

원-표

보육교사 전문성 강화훈련 프로그램

영상매체의 교육적 활용 -만화영화 바로보기

한국보육교사회 교육센터

■■ 보육교사 전문성 강화훈련 프로그램

■ 프로그램 순서

영상매체의 교육적 활용

-만화영화 바로보기

이윤경

제1차 5. 19(화) 오후 7시 30분~

만화영화의 매력, 만화영화의 힘

제2차 5. 26(화) 오후 7시 30분~

일시 : 1998년 5월 19일/ 6월 9일

장소 : 여성평화의집 교육장

주최 : 한국보육교사회 교육센터

이정주

제3차 6. 2(화) 오후 7시 30분~

시판 비디오 만화 모니터해보기

이정주

제4차 6. 9(화) 오후 7시 30분~

좋은 만화영화 골라보기

이윤경

한국보육교사회 교육센터

용흥 청소년 상담부 청소년 상담부

월드포프 청소년상담 상담부 : 서울
청소년 상담부 : 서울
청소년 상담부 : 서울

청소년 상담부

프로그램 순서

만화영화의 매력, 만화영화의 힘

이윤경(서울YMCA 청소년상담 상담부 청소년유보 담당) 진행

1. 현대사회의 양상

제1차 5. 19(화) 오후 7시 30분~

이윤경

만화영화의 매력, 만화영화의 힘

제2차 5. 26(화) 오후 7시 30분~

이정주

공중과 만화 모니터해보기

제3차 6. 2(화) 오후 7시 30분~

이정주

시판 비디오 만화 모니터해보기

제4차 6. 9(화) 오후 7시 30분~

이윤경

좋은 만화영화 골라보기

보육의 지평을 넓혀 갑시다!

한국보육교사회 교육센터

올해 초, 한국보육교사회에서는 보육교사들의 상설 교육기관인 교육센터를 만들었습니다. 그동안 현장에서 아이들과 지내며, 답답하고 부족함을 느껴왔지만 우리 교사들의 이 답답함을 시원스럽게 해소할만한 교사들의 만남의 장이 부족했던 것이 우리의 현실입니다. 이런 현실을 조금이나마 극복해 보고자 교육센터가 문을 열게 된 것입니다. 교육센터에서는 현장 교사들의 질 높은 재교육 요구에 부합하기 위하여 앞으로 좋은 내용의 강좌를 준비해 열어갈 계획입니다.

교육센터에서는 첫 번째 강좌인 '슈타이너의 교육철학과 발도르프유아원의 교육'에 이어, 두번째로 어린이들의 삶에 많은 영향을 끼치는 영상매체에 대한 강좌를 마련하였습니다. 영상매체는 보고 듣는 모든 정보를 여과없이 받아들이는 어린 아이들에게 더 크게 작용할 것입니다. 아이들의 문화와 아이들을 둘러싼 문화적 환경에 대한 이해가 올바른 교육으로 다가가는 한 방법이라고 생각하기에 아이들이 가장 즐기는 만화영화를 중심으로 교사들과 다각도로 검토해 보는 자리를 마련하였습니다.

이번에 마련한 '영상매체의 교육적 활용' 강좌가 현재 현장에서 이루어지는 영상매체의 활용과 시청지도에 대해 다시 한 번 생각할 수 있는 기회가 되기를 바라며 나아가 어린이문화를 바로잡는 사회적 영향력을 키우는데 일조하였으면 합니다.

부디 좋은 시간이 되시길 !!!

만화영화의 매력, 만화영화의 힘

이윤경(서울YMCA 건전비디오문화를 연구하는 시민의 모임 전회원)

1. 현대사회의 양육환경

현대사회의 아이들은 일견 풍족한 문화와 물질환경 속에 놓여 있는 것처럼 보인다. 유아를 위한 놀이감의 종류도 다양해졌고, 다양한 특기교습과 가정까지 배달되는 학습지들이 넘쳐난다. 어린이를 대상으로 제작된 비디오물도 예전과는 비교가 되지 않은 정도로 그 수와 종류가 많아졌다. 자녀교육에 어려움을 겪고 있는 현대사회의 부모들은 이러한 수단에 크게 의존하고 있다. 예전에 가족내에서 혹은 지역공동체 안에서 육아의 경험을 서로 나누고 정보를 교환하던 부모들은 이제 신문, 방송, 잡지, PC통신 등에서 갖가지 육아정보와 '교육용' 매체에 대한 정보를 받아보고 이를 활용하고 있다.

변화된 사회환경과 양육환경 속에서 자라는 요즘 아이들은 또래 아이들과 어울려 길에서 뛰어다니며 흙투성이로 노는 시간보다 집안에서 상품화된 놀이감을 가지고 논다든지 영상물을 본다든지 하며 혼자만의 세계 속에 빠져들어 지내는 시간이 점점 길어지고 있다. 또한 조기교육의 열풍으로 아이들은 아주 어린 시절부터 한글, 산수, 만들기, 동요에다 국제화바람을 타고 영어까지, 심지어 체조나 율동 같은 신체활동조차 교육용 비디오물을 통해 배우고 있는 실정이다. 아이 혼자서 이런 모든 것을 익힐 수 있다니, 자녀교육에 대해 고심하는 많은 부모들한테 '교육용' 비디오가 호응을 얻을 수밖에 없을 것이다.

이렇듯 영상매체는 아이들의 생활에서, 교육에서 이미 큰 비중을 차지하고 있다. 그러나 영상매체가 아이들의 흥미로부터, 어른들의 교육적 동기에서만 사용되느냐 하면 어른들의 편리에 의해 사용되기도 한다. 어떤 이유에서든 부모들이 아이들로부터 잠시 해방되는 시간을 갖기 위해 사용되기도 하고 유아교육기관에서 교사들이 업무시간을 확보하기 위해 사용되기도 한다.

이러한 현상은 올바른 것인가, 그른 것인가를 떠나 이미 현실이며 21C의 새로운 문화에 비추어 영상매체의 이용은 불가피해 보인다. 그러나 단순히 시대의 흐름으로 치부해 버리기에 영상문화는 너무나 큰 영향력을 행사하고 있다.

이제는 영상문화의 힘과 내용을 정확하게 알고 주체적으로 활용하는 것이 필요한 시점이다.

2. TV 시청, 얻는 것과 잃는 것

아이들의 생활에 가장 근접해 있는 영상매체는 TV이다. 방영시간대에 버튼 하나만 누르면 볼 수 있는 TV. 과연 아이들이 TV 시청에서 무엇을 얻고 무엇을 잃는가를 살펴보기로 하자.

1) 바른 시청으로 얻을 수 있는 TV의 장점

① 오락기능

어린이를 위한 TV 기능 중에서 가장 커다란 것이 오락을 위한 기능이라고 할 수 있다. 사실적이거나 환상적인 내용의 세계가 주는 즐거움과 웃음은 생활의 활력소로 작용할 수 있다.

② 학습기능

TV는 취학전 시기의 어린이의 언어발달에 도움을 주고 인지기능을 습득시키는 효과가 있다. 어휘습득, 개념학습, 문제해결 방법의 습득, 표현방식의 학습 등 많은 것을 배울 수 있다. 취학 시기의 어린이에게는 학교에서 공부하는 내용을 뒷받침하는 자료가 비추어지고 역사적 사실이 사극으로 재현되거나 역사적 현상이 보여지며 세계의 지리가 화면에 등장되므로 학교 공부를 수월하게 한다. TV는 세계의 거리를 단축시키고 신비한 자연의 세계를 어린이 앞에 펼쳐 보여준다.

③ 사회화의 기능

사회생활 적응에 유용한 사회인으로서의 사회적 행동을 습득하게 하는 역할을 한다. 각종 유형의 인간관계나 삶의 방법, 사람들의 얹혀 살아가는 모습을 보여주어 사회에서 필요한 인간의 모습과 실천사례를 구체적으로 제시해주고, 타인과의 관계에 있어 바람직한 위상을 제공해준다. 일차적으로 사회화는 부모의 영향을 받아 이루어지지만 사회적 관계의 재구성기를 맞이하여 변화를 가져올 때 TV와 같은 대중매체는 가치관의 형성과 태도변화에 상당한 영향을 미친다.

④ 정보의 제공 기능

TV는 여러 가지 정보의 근원이 된다. 운동경기를 보고 경기 규칙을 습득하게 되거나 광고 방송을 보고 상품정보, 쓰임새를 알게 된다. 새로운 소식을 현장감 있게 전해주며 보여준다. 세계 여러 곳의 일과 소식들이 간추려져 시시각각으로 어린이들에게 소개되고 있으므로 저절로 새로운 소식에 접하게 만든다.

⑤ 문화적 기능

좋은 드라마, 유익한 문화관련 프로그램 등을 통해 건강한 문화를 창출시키고 음악, 미술, 과학 등 일상에서 자주 접하기 어려운 예술의 소개로 어린이들의 문화적 감수성을 훈련시키거나, 문화를 즐기고 탐구하는 감상의 기회를 제공한다.

2) 장시간 TV를 시청했을 때 유해한 점

① 신체적 폐해를 가져온다.

▶뇌파의 변화-TV의 스위치를 켜 후 20분 가량 경과하면 거의 모든 사람은 뇌의 활동이 저하되어 알파파로 무반응 상태가 되고 특히 어린이들은 취면 상태에 걸린 것처럼 '멍청한 시청자'가 된다. 장시간 시청은 화면중독상태를 만들고 신경과민, 피로감, 두통, 불면증 같은 증상을 야기시켜 건강을 해치는 원인이 된다.

▶안구운동의 약화와 시력감퇴-TV 브라운관에서는 강한 X선과 방사선, 감마선이 눈에 직접적으로 방사되어 시력감퇴를 가져오기 쉽고, 안구운동의 약화로 독서능력의 저하를 초래할 수 있다.

▶손과 몸의 사용부족-어린이가 TV 앞에 가만히 앉아 많은 시간을 보내는 것은 등뼈, 신경, 목에 문제를 일으키며 눈과 손의 운동을 저하시키고, 장시간 시청은 감각과 뇌의 발달에 중요한 근육운동 등 신체적 경험의 결핍증에 걸리게 한다.

② 놀이의 기회와 직접적 학습기회를 빼앗게 된다.

어린이가 추상적인 개념이나 상징을 이해하기 위해서는 많은 직접 경험을 축적해야 한다. TV가 경험에 의한 학습의 지름길을 제공하는 것처럼 보이지만 어린이가 TV의 이미지를 어떻게 자각하는가는 실생활에서 체험하여 축적된 경험에 달려 있는데 TV를 많이 보는 것은 이런 놀이, 직접경험의 학습기회를 빼앗아 어린이발달을 방해한다.

③ TV는 일방통행적이고 즉각적 만족을 조장한다.

TV는 시청자에게 말을 할 수 있으나 말을 들을 수 없는 일방통행적 수단이며 참여도 제한되어 있어 오늘날 어린이들이 교사의 지시에 빨리 응하지 않는

원인의 일부로 지적되고 있다. 또한 TV는 즉시적이고 마법적인 속성으로 즉각적인 충족환경을 형성한다. 어린이 프로그램과 광고 등은 빠른 동작장면, 인물의 급속한 전환, 특수시각, 음향효과를 사용하여 감각을 자극하고 뇌에 반응하나 생각의 지속과 집중은 방해한다. 여기에 길들여진 어린이들은 기다리기를 싫어하고 주의를 집중하는 것을 싫어하게 된다.

④ 현실세계와 TV세계의 구분이 모호해진다.

어린이는 폭력과 소비적 생활양식, 광고 등 TV세계의 비현실적인 생활수준을 기준으로 스스로의 기대를 형성하고 현실생활을 평가하게 된다. TV는 특정한 이미지를 선택하거나 생략함으로써 고정관념을 창출하고 현실을 왜곡시키고 있어, TV의 세계가 현실처럼 꾸민 세계라는 것을 구분할 능력이 없는 어린이에게 현실을 잘못 지각하게 만들기 쉽다.

⑤ 사회적 관계에 대한 고정관념을 심어주고 가치관 형성과 행동에 영향을 미친다.

TV에 나타난 성, 가정, 인종, 직업, 연령에 대한 잘못된 고정관념-이러테면 남성은 우월하며 여성은 순종해야 하고 백인은 착하며 흑인은 지저분하다.-은 현실세계에 대한 직접 경험이나 지식이 모자란 어린이들의 가치관 형성과 행동에 영향을 미친다. 또한 나누기, 돕기, 만족, 공포의 극복보다는 비난, 적의 속임수, 섹스, 폭력의 묘사가 지나쳐 어린이들에게 인간에 대한 불신, 왜곡된 세계관을 갖게 하기 쉽다.

⑥ TV를 보는 데만 익숙해져 책 읽는 것을 싫어하거나 주의력이 뒤떨어지게 된다.

TV의 기술은 다양한 커트, 빠른 움직임, 눈부신 전환 등을 화면에 전개시키는데 반해 독서는 지속적인 사고를 필요로 하고 있어 재미있는 TV 자체가 어린이의 독서에 대한 동기유발을 저해하는 원인이 되고 있다. TV 시청은 읽기 능력 발달에 손상을 가져오게 되고, 영상매체를 보는데 익숙해진 어린이들은 논리적으로 생각하고 정리하며 충분한 여유를 갖고 이해를 하기 위한 주의력이 저하된다.

⑦ 폭력적이고, 공격적인 성향이 촉진된다.

TV가 어린이 발달에 미치는 부정적 영향 중에서 아마도 가장 심한 영향을 미치는 것이 폭력이라 할 수 있다. 여러 연구들은 공통적으로 연령의 차이없이 TV의 폭력이 공격적인 행동을 자극하고 증가시키며 TV 폭력물을 자주 보면

실생활의 폭력장면에 대해 감각 둔화현상을 일으켜 급기야는 폭력을 정상적인 것으로 보게 하거나 과도한 공포심을 갖게 한다고 지적한다. 폭력적 행동은 그 자체가 소란스러우면서도 흥미와 충동을 주기 십상이므로 단순하고 직접적인 성격의 어린이의 경우, 친(親)사회적인 내용보다 폭력을 더 잘 본뜨게 된다.

