

# 유아동 교육 애니메이션의 미디어 리터러시 평가항목 요구도 분석

장은영

한국예술종합학교 영상원 애니메이션과 강사

## Analysis of Media Literacy Evaluation Items in Early Childhood Animation

Eunyoung Jang

Lecturer of Korea National University of Arts, Department of Animation

요 약 본 연구는 유아동 교육 애니메이션의 미디어 리터러시에 대한 중요도와 수행도를 분석하여 요구도를 도출하는데 목적이 있다. 이를 위해 전문가 초점집단면접(FGI)을 거쳐 평가항목의 문항을 도출한 후 내적합치도와 기술통계 현황조사를 거쳐 신뢰도와 정규성을 확보한 측정도구를 제작하였다. 이 측정도구를 이용하여 유아동 자녀를 둔 부모를 대상으로 설문조사를 진행하였다. 분석도구는 Borich의 요구도 공식과 The Locus for Focus 모델을 함께 사용하여 정확도를 높였다. 그 결과 애니메이션의 다양한 정보를 자신의 상황에 맞게 습득하는 능력, 애니메이션의 다양한 정보를 비교·구분하는 비판적 수용 능력, 애니메이션을 통해 자신의 생각을 창의적으로 표현하는 태도, 애니메이션을 통해 정보를 습득하는 지적 능력 향상, 애니메이션의 내용과 주제에 대한 공감능력, 애니메이션을 통해 타자를 존중하고 협력하는 태도에 대한 요구도가 높았다. 이러한 결과를 토대로 유아동 교육 애니메이션에 대한 수용자의 요구를 인식하고 이를 위한 체계적인 지표표를 마련했다는 측면에서 의미가 있다.

주제어 : 유아동, 교육 애니메이션, 미디어 리터러시, Borich 요구도, The Locus for Focus Model

Abstract This work aims to derive data-based requirements by analyzing the importance and performance of media literacy in early childhood animations. For this, a survey was conducted on parents with young children after drawing questions of assessment items through expert focus group interviews (FGI). The analytical instruments, Borich Needs Formula formulation and The Locus for Focus Model were used together to improve accuracy. Based on the results, it is meaningful in that it recognized the demand of the inmates for children's education animation and prepared systematic indicators for it.

Key Words : Early Childhood, Educational Animation, Media Literacy, Borich Needs Formula, The Locus for Focus Model

\*Corresponding Author : Eunyoung Jang(eun828@empas.com)

Received February 3, 2021

Accepted May 20, 2021

Revised February 23, 2021

Published May 28, 2021

## 1. 서론

### 1.1 연구의 배경 및 목적

오늘날 다양한 미디어와 함께 성장하는 디지털 네이티브(Digital Native)세대의 자기주도적인 미디어 리터러시를 위하여 체계적인 연구가 필요하다. 이러한 연구는 비대면 학습의 비중이 점차 늘어가는 교육환경의 변화와 유아동 자녀를 둔 부모의 상황을 고려할 때 보다 효과적인 미디어 콘텐츠를 선택하기 위해 유용한 자료가 된다. 또한 콘텐츠 제작자의 입장에서도 수용자의 요구를 체계적으로 파악하고 제작하는 데 도움이 될 수 있다.

피아제(Jean Piaget)는 인간의 인지발달 단계를 0-2세의 감각운동기(Sensorimotor Period), 2세-7세의 전조작기(Preoperational Period), 7세-11세의 구체적 조작기(Concrete operational Period) 그리고 11세 이후의 형식적 조작기(Formal operational Period)로 구분하였다. 유아동에 해당하는 유아와 어린이란 대개 전조작기와 구체적 조작기와 일부의 형식적 조작기에 해당한다[1]. 피아제의 인지발달 단계에 따르면 전조작기에 표상이 형성되고, 직관적 사고가 가능하며, 구체적 조작기에 논리적인 사고가 가능해지는 시기이다. 따라서 인간의 인지 발달이 시작되는 이 시기에 교육과 오락적인 측면에서 균형 있는 미디어 콘텐츠의 선택이 중요하다.

다양한 미디어 콘텐츠 중에서 애니메이션은 조형성, 음악성, 서술성이 상호 융합적으로 작용하여 감상자의 참여적 수행이 강화되는 대표적인 장르이다[2]. 또한 애니메이션은 교육과정에서 필요한 관심, 몰입, 공감을 이끌어내기 위해 적합한 미디어 콘텐츠이다. 특히 전조작기와 구체적 조작기의 인지발달 시기에 직관적이고, 용이하게 접근하여 교육적 효과를 이룰 수 있는 대중적 미디어이다. 이러한 애니메이션을 이용하여 교육 효과를 이루기 위해 인지적 영역뿐만 아니라 메타인지와 문제해결력 등을 고려한 평가가 수반되어야 한다. 이를 위해 유아동이 실생활에서 활용할 수 있는 수용자 중심의 요구도에 대한 객관적인 조사가 필요하다.

본 연구는 유아동에게 필요한 교육 애니메이션의 방향성을 제시하기 위하여 유아동 교육 애니메이션의 미디어 리터러시 평가항목을 제시하였다. 그리고 요구도를 분석하기 위해 수용자의 입장에서 유의미하게 작용하는 중요도와 수행도를 조사하였다. 이러한 과정을 통하여 유아동 교육 애니메이션에 대한 수용자의 요구를 체계적으로 인식하고, 교육 콘텐츠로서 유의미한 데이터를 도출하는데 목적을 두었다.

