

기억특성을 이용한 초등학교 애니메이션 교육방법에 관한 연구-암묵기억과 외현기억을 중심으로-

허혜영

국민대학교 디자인교육학과

정도성

국민대학교 공업디자인학과

Hu, Hye Young

Dept. of Design Education, KMU

Chung, Do Sung

Dept. of Industrial Design, KMU

• Key words: Memory trait, Animation

1. 서론

1-1. 연구목적 및 배경

인간은 감정을 지니고 있으며, 이를 표현하고 싶어하는 욕구를 가지고 있다. 이러한 욕구를 자연스럽게 이끌어내면서 자신의 느낌, 생각을 자유롭게 표현하며 성장할 수 있도록 다양한 교육프로그램을 제공하는 것이 중요하다. 특히 학생들의 상상력과 창의적인 사고를 개발하기 위해서는 흥미유발과 자유로운 사고를 할 수 있도록 효율적이며 체계성을 갖춘 학습 교육프로그램이 필요하다.

그러나, 오늘날 학교 교육은 학생 개개인의 개성과 특기를 살려 주지 못하고 있으며, 학부모의 높은 교육열로 인하여 사교육비가 날로 증가하고 있다. 특히 예체능의 경우에는 더욱 심각하며, 타 과목에 비해 조기교육이 이루어지지 못하고 있는 실정이다.

이에 따라 학부모의 과도한 사교육비 경감 방안 마련으로 초등학교에서는 방과후 특기·적성교육활동을 실시하고 있다. 따라서 그것의 교육과정과 구체적인 교육 교육프로그램을 어떻게 편성하여, 어떻게 운영할 것인가 하는 문제가 학교 교육에 있어서 중요한 과제로 대두된다.

애니메이션은 생명이 없는 물체에서 움직임을 주어 살아 움직이게 하는 영상물의 총칭이며, 아동들의 세계에서 가장 밀접한 관계를 유지하면서 아동들의 행동양식 및 정서에 큰 영향을 미친다. 아동들은 애니메이션을 통하여 시각(image), 청각(sound), 언어(text)적인 소재의 통합과 타영역의 지식과 기능을 습득하며, 정서적 몰입 등 집중력과 인내심을 키울 수 있다. 또한, 자연스럽게 영상화 사고 훈련이 이루어질 수 있는데, '영상화'란 애니메이션을 만들기 위해 그 이미지를 떠올려 보는 과정에서 일어나는 것을 말한다. 이러한 과정에서 빼놓을 수 없는 것이 기억이다. 인간에게 기억이 없다면 정상적인 일상생활을 할 수 없을 것이다.

인간은 기억이 있기에 다른 사람들과 구별되는 자아를 형성하여 유지할 수 있고, 각종 환경 상황에 적응할 수 있다. 그러나 한 개인의 기억수행은 다른 사람들과 다르며, 개인 내에서도 우리가 일상생활에서 접하는 수많은 사상들 중의 어떤 것들은 분명하게 기억할 수 있으며 어떤 것은 모호하게 기억할 수 있고 어떤 것은 아주 완전하게 망각되어 버린다. 더 잘 기억되는 것은 보다 지속적이고 강한 기억 흔적을 우리의 기억 속에 남겨서 시간의 흐름에 따른 흔적 소멸 속도가 비교적 느리기 때문에 더 잘 기억되는 것이라고 설명할 수도 있다.

디자인 행위에 영향을 주는 기억이 인간의 생활에 기여할 수 있기 위해서는 경험과 학습으로 이루어진 수많은 기억이 조합되어

이루어진다고 할 수 있다. 이와 같이 기억의 특성이 디자인에 영향을 주므로, 그 영향에 대하여 체계적인 접근과 연구가 필요하다고 할 수 있다.

이에 본 연구에서는 학습자의 잠재 능력을 최대한 개발하고 자기 표현의 기회를 확대할 수 있도록 기억특성을 적용한 애니메이션 교육 방안을 제시하는데 목적을 두었다.

1-2. 연구방법

본 연구자는 현재 초등학교 애니메이션 교육방법에 대한 연구가 미흡한점으로 적절한 애니메이션 교육을 위한 교육방법을 제시하기 위하여, 대학에서의 애니메이션이 교육되고 있는 교육과정을 분석하여 초등학교 학생 수준에 맞추어 교육 할 수 있도록 교육프로그램을 개발하였다.

