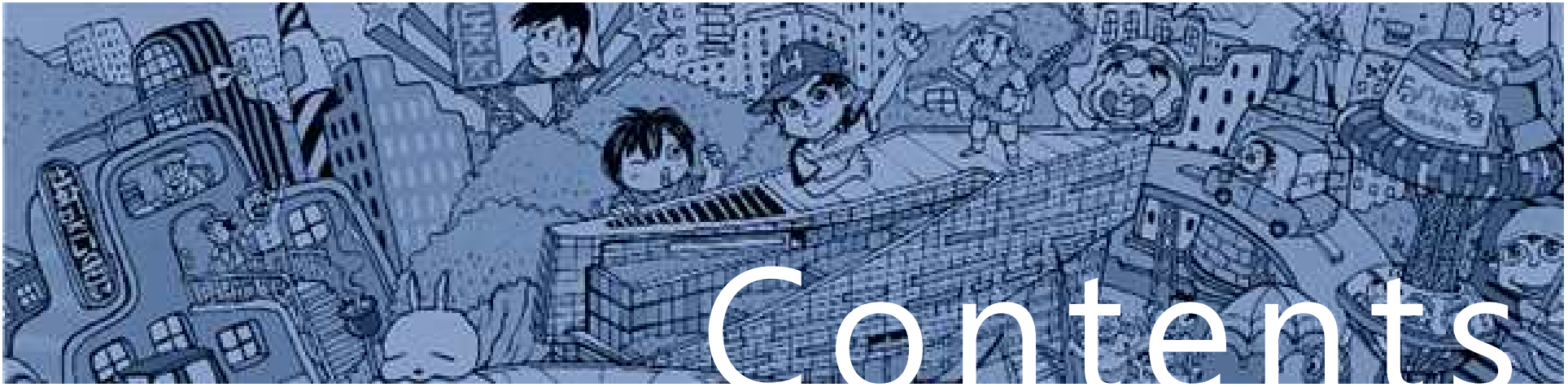




# 콘텐츠 향의인재개발원 설립방안 연구

**한창완** (세종대학교 만화애니메이션학과 교수)



## 1. 상황분석 : 융합콘텐츠 사례분석

- 1-1. 홀로그램을 이용한 사이버캐릭터 콘서트
- 1-2. 아이폰북
- 1-3. 디지털 기술을 이용한 뮤지컬과 연극
- 1-4. 디지로그 사물놀이 : 죽은 나무 꽃피우기
- 1-5. 라이브 파사드
- 1-6. 미디어아트
- 1-7. 스토리텔링과 소프트웨어의 융합

## 2. 만화애니메이션 융합콘텐츠 유형

- 2-1. 만화기반 융합콘텐츠
- 2-2. 애니메이션기반 융합콘텐츠의 유형

## 3. 문화콘텐츠 전문인력양성의 필요성 및 공공기관 지원의 당위성

## 4. 공공기관의 인력양성 범위

## 5. 비전과 수요 및 기대효과

## 6. (가칭)콘텐츠창의인재개발원 전문인력양성의 사업 개요

- 6-1. 중장기 단계별 사업내용
- 6-2. 세부사업 내용

## 1-1. 홀로그램을 이용한 사이버캐릭터 콘서트

보컬로이드 하츠네 미쿠 SPiCa공연 실황 (2010년)



