텐츠산업 진흥에 필요한 창의적 인재양성 체제의 구축을 위하여 콘텐츠창의인재개발원(이하, 개발원)을 설립한다.

③ 개발원은 법인으로 하고, 정관으로 정하는 바에 따라 원장, 이사회(이사) 그리고 필요한 직원을 둔다.

④ 개발원은 그 주된 사무소의 소재지에서 설립등기를 함으로써 성립한다.

⑤ 개발원은 다음 각 호의 사업을 수행한다

1. 콘텐츠창의인재양성 교육
2. 콘텐츠창의인재양성 프로그램 개발 및 과학문화·예술 융합프로그램 개발
3. 콘텐츠문화 창달 및 콘텐츠창의인재양성 지원을 위한 조사·연구 및 정책 개발
4. 콘텐츠창의인재양성 프로그램에 관한 수요조사, 기획 및 전망
5. 콘텐츠창의인재 고용·창업 및 홍보 지원
6. 콘텐츠창의인재양성 교육 전문가 육성·연수 지원
7. 다른 법령에 따라 개발원의 업무로 지정된 사업

- ⑥ 정부는 개발원의 설립 및 운영과 제7항에 따른 사업을 하는데 필요한 경비를 예산의 범위에서 출연 또는 지원할 수 있다.
- ⑦ 개발원에 관하여 이 법에서 규정하는 사항을 제외하고는 '민법'의 재단법인에 관한 규정을 준용한다.
- ⑧ 개발원의 설립, 구체적 조직 구성과 운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

**<콘텐츠산업 진흥법 개정안>**

- 정부에 의한 콘텐츠 창의인재양성 기본계획 수립 (안 제5조 제3항 제11호)
- 콘텐츠산업진흥위원회에 의한 콘텐츠 창의인재양성 사업 심의 (안 제7조 제1항 제6호)
- 콘텐츠문화 창달과 콘텐츠산업 진흥이라는 콘텐츠 창의인재양성의 목적 규명(안 제14조의2 제1항)
- 콘텐츠 창의인재양성의 실질 주관 기관으로 콘텐츠창의인재개발원 설립 (안 제14조의2 제2항)
- 콘텐츠창의인재개발원의 법적 성격 및 기본구조와 설립절차 (안 제14조의2 제3항 및 제4항)
- 콘텐츠창의인재개발원의 업무로 교육, 연구, 조사, 기획, 고용지원을 규정 (안 제14조의2 제5항)
- 콘텐츠창의인재개발원에 대한 정부의 지원 또는 출연을 규정(안 제14조의2 제6항)

## 6. 재원 조성 방안

- 정부의 재정 지원을 확보하는 방안으로 정부의 지원, 출연 등을 고려
  - 각 콘텐츠 관련 법률에서 전문인력 양성을 위해 정부가 교육, 훈련에 필요한 비용을 전부 또는 일부 지원할 수 있도록 하고 있는데, 이러한 체계를 활용하여 정부가 콘텐츠창의인재개발원의 설립 및 운영에 필요한 경비를 예산의 범위에서 지원할 수 있도록 함
  - 또한 보다 안정적인 재원 확보를 위하여 콘텐츠창의인재개발원에 대한 정부의 출연이 가능하도록 함
- 그 밖의 재원 확보방안으로 기존 기금의 활용
  - 콘텐츠 창의인재양성 사업에 대한 근거규정을 콘텐츠산업 진흥법에 마련한다면 콘텐츠산업 진흥법 제8조 제2항에 따라 정보통신진흥기금을 활용할 수 있음
  - 관련 법률의 개정을 통하여 문화예술진흥법상 문화예술진흥기금이나 영화및비디오물의 진흥에 관한 법률상 영화발전기금 혹은 방송통신발전기금법상 방송통신발전기금 등을 활용하는 것도 고려할 수 있음

# 제1장 서론

## 1. 연구 배경 및 목적

### 1) 연구 필요성

2014년 5월, 정부는 ‘제4차 콘텐츠산업 진흥위원회’를 열어 ‘제2차 3개년 콘텐츠산업진흥 기본계획’을 중심으로 한 콘텐츠산업진흥 시행계획을 심의·확정하였다. 이 기본계획은 5대 전략과 17대 중점과제로 구성되어 있는데, 이 중에서 ‘인재양성’은 핵심적인 전략과제로 꼽히고 있다.

인력양성과 관련한 주요 내용은 다음과 같다. 우선 창의적 아이디어를 가진 다양한 창작자들에게 협업을 위한 공간과 장비의 제공, 투자 지원, 전문가 지원 등을 통해 콘텐츠 창작 영역의 인재 양성과 지원 체계를 종합적으로 구축하는 것이 중요한 과제로 부상하였다. 또 UHD 콘텐츠, 양방향 콘텐츠 등 방송통신 및 디지털콘텐츠 분야에 특화된 인큐베이팅 랩을 전국 단위로 설립하는 방안도 제시되었다. 그리고 콘텐츠 장르 간, 예술과 기술의 융합에 기반한 새로운 창작과 사업화를 위한 창작 플랫폼 공간의 제공과 <콘텐츠코리아랩> 구축을 통한 창작자 간의 교류, 실험적인 창작 지원, 협업 공간의 제공, 창작 장비와 투자 피칭, 경영 멘토링 등을 유기적으로 결합하는 시스템의 구축 계획이 제시되고 있다. 그리고 장르 융합에 기반한 아이디어 융합 프로그램 개발 및 게임, 패션, 음악 등의 창업 인큐베이팅 네트워크를 운영하고 이를 위한 창작센터와 지역기반형 랩 등 다양한 형태의 기구 설립도 계획되고 있다.

이러한 전략과 핵심과제들은 결국 콘텐츠 창의인재의 양성과 이들의 지속가능한 경력을 개발하는데 토대를 구축하는 것들이다. 청소년을 대상으로 한 콘텐츠 창의교실 운영과 콘텐츠 교육을 강화하거나 대학과 대학원을 중심으로 콘텐츠 융합형 교육 활성화(CT 대학원, 융합형 교육과정개발대학 선정 및 지원 등), 차세대 디지털콘텐츠 기획 인력 학위과정 확대, 해외 전문가 연계교육, 디지털콘텐츠 분야 기업 연계를 통해 현장밀착형 콘텐츠 전문인력 교육체계를 구축하는 등 향후 콘텐츠 창의인재 양성을 위한 범사회적 실행 방안들이 구체화될 것으로 보인다.

이와 같은 맥락에서 콘텐츠 창의인재양성을 위한 종합지원을 위한 새로운 정책 방안의 하나로 <콘텐츠창의인재개발원(가칭)> 설립이 검토되고 있다. <콘텐츠창의인재개발원(가칭)>은 교육 콘텐츠를 개발하고, 교수요원을 양성하며, 콘텐츠 산업과 창작 분야의 조사정책연구를 강화하고, 다양한 현장인력 양성과 이들을 위한 종합 지원 체계를 구축하는 역할을 하기 위한 별도의 기구가 필요하다는 관점에서 제안된 것이다.

콘텐츠 창의인재 양성은 창조산업을 주도하는 선진국이나 문화산업의 새로운 시장을 확장해가는 문화산업개발국에서 가장 중점적인 정책 대상이 되고 있으며, 다양한 조직적 구상과 실행방안들이 집행되고 있는 상황이다. 따라서 이제 보다 경쟁력 있고 효율적인 콘텐츠 창의인재 양성을 위한 종합지원기관의 설립을 위한 세부 연구들이 필요한 시점이다. 특히 콘텐츠 창작인력 양성을 위한 다양한 형태와 과정을 갖춘 교육기관들이 산재한 상황에서 이들이 가진 자원들을 서로 연결함과 동시에 부족한 부분들을 체계적으로 지원하는 기관의 역할이 매우 중요하다는 점에서 이러한 기관의 설립과 운영의 세부 내용들을 제시하는 연구가 필요하다고 할 것이다.

## 2) 연구 목적

그동안 문화산업/창조산업을 위한 인프라와 재정 및 사업 지원 분야에 정책의 중심추가 형성되었다면, 지금은 확장된 문화산업/창조산업 영역에서 지속가능한 형태로 활동할 수 있는 창의적인 콘텐츠 창작 인력을 양성하기 위한 정책이 핵심부에 위치하고 있다.

따라서 이 연구는 한국의 현행 콘텐츠산업 창의인재 양성 시스템의 미비점을 분석하고 향후 콘텐츠산업 창의인재 양성을 위한 체계적인 혁신방안을 제시하고자 함과 동시에 <콘텐츠창의인재개발원(가칭)>의 설립 전략과 운영 방안을 제시하는 것을 목적으로 한다.

또 본 연구는 문화산업/창조산업의 창의적인 인재 양성 정책이 중요해지고 있는 최근의 배경과 상황을 진단하고, 실제 어떠한 정책적 노력들을 통해 인재 양성을 위한 실천들을 전개하고 있는지를 여러 국가들의 비교분석을 통해 살펴보고자 한다.

마지막으로 본 연구는 창의콘텐츠 인재육성을 위한 구체적인 혁신방안을 제시하면서, 하나의 모델로서 <콘텐츠창의인재개발원(가칭)>의 설립과 조직구성 및 운영방안에 대한 실질적인 내용들을 제공하는 목적을 설정하고 있다.

## 2. 연구 내용 및 방법

### 1) 연구 내용

본 연구 보고서는 아래와 같이 크게 네 가지 내용으로 구분되며 이 내용들은 각각 보고서의 한 장을 구성하고 있다.

제2장은 새로운 콘텐츠 산업 환경에서 현 정부의 콘텐츠 창의인재양성 정책 기초를 진단하고 이와 부합하는 새로운 정책의 방향성과 본 연구의 관점을 제시할 것이다. 이 장에서는 특히 현 정부의 창조경제 정책의 배경과 특수성을 검토한 후 인력양성 정책의 필요성에 대해 검토할 것이다. 그 다음 한국의 현 콘텐츠 인력 양성의 문제점과 한계를 짚어볼 것이다. 마지막으로 콘텐츠 창의인재 양성을 위한 새로운 교육정책의 방향으로 융합 창의성의 개념을 제안하고 본 연구의 이론적 관점을 구체화할 것이다.

제3장은 콘텐츠 창의인재 양성을 위해 해외 선진국은 어떠한 정책과 사업을 추진하고 있는지를 조사하고 분석하여 시사점을 도출할 것이다. 이 장은 구체적으로 영국, 일본, 프랑스, 호주에서 추진하고 있는 창의인재 양성정책을 조사하고 대표적인 창의 양성기관과 교육사업 현황을 살펴볼 것이다. 국가별로 정치제도와 문화적 환경이 다르기 때문에 국가별로 비교분석이 가능하도록 ‘콘텐츠 창의인재 양성정책’과 ‘지원기관 및 교육현황’으로 구분하여 내용을 정리하였으며 종합 분석과 시사점을 별도로 정리할 것이다.

제4장은 콘텐츠 창의인재 양성에 관한 국내의 정책, 법제, 지원사업, 대학 사례를 정리하고 분석하여 현 국내 콘텐츠 창의인재 양성 시스템을 종합적으로 평가할 것이다. 처음에는 지금까지의 콘텐츠 창의인재 양성정책을 연대기적 관점에서 거시적으로 이해할 것이다. 그 다음 현재 창의인재 양성에 관련된 법률을 모두 추출하고 이를 검토한 다음 소관 정부부처

와 산하 공공기관의 정책과 사업 전반을 체계적으로 요약 정리할 것이다. 마지막으로 대학이 사실상 콘텐츠 인력 교육에서 가장 핵심적인 역할을 하고 있기 때문에 대학교육의 전반적인 현황과 함께 몇몇 주요 교육 사례를 소개할 것이다.

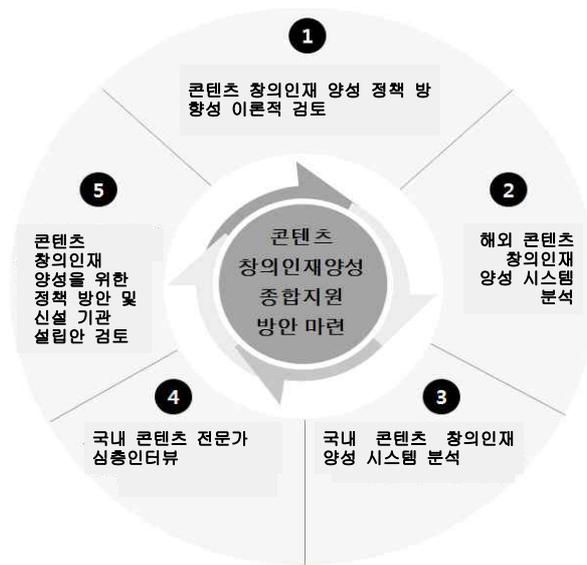
제5장은 앞 장들의 연구결과를 토대로 콘텐츠 창의인재양성을 위한 새로운 정책 방향을 제안하고 <콘텐츠창의인재개발원(가칭)>의 필요성을 검토한 후 이 기관의 실제적인 설립에 관한 종합적인 방안을 제안할 것이다. 특히 이 방안은 융합교육에 대한 관점, 해외 사례의 주요 시사점, 국내 정책과 사업에 대한 분석을 기초로 해서 구상되는 것이다. 그리고 내용적으로 새로운 창의인재 양성기관의 설립 방향 및 임무, 조직체계 및 운영방안, 교육 프로그램, 법제도 개편 및 재원 조성 방안까지 다양한 항목별 방안을 현 시점에서 제안이 가능한 범위 내에서 제안할 것이다.

## 2) 연구 방법

본 연구는 전체 연구 내용과 결과가 체계성과 유기성을 가질 수 있도록 다음과 같이 네 단계로 진행될 것이다. 우선 첫 단계에서는 창의인재 양성에 대한 정책의 방향성을 검토하는 이론적 관점을 제시할 것이다. 두 번째 단계에서 이 이론적 관점에 기초하여 해외 사례를 조사하고 주요 기관과 교육현황을 파악할 것이다. 해외 사례의 결과가 국내 정책을 검토하는 데 유용한 근거를 제시해 줄 것으로 보고 국내 정책과 사업현황의 분석은 세 번째 단계에서 수행할 것이다. 네 번째 단계에서는 전 단계의 연구 결과들을 엄밀하게 분석하고 활용하여 종합적인 정책 방안과 새로운 인력양성기관의 설립방안을 도출할 것이다.

### ○ 연구 수행절차

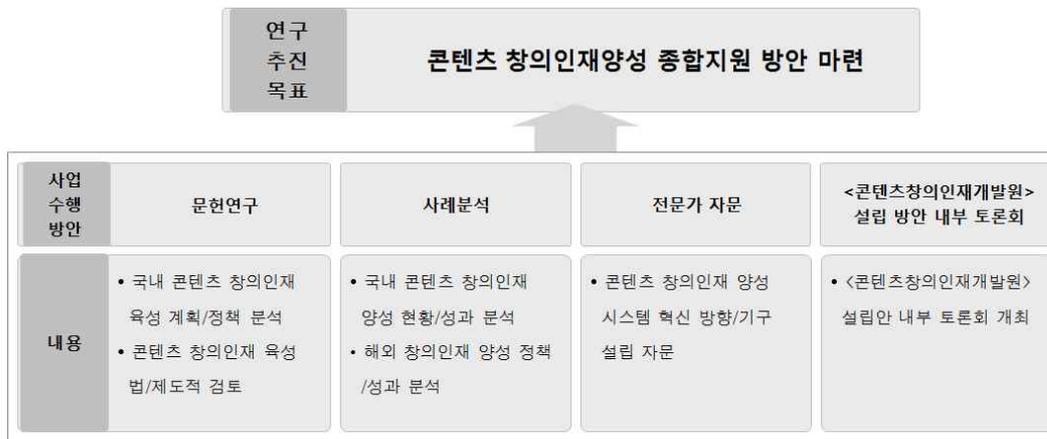
- 콘텐츠 창의인재 양성 정책 방향성에 대한 이론적 검토
- 해외 콘텐츠 창의인재 양성 시스템 분석
- 내 콘텐츠 창의인재 양성 시스템 분석
- 국내 콘텐츠 전문가 심층인터뷰
- 콘텐츠 창의인재 양성을 위한 정책 방안 및 신설 기관 설립안 검토



<그림 1-1> 연구 수행절차 도식

본 연구는 아래와 같이 네 가지 방법으로 수행될 것이다.

- 문헌연구
  - 콘텐츠 창의인재 양성정책의 방향성에 대한 이론적 검토
  - 정부의 콘텐츠 창의인재 육성 계획, 정책, 사업 관련 문헌 분석
  - 창의인재 육성 관련 기존 법률 분석과 법제도 개편 검토
- 사례분석
  - 국내 콘텐츠 창의인재 양성교육 사례 조사 및 분석
  - 해외 콘텐츠 창의인재 양성 정책 및 교육 사례 조사 및 분석
- 전문가 자문
  - 콘텐츠 창의인재 양성 시스템 혁신 방향과 전담 기구(콘텐츠창의인재개발원) 설립 등에 대한 외부 의견 수렴
  - 콘텐츠 5개 장르(게임, 방송, 만화, 애니메이션, 영화)별 전문가 1명 심층 인터뷰
- 내부 심층토론
  - 선행 연구결과를 바탕으로 <콘텐츠창의인재개발원(가칭)> 설립안에 대한 연구팀 내부 심층 토론 실시
  - 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원과 토론



<그림 1-2> 세부 연구수행 방안

## 제2장 콘텐츠 창의인재에 대한 관점과 정책 방향성

### 1. 창조경제와 창조산업 정책 프레임의 부상

박근혜 정부의 출범 이후 계속해서 강조되는 용어와 정책 영역은 ‘창조경제’이다. 2012년 대통령 선거 후보 시절에 등장한 이 용어는 2013년 6월 미래창조과학부가 중심이 되어 관계 부처 합동으로 창조경제실현계획을 발표함으로써 조금씩 구체화되고 있다. 2013년 7월에는 ‘창조경제위원회’가 출범하였고, 각 지역에 창조경제혁신센터가 설립되어 지역별 창조경제모델을 만들어내는 시도들을 하고 있다. 창조경제는 “개인의 창의성과 훈련된 기술 및 재능에 기반한 제반 산업들로서 지적 재산(intellectual property)의 생산을 통해 경제적 부를 창출하고 일자리를 만들어내는 것”<sup>2)</sup>으로 정의되고, 인간의 창의성에 기초해 특정한 기술, 지식, 제품, 서비스, 콘텐츠, 예술 등의 생산물을 거래하는 것을 중심에 두는 경제로서 일차적으로는 경제적인 부와 일자리를 창출함과 동시에 시민들의 사회적 참여와 문화적 다양성, 인간의 개발을 목적으로 한다(Howkins, J., 2002;2001). 창조경제는 어느 특정한 산업분야를 지칭하는 용어라기보다 ‘창의성(creativity)’과 ‘창의적 생산물(creative product)’의 거래를 강조하는 용어이다. 따라서 일반적으로 창의성이나 창의적 생산물과 관련되어 있는 예술, 대중문화, 기술, 정보, 지식 등 다양한 형태들이 창조경제의 요소들에 포함된다. 호킨스는 창조경제의 핵심 산업으로 R&D, 출판, 소프트웨어, 텔레비전과 라디오, 디자인, 음악, 영화, 장난감과 게임, 광고, 건축, 공연예술, 공예, 비디오게임, 패션과 미술을 꼽았으며, 저작권과 특허, 상표와 디자인을 창조경제를 구성하는 4가지 핵심 요소로 규정했다.<sup>3)</sup> 하지만 창조경제는 여러 국가나 지역에서 창조산업(creative industries), 문화산업(cultural industries), 저작권산업(copyright industries), 경험산업(experience industries)과 같은 다양한 용어와 혼용되는 경우가 많다.

창조경제 정책의 중심에는 새로운 경제 영역의 창출과 이와 연결된 일자리 창출 그리고

2) 영국 미디어문화스포츠부(Department of Media, Culture and Sports).

3) Howkins, J.(2013). Creative Economy, 김혜진 역(2013). 『창조경제 : 아이디어와 다양성이 만들어내는 전혀 다른 미래』, FKI 미디어.

이의 핵심 성장 동력으로 ‘창조산업’의 육성이 위치한다. 한국보다 앞서 ‘창조산업’ 정책을 체계적으로 구성하고 실행하고 있는 영국, 호주와 같은 선진국들은 텔레비전과 영화, 애니메이션과 같은 영상 콘텐츠를 포함해 디자인, 음악, 광고, 출판, 공연, 게임, 소프트웨어 영역에 걸쳐 창조산업의 지대를 구성하고 이를 발전시키는데 관심을 기울이고 있다. 예를 들어, 1990년대 말부터 구상되어 2005년 무렵 본격적으로 체계화되어 실행되기 시작한 영국의 ‘창조산업정책’이 대표적인 경우에 속한다. 영국은 1990년대 말부터 영국을 세계에서 가장 앞서나가는 창조산업의 허브로 만드는 비전을 수립했으며, 2000년대 초·중반 이러한 비전을 구체적으로 실행하기 위한 ‘창조산업프로그램’을 구성하였다. 우선 창조산업에는 1)광고 2)영화와 비디오 3)건축 4)음악 5)예술과 고미술품/골동품 시장 6)공연예술 7)컴퓨터 게임과 비디오 게임 8)출판 9)공예 10)소프트웨어 11)디자인 12)텔레비전과 라디오 13)디자이너 패션이 포함되었다. 창조산업에 대한 정부의 책임 영역의 경우 문화부는 건축, 예술과 고미술품 시장, 공예, 디자이너 패션, 영화와 비디오, 음악, 공연예술, 텔레비전과 라디오 영역을 관할하면서 통상산업부(Department of Trade and Industry)와 함께 광고, 컴퓨터 게임과 비디오 게임, 디자인과 출판 영역에 대한 책임을 공유했다. 그리고 통상산업부는 소프트웨어 영역을 관할했다.

[표 2-1] 영국 창조산업에 대한 정부 부처의 책임 분할

| 부처          | 책임 영역  |
|-------------|--|
| 문화부         | 건축, 예술과 고미술품 시장, 공예, 디자이너 패션, 영화와 비디오, 음악, 공연예술, 텔레비전과 라디오 |
| 문화부 + 통상산업부 | 광고, 컴퓨터 게임과 비디오 게임, 디자인, 출판                                |
| 통상산업부       | 소프트웨어  |

영국의 문화부와 통상산업부의 협력체계를 중심으로 1)창조 경제 프로그램의 기획과 실행 2)해외 시장 수출 지원 3)교육과 기능 훈련 4)지역 조직 지원 5)기업 지원과 재원 공급 6)관련 정책과 제도 지원 등 창조산업정책에서 유럽에서 가장 선도적인 위치를 차지하게 되었다.

일본도 장기적인 경제 침체 이후 창조산업을 국가성장동력으로 육성하는 ‘쿨 재팬 전략(Cool Japan Strategy)’을 추진하고 있는데, 이 전략은 일본의 ‘신성장전략’과 현 아베 정부의 아베노믹스를 통해 환경, 에너지, 인프라, 의료 등의 산업 분야와 함께 문화와 예술 분야 등이 결합되는 창조산업을 집중 육성하는 것으로 구성되어 있다. 또 호주와 중국은 문화와 예술 중심의 창조산업을 정보통신기술이나 과학기술과의 연계를 통해 육성하는 전략을 취하고 있다. 1994년 영화와 콘텐츠 산업 중심의 창조산업을 육성하기 시작한 호주는 2011년 ‘전략적 디지털산업계획’을 발표한 후 기존의 콘텐츠 중심의 창조산업을 넘어 전 산업분야로 대상을 확대하고 있다. 이를 위해 정보통신융합 기반 신산업과 일자리 창출 촉진을 위한 창조산업 육성을 강화하고 있다. 호주는 창조산업 육성을 위해 국가기반역량 확대, 상용화 능력 최적화, 창조적 콘텐츠와 서비스 성장 등 3대 전략분야를 선정하고 혁신산업과학부(department of innovation, industry, science and research)가 중심이 되어 정책을 실행하고 있다. 중국은 2012년부터 시진핑 주석을 중심으로 경제 모델의 변화를 추구하면서 창의 주도개발전략을 내세우고 있다. 경제 부문별 7대 전략을 제시하고, 이 중에서 문화확산 전략

을 포함시켰다. 이것은 중국 문화의 세계화 전략으로 중국의 풍부한 문화자산을 활용한 문화산업을 적극 육성해 전 세계로 확산하겠다는 매우 국가주의적인 발상에 기초하고 있다. 이를 위해 창조경제의 핵심산업과 IT의 융합을 통해 선진화를 실현하는 목표가 설정되었다.<sup>4)</sup>

문화산업이나 창조산업은 지난 20여 년 간의 글로벌 경제의 성장과 정보와 커뮤니케이션 기술(ICT)의 진보, 경제구조의 개혁이나 점증하는 글로벌 무역, 창조계급(creative class)의 성장이라는 여러 배경들을 가지고 있다. 동시에 이 용어들은 역설적이게도 국가나 글로벌한 경제 침체라는 국면의 산물이기도 하다. 즉, 경제 침체의 돌파를 위한 새로운 산업 부문의 성장을 위한 전략의 차원에서 문화나 창조산업에 대한 관심이 커졌다는 것을 의미한다. 이제 경제학자들은 경제의 성장과 발전의 동력을 모델화하는데 있어서 예술과 교육, 과학과 문화를 보다 상위의 경제 요소들로 간주할 수 밖에 없으며, 이 같은 상황이 문화산업이나 창조산업을 포함한 창조경제의(creative economy) 용어의 유행을 가져오게 되었다.<sup>5)</sup>

박근혜 정부가 표방하고 있는 창조경제는 주요 선진국들의 창조산업 육성이나 한국이 그동안 추진해왔던 지역발전 차원의 창조도시 정책의 프레임과는 다소 차이가 있다. 창의성과 상상력을 통한 경제활성화와 일자리 창출이라는 정책 추진 목표는 유사하지만 구체적 수단과 방법에 차이가 있다는 것이다. 기존의 창조경제 실현 수단이 예술과 문화산업 그리고 정보통신산업과의 융합이 중심이라면, 박근혜 정부가 추구하는 창조경제는 과학기술과 정보통신기술의 활용, 산업과 산업, 산업과 문화 등의 융합을 새로운 수단으로 제시하고 있다. 박근혜 정부가 구상하고 있는 창조경제는 지금까지 우리가 축적한 다양한 지식과 자산들을 조합해 새로운 가치를 창출하는 ‘융합적 창조’ 개념에 기초한다.<sup>6)</sup> 따라서 기업, 정부, 시민사회, 개인 등이 문화, 예술, 정보통신기술, 과학기술을 서로 연결할 수 있는 ‘융합적 창조’라는 사고가 핵심에 놓여 있음을 알 수 있다. 박근혜 정부에서 창조경제의 전담 부처도 콘텐츠 중심의 창조산업 전담 부처가 아닌 ICT 융합을 강조하고 있는 미래창조과학부가 된 것도 이러한 사고에 기인하는 것이다. 창업과 벤처, 대기업과 중소기업 및 개인 간의 협력적 기업, 지적재산, 인터넷과 정보통신, 신사업 창출 생태계의 구성과 같은 정책 프레임은 기존의 창조산업 모델과 다소 차이가 있다.

이와 관련해 박근혜 정부의 창조산업의 차원으로 좁혀 보면, 기술과 예술의 융합을 통한 창의적인 문화 콘텐츠 창작, 디지털기술교육의 강화를 통한 디지털 미디어 콘텐츠 산업의 발전, 융합적인 창의인력 양성이라는 정책 전략을 발견할 수 있다. 이 같은 정책 방향의 배경에는 최근 창조산업의 어두운 전망과 기대에 미치지 못하는 창조산업의 효과에 대한 평가가 놓여 있다. 실제로 영국의 창조산업은 글로벌한 경제 침체 국면에서 고용의 감소, 창조산업기업의 감소, 성장률의 하락세를 보여주었다. 이 같은 상황에서 NESTA(National Endowment for Science, Technology and Arts ; 국가과학기술예술기금)은 창조산업의 한계를 극복하기 위해서 수학, 과학, 인문 분야와 함께 기술과 예술을 포함한 디지털기술교육 과정을 강화하고 창의성의 발현을 위한 환경을 조성할 수 있는 범부처적인 정책들을 추진해야 한다는 점을 제안했다.

이 같은 상황을 고려해 박근혜 정부는 창조경제 정책의 목표가 특정한 창조산업 부문을 육성하는 것이 아니라 산업과 사회 전반에 걸쳐 창의성의 환경과 문화를 조성하는 것임을

4) 한국과학창의재단(2013). 『창조경제시대의 창의문화와 미래인재 육성 전략』.

5) Hartley, J.(2005). *Creative Industries*, London : Blackwell, pp.4-5.

6) 한국과학창의재단(2013). 앞의 책, 16쪽.

강조한다. 이에 따라 2013년 8월부터 미래창조과학부, 교육부, 고용노동부, 문화부를 중심으로 창조경제를 견인할 창의인재 육성방안들이 발표되고 있으며, 이 중에서 가장 강조되는 것이 발고 인문, 과학기술, 예술을 융합하는 융합 인재와 소통과 협력의 능력을 가진 인재 육성이다.

최근의 창조경제 및 창조산업 정책 담론들은 미래창조과학부, 교육부, 고용노동부를 중심으로 구성되고 있다. 이 과정에서 기존의 창조산업 정책을 담당해 왔던 문화체육관광부나 문화부 산하 공공기관들은 창조경제 담론의 주변부에 머무는 것처럼 보인다. 방송, 영화, 애니메이션, 게임, 출판과 같은 전통적인 미디어 콘텐츠나 스포츠 이벤트나 관광 및 레저산업을 중심으로 한 창조산업 정책 담론을 주도해 왔던 문화체육관광부가 최근의 창조경제 정책에서 뚜렷한 방향과 대안들을 제시하지 못하고 있는 상황은 여러 가지 문제들을 노출한다. 특히 확장된 ‘문화’의 개념이나 ‘문화산업’의 모델들을 제시하지 못하거나 창조산업의 지속적인 발전을 위한 대안들을 마련하지 못하는 것은 가장 큰 문제이다. 또 지속가능한 창조산업이나 끊임없는 혁신과 창의성에 기반한 창조산업 인력 양성 등과 관련된 정책 부분에서 약점을 드러내는 것도 문제이다. 이 중에서도 미래창조과학부를 중심으로 한 ‘융합적 창의인재 양성’과 창조경제의 기반 구축이라는 거시적인 정책 프레임은 문화산업의 차원에서 어떻게 연결하거나 범부처적인 협력들을 이끌어낼 수 있는지에 대한 정책 담론들이 강력하게 형성되어 있지 않은 것은 창조산업 관련 부처들이 풀어야 할 과제이기도 하다.

## 2. 콘텐츠 산업 인력 양성의 문제와 한계

창조산업에서 경제적인 비중이나 문화적인 측면에서 가장 핵심을 차지하는 영역이 바로 콘텐츠 산업 영역이다. 현대사회에서 대중문화와 오락이 차지하는 비중은 거의 절대적이다. 영화, 방송, 게임, 애니메이션, 대중음악과 같은 전통적인 콘텐츠 산업뿐만 아니라 새로운 미디어 기술을 활용한 디지털콘텐츠산업은 현대사회의 개인들의 문화와 오락적 욕구를 가장 앞서 반영한다.

그래서인지 콘텐츠 산업과 관련된 고용 추세나 관련 교육기관의 역할에 대한 논의 또한 중요하게 다루어진다. ‘콘텐츠산업진흥위원회’의 2012년 발표 자료에 따르면, 전문대와 4년제 대학, 대학원의 콘텐츠 관련 학과가 2,300여개 이상이 있고, 졸업자 수도 3만 3천명 이상이 된다. 학과 수로 따지면 전체 학과 수의 7.3%에 해당하고, 전체 졸업자 수 기준 6.4% 정도에 해당한다. 또 60만 명에 달하는 사람들이 콘텐츠 산업 분야에 종사하고 있다.<sup>7)</sup>

그럼에도 불구하고 콘텐츠 산업의 생명력을 좌우하는 창작 인력은 오히려 부족한 현실이다. 콘텐츠 산업의 기획, 제작, 기술, 사무직종에 비해 창작 인력 자체가 부족할 뿐만 아니라 새로운 콘텐츠를 주도하는 창의적인 창작 인력은 더욱 부족하다는 분석이 지배적이다. 이 같은 창작 인력의 부족 사태는 향후 한국 콘텐츠 산업의 미래를 보다 어둡게 전망할 수밖에 없는 요인으로 작용하고 있다. 풍부한 미디어 인프라를 자랑하고 있는 한국에서 창의적인 콘텐츠 창작 인력이 부족한 문제는 여러 가지 현실적인 조건이 있음에도 불구하고 가장 시급히 고민하고 풀어나가야 할 과제이다. 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터 등 콘텐츠 산업의 주요 장르에서 가장 중요한 토대는 바로 ‘창작’이다. 창작의 아이디어로부터 시작해 하나의 콘텐츠 상품으로 외화되기까지 창작의 과정 자체가 콘텐츠 산업의 출발점이자 토대이다. 따라서 창작 인력의 부족이라는 현실은 콘텐츠 산업의

7) 콘텐츠산업진흥위원회(2012). “창조경제시대를 이끄는 콘텐츠 전문인력양성 중장기 계획”, 4쪽.

출발점 자체가 취약하다는 것을 의미하고, 토대가 언제든지 흔들릴 수 밖에 없다는 것을 확인하게 해준다.

그런데 더 심각한 문제는 수많은 교육기관에서 다양한 교육과정을 통해 창작인력이 배출하고 있음에도 불구하고, 항상 창의적인 창작인력이 부족하다는 진단이 지배적이라는 점이다. 즉, 그렇게 많은 창작 인력 양성 기관들이 존재함에도 불구하고, 왜 우리는 항상 '창의적인 창작 인력'의 부족을 이야기하고 있는가 하는 점이다. 정부 또한 콘텐츠 인력의 취업이나 창업 기회를 확대하고 인재양성제도를 개선하려는 여러 정책들을 고민하고 있다. 콘텐츠 산업의 장르별 불균형이 심하고, 한국의 콘텐츠 창작물을 소비하는 지역도 대부분 아시아 지역에 그치고 있어 세계의 보다 다양한 지역에서의 콘텐츠 창작물 소비를 유도하는 방법을 찾는 것도 쉽지 않다. 미래창조과학부나 문화관광체육부, 콘텐츠산업진흥위원회 등의 범부처적인 정책 협력 모델이 강구되고 있지만 창의적인 창작 인력의 양성이 갑자기 큰 성과를 낼 수는 없는 일이다. '콘텐츠와 ICT의 융합'에 기초한 문화기술의 만족도 극대화, 장르별 문화기술 개발 지원, 콘텐츠와 ICT 융합 분야의 연구개발 강화, 창작 플랫폼 공간의 제공, 콘텐츠 랩의 구축을 통한 창작자 간의 교류와 협동창작 등의 다양한 정책들이 구상되고 있지만 이 또한 한순간에 성과를 낼 수 없다.

이 같은 상황에서 콘텐츠 산업 영역의 가장 핵심적인 정책이 창의적인 창작인재 육성과 관련된 수 밖에 없다. 실제로 영국의 창조산업정책이 구상되고 지난 20년 가까이 실행되어 온 과정에서 창조산업과 콘텐츠 산업 정책의 가장 일차적인 목표가 창의적인 창작 인력의 양성이라는 결론에 도달한 점도 시사하는 바가 크다. 영국의 창조산업정책의 초기 형성 단계에서 창조산업정책의 교육 부문은 교육팀(The Education and Skills group)을 중심으로 정책적 구상이 이루어졌다. 교육팀은 영국 창조경제를 위한 교육과 기능 영역의 정책들을 조망하고 이를 보다 발전시키려는 목표로 출범했다. 교육팀은 젊은이들을 위한 학교와 경력 개발루트(progression route), 커리어와 정보 서비스, 이미 창조산업에서 일하고 있는 사람들을 위한 가이드 서비스, 비즈니스 능력 제고를 위한 교육 등과 관련된 아젠다들에 초점을 맞추었다. 특히 교육팀은 창조산업 영역에서 일하고 있는 사람들(기업, 교육 훈련 기관)이 교육 커리큘럼이나 각 부문별 정보 제공, 조언과 상담을 기획하고 실행하는데 적극 참여할 수 있는 방안을 제안하고자 했다. 또 창조산업 기업들과 고등교육기관 사이에 파트너십과 지식 교환을 위한 좋은 모델을 만들어내고, 기업의 재능들이 창조산업 영역에 효과적으로 전달될 수 있는 방법에 관심을 기울였다.

당시 교육팀의 정책적 주제의 중심에는 '창의성'이 위치했다. 창의성은 모든 산업에 이익을 가져다주는 것으로 교육 체계를 통해 촉진되어야 한다고 생각했다. 이에 따라 교육팀은 학교에서의 창의성 촉진 교육과 14-19개에 달하는 새로운 학위의 신설과 확장의 문제들을 다루었다. 또 잠재적인 피고용자들에게 필수적인 커리어 정보를 정확하고 정기적으로 제공해 자신들의 커리어 결정에 활용되도록 하는 방안도 제시되었다. 창조산업의 성장은 고용 가능한 인력의 질과 범위에 달려 있지만 영국의 교육과 기능 개발 영역에 대한 문제들이 제기되는 상황에서 교육팀의 역할이 매우 중요해질 수 밖에 없었다.

창조산업을 위한 영국의 교육 정책은 세 가지 축으로 구성되었다. 첫째, 창조산업 조직과 기업들이 숙련된 인력 개발을 주도하는 산업 개입(Industry interventions)의 축으로서 창조산업의 고용주, 노동조합, 관련 공공기관과 교육기구들이 공식적인 교육 커리큘럼을 개발하고 교육에 대한 평가 체계를 구성하는데 참여하게 된다. 또 창조산업 기업들과 관련 정부기구들은 창조산업에 대한 커리어 정보, 조언과 상담 등의 서비스를 풍부하게 제공하도록 했

다. 둘째, 교육 개입(Education interventions)으로 창조산업 기업들과 공식/비공식 교육 기관들이 현존하는 네트워크를 통해 파트너십을 형성하면서 커리큘럼을 개발해야 하도록 했다. 고등교육기관들은 기업과 협력해 연구를 중심으로 한 지식 교환 체계를 만들고, ‘Knowledge Transfer Partnerships’, ‘Knowledge Catalyst’, ‘Knowledge Transfer or Research Networks’ 등과 같은 지식교환 및 전환 모델들을 구축하도록 했다. 셋째, 공적 개입(Public intervention)으로 국가와 지역 차원에서의 커리어 정보와 가이드 서비스 및 교육 서비스 정보를 제공하는 것이다. 창조산업의 산출물을 최대화할 수 있는 정부 정책과 목표를 조율하고 창조산업을 위한 교육과 기능 훈련을 관할하고 연결시킬 수 있는 상위 부서를 만드는 실행 방안이 여기에 포함되었다. 이를 통해 창조산업을 위한 통합적인 목소리들이 정부 부처나 각 기관들 사이에 연결될 수 있도록 유도했다.

교육팀의 연구를 통해 제안된 구체적인 정책 과제들을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 14세에서 19세 사이의 학생들을 위한 커리큘럼의 개혁(공식 교육 과정상의 커리큘럼)을 통해 창조산업 영역에서 필요한 기본적인 기능들을 발전시킴과 동시에 이후 교육 과정으로 진학할 수 있는 통로를 제공하도록 했다. 또 창조산업과 미디어 관련 분야의 특별 학위를 개발할 것을 제안했다. 둘째, 창조산업 기업, 노동조합, 관련 공공기관, 교육기관 등이 14-19세 사이의 학생들에게 창조적인 교육과 학위를 제공하도록 유도했다. 교육자와 창조산업 개척자들에 의한 지속적인 직업 발전 교육을 제공하거나 교육기관과 창조산업 기업들과의 파트너십을 강화하도록 했다.

셋째, 모든 연령대의 개인들이 자신들의 커리어를 관리할 수 있도록 교육, 훈련, 직업상의 선택을 가능하게 하는 커리어 가이드 서비스 활동을 확대했다. 이 활동들은 개인별 또는 집단별, 면대면 또는 온라인 등의 다양한 방법들을 통해 이루어지고, 커리어 정보 제공, 테이스터(taster) 프로그램(선택하기 전 사용하는 샘플 프로그램), 직업 전환 서비스 등을 제공하는 활동이 포함되었다. 넷째, 창조산업 분야에서 종사하고 있는 사람들의 재교육이나 기능 교육을 강화했다. 창조산업 분야의 취업을 준비하고 있는 성인 교육, 고등교육기관의 개혁, 직업 창출을 위한 대학과 전문대학의 기여도 제고, 고등교육기금의 확충, 연구 중심보다는 산학을 우선시하도록 유도했다. 또 고등교육기관과 지역개발공사 간의 파트너십을 확대하고 영국예술협회, 영국 영화협회, 박물관, 도서관과 아카이브협회, 디자인협회 등의 문화부 전략기관들이 보다 더 글로벌적인 시각을 가질 수 있도록 종사자들을 교육했다. 다섯째, 창조산업을 위한 ‘인프라’ 연구팀의 보고서와 관련되어 있는 문제로 교육과 기능 훈련 부문은 문화부, 통상산업부 등 정부의 각 부처들이 공동된 의제를 설정하고 이의 실행을 위한 유기적인 정책체계의 설립을 강조했다. 이에 따라 창조산업의 주도 기업과 공무원 간의 연합 회의가 이루어지고 이 회의를 통해 교육과 기능 훈련 의제들이 주되게 다루어졌다.<sup>8)</sup>

한국 정부 또한 ‘콘텐츠 창의인재 동반사업’으로 청년에게 도제식 창의숙성 과정을 지원하거나 콘텐츠 종사자의 지속가능한 경력 개발 체제 강화, 현장 밀착형 콘텐츠 전문 인력 교육 체계 구축과 같은 향후 인력양성 방안을 제안했다. 특히 중고생을 대상으로 한 콘텐츠 창의교실 운영이나 대학과 대학원에서의 콘텐츠 융합형 교육 활성화(CT 대학원, 융합형 교육과정 개발 등), 차세대 디지털콘텐츠 기획인력 학위과정 확대, 해외 거장 마스터클래스 등 해외 전문가 연계 교육의 활성화, 기업 연계형 맞춤형 교육 체계 구축, 중소기업의 사내 대학 과정의 운영, 전략 지역 전문가 연수 등 현업인을 대상으로 하는 콘텐츠 아카데미 운영, 콘텐츠 인력양성 종합 지원을 위한 ‘콘텐츠창의인재개발원’의 설립 등의 정책 과제들을

8) DCMS(2008). Creative Industry Program - Education Group Report.

제안했다.

그동안 한국 정부와 콘텐츠 기업들은 콘텐츠 분야별로 산업예비인력과 산업계 종사자(현업)를 대상으로 콘텐츠 기획, 창작, 마케팅 등 다양한 인력 양성 사업들을 시행해 왔다. 지난 2007년부터 확장되고 있는 인력양성 사업들에 1000억 원이 넘는 예산이 투입되고 있다. 여기에는 예비인력의 실무 능력을 향상시키거나 ‘콘텐츠 아카데미’ 운영을 통한 방송영상, 게임 분야의 전문 인력 양성을 지원하거나 산업계 맞춤형 인력 양성을 지원하는 사업들이 포함되었다. 사이버 아카데미 운영이나 기술과 인문 융합 전문인력 양성 등의 사업도 콘텐츠 인력 양성 사업의 일부로 지속되고 있다.

그러나 다양한 방식의 콘텐츠 인력양성 사업들은 많은 문제점과 한계에 직면해 있음을 알 수 있다. 우선 한 두 가지의 단기간 프로그램과 사업을 통해 창의적인 인재가 양성될 수 있다는 생각 자체가 오류이며, 따라서 어린이와 청소년 시기부터 창의적인 교육이 이루어져야 한다는 공감대가 형성되고 있다. 성인이 되어서 창조산업과 콘텐츠 산업 분야에 종사할 수 있는 가능성이 예전 세대보다 큰 지금의 세대들이 어렸을 때부터 어떠한 창의적인 교육 체계 속에서 길러지는가의 문제가 중요해진 것이다. 둘째, 전문대학, 대학, 대학원에서의 창의적인 창작 교육이 잘 이루어지지 않는다는 점이다. 경직된 학점제도와 커리큘럼 운영방식이 장애물로 작용하며, 대학 내에서 창의성의 기반이 되는 융합교육(과학-기술-인문-사회-창작)에 대한 이해가 충분히 확산되지 못했고 학과 또는 학문 간의 경계 또한 넘어서기 쉽지 않은 벽이 되고 있다. 셋째, 실무를 위한 교육 영역에서도 교육 수준 자체가 매우 기초적인 단계에 머물거나 현장에서 요구되는 보다 전문적이고 창의적인 교육이 이루어지지 못한다는 점이다. 이 문제는 대학, 사설 아카데미, 공공교육기관 등에서 공통적으로 나타나는 문제로 보인다. 넷째, 콘텐츠 창작 교육이 여전히 장르 중심적, 특정 전문 기술 중심으로 이루어진다는 점이다. 영화(시나리오, 연출, 카메라, 편집, 사운드 등), 방송, 애니메이션, 게임, 출판, 캐릭터, 음악 등의 콘텐츠 영역과 장르별 교육의 전통적인 틀이 그대로 유지되는 경우가 많고 이들의 경계를 오가며 보다 융합적인 틀 속에서 발전되는 교육의 틀이 마련되지 않고 있는 현실이다. 마지막으로 새로운 미디어 기술과 개인들의 미디어 소비 환경에 부합하는 새로운 콘텐츠 형식과 내용들을 만들어낼 수 있는 인력 양성에 취약한 토대를 가지고 있다. 다양한 ICT나 소프트웨어, 스마트 인터랙티브 미디어를 활용한 콘텐츠의 기획과 창작 영역에 가장 창의적인 아이디어를 가진 인력들이 양성되어야 함에도 불구하고 이 부분에 대한 교육의 내용과 방법들에 대한 연구가 뒤처지고 있는 것이 현실이다.

### 3. 창의 인재와 융합 창의성

#### 1) 융합미디어문화의 양상들

지금의 미디어/문화 생태계는 참으로 특별한 상황 속에 놓여 있다. 디지털 융합과 개인 컴퓨터, 글로벌 커뮤니케이션 네트워크의 결합은 지난 20세기와는 전적으로 다른 디지털-융합-미디어-문화생태를 심화시키고 있다. 미디어 커뮤니케이션 기술(media communication technology)의 진화와 융합의 영향력은 더욱 더 다면적이고 광대해지고 있다. 미디어 커뮤니케이션 기술과 융합 현상이 복잡해질수록 사회와 문화 또한 복잡해지고 다원화된다.

이 상황에서 미디어/문화생태는 보다 다양하고 많은 대중의 선택지를 제공할 뿐만 아니라

동시에 대중에 의한 압력에 직면한다. 디지털-융합-미디어-문화생태가 만들어내는 미디어/문화 콘텐츠의 혁신과 확장은 또 다른 혁신과 확장의 욕구와 순환구조를 만들어낸다. 이에 따라 미디어/문화의 변종성과 다양성, 융통성이 요구되고, 이것이 대중오락과 문화의 키워드이기도 하다. 미디어/문화 콘텐츠는 디지털 세계에서 새로운 황금기에 직면해 있고, 미디어/문화 콘텐츠의 전면적인 대변환에 대한 진단들이 이어지고 있다. 이제 창의적인 재능을 가지고 있는 모든 사람들이 미디어/문화 콘텐츠의 창작과 변환의 과정에 참여한다(Qpix News, pp.7-8). 사람들은 어떤 형식이든 새로운 이야기, 이미지, 음악, 지식 등을 소비하며 또 만들어내는데 열정적이다. 사람들은 한편으로는 거대한 매스미디어 기업이 만들어내는 실시간적인 오리지널 콘텐츠를 소비하면서도, 다른 한편으로는 지금까지 미디어로 사고되지 않았던 새로운 미디어와 채널을 통해 매우 실험적이고 새로운 콘텐츠를 만들어내고 유통시킨다. 이에 대해 이영주(2008;2007)는 어떠한 미디어든 더 이상 고정되고 통합된 중앙 집중적인 미디어가 아니라 인터페이스의 주체에 의해 그 의미와 기능이 달라지는 비고정, 탈중앙화된 미디어로 이행하고 있음을 강조했다. 또 로빈 굿(Robin Good)은 전통적인 매스 미디어에 도전하고 이를 대체할 수 있는 참여적인 미디어의 촉진이 새로운 사회와 문화의 동력이 될 수 있음을 강조한다. 디지털-융합-미디어-문화생태에서 기존의 미디어는 사라짐과 동시에 새로운 형식들이 끊임없이 변형되고 생성됨을 통해 보다 확장된 형태로 존재하게 될 것이다. 이에 따라 기존의 미디어 생산자들은 이제 새로운 미디어의 형식과 커뮤니케이션의 대중적 양식을 사고해야 한다. 특히 전통적인 대중 커뮤니케이션의 양식을 벗어나 쌍방향적이고 다방향적인 정보, 지식, 문화의 송수신과 이를 뒷받침하는 미디어와 콘텐츠를 확장하게 될 것이다. 플랫폼으로부터 자유로운 콘텐츠, 미디어 경험의 유동성, 개인화된 가격 체계, 전통적인 배급 창구의 소멸 등도 뒤따를 것이다. 서로 연결된 네트워크 미디어가 대중문화와 오락의 통합적인 플랫폼(platform)이 될 것이고, 지난 반세기 이상 동안 견고한 위치를 차지했던 텔레비전과 같은 고정된 미디어를 대체하면서 우리의 일상생활을 변화시킬 것이다. 생활은 모든 시간과 공간에 산재하는 다종다양한 미디어가 예술과 대중문화, 오락과 통신을 위한 플랫폼이 된다.<sup>9)</sup> 미디어 커뮤니케이션이 혁신, 발전, 합류, 확장된다는 것은 그만큼 창조와 공유의 대상과 영역이 많아지면서 인류에게 개방성과 다원성, 상호이해와 공감의 폭을 넓힐 수 있는 가능성을 제공한다고 볼 수 있다. 미디어는 이제 개인들의 유희의 대상과 장소로서 새로운 전환에 직면해 있다."<sup>10)</sup>

중앙집중적인 미디어 체계를 벗어나 보다 많아지고 다양해지고 있는 미디어 환경은 개인들 간의 경험의 영역을 확장시킨다. 변종의 텔레비전들과 비디오 게임, 디지털 영화, 시뮬레이션라이드(simulation ride) 영화, 컴퓨터 애니메이션, 뮤직 비디오, 광고, 컴퓨터와 모바일 게임 등 다종 다기한 미디어와 이의 산물들은 이미 우리의 공통된 문화적 경험의 매개체로 폭넓게 자리 잡고 있다. 그리고 그 무엇보다도 과학/기술, 공학과 문화의 융합과 이 융합으로부터 발생하는 새로운 콘텐츠들은 사람들의 일상적인 문화경험들을 재구성하고 있다. 젠킨스(Jenkins)는 지금의 미디어 혁명에 대해 문화적인 함의를 부여하면서 ‘융합 문화(convergence culture)’라는 개념을 제시한다. 융합 문화는 올드 미디어와 뉴 미디어의 충돌, 풀뿌리 미디어와 기업 소유 미디어의 교차, 미디어 생산자의 힘과 소비자의 힘 간의 예

9) 이영주 (2007); 이영주 (2008). ‘미디어 2.0’과 디지털 미래과(Digital Futurism) : 신화와 비판의 경계에 선 인터넷 포털, 사이버커뮤니케이션학회.네이버 학술세미나 발표문 .

10) Schnell, R.(2000). Medienästhetik, 강호진.이상훈.주경식.육현승 역(2005). 『미디어 미학 : 시청각 지각형식들의 역사와 이론에 대하여』, 서울 : 이론과 실천. 404쪽.

측할 수 없는 상호작용을 특징으로 하며, 미디어 융합, 참여 문화, 집단 지성의 개념들이 부각되는 문화이다.<sup>11)</sup> 젠킨스는 컨버전스라는 용어를 ‘다양한 미디어 기능들이 하나의 기기에 융합되는 기술적 과정’ 뿐만 아니라 더욱 중요하게는 ‘소비자가 새로운 정보를 찾아내고, 서로 흩어진 미디어 콘텐츠 간의 연결을 만들어내도록 촉진하는 문화’로 이해할 것을 강조한다. 컨버전스는 미디어 산업이 운영되는 논리를 변화시키고, 미디어 소비자들이 뉴스와 오락을 받아들이는 과정 또한 변화시킨다. 또 컨버전스는 최종 지향점이 아니라 과정이다. 채널들이 폭발적으로 많아지고, 새로운 컴퓨터 기기들과 이동통신 기술들의 이동성이 향상됨에 따라 우리는 모든 곳에서 미디어를 접하는 시대에 들어서게 되었다.

이러한 융합 상황에서 미디어 기업들은 오락 산업 전체에 걸쳐 통제권을 얻어내려고 하고 있다. 워너브라더스는 영화뿐만 아니라 텔레비전이나 대중음악, 컴퓨터 게임, 웹사이트, 장난감, 놀이공원, 책, 신문, 잡지와 만화책에 이르는 방대한 사업 영역을 확보하고 있다.<sup>12)</sup> 융합 문화 속에서 사람들은 언제, 어디서나 어떠한 방법으로든 콘텐츠를 소비하고 동시에 이 콘텐츠에 대한 상호작용성과 통제력을 높이려 한다. 융합 문화 속에서 미디어는 당분간 대중의 이중 양식(bimodality) 즉, 수동적인 텔레비전 시청자와 보다 적극적인 인터랙티브 미디어 경험의 추구자들을 만나게 될 것이며, 이러한 상황은 미디어/문화 콘텐츠 창작 환경의 변화를 요구한다.

젠킨스가 새로운 미디어 환경에서 주목하고 있는 미디어 창작의 새로운 흐름은 ‘공동 저작’과 ‘트랜스 미디어 스토리텔링(trans media storytelling)’ 그리고 ‘미디어 혼합(media mix)’이다. 미디어 컨버전스 시대에서 다수의 텍스트의 통합과 혼합으로부터 새로운 창조를 이끌어내는 것이 트랜스미디어의 개념이다. 또 원작을 통해 관심을 촉발시키고, 다른 미디어와 콘텐츠 형식들을 제공함으로써 더 많은 정보를 갈망하던 열성팬들을 유지하는 트랜스미디어 스토리텔링과 미디어 혼합의 사례<sup>13)</sup>는 그야말로 융합 문화의 가능성들을 보여주는 대표적인 경우이다. 트랜스미디어 스토리텔링은 다양한 미디어 플랫폼을 통해 공개되며, 각각의 새로운 텍스트가 전체 스토리에 분명하고도 가치 있는 기여를 한다. 즉 하나의 스토리가 영화로 소개되고, 텔레비전, 소설, 그리고 만화로 확장된다. 또 이야기는 게임 플레이를 통해 탐험될 수도 있고, 놀이공원의 명소로 경험될 수도 있다. 이 같은 트랜스미디어 스토리텔링은 미디어를 넘나드는 독해를 통해 경험의 깊이를 유지함으로써 더 많은 소비를 촉진한다. 그리고 대중예술의 창작 영역에서 활동하는 대중예술가들은 이러한 새로운 미디어 경제 원칙을 이용해서 보다 야심적이고 도전적인 작업을 시도할 수 있음을 깨닫고 있다.<sup>14)</sup>

또 젠킨스는 ‘시너지 스토리텔링’ 또는 ‘공동 저작’에 대해 설명한다. 젠킨스는 영화 <매트릭스>의 사례를 거론하며, <매트릭스>의 다양한 텍스트들의 제작에 일본, 한국, 미국의 일류 애니메이터가 참여했고, 컬트 작가와 예술가가 참여했음을 보여준다. 누가 전체 이야기의 저작자인지 알 수 없고, 그 경계를 식별할 수도 없다. 물론 이 같은 성공의 이면에는 거대 미디어 기업의 후원이 있었다. 이 영화의 감독인 워쇼스키 형제는 공동 저작이 잠재적인 글로벌 시장을 확장하고, 세계 각지의 다양한 대중문화를 자극할 수 있는 협력자들을 불러 모을 수 있는 수단임을 강조한다. 이와 함께, 융합 문화의 창작의 세 번째 사례로서의 ‘미디어 혼합’은 콘텐츠를 방송 미디어, 휴대용 기기, 수집품, 놀이공원이나 게임 아케이드

11) Jenkins, H.(2006). *Convergence Culture : Where Old Media and New Media Collide*, 김정희원·김동신 역(2008). *컨버전스 컬처 : 올드미디어와 뉴미디어의 충돌*, 서울 : 비즈앤비즈, 17쪽.

12) Jenkins, H.(2006). 앞의 책, 36-38쪽.

13) Jenkins, H.(2006). 앞의 책, 147-148쪽.

14) Jenkins, H.(2006). 앞의 책, 149-150쪽.

같은 지역 기반 오락센터 등에 배포하거나 이를 목적으로 하는 창작을 가리키는 개념이다.<sup>15)</sup> 이 같은 융합 문화와 새로운 미디어 창작의 양식 등은 그야말로 새로운 미디어 창작의 과제와 미디어 창작자의 양성을 둘러싼 새로운 과제들을 제기한다.

## 2) 융합문화와 콘텐츠 창작의 융합 창의성

다양한 미디어/문화 콘텐츠는 사회적인 정보, 오락, 문화생태를 구성한다. 보다 많은 사람과 조직들이 미디어/문화 콘텐츠를 생산, 유통, 소비하는 과정에 참여할 뿐만 아니라 미디어/문화 콘텐츠 경제체계가 확장된다. 특히 21세기의 미디어/문화 콘텐츠는 더욱 더 확장되고 심화된 글로벌 미디어/문화체계와 연결된다. 미디어/문화 콘텐츠는 탈장르, 탈형식, 탈전통과 함께 융합 장르, 융합 형식, 융합 텍스트, 융합 미디어의 형태로 생산되고 소비된다. 미디어 커뮤니케이션 기술(media communication technology ; MCT)의 지속적인 혁신은 이러한 ‘융합’ 문화의 형식들을 더욱 더 가속화시킨다. 신문, 라디오, 텔레비전, 인터넷, 스마트 모바일 미디어, 가상현실기술들은 함께 섞임과 동시에 새로운 형태로 진화한다. 그래서 이들 간의 전통적인 경계는 해체되고 끊임없이 ‘새로운 미디어/문화’ 콘텐츠를 탄생시킨다.

미디어/문화콘텐츠 창작 인력 교육 또한 최근의 융합적인 미디어/문화 생산의 경향들에 적극 부합할 수 있어야 한다. 지금까지의 미디어/문화 콘텐츠 창작이 소수의 전문화된 콘텐츠 생산자들을 양성하는 세분화되고 전문화된 제작 교육에 머물렀다면 앞으로의 미디어/문화 콘텐츠 창작 교육과 관련 인력 양성은 장르별, 미디어별, 창작 과정 영역별 전문화 교육을 뛰어넘어 미디어/문화콘텐츠의 창의적 원형과 변형 및 이를 위한 기술적 활용 능력을 종합적으로 개발하는 교육으로 변화되어야 한다. 기존의 미디어/문화 콘텐츠 창작 교육이 특정한 제작 스킬이나 기법, 기술 훈련에 초점을 맞추었던 반면, 앞으로의 콘텐츠 창작 교육은 텔레비전, 인터넷, 스마트 모바일 미디어 등의 여러 유형의 미디어나 공연·전시 등을 통해 표현되고 전달될 수 있는 될 수 있는 콘텐츠 아이디어와 스토리텔링, 미디어 믹스(media mix)와 콘텐츠 창작 기술을 서로 분리하지 않고 통합된 교육과정과 방법 속에서 융합시키는 것에 초점을 맞추어야 한다.

기존의 콘텐츠 창작 교육과 관련 인력 양성이 여러 세분화되고 전문화된 콘텐츠 제작 실무에 비중을 두었다면, 융합적 창작 교육은 창의적 아이디어의 개발과 변형, 스토리텔링과 미디어 믹스를 서로 긴밀하게 연결시키고 융합하는데 비중을 두어야 한다. ‘창의성(creativity)’과 ‘창작(invention)’은 콘텐츠 창작 교육의 핵심 키워드이다. 미디어/문화 콘텐츠를 위한 새로운 아이디어의 창출에 관련된 것이 ‘창의성’이라면, 아이디어를 구체적이고 매력적이며 대중적인 콘텐츠로 만들어내는 것이 ‘창작’이다. 따라서 창의성은 창작의 구체적인 기술과 방법, 구성과 표현의 능력을 통해 구체화된다. 또 디지털 시대에 미디어 창작과 산업은 어느 때보다도 밀접하게 연계되었다. 미디어 창작활동과 콘텐츠를 둘러싸고 경제적 가치가 창출되며, 창작활동의 생산·유통·활용·소비의 과정과 연계된 수많은 산업이 발달하고, 이는 새로운 미디어 창작의 생산을 촉진하는 선순환의 구조를 구성한다.

미디어/문화 콘텐츠 창작이 산업과 결합되면서 미디어는 지적·정신적·미적 활동의 산물이자 문화적으로 확장된 의미를 갖는다. 따라서 미디어/문화 콘텐츠의 기획 및 창작 과정에서 융합적 창의성은 가장 중요한 요인이 되며, 미디어 창작자들은 보다 넓은 의미의 문화 생산자로서 사회적 역할이 더욱 강조되고 있다. 그럼에도 불구하고, 우리 사회의 미디어/문화 콘

15) Jenkins, H.(2006). 앞의 책, 164-166쪽.

텐츠 창작 교육은 양적인 팽창의 이면에 정체된 교육 형식과 내용이라는 긴장이 존재한다. 미디어 창작 교육 현장은 여전히 학과라는 제도의 단위로 고착되어 각기 독립된 길을 걸거나 분과학문적 이론 및 기능중심적 실기 교육을 우선시하고 있다.

이와 함께 정부의 콘텐츠 창작 교육에 대한 정책적인 문제들도 간과할 수 없다. 정부는 콘텐츠를 창작을 산업과 상업주의적 관점에서 국가 경제의 성장 동력으로 간주하기 시작했다. 이에 따라 기능적 미디어 창작자 양성이란 결과를 낳았다. 현재 콘텐츠 창작 교육은 전지구화(Globalization), 디지털화(Digitalization), 이산(Diaspora)화, 혼종화(Hybridization), 지식과 문화 중심의 경제 구조와 생활양식의 변화 과정에서 미디어 콘텐츠의 장르와 창작 방법의 변형, 새로운 미디어 창작 미학의 출현, 미디어 창작 집단과 미디어 산업의 재구조화, 미디어 창작물의 유통과 수용 방식의 변화 등 외적 변화를 수용해야 한다. 또 미디어 창작 교육이 미디어 엘리트를 양성하는 교육으로 한정되지 않고 시민들의 감수성을 형성을 위한 전 사회적 교육으로 확대되고 있다는 점도 고려해야 한다. 또 교육자에게 이론과 실기의 측면에서 과도한 의존성을 보이거나 교육자의 틀 안에만 머무는 경우가 많다. 따라서 학생들이 무엇을, 어디서, 어떻게 배우고 경험할 것인지를 스스로 생각하고 결정하게 만드는 미디어 창작 교육의 변화가 필요하다. 더 나아가 미디어/문화 콘텐츠 창작 교육이 사람들의 생활 속에 존재하는 사물, 사건들에 주목하고, 커뮤니티의 일상적인 삶과 개인의 인성, 상호 이해와 공통적인 문화, 미디어 콘텐츠의 향유자와 상호 소통하는 방향들을 확대해가는 방향 속에서 이루어져야 한다는 생각에도 주목해야 한다. 미디어/문화 콘텐츠 창작자는 하나의 숙련된 기능공이나 기술공이 아니라 또 문화 텍스트의 생산자이자 언어, 이미지, 세계의 창조자이어야 한다. 미디어 창작자는 새로운 미디어 예술을 실험하고 생산하는 감각과 감수성의 리더이자 고도의 문화적 자원을 사회적 자원으로 전환할 수 있는 잠재력을 가져야 한다. 탁월한 예술적 능력을 가진 최고의 창작자일 뿐만 아니라 사회적 비판의식을 갖고 소수자, 주류의 언어, 스타일이 아닌 소수 집단의 언어와 감성을 표현하고 가로 질러가는 사람이라고 할 수 있다.<sup>16)</sup>

이로부터 콘텐츠 창작자의 창조성(creativity)이 출현한다. 창조성은 어느 한 천재적 개인의 유전적 기질이라기보다는 문화적 조건들 속에서 형성된다. 문화적 조건들은 창조성을 촉진시킬 수도 있고 죽일 수도 있다. 인간은 진공 상태에서 창조성을 가지지는 못한다. 인간의 창조적 능력은 노동, 사상, 다른 사람들의 업적 등에 의해 촉진된다. 우리가 더 멀리 보기 위해서는 누군가의 어깨 위에 올라앉아야 한다. 이것은 경제, 과학, 스포츠, 음악, 디자인, 패션 등 모든 분야에서 통용되는 진리이다.<sup>17)</sup>

창조성은 이전에는 서로 연결되어 있지 않았던 관념들이나 경험들을 서로 연결하면서 만들어진다. 창조성은 탈 분과적이고 탈 경계적인 즉, 학제적인(interdisciplinary)인 성격을 띤다. 이것이 가장 창조적인 집단이 여러 분야의 전문가들을 포함하고 있는 이유이며, 창조력을 촉진하고자 하는 조직의 문화가 심각하게 고려해야 하는 것이다. 이 같은 차원에서 과학, 기술, 인문사회학과 미디어, 미학 등이 적극적으로 결합되는 콘텐츠 창작 교육이 구성되어야 하며, '경계를 넘나드는 사람(boundary crosser)'을 출현시켜야 한다. 미디어/문화 콘텐츠 창작은 인간의 가장 자유로운 정신 활동으로 상상력의 발현을 무의식적으로 지배하는 굳어져 있는 이미지의 모듈과 문화 콤플렉스에 도전한다. 동시에 창의적인 미디어/문화 콘

16) 홍순철 · 진규찬 · 이영주(2008). Crative Conternts Media Lab 설립운영에 관한 기초연구, 한국예술종합학교 디지털미디어콘텐츠포매팅랩 연구보고서.

