

문화예술교육을 위한 만화·애니메이션교육 연구

황 길 남(한국문화예술교육진흥원)

차례

I. 서론

1. 연구목적 및 필요성
2. 연구의 방향
3. 연구의 범위와 방법

II. 본론

1. 만화·애니메이션 교육의 이상과 현실
2. 만화·애니메이션 교육의 범주
3. 초, 중등 만화애니메이션 연구 및 설문분석결과
4. 만화애니메이션 매개자 연수운영

III. 결론

I. 서론

1. 연구목적 및 필요성

근본적으로 예술과 교육은 다음과 같은 관계를 맺고 있다. 즉 예술교육은 예술을 위한 교육, 즉 예술 그 자체를 가르치는데 목적을 두는 교육을 의미한다. 다시 말해서, 인간이 가지고 있는 예술적 능력을 개발해 주고 길러주는 교육, 즉 창조적 가능성을 개발하고 미적 경험을 갖게 하며 예술적 표현과 감상의 즐거움을 알게 하는 교육이 예술교육이다.

그러나 논리적 사고를 목표로 하는 교육에서는 학생이 체험한 추상적, 창의적 경험을 교사와 함께 나누는데 많은 어려움을 갖게 된다. 따라서 대부분의 예술교육은 성인들이 사용하는 보편적인 방법을 사용하여 교육한다. 즉 아동의 창의적 예술성을 자극하고 개발하려고 노력하기보다는 기성의 예술을 아동들에게 학습시키는 예술훈련이

될 위험성이 있으며, 그 결과 아동들의 진정한 창의성을 말살할 가능성이 있다.

예술교육은 또한 예술을 통한 교육, 즉 예술을 가르치는 일을 통해 인간성 전체를 가르치고자 하는 교육이다. 예술을 통한 교육은 예술적 감수성(문화적 감수성)을 기르는 것이다. 예술적 창조성, 미적 경험을 하는 예민한 감수성, 즐거움을 느끼는 감성적 가능성 같은 것은 이성적이고 논리적인 경험세계에 속하는 것이 아니다. 그러므로 예술을 통한 교육은 단순히 예술을 가르치는 것이 아니라 창의적 가능성과 예술적 감수성이 자라도록 자극, 격려하고 도와주는 교육이어야 한다.

이 연구에서 예술을 위한 교육은 예술을 그 자체로서 교육의 목적이며 대상으로 보고 예술적 기술 및 표현력 자체를 가르치는 것이라고 한다면, 예술을 통한 교육은 예술교육을 더 큰 목적을 이루기 위한 수단이자 방법으로 활용하는 것으로서 예술과 삶의 연계를 보다 강화하는 것이다.

문화예술교육이란 예술적 표현기법만을 가르치는 교육이 아니라 이해를 통해 자신을 표현하고 사회를 이해하는 보다 넓은 개인적, 사회적 맥락 속에 위치하는 교육이다.

문화예술교육의 목표는 직관력 향상과 창의력의 증진, 미래의 예술가와 관객의 육성, 개개인의 삶을 풍요롭게 하는데 있다. 예술의 고유한 특성 가운데 하나는 직관에 있다. 직관이란 대상의 살아있는 고유한 특성을 직접적, 간접적으로 파악하는 지적 능력을 가리킨다.

직관력과도 관련이 있는 창의성을 보는 관점은 크게 실존적 특성과 인성적 특성을 대비시키는 시각, 사고기능의 특성을 강조하는 시각, 문제해결의 태도를 강조하는 시각으로 구분한다. 이 네 가지 시각으로 접근되는 창의성은 예술적 표현에서 그 본연의 가치가 드러난다. 왜냐하면 예술은 끊임없는 현실에 대한 관찰과 직관적 인식, 보이는 사실에 대한 주관적 이해의 용인과 독창성의 인정, 다양한 시각과 관점에 대한 열린 태도 등을 통하여 이해되고 표현되는 영역이기 때문이다. 따라서 예술교육에서 창의성 교육은 그 기본적인 지향 목표가 된다.

문화예술교육의 현실적인 목표 가운데 다른 하나는, 이러한 교육이 문화예술의 발전을 위한 직·간접적인 방식으로서 기능함을 인식하는 것이다.

참다운 문화예술 교육은 미래의 예술가와 관객을 동시에 육성하는 길이다. 이는 결국 문화예술 발전의 밑거름이 됨으로서 우리나라 문화예술 발전에 기여하게 된다. 이러한 시도는 결국 개개인들의 삶을 풍요롭게 함으로서 성인이 된 후에 자신들의 삶의 질을 향상시킬 수 있는 토대가 된다. 어린이를 위한 문화예술 교육이 삶의 질 향상을 위한 방안이 된다는 점에서, 문화예술교육정책은 문화예술정책과 교육정책을 넘어서 사회정책이

된다.

만화와 애니메이션만큼 사회문화적 차별과 편견을 갖고 있었던 영역도 없었던 것 같다. 최근 다원화된 사회문화적인 맥락 속에서도 아직 만화와 애니메이션교육의 중요성 보다는 부정적인 인식이 팽배해 있다. 만화·애니메이션 교육에 대한 이질감과 단순기호나 취미에 의한 기대 속에서 오는 거부감 등, 만화·애니메이션 교육의 정체성이 확인되지 않은 상태에서 기존 교육계가 무비판적으로 수용하기에는 스스로 한계를 드러내고 있다. 따라서 최근 예술강사 지원제도는 시행과 더불어 문화예술 교육에 필요한 교육용 만화·애니메이션 콘텐츠는 물론 이를 활용한 교재와 교육의 방법론 개발이 매우 중요하고 필요한 시점이다.

2. 연구의 방향

문화예술교육이 나아가야 할 교육원칙으로서 방향을 정리하면, 교육의 목표가 일관성이 있어야 하며 유기적으로 연결된 교육 시스템 속에서 통합된 교육의 장이 만들어져야 한다. 더불어 예술의 이해와 감상을 위한 표현교육, 청소년들의 문화정체성과 향유를 위한 일상생활과 연관된 교육, 주제에 대한 관심과 그 관심을 체계적으로 지도할 수 있는 구성 및 경험에 의한 교육활동이 주된 연구의 방향이다.

문화예술교육은 분명한 목표의식이 있어야 한다. 즉 예술 활동을 학생들에게 부여하는 목적과 그 예술 활동을 하는 이유가 분명해야 한다. 학생 자신들이 표현하는 것이 어떤 의미를 갖는 것이고 왜 그런 표현을 하며 그것은 지금의 실생활에 어떻게 연결되어 있는지 등에 대해 이해할 수 있도록 해야 한다. 즉 학생들의 생각을 자유롭게 표출한다는 입장도 중요하지만, 예술 활동에서의 기본적인 개념이나 원리를 이해하는 계기로 그런 표현

을 활용해야 한다. 이러한 예술적 이해와 표현, 감상은 통합적으로 서로 유기적인 관련을 맺으면서 시도되어야 한다는 점이 중요하다. 예술교육은 미적 안목을 육성하고 조형능력을 함양하며 창의성을 계발하는데 그 목적이 있다. 그러기 위해서는 예술을 이해하는 활동과 예술을 표현하는 활동, 예술을 감상하는 활동이 조화를 이루며 종합적으로 교육되어야 한다. 예술을 이해하는 활동과 감상하는 활동의 차이점은 예술을 이해하는 활동이 예술 영역에 대해 생각하고 인식하고 지각하는 수용적인 활동인 반면, 감상하는 활동은 예술 활동에 대해 이해한 것을 활용하여 작품에 대해 판단하고 평가하고 비평하는 실제적인 활동이다.

또한 예술교육은 표현을 위한 이해나 감상이 아닌, 이해나 감상을 위한 표현이어야 한다. 그 동안 우리의 예술교육은 표현을 위한 이해나 감상을 해왔다. 이것은 표현능력을 신장하기 위해 예술에 대해서 알고 감상했다는 것이다. 예술 소비자 교육에 맞는 것은 무엇인가? 그것은 오히려 이해나 감상을 위해 표현을 하는 것이다. 예술에서 표현은 본질적이다. 창작이 없는 예술은 생각하기 어렵다. 그러나 유아나 초등과 중학교교육에서 창작은 표현기능을 기르기 위해 하는 것이 아니다. 미적 안목이나 조형능력, 창의성을 기르기 위한 것이다. 그렇다면 오히려 표현은 예술에 대한 이해나 감상을 위한 것이어야 한다.

