

만화의 창의성과 감성지능의 상관관계에 대한 연구

A study on Correlation of Creativity with Emotion Question in Cartoon

최미란

전북대학교 디자인제조공학과

홍찬석

전북대학교 산업디자인학과

Key words: Creativity, Emotion Question, Cartoon, Correlation

1. 연구의 배경

창의성과 감성의 교육에 있어서 만화의 접목은 자기표현과 다양한 사고능력, 창의성과 감성요소들을 개발하기 위한 학습으로 적합하다. (이상혜, 2004)는 만화적 표현과 창의성과의 상관관계 분석에서 깊은 정적 상관이 있음을 말하며 만화의 표현이 창의성과 관계성이 있다고 하였다. (황은아, 2003)는 감성지능은 예술교육을 통해서 효과적으로 개발될 수 있다고 말하였다. 즉 만화는 학습으로 수용하는 학습자에게 있어 창의성신장과 감성 개발이라는 목표에 도달할 수 있는 효과적인 학습과목이다. 창의성과 감성에 대한 관계에 대해 박선재(2009)는 창의적 아이디어는 어느 날 갑자기 튀어나오는 것이 아니라 꾸준히 자기 훈련, 노력, 감성적 사고에서 나온다고 볼 수 있으며 창의적인 요소의 결과는 흥미와 자극, 관심 등과 같은 감성적인 특성을 가지고 있다고 말하며 이것은 창의성이란 감성적인 사고와 함께 공존되며 함께 개발할 수 있음을 말하고 있다.

2. 연구목적 및 필요성

일반적으로 창의성의 요소라는 영역은 그 범위와 종류, 창의성 측정대상에 대한 개인차 등 창의성에 대한 시각의 차이의 문제로 창의성을 측정하기 위한 다양한 요소 개발을 위한 연구가 시도되고 있지만 단일한 창의성평가 요소로 정의하여 말하기는 힘들다.

감성은 만화교육에 있어서 학습자의 감정인식에 대한 표현과 감정이입을 통한 간접적 경험을 바람직한 방향으로 이끄는 감성교육에 도움이 되는 만화활동을 개발하는 연구가 시도 되고 있으며 이는 창의성과 더불어 감성지능을 추구하는 학습의 가치가 인정되고 있음을 나타낸다. 따라서 본 연구는 다양하고 새로운 관심을 받을 수 있는 만화의 창의성 개발을 위해서는

감성지능의 접근이 반드시 필요하다는 전제하에 시작되었으며 예술교육 중 만화학습을 통한 ‘창의성’과 함께 서로 영향을 주고받는 ‘감성’의 선행연구의 문헌정리를 통해 두 영역의 관계성을 조사한다. 또한 학습자의 자기 보고식 감성지능평가와 전문가들의 학습자에 대한 만화표현의 창의성평가를 통해 두 영역의 관계를 각각의 평가요소로 비교·분석하며 관계성 결과를 나타내어 이 후 두 영역을 함께 개발시키는 만화커리큘럼개발의 기초 연구로써 사용하는데 그 목적이 있다.

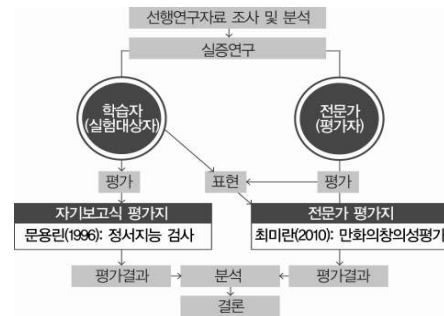


그림 1. 연구의 프로세스

3. 감성지능

골먼(1995, Goleman)의 “IQ 보다 EQ 가 중요하며, EQ 는 학습을 통해 개발할 수 있다” 는 이론이 발표된 후 감성지능 개발 학습의 중요성을 인식할 수 있는 계기가 되었으며 이것은 인지능력 즉, IQ 위주의 지식교육과 함께 EQ 를 중심으로 하는 정서교육의 중요성을 말해주고 있다.

3.1. 감성지능요소

감성이란 느낌을 받아들이는 성질, 자극이나 자극의 변화를 느끼는 성질이라고 말할 수 있으며 학자들의 견해와 시각에 따라 그 요소는 다양하게 나타난다.

학자	요소	자기인식 자각	자기 규율	동기 부여	감정이입 공감	대인 관계	타인감성 인지	자기감정 조절	충만	긍정성 낙관성
(Salovey & Mayer, 1993)		•		•		•	•	•		
Goleman(1995)		•	•	•		•	•	•		
문용린(1996)		•	•	•		•				
장정애(1998)					•			•	•	•
이병래(1997)		•				•		•		
오숙영(1997)		•			•	•		•	•	•

그림 2. 감성지능요소의 종류

3.2. 감성지능과 창의성

다양한 학자들의 감성과 창의성의 평가에 대한 언급은 감성은 창의성에 영향을, 창의적 발상에는 감성적 성향이 서로에게 영향을 미치는 특징을 가진 것으로 볼 수 있다.

