

미디어 리터러시 접근법을 활용한
애니메이션의 교육적 활용에 관한 연구

- I. 서론
- II. 이론적배경
- III. 연구방법
- IV. 연구결과
- V. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

장은영*

초 록

본 연구는 미디어 리터러시 접근법을 활용하여 애니메이션 리터러시의 교육적 활용방안을 제시하고자 하였다. 연구를 수행하기 위해 영상·애니메이션 전공자들을 대상으로 대학 교양수업에서 애니메이션 리터러시 수업을 진행하였고, 수업 이후 학생의 인식 및 수업을 참관한 전문가 심층인터뷰를 통해 애니메이션 리터러시 수업의 활용방안에 대해 도출하고자 하였다. 연구 결과 수업에 참여했던 모든 학생이 애니메이션 리터러시의 교육적 가치에 대해 인정하고, 수업을 통해 애니메이션의 문화 사회적 함의에 대해 고민해 볼 수 있었으며, 수용자로서의 다양한 시각과 창작자로서의 분석적 사고방식을 가질 수 있다는 결과가 나타났다. 전문가의 심층인터뷰에서는 애니메이션 리터러시 교육이 반드시 필요하고, 체계성과 객관적 기준이 마련되어야 함을 지적했으며, 다양한 작품과 주제의 확대를 통해 학생들이 수업에 능동적으로 참여하는 방식으로 나아가야 할 것을 조언하였다. 또한 연구대상이 영상과 애니메이션을 전공하는 대학생인 만큼 감상 및 수용자의 입장에서 한발 더 나아가 창작자의 관점에서 능력 배양을 위한 수업이 보강되어야 함을 알 수 있었다. 본 논문의 연구 결과를 통해 애니메이션 리터러시 교육 관련 연구에 활용될 수 있는 기초 자료를 제공할 수 있기를 바라며, 앞으로도 지속적으로 애니메이션 리터러시 교육 관련 연구가 이루어지기를 기대한다.

주제어 : 미디어, 리터러시, 미디어 리터러시 교육법, 애니메이션, 애니메이션 리터러시

I. 서론

현대 사회는 산업의 발달과 함께 다양한 미디어 매체의 발달로 빠르게 변화하고 있다. 인터넷과 기술의 발전으로 인한 다양한 매체로의 쉬운 접근은 이를 활용하는 방법 또한 폭넓어지게 하였다. 이러한 급격한 발전은 매일 새로운 정보가 쏟아지는 매체의 홍수에 놓이게 했는데, 이를 통해 미디어를 수용하고 재생산하는 과정에 새로운 패러다임이 생성되었다.¹⁾ 따라서 전 연령층에 이르러 다양한 미디어 매체에 대한 정보 접근방법, 가치판단 활용 등에 있어 더욱 정보의 선별 및 해석 능력이 요구되고 있는 실정이다. 미디어 리터러시는 미디어가 주는 메시지를 적극적으로 수용 및 해석하고 이를 활용하는 능력으로, 현대 사회에서 필수적인 역량이며, 단순한 지식의 측면에서 더 나아가 삶의 문제를 해결하고 자신의 사상 및 신념의 변화를 일으키는 것으로 변화하고 있다. 이러한 미디어 리터러시 능력에서 애니메이션의 활용은 미디어 리터러시 교육을 더욱 효과적으로 할 수 있게 한다. 현재 애니메이션은 영화, TV, 게임, 미디어 파사드 등에서 광범위하게 적용되고 있으며, 복합적으로 미디어가 활용되고 있다.²⁾ 애니메이션은 넓은 수용자 층에게 친밀한 학습의 도구가 될 수 있으며, 때로는 깊이 있고, 의미 지향적인 수업을 가능하게 한다. 애니메이션은 인류에 대한 이해와 다양한 문화를 충실히 반영한다는 점에서 미디어 리터러시 교육의 텍스트로서 적합하다고 볼 수 있다.³⁾ 따라서 본 논문에서는 미디어 리터러시 접근법을

* 이 논문은 2015년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임. (NRF-2015S1A5B5A07043836)

- 1) 이수범, 손영곤, 「미디어 리터러시 교육 활성화를 위한 브랜드 개발 연구」, 『인천대학교 산학협력단』, (2017), p.1.
- 2) 박유신, 「시각문화교육과 디지털 미디어 시대의 애니메이션 교육의 방향」, 『만화애니메이션연구』, 한국만화애니메이션학회, 통권 제35호(2014), p.47-51.
- 3) 신이진, 「단편 애니메이션을 활용한 미디어 리터러시 프로그램 연구」, 단국대학교 교육대학원, 205, p.2.

활용한 애니메이션 리터러시 교육의 활용방안을 제안하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 미디어 리터러시의 의미와 교육의 필요성

1) 미디어 리터러시의 의미

리터러시(Literacy)는 문해 능력으로, 과거에는 문자를 읽고 쓰는 능력으로 정의되었다. 과거 초기 인쇄술의 등장으로 전통적 의미의 ‘문해력’에 주목한 이 시기에는 단순히 글을 읽고 쓸 수 있는가의 여부에 초점이 맞춰져 왔다.⁴⁾ 영상언어가 등장하기 이전의 리터러시는 단순히 언어와 문자로 기록된 것에 한정하여 지식과 정보의 이해를 중요시했지만, 현재에 와서는 언어의 의미에서 더 나아가 시대와 문화적으로 통용되는 언어에 대해 규정되는 것으로 이해하는 것이 더 적절하다 볼 수 있다. 미디어 리터러시란, 문자 언어를 읽고 쓰는 능력의 리터러시와 미디어가 합성되어 만들어진 개념이다.⁵⁾ 미디어 리터러시는 미디어의 발달로 다양해진 미디어를 이해하는 능력으로 해석되고 있는데, 그 영역 또한 영화, TV, 광고, 게임 등 미디어의 형태에 따라 다양하고 사용되고 있으며, 이에 대한 논의 또한 광범위하게 이루어지고 있는 추세다.⁶⁾

미디어 리터러시는 1992년 미국의 교육회의에서 처음으로 그

4) 한국콘텐츠진흥원, 「미디어 리터러시(Literacy) 국내외 동향 및 정책방향」, 『코카포커스』, 통권 제67호(2013), p.4.

