

## 콘텐츠 소외지역의 만화 아웃리치 프로그램 모델링 연구

I. 서론

II. 이론적 배경

III. 아웃리치(Out-reach) 프로그램 분석

IV. 경험의 재구성을 통한 아웃리치 프로그램

V. 결론 : 만화 소외지역 아웃리치 프로그램 모델링

참고문헌

ABSTRACT

이승진

### 초 록

콘텐츠는 예술과 트렌드기술의 복합체이다. 콘텐츠 교육은 예술적 감상만이 아닌 트렌드 기술을 체험해 보는 것 또한 몹시 중요한 일이다. 오늘날 많은 기관에서는 대중을 위한 사회교육기관으로서 문화예술을 통한 개인의 삶의 질 향상, 사회통합 실현에 기여하고자 장애인을 대상으로 한 특수교육, 다문화 가정과 외국인, 저소득층 등의 문화소외계층 대상 프로그램 등을 기획/운영하고 있다. 이러한 프로그램은 박물관, 미술관에 국한되어 진행 되고 있으며, 콘텐츠 문화영역은 아직 그 시행이 미비한 상태이다. 소외지역을 위한 문화교류 확대를 위하여 좀 더 다양한 콘텐츠 교육 시행이 필요한 시점이다. 네이버는 이현세 만화가와 <학교로 찾아가는 만화 버스>라는 이름의 아웃리치 프로그램을 진행하고 있다. 만화를 좋아하는 중, 고등학교 학생들을 대상으로 현직 만화/웹툰작가들이 학교로 직접 찾아가 학생들에게 만화에 대한 기본적인 이야기와 만화테크닉을 알려주는 체험 아웃리치 프로그램이다. 하지만 <학교로 찾아가는 만화 버스>는 소외지역 중심이 아닌 서울 경기지역을 중심으로 이루어진다는 점과, '학교'라는 공간적 한계를 지니기 때문에 폭넓게 프로그램의 혜택이 이루어지지 못한다는 점, 작품을 이해하고 공감하기 위한 공간으로서의 체험이 배제 되어 있다는 한계성을 지닌다.

'만화 소외지역 아웃리치 프로그램'은 지극히 고정된 단일 체계의 프로그램이 아닌 유동적인 차원으로 새롭게 재구성 되어야 한다. 본인이 가지고 있는 역량과 경험, 지역문화, 종교, 사회 등을 기반으로 만화의 여러 가지 전문적 기자재를 직접 이용하여 작품을 제작 체험할 수 있어야 한다. 이러한 프로그램 참여자는 자신의 만화적 경험의 공감과 함께 매력적이고 효과적인 학습의 효과를 얻을 수 있게 될 것이다.

주제어 : 콘텐츠 아웃리치, 소외지역, 학교로 찾아가는 만화 버스

## I. 서론

과거에는 국민 모두가 누려야 할 기본권을 보장한다는 차원에서 문화향유계층과 문화소외계층 간의 문화격차를 축소하는 것이 문화정책의 목표이었다. 문화소외지역으로 분류되는 지방에 문화 관련 시설을 설립하고 저소득층과 장애우 등 문화소외계층에게 무료로 문화향유를 경험할 수 있는 기회를 제공하며 더욱 적극적인 형태로 사람들의 문화향유를 독려한다. 문화의 시작과 함께 콘텐츠는 발전해왔다. 문화란 본래 ‘경작’ 혹은 ‘배양’의 의미를 지니고 있으며, 문화 교육이란, ‘인간이 자신에게 주어진 자연을 이상적인 목적과 준거 하에서 지배하고 형성해 나가는 과정’<sup>1)</sup>이라고 정의할 수 있다. 더 나아가 문화예술교육이란 문화 예술의 내적원리에 따른 예술적 체험을 통하여 자기를 형성해가는 교육으로 이해할 수 있다. 여기서 문화, 예술, 교육의 세 가지를 관통하는 공통점은 앞에서 재차 강조해 왔듯이 인간의 존재성의 터전으로서, 각 영역을 실체론적으로 이해하기보다 체험을 통한 자기이해의 과정성에 초점을 맞춘다는 점이다.<sup>2)</sup> 현재는 이러한 문화에서 시작 된 콘텐츠 교육이 활발히 진행 중에 있다. 콘텐츠는 예술과 트렌드 기술의 복합체이다. 콘텐츠 교육은 예술적 감상만이 아닌 트렌드 기술을 체험해 보는 것 또한 몹시 중요한 일이다. 오늘날 많은 기관에서는 대중을 위한 사회교육기관으로서 문화예술을 통한 개인의 삶의 질 향상, 사회통합 실현에 기여하고자 장애인을 대상으로 한 특수교육, 다문화 가정과 외국인, 저소득층 등의 문화소외계층 대상 프로그램 등을 기획/운영하고 있다. 이러한 프로그램은 박물관, 미술관에 국한되어 진행되고 있으며, 콘텐츠 문화영역은 아직 그 시행이 미비한 상태이다. 소외지역을 위한 문화교류 확대를 위하여 좀 더 다양한 콘텐츠 교육 시행이 필요한 시점이다. 콘텐츠교육은 일반인 누구나

1) 정영근, 『인간이해와 교육학』, 문음사, 2009, p.210.

2) 신승환, 『문화예술교육론 연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2007, p.61.

문화 예술적 능력을 향상시키고, 타인과 상호 교감하는 감수성을 표현하는 과정으로 볼 수 있다. 콘텐츠교육의 활동 속에서 끊임 없이 타인과 나, 타문화와 자문화 사이에 관계 맺기가 시도되며 공감 능력이 함양되는 것이다. 문화예술은 본래 감정의 표현에 기반을 둔 것으로 다른 한 문화의 성취와 노고에 대해 알 수 있는 좋은 방법이다. 낯선 타인과의 격의 없는 소통, 언어를 넘어서는 만남 등에서 예술, 문화가 좋은 매개가 되곤 하는 것은 그러한 이유에서 기인한다고 할 수 있다. 많은 지역의 학생, 시민들은 여러 가지 이유로 인한 접근성의 제약으로 문화, 예술적으로 소외당하고 있으며, 특히 기술이 기반이 되는 트렌디한 콘텐츠는 간접적으로, 인터넷을 통하여 경험만 하는 실정이다. 콘텐츠를 접할 곳이 없거나, 경제적인 문제로 콘텐츠를 접할 수 없는 경우, 신체적 장애가 있어 접근이 힘든 경우, 홍보가 부족하여 모르는 경우, 무관심 등이 대부분은 문화소외계층의 범주에 속한다. 문화소외계층에는 복지시설의 아동, 노인, 장애인, 저소득층인 사회경제취약계층, 이주노동자와 결혼이민자, 농어촌산간벽지 지역주민, 새터민, 교정시설 수용자 등이 포함된다.<sup>3)</sup> 의미를 발견하고 평가하는 질적인 연구가 필요하다. 문화소외지역 수용자의 문화예술로부터 접근성의 문제는 부족한 지역에 문화기반시설을 확충, 보완하여 단시간 내 또는 일시적으로라도 해결할 수 있는 문제이지만 문화이해력(문화해독력)과 문화를 향유할 수 있는 능력을 기른다는 문화적 다양성의 폭을 넓히는 문제는 장기적인 측면에서 교육적 노력이 요구된다.

