아동부모학회지 2025. 제 11 권 3호, 369-398
Journal of Children and Parents Studies. Vol. 11(3), 369-398
https://doi.org/10.23079/2025.11.03-13

P-ISSN: 2465-9940
E-ISSN: 2799-841X

「드래곤 길들이기」 애니메이션에 나타난 동물 타자성의 의미 탐색 및 영유아 교육적 함의[1)]

이귀옥[2)]

[2)] 한국체육대학교 강사(gracegirl@hanmail.net)

≪국문초록≫

연구목적: 본 연구는 「드래곤 길들이기」 애니메이션 속 동물 타자성의 의미를 밝혀 그것이 영유아 교육에 의미하는 바를 밝히고자 하는데 그 목적이 있다.

연구방법: 분석 대상은 「드래곤 길들이기」애니메이션이고, 방법은 질적연구방법으로 영상을 여러 번 반복해서 보면서 영상을 분석한 뒤 내용분석과 대화분석을 실시하였다. 또한 포스트휴머니즘 철학에 기반한 주제를 다루어 생태적 행동연구를 기본으로, 구체적 사례인 인간과 동물의 관계가 잘 드러나는 현상을 선별하여 현상적으로 해석하였다. 동물의 타자성을 유사 그룹으로 묶어 세 개의 주제로 구분하였고, 주제별로 내용을 분석하고 해석하였다.

연구결과: 「드래곤 길들이기」 애니메이션 속 동물 타자성은 크게 세 부분으로 '다름의 절대적 타자성', '같음의 상대적 타자성', '하나됨의 상생적 타자성'이 드러났다. 이는 영유아 교육에서 교육의 도구로 동물을 사용하지 않고, 동물과 일상에서 소통을 연습하고, 포스트휴머니즘 생태교육으로 시선이 변화해야 함을 보여주었다.

연구결론: 「드래곤 길들이기」 속 동물의 타자성은 인간과 다름과 같음을 넘는다. 이것은 차이를 만들어 하나 되는 존재의 타자성을 드러낸다. 영유아 교육에서도 지금 교육과정을 바꾸어 동물과 상호작용하고, 동물을 구체적으로 경험하는 교육과정으로 변화되어야 함을 시사한다.

주제어: 드레곤 길들이기, 애니메이션, 동물, 타자성, 영유아 교육, 의미

1) 2025년도 한국아동부모학회 추계학술대회 포스터 발표 논문을 재구성함

Ⅰ. 들어가기

"온몸에 오물 묻고 구더기 우글… 강화도서 개 300마리 구조"라는 기사는 인천 강화도 번식장에서 일어난 일로, 해당 번식장은 지방 자치단체의 허가 하에 운영되었지만, 동물 관리와 돌봄에 대한 법적 기준을 준수하지 않아 고발되었다.

<연합뉴스: 송고, 2025.07.26.>

"제러미는 태어나서 처음 집 안으로 들어갔어요. 조지가 제러미를 안아 난롯가에 있는 안락의자에 내려놓았어요. 제러미는 아무래도 자기가 동물보호소의 초록 문을 지나 천국에 온 게 아닌가 생각했어요. 오래지 않아 제러미는 완전히 새로운 말들을 익혔어요. '푹신한 방석', '저녁밥', '껴안기' 같은 말이었지요. 조지도 자신이 사는 세상에서는 들어 봤지만 겪어 보지 못 한 말들인 '따뜻함', '혼자가 아니야.' 같은 말들로 가득 찼어요."

<'널 만나 다행이야' 그림책 본문 중- Thompson, 2013>

첫 번째 기사는 불법 개 번식장의 문제점을 지적하는 내용으로 번식용 목적만으로 개를 학대한 사건이다. 두 번째 동화는 다리가 하나 부족한 장애를 가진 '제리미' 개가 가족에게 버림받아 안락사 받기 하루 전날 입양되는 내용을 다룬 동화이다. 위 두 가지 사례 모두 인간 세상에서 살아가는 개의 삶을 보여주는 사례이지만 상품화된 개를 번식하기 위해 새끼를 양산하거나, 보기 좋고 정상이어야 만 반려견이 될 수 있는 과정을 보여준다. 이 같은 내용은 현재 시대 '개'를 상품화하여 인간 유희의 도구로 삼는다는 것을 보여주고 있으며 이를 통해 넓게는 인간이 동물을 어떻게 생각하고 다루는지에 대한 민낯을 보여주고 있다.

인간이 동물을 어떻게 생각하고 있는지 철학적으로 살펴보면 Descartes는 동물에 대해 다음과 같이 안내한다. 인간과 동물은 심장의 운동, 피 순환, 근육, 숨 쉬고, 움직이고 먹는 것, 색, 소리, 냄새, 뜨거움, 아픔, 노여움, 두려움 등의 공통점이 있지만, 머리로 하는 상상, 영혼의 생각, 의지, 신에 대한 사랑 등은 다른 점이다. Descartes는 인간과 동물의 공통점을 '기계론'이라고 명명하여 등한시하였고, 인간과 동물의 차이점이면서 인간만 할 수 있는 생각, 정신과 언어는 인간의 우월성으로 안내하였다. Descartes의 유명한 말 중 하나인 '나는 생각한다 고로 존재한다(cogito me cogitare: 코기토)'라는 '코기토'라는 말을 통해 인간과 동물과의 차이점

을 더욱 강조하였다(김성환, 2009). 동물에 대한 이런 사고는 아주 오랜 시간 동안 많은 사람들에게 전달되어 인간과 비교한 동물의 결핍을 마치 인간의 뛰어난 능력인양 생각하는 구조를 만들었다. 철학자 Heidegger는 “돌은 세계가 없고, 동물은 세계가 부족하고, 인간은 세계를 형성한다”고 하였다(Heidegger, 1983/2003, p. 299). 이는 동물은 부족하지만 인간은 완성된 존재이며, 동물의 부족을 ‘결여’라고 표현하였다. 나아가 Levinas도 인간의 얼굴은 어떤 체계 속에 포섭될 수 없어 타자의 얼굴 속에서 오는 힘만이 나를 무능하게 만들기 때문에 타자의 얼굴을 부인할 수도, 저항할 수도 없어 타자의 얼굴을 통해 나의 윤리적인 호소가 의미를 갖게 된다고 하였다(Levinas, 1963/2005, pp. 159−163). 그러나 Levinas의 윤리적 얼굴에 대한 타자성은 인간에게만 적용하여 동물에게는 타자성이 없다고 하였다(임은제, 2024, pp. 149−150).

지금까지 안내된 철학자들의 공통점은 그들이 펼친 철학이 인간에게만 모두 적용되어, 인간만이 사고할 수 있고, 세계가 있고, 얼굴이 있고, 윤리가 통한다고 주장한다는 점이다(임은제, 2024, p. 261). 이는 인간의 독특한 능력을 과장하기 위한 수단으로 동물을 이용하여 그 우월성을 돋보이게 하는 ‘동물의 희생적 구조’를 만들었다고 볼 수 있다(신승환, 2000). 이런 사유 방식은 우리가 동물의 존재를 심도 깊게 탐구하거나 세심하게 관찰하지 못했던 데서 기인한 ‘무지’의 소산이라고 볼 수 있다.

동물 희생의 사례는 구약성경에 나와 있는 ‘아브라함과 이삭’의 이야기에서도 찾아볼 수 있다. 아브라함은 귀한 아들인 이삭을 제물로 바치라는 하느님의 말을 듣고 고민 끝에 자식 대신 숫양을 바쳤다. 숫양은 이삭 대신 희생된 타자가 되어 아브라함과 이삭이 가진 책임을 떠안고 죽는다(임은제, 2024, pp.134~135). 이 이야기를 계기로 인간은 신과 자연을 숭배하면서 자신이 원하는 것을 얻기 위해 동물을 제물로 희생시켰으며, 그 희생을 통해 자신들의 목적을 이루었다. 이런 구조는 우리 삶 속 일상에서 동물 희생을 자연스럽게 받아들이게 되었고 동물을 군림하기까지 이르렀다. 예를 들면 서커스에 나오는 훈련받은 동물은 우리에게 기쁨을 주며, 자유와 사생활을 빼앗긴 동물원 속 동물은 우리의 눈요기가 되며, 공장에서 사육된 동물은 우리의 식량이 되고, 동물의 모피와 소가죽은 우리의 옷과 가방이 되며, 다양한 실험에서 희생된 동물은 우리에게 약과 화장품을 제공한다(Goodall, & Bekoff, 2002/2021,

pp.35~78). 인간은 조금의 월등함을 내세워 동물의 삶과 죽음을 좌지우지하면서 동물을 기계처럼 대상화하여 동물의 삶을 인류 탄생 이래 계속적으로 착취하고 지배하고 있다.

지금까지 인간존재에 대한 철학은 많이 논의했지만, 동물에 대해 그 존재 의미를 중요하게 다루고 있는 철학자로 Derrida를 들 수 있다(임은제, 2024, p. 45). Derrida는 동물 타자성을 안내하면서 우리가 동물에 대해 갖고 있는 시선을 완전히 바뀌어야 한다고 주장한다(서동욱, 2023, p. 516). Derrida는 「동물, 그러니까 나인 동물(L'animal que donc je suis)」에서 한 에피소드를 통해 동물 존재로서 타자성을 안내한다. Derrida는 어느 날 목욕 후 맨몸으로 거실로 나왔는데 자신의 벗은 모습을 보고 있는 고양이와 눈이 마주친다. 고양이와의 '마주침'을 통해 Derrida는 타자의 시선인 고양이의 눈으로 보이는 자신을 깨닫게 되면서 수치심을 느끼게 된다. 이를 통해 자신이 인간이 되는 경험을 하면서 타자의 시선을 통해 나를 돌아보면서 지금까지 인간에게만 국한되었던 시선이 동물의 시선으로도 가능하다는 것을 깨닫게 된다(Derrida, 2006/2025, pp. 27~28). 이 점은 Descartes의 코기토, Heidegger의 결핍, Levinas의 얼굴의 타자성과 차이가 있다. 세 철학자들 모두 인간의 의식인 로고스를 강조하여 인간의 타자성만을 강조하였으나 Derrida는 자기 촉발을 통해 자기의식과 나를 구성하는 것은 인간만이 아니라 모든 생명에게도 가능하며 모든 생명이 생태학적 주체가 될 수 있다고 보았다. 나아가 '자전적 동물'이라는 단어를 사용하여 자전성이 인간뿐 아니라 동물 나아가 모든 생명에게도 있다고 보았다. 동물로 인한 자기 촉발로 자신을 돌아볼 수 있기 때문에 Descartes의 코기토를 빗대어 '동물 그러니까 나인 동물'이라는 말로 바꾸어 동물 타자성을 안내하였다(임은제, 2024, pp. 279~283).

