

한국문화기술 통권 제7호 2009.6. pp.85~108

다매체의 문학교육적 수용과 활용방안 연구*

- 연계수업을 통한 UCC제작 사례를 중심으로

A Study on Application Program & the Reception of the Media in Literature Education

- Focused on the Case with UCC Production in Connection with Curriculum

임수경

(한국문화기술연구소 연구교수)

차 례

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| 1. 서론 : 다매체의 교육적 수용에 주목하는 이유 | 4. 연계교육의 실제 및 교육방법론 점검 |
| 2. 다매체의 수용과 문학교육의 대응 | 1) 연계교육의 실제 |
| 3. 문학중심 연계교육의 활용 가능성 | 2) 교육방법론 점검 |
| 1) 문학중심 연계교육의 중요성 | 5. 결론을 대신하여 - 교육방법론의 변화 가능성 |
| 2) 연계교육의 접근 전제 | 확보 |

1. 서론 : 다매체의 교육적 수용에 주목하는 이유

현대사회에서 요구하는 교육체계는 빠르게 변화하며 복잡해지는 지식과 정보 등을 학습자들에게 효율적으로 전달하는 방식에서 출발한다. 기존의 교육은 다양한 현상을 하나의 이론과 체계로 일반화시킨 내용으로 전달했다면, 최근 현대사회의 교육은 하나의 현상에서 파생되어 개별적으로 적용·흡수되는 다양성과 특수성을 중심으로 교육내용을 재정립하고 있다. 이때 디지털 다매체는 다양성과 개별성을 표현할 수 있는 주된 문화적 표현이자 소통의 언어로 자리잡게 되었다. 따라서 다매체가 차지하고 있는 사회적 영역과 영향력을 고

* “이 논문은 2007년 정부(교육인적자원부)의 재원으로 한국학술진흥재단의 지원을 받아 수행된 연구임.”
(KRF-2007-327-A00364)

2 한국문화기술 통권 제7호

려한다면, 차세대 문화·사회인을 양성하는 교육현장에서 다매체의 교육적 수용은 어쩌면 당연한 주목일 것이다. 일찍부터 일본·미국·영국·캐나다 등 소위 교육선진국이라 불리는 여러 나라들은 제도적인 차원에서 다매체를 교육의 중심에 놓고 진행해왔다. 이러한 시대적 흐름에 부응하여 우리나라의 교육인적자원부에서는 제7차 교육과정에서부터 의무교육에서 배워야 할 정보통신기술(이하, ICT¹⁾) 활용의 수준을 10% 이상으로 설정했다는 것은 상당히 고무적인 변화이다. 학습자는 자신이 가진 흥미를 중심으로 적절한 ICT를 사용하여 지식의 범위를 직접 선택하고 접근할 수 있게 되었다. 이 경우 교수자는 학습자의 수준에 맞는 ICT 활용을 교육하는 동시에, 그들의 욕구에 맞는 다양한 교육용 콘텐츠를 제공해야 할 것이다.

다매체를 교육현장에 수용하는 방법으로는 크게 다매체에 대한 교육과 다매체를 이용한 교육으로 양분화시킬 수 있다. 먼저, 다매체에 대한 교육은 다매체가 가진 사회적 소통양상과 문화적 전달가치를 직접 교육하기 위해, 학교의 교육 내에서 직접 다매체교육을 실시하고자 하는 정책화 방안에 관한 논의이다. 이런 논의는 1990년대부터 보급된 퍼스널컴퓨터의 상용화와 맞물려 90년대 중반부터 최소영, 김양은, 김정자, 안정임 등 여러 논자들에 의해 의무교육기간을 대상으로 진행되었다.²⁾ 다매체를 이용한 교육으로는 학교교육이라는 큰 틀 속에서 특정교과와 관련하여 다매체를 교육적으로 수용하는 것으로, 그 교과의 교수-학습의 주요 도구로 활용하는 방안에 대한 논의이다. 교육학 관련 학자들을 중심으로 시작된 이 논의는 2000년 중반까지 활발하게 진행되었고, 본 연구에서도 다매체를 이용한 문학교육을 중심으로 논의를 진행한다. 교육에서 다매체를 적극적으로 수용하려는 이러한 노력은 교수자와 학습자간의 커뮤니케이션을 확대하고 에듀테인먼트를 목적으로 한 교육효과의 극대화라는 측면에서 논의될 수 있다.

1) ICT(정보통신기술); Information & Communication Technology의 약어.

2) 최소영, 「독립교과로서 미디어 교육의 필요성에 대한 연구」, 연세대학교 석사학위논문, 1999; 김양은, 「미디어교육에 관한 연구: 미디어교육의 제도화를 중심으로」, 중앙대학교 석사학위논문, 2000; 김정자, 「국어교육에서 미디어 교육의 수용」, 『국어교육학』 15호, 한국국어교육학회, 2002; 안정임, 「디지털 시대 미디어 교육 제도화의 필요성과 방향」, 『디지털 시대 미디어교육의 제도화-세미나자료집』, 한국언론학회, 2002.

다매체의 문학교육적 수용과 활용방안 연구 3

이런 점에서 본 연구는 현대문화·사회·예술의 모든 영역에 영향을 끼칠 수 있는 다매체의 교육적 수용에 따른 에듀테인먼트의 기대효과를 제시하면서, 궁극적으로는 교육방법의 활용방안으로 연계교육의 교수-학습방법 모형을 제시한다. 이런 논의는 실질적으로 현대사회의 예비구성원을 교육시키는 대학(교)에서 효과적인 교육방법론을 구안하는 데 중요한 과정이라 할 수 있다. 이제까지 교수자에게서 학습자에게로, 한 방향으로 이루어지는 고답적인 교육방법론에서 변화를 꾀하고자, 많은 연구자들이 새로운 방법론에 관심을 갖고 끊임없이 연구결과를 제시하고 있다. 그러나 그 활발한 연구 활동에도 불구하고 현장에서의 문제점이나 교수자의 의지, 혹은 수업진행의 경제성 등에 부딪쳐서, 새로운 교육방법론이 교육과정 차원에서는 실질적으로 반영이 되지 못하는 안타까운 상황으로 반복되기도 했다. 교육현장에서는 변화의 필요성을 절실히 요구하면서도 새로운 교육방법론을 적용하지 못하는 악순환되는 것이다. 이제는 보다 교육현장의 상황이 충분히 고려된 실질적인 교육방법론이 연구되고, 이것이 효과적으로 적용될 수 있는 루트까지 마련해 주는 실천과정이 필요하다고 본다.

여기서 본 연구는 다매체의 교육적 수용의 필요성과 연계교육의 실체라는 두 가지로 나누어 접근해 볼 수 있다. 하나는 다매체의 교육적 수용방법을 에듀테인먼트와 연결하여 교육의 중심에 문학을 기저로 두고 진행하는 작업이고, 다른 하나는 ICT 활용을 중심으로 하는 연계수업의 교수-학습방법 모형을 제시하는 작업이다. 즉, 본 교육방법론에 대해 교육이론과 현장 상황, 그 사이에서의 교수자와 학습자의 요구사항이 무엇인지를 검토하고 이에 대한 교육적 대응까지 논의를 진행한다. 그 논의는 본 교육방법론을 적용한 연계수업의 과정을 정리하고, 분석함으로써 문학중심의 교육방법론의 적용가능성을 제시하고자 한다.

