

어린이의 텔레비전 애니메이션 평가 요인*

소요환*, 김준수

초 록

본 연구는 7세에서 11세까지 연령의 어린이들을 대상으로 텔레비전 애니메이션의 평가 요인에 대하여 분석하였다. 분석을 위해 초등학교 1학년에서 4학년까지의 어린이 120명을 대상으로 인터뷰를 실시했고, 인터뷰 내용을 근거로 설문지를 작성하여 자료를 수집하였다. 분석결과, 어린이들이 텔레비전 애니메이션에서 가장 중요하게 평가하는 요인들은 재미와 액션이었고, 다음으로 무해성, 순정성, 사실성, 이해력, 그리고 폭력성 순으로 나타났다. 각각의 샘플에서 남자 어린이들은 애니메이션의 재미와 액션을 가장 중요하게 평가하는 반면, 여자 어린이들은 무해성과 재미를 가장 중요하게 평가하는 것으로 나타났다.

주제어: 어린이, 텔레비전 애니메이션, 관람 평가 요인

I. 서론

일반적으로 어린이들은 16세가 될 때까지 약 15,000시간 이상의 텔레비전 프로그램을 시청한다고 보고된다(Siegel, Kirasic & Kail, 1978). 이들에게 텔레비전 시청은 중요한 일상이며 이 시기에 습득한 가치관은 특정한 태도와 기호, 문제 해결 방식 등을 보여주는 개성으로 발달하기 때문에 텔레비전 프로그램이 어린이들에게 끼치는 영향에 관련된 선행연구들은 대부분 텔레비전이 어린이들에게 직접적이고 중대한 영향력을 끼친다고 제시

한다. 텔레비전의 영향력에 대한 초기 연구들은 어린이들을 수동적인 수용자로 가정했지만 지난 20여년을 걸친 최근의 연구들은 점차적으로 어린이 시청자를 수동적인 수용자보다는 능동적이고 목적적인 탐구자로서 가정하는 비율이 높아지고 있다(Hawkins & Pingree, 1986).

실제로 어린이들이 텔레비전을 시청함에 있어서 능동적이고 적극적이라는 것은 오늘날 너무나 일반적이어서 텔레비전의 영향력에 관한 연구에서 중요한 연구방향이 되고 있다. 어린이들을 능동적인 수용자로 보는 하나의 근본적인 가정은 그들이 텔레비전에서 본 것에 대해 적극적으로 평가한다는 것이다. 예를 들면, 성인과 같이 어린이도 적극적으로 텔레비전 스크린의 매력과 이해를 표현하고 그들 자신의 용어로 텔레비전 이미지들을 이해

*이 논문은 2009년도 한남대학교 학술연구비 지원에 의하여 연구되었음.

하려고 노력한다는 것이다. 더욱이 어린이들은 목적을 가지고 특별한 욕구들을 만족시키기 위해 텔레비전 프로그램을 선택하고 자신을 그것에 노출시킨다고 가정한다. 그리고 그러한 욕구들은 어린이의 개성, 인지적 발전 단계, 그리고 성별 등을 포함한 여러 가지 요인들에서 생겨난다는 것이다 (Bazalgette & Buckingham, 1995; Clifford, Gunter & McALEER, 1995; Colins, 1982; Valkenburg & Voort, 1994; Valkenburg & Janssen, 1999).

어린이들을 능동적인 수용자로 보는 또 다른 근본적인 가정은 그들에게 미치는 텔레비전 프로그램 효과는 어린이 시청자가 만들어내는 것에 의해 향상되고 전달되거나 완화된다는 것이다(Clifford, 1995; Rubin, 1994). 예를 들면, 어린이의 호전적인 행위에 미치는 텔레비전의 폭력성 효과는 폭력적인 프로그램을 보기 좋아하는 어린이들과 그러한 폭력적인 행동들이 실재라고 믿는 어린이들의 확산으로 성립된다는 것이다. 또한 어린이들이 텔레비전 프로그램에 열중할 때 분명한 취향을 가졌다는 것이고 심지어 유아들조차도 그들의 취향을 가지게 되고 그들이 무엇을 보고 싶어 하는지에 대한 선호도를 분명히 표현할 수 있다는 것이다 (Astington, 1993).

이러한 두 가지 근본적인 가정들을 종합해 보면, 어린이들은 경험과 기대, 성질 혹은 기질, 그리고 인지적이고 감정적인 발달들의 차이들을 포함한 다양한 이유들에서 텔레비전 프로그램을 즐긴다는 것이고 연령 혹은 발달 단계, 그리고 성별은 어린이의 텔레비전 프로그램 선호도에 대한 중요한 변인들이라는 점이다. 때문에 어린이에게 미치는 텔레비전 효과를 좀 더 심층적으로 이해하기

위해서는 어린이들이 선호하는 특정 프로그램에 대한 그들의 평가 성향을 실증적으로 분석해 보는 것이 매우 중요할 것이다.

일반적으로 텔레비전 프로그램 유형 중에서 애니메이션은 어린이들이 가장 선호하는 프로그램이고 이는 다양한 지표에서 확인할 수 있다. 물론, 연령대나 성별에 따라 최근 타 프로그램(드라마, 오락, 쇼 프로그램 등)을 선호하는 추세가 증가하고는 있지만 애니메이션은 전통적으로 어린이들에게 가장 중요한 대화 소재이자 놀이 대상이며 낮을 잃고 몰입할 수 있는 접근성이 용이한 시각적 매체임은 분명하다. 어린이들이 애니메이션을 가장 선호하고 쉽게 몰입하는 이유에 관한 기존 연구들은 다양한 관점에서 논의되었다. 텍스트적 측면에서 애니메이션은 매체의 특성상 이해하기 쉬운 만화 이미지를 기반으로 하고 있기 때문에 상상력이나 환상적 특징의 표현이 가능하고, 특히 현실에서는 불가능한 배경과 캐릭터의 설정, 일상 법칙으로부터 벗어난 움직임의 묘사, 비현실적인 과장된 표현 등을 통해 구현되는 동적인 시각적 매체로서 논의된다(박동숙 외, 2000). 또한 캐릭터의 외모나 묘사 등이 실제와는 달리 간단하게 축약되고 표현되는 반추상적인 이미지로 표현된다는 점, 인물 또는 사물이 단순화되고 과장된 움직임으로 표현된다는 점 등이 애니메이션에 매료되는 이유로 제시되기도 한다(Winick & Winick, 1979). 정신분석학적 측면에서 이러한 애니메이션의 시각적 특성은 일차적 과정(primary process)을 촉진하는데, 어린이의 경우 성인의 사고에서 작용하는 논리적 제한 없이 무의식적인 요인이 표현되는 일차적 과정의 특징이 매우 강한 것으로 설명된다. 애니메

이선만이 갖는 황당하고 비논리적인 표현과 이야기 전개는 그러한 원초적인 욕구에 부응함으로써 어린이들에게 즐거움과 만족, 긴장과 이완과 같은 심리적 충족감을 제공해준다는 것이다(Urwin, 1995; Winick, 1979).

