

PjBL형 중국뉴미디어문화 교과목 설계 및 운영에 관한 연구*

— K대학교 중어중문학과 전공 교과목 사례(2023-2025년)를 중심으로

류호현**

— 목 차 —

1. 서론
2. 중국뉴미디어문화 PjBL 교과목의 설계 원리와 구조
 - 1) 교과 설계의 문제 의식과 교육 범위
 - 2) 분절형 교과 구조 설계
 - 3) 강의-프로젝트 병행형 PjBL
 - 4) 교과목의 의미 확장
3. K대학교 중국뉴미디어문화 교과 운영 사례
 - 1) 교과목 운영의 실제
 - 2) 학생주도 발표 프로젝트 유형 및 추세
 - 3) 운영에 대한 학습자 평가
4. 결론과 제언

국문초록

본 연구는 2023년부터 2025년까지 총 6회 운영된 [중국뉴미디어문화1·2] 교과를 대상으로, 중국 뉴미디어 문화와 디지털 콘텐츠 산업의 가치사슬을 중심으로 설계된 PjBL 기반 교과 모델의 구조와 교육 효과를 분석하였다. 강의-프로젝트 병행형 PjBL 방식, 가치사슬 기반 단계적 운영 방식, 교수-학생 기획회의, 세미파이널 검증, 발표

* 본 연구는 2025학년도 고려대학교 문과대학 특별연구비에 의하여 수행되었음(This study was supported by a faculty research grant from the College of Liberal Arts at Korea University in 2025)

** 고려대학교 중어중문학과 조교수

와 상호작용 등의 교과 설계와 그 실제 운영은 학습자의 산업 분석 능력, 기획 역량, 협업 능력, 기술·플랫폼 이해도를 유의미하게 향상시켰다. 특히 프로젝트 주제는 3년간 ‘분석 중심 → 전략 제안 → 신규 서비스·콘텐츠 기획’ 중심으로 고도화되는 경향을 보였다. 설문 결과에서 높은 만족도와 역량 향상을 확인하였으며, 수강생들이 교육 효과를 본인의 커리어 상황에 적용하는 환류 체계가 작동함을 확인하였다. 본 연구는 중어중문학 교육에서 디지털·산업 기반 PjBL 교과의 가능성을 제시한다.

키워드 : 중국뉴미디어문화, 디지털콘텐츠, 산업분석, PjBL, 중어중문학, 교과설계

1. 서론

최근 중국의 문화산업은 디지털 플랫폼과 기술 발전을 기반으로 급속한 구조적 변화를 겪고 있다. 웹소설, 웹툰, 오디오북, 애니메이션, 영화 드라마 위주의 OTT 플랫폼 등 원천 IP가 형성되는 영역뿐만 아니라, 게임, 2차원 문화와 파생상품, SNS 플랫폼, 왕홍(網紅) 경제, 연예 엔터테인먼트, 버추얼 캐릭터, 숏폼 및 라이브 콘텐츠, 나아가 인공지능 생성 콘텐츠(AIGC)에 이르기까지 문화콘텐츠의 생산·유통·소비 방식은 과거와 양적·질적으로 다른 양상을 보이고 있다. 이러한 변화는 문화콘텐츠를 단일 장르나 텍스트 중심으로 이해하는 방식에서 벗어나, 산업 가치사슬, 정책환경, 기술 변화, 시장 상황과 이를 아우르는 산업 생태계 전반의 작동 원리까지 통합적으로 이해할 필요성을 제기한다.

그러나 국내 대학의 중어중문학과 교육 현장은 여전히 중국 문학, 언어, 전통 문화 중심의 교과 편성이 주를 이루고 있으며, 디지털 플랫폼과 문화산업의 최신 동향을 체계적으로 다루는 교과는 상대적으로 제한적이다. 일부 대학에서 중국 문화 또는 중국 콘텐츠 관련 교과가 개설되고 있으나, 다수는 강의 중심 수업으로 진행되거나 특정 사례 소개에 그치는 경우가 많다. 이로 인해 학생들은 중국 문화산업을 개별 현상이나 트렌드의 나열로 인식하는 데 그치

고, 산업 구조와 가치 창출 메커니즘을 분석적으로 이해하는 데에는 한계를 보인다.

이러한 맥락에서 중국의 뉴미디어 문화는 중어중문학과 교육이 기존의 학문적 전통을 유지하면서도, 변화하는 산업·미디어 환경에 대응하기 위해 반드시 검토해야 할 새로운 교육 영역으로 부상하고 있다. 특히 중국 뉴미디어 문화는 기존에 문학이 담당하던 서사 원천에 더불어, 서브컬처를 포함한 다양한 층위의 문화, 미디어 가치사슬, 경영 및 마케팅 전략, 사회문화적 감수성, 디지털 기술이 복합적으로 얽혀 있는 분야이다. 따라서 이에 대한 교과는 단순한 지식 전달형 강의보다는 문제 의식 설정에서부터 그 해결에 이르는 과정 전반에 학습자의 능동적 참여를 전제로 하는 교수·학습 모형이 요구된다.

한편, 프로젝트 기반 학습(Project-based Learning, PjBL)은 학습자가 실제적 과제를 중심으로 문제를 정의하고, 협업을 통해 해결안을 도출하며, 그 결과를 산출물로 제시하는 교수·학습 모형이다. 기존 강의식 수업이 지식의 전달과 이해에 초점을 둔다면, PjBL은 학습자의 사고 과정, 협업 능력, 문제 해결 전략, 그리고 성과물의 질을 모두 학습의 핵심 요소로 간주한다.

[중국뉴미디어문화] 교과는 이러한 PjBL의 교육적 특성과 높은 적합성을 지닌다고 볼 수 있다. 첫째, 중국 문화산업은 원천 IP의 기획과 창작에서부터 플랫폼 유통, 수익화, 팬덤 형성과 확장 선순환에 이르기까지 다단계 가치사슬 구조를 갖고 있어, 이를 단일 과제로 환원하기 어렵다. 따라서 학습자는 팀 단위로 가치사슬의 특정 구간을 담당하며 분석과 기획을 수행할 필요가 있다. 둘째, 중국의 디지털 콘텐츠 산업은 빠른 기술 변화와 정책·플랫폼 환경의 영향을 받기 때문에, 정답이 정해진 문제보다는 불확실성을 전제로 한 탐구와 기획이 요구된다. 이러한 특성은 문제 해결 과정을 중시하는 PjBL의 교육 철학과 직접적으로 맞닿아 있다.

또한 [중국뉴미디어문화] 교과에서의 프로젝트는 단순한 작품 창작이나 표현 활동을 넘어, 산업 분석, 시장 구조 이해, 플랫폼 전략 해석, 기술 변화(AIGC 등)에 대한 비판적 논의를 포함한다는 점에서, 중어중문학과 학생들에

게 전공 지식의 확장과 진로 탐색을 동시에 가능하게 하는 학습 경험을 제공한다. 이 과정에서 교수자는 단순한 지식 전달자가 아니라 프로젝트의 방향을 조정하고 학습을 촉진하는 퍼실리테이터(facilitator)로 기능하게 된다.

국내 중어중문학과 계열에서는 중국 문학¹⁾, 언어²⁾, 문화³⁾ 등 교과를 중심으로 PBL을 적용한 다양한 연구가 축적되어 왔다. 이러한 연구들은 학습자 참여도 제고, 협업 능력 향상, 수업 만족도 증가 등 긍정적인 교육 효과를 보고하며, PBL이 중어중문학과 교육에서 역시 유의미한 교수·학습 모형이 될

-
- 1) 중국고전문학과 현대문학을 포함한 중국문학관련 PBL 연구로는:
 신경미·김준연, 「어문계열 대학원 PBL 교과목 설계와 운영 방안—K대학 중일어문학과 ‘중국고전문학PBL’ 수업을 중심으로」, 『중국학논총』 제72집, 고려대학교 중국학연구소, 2021.
 안병삼, 「PBL을 활용한 전공 수업 ‘중국현대소설선독’ 수업 사례 분석」, 『문화교류와 다문화교육』 제11권 5호, 한국국제문화교류학회, 2022.
 이시찬, 「PBL 모델을 적용한 중국문학수업 사례 분석」, 『중국문학연구』 제63집, 한국중문학회, 2016.
 최진아, 「중국소설 과목의 캡스톤 디자인 교육과정과 학술적 가치에 대한 연구」, 『중국소설논총』 제52집, 한국중국소설학회, 2017.
 최진아, 「중국소설 과목의 캡스톤 디자인 수업 환경에 대한 연구—수업구성원에 따른 결과를 중심으로」, 『중국소설논총』 제54집, 한국중국소설학회, 2018.
 - 2) 중국어 학습 관련 PBL 연구로는:
 오혜정, 「‘중국 신문읽기’ 수업의 PBL 적용 사례 연구」, 『중국학』 제70집, 대한중국학회, 2020.
 이시찬, 「PBL을 활용한 중국어작문 수업 사례 분석」, 『중국어교육과 연구』 제32권, 한국중국어교육학회, 2020.
 장은영·정연실, 「PBL 활용 중국어 수업설계 및 결과 분석」, 『중어중문학』 제63집, 한국중어중문학회, 2016.
 조영란, 「PBL 기반 스토리텔링을 적용한 중국어 교육—‘중국어 기초연습’ 강의사례」, 『중국학논총』 제58집, 고려대학교 중국학연구소, 2017.
 - 3) 중국 문화 관련 PBL 연구로는:
 조영란, 「PBL을 적용한 ‘중국 역사와 문화’ 수업—사례 연구를 중심으로」, 『중국어문논총』 제82집, 중국어문연구회, 2017.
 특히 지속가능발전 교육과 결합한 사례로는 김형란·오현주, 「대학 중국 문화 교육에서 ESD 적용 방안 탐색—PBL 수행과제 및 루브릭 개발을 중심으로—」, 『중국어문학』 제96집, 영남중국어문학회, 2024.

