

문화예술교육에서 애니메이션에 대한 논의 분석

- I. 서론
 - 1. 연구의 목적과 필요성
- II. 문화예술교육의 개념과 정책
 - 1. 문화예술교육의 개념
 - 2. 한국의 문화예술교육 정책과 논의
- III. 문화예술교육과 애니메이션
 - 1. 해외의 문화예술교육과 이론적 논의
 - 2. 문화예술교육으로서 애니메이션
- VI. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

조정래

초 록

과학적 합리성, 인문학과 사회과학의 상상력과 통찰력, 예술적 창조성을 중요시하는 현대사회의 교육은 지식정보의 단순한 전달과 암기나 기능중심의 교육보다는 역사적 문맥의 폭넓은 이해, 학습자의 반성적 판단력, 창의적 기획력, 의사소통능력, 인지와 감성의 통합, 매체해석과 활용능력을 함양하는 문화예술을 중시하는 방향으로 변화하고 있다. 본 연구는 영상예술분야인 애니메이션의 교육담론 분석을 통해 문화예술교육으로서 가치와 중요성, 향후 방향에 대해 살펴봄을 목적으로 한다. 애니메이션을 활용한 문화예술교육은 영향력이 막강한 예술장르간의 융합, 학제간의 융합을 유도하여 탈장르의 형태로 인간의 삶과 문화를 변화시키며 다양한 교육방법과 실천으로 이어지고 있다. 한편, 국가차원의 문화복지 성격의 예술교육정책이 추진되고, 국민들의 문화예술의 향수권과 사회문화교육이 점차 확대되는 시점에서, 통합적 문화예술로서 애니메이션의 교육적 역할 증대와 학문의 지속적 발전을 위해 애니메이션의 교육학적 역할 재정립, 애니메이션교육의 다양화와 대중화, 애니메이션 전문 교육인력양성, 애니메이션 인프라확대와 종합교육지원시스템 구축이 필요하다.

주제어 : 문화예술교육, 애니메이션, 통합교육, 리터러시

I. 서론

1. 연구의 목적 및 필요성

대중매체가 보편화 된 과학기술시대에 있어 새로운 가치의 추구는 사회문화전반에 걸쳐 변화를 요구하며, 교육분야에 있어서도 예외가 아니다. 가장 큰 변화는 새로운 지식이나 정보를 능동적이며 창의적으로 수용할 수 있는 능력을 배양하며, 다른 학문 영역간의 융합과 교류를 지향하고 있다. 특히 디지털 영상매체의 활용은 문화예술영역에서 교과간의 통합적 접근의 가능성을 보여주며 새로운 학습방법으로서 다양하게 활용되고 있다. 문화예술 교육은 다양한 문화와 예술의 조화로운 접목을 통해 인간의 삶에 있어 필요한 문화교육과 예술교육을 필요성과 목적에 따라서 서로 유기적인 연관성을 가지고 통합적인 방향을 지향하고 있다.¹⁾ 그러므로 기존 예술교과교육의 반성적 사고를 통한 교육적 가치는 매우 중요하며 대중문화로서 시각이미지와 영상매체에 대한 교육과 이를 통한 사회문화와의 소통을 통한 통합은 의미 있는 교육적 접근이다.

문화예술교육의 최근 흐름은 예술교육이 단순한 기능 중심교육이나 예술전문가 양성 교육 혹은 창의성 교육을 넘어선 삶과 문화, 역사를 통합하며 인지와 감각을 통합하는 교육으로 패러다임이 변화하고 있음을 보여준다. 특히, 만화, 애니메이션, 사진, 연극, 국악, 영화, 무용 등 학교예술교육에서 비중 있게 다루지 않던 영역들에 대한 교육 실천과 연구 활동이 진행되었으며, 예술창작 그 자체가 목적이 아닌, 예술을 통해 삶과 문화의 진실을 발견하고 공교육의 한계를 넘어 새로운 예술교육 활동들이 다양한 형태로 전개되고 있다.²⁾

* 이 논문은 2011학년도 한림대학교 교비 학술연구비(HRF-201109-007)에 의하여 연구되었음

- 1) 황정현 외, 『문화예술교육과정을 위한 기초연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2009년, p.1.
- 2) 김재웅 외, 『문화예술교육 교육표준 개발 연구-만화애니메이션』, 한국문화예술교육진흥원, 2011년, p.3.

이에, 본 연구는 영상예술분야인 애니메이션의 교육적 담론 분석을 통해 문화예술교육으로서 가치와 중요성, 향후 방향에 대해 살펴봄을 목적으로 하였다. 연구를 위해 학계, 정책, 현장에서 활용되는 문화예술교육 관련 문헌자료의 내용분석 방법을 사용하였으며, 애니메이션의 문화예술교육으로서 다각적인 관점에서 도출된 연구논의를 조율하고 숙의하는 과정으로 전문가의 의견을 수렴하여 연구를 수정·보완하였으며, 연구결과를 비판적으로 검토함으로써 각 장의 연구내용서술을 정교화 하였다.

문화예술교육에 관한 선행연구는 아직 국내외적으로 많지는 않지만 점차 확산되고 있는 추세이다. 문화예술교육과 관련된 연구는 2000년 정갑영의 논문 「초등생문화예술교육 프로그램 개발」에서 처음 보인다. 그의 논문에서는 초등학교에서 진행되고 있는 문화예술교육의 실태와 문제점을 살펴보고, 이 결과와 외국의 문화예술교육 프로그램 및 정책을 참고하여 실행가능한 문화예술교육 프로그램의 모형과 정책을 제안하였다. 이후 「문화예술교육활성화를 위한 정책기반 조성방안 연구」(2004), 「국가전략으로서의 문화예술교육정책에 관한 연구」(2005), 「문화예술교육 정책의 방향 모색」(2010) 등이 있으며, 애니메이션 관련 연구는 「문화예술교육을 위한 만화·애니메이션교육 연구」(2006), 「문화예술교육 온라인 예술통합교육에서 유희적 측면의 활용 가능성 - 만화·애니메이션 통합교육 프로그램」(2007), 「문화예술교육 교육과정 개발을 위한 기초연구」(2009), 「한국 단편애니메이션을 활용한 문화예술 교재 개발」(2009), 「문화예술교육 콜로кви엄」(2010), 「한국 문화예술교육의 정책분석 및 발전방안 연구-만화애니메이션」(2011), 「문화예술교육 교육표준 개발 연구-만화애니메이션」(2011)이 있다. 해외사례로는 미국 뉴욕의 예술교육과정인 「Blue Print for teaching and learning the Arts」(2007), 영국 영화연구소의 연수 프로그램 「Moving Image in the Classroom」(2000), 오스트레일리아 교과교육과정 「the shape of the australian curriculum, The Arts」(2011) 등이 있다. 문화예술교육에 대한 연구는 2003년 문화예술교육활성화 추진계획이 세워지

면서 확산되었고 문화예술교육정책과 방향에 대한 연구가 주를 이루었으며, 이후 문화예술교육과정개발, 문화예술교육방법론 그리고 분야별 체험적이고 타 교과와의 통합적 학습이 주를 이룬 문화예술교육에 대한 구체적인 연구가 진행되었다.

II. 문화예술교육의 개념과 정책

1. 문화예술교육의 개념

최근 문화교육과 예술교육 그리고 문화예술교육이라는 용어가 혼재되어 사용되어지고 있는데, 우리나라에서는 문화정책의 변화 속에서 생겨나기 시작하였다. 문화예술교육의 올바른 이해를 위해서는 문화교육과 예술교육에 대한 개념을 바탕으로 문화예술교육의 의미와 정체성을 우선 논의하여야한다. 문화예술교육의 개념은 문화와 예술, 문화예술과 교육을 포함하는 합언어로, 용어에 대한 일반적인 정의는 의견이 다양하며 문화교육에 예술교육을 포함한 의미인지, 예술교육에 문화개념을 담은 의미인지 나아가 문화와 예술을 하나의 같은 범주에서 다루어 질수 있는 개념인지에 대해서도 이견이 있다.

