

제 4 회

목원대학교 스톡스대학 교양교육혁신 학술대회 <디지털시대 교양교육의 위상과 예술>

일 시 : 2022. 4. 15(금) 11:00~17:00

진행방법 : 온라인플랫폼 ZOOM 개최

주 최 : 목원대학교 스톡스대학

주 관 : 교양교육혁신연구센터

목원대학교 교양교육혁신연구센터





목원대학교 스톡스대학 교양교육혁신 학술대회

"디지털시대 교양교육의 위상과 예술"

일시 2022.04.15(금) 11:00~17:00

장소 온라인 플랫폼 줌(Zoom)

프로그램

스톡스대학의 교양교육에 대한 혁신 의지와 방향성 정립을 위한 학술대회로 많은 참여 바랍니다.

주최 및 주관

목원대학교
스톡스대학
교양교육혁신연구센터

문의

전화 042-829-8199
이메일 LIC@mokwon.ac.kr

대회 일정표

시간	내용	사회	
11:00~ 11:10	개회 및 인사말: 목원대학교 교양교육혁신연구센터장	유경아 (목원대)	
11:10~ 12:00	기조발표: 예술교양 형성과 교양교육 위상 관계 발표: 이하준(한남대)/ 논평: 송석량(목원대)		
12:00~ 13:00	점 심		
	주제발표 1	주제발표 2	
13:00~ 13:40	발표1-1: 디지털 시대, 대학 교양 교과로서 문학 강좌의 변화 발표: 안미영(건국대)/논평: 김윤정(이화여대)	발표2-1: 내면아이 성장을 위한 치유적 독서프로그램이 대학생의 대인관계 향상에 미치는 영향 발표: 서기자(목원대)/논평: 오연희(목원대)	주제발표1 유경아 (목원대)
13:40~ 14:20	발표1-2: 인문학수업으로서 영화교육 사례 발표: 오세섭(미디어랩모아)/논평: 이기동(세종시청자미디어센터)	발표2-2: 교양 교육으로서 프로그래밍 강의 효과를 향상시키는 방안에 관한 연구 발표: 김진묵(선문대)/논평: 구진희(목원대)	주제발표2 최혜진 (목원대)
14:20~ 14:30	휴 식		
14:30~ 15:10	발표1-3: 팟캐스트를 사용한 인성교육의 효과 발표: 원은석(목원대)/논평: 김현경(서울시립대)	발표2-3: 교양교육으로서의 음악치료 발표: 윤주리(이화여대)/논평: 이진형(중앙대)	주제발표1 유경아 (목원대)
15:10~ 15:50	발표1-4: 디지털시대 예술중심 융합 교양교육과정 설계 사례 발표: 정옥희(목원대)/논평: 안지연(아주대)	발표2-4: 대학 교양교육에서 영화교육의 양상 발표: 이아람찬(목원대)/논평: 김상은(한국영상대)	주제발표2 최혜진 (목원대)
15:50~ 16:00	휴 식		
16:00~ 16:50	종합토론	최혜진 (목원대)	
16:50	폐 회		

순서

주제발표 1

- “예술교양 형성과 교양교육 위상 관계” 발표자료 (이하준, 한남대학교 교수) 1
- 토론문 (송석량, 목원대학교 교수) 12

- “디지털 시대, 대학 교양 교과로서 문학 강좌의 변화” 발표자료 (안미영, 건국대학교 교수) 13
- 토론문 (김윤정, 이화여자대학교 교수) 35

- “인문학수업으로서 영화교육 사례” 발표자료 (오세섭, 미디어랩모아 대표) 42
- 토론문 (이기동, 세종시청자미디어센터 센터장) 62

- “팟캐스트를 사용한 인성교육의 효과” 발표자료 (원은석, 목원대학교 교수) 64
- 토론문 (김현경, 서울시립대학교 교육대학원생) 95

- “디지털시대 예술중심 융합 교양교육과정 설계 사례” 발표자료 (정옥희, 목원대학교 교수) 96
- 토론문 (안지연, 아주대학교 교수) 124

주제발표 2

- “내면아이 성장을 위한 치유적 독서프로그램이 대학생의 대인관계 향상에 미치는 영향” 발표자료 (서기자, 목원대학교 교수) ... 126
- 토론문 (오연희, 목원대학교 교수) 141

- “교양 교육으로서 프로그래밍 강의 효과를 향상시키는 방안에 관한 연구” 발표자료 (김진목, 선문대학교 교수) 143
- 토론문 (구진희, 목원대학교 교수) 169

- “교양교육으로서의 음악치료” 발표자료 (윤주리, 이화여자대학교 교수) 171
- 토론문 (이진형, 중앙대학교 교수) 201

- “대학 교양교육에서 영화교육의 양상” 발표자료 (이아람찬, 목원대학교 교수) 213
- 토론문 (김상은, 한국영상대학교 교수) 223

‘예술교양’의 형성과 교양교육의 위상관계

이하준(한남대)

1. 논의에 앞서: 논제에 관한 결론적 개요

현대적 의미의 교양교육 차원에서 만이 아니라 전통적인 의미의 교육에서 예술교양은 교육이 추구하는 중핵과제였다. 결론부터 말하면 예술교양 없는 인간은 결핍존재이며, 예술교양 함양을 등한시 하는 교육은 인간교육, 교양교육이 아니다. 농업사회든, 산업사회든, 지식사회든, 디지털 시대든, 4차혁명 시대든 예술교양은 인간을 인간으로 부르게 하는 제2의 본성을 가꾸고 기르는 일이다. 따라서 예술교양은 전공교육, 교양교육의 범주적 차원을 넘어 교육의 내재적 목적임은 분명하다. 산업사회 성장기의 전공제일주의 범람 시기나 대학 교육에서 전공교육과 기초학력교육, 교양교육의 기능적 분화와 상호관계의 내적 이완, 취창업 능력 준 훈련기관화된 대학의 현재적 역할기능 등과 같은 상황들... 다르게 말해 인간이 존재하고 교육이 살아있는 한 예술교양은 ‘인간이란 무엇인가’, ‘교육의 목적은 무엇인가’, ‘무엇을 위한 교양교육인가’라는 근본 질문에 대한 답변을 제공한다.

<예술교양의 형성과 교양교육의 위상>에 대한 논자의 생각을 몇 가지 테제형식으로 표현하면 다음과 같다.

테제1: ‘예술교양 함양교육 없는 교양교육은 죽은 교양교육이다. 교양교육 목적의 본래성을 회복하고 싶다면, 교양교육의 내재적, 대외적 위상을 강화시키고자 한다면, 예술교양 교육에 힘써라!

테제2: 이론에만 빠지지 말고, 기능적 체험형 예술교양에 빠지지 말고 예술감수성, 예술적 상상력 교육에 힘써라.

테제3: 예술교양을 키우고 싶다면, 평가하지 말며(P/F) 예술공론장, 자유창작을 지원을 아끼지 마라!

2. 교양교육에서 예술교양 교육의 실태

실러의 미적 교육만능론의 수준은 아니지만 오늘날 대학에서 예술교육은 새롭게 부각되었으며 다양한 형태로 이루어지고 있다. 전통적인 차원의 예술을 위한 교육이 예술관련 학과에서 이루어지고 있으며 교양교육과정에서는 ‘예술을 통한 교육(education through art)’이 활발히 이루어지고 있다. 이러한 교육적 현상은 시대의 교육적 흐름을 그대로 반영하고 있다. 창의성 교육이 교육의 중심 패러다임이 되던 시기에 예술교육은 일반 창의성 교육의 일환으로 활용되

었다. 2010년대 들어서 예술교육은 창의적 과학융합 인재양성을 위한 새로운 과학교육 방법론으로 동원되었다.¹⁾ 이 시기부터 국내 대부분의 대학은 과학예술융합교육(STEAM)프로그램을 본격적으로 교육과정에 도입했다. 이와 함께 교양교육과정 및 비교과교육과정 전체를 감성 및 예술체험 교육에 기반해 '학부교육 선도사업(ACE사업)'을 진행한 대학도 나타났다.²⁾

문제는 현재 진행 중인 국내 대학의 예술교육이 인성, 창의성, 융합형 인재, 과학교육 등의 발전차원에서 다시 말해 교육방법론적 차원, 기능과 수단의 차원에서 이루어지고 있다는 점이다. 이것은 예술교육의 본래적 목적에 충실하다고 보기 어렵다. 예술교육은 예술교양의 형성과 실천을 통해 성숙한 인간성의 발달과 삶의 풍요로움, 정신의 아름다움을 가꾸는데 근본적인 목적이 있다. 그런데 문화교육, 예술교육 연구자나 종사자와 관련 정책입안자와 집행자들 사이에 '예술교양'에 관한 이론적, 실천적 담론은 찾아보기 어렵다. 이 글은 이러한 문제의식에 근거해 먼저 '예술교양' 개념의 정립과 형성문제, 예술교양의 이념적 토대로서 예술민주주의를 다룰 것이다. 여기에 덧붙여 대학교육과정을 포함해 예술교양의 보편적 향상을 위한 전략과 개선방향을 탐구할 것이다.

3. 예술교양이란 무엇인가?

예술교양(Artistic Literacy)³⁾의 형성과 실천에 대한 논의를 본격화하려면 예술교양에 대한 개념의 정의가 우선적 요구된다. 예술교양 개념을 정의하는데 있어 예술과 교양개념의 의미요소의 형식적 결합만으로 불충분하다. 논자는 일반적이며 포괄적인 차원에서 예술교양을 '예술에 대한 교양을 소유하는 것' 또는 '예술 일반에 대한 감성력과 이해력 및 향유능력을 갖고 실천하는 것'으로 정의한다. 예술교양은 태어나면서 누구나 갖는 자연적 재능과 같은 것이 아니다. 예술교양은 예술가나 작품에 대한 기초적인 정보를 갖고 있는 것을 의미하지 않는다. 예술교양은 단순한 인상비평 수준의 가벼운 감상을 지칭하거나 개인 고유의 예술경험 없이 표준화된 예술상품을 단순 소비하는 것과도 관련이 없다. 논자가 볼 때 예술교양은 예술과 관계하는 내적인 예술감각과 예술 외적 환경에 대한 인식과 탐구의 지속적 활동으로 이해되어야 한다.

좀 더 정확히 말해 예술교양은 미적 경험, 예술이해, 예술창작이라는 3가지 범주의 조화로운 형성과 활동이다. 미적 경험(aesthetic experience)에 대한 가장 일반적인 정의는 아이스밍어가 제시한 바와 같이 일반적인 경험과 다른 '미적 마음의 상태'를 말한다.⁴⁾ 미적 감수성의 작

* 이 글은 학회지에 투고된 논문의 일부분임.

- 1) 2011년 교육과학기술부 추진업무 보고서에 과학예술융합교육의 전 방위적 확산을 위한 정책을 발표했으며 한국과학창의재단을 중심으로 관련연구와 교육프로그램을 개발해왔다. 교육과학기술부, 『창의인재와 선진과학기술로 여는 미래 대한민국. 2011년 업무보고』, 2010.
- 2) 목원대가 추진했던 체험기반 ACE사업에서 예술체험이 중요한 교육적 패러다임 중 하나였으며 기초학력 증진이나 지성교육 만큼이나 감성교육을 중요시해 <인문감성의 숲> 프로그램을 운영했다. <https://www.mokwon.ac.kr/stokes/html/sub03/030101.html>
- 3) literacy는 일반적으로 문해력으로 이해되고 번역된다. NCAS(National Core Arts Standard)는 Artistic literacy를 '예술에 진정으로 참여하기 위해 필요한 지식과 이해'로 이해한다. 예술에서 literacy 개념을 단순히 학습이론적 문맥을 포함한 인지주의적 관점에서 '이해력'으로만 파악해서는 예술을 구성하는 핵심영역인 미적 경험을 개념적으로 포괄하지 못한다. 이러한 약점을 보완하고 예술수용과 이해의 특수성을 포괄적으로 규정한다는 차원에서 Artistic literacy를 예술교양으로 번역한다.

용에 의한 예술과 예술작품의 감상활동 일반과 감상활동 이후의 내적 경험을 통칭한다. 미적 경험은 새로운 내적 지각경험을 함으로써 미적 감각의 민감성과 감수성을 향상시킨다. 또한 미적 경험은 일상 문법과 전혀 다른 논리와 문법을 다양한 형식과 방식으로 체험하며 창작자의 고유한 눈에 의해 구성된 예술작품을 통해 인식지평의 확대와 새로운 통찰의 획득, 기존의 것에 대한 새로운 시각, 다양한 관점과 가치들에 대한 개방적이며 유연한 태도, 세계에 대한 개방적 태도, 소설이나 역사화 등의 예술작품 속에 내재한 정보와 지식의 축적에 의한 인지적 성장, 예술작품마다 다른 미적 구성에 참여하면서 예술적 상상력의 발달, 미적 감수성의 민감성의 향상과 예술의 일상적 실천을 가져올 수 있다.

