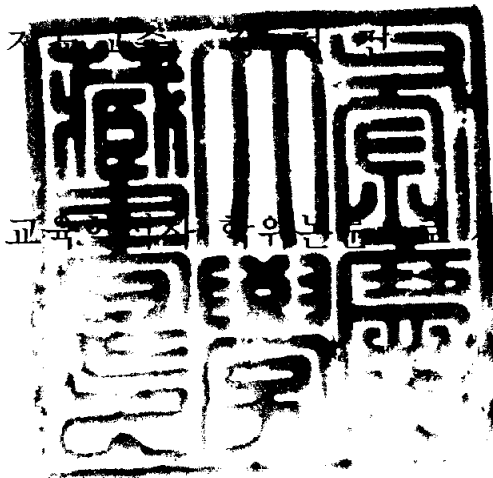


교육학석사 학위논문

애니메이션 특성화고등학교의 현황과 발전방안 연구

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함



2004년 8월

부경대학교 교육대학원

디자인교육전공

조 서 연

조서연의 교육학석사 학위논문을 인준함

2004년 8월 일

주 심 노 상 철

인

위 원 김 선 화

인

위 원 장 청 건

인

차 례

Abstract	1
----------------	---

I. 서 론

1. 연구배경 및 목적	1
2. 연구범위 및 방법	2

II. 본 론

1. 특성화고등학교의 이해	4
1-1. 특성화고등학교의 도입배경	4
1-2. 특성화고등학교의 개념	5
1-3. 특성화고등학교의 특성 및 운영모형	7
2. 외국 고등학교 단계 직업교육수준 및 교육환경 사례	15
2-1. 직업교육 정책 측면	15
2-2. 직업교육 체제 측면	15
2-3. 직업교육 학생 측면	16
2-4. 직업교육 교사 측면	16
2-5. 직업교육과정 및 운영 측면	17
2-6. 비교분석	19
3. 국내 애니메이션 산업현황 분석	20
3-1. 국내 애니메이션 산업현황	20
3-2. 국내 애니메이션 교육기관 현황	20
3-2-1. 애니메이션 관련 고등학교	21

3-2-2. 애니메이션 관련 대학교	22
3-2-3. 애니메이션 관련 대학원	23
3-2-4. 애니메이션 교육의 문제점	23
4. 애니메이션 특성화고등학교의 운영 현황 및 문제점	25
4-1. 학생의 선발	25
4-2. 교육과정의 편성 및 운영	27
4-3. 교수-학습방법	31
4-4. 교원의 충원	31
4-5. 시설 및 설비	32
4-6. 운영재원	34
4-7. 졸업 후 진로대책	34
4-8. 지역사회 및 산업계와의 협력	35
5. 애니메이션 특성화고등학교의 발전방안을 모색하기 위한 설문조사	36
5-1. 조사내용 및 방법	36
5-1-1. 조사대상	36
5-1-2. 조사내용	36
5-1-3. 조사방법	38
5-1-4. 자료처리	39
5-2. 조사내용 분석	39
5-2-1. 학교현황	39
5-2-2. 교사현황	40
5-2-3. 학생현황	41
5-2-4. 교육과정 및 교육내용 현황	45
5-2-5. 교육시설 현황	49
5-3. 결과분석	50

V. 결론	53
-------------	----

참고문헌	57
------------	----

부록	①
----------	---

표 차 례

[표 1] 고등학교 유형별 설립목적 및 교육내용	6
[표 2] 특성화고등학교 운영모형	8
[표 3] 직업교육 특성화고등학교 설립현황	9
[표 4] 특성화고등학교 업종별 분포도	14
[표 5] 주요 국가의 고등학교 단계 직업교육 수준비교	18
[표 6] 국내 애니메이션 시장 규모	20
[표 7] 애니메이션 관련 교육기관	21
[표 8] 대학 애니메이션학과 입학정원수 현황	22
[표 9] 대학 애니메이션학과 졸업 예정자수	23
[표 10] 애니메이션 특성화고등학교 학생선발	26
[표 11] 울산애니원고등학교 애니메이션과 교육과정	28
[표 12] 충남애니메이션고등학교 애니메이션과 교육과정	29
[표 13] 한국애니메이션고등학교 애니메이션과 교육과정	30
[표 14] 애니메이션 특성화고등학교 기자재 현황 비교	33
[표 15] 애니메이션 특성화고등학교 시설현황 비교	34
[표 16] 애니메이션 특성화고등학교 현황과 발전방안 조사 설문문항(교사)	37
[표 17] 애니메이션 특성화고등학교 현황과 발전방안 조사 설문문항(학생)	38
[표 18] 애니메이션 특성화고등학교 현황과 발전방안 조사 설문문항(업체)	38
[표 19] 전국 애니메이션 특성화고등학교의 설치현황	39
[표 20] 성별, 나이별, 경력별, 전공분야별, 실무경험별 교사현황	40
[표 21] 애니메이션 특성화고등학교 재학생 현황	41
[표 22] 애니메이션 특성화고등학교 졸업생 현황	42

그 립 차 례

[그림 1] 특성화고등학교 업종별 지역 분포도	13
[그림 2] 대학 애니메이션학과 수요와 공급관계	24
[그림 3] 교사 연수	41
[그림 4] 학생선발	43
[그림 5] 입학동기 및 학과만족도 여부	43
[그림 6] 실습활동 만족도	44
[그림 7] 전문교과 수업방법 및 현황	44
[그림 8] 졸업 후 진로 상황	45
[그림 9] 전공교육 과정	46
[그림 10] 전문교과 수업과정	46
[그림 11] 전문 교과서의 사용과 개발	47
[그림 12] 전공교과와 현장과의 연계	48
[그림 13] 2년제 전문대학 과정의 연계운영	49
[그림 14] 실습·실험 실비 및 기자재 현황	50

Abstract

A study on the present status and the development strategy
of the specialized high school for animation

Seo-yeon, Cho

Graduated School of Education
Pukyong National University

As we live in the era of globalization and information where the importance of the human resources is appreciated at most when it comes to the competitive power for a country, a kind of job skill based on intellectual power and creativity is mostly required due to the rapid progress of science and technology.

The specialized high school is born in reaction to the demand of a new educational structure to reinforce its qualities, ranges and contents and to increase the efficiency of the supporting system for it. It is designed to operate an suitable educational program for students' talent, aptitude and interest by varying and specializing high school in keeping with the high school equalization policy and its existing structure in overall.

The specialized high school for animation has been appreciated as an alternative proposal to the uniformity of the general high school

educations in Korea and it's expected to raise excellent manpower in this sector and contribute to animation industry considerably as it operates an specialized education over the students who appear to have similar talents and aptitudes. Recently animation visual culture is acclaimed as a visual genre in share with film, broadcasting, multi media and etc. being combined with science technology. Even the government of Korea also specified the visual section as a keynote of the future industry to raise the country's economy as well as its status. As founding of the specialized high school for animation is continuously going on, a study to develop a systematic and intensive educational curriculum and its policy in this sector is required in order to promote excellently specialized man power.

In this study, the current status and problems in developing and settling the specialized high school for animation are analyzed and its counter plans were devised.

Firstly, To live up to the demands of the industry by raising skilled manpower, a functional distribution is urgently required since the extension of the concerned courses in high schools or in university or in other various educational centers can't cover the entire demands of the animation industry. For that, government aids to adjust the present imbalance in supplying manpower and to create more markets are necessary and the government licensing of animation related courses should be reduced.

Secondly, to have excellent students who are equipped with talent, aptitude and interest in this field, the student recruiting should be more

focused on the practical ability and interview than their grades since it's more important to recruit students according to the basic purpose of the school.

Thirdly, the teaching profession should be open to those who are richly experienced and specialized in animation industry if they wish to teach students since it meant a lot in the specialized education to have skilled teaching staffs.

Fourthly, to enable a specialized animation education, the full autonomy of operating school as in arranging & organizing school curriculums, selecting text books, qualifying headmaster or teachers, school terms and etc. in the specialized high school for animation should be extended. And in order to specialize it, the unnecessary subjects other than what the industry requires should be deducted determinedly from the curriculum.

I. 서 론

1. 연구배경 및 목적

오늘날은 세계화·정보화 시대로, 국가 경쟁력에 있어서 인적자원의 중요성이 무엇보다도 강조되고 있으며, 학력 위주의 사회적 분위기에서 벗어나 평생학습을 통한 능력사회로 전환되고 있다. 특히, 과학과 기술의 급속한 발전으로 인하여 지적 능력과 창의력에 바탕을 둔 직업능력이 요구됨에 따라 교육의 수준뿐만 아니라 범위와 내용을 강화하고 지원체제의 효율성을 높이는 방향으로 새로운 교육의 틀이 요구되고 있다.¹⁾

우리나라의 고등학교 교육은 전반적으로 평준화 정책의 시행으로 교육의 평등성은 어느 정도 성취되었으나 교육의 다양성은 기대만큼 달성되지 못하고 있다. 이러한 우리나라의 고등학교 교육에 대한 하나의 대안적인 모색으로, 특성화고등학교는 고등학교 평준화 정책의 기초와 전체적인 고등학교 유형의 틀을 전반적으로 유지하면서도 고등학교를 다양화·특성화하여 학생의 소질과 적성, 관심에 맞는 교육을 실시하고자 하는 새로운 시도라고 할 수 있다.

2000년 3월에 개교한 한국에너지산업고등학교의 경우, 입학 경쟁률이 9.16대 1을 기록하였는데 이처럼 특성화 고등학교에 대한 학생들의 지원율이 높은 이유 중에는 학생과 학부모가 사회적인 인기에 편승한 점도 있으나, 이 학교들의 경우 기존의 고등학교와는 달리 학생들이 선호하는 전문

1) 정철영 외, 각국의 고등학교 단계 직업교육 수준 및 교육환경 비교연구, 교육부, 2000

분야에 초점을 맞추어서 특성화된 교육과정을 혁신적으로 운영함으로써 기존의 고등학교와는 다른 대안을 모색하고 있는 데에도 기인하고 있다.²⁾

이제 애니메이션 영상문화는 과학기술분야와 대통합시대를 실현하면서 영화, 방송, 멀티미디어 등 영상의 각 장르를 함께 공유하는 분야로 각광받고 있으며, 정부도 영상분야를 미래국가산업의 기조로 삼아 밀레니엄 시대의 국가경제와 위상을 높이는 분야로 지정하고 있다. 계속적으로 애니메이션 특성화고등학교 설립이 진행되고 있는 만큼 이 분야의 우수한 전문인력 육성차원에서 체계적이고 집중적인 교육과정과 정책에 대한 연구가 필요하다.

따라서, 애니메이션 특성화고등학교가 설립한 취지에 맞게 새로운 고등학교의 유형으로 발전되도록 하기 위해서는, 특성화고등학교의 개념과 성격, 교육 원리를 명확히 정립해야 할 필요가 있다. 그리고 외국 고등학교 단계 직업교육수준 및 교육환경과 비교분석하여 시사점을 도출하고, 설립 취지에 맞게 학생선발을 하고 있는지, 사회의 인력 수요가 있고 학생들이 선호하는 전문분야로서 교육과정을 알맞게 편성·운영하고 있는지, 실제 학교 운영상에 나타나고 있는 문제점과 발전적인 대안, 또 추진되어야 하는 지원 정책 등을 조사, 분석하여 애니메이션 특성화고등학교의 성공적인 운영을 위한 발전방향을 제시하고자 한다.

2. 연구범위 및 방법

이 논문은 애니메이션 특성화고등학교가 새로운 고등학교의 유형으로 성공적으로 정착·발전하여 내실있게 운영되도록 하기 위한 발전적인 방안을 마련하기 위한 것이다. 이 연구의 목적을 달성하기 위해 다음과 같은 내용

2) 강성원, 옥준필 공저, 특성화고등학교 발전방안 연구, 한국직업능력개발원, 2000

의 연구를 수행하였다.

본 연구에서는 첫째, 특성화고등학교에 대한 개괄적인 이해와 이론적인 기초를 마련하기 위해 관련 논문, 저서, 연구보고서 및 교육부의 정책자료, 학교교육 운영연구서와 각종 통계자료 등을 수집하여 분석, 정리하였다. 그리고 특성화고등학교에 대한 개괄적인 이해와 이론적인 기초를 마련하기 위해 제도도입 배경과 개념, 법적근거, 학교유형과 교육특징을 분석했다.

둘째, 외국의 고등학교 직업교육 수준 및 교육환경 사례를 분석하였다.

셋째, 우리나라 애니메이션 산업의 시장규모와 교육현황 조사를 하였다.

넷째, 애니메이션 특성화고등학교의 운영실태와 현안문제를 파악하고 당면하고 있는 문제를 분석하였다.

다섯째, 애니메이션 특성화고등학교의 발전방안을 모색함에 있어 기초 자료로 활용하기 위해 교사, 학생, 애니메이션 관련 전문업체를 대상으로 애니메이션 전문 인력에 대한 요구를 조사, 분석 하였다.

마지막으로 이상의 결과들을 토대로 애니메이션 특성화고등학교의 발전방안으로서 학교운영 내실화 방안과 행·재정적 지원방안을 다각적으로 모색하여 제시하였다.

위 설문조사를 위하여 3개의 애니메이션 특성화고등학교를 직접방문, 학교 관계자들을 대상으로 면담조사를 실시하였고, 그 외 국내 애니메이션제작 전문업체와 고등학교 재학생, 교사 등을 대상으로 설문조사를 실시하였다.

II. 본 론

특성화고등학교에 대한 개관적인 이해와 이론적인 기초를 마련하기 위하여 제도 도입 배경과 개념, 법적 근거, 학교 유형과 교육 특징 등의 내용을 개관한다.

1. 특성화고등학교의 도입배경과 개념

1-1. 특성화고등학교의 도입배경

특성화고등학교 제도는 1996년 2월 교육개혁위원회에서 발표한 ‘신교육체제 수립을 위한 교육 개혁 방안(II)’에서 고등학교 단계 직업교육을 다양화하는 방안의 하나로 처음 제안되어, 1998년 초·중등교육법시행령 제정시 준칙주의에 의해 시행되도록 법제화되었고, 실업계 고교육성 대책의 하나로 추진되어 왔다. 특성화고등학교의 목적은 소질과 적성 및 능력이 유사한 학생들을 대상으로 특정분야의 인재양성을 목적으로 하는 교육 또는 자연현장 실습 등 체험위주의 교육을 전문적으로 실시하려는 것이다.(초·중등교육법시행령 제 91조)

그리하여 교육개혁위원회에서는 자신의 적성과 능력을 고려하여 조기에 진로를 결정한 학생들에게 고등학교 단계부터 전문가로 성장할 수 있도록 길을 열어주기 위하여, 정보고, 디자인고, 전자통신고, 대중 음악고 등과 같이 다양한 전문 분야의 특성화고등학교를 설립할 것을 제안하였다.(교육개혁위원회, 1996)

확일화된 대규모 고등학교 형태의 입시 위주, 주지교과 위주 교육으로
는 학생 개개인의 적성과 욕구를 충족시켜 줄 수 없을 뿐만 아니라, 세계
화, 정보화 시대에 능동적으로 대처할 수 있는 교육경쟁력을 확보하는 데
에도 한계가 있기에 학생의 소질과 적성, 관심과 흥미에 부응하는 교육으
로 전환하여, 학교 선택의 폭을 확대하고 장래 다양한 분야의 인재가 양성
될 수 있도록 하기 위한 것이다. 그리고 고등학교의 기본적인 틀을 유지하
면서 특성화된 소규모 고등학교가 보다 자유롭게 설립, 운영되고 학생의
소질과 적성, 관심과 흥미에 부응하는 다양한 교육선택의 폭을 확대하도록
유도하기 위해 도입되었다.

1-2. 특성화고등학교의 개념

특성화고등학교는 교육 개혁안에서 개념을, “특정 전문 분야에 소질과 적
성을 가지고 진로를 결정하여 일찍부터 해당 산업 분야의 직업 준비 교육
을 받으려는 학생들을 대상으로 정보고, 디자인고, 전자통신고 등과 같이
특정 전문 분야의 교육을 실시하는 고등학교”라고 하여 고등학교 직업교육
기관으로 규정하고 있는데 비해, 그 이후에 법제화된 초·중등교육법 시행
령에서는 특성화고등학교를 “소질과 적성 및 능력이 유사한 학생들을 대상
으로 특정 분야의 인재 양성을 목적으로 하는 교육 또는 자연 현장 실습
등 체험 위주의 교육을 전문적으로 실시하는 고등학교”라고 규정하고 있어
서, 실업계의 전문 분야뿐만 아니라 특정 산업과 연관되지 않은 일반계, 예
체능계 분야의 고등학교와 자연 친화적인 대안학교까지 모두 포함시키고
있다.³⁾ 특성화고등학교는 2004년 현재 총 69개교가 설립 운영되고 있으며 직
업교육 분야의 특성화 고등학교와 대안교육 특성화고등학교의 두 가지 유형

3) 강성원, 옥준필 공저, 특성화고등학교 발전방안 연구, 한국직업능력개발원, 2000

으로 구분된다.

