

# 만화진흥법 제정을 통한 대학만화교육의 혁신 방안 연구

김병수 (조선대학교/만화가)

## 서론

2011년 현재 우리나라 대학만화교육이 안고 있는 가장 큰 문제점은 취업 대책이다. 만화전공이 설치되어 있는 20여개 대학에서만 한 해 500명 이상의 만화전공 졸업생이 배출되지만 대부분 취업과는 직접적인 관련이 없다.

정부에서는 2010년 9월, 취업률, 재학생 충원율, 전임교원 확보율 등 교육여건과 평가 지표 등을 토대로 일정 수준 이하인 대학에 대해 학자금 대출을 중단하는 등 강도 높은 구조조정<sup>1)</sup>을 시행하고 있다. 재학생 충원율이나 전임교원 확보율은 각 대학별 사정에 맡겨둔다 하더라도 취업률은 만화전공의 현실과 맞지 않는 기준을 적용하고 있어 논란이 일고 있다.

작가를 지향하는 졸업생에게 4대 보험이 보장되어야만 하는 취업 통계를 요구하는 것은 현실과 동떨어진 잣대다. 같은 처지에 놓여 있는 미술학계에서는 조직적인 개선 활동을 하고 있지만 만화전공 분야에서는 현재 이렇다 할 움직임은 없다.

본 연구에서는 한국만화계에서 추진하고 있는 만화진흥법의 제정과 관련하여 대학만화교육에 어떤 혁신적인 변화를 불러 올 수 있을지를 살펴보고자한다. 특히 졸업생 취업 대책을 비롯하여 대학만화교육 전반에 만화진흥법이 과연 어떤 영향을 끼칠지에 대해 구체적인 사례를 통해 짚어 보고자 한다.

지난 2009년부터 추진되고 있는 만화진흥법은 주로 작가단체를 중심으로 진행되어 왔다. 그러나 한국만화의 미래를 이끌어갈 신진작가들이 대학만화교육을 통해 대거 배출되고 있는 현실을 감안하면 만화진흥법이야말로 전문인력양성의 핵심 역할을 하고 있는 대학만화교육 현장과 밀접한 관계를 맺을 수밖에 없다.

만화진흥법 초안에는 전문인력 양성에 관한 몇몇 조항이 들어 있지만 구체적인 사업 계획은 아직 마련되어 있지 않은 상황이다. 본 연구자는 만화진흥법추진위원회에서 활동하면서 만화진흥법이 대학만화전공 교육에 현실성 있고 실현 가능한 구체적인 사업안들을 견인해 낼 수 있기를 희망해 왔다.

본고를 통해서 그간 우리 대학만화교육이 안고 있는 문제점을 살펴보고 만화진흥법을 통한 대학만화교육의 혁신적인 변화와 진취적인 도약의 계기를 마련할 수 있는 방안을 찾아 보고자한다.

만화진흥법이나 대학만화교육에 관한 선행 연구는 거의 없다. 초창기 만화진흥법 추진 실무를 맡았던 만화연구가 한상정은 2009년 「만화진흥법 제정의 필요성: 문화산업기본법, 출판만화진흥법

1) 교육과학기술부와 한국장학재단은 7일 학자금 대출제도의 건전성을 유지하고 대학 교육의 질을 높이기 위해 내년 1학기 신입생부터 대출한도를 제한하는 30개 대학을 선별해서 부실대학명단을 공개했다. 교육과학기술부는 최근 학자금대출제도심의위원회를 열어 전국 4년제 대학 및 전문대 345개교를 대상으로 취업률, 재학생충원율, 전임교원확보율 등 교육여건과 성과지표를 평가한 결과 제한대출그룹 24개교와 최소대출그룹 6개교를 지정 한 바 있다.

과 납본제를 중심으로」<sup>2)</sup>라는 논문에서 만화진흥법의 필요성에 대해 기존의 유사 관련 법규를 근거로 제기한 바 있으나 본고에서 다루고자하는 전문인력 양성에 관한 부분과는 직접적인 관련이 없다. 전문인력 양성 문제를 법규를 통해 해결해 보고자하는 시도는 연구 단계를 넘어서는 현실적이고 실무적인 영역이다.

본고에서는 만화진흥법의 추진 경과와 대학만화교육계의 간략한 현황을 먼저 살펴보고 만화진흥법초안에 담긴 전문인력양성 조항에 근거한 구체적인 교육 혁신방안을 제시하고 한다. 주로 법안의 준비과정과 공청회, 토론회 등을 거치면서 제기되었던 대학 교육 관련 다양한 지원안과 육성책을 망라하고자 힘을 기울였다.