### 1.2 연구의 대상 및 방법

본 연구는 선행연구를 통해 미디어 리터러시와 유아동 교육 애니메이션에 대해 조사한 후, 애니메이션 리터러시의 교육적인 측면에서 유의미한 평가항목을 수집하였다. 이러한 자료를 바탕으로 연구의 목적에 적합한 평가항목을 도출하기 위해 전문가 초점집단면접(Focus Group Interview)을 실시하였다. 전문가들은 영상·애니메이션 관련 분야의 강사, 교수, 제작자 등 전체 5인으로 구성하였다. 이러한 과정을 거쳐 평가항목의 문항을 추출한 후 유아동 자녀를 둔 학부모를 대상으로 중요도와 요구도에 대한 온라인 설문조사를 실시하였다.

수집한 자료를 이용하여 우선 조사대상자의 인구 사회학적 현황을 파악하기 위한 빈도분석과 본 연구에서 사용한 측정도구의 내적 합치도를 파악하여 신뢰도를 높였다. 그리고 이를 토대로 Borich 요구도 공식과 The Locus for Focus Model을 적용하여 중요도와 요구도를 분석하였고, 우선순위를 도출하였다.

Borich[3]는 교육 프로그램의 현재 수준과 바람직한 수준 간 차이 분석을 통해 교육 요구도를 도출할 수 있다고 하였다. 주로 교육 프로그램의 요구도 분석에 Borich의 공식이 사용되고 있다. 이 연구에서도 교육 애니메이션의 평가항목에 대한 요구도를 파악하기 위해 적합한 분석 모형으로 판단하였다.

$$\text{Borich needs} = \frac{\{\Sigma(\text{ICL}-\text{PCL}) \times \overline{\text{ICL}}\}}{\text{N}}$$

ICL : Importance Competence Level  
PCL : Present Competence Level  
 $\overline{\text{ICL}}$  : Average of ICL  
N : Total cases

Fig. 1. Borich Needs Formula.

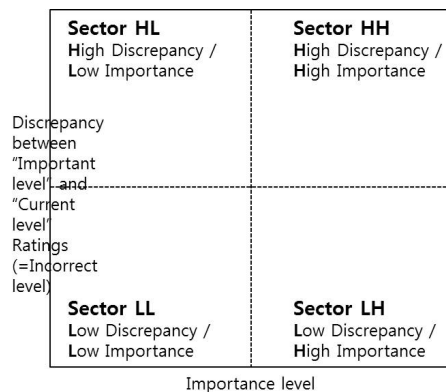


Fig. 2. The Locus for Focus Model. [4]

Borich의 요구도 공식에 따라 순위를 산출 한 후 중요도와 수행도의 우선순위를 도출하기 위해 The Locus for Focus Model을 함께 활용하여 정확도를 높였다. 그 래프는 2개의 축으로 이루어진 좌표에 우선순위에 해당하는 점수를 배치하여 시각적으로 보여준다. 사분면 가로 축은 바람직한 수준을 의미하는 '중요도'이고, 세로축은 중요도와 현재 수준의 차이 값을 나타낸다. 사분면에서 1 사분면에 속한 역량들이 높은 요구도를 가지고 있는 것으로 파악하는 방법이다[5].

본 연구에서 높은 요구도와 해당 부문에서 교차되는 항목을 최우선 항목으로 분류하였고, 그 다음으로 높은 요구도 순위를 차순위 항목으로 분류하고 결과를 분석하였다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 유아동 교육 애니메이션과 미디어 리터러시

정보를 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 역할을 하는 수단인 미디어 (Media, 매체)는 현대 사회가 진화해 나갈수록 빠르고 다양한 형태로 확장하고 발전해 나가고 있다. 1964년 마셜 맥루언(Marshall McLuhan)이 <미디어의 이해(Understanding Media)> [6]에서 '미디어가 곧 메시지(The Medium is the message)'라고 한 선언적인 주장을 통해 인간의 지각에 영향을 주는 다양한 미디어에 의한 미래를 예언하였고, 우리는 지금 그가 예언한 미래에 살고 있다. 특히 태어날 때부터 다양한 미디어를 접한 디지털 네이티브 세대인 유아동에게는 미디어가 자연스러운 삶의 한 부분으로서 오락이자 교육의 수단이 된다.

국내 유아동 애니메이션의 경우, 유아동과 그의 부모들에게 선호도가 높은 에듀테인먼트 콘텐츠의 하나로 성장[7]하고 있으며 오락적인 요소는 콘텐츠에 대한 흥미를 유발하여 교육적인 효과를 증가시키는 요소로 작용한다. 유아동 애니메이션의 교육적 목적을 이루기 위해 오락적인 요소와 교육적인 요소가 균형 있게 어우러진 콘텐츠에 대한 취사선택의 능력이 필요하다. 이 시기에 미디어 텍스트를 적극적으로 탐색하는 리터러시 교육을 경험한다면 의미를 구성해 나가는 주체로서 적극적인 소통 능력을 기르고 분별력 있는 미디어 텍스트 사용자로 성장 [8]할 수 있다. 미디어 리터러시는 이러한 문제제기를 통해 필요성이 대두되었다. 그리고 이에 대한 접근방식은

시대에 따라서 그 형태가 달라지고 있다. 미디어 리터러시에 대한 패러다임은 미디어에 대한 이해 중심의 교육에서 미디어가 담고 있는 콘텐츠 중심의 교육으로 확장이 필연적이다. 미디어 기술의 발달로 인하여 미디어가 담을 수 있는 콘텐츠의 영역 또한 빠르게 확장하고 있다. 이에 따라 콘텐츠의 유형과 함께 정보를 효과적으로 수용할 수 있는 방향성이 중요하다.