직업교육 분야 특성화고등학교는, “특정 전문 분야에 대한 소질과 적성, 관심이 있고 조기에 진로를 결정한 학생들을 대상으로, 특정 산업과 연관된 전문 분야에 대한 직업교양 교육과 전문 교육을 실시하는 직업교육 기관으로서 특성 있게 자율적으로 운영되는 학교”라고 할 수 있다. 다양한 학생들의 소질과 적성, 관심분야에 집중적인 직업교육을 실시하여 전문직업인력을 조기에 양성하기 위해 디자인, 컴퓨터, 애니메이션, 관광, 신발 등 54개교가 운영되고 있다.

대안교육 특성화고등학교는 정규학교에 부적응하거나 만족하지 못하여 학업을 중단하는 학생이 증가함에 따라 중도 탈락한 학생들을 대상으로 자연친화적 교육활동을 실시하고 있다. 1998년 6개교를 시작으로 2003년 현재 15개교가 대안교육 특성화고교로 지정되어 운영되고 있다.

[표 1] 고등학교 유형별 설립목적 및 교육내용

구 분		설립목적 및 교육내용	
일반계고 (1,199교)		보통교과 중심의 상급학교 진학준비교육	
실업계고 (770교)		산업분야 취업준비교육 및 상급학교 진학준비교육	
특수목적고 (112교) (실업계:41, 외국어고:19, 과학고:16, 예체능고: 35, 국제고:1)		과학, 외국어, 예술, 체육 등 특수분야 집중교육	
특성화고 (69교)	직업교육(54교)	소질, 적성 및 능력이 유사한 학생 대상 특정분야 인재양성 교육(애니메이션, 자동차 등)	산업사회의 변화와 수요에 따른 특정산업분야의 집중교육 및 관련분야의 상급학교 진학준비 교육
	대안교육(15교)	자연현장실습 등 체험위주교육(부적응 학생)	

1-3. 특성화고등학교의 특성 및 운영현황

실업계 고교에서 특성화고교는 기존의 학교와는 전혀 다른 유형의 학교라기보다는 실업계 고교에서 산업인력의 수요가 예상되는 특정한 분야를 특성화시켜 소규모로 운영하는 학교라는 개념으로 설명된다.⁴⁾

특히 특성화고등학교는 교육과정의 운영, 학생의 선발방식, 교원임용방식에 있어서 일반학교와는 다른 형태의 자율적인 운영방식을 갖는 학교운영이다. 그리고 산업계의 인력수요가 있고 학생들이 선호하는 특정분야의 인재를 양성하기 위해 기초적인 전문교육을 하는데 교육목적을 두고, 졸업 후에 관련분야의 취업과 진학이 동시에 가능하도록 교육하고 있다. [표 2]에서 보는 것처럼 특성화고등학교는 특정분야의 인재양성이라는 교육목적을 달성하기 위하여 현장중심의 교육, 실천 활동중심의 교육, 자율적인 학교운영이라는 교육운영상의 특징을 갖고 있으며, 학생 선발 방식에 있어서는 해당분야에 소질과 적성, 재능과 관심이 있는 학생선발을 우선적으로 고려하여 실기고사와 적성검사, 면접 등의 다양한 방식을 적용하고 있고, 교사의 임용에 있어서는 특성화된 해당분야에 지도능력을 갖춘 산학겸임 교사의 임용이 이루어지는 특징이 있다.

4) 강성원과 옥준필(2000)은 특성화고교의 법직근거와 관련하여 교육개혁위원회의 제안이 법령화하는 과정에 개념이 확대되었다고 설명하고 있다. 교육개혁위원회에서는 특성화고교를 특성전문 분야에 소질을 가지고 진로를 결정하여 일찍부터 해당 산업분야의 직업준비교육을 받으려는 학생을 대상으로 하는 전문적인 직업교육을 제공하는 교육기관으로 설명하지만, 초·중등교육법시행령에서는 실업계의 전문뿐만 아니라 특정산업과 직접적으로 관련이 없는 일반계와 예체능계의 고등학교와 대안학교까지 모두 특성화고등학교의 개념에 포함시키고 있다. 이로 인해 특성화고교의 개념이 부분적으로 혼선을 빚었다고 설명하고 있다.

[표 2] 특성화고등학교 운영 모형

구 분	내 용
교육목적	특정분야의 장래 인재양성
학생	특정분야에 소질과 적성, 재능과 관심이 있는 보통학생
교육내용	산업계와 학생의 수요가 있는 특정분야에 대한 집중적인 전문 교육
교사	중등 보통교과 및 전문교과 교사, 특성화된 분야에 지도 능력이 있는 산학겸임 교사
학생진로	관련분야의 취업, 해당분야의 전문대학 및 4년제 대학진학
학교유형	단일형 특성화 고교, 복합형 특성화 고교
학교규모	소규모학교
학생선발 모집단위	전기, 전국단위
학생선발 방법	·해당분야의 실기고사, 적성검사, 면접 등 ·필기고사 불가 ·해당분야의 입상경력 및 자격증에 가중치 부여
수업료/입학금	교육감이 지정한 사립학교 경우에만 당해 학교의 장이 결정
진·편입학	학교간 진학가능
운영지원 행정부서	·교육부: 지방교육자치과 및 산업교육정책과 ·시·도교육청: 고등학교 직업교육 담당과 및 중등교육과
학교종류	디자인고, 자동차고, 원예고, 조리과학고, 애니메이션고 등
교육특징	삶과 일의 세계에 유용한 현장중심의 교육 실천활동 중심의 교육, 자율적인 학교운영

한국직업능력개발원(2000)

이러한 특징을 갖고 있는 특성화고교의 설립을 활성화하기 위하여 정부는 소규모의 사립 특성화고 설립을 적극 유도하였고, 공·사립의 실업고(학과설치 포함)를 특성화고로 전환하도록 유도하였으며, 법적으로 정규 학교의 지위를 인정받지 못하고 있는 각종 학교, 고등기술학교, 사회교육시설 등과 사설학원을 정규 고등학교로 개편하거나 전환하도록 적극 권장하였다.

[표 3] 직업교육 특성화고등학교 설립 현황

학교명(개설년도)	모집	설립 및 개편	설치학과 (학급수)
1.부산디자인고 (1998)	320 (부산)	공립, 부산공예고 개편	세라믹아트디자인(2), 인테리어디자인(2) 영상출판디자인(2), 그래픽디자인(2)
2.부산자동차고 (1999)	240 (부산)	공립, 사부신직업학교 개편	자동차(2), 전자기계(2) 자동차제어(2)
3.동래원예고 (1999)	280 (부산)	공립, 동래원예고 개편	생화원예(2), 환경조경(2) 생물공학(1), 식품산업(2)
4.알로이시오전자기계고 (1999)	250 (전국)	사립, 소년의집기계공업 학교(각종), 개편	전자기계과(5)
5.강남정보고 (1999)	210 (전국)	공립, 진주상고 개편	멀티미디어(2), 경영정보(2) 전자상거래(2), 골프(1)
6.충북전산기계고 (1999)	264 (충북)	공립, 신설	전산이용기계(6)
7.한국조리과학고 (1999)	100 (전국)	사립, 신설	조리(4)
8.한신고 (1999)	120 (전국)	사립, 한진실업학교 개편	금속세공(4)
9.포천상업고 (1999)	30 (제주)	공립, 개편(1과)	관광과(1)
10.줄포자동차고 (1999)	60 (전국)	공립, 개편	자동차(2)
11.부산산업과학고 (2000)	240 (부산, 경남)	공립 개편 부산서여상 개편	신발관련 코스별 학과운영(6)
12.부산컴퓨터과학고 (2000)	600 (부산)	사립, 선화정보이고 개편	멀티미디어과(4), 인터넷과(4) 애니메이션과(3), 컴퓨터그래픽과(3) 컴퓨터실용음악과(1)
13.달성정보고 (2000)	90 (대구, 경북, 강남)	공립, 개편 실업제고 개편	전자상거래과(2) 멀티미디어과(1)
14.한국애니메이션고 (2000)	100 (전국)	공립, 신설	문화창작선공(1), 애니메이션선공(1) 컴퓨터게임선공(1), 영상연출(1)

학교명(개설년도)	모집	설립 및 개편	설치학과 (학급수)
15. 청담정보통신고 (2000)	90 (전국)	사립, 청담고교 개편	네트워크디자인과(3) 학급당 30명
16. 한국관광고 (2000)	90 (전국)	사립, 신설	관광과(3) 학급당 30명
17. 삼척전자공업고 (2000)	120 (전국)	공립, 군덕농공고 개편	학급당 30명(전자계열부)
18. 충남인터넷고 (2000)	120 (충남, 대전)	공립, 논산정보고 개편	인터넷상거래과(2) 컴퓨터그래픽과(2)
19. 청도전자고 (2000)	120 (전국)	공립, 청도전자공고 개편	전자과(2), 멀티미디어과(2)
20. 경산자동차고 (2000)	180 (전국)	공립, 경산공고 개편	자동차장비과(2), 건설기계과(2) 기계과(2)
21. 제주관광산업고 (2000)	270 (전국)	공립, 제주농고 개편	관광조리과(1), 관광호텔과(1) 관광외국어과(3), 관광물품관리과(1) 동물자원과(1), 산업기계과(1) 관광원예과(1)
22. 제주관광해양고 (2000)	150 (전국)	공립, 성산수산고 개편	관광정보통신과(1), 관광공예과(1) 관광외국어과(1), 해양산업과(1) 관광해양레포츠과(1)
23. 선린인터넷고 (2001)	420 (서울,경기, 인천)	공립, 선린정보산업고 개편	인터넷정보통신과(2), 웹운영과(4) 전자상거래과(4) 멀티미디어디자인과(2)
24. 부산영상고 (2001)	240 (부산)	공립, 부산남여상고 개편	영상제작과(2), 영상디자인과(2) 인터넷방송과(2), 민화캐릭터과(2)
25. 한국대안문화학교 (2001)	525 (부산)	사립, 영도여자상고 개편	네트워크시스템과(3), 웹디자인과(3) 웹프로그래밍과(3), 웹콘텐츠과(3) 인터넷비즈니스과(3)
26. 인평자동차정보고 (2001)	180 (전국)	사립, 부평기술고 개편	자동차과(4), 멀티인터넷과(2)
27. 경주디자인고 (2001)	90 (전국)	공립,신설 경주공고 2개과 감축	세라믹디자인과(1), 공예디자인과(1) 실내건축디자인과(1)

학교명(개설년도)	모집	설립 및 개편	설치학과 (학급수)
28.경북생화학학교 (2001)	90 (전국)	공립, 해평상고 개편	조리과(1), 의상과(1), 피부미용과(1)
29.밀정정보고 (2001)	245 (경남)	사립, 밀정여자상고 개편	멀티미디어과(2), 사이버정보처리과(2) 웹디자인과(2), 관악연주과(1)
30.남해정보산업고 (2001)	90 (경남)	공립, 남해상업고 개편	정보처리과(1), 멀티미디어과(1) 컴퓨터디자인과(1)
31.대진전자정보고 (2002)	420 (부산)	사립, 개편	컴퓨터정보과(3), 인터넷정보통신과(3) 디지털정보전자과(3) 멀티미디어디자인과(3)
32.부여전자고 (2002)	90 (충남)	공립, 개편	영상전자과(2), 컴퓨터응용과(1)
33.공주공업고 (2002)	180 (충남)	사립, 개편	전기제어과(3), 전자제어과(3)
34.예산전자공업고 (2002)	240 (충남)	사립, 개편	산업전자과(3), 컴퓨터전자과(3) 정보통신과(2)
35.운산공업고 (2002)	180 (충남)	공립, 개편	자동차과(2), 신소재화학공업과(2) 식품공업과(2)
36.부산정보관광고 (2002)	250 (부산)	사립, 개편	호텔경영과(3), 호텔조리과(3) 호텔정보과(4)
37.대진여자상업고 (2002)	385 (대전)	공립, 개편	멀티미디어(3), 인터넷상거래과(4) 인터넷영상과(4)
38.광주자연과학고 (2002)	30 (광주)	공립, 개편	조리과학과(1)
39.김해농업고 (2002)	240 (경남)	공립, 개편	식품가공과(1), 농산업기계과(1) 국제농축산과(3), 골프(1)
40.한양 골프고 (2002)	24 (전남)	공립, 개편	골프관리과
41.혜운대관광고 (2002)	420 (부산)	사립, 개편	인터넷여행정보과(3), 관광조리과(3) 관광외국어과(3), 레저스포츠과(3)
42.충북인터넷고 (2002)	350 (충북)	공립, 개편	인터넷과(4), 애니메이션과(3) 영상디자인과(3)
43.부여정보고 (2002)	210 (충남)	공립, 개편	식각정보디자인과(3), 전자상거래(2) 컴퓨터그래픽과(2)

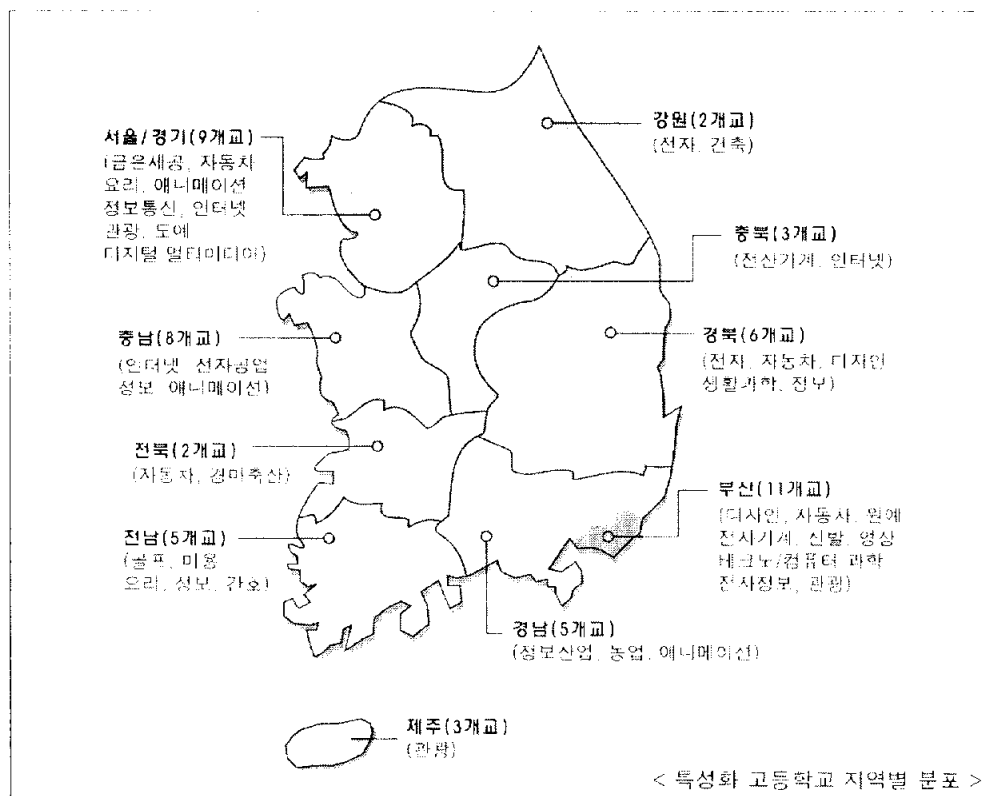
학교명(개설년도)	모집	설립 및 개편	설치학과 (학급수)
44.한국경마 축산고 (2002)	24 (전국)	공립, 개편	축산(1)
45.광주정보고 (2002)	35 (전국)	공립, 개편	연국영화영상과(1)
46.광주서진여고 (2002)	35 (전국)	사립, 개편	간호과(7)
47.한국도예고 (2002)	60 (전국)	공립, 개편	도예과(2)
48.한국디지털미디어고 (2002)	120 (전국)	사립, 개편	이미지니스과(1), 해킹방어과(1) 디지털컨텐츠과(1) 웹프로그래밍과(1)
49.대구전자공고 (2003)	300 (대구)	공립, 개편	정보전자(2), 컴퓨터정보(2) 정보통신(2), 향상화공(2) 멀티미디어(2)
50.울산애니원고 (2003)	100 (전국)	공립, 신설	게임개발(1), 만화창작(1) 애니메이션(2)
51.경로고 (2003)	60 (전국)	공립, 개편	건축CAD과정, 실내건축과정 전통목조과정, 건축그래픽과정 개(2)
52.충북공업고 (2003)	396 (충북)	공립, 개편	생산자동화설비(3),메카트로닉스(3) 정보시스템제어(3),경영디자인과(3)
53.충남애니메이션고 (2003)	90 (전국)	공립, 개편	애니메이션(2), 만화창작(1)
54.전남미용고 (2003)	45 (전남, 광주)	공립, 개편	미용과(2)
총 54 개교	10,208		공립: 38교 사립: 16교 신설: 8, 개편: 46

교육인적자원부(2003)

[그림 1]에서 특성화고등학교의 전국분포를 살펴보면, 서울경기와 부산지역이 각각 9개교와 11개교로 대도시에 많은 수요가 있고 여러 분야의 업종이 고루 분포되어 있음을 알 수 있다. 그 외의 각 지방은 지형이나 특성에

맞게 학교가 설립되었는데, 제주도의 경우 관광과 관련된 학교가 주를 이루고 전라·남북도의 경우는 경마축산이나 골프, 간호 등 다른 지역과는 차별된 학교가 운영되고 있다.

[그림 1] 특성화 고등학교 업종별 지역분포도



[표 4]는 업종별 분포를 나타낸 것으로, 주로 전자기계나 정보통신, 인터넷, 컴퓨터 등에 관련된 학교가 많은 것으로 나타나고 있는데, 이는 54개교 중 46개교가 실업계고교에서 특성화고등학교로 개편되었기 때문에 실업계고교의 성격이 짙은 성향이 있다.