5) 박희현, 「애니메이션 제작을 통한 미디어 리터러시 교육 방향 연구」, 『한국융합학회지』, 제8권 제2호(2017), p.150.

6) 안정임, 김양은, 박상호, 임성원, 「미디어교육 효과측정 모델: 미디어 리터러시 지수개발」, 『한국언론재단』, 2009 미디어 교육 연구서, p.59.

개념이 등장했으며, 당시 “매체를 분석하고 평가하고 창출하는 기본 틀로 21세기 매체 문화 속에서 생활하는데 필요한 비판적, 창조적, 사고력을 발달시키는 것”으로 정의되었다.⁷⁾ 이러한 정의에서 출발한 미디어 리터러시는 현재까지도 미디어 리터러시의 개념 정립에 대한 논의가 끊이지 않고 있으며, 이에 대한 특성과 해석하는 관점에 대해서도 다양한 학자들의 의견이 제시되고 있다.⁸⁾ 미디어 리터러시에 대한 관점은 초기 대중 예술적 관점에서 산업/기술적 관점으로, 또다시 미디어 환경론적 관점으로 발전되어 왔다. 먼저 대중 예술적 관점에서는 보호와 예방의 차원에서 미디어 리터러시를 통해 선별적으로 미디어를 수용하고 메시지를 분별할 수 있어야 한다고 보았다. 산업/기술적 관점에서는 개인의 자율규제능력을 목적으로 보았으며, 적극적인 미디어의 수용과 해독이 필요하다고 주장했다. 현대의 미디어 환경론적 관점에서는 환경과의 상호작용이 중요하며, 창조적 인간으로서 적극적으로 미디어를 생산하고 메시지를 창조하는 능력을 요구하고 있다.⁹⁾ 이러한 미디어 리터러시를 수용하는 관점의 변화는 결국 사회 속에서 살아가기 위한 기본 역량으로 미디어 리터러시가 변화하고 있음을 알 수 있다. 새로운 미디어의 발전과 등장에 따른 미디어 리터러시는 곧 현대 사회의 필수적 삶의 기술이라 볼 수 있으며, 새로운 시대를 살아가기 위한 표현 및 소통능력으로서 인간 능력의 완성을 추구하는 것이다.

2) 미디어 리터러시 교육의 필요성

미디어 리터러시는 앞서 언급했듯 다양한 미디어에 대한 접근과 콘텐츠의 비판적 수용 및 분별적 이해를 통해 자신의 생각 또한 미디어를 활용하여 표현함으로써 문화적 역량을 기르는 필

7) 김복영, 「사회과 교육에서의 미디어 리터러시 교육」, 『사회과교육』, 41권 제4호(2002), p.25.

8) 한국콘텐츠진흥원, 「미디어 리터러시(Literacy) 국내외 동향 및 정책 방향」, 『코카포커스』, 통권 제67호(2013), p.6.

9) 김양은, 「미디어리터러시 교육을 통한 읽기 증진 사례연구」, 건국대학원 언론홍보대학원(2014, 2), p.1.

수 능력으로 정의할 수 있다. 현대인들은 점점 다양화되고 개별화된 미디어를 접하고 있으며, 이에 대한 미디어 리터러시 교육은 미디어의 홍수 속에서 스스로 비판적 사고와 성찰의 기회를 제공할 수 있게 한다. 이러한 미디어 리터러시 교육은 감상력, 비판력, 식별력을 갖출 수 있게 하며, 미디어 매커니즘(mechanism)을 이해할 수 있게 하며, 매체의 영향력을 통해 미디어의 민주화를 실행하고 문화를 전승하게 한다.¹⁰⁾ 하지만 국내에서는 미디어 리터러시의 중요성에도 불구하고 아직까지 미디어 리터러시 교육의 필요성에 대해 크게 인식하지 않고 있으며 이에 대한 교육 또한 미비한 실정이다.

유럽, 호주, 미국 등의 선진국에서는 1960년대부터 이미 미디어 교육에 대한 논의가 시작되었으며, 미디어 교육을 국가 교육과정 속에서 편재하여 실행하고 있다.¹¹⁾ 미국의 경우 중앙 정부의 지원과 함께 각 주마다 미디어 교육에 대한 공통 목표를 수립하고 있으며, 멀티미디어 소통능력을 교육정책의 핵심과제로 포함시켰다. 호주에서도 학교 교육 내에 미디어 교육과정을 추가하였으며, 영국에서는 다양한 교육관련 프로젝트들을 통해 미디어 자체에 대한 교육에서 더 나아가 미디어의 사회, 기업, 전문적 측면을 다루는 것을 목표로 하고 있다. 결국 미디어 리터러시 교육은 대중매체의 본래적 기능과 같으며, 이는 궁극적으로 민주 사회의 구성원으로서 자질을 함양하는 것이라 할 수 있다.¹²⁾

2. 애니메이션 리터러시의 교육적 가치

1) 애니메이션 리터러시의 의미

-
- 10) 스가야 아키코 지음, 안해룡·안미라 옮김, 『미디어 리터러시』, 커뮤니케이션북스, 2001, p.29.
- 11) 박혜령, 김지윤, 임유진, 유은정, 「미국의 미디어 리터러시 교육 체계와 교육 현장을 통해 본 국내 미디어 리터러시 교육의 발전 방향」, 2017 동계 이화 글로벌 프론티어 프로그램 탐사보고서, p.10.
- 12) 김기태 외, 『미디어 교육과 교과과정』, 커뮤니케이션북스, 2006, p.43.

