이베로아메리카 제26권 2호 [2024. 12] : 129~158
https://doi.org/10.19058/iberoamerica.2024.12.26.2.129

포르투갈어 전공 학생들을 위한 융합교육의 의미: G 컨소시엄 사례 연구*

Implications of convergence education for Portuguese major students: A case study of G Consortium

김 한 철**
(Kim, Han-Chul)

<Abstract>

The main purpose of this study is to suggest the meaning and realization method of convergence education for students majoring in Portuguese or Brazilian studies based on the case of the G Consortium, which aims to foster global K-culture convergence talents, and to suggest an appropriate curriculum. Through this, we will discuss the direction of new majors and career paths. Since convergence education in universities has various purposes, it should be designed to satisfy the interests and needs of students. In particular, the role of the G Consortium is important in the current reality where support for convergence talents in the humanities and social sciences is very neglected. Currently, K-culture is well spread in Brazil, and there is endless potential for development in the fields of K-movies/dramas, K-webtoons/animation, K-pop/performance, and K-literature/web novels. Students can take courses for each of

* 이 논문은 교육부와 한국연구재단의 재원으로 지원을 받아 수행된 인문사회 융합인재 양성사업의 연구결과임.
** 단국대학교 유럽중남미학부 조교수. Email: beto1717@dankook.ac.kr

these four majors that suit their interests as a major, or as a track type, they can take courses suitable for the four tracks Storybuilder, Creator, Influencer, and Valuator. Above all, in order to grow into a convergence talent that can work in Portuguese-speaking countries such as Brazil based on foreign language skills, learning Portuguese is essential, and efforts by professors to design a good career path for advancement into global K-culture-related fields are necessary.

Key Words: Convergence education, Convergence talent training, Portuguese, Brazil, Global K-culture

Ⅰ. 들어가는 말

대학의 교육은 사회적 필요에 밀접한 관련성을 지니고 있다. 인공지능 시대의 현대 글로벌 사회는 점차 다양한 방면의 융합교육을 요구하고 있다. 기존의 단편적 학문 분야도 점차 다양해지며 새로운 학문 분야가 창출되고 있는 현시점에서 융합인재의 양성이 화두로 떠오르고 있다. 정부에서도 대학 융합교육에 대한 중요성을 인식하고, 점차 마이크로디그리 과정을 교육과정으로 인정하는 등의 변화를 적극적으로 유도하고 있다.

융합교육은 창의적 사고력과 융합적 사고역량 등 융합역량의 함양을 목표로 하기에, 다양한 학문 분야의 내용들을 총체적으로 인지하고 창의적으로 해결할 수 있는 학생들의 양성을 목표로 한다. 융합교육은 융합의 결과물뿐만 아니라 융합의 과정도 중요하기에 학문 간 혹은 관련 교수 간 팀티칭을 요구하기도 한다. 현대 글로벌 사회에서 대학교육은 기초학문에 대한 심층적 탐구나 전문지식의 습득은 물론 창의력을 기반으로 한 응용능력 개발을 중시하기에 다양한 학문 분야의 융합이 필요하다. 이에 발맞춰 최근 우리 대

학 사회는 학과 간, 대학 간의 벽을 허물며 융합대학, 융합학부, 융합전공이 운영되며 융합교과목을 개발하고 있다(김정진 2021; 임정훈 2020).

본 연구는 글로벌 K-컬처 융합인재양성을 목표로 한 G 컨소시엄의 사례를 기반으로 포르투갈어 혹은 브라질학 전공학생들을 위한 융합교육의 의미에 대하여 논의해 보는 것이다. 각종 통번역 시스템과 챗 지피티(Chat GPT)의 등장으로 인해, 포르투갈어와 같은 특수외국어를 대학에서 처음 시작하고자 하는 학습자들의 전공언어 학습에 대한 열망은 약해져가고 있다. 이에 포르투갈어를 기반으로 한 브라질학 전공 학생들에게 융합교육의 의미와 실현 방법을 제시하고 인식의 변화를 유도하여 적합한 교육과정을 설계하여 주는 것은 매우 의미 있는 일이다. 이처럼 융합교육과정을 개발하여 새로운 융합전공을 할 수 있도록 제안함으로써 새로운 전공과 진로의 방향에 대하여 모색해 보고자 한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 융합과 융합교육

융합교육이 시작되면서, 융합, 통합, 융복합, 컨버전스, 학제간 연구 등 여러 용어가 사용되어왔다. 용어가 다양한 만큼 융합의 개념 이해에 혼선이 있기도 하였으나 여러 용어들은 최근 '융합'이란 용어로 귀결되어 융합대학, 융합학부, 융합전공, 융합교과목 등 '융합'이라는 용어로 사용되는 추세이다.

선행연구들을 살펴보면, 융합은 크게 두 가지 의미로 나눌 수 있다. 첫째는 컨버전스(convergence) 혹은 통섭(consilience)이란 용어로 사용되었다. 즉 다양한 분야를 넘나들며 두루 통합하여 하나의 일관성 있는 결과를 창출하는 수렴주의적 의미의 융합이다. 여러 갈래의 냇물이 모여 강을 이루는 것처

럼 하나로 합쳐진 후에는 다시 환원되지 않는다는 입장이다(정영철 2018). 둘째는 통합(integration) 혹은 복합이란 용어로 사용되었다. 특정 문제의 해결을 위해 학문 본래의 성격을 유지한 채, 여러 학문을 통합하거나 학제 간 연구를 하는 환원주의적 의미의 융합이다. 이 개념에서는 학문들을 뒤섞어 학문의 경계를 붕괴하여 혼합하는 것이 아니라 각 학문 고유의 영역은 존재한다(박휴용 2018). 결국 수렴주의적 의미에서의 융합은 각 학문들이 독자적으로 존재하지 않는 자연스러운 혼합상태로서, 다양한 학문 분야를 융합하여 새로운 학문 분야를 만드는 것이다. 반면 환원주의적 의미에서의 융합은 각 학문들이 독자적으로 존재하지만 전체성을 갖게 되는 것으로, 다양한 학문 분야를 융합하되 학문 분야의 요소나 특징은 그대로 유지하는 것이다(이경진 2024).

국내에서 본격적인 융합교육이 시작된 것은 2011년 시작된 STEAM 교육이라 할 수 있다.[1] STEAM 교육은 디지털과 인공지능 중심 사회의 핵심역량을 갖추어 미래의 융합인재 양성을 위한 기초를 제공하는 중등교육 중심의 사업이었다. 이를 기반으로 이공계열을 중심으로 한 융합교육의 중요성이 강조되기 시작하였다. 이를 기반으로 고등교육에서는 정보지능사회를 살아가고 있는 대학생들에게 필요한 핵심역량과 교육방향에 적합한 새로운 교과목을 개발하여 기존 학문과 접목하는 방안이 필요하다(윤현 2024).

2. 대학 융합교육의 특징과 문제점

대학에서의 융합교육은 각 컨소시엄 혹은 대학별 특성에 따라 목적이 다양하므로 학생들이 원하는 흥미와 니즈를 잘 충족시킬 수 있도록 설계하여

1) STEAM은 S(Science), T(Technology), E(Engineering), A(Arts), M(Mathematics)의 앞자를 합하여 만든 용어이다. 과학기술 분야인 STEM에 인문학적 예술적 소양을 고려하여 A를 추가한 것으로, 과학기술 기반의 융합적 사고력과 실생활 문제해결력을 함양하기 위한 교육을 의미한다.

