

# 학습만화에 대한 초등학생과 학부모의 인식 분석 연구\*

## An Analysis on the Perception of Students & Parents to Comics for Learning in Elementary Schools

이 종 문(Jong-Moon Lee)\*\*

### < 목 차 >

I. 서 론	1. 학습만화로 인식하는 만화의 유형분석
II. 이론적 배경	2. 학습만화 독서실태 및 입수방법
1. 교수학습매체로서의 학습만화	3. 학습만화 선택 기준
2. 선행연구	4. 초등학생과 학부모의 학습만화에 대한 교육적 효과 인식
III. 연구의 방법과 절차	5. 학습만화 독서가 일반도서로의 확대 및 전이에 미치는 인식
1. 연구의 대상 및 방법	V. 결론 및 제언
2. 설문지 구성 및 통계처리	
IV. 초등학생과 학부모 학습만화 인식 분석	

### 초 록

출판업계가 불황을 타개하기 위한 목적 등으로 이른바 학습만화를 고안해 내면서 만화를 통해 교과학습 및 관련 사물을 이해하려는 학생들의 수가 날로 증가하고 있다. 하지만 만화에 대한 유해성이 높은 독서자료라는 과거의 인식은 아직도 많은 학부모들로 하여금 자녀들의 만화독서를 금지시키는 요인이 되고 있는 것이 현실이다. 그렇다면 실제 만화를 독서하고 있는 학생들과 이를 대하는 학부모들은 만화에 대하여 어떠한 인식을 가지고 있는가를 알아볼 필요가 있다. 본 연구는 3개 초등학교 3학년부터 6학년까지 한반씩 총 12개 반의 291명의 학생들과 203명의 학부모 설문지가 유효하다고 판단하여 분석한 결과, 상당수의 학생들이 학교도서관 등의 정보원으로부터 학습만화를 입수하여 독서한 경험을 가지고 있으며 학습만화가 학업성취에 상당히 도움이 되고 있으며 두 집단에서 학습만화 독서가 일반 도서로 이어지는 독서전이에 도움이 된다고 인식한 것으로 나타났다. 따라서 초등학교 도서관운영자는 학습만화를 중요한 교수학습매체로써 인식해야 하며 아울러 독서흥미유발을 위한 견인매체로써 학습만화를 활용하여야 하고 정규교과목 시간에서도 교수학습활동에 학습만화를 보조교재로 활용할 것을 제안하였다.

키워드: 만화, 학습만화, 학습만화 독서, 만화 매체, 초등학교

### ABSTRACT

The purpose of this study is to survey the reading reality of comic books for learning in elementary schools, to research the perceptions of students and their parents to reading comic books for learning, and to suggest the methods which librarians and teachers make use of the comic books for learning in their classes. For doing this, firstly 3 elementary schools were chosen and every school, 4 classes from 3rd year to 6th year, total 12 classes' students and their parents were searched. As the results of this, it's revealed that most of students have experiences of reading the comic books which are circulated in school libraries, etc., and both groups of students and their parents thought the comic books to help their academic achievement, and they have the thought that the reading comic books induce themselves to read the other normal books for more informations. It's suggested that the comic books for learning should be thought of the important media for teaching learning, and be utilized as the media for normal reading attitudes and habits of students in elementary school libraries.

Keywords: Comics, Learning comics, Reading learning comics, Comics media, Elementary school

\* 이 논문은 2012년도 경성대학교 학술연구비지원에 의하여 연구되었음.

\*\* 경성대학교 문헌정보학과 부교수(jmlee@ks.ac.kr)

• 접수일: 2012년 5월 25일 • 최종심사일: 2012년 6월 1일 • 최종심사일: 2012년 6월 28일

## I. 서론

만화는 과장과 생략의 그림 기법을 통해 인생이나 사회를 풍자하는 등의 방법으로 인생과 사회에 일깨움과 즐거움을 주려 노력해 왔지만, 유해성 등 논란을 야기하며 사회적으로 가치(價値)에 대한 부정적 인식으로부터 자유롭지 못했다. 이러던 만화에 대해 출판사들이 불황을 타개할 목적으로 학습만화를 기획하면서 이전의 인식에 변화가 일었고, 결과로 학교도서관의 장서로 채택되기에 까지 이르렀다. 그럼에도 여타의 만화는 물론 학습만화에 대한 찬반(贊反)은 여전히 양론(兩論)하며, 긍정적인 인식을 갖고 있는 부모들은 아동의 접근에 찬성인 반면, 부정적 입장의 부모들은 접근에 반대하는 것이 현실이다.

그럼에도 대한출판문화협회의 2011년 납본통계(동 협회 납본)에 의하면,<sup>1)</sup> 전체 신간 발행(44,036종) 중 만화가 차지하는 비율이 14.61%(6,433종)를 차지할 정도로 점유율이 높고, 아동만화가 대부분을 차지하고 있다. 아동이 주된 독자층이라는 말이다. 실제로 2011년 국민독서 실태조사에 의하면(종이책 기준),<sup>2)</sup> 만화선호율이 미미(微微)한 중·고학생과 달리 초등학생은 선호하는 독서 분야가 소설(17.7%), 학습용 만화(17.4%), 오락용 만화(15.1%)순으로 나타날 정도로 학습만화의 선호도가 높다.

긍정과 부정의 견해는 무엇일까? 과장과 생략, 그림의 기법을 사용하는 만화는 문자를 지속미디어로 사용하는 여타의 책과 달리 흥미유발성이 높고 전달하려는 내용을 독자의 눈에 쉽게 들어오게 하는 미디어적 속성과 메커니즘(mechanism)을 가지고 있다. 이런 속성들은 책읽기를 싫어하는 아동으로 하여금 흥미를 유발하여 만화를 읽게 만들고, 텍스트와 비교하여 보다 쉽게 지식을 전달할 수 있다는 것이 만화분야 전문가와 출판계의 일반적 견해다. 하지만 학습만화를 포함한 만화는 그 특성상 내용을 함축적으로 표현할 수밖에 없고, 이런 속성으로 인해 학습내용을 깊이 있게 전달하기 어렵다는 것과 경험으로 미루어 유해성에서 자유롭지 못하다는 것이 부정적 견해를 가진 부모들의 일반적 인식이다.

이 때문에 학습만화에 긍정적 인식을 가진 부모들은 흥미유발성과 지식전달성에 동의하여 아동의 학습만화 독서에 찬성하면서도 한편으로는 깊이와 정확성 등에 여전히 의문을 가지고 있고, 부정적 인식을 가진 부모들은 깊이와 정확성에 더하여 유해성에 높은 의문을 가지고 있다. 실제로 간행물심의연감<sup>3)</sup>에 의하면, 간행물윤리위원회가 2011년 심의한 전체 만화는 6,078권으로, 이 중 1,839권(2010년 대비 결정권수 63.9% 증가)이 청소년유해간행물로 결정될 정도로 유해성이 높은 만화가

1) 대한출판문화협회 홈페이지, <<http://www.kpa21.or.kr/>> [인용 2012. 2. 15].

2) 문화체육관광부, 2011 국민독서실태조사(서울 : 문화체육관광부, 2011), p.54.

3) 한국간행물윤리위원회, 2011 간행물심의 연감(서울 : 동위원회, 2011), p.11.

많이 발행되고 있고, 동 위원회가 밝히듯 선정적이고 폭력적인 국내작가의 대본업소용 일일만화의 발행종수가 급증하고 있다.

그럼에도 그간의 학습만화에 대한 연구를 보면, 주된 독자층인 초등학생과 교사들에 집중되어 이들의 인식을 분석하는 연구는 상당히 이루어진 반면, 초등학생과 이들의 독서활동에 강력한 영향을 미치는 부모에 대한 인식을 분석하는 연구는 미흡한 것이 현실이다. 따라서 본 연구에서는 주된 독자층인 초등학생과 부모를 대상으로 학습만화에 대한 인식을 조사 분석하고자 한다. 구체적으로 ① 만화에 대한 부정적인 관념을 가지고 성장했던 기성세대의 영향을 비교적 많이 받았을 것으로 추정되는 초등학교 학부모가 가지고 있는 만화에 대한 인식은 어떠한지, ② 교수학습매체로서의 만화를 접하고 성장해 온 학생들과 인식에 어떤 차이가 있는지, ③ 차이가 있다면 어떤 관점에서 차이가 있는지 등을 파악하고자 한다. 그런 다음 이를 토대로 문제점을 파악하여 개선 방안을 제안하고자 한다. 이 같은 연구는 학습만화를 통해 독서활동을 지도하는 사서교사와 교수학습에 활용하려는 교사들이 관련하여 학생과 부모를 지도하는데 유용한 자료로 활용될 것으로 기대된다.