이에 본 논문에서는 다음과 같은 연구문제를 제시한다.

첫 번째, 실용주의철학에 기반하면 존 듀이의 진보주의 교육사상의 특징과 요소는 어떻게 이루어지는가? 두 번째, 콘텐츠 소외계층이 담고있는 의미는 무엇인가? 미디어와 콘텐츠의 소외는 각각 어떠한 양상으로 보여지는가? 세 번째, 존 듀이의 진보주의 교육사상의 특징을 기반으로 아웃리치(Out-reach) 프로그램을 분

3) 김인나, 「문화소외지역 어린이를 위한 미술관교육 연구」, 홍익대학교 교육대학원, 2014, p.16.

석하면 어떠한 모델링을 얻을 수 있는가? 나아가서 ‘만화 아웃리치 프로그램 모델링’은 어떠한 모습으로 제시 될 수 있는가?

## II. 이론적 배경

### 1. 실용주의철학과 존듀이의 진보주의 교육사상

존 듀이 철학의 바탕은 사실과 경험에 입각한 진리를 실험하고자 하는 실험적 방법철학이고 이 방법은 인간과 자연 그리고 과학에 의하여 확실성을 찾아내고자 하는 과학적 방법론으로, 하나의 이론을 명확하고 주체적인 접근방식으로 실용성 있는 실제와 일치시키는 탐구이다.<sup>4)</sup> 존 듀이는 기존의 관습이나 불변의 진리등을 부인하고 생활의 유용성을 진리의 기준으로 삼았으며, 환경을 극복하고 변화시키는 인간의 능력을 중시한다. 또한 인간의 정신은 지성을 도구로 환경과의 상호작용을 통해서 스스로 가치를 창출해 낸다고 주장한다. 이러한 철학 이론으로 듀이는 그의 실험학교와 민주주의 이상을 통해 진보주의 교육사상을 펼쳐나갔다. 교육 과정을 생활·성장·경험의 재구성·상호적 과정으로 보고, 학습 환경은 아동이 제시된 문제상황에서 능동적·실험적 탐구방법으로 관심과 흥미가 유발되도록 분위기를 조성한다. 그는 예술을 통한 하나의 경험을 미적경험으로 간주하고, 미적경험은 삶의 의미를 발견하게 하며 삶의 길을 증대시켜 자아 실현에 도달하게 한다고 주장한다.

---

4) 임한영, 『존듀이의 생애와 사상』, 배영사, 1986, p.34.

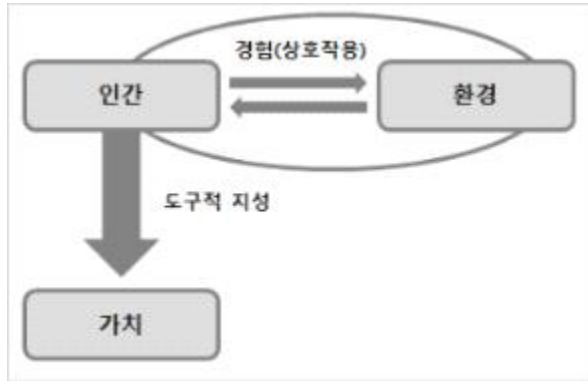


그림 1. 실용주의 철학에 기반 한 존듀이의 진보주의 교육사상

실용주의의 인간관은 자연주의적 인간관에 기초하는데, 이는 자연의 일부로서의 인간을 강조하여 인간의 마음이나 정신을 독자적 존재로 인정하지 않고 신체기능의 일부로 간주한다. 인간의 정신은 삶속에서 성장하고 이에 의해서 방향이 결정된다. 즉 인간의 정신은 지성을 도구로 환경과의 상호작용을 통해 가치를 발견한다. 실용주의적 경험 속에서 가치를 창조하는 과정은 위의 그림과 같이 제시 될 수 있다. (<그림 1.>참조) 도구적지성은 실용주의의 지식론으로 설명된다. 존듀이는 지식을 인간생활에서 사고 작용의 결과로 성립되는 모든 관념의 체계로 인식하였다. 즉 사고는 문제 상황에서 상황을 지배하는 도구이며, 문제해결을 위해 탐구의 과정으로 접근한다. 관념은 사고과정의 결과이고, 이는 행동하기 위한 계획으로 수립된다. 따라서 관념은 연구나 실험의 과정을 통해서 조정하거나, 용이하게 하기 위하여 세워진 가설로 결과를 예측하며 실천적·행동적 방향을 제시한다. 여기서 지식은 도구적 지성과 가치의 의미를 포함한다. 지식은 환경과의 상호작용에서 생기는 가치의 탐구적 소산이며, 이것은 또다시 탐구의 도구로서 도구적 지성에 새롭게 연결된다. 가치는 행위자와 그가 속한 사회적 환경에 의해 결정되는 것으로 외부로부터의 부과는 아니다. 즉 가치란 인간이 갖는 욕구나 관심 등이 예견되는 결과와 연결 되어서 지성적 판단을 통해 창조되는 것이다. 따라

서 문제상황에 당면한 인간은 자신의 욕구와 관심에 따르며, 여러 행위의결과를 미리 예견 비교해서 올바른 행동을 선택할 수 있는 것이다. 이러한 인간의 가치창조 능력, 경험을 통한 교육의 적용은 인간을 자연스럽게 성장으로 이끌고 학습자인아동을 한 인간으로서 존중하는 것이다. 이런 교육에서는 환경에 따라 기준이 변하는 상대적인진리나 가치를 가르치는 것보다는 인간성의 성장이 목적이 되어야 함은 물론이다. 즉, 교육의 시작은 문제상황의 경험이 제공되는 것이고, 이는 문제 상황을 대면하고 문제해결의 교육목적을 예견하면서 새로운 가치·지식을 습득한다. 이것이 새로운 문제해결에 도구로 사용되어 경험을 재구성해 나갈 때 인간성의 성장으로 이루어지는 것이다. 듀이에 의하면 경험은 근본적으로 인간이 환경에 시도해 보는(trying)것과 환경으로부터 겪는(undergoing)것과의 관계 아래에서, 주체인 인간이 객체인 사물에 영향을 미쳐 양자가 서로 주고받는 거래(transaction)에 의해 성립된다.<sup>5)</sup> 이때 즉 경험이란 고전적 경험론에서와 같은 수동적, 감각적 경험이 아니라 인간과 그의 환경과의 상호작용이라는 것이다. 또한 일단 이루어진 경험은 다른 새로운 경험으로 이행하는 곳에서 재구성된다. 이러한 능동과 수동 두 요소의 결합으로 인한 수많은 경험의 성립은 인간과 그가 사는 세계의 어떤 상황간에 상호작용의 결과라고 할 수 있다. 듀이는 “교육은 철학을 형성하는 관념이나 가치를 창조하며, 철학은 교육의 이론이다.”<sup>6)</sup>라고 하였다. 개척지의 사회 환경으로 형성된 실용주의 철학 이론은 듀이의 진보주의 교육사상으로 이어지는데, 이는 실험적 사고방식과민주적 생활방식을 교육의 기본 철학으로 삼고, 인간의 가치창조능력과 환경을 변화시키는 힘을 교육의 여러 문제해결에 적용하였다. 듀이의 교육학에서는 사회적 생명을 유지하기 위해 교육이 필요하며, 개인이 사회적 의식에 참여함으로써 교육이 진전 된다<sup>7)</sup>고 주장한다. 그의 교육과정