17) Robinson, K. (2001). Out of Our Minds : Learning to be Creative, Oxford :Capstone. p.11.

텐츠 창작 교육은 미디어/문화 콘텐츠 창작자들이 자신의 상상력과 창의력을 확장시키는데 있어서 자기와 다른 타자, 다른 언어, 다른 문화, 다른 인종과 민족, 다른 계급 등과 상호작용하고 이를 수용하려는 노력들을 매개하고 확장해야 한다. 스스로 문화적 다양성, 혼종성, 소수자(성)의 실천자가 되도록 해야 하며, 다른 것으로부터 발생하는 것, 다른 것과 섞이는 것, 다른 것과 혼종되면서 다시 새로운 형식과 내용을 만들어내는 일에 미디어/문화 콘텐츠 창작자들이 가장 전위적일 수 있도록 교육이 이루어져야 한다.<sup>18)</sup>

---

18) 이영주(2008). 미디어 콘텐츠 창의성과 융합교육, 『Creative Contents Media Lab 설립운영에 관한 기초연구』, 17~44쪽.

## 제3장 해외 콘텐츠 창의인재 양성 정책

### 1. 영국

#### 1) 콘텐츠 창의인재 양성 정책

##### (1) 크리에이티브 파트너십 (Creative Partnership: CP)

영국 정부는 토니 블레어 수상의 노동당 정부가 집권 중이던 2002년에 창의성을 교육에 접목하기 위한 범국가적인 프로젝트로서 크리에이티브 파트너십 (Creative Partnership: CP)이라는 프로그램을 발족하였다. 크리에이티브 파트너십은 화가나 음악가, 안무가와 같은 문화예술 분야의 전문가를 교사로 직접 파견하여 학생들을 가르치는 산학협동 형식의 교육 프로그램으로서 창의력을 증진하고 모든 학생이 양질의 문화 활동에 참여할 수 있도록 돕는 것을 목표로 하고 있다.

이 프로젝트를 위하여 영국 문화미디어체육부(DCMS)는 2002년과 2003년에만 약 4천만 파운드(약 한화 720억 원)에 달하는 예산을 투입했고 그 후 7년간은 1억 파운드(약 한화 1,800억 원) 이상을 지원하였다. 2002년부터 2011년까지 9년 동안 이 프로젝트에는 잉글랜드 지방 5천여 개 학교의 학생 백만여 명과 교사 9만여 명이 참가하였고 참여한 학생과 학교 및 정부 기관들로부터 매우 긍정적인 평가를 받았다.

크리에이티브 파트너십(CP) 프로그램의 성공적인 결과에 고무된 영국 정부는 기존의 교육기부 프로그램을 확대 시행할 수 있는 국가기관을 설립하기로 결정하였다. 이에 2008년 ‘영국창의문화교육진흥원(Creativity, Culture and Education: CCE)’이 잉글랜드 지방의 아동과 청소년들에게 문화 및 창의활동을 장려하기 위하여 설립되었다.

영국창의문화교육진흥원(CCE)은 창의성 및 창의성교육에 대한 연구를 수행하고 창의성 개발을 위한 수업을 위해 학교와 같은 각 지역의 교육기부 수혜자들에게 예술가 및 문화예술 기관들을 연결해 주는 역할을 해왔으며 교실은 물론 학교 외 활동에서도 학생들의 창의성을 육성하기 위하여 다양한 분야의 문화예술 활동을 경험하도록 장려해 왔다. 비록 크리에이티브 파트너십(CP) 프로젝트는 정부의 재정악화로 인해 2011년에 종결되었지만 현재 까지도 세계 여러 나라에서 모범 사례로 회자되고 있다.

##### (2) 창조문화산업 콘텐츠 인력양성 지원 정책

###### ① 창조문화기술 위원회

###### 가. 개요 및 설립목적

‘창조문화기술위원회(Creative & Culture Skills 이하, CCS)’는 ‘04년 기업혁신기술부(BIS) 산하영국 부문별 인력양성위원회 중 창조 문화 산업 분야(공예, 문화유산, 디자인, 문학, 음악, 공연예술, 시각예술)에 연계된 기술 및 훈련과정 등을 통하여 경제적 성장을 이끌어내기 위한 목적으로 설립되었다. CCS는 창조문화산업의 국가직업분류기준을 마련하기 위해 고용주 및 산업계 대표들과 협업하며, 창조문화산업의 직무표준설정 기구(the Standard Setting Body)로서 역할을 한다. 고등교육, 기술 및 평생교육 장관에 의해 지정된

영국 내 도제교육 허가기구(an Issuing Authority for Apprenticeships)이다.

#### 나. 조직 구조 및 운영

창조문화기술위원회는 영국 부문별 인력양성위원회 산하 기관 중 하나로 비영리법인(company limited by guarantee)으로 영국과 웨일즈 지역에 등록되어 있다. 재단이사회(Board of Trustees)는 7명으로 구성되어 창조문화위원회의 사업 목표 및 가이드라인을 충족시키도록 감시하는 역할을 하고, 산업자문위원회(Industry advisory groups)는 세부분야별 전문적 조언을 제공한다. 2011/12 회계연도 기준, 영국 고용기술위원회로부터 받는 공공자금의 전체 규모는 £1,780,000이며, 이 중 전략적 핵심 산업을 위한 목적으로 £1,643,000이 수여되었다.(Alliance Sector Skills Councils, 2011) CCS는 창조산업 분야에서 재능의 발굴에서 숙련까지 이루어지는 다각적인 지원프로그램으로 우수한 인력을 양성하여 산업에 공급한다. 창조산업 분야에서 직무표준을 개발하고 그에 부합하는 능력과 기술을 정의하고 발굴한다. 창조산업의 규모와 현황, 고용 및 직무 관련 조사 등 연구를 수행한다. 채용정보를 포함하여 수습교육, 인턴십, 도제 프로그램 등 다양한 인력양성 프로그램을 운영하고, 실제 현장 훈련이 이루어질 수 있는 기관(the Backstage Center) 등을 제공한다.

#### 다. 인력양성 프로그램 및 주요 사업

##### ○ 창조문화 기술아카데미(National Skills Academy for Creative & Cultural)

기술아카데미는 CCS의 실행 기구로서 창조 산업 전문가 및 훈련 제공자들의 네트워크로 산업현장의 실질적인 수요를 충족시키기 위한 교육과정과 자격 등을 개발한다. 기술아카데미는 '08년부터 창조산업 분야에 도제식 교육을 도입해 현재 2,400개의 프로그램을 운영한다. 인력 수급이 과잉되는 훈련 과정을 제외하고, 신규 과정(무대 인력 과정 등)을 도입하는 등 산업 현장의 수요에 맞춰 유동적으로 과정을 운영한다.

##### ○ 창조적 선택(Creative Choices)

창조적 선택 사이트(www.creative-choices.co.uk)를 운영하여 창조 산업의 특정 직업이나 커리어 개발에 도움이 되는 정보 상담, 자료 제공을 한다.

##### ○ 직무 표준 개발(Professional Standard)

창조 산업 내 국가직무 분류체계 마련, 도제교육 프레임워크, CCS가 수행하는 인력양성 프로그램의 개발(창조적 선택, 국가기술아카데미 네트워크)한다.

##### ○ 창조 도제교육 프로그램(Creative Apprenticeships)

창조산업 분야에서 청년층의 고용을 늘릴 목적으로 고용주들에게 국가가 지원하는 수습교육(Traineeship), 인턴십(Internship), 도제교육(Apprenticeships) 등의 프로그램을 말하며, 단계별로 참여 가능한 대상과 절차, 훈련 과정 등을 제공한다. 수습교육은 FE<sup>19)</sup> 및 고용주들의 협약을 통해 제공하는 16-18세 대상의 교육 프로그램. 청소년들은 예술단체, 박

19) Further education의 약자로 영국 학제에서 중등교육 과정 이후 대학 외에서 제공하는 고등교육을 말함

물관 및 도서관 등에서 직업 활동을 관찰하거나 참여하게 되며, 도제교육이나 유급 인턴 등의 단계로 나갈 수 있는 통로를 제공한다. 인턴십은 18-24세 대상 6개월가량(1주일 최소 30시간) 고용주와 계약을 맺어 규정된 역할과 직무를 제공받아 일하는 인력양성 프로그램<sup>20)</sup>이다. 도제교육은 고용주와 1년 이상 일하면서 직무 과정을 익히는 것으로 현재 약 2,000개 과정을 제공한다.

○ 백스테이지 센터(The Backstage Centre)

연극, 음악, 라이브 공연 분야의 실제 산업표준 현장(장소)에서 훈련 및 리허설을 가능하게 하며, 전문적 지식 및 기술 등을 습득할 수 있는 훈련 기회를 제공한다. 청소년들에게 공연 밴드 및 연극 극단 등과 함께하는 훈련과정을 통해 교실 밖에서의 체험학습 기회를 제공한다.

○ 창조적 청사진(Creative Blueprint)

창조문화산업 내의 기술 수요 및 격차를 이해하기 위한 연구 진행, 관련 정부조직 및 파트너들에게 정보 제공을 목적으로 '11년 사이트 개설 운영하고 있다. 창조산업 분야의 산업 구조 및 규모, 노동시장 환경을 조사, 연구하고 직무 및 경력 개발과정을 추적하여 교육훈련시스템 개발에 필요한 자료를 마련한다. 교육, 기술, 창조문화산업 관련 간행물, 정부 정책 분석자료, 국가 및 지역 통계 등을 제공한다.

② 창의문화교육진흥원

창의문화교육진흥원(Creativity, Culture and Education, 이하 CCE)은 영국 정부가 '02년 청소년들의 창조성을 발굴하고 이를 개발하기 위한 목적으로 설립하였다. '10년 영국 정부의 프로그램 자금 회수로 CCE는 독자적으로 운영을 시작하였으며, 국제적인 관심을 불러일으켜 현재 리투아니아, 노르웨이, 독일 등 여러 나라에서 창의 파트너십을 모델링한 프로그램이 운영되고 있다. CCE는 교내외에서의 창의성 향상을 위한 프로그램을 고안, 개발, 운영하며, 다양한 프로젝트 경험을 바탕으로 창의교육 관련 지식공유 및 전수 기능을 한다. 전문연설가를 통한 컨퍼런스, 강연 등 행사에서 창의교육에 관한 정보 및 조언을 제공한다. 또한 창의교육 관련 연구 및 평가 체계를 마련하고, 개인 단위의 연구 활동을 지원하는 등 연구 기관으로서 역할을 한다.

○ 창의 파트너십(Creative Partnership) 프로그램

어린이, 청소년, 교사를 대상으로 DCMS와 DfE가 함께 진행하는 이 프로젝트는 학교와 창조 분야 전문가(예술가, 연예인, 건축가, 멀티미디어 개발자, 과학자 등)를 연계시켜, 교사와 전문가들은 창의성을 함양시킬 수 있는 교육 프로그램을 개발하고 이를 어린이와 청소년의 정규교육과정으로 활용하는 구조이다. '02년부터 '11년 정부지원이 종료될 때까지 창조 파트너십은 영국에서 5,000개 이상의 학교를 통해 8,000개 이상의 프로젝트에 1백만 아동

20) 영국은 「고용 및 반차별 금지법」에 동의하는 기업에서만 인턴십이 가능하며, 고용주들에게 '공정접근규칙(Fair Access Principle)'을 준수하도록 하여 국가 최저임금 수준의 정당한 임금 제공, 특정 직무 배정(직무 배정 없이 허드렛일을 하는 것을 방지하기 위함) 등을 통해 인턴들의 권리를 보호함  
(출처 : CCS 운영 Creative Employment 홈페이지 <http://creative-employment.co.uk>)

이상, 그리고 9만 명의 교사들이 참여했고, 카타르에 본부를 둔 ‘세계교육혁신정상회의재단 (World Innovation Summit for Education, WISE)’에서 ‘11년 WISE 대상으로 선정되는 성과를 달성하였다.

○ 재능발견 프로그램(Find Your Talent)

영국 10개 지역에서 ‘08-’10년 동안 파일럿 프로그램으로 진행됐으며, ‘10년 사업이 축소되면서 ’11년 3월에 종료되었다. 재능발견 프로그램은 연령과 능력에 관계없이 아동 청소년에게 수준 높은 문화적 경험을 제공할 목적으로 설립되었으며, 관련 교육, 문화단체, 교사, 예술가들의 협업을 통해 진행한다. 프로그램은 공연 및 문화유산 관람뿐만 아니라 악기 연주, 무대 공연 등의 실제 경험 위주의 활동들로 구성된다.

○ 창의교육의 예술가(Artist in Creative Education) 프로그램

‘창의교육의 예술가(이하, AiCE 프로젝트)’는 유럽 의회에서 부분적으로 재정적 지원을 받아, 영국(CCE), 네덜란드(Cultuur-Ondernemen), 스웨덴(Drommarnas Hus), 오스트리아(Kulturkontakt)의 관련 단체와 파트너십을 체결하고, 이들 국가에서 선발된 초등학교 현장 경험이 있는 25명의 예술가들을 모아 창의교육에서 예술가들의 역할에 대한 워크숍을 개최한다. AiCE 프로젝트의 논의를 통해 도출된 온라인 가이드라인은 20개의 초등학교에서 검증작업을 거쳐 ‘11년 10월 브뤼셀에서 프로젝트의 결과물이 발표되었다. AiCE 프로젝트의 최종 결과물(가이드라인)에서는 예술가들의 기존 경험을 토대로 학교 영역에서 교육가로 활동 시 확인해야 할 내용들을 제공(학교 교육 환경, 계약 조건, 수업구성 등)한다.

## 2) 콘텐츠 창의인재 양성기관과 교육현황

### (1) 크리에이티브 스킬셋(Creative Skillset)

크리에이티브 스킬셋(Creative Skillset, 이하 스킬셋은 SSC)은 엔터테인먼트 미디어, 패션, 섬유, 출판, 광고, 마케팅, 커뮤니케이션 등 창조산업분야의 인력양성 실행기관이며 세계적인 수준의 경쟁력을 갖춘 직업인재를 양성할 목적으로 설립되었다. 스킬셋은 창조산업위원회 구성으로 산업계와 정부가 공동으로 기금을 마련하여 설립되었으며, 비영리법인(company limited by guarantee)이자 잉글랜드, 노던아일랜드, 스코틀랜드, 웨일즈 지역에 등록되어있는 자선단체(charity)이다. 현재 스킬셋은 잉글랜드, 노던아일랜드, 스코틀랜드, 웨일즈 지역별 국가이사회(National Advisory Board)와 애니메이션, 컴퓨터게임, 시설(facilities)<sup>21)</sup>, 의상·섬유, 영화, 상호작용 미디어, 사진·이미지, 출판, 라디오, TV 등으로 구분된 11개 세부 산업별 자문위원회(Sub-sectorial Skills Councils) 그리고 스킬셋 재정운영위원회(Finance & Audit Committee) 등으로 조직구성으로 되어있다.

스킬셋은 개인(잠재적 입직자, 입직희망자, 창조산업 종사자)과 기업을 대상으로 산업진흥을 위한 인력양성 관련 프로그램을 운영한다. 기존 입직 희망자에게는 기업체와의 파트너십을 강화하여 도제교육 프로그램, 부문별 아카데미 등을 활성화시켜 직업 기회를 제공하

21) 시설(facilities)은 창조산업 종사자들이 창조적 미디어(특히 영화나 TV) 등에 서비스, 장비, 노동력 등을 지원하기 위해 제공하는 집합적 용어로 사용되며, 야외 촬영, 스튜디오 장비 설치, 사후제작(그래픽, 오디오 포함), 특수효과, 창조미디어장비제작, 실험 과정, 전송시스템, 영화나 TV를 위한 기타 서비스 등으로 분류됨(출처: 스킬셋 홈페이지: <http://www.creativeskillset.org>)

며, 자격 검증을 관리하여 향후 산업계의 인력 수요를 충족시키는 기능을 담당한다. 재직자들에게는 지속적으로 전문성을 강화할 수 있는 프로그램을 개발하여 제공하며, 특히 프리랜서들을 위한 채용정보, 직업개발을 위한 훈련프로그램 지원 및 관련자금 확보에 주력한다.

최근에는 특정 직무에 필요한 전문직업인을 양성하는 것보다 일반적인 창의인재를 양성하는 방향으로 정책과 사업을 확대(Creative Skillset, 2008)하였다. 잠재적 입직자(14-19세)를 대상으로 정규 학교과정에 미디어 리터러시(영화리터러시 포함) 과목을 개설하여, 조기 교육과정에서 전문화 학습보다는 연령 및 수준별 적절한 교육 환경을 제공하고 있다. 자격 검정 또한 다양한 교육적 가치를 지닌 자격(Sector-related qualification)과 특정 직업에 직접적으로 필요한 지식과 기술을 이해하는 자격(Preparatory qualification)을 명확히 구분하고 있다. 그 중 'Pick the Tick<sup>22)</sup>'은 스킬셋에서 창조산업 세부 분야별 승인된 교육 과정에 대한 정보를 제공하는 시스템이다. 영국 전역의 학위과정(Degree), 단기과정(Short courses), 도제교육(Apprenticeship)의 3가지 분류 중 원하는 교육 훈련기관 검색이 가능하다. 'Build your own MA'는 창조산업 재직자(프리랜서 포함) 대상으로 대학 및 교육기관과 연계한 온라인 프로그램. 단기 훈련과정의 크레딧(학점)을 쌓아 대학원 학위를 취득할 수 있으며 실무 중심의 사례연구, 프로젝트 등을 통해 재직자들에게 고등교육 이상의 수준으로 자기개발을 할 수 있도록 지원한다. 영화기술기금(the Film Skills Fund)과 TV 기금(the TV Skills Fund)에서는 관련 산업 종사자(영화, TV, 라디오&오디오)에게 교육과정 이수 비용을 지원하며, 웨일즈 지역 스킬셋은 창조 미디어 분야 재직자들에게 이수 비용을 지원한다. 그 외 GCSEs(15-16세 중등교육자격시험), A-level(18세 대입시험), 도제교육, 디플로마, 핵심기술(14-19세 기술관련 학습 level 1~4), 기술 자격, N/SVQs(국가직업자격 level 1~8), 기타 직업 관련 자격 중 창조산업 분야에 해당하는 분야를 운영하고 담당하며, 자격증을 발부하는 학위수여기관 및 규제기관과 협업을 통해 창조산업 분야 내에 있는 기업 및 개인의 수요를 충족시키기 위한 자격검증을 개발한다.

## (2) 영국왕립예술대학(Royal College of Art)

1967년 대학연구기관으로 칙허장(Royal Charter)을 받은 영국왕립예술대학은 미술, 건축, 디자인, 미디어와 커뮤니케이션, 인문학이 함께 공존하는 특징을 지닌다. 교육과 연구에 초점을 둔 대학원 전문 과정 대학교로 MA, 철학석사(MPhil)와 박사 학위를 수여한다. 850여 명의 석사와 박사 과정 학생들이 100여명의 전문적인 스태프와 함께 교육과 연구 과정에 참여하고 있다. 방문교수, 강사, 신입생 지도교수(adviser)의 폭넓은 운영과 함께 문화와 산업 기관들과 산학협동체계 발전에 기여하고 있다.

### ① 대학 구조

#### ○ School

- 응용미술원(School of Applied Art)
- 건축 & 디자인원(School of Architecture & Design)
- 커뮤니케이션원(School of Communications)

22) 'Pick the Tick'은 답안에 체크(√)한다는 영어식 표현

- 패션 & 섬유원(School of Fashion & Textile)
- 미술원(School of Fine Art)
- 인문과학원 (School of Humanities)

○ 전공학과

- 애니메이션
- 건축
- 커뮤니케이션 예술과 디자인
- 세라믹 & 유리
- 보존학(conservation)
- 비관역사학
- 현대예술 큐레이팅
- 인터랙션 디자인
- 제품 디자인
- 패션 : 남성 의류와 여성 의류
- 금은세공, 금속/보석 세공
- 디자인 역사
- 산업 디자인 공학
- 회화
- 사진
- 조각
- 관화
- 섬유
- 자동차 디자인

② 연구센터(연구소)

- The Helen Hamlyn Centre : inclusive design 연구센터이다. 기업이나 산업 부문과의 연구와 프로젝트를 통해 인간의 삶을 향상시킬 수 있는 모든 유형의 디자인 R & D를 위한 센터가 있다.
- Center for Jewellery Research : 예술의 생산에 있어서 물질과 기술에 대한 질문은 근본적인 것이며, 이 질문들에 대해 연구를 집중하는 센터이자, 최근에는 디지털 기술이 보석세공에 어떤 영향을 미치는지를 연구한다.

③ 산학협동(Business Connection) 프로그램

- InnovationRCA : RCA 졸업생들을 산업 부문과 연결하기 위해 설립하였다. RCA의 디자이너, 미술가, 연구자 등을 서로 연결하여 다학제적인 R & D를 진행하고 있다.

- Design London : RCA와 런던의 제국대학(Imperial College)이 공동으로 설립한 연구 센터. 디자인, 공학, 기술, 비즈니스를 서로 연결하는 목적으로 운영되고 있다.

#### ④ RCA의 주요 R & D 성과

- The Future of Landscape and the Moving Image

예술과 인문학 연구 평의회(the Arts and Humanities Research Council)의 지원을 받아 RCA 뿐만 아니라 영국의 개방대학교, 노팅엄 트렌트 대학교 등의 영화제작자, 연구자, 교수들이 함께 모여 '이중 풍경(duality of landscape)' 즉, 공간 그 자체와 공간 이미지를 연구한다. 이미지(특히 움직이는 이미지)가 풍경과 다른 공간적 대상들을 재현하는 방식을 연구하고, 사진과 영화 속 풍경과 건축 공간을 디지털 이미지 기술로 채워 넣는 방식들을 연구한다. 이 연구 프로젝트에 의해 영국의 과거 공간과 풍경의 재현들이 이루어지고, 영국의 미래 풍경을 반(semi) 허구적 방식으로 그려내는 작업들이 이루어지고 있다.

- Prison Clothes

죄수복의 배경과 의미들에 대한 연구는 거의 없었다. RCA의 패션/섬유 디자인의 강사, 교수, 연구진들이 주축이 되어 죄수복 프로젝트를 시작했다. 감옥의 역사, 옥중 생활의 다양한 측면들이 동시에 연구된다. 과거 역사와 현재의 죄수복과 감옥에 담긴 이데올로기적 측면들과 함께 내재된 자유 지향성에 대해서도 연구한다.

- Barcelona Design Boom

RCA의 디자인 역사 전공의 연구자들이 주도한다. 1980년대에 시작된 '바르셀로나의 디자인 붐'을 기점으로 21세기의 디자인 동향과 특징들을 연구한다. 도시의 아이덴티티와 국제적인 이미지를 규정하는 디자인과 건축물에 대한 연구를 진행 중이다.

- Welcoming Workplace

영국 사회의 노령화(16세 이하의 어린이보다 60세 이상의 노령 인구가 더 많아졌음), 직장에서의 지식 격차와 연금 위기 확대, 2020년 경에는 성인의 절반 이상이 50세 이상이 된 상황 속에서 나왔다. RCA의 Helen Hamlyn Research Centre가 중심이 되어, 최근에는 노령화되는 직장에서 노령층 노동자들을 지원하고 경험을 확장할 수 있는 디자인 솔루션을 제공하고자 노력한다.

- Virtual Anatomy

과학과 예술의 첨단 결합 영역들을 연구한다. 디지털화되는 세계에서의 인간의 신체와 두뇌 등을 연구한다. CAT와 MRI와 같은 의학 이미지 기술이나 Sci-art를 중심으로 연구한다.

- The History of the Home

미술사와 문화사 전공 연구자들이 주축이 된다. 프라이버시와 내밀한 영역에서 형성된 이

야기, 전설, 문학, 예술과 일상생활의 문화를 연구대상으로 삼는다. <르네상스 이탈리아의 가정>이라는 대표적인 연구성과물을 출판하였다.

- The Shape of Thing

RCA의 세라믹과 유리 소재 전공 연구자들이 주축이 된다. 예술과 인문학 연구 평의회 지원을 받아 빅토리아 & 알버트 박물관과 공동 프로젝트를 추진한다. 빅토리아 & 알버트 박물관의 소장품들의 이미지를 스캔해 버추얼 데이터로 변환하였다.

- Stuart Croft and The Art of Cinema

미술가이자 영화제작자 스튜어트 크로프트가 주도한다. 전환기적인 영상예술을 주로 연구한다. 미술과 영상예술의 탈경계적 창작을 추구한다.

- The Life of Objects

인간의 불안과 욕망을 사물을 통해 표현하는 방식들을 연구한다. 인형, 테이블, 문, 신발, 장신구 등 모든 사물들이 인간의 정서 표현의 매체이다. <사물들의 삶 : 사물들은 우리 자신의 비밀을 어떻게 우리에게 말하는가>는 최근의 프로젝트가 대표적이다.

- Driving Ambition

RCA의 자동차 디자인 전공과 비판역사연구 전공의 큐레이터이자 강사인 Helen Evenden이 주도하고 있다. 여행과 이동의 경험을 문화연구적으로 접근한다. 예술가들이 사회적인 이슈를 더 많이 이해하고 더 많은 사회적 참여를 해야 한다고 주장한다. 교통수단을 주제로 한 전시회를 계획한다.

- In the Eye of the Beholder와 Best Face Forward

인간의 얼굴에 대한 관심으로부터 출발한다. 사진과 얼굴, 회화와 얼굴, 영상예술과 얼굴 등 얼굴의 표현과 예술의 관계에 주목한다. 초현실주의, 추상 예술의 흐름에 공감한다. 얼굴에 대한 분석과 미래의 인간과 동물의 얼굴 변화를 예측한다.

- Jewels in the Crown

각 지역의 보석에 대한 연구를 한다. 최근에는 북유럽의 중세 보석을 시뮬레이션하는 3D 컴퓨터 테크놀로지 연구에 집중한다.

- Designing Drugs

영국에서 한해 8억 개 정도의 처방전이 각종 병원을 통해 발행한다. 약품이나 약품 포장지 등의 내용상의 오류가 발생할 경우가 많다. 약품이나 병원의 실수로 심각한 신체적 손상이나 인명 피해의 발생 건수가 많아지고 있다. RCA의 커뮤니케이션 예술과 디자인을 전공한 Thea Swayne를 중심으로, 디자인을 위한 사회 연구를 시작했다. 약품과 처방전의 포장과 설명서의 새로운 디자인을 통해 발생할 수 있는 약의료 사고를 줄일 수 있는 방안들을 연구한다.

### ⑤ RCA R & D의 특징

창의적 : 예술가들과 무관할 것 같은 사회적 이슈나 다양한 인간의 삶의 측면들을 연구과 창작의 주제로 포함(ex. prison clothes, virtual anatomy, designing drugs 등)한다. 사회적 : 예술과 사회의 관련성, 예술가의 사회적 이슈에 대한 참여성을 강조한다. 생활과 밀접히 연관된 예술창작과 예술연구에 집중한다. 대학간, 연구자간, 대학-기업-관련 기관 간의 다 부문적, 다학제적 R&D에 집중 투자한다.

### ⑥ RCA의 영향력 및 효과

영국에서 창조산업부문이 차지하는 비중 - 영국 노동자 20명 중 1명이 이 부문에 고용(런던에서만 50만 명 이상이 이 부문에서 일하며, 런던시의 재정에 210억 파운드 정도를 기여). 연 8%의 성장률을 보인다. RCA의 졸업생들이 창조산업부문에서 차지하는 비율이 높다. RCA 출신의 미술가와 디자이너들은 영국인들의 일상생활에 영향을 미치고 이를 변화시키고 있다. 전 세계적으로 가장 중요한 디자이너 100인 중 반 정도가 RCA 출신으로 밝혀졌다. RCA 졸업생들의 90% 정도가 자신의 전공 영역과 관련된 일을 하고 있는 것으로 나타난다.

RCA가 주도하는 산학협력 연구 프로그램, 예를 들어 'InnovationRCA', 'Helen Hamlyn Centre' 등은 RCA 재학생/졸업생과 문화예술기관(ex. British Heart Foundation)과 기업들(ex. Audi, MFI)을 서로 연결. 또 디자인, 공학, 기술 간의 '혁신 삼각대(innovative triangle)'를 창조하고, 창조산업의 영역을 확장하기 위해 다른 대학이나 기업들과 전략적인 파트너십을 형성(ex. Design London 프로그램)한다. 창조적인 젊은 예술가들이 상업적인 세계와 연결되는 것을 통해 영국과 영국인들의 미래의 삶에서 핵심적인 영역들을 만들어가는 기업과 산업을 발전시키는데 참여할 수도 있도록 지원한다.

## (3) 런던 사우스 뱅크 대학교(London South Bank University), 예술 창조산업 학교 (School of Arts and Creative Industries)

런던 사우스 뱅크 대학교에서 야심찬 학생들의 밝은 미래를 개발하기 위한 이론과 실천을 융합한 혁신적인 코스를 제공한다. 전문가 및 경영전문가와의 파트너십을 통한 학습과 삶의 연계를 제공하는 창조적 사고 및 융합 멀티미디어 실천의 혁신적 과정의 선구자이다.

### ① 예술 미디어 학과(Department of Arts and Media)

런던은 영국 창조 산업의 심장부이다. 예술 미디어 학과 교원의 뛰어난 전문 지식 교육으로 창조적인 미래, 스킬 및 재능을 겸비한 학생 양성을 한다. 높은 취업률을 자랑하며 진로 방향으로는 영화생산, 박물관, 미술관, 뉴 미디어, 사진, 텔레비전 및 비디오 게임 사업 분야 등이 있다.

#### ○ 교육 환경

- 디지털 예술 미디어 센터 : 오늘날 전문 분야에서 요구되는 첨단 소프트웨어 및 하드웨어를 제공한다.

- 키워스 예술 미디어 설비(Keyworth Arts and Media Facility) : 교육 및 디지털 미디어 생산 설비 시스템의 기반 구축을 키워스 설비로 부른다. 서더크(Sotuwark) 캠퍼스 핵심의 혁신 허브이며, 높은 수준의 설비 시설로 인해 창조 산업 분야, 현재의 창조, 혁신 및 생산에서 전문가적 경험과 느낌을 살릴 수 있다.
- 첨단 디지털 소프트웨어(Leading digital software) : 주요 소프트웨어 패키지를 장착한 120대 이상의 애플 인텔 컴퓨터를 보유한 8개의 연구실이 전문적인 환경을 제공한다. 전문 분야에는 비디오 편집, 오디오 믹스 스튜디오, 오디오 부스, 프린트와 스캔이 가능하 사진 스튜디오 등의 첨단 생산 공간을 제공한다. 학부과정 및 대학원 과정의 프로젝트 사업에 중점을 맞춘다. 학생들이 자유롭게 언제 어디서나 사용할 수 있으며 매년마다 최신 제품의 소프트웨어로 교체한다.
  - Apple Final Cut Studio •Autodesk 3DS Max •Virtools •Apple Logic
  - Audio Hi Jack pro•Istopmotion •Adobe Premiere Pro •Adobe CS6
  - After Effects •iLife
- 키트 룸으로부터 대여 가능 : The Arts and Media Kit Room이 학생들에 현대 장비들을 대여하며, 비디오 카메라 (Medium Format cameras and Digital SLRs), 마이크, 야외 녹음 장비 등의 하드웨어도 대여 가능하다.
- 전문 기술 제공: 기술 시연팀 (Technical Demonstration team) 이 하드웨어와 소프트웨어에서의 확장된 지식을 제공하며, 컴퓨터, 하드웨어, 소프트웨어, AV 장비 등의 설치 및 보수 관리를 한다.

○ 리서치

LSBU는 융합 사업, 기업 참여 활동과 함께 생생한 리서치 문화를 자랑한다. 미디어 문화 리서치(Centre for Media and Culture Research, CMCR)와 공동 사업을 하고 있다. 현재 프로젝트로는 글로벌 메모리, 전자 댄스 문화. 냉전 후 갈등의 새로운 양상 등이 있다.

- 테이트 모임(Tate Encounters)
- 아시아인권위원회 (AHRC)의 펀드로 운영되는 테이트 브리튼과 공동 작업의 프로젝트
- 미술관 관람객, 예술 책, 실험 영화 및 셀프 사진 등의 실천에 기반한 리서치에 대한 새로운 관점을 연구함
- 로얄왕립 아카데미 전시회(Royal Academy Exhibition) : 예술 미디어 학과 교수 리차드 스웨든-스미스 교수가 2012년 여름 전시회를 성황리에 개최하였고, <해부학적 인간(The Anatomical Man)> 이라는 그의 작품은 11,000 개의 출품작 중에서 선발됨, 유명한 Gary Hume 및 Martin Creed의 작품과 함께 전시되었다.
- 리서치 학위 프로그램 : 교수 및 교직원 및 박사 후과정 연구자, 방문교수들이 다양한 리서치 활동에 참여함으로써 대학원의 학습 환경을 향상시킨다.
- 상담 및 전문지식 : 창조 산업 및 문화 산업과의 전문적인 연계를 통해 다양한 혜택을 누릴 수 있다. 학업 콘텐츠의 유연성, 기업의 참여 기회를 통한 취업의 기회를 확대하고 있다.
- 기업 연합 조직 : 사업적 스킬 및 태도를 개발 가능하며, 게임 문화 학사 과정(BA (Hons) Game Cultures course) 학생인 Erlend Gresfrud, Kalli Karlsson and Rohan Feldmesser 등은 상업적 잠재성을 발전시킬 수 있도록 LSBU 기업 연합 조직에서

제공하는 경제적, 멘토링, 훈련 등의 지원을 받을 수 있다.

- 기업가의 참여 : 사진가, 예술가, 디제이, 영화제작자, 음악인 등의 예술 미디어 창조 분야의 현장 전문가들로 구성되며, 상담, 이사, 고용 시장에 유리한 코스를 제공한다. 많은 교수들이 전문 고용 네트워크(the Higher Education Advisory Panel, UK Film Council Educational Advisory Panel and Sector Skills Councils)에서 활발히 활동하고 있다.
- 지식 전이 프로젝트(Knowledge transfer projects) : LSBU는 유례를 찾을 수 없는 30년 이상 전통의 지식 전이 파트너십(Knowledge Transfer Partnerships, KTPs)을 성공리에 진행 중이다. KTP를 통해 창조적이고 매우 효과적인 웹호스팅 비디오 콘텐츠를 생산한다. 예술과 미디어 학문의 융합을 통해 고소득의 상업 영화를 생산한다. KTP는 런던 중심의 미디어 커뮤니케이션 회사들에게 비용절감 및 생산투자의 기회를 제공한다.
- 지식 연계(Knowledge Connect) : LSBU는 지역의 지식 전이 프로그램인 지식 연계를 런던 개발국 및 유럽 지역 개발국의 펀드에 의해 운영한다. 효율성과 경쟁성을 향상시키기 위한 새로운 생산, 서비스 및 조직적인 과정 개발을 도와주는 비즈니스 지원에 주력한다.
- 발레 중심 학교(The Central School of Ballet) : 디지털 테크놀로지가 어떻게 교육 과정에 융합되는 지 연구한다. 비디오 녹화 장비를 사용한 프로토타입 시스템을 도입하고, 3D모델링 소프트웨어 및 최첨단 디지털 프로토타입 기술을 개발한다.
- 키네티카(Kinetika) : 작은 스케일의 대체 현실 게임(Alternate Reality Game, ARG) 개발을 위한 전문 기술 지식에 필요한 큰 규모의 사업이며, ARG 라는 큰 예산 규모의 TV 프로그램으로서, 게임, 영화에 사용가능하지만 아직 상업 시장에서는 가능하지 않은 혁신적인 개념이다.

#### ○ 직업 및 고용

유럽에서 가장 큰 규모의 창조 산업이다. 백오십만명이 이 산업에 종사하며, £92 빌리언의 경제 규모이다. 창조산업의 중심인 런던에서 LSBU는 창조 산업의 성공에 중심이 있다.

- 플랫폼 제공 : 매년 전문적인 여름 전시회를 통해 산업에 노출되며, 최근의 전시회 및 영화제가 the BFI; Bermondsey Space; The Rag Factory, Brick Lane; and The Menir Chocolate Factory, London Bridge 등에서 열린다.
- 여름 전시회에서 Menir Chocolate Factory 비디오를 상영하였으며 이 비디오는 Digital Photography and Digital Media Arts 과의 학생들 작품으로 전시회에서 매우 뜨거운 반응을 보였다.
- 중요한 관계 형성 : 수도 런던의 창조 문화 기업가들과 관계 형성의 기회를 제공하며 성공한 전문가들의 초청 강연 등의 프로그램을 제공한다.
- 선배들의 취업한 회사에는 Able Media, Apple Genius, BBC, British Association of Picture Libraries and Agencies, British Film Institute, Carbon Media, Channel 4, Doubleclick, Electronic Arts, EMI, EMR Publishing, Endemol, Flame TV, Framestore, Key20, Leo Media Group, Mammoth Productions, Mentorn, Newscorp Berlin, Sky Interactive, Squaresoft and Yahoo 등이 있다.

- 프리랜스 세계에 대한 이해 : 자기 고용 및 프리랜스 창조 실천을 결합한 방식에 대한 이해를 제공한다.

② 문화, 문예창작 및 퍼포먼스 학과 (Department of Culture, Writing and Performance)

이미지, 생산, 이벤트 및 아이디어들의 창조적인 세계를 탐구하며, 실천적이고 창조적인 작업, 전문적인 훈련 및 퍼포먼스를 추구하는 교육을 제공하고, 콘텍스트 이슈, 문화 이론 및 비평을 추구하는 교육을 제공한다.

○ 교육 환경

예술 경영, 문예 창작, 드라마 및 퍼포먼스 미디어 등의 전공과 상관없이, 최고 수준의 창조 전문가들에 의한 교육을 제공받으며 저명한 이론가에 의해 여러분의 잠재성을 개발할 기회를 제공한다.

- 에드릭 극장(Edric Theatre) : 보로우 로드 빌딩에 위치한 현대 퍼포먼스 공간 및 극장이다. 주 오디토리엄 : 대규모 공연 가능. 80석 규모의 관객석이 있다. 두 개의 소극장 및 리허설 공간, 세미나실 등이 있으며, 최적의 조명, 음향 장비시설을 갖췄다. 무대 뒤 샤워실 있는 남성, 여성 탈의실, 충격흡수 바닥, 발레 바, 거울 및 오디오 시스템을 갖춘 연습실 및 의상 등에 필요한 부대 시설을 제공한다.
- 버로우 로드 갤러리(Borough Road Gallery) : 2012년에 버로우 로드 빌딩에 문을 열었다. 헤리티지 로터리 펀드를 통해 리노베이션을 진행 중이다. 'A David Bomberg Legacy - The Sarah Rose Collection'을 연구하기 위한 2년 프로그램의 전시회와 이벤트를 고안하였다.
- 키워스 미디어 센터(Keyworth Media Centre) : 목표 중심의 교육과 디지털 생산설비의 기반을 제공하며 최첨단 센터로 인정을 받아 애플 훈련 센터에 파견을 제공한다.
- 도시를 너의 무대로 만들어라(Make the city your stage) : 템즈 강 남쪽에 위치한 학교의 위치는 영감을 받을만한 다음의 장소들과 매우 가까운 장점을 지닌다.
  - The Old Vic Theatre • The Young Vic • BFI IMAX • Southbank Centre
  - National Theatre • Tate Modern • Royal Festival Hall
- BFI National Library : 영화, 텔레비전 자료들의 전문화된 컬렉션에 접근 가능하며, 영화 및 미디어 전공학생들을 위한 6000권의 잡지, 30,000권이 미출판 책, 30,000 인쇄물, 60,000권의 책, 2백만개의 기사들에 접근 가능하다.

○ 리서치

기업 및 기업인의 참여로, 예술 창조 산업 학교의 리서치는 Institute for Social Science Research(ISSR)에 의해 운영된다. ISSR의 비전은 혁신적인 리서치와 교육 활동에서의 세계적인 인정을 획득하고 유지하는 것이다. 미디어 문화 리서치 센터와 공동 협력하고 있으며 런던의 주요 기관으로부터 협력 보조금 및 펀드를 제공받는다. 테이트 브리큰과 워블던 예술 대학 공동 프로젝트인 테이트 모임을 위한 AHTC의 보조금을 받는다. 우리 학생들과 테이트 직원들은 소수민족 학생들의 삶에서 박물관의 하는 역할에 대한 공동 연구 진행을

했다.

- 리서치 우수성(Research Excellence) : 가장 최근의 대학 리서치 평가인 리서치 우수성 프레임워크 2014에 커뮤니케이션, 문화, 미디어 연구 평가에 등록하고 있다.
- 리서치 학위 프로그램 : 교수 및 교직원 및 박사 후 과정 연구자, 방문교수들이 다양한 리서치 활동에 참여함으로써 대학원의 학습 환경을 향상시킨다.

○ 직업 및 고용

예술 미디어 학과와 동일하다.

#### (4) School of Arts & Creative Industries (SACI)

스코틀랜드 에딘버러 나피에르 대학(Edinburgh Napier University)에 위치한 창조적인 예술 교육을 위한 주요한 센터들 중 하나이다. 엄격한 전문적 훈련 과정을 제공해온 나름의 철학을 기반으로 지난 30년 간 해당 분야에서 명성을 쌓아왔다. School of Arts & Creative Industries는 학생, 대학원생 그리고 스태프들을 위한 창조적이고 아낌없는 지원의 활기찬 공동체 모델을 제공한다. SACI는 학부생과 대학원생 수준의 모두에게 심도 있는 학위를 제공한다. 국제적인 협력, 프로젝트 그리고 교류 등이 많은 프로그램들에 구현되어 있으며 SACI는 중국, 호주, 미국, 캐나다, 노르웨이, 핀란드, 네덜란드 그리고 프랑스를 포함한 전 세계의 여러 기관들과 다양한 프로그램들을 교환하는 데 노력하고 있다. SACI는 아래와 같은 다양한 전문 기구들과 함께하고 있다.

British Journalism Training Council (BJTC)

Periodicals Training Council (PTC)

Chartered Institute of Public Relations (CIPR)

Chartered Institute of Marketing (CIM)

#### (5) National Skills Academy (NSA)

2006년 후반에 최초로 설립된 National Skills Academies (NSA)는 직업 교육과 훈련에 있어서 고용주들의 참여와 리더십을 신장시키고 노동 계급에게 유용한 기술들을 증진시키기 위한 목적을 가지고 있다. NSA는 고용주들과 전문 훈련 제공자들을 한 자리에 불러 모은다. 고용주들은 자본 비용 부문에 상당한 공헌을 할 것으로 예상된다. 게다가 Sector Skills Councils (SSC)는 고용주들과의 대화를 통해 NSA가 해당 섹터 내에서 기술 개발을 유지하는 데 필요한 투자의 수준을 결정지을 수 있을 것으로 보인다.

#### (6) SMARTlab Digital Media Institute

Arts Council of England에 의해 전 세계 60개의 파트너들과 함께 재정 지원을 받았다. SMARTlab은 National Endowment for Science, Technology and the Arts를 대변하여 창조적 펠로우십과 프로젝트들을 관리한다. NESTA는 3억 파운드 이상의 기금을 제공했다. 2006-7년에는 거의 1800만 파운드가 펀딩 혁신에 지출되었다.

## 2. 일본

### 1) 일본의 창의인재양성 교육정책

#### (1) 정책 개요

일본에서 콘텐츠정책은 제작 및 유통환경개선에서 집중되었다. 2000년대 중반에 접어들어 콘텐츠에서 창조능력의 중요성이 부각되면서 인재양성으로 눈을 돌리기 시작했다. 콘텐츠 창조인재 육성정책은 2004년부터 문화청, 경제산업성, 총무성, 문부과학성 등이 본격적으로 추진하기 시작했다. 이들 육성정책은 크게 해외에서 활약하는 인재육성, 콘텐츠산업 제일선에서 활약하는 인재육성, 예비인재육성 등의 목표를 내세웠다.

[표 3-1] 일본의 콘텐츠 창조인재 육성정책

| 정책목표            | 사업내용               | 시책                      | 담당부처                 |         |
|-----------------|--------------------|-------------------------|----------------------|---------|
| 해외에서 활약하는 인재육성  | 크리에이터 프로듀서 해외전개 추진 | 크리에이터 프로듀서 미국영화학교 유학지원  | 경제산업성                |         |
|                 |                    | 신진 아티스트 프로듀서 해외파견       | 문화청                  |         |
|                 |                    | 국제영화제 출품 지원             | 문화청                  |         |
|                 |                    | 콘텐츠 해외유통펀드              | 경제산업성                |         |
|                 |                    | 지역제작 콘텐츠 해외유통 지원        | 총무성                  |         |
| 제일선에서 활약하는 인재육성 | 제작 및 발표기회 확보       | 일본영화 제작지원사업             | 문화청                  |         |
|                 |                    | 애니메이션영화 제작지원사업          | 문화청                  |         |
|                 |                    | 단편영화 작품지원 통한 신진 영화작가 육성 | 문화청                  |         |
|                 |                    | CoFesta(국제콘텐츠페스티벌)      | 경제산업성                |         |
|                 |                    | 미디어예술제 사업               | 문화청                  |         |
|                 |                    | 국제영화제 등 국제페스티벌 지원       | 문화청                  |         |
|                 |                    | 교육콘텐츠 디지털화              | 문부과학성                |         |
|                 | 제작능력 고도화           | 신진 크리에이터 활동지원           | 문화청                  |         |
|                 |                    | 신진 애니메이터 등 인재육성사업       | 문화청                  |         |
|                 |                    | 디지털콘텐츠 창조능력사업           | 총무성                  |         |
|                 |                    | 3DCG 등 최첨단기술 대응 위한 OJT  | 문화청                  |         |
|                 |                    | 해외 신진 크리에이터 초빙 교류·제휴 촉진 | 문화청                  |         |
|                 |                    | 이용자 창조활동 촉진             | 2차 창작 권리처리규칙 마련      | 문화청     |
|                 |                    |                         | 창조기반 형성(콘텐츠 아카이브 촉진) | 문화청·총무성 |
| 예비 인재 육성        | 고등교육               | 도쿄대학 등 콘텐츠 교육 및 연구기능 확충 | 문부과학성                |         |
|                 |                    | 전문인재육성 커리큘럼 책정          | 문부과학성                |         |
|                 | 초등·중등교육            | 커리큘럼·교재 개발              | 문부과학성                |         |
|                 |                    | 크리에이터 등 학교파견사업          | 문화청                  |         |

콘텐츠 인력양성기관은 예비 인재육성의 차원에서 추진되었다. 고등교육으로는 도쿄대학 등 콘텐츠 교육 및 연구 확충, 전문인재 육성 및 커리큘럼 책정 등이 주요시책으로 시행되었다. 이들 시책은 주로 문부과학성에서 추진했다. 이러한 콘텐츠 인재육성 교육프로그램은 콘텐츠 전문인력, 콘텐츠 제작인력, 콘텐츠 매니저먼트인력 등으로 나눌 수 있다.



출처: デジタルコンテンツ協会(2006)『デジタルコンテンツ白書2006』p.126.

<그림 3-1> 콘텐츠 인재육성 교육프로그램 분류

(2) 정책의 법제도적 근거

콘텐츠 인재양성은 콘텐츠촉진법에 의거한다. 이 법의 목적은 콘텐츠 창조, 보호 및 활용 촉진을 위한 기본이념을 정하고 정부, 지방공공단체, 콘텐츠제작자 등의 책무를 제시하고, 이를 위한 시책과 콘텐츠사업 진흥에 필요한 사항을 마련하고, 이들 시책을 종합적이고 효과적으로 추진해 국민생활의 향상 및 국민경제의 건전한 발전에 기여하는 것이라고 밝히고 있다. 즉 “국가는 매력있는 콘텐츠를 생산하고 이를 효과적으로 활용할 수 있는 인재육성, 자질향상 및 확보를 꾀하기 위해 고등교육을 행하는 기관을 통한 콘텐츠제작 등에 관한 교육의 진흥, 국내외의 콘텐츠제작 등을 행하는 자의 상호교류 촉진, 콘텐츠 전시회 또는 평가회 기타 이들과 유사한 이벤트 개최 기타 필요한 시책을 강구해야 한다”(제9조)는 것이다. 콘텐츠제작뿐만 아니라 복제, 상연, 공연, 공중송신 및 기타 이용, 지적재산권 관리 등을 포함한다.

일본정부는 콘텐츠촉진을 위한 기본이념에 의거, 콘텐츠창조, 보호 및 활용촉진에 관한 시책을 마련하고 이를 실시할 책무가 있다고 했다. 이러한 책무를 위해 필요한 법제, 재정, 금융상의 조치를 강구해야 한다고 요구했다. 지방공공단체는 정부와 역할을 분담해 지역적

특성을 살린 자율적인 시책을 마련해 이를 실시할 책무를 가진다고 했다. 또한 정부와 지방 공공단체, 콘텐츠제작자간의 협력도 강조했다.

일본정부 등이 시행해야 할 기본적 시책으로 인재육성, 첨단기술에 관한 연구개발 추진, 콘텐츠 관련 지적재산권의 적정한 보호, 원활한 유통촉진, 적절한 보존촉진, 활용기회 등에서 격차해소, 개성이 넘치는 지역사회 실현, 국민의 이해 및 관심 증진 등을 꼽았다. 유통촉진을 위해 정부는 인터넷 등의 이용환경을 정비하고, 콘텐츠와 관련된 권리자 정보, 콘텐츠 정보 등도 데이터베이스로 정리할 필요가 있다고 했다. 정부와 지방공공단체는 널리 국민이 콘텐츠의 혜택을 향유할 수 있도록 연령, 신체적 조건 기타 요인으로 이해 콘텐츠 활용기회 또는 활용을 위한 능력에서 격차를 해소하기 위해 필요한 시책을 강구해야 한다고 했다. 또한 지역의 특성을 살린 콘텐츠제작과 유통을 지원해야 하며, 콘텐츠에 관한 충실한 홍보활동 및 교육진흥 등도 추진해야 한다고 했다.

### (3) 관련부처의 제작능력 육성정책

우선 총무성은 콘텐츠정책을 추진하면서 제작능력을 육성하기 위한 정책을 실시하고 있다. 이는 간담회 등의 제언에 의거한다. 대학교수, 변호사, 민간연구소 연구원 등 10명으로 구성된 ‘디지털콘텐츠 창조능력 간담회’는 콘텐츠 해외유통의 위상, 콘텐츠 인재육성, 기술진보에 따른 콘텐츠 자산의 활용촉진, 콘텐츠 이용을 통한 경제 활성화, 콘텐츠 유통환경 정비 등을 논의했다. 6개월 뒤에 내놓은 보고서에서는 콘텐츠정책의 방향성, 중점추진분야, 향후 추진방안이 제시됐다.

경제산업성에서도 인재육성을 추진하고 있다. 경제산업성은 산학인재육성 파트너십 글로벌인재육성위원회(産学人材育成パートナーシップグローバル人材育成委員会)에서 2010년 4월 보고서를 발표했다. 국제경쟁력을 확보하기 위해서는 인재를 육성해야 한다고 정부와 산업, 대학이 연계해 지원해야 한다고 제언했다.

경제산업성은 콘텐츠 프로듀서 인재육성을 추진하고 있다. 이는 콘텐츠산업에 우수한 인재가 많지만, 이를 국제적인 프로젝트로 견인하는 프로듀서가 필요하다는 인식에 기인한다. 이러한 프로듀서가 일본에 충분하지 않은 상황을 해결하기 위해 최고수준의 영화학교 등 해외 교육기관에 유학을 지원해 세계적으로 활동할 수 있는 콘텐츠 프로듀서를 육성하고 있다.

콘텐츠 가치사슬을 총괄하며 콘텐츠 해외유통을 담당할 인재를 육성한다는 것이다. 이를 위해 두 가지 지원제도를 추진하고 있다. 첫째 해외유학 지원제도이다. 목적은 최첨단 영화 제작을 배우고 영상 관련 해외네트워크를 구축해 국제적으로 활약하는 인재를 육성하기 위해 해외교육기관에 유학을 지원, 글로벌시장에서 수익확보를 추진하겠다는 것이다. 지원대상자는 애니메이션제작사 프로듀서, 엔터테인먼트 매니저, 대학원생 등이다. 장기유학뿐만 아니라 단기유학도 지원하고 있다. 일본의 제작관행이나 유통관행에서 벗어나 세계적으로 통용되는 프로듀서를 길러낸다는 것이다.

현재 콘텐츠산업 지원사업의 일환으로 ‘젊은 인재 발굴육성 및 국제네트워크 구축사업’(若手人材発掘育成・国際ネットワーク構築事業)을 추진하고 있다. 이 사업은 국제콘텐츠 크리에이터, 국제콘텐츠 비즈니스 프로듀서를 육성하기 위해 연수체제를 갖춘 해외대학 등 교육기관과 연계해 해외연수를 실시하고, 일본 내에 관련 기반정비를 통해 콘텐츠산업의 국제유통을 확대하는데 목적이 있다. 이러한 사업은 위탁을 통해 이루어진다. 또한 이 사업의

일환으로 2012년에 ‘다큐멘터리 국제공동제작 가이드스’(ドキュメンタリーの国際共同製作ガイドス)를 발간했다.

둘째, 일본 국내 인재육성제도이다. 콘텐츠 비즈니스와 관련된 법무, 회계, 자금조달 등 국제기준에 적합한 지식을 가진 프로듀서를 육성해 영상 해외유통과 국제공동제작 등을 촉진한다는 것이다. 연수와 훈련을 통해 젊은 인재에게 인적 교류기회를 제공하고 장기적으로 국제공동제작을 위한 인적 네트워크를 구축한다.

이들 프로그램을 수료한 인재의 진로도 지원하고 있다. 수료자의 희망에 따라 네 가지를 상정하고 있다. 첫째 미국유학을 마친 뒤, 미국에서 활동하고자 할 경우에는 현지취업을 위한 상담과 지원을 제공한다. 이들은 일본과 할리우드의 가교역할을 하도록 만든다는 것이다. 둘째, 일본에서 취업을 원할 경우에는 기업을 소개하고 알선한다. 셋째, 일본에서 창업하고자 할 경우에는 업계관계자를 소개해 독립프로듀서로 활동할 수 있도록 돕는다. 이들은 국제공동제작을 담당하는 인재로 키운다는 것이다. 넷째, 직장에 복귀하는 경우는 경력을 쌓도록 지원한다. 이들 후속조치는 경제산업성 산하의 국제인재육성위원회에서 운영한다.

한편 총리 자문기관인 지적재산전략본부에서도 크리에이티브산업의 인재육성을 제기했다. 매년 발표하는 ‘지적재산추진계획’에서 성장분야의 핵심적 전문인재 육성을 전략적으로 추진해야 한다고 문부과학성에 콘텐츠 인재육성을 추진하도록 했다. 즉 중장기에 걸쳐 전문학교, 대학, 업계단체 등으로 구성된 산학관(産學官) 연계 컨소시엄을 활용해 세계적으로 활약할 수 있는 크리에이터 프로듀서 육성을 강화해야 한다는 것이다. 이러한 사업은 2011년부터 시작되었다.

#### (4) 관할 정부부처 간 상호관계

콘텐츠 인재육성은 총무성, 경제산업성, 문부과학성, 문화청 등이 추진하고 있다. 이들 부처는 콘텐츠를 장르별로 나누어 인재육성을 추진한다. 방송콘텐츠는 주로 총무성, 영화는 문화청, 애니메이션과 만화는 문부과학성 등이 담당한다. 이들 부처의 교통정리는 총리실에서 담당하고 있지만 부처이기주의 등으로 조정이 잘 되고 있는 것은 아니다. 이들 부처는 정책을 입안하고 예산을 배정한다. 집행은 정부계열의 독립법인, 관련단체 등에서 담당하고 있다. 대표적으로 과학기술진흥기구(JST: コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム), 영상산업진흥기구(VIPO: 映像産業振興機構) 등이 있다.

과학기술진흥기구는 문부과학성 산하의 독립행정법인이다. 문부과학성의 지원사업을 추진한다. ‘콘텐츠 창조과학 산학연계 교육프로그램’을 2004년부터 2008년까지 5년간 운영했다. 이 프로그램은 우수한 디지털콘텐츠를 전송하고 일본의 콘텐츠 창조에 기여할 수 있는 인재육성을 목적으로 한다. 도쿄대학 대학원 학제정부학부를 중심으로 운영되었다.

영상산업진흥기구는 20014년 12월 일본경제단체연합회의 관련조직으로 설립되었으며, 2005년 6월 비영리법인(NPO법인)으로 등록했다. 사업내용은 인재육성, 시장개척 등이다. 인재육성으로는 ‘젊은 영화작가 육성프로젝트’(若手映画作家育成プロジェクト)를 추진하고 있다. 이는 문화청의 위탁사업이다. 둘째 콘텐츠업계 및 영상업계 취업세미나이다. 매년 도쿄, 교토, 센다이, 후쿠오카에서 개최하고 있다. 셋째 해외인재파견사업이다. 문화청의 위탁을 받아 컬레팬전략의 일환으로 ASEAN에 크리에이터 등을 파견해 일본문화를 홍보하고 일본에 대한 관심을 높이기 위한 이벤트다. 넷째 AFI(American Film Institute)에 파견할 유학생을 파견한다. 2006년부터 매년 1명을 보내고 있다. 2006년부터 매년 VIPO는 AFI와

공동으로 도쿄에서 세미나를 개최하고 있다.

## (5) 운영재원

콘텐츠 인재육성은 부처별 예산을 사용하고 있다. 특히 교육기관에 대한 지원은 문부과학성에서 실시하고 있다. 도쿄대 학제정보학부의 산학연계 교육프로그램은 문부과학성의 ‘과학기술진흥조정비’에서 연간 1억 원의 지원을 받았다. 그러나 국립대학을 제외하고 문부과학성의 직접적인 지원을 받는 경우는 많지 않다.

2011년부터 문부과학성은 성장분야의 핵심적 전문인재 육성전략을 추진하면서 예산을 배정하고 있다. 전문인재 육성전략에는 크리에이티브를 비롯해 환경 및 에너지, 의료 및 복지, 관광, IT, 금융, 공업 등 다양한 분야를 포괄하고 있다. 예산은 2013년에 11억 300만 엔, 2014년에는 16억 7,900만 엔이 배정되었다. 다양한 분야가 포함되어 있어 크리에이티브에 배정된 예산은 많지 않은 대신, 관련산업과의 제휴를 강조하고 있다.

## 2) 콘텐츠 창의인재 양성기관과 교육현황

콘텐츠 창의인재 양성기관으로 도쿄대 대학원 학제정보학부의 디지털콘텐츠와 디지털휴머니티즈, 디지털할리우드대학 및 대학원 등을 소개한다.

### (1) 도쿄대의 미디어콘텐츠와 디지털휴머니티즈

#### ① 개요

도쿄대에서 콘텐츠 창의인재 교육프로그램은 정보학환 · 학제정보학부(情報学環 · 学際情報学府, 이하 학제정부학부)에서 주로 담당한다. 학제정보학부는 2000년에 정보와 미디어의 학제적(interdisciplinary) 연구 및 교육기관으로 설립되었다. 언론학, 컴퓨터공학, 경영학, 법학, 교육학, 심리학, 전자공학, 정치학 등 정보와 관련된 다양한 분야를 통합한 새로운 교육 및 연구기관이다.

학제정보학부의 ‘콘텐츠 창조과학 산학연계 교육프로그램’은 문부과학성의 ‘콘텐츠창조교육연구사업’ 거점기관으로 선정되었으며, 학위과정과는 별도로 5년간 운영되었다. 설립목적은 콘텐츠 창조제작에 필요한 프로듀서, 기술개발자, 지도적 교육자 등의 인재육성이었다. 2009년까지 콘텐츠 창조인재 육성과 함께 커리큘럼 개발 등을 추진했다.

애초 교육프로그램을 한시적으로 운영한 뒤, 디지털콘텐츠 관련 학과를 설립할 예정이었지만, 실현되지 않았다. 이후 학제정부학부는 노하우를 살려 2010년부터 학부에 ‘학부횡단형 교육프로그램 미디어콘텐츠’(이하 MEDIA CONTENT)를, 대학원에는 2012년부터 ‘대학원 횡단형 교육프로그램 디지털휴머니티즈’(이하 Digital Humanities)를 설립, 교육프로그램을 운영하고 있다.

MEDIA CONTENT는 교육목적으로 ‘최신 인터넷 비즈니스 등 새로운 움직임을 감안해 미디어를 통해 유통되는 콘텐츠 창조를 위해 학부의 틀을 초월한 횡단적 교육과 학제적 인재육성’을 제시한다. 공학부, 교육학부, 이학부, 문학부, 교양학부 등에 관련과목이 개설되어 있으며, 사무는 학제정부학부에서 담당한다.

Digital Humanities는 세계적으로 확대되고 있는 인문과학과 자연과학을 횡단한 교육과

연구를 추진한다. 구체적으로 인류의 지적자원 보존, 연구, 전송방법을 변화시키고 새로운 정보사회의 지식기반을 형성하고 있는 디지털기술을 이용한 인문학의 새로운 방법과 정보학을 문화자원 구축에 활용하는 방법을 교육한다는 것이다.

## ② 교육 대상자

MEDIA CONTENT의 이수대상은 도쿄대학 학부 3~4학년 학생이며, 대학원생도 수강할 수 있다. 대학원생이 과정을 수료한 경우에는 수료증에 ‘학부횡단형 교육프로그램’이라고 기재된다. 개설과목 가운데 합계 12학점 이상을 취득한 학생에게 프로그램 수료증이 수여된다. 수료를 목적으로 하지 않고 개별과목을 이수하는 것도 가능하다.

Digital Humanities는 소속과 상관없이 도쿄대 대학원생이면 누구나 수강할 수 있다. 전공별 제한 등은 없다. 그러나 학부생은 수강할 수 없다. 개설과목 가운데 12학점을 이수하면 수료증이 교부된다. 이들 과목은 원래 전공과는 별도로 운영되기 때문에 ‘타전공 이수’로 처리된다. 수료를 목적으로 하지 않고 개별과목을 수강하는 것도 가능하다.

## ③ 교육 담당자의 자격

MEDIA CONTENT와 Digital Humanities는 도쿄대 교수가 교육을 담당한다. 이들 교수는 공학부, 교육학부, 교양학부, 문학부 등에 소속되어 있다. 하나의 개설과목을 담당하는 교수는 1명에서 최대 4명까지 다양하다. 또한 과목에 따라서는 콘텐츠 창조현장에서 활약하는 미디어기술, 정보산업 전문가를 초청해 강의를 맡기기도 한다.

Digital Humanities의 교육담당자는 주로 학제정부학부와 인문사회계연구과에 소속된 교수이다. 이들 기관은 모두 대학원과정으로 석사과정과 박사과정을 두고 있다. 학제정보학부에는 사회정보학코스, 문화·인간정보학코스, 첨단표현정보학코스, 종합분석정보학코스, 아시아정보사회코스 등이 있으며, 교수의 전공도 정보공학, 인공지능, 사회학, 기호학, 정보법학, 전자공학, 미디어학 등 다양하다. 또한 매주 강사가 진행하는 옴니버스형식의 강의도 있다.

## ④ 교육과정 및 교육프로그램

MEDIA CONTENT의 커리큘럼은 3개 영역으로 구성된다. 기술과 창조, 문화와 사회, 인간과 심리의 분야에서 미디어콘텐츠와 관련된 25개 과목을 개설하고 있다. 필수과목이나 선택과목을 설정하지 않고 수강생이 자유롭게 강의를 들을 수 있도록 했다.



출처: <http://content-gakubu.iii.u-tokyo.ac.jp/curriculum.html>

<그림 3-2> 도쿄대 MEDIA CONTENT 과목개요

MEDIA CONTENT의 2014년도 봄학기 개설과목은 공학부, 교육학부, 이학부, 교양학부에서 11과목을 개설했다. 학점을 1학점, 1.5학점, 2학점, 3학점 등 다양하다. 일반적인 학부 수업은 2학점이 대부분이다.