## II. 이론적 배경

### 1. 교수학습매체로서의 학습만화

#### 1) 교수학습매체로서 학습만화의 의미

만화와 디지털 콘텐츠가 학습매체로 활용되기 이전, 초등학교를 비롯한 학교교육과 이와 연관하여 이루어지는 학생의 자기 주도적 학습에서 활용되는 학습매체는 주로 텍스트에 의존되었다. 이 때문에 교수자와 학생은 학습내용을 깊이 있게 전달하고 이해할 수 있게 되었으나, 시청각적 콘텐츠 부족으로 학습내용을 이해시키거나 이해하는데 어려움을 가지고 있었다. 그러다가 그림과 문자를 지속미디어로 사용하는 만화와 문자, 그림, 음성, 영상 등 여러 미디어를 유기적으로 결합하여 학습내용을 전달하는 멀티미디어 개념의 학습콘텐츠가 교수학습과 자기주도 학습에 활용되면서 전달과 이해의 어려움이 획기적으로 개선되었고, 결과로 디지털학습콘텐츠는 물론 학습만화의 선호가 날로 증가하고 있다.

도대체 만화가 무엇이기에 학습에 유용하고 유해하다는 것일까? 먼저 사전을 통해 만화의 정체성을 살펴보면, ① 세계대백과사전에서는<sup>4)</sup> “익살, 풍자 등을 내용으로 한 회화의 총칭으로 과장, 생략, 단순, 경묘(輕妙: 가볍고 기묘한)적 표현을 특징으로 한 것”으로, ② 세계미술용어사전에서는<sup>5)</sup>

4) 월간미술 편집위원회 편, 세계대백과사전, 미술편 권 9(서울 : 태극출판사, 1973), pp.30-35.

5) 상계서.

“대상의 성격을 과장하고 생략하여 익살스럽고 산뜻하게 인간이나 사회를 풍자, 비판하는 그림의 한 형식”으로 정의하고 있다. 그리고 ③ doopedia 두산백과에서는 “대상의 성격을 과장하거나 생략하여 익살스럽고 간명하게 인생이나 사회를 풍자하거나 비판하는 줄거리가 있는 여러 컷짜리 그림”으로 정의되고 있다. 앞의 정의를 종합해보면 만화는 그림과 글(단문)로 구성되는 간명한 미디어적 표현 기법을 통해 과장과 생략, 익살과 풍자, 연속된 연상 작용과 미적 반응 등 흥미요소와 전달 방법론에 의해 목적하는 사물을 표현하고 전달하는 매개체를 의미하는 것으로 이해될 수 있다. 학습만화 역시 이런 속성에 의해 학습내용을 전달하는 만화로 이해될 수 있다.

이 같은 만화는 국가에 따라 다양한 용어로 불리고 있는데, doopedia 두산백과를 통해 이를 보면 주로 유럽에서는 카툰(cartoon), 미국에서는 시사만화나 한 장면만화를 카툰(cartoon)·스토리가 이루어지는 만화를 코믹스(comics) 또는 코믹 스트립스(comic strips)로, 일부 유럽지역(영국·프랑스 등)에서는 시사만화를 캐리커처(caricature)로, 한국과 일본·중국 등지에서는 만화라고 부르는 등 다양한 용어로 표현되고 있다. 이와 관련하여 권경민은<sup>6)</sup> 우리나라에서 “만화라고 부르는 말은 일본에서 건너온 일본식 한자”라며, 중국에서는 “일본식 한자인 만화를 만후아(manhua)라는 중국식 발음으로 바꾸어 사용”하고, 일본에서는 “漫畫, 만가, 만가 등으로”, 프랑스에서는 “BD(베데)라고 부른다는 것이다. 따라서 이 같은 개념에서 보면 우리가 학습만화라고 하는 만화는 미국적으로는 코믹스 또는 코믹 스트립스에 해당하는 것으로, 이러한 만화는 단행본만화(장편/단편), 신문잡지 연재만화, 삽화소설(graphic novel) 등 여러 가지로 유형이 구분되고 있다. 학습에는 주로 단행본만화가 활용된다.

다음으로 교수학습 매체로서의 의의를 보면, 학습만화와 관련한 만화의 특성에 대하여 McCloud<sup>7)</sup>는 만화는 “정보를 전달 또는 미학적 반응을 일으키도록 하기 위해 의도된 순서에 따라 전개된 그림이나 형상들” 그런 특성을 갖는 것이라고 하였다. 박인하<sup>8)</sup> “그림과 글을 비롯한 상징화된 형상을 통해 수용자에게 연속된 연상 작용을 일으키며, 미적인 반응이나 정보를 전달하는 효과를 거두는 것 혹은 정보를 전달하거나 미적인 반응을 일으킬 목적으로 그림과 글을 비롯한 상징화된 형상을 의도적으로 늘어놓거나 배치할 목적으로 수용자에게 연속된 연상 작용을 일으키는 것”이라고 하였다. 임헌태<sup>9)</sup>는 “그것이 갖는 유머와 해학, 그리고 기승전결을 가진 함축적 그림으로 학생들의 관심과 흥미를 유발시키고, 만화를 읽고 그것에 대해 생각할 수 있게 하며 더 나아가 사용된 문장과 상황을 통해 어휘를 확장시키고 글을 쓰는 학습적 분야에 영향을 미칠 수 있는 도구”라고 하였다. 따라서 이러한 견해로 미루어 보면, 학습만화는 만화가 갖는 그림과 글이라는 간결한 미디어적 요소를

6) 권경민, 세계 만화 마학론(서울: 심포지움, 2009), p.19.

7) Scott McCloud, *Understanding Comics*(New York : Kitchen Sink Press, 1994), pp.2-4.

8) 박인하, 만화를 위한 책(서울: 교보문고, 1997), p.35.

9) 임헌태, 만화의 교육적 활용에 관한 연구(석사학위논문, 연세대학교 교육대학원 국어교육학과, 2000), pp.26-29.

통해 과장과 생략이라는 표현적 기법에 의거 교수학습 내용을 표현하고, 미적 반응을 통해 흥미를 유발해가며 교수학습 내용을 전달하는 그런 매체라고 할 수 있다. 또 이것을 통해 학생들이 어떤 대상에 대해 생각하고 학습효과를 상승시키는 그런 가치를 지닌 학습도구로 이해될 수 있다.

하지만 이러한 긍정과 달리 부정적인 견해도 있다. 교육학자 김경희 교수(아동학)와 출판평론가 이중한의 견해를 인용하여 이를 보면,<sup>10)</sup> 김경희는 “학습만화는 미취학 아동에게 도움을 줄 수 있을 뿐, 초등학교 아동에게는 전혀 가치가 없다”며 초등학교 학생들의 학습만화 독서에 대해 부정적 입장을 밝힌 바 있다. 앞에서 언급한 내용 깊이성의 한계, 정확성과 유해성의 문제 등을 고려한 견해가 아닌가 한다. 이 같은 부정적 견해들에 대해 이중한은 “학습만화 자체가 좋고 나쁘다를 따지기 보다는 학습만화책의 질이 문제”라고 지적하면서 “과학적이고 논리적으로 만들어진 학습만화 책은 학습 효과를 줄 수 있다”고 하는 등 견해가 상반되고 있다.

살펴본 바와 같이 만화는 학습적 효과를 가질 수 있는 구조적 메커니즘을 가지고 있고, 이것들은 학습효과를 상승시키는 가치로 작용될 수 있다. 하지만 김경희와 이중한이 지적한 바와 같이 초등학교 학생에게 가치를 제공하기 어렵다고도 볼 수 있겠으나, 전문가에 의해 충분히 연구되어 기획된 것이라면 만화의 메커니즘을 학습에 활용할 수 있고, 이렇게 만들어진 만화는 학습적 가치를 지닐 수 있지 않을까 한다. 유해성 등 부정적 요소가 철저하게 배제된다면 말이다.

그렇다면 초등학생들의 선호도는 어떨까? 앞에서 언급한 바와 같이 만화의 주된 대상은 초등학생이다. 여타의 도서 자료와 비교하여 선호도도 높다. 실제로 교보문고가 조사한 ‘2011년도 아동만화 베스트셀러 30위<sup>11)</sup>에서 보면, 아동만화 베스트셀러 30위중에서 학습만화가 73.6%, 일반 만화가 23.3%로 나타날 정도로 아동만화 베스트셀러 30위 대부분을 학습만화가 차지하고 있다. 누구의(학생자신, 교사와 부모) 긍정적 인식에서 비롯되었든 학습만화의 가치가 발견된 결과가 아닌가 한다.