야 한다. 궁극적인 융합교육의 목표에 도달하기 위해서는 융합인재의 핵심 역량을 제시하여야 하고 이의 실현을 위해서는 융합교과목의 설계가 필수적이다. 관련 분야의 전문가 혹은 교수진이 팀티칭을 통해 공동으로 수업을 진행하거나, 학생들이 자발적이고 적극적으로 수업에 참여할 수 있는 환경의 조성 역시 중요하다. 또한 전공계열별로 맞춤형 교육과정을 개발하여 학생들에게 제공하려는 노력 역시 필요하다(김기대 2024).

한편 전영미(2022)에 의하면, 학생들이 융합교육을 수강하지 않는 이유는 타 학문 분야 지식 습득의 어려움 및 수업 준비 시간과 노력이 필요하다는 점을 들었는데, 이는 곧 본인의 전공 학습만으로도 힘든데 융합교육 내용까지 공부하기 어렵다는 점이다. 나아가 기존 전공 학습의 기능이 약화 되고, 취업 및 진로에 도움이 되지 않는다는 의견도 관찰되었다. 대학 융합교육 운영을 위한 전제조건으로는 학교의 의지와 개방적인 분위기, 학생의 의지와 노력을 가장 중요하게 생각하였고, 타 전공지식에 대한 학습지원이 되어야 융합교육이 활성화될 것이라고 지적하기도 하였다.

전반적인 내용을 종합해보면, 융합교육의 장애요인은 다음과 같다. 첫째, 학과로 구분된 전통적인 대학 구조, 둘째, 교수자 및 학습자의 인식 부족, 셋째, 융합교육에 대한 경험과 정보 부족, 넷째, 교수 설계나 평가의 복잡성, 마지막으로 전문가와 교수자들의 협력 및 소통 부족이다(이경진 2024).

한편 국내 대학 융합교육은 그 방향성에서 문제점이 발견된다. 인문사회계열이 이공계열에 비해 매우 소외되어 있다는 점이다. 이공계 중심으로 발전하는 학문, 이공계열에 초점을 맞춘 교육과정 개발 및 지원으로 인해 융합인재 양성의 지원이 이공계열에 편중되어 있다는 점이다. 이런 현상이 지속된다면, 인문계열 학과가 축소될 가능성은 물론 인문사회계열 자체가 이공계열을 위한 보조학문 정도로 인식될 위험성이 있다(윤현 2024).

빠르게 변화해 가는 글로벌 사회에서 발생하는 복잡다단한 현황을 인식

하고 부딪혀 문제를 해결하려면 인문사회계열에 기반한 융합교육이 필요하다. 그리고 어떠한 융합이든 융합의 중심이 필요하다. 본 연구에서 융합의 중심은 '글로벌 K-컬처'라는 특정 주제가 중심이 된다.

Ⅲ. G 컨소시엄의 사례[2)]

1. 컨소시엄의 비전과 목표

세계적으로 관심이 집중되고 있는 K-컬처를 선도하는 융합인재를 양성하기 위해, G 컨소시엄은 "Creative U를 위한 K-Universe"를 비전으로 제시하였다. 이는 글로벌 안목으로 지역과 세계를 연결하고, 창의적 감각으로 문화와 산업을 매개하는, 글로벌 K-컬처 융합인재를 양성하겠다는 실천 의지를 반영하고 있다.

컨소시엄의 목표는 세 가지로 요약된다. 첫째, 지역 소멸의 위기를 지역 상생의 기회로 전환하는 것이다. 지역에 기반을 두고 세계 무대에서 활동하는 글로벌 K-컬처 융합인재를 육성하여 지역 소멸의 위기를 극복하고 대학·지역·산업이 상생하는 균형 발전 실현에 기여하겠다는 것이다. 둘째, 인문적 통찰과 예술적 표현의 융합을 통한 가치 창출이다. 창의력, 소통력, 문제해결·분석력, 콘텐츠 제작·기술력, 융합력을 갖춘 5C 인재를 양성하여 글로벌 K-컬처를 선도하는 새로운 가치를 창출하는 것이다. 셋째, 인문사회계열 학생들의 진로 개척 지원이다. 글로벌 안목을 통해 다양하게 진로를 모색하고(Vision Up), 창의적 감각으로 실무 역량을 습득하여(Competency UP), 글로벌 K-컬처 전문가로 성장하도록 지원(Growth UP)하는 것이다.

---

2) Ⅲ장과 Ⅳ장의 G 컨소시엄 관련 내용은 G 컨소시엄의 인문사회 융합인재양성사업(HUSS) 2차년도 수정사업계획서의 내용을 참고하였음.

K-컬처는 일부 지역에 국한되지 않는 세계적 현상이며, 특정 분야로 한정되지 않고 다양한 문화예술 부문이 연계하여 시너지 효과를 발휘하며, 관련 산업의 발전을 견인한다는 점에서 복잡다단한 의미망을 형성한다. 이러한 특성으로 인해 K-컬처 관련 분야에서는 인문・예술・기술・마케팅을 두루 아우르는 융합인재가 필요하다.

2. 컨소시엄 구성의 필요성

K-컬처는 인접 분야와 활발하게 교섭하면서 다양한 가치를 창출한다. 세분화・전문화된 단일 학문 분과로는 복합적인 문제를 해결하기 어렵기에, 문화예술 분야 간, 학문 간 융합 교육을 통해 문제해결 역량과 융합적 사고를 갖춘 인재 양성이 필요하다. 이를 지원하기 위한 컨소시엄을 구성하여 대학 간 교류 협력 및 인프라・성과 공유를 진행하는 것이 필요하다.

컨소시엄 구성의 필요성은 다음 네 가지로 요약된다. 첫째, 교육 다양성 확보이다. K-컬처의 급성장, 글로벌화, 기술 발전, 산업 간 협업 활성화 등 환경 변화에 대처하기 위해서는 컨소시엄 구성을 통한 교육 내용 및 방법의 다양성 확보가 필요하다. 둘째, 교육 콘텐츠 공유 및 확산이다. 대학별 한정된 교수 및 자원을 공유하여 상생・발전하는 시스템을 마련하고, 사업 단계별 협력 확대 계획에 맞춰, 교육 콘텐츠의 공유・확산을 시행한다. 셋째, 지역 간 격차 해소를 위한 우수 인재 육성이다. 글로벌 K-컬처를 선도할 수 있는 경쟁력을 갖춘 인재를 양성하여 지역 산업체・문화기관・문화예술 향유 현장의 인재 수요를 충족시킨다. 마지막으로, 지역 기업과의 상생이다. 컨소시엄의 강점을 토대로 협력적 R&D를 추진하고, 문화콘텐츠 관련 분야 구직자와 지역 기업과의 매칭을 통해 상생하는 선순환 구조를 형성한다.

이외에도 K-컬처 관련 분야는 산업체, 대학, 연구기관, 지역사회 간 적극적인 협력에 기반을 둔 개방형 혁신이 필요하다. 대학은 문화산업 분야의 발

전을 지원하는 외부 혁신 동력으로 작용하여야 한다. 대학-산업의 연계는 문화콘텐츠 활성화에 기여하고, 문화예술 지원 기관과의 협업을 통해 지역 간 문화예술 불균형 문제해결을 도모할 필요가 있다. 이를 위해 지역 상생을 위한 선순환 구조 마련이 필요하다. K-컬처의 성장세는 지속되고 있으나, 관련 산업체가 대부분 수도권에 집중되어 지역 간 불균형이 심각하다. 이러한 문제에 대해 문화체육관광부는 "문화로 지역 소멸, 고립감 등 사회문제를 풀어가겠다"는 의지를 표명한 바 있다.[3] G 컨소시엄의 참여대학들은 모두 소재 지역의 문화예술 단체들과 견고한 협력관계를 형성하고 있다. 이를 토대로 학생들의 지역 내 활동 기반을 지원, 지역인재 유출 문제를 해결하고, 지역 문화 발전을 위한 새로운 동력을 제공한다. G 컨소시엄은 수도권(서울・경기), 충청권(충남), 호남제주권(전북), 동남권(부산) 지역 소재 대학이 참여하고 있다. 수도권은 대한민국의 문화콘텐츠산업을 선도하는 지역이며, 충남, 전북, 부산은 문화예술을 중심으로 청년 예술인의 창업・창작 활동을 적극적으로 지원한다.