[표 3-2] MEDIA CONTENT 2014년 봄학기 개설과목

| 개설학과 | 과목명            | 학점  | 강의개요   |
|------|----------------|-----|--|
| 공학부  | 미디어콘텐츠 특별강의I   | 1.5 | 웹검색, 소셜미디어 등 최첨단 기술과 서비스를 주제로 Microsoft, google, LINE, Yahoo! 등의 개발자가 특별강의 |
| 공학부  | 기술과 콘텐츠        | 1.5 | 디자인, CG, 건축설계 등 기술과 예술의 측면에서 전문가 특별강의                                      |
| 공학부  | 아티스틱CG         | 3   | 아티스틱CG, 미의 규범이론, 형태생성, 운동생성, 질감생성, CG응용 등의 제작연습 및 토론                       |
| 공학부  | 네트워크공학개론       | 1.5 | 컴퓨터네트워크 요소기술과 아키텍처 개요  |
| 공학부  | 정보세큐리티         | 1.5 | 암호이론, 네트워크 세큐리티, 컴퓨터 세큐리티, 세큐리티 매니지먼트 등 강의                                 |
| 교육학부 | 학습환경 디자인       | 2   | NHK와 베네세의 개발자를 초청해 디지털교재 등의 디자인원칙 등을 검토                                    |
| 교육학부 | 정보자료론          | 2   | 정보자료의 물질적 관점, 미디어구조, 사회적 기능 등의 관점에서 고찰                                     |
| 교육학부 | 도서관·박물관 정보미디어론 | 2   | 도서관, 박물관에서 정보의 의의와 활용방법, 정보전송의 과제를 이해, 업무 관련 정보기술을 학습                      |
| 이학부  | 유저인터페이스        | 1   | 인터페이스 디자인방법, 정보시각화 등 최근 연구경향   |
| 이학부  | 정보사회와 정보윤리     | 2   | 정보사회의 현황과 전망, 제도적 과제, 윤리적 과제를 논의, 전문가 초청강연                                 |
| 교양학부 | 언어문화론 특수연구     | 2   | 푸코 등의 관련서적 원서강독  |

\*아티스틱CG와 정보세큐리티는 4학년 이상이어야 수강가능.

출처: <http://content-gakubu.iii.u-tokyo.ac.jp/course.html#summer>

[표 3-3] MEDIA CONTENT 2014년 가을학기 개설과목

| 개설학과 | 과목명           | 학점  | 강의개요  |
|------|---------------|-----|---|
| 공학부  | 미디어콘텐츠 특별강의II | 1.5 | 콘텐츠제작과 산업, 미디어예술, 콘텐츠 등을 학술적으로 조감하고 미디어콘텐츠 미래상 고찰       |
| 공학부  | 언어·음성정보처리     | 1.5 | 자동번역, 음성합성, 음성인식 등을 기계와 인간의 커뮤니케이션을 고찰                  |
| 공학부  | 영상미디어공학       | 1.5 | 영상미디어의 기초를 하드웨어와 소프트웨어의 양면에서 이해                         |
| 공학부  | 인공지능          | 1.5 | 지적인 정보시스템에 필요한 인공지능을 고찰                                 |
| 공학부  | 휴먼인터페이스       | 1.5 | 인간과 기기와의 원활하고 긴밀한 관계구축을 위한 설계기법을 정보기술을 중심으로 강의          |
| 공학부  | 로봇 인텔리젠스      | 1.5 | 지능의 구성, 시스템구성론, 로봇행동제어시스템                               |
| 교육학부 | 창조성의 심리학      | 2   | 창조성의 심리학, 창조성에 대한 인지적 접근방법                              |
| 교육학부 | 어포던스 관찰과 표현   | 2   | 환경에 반응하는 신체의 동적 과정을 관찰해 행위유연성, 환경의 성질을 발견하고 표현          |
| 교양학부 | 정보공학V         | 2   | 디지털화상 표현과 조작에 관한 이론과 실천                                 |
| 교양학부 | 정보인문사회과학 I    | 2   | CG기술, 동작계측기술, 미디어론의 개념과 방법론을 이용해 예술 표현기법, 해석, 분석의 기초 해설 |
| 교양학부 | 정보인문사회과학V     | 2   | 해외논문을 통해 인지과학의 최첨단연구를 논의                                |
| 교양학부 | 종합정보학기초론II    | 2   | 미디어발달사, 미디어를 둘러싼 환경 등을 관찰하며 미디어론의 상상력을 배양               |

출처: <http://content-gakubu.iii.u-tokyo.ac.jp/course.html#summer>

[표 3-4] MEDIA CONTENT 2014년 통년 개설과목

| 개설학과 | 과목명                   | 학점 | 강의개요   |
|------|-----------------------|----|--|
| 문학부  | 심리학 특수강의<br>: 시청각 심리학 | 4  | 시각을 중심으로 감각 지각을 통한 기능 및 메커니즘을 이해. 시각에 대한 심리학적 지식과 시각계의 구조, 생리학적 지식 등을 고찰 |

한편 Digital Humanities의 교육프로그램은 핵심과목, 기초과목, 관련과목으로 구성된다. 핵심과목은 Digital Humanities의 중심을 이루며, 2개의 필수과목을 포함한다. 기초과목은 아카이빙, 애널리시스, 프레젠테이션의 3가지 요소로 구성되며, 영역을 횡단해 이론과 방법을 배울 수 있다. 관련과목은 이들 과목과 관련된 정보사회 기반지식을 얻을 수 있다.



출처: デジタル・ヒューマニティーズ <http://dh.iii.u-tokyo.ac.jp/program.html>

<그림 3-3> Digital Humanities의 교육프로그램 구성

핵심과목에는 인문정보학개론(I), 디지털휴머니티즈입문은 필수과목이다. 인문정보학개론(I)은 학제정보학부에서 개설했으며, 디지털미디어시대에 인문학에 필요한 정보문제를 이해하고 인문정보학이 현황을 파악하는 것을 목적으로 한다. 디지털휴머니티즈입문은 인문사회계연구과에서 개설했으며, 문화자원의 아카이브구축, 영상과 음향분석, 지식 구조화와 가시화 기술 등을 교육한다. 이외 과목은 선택이다. 선택과목은 10과목이며, 이중 4과목이 영어강의이다.

[표 3-5] Digital Humanities의 핵심과목

| 구분 | 과목명   | 개설학과             | 학점 | 개요   |
|----|---|------------------|----|--|
| 필수 | 인문정보학개론(I)  | 학제정보학부           | 2  | 디지털미디어시대 인문학에 필요한 정보 문제를 이해하고, 인문정보학의 현황을 파악 |
|    | 디지털 휴머니티스입문   | 인문사회계            | 2  | 문화자원 아카이브구축, 영상과 음향분석, 지식 구조화와 가시화 기술 등      |
| 선택 | 인문정보학개론(II)   | 인문사회계            | 2  | 방법론으로서 인문정보학을 주제로 팀학습 및 토론                   |
|    | 디지털 휴머니티스를 위한 메타데이터   | 학제정보학부           | 2  | 메타데이터 필요성과 의의를 이해, TEI가이드라인 검토               |
|    | 인문정보학의 제상(諸相)   | 인문사회계            | 2  | 미술사, 언어학, 문화자원학에서 인문정보학의 접근방법 검토             |
|    | 지식과 정보처리, 인문학과 컴퓨터, 임상의료와 컴퓨터   | 학제정보학부           | 2  | 자연언어처리, 인공지능, Web공학을 통한 지식의 구조화 논의           |
|    | Analyzing, Organizing and Publishing Humanities Research with XML and TEI | 인문사회계            | 2  |  |
|    | Analyzing Organizing and Publishing Humanities Research with XML(1)       | 학제정보학부           | 2  |  |
|    | Publishing XML Materials With XSLT  | 인문사회계            | 2  |  |
|    | Analyzing, Organizing and Publishing Humanities Research with XML(2)      | 학제정보학부           | 2  |  |
|    | 아카이브시대의 미디어연구   | 학제정보학부 (인문정보학과정) | 2  | 방송, 영화, 인터넷에서 아카이브를 활용한 미디어연구 고찰             |
|    | 아카이브시대의 미디어연구   | 학제정보학부 (사회정보학과정) | 2  |  |

(2) 디지털할리우드대학 및 대학원

① 개요

디지털할리우드대학(デジタルハリウッド大学)과 대학원은 국제경쟁력을 가진 콘텐츠 크리에이터 육성을 목적으로 하는 교육기관이다. 디지털을 통해 혁신을 이끄는 인재를 육성하는 전문대학원이다. 일본에서는 유일하게 주식회사로 운영된다. 2004년에 대학이, 2005년에 대학원이 설립되었다.

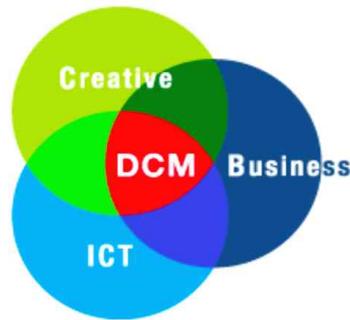
학교법인의 인가형태는 구조개혁특별구역법(構造改革特別区域法)에 의거해 학교설치회사가 설립한 대학이다. 학교설치회사를 통한 학교설치사업, 학교면적기준 완화를 통한 대학설치사업 등의 특별조치를 받았다. 대학설치회사는 디지털할리우드주식회사(デジタルハリウッド株式会社)이다.

디지털할리우드대는 각 분야에서 활약하는 전문가의 지도, 국제경쟁력을 기르는 영어교육가 유학프로그램, 10,000사는 넘는 기업네트워크를 특징으로 내세운다. 도쿄와 오사카에 캠퍼

퍼스를 두고 있으며, 도쿄 근교에 제작스튜디오를 가지고 있다.

학부에 디지털콘텐츠학과, 대학원에 디지털콘텐츠연구과를 두고 있다. 학부의 교육연구목적은 “창조성, ICT, 영어를 교육의 기초에 두고, 교양과 전문적인 학술을 가르치고 연구하여 판단력, 창조능력, 커뮤니케이션능력을 가지고 국제사회에 공헌할 수 있는 인재를 육성하는 것”이라고 밝힌다.

대학원은 “비즈니스, 창조성, ICT 융합은 앞으로 사회에서 중요하고 불가결한 요소라는 인식에서 전문학술을 가르치고 연구하며, 실학에 뿌리를 둔 탁월한 응용능력과 실력능력을 갖춘 인재를 육성하는 것”이라고 설명한다. 학부 졸업생에게는 디지털콘텐츠학사가 수여되며, 석사학위명은 CM(Digital Contents Management)이다.



출처: デジタルハリウッド大学院, <http://gs.dhw.ac.jp/education/>

<그림 3-4> 디지털ハリ우드대학원의 교육프로그램 개요

## ② 교육 담당자 자격

디지털ハリ우드대의 교원은 102명이다(2014년 5월 기준). 전임교원은 34명이다. 직위로 는 교수 58명, 준교수 20명, 강사 24명이다. 성별로는 남성 78명, 여성 24명이다. 이들은 전공과 직위에 따라 특임교수, 그래픽, Web, 게임 및 프로그래밍, CG, 영상, 애니메이션, 비즈니스, 교양, 외국어 등으로 나뉜다.

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p><b>카와세 유타카</b></p> <p>담당과목<br/>그래픽디자인 실</p> <p>대표작품<br/>엔터테인먼트 업계관련<br/>CD지켓, 책의표지, 광고<br/>코퍼레이트 VI등의 그래픽, 디지털<br/>인계에서 활동중<br/>Kinki Kids, THE ALFEE 등의 CD지켓 디자인 등을<br/>제작.</p>  | <p><b>후쿠이 토모코</b></p> <p>담당과목<br/>애니메이션 실습<br/>디지털작화 실습</p> <p>대표작품<br/>마크로스, 복두의권<br/>세일러문, 정망산성<br/>청원동파 그랜디안, 디지털시리즈, 철인28호<br/>나루토, 하야테처럼 등 다수.</p>    | <p><b>요시오카 마사</b></p> <p>담당과목<br/>애니메이션 제작 개론</p> <p>대표작품<br/>마법기사 레이머스<br/>명탐정 코난, 극장판<br/>명탐정 코난 PROJECT<br/>ARMS, 2006~2008 극장판 복두의권, 사상최강의<br/>제자 켄이치등 다수.</p>               |
| <p><b>오구라 이사쿠</b></p> <p>담당과목<br/>3DCG</p> <p>CG디자이너로 활동중<br/>라이브 비디오DVD<br/>유라스미(SMAP), 극장판 은하<br/>철도999, 해피플라이트, 데스노트 등의 CG를 담당,<br/>그외에도 일본내<br/>각종 TV광고 CG등을 제작.</p>             | <p><b>아카기 사토시</b></p> <p>담당과목<br/>세미나 / 영상제작실습<br/>영화표현사 / 영연출이론<br/>시나리오제작 / 영화산업론<br/>스토리제작기초실습</p> <p>대표작품<br/>회사 플라멩고 설립, 프로듀서로 독립후 활동중<br/>프로듀스한 작품은 하늘의 구멍, 에프터스쿨<br/>식당 달팽이, 공업예기 발레보이즈 등.</p>  | <p><b>마이클 링컨</b></p> <p>담당과목<br/>영어</p> <p>일본에서 10년 이상 체류<br/>경험으로 기업, 대학, 리서<br/>치 기관, TV프로, 중학교<br/>고등학교등 다양한 환경에서 수업지도 경력이 있다. 영<br/>어교육 컨설턴트, (주)ALPHA Frontiers 대표이사장.</p>  |

출처: 디지털ハリウッド大学; <http://www.dhw.ac.jp/kr/#box01>

<그림 3-5> 디지털ハリ우드대의 교수진(일부)

학부 교육담당자는 유명감독, 크리에이터, 기업가 등 업계 전문가로 구성된다. 특임교수, 그래픽, Web, 게임프로그래밍, CG, 영상, 애니메이션, 비즈니스, 교양, 외국어 등을 담당한다.

대학원 교육담당자는 ICT와 콘텐츠업계, 비즈니스업계에서 최고수준의 실무능력을 갖춘 전문가로 구성되어 있다. 교육담당자는 비즈니스, 크리에이티브, ICT로 나뉜다.

### ③ 교육 대상자

디지털ハリ우드대는 4년제 대학이며, 지원자격은 고등학교 졸업생 혹은 예정자, 고등학교에 준하는 학력소지자 등이다. 유학생은 12년간 학교교육을 받았거나 이에 준하는 학력을 가졌다고 인정되어야 한다. 입시는 다양한 형태로 이루어진다. 여름강습 과제방식, 면접방식, 자기추천방식, 특별입학시험, 대학입학시험, 일반입학시험(영어, 소논문, 데생, 면접 등), 3학년 편입시험, 외국인유학생시험 등이 있다. 2014년도 입학시험에서는 정원 255명에 506명이 지원했으며, 이중 290명이 입학했다.



출처: デジタルハリウッド大学院 <http://gs.dhw.ac.jp/profile/data/>

<그림 3-6> 디지털ハリ우드대학원 입학생 속성

디지털ハリ우드대학원의 입학생은 다양하다. 속성에서는 대학생이 14%, 사회인이 63%, 유학생이 23%를 차지한다. 연령에서는 20대에서부터 50대까지 폭넓다. 사회인의 경우, 회사원에서부터 기업가, 경영자, 크리에이터, 교원, 공무원 등 다양한 인재들이 모인 것으로 나타났다. 회사원의 직종은 IT, 영상/음악/게임, Web/그래픽제작, 가전업체, 광고/출판/인쇄, 방송 등 다양했다. 또한 석사과정의 전공은 비즈니스, 크리에이티브, ICT로 나뉜다. 실무경험이 3년 이상인 학생에게 1년에 마칠 수 있다.

#### ④ 교육과정 및 교육프로그램

디지털ハリ우드대의 교육과정은 국제커뮤니케이션과목, 자기발전과목, 일반교양과목, 전문기초과목, 전문응용과목, 전문아날로그 연습과목, 전문디지털 연습과목, 콘텐츠비즈니스과목, 연구과목 등으로 구성된다. 국제커뮤니케이션과목은 영어, 중국어, 한국어로 구성된다. 이중 영어는 14학점이 필수과목이며, 나머지 외국어는 선택과목이다. 졸업에 필요한 이수학점은 124학점이다. 이중 필수과목이 58학점이며, 선택과목으로 66학점 이상을 이수해야 한다.



### 애니메이션

졸업후 애니메이션 업계에서 바로 사용할수 있을정도 레벨의 기술을 배웁니다. 실제로 애니메이션 업계에서 활동하시는 교수님이 수업을 진행하며, 그외에도 연출론 프로듀스론 등 감독이나 프로듀서를 목표로한 애니메이션 비즈니스에 대해서도 배웁니다.



### Web

웹디자인부터 프로그래머까지 종합적인 실습을 통하여 배웁니다. 또한 스마트폰 전용 사이트 제작등 시대에 빠르게 적용하기 위한 커리큘럼을 도입하고 있습니다.



### CG

CG를 처음접하는 미경험자라도 기초부터 가르칩니다. 고도의 CG표현이나 게임영상 제작 등을 목표로 하며, 초기에는 많은 실기수업을 반복 합니다. 또 많은 영상으로 활용되고 있는 VFX, 실사와 CG합성 기술 등에 대해서도 배웁니다.



### 영상

실사촬영실습과 영상산업이론 등 다양한 수업을 실시하고 있습니다. 디지털기술 뿐만아니라, 기획부터 시나리오까지 영상편집, 표현기술, 영화산업의 구조 등 영상의 전반적인것을 배울수 있는것이 DHU의 특징입니다.



### 그래픽

소프트웨어를 사용하는 방법부터 디자인이론까지 폭넓게 활용하기 위한 실기수업을 진행하고 있습니다. 일러스트를 그리기위한 소프트웨어 사용법, 보정, 발상법 등 비주얼적인 면에 기초를 두고 폭넓은 수업을 실시하고 있습니다.



### 프로그래밍

컴퓨터 프로그래밍에서 꼭 필요한 기술을 배웁니다. 네트워크기술, 컴퓨터언어 프로그래밍 : 술 등 컴퓨터와 IT비즈니스의 현장에서 바로 ; 약할수 있는 인재를 양성하고 있습니다.

출처: デジタルハリウッド大学; <http://www.dhw.ac.jp/kr/#box04>

<그림 3-7> 디지털ハリ우드대의 교육내용

자기개발과목은 사회생활, 경력관리, 리더십, 정보리터러시 등으로 구성되며, 일반교양과목은 경영경제, 정보 및 자연과학, 예술 및 인문과학 등 일반대학의 교양과목에 해당한다. 세 가지 영역에서 1과목 이상을 선택해야 한다.

전문기초과목은 엔터테인먼트산업론, 디지털커뮤니케이션론 등이 필수이며, 선택과목에는 디자인개론, 색채론, 발상개론, 광고발상론, 광고비즈니스, CG개론, 영상연출이론, 인터넷개론, Web디자인개론, 애니메이션제작개론 등이 있다. 전문응용과목은 유니버설 디자인, Web 디렉션, 정보편집, 실사연출연습, 언어표현과 논문기술, 미디어개론, 애니메이션 연출론 등을 선택할 수 있다. 이들 과목은 모두 선택과목이다.

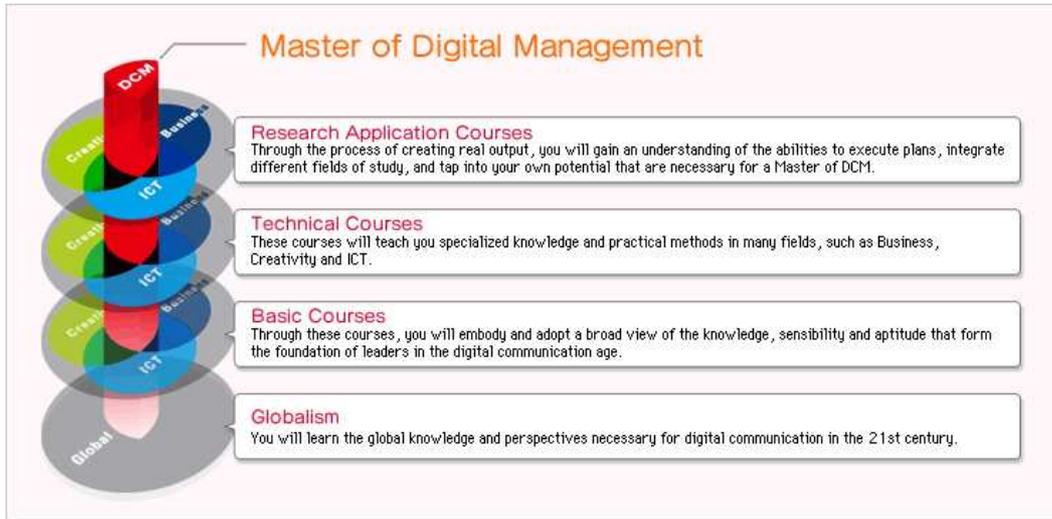
전문아날로그 연습과목은 선택이다. 개설과목에는 데생연습, 입체조형, 사진연습, 영상촬영연습, 스토리제작 기초연습, 시나리오제작연습, 동영상연습, 애니메이션 시나리오연습 등이 있다. 전문아날로그 연습과목은 모두 선택과목이다.

[표 3-6] '전문디지털연습과목' 개요

| 분야            | 구분 | 이수 연차                      | 과목명  | 학점                    | 필수 학점 | 개요                         |
|---------------|----|----------------------------|--|-----------------------|-------|----------------------------|
| CG·영상<br>관련과목 | 필수 | 1·2                        | 3DCG연습 I<br>3DCG연습II<br>영상제작연습 I<br>영상제작연습II                           | 4<br>4<br>4<br>4      | 12    | 선택필수에서<br>2과목(8학점)<br>이수해야 |
|               | 선택 | 2·3                        | 3DCG연습III<br>3DCG연습IV<br>영상제작연습III<br>영상제작연습IV                         | 4<br>4<br>4<br>4      |       |                            |
| Web<br>관련과목   | 필수 | 1·2                        | Web사이트구축연습 I<br>Web사이트구축연습II   | 4<br>4                |       |                            |
|               | 선택 | 2·3                        | Web구축연습III<br>Web구축연습IV<br>FLASH연습 I<br>FLASH연습II                      | 4<br>4<br>4<br>4      |       |                            |
| 디자인<br>관련과목   | 필수 | 1선                         | 그래픽디자인연습 I   | 4                     |       |                            |
|               | 필수 | 1후·2                       | 그래픽디자인연습II   | 4                     |       |                            |
|               | 선택 | 2·3                        | 그래픽디자인연습III<br>그래픽디자인연습IV  | 4<br>4                |       |                            |
| 엔지니어<br>관련과목  | 필수 | 1·2                        | 프로그래밍연습 I<br>프로그래밍연습II   | 4<br>4                |       |                            |
|               | 선택 | 2·3                        | Web프로그래밍연습 I<br>Web프로그래밍연습II<br>리얼타임3D그래픽 프로그래밍 I<br>리얼타임3D그래픽 프로그래밍II | 4<br>4<br>4<br>4      |       |                            |
| 애니메이션<br>과목   | 선택 | 2선<br>2선<br>2후<br>2후<br>3선 | 디지털작화실천트레이닝연습<br>원화연습<br>캐릭터디자인실천원화연습<br>미술연습<br>애니메이션촬영연습             | 4<br>4<br>4<br>4<br>4 |       |                            |

콘텐츠비즈니스과목은 모두 선택이다. 이수는 3, 4학년이 할 수 있다. 과목에는 프로듀서와 창업자를 위한 사업계획, 인터넷 마케팅, 기업커뮤니케이션, 고객매니지먼트, 캐릭터 콘텐츠 마케팅, 벤처특론, Web프로듀스, 게임프로듀스 & 디렉션, 모바일 콘텐츠 프로듀스 등이 있다. 이들 과목은 2학점이다. 이외에 연구과목으로 세미나와 졸업제작과제 등 8학점이 필수이다.

석사과정의 과목은 비즈니스, 크리에이티브, ICT와 이들의 융합영역을 중심으로 개설된다. 기초과목과 연구실천과목을 구성되며, 모든 수업을 실습이 중시된다. 1년차는 사업계획과 연구계획을 작성한다. 아이디어를 개발하고 수업을 통해 구체화시킨다. 기초과목과 전문과목, 연구실천과목을 이수한다. 2년차에서는 사업계획과 연구계획을 실행한다. 사업계획을 세워 수료과제를 통해 교수의 지도를 받으며 수정해 간다. 수료시에 사업을 시작할 수 있도록 하고 연구논문을 발표할 수 있도록 지도한다는 것이다.



출처: デジタルハリウッド大学院 <http://gs.dhw.ac.jp/en/>

<그림 3-8> 대학원 석사과정 교육내용

2014년에는 기초과목에는 컴퓨터그래픽, 프로듀스 능력개발, 콘텐츠 진흥정책, 제작연습 등 14과목이 개설되었다. 이들 과목은 도입부터 스킬까지 4단계로 구성되며, 모두 1학점이다. 전문과목에는 사업계획연습, 콘텐츠제작, 영상표현기법, 스토리연습, Web기술전략론, 영화사업모델연구, 캐릭터 매니지먼트, 콘텐츠 비즈니스 국제전략연구, 애니메이션 비즈니스연구, 인터넷 마케팅, 게임디자인설계 등 37과목이 개설되었다. 이들 과목은 전공별 과목과 융합형 과목으로 이루어져 있으며, 전공별 과목은 전공이 다르더라도 1-2과목을 이수해야 한다. 이들 과목은 모두 1학점이다. 연구실천과목은 융합형 과목이 대부분이며 모두 3학점이다. 이들 과목은 2년간 6학점 이상 이수해야 한다.

필수, 선택필수과목에서 수료에 필요한 학점은 2년제의 경우 20학점, 1년제는 17학점이며, 이외에 선택과목을 포함해 모두 34학점을 이수해야 학위가 수여된다.

[표 3-7] 연구실천 및 수료과제 과목 개요

| 과목구분 | 모듈        | 과목명                    | 학점 | 이수조건                                |
|------|-----------|------------------------|----|-------------------------------------|
| 연구실천 | B+C       | 미디어 커뮤니케이션 랩           | 3  | 2년간 6학점 이상 이수해야 한다<br>(1년제는 3학점 이상) |
|      | B+I       | 콘텐츠전략 랩                | 3  |                                     |
|      | C+I       | Effective Learning Lab | 3  |                                     |
|      | I         | 콘텐츠정보처리 랩              | 3  |                                     |
|      | B+C       | 디자인비즈니스개발 랩            | 3  |                                     |
|      | C         | 3DCG표현 랩               | 3  |                                     |
|      | B+C       | 스토리마케팅 랩               | 3  |                                     |
|      | B+C       | Hit Contents Lab       | 3  |                                     |
|      | C+I       | Etec Visualize Lab     | 3  |                                     |
|      | B+I       | 비즈니스로직 랩               | 3  |                                     |
|      | B+C       | 비디오게임 랩                | 3  |                                     |
|      | C+I       | 쌍방향 실시간 콘텐츠 랩          | 3  |                                     |
|      | B+C       | 애니메이션 랩                | 3  |                                     |
|      | B+C       | 커뮤니케이션 디자인 랩           | 3  |                                     |
| B+C  | 캐릭터 마케팅 랩 | 3                      |    |                                     |
| 수료과제 | B+C+I     | 수료과제제작                 | 6  |                                     |

B: Business, C: Creative, I: ICT

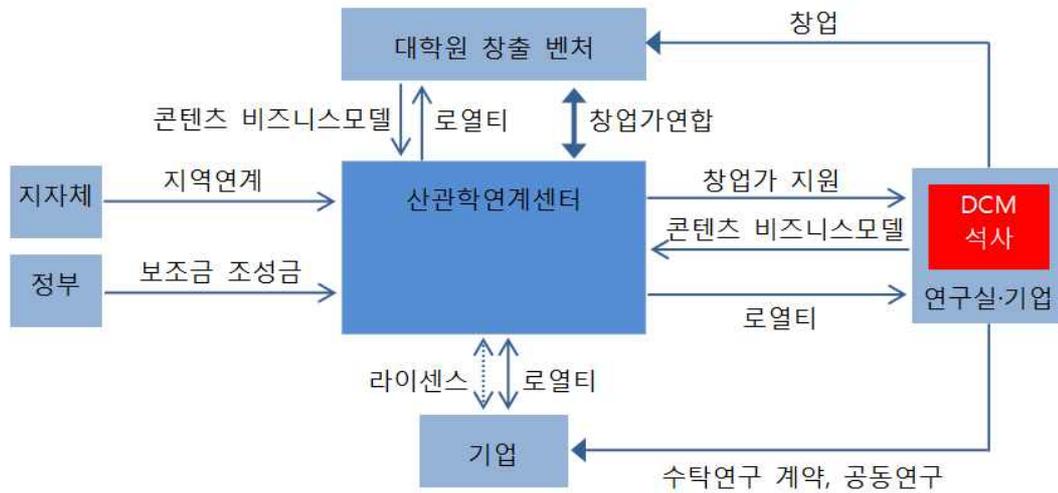
출처: 디지털ハリウッド大学院 <http://gs.dhw.ac.jp/files/docs/syllabus2014.pdf>

### ⑤ 산학관 프로그램

산학관 연계를 추진하고 있다. 이를 위해 2009년 2월 ‘산학관 연계센터’(産学官連携センター)를 설립했다. 대학과 대학원에서 구축한 노하우와 네트워크를 활용해 기업, 지자체 등과 공동연구에서 얻은 연구성과의 사회환원, 새로운 산업창출 및 지역산업 활성화를 추진한다는 것이다. 이를 위해 세 가지 사명을 제시한다. 비즈니스, 크리에이티브, ICT의 융합을 통한 혁신을 실현한다, 산학관과 내외 불문하고 다각적으로 모든 기술과 연구성과의 가치창출을 위한 개방형 혁신을 실현하기 위해 고품질의 연계를 양산한다, 혁신을 통한 성과를 교육에 되돌리고 높고 새로운 가치를 가진 혁신가(innovator)를 육성한다는 것이다.

관련기업의 지원과 후원도 적극적으로 받고 있다. KDDI, Yahoo! Japan, USEN, 라쿠텐, CCC, Bandai Namco, avex, DeNa, Tokyo FM, EMobile, Sanrio, exite, Takara Tomy Entamedia, Capcom 등으로부터 후원을 받고 있다. 이들 기업에 취업도 지원하고 있다. 대표적으로 캐리어센터를 통한 경력관리 및 취업세미나, 인턴십, 기업세미나 등이 있다. 졸업생은 대학원을 진학하거나 콘텐츠업계와 관련업계에 취업하고 있다. 2014년 5월 기준 취업률은 95.5%였다.

한편 디지털ハリ우드대학원은 2014년 2월 파나소닉과 산학연계 공동연구를 시작했다고 발표했다. 4K시대의 새로운 영상표현, 4K동영상 촬영이 가능한 디지털카메라를 비롯한 디지털 이미징 기기를 개발하게 된다.



출처: デジタルハリウッド大学院 <http://gs.dhw.ac.jp/profile/cooperation/>

<그림 3-9> 디지털ハリ우드대학원의 산학관 연계 프로그램

### 3) 정책 성과

콘텐츠 창조인재 교육기관 가운데 도쿄대 대학원 학제정부학부의 콘텐츠 창조과학 산학연계 교육프로그램이 다른 대학에 유사한 교육프로그램을 설립하도록 유도했다.

대표적으로 리츠메이칸대학 대학원 영상연구과(<http://www.ritsumeai.ac.jp/gsia/>), 도쿄예술대학 대학원 영상연구과(<http://www.fm.geidai.ac.jp/>), 큐슈대학 대학원 학술공학연구원 선도적 디지털콘텐츠 창성지원단(九州大学大学院芸術工学研究院 先導的デジタルコンテンツ創成支援ユニット) 등 설립되었다. 이들 교육프로그램은 문부과학성 과학기술진흥조정비(진흥분야 인재육성프로그램)를 받아 설립된 경우가 대부분이다.

한편 디지털ハリ우드대와 대학원은 콘텐츠 인재육성에 새바람을 불어넣었다. 기존의 이론 중심적인 교육에서 현장에 즉각적인 활용이 가능한 실무 중심의 커리큘럼으로 변화를 일으켰으며, 분야별 전문가의 직강이나 산학관 연계 프로그램 등도 좋은 평가를 받고 있다. 특히 기존 대학이나 대학원의 경직된 교육프로그램과는 달리 디지털ハリ우드대와 대학원은 새로운 교육프로그램을 도입하며 변화를 시도하고 있다. 2015년에는 미디어환경의 변화에 맞춰 대학 커리큘럼을 Web, 비즈니스, 게임 및 프로그래밍, 애니메이션, 영상, 첨단미디어표현, 그래픽디자인, CG 등 8개 분야로 개편했다.

### 3. 프랑스

#### 1) 프랑스의 창의인재양성 교육정책

##### (1) 창의인재육성 분야의 세분화와 융합교육의 지향

프랑스의 창의인재양성정책을 구체적으로 알아보기 전에 앞서 창의인재란 어떠한 인재를 가리키는지에 대한 규정이 필요할 것이다. 사전적으로 창의란 ‘새로운 의견을 생각하여 냄’이란 뜻을 가리킨다는 점에서 우리는 창의인재를 과거의 지식습득을 기반으로 전문적 지식을 체계화시키는 학문적 영역의 인재가 아닌 ‘개인의 상상력과 재능을 바탕으로 문화예술영역에서 예술창작활동을 비롯, 관련 산업에서 활약하는 인재’로 규정하고자 한다.

프랑스의 창의인재양성정책은 ‘따로 또 같이’ 정책으로 포현될 수 있다. 바로 교육부와 문화와 커뮤니케이션부 간 합동예술교육정책이 대표적인 예이다. 다시 말해 구체적 창의인재양성교육은 우리나라의 문화관광부에 해당하는 문화와 커뮤니케이션부와 교육부의 상호부처간 노력에 의해 이루어지고 있다. 예를 들어 음악의 경우, 교육부에서는 초등학교에서 중학교까지는 의무적 교육을 실시하고 있다. 고등학교에서는 특정 학생들이 전문적으로 음악을 인지, 해석, 창작하는 교육을 받게 되며, 이들은 바칼로레아를 치르고 보다 전문적인 국립고등음악학교에 입학하게 되는 시스템을 거치게 된다. 국립고등음악학교의 경우 문화와 커뮤니케이션부 아래 관리, 지원받고 있다. 즉, 창의인재의 기초적 교육은 교육부가 담당하고 문화와 커뮤니케이션부는 문화예술 분야의 전문인력을 양성하기 위해 교육기관을 관리, 재정을 지원하고 있다. 1983년 4월 25일 마련된 프로토콜에 의해 관련분야 전문가들이 주축이 되어 만들어진 문화예술교육고등위원회(Haut conseil de l'éducation artistique et culturelle)는 이러한 따로 또 같이 정책을 구실제적으로 실현하고 있는 대표적 조직이다.

2005년 문화예술교육고등위원회는 새로운 예술인재양성정책의 목표를 마련하기에 이른바 새로운 창의인재양성교육의 목표는 크게 6가지로 요약된다. 구체적 내용으로서 첫째, ‘문화와 예술의 영역의 다양화’의 추구이다. 문화예술교육의 분류를 보다 세부적이고 전문적으로 나누어 이러한 영역에서 인재들이 보다 세분화되고 전문화된 기술에 가까운 교육을 받도록 하기 위한 것으로 파악된다.

[표 3-8] 문화와 예술의 분류와 세부 영역

| 분야   | 시각예술   | 청각예술       | 공연예술 | 예술의 역사     |
|------|--------|------------|------|------------|
| 세부영역 | 응용예술   | 보컬음악과 연주음악 | 연극   | 건축문화유산의 이해 |
|      | 조형예술   | 음향작업       | 춤    | 박물관의 이해    |
|      | 영화와 방송 |            |      |            |

둘째, 양부처간 협동 아래 추진되고 있는 창의인재양성교육의 목표는 교육절차의 다양화, 다시 말하면 다양한 접근에 의한 융합적 접근의 예술교육, 셋째, 문화예술교육에 접근이 어려운 문화적, 지리적 취약 대상에 대한 정책적 배려강화, 넷째, 문화예술조직과 지방자치단체의 긴밀한 협력, 다섯째, 문화산업의 등장과 테크놀로지를 바탕으로 한 문화예술작품의 창작과 새로운 문화전파의 양상, 뉴테크놀로지에 대한 이해 및 저작권 교육, 마지막으로 유

네스코의 국제협정 조약의 규정을 따르는 ‘문화적 다양성’의 준수이다.<sup>23)</sup>

## (2) ‘문화다양성’과 ‘지역안배’에 따른 국립고등예술학교와 지방공립·사립예술학교

문화와 커뮤니케이션부 아래 고등인재를 양성하고 있는 교육기관들은 프랑스가 제5공화국부터 설립한 문화와 커뮤니케이션부와 이때부터 추진해오고 있는 문화정책의 틀 안에서 파악하는 것이 바람직할 것이다. 세계에서 가장 먼저 문화부를 창설한 프랑스는 드골 대통령(1959-1969)의 강력한 국가부흥에 대한 의지 속에 경제, 국방 분야와 함께 문화예술을 국가부흥의 핵심 분야로 지목해 왔다. 초대 문화부 장관을 지냈던 앙드레 말로는 ‘문화의 대중화’를 문화정책의 핵심으로 삼았다. 문화의 대중화란 이른바 예술이 박물관에서 죽어있는 기억의 장소로서가 아닌, 현재의 삶 속에서 새롭게 해석되고 인간의 삶을 더 풍요롭게 하는 대상으로 새롭게 현재의 시점에서 친숙한 대상이 되어야 한다고 보았다. 프랑스 제5공화국의 문화정책은 크게 ‘지방 문화의 진흥 및 다양한 예술지원’과 ‘문화재의 보존과 복원’으로 요약된다.<sup>24)</sup> 프랑스의 문화정책이 제5공화국의 출범 시작과 함께 국가부흥정책의 하나로 자리잡기까지 그 시작은 예술가, 학계인사, 문학인으로 대표되는 문화계 종사자들의 삶의 터전에 국가가 개입하는 것이 정당하지 아닌지에 대한 문제의식의 대두였다. 문화예술계 인사 영역과 정치인과 공무원의 영역 사이의 예술에 대한 공적개입에 대한 대립된 입장은 공적개입이 제도화되기 전 필연적으로 수반될 수밖에 없는 과정으로 파악해야 할 것이다. 이러한 공방이 정점에 다다랐던 시기는 1890년이었는데 그 이전 1880년 무렵 프랑스에서는 문화예술작품이 경제적 논리 아래 상품으로 인식되어지는 범주에서 벗어나는 예외적 항목이 되어야 한다고 보는 입장, 문화 역시 다른 상품처럼 자치적 영역에서 자유롭게 생산되고 판매되어야 한다는 입장이 양존하였다.

프랑스의 역사에서 직접적인 프랑스의 예술에 대한 최초의 공적개입 행위는 (les pratiques d'invention publique) 국립 미술(les beaux-Arts)에 대한 문화유산적 가치를 부여하고자 했던 점이라고 볼 수 있다. 프랑스의 예술을 가르키는 단어인 ‘보자르(Beaux-arts)’는 17세기부터 전통을 잇는 건축, 미술, 조각에 해당하는 예술을 이르는 단어이다. 이러한 예술에 대한 높은 가치를 부여하고자 했던 노력은 지금까지도 프랑스가 ‘문화예술’의 나라라는 정체성을 굳히는 데 원동력이 되었다. 이러한 프랑스의 예술작품에 대한 특별한 가치를 부여하는 노력은 제 3공화국 시절 의원 (député) 에두아르 에나흐<sup>25)</sup>의 국립 미술에 대한 국가적 차원의 보호와 지배계층의 예술에 대한 관심을 이끌어내기 위한 호소문 전문에 잘 드러나 있다.

## (3) 문화와 커뮤니케이션부의 창의인재양성교육정책

### ① 제도적 차원의 ‘다양화’

프랑스의 문화예술교육정책을 한 마디로 표현한다면 ‘제도적 차원의 다양화’이다. 이러한

23) Renaud Donnedieu, Lettre de mission du HCEAC, 2005, Le portail interministériel de l'éducation artistique et culturelle.

24) 오세정, 프랑스 문화의 정체성과 문화정책, 프랑스 문화예술연구 제9집, 2003, p.240.

25) Vincent Dubois, La politique culturelle, Genèse d'une catégorie d'intervention publique, Edition BELIN, 1999, p.64.

특징은 문화예술인재를 양성하는 고등교육기관이 국립과 사립으로 양분되어 매우 다양하게 전국에 분포되어 있다는 것을 우선 의미한다. 구체적 교육기관은 문화와 커뮤니케이션부의 관리 감독을 받는 국립고등예술학교와 지방자치단체의 재정지원을 받는 공립·사립예술학교로 나뉜다. 그러나 동시에 지식기반의 인재양성, 예를 들면 고고학, 문화 매개와 경영과 같은 지식기반의 창의인재양성은 대학에서 이루어지고, 직업인으로서 활약할 인재를 육성하는 사립교육기관도 우수한 교육의 질을 갖추어 운영되고 있다.

프랑스는 공식적으로 문화예술분야 국립인재양성교육기관은 크게 5개 분야로 분류하고 있다. 그 5개 분야는 건축과 조경 분야, 조형예술 분야, 공연예술, 문화유산, 영화와 방송 분야이다. 문화와 커뮤니케이션부에서 관리·감독하는 국립교육기관은 2010년-2011년 기준으로 약 125개가 있으며, 프랑스 전역 34000명의 학생들이 조형예술, 공연예술, 건축과 조경, 문화유산 그리고 영화와 방송 분야 순으로 교육을 받고 있다. 위 해당 분야의 인재양성교육기관은 프랑스 문화와 커뮤니케이션부의 관리감독 아래 이루어지며, 재정지원을 받는다.

프랑스의 창의인재교육은 분야별, 지역별로 학생 수의 편차가 크다. 전체 학교의 1/5에 해당하는 국립교육기관이 파리에 위치하고 있는 점이 특징이다. 2008년도에서 2009년에 걸친 조사에 의하면 분야별로 건축과 조경예술 전공의 학생들이 가장 많은 것으로 조사되었고 2010년에서 2011년도에 걸친 조사에서도 역시 가장 많은 수의 학생들이 학위를 받은 것으로 조사되었다. 반대로 가장 적은 수의 인재들이 속한 문화예술분야는 영화와 방송 분야이다.<sup>26)</sup> 이는 베르사이유 궁전 등의 건축물과 정원의 조경술에서도 알 수 있듯이 프랑스는 전통적으로 건축과 조경이 고급예술의 한 영역으로 인식되어 온 것에 기인할 것이다. 그러나 프랑스에서도 최근 문화유산의 디지털화와 디지털문화의 전파라는 문화정책의 기조와 영화, 방송영상산업의 성장에 따라 관련분야의 인재들이 서서히 증가하고 있는 것이 특징이다.

## ② 방송영상분야의 인재양성추진

영화와 방송분야는 2010년과 2011년에 걸친 조사에 의하면 전국적으로 가장 적은 수의 학생들이 포진되어 있고 가장 적게 학위를 받고 있는 분야이다. 이것은 방송과 영화라는 분야가 현장위주, 실무위주의 기능교육이 필요한 분야인 것에서 기인한다고 보여진다. 프랑스는 오래 전부터 국립영상원(INA) 설립을 통해 방송영상콘텐츠의 보존 업무와 관련 분야 창의인재를 육성해 오고 있다. 국립영상원(INA)은 산업적, 상업적 성격을 가진 공공기관으로 1974년 8월 7일 법에 의해 공영방송사로부터 분리되면서 창설되었다. INA는 국가의 영상유산을 저장 및 보존하고 더 가치 있게 활용하는 일을 담당한다. 영상 아카이브의 활용 방식, 관련업무의 재정적 조건, 성격, 가격은 각 해당회사와 INA 사이의 협정에 의해 정한다. INA는 의무규정집에 정하는 조건에 따라, 방송영상 아카이브의 발체 부분을 활용한다. 이를 위해, INA는 이 발체본에 대한 활용권을 가지며, 이 권리는 첫 방송으로부터 일 년 안에 소멸된다. 1992년 6월 20일 법은 라디오와 TV 방송 프로그램을 이 기관이 보관하도록 정하였으며 1995년부터 시행되었다. 2002년부터는 위성과 케이블 방송 프로그램을 보존하는 역할까지 맡게 되었다.

26) [www.culturecommunication.gouv.fr/content/.../CC-2012-1-f.pdf](http://www.culturecommunication.gouv.fr/content/.../CC-2012-1-f.pdf)

이 뿐만 아니라 INA는 제작인력을 양성하는 교육 사업을 진행하고 있다. 교육 연수비는 상당히 비싼 편인데 INA의 교육 연수를 희망하는 방송 관련 직업인을 지원하기 위한 영상 산업 전문인력 양성 및 지원 기금(AFDAS)을 마련하고 한 협회가 관리한다. 이 협회는 정부가 인정한 기관으로 자동적으로 기업체들로부터 일정한 비율의 후원금을 징수하여 비정규직이나 계약직을 대상으로 지원한다. 인력교육기관으로서의 국립영상원은 프랑스 방송영상 산업에 종사할 혹은 종사하는 인력에 대한 재교육을 담당하고 있다. INA는 방송영상 아카이브를 보존하는 역할로 알려진 기관이나 방송영상 인력의 양성과 재교육에 있어서도 가장 중요한 기관이다. INA의 교육 기능은 1974년 이 조직의 창설과 함께 부여되었다. 기존에 직업 재교육을 실시하다가 2000년에는 대학 교육을 담당하기 시작하였다. 2005년에는 중·고등학교 교사와 학생들을 위한 교육 프로그램을 처음으로 제공하였다. 2007년에는 문화커뮤니케이션부 장관이 공인하는 Master과정의 학위가 만들어지기도 하였다. 2008년에는 연구와 고등교육 부서가 INA 내부에서 통합되었다. 2009년에는 이 부서가 개편되어 INA SUP으로 재정비되었다. 오늘날 이 기관은 영상과 음향 분야에서 직업 재교육뿐만 아니라 대학과 연계하여 전문적인 대학 교육을 맡고 있고 기관으로 변모하였다. 매년 INA의 인력 교육을 받은 인원은 학생과 실습생을 포함하여 5500명에 달한다. 총 7000 제곱미터의 교육 공간이 제공되고 있으며 상근 교육자는 25명이다. 교육 분야에 따라 외부 전문가가 활용되는데 총 600명이 활동하고 있다. 교육에 참여하는 기업은 400개가 넘는다.

INA는 70년대 공영방송사에서 분리되어 나온 조직이기에 프랑스 공영방송사와 법적으로 같은 위상을 가지는 기관이다. 따라서 새로운 사장이 취임하면서 일종의 중장기발전계획서와 유사한 ‘목표·수단 계약서(Contrat d’objectifs et de moyens)’를 국가와 체결하게 된다. 현재 INA의 목표·수단 계약서는 2010년부터 2014년까지 유효하다. 가장 최근에 체결된 이 계약서에서 제시되고 있는 인력 교육 계획의 목표는 다음과 같다.

- 디지털 미디어와 영상 직업 교육에 있어서 표본이 될 수 있는 공간을 건설할 것
- 국가 차원에서 방송 분야에서 지식과 자격의 기본 토대를 구축할 것
- 매력적이고 국제적으로 명성을 떨치는 공동체를 창설할 것

이 새로운 계약서가 밝히고 있는 계획 중 인력 교육에 관한 부분은 다음과 같이 세 가지이다(INA, 2010).

첫째, 새로운 지식을 만들고 탐구하는 것이다. 디지털 미디어 대학이라는 전망을 가지고 INA는 영상학과 영상 직업에서 이론과 실전, 기술적 연구와 인문사회과학 연구의 조화를 추구하면서 지식 창달의 동력이 되도록 한다.

둘째, INA는 연구와 고등교육 클러스터(Pôle de Recherche et d’Enseignement Supérieur, PRES)에 참여하는 기관이 되어 디지털 미디어 대학의 활성화에 기여한다. INA는 2007년에 창설된 2개의 Master 과정의 고등 교육을 지원하고 Paris Est 대학교 클러스터 멤버들과 함께 혹은 독자적으로 고유한 교육과정을 개발한다. 이것은 영상과 미디어 분야에서 새로운 학과의 출현에 기여하기 위함이며 지식과 전문 노하우를 결합한 고유한 교육을 구성하기 위함이다. 특히 이것은 이 분야의 기업들이 요구하는 높은 수준의 자질에 대한 수요를 충족하기 위함이다. 또한 INA는 상업적 특성을 강화하고 새로운 기술에 대한 관심을 고취시킨다. INA는 이 기관이 보유하고 있는 아카이브 자료를 활용하여 교육 프로그램을 발전시키고 교사들과 학생들이 방송 프로그램 자료를 잘 활용할 수 있는 방법들을 고

안한다.

셋째, 디지털 미디어 대학의 창설을 위해 재정비된 물리적 공간이 필요하므로 교육과 연구활동을 실시할 수 있는 새로운 부지와 기존의 건축물을 재정비할 수 있는 계획을 마련해야 한다.

## 2) 콘텐츠 창의인재 양성기관과 교육현황

### (1) 건축과 조경예술 분야

#### ① 국립 샤이오 학교(École de Chaillot)

‘역사기념물 보존과 역사 고등 연구소’이 전신기관인 샤이오 학교는 공립시민고등교육기관으로서 1887년 파리에 세워졌다. 본 고등교육기관은 건축을 전공한 학위자들에게 열린 교육을 실시, 창작활동을 부추기고 국립콩쿨에 창작예술가로서 지속적인 작품을 선보이도록 고무시키는 역할을 수행하고 있다. 오늘날 샤이오 학교는 파리 문화유산과 건축 기념관(Cité de l'architecture et du patrimoine) 안에 설치된 고등교육기관으로서 프랑스 건축학교(l'institut français d'architecture), 프랑스 기념물 박물관(Musée des monuments français)과 함께 프랑스의 건축예술 분야의 인재를 양성하는 기능을 맡고 있다. 파리 16구에 위치한 샤이오 궁전의 외곽과 전시장 안에 위치하고 있다. 입학시험을 통과한 건축학 학위 소지자들을 대상으로 지속적인 교육을 제공하는 공립고등교육기관으로서, 2년간의 학제를 마련해 두고 있다. 교과목은 크게 건조물, 도시와 조경, 역사, 법제와 문화유산 경영으로 나뉜다. 건조물에 대한 교육은 고대부터 20세기까지 시기별로 특징적인 건축양식과 대표적인 작품들에 대한 심도 깊은 이해를 교육목표로 두고 있다. 관련 세부 교육은 문헌연구부터 전승되어 온 건축물 재현에 관한 기술, 측정 도구에 대한 이해, 구조와 재료의 상세 분석으로 나뉘어 이루어지고 있다. 도시와 조경에 대한 교육은 문화유산의 사용의 관점에서 도시 분석을 교육목표로 설정하고 있는데, 자료들에 대한 다양한 기록 방법들과 분류, 검토와 보존에 대한 표준들은 비판적 시각으로 연구한다. 마지막으로 문화유산 경영과 법제교육은 문화재로서의 가치가 있는 건축물의 복원과 재사용과 경영에 대한 지식을 교육생들이 습득하도록 하는 데 목표를 두고 있다. 이러한 문화재 복원과 재사용에 관한 교육은 단순히 건물의 물리적 차원의 복원을 넘어 역사와 현재성, 건물의 경제라는 철학적인 관점에서의 문제를 야기하는 부분이다. 대표적인 건축물의 재사용에 관한 사례연구를 통해 교육생들은 과거와의 단절을 아닌 열린 미래의 길 위에서 있는 건축물들을 새롭게 이해하게 된다. 또한 학생들은 심도 깊게 역사적 건물과 금지구역들에 관한 법제들을 익히고 관련 분야의 행정과 기구에 대해 실제적인 지식을 습득하게 된다. 콩쿨을 통해 입학의 기회가 주어지는 샤이오 학교는 문화재 복원 분야의 현장 전문가로서 교육을 통해 거듭나게 된다.

#### ② 국립고등건축학교(école nationale supérieure d'architecture)

프랑스의 건축 분야의 인재를 대표적으로 국립건축학교에서 양성되고 있다. 국립건축학교는 1978년 3월 8일 78-266 법령의 부속문서에 명시된 행정적 지침과 재정에 관한 지침을 바탕으로 운영되고 있는 국립학교로서 최근 2013년에는 세부적인 법령이 수정·강화되었다. 파리의 4개교, 보르도를 비롯 전국 20개의 기관에서 건축분야의 인재가 양성되고 있다.

그 중 논문지도자격 교수를 양성하는 기관은 두 곳으로서 파리건축학교(École spéciale d'architecture)와 스트라스부르흐에 위치한 문화예술산업 국립고등학교 (École nationale supérieure des arts et industries de Strasbourg) 두 곳이다. 교육연한은 총 5년제로서 건축학학위인 DEA는 Bac + 3의 교육과정을 이수한 학생에게 수여되고, 국가학위인 DE는 bac + 5의 교육과정을 밟은 학생들에게 수여된다. 교육자가 되기 위해서는 박사과정 교육기간인 3년을 밟아야하거나 HMONP(Habilitation à l'exercice de la maîtrise d'oeuvre en son nom propre, 1 an)의 자격을 갖추어야 한다.

## (2) 조형예술 분야

### ① 국립고등미술학교(Les écoles nationales supérieure des Beaux-Arts)

프랑스의 예술이라고 일컬어지는 최초의 프랑스 문화예술 인재양성기관은 1863년 시행령으로 설립된 국립 미술학교(École des Beaux-Arts)이다. 국립 인재양성기관의 성격은 전통을 계승하고 보존하는 데 그 목적을 두고 있다. 전통을 고수하는 분위기 아래 예술분야 인재를 선별하기 위한 방편으로 국립 미술학교는 1950년 건축, 미술, 조각 분야의 인재를 대상으로 하는 콩쿨제를 시행하였다. 그 후 1954년 10월 19일 시행령을 바탕으로 국립 미술학교는 각 영역을 불문하고 조형예술분야 고등 디플롬학위제도(le diplôme supérieur d'art plastique)를 실시하여 합리적 교육의 기틀을 마련하게 되었다. 그 후 1970년 9월 16일 시행령을 근간으로 학위제는 프랑스 대학이 시행하는 입학제도인 서류전형제를 채택하게 되었다. 1990년대부터 국립 미술학교는 두 가지 교육의 목표를 선정하게 대대적인 교육과정의 혁신을 꾀하였다. 그 두 가지 목표는 첫 번째, 과거와의 단절, 두 번째, 국가적 경계를 넘어선 예술가들의 창작활동 고취, 기술과 예술의 융합에 대한 시대적 요구에 대한 부응으로 요약된다.<sup>27)</sup>

### ② 국립고등 장식예술학교(École nationale supérieure des arts décoratifs)

250년의 전통을 지닌 국립고등 장식미술학교는 디자인과 예술 분야의 국제적 인재를 양성하기 위해 만들어진 국립 교육기관이다. 현재의 프랑스 패션 산업을 이끌어가는 디자이너들을 배출한 곳으로 18세기에 세워진 최상위 고등교육기관인 그랑제꼴 중 하나이다. 프랑스 문화와 커뮤니케이션부 산하의 교육기관으로서 실내 건축, 예술 공간, 애니메이션 영화, 그래픽/멀티미디어 디자인, 텍스타일 디자인, 복장 디자인, 사진과 비디오, 무대장식 분야의 총 10개 분야의 교육을 실시하고 있다. 교육 연한은 5년제이며 교육이 끝나면 학생들은 석사학위에 해당하는 학위를 받을 수 있다. 국립 장식예술학교는 석사학위를 받은 학생들이 학업을 이어가도록 이들을 위한 예술가의 길을 걷는 학생들을 위한 박사교육과정인 파리 SACRe (Sciences, arts, Création, Recherche)의 교육과정을 밟을 수 있도록 마련하고 있다. 따라서 학생들은 활발한 예술창작 활동과 함께 연구자로서의 길을 걸을 수 있는 다양한 기회를 얻게 된다.

### ③ 국립고등 산업창작예술학교(École nationale supérieure de création industrielle)

27) Annie VERGER, 《Enseignement de l'art》, Encyclopédie universalis 2014.

국립고등 산업창작예술학교는 1982년에 설립되었다. 2011년도와 2012년도에 가장 우수한 디자인 학교로 평가된 산업창작예술학교는 산업디자인 분야의 가장 우수한 인재를 양성하기 위한 목표로 설립되었다. 혁신적인 접근방법을 지향하면서 국립고등 산업디자인 학교는 산업디자인, 디지털 디자인 영역, 공간 디자인, 마지막으로 커뮤니케이션과 서비스 영역에서의 교육을 펼치고 있다. 상업과 산업 분야 쪽으로 진출한 인재를 길러내기 위한 국립교육기관으로서 산업부와 문화와 커뮤니케이션부 공동 관리 감독 하에 있으며 ‘현대기술과 예술창작, 디자인을 통한 혁신, 신디자인’을 모토로 지속적인 교육을 진행하고 있다. 교육은 열린 교육과 심화교육 두 접근 방식을 택하고 있다. 각각 2년의 기본과정을 바탕으로 총 5년제의 교육을 실시하고 있는데 기업과 연계한 현장 교육을 강조하고 있다. 산업현장에서 능력을 발휘할 인재 양성 기관인 만큼 국립고등 산업디자인예술학교는 5개의 목표 아래 인재를 양성하고 있는데, 첫째, 산업현장에서 곧바로 투입되어 발휘되는 능력 개발, 둘째, 산업현장에서 최첨단 디지털 디바이스를 자유자재로 활용할 수 있는 능력, 셋째, 산업현장에서 요구되는 실무능력과 이론적 능력의 조화, 넷째, 디자인 혁신에 열린 태도와 능동적인 태도 함양, 다섯째, 형식적 차원과 컨셉 차원의 수준 높은 이해를 목표로 두고 있다. 산업부 (Ministère de l'industrie) 와 문화와 커뮤니케이션부 공동의 관리 감독 아래 설치되어 운영되고 있다.

#### ④ 국립 사진학교(École nationale supérieure de la photographie d'Arles)

국립 사진학교는 프랑스에 설치되어 운영되는 유일한 사진학교이다. 문화부의 개입을 통해 국가의 감독 아래 운영되는 공공교육기관으로 1982년 아를에 위치하고 있다. 조형예술 진흥 연구 및 교육부에 소속되어 있는 국립고등사진학교는 3년제의 교육 연한을 두고 철저한 지식을 바탕으로 예술, 테크닉, 역사와 이론에 바탕을 둔 사진 교육을 목표로 설정하고 있다.

#### ⑤ 지방 국립고등예술학교(écoles nationales d'art en région)

프랑스 국립예술학교에서는 그래픽, 디자인, 건축, 음악, 춤, 연극과 같은 분야의 인재를 양성하는 국립기관으로서 문화와 커뮤니케이션부의 관리감독 아래 설치된 교육기관이다. 입학자격은 선발인 경우가 대다수이며 바칼로레아 시험을 통과한 학생들을 대상으로 2년에서 길게는 5년에 걸친 교육과정을 마련하고 있다. 총 6개의 지역 국립고등예술학교는 부흐쥬, 세르쥬뵙트와즈, 디종, 리모쥬, 낭시, 니스로 나뉜다.

#### ⑥ 지역 예술학교

47개의 지역예술학교는 문화와 커뮤니케이션부에서 부여하는 국가자격증을 준비하는 학생들이 입학할 수 있는 곳이다. 학위는 3년의 학업 기간을 거쳐 수여되는 국가조형예술학위인 DNAP(diplôme national d'arts plastiques)와 5년의 학업 기간을 마쳐야 하는 국가고등조형표현학위인 DNAP (diplôme national supérieur d'expression plastique)가 있다.

### (3) 공연예술분야

① 파리 및 리옹 소재 국립고등음악과 무용콘서바토리(conservatoire national supérieurs de musique et de danse)

2009년 2월 18일, 설립에 관한 법령을 두고 있는 파리와 리옹 소재 국립고등음악과 무용콘서바토리는 문화와 커뮤니케이션부 관할 아래 운영되는 국립고등예술학교이다. 이 학교는 교육법 L759-1항에서 밝히고 있는 음악과 무용, 연극과 서커스 공연과 관련된 고등교육기관의 임무에 따르는 국립고등교육기관으로서 음악, 무용, 소리의 테크놀로지에 대한 기초교육과 재교육을 담당하고 있다. 이론가와 프로페셔널연주가 양성을 동시에 목표로 하고 있으며 관련 과목으로는 현대와 전통 악기 훈련, 고대음악, 재즈와 즉흥음악, 보컬훈련, 작사, 작곡, 오케스트라 편성, 음악학과 음악분석, 음악교육과 음악교수법, 음향전문 과목을 개설하고 있다. 파리 19구에 위치한 국립고등 음악무용 학교는 1795년 8월 3일에 세워진 역사 깊은 본 기관은 전문적인 음악인의 길을 걷는 인재들을 위해 설립되어졌는데 세계에서 가장 큰 규모의 국가의 국립예술교육기관 중 하나로 꼽힌다. 2010년부터는 Bruno Mantovani가 학교를 책임 운영하고 있다. 개설된 과목으로는 보컬, 음악학과 음악분석, 이론교육과 오케스트라 구성, 전통악기와 현대 악기에 대한 숙달, 고전음악의 이해, 재즈와 즉흥적 표현, 음악교육에 대한 교육, 엔지니어양성교육, 음향에 대한 이해, 안무에 대한 이해 등이 있다. 국립고등음악무용학교 역시 학생들이 학업을 계속 이어가도록 박사교육 과정은 설치하고 있다. 파리 소르본 대학과 연계한 콩쿠르 박사과정교육과 음악작곡에 중점을 둔 박사과정교육을 두고 있다.

② 파리 오페라 발레학교(École de danse de l'Opéra de Paris)

파리에 위치한 파리 오페라 발레학교는 2013년을 기준으로 300년의 역사를 자랑하는 유서 깊은 발레 전문학교이다. 루이 14세는 1783년 발레 콘서바토리를 공식적으로 출범하는 법률을 제정하게 된다. 교육은 총 6단계과정으로 이루어져있다. 클래식, 현대무용, 재즈, 바로크 등의 양식의 춤을 주요 교과목으로 배우며 기초소양교육으로 음악보충교육, 마임교육, 희극, 공연법, 발레와 체육학의 역사 등을 마련하고 있다. 학생들은 8살에서 11살까지의 입학시험, 11살에서 13살 사이의 입학시험, 13살 이상의 입학시험을 각각 따로 두고 있다. 그러나 모두 바칼로레아 L과정을 통과해야 한다.

③ 국립고등 공연예술학교(Conservatoire national supérieur d' art dramatique)

국립고등오페라 학교는 문화와 커뮤니케이션부의 감독 아래 운영되는 음악학교로서 공연 예술분야의 인재 양성과 전문가의 길에서 활동하는 공연예술가들의 재교육과 평생교육에 중점을 두어 설립된 기관이다. 이론적 교육과 함께 완성도 높은 연기력과 표현력 교육을 함께 실시하여 연극, 오페라 등의 수준 높은 배우 양성 기관인 국립 고등 공연예술학교는 예술가들을 위한 박사과정 교육인 SACRe를 제공하여 연구자의 길을 함께 건도록 교육의 장을 마련하고 있다.

(4) 영화와 방송분야

① 국립고등방송학교(École nationale supérieure des métiers de l' image et du son) -

## La Fémis

라 페미는 1986년에 설립된 기관으로 문화와 커뮤니케이션부와 국립 영화와 애니메이션 센터(Centre national du cinéma et de l'image animée, 이하 CNC)의 공동 관리 감독에 의해 운영되는 국립고등교육학교이다. 라 페미는 1943년에 설립된 고등영화연구소를 이어받아 설립되었다. 라 페미는 국립고등뤼미에르영화학교와 고등영상학교와 함께 프랑스의 3대 영화학교로 손꼽힌다. 2012년에는 가장 우수한 영화 학교 중 하나로 선정되기도 하였다. 프랑스와 오종 등의 유명한 영화감독을 배출하는 대표적 영화학교인 이곳은 총 7개의 교육과정을 마련하고 있는데 구체적인 교육과정은 연출, 시나리오, 제작, 영상, 장식, 음향, 몽타주의 7개 과정이다. 일년에 38명의 학생만이 입학할 수 있고 입학을 위한 콩쿨지원자는 프랑스 전역과 전 세계에서 모여든다. 교육연한은 4년이다. 첫 입학 1년에는 공통교육이 이루어지는데 7개 교육과정에 지원한 학생들이 함께 수업에 참여한다.

첫해에는 3분 분량의 단편영화를 찍게 되는데, 다양한 영화제작에 대한 기술을 의무적으로 사용하여야만 한다. 또한 라 페미는 학생들이 국립드라마예술콘서바토리(Conservatoire National Supérieur d'art dramatique)와 학업기간 중 공동작업의 기회를 얻게 되고 동시에 이러한 공동작업을 통해 배우로서의 작업을 체험하게 되는 경험을 갖는다. 2학년과 3학년 과정에서는 학생들은 특별과정을 이수하며 세분화된 교육을 받게 된다. 이 기간 동안에는 학생들이 이론과 실제 제작을 동시에 경험하며 진정한 영화전문가로서 길을 걷기 위한 훈련을 받게 되는데 각 7개의 교과과정에 등록을 한 학생들은 각 교육과정마다 고유한 교육적 논리와 교수법을 접하며 창의적 사고력과 상상력을 훈련받는다. 마지막으로 졸업을 앞둔 4학년은 개인연구작업(TFG)에 몰입할 수 있는데, 각각 7개의 교육과정에 등록한 학생들은 자신의 전문 과정에 따라 영화(연출, 몽타주, 이미지, 소리와 편집 전문과정 학생), 기억(제작, 이미지와 소리 전문과정 학생), 장편영화 시나리오 작업(시나리오 전문과정 학생)으로 나뉘어져 작품을 완성하여야 한다. 최종작품은 졸업생 개인의 의사에 따라 국립 프랑스 시네마떼끄에 등록할 수 있다.