먼저 문화교육과 예술교육의 의미에 대해 살펴보면, 문화교육은 우리의 삶속에서 접하고 있는 문화의 가치를 인식하고, 교육을 통하여 문화적 감성을 향상시킴과 동시에 문화적 리터러시를 활성화시키는 것이다. 그리고 문화에 대한 지식을 습득할 수 있으며, 문화생활 안에서보다 창조적이며 풍요로운 삶을 영위하며, 삶의 질을 향상시키는 것이다. 문화교육에 대한 인식은 국가마다 차이가 있다. 영국의 문화교육은 예술교육을 포함한 자신의 문화에 대한 가치탐구와 이해, 타문화의 교류와 문화적 다양성 인식, 전통과 현대와의 조화, 문화의 잠재력과 변화 발전에 대한 인식 등 삶과 관련한 다양한 영역을 포함한다. 독일의 문화교육은 자신과 사회에 대한 감수성과 성찰의 이해에 대한 태도를 키우고 변화하는 사회에 능동적으로 대응할 수 있는 적응력을 강화시킴

으로서 정보사회와 학습사회에 주체적으로 대응하도록 하는 학습이다.³⁾

한편, 예술교육은 미적가치를 향상시키고, 창의성을 개발하며 학습자 자신이 창의적으로 표현하는 방법을 배우는 것이다. 그러한 가운데 타인과의 소통을 통하여 표현력을 향상시키게 된다. 그리고 예술교육은 다른 교과와의 통합적 접목 활동을 통해 인성과 감성을 균형 있게 갖춘 인간으로 성장하는데 있어 매우 중요한 교육활동이다.⁴⁾ 즉, 예술교육은 예술 그 자체로서 교육의 목적이며, 예술과 삶을 연계한 창의적 가능성과 예술적 감수성을 육성하는 교육이다.

문화, 예술, 교육은 서로 다른 영역이지만 예술과 교육은 문화의 일부이며, 문화와 예술은 교육의 내용이 되며, 문화와 교육활동 과정에서 예술을 체험한다. 문화교육과 예술교육은 큰 범주에서 많은 유사성을 지님에는 분명하다.⁵⁾ 예술교육이 문화교육은 아니지만, 문화교육과 예술교육을 연계하여 접근하는 것은 예술이 문화의 중요한 부분이며, 이는 교육적 가치가 높기 때문이다. 최근 문화와 예술분야에서 서로 영향을 주고받으며 변화와 통합을 추구하고 있다. 이는 교육영역에서 학제간 혹은 예술장르간의 융합활동을 통한 다양한 교육적 가능성을 보여주고 있다.

예컨대, 문화예술교육이란 무엇인가? 우리나라 문화예술진흥법에서 사용하는 ‘문화예술’에 대한 용어 정의는 “ ‘문화예술’이란 문학, 미술(응용미술을 포함한다), 음악, 무용, 연극, 영

3) 정갑영, 『초등생문화예술교육 프로그램 개발』, 한국문화정책개발원, 2001년, p.12.

4) 김은진·임병노, 「문화예술교육에서의 융복합 학문의 시대적 흐름」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 2012년, pp.104-105.

5) 2004년 유네스코 교육문화부에서 관련기관을 대상으로 실시한 설문결과 예술교육에 포함된 과목은 다음과 같다. 드로잉 96%, 음악 96%, 도자 88%, 회화 80%, 조각 76%, 무용 76%, 드라마 72%, 디지털예술 64%, 디자인 64%, 공연 60%, 영화 및 미디어 52%이다. 조사대상국의 90%이상에서 드로잉과 음악을 예술교육에 포함시켜 교육하고 있고, 사회가 발전할수록 새로운 형태의 예술범주가 생산되기 때문에 그 예술형태를 예술활동에 포함시키고 있다. 황정현 외, 『문화예술교육 교육과정 개발을 위한 기초 연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2009년, p.21. 참조

화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문(語文) 및 출판을 말한다.” 6) 라고 하고 있으며, 문화예술교육지원법에서 용어의 정의는 “ ‘문화예술교육’ 이라 함은 「문화예술진흥법」 제2조 제1항 제1호의 규정에 따른 문화예술 및 「문화산업진흥 기본법」 제2조 제1호의 규정에 따른 문화산업, 「문화재보호법」 제2조제1항의 규정에 따른 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육을 말하며, 다음 각 목과 같이 세분한다. ㉠. 학교문화예술교육 : 「영유아보육법」 제2조의 규정에 따른 어린이집, 「유아교육법」 제2조의 규정에 따른 유치원과 「초·중등교육법」 제2조의 규정에 따른 학교에서 교육과정의 일환으로 행하여지는 문화예술교육. ㉡. 사회문화예술교육 : 제2조 제3호 및 제4호에서 규정하는 문화예술교육시설 및 문화예술교육단체와 제24조의 각종 시설 및 단체 등에서 행하는 학교문화예술교육 외의 모든 형태의 문화예술교육.” 7) 이라고 하였다.

문화예술교육에 관한 연구자들의 견해 또한 다양하다. 정갑영은 예술교육과 문화교육 그리고 문화예술교육의 영역이 독립적으로 존재한다고 인식하였으며, 문화예술교육을 예술교육의 틀 속에서 문화교육의 관점으로 보완하는 확장의 개념으로 이해하였으며, “문화예술교육은 단순히 예술적 표현기법만을 가르치는 교육이 아니라 예술적 이해를 통해 자신을 표현하고 사회를 이해하는 보다 넓은 개인적, 사회적 맥락 속에 위치한 교육” 8) 이라고 하였다. 이동연은 “문화예술교육은 지식, 인성, 예체능교육의 관계를 재조직화하여 인간능력의 역동적 복합성(문화적 리터러시)을 활성화하고 파괴되어가는 공동체적 사회적 연대의 기초인 사회문화적 자원(민주적 생태적 습성)을 재조직하는 새로운 교육의 개념이다” 9) 라고 정의하였으며, 황금숙은 “문화예술교육은 문화

6) 문화예술진흥법, 법률 제8852호 제2조 제1항.

7) 문화예술교육지원법, 법률 제11312호 제2조 제1항.

8) 정갑영, 『초등생문화예술교육 프로그램 개발』, 한국문화정책개발원, 2001년, p.13.

9) 이동연, 「문화예술교육 활성화를 위한 대안모색」, 『문화관광부 문화예술교육활성화방안 세미나자료』, 2003년, pp.2-5.

교육과 예술교육의 상호보완적이면서 유기적 연관성을 가지는 개념으로, 다양한 예술형식에 대한 이해와 감상, 체험을 통해 문화예술 리터러시를 향상시키고 인지교육과 감성교육의 조화로운 발전을 통해 전인교육을 지향하는 교육이라고 할 수 있다. 또한 특정 장르나 기술, 이론 중심의 예술교육에서 벗어나 다양한 영역의 예술과정들을 통합적으로 체험하고 소통함으로써 우리의 삶과 문화를 변화시키는 교육이다.¹⁰⁾라고 하였다. 이상의 논의를 정리하면, 문화예술교육의 개념이 광의의 의미이기에 어떤 시각에서 접근하느냐에 따라 다양한 견해가 존재한다. 특히, 문화예술교육은 문화, 예술, 교육이라는 세 영역이 결합된 형태의 새로운 개념으로 학계나 교육현장에서 통용될 수 있는 명확한 용어의 정립이 필요하다. 하지만, 문화예술교육은 문화교육과 예술교육의 목표를 포함하는 포괄적 개념으로, 서로 다른 분야와의 통합교육을 강조하며, 창의적 능력과 문화 예술적 감수성 육성 그리고 다양한 세상과의 소통과 삶의 질적 향상을 추구한다.