⑧ 무분별한 모방과 스타심리, 요행심리를 조장하기 쉽다.

어린이들은 좋고 나쁜 것을 가리기 전에 먼저 따라 해보고 싶어하여 TV에 나오는 개그맨들의 유행어를 비롯한 언어와 행동을 모방한다. 또한 TV에 나오는 가수, 탤런트, 코미디언이 되고 싶어하는 어린이들에게 공부를 열심히 하지 않고도 기회만 잘 잡으면 성공할 수 있다고 착각하는 기회심리, 요행심리를 부추기는 일면들에 주의해서 지도해야 한다.

⑨ 상업광고의 영향으로 소비생활 및 어린이의 식생활, 건강, 광고와 사회에 대한 냉소적 태도를 지니게 된다.

상업광고는 TV에서 가장 잘 제작되고 재미있어 어린이들이 즐겨 보는 방영물이다. 이러한 상업광고의 메시지는 지금 곧 보다 많이 사서, 보다 많이 먹고, 보다 많이 즐기라는 것으로 절약, 검소와 같은 전통적 가치와 반대되는 소비성향 및 즉각적 만족을 조장하고 있다. 상업 식품 광고의 대부분이 당분, 콜레스테롤, 지방, 소금이 높은 것들로 영양결핍, 나쁜 식생활 습관을 초래하기 쉽다. 과대 광고는 아동이 자라면서 그것을 비판하게 됨에 따라 사회관습, 제도에 냉소적 태도를 갖게 한다.

3. 모니터 보고서

앞에서 TV 시청의 순기능과 역기능을 일반적으로 살펴보았는데 유아기 어린이들이 가장 많이 시청하는 TV 만화영화를 직접 모니터 한 결과를 봄으로써 보다 구체적으로 살펴 보기로 하자.

<방송3사 어린이 프로그램 모니터 보고서>

-서울 YMCA시청자시민운동본부-

I 조사방법

- 1) 모니터 기간 : 1998년 1월1일-1월31일
- 2) 모니터 대상 프로그램 : 3개 방송사 4개 채널 어린이 만화영화(16개)

II 모니터 결과

1) 98년 개편 이후 전체 어린이 프로그램의 비율이 현저히 감소하였다.

방송시간이 주중 일일 2시간씩 축소되면서 방송사는 오후 4-5시대 어린이 프로그램을 축소 또는 폐지하였다. 그 과정에서, 총 주간 정규방송시간 중 어린이 프로그램은 개편 이전의 8.3%에서 개편 이후 7.0%으로 1.3% 감소되었는데 개편 이전 총 2110분에서 개편 이후 1740분으로 370분이 감소되었다. 개편 때마다 폐지 축소 대상 프로그램의 제1순위가 되어왔던 어린이 프로그램이 이번 경제위기에 동참한다는 방송사의 구호 아래 또 다시 희생된 것이다.

2) 개편 이후 어린이 프로그램 장르 중에서 기존에 긍정적으로 평가되었던 우리나라 자체 제작 어린이 대상 종합구성물의 축소 폐지가 두드러졌는데, 이것은 가뜩이나 미흡한 어린이 프로그램에 대한 투자를 방송사가 아예 부담하지 않겠다는 의도로 평가된다.

개편 이후 축소프로그램을 구체적으로 살펴보면, 평일에 방송되던 KBS1의 <세상체험 아빠와 함께>가 일요일로 자리를 옮기는데 있어 주5회에서 주1회로 축소편성되었다. 또한 토요일 오후에 방영되던 <디즈니 가족특선 아빠 뭐하세요>는 1월3일부터 중영하였다. MBC는 주2회 방영하였던 <달려라 또래친구>를 아예 폐지하였으며, 주4회 25분물인 <야생의 세계>를 금요일 50분물 1회분으로 축소하였다. 결국 각 방송사마다 시청율이 낮은 어린이 프로그램을 폐지하여 항거할 수 없는 어린이 시청자들에 대한 홀대만을 증폭시키고 있는 현실이다.

[표1] 어린이 프로그램 장르별 주간 방송시간 비율

	KBS1	KBS2	MBC	SBS	기타
만화	50(10%)	500분(75%)	125분(51%)	355분(89%)	1030분(56.7%)
종합구성	120분(24%)	170분(25%)	120분(49%)		410분(22.5%)
교양다큐	250분(66%)			50분(11%)	300분(20.6%)
총시간	420분(100%)	670분(100%)	395분(100%)	405분(100%)	1740분(100%)
정규방송시간	6180분(6.7%)	6180분(11.0%)	6195분(4.0%)	6195분(6.5%)	24750분(7.0%)

3) 개편 이후 기존 어린이 시간대에 일반인 대상 연예오락 프로그램의 잠식 현상이 두드러지는 바, 어린이 시간대 역시 시청률 위주의 상업적 편성으로 일관하고 있는 방송사의 편성전략을 확인할 수 있다.

[표2] '98 개편 이전 어린이 프로그램 편성현황

장르	KBS1	KBS	MBC	SBS
만화영화	<영심이> 일/ <영심이> 월-금/4:55-5:25 <천하무적 슈라트> 월-목/5:45-6:15 <베르사유의 장미> 월,화/6:15-6:45 <달의요정세일러문> 수,목/6:15-6:45 <아벨탐험대> 금/5:45-6:15 <녹색전차해모수> 금/6:15-6:45 <디즈니 만화동산> 일/AM8:00-8:50	<열려라 꿈동산> 월-금/4:55-5:25 <천하무적 슈라트> 월-목/5:45-6:15 <베르사유의 장미> 월,화/6:15-6:45 <달의요정세일러문> 수,목/6:15-6:45 <아벨탐험대> 금/5:45-6:15 <녹색전차해모수> 금/6:15-6:45 <디즈니 만화동산> 일/AM8:00-8:50	<영혼기병 라젠카> 월/5:15-5:45 <콩따콩이야기주머니> 화/5:15-5:45 <시간탐험대> 수/5:15-5:45 <날아라 호빵맨> 목,금/5:15-5:45 <모험왕 걸리버> 금/5:15-5:45	<마법소녀 리나 트라이> 월,화/5:45-6:30 <마법기사 레이어스> 월-목/6:30-7:00 <천방지축덩크> 수,목/5:45-6:30
어린이 외화	<디즈니 가족 특선 아빠 뭐하세요> 토/5:15-6:10			<베이스아이드의 알개들> 금/5:20-5:45
교양 다큐멘터리	<재미있는 동물의 세계> 월-금/5:30-6:00, 토,일/6:10-7:00			<야생의 세계> 월-목/5:20-5:45
종합구성	<TV 유치원 하나, 둘, 셋> 월-토/AM7:50-8:10 <세상체험 아빠와 함께> 월-금/4:35-5:00 <엄마와 함께 동화나라로> 월-금/5:00-5:10	<혼자서도 잘해요> 월-토/AM8:15-8:35 <뽀뽀> 월-토/7:50-8:10 <달려라 또래친구> 수,목/5:40-6:00		

[표3] '98 개편 이후 전체 어린이프로그램 편성현황¹⁾

장르	KBS1	KBS	MBC	SBS
만화영화	<영심이> 일/	<열려라 꿈동산> 월-금/5:10-5:40 <천하무적 슈라트> 월-목/5:40-6:10 <베르사유의 장미> 월,화/6:10-6:40 <달의요정세일러문> 수,목/6:10-6:40 <아벨탐험대> 금/5:40-6:10 <녹색전차해모수> 금/6:10-6:40 <디즈니 만화동산> 일/AM8:00-8:50	<영혼기병 라젠카> 월/5:10-5:35 <콩따콩이야기주머니> 화/5:10-5:40 <시간탐험대> 수/5:10-5:40 <날아라 호빵맨> 목,금/5:10-5:40	<마법소녀 리나 트 라이> 월,화/5:45-6:30 <마법기사 레이어스> 월-목/6:30-7:00 <천방지축덩크슛> 수,목/5:45-6:30 <만화잔치> 일/AM8:55-9:50
교양 다큐멘터리	<재미있는 동물의 세계> 월-금/5:30-6:00, 토,일/6:10-7:00			<야생의 세계> 금/5:20-6:10
종합구성	<TV 유치원 하나, 둘,셋> 월-토/AM7:50-8:10 <세상체험 아빠와 함께> 일/4:30-5:00	<혼자서도 잘해요> 월-토/AM8:15-8:35 <엄마와 함께 동화나 라로> 월-금/5:00-5:10	<뽀뽀뽀> 월-토/7:50-8:10	
일반 프로그램 (뉴스, 연예, 오락, 청소 년드라마, 스포츠 관련 코미디)	<6시 내고향> 월-금/6:15-7:00 <뉴스> 월-금/5:00-5:30 토,일/5:00-5:15	<신세대보고 어른들 은 몰라요> 화/6:40-7:35 <퍼즐특급> 월/6:40-7:35 <퀴즈탐험 신비의 세계> 금/6:40-7:35 <연예가 중계> 목/6:40-7:35 <가요톱10> 수/6:40-7:35	<뉴스> 월-금/5:00-5:10 <뉴스센터> 월-금/6:30-7:00 <오늘의 연예토픽> 월-금/5:35-6:00 <화제집중 생방송6시> 월-금/6:00-6:30	<뉴스> 월-금/5:00-5:20 <전국을 달린다> 월-목/5:20-5:45 <생방송 충전100% 쇼> 금/6:10-7:00

1) 어린이 프로그램 편성현황에서 설날 연휴로 인한 고정프로그램 이화에 방영된 특선만화, 영화등의 비정기적인 프로그램은 본표에서 제외하고 뒤에서 표를 구분하여 작성하였다.

MBC의 경우, 어린이 시간대(5:00-7:00)의 일반 프로그램 편성 경향이 매우 두드러진다. 평일 어린이시간대에 월요일부터 금요일까지 <오늘의 연예토픽><화제집중 생방송6시>를 고정편성하여 방송하고 있다. 결국 <달려라 또래친구>는 폐지할 수 있어도 시청율이 그나마 나은 <오늘의 연예토픽>은 폐지할 수 없다는 것이다. SBS는 금요일에 방영하던 <베르사이드의 알개들>을 폐지하고, 주4회 25분씩 방영하던 <야생의 세계>를 금요일 50분으로 축소하였지만, 평일 동일 시간대에 <전국은 지금>은 그대로 존속시키고 금요일에는 아예<생방송 충전 100%쇼>가 50분물로 자리잡고 있다.

결국, 각 방송사마다 시청률이 낮은 어린이 프로그램을 폐지하고 어린이시간대를 시청율을 유지하는 일반프로그램으로 채우고 있는 것이다.

4) 어린이 프로그램 중에서 만화영화가 KBS1을 제외한 방송사 모두 50% 정도였으나, 개편 이후 전체장르에서 만화의 비중이 최고 89%를 차지하고 있으며, 만화영화의 대부분이 여전히 수입만화, 특히 일본만화영화이다.

4-1) 어린이 프로그램의 장르를 분석할 때, 전체 방송시간 중 만화의 비율은 개편 전 47.3%에서 56.7%로 증가되었다.

실질적으로 만화영화의 방영시간은 3%의 변동만이 있을 뿐이지만, 상대적으로 다른 장르의 프로그램들이 축소폐지되었기 때문에 만화의 비율이 높아진 것이다. 만화영화의 방영비율은 SBS가 89%로 가장 많고, KBS2는 75%, MBC는 51%이다.

폐지된 프로그램인 <세상체험 아빠와 함께><달려라 또래친구><디즈니 가족특선 아빠 뭐하세요> 등은 자체제작물이나 가족들이 함께 시청할 수 있는 외화로 일단의 긍정적인 평가가 내려진 어린이 대상 프로그램들이었다.

개편시 다양하지 않은 어린이 프로그램 중에서 자체제작물을 폐지축소하는 것은 시청자가 어린이로 한정되어 시청율이 낮고, 그보다 더 비용이 적게 드는 수입만화로 대체하는 식의 방송사 위주의 편성정책을 세우고 있기 때문이다. 이는 드라마나 쇼 프로그램 제작에 비해 결코 많지 않은 어린이 프로그램 제작비조차 투자하려 하지 않는 인색한 방송사의 정책을 보여준다.

4-2) 방송시간을 변동시키지 않은 만화영화는 거의 수입만화이며, 그중 일본만화의 비중이 60%를 넘고 있다.

작년 말 각 방송사가 우리나라 만화영화를 육성하기 위해서 의욕적으로 <영혼기병 라젠카><녹색전차 해모수><콩따콩 이야기 주머니>등 한국만화영화

를 제작해 방영하고 있지만 여전히 수입만화의 비율은 상당히 높다. 이들 수입 만화영화는 내용면에서 한국적인 정서와는 맞지 않고 황당무계한 내용이 많아 주시청층인 어린이들의 정서발달에 악영향을 끼친다는 지적을 받아왔다.

또한 일본 만화영화가 여전히 수입만화의 60% 이상을 차지하고 있다. 수입 만화의 제작국은 주로 일본과 미국인데 대부분이 일본에서 들여온 만화영화가 어린이시간대 TV브라운관을 가득 메우고 있다. 한국 상황으로 적당히 각색해 방송하는 일본만화도 알게 모르게 비판력이 없이 문화를 흡수하는 어린이들에게 서구화된 일본만화의 캐릭터 속에 감추어진 일본의 정서, 문화가 자연스럽게 전이되고 있는 것이다.

방송사들이 재방영하고 있는 만화 프로그램 중에는 심지어 방송위원회로부터 선정적이고 어린이 정서에 맞지 않아 방송중단판정을 받은 <세일러문>까지 포함되어 있다. 또한, <시간탐험대><베르사유의 장미><아벨탐험대>등은 이미 몇번이나 방영된 만화영화이다.

5) 선정성과 폭력성, 어린이에게 적합하지 않은 주제가 어린이에게 부적합한 내용의 만화가 인기를 핑계로 재탕되고 있다.

5-1) 선정성, 폭력성 및 지나친 흑백논리

지난해 11월 방송위원회는 <달의 요정 세일러문>을 선정적이고 어린이의 정서에 맞지 않다는 판단으로 방송불가처분을 내렸다. 그러나, 개편 이후 공영 방송이라는 KBS가 여전히 <세일러문>을 재편성하고 있는 것이다.

