

노인 만화콘텐츠 창출 : 성교육 만화를 중심으로

Creating Cartoon Contents for the Aged
: with Special Reference to 'Sex Education' Cartoon

권경민
남서울대학교 애니메이션학과

Kyung-Min Kwon(kwonkm@nsu.ac.kr)

요약

노년기의 활동 가운데 성(性)생활은 매우 중요한 활동임에도 불구하고 지금껏 우리 사회의 유교적 가치관과 노인에 대한 선입견으로 무시되어 온 것이 사실이다. 노골적인 성행위의 노출, 몇 번의 등급보류로 화제가 되었다가 결국 18세 이상 관람가로 결정된 “죽어도 좋아”라는 영화도 노인의 성에 대한 일반인들의 시각을 단적으로 보여주는 예이다. 이런 이유로 노인의 성은 은밀한 곳에서 노골적으로 표면화되어 노인들의 어린이 성추행이나 성범죄, 공원 내 불법매춘 등이 자주 매스컴에 오르내리고 있으며, 노년기의 성을 인정하지 않는 사회문화 분위기로 인해 현실적으로 고통 받는 노인들이 증가하고, 이는 노년의 만족스런 삶의 질 저하에 중요한 요인으로 작용하고 있다. 이와 같은 상황 속에서 만화콘텐츠는 노년기 성교육을 위한 가장 적절한 교구로 활용될 수 있다. 만화콘텐츠의 오락적 기능과 장르적 특성은 대상 노인들에게 성에 대한 이해를 보다 자발적이고, 쉽게 전달할 수 있으며 간접체험에 따른 동기 유발과 효과적인 활동을 위한 교구로서 기능할 수 있다.

■ 중심어 : | 노인 만화콘텐츠 | 性 | 교육 | 교재 |

Abstract

Despite the importance of sexual life of the aged, it is almost disregarded due to the Confucius value system and bias. The common people's view on the sex of the aged was clearly demonstrated by their attitude toward a movie entitled "I love it though I might die" which was determined "18 Age over" being awareness of its explicit sexual intercourse and several lied on the discussion. For this reason, the sex of the aged is clandestinely revealed and uses to receive publicity for sexual assault for children, sexual crime, and illegal prostitution in parks. And social atmosphere that prevents open discussion of the sex of the aged increases in the number of suffering aged in reality, and it causes the decrease of life quality of them. In this circumstance, cartoon contents can be perfectly used for sex education for them. Entertainment character and genre character of cartoon contents can deliver the understanding of sex rather voluntarily and easily to the aged and it can be used as a tool to motivate by indirect experience and to enhance efficient understanding.

■ keyword : | Cartoon Contents for the Aged | Sex | Education | Teaching Material |

* 이 논문은 2010학년도 남서울대학교 학술연구비 지원에 의하여 연구되었음.

접수번호 : #110302-013

접수일자 : 2011년 03월 02일

심사완료일 : 2011년 03월 17일

교신저자 : 권경민, e-mail : ai4min@paran.com

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

최근 평균수명이 늘고 노인 인구가 증가하면서 노년기의 삶의 질에 대한 관심이 높아지고 있다. 또한, 의학이 발달하고 영양상태가 좋아지면서 과거에 비해 젊고 정력적인 노인들이 증가하고 있다. 최근 들어 ‘노인의 성(性)’에 대한 담론들이 조심스럽게 이루어지고 있으며, 주체가 되는 노인들 역시 건강한 성생활을 즐기거나 하는 인식의 변화를 보이고 있다. 웹툰 연재에서 시작해서 연극, 영화화로 제작된 강풀의 “그대를 사랑합니다.”에서도 노인들의 사랑과 이성에 대한 관심이 표현되어 큰 공감을 불러일으켰다.