### ② INA고등방송디지털학교(École supérieure de l'audiovisuel et du numérique INA)

INA SUP은 디지털방송학교로 INA에 의해 2007년에 설립되었다. 이 학교는 디지털 시청각 문화유산 경영과 시청각 제작이라는 두 전공을 가지고 방송 분야의 전문교육을 제공하고 있다. 이 학교는 INA 내부에 교육공간을 가지고 있으며 매년 시청각 문화유산 경영 전공에 15명, 시청각 제작에 20명을 선발하고 있다.

지원자는 최소 학사학위 이상(바칼로레아 취득 후 3년 대학교육)을 소지해야 하며 입학 첫 해 나이가 27세 미만이어야 한다. 선발시험은 서류, 필기시험, 면담으로 구성되어 있다.

INA SUP은 총 2년 교육과정을 3학기 수업과정과 1학기 기업 실습과정으로 구성하고 있다. 최종학위는 석사에 대항하는 학위를 부여한다. 교육 프로그램은 법, 경제, 기술, 역사, 경영 등 다학제적 과목이 공통과목으로 구성되어 있는데 이는 시청각, 디지털, 경영 문화에 대한 소양을 배양하기 위한 것이다. 또 한 축은 기초 전문 과목으로 문화유산 분야에서 디지털 시청각 유산의 경영, 보존, 전파에 관한 과목과 시청각 작품(드라마, 다큐멘터리, 포맷, 디지털 콘텐츠)의 제작에 관련된 과목으로 다시 나뉜다. 특히 제작 관련 과목은 오늘날 다양한 매체가 이용되고 있는 만큼 영화, 방송, 인터넷, 모바일 등 매체의 경계를 뛰어넘는 디지털 콘텐츠의 제작에 중점을 두고 있다. 이러한 교육은 컨퍼런스, 견학, 학습 여행, 전문행

사 참석을 통해 보충된다.

INA SUP의 교육 계획은 분석과 전망 부문의 교육을 강화하기 위해 연구 활동에도 의존하고 있다. 이 부분은 INA의 연구활동과 연계되어 있는데, 디지털 시청각 자료의 아카이브화, 인덱스화 작업, 콘텐츠의 보존에 관한 연구 영역과 이미지, 미디어, 커뮤니케이션의 교차점에 있는 연구 영역에서 주로 이루어진다.

한편 오늘날 디지털 콘텐츠의 혁신이 빠르게 진행되고 있는 상황에서 실험적인 교육 역시 진행되고 있다. 예를 들어 새로운 디지털 미디어에 필요한 콘텐츠와 포맷 개발에 관한 교육이 그것이다.

— 신규인력 양성 교육과정

- 전문대학 교육
  - ▷ 엔지니어 기술/장비 활용
  - ▷ 제작 경영
  - ▷ 음향 직업
  - ▷ 몽타주/후기제작
- 학부 대학 교육
  - ▷ 멀티미디어 도서관학
  - ▷ 네트워크와 통신: 디지털 방송 시스템
- 대학원(석사) 교육
  - ▷ 방송 제작
  - ▷ 방송 문화유산 경영
  - ▷ 방송 경영과 경제: 마케팅과 유통 과정
  - ▷ 방송 다큐멘터리: 역사, 사회, 과학의 복수 미디어 재현
  - ▷ 멀티미디어 창작과 제작 전공
  - ▷ 음악 예술과 문학: 어쿠스틱과 음향 예술 전공
  - ▷ 연구과정: 역사와 방송 전공

사실 INA는 신규인력 보다 전문 인력 재교육에서 오랜 경험과 노하우를 가지고 있는 기관이다. 오늘날 INA Pros는 총 16개 영역에서 교육 서비스를 제공하고 있다. 특히 이 기관은 구체적인 상황과 맥락에서 이론과 적용을 결합하여 전문 인력의 자질을 향상시키는 교육에 주안점을 두고 있다. 이는 방송과 같은 분야에서는 매우 특수한 장비를 사용하기 때문이다.

— INA Pros의 전문 인력 재교육 분야

- 전문 인력 재교육 16개 분야
  - ▷ 콘텐츠 전략, 경영
  - ▷ 디지털 장비 경영
  - ▷ 방송/멀티 미디어 법
  - ▷ 기획, 시나리오, 연출

- ▷ 저널리즘
- ▷ 라디오
- ▷ 디지털 문화유산, 멀티미디어 아카이브
- ▷ 제작 경영
- ▷ 이미지, 빛
- ▷ 사진
- ▷ 음향
- ▷ 몽타주, 포스트프로덕션, 특수효과
- ▷ 방송기술
- ▷ 디지털 송출
- ▷ 비디오 게임
- ▷ 웹
- 트랜스미디어 실습 교육 과정
  - ▷ 웹다큐멘터리와 웹드라마
  - ▷ 트랜스미디어 정보기술 환경
  - ▷ 웹드라마와 웹다큐멘터리에서 게임플레이 응용
  - ▷ 트랜스미디어 계획의 구성과 창안 방법론
  - ▷ 트랜스미디어 양방향성의 모든 자원
  - ▷ 트랜스미디어를 위한 방송 연출
  - ▷ 트랜스미디어 투자 계획
  - ▷ 트랜스미디어 해설에서 현실과 가상
  - ▷ iPad와 iPhone 어플리케이션
  - ▷ 트랜스미디어 프로젝트에서 온라인 공동체와 콘텐츠
  - ▷ 트랜스미디어 프로젝트 창안과 구상: 웹드라마
  - ▷ 트랜스미디어 프로젝트 창안과 구상: 웹다큐멘터리

INA에서 제공하는 방송인력 연수과정은 다양한 전공 과정에 따라 다양한 기간 동안 진행되며 내부의 전문가들과 외부의 전문가들을 강사로 초빙한다. 교육 연수비는 상당히 비싼 편인데 일일 기준으로 약 300유로 정도가 들며 4일 이상의 교육 연수일 경우 일일 기준의 수강료가 점차적으로 감소한다. 프랑스에서 이러한 INA의 교육 연수를 희망하는 방송 관련 직업인을 지원하기 위한 기금이 바로 AFDAS다.

AFDAS는 문화, 커뮤니케이션, 여가 관련 분야에 종사하는 비정규직 종사자에게 전문화 교육을 돕는 기금으로 협회가 관리한다. 이 협회는 INA의 방송인력 교육비를 지원한다. 이 협회는 정부가 인정한 기관으로 자동적으로 기업체들로부터 일정한 비율의 후원금을 징수한다. 방송 분야에서 이 기금의 혜택을 받을 수 있는 자는 주로 고용이 불안정한 경우일 때 해당되는데 크게 두 가지로 분류된다. 첫 번째 대상자는 최소 2년 이상 공연 관련 분야 비정규직 (필요에 따라 수시로 고용되는 경우) 종사자이다. 이 대상자의 경우 교육 시간 수에 따라 다음 교육을 받을 수 있는 시기가 정해진다. 두 번째 대상자는 계약직 직장인이다. 이 경우 역시 최소 2년 이상의 방송 분야 경력이 요구되며 고용계약 기간 동안 교육을 목적으로 일정한 기간 동안 휴직을 할 수 있다. 구체적으로 배우, 음악인, 공연 기술자, 연출가, 방송 기술자 등이 해당된다.

INA는 프랑스에서 방송영상 분야에서 가장 대표적인 교육기관인 만큼 좋은 교육 인프라를 갖추고 있다. 이 기관은 파리 근교 Bry-sur-Marne에 7000제곱미터 공간 규모에 직업 교육 연수를 위한 교육시설을 갖추고 있다. 또 2013년에는 Issy-les-Moulineaux에 1000제곱미터 공간 규모에 콘텐츠 전략, 구상, 마케팅 분야의 교육을 위해 새로운 교육 건물을 확보하였다.

－ INA의 교육 인프라

- Bry-sur-Marne 교육원
  - ▷ 강의실: 24
  - ▷ 컴퓨터실: 20
  - ▷ 몽타쥬실: 44
  - ▷ 아쿠스틱 음향 믹스 스튜디오: 2
  - ▷ 포스트빙크로 이미지용 100m<sup>2</sup> 스튜디오: 1
  - ▷ 음향 이미지 스튜디오: 1
  - ▷ 라디오 스튜디오: 1
  - ▷ 웹 라디오 스튜디오: 1
  - ▷ 조명 스튜디오: 1
  - ▷ 사진 스튜디오: 1
  - ▷ 데스크 400m<sup>2</sup> HD 스튜디오: 3
  - ▷ 보도 매장: 1
  - ▷ 조명 매장: 1
- Issy-les-Moulineaux 교육원
  - ▷ Mac과 PC 강의실: 6
  - ▷ 미디어 트레이닝 강의실(고위관료, 경영진, 기자): 1
  - ▷ 컨퍼런스실: 1

총 4년(각 10개월)의 교육과정 중 3년은 주전공과 선택전공으로 구성된 전공교육과 영상 작품 제작으로 구성된다. 마지막 1년은 작품제작과 개인적 연구논문에 할애되는데 최종학위를 획득하기 위해서는 작품과 논문을 심사위원단 앞에서 발표해야 한다. 모든 교육은 연중 몇 주에 한번씩 ‘지식/창작/문화’로 불리는 모임을 갖게 되는데 컨퍼런스, 영화분석, 영화인 초청, 태마 세미나 등이 편성된다.

매년 이 학교는 500여명의 영화 전문가를 초청하고 70여 편의 단편영화를 제작하는데 그 중 40여 편은 프랑스와 외국의 영화제에 출품되고 있다.

③ 국립 루이 뤼미에르 학교(École nationale supérieure Louis-Lumière)

국립 루이 뤼미에르 학교 (Ecole nationale supérieure Louis-Lumière)는 프랑스 고등교육/연구부 산하에 있는 공공 교육기관이다. 이 기관은 영화, 사진, 음향 분야에 특화된 전문 교육기관이다. 이 학교는 이론과 실습, 기술과 예술이 균형을 이룬 교육 프로그램으로 신규 인력의 양성에 초점이 맞추어진 기관이다. 이 학교는 또한 해당 분야에서 응용 연구 활동에

도 참여하고 있다.

이 학교는 매년 50여명의 학생을 선발하며 전공별로 16명을 구성하고 있으며 바칼로레아 대학입학 시험 이후 2년에 해당하는 대학학위를 소지한 27세 미만의 학생들이 선발시험에 통과해야만 입학할 수 있다.

이 학교의 교육과정은 3년으로 졸업 후 사진, 영화, 음향 전공으로 석사에 해당하는 학위를 부여한다. 교육과정은 3 단계로 이루어져 있다. 첫 해에는 세 전공에 공통적인 과목들을 이수해야 하고 이론적 기초과목과 제작과 실습 작업을 통해 전문기술을 습득한다. 두 번째 해에는 프로젝트 구상에서 제작으로 이어지는 작업과 포스트 프로덕션에서 지식의 심화와 응용을 추구한다. 세 번째 해에서는 전문화와 연구활동을 하게 된다. 교육과정은 최종적으로 석사 논문에 해당하는 논문과 실천적인 작업물을 완성함으로써 끝나게 된다. 교육과정에는 해당 분야의 저명한 전문가들이 참여하고 공공 혹은 민간 기구와 기업들이 파트너십을 맺어 개인 혹은 집단 프로젝트를 지원한다.

#### ④ 애니메이션 영화 학교 네트워크(RECA)

애니메이션 영화 학교 네트워크(RECA)는 프랑스의 15개 애니메이션 영화 학교들이 네트워크를 구성하여 2012년 1월 1일에 만들어졌다. RECA는 이 분야의 미래 전문 인력에게 애니메이션 교육에 대한 신뢰성 높은 정보를 제공하기 위해 창설되었다. RECA의 회원 학교들은 그들의 교육과정과 교육내용에 대한 정확한 정보를 제공하고 있다. 그 학교들은 함께 공동 현장을 작성하여 학생들의 예술적, 기술적 자질의 계발을 핵심 목표로 설정하고 있다.

RECA는 미래 전문 인력 우호적인 환경을 만들어가기 위하여 그 분야 전문집단과 건설적인 소통을 후원하고 관련 기관과 기구들의 상시적인 소통창구를 제공하고 있다.

이 네트워크는 국립영화동영상센터(Centre National du cinéma et de l' image animée, CNC)와 애니메이션 분야를 대표하는 노조(SPFA, FICAM)의 지원에 큰 도움을 받았다. 또 이 네트워크는 공공 교육기관뿐만 아니라 민영 교육기관까지 포함시켜 다양성을 통해 학생들에게 유익하고 풍성한 정보를 제공하고 있다.

### (5) 문화유산 분야

#### ① 루브르 학교(École du Louvre)

문화와 커뮤니케이션부 산하 교육기관인 루브르 학교는 예술사, 고고학, 금석학 문명의 역사, 인류학과 박물관학 분야의 인재를 양성하기 위해 설립되었다. 파리 루브르 박물관 내에 위치하고 있다. 고등교육기관으로서 루브르 학교는 문화유산의 가치 보존, 보호기술, 문명과 예술사 과정을 전문적으로 개설하여 학사과정, 석사과정, 박사과정의 교육과정을 설치하고 있다. 입학을 위해 학생들은 수습 기관에서의 테스트에서 합격을 해야 하며, 대학 위에 존재하는 상위교육기관인 그랑제꼴 예비반과정이나 대학1년 과정을 마친 학생들이 입학을 하고 있는 것으로 나타난다. 수습테스트에서는 예술사 분야의 완벽한 지식을 습득한 학생들을 평가하는 것이 아니며, 역사학, 지리학에 선행지식이 있고 프랑스어에 능숙한 전망 있는 학생들을 평가한다. 최근 지원자의 20%에 해당하는 학생들만이 입학하게 되는데 실제 학업을 성공적으로 마치고 학위를 받는 학생들의 수는 전체 학생수의 33%에 그치고 있다.

학사과정에서는 국립고고학, 이집트 고고학 등 고고학 위주의 과목을 설치해 두고 있으며, 상위학년으로 올라갈수록 동서양의 예술과 연대기별 예술을 구체적으로 답사와 문헌을 통해 학습하게 된다. 석사과정은 보다 전문적인 과정으로서, 첫째에서는 매개이론 기초, 연구자료구축, 보존과 복원의 원리, 박물관과 문화유산의 행정과 경영, 민족학, 예술사, 고고학, 통시적 주제로서의 예술사, 유럽 문화유산과 박물관의 역사, 박물관학의 기초와 역사 과목을 개설하고 있다. 석사 2년차에서는 연구트랙과 전문가트랙을 개설하여 연구자와 행정실무자를 동시에 육성하고 있다. 전문가과정을 마친 학생들은 문화유산직업군, 문화매개직업군, 출판 직업군, 학계, 문화시장과 메세나직업군의 다양한 진로를 통해 전문인으로 활약하게 된다.

루브르학교는 2010년 그랑제꼴의 하나인 고등경제통상학교 (ESSEC)와 협력관계를 맺어 공동학위제도를 개설하고 있다. 또한 루브르학교는 1997년부터 캐나다대학에서는 매월 7월부터 9월까지 박물관학을 전공하는 소수의 학생들을 초청하고 있다. 하이델베르크학교와 교환학생제도를 마련하고 있는 루브르학교는 국제석사과정 이수제도를 통해 학생들로 하여금 국제적 안목과 풍부한 문화체험을 경험하도록 하고 있다.

#### (6) 융합교육 분야 : 국립 현대예술스튜디오-프레느와 학교

프랑스의 창의인재 교육기관 중 실험적이면서도 융합적인 성격을 띤 현대예술 분야 인재를 키우기 위한 곳이 국립 현대예술 스튜디오이다. 1997년에 문을 연 이곳은 1990년대부터 시작한 특별한 교육방법이 착안되어졌다. 그 특별한 교육방법은 영화인이자 사진작가, 조각가, 작가로 활동한 알랭 프레이처가 연구교수로 활동한 것에서 알 수 있듯이 예술가들의 작업공간을 한 곳에 두며 실험적이고 수준 높은 예술 창작활동이 활발히 일어나도록 유도하는 것이었다. 이러한 융합적 사고를 유도하는 인재교육방식은 연구교수 알랭 프레이처 자신이 예술교육기관 아카데미 프랑스 로마(L'Académie de France à Rome)에서 연구생으로 머물며 영감을 받았던 스튜디오(studio)라는 작은 공간에 착안한 것이다.

미술, 시, 과학이라는 서로 다른 영역에서 수준 높은 창작물을 만들어낸 20세기 최고의 인물 아인슈타인, 장 콕토, 뒤샹 등의 창의적 인물들의 사고방식과 발상을 교육생들이 흡수하도록 하는 융합교육을 지향하는 국립현대예술스튜디오는 '학제성, 다학문 분야의 집합, 융합, 하이브리드'를 교육의 목표로 설정하고 있다. 국립 현대예술 스튜디오는 조형예술, 영화, 사진, 영상제작, 음악, 조각, 영상과 소리의 신(新)테크놀로지 영역에서 21세기에 적합한 새로운 형태의 예술작품을 교육생들이 창작해내도록 고무하는 데 총력을 기울이고 있다. 기존에 존재했던 여타의 고등 교육기관들과 차별화를 지향하는 국립 현대예술 스튜디오는 매년 국내 12명, 국외 12명의 총 24명만의 학생을 선발하는 특수영재 학교에 가깝다. 교육은 6개월에서 1년간에 걸쳐 명망 높은 예술가들과 학생들 간 프로젝트 형식으로 이루어진다. 예를 들면 영화인 라울 루에즈, 조형예술인 미셸 스노우가 연구지도 교수로 학생들을 지도하게 된다. 학생들이 이러한 예술가들을 가까이 접하며 곧바로 프로페셔널한 예술작품을 만들어낼 수 있다는 점은 큰 장점으로 지목할 수 있다.

##### ○ 국립현대예술스튜디오 '프레느와'의 설립배경

국립현대예술스튜디오는 1969년 프랑스 제5공화국 조르쥬 폰피두 대통령에 의해 고안되

고 설립된 국립음악학교(IRCAM)에서 영감을 받아 설립된 국립고등조형예술교육기관이다. 초대국립음악학교 총책임자로 피에르 블레즈를 지목하였던 대통령의 창의인재에 대한 관심은 음악에만 그칠 수 없다는 것은 쉽게 예견되는 일이었다. 바로 그것을 증명하는 사례가 조형예술분야의 고등교육기관인 국립현대예술스튜디오의 창설이다. 국립현대예술스튜디오는 도구활용적 측면에서 전문적인 ‘음향 및 영상 기술의 융합(l'intégration de techniques audiovisuelles professionnelles)’을 바탕으로 예술가들이 실험적이고 혁신적인 예술작품을 만드는 데 필요한 교육 인프라를 제공하고 있다.

○ 인문학 기반 통섭형 문화예술인재 책임자 알랭 플레체 (Alain Fleischer)

국립현대예술스튜디오의 교육적 목표는 인문학, 기술 그리고 예술의 융합이다. 그것은 이 기관을 맡고 있는 책임자 알랭 플레체의 경력과 이력에서 잘 드러난다. 그는 파리에서 태어나 소르본대학에서 언어학, 기호학 그리고 인류학을 소르본대학과 국립고등사회과학원에서 전공하였다. 그 후 파리 3대학과 캐나다 몬트리올 대학에서 교편을 잡았으며 그 외 프랑스 내 예술, 사진 및 영화 관련 학과에서 교육자로서 경력을 쌓았다. 그 후 그는 이탈리아 로마상을 받으며 이탈리아 내 프랑스의 예술교육기관이 있는 빌라 메디치에서 1985년에서 1987년 동안 머물렀다. 프랑스 문화와 커뮤니케이션부는 인문학적 소양을 갖춘 알랭 플레체를 총책임자로 지목, 피에르 블레즈의 국립고등음악학교(IRCAM)에서 알랭 플레체의 국립현대예술스튜디오를 창설하기에 이른다.

통섭형 인재로서 알랭 플레체 (Alain Fleischer)의 경력은 다채롭다. 그는 영화감독, 사진 및 조형예술, 작가로 활동하며 예술 각 영역의 경계를 넘나드는 지식인의 전형을 보여주었다. 우선 영화감독으로서 알랭 플레체는 1970년대부터 최근 2012년까지 총 350편에 걸친 작품을 발표하였다. 그가 만든 작품은 칸느, 베를린, 로테르담, 뉴욕, 베니스, 영국 등의 국제 영화제에서 상영되었다. 지금까지 6편의 회고적 성격의 영화가 전 세계에 발표되었는데 아래와 같다.

- 1994 년 국립근대박물관과 풍피두 센터, 파리
- 1996년 영화문집, 뉴욕
- 1998년에서 1999년 국립 미술전 쥬드 뽀므, 파리
- 2002년 알랭 플레체의 예술영화제작헌정 제 20회 몬트리올 국제영화축제, 캐나다
- 2002년 국제신영화축제, 이탈리아 페사로
- 2003년 민스크 축제, 벨로루시

알랭 플레체는 사진작가와 조형예술가로서 활약하며 인문학을 기반으로 예술의 영역을 더욱 넓혀나갔다. 그는 1995년 국립사진연구소에서 독창적인 자신의 사진전을 개최하는 것을 필두로 하여 2003년에는 풍피두센터에서는 사진회고전을, 2005년에는 러시아 모스크바에 위치한 사진의 집(La maison de la photographie à Moscou) 에서 ‘이미지를 통해 밝혀진 세계’라는 주제로 그의 작품들을 전시하였다. 그 외 광저우, 북경, 한국 등 아시아에서도 사진전을 개최하며 인지도를 쌓았다. 2000년도에는 한국의 광주에서 개최된 국제비엔날레전에서 프랑스의 총책임자로 활약하며 조형예술 분야에 두각을 나타내기도 하였다. 2005년도에는 중국에서 열린 프랑스의 해를 맞아, 상하이 미술박물관에 3세대에 걸친 프랑스 사진의 역사를 전시하기도 하였다. 2005년에는 독일 뒤셀도르프 쿤스탈에 도서박람회를 맞아

사진작품들을 전시하였다. 그 후 각각 2007년 4월에는 체코슬로바키아의 프라하에 위치한 프랑스 연구소에서, 9월 멕시코에서는 프랑스의 집에서 사진전을 개최하며 자신이 통섭형 인재라는 것을 증명해보였다. 작가로서의 이력을 다시 쌓아가며 알랭 플레체는 50여 편에 이르는 소설, 문집, 사진과 영화 관련 에세이를 발표하였다. 대표적인 12편의 저서는 아래와 같다.

- « 두 입술의 여인(La femme qui avait deux bouches) », 1999
- « 4명의 여행자 (Quatre voyageurs )», 2000
- « 공중 그네를 타는 사람들과 생쥐 (Les trapézistes et le rat ) », 2001
- « 거절된 야심들 (Les ambitions désavouées ) », 2003
- « 사각 (死角)Les angles morts », 2003
- « 도끼와 바이얼린 (La hache et le violon) », 2004
- « 억양, 환영(幻影)의 언어 (L'accent, une langue fantôme) », 2005
- « 짧은 속바지를 입은 연인 (L'amant en culottes courtes )», 2006
- « 어떤 모호함들 (Quelques obscurcissements )», 2007
- « 주소록 (Le carnet d'adresses ) », 2008
- « 말하는 자에 대한 벵어리의 대답. 장 퓌 고다르를 재조명하며 (Réponse du muet au parlant. En retour à Jean-Luc Godard), 2011

○ 국제적 감각의 현대예술분야 인재를 위한 통섭교육

국립현대예술스튜디오 '르 프레느와'의 설립의 창안과 통섭교육의 기본안은 그 자신이 통섭형 창의인재로서의 길을 개척해온 책임자 알랭 플레체(Alain Fleischer)에 의해 고안, 실현되었다. 스튜디오라는 단어는 작업의 공간이자 동시의 교육의 장소이다. 장벽과 영역을 허물며 창작인들이 자유롭게 다양한 표현의 도구를 통해 작품을 생산하도록 고안된 이 스튜디오라는 작업공간에서 젊은 창작인들은 고정관념과 상식을 깨고 새로운 작업도구를 활용하고 예술적 영감을 발휘하며 작품창작에 몰두하게 된다. 젊은 예술가들에 의해 발표되는 전시, 영화는 전문영역에 대한 교육과 표현차원에서 습득해야할 기술교육을 통해 완성되어진다. 전시, 영화는 각각 해마다 주어지는 테마 아래 진행된다. 젊은 작가들은 앞서 활약한 예술가의 창조적 정신과 작품의 내용물을 분석하지만 이들을 뛰어 넘는 현대예술 작품을 만들어내고 있다. 작품들은 매해 6월에 파노라마의 형태로 총 전시가 된다. 사진, 영화, 조형미술 그리고 문자텍스트라는 예술영역은 전통적 매개도구와 디지털 매개도구를 통하여 관객에게 전달되어진다. 각 예술영역 간의 통섭과 매개도구의 다양화는 '르 프레느와'가 지향하는 창작형식이다.

<재교육 프로그램과 분야>

○ 전문 사운드 및 영상편집 기술교육

- 교육의 목표 : 국립현대예술스튜디오는 전문인력 재교육으로 오디오 전문 편집 프로그램인 프로툴(protocol) 교육을 실시하고 있다. 영상으로 표현된 시각예술작품들에 사운드를 가미하여 시각예술작품을 더욱 효과적으로 돋보이게 하는 음향전문기술을

전문인들에게 실시하고 있다.

- 교육의 대상 : 현대예술스튜디오에서는 오디오파일 편집 및 비디오파일 편집과 관련된 소프트웨어 프로그램을 관련 소양을 갖춘 일반인들을 상대로 교육하고 있다. 교육대상자로 비디오아티스트와 음향전문 관련 소양을 갖춘 일반인이 적합하다.
- 교육기간 : 4일
- 수강료 : 약 200만원
- 교육과정의 특징 : 교육과정을 이수하고 난 후 자격증이 발급이 된다. 교육장소는 국립현대예술스튜디오 '르 프레느와'이며 교육은 최소 6명에서 최대 8명으로 제한된 인원을 대상으로 이루어진다. 교육과정 각각에 대한 엄격한 출석을 위해 서명을 요구하고 있다.

○ 유포닉스 5F콘솔을 통한 믹싱교육

현장에서 영상과 함께 녹음된 소리는 보다 생생하게 효과적으로 믹싱기술을 통해 새롭게 재현되어진다. 바로 이때 필요한 기기가 소리들의 밸런싱을 맞추는 데 사용되는 콘솔이다. 국립현대예술스튜디오는 일반적 영상편집 기술과 영화편집 기술에 있어 중요한 전문 5F 유포닉스 콘솔을 소화할 수 있는 음향엔지니어를 위한 교육과정을 마련하고 있다.

- 교육의 목표 : 믹싱교육의 목표는 크게 3가지로 나뉠 수 있다. 첫째, 유포닉스 오디오 콘솔 교육을 통하여 교육대상자는 유포닉스 5F 디지털 콘솔에 다루기 전 오디오 파일을 이해하고 가장 적합하게 콘솔을 운영할 수 있는 계획을 수립할 수 있다. 둘째, 콘솔의 자동화장비를 능숙하게 다룰 수 있다. 마지막으로 셋째, 촬영된 영상을 돌비나 CNC 표기가 되어있는 스튜디오에서 전문적인 영상 편집을 통해 영화로 마감할 수 있다.
- 교육의 대상 : 오디오편집 환경과 관련 기술의 소양을 갖춘 사람으로 영화편집과 사운드 편집에 적합한 자로서 프로툴을 다룰 수 있고 전문 5F 유포닉스 콘솔에 준하는 믹싱기기를 다루어 본 사람
- 교육과정의 특징 : 교육일수는 5일로서 하루 12시간에 걸쳐 이루어진다. 엄격한 출석을 통해 교육과정이 철저하게 이루어지도록 출석에 대한 서명작성이 이루어진다. 수업은 최대 3명으로 제한되며 교육장소는 현대예술스튜디오이다. 수강료는 한화로 약 534만원이다.

○ 전문스튜디오를 활용한 음악녹음교육

- 교육의 목표 : 교육과정 이수를 통해 교육대상자는 단계적으로 녹음, 편집, 믹싱, 마스터링의 전 과정을 통해 완성된 하나의 오디오파일을 만들어낼 수 있다. 전문적인 교육을 통해 교육대상자는 음악녹음에 있어 소프트웨어 프로그램과 콘솔과 같은 전문장비를 다루어 전문적인 음악작품생산을 할 수 있다.
- 교육의 대상 : 전문 뮤지션, 아티스트, 방송전문기술자 중 음향녹음장비에 친숙한 자, 기본적으로 소리에 대한 이해를 갖추고 믹싱관련 소프트웨어 프로그램을 소화할 수 있는 자
- 교육과정의 특징: 교육일수는 4일이며 교육은 현대예술스튜디오에서 이루어진다. 교

육은 4-6명으로 제한을 둔 소수 밀착식의 교육이 이루어지고 있으며, 역시 관련 교육과정이 끝나면 자격증을 발부하고 있다. 수강료는 한화로 약 200만원이다.

- 16mm 영화촬영교육 : 고감도필름촬영과 카메라기술
  - 교육의 목표 : 관련 교육을 통해 교육대상자는 카메라에세이를 완성할 수 있다. 또한 16mm 전문카메라를 통하여 특정 관점을 가지는 비디오저널리스트가 될 수 있다.
  - 교육의 대상 : 예술가, 영화촬영, 영상기획자 등의 영화전문인을 희망하는 사람, 전문적인 카메라를 이용해 영상촬영기술을 배우고자 하는 사람을 대상으로 하는 영화 촬영 교육프로그램은 교육이수 과정 중에 기본적으로 사진과 관련된 개념들의 이해를 교육대상자로 하여금 요구하고 있다. AATON 표기가 된 전문카메라들이 교육을 위해 활용된다.
  - 교육과정의 특징 : 교육은 이틀에 걸쳐 이루어진다. 평가는 구두식 평가와 작품평가로 나뉘며, 그룹식 교육으로 인원수는 최대 12명으로 제한된다. 교육생들이 교육과정을 제대로 이수하게 되면 자격증을 발급받게 된다.

### 3) 소결 및 제언

지금까지 프랑스의 창의인재양성정책의 특징, 창의인재가 육성되는 문화예술 영역, 구체적으로 문화부와 커뮤니케이션부 아래 관리 감독되고 있는 국립예술학교들을 살펴보았다. 프랑스의 창의인재양성정책의 특징은 크게 두 가지로 요약해보고자 한다. 첫째, 고등국립예술학교와 지역소재 공립 및 사립예술학교들의 균형 잡힌 운영체제이다. 특히 국립예술학교 제도는 사고력과 지식체계화과정에 중점을 두는 대학과는 차별화된 창의성과 재능의 표현을 통해 사회에 기여할 인재들을 키우는 구심점의 역할을 하고 있다. 즉, 공교육시스템과 바칼로레아시험을 통해 어느 정도 균질화된 시민을 키워내는 데 교육의 목표를 두고 있으면서도 동시에 각 개인의 다양성을 사회적 시스템 안에서 최대한 발현하도록 하는 데 많은 노력을 기울이고 있다는 것은 기관 설립의 목적을 도출하는 데 유용할 수 있다. 그러나 국립고등예술학교 수와 학생 수가 파리에 편중되어 있다는 점을 알 수 있었고, 이를 제도적으로 보완하기 위해 프랑스 문화와 커뮤니케이션부는 지방자치단체와 공동으로 예술학교를 관리 감독하는 기능을 수행하는 시스템을 구축하고 있었다. 따라서 현재 추진 중인 문화부 산하 창의인재양성기관 역시 어디에 설립할 것인가의 문제부터 지역문화의 발전과 지역 인재를 육성시키기 위해 지역권역별 설립안을 고려하는 것도 좋을 것으로 보인다.

프랑스의 창의인재양성정책의 두 번째 특징은 건축과 조경, 조형예술, 공연 분야의 국립고등예술학교에 많은 수의 학생들이 집중되어 육성되고 있었다. 이러한 분야는 전통적으로 프랑스가 문화유산적 가치를 부여해 온 영역이며, 개발과 혁신의 인재형보다 전통의 재현과 과거의 기억을 되살리는 데 기여할 인재들이라고 파악할 수 있다. 프랑스는 따라서 문화예술의 보존과 복원에 좀 더 치중하며 고유의 문화적 자산을 현재에 상기시킬 수 인재들을 길러내고 있다는 점이 특징이다. 이러한 교육의 기풍은 상품논리를 배제시키고자 하는 문화정책의 기초와 상통한다. 그렇다면 한국의 경우, 창의인재개발원을 설립의 취지와 목적을 분명히 설정하는 일이 요구되고 이러한 설립의 취지 아래 창의인재를 위한 교육 분야와 교육

과정이 설치되어야 할 것이다. 한국은 ‘창조문화산업’을 경제성장의 동력으로 삼고 대중음악, 게임, 방송, 영화 등 이러한 각 영역이 산업과 연결이 되는 데 중점을 두어왔다. 그러나 창의인재를 문화산업에만 국한시킬 것인가에 대해서는 좀 더 깊이 있는 논의가 진행되어야 한다. 한국 역시 전통문화유산의 보존과 복원 분야에서 일할 인재가 필요하다. 따라서 행정 분야의 전문가 육성, 창작자 육성, 제작 및 경영 전문가 육성을 목표로 교육의 목표와 교육과정에서의 전문화가 요구된다.

마지막으로 프랑스에서는 창의인재양성교육에 융합적 접근을 지향하고 있었다. 따라서 설립 추진 중인 창의인재개발원의 교육방법과 관련된 논의 가운데 융합적 접근은 중요할 것으로 보이며 문학, 미술, 음악, 기술, 등의 기초교육과 함께 해당 영역의 인재들이 타 분야의 인재들과 함께 작업을 하며 융합적 사고력을 기를 수 있는 프로젝트 수업 위주가 되어야 할 것으로 보인다.

## 4. 호주

### 1) 콘텐츠 창의인재 양성 정책

#### (1) 창조경제 정책

호주 정부는 호주 연방 정부의 공식적인 첫 문화 정책 보고서인 1994년 ‘창조국가’(Creative nation: Commonwealth cultural policy, October 1994)를 통해 호주 국가의 정체성 형성을 위한 문화의 중요성을 인식하고 문화의 개념을 영화, 라디오, 도서관 등을 포함한 보다 광범위하게 정의하였을 뿐 아니라, 문화와 예술 분야의 경제적 잠재성을 강조하기 시작하였다. 5대 중점사업으로 ① 호주 멀티-미디어 산업 창조, ② 상호협력적인 멀티-미디어 개발 센터의 설립, ③ 전국적 단위의 멀티-미디어 포럼 구성, ④ 호주 CD 프로그램 하 호주 학교 대상 주요 문화 기관들 자료의 CD롬 제작, ⑤ 영화 산업에서 멀티-미디어 산업으로의 전환에 대한 특별 지원을 지정하였다.

그 후 2013년 ‘창조 호주 - 국가 문화 정책’(Creative Australia - The National Cultural Policy) 보고서는 1994년의 ‘창조 국가’를 계승함으로써 국가 정체성, 사회적 통합 및 경제적 성공을 위한 예술의 중요성을 다시 한 번 강조하며, 원주민 문화와 토레스 스트레이트 아일랜드(Torres Strait Islander) 문화의 보존 및 육성 책임을 강조하였다. 이 보고서의 5대 중점 사업 목표는 다음과 같다.

- ① 호주인으로서의 독특한 정체성 형성을 위해서 원주민 및 토레스 스트레이트 아일랜드 문화의 중심적인 위치를 인식, 인정, 찬양한다.
- ② 호주의 다양성에 대한 정부의 지원 및 호주의 모든 시민들이 어디에 살든지, 그들의 배경 및 환경이 어떻든지 간에 호주의 문화적 정체성을 형성하고 그것을 표현할 권리를 지닌다는 점을 확실히 보장한다.
- ③ 호주 이야기에 대해 말하는 것을 포함한 독창적인 작업과 아이디어의 원천으로써, 예술가들과 그들의 창조적인 협업의 장점과 특별한 역할을 지원한다.

- ④ 국가적 삶, 공동체의 웰빙 그리고 경제에 기여하기 위한 문화적 분야의 가능성을 증대시킨다.
- ⑤ 혁신과 새로운 창조 콘텐츠 및 지식 그리고 창조 산업의 개발을 지원함으로써 디지털이 가능한 21세기에 호주적인 창조성이 융성하게 하도록 보장한다.

‘창조 호주’의 목표 실행을 위한 3가지 테마를 정함으로써 참여와 협업을 위한 새로운 기반을 형성하고자 노력하였다. 3가지 테마인 ‘펀딩과 지원의 현대화’, ‘예술가의 창조적인 표현과 역할’, ‘사회적이고 경제적으로 분할된 삶을 국가적 삶으로 연결하기’를 통해 정부의 지원을 강화하는데 주력하였다.

## (2) 디지털 시대의 창조 경제를 위한 전략 및 실천

호주 경제와 문화에 창조 경제의 기여와 중요성을 인식하는 정부 단위의 첫 보고서 2011년 ‘창조 경제, 21세기 호주를 위한 전략’(Creative Industries, a Strategy for 21st century Australia) 보고서를 펴냄으로써 창조 경제 분야의 성장을 위한 호주 정부의 주요 전략을 밝히고 있다. 디지털 시대에 있어서의 창조 경제 분야의 호주 경제와 문화에 대한 기여와 중요성 인식할 뿐 아니라 창조 사업과 콘텐츠 창의 인재 지원을 위한 창조 산업의 비전을 성취하기 위한 호주 정부의 실천을 포괄하고 있다.

호주 퀸즈랜드 공과대학교(Queensland University of Technology) 부설 CCI(Centre of Excellence for Creative Industries and Innovation)와 호주, 뉴질랜드 연합 문화 장관 이사회(The Cultural Ministers Council) 2008년 보고서 ‘창조적 혁신 경제 건설’(Building a Creative Innovation Economy)에서 사용한 창조 경제는 음악, 행위 예술/ 영화, 텔레비전, 라디오/ 광고, 마케팅/ 소프트웨어 개발, 쌍방향 콘텐츠/ 글쓰기, 출판 및 인쇄 매체 등/ 건축, 디자인, 시각 예술 분야를 포함한다.

창조 경제의 성장을 위해 호주 정부는 ① 전국적인 토대 사업 지원 ② 상업적 기능의 최적화 지원 ③ 창조적인 콘텐츠와 서비스 성장 지원이라는 세 가지 주제에 집중적으로 투자한다. 이러한 창조 경제의 기여를 따져보면 창조 경제 산업 총 생산이 2008-09년도에 3백 십억천만 달러에 이르고, 평균 성장률 3.9%(지난 십년 간 다른 산업에 비해 빠른 성장률)를 보이며 4십3만8천명의 고용 효과, 전체 고용의 4.8%(2006년 인구조사 결과)라는 성과를 보여준다.

### ① 창조경제를 위한 기반 사업

- 아이디어 강화 : 21세기를 위한 혁신 아젠다(Powering Ideas: an innovation agenda for the 21st century) : 호주의 10년 간 혁신 아젠다. 새로운 기술에 기반한 신산업의 성장과 경쟁력 향상을 위해 4년 간 삼십일억 투자한다.
- 호주의 상품화(Commercialisation Australia) : 혁신을 위한 호주 정부의 주요 요소. 디지털 콘텐츠와 창조 경제 등 모든 분야의 연구, 혁신 사업에 기여함. 4년간 1억 9천만 달러 및 매년 8천2백만 달러를 지원한다.
- 연구 개발 세금 혜택(Research and Development (R&D) Tax Concession) : 총 매

출 2천만 달러 이하 회사에게 45 % 세금 공제 혜택 및 모든 회사에게 40 % 교환 불가능한 세액 공제를 제공한다.

- IT 산업 혁신 위원회(Information Technology Industry Innovation Council) : 호주 broadband 네트워크(National Broadband Network) 지원 사업을 포함한다.

## ② 창조경제의 인프라 구축: NBN(National Broadband Network)

- NBN을 통해 창조 경제를 위한 기본 인프라를 제공한다.
- 세계적 경쟁력을 갖춘 인프라를 통한 디지털 경제를 선도한다.
- broadband 인터넷을 통한 온라인 콘텐츠 및 온라인 판매 성장을 유도한다.
- NBN의 성장을 통한 인터넷/모바일 TV, 디지털 라디오 및 온라인 시장 등의 혁신 딜리버리 플랫폼을 확장시킨다.
- 창조 콘텐츠와 서비스 생산 및 콜라보레이션 참여 기회를 제공한다.

## (3) 정부의 콘텐츠 창의인재 양성

호주 정부는 정부 차원의 지원을 통해 창조 경제를 위한 숙련된 노동력을 공급하고, 창조 콘텐츠 및 서비스의 생산과 소비에 대한 요구 및 창조 경제를 위한 주요 시장을 창출하며, 더 혁신적인 노동력을 제공할 수 있는 창조 및 디지털 기술 시장을 조성하기 위해 학교 교육 및 산학연계를 중심으로 하는 다양한 기반 사업을 펼친다.

### ① 학교 교육

- o 디지털 교육 혁신(Digital Education Revolution, DER) : 미래 세대의 교육을 준비할 호주 학교의 지속적이고 의미 있는 변화에 기여하고 미래 세대가 디지털 세상에서 살며 일할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.
  - 호주 공립학교 컴퓨터 펀드(National Secondary School Computer Fund) : 2011년 12월 31일까지 공립 고등학교 학생 당 노트북 1대 제공. 학생들에게 인프라 지원 및 고품질의 디지털 도구 제공. 예술 과목을 포함한 온라인 교과과정 제공.
  - 호주의 모든 학교에 고속의 broadband 설치 및 디지털 툴, 호주 교과과정을 지원할 자원과 인프라 제공
  - 학습과정에서 정보통신기술(ICT)을 능숙하게 사용할 수 있도록 교사와 학생들의 ICT 실력향상을 위한 지원
  - 학습현장에서 ICT 사용을 지원할 프로젝트와 리서치 개발
  - 온라인 학습을 통한 학생 교육에서 부모 참여 유도
  - ICT 배치를 위해 학교 지원 메커니즘 지원
- o 예술 교육 및 전국적 커리큘럼 : 호주교육과정평가보고위원회(Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority)에서 호주 전 교육과정의 커리큘럼을 작성한다. 2011년부터 호주 커리큘럼 1차 단계 실행에는 영어, 수학, 과학, 역사 과목이 포함된다. 준비 중에 있는 2차 단계에는 예술 과목 (음악, 무용, 연극, 시각 예술 및 뉴

미디어)이 포함되며, 모든 호주 학생들에게 풍부한 예술 교육 제공을 통해 창조 경제 개발에 기여하도록 하는 것을 목표로 한다. 아울러, 세계일류의 커리큘럼 및 평가 증진을 통해 성공적인 학습자, 창의적인 개인 및 적극적이고 견문이 넓은 시민 양성을 위한 커리큘럼을 설계한다. 성인 이후의 평생학습의 기초가 될 지식, 기술, 가치 등에 대한 토대를 양성하고 고급 지식을 사용하고 새로운 아이디어를 창조하여 실생활에 적용시킬 수 있는 깊이 있는 지식, 기술, 가치 등에 대한 토대를 마련한다. 그리고 유연하고 분석적인 사고, 타인들과의 협력 및 전문가 개발을 위한 융합학문에 적응할 일반적인 능력을 양성한다.

호주 젊은이들을 위한 교육적 목표에 대한 멜버른 선언(The Melbourne Declaration on Educational Goals for Young Australians)에서 규정된 21세기 학생들에게 필수적인 스킬, 즉 읽고 쓰는 능력, 계산능력, ICT, 사고, 창조, 협력 및 소통 등의 교육을 위해 힘쓴다.

- 국립 예술인 양성 기관 : 정부는 8개의 국립 예술인 양성 기관을 지원한다. 최고 시설 및 최고의 교육을 제공한다. 기관에는 호주 발레 학교(Australian Ballet School), 호주국립영화TV라디오학교(Australian Film Television and Radio School), 호주 국립 음악원(Australian National Academy of Music), 호주 청소년 오케스트라(Australian Youth Orchestra), 플라잉 프루트 플라잉 서커스(Flying Fruit Flying Circus), 국립 원주민 및 아일랜드어 기능 개발 연합 댄스 학교(National Aboriginal and Islander Skills Development Association Dance College), 국립 드라마 예술원(National Institute of Dramatic art)가 포함된다.
- 대학 교육 : 호주 정부는 대학교육 분야를 국가의 번영과 통합을 위한 중요 요소로 인식한다. 창조 경제와 창의 인재 개발을 위한 호주 평생교육프로그램(Tertiary Education)의 중요성을 인식하며, 2008년 호주 대학교육에 관한 브래들리 보고서에서 구조 조정을 요구했으며, 2012년부터 모든 대학은 학생들의 요구에 따라 펀드를 제공받을 것이다. 2010년에서 2013년 사이에 창조 산업과 관련한 교과목을 포함, 8만 학교에 혜택이 돌아간다.

## ② 산학 연계 지원 프로그램

- 창조 산업 혁신 센터(Creative Industries Innovation Centre) 및 창조 산업 및 혁신 센터(Centre for Creative Industries and Innovation) : 산업과 대학교육의 연계를 제공하며, 창조 분야와 경제 분야 학과 간 융합적 접근을 통한 혜택을 제공받는다. ‘창조산업혁신센터’는 2015년에 센터로서의 지위가 종료되며, 2015년부터 경영인 인프라 프로그램(Entrepreneurs’ Infrastructure Program)으로 전환될 예정이다. ‘창조산업혁신센터’(2009~ )의 성과로는 1500여개의 창조산업 비즈니스 개발 및 630여개의 기존 사업 리뷰 및 창업 지원을 위한 상담, 8개의 국립 양성 프로그램, 창조산업의 산업 정보 출판 등을 들 수 있다.
- 호주위원회 산하 창조 산업 및 혁신 센터, CCI(The ARC Centre of Excellence for

Creative Industries and Innovation (CCI)> : 2005년도 설립하였으며 창조 산업의 역할과 창조산업의 혁신시스템에 대한 기여에 대한 연구 개발을 주도하고 있다. 2005~2013년도의 호주위원회의 지원으로 부상하는 새 분야에서의 세계적 리더로 인정받았으며, 융합 학문과 국제적 사업, 예를 들어 미디어, 문화연구, 커뮤니케이션 연구, 번, 교육, 경제와 경력, 정보 기술에서의 기초 이론 및 고급 응용 분야에 초점을 맞추고 있다. 학계, 정계 및 산업의 소통에 있어서 전략적이고 이론적인 논쟁을 주도해가며, 창조 산업을 위한 창조 경제, 경영 지식 평가를 위한 통계적 접근 방법 수립 등 사업체 및 기술 방법론을 수립하고 있다.

### ③ 고용, 기술 및 훈련 프로그램

- 노동력 혁신 프로그램(Workforce Innovation Program): 정부 차원의 접근 및 노동자에게 필요한 프로젝트에 펀드를 제공한다. 대표적으로 기술 분야 산업주도 교육 혁신 프로그램인 모바일 엔터테인먼트 성장 연합(Mobile Entertainment Growth Alliance, MEGA)에 펀드를 제공한다. 모바일 엔터테인먼트 성장 연합은 경영과 지적 재산권 관련 워크샵 프로그램을 운영하며, 산업 분야의 프리젠테이션 비디오 기록물 도서관을 개발하기. 팟캐스트(SA TAFE) 및 vodcasts(NING) 접근을 가능하게 한다. 인터랙티브 기술 통합 제도(Interactive Skills Integration Scheme) 역시 노동력 혁신 프로그램에서 제공하는 펀드 받음. 인터랙티브 기술 통합 제도(Interactive Skills Integration Scheme) 역시 노동력 혁신 프로그램에서 제공하는 펀드를 제공받으며 인터랙티브 미디어 개발 전문가 교육 등의 비엔터테인먼트 산업 사이의 상호 작용을 강조하며 비즈니스 멘토링, 학생 배치, 프로토타입 개발 및 연구 사업 등에 주력한다.
- 혁신 및 사업 기술 호주(Innovation & Business Skills Australia, IBSA) : 직업 교육과 훈련 시스템 중 11개 산업 기술 위원회(Industry Skills Council) 중 하나이다. 문화 관련 사업, 인쇄 및 그래픽 아트 그리고 ICT사업 등의 분야에서 형식적인 능력을 증진시키는 것을 목표로 한다.. 예술 분야를 위해 호주 위원회(Australia council)에서 ArtStart 프로그램 실행을 통해 대학 졸업 후 전문 예술인에게 1만 달러의 보조금을 제공한다.

## 2) 창의인재 양성 대학기관과 교육 현황

### (1) 디지털 휴머니티(Digital Humanities) : 인문학과 커뮤니케이션 아트 중심의 융합교육

웨스턴 시드니 대학교(University of Western Sydney) 산하 연구 교육 기관으로서, 2012년 디지털 휴머니티 분야의 연구기관 설립 인가를 받은 후 2013년에 출범하였으며 현재 호주의 디지털 휴머니티 분야 최초 교수인 Paul Arthur 교수가 대표로 있다. 이 기관은 인문학과 커뮤니케이션 아트(Communication Arts)를 기반으로 the School of Computing,

Engineering and Mathematics and the Institute for Culture 와 긴밀한 관계를 형성하고 있다. 이 기관의 초기 목표는 대학 간 교류를 통한 디지털 이니셔티브 및 디지털 프로젝트를 위한 기반 제공이며, 디지털 리서치 방법과 연계되지 않은 대학의 다른 분야 및 국내외 기관, 나아가 국제적인 디지털 휴머니티 공동체와 파트너 제휴를 모색하고, 독자적으로 또는 협력을 통해 첨단 리서치 프로그램 및 새로운 학문분야 창출을 모색한다. 필수적인 역할로는 학제 간 융복합 협력 지원 및 기회 창출에 중점을 두고 있다. 이 기관의 4가지 광범위한 학제 간 연구 사업은 이미 유용한 것으로 평가되며, 연구 그룹은 연구 개발 및 현 연구 사업 지원, 새로운 연구 파트너 참여를 유도하고 있다.

#### ① 학제 간 연구 사업

- 예술, 미디어 및 디자인 : the School of Humanities and Communication Arts에서 이미 상당한 디지털 작업이 있어왔으며, 공식적인 미디어 디자인 그룹이 존재했었다. 현 작업의 연대 기관으로는 the Stalker Theatre Company, Sydney Harbour Foreshore Authority, the Australian Network for Art and Technology, and the National Institute for Experimental Arts at UNSW 등이 있다. the Writing and Society Research Centre 역시 the ARC-funded project Creative Nation 작업을 통해 그 유용성이 판명되었으며 the New Media Culture의 작가와 작품들 그리고 컴퓨터 모델을 위한 사람 말소리와 행동을 생산하는 the soundsRite project가 존재한다.
- 문화 역사 : 현재 작업의 주요 장소는 the School of Humanities and Communication Arts이며, 주요 프로젝트는 Horseshoe Bend, and French Book Trade in the Enlightenment로의 여행을 포함하고 있다. 디지털 휴머니티의 리서치 그룹의 역할은 현 작업의 지원과 새로운 이니셔티브, 새로운 콜라보레이션 및 새로운 리서치 프로젝트 및 펀드를 위한 기본계획을 제공하는 것이다.
- 디지털 과학 : Computing and in the MARCS Institute 작업에 의존하며, 컴퓨터 사업에서의 적절한 리서치를 통해 가상 세계, 참여, '빅 데이터', 시각화, 경제와 사회 개발에 있어서의 디지털 역할을 강화해 나가고, Greater Western Sydney에서의 건강 정보와 건강 서비스를 제공한다. The MARCS Institute의 주도 하에 멀티 학제 간 리서치 기구를 설립한다. 예술, 즉 The Thinking Head Project, 예술과 퍼포먼스에서의 인식, 즉흥음악, 대화적 역동성 및 언어 습득, 호주 영어 및 호주어의 시청각 코퍼스를 포함한 스피치 코포라 및 코퍼스 분석 등의 예술 분야에 대한 새로운 리서치 환경 조성을 제공하는 Human Communication Science Virtual Lab (HCS vLab) 제안의 인간-기계 인터랙션 연구를 포함한다.
- 문화와 사회 : the School of Humanities and Communication Arts를 포함해서 많은 학교 기반 기구들을 포함한 the Institute for Culture and Society가 주도하고 있다. 큰 프로젝트에는 Global Logistics, Journey to Horseshoe Bend, Cultural Memory, and the Cooperative Research Centre Youth, Technology and Well-being 등이 있

다. the Urban Design Centre는 도시 이웃, 음식 분배를 위한 시장 네트워크이며, Geographical Information Systems(GIS)를 이용한 다양한 범위의 시각화 및 분석 방법 등과 같은 데이터 세트, 복잡한 사회 시스템의 시뮬레이션 분석 방법 등의 유용한 리서치를 실시한다.

## ② 프로젝트

- 홀슈 벤틀 여행이 새로운 창을 열다(Journey to Horseshoe Bend Opens in a new window) : 컴퓨터 및 인터넷 활용을 통한 원주민과 비원주민 둘 다를 포함한 호주 역사 및 문화 지식 장려 프로젝트이다. 사용자들에게 디지털 스토리텔링, 이러닝, 구전 역사 아카이브 등에 참여할 수 있는 능력을 제공한다. 데이터베이스의 디스플레이 버전은 리서치 단계로 제한되어 있다. 현재 광범위한 교육적 가치를 완성하기 위해 대중들의 접근이 가능하도록 개발 중이다. 데이터베이스 콘텐츠 내용으로는 350개의 미디어 아이템들로 사진, 이미지, 소리 등은 다음의 아카이브와 기관으로부터 제공받았다.

(Alice Springs Library, Lutheran Archives, Melbourne Uni Archives, National Archives of Australia, National Library, National Film & Sound Archive, Northern Territory Archives, Northern Territory Library, State Library South Australia, State Library of Victoria, Strehlow Research Centre and personal collections)

데이터베이스에는 책도 포함되어 있으며 XML코드로 된 13장의 텍스트를 포함한다. 200개 이상의 주석이 달린 텍스트 형태의 참고문헌도 포함 한다. the Journey to Horseshoe Bend and the Hermannsburg 지역과 관련한 130개의 웹사이트를 구성한다.

- 남극 사진이 새로운 창문을 열다(Picturing Antarctica Opens in a new window) : UWS 산하 the Institute for Culture and Society의 씨앗 연구 프로젝트로서 관심사로는 서로 다른 지식실천이 남극의 미래에 대한 다른 비전을 제시하는 것에 대한 이해를 위해 인문학과 사회과학 분야에서의 남극 리서치 아젠다 형성 방법을 전달하는 데 있다. 칠레에서 대중들의 인식 정도에 대한 서베이를 진행했으며 호주와 칠레의 콜라보레이션을 통해 남극에서의 다양한 관심들을 융합한 사이트이다. 총 책임자 Juan Francisco Salazar 교수는 UWS 커뮤니케이션 및 미디어 연구 전공자이며, 다큐 영화 중심의 영화/미디어 수업을 하고 있다. 그의 관심 분야는 미디어 인류학, 공동체와 대안 미디어, 토착 미디어 및 커뮤니케이션 권리, 커뮤니케이션과 사회 변화 등이다. 그리고 그의 새로운 관심 분야는 사회-생태학적 미래 연구 및 남극 사회연구를 포함한 기후변화 커뮤니케이션 및 환경 인문학이다. 그는 the Social Sciences Action Group of the Scientific Committee for Antarctic Research (SCAR)의 공동 의장으로 있다. 시드니, 멕시코, 영국, 칠레 등의 지역 카운실, 창조적인 스튜디오 및 공동체 개발 기관 등과 콜라보레이션 작업을 통해 다큐멘터리 및 실험 단편영화를 제작하고 있다.

- 전쟁 후의 삶이 새로운 창을 열다(Life After Wartime Opens in a new window) : 1998년, Ross Gibson과 Kate Richards가 ‘전쟁 후의 삶’이라는 공동 작업을 시작으로 다른 미디어들을 통해, 1945-60년의 범죄 사진 아카이브에 대한 반응으로서의 이 작업은 시드니에서부터 시작했다. 최근의 프로젝트는 Bystander이며, Performance Space에서 전시되었다.
- 시드니 그래피티가 새로운 창문을 열다(Sydney Graffiti Archive Opens in a new window) : 디지털 아카이브로서 시드니 도심지역에 광범위하게 퍼져있는 그래피티 쓰기와 도시 하위문화에 헌정되었다. 그래피티가 어떻게 장소를 구성하고 변형하는지 드러내는 일상적인 문화모임 속에서의 긴장과 대화를 지형화, 해독, 아카이브하기 위한 대단위 프로젝트이다. 사진을 통해 상업화되고 감시당하며 위생적으로 설계된 환경에 대한 반응으로서 이러한 실천과 흔적들이 어떻게 놓이는지에 대한 이미지들을 구성하고, 그래피티 작업들을 수집하는 노력을 기울였다. 그래피티는 정상적인 커뮤니케이션 아젠다를 만족시킬 수 없기 때문에 쉽게 지울 수 없는 시드니의 일상 문화적 유산의 중요한 구성물이다. 그래피티 뒤의 사람들과 그들의 이야기가 있다는 것을 상기시켜준다는 의미에서 그래피티는 중요하다. 한 연구자의 박사학위 리서치에 기반해서 구축한 아카이브. 많은 사람들에게 시각적 기록을 제공하는 역동적인 메커니즘을 제공한다. 아카이브의 중요한 부분이 노출되지 않은 지역의 그래피티와 도시 예술 생산에 새로운 빛을 제공하는데 기여함.
- 창의 민족이 새로운 창문을 열다(Creative Nation Opens in a new window) : 프로젝트 제목은 ‘창의 민족: 신 미디어 문화 속의 작가와 글쓰기(Creative Nation: Writers and Writing in the New Media Culture)’이다. 연구자들로는 Anna Gibbs 조교수, Maria Angel 박사, Joseph Tabbi 교수 등이 참여한다. 온라인 글쓰기 환경으로 창작 과정에서 뉴 미디어 아트와 글쓰기는 과거의 글쓰기 형태에 도전하게 된다. ‘창의 민족 아카이브 프로젝트: 호주 작업의 주석이 달린 사진’(The ‘Creative Nation’ archival project : ‘an Annotated Directory of Australian work’)의 구성을 통해 전자 문학 호주 작가들의 작업을 노출시키고 기록함으로써 글쓰기 환경의 변화의 지형도 그리기를 시도하였다. 인쇄 문학과 온라인 문학 장르 사이에서 일어나는 변환을 추적하고, 작가들이 어떻게 현재의 전자 기기들을 사용하는 지 이해할 수 있게 해준다.
- 아시아 이동 노동자가 새로운 창문을 열다 (Transit Labour Asia Opens in a new window) : 이 리서치의 관심사는 상하이(2010), 콜카타(2011), 시드니(2012), 세도시에서 창조적인 노동자의 불안정함과 이동 문제이며, 노동, 이동, 주체성 사이의 개념적이고 물질적인 연결의 지형도를 그리고 있다. 각 지역 간의 콜라보레이션 작업을 시도하였고, 지역의 자본주의 센터로 구성된 새로운 경제 질서 속에서 창의성, 발명, 지식 생산 등을 연구하는 3년 간의 프로젝트이다. 웹사이트는 리서치 장소인 세도시 사이의 상호참조적인(inter-referencing) 과정의 방법론적인 강조를 한다. 상호

협력적인 방법과 공통의 지식생산을 통한 열려있는 아카이브를 구축하였다. 창조 노동자에는 음악, 행위 예술, 영화, TV, 라디오, 소프트웨어 개발 및 멀티미디어, 글쓰기, 출판, 인쇄업, 건축, 디자인, 시각예술 등이 포함된다. 이 프로젝트는 이러한 형태의 일의 경계에 대해 테스트하는 리서치를 실행하였다. 상하이, 콜카타, 시드니에서의 창조 노동자들의 조건을 서로 개념적으로 연결시키면서 이 프로젝트는 전 지구적 지역이 현 경제 사회적 조건 하에서 어떻게 변형되는지에 대해 다시 생각할 기회를 제공한다.

- 상호협력 리서치 센터가 새로운 창문을 연다(Cooperative Research Centre: Young and Well Opens in a new window) : The Institute for Culture and Society (ICS)는 세계화라는 현 맥락에서 문화와 사회의 변화에 대한 리서치를 실행하며, 디지털 시대의 인문학과 사회과학 연구자들의 협력을 통한 학제 간 연구를 실시한다. the Centre for Cultural Research(CCR)의 업적에 기반을 둔다. 주요 관심사로는 문화와 사회의 증가하는 복잡성과 디지털 기술의 성장의 결과로서의 현 세계에서 지식의 불확실한 상태에 대해 말하고자 하는 것이다. 실천, 경험 및 이론을 다 반영하는 실질적인 학제 간 융합을 촉진하는 역할을 한다. 문화연구, 사회학, 미디어, 커뮤니케이션 연구, 인류지리학, 인류학, 역사, 유산연구, 도시연구 등의 광범위한 영역에서 작업한다.
- 계몽시대 유럽에서의 프랑스 책 교역은 새로운 창문을 연다(French Book Trade in Enlightenment Europe Opens in a new window) : 1769년~1794년 사이의 후기 계몽주의 시대의 유럽에서의 프랑스책 교역의 지형도를 그리기 위해서 데이터베이스 테크놀로지를 이용한다. 베스트셀러와 작가, 유럽의 취향, 시간의 변화에 따른 패턴과 요구의 변화, 인쇄-교역의 변화 네트워크 등을 분류한다. 데이터베이스의 자유로운 이용을 통해 고급교육 교육자 및 학생들에게 혜택을 주며, 이용자들은 작가, 키워드, 인쇄 당시의 언어 등에 관한 에디터 서브세트의 분배 패턴 및 판매 수치 등을 알 수 있다. 연구자들에게 큰 도움이 된다.

## (2) 웨스턴 시드니 대학교 융합 미디어 석사과정: 융합 미디어 교육

웨스턴 시드니 대학교는 1813년 개교한 이래 1989년 현재의 교명으로 변경하였고 서부 시드니 지역에 자리잡은 6군데 캠퍼스를 가지고 있는 종합대학교(Bankstown, Blacktown, Campbelltown, Hawkesbury, Parramatta, Penrith)이다. UWS의 융합 미디어 석사과정의 교육내용을 살펴보면 고급 수준의 디지털 콘텐츠와 전자시대에 필수적인 전문적인 커뮤니케이션 스킬-세트(skill-sets), 고급의 전략적 사고 능력 및 미래 융합 시대에 맞는 스킬과 자원, 이러한 스킬과 능력을 상업, 정부 및 제3섹터에 활용할 능력 배양에 초점을 둔다. 포트폴리오, 창의/콘텐츠 기업에서의 고급 능력, 전략적 커뮤니케이션. 미디어 생산 분야 경험, 실제 기관을 위한 고급 수준의 전략적 계획 개발 및 멀티-플랫폼, 융합 미디어 생산 및 리서치 프로젝트 개발 기회, 모바일부터 게임 산업까지, 가상세계에서 소셜미디어까지. 위기 대응에서 장기적 전략 커뮤니케이션에 이르기까지 융합 전문 환경에서의 지식을 습득할 수 있다. 흥미진진한 최첨단 학술지원을 통해 새로 단장한 TV스튜디오와 스트리밍 서버

와 야외 생방송 원격조정 시설 등의 최상의 방송 시설을 제공하고 있다. 교육과정은 1년 과정(full-time) 과 2년 과정(part-time)이 있으며 지원자격은 학사 및 석사 학위자(전공 무관), 융합 미디어 또는 전문 커뮤니케이션 대학원 수료자, 저널리즘, 홍보, 광고, 마케팅, 커뮤니케이션, 미디어, 디자인, 시각 커뮤니케이션, 창의 예술 및 멀티 미디어 분야에서의 5년 이상의 경력자이다.

○ 교과목

- <Methods and Case Studies in Convergent Media>
- <Mobile Media>
- <Integrated Marketing Communication>
- <Theory and Practice of Convergent Media>
- <Media Product Production>
- <Convergent Media Internship>
- <Setting the Agenda>

(3) 심바이어틱A(SymbioticA) 연구소 : 예술과학 융합교육

웨스턴오스트레일리아대학교(The University of Western Australia) 산하에는 예술·과학 융합리서치연구소(Art and Science Collaborative Research Laboratory)가 있다. 생활과학, 바이오테크놀로지, 사회와 예술 융합교육에 초점을 맞추고 과학자들과 예술가들을 흡입하고 있다. 예술가, 연구자, 생물학 분야 간의 최초 융복합 연구소로서, 기숙사, 워크샵, 전시회, 심포지엄 지원한다. 연구소의 첫 번째 실험은 예술가들이 생물학 분야에서의 생물학 실천과 연계되도록 하는 것이었으며, 이로써 the 2007 inaugural Golden Nica for Hybrid in the Prix Ars Electronica 상을 수상하였다. 본 연구소는 경험과 실습에 주력하며, 과학 지식 및 삶의 윤리적, 문화적 이슈에 대한 비판 기능을 수행하는 문화 아이디어에 대한 이해 증진과 접합을 추구한다. 예술가들의 과학적 설비와 테크놀로지 이용 가능성을 높이기 위한 새로운 수단들을 제공한다.