그리고 G 컨소시엄에는 총 11개 외국어 전공이 참여, 전 세계 주요 언어권을 대부분 포괄하고 있다. 언어・커뮤니케이션 역량은 K-컬처의 세계적 확산과 경쟁력 강화에 필요한 주요 강점이다. 이를 강화하기 위해 참여 전공들이 기존에 확보한 글로벌 네트워크를 적극적으로 활용하여 세계 각 지역의 K-컬처 관련 기관・산업체와 R&D를 추진하고. 해외 취업을 준비하는 학생들과 적극적으로 매칭시켜 인문사회계열 학생들의 진로 확장을 도모할 수 있다.

3. 융합인재의 핵심역량

G 컨소시엄의 인재상은 '5C 인재'로서, 이는 문화예술의 기획・창작・확

3) 문화체육관광부, "2024년 주요정책추진계획" https://www.mcst.go.kr/kor/s_policy/plan024/plan2024.jsp

산에 필요한 5개의 핵심역량(창의력, 소통력, 문제해결・분석력, 콘텐츠 제작・기술력, 융합력)을 갖추겠다는 의미이다.

<표 1> 융합인재의 핵심역량

개 념 도	핵심역량	역량 정의
	창의력 Creativity	K-컬처의 정체성과 특성을 이해하고 재해석하여 세계인이 공감할 수 있는 새로운 가치를 창출하는 능력
	소통력 Communication	다양한 문화권과 지역의 현황을 파악하고 향유집단 간 소통・ 교류를 통해 문제를 해결하며 K-컬처 확산을 도모하는 능력
	문제해결・분석력 Critical thinking	새로운 도전과 상황에서 문제를 식별하고 타당한 해결책을 제시할 수 있는 문제해결 및 분석 능력
	콘텐츠 제작・기술력 Contents production and technical skills	다양한 글로벌 K-컬처 콘텐츠를 제작하고 기술적인 도구와 기법을 활용하는 능력
	융합력 Convergence	다양한 지식과 경험을 능동적으로 결합하고 활용하여 K-컬처 관련 이슈를 적극적으로 형성하고 주도하는 능력

4. 교육모델 및 진로영역

교육모델은 교육과정, 교육방법, 교육인프라 혁신을 도모한다. 글로벌 K-컬처 융합인재양성을 위한 표준 교육과정인 「글로벌 K-웨이브」를 개발・운영하고, 전통적인 교수법을 전략적으로 개선하여 글로벌 K-컬처 선도 융합인재양성에 최적화된 「점프스루 교수법」을 마련하며, 이를 효과적으로 지원하기 위한 「초연결형 We러닝」 인프라를 구축한다.

<표 2> 혁신적인 교육모델

분야	명칭	내 용
교육 과정 혁신	글로벌 K-웨이브	• 캐치웨이브(Catch Wave): 기초소양 교육과정 - 글로벌 K-컬처 101(진로 설계) - 공통 교과목(기초 소양 함양) • 로그웨이브(Rogue Wave): 심화/융합 교육과정 - K-컬처 분야별 전공, 수준별・단계별 교육 실시 - 리빙랩 과정 개설: 초급 리빙랩 과정(교수자 주도형 PBL/PjBL), 실무 리빙랩 과정(학생 주도형 PBL/PjBL)
	테이크 오프	• 글로벌 K-컬처 융합인재 양성에 최적화된 비교과 프로그램 개발 • 5C 인재 핵심 역량에 부합하는 프로그램 구성, 정규 교육과정과 연계
교육 방법 혁신	점프스루 교수법	• 강의형 교육방법: 마이크로콘텐츠 기반 블렌디드 러닝, 플립러닝, XR 기반 체험형 강의 • 협력형 교육방법: 언어・문화 권역별 팀티칭, 글로벌 원격 멘토링, 글로벌 창작소스 발굴, 글로벌 K-컬처 리빙랩 활용 학생 간 협업 지원 • 문제해결형 교육방법: PBL/PjBL 활성화, 산업체・학계・지역사회・글로벌커뮤니티 연계
교육 인프라 혁신	초연결형 We러닝	• 디지털 인프라 공유: 크리버스 통합 플랫폼(Creavers Integrated Platform), 1:N 텔레프레즌스, 디지털 리빙랩 시어터 구축・운영 • 물리적 인프라 공유: 멀티미디어・온라인 교육환경, 크리에이티브 스튜디오, 커뮤니 케이션 오픈 스페이스 등 개선・신축, 지자체 보유 인프라 활용 • 인재 역량 공유: 글로벌 K-컬처 연구소, AI 진로 코칭, 지역별 인재 매칭, K-컬처 분야별 인재 매칭

컨소시엄의 교육모델은 대학 내 여러 학문 분야 학생들이 참여하는 융합 교육을 실현하도록 한다. 대학-지역 간 연계를 통한 지역별 문화콘텐츠산업의 규모 및 인력 불균형을 해소하고, 산・학・연・관 연계를 통한 문화예술 분야 산업 활성화 및 국제화를 실현하여 사회에 공헌하며, 국가 경쟁력 강화

에 기여할 수 있을 것으로 기대된다. 교육과정은 각 대학의 외국어・인문학・문화예술 등 전통적 교육과정을 혁신하여, 문화예술 분야의 융합인재 양성을 위한 '글로벌 K-웨이브' 교육과정을 공동으로 개발하고 운영한다. 또 대학별 특성화 요소를 살려 공통의 핵심역량을 갖추도록 지원하여 각 영역별 특성화된 인재를 양성한다.

학생들이 자신의 강점을 파악하고, 이를 토대로 글로벌 K-컬처 분야 중 진출 가능한 진로 유형을 구체화(창작자, 기획자, 비평가 등)할 수 있다. 교과목 선택, 과정 구성, 진로 선택에 이르기까지 자율적으로 선택하고 체계화하여 e-포트폴리오를 구축한다. 또한 K-컬처의 다양성을 반영하기 위해, 대표 분야를 영화/드라마, 웹툰/애니메이션, 음악/공연, 문학/웹소설 등을 핵심 전공으로 선정하였다. 추후 성과 확산 과정에서 게임, 디지털콘텐츠, 캐릭터 산업 등을 지속적으로 수용, 최종적으로 글로벌 K-컬처의 모든 분야(K-Everything)를 아우르는 교육과정을 구성할 것이며, 타 컨소시엄 및 첨단분야 혁신융합 사업 등과 연계하여, 시대적 요구에 부합하는 융합교육을 시행한다. 또한 '글로벌 K-웨이브' 교육과정 중 심화/융합 과정에 해당하는 로그웨이브 교과목은 초급, 중급, 고급으로 구분. 학습자에게 선택 기준을 제공하고, 학습 난이도를 조절할 수 있는 기준을 제시한다.