2. 한국의 문화예술교육 정책과 논의

문화예술교육에 대한 인식이 확대된 것은 1999년 문화연대의 문화교육운동이 계기가 되어, 문화와 예술을 통한 교육에 대한 관심을 불러일으켰고, 이후 문화예술교육 정책이 수립되는데 많은 영향을 주었다. 문화예술교육 정책은 문화부의 전문가 중심의 예술정책과 교육부의 입시중심의 교육정책으로는 궁극적인 문화예술 전반에 대한 활성화를 기대할 수 없다는 문제의식에서 출발하였다.¹¹⁾

우리나라의 문화예술교육의 정책적 접근은 2002년 6월, 예술교육을 체계적으로 연구하고, 이를 정책화하기 위하여 한국예술경영학회와 국회 문화관광위원회와 공동으로 <지식정보 사회에서의 예술교육진흥 방안>에 대해 심포지엄을 개최하였으며, 그해 9월

10) 황금숙, 「도서관에서의 통합형 문화예술교육 프로그램 모형 개발에 관한 연구」, 『한국도서관·정보학회지』, 2008년, pp.76-77.

11) 김선아, 「문화예술교육 핵심 용어 정립 연구」, 한국문화예술교육진흥원, 2010년, p.82.

문화관광부, 경기문화재단, 대안문화학교 달팽이 주최로 열린 심포지엄에서 <문화 예술교육 정책 및 프로그램>에 대해 논하기도 하였다. 이를 계기로 많은 문화예술인들이 높은 관심과 다양한 방법으로 참여하게 되었으며, 일련의 심포지엄과 연구활동¹²⁾을 통해 <문화예술교육진흥법안>을 마련하였으나 중단되었다.

2003년 참여정부가 출범하면서 기존의 문화교육정책을 개선하기 위해 문화행정혁신위원회가 만들어지고, 그해 6월 문화관광부에서 문화예술교육 TF를 설치하였다가, TF를 확대 개편하여 예술국 내에 문화예술교육팀을 설치하였다. 2004년 11월에 문화예술교육팀이 문화예술교육과로 정식 개편되었으며, 문화관광부와 교육인적자원부 공동으로 <문화예술교육 활성화 종합계획>을 발표하였다. 2005년 2월에는 한국문화예술교육진흥원이 설립되어, 다양한 문화예술교육 정책 및 사업의 실질적 기획과 추진, 평가 그리고 여러 역할주체들 간의 협력과 네트워크를 지원할 수 있도록 하였으며, 학교/사회교육 지원, 전문인력 양성 등을 위해 총 339억 원의 예산을 집행하였다.¹³⁾ 당시 참여정부의 예술정책비전은 ‘예술교육을 통한 문화향유 능력 개발’을 최우선으로 하였으며, 세부추진과제로 문화예술교육의 제도적 기반 조성, 학교 문화예술교육의 강화, 사회 문화예술교육의 확대를 구분하였으며, 전국 64개 지역에서 다양한 시범사업이 진행, 각 지역에 맞는 학교와 지역사회 연계하여 시행하였고, 다양한 교육 모델의 개발과 아울러 교육 전문인력 양성 및 연수사업을 진행하였다. <문화예술교육지원법>은 2005년 12월 29일 공포되었고, 2006년 6월 29일부터 본격 시행되면서, 지역문화예술교육지원센터 지정, 문화예술교육 전문인력 교육기관 지정, 국·공립 문화시설의 문화예술교육 전문인력 의무배치 등 문화예술교육 활성화를 위한 제도적 기반을 마련하게 되었다.

12) 2002년 12월 한국예술경영학회 학술 심포지엄에서 당시 문화관광부 문화산업국 문화콘텐츠진흥과 행정사무관 용호성의 논문「문화예술에 대한 액세스 증진 전략 - 예술로부터의 소외에 대한 바람직한 정책대안 모색」 발표는 이전 학계 논의와는 달리 공공기관에서의 연구로 새로운 의미로 해석되어진다.

13) 류정아, 『2006 문화예술교육정책백서』문화관광부, 2007년, p.246.

특히, 학교문화예술교육은 초·중등학교 문화예술교육의 활성화를 위해서 학교교육체계와 외부의 문화예술자원 간의 효율적 협력이 필요하다는 문제의식에 따라 추진되었으며, 학생들이 일상의 삶 속에서 문화예술을 경험하고 이를 통해 창의적 자아표현, 통합적 사고, 다양성의 이해, 타인에 대한 이해 및 소통능력을 배양할 수 있도록 함으로써 이들이 미래사회를 위한 문화시민으로 성장할 수 있도록 하는 것을 장기적인 비전으로 삼았다.¹⁴⁾ 사회문화예술교육은 국민들이 문화예술의 주체자로서 예술분야라는 제한된 범위 안에서의 전문인재양성이 아닌, 다양한 학습과 창의적 활동을 통해 스스로를 발견하고 표현하며, 생활 속에서 문화예술을 즐기며 삶의 가치를 재발견하는데 의의가 있다. 또한 문화예술 향유권리의 획득과 문화예술복지 실현을 위한 준비작업으로서 그 중요성이 강조되고 있다.

이는 2005년 2월에 설립된 한국문화예술교육진흥원을 중심으로 실천에 옮겨졌으며, 학교문화예술교육사업은 예술강사(국악, 연극, 영화, 무용, 만화애니메이션 분야)의 지원¹⁵⁾, 학교 - 지역사회연계 문화예술교육시범, 교원 전문성 강화지원 그리고 기타 선도학교 운영 지원하였으며, 토요일문화학교와 교육위원회, 강사협의회, 네트워크 구축 등을 지원하고 있다. 2012년도 예술강사지원사업 계획에 의하면 문화예술교육의 분야가 기존 5개 분야에서 전통공예, 사진, 디자인, 음악, 미술, 문학 분야가 추가되어 총 11개 분야로 확대되어 초,중,고등학교, 특수학교 대안학교에서 선택교과, 창의적 재량활동, 계발활동, 동아리 등 교과과정으로 실시되고 있다. 사회문화예술교육은 문화예술시설에 따른 사업과 대상별로 사업이 나뉜다. 문화예술시설에 따른 사업은 문예회관, 문화의 집, 박물관, 미술관 사업이 있고, 대상별 사업으로는 아동, 노인, 장애인, 교정시설 수용자, 소년원 학교, 군인, 다문화가족을 위한 사업이 있으며, 최근에는 군 특수분야, 재외동포까지 확대되었다.

14) 류정아, 앞의 책, 2007, p.30.

15) 2010년 공예·디자인·사진, 2012년 음악·미술·문학분야로 확대 시행.

그러므로, 문화예술교육의 기본원칙은 문화예술교육은 모든 국민의 문화예술 향유와 창조력 함양을 위한 교육을 지향하며, 모든 국민은 나이, 성별, 장애, 사회적 신분, 경제적 여건, 신체적 조건, 거주지역 등에 관계없이 자신의 관심과 적성에 따라 평생에 걸쳐 문화예술을 체계적으로 학습하고 교육받을 수 있는 기회를 균등하게 보장하는 것이다.¹⁶⁾ 참고로 정부는 전국 초·중·고등학교에 문화예술교육강사를 2017년까지 전체 총 11,519개교에 100% (2013년 63%)배치 추진할 예정이다.

이상에서, 문화예술교육정책 수립과 시행배경의 특징을 살펴보면, 문화예술교육에 대한 관심은 1999년 문화연대의 문화교육운동을 시작으로 문화예술교육 정책이 수립에 많은 영향을 주었는데, 먼저 기존 문화정책과 교육정책에 대한 반성, 예술교육의 학교정착과 체계화, 유네스코 예술교육권고안 등 사회적 요구에서 시작되었다. 공급 부문에 집중된 문화예술 지원정책이 수요중심으로 전환되었으며, 보편적 향유자 중심의 교육으로 정책을 개선하였다. 미술, 음악 교과 중심의 학교교육 프로그램과 지식교과와 대학입시 중심의 교육환경에서 개인의 문화적 삶의 질적 향상 그리고 사회의 문화적 역량을 강화하였으며, 학교와 사회 문화예술교육 자원(시설, 전문인력, 프로그램 등)과 연계하였다.