다매체를 통해 일상 속에서 향유하는 문화와 문학적 상상력이 실현되는 과정을 교육현장에서 확인하는 것은 매우 의미 있는 일일 것이다. 또한 연계교육을 통해 전공을 포함하여 다양한 교육범위에서 학습자들에게 교육과정을 이해시키고 보다 쉽게 접근하게 하는 교수-학습방법의 실질적인 전략이 될 수 있을 것이다. 그리고 이러한 구체적인 연계교육 실제모형을 제시하고, 교육방법

4 한국문화기술 통권 제7호

론을 점검하는 과정에서 전공별로 한정되어 진행하고 있는 교육방법론의 변화 가능성까지 유추해 낼 수 있으리라 본다.

2. 다매체의 수용과 문학교육의 대응

21세기 현대문화는 모든 향유자들에 의해 동시다발적으로 생성과 소멸을 반복하고 있는 트리비얼리즘(Trivialism)식 문화³⁾가 팽창하고 있다. 언어와 문자에 의해 이루어지던 정보의 소통이 영상·음향·텍스트 등을 포괄하는 다매체로 변환되고 있다. 또 이런 다매체는 그 소통양상 또한 크게 달라지며, 그 특징으로는 시청각성·실시간성·하이퍼링크·양방향성 등을 들 수 있다. 이러한 패러다임의 변화현상은 정보와 지식을 전달하는 교육체계의 전반적인 방법론적 변화를 요구하고 있다. 일반적으로 교수자가 학습자에게 교수하는 한 방향성 교육에서 변화하여 교육현장에서부터 ‘독자수용이론’의 교육적 원용은 시사하는 바가 크다. 심지어 새로운 교육 패러다임에서 ‘어떤 지식을 습득하고 그것을 평가하는 것’⁴⁾은 교수자의 영역이 아니라 학습자의 영역으로 분류까지도 가능해지고 있다. 학습자는 스스로 자신의 욕구에 맞게 유용한 지식과 정보를 탐색하고, 정리·발전시킴으로써 개별적 학습목적에 부합하는 결과를 도출해 낸다. 이때 교수는 수업이라는 한정된 시간에서 일방적인 지식전달자가 아닌, 그들의 학습 전 과정에 있어서 ‘조력자’의 위치에 놓이게 되었다. 이제 교수자가 학습자에게 제공해 줄 수 있는 것은 그들이 자유롭게 적극적으로 참여할 수 있는 보다 다양하고 심도깊은 교육방법을 제시하면서, 학습자의 학습성취도를 높이는 일로 변화되어야 할 것이다.⁵⁾

3) 개인용 컴퓨터가 보급되기 이전에는 소수의 문화전문가에 의해 선봉되는 소위 아방가르드(Avant-garde)식 문화가 조성되었다면, 현대사회는 트리비얼리즘식, 즉 생성되고 소멸되는 문화가 평범하고 일상적으로 변화되는 것처럼 확연히 다른 모습으로 보이고 있다. 본 연구자는 「창작교육에 관한 방법론 연구」(『문학과 문화환경-세미나 자료집』, 한국문예창작학회, 2008.4)에서 현대사회의 학습자 유형을 ‘인디세대’의 특징과 맞물려 교육방향을 설정하여 언급하기도 했다.

4) 임상수, 「에듀테인먼트와 게임을 응용한 통일 교육의 방법론」, 『국민윤리연구』 48호, 한국국민윤리학회, 2001, p.180.

5) 이처럼 학습자가 능동적으로 교육에 참여하는 유형을 인포테인먼트(Infotainment=Information+Entertainment)로 정의되고 있다.

다매체의 문학교육적 수용과 활용방안 연구 5

이와 같은 변화에서 다매체의 교육적 수용에 따른 ‘문학교육의 기능’을 논의하고자 할 때, 우선 언급해야 할 문제는 과연 ‘문학교육’의 실천이 가능한지의 여부일 것이다. 그것도 지금껏 다수의 연구자들에 의해 논의되었던 문학교육 방법론처럼, 단순히 문학의 내용과 형식 또는 혼합장르로의 변화 형태에 대한 교육방식의 문제에서 넘어서서, 이 디지털 다매체시대에서 문학이 과연 사회적 문화적 가치로 존립할 수 있을까 하는 근본적인 교육가치 여부의 문제까지 소급될 수 있다. 애초의 문학은 인쇄매체의 발달과 함께 성장한 문자예술이었다. 쿠텔베르크의 인쇄술 이후부터 전통적으로 문자매체의 형태로 존재했던 문학은 ‘물질적으로 분명하게, 견고하게, 지속적으로 날마다 한결같이 거기에 있는 것’이었다. 그러나 디지털 다매체 시대에서 문학은 더 이상 고정된 텍스트로의 정체성을 고집할 수 없게 되었다. 인쇄된 문자매체로서의 문학이 디지털 다매체와 결합되면서 상호교환성을 가지며 끊임없는 변형이 가능해졌다는 뜻이다.⁶⁾ 소위 작가라고 불리는 문학전문인에 의해 제작·관리되어오던 문학이 이제는 다매체를 통해 견잡을 수 없을 만큼 많은 생산자와 소비자를 배출시키면서 일종의 ‘문학의 대중화시대’가 되었다는 사실이다.

이러한 배경에서 문학교육이 진행되고 있는 현장에서는 이미 다매체를 통해 개인 생활 속에서 향유되고 있는 문학의 영역을 다시 문자텍스트의 매체로 환원시킬 것인가 혹은 새로운 매체를 통해 변형된 모습으로 그 존재를 이어나가게 될 것인가에 대한 질문 또한 제기될 수 있다. 이 질문의 해답을 찾기에 앞서 문자텍스트를 통해 구현되던 문화생산자와 소비자의 정신활동이 이미 영상이나 음향 등과 같은 매체활동인 시뮬라크르(simulacre)⁷⁾로 전환된 현 상황도 간과할 수 없는 상태임에 분명하다. 이러한 상황에서 기존 문자매체로 고정되었던 문학작품을 텍스트로 언급해오던 문학교육이 과연 현장에서 실천될 수 있는지에 대한 가능성 여부는 현 문학교육 관계자들이 인지하고 넘어가야 될 불가

6) 김상욱, 『디지털 시대 문학의 수용』, 『문학과 문학교육』, 푸른사상, 2007, p.122.

7) 진중권은 『미학오딧세이 3』(휴머니즘, 2004, pp.36~39)에서 모네의 그림 〈루앙성당〉연작을 빗대어 ‘현실에 대한 낡은 관념은 사라지고 원본이 없는 복제, 즉 시뮬라크르의 놀이가 바로 현실이며, 현실의 지각’이라 정의했다. 디지털 영상세대의 지각은 이러한 시뮬라크르와 근접해 있어서, 그 속에는 현실에서 없는 자율성과 환상성이 이미 일상생활화 되어 있다. 더 나아가서는 대중적으로 제시되고 있는 시뮬라크르에 만족하지 않고 더 사변적이고 독특한 개인 시뮬라크르까지 발전시키려고 하고 있다. 본 연구에서 ‘매체의 교육적 수용’은 이러한 학습자의 지각변화에 따른 교육방식의 변화와 연관시켜 논의를 진행한다.

6 한국문화기술 통권 제7호

피한 문제들로 직면해 있다.