이러한 선호도는 만화출판 산업에도 지각변동을 일으키고 있다. 서울신문이 ‘콘텐츠 산업통계’를 인용하여 보도<sup>12)</sup>한 것을 보면, “2010년 오프라인 출판의 만화제작 비중이 어린이·학습 만화 70.2%, 만화 단행본 28.3%, 만화 잡지 1.1%로 나타날 정도로 만화산업의 중심이 만화단행본에서 어린이·학습 만화로 완전히 옮겨 왔다.” “출판사들의 매출도 2010년을 기준으로 어린이·학습 만화가 2341억 원에 달하여 만화 전문출판사 매출액(잡지·단행본 등 927억 원)의 2.5배”에 달할 정도로 상승하고 있다. 시장이 반응하고 있기에 이루어진 결과다.

10) 동아일보, “학습만화 찬반양론,” 1985년 1월 25일자.

〈<http://newslibrary.naver.com/viewer/index.nhn?articleId=1985012500209207002&edtNo=2&printCount=1&publishDate=1985-01-25&officeId=00020&pageNo=7&printNo=19481&publishType=00020>〉 [인용 2012. 6. 15].

11) 교보문고 홈페이지, 2011년도 아동만화 베스트셀러 30위.

<http://www.kyobobook.co.kr/index.laf?LINK=NVS> [인용 2012. 4. 29].

12) 서울신문, “K-코믹스 신항류 이끈다. (5) 교양·학습 만화를 말한다.” 2012년 5월 21일자.

〈<http://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20120521018005>〉 [인용 2012. 5. 21].

〈표 1〉 2011년도 교보문고 아동만화 베스트셀러 30위

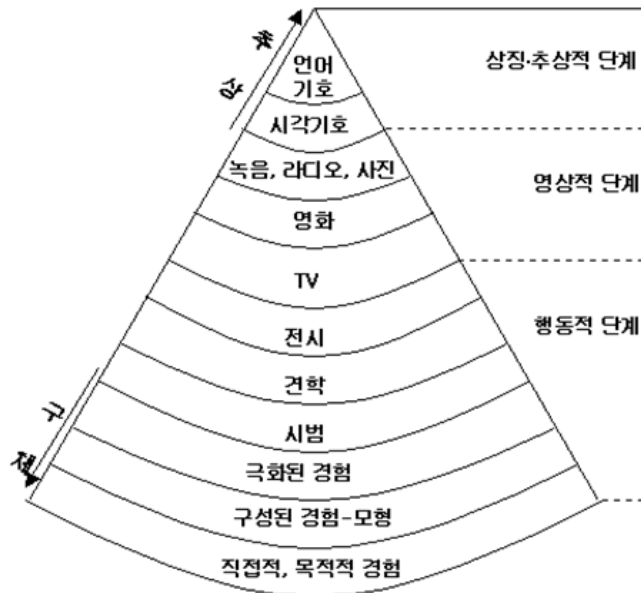
종류	제목	제 목	비율(%)
학습만화	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 마법천자문(1/30)</li> <li>· 고구려시대 보물찾기(3/30)</li> <li>· 21세기 먼나라 이웃나라(5/30)</li> <li>· 뉴질랜드에서 보물찾기(7/30)</li> <li>· 테일즈 런너 직업체험(13/30)</li> <li>· 그램 그램 영문법 원정대(14/30)</li> <li>· 반지의 일렁뚱뚱 비밀일기(16/30)</li> <li>· 정리 잘하는 공부일등 정리 못하는 공부 꼴찌(19/30)</li> <li>· 이탈리아에서 보물찾기(20/30)</li> <li>· 심해에서 살아남기(23/30)</li> <li>· 썬더 일레븐 기술백과 스페셜판(24/30)</li> <li>· 테일즈 런너 직업체험.2:법원에서 일 해보기(25/30)</li> <li>· 퀴즈 과학상식(26/30)</li> <li>· 엄마는 단짝친구(29/30)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 메이플 스토리(2/30)</li> <li>· 내일은 실험왕(4/30)</li> <li>· 수학도둑(6/30)</li> <li>· Why과학수사(10/30)</li> <li>· Why 한국사(15/30)</li> <li>· 과학영웅(18/30)</li> <li>· 갯벌에서 살아남기(21/30)</li> <li>· 스티브 잡스(WHO)(22/30)</li> <li>· 정글에서 살아남기(28/30)</li> <li>· 그램 그램 영단어 원정대(30/30)</li> </ul>	23 (76.7%)
일반만화	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 나는 귀신이다(8/30)</li> <li>· 위기탈출 넘버원(9/30)</li> <li>· 포켓몬스터 DP 2기(17/30)</li> <li>· 포켓몬스터</li> <li>· 베스트 위시(27/30)</li> <li>· 포켓몬스터 DP(11/30)</li> <li>· 포켓몬 전국 캐릭터 대도감(12/30)</li> </ul>		7 (23.3%)
계		30	30(100%)

2) 교수학습매체로서 학습만화의 교육적 효과

앞에서 살펴본 바와 같이 학습만화를 비롯한 만화는 그림과 글(단문)을 표현수단으로 과장과 생략 등 특유의 기법을 통해 초등학생들의 관심과 흥미를 유발시키고, 어떤 대상에 대해 생각하게 하는 학습적 매커니즘과 가치를 지니고 있다.

호반(Hoban, 1937)의 교육과정 시각화이론에 따르면,<sup>13)</sup> 호반은 매체를 추상성과 구체성이라는 축으로 나열하여 교수학습매체 가운데 시각매체를 강조하며 실물, 모형, 그림, 사진 등과 같은 구체성이 강한 매체를 교육현장에서 먼저 활용하고, 추상성이 강한 언어매체로 옮겨갈 것을 강조하였다. 그의 이론에 의하면 학습만화는 그림이라는 구체성이 강한 매체가 적용되고 있고, 언어매체도 구어체여서 추상성이 그렇게 높지 않다는 것을 알 수 있다. 그리고 〈그림 1〉에서와 같이 데일(Dale)의 경험 원추이론에 따르면,<sup>14)</sup> 교수학습매체를 행동적 단계, 영상적 단계, 상징적 단계로 세분할 때, 행동적 단계에 해당하는 극화, 직접경험 등이 언어나 시각자료로 대변되는 상징적 단계와 시청각매체로 이루어진 영상적 단계보다도 학습자들이 경험하는 과지효과(retention effect)가 오래 지속된다는 것을 알 수 있다. 참고로 데일은 만 7세에서 9세에 이르는 아동에게는 영상적 단계의 매체를 교수학습활동에 적용하는 것이 적합하다고 하였다.

13) 이형행, 교육학개론(경기: 양서원, 2012), pp.252-256.  
 14) 이지연, (예비교사를 위한 실제적)교육방법 및 교육공학(서울 : 서현사, 2008), p.130.



〈그림 1〉 데일(Dale)의 경험의 원추

또한 드와이어(Dwyer)의 수정 원추이론에 의하면 텍스트매체의 독서는 독서한 것의 10%를 기억하고 청각매체는 듣는 것의 20%, 영상매체는 보는 것의 30%를 기억할 수 있다고 한다. 따라서 데일과 드와이어의 교수학습매체이론에서 보면, 학습만화는 시간과 영상매체를 융합한 것이기 때문에 데일의 영상적 단계에 해당하고, 드와이어의 이미지 비디오매체에 해당한다고 볼 수 있다. 그러므로 학습만화는 초등학교 학생들의 연령대에 가장 적합한 영상매체 중의 하나로 볼 수 있다. 그림이라는 영상매체에 구체 문자의 매체가 결합된 형태의 매체 특성이 초등학생들의 학업성취를 달성시키기에 적합해 보이기 때문이다.

정리하면 독서 텍스트로서 만화의 효과는 첫째 몰입과 이완의 효과가, 둘째 전체적 조망과 속도감의 효과가 있다고 볼 수 있다. 강현주와 정현선이 언급했듯<sup>15)</sup> 만화를 부담 없이 읽을 수 있는 독서 자료라고 생각하는 독자의 인식은 독서 전 단계부터 독자를 이완의 상태로 만들어 주고, 이후 긴장과 완화를 반복하는 만화의 특성은 이완의 효과를 더 해주기 때문이다. 그리고 만화의 다양한 수사적 특징들은 정지된 만화지면을 독자가 스스로 영상화할 수 있게 해주어 몰입을 가능하게 하기 때문이다. 또한 인식단계에서 활자매체에 비해 간단한 인식과정과 대사의 기능은 만화독서의 속도감을 상승시켜 주며, 칸의 구분에 의해 전체적인 조망이 가능한 부분 또한 만화독서의 효용성인 동시에 속도감을 높여주는 요인이 되기 때문이다.