예술교양을 구성하는 또 다른 요소는 예술의 이해이다. 예술이해는 예술지식의 측면과 예술이해의 측면으로 구분할 수 있다. 예술지식이 예술 일반과 예술사, 작가와 작품의 배경에 대한 지식, 형식미학과 양식사적 정보의 단순한 소유여부를 의미한다면, 예술이해력은 단순한 예술지식의 총체에서 실현되는 인지능력이 아니라 예술지식의 분류, 종합, 재구성 능력이 있을 때 획득된다.⁵⁾ 예술이해력은 예술가와 예술가, 예술과 예술, 예술작품과 예술작품, 예술가와 감상자 사이 등의 복합적, 중층적 관계의 차이의 섬세한 독해능력만이 아니라 특정한 예술작품이 미적 가치(aesthetic value)를 간파하며 동시에 다양한 해석들의 이해능력 및 자율적이고 독자적인 비평능력을 의미한다. 지식없는 이해는 내용 없는 이해와 다를 바 없다는 점에서 예술이해는 예술지식을 전제로 한다.

예술교양을 구성하는 제3의 요소는 예술행위 능력 혹은 창작능력이다. 예술교양개념을 인지주의적 관점으로만 이해하려는 인식태도를 가진 경우 예술행위 능력을 예술교양 개념에서 배제한다. 또한 예술창작을 전문작가의 영역으로 한정시킨다. 이와 같은 인지주의적 예술개념에 근거한 예술창작에 대한 전문주의, 엘리트주의는 예술의 제도화가 성립된 근대적 창작개념에 뿌리를 두고 있다. 그런데 예술창작은 인간이 가지는 자연적 충동 중의 하나인 표현충동의 예술적 표출이다. 표현충동이 창작욕구로 나타나고 물질적으로 구현되는 것이 바로 예술창작이다. 주의를 기울여야 하는 것은 예술창작이 본질적으로 미적 경험과 관련이 있다는 점이다. 미적 경험이 예술교양을 구성하는 가장 중요한 제1의 요소라는 점에서만이 아니라 예술창작의 본질은 모든 창작행위에 동일하다는 점에서 예술창작 능력은 예술교양의 한 요소인 것이다.

‘예술교양이란 무엇인가’에 대한 논자의 답변은 ‘미적 경험, 예술이해력, 예술창작력의 조화로운 균형미’라고 요약할 수 있다. 미적 경험은 풍부하데 예술이해력이나 예술창작력이 없는 경우 ‘순수 예술 감상자’는 될 수 있어도 예술교양을 가졌다고 보기 어렵다. 예술에 대한 감각적 소비에 집중하는 경우, 예술교양을 소유하고 있다고 말할 수 없다. 그것은 물질화되고 상업화된 예술 소비자에 불과한 것이다. 예술소비자에게 예술은 ‘다른 성격의 소비재’에 불과한 것이다.⁶⁾ 예술창작력은 있는데 예술지식과 예술이해력이 없다면 역시 예술교양이 있다고 말할 수

4) G. Iseminger, “Aesthetic Experience”, G. Iseminger, “Aesthetic Experience”, in: Jerrold Levinson(ed.), *The Oxford Handbook of Aesthetics*. Oxford University Press, 2003, p. 100.

5) 린치는 일반적 차원에서 지식과 이해를 인지능력의 차이, 인지주체의 수동적 수용과 능동적 재구성활동의 차이 등의 관점에서 설명한다. Micheal Patrick Lynch, “Understanding and Coming to Understand” in Stephen R. Grimm (ed), *Making sense of the world : New essays on the Philosophy of Understanding*, Oxford University Press, 2017, pp. 200 201

6) 아도르노에게 예술은 물화의 안티테제이며 교환가치로 환원될 수 없는 활동이다(Th. W. Adorno, *Gesammelte Schriften*, Bd. 7, *Aesthetische Theorie*, hrsg von R. Tiedemann, Frankfurt/M., 1997, p. 203, 461 참조). 음악과 미술의 사물화 양상에 대한 아도르노 논의로는 이하준, 「예술의 사물화 비판과 예술의 공공성 -아도르노와 듀이의 가상적 대화-」, 『동서철학연구』 80호, 223쪽 이하 참조.

없다. 예술지식과 예술이해력은 높으나 미적 감수성과 미적경험 및 창작능력이 전무하다면 예술교양을 소유한다고 할 수 없다. 예술교양에서 창작요소의 중요성은 소극적 감상과 이해의 예술주체에서 예술창조 주체로의 확장이라는 점에서만이 아니라 예술민주주의 시대의 예술시민 행위자의 탄생이라는 데에 있다. 이와 같이 예술교양을 정의할 수 있다하더라도 문제는 어떻게 예술교양을 형성하고 실천하는가이다. 이 문제는 순수 개인의 문제로 환원될 수 없는 복잡한 이론적, 실천적 지형을 갖고 있다.

4. 예술교양의 형성과 실천의 사회지형도

예술교양의 형성과 실천의 문제는 단순히 개인의 예술관심의 문제이거나 순수 예술학적 또는 예술철학적 문제가 아니다. 이것은 예술-개인-교육-사회-경제라는 다층적이고 다면적인 접근이 필요한 문제이다. 뵘에르 부르디외의 취향의 사회학은 예술교양의 실제적 형성과 실천의 현실을 분명하게 보여준다. 그는 예술교양을 높이는 “모든 문화적 실천(박물관, 음악회 참가, 독서 등), 문학, 회화, 음악에 대한 선호도는 교육수준(학위나 학교의 재학한 햇수에 의해 측정된다)과 그리고 이차적으로 출신계급과 밀접”⁷⁾함을 경험적으로 증명한다. 취향의 계급론의 문맥에서 예술교양의 수준이라고 할 수 있는 미적 지각과 미적 판단의 차이 자체가 계급 귀속적이라는 것이다. 그는 미적 성향을 크게 정통미학과 대중미학으로 나누며, 순수취향과 야만취향 개념을 동의어로 사용하기도 한다. 부르디외가 제시한 정통미학과 대중미학의 특성은 다음과 같이 정리할 수 있다.

정통미학(상류계급-문화귀족)	대중미학(하층계급)
형식과 양식의 지각과 이해, 이미지 중시	형식미학-양식이해 결핍, 기능중시
무조건적 미학(유미주의)	조건미학(색만 잘나오면 칼라사진은 아름답지) 미적 요소 외에 재미요소 요구
아방가르드 연극, 추상화, 실험적 예술에 대한 친숙, 독해능력	아방가르드 연극, 추상화, 개념미술 등 실험적 예술에 대한 거부
윤리적 무관심,	작품에 대한 규범적 판단
자유취향, 순수취향, 감수	필요취향, 대중취향, 야만취향
유미주의(예술작품 자체, 작가주의)	실용미학(재현, 상식존중, 단순설정, 기승전결 형식 선호, 자기투사-감정이입 작품선호, 해피엔딩)

상류계급의 순수미학적 취향과 중간계급과 하층계급의 대중미학적 취향의 차이를 극명하게 보여주기 위해 부르디외는 노파의 손을 찍은 사진과 라크(Lacq) 공장의 야경 사진에 대한 계급의 직업범주별 미적 반응을 제시한다.⁸⁾ 그에 따르면 문화적으로 빈곤한 하층계급에 속한 사람들은 사진을 보면서 느끼는 감정과 윤리적 공감만 나타내지 순수 미학적 판단을 보여주지 못한다.

그렇다면 미적 성향과 예술교양의 결정요인은 구체적으로 무엇인가? 첫째는 경제자본을 토대

7) 부르디외, 『구별짓기-문화와 취향의 사회학 上』, 최종철 역, 새물결, 2006, 21쪽.

8) 같은 책, 92쪽 이하 참조.

로 한 학력자본이다. 학력자본은 계급과 직업범주 및 예술교양 획득수준에 상당한 영향을 미친다. 학교에서 예술교육은 명확하고 표준적인 지식을 가르치며 미적 감각을 일정수준까지 체계화, 합리화시켜주기 때문에 학력자본의 유무와 정도는 예술교양의 획득에 중요한 역할을 한다. 부르디외는 민속무용, 최초의 영성체, 임신부, 양배추, 일몰, 뱀 등의 소재에 대한 학력에 따른 미적 판단을 조사하면서 학력자본이 미적 성향과 예술교양을 결정하는 주요요인임을 확인했다.⁹⁾ 영화나 대중음악만이 아니라 음악이나 회화 등 고급예술로 지칭되는 정통적인 영역에서도 특정한 장르나 작품에 선호도는 학력자본의 차이가 결정적이다¹⁰⁾ 둘째는 학력자본과 무관한 출신계급에 따른 문화자본의 크기이다. 부르디외는 문화자본의 계급적 차이가 미적 성향과 예술교양의 수준을 결정한다는 사회적 사실을 경험연구로 증명한다. 학력자본이 동일한 경우에도 문화자본의 차이가 취향과 예술교양을 결정하는데 큰 영향을 미친다. 부르디외가 문화귀족으로 일컫는 신분이 이를 극명하게 보여준다. 태어나고 성장하면서 집안에서 자연스럽게 무의식적으로 축적된 예술경험들, 가령 미술품, 예술작품, 골동품, 고전음악과 예술가들을 쉽게 반복적으로 접할 수 있는 환경에서 자란 문화귀족과 학습의 일환으로 습득한 문화지수는 간극은 육화, 시간의 측면에서 극복되지 않는다.¹¹⁾ 계급과 문화자본과의 차이가 확실히 드러나는 부분은 “문학에서 회화 또는 고전음악과 재즈나 전위예술로 옮겨갈수록 커지게 된다.”¹²⁾ 특히 “음악 취향만큼 한 사람의 계급을 분명하게 확정해주고, 이것만큼 틀림없이 한 사람을 분류해 줄 수 있는 것”¹³⁾이 없다. 부르디외의 경험조사 연구에 따르면 정통취향을 고수하는 상류계급은 <원손을 위한 협주곡>, <피아노 평균율>, <푸가의 기법>을 선호한다. 중간계급은 <랩소디 인 블루>, <헝가리 광시곡>을 선호한다. 대중적 취향을 가진 민중계급은 <아름답고 푸른 도나우 강>, <아를르의 연인들>, 경음악 등을 선호한다.

예술교양의 획득과 실천에 대한 부르디외의 취향사회학은 경제자본의 크기와 성격 및 문화자본의 차이가 취향, 미적 성향, 예술교양을 결정한다는 입장이다. 문화자본이 경제자본으로부터 완전히 독립적인 자본이 아니라 경제자본을 전제해야 확보될 수 있다는 측면에서 본다면, 부르디외의 미적 성향론과 취향론은 경제환원론, 계급환원론이다. 학력자본이 예술교양을 획득할 수 있는 최적의 방법이지만, 동일 학력자본이라 하더라도 귀속된 가정의 문화자본의 차이를 극복할 수 없다고 보는 부르디외의 시각은 예술교양의 보편적 향상을 통한 진정한 교양인이 되는 데 한계가 있다는 운명론적 함의를 내포한다. 그의 취향의 사회학이 취향의 계급론적 성격과 예술교양의 아비투스론을 객관적으로 기술하는데 탁월한 것은 분명하다. 그러나 인간을 표현충동과 예술본능을 가진 존재로 인식하는 한, 예술교양에 관한 계급결정론적 이해는 넘어야 할 과제이다. 이론적 차원에서만이 아니라 예술정책과 예술교육적인 측면에서 계급의 차이에서 야기되는 예술교양 격차를 최소화해야 한다. 이것은 개인의 실존적 행복 차원만이 아니라 교양문화 시민권의 차원과 국가의 문화예술 경쟁력 측면에서 매우 중요한 문제이기 때문이다. 이 점에서 예술민주주의에 대한 새로운 인식과 실천이 요구된다. 예술민주주의는 예술교양의 보편적 향상을 위한 이념과 실천적 방향을 제시한다.

9) 같은 책, 80쪽 이하 참조.

10) 같은 책, 41쪽 이하 참조.

11) 같은 책, 150쪽 참조.

12) 같은 책 128쪽.

13) 같은 책, 47쪽.