수 있음을 입증해 왔다.⁴⁾

그러나 기존 연구들은 몇 가지 한계를 지닌다. 첫째, 연구 대상 교과목의 주제가 주로 전통적인 전공 영역인 중국어문학 관련 교과목에 집중되어 있어, 디지털 플랫폼과 문화산업 전반을 포괄하는 교과목에 대한 분석은 상대적으로 부족하다. 둘째, 다수의 연구가 단일 학기 혹은 단발성 수업 사례를 중심으로 이루어져, 장기간 반복 운영된 교과목의 설계 원리와 운영 경험을 축적적으로 분석한 연구는 드물다. 셋째, 학습 효과 분석 역시 만족도 조사나 단편적인 성취도 평가에 머무르는 경우가 많아, 프로젝트 기반 교과목의 교육적 성과를 구조적으로 검증하는 데에는 한계가 존재한다. 특히 [중국뉴미디어문화]와 같이 빠르게 변화하는 산업·기술 환경을 다루는 교과목의 경우, 교과 설계와 운영 경험이 체계적으로 공유되지 않는다면 개별 교수자의 경험적 노하우에 의존하게 될 여지가 크다. 이는 교과목의 재현 가능성과 확산 가능성을 저해하는 요인으로 작용할 수 있다.

이에 본 연구는 국내 K대학교 중어중문학과에서 2023년부터 2025년까지 총 6회에 걸쳐 운영된 [중국뉴미디어문화] 교과목을 사례로 삼아, 프로젝트 기반 학습(PjBL)을 적용한 교과 설계와 운영 방식, 그리고 학습 효과를 종합적으로 분석함으로써 다음과 같은 기여를 하고자 한다. 첫째, 중어중문학과 교육에서 상대적으로 논의가 부족했던 중국뉴미디어문화 관련 교과목의 설계 모델을 구체적으로 제시한다. 둘째, 프로젝트 기반 학습이 중국 문화산업 전반에 대한 이해 및 분석 교육에 어떻게 적용될 수 있는지를 사례 중심으로 분석함으로써, 기존 PBL 연구의 적용 범위를 확장한다. 셋째, 설문조사와 프로젝트 결과 분석을 통해 교과목의 학습 효과를 계량적으로 검토함으로써, 향후 유

4) 콘텐츠관련 교과 및 기타 사례로는:

하명정, 「온라인 PBL 수업에서 학습자 만족도와 학습효과를 예측하는 요인분석」, 『학습자중심교과교육연구』 제21권 24호, 학습자중심교과교육학회, 2021.

박세혁, 「기존 IP를 활용한 트랜스미디어 스토리텔링 교과목 개발 및 운영 사례 연구: 라바(Larva) 주제의 애니메이션 과제중심학습(PBL)을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 제59권, 한국만화애니메이션학회, 2020.

사 교과 설계 및 운영을 위한 실증적 근거를 제공한다.

2. 중국뉴미디어문화 PjBL 교과의 설계 원리와 구조

1) 교과 설계의 문제의식과 교육 범위

기존의 다수 중어중문학과와 교과의 과정은 언어·어학 교육과 문학·문화 텍스트 분석을 중심으로 학문적 정체성을 구축해 왔으며, 이러한 전통적 강점은 중국을 이해하는 근간을 구축한다는 점에서 여전히 유효하다. 그럼에도 불구하고 이는 급변하는 중국의 산업·미디어 환경, 특히 문화산업과 플랫폼을 중심으로 재편되는 사회 구조를 설명하기에는 일정한 구조적 한계를 지니고 있다. 학생들의 요구와 전공 교육 간의 이러한 간극은, 중어중문학과 교육이 새로운 교과 모델을 모색해야 할 필요성을 분명히 드러낸다.

그렇기에 [중국뉴미디어문화] 교과의 설계는 수강생들이 반복적으로 표출해 온 현실적인 요구, 즉 ‘현재의 중국을 적절하게 이해하고 싶다’는 학습자 니즈에서 출발한다. 웹소설, 웹툰, OTT, 게임, SNS, 왕홍(網紅) 경제, 버추얼 캐릭터, 연예 엔터테인먼트, 숏폼 및 라이브 콘텐츠, AIGC에 이르기까지 학생들이 일상적으로 접하는 중국 관련 문화콘텐츠는 대부분 디지털 플랫폼과 뉴미디어 환경을 매개로 생산·유통되고 있으며, 이러한 현상은 최근의 중국 사회와 문화의 현재적 작동 방식을 이해하는 핵심 경로로 인식되고 있다.

더 나아가 오늘날 고등교육 전반에서는 정규 교과와 비교과의 통합적 연계, 전공 교육과 커리어 교육의 접속이 중요한 과제로 부상하고 있다. 중어중문학과 역시 전통적 학문 교육의 틀을 유지하면서도, 학생들의 현실적 요구와 산업·기업계의 인재 수요를 동시에 고려할 수 있는 교과 설계가 요구되는 상황이다. [중국뉴미디어문화] 교과는 바로 이러한 문제의식 속에서, 전공 정체성을 훼손하지 않으면서도 ‘현재의 중국’을 구조적으로 이해할 수 있는 확장

형 전공 교과로 기획되었다.

그렇기에, [중국뉴미디어문화] 교과는 특정 장르나 작가의 작품을 감상·독해·해석하는 텍스트 중심 수업이 아님을 명확히 전제한다. 본 교과에서 다루는 ‘문화’는 개별 콘텐츠의 미학적 가치가 아니라, 문화콘텐츠가 생산·유통·소비·수익화되는 산업적·미디어적 과정 전체를 의미한다. 이에 따라 본 교과는 중국 문화산업을 구성하는 가치사슬(value chain)을 핵심 분석 대상이자 범위로 설정한다. 웹소설·웹툰·오디오북·애니메이션·OTT 플랫폼 등 원천 IP가 형성되는 전반부 가치사슬과, 게임·파생상품·SNS 플랫폼·왕홍 경제·숏폼 및 라이브 콘텐츠·AIGC 등 수익화가 본격화되는 후반부 가치사슬을 하나의 연속적 구조로 이해하도록 설계되었다. 동시에 각 가치사슬이 지니는 미디어적 특성과 시장구조, 즉 플랫폼 구조, 기술 조건, 이용자 행태, 수익모델(BM), 정책 환경의 차이 등을 분석 대상으로 포함한다. 이와 같은 개념 규정은 중국 뉴미디어 문화를 단편적인 트렌드나 개별 산업 사례의 집합이 아니라, 구조적·관계적 산업 생태계로 이해하도록 유도한다는 점에서 기존 중어중문학과 교과와 뚜렷한 차별성을 지닌다.

2) 분절형 교과 구조 설계

[중국뉴미디어문화] 교과는 단일 학기 교과가 아닌, 1학기과 2학기과로 분절된 연속 교과 구조를 채택하였다. 이러한 설계는 단순한 분량 조절이나 행정적 편의에 따른 것이 아니라, 중국 문화산업의 구조적 특성을 교육적으로 반영하기 위한 전략적 선택이다. [중국뉴미디어문화1]은 문화산업 가치사슬의 전반부를 중심으로, 웹소설, 웹툰, 애니메이션, 영화 드라마를 포함한 원천 IP의 생성과 축적 단계의 가치사슬과, 초기 플랫폼 유통 구조를 분석 대상으로 삼는다. 반면 [중국뉴미디어문화2]는 게임, 오타쿠 문화와 파생상품, SNS 플랫폼과 왕홍 경제, 버추얼 캐릭터, 연예 엔터테인먼트, 숏폼 및 라이브 콘텐츠, AIGC 등 후반부 가치사슬을 중심으로, 콘텐츠의 확장, 파생 산업의 형성,

팬덤 중심의 수익 극대화 모델, 기술 기반 산업 생태계 변화 등을 다룬다. 이와 같은 기능적 구분은 학습자가 문화산업의 전 과정을 단계적으로 이해하도록 돕는 동시에, 각 학기별 프로젝트의 분석 범위를 명확히 설정함으로써 프로젝트 기반 학습에서 발생하기 쉬운 범위 과잉 문제를 구조적으로 제어하는 역할을 수행한다. 또한 이 분절 구조는 전반부와 후반부를 단절된 영역이 아니라, 연속적이고 상호 참조 가능한 과정으로 인식하도록 설계되었다는 점에서 의의를 지닌다.