그림 1. 강풀 <그대를 사랑합니다> (2007)

또 하나의 만화로 스포츠 신문 굿데이에 연재되었다가 단행본으로 출판된 윤태호의 <로망스>가 있다. 이 만화는 마치 노망(老妄)기가 보일 듯 말 듯 행동하고 말하는 여러 노인들의 소소한 일상생활을 소재로 구성되는데, 만화비평가 이명석은 만화 <로망스>를 ‘한국 최초의 본격 노인 개그만화’로 평가하고 있다. 그는 특히, <로망스>에 등장하는 노인들의 성생활 묘사에 대해 “가끔씩 등장하는 노인들의 미화되지 않은 잠자리 묘사는 가히 <로망스>의 백미라고 생각된다. 우리 사회에서 노인의 성생활은 상당한 금기의 영역이었는데, 그것은 체면과 예의 때문이기도 하지만, 웬지 추해 보인다는 고정관념 역시 상당한 원인이 되었을

것이다. 윤태호는 이 부분을 과감히 만화 속에서 드러내 다른 어느 곳에서도 볼 수 없는 장면을 펼쳐낸다.”라고 서술하고 있다.¹



그림 2. 윤태호 <로망(老妄)스> (2002)

만화표현에 대해 보다 자유로운 일본의 경우, <로망스>와 비슷한 소재의 노인 개그만화를 몇 편 찾아볼 수 있다. 이가라시 미키오(いがらしみきお)의 <노보루군들>(講談社, 1993, 국내 미발간)은 양로원에 사는 노인들의 생활을 코믹하고 리얼하게 담고 있으며, 야스이 유우이치(安井雄一)의 <스즈키>(講談社, 1999, 국내 미발간)는 동네 노인들의 바보스런 일상을 귀여운 개 한 마리와 대조시켜 코믹하게 그려내고 있다. 일본에서 출판된 노인만화의 내용이 비교적 유교적 가치관이 강한 한국에서 자칫 폐륜으로 지적당할 수 있는 여지가 있기 때문에 국내판 발간이 어려웠지 않았나 생각할 수 있다.

노골적인 성행위의 노출, 몇 번의 등급보류로 화제가 되었다가 결국에는 18세 이상 관람가로 결정된 “죽어도 좋아”라는 영화도 노인의 성에 대한 일반인들의 시각을 단적으로 보여주고 있다. 이런 이유로 노인의 성은 은밀한 곳에서 노골적으로 표면화되어 노인들의 성범죄는 법무부 조사결과, 1996년 91명에서 2005년 430명으로 4.7배 이상 증가했으며, 공원 내 불법매춘 등에 따른 성병감염 등의 문제가 심심치 않게 매스컴에 오르내리고 있다. 이처럼 노년기의 성을 인정하지 않는 사회문화적 분위기는 현실적으로 노인들의 삶을 고통스럽게

1 이명석, 『로망스』 깊이 읽기: 노인들의 밥상에서 훑쳐낸 반숙 웃음탕, 2002

하며 노년의 만족스런 삶의 질 저하에 중요한 요인으로 작용하고 있다.

이와 같은 상황 속에서 만화콘텐츠는 노년기 성교육을 위한 가장 적절한 교구로 활용될 수 있다. 만화콘텐츠의 오락적 기능과 장르적 특성은 대상 노인들에게 성에 대한 이해를 보다 자발적이고, 쉽게 전달할 수 있으며 간접체험에 따른 동기 유발과 흥미로운 활동을 위한 교구로서 기능할 수 있다. 물론 일반인을 대상으로 제작된 강풀의 “그대를 사랑합니다”처럼 단순히 노인들을 주인공으로 하는 일반만화 콘텐츠와 구분해서 노인 성교육을 위한 전문만화 콘텐츠를 개발이 필요하다.



그림 3. <죽어도 좋아> (2002)

시각자료의 기능은 동기부여, 비언어 자극, 언어적 단서 이외의 단서 제공, 학습자에게 대상과 움직임, 사건과 관계에 관한 정보를 주고 문맥을 새롭게 만들어낼 수 있는 기능과 문맥에 대한 설명을 제공하는 기능 5가지로 정리할 수 있다². 만화는 특유의 오락성으로 콘텐츠에 대한 관심유발과 독서활동에 대한 동기부여가 가능하고, 글과 그림의 연속을 통하여 비언어 자극과 언어적 단서 이외의 단서들을 제공한다. 또한 만화는 스토리가 전개될수록 다양한 그래픽기호들의 제시를 통해 문맥에 따른 정보를 제공한다. 이러한 만화의 특징은 단순히 이미지만을 제공하는 회화, 사진, 일러스트레이션과 구별될 수 있으며, 수동적 수용을 요구하는 동영

상과는 달리 교육대상의 연상능력과 인지능력에 따라 적극적인 독서활동을 가능하게 하는 효과적인 교구라고 생각된다. 본 연구에서는 만화의 교육적 기능과 노년기의 특성을 파악하여 노인 성교육 교재로서 만화콘텐츠 창출 필요성을 고찰하고자 한다.