<표 3> 글로벌 K-웨이브 교육과정 구성

글로벌 K-웨이브 교육과정			A대	B대	C대	D대	E대
캐치 웨이브	글로벌 K-컬처 101		○	○	○	○	○
	공통 교과목		○		○		
로그 웨이브	전공	영화/드라마	△	○			△
		웹툰/애니메이션		○		○	○
		음악/공연	△			△	○
		문학/웹소설	○		○	△	△
	리빙랩	초급 리빙랩	○	○	○	○	○
		실무 리빙랩	○	○	○	○	○

5. 참여대학별 특성화 분야

1) A 대학

외국어 및 지역학(외국어대학 11개 전공 및 학과), 외국인 대상 한국어・문화교육(글로벌한국어과), K-컬처 스토리텔링, 장르문학(문예창작과)에 강점을 지닌다. 총 12개의 언어문화 전공이 컨소시엄에 참여한다. 세계 모든 언어문화권을 포괄하지는 않으나, K-컬처 향유가 활발한 권역, 한국어・중국어・일본어・몽골어・베트남어(아시아권), 아랍어(중동권), 영어(영미권), 프랑스어・독일어(유럽권), 스페인어・포르투갈어(유럽권-중남미권), 러시아어(동유럽-중앙아시아권)을 대부분 수용한다. 광범위한 해외 네트워크를 활용하여 정보, 학습, 프로그램을 공유하고, 컨소시엄 참여대학 전체의 글로벌 역량을 강화시킨다.

2) B 대학

임권택영화예술대학의 영상예술 분야 실무 교육, 웹드라마・숏폼 콘텐츠 제작 실기(영화과), 2D・3D 애니메이션 기획・창작 실무 교육, 시각효과(VFX) 영상 제작 실습, XR콘텐츠, AI콘텐츠 등 영상 분야 디지털 문화기술 보유(영상애니메이션학과), 뮤지컬・게임・웹툰 관련 학과에 강점을 가지고 있다.

3) C 대학

K-컬처 스토리텔링, 대중서사, 웹소설(문예창작학과), 외국어 및 지역학・동양 문화 교육(중국학과), 문화콘텐츠 기획, 문화 큐레이션(역사문화학과)에 강점을 지닌다.

4) D 대학

디지털CT 기술 교육, 차세대 리얼타임 3D콘텐츠 개발(게임・애니메이션・영화), 신기술 연관 프로젝트 중심 실무 교육(융합콘텐츠스쿨), 애니메이션 제작 실무 교육과정 운영, 해외 메이저 스튜디오와 실시간 온라인 튜터링 진행, 학생 창작 지원 프로그램 운영(애니메이션스쿨), 웹툰・게임・공연・모바일・IT 관련 학과에 강점을 가지고 있다.

5) E 대학

대중음악・차세대 콘텐츠・사운드 엔지니어링(실용음악과), 애니메이션・캐릭터・게임・차세대 디지털 영상제작기술(영상애니메이션학과)에 강점을 지닌다.

Ⅳ. 포르투갈어 및 브라질학 전공 학생들을 위한 K-컬처 융합교육

1. 브라질에서의 K-컬처 현황

최근 브라질의 K-컬처는 2014-15년부터 BTS의 현지 인기에 힘입어 브라질 전역으로 인기몰이를 시작하였다. 2020년에는 봉준호 감독의 영화 '기생충'이 칸 영화제와 아카데미 영화제에서 수상하면서 브라질 유력 일간지 폴랴지 상파울루(Folha de São Paulo)에 영화 소개와 함께 김치, 비빔밥 등을 포함한 인기 한식을 소개하기도 하였다. 코로나 기간 동안 넷플릭스 시청자가 급격히 증가했는데, 이때 한국 작품 '오징어 게임'이 브라질 현지에서 큰 인기를 끌게 되었으며, 한국 드라마는 이제 도라마(Dorama)[4]의 중심으로서 진정

한 브라질 대중문화로 자리 잡았다.

2023년에는 브라질 한인 이민 60주년을 맞아, 농수산식품유통공사와 주상파울루 총영사관, 친한파 상파울루 시의원의 노력으로 11월 22일이 '김치의 날'로 지정되었다.[5] 또한 주브라질 한국문화원에서는 진주시와의 협업으로 문화원 내 전시 공간에 '진주의 빛 특별 전시' 이름으로 유등 전시회를 하여 현지인들의 큰 관심을 받기도 하였다.[6] 2024년 6월에는 문화원과 진주시의 지속 협업 사항으로서 같은 해 11월에 열리는 G20 성공 개최를 기원하며, 세계 7대 불가사의 중 하나인 리우데자네이루 예수상(Cristo Redentor)에 한복 이미지를 투사하는 장관을 연출하기도 하였다.[7]

1) 브라질 내 K-영화/드라마 현황

남미 최대 미디어 기업 Globo가 실시한 설문조사에 따르면, 2021년 K-드라마 및 영화 조회 수는 2020년 대비 53%나 증가한 것으로 나타났다. 해당 조

4) 23년 10월 23일, 브라질문학아카데미(ABL, Academia Brasileira de Letras)는 한국을 포함한 아시아 드라마를 뜻하는 단어 'dorama'를 공식 어휘로 등재했다. 브라질문학아카데미는 브라질 문학, 문화계를 대표하는 최고 명예 기관으로 브라질 포르투갈어 어문 연구와 사전 편찬 등의 일을 진행하고 있다. 'dorama'란 '동아시아와 동남아시아에서 제작되고 일반적으로 현지 출연진과 해당 국가 언어로 제작돼 다양한 장르와 주제를 지닌 시리즈 형식의 시청각 작품'을 뜻한다. 각 국가의 고유한 문화적 속성을 지닌 콘텐츠들이 다른 국가로 확산되면서 제작 국가는 'K-drama', 'J-drama', 'C-drama' 등 국가를 뜻하는 접두사를 활용해 구별됐다. 그런데 앞으로는 아시아 드라마, 연속극을 브라질 포어로 공식적으로 명시할 때 'drama'가 아닌 'dorama'로 쓰겠다는 것이다.
한국국제문화교류진흥원, 23.12.29 기사, "새 단어 'dorama' 브라질 공식 어휘로 등재"
https://kofice.or.kr/c30correspondent/c30_correspondent_02_view.asp?seq=23448

5) 연합뉴스, 23.06.08 기사, "브라질 상파울루시, 남미 최초로 '김치의 날' 제정"
https://www.yna.co.kr/view/AKR20230608074700003

6) 연합뉴스, 23.06.18 기사, "브라질 밝힌 진주 유등…상파울루서 '진주의 빛 특별전'"
https://www.yna.co.kr/view/AKR20230618001700009

7) KBS뉴스, 23.06.09 기사, "푸른 한복 입은 브라질 리우 예수상"
https://news.kbs.co.kr/news/pc/view/view.do?ncd=7983177

사에 따르면, K-콘텐츠를 주로 조회하는 사람들은 13-18세 사이의 젊은 층으로 전체의 53% 차지하고 있으며, 이 중 77%가 여성인 것으로 드러났다. 브라질에서는 넷플릭스 및 비키(Viki), 코코아(Kocowa) 등을 통해 드라마, 쇼, 음악 등 다양한 K-콘텐츠를 시청할 수 있다.[8] 사실 드라마 유행 이전 K-컬처는 K-POP에 치중된 일종의 '매니아 문화'였으나, 일반 대중들에게까지 확산된 것은 K-드라마의 영향이 가장 크다고 볼 수 있다. '오징어 게임'의 성공을 계기로 K-드라마에 대한 대중의 관심이 높아졌고 넷플릭스에서 상영되는 다른 멜로드라마(사랑의 불시착, 태양의 후예, 눈물의 여왕 등)들이 중장년층의 감성까지 사로잡게 되었다.

