

애니메이션 창작을 위한 교수자와 학습자 간의 자존감 영향 연구

Research on the Influence of Self-esteem between Professors
and Learners in the process of Animation Creation

주 저 자 : 유빙 (Liu, Bing)

동명대학교 디자인학과 대학원

교신저자 : 김명삼 (Kim, Myeong Sam)

동명대학교 디지털애니메이션학과
jihongk@naver.com

Abstract

This research examines the impact of professors' self-esteem on learners' self-esteem. The rapid development of animation education had increased requirements for the multi-exploration of animators. Animators require imagination, and ability of positive thinking requires positive attitude. For the creation of animation, positive self-esteem will expand positive thinking and thus influence imagination. In previous research, although there were many studies on learners, the research on professors' self-esteem is little. Through literature research, learned about definition and concept of self-esteem form Bandura, and Confirmed Lev Vigotsky's theory of zone of proximal development (ZPD). Then, illustrated the theoretical relationship between self-esteem and imagination. In order to grasp the influence of highly self-respecting professors on learners' self-esteem, two questionnaires were conducted. In the first questionnaire research on April 29, 2019, a survey of 23 professors was conducted to evaluate self-esteem. First, on April 29, 2019, a survey of 23 self-esteemed professors was conducted. Students were taken as the research object; a four-week learning process was conducted by 161 animation students in Jingdezhen Ceramic University in China. The results of the study proved that the self-esteem of highly self-respecting professors directly affects the self-esteem of animation learners.

Keyword

animation education, artistic creation, self-esteem, attitude, imagination

요약

본 연구는 교수자들의 자존감이 학습자의 자존감에 미치는 영향을 연구한다. 애니메이션 교육은 급속도로 발전하고 있으며, 애니메이션 인재육성의 대한 다원적 탐구가 요구되고 있다. 애니메이션은 상상력이 요구되며 긍정적인 사고력은 긍정적인 태도를 필요로 한다. 애니메이션 창작을 위해 긍정적 자존감은 긍정적 사고를 확장시켜 상상력에 영향을 준다. 선행 연구에서 학습자에 관한 연구는 많으나 교수자의 자존감 관한 연구는 미미한 실정이다. 문헌 연구를 통해 반두라의 자존감에 대한 정의와 개념을 파악하고, 비고츠키의 근접발달영역 이론을 확인한다. 자존감과 상상력의 이론적 관계를 이해했다. 나아가 높은 자존감의 교수자들의 학습자의 자존감에 미치는 영향을 파악하기 위하여 2차에 걸쳐 설문조사를 실시했다. 우선 2019년 4월 29일 총 23명의 애니메이션 전공 교수를 대상으로 자존감에 관한 설문조사를 실시했다. 그리고 학습자에 대하여 2019년 5월 6일부터 6월 1일까지 중국 경덕진도자기대학교(中國江西省景德鎮陶瓷大學) 2017학번 애니메이션 전공 학생 161명을 연구 대상으로 삼아 4주 동안의 교육 과정을 통해 학습자 자존감 변화의 실험을 실시했다. 연구 결과는 높은 자존감의 교수자의 자존감이 애니메이션 학습자의 자존감에 직접적인 영향을 미친다는 것을 증명하였다.

목적

1. 서론

- 1-1. 연구의 배경과 목적
- 1-2. 연구의 내용과 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 애니메이션과 교육
- 2-2. 반두라의 자존감
- 2-3. 비고츠키의 근접발달영역 이론
- 2-4. 자존감과 상상력

3. 예술창작을 위한 애니메이션 자존감과 상상력 영향

1. 서론

1-1. 연구의 배경과 목적

교육현장에서 자존감은 학생이 교육 활동에 참여하고 실현하는 데에 필요한 핵심적 요소이다.¹⁾ 그리고 학생들의 인지, 행위 동기, 정서 및 행위 태도 등에 모두 매우 큰 영향을 미칠 수 있다.²⁾ 교육 과정 및 경험을 통해 높은 자존감을 가지고 있는 학생들은 새로운 도전과 더 높은 요구를 희망하기도 한다. 특히 애니메이션 교육은 교수자와 학습자 사이에 예술 언어를 사용하고 일정한 예술 기법을 파악할 수 있도록 교육하여 창의력과 표현 능력을 키우고 내적인 성장을 불러 일으키므로 교수자의 자존감에 따른 학습자의 자존감의 영향은 중요하다. 그러나 애니메이션 연구에서 교수자와 학습자 간의 관계성에 대한 연구 성과는 미진한 실정이다. 따라서 본 연구는 애니메이션 창작을 위해 교수자의 자존감에 따른 학습자의 자존감의 영향을 확인한다.