15) 류반디, “만화의 독서효용성에 관한 연구,” 한국비블리아학회지, 제22권, 제2호(2011), pp.137-138.

## 2. 선행연구

강현주·정현선(2009)<sup>16)</sup>은 ‘학습만화 『초등과학 학습만화 WHY? 시리즈』와 『살아남기 시리즈』의 스토리텔링 방식과 독자 인식에 관한 연구’를 수행하였다. 이 연구는 어린이 독서 현상과 관련하여 문제적 텍스트 유형이라고 할 수 있는 학습만화에 대해, 독자의 흥미와 몰입을 이끌어낼 수 있는 독특한 스토리텔링 방식과 어린이들의 반응을 탐구하여 독서 대상으로서의 학습만화의 가치 등을 논의하는 것이었다. 『WHY? 시리즈(지식·교양 만화)』와 『살아남기 시리즈(학습 중심 서사만화)』를 선택하여 공통된 주제를 다루고 있는 한편 분량의 스토리텔링 방식을 분석하여 어린이 독자의 반응을 조사한 결과, 지식과 교양을 보다 쉽게 전달하기 위한 목적을 지닌 학습만화가 재미와 학습의 균형을 유지하기 위해 인물 설정과 이야기 구조를 적절히 활용하고 있음을 알 수 있었다고 하였다. 또한 어린이 독자의 반응 분석에서 어린이들 스스로 학습만화의 장·단점을 상당히 정확히 파악하고 있다는 점도 알 수 있었으며, 그럼에도 불구하고 학습만화를 통해 관심을 갖게 된 분야에 대한 보다 심화된 독서 지도가 필요하다는 점 등의 시사점이 발견되었다고 하였다.

백진환·한운옥<sup>17)</sup>은 학습만화독서지도 및 효과에 대한 실험연구를 수행하였다. 연구 목적은 초등학교 학생들이 선호하는 학습만화에 대한 독서지도의 필요성을 제기하고, 학습만화 독서지도 방안을 제시하는 것이었다. 초등학교 4학년 학생을 대상으로 2차에 걸쳐 총 8차시의 학습만화 독서지도 프로그램 개발을 실행한 결과, 독서부진아 및 학습부진아에 대한 교육 시 학습만화를 적절히 활용한다면 학습 집중력이 떨어져 있는 아동들의 독서의욕과 학습능력을 증진 시킬 수 있는 것으로 나타났다. 또한 초등학교 학생들이 학습만화를 통해 갖게 된 관련 분야에 대한 관심과 흥미를 독서의욕과 학습능력을 높일 수 있는 동기로 활용할 수 있도록 적극적으로 학습만화 독서지도 방안을 개발할 필요가 있는 것으로 파악되었다고 하였다.

최준열·박주용<sup>18)</sup>은 ‘학습만화는 글보다 기억을 향상시키는가?’ 라는 연구를 통해 읽기 자료로서의 학습만화가 기억에 미치는 영향을 같은 내용의 글과 비교했다. 실험1에서 중학교 3학년 학생을 대상으로 제한된 시간 내에 텍스트를 읽게 한 뒤 흥미도와 스스로 이해한 정도를 평정하게 한 다음 성취도를 측정된 결과, 흥미도와 스스로 평정한 이해도에 있어서 유의미한 차이가 나타나지 않았으나, 성취도는 글을 읽은 집단이 학습만화를 본 집단보다 유의미하게 높았다고 한다. 고등학교 1학년 학생들을 대상으로 텍스트를 한 번만 읽게 한 실험2에서도 실험1과 같은 결과가 나왔다고 하였다. 실험3에서는 초등학교 6학년 학생들을 대상으로 시험을 본다는 것을 사전에 예고하지 않고 읽게 한 결과, 흥미도와 이해도에서는 학습만화를 읽은 집단이 더 높았지만, 성취도는 이전 실험과 마찬가지로

16) 강현주, 정현선, “학습만화 『초등과학 학습만화 WHY? 시리즈』와 『살아남기 시리즈』의 스토리텔링 방식과 독자 인식에 관한 연구,” 독서연구, 제21호(2009, 6), pp.163-200.

17) 백진환, 한운옥, “학습만화독서지도 및 효과에 대한 실험연구,” 한국비블리아학회지, 제22권, 제4호(2011), pp.213-229.

18) 최준열, 박주용, “학습만화는 글보다 기억을 향상시키는가?,” 교육심리연구, 제26권, 제1호(2012), pp.307-325.



가지로 글을 읽은 집단이 더 높았다고 하였다. 세 실험은 수렴적으로 학습만화보다는 글을 읽었을 때 기억 수행이 더 높아짐을 보여주었다는 것이다. 이 밖에 학습만화에 대한 여러 연구가 있었으나, 본 연구에서 참고할 만한 초등학생과 학부모의 인식을 분석한 연구는 그다지 많지 않았다.

### III. 연구의 방법과 절차

#### 1. 연구의 대상 및 방법

본 연구는 초등학생과 그 부모를 대상으로 학습만화에 대한 인식을 분석하기 위해 수행 되었다. 연구 대상과 방법은 부산지역 소재 초등학교 중 3개 학교를 계통추출법에 의해 선정한 후, 선정된 초등학교의 3-6학년을 대상으로 1개 학교당 학년별로 1개 학급씩 총 12개 학급을 무선 표집하여 설문을 조사하는 방식으로 이루어졌다. 표집된 전체 학생은 291명으로 학년별 표집 인원은 평균 73명(학년별로 비슷한 분포)이며, 성별로는 전체적으로 남학생이 151명(51.9%), 여학생이 140명(48.1%)이다. 조사대상 학생 현황은 <표 2>와 같다.

<표 2> 조사 대상 학생현황

학년별	대상 학생 수(%)	성별 분포		
		남	여	계
3학년	70(24.1)	151 (51.9%)	140 (48.1%)	291 (100%)
4학년	75(25.7)			
5학년	78(26.8)			
6학년	68(23.4)			
계	291(100)			

학부모는 <표 2>에서 표집 된 291명 학생의 학부모를 대상으로 하였다. 학부모는 조사대상 291명 중 203명(회수율 69.8%)이 응답하였다. 응답 학부모의 성비는 어머니 177명(87.2%), 아버지 26명(12.8%)으로 대부분 어머니가 차지하였다. 응답 학부모 현황은 <표 3>과 같다.

<표 3> 응답 학부모 현황

학년별	대상 학부모수	응답 학부모 수(%)	응답 학부모 성별 분포		
			부	모	계
3학년	70	55(27.1)	26 (12.8)	177 (87.2)	203 (100%)
4학년	75	62(30.5)			
5학년	78	52(25.6)			
6학년	68	34(16.8)			
계	291	203(100)			

조사는 2012년 3월 20일 2일부터 4월 30일까지 40일간 이루어졌으며, 5월 1일부터 5일까지 보완 조사를 실시하는 방법으로 이루어졌다.

## 2. 설문지 구성 및 통계처리

학습만화에 대한 초등학생과 학부모의 인식을 분석하기 위한 설문은 문헌조사와 기존 선행연구를 토대로 초안을 작성한 후 무작위로 하나의 초등학교 중간 학년인 4학년 한 학급을 대상으로 파일럿 테스트(Pilot Test)를 실시하였다. 이 결과를 토대로 최종 문항을 선정하였다. 전체 문항은 11문