5) 임한영, 『존듀이의 생애와 사상』, 배영사, 1986, p.69.

6) 손인수, 정건영, 『교육철학 및 교육사』, 교육출판사, 1989, p.355.

7) 존듀이, 『민주주의와 교육』, 교학도서 주식회사, 1978, p.16

은 지식위주가 아닌 활동의 과정이며, 지적활동과 유희작업이 결합된 것으로 생활, 성장, 경험, 사회적 과정을 포함한다.

첫째, 교육은 생활이다. 듀이는사회가 복잡해짐에 따라 교육은 미래에 대한 생활의 준비가 아닌 생활 그 자체가 되어야 하며, 생활을 통한 교육이 참된 교육이라고 주장한다. 둘째, 교육은 성장이다. 듀이의 교육사상 핵심은 성장에 있다. 행동 속에는 무한히 발전할 수 있는 가능성이 내포되어있으므로 미래를 결정하는 동시에 사회 자체의 미래도 결정된다. 여기에는 ‘자아실현’, ‘사회발전에기여’의 뜻이 있고, 이 교육의 표준은 계속적인 성장과 다양화에 있다. 성장의 목적은 더욱 성장하는 데 있으며, 교육 과정의 목적은 성장과 교육 그 자체 내에 있다. 진보는 자동적으로 이루어지는 것이 아니라, 인간 지성의 훈련과 개성의 배양에서 부수되어지는 것이므로 교육은 끊임없이 성장할 수 있도록 분위기를 조성해 주어야 한다. 따라서 교사의 임무는 학생이 일생동안 끊임없이 학습 할 수 있는 능력과 의욕을 길러주는 일이다. 셋째, 교육은 지속적인 경험의 재구성이다. 듀이의 교육사상은 과거 전통적 교육관을 극복하면서 교육이란 생활의 과정인 동시에 아동이 체험하는 경험의 끊임없는 개조(改造)라고 결론을 맺고 있다. 교육의 기능은 사람에게 변화를 일으키는 데 있으며, 이 변화는 경험의 개조를 통해 일어난다. 그러므로, 교육은 학습자의 경험을 출발점으로 하여 그 경험의 의미를 깊게 하고 넓게 하는 과정이다. 즉 교육이란 경험의 의미를 더 해 주는 경험의 재구성, 재조직이며, 뒤이어 일어나는 경험의 방향을 잡을 수 있는 능력을 증대시킨다. 이 때 정리된 환경을 제공하며, 유희와 작업과 지적활동의 결합으로 경험을 개조시켜 주어야한다. 또 학습자나 교사자의 교수-학습과정은 상호간의 경험을 개조하고 재구성하는 지속적인 성장발달과정이다. 넷째, 교육은 사회적 과정이다. 교육은 미숙자를 육성하고 양육하며 배양하는 과정이라 할 수 있다. 미숙자에게 사회에서 필요한 태도와 가치를 습득시키기 위하여 ‘환경’이라는 중개물을 이용한다. 환경이란 생명체의 독특한 행동을 촉진시키거나 방해하고 자극하며 억제하

는 여러 조건들로 구성되어 있고, 특별히 개개인이 사회 환경을 통하여 어떤 종류의 충동을 야기하거나 또 일정한 목적이 예상된 결과를 가져오게 하는 것은 개인에게 있어서 행위의 정신적, 정서적 성향을 형성해 준다.<sup>8)</sup>

위에서 살펴본 듀이의 교육과정은 실용주의의 개척정신, 경험을 통한 가치창조능력으로 설명될 수 있다. 즉 성장으로서의 교육과 환경극복은 물론 사회의 발전과 진보를 목표로 하고, 이를 위해 교육은 능동적으로 사회생활을 영위하고 개조해 나가도록 이끈다. 교육의 생활화와 경험의 재구성은 생활경험을 얻는 것으로 시작하며, 경험의 재구성은 학습자 자신의 가치를 창조하게 이끌고, 적극적인 심의를 배양하게 만든다.

## 2. 콘텐츠 소외계층의 의미

콘텐츠(Contents)란, 문자, 소리, 영상, 화상 등 여러가지 형태로 이루어진 정보의 내용물을 뜻하는 것으로 ‘문화’의 의미에서 시작되었다. 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)에서는 콘텐츠를 12개 영역인 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 광고, 방송, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연으로 구분하고 있다.

‘소외(alienation, 疏外)’라는 말은 사전적의미로, 개인이 그가 속해 있는 사회와의 관계에서 통합되지 못하거나 거리가 있는 상태를 이른다. 이러한 소외현상은 개인이 사회로부터 거의 완전한감정적 단절(emotional severance)을 의미하는 것으로서 무력(powerlessness), 무의미(meaninglessness), 무규범(normlessness), 고립(isolation), 자아소외(self-estrangement) 상태를 뜻하기도 한다.<sup>9)</sup> 소외현상은 현재를 살아가는 우리에게

---

8) 김윤희, 「존듀이의 음악교육 방법론에 관한 고찰 : MMCP 교육방법론을 중심으로」, 동아대학교 교육대학원, 1995, pp.13-15 정리 요약.

9) 임혜인, 「문화소외계층을 위한 공공미술에 대한 가치연구」, 한국교원대학교 대학원, 2012, p.41.



심각한 사회문제의 하나로 인식되고 있다. 급변하는 사회구조와 발달, 과학기술의 발달과 변화, 도시 트렌드의 변화 등에 따른 여러 가지 가치의 갈등들은 우리들의 현실에 대한 적응을 어렵게 만들고 이로 인해 소외되는 결과를 초래하고 있다. 소외현상에 빠지는 사회구성원이 많아질수록 사회해체의가능성은 높아진다.