영화의 경우, 2023년에는 브라질 한인 이민 60주년 기념행사로, 현지의 아마나 프로덕션과 상파울루주 문화창조경제국 공동주최로 피라시카바(Piracicaba)시에서 상파울루 한국영화제(KOFF)를 약 10일간 개최하면서, '기생충', '올드보이', '범죄도시', '미나리' 등을 상영하였고, 그 밖에도 한국계 브라질인이 제작한 몇몇 단편 및 장편영화를 함께 상영하기도 하였다. 또한 '범죄도시 4'가 브라질 주요 도시 일부 영화관에서 상영되며 인기몰이를 지속하였다. 이번 영화제는 CJ 브라질, 현대 글로비스, 애터미 브라질의 후원과 현대자동차의 지원을 받아 개최되었으며, 상파울루주 정부의 문화 활동 프로그램(PROAC ICMS)의 승인과 상파울루주 문화, 경제, 산업국과 피라시카바시 문화국, 시의회 시청의 지원을 받아 성공적으로 진행될 수 있었다.[9]

---

8) 대한화장품협회, 22.02.17 기사, "K-콘텐츠 브라질 내에 확산" https://kcia.or.kr/home/industry/industry_01.php?type=view&no=14403&ss=page%3D5%26skind%3D%26sword%3D%26ob%3D

9) 좋은 아침 뉴스, 23.07.20 기사, "제1회 상파울루 한국 영화제 KOFF, 상파울루주 피라시카바시에서 열린다" https://bomdianews.com.br/2023/07/20/%EC%A0%9C1%ED%9A%8C-%EC%83%81%ED%8C%8C%EC%9A%B8%EB%A3%A8-%ED%95%9C%EA%B5%AD-%EC%98%81%ED%99%94%EC%A0%9C-koff-%EC%83%81%ED%8C%8C%EC%9A%B8%EB%A3%A8%EC%A3%BC-%ED%94%BC%EB%9D%BC%EC%8B%9C%EC%B9%B4/

2) 브라질 내 K-웹툰/애니메이션 현황

브라질은 오랜 기간 축적되어 온 동양 문화 기반 덕분에 웹툰과 애니메이션 역시 꾸준히 인기를 끌고 있다. 브라질 인구가 약 2억 1천만 명이고, 휴대폰을 사용한 SNS 인구가 세계 2-3위인 점을 고려하면 웹툰 시장의 성장세를 무시할 수 없을 것으로 본다. 브라질에서는 매년 중남미 최대 규모의 만화·대중문화 축제(Comic Con Experience: CCXP)가 열리고 있다. 2019년에는 한국만화영상주도원 주도로 아이디어 콘서트, 디앤씨미디어, 토리컴즈, 스토리숲, 더 네트웍스 등 국내 5개 웹툰 업체가 참가해 비즈니스 미팅을 갖고 가상현실(VR) 등 신기술을 활용해 진화하는 웹툰의 세계를 관람객들에게 생생하게 전달하였고, 주브라질 한국문화원에서는 '웹툰나이트'를 개최하여 브라질 대중들에게 K-웹툰을 소개하기도 하였다. 브라질에서는 최근 들어 모바일 게임과 함께 웹툰이 인기 있는 한류 콘텐츠의 하나로 떠오르고 있다. 국제적인 만화 페스티벌이 정기적으로 개최되고 있고, 특히 모바일 인터넷 문화가 정착되면서 성장 잠재력이 크다는 평가를 받고 있다.[10]

2024년에는 한국인 애니메이터이자 일러스트레이터 퍼엉 작가가 브라질 연인의 날을 맞아 주브라질 한국문화원에서 해외 첫 전시회를 개최하여 일러스트뿐만 아니라 애니메이션과 쇼츠 애니메이션까지 다양한 형태의 작품들을 전시하여 큰 인기를 끌면서 K-애니메이션의 저력을 보여주었다.[11]

10) 연합뉴스, 19.12.05 기사, "한국 웹툰도 '라틴 한류'에 한몫…중남미 최대 만화축제 참가" https://www.yna.co.kr/view/AKR20191205082900094

11) 좋은 아침 뉴스, 24.06.06 기사, "브라질에서 펼쳐진 퍼엉 작가의 전시, "사랑이란…?" 주제로 감동 선사" https://bomdianews.com.br/2024/06/03/%EB%B8%8C%EB%9D%BC%EC%A7%88%EC%97%90%EC%84%9C-%ED%8E%BC%EC%B3%90%EC%A7%84-%ED%8D%BC%EC%97%89-%EC%9E%91%EA%B0%80%EC%9D%98-%EC%A0%84%EC%8B%9C-%EC%82%AC%EB%9E%91%EC%9D%B4%EB%9E%80-%EC%A3%BC/

3) 브라질 내 K-음악/공연 현황

브라질에서 K-POP이 성공할 수 있었던 요인 중 빼놓을 수 없는 것은 커버 댄스이다. 좋아하는 가수를 '커버'하듯이 노래와 춤을 따라하는 최근의 K-POP 커버댄스 열풍은 말하자면 일종의 팬덤 현상이 진화한 것으로 볼 수 있다(정길화, 2013).

브라질 대도시를 중심으로 K-POP 커버댄스 그룹이 급격하게 늘어나고 있는데, 이는 태생적으로 열정적인 춤을 추고 즐기는 문화가 기층문화로 자리 잡고 있는 브라질인들과 무관하지 않다. 온라인 환경이 확대되는 상황에서 K-POP 콘텐츠는 유튜브, 인스타그램, 틱톡 등 각종 플랫폼을 통해 지속적으로 재생산되고 있다. K-POP은 코로나 이전까지만 해도 매니아층이 주로 접하는 문화였다면, 팬데믹 이후에는 빌보드차트에 등극하는 가수들(BTS, 블랙핑크, 에스파, 로제 등)이 많아지면서 주류문화로 편승하고 있다. 또한 한국인과 브라질인으로 구성된 DJ들이 레이블을 설립하고 K-POP 기반의 페스타(festa)를 상파울루 번화가에서 개최하며 젊은 층을 대상으로 더욱 인기를 얻고 있다.

4) 브라질 내 K-문학/웹소설 현황

K-문학/웹소설은 K-POP이나 K-드라마만큼 브라질 대중들에게 잘 알려지진 않았지만, 몇몇 작가의 작품은 포르투갈어 번역본이 발간되었다. 대표적으로 한강 작가의 장편소설 3개 '소년이 온다', '채식주의자', '흰'의 번역본이 2021년 브라질 현지 출판사를 통해 발간되어 인기를 끌었다. 한강 작가는 2024년 아시아 여성 최초로 노벨문학상을 수상하였는데, 이를 계기로 그의 번역본에 대해 더 뜨거운 반응이 있을 것으로 보인다. 상파울루대학교(USP) 한국어문학과에는 '채식주의자'를 접하고서 한국 관련 전공을 택하기로 마음 먹었다는 학생이 있을 정도로 한국학을 공부하는 학생들에게 한강 작가

의 작품은 주요 연구 대상이 되고 있다.[12] 그 밖에 한국의 세밀한 정서와 사회, 문화를 작품에 담고 있는 김영하, 신경숙, 배수아 작가 등의 작품 번역본을 현지 서점에서 만날 수 있다.

2. K-컬처 융합커리큘럼의 개발

K-컬처 융합커리큘럼 개발 작업은 다양성을 반영하기 위해 설정한 네 가지 대표 분야로서 영화/드라마, 웹툰/애니메이션, 음악/공연, 문학/웹소설 등의 핵심 전공을 제시하였다. 4장 1절에서 확인한 바와 같이 이 모든 분야는 브라질에서 가능성이 있는 분야이다. G 컨소시엄은 그 세부 내용을 다음 표와 같이 제시하였다.