○ 아카데미 프로그램

학부의 선택 계열은 전공과목에 상관없이 UWA 학생 전체에게 열려있으며 개별 과목 수강도 가능하다. 예술 형태로서 생활과학/생물학 테크놀로지 사용을 통한 예술과 과학 문화의 관련성과 차이에 대한 비판적 개입을 통한 실천적이고 이론적인 연구를 진행한다. 현대 예술과 실천 안에서 생활생물시스템(living biological system)을 다루는 생물학 실험 및 테크닉을 도입했다. 대학원 과정으로는 생물예술학 석사(Master of Biological Arts) 과정, 연구과정 및 박사 과정이 있다. 석사 과정(수강 및 논문)에는 예술과 과학의 진정한 하이브리드. 생물예술학 석사 과정은 창조적인 바이오연구와 관련한 예술 행위가, 과학자, 인문학자 양성. 예술과 과학 두 계열을 동등하게 배정한다. 연구 석사 및 박사과정에서는 예술과 생물학에 대한 아카데미한 연구를 할 수 있으며 생활과학에서의 지식과 기술에 대한 예술적인 요구에 기여하는 리서치 기구가 있다. 이 리서치 기구에서는 예술을 지향한 신 재료 및 신 주제 개발, 리빙-아트를 다른 맥락에 제시하기 위한 전략 및 실행에 대한 연구 조사, 예술

적인 도구 키트로서의 기술과 프로토콜 개발, 본성이라는 것에 회의적이며, 철학적으로 동기화된 리서치에 기반한 비실용적인 호기심을 자극하며 연구 활동을 지원한다.

○ 리서치 분야

- 예술과 생물학: 심바이어틱A의 주요 리서치 관심은 생활 과학, 바이오테크놀로지, 사회 그리고 예술의 인터랙션이다. 심바이어틱A는 명실상부한 예술과 생물학 프로젝트를 연구, 개발하는 국제적 센터의 중심이다. 철학자, 인류학자, 사회과학자들이 이 프로젝트에 참여한다.
- 예술과 생태학 : 세계에 대한 인간의 무위, 개입, 반응 및 책임을 둘러싼 중요한 대화 및 논쟁이 예술과 생태학 연구를 통해 탐구되어진다. 이 영역에 대한 심바이어틱 A의 연결은 웨스턴 호주의 Lake Clifton에 기반한 적응 프로젝트(the Adaptation Project)에 의해서 증명된다.
- 생윤리학(Bioethics) : 예술은 윤리적 탐구의 중요한 촉매로 기능할 수 있다. 우리 연구는 세속적이며 비인간적인 관점에서 생윤리학으로의 접근을 시도한다. 문화와 사회 안에서 생활과학의 실행과 실용적이고 세속적이며 하찮게 보이는 목표를 위한 생활 시스템을 조작하는 윤리에 관한 연구 및 논쟁을 촉진시킨다.
- 신경과학 : 심바이어틱A 연구자들은 신경과학을 다루는 프로젝트에 오랫동안 참여했다. “MEART - The Semi Living Artist” 라는 지리학적으로 떨어진, 바이오-사이버네틱 리서치 및 개발 프로젝트로서, 생물학적인 기술 시대에서의 창조성과 예술성을 탐구한다. 세계에서의 두 개 이상의 지역 사이에 배치한 설치 작품, 그것의 “뇌”는 미국 아틀란타 Georgia institute of Technology 실험실에서 배양된 인공 신경 세포로 구성되었고, 그것의 “몸”은 2차원적인 그림을 그릴 “뇌”와 “몸”은 전지 기간 동안 서로 실시간으로 의상소통이 가능하다.
- 조직 공학 : “the Tissue Culture and Art Project” 은 삼차원의 차원에서 살아있는 조직의 시험관 성장 및 조작을 조사하는 선도적 예술 실험실을 지향한다.
- 수면 과학 : The School of Anatomy and Human Biology's Centre for Sleep Science 기관이 이 분야의 예술적 연구 가능성을 열고 있다.

(4) 찰스다윈대학교(Charles Darwin University) : 다양한 학문의 융합교육

창조 예술(시각예술 및 음악), 인문학(역사학, 정치학, 언어학), 디자인, 건축, 뉴 미디어 및 커뮤니케이션 간 독창적인 방식의 융합교육을 제공한다. 세계 경제 환경이 요구하는 창조적이고 혁신적인 인재 및 테크놀로지와 테크놀로지의 창조적 적용이 가능한 인재를 양성한다. 창조예술산업 학사 양성에 주력하며 학과 간 융복합 교육을 통한 고급 수준의 창조적 행위자를 양성한다. 아울러 예술학사학위 온라인 코스도 제공하고 있다. 4가지 주요 창조예술산업학사에는 Bachelor of Creative Arts and Industries (New Media Design), Bachelor of Creative Arts and Industries (Fine Art), Bachelor of Creative Arts and Industries (Music), Bachelor of Creative Arts and Industries (Communication) 가 있다. 그 외 VET 코스 및 교육 과정에 건축(Architecture), 미술과 디자인(Art and Design), 커뮤니케이션 (Communication), 그래픽 디자인과 상호작용 디지털 미디어(Graphic Design and Interactive Digital Media), 인문학과 사회과학(Humanities and Social Sciences), 정보경영

(Information Management), 문학과 창의적 글쓰기(Literary Studies and Creative Writing), 음악(Music) 등이 제공된다.

### 3) 소결

호주 정부는 공식적인 첫 문화 정책 보고서인 1994년 ‘창조국가’를 통해 호주 국가의 정체성 형성을 위한 문화의 중요성을 인식하고 문화의 개념을 확장하였으며 문화와 예술 분야의 경제적 잠재성에 주목하기 시작하였다. 이어 2013년 ‘창조 호주 - 국가 문화 정책’ 보고서는 국가 정체성, 사회적 통합 및 경제적 성공을 위한 예술의 중요성을 재강조하였다.

호주 정부는 정부 차원의 지원을 통해 창조 경제를 위한 숙련된 노동력을 공급하고, 더 혁신적인 노동력을 제공할 수 있는 창조 및 디지털 기술 시장을 조성하기 위해 학교 교육 및 산학연계를 중심으로 하는 다양한 기반 사업을 펼친다. 이 중에서도 디지털 교육의 확장과 혁신을 추구하고, 창의적인 예술 교육을 위한 전국적 커리큘럼을 지속적으로 개발하고 있다. 이런 맥락에서 호주는 8개의 국립 예술인 양성 기관(정부 지원)을 운영하고 있다. 국립 예술교육기관의 운영은 결국 호주의 창조산업과 문화산업을 이끌어 갈 주도적인 집단을 양성하는 목적을 가진다.

호주 정부는 대학교육 분야를 국가의 번영과 통합을 위한 중요 요소로 인식하면서 창조경제와 창의 인재 개발을 위한 호주 평생교육프로그램을 적극 구성 중이다. 이에 따라 2010년에서 2013년 사이에 창조산업과 관련한 교과목들을 늘리고 과정과 프로그램을 운영하는 데 있어서 정부의 재정 지원을 늘리고 있다.

## 5. 해외사례 종합 분석 및 시사점

### 1) 영국

#### (1) 콘텐츠 창의인재 양성정책

- 영국은 1990년대 후반부터 창조산업을 국가전략산업으로 간주하고 본격적으로 정책 마련에 착수하였다.
  - 초기 영화, 음악, 방송, 미디어, 문화예술 등에 집중했던 창조산업 정책에서 개인의 창조적 역량을 발전시키는 방향으로 정책 기조를 돌림
  - 영국은 노동당 정부가 집권 중이던 2002년부터 콘텐츠 창의인재양성을 위해 정부가 적극적으로 정책을 펴고 있으며 대학과 별도로 공공기관에서 창의인재 교육을 실시하고 있다.
- 영국의 창조인재 양성정책은 문화미디어스포츠부(DCMS)를 주축으로 기업혁신기술부(BIS), 교육부, 그리고 이 부처의 산사기관들이 참여하고 협력하고 있다.
  - 문화미디어스포츠부(DCMS)의 산하에는 영국예술위원회와 영국영화협회가 재원 마련에 중요한 역할을 하고 있으며 창의문화교육진흥원은 아동과 청소년에게 창의교육을 제공하는 역할을 담당하고 있는데 교육부의 지원도 받고 있다.

- 기업혁신기술부(BIS) 산하에는 총 15개의 부문별 인력양성위원회가 있으며 그 중 창조문화기술위원회와 크리에이티브 스킬셋이 창조산업 분야 인력양성의 핵심 기관이다.

## (2) 콘텐츠 창의인력 양성기관과 교육방향

### ① 주요 기관

- ‘창의문화교육진흥원(Creativity, Culture and Education: CCE)’은 창의성을 아동 및 청소년 교육에 접목하기 위해 크리에이티브 파트너십 (Creative Partnership: CP)을 발족하였다.
  - 크리에이티브 파트너십은 처음에는 말하기와 듣기 능력 향상이라는 목적에서 시작했다가 이후 창의 전문가가 아동과 청소년의 창의력을 증진하고 이들이 양질의 문화활동에 참여할 수 있도록 지원하기 위한 방향으로 선회하였다.
- ‘창조문화 기술아카데미(National Skills Academy for Creative & Cultural)’는 창조문화기술위원회의 실행 기구로서 교육과정, 직무표준, 자격증 등을 개발하고 이를 위해 고용주 및 산업계 대표들과 협업하고 있다.
  - 이 기관은 또 하고 창조산업에서 고용 촉진을 위해 수습, 인턴, 도제 교육을 실시하는데 고용주에게 국가가 지원하여 기업 내에서 직접 도제식 교육을 받을 수 있도록 하였다.
- ‘크리에이티브 스킬셋(Creative Skillset)’은 엔터테인먼트 미디어, 패션, 섬유, 출판, 광고, 마케팅, 커뮤니케이션 등 창조산업분야의 인력양성 실행기관이며 세계적 수준의 경쟁력을 갖춘 직업인재 양성을 지원할 목적으로 설립하였다.
  - 최근에는 특정 직무에 필요한 전문직업인을 양성하는 것보다 일반적인 창의인재를 양성하는 방향으로 정책과 사업을 확대하고 있다.

### ② 교육기관 운영방식과 교육과정

- ‘창의문화교육진흥원’의 크리에이티브 파트너십 프로그램은 화가, 음악가, 안무가와 같은 문화예술 분야의 전문가를 교사로 직접 파견하여 학생들을 가르치는 산학 협동형식의 교육 프로그램을 운영하였다.
- 창조문화 기술아카데미는 창조 산업 전문가 및 훈련 제공자들의 네트워크로 산업현장의 실질적인 수요를 충족시키기 위한 교육과정과 자격 등을 개발하고 2008년부터 도제식 교육을 도입해 현재 2,400개의 프로그램을 운영한다.
  - 이 아카데미의 교육은 국가가 지원하는 것으로 수습 교육(Traineeship), 인턴십(Internship), 도제교육(Apprenticeships)으로 나뉜다.

- 수습교육은 16-18세 대상의 교육 프로그램으로 청소년들은 예술단체, 박물관 및 도서관 등에서 직업 활동을 관찰하거나 참여하게 되며, 도제교육이나 유급 인턴 등의 단계로 나갈 수 있다.
  - 인턴십은 18-24세 대상으로 약 6개월 동안(1주일 최소 30시간) 고용주와 계약을 맺어 규정된 역할과 직무를 제공받아 일하는 인력양성 프로그램이다.
  - 도제교육은 고용주와 1년 이상 일하면서 직무과정을 익히는 것인데 현재 약 2,000개 과정을 제공하고 있다.
  - 인력 수급이 과잉되는 훈련 과정을 제외하고, 신규 과정(무대 인력 과정 등)을 도입하는 등 산업 현장의 수요에 맞춰 유동적으로 과정을 운영한다.
- 스킬셋은 잠재적 입직자, 입직희망자, 창조산업 종사자를 대상으로 인력양성 프로그램을 운영한다.
    - 입직 희망자에게는 기업체와의 파트너십을 강화하여 도제교육 프로그램, 부문별 스킬셋 아카데미 등을 활성화시켜 직업 기회를 제공하며, 자격 검증을 관리하여 향후 산업계의 인력 수요를 충족시키는 역할을 한다.
    - 재직자들에게는 지속적으로 전문성을 강화할 수 있는 프로그램을 개발하여 제공하며, 특히 프리랜서들을 위한 채용정보, 직업개발을 위한 훈련프로그램 지원 및 관련 자금 확보에 지원한다.
    - 스킬셋은 창조산업위원회 소속 기관으로 산업계와 정부가 공동으로 기금을 마련하여 설립되었다.

### (3) 주요 시사점

- 영국의 창의인재 정책의 특수성은 생애 전 과정에 걸쳐져 있다는 점인데 청소년의 창의교육, 신규인력 양성을 위한 창의교육, 콘텐츠 전문직 재교육, 글로벌 인재양성까지 다양하다.
- 영국은 창의인재 교육에서 산관학 협력을 매우 중요하게 보고 있고 실제로 정부 주도형 인력 교육사업은 대부분 산관학 협력 모델을 보여주고 있다.
- 크리에이티브 스킬셋은 단순히 자국 내 전문인력 양성 차원을 넘어 글로벌 시장을 겨냥한 뛰어난 인재를 육성하는 점에서 시사하는 바가 크다.

## 2) 일본

### (1) 콘텐츠 창의인재양성 정책

#### ① 정책 개요

- 일본의 콘텐츠 창조인재 육성정책은 일본의 콘텐츠 인재양성은 콘텐츠촉진법에 법적

근거를 두고 있다.

- 이 정책을 추진하기 위해 2004년부터 문화청, 경제산업성, 총무성, 문부과학성 등 여러 부처가 관여하고 있다.
  - 이들 부처는 콘텐츠를 장르별로 나누어 각각의 영역에서 인재육성을 추진한다.
  - 방송콘텐츠는 주로 총무성, 영화는 문화청, 애니메이션과 만화는 문부과학성 등이 담당한다.
  - 콘텐츠 인재육성 정책에 투입되는 재원은 부처별 예산을 사용하고 있다.
- 일본의 콘텐츠 정책은 제작과 유통환경개선에 집중되었으나 2000년대 중반부터 콘텐츠 창조 능력의 중요성이 부각되면서 인재양성으로 눈을 돌리기 시작했다.
  - 일본의 육성정책은 크게 해외에서 활약하는 인재육성, 콘텐츠산업 제일선에서 활약하는 인재 육성, 예비인재육성 등을 대상으로 구분된다.

## ② 정부 부처별 주요 정책

- 문부과학성 산하 과학기술진흥기구는 문부과학성의 지원사업을 추진하는데 ‘콘텐츠 창조과학 산학연계 교육프로그램’을 2004년부터 2008년까지 5년간 운영했다.
- 일본경제단체연합회의 영상산업진흥기구는 문화청의 위탁사업인 ‘젊은 영화작가 육성 프로젝트’를 추진하고 있다.
- 총무성은 대학교수, 변호사, 민간연구소 연구원 등 10명으로 구성된 ‘디지털콘텐츠 창조능력 간담회’의 제언을 수용해 인재육성 정책을 검토한다.
- 경제산업성에서도 인재육성의 역할을 수행하는데 국제적인 수준의 콘텐츠 프로듀서의 양성을 추진하고 있다.
- 이 양성 프로그램은 해외유학 지원제도와 국내 인재육성제도로 나뉘며 교육 이수 후 취업까지 도와주는 제도이다.
- 총리 자문기관인 지적재산전략본부에서도 창조산업의 인재육성을 제안하면서 성장분야의 핵심적 전문인재 육성을 전략적으로 추진할 것을 문부과학성에 요청해서 2011년부터 사업이 추진되고 있다.

## (2) 콘텐츠 창의인력 양성기관과 교육방향

### ① 교육기관 운영방식과 교육과정

- 일본에서는 문부과학성이 중심이 되어 대학, 단기대학, 전문학교 등을 통해 콘텐츠

예비인재를 육성하고 있다

- 일본의 콘텐츠 인재육성 교육프로그램은 콘텐츠 전문인력, 콘텐츠 제작인력, 콘텐츠 매니지먼트인력 등으로 나뉜다.
- 도쿄대는 정보와 미디어의 학제적 교육기관인 학제정보학부를 2000년에 설립하여 융합교육을 실시하고 있음
  - 학제정부학부는 2010년부터 학부에 '학부횡단형 교육프로그램 미디어콘텐츠'를, 대학원에는 2012년부터 '대학원 횡단형 교육프로그램 디지털휴머니티즈'를 설립하고 교육을 실시하고 있다.
  - MEDIA CONTENT는 미디어를 통해 유통되는 콘텐츠 창조를 위해 학부의 틀을 초월한 횡단적 교육과 학제적 인재육성'을 제시한다.
  - 디지털휴머니티즈는 인문과학과 자연과학을 횡단하는 교육과 연구를 추진한다.
  - 하나의 교과목을 담당하는 교수는 1명에서 최대 4명까지 다양하다.
- 디지털할리우드대는 있는데 국제경쟁력을 가진 콘텐츠 크리에이터 육성을 목적으로 하는 교육기관이다.
  - 학교법인의 인가형태는 구조개혁특별구역법에 의거해 학교설치회사가 설립한 대학이다.
  - 이 대학은 애니메이션, WEB, CG, 영상, 그래픽, 컴퓨터 프로그래밍 등을 교육하고 있으며 매우 전문적인 교육을 지향한다.
  - 이 대학은 산학관 연계 프로그램을 적극 추진하여 관련 기업들의 후원을 받고 있다.

## ② 파급 효과

- 도쿄대 대학원 학제정부학부의 콘텐츠 창조과학 산학연계 교육프로그램이 타 대학에 자극을 주어서 유사한 교육 프로그램을 유도했다.
- 디지털할리우드대의 교육 프로그램은 현장에 즉각적인 활용이 가능한 실무 중심의 커리큘럼으로 변화를 촉진했으며 산학관 연계 프로그램 등도 좋은 평가를 받고 있다.

## (3) 주요 시사점

- 일본의 콘텐츠 창의인재 양성정책은 여러 부처가 함께 추진하고 있으며 장르에 따라 각각 다른 부처가 관리하는 시스템이다.
  - 일본에서는 창의인재 양성교육을 전담하는 공공기관이 별도로 존재하지 않으며 문부과학성이 중심이 되어 대학을 통해 콘텐츠 예비인재를 육성하고 있다.
  - 이는 국공립 대학이 많기 때문에 이를 잘 활용하는 것이며 정부는 인력양성 시장에 직접 개입하는 것은 피하고 정책을 마련한 후 산학관 연계프로그램 형태로 간접 개입하는 방식을 취하고 있다.

- 콘텐츠 창의인재양성 지원은 기금보다는 정부 부처의 예산이 투입되고 있다.
- 일본은 산관학 프로그램이나 해외연수를 통해 신규인력(예비인재)와 전문인력 뿐만 아니라 국제적 인재를 키우는 데에도 지원한다는 점이 시사하는 바가 크다.
- 일본 정부는 콘텐츠의 해외수출을 적극 추진하면서 국제적 인력육성은 제작단계에서 유통으로 서서히 확대되고 있다.
- 도쿄대의 학제정부학부는 횡단형 교육 프로그램을 운영하고 있다는 것이 특징적이며 디지털 할리우드대는 전문실무형 인재양성으로 호평 받고 있다.

### 3) 프랑스

#### (1) 콘텐츠 창의인재 양성정책

- 프랑스의 창의인재양성 교육은 문화커뮤니케이션부와 교육부 간 상호 협력에 의해 이루어지고 있다.
- 창의인재의 기초적 교육은 교육부가 담당하고 문화커뮤니케이션부는 고등학교 이후 전문인력 양성에 관한 실무 중심의 교육을 담당한다.
- 프랑스에서 콘텐츠 관련 인재양성 교육기관은 건축과 조경, 조형예술, 공연예술, 문화유산, 영화와 방송 분야로 구분된다.
- 프랑스의 창의인재양성 정책은 문화적 다양성이라는 큰 이념 하에 문화예술의 다양성, 교육방법의 다양화를 통한 융합적 접근, 문화적 지리적 취약 대상에 대한 정책적 배려, 문화예술단체 및 지방자치단체와의 협력, 뉴테크놀로지 및 저작권 교육을 목표로 한다.

#### (2) 콘텐츠 창의인력 양성기관과 교육방향

##### ① 주요 기관 개요

- 프랑스의 국립영상원(INA)은 창설 초기부터 직업인 재교육 혹은 평생교육을 담당해 왔으며 2000년부터 대학교육까지 담당하는 기관이 되었다.
- INA는 국가의 영상 문화유산을 저장, 보존, 활용하는 임무와 함께 영상 전문인력 양성의 임무를 가진다.
- INA의 교육생은 매년 5,500 여명에 달하며 방송 분야에서 직업인 재교육 또는 신규 인력양성을 담당하는 대표적인 교육기관으로 자리잡았으며 2005년부터 중고등학교 교사와 학생들을 위한 교육 프로그램을 제공한다.
- INA의 직업인 재교육 연수비는 기업들의 후원금으로 마련된 영상산업 전문인력양성 및 지원기금(AFDAS)으로 지원한다.
- AFDAS는 문화, 커뮤니케이션, 여가 관련 분야에 종사하는 비정규직 종사자에게 전문 문화 교육을 돕는 기금으로 비정규직과 계약직 직원이 혜택을 받을 수 있다.

- 국립 현대예술스튜디오, 일명 프레느와 학교 (École du Fresnoy)는 프랑스의 창의인재 교육기관 중 가장 실험적이면서도 융합적인 성격을 기관이다.
- 이 학교는 석사이상에 해당하는 고급과정의 교육기관으로 문화부와 지방자치단체가 함께 출자한 기관이다.
- 이 학교 예술가들의 작업공간을 한 곳에 두고 실험적이고 수준 높은 예술 창작활동이 활발히 일어나도록 유도하고, ‘학제성, 다학문 분야의 집합, 융합, 하이브리드’를 교육 목표로 삼고 있다.

## ② 교육기관 운영방식과 교육과정

- INA SUP은 INA가 설립한 디지털방송학교로 디지털 시청각 문화유산 경영과 시청각 작품 제작이라는 두 전공에서 신규인력을 양성한다.
- 이 학교는 최소 학사 이상 학위 소지자가 입학할 수 있으며 2년 교육과정 중 1학기가 기업 실습에 할애된다.
- 교육 프로그램은 다학제적 과목과 기초 전문 과목으로 구성되어 있다.
- 제작 관련 과목은 오늘날 다양한 매체가 이용되고 있는 만큼 영화, 방송, 인터넷, 모바일 등 매체의 경계를 뛰어넘는 디지털 콘텐츠의 제작에 중점을 두고 있다.
- 프레느와 학교는 조형예술, 영화, 사진, 영상제작, 음악, 조각, 영상과 소리의 신(新) 테크놀로지 영역에서 21세기에 적합한 새로운 형태의 예술작품을 교육생들이 창작해 내도록 고무하고 있다.
- 이 학교는 석사 이상 혹은 경력 7년 이상을 대상으로 하는 특수영재 학교에 해당된다.
- 교육은 6개월~1년간에 걸쳐 명망 높은 예술가들과 학생들 간 프로젝트 형식으로 진행된다.
- 이 학교는 학생들이 저명한 예술가들을 가까이 접하며 곧바로 프로페셔널한 예술작품을 만들어내도록 하는데 매년 50 여개의 혁신적인 작품이 출품된다.

## (3) 주요 시사점

- 프랑스의 콘텐츠 창의인재양성교육은 교육부 주도의 대학교육 밖에서는 문화부가 주도적인 역할을 하고 있는데 특히 창작과 실기 중심의 교육을 문화부가 주관하고 있다.
- 프랑스의 콘텐츠 창의인재양성 기관은 파리에 집중된 면이 없진 않으나 지역소재 공립 및 사립 교육기관과의 균형을 유지하기 위해 상당히 노력하고 있다.
- 프랑스에서는 방송, 영화, 공연, 무대미술, 애니메이션 등 각 콘텐츠 분야별로 기존에

다양한 교육기관이 존재하고 있는 상황에서 보다 전문적이고 융합적인 교육기관이 별도로 존재한다.

- 프랑스에서 대학교육을 제외하고 가장 주목할 콘텐츠 인력양성기관으로는 방송 영상에서 신규인력 양성과 직업인 재교육을 담당하면서 가장 전문적인 시설과 교육을 자랑하는 INASUP과 가장 혁신적이고 창의적인 국립 현대예술스튜디오(Le studio national des arts contemporains)을 들 수 있다.
- 프랑스에서는 공공기관의 위상을 가진 교육기관이 콘텐츠 창의인재 육성의 중추적인 역할을 하며 공적 재원이나 기금을 통해 운영되고 있다.
- 프랑스에서도 점차 융합적 교육이 시도되고 있는데 이러한 교육의 특징은 문학, 미술, 음악, 기술에 대한 기초교육의 바탕위에 여러 분야의 인재들이 함께 창의적인 콘텐츠를 제작하는 프로젝트형 교육방식을 따른다.

#### 4) 호주

##### (1) 콘텐츠 창의인재양성 정책

- 1994년 창조국가를 표명한 이후 2013년 ‘창조 호주’를 재표명하며 창조문화정책을 추진하고 있다.
  - 호주 정부는 창조 경제를 위한 숙련된 노동력을 공급하고, 더 혁신적인 노동력을 제공할 수 있도록 학교 교육 및 산학연계를 중심으로 하는 다양한 기반 사업을 진행하고 있다.
- 호주의 창의인재 양성 정책에서 학교는 그 중심적 역할을 하고 있으며, 정부는 펀드를 조성하여 공립학교에 네트워크 인프라와 컴퓨터를 제공하고 있다.
  - 호주 정부는 분야별로 8개의 국립 예술인 양성 기관을 지원하는데 최고 시설 및 최고의 교육을 제공한다.
  - 호주 정부는 평생교육의 중요성을 인식하여 대학에 펀트를 지원하고 있다.
- 호주에서는 산업과 대학교육의 연계를 중요시 하며, 창조 분야와 경제 분야 학과 간 융합적 접근을 통한 혜택을 제공하기 위해서 창조산업 혁신센터를 운영하고 있다.

##### (2) 콘텐츠 창의인력 양성기관과 교육방향

- 웨스턴 시드니 대학교 산하 연구 교육 기관인 디지털 휴머니티(Digital Humanities)는 인문학과 커뮤니케이션 아트를 연계한 교육을 실시하고 있다.
  - 이 기관은 학제 간 융복합 협력 지원 및 기회 창출에 중점을 두고 예술, 미디어 및

디자인, 문화 역사, 디지털 과학, 문화와 사회 분야에서 학제 간 연구사업을 추진하고 있다.

- 웨스턴 시드니 대학교의 융합 미디어 석사과정은 융합 미디어 교육에 힘쓰고 있다.
- 웨스턴오스트레일리아대학교 산하 예술·과학융합리서치연구소는 생활과학, 바이오테크놀로지, 사회와 예술 융합교육에 초점을 맞추어 과학자와 예술가가 협력하는 모델을 가지고 있다.
  - 이 연구소는 예술가가 생물학과 연계된 실험에 참여할 수 있도록 하고 과학기술의 접근성을 높이는 작업을 하고 있다.
  - 예술과 생명과학의 융합교육은 학부, 석사, 박사 과정에 모두 열려 있다.
- 찰스다윈대학교(Charles Darwin University)는 다양한 학문을 결합한 융합교육을 실시하고 있다.
  - 창조 예술(시각예술 및 음악), 인문학(역사학, 정치학, 언어학), 디자인, 건축, 뉴 미디어 및 커뮤니케이션을 결합한 독창적인 방식의 융합교육을 실시한다.
  - 창조예술산업 학사 인재 양성에 주력하며 융복합 교육 교육을 통해 우수한 인재를 양성하는 것을 목적으로 한다.

### (3) 주요 시사점

- 호주는 최근 창조산업의 중요성을 새롭게 인식하고 본격적인 정책 마련에 나서고 있다.
  - 정부가 별도의 교육기관을 만들기 보다는 아동과 청소년 학교와 대학교를 중심으로 창의인재를 양성하고 있다.
  - 정부는 펀드를 조성하여 공립학교를 지원하고 있다.
- 호주의 주요 대학들이 창의인재 교육을 위해 융합교육을 시도하고 있다.
  - 융합교육은 인문학, 예술, 과학기술 등이 경계를 넘어 서로 결합하는 방식으로 이루어지고 있다.

## 제4장 국내 콘텐츠 창의인재 양성 정책

### 1. 콘텐츠 창의인재 양성정책의 변천과정과 성과

정부가 추진해온 문화산업 또는 콘텐츠 관련 정책들은 정권별로 당시 정부 부처에서 실행하고자 하는 정책의 목표와 이를 반영한 변화가 진행되는 것을 살펴볼 수 있다.

문민정부(~1997년) 시기에는 영상문화와 영상산업육성을 위한 영상진흥기본법이 제정되고, 과거 규제 중심에서 지원 중심으로 정책의 기조가 변화하게 되었다. 문화부에 문화 산업국이 신설되고, 문화 복지 개념이 구체적으로 제시되며 고유문화의 세계화와 상품화를 위한 정부 차원의 노력이 이루어지는 등 문화산업의 경제적 중요성이 강조되는 시기였다.

#### ○ 1998년~2002년

2000년 전후의 시기인 국민의 정부에 들어 문화산업에 대한 강조와 더불어 문화가 중심 가치가 되는 지식정보사회에 대해 주목하기 시작했다. 이에 국가 경쟁력을 증진시키는 주요 수단으로서 문화산업을 전략적으로 육성하고자 했고, 1999년 구체적인 ‘문화산업발전 5개년 계획’을 수립하게 됨에 따라 문화산업진흥기본법 등의 관련법 제정이 본격적으로 이루어졌다.

이와 함께 1999년에는 게임산업개발원, 2000년에는 영화진흥위원회, 그리고 2001년에는 한국문화콘텐츠진흥원의 관련 기관들이 연이어 설립되었다. 이 시기부터 새로운 국부를 창출하는 국가의 전략산업으로 문화산업을 인식하기 시작하였고 국가경쟁력 증진의 주요 수단으로 여기게 되었다.

따라서 문화산업의 육성을 위한 발전 전략을 수립하고, 문화산업의 국제경쟁력과 문화정체성 확립을 위해 노력하였다. 이에 문화산업진흥기본법의 제정(1999년)이나 문화산업 지원체계 구축을 위해 한국문화콘텐츠진흥원을 설립한 것을 포함해 각종 추진체계를 정비하였다. 이 시기는 문화산업의 기반과 여건 조성 및 재원을 확충하였다. 한국문화콘텐츠진흥원 개설을 시작으로 문화콘텐츠산업의 인프라 구축 및 인재양성에 대한 사업추진이 시작되었던 국가전략분야인력양성 종합계획수립(2002)을 계기로 중장기 인재 양성 방향이 설정되면서 사업의 제도 및 시스템을 정비하고자 했다.

#### ○ 2003년~2007년

2003년부터 시작된 참여정부에서는 디지털 및 방송통신 융합 등의 급변하고 있는 환경에 대응하기 위해 콘텐츠산업의 핵심역량을 강화하고자 정책의 방향을 확대시켰다. 콘텐츠산업 인재양성정책이 도입되면서 현장을 통해 발견되는 문제점을 해소하기 위해 콘텐츠 산업의 디지털화를 고려한 인재양성에 초점을 두고 2005년 문화기술(CT)대학원을 설립하였다.

또한 문화콘텐츠산업을 10대 전략산업 중 하나로 선정하였고, 문화산업의 경쟁력을 확보하기 위한 전문 인력의 양성과 투자 확대 및 환경개선 등을 추진하였다.<sup>28)</sup> 2006년 이후 인력 양성을 위한 교육기관정보 및 기업정보 등을 제공하는 종합서비스시스템을 개편하였고, 기존 정책의 성과를 바탕으로 산업 내의 인력 기능불일치 해소, 현장 실무 교육과 인력 정

28) 이병민(2007). 참여정부 문화산업정책의 평가와 향후 정책방향, 인문콘텐츠학회, 제9호 p.205~235.

보시스템 도입, 직무 역량 향상을 위한 경력 개발 체계지원 사업을 시행하고자 했다.

○ 2008년~2012년

이후 2008년부터(이명박 정부)는 2010년 전후로 '선진화' 문화정책이라는 기조 아래 과거에 분리, 분산되어 있던 정부 산하 공기업과 준정부 기관들의 기능적으로 효율성 증진을 위해 통합하고, 추진체계 간 중복되는 기능이나 기능 혼선이 빚어지는 영역을 조정하는 등 관련 정책들의 효율화를 추진하고자 했다.<sup>29)</sup> 2011년 콘텐츠산업 진흥을 위한 기본계획 등을 수립, 2012년 저작권 보호 강화 등 콘텐츠 가치와 창작 의지를 보호하면서 창작으로의 일자리 패러다임을 전화하고 지원 기반을 마련하고자 했다.<sup>30)</sup>

문화체육관광부는 콘텐츠산업을 신성장 동력산업으로 육성하기 위해, 콘텐츠산업의 성장 기반 확충, CT R&D 투자 확대, 금융 및 수출 지원 등을 추진해오면서, 동시에 영화, 게임, 방송, 애니메이션, 디지털콘텐츠 등 개별 산업의 육성을 위한 별도의 추진 전략을 수립하였다. 창작 저변의 확대를 위해 전략적 해외진출 지원체계를 구축하고, 국제교류 및 협력을 강화하고자 했다.

산학협력을 강화하고 1인 기업 육성지원 등의 창업을 진흥하기 시작했으며, 콘텐츠산업 정책 추진체계를 재정비하여 2009년 한국콘텐츠진흥원의 설립하였다. 그리고 콘텐츠산업진흥법의 제정 등 지원체계를 효율화 및 인재 양성 정책의 기능을 담당하고자 했다.<sup>31)</sup> 콘텐츠 분야별 예비인력 및 산업 종사자를 대상으로 온/오프라인 아카데미를 운영하는 등 인력 양성사업을 시행했다.<sup>32)</sup> 2010년부터 공모전 등 창작 역량을 키우고 비즈니스 역량을 강화, 고용환경 개선을 위한 표준계약서 보급 등 대중문화예술인에 대한 복지 강화 등을 위한 정책을 시행했다.

○ 2013년~2014년

2013년부터 시작된 현 정권은 사회경제의 전반적인 구조가 산업과 지식경제에서 창의성과 상상력이 원동력이 되는 창조경제 패러다임으로 변화하고 있음을 강조하고 있으며, 경제성장의 새로운 대안으로 창조경제에서 창의적 콘텐츠의 발굴에 주목하고 있다. 이를 위해 새로운 창작을 위한 공간 확충 및 콘텐츠 창의 인재 양성을 추진하고, 콘텐츠 분야 특성 고용정책 및 제도개선에 반영하여 창업·창직 활성화를 실현하고자 목표를 두고 있다.<sup>33)</sup>

콘텐츠 코리아 랩은 실험적 창작과 협업의 공간과 경영 멘토링을 지원하고, 콘텐츠 분야의 다양한 창의인재양성과 지속가능한 경력 개발을 위한 지원을 하고 있다. 콘텐츠 산업의 미래를 이끌 창의인재를 육성하고자 안정적인 직업 정착을 지원하고자 특강 및 워크숍 등을 지원하며, 콘텐츠 분야 프리랜서와 전문인력의 경력 개발을 효율적으로 지원할 수 있는 온/오프라인 지원 프로그램 등 체계를 다양화하고자 하고 있다.

29) 문화체육관광부(2010), 디지털 융합시대 콘텐츠산업 미래정책 연구.

30) 이용관(2014), 콘텐츠 분야 인력수급 현황분석을 통한 인력정책 연구, 한국문화관광연구원.

32) 콘텐츠산업진흥위원회(2012), 콘텐츠 전문인력 양성 중장기 계획.

33) 콘텐츠산업진흥위원회(2014), 제2차 콘텐츠산업 진흥기본계획안.

현장수요를 반영하여 인재양성과 일자리 연계를 강화하는 전문인력에 관심을 가지게 되면서 콘텐츠분야 국가직무능력표준(NCS)를 세분화하였고, 자격제도 개편 및 산학연계 지원을 확대하였다. 중고생 대상 콘텐츠공모전 개최 및 창의교실 운영, 대학의 기술 교육 지원체계 구축 등 현장맞춤형 콘텐츠 인재 교육지원 강화를 추진하고자 하고 있다.

## 2. 콘텐츠 창의인재 양성 관련 법제 현황

### 1) 개요

명시적으로 콘텐츠 관련 창의인재 양성을 구체화하고 있는 현행 법률은 존재하지 아니한다. 하지만 콘텐츠 산업 진흥에 필요한 전문인력 양성 의무를 정부에 부과하고 있는 콘텐츠산업진흥법은 콘텐츠 창의인재 양성 관련 주요한 법률 중 하나일 것이다. 또한 콘텐츠 개발의 근원이자 주요 분야라 할 수 있는 문화, 과학기술의 영역에서는 나름 인재양성이나 인력개발 혹은 교육에 관한 법규정이 존재하고 있다. 문화분야에 있어서는 문화산업 진흥에 필요한 전문인력을 국가가 양성해야 한다는 내용이 문화산업진흥기본법에 명시되어 있다. 그리고 보다 세부적인 문화(예술) 분야, 즉 전파, 방송·통신, 영화·비디오, 음악, 게임, 만화, 공연, 출판 산업 분야의 당해 법률 각각에서 전문인력 양성 및 교육에 대한 의무를 국가에 부과하고 있다. 과학기술분야에 있어서는 과학기술문화의 창의적 인재 육성 의무를 부과하고 있는 과학기술기본법이 중요한 의미를 가진다.

### 2) 콘텐츠산업 분야 인재 양성에 관한 법제

#### (1) 콘텐츠산업진흥법

##### ① 내용

콘텐츠산업 진흥에 필요한 전문인력 양성 노력 의무를 정부에 부과하고 있다(법 제14조 제1항). 이를 위해 한국콘텐츠진흥원을 포함한 교육시설을 전문인력 양성기관으로 지정할 수 있으며 그 예산을 지원하도록 하고 있다(법 제14조 제2항).

##### ② 법률(및 시행령)의 주요 조항

|   |
|---|
| <p>제14조(전문인력의 양성) ① 정부는 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 전문인력을 양성하기 위하여 노력하여야 한다.</p> <p>② 정부는 콘텐츠 전문인력을 양성하기 위하여 「고등교육법」 제2조에 따른 학교, 「평생교육법」 제33조 제3항에 따라 설치된 원격대학형태의 평생교육시설, 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원 등을 전문인력 양성기관으로 지정하여 교육 및 훈련을 실시하게 할 수 있으며, 이에 필요한 예산을 지원할 수 있다.</p> <p>③ 제2항에 따른 전문인력 양성기관의 지정에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p> |
| <p>시행령</p>  |
| <p>제14조(전문인력 양성기관의 지정절차) 법 제14조제2항에 따라 전문인력 양성기관으로 지정받으려는 자</p>   |

는 다음 각 호의 사항을 적은 서류를 첨부하여 관계 중앙행정기관의 장에게 그 지정을 신청하여야 한다.

1. 전문인력 양성실적과 계획
2. 과정의 편성에 관한 사항
3. 강사의 경력 및 자격에 관한 사항
4. 전문인력 양성에 필요한 시설·설비에 관한 사항
5. 운영경비의 조달계획

### 3) 문화(산업) 분야 인재 양성에 관한 법제

#### (1) 문화산업진흥기본법

##### ① 내용

문화산업전반의 진흥을 위해 필요한 전문인력 양성 노력 의무를 국가 및 지방자치단체에 부과하고 있다(법 제16조 제1항). 그에 따라 문화체육관광부장관이나 시·도지사는 연구소, 대학 등의 기관을 전문인력 양성기관으로 지정할 수 있으며(법 제16조 제2항), 그 경비는 국가 및 지방자치단체가 부담할 수 있도록 하고 있다(법 제16조 제3항 및 시행령 제22조).

##### ② 법률(및 시행령)의 주요 조항

제16조(전문인력의 양성) ① 국가나 지방자치단체는 문화산업 진흥에 필요한 전문인력을 양성하기 위하여 노력하여야 한다.

② 문화체육관광부장관이나 시·도지사는 제1항에 따른 전문인력을 양성하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 연구소, 대학, 그 밖의 기관을 문화산업 전문인력 양성기관으로 지정할 수 있다.

③ 국가나 지방자치단체는 제2항에 따라 지정된 문화산업 전문인력 양성기관에 대하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 전문인력 양성에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 부담할 수 있다.

#### 문화산업진흥 기본법 시행령

제21조(전문인력의 양성) ① 문화체육관광부장관이나 시·도지사는 법 제16조제2항에 따라 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 기관을 문화산업 전문인력 양성기관(이하 "전문인력양성기관"이라 한다)으로 지정할 수 있다.

1. 문화산업과 관련된 대학 연구기관
2. 문화산업진흥을 목적으로 설립된 기관·단체
3. 문화상품의 기획·제작·개발·생산·유통과 관련된 법인 또는 단체

② 제1항에 따라 전문인력양성기관으로 지정받으려는 자는 다음 각 호의 사항을 적은 지정신청서를 문화체육관광부장관이나 시·도지사에게 제출하여야 한다.

1. 전문인력 양성 실적 및 계획
2. 연수 과정의 편성 및 강사 등에 관한 사항

3. 전문인력 양성에 필요한 시설·설비에 관한 사항
4. 운영 경비의 조달계획
5. 인턴사원을 채용하여 해당 분야의 전문인력으로 양성하려는 경우 그 채용 및 연수계획
6. 그 밖에 문화체육관광부령으로 정하는 사항

제22조(경비의 부담) 문화체육관광부장관이나 지방자치단체의 장은 법 제16조제3항에 따라 전문인력양성기관에 대하여 다음 각 호의 경비의 전부 또는 일부를 부담할 수 있다.

1. 강사료 및 각종 수당
2. 연수교재비 및 실습기자재비
3. 그 밖에 전문인력양성기관의 필요 경비

## (2) 전파법

### ① 내용

한국방송통신전파진흥원을 설립하고 방송·통신·전파에 관한 교육을 실시하도록 하고 있다(법 제66조 제1항 및 제4항 제3호). 그리고 정부는 교육을 포함한 한국방송통신전파진흥원의 사업수행에 필요한 경비를 충당하기 위하여 예산의 범위에서 보조할 수 있다(법 제66조의3 제2항).

### ② 법률(및 시행령)의 주요 조항

제66조(한국방송통신전파진흥원) ① 전파의 효율적 관리 및 방송통신전파의 진흥을 위한 사업과 정부로부터 위탁받은 업무를 수행하기 위하여 한국방송통신전파진흥원(이하 "진흥원"이라 한다)을 설립한다.

<개정 2010.7.23.>

- ② 진흥원은 법인으로 한다.
- ③ 진흥원은 그 주된 사무소의 소재지에서 설립등기를 함으로써 성립한다.
- ④ 진흥원은 다음 각 호의 사업을 한다. <개정 2010.7.23., 2013.3.23.>
  1. 전파이용 촉진에 관한 연구
  2. 방송통신전파 관련 국내외 기술에 관한 정보의 수집·조사 및 분석
  3. 방송통신전파에 관한 연구지원 및 교육
  4. 제1호부터 제3호까지의 사업에 부수되는 사업
  5. 그 밖에 이 법 또는 다른 법령에서 진흥원의 업무로 정하거나 위탁한 사업 또는 미래창조과학부장관이 위탁한 사업
- ⑤ 진흥원의 사업과 운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
- ⑥ 진흥원에 관하여 이 법에서 규정한 것 외에는 「민법」 중 재단법인에 관한 규정을 준용한다. [전문개정 2008.6.13.]

제66조의2(한국전파진흥협회) ① 다음 각 호의 사업 등을 효율적으로 수행하기 위하여 한국전파진흥협

회(이하 "협회"라 한다)를 설립할 수 있다.

1. 새로운 전파이용 기술의 실용화 및 보급 촉진
2. 전파자원의 효율적인 이용과 전파산업 발전의 기반 조성에 관한 사업
3. 전파이용 기술의 표준화에 관한 사업

② 협회는 법인으로 한다.

③ 전기통신사업자, 시설자, 전파 관련 기자재시스템 및 부품의 제조업자, 그 밖에 협회의 정관으로 정하는 자는 협회의 회원이 될 수 있다. <개정 2010.7.23.>

④ 협회의 사업과 운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

⑤ 협회에 관하여 이 법에서 정한 것 외에는 「민법」 중 사단법인에 관한 규정을 준용한다.

[전문개정 2008.6.13.]

제66조의3(진흥원의 운영경비 등) ① 진흥원의 운영에 필요한 경비는 다음 각 호의 재원으로 충당한다.

<개정 2013.3.23, 2014.6.3.>

1. 제69조제1항제1호의2에 따른 주파수이용권 관리대장의 열람 또는 사본의 발급 수수료
2. 제69조제1항제3호에 따른 검사 수수료(미래창조과학부장관이 진흥원에 위탁한 검사 업무에만 적용한다)
3. 제69조제1항제5호에 따른 전자파 강도의 측정 수수료
4. 제69조제1항제6호에 따른 기술자격검정시험 응시 수수료 및 기술자격증 발급 수수료(「국가기술자격법」에 따라 한국산업인력공단에 위탁한 사항은 제외한다)
5. 제66조제4항제1호부터 제4호까지의 사업수행에 따른 수입금

② 정부는 진흥원의 사업수행에 필요한 경비를 충당하기 위하여 예산의 범위에서 보조할 수 있다. 다만, 국가연구개발사업의 수행을 위하여 방송통신발전기금의 범위에서 진흥원에 출연할 수 있다. <개정 2014.6.3.>

### (3) 방송법

#### ① 내용

방송, 통신, 전파 전반에 대한 교육을 다룬 전파법과 달리 방송분야에 특화된 전문인력 양성을 위하여 교육기관에 대한 지원 시책을 수립할 수 있는 권한을 정부여 부과하고 있다 (법 제94조).

#### ② 법률(및 시행령)의 주요 조항

제94조(방송전문인력의 양성등) 정부는 방송전문인력을 양성하기 위하여 전문교육기관 및 방송관련학과 등에 대한 지원등에 필요한 시책을 수립할 수 있다.

#### (4) 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률

##### ① 내용

문화체육관광부장관은 영상문화의 창달과 영상산업의 진흥을 위하여 영화진흥기본계획과 시행계획을 수립, 시행하여야 하는데(법 제3조 제1항), 그 계획에는 영화인력의 양성에 관한 사항도 포함되어야 한다(법 제3조 제2항 제6호). 그리고 영화 산업육성을 위한 교육관련 심의 권한을 영화진흥위원회에 부여하고 있으며(법 제14조 제1항 제6호), 그의 실시는 한국영화아카데미에서 이루어지고 있다. 한편 영화관련 교육에 관련된 예산은 영화발전기금을 설치하여 마련하고 있는데(법 제23조 제1항 및 제25조 제1항 제6의2호) 이 예산은 영화인력 양성에 사용될 수 있을 것이다. 또한 비디오산업에 있어서도 문화체육관광부장관은 진흥시책을 수립, 시행하여야 하는데(법 제48조 제1항), 전문인력의 양성에 관한 사항이 시책에 포함되어야 한다(법 제48조 제2항 제7호). 그리고 그에 대한 예산지원은 영화발전기금을 통해 이루어질 것으로 보인다(법 제25조 제1항 제6의2호 및 제9호).

##### ② 법률(및 시행령)의 주요 조항

|   |
|---|
| <p>제3조(영화진흥기본계획 및 시행계획) ① 문화체육관광부장관은 영상문화의 창달과 영상산업의 진흥을 위하여 제4조의 규정에 의한 영화진흥위원회(이하 "영화진흥위원회"라 한다) 및 제34조의 규정에 의한 한국영상자료원(이하 "한국영상자료원"이라 한다)의 의견을 들어 영화진흥기본계획 및 시행계획을 수립·시행하여야 한다. &lt;개정 2008.2.29.&gt;</p>  |
| <p>②제1항의 규정에 의한 영화진흥기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다. &lt;개정 2008.6.5., 2012.2.17.&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 한국영화 진흥의 기본방향</li><li>2. 영화제작의 진흥을 위한 조사·연구, 제작기반 확충, 기술개발</li><li>3. 영화배급 및 상영의 진흥을 위한 조사·연구 및 개발</li><li>4. 한국영화의 수출과 국제적 진출</li><li>5. 영화자료의 수집과 보존</li><li>6. 영화인력의 양성</li><li>7. 영화진흥에 필요한 재정적 기반확충을 위한 재원의 확보 및 효율적인 운용방안</li><li>8. 영화의 국제교류 및 협력</li><li>9. 디지털시네마 진흥 기본방향, 디지털시네마 산업기반조성, 재원의 확보 및 효율적인 운용방안</li><li>10. 영상기술 개발·표준, 디지털시네마 품질인증 및 영화상영관 등의 시설기준</li><li>11. 영상문화의 다양성·공공성 증진</li><li>12. 그 밖에 영화예술의 진흥을 위하여 필요한 사항</li></ol> |
| <p>③ 문화체육관광부장관은 디지털시네마 발전을 위하여 제2항제10호와 관련된 기술표준, 품질인증, 시설 기준 등에 관한 사항을 정하여 영화업자 등 관련 사업자에게 권고할 수 있다. 다만, 기술표준을 정하고자 하는 경우에는 산업통상자원부장관과 협의하여야 한다. &lt;신설 2008.6.5., 2013.3.23.&gt;</p>  |
| <p>제14조(영화진흥위원회의 기능) ① 영화진흥위원회는 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다. &lt;개정 2007.1.26., 2008.6.5.&gt;</p>   |

|   |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 영화진흥기본계획 등의 수립 변경에 관한 의견제시</li> <li>2. 영화진흥위원회 운영계획의 수립시행</li> <li>3. 영화진흥위원회 정관 및 규정의 제정·개정 및 폐지</li> <li>4. 영상제작 관련 시설의 관리운영</li> <li>5. 제23조의 규정에 따른 영화발전기금의 관리·운용</li> <li>6. 한국영화 진흥 및 영화산업 육성 등을 위한 조사·연구·교육·연수</li> <li>7. 영화의 유통배급 지원</li> <li>7의2. 디지털시네마와 관련된 영상기술의 개발과 표준 제정·보급, 품질인증 및 영화상영관 등의 시설기준 등에 관한 사항</li> <li>8. 한국영화의 해외진출 및 국제교류</li> <li>9. 예술영화, 애니메이션영화, 소형영화 및 단편영화의 진흥</li> <li>10. 영화관객의 불만 및 진정사항의 관리</li> <li>11. 삭제 &lt;2009.5.8.&gt;</li> <li>12. 제27조의 규정에 의한 공동제작영화의 한국영화 인정</li> <li>13. 제39조의 규정에 의한 영화상영관입장권 통합전산망의 운영</li> <li>14. 제40조의 규정에 의한 한국영화의무상영제도의 운영 및 개선</li> <li>15. 비디오산업 진흥시책의 추진</li> <li>16. 그 밖에 영화진흥위원회가 필요하다고 인정하는 사항</li> </ol> <p>② 영화진흥위원회가 제1항제5호의 규정에 따라 영화발전기금의 관리·운용에 관한 중요한 사항을 심의하는 경우에는 영화진흥위원회를 「국가재정법」 제74조제1항의 규정에 따른 기금운용심의회로 본다. &lt;신설 2007.1.26.&gt;</p> |
| <p>제23조(기금의 설치 등) ① 영화예술의 질적 향상과 한국영화 및 영화비디오물산업의 진흥·발전을 위하여 영화발전기금(이하 "기금"이라 한다)을 설치한다.</p> <p>② 기금은 제4조의 규정에 따른 영화진흥위원회가 관리·운용하되, 독립된 회계로 따로 계리하여야 한다.</p> <p>③ 기금의 관리·운용에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p> <p>[전문개정 2007.1.26.]</p>   |
| <p>제24조(기금의 조성) 기금은 다음 각 호의 재원으로 조성한다. &lt;개정 2007.4.11.&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 정부의 출연금</li> <li>2. 개인 또는 법인으로부터의 기부금품</li> <li>3. 제25조의2의 규정에 따른 영화상영관 입장권에 대한 부과금</li> <li>4. 기금의 운용으로 생기는 수익금</li> <li>5. 그 밖에 대통령령이 정하는 수입금</li> </ol> <p>[전문개정 2007.1.26.]</p>  |
| <p>제25조(기금의 용도) ① 기금은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사업을 위하여 사용하여야 한다. &lt;개정 2007.1.26., 2008.6.5., 2012.2.17.&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 한국영화의 창작·제작 진흥 관련 지원</li> <li>2. 영상 전문투자조합 출자</li> <li>3. 한국영화의 수출 및 국제교류 지원</li> </ol>  |

4. 소형영화·단편영화의 제작 지원
5. 영화상영관 시설의 보수유지 및 개선 지원
- 5의2. 영화산업 종사자의 복지향상을 위한 사업 지원
6. 영화진흥위원회가 인정하는 영화 관련 단체 및 시민단체의 영화 관련 사업 지원
- 6의2. 영화 관련 교육·연수 등과 관련된 사업 지원
7. 한국예술영화의 발전과 관련한 사업 지원
8. 영상문화의 다양성·공공성 증진과 관련한 사업 지원
- 8의2. 영상기술의 개발과 관련된 사업 지원
9. 비디오산업의 진흥과 관련한 사업 지원
10. 장애인 등 소외계층의 영화향수권 신장을 위한 사업 지원
- 10의2. 남북 간 영화교류 활성화를 위한 사업 지원
11. 기금의 조성·운용 및 관리에 필요한 경비
12. 그 밖에 영화산업 및 비디오산업의 진흥을 위한 사업으로서 영화진흥위원회에서 필요하다고 의결한 사업 지원

②제1항제12호의 사업에 집행될 수 있는 기금의 액수는 연간 기금 집행 액수의 100분의 15를 초과할 수 없다. <개정 2007.1.26.>

제25조의2(부과금의 징수) ① 영화진흥위원회는 한국영화의 발전 및 영화·비디오물산업의 진흥을 위하여 영화상영관(비상설상영장을 포함한다. 이하 이 조에서 같다) 입장권 가액의 100분의 5 이하의 범위에서 대통령령이 정하는 부과금을 징수할 수 있다.

②영화상영관 경영자는 관람객으로부터 제1항의 규정에 따른 부과금을 수납하여 이를 영화진흥위원회에 납부하여야 한다.

③제2항의 규정에 따라 영화상영관 경영자가 수납한 부과금을 납부하는 때에는 부과금수납부 사본 등 부과금 수납과 관련된 자료를 영화진흥위원회에 제출하여야 한다.

④부과금의 징수방법·납부시기 및 부과금 수납 관련 자료 제출 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

[본조신설 2007.1.26.]

[법률 제8280호(2007.1.26.) 부칙 제2조의 규정에 의하여 이 조는 2014년 12월 31일까지 유효함]

제48조(비디오산업 진흥시책의 수립·시행) ① 문화체육관광부장관은 비디오산업의 진흥을 위하여 필요한 시책(이하 "진흥시책"이라 한다)을 수립·시행하여야 한다. <개정 2008.2.29.>

②진흥시책에는 비디오물과 관련된 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 진흥시책의 기본방향
2. 창작활동의 활성화
3. 수출촉진과 관련 산업의 고용창출
4. 비디오물 관련 기술의 개발 및 기술수준의 향상
5. 유통시설의 확충, 유통업체의 전문화 및 유통구조의 개선
6. 비디오산업의 진흥을 위한 자원확보 및 운영
7. 전문인력의 양성

8. 비디오물 관련 분야의 기반 구축 및 집적지(集積地)의 조성·운영
  9. 이 법을 위반하여 제작·수입·배급·판매·대여 또는 시청에 제공하는 비디오물(이하 "불법비디오물"이라 한다)의 지도·단속
  10. 불법비디오물에 대한 자율감시활동을 하는 단체로서「비영리민간단체 지원법」제2조의 규정에 의한 비영리민간단체(이하 "비영리민간단체"라 한다)에 대한 지원
  11. 그 밖에 비디오산업의 발전에 관한 사항
- 제49조(비디오산업진흥위원회의 설치·운영) ① 비디오산업의 진흥시책을 효율적으로 추진하기 위하여 영화진흥위원회 안에 비디오산업진흥위원회를 둔다.
- ② 비디오산업진흥위원회는 위원장을 포함한 7인 이내의 위원으로 구성한다.
- ③ 비디오산업진흥위원회의 위원장은 위원 중에서 호선하고 비디오산업진흥위원회의 위원은 영화진흥위원회 위원과 비디오산업분야에 관하여 전문지식과 경험이 풍부한 자 중에서 영화진흥위원회의 위원장이 위촉한다.
- ④ 제1항의 규정에 의한 비디오산업진흥위원회의 구성·운영 등에 관하여 필요한 사항은 영화진흥위원회 규정으로 정한다.

#### (5) 음악산업 진흥에 관한 법률

##### ① 내용

문화체육관광부장관은 음악산업진흥에 관한 종합계획을 수립, 시행하여야 하는데(법 제3조 제1항), 전문인력의 양성에 관한 사항이 이에 포함되어야 한다(법 제3조 제2항 제7호). 또한 문화체육관광부장관은 전문인력 양성을 위하여 음악산업 인력수급의 균형 및 우수 전문인력 확보, 산·학·관의 협력기능 강화, 전문인력의 연수·해외교류 기회 확대, 학계의 연구 기반 및 교육역량 강화, 전문인력의 관련업계 진출기회 확대, 그 밖에 음악산업 인력의 양성에 관한 사항 관련 시책을 강구해야 한다(법 제6조 제1항). (단, 예산지원 사항 조항은 부재하고 있다)

##### ② 법률(및 시행령)의 주요 조항

- 제3조(음악산업진흥종합계획의 수립·시행 등) ① 문화체육관광부장관은 음악산업의 진흥을 위하여 필요한 종합적인 계획(이하 "종합계획"이라 한다)을 수립·시행하여야 한다. 이 경우 필요한 때에는 관계중앙행정기관의 장과 협의할 수 있다. <개정 2008.2.29.>
- ② 종합계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.
1. 중장기 기본계획의 수립에 관한 사항 및 법령·제도의 개선에 관한 사항
  2. 창작활동 활성화에 관한 사항
  3. 수출촉진과 고용창출에 관한 사항
  4. 기술의 개발 및 보급에 관한 사항
  5. 유통의 전문화 및 유통구조의 개선에 관한 사항
  6. 창업지원 등 산업육성에 관한 사항

|   |
|---|
| <p>7. 전문인력의 양성에 관한 사항</p> <p>8. 인프라 구축에 관한 사항</p> <p>9. 국제협력에 관한 사항</p> <p>10. 위법하게 제작되거나 판매·배포(이하 "유통"이라 한다) 또는 이용에 제공되는 음반등의 지도·단속에 관한 사항</p> <p>11. 위법하게 제작·유통 또는 이용에 제공되는 음반등에 대한 「비영리민간단체 지원법」 제2조의 규정에 따른 비영리민간단체(이하 "비영리민간단체"라 한다)의 자율감시활동의 지원에 관한 사항</p> <p>12. 그 밖에 관련 업소의 건전한 발전 및 육성에 관한 사항</p> <p>③문화체육관광부장관은 제1항 및 제2항의 종합계획에 따라 세부시행계획을 수립·시행하여야 한다. 이 경우 필요한 사항은 대통령령으로 정한다. &lt;개정 2008.2.29.&gt;</p> <p>제6조(전문인력의 양성) ① 문화체육관광부장관은 음악산업의 기반조성에 필요한 전문인력의 양성을 위하여 다음 각 호의 시책을 강구하여야 한다. &lt;개정 2008.2.29.&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 음악산업 인력수급의 균형 및 우수 전문인력 확보</li> <li>2. 산·학·관의 협력기능 강화</li> <li>3. 전문인력의 연수·해외교류 기회 확대</li> <li>4. 학계의 연구기반 및 교육역량 강화</li> <li>5. 전문인력의 관련업계 진출기회 확대</li> <li>6. 그 밖에 음악산업 인력의 양성에 관한 사항</li> </ol> <p>②제1항의 규정에 따른 사항을 추진하기 위하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p> <p>시행령</p> <p>제16조(권한의 위탁) ①문화체육관광부장관은 법 제32조제2항에 따라 법 제6조제1항에 따른 전문인력의 양성에 관한 업무를 콘텐츠진흥원, 「문화산업진흥기본법」 제16조에 따른 문화산업 전문인력 양성기관 또는 「민법」 제32조에 따라 음악산업의 진흥을 목적으로 하여 설립된 협회나 단체에 위탁한다. &lt;개정 2008.2.29&gt;</p> <p>②시장·군수·구청장은 법 제32조제2항에 따라 법 제11조에 따른 노래연습장업자 교육 실시에 관한 권한을 「민법」 제32조에 따라 음악산업의 진흥을 목적으로 하여 설립된 협회나 단체에 위탁할 수 있다.</p> <p>③시장·군수·구청장은 제2항에 따라 노래연습장업자 교육 실시에 관한 권한을 위탁한 때에는 그 사실을 공고하여야 한다.</p> |
|---|

(6) 게임산업진흥에 관한 법률

① 내용

국가 또는 지방자치단체는 게임산업 전문인력의 양성을 위하여 전문인력의 수급분석 및 인적자원 개발, 게임산업에 관한 전문인력의 양성을 위한 학계, 산업체 및 공공기관과의 협력 강화에 관한 계획을 수립·시행하여야 하며(법 제5조 제1항), 대학 혹은 연구기관 등을

전문인력 양성기관으로 지정하고 비용을 지원할 수 있다(법 제5조 제2항). 시행령에서는 전문인력 양성기관의 기본적 자격요건, 신청사항 및 지원받을 수 있는 비용항목 등을 구체적으로 명시하고 있다.

② 법률(및 시행령)의 주요 조항

|  |
|--|
| <p>제5조(전문인력의 양성) ① 국가 또는 지방자치단체는 게임산업에 관한 전문인력의 양성을 위하여 다음 각 호의 사항에 관한 계획을 수립·시행하여야 한다. &lt;개정 2013.5.22.&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 게임산업에 관한 전문인력의 수급분석 및 인적자원 개발</li> <li>2. 게임산업에 관한 전문인력의 양성을 위한 학계, 산업체 및 공공기관과의 협력 강화</li> </ol> <p>② 정부는 게임산업 전문인력의 양성을 위하여 대통령령이 정하는 바에 따라 대학, 연구기관 그 밖의 전문기관을 전문인력 양성기관으로 지정하고 교육 및 훈련에 필요한 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.</p> <p>시행령</p> <p>제5조(전문인력의 양성) ① 법 제5조제2항에 따라 관계중앙행정기관의 장은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 기관을 게임산업 전문인력 양성기관(이하 "전문인력양성기관"이라 한다)으로 지정할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 게임관련 교육과정을 개설·운영하고 있는 대학, 게임에 관한 연구를 수행하고 있는 연구기관이나 교육기관</li> <li>2. 「정부출연연구기관 등의 설립·운영 및 육성에 관한 법률」 제2조에 따른 정부출연연구기관</li> <li>3. 「공익법인의 설립·운영에 관한 법률」에 따른 공익법인</li> <li>4. 「민법」 제32조에 따라 게임산업의 육성을 목적으로 설립된 법인</li> </ol> <p>② 제1항에 따라 전문인력양성기관으로 지정받으려는 자는 다음 각 호의 사항을 적은 지정신청서를 관계중앙행정기관의 장에게 제출하여야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 전문인력 양성실적과 계획</li> <li>2. 과정의 편성과 강사 등에 관한 사항</li> <li>3. 전문인력양성에 필요한 시설·설비에 관한 사항</li> <li>4. 운영경비의 조달계획</li> </ol> <p>③ 관계중앙행정기관의 장은 제1항에 따라 전문인력양성기관을 지정하려는 때에는 미리 문화체육관광부장관과 협의하여야 한다. &lt;개정 2008.2.29&gt;</p> <p>④ 관계중앙행정기관의 장은 제1항에 따라 지정된 전문인력양성기관에 대하여 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 강사료와 수당</li> <li>2. 연수교재와 실습기자재비</li> <li>3. 그 밖의 전문인력양성에 소요되는 필요경비</li> </ol> |
|--|

(7) 만화진흥에 관한 법률

① 내용

문화체육관광부장관은 만화산업육성 기본계획을 수립하여야 하는데(법 제3조 제1항), 전문인력 양성 사항이 이에 포함되어야 한다(법 제3조 제2항 제5호). 문화체육관광부장관은 만화산업 전문인력의 양성을 위하여 전문인력의 수급분석 및 인적자원 개발, 만화산업에 관한 전문인력의 양성을 위한 학계, 산업체 및 공공기관과의 협력 강화에 관한 계획을 수립·시행하여야 하며(법 제5조 제1항), 대학 혹은 연구기관 등을 전문인력 양성기관으로 지정하고 비용을 지원할 수 있다(법 제5조 제2항). 시행령에서는 전문인력 양성기관의 기본적 자격요건, 신청사항 및 지원받을 수 있는 비용항목 등을 구체적으로 명시하고 있다.