2. 현대 노년기 성의 의미와 실제

‘2008 복지부 노인실태조사’에 따르면 65세 이상 노년층은 성생활에 대해 여성의 25~45%, 남성 50~80%가 ‘중요한 편’이라고 응답했다. 또, 응답노인의 50.3%가 ‘성생활을 하고 있다’고 답했다. 또한 노년층의 56%는 ‘성생활이 필요하다’고 인식하며 성지식과 성태도 점수가 높을수록 성행위를 많이 하는 것으로 나타났다고 한다. 또한, 2008년 9~10월, 용인시 노인복지관을 이용하는 노인 325명(평균연령 71세)을 대상으로 ‘노인의 성생활조사’ 결과, 최근 노인의 성인식이 과거에 비해 매우 개방된 것으로 나타났다. 남자의 경우, ‘비록 몸은 늙어도 마음은 항상 간절하다’는 대답이 79.6%로 가장 높게 나타났으며, 여성노인의 31.6%가 ‘나이가 들어서도 성적 능력을 유지하기 위해서는 성생활을 자주 해야 한다’고 답해 지속적인 성관계가 부부생활에 필요하다는 의견을 제기했다³.

이처럼 성(性)은 생식의 기능이나 성교의 개념에 국한되는 것이 아니라, 만족감, 친밀감, 따뜻함, 즐거움과 같은 감정을 포괄적으로 포함하며, 노년기의 성욕 역시 성적 능력의 유무와 상관없이 신체적, 정신적 차원의 기본적인 욕구이므로 노인들의 보다 만족스런 삶의 질 향상을 위해 반드시 유지되어야 하는 것이다. 하지만, 인간은 사회적 존재이기 때문에 자신이 살아가는 사회의 문화적 규정에 영향을 받고 있으며, 그 사회의 가치 규범에 따라 행동하게 된다. 노인의 성 행동 역시 노인의 성을 바라보고 규정짓는 사회의 가치관에 따라 영향을 받게 되는데 한국의 경우, 오랫동안 유교사상의 영향으로 성에 대해 폐쇄적인 사고방식을 갖고 있으며, ‘노인’은 공경해야 할 윤리적 존재로 여겨 노인의 성에 대한 인식이 부정적이라고 해도 과언이 아니다.

² 김미선, “만화를 활용한 협동어휘 학습활동이 한국 고등학생 영어학습자의 어휘학습에 미치는 영향”, 이화여대 교육대학원 석사학위논문, 2008, p.11

³ 천안시, 노인의 성(性), 정년은 없다, 2009

II. 노인 성교육의 이해와 필요성

충청남도 노인보호 전문기관 사이트에 실린 백석대학교 최영숙 교수의 글을 보면, “노인의 성은 이제 우리의 현실로 오는 2020년 이면 노인 인구의 비율이 14%를 넘어서는 초고령 사회로 접어들고 우리사회는 유교적인 관념 때문에 노인들이 성에 대해 잘 거론하지 않고 있다”며 “노인의 성 고독감은 고령사회에서 가장 심각한 문제로 노인인구의 증가와, 독거노인의 증가로 성적 욕구를 해소하기 힘든 노인층 인구는 늘어났지만, 사회적으로 ‘노인의 성’은 음지에 가려져 있고, 마땅히 해소할 방법은 찾기 힘든 상황”이라고 말했다. 또 “나이가 들면 성기능이 사라지고 성에 대한 관심도 줄어든다는 것은 편견이고, 가장 오랫동안 유지되는 능력중의 하나가 성기능”이라며 “노인들의 대다수는 부부이건 독신이건 성생활을 즐겨야 하고, 또한 성생활이야말로 행복한 노후의 가장 중요한 요소”라고 강조했다⁴.

또한, 건강한 노년기 성생활을 위한 분위기가 확산되면서 여러 지자체를 중심으로 구체적인 방안이 논의되고 있으며, 경로당과 노인복지시설 등을 중심으로 노인들을 위한 성교육이 실시되고 있다. 예를 들면, 천안시 보건소의 경우, 노인복지기금을 활용해 전국에서 최초로 노인 성교육 프로그램이 진행되었고 2181명이 참여했다. 그 결과, 노년기의 당당한 성이 공론화되는 계기가 되었으며, 노년기의 신체적, 정신적, 사회적 성에 대한 이해를 도왔다는 평가를 받았다⁵.