5. 예술교양의 보편적 향상을 위한 이념적 토대로서 예술민주주의

예술교양의 보편적 향상을 지향하는 이념이 예술민주주의이다. 예술민주주의는 예술엘리트에 의한 예술창작과 문화귀족, 상류계급 중심의 예술향유와 같은 전통적인 예술생산과 향유를 거부한다. 예술민주주의는 예술에의 접근, 이해, 향유, 표현이 개개인의 삶의 질과 행복실현에 핵심적 요소임을 전제한다. 이에 따라 예술민주주의는 예술권을 시민의 보편적 권리로 간주하며 차별금지를 지향한다.¹⁴⁾ 철학사나 예술사상사에서 예술민주주의의 이론적 토대를 제공하는 데 가장 큰 역할을 한 사상가가 듀이다. 그는 예술을 인간과 환경과의 일상적 상호작용에서 오는 '경험'의 표현이며 그러한 일상경험을 특수한 방식으로 형상화한 것으로 이해한다. 여기서 특수한 방식이란 일상경험의 정제와 그 반대의 강화, 경험의 명료화, 단편적 일상경험의 통일적 재구성을 의미한다. 일상 경험이 예술의 원천이라는 믿는 듀이는 예술을 일상경험과 분리시키는 태도, 예술을 일상과 거리가 먼 고급적이고 특별한 것으로 여기는 예술숭배, 예술엘리트주의를 비판한다.

그는 이와 같은 탈일상성으로서의 예술개념을 만든 결정적인 원인으로 국가에 의한 예술기관 설립과 예술품 관리, 재벌 등의 미술품 수집열풍, 미적 개인주의와 결합된 예술신비주의 풍조를 제시한다.¹⁵⁾ 듀이는 예술의 일상성을 회복하는 전략으로 수집가나 기관의 '위대하고 수준 높은 작품'이라는 임의의 자체 평가기준에 의해 특정한 예술작품만 감상의 소재로 제공되는 것을 비판한다. 듀이가 볼 때 일상적 소재와 일상적 경험을 형상화한 작품을 전시에 배제하는 것은 미적 경험의 축소만이 아니라 삶의 일부로서 예술의 심미적 가치를 체화하면서 오는 삶의 풍려함을 저해한다.¹⁶⁾ 이 점에서 듀이의 예술에서 탈일상성에 대한 비판은 애초에 예술에 내재해 있는 예술의 공공성과 예술민주주의 성격을 자연스럽게 드러낸다. 듀이는 예술을 "공공세계의 공유된 성질에 의해, 가장 보편적이며 안전한 커뮤니케이션의 형태"¹⁷⁾로 간주한다. 공유되는 일상세계의 커뮤니케이션으로서의 예술개념은 예술민주주의 개념을 구성하는 요소인 개방성, 공개성, 공공성, 민주성, 공익성의 요소를 함축하고 있는 것이다.

개방성은 개인이나 소수그룹만이 아니라 사회구성원 모두에게 열려있다는 것을 의미한다. 공개성은 사적 영역에 귀속되어 있지 않으며 공동체 구성원이 사는 공통세계의 공적 공간에 드러나 있다는 것을 뜻한다. 따라서 예술과 관련된 모든 사안을 '사적 영역'의 문제나 개인의 문제로 두어서는 안 되며 공적 영역 안에서 공공의 문제로 접근해야 한다. 예술의 공공성은 예술작품의 공공재적 성격에 기인한다. 예술작품의 사적 소유권이 인정되지만, 예술작품 자체가 가지고 있는 심미적, 도덕적인 보편 가치를 공중이 공유할 보편적 권리가 있다는 점에서 예술 공공성을 갖는다. 예술향유의 권리 측면에서도 '오직 1인의 감상권 보장을 위한 예술'은 존재하지 않는다. 예술작품은 소유권과 무관하게 복수의 감상자를 전제로 하기 때문이다. 이런 점

14) 예술민주주의와 이념을 공유하는 것이 문화민주주의이다. 시민의 보편적 권리로써 문화권의 인정에 기초해 제정된 법령이 문화기본법(2013)과 문화예술교육지원법이다. 정부는 예술교육 개념의 차원을 넘어 국민의 문화역량 강화와 문화적 삶의 질 향상을 위해 2005년 「문화예술교육지원법」을 제정하고 같은 해에 한국문화예술교육진흥원을 설립해 예술교육 정책과 전문인력 교육을 시행하고 있다. 예술교양의 보편적 향상과 관련해 주목해야 하는 것은 "모든 국민은 나이, 성별, 장애, 사회적 신분, 경제적 여건, 신체적 조건, 거주지역 등에 관계없이 자신의 관심과 적성에 따라 평생에 걸쳐 문화예술을 체계적으로 학습하고 교육받을 수 있는 기회를 균등하게 보장받는다"(문화예술교육지원법 제2장 제7조)는 조항이다.

15) 듀이, 『경험으로서의 예술』, 윤형재 역, 샤론, 1986, 4쪽 이하 참조.

16) 같은 책, 8, 23쪽 참조.

17) 같은 책, 235쪽.

에서 예술민주주의는 공공성을 전제로 하는 것이다.

예술민주주의의 또 다른 원리인 공익성은 예술 그 자체에 ‘공익(public interest)’적 성격이 있다는 것을 의미한다. 다시 말해 사회 전체에 긍정적인 이익을 산출한다는 의미이다. 예술의 공익적 성격으로 인해 국가나 지자체는 예술정책을 수립·집행하며 예술관련 각종 시설과 재화 및 예술행정 서비스를 제공한다. 여기에 국공립 미술관, 예술의 전당, 예술복지카드, 예술 배우처, 공공예술 등이 포함된다. 이것은 생존을 위한 필수 재화나 서비스는 아니지만 예술민주주의의 실현과 예술교양의 보편적 향상을 위한 공공재인 것이다. 예술의 공공성을 위한 행정 행위인 예술행정의 항상적인 문제는 예술의 자율성과의 긴장과 갈등의 문제이다. 예술의 자율성이 침해되는 한 예술의 공공성은 내용 없는 형식적 공공성으로 전락할 것이며 공익성도 예술행정 이익만 남게될 것이다. 이 점에서 예술창작자-예술계-예술기관-시민-예술행정 사이의 예술의 사회적 공익성에 대한 인식의 공유가 필요하다. 김정수의 지적처럼 예술행정에서 공익에 대한 명확한 기준을 설정하는데는 한계가 있다.¹⁸⁾ 김정수가 간과하는 것은 공익계산법이 아니라 예술관련 행위 주체들의 공익 지향성과 공익결정 과정의 절차적 민주주의의 확립이다. 이런 점을 개선하기 위해서 예술 공익에 대한 사회의 동의는 절차적 정당성과 민주적 의사소통 합리성 기반위에 도출되어야 한다. 예술행정에서 수학적 공익성과 효율성만 지나치게 강조하면, 예술인에게 결과적 효율에 대한 중압감으로 인해 창작의 자율성을 침해할 수 있다. 또한 예술 공공성의 구성주체인 예술가의 공공예술 참여의지를 약화시켜시킬 수 있다.¹⁹⁾

예술민주주의에서 가장 중요한 것은 민주성의 원리이다. 예술민주주의를 한마디로 정의한다면, 예술과 관련된 의사결정과정 만이 아니라 대부분의 문제가 민주성의 원리에 의해 작동되는 것을 말한다. 따라서 예술민주주의는 예술정책과 행정, 예술자원의 분배, 예술교육, 예술향유 등에 있어 아래로부터 위예로의 절차적 민주성과 정당성을 중시한다. 예술민주주의를 구성하는 민주성은 공익성 원리와 긴장관계에 놓여 있기도하다. 특히 민주성은 표현충동과 창작의 자유, 예술정책의 효율 극대화의 원칙들과 대립적이다. 예술과 외설 시비, 공연 제한, 관변중심의 예술정책, 예술전문가 중심의 권위주의적 예술교육, 예술이론과 지식 중심의 주입식 예술교육을 지양한다. 또한 예술 민주주의는 예술향유 계층의 저변확대, 예술창작과정과 향유에서 시민들의 참여, 고급예술의 대중화, 공공예술 프로젝트라는 다양한 형식을 취한다.²⁰⁾

예술민주주의는 예술권의 차별없는 실현을 예술정책의 근간으로 삼아야 하기 때문에 예술복지 특히 예술소외 계층의 예술복지 실현이 중요하다. 현재 문화복지정책으로 문화예술기관이나 지자체 등에서 시행하는 공연나눔사업, 전시나눔사업, 예술창작 교육프로그램 등이 문화복지 이름으로 시행되는 예술복지 향상프로그램이다.²¹⁾ 문제는 예술복지 수요만큼 충분한 정책적 대응과 공급이 이루어지고 있지 않다는 점이다. 특히 지자체나 민간 예술복지기관들의 사업에 장애우나 실업자, 직장인의 예술복지 수요에 대한 탄력적 대응과 지원이 부족하다. 예술민주주의에서 예술권 향유격차의 극복만이 아니라 예술창작자의 복지도 중요한 의제가 된다.²²⁾ 정

18) 김정수, 「행정학적 관점에서 본 예술과 공공성의 관계」, 『문화예술경영학연구』 제2권 2호, 2009, 9쪽 참조.

19) 장석류, 「문화행정의 공공성 가치충돌에 관한 실증연구- 행정인, 기획인, 예술인 집단 비교분석-」, 『예술경영연구』 제56집, 2020, 46쪽 참조.

20) 이하준, 「예술 공공정책의 이념으로서 예술 민주주의와 예술의 공공성」, 『공공정책』 171호, 2020, 88쪽 참조.

21) 국공립 문화예술 기관들이 제공하는 대표적인 세부 예술복지 사업으로는 <꿈의 오케스트라>, <사랑티켓>, <예술꽃씨앗학교>, <소외계층문화순회>, <찾아가는 영화관사업>, <책 읽어주는 문화봉사단>, <문화배우처> 등이 있다. 김동일, 「문화복지 가능성 실현을 위한 제언」, 『사회과학논총』 18권, 2018, 41쪽 이하 참조.

부와 지체체 및 문화예술재단 등의 문화예술지원사업이 진행되고 있다. 예술창작 지원과 창작자의 생활복지 및 예술소외 계층의 예술복지의 증대는 시민과 학생의 예술교양을 보편적으로 향상시키기 위한 전제조건이자 첩경이다. 예술창작자 복지의 핵심은 비예술활동을 통한 창작환경조성이 아니라 예술가의 예술활동을 통한 생활안정과 창작환경 조성에 있다.²³⁾ 예술창작자 복지 정책과 행정은 철저하게 예술인 중심, 창작자 관점에서 시행되어야 한다. 이것이 아래로부터의 예술민주주의의 이념이 실현된 예술정책과 예술행정이다. 아래로부터의 예술민주주의는 공공예술 프로젝트, 지역예술 정책, 소외계층 예술복지 사업, 각급 학교의 예술교육 등 예술 관련 행정 전반에 깊이 뿌리내려야 한다. 예술민주주의의 행위주체인 예술창작자-예술행정가-예술계 종사자-예술중개자-예술산업계 모두가 아래로부터의 예술민주주의에 대한 인식을 공유하고 실천한다면 예술교양의 보편적 향상이 이루어질 것이다.

6. 결론에 대신하여: 예술교양의 보편적 향상을 위한 방향과 제언

인간의 표현충동과 예술본능에 대한 일반적 차원의 동의와 예술의 민주주의와 예술의 공공성을 향상시키기 위한 노력이 있어왔다. 해외에서만이 아니라 2000년대 이후 국내에서도 다양한 영역의 예술 대중화 운동이 벌어졌다. 이 운동은 찾아가는 클래식 공연, 도시 안에 자리 잡은 공공미술 프로젝트의 조형물, 박물관, 미술관의 여름 야간개장 시간 연장, 공연장과 공연물의 증가 및 미술관 수와 아트페어 수의 증가로 나타났다. 그 결과 정통예술에 대한 접근성이 높아졌으나 예술향유 인구의 획기적인 성장이 있다고 보기 어렵다.²⁴⁾ 여기서는 예술교양 수준의 보편적 향상을 위한 개선방향을 몇 가지 제시하고자 한다.

1) ‘예술교양’ 개념의 계급화 및 사사화의 해체

22) 2020년 한국예술인복지재단의 예술인 창작지원 및 생활복지 예산은 전년대비 크게 증가했다. 기준 예술인 생활안정자금융자지원사업 예산액 190억으로 2019대비 2배 증액, 창작준비금 지원예산 362억으로 2019년 166억 대비 2배이상 증액, 프리랜서 예술인 저금리(2~3%) 대출제도가 보완되었다. 2020년 한국문화예술위원회의 문예진흥기금 공모사업에서도 예술가 개인지원 사업에서 10%에 해당되는 자기부담금 제도를 폐지하고 응모방식의 간편화, 지원액 증가 등의 개선책이 시행되었다. 2021년은 코로나19 특별융자금이 증액되었다. 대표적인 예술인 복지사업으로 예술인 심리상담, 사회보험료지원, 예술인 자녀돌봄, 예술인생활안정자금융자, 예술인 역량강화사업 등이 있다. 양과 질적 측면에서 예술인 복지가 개선되고 있다. 시민의 예술권의 보장은 좋은 예술품의 창작을 전제로 한다는 점에서 예술가 복지는 예술행정적 편의성이 아니라 창작자 관점, 창작활동의 관점에서 더욱 정교하게 설계·운영되어야 한다. 한국예술인복지재단, 『2021 한국예술인복지재단 사업안내』, 22쪽 이하 참조.