② 법률(및 시행령)의 주요 조항

|   |
|---|
| <p>제3조(기본계획의 수립) ① 문화체육관광부장관은 이 법의 목적을 효율적으로 달성하기 위하여 만화 창작 및 만화산업을 육성·지원하는 기본계획(이하 "기본계획"이라 한다)을 수립하여야 한다.</p> <p>② 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 한국만화 진흥의 기본방향</li> <li>2. 만화 관련 법령 및 제도의 개선</li> <li>3. 만화 지적재산권 보호를 위한 방안</li> <li>4. 만화 창작 활성화를 위한 방안</li> <li>5. 만화 및 만화산업 관련 전문인력의 양성</li> <li>6. 만화산업과 관련된 기반 조성</li> <li>7. 만화산업 및 디지털만화 관련 기술·표준의 개발과 보급</li> <li>8. 국제협력 및 해외시장 진출</li> <li>9. 만화 및 만화산업 관련 재원의 확보 및 효율적인 운용방안</li> <li>10. 그 밖의 만화 창작 및 만화산업의 진흥을 위하여 필요한 사항</li> </ol> <p>③ 기본계획의 수립절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p> |
| <p>제5조(만화가 및 전문인력의 양성) ① 문화체육관광부장관은 만화가 및 만화산업에 관한 전문인력의 양성을 위하여 다음 각 호의 사항에 관한 계획을 수립·시행하여야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 만화가 및 만화산업에 관한 전문인력의 수급분석 및 인적자원 개발</li> <li>2. 만화가 및 만화산업에 관한 전문인력의 양성을 위한 학계, 산업체 및 공공기관과의 협력 강화</li> </ol> <p>② 문화체육관광부장관이나 지방자치단체장은 만화가 및 만화산업 전문인력의 양성을 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 대학·연구기관, 그 밖의 전문기관을 전문인력 양성기관으로 지정하고 교육 및 훈련에 필요한 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.</p>  |
| <p>시행령</p> <p>제4조(만화가 및 만화산업 전문인력 양성기관의 지정 등) ① 문화체육관광부장관이나 지방자치단체의 장은 법 제5조제2항에 따라 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 기관을 만화가 및 만화산업 전문인력의 양성을 위한 기관(이하 "양성기관"이라 한다)으로 지정할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「문화예술교육 지원법」 제2조제3호 및 제4호에 따른 문화예술교육시설 또는 문화예술교육단체 중</li> </ol>  |

만화 관련 교육과정을 운영하고 있는 시설 또는 단체

2. 「고등교육법」 제2조에 따른 학교 중 만화 관련 교육과정을 운영하고 있는 학교
3. 「민법」 제32조에 따라 만화 진흥을 주된 목적으로 설립된 비영리법인
4. 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원(이하 "한국콘텐츠진흥원"이라 한다)
5. 「근로자직업능력 개발법」 제2조제3호에 따른 직업능력개발훈련시설

② 제1항에 따라 양성기관으로 지정받으려는 자는 문화체육관광부령으로 정하는 지정신청서에 다음 각 호의 사항을 적은 서류를 첨부하여 문화체육관광부장관이나 지방자치단체의 장에게 제출하여야 한다.

1. 만화가 및 만화산업 전문인력 양성 관련 실적 및 양성 계획
2. 교육과정(현장실습을 포함한다) 편성에 관한 사항
3. 강사 등 교수진에 관한 사항
4. 만화가 및 만화산업 전문인력 양성에 필요한 시설·설비에 관한 사항
5. 운영경비의 조달계획

③ 문화체육관광부장관이나 지방자치단체의 장은 법 제5조제2항에 따라 양성기관에 예산의 범위에서 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

1. 강사료와 수당
2. 교육교재비와 실습기자재비
3. 현장실습 비용
4. 그 밖에 만화가 및 만화산업 전문인력 양성에 드는 필요경비

④ 제1항부터 제3항까지에서 규정한 사항 외에 양성기관의 지정 기준과 절차 등에 관하여 필요한 세부 사항은 문화체육관광부장관 또는 지방자치단체의 장이 정하여 고시한다.

## (8) 공연법

### ① 내용

문화체육관광부장관은 공연예술진흥기본계획을 수립, 시행하여야 하는데(법 제3조 제1항), 이에 는 공연예술인 육성, 지원에 관한 사항이 포함되어야 한다(법 제3조 제2항 제1호).

### ② 법률(및 시행령)의 주요 조항

제3조(공연예술진흥기본계획 등) ① 국가와 지방자치단체는 공연예술 진흥을 위하여 필요한 계획을 수립하여 시행하여야 한다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따라 다음 각 호의 사항이 포함되는 공연예술진흥기본계획을 수립하여 시행하여야 하며, 공연예술의 지역적 균형발전을 도모하기 위하여 지방자치단체의 장은 문화체육관광부장관이 요청할 경우 그 기본계획의 수립과 시행에 필요한 자료를 제출하여야 한다.

1. 공연예술인 육성·지원에 관한 사항

2. 공연기획·무대기계·무대조명·무대미술·무대음향 등과 관련된 공연예술 지원 인력의 양성 및 배치에 관한 사항
  3. 공연장 등 공연시설 확충에 관한 사항
  4. 체육시설·교육시설 등의 공연장 활용 및 그 지원장려에 관한 사항
  5. 공연예술의 해외진출에 관한 사항
  6. 공연산업의 육성에 관한 사항
  7. 그 밖에 대통령령으로 정하는 공연예술 진흥에 관한 주요 사항
- ③ 지방자치단체의 장은 제2항의 기본계획에 따라 해당 지방자치단체의 공연예술진흥세부계획을 수립하여 시행하여야 하며, 시장·군수 또는 구청장(자치구의 구청장을 말한다. 이하 같다)은 그 계획 및 시행결과를 해당 특별시장·광역시장·도지사에게 보고하고, 특별시장·광역시장·도지사는 이를 종합하여 문화체육관광부장관에게 보고하여야 한다. 다만, 특별자치도의 경우에는 특별자치도지사가 그 계획 및 시행결과를 문화체육관광부장관에게 보고하여야 한다. [전문개정 2011.5.25.]

## (9) 출판문화산업 진흥법

### ① 내용

문화체육관광부장관은 출판문화산업 진흥계획을 수립, 시행하여야 하는데(법 제4조 제1항), 이에는 전문인력 양성 지원 사항이 포함되어야 한다(법 제4조 제2항 제1호). 그리고 문화체육관광부장관은 전문인력의 양성을 지원하여야 한다(법 제5조 제1항). 이를 위해 한국출판문화산업진흥원으로 하여금 전문인력 양성을 지원토록 하고 있다(법 제16조의4 제3호).

### ② 법률(및 시행령)의 주요 조항

- 제4조(출판문화산업 진흥계획의 수립·시행) ① 문화체육관광부장관은 출판문화산업의 진흥에 필요한 기본계획(이하 "진흥계획"이라 한다)을 5년마다 수립·시행하여야 한다.
- ② 진흥계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.
1. 전문인력 양성의 지원
  2. 양서(良書) 출판의 장려·지원
  3. 국내외 우수저작물의 번역 지원
  4. 출판시설 및 간행물 유통의 현대화 지원
  5. 전자출판의 육성·지원
  6. 국제교류협력 및 수출시장 확대의 지원
  7. 만화산업의 육성·지원
  8. 서점(書店) 및 제본업(製本業) 등의 지원
  9. 그 밖에 출판문화산업의 지원에 관한 사항
- ③ 문화체육관광부장관이 진흥계획을 수립하려면 미리 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여야 하며, 출

판문화산업 관련 단체의 의견을 들어야 한다.

④ 문화체육관광부장관은 진흥계획을 수립·시행하기 위하여 필요하면 특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사 또는 특별자치도지사(이하 "시·도지사"라 한다)에게 협조를 요청하거나 시·도지사를 지원할 수 있다. <개정 2012.1.26.>

제5조(전문인력 양성의 지원) ① 문화체육관광부장관은 출판문화산업을 진흥하기 위하여 필요한 관련 분야 전문인력의 양성을 지원하여야 한다.

② 제1항에 따른 전문인력 양성에 관하여는 「문화산업진흥 기본법」 제16조를 준용한다. 이 경우 "문화산업"은 "출판문화산업"으로 본다.

[전문개정 2009.3.25.]

제16조의4(진흥원의 직무) 진흥원은 다음 각 호의 직무를 수행한다.

1. 출판문화산업 진흥을 위한 정책 및 제도의 연구·조사·기획
2. 출판문화산업의 실태조사 및 통계 작성
3. 출판문화산업 관련 교육 및 전문 인력 양성 지원
4. 출판문화산업 발전을 위한 제작 활성화 및 유통 선진화 지원
5. 양서 권장 및 독서 진흥 등 출판수요 진작을 위한 사업
6. 전자출판의 육성·지원
7. 출판문화산업 활성화를 위한 지원시설의 설치 등 기반 조성
8. 출판문화산업의 국외진출 지원
9. 간행물의 유해성 여부 심의(제18조에 따른 위원회 기능을 말한다)
10. 그 밖에 진흥원의 목적 수행을 위하여 필요한 사업

[본조신설 2012.1.26.]

#### 4) 과학기술(산업) 분야 인재 양성에 관한 법제

##### (1) 과학기술기본법

###### ① 내용

과학기술문화의 창의적 인재양성 시책 및 추진 의무를 미래부 및 교육부 장관에게 부과하고 있다(법 제30조 제1항). 그에 따라 미래부 및 교육부 장관이 인재육성 기관을 지원하도록 하고 있으며(법 제30조 제2항), 비용을 출연하거나 보조할 수 있다(법 제30조 제3항). 또한 창의적 인재양성 체계 구축을 위하여 미래부 장관으로 하여금 한국과학창의재단을 설립하도록 하고 있으며(법 제30조의2 제1항), 그 경비를 지원하도록 하고 있다(법 제30조의2 제5항). 특히 재원에 있어서는 과학기술진흥기금을 설치하여(법 제22조 제1항), 인력양성 사업 지원에 사용되도록 하고 있다(법 제22조 제3항).

###### ② 법률(및 시행령)의 주요 조항

제30조(과학기술문화의 창달 및 창의적 인재육성) ① 미래창조과학부장관과 교육부장관은 과학기술에 대한 국민의 이해와 지식 수준을 높이고 과학기술이 국민생활 및 사회전반에 널리 이용되며 국민이 창의성을 발휘할 수 있도록 과학기술문화를 창달하고 창의적 인재를 육성하기 위한 시책을 세우고 추진하여야 한다. <개정 2013.3.23., 2014.5.28.>

② 미래창조과학부장관과 교육부장관은 제1항의 목적을 효과적으로 달성하기 위하여 과학기술문화활동 및 창의적 인재 육성을 담당하는 다음 각 호의 기관과 단체를 육성·지원한다. <개정 2013.1.23., 2013.3.23., 2014.5.28.>

1. 「과학관의 설립·운영 및 육성에 관한 법률」에 따라 등록된 과학관
2. 제30조의2제1항에 따라 설립된 한국과학창의재단
3. 그 밖에 미래창조과학부장관이 정하는 과학기술문화활동 관련 기관 또는 단체

③ 미래창조과학부장관과 교육부장관은 제2항 각 호의 기관 또는 단체의 사업 수행에 드는 비용의 전부 또는 일부를 출연하거나 보조할 수 있다. <개정 2013.3.23., 2014.5.28.>

[시행일 : 2014.11.29.] 제30조

제30조의2(한국과학창의재단의 설립) ① 미래창조과학부장관은 과학기술문화의 창달과 창의적 인재육성 체제의 구축을 지원하기 위하여 한국과학창의재단(이하 "재단"이라 한다)을 설립한다.

② 재단은 법인으로 한다.

③ 재단은 그 주된 사무소가 있는 곳에서 설립등기를 함으로써 성립한다.

④ 재단은 다음 각 호의 사업을 수행한다.

1. 과학기술문화 창달 및 창의적 인재육성 지원을 위한 조사·연구 및 정책 개발
2. 국민의 과학기술 이해 증진 및 확산사업
3. 과학교육과정 및 창의적 인재육성 프로그램 개발
4. 창의적 인재 교육 전문가 육성·연수 지원
5. 과학기술 창달 및 창의적 인재육성과 관련된 과학문화·예술 융합프로그램 개발 지원
6. 그 밖에 미래창조과학부장관과 교육부장관이 지정하거나 위탁하는 사업

⑤ 미래창조과학부장관은 예산의 범위에서 재단의 설립과 운영에 필요한 경비를 출연할 수 있다.

⑥ 정부는 제4항 각 호의 사업을 추진하기 위하여 필요하면 재단에 「국유재산법」의 규정에도 불구하고 대통령령으로 정하는 바에 따라 국유재산을 무상(無償)으로 양여(讓與)하거나 대여할 수 있다.

⑦ 재단에 관하여 이 법 및 「공공기관의 운영에 관한 법률」에 규정된 것을 제외하고는 「민법」 중 재단 법인에 관한 규정을 준용한다.

[본조신설 2014.5.28.] [시행일 : 2014.11.29.] 제30조의2

제22조(과학기술진흥기금) ① 미래창조과학부장관은 과학기술의 진흥과 과학기술문화의 창달을 효율적으로 지원하기 위하여 과학기술진흥기금(이하 "기금"이라 한다)을 설치한다. <개정 2013.3.23.>

② 기금은 다음 각 호의 재원으로 마련한다. <개정 2011.7.21., 2013.3.23.>

1. 정부의 출연금 및 융자금

2. 정부가 아닌 자의 출연금
3. 기금운용수익금
4. 「복권 및 복권기금법」 제23조제1항에 따라 배분된 복권수익금
5. 「공공자금관리기금법」에 따른 공공자금관리기금으로부터의 예수금(豫受金)
6. 기금에서 지원하는 국가연구개발사업으로부터 발생하는 기술료 중 미래창조과학부장관이 기획재정부 장관과 협의하여 정하는 수입금
7. 개인, 법인 또는 단체의 기부금품
8. 그 밖에 대통령령으로 정하는 수입금

③ 기금은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 용도에 사용한다. <개정 2013.1.23., 2014.5.28.>

1. 과학기술에 관한 연구·학술활동과 인력 양성 및 국제교류 등 과학기술의 진흥을 위한 사업의 지원
2. 과학기술 연구개발을 수행하거나 연구개발 성과를 실용화하려는 관련 기업, 교육기관, 연구기관 및 과학기술 관련 기관·단체 등에 대한 지원으로서 대통령령으로 정하는 출연투자 또는 용자
3. 기금의 운용자금 중 대통령령으로 정하는 범위에서 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」 제2조제1항에 따른 벤처기업 또는 「기술신용보증기금법」 제2조제1호에 따른 신기술사업자에 대한 투자
4. 과학기술의 진흥개발과 과학기술문화의 창달 및 과학기술인의 복지 증진에 이바지할 목적으로 설립된 법인·단체 또는 「과학관의 설립·운영 및 육성에 관한 법률」에 따라 등록된 과학관에 대한 지원
5. 국공립 과학관의 건설 및 전시시설, 전시용 장비, 관련부대시설의 확보를 위한 지원
6. 제8조제2항제1호부터 제4호까지의 규정에 따른 사업에 대한 지원
7. 「공공자금관리기금법」에 따른 공공자금관리기금으로부터의 예수금에 대한 원리금 상환
8. 기금의 조성·운용 및 관리를 위한 경비의 지출

④ 기금은 미래창조과학부장관이 운용·관리하되, 미래창조과학부장관은 기금의 운용·관리에 관한 업무의 전부 또는 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 과학기술진흥 관련 업무를 수행하는 법인 등에 위탁할 수 있다. <개정 2013.3.23.>

⑤ 제2항제7호에 따라 기부하는 자는 특정 개인, 법인 또는 단체에 대한 지원 등 그 용도를 정하여 기부할 수 있다. <신설 2011.7.21.>

⑥ 그 밖에 기금의 운용·관리에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다. <개정 2011.7.21.>

[전문개정 2010.2.4.]

제23조(과학기술인력의 양성·활용) ① 정부는 과학기술의 변화와 발전에 대응할 수 있도록 창의력 있고 다양한 재능을 가진 과학기술 인력자원을 양성·개발하고 과학기술인의 활동여건을 개선하기 위하여 다음 각 호의 조치를 하여야 한다.

1. 과학기술인력의 중장기 수요·공급 전망의 수립
2. 과학기술인력의 양성·공급계획 수립
3. 과학기술인력에 대한 기술훈련 및 재교육의 촉진
4. 과학기술교육의 질적 강화방안 수립
5. 고급 과학기술인력 양성을 위한 고등교육기관의 확충

② 미래창조과학부장관은 과학기술인력의 활용과 교류를 촉진하기 위한 방안을 마련하고 과학기술인력 정보에 대한 데이터베이스를 구축하여 수요자가 손쉽게 활용할 수 있도록 하여야 한다. <개정 2013.3.23.>

③ 중앙행정기관의 장은 제1항제3호에 따른 과학기술인력의 기술훈련 및 재교육 실시기관을 지정하고 그 사업 수행에 드는 경비의 전부 또는 일부를 출연하거나 보조할 수 있다. <신설 2014.5.28.>

제24조(여성 과학기술인의 양성) 정부는 국가과학기술역량을 높이기 위하여 여성 과학기술인의 양성 및 활용 방안을 마련하고, 여성 과학기술인이 그 자질과 능력을 충분히 발휘할 수 있도록 필요한 시책을 세우고 추진하여야 한다. <개정 2014.5.28.>

제25조(과학영재의 발굴 및 육성) ① 미래창조과학부장관은 과학영재를 조기에 발굴하고 체계적으로 육성하기 위하여 과학영재의 발굴 및 육성계획을 세우고 필요한 조치를 마련하여야 한다. <개정 2014.5.28.>

② 미래창조과학부장관은 제1항에 따른 과학영재의 조기발굴과 육성을 위하여 이를 전문적으로 지원할 기관을 지정하고 그 지원업무 수행에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다 <개정 2014.5.28.>

③ 제2항에 따른 전문기관의 지정에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제31조(과학기술인의 우대 등) ① 정부는 과학기술인이 존중·우대받는 사회 분위기를 만들고 안정적인 과학기술활동을 할 수 있는 여건을 마련하는 등 과학기술인의 사기를 진작하기 위하여 노력하여야 한다. <개정 2014.5.28.>

② 정부는 대한민국을 빛낸 과학기술인과 그 업적을 항구적으로 기리고 보존할 수 있도록 필요한 조치를 마련하여야 한다.

③ 정부는 과학기술인이 이룬 우수한 연구개발성과에 대하여 적절히 보상하고 그 성과의 실용화를 촉진하기 위한 시책을 세우고 추진하여야 한다. <개정 2014.5.28.>

④ 미래창조과학부장관은 과학기술인을 우대하고 고용기회를 확대하기 위하여 일정한 자격기준을 충족하는 과학기술인을 대통령령으로 정하는 바에 따라 자율적으로 등록하게 할 수 있다. <개정 2013.3.23.>

- 시행령

제39조(과학영재의 발굴 및 육성) ① 미래창조과학부장관은 법 제25조에 따른 과학영재의 발굴 및 육성 계획을 관계 중앙행정기관의 장의 의견을 들어 세우고, 이를 「영재교육진흥법」 제3조제1항제1호의 영재교육에 관한 종합계획에 반영하여야 한다. <개정 2013.3.23.>

② 제1항의 과학영재의 발굴 및 육성계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 과학영재의 발굴·육성 목표 및 추진방향
2. 과학영재 교육기관의 설치 또는 지정 및 활용
3. 과학영재 교육기관 간 연계운영체제의 구축방안
4. 과학영재 육성 관련 프로그램의 개발

③ 법 제25조제2항에 따른 과학영재의 조기발굴과 육성을 전문적으로 지원할 기관(이하 이 조에서 "전문기관"이라 한다)은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 기관, 법인 또는 단체 중에서 미래창조과학부장관이 지정한다. <개정 2011.6.24, 2013.3.23>

1. 한국과학창의재단
2. 「영재교육진흥법」 제15조제1항에 따라 설치되거나 지정된 영재교육연구원
3. 「기초연구진흥 및 기술개발지원에 관한 법률」 제14조제1항 각 호의 어느 하나에 해당하는 기관 또는 단체

④ 전문기관의 지정에 필요한 사항은 미래창조과학부장관이 정하여 고시한다. <개정 2013.3.23>

## 5) 소결

융합적이며 선도적인 콘텐츠 창의인재 양성을 직접적 목표로 설정한 현행 법률의 내용은 찾아보기 어렵지만, 콘텐츠 창의인재와 밀접한 연관을 갖는 문화·과학기술 전반에 있어 전문인력 양성에 대한 규정은 다양한 법률에 산재되어 있다. 특히 문화산업분야의 전문인력 양성에 대한 국가의 의무, 재정적 지원에 관한 규정은 문화산업전반을 관장하는 문화산업진흥 기본법에서 뿐만 아니라 방송, 영화, 게임, 음악, 만화, 공연, 출판과 같은 각 문화콘텐츠 산업분야의 개별 기본법(진흥법)에서도 찾아볼 수 있다. 다만 이러한 법률에서 언급하고 있는 전문인력이 본 연구에서 설정한 콘텐츠 융합적 창의인재를 의미한다고 볼 수는 없을 것이다. 따라서 콘텐츠 창의인재 양성을 위한 국가의 지원을 확보하기 위해서는 현행 법제로는 불충분할 것이고 이를 위한 특별한 규정을 마련할 필요가 있다. 특히 융합교육을 문화산업콘텐츠분야에 대한 통합교육으로 이해한다면 각 법률에 산재된 전문인력양성 교육 사항을 하나로 모아 (문화) 콘텐츠 창의인재 양성 기본법을 마련하는 방법도 생각해 볼 수 있을 것이다.

## 3. 콘텐츠 창의인재 양성기관과 사업운영 현황

### 1) 문화체육관광부

현재 콘텐츠산업 정책을 담당하고 있는 주관부처는 문화체육관광부로 2008년 3월 6일 기존의 문화관광부에서 명칭이 변경되었다. 참여정부 시절 콘텐츠산업 관련 정책은 문화산업국과 문화미디어국으로 분리되어 추진되었으며, 이후 2007년 문화산업국 내 저작권 관련 업무가 저작권정책팀과 저작권산업팀으로 분리되면서 문화산업본부를 신설하였다. 이후 정부조직법 개정으로 문화체육관광부에 콘텐츠 관련 업무가 통합되면서 정보통신부의 디지털 콘텐츠 업무가 문화체육관광부로 이관되어 기능이 통합되었다. 문화체육관광부 내에서 실질적인 콘텐츠산업 정책업무를 담당하는 '문화콘텐츠산업실'은 해당 부처 내에 콘텐츠의 기반이 되는 문화예술, 문화산업 등의 정책 자원과 수단을 연계하는 보다 종합적인 정책을 추진하기 위하여 콘텐츠, 저작권, 미디어 3개 분야를 통합하여 크게 콘텐츠정책관, 저작권정책관, 미디어정책관 체제로 개편되었다가, 2009년 5월 다시 미디어정책관은 2차관 소속의 미

디어정책국으로 이관되었다.<sup>34)</sup> 문화체육관광부에서 진행해온 콘텐츠 및 인재 양성과 관련한 운영정책은 다음과 같이 정리할 수 있다.

○ 콘텐츠산업육성

- 창의적 콘텐츠 제작지원을 위한 투·용자 활성화(모태펀드를 활용한 투·용자 재원 확대('12년 9,200억 원 → '17년 1조 8,200억 원)
- 과학기술·ICT와 문화의 융합으로 새로운 콘텐츠 시장 창출
- 교육 등 타 분야와 ICT 기술을 융합하여 다양한 교육서비스를 제공하고, 가상현실, 증강현실, 디지털 사이니지 등 첨단 기술을 활용한 콘텐츠 개발
- 창작과 창업의 공간 '콘텐츠코리아 랩' 설립('17년까지 총 23개소 예정)
- 지역의 콘텐츠산업 육성
- 작은영화관 설립, 지역별 제작인프라 연계망 구축 등을 통해 지역의 콘텐츠 산업 육성
- 디지털방송콘텐츠지원센터 '빛마루', HD드라마타운 등 제작 인프라 클러스터 구축

○ 인재양성지원

- 콘텐츠 분야 창직·창업 활성화 및 고용안정 지원
- 고용부·중기청 등 관계 부처와 협력, 유망 신규분야 창직 지원 활성화
- 콘텐츠 창의인재 양성 : 콘텐츠 창의인재사업 지속 추진, 청소년 대상 콘텐츠 교육 강화, 차세대 디지털콘텐츠 관련 학위과정 확대, 콘텐츠 인력양성 종합지원을 위한 창의인재개발원 설립 추진

2009년 한국콘텐츠진흥원이 설립되면서 '콘텐츠 아카데미'라는 기능 조직에서 구체적인 사업 활동을 주로 담당하고 있다. 이후 정부와 한국콘텐츠진흥원은 2011년초에 '존폐심의제(과정별 특성을 고려하여 사업별 장·단기 일자리 창출에 대한 연관성 평가 후 존·폐 결정)' 도입과 관련하여 인재양성사업에 대한 전반적인 성과평가 방안을 마련하여 시행하고 그에 따라 선별 지원 및 양성프로그램의 존폐를 결정한다.<sup>35)</sup> 존폐심의제 적용에 따라 콘텐츠 산업구조의 변화에 대응한 양성 프로그램을 2012년부터 강화하고 있다.

(1) 한국콘텐츠진흥원

2009년 한국문화콘텐츠진흥원 등 5개 기관이 한국콘텐츠진흥원으로 통합되면서, 설립된 한국콘텐츠진흥원은 통합 이전까지의 콘텐츠 인력양성 체계는 교육대상에 따라 산업현장인력 재교육, 예비전문인력 양성, 기초잠재인력 양성, 핵심인력 양성 등 4가지로 구분하여 실시하였으나, 통합 이후에는 한국콘텐츠진흥원 내 교육개발센터가 인력양성사업을 수행했다.<sup>36)</sup>

34) 문화체육관광부·한국문화관광연구원(2011), 문화산업백서.

35) 한국콘텐츠진흥원(2013), 콘텐츠산업 창의인재양성 중장기 전략연구.

36) 한국콘텐츠진흥원(2011), 일자리 연계 인력양성 사업 평가지표 연구.

문화체육관광부에서 발표한 한국콘텐츠진흥원에서 진행하고 있는 창의인재양성 관련 사업이다.<sup>37)</sup>

[표 4-1] 창의인재양성 관련 사업

| 구분              | 사업명               | 정책내용   |
|-----------------|-------------------|--|
| 문화콘텐츠<br>전문인력양성 | 직무연수              | · 일본만화, 애니메이션, 비즈니스 전략연수 운영<br>· 기간 : 2009.11(25명 수료), 2010.1(31명 교육)<br>· 국내 게임의 베트남 진출을 위한 비즈니스 연수(2013) 등 |
|                 | 기획프로듀서            | · 콘텐츠분야 프로듀서 양성을 위한 실무자, 프로젝트 과정 27명 수료  |
| 국내외연계<br>창의인재양성 | 해외전문가<br>연계프로젝트교육 | · 지역게임아카데미 지원: 부산, 대구, 전북<br>· 콘텐츠 인사이트 기업맞춤형 교육: 38개 기업<br>· 해외전문가연계 프로젝트 교육: 3개 프로젝트운영                     |
|                 | 산업계맞춤형<br>인력양성    | · 계약학과 8개 대학 263명 교육   |
|                 | 콘텐츠 교육<br>활성화 지원  | · 국내 대학 콘텐츠 융합형 교육 프로그램 지원<br>· 해외석사과정 지원  |
| 창의인재<br>동반사업    | 창의인재<br>동반사업      | · 8개 플랫폼기관 활용한 인재 양성<br>· 멘토-교육생 간 현장 프로젝트를 통해 노하우와 경험 전수  |
| 사이버 운영          | 사이버<br>콘텐츠아카데미    | · 사이버콘텐츠아카데미 교육체계 수립<br>(콘텐츠산업 직업별/직무별 학습가이드 제시)<br>· 교육 운영: 정규과정 30706명 수료<br>(신규 14개 과정, 열린강좌 76편 개발)      |
|                 | 콘텐츠 취업지원          | · 취업 컨설팅 제공<br>· 취업프로그램 24회 운영<br>· 이력서/포트폴리오, 채용공고 등록   |

37) 문화체육관광부(2014), 2013 콘텐츠산업백서.

○ 문화콘텐츠전문인력양성

- 현업인 직무연수 프로그램 : 이 프로그램은 콘텐츠산업 종사자를 대상으로 하는 콘텐츠 직무 재교육을 통한 역량 강화기회를 제공하고자 운영되고 있다.
- 지원대상은 콘텐츠 전문인력 및 산업체 종사자이며, 그 과정은 현업인이 갖추어야 할 핵심 역량을 심화하고자 하는 과정(TED KOCCA, KOCCA 창의마스터클래스)과 창의 프로젝트로 구성되어 있다.
  - TED KOCCA : 콘텐츠분야 혁신적 개발사례와 미래 동향 등을 발표하며,10회 진행됨(일반대중, 100명 대상).
  - KOCCA창의마스터클래스 : 현업인 대상으로는 장르별 심화 및 타 장르의 교육(10과정)과 전략지역전문가 과정(1과정)이 진행됨. 경력 단절 대상자를 위한 산업계, 교육계로의 재진입을 위한 재교육(1과정)을 진행함(20명 내외, 1과정 당 4~6회 진행).
  - 콘텐츠 융복합 창의 프로젝트 : 총 40명이 7개월 과정으로 기획, 구현기술, 그래픽기술의 3개 과정으로 운영. 기술 지원 형태를 통해 장르 간 프로젝트를 추진하는 것이 목표이며, 기술이 융합된 프로젝트 교육을 통해 성과를 도모하고자 함.

○ 국내외연계 창의인재양성

- 해외전문가연계프로젝트교육
  - 콘텐츠 기업을 대상으로 해외거장을 초청해 교육하는 과정이며 글로벌 트렌드 및 프로젝트 수행 방식 등을 전수받기 위한 목적의 프로그램이다. 해외거장의 공개 세미나 및 콘텐츠 기업대상 일대일 레슨을 진행한다.

○ 창의인재동반사업

- 콘텐츠창의인재동반사업
  - 콘텐츠 산업의 인재 양성을 위해 콘텐츠 창조 분야에 특화된 전문가와 멘토링을 지원하는 프로그램이다. 이를 통해 인재의 창작능력을 개발하고 일자리를 창출하고자 하는 것이 목적이다. 그 과정은 멘토링을 기획하고 운영이 가능한 콘텐츠 창조분야의 플랫폼 기관을 법인으로 선정하고 지원하는 방식이다. 이 플랫폼 기관을 통해 해당 분야의 전문가와 예비취업자인 교육생을 만나게 함으로써 훈련과 창작의 기회를 제공하도록 하는 사업이다(9개월~10개월). 교육생은 플랫폼 기관과 근로계약을 체결하게 되고, 진행되는 프로젝트에 인턴십으로 참여하는 과정이며, 이 과정에서 진로 상담, 취업, 창업 등 경로를 조언받는 것을 목표로 삼는다. 궁극적으로 현장의 인력을 창의 과정의 멘토(전문가)로 발굴해 관리하는 체계를 구축하며, 현장교육실습에 접목한 산·학 일체형 프로그램이다.
- 콘텐츠 맞춤형 인력양성
  - 이 사업은 콘텐츠 분야의 실무형 산학프로젝트를 지원함으로써 맞춤형 콘텐츠 산업 인재를 양성하는 프로그램으로 계약학과를 지원하는 방식으로 이루어진다. 산업체와 협약을 통해 계약학과를 운영할 수 있는 대학 중 기계약학과의 재학생이 그 지원 대상이다. 계약학과에 선발된 학생은 졸업까지 해당연도 등록금을 기준으로 실비 지원

장학생으로 공부하며, 졸업과 동시에 계약을 맺은 기업으로 취업하게 된다. 2014년 맞춤형 인력양성 사업의 지원대학 현황은 가천대학교(게임프로젝트트랙), 광운대학교(3D콘텐츠학과), 동부산대학교(게임컨설팅과), 숭실대학교(스토리텔링경영학과), 한독미디어대학원대학교(입체영상미디어학과), 한림대학교(유비쿼터스게임공학), 경기대학교(전자출판콘텐츠학과), 전주대학교(인터랙티브미디어학과) 등 8개 학교(학과)이다.

－ 콘텐츠교육활성화지원

· 본 사업은 콘텐츠분야의 교육 지원을 통해 글로벌 경쟁력을 갖춘 인재를 양성하는 것을 목표로 그 대상으로는 국내 대학 및 대학의 콘텐츠관련학과 재학생/졸업생을 삼고 있다. 사업은 국내 대학의 콘텐츠 교육프로그램 지원과 해외석사과정 지원으로 진행된다. 먼저 국내대학의 경우 수행실적 및 수행계획평가를 통해 콘텐츠 관련 종합적인 커리큘럼을 개발하고 운영이 가능한 대학을 선정하고 지원하게 하는 방식이고, 해외 석사과정은 프로젝트 중심의 다양한 분야에서 활용되는 응용학문 분야의 등록금을 지원하는 것으로 진행된다.

○ 사이버 운영

－ 사이버콘텐츠아카데미

· 사이버콘텐츠아카데미는 우수한 온라인교육서비스 제공을 통해서 콘텐츠분야 인재의 저변을 확대하고자하는 목적에서 시작되었다. 대상은 콘텐츠산업 현업 종사자와 예비인력인 콘텐츠관련학과 학생 및 일반인(한국콘텐츠아카데미 회원 포함) 등이다. 과정은 방송영상, 게임, 문화콘텐츠 기획, 제작, 경영, 비즈니스 분야 등으로 문화콘텐츠 관련 다양한 분야를 다루고 있으며, 과목별 1개월(교육 종료일 기준 복습3개월) 과정으로 운영되며 정규강좌(131개 서비스)와 열린강좌(199개 강좌)로 구분되어 있다.<sup>38)</sup> 이 프로그램은 시·공간에 상관없이 누구나 온라인교육을 받을 수 있도록 오픈클래스 형태로 운영되는 방식과 기관이나 기업, 학교를 대상으로 단체수강서비스가 가능하도록 진행된다. PC와 모바일 학습이 가능하며 아카데미의 강좌는 콘텐츠산업 현업 및 학계 전문가가 담당하고 튜터링 서비스를 제공하고 있다.

○ 차세대인재양성교육

－ 게임 아카데미

· 본 사업은 게임업계에서 요구하는 산업계의 현장 중심형의 게임콘텐츠제작분야의 개발자 양성을 목표로 하고 있다. 따라서 해당 분야의 전문교육을 받고 게임제작분야 취업을 희망하는 예비 취업자 대상으로 하고 있다. 그 과정은 게임디자인, 게임 프로그램, 게임그래픽, 프로젝트 방식 등의 과정이 운영되고 있다. 해당 프로그램은 주5일 전일제 과정으로 9개월간 진행되며 교육생에게 일정비의 교육훈련비가 지급되게 된다.<sup>39)</sup>

－ 방송 아카데미

38) 한국콘텐츠진흥원(2011), 2010 콘텐츠 산업백서, 한국콘텐츠진흥원(2012), 2011 콘텐츠 산업백서.

39) 이상준(2012), 문화콘텐츠산업 육성사업 평가, 국회예산정책처.

· 방송아카데미 역시 콘텐츠 분야 취업을 희망하는 예비 취업자 대상으로 제작현장에 즉시 투입 가능한 인재양성이 목적이다. 현장실무교육 중심으로 운영되고, 과정별 10~15명으로 구성해 9개월 교육하게 된다.

## (2) 영화진흥위원회

영화진흥위원회(KOFIC: Korean Film Council)는 정부로부터 영화에 관한 지원 역할을 위임받은 전문기관으로서 ‘영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률’ 제4조 4에 의거해 영화의 질적 향상을 도모하고, 한국영화 및 영화산업의 진흥을 위해 인재 양성을 비롯한 각종 지원 사업을 수행하고 있다.

1973년 영화 진흥공사로 창립되었으며 1999년 영화진흥위원회로 새롭게 출범하여 위원장을 포함한 9인의 위원회상임위원장 1인 비상임위원 8인으로 구성되어 있다. 그리고 5개소 위원회인 비디오산업진흥소위원회, 예술영화인정소위원회, 공정경쟁환경조성특별위원회, 영화문화다양성소위원회, 한국영화해외진출소위원회가 영화산업정책입안 제도 개선 등을 위한 분야 별 다양한 역할을 수행하고 있다.<sup>40)</sup> 그 밖의 각종 지원사업의 중추적 역할을 수행하고 있으며 영상 전문 인력 양성을 위한 한국영화아카데미와 영화인교육센터(서교동)를 운영하고 있다.

영화진흥위원회는 영상전문 인력양성을 위해 1984년 개교한 한국영화아카데미를 통해 현재까지 신진영화 인력을 양성해왔으며 현재 국내외 영화 산업에서 활발한 활동을 하는 감독들이 있다. 특히 이들의 졸업 작품은 베를린 로테르담 부산영화제등 국내외영화제에 다수 진출 또는 수상하고 있으며 2012년의 경우에는 국내 영화제에 141회 상영, 국제 영화제에서 42회 상영되었다.

2012년 약 3천3여명의 현장 영화인의 전문성 강화교육을 시행하였으며, 3D 분야에 대한 실무 제작교육을 통해 155명의 교육생과 8편의 3D 단편 영화를 배출하였다. 아울러 현장 영화인의 근로환경개선을 위해 교육훈련수료를 전제로 인센티브를 지급하는 사업을 2012년부터 시행중에 있다. 2013년에는 신규 영상인력 양성 및 재교육을 통한 영화산업 글로벌 인력을 양성하고자 영화산업협력위원회를 운영하고, 영화제작관리시스템을 개발을 지원하였다. 2014년에는 영화 분야 인적자원 관리를 위해 아시아 영화인재 교육프로그램을 운영하는 아시아영화학교를 지원하였다.

### - 영화 아카데미

1996년도에 들어서면서 영화아카데미는 기존까지 진행해오던 1년 과정에서 6개월을 연장하여 3학기 체제로 18명의 신입생을 모집하는 변화를 보였다. 입시전형에서도 변화를 가져와서 1차에서 영어, 작품구성, 공간성을, 2차에서 포트폴리오(참여, 제작한 작품)평가, 3차 과정으로 면접 및 신체검사로 선발하게 된다. 2차에서 평가하던 작품구성과 공간구성을 1차에서 함께 치르며, 2차에서는 포트폴리오 평가가 신설되었다. 이는 비디오카메라 보급 확산과 사설 영화교육기관 독립영화 단체의 교육과정 등이 많아지면서 가능하게 되었다.

기존의 필름 작업을 하던 영화 인력들의 디지털HD 촬영 장비에 대한 재교육의 필요성이 대두되어서 한국 영화 아카데미에서 영화인 재교육사업의 일환으로 ‘HD 영화제작이해’ 과

40) 김영기(2013), 영화진흥위원회, 한국콘텐츠학회지 11(2), 한국콘텐츠학회, 46~50.

정을 마련했다. 이후 자연스럽게 영화아카데미는 기존의 신진 영화인 배출기능에 덧붙여서 기존 영화인의 재교육 등 영화진흥위원회의 교육기능을 전적으로 담당하게 되어 2004년에는 장편영화 1편 이상의 현직프로듀서를 대상으로 한 '영화 프로듀서 전문 과정'을 개설했다. 2008년 재정부가 발표한 '미래산업청년리더 10만명 양성계획'에서도 문화부는 기존의 한국영화아카데미 운영을 통해서 우수 인력을 양성하겠다고 밝히기도 하였다.

한국영화아카데미는 인재양성 유관 사업으로 외국교육 교재번역 발간사업으로 로스로웰의 '영상조명강의' 등 4권의 영화인 교육교재를 번역해 출간하는 등 영화관련 역서출판사업도 추진한 바 있다.

그 밖에 한국영화조명감독협회에서는 조명 분야 조수를 원활히 확보하고, 조명분야 전문 인력을 양성하고자 하는 조명아카데미를 3개월 과정으로 개설하기도 했다.<sup>41)</sup>

#### - 애니메이션 아카데미 설립

극장용 애니메이션의 육성을 위하여, 한국애니메이션 아카데미가 영화진흥공사에서 설립하게 되면서, 영화진흥공사의 교육제도는 한국영화아카데미와 한국애니메이션 아카데미로 확장되게 되었다.

이후 영화진흥위원회의 개혁안에 따라 영화아카데미라는 명칭도 '영화인력개발지원센터'로 변경하고 원래의 설립목적인 신규 영화인력양성은 폐지하고 영화인 재교육사업과 영화인 근로환경개선사업에 집중하는 방향으로 개편하고자 추진했다.

### (3) 예술경영지원센터

문화체육관광부 산하의 예술경영지원센터는 기초예술 위기의 핵심은 예술현장에서의 악순환이 원인이라고 보고 예술현장을 살려내는 것이 중요하다는 문제의식과 함께 설립되었다. 상실된 예술현장을 되살리기 위해 예술가에 대한 직접 지원보다는 예술현장의 자생력을 강화시키기 위한 매개자 역할을 위해, 2006년 설립되었다. 센터의 목표는 예술가와 예술현장 종사자들이 자유롭게 예술 활동을 펼칠 수 있도록, 예술이 생산되고 소통되는 현장의 주체로 역할을 다할 수 있도록 하고, 나아가 이들이 국제교류를 통한 한국예술 세계화의 선도자로 성장하는 바탕이 되고자 하고 있다. 따라서 예술단체가 생산하는 작품에 대한 종합적인 정보를 제공하고, 예술 산업의 인프라를 구축, 한국예술의 유통을 활성화 시키는데 앞장서고자 하는 방향을 가지고 있다.

예술경영지원센터의 3대 전략목표 및 주요사업은 1) 서울아트마켓 등을 통한 한국예술의 유통활성화 : 국내외 유통 네트워크 확대, 한국 공연예술의 해외시장 진출 활성화, 2) 예술단체 경영 전문화 및 종사자 역량 강화 : 예술단체 경영 컨설팅 강화, 예술 현장 종사자 양성 및 역량 강화, 3) 예술정보 생산 및 활용 강화 : 예술 경영 및 국제교류 정보 유통, 예술 시장 기초 통계 구축, 예술분야 평가 및 정책 연구 강화 사업 등으로 구분할 수 있다.

#### - 교육 사업

- 전문예술법인·단체에 대한 종합적인 지원업무를 수행하기 위하여 문화체육관광부로부터 전문예술법인·단체평가센터로 지정받아 업무를 수행하고 있다.

41) 김정호·김학민(2013), 영화교육기관으로서의 한국영화아카데미, 한국콘텐츠학회지 13(10), 한국콘텐츠학회, 234~255.

· 전문예술법인·단체 지정육성제도 : 대부분 임의단체 형태를 취하고 있는 문화예술 단체들에게 법인격이나 단체의 성격에 관계없이 세제혜택 등 제도적 지원을 하기 위해 국가 및 지방자치단체가 전문예술단체 또는 전문예술법인으로 지정하는 제도 지원

- 재원조성 컨설팅

재원조성 컨설팅은 문화예술기관·단체가 재원조성 전략을 수립하도록 교육과 연계하여 운영하는 전략컨설팅 프로그램으로, 모금스쿨을 통해 문화예술단체의 재원조성에 대한 기본적인 교육을 진행한 후, 단체별 1:1 맞춤형 컨설팅을 진행한다. 재원조성 컨설팅은 단체별 조직진단을 통한 모금가능성 분석 및 방향설정을 위한 기본컨설팅과 구체적인 모금실행 계획 수립 및 모금프로그램 기획을 위한 심화컨설팅으로 진행되며, 또한 심화컨설팅 참여 단체를 대상으로 다음연도 상반기에 모금 실행을 위한 실행컨설팅을 운영하는 방식이다. 문화예술 현장에서의 단체 경쟁력을 높일 수 있도록 차별화된 콘셉트, 효과적인 커뮤니케이션 방법 모색 등 다양한 경로로 <홍보 컨설팅>을 운영한다. 문화예술 단체 또는 대표 프로젝트 고유의 브랜딩 전략을 만들 수 있도록 돕고, 효과적인 시각화 방법을 제시한다.

- 예술경영아카데미(LINK) 운영 42)

예술경영아카데미는 문화예술 기획경영 종사자의 실무능력 및 역량 강화를 위하여 예술경영지원센터가 2007년 개설한 재교육 프로그램으로, 집합형 강의, 캠프형 워크숍, 소규모 학습공동체 등 다양한 방식의 교육을 통해 현장 종사자에게 필요한 실무 지식과 경력개발, 종사자간 네트워크의 기회를 제공하고자 한다.

· 핵심 역량 중심의 교육 프로그램 운영

예술경영아카데미(LINK)는 문화예술 기획경영 현장 종사자가 전문 인력으로 성장하기 위하여 갖추어야 할 네 가지 핵심 역량을 도출하고, 그 결과에 따라 직무역량, 리더십역량, 학습역량, 예술역량을 강화하는 다양한 교육 프로그램을 운영하고 있다. 직무역량은 실무에 반드시 필요한 교육이 해당 분야 현장 전문가의 참여로 진행되며, 리더십역량은 러닝 커뮤니티, 집중 워크숍, 네트워크 포럼 등 다양한 형태의 교육이 유기적이고 통합적으로 진행된다. 2013년의 성과를 기초로 2014년에는 학습역량을 강화하는 러닝 커뮤니티가 확대 되었으며, 동시대 예술창작의 흐름을 발견하고 응용할 수 있는 예술역량 교육을 강화했다.

· 찾아가는 교육 실시

예술경영아카데미(LINK)는 지역 간 교육 참여 기회의 불균형을 해소하고자 하는데, 문화예술 기획경영 분야 종사자 수는 늘어가지만 관련 교육은 서울 및 수도권에 집중되어 있는 것이 현실인 상황을 개선시키기 위한 목표의 일환이다. 이러한 불균형을 해소하고자 2007년부터 찾아가는 교육을 운영, 찾아가는 교육은 지역문화예술기관과의 파트너십을 통해 사전 수요조사 후 지역별 특성을 충족시킬 맞춤형 프로그램으로 운영된다.

· 프로그램 예시

공연기획제작 특강, 창의력 강화 러닝 커뮤니티, 기획력 강화 워크숍, 공연과 저작권, 축

42) 예술경영아카데미(2014), 예술경영아카데미 LINK

제 워크숍, 예비 축제기획자 러닝 커뮤니티, 열혈 마케터의 열정 관객 찾기, 홍보마케팅 러닝 커뮤니티, 문화예술분야 SNS 홍보 워크숍, 문화예술단체 세무회계 실무, 예술경영 리더십 패스파인더 러닝 커뮤니티, CEO GLOBAL APPROACH : 글로벌 관점에서의 리더십, 문화예술분야 재원조성 실무와 연차보고서 작성, 공연예술 국제교류 전문가 양성과정 : 국제교류의 첫걸음(홍보), 국제교류 과정 연계 러닝 커뮤니티, 전통콘텐츠 러닝 커뮤니티, 문화공간 워크숍, 예술+α : 과학편, 경제편, 지금의 예술 다가올 예술, 시대읽기 마음읽기 등

## 2) 미래창조과학부

미래창조과학부는 과학기술과 ICT를 통한 창조경제 기반 구축을 목표로 콘텐츠를 핵심 산업화하는 것을 구체적인 방향으로 설정하였다. 한국 스타일의 콘텐츠로 세계 진출을 확대하는 방안으로 방송 콘텐츠 분야 창의적 아이디어의 사업화 기반을 확대하고자 했다.

- 콘텐츠코리아펀드 조성 및 랩 설립(콘텐츠 아이디어 인큐베이팅 랩 설립)
- 중소기업 스마트 콘텐츠 인큐베이팅 지원
- 디지털 콘텐츠뱅크 구축
- 홀로그램 등을 이용한 실감형 콘텐츠 개발
- 스마트TV콘텐츠 개발 지원, 3D콘텐츠 개발 지원
- 초중등 소프트웨어 교육
- TV창조채널 시범사업 : 1인 창작자의 창의적인 아이디어를 발굴하고 각종 지원을 통해 글로벌 창작자로 육성, 다양한 플랫폼 사업자와 연합하여 발굴된 콘텐츠의 국내외 유통을 지원하는 사업

창조경제 발전을 위한 인력양성에 있어서 미래창조과학부는 특히 디지털콘텐츠의 진흥과 인력양성에 초점을 맞추어 정책을 준비하고 있다. 미래창조과학부의 '디지털콘텐츠'는 문화산업진흥기본법 제2조의 개념에 기초하고 있다.

미래창조과학부가 집중하는 "디지털콘텐츠"란 개념적으로는 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용의 효율을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작하거나 처리한 것을 말한다(문산법 제2조 5항). 이러한 기본적인 개념에서 출발하여 구체적으로 미래창조과학부는 디지털콘텐츠의 범위를 차세대영상콘텐츠, 인터랙션콘텐츠, 스마트콘텐츠, 콘텐츠 유통, 콘텐츠 서비스 관련 기술을 포함하는 것으로 본다.

[표 4-2] 디지털콘텐츠 분류 체계

| 대분류                    |         | 세부 분야   |
|------------------------|---------|---|
| 현<br>디지털<br>콘텐츠<br>분류  | 실감형 영상  | 컴퓨터 그래픽스, 컴퓨터 비전, 3D/4D/UHD 영상 생성·제작, 홀로그램, 특수효과, 디지털 시네마           |
|                        | 인터랙션    | 가상현실, 동작인식, 오감인식, 인터랙티브 광고, 감성·인지웨어                                 |
|                        | 스마트 콘텐츠 | 컨텐츠 분석·검색, 상황인지 콘텐츠, 소셜 클라우드 협업, 스마트 러닝, N-screen 콘텐츠               |
|                        | 콘텐츠 유통  | 콘텐츠 거래인증·과금처리·분석·통계, 콘텐츠 패키징·분산·전송, 콘텐츠 유통플랫폼, CDN                  |
|                        | 콘텐츠 서비스 | 1인 창작지원 콘텐츠 서비스, 공공복지 콘텐츠 서비스, SNS 응용 서비스, 빅콘텐츠 서비스, 3D 프린팅 콘텐츠 서비스 |
| 향후<br>디지털<br>콘텐츠<br>분류 | 차세대영상   | 컴퓨터 그래픽스, 3D/4D/UHD 영상, 홀로그램  |
|                        | 인터랙션    | AR/MR/VR, NUI/NUX, 오감콘텐츠, 뉴로콘텐츠                                     |
|                        | 스마트콘텐츠  | 스마트 러닝, 소셜 클라우드 협업, 상황인지 콘텐츠, N-screen 콘텐츠                          |
|                        | 콘텐츠 유통  | 콘텐츠 저작 플랫폼, 콘텐츠 유통 플랫폼, 콘텐츠 응용 서비스                                  |

[표 4-3] 장르별 디지털콘텐츠 분야

| 콘텐츠 장르 | 디지털콘텐츠 사례                 | 콘텐츠 장르 | 디지털콘텐츠 사례             |
|--------|---------------------------|--------|-----------------------|
| 출판     | E-book, 디지털교과서            | 방송     | 디지털방송                 |
| 만화     | 웹툰, 모바일만화                 | 광고     | 배너 등 온라인 광고, 지하철 미디어뷰 |
| 음악     | 멜론, 엠넷 등 스트리밍 또는 다운로드 서비스 | 캐릭터    | 인터넷 및 모바일 캐릭터         |
| 게임     | 온라인게임, 모바일게임              | 지식정보   | 이러닝, 포털               |
| 영화     | 3D, 4D 영화, CG 등           | 콘텐츠솔루션 | 온라인결재, DRM            |
| 애니메이션  | 3D 애니메이션                  |        |                       |

앞으로 미래창조과학부는 문화체육관광부와 역할을 분담하여 콘텐츠 창의인재 양성 정책을 추진할 것으로 보인다. 따라서 문화콘텐츠 장르(문산법 제2조의 출판, 게임, 음악, 영화, 방송영상 등)와 직접 관련된 인재양성 사업은 문화체육관광부가 담당하고 ICT 성장기반 조성에 필요한 디지털콘텐츠(첨단영상, 앱, 콘텐츠솔루션, 스마트콘텐츠, 방송통신콘텐츠 등)의 진흥 역할은 미래창조과학부가 담당할 것으로 보인다. 그 밖에 중복 소지가 있거나 협업이 필요한 사업은 부처 간 상시 협의체를 통해 수시로 협의하여 추진될 것이다.

디지털 콘텐츠 분야에 초점을 맞춘 미래창조과학부의 창의인재 양성 계획은 다음과 같다.

- 미래창조과학부의 디지털콘텐츠 인력양성 방안

- 실감형 콘텐츠 창의 융합 인재양성 기반 조성(14~15년)
  - 창의적 인문, 디자인, 공학 융합 인재 양성
  - 실감형 콘텐츠 제작 기반 마련을 위한 3D제작 및 교육시설 확충
- 산업 밀착형 인재 양성 및 재교육을 통한 인력 체질 혁신(16~17년)
  - 산학 연계캠퍼스를 통한 현장 밀착형 인재 양성
  - 산업체 재교육 강화 및 인력양성 개선
- 산학연 통합 연구 중심의 인력양성을 통한 국제 리더쉽 확보 및 국제 협력 네트워크 구축(18~20년)
  - 세계 기술 주도를 위한 국제 실감 미디어 연구 중심 교육센터 구축
  - 실감형 콘텐츠 제작 및 테스트 지원 장비 확충

### (1) 한국전파진흥협회

한국전파진흥협회는 「전파법」 제66조 2(한국전파진흥협회)에 의거 새로운 전파이용기술의 실용화와 보급 촉진, 전파자원의 효율적 이용과 전파 산업 발전의 기반 조성에 관한 사업, 전파이용 기술의 표준화에 관한 사업 등을 목적으로 설립되었다. 전파방송산업체 지원사업, 전파방송진흥사업, 전파방송통신 인력양성사업, 방송통신기기시험인증사업, 전자파측정기술 지원 사업, 전파방송산업 진흥주간 등 6가지 주요 사업 진행을 진행하고 있다.

한국전파진흥협회에서 운영하는 인재양성 사업은 주로 산업 종사자를 대상으로 하는 교육 프로그램이 주를 이루고 있으며, 그 구체적인 내용은 다음과 같이 정리할 수 있다.

- 전파방송통신 인력양성사업은 부설기관인 전파방송통신 인재개발교육원에서 담당하며, 방송통신 융합시대를 열어갈 방송영상 전문인력양성, 융합기술인력양성, 전파통신기술인력 양성을 목표로 한다.
  - 방송통신환경 변화에 대응하기 위한 교육과정을 연구·개발하여, 실무 위주의 산업 현장인력 재교육 프로그램을 제공함
  - 전파방송분야 4급 이하 공무원 및 산업체 직원을 대상으로 방송신호측정, 주파수지원분석 등의 전파전문교육프로그램 운영
  - 방송영상 현업인을 대상으로 하는 방송신기술 및 공통교육은 촬영 및 영상편집 기술, 방송기획·연출 등의 직무능력향상 프로그램
  - 정보통신산업 종사자(정부 및 공공기관 종사자, 정보통신전문기술인, 정보통신 설계감리원, 현장 엔지니어 등)들을 대상으로 전문기술교육 및 통신정책 교육 프로그램(유료운영)
  - 중소기업 재직자를 대상으로 IT 융합의 새로운 서비스 교육 프로그램

### 3) 방송통신위원회

방송통신위원회는 창조방송허브 및 미디어센터 확충을 중심으로 관련 사업을 운영하고 있다. 그 중에서 지역대학, 방송사, 관련업계 간 네트워크를 구축하여 미디어센터를 창의적 방

송콘텐츠 생산 공간으로 성장시켜 간접적으로 인재 양성에 허브를 구축하는 역할을 하고자 하였다.

초중고 대상 ‘미디어 거점학교’, 대학과 연계한 ‘전공과정’ 등 체계적 교육을 통해 창의적이고 재능있는 ‘미디어 꿈나무’ 조기에 발굴하고 육성하고자 하는 것이 목표이다. 그리고 이를 위한 방송영상 장비, 시설 및 소프트웨어 등 확충 사업을 실시하고 있다. 방송통신위원회의 산하기관인 한국방송통신전파진흥원은 콘텐츠 제작 지원 사업이 일부 있지만, 제작 인력을 비롯한 인재 양성 및 교육 사업은 구체적으로 이루어지지 않는 것으로 보인다.

#### 4) 교육부

교육부는 전문대학 교육역량 강화 사업과 지역혁신 창의 인력 양성사업을 목표로 삼고, 구체적인 사업 운영은 산하기관인 한국과학창의재단을 통해 수행하고 있다.

##### (1) 한국과학창의재단

한국과학창의재단은 1967년 ‘과학기술후원회’란 이름으로 출범하였고, 2008년에 기존 ‘과학문화 창달’ 기능에 ‘창의적 인재 육성’이 추가되면서 ‘과학 소통과 융합 기반 창의사회 구현’을 실천하고자 하는 지금의 정책 목표와 사업의 모습을 갖추게 되었다.

2013년 2월 이후 새로운 국가전략에 맞추어 기존의 전략과 목표에 대한 점검 및 보완 작업을 진행하면서 기존 핵심사업이었던 과학과 사회의 소통을 통한 과학문화의 확산, 과학교육의 혁신을 통해 융합형 인재의 육성, 창의적 교육방법과 창의적 체험활동을 통한 창의적 인재의 육성사업은 정부의 창조경제 실현계획과 연계한 4대 전략과제로 재설정하였다.<sup>43)</sup> 이에 과학기술을 기반으로 교육 및 문화예술과의 교류·협력·융합을 통해 국민의 창의성을 함양하며 창의적 인재를 육성하는 것을 기관의 목표로 설정하게 되었다.

한국과학창의재단은 과학문화진흥단(과학융합/문화), 미래창의인재단(창의인재/인성), 융합교육정책단(융합교육기획, 수학교육교육개발, 영재교육사업), 경영기획단의 4개 체제로 교육기부 및 수학교육연구센터, 종합교육 및 원격교육연수원이 별도로 운영되고 있다.

##### ○ 인력양성 기능과 역할

- 한국과학창의재단은 과학문화 확산, 과학영재교육, 창의·인성교육, 수학·과학 교육 내실화, 융합인재(STEM) 양성사업 등으로 정관에 명기된 재단 기능을 구체화하여 수행하고 있다.
- 과학영재교육 사업의 일환인 KAIST한국과학영재학교, 대학부설 과학영재교육원, 과학 고등학교, 국제과학올림피아드 지원 및 영재교육연구 등
- 창의·인성 교육은 교육대상자인 학생에 대한 직접적인 지원보다는 창의·인성 모델 학교 운영 및 현장 포럼, 교육컨설턴트 양성 연수 등 교육 프로그램 개발 및 교원을 양성하는 것에 초점을 맞추고 있다.

#### 5) 그 외 부처의 공공기관

43) 한국과학창의재단(2013), 창조경제시대의 창의문화와 미래인재 육성전략.

산업통상자원부 산하 기관인 중소기업청은 문화콘텐츠 관련 스마트 앱 개발 전문 교육 및 창업 지원 사업, 1인 창조기업 비즈니스 센터를 운영했다.

고용노동부 산하 대한상공회의소의 인력개발원은 주간 및 야간 2년 과정을 운영, 훈련 수료 후 산업학사 학위 수여하는 사업을 진행하며, 이는 고등학교 이상 졸업자 및 예정자를 대상으로 하고, 희망자 전원 기숙사 제공하는 등의 인력 양성에 있어 다양한 방안을 활용하고 있다.

## 6) 부처 간 협력 사업

### (1) 교육부 · 미래창조과학부<sup>44)</sup>

정부는 창조경제를 견인할 창의적 인재를 육성하여 창조경제 견인의 동력으로 삼고자 목표를 삼고, 2013. 6월 발표된 ‘창조경제 실현계획’의 부문별 계획으로서, 네 번째 전략인 꿈과 끼, 도전 정신을 갖춘 글로벌 창의인재 양성’ 방안을 구체화하였다. 현재 학벌 위주 문화와 학업 경쟁으로 학생들의 창의·도전 역량을 키워줄 교육 환경과 산업계의 실무역량 요구와 괴리된 경쟁력을 보완하고자 우수 인재의 국내외 교류 및 재직자의 지속적 경력 개발, 창의성을 촉진하는 사회문화 분야의 창의인재 양성의 인프라 개선을 목표로 하고 있다.

#### ○ 협업 추진 사업 1 : 다빈치 프로젝트

- 학교에서 자유롭게 상상력을 발휘하도록 미래형 과학교실 등과 연계한 학교 내 무한 상상실 구축 추진함.
- 예술·수학·과학 등 학교 교과와 연계하여 창작을 위한 기자재 비치 및 방과 후 학교·창의적 체험활동과 연계된 프로그램 제공
- 스토리텔링, 아이디어 클럽 등 상상력 제고 프로그램 운영
- 토론, 실습, 체험 등 중학교 자유학기제의 ‘참여·활동 중심 수업’을 통해 자기주도적 창의학습 지원
- 현장체험, 전문가 멘토링 등 교육기부를 통해 체험교육에 필요한 학교 밖 교육자원 적극적 발굴
- 문화시설과 연계 : 전국 과학관·박물관·미술관·도서관 등 전문 문화
- 시설을 상호 연계하여 학교 밖 창의적 체험교육 활성화함.

#### ○ 협업 추진 사업 2 : 창의적 영재양성

- 영재교육기관을 융합교육의 선도모델로 육성하여 창의적 융합 영재를 양성하고자 함.
- 연구주제 중심으로 대학 · 연구소와 교류하는 R&E(Research & Education), I&D(Imagination & Development) 프로젝트 학습을 일반고로 확대함.  
※ R&E 및 I&D 과제 : (‘13) 370여개 → (‘17년) 520여개 선정 · 지원
- 과학기술특성화대학 내 융합형 AP(Advanced Placement, 대학과목 선이수제)과정 개발 및 과학영재학교 적용, ‘융합영재교육원’ 신설 추진
- 시 · 도 교육청 영재교육원, 영재학급(중 · 고)에 자율선택형 교육과정 도입

44) 미래부 · 교육부 · 고용부 관계부처합동(2013), 창조경제를 견인할 창의인재 육성방안.

- 이공계 학부생 연구지원 프로그램(URP : Undergraduate Research Pro
- 학교 SW교육 강화 : 학교 교육으로 SW 소통능력 함양(미래부, 교육부)
- SW 학습이 특히 요구되는 영재학교·과학고·마이스터고·특성화고 등에 ‘정보’ 교과를 통한 SW 교육과정 도입 및 시범 운영
- 초·중등생의 컴퓨터언어 교육을 위한 SW 창의캠프 운영, 개방형 온라인 교육 프로그램 마련 및 교내 창의적 체험활동과 연계 방안

## 7) 장르별 사업 운영 및 성과

### (1) 방송

방송분야는 2011년부터는 3D 입체영상에 대한 신규 직무에 대한 교육을 실시하고 있으며, 방송 산업 재직자를 대상으로 직종 전환을 유도하는 양성 프로그램을 운영했다. 디지털 방송콘텐츠지원센터 ‘빛마루’, HD 드라마타운 등 제작 인프라 클러스터 구축했다. 한국콘텐츠진흥원은 온라인교육서비스 제공을 통한 콘텐츠분야 인재의 저변확대를 위해 콘텐츠산업 종사자, 콘텐츠관련학과 학생 및 일반인 등을 대상으로 방송영상 기획, 제작, 경영, 비즈니스 분야 등 과목별 과정으로 프로그램을 제공한다. 매년 신규 콘텐츠 개발 및 보완 업데이트 작업을 통해 새로운 교육정보를 제공한다. 방송 영역의 현장인력과 관리체계를 구축하며 현장교육실습을 접목해 진행한 38건의 프로젝트 운영을 통해 멘토와 교육생을 배출, 훈련시켰다. 그 중 KBS TV드라마 단막극본 공모우수상 <취불놀이> 등이 있으며, 보조 작가나 스텝으로 참여하여 실질적인 현장교육 추진하였다.

‘드라마프로듀서스쿨’이 운영되고 있으며, 이 사업은 (사)드라마제작사협회가 위탁 운영하는 방식으로 진행된다. 글로벌 드라마프로듀서는 2과정으로 운영, 교육기간은 10개월 진행되게 된다. 드라마프로듀서스쿨에서는 글로벌, OSMU 시장지향성 교육을 지향하며 우수 교육생 해외연수기회 및 우수드라마 프로그램 지원, 장르전환 드라마 전문 교육을 제공한다. 드라마 기획안 실습, 카메라실습, 편집 실습과 프로젝트 상업화, 취업기회 마련을 위한 드라마 외주제작사 실습을 프로젝트 기반으로 교육받는 프로그램을 가지고 있다.

한국전파진흥협회에서 운영하는 인재양성 사업은 주로 방송 산업 현 종사자를 대상으로 하는 교육프로그램이 주를 이루고 있으며, 전파방송분야 4급 이하 공무원 및 산업체 직원을 대상으로 방송신호측정, 주파수지원분석 등의 전파전문 교육프로 그램과 방송영상 현업인을 대상으로 하는 방송신기술 및 촬영 및 영상편집기술, 방송기획·연출 등의 직무능력향상 프로그램이 있다. 한국전파진흥협회에서 운영하는 사업 중에는 정보통신산업 종사자(정부 및 공공기관 종사자, 정보통신 전문기술인, 정보통신 설계감리원, 현장 엔지니어 등)들 대상의 전문기술교육 및 통신정책 교육 프로그램이 있고, 중소기업 재직자를 대상으로 IT 융합의 새로운 서비스 교육프로 그램을 들 수 있다.

방송통신위원회는 지역대학, 방송사, 관련업계 간 네트워크를 구축하여 미디어센터를 창의적 방송콘텐츠 생산을 위한 허브공간으로 성장시키하고자 하였다. ‘미디어 거점학교’와 대학과 연계한 ‘전공과정’ 설치 등 체계적 교육을 통해 창의적이고 재능있는 인재를 조기 발굴, 육성하고자 했고, 방송영상 장비, 시설 및 소프트웨어 등 확충했다.