노년기 성교육을 위해서는 기본적으로 첫째, 노인 성교육 전문 인력을 양성, 둘째, 노년기 성교육 프로그램의 개발 및 활성화, 셋째, 노인 성생활 지침서 개발 등이 요구된다.

III. 노인을 위한 ‘만화콘텐츠’의 가능성

1. ‘노인만화’의 정의

‘노인만화’를 언어적인 차원에서 보면, 다음과 같이 세 가지로 정의할 수 있다. 첫째, 노인을 대상으로 하는 만화, 둘째, 노인이 제작한 만화, 셋째, 노인이 등장하는 만화인데, 본 연구에서는 노인을 대상으로 하는 만화를 ‘노인만화’로 규정하여 성교육을 위한 만화콘텐츠로서의 가능성을 분석해보고자 한다. 우선, 독서 대상이 되는 노년기 독자의 성격 특성을 살펴보면 다음과 같다⁶.

- (1) 신체적 질병, 배우자와 친구의 죽음, 경제사정의 악화, 사회에서의 은퇴, 가족으로부터의 소외와 고독감 등으로 인해 우울감이 증가한다.
- (2) 자신의 사고와 감정에 의해 사건을 판단하고 타인에 대해 수동적인 자세가 된다.
- (3) 남성은 의존적이고 유해지는 반면, 여성은 공격적이고 권위적으로 변하는 등 성 역할에 대한 지각이 변화한다.
- (4) 오래된 사물을 통해 과거를 회상함으로써 편안함을 얻게 되므로 손때 묻은 물건에 집착한다.
- (5) 자기주장이 강해지고 고집이 세어진다.
- (6) 신체적, 경제적 능력의 감소로 사회에 대해 심리적 의존성이 생긴다.

2. 만화콘텐츠의 교육적 효과

다른 매체와 달리 만화의 가장 큰 특징은 읽는 것하면서 동시에 보는 것이라는 점이다. 이러한 만화의 고유한 특성을 교육적 효과에 연결시켜 활용하고자 하는 주장은 더 이상 새로운 것이 아니다. 교육현장에서도 만화의 교육적인 요소를 의식한 교재가 왕성하게 개발되고 있으며 효과를 적용한 교수법 개발이 여러 각도에서 이루어지고 있다.

허형심(2007)에 의하면, 만화는 정보전달력이 뛰어나고 재미가 있는 만화는 교육자료 매체로 개발하여 학생들에게 수업자료로 제공할 경우 학업집중력을 높이는 교육적 기능을 할 수 있다고 서술되어 있다⁷. 비슷한 주장으로, 사카모토 이치로(坂本一朗, 1964)는 만화는 지적 내용을 알기 쉽게 전달할 수 있기 때문에 추상적 이

4 충청남도 노인보호 전문기관 사이트 문서,
http://www.cn1389.or.kr/participation/p_01.htm?id=46&offse=&mode2=&key=&keyword=&mode=view&num=41
 5 <http://blog.naver.com/pcmaya/20097878466>

6 류종훈, 노인교육의 이론과 실제, 학문사, 2002, p.313
 7 허형심, “만화의 조형언어에 기초한 만화 그리기 지도방안 연구: 초등학교 5학년을 대상으로”, 청주교육대학교 교육대학원 초등미술교육전공, 석사학위논문, 2007, pp.15-16

미지 형성의 심리과정을 생략해서 기존의 이미지를 제공하기 때문에 정신적인 수고를 덜 수 있다고 한다. 덧붙여, 만화는 연속성과 요약성이라는 특징을 가지므로 한 장에 표현된 움직임과 변화는 내용을 극적으로 전개할 수 있으며 중요한 부분을 강조하고 그다지 중요하지 않은 부분을 요약적으로 줄거리를 이해시키는데 적합하며, 학습자에게 친근감을 준다고 주장했다⁸.