이러한 예술 활동이 궁극적으로 지향하는 방향은 청소년들의 삶 속에서 살아있도록 하고 삶의 개선에 예술을 활용하도록 재제를 구성하고 심미적 안목과 표현 능력, 창의력을 길러주는 것이다. 학생들이 자신들의 삶 속에서 직접 보고 느끼고 경험하는 것들 중에서 예술적 요소들을 뽑아 예술교육을 해야 하며, 그들의 삶에 직접 적용하고 활용할 수 있는 내용과 방법을 모색하여야 한다. 그

래서 학생들이 예술 활동을 삶과 유리되어 있거나 특정한 사람만이 하는 특별한 것이 아니라 자신의 삶 속에서 즐길 수 있고 활용할 수 있는 것임을 인식하도록 하는 지도가 필요하다.

최근까지의 만화·애니메이션 교육은 주로 표현 위주의 제작기법 교육과정이었다. 그러나 문화 향유자를 위한 예술교육은 기법보다 주제를 우선시하는 태도가 중요하다. 즉 예술 활동에서 어떤 기법을 어떤 재료로 표현하는 방법보다는 교사의 적극적이고 체계적인 지도를 통한 정성 능력의 향상으로 표현하고자 하는 학생의 의도를 구체화시키고 그 주제를 표현할 적절한 방법을 찾게 하는 것이 훨씬 중요하다. 학생들의 모든 표현 능력은 유전적인 프로그램에 의한 자연적인 발달이 아니라 교사의 적극적이고 체계적인 지도에 의해 개발되고 학습된다는 사실이다.

예술은 타 분야에 비해 실용성이 보장되어 있지 않다. 문화·예술 교육이 모든 학생들의 예술적 기능을 뛰어나게 만들 수 없기 때문이다. 예술이 다른 분야와 구별되는 또 다른 특징은 창조성의 추구에 있다.

예술의 생명은 창조성이기 때문에 예술교육은 곧 창조성 교육이다. 그러나 예술교육에서의 창조성과 과학교육에서의 창조성은 항상 같은 것일 수 없다. 예술교육에서는 적어도 자유의 향유를 통한 문제 해결력과 창의력 신장이 의도되어야 한다. 인간의 본질적 가치인 자유를 발판으로 하지 않는 창조성은 예술교육이라 할 수 없다. 이것은 학생들의 구체적 능력이 그들이 향유하는 자유를 통하여 창조성과 만나도록 해야 함을 뜻한다. 예술교육은 인간의 추상적 사고능력과 연결되는 감각적 인식능력의 고양을 위한 것이어야 한다. 나아가 이러한 활동을 통하여 인간 본질에 바탕을 둔 가치로서 자유와 창조성을 체험하게 하여 자신의 행

복한 삶을 사회라는 틀 안에서 실현하도록 해야 한다. 창조성은 학생들 자신에게서 시작되지만, 자유는 다른 사람과 더불어 함께 만들어내는 공유물이기 때문이다.

지금까지 문화·예술 관련 사항들이 각과 교육에 들어 있지만, 각과 교육의 보조적 차원에서 다루어지거나 단순한 기능교육(예능)의 차원에서 접근되었다. 예술은 원래 음악, 미술, 문학 등 여러 분야를 하나로 묶을 수 있는 인간 행위이고 그러한 의미에서 문화의 가장 중요한 부분이다. 그런데 기존의 예술교육도 예술 전체를 생각하지 않고 노래 잘하거나 그림 잘 그리기 등 각 과의 하위목표에 휘말려 본래의 의미를 제대로 살리지 못했다고 할 수 있다. 학생들은 예술 활동을 하면서도 예술적으로 인식하는 것을 배우지 못하고 다른 암기과목과 똑같이 힘겨운 학습을 반복한다. 다시 말하면 학교 현장의 예술교과 또는 예술교육 관련 수업에서 너무 지엽적인 것에 치중함으로써 예술교육의 본래 목적을 훼손하는 경우가 많다. 앞으로 개발될 문화·예술 교육 프로그램은 지역 단위로 문화·예술교육의 본래 취지를 살려야 한다. 이를 위해 문화·예술교육 프로그램의 개발에 있어서 크게 보아 두 가지 방향의 노력이 요구된다.

우선 각 교과에 나누어진 문화·예술교육 관련 사항들을 함께 모아 활동할 수 있는 장을 학생들에게 제공함으로써 문화·예술교육의 효율성을 꾀하고, 문화·예술교육을 학교와 교외활동으로까지 끌어내어 학생들이 생활에서 실제로 예술과 문화를 폭넓게 이해하고 함께 체험하도록 한다.

문화예술 교육은 학생들을 단순히 문화예술의 기능적 활동에 참여시키는 것만을 의미하지 않는다. 사회에서 문화예술이 진흥되기 위한 핵심은 문화예술 수요자의 증가이다. 따라서 가치지향성의 문화예술을 이해할 수 있는 감상자들을 저변

확대시키는 것이 문화예술 교육의 중심부분을 차지해야 한다. 따라서 문화예술의 체험을 통해 비판적 능력을 기르는 것은 이러한 교육에서 빼놓을 수 없는 부분이다. 문화예술과 관련된 학교에서의 기능적 실습은 이러한 능력의 향상을 위해 필요한 것으로 보아야 한다. 그리고 문화예술 활동의 주체자로서 행사에 적극적으로 참여하고 기획하는 일도 매우 높은 교육적 효과를 가져 온다. 이러한 활동을 통하여 학생들은 장기적으로 사회의 주된 문화예술 향유 층으로 남을 수 있으며, 단기적으로 문화예술에 대한 관심을 높이고 그런 활동에 참여할 수 있는 동기를 제공한다.

비록 제7차 교육과정에는 재량 활동 시간을 교과 심화·보충 학습보다는 학생의 자기 주도적 학습 능력을 촉진시키기 위한 창의적 재량 활동에 중점을 두도록 명확히 안내하고 있지만 문화예술 교육에 활용하기에는 현실적인 여건이 갖추어져 있지 못하다. 그러므로 학년별로 서로 연계가 되도록 지도 내용이 체계화되어야 한다. 예를 들어, 특별 활동이 없는 저학년에서 기초 기능 위주의 문화예술 교육을 주로 재량 활동 시간을 이용하여 실시하고, 특별 활동 시간이 있는 학년들에서는 이 시간에 해당 부서를 만들어 기능이 뛰어나거나 관심이 있는 학생들이 계속 이어서 활동할 수 있도록 할 수 있다. 이를 통해 학생들은 강요된 활동이 아니라 선택되고 준비된 활동으로서 문화예술 활동을 하게 되고 나아가 우리사회의 문화역량을 높일 수 있다.

결론적으로, 만화·애니메이션의 교육은 스스로 생각하고 이해와 감상으로서 표현을 강조하는 교육, 다양한 분야의 지식과 지능을 활용하는 통합 교과과정으로서의 만화·애니메이션교육, 감상을 통한 학습자 중심의 주제와 동기에 의한 자기 주도 학습, 결과보다는 과정을 중요시 하는 유기적

이고 종합적인 교육과정을 통하여 소질과 적성을 기초로 지속적인 방향을 제시할 수 있는 교육이어야 한다.

3. 연구의 범위와 방법

현재 만화·애니메이션교육은 문화예술교육이라는 상위 정책계획의 범주에 포함되어 있으며, 문화예술교육은 포괄적인 문화예술 정책의 주요영역이자 구체적인 정책사업과제로서 추진되고 있다. 만화·애니메이션 교육체계를 위한 직접적인 정책계획은 제5차 인적자원개발회의에 보고 된 '문화예술교육 활성화 종합계획(2004년 11월)'이다. 문화관광부와 교육인적자원부간의 공동제안 방식에 의한 문화예술교육 활성화 정책은 2003년 7월에 인적자원개발회의에 관련계획을 상정한 시점을 기점으로 할 수 있다.