〈표 4〉 설문지 구성

순	문항	세부 사항
1	초등학생이 인식하는 학습만화유형	· 살아남기 시리즈 · 호기심 시리즈 · 수학도둑 · 과학영웅 · 마법 천자문 · 그림 그램 영어시리즈 · 내일은 실험왕 · 수학마왕 · 보물찾기 시리즈 · 먼나라 이웃나라 · WHY 시리즈 · 맹꽁이 서당 시리즈 · 그리스로마신화 · 만화 삼국지 · 만화 한국사 · 만화 세계사 · 영웅 초한지 · 코믹 메이플 스토리 · 고구려시대 보물찾기 · 뉴질랜드에서 보물찾기 · 테일즈 런너 직업체험 · 반지의 일렁땅땅 비밀일기 · 정리 잘하는 공부일등 정리 못하는 공부 풀짜 · 이탈리아에서 보물찾기 · 갯벌에서 살아남기 · 스티브 잡스(WHO) · 썬더 일레븐 기술백과 스포셜관 · 테일즈 런너 직업체험.2:법원에서 일 해보기 · 퀴즈 과학상식 · 엄마는 단짝친구 · 나는 귀신이다 · 위기탈출 넘버원 · 포켓몬스터시리즈 · 베스트 위시 · 캔디 · 오싱 · 맹꽁이 서당 시리즈 · 기타
2	학부모가 인식하는 학습만화 유형	상동
3	초등학생이 학습만화를 확보하는 방법	· 학교도서관 · 공공도서관 · 구입 · 친구 · 기타
4	초등학생이 학습만화독서 경험 유무	· 유 · 무
5	초등학생이 학습만화독서 시간 정도와 주된 독서장소	· 주당 1-3시간 · 주당 3-5시간 · 주당 5-10시간 · 주당 10시간 이상 · 학교 · 집 · 학원 · 기타
6	초등학생이 학습만화 선택 기준	· 학교수업에 도움이 되는가? · 관심 정보와 지식을 알게 하는가? · 내용이 재미있는가? · 글과 그림이 이해하기 쉬운가? · 선생님과 부모님이 추천하는가?
7	학부모가 학습만화 선택 기준	· 학교수업에 도움이 되는가? · 관심 정보와 지식을 알게 하는가? · 내용이 재미있는가? · 글과 그림이 이해하기 쉬운가? · 선생님과 부모님이 추천하는가?
8	초등학생의 학습만화에 대한 교육적 효과 인식도	· 학교 수업의 학습효과를 높이는데 도움이 된다. · 관심분야의 정보와 지식을 전해 준다. · 정보문제해결에 도움이 된다. · 삶의 지혜를 제공해 준다.
9	학부모의 학습만화에 대한 교육적 효과 인식도	· 학교 수업의 학습효과를 높이는데 도움이 된다. · 관심분야의 정보와 지식을 전해 준다. · 정보문제해결에 도움이 된다. · 삶의 지혜를 제공해 준다.
10	초등학생이 인식하는 학습만화를 통해 일반도서로의 독서물 전이에 도움이 되는 정도	① 전혀 도움이 되지 않는다. ② 거의 도움이 안된다. ③ 그저 그렇다. ④ 조금 도움이 된다. ⑤ 많은 도움이 된다.
11	학부모가 인식하는 학습만화를 통해 일반도서로의 독서대상물 전이에 도움이 되는 정도	① 전혀 도움이 되지 않는다. ② 거의 도움이 안된다. ③ 그저 그렇다. ④ 조금 도움이 된다. ⑤ 많은 도움이 된다.

항이며, 초등학생과 학부모가 인식하는 학습만화의 유형을 알아보기 위해 교보문고가 조사한 '2011년도 아동만화 베스트 30위' 안에 포함된 만화를 기반으로 작성하였다. 이유는 베스트셀러가 전문가에 의해 엄선된 추천도서와 같이 내용이 우수하다고 단정할 수는 없지만, 실제 학생들이 가장 많이 선택하여 독서하고 있다는 점에서 학생과 부모가 인식하는 학습만화의 유형을 현실적으로 알아볼 수 있는 척도가 될 수 있다고 판단되었기 때문이다. 선정된 설문지 구성은 <표 4>와 같다.

설문조사 결과는 SPSS/WIN 통계프로그램 16.0을 활용하여 처리하였고 유의수준 p<.05에서 검증하였다.

#### IV. 초등학생과 학부모 학습만화 인식 분석

##### 1. 학습만화로 인식하는 만화의 유형분석

다양한 만화 유형 가운데 초등학생과 학부모들이 학습만화라고 생각하는 만화의 유형을 알아보았다. 이를 위해 교보문고가 집계한 2011 아동만화 베스트 30위 안에 포함된 만화에 기존의 아동만화 가운데 대표적인 작품이라고 생각되는 만화를 추가하여 만화의 유형을 교과중심서사만화, 학습교양만화, 문학작품번안만화, 일반아동만화, 인기캐릭터 만화 등 5가지 유형으로 구분하는 방식으로 조사도구를 만들었다. 그런 다음 초등학생과 학부모가 어떤 유형의 만화를 학습만화로 인식하는지

<표 5> 학생이 인지하는 학습만화 유형

구 분		빈도 (명)	비율 (%)		구 분		빈도 (명)	비율 (%)			
교과 중심 서사 만화	① 과학영웅	165	6.8	845 (34.72)	문학 작품 번안 만화	⑰ 영웅초한지	62	2.6	708 (29.09)		
	② 수학도둑	184	7.6			⑱ 오페라의 유령	31	1.3			
	③ 그래픽영어시리즈	145	6.0			⑲ 우동 한그릇	29	1.2			
	④ 마법천자문	177	7.3			⑳ 오싱	21	0.9			
	⑤ 내일은 실험왕	118	4.9								
	⑥ 보물찾기시리즈	56	2.3								
학습 교양 만화	⑦ 만나라 이웃나라	97	4.0	737 (30.28)	일반 아동 만화	㉑ 캔디캔디	15	0.6	64 (2.63)		
	⑧ WHY시리즈	169	6.9			㉒ 인기있는 아이, 인기없는 아이	35	1.4			
	⑨ 교과서만화시리즈	189	7.8			㉓ 무서운게 딱 좋아!	14	0.6			
	⑩ 뽕뽕이서당시리즈	135	5.6								
	⑪ 테일즈런너직업체험	64	2.6								
	⑫ 살아남기시리즈	83	3.4								
문학 작품 번안 만화	⑬ 그리스로마신화	132	5.4		인기 캐릭터 만화	㉔ 코믹메이플 스토리	42	1.7	62 (2.55)		
	⑭ 만화삼국지	153	6.3			㉕ 코믹크레이지 아케이드	14	0.6			
	⑮ 만화한국사	185	7.6			㉖ 포켓몬스터	6	0.3			
	⑯ 만화세계사	95	3.9								
						기타	⑰ 기타	18		0.7	18 (0.7)
합계(빈도)		2,434		합계(%)		100%					

\* 중복응답

를 조사하였다. 분석결과는 <표 5>, <표 6>과 같다.

초등학교 학생들이 인식하는 학습만화를 중복 선택하도록 한 결과, 교과중심서사만화 34.72%, 학습교양만화 30.28%, 문학작품번안만화 29.09% 순으로 나타났다. 학생들은 자신들이 학교에서 학습하는 교과목명이 포함된 만화를 학습만화의 전형으로 생각하고 있음을 알 수 있었다.

<표 6> 학부모가 인지하는 학습만화 유형

구 분		빈도 (명)	비율 (%)		구 분		빈도 (명)	비율 (%)	
교과 중심 서사 만화	① 과학영웅	104	5.7	567 (31.2)	문학 작품 번안 만화	⑰ 영웅 초한지	55	3.0	519 (28.7)
	② 수학도둑	103	5.7			⑱ 오페라의 유령	8	0.4	
	③ 그램그램 영어시리즈	122	6.7			⑲ 우동 한그릇	1	0.1	
	④ 마법천자문	139	7.7			⑳ 오싱	5	0.3	
	⑤ 내일은 실험왕	77	4.3						
	⑥ 보물찾기 시리즈	22	1.2						
학습 교양 만화	⑦ 먼나라 이웃나라	112	6.2	656 (36.3)	일반 아동 만화	㉑ 캔디캔디	9	0.5	33 (1.9)
	⑧ WHY시리즈	136	7.5			㉒ 인기있는 아이, 인기없는 아이	11	0.6	
	⑨ 교과서만화시리즈	104	5.7			㉓ 무서운게 딱 좋아!	13	0.7	
	⑩ 뽕뽕이 서당 시리즈	175	9.7						
	⑪ 테일즈런너 직업체험	86	4.8						
	⑫ 살아남기 시리즈	43	2.4						
문학 작품 번안 만화	⑬ 그리스로마신화	132	7.3	인기 캐릭 터만 화	㉔ 코믹메이플스토리	11	0.6	21 (1.2)	
	⑭ 만화삼국지	107	5.9		㉕ 코믹크레이지 아케이드	6	0.3		
	⑮ 만화한국사	111	6.1		㉖ 포켓몬스터	4	0.2		
	⑯ 만화세계사	100	5.5						
					기타	㉗ 기타	13		0.8
합계(빈도)		1,809				100%			

\*중복응답

다음으로 학부모를 상대로 질문한 결과, 학습교양만화 36.3%, 교과중심서사만화 31.2%, 문학작품번안만화 28.7% 순으로 나타났다. 학부모들은 '뽕뽕이 서당 시리즈'와 같은 학습만화가 9.7%를 차지할 정도로, 학교수업에 직접 도움이 되는 것 보다는 학습과 관련된 교양만화를 학습만화로 인식하는 경우가 다소 높았다. 분석결과로 미루어 보면 학생과 학부모 간에 약간의 관점 차이는 있지만 전반적으로 학습만화에 대한 인식이 비슷함을 알 있다.