1-2. 연구의 내용과 방법

본고는 교수자의 자존감에 따른 학습자의 자존감에

- 1) Matt Ferkany , The Educational Importance of Self-Esteem , Journal of Philosophy of Education, Vol. 42, No. 1, 2008, p119
- 2) Baumeister, Campbell, Krueger&Vohs, Does High Self-Esteem Cause Better Performance, Interpersonal Success, Happiness, or Healthier Lifestyles?, Psychological Science in the Public Interest, Vol.4, No.1, 2003, p2

4. 실험 설계

- 4-1. 실험-1: 교수자의 자존감 차이 실험
- 4-2. 실험-2: 학습자의 자존감 변화 실험
- 4-3. 분석결과

5. 결론

참고문헌

대한 영향을 통해 학습자를 연구한다. 이를 위해서 양적 연구와 질적 연구를 통해 자존감과 학습자의 영향을 파악한다. 그러므로 교수자의 높은 자존감은 학습자의 자존감에 긍정적 영향을 미치는가? 위의 질문들을 바탕으로 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설H1-1:교수들은 자존감의 정도에 차이가 있다.

가설H1-2: 자존감이 높은 교수자는 학습자의 자존감에 긍정적 영향을 미친다.

이 문제들을 탐구하기 위해 본고는 다음과 같은 연구 과정에 따라 연구를 진행한다. 문헌 연구를 통해 이론적 근거를 확인한다. 그러므로 반두라의 자존감과 자기효능감과 자기효능감에 대한 정의와 개념을 파악한다. 그리고 비고츠키의 근접발달영역 이론을 통해 교수와 학습자의 영향관계를 이해한다.

설문조사를 위해 2019년 4월 29일 총 23명의 애니메이션 전공 교수를 대상으로 자존감을 조사를 했다. 그리고 2019년 5월 6일부터 6월 1일까지 중국 경덕진 도자기대학교(中國江西省景德鎮陶瓷大學) 2017학번 애니메이션 전공 학생 161명을 연구 대상으로 4주 동안의 애니메이션 교육 과정을 통해 학습자 자존감 변화에 대해 실험을 실시했다.

2. 이론적 배경

2-1. 애니메이션과 교육

1906년 미국 감독 James Stuart Blackton³⁾ 이 세계 최초의 애니메이션 <유쾌한 얼굴>(Humorous Phases of a Funny Face)을 완성했을 때부터 지금까지의 100년의 짧은 기간 동안에 애니메이션 예술은 엄청난 발전을 이루었다. 애니메이션의 표현 형식은 흑백에서 컬러까지, 무성에서 유성까지, 평면에서 입체까지의 발달 단계를 거쳤고 초기의 손으로 그리는 2D 애니메이션에서 컷아웃 애니메이션, 수목 애니메이션, 3D 애니메이션 등 다양한 예술 표현 방식으로 발전해 왔다.

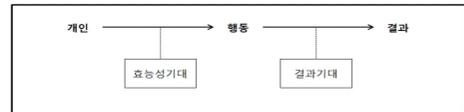
현대 애니메이션 교육은 20세기 초에 탄생하였다. 1914년까지 미국에서 애니메이션 교육을 제공하는 연방 애니메이션 학원(Federal School of Applied Cartooning)이라는 예술 학교가 나타났다. 그 이후 몇 년 간 예술 대학도 애니메이션 교육을 실시하였다. 20세기 90년대 이후 애니메이션 제작 기술은 전통적인 손으로 그리는 것과 스톱모션 촬영 기술에서 새로운 패턴으로 바뀌었고 디지털화 되었다.

2-2. 반두라의 자존감

2-2.1 자존감 개념과 자기효능감

자존감은 영어로 Self-esteem이며 자긍심(自矜心), 자부심(自負心), 자존감(自存感), 자기평가(自己評價)등으로 번역된다. 자존감은 일반적으로 존재에 대한 가치를 주변 환경에서 스스로 인식하고 행동하며 자기 자신에게 긍정적, 혹은 부정적 평가를 느끼게 되는 마음의 태도이다.⁴⁾ 즉 자존감은 개인의 능력이 사회관계속에서 긍정적으로 발전 할 수 있는지를 스스로 판단하는 느낌으로 자신의 능력과 가치를 동시에 인식하는 개인의 정신능력으로 해석 할 수 있다. 이러한 연구를 펠커(Felker)를 통해서 파악 할 수 있다. 펠커는 자존감을 소속감(belonging), 유능감(feeling), 가치감(Feeling of worthwhileness)으로 구성되어 있다고 했다. 그는 자존감의 형성이 한 집단 속에서 개인이 느끼는 소속감과 집단 속에서 형성되는 개인의 능력감이 자신의 목표에 따라 얼마나 잘 구성되는지를 성취감에 따라서 자신의 가치를 평가하는 기초가 된다고 하였다.⁵⁾ 이는 자존감이 사회관계속에서 형성되는 자기 자