Ⅲ. 문화예술교육과 애니메이션

1. 해외의 문화예술교육과 이론적 논의

세계 여러 국가에서는 미래사회가 문화의 다양성이 강조되는 시대라는 인식아래 문화예술교육의 중요성이 부각되고 있으며, 자국의 문화예술을 활성화하기 위해 정부차원에서 이를 정책적으로 종합 관리하며 예산지원을 뒷받침하고 있다. 특히, 문화예술교육에 대한 국가정책 차원의 기본적 역할 강화하고 정부와 지역

16) 문화예술교육지원법, 법률 제11312호 제3조 제1~2항.

사회간의 협력체계 구축을 통해, 문화기반시설의 교육적 기능을 확대하고 문화예술 정보와 자원에 대한 접근기회 다양화하며, 문화적, 사회적 소외계층의 문화예술에 대한 향유기회를 확대하고 있는 추세이다.¹⁷⁾

최근 문화예술교육에 대한 관심에 비해 해당영역에 대한 명확한 구분이 어려우며, 장르의 경계를 넘나드는 통합적 움직임 대두되고 있는 시점에서, 해외의 문화예술교육에 대한 특성을 살펴볼 필요가 있다.

미국 연방정부의 문화예술정책은 연방교육국(Department of Education)과 국립예술기금(National Endowment for the Arts, NEA),¹⁸⁾ 주차원의 문화예술정책을 지원하는 전미주예술위원회연합(National Assembly of State Arts Agencies, NASAA)을 중심으로 이루어진다. 미국은 ‘모든 이에게 열려있는 문화예술향유의 기회’ 라는 민주주의적 개념과 ‘다양한 인종과 다양한 문화가 어울려져 개발 보존되는 문화유산’ 이라는 다문화주의적 개념을 구현¹⁹⁾하기 위한 미국만의 독특한 문화 정체성을 수립을 목표로 문화예술정책을 펼쳐왔다. 주요 정책 경향은 학교현장의 문화예술교육 장려, 문화다양성 교육 강조, 통합교육 이론의 활성화, 미디어 교육의 강화 등이다.²⁰⁾ 세부적으로 학교 문화예술교육에 가장 영향이 큰 것은 해당 지역 공립학교의 수업안이 그 교육표

17) 김자현, 「해외 문화예술교육 사례 발표」, 강릉지역 문화예술교육 담당자 워크숍자료, 2006년, p.5.

18) 국립예술기금은 예술교육을 평생학습이라는 관점에서 접근하면서 이러한 교육이 모든 미국인들에게 삶에 영감을 불어 넣어주고 사회와의 관계를 개선시키며 사회에 공헌할 수 있는 보다 많은 기회를 만들어 낼 것으로 기대하고 있다. 이를 위하여 예술교육을 통하여 미국인들이 자신의 문화적인 뿌리에 접근할 수 있도록 도와주고, 전문 예술인으로 성장하고 발전할 수 있도록 지원하며, 예술 활동이 취미로서 일상의 삶 속에서 뿌리내릴 수 있도록 노력하고 있다. 그리고 이러한 모든 과정을 통하여 예술에 대한 보다 깊은 이해와 감식력을 가진 미래의 잠재적 예술 창조, 소비층을 형성하는데 중점을 두고 있다. 황금숙, 『방과 후 학교를 위한 통합형 문화예술교육 모형 개발 연구』한국문화예술교육진흥원, 2007년, p.18. 참조

19) 진흥원편, 『해외 문화예술교육 현황조사』한국문화예술교육진흥원, 2005년, p.236.

20) 최보연 외, 『국가별 학교 문화예술교육 정책자료집』한국문화예술교육진흥원, 2013년, pp.117-121.

준의 목적과 학습목표의 상세 내용에 따라 작성되어진 연방정부와 주정부의 교육표준(educational standards for K-12)이다. 예술과목에 대한 구체적 교육표준은 1994년 국립예술교육연합(the Consortium of National Arts Education Associations)이 제정한 국립예술표준(National ArtsStandards)이 있으며, 미국 학생들의 학습내용과 성과기준을 미술, 음악, 연극, 무용 네 가지 영역에 대해 제시하였다. 그 외, 뉴욕시 교육청이 제정한 예술과목 교육표준 지도서인 블루프린트(Blueprints for teaching and learning the arts)는 유아교육부터 고등학교과정까지 미술, 음악, 연극, 무용, 영상 다섯 가지의 예술 과목에 대한 교육표준과 목표를 구체화하였다.²¹⁾ 미국의 문화예술정책의 특징은 예술교육과 자율적 향유권의 강조, 파트너십의 형성과 강화, 문화유산의 보존 등을 들 수 있다.

미국의 학교 문화예술교육과정을 살펴보면 연방정부와 주정부의 교육표준에 따라 일반적으로 정규 교과에서 미술, 음악, 연극, 무용 네 가지 과목을 모든 학년의 교육 목표와 수업 내용에 포함시켰으면 교육환경에 따라 밴드, 오케스트라, 합창, 미디어 등 과목을 추가하기도 한다. 정규 교육과정 외 프로그램으로는 전국미술교육연합(NAEA)에서 운영하는 honor society 예술심화 프로그램, 공립학교와 외부 문화예술 기관단체가 연결된 학생 문화예술교육 심화프로그램과 프로젝트, 그리고 학교와 지역사회가 연계한 문화예술 페스티벌인 ‘Youth Arts Festival’ 등이 있다. 그 외, 문화예술교육 프로그램으로 A+Schools와 Key Learning Community가 있는데, 다중 지능 이론 및 최근의 두뇌 연구 결과 등을 바탕으로 무용, 연극, 음악, 미술, 작문 등의 예술 과목을 중심으로 통합교육 이론을 활용하는 교육 개혁의 한 방법으로 시작된 학교 프로젝트이다.²²⁾

문화예술을 대표하는 프랑스의 관련정책은 문화부와 교육부가 공동으로 이루어지며, 정부주도의 지속적인 지원과 일상생활로서

21) 최보연 외, 앞의 책, 2013, pp.121-122.

22) 최보연 외, 앞의 책, 2013, pp.137-138.

의 문화예술, 문화산업 그리고 문화 정체성 확립 등 다양한 분야로 지원이 확대되고 있다. 정책의 특징은 교육부와 문화부의 협력이라는 큰 범주 아래 시민과 문화예술의 중재와 소통을 중요성을 강조하면서, 각 지방의 여러 문화예술관련 기관들의 공조로 기획되고 진행된다는 점이다. 지역 문화예술 기관을 지원하여 학교 문화예술교육을 시행하는 방식으로 기존 문화예술 기관의 조건들을 활용하면서도 교육부의 지도 방침과 맥락을 유지한다. 특히, 학교교육과 접목할 수 있는 다양한 문화예술 관련 축제 및 행사가 조직적으로 운영되고 있다. 이는 단순한 예체능 교과수업을 넘어 예술적 표현과 커뮤니케이션 능력 향상을 위한 프로그램을 지원하며, 크게 건축, 도시계획, 환경, 문서 보존, 조형미술, 미술관 및 박물관, 문화유산, 그리고 공연의 주제로 나뉘어 다양한 영역으로 확대되어 문화예술적 획일화를 해소하고 있다.²³⁾ 이를 위해 예술사, 문화예술활동, 문화예술교육 전문교사 양성도 함께하고 있다. 참고로, 2005년 문화부와 교육부가 공동으로 수립한 ‘문화예술교육의 재활성화를 위한 개혁안’의 주요방향은 문화예술교육에 대한 국가정책차원의 기본적 역할 강화, 지역사회의 적극적 참여를 위한 문화예술교육 정책 확대, 문화 예술 정보와 자원에 대한 접근성 용이, 다양한 문화예술교육의 주체 양성 확대, 문화 시설들의 교육적 임무 강화, 문화산업 상품들에 대한 교육 강화 등을 내용으로 하고 있다.