이러한 변화의 계기가 문학을 포함한 교육 전반에 긍정적인 영향을 미칠 것인가 혹은 부정적인 방향으로 치닫게 될 것인지 아직은 알 수 없다. 그러나 명확한 것은 새로운 시대, 새로운 매체의 등장은 사회전반의 패러다임에 영향을 준다는 사실이다. 더욱이 그 사회 속에 속해있는 구성원들은 그 변화의 영향에 더욱 민감하게 반응하고, 그런 특성은 예외없이 현 학습자에게도 적용된다는 것이다. 따라서 교육체계에서도 이러한 다매체의 수용을 통해 학습자들의 정신활동과 교육욕구에 밀접하게 연관되는 교육방법론의 정립이 중요하다고 볼 수 있다. 맥루한(Mcluhan)에 의하면 매체는 의사소통의 수단일 뿐만 아니라 인간 감각의 확장으로, 인간의 지각방식과 사고방식과 같은 세계인식의 방식을 변화시킨다고 했다.⁸⁾ 따라서 서론에서 언급했던 ICT 활용교육⁹⁾은 교육과정에서 적절하게 진행되어 수업효과를 높이는 데 가장 중요한 부분이라 할 수 있다. 일반적으로 멀티미디어 영상을 바탕으로 한 입체적인 소프트웨어를 총칭하는 에듀테인먼트¹⁰⁾는, 다양한 교육용 콘텐츠의 모습으로 구체적으로 하드웨어를 갖게 된다. 이때 교육용 콘텐츠는 놀이에 참여하는 학습자가 직접 자신의 교육 목표까지 진행하므로, 개인별로 다른 결과, 즉 학습효과를 얻을 수 있다는 장점도 가지고 있다. 일종의 '목적에 맞는 체계적인 놀이교육커리큘럼'을 형성하는 이러한 교육체계는, 숭고하고 가치를 가진 절대성역에서의 교육영역이 아닌 이제는 학습자의 요구에 따라 제공하고 결과물을 창출하는 실용적인 교육체계

8) M.Mcluhan, 박정규 역, 『미디어의 이해-인간의 확장Understanding media』, 커뮤니케이션북스, 1999 참조.

9) ICT 활용교육이란, 정보통신기술을 활용한 교육이다. 각 교과와 교수-학습 목표를 가장 효과적으로 달성하기 위하여 ICT를 교과과정에 통합시킨 형태로, 교육용 CD-ROM 타이틀을 이용하여 수업을 하거나 혹은 인터넷 등을 통한 웹 사이트를 활용하여 교수-학습하는 교육형태이다. 안성훈 외, 「교육용 콘텐츠를 활용한 수업의 효과 분석」, 『한국콘텐츠연구』 5호, 한국콘텐츠학회, 2005, p.294. 본 연구에서 제시되는 결과는 추후 ICT 활용교육을 기반으로 확대·적용시킬 예정이다.

10) 인포테인먼트는 학습자의 능동적인 행동을 기본으로 한다면, 에듀테인먼트는 교수자가 제공해주는 교육용 콘텐츠를 기본으로 한다. 에듀테인먼트(Edutainment=Education+Entertainment)란, 한 마디로 놀면서 하는 교육이다. 유아(3~7세)에게 일본애니메이션을 반복하여 보여줄 때, 유아는 애니메이션 시작과 끝부분에 붙여지는 주제가나 주인공의 짧은 대사 등을 쉽게 따라하게 된다. 그리고 이때 습득된 언어는 상당히 오랫동안 유아의 정서와 일상생활에 영향을 끼치게 된다. 즉, 유아는 성인에 비해 언어 습득력이 강하고, 그 기억도 오래간다는 뜻이다. 간단히 말하면, 이때 일본애니메이션은 유아에게 에듀테인먼트가 강한 교육용 콘텐츠로 작용한 셈이다. 따라서 교육현장에서는 에듀테인먼트의 효과를 높이기 위해서는 인포테인먼트까지 유발하여 포함할 수 있어야 한다.

다매체의 문학교육적 수용과 활용방안 연구 7

라 할 수 있다. 이러한 다매체를 활용한 에듀테인먼트의 영역을 확대 적용하면 난해한 교육주제일지라도 보다 쉽고 재미있게, 학습자들의 흥미를 유발시킬 수 있다는 장점까지 도출해 낼 수 있을 것이다.

지금까지 다매체를 활용한 교육은 1980년대 후반부터 시작되었던 EBS교육을 시작으로, 위성방송과 최근의 IPTV(Internet Protocol Television)까지 활발하게 발전되어왔다. 최근에는 아시아문화의 한류를 일으키고 있는 우리나라 드라마와 각종 오락프로그램을 활용한 한국어문화(학) 교육방법에 대한 논의도 활발히 진행되고 있다.¹¹⁾ 이처럼 다매체가 가진 공감각적 표현방식은 대중적 친밀성과 함께 교육현장에서 학습자의 집중력을 높이는 데 큰 도움을 줄 수 있다는 점을 감안해 볼 때, 다매체의 문학교육적 수용은 보다 교육적 효과를 높이는 데 유용한 수단이 될 것이다.

3. 문학중심 연계교육의 활용 가능성

1) 문학중심 연계교육의 중요성

교육이란 본질상 ‘시간의 흐름에 따른 인간 발달을 목적’으로 한다. 다시 말해서 모든 교육이란, 학습자를 ‘교육’이라는 과정을 거치게 하면서 ‘변화’를 유도하는 목적을 가지고 있다. 그렇기에 교육의 진행에 앞서 그들의 성향과 학습욕구의 파악이 충분히 이루어져야만 한다. 특히 대학(교) 교육은 학습자가 사회로 나가기 전 마지막 교육과정이란 점을 감안할 때, 그들의 요구하는 ‘변화’라는 목적에 대한 인식이 충분히 선행되어야 교육 효과를 극대화시킬 수 있을 것이다. 이러한 문제를 해결하기 위한 방법으로 그들에게 제공되는 교육의 중심에 문학교육을 두고자 한다.

11) 이종철, 「대중매체의 언어메시지 교육 연구」, 『국어교육학연구』 8호, 국어교육학회, 1998 ; 노은희, 「대중문화의 국어교육적 의의」, 『국어교육학연구』 15호, 국어교육학회, 2002 ; 전지혜, 「드라마 매체에 나타난 대화의 국어 교육적 분석」, 『동국어문학』 15호, 동국대학교 국어교육과, 2003 ; 최인자, 「대중매체를 활용한 한국어 교육방법」, 『어문학교육』 28호, 한국어문교육학회, 2004.

8 한국문화기술 통권 제7호

그럼 왜 많은 교과와 분야 중에서 유독 ‘문학’에 초점을 두어야 하는가?

‘문학’은 인간의 삶을 대상으로 하는 언어예술을 총칭한다.¹²⁾ 언어는 인간의 모든 사고를 담고 있으므로, 문학을 향유하고 창작하는 학습자는 자신이 가진 현실인식을 그들의 문화·예술 활동 전반에 그대로 반영한다. 사실상 현실과 다매체를 통해 생성되는 시뮬라크르가 혼재되어 있는 문화·예술의 도처에서 흔하게 접할 수 있는 게 문학이지만, 그것을 본격적인 ‘문학적 경험’으로 인지하지 못할 수도 있다. 그만큼 문학 능력은 현대사회의 ‘중요한 문식력의 하나’¹³⁾로 자리하고 있다. 이때 학습자가 가질 수 있는 인식의 출발은 디지털 스토리텔링의 콘텐츠, 영화와 드라마의 스토리, 신문이나 잡지의 저널리즘, 각종 광고의 카피 등 문학 전반에 걸쳐 문학적 상상력이 동원된다. 문학은 문학자체에서 머물러 있는 것이 아니라 다양한 영역에서 학습자의 인지를 통해 활용되고 있다. 이러한 인지는 문학적 경험을 바탕으로 구성되며, 그 경험은 문화의 소통과 전달을 통해 표현된다. 음악·미술, 심지어는 과학·사회학·의학 등에도 ‘문학적 상상력’, ‘문학적 사고력’을 활용하면, 교과교육이 가지고 있는 본연의 문제에 보다 심층적으로 접근할 수 있다. 따라서 이러한 인식의 표현, 소통의 매개체라는 측면에서 문학은 모든 영역(교과)과 연계되어 ‘범교과적인 성격’¹⁴⁾으로 그 맥을 같이 한다고 할 수 있다.