김양은[9]는 미디어 교육에 대한 접근방법을 시대적인 흐름에 따라 3가지로 나누어 제시했다. 신문, TV의 전통 미디어 시기, 케이블 TV 등 미디어 산업이 시작되는 시기, 인터넷을 포함한 첨단 미디어 시기로 나누어 볼 수 있는데, 오늘날의 첨단 미디어 환경에서는 능동적이고 창조적인 수용 능력에 대한 교육이 필요하다.

Table 1. Three Approaches to Media Education

Paradigm	Traditional Media Period	The beginning of media industry Period	Advanced Media Period
Educational purpose	Protectionism/Preventive Dimensions	Individual's ability to self-regulate	Ability to interact with media environments
Definition of media	Popular art	the media industry	Daily environment
Demand capability	Selective media	Active Media Acceptance Decryption	Produce active media/create messages
Human type	A passive human being	An active human being	A creative human being

시대적 변화에 따른 미디어 접근방식의 변화는 유아동의 미디어 콘텐츠에 대한 접근을 제한하는 보호주의적 관점에서 벗어나 학습 대상의 연령에 맞는 콘텐츠를 선택하고, 이를 능동적으로 활용하는 데 초점을 두는 교육 방법으로 패러다임이 전환하고 있음을 알 수 있다.

### 2.2 미디어 리터러시와 교육 애니메이션 평가항목

유아동 교육 애니메이션의 미디어 리터러시에 대한 평가항목의 요구도를 도출하기 위하여 우선 '미디어 리터러시 평가항목'과 '애니메이션의 교육 요소 평가 항목'을 나누어 조사하였다. 미디어 리터러시 평가항목을 위한 선행연구에서 김민하, 안미리[10]는 디지털 리터러시와 그에 필요한 능력을 조작적으로 정의하고 리터러시 능력을 스스로 측정할 수 있는 문항을 개발하였는데, 정보 리터러시 능력 항목에 정보를 검색하는 능력, 정보를 분석하고 추출하는 능력, 정보를 분류하는 능력, 정보를 조직하고 활용하는 능력 지표에 따라 문항을 구성하였다. 그

리고 지식 리터러시 능력 항목에서는 커뮤니티 기술 활용 능력, 커뮤니티 정보 공유 및 활용, 커뮤니티 윤리 평가를 지표로 삼았다.

양미석, 김경겸[11]은 대학생의 이러닝 디지털 리터러시를 측정할 수 있는 도구를 개발하였는데, 본 연구의 대상과는 차이가 있지만, 해당 연구에서 제시한 리터러시 측정도구 항목을 참고하여 유아 교육 애니메이션의 내용에 맞게 적용하였다. 연구에서는 리터러시 측정도구의 영역을 기술적, 지식적, 태도적 영역으로 나누고 기술적 영역에서는 정보의 기술적 활용, 지식적 영역에서는 정보를 활용하고, 비판적으로 사고하는 능력, 태도적 영역에서는 학습 상호작용, 메타인지, 문제해결력으로 분류하였다. 옥현진, 조병영[12]은 초등학교생의 디지털 리터러시 태도 평가 도구개발 및 타당화를 연구하였다. 디지털 리터러시 태도를 구성하는 요인을 가치, 자기 효능감, 정서, 참여, 자기 조절의 다섯 가지로 설정하고, 이 요인들로 이루어진 평가도구를 통해 측정하였다. 박선희[13]는 영화 리터러시 교육에 관한 사례 연구에서 영상에 대한 공감능력을 인지적 측면, 정서적 측면, 심미적 측면으로 분류하고 감상문 및 토론에 의한 교육방법론을 제시하였다. 연구에 의하면 공감능력은 일시적으로 자연스럽게 발생하는 것이 아닌 교육에 의해 길러지는 것이며, 이를 증진시킬 수 있는 교육이 필요하다고 주장하였다.

애니메이션의 교육 요소 평가항목을 위한 선행연구에서는 애니메이션 및 영상 콘텐츠를 통해 도출할 수 있는 교육 요소를 중심으로 분류하였다. 우선 이선정[14]은 초등학교생을 대상으로 영화의 교육적 적용에 대해 분석하였다. 영상 미학 영역에서는 내러티브와 영상, 연출요소(조형요소와 원리) 감상, 영상 제작 영역에서는 표현수단과 소통, 통합교육활동 그리고 시각문화 환경의 교육적 접근 영역에서는 대중문화 중심 담론, 생활중심 담론, 미디어 중심 담론의 교육적 요소를 도출하고 이를 중심으로 초등학교생에게 적용시키고 결과를 분석했다. 오애림[15]은 영화읽기를 활용한 영화교육의 효과 연구를 통해 이해력 영역에서 텍스트의 주제 파악, 표현력 영역에서 텍스트에 대한 문체의식과 자기표현, 감수력 영역에서 감정이입, 역사사지, 상호이해, 문화적 가치 공유, 통합력 영역에서 영화의 미학적, 문학적, 사회적 가치를 습득하는 한편 영화의 왜곡 등을 비판하게 하여 배우면서 즐기는 에듀테인먼트로서의 리터러시 과정을 습득함으로써 교육적인 효과를 증명하였다. 이아람찬[16]은 초·중등을 대상으로 한 영화교육의 목표를 다음과 같이 8가지 범주로 구분했는데, 문화적 이해, 비평적 이해, 창조적 이해,

연계성 이해, 협동성 이해, 컨텍스트 이해, 진로의 탐색, 호기심 유발이 그것이다. 이와 함께 영화진흥위원회가 제시한 교육목표의 개념을 도입하여 협동성, 비판적 사고, 문화 사회적 이해, 네티켓, 진로, 연계성, 예술적 창작이라는 영화 교육의 항목을 구성하였다. 장은영[17]은 미디어 리터러시 접근법을 활용한 애니메이션의 교육적 활용에 대해 연구하였다. 애니메이션 리터러시 교육에서 타인과 소통, 텍스트를 자유롭게 이용, 자신의 생각을 표현하는 능력, 자신의 정체성을 찾는 능력, 사회적인 이슈에 참여하는 능력, 제작 기술을 익히고 사용하는 능력에 대한 교육의 중요성을 제시했다.