이러한 애니메이션의 매체적 특성은 특히, 어린이의 신체적 성장 또는 정신적 발달과정에서 매우 중요한 영향력을 행사하기 때문에 학문적 논의로서 관심과 주목의 대상이 되어 왔고 텔레비전 애니메이션의 영향력에 대한 논의는 지속적으로 이루어졌다. 그러나 실증적이고 체계적인 분석을 통해 도출되어진 구체적인 자료가 상대적으로 부족하고 텔레비전 애니메이션이 지향해야 할 기본적인 원칙뿐만 아니라 구체적인 방향제시나 실용성 있는 제안에 대한 논의는 미흡하다고 할 수 있다. 특히, 국내외에서 이루어진 선행연구들은 어린이들의 시청량, 시청형태에 편중되어 있으며 사회학적 측면에서도 애니메이션의 폭력성이나 선정성이 어린이의 가치관 형성에 부정적인 영향을 끼친다는 논의가 대부분을 이루고 있다(Cantor & Nathason, 1997; Signorielli, 1991).

이러한 맥락에서, 본 연구는 텔레비전 애니메이션을 대상으로 그들이 기대하고 평가하는 애니메이션의 내용적 특성들이 무엇인지, 그리고 연령과 성별에 따라 어떠한 차이를 보이는지 실증적 분석을 통해 연구함으로써 어린이들에게 미치는 텔레비전 애니메이션 효과를 보다 심층적으로 이해하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 애니메이션 평가에 대한 감상 기준

텔레비전 애니메이션을 대상으로 한 어린이들의 선호도, 기대, 그리고 평가에 대한 논의들은 일반적으로 두 가지 관점에서 연구되어진다. 첫 번째는 어린이들이 텔레비전 애니메이션에서 무엇을 좋아하고 감상하는가에 초점을 맞추었으며 구체적으로 어린이가 좋아하거나 보고자 하는 요소들이 무엇인지, 그리고 그 이유를 연구하였다. 두 번째는 어린이들을 만족시킬 수 있는 텔레비전 애니메이션의 질적 평가 기준들이 무엇인지에 대해 그들의 주관적 평가를 탐구했다. 물론 애니메이션을 포함한 전체 텔레비전 프로그램에 대한 초기 연구들에서 어린이들의 프로그램 감상과 그것에 대한 질적 평가 사이의 차이점들을 항상 인식하지는 않았다. 그 이유는 어린이들이 텔레비전 프로그램의 감상과 질적 평가를 구별할 수 있는지는 아직까지 증명되지 못했기 때문이지만 두 관점의 논의들을 개념적으로 구별하는 것은 매우 중요하다. 그러므로 본 연구는 두 가지 관점의 선행연구들을 분리해서 논의하기로 한다.

우선, 텔레비전 애니메이션 감상에 대한 대부분의 연구들은 어린이들이 애니메이션을 좋아하는 이유는 무엇이고, 어떠한 기준으로 감상하는지를 조사했다. Valkenburg과 Janssen(1999)의 연구에 의하면 어린이들이 애니메이션을 포함한 어린이 대상 프로그램에 매료되는 가장 큰 이유는 이해하기 쉽고 액션 장면이 많이 포함되어 있는 신나는 내용을 다루기 때문인 것으로 제시한다. 또한 웃음

을 유발하는 유머러스한 장면이나 대화 내용이 있고 프로그램에 자신이 되고 싶어 하는 인물이나 캐릭터가 등장하는 점도 어린이들에게 중요한 것으로 분석되었다. Nikken과 Voort(1997)의 연구에서는 어린이들이 평가하는 좋은 애니메이션이란 유머가 있고, 신나는 내용이어야 하고, 어린이들의 수준에 맞는 이해하기 쉬운 내용에 이미지의 질적 수준이 높은 것이라고 결과를 제시하고 있다. 이와 유사하게 Snoek과 Bouwman(1995)의 연구에서도 애니메이션이 긴장감을 주는 흥미진진한 내용이어야 하고, 유머가 있어야 하며, 시각적으로 좋은 이미지를 제공해야 한다는 점 등이 어린이들에게 중요하게 평가되는 것으로 나타났다.

국내의 연구에서 박동숙과 전경란(2000)은 텔레비전 애니메이션 <포켓몬스터>에 주목하여 어떤 장치들이 어린이들에게 재미를 느끼게 하는가를 텍스트를 통해 심층적으로 분석하였다. 내용분석 결과, <포켓몬스터>의 두드러진 재미 요인들은 전체 에피소드의 진행에서 계속 새로운 캐릭터가 등장하고 그 캐릭터를 중심으로 매번 다른 이야기를 구성해냄으로써 다양한 캐릭터의 매력이 극대화된다는 점, 등장인물의 비전형성을 강조하는 점, 개별 에피소드의 경우 단순한 플롯이지만 플롯의 변형이 지속적으로 이루어지고 시각적 자극을 강조하는 시퀀스의 연결이 두드러진다는 점, 등장인물의 대사에서 나타나는 언어놀이와 같은 유희적 장치를 활용하는 점, 그리고 어린이를 중심으로 인물 관계를 설정하고 있다는 점을 중요한 재미 요인으로 제시하였다.