표 1-1. 문화관광부 '새예술정책'의 기본방향과 추진과제

4대 기본방향	14대 역점 추진과제
1. 향유자중심의 예술활동 강화	1. 예술교육을 통한 문화향유능력개발 2. 생활 속의 예술참여 활성화 3. 예술의 공공성 제고
2. 예술의 창조성 증진	4. 장르별 예술창작활동 지원확대 5. 새롭고 실험적인 예술활동지원 6. 남북 및 국제예술교류를 통한 예술의 지평 확대 7. 국립예술시설, 단체의 기능 활성화
3. 예술의 자생력 신장	8. 예술인에 대한 사회적 예우 강화 9. 예술전문인력의 체계적 양성 및 재교육 10. 예술의 산업적 발전 지원 11. 개성있는 지역문화 진흥
4. 열린 예술행정체계 구축	12. 예술지원 시스템을 현장중심으로 전환 13. 예술재원의 안정적 확충과 효과적 활용 14. 예술진흥을 위한 법과 제도 개선

이러한 일련의 과정을 거쳐 수립된 '문화예술교육 활성화 종합계획'은 '개개인의 문화적 삶의 질 향상'과 '사회의 문화역량 강화'를 비전으로 하여 추진목표로는 ① 학교 문화예술교육의 질적 개선과 양적 확대, ② 사회 문화예술교육의 다양화 및 기회 확대, ③ 문화예술교육의 가치와 방향성에

대한 공감대 형성, ④ 문화예술교육의 활성화를 위한 제반여건 마련 등으로 설정하였다.

2004년 말에는 '문화예술교육지원법'이 제안되었고, 최근 국회에 상정되어 법안이 통과되었다. 향후 시행령 및 시행규칙의 제정을 통해 공통적인 추진사항 외에 만화·애니메이션 분야의 특성을 반영할 수 있도록 하는 법안이다.

동 법안의 목적은 제1조에 "이 법은 문화예술교육의 지원에 필요한 사항을 정함으로써 문화예술교육을 활성화하고, 나아가 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화 역량 강화에 이바지함을 목적으로 한다."로 규정하고, 기본원칙은 제3조에 "문화예술교육지원은 모든 국민의 문화예술 향유와 창조력 함양을 위한 교육을 지향한다."고 규정하고 있다. 이는 문화예술교육의 성격을 규정하고 있는 것으로 '향유'와 '창조력' 교육과 함께 자신의 문화적 삶을 향유하면서 체험을 통한 창조적 경험을 제공하도록 하고 있다. 문화예술의 범주도 순수예술로 국한되지 않도록 문화예술진흥법, 문화재관리법 및 문화산업진흥기본법에 의한 문화 분야로 규정하고 있다. 이 법안은 만화·애니메이션 교육을 위한 여건 및 환경 조성 시 정책사업 추진을 위한 법적 근거로 적용될 것이다.

만화·애니메이션 예술 강사 지원 사업은 전문인력의 학교방문 교육을 통해 문화예술교육의 질적 수준을 높이고 예술 전공자와 관련 전문가들에게 교육현장 참여기회를 제공하려는 목적으로 신설되었다. 이 제도는 문화예술 교육을 강화하려는 교육적인 목적과 교육을 통해서 예술전공자들이나 전문가들에게 활동영역을 넓혀주려는 예술적인 목적을 동시에 실현하는 정책이다. 이 정책사업의 핵심과제는 우수한 전문 인력 확보와 더불어 교육 프로그램 실행대상이 되는 학교에 실질적이고 효과적인 지원 장치를 제도적으로 구축하는 것

이다.

예술 강사 지원 사업을 이용한 문화예술교육의 중요한 본질적인 목표는, 인간의 다양한 잠재력을 최대한 발현시켜 개인의 자아실현을 돕는 데 있다. 인간은 언어적 지능과 수리적 지능 외에도 이들과 동등한 가치를 지니는 다양한 지능을 가지고 있다. 따라서 학교교육을 통한 문화예술교육은 학생들이 지닌 다양한 지능을 최대한 개발하여 활용하는 방향으로 나아가야 한다. 그럼에도 만화·애니메이션은 정규 예술교과로서 채택될 수 없다는 인식의 문제와 교사자격증을 취득할 수 있는 제도 자체가 없는 관계로, 대학에 학과가 개설된 전공 분야임에도 불구하고 일선 초·중·고교에서는 정식교과목으로 채택될 수 없었다. 점차 예술 강사 지원 사업은 이러한 문제점들을 보완해가고 있다.

예술 강사 지원 사업의 또 다른 중요한 역할은 교육기회의 평등을 보장하는 것이다. 도서 벽지나 농어촌 지역에 거주하는 학생이나 도시의 영세민 자녀는 자신이 잠재적으로 가진 특기나 적성을 개발할 수 있는 기회 자체가 차단되어 있으며, 그 학생들을 위한 문화예술교육과 관련된 사회교육이나 사교육시설이 턱없이 부족하다. 예술 강사 지원 사업은 학교에서 사회문화적으로 여건이 마련되지 않은 학생들에게 만화·애니메이션 교육기회를 무상으로 제공할 수 있다는 이점이 있다.

문화예술교육은 문화예술의 전문가를 양성하기 위한 교육이기보다는 다양한 계층과 폭넓은 수용자 층이 문화예술을 향유하기 위한 교육이다. 이를 위해서 예술강사지원사업은 장르, 기술, 이론 중심 교육에서 벗어나 장르를 넘나들고 소통하며 함께 체험할 수 있는 방식으로 새롭게 기획하고 다양하게 교육할 수 있어야 한다.

문화예술교육이 ‘교과’에 한정되는 교육과정이나 발달단계와 환경에 따라 교육의 전 과정에

서 학생들의 잠재능력을 최대한 발휘할 수 있도록 도와주는 가장 핵심적인 영역으로서 중심에 자리할 수 있도록 교육과정이 변경되어야 하며, 사회문화교육의 영역에서도 단순한 기능학습이 아닌 ‘문화를 읽고 스스로 자유롭게 표현할 수 있는’ 교육으로서 새롭게 자리 잡아야 한다.

인간의 창의력과 상상력 개발은 국가경제에 중요한 역할을 하는 21세기 신지식기반경제의 핵심요소로 부각되고 있다. 만화·애니메이션 교육은 창조성과 논리적 자질개발을 위한 전인교육이라는 직접적인 가치뿐만 아니라, 풍부한 경험과 학습활동을 지원하고, 실험에 의한 호기심과 과학정신 개발, 공동체생활과 시민정신 함양, 그리고 지역문화의 활성화에 이바지한다. 이러한 특성을 이용한 만화·애니메이션 교육은 학생들의 진로지도에 기초자료로 활용하는 것은 물론, 고도의 사고 기술 및 다양한 지적 욕구를 촉발하며 내재적 기능으로서의 감성과 지성, 인성개발과 정서순화에 기초하도록 한다. 요즘 같은 국제경쟁력시대에는 산업의 경쟁력도 중요하지만 교육의 경쟁력이 우월해야 함에도 불구하고, 외국의 다양한 프로그램에 비교하면 아직 한국의 애니메이션 교육제도와 교과는 시작단계에 와 있다. 따라서 주도적 교과목으로서의 교육도 중요하지만 보조적인 수단의 교육적 효과도 병행하여 시행해야 한다. 최근의 교육은 수요자 중심의 다양한 형식으로 전환되고 있다. 에듀테인먼트(Education + Entertainment) 형식의 학제 간 연계를 통한 멀티미디어 교육과 Web e-Learning 기반교육 그리고 인쇄출판물을 이용한 다양한 콘텐츠교육, 지역지원기관과 대학이 연계된 전문 사이버교육 등 다양한 교육방식의 중요성에 비추어 볼 때 전문 인력을 통한 교육은 필수적이라 할 수 있다.

시대적 요구에 부응한 창의적인 예술교육, 뉴미

디어 교육환경의 필요성과 중요성, 다양한 인접분야와의 연계를 통한 수요자 중심의 교육, 모바일 영상 커뮤니케이션과 같은 차세대 성장산업의 교육적 효율성을 감안한다면 만화·애니메이션 교육에 대한 정부의 적극적인 지원과 전문 인력을 활용한 교육환경의 개선은 필수적이다.

문화교육의 근본이념은 장르예술교육을 전면에 내세우기보다는 장르와 매체를 통한 커뮤니케이션의 활성화, 문화적 감각의 활성화, 통합교육적인 방법의 추구, 교육의 공공성 실현 등의 이념적 틀을 가지고 있다. 문화교육은 학교교육 자체의 시스템을 문화 커뮤니케이션 교육으로 전환하려고 하고, 그런 점에서 특정한 장르의 장점과 특성을 가르치는 것 이상의 의미를 가지고 있다. 예술 강사 지원 사업을 통한 문화교육이 대안적인 교육정책으로 발전하기 위해서는, 예술장르 중심의 배타적인 교육시각에서 벗어나 장르별 교육의 벽을 허물 수 있는 커뮤니케이션 능력과 기술이 필요하다. 또한 강사풀제 교사들의 재교육과정을 강화하고, 학생들의 눈높이와 감성에 맞는 교육교재들을 개발하는 것도 필수적이다.