Derrida의 동물 타자성은 최근 '포스트 휴머니즘' 철학으로 연결되며, '포스트 휴머니즘'의 다양한 해석 중 하나인 인간 중심주의에서 벗어나 세상의 중심이 인간이 아니라는 내용을 강조하는 것과 연결된다. '포스트 휴머니즘'은 동물을 포함한 모든 살아 있는 생명체와의 공존 개념을 강조한다(Braidotti, 2019/2022, pp. 22~25). 포스트 휴먼 철학의 발전과 Derrida의 동물 타자성 개념이 알려지면서 동물 타자성과 인간의 책임을 살펴보는 연구(문성원, 2024), 동물 타자 시선을 통해 현대 형상을 예술로 표현한 연구(이희영, 2018), 동물 타자를 통한 비언어적 소통 연구(박소현, 2024)들이 진행되고 있다. 이처럼 다양한 분야에서 동물 타자성의 개념의 연구들이

나옴에도 불구하고 동물을 가장 좋아하고 동물 소재를 많이 활용하는 영유아를 대상으로 한 교육 분야에서는 이런 내용을 소개한 연구가 전무한 편이다.

‘포스트 모더니즘’을 넘어 ‘포스트 휴머니즘’을 바라보면서 국가에서도 ‘환경교육’을 법에서 정하고 있으며, ‘학교 환경교육’을 강조하여 「유아교육법」 제2조 제2호에서는 유치원에서도 환경 교육을 강조하고 있다(환경교육의 활성화 및 지원에 관한 법률, 2025. 12. 01). 또한 환경과 함께 공존을 강조한 생태전환교육을 안내하고 있다(동풀잎, 2024). 유아교육 분야에서도 유아교육 속 동물을 매개로 활동한 연구 동향은 2011년 이후 증가하고 있으며, 동물 중에서도 곤충과 포유류가 59.3%로 주를 이루고 있다. 특히 동물을 매개한 활동 주제로 영유아의 영역별 발달을 강조하거나 프로그램 개발을 살피는 연구가 87%를 차지하였다(김윤경, 김희연, 2024). 이 같은 연구 주제 동향은 지금까지 동물을 교육의 도구로 활용되고 있다고 볼 수 있다. 따라서 맨 앞에서 제시했던 기사와 동화 속 개처럼 동물을 바라보는 시선에서 벗어나지 못했다는 것을 알 수 있다. 이 같은 내용은 유아교육에서도 동물에 대한 시선과 동물을 바라보는 타자성과의 관련성을 살펴야 하는 필요성을 보여준다.

최근 개정된 2024 개정 표준보육과정 속 동물과의 관계를 포함한 영역은 ‘자연탐구 영역’으로 만 0~2세와 3~5세 모두에서 “주변의 동식물에 관심을 가진다”로 내용이 통일되어 있다. 즉, 동식물을 관찰하고, 직접 길러보고, 동식물 특성에 관심을 갖고 탐구하는 내용으로 정리되어 있다(교육부・보건복지부, 2019; 교육부・보건복지부, 2024). 그러나 0~5세 영유아가 관찰하고 길러볼 수 있는 주변의 동식물에는 한계가 있기 때문에 이를 확장하기 위해 영유아를 대상으로 한 다양한 매체에서 동물을 간접적으로 경험할 수 있다. 매체 속 동물은 인간과 가장 친근하여 매체 속 주인공으로 나오는 경우가 많고, 더 어린 연령일수록 동물과 인간을 구분하지 않고 이야기가 전개되는 경우가 대부분이다. 이런 점을 감안 한다면 영유아 매체 속 동물에게도 동물 타자성이 어떻게 나타나고 있는지 살펴볼 필요가 있다.

영유아 교육에서 동물과의 관계를 살펴보기 위해서는 그들이 가장 많이 보는 친근한 매체를 통해 살펴볼 수 있다. 최근 미디어가 발전하면서 언제 어디서나 간편하게 볼 수 있는 핸드폰, 태블릿 PC 등의 보급이 늘면서, 이런 매체로 볼 수 있는 자료로 애니메이션을 들 수 있다. 애니메이션은 기술의 발전으로 인해 2차원적인 자료를 3차원으로 만들고 나아가 그것에 움직임을 넣어 실제 사실과 같은 영상을

표현하는 것이 특징이다. 즉, 현재라는 사상적 물리적 제약에서 벗어나 경이롭고 초현실적인 가상 세계를 창조해서 표현한다. 가상 세계 속 표현은 광활하며, 어떤 것도 그 속에서 살아 숨 쉬는 것처럼 만들어진다는 특징이 있다(한양, 2025). 현재 가장 큰 애니메이션 회사는 '디즈니', '픽사'와 '드림웍스'가 있으며, 이곳에서 만든 애니메이션은 영유아뿐 아니라 성인이 봐도 훌륭한 기술과 줄거리를 갖고 있다. 이를 위해 본연구에서는 동물을 다룬 많은 애니메이션 중 '드림웍스'의 전체 관람 가능한 「드래곤 길들이기」속 동물 타자성을 살펴보고자 한다. 드래곤은 현시대에는 볼 수 없는 동물임과 동시에 인간과 동물의 차이를 가장 극명하게 보여준다는 특징을 갖고 있다. 예를 들어 언어가 없고, 그 동물에 대한 정보가 많지 않으며, 로고스와 정반대로 포악하고 본능적이며 심지어 인간에게 가장 해로운 동물로 알려져 있다. 인간과 극명한 차이를 드러내는 드래곤이라는 소재를 통해 인간과 동물의 타자성을 안내하는 것이 필요하다고 판단되어 본 애니메이션을 선정하였다.

지금까지 내용을 통해 본 연구는 「드래곤 길들이기」애니메이션 속 동물 타자성을 밝혀 현재의 '포스트 휴머니즘' 시대에 동물에 대한 타자성을 어떻게 표현되고 있는지 살펴보고, 동물 타자성이 영유아 교육에 어떤 함의를 갖는지 살펴보고자 한다. 이를 통해 동물을 이해하고 공존하기 위한 문제들에 대한 교육적 시야를 넓히는데 이바지하고자 한다. 이를 위한 연구 문제는 다음과 같다.

연구 문제: 1. 「드래곤 길들이기」 속 동물 타자성의미와 영유아 교육에서 갖는 함의는 무엇인가?

Ⅱ. 연구방법

1. 분석 대상

「드래곤 길들이기」는 Sandersr(2010)감독이 '드림웍스 애니메이션'에서 만든 영화이고, 대한민국에서는 2010년 5월 20일에 개봉하였다. 그 당시에도 인기가 많았지만, 그 가치와 인기에 힘입어 실사판 영화로 제작되어 2025년 6월 6일 재개봉하였다. 본 연구에서 선정한 애니메이션은 2010년 한글 더빙판을 사용하였으며, 전체관람가이고, 상영 시간은 137분이다.

본 대상을 선정한 이유는 크게 세 가지이다. 첫째, 애니메이션「드래곤 길들이기」는 탁월한 영상미와 차례 연출, 그리고, 풍부한 표현력으로 그 작품성을 널리 인정받았다는 점이다(김현태, 2024; 손정현, 2025; 안종혁, 2011; 우종권, 2018). 둘째, 동물이 주인공인 애니메이션은 많으나, 본 연구 주제인 동물의 타자성을 살펴보기 위해 인간과 동물의 관계 맺음을 줄거리에 잘 담아낸 애니메이션이라는 점에서 선정하였다(김상철, 2013). 다만, 기존 연구들은 인간 중심으로 주인공 성장을 중심으로 전개된 연구가 대부분이지만(노진희, 2010; 임윤서, 2015), 본 연구에서는 작품의 핵심 주인공인 인간과 드래곤의 관계를 중심으로 분석한다는 점에서 차별성을 갖고 있다. 셋째, 드래곤은 현실에서 만날 수 없는 상상의 동물이며, 동시에 가장 포악하고 인간과 공존하고 교화되기 어려운 동물이다. 따라서 동물 중에서도 가장 동물의 시원적이며 본능이 강하다는 특징을 갖고 있다는 점에서 동물을 가장 잘 대표한다는 점에서 선정하였다. 특히, 이런 동물을 '길들인다'라는 표현으로 제목에 사용하면서 어떻게 길들이는지 살펴기에 매우 적합한 애니메이션이라고 연구자는 판단하였다. 즉, 가장 포악하여 길들일 수 없는 동물을 '길들인다'라는 반대되는 용어를 제목에 도입하여 동물 관계의 변화 과정을 제목에서부터 암시하고 있어 동물의 타자성을 다각화해서 볼 수 있다는 점에서 선정하였다.

2. 분석대상 소개

1) 등장 인물과 드래곤 소개

「드래곤 길들이기」에 등장하는 인물과 드래곤은 다음과 같다. 주인공 '히컵'과 히컵 아빠 '스토이크'이다. 그리고 대장장이면서 히컵의 선생님인 '고버', 마을 친구 중 여자 친구인 '아스트리드', 친구들인 '스노트', '피쉬러그', '러프넛'과, '터프넛'이 있다. 드래곤 친구인 '나이트퓨리'인 '투스리스', 그 외 훈련할 때 만나는 드래곤인 '데들리 네더', '그롱클', '몬스트러스 나이트메어', '지플백', '데러블 테러'가 나온다. 마지막으로 드래곤의 왕인 '레드데스'가 등장한다.

2) 배경

바이킹족은 1년 내내 눈과 태풍, 우박이 내리는 척박한 작은 섬 ‘버크’에 살고 있다. 바이킹 마을은 드래곤에게 가축을 약탈당하지만 300년간 맞서 싸워왔고, 드래곤이 습격할 때마다 횃불, 투석기, 전투에 특화된 기구 등을 이용하여 대항한다.

2) 사건

어느 날 드래곤이 마을이 습격당할 때, 모든 마을 사람이 나가서 싸우지만, 족장 아들인 ‘히컵’은 외소해서 대장간에서 나오지 말고 칼을 갈고 있으라고 ‘고버’에게 지시를 받는다. 그러나 ‘히컵’은 자신이 만든 무기를 활용하고 싶어 ‘대공포’를 갖고 나와 ‘나이트퓨리’를 향해 쏘아 명중했지만 놓친다. 다음날 히컵은 상처 입은 나이트퓨리를 찾아 죽이려 했으나 그 얼굴을 보자마자 죽이지 않고 그와 마음을 열고 친구가 된다. 나이트 퓨리에게 ‘투스리스’라는 이름을 지어주고, 그의 떨어져 나간 꼬리 날개를 보완해 주어 하늘을 나는 비행 연습을 같이한다. 반면 마을 사람들에게는 이 사실을 숨기고 마을에서 진행하는 ‘드래곤 죽이기 훈련’에 참가하여 친구들과 교육받으면서 ‘투스리스’ 덕에 드래곤을 아주 잘 다루는 훈련생이 된다.