한편, 본 교과는 1과 2를 엄격한 선후 관계나 필수적인 수강 순서로 전제하지는 않는다. 물론 [중국뉴미디어문화1]을 먼저 수강한 이후 [중국뉴미디어문화2]를 수강하는 것이 산업 생태계 전반에 대한 이해 측면에서 비교적 용이할 수는 있으나, 이러한 순차적 이수가 필수적인 것은 아니다. 이는 현재의 뉴미디어문화 및 콘텐츠 산업이 더 이상 전통적인 의미에서의 전방 산업과 후방 산업, 혹은 ‘오리지널 IP’와 ‘파생 IP’의 구분이 명확하게 유지되는 구조가 아니기 때문이다. 주지하다시피, 실제 산업 현장에서는 트랜스미디어 스트리밍 전략을 중심으로 콘텐츠의 기획, 생산, 유통, 확장 과정이 복잡하게 얽히며, 전반부와 후반부의 가치사슬이 끊임없이 상호 작용하는 순환적 구조로 이행하고 있다. 이러한 환경에서는 특정 산업 단계가 선행되어야만 다음 단계가 이해 가능한 것이 아니라, 어느 지점에서 접근하더라도 전체 구조를 역으로 추적하고 재구성하는 학습이 가능하다.

이와 같은 산업 현실을 반영하고 학습자들의 수강 편의를 고려하여, 본 교과는 역순으로 수강하더라도 학습에 큰 무리가 없도록 설계되었다. 다만 수강 순서와 관계없이 학습자들이 공통의 분석 맥락을 형성할 수 있도록, [중국뉴미디어문화1·2] 모두에서 학기 초반 1-2주차를 OT를 포함한 ‘중국 뉴미디어 문화 산업 개괄’로 구성하였다. 이 기간에는 두 교과를 관통하는 중국 뉴미디어 문화 산업 생태계에 대한 개괄적 설명과 함께, 프로젝트 수행을 위한 기초적인 케이스 스터디를 진행함으로써 이후 수업 운영의 안정성과 연속성을 확보하고자 하였다⁵⁾.

3) 강의-프로젝트 병행형 PjBl

본 교과는 순수한 프로젝트 기반 학습이 아닌, 강의와 프로젝트가 병행되는 혼합형 PjBl로 설계되었다. 이는 뉴미디어 문화 및 디지털 콘텐츠 산업이 지니는 복잡성과 전문성을 고려한 결과이다. 산업 구조, 시장 메커니즘, 플랫폼 전략에 대한 공통의 개념적 이해 없이 프로젝트를 수행할 경우, 학습 활동이 사례 소개나 정보 나열 수준에 머무를 위험이 크기 때문이다. 강의 파트는 지식 전달 자체를 목적으로 하지 않으며, 산업 분석과 문제 해결을 위한 사고 프레임과 분석 도구를 제공하는 역할을 수행한다. 프로젝트 파트는 이러한 프레임을 실제 문제 설정과 해결 과정에 적용하는 장치로 기능하며, 학습자는 이론과 실천을 지속적으로 왕복하는 학습 경험을 축적하게 된다. 이와 같은 병행 구조는 프로젝트 기반 학습의 실효성을 제고하기 위한 핵심 설계 원리라 할 수 있다. 또한 강의 파트에서는 뉴미디어문화 산업에 종사하는 현업 전문가를 초청하여 현장의 생생한 상황과 경험, 사례 등을 공유함으로써 교수자의 이론적 강의를 보완하고 학생들과의 실질적 네트워킹 기회를 제공하도록 설계되었다.

중국뉴미디어문화 교과목의 프로젝트 설계에서 가장 핵심적인 특징은 가치사슬 단위에 기반한 팀 분업 구조이다. 모든 팀이 동일한 과제를 수행하는 방식이 아니라, 각 팀이 서로 다른 가치사슬을 담당하도록 설계함으로써, 학기 말에는 전체 수강생이 중국 뉴미디어 문화산업의 구조를 집합적으로 재구성할 수 있도록 한다. 이와 같은 설계는 학습자 간 비교 학습과 상호 보완적 학습을 가능하게 하며, 프로젝트 결과를 개별 팀의 성과에 머무르게 하지 않고 수업 전체의 공동 지식 자산으로 축적하는 효과를 지닌다.⁵⁾ 동시에 팀 단위 프

5) 이에 대한 학습자 반응 역시 설계 의도에 부합하게 도출되었다. [중국뉴미디어문화2]를 선수강 후 1을 수강 경우에도 전체 생태계 이해의 난이도가 특별히 저하되지 않았음이 드러났다.

6) 교수를 부서장으로 하는 ‘문화산업영역 리서치 부서 하의 각 TF팀’이라는 ‘One team’ 개념으로, 전공교과 내에서 인턴십의 간접 경험이라는 학습-커리어 연결성을 제공함

로젝트는 협업 능력과 역할 분담 경험을 자연스럽게 학습 과정에 포함시키는 장치로 기능한다.

프로젝트는 학기 초반 팀 구성 이후부터 학기 말까지 지속적으로 수행된다. 초기 단계에서는 각 팀이 담당 가치사슬 영역을 중심으로 연구 주제와 프로젝트 목표를 설정하고, 분석 대상(플랫폼, 기업, 콘텐츠 유형 등)을 선정한다. 이 과정에서 교수자는 프로젝트의 방향성이 지나치게 추상적이거나 과도하게 확장되지 않도록 조정하는 역할을 수행한다. 이를 위해 본 교과에서는 학기 중 교수와의 프로젝트 기획 회의가 2~3회차 가량 설계되어 있으며, 이 회의는 교수와 각 팀이 직접 참여하는 형태로 진행된다. 기획 회의의 목적은 단순한 중간 점검이 아니라, 프로젝트의 연구 질문, 분석 틀, 자료 수집 방식, 최종 산출물의 형태를 점진적으로 정교화하는 데 있다. 이를 통해 학습자들은 프로젝트 수행 과정에서 발생하는 시행착오를 교육적 학습 경험으로 전환하게 된다. 여기에서 교수의 개입은 문제 해결을 직접 제시하는 방식이 아니라, 질문 제기와 방향 제안, 비교 사례 제시를 중심으로 이루어지며, 학습자의 자율성을 유지하면서도 프로젝트가 학습 목표에서 이탈하지 않도록 조정하는 역할을 수행한다.

4) 교과목의 의미 확장

본 교과는 수강생들의 학습동기 제고와 포트폴리오 축적을 고려하여 글로벌·트랜스-내셔널 관점의 설계와 분석 프레임 확장을 유도한다. 즉 중국뉴미디어문화 교과는 ‘중국’을 중심 사례로 삼되, 이를 단일 국가 단위로 고립시키지 않는다. 이는 본 교과가 다루는 영역의 본질과 맞닿아 있는데, 뉴미디어 문화 및 디지털 콘텐츠 산업은 본질적으로 트랜스-내셔널한 성격을 지니며, 중국의 사례 역시 한국, 일본, 동남아, 나아가 글로벌 시장과의 비교 속에서

과 동시에, 팀별 경쟁구도보다 팀별 시너지 창출과 성과 공유에 초점을 맞추도록 유도하였다.

이해될 때 그 의미가 명확해진다. 또한 이와 같은 트랜스-내셔널 문화산업 네트워크는 경쟁적 협력 관계(coopetition)의 면모가 더욱 강화되고 있다. 따라서 학습 범위가 '중국'에 국한되어서는 관련 영역에 대한 보다 정확한 통찰을 얻기 어렵다. 이에 본 교과는 프로젝트 수행 과정에서 중국 시장을 기준점으로 삼아, 한·중·일을 포함한 동아시아 및 글로벌 시장과의 관계성을 다층적으로 사고하도록 유도한다. 이러한 설계는 학습자들이 '현재의 중국'을 이해하는 데 그치지 않고, 중국을 통해 글로벌 뉴미디어 문화산업 전반을 분석하는 관점을 획득하도록 하는 데 목적이 있다.

또한 본 교과는 산업·시장 분석 역량의 전이 가능성을 고려하여 설계되었다. 즉 학생들에게 뉴미디어문화산업 분석 과정에서 습득한 산업 분석, 시장 분석, 문제 해결 프레임이 특정 산업에 한정되지 않고 다른 산업 영역과 실제 커리어 상황에도 적용 가능한 전이 가능한 역량임을 명확히 인식시키는 데 중점을 둔다.

이를 위해 학기 초반에는 뉴미디어 문화산업과 인접한 타 산업 영역을 사례로 한 분석 훈련을 선행적으로 제시하고, 이후 이를 중국 뉴미디어 문화산업 분석에 역적용하는 방식으로 교과를 설계하였다. 이러한 설계는 인문계 학생들에게 상대적으로 낮은 산업 분석 활동에 대한 심리적 장벽을 낮추는 동시에, 본 교과에서 수행하는 프로젝트가 단지 수업 과제가 아니라 실질적인 역량 축적과 커리어 빌딩으로 연결되는 학습 경험임을 인식하도록 하는 데 기여한다.