[표 4] 특성화고등학교 업종별 분포도

업종	구분	학교수	관련학교
공업/ 상업	컴퓨터, 산업과학	3	부산컴퓨터과학고, 한국테크노과학고, 경북생활과학고
	전산, 전자기계	8	연세사이오전자기계고, 충북전산기계고, 청도전자고, 충주공업고, 대구전자고, 충북공고, 부여전자고, 울산공고
	정보통신	9	경남정보고, 달성정보고, 청담정보통신고, 삼척전자공고, 밀성정보고, 남해정보산업고, 대전전자정보고, 부여정보고, 예산전자공고
	인터넷, 멀티미디어	5	충남인터넷고, 선린인터넷고, 대전여상
	자동차	4	부산자동차고, 줄포자동차고, 경산자동차고, 인평자동차정보고
	신 발	1	부산산업과학고
농업	원 예	1	동래원예고
	경마 축산	1	한국경마축산고
	농 업	1	김해농고
예술	디자인	2	부산디자인고, 강주디자인고
	애니메이션	3	한국애니메이션고, 울산애니원고, 충남애니메이션고
	영 상	2	부산영상고, 광주정보고
	도 예	1	한국도예고
	금은세공	1	한진고
	건 축	1	경포고
	마 용	1	신남마용고
문화/ 기타	요 리	2	한국조리과학고, 광주자연과학고
	골 프	1	함평골프고
	관 광	7	포천생업고, 한국관광고, 제주관광산업고, 제주관광해양고, 부산정보관광고, 해운대관광고
	간 호	1	광주서전여고

2. 외국 고등학교 직업교육 수준 및 교육환경 사례

교육부의 ‘각국의 고등학교단계 직업교육 수준 및 교육환경 비교연구’를 살펴보면 고등학교 단계의 직업교육의 체제와 내용을 개선하기 위하여 우리와 비슷한 경험을 하였거나 고등학교 단계의 직업교육 관련 제도를 이미 실천하고 있는 미국, 영국, 일본의 사례가 있다.

이들 국가의 고등학교 직업교육 체제 및 운영사례를 고찰·비교하기 위하여 조사대상 국가별로 직업교육 정책, 직업교육 체제, 직업교육 학생, 직업교육 교사, 직업교육과정 및 운영 등으로 영역을 구분하여 조사 분석하여 우리나라 고등학교 교육에 시사하는 바를 얻고자 한다.

2-1. 직업교육 정책 측면

직업교육 정책 측면에서는 대상 국가에 따라 약간의 차이는 있지만 전체적으로 고등학교 단계에서 직업기초능력의 신장 및 학생 개인의 자율적 성장을 촉진할 수 있는 방향으로 개혁을 추진하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 개혁의 궁극적인 목표는 평생학습 또는 평생교육이라는 큰 틀 속에서 고등학교 단계의 직업교육의 역할을 재정립하는 데 두고 있다.

2-2. 직업교육 체제 측면

직업교육 체제 측면에서는 기본 학제를 국가에 따라 다소 상이하지만, 중학교와 고등학교의 통합 및 인문교육과 직업교육의 통합을 추진하고, 점점 고등학교 이후에서의 직업교육을 강화하고 있는 추세에 있다. 즉, 고등

학교 단계에서의 직업교육은 기초적인 내용을 중심으로 이루어지고 분야별로 심도있는 내용은 전문대학, 대학교 및 직업훈련기관에서 전문적으로 다루고 있는 것으로 나타났다. 그리고 고등학교 단계 직업교육이 점점 고등교육기관으로 옮겨지고 있고, 국가에 따라 약간의 차이는 있지만 그 내용 수준도 공통적이고 일반적으로 것으로 바뀌고 있다.

또한 대부분의 실업계 고등학교에서 관련 고등교육기관으로의 진학을 적극적으로 장려하는 추세이다.

2-3. 직업교육 학생 측면

직업교육 학생 측면에서는 계열별로는 차이가 있지만 전반적으로는 직업교육 계열에 여학생보다 남학생의 비율이 높은 편이고, 공립학교를 중심으로 직업교육이 이루어진다.

그리고 실업계 고등학교에 대한 학생들의 지원율이 갈수록 낮아지고 있으며, 점점 고등학교 교육도 의무교육화되어감에 따라 특별한 선발 방법보다는 주로 중학교나 초등학교(중학교와 고등학교가 통합된 형태인 경우) 때의 성적이 가장 큰 선발 요건이 되고 있다.

졸업 후 진로를 살펴보면, 국가에 따라 약간씩의 차이는 보이고 있지만 실업계 고등학교의 졸업생은 진학보다 취업을 많이 하는 것으로 나타났다. 하지만, 취업률은 점점 감소하고 고등교육기관으로의 진학률이 꾸준히 증가하여 왔으며, 이는 평생학습사회로의 이행에 따른 당연한 결과이며, 또한 직업교육이 고등교육기관으로 그 기능이 이관되었음을 잘 보여주는 현상이다.

2-4. 직업교육 교사 측면

직업교육 교사 측면에서는 다른 일반 교사의 자격검증보다 직업교육 교사의 자격검증이 더욱 까다롭게 이루어지고 있으며, 교사의 임용권자는 지방교육청이나 학교장인 경우가 여러 국가에서 나타나고 있다.

2-5. 직업교육과정 및 운영 측면

직업교육과정 및 운영 측면에서 국가교육과정의 개발은 중앙정부가 담당하고, 지방 및 단위학교는 개발된 교육과정을 지역적 특성에 맞게 조정하여 시행하는 방식으로 교육과정을 개발·운영하고 있다. 특히, 최근 들어 학생의 요구와 지역사회의 특성을 종합적으로 고려할 수 있도록 단위학교의 재량권이 확대되고 있는 추세다.

국가마다 매우 다르게 나타나고 있지만, 학생들의 교과 선택의 폭이 점점 넓어지고, 교과 내용의 선정·조직에 해당 관계자들의 참여가 활발히 이루어지고 교과내용에는 필수적인 준거나 학습지도요령을 반드시 포함하고 있으며, 공통적인 내용을 중심으로 조직되고 있다.

[표 5] 주요 국가의 고등학교 단계 직업교육수준 비교

구분	미 국	영 국	일 본
정책	• 직업기초능력의 습득 강조 • 단위학교의 자율성 확대 • 평생직업교육체제 구축 • 교육수요자의 요구 반영 • 고등교육에서의 직업교육 강화 • 공교육의 선택권 확대 및 책무성 강화	• 국가 교육과정의 설정 • 직업기술교육의 강화 • 청소년의 교육 및 직업훈련 장려 • 기업과 교육체제간의 상호보완 협력체제 구축 • 청소년 직업훈련과정 운영	• 개성 신장을 위한 학교제도 실현 • 현장의 자주성을 존중하는 학교 만들기 • 평생학습 체제의 정비 • 초·중등교육의 개혁
체제	• 중등교육은 일반계 고교, 직업·기술계 고교, 종합 고교로 분류 • 진기중등교육에서는 일반적인 직업교육을, 후기중등 교육에서는 직업적 소양 개발 및 직업훈련 준비를 담당	• 중학교와 고등학교가 통합 운영 • 직업교육은 중등 후 교육에서 주로 이루어짐 • 직업교육 과정을 이수한 학생들에게 대학입학 시험을 대신할 수 있는 세기(GNVQs)를 마련	• 교육개혁으로 일환으로 중학교와 고등학교 통합된 형태 설치 • 전문고교가 우리나라 산업고에 해당됨 • 전문고교 출신 학생의 대학 진학 확대를 추진
학생	• 남학생은 농업, 산업 계열, 여학생은 기업사부, 직업가사, 기술종신 계열에 많음 • 중등교육은 의무교육임 • 카운슬러의 학생 진로 상담을 통하여 진학 또는 취업 • 고등학교 졸업후 진학하는 경우, 4년제 대학, 전문대학, 일반학원의 順	• 남학생과 여학생의 비율이 비슷함 • 중등교육이 의무교육임에 따라 무시험으로 진학(종합고등학교) • 졸업시 GCSE 시험 결과에 따라 60%의 학생들은 직업을 가지며, 약 40%의 학생들이 계속교육 기관으로 진학	• 남, 여학생의 비율 비슷 • 선발 방법은 주로 시험이지만, 학생들의 다양한 능력, 적성, 의욕, 활동 경험을 고려하려는 움직임 • 전체 취업률은 50% 정도임
교사	• 중등학교 교사의 27%가 직업교육 담당교사이고, 나머지 73%는 일반교사 • 학사 학위 소지 교사가 96%를 차지하고, 그 중에서 직업과목을 담당하는 교사는 88%를 차지함	• 여교사 비율이 약간 높음 • 자격소지 교사 대부분이 산업계 정규직 근무 • 중등교사는 학교운영 위원회와 교장의 추천을 받아 LEA에서 임명	• 교사 임용은 통선 • 전문교과와 교직, 교양 과목의 필기시험, 면접시험, 실기시험을 통하여 이루어짐
교육과정 및 운영	• 주교육위원회가 교육과정 개발 권한 • 학생 중심 교과 선택 • 교과내용 선정, 조직은 교사, 프로그램 개발자, 교과 전문가 등으로 구성된 위원회 에서 담당	• 국가 수준에서 국가교육과정 결정, 지방교육 청에서 이를 조정·시행 • 단위 학교에서의 재량권 보장 • 교과내용은 요소, 수행준거, 범위, 증거지표, 부연설명, 학습지도로 구성됨	• 문부성과 교육과정심의회를 주축으로 개발 • 전문교과에 대한 학생의 선택권 확대 • 학생중심의 운영 • 평생학습 관점 에서 교과연계 • 고등교육기관과의 연계 강화

2-6. 비교분석

지금까지 고등학교 단계 직업교육의 각 영역별로 미국, 영국, 일본의 직업교육의 특성을 살펴보았다. 이 세 나라의 공통점은 직업교육과정의 편성과 운영에 있어서는 단위학교의 재량권을 확대하여 다양성을 추구하고 있으며, 학생들의 여러 가지 적성, 흥미 및 욕구 등을 충족시킬 수 있도록 선택의 폭을 확대하고 있었다. 또한, 우리나라와 마찬가지로 대부분의 실업계고에서 고등교육기관으로의 진학이 점차 증가하고 장려하는 추세였다.

우리나라에서도 단위학교의 재량권을 확대시키고, 고등학교 전공과 유사한 상급학교 진학토록 지도하거나 학벌위주가 아닌 전문성 함양을 위한 계속 교육을 통해 평생교육차원에서의 다양한 교육기관 및 교육기회를 주어야 한다.

특히, 고등학교 단계에서 직업교육을 이수한 학생들이 대학에 원활하게 진학할 수 있도록 추천입학을 확대하고 대학입학시험에 전공과목을 포함시키고, 고등학교 단계의 직업교육과 고등교육기관의 연계도 활발하게 이루어져야 한다. 이와 더불어 실업계고를 졸업하고 취업한 학생들이 기업체의 학력별 임금격차 및 인사상의 불이익을 받지 않도록 제반 여건이 개선되어야 한다.

이러한 제도가 마련될 때 중학교에서 특정 분야에 적성과 흥미가 있는 학생들이 자신감을 가지고 적극적으로 실업계, 특성화 고등학교에 입학하여 능력을 착실하게 길러 나갈 수 있을 것이고, 교육과정을 보다 충실하게 이수하여 학교 수업의 정상화도 실현될 수 있을 것이다.

3. 국내 애니메이션 산업현황 분석

3-1. 국내 애니메이션 산업현황

오늘날 애니메이션의 정의는 만화영화, 영상만화, 만화, 동영상 등의 여러 가지 개념으로 정리되지 않은 상태에서 혼재되어 쓰이고 있는데, 이는 출판만화 뿐만 아니라 영화, 컴퓨터 게임, 캐릭터 사업, 모바일 콘텐츠 등 빠르게 급변하는 매체 변화에 따른 새로운 애니메이션 분야가 형성되고 있기 때문이다. 애니메이션은 다양한 형태의 문화콘텐츠산업으로 활용되기 때문에 캐릭터, 음악, 게임 소프트웨어, 테마 파크, 영화관, TV, 비디오, 교육용 자료, 광고 등 다양한 미디어나 제품에 활용할 수 있어 부가가치창출 가능성이 큰 산업이다.

현재 국내 애니메이션 산업의 시장규모는 2002년 기준 2,149억원이고, 총 200여개의 업체가 활동하고 있으며, 애니메이션 산업의 총 종사자수는 20,000여명으로 추정된다.

[표 6] 애니메이션 시장 규모

시장 규모	사업체수	종사자수	연평균성장률 (1999~2003)
2,149억원	200여개	20,000여명	10.7%

* 출처: 문화관광부, 「문화산업통계(2002)」, 「대한민국 애니메이션산업 백서 2004」 자료 재구성

3-2. 국내 애니메이션 관련 교육기관 현황

국내 애니메이션 관련 교육기관으로는 고등학교 31개교, 대학(원) 141개교, 총 172개교에서 운영되고 있다.

[표 7] 애니메이션 관련 교육 기관

구분	형태	세부구분
제도권 교육기관	고등학교	특수목적 고등학교 (1개)
		특성화 고등학교 (6개)
		실업계 고등학교 (23개)
		일반계 고등학교 (1개)
	대학교	2년제 대학 (66개)
		4년제 대학교 (66개)
	대학원	대학원 (9개)
총 합계		172 개

* 출처: 문화관광부, 「문화산업통계(2002)」 자료 재구성

3-2-1. 애니메이션 관련 고등학교

- 애니메이션 관련 특수목적고등학교: 경기예술고
- 애니메이션 관련 특성화고등학교: 한국애니메이션고, 울산애니원고, 충남애니메이션고, 부산컴퓨터과학고, 부산영상고, 충북인터넷고(총 6개)
- 애니메이션 관련 실업계 고등학교: 송곡여자정보산업고, 고명정보산업고, 관악여자정보산업고, 구로여자정보산업고, 삼일공업고, 서서울정보산업고, 신정여상고, 은일여자정보산업고, 화곡여자정보산업고, 춘천실고, 인천산업정보고, 은평웹미디어고, 대전신일여고, 태연여자정보고, 부산정보산업고, 부산정보고, 영동인터넷고, 논산여자상고, 중평정보고, 화성여자상고, 경북인터넷고, 포항여자전자고, 사천여자정보산업고(총 23개)
- 애니메이션 관련 일반계 고등학교: 서울미술고

특성화고등학교 중 한국애니메이션고와 울산애니원고, 충남애니메이션고는 전문적인 애니메이션 영상만을 가르치기 위한 곳이나, 그 외 나머지 고등학교에서는 애니메이션 관련 과 외에 정보통신, 컴퓨터그래픽, 산업디자인, 시각디

자인 등의 다양한 학과를 구비하여 교육받아 이는 전문성의 결여로 이어진다.

이들의 진로는 보통 출판만화작가, 기성만화작가의 화실, 만화 제작 프로덕션, 만화잡지사, 출판사, 캐릭터제작사, 애니메이션 프로덕션, 팬시 상품 제작사, 게임, 팬시 캐릭터 디자이너, 첨단영상산업체 일러스트레이터, 방송국 및 케이블 방송국, 영화제작업체, 카툰니스트 등이다.

3 2 2. 애니메이션 관련 대학교

국내 애니메이션 관련 학과가 개설된 대학은 총 132개(4년제 66개, 2년제 66개)로, 4년제 대학에서는 비상업적이고 작가위주의 전문인력을 양성하고 2년제 대학에서는 산업체와의 연계를 통한 만화산업에서 필요한 인력배출을 목표로 하는 것이 대부분이나 작가위주의 전문인력을 기르는 한편 만화콘텐츠 전문가를 양성함에 있어 목표는 같다.

교육과정은 출판만화 제작기술 뿐만 아니라 만화영화제작, 컴퓨터 애니메이션, 게임디자인, 영화의 특수효과제작, 가상 현실 공간 제작에 이르기까지 종합 영상예술의 범위로써 광범위하며 종합 영상예술에 필요한 셀을 사용하는 전통적인 애니메이션을 기반으로 디지털 애니메이션, 캐릭터 개발, 스토리 제작, 디지털 음향, 애니메이션 배경제작 등의 실기교육과 이론을 병행함으로써 전문가를 육성하는데 중점을 두고 있다. 애니메이션 관련학과가 개설된 대학의 입학 정원수는 2004년 총 6,560명으로, 4년제 대학 2,556여 명, 2년제 대학 4,004명으로 추산된다.