3) 절정

족장인 ‘스토이크’는 마을에 해를 주는 드래곤을 전멸시키기 위해 그들의 소굴을 찾으러 군인들과 떠났지만 찾지 못하고 마을로 되돌아온다. ‘히컵’은 훈련생 중 1등이 되어 마지막 관문인 ‘드래곤 죽이기’에 도전하지만 죽이지 않고 놓아 준다. 이때, 족장이 화를 내어 낸 소리로 드래곤이 놀라 ‘히컵’을 공격하고, ‘투스리스’가 이 소리를 듣고 ‘히컵’이 위험하다는 것을 느껴 그를 구하려 마을로 달려온다. ‘투스리스’가 ‘히컵’은 구했지만 마을 사람들에게 잡히고 만다. ‘히컵’은 마을 사람과 아빠에게 그 동안 있었던 일을 이야기하고 드래곤에 대한 생각을 말하여 그들을 설득하려고 했지만 마을 사람들과 아빠는 ‘히컵’의 말을 듣지 않고 오히려 ‘히컵’에게 실망한다.

아빠는 투스리스를 이용해서 드래곤 소굴을 찾으러 다시 군인들과 배를 타고 떠난다. 드디어 찾은 드래곤 소굴에서 드래곤 왕인 '레드데스'가 나타나 바이킹 족을 전멸시킨다. 이때, '히컵'과 친구들이 훈련했을 때 만났던 드래곤을 타고 날아와 '레드데스'와 싸워 물리친다. 그 과정에서 폭발이 일어나면서 '투스리스'가 '히컵'의 목숨을 구하지만 안타깝게 '히컵'은 한쪽 다리를 잃게 된다.

4) 결말

모든 드래곤은 '레드데스'에게 조공을 바치기 위해 사람의 가축을 습격한 것이지만 '레드데스'가 없어지면서 더 이상 사람을 공격하거나 습격할 이유가 없다. 드래곤은 바이킹족과 친해지면서 애완 드래곤이 되어 하늘을 나는 이동 수단이 된다. '히컵'도 자신의 잘린 다리에 의족을 차고, 의족과 '투스리스' 날개를 연결하여 '투스리스'와 비행하게 된다. 이를 계기로 드래곤은 사람과 같이 공동생활하는 모습으로 영화가 끝난다.

3. 분석 방법 및 절차

본 연구의 분석 방법은 애니메이션 영상의 내용을 질적으로 분석하기 위해 질적 연구방법론 중 영상분석, 내용분석, 대화분석, 생태적 행동연구, 현상학적 연구를 혼합하였다(조용환 외, 2022, pp.45~64). 먼저, 일차적으로 분석 대상이 매체인 애니메이션 영상을 분석하여 텍스트로 변환하여 그 내용을 분석하였고, 주인공들의 대화를 자료로 변환하여 대화분석도 실시했다는 점에서 영상분석, 내용분석과 대화분석을 시도하였다. 분석 주제는 생태적 내용을 담고 있어 인간과 비인간과의 상호작용을 다루었다는 점과 포스트휴머니즘 철학의 연결 부분을 담고 있어 생태적 행동연구라는 주제를 담고 있다. 나아가 분석을 위해 두 주인공의 구체적 체험 속에서 동물 타자성의 실존적 의미의 본질을 찾고자 해석학적 현상학 연구를 활용하였다.

본 연구에서 「드래곤 길들이기」 분석 과정을 9단계로 진행하였고, 그 과정을 도표화한 뒤 연구자의 분석 의도, 분석 과정, 논문적용 예시를 연결하여 설명하고자 한다.

전체 9단계는 1. 영상 분석하기→ 2. 내용과 대사 분석하기→ 3. 시간구분하기→ 4. 관계찾기 → 5. 주제찾기 → 6. 주제 명명하기 → 7. 현상적 사례 선별하기 → 8. 현상 해석하기 → 9. 다시 확인하기 과정을 거쳐서 진행하였다. 각 단계별 세부적인 내용은 <표 2>와 같다.

<표 2> 연구자 분석의도, 분석과정, 논문적용 예시

단계	구분	연구자의 분석 의도	분석 과정	논문적용 예시
1	영상 분석하기	영상을 분석하여 영상의 줄거리를 중심으로 맥을 잡으려 시도하였고, 이를 본 논문의 줄거리 소개에 사용하고자 하였다.	애니메이션 영상을 처음부터 끝까지 여러 번 반복해 보면서 전체 흐름을 줄거리 중심으로 정리하였다.	**분석대상 소개에 이 부분을 활용하였다.** : 애니메이션의 줄거리 소개에 배경, 사건, 절정, 결말로 구분하여 다시 요약하고 정리하여 제시하였다.
2	내용과 대화 분석	영상에서 줄거리 이외 영상적 장면에서 내용을 뽑아내고, 대화 내용을 뽑아 각각 정리하여 분석하고자 하였다.	이번에는 전체 흐름 대신 영상적 상황, 상황별을 설명하는 것과 인물의 대사를 정확하게 전사하였다.	**대화예시를 구체화하여 사용하였다.** : 대화의 예시 피쉬러그는 이 이야기를 듣고, “내 손이 드래곤 안에 있다면 묘해요. 초능력으로 손을 조정할 수 있다면 놈의 심장을 꼬집고 물어 뜯어서 죽일 수 있을 테니까요.”라고 말하면서 선생님을 위로한다.
3	시간 구분	상황별 대사별로 정리하였더니 다시 볼 때 그 장면을 정확하게 찾기가 어려워, 장면별로 시간을 적어 다시 그 장면을 찾고 확인하기에 용이하였다.	전사 시 새로 시작되는 장면에 영상 시간을 적어서 장면별로 구분하였다.	**본 논문 결과에도 시간을 넣었다.** : 24분 50초 ‘나이트퓨리’에 대한 설명서 내용: 미확인, 크기 미확인, 번개와 죽음 어둠이 낳은 저주받은 자식으로 ~
4	관계 찾기	본 연구 목적에 적합한 내용은 전체 이야기 속 인간과 드래곤의 관계가 드러나는 장면을 모아보았다.	두 가지로 정리하였다. 1. 히컵과 투스리스의 관계를 보여주는 장면, 2. 마을 사람 혹은 친구와 드래곤 관계를 보여주는 장면	**인간과 드래곤과의 관계 기술하기** : ‘히컵’과 ‘투스리스’의 교감하기– 히컵이 한쪽 눈을 감고 손을 내밀자 한참 만에 나이트퓨리가 다가와 히컵의 손에 얼굴을 잠깐 대고 바로 달아나 버린다.

5	주제 찾기	인간과 드래곤의 관계를 나타내는 장면 중 유사한 주제끼리 모아서 상위 그룹을 만들었고, 그 주제를 추출해 보았다.	사람과 드래곤의 관계는 줄거리 흐름과 유사하게 관계의 변화가 나타났고, 그 흐름은 크게 세 개 주제로 구분되었다.	**한 주제의 주제명을 선정하기 위해 주제 내용을 중심으로 고심하였다.** 1. 다름을 보여주는 관계, 2. 같음을 보여주는 관계, 3. 하나 되는 관계
6	주제 명명	세 개의 상위 주제에 명칭을 붙이고자 하였다. 이때, 주제를 잘 드러내는 이름을 찾고자 관련 도서와 논문 등을 참고하였다.	세 개의 그룹은 그룹 안에서 내용이 공통적이면서 대표성을 띄우는 이름을 찾고자 3번 정도 계속 이름을 바꾸는 작업을 하였다.	**한 주제의 주제명을 선정하기 위해 여러번 주제명의 변화를 시도하였다.** 1차: 다름의 타자성→ 2차: 다름의 동물 타자성 → 3차: 다름의 절대적 타자성으로 수정해나가는 과정이 있었다.
7	현상적 사례 선별하기	각 주제로 가장 좋은 구체적인 현상적 사례를 선별하는 작업을 실시하였다.	각 주제별로 동물의 타자성이 잘 드러난 장면을 선정하고, 다시 그 장면을 구체적이고 생생하게 묘사하였다.	**주제가 잘 드러나는 사례를 선별하였다.** 예: 숲으로 가서 '나이트퓨리'의 추락한 흔적을 찾아 추적하여 발견하고 하게 된다. ~
8	현상 해석하기	각 그룹별 타자성 사례에 가장 적절한 분석과 해석을 달고자 동물 타자성 철학, 다양한 동물 관련 서적과 제인 구달 책, 그 외 교육 관련 서적 등을 활용하여 사례 현상과 연결하여 분석하고 해석하고자 하였다.	주제별로 드래곤 타자성이 드러난 부분을 심층적으로 분석하였다. 또한 분석 시 동물 타자성 철학 개념을 매치하여 해석하였다. 나아가 영유아 교육적 개념도 해석하고자 노력하였다.	**현상에 의미를 부여하였다.** 예: 철학적 내용을 선정한 것을 해석에 넣음– Derrida가 나체로 고양이를 마주했을 때 느끼는 동물에 의해 보여진 타자로서 존재를 느꼈다는 내용과 일치한다(Derrida, 2006/2025,pp. 27~28)
9	다시 확인	정리된 내용이 바르게 정리되었는지 다시 확인하는 작업을 가졌다. 이 부분이 본 연구의 신뢰도와 타당도에 해당하는 내용이다. 이를 위해 연구자는 연구자 자신의 편견을 벗어나고자 동물에 대한 에포케[2]를 시도하였다.	마지막으로 구분된 주제와 전체 장면을 반복해 보면서 전체 속에서 부분적으로 구분된 내용이 잘 정리되었는지 확인함과 동시에 해석된 결과가 동물의 타자성과 영유아 교육에 적절한지도 다시 확인하는 작업을 거쳤다.	**각 주제와 사례와 분석과 해석이 일치하는지 확인하였다.** 1. 상위 주제 제목과 예시와 해석의 일치성을 확인하는 작업을 실시하였다. 2. 연구자의 에포케를 넣었다.

2) 에포케(epoché)는 고대 그리스 철학에서 판단중지를 뜻하는 말이다. 후설은 현상학을 창시하면서 이 개념을 제안하였다. 에포케는 사물이나 사건에 대해 가지고 있는 선입견과 판단을 일시적으로 멈추어 판단 중지 하는 것을 의미한다(Van Manen, 1994, pp.218~219).

4. 신뢰도 및 타당도

본 연구는 다양한 질적연구방법을 기반으로 하고 있다. 따라서 질적연구는 연구자가 하나의 도구라는 점, 연구자의 지평을 넘어 분석할 수 없다는 점, 통찰을 통해 분석이 가능하다는 점을 감안하여 연구자의 사고 변화와 과정을 안내하여 신뢰도와 타당도를 밝히고자 한다(Van Manen, 2023, pp.448~451). 이를 위해 「드래곤 길들이기」연구를 진행 전과 후를 비교하여 연구자가 동물에 대해 갖고 있던 선입견을 밝혀 연구자의 에포케(판단중지) 내용을 밝히고, 나아가 연구자의 지평을 넓히고자 동물타자성 관련 문헌을 읽으면서 변화한 사고 과정을 드러내고자 한다.