문화예술교육 차원에서 만화·애니메이션을 바라보는 시각도 중요하지만 동시에 만화·애니메이션 영역의 학문적인 시스템화와 더불어 교육적 성과를 얻기 위한 연구 및 저술활동이 병행되어야 한다. 또한 애니메이션 교육의 내실을 위하여서는 시설확충과 교육 기자재를 현대화하는 것도 필요하다. 학교시설 및 교육 기자재와 기타 공공 교육 시설을 차용하여 사용할 수 있도록 제도화하여야 하며 전문교육시설의 경우 인근의 대학과 산업체, 방송국 등의 시설을 견학 또는 체험할 수 있는 프로그램 도입도 필요하다.

초·중·고 교육기관과 전문교육기관, 시민문화예술교육활동의 지원, 지방문화예술축제와 같은 창

조적인 활동과 문화예술의 생활화, 네트워크로 조직화된 전국적인 문화예술 활동 등의 유기적인 교육활동이 한국문화예술 콘텐츠 활성화에 기여하고 경제적 파급효과를 성취할 수 있다.

연구의 범위와 방법에 있어서 문화예술정책과 제도에 관련된 부분 그리고 강사풀제에 대한 이해와 현 교육기관의 교육체계, 마지막으로 현재 시행되고 있는 7차 교육과정과 예술교육에 있어서의 문제점 등이 본 교재를 개발하는 범주와 대응책을 마련하는데 참고가 된 사항들이다. 본 연구는 2005년도부터 시행되고 있는 초, 중학교 애니메이션 교재로 활용되는 것을 우선시 한다.

중학교는 초등학교와의 난이도를 고려하여 만화와 애니메이션을 각각 별책으로 집필하였으며 주 대상은 1-2학년이다. 각각의 교재는 지도안을 포함하고 있으며 향후 지속적인 연구와 내용으로 보완될 예정이다. 이 연구는 2005년도 교재 및 지도안 1차 연구개발과 더불어, 학계와 산업계 전문가의 자문과 일선교사의 감수, 현장강사들의 설문조사 등을 마친 상태이며, 2006년 예술 강사 연수 프로그램에서 활용되어 교육매개자의 1차적 지침서가 된다. 그리고 2006년도 현장수업을 통한 3단계(분기별) 검증을 거쳐 수정 보완된 후 2007년부터 활용될 예정이다.

II. 본 론

1. 만화·애니메이션 교육의 이상과 현실

학교 내·외에서 실시되고 있는 문화예술교육은 아직 여러 가지 면에서 문제점을 안고 있다. 먼저, 예술교육이 예술을 생활 속에서 감상하는 예술 소비자 중심이 아니라, 예술을 위한 교육 즉, 예술 생산자 중심의 교육으로 이루어지고 있으며, 예술

을 기능교과로만 생각하는 경향이 있다. 예술교육이 자리 잡기 위해서는 예술교육 전담자가 꼭 필요하고, 학교 예술교육이 직관력과 창의성 중심으로 바로 서려면 먼저 교사교육이 바로서야 한다.

앞서 기술한바와 같이 예술교육은 학생들이 삶 속에서 직접 접하고 보고 느껴보고 경험하는 것들 중에서 예술적인 요소들을 찾아내는, 삶 속에서의 교육이 되어야 하지만, 교육현장에서는 삶과 유리된 예술교육이 이루어지고 있다. 또한 평가 중심의 분과 적 예술교육이 예술의 통합적 성격을 저해하고 있으며, 학교와 사회에서도 아직 서로 분리된 예술 교육이 이루어지고 있다.

예술교육을 위해 개발될 프로그램은 학교현실을 반영해야만 한다. 자유와 창조성을 가르치려는 것은 공교육에서 이미 의도하는 것이고 또 교육과정에도 잘 안내되어 있다. 그러므로 문화·예술교육을 증진시키는 새로운 프로그램은 기존 교과활동의 틀을 벗어나서 제시될 필요는 없다. 새로운 프로그램의 개발은 기존 교육과정의 틀 안에서 자유와 창조성을 어떻게 잘 신장시킬 수 있는지에 대한 전체적 안내와 보충적 제안이 되어야 한다. 지금까지 문화·예술 관련 사항들이 각과 교육에 들어 있었지만, 각 과 교육의 보조적 차원에서 다루어지거나 단순한 기능교육(예능)의 차원에서 접근되었다. 다시 말하면, 학교 현장의 예술교과 또는 예술교육 관련 수업은 너무 지엽적인 것에 치중함으로써 예술 교육의 본래 목적을 훼손하는 경우가 많았다. 그러므로 개발될 문화·예술 교육 프로그램은 학교 단위로 문화·예술교육의 본래취지를 살리도록 안내하는 성격을 갖게 될 것이다.

2005년 현재, 만화·애니메이션 교육의 단상은 자유와 창조성 이전에 매체의 기능과 단순모사 기법에 의한 스토리의 재현에 머물러 있으며, 학교 현장에서는 아직 문화나 예술측면의 접근을 꺼리

고 있으며 단순 흥미 위주의 교육이 대부분이다. 대학교육에 반영 된지 15년이 지나도록 전공자들의 무관심 속에서 문화산업의 하드웨어적인 측면만이 강조되었고 실제 이해나 감상의 표현법을 배우기에는 만화·애니메이션 교육이 체계화되어 있지 못했다. 더불어 사회적인 배경과 인식은 과거 정치적, 사회적, 경제적인 이유로 올바르게 정체성을 형성하지 못하고, OEM산업구조에 맞게 전근대적인 교육시스템을 이어가고자 했다. 창작의 근본조차 갖추지 못한 열악한 상황에서 문화와 예술을 논한다는 것 자체가 시대착오적인 발상처럼 여겨졌으며, 그에 발맞춰 시행한 불완전한 제도들이 점차 부정적인 결과로 돌아오기 시작했다. 이에 정부의 진흥정책 조차 회의적인 시각으로 바라보기 시작했으며, 다급한 나머지 가시적인 성과에만 집착하는 산학연의 부적절한 관계가 시작되었다.

특히 문화와 예술에 관련된 교육은 짧은 시간에 산업과 경제적인 성과를 낼 수 있는 분야는 아니다. 그리고 직접적인 효과보다는 간접적이고 배후적인 성격이 강하다. 아쉽지만 문화산업진흥정책을 시행하기 시작한 1995년부터라도 초등학교부터 시작되는 문화예술교육을 제대로 시행했다라면, 만화·애니메이션 뿐 만이 아니라 우리문화와 예술의 정체성 확립과 교육체계의 목표수립에 한층 더 가까이 와 있을 것이다. 결론론이지만 그 학생들로 하여금 이제 이 사회의 영상예술에 대한 담론이 회자 될 것이며, 성숙한 문화예술의 시민으로서 새로운 세대의 문화예술 패러다임을 만들어 갈 것이고, 세계 속의 경쟁력 있는 문화예술 국가로 발돋움 할 수 있는 단초가 마련 됐을 것이다. 문화예술교육의 목표와 관련하여 앞으로 문화예술교육의 방향이 제시될 수 있다.

첫째, 문화예술교육은 창의성 증진과 문화감수성 함양을 지향하는 교육이어야 한다. 지금까지의

문화예술교육은 여건 부족으로 인하여 단순 지식 전달과 예술가 양성 지향의 교육 등 스스로 한계를 드러내며 예술교육 본래의 목적을 달성할 수 없었다. 창의성 지향의 교육은 개별성, 포괄성, 통합성, 역동성을 갖춘 체계를 요구하는 만큼 그러한 체계를 갖추도록 연계 및 지원체계가 구축될 필요가 있다.

둘째, 문화예술교육의 교수방식이 개선되어야 한다. 지식전달 위주의 교육은 예술교육의 목표인 직관과 창의력 증진에 장애가 된다. 따라서 예술 교과에서 뿐만 아니라 일반 교과에서도 이해와 창의력을 키우는 방향으로 학습이 이루어질 필요가 있다.