이처럼 다매체의 종류와는 상관없이 ‘만물의 이론(Theory of Everything)’¹⁵⁾ 역할을 하고 있는 문학으로 접근하는 방법은 학습자의 사고와 인식을 기본으로 하기 때문에, 문학교육 역시 ‘이해를 위한 표현의 균형’¹⁶⁾에 지향점이 맞춰져 있다고 볼 수 있다. 이러한 문학적 사고에 대한 토양을 전제로 하여 타 학과의 수업을 연계시킨다면, 학습자가 선택하고 표현할 수 있는 영역은 넓어지게 된다.

12) “문학교육은 학습자의 능동적인 문학 활동을 강조하여 문학의 가치를 인식하고 그 가치를 자신의 삶과 통합하려는 의지와 태도를 지니며, 문학 문화 발전에 기여할 수 있는 능력과 자질을 기르는 데 중점을 둔다.” 『국어과 교육과정』(『제7차 교육과정: 교육부 고시 제1997-15호』, 교육부, 1998, p.151.) 2007년 2월 27일에 7차 교육과정을 수정·보완하여, “2007년 개정 교육과정”을 고시한 바 있다.

13) 최인자, 「21세기, 서사교육의 방향」, 『어문학교육』 25호, 한국어문교육학회, 2002, p.36.

14) 이현희, 「미술을 연계한 문학 교육 방법 연구」, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006, p.3.

15) 김창원, 「문학 문화의 개념과 문학교육」, 『문학교육학』 25호, 한국문학교육학회, 2008, p.516.

16) 오경순, 「멀티미디어를 활용한 학습자 주도의 시 교육 방안」, 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001, p.1.

더 나아가서는 전공이 다른 학습자가 한 조에 모여 하나의 목표를 향해 활동하면서 동시에 자신의 전공영역을 발휘할 때, 자신이 속해있는 문화의 다양성과 전공 교과목의 독창성을 함께 통합하여 정리할 수 있는 보다 다양하고 효율적인 학습효과까지 기대할 수 있을 것이다.

브루너(Brunner)가 주장한 것처럼, 인간은 문화 속에서 자신을 파악하고 이해하는 것이 그들이 이해하는 문학적 사고력 즉, 내러티브전략을 바탕으로 한다. 그들이 가진 문화적 경험은 서사를 통해 그 의미가 완성된다는 것이다. 따라서 모든 예술작품에서 공통적으로 근간을 이루고 있는 문학의 서사적 상상력으로 접근한다면, 작품을 이해하는 행위자체가 단순히 독해에서 끝나는 것이 아니라 작품을 재창조 할 수 있는 행위까지 확대될 수 있는 것이다.

이러한 서사의 수용과 표현능력의 향상을 위해 본 연구에서는 우선 같은 예술계열에 있는 문예창작과와 시각디자인과의 연계수업 모형을 고안하였다.

교수자는 작품의 서사성을 중심으로 결과물을 도출해 낼 수 있도록 학습자에게 학습목표를 제시하고, 1단계에서는 결과물을 위해 협동해야하는 조별영역에 대해 충분히 인지시키는 동시에 학습결과물에 대한 수준과 질을 결정한다. 2단계에서는 서사의 수용방법과 이미지프로세싱에 대한 이해의 폭을 넓히기 위한 디지털 다매체의 활용 및 현장경험을 유도한다. 3단계에서 학습자는 프로젝트를 통하여 디자인과 서사가 적절하게 융합된 창작 실무에 대해 비교하게 된다. 이 단계에서는 학습자들의 실제 결과물을 바탕으로 한 피드백(Feedback)을 통해 상상력과 창의력을 보다 더 향상시킬 수 있다.

2) 연계교육의 접근 전제

‘연계교육’이란 ‘어떤 일이나 사람과 관련하여 관계를 맺는 것이나 혹은 그 관계 자체를 뜻’하는 ‘연계’와 ‘교육’의 합성어이다. 즉 ‘서로 다른 영역을 관계하는 교육방법을 통해 인간의 변화를 목적으로 하는 과정’이라 정의할 수 있다.

현행 패러다임의 전공교육 관점에서 학습자의 문화접근 능력을 균형적으로 길러주기 위해서는 수업현장과 실제 사회의 의사소통, 전공자별로 향유문화의 격차를 줄여주는 문제가 시급하다. 최근 들어 교육전반에서는 ‘전공계열의 전

10 한국문화기술 통권 제7호

문화를 고수하던 기존의 방식에서 탈피하여 전공계열의 경계와 한계를 극복하기 위한 적극적인 교육방법론이 시도되고 있다. 물론 문학분야에서도 다양하고 새로운 기법을 도입하면서 그 영역의 한계를 극복하기 위해 노력하고 있다. 이처럼 그 문학을 중심으로 타 교과까지 교육방법론을 도입하는 것은 체험의 심화와 감성의 확장이라는 문학적 사고력에 초점을 두어, 영역(교과 혹은 전공)의 한계를 극복하기 위한 노력의 일환인 것이다. 이와 같이 문학과 관련하여 교육의 폭을 확장시키는 논의로는, 문학을 중심으로 타 교과와 연계하는 다양한 교육방법론을 수록한 『문학을 통한 교육』¹⁷⁾과 문학을 기저(基底)에 두고 미술작품으로 문화를 해석하고자 하는 『텍스트와 형상』¹⁸⁾, 그리고 문학을 포함한 인문학으로 문화를 이해하고자 하는 『인문학과 문화』와 『문화연구와 인문학의 미래』¹⁹⁾ 등을 들 수 있다. 이러한 노력은 2000년대에 본격적으로 생성되고, 다른 형식으로 진화되고 있는 하이브리드(hybrid)적 문화의 생산이 관심대상이 되면서 더욱 활발히 진행되고 있다. 이 외에도 많은 연구자들이 교육의 효율성을 높이기 위해 학제(學製)간 연계교육을 활용한 교육방법론의 연구 등 적극적인 노력을 하고 있다. 따라서 연계교육은 인간 삶을 다면적으로 접근하면서 동시에 얻어지는 총체적인 체험을 통해 그 결과나 과정으로 의식을 고양시키는 것을 의도하고 있다. 즉, ‘문화적 변용력’을 유연하게 교육적으로 활용함으로써, 교과내용은 물론이고 문화의 감수성에 부응하는, 충분히 효과적인 결과를 유도해 낼 수 있을 것이다. 특히 문학적 상상력을 자극하는 과정은 타 교과에 대한 접근성을 높여서 학습동기 부여를 활발하게 진행한다는 점에서 접근의의를 찾을 수 있을 것이다.

사실 이러한 교육은 문학을 문학관련 교육이외의 타 교육을 위해 수단으로 사용한다는 점에서 문학의 수단화·도구화라는 비판을 받을 수도 있다. 무엇보다도 객관화·보편화·체계화를 내세운 교육과정에서 비교적 자유로운 감성영역에 속해 있는 문학으로 접근한다는 자체가 무리라는 미학논리가 지켜져 왔기 때문이다. 그러나 앞에서 언급한 바와 같이 이미 현대예술에서 영역, 장르, 경

17) 박인기·김창원, 『문학을 통한 교육』, 삼지사, 2005.