애니메이션을 포함한 텔레비전 전체 프로그램에 대한 또 다른 연구들에서 주목할 부분은 이 연구

들 역시 유사한 결과들을 제시한다는 점이다. 예를 들어, Himmelweit(1958)는 초기 연구에서 10세에서 14세의 어린이들에게 그들이 텔레비전 프로그램에서 좋아하는 요소가 무엇인지를 조사했고 연구결과, 대부분의 어린이들은 네 가지 요소들을 언급하는 것으로 나타났다. 첫째는 탐정, 살인, 미스터리 혹은 스릴러(27%), 둘째는 모험, 서부극, 혹은 자극적인 장면(18%), 셋째는 코미디, 혹은 행복을 느끼게 해주는 장면(11%), 넷째는 로맨틱한 장면(9%) 순으로 언급하였다. 또한 성별에 따른 결과를 보면, 남자 어린이들은 모험이나 서부극, 그리고 자극적인 장면을 언급했던 반면, 여자 어린이들은 로맨틱한 장면이나 내용을 언급하였다. Gunter(1991)는 뉴스, 교육, 드라마, 게임, 그리고 스포츠 프로그램들에 대한 어린이들의 평가를 연구하였다. 7세에서 15세 사이의 어린이들은 프로그램 장면들을 본 이후에 인터뷰를 실시했고 인터뷰 분석 결과, 유머, 액션, 서스펜스, 리얼리즘(실제 생활에서 일어날 수 있는 사건들), 교훈(교육용), 독특함(이야기 구성), 인지능력, 정체성, 그리고 이해성 등의 프로그램 특성들을 언급하였다. Hart Research Associates(1996)의 연구 보고서에서는 10세에서 17세 사이의 어린이에게 좋은 프로그램(그들이 보기 원하는 것)과 나쁜 프로그램(그들이 보기 싫은 것)의 대표적인 요소들에 대해 설문조사를 실시했다. 응답결과, 좋은 프로그램은 유머(45%), 액션 혹은 서스펜스(21%), 비폭력(9%), 교훈을 주거나 메시지를 전달하는 것(8%)을 담고 있고, 재미를 느끼게 하거나 강한 인상을 주는 것(7%)으로 나타났다. 반면, 나쁜 프로그램은 매우 폭력적이고 잔혹한 것(37%), 신성 모독적인 것(19%), 재

미가 없는 것(18%), 오래된 것(9%), 섹스 혹은 나체를 보여주는 것(8%), 그리고 액션이 없는 것(6%)으로 나타났다.

이와 같은 연구결과들은 종합해 보면, 어린이들은 텔레비전 애니메이션에서 재미, 액션, 서스펜스, 무해성, 이해성, 리얼리즘(사실성), 교육적 교훈, 그리고 로맨스(순정성) 등의 다양한 요소들을 기대하고 감상한다는 점을 확인할 수 있었다.

2. 애니메이션 평가에 대한 질적 기준

다음으로, 어린이들을 만족시킬 수 있는 텔레비전 애니메이션의 질적 평가 기준들은 무엇이고 어떠한 연구방법으로 진행되었는지에 대한 선행연구들은 검토한다.

Snoek과 Bouwman(1995)의 연구에서 어린이들은 네 가지 타입들의 텔레비전 애니메이션을 보고 8가지(액션, 정체성, 서스펜스, 유머, 재미, 교훈, 이미지의 질, 그리고 사운드의 질) 질적 기준을 제시한다. 제시된 질적 기준을 기초로 각각의 기준이 다른 애니메이션들의 평가에서 어떻게 중요한지를 질문했고 분석결과, 다중회귀 분석은 4가지 질적 기준(유머, 서스펜스, 재미, 그리고 이미지의 질)이 애니메이션에 대한 일반적인 평가를 추측하는데 유의미한 결과를 나타냈다. 그러나 조사 결과에도 불구하고, 4가지 질적 기준이 어린이들이 텔레비전 애니메이션의 평가에 적용하는 가장 중요한 기준으로 일반화하기에는 분명하지 않다. 그 이유는 최초의 8가지 질적 기준들이 연구자들에 따라 우선 순위가 다르게 나타났기 때문이다. 그러므로 이해

성, 진실성과 같이 어린이가 자발적으로 적용하는 중요한 다른 기준들은 탐구될 수 없었을 것이다. Nikken과 Voort(1997)는 어린이들이 텔레비전 프로그램의 네 가지 타입에 적용하는 질적 기준을 조사했고 9세에서 12세 사이의 어린이들은 각각의 프로그램 타입을 위한 52개의 진술문에 응답했다. 진술문에 대한 인자 분석 결과, 9가지의 질적 기준들을 도출했다. 분석 결과를 요약하면, 텔레비전 프로그램은 유머러스하고, 몰입시키고(매혹시키고), 신뢰할 수 있고(삶의 진리), 무해하고(섹스, 폭력, 신성모독이 없는), 그리고 편안할 수 있어야 한다고 제시한다. 가장 작은 비중을 차지한 것은 어린이를 이상하게 만드는 자극과 역할 모델들의 존재에 대한 의견이었다.

이와 같이, 어린이들의 텔레비전 애니메이션 감상에 대한 연구들이나 질적 평가 기준에 대한 연구들이 서로 상이한 연구방법들에도 불구하고 두 가지 관점의 연구들은 대체로 유사한 결과들을 제시한다. 하지만 어린이들의 텔레비전 애니메이션 감상에 대한 연구들이 그들의 자발적인 반응들에 의존하는 반면, 어린이들의 질적 평가 기준들에 대한 연구들은 연구자들이 미리 정해 놓은 질적 기준에 근거하기 때문에 이러한 접근방법은 어린이들이 자발적으로 제안했던 질적 기준들을 무시할지도 모른다는 위험성을 안고 있다. 이러한 맥락에서, Valkenburg과 Janssen(1999)은 앞에서 언급했던 두 가지 관점의 연구에서 중복되는 상당수의 결과들에 주목하고 질적 기준들을 근거하여 실증적인 연구방법을 병행하였다. 그들은 6세에서 11세의 어린이들을 대상으로 텔레비전 프로그램의 특성과 평가 기준을 연구하기 위해 1차로 인터뷰를

실시했고, 어린이들이 언급한 내용들을 분석하여 2차로 설문지를 작성하여 설문조사했다. 연구결과, 어린이들이 텔레비전 프로그램에서 가장 중요한 특성들로 평가하는 요인들은 이해력, 액션, 유머, 흥미, 무해성, 사실성, 폭력성, 그리고 로맨스 순으로 나타났다. 또한 남자 어린이들은 액션과 폭력성을 가장 중요하게 평가하는 반면, 여자 어린이들은 무해성과 이해성을 가장 중요하게 평가하는 것으로 나타났다.