[표 8] 대학 애니메이션학과 입학정원수 현황

구분	4년제	2년제	합계
학과 수	66개	66개	109개
총 정원 수	2,556명	4,004명	6,560명

* 출처: 문화관광부 「대한민국 애니메이션산업 백서 2004」

[표 9] 대학 애니메이션학과 졸업예정자수

연도	2004	2005	2006	2007
졸업예정자수	4,500명	5,000명	5,500명	6,000명

* 출처: 문화관광부, 「문화산업통계(2002)」

3-2-3. 애니메이션 관련 대학원

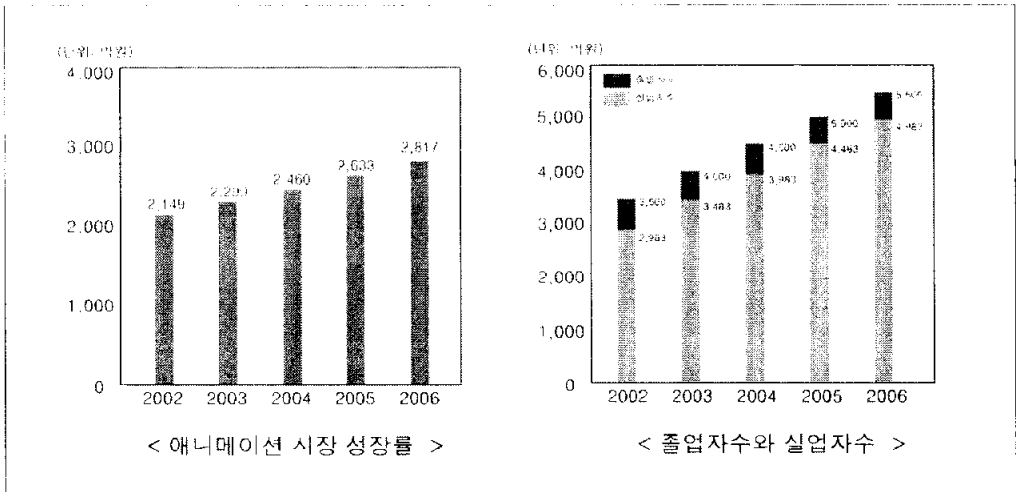
애니메이션 관련 대학원은 총 9개교가 개설되어 있으며, 실기과목과 이론 과목을 병행 교육하고 조형실습, 미학과 뉴테크놀로지, 멀티미디어를 복합적으로 연구, 제작, 이론화 할 수 있는 전문가 양성을 목표로 한다. 그리고 높은 수준의 이론과목과 고급제작과목을 다양하게 지정, 강도 높은 교육체계를 진행하여 애니메이션과 만화 관련분야의 심도 높은 학문적 체계를 선도해 나가고 있다.

3-2-4. 애니메이션 교육의 문제점

우리나라 애니메이션 산업의 가장 큰 문제점은 인력수요와 공급의 문제와 교육과정과 방법의 문제이다. 급속한 양적팽창으로 인해 애니메이션 교육과정이 정형화되지 못하고 전문성까지 결여된 상태에서 고등학교나 대학에서 앞다투어 관련학과를 개설하고 해마다 수많은 졸업자들이 쏟아져 나오는 이 시점에서 과연 애니메이션 시장은 이들을 모두 수용할 수 있을지, 양질의 인력을 배출할 수 있을지 [그림 2]를 보면 그 심각성이 나타난다.

국내 20,000여명의 애니메이션 종사자 외에도 애니메이션 관련 학과를 설치한 많은 학교의 졸업자들이 여기에 합세하게 되면, 매우 큰 인력군을 형성할뿐 아니라 졸업생의 실업률도 증가하여 인력수요에 비해 공급과잉의 문제는 심각하다. 연평균 10.7%의 시장성장률에 많은 졸업자를 모두 수용하기란 어려운 현실이다.

[그림 2] 대학 애니메이션학과 수요와 공급관계



이렇듯 애니메이션 산업이 발전하기 위해서는 단순히 관련 학과가 설치된 대학의 증가 및 각종 교육기관의 증설만으로 애니메이션 업계에 필요한 인력 수급을 원활화하게 해 줄 것이라고 기대하기는 어렵고, 고등학교와 대학을 비롯한 각종 애니메이션 인력 육성 기관들이 각기의 특화된 교육목표 하에 현장의 수요에 걸 맞는 인재 양성을 위해 기능적 분담을 해 나가야 하는 것과 무분별한 학과설립을 지양하는 것이 무엇보다도 시급하다. 또한 새로운 인력의 배출 이외에도 제작환경 변화 및 신종 기술의 발전으로 인한 구조적 실업문제를 막기 위한 현장인력의 재교육 프로그램 역시 지속적으로 이루어져야 한다.

4. 애니메이션 특성화고등학교의 운영 현황 및 문제점

국내 애니메이션 관련 특성화고등학교는 한국애니메이션고, 울산애니원고, 충남애니메이션고, 부산컴퓨터과학고, 부산영상고, 충북인터넷고로 총 6개이다.

애니메이션 특성화고등학교 중 한국애니메이션고와 울산애니원고, 충남애니메이션고는 전문적인 애니메이션 영상만을 가르치기 위한 곳이나, 그 외 3개의 특성화고등학교에서는 애니메이션 관련 과 외에 정보통신, 컴퓨터그래픽, 산업디자인, 시각디자인 등의 여러 학과를 구비하여 교육받고 있어서 체계적이고 전문적인 애니메이션 교육을 받기란 어려운 실정이다. 그래서 전문적인 애니메이션 영상만을 가르치고 있는 한국애니메이션고, 울산애니원고, 충남애니메이션고 이 세 학교를 대표로 비교 분석하고자 한다.

4-1. 학생 선발

애니메이션 특성화고등학교가 본래의 설립 목적대로 운영되기 위해서는, 중학교에서의 학업 성적은 높지 않더라도 애니메이션 분야에 소질과 적성, 관심과 흥미가 있는 학생들을 우선적으로 선발하는 것이 중요하다.

이를 위해서 애니메이션 특성화고등학교에서는 동일 분야의 입상 경력, 생활 기록부, 실기시험, 면접시험 등의 다양한 전형방법들을 활용하여 자율적으로 학생들을 선발해야 한다. 특성화고등학교는 기존의 성적위주의 교육, 대학 입시위주의 교육을 지양하고자 하는데 설립 목적이 있으므로 중학교의 내신 성적에 지나치게 의존하여 신입생을 선발하는 것은 바람직한 전형방법이라고 할 수 없을 것이다. 아래에 국내 애니메이션 특성화고등학교(3개교)의 신입생 전형을 [표 10]을 통해 살펴보기로 한다.

[표 10] 애니메이션 특성화 고등학교 학생선발

구분	한국애니메이션고	울산애니원고	충남애니메이션고
모집 학과 및 정원	1.애니메이션과(1학급-25명) 2.만화창작과(1학급-25명) 3.컴퓨터게임제작과 (1학급-25명) 4.영상연출과(1학급-25명)	1.애니메이션과(2학급-50명) 2.창작만화과(1학급-25명) 3.컴퓨터게임개발과 (1학급-25명)	1.애니메이션과 (2학급-56명) 2.만화창작과 (1학급-28명)
입시 경쟁율	10.25 : 1 (2004년)	2.35 : 1 (2004년)	1.3 : 1 (2004년)
모집 지역	전국모집	전국모집	전국모집
전형 요건	만화창작, 애니메이션, 영상연출, 컴퓨터게임제작 분야에 남다른 예술적 재능과 잠재 가능성이 있고, 이 분야로의 진로의지가 뚜렷한 자	창작만화, 애니메이션, 컴퓨터게임개발 분야에 뛰어난 재능과 잠재 가능성이 있고, 이 분야로의 진로의지가 뚜렷한 자	애니메이션, 만화창작 또는 타 미술분야에 남다른 예술적 재능과 잠재 가능성이 있으며, 이 분야로의 진로의지가 뚜렷한 자
선발 기준 및 배점	만화창작, 애니메이션과 내신:90점(45%), 실기:100점 (50%), 면접:5점(2.5%), 가산점:5 점(2.5%) 영상연출, 컴퓨터게임제작 내신:100점(50%), 실기:90점 (45%), 면접:5점(2.5%), 가산점:5 점(2.5%)	내신:80점, 실기: 100점 면접: 10점, 가산점:10점	1.특별전형 중학교장 추천 입상, 수상실적 2.설기특별전형 학교 생활 기록부 50%, 실기:50% 3.일반전형 학교생활기록부 100%
실기 고사	1.만화창작과: 칸만화- 제시된 주제에 따라 드로잉/펜터치 및 채색(수채화) 완성 2.애니메이션과: 상황묘사- 제시 된 주제(상황)에 따라 드로잉 후 채색(수채화) 완성 3.영상연출과: 스토리보드- 제시 된 주제에 따라 글과 그림으로 내용을 표현 4.컴퓨터게임제작과: C, C++ 연 어 활용 및 알고리즘사양능력 실 기 테스트	1.창작만화과: 칸만화- 제시 된 주제에 따라 드로잉/펜터 치 후, 채색(수채화)완성 2.애니메이션과: 상황묘사- 제시된 주제에 따라 인필로 그린 후,채색(수채화)완성 3.컴퓨터게임개발과: 게임시 나리오- 본인이 작성한 게임 시나리오에 대한 구술시험	정밀수채화: 당일 제시 된 주제를 인필로 그린 후 채색(수채화) 완성
비고	성적 우수자라도 실기 성적이 실기 총점의 60% 미만인 자는 합격에서 제외	성적 우수자라도 실기 성적이 실기총점의 40% 미만인 자는 합격에서 제외	

4-2. 교육과정의 편성 및 운영

특성화고등학교에서는 직업의식, 창의성, 전문기능 등을 고루 갖춘 인력을 양성하기 위해 교양 교육과 특정 산업 분야에 관한 전문 교육을 적절히 안배하여 특성화된 교육을 실시하여야 하는데, 교육계획서를 통해서 살펴본 결과 대다수의 애니메이션 특성화고등학교들이 이와 같은 특성화고등학교의 특성을 살리는 방향으로 교육과정을 운영하고 있는 것으로 나타났다.

애니메이션 특성화고등학교에서는 교육부에서 고시한 교육 방향에 부합하도록 교육과정을 편성·운영하고 있는데, 보통교과는 86단위에서 108단위까지, 전문교과는 84단위에서 106단위까지의 범위에서 편성하고 있으며, 총 이수단위는 216단위이다. 또한, 학년별로는 1학년에서는 대체로 국민 공통 기본 교육과정에 근거한 국민공통 기본교과를 이수하고 2학년에서는 전문교과의 기초과정과 보통교과 선택과목을, 3학년에서는 전문교과의 심화과정을 이수토록 하고 있으며, 실기·실습이 제대로 이루어지도록 편성·운영하고 있는데, 애니메이션 특성화고등학교의 교육과정의 예를 보면 [표 11]와 [표 12], [표 13]과 같다.

[표 11] 울산애니원고등학교 애니메이션과 교육과정

구분			기준 단위	이수 단위	2003학년도 (1학년)		2004학년도 (2학년)		2005학년도 (3학년)		이수 단위계	
영역	과목				1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기		
국민 공통 기본 교과	국어		8	8	4	4					8	
	도덕		2	2	1	1					2	
	사회		6	6	3	3					6	
	국사		4	4			2	2			4	
	수학		8	8	4	4					8	
	과학		6	6	3	3					6	
	정보사회와 컴퓨터		6	6	3	3					6	
	체육		4	4	2	2					4	
	미술		2	2	1	1					2	
	음악		2	2	1	1					2	
	영어		8	8	4	4					8	
소계		56	56	26	26	2	2			56		
국 민 공 통 기 본 교 과	사회 육성	국어와 생활		4	4			2	2		4	
		윤리		4	4			2	2		4	
		한국사리		4	4					2	2	4
		세계사		4	4					2	2	4
	학교 선택	체육과 건강		4	4			2	2			4
		문화		4	4					2	2	4
		수학 1		8	8			2	2	2	2	8
		영어 1		8	8			2	2			8
	학생 선택	영어회화		8	8					4	4	8
		일본어 1	선택 1	4	4		2	2			4	
		중국어 1										
소 계			52	52			14	14	12	12	52	
전 부 교 과 선 택 과 목	사회 육성	만화창작 1		16	16			8	8			16
		만화창작 2		16	16					8	8	16
		시나리오 창작		6	6			3	3			6
		영상미술		4	4			2	2			4
	학교 선택	컴퓨터 그래픽		4	4	2	2					4
		멀티미디어		8	8					4	4	8
		만화출판		16	16					8	8	16
		회화	선택 1	10	10		5	5			10	
	프로그래밍											
	학생 선택	색채관리	선택 1	4	4				2	2	4	
		조형										
소 계			84	84	2	2	18	18	22	22	84	
재 량 화 동	교과	만화창작 기초		6	6	3	3					6
		소묘		4	4	2	2					4
	상의	별교과·자기주도		2	2	1	1					2
		소 계		12	12	6	6					12
특별활동			12	12	2	2	2	2	2	2	12	
소 계			12	12	2	2	2	2	2	2	12	
이수단위 합계			216	216	36	36	36	36	36	36	216	

[표 12] 충남애니메이션고등학교 애니메이션과 교육과정

구분			기준	이수	이수단위						비고
			단위	단위	(1학년)		(2학년)		(3학년)		
영역	과목				1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
보통교과	국민공통기본교과	국어	8	8	4	4					
		도덕	2	2	1	1					
		사회	6	6	3	3					
		국사	4	4	2	2					
		수학	8	8	4	4					
		과학	6	6	3	3					
		만화창작 1	6	6			3	3			기술·가정 대체
		체육	4	4	2	2					
		미술	2	2	1	1					
		음악	2	2	1	1					
	영어	8	8	4	4						
	소개	56	56	25	25	3	3				
	일반·심화선택교과	인간사회와 환경	4	4			2	2			
		생활과 과학	4	4			2	2			
		체육과 건강	4	4			2	2			
		교련	6	6			3	3			
		일본어	6	6			3	3			
		미술실기	6	6			3	3			
		소개	30	30			15	15			
		보통교과 이수계	86	86	25	25	18	18			
전문교과	계열필수	컴퓨터 일반	4~16	6	3	3					
		프로그래밍	4~20	8			4	4			
		디자인 일반	4~8	6			3	3			
	학교지정	소개		12	3	3			3	3	
		웹애니메이션	4~12	12					4	8(2)	현장실습
		드로잉	4~12	4					2	2	
		애니메이션 1	4~20	18			9	9			
		애니메이션 2	4~20	22					11	11	
	학생선택	웹디자인	4~20	8					4	4	선택
		정보통신실무	4~20	8					4	4	
		컴퓨터 그래픽	4~16	6					3	3	선택
		사무자동화실무	4~16	6					3	3	
		영상제작관련	4~12	8					4	4	선택
		디지털영상처리실무	4~12	8					4	4	
		만화창작 2	4~12	8					4	4	선택
		드로잉 2	4~12	8					4	4	
	소개		94			16	16				
	전문교과 이수단위 계				106	3	3	16	16	34	34
재량	교과제량	창의적 재량 활동	2	2	1	1					
		애니메이션 기초	10	10	3	3					
		만화기초			2	2					
특별활동			12	12	2	2	2	2	4	0	
학기별 이수단위 계			216	216	36	36	36	36	36	36	

[표 13] 한국애니메이션고등학교 애니메이션과 교육과정

구 분			기준	이수	이수단위						이수	비고
영역	과 목	단위	단위	(1학년)		(2학년)		(3학년)		단위개		
				1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기			
국민 기본 교과	국어	8	8	4	4					8		
	도덕	2	2			1	1			2		
	사회	6	6	3	3					6		
	국사	4	4	2	2					4		
	수학	8	8	4	4					8		
	과학	6	6	3	3					6		
	컴퓨터 일반	6	6	3	3					6		
	체육	4	4			2	2			4		
	미술	2	2	1	1					2		
	음악	2	2	1	1					2		
	영어	8	8	4	4					8		
소계	56	56	25	25	3	3			56			
보통교과 선택과목	도,교육청 학교선택	문학 외 2		22			7	7	4	4	22	
	학생선택	시각디자인 외 1										
	소 계		36	36			10	10	8	8	36	
전문교과 선택과목	도,교육청 학교선택	드로잉 1 외 6	84	84	3	3	17	17	22	22	84	
	학생선택	만화기초 외 4	16	16			4	4	4	4	16	
	소 계		100	100	3	3	21	21	26	26	100	
재량활동	교과재량 (전문교과)	애니메이션 기초	10	10	5	5					10	
	장의석 재량	별교과	2	1(17)	1						1	
		자기주도적	(34)	1(17)		1					1	
특별활동		자치활동	12	(33)	(6)	(5)	(6)	(5)	(6)	(5)	12	
		적용활동	(204)	(21)	(3)	(4)	(3)	(4)	(3)	(4)		
		재발활동		(90)	(15)	(15)	(15)	(15)	(15)	(15)		
		행사활동		(30)	(4)	(6)	(4)	(6)	(4)	(6)		
		봉사활동			(6)	(4)	(6)	(4)	(6)	(4)		
이수 단위			216		36	36	36	36	36	36	216	
					72		72		72		216	
이수 과목 수			31		11	11	10	10	5	5		
총 이수 단위					216							

4-3. 교수 - 학습 방법

애니메이션 특성화고등학교에서는 전문 분야에 따라 교육의 내용뿐만이 아니라 방법을 다양하게 적용하고 있다. 대체로 제7차 교육과정을 탄력적으로 준용하여 국민 공통 기본 교육과정에서 제시하고 있는 수준별 교육과정과 선택중심 교육과정을 운영하고 있고, 현장 체험과 실습을 강화한 교육 방법들을 적용하고 있다.