애니메이션은 조형성, 음악성, 서술성이 상호 융합적으로 작용하여 이를 감상하는 감상자의 참여적 수행이 가장 강화되는 대표적인 장르이다.¹³⁾ 특히 애니메이션은 대중적 파급효과가 크며, 다른 산업에 비해 문화적 접근이 용이한 장르이다. 내러티브를 기반으로 하여 음악과 영상, 서술적 요소를 결합한 통합적 텍스트를 제공하기 때문에 애니메이션 리터러시는 매우 총체적인 접근을 요구한다.¹⁴⁾ 또한 애니메이션은 영화나 다른 영상 매체와는 달리 무생물체를 움직여 생명력을 얻는 것이므로 입체적이면서도 과학적인 예술로 평가받고 있다.¹⁵⁾ 이야기를 중심으로 새로운 매체, 기호와 텍스트, 이미지와 움직임, 기술과 인문, 비평과 소통, 상상력 등을 포괄하는 예술 장르로서 애니메이션은, 공 감각적이고 다매체적인 소통이 증가하는 현대의 매체 환경에서 미래 지향적인 문화예술로서도 매우 중요한 위치를 차지하고 있는 것이다.¹⁶⁾ 이러한 애니메이션은 연출, 조명, 색채, 조형, 음향 등의 여러 제반요소들이 의미 있는 표현체계를 형성하며, 다양한 현실과 가상세계의 아름다움을 추구할 수 있다.¹⁷⁾

2) 애니메이션 리터러시의 교육적 가치

현대사회에서 요구하는 문제해결력은 단순한 분석적 사고에서 더 나아가 유기적인 요소들 간의 관계를 중요시 하며 보다 논리적이고 종합적인 사고체계를 요구하고 있다.¹⁸⁾

애니메이션은 오늘날 우리의 삶과 가장 밀접한 미디어 중의

13) 박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략』, 2004, 논형, p.17.

14) 박기수, 「애니메이션 리터러시 향유의 전략화」, 『한국학연구』, 고려대학교 한국학연구소, 25(2006), p.47.

15) 벨슨신, 「애니메이션 교육의 중요성」, 『만화애니메이션연구』, 한국만화애니메이션학회, 통권 제4호(2000), p.54.

16) 김재웅 외, 『문화예술교육 교육표준 개발연구-만화애니메이션』, 한국문화예술교육진흥원, 2011, p.81.

17) 손기환, 조정래, 『애니메이션의 이해와 감상』, 보고사, 2005, p.54-55.

18) 황금숙, 「도서관에서의 통합형 문화예술교육 프로그램 모형 개발에 관한 연구」, 『한국도서관정보학회지』, 한국도서관정보학회, 통권 제 39권 3호(2008), p.78.

하나이며, 문화적, 인종적인 특징과 차이점을 명확하게 보여줌으로서 선입견을 내포한 대부분의 실사 영화에 비해 문화할인율이 낮은 미디어이며, 선입견 없이 거의 모든 문화를 담아낼 수 있는 그릇으로서 기능할 수 있기 때문이다. 또한 애니메이션은 디지털 기술과의 융합을 통해 상상을 현실화하는 공감각적인 미적 쾌의 깊이를 심화시킴으로서 인간의 감성을 더욱 풍요롭게 하는 문화 콘텐츠로서의 역할을 하고 있다. 애니메이션의 다양한 표현은 하나의 주제를 통해 감상자에게 경험적 요소를 이끌어 내고, 이러한 경험적 접근은 문제해결을 위한 창의성과 리터러시 능력을 향상시킬 수 있다.¹⁹⁾

애니메이션 리터러시를 통한 교육은 문화를 이해하고, 그 맥락 속에서 사회적 가치를 발견할 수 있게 함으로서 학습자에게 삶에 대한 통찰과 비판적 인식을 형성하며, 실천적 의지를 가지게 한다. 그리고 해당 미디어를 공유한 사람들과 함께 토론과 합의를 통해 서로의 의견 차를 존중하는 협력적 자세를 배울 수 있게 한다.²⁰⁾ 애니메이션이 다양한 미디어 기술의 발전으로 인해 활용 영역이 더욱 확장되고, 접근이 용이해짐에 따라 이에 대한 애니메이션 리터러시의 체계적인 교육 또한 그 중요성이 확대되고 있다고 할 수 있다.

Ⅲ. 연구방법

1. 평가 대상 및 범위

본 연구에서는 영상-애니메이션 전공자들을 대상으로 한 대학교양수업에서의 애니메이션 감상 및 토론 수업을 통한 애니메이

19) 조정래, 「문화예술교육에서 애니메이션에 대한 논의 분석」, 『만화애니메이션연구』, 한국만화애니메이션학회, 통권 제31호(2013), p.19.

20) 신이진, 『단편 애니메이션을 활용한 미디어 리터러시 프로그램 연구 -중학교를 중심으로』, 단국대학교 석사학위논문, 2015, p.94-95.

션 리터러시의 교육적 활용방안에 대해 모색하고자 하였다. 따라서 교양수업을 듣는 전공 학생 7명을 대상으로 하였으며, 수업에 참여한 학생들의 수업 후 애니메이션 리터러시에 대한 인식 및 태도에 대해 조사하였다. 또한 본 수업을 참관한 전문가와의 심층인터뷰를 통해 애니메이션 리터러시의 교육적 활용방안에 대해 도출하고자 하였다.