결국, 이와 같은 연구 결과들은 어린이들이 애니메이션을 좋아하는 이유는 무엇이고, 어떠한 특성에서 재미를 얻는지, 그리고 어떠한 기준으로 평가하는지를 유사하게 보여주고 있다. 때문에 제시된 연구결과를 통해 수용자의 입장에서 어린이들이 텔레비전 애니메이션에서 기대하고 평가하는 바가 무엇인지를 추측할 수 있을 것이다.

III. 연구문제

본 연구의 목적은 어린이들이 텔레비전 애니메이션을 통해서 무엇을 좋아하고 감상하는가에 대한 연구와 함께 어떠한 질적 기준을 통해 평가하는지를 실증적으로 분석하는 것이다. 우선, 앞에서 논의한 두 가지 관점의 선행연구에서 중복되는 상당수의 결과들에도 불구하고 평가에 대한 질적 기준들을 실증적으로 규명해하기 위해서는 몇 가지 문제점을 안고 있다. 예를 들어, Valkenburg과 Janssen(1999)이 제시하였던 8가지 평가 요인들(이해력, 액션, 유머, 흥미, 무해성, 사실성, 폭력성, 로맨스)을 위해 구성된 다양한 항목들은 연구 대상

자인 어린이들이 경험적으로 구별할 수 없을 수도 있고, 서로 동일하거나 관련되어 있을 수도 있기 때문에 이 항목들을 개별적으로 분석하기 상당히 어렵다. 특히, 어린이들은 이러한 항목들에 대해 고정된 개념을 가지고 있지 않기 때문에 예상되는 결과들을 공식화하기에는 문제가 따른다. 따라서 본 연구에서는 인터뷰를 통해 얻어진 어린이들의 자발적인 언급내용들을 토대로 질문지를 작성하고 양적인 측정을 통해 도출된 요인들 간의 상대적인 중요도만을 검증하는 것으로 연구범위를 제한하기로 한다. 추가적으로 선행연구들이 제시했던 연령과 성별에 따른 평가 요인들의 차이가 실제로 나타나는지를 검증하고 각각의 평가 요인들이 서로 어떻게 연관되어 있는가를 확인하고자 한다. 이와 관련하여 구체적으로 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. 어린이들이 텔레비전 애니메이션에서 가장 중요하게 감상하고 기대하는 평가 요인들은 무엇이고 평가 요인들에 대한 상대적 중요도는 어떠한가?

연구문제 2. 어린이들의 연령대나 성별에 따라 텔레비전 애니메이션에 대한 평가 요인들이 어떠한 차이점을 보이는가?

연구문제 3. 어린이들의 텔레비전 애니메이션 평가 요인들은 서로 어떠한 상관관계를 보이는가?

IV. 연구방법

1. 연구대상

본 연구를 위해 초등학교 1학년에서 4학년까지의 어린이 120명이 본 연구의 인터뷰와 설문지 응답에 참여했다. 도심지역의 두 초등학교를 대상으로 조사했으며 각반의 남녀비율(남자: N=58, 여자: N=62)을 같이하여 각각 20명씩 6그룹을 형성하여 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰 진행자들은 영상관련 대학원생 6명이 참여했다.

2. 분석방법

우선, 각각의 그룹에서 먼저 인터뷰 방식에 친숙해지기 위해 인터뷰 진행자들은 어린이들에게 텔레비전 애니메이션에서 가장 보고 싶어 하는 프로그램이 무엇인지에 대해 질문하였고, 애니메이션에 등장하는 캐릭터들 중 가장 좋아하는 캐릭터는 무엇인지에 대한 일반적인 질문을 제시하였다. 다음으로 텔레비전 애니메이션의 질적 기준의 평가지표를 도출하기 위해 모든 어린이들에게 “만약에 여러분이 텔레비전 애니메이션을 만든다고 생각하세요. 그렇다면 어떤 내용의 애니메이션을 만들고 싶나요?”라고 질문하였다. 응답을 하지 않는 어린이에게 체계적인 조언을 해주었고, 결국 모든 어린이들은 인터뷰에 응답하였다.

녹음된 인터뷰 내용들의 내용분석 결과, 대부분의 어린이들은 기존의 선행연구 결과들과 유사하게 재미, 액션, 폭력, 무해, 순정, 이해, 사실 등에 관련된 내용에 대해서 반복적으로 언급하였다. 특히, 남자 어린이들은 주로 액션이나 폭력성에 대해서 언급한 반면, 여자 어린이들은 주로 재미, 무해, 순정 등에 대해서 언급하였다. 본 연구는 인터뷰를

통한 내용분석의 결과와 선행 연구들에서 사용되었던 연구방법에 기초하여 30개 문항으로 이루어진 설문지를 작성했다. 각 문항들의 구체적인 평가는 리커트형 5점 척도로 “매우 그렇다.”에서부터 “전혀 그렇지 않다.”까지로 측정했다. 기타 변인들로는 성별, 연령, 학년과 같은 인구통계학적 변인들이 포함되었다.

V. 연구결과

1. 어린이의 텔레비전 애니메이션 평가 요인

우선, 텔레비전 애니메이션에서 어린이가 평가하는 항목들의 구조 차원을 결정하기 위해 요인분석(factor analysis)을 실시했다. 추출 방법은 주성분 분석을 적용하였고 30개 항목들에 대한 추출 고유값 기준은 1.00 이상으로 설정하였다. 또한 대부분의 선행연구들에서 요인들 간에 어느 정도의 상관관계가 존재하는 것에 주목하고 요인축의 회전은 오블리민(oblimin) 방식을 이용하였다.