문제의 <세일러문>은 변신 후 여자주인공의 노출이 심하고 여성의 신체를 지나치게 강조하여 선정적이고 어린이들에게 미에 대한 왜곡된 인식을 심어주는 것은 물론, 집단 폭력을 벌이는 등 일본 특유의 문화가 베어있다. 또한 세일러문은 과거와 미래, 현실과 가상세계를 오가며 반전을 거듭하는 선악의 대결 구도로 뚜렷한 이분법적인 사고를 갖게 할 우려가 있다.

<천하무적 슈라트>도 어린이 시간대에 방영되기에는 잔혹한 장면들과 이해하기 어려운 내용을 담고 있다. 힘에 의해서 정의가 수립된다는 힘의 논리에 의한 정당성을 내포하고 있으며 원색의 섬광 등이 반복적으로 나온다.

<마법기사 레이어스>에서는 붉은 머리 여자악당이 여자주인공 씨니에게 키스하려는 장면을 보여주어 동성애 관련 장면을 여과없이 보여준다.

이러한 만화영화에 담긴 선정성과 폭력성, 왜곡된 미, 도덕의식과 이분법적 사고는 어린이들에게 잘못된 가치관을 너무도 자연스럽게 학습시킨다.

5-2) 따라하기 쉬운 곡에 어린이에게 적합하지 않은 가사를 붙여놓고 있다.

<달의 요정 세일러문>의 주제는 “살며시 너에게도 다가가 모든 걸 고백 할텐데 전화도 할 수 없는 밤이 오면 자꾸만 설레이는 내 마음..”등의 내용으로 이성간의 사랑을 노래하여 어린이의 정서와 거리가 먼 내용을 담고 있다. 어린이들에게 건전한 꿈과 상상력을 주기보다는 애매한 이성심리묘사의 만화영화가 사는 문제가 있다.

<마법소녀 리나 트라이>에서 주인공 리나는 주문을 외우며 “어둠에 맹세... 위대한 파멸을 가져다 줄 것을”이라는 대사를 통해 어둠과 파멸, 폭력을 미화시키고 또한 어린이들에게 목적을 위해서는 폭력을 행사하는 것이 정당하다는 잘못된 인식을 조장할 수 있다.

[표4] 문제되는 만화영화 작품개요 및 주제가

방송사	프로그램 명	주요내용	주제가
KBS2	달의 요정 세일러문	수성, 금성, 화성, 목성, 토성, 천왕성, 해왕성, 명왕성, 각행성을 수호 신으로 삼은 요정들이 세일러 문을 도와 검은 별의 마수에서 지구를 구한다는 내용	미안해 솔직하지 못한 내가 지금 이순간 꿈이라면 살며시 너에게로 다가가 모든걸 고백할텐데 전화로 할 수 없는 밤이 오면 자꾸만 설레이는 내 마음 동화속 마법의 세계로 손짓하는 저 달빛 밤하늘 저 멀리서 빛나고 있는 꿈결같은 우리의 사랑 수 없이 많은 별들 중에서 당신을 만날 수 있는 건 결코 우연이라 할 수 없어 기적의 세일러문
SBS	마법소녀 리나 트라이	리나 일행은 암흑의 세계를 다스리는 마왕 사브랑쿠드에 의해 만들어진 다섯 명의 마적과 대항하기 위해 새로운 힘을 찾아 여행을 떠난다. 그 과정에서 악당들과 대결해 나가는 스토리	“나 여기서 어둠에 맹세하노라. 내 앞을 가로막고 있는 모든 어리석은 자에게 너와 내가 힘을 합해 위대한 파멸을 가져다 줄 것을...”

5-3) 만화영화 속의 강한 섬광이나 비명소리, 폭력장면에 어린이들이 노출 시간이 길다.

마법소녀 리나트라이 등은 40분 방영물로서 악당과의 싸움 등의 폭력장면이 연속적으로 6-7회 나오고 있으며, 강한 섬광이나 폭발 등 강렬한 자극이 1회마다 7-8회 정도 나오고 있다.

5-4) 반면 자체제작물인<콩파콩 이야기주머니>는 어린이들에게 사랑과 정과 효의 의미를 일깨워주는 내용으로 현실적인 공감대를 형성한다.

작년 12월 방송사들이 우리 문화를 강조하고 보급하자는 의도에서 우리나라에서 직접 기획하고 제작한 KBS의 <녹색전차 해모수>, MBC의 <영혼기병 라젠카>, <콩따콩 이야기 주머니> 등이 방영되고 있는 것은 바람직하다. <영혼기병 라젠카> <녹색전차 해모수>는 문제시되는 폭력장면이 절제되고 일본만화영화에 비해 인명살상은 없다는 점에서 평가할 수 있으며, 내용이 교육적인 <콩따콩 이야기 주머니> 역시 좋은 작품으로 평가될 수 있다. 이들 만화영화가 아직 부족한 점이 눈에 띄긴 하지만 우리의 정서에 맞는 내용과 일본만화영화에서 쉽게 볼 수 있는 무분별한 폭력장면, 선정적인 장면들이 배제되어 있다는 점에서 교육적으로도 유익하다. 일본만화에 대해 경쟁력을 갖기 위해서는 단순한 스토리의 개선이 요구되며, 전개에서 인과관계가 세밀하게 전개되지 않고 건너뛰는 듯한 인상을 주는 것은 극복되어야 할 과제이다. 탱크 해모수의 움직임도 너무 원거리여서 실감이 잘 전달되지 않고, 군데군데 거친 배경들이 눈에 띄며, 색감도 다소 떨어져 보완이 요구된다.

4. (만화영화의 매력과 힘)

애니메이션 (cell animation) → 연속동작 Celluloid
(목사님에 사물 동작시켜, 이미지를 보여, 그 형식(정도에 애니메이션))

TV 프로그램 편성에서도 보았듯이 어린이프로그램은 만화영화에 편중되어 있다. 비디오물도 대개 만화영화 일색이며, 교육용비디오도 만화의 형식을 차용한 것이 많다. 이것은 실제로 아이들이 만화영화의 형식을 가장 선호하며 매력적으로 받아들인다는 것을 보여주는 것이다. 만화영화의 어떤 특징이 아이들로 하여금 만화영화에 열광하도록 하는 것일까?

1) 상상력

SF
상상력 (후제) → 많이 변해지기 쉽다.

만화영화의 가장 큰 매력은 상상력이다. 현실에서는 도저히 불가능해 보이는 일도 만화영화에서는 가능하다. 눈사람과 함께 하늘을 날아가기도 하고 동물들과 대화를 나누기도 한다. 어리고 약한 소년이 위기에 빠진 나라를 구하기도 하고 마법과 유연한 행동도 만화영화에서는 그리 이상한 일이 아니다. 또한 만화영화는 아이들의 세계를 확장시킨다. 우리 집, 우리 동네, 또래친구와 가족을 넘어서 세계 여러 나라를 자유롭게 오가며 바닷 속이나 밀림 심지어는 우주로 그 세계를 확장시킨다. 현실에는 존재하지 않는 가상의 공간 동화의 나라, 컴퓨터게임의 세계 등-도 만화영화 속에서는 당당히 현실로 자리잡고 있다. 유아기의 아이들에게 이러한 상상력은 허무맹랑한 회피의 대상이 아니라 즐거움의 원천이 된다.

2) 캐릭터

만화영화의 등장인물은 대개 아이들 또래이거나 그보다 약간 나이가 많은 정도의 어린 소년·소녀인 경우가 많다. 동물이 주인공일 경우도 아기동물이 중심인 경우가 많다. 그리고 캐릭터의 나이가 자신들과 비슷할 때에 아이들은 더 호감을 가진다. 「날아라 슈퍼보드」의 미스터 손도 몇백살을 먹었다 하더라도 말투와 행동은 영락없는 어린 아이다. 「둘리」에서 아이들이 제일 좋아하는 캐릭터는 둘리와 도우너, 희동이 지길동아저씨가 아니다. 이것은 아이들이 자신과 동일시할 수 있는 인물을 더욱 선호한다는 것을 보여주는 것이다. 어린이용 만화영화의 캐릭터는 아이들과 비슷하게 느끼면서 자신들은 “감히” 하지 못하는 일들을 해내는 존재들이다. 물론 성인 주인공들이 있기는 하지만 유아기의 아이들에게 자신들 또래의 주인공보다 더 매력적으로 다가오지는 않는다.

3) 만화의 선과 색채, 소리

만화영화의 선들은 단순하다. 실사영화 속에는 부엌이 배경일 때 모든 물건들이 자세하게 보이지만 만화영화 속에서는 단서가 되는 중요한 물품들만이 선명하게 드러난다. 인물의 얼굴은 특징만을 두드러지게 표현한 과장된 모습이고 그들의 행동도 복잡하지 않고 단순하다. 단순하고 선명한 선의 표현은 중심이 되는 인물·물건·사건을 뚜렷하게 부각하며 더 잘 집중할 수 있도록 한다. 「툼과 제리」에서 톰이 제리의 뒤를 쫓는 빠른 장면에서는 뒷배경의 묘사는 거의 무시된다. 아이들이 한번에 받아들일 수 있는 정보량이 어른보다 훨씬 적다는 것을 생각하면 이러한 단순화와 과장은 필수적이라 할 것이다. 만화영화의 색채와 음향도 현실의 것보다 훨씬 단순하고 선명하다. “빨간 사과”라면 전체가 완전히 빨간색이다. 그러나 실제의 사과는 결코 그렇지 않다. 또한 만화영화의 색은 현실에서는 보기 어려운 환상적인 색이 많다. 현실에는 없는 가상의 공간을 표현하는 것이라면 그러한 색의 사용이 당연하겠지만 배경이 현실세계가 하더라도 그 색채는 훨씬 아름답게 사용되기 마련이다. 이것 또한 내용의 전달과 표현에 있어 아이들의 관심과 흥미를 끌기 위한 것이다.

4) 갈등의 선명성/ 시리즈물의 특징

만화영화의 줄거리를 살펴보면 선악의 대립이나 갈등관계가 비교적 분명하게 드러나는 것을 알 수 있다. 말하자면 좋은 편, 나쁜 편이 확실히 구분된다는 것이다. 복잡한 심리묘사나 이중적인 가치관을 아이들이 이해하고 받아들이기는 어려운 일이다. 지구를 지키는 편과 지구를 파괴하려는 편은 생김새나 표현되는 색깔에서부터 뚜렷이 구분되고 악의 세력에 대한 응징 또한 명확하게 결

말이난다.

아이들에게 인기있는 시리즈물에서 이런 성격은 더욱 두드러진다. 매화의 줄거리는 소재면에서 약간의 변화만 있을 뿐 기본적으로 동일한 구조를 가지고 있다. 문제상황을 야기시키는 악당-고전하는 주인공-해결의 실마리를 찾아내어 악당을 물리치는 결말이라는 구조이다. 매회 다른 악당이 등장한다든가, 문제가 발생하는 장소가 변화한다든가 하는 것은 부차적인 문제이며 중심축은 좋은 편과 나쁜 편이 있고 문제상황이 해결된다는 사실이다. 이러한 구조는 전투장면이 많은 로봇물에서 흔히 보여지는 것이지만 전투장면이 없는, 예를 들어 「꼬마자동차 붐붕」과 같은 만화영화에서도 보여진다. 자동차를 빼앗으려는 악당이 문제를 일으키고 붐붕과 그의 꼬마친구는 악당의 계략에서 벗어나 다음 여행지로 떠나는 것이 매화의 줄거리이다.

아이들은 악당의 등장과 문제상황에서 긴장감을 느끼고 그것이 해결될 때 안도감과 카타르시스를 느낀다. 그리고 반복되는 시리즈물을 보면서 이전에 느꼈던 긴장과 이완의 과정에서 발생하는 즐거움과 재미를 다시 기대하게 되는 것이다.

이처럼 만화영화는 아이들의 사고와 감정을 매료시키는 여러 가지 요인들을 가지고 있다. 그리고 이런 만화영화의 특징들은 단순히 한번 보고 즐기는 수준이 아니라 그 이상의 영향력을 행사한다. 만화영화가 아이들에게 어떤 영향을 미치는가? 이 질문에 대한 대답은 여러 가지가 있을 수 있겠지만 여기서는 특히 인물에 대한 동일시와 그에 따른 사회적 가치, 가치관 형성에 따른 문제들을 살펴보기로 하겠다.

아이들과 함께 만화영화를 시청하다 보면 아이들이 만화영화의 주인공과 자신을 동일시하는 것을 흔히 본다. 여자아이는 여자주인공에, 남자아이는 남자주인공에 자신을 동일시하는데 그 주인공이 아이들이 보기에 매력적이고 뛰어난 능력을 가지고 있다면 동일시는 더욱 강하게 일어난다. 그리고 아이들은 자신이 동일시하는 인물의 말투, 행동 등을 모방하기도 한다. 이때 만화영화의 주인공은 유아에게 역할모델이 되는 것이다. 이러한 동일시와 모방은 유아가 사회성을 발달시키는 방법 중의 하나이다. 유아의 사회성 발달에 영향을 주는 요인은 1차적으로 가족과 가정이 되지만 3-4세 이후에는 외부의 영향을 많이 받게 되어 유아교육기관, 또래집단, 이웃, 영상매체, 유아가 속한 사회의 문화적 환경 등에 의해 영향을 받는다. 오늘날처럼 영상매체가 발달하고 그것을 접할 기회가 많은 현실에서는 과거보다 영상매체에 의한 영향력이 커진다는 것을 쉽게 짐작할 수 있을 것이다. 특히 유아들은 반복시청을 하는 경우가 많은데 시리즈

물의 경우에는 비슷한 구조의 이야기를 더 많이 시청하게 됨으로써 동일시와 모방이 더욱 쉽게 일어나게 된다.