3. K대학교 중어중문학과 교과 운영 사례

1) 교과목 운용의 실제

(1) 강의 파트의 운용

중국뉴미디어문화 교과는 상술한 바, 한 학기 16주를 기준으로, 강의 파트와 프로젝트 파트가 병행되는 구조로 운영되었다. 학기 초반에는 교과의 목표와 프로젝트 기반 학습 방식에 대한 오리엔테이션이 이루어졌으며, 이 과정에서 학생들은 본 수업이 단순한 이론 학습이 아니라 커리어와 연결될 수 있는 프로젝트 수행을 전제로 한 교과임을 명확히 인식하게 된다. 이후에는 매 주 차마다 주요 산업 가치사슬에 대해 세부 산업구조와 BM, 주요 기업과 IP, 관련 정책, 산업별 최신 이슈 트래킹을 골자로 하는 강의가 이어졌다.

이와 더불어 매 학기 2~3차에 걸쳐 진행되는 수시 토론과제의 출제와 그에 대한 풀이 역시 충분한 시간을 할애하여 진행했다. 이는 토론과제가 ‘문화기업 신시장 진입전략’, ‘특정 콘텐츠 시장의 시장 규모 추정’, ‘문화산업 관련 증권사 리포트 및 IR자료 분석’ 등 인문·어문계열 학생들에게 상대적으로 익숙치 않은 주제와 방향으로 이루어졌기 때문이다. 따라서 과제 취합 후에 충분한 강의시간을 할애하여 학생들과 함께 풀이하는 방식으로 해답을 제시했다. 토론과제 출제와 풀이는 본 수업의 초반에 강의로 제시되었던 산업분석 프레임 등 각종 방법론을 문화산업 관련 케이스에 직접 적용해보는 과정으로, 이를 통해 주요 산업의 전략적 목표와 그에 영향을 미치는 요소들에 대해 보다 구조화된 이해를 증진시킬 수 있었으며, 산업 문제를 풀 수 있는 형태와 규모로 구조화하고 분할하는 훈련이 이루어졌다. 마지막으로, 국내 뉴미디어 문화 관련 현업에 종사하는 전문가들의 특강 역시 매 학기 여건에 따라 1~3회차 진행 되었다.⁷⁾ 학생들의 아래는 2025년도 1학기에 진행된 [중국뉴미디어문화1] 기준의 학기 운영 흐름을 정리한 것이다.

7) 현업 전문가 특강은 학기 당 1-2회 진행하여, 웹소설 에디터, 애니메이션 제작사, 국내의 음원 A&R 및 뮤직 퍼블리싱, 왕홍, 연예인 유튜브 PD, 버추얼 아이돌 기획사 등 다양한 가치사슬 단의 전문가로 이루어졌다. 현업자 특강의 경우 학생들의 정성 강의 평가에서 특히 긍정적인 평가와 함께 지속 및 확장 요청을 받고 있다.

주차	강의 파트(이론·사례·기초분석 및 특강)
1주차	OT 진행(취지, 진행방식, 목표설정) PjBL 방식 이해 및 우수 사례 소개
2주차	수강생 확정 및 팀 분할 중국 뉴미디어문화 산업생태계 개괄(전반부-후반부 구조) 트랜스미디어 스토리텔링 구조 개괄
3주차	팀프로젝트 대비 기초 공동 훈련 리서치 기본 교육과 데이터 풀 공유 시장분석 기초(STP·세그먼트 구성 등)와 초기 문제 정의 연습 문화산업 관련 비즈니스 Case-study 훈련
4주차	웹소설 산업 분석 및 주요 기업, 플랫폼 소개 IP 파이프라인 개요 및 주요 IP 소개
5주차	웹툰/만화 산업 분석 중국 만화 산업 발전 분석 정책환경, 시장, 산업 역량 교육체계, 기술적 인프라 등 PEST 분석 중국 웹툰 생태계 및 가치사슬 확장 추세
6주차	오디오북 및 유사 오디오 산업 분석 미디어 소비의 오디오화와 Ear economy(耳朵经济) 소개 기타 산업과의 연계성 분석
7주차	애니메이션 산업 분석 만화 산업과의 연속성과 특수성 관련 정책 및 산업 발전 단계 연동 중국 애니메이션 기업의 글로벌 확장 전략 이해: JV, M&A 전략과 사례 등
8주차	중간고사 미 실시, 프로젝트 중간 점검 주차로 활용
9주차	1차 토론과제 (산업분석 프레임 관련) 및 풀이
10주차	애니메이션 산업 현업자 특강
11주차	OTT 플랫폼 산업 개괄 원천 IP단과의 연결 제작-판권-수익화 구조 글로벌 OTT와 중국OTT 비교
12주차	대표 IP에 대한 심화 텍스트 분석 Casestudy
13주차	2차 토론과제(문화콘텐츠 기업의 신시장 진출 전략 Casestudy) 및 풀이
14주차	팀 프로젝트 피칭 토론 및 피드백
15주차	팀 프로젝트 피칭 토론 및 피드백
16주차	기말고사 진행 및 팀별 EXIT 보고서 제출 완료

표 1 2025년도 1학기 [중국뉴미디어문화1] 주차별 강의 진행

(2) 프로젝트 파트의 운용

강의 파트가 운용됨과 동시에 프로젝트 파트 역시 개별적인 리듬으로 운영되었다. 프로젝트 수행 과정은 대체로 주제 설정 단계-분석 설계 단계-심화 분석 단계-성과 정리 단계의 네 단계로 전개되었다. 보다 구체적으로, 프로젝트는 다음과 같은 단계적 흐름을 따른다.

해당 주차	단계	임무
1	팀 빌딩 및 주제 설정	팀 구성 및 담당 가치사슬 탐색
2-5	1차 기획: 팀별 조사·분석·설계	팀별 산업 리서치 착수 리서치 기반 쟁점 추출 및 문제화 초기 가설 설정 및 스토리텔링 기획 경우에 따라 복수의 프로젝트 기획 옵션 도출 1차 기획안 수립(로드맵, 역할분담 포함)
5-6	1차 교수 기획회의 및 전략 조정	교수와의 1차 기획 면담 진행 시장세분화·문제지점조정·추가리서치 등 구체화 요구 교수 보유 데이터 공유 교수 판단에 따른 주제 제시 가능
7-11	2차 기획: 전략 조정에 따른 심화 분석	교수 피드백 반영한 2차 리서치 심화 주제 방향성 변경·확정 스토리보드 재설계 장표 제작 개시
11-12	2차 교수 기획회의 및 전략 정교화	난관 조정·최종 전략 확정 최종 결과물 형태 도출 스토리보드 구성과 스토리텔링 전략 수립 피칭 전략 팀별 최적화 제안
12-13	프로젝트 결과물 완성 (필요/요청시 3차 기획 회의 진행)	각 최종 결과물 제작 시제품, 기획안, 전략보고 등 도출 장표 제작 및 디자인 정교화 피칭 컨셉 확정 및 훈련
14-15	성과 발표 및 환류	Semi-Final 버전 장표 사전 공유 사전 토론(지정 혹은 자유) 진행 및 대응 현장 발표 진행(피칭), 현장 토론 진행 및 대응

		팀별 상호 평가 진행
16	프로젝트 성과 정리	팀별 EXIT 보고서 작성 리서치 자료, 개인별 R&R 포트폴리오, 발표대본, 발표장표, 감상 및 건의로 구성

표 2 [중국뉴미디어문화1,2] 팀 프로젝트 진행 주차별 로드맵

프로젝트를 진행하며 학생들은 단순한 정보 수집을 넘어, 시장 분할, 핵심 문제 도출, 전략 설정이라는 일련의 사고 과정을 반복적으로 경험하게 된다. 초기 주제 설정 단계에서는 각 팀이 담당한 가치사슬 영역 내에서 구체적인 분석 대상을 선정하였다.⁸⁾ 분석 설계 단계에서는 각 팀이 연구 질문을 설정하고, 자료 수집 방식과 분석 틀을 구체화하였다. 이 단계에서 학습자들은 단순한 사례 소개에 머무르지 않고, 산업 구조와 가치사슬의 위치를 고려한 분석을 수행하도록 요구받았다. 이를 통해 프로젝트는 점차 ‘콘텐츠 소개’에서 ‘산업 분석 및 기획’으로 성격이 전환되었다. 심화 분석 단계에서는 팀별로 수집한 자료를 바탕으로 비교 분석, 문제점 도출, 향후 전략 또는 시사점 제시 등이 이루어졌다. 이 과정에서 팀 내 역할 분담과 협업이 본격화되었으며, 자료 해석의 차이로 인한 의견 충돌과 조정 과정 또한 중요한 학습 경험으로 작용하였다. 마지막으로 성과 정리 단계에서는 분석 결과를 발표 및 보고서 형태로 구조화하였다. 이 단계에서 학습자들은 프로젝트 전반을 재검토하며 논리적 구성과 전달 방식을 점검하였고, 팀별 상호 토론과 전 구성원에 의한 자유 토론을 통해 학습 내용의 메타적 성찰, 상호작용 훈련 및 성과 환류 훈련이 이루어졌다. 특히 상호평가 과정에서 학습자들은 자신이 담당하지 않은 가치사슬 영역에 대해서도 비교·분석적 관점에서 접근하게 되었으며, 이를 통해 중국 문화산업 전반에 대한 이해가 개별 프로젝트를 넘어 확장되는 효과를 보였다. 또한 개인별 프로젝트 기여도에 대한 자기평가 및 상호평가를 통해 팀 전체의 성과뿐 아니라 개인적 성과에 대한 성찰을 유도하고 그 결과를 개인별 커리어 포트폴리오에 결합하도록 하였다.