콘텐츠 소외계층은 예술, 문화와 관련 된 콘텐츠를 시각적으로 접하지 못하는 것 뿐만 아니라, 콘텐츠를 직접 경험, 체험하지 못하는 것을 뜻한다. 즉, 소외지역에서도 시각적인 접촉은 가능할지 몰라도 미디어를 통한 직접적 체험이 힘들다면 소외현상으로 간주될 수 있는 것이다. 존 듀이는 사회가 모든 사람에게 동등한 교육의 기회를 제공해야 한다고 강조하며, 개인의 성장과 사회의 성장을 연계시켰다. 2009년 취임한 미국 교육부장관인 안 던컨(Arne Duncan)도 교육은 평등한 사회를 만드는 강력한 원동력이며, 모든 아동은 인종과 지역에 관계없이 양질의 교육을 받을 권리가 있음을 강조하였다.<sup>10)</sup> 이처럼 개인과 사회의 발달과 성장은 교육의 힘과 평등한 기회로서 이루어지지만, 교육에 있어 소외받는 계층 또한 곳곳에 존재하고 있다. 이렇게 다수가 누리는 기회와 경험 또는 권리를 받기 어려운 소외계층의 여러 유형 중에서 본 연구자는 문화, 예술 콘텐츠와 미디어로부터 소외된 ‘문화소외계층’에 초점을 맞추고 세분화 된 하위 항목으로는, 미디어·콘텐츠 소외계층에 대한 정의와 이해를 통하여 그들을 위한 지원의 필요성에 대하여 다루고자 한다.

### Ⅲ. 아웃리치(Out-reach) 프로그램

#### 1. 아웃리치(Out-reach) 프로그램의 성격과 특징

질러(Zeller, 1989)는 문화예술 교육의 진정한 의미는 교육의

---

10) 김인나, 「문화소외지역 어린이를 위한 미술관교육 연구」, 홍익대학교 교육대학원, 2014, p.14.

기회와 문화적인 혜택을 모든 대중들에게 동등하게 제공하는 것에 있다고 하였다. 그는 콘텐츠 교육의 실용성과 대중성을 강조하면서 프로그램 모두는 계층을 수용할 수 있는 능력을 가져야 함을 주장하였다. 산델(Sandell, R)은 사회적으로 배제된 사람들의 생각과 요구를 조직 내에서 소통할 수 있는 기회를 제공하는 것이 중요하다고 주장한다.<sup>11)</sup> 이것은 제도적, 문화적으로 그들을 포용하고 사회적 배제(Social exclusion)의 문제를 함께 풀어나가는 것이 필요하다는 것이다.

이와 같은 맥락에서 능동적이고 쌍방향의 소통이 가능한 교육적 프로그램을 제공함으로써 소외계층에게 콘텐츠 체험 경험이 사회적 배제를 극복할 수 있는 기회로 존재할 수 있게 해야 하는 것이다. 콘텐츠는 단순히 시청각적으로 소비하는 것 뿐만 아니라 그 예술과 기술적 가치를 직접 공유할 수 있을 때 그것에 대한 이해가 완전히 이루어 질 수 있는 것이다. 이러한 관심은 콘텐츠의 다양한 활동으로 나타나며 그 중 하나가 아웃리치 프로그램의 개발과 실행이다.

아웃리치(out-reach)의 용어는 처음 미국에서 생겼고 ‘손(팔)을 뻗거나 앞으로 내밀다’ 라는 사전적 의미를 갖고 있다. 교육적·사회적으로 소외된 집단을 대상으로 그들에 대한 중재와 관계증진을 통하여 교육적·사회적 접근가능성과 이용가능성을 높이기 위해 계획된 과정이다.<sup>12)</sup>

한국에서는 1989년 문화부가 설립되면서 본격적으로 문화소외 지역을 대상으로 아웃리치 프로그램이 ‘찾아가는’ 프로그램으로 불리며 ‘찾아가는 미술관’ 과 ‘찾아가는 박물관’ 은 1990년도부터 실행되었다. 당시의 사회전반에 깔린 민주화 요구의 분위기에 힘입어 미술관의 사회교육적 기능의 강화라는 측면을 지니고 있으며, 이러한 분위기는 정치적 민주화에서 지식과 정보의

---

11) 김인나, 「문화소외지역 어린이를 위한 미술관교육 연구」, 홍익대학교 교육대학원, 2014, p.18.

12) 김인나, 「문화소외지역 어린이를 위한 미술관교육 연구」, 홍익대학교 교육대학원, 2014, p.19.

공유라는 보다 구체적이고 생산적 논의의 결과라 할 수 있다.<sup>13)</sup> 프랑스식 ‘문화의 민주화’ 정책으로서 중앙의 고급문화예술을 각 지역으로 확산하기 위해, 일반 국민들에게 고급 문화예술에 대한 접근성을 높이고자 ‘찾아가는’ 문화운동이 추진된 것이다.<sup>14)</sup> 이에 따라 미술관, 박물관, 국립극장, 도서관 등의 공공문화기관이 문화소외지역을 직접 방문하여 문화 향수권 확대를 위해 활동하였다.

오늘날 찾아가는 프로그램들이 문화소외지역에 살고 있는 학생에서부터 도시에 거주하고 있는 학생들까지 균등하게 콘텐츠 교육을 받을 수 있는 기회를 제공하는 것은 분명하다. 하지만 이러한 아웃리치 프로그램은 미술관과 박물관에 집중되어있으며, 특히 20세 이하의 청소년 및 어린이들이 관심있는 만화, 애니메이션, 게임 등의 콘텐츠 분야로는 그 사례가 매우 드물다는 한계가 있다.

## 2. 아웃리치 프로그램 분석

앞에서 제시된, 존 듀이의 진보주의 교육사상에 기반한 필요요소인 생활, 성장, 경험, 사회적과정으로 실제 이루어지고 있는 콘텐츠 아웃리치 프로그램을 분석해 보기로 한다.

### 1) 생활을 통한 아웃리치 프로그램

아웃리치 프로그램은 일상적인 우리의 생활에 녹아들 수 있는 있는 삶 그 자체로서의 특징을 갖는다. 일상생활을 통한 프로그램은 그 어떤 교육보다도 참된 의미가 있는 것이다. 한국에서 이루어지고 있는 <신나는 예술여행><sup>15)</sup>은 한국의 기획재정부 복권위

---

13) 김형숙, 『미술교육 사회와 만나다』, 교육과학사, 2010. 참고.

14) 이상호, 「‘문화 양극화’ 해소를 위한 정책적 접근 : 문화 소외지역 및 소외계층을 중심으로」, (국정감사 정책자료집), 대한민국국회, 2005, p. 15

15) <http://lotteryarts.or.kr/index.lotteryarts?contentId=0>

원회가 복권사업으로 조정된 재원을 투명하고 효율적으로 관리, 사용하기 위해 설치한 기금의 문화나눔 사업이다. <신나는 예술여행>은 ‘동네방네 들썩들썩, 싱글벙글 대한민국’이라는 모토를 가지고 우리의 삶에 문화의 향기가 가득할 수 있도록 찾아가는 예술여행이다.