문화예술교육 측면에서도 만화에 애니메이션을 활용한 다양한 교육이 이루어지고 있다. 특히, 감상수업에서는 다양한 만화작품을 통해 작품 속 성격이 다른 캐릭터에 자신의 감정을 이입시켜 여러 모습의 인생을 살아볼 수 있는 기회를 가질 수 있으며 이러한 활동은 스스로가 자신의 모습을 되돌아보게 하는 자아성찰의 기회를 준다. 노년기의 성격의 특성을 보면, 노령으로 인하여 신체적인 기능뿐만 아니라 뇌의 인지기능도 노화 작용을 일으킴으로써 심리적인 위축을 가져오는데, 만화에 등장하는 인물들의 인생에 대한 간접체험을 통해 노인 자신들의 인생에 대한 회상을 하게 되며 긍정적인 태도를 가질 수 있다.

3. 노인 대상 만화콘텐츠의 구성요소

만화는 과장과 생략이라는 표현적 특징으로 회화나 사진 등과 같은 실사이미지보다 의미전달이 명료하다. 이는 인지, 사고 능력이 노화된 노인들이 정보를 보다 수월하게 받아들일 수 있는 조건이 된다. 그러나 앞에서 언급했듯이 노년기 성격의 특징 가운데 하나가 자신의 사고와 감정에 의해 사건을 판단하므로 이러한 특성을 고려하여 '노인만화'에 표현된 형상들은 생물학적, 개념적, 사회적 의미에서 노인들이 이해 가능한 수준으로 제공되어야 한다. 노인들에게 친숙한 대상물을 형상화할 경우, 장면전환에 따른 시점 변화 등에 대해서는 이해가 가능할 거라 기대할 수 있지만, 친숙하지 않은 대상물을 형상화할 경우에는 일정한 방향성의 시각을 일관되게 제시하고 전개하는 것이 효과적이다.

만화에서는 만화가가 만들어낸 다양한 기호들에 의해 만화커뮤니케이션이 성립되고 있다. 만화는 그림과 글과 컷의 전개로 메시지를 전달하는데 만화에서의 메

시지는 만화가의 발상과 의도에 따라 만들어진 것으로 만화기호, 등장인물의 행동, 표정, 만화語(대사, 나레이션, 오노마토펬) 등으로 표현되고 있다⁹. 이처럼 만화는 항상 여러 요소가 함께 제공이 되기 때문에 독자는 글과 그림, 그림문자 등 다양한 만화구성 요소의 도움으로 복합적인 이해를 할 수 있다. 또한, 만화기호들은 독자의 인지와 깊게 관련되어 있어 감정의 시각화에도 큰 역할을 하고 있다. 이러한 특징으로 만화는 노년기의 독자에게 다른 매체에 비해 의미과약이나 심상의 전달이 용이할 것으로 생각된다.

만화 장르 고유의 특징은 연속된 칸의 나열로 이루어지는 연상 작용을 들 수 있다. 글과 그림이 연속된 칸에 나열됨으로써 등장인물의 심리적 변화와 행동, 장소의 변화, 시간의 흐름 등을 전개하며 독자는 자연스럽게 자발적으로 연상을 하며 만화독서에 참여하게 된다. 원래 '연상(association)'이란, 어떤 대상에 대한 유사성과 인접성을 근거로 한 사물의 심적 작용을 다른 사물에 투영해 새로운 심상을 불러일으키는 것을 뜻한다.¹⁰ 인간은 어떠한 자극을 받았을 때 과거의 기억에 기초하여 연상을 하게 되는데, 물체를 지각하는 것은 과거의 그 물체에 대한 인식을 되살리는 것이고, 모든 사고, 학습 등도 이러한 연상 작용에 의하여 가능한 것이다. 또한 연상은 상상에 의해서 떠오르는 우연하고 단편적인 사물이나 사건의 이미지를 다듬거나 재구성하여 하나의 의미 있는 형태로 조직 창조하는 것을 의미한다.¹¹

노인의 연상과 사고(思考) 역시 지각적 경험에서 비롯된다. 사고는 연상을 유도할 수 있고, 연상은 사고를 유도할 수 있기 때문에 시각 정보 제공은 시각적 사고의 원천이 된다. 노년기 수준의 연상과 사고를 통하여 만화콘텐츠를 이해하기 위해서는 칸에 의한 연상의 내용이 노인의 기억의 한계 내에서 구성해야 한다. 또한, 만화의 구성에 있어 주제와 소재, 문자와 기호의 분량 제한, 만화 이미지의 스타일 표현과 페이지의 칸 구성 등은 노인의 특성에 맞춰 고려하도록 한다. 노년기에 나타나는 노안(老眼)과 같은 신체 건강 특성 및 언어,

9 권경민, 기호학적 만화론, 심포지움, 2007, p.56

10 위키백과(<http://ko.wikipedia.org>)

11 윤정주, "연상개념을 통한 초등학생의 회화 표현 연구", 한양대학교 교육대학원 석사, 2003, p.8

8 坂本一朗, "學習漫畫のあり方", 児童心理, 1964, 第18号

정서 및 사회 행동적 특성 역시 만화콘텐츠 제작에 함께 고려되어야 한다.