## 2. 학습만화 독서실태 및 입수방법

표집된 초등학생을 대상으로 학습만화 독서 실태와 입수방법을 알아보았다. 분석결과는 <표 7>과 같다.

<표 7> 학습만화 독서실태 및 입수방법

구분	선택지 특성	빈도(명)	비율(%)	합계(%)
학습만화독서경험 유무	유	279	95.9	291(100%)
	무	12	4.1	
학습만화 독서장소	① 학교	74	25.4	291(100%)
	② 아무 때나	32	11.0	
	③ 가정	157	54.0	
	④ 기타	28	9.6	
학습만화 주당 독서시간	① 0	12	4.1	291(100%)
	② 1-3시간	112	38.5	
	③ 3-5시간	94	32.3	
	④ 5-10시간	54	18.6	
	⑤ 10시간 이상	19	6.5	
학습만화 입수방법	① 학교도서관	124	42.6	291(100%)
	② 공공도서관	12	4.1	
	③ 구입	41	14.1	
	④ 만화대여점	47	16.2	
	⑤ 기타	130	44.7	

첫째 독서 실태를 분석한 결과, 학습만화독서 경험을 묻는 질문에 조사 대상 학생의 95.5%(279)가 학습만화독서를 경험한 것으로 나타날 정도로 대다수 학생들이 학습만화를 경험한 것으로 파악되었다. 출판계의 아동도서 베스트셀러 가운데 학습만화가 과반이상을 차지하는 이유가 여기에 있는 것이 아닌가 한다. 다음으로 학습만화의 독서 장소를 묻는 질문에 '가정에서 독서를 한다.' 54%, '학교에서 독서 한다.' 25.4% 순으로 나타나, 과반 이상의 학생들이 가정에서 자유로이 학습만화를 독서하고 있는 것으로 파악되었다. 그리고 '학교에서 독서 한다' 는 학생이 25.4%에 달할 정도로 학교에서의 만화 독서가 자유롭고, 학교도서관이 나름 학습만화를 갖추고 있음을 알 수 있었다. 마지막으로 학습만화독서를 위해 주당 얼마의 시간을 할애하는지를 묻은 결과, '주당 1-3시간'을 할애하여 학습만화독서를 한다는 응답이 38.5%로 가장 높게 나타났으며 비교적 학습만화를 보지 않는다고 응답한 학생을 제외하면 96%의 학생들이 '주당 3시간', 많게는 10시간 이상 독서하는 것으로 조사되었다.

둘째 학습만화 입수방법을 묻는 질문에서는 '기타' 44.7%, '학교도서관' 42.6% 순으로 나타났다. <기타>에 응답한 학생을 사후 면담하여 확인한 결과, 기타는 친구들에게 빌리는 방법으로 학습만화를 입수하는 학생이 대부분이었다. 또 학교도서관이 실제 학습만화를 구비하고 있는지를 확인한 결과 조사대상 학교들 모두 학습만화를 일정수준 구비하고 있었으나, 아직은 미흡하였다.

### 3. 학습만화 선택 기준

조사대상 초등학생들이 학습만화를 어떤 기준으로 선택하는지를 분석한 결과는 <표 8>과 같다.

〈표 8〉 학습만화 선택 기준

구분	선택지 특성	빈도(명)	비율(%)	합계(%)
학습만화 선택기준	공부에 도움이 되는가?	69	23.7	291 (100%)
	관심 있던 지식, 정보를 알려주는가?	122	41.9	
	내용이 재미있는가?	64	22.0	
	글과 그림이 이해하기 쉬운가?	32	11.0	
	기타	4	1.4	

분석결과, ‘관심 있던 지식, 정보를 알려주는가?’ 41.9%, ‘공부에 도움이 되는가?’ 23.7%, ‘내용이 재미있는가?’ 22% 순으로 나타났다. 많은 학생들이 학습만화를 재미나 흥미보다는 관심 있는 지식과 정보를 얻고자하는 선택하고 있음을 알 수 있었다. 실제로 사후 면접에서도 ‘학습’이라는 의미가 ‘지식’, ‘정보’, ‘공부’와 상호관련이 있다고 생각하는 경향이 있는 것과 지식습득의 창구로 인식하고 있음을 확인하였다.

#### 4. 초등학생과 학부모의 학습만화에 대한 교육적 효과 인식

초등학생과 학부모가 학습만화에 대하여 어떤 교육적 효과가 있다고 인식하고 있는지를 첫째, ‘학습만화가 학교수업의 학습효과를 높이는데 도움이 된다.’ 둘째, ‘관심분야의 정보와 지식을 전해준다.’ 셋째, ‘정보문제해결에 도움이 된다.’ 넷째, ‘삶의 지혜를 제공해 준다.’ 등 4가지 질문을 5점 리커트 척도로 분석한 결과는 〈표 9〉와 같다.

〈표 9〉 초등학생의 학습만화에 대한 교육적 효과 인식

구분	많이 도움된다	약간 도움된다	그저 그렇다	거의 도움되지 않는다	전혀 도움되지 않는다	전체
학교수업의 학습효과를 높이는데 도움이 된다	76 26.1%	122 41.9%	62 21.3%	22 7.6%	9 3.1%	291 (100%)
관심분야의 정보와 지식을 전해준다	101 34.7%	129 44.3%	46 15.8%	10 3.4%	5 1.7%	291 (100%)
정보문제해결에 도움이 된다	147 50.5%	86 29.6%	45 15.5%	8 2.7%	5 1.7%	291 (100%)
삶의 지혜를 제공해 준다	77 26.5%	91 31.3%	89 30.6%	27 9.3%	7 2.4%	291 (100%)

분석결과, ‘약간 도움이 된다.’와 ‘많이 도움이 된다.’라고 응답한 비율이 68%, 79%, 80.1%, 57.8%로 ‘정보문제해결에 도움이 된다.’는 응답이 가장 높았으며 다음이 ‘관심분야의 정보와 지식을 전해준다.’는 순으로 높게 나타났다. 대다수 초등학생들이 학습만화를 학교수업과 정보 및 지식 습득, 정보문제해결에 도움이 된다고 인식하는 것으로 나타나 학습만화가 초등학생들의 학업성취와 정보문

제해결에 도움이 되는 학습매체로 인식하고 있음을 확인하였다. 다음으로 학부모를 대상으로 학습만화가 자녀에 미치는 교육적 효과를 알아본 결과는 <표 10>과 같다. 초등학생과 동일한 질문의 내용으로 5점 리커트 척도를 사용하였다.

<표 10> 학부모의 학습만화에 대한 교육적 효과 인식

구 분	많이 도움된다	약간 도움된다	그저 그렇다	거의 도움되지 않는다	전혀 도움되지 않는다	전 체
학교수업의 학습효과를 높이는데 도움이 된다	41 20.2%	71 35.0%	64 31.5%	23 11.3%	4 2.0%	203 (100%)
관심분야의 정보와 지식을 전해준다	58 28.6%	67 33.0%	63 31.0%	11 5.4%	4 2.0%	203 (100%)
정보문제해결에 도움이 된다	59 29.1%	64 31.5%	52 25.6%	25 12.3%	3 1.5%	203 (100%)
삶의 지혜를 제공해 준다	43 21.2%	52 25.6%	74 36.5%	32 15.8%	2 1.0%	203 (100%)

분석결과, '약간 도움이 된다.'와 '많이 도움이 된다.'라고 응답한 비율을 보면, '학교수업의 학습효과를 높이는 데 도움이 된다.'에 55.2%, '관심분야의 정보와 지식을 전해준다'에 62.6%, '정보문제해결에 도움이 된다.'에 60.6%, '삶의 지혜를 제공해 준다.'에 46.8%로 나타났다. 따라서 초등학생들이 학습만화의 교육적 효과에 대해 인식하는 긍정적 인식도에 비교하면 낮은 비율이지만 60%정도의 학부모들이 학습만화에 대한 교육적 효과에 긍정적인 태도와 인식을 가지고 있을 정도로 인식에 많은 변화가 있음을 알 수 있었다. 다만 각문에서 초등학생들은 '학습만화가 정보문제해결에 도움이 된다.'고 하는 항목에 가장 많은 긍정적 인식을 하고 있는 반면, 학부모들은 '관심분야의 정보와 지식을 전해준다'에 가장 많은 긍정적 인식하고 있다. 또 초등학생들은 학습활동에서 파생되는 정보문제해결에 주안점을 둔 반면, 학부모들은 교양학습의 관점에서 학습만화를 인식하는 경향이 큰 것으로 파악되었다. 교육적 효과에 다소의 견해 차이가 있다는 말이다.