2017년에 개봉한 픽사 애니메이션 <코코(Coco)>는 제90회 아카데미 시상식에서 장편 애니메이션 작품상과 주제가상을 수상했고, 제75회 골든 글로브 시상식에서 장편 애니메이션상을 수상하는 등 전 세계적인 흥행 신드롬을 일으키며 작품성과 흥행을 모두 보여준 애니메이션이다. <코코>는 멕시코에서 세상을 떠난 가족을 기리는 명절인 ‘죽은 자의 날(Day of the Dead)²¹⁾’을 중심으로 멕시코의 다양한 문화적인 요소와 그들의 삶과 죽음에 대한 고찰을 담아냈다. 멕시코 시골에 사는 12살 소년 미겔은 음악을 하지 못하게 반대하는 가족들과의 갈등이 계기가 되어 우연히 죽은 자의 세계로 들어가게 된다. 그 곳에서 자신의 조상을 비롯한 신비한 존재들을 만나서 자신의 운명을 변화시키고 가족의 소중함을 깨닫게 된다. 애니메이션 속에서는 다양한 멕시코의 문화들을 볼 수 있는데, 앞서 언급한 ‘죽은 자의 날’과 이 날의 대표적인 이미지로 알려진 ‘해골’이 있다. <코코>에서 가장 주목할 만한 부분인 ‘죽은 자’에 대한 표현으로 사용된 해골은 멕시코 삽화가 ‘호세 과달루페 포사다(José Guadalupe Posada)’로 인해 널리 알려져 멕시코에서는 매우 대중적이고 친숙한 이미지이다. 뿐만 아니라, 멕시코를 대표하는 화가인 ‘프리다 칼로(Frida Kahlo)’, 멕시코 고유의 견종인 솔로 독(Xoloitzcuintle), 멕시코의 전통 민속 조각인 ‘알레브리헤(Alebrije)’ 등 이국적인 문화 요소가 픽사의 대중적인 내러티브와 효과적으로 결합하였다. 우리에게는 비교적 낯선 제3세계의 문화를 소재로 하고 있지만,

21) 유네스코 인류 무형 문화유산에 등재된 멕시코의 전통의식이다. 매년 10월 31일부터 11월 2일까지 멕시코 전역의 공공장소와 가정에 제단을 차리고, 죽은 자들을 기리는 명절이다.

문화활인율이 낮은 애니메이션을 통해 타문화에 대한 이해의 폭을 넓히고 다문화적 측면에서도 상호 이해의 교육을 할 수 있게 한다. 그리고 <코코>는 멕시코 전통 문화를 소재로 하고 있지만, 인간의 삶과 죽음에 대한 성찰을 다룬다는 점, 보편적인 가족 간의 사랑을 다룬다는 점에서 누구나 공감할 만한 내용이다.

2. 수업 진행 방식

수업은 총 2차시로, 각각 3시간 동안 진행되었다. 1차시에는 영화 <코코>에 대한 감상과 감상 후 학생들의 질문사항 및 감상문을 작성하도록 하였다. 2차시에는 1차시에 했던 수업내용을 토대로 개방형 질문을 받고 토론하였으며, 개별 토론 이후 각각의 토론 주제에 대한 내용을 정리하여 발표하였다. 이후 강사의 피드백을 통해 수업을 정리하도록 하였다. 본 수업에서는 미디어 리터러시의 수행목표 8가지 즉, 의미 이해와 전달, 책임 있는 미디어 이용, 감상과 향유, 미디어 기술 활용, 정보 검색과 선택, 창작과 제작, 사회문화적 이해, 비판적 분석과 평가 중 의미이해와 전달, 감상과 향유, 사회문화적 이해, 비판적 분석과 평가 4가지 측면의 목표를 수행하고자 하였다.²²⁾ 본 연구에서 제시하고자 하는 교육 접근 방법은 애니메이션의 특성과 사회적, 문화적 의미를 이해하고 애니메이션 미디어가 보내는 정보를 인식하고, 건설적인 비판을 통해 자신의 생각을 표현하며, 사회를 향한 효과적 커뮤니케이션을 통해 미디어 사회에서 적극적으로 자신을 표현하고 어울릴 수 있는 총체적인 능력을 기르게 하는 것이다. 이를 통한 미디어 리터러시의 접근방법은 다음과 같다.

첫째, 작품을 통해 주제에 대해 비판적으로 사고한다. 또한 작품을 통해 경험한 지식을 내적체계를 통해 삶의 인식 변화를 목적으로 한다.

둘째, 애니메이션이 재현하는 방식에 대한 성찰을 한다. 주

22) 정현선 외, 『미디어 문해력(literacy)향상을 위한 교실수업 개선 방안 연구』, 교육부, 2015.

제를 다루는 미디어로서 애니메이션의 표현 방식을 이해하고 비판적이며 창의적인 시각에서 문화를 이해하는 능력을 키우도록 한다.

셋째, 참여와 소통을 한다. 학습자 간의 상호교류와 의견 통합을 통해 서로의 합의를 이끌어내어 끊임없이 소통하고 협력하며 존중하는 자세를 배운다.

넷째, 자신의 생각과 느낌을 자유롭게 말하고 글로 표현한다.

본 수업의 주요내용 및 활동은 도입 (10분), 전개1(15분), 전개2(80분), 전개3-교수자 정리(20분), 전개4-설문조사(20분), 수업종료(10분)로 구성되었다. 도입에서는 미디어 리터러시에 대한 정의와 내용을 설명하였고, 전개1에서는 먼저 영화를 보고 난 후 궁금한 사항을 확인하고, 전개 2에서는 도출된 질문을 통해 자유롭게 토론 하였으며, 전개 3에서는 강사의 피드백 및 정리가 이루어졌고, 전개 4에서는 수업 이후 설문조사를 시행하였다. 본 수업의 단계에 따른 주요활동 및 세부 활동에 대한 내용은 다음 표 1과 같다.

단계	주요활동	세부활동
작품감상	감상하기	자유롭게 감상하기
의견수용	대상읽기	자신이 생각한 내용적 측면, 형식적 측면, 형성과정적인 측면 말하기
상호교류	비관적 사고하기	토론을 통한 자유로운 의견교환과 함께 본 작품이 주는 의미에 대해 비판하기
의견통합	의미 만들기	작품이 나에게 주는 의미를 내면화하여 말하기
심화	보고서 작성	앞서 나왔던 것들을 토대로 감상문 및 토론 주제에 대해 자신의 생각 정리하기

표 1. 수업단계에 따른 활동내용²³⁾

23) 이수범, 손영곤, 앞의 책, p.33-34.

IV. 연구결과

1. 학생 인식 조사

본 연구에서는 ‘애니메이션 미학_교양 수업’을 듣는 영상·애니메이션 전공 대학생 3학년 학생 7명을 대상으로 수업 후 설문조사를 실시하였다. 학생인식 조사는 크게 수업에 대한 전반적 인식 및 본 수업의 필요성, 수업을 통한 애니메이션 리터러시의 교육적 가치 3가지로 분류하여 설문조사를 실시하였다. 각각의 결과에 대한 것은 다음과 같다.