## 1-2. 아이폰북

일본 덴츠사의 아이폰북 : 스마트폰과 아트북의 결합



## 1-3. 디지털 기술을 이용한 뮤지컬과 연극



## 1-4. 디지로그 사물놀이 : 죽은 나무 꽃피우기

국악과 최첨단 홀로그램 기술의 융합



## 1-5. 라이브 파사드

소리와 모션에 즉각적으로 반응하는 실시간 인터랙션 시스템을 적용하여 공간을 자신의 퍼포밍이나 참여로 변화. 다수가 동시참여 가능



## 1-6. 미디어아트

아날로그적 평면 그림에 미디어 기술을 융합



이이남의 미디어아트



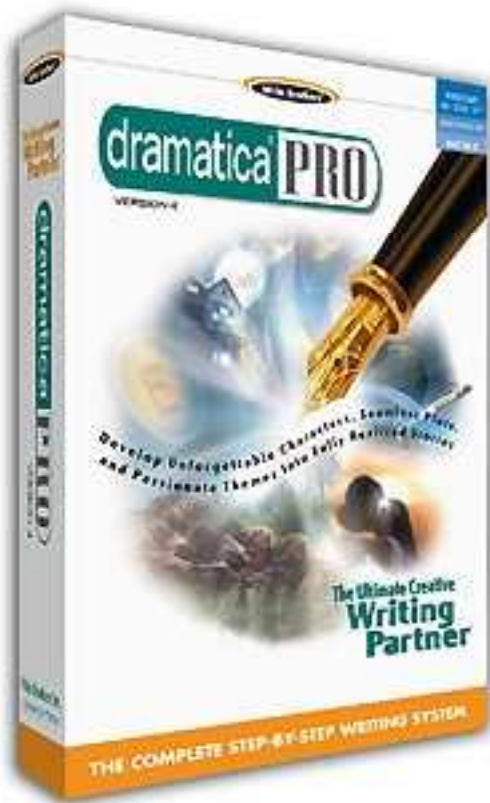
살아있는 미술관





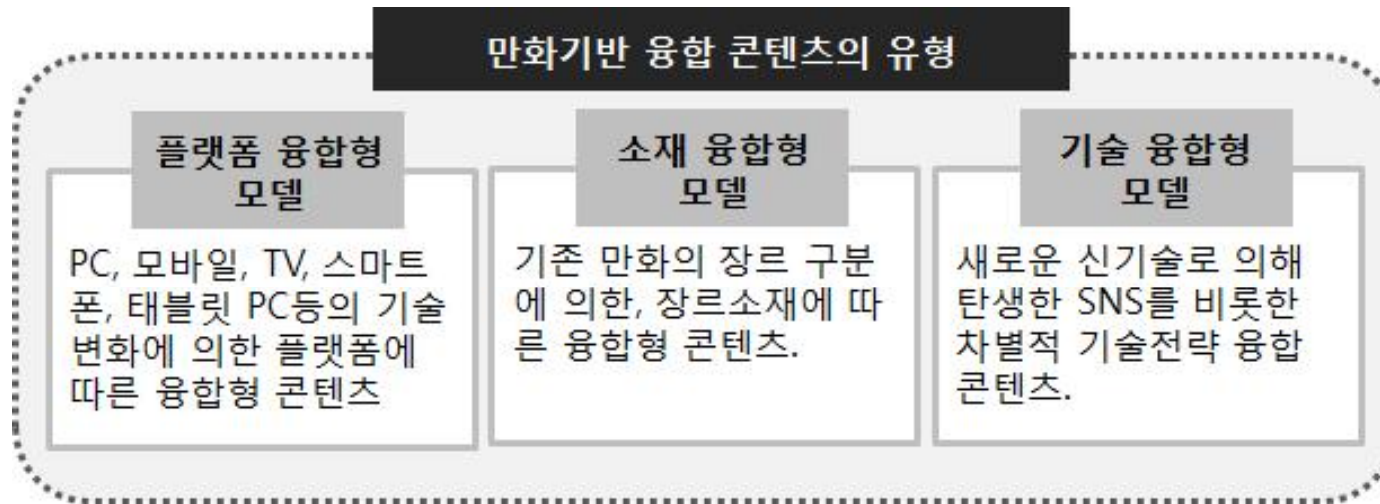
## 1-7. 스토리텔링과 소프트웨어의 융합

### 드라마티카 프로(Dramatica PRO)



- 미국 Write Brother社에서 만든 제품으로 연극작가, 방송작가, 영화 시나리오 작가 및 제작 프로듀서 등을 위해 만든 저작 소프트웨어
- 1990년 최초로 상용화 된 이래 지속적으로 업그레이드 버전을 내놓음으로써 2001년까지 아카데미상에 노미네이트된 영화의 80% 이상, 에미상 수상 드라마의 90% 이상의 작품들에 활용됨
- 캐릭터 설정, 플롯 구성, 테마 레이어 관리, 용어사전 등 창작 지원을 위한 12가지 창작도구를 제공
- 각각의 창작도구를 사용하여 산출된 작업 내용을 스토리 엔진을 통해 하나의 완결된 스토리를 생성
- 창작을 지원하는 개별 메뉴들은 체계적으로 정리된 고유의 집필 이론에 따라 연결되어 구조적으로 체계적이고 이상적인 스토리가 생성될 수 있도록 지원

## 2-1. 만화기반 융합 콘텐츠



- 만화기반 플랫폼 융합콘텐츠 : 앱툰, 스마툰, 탭툰, 패드툰, 노트툰
- 만화기반 소재 융합콘텐츠 : 일상툰, 개그툰, 요리툰, 정보툰, 감성툰, 봉사툰, 방송툰, 캠페인툰, 브랜드웹툰
- 만화기반 기술 융합콘텐츠 : 디지툰, 이펙툰, 트윗툰, 웹투니메이션



## 2-2. 애니메이션 기반 융합콘텐츠의 유형

0세대 : 게임에 삽입된 애니메이션 콘텐츠

1세대 : 프랙무비, 머시니마 등의 애니메이션을 활용한 초기모델

2세대 : 앱을 중심으로한 융합적 모델