다음으로 초등학생과 학부모들에 대한 두 집단의 학습만화에 대한 교육적 효과에 의미 있는 통계적 차이가 있는지를 확인하기 위하여 't 검정'을 한 결과는 <표 11>과 같다. 학부모집단의 5점 리커트 척도의 평균값은 2.93점에 표준편차는 2.61이며 초등학생 집단의 평균값은 3.16점으로 표준편차는 0.889점으로 't 값'이 유의도  $p < 0.05$  수준에서 -2.767점으로 유의미한 것으로 나타났다. 초등학생 집단이 학부모 집단보다 학습만화에 대한 교육적 효과가 있다고 인식하는 긍정적 인식의 차이가 있다고 볼 수 있다. 학습만화에 대한 기존의 유해성에 대한 인식이 많이 해소되었음을 확인할 수 있어 학습만화매체가 교육현장에서 교육적 효과를 견인하는 교수학습매체로 자리매김할 수 있는 가능성이 있음을 보여주고 있다.

〈표 11〉 초등학생과 학부모의 학습만화독서에 대한 교육적 효과 인식 차이

항 목	학부모		초등학생		평균차 (A-B)	t 값
	평균 (A)	표준 편차	평균 (B)	표준 편차		
학습만화독서에 대한 교육적 효과 인식 정도	2.93	2.61	3.16	.889	-0.23	-2.767

\*p<0.05

5. 학습만화 독서가 일반도서로의 확대 및 전이에 미치는 인식

학습만화에 대한 독서행위가 일반도서의 독서행위로 확대되거나 전이되는데 도움이 되는가를 분석한 결과는 〈표 12〉와 같다.

〈표 12〉 초등학생이 인식하는 학습만화독서가 일반도서로의 확대 및 전이

구 분	많은 도움된다	약간 도움된다	그저 그렇다	거의 도움되지 않는다	전혀 도움되지 않는다	전체	평균	표준 편차	평균차 (A-B)	t 값
초등학생 (A)	101 34.7%	129 44.3%	46 15.8%	10 3.4%	5 1.7%	291 (100%)	4.07	.978	0.21	0.589
학부모 (B)	56 25.6%	87 42.9%	42 20.7%	12 5.9%	6 3.0%	203 (100%)	3.86	1.67		

\*p<0.05

초등학생 집단은 전체 291명 가운데 230명으로 약 79%가 학습만화독서가 일반도서의 독서행동으로 확대되거나 전이되는데 도움이 되는 것으로 응답하였다. 또한 학부모집단도 68.5%의 학부모가 학습만화의 독서행위가 일반도서의 독서행위로의 확대 및 전이에 도움이 될 것으로 인식하고 있음을 알 수 있다.

초등학생 집단은 표준편차 0.978점에 평균 4.07점으로 나타났으며 학부모 집단은 표준편차 1.67점에 평균 3.86점으로 초등학생 집단보다는 평균점이 낮게 나타났다. 이에 두 집단 간 학습만화독서가 일반 도서로의 확대 및 전이에 대한 인식에 유의미한 차이가 있는지를 확인하기 위해 집단 간 't 검증' 분석을 실시하였고 검증 결과는 유의수준이 p<0.05에서 유의미한 결과가 나타나지 않아 두 집단 간의 인식차이에는 통계적으로 유의미한 차이는 없으나 두 집단 모두 학습만화가 일반 독서행위로 확대되거나 전이되도록 하는 중계매체의 역할을 수행한다고 인식하고 있음을 확인하였다. 초등학생 집단과 학부모 집단에서 학습만화독서가 일반 도서로 확대 및 전이에 부정적 답변을 보인 응답자를 대상으로 사후에 개별 면담기법을 통해 확인한 결과, 대다수 부정적 응답을 보인 응답자들은 학습만화독서에 과도한 시간을 할애함으로써 학습시간을 효율적으로 관리하지 못하는 피해가 발생하여 학습활동



과 일반 독서에 할애할 시간적 여유가 없다고 응답한 경우가 많은 것으로 확인되었다.

## V. 결론 및 제언

본 연구는 학습만화에 대해 초등학생과 학부모가 어떠한 인식을 가지고 있는지를 분석하기 위해 수행되었다. 구체적으로, 만화에 대한 부정적인 관념을 가지고 성장했던 기성세대의 영향을 비교적 많이 받았을 것으로 추정되는 초등학교 학부모가 가지고 있는 만화에 대한 인식은 어떠한지, 교수학습매체로서의 만화를 접하고 성장해 온 학생들과 인식에 어떤 차이가 있는지, 차이가 있다면 어떤 관점에서 차이가 있는지 등을 파악하였다.

분석결과, 첫째, 만화의 유형에 따라 초등학생과 학부모가 인식하는 학습만화 유형에 다소의 관점 차이가 있는 것으로 파악되었다. 초등학교 학생들의 경우 교과중심 서사만화 34.72%, 학습교양만화 30.28%, 문학작품번안만화 29.09% 순으로 나타나, 자신들이 학교에서 학습하는 교과목명이 포함된 만화를 학습만화의 전형으로 생각하고 있음을 알 수 있었다. 학부모의 경우 학습교양만화 36.3%, 교과중심서사만화 31.2%, 문학작품번안만화 28.7% 순으로 나타났다. 학교수업에 직접 도움이 되는 것보다는 '맹꽁이 서당 시리즈'와 같은 학습만화가 9.7%로 가장 많은 선택을 받을 정도로 일반적인 교양과 관련된 만화 유형을 학습만화로 인식하는 것이 지배적임을 알 수 있었다.

둘째, 초등학생들의 학습만화독서 실태를 분석한 결과, 거의 대부분의 학생들이 학습만화 독서를 경험한 것으로 파악되었다. 전체 학생 가운데 95.5%에 해당하는 279명이 학습만화 독서를 경험한 것으로 나타나, 2011년 국민독서실태 조사에서 초등학생들의 만화 선호도가 높은 것과 교보문고의 이동도서 베스트셀러 가운데 학습만화가 차지하는 비율이 과반 이상으로 나타난 것과 맥락을 같이 하고 있음을 알 수 있었다.

셋째, 학습만화 독서 장소를 조사한 결과 가정에서 독서하는 학생이 가장 많은 것으로 파악되었다. '가정에서 독서 한다'는 응답이 54%로 가장 많았으며 다음이 '학교에서 독서 한다'고 응답한 학생이 25.4%로 많았다. 가정에서 학습만화를 독서하는 학생이 많은 것은 부모들이 학습만화를 교육적 가치가 있는 매체로 인식한 때문으로 보인다. 학교도 같은 맥락에서 이해할 수 있다.

넷째, 학습만화 독서로 주당 얼마의 시간을 할애하는지를 알아본 결과, 학습만화독서 시간이 매우 높게 나타났다. '주당 1-3시간'을 할애하여 학습만화독서를 한다는 응답이 38.5%로 가장 높게 나타났다. 비교적 학습만화를 보지 않는다고 응답한 학생을 제외하면 96%의 학생들이 '주당 3시간', 많게는 10시간 이상 독서하는 것으로 조사되었다.

다섯째, 학습만화 입수방법을 질문한 결과, 대부분 친구에게 빌리거나 학교도서관에서 입수하는 것으로 나타났다. '기타'라고 답변한 응답이 44.7%로 가장 높게 나타났으며 사후 면담을 통해 확인

한 결과 친구들에게 빌린 학습만화가 많았음을 알 수 있었다. '학교도서관을 통해 학습만화를 입수' 하여 독서한다는 응답도 42.6%로 높았다.

여섯째, 초등학생들이 학습만화를 선택하는 기준을 알아본 결과, 관심 있던 지식, 정보를 알려주는 만화를 가장 많이 선택하는 것으로 파악되었다. '관심 있던 지식, 정보를 알려주는가?' 라는 선택 기준에 가장 많은 41.9%가 응답하였으며, '공부에 도움이 되는가?'가 23.7%, '내용이 재미있는가?'가 22%로 나타났다. 학습만화에서 학습이라는 의미를 초등학생들은 지식, 정보, 공부와 결부시켜 이해하고 있음을 알 수 있었다.