만화영화 주인공의 말과 행동에 대한 모방은 그 표면적 현상의 문제에만 국한되는 것이 아니라 그들이 표방하고 있는 가치관과 세계관의 문제를 내면화한다는 데에 더 큰 문제가 있다. 등장인물들이 긍정적이고 건강한 가치관을 가지고 있다면 문제가 없겠지만 지구를 지키는 영웅의 모습이 타인을 무시하거나 일상적으로 폭력을 행사하는 행동을 보인다면 아이들은 지구를 지킨다는 영웅적 행동과 타인을 무시하는 태도를 한데 묶어 받아들이기 때문에 대의를 위해서 타인을 무시하는 태도를 해도 괜찮다는, 혹은 그런 태도를 가져야 한다는 생각을 하게 된다. 또한 만화영화에서 주인공들은 태도, 말씨, 옷차림 등에서 성역할을 이미지화한다. 그런데 많은 경우 여자주인공은 문제해결의 주도적 역할을 하기보다는 오히려 문제를 일으키거나 다른 사람에게 도움을 요청하며 연약하고 수동적인 존재로 묘사되는 경우가 많아 왜곡된 성역할을 아이들에게 심어주지 않을까 우려된다. 캐릭터산업

만화영화의 영향력에 관해 또 하나 이야기하고 싶은 것은 그것이 상품소비와 연결되는 상업적 측면이다. 타이타닉을 보고 눈물을 흘린 관객이 디카프리오가 프린트된 옷을 입고 다니는 것처럼 아이들도 자신이 좋아하는 만화영화의 캐릭터가 그려진 옷, 신발, 가방, 스케치북 등을 가지고 싶어한다. 그런데 요즘 만화는 온갖 종류의 소품을 등장시키고 그것을 상품화하는 전략을 사용하고 있다. 이것을 아이들의 상상력을 자극하고 심미적인 정서를 키우기 위해서가 아니라 상품소비자로서 아이들을 바라보며 만화영화를 제작하기 때문이다.

모든 만화영화가 그런 것은 아니지만 상품소비를 유도하기 위한 만화영화와 그렇지 않은 만화영화를 구별할 수 있는 눈이 필요하다고 하겠다.

도메이서나 상품화하기 위한 캐릭터를 채택,

영상매체와 상상력

만화영화 읽기

이정주(서울YMCA '좋은방송을 위한 시청자 모임')

'96년 여름부터 약 1년간 일본에서 생활할 기회가 있었다. 그 기간동안 우리 집 아이들에게는 절대적인 스타가 있었는데 바로 TV만화의 주인공 '세라무'였다. 아이들은 세라무 군단의 인형도 모으고 선물도 받고 예쁜 운동화도 신었다. 일본말을 제대로 하지도 못하는 막내딸도 '세라무'의 주제가와 주인공 이름들 만큼은 일본말로 흥얼거리고 다녔다. 우리가 한국에 돌아올 때쯤 아이들은 세라무와의 이별이 무척 아쉬운 것 같았다. 그래서 돌아오기 전 바자회에서 세라무 비디오도 사 놓았다. 그러나 한국에 돌아오자마자 우리는 곧 세라무와의 이별은 한 순간뿐이었다는 사실을 알게 되었다. 공영방송 KBS에서 이미 '세라무', 곧 '세일러문'을 방영하고 있는 것이었다. 동네 아이들은 한국말로 된 노랫말을 줄줄줄 외고 문방구에는 일본에서 보다 더 많으면 많았지 결코 적지 않은 듯한 온갖 세일러 그림의 문구류가 가득 메우고 있었다. 아이들의 얼굴엔 기쁨이 넘쳤지만 무척 놀라는 표정이 역력하였다.

현재 국내 TV에서 방영하는 만화의 90% 이상은 미국, 일본 만화이다. 그러나 나는 내가 어렸을 때 가장 즐겨 보았던 '우주소녀 아톰'이나 고3 입시의 압박 속에서도 꼬박 지켜보았던 '캔디', 그밖에 나의 정서를 지배했던 추억의 만화들이 거의 모두 일본만화였다는 사실을 어른이 되어 비로소 알게 되었을 때, 받은 충격을 아직도 잊을 수 없다. 가장 한국적인 이미지라고 생각했던 아톰의 검은 눈, 검은 머리, 끝이 둥그란 코의 아톰, 그런가 하면 영어식 이름과 배경, 그림이나 내용으로는 일본 것이라고는 전혀 상상할 수 없었던 캔디. 일종의 배신감, 자격지심이 혼재된 당황스러움이었다. 그러나 앞으로 우리 아이들이 받을 충격은 어느나라의 만화라는 것을 새롭게 알고 모르고의 차원이 아니다. 일본 만화라고 더이상 민족감정을 앞세워 이유없이 경계해야 할 필요도 없을 것이다. 정보화 시대에 이런 현상쯤은 아무것도 아닐 수 있다. 그러나 중요한 것은 과거에 비해 급속도로 전염되는 물질주의, 상업적인 논리에 우리 아이들의 정서가 지배당하고 있다는 사실이다.

오늘날 만화(Cell Animation)의 특징은 더이상 스토리 중심의 메시지에 충

실하지 않다는 점이다. 처음과 끝도 분명치 않고 선과 악의 대결구도도 그다지 호소력이 없다. 내용 그 자체보다는 순간순간의 눈요깃감 장치가 강조된다. 아이들은 세일러문이 변신하기 위해 빙빙 도는 환상적인 이 장면을 몇 번이고 반복해 보면서도 지루한 줄 모르는 것이 그러한 현상의 한 예일 것이다. 그 장면들로부터 아이들은 보다 세밀하고 집중적으로 그 만화 주인공의 머리와 옷, 장신구, 동작 등에 더 관심을 갖게 된다. 그러다 보니 아이들이 자신의 물건을 고를 때의 기준 역시 세일러문의, 혹은 디즈니의 그림이 있느냐 없느냐 하는 것이 되어버리는 것이다. 이렇게 길들여진 아이들의 반응을 나무란다거나 지적한다는 것은 그다지 의미가 없게 된다. 어쩌면 그들에겐 일상적이고 지극히 자연적인 것이기도 하다. 오히려 어른들 스스로가 이런 것들을 부추기지 않도록 경계해야 할 입장이다. 이러한 현상이 자본주의 사회에서 당연한 이치라고 말하기 전에 물질주의, 소비만능주의에 물들어 가는 아이들의 동심은 누가 책임질 것인지 생각해 보아야 할 것이다.

한편 어느 세대건 기성세대가 차세대를 염려하는 우려의 목소리는 있었다. 알고 보면 과거에도 어떤 방식으로든 폭력이 있었고 자극적이고 선정의 극치를 달리는 문화양식이 있었던 것도 사실이다. 그러나 오늘날과 같이 급변하는 문화현상은 다른 세대 또는 나아가 같은 세대간에도 심한 이질감을 낳음으로써 이에 대한 가치판단에 혼란을 초래하고 있다. 예를 들면 만화영화 속의 폭력은 여러 가지로 해석이 된다. 우선 만화가 가진 독특한 특성, 곧 자유로운 생략과 변형, 과장된 표현 등은 기본적으로 상상력을 기반으로 한 허구의 세계임을 쉽게 알 수 있다. 그러나 TV 앞에 있는 아이들의 눈 속을 들여다보면 정말 다른 세계에 가 있는 것 같다. 다음 장면을 연상하며 지긋이 미소짓는 아이는 자기 나름대로 보여주는 것 이상의 상상의 날개를 편다. 반면에 만화는 아주 세심한 표현으로 매우 적나라하고 사실적인 묘사도 가능하다. 어린이들이 말로 이해하기 힘든 것을 그림을 통해 쉽게 이해할 수 있다. 만화는 그림과 말(글)을 동원해 얼마든지 우리의 꿈과 생각을 자유자재로 펼칠 수 있다. 이것이 만화의 위력이고 영향력이 아닌가 싶다.

몇달전 일본에서는 자극적인 섹스가 난사되는 TV만화장면을 본 일본 어린이들이 동시에 '발작'증세를 일으킨 <포케몽:포켓몬스터>사건이 있었다. 이것은 청소년층을 겨냥한 새로운 미디어들이 상업성에 대해 과도하게 집착하기 때문에 발생한 문제로 분석되고 있다. 이후 NHK에서는 애니메이션의 표준을 마련하는 문제가 거론되고 있다. 물론 만화제작에 있어 표현방법의 기술적인 문제를 제기한 중요한 사건이긴 하지만 보다 중요한 것은 폭력의 내용에 있다고 보여진다. 만화 속의 폭력양상은 크게 두가지로 나눌 수 있다. 하나는 디즈니의 카툰시리즈나 워너 브러더스, 한나 바바라의 애니메이션에서 흔히 볼 수 있는 쫓고 쫓기는 양상의

폭력이고 다른 하나는 일본 애니메이션에서 볼 수 있는 아군과 적의 대결양상이다. 전자의 경우 의인화된 캐릭터를 등장시켜 쫓고 쫓기는 관계를 반복시킴으로써 재미를 준다. 의인화된 동물 캐릭터들은 수시로 절벽에서 떨어지거나 바위에 맞거나 폭발되어 버리거나 등등의 묘사가 등장한다. 일본 애니메이션의 자극적인 폭력 장면에 익숙한 우리는 이러한 류의 폭력성에 대해서는 반면에 둔감해질 수밖에 없다. 그러나 1대1관계에 있어서의 쫓고 쫓김은 아군과 적군의 쫓고 쫓김보다 오히려 공격성을 증가시킨다는 연구도 있듯이 인간관계 형성에 바람직하지 않다고 한다. 한편 일본 애니메이션의 문제점으로 항상 지적되는 폭력성에 대해 일부 전문가들은 오히려 이것을 신세대들의 특징이라고 인정하고 그들이 기성세대가 염려하는 것처럼 폭력을 메시지로 받아들이지 않기 때문에 크게 문제가 되지 않는다고 한다. 일종의 긴장조성을 위한 리듬의 메커니즘으로 존재한다고 보는 시각이다. 그리고 일종의 방어기제가 생긴다고 한다. 그러나 우리는 과거에 비해 볼 때 폭력의 양상이 급속도로 거칠어지고 자극적인 방향으로 가는 현상을 목격하고 있다. 따라서 앞에서의 논리를 전적으로 부정하진 않지만 오히려 일본 애니메이션에서의 빈번하고 자극적인 폭력은 폭력에 대한 둔감증을 조장하고 있다고 본다.

선정성의 경우에도 기본적으로 폭력과 마찬가지로의 논리이다. 특히 일본 애니메이션의 경우 세계적으로 드물 만큼 성적 개방이 된 일본의 사회 분위기와 우리의 현실, 정서와는 거리감이 있다. 따라서 성을 보는 시각도 다를 수밖에 없다. 애니메이션을 정확히 이해하기 위해서는 사실상 이러한 문화의 차이점까지도 이해해야 할 필요가 있는 것이다.

그밖에 애니메이션을 모니터 하는 입장에 있어서 고려해 볼만한 몇가지가 있다. 디즈니 만화에서 나타나는 성차별의 문제, 이데올로기, 백인 우월주의, 신데렐라 콤플렉스 등 여러 가지 관점이 있을 수 있다.

한편 애니메이션의 종류는 사실 우리가 생각하는 것 이상으로 많다. 공중파 TV는 물론 케이블, 위성방송 등 현재 시청할 수 있는 것만해도 부지기수다. 문제는 이 가운데 어떤 것을 우리 아이들에게 보여줄 것인가 하는데 있다. 그리고 아이들 스스로 선별할 능력을 키우기 위해서는 부모나 선생님이 가능한 한 아이들과 함께 시청하며 지도하는 기회가 필요하다. 앞에서 이야기된 내용은 대부분 Cell 애니메이션에 대한 것이었다. 그러나 최근에 간혹 선보이는 진흙인형이라든지, 종이인형, 모래등을 이용한 애니메이션들은 대부분 제작기간이 길고 비상업적인 내용들로 눈여겨 볼만한 작품들이 많다. 그리고 미국과 일본의 애니메이션에 지나치게 의존하는데서 탈피하려는 노력도 필요할 것이다. 그들이 비록 세계시장을 장악하다시피 하고는 있지만 국내는 물론 다른 나라의 좋은 작품들에도 관심을 가지는 것이 우리 아이들에게 다양한 정서를 심어주는 데 도움이 될 것이기 때문이다.

■강연자료 3 시간대 만화 유목로 표문유 1999 10월 10일 (1)

발행처 : 신(신화)	발행처 : 신(신화)	제작국 : 신(신화)
프로그램명 : 만화사, 신(신화), 신(신화), 신(신화)	프로그램명 : 만화사, 신(신화), 신(신화), 신(신화)	제작국 : 신(신화)
발행 일시 :	만화영화 모니터 해보기	
1. 프로그램명 : 만화사, 신(신화), 신(신화), 신(신화)	1999	
모니터 과제 I		
공중파 만화 : 5월 21일(목) 오후 6:30 달의 요정 세일러문)인화 5월 22일(금) 오후 6:30 다간		
모니터 과제 II		
비디오 만화 : 디즈니 만화영화(인어공주, 라이언 킹, 톰과 제리)		
위의 과제를 다음의 양식을 참조하여, 혹은 나름대로 양식을 만들어 모니터 해보기		
출처 : 신(신화)		
1) 긍정적인 면(장점, 교육적 효과)		
2) 부정적인 면		

1) 어린이 시간대 만화 유목표

프로그램명 : 제작국 :	방송사 : 유형 : 권력, 로봇, 순정, 명랑, 시대물	방영시간 : 작성자 :
줄거리	주요등장인물의 특징 및 성격	
내용의 타당성	주제가사 및 음악	
문제되는 사례 (대사, 장면... 구체적으로 상세히 기술)	평가	

2) 어린이 시간대 만화 유목표

방송사 : 프로그램명 : 방송 일시 :	제작국 : 대본/연출 :
1. 프로그램 모니터 대상 줄거리(요약)/각회분 제목표기	
2. 분석방법	
1) 주제	
2) 폭력성(폭력장면, 언어 폭력, 대물 폭력)	
3) 선정성(여성등장인물 옷차림, 선정적 대사, 여성비하대사)	
4) 섬광(횃수, 하얀섬광, 화면 흔들림)	
5) 주제가	
6) 특징(주인공과 상대방의 이름표기, 변신장면, 반복되는 대사)	
7) 주인공이 어려움을 어떻게 극복하는가?	
총평	
1) 긍정적인 면(장점, 교육적 효과)	
2) 부정적인 면	

◆ 모니터 사례(1)

「소년기사 라무」 모니터 보고서

I. 머리말

매일매일 TV 앞에 앉은 어린이들에게 TV는 무엇을 보여주고 있는가? 먹는 것, 입는 것, 사회적 규범, 상상의 세계를 TV는 보여주고 있다. 어린이들은 TV를 통해 특정상표의 옷이나 신발, 음식에 대한 정보를 얻고 노래나 가수, 텔런트를 스타로 삼으며 이를 꿈꾸고, 미지의 세계에 대해 동경을 하기도 한다. 그러면 어린이들이라고 오후 5-6시 사이에 4개 방송사에서 내보내는 만화는 어린이들에게 무엇을 심어주고 어떤 영향을 미치는가? 그리고 요즘 만화는 어떠한 내용을 담고 있는가? 이를 알기 위해 『소년기사 라무』를 3일간 모니터하였다. 아이에게 비친 공상과학만화의 세계는 과연 상상의 나래를 펴고 용기와 모험심을 키워주는 것인지 하나하나 짚어 보도록 하자.