특히, 학생들의 학력 수준에 따라서 교육 내용을 재구성하거나, 실질적인 실습이 가능하도록 실습 내용이나 방법에 따라 학생의 수를 조정하고, 학생들이 자기주도 학습능력을 심화시킬 수 있도록 자율적인 학습방법을 많이 활용하고 있다. 다시 말해서, 학생들의 학력 수준을 고려해서 필수과목의 수를 줄이고, 학습의 내용과 수준을 재구성함으로써 학습량을 줄이고 수준을 적절하게 맞추어 학생들의 학습의지를 유지시키고 내용을 보다 깊게 이해시키는 학습방법을 활용하기 위해 노력하고 있는 것으로 보였다.

또 하나 강조되고 있는 교육 방법의 하나는 학생 자신이 과목을 선택할 수 있는 선택중심 교육과정을 운영하고 있는 것이다. 선택중심 교육과정을 운영하게 되면 학습자가 과목, 과정, 학과 등을 임의로 선택할 수 있기 때문에 학습자의 자기주도 학습이 가능하고, 학습의 효율성도 높아지는 방법이다. 이 외에 기능과 이론을 함께 학습할 수 있도록 이론강의와 기능실습을 통합하여 수업을 진행하거나 프로젝트 또는 문제해결식의 수업을 시도하는 노력이 필요하다.

4-4. 교원 충원

대부분의 애니메이션 특성화고등학교들은 시도 교육청이 정기 인사를 난

행할 때, 관련 분야를 전공한 교사를 요청하는 형태로 전문교원을 충원하고 있으며, 실업계 고등학교 또는 각종 학교에서 애니메이션 특성화고등학교로 전환한 경우에는 기존의 교사들에게 부전공 연수나 산업체 연수 등을 실시한 후에 그대로 활용하고 있다. 신설된 울산애니원고등학교의 경우에는 1학년, 2학년 학생만 있기 때문에 단계적인 교사 충원계획에 따라 우선은 기초적인 전문교과 교사만을 충원하여 수업을 진행하고 있으나 전문교과의 교사를 충원하는데 어려움을 겪고 있다. 따라서 교사 자격증 종목이 없는 전문교과 교사는 산학겸임교사 또는 강사를 초빙하여 전문교과의 교육을 실시하고 있다.

충남애니메이션고등학교의 경우에는 실업계 고등학교로부터 애니메이션 특성화고등학교로 전환하면서 기존의 교사를 그대로 활용하고 있고, 그 밖에 전산 교과목 교사 자격증 소지자, 산업체 전문가나 근무 유경험자를 산학겸임 교사 및 강사로 활용하고 있다.

4-5. 시설 및 기자재

애니메이션 특성화고등학교의 시설 및 설비를 살펴본 결과, 실업계 고등학교에서 전환된 학교와 신설된 학교사이에는 차이가 많았다. 실업계 고등학교에서 애니메이션 특성화고등학교로 개편된 충남애니메이션고등학교의 경우 시설은 그대로 이용하면서 특성화된 교육이 실시되나보니 시설 면에서는 다소 부족한 점이 많았다. 교육환경의 변화에 따라 새로이 요구되는 기자재들을 더 확보해야만 하는 것으로 나타났다.

다음 [표 14]와 [표 15]는 실업계 고등학교에서 전환된 애니메이션 특성화 고등학교와 신설된 애니메이션 특성화고등학교의 시설 및 실험·실습 기자재의 확보 현황이다. [표 14] [표 15]에서는 시설과 기자재 모두 신설학

교가 개편된 학교보다 월등한 시설을 갖추고 있었다.

실업계 고등학교에서 개편된 애니메이션 특성화고등학교는 모든 시설 및 설비들을 새로이 시설하거나 구입해야만 하나보니 아직은 모두가 매우 부족한 형편이었고, 신설된 애니메이션 특성화고등학교를 살펴본 바로는 학교의 특성화 방향에 맞추어 소규모 학교로 운영하다보니 비록 학교의 크기와 학생의 수는 작지만, 전문적인 실습교육을 실시하는데 필요한 시설이나 실험·실습 기자재는 크게 부족하지 않은 것으로 나타났다.

[표 14] 애니메이션 특성화고등학교 기자재 현황 비교

학 교	기 자 재 현 황
충남애니메이션 고등학교(개편)	컴퓨터(586이상), 메켄토시 컴퓨터, 도트 프린터, 컬러잉크젯 프린터, 레이저 프린터, 스캐너, 엔코더, 프로젝션 TV, TV, LCD 프로젝터, 실물화상기, OHP, CD RECORDER, CSU, UPS, AVR, 제본기, 복사기, VTR, 위성수신튜너, 오디오 앰프, 디지털 캠코더, 디지털 카메라
울산애니원 고등학교(신설)	라이트 박스, 도서대, 컴퓨터, S/W, 레이저 프린터, 스캐너, 자동잔압 조정기, 스캐너, TV, 복사기, 맴프로젝터, VTR, 디지털 카메라, 실물화상기, OHP, CD-RECORDER, 스튜디오 시설(주/부조정실), 대형칼라 출력기, 셀촬영기 등
한국애니메이션 고등학교(신설)	서버네트워크(DB/VOD Server system, 라우터, 백본스위치, power supply, workgroup switch F/E MODULE, GIGA module, 19"RACK) 2D/3D Digital graphics workstation system, 타블렛, 맴프로젝터, S-VHS VCR, TV, 스캐너(흑백, 컬러, 필름), 프린터(컬러, 레이저), DVCAM DECK(SDI), 메켄토시 컴퓨터(G4), 일반 PC, 스튜디오 시설(주/부조정실), 디지털 영상편집(NLE system, BATA DECK, Film editing NLE plug in software 등), 필름편집실(35mm 스플라이서(데이프, 시멘트), 싱크로나이저, 분리필, 35mm 뷰어, 리와인드, 전기스텐드), LCD 프로젝터 및 진동스크린, DVD 플레이어, 암실시설, 가스식 가마, 실물환등기, 예칭 프레스기, 예칭용구, 절단기, 복사기, 제본기, 세절기, 고부판, 라이트 박스, 플레이스테이션2, PAL 겸용 VHS, 대형칼라 출력기, 셀촬영기, 쇠자 및 40여종 공구, DEDO master kit 외 수종, 각종 소프트웨어 등

[표 15] 애니메이션 특성화고등학교 시설현황 비교

학 교	시설명
충남애니메이션 고등학교(개편)	컴퓨터그래픽, 미술실, 스튜디오, 영상편집실, 정보처리실, 개인작화실, 선풍영실, 사무자동화실, 만화창작실, 캐릭터제작실
울산애니원 고등학교(신설)	영상도서실, 방송실, 멀티미디어실, 대형시사실, 소형시사실, MDF실, IDF실, 드로잉실, 만화창작실, 만화출판실, 만화재료실, 2D애니메이션실, 3D애니메이션실, 셀애니메이션실, 미니어처제작실, 영상스튜디오, 녹음실, 압실, 영상재료실, 게임프로그래밍실, 게임분석실, 동아리실, 작화실, 맨처기업실, 화상통신실, 작화실험계실, 갤러리
한국애니메이션 고등학교(신설)	멀티미디어실, 대형시사실, 소형시사실, 드로잉실, 만화창작실, 2D애니메이션실, 3D애니메이션실, 선풍영실, 미니어처제작실, 영상스튜디오, 녹음·음향실, 영상제작스튜디오, 작화실, 먹성품, 영상도서실, 컴퓨터 세어실, 특별실, 압실, 편집실습실, 필름편집실, 라인테스트실, 창작 동아리실, 산학협력실

4-6. 운영재원

현재 전국에 위치한 애니메이션 특성화고등학교 경우 모두 공립으로 학교 자체의 재정보다 시·도교육청으로부터의 재정 지원에 상당히 의존하여 운영되고 있었다.

4-7. 졸업 후 진로 대책

효과적인 진로지도를 위해서는 학생 자신의 능력과 소질을 고려해 적합한 진로 및 과정을 선택하는 것이 중요하다. 애니메이션 특성화고등학교의 설립취지는 산업계의 인력수요가 있고 학생들이 선호하는 특정분야의 인재를 양성하기 위해 기초적인 전문교육을 하는데 교육목적을 두고, 졸업 후에 관련분야의 취업과 진학이 동시에 가능하도록 교육하고 있는데, 고등교육기

관으로의 진학이 더 큰 비중을 차지하고 있었다. 이는 상급학교로의 진학 욕구, 교육적 투자에 비해 사회적으로 낮은 대우를 받는 고등학교 졸업자의 처우문제, 고교수준 기능에 대한 관련 산업체의 낮은 신뢰도, 산업체에서 요구하는 고교수준의 단순기능과의 괴리 등이 문제점으로 나타났기 때문이다. 그래서 취업을 한 후에도 보수 및 근무환경이 열악하여 취업을 유지하려는 학생수가 적고 상급학교진학으로 다시 진로를 바꾸는 경향이 나타나게 된 것이다.

학교 측에서는 효율적인 진로지도에 노력을 기울이고 있으나 계속적으로 대학진학을 희망하는 학생이 늘고 있다.

4-8. 지역사회 및 산업계와의 협력

한국애니메이션고등학교의 경우 산학연계 교육의 방안으로 벤처업체를 교내에 유치하여 실전교육에 힘쓰고, 산학겸임 교사(교사정원 1/3) 활용 전문교육을 실시하고 있다. 그리고 전문가 교장을 초빙하여 산학연계 교육을 철저하게 하고, 현장 저명인사 초청 프로그램을 상설 운영하며, 현장의 전문급 기자재 활용을 통해 전문 교육의 내실화를 꾀하고 있다.

5. 애니메이션 특성화고등학교의 발전방안을 모색하기 위한 설문조사

5-1. 조사 내용 및 방법

5-1-1. 조사대상

본 연구는 애니메이션 특성화고등학교가 새로운 고등학교의 유형으로 성공적으로 정착, 발전하여 내실있게 운영되도록 하기위한 발전적인 방안을 마련하기 위한 것이다. 이를 위해 전문적인 애니메이션 영상만을 가르치고 있는 한국애니메이션고, 울산애니원고, 충남애니메이션고 이 세 학교를 선정하고, 그 외 애니메이션 관련업체를 대상으로 교사, 학생, 교과과정, 교육시설을 연구대상으로 하였다.

5-1-2. 조사내용

교육운영의 실태조사는 특성화고등학교 설립목적에 맞는 교육이 이루어지고 있는지를 파악하는 것으로서 크게 교과과정(교육프로그램)과 교육의 질(교사현황, 교육시설, 행정)로 평가할 수 있다.

이를 위해 학교교육을 구성하고 있는 요소들 사이의 상호작용을 파악하고자 교사, 학생, 교육 과정, 교육 내용, 교육시설, 애니메이션 관련업체를 대상으로 문헌조사, 설문조사, 교과운영 분석을 통해 파악하였다. 각 영역에 따른 구체적인 조사내용은 다음과 같다.

* 교 사 : 교사의 일반적인 특성(경력, 자격증 등), 진로지도, 학생선발

문제, 교사수급문제, 교과편성

- * 학 생 : 입학동기, 지원 재여부, 진로와 수업흥미도, 만족도
- * 교육과정 : 교육과정 계획, 운영전반에 관한 실태
- * 교육내용 : 교수-학습자료 개발현황과 적절성 여부
- * 교육시설 : 애니메이션 교육에 적절한 실험, 실습 기자재 현황
- * 관련업체 : 애니메이션 특성화고등학교에 대한 인식, 채용현황, 고등학교 단계 애니메이션 교육의 보완점

조사를 위한 설문지는 학생용, 교사용, 애니메이션 관련업체로 구분했으며, 학생용 설문지는 입학동기와 전공만족도, 진로 등 학교생활에 관한 전반적인 내용으로 구성하였고, 교사용 설문지는 교사실태, 교육과정, 교재, 교육시설, 진로 등을 조사하기 위한 내용으로 구성하였다. 애니메이션 관련업체 설문지는 애니메이션고등학교에 대한 인식과 채용도, 고등학교 단계 애니메이션 교육의 보완점 등을 조사하기 위한 내용으로 구성하였다. 구성내용은 각각 [표 16], [표 17], [표 18]과 같다.

[표16] 애니메이션 특성화고등학교의 현황과 발전방안 조사 설문문항(교사)

구성지표	구성내용	문항수
일반적 특성	성별, 연령	2
교사경력	직위, 교직경력, 실무경력, 전공분포, 자격증 현황	4
교사연수	연수필요성, 활용정도	3
학생선발	학생선발법	2
교육과정 편성, 운영	교육과정 편성 및 운영의 만족도, 교육과정 비율	3
전문교과 수업운영 및 교육평가	이론과 실습의 비율, 지도방법, 평가내용 및 방법	3
교 재	교재의 필요성, 현실성	5
시설현황	만족도, 어려운 점	2
진학지도	진학지도시 어려운 점	2
수업연한 자율화	수업연한 자율화에 대한 불응	3
계		29

[표17] 애니메이션 특성화고등학교의 현황과 발전방안 조사 설문문항(학생)

구성지표	구성내용	문항수
일반적 특성	학년, 전공	2
지원동기	지원동기, 결정권한, 재지원율, 정보획득경로	5
실험실습	만족도	2
진로	진로구상 분포와 이유	3
전공수업	만족도	2
시설 및 기자재	만족도, 애로사항	2
수업연한 자율화	수업연한 자율화에 대한 물음	3
계		19

[표18] 애니메이션 특성화고등학교의 현황과 발전방안 조사 설문문항(업체)

구성지표	구성내용	문항수
일반적 특성	업체분야, 직위	2
기타	제작 직원 수, 인재선호도, 애니메이션 특성화고등학교 인식도, 채용도 및 만족도, 고등학교 단계 애니메이션 교육의 보완점	7
계		9

5-1-3. 조사방법

조사대상 학교의 교육과정 및 내용을 살펴보기 위해 각 학교의 홈페이지와 학교운영 계획서를 활용하였고, 교육내용의 현황을 파악하기 위해 교사, 학생 그리고 관련업체를 대상으로 설문조사를 실시하였다.

전국 3개교를 대상으로 교사용 설문지 26부와 학생용 설문지 150부, 그리고 애니메이션 전문업체 설문지 47부를 배포한 결과 설문에 응한 대상은 전국 3개교 20명의 전문교과 교사와 132명의 2, 3학년 학생들, 그리고 애니메이션 전문업체 20개의 총무/인사담당자로 각각의 회수율은 교사 76.9%,

학생 88%, 업체 42.5%이다. 설문조사 기간은 2004년 4월 10일부터 4월 30일까지 실시되었다.

5-1-4. 자료처리

설문지는 직접방문과 우편으로 회수되었으며, 빈도분석을 통하여 결과를 도출하였고, 그 결과를 전체 응답자에 대한 백분을 그래프로 나타내었다. 설문지 내용은 부록에 나타냈으며, 본문에서는 각 문항에 대한 응답자의 1위 항목만을 발췌하여 활용하였다.

5-2. 조사 내용 분석

5-2-1. 학교현황

국내 애니메이션 전문 특성화고등학교는 2004년 현재 3개교로 [표 19]와 같은데, 그 중 1개교는 2000년도에 개설되었고 나머지 2개교는 2003년에 개설되었다.

[표 19] 전국 애니메이션 특성화고등학교의 설치현황

학교명	소재지	선지학과(학급수)	개설시기, 설립	모집인원
한국애니메이션 고등학교	경기	만화창작과(1), 애니메이션과(1) 컴퓨터게임과(1), 영상연출(1)	2000년 공립(신설)	100(전국)
울산애니원 고등학교	울산	게임개발과(1), 만화창작과(1) 애니메이션과(2)	2003년 공립(신설)	100(전국)
충남애니메이션 고등학교	충남	애니메이션과(2), 만화창작과(1)	2003년 공립(개원)	100(전국)

5-2-2. 교사현황

1) 일반적 특성

교사와 산학겸임을 포함한 전문교과 총 교사수는 20명으로, 교사의 성별, 나이, 경력, 전공분야 등의 일반적인 현황은 [표 20]과 같으며, 전공분야와 자격증의 소지에 있어 디자인, 공예, 미술 등을 나타내고 있으며, 그 중 미술전공자의 비율이 80%로 교사의 절반이상이 미술교사라는 것을 알 수 있다. 그리고 교사의 70%가 실무경험이 없는 것으로 나타났다.

[표 20] 성별, 나이별, 경력별, 전공분야별, 실무경험별 교사현황

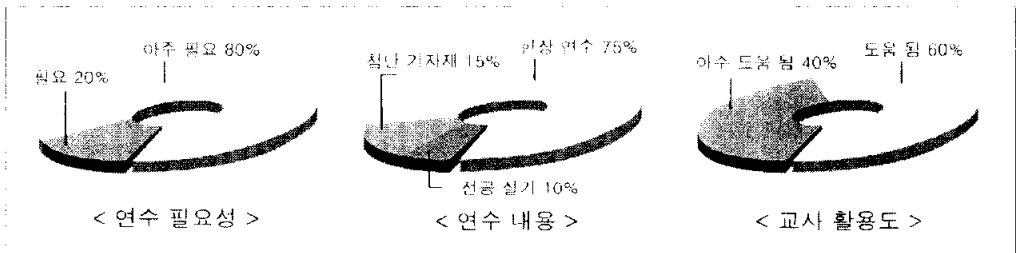
성 별	나 이	경 력	전공분야	자격증(복수응답)	실무경험
남:13명 (65%)	23-29세:20%	1-5: 20%	디자인/공예: 10%	디자인/공예: 10%	있음
	31-39세:40%	6-10: 35%	디자인: 10%	디자인: 10%	: 30%
여:7명 (35%)	40-49세:40%	11-15: 20%	공 예: 0 %	공 예: 0 %	없음
		16-20: 10%	미 술: 80 %	미 술: 80 %	: 70%
		21-30: 15%			

2) 교사현황

애니메이션 교육에 있어 연수의 필요성을 묻는 질문에 80%가 아주 필요하다 라고 답했으며, 연수 시 받고 싶은 내용으로는 75%가 관련 산업체의 현장연수 라고 대답하였다.