## 본론

### 1. 만화 진흥법 추진 경과와 의미

국내 만화계에서 만화진흥법(이하 만진법)의 필요성을 제기해온 것은 지난 1990년대 중반부터다. 만화가 황미나, 김종범, 한국만화영상진흥원 김병현원장, 만화연구가 주재국씨 등에 의해 여러 정책 토론회와 기고문 등에서 관련 자료를 찾아 볼 수 있다<sup>3)</sup>. 그러나 실제 추진위원회가 결성되어 구체적인 실행 단계에 들어 간 것은 2009년 1월 민주당 장세환 의원실의 요청에서 비롯되었다. 국내 문화콘텐츠산업에 원작을 제공하는 뿌리산업으로서 그 중요성이 점점 높아지는데 비해 상대적으로 정부 정책이나 지원에서는 소외되어 왔던 만화계 입장에서는 오랫동안 만화산업의 육성정책에 관해 다양한 문제제기가 있어 왔으나 추진 동력이 없어 주저해 왔던게 사실이다. 본 연구자 역시 2007년 『만화애니메이션 연구』 제12호에 발표한 「한국만화산업 발전 정책에 관한 연구」에서 그동안 제기되어 왔던 사례들을 종합하여 만화진흥기구의 설립을 골자로 한 만화문화(산업)진흥법의 제정운동을 재차 제안<sup>4)</sup>한 바 있다.

입법기관으로부터의 요청에 의해 새로운 활로를 찾으면서 만화진흥법 제정을 본격적으로 논의하기 시작함으로써 만진법 제정 움직임은 논의와 연구 단계에서 벗어나 구체적인 실행단계로 접어들었다.

김대중 정부 당시 애니메이션계와 함께 연대하여 ‘만화애니메이션진흥법’의 제정이 추진되었으나 여러 가지 난관에 부딪혀 좌초된 바가 있어 만화계 내부에서는 실현 가능성에 의문을 표시하는 이들이 많았다.

추진 초기에는 다소 더딘 흐름을 보여 오다가 2010년 2월 국내 대표적인 젊은만화작가들이 ‘만화진흥법 추진위원회’를 결성하면서 급물살을 타게 된다. 30여명의 젊은 만화가들이 주축이 된 ‘만화진흥법 추진위원회’는 실무진행자와 법령 조문 작업을 담당할 변호사 등을 위촉하고, 그 후 1년간 20여회 이상의 회의와 토론 작업을 진행한 끝에 2011년 1월 <2011만화진흥법 초안>(이하 만진법 초안)을 완성하게 되었다.

간략한 추진 경과를 도표로 보면 다음과 같다.

2) 한상정. 만화진흥법제정의 필요성:문화산업지분법, 출판문화진흥법과 납본제를 중심으로. 만화애니메이션연구. 16호. 2009.8.31. 67p

3) 김병수.윤기현. 한국의 만화산업 발전 정책에 관한 연구. 만화애니메이션연구. 12호. 2007.12.31. 7~9p.

4) 김병수.윤기현. 한국의 만화산업 발전 정책에 관한 연구. 만화애니메이션연구. 12호. 2007.12.31. 6~10p.

■ 표1 : 만화진흥법 추진 경과5)

월	주요 내용	비고
<b>2009년</b>		
1월	민주당 장세환 의원 만화진흥법 제정관련 미팅 요청	류지영 보좌관 통해 연락 옴
1월	만화진흥법 추진을 위한 만화계 모임 시작	이후 4월까지 6회에 걸쳐 회의가 진행되었으나 다소 공전됨
9월	새롭게 추진하기 위한 만화계 결의가 시작됨	각각 진행되던 만화진흥법추진 움직임이 통합됨
11월	1차 초안이 마련됨	한상정, 김혜준 위원
12월	1차 초안에 대한 만화계 내부 논란 가열	12월 28일 1차 토론회
<b>2010년</b>		
1월	만화작가 중심의 만화진흥법 추진위원회 결성 움직임 가속화	특히 자율 심의 기구에 대한 거부감이 작가들 사이에 확산됨
2월	22일 만화진흥법 추진위원회 공식 발족식	서울 애니메이션센터
3월	조광희 변호사를 통한 법안 초안 마련 작업 착수	법무법인 원
5월	11일 만화 단체 회장, 실무단과 현황보고 및 추진 논의	만화단체 연석회의와 함께 개최
6월	국회 문방위 소속 의원 보좌진 개별 면담	24개 의원실 면담
7월	한나라당 조윤선 의원과 발의하기로 합의	원래 민주당과 추진중이었으나 한나라당이 다수의석인 점 고려
10월	조광희 변호사에 의한 1차 수정 초안 완성	이병규 변호사에게 별도 자문 받음
11월	수정 초안 검토 자문회의 개최	전문화부장관정책보좌관 / 한국만화영상진흥원 등 참석
12월	검토 회의	11월~12월 사이 계속 이어짐
<b>2011년</b>		
1월	최종 초안 완료	8개 만화단체 통해 만화계 공표
2월	17일 : 조윤선의원실 주최 국회공청회 개최	800명 이상의 만화인 참여로 성공적인 공청회가 됨
4월	만화계 끝장 토론회	100여명 만화작가 참석
5월	국회의원 발의 서명 작업	299명 전원 목표
6월	국회 상임위 상정 예정	