II. 조사 방법

1. 모니터 기간 :

1997년 6월 30일부터 7월 2일

2. 모니터 대상 :

MBC에서 매주 월,화,수, 오후 5:20 - 5:50 까지 방영되는 『소년기사 라무』

3. 모니터 기준 :

만화의 배경, 주요인물의 외모와 성격, 여성묘사시 문제점, 폭력정도, 폭력도구와 사용되는 언어의 문제점 등을 세부적으로 모니터하였으며, 총평에서는 이 공상과학 만화가 어린이에게 우주에 대한 상상력을 확대시켜 줄 수 있는가의 차원에서 모니터하였다.

III. 모니터 결과

1. 만화의 배경

『소년기사 라무』는 배경을 가상의 공간으로 설정하여 게임처럼 한 공간에서 적을 무찌르면 다른 가상공간을 이동하게 하였다. 현실공간에서의 폭력사용을 교묘히 빠져나가, 폭력을 허구공간으로 가지고 가서 만화의 폭력성이 대한 문제제기를 살짝 비켜가려 하고 있다. 그러나 현실과 동떨어진 가상공간, 게임화된 공간에서의 폭력이라도 이를 보는 주시청층인 어린이들이 실제로 가상공간과 현실공간을 명확히 구분하여 받아들이지 못함으로써, 쉽게 모방하고 동일시할 수 있기 때문에 문제를 지니고 있다고 생각된다.

2. 주요인물의 외모와 성격

주요등장인물은 소년기사 라무와 더쌔이터라는 기사, 파르페, 카카오라는 여자아이 둘, 라무의 어깨에 있는 피큐가 있고 악당으로 블랙라무, 피크다크, 이들의 부하인 남자, 여자가 있다.

주인공 라무는 중학생 정도의 연령으로 용감한 기사로 적을 무찌르며 극의 흐름을 주도적으로 이끌어 간다. 피큐는 라무의 어깨에 있는 말하는 로봇으로 입에 디스크를 넣으면 라무가 조종하는 로봇을 불러들이는 역할을 한다. 더쌔이터는 텍시도를 변형한 복장을 하고 어깨에 뱀모양의 보조자를 두고 있다. 파르페와 카카오는 여자아이로, 카카오는 흑인으로 흰 수영복에 망토를 걸친 상태로 나오며, 둘다 매우 의존적이며 수동적인 성격으로 나온다.

악당으로 나오는 블랙 라무는 유리관 속에서 까만 옷을 입고 있으며, 피크다크도 몸이 모두 까맣다. 블랙 라무의 남자 부하는 히스페닉계의 얼굴을 하고 있으며 여자 부하는 전체적인 몸의 균형에서 가슴 부분이 풍선처럼 부풀려져 있다. 전체적으로 모두 서구적 인물이 중심이 되며 국적불명의 옷을 입고 나타나며 아이의 복장이라 볼 수 없는 부분이 많다. 특히 악당은 명칭과 색에서 '블랙' '다크' 등 특정 인종을 지목하는 경향이 강하다.

3. 여성묘사시 문제점

① 여성은 선정적인 복장을 하고 있으며 극의 전개에서 주된 역할이 없고, 라무를 따라다니며 문제를 일으키고 보호받는 역할에 한정되어 있다.

6월30일자 방영분에서 보면, 문제를 해결하기 위해 다이아몬드 화살을 구하러 가는데서 여자들은 다이아몬드에만 관심을 보이는 것으로 묘사되고 있다.

여자1 : 그게 몇 개월이나 될까?

남자 : 여자들은 그저 보석이라면 사족을 못써.

라무 : (힘들면) 너희들은 여기서 기다려.

여자1 : 다이아.

여자2 : 문드.

여자1,2 : 아냐, 같게.

여자1 : 아깝게 (다이아몬드 화살을) 진짜 쏘려나봐.

여자1 : 아까운 다이아몬드.

여자2 : 너무 아깝다.

② 여자들은 매우 연약하고 늘 소년기사 라무가 보살피 주어야 하는 존재로 묘사되고 있으며, 특히 카카오라는 여자아이는 어려운 상황 때마다 기절을 하도록 하였다.

예를 들면 7월 1일 방영분에서 간혀있는 여자들은 라무가 구해주기만을 기다리는 것으로 묘사되고 있다.

여자1,2 : 도와줘.

여자1 : 괜찮아. 라무하고 더싸이더가 구해줄꺼야.

여자2 : 빨리 와줘, 라무.

③ 악당 부하중 여자는 가슴이 지나치게 크게 묘사되며 7월1일 방영분에서는 가슴부분만 클로즈업되어 끝을 맺었다.

4. 폭력정도

큰 격투장면이 한 회에 두 번 정도 있으나 한두번의 가격(주먹질)이나 공격이 아닌 몇 분간의 싸움이며 동료간에 일상적인 말다툼이나 가격이 자주 보여진다. 싸우는 장면에서는 화면의 급격한 전환이나 돌출로 폭력의 강도를 높이며 음향이나 효과음으로 이를 증폭시킨다.

6월30일자 방영분에서 더싸이더의 말을 모두들 무시하자, “너희들이 또 나를 무시했어”하며 기관총을 사방에 대고 쏘는 장면이 나온다. 7월2일 방영분에서는 라무가 라이터로 블랙피큐를 태우는 장면이 길게 나온다.

이러한 폭력은 정의인 라무와 악당인 블랙라무의 이분법적 구도 속에서 정의를 위해 행하는 라무의 모든 폭력을 정당화하고 있다.

5. 폭력도구와 사용되는 언어의 문제점

『소년기사 라무』에서 사용되는 도구는 칼, 칼에서 나오는 광선, 화살, 기관

총, 성냥, 가스, 폭탄, 라이타, 거미모양의 괴물, 기타 로봇이나 괴물 등 헤아릴 수 없이 많으며, 공격, 폭력성을 지닌 언어사용 또한 단 3일 방영분임에도 불구하고 다 쓸 수 없을 만큼 많으며 반복되어 사용되고 있다.

<적의, 공격, 폭력적인 언어사용의 예>

- 금방 죽으면 재미가 없잖아
- 난 개그를 모르는 사람은 사람취급도 안해
- 오늘은 정말 끝장을 내주마
- 본패를 보여주자
- 별거 아닌 것들이 까불고 있어
- 오늘은 진짜 완벽하게 끝내주마
- 단번에 끝내주마
- 두 사람만 죽으면 게임이 끝나는데 그럼 심심해서 어찌지
- 축하선물로 지옥여행을 보내주겠다
- 닥쳐
- 뭐가 보여야 싸우든 말든 하지
- 계속 밀고나가 블랙라무를 없애버리자

폭력적인 언어사용뿐만 아니라 이름과 명칭상의 영어식 조어, 전투용어사용시 영어식 조어가 남발하고 있다.

- 라무, 피큐, 파르페, 카카오, 더싸이더, 스토데벨, 피크다크, 텐디, 리터, 알데 파이어블랙, 롤 플레잉 게임, 카이젤 화이어, 블랙라무, NOW LOADING, SET UP

IV. 결론 및 제언

공상과학만화도 시대에 따라 변화를 한다. 요즘 새로이 나타나는 성향은 SF와 마법, 컴퓨터, 게임을 혼합시킨 형태이다. [소년기사 라무]는 이의 전형적인 예로 한회 한회가 마치 컴퓨터 게임인 것처럼 가상공간의 이동을 배경으로 마법의 힘과 컴퓨터의 힘을 빌려 악령의 가상공간을 깨고 적을 무찌르고 정의를 실현시킨다는 구조이다. 여기서 우리는 숨겨진 폭력의 위험함을 느낄 수 있다. 현실공간에서의 폭력만이 폭력이 아니라 가상공간이라 하더라도 현실과 가상을 구별하지 못하는 유아들에게는 실제로 피가 똑똑 떨어지는 폭력만큼 위해가 크며, 또한 현실적 공간이 아니기 때문에 폭력을 가볍게 다룰 수 있고 이를 가볍게 받아들이게 한다.

이제는 상상의 세계나 미래사회가 분쟁과 전쟁이 끊이지 않는 부정적인 것이 아니며 로봇이나 컴퓨터는 싸우는 도구가 아닌 우리의 사회를 풍요롭게 할 수 있는 것임을 나타내는 공상과학만화, 아이들의 정서를 순화시키고 사람과 자연을 소중히 하는 만화, 미래에 대한 진취적인 의지를 키울 수 있는 만화의 제작이 요청된다. 또한 컴퓨터 게임이 널리 보급된 요즘 만화를 통해 또 하나의 게임을 만드는 것이 아닌 새로운 놀이형태를 제시하고 아이들에게 좋은 과학적 태도와 사고를 기를 수 있는 만화의 제작이 아쉽다.

◆ 모니터 사례(2)

순정만화 모니터 보고서

-달의 요정 세일러문, 들장미 소녀 린-

1. 머리말

이성에 대한 호기심과 관심을 갖기 시작하는 어린이들에게 남·여간의 애정을 다룬 이야기는 큰 흥미꺼리가 아닐 수 없다. 이런 이유로 예전부터 청소년들 사이에서 인기를 누려왔던(우리들의 청소년기를 돌아보면 캔디와 베르사이 유 장미를 떠올리게 된다) 순정만화나 소설, 영화 등이 이제는 그 연령이 낮아져 어린이들에게까지 폭넓은 인기를 누리고 있다.

현재 우리나라에서 방송되었거나 방송되고 있는 순정만화들은 일본이나 미국 등에서 제작된 것을 수입한 것들이 대부분이어서 자연히 그 양식이나 내용이 서구적이거나 일본의 문화를 반영한 것들일 수밖에 없다. 이국적인 배경과 시대 설정의 문제뿐 아니라 내용에 있어서도 전 근대적인 여성상을 그대로 표현하므로써 우리 어린이들의 정서와 바른 성장에 좋지 않은 영향을 미치리라 생각된다. 그래서 현재 텔레비전에서 방송되고 있는 만화영화 중 순정만화로 분류될 수 있는 만화 「들장미 소녀 린」과 「달의 요정 세일러문」을 모니터해 보았다. 「달의 요정 세일러문」은 순수한 순정만화라기 보다는 SF적인 요소를 갖고 있어 분류하기가 어려웠으나 이 만화가 여성의 '성'을 심각하게 왜곡하고 있다는 판단 아래 모니터하기로 결정하였다.

연속물로 방송되고 있는 만화를 시기를 정해 몇 편만 모니터했기 때문에 만화의 전반적인 흐름과 내용을 이해하고 모니터하는데는 한계가 있었다. 그래서 연속물이지만 모니터하는 시기에 방송된 방영물에 한해 충실히 모니터하려고 노력하였음을 밝힌다.

2. 조사 방법

- 2) 모니터 대상 ; SBS에서 매주 월.화.수.목 오후 5시20~6시5분까지 방송되

는 '들장미 소녀 린'과 kBS2에서 매주 월.화.수.목 오후 6시10-6시30분까지 방송되는 '달의 요정 세일러문'

3) 모니터 기준 ; 주제, 시대적 배경, 등장 인물의 성격, 신분차별과 성차별을 드러내는 대사 및 행동, 주입되어지는 가치관 등을 중점적으로 모니터하였다.

3. 모니터 결과

들장미 소녀 린

1) 전반적인 줄거리

현대 영국의 상류사회를 배경으로 이야기가 진행된다. 몽고메리 백작의 두 번째 부인의 딸인 린은 몽고메리가의 상속문제로 가족들과 갈등을 겪게 된다. 만화는 린의 활달하고 착한 성품으로 인해 정식 상속녀로 린이 인정받아 나가는 과정을 그리고 있으며, 또 한편으로는 린과 친구들간의 우정과 사랑을 주 내용으로 그리고 있다.

2) 주요인물의 외모와 성격

린(주인공) - 금발의 곱슬머리며 머리를 양갈래로 나누어 묶음. 주로 리본이 달리고 무릎 아래까지 내려오는 드레스를 입음. 밝고 솔직한 성격으로 주위 사람들의 많은 사랑을 받으며, 돌아가신 엄마가 말씀하신 훌륭한 숙녀가 되려고 노력.

애드워드(린의 남자친구) - 금발의 파란 눈. 정장을 주로 입음. 린이 어려움을 당할 때마다 린을 격려해 주고 옆에 있어 줌.

세라(린의 이복언니) - 금발의 긴머리. 드레스를 입음. 전체적인 분위기가 날쁘고 연약해 보임. 몸이 불편한 할아버지를 돌보며 함께 지내고 있음. 린과 할아버지 사이에서 마음 고생을 많이 함.

아더(세라를 좋아하는 남자친구) - 금발의 파란 눈. 키가 크고, 미남형.

비비안(승마부 부장) - 파란 머리의 파란 눈. 얼굴이 사납게 표현. 애드워드를 좋아하나 애드워드가 린을 좋아하자 린에게 심한 질투심을 느끼면서 린을 괴롭힘.