IV. 노인 성교육 만화콘텐츠 구성 예

1. 내용

성에 대한 교육을 목적으로 제작되는 만화이지만, 노인이 주의집중력과 단기 기억 영역에서 많은 어려움을 가지고 있다는 점을 고려하여 의학적 용어의 과다 사용이나 긴 설명을 갖춘 서술 형식 만화보다는 친근한 소재와 주제 선택하여 정서적인 공감을 가질 수 있는 내용을 갖추는 것이 중요하다. 불가피하게 일상생활에서 친근하지 않는 용어나 상황을 작품 속에서 새롭게 접하게 되는 경우 최대한 반복적으로 제시하도록 한다. 또한 내용 전개의 이해를 돕기 위하여 중요한 단서들에 방해가 될 만한 요소들을 제거하여 구성하며, 중요한 단서들의 분량을 제한하여 기억에 용이하도록 한다.

1.1 작품의 분량

노인이 되면 젊은 시절에 비해 노안(老眼)이 생겨 시력이 떨어지는 경우가 대부분이다. 따라서 한 페이지 안에 들어갈 수 있는 칸과 그림의 양은 일반적인 만화에 비해 적게 구성해야 한다. 일반인을 대상으로 한 만화처럼 치밀한 묘사와 작은 그림들이 채워진 여러 개의 칸들이 페이지에 꽉 차있다면 만화 읽기에 어려움을 겪기 때문이다. 한 페이지 당 칸의 분량은 보통 2~4개 정도, 많은 경우 5개를 넘지 않도록 구성한다. 이렇게 구성된 만화의 전체 분량은 노인이 집중할 수 있는 시간을 고려하여 제작한다.

1.2 문자와 기호 제한

만화에서 대사나 나레이션 등을 이용하여 내용을 전개시키는 것이 일반적이지만 노인에게 문자 위주의 내용 전개는 적절하지 않으므로 글의 분량을 제한하면서 그래픽 이미지들과 상호의미 보완을 통해 메시지가 전달될 수 있도록 하는 것이 바람직하다. 이야기의 전개를 대사나 나레이션 등 문자에 의존하는 경우 적은 양

의 이미지로 빠르게 내용을 전달할 수는 있으나, 노년기의 지적 능력을 고려하여 적절한 분량의 글과 그림을 효과적으로 배분하여 쉽고 편안하게 내용을 이해할 수 있도록 해야 한다. 노인을 위한 만화에서는 문자가 완전히 배제된 상태에서도 내용을 짐작하여 이해할 수 있을 정도의 수준으로 구성하는 편이 바람직하다.

2. 형식

2.1 만화 이미지의 표현

노인이 이미지에 보이는 흥미는 성장 발달 측면, 흥미, 경험에 따라 개인차가 있기 때문에 어떤 이미지를 선호한다고 확립시켜 말할 수는 없다. 흑백의 만화보다 색상을 칠한 만화가 이미지 전달에서는 용이하지만 색이 너무 강조되거나 부적절하여 내용 전달에 방해가 되거나, 작가의 개성이 너무 강조되어 지나치게 독창적인 색상을 사용하는 것은 배제해야 한다.

만화에서 색상은 등장인물의 색상과 배경의 색상 두 가지로 구분할 수 있는데, 각 칸의 장면에서 독자들이 가장 주의를 집중해야 할 대상이 무엇인지에 따라 색상의 채도와 명도, 강도 등을 조절할 수 있다. 주어진 장면의 의미를 고려하지 않고 무조건적으로 완성도만을 고려한 채색은 오히려 작품의 감정몰입을 떨어지게 하는 요인이 될 수 있다.