만진법 제정을 위한 실제 입법은 국회 문화관광방송통신위원회 소속 한나라당 조윤선의원이 맡기로 했고 이르면 2011년, 늦어도 2012년까지는 국회 통과를 목표로 하고 있다. 만화진흥법추진위원회(만추위)에는 국내 대표적인 만화단체와 작가들이 참여하고 있으며 주로 30~40대 젊은 작가들이 앞장서고 있다. 만추위 구성 개요를 살펴보면 다음과 같다.

5) 김병수. 한국만화창작백서. 조윤선의원실. 만화진흥법추진위원회. 2011.2.17.

■ 표2 : 만화진흥법 추진위원회 개요<sup>6)</sup>

<b>&lt;만화진흥법 추진위원회 참여 단체&gt;</b>	
(사)한국만화가협회 / (사)우리만화연대 / (사)한국만화애니메이션학회 / (사)한국카툰협회 / 한국만화스토리작가협회	
<b>&lt;추진위원회 명단&gt;(가나다순)</b>	
- 고문 :	김동화, 김형배, 박재동, 이현세, 이희재, 조관제, 최재봉, 허영만, 황미나
- 추진 위원장 :	원수연, 전세훈
- 추진 본부장 :	김병수
- 추진 팀장 :	임성환
- 총 무 :	권혁주
- 자 문 :	양동석 / 주재국
- 추진 위원 :	강도영(강풀), 곽백수, 고필현(메가쇼킹), 김수용, 김풍, 남준석, 박찬섭, 박태성, 박정하, 신경순, 신영우, 엄재경, 윤태호, 윤인완, 이대호, 이빈, 이상신, 이종범, 이충호, 이현수, 이해광, 임재원, 정기영, 정재훈, 정철, 최규석, 최경아, 홍승표(미티) 및 만화 5개단체 실무책임자

만진법은 만화인 스스로 만화진흥을 위한 정책을 입안하고 집행하는데 큰 의의가 있으며, 제정 공포된다면 한국만화100년사에서 가장 중요한 분기점이 될 것으로 만화계 안팎에서는 기대하고 있다.

만진법을 통해 만화계에서 구현하고자하는 주요 정책은 크게 3가지로 집약된다. 2011년 4월 2일 개최된 <만화진흥법 만화계 끝장 토론회> 자료집에 공표된 주요 내용은 아래와 같다. 본고와 관련 있는 전문인력 양성 부문은 굵은 서체로 표기했다.

■ 표3 : 만화진흥법 핵심 쟁점<sup>7)</sup>

주요항목	세부 내용
<b>만화진흥위원회 설립</b>	1. 만화 관련 법령 및 제도의 개선
	2. 만화 지적재산권 보호를 위한 방안
	3. 만화 창작 활성화를 위한 방안
	<b>4. 만화 및 만화산업 관련 전문 인력의 양성</b>
	5. 만화산업과 관련된 기반 조성
	6. 만화산업 및 디지털만화 관련 기술·표준의 개발과 보급
	7. 국제협력 및 해외시장 진출
	8. 만화 및 만화산업 관련 재원의 확보 및 효율적인 운용방안

6) 같은 자료집.

7) 김병수. 만화진흥법 토론회 자료집. 만화진흥법추진위원회. 2011.4.2.

