



+미디어리터러시+

어린이의 영상 미디어 시청과 감정 다루기 학습



정유진 이화여자대학교 커뮤니케이션·미디어연구소 연구교수

한국언론진흥재단이 실시한 「2023년 어린이 미디어 이용 조사」에 따르면, 국내 만 9세 이하의 아동은 하루 평균 185.9분(약 3시간)을 영상 미디어 시청에 보내고 있다. 코로나-19 팬데믹 시기에 비해서는 줄어든 수치이지만 여전히 세계보건기구(WHO)의 권고 시간인 1일 1시간을 초과하는 양으로, 국내 아동의 영상 미디어 이용량은 매우 높은 편이다. 어린이의 영상 미디어 이용에 대해 대다수가 부정적 평가를 드러내는 반면, 영상 미디어에 등장하는 어떤 장면들은 어린이들에게 일종의 학습 자료가 된다.

사회학습이론을 주창한 반두라(Bandura, 1971)⁰¹는 시청자는 TV 프로그램에 등장하는 인물을 보면서 어떤 행동이 사회적으로 용인되고 또 어떤 행동이 비난 받는지를 배우는 사회화 학습이 이루어진다고 말했다. 이러한 주장은 아동에 한정하는 것은 아니지만, 아동은 세상에 대한 경험이 상대적으로 적기 때문에 사회화 학습이 더욱 활발하게 일어날 수 있다. 아이들은 영상 미디어를 통해 다양한 상

01 Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs.



황에서 등장인물의 감정과 행동, 그리고 그것의 사회적 수용 여부를 자연스럽게 학습하게 된다.

어린이의 영상 미디어 시청은 다양한 영역의 발달에 영향을 미친다. 대표적으로 언어 능력을 포함해, 새로운 지식이나 문제해결 방식 등을 습득하는 인지 차원의 발달이 있다. 그리고 미디어의 폭력성과 선정성, 공포감 등 전반적인 정서와 등장인물의 감정 표현과 조절, 그리고 타인의 생각을 이해하는 등 정서 차원의 발달이 있다. 마지막으로, 자신이 속한 사회의 가치와 규범을 내면화하여, 사회 구성원으로서 필요한 요소들, 가령 다인종 및 다문화, 친사회적·반사회적 행동, 성별 고정관념, 상업성 등을 포함하는 사회화 차원의 발달이 있다.

정서 차원의 발달에 영상 미디어가 미치는 영향은 다시 크게 두 가지로 나누어볼 수 있다. 영상 콘텐츠의 폭력적 혹은 선정적 장면, 공포물 등의 장르 화면에 나타난 정서가 주는 영향, 그리고 등장인물이 자신의 감정을 스스로 인식하고 조절하면서 타인의 생각과 감정을 이해하며, 상황에 맞게 감정을 조절 및 통제하는 등 캐릭터의 능력에 관한 것으로 구분된다.

영상 미디어의 감정과 정서 관련 논의

과거의 미디어 연구는 주로 미디어의 폭력성과 선정성을 중심으로 연구되었다. 즉, 아동을 포함해, 시청자의 정서 발달에 영상 미디어가 미치는 영향을 중요시했다. 영상 미디어에 보이는 선정성의 경우, 아동·청소년의 정서 발달에 부정적 영향을 미치는 대표적인 요인으로 지목되고 있다. 그렇기에 매우 엄격한 잣대를 갖고 영상 미디어를 제한적으로 허용하는 규제를 적용하며, 이는 시청하기에 적합한 연령대를 안내하는 방식으로 구현되고 있다.

폭력성의 경우, 더 다양한 배경으로 연구되고 있다. 미디어에 묘사된 폭력적 장면이 노출되면 물리적, 언어적, 심리적 폭력을 모방하게 된다는 사회학습 이론과 미디어 이용량이 많을수록 미디어가 재현하는 세계를 실제로 인식하게 된다는 문화계발 이론⁰²이 대표적이다. 문화계발 이론은 텔레비전 시청 시간이 많을수록 폭력적인 장면을 더 많이 보게 되어 이 세상을 실제보다 더 폭력적으로 인식하게 된다고 말한다.

02 Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1980). The 'Mainstreaming' of America: Violence Profile No. 11. *Journal of Communication*, 30(3), 10-29.

그뿐만 아니라 폭력적인 행동을 스스로 억제하는 자제력 상실을 의미하는 탈억제(disinhibition), 폭력적인 장면에 노출된 시청자가 자신이 폭력의 희생자가 될지도 모른다는 공포감, 지속적으로 폭력 장면을 반복해서 볼수록 그다지 폭력적이지 않다고 느끼는 둔감화(desensitization) 등 미디어의 장면 노출에 따라 시청자의 인식 수준이 달라질 수 있다. 최근에는 인공지능 기반 알고리즘 기법들을 활용해 화면에 방송되는 정서와 폭력적·선정적 장면 등을 자동적으로 검출하는 연구도 활발하게 진행되고 있다. 아동과 청소년의 건강한 정서 발달에 기여할 수 있는 기술의 등장이 기대된다.