<표 4> 네 가지 핵심 전공 내용

전 공	세부 교육과정 내용
영화/ 드라마	기획, 시나리오 창작, 연출, 제작, 편집, 음향/음악, 마케팅, 홍보 전략 수립・시행 등 영화/드라마 제작 전반에 대한 전문적이고 실무적인 교육과정
웹툰/ 애니메이션	기획, 시나리오 창작, 스토리보드 제작, 콘셉트 디자인 등을 수립하는 사전제작 단계부터 레이아웃, 애니메이팅, 리깅, 셋업, 라이팅, 촬영, 녹음 등의 본 제작 단계, 나아가 시각효과(VFX), 영상 합성, 영상 및 음향 편집 등과 같은 후반 제작 단계까지 모든 과정을 아우르는 교육과정
음악/ 공연	실용음악 작품 분석을 통한 작곡 기법 연구, 음악적 표현 역량 확장, 다양한 대중음악 표현에 부응하는 실습 등을 통해서 방송/콘서트/광고/인터넷 등 문화콘텐츠 각 분야에서 요구되는 연주, 작곡, 제작 능력을 배양하는 교육과정

12) 연합뉴스, 24.10.11 기사, “한강 노벨문학상에 중남미 주목…브라질엔 작품연구자도 있어” https://www.yna.co.kr/view/AKR20241011002800087

문학/ 웹소설	한국의 문학/웹소설 발전을 선도할 창작 전문인 양성을 위해 인문학 이론과 창작 실기를 병행. 글로벌 소재 발굴, 장르 서사에 대한 이해, 웹소설의 산업적 특성을 학습하고 그에 부합하는 창작 실기를 함께 진행하는 교육과정

이를 기반으로 세부 교육과정을 공부하는 포르투갈어, 브라질학 전공 학생들의 역량 및 수준을 고려한 맞춤형 트랙 교과목 개발이 필요한데, G 컨소시엄에서는 네 가지 트랙 유형과 각 트랙에 필요한 역량과 특징을 다음 표와 같이 제시하였다.

<표 5> 네 가지 맞춤형 트랙 유형

트랙 유형	트랙에 필요한 역량과 특징
스토리빌더	인문학적 역량과 창조적 역량에 강점을 가지고 K-컬처의 코어 지식 기반 문화콘텐츠 제작에 특화한 트랙
크리에이터	창조적 역량과 기술적 역량에 강점을 가지고 K-컬처 창작물에 기술적 부가가치를 더할 수 있는 능력 함양에 특화한 트랙
인플루언서	인문적 역량과 글로벌 역량에 강점을 가지고 K-컬처의 글로벌 확산에 기여하고 K-컬처 글로벌 커뮤니티 구성에 특화한 트랙
밸류에이터	기술적 역량과 글로벌 역량에 강점을 가지고 K-컬처 전반에 대한 종합적인 통찰력과 분석 능력 배양에 특화한 트랙

결국 포르투갈어, 브라질학 전공 학생들은 브라질과의 관련성에 기반하여 본인의 역량에 맞는 트랙의 교과목을 집중적으로 이수하여 스토리빌더, 크리에이터, 인플루언서 혹은 밸류에이터로 성장하는 진로를 설계할 필요가 있다.

3. K-컬처 융합교육의 필요성

G 컨소시엄은 교수자(173명), 산업체(143명), 학습자(1,262명)의 수요조사 등을 토대로 글로벌 K-컬처 분야 융합인재 양성을 위한 교육과정 개발에 대한 의견을 수렴하고 교과목별 다양성과 체계성을 확보하였다.

교수자 수요조사 결과, 수요조사 응답자의 98.2%가 글로벌 K-컬처 융합인재 양성 교육의 필요성에 동감하였으며, 글로벌 K-컬처 분야 미래 인재에게 필요한 역량으로 인문 소양 역량, 미디어 및 정보 활용 역량, 융복합 역량, 기획 및 디자인 역량 순으로 응답하였다. 크리에이터와 스토리빌더를 K-컬처 분야에서 양성이 시급한 직군으로 인식하고 있고, 글로벌 K-컬처 융합인재 양성 교육에 적합한 교육 운영 방식으로 블렌디드 러닝, 캡스톤디자인, 프로젝트 기반 교육을 선호하였다.

또한 산업체 수요조사 결과, 수요조사 응답자의 98.6%가 글로벌 K-컬처 융합인재 양성 교육의 필요성에 동감하였으며, 글로벌 K-컬처 분야 미래 인재에게 필요한 역량으로 인문 소양 역량, 미디어 및 정보 활용 역량, 기획 및 디자인 역량, 분석 및 지식 활용 역량 순으로 응답하였다. 채용 의사가 있는 직무로 콘텐츠 기획, 콘텐츠 제작 기술, 콘텐츠 제작 프로그램 활용, 마케팅 홍보를 선호하며 직군별로는 크리에이터와 스토리빌더 양성이 시급하다고 인식하였다.

한편 학습자 수요조사 결과, 수요조사 응답자의 95%가 글로벌 K-컬처 융합인재 양성 교육의 필요성에 동감하였으며, 82.1%의 높은 관심도를 나타냈다. K-컬처 분야 중 특히 영화, 외국어, 드라마, 애니메이션에 대한 교육을 희망하며, K-컬처 취업 희망 선호 직군으로는 스토리빌더와 크리에이터가 가장 높게 나타났다.

K-컬처 산업 동향 및 외부 환경 분석과 함께 교육과정 수요자 요구분석을 바탕으로 인문학적 소양에 기반한 예술문화 및 다양한 영역에서의 융합을

통해 K-컬처에 새로운 가치를 도출하고 혁신할 수 있는 인재, 전 세계 K-컬처 향유자를 매개하고 소통하는 인재, K-컬처의 미래를 개척하는 창의적 인재 육성이 필요한 시기이다.

4. 포르투갈어 및 브라질학 전공 학생들을 위한 마이크로디그리 설계 사례

1) 트랙형으로 수강하는 경우

캐치웨이브 6학점, 로그웨이브 6학점을 선택분야 트랙 내에서 수강하면 마이크로디그리를 이수하게 된다. 예를 들어, 포르투갈어 전공 학생들이 포르투갈어 번역가로서 K-문학/웹소설의 브라질 확산에 기여하는 인플루언서를 꿈꾸는 경우를 생각해 본다. 먼저 기초소양 함양을 위해 캐치웨이브의 2학점, 세 과목을 수강한다. 먼저 '글로벌 K-컬처 101'[13](K-컬처의 다양한 분야를 소개하고 세계 여러 문화권의 수용사례를 제시. K-컬처에 관한 관심과 이해도 제고를 통해 학생들의 진로 설계를 돕는 정보를 제공), 'K-컬처 산업입문'(K-컬처 문화산업 전반에 대한 종합적인 이해를 높이고 대표 분야의 역사, 가치, 산업적 특성을 두루 살펴, 문화콘텐츠 연구 및 창작의 기틀을 마련), '문화예술과 감각활용'(다양한 예술 장르, 문학, 음악, 미술, 영화가 주요 감각들, 시각, 미각, 후각, 청각, 촉각, 운동 감각과 어떠한 관계성을 보이며 연계되었는지 살펴, 문화예술에 대한 융합적 안목을 형성) 등 세 과목을 수강할 수 있다. 다음으로, 심화 과정의 로그웨이브 3학점 두 과목을 수강한다. 예를 들어, '웹소설의 이해'(웹소설의 매체적 개념과 장르적 특징을 학습하고 그것이 웹소설 시장에서 어떻게 적용되고 있는지 비판적으로 학습하여 웹소설 시장과 스토리텔링 전반에 대한 이해를 함양)와 '문학의 스토리텔링과

13) 101(One O One)은 난이도 1 + 01 단계를 의미하는 것으로 입문 강의를 의미함.