만화진흥기금 구성	1. 정부 또는 지방자치단체의 출연금
	2. 개인 또는 법인으로부터의 기부금품
	3. 기금의 운용으로 생기는 수익금
만화저작권보호 위원회 설치	1. 창작·만화산업·만화의 이용 등과 관련한 피해의 구제와 분쟁의 조정을 받으려는 자의 분쟁의 조정.
	2. 저작권 기타 지적재산권의 보호에 관한 자문
	3. 창작물에 관련한 계약 기타 법률 자문 / 회계·세무 자문
	4. 만화저작권 위탁 관리 운용

최근 신인작가들이 대부분 전문적인 대학교육을 통해 배출되고 있는 추세에 비춰 볼 때 만진법의 제정은 대학교육에도 직간접적인 영향을 크게 끼칠 것으로 예상된다. 만진법을 통해 적게는 200억, 많게는 400억원 이상의 만화진흥기금이 조성되어 만화계에 편성될 것으로 기대된다. 전문인력 양성 부분에도 획기적인 예산 투입을 통해 신진작가 발굴에 새로운 전환점을 마련할 기회로 삼아야 할 것으로 전망된다. 구체적인 사업안 제시에 앞서 대학만화교육의 현황과 문제점을 먼저 살펴 볼 필요가 있다.

## 2. 대학만화교육의 현황과 문제점

1990년 공주전문대학(현 공주대학교)에 만화 관련 전공이 개설 된 이후 1996년, 상명대학교와 세종대학교가 국내 4년제 대학 중 최초로 만화학과를 설치한 것을 비롯해 2011년 현재까지 ‘만화’가 표기된 전공 학과는 20개에 이른다. 애니메이션, 게임 등 인접 학문의 부분 전공 혹은 관련학과까지 합하면 약 140여 개 대학이 만화와 관련된 전공을 개설하고 있는 곳으로 추정된다. 만화 관련 전공대학을 살펴보면 다음과 같다.

■ 표4 : 만화 관련 학교 현황(2011년 기준)<sup>8)</sup> (가나다순)

학제	학과명	누계
4년제	공주대학교/극동대학교/대불대학교/목원대학교/상명대학교 /세종대학교/순천대학교/신라대학교/에원예술대학교 /전주대학교/조선대학교/중부대학교/청주대학교	13
2~3년제	경민대학/공주영상대학/대구미래대학/부산예술대학 /부천대학/인덕대학/청강문화산업대학	7
총계		20

이제 만화가 지망생들은 과거처럼 특정 작가를 찾기 보다는 특정대학을 찾고 있으며, 이러한 현상은 작품에도 중대한 변화를 일으켰다. 60~70년대 만화가 지망생들은 스승의 그림체를 모방하는데 주력했고, 80년대는 대본소작가에 의한 공장식 프로덕션 만화가 횡행했으며, 90년대 만화가 지망생들이 일본만화를 무분별하게 수용하는데 급급했다. 반면 오늘날 만화과 학생들은 프로덕션식이나 도제식 교육 방식에서 벗어나 각자의 개성을 강하게 추구하는 방식으로 변화 발전해 왔다. 그러나 여전히 국내 대학의 만화 교육은 몇몇 주요 유명 대학에 편중되어 있으며, 부실한 커리

8) 2011년 3월~4월 연구자에 의한 전수조사.

컬럼과 전공 교육자의 부족, 무분별한 실기전형, 만화계 현장과의 연계 부실 등이 보완 되어야 할 문제점으로 지적되고 있다. 더 큰 '문제'는 졸업생의 취업 대책이 실효를 거두지 못하고 있거나 아예 대책 자체가 성립되어 있지 않는 경우가 허다하다는 것이다. 만화작가를 지망하는 학생들 외에도 다양한 분야로의 진출을 꾀하고 있지만 정부의 취업 통계상에 적법한 '취업자'로 인정되기에는 여러 가지 난관이 존재한다.

현재 만화 관련 대학 졸업 학생들은 '만화산업'은 물론 게임, 애니메이션, 멀티 미디어 디자인 등 유사 산업으로 진출하는 것이 일반화 되어 있다. 이는 그림이나 캐릭터 디자인 이외의 기획, 편집, 스토리, 연출 등 다양한 분야를 공부하기 때문에 최근 문화콘텐츠 관련분야에 인재를 공급하는 주요 통로가 된다. 하지만 이 통로가 계속 건강하게 존재 하려면 몇가지 선행되어야 할 조건이 있다.