신에 대한 존재의 가치를 형성하는 능력으로 자기효능감과 관계가 높다. 자기효능감은 반두라(Bandura)에 의해서 최초로 제안되었는데 행위자 자신의 능력이 행동을 수행 할 수 있는 가능성의 기대로 정의한다.⁶⁾ 반두라는 행동수행에 대한 가능성의 기대를 결과기대(outcome expectation)와 효능기대(efficacy expectation) 두 가지로 설명한다. 결과기대는 어떤 행동이 특정한 결과를 가져오리라고 믿는 행동이고, 효능기대는 개인의 문제 상황에서 어떤 행동을 성공적으로 수행할 수 있다고 믿는 행동이다.⁷⁾



[그림 1] 효능성기대와 결과기대의 차이를 나타낸 도식(Bandura, 1977a)⁸⁾

이는 자기효능감이 어떠한 행동을 수행함에 있어 성공을 전제로 미래에 수행하게 될 자신의 능력을 향상하고 계획하는 능력이며 상상력과 밀접한 관계가 있다.

2-2.2 자존감과 태도

사람들을 자기에 대한 느낌은 많은 적든 모두 좋고 자신감이 있는 편이다. 정확하게 말하면 태도는 적극적, 혹은 소극적일 수 있다. 따라서 교육현장에서 교수자는 적극적인 태도가 필요하다. 적극적인 태도는 활동적으로 만들고 일과 삶을 활발하게 한다. 반대로 소극적인 태도를 가지고 있으면 활동적이지 못하고, 경직된 사고방식을 가지게 되며, 거절을 당할 것을 두려워할 것이다. 따라서 적극적인 태도와 소극적인 태도에 대하여 살펴보자. 2016년에 캘리포니아 대학교 데이비스分校의 연구 결과에 의해 교수, 학생, 학부모, 학교관리자 및 모든 사람들이 적극적인 자존감을 가지고 있으면 다음과 같은 특징이 나타난다고 했다.

3) Blackton, Father of American Animation, America's Library, 2018-08-28, pp78-79

4) 조정준, 낮은 자존감 회복을 위한 기독교 상담적 연구, 대전대학교 석사학위논문, 2006, p5

5) 이선심, 초등학교 아동이 지각한 교사유형과 자아존중감 및 학습태도와의 관계, 한국교원대학교 석사학위논문, 2004, p32

6) 김태희, 유아의 자기효능감과 사회적 유능감과의 관계, 한국교원대학교 석사학위논문, 2013, p8

7) 조정준, Op. cit, p8

8) 김현정, 지식저장소 사용의 일반적-특정과업 자기효능감에 영향을 미치는 요인에 관한 연구, 서울대학교 석사학위논문, 2014, p23

가. 적극적 태도

① 자신감, ② 자아 지향, ③ 무과실 행위, ④ 실수에서 교훈을 획득, ⑤ 타인의 실수를 수용하는 능력, ⑥ 낙관적, ⑦ 문제 해결 능력, ⑧ 독립성 및 협력의 태도 등등이 있다.

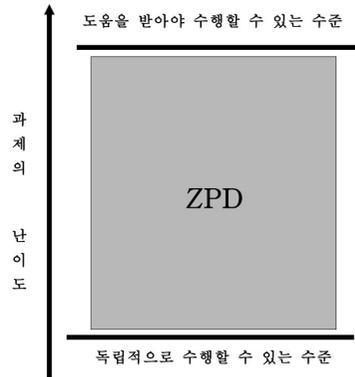
나. 소극적 태도

소극적 태도를 가지고 있으면 다음과 같은 특징이 나타난다.

① 부정적인 인생관, ② 완벽주의자의 태도, ③ 애정의 기색을 보이는 사람에게 조차 불신하며 비난하는 행동, ④ 위험을 감수하는 것에 대한 두려움, ⑤ 사랑 받지 못하고 사랑받지 못하는 느낌, ⑥ 다른 사람이 결정을 내리도록 하는 의존성, ⑦ 조롱당하는 것에 대한 두려움 등이 있다. 따라서 자존감을 나타내는 태도는 실제적으로 예술 교육에서 교수자나 학습자에게 큰 역할을 한다.