셋째, 예술담당 교사 교육의 혁신이 필요하다. 초등학교 교사의 경우 교육대학에서 교사양성이 이루어지며 일반교사교육 외에 심화교육과정을 통해 전문성을 교육받고 있다. 이런 현실에서는 충분한 예술교육교사의 교육을 받았다고 하기가 어렵다. 따라서 초등학교 교사양성을 위해서 직관과 창의성에 초점을 둔 다양한 교과과정이 만들어져야 하며 이를 수행할 여건을 마련해야 한다.

넷째, 예술교육에 대한 행정지원이 강화될 필요가 있다. 즉 학교장과 교사들이 적극적으로 예술교육활동을 기획, 시행할 수 있도록 하는 행정적 지원체계 구축이 시급하다.

다섯째, 어린이와 청소년의 예술교육 활성화를 위해서는 학교교육과 학교 밖의 교육, 나아가 가정에서의 교육이 서로 연결되어야 한다. 학교에서 수업과 특별활동 시간에 전개되는 예술교육은 학교 밖에서 행하여지는 각종 문화예술교육 및 이를 위한 여러 가능성들과 연계되어야 하며 가정단위의 문화 활동과도 연결되어야 한다.

영국에서는 예술교육을 통하여 급속한 변화를 경험하고 있는 현대 사회에서 더욱 필수적으로 되

어가고 있는 청소년들의 개인적 역량을 향상시킬 수 있다는 것이다. 즉 직관, 창의성, 감성, 의사결정 능력, 타인의 작업에 대한 평가, 가치판단 등과 같은 능력들은 앞으로 다가올 사회에 필수적으로 요구되는 항목들이며 예술은 이러한 능력들을 함양케 하는데 중요한 역할을 한다고 본다.

미국의 경우도 학교에서 가르치는 예술과 인문학의 유감스런 상태는 문화생활의 건강성에 대한 중대한 위협중의 하나라고 보고 있다. 학생들이 예술 감상을 배우거나 예술참여의 즐거움을 경험하지 못한다면, 미래의 관객은 줄어들 것이다.

인문학을 강화하여 그들이 역사에 대한 지식과 비판능력을 기르지 않는다면, 민주주의를 지탱하고 있는 세련된 약속은 곤란에 처하게 될 것이다. 이것은 미국이 처해있는 예술과 인문학의 현실을 표현함과 동시에 이 분야의 교육에 미국의 미래가 달려 있다는 것을 강조하고 있는 것이다. 2000년 이후의 국가 커리큘럼 구조와 과목별 균형에 대해 보다 근본적인 체계를 제시하여야 한다고 되어 있다.

국가 커리큘럼에서의 균형성이 강조되면서 동시에 부각되고 있는 것이 창조성 및 문화교육이다. 초기 교육 시기에 창조성과 문화적 소양 교육을 위한 규정이 더 발전되어야만 하는데 국가자문위원회는 특히 이러한 교육의 중요한 한 축으로 예술 교육을 들고 있다. 그리고 이를 위해 교사의 교수 방식과 이를 위한 훈련 프로그램을 강조한다. 즉 교사들과 다른 전문가들은 청소년들의 창조적 능력과 문화 이해능력의 발전을 돕는 방식으로 고무되고 훈련되어야 한다는 것이다. 이러한 방식을 통한 교육의 정상화는 청소년들의 창의성을 개발하고 그들이 사물에 대한 다양하고 폭넓은 이해를 가질 수 있게 함으로써 변화하는 사회에 능동적으로 대처할 수 있게 하며, 21세기 지식기반사회의 인적자본을 형성하는데 핵심적인 역할

을 할 것으로 기대되고 있다.

2. 만화·애니메이션 교육의 범주

이 연구에서는 문화에 대한 교육으로서의 문화 예술교육보다는 예술교육으로서의 문화예술교육을 지향하고 있다. 초, 중등학생에 대한 문화예술 교육의 필요성은 이들의 경우 교육과정에서 예술 교육의 효과가 가장 크다고 할 수 있음에도 불구하고 우리의 현실은 이에 대한 배려가 매우 미약한 형편이다.

2.1 이미지 창작과 이야기 구성(놀이와 상상력)

인류는 이미지의 시대에서 텍스트의 시대로, 다시 이미지와 텍스트의 시대로 전이되어 왔다. 최근의 텍스트 문화는 쓰기가 아닌 말하기의 문화로 요즘 세대들은 새로운 형상적 사유, 즉 이미지 사유를 한다. 언어문제 다음으로 중요하게 다루지고 있는 이미지의 본질문제는 오늘날 막대한 힘을 가지고 있으며, 이미지를 언어의 일종으로 이해해야 한다고 주장하는 일이 다반사이다. 따라서 요즘과 같은 유티쿼터스시대의 교육은 이미지를 다루는 매체의 접촉 빈도가 점점 더 높아지는 것을 고려해야 한다.

수없이 쏟아지는 이미지 정보들 속에는 교육적인 효과를 높이거나, 또는 부정적인 결과를 가져오는 정보이미지가 섞여 있기 마련이다. 최근의 교육은 당연 긍정적인 이미지들을 올바르게 감상하는 가운데 교육적인 효과를 높일 수 있는 교과 과정을 개발하는데 역점을 두고 있다. 감상과 놀이를 통한 이미지 교육은 학습자의 경험과 사고를 바탕으로 문화예술에 대한 지식을 구성하고 성장시켜 가는데 있다.

학습자 스스로 감상을 통해 표현주제를 탐색하고, 그 탐색에 따른 흥미와 관심 속에 지식세계를

구성하고, 그 지식세계 속에서 사유와 판단으로 자신만의 놀이를 통하여 문화예술에 대한 표현활동을 이어간다. 만화·애니메이션 교육은 이러한 이미지의 자율성을 통하여 문화를 이해하고, 그에 따른 공동사고와 상호작용의 증대로 문화 정체성을 형성해 간다.

놀이에 열중한 아이에게 일상의 시간은 멈춘다. 놀이 속을 흐르는 것은 또 다른 시간대. 만화경도 마찬가지이다. 만화경의 구멍은 우리를 일상에서 빼내 새로운 시간 속으로 들어가게 한다. 만화경 속의 요소들은 유한하나, 그것들의 조합이 만들어내는 '사태'의 수는 무한하지 않은가. 저 고요한 거울의 방을 흐르는 것은 또 다른 시간, 유한의 조합으로 무한의 사태를 생성하는 영겁회귀의 시간이다. 창조성에는 어린아이와 같은 천진함이 필요하다. 그 천진함이 없을 때에 인간은 영원히 미로 속에 갇혀버린다. 아이와 같은 천진한 창조의 놀이만이 나갈길 없는 이 보편적인 미로 속에서 제길을 찾게 해줄 것이다.

레오나르도 다 빈치가 그린 회화 작품과 그가 고안한 기계들을 비교해보자. 전통적인 회화는 '자연의 모방'이었다. 거기에는 이미 존재하는 자연을 진실하게 모방하는 게 문제가 된다. 하지만 그가 구상한 발명품들은 어떤가? 그것들은 아직 없는 것을 있게 하기 위한 그림, 한마디로 '디자인'에 해당한다. 디자인은 상상을 현실로 실현하는 그림이다. 그것은 다시(re) 한 번 이미 있는 것(present)을 반복하는 재현이 아니라, 이제까지 없었던 새로운 현실을 처음으로 있게 하는 현실이다.

빌렘 플루서에 따르면 과거의 인간은 대상을 보고 그것을 머릿속의 표상, 책 속의 텍스트, 혹은 캔버스의 형상으로 재현하는 주체였다. 하지만 미래의 인간은 자신의 꿈을 앞으로 던져서 실현하는 기획이 될 것이다. 미래의 생산력은 아직 없는 것

을 상상하여 기술로 실현하는 이른바 ‘기술적 상상력’에서 나올 것이다. 기술은 배울 수 있으나 상상력은 배울 수 없는 것. 배울 수 없는 것은 다만 되찾을 수 있을 뿐이다. 창조적인 인간이 되고 싶은가? 그럼 성숙의 지혜를 가지고 어린 시절의 천진함으로 돌아가라. 500년 전에 이미 기술적 상상력을 갖고 있었던 다빈치. 그는 호기심에 한계가 없고 상상력에 구속이 없는 ‘영원한 소년’이었다.