8) 구체적인 주제 선정 사례는 [표 3] 참조.

이 과정에서 각 팀의 프로젝트 수행을 조정하고 촉진하기 위해, 교수자는 학기 중 2~3회의 공식적인 팀별 프로젝트 기획 회의를 운영하였다. 각 회차를 거쳐 프로젝트의 진행 상황, 연구 질문의 적절성, 분석 틀의 타당성, 자료 활용 방식, 최종 산출물의 방향성 등이 종합적으로 논의되었다. 교수자는 이 과정에서 정답이나 해결책을 직접 제시하기보다는, 질문을 통해 팀의 사고를 확장하거나, 유사 사례와 비교 관점을 제안하는 방식으로 개입하였다.

구체적인 사례로 첫째, 프로젝트 초기 단계에서 학습자들이 자료의 방대함으로 인해 주제를 과도하게 확장하려는 경향이 나타났다. 이에 대해 교수자는 기획 회의를 통해 연구 질문을 축소·구체화하도록 유도하였다. 둘째, 팀 내 역할 분담과 협업 과정에서 발생하는 갈등 문제가 일부 팀에서 관찰되었다. 이는 프로젝트 기반 학습의 특성상 불가피한 측면이 있으나, 교수의 중재와 팀 내 논의를 통해 조정되는 과정을 거치면서 학습자들은 협업 역량과 문제 해결 경험을 축적할 수 있었다. 셋째, AIGC 등 최신 기술을 다루는 프로젝트의 경우, 기술적 이해의 격차로 인해 분석의 깊이가 달라지는 문제가 나타났다. 이에 따라 교수자는 경우에 따라 기술 자체의 세부 구현보다는, 문화산업 구조와 가치사슬에 미치는 영향을 중심으로 분석의 초점을 조정하도록 안내하였다. 이러한 개입 방식은 프로젝트의 자율성을 유지하면서도, 분석이 피상적 수준에 머무르거나 주제가 과도하게 확장되는 것을 방지하는 기능을 수행하였다. 특히 중국뉴미디어문화 분야의 특성상 자료의 범위가 방대하고 변화 속도가 빠르기 때문에, 교수의 방향 조정은 프로젝트의 진척도와 완성도를 높이는 데 중요한 역할을 하였다.

한편 2023년부터 2025년까지 총 6회에 걸친 운영을 통해, 프로젝트 범위 설정, 교수 개입 시점, 평가 방식 등은 상황에 따라 조정되었다. 이러한 운영상의 조정 과정은 교과 설계가 현장에 맞게 유연하게 수정·보완될 수 있음을 보여주며, 반복 운영을 통해 교과목의 안정성과 완성도가 점진적으로 확보될 수 있는 기반이 되었다.

2) 학생주도 발표 프로젝트 유형 및 추세

아래 정리된 표와 같이, 2023-1학기부터 2025-2학기까지 운영된 [중국뉴미디어문화1, 2] 교과에서는 총 38개 주제의 프로젝트가 진행되었다. 이를 분석한 바, 시간에 따라 학생들의 주제 선택에는 분명한 방향성의 진화가 나타난 것이 발견된다.

2023년의 프로젝트들은 웹소설·웹툰·애니메이션·OTT·예능 등 중국 뉴미디어 산업 전반의 ‘핵심 가치사슬을 폭넓게 탐색하는’ 주제가 다수를 이루었으며, 산업 구조와 플랫폼 생태계의 기본 작동 원리에 대한 이해를 중심으로 수행되었다. 즉, 초기 단계의 프로젝트들은 특정 장르나 플랫폼에 대한 분석을 통해 중국 디지털 콘텐츠 산업의 전체 지형 중, 교수가 전달하지 않은 누락 부분의 정보를 파악하고 전달하는 데 주안점을 두었다. 그러나 2024년 이후에는 플랫폼·비즈니스 모델·수익화 구조를 중심으로 한 주제의 비중이 증가하며, 이후의 프로젝트 경향은 보다 실질적인 산업 분석과 수익화 전략 탐색으로 이동하는 모습을 보였다.

주제뿐만 아니라 프로젝트의 성격과 기획 방향 역시 시간의 흐름에 따라 고도화되는 경향을 보였다. 2023년에는 주로 산업 현황 분석이나 특정 플랫폼의 전략 비교 등이 중심이었던 반면, 2024년 이후에는 특정 산업군의 비즈니스 모델 재구성, 글로벌 진출 전략, 팬덤 기반 소비 분석 등 전략 제안형 프로젝트가 강화되었다. 더 나아가 2025년에는 신규 서비스 및 콘텐츠 기획(O-Chat 플랫폼, 신규 게임 기획, 인터랙티브 웹소설, 버추얼아이돌 오디션 프로그램 등)과 같이 실제 제작·기획 단계에 가까운 프로젝트가 다수 등장하였다. 이는 수업이 이해·분석 중심의 학습 단계를 넘어, 기획·창작까지 포함하는 고차원의 문제 해결 능력을 요구하는 방향으로 발전했음을 시사한다.

특히 2024년 이후 등장한 생성형 AI(AIGC) 활용 프로젝트는 기술 변화에 대한 학생들의 민감한 반응과, 산업의 혁신 동인을 적극적으로 분석하려는 경향을 반영한다. 웹소설 AI 창작, 생성형 AI와 애니메이션의 결합, AIGC 기반

숏폼 콘텐츠 제작 등은 기술과 서사, 산업 구조를 통합적으로 사고하는 학습 태도에 기반하며, 뉴미디어 산업 현장에서 요구되는 역량과도 직접적으로 연결된다. 종합하면, 팀 프로젝트 주제의 변화는 중국뉴미디어문화 교과가 단순한 콘텐츠 분석을 넘어 산업·기술·플랫폼·글로벌 전략을 포괄하는 PjBL 기반의 기획 교육으로 자리 잡아 가고 있음을 보여주는 지표로 해석할 수 있다.

학기	담당가치 사슬	프로젝트 명
202 3-1	웹소설	'따뉘주(大女主)' 웹소설계의 슈양 포인트가 되다
	웹툰	중국 웹툰 산업 내 콰이칸의 차별화 요소 분석 및 전망 예측: 만귀(漫劇)를 중심으로
	애니메이션	중국과 한국 애니메이션의 성공사례 분석과 한국 애니메이션의 방향성
	예능	중국예능 <명성대정탐> 케이스 분석을 통한 '취변사' IP가치사슬 확장 연구
	OTT	중국 OTT 산업 분석 및 발전 전망 예측 - 영화와 드라마를 중심으로
	글로벌	글로벌 시장에서의 IP 교류 현황 및 전망
202 3-2	게임	게임 회사는 어떻게 당신의 돈을 가져가는가? - 중국과 한국의 모바일 게임 BM구조 분석
	ACGN	오타쿠는 돈이 된다 - 스포츠 X BL 웹툰 기획 및 중국 수출 기획서
	SNS	트위터는 왜 X가 되었나 - 디지털 전환이 불러온 슈퍼앱의 시대와 위챗
	왕홍	중국 왕홍 경제를 이끄는 진짜 "실체" - MCN 기업
	버추얼아 이돌	가상 아이돌 산업 - 중국의 가상 아이돌 산업과 한국 가상 아이돌의 중국 시장 진입 전략
	글로벌	떠오르는 동남아시아, 숏폼 시장 분석
202 4-1	웹소설 (남성향)	중국 남성향 웹소설 생존 전략: IP 확장과 글로벌 진출
	웹소설 (여성향)	생성형 AI를 통한 중국 여성향 웹소설 창작
	웹툰	웹툰 커뮤니티와 팬덤: 한중 비교 분석
	애니메이션	중국 애니메이션의 발전: 텐센트 애니메이션 생태계
	예능(리 얼리티)	중국 연애 리얼리티 예능의 IP 비즈니스 확장 모델 구축 방안 - 심동적신호(心动的信号)를 중심으로
	글로벌O TT	글로벌 OTT로 살펴보는 산해경 IP 수출전략