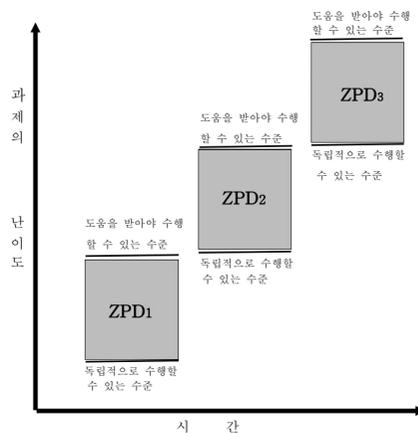
2-3. 비고츠키의 근접발달영역 이론

ZDP(zone of proximal development)를 이해하기 위해 실제적 발달수준(actual development level)과 잠재적 발달수준(level of potential development)을 알아야 한다. 실제적 발달 수준은 Jean Piaget가 제시한 특정한 발달 단계에서 아동이 가지고 있는 발달수준이다. 잠재적 발달 수준은 어른이나 또래와의 협력에 의해 문제를 해결하는 발달 수준이다. 비고츠키는 실제적 발달수준과 잠재적 발달수준의 거리를 근접발달영역이라고 했다. 비고츠키는 발달이 어느 고정된 지점이 아니라 행동의 연속성이나 성숙도라고 생각하기 때문에 '영역(zone)'라는 용어를 사용했다.¹⁰⁾ 아래[그림 2]은 근접발달영역이다.



[그림 2] 근접발달영역

비고츠키는 행동의 발달 표현은 ZPD의 최고 수준과 최저 수준 간에 있다고 생각한다. ZPD의 최저 수준은 학습자가 스스로 과제를 하는 수준인데 최고 수준은 남의 도움에 의해 과제를 하는 수준이다. 이 두 가지 수준 간의 일부는 도움을 받을 수 있다. 학습자가 더 어려운 과제를 완성할 때마다 새로운 ZPD로 변할 것이기 때문에 교수나 다른 새로운 도움과 지원이 필요하다. 이 변화들은 학습자가 새로운 지식, 기술을 파악하고 행동하는 과정에서 반복적으로 발생할 것이다.¹¹⁾ 근접발달영역과 같이 애니메이션 예술 교육에서 교수자와 학습자의 관계가 중요하며 특히 자존감의 영향은 학습동기에 영향을 미친다. [그림 3]은 근접발달영역의 역동적인 특성이다.



[그림 3] 근접발달영역의 역동적인 특성

9) James Mbuva, Ph.D., Exploring Teachers□ Self-Esteem and Its Effects on Teaching, Students□ Learning and Self-Esteem, Sanford College of Education National University Journal of Higher Education Theory and Practice Vol. 16, No.5, 2016, pp127-128

10) 조선미, 비고츠키(Vygotsky)의 '근접발달영역(ZPD)' 이론에 따른 교수-학습 방법 탐색, 인천교육대학교, 석사학위논문, 2001, pp43-44

11) 김익환, 비고츠키 이론에 기초한 유아의 자기조정 능력의 발달, 건국대학교 교육연구소, 1998, p75

2-4. 자존감과 상상력

자존감은 각종 상황에서 형성되는 자기에 대한 긍정적이거나 부정적인 평가이다.¹²⁾ 자아 가치에 대한 긍정적인 판단은 일반적으로 개체를 자기의 능력을 믿게 하고 성공에 대한 자신감이 가득하게 하며 이를 위해 노력하게 할 수 있을 뿐만 아니라 주위 사람에게도 성공에 대한 믿음이 주고 적극적인 결과를 내도록 할 수 있다. “자존감 향상과 관계형성 강화를 위한 미술프로그램 개발 및 적용”연구에서 자존감이 높은 학생의 특징 중의 하나가 긍정적이라고 밝혔다.¹³⁾ 자존감이 높은 학생은 긍정적인 태도를 가지고 있고 새로운 과제에 대해 열정과 호기심이 가득하고 편안하게 권위를 받아들일 수 있다. 어려움에 부딪힐 때도 성공에 대한 믿음을 가지고 최선을 다하는 자세로 자기의 성취를 받아들일 수 있다. 반면에 자존감이 낮은 학생은 새로운 과제를 두려워하고 권위를 받아들일 수 없으며 잘못된 행동으로 관심을 받는 것을 시도한다. 자존감이 높은 개체는 긍정적인 결과를 내는 자신감이 있고 참을성 있게 문제를 해결할 수 있다. 적극적인 사고방식에 의해 문제를 해결하는 방식을 생각해 내고 긴장을 풀고 근무효율을 향상시킬 수 있다. 따라서 높은 자존감은 개체의 적극적인 사고 능력을 키우는 효과가 있다고 할 수 있다.