소피(린의 친척뻘 되는 동생) - 보라색 머리의 파란 눈. 드레스 차림에 리본 팔찌를 하고, 인형을 항상 안고 다닌다. 상속 문제로 린을 쫓아내기 위해 몽

고메리 저택에 왔으나 린을 좋아하게 되어 엄마와 심한 갈등을 겪게 된다.

* '들장미 소녀 린'은 처음 보는 순간 캔디가 떠오를 정도로 주인공들의 외모와 성격, 줄거리가 비슷했다.

3) 주제가 가사

그대의 작은 꿈을 내게도 들려줄 수만 있다면 미래의 부푼 꿈을 모두 전하고 싶어 투명한 아침 햇살 향기로운 꽃내음 언젠가 함께 하고픈 너의 아침 가슴에 품어 두었던 나만의 꿈들을 함께 나누고 싶어 언제까지

* 가사의 뜻을 아이들이 이해하기 어렵다. 그리고 노래가 나올 때 보여지는 장면을 보면 동화 속에 나오는 백마를 탄 왕자님처럼 애드워드가 말에 린을 태우고 환상적으로 달리는데, 이런 장면들은 특히 여자아이들에게 '신데렐라' 컴플렉스를 갖도록 조장할 수 있다.

4) 문제되는 장면

-6월30일에 방영된 '소피와의 이별' 中

(몽고메리 저택에 소피의 엄마가 찾아와 소피와 대화를 나누는 장면)

소피 : 린을 꼭 쫓아내야만 하나요?

엄마 : 난, 엄마 말을 듣지 않는 애는 정말 싫다

소피 : (갈등하는 얼굴 표정으로 엄마를 보고 서 있음)

* 소피가 칼을 들고 마굿간으로 가서 린의 말인 앤드류스의 안장을 자르려고 하나 심하게 갈등을 하다 실행에 옮기지 못한다. 소피가 칼을 높이 들었을 때 표현된 소피의 얼굴은 보는 이로 하여금 섬뜩함을 느끼게 할 정도로 묘사되었다.

소피 : 린을 쫓아내고 싶진 않지만 엄마에게 미움받고 싶지 않아. 린이 좀더 나쁜 애였으면 좋았을 텐데. 그럼 옛날에 쫓아낼 수 있었을 텐데. (갈등하다 구덩이에 빠짐)

소피가 산에 갔다 구덩이에 빠져 다친 것을 린이 구해 주었다. 소피가 누워있는 침대결에 소피의 엄마가 있다. 소피가 의식을 회복한다.

엄마 : 무사해서 다행이야

소피 : (감격하며) 엄마, 제 걱정 해주시는 거예요?

엄마 : 당연하지 지금이 바로 절호의 기회야

소피 : (당황하며) 엄마!

이 때 고모 할머니와 린이 방에 들어 온다.

고모 할머니 : 소피야, 어쩌다 숲에 혼자 들어 갔니?

엄마 : 이젠 다 린때문이에요. 소피의 이야기를 들어보니 린은 안 보이는데서 우리 소피를 괴롭혀 왔나봐요.

고모 할머니 : 아니, 그럴 리가.

엄마 : 그렇지 소피?

소피 : (갈등을 하다 소리친다) 그만 뒤요 엄마. 엄마는 내가 다친 것보다 몽고메리의 재산이 더 중요하다는 말씀이시군요. 정말 싫어요. 엄마같은 건 필요 없어요. 그런 엄마는 없는 편이 낫다구요. 엄마 싫어. 어서 나가세요.

엄마 : (얼굴이 거울 깨지듯이 산산조각으로 깨진다.)

(엄마와 고모 할머니가 방 밖으로 나와서 이야기를 나눈다.)

엄마 : 저 아인 어렸을 때부터 내 말이라면 뭐든지 다 들었는데. 그래서 저 아이도 그것으로 만족하는 줄 알았는데...

고모 할머니 : 지금까지 당신은 소피의 진짜 속마음을 제대로 이해하지 못했다는 이야기지요. 당신은 린을 쫓아내고 싶어했어요. 소피는 그렇지 않았어요. 그런데 엄마가 자신을 싫어할까봐 소피는 지금까지 줄곧 혼자서 괴로워 했던 겁니다.

* 신분 차별을 나타내는 말들

- 마님. 아가씨. 백작. 자작. (나이가 아주 많은 집사와 일하는 아줌마가 아이들에게 꼭 존칭을 사용한다. 그러나 아이들은 이들에게 반말을 한다)

- 린같은 애하고 놀러온 게 아니야

* '소피와의 이별'에서는 부모와 자식의 관계가 심하게 왜곡되어져 나타나는 것을 볼 수 있다. 재산을 얻기 위해 딸을 이용하고, 엄마의 사랑을 잃지 않기 위해 자기가 좋아하는 친구를 해치려하고, 또 그로 인해 상처받는 모습들이 우리 아이들에게 어떤 영향을 줄지 심각하게 생각해봐야 할 것이다.

- 7월 1일, 7일 방송된 내용 중에서

(말을 돌보고 있는 캐시에게 비비안이 이야기한다.)

비비안 : 캐시 그런 일은 1학년 부원한테 말거.

캐시 : 하지만 주장, 나도 1학년 부원이예요.

비비안 : 너는 특별한 애야. 다른 1학년 부원애들과는 다르다구. (몸을 부르르 떨며) 니 마음 대로 해.

비비안 : 바보같은 말. 바보같은 말. (말에게 채찍질한다)

(린의 학교 승마장에 나왔다가 돌아가는 모습을 비비안이 보고 혼잣말로 이야기한다.)

비비안 : 흥, 그래 어디 한 번 열심히 해봐라. 하지만 니가 아무리 발버둥쳐 봐야 넌 결국 대회에서 실패할꺼야. 너한테 실망한 애드워드는 니를 다시 보게 되겠지?

(세라가 연못가에 앉아 생각을 하고 있는데 아더가 다가온다.)

아더 : 안녕, 세라. 오랜만이지? 그냥 네가 좀 신경이 쓰여서.

세라 : 난 괜찮아.

아더 : 너의 나쁜 점은 바로 그런거야. 슬픈 일은 늘 혼자 감당하려고 한다는 거야.

(아더가 앞에서 걷고 세라가 뒤따라 걷는다.)

아더 : 세라, 너에게도 꿈이 있지 않니? 너에게도 아름다운 꿈이 있을꺼야.

* 이 장면에서 아더 목소리를 내는 성우의 목소리가 청소년의 목소리라기 보다는 성인 남자의 아주 부드럽고 다정한 목소리였다. 세라와 아더는 친구 사이임에도 성인의 아더가 어린 세라를 달래는 것 같은 그런 느낌을 주는 장면이다.

(린이 돌아가신 엄마를 생각하다 엄마가 늘 하시던 말씀을 떠올린다.)

엄마 : 린, 훌륭한 숙녀가 되어야 한다. 착하고 강하고 아름답게. 그래서 언젠가 그 열쇠로 숙녀의 문을 여는 거야

세라 : 전 반드시 훌륭한 숙녀가 되겠어요.

달의 요정 세일러문

1) 전반적인 줄거리

세일러문의 문 크리스탈을 뺏으려는 블랙문의 악당들과 5명의 세일러문과의 싸움을 기본 골격으로 하면서 세라와 레온의 사랑 이야기를 또 한 축으로 이야기가 진행된다.

2) 주요인물의 외모와 성격

세라(주인공) - 금발의 긴 머리, 파란 눈, 주로 짧은 치마를 입음. 레온을 아

주 좋아함. 변신하면 세일러문이 됨. 손에 잡을 수 있는 둥근 모양의 크리스탈을 갖고 있으며, 이마에 금색 띠를 하고 장갑을 껴고 붕을 가지고 있다. 옷은 파란색 짧은 세라복을 입는다.

유리·리타외 2명(세라의 친구들) - 파란 머리·금발·흑발·갈색의 긴 머리. 이중 한 아이만 컷트 머리. 팔이 없는 달라불는 윗옷에 모두 아주 짧은 치마나 짝 달라불는 바지를 입음. 변신하면 세일러문이 되며 빨강·파랑·초록·주황색의 세라복을 입고, 장화를 신으며 장갑을 끼고 머리에 띠를 두름.

레온(세라의 남자친구) - 흑발의 검은 머리. 세라를 좋아하나 어떤 이유에서인지 일부러 세라를 멀리하고 있음. 변신하면 텍시도맨이 되는데, 뒤에 텍시도 옷을 입고 눈 가면을 쓰고 중절모자를 씀.

베츠·카라메오스·베르체(블랙문의 루데우스의 부하) - 어깨가 노출되고 수영복과 같은 옷인데 엉덩이 부분이 짧은 치마를 기본으로 입으며, 한 명은 가슴 가운데 점이 표시되어 있어 아주 선정적으로 보임.

브로이데(베츠·카라메오스의 부하) - 보라색 머리. 이마에 뿔이 있고, 검은 장화를 신음. 몸에 달라불는 검은색 수영복과 같은 옷을 입고 있다.

3) 주제가 가사

미안해 솔직하지 못한 내가 지금 이 순간이 꿈이라면
살며시 너에게로 다가가 모든 걸 고백할텐데
전화도 할 수 없는 밤이 오면 자꾸만 설레이는 내 마음
동화 속 마법의 세계로 손짓하는 저 달빛
밤하늘 저 멀리서 빛나고 있는 꿈결같은 우리의 사랑
수없이 많은 별들 중에서 당신을 만날 수 있는 건
결코 우연이라 할 수 없어 기적의 세일러문

- 가사의 내용이 성인 남·녀의 연애 편지가 아닌가하는 착각이 들 정도로 서로가 그리는 마음을 처음부터 끝까지 담고 있다. 주제가만 들어서는 이 만화는 성인용 애정만화일 것이라는 생각을 갖게 한다.

4) 문제되는 장면

- 6월 30일 방송된 내용 중에서

장면1) 레온이 여자아이를 오토바이에 태우고 세라와 친구들이 있는 곳을 지나다 멈춘다.

세라 : 레온, 저 분은 누구예요? 사촌 여동생? 사돈 할머니?

레온 : 너하고는 관계가 없잖아? 관심이 지나치군 그래.

떨어지 않게 꼭 잡아 셀리.

셀리 : 레온, 저 아이는 누구야?

레온 : 좀 귀찮게 구는 앤데 신경 쓰지마.

장면2)

고양이 : 너 그렇게 먹다간 똥보 세일러문 된다.

세라 : 상관없어. 다른 여자친구가 생긴 레온한테 귀찮게 굴기만 하는 나같은 것은 어떻게 되든 상관없어.

장면3) 레온(텍시도맨)이 쓰러져 있는 세라 세일러문을 깨운다.

레온 : (세라를 깨우며) 세라, 날 용서해줘

세라가 깨어나는 장면에서 세라의 다리부터 쪽 보여주면서 세라의 얼굴이 보여지는데 이때 세라의 짧은 치마가 바람에 들춰진다.

세라 : 레온, 따뜻해.

금발의 왕자(레온)와 공주(세라)가 손을 마주 잡고 서로 행복해 하는 그림이 나옴.

장면4) 브로이데가 이마의 뿔을 잡아당기자 변적이는 칼로 변함. 칼을 든 브로이데가 세라를 안고 있는 레온의 등을 향해 칼을 내리친다. 이 때 세라가 크리스탈붕의 빛을 쏘서 브로이데의 몸이 하얗게 변한 뒤 가루로 되어 흘러 내려 흔적이 없어짐.

장면5)

셀리 : 레온하고 가장 친한 친구의 사촌 여동생이야.

세라 : 그럼, 레온은요?

셀리 : 어머 애 좀 봐. 우리 그이는 질투심이 강해서 그 소리 들으면 난리가 난다구.

세라 : 야호, 우리 레온하고 아무 사이도 아니래요.

- 7월 1일 방송된 '체스 챔피언은 누구' 中에서.

장면1)

베르체 : 쿠앙이 왜 하찮은 인간 따위가 되기로 결심할 걸까?

베츠 : 배신자 마음을 어떻게 알겠니?

카라메오스 : 이제 저 아인 동생도 아무것도 아니야.

루데우스 : 우리 블랙문에는 배신자는 필요없다.

베츠 : 베르체는 혼자만 공을 세우려고

카라메오스 : 베츠 언니, 뒤에서 지켜보다 술쩍 끼어들면 되잖아요

루데우스 : 너희들만 믿겠다

루데우스 : 모든 공적은 나. 루데우스. 하찮은 너희들은 임금을 위해 싸우다가 목숨을 바치는 한낱 줄개에 불과하지.

장면2) 베르체가 체스타워에 사람으로 변장해 나타난다.(어깨가 드러나는 짧은 미니 원피스를 입었는데 다리부터 위로 천천히 보여줌)

베르체 : 게임의 끝은 어디까지나 승리라고.

세라 : 최선을 다하는게 중요한 거 아니가요?

베르체 : 그거야 패배자들의 구차한 변명이지.

장면3) 베르체가 가슴 가운데 많이 파진 수영복같은 옷을 입고 체스장에 들어섬.

베르체 : 누구한테나 칭찬받는 모범생은 싫거든. 지옥으로 보내주마. (유리가 일어나려고 한다.)

베르체 : 이런, 그냥 누워있지 않고서. 더 이상 아무 고통도 못느끼게 해줄테니까.

장면4)

베르체 : 흉터가 남았으면 어떡하지? 백설같은 내 피부에 흉터가 남는다면 이건 인류의 비극이야.

베르체 : 참 안됐다.

베르체 : 너, 실패한 거 아니겠지?

카라메오스 : 나 같으면 부끄러워서 멀리멀리 떠나버렸을 걸?

베르체 : 쿠앙같은 어리석은 바보는 하나로도 충분하지 않아.

장면5)

베르체 : 남을 위해 자기 목숨을 버리다니. 누가 그런 어리석은짓을.

유리 : 남이 아니야. 내 친구라고.

카라메오스 : 우린 모른다. 검은 달의 요정으로써 실패는 용서받지 못한다는 것을 명심해.