첫째, 미국의 대부분 영화처럼 드림웍스의 「드래곤 길들이기」도 인간 중심의 영웅심리에 의해 스토리가 진행될 것이라고 예상하였다. 따라서 본 애니메이션을 분석하기 전에는 동물에 대해 같음과 다름에 대한 편견만이 나타날 것이라고 생각했었다. 그러나 분석을 통해 그 결과가 동물과 다름과 같음을 넘어서는 주제로 발전하는 과정이 나타나는 것을 보면서 동물철학, 포스트휴머니즘에 대한 고민이 이미 줄거리에 녹아 있다는 것을 발견하였다. 이는 영유아 및 아동이 보는 애니메이션일지라도 그 철학적 깊이가 있다는 것에 놀라웠다. 따라서 이 애니메이션은 성인도 보고 배울 점이 있으며, 이미 지금 사회가 동물과 같이 살아가야 할 방향성을 담고 있다고 볼 수 있다.

둘째, 동물철학을 공부하면서 동물의 희생이 너무 당연 시 되는 것에 대해 연구자도 막연하게 생각하고 있었고, 많은 부분이 아닐거라고 믿고 싶었다. 특히 예전 철학의 흐름에서는 철학 자체가 인간 존재의 고유한 활동이라는 사고로 동물은 감정과 고통을 느끼지 못하는 존재로 간주했던 시각이 당대에는 나름의 논리적 근거가 있었을지 모르나, 지금 시대에서는 누구나 조금만 숙고해 본다면 보편적인 상식과 윤리의식에 크게 어긋난다는 것을 분명히 알 수 있다. 그러나 알고 있지만 누구하나 나서지 않거나 실천하지 않아 지금까지 우리가 행한 것을 제인구달에 의해 동물희생이 나열되는 것을 보면서 너무 많은 영역에서 인간이 동물을 희생하게 만들고, 지배하고 있다는 생각이 들었다. 그래서 이런 각성을 먼저 연구자가 한 뒤에 본 분석을 시도하

였다. 그렇지 않으면 동물 희생을 당연시하여 놓치는 부분이 있을거라 생각했기 때문이다.

셋째, 동물 철학을 살피고자 철학자와 동물과의 관계를 살피는 연구를 읽고, 나아가 Derrida 철학으로 작성된 동물 타자성 논문을 읽고 Derrida의 관점을 이해하고자 노력하였다. 예를들어, 권용선(2022)의 Heidegger 철학에서 인간의 실존과 생명과의 관계, 김성환(2009)의 Descartes의 동물론, 김성환(2017)의 Descartes와 동물인지, 문성원(2024)의 동물과 인간 사이, 박소현(2024)의 동물 타자화를 통한 비언어적 소통, 박이문(2000)의 동물권과 동물 해방, 이희영(2018)의 동물타자 시선에서 본 예술표현, 정애진(2025)의 동물되기의 상상력을 넘어 등을 읽어 연구자의 지평을 넓히고자 노력하였다.

Ⅲ. 연구결과

1. 다름의 절대적 타자성

처음 애니메이션 시작부터 드래곤을 바라보는 시선은 아주 무서운 괴물, 우리의 가축을 뺏어가는 힘 있는 동물, 포악하여 친해질 수 없는 존재, 우리에게 피해를 주는 동물로 보는 관점이 주를 이루었다. 이는 인간과 친해질 수 없는 '다름'을 강조한 시선으로 동물을 바라보고 있다는 것을 보여준다. 주제어에 '절대적'이라는 용어를 사용한 것은, 드래곤에 대한 인간의 사고가 지닌 뿌리 깊은 고정관념이 쉽게 변화하기 어렵다는 특징을 보여주기 위해서이다.

다름의 절대적 타자성 장면1

바이킹 족은 1년 내내 눈, 태풍, 우박이 내리는 척박하고 작은 섬인 '버크'에 살고 있다. 바이킹 마을은 드래곤에게 가축을 약탈당하지만 300년간 맞서 싸워왔고, 드래곤이 습격할 때마다 횃불, 투석기, 전투에 특화된 기구 등을 이용하여 대항한다(1분:10초).

위 내용에서 드래곤은 인간에게 끊임없이 피해를 주는 존재이면서 두려움의 존재,

전쟁을 일으키는 존재로 여겨지고 있다. 따라서 인간은 이런 피해를 막기 위해서는 드래곤과의 전쟁은 피할 수 없으며, 전쟁을 통해 그들을 죽여야 내가 사는 존재가 된다. 즉 서로 천적이 되는 관계로 절대적으로 인간과 친해질 수 없는 타자의 존재로 간주 되고 있다.

다름의 절대적 타자성 장면2

드래곤 지침서에는 드래곤을 폭풍우급, 공포급, 미스터리급으로 분류한다.

1. 선더그래곤 : 은둔형 드래곤으로 바다 동굴이나 깊은 웅덩이에 서식함. 깜짝 놀랄 때 내는 고유한 소리로 주위의 사람을 죽임. 지극히 위험하니 즉시 죽일 것.
2. 팀버잭 : 거대한 드래곤으로 날개가 매우 예리해 통나무를 단번에 자를 수 있음. 지극히 위험하니 즉시 죽일 것.
3. 스칼드론 : 상대에게 펄펄 끓는 물을 뿌려 위험함. 지극히 위험하니 즉시 죽일 것.
4. 체인지 윙 : 어린 새끼도 강력한 독을 뿌림으로 지극히 위험하니 즉시 죽일 것.
5. 크롱클, 트윈스, 스크랩, 돈래퍼, 위스퍼, 데스 등 : 각 드래곤이 소개되어 있지만 항상 마지막에는 즉시 죽일 것이라고 정리되어 있음.
6. 나이트 퓨리 : 어둠이 낳은 저주 받은 자식으로 절대 가까이 하지 말것. 그외 특징과 약점은 없음. 그 이유는 단 한명도 이 드래곤을 본적이 없음(22분 30초).

드래곤을 소개한 지침서에는 드래곤의 다양한 면 중 겉으로 드러난 드래곤 모습과 인간에게 해가 되는 내용만 정리되어 있다. 드래곤 각자를 개체로 객관화된 타자로 정리하고 있다. 즉, '드래곤 지침서'는 인간 중심으로 드래곤을 정리한 책으로 드래곤을 기계화하여 표현하고 있을 뿐 드래곤이 좋아하는 것과 싫어하는 것 등의 아주 사소한 내용은 찾아볼 수 없다. 즉, 드래곤은 의식과 언어가 없는 동물로 바라보는 것으로 Descartes가 바라본 동물로 인간과 달리 의식과 사유가 없어 비언어적 존재인 기계로 간주하였다는 관점과 일치한다(김성환, 2009). 전체적으로 드래곤은 목소리를 낼 수 없어 소리를 내는 인간과 다르다고 보는 관점으로 인간 중심으로 동물 타자를 다름으로 인식하여 차별하는 구조를 보여주고 있다.

Derrida는 루이스 캐럴의 소설인 「거울 나라의 앨리스」에 나오는 고양이의 '가르릉' 거림이 어떤 의미를 나타내는지 알 수 없어 앨리스가 잘못된 선택을 하게 된다고 한다. 이는 인간 중심적인 면에서 동물의 언어를 이해하고자 하는 것으로 동물을 하등한 동물로 타자화시킨다고 하였다(Derrida, 2006/2025, p.30). 즉 드래곤에게

는 의식과 언어가 없음과 동시에 취향도 없을 것이라고 보는 관점에서 드래곤을 보고 있는 지침서이다.

다름의 절대적 타자성 장면3

훈련을 해 주는 고버 선생님은 훈련받는 아이들 앞에서 드래곤에게 자신이 당했던 이야기를 들려준다. “나를 한 번 비틀더니 내 팔을 물고 통째로 삼켜버렸어. 그 녀석 얼굴을 똑똑히 보았지. 내가 맛있었는지 소문이 났나 봐. 한 달도 안 되어 다른 녀석이 내 다리를 먹더구나.” 피쉬러그는 이 이야기를 듣고, “내 손이 드래곤 안에 있다면 묘해요. 초능력으로 손을 조정할 수 있다면 놈의 심장을 꼬집고 물어뜯어서 죽일 수 있을 테니까요.”라고 말하면서 선생님을 위로한다. 또 다른 스노트는 “선생님 저 진짜 화났어요. 제가 복수해 드릴게요. 만나는 드래곤마다 다리를 잘라 버릴 거라고요. 내 얼굴로요.”라고 말한다. 그러자 선생님이 “아니, 다리 말고 날개나 꼬리를 잘라야지, 그래야 날지 못하거든. 날지 못하는 드래곤은 죽었다고 봐야지”라고 말한다 (33분40초).

‘고버’ 선생님은 드래곤과의 있었던 일화를 이야기 하면서 드래곤의 무지막지한 인정머리도 없는 본능에 가까운 동물이라는 것을 다시 한 번 안내한다. 즉, 사람의 팔과 다리를 먹음으로써 인간과 친해질 수 없음을 안내함과 동시에 그것을 듣는 다음 세대 제자들에게도 그 의식을 전달시킨다. 드래곤을 바라보는 시선 모두 더욱 객체화되어 드래곤을 직접 경험해 보지 않은 세대에게 대물림 된다. 이 같은 내용을 종합해 볼 때, 현재 영유아 교육에서도 동물을 다름의 타자화하여 교육하고 있지 않는지 고민해 보아야 한다. 영유아를 대상으로 한 생태교육에서도 ‘인본주의’ 중심의 생태교육이 대부분이다 보니(이귀옥, 2024), 성인이 바라보는 ‘희생을 강조한 동물’의 시선이 교육에 반영되어 동물을 교육의 도구로 취급하지는 않는지, 이런 문제가 영유아에게 선입견 없이 받아들여지고 있지 않는지 살펴보아야 한다.

2. 같음의 상대적 타자성

‘히컵’은 ‘투스리스’와 같이 생활하면서 그에게 이름을 붙이고 그가 좋아하는 먹이와 싫어하는 먹이, 습관, 행동을 이해하면서 ‘투스리스’와 교류하게 된다. 이를 통해 드래곤과 인간이 같음을 인정하면서 드래곤을 다시 보기 시작한다. 주제어에 ‘상대적’이라는 용어를 사용한 것은, 인간과 드래곤이 상호 교류하며 이해하는 과정에서

서로에 대한 사고가 유연하게 변화할 수 있는 가능성과 여지가 있음을 드러내기 위해서이다.