선행연구를 통해 조사한 평가항목을 총 45문항으로 정리하였다. 이를 다시 전문가 초점집단면접(FGI)을 통하여 유아동 교육 애니메이션의 리터러시에 적합하게 문항과 세부 내용을 수정하였다. 그 결과 Table 2와 같이 3개 영역에서 총 12문항을 도출하였다. ‘인지적 영역’은 애니메이션에 대해 인식하고, 논리적으로 수용하는 영역이다. 애니메이션에 대해 호기심과 필요성을 갖는 능력, 애니메이션의 캐릭터, 움직임, 소리 등 시각적, 청각적 표현을 수용하는 능력, 애니메이션의 다양한 정보를 자신의 상황에 맞게 습득하는 능력, 애니메이션의 다양한 정보를 비교, 구분하는 비판적 수용 능력에 해당한다. ‘정서적 영역’은 애니메이션에 대해 직관적으로 느끼고 수용하는 영

Table 2. Early Childhood Animation Media Literacy Assessment Items

Area	Category
Cognitive	Ability to have curiosity and need for animation
	Ability to accommodate visual and auditory expressions such as characters, movements, and sounds in animation.
	The ability to acquire various information in an animation according to one's situation.
	Critical acceptance ability to compare and distinguish various information in animation
Emotional	Empathy for the content and theme of animation
	The ability to empathize with the personality and behavior of animation characters.
	Ability to immerse in visual expressions such as characters, background images, colors, etc. of animation
Behavioral	Ability to immerse in auditory expressions such as lines, music, sound effects, etc. of animation
	Improve intelligence in acquiring information through animation
	Improvement of physical ability, such as improving lifestyle through animation
	The attitude of respecting and cooperating with others through animation
	The attitude of expressing one's thoughts creatively through animation

역으로서 인간의 인지 발달이 시작되는 전조작기에 교육적으로 유의미하게 작용하는 영역이다. 애니메이션의 내용에 대한 공감능력, 캐릭터의 성격과 행동에 대한 공감능력, 애니메이션의 시각적 표현에 대한 몰입능력, 애니메이션의 청각적 표현에 대한 몰입능력에 해당한다. '태도적 영역'은 애니메이션을 능동적으로 수용하고 지적, 신체적 능력을 향상하는 영역으로서 애니메이션을 통해 정보를 습득하는 지적 능력, 생활습관 개선 등 신체 능력의 향상과 애니메이션을 통해 타자를 존중하고 협력하는 태도, 자신을 창의적으로 표현하는 태도에 해당한다.

### 3. 분석결과

#### 3.1 조사대상자의 인구사회학적 현황

본 연구는 유아동 자녀를 둔 부모를 조사대상으로 선정하였으며 조사의 전체 조건은 애니메이션을 자녀의 교육용 또는 오락용으로 이용한 경험이 있는 경우이다. 설

Table 3. Demographic and sociological status of subjects

Division		Frequency	%
Gender	Male	28	47.5
	Female	31	52.5
Age	20s	2	3.4
	30s	23	39.0
	Over 40s	34	57.6
How old is your child?	2~6 years old	13	22.0
	6~7 years old	18	30.5
	7~12 years old	28	47.5
What is your perception of animation?	Entertainment media that spend your leisure time	9	15.3
	Entertainment media that gives joy and impression	13	22.0
	Educational media for developing creativity	19	32.2
	Educational media that delivers information	3	5.1
What is your satisfaction with using educational animation?	a complex of entertainment and educational functions	15	25.4
	Ordinary	29	49.2
	Satisfied	29	49.2
What is the average daily animation time for your child?	Very satisfied	1	1.7
	Less than an hour	10	16.9
	1 to 2 hours	33	55.9
	3 to 4 hours	16	27.1
Total		59	100.0

문조사에 응답한 조사대상자의 인구사회학적 현황을 살펴보기 위해 빈도분석을 실시하였으며, 그 결과는 다음의 Table 3과 같이 나타났다.

전체 59명의 응답자 중에서 남자는 28명(47.5%), 여자가 31명(52.5%)로 여자가 더 많았으며, 나이는 20대가 2(3.4%)명, 30대가 23(39%)명, 40대 이상이 34(57.6%)명으로 나타났다. 그리고 자녀의 연령에 대해서는 2~6세가 13(22%)명, 6~7세가 18(30.5%)명, 7~12세가 28(47.5%)명이며, 애니메이션에 대한 인식의 경우는 여가시간을 보내는 오락매체가 9(15.3%)명, 즐거움, 감동을 주는 오락 매체가 13(22%)명, 창의성을 발달시키는 교육매체가 19(32.2%)명, 정보를 전달하는 교육매체가 3(5.1%)명, 오락과 교육적인 기능을 겸비한 복합매체가 15(25.4%)명으로 나타났다. 또한 교육용 애니메이션 이용에 대한 만족도에 대해서는 보통이 29(49.2%)명, 만족이 29(49.2%)명, 매우 만족이 1(1.7%)명이었으며, 자녀의 하루 평균 애니메이션 이용시간에 대해서는 1시간 미만이 10(16.9%)명, 1~2시간이 33(55.9%)명, 3~4시간이 16(27.1%)명인 것으로 조사되었다.