3세대 : ASMD에 기초한 융합적 모델



파이널판타지13  
프롤로그 애니메이션



프랙무비



머시니마



## 1 콘텐츠 관련 전문직종의 다양성 미비

- 헐리우드 블록버스터의 스텝진에 비교해서 국내 영화제작진의 구조적 한계도 이러한 문화콘텐츠 전문직의 다양함과 전문성에 상대적으로 열악함을 반증함.
- 한국의 직업은 약 15,000여개로 선진국의 25,000여개의 직종에 비해 상대적으로 미흡함
- 서비스업종의 직종이 구체적으로 활성화되지 못함으로, 곧 문화콘텐츠 각 분야의 전문화가 구조화되지 못했음을 보여줌



## 2 플랫폼과 기술발전 대비 탄력적인 직업군 공급 부족

- 급진적인 플랫폼 및 기기의 기술발전과 스마트환경에서 진화하고 있는 소비 환경의 다양성에 대응하여 문화콘텐츠 직업군의 전문성이 시대적 역동성을 반영하지 못하고 있음
- 국내시장은 문화콘텐츠 수요 규모가 한정적이고, 이를 확대하기 위한 글로벌 시장 진출인력의 전문성이 미흡한 실정



### 3 공식적인 재교육시스템 및 교육전문인력 부족

- 기존 문화콘텐츠 제작인력의 탄력적인 재교육시스템이 사회적으로 미흡, 또한 교육시스템을 운용할 전문 매니저 및 교육인력이 부족함
- 제작현장에서 적시에 필요한 인력을 상시로 지원받을 수 있는 시스템이 공적 시스템으로 체계화되어 있지 못하며, 기존 제작인력의 안정적인 재교육 이수 프로그램이 보장되지 못하고 있음
- 문화콘텐츠 정책기관의 공공정책이 기존 대학 및 학원시스템의 전문인력 양성과정을 객관적으로 보완할 필요성이 있음



#### 4 융합패러다임의 맞춤형 교육시스템 디자인 필요

- 문화콘텐츠 자체가 지닌 자발적 분화 및 융합모형에 대응하여 장르적응형 교육시스템 및 교육인력의 상시적 보완 및 육성프로그램이 시급함
- 문화콘텐츠 장르별 인력교차수요 및 차별화된 전문인력의 맞춤형 육성전략 또한 구체화되지 못하고 있음
- 기존 대학 내 구축되어 있는 문화콘텐츠 전문인력 양성시스템이 각 장르별 상호간 연계성이 미흡하며, 장르별 전문화 커리큘럼 및 재교육 시스템이 구체적으로 작동되지 못하고 있음
- 대학 내 문화콘텐츠 인력양성 커리큘럼과 제작현장의 탄력적인 전문인력 공급간 시기별 적응력이 미흡하고 구조적 혁신이 신속하게 구현되지 못함