23) 경험연구들은 국내 예술인들의 예술인으로서의 만족도를 결정하는 핵심적인 두 요소로 생활에 필요한 소득과 예술활동 시간의 증가를 제시한다. 윤수영, 허식, 「문화예술인의 예술근로 만족에 관한 연구- 스로스비의 근로선호모형 적용」, 『문화정책논총』 30집 2호, 2016, 81쪽 이하 참조; 박현승, 김현철, 「예술가의 가치와 만족- 공연예술 종사자의 사회·경제적 특성과 예술활동 만족도 간의 관계 분석」, 『산업경제연구』 30권 2호, 2017, 731쪽 이하 참조.

24) 2003-2012년 사이의 문화향수실태조사 결과에 의하면, 예술교양 향상을 위한 다차원적 접근과 시도에도 불구하고 격차를 보여주는 의미 있는 진전이 없는 것으로 나타났다. 코로나19 발생 이전 시점에서도 변별력 있는 격차를 보여주는 조사들이 발견되지 않는다. 여기서는 예술교양 수준의 보편적 향상을 위한 몇 가지 개선방향을 제시하고자 한다. 김용천·김재범, 「예술 공론장 개념을 통한 예술의 공공성에 대한 탐색적 연구」, 『예술경영연구』 29, 2014, 6쪽 이하 참조.

예술교양의 보편적 향상을 위해서는 학생들의 정통예술을 보는 기본적인 시각의 전환이 요구된다. 고급예술의 향유주체를 문화귀족에 한정시키며 스스로 대중미학적 취향에 몰두하는 미적인 태도의 개선이 필요하다. 오래전부터 예술가나 예술기관에서 추진해온 정통예술의 대중화와 대중예술의 고급예술화의 예술적 성과의 향유에 참여한다면 중간취향의 예술교양을 획득할 수 있을 것이다. 이 외에도 한국사회에 상존하는 예술교양에 대한 몰이해가 개선되어야 한다. 아직도 많은 한국인들은 예술교양을 유한녀나 경제활동을 하지 않는 주부들의 문화센터나 평생교육원에서 배우는 인물화와 풍경화 그리기 등의 소품창작이나 대중가요를 연주할 수 있는 수준의 연주능력 정도로 이해한다. 예술교양을 소비적이며 사적인 취향의 문제로 환원시키는 인식이 개선되고 삶의 한 구성요소로 인식해야 한다. 이럴 때 예술교양은 다양한 예술적 체험을 통해 미적 쾌락을 불러오며 삶의 행복을 증진시키는 역할을 하게 될 것이다.

2) 핵심역량 설계와 정규-비정규 교육과정의 통합운영을 통한 예술교육의 강화

예술교양의 형성과 실천에 대한 부르디외의 논점 중에 하나는 단순히 학교의 예술교육을 통해서 예술교양의 평준화가 달성되는데 근본적인 한계가 있다는 것이었다. 그에 따르면 유년기부터 집안의 예술적 환경에 노출되어 있고 예술가들을 정기적으로 접촉할 수 있는 기회와 일상적인 예술실천을 통해 형성되는 문화귀족의 ‘시간’과 문화귀족에서 발생하는 문화자본의 유산과 상속을 넘어설 수 없다. 그럼에도 불구하고 학교에서의 예술교육이 문화교양을 높이는데 매우 유용한 수단이며 현실적인 방법임은 분명하다. 이호영과 서우석은 한국의 문화교육이 서구의 공인된 문화자본의 획득을 의미하며 사회불평등 변수들이 문화교양의 획득에 영향을 미치지만, 학교에서의 문화예술 교육경험이 문화불평등을 해소하는데 유의미한 결과를 가져온다고 주장한다.²⁵⁾ 경험적 연구에 바탕을 둔 양자의 입장은 광덕주에 의해서 강화된 테제로 발전한다.

광덕주는 예술을 통한 교육을 확대하는 방식으로 ‘모두를 위한 예술교육’을 실시해야 한다고 주장한다.²⁶⁾ 광덕주는 경제자본의 불평등과 중간계급의 문화적 계급상승 욕구로 인해 사교육의 영역에서 발생하는 예술교육 격차극복에 대한 구체적 대안을 제시하지 못한다. 그럼에도 불구하고 그의 모두를 위한 예술교육 주장은 예술교양의 보편적 향상을 위한 예술민주주의의 이념과 궤를 같이하고 있으며 옳은 방향이라 평가할 수 있다. 삶의 풍려함과 행복을 위한 예술교양의 보편적 향상을 위한 문화예술교육의 강화하기 위해서는 이화여대와 같이 ‘문화예술역량’을 핵심역량 중의 하나로 규정하고 그에 준하는 정규-비정규 교육과정을 통합적으로 운영해야 한다.²⁷⁾ 이것이 전인교육을 위한 진선미 교육과 일치하는 것이며 ‘교양’개념에 부합되는 표준적인 역량설계이다. 교육과정 운영에서 중요한 것은 논자가 제시한 예술교양의 3요소의 균형을 맞추어야 하며 이를 위해 이론과 실천의 균형을 추구하는 교육과정을 운영해야 한다는 점이다.

3) 자유창작 연습실 운영

25) 이호영, 서우석, 「문화예술 교육 경험이 문화 불평등에 미치는 영향」, 『문화정책논총』 25(1), 2011, 102쪽 이하 참조.

26) 광덕주, 서정은, 「‘문화-예술-교육’의 의미와 그 개념적 관련성 고찰 : 예술에 대한 탈근대적 이해 및 그 교육적 가치를 중심으로」, 『문화예술교육연구』, 제15권 제5호, 2020, 31쪽 참조.

27) <http://www.ewha.ac.kr/ewha/intro/talent.do>

왜, 예술교양을 위해 자유창작 연습실이 필요한가? 첫 번째는 전방위적 취업압박 해소에 부분적으로 기여할 수 있다는 점이다. 신자유주의 경제이데올로기의 범람, 노동의 유연화에 따른 평생직장 신화의 해체, 고용없는 성장, 전산화와 로봇노동의 확산, 무한경쟁 등이 대학을 취업 준비의 장으로 변화시킨지 오래이다. 충분한 지원 하에 자유창작 연습실이 운영되는 경우 일시적, 부분적이거나 학생들의 취업압박을 해소하고 스스로 관리하는 데 활용될 수 있다. 또한 기분전환을 통한 취업에너지의 재정비 효과도 얻을 수 있다. 자유창작 연습실을 운영해야 하는 두 번째 이유로는 상상력에 자신을 내맡기며 아무런 목적을 설정하지 않은 채 순수 자유의 세계를 경험하게 하는 교육효과를 들 수 있다.²⁸⁾ 전통적인 교양교육의 이념은 자유인을 위한 교육이었다. 자유창작 연습실은 편견과 선입견, 잘못된 신념과 인식으로부터의 해방, 자유로운 사고와 자율적 행동, 자기책임성을 추구하는 자유인을 위한 교양의 이념의 실험공간이며 학생들에게는 상상력에 기초한 자유정신의 발현공간이 될 수 있다. 예술교육과 창작경험이 창의성을 기르는데 기여한다는 수많은 경험연구들이 보여주듯이 자유창작 연습실은 창의성 발달을 자극하는 부수효과를 가져올 것이다.

4) 자율적 예술공론장의 지원체계 구축

학생들의 예술교양의 보편적 향상을 위해 필요한 것 중에 하나가 학생자율형 예술 공론장의 활성화이며 이를 위한 지원체계 구축이다. 학생자율형 예술공론장은 미학 스터디 동아리, 예술사 동아리, 각종 미술과 음악 동아리, 문학동아리, 창작동아리 등 다양한 형식으로 존재한다. 이 동아리는 단순히 향유의 장이 아니라 예술관련 주제의 자유로운 선택과 토론 및 논쟁을 통해 담론 참여자들의 미적 감수성, 예술감각, 예술이해력을 확장하는 ‘상호계몽의 공간’²⁹⁾ 역할도 수행한다.

학생자율형 예술공론장의 형성과 활성화를 위해 대학은 예술공론장 성격의 학생동아리 전담 담당자를 두고 지원관리를 체계화해야 한다. 지원내용으로 예술공론장을 위한 독립공간 제공, 정기적인 예술관련 토론회 지원, 학생이 선정한 예술인과의 대담프로그램 지원, 학생에 의한 학생을 위한 순수 예술교양축제 지원, 예술평론대회 개최지원 등을 들 수 있다. 자율적 예술공론장의 지원에서 가장 중요한 것은 관리의 유연성이다. 형식주의, 기록주의에 매몰된 예술공론장의 관리체계는 예술공론장을 유지·확장하는데 방해요소이다. 최소개입원칙, 장기적인 안목에서 예술공론장을 관리해야 한다. 예술공론장의 자율성을 최대한 보장하고 장기적인 지원을 할 때 학생들의 평균 예술교양 수준이 타 대학에 비해 높아질 것이며 사회의 예술공론장과 예술문화를 선도하는 인재의 산실이 될 수 있다.

5) 지역의 예술교양 자원의 활용과 관련업무 수행기관과의 협력사업 개발

학생들의 예술교양을 향상시키기 위해서는 대학의 교양교육 과정의 재검토와 개선만큼이나 중

28) F. Schiller, “Aesthetische Erziehung des Menschen”, in: Saemrliche Werke Band V, Gerhard Fricke/Herbert G. Göpfert(Hg), Muenchen, 1975, p. 400 참조.

29) 하버마스, 『공론장의 구조변동』, 한승완 역, 나남, 2001, 115쪽, 286쪽 참조. 하버마스는 모든 다양한 형식의 공론장은 논제 선정능력, 의사소통 이해능력, 토론능력, 공론화의 조건들이 충족되어야 한다고 본다.

요한 것이 지역의 예술교양 자원의 활용과 관련기관과의 협력을 통한 교육상승효과를 산출하는 것이다. 대학이 소재하는 지역마다 지자체가 운영하는 박물관, 미술관, 예술의 전당, 무형문화재 전수관, 공공미술 프로젝트, 조각공원, 각종 공연예술전시장 등이 있다. 개인이나 민간 단체에서 운영하는 특정 작가의 문학관이나 미술관 등도 있다. 학생들의 교양문화 향상을 위해서는 교육방향과 수업내용의 설계단계부터 지역 예술교양 자원의 활용을 적극 고려해야 한다. 또한 지역의 예술교양 관련 업무수행 기관과의 전략적 협력이 필요하다. 구체적 협력방안으로 이 기관들이 주관하는 내부 프로그램에 학생을 참여시키는 것과 교육콘텐츠를 공동제작해 수업에 활용하는 것을 들 수 있다. 이와 같은 방식으로 지역의 예술교양 자원을 활용한다면 예술교양 수준의 증진만이 아니라 지역문화정체성 함양에 도움이 될 것이다.

위에서 논자가 제시한 예술교양의 보편적 향상을 위한 방향과 개선을 위한 다섯 가지 제언이 현실화된다면, 예술교양을 갖춘 아름다운 영혼의 소유자를 육성하는 차원을 넘어서 진선미를 갖춘 전인적 인간의 양성이라는 (교양)교육의 궁극적 목적에 한발 더 가까이 갈 수 있다. 그러나 표현충동을 예술을 행한 충동으로 견인하고 예술교양을 발전을 꾀해야 할 대학의 교양예술 교육과정은 소수 우수사례를 제외하곤 빈곤하기 그지없다. 교양대학을 리버럴아츠칼리지로 개편한 가천대, 대전대, 대구대의 경우가 전체 교양예술 강좌수나 이론과 체험형 강좌의 균형이라는 측면에서 전통적 의미의 일반교육으로서 교양교육을 실시하는 대학보다 낫다고 볼 수 없다. 또한 한밭대, 금오공대, 한국과학기술대와 같은 대학은 이론형과 체험형 교양예술 강좌수가 4개 이하로 절대적으로 부족한 실정이다.³⁰⁾ 최근 교양예술 신규교과목을 개설하는 대학들에서 확인할 수 있는 것은 과학과 예술, 사회와 예술을 결합하는 융합형예술교육을 지향하는 특징이 있다. 두 사례가 보여주는 것은 예술교양을 향상시키기 위해서는 이론형+체험형 예술교과목의 수의 의미 있는 증가와 기능형, 융합형 교과목보다 예술교양 형성의 형성과 실천을 위한 순수 예술교과목의 충실한 운영이 선행되어야 한다는 점이다.

30) 국내대학의 교양교육과정에 나타나는 예술교육 유형과 교육과정에 대한 비판적 분석과 대안에 대한 논의는 이하준, 「교양예술교육의 목적과 교육과정에 대한 재사유82) -실러의 미적 교육론의 관점을 중심으로-」, 『동서철학연구』 제90호, 2018, 499쪽 이하 참조.