이를 위해 먼저 5개 초등학교를 대상으로 교사, 학부모, 어린이 300명에게 설문지를 배부하였고, 서울 지역 Y초등학교 애니메이션 특기·적성반 아동들을 대상으로 실제 수업에 적용하여 결과를 분석하여 정리하였다.

2. 애니메이션 교육현황

애니메이션이라고 하면 단지 유아용 필름정도라고 치부되던 시절이 있었지만, 급속하게 발달하는 정보계통의 컴퓨터 기술로 인하여 비야호로 '영상의 시대'가 도래했다. 영상(映像)은, 예술과 창조, 문화와 생활, 연구와 교육 등, 다양한 영역이 복합적으로 겹쳐있고 그 기능과 특질도 여러 가지이다.

이와같은 '영상디자인' 교육은 각곳의 대학에 개설되어 다양한 장르로 전개되고 있다. 또한, '애니메이션 고등학교' '한국디지털미디어고등학교' 등의 설립으로 인하여 중등교육에 있어서 특성화 고등학교로 입지를 굳히고 있다. 이러한 애니메이션 교육은 초등학교 특기·적성교육에서의 애니메이션 교육으로 보다 적극적으로 이루어져야 하겠다.

2-1. 애니메이션의 개념과 특징

애니메이션의 어원은 라틴어의 'Anima'와 동사형 'Animare'에서 유래하였는데 'Anima'의 뜻은 '생명', '영혼', '정신'을 의미하며, 'Animare'의 뜻은 '생명을 부여하다'라는 의미가 있다.

애니메이션은 사물에다가 생명을 불어넣어 움직임을 준다는 뜻으로 필름, 오디오, 컴퓨터의 디스플레이, 멀티 플렉스, 홀로그래피 등을 주로 사용하는 시간, 운동, 빛에 대한 영상 언어 및 영상기술을 총칭하는 말이다.¹⁾ 애니메이션은 영상기 시대의 개막과 함

개 영화와 그 시작을 같이 했다고 볼 수 있으나, 연극이나 영화보다 더 넓고 무한한 세계를 표현할 수 있는 장점을 지니고 있다. 따라서, 애니메이션의 가장 큰 특징은 무한한 표현의 가능성을 들 수 있겠다.

2-2. 애니메이션의 교육적 활용 방안

정지된 그림을 그릴 때는 얻을 수 없는, 움직이는 영상을 만들려고 할 때 작동하는 보다 차원 높은 미적 능력을 계발 할 기회를 얻기 위해 애니메이션을 초등학교 특기적성 교육에 도입하려 하고자 한다. 현 초등학교 특기적성 교육에 '애니메이션'이 기여할 것으로 예상되는 기대효과는 다음과 같다.

첫째, 애니메이션은 아동들이 즐겨보는 장르로 그들의 관심을 쉽게 집중시킬 수 있다. 친숙한 애니메이션을 직접 제작해보면서 아이들의 흥미와 호기심을 자극하여 정서적 몰입을 강하게 일으킬 수 있다. 둘째, 시나리오 제작을 통하여 영상화 사고 훈련으로 창의적 사고를 촉진시킨다. '영상화'란 애니메이션을 만들기 위해 그 이미지를 떠올려 보는 과정에서 일어난다. 셋째, 자신이 경험하지 못했던 미지의 세계를 경험해봄으로써 자신의 창의적 능력을 알게됨으로써 자기에 대한 긍정적 자개념을 갖게 해준다.

3. 설문지 조사 및 분석

3-1. 조사 대상과 도구

- 1) 설문지 대상: 교사, 학부모, 어린이 각100명
- 2) 연구 적용 : 서울지역 Y초등학교 특기·적성반
- 3) 연구 대상 : 특기·적성반 남 20명, 여 20명 계 40명
- 4) 연구 기간 : 2004. 1. 23 ~ 2004. 4. 23

3-2. 설문지 분석

애니메이션 교육현황을 알아본 결과 창의적인 애니메이션을 교육하기 위해서는 시나리오 측면의 연구가 더 필요하고, 이론과목보다는 실기과목 수업을 선호하는 것으로 조사되었다. 또한 학부모들은 사교육비의 증가를 줄이고 학생들의 소질과 적성을 계발할 수 있는 다양한 기회 제공을 위하여 특기·적성교육의 필요성을 요구하고 있다는 것으로 조사되었다.