18) 고위공·이주영, 『텍스트와 형상』, 미술문화, 2005.

19) 김성곤, 『문화연구와 인문학의 미래』, 서울대학교출판부, 2003.

계의 선이 낮아지고, 총체적이고 통합적인 접근방법 및 상상력을 요구하는 이 시점에서 문학중심의 연계교육은 오히려 문학을 교육하기 위한 현실적이면서도 구체적인 교육전략이라고도 말할 수 있다.

본 문학중심의 연계교육방법론의 접근전제는 두 가지로 정리할 수 있다.

첫째, 현 학습자가 가진 개별성을 보안하고 종합한다는 측면에서 진행한다.

다른 특성을 가진 학습자들을 하나의 목표 아래로 모아 그들의 개별적 전공영역을 종합하여 보다 완성된 결과물을 창출해 낸다. 이것은 현 학습자가 가진 '나(I)' 중심으로, '개성(Diversity)'을 살리면서, 그들이 가장 익숙한 '네트워킹(Networking)'을 이용하여 단체(조별) 활동으로 진행되는 교육방법론으로, 학습자들은 교육 전 과정에서 '오락(Entertainment)'성을 살릴 수 있다. 이 교육방법은 학습자 전체가 개개인의 특성을 살려 진행하기 때문에 적극적이고 능동적인 학습분위기를 조성할 수 있고, 효과적인 학습자간의 유대관계나 상호보완관계를 형성할 수 있다.

둘째, 타 교과 학습자와 조별활동을 진행하면서 학업성취도를 높인다. 공통된 교육목표로 개별화된 개인들을 하나로 묶을 수 있는 사회문화를 형성할 수 있다. 이런 장점을 통해 보다 자유와 소통, 공감과 개성을 적절하게 어우러질 수 있는 교육영역을 확보할 수 있다. 전공뿐만 아니라 다른 학과 전공과목을 함께 공유하면서, 복수전공이나 부전공의 교육효과를 함께 기대할 수 있으며, 이러한 경험은 나아가 사회구성원으로 단체에 소속되어 진행할 활동에도 영향을 줄 수 있다.

제시한 접근전제를 기저로 하여 문학교육을 중심으로 한 연계교육의 실현가능성을 점검한다. 교과목표는 다음과 같다.

첫째, 학과간 수업을 연계하여, 공통된 과제를 함으로써 학과별 취약한 부분을 보충할 수 있다. 둘째, 관련 학습자에게 창작활동 영역을 확대시켜 교육효과를 극대화시킬 수 있는 교육방법시론을 제시할 수 있다. 셋째, 본 교과를 토대로 단과대학 학과뿐만 아니라 전 대학교 학과간의 연계수업으로 확대시켜, 다양한 측면에서 교육과정을 변형시킬 수 있다.

12 한국문화기술 통권 제7호

이러한 교과목표를 토대로, 본 교수-학습 모형의 내용 및 방법은 교수방법과 학습방법이라는 두 부분으로 접근한다.

(1) 교수방법

㉠ 학습목표와 커리큘럼 작성 — 교수자 참여

연계교육은 두 학과 이상의 교과를 적절하게 융합하여 보다 효율적인 교육 결과를 도출해 내고자 하는 방법이다. 따라서 두 학과에서 진행될 학습목표와 자세한 커리큘럼의 작성은 매우 세밀하면서도 상호보완적인 성격을 가져야 한다.(필요에 따라, 학습자가 타 수업에 참여할 수 있도록 수업시간을 조정하는 것도 좋다.) 참여 교수자는 팀티칭의 방법을 충분히 숙지하여 수업진행 중에 일어날 수 있는 혼란을 최대한 줄인다.

㉡ 각 과별 다른 교과목표 수립 및 교과세부과정 작성 — 영상자료 UCC제작 & 단행본출판

전공별로 다른 교과목표를 수립하고 목표에 맞는 교과세부과정을 작성한다. 이때 교육목표를 기존의 전공교과목표와는 변형된 형태로 제시한다면, 학습자의 흥미를 더 유발할 수 있을 것이다. 이처럼 두 과의 학습목표를 달리한 이유는, 자신의 개성이 강하고 독자적인 움직임을 선호하는 학습자들에게 차별화 등을 통해 자신의 전공분야를 보다 강하게 인식시켜주기 위함이다.

㉢ 학습결과물의 피드백(Feed-back) — 웹페이지 운영

학습자는 수업을 위해 단체로 활동하므로, 교과목표에 학습자들의 과제를 진행하는 과정 및 결과물 도출까지의 학습자 참여도 등을 포함시킨다. 전체 학습자는 진행과정을 함께 공유할 수 있고, 보다 효율적인 방법을 위해 토론 및 협력이 가능하므로, 자료를 함께 모을 수 있는 온라인 웹페이지의 구성이 중요하다. 이를 바탕으로 하여 연계교육을 통해 얻을 수 있는 수업효과의 장단점을 검토하며, 체계적이고 완성도 높은 교육방법론의 도출 가능성을 검토하는 방법을 제시한다.

(2) 학습방법

㉠ 연계교육의 충분한 이해

“왜 연계교육을 하는가.”라는 질문에 충분한 이해가 선행되어야 한다. 학습자가 이해하지 못한 상태에서의 교과진행은 학습자의 호응 및 참여를 이끌어내지 못한다. 특히 조별활동을 전제로 하고 있는 연계교육에서는 교과 진행자체가 무리일 수도 있다. 따라서 학습자들은 한정된 시간에 보다 효과적이고, 교육 결과를 이끌어낼 수 있는 연계교육에 대해 충분하게 이해를 해야 한다.

㉡ 나(개인활동) → 우리(조별활동)

학습자는 개인블로그나 홈페이지를 운영하므로, 글을 창작하는 것, 사진을 찍는 것, 그것을 편집하여 동영상을 만드는 일 등은 혼자 진행할 수 있다. 그러나 조별활동의 장점, 즉, 전공과목에 대한 전문적인 지식이 합쳐졌을 때 보다 전문적이고 완성된 결과물을 도출해 낼 수 있다는 활동방법을 이해해야 한다.

㉢ 적극적인 학습자세

현 학습자의 자기중심적인 사고에서 벗어나야 한다. 조별활동의 단점은 단체 중 일부만이 활동에 참여한다는 점이다. 각 그룹마다 분야별 전공자는 2-3명이므로, 학습자마다 적극적인 학습자세를 가져야 긍정적인 학습결과물을 도출해 낼 수 있다는 것을 이해해야 한다. 보다 완벽하고 질 높은 수업 목표를 설정해 주는 것도 학습자의 학습동기를 부여하는 데 도움이 될 것이다.

본 연계교육방법론은 조별활동을 통해 전공을 불문하고 자신에 대한 표현력과 타인에 대한 이해력을 기본으로 한다. 이러한 교육과정은 문학에 대한 다양한 체험을 제공하여, 학습자로 하여금 사회를 분석하는 능력을 확장시키고, 세련된 언어로 표현할 수 있는 언어적 감각의 향상을 유도한다. 그러므로 이러한 연계교육을 통해 그들은 자신의 표현력과 타인에 대한 이해력은 물론이고, 문학이 가진 범위를 확장시켜 문화전반으로 그들이 가진 영역을 확대할 수 있는 궁극적인 결과를 창출해 낼 수 있을 것으로 예상된다.