<예술교양의 형성과 교양교육의 위상관계> 논평문

송석량 (목원대)

1. 디지털시대 교양교육의 위상이 달리 평가되고 있다. 교양교육의 요체인 자유의 정신을 창의력과 직결해 논급되는 이 국면에 관해 이하준 교수의 이 글(「예술교양의 형성과 교양교육의 위상관계」)은 예술교양교육이 갖는 의의와 교육현황에 대해 논급한 후, 대학 교양교육 측면에서 “창의적 과학융합 인재양성을 위한 새로운 과학교육 방법론으로 동원”되는 예술교육의 현황에 대한 비판적 입장을 통해 예술교양교육의 본래적 목적을 역설한다. 이 역설이 적확해 보이는 것은 “인성, 창의성, 융합형 인재, 과학교육 등의 발전차원, 즉 교육방법론적 차원, 기능과 수단의 차원에서 이루어지고 있다”는 진단 때문이다.

2. 사실 교양수준에서의 예술교육의 근원적 의의는 “성숙한 인간성의 발달과 삶의 풍요로움, 정신의 아름다움을 가꾸는데” 있을 것이다. 따라서 창의성 함양도 함양이지만, 그 이전에 이 “본래적 목적”에 충실할 필요가 있다는 이 글의 논리와 주장은 “디지털 시대 교양교육의 위상”을 달리 실현하는 데 있어 예술교육의 방향을 제고하는 하나의 지침이 될 수 있다. 아닌 것이 아니라 이 글의 진단대로 ‘소수 우수사례를 제외하곤 빈곤하기 그지없다’는 평가로부터 자유롭기 어려운 것이 현(現) 대학 교양예술교육과정의 상황이라는 점을 고려할 경우, 예술 민주주의 논급의 연장에서 제기한 다음 5가지 제안, 즉 “예술교양의 보편적 향상을 위한 제안”과 “예술교양의 형성과 교양교육의 위상에 대한 3개의 테제”는 다른 것은 차치하고 우선 시대의 이슈로 회자하는 “창의적 과학융합 인재양성”을 위한 교양교육의 실행을 위해서라도 끝까지 견지해야 할 주요사안으로 판단된다.

“예술교양의 형성과 교양교육의 위상에 대한 테제: 1) ‘예술교양 함양교육 없는 교양교육은 죽은 교양교육이다. 교양교육 목적의 본래성을 회복하고 싶다면, 교양교육의 내재적, 대외적 위상을 강화시키고자 한다면, 예술교양 교육에 힘써라! 2) 이론에만 빠지지 말고, 기능적 체험형 예술교양에 빠지지 말고 예술 감수성, 예술적 상상력 교육에 힘써라. 3) 예술교양을 키우고 싶다면, 평가하지 말며(P/F) 예술공론장, 자유창작을 지원을 아끼지 마라!’ // **“예술교양 수준의 보편적 향상을 위한 제안:** 1) ‘예술교양’ 개념의 계급화 및 사사화의 해체 2) 핵심역량 설계와 정규-비정규 교육과정의 통합운영을 통한 예술교육의 강화 3) 자유창작 연습실 운영 4) 자율적 예술 공론장의 지원체계 구축 5) 지역의 예술교양 자원의 활용과 관련업무 수행기관과의 협력사업 개발”

3. 하지만 문제는 늘 그러하듯 이 제안을 실천할 구체의 방도 일 것이다. 디지털 시대의 요구에 따른 교양교육의 위상을 달리 제고하는 것이, 그리고 이 과제를 예술을 매개로 해소할 방도를 찾는 것이 교양교육의 주요 현안 중 하나라면, 정작 중요한 것은 그 제안을 어떻게 실현할 수 있는지에 있을 것이기 때문이다. 그런 점에서 오늘 이야기 될 여러 발표주제들이 이 글의 의미 있는 메시지와 소통하는 실천적 담론의 시간이 되길 기대한다.

대학 교양 교과로서 문학 강좌의 변화

디지털 시대

안미영 (거기대 글로컬캠퍼스)

목차

1. 교양으로서 문학교육에 대한 연구 추이
2. <문학의 이해> 교과서의 구성
3. 대학별 문학 강좌 개설 현황(2021.5월 기준)

1. 교양으로서 문학교육에 대한 연구 차이

- 교양필수로 운영되던 <대학국어>에서부터 시작
- <교양국어>의 교재는 어학, 문학을 포함한 다양한 읽기 자료로 구성
- 1970년대 <교양국어>에 관한 논의에서 문학 영역은 읽기와 쓰기의 도구로 활용, 문학 교육의 전문성을 고려하지 않음.
- 1980년대 중반 논의에서는 제 영역의 학문적 특징을 고려하기 시작. 교재 수록 작품에 대한 문제가 제기, 중고등학교 교육에서 배운 작품을 여전히 교재에 담고 있으며 전공교수에 의한 전문성 교육이 이루어지지 않음을 지적. 1980년대 작품 까지 교재에 담아야 한다고 제안

- 1990년대 접어들면서 교양으로서 ‘문학’을 어떻게 가르칠 것인가에 대한 논의가 구체화.
- 문학 교육방법으로 작품의 전문제시, 자세히 읽기, 개인 경험의 비교 등 구체적인 교수법이 제기.
- 1990년대 두드러진 성과는 문학 교과를 대학의 교양교육이라는 관점에서 논의하기 시작
 ‘교양’이라는 범주를 설정한 후 교양교육으로서 문학 교과의 구성과 내용을 설계하기 시작.(조동일, 1991:46-75) 강의안을 만들기 앞서, “교양과목은 왜 필요하며 무엇을 하는 과목이어야 하는가”와 같은 질문을 제기하고 교양과목의 정체성을 고심
- 교양으로서 문학 교과는 ‘문학개론’으로서 “대학은 학문만 하는 곳이 아니라 특별한 훈련을 받는 곳”, “체계적인 학문의 초보를 알려주는 학과목이 아니라 문학이라는 예술을 직접 경험하게 하는 과목”이라는 개념도 제기(이상섭, 1996; 이상섭, 2002:118)

- 2000년대 접어들자 인문학의 위축과 함께 문학 교육도 어려움에 봉착하게 되었는데, 실용주의가 인문학을 비롯한 문학 교육을 잠식했다는 위기감이 고조
- 교육환경의 변화, 학습자의 문학에 대한 태도를 고려하여 구체적인 문학 교육방안이 제시. 작품 목록 중심의 강의, 감상과 토론 중심의 진행, 문학사 이론 비평의 자제, 작품을 읽었는지 여부를 확인하는 시험, 새로운 강의 개발 등이 제안
- 그 결과 수요자를 고려한 교과 설계가 일반화. 이 외에도 1910년대부터 1960년대까지 발간된 문학 교재를 대상으로 내용과 편재에 대한 실증적이고 통시적 검토도 이루어짐.

- 위축된 문학 교육의 타개 안으로 교양교육이 주목받음. 교양으로서 문학교육이 “전공 교육의 기초 과정이나 인접 학문 영역에 대한 이해의 수준을 넘어서서 초등학교에서부터 시작된 문학교육을 완결 짓는 단계”, “성인으로서 평생 동안 문학 생활화를 할 수 있는 마지막 교육단계”라는 점이 강조.(김종철, 2002: 84)
- 고전교육 경우, 중등교육에서는 ‘이해’를 도왔다면 대학 교양교육에서는 인간과 세계에 대한 본질적 물음을 이끌어 내고 문제해결과정을 추체험할 수 있도록 해야 한다는 것.(김종철, 2010: 5-30)
- 문학 교육을 통해 교양 교육이 지향하는 지적 탐구 방법과 태도를 익히고 함양시킬 수 있다고 봄.

- 2010년을 전후하여 교양교육 현장에서는 괄목할 만한 변화. 2011년 대교협에서는 교양기초교육원이 설립되었으며, 각 대학에서는 교양교육 전담기구인 교양교육원·기초교육원·교양대학이 설립되어 교양교과목을 관리하기 시작했고, 교양교육연구소와 교양교육센터 등의 부설기관을 통해 교양교과 연구를 지원하고 비교과프로그램을 운영하는 등 교양교육의 전문성이 강화.
- 대학이 처해 있는 교양교육 현장을 고려한 다양한 문학 교육 방안 논의. 문학 교육이 교양교육의 자유정신을 고양시킬 수 있다는 신념과 당위성을 담고있다고 봄. 대학의 문학관련 교과의 편재를 검토하고, 문학교육의 구체적인 방법론을 모색하기 시작. 연구자들은 교양교육을 전담하는 교수자로서 개별, 조별 피드백과 같은 학습자 중심의 현장교육과 다양한 교수법을 모색

2. <문학의 이해> 교과서의 구성

조연현, 『문학개론』 (고려출판사,1953)	구인환·구창환, 『문학개론』 (삼영사,1984)	이상섭, 『문학의 이해』 (서문당,1986)	권영민, 『문학의 이해』 (민음사,2009)
<p>제1부 문학원론</p> <p>제2부 문학의 제양식</p> <p>제1장 시</p> <p>제2장 시극(희곡)</p> <p>제3장 소설</p> <p>제4장 평론</p> <p>제5장 기타의 문학양식</p> <p>제3부 근대의 문예사조</p>	<p>제1장 문학의 영역과 문학연구</p> <p>제2장 문학의 일반이론</p> <p>제3장 시의 이론</p> <p>제4장 소설의 이론</p> <p>제5장 희곡의 이론</p> <p>제6장 수필의 이론</p> <p>제7장 문학비평의 이론</p>	<p>제1장 서설</p> <p>제2장 문학의 본질</p> <p>제3장 문학의 해부</p> <p>제4장 문학의 전통:장르와 관습</p> <p>제5장 문학의 전통:문예사조·시대·유파</p> <p>제6장 문학의 주변:문학의 확대</p> <p>제7장 결론:문학의 평가</p>	<p>제1장 문학의 본질</p> <p>제2장 문학의 구성</p> <p>제3장 문학의 갈래</p> <p>제4장 시</p> <p>제5장 소설</p> <p>제6장 희곡</p> <p>제7장 문예사조와 문학사상</p> <p>제8장 문학비평과 문학연구</p> <p>제9장 한국 문학의 양상</p>

3. 대학별 문헌 강좌 개선 현황(2021.5월 기준)

서울대학교	【학문의세계-언어와문학】	한국문학과 세계문학, 한국문학과 여행, 한국문학의 깊이와 상상력, 한국문학과 문화예술, 서양근대문학의 이해, 문학과 정신분석, 문학으로 읽는 서양문명, 문학과 철학의 대화, 영어로 읽는 세계문학, 인간 복제와 문학, 프랑스 문학으로 읽는 사랑, 문학과 사회, 여성과 문학, 라틴아메리카문학과 사회, 문학과 영상, 고대그리스 로마문학의 세계(협동과정)
	【선택교양-한국의 이해】	한국문학입문
연세대학교	【대학교양-문학과 예술】	문학의이해, 그리스로마시대의 시문학과사상, 문학환경과결사슬문학의이해(Understanding the Paraliterature), 노벨문학상수상작가들, 세계문학과 사회적상상력, 세계문학감상여행, 문학과영상예술

고려대학교	【핵심교양-세계의문화】	그림을통해본 일본고전문학과문화, 문학으로본 동아시아문명
	【핵심교양-문학과예술】	문학의이해, 여행과 한중일고전문학, 러시아문학과종교, 한국시속에 살 아있는 독일문화, 중남미문학의이해, 한국고전문학과배경사상, 문학의 고전 문화의 정전, 문학의창으로본 베트남
	【선택교양-학과별 교육 과정/전공관련교양】	중국문학산책, 영미대중문학읽기, 프랑스문학탐색, 독일문학의탐색, 독 일도시와문학, 비교문학의이해, 한국문학과세계문학, 한국근대문학과영 화, 아동청소년문학의이해, 근대매체와한국문학, 한국근대문학과역사적 기억, 한국의언어와문학, 대중서사장르의이해, 한국현대문학의쟁점들, 한국고전문학과역사기행, 문학과여성, 한국근대문학 도시, 문학과철학, 환상문학의세계, 스페인문학의이해, 영화로읽는영미문학
고려대학교 세종캠퍼스	【핵심교양-문학과예술】	문학적상상력과판타지, 서양문학의이해, 영미아동문학의이해, 미국문학 에서의자연
	【선택교양-학과별 교육 과정/전공관련교양】	문화콘텐츠와인문학적상상력