**1** 공공기관의 문화콘텐츠 전문인력 양성은 문화콘텐츠산업의 주요  
혁신경향인 융합과 전문화의 축으로 추진되어야 함.

- 융합은 현재 진화하고 있는 문화콘텐츠의 장르(Genre), 기술(CT), 지역, 국가, 펀드, 브랜드협업(collaboration) 등의 요소들이 구체적으로 신속하게 이루어지고, 각 영역별 자문 및 멘토시스템이 적재적소에 구현될 수 있도록 체계화시킬 필요성이 있음
- 전문화는 제작분야 및 제작과정에 있어서 실시간 진화 및 혁신이 상시 가능하도록 제작시스템의 모듈(module)화가 일반화되고 있는 선진국의 경향으로 이를 국내에서 가능하도록 공적영역이 지원해야 함
- 전문화는 기존 대학의 교육시스템 및 전문교육기관의 고착화된 커리큘럼과 매뉴얼식 교육방식으로는 혁신과정이 어려우며, 현장과도 맞춤형 교육이 어려움
- 공공기관의 문화콘텐츠 인력양성은 융합과 전문화를 통해 새로운 플랫폼 맞춤형 장르통합모형과 제작시장 세분화모델이 동시에 구현될 수 있도록 입체적 인력양성의 시스템구현 필요함





- 2** 플랫폼 맞춤형 장르통합모형은 ASMD에 기반하여, 현재 진화하고 있는 각종 플랫폼의 콘텐츠 기획 및 번들링(bundling) 전략의 장르 혁신을 지원해야 하며, 기기(device)간 콘텐츠의 변환 및 적응력을 극대화하기 위한 방향으로 인력양성 커리큘럼을 기획해야 함.
  
- 3** 제작시장 세분화모델은 융합된 제작장르간 교차인력을 효율적으로 배분하고 적응시키기 위해 각 분야별 전문성을 보장하고, 제작 인력의 인턴십을 상시 가동, 현장맞춤형 인력으로서의 적응력을 극대화시키는 방향으로 기획되어야 함.



**4** 공공기관의 인력양성은 융합과 전문화의 축을 기반으로 전문강의 인력의 지속적인 양성 및 국제화 시스템의 현지적응력을 보장하기 위해 현지 인턴십과의 연계인프라를 강화시켜야 함.

- 전문강의 인력의 인력풀 구축 및 상시 재교육시스템 진행
- 장르간 전문인력교차 및 배치를 위한 콘텐츠 어그리게이터(aggregater) 육성
- 플랫폼 진화 맞춤형 기술융합인력 양성
- 현장경험인력의 중진급 멘토시스템 인력풀 구성 및 전문운용인력 양성
- 문화콘텐츠 전문인력의 포트폴리오 관리 및 구축을 위한 전문 잡컨설턴트 육성
- 콘텐츠 장르별 스토리텔링 기획인력과 플랫폼 교차형 프로듀서 육성
- 세계시장의 각 지역별 전문자문인력 및 현지적응 인프라의 단계별 시뮬레이션 진행인력 양성



## 1 기존 실업계 문화콘텐츠 특성화 고등학교 및 대학, 대학교, 대학원 등의 관련학과 인력양성방안과의 차별화 시도

- 기존 제도권 교육시스템과 차별화된 탄력성을 기반으로, 교육시스템간 보조재 및 대체재 기능의 극대화 모색
- 전문강의인력의 교차수요 및 지속적인 커리큘럼의 연계적용시스템 구축
- 제도권 교육인력의 상시 지원제도 및 협업교육시스템 구축