14 한국문화기술 통권 제7호

4. 연계교육의 실제 및 교육방법론 점검

본 연계교육의 교수-학습방법은 문학 관련학과(문예창작과)와 다매체활용 전공학과(시각디자인과)의 전공과목을 연계한다는 조건에서 출발한다.

1) 연계교육의 실제

본 창작실제는 단국대학교 문예창작전공 IT전공과목 〈창작의 현장〉과 시각 디자인과 전공과목 〈이미지프로세싱 1, 2〉을 연계한 수업과정과 결과를 정리하였다. 이때 (1)문예창작과의 학습목표는 ‘문화전반을 아우르며 문학에 중심을 둔 영상문예콘텐츠(ucc)’를 제작하는 것에 두고, (2)시각디자인과의 학습목표는 ‘주제가 뚜렷하고 스토리텔링에 기초를 둔 활자단행본’을 발간하는 것에 두었다.

위 교육방법론을 전제로 하여 교수자 3명(문예창작전공 1명, 시각디자인과 2명)과 학습자 85명(문예창작과 40명-타과4명 포함, 시각디자인과A반 21명·B반 24명)이 연계교육 과정을 통해 각각의 결과물(단행본 2권, UCC 14편²⁰⁾)을 만들었다. 진행되는 수업의 전 과정은 온라인 연계교육 전용 클럽인 〈시작(視作)〉(싸이월드 클럽:club.cyworld.com/dankook-start)에 탑재하여, 수업진행에 발생할 수 있는 문제점을 최소화시켰다.

본 교육방법론의 강의계획은 16주인 한 학기 동안 진행됐다. 두 과의 학습자로 구성된 조별활동을 통해 각 수업과정에서 각각의 학습 과정 및 결과물을 발표하는 것을 목적으로 한다. 따라서 이 교육방법론은 각 과의 3시간 이상인 전공수업에 적용이 가능하다. 교수자는 학습자들의 활동과정을 이해시키고 연계교육의 목표를 설정한다. 구체적인 조편성 및 주제 설정은 학습자들의 토론에 맡긴다. 그럼으로써 그들의 조별활동을 활성화시키고, 더 나아가 단체 활동의 체험과 동시에 각자의 장단점을 인식할 수 있는 기회가 될 수 있다. 2주차에서

20) 본 연구에서는 ‘다매체의 교육적 수용에 따른 활용방법으로 문학중심의 연계수업’을 논의하므로, 연계교육의 결과물 중 UCC 1편을 대상으로 사례를 정리한다.

다매체의 문학교육적 수용과 활용방안 연구 15

조 편성을 학습자는 3주에서 8주까지 계속적인 콘셉트회의와 현장답사, 영상 자료의 수집 및 9주부터는 본질적인 결과물 도출에 따른 진행을 함께 한다.



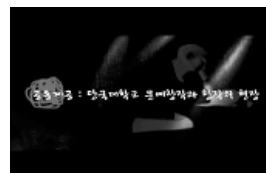
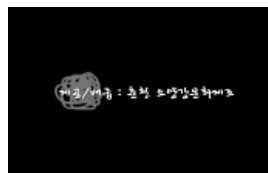
시작은 단국대학교 예술대학 시각디자인과와
문예창작과의 합동 프로젝트이다.
이는 '보다, 짓다'라는 의미를 가지고 있다.
- 단행본 서문 중에서

이 교육진행의 가장 중요한 자료는 온라인상 웹페이지인 '토론의 장'의 형성이다. 각자의 전공에 매진하는 학습자들에게 단체 활동을 위한 불필요한 시간 약속과 야기될 수 있는 공간문제, 경제적인 여건 등은 교육진행에 역효과를 초래할 수 있다. 웹을 기본으로 다루고 영상세대인 만큼 온라인상의 '토론의 장'을 잘 활용하면 보다 창의적이고 진취적인 결과물까지 기대할 수 있을 것이다.

여기에서 제시하는 실례는 문예창작과 학습자가 삽입 내용을 만들고, 시각 디자인과 학습자가 편집 및 구성, 제작을 한 UCC의 콘텐츠 중 '소양강처녀의 사랑'²¹⁾편을 정리했다.

㉠ 창작 실례: 「소양강소녀의 사랑」(UCC 08분52초)

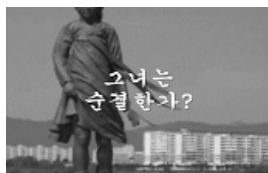
■ opening (00:00~01:40): 학습자별 제작 참여부분(기획, 제작, 제목 등)



21) 단국대학교 문예창작과 이옥수, 이유림, 이혜미 / 시각디자인과 안주영, 노희숙, 서나래.

16 한국문화기술 통권 제7호

■ main 1 (01:41~05:58): 문제제기 “그녀의 사랑은 과연 순결한가?”



적지않은 나이 열, 여, 둘, 살
 많은 이들은 이미 그 나이에 사랑을 경험했다
 미국대통령 존F케네디 17세 (……) 인도의 위대한 영혼 간디 13세
 소양강 처녀, 그녀를 애타게 찾고 그리워하던 그,
 그들의 사랑은 에로스인가 필리아인가

■ main 2 (05:59~07:20): 문제해결 “그것이 사랑입니다”



당신이 “사모하냐”라고 물으신다면,
 저는 수줍어하며 “연모합니다”라고 말할 것입니다.
 사랑하여 그리워하는 것이지, 그저 애똥한 마음은 아닙니다.
 물위에 마음을 띄우고, 그리움을 띄우고, 사랑을 띄우고, 결국 나를 띄웁니다.
 마음으로 수백, 수만번 그대를 끌어안고, 입을 맞추고, 사랑을 나누었으니,
 그것도 순결을 바친 것이지요.
 내 안에 그대가 사시니, 그 다음의 사랑은 없습니다.
 불안한 세상적 경계를 허물고, 서로의 마음에 말을 거는 것이 “사랑”입니다.

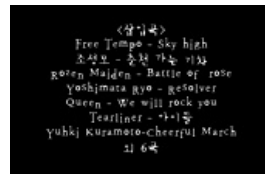
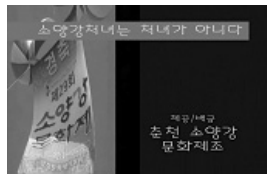
■ main 3 (07:20~07:41): 주제제시 “당신을 사랑해도 되겠습니까?”



똑, 똑, 똑

당신의 마음에 들어가도 되겠습니까?

■ closing (07:42~08:52): 장소, 자료, 삽입곡 등



㉠ 형식상 특징

- 작품형식 : MSPPT 동영상 제작 (확장자 .wmv)
- 상영시간 : 메인영상-8분52초 / 제작후기-5분10초
- 촬영장소 : 춘천축제장 외 강원드라마 갤러리, 물시계전시관, 시민공원, 조각공원, 춘천시외버스터미널 등
- 참고자료 : 가요 「소양강치녀」, 영화 「에로스Eros」, 소설 『동정 없는 세상』 등
- 삽입곡 : Free Tempo-sky high/조성모-춘천가는 기차 외 11곡

㉡ 내용상 특징

- 기존 콘텐츠(대중가요, 소설, 영화)를 새로운 문학콘텐츠(UCC) 전환·변형
- 적절한 주제 선정(문학적 상상력을 통한 '터부(taboo)'의 재해석)

18 한국문화기술 통권 제7호

- UCC의 스토리텔링화를 통해 10~15분 단편다큐멘터리 제작 가능성 확인
- 섬세하면서도 강한 인상으로 내용의 전달성 극대화
- 영상물 제작의 전문성으로 상업화 가능성 확인

2) 교육방법론 점검

문학중심의 연계교육은 각각 다른 전공의 학습자가 모여 하나의 목표를 설정하고 각자의 전공을 살려 진행하는 것을 원칙으로 한다. 실제로 단과전공자들만 이루어졌던 전년도 동일 수업의 결과물에 비해 보다 체계적이고 완성도 있는 결과물이라는 평을 받았다. 특히 각자 전공을 살리면서 협동해나간다는 점과 현 학습자들이 가진 개별성을 존중한다는 점에서 공감을 얻을 수 있었다. 또한 한 학기(16주)에 완벽한 학습결과물을 제작했다는 점에서도 그들의 학습 성취도를 충족시켜줄 수 있었다.