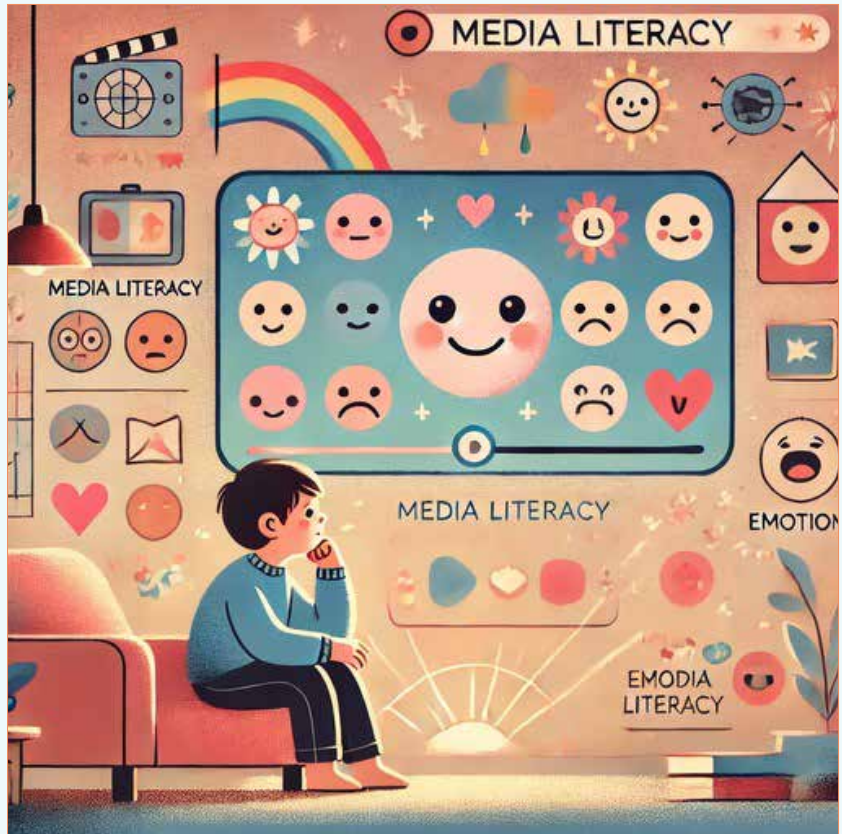
사람의 감정은 다른 사람에게 전이된다. 가령 한 아기가 울면 주위에 있는 다른 아기들도 따라서 운다. 교사가 미소를 지으면 학생들이 함께 웃고, 부부간 표정이나 행동이 닮아가는 현상 등이 모두 감정 전이다. 특히 한 공간에 있는 사람들 사이에서는 어떤 사람의 감정이 누군가에게 전달되고 또 복제되어서 일정 시간이 지나면 결국 모두가 유사한 감정 상태가 되고 행동이 같아지는 경험을 하게 된다.

이러한 감정의 전이는 미디어를 통해서도 일어난다. 기부 캠페인에서는 슬픈 표정의 사진을 사용해야 더 많은 금액을 모을 수 있고, 정치인의 선거 포스터는 더 행복한 표정을 짓고 있을수록 투표율이 올라가고 당선 가능성도 높아진다. 그리하여 아동·청소년의 정서 발달에 미치는 요인을, 영상물 그 자체에 나타나는 정서를 중심으로 구분하고 규제하는 경향이 있다.

영상 미디어에 등장하는 등장인물의 감정 표현

아동의 정서 발달에 영상 미디어가 영향을 미치는 또 다른 요인이 있다. 바로 등장인물이 정서를 다루는 방식이다. 아이들은 등장인물이 자신의 감정을 어떻게 표현하고 조절하는지, 또 타인의 감정에는 어떻게 대응하는지 등을 관찰한다. 그리고 이것을 따라한다. 즉, 미디어의 등장인물은 아동 시청자에게 롤 모델로서 기능하며, 아동은 등장인물의 행동을 관찰하고 모방함으로써 사회화 학습을 해나간다.

인간의 감정 인식은 만 1세 이하의 영유아기에 발달하기 시작한다고 알려져 있다. 기쁨, 분노, 슬픔, 두려움의 순서로 기본 정서가 발달하고, 이후에는 좀 더 세분화된 감정을 느낀다. 그런데 감정을 표현하는 방식은 '긍정 혹은 부정'의 이분적으로 배우게 되기에 영상 미디어의 시청은 어린이의 감정 표현 방식에 크게 도움이 될 수 있다.