## 2 기존 학계 커리큘럼 및 업계 등과의 산학연 연계 프로세스 개발

- 제도권 교육시스템의 산학연 프로세스 한계극복위한 현장주도형 산학연 모델개발 및 적용시도
- 매뉴얼 중심의 교육시스템에서 현장프로세스 일괄체험형 교육과정으로 전환 모색
- 제작현장의 지역간 근접성 고려한 실습시스템 구축
- 강의인력의 현장성 보장을 위한 제작프로젝트 연계지원 프로그램 마련
- 기술개발인력 및 제작인력간 연계성 극대화 모색



### 3 인력양성 전담과정 및 전담기구에 대한 논의 구체화

- (가칭) 콘텐츠창의인재개발원 구축을 위한 공적기구의 제도마련
- 기존 KOCCA내 산하전문기관으로의 독립성 및 차별화 제도 마련필요
- 서울 수도권형 시스템과 지방분권형 시스템형의 공동구축 고려
- 오프라인 및 온라인 교육시스템의 체계화를 통해 연계효과 극대화모색
- 문화콘텐츠 전문인력 양성의 커리큘럼혁신 및 콘텐츠 전략전문가집단의 연구시스템 내부화 모색필요
- 콘텐츠 장르별 교육로드맵 및 융합과 전문화 과정의 교차로드맵의 마스터 플랜 구축을 통해 교육과정의 실시간 진행과정 시뮬레이션화 시도
- 문화콘텐츠 제작현장의 인력필요와 전문교육현장의 인력수요간 실시간 통계 연계 및 리크루팅 가이드맵 구축



#### 4 (가칭)콘텐츠창의인재개발원 신설 및 구축을 통한 기대효과

- 현장맞춤형 인력의 상시제공 및 실시간 일자리창출 효과
- 필요인력의 양성 시뮬레이션이 실시간 공개됨으로써 시장수요와 전문인력간 교육효율성 보장
- 플랫폼 환경 및 기술혁신의 진화속도에 맞춘 재교육시스템의 활성화 및 멘토시스템의 상시진행으로 제작현장의 불확실성 관리



## 6-1. 중장기 단계별 사업내용

### 1 단기전략

- 차별화된 교육시스템 구축을 위한 전문운용인력 및 강의인력 양성
- 문화콘텐츠 전문인력양성 커리큘럼개발 및 시장트렌드 파악연구진 구축
- 기존 제도권 교육시스템과의 연계교육을 통한 대체기능 조기구축
  - 기존 제도권 교육인력의 현장적응용 단기간 재교육 커리큘럼 제시
  - 졸업대기반 및 졸업대상자 맞춤형 커리큘럼 제시
  - 기존 콘텐츠 관련 실업인력의 취업추진을 위한 리크루팅 잡가이드 시스템구축
  - 기존 온라인 리크루팅 시스템의 부분전환 및 전문화 지원정책 통해 콘텐츠 관련 리크루팅의 실시간 맞춤형 포트폴리오 모형제시



## 2 중기전략

- 콘텐츠 융합 및 전문화에 기반한 전문교육 지원기관 집적화
  - 콘텐츠 장르간 기획, 제작, 배급, 지원시스템간 전문교육 지원기관의 통합
  - 차별화된 전문가 집단 육성
  - 장르간 전문인력교차 및 배치기능의 콘텐츠 어그리게이터(aggregater) 육성
  - 플랫폼 진화 맞춤형 기술융합인력 육성
  - 문화콘텐츠 전문인력의 포트폴리오 관리 및 구축을 위한 전문 잡컨설턴트 육성
  - 콘텐츠 장르별 스토리텔링 기획인력과 플랫폼 교차형 프로듀서 육성
  - 교육인프라 지원인력풀 구축
  - 현장경험인력의 중진급 멘토시스템 인력풀 구성 및 전문운용인력 양성
  - 세계시장의 각 지역별 전문자문인력 및 현지적응 인프라의 단계별 시뮬레이션 진행인력 양성