2004년부터 2015년까지 2,083개의 문화예술 프로그램을 가지고 문화 인프라가 부족한 도서산간, 군부대, 교정시설, 장애인, 노령층, 저소득층 등 문화 향수의 기회가 필요한 분들을 찾아가 혜택을 제공하였다. 2016년에도 각 분야의 문화예술단체를 선정하여 4월부터 11월까지 3,000여회에 걸친 순회 프로그램을 진행할 예정이다. 이는 예술전반에 관한 리치아웃 프로그램으로 문학, 시각예술, 연극, 무용, 음악, 전통예술, 다원예술, 예술일반등의 프로그램이 이루어지고 있다. (아래 <표.1>참조) <신나는 예술여행>은 예술가-수용자, 모두 같이 즐기기 위한 어렵지 않고, 힘들지 않은 아웃리치 프로그램이다. 생활하듯 우리의 삶의 일부로 자리잡기 위해 어렵지 않은 주제와 표현으로 이루어지고 있어 누구나 일상생활 하듯 즐길 수 있다는 강점을 지닌다.

표 1. 신나는 예술여행 사업분야

문학	시낭송회, 문학콘서트, 구연동화, 창작체험, 문학과 관련된 공연 프로그램 등
시각예술	전시, 창작참여 등
연극	연극공연, 뮤지컬, 마임·년버벌 퍼포먼스, 인형극 등
무용	한국무용, 현대무용, 발레 등
음악	오페라, 성악, 관현악, 실내악, 동요, 합창, 중창 등
전통예술	국악공연, 창극, 국극, 마당극, 탈춤 등
다원예술	여러 예술장르가 혼합된 프로그램
예술일반	비보이댄스, 마술, 서커스, 콘서트, 코미디 등

## 2) 교육을 통한 아웃리치 프로그램

존 듀이의 교육사상 핵심은 성장에 있다. 행동 속에는 무한히

발전할 수 있는 가능성이 내포되어있으므로 미래를 결정하는 동시에 사회 자체의 미래도 결정된다. 여기에는 ‘자아실현’, ‘사회발전에기여’의 뜻이 있고, 이 교육의 표준은 지속적인 성장과 다양화에 있다. 성장의 목적은 더욱 성장하는 데 있으며, 교육 과정의 목적은 성장과 교육 그 자체내에 있다. 진보는 자동적으로 이루어지는 것이 아니라, 인간 지성의 훈련과 개성의 배양에서 부수되어지는 것이므로 교육은 끊임없이 성장할 수 있도록 분위기를 조성해 주어야 한다.<sup>16)</sup> 따라서 교사의 임무는 학생이 일생동안 끊임없이 학습 할 수 있는 능력과 의욕을 길러주는 일이다. 존 듀이가 언급한 ‘성장’은 무한한 발전가능성이 있는 학생들을 지원해주는 것이며 이는 곧 사회자체의 미래인 것이다. 이러한 성장은 지성의 훈련과 개성의 배양에서 비롯된다고 하였다. 교육을 통한 아웃리치 프로그램은 특히 학교연계 아웃리치 프로그램에서 그 특징이 두드러지게 나타나고 있다.

버지니아 뮤지엄 오브 콘템포러리 아트(Virginia Museum of Contemporary Art)<sup>17)</sup>의 아웃리치 프로그램은 햄튼 로즈(Hampton Roads)지역의 공립 및 사립학교에 제공되고 있는데, 1학년에서 5학년까지의 학생들에게 10개의 활동 중심 코스를 제공한다. 이들 아웃리치 프로그램들은 현대 시각예술(visual art)의 원리를 버지니아주 표준 학습 커리큘럼과 결합시키는데 중점을 두고 있다. 시각예술(visualart)의 사용 수준이나 학습 분야(사회학, 과학, 언어, 예술, 수학 등)에 상관없이 시각예술의 활용을 통해 어린이들의 학습능력 및 학습내용을 유지하는데 크게 기여하는 것으로 밝혀져 있다. MOCA(Virginia)의 아웃리치 강사들은 혁신적이고 신나는 수업을 표방함으로써 어린이들이 교실에서 재미를 느끼는 동시에 학습을 진행할 수 있도록 하고 있다. MOCA(Virginia)의 가장 큰 특징은 교육대상자가 미술관을 방문하여 직접 미술관을 경험할 수 있는 기회를 제공하는 것이다. 그

16) 김성환, 「경찰 인터넷제도의 도입방안에 관한 연구」, 원광대학교 대학원, 2009, p.27.

17) <http://www.virginiamoca.org/>

방법으로는 무료 게스트패스(guestpass)를 발급하여 학생들 집단이나 가족끼리 다시 미술관을 방문하여 미술관의 공간을 경험하도록 하는 것이다. 교실에서만 이루어지는 수업으로 부족한 부분을 선택적 재방문을 통해 보완하도록 하는 것이다.<sup>18)</sup>

또한 호주의 오스트레일리아 박물관(Australianmuseum)<sup>19)</sup>에서도 학교 연계 찾아가는 교육 프로그램을 진행하고 있다. 오스트레일리아 박물관은 1836년 호주 시드니에 당시 영국 식민지 관리 위원회의 감독을 받아 박물관 및 식물원으로 설립되었다. 현재 오스트레일리아 박물관은 1천 8백만점 이상의 문화 과학 소장품을 확보한 세계적으로 인정받는 박물관으로 성장했다. 찾아가는 박물관(Museum Outreach)은 오스트레일리아 박물관이 위치한 Sydney사이트 이외의 장소에서 벌어지는 모든 프로그램 및 이벤트를 아웃리치(Outreach)활동으로 정의한다. 호주는 국토면적이 방대해서 모든 사람들이 직접 오스트레일리아 박물관을 방문할 수 없기 때문에 Outreach 프로그램들이 중요한 역할을 담당하고 있다. Outreach 활동은 오스트레일리아 박물관의 공공 참여 부분의 핵심적인 부분을 차지하고 있으며 NSW(New South Wales)전 지역 주민 뿐 아니라 전체 호주 국민들이 거주지에 관계없이 오스트레일리아 박물관 소장품을 접하고 참여할 수 있도록 하고 있다.<sup>20)</sup>

### 3) 사회적 과정을 통한 아웃리치 프로그램

교육은 미숙자를 육성하고 양육하며 배양하는 과정이라 할 수 있다. 미숙자에게 사회생활에 필요한 태도와 기질을 길러주는 일은 환경이라는 중개물을 통해서 전달되어진다. 환경이란 생명체의 독특한 행동을 촉진시키거나 방해하고 자극하며 억제하는 여

---

18) 이지영, 「찾아가는 미술관 교육 프로그램 개발」, 서울교육대학교 교육대학원, 2012, pp.31-33 요약 정리.