최초 분석결과, 8가지의 요인들을 산출했지만 이 요인들 중 한 가지는 하나의 항목 또는 두 개의 개념적으로 중복되는 항목들로 구성되어 있기 때문에 사용될 수 없었다. 예를 들어, Valkenburg과 Janssen(1999)이 제시하였던 흥미와 유머에 대한 항목들은 연구 대상자인 어린이들이 경험적으로 구별할 수 없고 서로 관련되어 있는 것으로 판단되기 때문에 이 항목들을 개별적으로 분석하지

| 항목 | 요인1 재미 | 요인2 폭력성 | 요인3 사실성 | 요인4 이해력 | 요인5 무해성 | 요인6 순정성 | 요인7 액션 | 공동성 |
|------------------------|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|------|
| 1. 즐겁고 신나야 | .773 | | | | | | | .698 |
| 2. 웃음이 나와야 | .760 | | | | | | | .727 |
| 3. 새롭고 흥미로운 내용 이어야 | .824 | | | | | | | .860 |
| 4. 행복하게 만들어야 | .486 | | | | | | | .564 |
| 5. 싸움이 치열해야 | | .834 | | | | | | .879 |
| 6. 악당들은 죽어야 | | .743 | | | | | | .706 |
| 7. 총싸움이나 칼싸움 등이 있어야 | | .841 | | | | | | .895 |
| 8. 내용이나 장면이 무서워야 | | .686 | | | | | | .687 |
| 9. 따라할 수 있는 싸움 기술이 있어야 | | .777 | | | | | | .823 |
| 10. 내용이 진짜 같아야 | | | .897 | | | | | .823 |
| 11. 어린이들의 행동 같아야 | | | .516 | | | | | .657 |
| 12. 해본 적이 있는 행동이어야 | | | .506 | | | | | .792 |
| 13. 그림이 진짜처럼 보여야 | | | .586 | | | | | .699 |
| 14. 내용이 이해하기 쉬어야 | | | | .846 | | | | .794 |
| 15. 대사가 간단해야 | | | | .881 | | | | .810 |
| 16. 그림이 무엇인지 확실히 알아야 | | | | .619 | | | | .649 |
| 17. 너무 무섭지 않아야 | | | | | .630 | | | .579 |
| 18. 폭력적이지 않아야 | | | | | .581 | | | .757 |
| 19. 나쁜 말을 하지 않아야 | | | | | .526 | | | .739 |
| 20. 주인공들이 서로 도와야 | | | | | | .441 | | .775 |
| 21. 주인공들이 거짓말을 하지 말아야 | | | | | | .611 | | .761 |
| 22. 주인공은 착해야 | | | | | | .798 | | .739 |
| 23. 약자를 구해야 | | | | | | .570 | | .784 |
| 24. 서로 좋아하고 사랑해야 | | | | | | .719 | | .757 |
| 25. 주인공들이 잘생기고 예뻐야 | | | | | | .597 | | .686 |
| 26. 액션이 많아야 | | | | | | | .647 | .656 |
| 27. 주인공은 용감해야 | | | | | | | .779 | .781 |
| 28. 주인공은 힘이 세야 | | | | | | | .734 | .602 |
| 29. 손에 땀이 날 정도로 긴장돼야 | | | | | | | .630 | .585 |
| 30. 효과가 강해야 | | | | | | | .538 | .492 |
| 내적신뢰도(Cronbach'a) | .725 | .608 | .705 | .760 | | | | |

요인추출 방법: 주성분 분석.

회전 방법: Kaiser 정규화가 있는 오블리민.

<표 1> 각 평가 항목들에 대한 요인분석

않았다. 대신에 흥미와 유머에 대한 항목들을 재미란 개념을 반영하여 하나의 요인으로 구성하였다. 결국, 신뢰할 수 있는 다변 항목 스케일을 구성하기 위해 7가지 요인들에 한정하여 제 2원리 주성분 분석을 실시하였고 모든 요인들은 <표 1>과 같

이 확인될 수 있었다. 신뢰성 검사 결과, 각 항목들의 Cronbach a 계수는 대부분 신뢰할 만한 수준이라고 판단할 수 있었고 대부분의 항목들은 각 해당 요인에 차별적으로 적재되는 것으로 나타났다. 최종적으로, 선행연구들을 기초로 상정되었던

요인들과 유사한 7가지 평가 요인들, 즉 재미, 폭력성, 사실성, 이해력, 무해성, 순정성, 액션에 대한 분석을 진행하였다.

2. 요인들의 상대적 중요도와 집단 간 차이

7가지 평가 요인들에 대한 상대적 중요도와 집단 간 차이를 분석하기 위해 집단별 평균분석을 실시했다. 분석결과, <표 2>와 같이 어린이들이 텔레비전 애니메이션에서 가장 중요하게 평가하는 요인들의 평균값은 재미(4.38)와 액션(4.20)이었고, 무해성(4.16), 순정성(3.88), 사실성(3.87), 이해력(3.54), 그리고 폭력성(2.80) 순으로 나타났다. 상대

적 중요도의 연구결과에서 주목할 부분은 이해력에 대한 요인의 평균값이다. 이는 이해력에 대한 요인이 상대적으로 가장 중요하게 나타났던 Valkenburg과 Janssen(1999)의 연구결과나 기존의 선행연구들과 대치되고 오히려 폭력성 다음으로 가장 낮은 평균값을 보인다는 점이다. 이러한 연구 결과는 선행연구 당시의 어린이들보다 최근의 어린이들이 상대적으로 텔레비전 프로그램에 노출되는 시청량이 증가하는 추세와 관계되기도 하겠지만 인터뷰 진행과정에서도 나타났듯이 어린이들이 이미 높은 이해능력을 필요로 하는 다양한 타 프로그램(드라마, 교육, 오락, 쇼 프로그램 등)을 경험한 상태이기 때문에 애니메이션의 이해능력에

| 평가 요인 | 전체평균 (N=120) | 성별 | | 학년별 | |
|-------|-----------------|--------------|--------------|---------------|---------------|
| | | 남자 (N=58) | 여자 (N=62) | 저학년 (N=60) | 고학년 (N=60) |
| 재미 | 4.38(.51) | 4.57(.40) | 4.19(.54) | 4.48(.47) | 4.27(.53) |
| 액션 | 4.20(.57) | 4.56(.44) | 3.85(.46) | 4.38(.52) | 4.02(.57) |
| 무해성 | 4.16(.62) | 3.95(.61) | 4.35(.57) | 4.33(.52) | 3.99(.67) |
| 순정성 | 3.88(.66) | 3.74(.57) | 4.01(.74) | 4.06(.62) | 3.70(.66) |
| 사실성 | 3.87(.68) | 3.93(.74) | 3.81(.63) | 4.07(.62) | 3.66(.69) |
| 이해력 | 3.54(.62) | 3.47(.65) | 3.61(.59) | 3.79(.51) | 3.29(.62) |
| 폭력성 | 2.80(.83) | 3.74(.73) | 1.92(.65) | 2.76(.69) | 2.83(.74) |