첫째, 만화 작가 집중 육성 및 진로 개척 프로그램을 실시 할 수 있도록 정부의 구체적인 지원책이 필요하다. 특히 이 프로그램을 위해 현장 전문가들을 대학으로 적극 유입하고 그 전문가들에 의해 필요한 프로그램이 준비되어야 할 것이다. 둘째, 작가 이외에 만화를 통해 문화콘텐츠 분야로 나아가는 전문 인력의 육성책 역시 마련되어야 한다. 이를 위해 만화창작뿐만 아니라 실무 인력 인턴쉽 제도도 적극 도입해야할 필요성이 있다. 셋째, 만화관련 대학생 작가 장학 지원사업, 대학생 관련 만화 공모전 및 지원제도가 보다 활성화 되어야 한다. 문화콘텐츠의 뿌리산업으로 언급되는 만화에 투자하는 길이 곧 멀티미디어를 비롯 모든 콘텐츠 산업의 활성화의 기본이 되기 때문이다.

상명대학교 이해광 교수의 다음 발제는 현재 대학만화교육이 당면한 현실적 문제를 적나라하게 지적하고 있다.

각 대학에서도 정부의 지원책만 바라 볼 것이 아니라 이러한 정책이 시행되었을 경우 충분히 혜택을 받을 만한 환경을 만들어 놓아야 한다. 특히 기획, 편집, 스토리, 그림작가 등 구체적인 전문 분야로 나누어 전문 커리큘럼 개발 및 실시가 이루어져야 한다.

또 하나의 문제는 만화관련대학의 평가제도의 문제다. 대부분의 학생들이 졸업 후 작가를 지망하는 현실과 다르게 4대보험이 되는 업체에 취업을 해야 취업현황에 잡힌다. 그것은 곧바로 대학의 등급으로 이어지기 때문에 학교 측에선 울며 겨자 먹기 식으로 학생들에게 창작 쪽 보다는 취업을 권유할 수밖에 없는 현실이다.<sup>9)</sup>

만화작가 지망생 대부분이 대학으로 진학하는 상황에서 관련대학 학생 육성이 제대로 이루어 지지 않을 경우 우리 만화산업의 미래마저 불투명 질 수 있다. 또한 20년이 넘는 대학만화학과의 역사에 비해 아직까지 교직과목이 없다는 것 또한 만화발전의 장애 중의 하나이다. 조기에 만화교육을 받고 싶어 하는 만화 꿈나무들을 위한 체계적인 정규교육 시스템이 부재한 관계로 적잖은 만화 지망생들이 방과 후 동아리 활동 정도에서 목마름을 호소하고 있는 현실이다. 적어도 전문계, 고등학교에서만이라도 만화수업을 전문적으로 받을 수 있는 교사 양성지원책이 절실하다. 대학 만화학과 졸업생들의 우수한 재원 일부를 교육재원으로 활용 하여 질 높은 만화조기교육시스템 구축이 요구된다.<sup>10)</sup>

만진법 시행을 통해 지금까지 제기되어 온 다양한 문제들이 점진적으로 개선될 수 있기를 기대

9) 이해광. 키톤 장르 지원책과 인재양성. 만화진흥법공청회자료집. 2011.2.17

10) 같은 자료집.

하며 다음 장에서는 만화진흥법과 대학만화교육의 관계를 접거해 보고자 한다.

### 3. 만화진흥법과 대학만화교육

만화진흥법상에서 대학교육과 관련된 부분은 전문 인력 양성 조항이다. 전문인력이라 함은 초중고생과 같이 의무교육이나 기초 교육에 관한 부분이라기 보다 대학교육이나 업계에서 현역으로 활동할 수 있는 실무인력 양성에 대한 것이라 볼 수 있다.

그러나 현재 진흥법 초안에는 인력양성에 관한 일반적인 문구만 있으므로 시행령이나 시행 규칙 혹은 만화진흥위원회의 활동 근거가 될 정관 등을 통해서 구체적인 사업이 마련되어야 할 것이다. 만화진흥법 초안의 1장, 3조, 3항, 5열에 ‘만화 및 만화산업 관련 전문 인력의 양성’이라는 조항이 대학만화교육과 직접적인 관련을 맺고 있으며 2장에서 5열의 내용을 보다 구체화하여 실행 방안을 마련하고 있다. 실제 법안을 인용하면 다음과 같다.

#### 2장 만화창작 및 만화산업의 진흥

##### 제5조 (만화가 및 전문인력의 양성)

① 정부는 만화가 및 만화산업에 관한 전문인력의 양성을 위하여 다음 각 호의 사항에 관한 계획을 수립·시행하여야 한다.

1. 만화가 및 만화산업에 관한 전문인력의 수급분석 및 인적자원 개발
2. 만화가 및 만화산업에 관한 전문인력의 양성을 위한 학계, 산업체 및 공공기관과의 협력 강화

② 정부나 지방자치단체는 만화가 및 만화산업 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.