성균관대학교	【균형교양-인간/문화】	한국고전문학, 한국현대문학, 사랑과문학, 동아시아문학의이해, 여성의역사와문학 예술
	【균형교양-인문사회과학기반】	문학입문
경희대학교	【배분이수교과-상징과 문화】	영미문학읽기:소설과영화가로지르기, 영미아동문학산책, 영화와문학, 영화와소설에나타난 한국인의서사
	【배분이수교과-사회와 평화】	젠더·섹슈얼리티·문학
	【배분이수교과-인문사회토대】	문학과아픔:신화에서SF까지, 빅데이터를통한문학비평, 아시아-아프리카문학읽기, 언어와문학의이해, 한국문학과세계문학
	【자유이수 기타】	문학과 여성
중앙대학교 (안성캠퍼스동일)	【핵심교양-창의】	문학과예술의 사회사, 문학의세계
	【선택교양-창의】	중국문학과예술, 프랑스문학과예술

한양대학교	【핵심교양-중점교양, 고전읽기】	문학과역사적상상력
	【핵심교양-중점교양, 인문과예술】	문학과사랑, 독일문학읽기, 문학의이해
한양대학교 에리카	【교양선택-예술체육, 문화와예술】	장르문학의 역사
건국대학교	【심화교양-학문및인성함양】	한국문학의이해
	【심화교양-글로벌인재양상】	동서양문학비교, 문학과영상, 문학예술의 심리학, 행복한삶과문학치료, 성과문학, 키워드로보는 동아시아문학
건국대학교 글로벌캠퍼스	【기초교양】	문학의고전
	【심화교양-인문언어】	성과문학, 문학과광고, 문학의이해
	【심화교양-예술체육】	그림과문학이야기
	【심화교양-융복합영역】	영미문학과생활법률

서울시립대학교	【자유교양-인문·사회】	문학의이해, 문학과도시, 여성문학의역사적전개, 한국고전문학과사랑, 영어권문학과사회
	【미래교양-소통】	서양고전문학과현재
동국대학교	【일반교양-인문】	성장문학과나의자화상, 세계문학속의인권, 동아시아의현대문학과인간의이해, 그리스문학과신화이야기, 서구문학에나타난문제적인간읽기
	【일반교양-문화예술체육】	부조리문학, 일본 문학 그리고 불교
동국대학교 경주캠퍼스	【교양교육-문학·역사·철학·종교】	한국문학의이해, 문학의이해
단국대학교 (죽전 천안 통합)	【영역별교양-문학/연사/철학】	미디어문학의이해(홈피에서 확인 어려움)
이화여자대학교	【융복합교양-문학과언어】	문학과삶, 문학과영화, 환상문학의세계, 문학으로함께 배우는 매체이야기, 현대영어권문학의 동향, Topics in Multiethnic American Literature, 여행문학과세계인식, 다매체시대의 장르문학, 문학으로보는 사랑의역사, 생태와문학

<p>충남대학교</p>	<p>【일반교양-언어, 문학】</p>	<p>한국어문학, 영화와문학</p>
<p>충북대학교</p>	<p>【개신기초교양-인간과 문화】</p>	<p>문학의이해, 러시아문학과예술의산책</p>
<p>전남대학교</p>	<p>【역량교양-감성】</p>	<p>서양문학기행, 프랑스감성과문학, 한쪽인의삶과문학, 미디어로보는일본문학과감성, 이큐독문학</p>
	<p>【균형교양-인간과사회】</p>	<p>문학과여행, 문학과인간, 젠더와문학, 문학과치유, 문학과성, 동양문학의이해(중국중심)</p>
<p>전북대학교</p>	<p>【핵심교양-인문적사회의기반】</p>	<p>예술과문학의이해(구 예술및문학이론의이해), 한국문학과문화현상</p>
	<p>【일반교양-언어/문학/문화】</p>	<p>영미문학의이해, 한국현대문학의이해, 지역문학과문화콘텐츠(구 호남문학과콘텐츠)</p>

경북대학교	【첨성인핵심-인문·사회-언어와문학】	중국문학의이해, 일본문학의 이해, 프랑스문학의 이해, 독일문학의 이해, 러시아문학의 이해, 한국문학의 이해, 한국의 언어와문학
	【첨성인핵심-인문교양선정】	문학과 정신분석학, 르네상스 문학과 미술, 문학과 영화 그리고 나
	【첨성인일반】	한국의문학과영화, 한국문학과 사회, 법과 문학, 트랜스내셔널 문학(?)
부산대학교	【교양선택-사상과역사】	한국의문학사상
	【교양선택-사회와문화】	문학과대중문화콘텐츠
	【교양선택-문학과예술】	문학과영상예술, 민속문학과전통문화, 영문학산책, 사랑과성과영문학, 러시아문학과영화, 영화로영미문학읽기, 문학과 예술로 읽는 한국사회사, 문학과 예술로 읽는 서양사회사, 그리스신화와문학 예술, 동물과문학, 문학과함께하는 러시아도시시행
【교양선택-융복합】	문학과예술의만남과 그이후, 문학으로부산읽기, 인공지능시대의문학과 예술, 트랜스내셔널시대의 문화/문학	
경상대학교	【통합교양-문학과문화】	문학과성, 문학의이해, 영상으로읽는영미문학
	【기초과정-인문사회】	문학개론, 중국문학산책

강원대학교	【균형교양-언어와 문학】	세계문학과신화, 통일시대의한국어와한국문학, 한국현대문학과 사회, 현대인의문학과삶
	【균형교양-예술과 건강】	문학과영화
제주대학교	【핵심역량교양-의사소통】	아동문학의이해, 문학으로만나는제주, 한국문학입문
	【핵심역량교양-문제탐구】	문학과생태학, 유럽문학산책
	【핵심역량교양-도전성취】	문학적상상력과 글쓰기
	【핵심역량교양-창의융복합】	대중문학과문화
원광대학교	【교양선택--인문소양영역】	페미니즘과여성문학, 문학의이해와감상, 문학과문화콘텐츠
	【교양선택-글로벌커뮤니케이션영역】	현대동아시아문학의이해
	【교양선택-교류대학강좌】	문학사를통해본인간상(조선대)
조선대학교	【기초교양-기초교육-인문사회】	문학의이해
	【핵심교양-문학과예술】	영미문학의이해, 문학과신화, 동양문학의이해, 서양문학의이해, 문학속의여성과남성
	【일반교양】	난도의문학가문학, 한국문학의이해와감상

동아대학교	【중점교양-문학과 표현】	문학과광기, 글로벌시대의한국문학
	【중점교양-예체능과 문화】	영화로읽는동서문학
한남대학교	【균형교양-인문】	일본문학의이해, 문학과젠더, 문학과영상의만남, 한국문학의이해, 서양문학과신화이해
	【균형교양-사회적체험】	대전충청지역문학과민속문화
한림대학교	【소통교양-일반교양-인문학】	문학의이해, 영상문학, 중국문학산책
계명대학교	【균형교양-문학과예술】	비주얼미디어를통해본영미문학, 생태문학의이해, 서사의이해
	【일반교양】	문학과종교, 문학과영화를통한인성함양

참고문헌

- 구인환·구창환(1984), *문학개론*, 삼영사.
- 권영민(2009), *문학의이해*, 민음사.
- 김건우(2018), “교양 현대문학 교육이라는 ‘제도적’ 문제” , *반고어문학*, 반고어문학회, 2018, 113-134.
- 김재현 외(2011), *한국인문학의 형성- 대학 인문학의 제도화 과정과 문제의식*, 한길사.
- 김인환·이상섭·김건고(1985), *대학 문학 교육론*, 한국정신문화연구원.
- 김정인(2018), *대학과 권력- 한국 대학 100년의 역사*, 휴머니스트.
- 김종철(2002), “대학 교양교육으로서의 문학교육의 방향 - 성인의 문학 생활화와 관련하여” , *문학교육학*10, 한국문학교육학회, 75-93.
- (2010), “대학 교양교육으로서의 한국고전문학교육의 과제” , *한국고전문학연구*22, 한국고전문학학회, 5-30.
- 도정일(1994), “고삼도치와 여우, 그리고 두더지” , *시인은 숲으로 가지 못한다*, 민음사. 326-327.
- 류찬열(2017), “문학 관련 대학 교양 교육의 현황과 전망” , *어문논집*79, 중앙어문학회, 39-64.
- 박숙자(2012), “제도로서의 문학: 1950년대 ‘교양’ 으로서의 「대학국어」 ” , *한국근대문학연구*, 한국근대문학회, 451-483.
- 박진(2020), “문학경험의 성장을 위한 교양문학수업의 방향” , *국제어문*85, 국제어문학회, 285-309.
- 서은주(2010), “과학으로서의 문학 개념의 형성과 ‘知’ 의 표준화- 주요 ‘문학개론서’ 를 중심으로” , *동방학지*150, 87-138.
- 손동현(2010), “교양교육과 전공교육의 균형과 수렴에 관해” , *교양교육연구*4, 한국교양교육학회, 19-27.
- 안미영(2014), “대학의 교양과로서 문학교육의 방향성 탐색-문학의 자율성과 독해” , *현대문학이론연구*, 현대문학이론학회, 153-182.
- (2017), “소설의 이해와 적을 통한 인문사고 함양 글쓰기” , *현대문학이론연구*, 현대문학이론학회, 103-129.
- (2018), “고전문리기를 통한 시민의식 교육 일고- 건국대 글로벌캠퍼스 <문학의고전> 교과 운영사례를 중심으로” , *문화와융합*, 한국문화융합학회, 239-270.
- 오탉번·이남호(1999), *서사문학의 이해*, 고려대출판부.
- 오혜진(2011), “소설 감상과 글쓰기” , *리터러시연구*, 한국리터러시학회, 165-189.

- 유성호(2008), “제도로서의 문학교육-대학에서의 문학교육을 중심으로” , 국어교육125, 국어교육학회, 577-596.
- 이가영 외 3인(1985), “대학교양국어 및 영어교육의 문제점 및 개선방안” , 어문논총, 국민대학교 어문학연구소, 427-457.
- 이상섭(1986), 문학의 이해, 서문당.
- 임승빈(1991), “문학교육 방법론 고” , 학생생활연구13, 청주대학교 학생생활연구소, 63-80.
- 이대규(1996), “대학의 변화와 대학교양국어교육의 개선 방안” , 국어국문학117, 553-558.
- 이상섭(2002), “대학 기초 교양과목으로서의 ‘문학개론’ , 어떻게 가르칠 것인가?”, 역사에 대한 불만과 문학, 문학동네, 109-126. ((1996), 인문과학 연구, 배제대. 초출)
- 이수현(2014), “창의력 계발을 위한 전문대학의 교양문학 교육” , 문학교육학, 한국문학교육학회, 401-428.
- 이순옥(2017), “조향의 문학독본과 1950년대 대학 문학교육” , 한국문학논총76, 한국문학회, 439-477.
- 이은숙(2007), “교양교육의 전문성을 위한 문학 강의 사례” , 교양교육연구, 교양교육학회, 81-99.
- 이희중(2005), “대학 교양문학 교육의 현실과 대안” , 어문논집51, 민족어문학회, 19-53.
- 인성기(2012), “기초 교양 강좌로서의 문학 수업” , 교양교육연구, 한국교양교육학회, 495-518.
- 정문선(2012), “시를 ‘그리고’ 책을 ‘보는’ 사람들” , 교양교육연구, 한국교양교육학회, 349-375.
- 정연희(2014), “대학교양교육에서 본 교양문학교육의 위상과 방향” , 우리어문연구 제50집, 우리어문학회, 305-335.
- 조동일(1991), “대학 교양과목의 문학교육” , 한국문학과 세계문학, 지식산업사, 46-75.
- 조연현(1953), 문학개론, 고려출판사.
- 조혜경(2020), “고전교육의 쟁점과 사례 연구-D대학의 <클라시카>운영을 중심으로” , 교양교육연구14, 한국교양교육학회, 141-158.
- 한승옥(1986), “교양교육과 문학” , 교양교육과 문학, 한국대학교육협의회. 51-58.
- 허준(2020), 대학의 과거와 미래, 연세대학교 대학출판문화원.
- 홍경표(2006), “근대 초기 문학개론의 수용과 그 전개과정-문학개론서의 서지와 관련하여” , 어문학94, 383-412.
- 황종연(2000), “탕아를 위한 국문학-교양교육으로서의 국어국문학” , 국어국문학127, 31-48.
- Shashi Kumar Mishra, 박정익, 김도한(2017), “교양 문학 수업 사례 연구, 교양교육연구, 한국교양교육학회, 141-173.