	다큐멘터리	중국 다큐멘터리 제작 설명회
	글로벌	글로벌 문화 차용 현황과 생존 전략
202 4-2	아이돌+팬덤	중국아이돌산업과 팬덤분석 및 아이돌 시제품 제안
	게임	여성향 연애시뮬레이션게임 글로벌 다각화 전략: <러브 앤 댄스페이스를 중심으로>
	왕홍	마케팅의 중국 진출 전략: 왕홍마케팅을 중심으로
	버추얼 아이돌	버추얼 아이돌: 오타쿠 문화의 새로운 지평
	SNS	중국 SNS 내 범죄 현황 및 위험성 파악하기
	글로벌	뉴미디어를 통한 LGBT 콘텐츠와 투어리즘 산업의 연결: 태국 사례 연구
	AIGC	AIGC를 활용한 게임 제작: 규칙과답을 중심으로
202 5-1	드라마	숏폼드라마와 그 마케팅적 활용: 광고를 중심으로
	AIGC+애니메이션	중국의 생성형 AI & 애니메이션
	웹소설	독자의 선택에 따라 달라지는 AI 생성 인터랙티브 웹소설
	영화	뉴미디어 시대 극장의 위기, 팬덤이 답하다: 오타쿠 감정 동선 기반 멀티플렉스 생존전략
	웹툰	한-중 웹툰 플랫폼 내 광고 비즈니스 전략 제언
	오디오북 성우	인간 성우의 생존전략: AI 시대의 성우학
202 5-2	왕홍	중국 왕홍 체험 콘텐츠 벤치마킹을 통한 한국형 한복 왕홍 체험 상품 제안
	버추얼 아이돌	중국 버추얼아이돌오디션 프로그램의 수익화 전략 - 비즈니스 관점에서의 시장분석 및 가치창출 모델 제안
	SNS	오캣(O-Chat): 오타쿠를 위한 올인원 덕질 플랫폼
	숏폼	AIGC 기반 숏폼 드라마 성장 전략과 시장 적용 방안
	ACGN	ACGN 팝업 스토어 기획 - 중국 청도 짱구 체험형 팝업 스토어
	게임	캐주얼·퍼즐게임 시장 분석과 신규 게임 기획: '왕홍키우기'

표 3 2023-2025 6개 학기 학생 팀 프로젝트 주제 리스트

이에 더해, 운영 사례가 누적되고 이전 기수의 우수 사례가 강의 내·외에서 공유됨에 따라, 학생들이 생산하는 최종 결과물의 질적 향상이 현저해지고 있다. 대표 사례로 2025-2학기에 진행된 버추얼 아이돌 관련 프로젝트는 버추얼 아이돌 연예기획사의 신사업 기획을 컨셉으로 삼아, 직접 투자자들에게 IR(Investor Relation)을 진행하는 방식으로 피칭하였다. 이를 위하여 해당 팀

은 강의 시간에 토론 및 훈련을 위해 제공된 애널리스트 리포트와 VC(Venture Capital)피칭을 위한 IR자료의 형식을 벤치마킹한 IR보고서를 제작하는 한편, 수익화를 위한 시제품으로서 AI를 활용한 MVP(Minimum Viable Product) 콘텐츠 제작, 버추얼 아이돌의 포토카드 시제품 주문제작 등을 활용하였다.

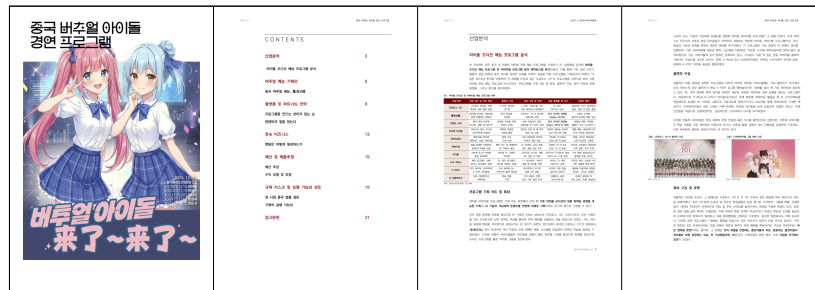


표 4 2025-2학기 버추얼아이돌 팀 IR보고서형 최종 결과물(일부)

흥미로운 지점은, 점차 다양한 시제품 및 신사업 기획 제안형 프로젝트가 많이 진행됨에 따라 사업화에 대한 구상이 보다 구체적이고 정교해지는 추세를 보인다는 점이다. 즉 BM을 설계함에 있어, 추상적인 수준에서의 아이템 제안과 상상적 성공 가능성에 머무르는 것이 아니라, 실제 관련 산업과 벤치마킹 대상 아이템에 대한 필드 리서치를 통해 얻은 데이터를 기반으로 구체적인 달성 가능 목표를 제시하기 시작했다. 즉 자신들이 제안한 사업 아이템의 ROI(Return on Investment)를 예상되는 초기 투자 자본과 고정비, 변동비, 매출 및 영업이익 등을 포함한 시나리오와 함께 제시하여 신빙성을 제고하는 방식이다.

이에 따라, 각 팀들에 대한 지정토론과 자유토론의 양상 역시 자연스럽게 변화했다. 운영 초기에 정보의 공백에 따른 단순 질문이 많았던 추세에서, 최근에는 사업 아이템 BM의 정교성과 실질성, 즉 사업 타당성에 대한 도전적 질문과 방어 위주의 토론이 증가하기 시작했다. 즉 해당 아이템의 투자-수익

화 과정을 단계적·비판적으로 검토하며 누락된 전략적 고려 요소들이나 수치 설정의 타당성 등을 중심으로 공방이 오가게 되면서 해당 산업에 대한 이해도와 학습효과가 급격히 제고되는 모습을 보였다.

3) 운영에 대한 학습자 평가

이상에서 살펴본 본 교과목의 설계 및 실제 운영에 대한 학습자의 만족도, 교육 방법론의 타당성, 핵심 교육 목표의 달성도 등을 측정 및 평가하기 위하여 설문조사를 실시하였다. 본 설문은 2023-2025년 사이 본 수업을 수강한 203명의 학생들 전원에게 구글폼(Google form)을 통해 익명 자율참여 방식으로 진행되었으며, 이 중 총 56명 응답했다⁹⁾. 아래는 응답자의 소속 학과 및 수강 학기 정보를 제외한 문항(간략화)과 점수 별 응답률이다.

문항(간략화 표기)	평균 점수 (5점)	5점 응답 비율 (%)	4점 응답 비율 (%)	3점 응답 비율 (%)	2점 응답 비율 (%)	1점 응답 비율 (%)
B-1. 중국 콘텐츠 정기적 소비	2.75	17.9	16.1	14.3	26.8	25.0
B-2. 중국 외 콘텐츠 관심	3.86	33.9	37.5	14.3	8.9	5.4
B-3. 가치사슬 개념	3.61	10.7	50.0	28.6	10.7	0.0

9) 총 수강 인원 203명은 중국뉴미디어문화1과 2를 모두 수강한 학생들의 중복을 고려하지 않은 누적 수강 인원이다. 56명의 응답자 중에 1과 2를 모두 수강한 학생은 21명(37.5%)이다. 설문 문항의 경우, 소속분류와 수강학기, 정성평가(주관식) 문항을 제외한 문항은 1점(전혀 아니다)-5점(매우 그렇다)의 선형배율 유형으로 진행되었다. 한편, 응답자 특성과 관련되는 부분으로, 본 교과목은 학수번호상 2학년 과정으로 되어 있으나, PjBL형 수업과 팀플 위주의 특성, 그리고 본 강의의 주요 차별점 중 하나인 실무관련 스킬에 대한 니즈 등으로 인해 4학년과 3학년이 수강생의 절대다수를 차지하고 있는 점이 참고될 필요가 있다. 또한 본 조사에서는 동일한 학습 대상(중국뉴미디어문화)에 대해 '비' PjBL형 수업을 진행한 사례가 누적되지 않아, 통제집단 설정이 어렵다는 한계가 존재한다.