전문 인력 양성은 비단 대학교육에만 국한된 문제는 아니지만 현재 대학만화교육이 전문인력양성의 상당한 비중을 차지하고 있기 때문에 일정 부분의 재원을 확보하는 일은 당연한 권리라고 볼 수 있다. 관건은 대학만화교육을 담당하고 있는 당사자들이 어떤 정책을 구체적으로 준비하고 있느냐이다. 만진법이 이제 겨우 초안이 마련된 시점이고 구체적인 논의가 걸음마 단계이 있는 것처럼 학회를 비롯한 만화관련 전공 계열의 움직임도 시작이라고 보는 것이 옳다.

상명대학교 이해광 교수는 지난 2월 17일 국회에서 열린 만화진흥법 제정을 위한 공청회 패널로 참석하여 다음과 같은 구체적이고 실질적인 지원 방안을 제안한 바 있다.

### <실질 지원 방안 제안>

1. 만화관련 대학생 작가 장학 지원 사업 출판지원금 확대
2. 대학생 관련 만화 공모전 및 지원제도 활성화
3. 창작 지원실 설치 지원(현재 각 대학 학생들의 창작 실기실이 매우 열악한 상태로 파악됨 심지어 개인 작업공간이 확보 안된 대학도 여럿 있음)
4. 만화관련 전문 인력(기획, 편집, 스토리 페스티벌 등) 커리큘럼 개발 및 실시
5. 산학 연계 프로그램 중 만화창작뿐만 아니라 실무 인력 인턴쉽 제도도 적극 도입
6. 졸업생과 재학생이 만화산업 현장과 직접 연계할 수 있는 프로그램의 운영
7. 만화 관련 대학에 교직과목을 설치 운영

현재 대학만화교육이 안고 있는 문제와 해법을 포괄적으로 담고 있어 정책적 가치가 매우 높다. 이해광 교수의 안과 연구자가 만진법 제정활동을 하면서 축적한 여러 가지 자료를 토대로 다음과 같은 방안을 제안해 본다.

## 4. 만화진흥법을 통한 대학만화교육 혁신 제안

### 1) 만화교육소위원회 구성과 만화전공 입시지원센터 운영 지원

만진법을 통한 만화 진흥의 구체적인 정책 집행 기구로 민간이 주축이 된 ‘만화진흥위원회’(이하 만진위) 설립이 핵심 사항이다. 만진위 산하에는 소위원회를 둘 수 있도록 규정할 예정인데 ‘만화교육소위원회’를 구성하는 것이 전문인력양성 정책을 원활하게 펼치는데 필요할 것으로 보인다. 교육소위원회는 당연히 (사)한국만화애니메이션학회를 주축으로 만화진흥위원회 산하의 만화교육 정책 전반을 관장할 수 있는 구조를 만드는 것이 중요하다.

물론 만화교육소위원회가 대학 교육만 중점적으로 다룬다면 당연히 형평성 논란에 휩싸일 수 있겠으나 전문인력 양성의 범위와 방법론 등을 구체적으로 명시하면 보다 체계적인 인력양성의 틀을 갖출 수 있을 것으로 기대된다. 소위원회와 함께 만화교육 정책연구소를 설립 운영한다거나 과거 만화교육포럼과 같은 자생적인 교육 연구모임을 활성화하고 지원한다면 소기의 목적을 달성하는데 큰 도움이 될 것으로 보인다.

나아가 소위원회 산하에 가칭 만화전공 입시지원센터를 운영하여 만화전공 수험생들과 만화학원, 만화입시교육실시 고교에 원활한 만화입시 정보제공과 정보의 흐름에 소외될 수밖에 없는 지방 대학 만화전공의 입시대체에 기초 자료를 제공하는 한편 입시, 공모제도의 개선과 만화전공 진입장벽을 낮추는 활동을 펼치도록 하면 만화전공의 활로 모색에 도움이 될 것으로 보인다.

### 2) 대학만화 졸업생 대책

#### ① 공공 인턴쉽 스텝풀 운영

현재 전국 대학의 만화관련 전공이 안고 있는 가장 큰 구조적인 문제는 졸업생의 취업 대책이다. 작가를 지향하는 졸업생들이 취업자 통계에 잡히지 않고 있기 때문에 일반과에 비해 만화전공이 상대적으로 불합리한 평가에 물리게 된다.