산업체 겸임 교사와 강사를 채용시 현장성 있는 특성화 교육을 하는데 어느 정도 도움이 된다고 생각하는지에 대한 대답은 [그림 3]과 같이, 도움이 된다는 반응이 60%로 나타나, 산업체 겸임 교사와 강사를 활용함으로써 현장성 있는 특성화 교육을 하는데 많은 도움이 되고 있는 것으로 판단된다.

[그림 3] 교사 연수



5-2-3. 학생현황

1) 일반적 특성

애니메이션 특성화고등학교의 재학생수는 [표 21]에서 나타나듯이 총 696명으로, 한국애니메이션고등학교는 2000년도에 설립되어 총 300명이고, 그 외의 두 학교는 2003년도에 설립되어 1, 2학년밖에 없는 실정이다.

[표 21] 애니메이션 특성화고등학교 재학생 현황

학교명	지역	1학년		2학년		3학년		계(명)	
		학급	정원	학급	정원	학급	정원	학급	정원
한국애니메이션 고등학교	경기	4	101	4	102	4	97	12	300
울산애니원 고등학교	울산	4	100	4	100		-	8	200
충남애니메이션 고등학교	충남	2	78	2	80	3	38	7	196
계								27	696

애니메이션 특성화고등학교의 졸업생수는 [표 22]에서 나타나듯이 총 99명으로, 한국애니메이션고등학교는 2000년도에 설립되어 총 99명이고, 그 외의 두 학교는 2003년도에 설립되어 졸업생을 배출하지 못했다.

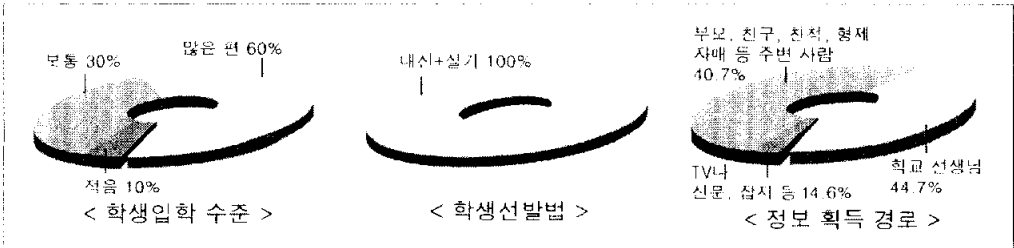
[표 22] 애니메이션 특성화고등학교 2003년 졸업생 현황

학교명	지역	계(명)			
		총 원	취 업	진 학	기 타
한국애니메이션 고등학교	경기	99명	5명	85명	9명
울산애니원 고등학교	울산	-	-	-	-
충남애니메이션 고등학교	충남	-	-	-	-
계		99명	5명	85명	9명

2) 학생선발

학생 선발 결과 특성화 분야에 소질과 적성이 맞는 학생들이 어느 정도 입학하였다고 생각하는지 교사들에게 물어본 결과 [그림 4]와 같은 반응을 나타냈다. 그 결과를 보면, 올해 애니메이션 특성화고등학교에 입학한 학생 가운데 애니메이션 전문 분야에 소질과 적성을 가진 학생이 들어온 정도를 많은 편이라고 응답한 비율이 60%로 가장 많았고, 학교가 추구하는 교육 목적에 맞는 학생선발을 위해 가장 필요한 방법은 내신과 실기를 병행하는 방법이 100%로 나타났다. 그리고 어떤 경로로 애니메이션 특성화고등학교에 대한 정보를 얻었는가를 알아본 결과 학생 전체의 44.7%는 학교선생님을 통해서 특성화 고등학교에 대한 정보를 얻었다고 응답하였다. 앞으로 애니메이션 특성화고등학교에 대한 홍보 전략을 수립할 때에는 이러한 결과를 충분히 감안하여야 할 것이며, 특히 중학교 교사들에 대한 홍보를 강화해야 할 것으로 보인다.

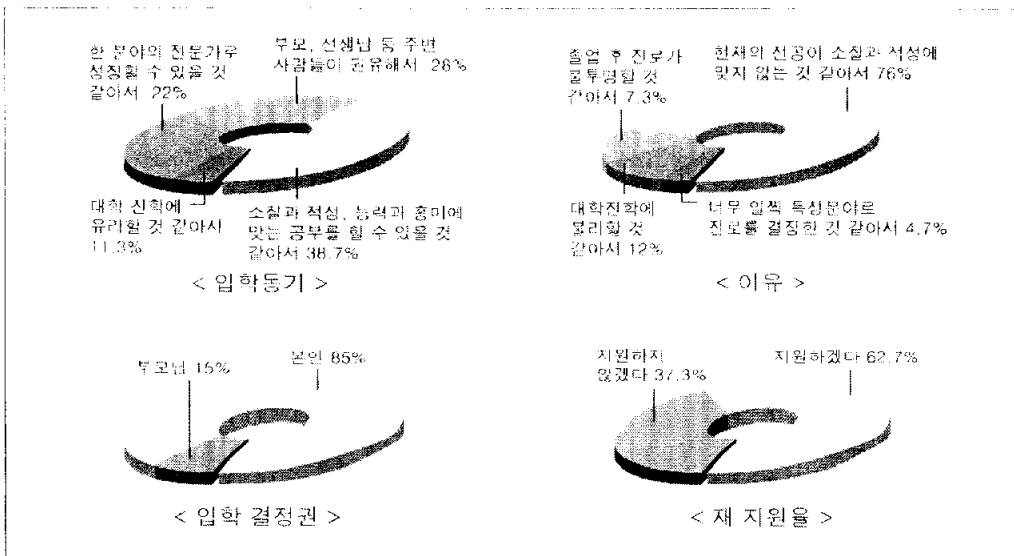
[그림 4] 학생선발



3) 입학동기 및 학과만족도 여부

애니메이션 특성화고등학교에 입학하게 된 동기로 소질과 적성, 능력과 흥미에 맞는 공부를 할 수 있을 것 같아서 라고 응답한 학생이 38.7%로 가장 많았고, 85%의 학생들은 대부분 스스로의 결정에 의해서 특성화 고등학교에 입학하기로 결정한 것을 알 수가 있다. 그리고 재 지원할 의사가 있는지를 묻은 결과 전체적으로 62.7%가 다시 지원하겠다고 밝히고 있고, 지원하지 않는다면 응답 학생의 76%가 현재 전공이 소질과 적성에 맞지 않기 때문에 재 지원하지 않겠다고 밝혔다.

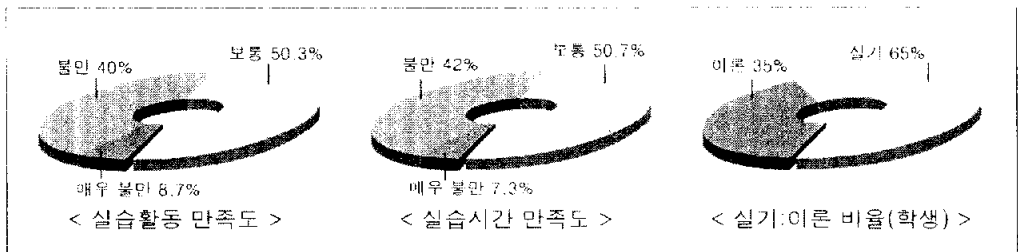
[그림 5] 입학동기 및 학과만족도 여부



4) 실습 활동 만족도

실습활동 만족에 있어서는 50.3%가 보통이라고 대답했고, 실습시간 정도는 50.7%가 보통이라고 했으나, 불만이 많은 편이라서 실습내용에 있어서 전반적으로 그다지 만족하고 있지 못한 것으로 나타났다. 실기와 이론비율은 65:35로 나타났다.

[그림 6] 실습활동 만족도



5) 전문교과 수업방법 및 현황

애니메이션 교육에 있어 전문교과 수업은 65%가 실기쪽으로 치우친 편이라고 대답했고, 전문교과 수업방법 만족도를 묻는 질문에 50.7%가 보통이라고 대답했다.

[그림 7] 전문교과 수업방법 및 현황

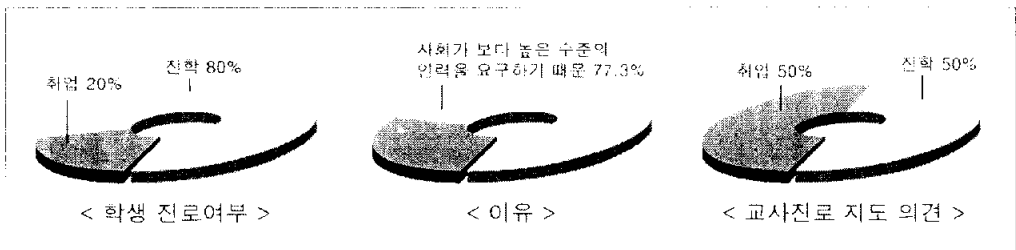


6) 졸업 후 진로 상황

졸업 후의 진로에 대하여 학생에게 조사한 결과 관련 분야의 대학에 진

학할 예정이라는 응답이 80%로 가장 많았고, 왜 그러한 진로를 선택하였는지에 대한 질문에 사회가 보다 높은 수준의 인력을 요구하기 때문이라는 응답이 77.3%로 가장 많았다. 그리고 애니메이션 특성화고등학교 교사들에게 학생들의 졸업 후 진로를 고려해 볼 때 어느 쪽에 중점을 두어 지도하는 것이 바람직하다고 생각하는지에 대해서는 80%의 교사가 진학과 취업을 50:50으로 해야 한다고 응답하여 대부분의 교사들은 특성화고등학교에서 취업과 진학이 동시에 가능하도록 교육을 해야 한다는 의견을 나타냈다.

[그림 8] 졸업 후 진로 상황

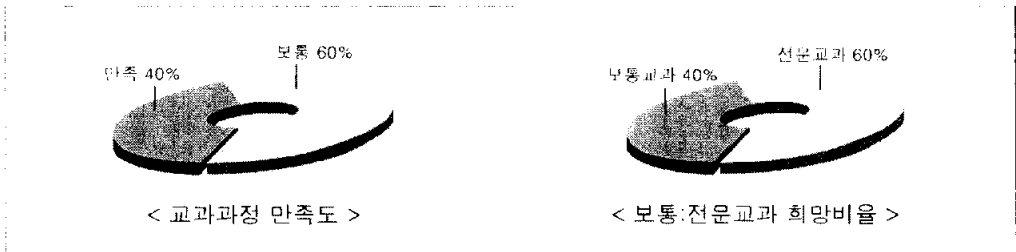


5-2-4. 교육과정 및 교육내용 현황

1) 전공교육 과정

현행 교육과정의 편성 및 운영 만족도 여부에 대한 질문에 교사의 60%가 보통이라고 대답했다. 그리고 애니메이션 특성화고등학교의 경우에는 교육과정을 편성·운영할 때 보통 교과 대 전문 교과의 비율을 어떻게 하는 것이 바람직하다고 생각하는지에 대한 결과는 의견이 '40:60'이 가장 많아 애니메이션 특성화고등학교에서는 보통 교과보다는 특성화 전문 교과에 비중을 두고 교육을 해야 한다는 의견이 많은 것으로 나타났다.

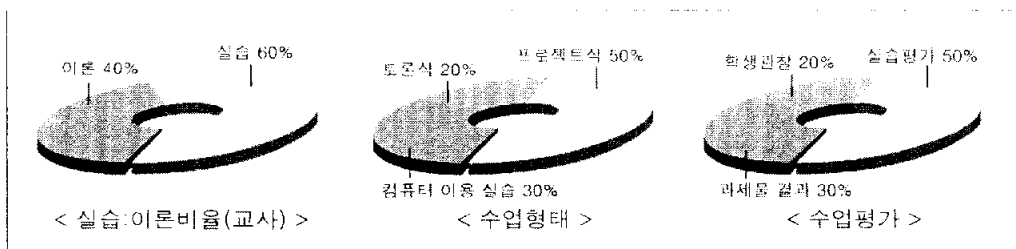
[그림 9] 전공교육 과정



2) 전문교과 수업 운영

전문교과의 교육을 이론을 중심으로 해야 하는지 아니면 실습을 중심으로 해야 하는지에 대한 의견은 전체적으로 이론보다는 실습을 중심으로 전문교과의 교육을 해야 한다는 반응을 보였다. 효과적인 특성화교육을 위하여 주로 적용하고 있는 수업형태 방법은 프로젝트식 수업(50%)으로 나타났고, 수업의 평가에 있어서는 실습평가가 50%를 차지하여 과정을 이해하고 자신의 생각을 표현하는 과정을 중요시하고 있음을 알 수 있다.

[그림 10] 전문교과 수업 과정



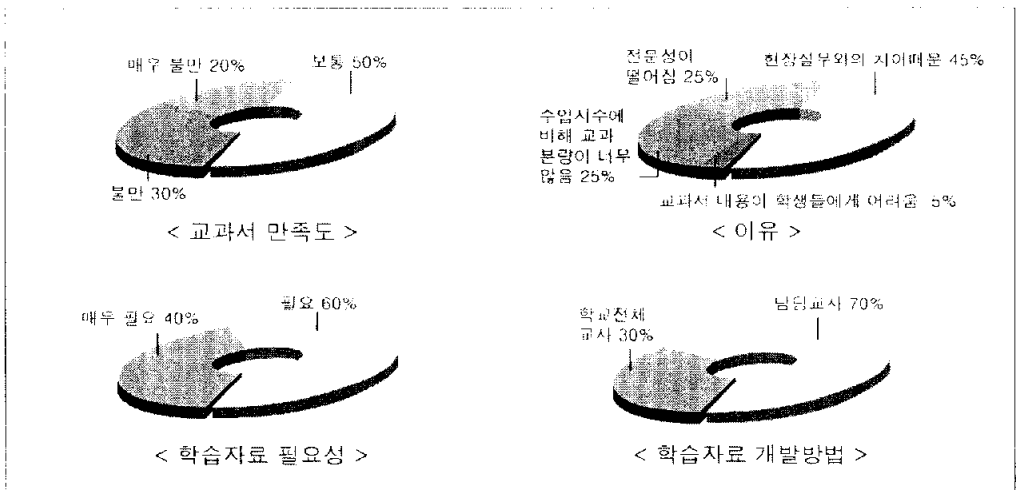
4) 전문 교과서의 사용과 개발

현행 제7차 교육과정 상에 없는 전문 분야를 특성화 시키 운영하고 있는 특성화고등학교의 경우에는 교육부에서 개발한 전문 교과서가 없어 자체적으로 교재를 만들어 사용하거나 시중의 교재를 사용하고 있는 것으로 학교 면담 결과 파악되고 있다.

애니메이션 특성화고등학교에 근무하고 교사들을 대상으로 현재의 교재 사용 실태를 질문한 결과, 전체 응답 교사의 50%가 현재 사용 중인 교과서에 대해 보통으로 생각하고 있었고, 전반적으로 불만족하고 있는 상태였다. 그 이유로는 45%가 현장실무와의 차이 때문이라고 답했다.

현재까지 학습자료 개발은 70%가 학교내에서 담당교과 교사중심으로 개발되었고, 60%가 효율적인 교수-학습활동을 위해 학교자체에서 교재 및 학습자료를 개발할 필요성이 있다고 대답했다.