19) <http://australianmuseum.net.au/>

20) 이지영, 「찾아가는 미술관 교육 프로그램 개발」, 서울교육대학교 교육대학원, 2012, p.37.

러 조건들로 구성되어 있고, 특별히 개개인이 사회 환경을 통하여 어떤 종류의 충동을 야기하거나 또 일정한 목적이 예상된 결과를 가져오게 하는 것은 개인에게 있어서 행위의 정신적, 정서적 성향을 형성해 준다.

호주 멜버른의 빅토리아 박물관(Museum of Victoria)의 아웃리치 프로그램은 밴(붕고 같은 자동차)을 활용한 ‘움직이는 박물관’으로 다양한 장비들을 빌려주는 서비스 등을 하고 있다. 이 프로그램은 박물관에 방문하기 힘든 사람들(연세가 많은 어르신들이나 거리가 먼 지역에 사는 사람들)을 위해 박물관의 전시나 작품들을 쉽게 접할 수 있는 서비스를 제공하고 있다. 빅토리아 박물관은 빅토리아 지역 내의 초등학교 학생들을 위한 이민 박물관의 ‘방문 수업’을 진행한다. 박물관의 소장품들(편지들, 사진첩, 일기, 카세트테이프, SMS문자 메시지 등, 빅토리아로 이민 온 사람들의 기록들)을 다시 제작하여 학생들이 이민의 역사에 대하여 더 쉽고 재미있게 배울 수 있도록 제작된 수업 프로그램이다. 이 소장품들을 활용하여 학생들은 더 많은 이민의 역사와 이야기들을 발견할 수 있다. 그리고 어떤 방식으로 통신기술이 발전되었으며, 사람들 사이의 통신 과정이 어떻게 진화했는지 알 수 있을 것이다. 또한 박물관을 방문하기 어려운 유치원 어린이들을 위한 방문 수업이 진행되고 있다. 박물관내에서 진행되는 학습 내용들을 가지고 진행되는 프로그램으로서, 4가지 주제를 활용하여 수업 진행하고 있다. 첫 번째는 ‘호주의 동물들’, 두 번째는 ‘뒷뜰의 곤충들’, 세 번째는 ‘공룡과 화석’ 그리고 네 번째는 ‘바다의 경이로움’ 등이다. 또한, 다양한 배울거리의 장비가 포함되어 있는 케이스를 활용하여 학생들이 자연과학과 사회 역사 등을 배우기 쉽게 만들어주며, 사회역사 등의 배울거리가 담겨있는 케이스를 활용한 교육을 진행한다. 특히, 박물관을 방문하기 어려운 성인들을 위한 프로그램(Adult Presentations)을 아웃리치 프로그램으로 진행하고 있는 객체 기반(object-based) 세션을 제공한다. 이는 6개의 토픽으로 구성되어 있다. 첫 번째는 ‘어린 시절의 기억’. 특별히 치매에 걸린

방문객들을 위해 프로그램 이 구성되었다. 두 번째는 ‘오래된 좋은 날들’ . 역시 치매에 걸린 방문객들을 위해 특별 구성되었다. 세 번째는 ‘호주의 동물들’ . 호주의 야생동물들을 공부해보는 프로그램이다. 네 번째는 ‘조개류들’ 다섯 번째는 ‘공룡과 화석’ 그리고 마지막으로 여섯 번째는 ‘뒤뜰의 곤충들’ 등이 있다. 이 성인 프로그램은 기존의 환경을 재생산하여 개인에게 있어서 행위의 정신적, 정서적 성향을 형성해 보다 안정적 삶을 영위할 수 있게 도와준다.

#### 4) 지속적인 경험의 재구성을 통한 아웃리치 프로그램

존 듀이의 교육사상은 과거 전통적 교육관을 극복하면서 교육이란 생활의 과정인 동시에 아동이 체험하는 경험의 끊임없는 개조(改造)라고 결론을 맺고 있다. 교육의 기능은 사람에게 변화를 일으키는 데 있으며, 이 변화는 경험의 개조를 통해 일어난다. 그러므로, 교육은 학습자의 경험을 출발점으로 하여 그 경험의 의미를 깊게 하고 넓게 하는 과정이다. 즉 교육이란 경험의 의미를 더 해 주는 경험의 재구성, 재조직이며, 뒤이어 일어나는 경험의 방향을 잡을 수 있는 능력을 증대시킨다. 이 때 정리된 환경을 제공하며, 유희와 작업과 지적활동의 결합으로 경험을 개조시켜 주어야한다. 또 학습자나 교사자의 교수-학습과정은 상호간의 경험을 개조하고 재구성하는 지속적인 성장발달과정이다. 경험의 재구성을 통한 아웃리치 프로그램은 이미 경험한 것에 대하여 좀 더 차별적 접근을 불러 일으킬 수 있는 프로그램이다.

### IV. 경험의 재구성을 통한 아웃리치 프로그램

#### : 네이버 <학교로 찾아가는 만화 버스>

#### 1. <학교로 찾아가는 만화 버스> 아웃리치 프로그램의 특징

네이버는 이현세 만화가와 <학교로 찾아가는 만화 버스><sup>21)</sup>라는



이름의 아웃리치 프로그램을 진행하고 있다. <학교로 찾아가는 만화 버스>는 10대(중,고등학생)를 위한 원정 만화교실로서, 주최는 만화가 이현세이고, 후원은 네이버 문화재단이다. 만화를 좋아하는 중, 고등학교 학생들을 대상으로 현직 만화/웹툰작가들이 학교로 직접 찾아가 학생들에게 만화에 대한 기본적인 이야기와 만화테크닉을 알려주는 체험수업이다. 만화가의 만화관련 경험과 학생들의 만화 경험을 토대로, 경험을 재구성하여 이루어지는 만화 아웃리치 프로그램이다.



그림 2. 네이버, 학교로 찾아가는 만화 버스

<학교로 찾아가는 만화 버스>는 2014년 6월에 부산의 부산 정보관광 고등학교에서 <미술랭스타> 김송 작가의 수업으로 시작되었다. 이어서 하남 한국 애니메이션 고등학교, 서울 동덕여자고등학교, 동두천 보영여자중학교, 서울 영일 고등학교, 수원 경기서호중학교, 서울 건국대학교 사범대학 부속고등학교, 서울 무학여자고등학교, 용인 흥덕 중학교, 파주 한빛 중학교, 부천 경기예술고등학교 등 2014년 초 11학교에서 아웃리치 만화 프로그램을 실시하였다.