학자	내용	감성과 창의성의 영향
Geenacr (1957)		창의적인 예술가들이 특별한 수준의 감수성에 대한 생물학적 성향을 지니고 있다.
Sundararagan		예술가들이나 그 외 다른 창의적인 사람들에게 찾아볼 수 있는 감수성을 창의성의 성격상의 상관물로 여겨지는 개방성과 연계함.
Stein		창조성과 인수학적 감수성간의 연관성을 나타내주는 세가지 경험적 연구를 인용하며 감정이입, 감동, 예술적 스타일 등 과의 관련성에 대해 언급함.
박선재(2009)		감성은 창의성에 영향을, 창의적 발상에는 감성적 성향이 서로에게 영향을 미치는 특징을 기침

그림 3. 감성과 창의성의 관계

4. 창의성과 감성지능의 상관관계 연구

4.1. 실험개요

본 연구는 2010년 3월부터~12월까지 만화학습을 지도 받았던 초등학교 고학년 38명을 대상으로 감성평가방법은 언어적 평가 중 자기 보고식 질문지인 문용린의 정서지능 검사를 이용하였고 창의성 평가지는 최미란의 만화의 창의성 평가를 사용하였다. 먼저 실험자의 만화학습에 대한 감성지능평가의 상관관계를 분석하였으며 이후 실험자인 초등학생의 칸 만화표현을 통한 감성지능평가와 전문가의 창의성 평가에 대한 각각의 선호도를 기준으로 상위그룹과 하위그룹의 평가 요소에 대한 분석을 하였다.

4.2. 실험 결과

4.2.1. 감성지능평가 결과

실험자의 감성지능평가 결과 만화표현을 통한 가장 영향을 미치는 감성지능요소는 감정이입(3.55), 사고촉진(3.54), 정서활용(3.53) 순으로 나타났다. 즉 실험자들은 만화표현을 통해 자기감정을 주제표현에 솔직히 나타내며 표현할 줄 알고 효과적인 표현방법을 위해 다양한 사고를 촉진하는 결과를 보였다.

상관계수		정서인식	감정이입	사고촉진	정서활용	정서조절
pearson상관계수	정서인식	1	0,308	0,671**	0,251	-0,095
유의확률			0,098	0,000	0,181	0,617
pearson상관계수	감정이입	0,308	1	0,419*	0,539**	-0,176
유의확률			0,098	0,021	0,002	0,352
pearson상관계수	사고촉진	0,671**	0,419*	1	0,713**	-0,033
유의확률			0,000	0,021	0,000	0,862
pearson상관계수	정서활용	0,251	0,539**	0,713**	1	-0,237
유의확률			0,181	0,002	0,000	-0,208
pearson상관계수	정서조절	-0,095	-0,176	-0,033	-0,237	1
유의확률			0,617	0,352	0,862	0,208

그림 4. 상관관계 분석결과

4.2.2. 감성지능과 창의성의 분석 결과

실험자의 칸 만화에 대한 전문가 선호도분석을 기준으로 상위 그룹과 하위그룹의 감성지능평가와 창의성 평가 결과를 비교 분석 하였다.

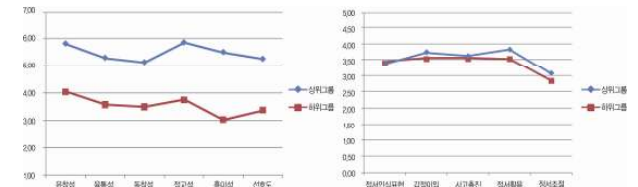


그림 5. 창의성과 감성지능의 상·하위 그룹별 평균값

상위그룹의 창의성 평가결과로 정교성과 유창성이 가장 높았다. 창의성 평가가 높게 나온 그룹은 감성지능에서 감정이입과 정서활용, 사고촉진의 수로 높은 평가를 나타내었는데 이것은 앞서 나타난 상관관계 분석결과와 비슷한 결과를 나타내었다. 반대로 하위그룹의 감성지능은 정서조절이 매우 낮은 평가를 받았으며 위와 같은 결과는 만화의 표현에 있어서 정교하며 안정적인 주제표현을 위해 감성지능의 감정이입과 정서활용의 정서지능과 관계성이 있으며 다양하고 유창한 만화의 요소의 표현을 위해 감성지능의 사고촉진 기능의 관계성을 나타내어 창의성을 높이는 결과를 나타내었다.

5. 결론

본 연구에서는 만화학습에서 창의성개발을 위해 감성지능의 접근을 제시하고 창의성과 감성의 요소들을 비교, 분석하여 두 영역의 관계성을 연구하였으며 연구결과로는 창의성평가결과에 감성지능요소로 감정이입과 정서활용, 사고촉진이 만화의 창의성에서 상위그룹의 실험자에게 관계성 있는 감성지능요소로 찾아볼 수 있다. 이를 통하여 각 영역은 만화학습에서 함께 공존하며 개발될 수 있음을 보여주며 창의적 만화표현을 위해서는 감성지능의 요소의 적용이 필요함을 나타낸다. 따라서 본 연구를 기초로 만화의 창의성개발을 위해 감성지능을 함께 제시할 수 있는 만화커리큘럼개발의 연구가 향후 진행되어야 할 것이다.