<표 2> 평가 요인들에 대한 집단별 평균분석

| | 자유도 | 평균제곱 | F | 유의확률 |
|------|-----|------|-------|------|
| 집단-간 | 6 | .467 | 4.024 | .001 |
| 집단-내 | 113 | .116 | | |
| 합계 | 119 | | | |

<표 3> 평가 요인들에 대한 차이검증

대한 중요도가 상대적으로 낮게 평가되는 결과로 해석될 수 있다. 상대적 중요도에 대한 유의도 검증 결과(ANOVA), <표 3>과 같이 F값은 4.024이고 자유도는 6과 114, 그리고 유의확률은 0.001로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. Scheffe의 사후검증 결과는 폭력성이 재미와 다른 요인들과

집단 간의 평균값에서 주목할 부분은 폭력성의 요인에서 남녀 간의 평균값이 큰 차이를 보인다는 점이다. 이는 남자 어린이들의 경우 어느 정도 폭력성을 중요하게 평가하지만 상대적으로 여자 어린이들(폭력성에 대한 평가가 가장 낮음)은 폭력성과 반대되는 무해성을 중요하게 평가한다는 것이

| 평가요인 | 집단 | 제곱합 | F | 유의확률 |
|------|-----|--------|---------|------|
| 재미 | 성별 | 4.327 | 18.624 | .000 |
| | 학년별 | 1.355 | 5.260 | .024 |
| 폭력성 | 성별 | 99.131 | 157.331 | .000 |
| | 학년별 | .147 | .100 | .752 |
| 사실성 | 성별 | .407 | .856 | .357 |
| | 학년별 | 5.002 | 11.462 | .001 |
| 이해력 | 성별 | .601 | 1.555 | .215 |
| | 학년별 | 7.500 | 22.864 | .000 |
| 무해성 | 성별 | 4.741 | 13.460 | .000 |
| | 학년별 | 3.389 | 9.319 | .003 |
| 순정성 | 성별 | 2.083 | 4.844 | .030 |
| | 학년별 | 4.033 | 9.757 | .002 |
| 액션 | 성별 | 15.145 | 72.248 | .000 |
| | 학년별 | 3.816 | 12.487 | .001 |

<표 4> 평가 요인들에 대한 집단별 분산분석

차이가 있고 액션과는 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 재미는 액션을 제외한 모든 요인들과 차이가 나타났고, 이해력, 무해성, 순정성은 폭력성을 제외한 요인들에서 유의미한 차이가 나타났다.

성별에 따른 평균값을 보면, 남자 어린이들이 가장 중요하게 평가하는 요인들은 재미(4.57)와 액션(4.56)이었고, 무해성(3.95), 사실성(3.88), 폭력성(3.74), 순정성(3.74), 그리고 이해력(3.47) 순으로 나타났다. 반면, 여자 어린이들이 가장 중요하게 평가하는 요인들은 무해성(4.35)와 재미(4.19)였고, 순정성(4.01), 액션(3.85), 사실성(3.81), 이해력(3.61), 그리고 폭력성(1.92) 순으로 나타났다. 성별에 따른

다. 이러한 성별에 따른 연구결과는 여자 어린이들보다 남자 어린이들이 액션과 폭력을 더욱 중요하게 평가한다는 선행연구들과 일치하고 매체의 효과연구에서 더욱 분명한 결과로 인식될 수 있다.

학년별 평균값에서는 특별한 차이점을 확인할 수 없었지만 저학년(1-2학년)의 어린이들이 고학년(3-4학년)의 어린이들보다 무해성과 순정성에서 더욱 중점을 두고 평가하는 것으로 나타났다.

집단 간의 차이 검증에 대한 <표 4>의 분산분석 결과를 보면, 성별에 따라서는 사실성과 이해력을 제외하고 대부분의 요인들에서 유의미한 차이를 확인할 수 있었고 학년별에 따라서는 폭력성을 제

외한 모든 요인들에서 유의미한 차이를 확인할 수 있었다.

3. 평가 요인들의 상관관계

마지막으로, 텔레비전 애니메이션에서 어린이들이 평가하는 각각의 7가지 요인들이 서로 어떻게 연관되어 있는가를 조사하기 위해 상관관계를 분석했다. <표 5>의 상관분석결과를 보면, 폭력성과 무해성을 제외한 대부분의 평가요인들은 서로 긍정적으로 상호 관련되어 지는 것으로 나타났다. 구체적으로 재미는 사실성과 액션에서 정적인 상관관계가 상당히 깊게 나타난 반면, 폭력성은 선행연구들의 결과와 동일하게 무해성과 매우 깊은 부정

맥락에서 해석되어진다. 실제로 폭력과 액션의 특성들은 많은 점에서 다르게 작용한다. 액션은 재미와 사실성에 긍정적으로 관련되는 반면, 폭력적 특성은 이 변수들과 부정적으로 관계되거나 관계가 깊지 않음을 확인할 수 있었다.