2015년은 전주 중앙여고, 서울 세명 컴퓨터고등학교, 서울 강서고등학교, 강원도 강원애니고등학교, 부천 소명여자중학교, 인천 한국문화콘텐츠 고등학교, 서울 상일미디어고등학교, 울산 울산애니원고등학교, 서울 둔촌고등학교에서 실시하였다. 2016년은 김천예술고등학교, 서울 상명 중학교, 부산 개금 고등학교, 서울 영상 고등학교, 광주 성덕 고등학교, 충남 공주금성여자고등학교

21) <http://blog.naver.com/manhwabus>

교, 포항 포은중앙도서관, 서울 동국대학교 사범대학 부속여자고등학교, 제주 중앙여자고등학교, 용인 구성 고등학교, 충남 외국어고등학교, 경북 포항예술고등학교에서 실시하였다. 2017년은 포항 포은중앙도서관, 서울 건국대학교 사범대학 부속고등학교, 경기 보평 고등학교, 전남예술고등학교, 서울 한산 중학교, 서울 월곡 꿈그림도서관, 인천금융고등학교에서 2017년 11월까지 실시하였다.

초·중·고등학교 만화동아리에 버스를 타고 순회하며 만화 제작과정을 모두 보여주는 <학교로 찾아가는 만화 버스>는 학교 교육을 통한 아웃리치 프로그램과는 차별적으로, 자신이 선택한 동아리이기 때문에 불특정 다수의 프로그램이 아닌 특정 소수의 ‘선택’에 의한 프로그램인 것이다. 무엇보다 <만화버스>의 특징은 컴퓨터와 장비까지 모두 가져가 만화 제작과 시연, 송고 과정까지 모두 보여준다는 것이다. 이 프로그램의 수업은, 크게 3교시로 이루어지며, 1교시는 만화버스 사업/작가소개, 만화가의 만화창작이야기, 작가와 학생의 대화(Q&A), 2교시는 프로그램 톨소개 및 작가 그림 시연으로 이루어지며, 3교시는 실습 및 중간 피드백 및 마무리, 평가로 진행된다.

## 2. <학교로 찾아가는 만화 버스> 아웃리치 프로그램의 한계

존 듀이의 교육사상에서 말하는 교육의 특징 중 하나인 ‘체험하는 경험의 끊임없는 개조(改造)’라는 측면에서 <학교로 찾아가는 만화버스>는 그 의미가 통하고 있다. 교육은 학습자의 경험을 출발점으로 하여 그 경험의 의미를 깊게 하고 넓게 하는 과정이기 때문에 과거 스스로 습득하였던 학습을 아웃리치 프로그램을 기반으로 재구성, 재조직하여 자신의 능력을 증대시킬 수 있어 그 의미가 크다 하겠다. 네이버와 만화 작가들을 통하여 만화 작업의 환경을 제공받고 특히, 컴퓨터와 장비까지 사용해 볼 수 있는 기회가 제공되기 때문에 만족에 의한 감성적 효과와 지적활동의 결합으로 경험을 개조시킬 수 있는 기회로 삼을 수 있다.

자신이 이제까지 경험한 만화적 활동에 새로운 경험에서 얻어진 정보와 지식의 축적을 통하여 새로운 만화에 대한 이해를 얻을 수 있게 되는 것이다.

하지만, <학교로 찾아가는 만화 버스>는 다음과 같은 한계점이 보인다.

첫째, 지역적 한계성이 두드러진다는 것이다. <학교로 찾아가는 만화 버스>는 소외지역이 아닌, 학생들의 요구가 있는 곳이면 달려간다. 2014년부터 시행된 만화버스를 분석하면, 2014년부터 2017년 11월까지 39번의 프로그램이 진행되었으며 서울 및 수도권에서 23회의 프로그램이 진행되었다. 즉, 서울과 경기도에서 프로그램 전체의 약 60%에 해당하는 교육을 실시한 것이다. 프로그램이 선행되어야 할 곳이 소외 지역임에도 불구하고, 서울과 경기도를 중심으로 프로그램이 이루어진 것이다.

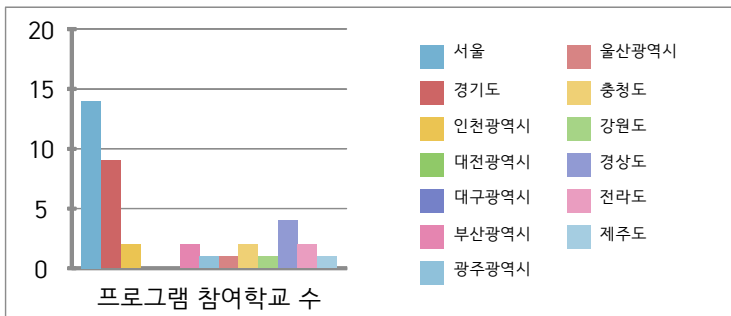


그림 3. 학교로 찾아가는 만화 버스 지역별 현황

둘째, <학교로 찾아가는 만화 버스>는 ‘학교’라는 공간적 한계를 지니기 때문에 폭넓게 프로그램의 혜택이 이루어지지 못한다는 한계성이 있다. 학교 만화 동아리 중심으로 소수를 대상으로 이루어지는 프로그램이며 특히, 고가의 기자재를 동반하는 프로그램이기 때문에 다수에게 이루어지지 못한다는 한계성을 지니는 것이다.

셋째, 작품을 이해하고 공감하기 위한 공간으로서의 체험이 배

제 되어 있다는 것이다. 아웃리치 프로그램에서 가장 효과를 거두고 있는 부분은 미술관과 박물관의 전시영역이다. 하지만 <학교로 찾아가는 만화 버스>는 전시의 부분보다는 교육의 부분이 두드러지는 경향을 보인다.

본 프로그램은 전문가가 찾아가는 교육 프로그램이다. 그렇기 때문에 전문적 교육의 기회가 다소 부족한 소외 지역의 광범위한 수용자에게 실시되는 것이 바람직 할 것이며, 만화 교육의 체험과 만화 전시의 체험이 공존할 수 있는 프로그램으로 변화를 이룬다면 경험의 재구성성을 통한 아웃리치 프로그램으로서의 효과를 더욱 크게 얻을 것이다. 특히, 소외지역을 중심으로 이러한 만화 아웃리치 프로그램을 재모델링 한다면, 훌륭한 취지의 프로그램이 더욱 많은 성과를 이룰 수 있다고 생각된다.

#### IV. 결론 : 만화 소외지역 아웃리치 프로그램 모델링

교육은 하나의 정체된 고정 불변한 것이 아니라 역사적 맥락에 따라 혹은 시대적 변화에 따라 지속적으로 그 모습을 달리해야 한다. 만화는 비주얼적 그림이 가지는 작품성, 만화가 지니는 스토리텔링, 그리고 완성작품으로서의 전시 효과를 얻을 수 있는 복합적 작품이다. 그만큼 만화에 대한 교육은 복합적이며, 전문적이어야 한다. 현재 콘텐츠 소외지역에서는 시각적인 미디어의 접촉만이 가능한 소외현상을 대부분 보이고 있다. 콘텐츠 교육이 제한적인 소외지역에서의 만화 교육은 정체된 교육보다는 여러 상황에 적합한 변화 가능한 교육이어야 한다. 앞에서 살펴본 듀이의 교육과정, 즉 지식위주가 아닌 활동의 과정으로서의 교육이 소외지역에서 더욱 필요하다.