본 방법론의 실제 적용 사례는 문예창작과 교수자와 시각디자인과 교수자의 팀티칭을 방법으로 하여, 두 학과에서 실시하는 두 과목을 연계하여 한 학기 동안 진행하였다. 이때 이 교육방법론을 적용하기 위해서는 그 준비과정으로 다음과 같은 조건을 충족시키며 진행하도록 했다.

첫째, 교수자들은 커리큘럼을 짜고 동일한 학습목표를 세워 두 학과의 수업을 진행했다. 따라서 개강 전 제출하는 강의계획서부터 수업 목적과 방법을 적용한 방법론을 학습자에게 충분히 공지하도록 하여, 학습자들로 하여금 미리 교과목에 대한 이해를 선행하도록 했다.

둘째, 문예창작과는 스토리텔링이 기초가 된 영상발표 자료(UCC)를, 시각디자인과는 주제가 있는 웹사이트 제작 및 단행본 출간을 학습목표로 각각 세웠다. 이처럼 각 과목마다 목적을 설정한 것은 연계교육을 하면서도 학습자 전공의 고유 영역을 고수하기 위한 방법이고, 동시에 연계활동을 할 때 각각의 전공에 대한 전문가라는 인식을 심어주는 등의 학습효과를 누리기 위함이다.

셋째, 두 과에서 나온 학습과정 및 결과물을 웹사이트에 탑재할 수 있도록 웹 페이지를 만들어 각 수업결과물을 전시했다. 이것은 학습자로 하여금 타 활동의 결과물을 함께 공유하여 피드백(Feed-back)을 제공하는 동시에, 학습목표의

성취감을 고취시키도록 하기 위함이다. 현 학습자들에게 익숙한 네트워크의 사용으로, 강의의 친밀도를 높이면서 그 학습효과를 증가시킬 수 있다. 특히 타 학과와의 연계를 통하여 진행하는 이 교수방법론은 무엇보다도 각 학과의 교수자들이 참여한 팀티칭과 확실한 피드백(Feed-back)을 전제로 한다.

이러한 전제조건을 고려하여 본 교육방법을 적용하기 위한 최적의 조건은 다음과 같이 정리할 수 있다.

전체 학습자는 각 과 30명 정도가 적당하다. 한 조의 인원은 2~4명으로, 연계조의 인원은 총 5~6명을 넘지 않는다. 학습자가 많으면 한정된 인원의 조별 활동이 이루어지고, 학습자가 적으면 학습결과물의 부담이 가중되므로, 적당한 인원수로 진행하도록 유도한다. 대상은 2, 3학년 IT전공과목으로, 뚜렷한 수업결과물이 제시될 수 있는 교과목에 이 교육방법을 적용하기 적당하다. 고학년의 전공자일수록 보다 전문적인 결과물로 심도 깊게 구현될 수 있을 것이다. 연계되는 과목간의 교수자들은 수업 진행방향 및 결과물에 대한 집중적인 논의를 진행해야 할 것이며, 단행본 제작 및 UCC 제작·발표에 따른 지식을 갖춰야 할 것이다. 학습자와 교수자 모두 영상매체 사용이 가능해야 하고, 강의실은 영상매체의 활용이 가능하도록 기자재가 구비되어야 한다. 또한 수업용 카페(클럽)나 공유할 수 있는 웹 공간이 운영되어야 보다 효과적인 결과를 도출해 낼 수 있을 것이다.

5. 결론을 대신하여 - 교육방법론의 변화 가능성 확보

“교육의 종말”²²⁾이라고 실로 무시무시한 발언을 한 닐 포스트먼(Neil Postman)이 제시한 ‘무너지는 교육 이대로 둘 것인가’라는 부제에, 현 교육과 관련된 사람들은 한 번씩 고개를 끄덕였을 것이다. 그의 표현대로, 우리나라의 교육방향 역시 실용주의의 함정에 빠져 그 진정한 목적을 헤아리지 못하고 있

22) Neil Postman, 최동춘 역, 『교육의 종말 The end of education』, 문예출판사, 1999. 참조.

20 한국문화기술 통권 제7호

고, 원칙을 잃고 무방향으로 달리고 있지는 않나 되돌아보게 된다. 특히 중등교육이 '입시(入試)'로 이어지는 것은 물론이고, 대학(교) 교육의 목적이 '취업'으로 귀결되는 교육환경에서 누구든 교육의 기를 한번쯤은 느꼈을 것이다. 이러한 교육현장의 변화에 디지털 다매체시대의 도래가 맞물려 교육의 패러다임이나 교육현장의 변화에 대한 논의는 있어왔지만, 다매체의 문학교육적 수용에 따른 그에 미치는 영향과 교육방법의 활용방안에 대한 이해와 대응에 관한 논의는 미흡하다고 볼 수 있다. 특히 이러한 상황에서 기존 교육방법에서 변화되어 학습자의 교육시각에서 바라보는 새로운 교육방법에 대한 연구는 당연하리라 본다. 이러한 문제에서 보다 현실적인 해결책에 접근하기 위해 본 연구는 출발했다.

본 연구에서 다루었던 교육방법론은 현재 학습자들의 생활에 중심이 되고 있는 다매체를 교육적으로 수용하여 효과적인 교육결과(에듀테인먼트)에 도달할 수 있도록 했다. 따라서 본 연계교육방법 모형은 근본적으로 학습자가 가지는 모든 교육에 적용이 가능한 전제를 두었다. 또한 모든 교육의 기저에 '문학적 상상력', '문학적 사고력'을 두어 그 교육의 효용성을 폭넓고 활발하게 전개시키고자 했다. 토마스 만(Thomas Mann)의 표현을 빌자면, '문학은 인류의 시작과 더불어 인류의 동반자'로서 존재해 왔다. 굳이 교육의 기저로 문학을 둔다는 것은 이와 같은 근본적인 의미에 있다. 따라서 진행되는 교육과정은 문학이라는 인식 아래에서 사회에 속하는 문화인으로 양성하기 위한 모든 다매체적 쓰기 작업을 포괄한 표현의 전 장르를 아우르는 개념으로 말할 수 있다. 더불어 이것은 양식화된 대학글쓰기 작업으로써의 문학교육이 아닌, 문화·사회인으로서의 성장을 바탕으로 한 표현과정을 총칭하고 있다는 점이다. 그러므로 대학(교) 수업과정에서는 인성교육을 기저로 한 교육의 목적을 좀 더 구체적으로 제시해야 할 것이고, 이를 통해 교수자가 가진 교수방법과 평가가 학습자의 성과 내용이 함께 밀접한 연관관계를 가질 수 있도록 보다 발전적이고 세부적으로 접근하는 방법론을 채택해야 할 것이다.