1) 수업 이후 학생 인식

설문 조사 결과, 학생들은 애니메이션 <코코>를 감상한 이후 토론 활동을 통해 작품을 분석하는 시선이 넓어졌으며, 타문화와 타민족을 다루는 문제에 대해 깊이 있게 생각하게 되었다는 의견으로 나타났다.

애니메이션이라는 접근성이 편리하고 문화 할인율이 낮은 매체를 통해 국적성이 강한 연출을 시도하고 있다는 사실이 흥미로웠으며, 한편으로는 학생들의 의견들을 들으며 실제 영화 외부의 콘텍스트적 국제적 분쟁상황, 작품이 가지고 있는 보수적 가족주의 내지는 가족주의와 성장물의 화해라는 시도, 거대 자본 하에서 소수문화 혹은 비주류 문화가 소비되는 방식에 대한 문제 제기 등에 대해 생각해 보는 계기가 되었다. 플롯 구성상의 미진함, 레퍼런스로 삼고 있는 국적성 관련 이미지(죽은 자의 날 축제, 해골 이미지 등)에 대해 생각의 폭을 넓힐 수 있었다. - 학생 A-

픽사, 즉 미국의 애니메이션 회사가 다른 나라의 문화를 어떻게 다루는지에 대해 생각해 볼 수 있었다. 이미지적인 소재를 활용하여 여태껏 많이 보아오던 아트웍에서 벗어나 신선한 색채나 이미지를 사용한 것은 물론 그들의 가족, 문화, 인간을 대하는 태도, 죽음을

대하는 태도 등에서 조금은 색다른 가치를 활용한 지점을 볼 수 있었다. - 학생 B-

이러한 학생들의 설문 결과를 통해 감상자와 수용자의 입장에서 더 발전해 직접 애니메이션을 제작할 때에도 이러한 문화적 요소를 고려해야 하며, 작품을 분석하는 시각을 더욱 넓혀야 한다는 의견을 도출할 수 있었다.

2) 수업의 필요성 및 이유

수업의 필요성에 대해서는 전체 학생이 모두 본 수업이 필요하다고 대답하였다. 이에 대한 이유는 다양한 관점에서 작품을 관찰할 수 있고, 타인과의 소통을 통해 작품을 분석하는 시각을 넓힐 수 있으며, 의견의 공유를 통해 자신의 생각을 정리하는 것 또한 창작자로서 매우 중요한 과정이라고 답했다.

멕시코인이 멕시코 문화를 말하는 것과 미국인이 멕시코 문화를 말하는 것은 다르다. 우리나라를 예로 들더라도 자국 감독의 작품 중에서 한국적인 것에 대한 집착과 미화(美化)에서 오는 소통의 부재와 어색한 느낌에서 벗어나지 못하는 경우가 있는데, 오히려 외부인의 시각으로 보았을 때 한 국가의 가장 매력적인 소재를 객관적으로 선택할 수 있는 것 같다. 이러한 미묘한 차이점을 발견하거나 고찰할 수 있는 기회였던 것 같다. - 학생 C-

하나의 텍스트에 대해 텍스트가 몸담은 사회·문화적 맥락과 함께 사고할 수 있는 기회가 되었다. - 학생 D-

3) 애니메이션 리터러시의 교육적 가치

애니메이션 리터러시의 교육적 가치에 대한 질문에서는 애니메이션 및 해당 작품에 대한 깊이 있는 해석과 활용을 가능하게

하고, 애니메이션 감상을 통해 어떻게 세상을 바라보아야 하는지에 대한 관점을 가지게 되었으며, 쉽게 지나칠 수 있는 부분 또한 낯선 시선으로 다시 한 번 살펴볼 수 있는 기회를 가질 수 있었다고 답했다. 또한 시의성 있는 텍스트 선택도 매우 중요하다고 답했다. 학생들은 <코코>의 ‘멕시코’라는 소재의 시대적 의미에 대해 깊은 관심을 가졌는데, 최근 거론되고 있는 미국의 반 이민자 정책이라든가, 미국-멕시코 국경 정책과도 연관해서 생각하고, 이 같은 폐쇄적인 정책에 대해서는 비판적인 입장을 보여주었다.

텍스트가 가진 문화·사회적 함의에 대해 고민해보고 이를 다시금 하나의 텍스트로서 도출해낼 수 있게 하는 데 있다고 본다. 이를 위해서 시의성 있는 텍스트를 선택하는 것도 매우 중요하다고 생각한다. - 학생 E -

한 작품을 일회적으로 내지는 피상적으로 파악하는 것이 아니라, 큰 텍스트적 맥락과 텍스트적 심층까지 경유하여 심도 있는 독해를 가능하게 한다는 점에서 교육적 가치가 있다고 생각한다. - 학생 F -

이러한 연구 결과를 통해 수업 후 학생 인식 조사에서는 참가했던 모든 학생이 애니메이션 리터러시의 교육적 가치에 대해 인정하고, 수업을 통해 애니메이션의 문화 사회적 함의에 대해 고민해 볼 수 있으며, 수용자로서의 다양한 시각과 창작자로서의 분석적 사고방식을 가질 수 있다는 점을 의의로 들 수 있다.

2. 전문가 심층인터뷰

본 수업에서는 ‘애니메이션 미학_교양 수업’에 7명의 전문가가 함께 참관하였다. 수업 참관 후 애니메이션 리터러시 교육에 대한 인식, 대학생에게 필요한 미디어 리터러시 능력, 애니메

이선 리터러시 교육의 필요성, 본 수업에 대한 전문가의 전반적 평가, 애니메이션 리터러시 교육에서 강조되어야 하는 능력에 대한 전문가의 인터뷰를 시행하였다. 조사에 참여했던 전문가 패널에 대한 정보는 아래 표 2와 같다.

