

애니메이션 캐릭터의 친밀성이 아동교육에 미치는 영향에 관하여

A Study on the Affection of Animation Characters' Intimacy towards Nursery Education

이미희
전북대학교 산업디자인과
조동민
전북대학교 산업디자인과

Key words: Animation, Character, Intimacy, Nursery Education

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

애니메이션은 현대사회에 있어서 정보전달 및 흥미를 유발하는 매체로서 존립하며 그 영역을 확장시키고 있다.

인간의 지적발달은 8세 이전에 급속하게 성장하며 지적 성취도가 80%정도 결정된다고 보고되고 있으며 이 시기 동안의 시각적 경험은 인간 정신의 가장 중요한 경험에 속한다고 한다. 유아들은 캐릭터를 자신과 같은 존재로 동일화하거나 캐릭터의 특정한 모습이나 자질을 자신과 동일시한다. 또한 일정한 방식으로 캐릭터를 닮고 싶어하고 그 행동을 모방하기도 한다(유소미, 2008)

B.M. Newman과 P.R.Newman(1975)은 “친밀성이란 개인적 정체감 확립 후에 생기며, 상호감정이입(Mutual Emphy)과 상호욕구 규정의 능력”을 의미한다고 하였다. 친밀성을 통한 감정이입은 애니메이션을 아동에게 있어 긍정적인 정서 상태로 이끌어주며 이는 아동의 교육에도 긍정적인 영향을 줄 수 있다.

현재 친밀성에 관한 많은 연구가 진행되고 있으며 이를 활용하여 애니메이션 속 캐릭터들의 친밀감에 관한 요소들을 재정립하고 친밀감에 대한 방향성을 제시하여 효과적인 아동교육의 일환이 되고자 한다.

1.2 연구 방법과 범위

이 연구의 방법은 다음과 같다. 첫째, 애니메이션에서의 친밀성의 개념을 정의한다. 둘째 애니메이션에서의 친밀성 요소를 분석한다. 친밀성에 영향을 미치는 요인을 근접성, 유사성, 친숙성, 호의성이라는 네가지 요인으로 분류하여 애니메이션에 맞게 분석한다. 셋째, 객관적 친밀성 산정을 위해 7~13세의 초등학교 학습

자 100명을 대상으로 설문조사를 하여 친밀성 요소에 따른 차이를 파악한다. 넷째, 친밀성 요소에 따른 데이터를 토대로 교육적 효과를 검증한다.

2. 이론적 고찰

2.1 애니메이션에서의 친밀성

친밀도(Closeness)란 그래프 이론(Graph Theory)에서는 ‘한 점과 다른 점 사이의 가장 가까운 경로’라고 정의하며, 사회심리학(Social Psychology) 분야에서는 ‘두 사람 사이의 개인적인 거리’라고 정의한다. 또 친밀도를 ‘IOS :Inclusion of Other in Self Scale’이라 하여 자아에서의 다른 사람의 포함 정도로 나타내기도 한다.

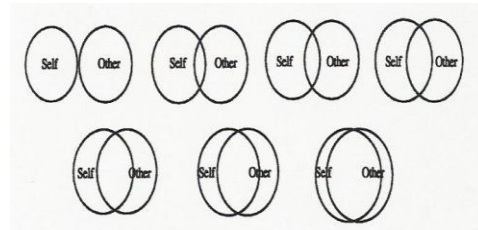


그림 1. 다양한 대인관계의 거리 - The scale is scored from 1(no overlap) to 7(almost complete overlap)

애니메이션에서의 친밀성은 친밀도에 근거하여 애니메이션 캐릭터와 소비자의 거리, 즉 아동의 자아(Self)에서 캐릭터(Other)가 포함되어지는 감성의 정도를 의미한다.

3. 친밀성 산정

3.1 친밀성 요소

사람들 간의 친밀성을 유발시키는 요인들은 자신과 타인의 상호관계에 따른 감정이입과 욕구에 따라 나타난다. 이 상호작용에 기초하여 근접성(Proximity), 유사성(Similarity), 친숙성(Familiarity), 호의성(Reciprocity)으로 분류하여 애니메이션 캐릭터의 친밀성 요소를 분석하였다.



그림 2. 친밀성 평가요소

3.2 친밀성 산정방법

3.2.1 친밀성 산정 설문조사

친밀성이라는 감성적 정보를 수치화하기 위해 객관적인 점수체계가 필요하다. 앞의 친밀성에 영향을 미치는 요소인 근접성, 유사성, 친숙성, 호의성을 구체화하기 위해 애니메이션에서 느낄 수 있는 친밀도 정도를 설문지로 구성한다. 설문지는 응답자의 인구통계학적인 변인들과 애니메이션을 감상하며 느꼈던 감정에 관한 요소와의 산술적 영향을 알 수 있는 10점 척도로 구성한다. (1=친밀성이 느껴지지 않는다, 10=매우 친밀하다) 총 100명의 초등학교생을 대상으로 진행하며 결과를 수집한다.

표 1. 친밀성 요소에 따른 감성평가

친밀성요소	속성	평균	총
근접성	외형 a	M	
	성격 b		
	배경 c		
유사성	외형 d	N	
	성격 e		
	배경 f		
친숙성	외형 g	O	
	성격 h		
	배경 i		
호의성	외형 j	P	
	성격 k		
	배경 l		

친밀성 설문조사 결과 10점 만점에 따른 속성별 평균과 요소별 중요도를 알 수 있다.

3.2.2. 친밀성 산정 방법

친밀성은 설문조사 얻어진 가중치에 따른 네 가지 요소들의 합으로 다음과 같이 정의할 수 있다.

$$\text{친밀도} = \text{근접성} + \text{유사성} + \text{친숙성} + \text{호의성}$$

표 2. 친밀성 요소에 따른 성별 감성평가수치 예제

친밀도 요소	남자			여자		
	평균	비율(%)	가중치	평균	비율(%)	가중치
근접성	6.74	25.74	0.36	6.34	23.92	0.24
유사성	4.83	18.45	0.18	5.20	19.62	0.20
친숙성	6.50	24.83	0.25	9.00	33.95	0.34
호의성	8.11	30.88	0.31	5.97	22.49	0.22
친밀도	26.18	100	1	26.51	100	1

3.2.3. 교육적 효과 검증

친밀성 감성평가 수치를 토대로 애니메이션 감상에 따른 친밀성이 교육에 미치는 효과를 검증한다. 실험방법은 7~13세의 초등학교 학습자 50명을 대상으로 친밀성 수치가 높은 애니메이션과 그렇지 않은 애니메이션을 감상하게 한 뒤 내용에 관한 이해도를 설문하고 회귀분석을 통하여 검증한다.

4. 결론

유아의 애니메이션 감상에 있어 캐릭터의 친밀성은 위의 네 가지 요소의 감성적 수치에 영향을 받으며 이는 아동이 애니메이션을 감상할 때 아동의 인지와 선호에 영향을 주며 친밀성이 높은 애니메이션 캐릭터를 통하여 교육을 실행 할 경우 그렇지 않은 경우보다 다소 높은 교육 효과를 나타낼 수 있다.

참고문헌

유소미 (2008). 애니메이션캐릭터가 유아발달에 미치는 영향에 관한 연구. *홍익대 산업미술대학원 석사*, 1-2.

Aron, A., Aron, E. N., & Smollan, D (1992). Inclusion of other in the self scale and the structure of interpersonal closeness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 596

이소현, 김효동, 이경원 (2011). 친밀도 분석을 통한 온라인 소셜 네트워크 시각화. *기초조형*, 11(4), 한국기초조형학회, 342-351.