VI. 결론

1. 연구의 요약

본 연구의 목적은 어린이들이 텔레비전 애니메이션을 통해서 무엇을 좋아하고 감상하는가에 대

| | 재미 | 폭력성 | 사실성 | 이해력 | 무해성 | 순정성 |
|-----|----------|-----------|----------|----------|----------|------|
| 폭력성 | .252(**) | | | | | |
| 사실성 | .479(**) | .262(**) | | | | |
| 이해력 | .235(**) | -.114 | .529(**) | | | |
| 무해성 | .155 | -.602(**) | -.132 | .247(**) | | |
| 순정성 | .320(**) | -.276(**) | .213(*) | .253(**) | .567(**) | |
| 액션 | .462(**) | .268(**) | .393(**) | .162 | -.227(*) | .050 |

** 상관계수는 0.01 수준(양쪽)에서 유의함. * 상관계수는 0.05 수준(양쪽)에서 유의함.

<표 5> 평가 요인들에 대한 상관분석

적인 상관관계를 보여준다. 사실성은 이해력과 매우 깊은 정적인 상관관계를 보여 주고 무해성은 순정성과 상당히 깊은 정적인 상관관계를 보여 준다. 비교적 관련성이 낮은 액션과 폭력 사이의 관계는 애니메이션의 액션을 평가하는 어린이들이 반드시 애니메이션의 폭력성을 평가하는 것이 아니며, 반대의 경우도 마찬가지라는 점을 제시한 Valkenburg과 Janssen(1999)의 연구결과와도 같은

한 연구와 함께 어떠한 질적 기준을 통해 평가하는지를 실증적으로 분석하는 것이다. 이를 위해 기존의 선행연구 결과들과 초등학교 1학년에서 4학년까지의 어린이들을 대상으로 한 질적 지표 연구 결과에 근거하여 설문지를 작성하고 어린이들이 평가하는 텔레비전 애니메이션의 특성들을 단계적으로 분석하였다.

첫 번째 단계에서는 어린이들이 평가하는 항목

들의 구조 차원을 결정하기 위해 요인분석을 실시했고 재미, 폭력성, 사실성, 이해력, 무해성, 순정성, 액션의 7가지 평가 요인들을 추출하였다.

두 번째 단계에서는 상대적 중요도를 분석하기 위해 평가 요인들에 대한 집단별 평균분석을 실시했고 전체 평균에 대한 분석결과, 어린이들이 텔레비전 애니메이션에서 가장 중요하게 평가하는 요인들은 재미와 액션이었고, 다음으로 무해성, 순정성, 사실성, 이해력, 폭력성 순으로 나타났다. 주목할 부분은 전체 요인에서 가장 비중을 적게 차지한 것은 폭력성으로 나타난 점이다. 또한 이해력에 대한 요인이 상대적으로 가장 중요하게 나타났던 선행연구들과 반대되는 결과로 폭력성 다음으로 낮은 평균값을 보였다는 점이다. 이러한 연구결과는 어린이들은 이미 높은 이해능력을 필요로 하는 타 프로그램을 경험한 이유로 해석되어 졌지만 이해능력에 대해서는 향후 추가적인 논의가 필요할 것으로 판단되어진다.

세 번째 단계에서는 성별과 학년에 따른 집단 간 차이를 확인하고 검증하였다, 성별에 따른 분석결과, 남자 어린이들의 경우 텔레비전 애니메이션에서 재미와 액션에 대한 평가에 주력하는 반면, 상대적으로 여자 어린이들의 경우, 무해성과 재미에 대한 평가에 주력하는 것으로 나타났다. 주목할 부분은 폭력성의 요인에서 남녀 간의 평균값이 큰 차이를 보인다는 점이다. 이는 남자 어린이들의 경우 어느 정도 폭력성에 대한 평가에 주력하지만 상대적으로 여자 어린이들은 폭력성과 반대되는 무해성에 대한 평가에 주력한다는 것이다. 이러한 연구결과는 여자 어린이들보다 남자 어린이들이 액션과 폭력을 더욱 중요하게 평가한다는 선행연

구들과 일치하고 여자 어린이들이 미디어의 폭력적 묘사에 더욱 크게 반응하기 때문에 상대적으로 무해성의 평가에 주력했던 것으로 해석되어진다. 학년별에 따른 분석결과는 특별한 차이점을 확인할 수 없었고, 다만 저학년(1-2학년)의 어린이들이 고학년(3-4학년)의 어린이들보다 무해성과 순정성에서 더욱 중점을 두고 평가하는 것으로 나타났다. 집단 간의 차이 검증에서는 성별에 따라 사실성과 이해력을 제외하고 대부분의 요인들에서 유의미한 차이를 확인할 수 있었고, 학년별에 따라서는 폭력성을 제외한 모든 요인들에서 유의미한 차이를 확인할 수 있었다.

마지막 단계에서는 텔레비전 애니메이션에서 어린이들이 평가하는 각각의 요인들이 서로 어떻게 연관되어 있는가를 분석하였고 상관분석결과, 폭력성과 무해성을 제외한 대부분의 평가요인들은 서로 긍정적으로 상호 관련되어 지는 것으로 나타났다. 주목할 부분은 비교적 관련성이 낮은 액션과 폭력 사이의 관계이다. 이는 액션을 평가하는 대부분의 어린이들이 반드시 애니메이션의 폭력성을 평가하는 것이 아니며 반대의 경우도 마찬가지라는 점을 제시한 선행연구들의 결과와도 같은 맥락에서 해석되어진다. 실제로 폭력과 액션의 특성들은 많은 점에서 다르게 작용한다. 액션은 재미와 사실성에 긍정적으로 관련되는 반면, 폭력적 특성은 이 변수들과 부정적으로 관계되거나 관계가 깊지 않음을 확인할 수 있었다.

2. 연구의 한계점 및 의의

본 연구는 어린이들이 텔레비전 애니메이션을 어떠한 질적 기준으로 평가하는지, 그리고 연령대와 성별에 따라 어떠한 차이를 보이는지 실증적으로 분석하였다. 서두에서도 언급하였듯이 애니메이션의 매체적 특성이 어린이의 신체적 성장 또는 정신적 발달과정에서 매우 중요한 영향력을 행사하기 때문에 학문적 논의는 다양한 관점에서 연구되어지고 있지만 실증적이고 체계적인 분석 자료가 상대적으로 부족한 시점에서 본 연구는 중요한 의의를 함축하고 있다. 하지만 선행연구들에서도 언급하였듯이 어린이들을 대상으로 하는 질적 기준들을 실증적으로 분석하기에는 몇 가지 한계점들이 존재한다는 것을 부정할 수 없다.