2.2 매체의 이해와 움직임(시간과 공간의 이해)
문화사 속의 이미지는 어떤 형이상학적인 의미에서도 정적이거나 영속적이지 않다. 이런 이미지는 더 이상 관찰자에 의해 똑같은 방식으로 인지되지 않는다. 또 하나 중요한 사실은, 그것은 전적으로 시각적이지도 않고 오히려 다감각적인 이해와 해석에 관련된다는 점이다. 이미지는 각기 다른 학문의 언설에서 중심적 위치를 차지하는 유형을 제시하고 있다.

심적 이미지는 심리학과 인식론에, 광학적 이미지는 물리학에, 그래픽적·조각적·건축적 이미지는 미술사자에게, 언어적 이미지는 문학 비평가에게 각각 속하며, 지각적 이미지는 생리학자, 신경학자, 심리학자, 미술사가, 광학연구자들이 철학자와 문학비평가와 함께 작업할 수 있는 경계영역을 차지한다. ‘비주얼 컬처 스터디스 Visual Culture Studies’는 ‘비주얼’한 ‘문화’ 전반을 연구 대상으로 삼는 연구동향이다. 그 영역 안에는 회화와 조각과 같은 미술, 대중매체 문화 등 다양한문화영역의 생산물 뿐 만이 아니라, 영화, 비디오, 텔레비전 등 기계미디어의 영상과 광고, 만화, 그래픽 디자인 등 모든 시각 이미지를 포함하고 있다.

시각과 문화라는 단어 각각의 의미는 상세하게 숙고되어야 한다. 시각문화연구는 인간의 노동과 상상력이 생산하는 물리적인 제작물, 건축물, 도

상이미지, 그리고 오디오나 영화 같은 시간적 미디어와 퍼포먼스, 미적·상징적·제의적 혹은 이데올로기적·정치적 목적, 혹은 실용적인 기능까지 감당한다. 많은 어린이들은 선을 그리고, 색을 칠하고, 입체를 만들면서 시각적인 형상을 구체화하는 경험을 쌓는다. 유년기 어린이의 미술은 구상적이다. 하지만 원근법 같은 공간적 표상체계를 사용하지는 않는다. 조금 더 자란 아이들은 모티브를 관찰하고 기록함으로써 좀 더 객관적인 자연주의적 표상을 행한다. 아이들은 성장과정에서 대중매체가 제공한 다양한 이미지에 노출된다. 비주얼 리터러시에 관한 폴 메사리스의 주장에서, ‘아이들은 이미지 보기를 학교에서 배우기 이전에 세계 보기를 우선 배우기 때문에 그들이 이미지를 해석하는 능력은 생생한 현실을 시각적으로 지각함으로써 자연스럽게 몸에 밴 기능에 기반 한다’고 말한다. 그의 비주얼 리터러시에 관한 네 가지의 견해가 나름대로 설득력을 가지고 있다.

첫째 비주얼 리터러시는 일반적으로 시각적 미디어를 이해하기 위한 필요조건으로 여겨진다. 그런데 역설적이게도, 그것은 시각적 미디어를 향해 점증적으로 노출됨으로써 획득된다.

둘째 비주얼 리터러시의 향상은 곧 아이들의 일반적인 인지능력을 높이고 그들이 자신들의 지적인 과제를 해결하도록 도와준다.

셋째 비주얼 리터러시의 향상은 시각적인 미디어를 통한 정신적·정서적 조작의 메커니즘에 대한 학생들의 이해를 강화한다. 그리하여 학생들이 정치적 프로파간다와 상업적 선전의 설득적 힘에 더욱 저항하게 한다.

넷째 비주얼 리터러시의 향상은 미적 감상을 심화한다. 어떤 시각적 효과에 대한 지식이 그 효과의 신비로움을 없앨 수도 있지만, 그런 지식은 관련된 예술적 기능을 평가하려는 사람에게는 당연

히 필요한 것이다.

2.3 표현의 다양성(말하기, 쓰기, 동작하기, 그리기, 촬영하기)

우리는 회화, 조각상, 광학적 환영, 지도, 다이어그램, 꿈, 환각, 스펙터클, 투사상, 시, 패턴, 기억 심지어 관념조차 이미지라고 부른다. 이미지는 어떤 형이상학적인 의미에서도 안정적이거나 정적이거나 영속적이지 않다. 그리고 이런 이미지는 꿈 이미지와 마찬가지로 이제 더 이상 관찰자에 의해 똑 같은 방식으로 인지되지 않는다. 또 하나 중요한 사실은, 그것은 전적으로 시각적이지도 않고 오히려 다감각적인 이해와 해석에 관련이 된다는 점이다.

비트겐슈타인에 따르면, “우리는 모든 상상의 과정을 한 대상을 바라보는 과정 혹은 채색, 드로잉, 모델링의 과정으로 완전하게 치환할 수 있다. 그리고 모든 독백의 과정을 소리내어 말하기 혹은 글쓰기로 치환할 수도 있다. 하지만 마찬가지로 이 ‘치환’은 다른 방향으로 향할 수 있다(실제로 그렇게 향한다). 우리는 ‘기호의 신체적 조작’(그리기, 쓰기, 말하기)이라 칭하는 것을 ‘종이 위에서 사고하기, 입 밖으로 소리 내어 사고하기, 이미지로 사고하기’등의 어구로 쉽게 치환될 수 있다.

3. 초, 중등 만화애니메이션 연구 및 설문분석결과

초, 중등 만화애니메이션 교재·교안개발은 2005년부터 시행하고 있는 예술 강사 지원 사업의 학교현장에서 활용할 수 있는 교재와 교안을 개발하는 사업이다. 이 사업 진행일정 동안 연구 결과물 「초등만화애니메이션 교재·교안」 「중등만화 교재·교안」 「중등애니메이션 교재·교안」에 대해 초·중·고교 교사들과 만화·애니

메이션 현장 관계자들을 대상으로 하는 감수회의와 자문회의가 진행돼 왔지만, 현장강사들에 의한 평가는 이루어지지 않았다. 따라서 새롭게 개발된 만화·애니메이션 교재·교안을 가지고 현장에서 직접 학생들을 가르치게 될 현장강사들의 의견을 파악하고자 본 설문을 실시하였다.

초등설문에서는 아주 좋음 7%, 좋음 47%, 보통 35%, 약간 부적절 9%, 낮은 0%, 무응답 2% 순으로 나타났다. 중등 설문에서는 아주 좋음 13%, 좋음 37%, 보통 29%, 약간 부적절 13%, 낮은 3%, 무응답 5% 순으로 나타났다.

3.1 중등 애니메이션 교재, 교안 설문 대상자

중학교 강사 11명, 고등학교 강사 3명으로 총 14명이 설문에 참여하였다. 정규교과를 담당하는 강사는 2명으로 전체응답 총16명(중복응답)중 약 13%, 재량교과를 담당하는 강사는 12명으로 약 75%, 특별교과를 담당하는 강사는 2명으로 약 12%를 차지하고 있다.

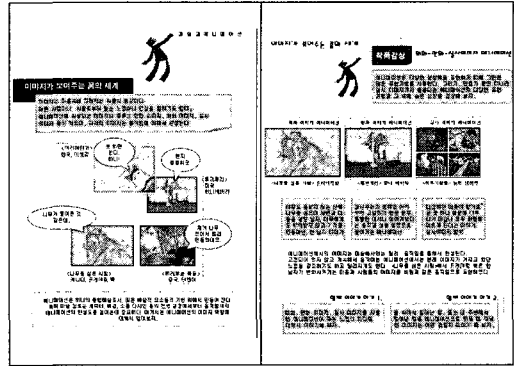
3.2 연구도구

연구도구로서 현장강사 설문지가 이 연구를 위해 개발되었다. <초등 만화애니메이션 교재·교안 현장강사 설문지>와 <중학 만화 교재·교안 현장강사 설문지>, <중학 애니메이션 교재·교안 현장강사 설문지>는 교재개발 일반과 각 단위에 대한 내용으로 평가 영역을 설정하였다.

교재개발 일반에 대한 설문 내용은 교육과정, 창의력·표현력 발달, 문화예술교육과 예술통합 교육으로서의 정체성에 대해 4문항으로 구성되었으며, 각 단위 교재·교안에 대한 설문 내용은 난이도, 수업목표, 전체적인 구성, 세부 구성, 세부 내용, 실효성에 대한 평가와 보조자료, 기타 의견을 묻는 14문항으로 이루어져 있다.