설명 가능						
B-4. 플랫폼 수익모델 구분 가능	3.84	23.2	50.0	14.3	12.5	0.0
B-5. 산업 분석 역량 동기	4.14	44.6	32.1	16.1	7.1	0.0
B-6. 텍스트/작품 지식 동기	3.61	25.0	30.4	26.8	16.1	1.8
B-7. 팀 프로젝트 관리 자신감	4.30	44.6	46.4	5.4	1.8	1.8
C-1. 팀 주제 배정 합리성	4.29	46.4	35.7	17.9	0.0	0.0
C-2. 내 역할 명확성	4.34	48.2	42.9	3.6	5.4	0.0
C-3. 프로젝트 목표/산출물 명확성	4.38	53.6	35.7	5.4	5.4	0.0
C-4. 프로젝트 난이도 적정성	4.61	62.5	35.7	1.8	0.0	0.0
C-5. 강의 제공 이론/프레임 유용성	4.52	55.4	41.1	3.6	0.0	0.0
C-6. 초반 케이스 스터디 도움	4.45	53.6	41.1	1.8	3.6	0.0
C-7. 기획 면담: 산업 이해/문제 설정 도움	4.66	71.4	25.0	1.8	1.8	0.0
C-8-1. 기획 면담: 난관 조정/방향 재정립 도움	4.73	75.0	23.2	1.8	0.0	0.0
C-8-2. 교수 피드백: 행동 수준	4.62	69.6	23.2	7.1	0.0	0.0
C-9. 팀 내 의사결정/갈등 해결	4.29	53.6	28.6	12.5	3.6	1.8
C-10. 팀원별 상호평가 공정성	4.43	57.1	32.1	7.1	3.6	0.0
C-11. 지정 토론/피칭 학습 기여	4.52	62.5	30.4	5.4	0.0	1.8
D-1. 원천 IP 성공 요인 구조적 설명	3.89	25.0	46.4	21.4	7.1	0.0
D-2. 후반부 수익화 논리 설명	3.70	19.6	41.1	28.6	10.7	0.0
D-3. 플랫폼/기업	4.00	26.8	48.2	23.2	1.8	0.0

비즈니스 모델 분석						
D-4. 산업 구조 정리	3.70	21.4	41.1	23.2	14.3	0.0
D-5. 트랜스미디어 영향 설명	4.18	42.9	35.7	17.9	3.6	0.0
D-6. 랜덤 비즈니스 구조 설명	4.41	51.8	37.5	10.7	0.0	0.0
D-7. 불확실한 문제 재정의 역량	4.11	32.1	48.2	17.9	1.8	0.0
D-8. 근거 기반 분석 결과 구성 역량	4.23	39.3	46.4	12.5	1.8	0.0
D-9. 범용 문제 해결 프레임 제공	4.46	55.4	37.5	5.4	1.8	0.0
D-10. 논리적 전달력 향상	4.55	64.3	28.6	5.4	1.8	0.0
D-11. 협업 역량 향상	4.45	58.9	30.4	7.1	3.6	0.0
D-12. 전반적 수업 만족도	4.75	76.8	21.4	1.8	0.0	0.0
D-13. 유사 PjBL 수업 수강 의향	4.52	69.6	17.9	7.1	5.4	0.0
D-14. 후배/동료 추천 의향	4.84	87.5	8.9	3.6	0.0	0.0

설문에 따르면, 본 교과목 운영에 대한 학습자 평가는 전반적으로 매우 긍정적이며, 특히 수업 설계 및 교수자 지원 체계의 효과성이 학생 만족도의 핵심 동인으로 작용했음을 시사한다. 설문 결과에 따르면, 학습자들은 본인이 수강한 학기의 [중국뉴미디어문화] 수업에 대해 전반적으로 5점 만점 기준 4.75점의 높은 만족도를 표했으며, 후배나 동료에게 해당 수업을 추천할 의향은 4.84점을 기록하여, 수업 운영의 질과 경험적 가치에 대한 높은 평가를 뒷받침했다.

PjBL의 성공적인 운영에 결정적인 기여를 한 요소로는 ‘교수자 피드백 및 면담 체계’가 가장 두드러졌다. 구체적으로, 교수와의 기획 면담이 프로젝트 수행 중 발생한 ‘난관 조정 및 방향 재정립’에 실질적인 도움을 주었다는 응답이 4.73점에 달했으며, 피드백이 ‘무엇을 어떻게 수정해야 하는지’에 대해

행동 수준(action word)으로 제시되었다는 항목도 4.63점으로 높게 나타났다. 이는 교수자의 적시적이고 구체적인 상호작용이 PjBL 과정의 불확실성을 효과적으로 관리하는 데 유의미하게 작용했음을 의미한다. 또한, ‘프로젝트 난이도가 도전적이었으나, 수행 불가능할 정도는 아니었다’는 평가(4.61점)는 수업 설계자가 난이도와 지원 사이의 적절한 균형점을 설정하는 데 성공했음을 방증한다.

운영 측면에서 교과목 간의 연계성 역시 긍정적으로 평가되었다. 중국뉴미디어문화 1과 2가 연계된 커리큘럼으로서 ‘산업 구조 이해에 시너지를 주었다’는 항목이 4.50점을 기록했고, 2→1 순서로 수강한 학습자들의 경우 ‘전체 산업 생태계를 이해하는 데 큰 어려움이 없었다’고 응답하여 4.80점의 높은 점수를 부여했다. 이는 교과목의 내용 구성이 순서에 관계없이 산업 전반에 대한 구조적 이해를 돕도록 유기적으로 설계되었음을 입증한다. 더불어 팀 기반 학습의 중요한 운영 요소인 ‘협업과 공정성’ 측면에서도 긍정적인 평가가 이루어졌다. 학습자들은 팀 활동을 통해 ‘협업 역량(분업, 조율, 책임감)이 향상되었다’는 점을 인식(4.48점)했으며, ‘팀원별 상호평가 기준과 절차는 공정했다’는 항목에도 4.50점을 부여하여 팀워크 운영 방식에 대한 신뢰를 표명했다. 한편, 강의 파트에 대해서도 ‘수업 중 제공된 강의(가치사슬 및 산업 구조 설명)’의 유효성(4.52점)과 함께 ‘초반 케이스 스터디의 도움’ 역시 높은 평가(4.45점)를 받았다.

그러나 이러한 전반적인 운영 만족도와 별개로, PjBL이 목표로 한 핵심 분석 역량 함양에는 부분적인 보완점이 발견되었다. 학습 성과(D 섹션) 평가 결과, ‘팀 발표에서의 논리적 전달’(4.55점)과 같은 수행 역량의 향상은 높게 평가되었으나, ‘중국 디지털콘텐츠 산업 구조를 전반부-후반부 가치사슬 틀로 정리’(3.70점)하거나 ‘후반부의 수익화 논리를 설명’(3.70점)하는 구조적, 개념적 역량에 대한 자신감은 상대적으로 낮았다. 이는 PjBL 운영 과정에서 학습자들이 개별 프로젝트 주제에 대한 심층 분석과 이해에는 성공했으나, 도출된 지식을 산업 전체를 아우르는 범용적·거시적 분석 틀로 구조화하는 과정에 대

한 명시적이고 반복적인 훈련 또는 지원이 부족했을 가능성을 시사한다.¹⁰⁾ 또한, 사전 지식 및 역량에 대한 질문에서 ‘나는 중국 디지털 콘텐츠를 정기적으로 소비한다’는 항목이 2.75점으로 모든 질문 중 가장 낮게 나타난 점은, 학습자들의 선행 배경지식 및 경험적 동기 수준이 낮았으며, 이러한 초기 격차를 해소하기 위한 운영적 조치가 보강될 필요가 있음을 간접적으로 드러낸다. 결론적으로, 본 수업 운영은 학생 만족도를 극대화하고 효과적인 교수-학습 상호작용을 제공하는 데 성공했지만, PjBL의 결과물인 ‘심화된 산업 구조 분석 및 개념화 역량’을 효과적으로 달성하기 위한 교과목 운영의 정교화가 필요하다는 시사점을 제공한다.

한편, 본 교과로 인한 자기 변화를 평가하는 정성평가(주관식, 자율참여)에서, 진로 탐색과 취업 준비에 대한 도움, 혹은 각종 취업 상황에서의 적용 및 성공 사례가 다수 제출되었다. 총 21개의 정성평가 응답자 중 10개의 응답에서 컨설팅펌 RA, 인턴십, 파트타이머, 서류심사, 최종합격, 대학원 합격, 콘텐츠 크리에이터 진입 등 커리어 빌딩 상황에서 본 교과와 프로젝트 경험이 직접적으로 적용된 사례가 보고되었다¹¹⁾. 이는 본 교과가 가장 근본적인 초기 설계 동기 중 하나였던, 교과목 교육내용과 학생(수용자) 실제 니즈의 방향성 합치라는 목표를 일정 수준 달성하고 있음을 나타내는 지표라고 할 수 있다.

10) 물론 1학기과 2학기 수업 중 한 가지만 수강한 인원이, 자신이 듣지 않은 학기의 수업 내용에 대해 낮은 점수를 부여했을 가능성도 고려할 수 있다.

11) 구체적인 응답 사례는 다음과 같다. “2024-2 중국 게임 IP를 활용한 버추얼 아이돌 기획 프로젝트를 바탕으로 엔터 관련 미래내일일경험 프로젝트형 인턴 합격”, “강의에서 수행한 프로젝트 경험으로 컨설팅펌 Ra 합격”, “산업분석역량을 키워 대기업 서류 합격(13전12승) 및 발표능력 향상을 통해 원하는 기업에 최종합격을 할 수 있었고 신입사원대표까지 역임할 수 있었다.”