상상력은 중요한 사고 능력 중의 하나인데 주로 인류의 우뇌에 집중하고 뇌의 가장 바깥쪽에 분포하며 최고급 사고방식에 속한다.¹⁴⁾ 상상력은 인류가 가지고 있는 능동성, 창작성 및 생명활력을 가진 심리적 기능인데 주로 심미의 과정에서 상상, 연상과 환상을 통해 각종 관련 사물과 기억을 정리하고 새로운 이미지를 창작하여 사물을 더 깊이 있게 인식하는 능력이다. 논문 '동화를 활용한 상상표현 지도 연구'에서 상상력의 3가지 특성에 대한 설명이 있다. 그 중의 하나는 '자유로운 정신적인 상상력'이다. 인류의 심리적인 기능에서 상상력의 작용보다 더 자유로운 것이 없다. 사람들이 상상력에 의해 직접 겪은 경험이 없는 일을 생각해 낼 수 있다. 사람들이 상상력에 의해 자기가 보거나 들은 적이 없는 것에 대해 생각해 낼 수 있고 모순을 범하지 않은 한도에서 논리적으로 가능한 모든 생각을 낼 수 있다.¹⁵⁾ 상상력은 그 기본적인 소재인 경험에 달려

있다. 이 소재들을 변화시키는 상상력 활동 자체가 무한한 자유를 지니고 시간과 공간에 제한도 받지 않다. 예를 들어, 미래를 보지 못하지만 상상력에 의해 미래의 모습을 추리할 수 있다. 바꾸어 말하자면 상상력의 자유에 의해 우리는 현재 없는 것을 현실로 바꿀 수 있고 시간과 공간의 제한에 벗어나는 정신적 활동을 진행할 수 있다. 자유로운 성격에 의해 상상력이 대상의 이미지에 그치지 않고 다양한 정신 활동을 진행할 수 있다.¹⁶⁾ 또한 상상력이 발달되면 창의성도 향상시키기 마련이다. 상상력은 비록 실제 경험의 한계에 벗어나지만 기억이라는 창고에서 쌓여 있는 경험을 꼼꼼히 찾을 수 있다. 상상력을 예술적인 목적을 가지게 되면 새로운 모델로 바꿀 것이다. 즉 여러 상황을 조합하고 연상하는 능력이다. 상상력은 현실 문제나 목적에 의해 새로운 힘이 나는 것이 바로 창의성이다. 창의성은 풍부한 상상력을 기반으로 하여 겪지 않은 체험에 대한 상상을 경험에 의해 구체화 할 때 향상시킬 수 있다.¹⁷⁾

따라서 자존감이 높은 개체는 문제를 해결할 때 높은 열정과 호기심을 가지고 있기 때문에 적극적인 사고방식을 생기고 상상하는 범위를 확대시킬 수 있다. 상상력은 일종의 사고능력으로서 자존감과 관계를 맺는다. 상상력의 발달도 창의성을 향상시킬 수 있다.

3. 예술창작을 위한 애니메이션 자존감과 상상력 영향

애니메이션 창작의 사유 활동은 활발하고 끊임없는 혁신적인 의식 활동이다. 감각 시스템이 이 의식 활동에서 창작자의 머리 속에서 끊임없이 충돌하고 있다. 이 충돌 과정에서 다양한 경험적인 기억이 떠오르고 의식적 측면에 나타내며 애니메이션 창작자의 창작행위에 작용하는 것이 상상력이다. 애니메이션 한 편이 성공을 거두려면 주제의 상상력과 밀접하게 연관되어 있기 때문이다. 상상력은 중요한 사고력으로 긍정적인 사고력은 긍정적인 태도를 필요로 한다. 자기를 대하는 개인의 태도는 자존감이다. 긍정적 자존감은 긍정적 사고를 확장시켜 상상력에 영향을 준다. 문제점, 어려움,

12) 이현희, 자존감 향상과 관계형성 강화를 위한 미술프로그램 개발 및 적용, 경인교육대학교 석사학위논문, 2013, p6

13) Ibid., p7

14) 김서현, 초현실주의 상상적 이미지 분석에 관한 연구, 한국교원대학교, 석사학위논문, 2010년, p6

15) 오영희, 상상력과 교육, 대구교육대학교 석사학위논문, 2007, p40

16) 정민희, 동화를 활용한 상상표현 지도 연구, 서울교육대학교, 석사학위논문, 2009, p17

17) Ibid., p26

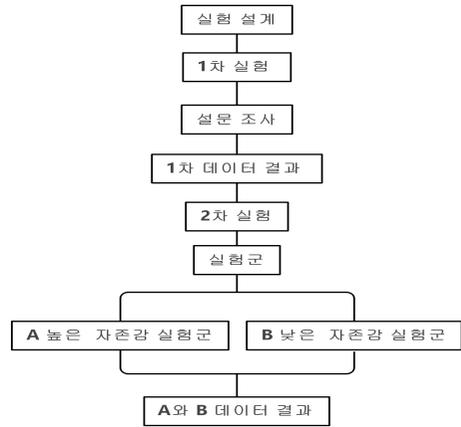
좌절, 도전과 책임을 직면할 때 긍정적인 방향에서 생각하는 것과 성공할 수 있는 방향에서 생각하는 것 그리고 적극적으로 행동하는 것은 적극적인 사고이고 긍정적인 사고이다.