대표적 문화예술교육 프로그램에는 문화예술 프로젝트 수업 (Projet artistique et culturel), 씨네-리쎄(Cine-lycee) 프로젝트 수업이 있다. 문화예술 프로젝트 수업은 교사, 학생, 예술가나 문화 분야 전문가들의 협력으로 이루어지며, 공연 실연, 전시 등 작품과의 직접적인 연계, 학회, 작가와의 만남 등을 통한 작품에 대한 분석적 접근, 아틀리에 범주 안에서의 효율적인 실기 수업 등의 중점 사항에 기반을 두어, 자발적으로 준비하며 다루고자 하는 예술 장르나 수업 형태에 제약을 두지 않는다. 씨네

23) 최보연 외, 앞의 책, 2013, pp.49-50.

-리쎬 프로젝트 수업은 영화 문화와 이미지 교육을 발전시키기 위해 각 학교에서 영화를 상영하는데, 영화문화 유산에 대한 지식과 오페라, 연극, 전시 등 주요 문화행사 정보를 제공하고 일반 문화 소양을 배양시킨다. 또한 예술창작활동과 시각예술 수업을 위해 다양한 예술 영역과 관련한 프로젝트를 수립하고 이를 통해 시각예술의 다양한 분야들을 접할 수 있으며, 영화 및 시청각과 직업으로 진로를 안내한다.²⁴⁾

프랑스의 학교 문화예술교육과정을 살펴보면 정규 교과에서 시각예술과 음악 과목을 중심으로 조형예술, 건축, 응용예술, 취미예술, 영화, 서커스 예술, 과학·기술적 문화, 무용, 음악, 문화유산, 시골 지방, 사진, 연극 등을 포함하고 있다.²⁾ 정규 교육과정 외 문화예술교육 과정으로는 콩세르바투와르(conservatoire de musique et d'expression artistique)와 야닉 노아 사회문화센터(Centre Socio-culturel Yannick-Noah) 등 사회교육기관을 중심으로 미술, 음악, 무용, 연극, 비디오 등 다양한 예술 프로그램으로 구성된 방과 후 교육 프로그램을 운영하고 있다.²⁵⁾

영국의 문화예술정책은 문화미디어체육부, 예술진흥위원회 그리고 교육부를 중심으로 실행된다. 국가의 이미지 제고를 위한 성격이 강하며 예술가와 문화예술기관을 지원하여, 창의적 문화의 다양성을 증진하며, 교육제도 내에서 청소년의 문화예술기회를 확대하여, 문화적 소양과 가치를 고취하데 목표를 두고 있다. 영국 문화예술교육은 문화예술 활동을 도구로 삼아 창의적 사고를 개발하고 이를 통해 경제적으로 자립적인 주체를 양성하는 것을 목적으로 삼는 창의교육(creative learning)과 문화예술의 본질적 중요성을 강조하고 예술에 대한 감수성 향상을 목적으로 삼는 문화교육(cultural learning)으로 나타난다.²⁶⁾ 즉, 문화예술교육을 통해 모든 국민들에게 예술 체험과 향유의 기회를 제공하

24) 최보연 외, 앞의 책, 2013, pp.78-81.

25) 황금숙, 『방과 후 학교를 위한 통합형 문화예술교육 모형 개발 연구』한국문화예술교육진흥원, 2007, pp.23-24.

26) 최보연 외, 『국가별 학교 문화예술교육 정책자료집』한국문화예술교육진흥원, 2013, p.12.

고 질적 수준 향상을 도모하고 있다. 사회복지국가를 건설을 위한 창의적 문화예술, 문화산업을 강조하며 공동체 의식, 국가의 정체성 회복을 위한 교육을 중요시하였다. 또한 영국은 문화예술의 잠재력과 창작산업과 관광산업 등 경제 활성화와 밀접한 관계가 있음을 인식하였다. 2012년 데런 헨리 정책제안서(Henley Report)²⁷⁾에는 국가지원을 기반으로 한 ‘청소년 대상의 다양한 예술교육 관련 프로젝트 활성화’, ‘초·중등교육 교과과정의 디자인교육 위상 제고’, 현재 영어와 체육교과에 편입되어 있는 ‘연극 및 무용과목의 독립과목 전환’, 첨단예술교육 관련 정보와 기술제공을 목적으로 하는 ‘교사 재교육 프로그램의 강화’, ‘문화예술 영역에서 예술교육을 전문적으로 해온 이들에 대한 새로운 자격·인증제도 도입’ 등을 포함하고 있는데, 문화예술교육의 발전과 부흥을 위한 정부지원의 필요성을 언급하였다.²⁸⁾

대표적 문화예술교육 프로그램에는 크리에이티브 파트너십(Creative Partnerships)과 아트마크(Artsmark)가 있다. 크리에이티브 파트너십은 가장 대표적인 문화예술교육 프로그램으로 5세부터 18세까지 학생들과 교사들이 건축, 연극 공연, 박물관, 영화 상영, 역사적 건물, 무용단, 관현악단, 영화 제작, 웹사이트 디자인 등 창작활동을 하는 문화예술기관이나 예술가들과 지속적인 공동 작업을 통해 창의성을 계발하도록 하는 것을 목표로 한다. 아트마크는 학교 예술교육의 수준을 향상시키고 학교와 예술기관이나 예술가 그룹의 효율적인 관계를 구축하며 문화예술의 중요성을 알리는데 중점을 두고 있다.²⁹⁾

영국의 학교 문화예술교육과정을 살펴보면 정규 교과에서 기본적으로 시각예술, 공예, 음악, 연극, 무용 등 5개의 예술 장르가 교육되고 있다. 독립 교과 예술과목을 기준으로 초등교과과정은

27) 2012년 2월 영국 문화미디어체육부와 교육부의 의뢰로 데런 헨리(Darren Henley)가 작성한 정책제안서 “영국의 문화교육(Cultural Education in England)”

28) 최보연 외, 『국가별 학교 문화예술교육 정책자료집』, 한국문화예술교육진흥원, 2013년, p.9.

29) 진흥원 편, 『해외 문화예술교육 현황조사』, 한국문화예술교육진흥원, 2005년, pp.367-368.

연 30~33시간이며, 중등교과과정은 연 72시간 정도이다. 정규 교육과정 외 문화예술교육 과정으로는 스포츠, 음악, 박물관·미술관 방문, 보육 지원 서비스 등으로 구성된 방과 후 학교프로그램이 있다.

이상의 해외사례를 살펴보면, 여러 나라의 문화예술교육의 목표는 비슷하면서도 각국의 필요성과 목적에 적합한 교육정책과 교과과정을 적용하고 있다. 국가차원의 지역적 성격이 강한 문화복지 성격의 예술교육정책이 추진되고, 창작진흥보다는 국민들의 문화 향수권을 중시하는 경향이 지배적이다. 문화예술 정보와 자원에 대한 접근기회 확대되고, 문화예술교육의 다양한 주체 양성이 활발하게 이루어진다. 구체적으로는 정부·지역사회간 협력체계가 강화되고, 다양한 통합형 문화예술교육 프로그램이 확대 실시되었으며, 학교와 관련 예술기관단체가 공동으로 문화기반시설과 연계한 현장학습이 확대되고 있다.

2. 문화예술교육으로서 애니메이션

1) 애니메이션의 매체적 특성과 교육

현대사회는 새로운 교육적 필요와 방법으로서 문화예술교육을 주목하고 있다. 단순히 지적능력만을 키우기보다는 감성과 창의적 문제해결, 문화에 대한 이해와 배려, 비판적 사고와 혁신, 사회적 환경으로서의 미디어 리터러시 등 전인적인 능력과 소양을 개발하기 위해서는 문화예술교육이 바탕이 돼야 한다는 것이다.