같음의 상대적 타자성 장면1

'히컵'은 숲으로 가서 '나이트퓨리'의 추락한 흔적을 추적하여 발견한다. 바이킹에게 공포의 대상이었던 '나이트퓨리'는 줄에 묶인 채로 바닥에 쓰러져 있다. '히컵'은 눈을 부릅뜨고, "난 바이킹이야"라고 소리치면서 "난 널 죽일 거야. 그다음에 네 심장을 도려내어 아빠에게 바칠 거야, 난 바이킹이야, 난 바이킹이야"라고 말하면서 칼을 위로 들어 찌르려고 한 순간 '나이트퓨리' 눈과 마주친다. '나이트퓨리'가 체념한 듯 눈을 감자 '히컵'은 죽일 수가 없었다. "내가 왜 이런 짓을 하냐?"라고 혼잣말하면서 밧줄을 풀어준다. 밧줄을 끊자마자 '나이트퓨리'는 '히컵'에게 달려들어 '히컵'을 쓰러트리고 괴성을 지른다. 이때 '히컵'은 자신이 죽었다고 생각했지만 '나이트퓨리'는 분노의 소리만 크게 지르고 멀리 사라진다(13:00).
나중에 '히컵'은 '투스리스'를 죽이지 않은 이유가 "묶여 있는 모습이 약골이고 겁쟁이 같아 보였고, 그게 꼭 나를 보는 것 같아서 안 죽였어"라고 '아스트리드'에게 말한다(01시간08분00초).

위 사례에서 '히컵'은 마을 전통에 따라 당연히 드래곤을 죽여 명예와 명성을 얻고 아버지의 자랑으로 남을 수 있었다. 그러나 '히컵'은 드래곤과 얼굴을 직접 마주했을 때 더 이상 죽일 수 없다는 것을 느꼈다. 그것은 바로 그 드래곤의 눈에서 나를 보았기 때문이다. 이는 밧줄에 묶여서 아무것도 할 수 없고 쓸모 없는 드래곤의 모습에서 내 모습을 보았기 때문이다. 이는 Derrida가 나체로 고양이를 마주했을 때 느끼는 동물에 의해 보여진 타자로서 존재를 느꼈다는 내용과 일치한다(Derrida, 2006/2025, pp. 27~28). 이처럼 우리는 사람뿐 아니라 동물의 시선에서 나를 객관화할 수 있다. 나아가 우리는 타인의 윤리 구조가 주체의 내적 구조를 형성하듯이, 자아 또한 외부의 타자와의 차이에 의해 자신의 정체성을 찾아볼 수 있다(임은제, 2024, p. 291). 이 장면에서 '히컵'도 '나이트퓨리'를 죽이지 않았지만, '나이트퓨리' 또한 '히컵'을 죽이지 않았다. '나이트퓨리'는 '히컵'을 충분히 죽일 수 있는 존재지만 그러지 않은 것이 '히컵'에게도 의문으로 남으며, 이를 계기로 자신이 드래곤을 생각하는 것과 드래곤이 다를 수 있음을 생각하게 되는 첫 번째 장면이다.

같음의 상대적 타자성 장면2

'히컵'은 '나이트퓨리'에게 생선을 줄 때 이빨이 보이지 않아 이빨이 없는 줄 알았지만, 가까이 와서 먹을 때는 갑자기 이빨을 드러내어 '히컵'이 가져온 물고기를 모두 먹었다. 생선의 머리를

뱉어서 '히컵'에게 주었고 '히컵'은 무서워서 먹기 싫었지만, 용기내어 '나이트퓨리'가 준 생선을 먹었다. 이때 '히컵'은 '나이트퓨리'에게 이빨이 없다는 의미로 '투스리스'라는 이름을 붙여준다. '히컵'이 나무막대로 그림을 그리면 '투스리스'도 큰 나무막대를 가져와 바닥에 이해 못하는 그림을 그리고 '히컵'이 '투스리스'가 바닥에 그린 그림의 선을 밟자, 화를 냈다가 선을 밟지 않자 온순해진다. 이때 '투스리스'와 교감을 하기 위해 손을 내밀자 '투스리스'는 자신의 얼굴을 '히컵' 손에 대고 잠깐 교감한 뒤 바로 도망간다(28분40초).

드래곤에게는 각자 드래곤의 모양이나 생김새를 통해 구분 짓는 이름이 있다. 예를 들면 '트윈스'는 얼굴을 두 개 가진 드래곤이며, '선더드래곤'은 번개가 번쩍하는 고유한 소리로 주위 사람을 죽이는 특징이 있다. 이렇게 드래곤의 이름을 그들의 외모적 특성 혹은 갖고 있는 특기를 표현한 것으로 그들의 이름을 지었다. 그러나 한 인간이 한 드래곤에게 주어지는 이름은 '투스리스'가 처음이다.

> "나는 알지 못했다. 이름 대신 숫자를 붙여주어야 더 과학적이라는 것을 말이다. 말문이 막힐 노릇이다. 나는 침팬지들이 내 '연구대상'이 아니라 고유한 성격을 가진 하나의 생명체라고 생각했다. 나는 그들에 '대해서 '배우는 것이 아니라 그들 '에게서' 배우고 있었다."
>
> (Goodall, & Bekoff, 2021/2002, p.54)

'나이트 퓨리'는 '히컵'만의 이름인 '투스리스'라는 특별한 이름을 갖게 된다. 이름을 짓는다는 것은 '마주함(encounter)'을 통해 누군가에게 의미 있는 존재가 된다는 것이다. 위의 Jane Goodall이 침팬지에게 이름을 붙임으로서 그들에게 특별한 의미 있는 존재로 다가가는 것처럼, '히컵'이 '투스리스'에게 이름을 붙임으로서 이전과는 다른 의미 있는 존재로 다가간다.

같음의 상대적 타자성 장면3

'투스리스'와 지내면서 '투스리스'가 싫어하는 생선은 장어라는 것을 알게 되고(28분40초), 특정 풀을 좋아해서 몸에 비비는 것을 좋아하고(39분40초), 목 뒤를 만지다가 목 아래를 만지면 몸을 드러누워서 무장해제가 된다는 것을 알게 되고(40분40초), 빛을 쏘아서 보여주면 고양이처럼 빛을 따라다니면서 빛을 잡으려는 특성을 알게 된다(41분00초).

'히컵'과 '투스리스'가 비행 후 들판에서 잡은 물고기를 같이 나누어 먹고 있다. 그때 작은 공룡들이 와서 '투스리스' 먹이를 빼앗자 '투스리스'가 주지 않는다. 이때, 작은 공룡이 '투스리스'에게 대들면서 먼저 불을 '투스리스'에게 뿜어 낸다. 그러자 '투스리스'가 큰 불을 뿜어내려고 하자 작은

공룡이 피한다. 이 그 장면을 보고 ‘히컵’이 작은 공룡에게 물고기 하나를 건네주자, 작은 공룡이 그것을 먹고 ‘히컵’ 옆으로 다가와 기대어 누웠다. 이것을 보고 ‘히컵’은 자신의 호의를 알아차린 것에 깨달음을 얻게 되면서 “우리가 지금까지 드래곤을 오해했어”라고 말한다(44분00초).

‘히컵’은 ‘투스리스’가 무엇을 좋아하고 싫은지 알아가면서 드래곤에 대한 그의 사고는 점차 변한다. 단지, 난폭하고 식량만 탐하는 무식한 동물이 아니라 인간처럼 공통된 감정과 싫어하고 좋아하는 취향이 있다는 것을 알게 되면서 드래곤이 꼭 포악하고 죽여야 하는 존재로만 느껴지지 않았다. 이는 ‘투스리스’ 뿐 아니라 작은 드래곤에게서도 발견하였다. 즉, ‘투스리스’와 ‘히컵’의 관계에서만 느껴지는 공감이 모든 드래곤에게 적용된다는 것을 알게 되었다. 이로서 모든 드래곤이 인간과 같음으로 동질감을 느낄 수 있다는 것을 알게 되었다. 이는 인간과 동물은 형이상학이나 로고스 중심의 이성적 사유가 아닌 비언어적 공감을 통해 서로 유사하고 같은 점이 있다는 것을 알게 된 것이다(임은제, 2024, pp. 81~83). 많은 동물은 행복, 슬픔, 싫증 등을 각자 자신의 몸으로 표현한다. 즉, 동물들은 입, 꼬리, 눈, 귀, 코 움직임 등과 더불어 자세와 제스쳐, 걸음걸이 등 무수한 행동 패턴을 사용해서 우리에게 이야기를 건네고 있다(Bekoff, 2007/2008, p. 46). 우리는 이런 싸인을 놓치지 말고 그들의 행동패턴 속에서 동물의 마음을 읽으면서 소통해야 된다. 현재 영유아 교육에서도 동물이 우리와 소통하기 위해 그들이 어떻게 표현하고, 소통하는 방법이 무엇인지 동물과 교감하고 소통하는 방법을 직접적으로 배우는 교육이 필요하다. 단순히, 체험관에 가서 일회성 먹이를 주고, 만지고 끝나는 ‘일상과 동떨어진 생태교육’보다(이귀옥, 2024) 동물과 일상에서 지속적인 관계를 맺고 소통하는 교육으로 변화해야 함을 시사한다.

3. 하나됨의 상생적 타자성

‘투스리스’와 ‘히컵’은 단순히 같아지는 것을 넘어, 서로를 닮아가면서 결국에는 하나 되는 존재로 발전하며 진정한 공존과 상생의 관계를 형성한다. 이러한 관계를 통해 동물과 인간이 소통하며 달성하는 ‘하나됨’의 상생적 타자성이 드러난다. 주제어에 ‘상생적’이라는 용어를 사용한 것은, ‘서로 도우면서 함께 살아가는 것’이라는

의미를 내포한 이 개념을 통해 인간과 비인간 존재 간의 바람직한 관계를 드러내기 위해서이다.

하나됨의 상생적 타자성1

'투스리스'의 꼬리 날개를 만들어서 '히컵'과 연결하여 '히컵'이 줄을 이용해 꼬리 날개를 접고 펴는 것을 도와 주어 같이 날으는 연습을 한다. 이때, 날개 모양에 따라 번호를 붙여서 번호로 싸인을 주고 받으며 비행에 이름을 붙여 구분하여 비행을 한다. 안전모드가 되니 전력 질주로 연습하게 되고, 그때 구름 위로 날 때 바람이 강해져 투스리스 안장에 놓았던 날개 모양에 따라 번호를 적었던 작은 종이가 날아가고, '히컵'도 '투스리스'에게서 떨어져 낙하하게 된다. 둘 다 중심을 잃고 하강하는 순간 '투스리스' 안장 위에 우연히 안착한 '히컵'은 이제는 종이가 없어도 '투스리스' 꼬리 날개를 바꾸면서 안정적으로 날게 된다. 이제는 번호를 적은 종이가 없이도 서로 호흡을 맞추어 하늘을 자유롭게 날 수 있다(44분00초).