교수자는 학습자의 기대와 사제간의 의사소통 방식 및 일상생활에서의 접촉, 학습자 자존의 발전에 중요한 영향, 조화로운 사제관계가 학습자 인격발전에서의 자의식, 자존감 등 심리적 요인에 영향을 미친다. 교수자의 학습자에 대한 관심, 격려, 지지, 기대와 참여는 학습자의 자존감의 발전에 도움이 된다. 교수자와 학습자 사이에 만족스러운 사제 관계가 구축되면 학습자 자존감이 높아질 수 있습니다. 높은 자존감의 교수자는 학습자의 자존감을 높여 학습자가 도전을 더 받아들이도록 하며 이러한 도전은 그들의 흥미를 북돋우고 마음을 집중시킬 수 있다. 목적을 달성하지 못하더라도 그들을 더 열심히 하게 할 수 있다. 이에 반해 낮은 자존감의 학습자들은 어려운 임무를 회피한다. 그리고 어려움 앞에서 긴장을 풀고 쉽게 포기한다. 높은 자존감 학습자가 더 어려운 임무를 수행할 때, 새로운 레벨의 ZPD로 바뀌게 되고, 교수자는 다른 새로운 도움을 제공하게 된다. 이러한 변화들은 학습자가 지식, 기술, 행위를 파악하려고 노력하는 과정에서 지속적으로 반복된다. Bandura의 관점에 따르면 자기효능감은 개인의 성패 경험, 학습자는 더욱 어려운 임무를 수행한 후 자기효능감을 높여 자존감을 높일 수 있다.

4. 실험 설계

실험의 목적은 '교수자의 자존감이 학습자의 자존감에 미치는 영향'을 실증적으로 조사 한다 .

앞에서 제시된 연구 가설1과 가설2에 따르면 자존감 영향 실험은 두 개 실험으로 나뉘는데 첫 번째 실험은 교수자를 대상으로 한 '교수자의 자존감 차이 실험'으로 명명한다. 두 번째 실험은 학습자를 대상으로 '학습자 자존감의 변화 실험'으로 명명한다. [그림 4]는 1차와 2차의 실험과정을 나타낸다.



[그림 4] 1차와 2차의 실험 설계도

4-1. 실험-1(교수자의 자존감 차이 실험)

4-1.1 실험 목적

본 연구는 교수자의 자존감 영향력에 대한 애니메이션 분야 연구의 기초 실험이다.

4-1.2 실험 대상

본 연구에서는 23명의 애니메이션 전공 교수를 연구 대상으로 하고 있는데, 이 중 남성 17명, 여성 6명이다. 해외 유학을 변수로 자존감을 연구하기 위해 실험군과 비교군을 구분하여 실험한다.

4-1.3 실험 도구

자존감 Rosenberg(1965)의 척도표 (The Self-Esteem Scale, SES), Likert 4점이고, 총 10개의 항목이며, 총점 범위는 100-400점이다. 높은 신뢰도를 가지며 총점이 높을수록 자존감의 수준이 높음을 나타낸다. 자존감 척도표는 자신의 긍정적 또는 부정적인 느낌에 대한 개체의 직접 평가를 평가하도록 설계되었다.¹⁸⁾ 본고에서 전문 번역회사를 통해 영어로 된 SES 표를 한국어와 중국어로 번역하여 실험에 사용한다.

4-1.4 실험 방법

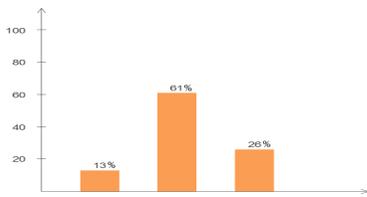
2019년 4월 29일부터 5월 3일까지 5일 동안 실험 대상인 교수자 23명에게 자존감 설문조사를 실시하였

18) Rosenberg, Society and the adolescent self-image, 1965, pp9-10

다. 각 교수자가 설문지를 작성하기 전에 개인적 데이터를 수집하는 용도에 대해 간략히 설명했으며 본 연구의 구체적인 내용은 노출하지 않았다. 이 척도표는 10개의 항목으로 구성되며, 설계에서는 측정의 편의를 충분히 고려하고, 피험자들은 15분 안에 모두 설문지 작성을 완성한다.