참여자	경력	직업	최종학력
전문가 1	15	교육자	박사
전문가 2	17	교육자	박사
전문가 3	10	교육자	박사
전문가 4	20	교육자	석사
전문가 5	30	교육자	석사
전문가 6	15	애니메이션 감독	석사
전문가 7	10	프로듀서	학사

표 2. 전문가 인구통계학적 특성

1) 애니메이션 리터러시 교육에 대한 인식

본 수업 참관 전 애니메이션 리터러시 교육 프로그램에 대한 전문가의 인식 조사에서는 애니메이션 리터러시가 우리나라에서 여러 가지 개념으로 사용되고 있는 반면, 이에 대한 정립이 명확하지 않으며, 이와 관련한 연구가 체계적으로 이루어져야 한다고 응답했다.

사실 리터러시라는 용어는 새롭게 만들어진 용어는 아니지만 미디어의 발달과 변화에 따라 그 개념도 변화해야 한다고 생각합니다. 우리나라에서 아직은 여러 가지 개념으로 사용되고 있는데, 교육 분야에서도 적극 연구해야 합니다. - 전문가 1 -

리터러시라는 용어를 사용하든 아니든 간에 이미 교육에서 리터러

시의 개념이 적용되고 있습니다. 애니메이션 리터러시 교육을 제대로 프로그램화하는 것에 대해 아직은 생각해보지는 않았으나, 필요하다고 생각합니다. - 전문가 2-

2) 대학생에게 필요한 미디어 리터러시 능력

대학생에게 요구되는 미디어 리터러시 능력에 대해서는 미디어를 활용하고 이해하는 창작의 모든 능력이라고 대답하였으며, 특히 창의적으로 재생산할 수 있는 능력이 수반되어야 한다는 의견을 도출할 수 있었다.

대학생의 미디어 리터러시 능력은 보다 심도 있는 미디어 활용 능력이라고 생각합니다. 미디어가 대중화된 오늘날 어린이들도 여러 가지 미디어에 노출되어 있어서 미디어를 다루는 능력은 훌륭하지만, 미디어가 담고 있는 콘텐츠를 얼마나 심도 있게 다루고 이해하는지는 확신할 수 없다. 따라서 대학생은 콘텐츠에 보다 집중하는 미디어 리터러시 능력이 필요하다고 볼 수 있습니다. - 전문가 3-

3) 애니메이션 리터러시 교육의 필요성

애니메이션 리터러시 교육의 필요성에 대해서는 모든 전문가가 필요하다고 대답했으며, 체계화된 교육이 필요하며, 교육 방법 또한 단계적으로 연구되어야 한다고 답했다.

다양한 분야의 리터러시 교육이 필요하다고 생각합니다. 더구나 애니메이션 분야는 내용과 형식적인 측면에서 체계적으로 접근하는 것이 필요한데 이를 위해 애니메이션 리터러시 교육을 시행하는 것이 좋은 방법인 것 같습니다.- 전문가 5 -

어떠한 교육이든 그 필요성은 있겠지만, 특히 애니메이션 리터러시

교육은 아직 체계적으로 실시되고 있지 않으므로, 교육 방법을 단계적으로 연구하는 것이 필요합니다. - 전문가 6 -

4) 본 수업에 대한 전반적 평가

(1) 프로그램의 목표

본 수업의 목표에 대한 평가 및 제외하거나 추가할 사항에 대한 질문에서는 좀 더 명확한 목표가 필요하다는 의견, 전반적으로 무난하다는 의견이 함께 공존했다. 또한 애니메이션 리터러시를 통한 사회 문화 전반적 현상에 대한 이해 및 타인과의 의견 교류를 통해 개인의 성장에 적합한 최상의 결과를 이끌어 내는 것 등의 목표가 추가되어야 한다.

문화에 대한 이해에 초점을 맞춘 듯이 보입니다. 여기에 애니메이션만이 가능한 목표를 추가하면 어떨까요? 예를 들어 제작기법에 대한 이해, 스토리텔링 분석.. 등 - 전문가 7 -

(2) 프로그램의 내용

프로그램의 내용적 측면에서는 ‘감상-토론-정리’의 수업 과정에는 이견이 없으며, 수업 시간을 더 늘린다면 애니메이션 리터러시 교육에 많은 도움이 될 것이라는 의견이 있었다. 추가할 내용에 대해서는 애니메이션의 예술적 특징이 조금 더 포함되었으면 한다는 의견과, 학생들의 자발적 참여방법 추가연구, 작품의 추가 및 주제의 다양화 등의 의견이 제시되었다.

개인적으로는 제작에 대한 부분도 비중 있게 다루었으면 좋겠습니다. 하지만 리터러시와 제작은 엄연히 다른 부분이므로, 차후 이런 수업과정을 단계별로 나누면 좋겠네요. - 전문가 1-

하나의 작품을 감상과 토론을 통해 면밀히 분석하는 것이 인상 깊습니다. 더욱 다양한 작품에 이러한 수업방식을 적용하는 것이 필요할 것 같습니다. - 전문가 2-

(3) 능력증진에 필요한 목표

본 수업을 통해 증진시켜야 할 능력 및 목표에 대해서는 다양한 의견이 제시되었다. 먼저 작품을 읽고 해석하는 능력을 제1의 목표로 두어야 한다는 응답이 많았으며, 학생들의 자발적 토론 능력 또한 필요하다고 답했다. 또한 자신의 관점을 타인과 공유하는 능력, 독창적인 생산능력, 작품에 대한 분석 능력 등이 필요하다고 답했다.

학생들이 어떠한 분류에 속하는가에 따라서 달라져야 합니다. 전공자인지, 비전공자인지, 수업을 통해 개인적으로 어떠한 것을 성취하고자 하는지..... 공통적인 성취의 측면에서 본다면 텍스트를 이해하는 시야가 넓어지는 것이 되겠습니다. - 전문가 4 -

애니메이션 리터러시 수업을 통해서 작품을 이해하고, 자신의 생각을 정리하며, 나아가 독창적인 생산을 하는 능력을 배양하기를 바랍니다. - 전문가 5-

(4) 애니메이션 리터러시의 적절한 교육 방법

애니메이션 리터러시의 교육방법에 대한 답변에서는 체계적인 연구가 필요하며, 현 수업의 ‘감상-토론-정리’의 이론적 측면과 ‘기획-제작-상영, 전시’ 등의 제작 측면의 교육이 동시에 이루어져야 한다는 의견이 있었다. 무엇보다 여러 가지 방법을 통해 다양한 작품을 접하는 것이 필요하며, 학생의 자발적 능동성이 중요한 것으로 나타났다.