### (2) 영화

영화분야는 영화진흥위원회에서 주로 인재양성 사업을 담당하고 있으며, 그 구체적인 내용은 영화 가상배우 표현기술, 무대장치 기술에 이르는 문화와 기술을 융합한 선도적 콘텐츠 기술개발과 작은 영화관 설립, 지역별 제작인프라 연계망 구축 등을 통해 지역의 콘텐츠 산업 육성에 이르는 범위까지 비교적 넓게 분포되어 있다.

그 중에서도 영화진흥위원회는 제작 역량을 강화하는 것을 주요 목표로 삼고 이에 대한 인재 양성 사업을 운영하고 있다.<sup>45)</sup> 구체적으로 기획 관련 분야의 강화 및 지원을 통한 기반 조성 사업이 이루어지고 있다.

- 기획개발 부문 지원강화를 통한 기획창작 인력기반조성
  - 시나리오마켓 기반의 기획창작 인력지원사업 다각화
  - 한국영화 기획개발 공모지원
  - 한국영화 개봉작품의 관객 수에 연동하여 차기 작품 기획 개발비차등 지급
- 문화콘텐츠 기획개발전문 에이전시운영
  - 영화의 원작인 소설, 만화 등을 개발할 수 있는 기획개발 에이전시를 운영함으로써 영상산업원 작품 확보 및 본편제작 투자를 유도하고자 함.

영상 전문 인력을 양성하기 위해 영화진흥위원회는 영한국영화아카데미를 통해 신진영화 인력을 양성해왔다. 2012년 약 3천3여명의 현장 영화인의 전문성 강화교육을 시행하였으며, 3D 분야에 대한 실무 제작교육을 통해 155명의 교육생과 8편의 3D 단편 영화를 배출하였다. 아울러 현장영화인의 근로환경개선을 위한 지원 사업을 2012년부터 시행중에 있다. 영화 인력DB 및 경력 인증 체계 구축하였고, 일정 기간 교육 훈련수료를 전제로 영화스태프 대상 교육 훈련 인센티브를 지급하는 지원을 하고 있다.

### (3) 게임

게임 분야는 한국콘텐츠진흥원에서 운영하는 사업 및 교육 프로그램을 중심으로 살펴볼 수 있고, 산학연계 인력양성 프로그램개발의 일환으로 지역게임아카데미를 운영하고, 게임 전문인력 해외연수 등의 프로그램을 수행하였다.

게임관련 학과를 지원하는 방식으로 실무형 산학프로젝트를 진행하고 콘텐츠 산업 인재를 양성하고 있으며, 산업체와 협약을 통해 계약학과를 운영할 수 있는 대학을 지원하고 있다 (가천대학교, 동부산대학교, 한림대학교 등).

게임아카데미는 게임콘텐츠제작 개발자 양성을 목표로 산업계의 현장중심형 인재를 교육한다. 이미 해당분야의 교육을 받고 앞으로 게임제작분야로 취업하고자 하는 예비인재를 대상으로 하는 사업으로 게임디자인, 그래픽, 프로그램 등 분야별 실습교육을 중심으로 운영하여 제작 프로젝트를 통한 개발자를 양성하고자 하고 있다.

### (4) 만화, 애니메이션

문화체육관광부의 애니메이션·캐릭터 등 글로벌 5대 킬러콘텐츠 육성하고자 하는 정책 목

45) 김영기(2013), 영화진흥위원회, 한국콘텐츠학회지 11(2), 한국콘텐츠학회, 46~50.

표를 설정함에 따라, 콘텐츠제작 활성화(애니메이션제작지원, 캐릭터, 만화, 등)의 사업이 진행되었다. 만화와 애니메이션 분야는 문화 콘텐츠 전문 인력 양성의 일환으로 한국콘텐츠진흥원이 지도하는 창의적 기획자 양성과 우수프로젝트 발굴의 목표와 현업인 직무교육, 세계콘텐츠 트렌드 및 선진창작기법 등의 벤치마킹을 통한 창작 및 비즈니스능력 향상 등을 실현하고자 하였다.

이에 만화, 애니메이션, 캐릭터 등의 문화콘텐츠 분야 희망 종사자 또는 재직자를 대상으로 기획창작 능력 또는 마케팅 능력을 향상시킬 수 있는 교육과정을 제공하였다. 그 중 ‘기획·창작아카데미’는 2006년부터 2008년까지 주간 및 야간과정으로 구분하여 운영되었고, 2009년도부터는 실무자 등 대상자별로 나누어 6~10개월 과정으로 운영되었다. ‘기획·창작아카데미’는 만화, 애니메이션 등 분야의 예비인력을 대상으로 실시되었던 교육프로그램으로, 자신의 원천 스토리를 발굴하고 개발하여 다양한 플랫폼으로 비즈니스화 할 수 있는 창의적 기획자·창작자를 육성하기 위한 과정으로 구성되어 있었다. 따라서 사업성고가 취업으로 직접적으로 나타나기보다는 웹툰의 포털사이트 연재, 기획·창작된 프로젝트의 마케팅 성공여부 등 간접적인 형태로 나타났다.<sup>46)</sup> 2009년 만화·애니메이션 전략지역 전문가 비즈니스연수를 진행하였고(2009.11.10~11.20, 25명 수료), 올해 중국과 비즈니스 모색하는 애니메이션 등 국내 콘텐츠 산업에 종사하는 비즈니스 담당자 대상 연수를 기획하였다.

## 4. 콘텐츠 창의인재 대학교육 현황

### 1) 대학의 콘텐츠 인력양성

정리한 바와 같이 정부 차원에서는 이미 2009년에 한국방송영상산업진흥원, 한국게임산업진흥원, 한국문화콘텐츠진흥원을 한국콘텐츠진흥원으로 일원화시켜 콘텐츠 산업으로 육성하고 있다. 명칭만 보더라도 ‘방송영상’, ‘게임’, ‘문화’ 등의 분야를 하나로 통합하여 ‘콘텐츠’의 기치 아래 성장 동력 산업으로 육성할 의지가 있음을 보여주고 있다고 할 수 있다. 대학차원에서는 콘텐츠가 생소하던 시기 이전부터 디자인에서 출발하여 게임, 만화, 방송, 영화, 애니메이션 및 인문학적인 요소가 강한 문화콘텐츠학과까지 설립하는 추세에 있었다. 한 예로 1990년에 1개였던 만화 콘텐츠 관련학과가 2010년에는 100여개를 뛰어넘는 등의 양적인 성장세를 보였다. 이러한 성장세에 대해 한국의 교육여건이 한곳으로 몰리는 특성을 여실히 보여주는 현상이라는 평가와 급격한 양적 팽창에 따른 교육여건의 부실과 질적인 저하를 초래할 수 있다는 한계가 지적될 수 있다. 그럼에도 불구하고 특정 콘텐츠에 몰리는 현상은 정부가 지원하는 시책과 함께 기업의 양적성장 및 대량의 인재를 양성하는 원동력이 될 수 있었고, 이러한 현상은 콘텐츠 산업기반을 조성하고 세계적인 경쟁력을 갖추는 장점으로 작용될 수 있다.

지방의 경우 진흥원차원에서 자체 설립하여 수도권의 콘텐츠 기업 인재를 유치하려함에도 불구하고 한계를 가지고 있으며, 콘텐츠의 개발과 생산 대다수가 수도권에 집중 되어있다. 지방대학에서 양성한 인재를 지방의 기업에서 채용하는 선순환구조이나, 그럼에도 불구하고 지방대학에서 양성한 인재를 지방의 기업부족으로 인하여 수도권이나 대도시로 몰리고 지방

46) 이상준(2012), 문화콘텐츠산업 육성사업 평가, 국회예산정책처.

은 일할사람이 없어 기업이 기반을 잡을 수 없는 악순환이 되풀이되고 있다. 그러나 인터넷 인프라는 서울과 지방의 거리를 없애는데 도움을 주었고, 이 인프라는 디지털콘텐츠산업을 발달시켰으며 디지털콘텐츠를 지방에서 개발하고 생산하는데 개선이 되도록 하였다.<sup>47)</sup>

한국에서 콘텐츠 분야 인재 양성은 2005년 이후부터 기술기반의 전문적인 능력을 갖춘 문화콘텐츠 전문 인재 양성체계를 구축하기 시작하면서, 2010년에 미래형 창의인재양성을 위한 차세대 융합 콘텐츠 전문 교육에 대한 기초단계를 시작하고자 했다. 2011년에 3D 콘텐츠 제작 전문가를 위한 교육을 실시했으며, 2012년에는 콘텐츠 창조분야의 전문가와 교육생을 매칭한 실무 중심의 교육과정으로 변화의 방향을 적용하기 시작했다. 2013년에 멘토링 프로그램 및 현장인력 교육 등을 보강함으로써 콘텐츠 인재육성에 장기적 목표를 두고 있다. 대학에서도 콘텐츠 인재양성은 현재 스토리 및 기획관련 인력과 기술 장비 관련 인력이 이분법적으로 이루어지고 있으며, CT 대학원 등을 통해 융합형 인재를 양성하려고 하고 있으나 간헐적으로 이루어지고 있는 실정이다. 융합 R&D는 부분의 콘텐츠를 구현하는 기술기반 R&D에 집중되어 기존의 기술 중심융합의 한계를 벗어나지 못하고 있다.

현재 대학을 중심으로 하는 콘텐츠 분야 관련 인재 공급이 이루어지고 있는 사항을 살펴보면, 대학 교육 내 문화콘텐츠 학과의 개설의 경우 경쟁력 있는 학과의 선점이라는 내적 변화 함께 트렌드 및 지원 등의 외적변화와 맞물려 개설되기 시작한 것이 그 시발점으로 볼 수 있다.<sup>48)</sup>

- 각 대학들의 학과 경쟁력을 높이기 위해 트렌드를 대표하고 수요가 높은 문화 콘텐츠에 주목하기 시작하였다.
  - 2001년도 호서대학 문화기획학과를 시작으로 대부분의 대학이 2003년에서 2005년에 개설
  - 문화콘텐츠의 경우 복합학의 성격을 지녀 기존의 사학과, 철학과, 국문과 등의 교수인력의 전환과 참여가 용이하다는 특징을 지님.
  - 한국문화콘텐츠진흥원과 지자체의 각종 프로젝트 등의 지원이 문화콘텐츠에 대한 관심과 학과 개설을 가속화시킴.
- 대학은 콘텐츠와 관련된 학문분야의 분화, 통합, 변경, 융합 등의 과정을 통해 새로운 학과의 개설과 발전을 이어갔다.
  - 인문과 사회과학분야의 경우 창작교육과 사회과학적 기반을 두고 있는 기획, 등이 결합하면서 학문적 기반을 형성
  - 공학 분야의 경우 디지털 융합과 기술의 세분화 속에서 사회과학의 시스템 개발 및 기술의 응용적 속성과 결합
  - 예체능 분야의 경우 창작과 디자인과 그래픽 계통으로 변화하면서 예술적인 기능과 응용분야가 결합하면서 학문적 기반을 형성

콘텐츠 관련학과의 교육기관을 살펴보면 전문대학을 포함하여, 대학, 대학원을 들 수 있

47) 박경철(2010), 콘텐츠 관련 진흥원과 대학 현황 연구, 한국콘텐츠학회지 101(11), 한국콘텐츠학회, 180~188.

48) 배상준·서성은·이병민(2012), 문화콘텐츠 인력양성의 현황과 전망, 인문콘텐츠 27, 인문콘텐츠학회, 61~85.

으며, 교육통계를 기준으로 전체 교육기관에 대한 콘텐츠 관련학과의 비율은 고등학교 12.92%, 전문대학 56.27%, 대학교 39.30%, 대학원 34.97%로 이미 대학은 40%에 도달하고 있다. 대학교의 콘텐츠 관련학과는 총 706개 이상이며, 방송, 광고, 애니메이션, 영화, 그 밖의 콘텐츠 일반, 음악 등의 분야로 나타나고 있다.<sup>49)</sup> 문화콘텐츠 교육기관 현황조사에서는 장르별 보유시설 활용도에 있어서는 영화, 방송 분야가 높으며 보유 기자재 활용도는 캐릭터, 만화, 방송이 높았다. 이를 조사와 비교해 보면 방송 장르에서 공통적으로 실습장소 및 기자재의 활용도가 높다. 대학의 학과에서 장르별로 이루어지는 산학연계활동에 대한 사항은 영화 장르가 가장 높고, 게임, 만화, 애니메이션, 방송, 캐릭터의 순서이다. 이러한 대학의 제도로 인하여 창의성 교육을 위한 유연하고 다양한 교육을 제공하기 어려우며 급속히 변화하는 사회 환경 속에서 적절한 교육 프로그램을 개발하기에도 어려운 부분이다.<sup>50)</sup>

콘텐츠 교육기관의 운영방식 변화를 살펴보면, 초기에는 인문학과들의 새로운 활로 탐색의 일환으로 교육시장의 변화로 인해 문화콘텐츠 학과가 개설이 되면서 신생학문분야에 대한 방향과 정체성 탐색의 과정을 겪게 되었다. 이 과정에서 체계적인 전문성을 갖춘 교수요원이나 교재 및 기자재 등의 교육환경이 완비하지 못한 상태에서 출발하는 것이 지적되었다. 따라서 교육기관 및 학과별 분명한 정체성을 가지고 경쟁력의 원천으로 삼을 수 있는 변별적 브랜드 형성에 관심을 집중하고자 했다. 2005년 이후 교육환경의 정착 및 커리큘럼 확장으로 발전된 모습을 보이는 동시에 현장실무업무에 대응하지 못하는 교육의 한계점이 드러나는 시기이다. 이에 대학들은 모태학과 및 교수진의 전문성을 기반으로 차별성 있는 전문별 트랙을 구비하거나 학년별 교육방향에 대한 커리큘럼 정착하고자 목표로 삼고자 했다. 아울러 기술융합 환경이 도래하면서 인문기반의 문화콘텐츠 뿐 아니라 디지털콘텐츠, 스마트콘텐츠 등 교육 범위까지 확대하고자 했다.

## 2) 한국예술종합학교

### ○ 기관개요

한국예술종합학교는 「고등교육법」 제19조제2항 및 동법 제59조에 따른 대통령령 제13528호를 법적 근거로 하며, 교육부에서 문화체육부에 위탁 운영되는 예술영재교육과 체계적인 예술실기교육을 통한 전문예술인의 양성을 목표로 설립되었다.

음악원, 연극원, 영상원, 무용원, 미술원, 전통예술원 6개원을 기본으로 독자성과 전문성을 교류하여 전문성을 심화시킬 수 있는 환경을 조성하며, 융합 과정인 협동과정(ISD: Inter-SchoolDivision)까지 총 7개 과정 운영된다. 학위는 예술사(4, 5년제)와 전문사(2, 3년제)로 수여하고 있다.

한국예술종합학교는 인력양성을 위해 예술생산 능력을 전문적으로 교육하여 창조적 전업 예술가를 육성하는 기관으로 학문적인 영역에서 예술을 탐구하는 일반 예술계 대학과 차별성을 지니고 있다. 모든 교과과정은 학생들의 전공생산능력의 향상을 위해 편성되어 있으며, 1대1레슨, 그룹별 토론, 전공별 워크숍, 공동제작, 현장실습 등 실기·제작 중심으로 운영, 능력별 이수제, 조기졸업제 등의 속진제도로 능력 있는 학생들은 많은 혜택을 받도록

49) 박경철(2010), 콘텐츠 관련 진흥원과 대학 현황 연구, 한국콘텐츠학회지 101(11), 한국콘텐츠학회, 180~188.

50) 유진성(2012), 창의적 인재양성 및 교육기관의 경쟁력 향상 방안, 한국경제연구원.

하고 있다. 장기적으로 줄리아드 음악원, 모스크바 국립 음악원 등과 같은 세계적 수준을 유지하여 우수한 예술 영재들의 국외 이탈 방지하고자 하는 목적으로 설립된 교육기관이다. 51)

한국예술종합학교에서 운영하는 다양한 프로그램 들 중에 2009년에 한국예술종합학교 사태를 맞아 여름방학을 이용해서 개최한 자유 예술 대학도 좋은 본보기가 될 수 있을 것이다. 그 당시 관계자들과 시민들은 자유예술 캠프 운동을 벌였다. 그들은 2009년 여름에는 ‘상상력에 자유를’이라는 주제로 다양한 인문학, 예술관련 강의와 책읽기, 워크숍을 마련한 바 있다.

2010년 겨울에는 ‘통섭, 상상력의 불꽃!’을 주제로 다양한 강의와 워크숍을 열었다. 네이버카페에는 현재 4,000여명의 회원이 등록했는데 지적욕구에 목마른 대중들에게 좋은 평생 학습의 기회이자 전문성 함양의 기회가 되고 있다는 의의를 지니고 있다. 그 방식처럼 자발적 탈학교 학생들과 홈스쿨러들도 카페를 만들어 회원들이 형성되고, 회원들 모임으로 교육 네트워크가 꾸려지는 방식이 이 기관을 통해 이루어지고 있는 것 또한 긍정적인 효과로서 생각해 볼 수 있을 것이다. 52)

#### ○ 한국예술영재교육원

한국예술영재교육원은 국가적 차원의 예술영재육성 체제 구축을 위해 2008년 8월 문화체육관광부가 한국예술종합학교에 설립한 최초의 국립 예술영재교육기관으로 음악(기악, 성악, 작곡의 세 영역), 발레, 전통예술(음악, 무용, 연희의 세 영역) 분야의 예술적 잠재력과 발전 가능성이 뛰어난 전국의 초·중·고등 학령기 아동 및 청소년들 중 심사를 거쳐 교육 대상자를 선발하였다.

마스터 클래스, 정기공연, 공연·전시회 관람 등 다양한 특별활동을 통해 전공 분야 심화학습 및 예술적 능력 함양 기회를 제공하며, 재능을 통한사회봉사활동으로 인성교육 강화하고자 목표로 삼고 있다.

### 3) KAIST

KAIST 문화기술대학원은 디지털 콘텐츠 분야의 최고급 전문 인력을 양성을 목표로 2005년 9월에 설립되었다.<sup>53)</sup> 한국과학기술원의 문화콘텐츠교육은 대학원 과정의 문화기술 대학원에서 주로 이루어진다. 학부에는 문화콘텐츠와 직접적으로 관련된 교과목이 아직 개설되지 않았다. 문화기술대학원은 문화산업과 과학기술의 학제적인 교육과 연구를 통한 고급 전문 인력양성을 위해 2005년 문화관광부와 한국과학기술원의 합의를 통해 설립되었다. 한국과학기술원은 과학기술부의 예산으로 운영되는 반면, 문화기술대학원은 문화관광부 예산으로 운영된다.<sup>54)</sup> 구체적으로 대학원 수준의 학위과정을 통해 석사 취득자는 문화산업의 핵심 고급인력, 박사 취득자는 문화콘텐츠라는 새로운 연구를 개척하기 위한 교수 요원으로 양성하는 전략을 추진 중에 있다.

시기별로 문화기술대학원에서 추진해온 목표와 방향은 다음과 같이 정리할 수 있는데,

51) 한국콘텐츠진흥원(2013), 콘텐츠산업 창의인재양성 중장기 전략연구.

52) 김명신(2013), 교육운동의 새로운 패러다임, 문화과학 61, 문화과학사, 113~131.

53) 윤석민(2007), 대학에서의 디지털 콘텐츠 교육, 언론정보연구 44-1, 서울대학교 언론정보연구소, 65~107.

54) 전봉관(2006), 문화콘텐츠 전문 인력 양성에서 인문학의 역할: KAIST 문화기술대학원 교육프로그램, 대중서사연구 16, 대중서사학회, 33~56.

2006년에서 2008년에 해당되는 1단계는 문화기술대학원의 개설 및 정착에 노력이 집중되는 시기로 핵심 교수요원확보, 학사 및 연구업무정착, 교과과정 정착 등에 주로 초점을 삼았다.

2009년에서 2011년에 해당하는 2단계 시기에는 보다 안정화에 노력이 집중되는 시기로 대학원의 면모를 갖추고 본격적으로 졸업생을 배출하는 단계였다. 이 시기에는 최고수준의 교수요원 및 연구 창작 능력 확보, 고급인력 양성 및 배출을 주요 목표로 설정하였다.

이후부터 현재의 2014년에 이르는 3단계는 정부의 지원을 줄이고 자립도를 높이는 노력 및 박사과정을 중심으로 이동하는 것을 핵심목표로 설정하고 있다. 아울러 문화 콘텐츠 창작기술, 문화콘텐츠기획, 문화산업 경영 등 세 영역의 전문 인력양성을 목표로 하며, 인문사회과학, 예술 및 디자인, 이공학이 결합된 다양한 교과목을 개설하고 있다. 문화기술 대학원은 양성하고자 하는 고급 인력을 ‘창안자’(creator)라고 규정한다. 문화산업의 새로운 장르를 개척하고, 문화콘텐츠를 구상, 기획, 실현하고, 문화콘텐츠 제작에 필요한 새로운 기술, 방법론을 개발하고, 문화산업에서 새로운 비즈니스 모델을 개척하고, 새로운 이론 및 패러다임을 제시하는 인재를 양성하겠다는 교육목표를 설정하고 있다<sup>55)</sup>

KAIST 문화기술대학원의 학사 운영 방식은 45학점(석사: 필수 12, 선택 24, 연구 3학점)이라는 제한된 학점으로 구성된다. 문화기술대학원에는 경제/경영/정책, 언어/커뮤니케이션/문학, 공학/전산/로보틱스, 디자인/영상/건축, HCI/게임, 음악/퍼포먼스, CR/VR, 예술 일반 / 인문사회 일반 등 8가지 영역에서 80여 강좌를 개설하고 있다.

문화기술대학원 교육프로그램의 기획단계에는 ‘MIT 미디어랩’, ‘카네기 멜론대학엔터테인먼트기술센터’, ‘조지타운대학 커뮤니케이션 및 문화 기술프로그램’, ‘USC 인터랙티브 미디어 프로그램’, ‘조지아텍정보, 디자인 및 기술프로그램’, ‘도쿄대학첨단기술대학원’ 등의 교육 프로그램을 참조했지만, 실제 교육과정은 문화기술대학원 여건에 맞게 독자적으로 개발한 내용이 주를 이루고 있다.

‘콘텐츠창작전공’, ‘문화산업기획전공’, ‘문화산업경영전공’ 등 세 가지 세부전공이 형식적으로 나뉘어져 있지만, 실제교육과정운영은 세부 전공구분 없이 진행된다. 선택과목은 영역과 세부전공의 구분 없이 자유롭게 수강할 수 있다.

교과목 이수요건으로 석사는 45학점이상, 박사의 경우 78학점이상 취득할 것을 요구하는데, 이는 일반적인 국내대학원 과정에서 요구하는 이수학점에 비해서 거의 두 배의 수준에 이르는 수준으로 볼 수 있으며 교육 프로그램 또한 방대하게 구성되어 있다. KAIST 문화기술대학원에서는 리더십강화, 전산응용개론, 기업가정신과 경영전략 등과 같이 다양한 교과들을 공통필수과목으로 설정하고 있으며, 문화기술론, 문화기술연구방법론 등을 전공필수로 선정하여 학생들이 반드시 이수하도록 하고 있다.

이들 필수과목들 이외에도 71개에 달하는 전공 선택 과목들이 문화기술대학원의 교육 프로그램을 통해 제공. 문화콘텐츠 관련 교육 프로그램을 운영 중인 다른 학교들이 전공 과정을 세분화해서 세부 전공별로 특화된 교육을 진행하는 반면, 현재 문화기술대학원에서는 콘텐츠 창작, 문화산업 기획, 문화산업 경영 등 3분야로 전공을 설정한 채 독립된 학과편성은 하지 않고 있다. 대표적인 과목들로는 콘텐츠 창작 프로그램의 일환으로 디지털 디자인(Digital Design) 과목, 문화산업기획 관련된 대표적인 프로그램으로 극장음악과 디자인/공

55) 한국과학기술원 문화기술대학원(2005), 문화기술대학원 설립 및 운영계획서.

연기획 및 경영관리의 두 가지를 예로 들 수 있다.

문화기술대학원은 인문 사회, 예술 및 디자인, 공학 등 다양한 배경을 지닌 석사과정, 박사과정의 학생들이 재학중이며, 전임교수 역시 공학, 인문학, 디자인 등의 다양한 분야의 전문가로 구성되어있어 학제 간 연구의 틀을 갖추고 있다.

우수학생과 교수인력 확보 방안으로는 문화기술대학원의 연구시스템(문화기술연구센터)과 시너지 효과를 발휘하여 수탁연구 과제를 진행. 국내학술대회 발표 및 해외학술대회 발표, 국내저널 및 6건의 해외저널 논문게재 성과 등을 다양하게 보이고 있다.<sup>56)</sup> 그리고 12건의 전시회, 서울영화제 개막식을 비롯한 28건의 공연회, '리심'을 비롯한 15건의 저술 발간을 하였다.

문화기술대학원은 ESL에듀와 같은 영어 교육기관 및 버추얼다임과 같은 게임업체와 네트워크 추진, Stanford University, UC-Berkeley, NYU, New York Film Academy 등을 비롯한 해외대학과도 국제협약 체결한바 있다.

문화기술대학원에서 운영하는 문화산업경영 프로그램으로는 문화콘텐츠의 비즈니스 모델 개발에 주안점을 둔 CRC(문화기술연구센터: Culture Technology Research Center)는 7개의 연구실로 구성되어 있으며, 학생들은 이들 중 한 개의 연구실에 소속되어 연구에 참여하도록 하고 있다(Visual Media LAB, Experience LAB, Music, Sound and TECHNOLOGY LAB, Digital Storytelling & Cognition LAB 등).

그리고 KAIST 문화기술대학원은 CRC산하 미디어 팩토리(Media Factory) 조직을 보유하고 있으며 위에서 언급한 CRC가 기초 및 응용 연구에 초점을 둔다면, 미디어 팩토리(Media Factory)에서는 연구 성과물의 상품화를 촉진하고자 하는 목적을 지니고 있으며, 업계와 대학원의 연결고리를 수행하며 효율성 차원에서 상암동에 위치하고 있다.

#### 4) 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과

성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과는 인간 중심 ICT(모바일, 네트워크, 인간친화적 지능화)를 기반으로 하여 스마트라이프 문화이해, 디자인적 감성, 마케팅 능력을 함양하여, 스마트 케어를 위한 감성인지 UI/UX의 새로운 가치를 창조해 내는 "휴머니어"(휴먼+엔지니어) 양성을 목표로 한다. 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과는 인문(인지) 디자인학, 마케팅, 디지털 미디어에 관한 전문 지식과 실무 능력을 체화한 융합형 휴머니어(휴먼+ICT 엔지니어)를 차세대 휴먼-ICT 리더형 인재로 정의하고 있으며, 기술, 소비자, 시장을 통합적으로 인식하고 사회적 인간적 교감능력을 끌어내는 ICT-감성-디자인-경영 융합 기술의 First Mover로서의 차세대 인재 역할을 강조하고 있다.

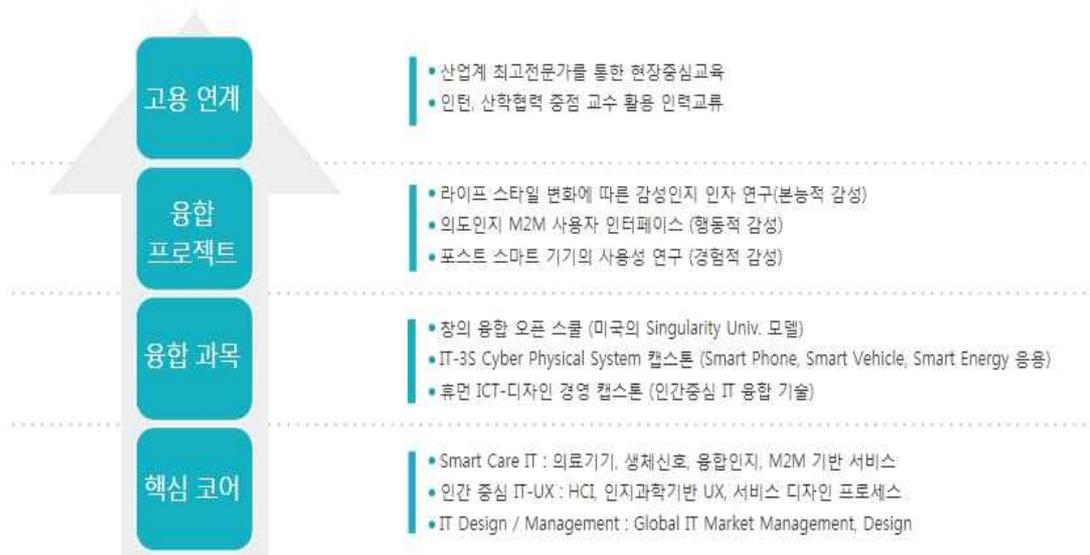
56) KAIST(2006), 문화산업 고급인력양성 방향과 전망, 문화기술대학원 1주년 워크샵 발표 자료집.

스마트케어를 위한  
감성인지 UI/UX의 협력기반 창조성을 창출

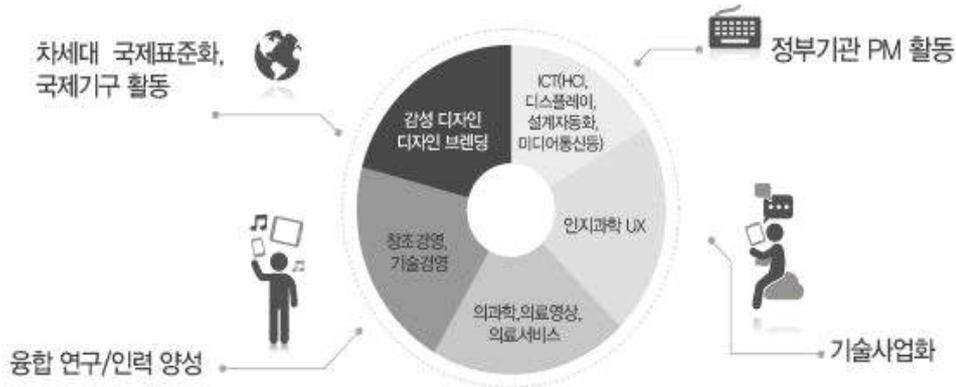


<그림 4-1> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 목표

성균관대학교 휴먼 ICT융합학과는 인력양성을 위해 프로그램 추진 전략을 크게 핵심 코어, 융합 과목, 융합 프로젝트, 고용 연계 등 4단계로 설정하였으며, 프로그램 인프라 차원에서는 창조경영, 기술경영, 인지과학 UX, 감성 디자인 등 융합 기술 분야별 핵심 연구인력을 보유하고 있다.

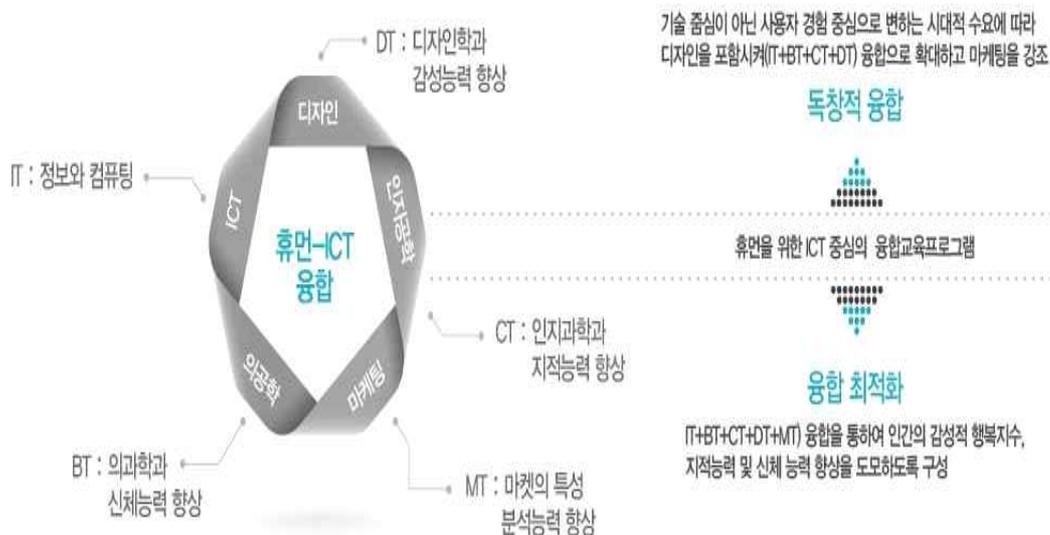


<그림 4-2> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 프로그램 추진 전략



<그림 4-3> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 인프라

성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과의 인재상은 미래를 만드는 인재, 스마트 인재, 글로벌 융합 리더로서 이러한 인재양성을 위해 휴먼을 위한 ICT 중심의 융합교육프로그램을 실시하고 있다. 휴먼을 위한 ICT 중심의 융합교육프로그램은 독창적 융합과 융합 최적화로 세분화되는데, 구체적으로 독창적 융합은 기술 중심이 아닌 사용자 경험 중심으로 변하는 시대적 수요에 따라 디자인을 포함시켜(IT+BT+CT+DT) 융합으로 확대하고 마케팅을 강조하고 있으며, 융합 최적화는 (IT+BT+CT+DT) 융합을 통하여 인간 인간의 감성적 행복지수, 지적능력 및 신체 능력 향상을 도모하도록 구성되었다.

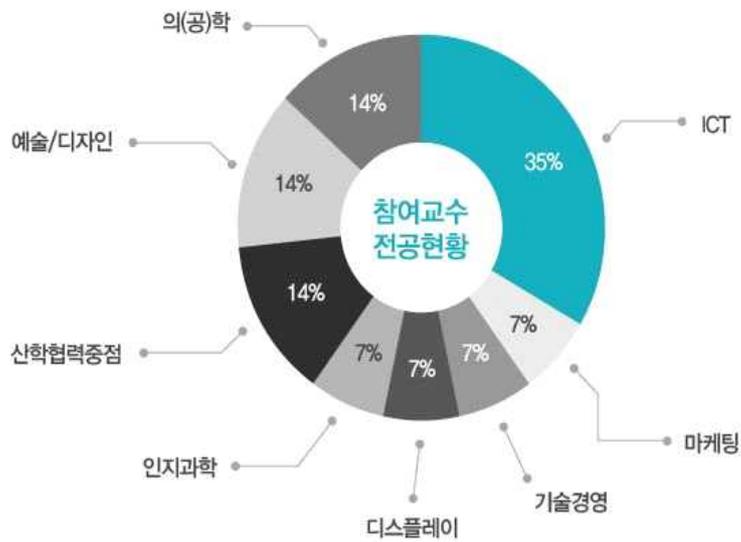


<그림 4-4> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 인재상

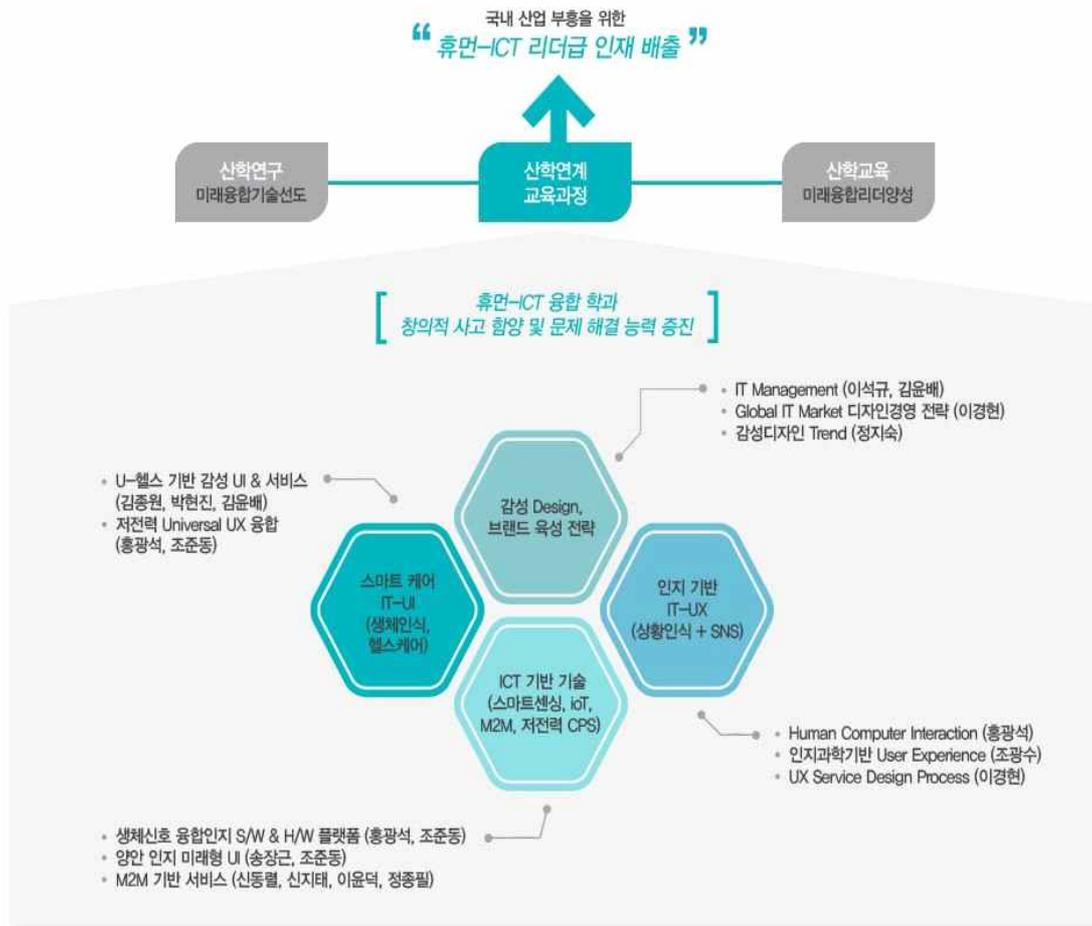
현재 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과는 휴먼과 ICT 융합을 위해 ICT(35%), 의(공)학

(14%), 예술/디자인(14%), 산학협력중점(14%), 인지과학(7%), 디스플레이(7%), 기술경영(7%), 마케팅(7%) 등 다양한 전공 분야의 교수진을 구성하고 있다.

성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과의 인력양성 핵심요소는 미래융합기술선도를 위한 산학 연구와 미래융합리더양성을 위한 산학교육의 산학연계교육과정이다. 이를 통해 국내 산업 부흥을 위한 휴먼-ICT 리더급 인재를 배출하는 것이 이 학과의 목표이다. 산학연계교육과정은 감성 디자인과 브랜드 육성 전략, 인지 기반 IT-UX, ICT 기반 기술, 스마트 케어 IT-UI 등 네 가지 분야를 중심으로 진행되고 있으며, 각 분야별 전공교수와 함께 산학연구와 산학교육을 실시하게 된다.



<그림 4-5> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 참여교수 전공현황



<그림 4-6> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 인력양성 핵심 요소

한편, 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과는 인력양성을 위해 대학원 석사과정 학업 시나리오를 개발하여 운영 중이다. 이 학업 시나리오에 따르면 석사과정 입학생은 총 5학기 동안 프로젝트 팀 구성 및 수행, 산학 공동 연구 및 인턴, 다학제 융합 팀 프로젝트 3개를 수행하게 된다. 또한, 석사과정 입학생은 개인의 적성 및 능력에 적합한 트랙, 지도교수 및 참여교수 멘토를 선정하여 프로젝트 수행에 필요한 제반사항들을 적극적으로 지원받을 수 있다. 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과는 이러한 학업 시나리오의 효과 극대화를 위해 자체평가 및 프로그램 확산을 도모하고 있으며, 학술대회 및 전시회 발표, 국제 공모전 출품을 적극 권장하고 있다.



<그림 4-7> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 인력양성 핵심 요소

성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과의 운영 체계를 살펴보면, 학사운영위원회를 중심으로 산업체자문 및 교육평가위원회, 국제 위원회, 지원센터, 협력업체를 세부적으로 구성하였다. 산업체자문 및 교육평가위원회는 삼성전자 디자인 센터, KT, 현대자동차 등의 수석 및 책임급 실무자로 구성되어 있으며, 국제 위원회는 UCLA 무선헬스케어 센터, NCSU HCI 연구소, Caltech 계산신경학, 조오지와싱턴대 재구성컴퓨팅랩으로 구성되었다. 지원센터는 LINC 사업단, ACE 사업단, 인터랙션사이언스 연구소, 성균관대 융합원, 성균관대 공학인증센터, 성균관대 Coop 현장실습지원센터로 구성되어 있으며, 협력업체는 19개의 참여업체와 2개의 출원연구소로 구성되었다.



**<그림 4-8> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 운영 체계**

성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과는 스마트 케어 융합, UI/UX 디자인 융합기술, ICT 융합 기반기술, IT 경영 등의 전공 세부 분야와 전공 공통 분야를 개설하여 학생들의 전공 선택의 폭을 넓히고 있다. 전공 세부 분야별 과목명을 살펴보면 스마트 케어 융합 전공은 U-헬스케어, 휴대용 의료기기, 생체인식 및 감성케어 과목을 개설하여 제공하고 있으며, UI/UX 디자인 융합기술 전공은 감성공학과 디자인, 감성디자인 트렌드 연구, 다중감각 HCI/UX, 인지과학 및 공학, 지각 컴퓨팅 과목을 개설하여 제공하고 있다. ICT 융합 기반기술 전공은 시각인지 및 감성 디스플레이 디자인, 모바일융합 컴퓨팅, 상황인지 UI, 사물인터넷 과목을 개설하여 제공하고 있으며, IT 경영 전공은 다기준 의사 결정 기법, CT 디자인 경영 및 ECO 디자인, IT 마케팅 전략 과목을 개설하여 제공하고 있다. 한편, 전공 공통 분야는 영어논문/IT 세미나, 휴먼ICT융합세미나, 창의 융합 open school, Cyber Physical System 프로젝트, 융합형 캡스톤 디자인, 휴먼ICT융합프로젝트, 휴먼ICT융합 산학프로젝트 과목을 개설하여 공동교육과정을 실시하고 있다.

[표 4-4] 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 전공분야 및 과목명

| 분야             | 과목명   |
|----------------|---|
| 스마트 케어 융합      | U-헬스케어(U-Healthcare)  |
|                | 휴대용 의료기기(Mobile Medical Device)                                   |
|                | 생체인식 및 감성케어(Biometric Cognition and Emotional Care)               |
| UI/UX 디자인 융합기술 | 감성공학과 디자인(Emotional Engineering and Design)                       |
|                | 감성디자인 트렌드 연구(Emotional Design Trend Research)                     |
|                | 다중감각 HCI/UX(Multimodal HCI/UX)                                    |
|                | 인지과학 및 공학(Cognitive Science and Engineering)                      |
|                | 지각 컴퓨팅(Perceptual Computing)                                      |
| ICT 융합 기반기술    | 시각인지 및 감성 디스플레이 디자인(Visual Perception & Emotional Display Design) |
|                | 모바일융합 컴퓨팅(Mobile Convergent Computing)                            |
|                | 상황인지 UI(Ambient Intelligent User Interface)                       |
|                | 사물 인터넷(Machine to Machine Internet on Things)                     |
| IT 경영          | 다기준 의사 결정 기법(Multi-Objective Decision Making)                     |
|                | CT 디자인경영 및 ECO 디자인(CT Design Management and Eco Design)           |
|                | IT 마케팅 전략(IT Marketing Strategy)                                  |
| 공통             | 영어논문/IT세미나  |
|                | 휴먼ICT융합세미나(Human ICT Convergence Seminar)                         |
|                | 창의 융합 open school(Creative Convergence Open School)               |
|                | Cyber Physical System 프로젝트(Cyber Physical System Project)         |
|                | 융합형 캡스톤 디자인(Convergence Capston Design)                           |
|                | 휴먼ICT융합프로젝트(Human ICT Convergence Project)                        |
|                | 휴먼ICT융합 산학프로젝트(Human ICT Convergence Industrial Project)          |

융합프로젝트는 크게 프로젝트 A(스마트헬스케어 감성인지지), 프로젝트 B(유니버설 UI/UX), 프로젝트 C(인지기반 UX)로 구분된다. 프로젝트 A는 라이프 스타일 변화에 따른 감성인지 연구를 중점적으로 실시하며, 구체적으로는 ECG(Electronic Cardiogram), 뇌파(EEG, Electroencephalogram)와 GSR(Galvanic Skin Response)등 센서를 통해 생체 신호 감지를 감지 한 후 이들이 어떻게 감성인지 모델의 인자에 영향을 주는 지를 연구한다. 프로젝트 B는 직관적 의도인지 사물통신(M2M) 사용자 인터페이스 개발 연구에 초점을 두고 있으며, 구체적으로는 유니버설 사물통신(M2M)의 모트인 스마트폰에 기본으로 탑재되어 있는 각종 센서(카메라, 마이크, 터치, 가속도, 자이로, 근접, GPS, 지자기, 중력, 조도 등)를 이용하여 멀티모달 생체 및 동작인식 기법을 적용하여 기존의 터치뿐만 아니라 다양한 상황 및 환경에 적용할 수 있는 3차원 입력을 포함한 사용자 인터페이스 개발을 진행한다. 프로젝트 C는 포스트 스마트 기기 감성인지 경험 향상 연구를 중점적으로 실시하며, 구체적으로는 사용자가 환경 내에서 이동하면서 정보를 탐색하고 사용할 때 나타나는 사용성과 안전성에 관한 최적 UI/UX를 Gibsonian 접근과 체화된 인지의 UX 관점에서 연구를 진행한다.



<그림 4-9> 성균관대학교 휴먼 ICT 융합학과 융합 프로젝트

## 5. 기존 정책의 한계와 개선점

지금까지의 콘텐츠산업 인재양성 정책은 주로 각 장르에 따라 전문가를 양성하기 위한 교육 또는 지원 사업 프로그램으로 구분되어 진행되어 왔으며, 그 대상에 따라 예비인재 양성 및 지원과 현업인재(재직자) 재교육으로 이원화되어 있어왔다는 것이 특징이다. 콘텐츠산업 창의인재를 양성하는 사업은 경험을 통한 교육을 지원하는 프로그램을 비롯하여, 분야별 현업 재직자 대상의 전문인력 양성은 전문인 연수 또는 전략지역 해외연수 등의 차별된 교육 과정을 제공하고자 했다.

한편 기존의 인재양성 정책에서는 만화, 애니메이션의 장르의 교육과정이 상대적으로 부족한 것으로 나타난다. 아울러 콘텐츠 산업의 인력양성 정책은 산업계와 학계를 연관시켜 고용 또는 일자리 창출을 지속적으로 관리할 필요성이 제기된다. 또 전반적으로 정책 사업이 1년 미만의 단기 과정이 대부분이기 때문에 콘텐츠산업의 인재를 양성하는 사업의 궁극적인 목표라 할 수 있는 창의인재를 양성하기에는 부족해 보인다. 즉 체계적이고 숙련을 통해 비로소 달성할 수 있는 ‘창의적 능력’을 습득하고 훈련할 프로그램이 체계화되지 않아 실질적인 창의인재 양성에 있어서 한계가 존재한다고 볼 수 있다. 따라서 각 장르에서 실제 전문직업인으로서 산업계에서 고용이 가능한 최고수준의 역량을 갖춘 창의성 있는 인재의 양성이 이루어지고 있는가에 부분에서는 다시 점검이 필요하고 보완해야 할 시점이라고 볼 수 있다.

콘텐츠산업에서 전문화된 직업인으로서 창의인재를 양성하고자 한다면 매우 세부화된 특정 기술이나 자격 중심의 교육 수준을 넘어서 콘텐츠 창작 전반을 이해할 수 있는 통합적이고 융합적인 교육 프로그램을 개발하고 실제 교육에 적용할 필요가 있다. 전문화 교육은 전체적인 창작 프로세스의 이해와 융합적인 사고 속에서 이루어질 때 보다 창의적인 콘텐츠의

창작자로 발전하는데 기여할 것이다. 그리고 이 교육 프로그램을 적용하면서 실질적인 성과와 한계를 분석하여 그것을 점진적으로 개선해 나가는 작업이 필요할 것이다.

지금까지 진행해온 다양한 사업과 프로그램과 프로젝트 중심의 교육을 진행한 정책 사업 수행에 있어서 실제 완성된 콘텐츠에 대한 마케팅과 저작권 등을 위한 전문화된 프로그램은 상대적으로 부족하고, 다양한 장르의 예비인력 대상자가 참여할 수 있는 범위도 협소한 것으로 보인다. 덧붙여 창의인재 양성을 위한 지식과 기술을 체화하는데 반드시 숙련의 과정이 필요하므로 입직의 기회를 제공하는 기회를 높이는 것과 동시에, 전문 인력을 그 다음 단계인 창의인재로 양성시키는데 발생하는 경력 단절의 문제를 해소하기 위한 중장기적 보완 프로그램과 정책이 상대적으로 취약한 것으로 보이므로 이에 대한 보완 역시 필요한 사항이다.

국내 콘텐츠산업 인력양성 정책은 문화체육관광부를 비롯한 여러 정부부처가 관여하고 있고 한국콘텐츠진흥원을 비롯한 주요 산하기관이 인력양성 사업을 집행하는 구조로 되어 있다. 콘텐츠산업 전문인력 양성사업을 수행중인 기관으로 ‘한국영화진흥위원회’와 ‘한국전파진흥협회’는 각각 영화과 방송 산업의 전문 인력을 양성하는 방식에 초점을 두고 있다. 그러나 이처럼 장르별로 분리된 교육체제에서 창의성 중심의 콘텐츠 전문인재 또는 콘텐츠 산업 전반의 융합형 창의인재 양성의 목표는 달성하기 어려워 보인다. 따라서 다양한 지식을 통섭하고 수용할 수 있는 융합형 교육과 네트워크의 장을 마련할 수 있는 인력양성기관이 필요하다. 이 점과 관련하여 최근 한국콘텐츠진흥원이 KOCCA창의마스터클래스와 콘텐츠 융복합 창의 프로젝트, 콘텐츠창의인재동반사업, 콘텐츠코리아랩과 같이 창의인재 양성, 융합교육, 프로젝트형 교육에 눈을 돌리고 있는 것은 긍정적인 신호로 보인다. 하지만 이 기관의 위상과 임무로 볼 때 이러한 방식의 교육에 본격적으로 집중하기는 어려워 보인다.

## 제5장 콘텐츠 창의인재개발원 설립 방안

### 1. 콘텐츠 창의인재양성 종합지원 방안 모색을 위한 정책적 제언

#### 1) 해외 선진국 사례 조사의 시사점

- 창의인재 양성교육을 아동과 청소년 시기부터 시작하는 것이 필요하다.
  - 영국의 창의문화교육진흥원은 창의성을 아동 및 청소년 교육에 접목하기 위해 크리에이티브 파트너십 (Creative Partnership)을 실시하여 아동과 청소년의 창의력을 증진하고 이들이 양질의 문화활동에 참여할 수 있도록 지원하였다.
  - 영국은 생애 전 과정에 걸쳐서 인력양성 정책을 추진하고 있는데 청소년의 창의교육, 신규 인력 양성을 위한 창의교육, 콘텐츠 전문직 재교육, 글로벌 인재양성까지 다양하다.
- 창의인재를 양성하는 대학을 지원하고 산관학 협력체계를 발전시키는데 정부가 정책적으로 지원해야 한다.

- 연구에서 검토한 선진국에서는 모두 콘텐츠 창의인재 양성에 있어서 대학이 중추적인 역할을 수행하고 있다.
  - 일본과 호주의 주요 대학들은 기존에 없었던 새로운 학제적 연구와 교육을 실시하며 우수한 인재를 배출하고 있다.
  - 일본 정부는 직접 인재양성 교육을 담당하는 공공기관을 설립하기 보다는 대학과 기업의 협력 사업에 지원하는 데 역할을 집중하고 있다.
- 정부와 공공기관은 교육·문화의 질적 수준을 향상시키고 다양성을 보장할 필요가 있는데 특히 국제적인 수준의 우수한 인재를 양성하는 교육사업을 정부가 직접 추진해야 한다.
    - 대학의 학사교육은 예비인력 양성에 해당하고 대학원에서도 현장에서의 고급 인력을 양성하는 데에는 미흡한 실정이다.
    - 프랑스의 프레느와 학교와 영국의 크리에이티브 스킵셋은 대학교에서 추진하기 힘든 우수한 콘텐츠 창작 인력을 정부가 나서서 양성하는 역할을 하고 있는 대표적인 기관이다.
  - 기존에 운영하고 있던 콘텐츠 분야별 전문인력 양성교육은 지속적으로 보완하고 발전시키되 융합교육을 담당하는 별도의 교육기관을 설립할 필요가 있다.
    - 영국과 프랑스는 대학교육과는 별도로 모든 콘텐츠 분야는 아닐지라도 몇몇 분야에서 전문인력 양성기관을 운영하고 있다.
    - 프랑스의 프레느와 학교는 문화부와 지자체가 공동으로 출자하여 설립한 학교로 기존의 다른 공공기관에서 실시하고 있는 특정 콘텐츠 분야의 전문적인 교육과는 별도로 특별한 융합교육을 실시하고 있다.
  - 정부는 창의인재 양성을 수도권에만 집중시키지 말고 지역의 창조경제를 활성화시키기 위한 정책을 추진해야 한다.
    - 프랑스의 콘텐츠 창의인재양성 기관은 파리에 집중된 면이 없진 않으나 지방과 균형을 유지하기 위해 상당한 노력을 기울이고 있다.
  - 융합교육을 실시하기 위해서는 융합 지식과 창의성에 대한 지식과 경험이 풍부한 교육 인력을 발굴하는 것이 필요하다.
    - 학문과 지식체계를 분류하고 있는 오랜 관습으로 인해 융합교육은 말처럼 쉽지 않은 것이 현실이다.
    - 프랑스의 대표적인 융합교육기관인 프레느와 학교는 인류학 박사이자 작가이며 영화 감독인 교장을 두고 있다.
  - 콘텐츠 분야 직장인 평생교육을 본격적으로 활성화시키고 경제적 지원책을 마련하여야 한다.
    - 한국의 근로환경의 특수 상 직장인이 자기계발을 하거나 전문성을 강화할 수 있는 교육을 받을 수 있는 시간적 경제적 여건이 매우 열악하다.
    - 호주는 대학에 펀드를 투입하여 평생교육을 지원하고 있으며 영국과 프랑스에 서는

평생교육이 매우 일찍부터 활성화되어 있다.

- 평생 교육은 광범위한 전 분야를 포함할 수 있는 대학의 역할이 가장 중요하기 때문에 산관학 협력 모델을 마련하는 것이 중요하며 정부의 인력 양성기관에서도 이 기능을 강화해야 할 것이다.
- 프랑스와 호주처럼 정부는 펀드를 조성하여 비정규직, 실직자, 프리랜서를 위한 평생 교육을 지원할 필요가 있다.

## 2) 국내 인력양성 정책의 한계와 개선점

- 인재양성 사업에서 교육 대상이나 교육 프로그램이 중복되어 운영되는 문제를 개선하여야 한다.
  - 문화체육관광부의 산하기관 중 가장 폭넓게 인력양성사업을 실시하고 있는 한국콘텐츠진흥원은 여러 콘텐츠 분야를 대상으로 하고 있지만 방송 콘텐츠 인력양성사업이 상당히 큰 비중을 차지하고 있다.
  - 미래창조과학부 산하 한국전파진흥협회는 방송산업 현 종사자 및 전파방송분야 공무원 대상의 직무능력향상 프로그램을 운영하고 있다.
- 인재양성 사업 운영에서 콘텐츠 장르 간 불균형을 개선해야 할 것이다.
  - 정부부처 산하 여러 공공기관에서 일정 부분 콘텐츠 장르나 기술에 따라 인력양성 사업을 차별하고 하고 있긴 하나 방송과 같은 특정 장르에는 과도하게 집중되어 있다.
  - 반면 만화나 애니메이션 등 시장의 규모가 작은 콘텐츠 장르에서는 인력양성 지원사업이 매우 협소하거나 부재한 문제점이 나타난다.
- 창의인재를 양성하기 위해서는 전문기술 교육보다는 통합적이고 융합적인 교육 프로그램을 개발해야 한다.
  - 대부분의 교육과정은 특정 콘텐츠 장르에서 특정한 기술이나 지식을 전달하는 방식으로 운영되고 있다.
  - 콘텐츠 창작은 보다 다양한 지식과 경험 그리고 기술을 필요로 하는 복합적인 작업이기 때문에 통합적인 지식을 전달하는 교육이 필요하다.
  - 특히 창의적인 콘텐츠는 융합적인 지식과 사고에서 구상되므로 융합교육을 실시할 수 있는 프로그램의 개발이 필요하다.
- 인재양성 정책의 추진과 사업의 운영에 있어서 보다 중장기적인 접근이 필요해 보인다.
  - 콘텐츠 인력양성 교육프로그램은 주로 1주일 미만의 단기과정이 많기 때문에 창의인재 양성이라는 목표와는 거리가 있다.
  - 영화아카데미는 교육과정을 1년 동안 실제로 영화를 제작하는 교육을 실시해서 성과를 확인하였으며 그 결과 이 과정을 다시 6개월 연장하였다.
  - 멘토/멘티 간의 교육 훈련도 보다 장기적인 교육 프로그램으로 운영되어야 효과를

볼 수 있을 것이다.

- 기존 인력양성 사업을 포괄하면서 융합형 인재의 양성사업을 지원할 수 있는 콘텐츠 인력양성 종합지원기관이 필요할 것이다.
- 새로운 인력양성 종합지원기관은 기존에 중복되는 인력양성 사업을 재조직할 필요가 있다.
- 이 기관은 기존 사업에서 인력 양성에 소홀했던 분야의 교육을 새롭게 보완해야 할 것이다.
- 특히 기존 분야별 인력양성 사업 간 시너지를 만들고 세계적 창의인재를 양성하기 위한 새로운 융합형 인재양성 사업을 추진할 필요가 있다.

### 3) 콘텐츠 전문가의 자문결과와 제언

[표 5-1] 심층인터뷰 참가자

| 전문가 | 분야    | 소속    |
|-----|-------|-------|
| A   | 게임    | 기업 대표 |
| B   | 만화    | 협회 직원 |
| C   | 방송    | 교수    |
| D   | 애니메이션 | 교수    |
| E   | 영화    | 비평가   |

#### (1) 창의인재 양성을 위한 융합교육

- 콘텐츠 창의인재 양성을 위한 융합교육의 필요성에 대해서는 대체로 긍정적인 의견이 많음
- 한편 융합교육이 아직 실험적인 단계라는 의견이 있으며 융합교육에 적합한 모델을 찾는데 시행착오를 겪고 있다고 봄

“만화학과인데 역사학과 강의를 듣는 애가 있어요. 역사만화를 그리고 싶은 거예요. 그러면서 강의 중에 근현대사. 고등학교 때 거의 지금 안배운대요. 그렇게 했던 애가 역사만화를 그렸는데 재미가 없어서 망했어요.”(B, 만화, 협회 직원)

“당연히. 예, 필요하다고 보고요. (.....) 저희 학교 같은 경우에는 이미 지금 16개 정도 전공이 방송 혹은 콘텐츠 관련된 부분만 기술부터 시작해서 그 안에 지금 퍼포먼스를 하는 사람교육까지 다 같이 묶여져 있는데요. 저희 학교 내부에서 몇 년간 사실은 융합교육에 대한 실험을 하고 있는 중이에요.”(C, 방송, 교수)

“창의적인 콘텐츠 제작을 위해서는 영화를 넘어 문화 전반에 대한 융합교육이 필요

"(E, 영화, 비평가)

## (2) 융합교육의 방법

- 융합교육의 구체적인 방법론에 대해서는 다양한 의견이 존재
  - 융합교육의 개념 재정립, 장르 간의 융합, 장르 내 직무 간 융합, 플랫폼 변화를 적용시킨 융합교육, 학문과 콘텐츠 장르 간 융합, 사업적인 개념을 적용시킨 융합교육 (저작권, 투자, 계약 등) 등 다양한 의견이 제시됨

"융합교육이란 개념이 아까 얘기대로 장르와의 융합, 기존산업과의 융합, 인간본연에 대한 것, 산업적인 것 이게 다 있어야 융합교육이지 단순히 음악가지고 방송하는 것은 곤란하다는 겁니다." (D, 애니메이션, 교수)

- 융합교육 모델을 만드는 것은 필요하지만 콘텐츠 장르에 따라 달라지는 어려운 면이 있음
  - 장르에 따라 기술에 대한 기본적 이해가 없으면 융합교육 자체가 어려움

"포맷과 프로세스에서 확연한 차이가 있는 콘텐츠 장르인 게임에 있어서 융합교육이 가능하려면 기본적으로 기술에 대한 이해를 공유할 수 있어야 한다. 아날로그식 콘텐츠에서처럼 자유로운 발상의 교환만으로는 융합이 어렵고 기술에 대한 이해가 필요하다"(A, 게임, 기업 대표)

"어떤 융합교육이 좋으나 이거는 제 경험으로 말씀드리면 방송 프로그램을 만드는 데도 상황이 좀 다른 것 같아요. 가령 예능프로그램하고 교양프로그램하고 다큐도 다르고요 다큐 중에도 자연다큐하고 또 다른 다큐하고 다 달라요. 일반적으로 하나의 교육모델을 갖고 하기는 어려울 것 같습니다."(C, 방송, 교수)

- 현 대학 교육제도 하에서는 사실상 융합교육을 시도하기 어려움
  - 융합에 대한 이해가 필요하며 융합교육 전문가가 필요함

"지금 교육법에는 15주차 이상 강의를 배정해야 된다. 그다음에 또 가령 이론, 실습 교육의 비율 중에서 실습교육을 할 경우에는 시수를 이론교육의 두 배 수를 해야 한다. (.....) 이제 1학기, 2학기 학기제를 하는 것 이외에 썸머를 하는 경우에는 약간 융통성을 두는 경우가 있잖아요, 계절학기 같은 경우. 정기학기 중에도 이런 걸 융통성 있게 할 수 있도록 교육제도를 개편하는 게 필요할 것 같아요." (C, 방송, 교수)

"지금 이 융합교육 같은 경우는 이게 굉장히 짜기도 힘들뿐더러 운영하고 평가하기가

쉽지 않지만 그런 것들을 꼭해야하는 것이 맞고 그래서 이제 아까 얘기한대로 그럼 융합전문가가 개발하고, 운영하고, 평가하는 과정을 지켜야된다는 것”(D, 애니메이션, 교수)

- 학교 안에서 다양한 학과간의 교류나, 학교간의 교환학생 등의 제도가 시스템상으로 폭넓게 보장될 필요가 있음.