2.2 페이지의 칸 구성

만화는 한 페이지 안에 여러 개의 칸들이 하나의 화면을 성립한다. 노인을 위한 만화에서는 사고와 연상능력을 고려하여 칸과 칸 사이의 내용 전개 유형과 칸의 개수, 배열된 형태 등을 적절하게 조절하도록 한다. 칸과 칸 사이의 내용 전개의 유형의 경우, 스킷 맥클라우드(Scott McCloud)가 분류한 6가지의 칸에 의한 연상 유형¹²⁾을 참고하여 순간이동, 동작 간 이동, 소재 간 이동 등 수용자의 지각적 경험의 범위에서 연상과 사고가 가능한 형태로 구성하는 것이 바람직하지만, 필요성에 따라 장면 간 이동과 양상 간 이동을 이용한 내용 전개도

12 스킷 맥클라우드는 저서 『만화의 이해』에서 칸에 의한 연상 유형에 대해 순간이동, 동작 간 이동, 소재 간 이동, 장면 간 이동, 시점 간 이동, 무관계 이동 6가지로 분류함.

인식의 전환을 위한 워크숍의 확대 등에 대한 움직임이 조심스럽게 이루어지고 있다.

만화콘텐츠의 오락적 기능과 장르적 특성은 노인들에게 성에 대한 이해를 보다 자발적이고, 쉽게 전달할 수 있으며 간접체험에 따른 동기 유발과 효과적인 활동을 위한 교구로서 기능할 수 있다. 물론 일반인을 대상으로 제작된 만화콘텐츠를 노인 교육현장에 그대로 적용하는 것은 적절하지 않다. 일반인을 대상으로 제작된 만화는 기본적으로 독자가 문자를 해독하는 것을 전제로 구성되며, 칸에 의한 연상활동 역시 지각과 인지, 사고 능력에서 노화되어 불편함을 겪는 노인의 수준을 고려한 것이 아니기 때문이다.

향후, 노인 성교육 만화콘텐츠 개발 연구에 이어 제작된 만화콘텐츠의 활용 및 효과에 대해 연구하고 검증할 예정이다. 덧붙여, 개발된 노인 성교육 만화콘텐츠가 피상적인 결과물에 머물지 않도록 그 활용성을 높이기 위해서는 개발 과정에서 노년기 독자들과 충분한 의사소통이 필요할 것으로 사료된다.

참 고 문 헌

[1] 권경민, *기호학적 만화론*, 심포지움, 2007.
 [2] 김미선, *만화를 활용한 협동어휘 학습활동이 한국 고등학생 영어학습자의 어휘학습에 미치는 영향*, 이화여대 교육대학원 석사학위논문, 2008.
 [3] 류중훈, *노인교육의 이론과 실제*, 학문사, 2002.
 [4] 스킷 맥클루드, *만화의 미래*, 시공사, 2001.
 [5] 윤정주, *연상개념을 통한 초등학생의 회화 표현 연구*, 한양대학교 교육대학원 석사학위논문, p.8, 2003.
 [6] 천안시, *노인의 성(性), 정년은 없다*, 2009.
 [7] 하형심, *만화의 조형언어에 기초한 만화 그리기 지도방안 연구: 초등학교 5학년생을 대상으로*, 청주교육대학교 교육대학원 초등미술교육전공, 석사학위논문, pp.15-16, 2007.
 [8] 坂本 一朗, “學習漫畫のあり方”, 兒童心理, 第18号
 [9] 위키백과(<http://ko.wikipedia.org>).

[10] 충청남도 노인보호 전문기관 사이트 문서
http://www.cn1389.or.kr/participation/p_01.htm?id=46&offse=&mode2=&key=&keyword=&mode=view&num=41
 [11] <http://blog.naver.com/pcmaya/20097878466>
 [12] 윤태호, *로망(老妄)스*, 애니북스, 2002.
 [13] いがらしみきお, *のぼるくんたち*, 講談社, 1993.
 [14] 安井雄一, *スズキ*, 講談社, 1999.

저 자 소 개

권 경 민(Kyung-Min Kwon)

정회원



- 2004년 3월 : 일본 學習院大學 大學院 人文科學研究科 졸업 (문학박사)
- 2009년 3월 ~ 현재 : 남서울대학교 애니메이션학과 교수
- 현재 : 한국만화애니메이션학회 출판콘텐츠이론분야 이사

<관심분야> : 만화, 기호학, 문화, 노인복지