또한 학생들은 애니메이션에 대하여 호기심등 높은 관심을 지니고 있는 것으로 조사되었다. 특히 아동들이 선호하는 애니메이션 선호도는 다음 표와 같이 조사되었다.

[표 3-1] 방영되었던 만화영화 프로그램 선호도

순위	프로그램	시청률
1	아기공룡 둘리	26.7%
2	꼬비꼬비3	25.0%
3	슬램덩크	22.8%
4	지구용사 벡터맨	22.7%
5	우리는 챔피언	22.7%

4. 기억특성을 이용한 애니메이션 교육방법 제안 및 적용

- 1) 신진식, 컴퓨터 애니메이션, 서울:한국문연, 1989

실제로 인간의 기억은 흥미롭고 강력한 입력 자극을 받거나 여러 번 반복해서 제시되는 자극이 불안정기를 거쳐 굳어진 기억으로 형성되어야 오래도록 망각되지 않는 장기기억으로 남을 수 있다고 한다. 장기기억은 흔히 직접 검사로 측정되는 외현기억과 간접 검사에 의해 재어지는 암묵기억으로 구분된다. 외현기억은 의식적인 사고를 포함하는 기억이다(Kelley & Lindsay, 1996). 암묵기억은 과거 학습에 대한 의식적 참조나 자각이 요구되지 않는 기억을 지칭한다(Kelly & Lindsay, 1996). 이전에 접한 정보로 인해 행동이나 사고에 영향을 받지만 이 영향은 의식적이지 않다. 따라서, 외현기억뿐만 아니라 암묵기억까지도 디자인행위에 영향을 미칠 수 있기 때문에 다양한 정보를 제공하는 것이 필요하다. 학생들은 정보를 받아들일 때 암묵적으로 받아들여지게 되고 보다 관심있는 부분에 대해서 부호화하여 자신의 언어로 저장하게 된다. 이러한 정보의 축적이 많을수록 학습자들은 정보를 재조합하여 창조하기가 쉬우므로, 학습자에게 영상화 훈련을 통하여 보다 쉽게 머리 속에 이미지를 구축하도록 한다. 기억특성을 적용한 애니메이션 교육프로그램은 초등학교 수준에 맞도록 부족한 부분과 잘하는 부분을 파악하여 효과적으로 작업을 유도하기 위하여 다음과 같이 단계별로 나누어 적용하였다.

[표 3-2] 단계별 수업방안

1단계	2단계	3단계
-애니메이션에 대한 이해 -애니메이션 감상 -캐릭터 따라 그리기	-영상화 훈련 ①그림을 떠올리는 단계 ②그림을 저장하는 단계 ③그것을 꺼내 보는 단계 ④다른 것으로 바꾸는 전환단계	-창의적인 캐릭터 만들기 -시나리오 만들기 -애니메이션 제작 -발표 및 평가

학생들은 1단계 수업에서 애니메이션에 흥미 있어 하였고, 2단계 수업 영상화 훈련을 통하여 다양한 질문과 시도를 경험해보았다. 이러한 활동을 통하여 상상력과 통찰력을 길러주고 경험의 폭을 넓혀주는 기회를 제공하게 되었다. 3단계 수업에서는 학생들이 집중하여 작업에 열중하여 다양한 결과물을 얻을 수 있었다.

5. 결론

본 연구에서는 학생들의 소질개발 및 자신의 특기와 적성을 계발, 애니메이션 교육의 중요함을 인식하고, 아직 체계화되지 못한 애니메이션 교육의 방법을 제시하는 데 그 의의가 있다.

초등학교 특기·적성교육의 애니메이션교육에 대한 주목구구식 교육과정의 전환을 보여주고 있어 전문적이고 체계화된 내용정립의 필요성이 시급히 요청된다. 그러므로, 교육적인 측면에서 긍정적인 특성에 대한 연구가 활발히 전개되어야 할 것이다.

참고문헌

- 이정모 외, 인지심리학, 학지사, 1999
- 김연선, 애니메이션이 아동미술에 미치는 영향에 관한 연구, 국민대학교, 석사학위논문, 서울, 1999