문화콘텐츠'(문학에 기반한 스토리텔링 기법을 지역 및 산업체 문제와 결합하여 현장 중심의 문제해결 능력을 배양하는 리빙랩 교과목) 등 두 과목을 수강하거나 'K-컬처 현장실습'(K-컬처와 관련된 산업체 현장실습을 통해 전공 분야에 관한 이론과 실무를 체험하고 직무 경험 기회 제공) 과목을 통한 학점취득도 가능하다.

<그림 1> 마이크로디그리 트랙형 설계 사례

2) 전공형으로 수강하는 경우

캐치웨이브 6학점, 로그웨이브 6학점을 선택분야 전공 내에서 수강하면 마이크로디그리를 이수하게 된다. 예를 들어, 음악/공연에 관심이 많은 포르투갈어 전공 학생들 혹은 브라질에서 음악적 꿈을 펼치고 싶은 음악/공연 전공 학생들의 경우 전공형으로 수강하면 된다. 먼저 '글로벌 K-컬처 101'과 함께, '글로벌 문화산책'(글로벌 문화를 보편성과 특수성 차원에서 이해, 인간과 세계에 대한 폭넓은 이해를 도모하기 위한 지식정보 함양)과 '세계 속의

K-컬처'(국가별 한류 진출 현황 및 발전 동향을 소개하고 각국의 문화 코드에 대한 기초 지식정보를 제공. K-컬처 산업 및 문화콘텐츠 산업 전반에 대한 이해도를 높이고 향후 K-컬처의 글로벌 확산을 위한 효과적인 방안 및 진출 전략 모색) 등 세 과목을 수강한다. 이후, 로그웨이브에서 'K-POP과 문화'(K-POP과 관련된 문화 현상을 산업, 사회, 사상, 철학 등의 관점에서 다양하게 조망하고 이해함으로써 해당 영역에 대한 능동적 접근 가능성을 함양), '글로벌 K-POP 장르 여행'(음악의 주요 갈래인 팝, 록, 재즈, 힙합 등의 발생과 형성, 특징과 활용을 검토. 다양한 예시를 제공하여, 음악 스타일에 대한 폭넓은 이해의 기반을 함양), 'K-POP 악기 여행'(음악을 구성하는 악기들에 대한 이해를 바탕으로 악기의 변화에 따라서 나타나는 다양한 음악의 가능성들을 학습) 등의 과목을 수강할 수 있고 역시 'K-컬처 현장실습'과목도 개설되어 있다.

<그림 2> 마이크로디그리 전공형 설계 사례

3) 융합형으로 수강하는 경우

캐치웨이브 6학점, 로그웨이브 6학점을 분야에 관계 없이 원하는 과목을 수강하는 경우로 12학점을 채우면 역시 마이크로디그리를 이수하게 된다. 하나의 트랙이나 전공 분야를 정하지 않고 K-컬처와 관련하여 듣고 싶은 과목을 일단 다양하게 들을 수 있는 경우이다. 즉 캐치웨이브에서 2학점 세 과목을 수강한 후, 로그웨이브에 개설된 영화/드라마 전공의 '영화 읽기와 쓰기'(영화 시나리오 창작을 위한 이론과 산업에 대한 이해도를 높여 영화창작의 기본이 되는 실질적인 스토리텔링 능력을 함양), 웹툰/애니메이션 전공의 '생성형 AI를 활용한 캐릭터와 컨셉아트 개발'(스토리 기반 캐릭터 구축, 관계 설계 등 개발 단계부터 콘셉트 이미지 제작까지 캐릭터 개발의 전체 단계를 학습. 생성형 AI를 활용하여 다양한 캐릭터 개발 실습을 진행), 음악/공연 전공의 '사운드디자인그래픽스'(애니메이션에서 나타나는 각종 상황과 캐릭터의 감정의 사례를 파악하고 그에 관여하는 음악과 효과음의 적용 사례 학습), 문학/웹소설 전공의 'K-컬처의 역사와 캐릭터 읽기'(한국 대중문화의 역사적 흐름 파악하고 독창적인 감성을 이해한다. 이를 통해 한국 장르문학의 통시적 이해를 학습) 등의 과목을 마음대로 수강할 수 있다. 이를 통해 본인의 진로를 신중하게 결정하여 부전공이나 복수전공으로 발전시킬 수 있다.

Ⅴ. 맺음말 및 제언

인문사회계열, 특히 외국어를 전공하는 학생들은 학과의 전공이 본인의 적성에 맞지 않아 진로를 고민하는 경우가 꽤 있다. 미래를 준비하는데 있어 본인의 주전공 하나만으로는 충분하지 않다고 생각하는 경우가 많다. 따라

서 전공심화과정을 통해 본인의 주전공을 깊게 학습하기보다 다양한 전공에 대한 융합교육이 더 필요하다고 인식하는 학생이 2배가량 많고 이러한 인식은 고학년이 될수록, 그리고 인문사회계열에서 더 확고하게 나타난다(김기대 2024).

융합교육을 경험한 학생일수록 융합교육이 필요하다고 인식했다. 학생들은 다양한 학문 분야를 융합하되 학문 분야의 특징을 그대로 유지하는 환원주의적 의미보다는 다양한 학문 분야를 융합하여 새로운 또는 확대된 학문 분야를 만드는 수렴주의적 의미가 적절하다는 인식을 가지고 있다. 따라서 컨소시엄이나 각 참여대학은 융합교육과정 개발 및 운영을 더욱 활성화하여 더 많은 학생들이 이러한 융합교육을 경험할 수 있도록 기회를 제공하는 것이 필요하다. 그런 측면에서 교과 프로그램만큼이나 비교과 프로그램의 개발에도 힘써야 한다. 또한 융합교육과정을 개발할 때는 학생의 전공 분야가 융합의 시작이 될 수 있도록 해야 한다(이경진 2024).

그런 의미에서 G 컨소시엄은 더 많은 인문사회, 예술계열 학생들이 융합교육을 경험하여 본인의 진로를 모색할 수 있도록 적극적으로 융합커리큘럼을 개발하고 운영해야 할 필요가 있다. G 컨소시엄의 경우, '글로벌 K-컬처'라는 주제를 중심으로 한 다양한 학문 분야 간 융합의 좋은 사례가 될 수 있다.

한편 좋은 취지와 노력에도 불구하고 한계점은 존재한다. 대다수의 수업이 온라인으로 이루어지다 보니 시간과 지역에 상관없이 교육을 수강할 수 있다는 큰 장점이 있는 반면, 교수자와의 의사소통이 힘들고 대면 수업만큼의 효과를 담보할 수 없다는 단점도 있다. 또한 인문사회분야 과목의 경우, 프로젝트 기반 학습과 현장실습을 하는 데 있어 이공계열처럼 원활하게 운영하기는 매우 힘들다는 과목 운영의 어려움도 존재한다.