감정 연구의 선구자 폴 에크만(Paul Ekman)은 인류의 보편적 기본 감정을 슬픔, 분노, 놀람, 두려움, 혐오, 즐거움, 중립의 7가지로 분류하고, 각각의 감정이 특정 얼굴 표정과 연관되어 있다는 사실을 밝혀냈다. 따라서 신체 외부로 자신의 감정을 표현할 때 얼굴 표정을 짓는 것이다. 이러한 맥락에서 아이들이 자주 시청하는 영상 미디어에 등장인물이 보이는 감정 표현 방식은 일종의 본보기가 된다. 언어적으로 혹은 표정이나 행동의 비언어적 요소를 동원해 다양하게 감정 표현을 하는 인물의 모습을 보고 아이들은 이로부터 감정 표현과 감정 조절 능력을 학습하고 타인과 원만한 관계를 형성하는 방법 등 정서 발달에 영향을 받게 된다. 따라서 영상 미디어에 나타난 정서 표현과 조절, 타인에 대한 감정적 대응 등이 묘사되는 방식을 자세히 살펴보고 긍정적인 영향을 줄 수 있는 방향 제시가 필요하다.

특히 주목해야 할 부분은, 부정적 유인가⁰³를 가진 감정 다루기이다. 오늘날 영상 미디어에 재현되는 부정적 감정은 극심한 슬픔이나 폭발하는 분노 등 극단적으로 표현되는 경우가 많다. 특히 심의 영역을 벗어난 영상 콘텐츠의 유통이 증가하면

03 교육학 용어로, 어떤 사물이나 현상이 지닌 심리적 매력, 또는 심리적으로 끄는 힘의 정도를 나타내며 이것은 부정적일 수도, 긍정적일 수도 있다. (출처 : 네이버 지식백과)

서 이러한 경향이 더 뚜렷해지고 있다.

그렇다면 부정적 감정은 표출하면 안 되는 것일까? 에크만이 제시한 7가지 사람의 기본 감정들 중 긍정적인 감정은 즐거움 하나뿐이고 나머지는 모두 부정적인 유인가를 띠고 있는 감정들이다. 분노나 슬픔, 두려움 등은 공통적으로 부정적인 감정이지만 서로 종류가 달라서 각 감정을 반영하는 표현 방식이 존재한다. 부정적인 감정이라고 해서 감정 표현 자체가 나쁜 것은 아니고, 알맞게 표출하는 방법을 학습할 필요가 있다는 것이다.

아동·청소년의 인성 교육을 위해 고안된 사회정서학습(SEL: Social and Emotional Learning)⁰⁴은 학업과 일상에서 마주하는 문제나 발달 단계에 맞는 과업 완수 등을 더 수월하게 해내는 것을 목표로 한다. 맨 첫 단계는 자신의 정서를 인식 및 관리하고 타인에 대한 관심과 배려를 내면화하는 것이다. 자신의 정서를 인식하고 거기에 이름 붙이기, 자신이 느끼는 정서의 이유를 스스로 이해하기, 그리고 타인의 정서에 대해서도 유사한 활동을 하는 것으로 시작한다. 영상 미디어를 시청할 때도 동일한 활동이 가능하다. 등장인물의 감정 상태를 유추하여 정확히 인지하고, 그것이 어떤 행동으로 이어지는지를 관찰함으로써 그러한 표현 방식의 학습을 기대할 수 있다.

영상 미디어 등장인물의 감정 읽기와 미디어리터러시

다양한 디지털 미디어 기기가 등장하고 그에 맞는 콘텐츠 형식 또한 다각화되면서 미디어리터러시 개념의 확장과 함께 고려해야 할 요소도 점점 늘어나고 있다. 이에 따라 컴퓨터 리터러시, 인터넷 리터러시, 정보 리터러시, 디지털 미디어 리터러시, AI 리터러시 등으로 세분화되어 하위 차원도 더해지고 있다.

초기의 미디어리터러시 개념을 다시 생각해 보자. TV 등 미디어 기기에 대한 접근과 함께, 미디어의 메시지에는 숨겨진 의미가 있으며, 제작진의 의도를 비판적으로 해독해야 한다는 미디어 콘텐츠 읽기 능력의 중요성을 강조했다. 미디어 콘텐츠를 올바르게 이해하고 그 메시지를 정확하게 받아들여야 한다는 의미이다. 미디어리터러시 능력은 오늘날에도 여전히 중요한 항목이다. 최근에 아동·청소년을 대상으로 한 미디어리터러시 교육은 영상 콘텐츠 내용을 이해하고 즐기고 감

04 아동·청소년의 사회적·정서적 능력을 키우는 지식, 태도, 기술을 기르는 교육과정으로, 자신의 감정 이해 및 관리, 타인에 대한 공감과 배려를 학습해 이를 기반으로 책임 있는 의사결정과 긍정적인 관계 형성에 기여한다.