#### 3.2 측정도구의 신뢰도

본 연구에서 사용한 측정도구의 내적합치도를 파악하기 위하여 Cronbach's  $\alpha$ 값에 의한 신뢰도를 조사하였으며, 분석결과는 Table 4와 같다.

Table 4. Reliability on Measurement Instrument

Division	Area	Number of questions	Cronbach's $\alpha$
Importance	Cognitive	4	0.711
	Emotional	4	0.695
	Behavioral	4	0.804
Performance	Cognitive	4	0.611
	Emotional	4	0.726
	Behavioral	4	0.769

중요도를 측정할 경우 인지적 영역의 4문항은 Cronbach's  $\alpha$ =.711, 정서적 영역의 4문항의 Cronbach's  $\alpha$ =.695, 태도적 영역의 4문항의 Cronbach's  $\alpha$ =.804로서 모두 0.6이상으로 나타나 적정 이상의 신뢰도를 보여주었다. 그리고 수행도를 측정할 경우 인지적 영역의 4문항은 Cronbach's  $\alpha$ =.611, 정서적 영역의 4문항의 Cronbach's  $\alpha$ =.726, 태도적 영역의 4문항의 Cronbach's  $\alpha$ =.769로서 모두 0.6이상으로 나타나 적정 이상의 신뢰도를 보여주었다.

### 3.3 기술통계 현황

본 연구에서 사용한 인지적, 정서적, 태도적 영역의 중요도와 수행도에 대한 24문항의 기술통계현황을 살펴 보기 위해 기술통계분석을 실시하였으며, 분석결과는 다음의 Table 5와 같이 나타났다.

중요도와 수행도의 모든 항목은 최소 1점에서 최대 5 점까지의 점수범위를 나타내고 있었으며, 가장 높은 평균값은 4.068로서 중요도의 인지적 영역에서의 3번째 항목인 ‘애니메이션의 다양한 정보를 자신의 상황에 맞게 습득하는 능력’인 것으로 나타났고, 가장 낮은 평균값은 수행도의 태도적 영역에서의 3번째 항목인 ‘애니메이

션을 통해 타자를 존중하고 협력하는 태도’인 것으로 나타났다. 그리고 모든 항목의 왜도(Skewness)값은 절대값 1미만, 첨도(Kurtosis)값은 절대값 2미만으로 나타나 정규성(Normality)이 확보되었다.

### 3.4 요구도 순위 분석

인지적 영역, 정서적 영역, 태도적 영역에 해당하는 항목들의 중요도와 수행도 값으로 대응표본 T-test를 통해 두 값의 차이에 대한 통계적 유의성을 살펴본 후 요구도 공식에 의해 요구도 값과 순위를 살펴보았다. 그 결과는 다음의 Table 6과 같이 나타났다.

Table 5. Technical statistics

	Area	Category	Variable name	Minimum value	Maximum value	Average	Standard Deviation	Skewness	Kurtosis	
Importance	Cognitive	Ability to have curiosity and need for animation	i_cog1	2.00	5.00	3.576	0.649	.295	-.305	
		Ability to accommodate visual and auditory expressions such as characters, movements, and sounds in animation	i_cog2	2.00	5.00	3.780	0.721	.074	-.509	
		The ability to acquire various information in an animation according to one's situation.	i_cog3	2.00	5.00	4.068	0.763	-.357	-.477	
		Critical acceptance ability to compare and distinguish various information in animation	i_cog4	2.00	5.00	3.932	0.763	-.126	-.661	
	Emotional	Empathy for the content and theme of animation	i_emo1	2.00	5.00	4.000	0.743	-.261	-.398	
		The ability to empathize with the personality and behavior of animation characters.	i_emo2	2.00	5.00	3.932	0.740	-.156	-.467	
		Ability to immerse in visual expressions such as characters, background images, colors, etc. of animation	i_emo3	2.00	5.00	3.644	0.783	.283	-.620	
		Ability to immerse in auditory expressions such as lines, music, sound effects, etc. of animation	i_emo4	3.00	5.00	3.831	0.699	.245	-.894	
	Behavioral	Improve intelligence in acquiring information through animation	i_beh1	2.00	5.00	3.966	0.830	-.310	-.645	
		Improvement of physical ability, such as improving lifestyle through animation	i_beh2	2.00	5.00	3.712	0.789	-.087	-.405	
		The attitude of respecting and cooperating with others through animation	i_beh3	2.00	5.00	3.831	0.723	-.014	-.464	
		The attitude of expressing one's thoughts creatively through animation	i_beh4	3.00	5.00	4.051	0.753	-.085	-1.200	
	Performance	Cognitive	Ability to have curiosity and need for animation	p_cog1	2.00	5.00	3.695	0.676	-.581	.537
			Ability to accommodate visual and auditory expressions such as characters, movements, and sounds in animation	p_cog2	2.00	5.00	3.797	0.805	-.020	-.695
			The ability to acquire various information in an animation according to one's situation.	p_cog3	3.00	5.00	3.746	0.685	.373	-.809
			Critical acceptance ability to compare and distinguish various information in animation	p_cog4	1.00	5.00	3.627	0.763	-.206	1.175
Emotional		Empathy for the content and theme of animation	p_emo1	2.00	5.00	3.864	0.706	-.106	-.265	
		The ability to empathize with the personality and behavior of animation characters	p_emo2	3.00	5.00	3.932	0.740	.109	-1.130	
		Ability to immerse in visual expressions such as characters, background images, colors, etc. of animation	p_emo3	2.00	5.00	3.814	0.798	-.279	-.274	
		Ability to immerse in auditory expressions such as lines, music, sound effects, etc. of animation	p_emo4	3.00	5.00	3.831	0.699	.245	-.894	
Behavioral		Improve intelligence in acquiring information through animation	p_beh1	2.00	5.00	3.746	0.733	-.102	-.227	
		Improvement of physical ability, such as improving lifestyle through animation	p_beh2	2.00	5.00	3.678	0.776	.408	-.814	
		The attitude of respecting and cooperating with others through animation	p_beh3	2.00	5.00	3.475	0.653	-.096	-.166	
		The attitude of expressing one's thoughts creatively through animation	p_beh4	2.00	5.00	3.763	0.795	.032	-.662	