4. 결론 및 제언

‘들장미 소녀 린’은 시대적 배경이 현대임에도 불구하고 주인공들의 복장이나 집, 학교 생활 등이 19세기 후반의 신분제도가 있는 시대인 것처럼 묘사되고 있어 보는 사람으로 하여금 혼란을 느끼게 하며, 시기, 질투, 모략 등은 주로 아니 거의 99%가 여자 주인공들 사이에서 이루어지고 있어 만화를 보다보면 아이들도 모르는 사이 여성들의 특성이런 것이라고 받아들이게 될 소지가

크다는 것이다. 또 시대가 아주 많이 변했음에도 불구하고 순정만화의 내용들은 ‘린’을 비롯하여 10여년 전이나 지금이나 하나도 변화지 않았다는 것이다. 이런 의미에서 보면 「달의 요정 세일러문」은 만화의 소재면에서는 진일보(?)했다고 볼 수도 있겠다. 그러나 내용면에서 살펴보면 예전보다도 더 선정적이고 노골적이며 흑백의 논리로써 아이들의 사고를 단순하게 만들고 있음을 알수 있다.

이성에 대한 관심을 갖기 시작하는 어린이들에게 그들의 감정을 순화시키고, 올바르게 이끌어 건전하고 바른 이성관을 갖을 수 있도록 하는데 소위 ‘순정’이라는 장르가 필요할 수 있다. 그러나 현재의 순정만화 영화의 주인공들은 외모와 배경이 모두 서구적이며 어린이들 사이의 애뜻한 우정을 그린 내용은 전혀 찾아볼 수 없다는 것이 문제인 것 같다. 권성징악의 단순한 이야기 구성과 단편적인 인간유형, 중국에는 결혼으로 귀결되는 허황된 결론을 도출해냄으로써 어린이들에게 그릇된 가치관을 주입시키고 있다.

이는 거의 전량을 수입에 의존하는 현실정에서 발생하는 문제로 이제는 우리나라 어린이들의 정서에 적합한 순정만화를 국내에서 제작할 수 있는 여건 조성하고 적극적인 대안이 마련되어야 할 것이다.

이성관에 대한 관심을 갖기 시작하는 어린이들에게 그들의 감정을 순화시키고, 올바르게 이끌어 건전하고 바른 이성관을 갖을 수 있도록 하는데 소위 ‘순정’이라는 장르가 필요할 수 있다. 그러나 현재의 순정만화 영화의 주인공들은 외모와 배경이 모두 서구적이며 어린이들 사이의 애뜻한 우정을 그린 내용은 전혀 찾아볼 수 없다는 것이 문제인 것 같다. 권성징악의 단순한 이야기 구성과 단편적인 인간유형, 중국에는 결혼으로 귀결되는 허황된 결론을 도출해냄으로써 어린이들에게 그릇된 가치관을 주입시키고 있다.

이성관에 대한 관심을 갖기 시작하는 어린이들에게 그들의 감정을 순화시키고, 올바르게 이끌어 건전하고 바른 이성관을 갖을 수 있도록 하는데 소위 ‘순정’이라는 장르가 필요할 수 있다. 그러나 현재의 순정만화 영화의 주인공들은 외모와 배경이 모두 서구적이며 어린이들 사이의 애뜻한 우정을 그린 내용은 전혀 찾아볼 수 없다는 것이 문제인 것 같다. 권성징악의 단순한 이야기 구성과 단편적인 인간유형, 중국에는 결혼으로 귀결되는 허황된 결론을 도출해냄으로써 어린이들에게 그릇된 가치관을 주입시키고 있다.

■강연자료 4

우리가 생각하는 좋은 만화영화의 기준

좋은 만화영화 골라보기

이윤경(서울YMCA 건전비디오문화를 연구하는 시민의 모임 전회원)

1. 좋은 만화영화란?

아이들이 즐겨보는 만화영화, 우리 아이들에게 마음 놓고 보여줄 수 있는 좋은 만화영화란 어떤 것일까?

유아를 대상으로 제작·판매되는 비디오물과 만화영화의 수는 갈수록 늘어 가는데 그것들을 선별하고 평가하는 작업은 별로 이루어지지 않고 있다. 그저 막연히 싸우는 장면이 나오면 안좋은 만화영화, 싸우는 장면이 없으면 보여줘도 괜찮은 만화영화 하는 식의 구분만 가지고 아이들에게 작품을 골라주는 경우가 많다. 영상물 평론가와 잡지는 많지만 그들은 구매력이 있는 소비자인 성인과 청소년들에게만 관심이 있을 뿐, 취학 전 유아들도 관람자, 만화영화의 소비자라는 사실을 별로 생각하지 않고 있다. 유아교육계에서도 유아들을 둘러싸고 있는 영상문화에 대해 심도 깊은 연구가 이루어지고 있지 않다.

결국 현장에서 아이들의 생활을 구체적으로 관찰하며 지도해야 할 교사들이나 아이를 둔 부모들이 유아들의 영상문화에 대해 지속적인 관심을 가지고 고민해야 한다고 생각한다. 그리고 그것은 단지 어른들이 판단하기에 괜찮은 비디오물 몇 개를 목록에 올리는 것으로 그치는 것이 아니라 좋은 만화영화에 대한 기준을 만들어가는 작업이어야 할 것이다. 시간 때우기나 애보기용으로 만화영화를 사용할 것이 아니라면 만화영화를 통해 아이들이 무엇을 느끼고 무엇을 배우고 있는지 어른들이 아이들의 눈높이에서 함께 경험하고 시선을 맞추어 봄으로써 아이들로부터 평가의 기준을 찾아야 하겠다.

2. 만화영화를 고를 때 주의할 점

앞서 말했듯이 하나의 만화영화를 놓고 좋고 나쁨을 평가할 수 있는 근거들이 보다 구체화되고 세분화되지 못한 것이 우리의 실정이다. 그러한 한계를 전제로 하면서 부족하나마 만화영화를 선별하는 기준을 정리해보겠다.

1) 재미, 즐거움

만화영화는 먼저 재미가 있어야 한다. 아무리 훌륭한 내용과 교육적 가치를 담고 있더라도 재미가 없고 아이들의 흥미를 끌만한 요소가 아무 것도 없다면 그것은 실패한 만화영화이다. 어른들은 시청각적으로 과히 즐겁지 않더라도 작품의 의미를 생각하고 참고 볼 수도 있겠으나 아이들은 결코 그렇지 않다. 재미가 없다면 아이들은 보려고 조차 하지 않는다. 몇 년 전에 TV에서 방영된 「효녀 심청」은 우리나라 옛이야기를 소재로 했고 판소리를 이용해 만든 만화영화라고 해서 방영 전에 잠시 화제가 되기도 했지만 재방송까지 단 2-3차례 방송을 타고는 사라져 버렸다. 이 만화는 만화영화의 특징인 움직임이 거의 없는 데다 아이들의 흥미를 끌만한 캐릭터 창조에도 실패한 만화영화였다. 여기에서 재미는 우스개를 뜻하는 것이 아니다. 즐거움의 적당한 긴장과 이완, 대사의 전달성, 화면의 속도, 표현방식의 흥미진진함, 자연스러운 감정의 전이, 음악, 음향의 적절한 사용, 소재의 참신성, 상상력, 이런 것들이 재미와 즐거움을 만들어내는 요소라고 할 수 있다.

2) 건전한 가치관

유아들은 아직 도덕관념이 완전히 발달하지 않았고 만들어가는 단계에 있다. 성인이라면 「드래곤볼」을 그저 재미삼아 보고 그 속에 내재된 폭력성이나 힘의 논리를 이성적으로 비판도 할 수 있겠지만 유아들은 판단할 만한 도덕적 이성적 기준들이 서 있지 않기 때문에 잘못된 가치관도 그대로 받아들일 위험이 있다. 그런데 유아들에게 비디오물을 골라주는 어른의 가치관에 따라 건전한 내용인지, 아닌지에 대한 기준이 결정되기 때문에 작품을 선정하는 어른의 가치관이 어떠한가가 중요한 요인이 될 수 있다. 예를 들어 “세상은 험난한 거야, 그래도 굳세게 살아야 돼.”라고 생각하는 어른이라면 「날아라 까치」, 「달려라 하니」와 같은 작품을 선호할 것이고 “좀 바보처럼 살아도 남에게 피해 안 주고 착하게 살아라”하는 어른이라면 「곰돌이 푸」의 어리숙한 “푸”를 선호할 것이다. 어떤 가치관을 유아들에게 심어줄 것인가 하는 문제는 대단히 복잡하고 논란이 많을 것 같다. 필자의 개인적인 견해와 사회적인 규범을 기준으로 몇가지 정리하면 다음과 같다.

첫째, 생명을 존중하는 내용. 사람뿐 아니라 동물, 식물 등 자연과의 관계에서 생명존중이 드러나거나 최소한 생명경시가 나타나지 않는 내용(예; 요정 크리스티나)

둘째, 고정된 성역할의 모델이 아니라 다양한 형태의 성역할 모델이 보여지는 내용(예; 핑구). 여성과 남성이 동등한 모습으로 등장하는 내용

추천 비디오 목록

이 목록은 서울지역보육교사회 준비모임의 회원들 가운데 영상물에 관심있는 회원들이 각자의 현장에서 직접 경험해 본 비디오들 중에서 가려 뽑은 목록이다. 앞으로 현장에서도 아이들과 함께 만화영화를 시청한 뒤 이렇게 간단히 적어 놓는다면 아주 귀중한 자료가 될 것이다.

◆ 공룡시대

- 상영시간 ; 70분 - 제작사 ; 삼화프로덕션 - 대상 ; 6.7세
- 줄거리 및 추천 이유 ; 1억5천만년 전 공룡들이 살던 때. 지진과 화산 폭발로 살 곳을 잃은 공룡들은 전설의 푸른 낙원을 찾아 여행을 떠난다. 어린 리틀 푸트 여행 중 엄마를 잃고 다른 친구들을 만나 함께 여행을 하게 된다. 많은 위험을 당하고 모험을 겪으면서도 이들은 웃음을 잃지 않고 서로의 우정을 확인하게 된다.
- 공룡시대라는 제목이 주는 느낌과는 달리 내용과 영상이 매우 아름다운 영화다. 마음을 따뜻하게 해 주는 영화다. 아참! 배경음악도 아주 좋다.

◆ 스노우맨

- 상영시간 ; 30분 - 제작사 ; 지구비디오 - 대상 ; 4세 이상
- 줄거리 및 추천 이유 ; 눈이 펄펄 쏟아져 내리던 어느 날 한 소년이 신이 나서 눈사람을 만든다. 그날 밤 소년의 꿈속에서 생명을 가진 눈사람으로 변한 눈사람은 소년을 환상의 세계로 인도한다.
- 레이먼드 브리그즈가 그린 그림책을 비디오로 만든 이 비디오는 은은한 파스텔풍의 그림에 아름다운 배경 음악이 합해져 아이와 어른 모두를 환상의 세계로 쏙 빠져들게 한다. 30분간 대사 한 마디 없지만 누구나 그냥 내용을 알고 느낄 수 있다.
- * 4세 이상의 아이들은 이 비디오를 아주 재미있게 보는 반면 영아들은 스노우맨을 보고 무서워하는 경우도 종종 있다. 음악이 좀 장중하고 눈사람의 생김과 움직임이 아이들로 하여금 두려움을 느끼게 하는 것 아니냐는 교사들의 의견이 있었다.

◆ 옛날 옛적에 . 은비 까비의 옛날 옛적에

- 상영시간 ; 40분 - 제작사 ; 화인프로덕션 - 대상 ; 3세 이상
- 추천 이유 ; 관심을 갖고 아이들의 생활 주변을 돌아보면 아이들이 '우리 것, 우리 문화, 우리 정서'를 느끼고 받아들일 만한 것들이 아주 적음을 알게 된다. 노랑머리의 8등신 인형, 영어나 불어로 쓰여져 있는 아이들의 옷과 장난감의 상표, 영어 이름의 과자류, 외국

에서 제작된 만화영화, 게임... 우리 나라에서 우리 나라 아이들 답게 키운다는 것이 요즘의 현실 속에서 얼마나 힘든 일인지 새삼 느끼게 된다.

'옛날 옛적에...' 이 만화들은 우리의 과거와 현재를 자연스럽게 이어주는 것 같아 좋다.

◆ 핑구

- 상영시간 ; 30분 - 제작사 ; 웅진미디어 - 대상 ; 3세 이상
- 추천 이유 ; '꽁꽁 얼은 나라 하얀 눈나라엔 핑구 가족들이 산답니다...' 이렇게 시작되는 핑구의 주제가처럼 핑구는 개구쟁이 꼬마 펭귄입니다. 얼음으로 만든 이글루에서 엄마·아빠·동생 핑가와 함께 사는 핑구는 우리 아이들의 영원한 친구이다. 핑구는 아이들이 좋아 하지만 일상적으로 접하기 어려운 '눈과 얼음'을 소재로 하여 아이들의 관심과 흥미를 끌기 충분하다. 또 귀여운 말쑥쟁이 핑구의 생활은 아이들의 생활 그 자체이기 때문에 아이들은 핑구를 보며 자신들과 동일화 시키는 것 같다. 그래서 핑구의 말을 알아들을 수는 없지만(왜? 핑구는 펭귄으로 말을 하니까) 핑구가 기쁘면 아이들도 기쁘고 핑구가 슬프면 아이들도 슬퍼지는 것이다. 핑구는 아이들에게 뿐만 아니라 어른들에게도 잔잔한 감동과 재미를 준다. 핑구를 보고 있으면 어린 시절이 떠오르면서 아이들의 눈높이에서 아이들을 이해하려는 마음이 마구마구 생기게 되는 것 같다. 이번에 추천된 비디오 대부분이 큰아이들 수준에 맞는 내용들인 반면(영아용 비디오로 제작된 것이 거의 없다) 핑구는 영·유아 모두 아주 좋아하는 비디오다.