상할 수 있는 동시에, 사회문화적 맥락을 고려하여 특히 미디어와 정보를 비판적으로 이해하는 능력 함양에 힘쓰고 있다.

미디어 콘텐츠에 대한 비판적 이해 외에도 기술적 접근, 자기 표현과 창작, 그리고 온라인 미디어 이용 시 이용자 간 규범 준수 등 다양한 차원으로 미디어리터러시 교육이 이루어지고 있다. 그러한 가운데, 아동의 감정과 정서 발달 측면에서 등장인물 분석 역시 고려에 포함시켜야 할 부분이다. 앞에서 언급한 것처럼 영상 미디어의 등장인물은 아이들에게 롤 모델로 작용한다. 어떤 등장인물의 감정 표현 빈도와 강도와 함께, 그러한 표현 방식이 걸맞은지에 대한 내용적 측면도 고려할 수 있으면 좋겠다. 유튜브나 틱톡 등의 1인 미디어 영상 콘텐츠는 주로 인물 중심으로 내용이 전개된다. 어떤 상황이 발생했을 때 등장인물의 표정과 말, 행동 등 다양한 요소로 감정을 전달할 수 있다는 것을 인지하고 이를 읽어낼 수 있는 미디어리터러시 능력의 강화가 요구된다.

영상 미디어에 나타나는 정서는 언어적 요소와 비언어적 요소로 구분할 수 있다. 미디어리터러시의 언어적 요소의 경우, 감탄사나 감정을 표현하는 단어, 혐오 표현이나 비속어 등으로 비교적 어렵지 않게 인지할 수 있다. 그러나 얼굴 표정으로 대표되는 비언어적 요소의 경우에는 어떤 감정을 어느 정도의 강도로 표현하고 있는지를 읽어내려면 인지 훈련 등을 통해 향상될 필요가 있다.

디지털 미디어를 이용할 때는 이모티콘, 이모지 등으로 자신의 감정을 대신 표현하는 경향이 있고 숏폼 콘텐츠 등에서는 감정을 과장하여 나타내는 특징이 있다. 감정 표현의 강도를 조절하지 못하거나 강하게 감정 표현을 못하는 경우에는 이를 해석하지 못하는 사람들이 발생하게 된다. 오늘날 디지털 미디어 환경에서 미디어 콘텐츠에 나타난 감정을 정확하게 파악하는 능력을 기르는 것은 미디어를 현명하게 이용하는 데 도움이 될 것이다.

1884년에 출간된 에드거 앨런 포(Edgar Allan Poe)의 단편소설 「도둑맞은 편지」에서 주인공 뉘핑 탐정은 이렇게 말한다.

“타인을 정확하게 이해하기 위해서는, 즉 어떤 사람이 얼마나 현명한지, 얼마나 멍청한지, 혹은 지금 무슨 생각을 하고 있는지 그의 감정 상태를 알아맞히고 싶을 때 나는 할 수 있는 한 정확하게 그의 표정을 지어보고 어떤 감정이나 기분이 일어나는지를 기다린다.”

범인에 대한 단서를 찾으려 추리할 때 그의 감정을 직접 느껴보는 것이 그만큼 효과적이라는 말이다.

사람의 얼굴 표정은 눈썹의 각도와 입술 모양 등에 따라 달라진다. 표정의 요소를 통해 감정을 판단하는 어느 정도 일정한 기준이 존재하기 때문에 이를 활용해 훈련해 볼 수 있다. 또는 다양한 인물 표정 카드를 가지고 어떤 감정인지, 그리고 얼마큼 그 감정을 표현하고 있는지를 훈련해볼 수 있다. 이를 미디어리터러시 교



육에 적용하면, 아이들이 영상 미디어에 등장하는 인물들의 감정을 따라서 느끼고 그의 행동을 따라하는 등의 행동을 통해 감정에 적절하게 대응하는 방법을 배울 수 있을 것이다.

급변하는 미디어 환경에서는 그 어느 때보다 아이들이 올바른 미디어리터러시를 기를 수 있도록 돕는 교육적 노력이 중요하다. 이를 통해 아이들이 정서적으로 건강한 심신의 발달을 이루고, 사회적 상호작용에서 긍정적인 역할을 할 수 있도록 이끌어야 한다. 이러한 교육목표를 위해, 영상 미디어에 나타나는 감정적 특성을 바탕으로 한 미디어리터러시 교육에 주력하는 것은 물론, 등장인물의 감정 표현 및 조절, 타인의 감정에 대한 반응 등을 함께 고려하는 접근이 필요하다. 이는 아이들에게 감정 표현과 감정 조절 능력을 학습할 기회를 제공하며, 궁극적으로는 건강한 사회적 관계 형성의 기초가 될 것이다. (VI)