일곱째, 초등학생 집단과 학부모집단이 학습만화를 어느 정도 교육적 효과가 있다고 생각하는지를 조사한 결과, 대체로 도움이 된다고 인식하고 있는 것으로 파악되었다. '약간 도움이 된다.'와 '많이 도움이 된다.'라고 응답한 비율이 68%, 79%로 나타나 대다수 초등학생들이 학습만화를 학교수업, 정보와 지식 습득, 정보문제해결에 도움이 된다고 인식하는 것으로 나타났다. 학부모를 대상으로 학습만화가 자녀에 미치는 교육적 효과를 알아본 결과, 초등학생들이 긍정적으로 보고 있는 것보다는 낮았으나, 60%정도의 학부모들이 학습만화의 교육적 효과에 대해 긍정적인 태도와 인식을 가지고 있는 것으로 파악되었다. 초등학생들은 '학습만화가 정보문제해결에 도움이 된다.'는 답변에 가장 높게 응답한 반면, 학부모들은 '관심분야의 정보와 지식을 전해준다'에 가장 많이 응답하였다. 초등학생들은 학습활동에서 파생되는 정보문제해결에 주안점을 둔 반면, 학부모들은 교양학습의 관점에서 학습만화를 인식하는 경향이 큰 것으로 파악되었다.

여덟째, 학습만화독서가 일반 독서로의 확대 및 전이되는데 어느 정도 영향을 미치고 있다고 인식하는지를 알아본 결과, 도움이 된다는 응답이 가장 높았다. 초등학생 집단은 약 79%가 학습만화독서행위가 일반독서의 독서행동으로 확대 또는 전이되는데 도움이 된다고 인식하는 것으로 파악되었다. 학부모집단도 68.5%가 학습만화의 독서행위가 일반독서의 독서행위로 확대 및 전이되는데 도움이 될 것으로 인식하고 있는 것으로 나타났다. 두 집단 간의 인식차이에는 통계적으로 유의미한 차이는 없으나, 두 집단 모두 학습만화가 일반 독서행위로 확대되거나 전이되도록 하는 중계매체의 역할을 수행하는 것을 인식하고 있음이 확인되었다. 초등학생 집단과 학부모 집단에서 학습만화독서가 일반 독서로 확대 및 전이에 부정적 답변을 보인 응답자를 개별면담 기법을 통해 사후검증을 한 결과, 대다수 부정적 응답을 보인 응답자들은 학습만화독서에 과도한 시간을 할애하여 학습만화독서가 이루어지는 경우에 학습시간을 효율적으로 관리하지 못하는 사례를 들어 오히려 학습만화독서가 학습과 일반 독서 활동에 할애할 시간적 여유가 없다고 응답한 경우가 많은 것으로 확인되었다.

앞의 분석을 토대로 제언하면, 첫째, 분석결과에서 보는바와 같이 학생과 학부모들이 인식하는 학습만화의 유형에 대한 인식에 차이가 있다. 경험의 차이(학생은 직접 경험하고 있는 반면, 학부모는 직접경험이 부족함)가 아닌가 한다. 따라서 학생들이 독서지도와 교수 학습에 학습만화를 활용하기 위해서는 학부모의 만화에 대한 이해가 필요한 만큼, 초등학교와 학생들에게 학습만화를 서비스하는

공공도서관 등이 학부모의 이해를 도모할 수 있는 교육과 체험 프로그램을 운영할 것을 제언한다.

둘째, 학습만화를 접한 경험과 학습만화독서를 경험한 초등학생들의 비율이 압도적으로 높다는 점이다. 최근 학습만화의 출간이 증가함에 따라 학습만화를 유행성이 있는 매체로 보지 않고 초등학교 학교도서관 장서구성에 학습만화를 포함시켜 교수학습매체로 활용하면서 학습만화에 대한 긍정적인 인식이 확대된 때문으로 보인다. 따라서 학교도서관은 교과목별 학습부진이나 학습지체이들을 대상으로 교과와 관련된 학습만화를 구비하여 독서흥미 유발과 더불어 학업성취도를 향상시킬 수 있는 견인매체로 적극 활용할 것을 제언 한다.

셋째, 학습만화독서가 교육적 효과를 보이는 것으로 인식하는 비율이 높게 나타났다는 것이다. 학습만화의 출현 초기 교양학습만화로 출발했던 것이 점점 다양한 주제 분야의 학습만화가 초등학교 교과목별로 출간되고, 그러면서 점차 학습만화에 대한 인식이 오락매체로서의 성격보다는 학습 흥미를 유발하는 교수학습매체로 인식되고 있다. 따라서 학교도서관이 주도적으로 나서 학습만화 독서 방법을 학생들에게 교육하여 독서와 교육의 효과를 높일 것을 제언한다.

넷째, 학습만화 독서행위가 일반도서의 독서행위로 확대 및 전이되는데 도움이 된다고 인식하는 비율이 높은 것으로 나타났다는 것이다. 일부 초등학교 도서관에서는 학습만화를 도서관내에서만 대출되는 곳도 있으나 일반 도서를 몇 권 대출할 경우에 학습만화를 한권 포함시켜 대출을 허가하는 도서관이 있는 것으로 파악되어 학습만화를 일반 도서로의 확대 및 전이를 목적으로 활용하고 있는 도서관이 있는 것으로 파악되었다. 이에 학교도서관 등이 나서 학습만화와 일반 도서를 연계하여 학습하는 방법 등을 지도할 것을 제언한다.

따라서 학습만화를 학교도서관의 일반 도서로의 확대 및 전이의 견인 매체로 활용하는 소극적인 차원에서 일반교과교사와 사서교사가 학습부진아와 학습동기가 결여된 학생들에게 학습동기를 견인할 수 있는 매체로 활용하거나 학습내용의 심화 및 학습된 결과의 지식을 가지고 전이효과를 극대화하기 위한 교사, 사서교사, 사서, 그리고 학부모가 학습만화를 교수학습활동에 적극적으로 활용방안을 모색해 보아야 할 것이다.

또한 본 연구를 통해 학습만화독서가 일반 도서로의 확대 및 전이에 대해 도움이 된다고 응답한 초등학생과 학부모가 예상보다도 높게 나타남에 따라 향후 학습만화독서가 학습만화 유형, 학습만화독서의 특성, 학습만화 독자의 특성에 따라 일반 도서로의 확대 및 전이에 영향을 주는가에 관한 실증적 사례연구가 후속될 필요가 있다.

## 참고문헌

- 강현주, 정현선. “학습만화 『초등과학 학습만화 WHY? 시리즈』와 『살아남기 시리즈』의 스토리텔링 방식과 독자 인식에 관한 연구.” 독서연구, 제21호(2009. 6). pp.163-200.
- 권경민. 세계 만화마학론. 서울 : 심포지움. 2009.
- 류반디. “만화의 독서효용성에 관한 연구.” 한국비블리아학회지, 제22권, 제2호(2011. 6). pp. 123-139.
- 문화체육관광부. 2011 국민독서실태조사. 서울 : 문화체육관광부. 2011.
- 박인하. 만화를 위한 책. 서울: 교보문고. 1997.
- 백진환, 한운옥. “학습만화독서지도 및 효과에 대한 실험연구.” 한국비블리아학회지, 제22권, 제4호(2011), pp.213-229.
- 월간 미술, 세계미술용어사전, 서울 : 월간 미술, 2007.
- 이지연. (예비교사를 위한 실제적)교육방법 및 교육공학. 서울 : 서현사. 2008.
- 이형행, 교육학개론(경기 : 양서원, 2012). pp.252-256.
- 임헌태. 만화의 교육적 활용에 관한 연구, 석사학위논문, 연세대학교 교육대학원 국어교육학과. 2000.
- 편집위원회. 세계대백과사전, 미술편 권 9, 서울 : 태극출판사. 1973.
- 최준열, 박주용. “학습만화는 글보다 기억을 향상시키는가?” 교육심리연구, 제26권, 제1호(2012). pp.307-325.
- 한국간행물윤리위원회. 2011 간행물심의 연감. 서울 : 동위원회. 2011.
- McCloud, Scott. Understanding Comics, New York : Kitchen Sink Press, 1994.
- 교보문고 홈페이지. <<http://www.kyobobook.co.kr/index.laf?LINK=NVS>> [인용 2012. 4. 29].
- 대한출판문화협회 홈페이지. <<http://www.kpa21.or.kr/>> [인용 2012. 2. 15].
- 동아일보. “학습만화 찬반양론.” 1985년 1월 25일자.  
<<http://newslibrary.naver.com/viewer/index.nhn?articleId=1985012500209207002&edtNo=2&printCount=1&publishDate=1985-01-25&officeId=00020&pageNo=7&printNo=19481&publishType=00020>> [인용 2012. 6. 15].
- doopedia 홈페이지. <<http://www.doopedia.co.kr/search/encyber/totalSearch.jsp?WT.ac=search>> [인용 2009. 1. 5].
- 서울신문. “K-코믹스 신한류 이끈다. (5) 교양·학습 만화를 말한다.” 2012년 5월 21일자.  
<<http://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20120521018005>> [인용 2012. 5. 21].