인간의 언어로 이해될 때만 소통되는게 아니라 언어가 달라도 서로 소통할 수 있는 '히컵'과 '투스리스'는 언어가 아닌 공감과 교감으로도 충분히 소통할 수 있다. 이는 비행을 통해 가장 잘 보여준다. '투스리스'는 꼬리 날개 한쪽을 잃어 혼자서는 절대 비행 할 수 없는 존재가 되었다. 히컵이 잘려진 꼬리 날개의 역할을 하여 수동으로 꼬리 날개의 방향을 바꾸어 비행을 종류별로 할 수 있게 되었고, 이 과정 속에서 서로를 알아가면서 의지하게 된다. 즉, 종이에 적힌 꼬리별 비행 번호에 의지하지 않고도 서로 맞추면서 마음으로 소통하는 비행을 보여준 장면이다.

이런 비행을 통해서 소통은 정해진 사인이나 언어를 통해서만 할 수 있는 것이 아니고, 의미 없는 소리나 몸짓을 통해서도 서로에게 의미가 될 수 있다. 이는 Derrida가 말한 앨리스에서 고양이 소리를 의미 없게 본 것과 다르다고 볼 수 있다(Derrida, 2006/2025, p.30). 앨리스 고양이와 달리 지금은 고양이의 아주 작은 소리에도 의미를 붙인다. 예를 들어 '야옹'은 서로 위치를 알리거나 보호자에게 요구가 있을 때 하는 소리이고, '트릴링 (trilling)'은 기대에 찼을 때 하는 소리이고, '채터링(chattering)'은 사냥 본능을 느끼고 아쉬움을 표하는 소리이고, '퍼링(purring)'은 통증을 감소시키는데 유용한 소리로 안내하고 있다(나응식, 2020, pp. 90~103). 이런 내용을 통해 의미 없는 고양이의 소리는 없으며, 인간과 유사한 방식으로 그들도 소통을 위해 소리를 내고 있다는 것을 보여 주고 있다. 이를 통해 결국 표현하는 것이 다를 뿐 인간은 드래곤의 다양한 표정, 몸짓 등으로 소통할 수 있다는 것을 보여준다.

하나됨의 상생적 타자성2

‘투스리스’가 배에 묶여 있을 때 ‘히컵’이 구하러 왔다. 그때 배가 침몰하여 ‘히컵’과 ‘투스리스’ 모두 바다에 빠진다. ‘히컵’이 ‘투스리스’를 바닷속에서 구하려 하지만 역부족이다보니 자신도 위험해졌다. 그때, 아빠인 ‘스토이크’가 등장해서 ‘히컵’을 먼저 구하고, 과거에는 그렇게 증오했던 ‘투스리스’까지 구한다(01시간17분30초).

하나됨의 상생적 타자성3

‘히컵’은 ‘투스리스’와 같이 ‘레드데스’를 급속하게 하강시켜 무찌른다. 이때 ‘투스리스’의 꼬리 날개에 불이 붙어 ‘히컵’과 ‘투스리스’가 ‘레드데스’가 떨어진 장소로 떨어진다. 이때 불길 속으로 ‘히컵’이 떨어지자 ‘투스리스’는 망설임 없이 불길 속으로 뛰어들어 ‘히컵’의 목숨을 구한다(01시간21분30초).

위 내용은 서로 같이 서로를 돕는 관계로 변화한다는 것을 명확하게 보여준다. 이전까지 동물은 그들의 희생을 통해 인간 삶이 유지되는 것을 선택하였지만, 이제는 서로의 희생을 통해 ‘상생’을 보여주고 있다. 즉, 자연과 동물이 인간을 위해 끊임없이 희생하는 존재로서의 타자성은 끝났다는 것을 보여준다. 긴 역사 동안 인간이 동물을 위해 희생한 경우는 드물다. 특히, ‘히컵’ 아빠인 ‘스토이크’가 위험을 무릅쓰고 드래곤을 구하는 장면은 자신에게 적대적이고 절대적이었던 동물 타자로서의 드래곤에 대한 태도와 생각의 변화로 나타난 행위라고 볼 수 있다. 나아가 ‘투스리스’도 ‘히컵’을 위해 자신을 생각하지 않고 뛰어들어 적이었던 사람을 위해 자신을 희생한 것으로 볼 수 있다. 이는 인간과 드래곤 모두 서로를 희생하면서 같이 살아갈 수 있는 존재의 가능성을 보여준 것이다. 인간과 동물 모두 ‘나보다 타자를 먼저 존중하는 타자 철학’으로 연결할 수 있다. Jane Goodall 박사의 책에는 동물이 인간을 구하는 다양한 예시가 나온다. 독사에게서 주인을 구한 개 이야기, 물에 빠진 아이를 구한 개 이야기, 심장마비로 쓰러진 사람을 구한 돼지 이야기, 그 밖에 고양이, 쥐, 젓소, 고릴라, 돌고래 등 다양한 동물이 인간의 생명을 구하는 사례들이 안내되어 있다(Goodall, & Bekoff, 2002/2021, pp.102~108). 동물과 인간은 ‘차이’가 있지만 서로를 배려하고 존중하고 돕는 것을 통해 동물이 갖고 있는 차이를 단순히 결핍으로 보기보다 서로 ‘생성’으로 보면서 서로에게 힘이 되는 관계로 공존할 수 있다.

하나됨의 상생적 타자성4

‘레드데스’와 싸운 후 ‘히컵’은 집으로 옮겨졌고, ‘투스리스’도 그의 옆에 오게 되었다. ‘히컵’은 눈을 뜨자마자 ‘투스리스’가 보였고, 장소가 집인 것을 알고 깜짝 놀란다. ‘투스리스’가 집안 이곳 저곳을 뛰어 다니자 ‘히컵’은 뛰지 말라고 이야기 한다. 침대에서 일어나려고 했을 때, ‘히컵’은 자신의 다리가 없는 것을 알게 되고, 허탈하게 웃는다. ‘투스리스’가 ‘히컵’이 걷는 것을 도와준다. ‘투스리스’에 의지해서 문 밖으로 나오자 많은 드래곤이 하늘을 날고 있고, 드래곤 위에는 마을 사람들이 타고 있어 ‘히컵’이 놀란다. ‘히컵’은 믿기지 않은 장면으로 자신이 죽었다고 생각했는데 그때 마을 사람들이 다가와 마을이 변했다고 이야기한다. ‘히컵’도 새로운 안장을 받아 ‘투스리스’를 타고 하늘을 날아 오른다(01시간26분00초).

‘레드데스’를 물리친 덕분에 일반 드래곤은 이젠 더 이상 ‘레드데스’에게 희생물을 바칠 필요가 없어져 사람을 공격하거나 습격하지 않게 된다. 바이킹족도 ‘투스리스’와 ‘히컵’의 관계를 알게 되면서 드래곤에대한 절대적 타자의 관계를 풀고, 드래곤을 이해하게 되면서 애완 드래곤이 되어 바이킹족의 하늘을 나는 이동 수단이 된다. ‘히컵’은 자신의 잘린 다리에 인공 다리를 만들어 의족을 차게 되고, 의족과 ‘투스리스’ 날개를 연결하여 같이 비행한다. 이를 계기로 바이킹과 드래곤이 하나되어 서로에게 필요한 존재로 살아가는 공동생활을 실천하면서 바이킹 마을에서의 공존 관계를 유지한다. 이는 동물과 인간이 평등하게 하나되어 서로 존중하면서 도움이 되는 상생적 관계로 발전될 수 있다는 것을 보여준다. 이는 포스트 휴머니즘에서 같이 상생하는 관계로서 동물을 종차별주의에서 벗어나 동물 그 자체로 보고, 수평적이면서 횡단적 관계로서의 변화를 모색해 볼 수 있음을 보여주는 장면이다(이희영, 2018). 이는 Derrida의 ‘환대’의 개념으로도 설명할 수 있다. ‘환대(hospitalite)는 타자의 도래에 자신을 열어두는 윤리적 요구이다. 즉, 누구든지 맞이하는 태도로 만약 그 대상이 동물이라면 동물이 지닌 존재 방식과 고유한 삶의 형태를 그대로 존중해야 하는 것을 말한다(정애진, 2025). 본 자료에서도 인간이 드래곤을 환대하고, 드래곤도 인간을 환대하여 하나 됨을 보여주고 있다. 서로 그 자체를 그대로 받아들여 서로의 관계를 변화시켰다. 영유아 교육에서도 ’포스트휴먼- 생태전환 교육’이라는 용어 사용을 통해 상생하는 교육을 시도하고 있다(이귀옥, 2024). 그러나 앞으로 더 적극적으로 동물에 대한 시선과 관계 변화에 적용하여 서로 상생하여 하나 되는 관계로 교육의 방향과 시선 모두를 변화해야 함을 시사한다.

Ⅳ. 논의 및 결론

1. 논의

본 연구는「드래곤 길들이기」애니메이션 속 동물 타자성의 의미를 살펴보고 이를 통해 영유아 교육에서 동물 타자성에 대한 교육적 함의를 안내하고자 한 연구이다. 본 연구의 논의 및 결론은 다음과 같다. 애니메이션에서 보여주는 동물에 대한 타자성과 교육적 함의는 크게 세 가지로 정리된다.

첫째, 드래곤과 인간은 전쟁을 통해 서로를 적대시하고 공존할 수 없는 존재로 표현하고 있다. 이는 인간과 동물의 '다름을 강조하는 절대적 타자성'이다. 이 타자성은 초창기 시기 인간에게 동물은 적대적인 존재이면서, 비언어적이고, 비로고스적 특성을 통해 인간의 우월성을 부각시키는 '다름'의 타자성이라고 볼 수 있다. 드래곤을 소개한 지침서에서도 드래곤을 표현한 용어가 인간에게 해롭기때문에 절대 가까이 갈 수 없음을 강조하고 있다. 이는 드래곤에게는 인간과 다름으로 인간 기준에서 소개된 책을 통해 그들을 잘못 이해하고 있음을 보여주는 것이다. 즉, 인간의 우월성, 혹은 인간만 갖는 언어와 반대되는 특성으로 드래곤을 생각하고 인간에게 해로운 동물로서 죽여야 하는 대상으로만 인식한 상태를 말한다. 이는 현재까지도 사람들이 다름을 강조한 절대적 타자성으로 동물을 인식하고 있다. 동물을 마치 비생명체인 기계로 다루어 그들을 학대하고, 그들에게 공감을 못하는 상태를 말한다. 즉 동물을 쉽게 죽여 동물인 생명을 무생물화 한 타자성으로만 보면서 인간 중심적 사고만이 남아 있는 관계로 보는 타자성이다. 이는 인간을 동물과 비교하여 동물을 하등한 것으로 바라보고 있으며(김성환, 2009), 동물은 환경과 자극에 특정한 방식으로만 반응하는 제약된 상태로만 보고, 관계를 맺는 본능에 충실한 것에 한정하여 이성과 차별되는 하등한 존재로 보고 있다(Heidegger, 1983/2003, p.299).