중요도와 수행도 간 통계적으로 유의미한 차이가 나타난 항목은 인지적 영역의 3번째 항목(cog3,  $t=3.102^{**}$ ), 4번째 항목(cog4,  $t=2.562^{*}$ ), 태도적 영역의 3번째 항목(bdo3,  $t=3.156^{**}$ ), 4번째 항목(beh4,  $t=2.975^{**}$ )으로 나타났다. 그리고 요구도 공식에 의해서 요구도 값을 산정한 후 값의 크기순에 의해 요구도 순위를 도출한 결과 태도적 영역의 3번째 항목(beh3)이 1순위, 인지적 영역의 3번째(cog3) 항목과 4번째(cog4) 항목이 2순위와 3순위, 태도적 영역의 4번째(beh4) 항목과 1번째(beh1) 항목이 4순위와 5순위, 정서적 영역의 1번째(emo1) 항목이 6순위, 태도적 영역의 2번째(beh2) 항목이 7순위, 정서적 영역의 2번째(emo2) 항목과 4번째(emo4) 항목이 8순위와 9순위, 인지적 항목의 2번째(cog2) 항목과 1번째(cog1) 항목이 10순위와 11순위, 정서적 영역의 3번째(emo3) 항목이 12순위로 나타났다.

Table 6. Ranking Analysis of Needs

Area	Average		Average Difference	T	P	Needs	Ranking
	Importance	Performance					
cog1	3.576	3.695	-0.119	-1.187	0.240	-0.008	11
cog2	3.780	3.797	-0.017	-0.207	0.837	-0.001	10
cog3	4.068	3.746	0.322	3.102	0.003**	0.021	2
cog4	3.932	3.627	0.305	2.562	0.013*	0.020	3
emo1	4.000	3.864	0.136	1.427	0.159	0.009	6
emo2	3.932	3.932	0.000	0.000	1.000	0.000	8
emo3	3.644	3.814	-0.170	-1.457	0.150	-0.011	12
emo4	3.831	3.831	0.000	0.000	1.000	0.000	9
beh1	3.966	3.746	0.220	1.858	0.068	0.014	5
beh2	3.712	3.678	0.034	0.293	0.771	0.002	7
beh3	3.831	3.475	0.356	3.156	0.003**	0.023	1
beh4	4.051	3.763	0.288	2.975	0.004**	0.019	4

\* $p<.05$  \*\* $p<.01$  \*\*\* $p<.001$

### 3.5 The Locus for Focus Model

요구도 계산과정에서 도출된 중요도와 중요도-수행도 값을 바탕으로 The Locus for Focus Model을 이용하여 산출한 결과는 다음의 Fig. 3. 과 같다.

중요도와 중요도-수행도의 값이 평균보다 높은 1사분면에 해당하는 항목은 인지적 영역의 3번째(cog3), 4번째(cog4) 항목, 태도적 영역의 1번째(beh1), 4번째(beh4) 항목, 정서적 영역의 1번째(emo1) 항목인 것으로 나타났다. 그리고 중요도는 평균보다 낮지만, 중요도-수행도가 평균보다 높은 2사분면의 항목은 태도적 영역

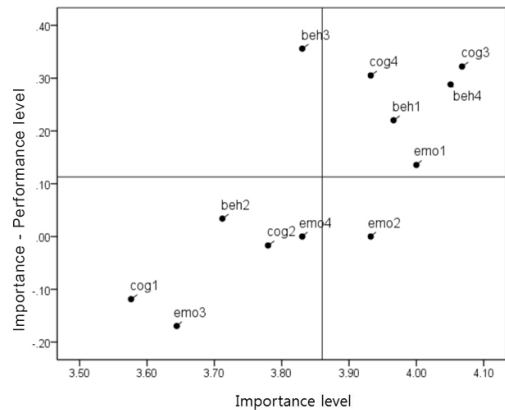


Fig. 3. Results of the Locus for Focus Model.

의 3번째(beh3) 항목이었으며, 중요도-수행도가 평균보다 낮지만, 중요도가 평균보다 높은 4사분면의 항목은 정서적 영역의 2번째(emo2) 항목으로 나타났다. 또한 중요도와 중요도-수행도의 값이 평균보다 낮은 3사분면에 해당하는 항목은 인지적 영역의 1번째(cog1), 2번째(cog2) 항목, 정서적 영역의 3번째(emo3), 4번째(emo4) 항목, 태도적 영역의 2번째(beh2) 항목인 것으로 나타났다.