첫 번째로 질적 기준으로 제시한 평가 요인들이 어린이들에게 개념적으로 명확하게 구별되었는가는 점이다. 예를 들어, 재미란 개념이 흥미나 유머 등을 포함하고는 있지만 액션이나 폭력, 그리고 공포를 느끼게 하는 개념들이 어린이들에게는 재미있는 것으로 평가되어질 수도 있다는 것이다. 또한 선행연구들에서 액션과 폭력성은 분리된 특성으로 제시되었고 본 연구에서도 같은 결과로 나타났다. 남자 어린이들의 경우 액션 특성에 폭력성에 대한 개념이 많은 부분 포함되어 있는 것으로 인식할 수도 있다. 유감스럽게도 선행연구들을 통해서도 어린이들이 이와 같은 질적 기준들의 개념에 대하여 정교한 판단을 내릴 수 있다는 제시는 아직까지 존재하지 않고 있기 때문에 본 연구 역시 이러한 한계점을 가진다.

두 번째로 본 연구는 텔레비전 애니메이션만을 주목한 연구이지만 조사대상의 어린이들이 대부분 이미 타 프로그램에 노출되어있다는 점이다. 인터

뷰 진행과정에서도 나타났듯이 어린이들은 이미 높은 이해능력을 필요로 하는 타 프로그램을 경험한 상태이기 때문에 이해능력에 대한 중요도가 상대적으로 낮게 평가되는 점도 같은 맥락으로 이해될 것이다. 또한 어린이들은 높은 질적 등급의 프로그램과 좋아하는 오락 프로그램의 특성들을 구별하기 어려울 수 있기 때문에 가장 좋아하는 평가 기준을 질문 받았을 때 동일한 특성들을 혼동하여 언급하였을 가능성도 배제할 수 없다.

마지막으로 본 연구는 학년별 즉, 연령대에 따라 차이가 나타날 것으로 예상하였으나 연구결과 특이한 차이점을 발견할 수 없었다는 점이다. 이는 인터뷰 과정에서도 확인된 바와 같이 고학년들일수록 애니메이션을 시청하는 비율이 감소하고 오히려 타 프로그램을 시청하는 비율이 증가하는 사실과 무관하지 않을 것이다. 또한 사회적 측면에서 지상파 3사의 애니메이션 편성비율 감소나 교육환경 변화 등에 따른 추가적인 원인들이 연구결과에 영향을 끼쳤을 수도 있다.

본 연구는 이러한 한계점들을 인식하고 가능한 연구범위 내에서 가장 기본적인 실증적 분석에 초점을 맞추었다. 그러나 많은 결과들이 선행연구들과 일치함에도 불구하고 아직까지 연구결과를 일반화하기에는 제한적일 수밖에 없다. 따라서 향후 추가적인 연구에서는 보다 실증적인 연구방법과 연구과정에서 생겨날 수 있는 혼동된 개념들에 대한 명확한 정의가 필요할 것이다. 만약 이러한 연구가 지속적으로 진행된다면 학문적으로 애니메이션을 통해 연계 되는 어린이들의 구체적인 사고 가치관의 구조 또는 모형을 실증적으로 제시할 수 있을 것이다. 또한 최근 어려움을 겪고 있는 국내

애니메이션 산업의 새로운 방향을 모색하는 보다 설득력 있는 자료로 활용될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 김순택, 「TV 만화영화와 교육적 영향」, 『방송 연구』, 가을호, 1983.
- 박동숙, 전경란, 「<포켓몬스터>의 재미 요인 분석」, 『한국언론학보』, 제 44-3호, 2000.
- 변동현, 김영기, 「어린이들의 텔레비전 만화영화 수용과 관련한 가치관 유형 연구」, 『한국언론학보』, 제 30호, 1993.
- Astington, The child's discovery of the mind, Harvard University Press, 1993
- Cantor & Nathason, Predictors of children's interest in violent television programs, Journal of Broadcasting & Electronic Media, 1997.
- Clifford, Gunter & McALEER, Television and children, Hillsdale, NJ: Erlbaum., 1995.
- Colins, Children's comprehension of television content, Sage, 1982.
- Gunter, MacAleer, Children and Television, Cambridge: Polity Press, 1991.
- Hawkins & Pingree, Activity in the effects of television on children, Perspectives on media effects, Erlbaum, 1986.
- Nikken & Voort, "Children's Quality Standards: Children's View on Quality Standards for Children's Television Programs", Journal of Education, No. 23, 1997.
- Robert Lewis Shayon, Television and our Children, Green & Company, 1951.
- Rubin, A uses-and-gratifications perspective, Erlbaum, 1994.
- Signorielli, A sourcebook on Children and Television, Greenwood Press, 1991.
- Snoek & Bouwman, "Wat kinderen leuk vinden aan tekenfilms", Massacommuniate, No. 22, 1992.
- Urwin, "Turtle Power: Illusion and Imagination in Children's Play", BFI, 1995.
- Valkenburg and Janssen, "What do Children Value in Entertainment Programs?", Journal of Communication, No. 49, 1999.
- Valkenburg & Voort, The influence of television on daydreaming and creative imagination, Psychological Bulletin, 116, 1994.
- Winick & Winick, The Television Experience: What children See, Sage, 1979.

ABSTRACT

Evaluation Factors of Children for Television Animation

So, Yo-Hwan*, Kim, Jun-Soo

This research investigated which evaluation factors in children's television animation programs children between 7 and 11 years of age value. We collected data by means of questionnaires among 120 children of elementary school first through fourth graders. As research result, the most important evaluation factors for children were fun and action, closely followed by innocuousness, purity, realism, comprehensibility, and violence respectively. Boys in both samples attached more value to fun and action in a children's television animation, whereas girls in both samples attached more value to innocuousness and fun.

Key Word : Children, Television animation, Evaluation factor for

논문 투고일: 7월 14일

논문 심사일 : 2009년 7월 29일

게재 확정일 : 2009년 8월 19일

소요환

한남대학교 멀티미디어학부 교수

(306-791) 대전광역시 대덕구 오정동 133

Tel : 042-629-8337

artso@hnu.kr

김준수

한남대학교 멀티미디어학부 교수

(306-791) 대전광역시 대덕구 오정동 133

Tel : 042-629-8518

anijs@hnu.kr