따라서 문화예술교육으로서 기존 교과목에 포함되지 않은 대중문화와 매체에 대한 교육을 구체화하고 강화할 수 있으며 분절되어 있는 교과목들을 서로 교차시키거나 통합하고 교과목과 특별활동 학교교육과 학교 밖의 교육을 통합하는 데에도 효과적이고 결국 학생들의 감각과 감성을 활성화시키고 개인의 자율적인 표현과 상상력을 극대화하는 교육³⁰⁾적 목적을 추구한다면 애니메이

30) 이동연, 「문화예술교육 활성화를 위한 대안 모색」, 『문화예술교육 활성화 방안』, 문화관광부, 2003년, pp.2-5.

선교육이 필수적이다.

왜냐하면, 애니메이션은 이야기를 중심으로 매체와 새로운 매체, 기호와 텍스트, 이미지와 움직임, 조형예술과 영상 미술, 비평과 소통, 기술과 인문, 매혹과 상상력 등 다양한 키워드를 포괄하는 예술 장르이며 중요한 예술형식의 하나이다. 애니메이션은 항상 대중과 청소년 문화에서 주요한 매체로서 친밀하게 자리매김해왔으며, 동시에 점차 시각이미지와 영상의 중요성이 강조되고, 공감각적이고 다매체적인 소통이 증가하는 현재의 발전적인 매체환경의 흐름을 고려해 볼 때, 애니메이션은 오늘날 복합적이고 간학문적인, 그리고 미래지향적인 문화예술교육에서 중요한 위치를 차지하고 있는 분야이다.³¹⁾ 구체적으로 애니메이션의 매체적 특성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 애니메이션의 서사성과 영상미. 애니메이션은 ‘투영’ 즉, 영상의 주도적 작용을 강조하며, 서사적 가공, 집중, 과장, 상상은 작품의 형태적 요소이다. 영상은 애니메이션의 본체로서 하나의 연출, 조명, 색채, 조형, 음향 등 여러 제반요소들이 융합된 의미 있는 표현체계를 형성하며, 이는 곧 일종의 영상의 소리와 화면의 이미지 조합을 통한 다양한 현실과 가상세계의 아름다움을 추구한다. 구성 면에서, 관념과 의식 그리고 상징적 의미로서 새로운 표현이 나타나고, 시대의식과 서로 호응하는 기법으로 현실세계의 진실을 반영한다.³²⁾

둘째, 애니메이션의 조형성과 운동성. 애니메이션은 공간형식을 채용한 시간예술로서 조형성과 운동성의 유기적 통일을 추구한다. 즉 움직이는 조형적 화면(무빙이미지)으로 구성되며, 연속적 움직임은 화면 대상의 움직임, 카메라의 움직임 그리고 몽타주 편집에 의해 사건 전개와 인물 조형 그리고 서사 의미를 전달한다. 애니메이션의 조형성은 운동성과 분리될 수 없으며, 화면의 서사, 서정, 정취 등의 기능은 반드시 운동성 가운데 실현가

31) 김재웅 외, 『문화예술교육 교육표준 개발 연구-만화애니메이션』, 한국문화예술교육진흥원, 2011년, p.81

32) 손기환·조정래, 『애니메이션의 이해와 감상』, 보고서, 2005년, pp.54-55.

능하다. 운동성 또한 무수한 화면의 조형과 지속적 연결 가운데 비로소 완성되어진다.³³⁾

셋째, 애니메이션의 사실성과 가정성. 애니메이션은 영화와 회화 즉, 카메라의 사실성과 표현방식의 가정성 그리고 움직임의 결합을 통해 예술을 실현한다. 애니메이션의 표현공간은 영화에 비해 진실성이 부족하지만 제작과정 중 시공간을 완전히 자유롭게 하는 몽타주와 PAN기법 그리고 회화적 조형의 무한한 가정성과 단순화를 통해 독창적 예술성을 창조하였다. 이는 문학, 회화, 음악, 조각, 사진 등 여러 예술분야의 요소를 융합하여 다양한 재료를 통한 풍부한 표현을 가능케 한다.

넷째, 애니메이션의 시각성과 리터러시. 현대사회가 요구하는 문제해결력은 분석적 사고보다는 구성 요소들 간의 관계를 중시하는 종합적 사고이며 논리적 접근보다 직관적 통찰이 더 요구되기 때문에 통합적 접근에 의한 경험이 더 유용하다.³⁴⁾ 그러므로 하나의 주제에 대한 애니메이션의 다양한 시각적 표현양식의 경험은 창의성과 문화예술 리터러시 능력을 향상시키며 문제 해결력을 향상시킨다. 애니메이션을 통해 비선형적이고 동시적인 사고중심의 예술창작과 소통, 상호 텍스트중심의 비판적 분석과 감상, 매체 사용기술 그리고 기호변환과 상징적 표현방식 등 교육이 가능하다.

애니메이션을 활용한 문화예술교육은 영향력이 막강한 예술장르간의 융합과 학제간의 융합을 유도하여 탈장르의 형태로 인간의 삶과 문화를 변화시키며 다양한 교육방법과 실천으로 이어지고 있다. 대표적인 교육사례로는 미국뉴욕의 블루프린트(Blueprint), 캐나다의 국립영화원(NFBC)과 영국영화연구소(BFI) 교육프로그램 등에서 찾을 수 있다.

블루프린트는 ‘모든 학교에서의 예술의 부흥(Arts Restoration throughout the Schools)’이라는 방침 아래 뉴욕시

33) 손기환·조정래, 앞의 책, 2005, p.51.

34) 황금숙, 「도서관에서의 통합형 문화예술교육 프로그램 모형 개발에 관한 연구」, 『한국도서관정보학회지』, 제39권 제3호(2008.09), p.78.

가 진행하는 문화예술교육 진흥정책의 일환으로 만들어진 일종의 예술교육과정 지도서이다. 블루 프린트는 포괄적인 무빙 이미지 경험을 지원하기 위해 구성되어 있으며, 텔레비전, 영화와 함께 애니메이션을 다루고 있다. 블루프린트의 애니메이션교과교육은 이미지제작, 리터러시, 통합교육, 지역공동체, 직업과 자아실현 등의 과정을 포괄한다.

캐나다의 국립영화원(National Film Board of Canada, NFBC)의 다양한 제작과 감상 및 통합적 문화예술교육을 제공하고 있는데, ‘예술-미디어’ 영역에서 초등과정의 애니메이션 제작교육인 ‘Animate Everything’ 과정이 있다. 또한 애니메이션 창작 활동을 적극지원하며, 창작의 기본 원칙을 흥행성이 아닌 예술성과 창의성, 기술적 완성도를 추구하고 있다.

영국은 통합교과형태의 미디어 교육을 중시하며 교과과정으로서 영화, 애니메이션 등 영역을 활용하고 있다. 영국영화연구소(British Film Institute, BFI)를 중심으로 미디어교육 정보와 자료 제공, 가이드라인 개발, 교사와 학생을 위한 코스와 컨퍼런스, 현직 연수, 심의 관련 이벤트, 교재 개발 연구, 정책 개발 등을 하고 있으며, 영상물 아카이브-교육활동의 일환으로 영화로서의 애니메이션교육 과정을 제공하여 비평적 리터러시 교육을 위한 학교 미디어교육을 적극 지원하고 있다.

그 외, 통합적 문화예술교육을 위해 호주의 ‘미디어 예술’, 핀란드의 ‘미디어와 시각적 커뮤니케이션’, 싱가포르의 ‘디지털 미디어’ 등 교과과정에서 애니메이션을 적극 활용하고 있다.