### 3.6 최우선 순위와 차선순위 도출

본 연구에서 실시한 요구도 분석의 결과와 The Locus for Focus Model의 사분면에서 파악한 내용을 종합하여 최우선 순위와 차선순위를 도출하였고, 그 결과는 Table 7과 같이 나타났다.

The Locus for Focus Model의 1사분면에 해당하면서 높은 요구도 순위(2위~6위)를 보인 항목은 인지적 영역의 3번째(cog3), 4번째(cog4) 항목이며 각각 ‘애니메이션의 다양한 정보를 자신의 상황에 맞게 습득하는 능력’과 ‘애니메이션의 다양한 정보를 비교, 구분하는 비판적 수용 능력’인 것으로 나타났다. 그리고 태도적 영역에서 4번째(beh4), 1번째(beh1) 항목도 포함되었으며 각각 ‘애니메이션을 통해 자신의 생각을 창의적으로 표현하는 태도’와 ‘애니메이션을 통해 정보를 습득하는 지적 능력 향상’이었다. 또한 정서적 영역의 1번째(emo1) 항목도 포함되었고, ‘애니메이션의 내용과 주제에 대한 공감 능력’인 것으로 나타났다. 이 항목들을 본 연구에서 제안하는 최우선 항목으로 선정하였다. 그리고 The Locus for Focus Model의 2사분면에 해당하면서 높은 요구도 순위(1위)를 보인 항목은 태도적 영역의 3번째(beh3) 항목이며, ‘애니메이션을 통해 타자를 존중하고

협력하는 태도'인 것으로 나타났다. 이 항목을 본 연구에서 제안하는 차선 항목으로 선정하였다.

Table 7. Results of First and the Second Priority

Ranking	Variable name	Category	Needs Ranking	Quadrant
First Priority	cog3	The ability to acquire various information in an animation according to one's situation.	2	1
	cog4	Critical acceptance ability to compare and distinguish various information in animation	3	1
	beh4	The attitude of expressing one's thoughts creatively through animation	4	1
	beh1	Improve intelligence in acquiring information through animation	5	1
	emo1	Empathy for the content and theme of animation	6	1
Second Priority	beh3	The attitude of respecting and cooperating with others through animation	1	2

#### 4. 결론 및 시사점

본 연구는 유아동 교육 애니메이션의 리터러시에 대한 요구도를 분석하여 수용자의 입장에서 효과적인 미디어 콘텐츠 선택에 도움이 되며, 제작자의 입장에서 수용자의 요구를 체계적으로 파악하여 더 나은 교육 콘텐츠를 제작하는 데 유의미한 정보를 도출하는 것에 목적을 두고 있다. 이를 위해 미디어 리터러시와 유아동 교육 애니메이션에 대한 선행 연구와 전문가 초점집단면접(FGI)을 거쳐서 유아동 교육 애니메이션의 미디어 리터러시 평가항목을 도출하였다.

인지적, 정서적, 태도적 영역에서 각 4문항씩 총 12문항을 도출하였는데, 인지적 영역은 애니메이션에 대해 인식하고, 논리적으로 수용하는 영역이고, 정서적 영역은 애니메이션에 대해 직관적으로 느끼고 수용하는 영역이며, 태도적 영역은 애니메이션을 능동적으로 수용하고 지적, 신체적 능력을 향상하는 영역이다. 이는 피아제의 인간의 인지 발달 단계에 근거하여 전조작기와 구체적 조작기인 유아동에게 애니메이션이 정서적, 지적, 신체적으로 유의미하게 영향을 줄 수 있는 항목으로 분류한 것이다. 이 항목을 근거로 연구에서 사용한 측정도구의 내적합치도를 파악하여 적정 이상의 신뢰도를 확보하였고, 기술통계 현황조사를 거쳐 모든 항목의 왜도값과 첨도값의 정규성을 확보하였다.

이러한 측정도구를 토대로 Borich의 요구도 공식과

The Locus for Focus Model을 함께 활용하여 요구도 순위를 산출 한 후 중요도와 수행도의 우선순위를 도출하였다. 조사 대상자는 2세에서 12세까지의 유아동 자녀를 둔 20대에서 40대 사이의 부모 중에서 자녀가 애니메이션 이용 경험이 있는 59명을 선정하였고, 온라인 설문으로 진행하였다.

Borich의 공식을 통해 도출한 인지적, 정서적, 태도적 영역의 중요도에 대한 요구도 순위를 살펴보면, 태도적 영역의 3번째 항목(beh3)이 1순위, 인지적 영역의 3번째(cog3) 항목과 4번째(cog4) 항목이 2순위와 3순위, 태도적 영역의 4번째(beh4) 항목과 1번째(beh1) 항목이 4순위와 5순위, 정서적 영역의 1번째(emo1) 항목이 6순위, 태도적 영역의 2번째(beh2) 항목이 7순위 정서적 영역의 2번째(emo2) 항목과 4번째(emo4) 항목이 8순위와 9순위, 인지적 항목의 2번째(cog2) 항목과 1번째(cog1) 항목이 10순위와 11순위, 정서적 영역의 3번째(emo3) 항목이 12순위로 나타났다.

The Locus for Focus Model을 통해서 도출된 중요도와 수행도의 최우선 순위는 인지적 영역의 3번째(cog3), 4번째(cog4) 항목 그리고 태도적 영역에서 4번째(beh4), 1번째(beh1) 항목, 정서적 영역의 1번째(emo1) 항목이 본 연구에서 제안하는 최우선 항목으로 선정되었다. 그리고 The Locus for Focus Model의 2사분면에 해당하면서 높은 요구도 순위(1위)를 보인 항목은 태도적 영역의 3번째(beh3) 항목이다.