우선 체계적인 연구가 선행되어야 한다고 봅니다. 그리고, 다양한 방향에서 애니메이션 리터러시 교육에 대해 접근해야 합니다. ‘감상-토론-정리’ 와 같은 이론적인 교육과 ‘기획-제작-상영, 전시’ 등과 같은 제작 측면의 교육이 양립되어야 한다고 생각합니다. - 전문가 1-

애니메이션 리터러시 교육은 일방적인 주입식 교육이 아니고, 학생 스스로 문제의식을 발견하고, 해결방안을 찾는 능동성이 필요한 것 같습니다. 자발적인 이해와, 표현 능력을 개발하는 교육이면 좋겠습니다. - 전문가 2-

(5) 교수 방법의 적절성

본 수업의 교수 방법의 적절성에 대한 평가에서는 대체로 자연스럽게 수업 및 토론이 진행된 것으로 평가되며, 다만 학생들의 주도성이 떨어지는 부분에서 아쉬움이 남는다고 답했다.

(6) 리터러시 능력을 평가하기 위한 적절한 방법

리터러시 능력을 평가하기 위한 적절한 방법에서는 무엇보다 기준에 대한 틀이 마련되어야 한다는 답변이 많았다. 리터러시 능력을 객관적으로 평가하는 것이 쉽지 않겠지만 작품에 대한 이해도를 수치화 하고 스스로 이해 능력에 대해 평가하는 방법을 택하는 것이 좋을 것이라는 의견이 도출되었다.

객관적인 기준과 주관적인 기준에 대한 틀을 마련하는 것이 우선 필요하다고 생각합니다. 객관적인 기준은 보편타당한 인간의 의식에 대한 이해도를 측정하는 것이고, 주관적인 기준은 자신만의 창의적인 기준으로 작품을 표현하는 것이 되어야 하겠습니다. -전문가 4-

스스로 작품에 대해 얼마나 이해하고 있는지를 평가하는 방법이 좋

(7) 본 수업의 개선점

연구 수업 참관 후, 개선되어야 할 사항에 대해서는 비교적 다양한 의견과 심도 있는 대화가 인상적이었다는 평가와 함께, 수업의 차수 확대 및 다양한 학생들을 대상으로 애니메이션 리터러시 교육이 이루어질 필요성이 있는 것으로 나타났다.

5) 애니메이션 리터러시 교육에서 강조되어야 하는 능력

전문가 7인의 ‘애니메이션 리터러시 교육에서 강조되어야 하는 능력’에 대한 중요도 순으로는, 애니메이션을 통해 타인과 소통(Communication)하는 능력의 교육이 가장 중요한 것으로 나타났으며, 다음으로 애니메이션을 통해 자신의 의견과 생각을 표현하는 능력의 교육으로 나타났다. 다음은 애니메이션을 통해 자유롭게 이용하고 스스로 이용을 통제할 수 있는 능력의 교육, 애니메이션 내용을 분석하고 비판할 수 있는 능력의 교육, 애니메이션을 통해 자신의 정체성을 찾아보는 능력의 교육이 동시에 세 번째로 중요한 능력으로 도출되었으며, 다음으로 애니메이션을 통해 사회적인 문제나 이슈에 참여하는 능력의 교육, 애니메이션 기술을 익히고 자유자재로 사용할 수 있는 능력의 교육, 애니메이션의 속성을 이해하고 비판할 수 있는 능력의 교육 순으로 나타났다. 이러한 전문가의 심층인터뷰를 통해 애니메이션 리터러시 교육의 필요성과, 이를 위한 체계와 평가를 위한 객관적 기준 마련이 시급하며, 다양한 학습 방법을 통해 작품을 읽고 해석하는 능력을 배양하고, 자발적이고 능동적인 수업참여로 애니메이션을 통한 소통 능력 및 생산적 창작 능력이 길러져야 하는 것을 연구 결과로 확인할 수 있었다.

V. 결론

본 연구는 미디어 리터러시 접근법을 활용한 애니메이션 리터러시 교육의 활용방안을 모색하는 데 목적을 두었다. 이러한 목적을 위한 연구방법으로 대학 교양 수업에서 애니메이션 전공자 학생을 대상으로 픽사의 애니메이션 <코코>를 감상한 후 토론 수업을 시행하였다. 수업 후 학생 인식 조사 및 전문가의 참관 수업을 통해서 애니메이션 리터러시 교육에 대한 인식, 대학생에게 필요한 미디어 리터러시 능력, 애니메이션 리터러시 교육의 필요성, 본 수업에 대한 전반적 평가, 애니메이션 리터러시 교육에서 강조되어야 하는 능력에 대한 의견을 수렴 후 도출하였다. 연구결과, 참가했던 모든 학생이 애니메이션 리터러시의 필요성과 교육적 가치에 대해 인정하였다. 수업을 통해 시의성 있는 텍스트로서 애니메이션 <코코>가 갖고 있는 사회·문화적 함의에 대해 고민해 볼 수 있었으며, 수용자로서의 비판적 시각과 창작자로서의 분석적 사고방식을 가질 수 있었다는 결과가 나타났다. 그리고 전문가의 심층인터뷰에서는 애니메이션 리터러시 교육이 반드시 필요한데, 이를 위하여 체계성과 객관적 기준이 마련되어야 함을 지적하였다. 또한 다양한 작품과 주제의 확대를 통해 학생들이 수업에 자발적이며 능동적으로 참여하는 방식으로 나아가길 것을 조언하였다. 특히, 전문가 7인은 애니메이션 리터러시 교육에서 강조되어야 하는 능력으로서 다음의 7가지를 제시하였는데, 타인과 소통하는 능력의 교육, 텍스트를 자유롭게 이용하고 스스로 이용을 통제할 수 있는 능력의 교육, 내용을 분석하고 비판할 수 있는 능력의 교육, 자신의 의견과 생각을 표현하는 능력의 교육, 자신의 정체성을 찾아보는 능력의 교육, 사회적인 문제나 이슈에 참여하는 능력의 교육, 제작 기술을 익히고 자유자재로 사용할 수 있는 능력의 교육, 분석하고 비판할 수 있는 능력의 교육 등을 제시하였다. 그리고 연구대상이 애니메이션을 전공하는 대학생인 만큼 감상 및 수용자의 입장에서 더 나아가 제작 및 창작자의 관점 및 능력 배양을 위한 수업이 보충되어야