4-1.5 실험 결과

23개의 설문지 중 자존감 만점이나 0점으로 나온 것이 없었고 모든 설문지는 유효한 설문지였다. 설문 결과 실험군 교수자의 자존감 평균치는 290점 자존감 수준은 중위권의 상위이었다. 비교군 교수자의 경우 자존감 평균은 250점 자존감 수준은 중간 수준이었다. 설문 결과는 다음과 같다. [그림 5]는 1차 데이터 통계표이다.



[그림 5] 1차 데이터 통계도

4-2. 실험-2(학습자의 자존감 변화 실험)

4-2.1 실험 목적

4주의 수업을 통해 두 그룹 학생들의 자존감 수준 변화의 단순비교를 통해 자존감이 높은 교수자들이 학습자의 자존감에 긍정적인 영향을 미치는지 알아본다.

4-2.2 실험 대상

중국 경덕진 도자기대학교 2017학번 애니메이션 전공 학부생 161명을 표(2)와 같이 두 그룹 A와 B로 나누었다. 그러므로 A 그룹은 전체 82명이고, 남성 49명, 여성 33명이다. 또한 B 그룹은 전체 79명으로 남성 40명, 여성 39명이다.

4-2.3 실험 도구

자존감 척도표(The Self-Esteem Scale, SES), Likert 4점 척도이고 총 10개의 항목이며 총점 범위는 100-400점이다. 높은 신뢰도를 가지며 총점이 높을수

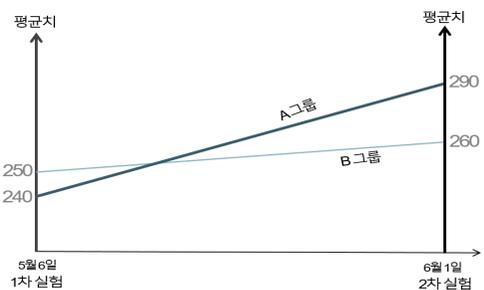
록 자존감의 수준이 높음을 나타낸다. 자존감 척도표(SES)는 자신의 긍정적 또는 부정적인 느낌에 대한 개인의 직접 평가를 평정하도록 설계되었다.¹⁹⁾ 본고에서 전문 번역회사를 통해 영어로 된 SES표를 한국어와 중국어로 번역하여 실험에 사용한다.

4-2.4 실험 방법

2019년 5월 6일부터 6월 1일까지 중국 경덕진 도자기대학교(中國江西省景德鎮陶瓷大學) 애니메이션 학과에서 4주간의 애니메이션 전공과목 수업을 진행한다. 161명의 학부생을 두 그룹으로 나누고, 1차와 2차로 실험한다. A그룹은 자존감도가 높은 교수자에 의해 수업을 진행하는데 이 중에서 A그룹의 1차는 5월 6일의 학생들의 자존감 수준을 나타내며, A그룹의 2차는 6월 1일의 학생들의 자존감 수준을 가리킨다. B그룹은 자존감도가 낮은 교수자에 의해 수업을 진행하는데 B그룹의 1차는 5월 6일의 학생들의 자존감 수준을 가리키며, B그룹의 2차는 6월 1일의 학생들의 자존감 수준을 가리킨다.

4-2.5 실험 결과

피험자 학생 161명이 모두 설문지 작성에 참여하여 총 161부 설문지를 회수하였다. 설문지는 만점이나 0점이 나타나지 않았기 때문에 모든 설문지는 유효한 설문지에 해당한다. 실험 결과, A그룹에서 1차의 평균값은 240이고 2차의 평균값은 290으로 4주의 수업을 통해 자존감이 50점이 향상되었다. B그룹에서 1차의 평균값은 250이고 2차의 평균값은 260으로 4주의 수업을 통해 자존감이 10점이 향상되었다. 아래 [그림 6]은 자존감 변화 추이다. 정리하면 다음과 같다.



[그림 6] 실험 결과-자존감의 변화 추이

19) Ibid., pp9-10

4-3. 분석결과

‘교수자 자존감 차이 실험’ 결과를 통해 교수 23명의 자존감 정도가 각각 높음, 중간, 낮음이 나타났다. 본 연구에서는 교수들은 자존감의 정도에 차이가 있다. 이 결과는 가설 1 ‘교수들의 자존감 정도는 차이가 있다’와 일치한다.

그리고 “학습자 자존감 변화 실험”에서 B그룹의 자존감 평균치가 중간 수준, A그룹의 자존감은 중상위로 상승하였다. ‘학습자 자존감 변화 실험’의 결과에 따라 높은 자존감의 교수자가 학생들과의 수업과 교류를 통해 학생들의 자존감에 긍정적인 영향을 미친 것이다. 본 연구에서 자존감이 높은 교수자가 학생자의 자존감에 긍정적인 영향을 미친다고 본다. 따라서 가설 2에 부합한다.