2) 애니메이션의 문화예술교육적 가치

오늘날 한국의 공교육은 대학입시중심의 교육체계와 다양성이 부족한 교육방법, 사교육시장의 활성화와 수능중심 교과의 편중에 따른 문화예술 교과목 교육의 상대적 부실 등으로 인해 창의적인 인성과 감성교육이 쇠퇴함으로써 오랫동안 유지되던 공교육의 지위와 권위가 흔들리고 있다. 이러한 시점에서 문화예술의 역할이 더욱 중요시되고 있으며, 지식정보의 단순한 전달과 암기

나 기능중심의 교육보다는 역사적 문맥의 폭넓은 이해, 학습자의 반성적 판단력, 창의적 기획력, 의사소통능력, 인지와 감성의 통합, 매체해석과 활용능력을 함양하는 방향으로 교과과정이 변화하고 있다. 즉, 인지적, 정서적, 정의적 잠재력을 함께 지닌 복합적 주체를 기르기 위한 새로운 교육체계로서 문화예술교육이 요구되고 있으며, 공교육의 한계를 넘어선 새로운 교육적 활동이 다양하게 전개되고 있다.

이와 함께, 현재 세계적 교육현상은 과학적 합리성, 인문학과 사회과학의 상상력과 통찰력, 예술적 창조성을 융합하여 복잡한 사회문제의 창조적이고 합리적인 해결을 모색하고 있다. 즉, 예술과 서로 상반된 영역이라 여겨졌던 과학, 기술, 의학, 자연 등 분야들과의 융·복합과정을 통해 새로운 학문적 성과를 개척하고 있다. 그러므로 문화예술교육은 궁극적으로 문화와 예술이 내적으로 통합되어, 이로써 인간의 존재성이 현재화하고 이를 형성해 가는 과정의 것, 교육의 본래적 특성이 구현되는 과정으로 이해되어야 할 것이다.³⁵⁾ 이러한 교육철학적 원리는 문화예술교육으로서 이루어지는 애니메이션으로 하여금 교육적 가치를 지니게 한다. 최근 애니메이션은 문화예술교육분야에서 새로운 교육 매체와 교육방법으로서 주목받고 있는데, 디지털사고와 감성의 시각적 구현을 위한 애니메이션교육, 21세기 뉴미디어콘텐츠로서 애니메이션의 위상과 제고, 애니메이션 교육을 통한 문화예술교육의 효과적 접목을 배경으로 교육내용이 연구되어지고 있다.³⁶⁾

예컨대, 최근 국내에서 연구된 애니메이션 교육표준을 살펴보면 크게 '생활 속 경험과 예술적 체험', '매체·기법·표현과정', '조형요소와 원리', '주제, 아이디어, 상상력', '문화적 맥락과 역사', '타 분야와의 통합', '작품 감상'의 7가지 범주로 나누고 있다.³⁷⁾ 이는 기존의 교육체계인 예술의 표현과 제작 및 작

35) 신승환, 『문화예술교육론연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2007, p.6.

36) 박은영, 『문화예술 교재분석 및 개발방안 연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2007, p.91.

37) 김재웅 외, 『문화예술교육 교육표준 개발 연구-만화애니메이션』, 한국문화예술교육진흥원, 2011, pp.43-46.

품의 이해중심의 학교현장에서 체험하기 어려웠던 다양한 애니메이션 교육을 실시한 점에서 의미가 있으나, 인문학적 시각과 리터러시 개념이 반영되고 교과통합과 같은 문화예술교육 본래의 취지를 살린 교과과정으로서 교육적 의의가 더욱 크다. 특히, 인간의 커뮤니케이션의 역사 즉, 이미지와 기호, 상징 등이 서술적 이야기를 표현하기 위해 다양한 인간의 미디어와 어떻게 관련되며, 어떠한 역사적 수용 양태를 지니고 있는지에 대한 관련성을 다루는 '문화적 맥락과 역사', 애니메이션 수업을 통한 다양한 예술분야와의 통합과 종합예술적 체험을 다룬 '타 분야와의 통합' 영역은 전통적 기능주의적 예술교육 관점에서 미디어의 변화에 따른 시각문화의 교육적 요구와 적용이다. 그러므로 애니메이션 교육의 범주는 문화예술교육의 실제와의 관계 속에서 자아적·예술적·사회적 가치를 발견함으로써 그 의미를 찾을 수 있으며, 이는 타 예술교과 영역과의 관련성을 함께 고려하여야 한다. 학습내용은 지식이해, 매체활용, 문화적 맥락 등 학습자가 해당 성취기준에 도달하기 위해서 학습하고 익혀야 할 요소로 기능하며, 학습요소로서 문화적 경험을 통해 학습자는 문화적 공간에서 접하게 되는 다채로운 이미지의 예술적 현상, 매체현상들에 대해 탐구하고 이러한 요소들을 스스로 활용하는 것이 교육의 큰 과정이다. 즉, 애니메이션교육은 움직임이 있는 시각적 매체를 활용하여 보편적 지식을 특정한 양식과 내용에 맞게 문화예술 활동을 통합적으로 전개하며, 교육과 삶이 문화적 맥락 속에서 유기적 관계 속에서 이루어지고, 타 교과 교육과의 융합은 지식정보화시대에 맞는 창의적 인간을 육성하는데 매우 적합하다.

무엇보다도, 문화예술교육으로서 애니메이션은 통합적이고, 인문학적이며 예술교육의 관점에서 전 문화를 포괄하는 성격을 지니고 있으므로 대학의 전문 교육과정이나 초중등학교의 예술교육의 방편이 아닌, 새로운 관점에서의 교육적 접근이 필요하다. 그러므로 현 시점에서 각 예술 분야의 특성을 반영한 애니메이션교육은 문화예술교육이 멀티리터러시를 위한 통합교육으로서 새로운 패러다임으로 자리매김하는 데 있어 중요한 의미를 가진다.

IV. 결론

문화예술교육은 감수성과 창의성을 중요시하는 현대사회에 있어 각 영역별 학문의 전문성, 특수성, 고유성을 발휘할 수 있게 시너지 역할을 하며, 문화, 예술, 교육이 과거에 분리되어 왔던 문화교육과 예술교육의 통합적으로 적용되어 시대에 맞게 새로운 교육영역으로서 자리매김하고 있다. 특히, 정부의 핵심추진 과제인 ‘생애주기별 맞춤형 문화복지 확대’의 세부 실천항목으로 문화예술교육 분야에서 통합교육과 교과융합 프로그램을 확대한다고 한다. 이와 함께, 학교와 사회의 환경적 변화에 대응하기 위한 통합적 문화예술로서 애니메이션의 교육적 역할, 즉 대중문화와 시각매체에 대한 리터러시적 교육을 구체화하고 강화할 필요성이 있으며, 향후 명확한 비전 제시와 발전을 위해 지속적인 논의와 실천이 요구된다.

첫째, 문화예술로서 애니메이션의 교육적학 역할 재정립과 인식변화가 중요하다. 애니메이션의 대중예술로서 가치를 공감하고 인문, 사회, 과학 분야 간의 교차와 통합하여 영역을 확장시킬 수 있는 교육매체로서 새롭게 인식되어져야한다.

둘째, 애니메이션교육의 다양화와 대중화가 필요하다. 애니메이션은 감각체험의 통합, 일반학문과 예술과의 통합, 생활과 문화의 통합이 가능하다. 그러므로 애니메이션을 통한 문화향유능력을 개발하고, 생활 속의 예술참여를 활성화하며, 공공교육을 통한 정부와 지역, 학교와 사회가 연계된 보편적 지원이 이루어져야한다.

셋째, 애니메이션 전문 교육인력양성이 시급하다. 대학의 애니메이션 교육은 대부분 창작위주이고 교육학이 부재한 실정이다. 또한 현장 담당전문교사도 예술관련 전공자로서 교직을 이수한자로 한정하고 있어 수요가 부족하다. 최근 문화예술교육사제도가 시행됨에 따라 문제가 어느 정도 해결되겠지만, 현직교사연수나 대학교육 내 전문교육사 양성과정을 모색해야 한다.