할 것을 제시하였다. 기존의 애니메이션 리터러시 연구는 유치원생과 학령기 아동을 대상으로 한 프로그램에 관련된 연구가 주였으나, 본 연구에서는 대학생 및 대상으로 한 애니메이션 리터러시 교육의 효과 및 활용방안에 대해 연구하였으므로, 그 의미가 더 클 것으로 사료된다. 다만 한정적인 텍스트와 주제는 아쉬움으로 남는다. 본 논문의 연구 결과가 애니메이션 리터러시 교육 연구에 활용될 수 있는 기초 자료가 되기를 바라며, 앞으로도 지속적으로 애니메이션 리터러시 교육 관련 연구가 이루어지기를 기대한다.

참고문헌

- 김기태 외, 『미디어 교육과 교과과정』, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 김재웅 외, 『문화예술교육 교육표준 개발연구-만화애니메이션』, 한국문화예술교육진흥원, 2011.
- 박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략』, 논형, 2004.
- 손기환, 조정래, 『애니메이션의 이해와 감상』, 보고사, 2005.
- 스가야 아키코 지음, 안해룡·안미라 옮김, 『미디어 리터러시』, 커뮤니케이션북스, 2001.
- 김양은, 「미디어리터러시 교육을 통한 읽기 증진 사례연구」, 건국대학원 언론홍보대학원(2014, 2).
- 신이진, 「단편 애니메이션을 활용한 미디어 리터러시 프로그램 연구」, 단국대학교 교육대학원(2015, 2).
- 김복영, 「사회과 교육에서의 미디어 리터러시 교육」, 『사회과교육』, 제41권 4호(2002), pp.25.
- 넬슨신, 「애니메이션 교육의 중요성」, 『만화애니메이션연구』, 한국만화애니메이션학회, 통권 제4호(2000), pp.52-63.
- 박기수, 「애니메이션 리터러시 향유의 전략화」, 『한국학연구』, 고려대학교 한국학연구소, 통권 제25호(2006), pp.45-70.
- 박유신, 「시각문화교육과 디지털 미디어 시대의 애니메이션 교육의 방향」, 『만화애니메이션연구』, 한국만화애니메이션학회, 통권 제35호(2014), pp.29-65.
- 박혜령, 김지윤, 임유진, 유은정, 『미국의 미디어 리터러시 교육 체계와

- 교육 현장을 통해 본 국내 미디어 리터러시 교육의 발전 방향』, 2017 통계 이화 글로벌 프론티어 프로그램 탐사보고서, 2017.
- 박희현, 「애니메이션 제작을 통한 미디어 리터러시 교육 방향 연구」, 『한국융합학회지』, 제8권 2호(2017), pp.149-155.
- 안정임, 김양은, 박상호, 임성원, 『미디어교육 효과측정 모델: 미디어 리터러시 지수개발』, 한국언론재단, 2009 미디어 교육 연구서, 2009.
- 이수범, 손영곤, 『미디어 리터러시 교육 활성화를 위한 브랜드 개발 연구』, 인천대학교 산학협력단, 2017.
- 정현선 외, 『미디어 문해력(literacy)향상을 위한 교실수업 개선 방안 연구』, 교육부, 2015.
- 조정래, 「문화예술교육에서 애니메이션에 대한 논의 분석」, 『만화애니메이션연구』, 한국만화애니메이션학회, 통권 제31호(2013), p p.29-55.
- 한국콘텐츠진흥원, 「미디어 리터러시(Literacy) 국내외 동향 및 정책방향」, 『코카포커스』, 통권 제67호(2013).
- 황금숙, 「도서관에서의 통합형 문화예술교육 프로그램 모형 개발에 관한 연구」, 『한국도서관정보학회지』, 한국도서관정보학회, 통권 제39권 3호(2008), pp.73-94.
- <Coco> (Pixar, 2017).

ABSTRACT

A study on the Education Use of Animation in Literacy Based on the Media Literacy Approach

Jang, Eun-young

The purpose of this study is to suggest the plans of educationally using animation literacy on the basis of a media literacy approach. For this study, animation literacy class as a liberal arts was conducted, which students studying animation at university attended. In order to explore the plans of using animation literacy, students' perception of using animation literacy was examined after completing animation literacy class. Also, in-depth interview with experts participating in animation literacy class was performed. Results showed that all students taking animation literacy class acknowledged the educational value of animation literacy and could think over cultural and social implications of animation through class. Also, they could have various perspectives as an acceptor and analytical mind-set as a creator. Findings from in-depth interview with specialists indicated that education on animation literacy was indispensably necessary, and systemicity and objective criteria needed to be established. On top of that, experts proposed the way that through expansion of topics, and diverse animation works, students voluntarily and actively could participate in class. In addition, it suggests that because of participants in this study who were students majoring in animation, class to foster a perspective and ability as not only a viewer and an acceptor

but also a producer and a creator should be added. It is expected that this study will be used as fundamental data for education on animation literacy, and future studies on education of animation literacy will be continuously conducted.

Key word : media, literacy, media literacy pedagogy, animation, animation literacy

장은영

한국예술종합학교 애니메이션과 강사
(02789) 서울시 성북구 화랑로 32길 146-37
eun828@empas.com

논문투고일 : 2018.05.01.

심사종료일 : 2018.06.04.

게재확정일 : 2018.06.13.