> "때때로 나는 누군가 매우 권위적인 태도로 동물들은 아무런 생각도 감정도 없다는 말을 하는 글을 읽곤 한다. 그러면 나는 "이 사람은 개를 키우지 않은 건가?"라는 생각이 든다."
>
> -프란스 드발(Fnans de Waal; Bekoff, 2007/2008, p.183에서 재인용)

이 같은 현상은 유아교육에서도 나타난다. 유아 동물 매개 활동의 연구 동향에서 연구주제 중 '동물 매개 활동과 언어, 신체, 인지, 사회, 정서 발달'이 63%를 이루고 있고, 그 다음으로 동물 매개 활동 교육과정 및 프로그램 개발이 24.4%를 이루고 있는 것을 통해 아직까지 동물을 바라보는 시선이 교육적 도구로서 활용되고 있다는 것을 알 수 있다(김윤경, 김희연, 2024). 나아가 동물 체험 프로그램으로 '화천 산천어 축제', '제주도 돌고래 선박 관광 및 전시'등에 참여하면서 동물을 객체화하여 유흥과 오락을 위한 동물 학대로 동물과 생태계 파괴를 가져온다(김도균, 서은주, 류환희, 2021). 이는 동물 희생과 착취를 통해 교육에서도 동물을 이용하여 인간 중심으로 영유아 교육에서 활용된다는 것을 의미한다(이귀옥, 2024). 동물 관련 각 프로그램을 자세히 살펴보아야 하겠지만 지금까지 교육에서는 대부분 인간과 동물이 같고 다름을 이해하는 수준이었다. 영유아 교육에서도 '동물의 한 살이, 동물의 서식지, 동물의 먹이 구분하기' 등을 통해 우리와 다름을 강조한 교육이 아니었는지 살펴보아야 한다. 지금까지 우리나라의 사회적 지배체제 속 동물의 지위를 살펴본다면 동물의 법적 지위는 '물건'에 국한되어 있어 물건 이상으로 동물을 규정하지 못하고 있는 상태이다. 이는 우리가 동물이 물건이 아니라는 것을 몸으로 느끼고 있음에도 인간을 제외한 모든 것에 대한 법적 규정이 아직까지도 구체화되어 구분되지 않음을 보여주는 예시이다(문성원, 2024). 나아가 동물이 물건이 아니라면 동물에 대한 윤리 근간을 잡아야 함을 시사한다(이희영, 2018).

> "우리 세대는 부끄러운 일을 저질렀다. 다음 세대는 우리의 동물 학대를 돌아보고 끔찍해 할 것이다."
>
> – 질 로빈슨(Jill Robinsonl; Bekoff, 2007/2008, p.252에서 재인용)

둘째, 드래곤과 인간이 같음을 발견하면서 인간이 동물을 알아가는 과정 속에서 인간과 동물이 '같음을 발견하는 상대적 타자성'이다. 인간과 동물의 차이를 강조한 것에서 벗어나 인간의 상황과 드래곤의 상황이 같음을 통해 동질성을 느낀다든지, 내가 느끼는 것을 드래곤도 느끼고, 드래곤이 느끼는 것을 내가 느낀다는 것을 깨닫게 된다. 나아가 동물도 좋아하는 것이 있고, 싫어하는 것이 있고, 자신의 취향과 성격이 있다는 것을 보여준다. 이는 포악한 드래곤도 인간과 유사한 특성이 있다는 것을 보여줌으로써 인간이 갖고 있는 본능적이고 비로고스적인 것과의 공통점을

발견하게 된다. 이를 통해 항상 우위에 있다고 생각하는 로고스적 사고가 인간을 모두 대변하는 것이 아님을 보여준다. 기존 인간이 강조하는 로고스에서 벗어나 인간 본성과 본래 갖고 있는 시원적인 것들이 표현될 때 인간이 더욱 인간다워 질 수 있음을 보여준다. 나아가 로고스의 대표인 언어가 아닌 비로고스 적으로도 어떻게 소통할 수 있는지 Derrida는 다음과 같이 안내하고 있다.

> "동물에게도 인간의 언어는 분명하다. 사람들이 짜증을 내든 호의를 베풀든, 부르든, 쫓아내든, 무언가를 요구하든 주고 싶든, 한 마디로 어떤 의도도 동물을 피해 가지 못한다. 동물들은 매번 적절하게 거기에 응답한다. 그들은 모든 것에 적절하게 반응한다."
>
> (Derrida, 2006/2025, p. 172)

위의 Derrida의 말처럼 정말 같은 말을 사용하지 않음에도 위의 말처럼 동물은 인간의 모든 언어에 적절하게 반응하고 있으며, 인간도 동물의 언어에 반응한다고 볼 수 있다. 이는 Levinas의 경우 얼굴을 마주함으로 우리가 그 얼굴에 반응하는 것과도 같으며, 나아가 그 얼굴에 책임을 져야 한다고 이야기하는 것과 같다. 우리는 타자의 얼굴이 호소하는 것을 우리가 모른척 할 수 없고, 그 얼굴이 우리에게 명령한다고 하였다(강인안, 2005, pp. 184~188). 이 또한 인간을 넘어 동물까지 그것에 해당된다. 물론 Levinas는 그 개념을 동물까지 확대하지 않아 Derrida가 비판하긴 하였지만, 동물도 얼굴을 가질 수 있다는 사실을 확장해서 해석해야 함을 강조하였다(Derrida, 2006/2025. pp. 206~215). 즉 우리는 다름이지만 같음으로 소통하면서 서로에게 책임질 수 있는 타자의 존재가 된다. 이런 점을 영유아 교육에 적용한다면 동물을 많이 접하고 많이 만나고, 같이 살아가는 관계를 맺는 과정이 필요하다. 동물을 많이 접하고 알아야 인간과 같음을 느낄 수 있다. 그리고 그들의 비언어적 내용에 소통할 수 있게 된다. 동물의 얼굴을 자주 접함으로써 그들의 얼굴에 윤리적 책임까지 질 수 있다.

셋째, 드래곤과 인간 간 서로 하나되어 같이 살아가는 방법을 선택하는 관계로 인간과 동물의 서로 '하나됨의 상생적 타자성'을 보여주고 있다. 언어가 아닌 비언어적, 비로고스적 소통을 통해 깊은 공감과 울림을 경험하며, 평등한 관계로서 공존이 가능함을 보여준다. 이를 통해 서로에게 도움이 되고 도움을 주는 상생적 관계로서

존재하게 된다. 인간이 살아가면서 동물의 도움뿐 아니라 동물이 우리를 치유하는 경우도 많이 있다.

> “버지나아 주 지방의 한 교도소에서는 제소자들에게 개들을 훈련시키는 경험을 한 결과, 개들은 제소자들 가족의 일부가 되어 같이 먹고, 같이 장난 치게 되었다. 이런 경험을 통해 삭막했던 교도소 분위기가 개로 인해 정이 넘치는 분위기로 바뀌었다. 교도소 뿐 아니라 노숙자들에게도 이런 기회를 주었을 때 개를 친구로 생각하였다”
>
> (Goodall, & Bekoff, 2002/2021, p.109)

위의 예시는 개가 성인에게 주는 치유를 보여주고 있지만, 성인 뿐 아니라 아동에게도 치유를 보여주는 사례가 있다.

> “애완동물은 학대받은 아이들을 치유하는데 유익하며, 그들에게 무조건적인 사랑을 가르치고 그들의 정서적 외상을 완화하고 극복하도록 도울 수 있다. 특히, 부모의 이혼, 질병, 가족이나 절친한 친구를 여읜 슬픔을 극복해야 하는 아이들에게 있어 애완동물은 큰 의지가 된다. 우리가 애완동물에게 끌리는 이유는 그들이 감정을 지닌 존재이기 때문이다. 따라서 인간은 동물을 필요로 하지만, 동물은 인간 없이 훨씬 잘 살 것이 분명하다”
>
> (Bekoff, 2007/2008, p.55)

즉, 우리는 일상 속에서 이미 많은 동물과의 교류를 통해 살아갈 힘을 얻게 된다. 지금 시대에 동물을 어떤 타자로 정의할지는 우리에게 달려 있다. 영유아가 많이 보는 애니메이션 속 동물의 타자성이 한 작품 안에서도 다양하게 변화하였다. 그 줄거리는 동물을 바라보는 철학의 변화와 함께 처음과 중간과 끝의 전개 모두에서 동물 타자성이 계속 변하고 있고, 가장 최근의 철학적 동물 타자성까지 드러내고 있다. 이는 그만큼 아이들이 보는 작품에도 단순한 줄거리를 넘어 동물 타자성의 철학과 현재의 우리 상황을 담고 있다고 볼 수 있다. 이런 점을 고려할 때 2019 개정 누리과정과 2024 개정 표준보육과정 모두에서 단순히 “주변의 동식물에 관심을 가진다”라는 내용을 넘어 “동식물에 관심을 갖고, 하나 되는 상생 방법을 살펴본다”로 내용 범주가 변화되어야 함을 제안한다. 영유아 시기는 동물에 대한 사회적 선입견이 가장 적은 시기임과 동시에 동물에게 긍정적인 시선을 갖고 있는 시기로 이 시기부터 동물에 대한 교육과 동물의 타자성을 적극적으로 다루는 것을 권장한다.

이런 교육을 위해서는 '포스트 휴먼– 생태전환 교육'의 방향으로 가야 한다(동풀잎, 2024; 이귀옥, 2024). 이는 포스트휴먼을 배경으로 한 생태교육적 접근으로 동물을 바라보아야 하며, 이런 교육을 통해 동물에 대한 타자성의 시선도 변화해야 한다는 것을 시사한다. 동물에 대한 타자성이 변화해야 동물과 같이 하는 교육의 내용, 프로그램 방향, 교육의 질이 변화할 것이다. 교육기관에서 실제 동물을 키워보는 경험을 통해 동물을 알아가고 배워가는 경험의 기회와 그들과 어떻게 공존하고 상생할 수 있을지 경험하는 것도 중요하다. 이런 과정을 통해 포스트휴머니즘 속 모두 인간과 동물이 모두 동등하고 평등한 관계로서 교육이 실천될 수 있기를 기대해 본다. 나아가 반려동물 뿐 아니라 우리와 접하고 있는 모든 동물과 식물의 관계까지도 확대하여 이 같은 타자성을 살펴볼 필요가 있음을 시사한다.

덧붙여 영유아 부모를 위한 교육에서도 실천되어야 함을 안내한다. 물론, 가정에서 다양한 반려동물들을 통해 공존과 상생을 경험하는 영유아도 있을 수 있지만 그렇지 않은 경우도 있다. 나아가 반려동물을 키운다 하더라도 모두 공존과 상생적 의미보다 다름과 같음의 타자성으로만 반려동물을 대하는 사례도 있을 수 있다. 따라서 부모 교육을 통해 공존과 상생적 동물의 타자성에 대해 안내하는 것이 필요하다.