### 3 장기전략

- 세계 주요 문화콘텐츠 제작 선진지역 분교 설립 및 현장인력 교류추진
- 교육시스템 경험인력의 현장경력 재투자모형 구축
- 온라인교육의 상설화를 통해 실시간 제작프로젝트의 인력양성 및 배치모형 추진



## 6-2. 세부사업 내용

### 1 인력개발형 프로그램

#### A. 변화에 탄력적인 인력개발

**플랫폼 기술혁신 및 유통환경변화에 적절하게 적응할 수 있는 경쟁력배양목표**

- 콘텐츠 융합환경에 맞는 대안형 인력수급 로드맵 연구
  - 초중고교, 전문학교, 대학교, 업계 등 단계별 교육시스템의 전문적 연계성 미비로 매단계마다 재교육을 통한 비효율적 교육시스템 악순환
  - 혁신적인 유아영재 적성테스트부터, 초중고교, 전문학교 및 대학교로 연계되는 전문교육 로드맵 제시



## 1 인력개발형 프로그램

### B. 현장적응력 및 시장필요에 맞는 인력개발

#### 현장 프로젝트에 실전투입할 수 있는 시의적절한 전문인력 배양목표

- 현장형 인력양성을 위한 프로젝트 기획 및 관리형 인력수급 로드맵 연구
  - 대학교 졸업반, 졸업생 단기경력자, 프로젝트 경험자 등의 신규교육 및 재교육
  - 프로그램 개발 미흡, 공간 및 맞춤형 프로그램 개발미비
  - 제작현장 및 대학간 실시간 공동영상교육시스템 개발 및 적용 구축필요
  - 대학졸업반 대상 학점연계교육 (인턴십, 프로젝트 참여 학점연계교육)
  - 졸업생대상 관련업계 OJT식 실무교육 연계방안
  - 업계 5년 경력이상 재교육시스템 차별화 제시



## 1 인력개발형 프로그램

### C. 국제화 인력개발

#### 현장 프로젝트에 실전투입할 수 있는 시의적절한 전문인력 배양목표

- 국가별 투입인력 및 전문화영역 설정필요
  - 미국, 일본, 유럽, 남미 등 지역별 특정문화형태에 대한 이해도 미비
  - 외국어 이외에도 특정지역의 히트상품 전략분석 및 이해필요
  - 외국 현지 워크샵 및 교육시스템 연계교육 필요



## 2 시장개발형 프로그램

### A. 제작현장 맞춤형 프로그램

현장 제작업계중심의 제작단계별 필요인력 단기양성  
(1개월 코스, 3개월 코스, 6개월 코스 등 1년 미만코스 양성화)

- 현장 제작업계 필요인력의 상시지원시스템 구축
- 제작단계별 필요인력의 전문모듈화 교육매뉴얼 구축
- 제작단계별 전문인력의 단기교육 및 상시배치 컨설팅



## 2 시장개발형 프로그램

### B. 수요 맞춤형 프로그램

#### 마케팅 및 현장수요 예측 중심의 중장기 인력양성 (1년 - 2년코스 상설화)

- 중장기 수요예측 및 마케팅기획에 따른 필요인력의 예측매뉴얼 구축
- 필요인력별 교육시스템 구축으로 중장기 인력양성의 가이드맵 구현
- 기존 인력의 파트타임형 재교육시스템 구축으로 현장재배치 효율화 구현



## 2 시장개발형 프로그램

### C. 플랫폼 맞춤형 프로그램

#### 플랫폼 개발사 및 소프트웨어 개발사의 최신트렌드 중심 번들형 콘텐츠 기획인력 양성

- 신규 개발플랫폼의 수요시장 조기정착을 위한 번들형 콘텐츠 기획프로듀서 육성
- 필요소비성향 예측 및 수요모델 개발을 통한 콘텐츠 기획형 플랫폼 개발유도
- 전문 플랫폼 개발제작사와의 인력양성 투자모형 개발