연구를 통해서 유아동 교육 애니메이션 리터러시 평가 항목의 요구도는 중요도와 수행도를 함께 조사하여 다음과 같이 결과를 도출하였다. 첫째, 애니메이션의 다양한 정보를 자신의 상황에 맞게 습득하는 능력, 둘째, 애니메이션의 다양한 정보를 비교, 구분하는 비판적 수용 능력, 셋째, 애니메이션을 통해 자신의 생각을 창의적으로 표현하는 태도, 넷째, 애니메이션을 통해 정보를 습득하는 지적 능력 향상, 다섯째, 애니메이션의 내용과 주제에 대한 공감능력에 대한 요구도가 높았다.

한편, The Locus for Focus Model을 통해 도출한 수행도에서는 차선으로 나타났지만, Borich의 공식을 통해 도출한 결과에서 1순위로 기록된 태도적 영역의 3번째(beh3) 항목 역시 간과해서는 안 되는 중요한 항목이다. 다만, 애니메이션을 통해 타자를 존중하고 협력하는 태도는 애니메이션을 이용한 이후 단기간에 수용자의 태도에 변화를 주기 어려운 부분이므로, 요구도는 높지만 수행도에서는 차선으로 결과가 도출이 되었다.

본 연구는 유아동 교육 애니메이션에 대한 수용자의



요구를 인식하고 이를 위해 체계적인 지표를 마련했다는 측면에서 의미가 있다. 이를 토대로 수용자의 요구에 맞는 콘텐츠 개발 및 교육에 활용할 수 있기를 기대한다. 연구의 한계점 역시 존재한다. 다소 적은 수의 조사 대상자와 일부의 학부모를 대상으로 표집한 결과이므로 일반화하기에는 어려움이 있다. 향후 더욱 광범위한 연령과 계층을 대상으로 요구도에 대한 연구를 진행해야 할 필요가 있다.

## REFERENCES

[1] H. J. Yang & N. H. Kim (2010). A Study on the Movements of Based on the Psychological Characteristics of Children and Analysis of Preferred Experience of Childrens Museum according to Piagets cognitive development process. *Journal of the Korean Institute of Interior Design* 19(1), 37-45.

[2] K. S. Park. (2004). *Animation narrative structure and animation strategy*. Seoul : Non Hyung.

[3] Borich, G. (1980). A needs assessment model for conducting follow-up studies. *Journal of Teacher Education*, 31(1), 39-42.

[4] S. G. Hong (2019). Defining core competencies for 119 emergency medical technicians based on the analysis of requirements and priorities of the profession. *The Korean Journal of Emergency Medical Services*, 23(2), 7-18.

[5] J. Y. Chung, K. S. Kim, T. H. Kang, S. C. Ryoo, H. J. Yun & M. S. Sun. (2014). A Needs Assessment Analysis of New Teacher's Job Competence in Secondary School. *The Journal of Korean Teacher Education*, 31(4), 373-396.

[6] H. M. McLuhan. (2011). *Understanding Media*. Seoul : Communication Books.

[7] S. R. Kim & C. J. Hun. (2016). By Basic Plane Figure, An Analysis Study on Appearance Type of Character in Domestic Kids TV Animation. *Journal of Digital Convergence*, 14(4), 397-405.

[8] J. E. Lee & E. J. Cho. (2017). The Development and Effects of the Text-Based Media Literacy Program for Young Children. *Child studies in diverse contexts*, 38(1), 77-93.

[9] Y. E. Kim. (2005). Study for the Conceptual Variety of Media Education. *Korean Association For Communication And Information Studies*, (28), 77-100.

[10] M. H. Kim & M. L. Ahn (2003). Development of Digital Literacy Checklist, *Korean Association for Educational Information and Broadcasting*, 9(1), 159-192.

[11] M. S. Yang & H. K. Kim (2016). Development a Scale

for e-Learning Digital Literacy, *The Journal of Educational Information and Media*, 22(3), 485-507.

[12] H. J. Ok & B. Y. Kim etc (2016). A Study of Developing and Validating an Assessment of Digital Literacy Attitudes, *Journal of Korean Language Education*, 152(0), 251-283.

[13] S. H. Park (2012)., A Case Study on Cine-literacy Education, *Korean Journal of General Education*, 6(1), 2012.03, 269-288.

[14] S. J. Lee (2009). A Study of Developing Film Education Programs, *Major in Elementary School Art Education, Daegu National University of Education*.

[15] A. L. Oh (2014). A Study on the effects of film on education through Cine-Literacy, *Chongju University*.

[16] A. C. Lee (2019). Film Education in Schools and Film Literacy, *Cine forum*, 32, 151-181.

[17] E. Y. Jang. (2018). A study on the Education Use of Animation in Literacy Based on the Media Literacy Approach. *Cartoon & Animation Studies*, 51, 35-58.

장 은 영(Eunyoung Jang)

[정회원]



- 1999년 2월 : 서울과학기술대학교 시 각디자인학과
- 2002년 2월 : 중앙대학교 대학원 영상 예술학과 (석사)
- 2013년 2월 : 공주대학교 대학원 만 화·애니메이션학과 (박사)
- 2006년 8월 ~ 2007년 8월 : 중국 중 남민족대학교 초빙교수
- 2011년 3월 ~ 현재 : 조선대학교 강사
- 2004년 3월 ~ 현재 : 한국예술종합학교 강사
- 관심분야 : 2D/ 3D 애니메이션, 캐릭터 및 컨셉 디자인
- E-Mail : eun828@empas.com