포르투갈어와 같은 특수외국어 전공학과 입장에서는 전공 고유의 범위가

점점 줄어들 수 있는 환경을 맞을 수 있기에 더더욱 포르투갈어 능력을 특성화시키지 않으면 안 되는 상황이다. 외국어 능력을 기반으로 브라질을 위시한 포르투갈어권 국가들과 다양한 분야에서 일할 수 있는 융합인재로 성장하기 위해 포르투갈어 학습은 매우 중요하다. 포르투갈어권 국가와 협력하여 활약하기 위해서는 포르투갈어권 현지 문화 체험이 필수적이기에 융합교육과 더불어 국외연수 혹은 교환학생 프로그램을 적극 활용하여 진로 설계에 도움이 되도록 해야 한다.

교수자들은 융합교육과 관련하여 워크숍이나 포럼 개최 등을 통하여 지속적으로 함께 정보를 교환하고 원활히 소통해야 할 것이다. 또한 융합교육이 필요하다고 인식하면서 선뜻 융합교육과정에 참여하지 못하는 학생들에게 비전과 목표를 확실히 제시하고 적극적으로 홍보하여 참여하도록 하고, 최소한 마이크로디그리를 이수하도록 독려할 뿐만 아니라, 나아가 관련 분야로 진출할 수 있도록 목표를 설정해주는 교수자의 노력이 필요할 것이다.

참고문헌

김기대(2024),「지역 사립대학에서 융합교육 활성화 전략 수립을 위한 재학생 인식조사 연구」, 지역사회 현안과 담론, Vol. 23, No 1, pp. 35−52.

김정진(2021),「대학교 융합전공 발전방안 연구」, 사회융합연구, Vol. 5, No 1, pp. 21−31.

박휴용(2018),『융합지식과 융합교육과정』, 전북대학교출판문화원.

윤현(2024),「대학혁신 방향에 따른 융합교육과정 개발을 위한 제안: 프랑스학을 중심으로」, 프랑스어문교육, Vol. 84, pp. 65−88.

이경진(2024),「학생의 융합교육 인식 분석을 통한 융합교육과정 개발 및 운영에의 함의 탐색: A 대학 사례를 중심으로」, 홀리스틱융합교육연구, Vol. 28, No 2, pp. 1−29.

임정훈(2020),「대학 융합교육 활성화를 위한 팀티칭 교수법의 적용 가능성 탐색. 교육혁신연구」, Vol. 30, No 3, pp. 23−51.

전영미(2022),「대학융합교육에 대한 교수자와 학습자 인식 조사」, 열린교육연구, Vol. 30, No 1, pp. 21−43.

정길화(2013),「르포와 진단: 중남미 K−POP 신드롬의 현상과 실체」, 트랜스라틴, No. 26, pp. 70−88.

정영철(2018),『4차 산업혁명은 통섭과 융합이 주도한다』, 휴먼싸이언스.

대한화장품협회(2022), “K−콘텐츠 브라질 내에 확산” https://kcia.or.kr/home/industry/industry_01.php?type=view&no=14403&ss=page%3D5%26skind%3D%26sword%3D%26ob%3D (검색일자: 24년 9월 27일)

문화체육관광부(2024), “2024년 주요정책추진계획” https://www.mcst.go.kr/kor/s_policy/plan2024/plan2024.jsp (검색일자: 24년 9월 10일)

연합뉴스(2019), “한국 웹툰도 '라틴 한류'에 한몫…중남미 최대 만화축제 참

가" https://www.yna.co.kr/view/AKR20191205082900094 (검색일자: 24년 9월 30일)

연합뉴스(2023), "브라질 상파울루시, 남미 최초로 '김치의 날' 제정" https://www.yna.co.kr/view/AKR20230608074700003 (검색일자: 24년 9월 25일)

연합뉴스(2023), "브라질 밝힌 진주 유등…상파울루서 '진주의 빛 특별전'" https://www.yna.co.kr/view/AKR20230618001700009 (검색일자: 24년 9월 25일)

연합뉴스(2024), "한강 노벨문학상에 중남미 주목…"브라질엔 작품연구자도 있어" https://www.yna.co.kr/view/AKR20241011002800087 (검색일자: 24년 10월 25일)

좋은 아침 뉴스(2023), "제1회 상파울루 한국 영화제 KOFF, 상파울루주 피라시카바시에서 열린다" https://bomdianews.com.br/2023/07/20/%EC%A0%9C1%ED%9A%8C-%EC%83%81%ED%8C%8C%EC%9A%B8%EB%A3%A8-%ED%95%9C%EA%B5%AD-%EC%98%81%ED%99%94%EC%A0%9C-koff-%EC%83%81%ED%8C%8C%EC%9A%B8%EB%A3%A8%EC%A3%BC-%ED%94%BC%EB%9D%BC%EC%8B%9C%EC%B9%B4/ (검색일자: 24년 9월 15일)

좋은 아침 뉴스(2024), "브라질에서 펼쳐진 피엉 작가의 전시, "사랑이란…?" 주제로 감동 선사" https://bomdianews.com.br/2024/06/03/%EB%B8%8C%EB%9D%BC%EC%A7%88%EC%97%90%EC%84%9C-%ED%8E%BC%EC%B3%90%EC%A7%84-%ED%8D%BC%EC%97%89-%EC%9E%91%EA%B0%80%EC%9D%98-%EC%A0%84%EC%8B%9C-%EC%82%AC%EB%9E%91%EC%9D%B4%EB%9E%80-%EC%A3%BC/ (검색일자: 24년 9월 15일)

한국국제문화교류진흥원(2023), "새 단어 'dorama' 브라질 공식 어휘로 등재"

https://kofice.or.kr/c30correspondent/c30_correspondent_02_view.asp?seq=23448 (검색일자: 24년 10월 1일)

KBS뉴스(2023), “푸른 한복 입은 브라질 리우 예수상” https://news.kbs.co.kr/news/pc/view/view.do?ncd=7983177 (검색일자: 24년 9월 26일)

<국문요약>

본 연구의 주요 목적은 글로벌 K-컬처 융합인재양성을 목표로 한 G 컨소시엄의 사례를 기반으로 포르투갈어 혹은 브라질학 전공학생들에게 융합교육의 의미와 실현 방법을 제시하고 적합한 교육과정을 제안하여 주는 것이다. 이를 통해 새로운 전공과 진로의 방향에 대하여 논의해 보고자 한다. 대학에서의 융합교육은 목적이 다양하므로 학생들이 원하는 흥미와 니즈를 잘 충족시킬 수 있도록 설계하여야 한다. 특히 인문사회계열의 융합인재양성 지원이 매우 소외되어 있는 현실에서 G 컨소시엄의 역할은 중요하다. 현재 브라질에서 K-컬처는 잘 확산되어 있어 K-영화/드라마, K-웹툰/애니메이션, K-음악/공연, K-문학/웹소설 분야 모두 발전 가능성이 무궁무진하다. 학생들은 전공형으로서, 본인의 관심에 맞는 이 네 가지 각 전공에 대한 과목을 수강할 수 있고, 혹은 트랙형으로서, 스토리빌더, 크리에이터, 인플루언서, 밸류에이터가 등 네 가지 트랙에 적합한 과목을 수강할 수도 있다. 무엇보다 외국어 능력을 기반으로 브라질 등 포르투갈어권 국가들에서 일할 수 있는 융합인재로 성장하기 위해서는 포르투갈어 학습은 기본이며, 글로벌 K-컬처 관련분야로 진출할 수 있도록 진로를 잘 설계해 주는 교수자들의 노력이 필요하다.

주제어: 융합교육, 융합인재양성, 포르투갈어, 브라질, 글로벌 K-컬처

▌논문투고일자: 2024년 10월 31일
▌심사완료일자: 2024년 12월 09일
▌게재확정일자: 2024년 12월 11일