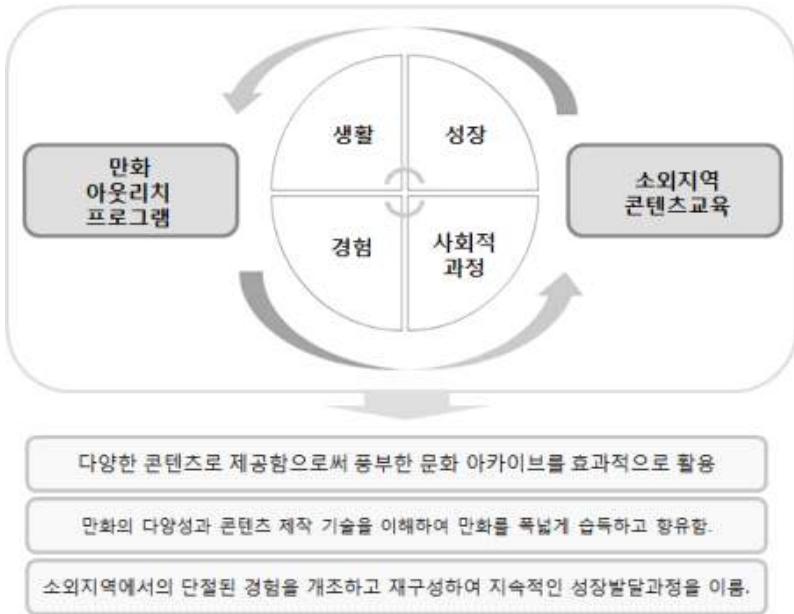


그림 4. 만화 소외지역 아웃리치 프로그램 모델링

‘만화 소외지역 아웃리치 프로그램’은 지극히 고정된 단일 체계의 프로그램이 아닌 유동적인 차원으로 새롭게 재구성되어야 한다. 본인이 가지고 있는 역량과 경험, 지역문화, 종교, 사회 등을 기반으로 만화의 여러 가지 전문적 기자재를 직접 이용하여 작품을 제작 체험할 수 있어야 한다. 이러한 프로그램 참여자는 자신의 만화적 경험의 공감과 함께 매력적이고 효과적인 학습의 효과를 얻을 수 있게 될 것이다.

만화 콘텐츠 아웃리치 프로그램의 의의는 다음과 같이 정리할 수 있다. 첫째, 기존 아웃리치 프로그램이 가지고 있는 미술관과 박물관 교육의 한계성을 다양한 콘텐츠로 제공함으로써 풍부한 문화 아카이브를 효과적으로 활용할 수 있다. 둘째, 만화 콘텐츠의 다양성과 기술을 이해하여 우리 생활의 한 부분으로서 콘텐츠를 향유할 수 있다. 셋째, 전문가의 참여로 이루어지는 프로그램이기 때문에 소외지역에서의 단절된 경험을 개조하고 재구성하여

지속적인 성장발달과정을 이룰 수 있으며, 나아가 사회에 대한 이해의 폭을 넓힐 수 있다.

## 참고문헌

- 김형숙, 『미술교육 사회와 만나다』, 교육과학사, 2010.
- 손인수, 정건영, 『교육철학 및 교육사』, 교육출판사, 1989.
- 신승환, 『문화예술교육론 연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2007.
- 임한영, 『존듀이의 생애와 사상』, 배영사, 1986.
- 임한영, 『존듀이의 생애와 사상』, 배영사, 1986.
- 정영근, 『인간이해와 교육학』, 문음사, 2009.
- 존듀이, 『민주주의와 교육』, 교육과학사, 1978.
- 김성환, 「경찰 인터넷제도의 도입방안에 관한 연구」, 원광대학교 대학원, 2009.
- 김윤희, 「존듀이의 음악교육 방법론에 관한 고찰 : MMCP 교육방법론을 중심으로」, 동아대학교 교육대학원, 1995.
- 김인나, 「문화소외지역 어린이를 위한 미술관교육 연구」, 홍익대학교 교육대학원, 2014.
- 이지영, 「찾아가는 미술관 교육 프로그램 개발」, 서울교육대학교 교육대학원, 2012.
- 우상호, 「‘문화 양극화’ 해소를 위한 정책적 접근 : 문화 소외지역 및 소외계층을 중심으로」, (국정감사 정책자료집), 대한민국국회, 2005.
- 임혜인, 「문화소외계층을 위한 공공미술에 대한 가치연구」, 한국교원대학교 대학원, 2012, p.41.

<http://lotteryarts.or.kr/index.lotteryarts?contentId=0>

<http://www.virginiamoca.org/>

<http://australianmuseum.net.au/>

<http://blog.naver.com/manhwabus>

## ABSTRACT

### A Study on Comics Outreach Programs for Contents marginalized Areas

Lee, Seung-Jin

Content is the complex of art and technology of trend, so it is important to experience different technologies for content education. Today, many non-profit organizations plan and operate numbers of programs for disabilities, low-income, and minority families to enhance the quality of life and the realization of social integration. These programs are limited to museums and galleries, not so pro-actively in progressing. Various contend education is necessary to the expansion of cultural exchange for the culturally alienated area.

Naver is running an outreach program named <Comic Outreach Bus to School>. It is an experience-based outreach program where current cartoon / webtoon writers come directly to the school to inform students about the basic story of comics and comic techniques. However, the fact that the <Comic Bus to School> is not centered on the marginalized area but is centered on the Seoul Gyeonggi area, has the limitation that they can not benefit from a wide range of programs because they have a space limit of 'school', and, has a spatial limitation that the experience of the work is excluded. 'Outreach programs in marginalized areas' must be reorganized into a fluid dimension, not a fixed, single-system program. You should be able to experience and experience your work by directly using various professional equipment of

comics based on your capacity and experience, local culture, religion, and society. These program participants will gain the effect of attractive and effective learning with empathy with their comic experience.

Meanings of Comics content outreach program are following: First, the rich cultural archive can be used efficiently by providing various contents to existing outreach programs with the educational limitation of museums and galleries. Second, Comics contents can be enjoyed as a part of our life by understanding diversity and technology of contents. Third, because it is the program of expertise' participation, it can remodel, and restructure the severed experience in remote areas for the continuous growth and development, and furthermore, it can enhance the understanding of society.

Key Word : Comics Outreach Programs, Contents marginalized Areas, Comic Outreach Bus to School

이승진  
경기대학교 융합교양대학 교양학부 조교수  
(16227) 경기도 수원시 영통구 광교산로 154-42  
Tel : 031-249-1500  
anipop88@kgu.ac.kr

논문투고일 : 2017.10.23.

심사종료일 : 2017.11.26.

게재확정일 : 2017.11.26.