본 연구는 영유아가 즐겨보는 애니메이션 속 가장 본능적 존재인 드래곤과 인간의 관계 속에서 동물의 타자성이 어떻게 드러내는지 살펴보고, 그것이 영유아 교육에 주는 함의를 살펴보았다. 그 결과 애니메이션 속 동물의 타자성은 다름의 절대적 타자성에서 같음의 상대적 타자성으로 변하였고, 이를 넘어 동물과 인간의 평등적 관계를 통한 하나됨의 상생적 타자성이 드러남을 보여주었다. 오늘날 영유아가 주변에서 관계 맺고 있는 모든 동물의 타자성은 이 세 가지 타자성이 공존하고 있어 동물에 대한 타자성의 혼란을 주고 있는 현실이다. 애니메이션 속 메시지도 동물과 함께 공존하고 상생하는 타자성의 관계로서의 동물을 바라본다면, 영유아 교육에서도 실질적인 동물 타자성을 안내해야 함을 시사한다. 이를 통해 영유아가 동물의 타자성을 이해하고, 궁극적으로 공존하는 관계를 맺는 데 있어 이해의 폭을 넓힐 수 있을 것으로 기대한다.

본 연구의 제한점과 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 생명 중에서 '동물'이라는 국한된 대상을 중심으로 살펴보았다는 한계가 있다. 후속 연구에서는 동물을 넘어서 식물, 곤충 등 모든 생명체를 다루는 관계를 탐색하여 연구 대상의 범위를 확장할

것을 제언한다. 둘째, 본 연구에서는 교육 매체 중 '애니메이션'만을 분석 대상으로 삼았다. 이후 연구에서는 교육 현장에서 활용되는 그림책 등과 같은 다양한 매체 속 동물 타자성을 심층적으로 살펴 볼 필요가 있다. 셋째, 본 연구에서는 구체적인 영유아 교육 프로그램을 직접적으로 살펴보지는 못했다. 추후 연구에서 실제적인 교육 프로그램에 나타난 동물 타자성을 분석함으로써 본 연구의 실제적 함의와 연결하여 살펴 볼 수 있을 것이다. 넷째, 질적 연구의 특성상 해석의 순환 가능성 및 추가 해석의 여지를 내포하고 있으므로, 본 연구의 결론 역시 확장될 수 있음을 안내한다. 마지막으로, 후속 연구에서는 동물 권리 및 동물 윤리를 포괄적으로 다루어, 인간과 동물이 평등하게 공존하기 위해 인간이 갖춰야 할 인식과 실천 방안을 탐색하는 연구가 이루어지기를 제언한다.

참고문헌

강인안 (2005). **레비나스의 철학, 타인의 얼굴**. 문학과 지성사.

교육부・보건복지부 (2019). **2019 개정 누리과정 해설서**. 교육부・보건복지부.

교육부・보건복지부 (2024). **2024 표준보육과정 해설서**. 교육부・보건복지부.

권용선 (2022). **하이데거 철학에서 인간의 실존과 생명의 관계**. 석사학위 논문. **성균관대학교**

김도균, 서은주, 류환희 (2021). **국내 동물윤리 이슈 분석**(Working Paper, 2021-01). 한국환경연구원.

김상철 (2013). 애니메이션< 드래곤 길들이기> 에 내재된 동서양의 자연관과 함의. **한국영상학회논문집, 11**(2), 27-43. https://www-earticle-net-ssl.eproxy.sejong.ac.kr:8443/Article/A205663

김성환 (2009). 데카르트의 동물론: 동물의 감각과 감정. **과학철학, 12**(2), 37-61.

김성환 (2017). 데카르트와 동물인지. **근대철학, 9**, 5-30. UCI: I410-ECN-151-24-02-088963744

김윤경, 김희연 (2024). 유아교육학 분야에서의 유아 동물 매개 활동 관련 연구동향. **생태유아교육연구, 23**(2), 55-78. https://doi.org/10.30761/ecoece.2024.23.2.55

김현태 (2024). 미국 애니메이션 음악에서의 동양적 색채 표현 기법에 관한 연구:< 뮬란>(1993),< 쿵푸 판다>(2008),< 드래곤 길들이기>(2010) 를 중심으로. **아시아태평양 융합연구 교류논문지, 10**(6), 487-508. https://doi.org/eproxy.sejong.ac.kr:8443/10.47116/apjcri.2024.06.36

나응식 (2020). **고양이 마음 사전**. 주니어 김영사.

노진희 (2010). 영화< 드래곤 길들이기> 에 드러난 히컵의 지도자 되기와 자기인식과정: 원작 소설< 히컵1-드래곤 길들이기> 와의 비교를 통하여. **영화와 문학치료, 4**, 67-92.

동풀잎 (2024). 포스트휴먼 생태주의로 바라본 영유아 생태전환교육-되기 (becoming) 의 생태전환 교육을 위하여. **유아교육연구, 44**(4), 277-301. https://doi.org/10.18023/kjece.2024.44.4.011

문성원 (2024). 동물과 인간 사이 — 타자로서의 동물과 인간의 책임 —. **시대와 철학, 35**(3), 7-33. https://doi.org/10.32432/KOPHIL.35.3.1

박소현 (2024). **동물 타자화를 통한 비언어적 소통 연구**. 석사학위 논문, **숙명여자대학교**

박이문(2000). 동물권과 동물해방. 철학과 현실. **철학에세이**. 199-207.

서동욱 (2023). **타자철학**. 반비출판사.

손정현 (2025). 3D 애니메이션 속 비행 시퀀스의 서사적 기능 연구-<드래곤 길들이기> 의 처녀비행 시퀀스 분석을 중심으로. **만화애니메이션 연구**, 29-57. https://doi.org/10.7230/KOSCAS.2025.79.029

송고 (2025.07.26.). “온몸에 오물 묻고 구더기 우글.. 강화도서 개300 마리 구조” **연합뉴스.**

신승환 (2000). 생명 해석학과 철학함-하이데거[형이상학의 근본 개념] 을 중심으로. **존재론연구, 5**, 234-263.

안종혁 (2011). 애니메이션< 드래곤 길들이기> 의 연출 분석. **한국콘텐츠학회 논문지, 11**(12), 162-170. http://doi.org/10.5392/JKCA.2011.11.12.162

우정권 (2018). S3D 영화의 서사 기법에 관한 연구-< 아바타>,< 크리스마스 캐롤>, < 드래곤 길들이기>,< 코렐라인> 을 중심으로. **대중서사연구, 24**(1), 323-348. http://doi.org/10.18856/jpn.2018.24.1.010

이귀옥 (2024). 영유아를 대상으로 한 생태교육 연구의 현재. **아동부모학회지. 10**(3), 93-118. https://doi.org/10.23079/2024.10.03-04

이희영 (2018). 데리다(Jacques Derrida)의 동물 타자 시선에서 본 현대 형상 예술 표현 연구. **만화애니메이션연구, 50**(3), 299-325. http://doi.org/10.7230/KOSCAS. 2017.50.299

임윤서 (2015). 그레마스 문화 기호학을 통해 본 소년의 성장서사 분석:< 드래곤 길들이기> 와< 빅 히어로> 비교:< 드래곤 길들이기> 와< 빅 히어로> 비교. **인문콘텐츠, 38**, 261-290. http://doi.org/10.18658/humancon.2015.09.38.261

임은제 (2024). **데리다의 동물타자**. 그림비.

정애진 (2025). 이승훈 시에 나타난 주체와 타자의 재구성 연구 -'동물-되기'의 상상력을 넘어 '동물 타자. **국제언어문학회, 61**, 175-199.

조용환, 박순용, 염지숙, 서근원, 강대중, 서덕희 (2022). **질적연구 전통별 접근**. 학지사.

한양 (2025). **포스트 휴머니즘을 주제로 한 애니메이션 연구. - 작품<Organic Dissolution> <Her>를 중심으로 -**. 박사학위 논문. **중앙대학교.**

환경교육의 활성화 및 지원에 관한 법률 (2025.12.01.) https://www.law.go.kr/LSW//lsInfoP.do?lsId=010712&ancYnChk=0#0000에서 발췌.

Bekoff, M. (2008). **동물의 마음과 생각 엿보기**, 동물의 감정. 김미옥 옮김. **시그마북스**(원저 2007 발행)

Braidotti, R. (2022). **포스트휴먼 지식. 비판적 포스트인문학을 위하여**. 김재희, 송은주 번역. 아카넷 출판사. (원저 2019 발행)

Derrida, J. (2025). **동물, 그러니까 나인 동물**. 문성원, 최성희 옮김. 아카넷출판사.(원저 2006 발행).

Goodall, J. M., & Bekoff, M. (2021). **제인구달 생명의 시대, 생명을 지티는 10가지 길**. 최재천, 이상임 옮김. ㈜ 바다출판사. (원저 2002 발행).

Heidegger, M. (2003). **형이상학의 근본개념들 :세계-유한성-고독 :1929/30년 겨울학기 프라이부르크 대학 강의록**. 이기상, 강태성 공역, 까치글방.(원저 1983 발행)

Levinas, E. (2005). **존재에서 존재자로**. 서동욱 옮김. 민음사.(1963 원서)

Sanders, C. M. (Director). (2020). *How to Train your Dragon Dream* [Film]. DreamWorks Animation.

Thompson, C. (2013). **널 만나 다행이야**. 책 읽는 곰.

Van Manen, M. (1994). *Phenomenology of practice: Meaning-giving methods in phenomenological research and writing.* Routledge.

Van Manen, M. (2023). *Phenomenology of practice: Meaning-giving methods in phenomenological research and writing.* Routledge.

ABSTRACT

Exploring the Meaning of Animal Alterity in the Animation 「How to Train Your Dragon」 and Its Educational Implications for Early Childhood

Lee, Kwiok[1)]

[1)] Lecturer, Korea National Sport University,

Purpose: The purpose of this study is to elucidate the meaning of animal alterity in the animated film 「How to Train Your Dragon」 and to clarify its implications for early childhood education.

Methods: The subject of analysis is the animated film 「How to Train Your Dragon」. The methodology employed qualitative research methods, including visual analysis, content analysis, and dialogue analysis. Additionally, ecological action research grounded in posthumanist philosophy was conducted, and specific phenomena were selected for phenomenological interpretation. The alterity of animals was categorized into three themes, and the implications for early childhood education were analyzed and interpreted for each theme.

Results: The animal alterity in the animation 「How to Train Your Dragon」 was revealed in three major aspects: 'the absolute alterity of difference', 'the relative alterity of similarity', and 'the symbiotic alterity of oneness'. This demonstrated that in early childhood education, animals should not be used as educational tools, children should practice communicating with animals in daily life, and perspectives must shift toward post-humanist ecological education.

Conclusion: The alterity of animals in 「How to Train Your Dragon」 transcends mere difference from humans. It reveals the alterity of beings that create difference yet become one. This suggests that early childhood education must also transform its current curriculum into one that involves interacting with animals and providing concrete experiences with them.

Key words : 「How to Train Your Dragon」, animation, animal, alterity, early childhood education, meaning

논문투고 2025년 11월 10일 ¦ 수정원고접수 2025년 12월 05일 ¦ 최종게재결정 2025년 12월 15일 채택