「디지털 시대, 대학 교양 교과로서의 문학 강좌의 변화」에 대한 토론문

김윤정(이화여대 호크마교양대학 조교수)

교양 교과목에서 문학 교육의 위상 점검

1

문학 교육의 목적에 대한 통시적 고찰

2

문학 교육에 대한 연구 추이 검토

3

대학별 문학 강좌 개설 현황 조사

‘디지털 시대’와 문학 교육

디지털 시대

- 태생적 디지털 세대를 대상으로 한 문학 교육
- 교육 환경의 전면적인 변화에 대한 대응 모색
- 매체를 활용한 교육 내용의 변화와 방향성

팬데믹으로 인해 비대면 수업 방식이 3년째 지속되면서 교양 수업으로서 문학 교육의 방법도 디지털 환경에 맞추어 변화되고 있다. 특히 MZ세대 학습자는 태생적으로 디지털 환경에 익숙하고 능숙한 세대이다. 이들을 대상으로 하는 교양으로서 문학 교육은 그 목적과 내용이 이전 시대와는 다를 수밖에 없을 것이다. 디지털 환경과 다양한 매체를 활용하여 문학의 학습 효과를 극대화하기 위한 방안이 모색되어야 하는 시점임에 틀림없다

디지털 시대, 문학 교육의 방법 연구

교육 내용의 구성

동시대성 문학
소수자 문학(아동문학, 여성문학, 제3세계 문학)

평가요소 및 방법의 변화

디지털 환경에서 학습의
성과를 평가할 수 있는
요소와 기준 마련

학생들의 만족도 조사

디지털 원주민으로서 MZ 세대의
요구와 관심 반영
학습 욕구 충족과 문학 감상의
기회 제공

교양으로서 문학 교육 전망

2014

대학의 교양교과
로서 문학교육의
방향성 탐색-문
학의 자율성과
독해(讀解) 활동
-

<현대문학이론연구>

>>

2017

소설의 이해와 적
용을 통한 인문사
고 함양 글쓰기

<현대문학이론연구>

>>

2018

고전읽기를 통
한 시민의식 교
육-건국대 글
로컬 캠퍼스
<문학의 고전>
교과 운용사례
를 중심으로

<문화와융합>

>>

2021

대학의 교양 교
과로서 ‘문학’
교육의 현황과
전망

<교양교육연구>

「디지털 시대, 대학 교양 교과로서 문학 강좌의 변화」 (2022)

VS.

「대학의 교양교과로서 ‘문학’교육의 현황과 전망」

(『교양교육연구』 15권 4호, 2021. 8.)

오랫동안 깊이 연구해 오신 선생님께
보충설명을 부탁드립니다.
이상입니다.
감사합니다.

인문학 수업으로서 영화교육의 사례

오세섭
미디어랩 모아 공동대표

1. 들어가며
2. 인문학의 가치와 영화교육의 특성
3. 영화인문학 수업의 다양한 사례
4. 영화인문학 수업의 특성과 한계
5. 맺으며

1. 들어가며

기술이 발전하고 산업 구조가 빠르게 재편되면서 생활은 편리해지고, 현대인의 삶 또한 윤택해지고 있다. 그러나 기술 의존도는 점점 심해지고, 사회 변화의 속도는 일반인이 감당할 수 있는 수준을 넘어서고 있다. 누구나 현대 사회라는 트랙 위에 올라타는 순간, 개인의 템포는 지워지고 거대한 세계의 흐름에 포함될 수밖에 없다. 그러다 보니 인간 외부의 세계와 개인 내면의 불일치가 커지고 있다. 현대 사회에서는 자신을 돌아볼 시간이 줄어들었으며, 고요한 재충전의 기회도 사라지고 말았다. 이를 가리켜 지그문트 바우만(Zygmunt Bauman)은 “고독을 잃어버린 시간”이라고 정의하기도 했다.

이런 상황에서 재조명받게 된 것이 인문학이다. 과거 인문학은 지나치게 관념적인 영역에 머무르면서 현실에서 멀어졌다는 비판을 받았다. 한국 현대사에 존재했던 강력한 독재 그리고 반공 이데올로기의 장벽 아래서, 현실 참여보다는 순수-중립-사변으로 대변되는 문학-사학-철학 연구에 치중한 결과였다.¹⁾ 그리하여 인문학은 실용주의 학문이 득세하는 동안, 고답적인 위치를 고수하며 사람들에게 잊히는 듯했다.

1) 김진균 외, 『인문학과 인문 교육』, 에디투스, 2019, 11~15쪽.

그러나 인문학은 이제 실용성과 효율성을 우선시하면서 빛어진 모순과 경박함을 채워 줄 보완재로 주목받고 있다. 지난 수십 년 동안 우리 사회는 지나치게 경제적인 관점에서 효율성만을 강조해왔으며, 기술의 발전과 변화의 속도를 쫓아가는 데 급급했다. 그러다 보니 변화의 본질을 이해하고 이를 받아들이는 과정, 즉 고민하고 이를 내면화할 시간이 부족했다. 외형의 확대와 변화에 비해 내면의 깊이는 채울 수 없었던 것이다. 따라서 경박한 사회 풍토의 확장을 경험하면서 반대로 인문학적 소양과 가치를 다시 경험하고자 하는 공감대가 형성되기 시작했다. 이제 인문학은 효율성 중심의 기계적인 시스템 안에서 사색과 느낌의 가치를 되새기며, 개인과 사회의 간극을 메워줄 역할을 부여받게 된 것이다.

그리하여 인문학의 인기는 다시 시작되었다. 그리고 조금은 지나치게 소비되고 있는 것도 사실이다. 사실 어떤 학문이나 주제 뒤에 ‘인문학’이라는 단어를 붙이면, 마법처럼 ‘21세기의 인문학 강좌’가 되기도 한다. 그래서 현재의 인문학은 하나의 유행일 뿐이며, 기업 마케팅의 일환일 뿐이라는 비판도 있다.

그러나 조금만 생각해 보면, 어떤 분야에서든 인문학적 요소가 있으며, 인문학적 관점에서 바라볼 수도 있다는 점을 알 수 있다. 애당초 인문학에서 ‘인문(人文)’이라는 것은 “자연에 아로새겨진 인간의 무늬”라는 뜻이다. 그러므로 인간이 관여하는 모든 분야에는 인문이 있으며, 이를 연구하는 것이 가능하다. 더욱이 인문학이란, 인간을 인간답게 하는 것, 사회를 좀 더 좋은 사회로 만들어 가는 것이다.²⁾ 따라서 인문학이란 관심을 가지면 가질수록 좋은 것이다.

이렇게 현대사회의 반성 속에 등장한 인문학은 대중문화의 총아라 할 수 있는 영화와 결합하여 영화인문학이라는 이름으로 다채로운 반향을 일으키고 있다. 영화는 다른 예술 장르에 비해 좀 더 직접적으로 사회의 영향을 받는다. 영화산업은 흥행에 민감할 수밖에 없기 때문에 언제나 대중의 관심사에 예민하게 반응하는 것이다. 따라서 영화는 당대 현실이 구체적으로 반영되어 있으며, 직접적으로 관객과 소통하고자 노력한다. 이런 특성 때문에 영화를 매개로 하는 인문학 강좌는 이해, 소통, 참여도에 있어서 커다란 장점이 있다. 게다가 영화의 내용과 형식은 무궁무진하므로 인문학과 융합을 통해 다양한 주제와 문제의식을 도출할 수도 있다.

본 연구에서는 이러한 영화인문학의 의미와 가치, 사례 그리고 활성화를 살펴볼 것이다. 이를 위해 먼저 인문학의 개념을 찾아보고, 영화교육의 특성에 관해 알아볼 것이다. 또한, 영화인문학 수업 사례를 통해 현재 영화인문학이 어떤 방식으로 시민들과 소통하고 있는지 분석할 것이다. 이러한 수업 사례 분석을 통해 영화인문학의 특성은 물론 그 한계를 파악하고, 향후 체계적인 영화인문학 수업과 활성화를 위한 기초자료로 활용할 것이다.

2) 이언주, 「인문학을 활용한 도덕과 교육 개선방안 연구」, 서울대학교 박사학위논문, 2016, 20쪽.

2. 인문학의 가치와 영화교육의 특성

1) 인문학의 개념과 의미

서양에서 인문학을 뜻하는 ‘Humanities’는 키케로(Marcus Tullius Cicero)가 말한 “Studia humanities(인간에 관한 연구)”에서 파생되었다. 당시 기준으로 인문학은 문법, 수사학, 논리학, 산술, 기하학, 천문학, 음악이었다. 그중에서 산술학, 기하학, 천문학, 음악은 자연학으로 분류되어 인문학에서 분리되었고, 문법, 수사학, 논리학이 문학, 사학, 철학, 정치학, 경제학, 사회학으로 발전하게 되었다. 그러던 중, 정치학, 경제학, 사회학이 통계 등 과학적인 방법으로 조사·분석을 함에 따라 사회과학이라는 범주로 새로이 묶이게 되었고, 문법, 수사학, 논리학이 남아 이른바 “문학, 사학, 철학”이라는 인문학이 된 것이다.³⁾ 이렇게 인문학은 오랜 시간 동안 지속하였던 학문으로 인간 자체를 연구하는 데 의의를 둔다. 인간의 감정, 생각, 행동에 대해 고민하고, 이성과 사고를 통해 인간 현상의 의미를 구하는 것이다.⁴⁾

한편, 동양에서 인문(人文)은 주역(周易)의 비괘(賁卦)에 등장하는데, 관련 문장과 해석은 다음과 같다.

剛柔交錯 天文也
 文明以止 人文也
 觀乎天文 以察時變
 觀乎人文 以化成天下

강유가 교착하여 무늬가 이루어지게 됨이 하늘의 문채(무늬)요.
 문명으로써 제어함은 사람의 무늬이다.
 하늘의 빛나는 무늬를 잘 관찰해서 때의 변화를 살피며,
 사람의 빛나는 문채[紋]를 잘 관찰해 천하를 교화하여 이루니라⁵⁾

여기서 천문(天文)이란 “하늘의 무늬”를 뜻하며, 인문(人文)은 “사람의 무늬”를 말한다. 하늘의 무늬란 자연의 질서를 말하는 것으로 이러한 천문을 관찰하는 것이 자연을 인식하고 살피는 것이라면, 인문은 사람의 무늬를 관찰할 뿐만 아니라 세상을 좋게 만들기 위한 실천 운동이기도 하다.⁶⁾

이렇듯 인문은 처음부터 실천을 담고 있었다. 인간의 바탕을 연구하고, 좋은 세상

3) 박영식, 『인문학 강의』, 철학과 현실사, 2011, 27~29쪽.
 4) 신선규, 「실용적 교육세대 속의 인문학 교육에 관한 소고 - 영화 『죽은 시인의 사회』와 『히스토리 보이즈』를 중심으로」, 고려대학교 석사학위논문, 2015, 1~2쪽.
 5) 왕필 저, 임채우 역, 『주역 왕필주』, 길, 2006, 184쪽.
 6) 김진균 외, 앞의 책, 22~23쪽.

을 만들기 위해 애쓰는 것이었다. 그러므로 인문학은 지식을 쌓고 사색을 즐기는데 머무는 것이 아니라 이를 바탕으로 세상을 변화시키기 위해 노력해야 한다. 자기가 배운 것을 자기 자신과 남을 위해서 쓰는 한편, 바람직한 방향으로 행동하기 위한 기준을 만드는 것이다.⁷⁾

영화인문학은 이러한 인문학과 영화가 결합한 학문이다. 구체적으로는 영화를 통해 인문을 탐색하거나 인문학을 위해 영화를 활용하는 것을 말한다. 인문학이 실천을 내포하고 있듯, 영화 또한 이해와 감상, 창작을 통해 자기 생각을 담을 수 있는 그릇이자 표현 도구가 된다. 그러므로 인문학과 영화는 관찰과 실천의 특성이 있는 학문인 셈이다.

2) 영화교육의 변천사

과거 영화교육은 영화인 육성을 위한 전문교육을 의미했다. 1953년 서라벌예술대학을 시작으로 1959년 중앙대학교, 1960년 동국대학교와 한양대학교에 영화 전공(동국대는 연극과로 시작) 수업이 시작되었으며, 고등학교의 경우에는 1967년 안양영화예술고등학교, 1980년 계원예술고등학교에서 영화교육을 시작하였다. 이들은 모두 미래의 영화인을 배출하기 위한 교육이었다.

이후 1990년대에 이르러 시민사회에서 영화교육이 시작되었다. 예를 들어, 서울 YMCA에서는 1991년부터 시민영화아카데미를 진행하였으며, 시민영화아카데미 수강생을 중심으로 ‘영화돋움’이라는 모임을 결성하고, ‘독립영화상영회’를 개최하는 등 일반인 대상 영화강좌와 모임 활동을 진행하였다.⁸⁾ 그뿐만 아니라 청소년영화아카데미, 청소년영상제작워크숍 등 청소년 영화강좌를 개최하기도 했다.