넷째, 애니메이션 인프라확대와 종합교육지원시스템 구축이 필요하다. 애니메이션관련 정부부처는 문화체육관광부, 교육부, 미래창조과학부 등 분절화 되어있는데, 일원화된 통합적 교육협력 시스템이 필요하며, 이를 통한 정부, 학교, 사회단체 그리고 교육구성원간의 유기적 협력과 정보공유 및 교육매체의 체계적 활용이 필요하다.

본문에서 살펴본 바와 같이 새 정부의 문화정책으로서 시민들의 문화예술의 향유권과 사회내의 문화예술의 다양성이 확대되는 시점에서, 문화예술교육으로서 애니메이션이 다른 시각예술분야와의 통합으로 인한 영역의 재정립과 발전을 위한 비전이나 방향성에 대한 일정한 사회적 합의 도출이 시급한 과제이다.

참고문헌

- 김선아, 『문화예술교육 핵심 용어 정립 연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2010년.
- 김대현·이영만, 『학교 중심의 통합교육과정 개발』, 양서원, 1995년.
- 김세훈, 『문화예술교육 중장기 발전 방안』, 한국문화관광정책연구원, 2004년.
- 김재웅 외, 『문화예술교육 교육표준 개발 연구-만화애니메이션』, 한국문화예술교육진흥원, 2011년.
- _____, 『한국 단편애니메이션을 활용한 문화예술 교재 개발』, 경기문화재단, 2009년.
- 김종백, 『문화예술분야 교수학습방법론 개발연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2007년.
- 문광부·WCAE 조직위원회, 『2010 유네스코 세계문화예술교육대회 결과 보고서』, 2010년.
- 문병호, 『문화산업시대의 문화예술교육』, 자연사랑, 2007년.
- 문화연대편, 『2009년, 문화예술교육 정책은 아직 존재하는가?』, 문화연대, 2009년
- 박신의, 『2011 사회문화예술교육 프로그램 분석연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2011년.
- 박은영, 『문화예술 교재분석 및 개발방안 연구』, 한국문화예술교육진흥

- 원, 2007년.
- 황정현 외, 『문화예술교육과정을 위한 기초연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2009년.
- 백 령, 『2005 문화예술교육 우수사례모델 개발연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2005.
- 류정아, 『2006 문화예술교육정책백서』, 문화관광부, 2007년.
- 손기환·조정래, 『애니메이션의 이해와 감상』, 보고서, 2005년.
- 신승환, 『문화예술교육론연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2007년.
- _____, 『문화예술교육의 철학적 지평』, 한길아트, 2008년.
- 심광현 외, 『이제 문화교육이다』, 문화과학사, 2003년.
- 양현미, 『문화예술교육활성화를 위한 정책기반 조성방안 연구』, 한국문화관광정책연구원, 2004년.
- 이병준 외, 『문화역량과 문화예술교육』, 교육과학사, 2010년.
- 최보연 외, 『국가별 학교 문화예술교육정책 자료집』, 한국문화예술교육진흥원, 2013년.
- 최현목, 『문화예술 교육과 지역문화 정책』, 해조음, 2011년.
- 정갑영, 『초등생문화예술교육 프로그램 개발』, 한국문화정책개발원, 2001년.
- 콘텐츠산업과 문화정책연구소, 『문화 예술교육과 문화 정책』, 북코리아, 2012년.
- 한국교육과정평가원편집위, 『초등학교 통합 교과 교육과정 개정(시안) 연구』, 한국교육과정평가원, 2005년.
- 한국문화예술교육진흥원편, 『해외 문화예술교육 현황조사』, 한국문화예술교육진흥원, 2005년.
- _____, 『2010 문화예술교육 콜로кви엄 : 제1차 예술 교육에서의 인간 이해』, 한국문화예술교육진흥원, 2010년.
- _____, 『2010 문화예술교육 콜로кви엄 : 예술교육의 포괄성과 접근성』, 한국문화예술교육진흥원, 2010년.
- _____, 『2010 문화예술교육 콜로кви엄 : 예술교육의 Framework』, 한국문화예술교육진흥원, 2010년.
- 황금숙, 『방과 후 학교를 위한 통합형 문화예술교육 모형 개발 연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2007년.
- 황동렬, 『문화학습기회 확대를 위한 문화예술교육 운영방안연구』, 한국문화정책개발원, 2000년.

- 황정현 외, 『문화예술교육과정 개발을 위한 기초연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2009년.
- 강석훈, “한국 문화예술교육의 정책분석 및 발전방안 연구”, 목원대 석사학위논문(2011).
- 김숙정, 「한국문화예술교육의 전망과 과제」, 『2009 문화예술교육의 전망과 비전』, 한국문화예술교육진흥원, 2009년.
- 김은진·임병노, 「문화예술교육에서의 융복합 학문의 시대적 흐름」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 제12(3)(2012), pp.102-113.
- 김자현, 「해외 문화예술교육 사례 발표」, 『강릉지역 문화예술교육 담당자 워크숍자료』, 2006년.
- 박신자, 「학교와 지역사회 연계한 통합형 문화예술교육의 발전 방향」, 『디자인디지털학연구』, 제10권 제4호 통권28호(2010.10), pp.199-208.
- 박유신, “애니메이션 창작교육에서 내러티브의 교육적 가치”, 중앙대 박사학위논문(2012).
- 백형찬, 「국가전략교육으로서 문화예술교육정책에 관한 연구」, 『한국전 문대학교육연구학회논문집』, 2005년.
- 안혜리·조정래, 「문화예술교육 온라인 예술통합교육에서 유희적 측면의 활용 가능성」, 『조형교육』, 2007년.
- 이동연, 「문화예술교육 활성화를 위한 대안 모색」, 『문화예술교육 활성화 방안』, 문화관광부, 2003년.
- _____, 「문화예술교육, 그 이념과 가치」, 『문화예술교육 4차 포럼 자료집』, 2007년
- 황금숙, 「도서관에서의 통합형 문화예술교육 프로그램 모형 개발에 관한 연구」, 『한국도서관·정보학회지』, 2008년.
- 황연주, 「문화교육과 예술교육의 관계 고찰」, 『예술교육연구』, 2007년.
- 홍성만 외, 「문화예술교육정책의 우선순위 탐색」, 『한국사회와 행정연구』, 2012년.
- NAGB, *Arts education assessment framework*, 2008.
- Blue Print for teaching and learning in Moving image*, NewYork City Department of education, 2007.
- BFI, *Film Institute, Moving Image in the Classroom*, English&mediacenter, 2000.
- ACARA, *Shape of the Australian Curriculum:The Arts*, Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority, 2011.

ABSTRACT

A Discussion and Analysis of Animation in a Culture and Art
Education

Jo, Jeong-rae

In the contemporary modern society, information and knowledge generate a set of new social values. These changes demand a transformation not only in socio-cultural and educational spheres, but also, specifically, in the field of culture and art education. Culture and Art education emphasizes the integration and cross-discipline of other related fields which have great impact on culture and arts. This study applies theoretical analysis of Animation education in the context of culture and art education. Animation education takes an interdisciplinary approach to integrate various subjects in the field of culture and art education. Animation, as a form of culture and art education, plays an educational role in the social classroom.

Animation education should be developed and expanded to become a regular classroom course. The goal of Animation education is to pursue and develop a connection with other educational courses of study.

In order to strengthen the role of Animation education, we should first re-structure the pedagogical role of Animation education. Secondly, Animation education needs to become a diversified and popularized education. Third, the cultivation of creative human resources is considered of vital importance to Animation education. Finally, the expansion of infrastructure and the establishment of a comprehensive support system for Animation education has to be established.

Key Word : Culture and Arts Education, Animation, Integrated education, Literacy

조정래
한림대학교 중국학과 교수
(200-702) 강원도 춘천시 한림대학길 39
Tel : 033-248-1594
jjr@hallym.ac.kr

논문투고일 : 2013.05.01

심사종료일 : 2013.05.23

게재확정일 : 2013.05.25