[그림 11] 전문교과서의 사용과 개발

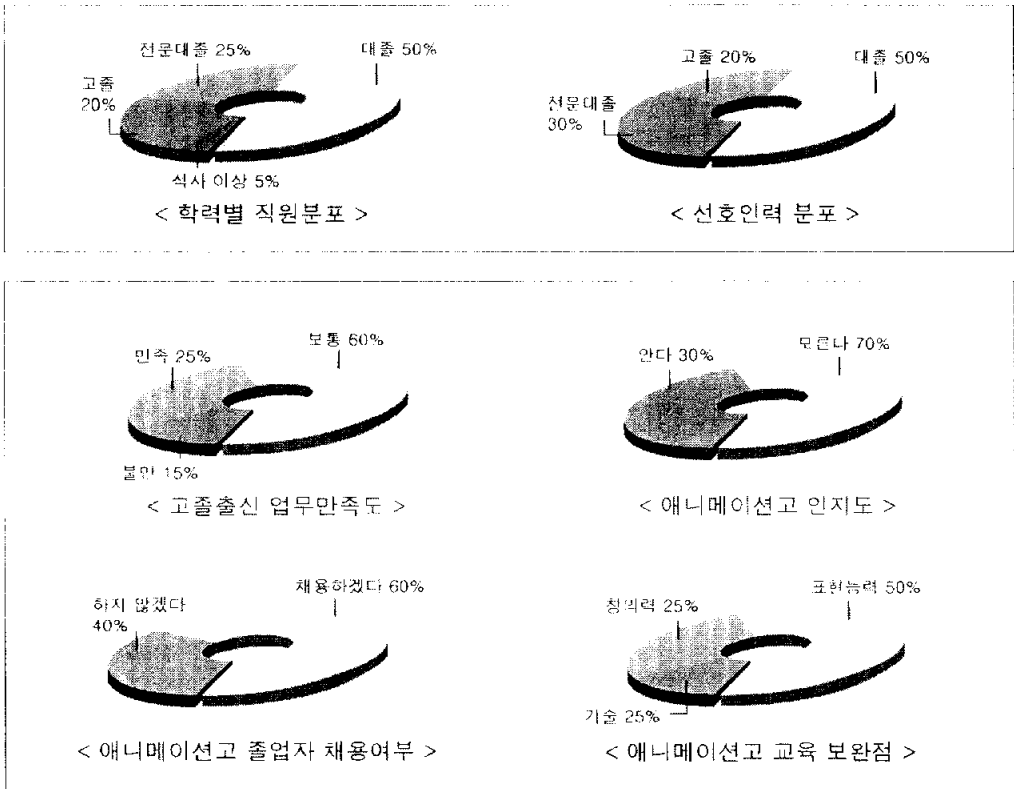


5) 전공교과와 현장의 연계

총 47개의 업체 중 응답한 20개의 업체에서 일하고 있는 고졸자는 20%를 차지하고 있었고, 설문결과 50%가 4년제 대졸자를 사회생활에 적응할 수 있는 기본 소양교육(전문지식+인간관계)이 되어있기 때문에 선호한다고 대답했으며 재직중인 고졸 출신의 애니메이터에 대한 업무만족도에 대해 60%가 보통이라고 대답한 것으로 나타났다. 애니메이션 특성화고등학교에 대한 인식에서는 30%가 알고 있다고 대답하였고, 이 학생들이 졸업 후 채

응여부는 60%가 채용하겠다 고 답하였다. 그리고 고등학교 단계 애니메이션 교육수준에서 중점적으로 다루어져야 할 사항에 대해서는 50%가 표현 능력이라고 응답했다.

[그림 12] 전공교과와 현장과의 연계



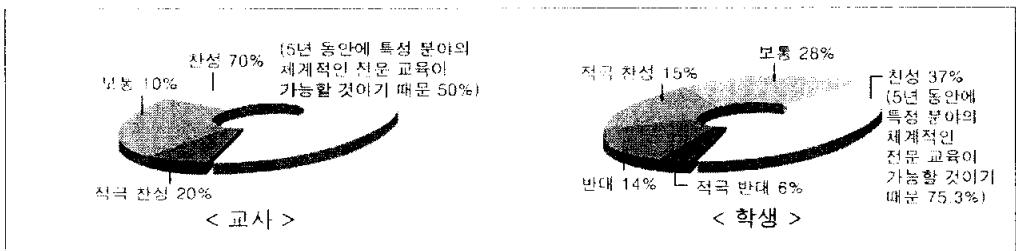
6) 수업연한 자율화

애니메이션 특성화고등학교의 수업 연한을 자율화하여 특성화 전문분야에 따라서는 고등학교 3년 과정에 2년의 전문대학 과정을 연계하여 운영할 수 있도록 하는 방안에 대하여 교사들의 의견을 조사한 결과, 2년제 전문대학 과정의 연계 운영에 대하여 찬성한다는 의견이 70%로, 교사들은 애니메이션 특성화고등학교에 2년제 전문대학 과정을 연계하여 5년제로 운영

하는 것에 대하여 찬성한다는 입장을 보였다. 그 이유를 물어본 결과 5년 동안 특정분야의 체계적인 전문교육이 가능할 것이기 때문이라는 의견이 50%로 가장 많았다.

학생의 의견으로는 2년제 전문대학 과정의 연계 운영에 대하여 찬성한다는 의견이 37%였고, 이유는 75.3%가 5년 동안 특정분야의 체계적인 전문교육이 가능할 것이기 때문으로 나타났다.

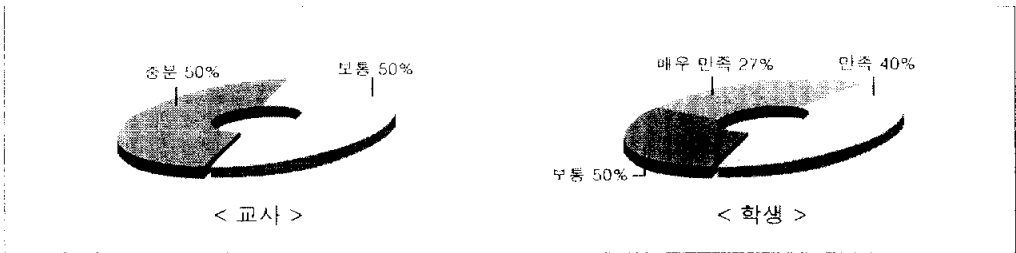
[그림 13] 2년제 전문대학과정의 연계 운영



5-2-5. 교육시설 현황

애니메이션 특성화고등학교의 실험·실습시설 설비를 어느 정도 갖추고 있는지 물어본 결과, 교사는 보통이다와 충분하다고 응답한 비율이 50%씩인 반면 학생은 50%가 보통이라고 응답했다. 따라서 애니메이션 특성화고등학교 교사와 학생들은 학교의 실험·실습 시설 및 설비가 대체로 충분하다고 생각하고 있는 것을 알 수가 있다. 그러나 아직 시설을 확충하는 단계에 있는 개편 고등학교에서는 향후 더 많은 재정이 필요할 것이다.

[그림 14] 실습·실험 설비 및 기자재 현황



5-3. 결과분석

애니메이션만을 전문으로 교육하고 있는 특성화고등학교는 2004년 현재 총 3개교로 모두 공립이며, 2000년도에 신설된 한국애니메이션 고등학교, 2003년에 신설된 울산애니원고등학교, 실업계고등학교에서 개편한 충남애니메이션고등학교가 있다. 이들 학교는 전문인 양성을 목표로 차별화된 교육과정의 운영이라는 본래의 취지를 살려 특성화된 교육이 이루어지는 것이 특징이며, 입시 위주, 성적 위주로 획일화된 교육을 학생의 소질과 적성에 부응하는 교육으로 전환하여 궁극적으로는 장래 애니메이션 분야의 유능한 인재를 효과적으로 양성하기 위해 노력하고 있다.

애니메이션 특성화고등학교 교사는 전공분야와 자격증 소지에 있어 미술 전공자의 비율이 높고, 교사의 절반이상이 실무경험이 없는 것으로 나타났다. 특정 분야에 대한 전문적인 교육을 집중적으로 실시하여 전문 교육이 현장성 있게 실질적으로 이루어질 수 있도록 하기 위해서는 전문 교과 교사들의 경우에는 애니메이션 분야에 대한 전문적인 능력과 풍부한 실무 경험을 갖춘 강사와 산학점입 교사수를 늘여야 할 것이다. 그리고 공교사로 임용된 후에도 계속적으로 애니메이션 분야에 관한 전문적인 능력을 개발할 수 있도록 다양한 연수 기회를 부여해야 한다.

그리고 학생선발의 문제에 있어서, 학생들의 애니메이션 특성화고등학교의 진학 이유는 소질과 적성, 능력과 흥미에 맞는 공부를 할 수 있다는 점이 결정요인이 되었고, 학과에 대한 흥미와 관심도도 대체로 높은 편으로 나타났다. 본래의 도입 취지에 맞는 학생들을 선발하는 것이 무엇보다 중요하기에 소질과 적성, 재능과 관심이 있는 우수 학생을 유치하기 위해서는 그에 대한 적절한 대책을 강구해야 한다.

애니메이션 특성화고등학교에서는 기존의 고등학교와는 달리 삶과 일의 세계에 연관된 살아있는 교육이 이루어질 수 있도록 혁신적인 교육과정을 편성·운영해야 할 것이기에, 보통교과와 전문교과의 비율은 특성화분야에 따라 다양하게 정하도록 애니메이션 고등학교의 취지를 살리기 위해서는 보통 교과보다는 전문 교과에 더 비중을 두어 편성하는 것이 바람직 할 것이다. 수업 시간도 효율적으로 조정하여 애니메이션 교육의 효과를 극대화 하고, 실천 활동을 통한 학습이 이루어질 수 있도록 가급적 실습, 문제 해결법, 개별 과제나 소집단 과제 수행의 프로젝트법, 팀 티칭 등의 교수·학습 방법을 주로 적용해야 한다.

또한, 전공분야의 정보획득능력에 주안점을 두어 자기주도적 학습능력을 키울 수 있도록 하고, 교육결과를 평가할 때에는 무엇을 얼마나 알고 있는가 보다는 무엇을 얼마나 할 수 있는가에 초점을 맞추어 평가해야 한다. 이를 위해서는 가급적이면 필기시험을 통한 평가는 최소화하고 실습결과, 포트폴리오, 현장 체험 학습 결과 등 수행 능력을 중심으로 평가해야 한다.

자율적인 운영 능력을 갖춘 애니메이션 특성화고등학교는 모두 자율 학교로 지정하고, 또한 자율 운영권을 확대해서 특성화된 다양한 교육과정을 편성·운영할 수 있도록 교육부나 시도 교육청에서 최소한의 기준만을 제시하고 나머지는 학교 자율적으로 운영할 수 있도록 해야 한다.

현재 설립·운영되고 있는 애니메이션 특성화고등학교는 대부분 현행 교

육과정 상에 없는 전문분야를 특성화시킨 경우라서 대부분의 애니메이션 특성화고등학교에서는 짧은 기간 내에 많은 비용과 시간을 들여 전문 교과서를 새로이 개발하고 있었다. 따라서 꼭 필요하여 학교가 자체적으로 교과서를 개발할 경우에는 이에 필요한 예산을 정부나 교육청에서 지원해 주어야 할 것이다.

Ⅲ. 결 론

애니메이션 특성화고등학교는 학생들의 소질과 적성, 재능과 흥미에 부응하는 교육을 하고 있고, 또 대부분 소규모로 운영되어 기존의 학교들에 비해 교사와 학생, 학생들 간에 친근감을 유지할 수 있어, 성적 위주·입사 위주로 획일화된 대규모의 고등학교 교육에 대한 대안적인 학교 유형으로 주목받고 있다. 또한, 소질과 적성이 유사한 학생들을 대상으로 특정 분야에 대한 교육을 전문적으로 실시함으로써 장차 그 분야의 우수한 인재를 양성할 수 있을 것으로 기대되 애니메이션 관련 산업의 발전에도 상당히 기여할 것으로 보인다.

그러나 이러한 기대에도 불구하고 애니메이션 특성화고등학교에는 해결해야 할 현안문제도 많다. 학교 커리큘럼이나 학생 선발의 문제, 교과서 개발 및 사용의 문제, 교사 확보 및 전문성 제고의 문제, 산업인력의 수요와 공급문제 등이 현안 문제로 지적되고 있다.

애니메이션 특성화고등학교가 이러한 현안 문제들을 해결하여 우리나라 고등학교 교육의 하나의 대안으로서, 또 장차 관련 산업 분야의 우수한 인재를 양성하는 학교로서 성공적으로 운영되도록 하기 위해서는 다음과 같은 발전방안이 모색되어야 할 것이다.

첫째, 가장 큰 문제점으로는 애니메이션 산업의 인력수요와 공급문제이다. 이는 고등학교뿐만 아니라 대학(원) 등과 공통된 문제로, 급속한 양적 증가로 인해 애니메이션 교육과정이 정형화되지 못하고 전문성까지 결여된 상태에서 고등학교나 대학에서 앓다투어 관련 학과를 개설하고 해마다 수많은 졸업자들이 쏟아져 나오는 이 시점에서 과연 애니메이션 시장은 이들

을 모두 수용할 수 있을지, 양질의 인력을 배출할 수 있을지 의문이다.

국내 20,000여명의 애니메이션 종사자 외에도 애니메이션 관련 학과를 설치한 많은 학교의 졸업자들이 여기에 합세하게 되면, 매우 큰 인력군을 형성하여 인력수요에 비해 공급과잉의 문제는 심각한데, 대학의 경우만 하더라도 2006년 5,500여명의 졸업자가 배출되지만 4,983명의 실업자가 양산될 것으로 보인다.

애니메이션 산업이 발전하기 위해서는 단순히 관련 학과가 설치된 대학의 증가 및 각종 교육기관의 증설만으로 애니메이션 업계에 필요한 인력 수급을 원활화하게 해 줄 것이라고 기대하기는 어렵고, 고등학교와 대학을 비롯한 각종 애니메이션 인력 육성 기관들이 각기의 특화된 교육목표 하에 현장의 수요에 걸맞은 인재 양성을 위해 기능적 분담을 해 나가야 하는 것이 무엇보다도 시급하다고 할 수 있다. 또한 새로운 인력의 배출 이외에도 제작환경 변화 및 신종 기술의 발전으로 인한 구조적 실업문제를 막기 위한 현장인력의 재교육 프로그램 역시 지속적으로 이루어져야 할 것으로 보인다. 그리고 연간 어느 정도의 프로젝트를 꾸준히 진행하는 업체에 의한 직업적 애니메이터들의 상시 고용을 통해 고용의 안정화와 제작기술력의 축적 효과까지 도모할 수 있으므로 정부는 지속적인 창작 프로젝트가 제작될 수 있는 여건과 환경을 조성해야 한다.

그러므로 현재의 인력수급 불균형을 조정하고 시장창출을 위한 정부차원의 지원이 필요하며 이와 함께 고려될 사항은 애니메이션 관련 학과의 증설을 지양하는 방향으로 나아가야 한다.

둘째, 학생선발의 문제에 있어서, 학생들의 애니메이션 특성화고등학교의 신학 이유는 소질과 적성, 능력과 흥미에 맞는 공부를 할 수 있다는 점이 결정요인이 되었고, 학과에 대한 흥미와 관심도도 대체로 높은 편으로 나타났다. 본래의 도입 취지에 맞는 학생들을 선발하는 것이 무엇보다도 중요

하기에 소질과 적성, 재능과 관심이 있는 우수 학생을 유치하기 위해서는 내신보다는 실기능력과 면접에 더 큰 비중을 두어 선발해야 한다.

셋째, 교사의 전문성 결여에 관한 문제이다. 애니메이션 특성화고등학교의 성패는 전문성과 풍부한 경험을 가진 우수한 교사를 확보하느냐에 따라 좌우된다고 해도 과언이 아닐 것이다. 그러나 애니메이션에 대한 이론과 실무능력과 경험 그리고 교육능력까지 겸비한 인력을 찾기란 참으로 어려운 일이다. 설사 그런 인력이 있다하더라도 흡족한 처우와 임금, 교직자격증 등의 문제로 한계가 있는 실정이다.

그러므로 특성화고등학교에서는 산업계의 우수한 경력자들 중에서도 교직을 희망하는 사람에게는, 교직자격에 대한 제한을 자유롭게 하여 정규교사로 채용될 수 있도록 교직 문호를 개방해야 한다.

넷째, 애니메이션 특성화고등학교의 자율권을 확대해야 한다. 애니메이션의 전문교육이 가능하도록 하기 위해서는 교육과정의 편성·운영, 교과용도서의 사용, 교장 및 교사의 자격, 수업 연한 등 학교 운영상에 자율 권한을 완전 부여해야 한다. 애니메이션 직무능력과 기술, 산업체가 요구하는 교육과정 등을 종합하여 불필요한 교과목은 과감히 줄이고 전문화, 특성화시켜야 한다. 그러기 위해서는 단순한 애니메이션 원화나 동화제작 또는 기술적 시스템에 국한된 교육이 아니라 이를 좀 더 세분화시켜 전문성이 바탕으로 된 교육이 이루어져야 한다. 한 편의 애니메이션이 만들어지기 위해서는 프리 프로덕션(기획, 시나리오, 콘티 등)과 프로덕션(원화, 동화, 디지털 작업), 그리고 포스트 프로덕션(유행, 녹음, 편집)의 과정이 있어야 하는데, 이 많은 공정을 세분화시켜 각 분야에 투입될 인재들을 고루 배출하는 일이 시급하다.

그리고 현재 애니메이션 인력의 수는 증가했으나 하청생산중심 제작형태를 고수해왔는데, 이는 지금까지의 교육이 기획 및 창작능력에 초점을 맞

추기보다 제작위주의 교육을 실행하고 있었기 때문이다. 소비자에게 각광 받는 애니메이션을 만들려면 우선 작품의 전개와 스토리, 캐릭터와 음악부분 등에서 많은 이들에게 재미와 신선함, 그리고 공감을 주어야 한다. 이를 위해서는 애니메이션 특성화고등학교 운영의 자율성을 최대한 보장하여 교과과정에서도 보통교과의 틀은 그대로 두되 전문교과와 연계된 중핵교육과정(core curriculum)⁵⁾의 개념 도입이 필요하다. 말하자면 여러 보통교과에 애니메이션의 다양한 분야를 횡적으로 연결하는 분배와 집중의 조화로운 조합을 토대로 애니메이션 분야에 관계된 교육을 밀도 있게 하는 것이다. 예를 들어 국어시간에는 시나리오와 대본 쓰는 법과 다양한 국내외의 문학 작품을 통한 스토리 발상을, 사회시간에는 애니메이션과 관련된 마케팅 기법이나 법률에 관한 것을, 영어시간에는 세계시장에 자신의 애니메이션을 어필하기 위한 영어회화를 중점적으로 가르치는 방안이 마련되어야 한다. 이렇듯 실제 애니메이션 교육과 동떨어진 보통교과목 보다는 구체적이고 실질적인 지식을 습득할 수 있는 기반을 조성하는 것이 시급한 일일 것이다.