표 1-2. 현장강사용 설문지 세부내용

평가 영역	평가 세부영역	평가 세부 항목
교재 개발 일반	교육과정	해당 학년 학생에게 적합한 교육과정으로 구성되어 있는가?
	창의력·표현력 발달	학생의 창의력·표현력 발달기준을 고려하여 제시하였나?
	문화예술교육으로서의 정체성	교재의 내용이 문화예술교육에 적합한가?
	예술통합교육으로서의 정체성	교재의 내용이 만화애니메이션교육을 예술통합교육으로서 다루고 있는가?
각 단위 교재 교안	난이도 평가	해당 학년 학생이 수업으로서 난이도가 적절한가?
	수업 목표 평가	수업의 목표가 분명한가?
	전체적인 구성 평가	교재 전체 단원과 차시 학습별 구성의 연결이 적절한가?
	세부 구성 평가	차시별 내용이 적절한가?
	세부 내용 평가	예시항목과 자료가 적절한가?
	세부 내용 평가	교재 구성에서 차시별 학습내용정리를 제시하고 있는가?
	실효성 평가	감상수업이 이 교재를 가지고 교실에서 가능한가?
	실효성 평가	실기수업이 이 교재를 가지고 교실에서 가능한가?
	보조자료 조사	교재에 대하여 어떠한 교육보조 자료가 필요한가?
	기타 의견	기타 의견

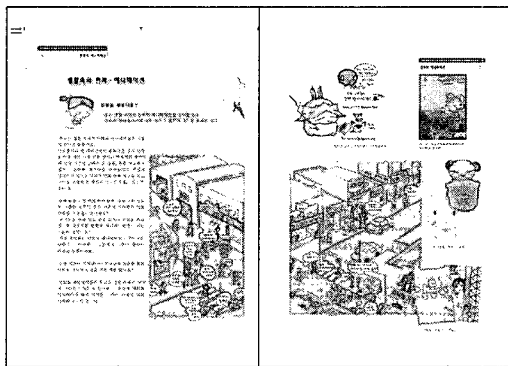


▶▶ 그림 1-2. 중등 만화애니메이션 교재구성

4. 만화애니메이션 매개자 연수운영

교재연구에서 연수과정은 일련의 과정위에 놓여 만화애니메이션 교육매개자는 생산자와 향유자를 이어주며, 문화예술교육 환경을 만들어 가는 역할을 수행하는 과정으로 진행된다. 이러한 연구와 연수의 생명력을 가지려면, 유연하고 탄력 있는 유기적 형태의 조직운영이 필요하다. 연구는 지속적이어야 하고, 매개자는 현장 속에서 교급별, 학생별 수업설계를 통한 훈련이 필요하다. 그리고 연구와 연수의 소통의 전제조건으로 항시적인 연구진구성운영과 운영시스템구축으로 지속적인 매개자교육상담서비스가 필요하다.

기존에 운영되고 있는 연수프로그램에서 140시수를 기본커리큘럼으로 운영하되 기본교과와 공통교과는 온라인서비스로 운영을 하고, 전공별 교수학습교과는 연수현장에서 심화된 교육형태가 제시되고, 수업운영방식에 대한 능력을 향상시켜야 한다. 그리고 매개자연수의 효율성을 높이기 위하여 매개자들에게 사전과제와 학습방식으로 실제연수기간에는 수업운영방식과 1인 강사수업 발표를 통하여 능동적인 수업을 지향하는 방법과 절차로 발전시켜 나가야 한다. 향후 이러한 문제 제기로 현실적으로 검토하고 운영하여 매개자연수과정의 발전적인 방향을 기대한다.



▶▶ 그림 1-1. 초등 만화애니메이션 교재구성

표 1-3. 만화애니메이션 파견강사 연수운영계획(140시간)

교육학일반(기본1)		초등 만화애니(선택)	
과 목	이수 시간	과 목	이수 시간
교육학	2	만화교수법 이론	4
문화예술교육론	2	만화 교재연구-초	4
강의방법론-초등학교(선택)	2	만화 교재연구-중	4
강의방법론-중학교(선택)	2	만화 교재연구-고	4
강의방법론-고등학교(선택)	2	만화기획1,2	4
강의기법 및 프리젠테이션	4	만화시나리오1,2	4
교수학습 개발1	2	만화제작1,2	4
교수학습 개발2	2	만화이해감상1,2	4
교육심리학	2	만화재량사례연구	4
학교상담과 생활지도	2	만화 세미나1,2	4
교육평가	2		
20시간 (개설시간24)	20 (24)	40시간 (개설시간40)	40

중등 만화애니메이션(선택)		공통교과(기본2)	
과 목	이수 시간	과 목	이수 시간
애니메이션교수법 이론	4	대중문화와 교육1,2	4
애니메이션 교재연구-초	4	문화예술교육정책1,2	4
애니메이션 교재연구-중	4	미디어교육1,2	4
애니메이션 교재연구-고	4	교육콘텐츠사례연구1,2	4
애니메이션기획1,2	4	만화애니메이션실습연구1,2	4
애니메이션제작1,2	4	교보재 활용연구1,2	4
애니메이션이해감상1,2	4	커뮤니케이션1,2	4
애니메이션 시나리오1,2	4	예술치료1,2	4
애니메이션재량,특기교육 사례연구	4	작품 평가회1,2,3,4	8
애니메이션 세미나1,2	4	작품발표1,2	4
40시간 (개설시간40)	40	40시간 (개설시간40)	40 (44)

표 1-4. 기존의 만화애니메이션 연수운영현황 단위(시수)

년차 년도		1년차 강사			2년차 강사		
		기본 교과	초등 교과	중등 교과	기본 교과	초등 교과	중등 교과
'05년	상반기				15	8 (만화)	8 (애니)
	하반기				28	10 (만화)	10 (만화)
	소계				43	18	18
'06년	상반기	23	7	7	13	7	7
	하반기						
	소계	23	7	7	13	7	7
합계		23	7	7	56	25	25

III. 결론

만화·애니메이션의 문화예술 교육활동은 미적 체험 활동을 통한 능동적이고 자율적인 경험의 구성과 미적안목의 향상 인간적이고 미적인 감수성의 함양을 통한 조화로운 인격의 형성, 문화와 예술을 이해하고 창의적 구성활동을 통한 조형능력의 신장과 상상력을 증진시킨다.

현대사회는 지식정보화와 첨단기술을 배경으로 새로운 디지털 문명의 시대로 다가서게 되었다. 디지털 문명이 미치는 영향에는 긍정적인 측면 못지않게 부정적 측면도 대단히 많다. 중요한 것은 학생들이 디지털 시대의 영향권에서 벗어날 수 없기 때문에 디지털 시대에 대한 올바른 이해와 비판적 수용을 통한 감상과 비평 활동의 활성화를 꾀해야 한다.

만화·애니메이션의 이해와 문화정체성 확립 및 다양한 장르에 만화·애니메이션 교육을 활용하는 교육체계 확립은 새로운 문화예술교육에 대한 요구와 맞물려 우리의 생활환경 전반적인 의식의 변화를 요구하고, 새로운 정보화 능력을 갖춘 새로운 인간상을 요구한다. 이는 필연적으로 우리의 교육도 새롭게 변신해야 함을 의미한다. 예술은 예술이 형성된 역사적·사회적 체계의 반영물이다. 구체화된 예술 형태 속에는 개인과 사회에 대한 다양한 정서적 인지적 정보와 함께 그 사회의 현실이 압축·합성·변형 되어서 상징화·추상화되어 있다. 따라서 예술을 통해 그 민족의 정치·경제·사회·문화·철학·종교·심리와 개성 등을 읽을 수 있다. 우리는 종종 미적인 제작과 문화 경험을 연구하는데 있어서 사회·인류학적, 민속학적인 기초를 기반으로 한다.

지역중심의 교과과정에는 학생들의 지역사회와 사회문화적인 가치와 신념들, 학급, 지역공동체,

국가에 존재하는 문화적·인종적 다양성을 민주적으로 고려하여 교육과정에 반영해야 한다. 그 결과 학생들로 하여금 다양한 가치관·믿음·제도·생활양식이 함께 존재하는 다문화 사회에 효과적으로 대비하도록 하여야 한다. 그와 더불어 교육은 문화정체성에 대한 이슈들을 포함하고, 새로운 사회와 문화에 대한 교육체계를 확립시켜 나가야 한다.