이렇듯 문학중심의 연계교육에 대한 교육실제의 접근은 흔치않기에, 연계교육방법적 의미와 기능을 학문적으로 논의한다는 것이 교육결과물로 실재사례를 드러내는 과정에서 아직은 실험적인 시도라 여길 수 있다. 또한 교육결과물

다매체의 문학교육적 수용과 활용방안 연구 21

에 대한 평가방법 역시 문학교과와 실기교과가 가진 객관성과 체계성에 대한 한계점에서 그다지 자유롭지만은 않았다. 그러나 아직은 보편화되지 못한 이러한 모든 과정은 이해 중심이었던 교육과정을 이해와 감성을 포괄한 학습자의 자유로운 표현으로 연결되는 균형 잡힌 교수-학습 모형으로 접근하는 방법이 될 것이다. 또한 다매체의 교육적 수용과 그 활용방안에 대한 새로운 시각을 정립하기 위해서는 먼저 다매체와 문학에 대한 이해뿐만 아니라 활용되는 교육의 주체와 대상에 대한 이해까지도 충분히 고려되어야 할 것이다. 그리고 다매체의 수용에 따른 실천적인 교육차원과 학습자-교수자간의 유대관계를 통해 발전적인 교수-학습모형을 설정하여 모든 면에서의 조화를 염두 해 두어야 할 것이다.

첨언(添言)하자면, 본 연구자가 생각하는 다매체의 교육적 수용에 따른 이상적인 연계교육의 모형은, 학습자들에게 작게는 한 단과대 안에서 연계가 가능한 2-3개 학과가 참여하는 강좌를 개설하거나, 크게는 한 학교 내의 전체 학과가 골고루 참여하여 종합적이고 진보적인 학습목표를 달성할 수 있는 기회를 제공해 주는 것이다.(예를 들어, 학교 홈페이지 제작, 학교 홍보물 제작 등) 이러한 교육은, 교육목적에 부합하는 교강사의 편성과 자세하고 심도 있는 팀티칭 방식의 커리큘럼이 구성되어야 한다. 또한 그 먼저 학습자의 욕구와 교수자의 목표에 맞는 강좌개설에 대한 필요성을 인식해야 한다. 더불어 이러한 교수자와 학습자의 노력은 곧장 그들에게 피드백(Feed-back)되어 더 나은 교육의 형태로 발전되는 가능성 또한 확보될 수 있을 것으로 기대된다.

22 한국문화기술 통권 제7호

참고문헌

- 교육부, 『제7차 교육과정 ; 교육부 고시 제1997-15호』, 교육부, 1998
- 고위공·이주영, 『텍스트와 형상』, 미술문화, 2005
- 구인환 외, 『문학교육론』, 삼지원, 1988
- 김래현, 「다중매체 시대에 있어서 문학의 기능」, 『독일어문학』 9호, 한국독일어문학회, 1999
- 김상욱, 「디지털 시대 문학의 수용」, 『문학과 문학교육』, 푸른사상, 2007
- 김성곤, 『문화연구와 인문학의 미래』, 서울대학교출판부, 2003
- 김양은, 「미디어교육에 관한 연구」, 중앙대학교 석사학위논문, 2000
- 김용성, 『문학교육방법론』, 이회문화사, 2000
- 김정자, 「국어교육에서 미디어 교육의 수용」, 『국어교육학』 15호, 한국국어교육학회, 2002
- 김창원, 「문학 문화의 개념과 문학교육」, 『문학교육학』 25호, 한국문학교육학회, 2008
- 김창원, 『국어교육론-관점과 체제』, 삼지원, 2007
- 노은희, 「대중문화의 국어교육적 의의」, 『국어교육학연구』 15호, 국어교육학회, 2002
- 박인기·김창원, 『문학을 통한 교육』, 삼지사, 2005
- 안성훈 외, 「교육용 콘텐츠를 활용한 수업의 효과 분석」, 『한국콘텐츠학회회지』 5호, 한국콘텐츠학회, 2005
- 안정임, 「디지털 시대 미디어 교육 제도화의 필요성과 방향」, 『디지털 시대 미디어교육의 제도화-세미나자료집』, 한국언론학회, 2002
- 오경순, 「멀티미디어를 활용한 학습자 주도의 시 교육 방안」, 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001
- 유영희, 『이미지로 보는 시 창작교육론』, 역락, 2003
- 이종철, 「대중매체의 언어메시지 교육 연구」, 『국어교육학연구』 8호, 국어교육학회, 1998
- 이현희, 「미술을 연계한 문학 교육 방법 연구」, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006
- 임경순, 『문학의 해석과 문학교육』, 역락, 2003

다매체의 문학교육적 수용과 활용방안 연구 23

- 임상수, 「에듀테인먼트와 게임을 응용한 통일 교육의 방법론」, 『국민윤리연구』 48호, 한국국민윤리학회, 2001
- 임수경, 「창작교육에 관한 방법론 연구」, 『문학과 문화환경-세미나자료집』, 한국문예창작학회, 2008
- 전지혜, 「드라마 매체에 나타난 대화의 국어 교육적 분석」, 『동국어문학』 15호, 동국대학교 국어교육과, 2003
- 진중권, 『미학오딧세이 3』, 휴머니즘, 2004
- 최병우, 『다매체 시대의 한국문학 연구』, 푸른사상, 2003
- 최소영, 「독립교과로서 미디어 교육의 필요성에 대한 연구」, 연세대학교 대학원 석사학위논문, 1999
- 최순열, 「문학교육론 연구-그 이론의 정립을 중심으로」, 동국대학교 대학원 박사학위논문, 1987
- 최인숙, 「문학과 미술의 상호조명」, 『한국비교문학』 24호, 한국비교문학학회, 1999
- 최인자, 「21세기, 서사교육의 방향」, 『어문학교육』 25호, 한국어문교육학회, 2002
- , 「대중매체를 활용한 한국어 교육방법」, 『어문학교육』 28호, 한국어문교육학회, 2004
- Neil Postman, 최동춘 역, 『교육의 종말The end of education』, 문예출판사, 1999
- M.Mcluhan, 박정규 역, 『미디어의 이해-인간의 확장Understanding media』, 커뮤니케이션북스, 1999

24 한국문화기술 통권 제7호

Abstract

A Study on Application Program & the Reception of the Media in Literature Education

- Focused on the Case with UCC Production in Connection with Curriculum

Lim, Su kyung

This study is going to present the new method of literature education for an emerging group in the new century. The pedagogy bases on active participation of students and draws a productive conclusion in the class. In addition, the research aims to show the whole outline for creative writing education as well as other education fields to apply it.

To begin with, the research analyzes the propensity of the student in college, and presents a suitable method for them. A virtual teaching program should be designed differently to focus on learners' strength and weakness. First of all, the study about the merits of identity-based through Hybrid-poetry creative education have presented the previous research. Secondly, the study is going to analyze into the demerits of identity-based.

This is a fundamental step to examine the possibility for a real program in the class. Thus, it aims to investigate the merits and demerits of teaching methods through the virtual program and to testify the successful education plan.

주제어 : 교육방법론(pedagogy), 정보통신기술ICT(Information & Communication Technology), 에듀테인먼트(edutainment), 문학교육(literature education), 시뮬라크르(simulacre), 연계교육(connection with curriculum), 창작교육(creative education)

“이 논문은 2007년 정부(교육인적자원부)의 재원으로 한국학술진흥재단의 지원을 받아 수행된 연구임.”
(KRF-2007-327-A00364)