◆ 요정 크리스티나

- 상영시간 ; 70분 - 제작사 ; 동우영상 - 대상 ; 7세 이상
- 줄거리 및 추천 이유 ; 착한 마녀 매지는 파괴의 영혼인 핵소스를 마법의 나무에 가둔다. 그러나 인간들이 숲을 벌목해 나가는 과정에서 마법의 나무가 잘려나가 그 안에 갇혀 있던 핵소스가 빠져나와 인간을 조정하여 요정의 숲을 파괴하려한다. 어려움 속에서 요정 크리스티나, 착한 인간인 재크, 박쥐 배티의 힘으로 위기에 처했던 요정의 숲은 평화를 되찾게 된다. 개발과 발전의 논리 아래 잊혀져 왔던 자연과 생명의 소중함을 일깨워 주는 좋은 만화영화이다.

◆ 우리 친구 까치

- 상영시간 ; 20분 - 제작사 ; 서울장애인종합복지관 - 대상 ; 5세 이상
- 줄거리 및 추천 이유 ; 다른 친구들에 비해 지능이 떨어지는 까치를 친구들은 바보라며 놀리고 따돌린다. 그러나 까치네 반에 새로 전학 온 엄지새 까치의 친구가 되어 까치와 함께 놀아 주고 까치의 생활에 작은 희망이 되어 준다. 이런 과정에서 한 반 친구들도 생각이 바뀌게 되어 까치의 장애를 차별이 아닌 차이로 인정하게 된다는 내용이다. 짧은 시간

에 내용을 전하려다 보니 좀 자연스럽게 않은 부분이 있지만 아이들이 장애인을 편견없이 받아들일 수 있도록 하는데 도움이 되는 비디오다.

◆ 꿀벌의 친구

- 상영시간 : 40분 - 제작사 : 시네마뱅크 - 대상 : 5세 이상
- 추천 이유 : MBC 창사 기념으로 만들어져 먼저 텔레비전으로 상영되었던 이 만화는 그후 비디오로 제작되었다. 이 영화는 50년대 후반 60년대 초반의 한 산골 마을을 배경으로 이야기가 전개된다. 구수한 경상도 사투리와 때묻지 않은 자연. 그리고 50.60년대 우리나라의 생활문화를 자연스럽게 알 수 있어 좋다.

◆ 내 친구 불리 시리즈

- 상영시간 : 40분 - 제작사 : 대성프로덕션 - 대상 : 4세 이상
- 추천 이유 : '내 친구 불리'는 눈사람이 주인공인 영화다. 그래서 아이들의 눈길을 더 끄는지 모르겠다. 눈사람들이 모여 사는 마을에서 벌어지는 어린 눈사람들의 일상생활은 우리 아이들의 상상력을 자극해서 정서를 풍부하게 해 준다. 이 만화는 '칸 만화영화제'에 출품작이기도 하다.

◆ 레오 리오니의 동물우화 5편

- 상영시간 : 30분 - 제작사 : 성 베네딕트 수도원 - 대상 : 5세 이상
- 추천 이유 : '제1회 초방 그림책·비디오전'에서 추천한 작품으로 그림책을 비디오로 제작한 것이다. 레오 리오니의 여러 작품 중 '잠잠이', '으뜸 헤엄이', '물구나무 서는 악어', '내꺼야', '물고기는 물고기' 5편을 묶어 만들었다. 빠른 화면과 화려한 색채에 익숙해 있는 우리 아이들에게 좀 지루하게 느껴지기도 한다. 그러나 여러 번 반복해서 보고 나면 작가의 철학같은 것을 느끼게 하는 좋은 비디오다.

◆ 세계 명작 비디오 북

- 상영시간 : 30-40분 - 제작사 : 계몽아트콤 - 대상 : 6세 이상
- 추천 이유 : '제1회 초방 그림책·비디오전'에서 추천한 작품이다. 세계 각국의 명작 그림책을 비디오로 제작한 것인데 화면이 아주 이국적이고 독특하다. 텔렌트 최불암·김민자씨 부부가 아이들에게 책을 읽어주듯 편안한 목소리로 이야기 해 주고 있다. 이 비디오는 책과 비디오를 세트로 판매한다. 비디오 한 개에 한 편의 동화가 담겨 있다. (코뿔소의 살갗에는 왜 주름이 있을까?, 낙타 등의 혹은 어떻게 해서 생겼을까?, 벌거벗은 임금님, 어부와 아내, 엄지공주, 장난감 병정, 폴 버니언, 표범은 왜 얼룩 무늬가 생겼을까?, 황제와 나이트게일)

◆ 아기 공룡 둘리

- 상영시간 : 50분 - 제작사 : KBS 영상사업단 - 대상 : 3세 이상
- 추천 이유 : 공룡은 과거의 동물임에도 아이들에게 많은 관심과 사랑을 받는 동물이다. 만화가 김수정씨는 공룡을 무섭지도, 낯설지도 않은 초능력을 지닌 귀여운 아기 공룡 둘리로 탄생시켰다. 우리 나라에서 창작된 만화들 중에서 둘리만큼 큰 성공을 거둔 만화는 찾기 어려울 것이다. 둘리를 둘러싸고 벌어지는 엉뚱하고 재미있는 여러 사건들, 고길동 아저씨의 악전고투, 둘리의 시간여행... 이 모든 것들이 우리의 정서에 어긋나지 않으면서 재미있어 둘리를 계속 찾게 되는 것 같다.

* 지난 96년 여름, 영화관에서 상영된 '둘리의 얼음별 여행'과 영어 학습 비디오 '둘리의 배낭 여행'에 대한 교사들의 평은 '아기 공룡 둘리' 때와는 조금 달랐다. '얼음별 여행'에서는 아이들에게 적합하지 않은 대사가 자주 나오고, '둘리의 배낭 여행'은 둘리의 인기를 너무 상업적으로 이용한 것 같다는 이야기가 나왔다.

◆ 리틀 네모

- 상영시간 : 80분 - 제작사 : 신한프로덕션 - 대상 : 7세 이상
- 추천 이유 : 상영시간이 길어 어린 아이들에게는 좀 무리가 있다. 꿈의 세계에서 펼쳐지는 흥미진진한 네모의 모험은 아이들에게 손에 땀을 쥐게 한다. 아이들의 상상력을 풍부하게 하는데 많은 도움을 주는 그런 영화다.

◆ 꼬마 자동차 붐붕

- 상영시간 : 60분 - 제작사 : 가람문화영상 - 대상 : 3세 이상
- 추천 이유 : 알에서 깨어난 말하는 자동차 '붕붕'과 고아 소년 '캔'이 이 영화의 주인공이다. '붕붕'의 엄마를 찾아 세계를 여행하면서 겪는 모험이 재미있고 감동적이다. 도시가 아닌 전원을 배경으로 이야기가 많이 전개되는데 그 분위기가 참 이국적이다.

◆ 윌레스와 그로밋

- 대상 : 만 4세 이상
- 줄거리 : 윌레스와 그의 애완견 그로밋의 기상천외한 모험과 흥미진진한 이야기.
- 1편 - 화려한 외출, 크래커에 치즈를 얹어 먹는 것을 제일 좋아하는 윌레스는 벽장에 치즈가 떨어진 것을 발견하고 달나라로 치즈를 구하러 떠나기로 한다. 그런데 달나라에는 이상한 우주인(?)이 살고 있고 그는 지구로 스키여행을 오고 싶어한다.
- 2편 - 전자바지소동. 그로밋의 생일날 윌레스는 '전자바지'를 생일선물로 준다. 선물값으로 돈을 많이 쓴 윌레스는 하숙을 치는데 하숙생으로 들어온 펍킨이 사실은 무시무시

한 범죄자. 월레스를 이용해 보석을 훔치려는 펭킨의 음모를 막기 위해 그로밋이 고군분투한다.

3편 - 양털도둑. 양들의 실종사건이 연일 신문에 보도되는 와중에 월레스와 그로밋은 부업으로 유리창 닦기에 나선다. 유리 닦기를 하던 중 월레스는 털실가게의 웬돌린에게 반하고 어딘가 수상한 웬돌린의 행동에 그로밋은 의혹을 가진다. 양 실종사건을 해결하는 그로밋의 재기 넘치는 활약.

추천이유 : 94, 95년 아카데미 애니메이션 부문 최우수작품상을 수상한 걸작. 영화와 같은 박진감 넘치는 연출과 찰흙으로 만든 인형을 이용한 입체적이고 신선한 화면구성이 압권. 기발한 아이디어가 아이들의 상상력을 키워줄 수 있을 것이라고 생각된다.

◆ 패트와 매트

-대상연령 : 만 3세 이상

줄거리 : 패트와 매트가 일상 생활에서 부딪히는 문제들을 해결하려고 고군분투하는 모습을 담았다. 하수구에 빠진 열쇠를 건지기, 빗물이 새는 지붕고치기, 흙통에 페인트칠하기, 쿠키 만들기등 생활 이야기를 담은 짧은 에피소드 모음.

추천이유 : 프랑스 앙시 애니메이션 페스티벌에서 베스트 필름으로 선정된 수작. 찰흙을 이용한 인물과 배경, 도구 등이 세밀하게 만들어져 색다른 느낌을 준다. 다소 엉뚱하고 과장된 등장인물의 행동은 유머스럽다. 대부분의 만화영화가 환상에 기초하고 있는데 비해 일상생활에서 소재를 따온 점이 돋보인다. 약간 모자란 듯한 주인공들의 행동은 관습적인 사고의 틀을 부수면서 웃음을 유발한다. 어린이판 '찰리 채플린'이라 할 만하다.

◆ 피터와 늑대

-대상연령 : 만 2세 이상

줄거리 : 피터는 사냥꾼 아저씨처럼 늑대를 잡으러 가고 싶지만 할아버지가 허락해 주지 않는다. 할아버지가 잠든 틈을 타 장난감 총을 들고 늑대를 잡기 위해 집을 나선 피터는 '작은새' '오리' '고양이' 친구들과 함께 꾀를 써서 늑대를 잡는다.

추천이유 : 러시아의 작곡가 프로코피예프의 이야기 음악을 애니메이션으로 옮긴 작품이다. 각 등장인물은 악기소리로 표현되고(작은 새는 플룻, 오리는 바순 등등) 대사없이 음악 표현만으로 분위기를 조성, 효과를 낸다. 아이들에게 클래식 음악을 쉽고 친숙하게 느끼도록 해주는 작품이다. 음악이 전곡 연주되지는 않지만 중심 테마가 반복해서 나오기 때문에 만화를 본 후에 〈피터와 늑대〉 음악을 감상하는 시간을 가져보는 것도 좋은 듯하다.

◆ 발토

-대상연령 : 만 4세 이상

줄거리 : '발토'는 늑대와 개의 잡종으로 마을에서 따돌림을 받는다. 어느 날 마을에 돌

림병이 돌아 아이들이 생사를 헤매는데 악품을 가지러 이웃도시로 간 썰매와 개들이 악천후로 길을 잃고 돌아오지 못한다. 발토는 용기와 끈기로 그들을 찾아내어 악품을 무사히 마을로 운송한다. 눈썰매가 유일한 교통수단인 알래스카에서 일어난 일.

추천 이유 : 상영시간이 길어 아이들이 한번에 다 보기에는 힘들지만 천대받던 늑대개의 모험담은 상당히 흥미진진하다. 다양한 등장인물과 동물 캐릭터는 아이들의 흥미를 끌만 하며 어려움을 헤쳐나가는 발토의 모습이 감동적이다.

◆ 곰돌이 푸 시리즈

-대상연령 : 만 4세 이상

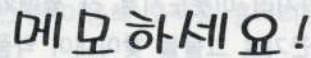
줄거리 : 형겅인형인 곰돌이 푸와 그의 친구들이 펼치는 여러 가지 이야기를 묶은 시리즈물. 친구간의 우정, 서로 돕기, 책임감을 가지고 맡은 일하기, 곤경에 처한 친구돕기 등을 주제로 저마다 성격이 다른 인물들이 이야기를 이끈다. 영국의 한 동화작가가 자신의 아들에게 들려주기 위해 시작한 이야기로 디즈니가 만화영화로 옮겼다.

추천이유 : 곰돌이 푸에 나오는 인물들은 영리하지도 않고 멋진 외모를 가지고 있지도 않다. 게다가 잘난 척한다든지 겁이 많다든지 덩뽕거린다든지 하는 결점도 하나씩 있다. 그러나 소박하고 천진한 마음으로 살아간다. 주인공인 푸는 일견 바보처럼 보이기도 하지만 누구보다 착하고 친구를 사랑하는 아름다운 마음을 가지고 있다. 어린이들에게는 다소 어려울 수 있는 존재에 대한 고민과 같은 철학적인 내용도 있지만 따뜻한 색감과 둥그렇고 부드러운 선의 표현, 재치 있고 소박한 대사는 아이들의 정서에 긍정적인 영향을 줄 것이라고 생각한다.

- 영상매체 시청지도 -

- ▶아이들에게 보여주기에 앞서 교사가 먼저 모니터해보자.
- ▶아이들과 함께 시청하자
- ▶시청시 아이들의 여러가지 반응을 관찰하자.
- ▶아이들의 반응에서 모티브를 잡아 이야기나누기를 해보자.
- ▶자유놀이시 영상매체의 영향력이 어떻게 나타나는지 관찰해보자.
- ▶영상매체 시청 후 의식적으로 역할놀이를 해보자.
- ▶이야기나누기 한 내용이나 관찰내용을 기록해보자.
- ▶부모들과 모니터작업을 같이 해보자.

위와 같은 작업은 영상물을 선별하는 기준과 영상매체가 아이들에게 미치는 영향(효과)을 구체시키는 데 도움이 되리라 보며, 교사들 자신뿐만 아니라 부모들이 아이들의 시청지도를 하는데도 좋은 지침이 되리라고 생각한다.



A stylized illustration of a castle with three towers and flags, set against a background of dark, jagged rock formations and a light, rocky foreground. The castle is white with dark roofs and windows. The towers have flags on top. The background features dark, jagged rock formations and a light, rocky foreground.

100-391 서울시 중구 장충동1가 38-84 여성평화의집 3층
전화 02-268-3954 / 전송 02-271-1548 / 천리안 KDIRC

영상매체의 교육적 활용

발행처/한국보육교사회

발행일/1998년 5월 19일

발행인/정희연

한국보육교사회

100-391 서울시 중구 장충동1가 38-84 여성평화의집 3층

전화 02-275-8505 / 전송 02-275-8506 / 천리안, 나우누리 KDTA