1. 직접적인 기대효과

- ① 초·중·고등학교 및 사회문화교육기관에서 만화·애니메이션 교재와 지도안으로 활용.
- ② 2006년 교육프로그램을 통해 e-learning 교육용 콘텐츠 이용 효과 극대화.
- ③ 만화·애니메이션 교육의 새로운 지침서로 활용.
- ④ 연계된 다른 교과목의 멀티미디어 e-learning 콘텐츠 개발의 모태로 활용
- ⑤ 만화·애니메이션 예술 강사지원사업의 연수 프로그램 활용.
- ⑥ 교육콘텐츠의 확산에 따른 만화·애니메이션 교육의 위상 강화.

2005년에 만화·애니메이션 교재개발 연구의 방향과 목표 및 기대효과를 중심으로 짧게 기술하였다. 문화예술교육에서 요구되는 다양한 지원 방안이 제공될 것이며, 초·중·고등학교 교재 및 지도안에서는 만화와 애니메이션으로 나뉘어 구체적인 교육과정으로 개발될 것이다. 그러나 교육운영환경 조성에 대해서는 추진체제의 조직 스스로 현실적인 여건을 바탕으로 체계화되어야 한다.

이번에 실시된 만화·애니메이션 예술강사지원사업은 애니메이션의 매체 특성과 교육수단으로서의 활용 및 효율성에 중점을 두어 보다 활성화

된 문화예술교육을 위한 의욕적인 교육사업으로 기대할 수 있다. 이 교육 사업은 단기적인 교육 사업으로 끝나는 것이 아니라, 중장기적으로 지속되기 위한 단계적이고 조직적인 운영방법이 모색되고 있어 향후 전망이 어둡지 않은 않다.

만화·애니메이션 예술강사지원사업을 통한 현재 만화·애니메이션 교육의 일차적인 목표는 지역문화예술의 활성화에 기여하는 문화예술교육의 정착이다.

장기적으로는 문화예술 향유자의 육성과 전국민이 문화예술을 즐길 수 있는 기반 구축을 통해 지역단위로 문화예술 정체성을 형성하는 데 그 목표가 있다.

만화·애니메이션 교육의 방향은 애니메이션 제작 및 표현을 위한 기능적인 성과를 목표로 하는 교육보다는 청소년들이 갖추어야 할 미래사회의 인재로서의 리더십과 창의력, 전문성 등과 같은 인성적인 능력함양을 위한 방향으로 설정되어야 한다. 또한 만화·애니메이션 교육은 내부영역에 한정된 교육이 아니라 다문화교육으로서 교육의 통합성을 지향해야 한다. 또 예술교육과 예술활동 교육의 관점을 구분하여 ‘애니메이션 축제’와 같이 청소년들이 만화·애니메이션을 진정으로 이해하며, 향유할 수 있어야 한다. 만화·애니메이션은 지금까지 우리나라 문화산업의 한 분야이자 대표적인 가치문화로 이해되어 왔지만 문화예술교육의 일환으로 보는 시각은 그리 오래되지 않았다. 그럼에도 만화·애니메이션 교육은 청소년들에게 문화적 감수성과 동시에 예술적 독창성을 교육함과 동시에 국가적으로는 인재 육성을 통한 문화예술역량 강화기반 구축에 중점을 두어야 한다.

마지막으로, 만화·애니메이션의 교재개발 연구사업이 성공적으로 결실을 맺기 위해서는 크게 세 가지 사항이 요구된다. 첫째, 문화예술교육의 기

본이 될 수 있는 만화·애니메이션의 이해와 감상 교재개발을 들 수 있다. 이번에 개발된 초등학교 교육과정의 교재와 교안작성은 출발점으로서 역할이 크다고 볼 수 있다. 이 교재는 교육사업의 진행과 더불어 교육현장 적용 등을 통한 지속적이며 체계적인 보완과 제작교육 위주인 기존의 교육방법을 탈피해서 실험적이고 다각화된 교재 및 교수법을 활용한 교육시스템의 도입 등이 필요하다.

단순히 기술 및 기능소지자의 육성이 아니라 만화·애니메이션을 향유할 수 있는 문화예술인의 육성을 위해서는 기존의 교육과는 다른 방식의 교육이 이루어져야 한다. 둘째, 강사지원 및 운영체계는 문화예술교육의 특성에 맞게 구성하도록 하여, 보다 폭넓은 종합예술교육을 할 수 있도록 제도적으로 보완 할 수 있는 방법론이 연구되어야 한다.

끝으로, 지극히 대중적인 매체임에도 불구하고, 교육적인 접점이 다른 분야에 비해 늦게 이루어지고 있는 만화·애니메이션 교육은, 매체고유의 특성을 다각적으로 연구, 활용하여 문화예술 교육의 활성화에 기여하여야 한다.

이번에 실시되고 있는 만화·애니메이션 교육은 세계적인 문화사업의 추세와 그 흐름을 같이 하고 있으며, 시대적인 요구에 부응하는 창의적인 문화예술교육에 대한 비전과 전망을 제시하고 있다.

21세기의 만화·애니메이션 교육은, 새로운 예술의 문화적 이디엄과 문맥, 영상이미지, 그리고 문화콘텐츠를 형성하기 위한 기본이 된다고 할 수 있다. 만화·애니메이션 교육을 통해 고양할 수 있는 인문적인 상상력과 사회생물학적인 창의성은, 현대 사회문화의 모순에 대한 하나의 대안개념으로 제고할 수 있으며 사회문화적인 치유책이 될 것이다. 결과적으로 문화예술 향유에 대한 계층과 지역차를 해소하며, 유사 예술 활동 및 교육과 연

계하여 문화적 정체성을 확립시켜 나가야 한다.

참고문헌

- [1] 출처 : 한국문화예술교육진흥원, 2005 만화애니메이션 교재연구결과보고서(2005. 12)
- [2] 출처 : 문화관광부, 새예술정책 보고서(2004. 6)
- [3] W.J.T. 미첼, 『아이코놀로지:이미지, 텍스트』, 이데올로기, 시지락, 2005.
- [4] 진중권, 『놀이와 예술 그리고 상상력』, 휴머니스트, 2005.
- [5] 피터버그, 『이미지의 문화사』, 심산, 2005.
- [6] 김대중, 『애니메이션 이론과 실제』, 초록배직스, 2000.
- [7] 최병두, 『애니애드의 세계, 광고속의 애니메이션』, 장백, 2000.
- [8] Chris Patmore, 최유미譯, 『The Complete Animation Course』, 한울, 2004.
- [9] 이마무라, 황왕수譯, 『만화영화론』, 다보문화, 1990.
- [10] M. 리스트럼, 김정譯, 『아동미술의 세계』, 영화당, 1986.
- [11] Randall P.Harrison, 하종원 譯, 『만화와 커뮤니케이션』, 이론과 실천, 1989.
- [12] 한국미술교과교육학회, 『미술교육 이론의 탐색』, 예경, 2003.
- [13] 이은성·전명기·김혁진, 「선택적 체험학습 인프라 구축 및 지원방안 연구」, 국회교육위원회, 2003.
- [14] 정갑영외, 「초등생 문화예술교육 프로그램 개발」, 한국문화정책개발원, 2000.
- [15] 교육부, 교육부 고시 제1997-15호 「초·중등교육과정」, 서울:교육부, 1997.
- [16] 「함께 만들어 가는 제7차교육과정-문답으로 알아보기」(제7차 교육과정 교사용 홍보자료), 서울:교육부, 1999.
- [17] 김수동·김정주, 「국내외 방과후 교육활동 사례수집 및 분석·유형화」, 서울:한국교육과정평가원, 2004.
- [18] 이광호·전명기·김안나, 「특기·적성교육활동의 개선 방안 연구」, 서울:교육부, 1999.
- [19] 문화관광부, 「청소년백서 2004」, 서울:문화관광부, 2004.

저자 소개● **황길남(Kil-Nam Hwang)**

- 1992년 2월 : 성균관대 미술교육학과 (미술학사)
 - 2004년 8월 : 중앙대 영상예술학과 (애니메이션제작석사)
 - 2002년 3월~2004년 2월 : 공주영상정보대학 애니메이션계열 전임강사역임
 - 2005년 2월~현재 : 한국문화예술교육진흥원 근무
- <관심분야> : 애니메이션, 게임디자인 및 교육콘텐츠