“사람 생명이 유한한데 모든 문화나 이야기의 소재를 다 경험할 수 없으니까 학교에서 융합한다? 그래도 쉽게 말하면 복수전공 정도 밖에 안될 거란 말이에요. 개인이 노력하는 게 아니고 제도로 만약에 보장한다고 하면, 국가나 객관적인 제 3자의 그룹 집단들이 어떤 개인에게 융합이라든가 지적수준을 담보해준다는 건 안 맞는 얘기죠. 근데 그럼에도 틀거리를 만든다고 그러면 만화학과와 다른 어떤 전공자들하고 이런.... 그런 과정이 있든가..”(B, 만화, 협회 직원)

- 융합교육에 있어서 정부가 대학에서 하기 어려운 부분을 시도하여 좋은 교육 모델을 만들어 학교로 전파하는 것이 필요
  - 단기적인 성과에 치중하면 융합교육이 어렵기 때문에 장기적인 안목이 필요

“정부가 이런 거는 좀 관심이 있으면 충분히 좋은 교육모델을 만들어서 융합교육의 모델을 만들어서 다른 학교에 전파하는 효과를 다 할 수 있지 않을까 필요하다고 보고 정부의 역할은 학교가 다 하기 어려운 부분을 좋은 모델을 만드는 쪽으로 치중해 주시면 어떨까.”(C, 방송, 교수)

“융합교육을 위해서는 우선 단기간에 성과물을 요구하지 않고 장기간 자유롭게 교육이 이루어질수 있도록 하는 환경조성이 선행되어야 한다. 결과물을 보여주어야 한다는 압박이 심하면 교육이 형해화될 수 있기 때문이다.”(E, 영화, 비평가)

### (3) 콘텐츠 창의인재 양성기관의 설립

- 설립의 필요성에 대해서는 이견이 있으나 공감하는 전문가가 좀 더 많음
  - 단 기존의 인력양성 공공기관의 문제를 해결하는 방향으로 가야 함
  - 신설 기관은 독립성, 전문성, 연속성을 가져야 하며 기존의 문제를 답습하지 않는 혁신적 기관일 때 설립의 의의를 가짐

“새 교육기관 저는 실효하다고 봅니다. 저는 이제 콘텐츠 진흥원보고도 오래전부터 연수기능을 독립시켜서 연수원을 만들라고 계속 주장해왔어요 아까 얘기한대로 제일 문제가 순환보직이에요. 전문성이 없어. 그러니까 세 가지인데, 독립성이 없어요. 그러

니까 예산 따온 거에 맞춰서 프로그램을 짜. 또 정부에서 뭘 한다 그러면 그거 쫓아가는다고 바빠 앞에서 장기발전계획 제가 첫 번째로 얘기했잖아요. 이게 독립성이 있어서 앞으로 5년 뒤, 10년 뒤에 이거에 대한 교육프로그램이 나와 줘야 되는데..”(D, 애니메이션, 교수)

“별도의 교육기관 설립에 동의하지 않는 것은 그런 혁신과 변화의 문제가 해결되지 않으면 또 다시 벽돌 예산으로 될 거고”(B, 만화, 협회 직원)

○ 게임과 영화 분야 전문가는 신설 기관에 대해 회의적

- 기존 해당 분야 교육기관의 역할을 긍정적으로 평가하기 때문에 융합교육에 대해서도 기존 기관 활용을 선호

“게임아카데미를 중심으로 축적된 15년의 교육노하우를 생각한다면 지금 이 시점에서 별도의 새로운 교육기관을 설립하는 것에 회의적일 수 있다.”(A, 게임, 기업 대표)

“신교육기관의 설립은 회의적인데 이미 기존교육기관에서 충분히 의미있는 교육을 실시하고 있기 때문이다. 융합교육을 위해서도 기존 교육기관의 자율성을 확보하고 커리큘럼을 개선하는 것이 시행착오를 줄이는 효과적인 방법이라 생각한다.”(E, 영화, 비평가)

○ 기존 기관의 기능적 중복성 해소, 교육의 공백 해소, 프로젝트형 또는 도제식 교육 등이 필요

“기존에 있던 교육기관이 중복되는 경향은 가급적이면 중복성을 줄이는 게 좋겠다고 판단합니다. 하지만 기존교육들이 못하고 있는 부분도 있거든요.”(C, 방송, 교수)

(4) 콘텐츠 창의인재 양성기관의 형태

○ 교육의 목표를 명확히 설정하는 것이 중요

- 기존 인력양성 방법과는 차별적으로 창의적인 엘리트를 양성하는 쪽이 바람직
- 교육 인프라를 구축하고 새로운 교육 모델을 개발하는 기관이 필요

“만약 새로운 기관을 설립하는 경우에는 교육목표 설정이 제일 중요하다. 콘텐츠 창조적인 엘리트 교육에 방점을 들지 기존인력 재교육이나 스태프 양성 교육으로 갈지를 정해야 하는데 전자에 무게가 실린다. 그 경우 소수의 교육생을 선발하여 교수와 학생이 팀을 이루어 랩식으로 교육이 운영되는 것이 필요하다.”(A, 게임, 기업 대표)

“직접 모든 인력을 교육하기보다 교육에 필요한 인프라나 혹은 교육의 모델들을 만들어 놓으면 그걸 다른 학교에 파급시키기만 해도 굉장히,(.....) 그 기대 효과가 굉장히 클 거로 보여집니다.”(C, 방송, 교수)

- 기존 기관의 상위 기관이 되어야 선도적인 역할을 수행할 수 있음
  - 기존 기관의 협조를 요청할 수 있고 기존의 한계를 보완해 줄 수도 있음

“좀 더 상위개념이면서 그 사람들이 하기 어려운 아까얘기한대로 해외교육연수라든지 외국에서 누구를 초청해야 되면 한 2000~3000만원 쉰야 불러올 수 있어 그런데 불러다가 특강 한번 시키고 나가면 안 되잖아 그렇다고 여기를 다 운영할 수도 없잖아요. 그러면 거기에 지원해주고 있는 기관들로부터 의견수정해서, 그 사람 데리고 오면 특강한번 시키고 너희 기관에 가서 한 일주일동안 멘토링해주고. 이런 종합적인 역할을 할 수 있는 그런 게 되어야하지.”(D, 애니메이션, 교수)

- 창의인재를 양성하는 기관에 적합한 교수를 선정하는 것이 매우 중요
  - 교육에만 매진하는 교수상은 좋지 않아 보이며 현장에서 지속적으로 작업하는 교육자가 더 바람직
  - 교수의 처우에 있어서 전임교수의 지위보다는 프로젝트의 성과에 대해 보상을 주는 방법이 나아 보임

“몇 가지 창의인재 개발을 위한 교육기관을 별도로 만든다면 교육의 절반이상은 교수의 문제인 것 같습니다. (.....) 융합 콘텐츠를 만든다고 가정했을 때 혼자 그걸 다 할 수 있는 사람은 드물 것 같고요. 폐쇄적인 마인드보다는 개방적인 마인드로 누구든지 자기이야기를 털어 놓을 수 있는 거를 받아 줄 수 있는 사람 정도면 좋을 것 같은데 주로 그런 분들이 제가 보기에 이런 분들을 교육기관에 전임교수로 앉혀서 교육에만 매진하도록 하는 것 자체가 좋은 방법은 아닌 것 같아요.”(C, 방송, 교수)

“이 분들에 대해서 대우하는 것도 문제가 될 거예요. 어느 정도로 현행 교육부에서 기준 하는 전임교수의 어디에 지금 해당하게 인정할거나 이런 것도 있을 텐데. 그것보다는 저는 필요하신 분한테는 교수의 타이틀이나 지위를 주는 것도 가능하겠지만요. 프로젝트 단위별로 거기에서 충분히 본인이 기여한 바에 대한 배네핏을 반영할 수 있을 거라고 봅니다.”(C, 방송, 교수)

- 직장인 재교육에 있어서 기존 교육기관이 충분한 역할을 하고 있지 못함
  - UHD, 콘텐츠 유통과 마케팅, 등 아직 여러 곳에서 교육의 공백이 있음
  - 직장인 재교육 프로그램이 필요하나 혜택의 수혜자가 중복적이거나 제한적이라는 문제가 있음

“특히 UHD 중에서도 여러 몇 가지 분야 같은 경우에 특히 색 보정 분야 이런 거는 공개 전문가들 거의 없는 상태고요 그 다음 콘텐츠 유통이나 마케팅 하는 것도 전문가가 별로 없는 상태고요. 근데 이거는 사실은 통합교육을 하지 않으면 인재를 기르기가 쉽지 않은 부분 인 것 같아요.”(C, 방송, 교수)

“혜택을 보는 쪽만 보는데요. 대표적으로 제가 보기에요는 그래도 역시 혜택을 많이 보는 건 지상파 방송 쪽이 혜택을 많이 보는 것 같아요. 왜냐면 지상파방송은 충분히 한 두 사람이 교육받으러 빠져나가도 그 자리를 메꿀 인력이 있지 않습니다. 그러니까 교육을 보낼 수가 있어요. 근데 오히려 지금 프로덕션시장이나 이런데 외주제작사나 배급시장에 있는 분들 같은 경우에는 그 인력이 빠져나가면 대체할 인력이 자체적으로는 없는 상태고요. 교육기회가 주어져도 사실 못하는 경우들이 많거든요. 그게 이제 자칫 잘못하면은 재교육시장의 빈익빈 부익부를 낳을 수 있을 것 같아요.”(C, 방송, 교수)

- 대학 교육과는 다른 목표와 방식의 교육을 실시하고 선도적 역할을 해야 함
  - 콘텐츠 산업의 생태계를 아우르는 전 분야(장르별, 산업, 서비스 등)의 융합교육을 실시
  - 교육방식은 현장, 실무, 프로젝트 중심으로 진행
  - 교육자와 피교육자의 상호간 지식 교환 교육 방식과 인재들의 네트워크의 장을 마련

“분야는 그래서 뭉뚱그려서 콘텐츠 산업의 생태계를 아우르는 전 분야. 이게 기능적으로는 각 장르별로 나눌 수 도있고 아까얘기한대로 산업적으로 가면은 이런 서비스 업들까지 다 들어가서 해야 된다. 근데 이제 방식은 저는 철저하게 현장중심, 그리고 실무중심, 그리고 결론적으로 프로젝트 중심이어야 된다. 그러니까 이게 무슨 학문적으로 체계 쌓아가는 건 대학에 맡기고, 차별성을 두어야 한다고 봄”(D, 애니메이션, 교수)

“학원 강좌는 한꺼번에 수백 개는 할 수 없지만 일대일은 그냥 원하는 사람끼리 인력 시장이라고 보면 되죠. 그럼 시장의 좌판 공간을 만들어 주는 것도 양성의 한 방법”(B, 만화, 협회 직원)

#### 4) 창의인재 양성 방법과 정책의 방향성

- 창의인재 양성 정책의 방향성과 수단을 구체화해야 한다.
  - 창의성과 상상력을 통해 경제 활성화와 일자리 창출을 도모하는 창조경제 정책의 가장 중요한 과제 중 하나로 부상한 창의인재 육성에 대해서 어떠한 방향과 방법으로 추진해야 할지가 구체화되지 않았다.

- 여러 정부 부처의 정책과 사업이 시너지를 낼 수 있는 종합계획을 마련해야 한다.
  - 콘텐츠산업진흥위원회에서 마련한 전문인력 양성에 관한 여러 계획에서 기술과 예술의 융합, 디지털기술교육의 강화, 융합적인 창의인력 양성 등 융합 교육의 필요성이 자주 표명되고 있다.
  - 하지만 실제로 지금까지 여러 부처에서 추진하고 있는 정책과 사업은 서로 중복되거나, 독립적으로 움직이거나, 심지어 충돌하는 현상까지 발생하고 있다.
  - 현재 추진 중인 대학구조조정의 평가방식은 특히 인문학과 문화예술 관련 학과에게 불리하게 작용함으로써 창의성과 상상력 개발을 추구하는 창조경제 정책에 오히려 역행하고 있다.
  
- 구체화된 전문지식이나 기술보다는 다양한 지식과 문화가 만나 새로운 가치를 창출하는 '융합 창의성'에 맞추어 새로운 교육 정책이 필요하다.
  - 현재 정부 산하기관의 교육사업은 장르 중심적, 기술 중심적이기 때문에 경계를 넘나들며 창의성을 발현하는 교육사업이 거의 부재하다.
  - 문화예술과 문화콘텐츠 분야에까지 국가직무능력표준(NCS)를 만들어 직무별로 구체화되고 표준화된 교육을 도입하려는 사업은 창의인재 양성에서 가장 중요한 인간의 창의성 개발 또는 융합적인 인재 양성과는 충돌하는 정책으로 보인다.
  - 현 대학교육제도의 경직된 학점제도와 교과과정 운영시스템으로는 창의성 개발에 맞추어진 융합교육의 실행하기가 현실적으로 어렵기 때문에 새로운 교육 정책이 필요하다.
  
- 중장기적인 관점에서 창의적인 콘텐츠 창작 인력을 양성해야 하고 시장에서 재능과 노력이 충분히 보상받는 유통시스템을 구축해야 한다.
  - 한국은 첨단 미디어 인프라와 우수한 기술인력을 보유하고 있지만 정착 창의적인 콘텐츠를 창조하는 인력은 부족한 실정이다.
  - 몇 가지 단기 프로그램과 기술 교육으로 창의적인 인재가 양성되기는 힘들며 어린이와 청소년 시기부터 창작에 기반한 창의 교육이 필요하다.
  - 현재 한국 콘텐츠 산업의 거의 전 분야에서 창의적인 인재가 자신이 창작한 콘텐츠의 가치에 걸맞은 대우를 받지 못하는 것이 현실이기 때문에 이 문제를 해결하기 못하면 아무리 우수한 창의인재가 출현하더라도 창조경제의 지속적인 발전을 기대하기 어렵다.
  
- 기능적 콘텐츠 창작자 양성이 아닌 창의성을 가진 창의인재 육성에 초점을 두어야 한다.
  - 과학, 기술, 인문학, 사회학, 미디어, 미학 등이 적극적으로 결합되는 콘텐츠 창작 교

육이 구성되어야 하며, ‘경계를 넘나드는 사람’을 출현시키는 정책이 필요하다.

## 2. 콘텐츠 창의인재개발원 설립의 필요성과 목적

### 1) 콘텐츠 창의인재개발원의 필요성

- 국제적 수준의 선도적 창의인재 육성
  - 지금까지 창의인재 육성정책은 주로 예비인력 교육이나 직장인 재교육을 중심으로 추진되어 왔다.
  - 해외 선진국들은 예비인력이나 직장인 재교육 뿐만 아니라 창작과 유통 분야에서 글로벌 인재를 양성하기 위한 정책을 강화하고 있다.
  - 인력양성 공공기관의 교육 프로그램은 주로 콘텐츠 제작 기술 교육에 치중되어 있으며 대부분 1주 이내의 짧은 교육과정에 머물고 있어 창의인재 양성과는 거리가 있다.
  - 따라서 정책적 공백이라 할 수 있는, 전문적인 지식이나 숙련된 CT를 가지고 있는 인재들을 모아 국제적인 수준의 전문인력으로 양성하는 별도의 인력양성기관 설립이 필요해 보인다.
  
- 융합 창의성 교육의 모델 제시
  - 해외 선진국의 주요 대학들은 창의성을 개발하기 위한 방법으로 융합교육을 다양한 방식으로 시도하고 있다.
  - 국내 대학계에서도 최근 융합에 관한 관심이 고조되고 있으며 일부 대학의 학부와 대학원에서 실제로 융합교육을 접목하고 있으나 아직 구체적이고 체계적인 교육 모델이 제시된 바는 없다.
  - 설사 관심과 의욕이 있는 대학이라 하더라도 기존의 학문적 전통이나 제도화된 교과과정 시스템으로 인해 융합교육을 실제로 실시하기가 쉽지 않은 것이 현실이다.
  - 따라서 창의인재를 육성하기 위해서 정부가 직접 별도의 기관을 설립하여 융합 창의성 교육 프로그램을 개발하고 그것을 실험해서 하나의 효과적인 교육 모델을 제시할 수 있다면 향후 대학의 창의성 교육에 큰 파급효과를 줄 수 있을 것이다.
  
- 산관학의 시너지 효과 창출
  - 콘텐츠 인력양성에 있어서 가장 주된 역할은 많은 관련 학부와 대학원을 운영하고 있는 대학에게 맡기는 것이 가장 바람직하다.
  - 정부 산하기관의 인력양성 사업은 대학 교육에서 실현하기 어려운 새로운 교육이나 산관학 협력 네트워크 구축을 지향하는 것이 바람직해 보인다.
  - 만약 고급인력의 융합교육을 실시하는 창의인재개발원을 신설한다면 대학 학부나 대학원 졸업생, 업계에서 활동 중인 신진 전문인력, 여러 정부 산하기관에서 양성한 인재, 모두에게 실제로 직접 콘텐츠 창작할 수 있는 기회를 제공함으로써 산관학의

시너지 효과를 창출할 수 있을 것으로 보인다.

○ 창조산업 성장의 촉매 역할

- 지금까지 정부 산하기관의 인력양성 교육은 전문기술을 수동적으로 학습하게 하는 방향으로 이루어졌으며 콘텐츠 창작 프로젝트 중심의 교육은 제대로 실현되지 못하고 있다.
- 콘텐츠 창의인재개발원이 설립된다면 다양한 분야에서 어느 정도 수준의 전문적인 지식과 노하우를 가진 인력을 선발하여 융합교육을 실시한 다음 충분한 시간과 함께 프로젝트 교육을 실시하여 직접 콘텐츠를 창작하는 교육을 실험할 필요가 있다.
- 이 프로젝트를 현업의 우수한 창작자가 지도하거나 직접 창작에 참여할 수 있도록 한다면 최종 완성된 콘텐츠는 매우 창의적이고 판매가능한 콘텐츠가 될 수 있을 것이다.
- 이렇게 창작된 창의적인 콘텐츠를 개발원이 적극 홍보하고 유통한다면 콘텐츠 산업에 신선한 활력소를 제공하여 산업 성장의 촉매 역할을 할 수 있을 것이다.

## 2) 비전

새로운 콘텐츠 창의인재개발원은 다음과 같은 비전을 가질 수 있을 것이다.

첫째, 장르별 창작 및 융합적 지식을 교육하여 콘텐츠 산업과 문화를 선도할 국제적인 수준의 콘텐츠 창작 인재를 양성한다.

둘째, 대학과 공공기관에서 교육받은 우수한 창의인재에게 프로젝트 교육을 실시하여 창의적인 콘텐츠를 제작하고 유통함으로써 창조산업 성장의 촉매 역할을 한다.

셋째, 대학교육과정의 특성상 시도할 수 없는 새로운 콘텐츠 창작 융합교육 프로그램을 개발하고 적용하여 콘텐츠 분야의 교육을 혁신한다.

## 3) 인재상

- 융합 인재: 인문학, 예술, 과학기술, 공학의 융합을 주도하고 일상적인 문화경험들을 재구성하며 융합 문화를 선도하는 인재
- 창조 인재: 창의적이고 혁신적인 콘텐츠를 제작하고 유통함으로써 콘텐츠 산업을 선도할 수 있는 인재
- 문화 창달 인재: 융합미디어문화 생태계에서 콘텐츠의 생산을 통하여 국내 문화의 창달을 선도할 수 있는 인재
- 글로벌 인재: 창의적 콘텐츠를 통해 국제 시장을 개척하고 국제 문화를 리드할 수 있는 인재

#### 4) 임무

콘텐츠 창의인재개발원은 위와 같은 비전을 실현하기 위해 다음과 같은 임무를 실행해야 할 것이다.

- 창의적이고 혁신적인 작품을 제작하여 콘텐츠 산업의 주역으로 활동할 수 있는 우수한 콘텐츠 창의인재를 육성하기 위한 장르별 및 융합교육을 실시한다.
- 대학과 공공기관에서 양성된 인재 중 창의적이고 우수한 젊은 인재를 선발하여 시설, 장비, 비용을 지원하여 직접 콘텐츠를 창작할 수 있는 기회를 제공한다.
- 콘텐츠 산업에서 창작 인력의 수요와 공급에 대한 실태조사를 실시하고 우수한 창의인재를 양성할 수 있는 방안을 연구하여 콘텐츠 창의인재 양성정책 수립에 기여한다.
- 창작된 콘텐츠를 전시, 광고, 이벤트, 공연 등의 방법으로 적극 홍보하고 시장에서 실제로 유통될 수 있도록 지원한다.

### 3. 설립 전략

#### 1) 위상

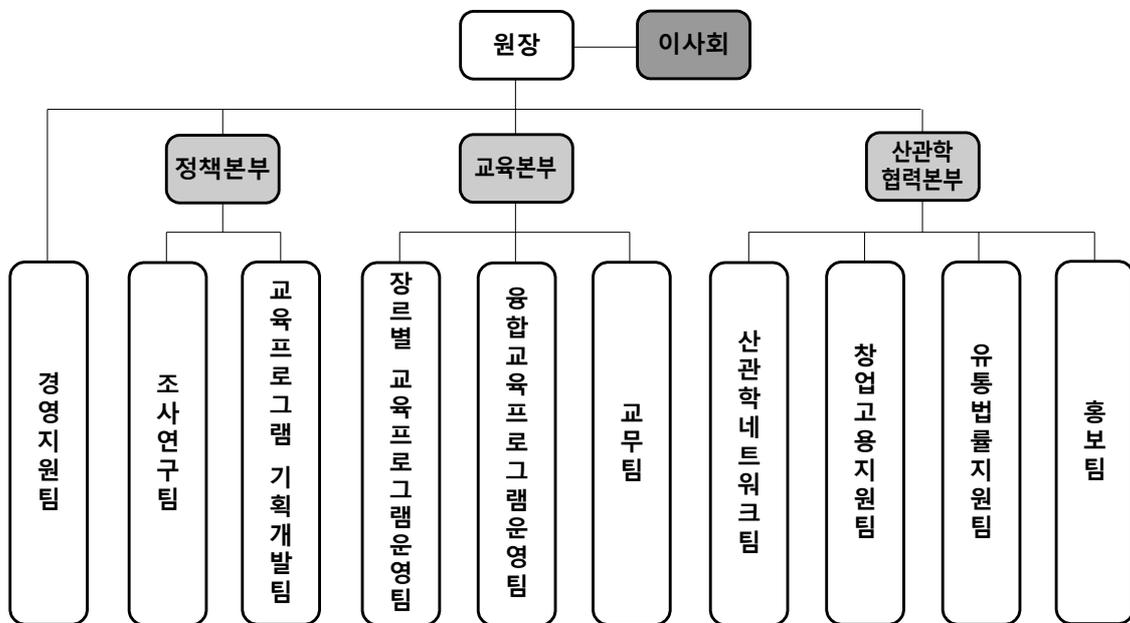
- 위상
  - 콘텐츠 창의인재개발원은 창의인재 교육사업, 창작인력 시장 수요조사 및 연구, 창작된 콘텐츠 홍보 및 유통사업 등의 역할을 수행할 수 있어야 할 것이다.
  - 따라서 단순히 교육사업에 집중하는 교육원보다는 보다 복합적인 역할을 수행한다는 차원에서 개발원이 타당할 것이다.
  - 이 개발원은 문화체육관광부 산하 인력양성 사업을 포괄하여 사업간 시너지를 발현할 수 있는 인력양성 종합지원기관이 바람직해 보인다.
  - 이 개발원은 위에 언급된 본연의 역할에 충실하기 위해서 소관 정부부처로부터 독립성을 부여하는 것이 바람직하다.
  - 이를 위하여 이 기관의 경영은 원장에게 맡기되 중요한 운영사항은 각 장르를 대표하는 인사들로 구성된 이사회에서 결정하는 모델을 고려할 수 있다.
- 추진 주체
  - 이 기관은 교육, 문화, CT, 고용 등의 문제를 포괄적으로 담당하므로 범정부적인 차원에서 추진되어야 하는 성격을 가지므로 특정 부처가 아닌 정부 차원에서 설립을 추진해야 할 것이다.
  - 다만 이 기관의 특성상 주무 부처는 현재 다양한 콘텐츠 분야에서 인력양성 사업을 실시하고 있는 문화체육관광부가 되어야 할 것이다.

- 여러 정부부처가 참여하는 콘텐츠산업진흥위원회에서 이 기관의 설립과 운영에 관련된 정책을 합동으로 마련할 수 있을 것이다.

○ 산관학 관계

- 콘텐츠 창의인재개발원은 기존의 정부 산하기관의 인력양성 기능을 포함하고 새로운 융합형 교육을 실시하여 사업 간 시너지를 창출하는 것이 필요하다.
- 대학과도 정보의 공유, 학점이나 인력 교류 등 여러 면에서 협력적인 관계를 맺을 수 있을 것이다.
- 산업 현장에서 소외되지 않도록 현업의 정상급 창작자의 참여를 유도하고 교육생들이 시장에 진입할 수 있도록 협력 네트워크를 구축해야 할 것이다.

## 2) 조직 및 시설



<그림 5-1> 콘텐츠 창의인재개발원 조직도(안)

본 연구에서는 이사회, 원장, 3본부과 10팀으로 콘텐츠 창의인재개발원의 조직을 구상해 보았다.

○ 이사회

- 이 이사회는 콘텐츠의 다양한 분야를 대표할 수 있는 인사를 이사로 하고 1명의 이사장을 둔다.
- 이 이사회는 매년 개발원의 사업을 심의하고 확정하는 역할, 운영상 주요 사안에 대해 결정할 수 있는 권한을 가진다.
- 원장의 임명에 관해서는 이사회가 결정한 후 콘텐츠산업진흥위원회의 승인을 득하는 과정을 고려해 볼 수 있다.

- 원장
  - 원장은 콘텐츠 창작 융합교육을 추진할 수 있는 전문가로 선출해야 할 것이다.
  - 원장은 개발원의 경영, 교육, 인사, 운영 전반에 책임과 권한을 가진다.
- 경영지원팀
  - 인사, 재무, 시설관리 등 경영에 필요한 행정 전반을 지원한다.

<정책본부>

- 조사연구팀
  - 콘텐츠 창작인력에 초점을 맞추어 인력 현황, 시장 수요 등에 대한 조사를 실시한다.
  - 콘텐츠 산업 내에서 창의적인 콘텐츠의 창작 활동이 활발해 질 수 있는 환경 조성을 위한 연구를 실시한다.
- 교육프로그램 기획개발팀
  - 창의적인 콘텐츠를 창작할 수 있는 융합 및 장르별 교육 프로그램을 기획하고 개발한다.

<교육본부>

- 융합교육프로그램 운영팀
  - 개발된 융합교육 프로그램을 운영한다.
- 장르별교육프로그램 운영팀
  - 콘텐츠 장르별 교육 프로그램을 운영한다.
- 교무팀
  - 인력 교육에 관련된 행정 전반을 지원한다.

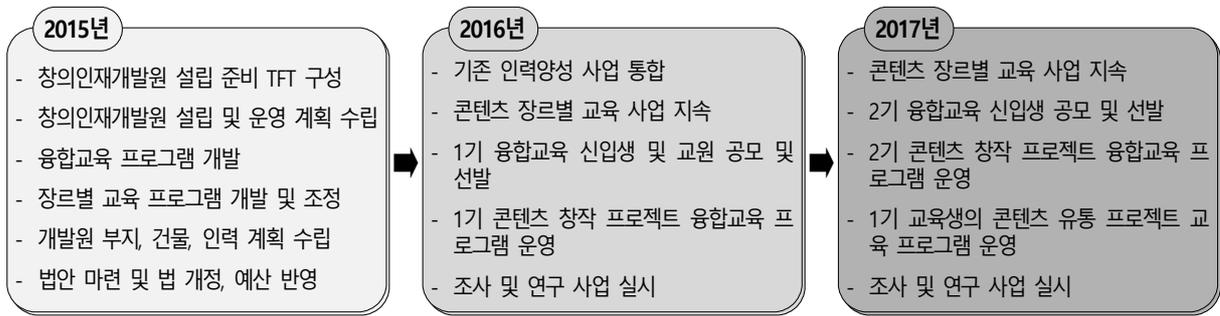
<산관학협력본부>

- 산관학네트워크팀
  - 정부 산하 인력양성기관, 대학, 기업, 전문가 집단과 협력 네트워크를 구축한다.
- 창업고용지원팀
  - 교육생이 과정을 수료 후 창업이나 취업할 수 있도록 지원하는 역할을 한다.
- 유통법률지원팀

- 계약, 저작권 등 개발원에서 창작된 콘텐츠의 유통에 관련된 법률 정보를 지원하고 필요할 경우 법률 전문가의 자문을 구한다.
- 홍보팀
  - 프로젝트 교육의 결과로 창작된 콘텐츠를 전시, 공연, 언론 등을 통해 홍보하는 역할을 담당한다.
- 시설 및 장비
  - 상영관
  - 공연실
  - 아카이브
  - 스튜디오
  - 편집실
  - 강의실
  - 회의실
  - 콘텐츠도서관

### 3) 액션 플랜 및 설립 절차

- 2015년
  - 창의인재개발원 설립 준비 TFT를 구성하고 창의인재개발원 설립 및 운영 계획을 수립한다.
  - 융합교육 프로그램을 개발하고 장르별 교육 프로그램을 개발 및 조정한다.
  - 개발원 부지, 건물, 인력 계획을 수립하고 관련 법안 마련 및 법 개정과 함께 예산에 반영토록 한다.
- 2016년
  - 기존 인력양성 사업을 통합하고 콘텐츠 장르별 교육 사업을 지속적으로 추진한다.
  - 1기 융합교육 신입생과 교원을 공모 및 선발하여 1기 콘텐츠 창작 프로젝트 융합교육 프로그램을 운영하고 조사 및 연구 사업을 실시한다.
- 2017년
  - 콘텐츠 장르별 교육 사업을 지속적으로 추진하고, 2기 융합교육 신입생 공모 및 선발하여 2기 콘텐츠 창작 프로젝트 융합교육 프로그램을 운영한다.
  - 1기 교육생의 콘텐츠 유통 프로젝트 교육 프로그램을 운영하고 조사 및 연구 사업을 실시한다.



<그림 5-2> 콘텐츠 창의인재개발원 설립절차

#### 4) 예산 계획

- 창의인재개발원을 설립하는데 소요되는 비용은 크게 인력양성사업 예산, 조직운영 예산 그리고 건물 및 시설 구축 예산으로 구분할 수 있는데 이 중에서 직접적인 설립 비용은 조직운영 예산과 건물 및 시설구축 예산에 해당함
- 먼저 창의인재개발원의 조직운영 예산은 조직을 구성하는 정원규모(40~60명)에 따라 추정이 가능하며, 인건비와 경상운영비로 나누어 계상해 볼 수 있음
  - 인력 교육에 관련된 행정 전반을 지원한다.
  - 인건비는 한국콘텐츠진흥원의 2013년 평균보수(65,343천원) 예산과 그 구성항목별 비중을 고려하여 복리후생비의 규모(3%)를 산정
  - 인건비 구성에서 조직신설에 대한 신규직원 총원의 비중을 20%로 설정하고 그에 대한 보수는 한국콘텐츠진흥원의 2013년 초임보수(26,400천원) 예산을 적용
  - 기본 경상운영비는 한국콘텐츠진흥원의 2013년 예산(5,690백만원)을 현원 255명으로 나누어 1인당 경상운영비(22.3백만원)로 전환하여 적용
  - 조직 설립 당시 업무운영 및 경영지원 시스템의 구축이 요구되는 것을 고려하여 이 부분에 대한 비용을 추가로 계상
- 사무공간 임차비용은 2017년까지는 1차 확보공간 2,700평에 대한 임차비용을 계상했으며, 그 후에는 2018년~2019년에는 지원시설까지 포함한 3,700평을 임차비용의 계산에 적용했음. 공연시설과 숙박시설은 임차비용 산정에서는 제외함
- 마지막으로 신규 제작 장비와 시설 등 교육시스템을 추가로 구축하는데 예상되는 비용은 사무공간과 실제 스튜디오, 편집실 등과 같은 제작시설의 증가분은 각 500평 수준이라고 판단하여 계상

[표 5-2] 창의인재개발원 총 설립비용(안)<sup>57)</sup>

| 항목    | 주요내용   | 예산(억원)  |      |      |      |      | 비고               |              |
|-------|--|---|------|------|------|------|------------------|--------------|
|       |  | 2015  | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 |                  |              |
| 조직운영비 | 인건비  | 임원 및 직원 급여, 제수당, 복리후생비 등                      | -    | 23   | 29   | 32   | 34               | 자연증가분 제외     |
|       | 경상운영비  | 건물관리비, 교육훈련비, 사무기기 및 업무차량 임차비, 교통통신비, 사무용품비 등 | -    | 15   | 14   | 14   | 15               | 유지보수/관리비 2억원 |
| 임대비용  | 2016~2017년 2,700평 공간 임대비용<br>2018~2019년 3,700평 공간 임대비용 | -   | 13   | 13   | 18   | 18   | 자연증가분 및 보증금 제외   |              |
| 구축비용  | 사무공간 500평(1평 2백만원 공사비 기준)                              | -   | 10   | 1    | 1    | 1    | 2016년 이후는 유지보수비용 |              |
|       | 제작시설 구축공간 500평(1평 1천만원 공사비 기준)                         | -   | 50   | 2    | 2    | 2    |                  |              |
| 총계    |  |   | 111  | 59   | 67   | 70   |                  |              |

- 창의인재개발원을 설립하는데 있어 조직운영 비용과 건물임대 및 시설구축 비용을 종합하여 연도별 총 소요예산을 정리하면 [표]와 같고 2015~2019년까지 총 307억원의 비용이 소요될 것으로 추정

#### 4. 융합교육 운영방법

##### 1) 교육생

- 선발 자격
  - 창의적인 아이디어를 가진 자 또는 융합적 사고가 가능한 자
  - 모든 장르의 콘텐츠 기획 및 제작 분야
  - 석사 (전문사 포함) 이상
  - 콘텐츠 분야 직장 경력자: 고졸 이후 7년, 대졸 이후 3년 경력 이상
- 선발 인원
  - 몇 개의 그룹으로 나누어 콘텐츠 창작 프로젝트 수행할 수 있도록 인원 조정
  - 인원: 총 20명 전후
  - 콘텐츠 장르, 전문지식과 CT 분야에 따라 적당한 인원 배정

##### 2) 교수진

57) 이 표는 한국콘텐츠진흥원(2013). 『콘텐츠산업 창의인재양성 중장기 전략연구』, 183~185쪽을 참조하여 새롭게 구성한 것임.

- 기초 융합교육 교수
  - 융합 지식을 갖추고 있으며 융합교육에 대한 이해를 가진 자
  - 인문학, 사회과학, 예술학 등
  - 콘텐츠 창작 기술 교육
- 프로젝트 지도교수
  - 융합 지식을 갖추고 있으며 융합교육에 대한 이해를 가진 자
  - 콘텐츠 기획과 창작 경력이 풍부한 업계 최고 전문가
  - 연출가, 작가, 등

### 3) 교육 과정과 프로그램

창의인재개발원의 교육과정은 '콘텐츠 창작과정'과 '콘텐츠 유통과정'으로 구분하는 것을 제시하고자 한다.

콘텐츠 창작과정은 기초 융합교육을 약 3개월 간 이수한 뒤 몇 개의 그룹을 구성하여 각각 창의적인 콘텐츠를 기획하고 제작하는 프로젝트를 약 9개월 동안 수행하는 과정이다. 결과물은 시장에 실제로 유통이 가능한 수준의 전문적인 콘텐츠를 제작하는 것을 목표로 한다.

콘텐츠 유통과정은 콘텐츠 창작과정을 이수한 학생들이 유통 관련 이론 교육과 실습을 거친 뒤 자신들이 창작한 콘텐츠를 직접 유통하는 프로젝트를 수행하는 과정이다. 이 과정의 목표는 직접 제작한 콘텐츠를 스스로 홍보하고 유통하는 능력을 배양하는 것이다.

이 전 과정을 통해 교육생은 창의성의 기반이 될 융합적 지식과 경험을 쌓게 될 것이고 콘텐츠의 창작뿐만 아니라 유통까지 이론적 지식과 실무적 능력을 갖추게 될 것이며 독립적으로 창업할 수 있는 토대를 마련하게 될 것이다.

#### (1) 콘텐츠 창작과정

- 기초 융합교육: 약 3개월
  - 인문학, 사회과학, 예술학 분야에서 다양한 교과목 개설
  - 콘텐츠 창작에 필요한 주요 기술 실습 과목
  - - 교육생의 기존 전문지식의 토대 위에 필요한 교과목 선택
- 콘텐츠 창작 프로젝트: 약 9개월
  - 팀별로 조직, 랩실 운영
  - 창의적인 콘텐츠 기획, 제작, 후반제작
  - 최종작품 전시회 개최 및 대외적 홍보

#### (2) 콘텐츠 유통과정

- 이론 및 실습 교육: 약 3개월
  - 창작된 콘텐츠의 특성별 차별적 유통 이론 교육
  - 계약 및 저작권 교육
- 콘텐츠 유통 프로젝트: 약 3개월
  - 스스로 창작한 콘텐츠를 다양한 창구로 유통
  - 다양한 매체를 통한 홍보

## 5. 법제도 개편 방안

### 1) 개편 방향

#### (1) 융합교육을 위한 새로운 법규정의 필요성

- 콘텐츠 창의인재 양성을 위한 일반적이고 종합적인 내용을 담고 있는 현행 법률은 부재하다.
  - 콘텐츠 유관 법률에는 해당 법률분야의 인재양성과 교육 프로그램 등에 대한 규정들을 두고 있지만 이는 각 콘텐츠에 국한된 전문인력의 양성에 관한 것이다.
  - 예를 들어, 세부적인 문화콘텐츠 분야, 즉 전파, 방송·통신, 영화·비디오, 음악, 게임, 만화, 공연, 출판 산업 분야에 있어서도 각각 전파법, 방송법, 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률, 음악산업 진흥에 관한 법률, 게임산업진흥에 관한 법률, 만화진흥에 관한 법률, 공연법, 출판문화산업 진흥법에서 인재양성이나 교육에 대한 정부의 의무, 재정적 지원을 규정하고 있지만 그에 있어 인재상이나 교육방향은 창의성 증진, 융합성 강화 등과는 거리가 멀다고 하겠다.
  - 또한 세부 콘텐츠 분야를 넘어 콘텐츠나 문화 전반에서의 전문인력양성에 관한 내용을 담고 있는 콘텐츠산업진흥법이나 문화산업진흥기본법의 경우에도 교육의 목적이나 추구하는 인재상에서 창의성 및 융합성 증진의 내용을 찾아볼 수 없다.
  - 콘텐츠 문화를 선도할 새로운 콘텐츠를 창조해낼 수 있는 창의적이며 융합지향적인 인재를 양성하는 것은 기존의 유관 법률로는 지원이 불가능한 것이 현실이다.
- 콘텐츠 창의인재양성을 위한 정부 지원의 근거를 마련하기 위해서는 새로운 법규정(법안) 마련이 절실하다.
  - 융합적 지식과 창작 실무를 교육하여 콘텐츠 산업을 선도할 국제적인 수준의 인재 양성에는 정부의 적극적인 지원이 필요하다.
  - 이러한 지원을 위해서는 법적근거가 필요한데 기존 법률로는 그 근거가 부족하여 새로운 법규정 마련이 필요하다.

#### (2) 법규정에 필요한 내용

- 융합교육을 위한 새로운 법규정(법안)을 만드는 경우에 어떠한 내용이 포함되어야 하는지를 우선 정해야 할 것이다.
- 새로운 법규정안에 반드시 포함되어야 할 내용을 정하기 위해서 콘텐츠 분야의 전문 인력양성에 관한 유관 법률에서 인력양성 관련한 규정들을 참조해볼 수 있다.

[표 5-3] 콘텐츠분야 전문인력양성 관련 법조항 내용분석

|                     | 각 콘텐츠 분야별         |     |                      |                 |               |                 |                 |                         | 콘텐츠 혹은 문화 전반          |              |
|---------------------|-------------------|-----|----------------------|-----------------|---------------|-----------------|-----------------|-------------------------|-----------------------|--------------|
|                     | 전파법               | 방송법 | 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 | 음악산업진흥에 관한 법률   | 게임산업진흥에 관한 법률 | 만화진흥에 관한 법률     | 공연법             | 출판문화산업진흥법               | 콘텐츠산업진흥법              | 문화산업진흥기본법    |
| 인력양성기본 및시행계획 수립     | X                 | X   | ○ (제3조 제2항 제6호)      | ○ (제3조 제2항 제7호) | ○ (제5조 제1항)   | ○ (제3조 제2항 제5호) | ○ (제3조 제2항 제1호) | ○ (제4조 제2항 제1호)         | ○ (제5조 제3항 제2호 및 제6조) | ○ (제3조 제4호)  |
| 인력양성노력 (시행)의무       | X                 | ○   | ○                    | ○               | ○             | ○               | ○               | ○                       | ○                     | ○            |
| 인력양성 의무 주체          | X                 | 정부  | 문화체육관광부장관            | 문화체육관광부장관       | 국가, 지방자치단체    | 문화체육관광부장관       | 지방자치단체의 장       | 문화체육관광부장관               | 정부                    | 국가, 지방자치단체   |
| 양성기관 지정             | X                 | X   | X                    | X               | ○             | ○               | X               | ○ (문화산업진흥기본법 제16조 준용)   | ○                     | ○            |
| 양성기관 특정             | ○ (한국방송통신진흥-교육담당) | X   | X                    | X               | X             | X               | X               | ○ (한국출판문화산업진흥법 제16조 준용) | △ (한국콘텐츠진흥원)          | X            |
| 양성기관에 대한 별도의 콘트롤 타워 | X                 | X   | 영화진흥위원회(제14조)        | X               | X             | X               | X               | X                       | 콘텐츠산업진흥위원회(제7조)       | X            |
| 재정지원                | ○ (제66조의3)        | X   | ○ (제24조)             | X               | ○ (제5조 제2항)   | ○ (제5조 제2항)     | X               | ○ (문화산업진흥기본법 제16조 준용)   | ○ (제14조 제2항)          | ○ (제16조 제3항) |
| 기금설치                | △ (방송통신발전기금 활용)   | X   | ○ (영화발전기금 제23조)      | X               | X             | X               | X               | X                       | △ (정보통신진흥기금 활용)       | X            |

- 이상의 표에서 알 수 있듯이 콘텐츠분야 전문인력 양성에 있어 법률에 규정을 두는 공통 사항들이 존재하는데, 첫째, 인력양성 계획수립 등 인력양성 의무를 정부(문화체육관광부장관)에 부과하는 사항, 둘째, 인력양성기관의 설치, 셋째, 그에 대한 재정적 지원 등을 들 수 있다.
- 콘텐츠 창의인재양성 관련 새로운 법규정에는 콘텐츠 창의인재양성 계획수립의 주체를 분명히 하고, 집행을 위한 기구를 설립하고, 이에 대한 정부의 재정적 지원을 명확히 해야 한다.
- 인력양성 계획수립 등 인력양성 의무를 정부(문화체육관광부장관)에 부과하는 사항
  - 무엇보다도 기존의 전문인력 양성과정으로는 양성될 수 없는 콘텐츠 창의인재양성이라는 별도의 국가적 사명을 분명히 하고 이에 대한 종합계획 및 시행계획 수립을 정부의 의무로 규정할 필요가 있다.
  - 콘텐츠 창의인재는 창조경제와 새로운 콘텐츠문화를 선도할 융합형 인재이므로 기존의 전문인력양성 프로그램으로는 길러질 수 없고 게다가 국가의 전폭적 지원이 필요한 주요 콘텐츠 정책사항이므로 이를 종합계획 및 시행계획의 특정 대상으로 지정하여도 손색이 없을 것이다.
  - 또한 범국가적 계획과 별도로 콘텐츠 창의인재양성을 위하여 정부가 노력해야 한다는 점을 별도의 조항에 두어 정부의 창의인재양성 의무를 명확히 할 필요가 있다.
- 인력양성기관의 설치
  - 콘텐츠 창의인재양성을 위한 기관을 정부가 지정하는 방식을 택할 수 있고 아예 법률에서 특정 기관을 설립하는 방식을 택할 수도 있는데 콘텐츠 창의인재양성은 장기적인 투자가 필요한 새로운 유형의 교육사업인 관계로 이에 대한 책임주체를 애초에 특정하는 것이 적절할 것이다.
  - 그러한 경우에 법률에서 기존의 장르별 인력양성 프로그램을 넘어 콘텐츠 창의인재양성 종합지원 기관(개발원)을 설립하는 내용을 상세히 규정해야 한다.
  - 또한 이러한 양성기관을 정부가 직접 통제할지 아니면 별도의 위원회를 통하여 관리할지도 명확히 해야 한다.
- 인력양성기관 설치 및 운영에 대한 재정적 지원
  - 기존 장르별 인력양성 사업에서는 해당 법률에서 정부의 재정지원 의무를 명시하고 있다.
  - 하지만 융합교육 프로그램 사업 자체가 갖는 시원성과 불확실성, 그리고 안정적인 장기 투자의 필요성 등을 고려할 경우 창의인재양성 종합지원을 위한 법 정책 마련에 있어서는 정부의 재정지원 의무를 명확하게 하는 법규정이 반드시 요구된다.
  - 보다 안정적인 재원확보를 위하여 기금의 조성도 고려해 볼 수 있으나 새로운 기금의 설치에 입법적으로 상당히 까다로운 작업이라는 점도 고려해야 할 것이다.
- 이러한 관점에서 창의적 인재라는 인재상을 제시하며 국가의 전폭적인 지원을 규정

한 법률인 과학기술기본법을 참조할 필요가 있다.

- 법률에서는 과학기술문화의 창의적 인재양성 시책 및 추진 의무를 미래부 및 교육부장관에게 부과하고 있고, 그에 따라 미래부 및 교육부 장관이 인재육성 기관을 지원하도록 하고 있으며 비용을 출연하거나 보조할 수 있다.
- 또한 창의적 인재양성 체계 구축을 위하여 미래부 장관으로 하여금 한국과학창의재단을 설립하도록 하고 있으며 그 경비를 지원하도록 하고 있다.
- 특히 재원에 있어서는 과학기술진흥기금을 설치하여 인력양성 사업 지원에 사용되도록 하고 있다.

### (3) 법규정 입안의 방식

- 법규정 입안의 방식으로는 기존 법률 중 콘텐츠 창의인재양성과 가장 밀접한 분야의 법률을 찾고 그에 창의인재양성관련 필요한 사항들을 규정하는 조문을 추가하는 방법이 적절하다.
  - 콘텐츠 창의인재양성을 위한 법적 근거가 현재의 법시스템에는 존재하지 않는 관계로 결국 이를 위한 별도의 규정이 필요하다.
  - 다만 이러한 규정을 근간으로 하는 새로운 법률을 제정할 것인지에 대해서는 신중할 필요가 있는데, 신 법률을 만들어 콘텐츠 창의인재양성을 중점적으로 다룰 수는 있지만 법률에 들어갈 조문의 숫자가 빈약한 경우 이를 굳이 신 법률로 제정할 실익이 없을 뿐만 아니라 법률제정의 번거로운 절차를 고려할 때 이는 그리 효율적인 방식은 아니다.
  - 따라서 콘텐츠 창의인재양성과 가장 밀접한 기존 법률을 찾아 몇 개의 조문을 신설하는 방식이 현실적으로 타당하다.
- 콘텐츠산업 전반에 대한 기본법인 콘텐츠산업 진흥법에 콘텐츠 창의인재양성 관련 근거규정을 두는 것이 보다 적절하다.
  - 방송, 영화, 게임, 음악 등 콘텐츠 각 세부 분야에 관련된 법률들은 장르별 교육지원 사업을 실시하는 데에는 충분하여 존속의 필요성이 있지만 융합적인 창의인재 양성을 위해서는 이 콘텐츠들을 통합적으로 교육할 수 있는 기관의 설치를 명시하는 법적 근거가 필요하다.
  - 문화산업진흥 기본법은 범문화(콘텐츠)를 대상으로 하고 있어 융합적 인재 양성과 연관성을 가진다고 볼 수 있어 문화산업진흥 기본법에 콘텐츠 창의인재양성에 관한 새로운 규정을 두는 방식을 취한 기존 연구도 있었다.<sup>58)</sup>
  - 하지만 문화라는 개념이 지나치게 넓어 범주를 확정하기 어려울 뿐만 아니라, 문화와 콘텐츠는 구별이 가능한 개념이며 특히 본 연구에서 추구하는 창의인재는 문화창의인재가 아닌 문화가 체화된 콘텐츠 개발과 그 산업에 있어 창의인재라는 점에서 콘텐츠 창의인재양성의 근거 법률로는 아쉬운 점이 있다.
  - 반면 콘텐츠산업 진흥법은 문화산업진흥기본법에 우선하여 적용하는 콘텐츠 전반에

58) 한국콘텐츠진흥원, 콘텐츠산업 창의인재양성 중장기 전략연구, 2013, 172면.

관한 일반법이자 특별법이며 이미 콘텐츠 전반에 있어 전문인력 양성을 규정으로 두고 있었기 때문에 콘텐츠 창의인재양성의 근거 법률로 적절하다.

- 콘텐츠 창의인재양성 관련 법규정을 신설하더라도 콘텐츠 유관 법률들의 전문인력양성 규정은 존속되어야 한다.
  - 기존의 각 콘텐츠별 법률에서의 전문인력 양성 사업들을 통합하여 콘텐츠 창의인재양성 프로그램으로 단일화할 필요가 있다.
  - 그럼에도 불구하고, 장르별 인력양성지원에 대한 법적 근거를 분명히 하고 이들에 대한 정부의 재정지원 의무를 존속시킨다는 점에서 기존 인력양성 지원에 대한 법률 규정을 존속시키는 것이 바람직하다.

## 2) 규정안 구성

- 개편방향에 대한 기본적 논의를 토대로 콘텐츠 창의인재양성을 위한 새로운 규정을 콘텐츠산업 진흥법에 마련하면 다음과 같다.

### <콘텐츠산업 진흥법 개정안>

제5조(기본계획) 제3항 제11호를 아래와 같이 개정

- 콘텐츠문화의 창달 및 콘텐츠창의인재양성에 관한 사항

제5조(기본계획) 제3항 제12호를 아래와 같이 신설

- 그 밖에 콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요한 사항

제7조(콘텐츠산업진흥위원회) 제1항 제6호를 아래와 같이 개정

- 콘텐츠산업 육성을 위한 콘텐츠창의인재양성에 관한 사항

제7조 제1항 제7호를 아래와 같이 신설

- 그 밖에 위원장이 콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요하다고 인정하는 사항

제14조의2(콘텐츠창의인재양성 및 콘텐츠창의인재개발원의 설립) ① 정부는 콘텐츠문화 창달과 콘텐츠산업 진흥에 필요한 창의인재를 양성하기 위하여 노력하여야 한다.

② 정부는 콘텐츠문화 창달과 콘텐츠산업 진흥에 필요한 창의적 인재양성 체제의 구축을 위하여 콘텐츠창의인재개발원(이하, 개발원)을 설립한다.

③ 개발원은 법인으로 하고, 정관으로 정하는 바에 따라 원장, 이사회(이사) 그리고 필요한 직원을 둔다.

④ 개발원은 그 주된 사무소의 소재지에서 설립등기를 함으로써 성립한다.

⑤ 개발원은 다음 각 호의 사업을 수행한다

1. 콘텐츠창의인재양성 교육

2. 콘텐츠창의인재양성 프로그램 개발 및 과학문화·예술 융합프로그램 개발

- 3. 콘텐츠문화 창달 및 콘텐츠창의인재양성 지원을 위한 조사·연구 및 정책 개발
- 4. 콘텐츠창의인재양성 프로그램에 관한 수요조사, 기획 및 전망
- 5. 콘텐츠창의인재 고용·창업 및 홍보 지원
- 6. 콘텐츠창의인재양성 교육 전문가 육성·연수 지원
- 7. 다른 법령에 따라 개발원의 업무로 지정된 사업
- ⑥ 정부는 개발원의 설립 및 운영과 제7항에 따른 사업을 하는데 필요한 경비를 예산의 범위에서 출연 또는 지원할 수 있다.
- ⑦ 개발원에 관하여 이 법에서 규정하는 사항을 제외하고는 '민법'의 재단법인에 관한 규정을 준용한다.
- ⑧ 개발원의 설립, 구체적 조직 구성과 운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

○ 콘텐츠산업 진흥법상 새로운 법규정의 위치

- 콘텐츠 창의인재양성을 위한 새로운 규정의 법상 위치는 콘텐츠산업 진흥법 제14조 뒤에 이어지는 것이 적절하다.
- 제14조는 전문인력의 양성을 규정하는데 콘텐츠 창의인재양성도 인력양성이라는 공통된 주제에 관한 부분이므로 제14조에 이어 제14조의2로 규정을 신설하는 것이 타당할 것이다.

○ 콘텐츠 창의인재양성 기본계획 수립 (개정안 제5조 제3항 제11호)

- 콘텐츠 창의인재양성과 관련된 기본계획의 수립에 있어서는 콘텐츠산업 진흥법 제5조가 콘텐츠산업 전반에 대한 정부의 기본계획수립 의무를 규정하고 있으므로 이 조항에 관련 내용을 추가하는 것이 적절하다.
- 다만 콘텐츠 창의인재양성을 위한 규정이 제14조의2로 포함될 경우 이는 법 제3장 '콘텐츠 산업 기반의 조성'의 내용으로 편입되므로, 제5조 제3항 제2호에 따라 굳이 별도의 내용을 제5조에 추가하지 않아도 콘텐츠 창의인재양성에 관한 사항도 정부의 기본계획 대상이 될 수 있다.
- 그러나 콘텐츠 창의인재양성이라는 새로운 국가적 사명을 보다 분명히 하기 위해서 아예 제5조 제3항 제11호에 콘텐츠문화의 창달 및 콘텐츠 창의인재양성에 관한 사항을 기본 계획 사항으로 둘 수 있을 것이다.

○ 콘텐츠 창의인재양성 심의주체 (개정안 제7조 제1항 제6호)

- 콘텐츠산업 진흥법에서 정부의 계획을 심의하는 정책 수행의 컨트롤 타워인 콘텐츠산업진흥위원회가 콘텐츠 창의인재양성 사업에 대해서도 심의하도록 하는 것이 적절하다.
- 기본계획의 수립에서와 마찬가지로 현재 법률조항들의 해석상 콘텐츠 창의인재양성 관련 새로운 조항인 제14조의2가 마련되면 자연스럽게 콘텐츠 창의인재양성 사업사항도 콘텐츠산업진흥위원회의 심의대상이 되지만, 이를 분명히 한다는 측면에서 제7조에 새로운 호를 추가할 필요가 있다.

○ 콘텐츠 창의인재양성의 필요성과 기본 주체 (개정안 제14조의2 제1항)

- 콘텐츠 창의인재양성은 콘텐츠문화 창달과 콘텐츠산업의 진흥에 있어 필요함을 법상 분명히 하여 교육의 궁극적 방향을 제시하여야 한다.
  - 또한 콘텐츠 창의인재양성을 시행할 기본적인 의무 주체를 정부로 하여 정부의 적극적인 지원이 이루어지도록 법상 규정을 둘 필요가 있다.
- 인재양성기관(콘텐츠창의인재개발원)의 설치 (개정안 제14조의2 제2항)
    - 콘텐츠 창의인재양성은 국가의 개입이 요구되는 새로운 유형의 교육사업인 관계로 이를 책임지고 추진할 단수의 기관의 특징이 필요하다.
    - 그에 따라 인재양성을 실질적으로 주관하는 콘텐츠창의인재개발원의 설립근거를 법상 분명히 한다.
  - 콘텐츠창의인재개발원의 기본 구조 및 설립 (개정안 제14조의2 제3항 및 제4항)
    - 개발원의 법적 성격 및 기본 구조와 그 설립에 대하여도 규정을 둘 필요가 있다.
    - 개발원은 법인으로 하고 정관에 따라 경영을 책임지는 원장과 운영에 있어 중요사항을 결정하는 이사회(이사), 그리고 일반직원으로 구성된다.
    - 원장이나 이사의 선임 등에 대한 사항은 대통령령과 정관에서 규정하는 것이 타당하여 그 내용을 법률에는 포함시키지 않는다.
    - 설립은 일반 법인의 경우와 같은 절차를 거치도록 한다.
  - 콘텐츠창의인재개발원의 업무 (개정안 제14조의2 제5항)
    - 업무의 범위에 있어서는 콘텐츠 창의인재양성을 위하여 필요한 연구, 교육, 조사, 기획 등의 관련 실무가 모두 포함되도록 규정을 마련한다.
    - 융합형 교육을 위한 과학예술 융합프로그램 개발 업무를 특별하게 추가하였으며, 콘텐츠창의인재의 고용이나 창업 그리고 콘텐츠에 대한 홍보를 담당하게 하여 창의인재들이 실질적으로 콘텐츠산업의 진흥을 이끌 수 있도록 한다.
  - 콘텐츠창의인재개발원의 재원 (개정안 제14조의2 제6항 및 제7항)
    - 콘텐츠 창의인재양성을 위해서는 안정적인 재원 확보가 필수적인데 이를 위한 정부의 재정지원 사항을 법상 분명히 할 필요가 있다.
    - 콘텐츠 관련 다른 법률에서는 정부의 지원만을 언급하기도 하지만 창의인재개발을 위하여는 장기적이고 안정적인 투자가 필요한 관계로 정부가 출연을 할 수도 있도록 한다.

## 6. 재원 조성 방안

- 콘텐츠 창의인재양성 사업의 성공을 위해서는 정부의 안정적인 재정 지원이 필요하다.
- 콘텐츠 창의인재양성 사업은 완전히 새로운 교육시도이며 장기적인 안목을 가지고 꾸준히 투자가 이루어져야 할 사업인 관계로 무엇보다도 안정적인 재정적 지원이 필요하다.

- 정부의 재정 지원을 확보하는 방안으로 교육 등에 필요한 비용을 정부가 지원하도록 한다.
  - 콘텐츠 관련 세부 법률에서는 전문인력 양성을 위해 정부가 교육, 훈련에 필요한 비용을 전부 또는 일부 지원할 수 있도록 한다.
  - 그에 따라 개정안 제14조의2 제6항에서 정부는 개발원의 설립 및 운영과 수익 사업을 하는데 필요한 경비를 예산의 범위에서 지원할 수 있도록 한다.
- 보다 안정적인 정부의 재정 지원을 확보하는 방안으로 교육 등에 필요한 비용을 정부가 출연할 수 있도록 한다.
  - 콘텐츠창의인재개발원에 정부 출연이 이루어진다면 정부예산 내에서 안정적인 지원을 확보할 수 있으므로 개정안 제14조의2 제6항에도 이를 분명히 한다.
- 또 다른 재원조성 방법으로 기금설치를 생각해 볼 수 있는데 콘텐츠산업 진흥법에 따라 정보통신진흥기금을 개발원 사업에 활용해 볼 수 있다.
  - 정부의 예산상황과 상관없이 보다 안정적으로 재원을 마련할 수 있는 방법이 기금의 설치인데 신규기금을 설치하는 문제는 수많은 이해관계가 걸려있고 절차상 까다로울 수 있다.
  - 다만 콘텐츠산업 진흥법 제8조 제2항에서 정보통신진흥기금을 정부 사업에 활용할 수 있다고 하였는데 콘텐츠 창의인재양성 사업에 대한 근거규정을 콘텐츠산업 진흥법에 마련한다면 정보통신진흥기금을 교육사업에 활용할 수 있을 것이다.
- 기금에 있어 콘텐츠문화산업과 관련된 다른 법률에 있는 기금들을 활용해 보는 방안도 생각할 수 있다.
  - 비록 문화산업진흥 기본법에는 별도의 기금규정이 없지만 문화예술진흥법에는 문화예술진흥기금이 설치되어 있다(법 제16조 내지 제18조).
  - 콘텐츠 창의인재양성도 넓게 보면 문화예술 진흥을 위한 사업이자 활동이므로 문화예술진흥기금의 사용을 고려해볼 수 있는데, 다만 이를 위해서는 문화예술진흥법 제18조에 '콘텐츠창의인재양성을 위한 사업'이라는 새로운 호의 추가가 필요할 것이다.
  - 비슷한 맥락에서 영화발전기금이나 방송통신발전기금 등을 콘텐츠 창의인재양성을 위한 재원으로 활용하는 것도 고려해 볼 수 있는데, 다만 이를 위해서는 각 법률의 기금 사용처에 '콘텐츠창의인재양성을 위한 사업'을 추가해야 한다.

## <참고문헌>

- 김명신(2013). 교육운동의 새로운 패러다임, 『문화과학』, 61, 113~131.
- 김정호 · 김학민(2013). 영화교육기관으로서의 한국영화아카데미, 『한국콘텐츠학회지』, 13(10), 234~255.
- 김영기(2013). 영화진흥위원회, 『한국콘텐츠학회지』, 11(2), 46~50.
- 문화체육관광부(2010). 『디지털 융합시대 콘텐츠산업 미래정책 연구』.
- 문화체육관광부 · 한국문화관광연구원(2011). 『문화산업백서』.
- 문화체육관광부(2014). 『2013 콘텐츠산업백서』.
- 미래부 · 교육부 · 고용부 관계부처합동(2013). 『창조경제를 견인할 창의인재 육성방안』.
- 박경철(2010). 콘텐츠 관련 진흥원과 대학 현황 연구, 『한국콘텐츠학회지』, 101(11), 180~188.
- 배상준 · 서성은 · 이병민(2012). 문화콘텐츠 인력양성의 현황과 전망, 『인문콘텐츠』, 27, 61~85.
- 오세정(2007). 프랑스 문화의 정체성과 문화정책, 『프랑스 문화예술연구 제9집』.
- 유진성(2012). 『창의적 인재양성 및 교육기관의 경쟁력 향상 방안』, 한국경제연구원.
- 윤석민(2007). 대학에서의 디지털 콘텐츠 교육, 『언론정보연구』, 44-1, 65~107.
- 이병민(2007). 참여정부 문화산업정책의 평가와 향후 정책방향, 인문콘텐츠학회, 제9호, 205~235.
- 이영주(2007). '미디어 2.0'과 디지털 미래파(Digital Futurism): 신화와 비판의 경계에 선 인터넷 포털, 사이버커뮤니케이션학회 · 네이버 학술세미나 발표문.
- 이영주(2008). '미디어 2.0'과 디지털 미래파(Digital Futurism): 신화와 비판의 경계에 선 인터넷 포털, 사이버커뮤니케이션학회 · 네이버 학술세미나 발표문.
- 이영주(2008). 미디어 콘텐츠 창의성과 융합교육, 『Creative Contents Media Lab 설립운영에 관한 기초 연구』, 17~44.
- 이용관(2014). 『콘텐츠 분야 인력수급 현황분석을 통한 인력정책 연구』, 한국문화관광연구원.
- 이상준(2012). 『문화콘텐츠산업 육성사업 평가』, 국회예산정책처.
- 전봉관(2006). 문화콘텐츠 전문 인력 양성에서 인문학의 역할: KAIST 문화기술대학원 교육 프로그램, 『대중서사연구』, 16, 33~56.
- 콘텐츠산업진흥위원회(2012). 『창조경제시대를 이끄는 콘텐츠 전문인력양성 중장기 계획』.
- 콘텐츠산업진흥위원회(2014). 『제2차 콘텐츠산업 진흥기본계획안』.
- 한국과학기술원 문화기술대학원(2005). 『문화기술대학원 설립 및 운영계획서』.
- 한국과학창의재단(2013). 『창조경제시대의 창의문화와 미래인재 육성 전략』.
- 한국콘텐츠진흥원(2011). 『일자리 연계 인력양성 사업 평가지표 연구』.
- 한국콘텐츠진흥원(2011). 『2010 콘텐츠 산업백서』.
- 한국콘텐츠진흥원(2012). 『2011 콘텐츠 산업백서』.
- 한국콘텐츠진흥원(2013). 『콘텐츠산업 창의인재양성 중장기 전략연구』.
- 홍순철 · 전규찬 · 이영주(2008). Creative Contents Media Lab 설립운영에 관한 기초연구, 한국예술종합학교 디지털미디어콘텐츠포매팅랩 연구보고서.
- KAIST(2006). 『문화산업 고급인력양성 방향과 전망, 문화기술대학원 1주년 워크샵 발표 자료집』.
- Annie VERGER(2014). Enseignement de l'art, Encyclopédie universalis.
- DCMS(2008). Creative Industry Program. Education Group Report.

Hartley, J.(2005). Creative Industries, London: Blackwell.  
 Howkins, J.(2013). Creative Economy, 김혜진 역(2013). 『창조경제 : 아이디어와 다양성이 만들어내는 전혀 다른 미래』, FKI 미디어.  
 Jenkins, H.(2006). Convergence Culture: Where Old Media and New Media Collide, 김정희원 · 김동신 역(2008). 『컨버전스 컬처: 올드미디어와 뉴미디어의 충돌』, 서울: 비즈앤비.  
 Renaud Donnedieu(2005). Lettre de mission du HCEAC.  
 Robinson, K. (2001). Out of Our Minds: Learning to be Creative, Oxford :Capstone.  
 Schnell, R.(2000). Medienästhetik, 강호진 · 이상훈 · 주경식 · 육현승 역(2005). 『미디어 미학: 시청각 지각형식들의 역사와 이론에 대하여』, 서울: 이론과 실천.  
 Vincent Dubois(1999). La politique culturelle, Genèse d'une catégorie d'intervention publique, Edition BELIN.

山口広文(2008). コンテンツ産業振興の政策動向と課題. 《レファレンス》(2008年5月号).  
 内閣官房知的財産戦略推進事務局(2010). コンテンツ分野の人材育成に係る課題について.  
 経済産業省(2010). コンテンツ産業の現状と今後の発展の方向性.  
 総務省(2013). 《2013年版 情報通信白書》東京: ぎょうせい.  
 総務省(2014). 《2014年版 情報通信白書》東京: ぎょうせい.  
 総務省(2011). デジタルコンテンツ創富力の強化に向けた懇談会中間とりまとめ.

<기관 홈페이지>

한국과학창의재단 <http://www.kofac.re.kr/>  
 한국영화진흥위원회 <http://www.kofic.or.kr/>  
 한국콘텐츠진흥원 <http://www.kocca.kr>  
 CCE <http://www.creativitycultureeducation.org/>  
 CCI <http://www.cci.edu.au/>  
 CCS <http://ccskills.org.uk>  
 Creative Blueprint <http://creative-blueprint.co.uk/>  
 Creative Choices <http://www.creative-choices.co.uk/>  
 Creative Employment <http://creative-employment.co.uk>  
 Creative Skillset <http://www.creativeskillset.org>  
 DER [http://www.curriculumsupport.education.nsw.gov.au/digital\\_rev/](http://www.curriculumsupport.education.nsw.gov.au/digital_rev/)  
 東京大学学部横断型教育プログラムメディアコンテンツ <http://content-gakubu.iii.u-tokyo.ac.jp/>  
 東京大学の大学院横断型教育プログラム デジタル・ヒューマニティーズ <http://dh.iii.u-tokyo.ac.jp/>  
 デジタルハリウッド大学 <http://www.dhw.ac.jp/>  
 デジタルハリウッド大学院 <http://gs.dhw.ac.jp/>

|                            |     |                     |
|----------------------------|-----|---------------------|
| 연구책임 기관 : 한국콘텐츠진흥원         |     |                     |
| 담당 : 정책연구실 산업정책팀 이익주 주임연구원 |     |                     |
| 연구수행기관 : (사)한국커뮤니케이션학회     |     |                     |
| • 책임연구원                    | 이 원 | 인천가톨릭대 문화예술콘텐츠학과 교수 |
| • 공동연구원                    | 박종현 | 국민대 법학과 교수          |
|                            | 이영주 | 서울과학기술대 연구교수        |
| • 연구보조원                    | 황경호 | 성균관대 신문방송학과 박사과정    |

koCCA 연구보고서 14-54

---

콘텐츠 창의인재양성 종합지원 방안에 관한 연구

---

- 발 행 인        송성각
  - 발 행 일        2015년 2월 23일
  - 발 행 처        한국콘텐츠진흥원  
전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)  
전화 1566-1114  
팩스 (061) 900-6015  
인터넷(<http://www.kocca.kr>)
- ISBN            978-89-6514-420-5 (93600)
-