4. 결론 및 제언

본 연구는 2023년부터 2025년까지 총 6회에 걸쳐 운영된 K대학교 중어중문학과 [중국뉴미디어문화 1·2] 전공 교과를 사례로 삼아, 중국 디지털 콘텐츠 및 뉴미디어 문화산업의 가치사슬을 기반으로 설계된 PjBL형 교과의 구조와 운영 방식을 체계적으로 분석하였다. 연구 결과, 본 교과는 전통적 텍스트 중심의 중어중문학 교육이 충족하기 어려웠던 ‘현재의 중국’에 대한 산업적·미디어적 이해에 대한 학습자들의 요구를 효과적으로 수용하는 방향으로 설계되었으며, 가치사슬 기반 강의와 팀 프로젝트가 상호 보완적으로 작동하는 병행형 PjBL 구조를 통해 학습자의 산업 분석 능력, 기획 역량, 협업 능력, 기술·플랫폼 이해도 등을 통합적으로 강화하는 것으로 확인되었다. 특히 두 학기 구조의 연동성과 교수-학생 간 단계적 기획회의는 프로젝트 수행 과정의 방향성을 명확히 하고 학습자의 사고 과정을 촉진하는 데 중요한 역할을 했다.

설문조사 결과 역시 이러한 교육적 효과를 정량·정성적으로 뒷받침한다. 학습자들은 수업 전반에 대해 높은 만족도를 보였으며, 산업 구조 이해, 문제 해결 능력, 근거 기반 기획 능력, 발표·협업 역량 등이 향상되었다고 응답하였다. 또한 두 학기(1·2)의 순서와 관계없이 학습 효과가 안정적으로 나타났다는 점은, ‘전반부-후반부’라는 가치사슬 구조를 유지하면서도 두 교과가 각각 독립된 완결성을 갖추도록 설계한 방향의 타당성을 입증한다. 더불어 3년간 학생들의 프로젝트 기획 역량이 ‘분석 중심 → 전략 제안 → 신규 서비스·콘텐츠 기획’으로 고도화된 것은 운영 사례가 축적되며 학습자의 전략적 목표와 수행역량이 단순 분석단을 넘어 기획·창작 단으로 확장되고 있음을 보여준다.

그러나, 설문조사의 결과로부터, 향후 본 교과목을 발전적으로 개선하기 위해 고민해야 할 지점들 역시 도출된 것으로 보인다. 특히 교육 목표의 설정과 관련된 부분은 지속적인 연구개발이 필요한 지점이다. 만약 중어중문학과와 정체성을 살려 중국에 대한 이해도를 높이는 것에 교육 목표를 설정한다면,

중국뉴미디어문화 산업에 대한 전반적인 지식·정보 전달이 보다 보강되어야 할 것으로 보인다. 반면, 대부분의 학생들의 중요한 니즈로서, 커리어 빌딩과 직접적으로 연관되는 역량 강화 위주로 교육 목표를 설정한다면, 어떤 학습 주제나 대상에도 적용 가능한 문제 정의, 연구 조사, 전략 기획, 문제 해결 능력과 이를 수행하기 위한 커뮤니케이션, 리더십, 팔로십, PR전략 등의 스킬 세트를 훈련하는데 중점을 두어야 할 것이다.

현재의 [중국뉴미디어문화] 강의는 이 두 교육 목표 사이의 어느 지점에서 균형을 잡고자 고심한 결과이며, 위 두 목표 중 어느 한 쪽에만 치중하는 것은 교육 효과를 하향시킬 가능성이 있다. 그럼에도 설문 결과를 고려할 때, 향후 뉴미디어문화 관련 강의콘텐츠의 정교화와 프로젝트 관리 및 스킬세트 훈련의 체계화가 필요하다고 판단된다.

이러한 분석을 바탕으로 본 연구는 다음과 같은 제언을 제시하고자 한다. 첫째, PjBL 기반 교과목의 학습 효과를 더욱 강화하기 위해서는 팀별 주제가 분화됨으로써 발생하는 가치사슬 전체 구조의 개념화 어려움을 보완할 필요가 있다. 이를 위해 산업 구조를 재정리하는 모듈형 강의, 메타학습 기반의 구조화 활동, 공통 데이터셋 활용 등이 향후 고려될 수 있다. 둘째, 프로젝트 수행 과정에서 반복적으로 나타난 리서치 난이도, 팀 역량 차이, 일정 조율의 문제를 해결하기 위해, 사전 역량 진단을 통한 팀 구성 개선, 중간 체크포인트 강화, 데이터 수집 가이드라인 제공 등 보다 체계적인 지원 장치가 필요하다. 셋째, 본 연구의 교과 모델은 특정 학과·교수자의 장기 운영 경험을 기반으로 구성되었으나, 디지털 콘텐츠·플랫폼 기반 생태계 등에 대한 교육은 다양한 전공에서 요구되고 있는 만큼, 향후 연구에서는 타 전공·타 대학으로의 확산 가능성을 검토하고 보다 보편적인 PjBL 설계 원리로 정식화할 필요가 있다.

종합하면, [중국뉴미디어문화] 교과목은 중어중문학 교육의 외연을 확장하고, 뉴미디어 생태계 특히 디지털·콘텐츠·플랫폼 산업을 이해하는 통합적 학습 경험을 제공하는 새로운 교과 모델로 평가할 수 있다. 본 연구는 그 설계 및 운영 경험을 체계적으로 정리함으로써, 향후 중국학 교육, 문화산업 교육,

디지털 콘텐츠 교육, 그리고 고등교육 PjBL 연구 전반에 유의미한 시사점을 제공할 것으로 기대한다.

參考文獻

- 김형란·오현주, 「대학 중국 문화 교육에서 ESD 적용 방안 탐색 -PBL 수행 과제 및 루브릭 개발을 중심으로-」, 『중국어문학』 제96집, 영남중국어문학회, 2024.
- 박세혁, 「기존 IP를 활용한 트랜스미디어 스토리텔링 교과목 개발 및 운영 사례 연구: 라바(Larva) 주제의 애니메이션 과제중심학습(PBL)을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 제59권, 한국만화애니메이션학회, 2020.
- 신경미·김준연, 「어문계열 대학원 PBL 교과목 설계와 운영 방안—K대학 중 일어문학과 ‘중국고전문학PBL’ 수업을 중심으로」, 『중국어학논총』 제72집, 고려대학교 중국학연구소, 2021.
- 안병삼, 「PBL을 활용한 전공 수업 ‘중국현대소설선독’ 수업 사례 분석」, 『문화교류와 다문화교육』 제11권 5호, 한국국제문화교류학회, 2022.
- 오혜정, 「‘중국 신문읽기’ 수업의 PBL 적용 사례 연구」, 『중국어학』 제70집, 대한중국어학회, 2020.
- 이시찬, 「PBL을 활용한 중국어작문 수업 사례 분석」, 『중국어교육과 연구』 제32권, 한국중국어교육학회, 2020.
- 이시찬, 「PBL 모델을 적용한 중국문학수업 사례 분석」, 『중국어문학연구』 제63집, 한국중문학회, 2016.
- 장은영·정연실, 「PBL 활용 중국어 수업설계 및 결과 분석」, 『중어중문학』 제63집, 한국중어중문학회, 2016.
- 조영란, 「PBL을 적용한 ‘중국 역사와 문화’ 수업—사례 연구를 중심으로」, 『중국어문논총』 제82집, 중국어문연구회, 2017.
- 조영란, 「PBL 기반 스토리텔링을 적용한 중국어 교육—‘중국어 기초연습’ 강의사례」, 『중국어학논총』 제58집, 고려대학교 중국학연구소, 2017.

- 최진아, 「중국소설 과목의 캡스톤 디자인 교육과정과 학술적 가치에 대한 연구」, 『중국소설논총』 제52집, 한국중국소설학회, 2017.
- 최진아, 「중국소설 과목의 캡스톤 디자인 수업 환경에 대한 연구—수업구성 원에 따른 결과를 중심으로」, 『중국소설논총』 제54집, 한국중국소설학회, 2018.
- 하명정, 「온라인 PBL 수업에서 학습자 만족도와 학습효과를 예측하는 요인 분석」, 『학습자중심교과교육연구』 제21권 24호, 학습자중심교과교육학회, 2021.

Abstract

Project-Based Learning in Chinese New Media Culture Education – Course Design and Multi-Year Implementation at K University (2023-2025)

Lyu, Ho Hyun

This study analyzes the structure and educational outcomes of a project-based learning (PjBL) course model designed around the value chain of Chinese new media culture and the digital content industry, based on six iterations of the courses “Chinese New Media Culture 1 & 2” offered between 2023 and 2025. The course integrates lectures with team-based projects, stage-by-stage learning aligned with the value chain, two rounds of instructor-student proposal meetings, semifinal evaluation, and presentation-centered peer interaction. This multi-layered instructional design effectively enhanced students’ abilities in industry analysis, planning and strategy development, collaboration, and platform and technology literacy. Notably, the topics of student projects showed a clear progression over three years—from descriptive industry analysis to strategic proposals and, ultimately, the planning of new services or content. Survey results further confirmed high levels of satisfaction and perceived competency gains, demonstrating that students actively transferred what they learned to their own career development and professional trajectories. This study thus highlights the potential of a digital- and industry-oriented PjBL curriculum as a meaningful pedagogical model within Chinese language and literature programs.

Key words : Chinese new media culture, Digital content industry, PjBL, Chinese studies, Course design

투 고 일 : 2026. 1. 10. / 심 사 일 : 2026. 1. 15.~ 2026. 2. 15. / 게재확정일 : 2026. 2. 20.