그리고 이 많고 세분화된 교육과정을 소화해내기 위해 그 기간이 짧다면 특성화 고등학교의 수업 연한을 자율화하여 고등학교 3년 과정에 2년의 전문대학 과정을 연계하여 좀 더 체계적인 교육으로 교과과정에서 많은 작품을 제작하고 전문 프로듀서의 역량까지 길러줄 수 있는 그리고 졸업 후의 진로까지 연계할 수 있는 탄탄한 시스템의 구축이 필요하다.

6) 중핵교육과정[中核教育課程, core curriculum]-학교의 교육과정에서 가장 중요하다고 생각되는 활동을 중심에 놓고 그 이외의 것을 주변에 조직하는 교육과정의 형태.

참 고 문 헌

< 단 행 본 >

- 한국교육개발원, 김영철, 특수목적형 고등학교 운영실태 및 진단에 관한 세미나, 2003.
- 교육인적자원부, 각국의 고등학교 단계 직업교육수준 및 교육환경 비교연구, 2000.
- 한국직업능력개발원, 최영호, 정민승, 김철희 공저, 직업교육훈련의 공급 및 수요 활성화방안 연구, 1998.
- 한국직업능력개발원, 강성원, 옥준필 공저, 특성화고등학교 발전방안 연구, 2000.
- 한국직업능력개발원, 김기홍, 옥준필 공저, 실업계고교 개편 우수사례 조사 연구, 2002.
- 한국직업능력개발원, 실업계 고등학교 교육과정 자율운영 실험학교 일반화 방안, 2002.
- 홍성기, 특성화 고등학교 운영을 통한 실업교육 활성화 방안
- 문화산업진흥원, 연차보고서, 2002.
- 각 특성화 고등학교, 학교 교육 운영 계획서
- 문화관광부, 문화산업통계
- 문화관광부, 대한민국 애니메이션산업 백서 2004

< 논문 >

- 장용균, 만화 Animation분야 특성화고등학교 교육과정 개발에 관한 연구, 경희대학교, 2000

- 표선희, 특성화 고등학교의 활성화 방안에 관한 연구, 대학교, 2002
- 장경아, 우리나라 만화, 애니메이션 교육현황 연구, 홍익대 교육대학원, 2001
- 문미애, 문화콘텐츠산업의 국제경쟁력 제고방안에 관한 연구, 경희대 대학원, 2002

< 참고 URL >

- 교육인적자원부 - <http://www.moe.go.kr>
- 울산애니원 고등학교 - <http://www.anione.hs.kr>
- 한국애니메이션 고등학교 - <http://www.anigo.or.kr>
- 충남애니메이션 고등학교 - <http://www.anigo.hs.kr/>
- 한국직업능력개발원 - <http://www.krivet.re.kr>
- 한국애니메이션 제작자협회 - <http://www.koreaanimation.or.kr>
- 한국문화콘텐츠진흥원 - <http://www.kocca.or.kr>
- 문화관광부 - <http://www.mct.go.kr>

[부 록]

애니메이션 특성화고등학교의 발전방안에 관한 설문조사

본 설문지는 애니메이션 특성화고등학교에 재직하고 계신 선생님들을 대상으로 ‘애니메이션 특성화고등학교의 현황 및 운영방안에 대한 연구’를 위한 조사 자료로 사용하고자 합니다.

학기 중에 여러모로 바쁘시겠지만 잠시 시간을 내시어 설문에 응답해 주신다면, 매우 유용한 기초 자료로 활용될 수 있을 것입니다. 설문조사 결과는 연구 목적 이외에 다른 용도로는 절대로 사용되지 않을 것이오니, 안심하시고 설문에 응답하여 주십시오.

귀교의 발전을 기원드리며 감사합니다.

부경대학교 교육대학원 디자인교육전공 조 서 연

부경대학교 디자인 학부 지도 교수 장 청 건

■ 다음의 설문내용을 읽고 알맞은 곳에 V로 또는 직접 기입하여 주십시오. (교사용)

◆ 일반적인 문항

- 성 별: 1) 남 2) 여 2. 직 위: 1) 정교사 2) 산학겸임 교사
- 연 령: 30세미만() 30-39세() 40-49세() 50-59세() 60세이상()
- 교직경력 : _____ 년
- 교사 전공과목 : 1) 디자인 2)공예 3) 디자인·공예 4)미술 5) 전산 6) 기타
교원취득자격증 : 1) 디자인 2)공예 3) 디자인·공예 4)미술 5) 전산 6) 기타
- 산업체 근무: 유 () 무 ()

◆ 교사수급 및 연수

6. 애니메이션 특성화 교육을 위한 교사연수가 필요하다고 생각하십니까?

	①	②	③	④	⑤	
매우 필요	<-----	-----	-----	-----	----->	전혀 필요하지 않음

7. 교사연수가 필요하다고 생각하시면 어떤 내용의 연수를 받고 싶습니까?

- 1) 전공이론 2) 전공실기 3) 첨단 기자재 사용 4) 관련 산업체의 현장 연수

8. 산업체 겸임교사나 강사를 활용함으로써 현장성있는 특성화 교육을 하는데 도움이 된다고 생각하십니까?

	①	②	③	④	⑤	
매우 도움 됨	<-----	-----	-----	-----	----->	전혀 도움되지 않음

◆ 학생선발

9. 올해 학생선발 결과 소원과 적성, 재능과 관심이 있는 학생들이 어느 정도 입학했다고 생각하십니까?

	①	②	③	④	⑤	
매우 많음	<-----	-----	-----	-----	----->	전혀 없음

10. 학교가 추구하는 교육목적에 맞는 학생선발을 위해 어떤 방법이 제일 적절하다고 생각하십니까?

- 1) 내신성적 2) 내신성적과 임상경력 3) 내신성적과 실기시험 4) 교장 추천서

◆ 진로선택

11. 졸업자의 진로는 취업과 진학 중 어디에 더 많은 비중을 두어야 할 것 같습니까?

취업 (_____) % : 대학진학 (_____) %

12. 특성화 고등학교 학생들의 진로선택시 대학진학이 더 많은 이유는 무엇입니까?
- 1) 고졸출신에 대한 사회의 부정적 선입관 때문
 - 2) 취업을 할만한 파망한 기업체가 없기 때문
 - 3) 사회가 보다 높은 수준의 인력을 요구하기 때문(더욱 심도있는 교육을 받기위해)
 - 4) 특별전형의 기회확대로 대학가기가 쉬워졌기 때문

◆ 교육과정 운영

13. 교육과정 편성 및 운영에 대해 만족하십니까?

	①	②	③	④	⑤	
매우 만족	<-----	-----	-----	-----	----->	전혀 만족하지 않음

14. 만족하지 않으신다면 그 이유는 무엇입니까?

- 1) 체계적인 교육과정의 부재
- 2) 학교특성을 고려하지 않은 교육과정
- 3) 현장실무와의 연계 부족
- 4) 제한적인 교과 이수과정 때문

15. 전문교과와 보통교과의 비율은 어느 정도가 적당하다고 생각하십니까?

전문교과 () % : 보통교과 () %

◆ 전문교과 수업운영

16. 현재 실습과 이론 중 어느 쪽에 더 많은 비중을 차지하십니까?

	①	②	③	④	⑤	
실기	<-----	-----	-----	-----	----->	이론

17. 특성화된 교육을 효과적으로 하기 위하여 주로 어떤 교수-학습방법으로 수업을 하고 계십니까?

- 1) 토론식 수업
- 2) 컴퓨터를 활용한 실습수업
- 3) 프로젝트식 수업
- 4) 강의식 수업

18. 특성화된 교육을 효과적으로 하기 위하여 주로 어떤 수업평가를 하십니까?

- 1) 과제물 결과
- 2) 실습평가
- 3) 학생관찰
- 4) 필기시험

◆ 교재연구

19. 수업시 어떤 교재를 사용하십니까?

- 1) 교과서
- 2) 전문서적
- 3) 인수를 통한 교육내용
- 4) 학교/교사가 제작한 교재

20. 교과서에 대한 만족도는 어떠하십니까?

	①	②	③	④	⑤	
매우 만족	<-----	-----	-----	-----	----->	매우 만족안함

21. 불만족하는 이유는 무엇입니까?

- 1) 전문성이 떨어짐
- 2) 교과서 내용이 학생들에게 어려움

3) 현장실무와의 차이때문

4) 수업시수에 비해 교과 분량이 너무 많음

22. 현재까지 학습 자료 개발을 어떤 방법으로 하셨습니까?

1) 학교 내에서 담당 교과 교사 중심

2) 학교 내에서 전체 교사의 협력

3) 전문 연구기관과 협력

4) 지역 교육청 및 교육연구원의 협력

23. 효율적인 교수·학습 활동을 위해 학교 자체에서 교재 및 학습자료를 개발할 필요성이 있다고 생각하십니까?

	①	②	③	④	⑤	
매우 필요	<-----	-----	-----	-----	-----	>
						전혀 필요하지 않음

◆ 실험·실습 및 현장 실습 운영

24. 애니메이션 특성화 교육을 위한 실험·실습시설 및 설비를 어느 정도 갖추고 있다고 생각하십니까?

	①	②	③	④	⑤	
아주 충분함	<-----	-----	-----	-----	-----	>
						전혀 충분하지 않음

25. 실험·실습시설 및 설비가 충분치 않다면 보충되어야 할 것은 무엇입니까?

1) 기자재 2) 전공실 3) 첨단 기자재를 이용한 소프트웨어 4) 실험·실습 부자재(소모품)

◆ 수업연한 자율화

26. 특성화 고등학교의 수업 연한을 자율화하여 고등학교 3년 과정에 2년의 전문대학 과정을 연계하여 운영할 수 있도록 하는 것에 대하여 어떻게 생각하십니까?

	①	②	③	④	⑤	
적극 찬성	<-----	-----	-----	-----	-----	>
						적극 반대

26-1. 찬성한다면 그 이유는 무엇입니까?

1) 5년 동안에 특정 분야의 체계적인 전문 교육이 가능한 것이기 때문

2) 대학과 연계하여 교육하는 것보다 실효성이 있다고 생각하기 때문

3) 학생과 학부모가 선호할 것이기 때문

4) 학생과 학부모의 대학진학 욕구를 바람직한 방향으로 이끌 수 있기 때문

26-2. 반대한다면 그 이유는 무엇입니까?

1) 3년의 고등학교 교육으로 충분하다고 생각하기 때문

2) 학생과 학부모가 선호하지 않을 것이기 때문

3) 5년을 한 학교에 재학할 경우 지루함을 느낄 것 같기 때문

4) 졸업 후에 관련 분야의 대학에 진학하는 것이 보다 실효성이 있기 때문

■ 다음의 질문내용을 읽고 알맞은 곳에 V표 또는 직접 기입하여 주십시오.(학생용)

* 학년 1) 1학년 2) 2학년 3) 3학년 * 전공 _____

◆ 입학동기

1. 애니메이션 특성화고등학교에 입학한 동기는 무엇입니까?

- 1) 나의 소질과 적성, 능력과 흥미에 맞는 공부를 마음껏 할 수 있을 것 같아서
- 2) 부모, 선생님 등 주변 사람들이 권유해서
- 3) 한 분야의 전문가로 성장할 수 있을 것 같아서
- 4) 대학 진학에 유리할 것 같아서

2. 애니메이션 특성화고등학교에 입학한 것은 누가 결정한 것입니까?

- 1) 본인 2) 부모님 3) 학교 선생님 4) 기타 ()

3. 만약 고등학교에 입학할 기회가 다시 주어진다면, 현재 재학 중인 애니메이션 특성화고등학교에 또 다시 지원하겠습니까? 지원한다 () : 지원하지 않겠다 ()

3-1. 지원하지 않겠다면 그 이유는 무엇입니까?

- 1) 대학진학에 불리할 것 같아서 2) 현재의 전공이 소질과 적성에 맞지 않는 것 같아서
- 3) 졸업 후 진로가 불투명한 것 같아서 4) 너무 일찍 특정분야로 진로를 결정한 것 같아

4. 현재 재학 중인 애니메이션 특성화고등학교에 관한 정보를 어디서 얻었습니까?

- 1) TV나 신문, 잡지 등 언론 매체 2) 부모, 친구, 친척, 형제 자매 등 주변 사람
- 3) 학교 선생님과과의 진로 상담 4) 학원이나 진로 정보지

◆ 실험·실습 및 현장 실습 운영

5. 학교에서 배우는 전문 교과(진공)의 실습활동 대하여 어느 정도 만족합니까?

	①	②	③	④	⑤	
매우 만족	<-----	-----	-----	-----	----->	매우 만족하지 않음

6. 실습시간은 어느 정도 만족합니까?

	①	②	③	④	⑤	
매우 만족	<-----	-----	-----	-----	----->	매우 만족하지 않음

◆ 진로상황

7. 졸업 후의 진로를 어떻게 구상하고 있습니까? 취업 () : 대학진학()

7-1. 졸업 후 관련분야의 취업을 선택했다면 그 이유는 무엇입니까?

- 1) 부모님 2) 가정형편 3) 성적 4)본인 스스로

7-2. 졸업 후 관련분야의 대학신학을 선택했다면 그 이유는 무엇입니까?

- 1) 고졸출신에 대한 사회의 부정적 선입관 때문
- 2) 취업을 할만한 기업체가 없기 때문
- 3) 사회가 보다 높은 수준의 인력을 요구하기 때문(더욱 심도있는 교육을 받기위해)
- 4) 특별전형의 기회확대로 대학가기가 쉬워졌기 때문

◆ 전공수업

8. 전공 수업 방법에 대하여 어느 정도 만족합니까?

	①	②	③	④	⑤	
매우 만족	<-----	-----	-----	-----	----->	매우 만족하지 않음

9. 전문 교과외의 수업 (전공 수업)은 어떻게 하고 있습니까?

	①	②	③	④	⑤	
이론위주	<-----	-----	-----	-----	----->	실기위주

◆ 시설 및 기자재 상황

10. 학교의 시설 및 설비에 대하여 어느 정도 만족합니까?

	①	②	③	④	⑤	
매우 만족	<-----	-----	-----	-----	----->	매우 만족하지 않음

11. 실험·실습시설 및 설비가 충분치 않다면 보충되어야 할 것은 무엇입니까?

- 1) 기자재
- 2) 전공실
- 3) 첨단 기자재를 이용할 소프트웨어
- 4) 실험·실습 부자재(소모품)

◆ 수업연한 자율화

12. 특성화 고등학교의 수업 연한을 자율화하여 고등학교 3년 과정에 2년의 전문대학 과정을 연계하여 운영할 수 있도록 하는 것에 대하여 어떻게 생각하십니까?

	①	②	③	④	⑤	
적극 찬성	<-----	-----	-----	-----	----->	적극 반대

12-1. 찬성한다면 그 이유는 무엇입니까?

- 1) 5년 동안에 특정 분야의 체계적인 전문 교육이 가능할 것이기 때문
- 2) 대학과 연계하여 교육하는 것보다 실효성이 있다고 생각하기 때문
- 3) 학생과 학부모가 선호할 것이기 때문
- 4) 학생과 학부모의 대학진학 욕구를 바람직한 방향으로 이끌 수 있기 때문

12-2. 반대한다면 그 이유는 무엇입니까?

- 1) 3년의 고등학교 교육으로 충분하다고 생각하기 때문
- 2) 학생과 학부모가 선호하지 않을 것이기 때문
- 3) 5년을 한 학교에 재학할 경우 지루함을 느낄 것 같기 때문
- 4) 졸업후에 관련 분야의 대학에 진학하는 것이 보다 실효성이 있기 때문

■ 다음의 설문내용을 읽고 알맞은 곳에 √표 또는 직접 기입하여 주십시오.(업체용)

◆ 다음은 일반적인 문항입니다.

1. 업 체 명 : _____ 2. 직 위 : _____

◆ 다음은 인력활용 및 교육에 관한 질문입니다.

3. 현재 귀사에서 재직중인 직원 수를 알맞은 칸에 기입해 주시기 바랍니다.

	남				여			
학력	석사이상	대졸	전문대졸	고 졸	석사이상	대졸	전문대졸	고 졸
직원수	명	명	명	명	명	명	명	명

4. 다음 중 업체에서 선호하는 인재의 학력은 무엇입니까?

1) 석사이상 2) 4년제 대졸 3) 전문대졸 4) 고졸

5. 그 이유는 무엇입니까?

()

6. 국내 특성화 고등학교 중 '애니메이션 특성화고등학교'에 대해서 알고계십니까?

1) 알고 있다. 2) 모른다.

7. 애니메이션 고등학교를 막 졸업한 학생을 채용하실 생각이 있으십니까?

1) 있다 2) 없다

8. 귀사에서 재직중인 고졸출신의 애니메이터의 업무만족도는 어느 정도입니까?

	①	②	③	④	⑤	
매우 만족	<-----	-----	-----	-----	----->	매우 만족하지 않음

9. 현 고등학교 단계 애니메이션 교육수준에서 중심으로 다루어야 할 사항은 무엇이라 생각하십니까?

1) 표현능력 2) 창의력 증진교육
3) 기술적 지식(컴퓨터, 기차재 사용) 4) 이론교육