교수자 ‘자존감 실험’ 설계에서 교수들의 자존감 정도는 차이가 있었고, ‘학습자 자존감 변화 실험’에서 높은 자존감의 교수자가 학생의 자존감에 긍정적인 영향을 미친다는 결과가 나왔다.

두 실험 결과를 종합해 보면 자존감이 높은 교수자가 학습자의 자존감에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 증명할 수 있다.

5. 결론

본고는 애니메이션 창의 교육을 위한 기초 연구로서 높은 자존감의 교수자들의 자존감이 학습자의 자존감에 미치는 영향을 대한 연구였다. 교육 과정 및 경험을 통해 높은 자존감을 가지고 있는 학생들은 새로운 도전과 더 높은 요구를 희망하는 사실을 알 수 있다. 기존의 연구에서 특히 애니메이션 교육의 예술적 감각의 교수와 학습자 간의 친밀도나 학습자 중심의 연구가 많으나 교수자의 자존감에 대한 연구는 미흡한 실정이었다. 따라서 본고 문헌 연구를 통해 반두라의 자존감에 대한 정의와 개념을 파악하고 적극적 태도와 소극적 태도 구분한다. 비고츠키의 근접발달영역 이론을 확인하였다. 아울러 자존감과 상상력의 이론적 관계를 파악하였다. 총 23명의 애니메이션 전공 교수를 대상으로 삼아 자존감에 대한 설문조사를 실시하여, 연구결과 교수들의 자존감 정도는 차이가 있었다. 그리고 학습자의 자존감 영향에 대한 실험을 위해 중국 경덕진 도자기대학교(中國江西省景德鎮陶瓷大學) 2017학번 애니메이션 전공 학생 161명을 연구 대상으로 삼아 4주

동안의 교육 과정을 통해 학습자 자존감 변화의 실험을 실시하여 유의미한 변화를 얻었다. 따라서 본 연구를 통해 교수자의 자존감과 학습자의 자존감 변화에 대한 영향을 확인하였다. 그러므로 향후 연구에서는 본 연구 결과를 기반으로 자존감과 상상력과 나아가 창의력의 관계를 파악하여 애니메이션의 창의 교육에 대한 연구를 진행하고자 한다.

참고문헌

1. 김억환, 비고츠키 이론에 기초한 유아의 자기조절 능력의 발달, 교사와 교육, 1998, Vol. 22
2. 김태희, ‘유아의 자기효능감과 사회적 유능감과의 관계’, 한국교원대학교 석사학위논문, 2013
3. 김서현, ‘초현실주의 상상적 이미지 분석에 관한 연구’, 한국교원대학교, 석사학위논문, 2010
4. 김현정, ‘지식저장소 사용의 일반적-특정과정업 자기효능감에 영향을 미치는 요인에 관한 연구’, 서울대학교, 석사학위논문, 2014
5. 오영희, ‘상상력과 교육’, 대구교육대학교 석사학위논문, 2007
6. 이선심, ‘초등학교 아동이 지각한 교사유형과 자아존중감 및 학습태도와의 관계’, 한국교원대학교 석사학위논문, 2004
7. 이현희, ‘자존감 향상과 관계형성 강화를 위한 미술프로그램 개발 및 적용’, 경인교육대학교, 석사학위논문, 2013
8. 정민희, ‘동화를 활용한 상상표현 지도 연구’, 서울교육대학교, 석사학위논문, 2009
9. 조정준, ‘낮은 자존감 회복을 위한 기독교 상담적 연구’, 대진대학교 석사학위논문, 2006
10. 조선미, ‘비고츠키(Vygotsky)의 ‘근접발달영역(ZPD)’이론에 따른 교수-학습 방법 탐색’, 인천교육대학교, 석사학위논문, 2001
11. Blackton, Father of American Animation, America's Library, 2018
12. Rosenberg, Society and the adolescent self-image, princeton, NJ; Princeton Univ

Press, 1965

13. Baumeister, Campbell, Krueger&Vohs, Does High Self-Esteem Cause Better Performance, Interpersonal Success, Happiness, or Healthier Lifestyles?, Psychological Science in the Public Interest, Vol.4, No.1, 2003
14. James Mbuva, Exploring Teachers' Self-Esteem and Its Effects on Teaching, Students Learning and Self-Esteem, Sanford College of Education National University, Journal of Higher Education Theory and Practice, Vol.16, No.5, 2016
15. Matt Ferkany, The Educational Importance of Self-Esteem, Journal of Philosophy of Education, Vol.42, No.1, 2008