비록 중소기업이 대부분이지만 업계가 기업 중심으로 구성되어 있는 애니메이션에 비해 만화작가의 대부분은 사업체와 무관한 '작가 개인'인 까닭에 스텝이나 어시스턴트로 발탁되더라도 취업자 통계에 잡히지 않는다. 작가로 데뷔하여 연재 혹은 단행본을 펴내고 있는 졸업생 조차도 현행 취업자 통계 원칙에 따르면 '무직자'로 분류될 뿐이다.

순수 예술 장르가 아니라 대중예술 장르이면서 엄연히 취업 아닌 취업(스텝, 어시스턴트), 창업 아닌 창업(작가 데뷔)을 하고 있는 장르는 만화가 거의 유일하다. 일부 기성 작가들 가운데는 사업자 등록을 하는 경우도 있으나 취업 통계를 낼 때 4대 보험 가입 유무를 따지기 때문에 취업자로 통계가 잡히지 않는 것이다.

이를 해결하기 위한 방법으로 만진위에서 공공 스텝, 어시스턴트, 문화생 인턴십제도를 적극 도입하는 것이 필요하다. 기성 작가 밑에 들어가 한동안 작가의 작품에 참여하면서 배우고자하는 졸업생을 4대 보험이 적용되는 계약직 인턴 직원으로 선발하여 작가에게 파견하는 제도다.

## ② 1인 창조기업 창업활성화와 공동 스튜디오 창업 지원

현재 만화계는 어시스턴트를 구하지 못해 구인난이 심각하다. 스텝에 대한 처우가 다른 분야에 비해 현저히 낮은 것도 원인인데 만진위에서는 스텝의 처우를 개선하기 위한 방안을 중점적으로 모색하고 있다. 이러한 움직임과 대학의 만화전공 졸업생 취업 대책과 연계한다면 의외로 쉽게 해결 방안을 찾을 수 있을 것이다.

곧장 작가로 데뷔하는 졸업생에게는 창업을 유도하는 것도 취업대책의 일환으로 검토될 수 있다. 최근 정부의 노동정책 기조 가운데 큰 부분을 차지하는 것이 1인 창조기업정책인데 만화가야말로 가장 완벽한 1인창조기업의 모델이 될 수 있다. 이미 많은 만화가들이 관심을 갖고 사업자 등록을 한다거나 1인창조 기업 관련 정부사업에 참여를 모색하고 있다.

혼자서 창업의 길을 가기 어려운 졸업생들을 위해서는 공동스튜디오의 설립을 지원하는 것도 한 방법이다. 부천의 한국만화영상진흥원이나 경기도의 경기디지털콘텐츠진흥원, 서울에 소재한 한국문화콘텐츠진흥원과 서울애니메이션센터 등의 대체로 작가지원실을 운영하고 있다. 만진위도 작가 스튜디오 지원을 광범위하게 펼칠 것으로 예상된다. 단순히 공간을 제공하는 차원을 넘어 실질적인 사업을 견인하는 스튜디오로 육성되도록 각종 지원을 한다면 졸업생으로 구성된 만화창작기업을 설립하는데 큰 도움이 될 것이다. 만진위가 학회나 각 대학별로 산학협력관계를 맺는 것도 현실적인 방법 가운데 하나다.

이를 위해서 대학 교육에서도 창업 교육을 병행하여 스튜디오의 설립과 운영, 사업아이템 발굴 등을 이는 그동안 문화부에 의존해 왔던 정부 지원을 고용노동부, 교육인적자원부, 정보통신부 등으로 확대할 뿐만아니라 기술보증기금의 활용까지도 연계할 수 있는 이점이 있다.

## 3) 재학생 상시 지원프로그램

재학생을 위한 상시 지원 프로그램은 대표적으로 회자되는 사업만 요점 정리했다.

- ① 만화관련 대학생 작가 장학 지원 사업 및 출판지원금 확대
- ② 대학생 관련 만화 공모전 및 지원제도 활성화, 대학생 대상 공모전 신설
- ③ 학생 창작 지원실 설치 지원(현재 각 대학 학생들의 창작 실기실이 매우 열악한 상태로 파악됨 심지어 개인 작업공간이 확보 안 된 대학도 여럿 있음)
- ④ 유명만화작가 대학 순회 특강 실시

- ⑤ 만화작가 전문 실기 강사 파견 지원
- ⑥ 대학 만화전공자간 교류지원 사업

#### 4) 만화의 학문적 가치를 높이는 연구 사업 지원 활성화 지원 - 연구소의 설립

만화전공이 국내에 정착한지 20년이 지났지만 학문적 연구와 학술 결과물은 대단히 미흡한 실정이다. 만화전공 대학원 석사과정을 개설하고 있는 곳도 10곳 미만이고 박사과정은 공주대학교가 유일하다. 이처럼 빈약한 토양에서는 만화의 장기적인 학문적 성취를 담보하기 어렵다. 학문적으로 안정되지 않은 대학 전공분야는 사상누각이 되어 쉽게 허물어질 가능성이 크다. (사)한국만화애니메이션학회가 학술지의 한국연구재단 등재후보지에서 등재지로 격상시키기 위해 노력하는 것과 학술대회를 1년에 여러 차례 개최하려고하는 것도 만화를 학문적으로 인정받기 위한 활동의 일환이다.

그러나 재정적으로 대단히 열악하여 순전히 학회의 자생력과 교수, 강사, 연구자의 개인적 힘에 의존하고 있는 실정이다. 특히 대학원을 졸업한 석사, 박사 과정 출신들이 대학 강단을 제외하고는 갈 곳이 없다는 점도 만화의 학문적 연구를 후퇴시키는 걸림돌로 작용하고 있다.

석박사 과정을 운영하고 있는 대학별로 특성에 맞는 별도 연구소를 설치하여 연구에만 몰두할 수 있는 인력을 양성할 수 있다면 만화의 학문적 위상은 대단히 높아지는 것은 물론 만화에 대한 사회적 인식 개선도 급격히 나아질 것으로 기대된다.

#### 5) 만화 교직 과목 신설을 통한 초중고 만화교육의 체계화 모색

초중고의 만화교육을 체계화하기 위한 방안으로는 이해광 교수가 서두에 제기한 만화교직 과목의 신설과 만화교사의 체계적인 양성이다. 현재 초중고의 만화교육은 문화예술진흥위원회의 예술강사 제도에 크게 의존하고 있는데 예술 강사들이 임시직 내지는 아르바이트 개념으로 받아들이고 있다는 데 큰 문제가 있다. 취업자수로 인정되지 않기 때문에 관련 전공에서도 예술 강사로의 취업이 적극적인 선택이나 추천이 아니라 임시방편 정도로 여기는 실정이다. 따라서 초중고의 만화교육도 전문고등학교나 중학교 등 일부를 제외하고는 비전문적인 길을 갈 수 밖에 없다. 이러한 문제점을 해결하기 위해서는 우선 예술강사들의 신분이 안정되는 것이 급선무이지만 장기적으로는 만화 전공내에 교직 이수가 가능하도록 하여 만화교사가 체계적으로 육성되도록 해야 할 것이다.

이 문제는 문화부산하의 만화진흥위원회가 적극적으로 개입하기에는 제도적 한계가 분명히 있다. 교육인적자원부의 소관사항이기 때문이다. 하지만 만화진흥위원회가 교직과목 설치를 위한 기초작업을 하는데 밀반침이 될 수는 있다고 본다. 학회와 만진위 산하 소위원회가 함께 정책 반영을 위한 활동에 나설 수 있다면 만화전공의 장기적인 활로 마련에도 획기적인 전기를 마련할 수 있을 것으로 예상된다.

## 결론

지금까지 만화진흥법을 기반으로 한 대학만화교육의 체질 개선을 위한 다양한 정책들을 제안해 보았다. 만화교육계와 만화창작 현장 간에 가로 놓인 장벽은 직접적으로 연결 고리가 부족하다는

데 1차적 괴리감이 있다.

2013년부터 고교생의 숫자가 큰 폭으로 줄어들 것이라는 예고가 이미 교육인적자원부에 의해 몇 년 전 나온바 있다. 교육부에 의한 대학의 구조조정 태풍을 만화전공도 피해가기는 어렵다. 만화계가 살아야 만화작가가 있는 것이고 만화전공을 통해 배출되는 신진작가들의 진로도 미래를 기약할 수 있을 것이다. 그런 의미에서 만화진흥법의 제정은 만화계에도 중요하지만 만화교육 현장에서도 대단히 중요하다고 할 수 있다.

졸업생의 취업대책에서부터 재학생의 전문화된 교육 지원, 학문 연구, 교직과목의 개설 등 만화전공이 백년대계를 기약하기 위해서는 지금 당장 움직이지 않으면 안된다. 만화계는 만화교육계의 필요성과는 무관하게 만화진흥법의 제정을 시도하고 있지만 만화교육계는 이러한 만화계 현장의 움직임을 적극적으로 활용하여 만화교육의 새로운 장을 열고 이정표로 세우는데 기반으로 삼았으면 한다.

지금이야말로 만화현장과 만화교육이 만나야할 시점이고 만화진흥법이 바로 그 지점이다.