한편, 1980년대 민주화운동의 일환으로 영화 운동을 진행하던 대학가 및 독립영화진영에서는 1990년대부터 다양한 문화 운동으로 분화하였으며, 이런 가운데 문화학교 서울, 서울 시네마테크 등 시네마테크 운동이 일어나 일반인들에게 예술영화와 고전 영화를 감상할 기회를 제공하였고, 영화이론 및 비평 교육을 하기도 했다.

이렇듯 영화교육은 1980년대까지는 전공자를 위한 전문교육 위주였으나, 1990년대 영상문화가 성장함에 따라, 영화에 관심을 두게 된 일반인/청소년을 대상으로 하는 영화교육으로 확대되었다. 그리고 2000년대에 이르면, 다시 한번 획기적인 변화를 맞이하게 된다. 2004년부터 시작한 한국문화예술교육진흥원의 학교 예술강사 지원사업에 따라 초·중·고등학교 학생을 대상으로 영화교육을 하게 된 것이다. 이것은 일선 학교에서 보편적인 문화예술교육의 하나로 영화교육을 실시한다는 점에서 큰 의의가 있다.

7) F. M. 쾨퍼드 저, 이종훈 역, 『소크라테스 이전과 이후』, 박영사, 2006, 72쪽.

8) 연합뉴스, “서울 YMCA, 독립영화상영회 개최”, <연합뉴스>, 1995.07.14

현재 영화교육은 다양한 형태를 띠고 있다. 전문 영화교육뿐만 아니라 학교 영화 교육 그리고 시·도별 영상미디어센터에서 실시하는 퍼블릭 액세스(Public Access) 개념의 영상교육까지 다양한 형태와 목적에 따른 영화교육이 진행되는 중이다.

3) 영화교육의 형태적 특징

인문학 수업으로서의 영화교육은 교육대상과 목적, 강사의 역량과 커리큘럼에 따라 다양한 층위를 갖는다. 앞서 언급했듯이 인문학은 인간에 관한 학문이며, 인간 연구를 통해 더 나은 사회를 만들기 위한 실천이기도 하다. 여기에 영화가 결합하면 여러 형태의 교육이 가능하다.

형태적인 면에서 영화교육은 전문교과 영화교육, 독립교과 영화교육, 통합교과 영화교육으로 나눌 수 있으며, 내용 영역에서는 이해, 제작, 감상 교육으로 나눌 수 있다. 이러한 영화교육은 다시 이론 교육과 실습 교육, 워크숍 등으로 나눌 수 있으며, 코로나 팬데믹 시대에는 기존의 대면 교육뿐만 아니라 비대면 교육 또한 활발하게 실시하고 있다. 이렇게 영화교육 방법은 다양하며, 범위도 넓은 편이다. 그러므로 영화교육의 특성을 살피고 난 뒤, 인문학에 알맞은 교수법과 내용 분야를 고민해야 할 것이다.

(1) 영화교육의 형태적 분류

영화교육은 그 형태에 따라 전문교과 영화교육, 독립교과 영화교육, 통합교과 영화교육으로 나눌 수 있다.⁹⁾ 전문교과 영화교육은 예술고등학교나 특성화고등학교의 전공 학생을 대상으로 하는 전문실기교육을 말한다. 그리고 독립교과 영화교육은 일반 학생을 대상으로 영화라는 교과를 가르치는 것을 뜻한다. 독립교과 영화교육에서는 영화라는 예술장르의 일반적 이해를 돕는 한편, 영화를 통해 보편적인 예술 교육을 할 수도 있다. 마지막으로 통합교과 영화교육은 영화를 매개로 다양한 학문을 통합하여 가르치는 것을 의미한다. 예를 들면, 역사수업에서 임진왜란을 설명하면서 <명량>(김한민, 2014)을 자료로 활용한다든지, 환경문제에 관한 교육에서 <월-E>(앤드류 스탠튼, 2008)를 참고하는 식이다. 통합교과 영화교육은 영화라는 장르의 대중성과 다양성을 적절하게 활용하는 것이다.

(2) 영화교육의 내용적 분류

영화교육은 교과 특성상 이해, 제작, 감상이라는 내용 체계를 갖는다.¹⁰⁾ 영화의 예술적 특성상 영화의 원리나 이론을 이해하는 수업이 있으며, 개인 혹은 공동으로

9) 이아람찬, 『영화교육론: 이해와 실제』, 커뮤니케이션북스, 2005, 27-42쪽.

10) 이아람찬 외, 「청소년 영화교육 기본 계획 연구」, 영화진흥위원회, 2019, 94쪽.

영화를 창작하는 제작교육, 하나의 작품으로서 영화를 감상하는 교육으로 나눌 수도 있다.

그리고 각각의 수업 내용은 설명식 교육, 프로젝트중심학습(PBL, Project-Based Learning), 실습교육 등 다양한 교수법을 바탕으로 교육을 진행할 수 있다. 영화교육의 내용 체계가 이론(설명식), 감상(설명식, 토론식, 발표식), 제작(PBL, 실습 등) 등 다양한 구성을 요구하기 때문에 이에 따른 수업 방법도 다양할 수밖에 없다. 더구나 수업 속에서 여러 교수법을 적절하게 사용해야 하므로 내용과 방법 모두를 숙지해야만 한다. 이는 인문학의 다양한 주제와 영화교육의 내용·방법론이 서로 어울리는 면이 있으며, 어떤 주제와 내용이라도 융합할 수 있다는 뜻이기도 하다.

3. 영화인문학 수업의 다양한 사례

영화인문학 수업은 영화와 인문학이 갖는 내용의 범위만큼이나 다양한 수업이 가능하다. 이번 장에서는 실제 수업 사례를 통해, 인문학수업으로서 영화교육의 발전 가능성을 살펴보고자 한다.

사실 영화인문학은 영화학자의 입장에서 바라본 인문학, 인문학자의 관점에서 연구한 영화 등 쌍방향의 연구가 가능하다. 그러나 아직까지 영화인문학과 관련한 연구, 그리고 영화인문학 교육에 관한 연구는 많지 않다.

김기봉(2013)은 디지털시대의 인문학으로서, 영화인문학의 의미와 가치를 논하였고, 김시무(2013)는 영화인문학의 활성화를 위해 영화와 연극의 융합을 주장하였다. 신선규(2015)는 실용적인 학문을 추구하는 세대 속에서 영화를 매개로 하는 인문학 교육의 가능성을 논하였으며, 한기은(2016)은 홍상수 영화를 일종의 대화법으로 상정하고, 질문과 대화로서 영화인문학의 기능을 논했다.

이러한 선행연구와 현재의 영화인문학 사례를 바탕으로 영화 수업에 인문학적인 요소를 가미하는 경우, 인문학에 영화를 활용하는 경우, 영화학과 인문학이 균형을 이루는 경우 등 세 가지 개념으로 구분할 수 있다. 다음에서는 이러한 세 개의 범주에 따라 영화인문학 수업 사례를 분류하여 설명할 것이다.¹¹⁾

1) 영화를 중심으로 수업하면서 인문학적인 요소를 가미하는 것

(1) ○○영상미디어센터의 “사운드 이론” 수업

○○영상미디어센터는 영화이론, 영화실습을 주로 진행하는 일반인 대상 영화교

11) 본문에서의 수업 사례는 본 연구자가 지난 5년 간 참여했던 영화인문학 강좌를 세 가지 범주에 따라 분류한 것이다. 다만 수업 사례를 분류할 때, 영화교육과 인문학의 비중을 구체적으로 정량화할 수는 없었다. 대신 교육의 목적, 수강생의 참여 기대, 그리고 강사의 교육 방향과 강의내용에 근거하여, 인문학과 영화교육 중 어떤 부분에 중점을 두었느냐를 종합적으로 판단하였다.

육센터다. 센터 내에서 이미 영화이론 분야와 영화실습 분야를 나누고 각 분야에 따른 커리큘럼의 방향을 설정하고 있다. 따라서 영화이론 분야의 경우에는 설명식(강의식) 수업이 주를 이루고, 실습 분야 교육에서는 실습 과정에 따른 실기 능력 향상, 결과물 도출을 목표로 하고 있다.

[표 1] “사운드 이론” 수업 개요

주 최	○○영상미디어센터
시 기	2016년 ~ 2018년 상반기 (연 1회)
내 용	영화 사운드 이론 소개 및 영화 분석
인 원	일반인 10명 안팎
차시 / 시간	3차시 / 각 3시간

이 강좌는 연출, 촬영, 편집, 사운드, 영화 이론, 작가론 등 영화의 각 요소에 관해 설명하여 수강생의 이해를 돕는 이론 수업의 한 분야이다. 사운드 수업에서는 사운드의 네 가지 종류, 영화음악, 편집과 리듬 등 사운드에 관한 내용을 설명하고, 이를 바탕으로 영화 속에서 사례를 찾아 분석하는 방식으로 진행한다.

그러나 설명식 수업으로만 진행하게 될 경우, 개론서를 읽는 느낌에서 크게 벗어나지 못하며, 이론을 이해하는데 그칠 뿐, 개념을 체험적으로 이해하기 힘들다. 만약 영화제작과정에 참여하여 사운드 작업을 경험한다면 단번에 이해하게 될 개념도, 설명을 통해서만 파악적인 부분만 이해하고 넘어가는 경우가 많다.

그래서 이 사운드 수업은 다르게 진행하였다. 수강생의 참여 과정을 추가하였기 때문이다. 단순히 사운드 관련 장비를 체험하는 데 머무르는 것이 아니라, 인문학적 인 요소를 가미하여 경험을 통해 시선을 확장할 수 있도록 한 것이다.

[표 2] “사운드 이론” 수업 진행

1. 지향성 마이크의 원리를 설명하고, 붐 마이크 세트를 소개한다.
2. 직접 붐 마이크 세트를 장착하고 강의실 밖으로 이동한다.
3. 강의실 근처 한옥마을로 이동하여, 적당한 장소에 자리 잡는다.
4. 개인별로 번갈아 붐 마이크로 도시의 소리를 수음하여, 헤드폰으로 소리를 듣는다.
5. 소리의 종류를 파악하고, 소리의 근원을 찾는다.
6. 수음한 소리를 매개로 수강생들과 도시에 관해 이야기를 나눈다.

얼핏 보면, 사운드 이론 수업에 영화 촬영 시 동시녹음을 할 수 있는 붐 마이크 세트를 활용하여 녹음 실습을 한 것처럼 보인다. 물론 그런 면도 있다. 지향성 마이크를 이용하여 사운드를 채집할 경우, 책에서 보는 영화 사운드의 이론을 잘 이해

할 수 있기 때문이다.

그러나 이러한 사운드 실습에는 인류학의 개념이 포함되어 있다. 특정 장소를 방문하여, 그 장소에서 들을 수 있는 소리를 함께 듣고, 장소가 갖는 특성을 이해할 기회를 마련했기 때문이다. 그리하여 수강생들은 도심 한가운데 있는 한옥마을의 저녁 무렵에 나타나는 소리의 종류를 파악하고, 소리의 원인이 어디인지 설명할 수 있다. 실제로 실습 장소로 삼은 한옥마을은 남산 아래 위치하고 있어서 숲의 특징적인 소리가 있으며, 야간 방문객(관광객)의 일상 소음, 도로의 자동차 소음 등 다양한 소리를 가지고 있다. 즉 지향성 마이크를 통해 그 장소가 갖는 다양한 소리의 질감을 느낄 수 있으며, 이 소리를 통해 공간적 특성을 이해할 수 있다.

영화는 독립된 예술이지만, 사회와 호흡하는 예술이기도 하다. 이 사운드 수업은 세상의 소리를 듣고 사람들을 둘러싸고 있는 장소의 소리를 떠올리게 함으로써, 영화가 사회와 연결되어 있다는 것, 그리고 사회를 반영하고 있으며 그 사회에 수강생들이 속해있음을 생각해 볼 기회를 제공하였다.

(2) ○○시청자미디어센터의 “다큐멘터리 제작” 수업

○○시청자미디어센터의 다큐멘터리 제작 수업은 수강생들이 각자 한 편의 다큐멘터리를 기획하고 촬영하여 완성하는 과정이다. 이를 위해 프리 프로덕션(기획) - 프로덕션(촬영) - 포스트 프로덕션(편집)의 각 과정에 전공 강사가 참여하여 수강생들의 제작을 돕는 방식으로 진행한다.

특히, 기획 단계에서는 단순히 책상에 앉아서 기획안을 만들기보다는 다양한 정보를 취합하고, 실제로 확인하는 작업을 통해 기획안을 구성할 필요가 있다. 그리고 여기에는 인문학적 관점이 필요하다.

[표 3] “다큐멘터리 제작” 수업 개요

주 최	○○시청자미디어센터
시 기	2021년 4~5월
내 용	다큐멘터리 기획, 촬영, 편집을 통한 작품 완성
인 원	일반인 10명
차시 / 시간	최초 12차시 / 각 2시간 (*이후 15차시로 연장)

영화의 분류 방법 중 하나는 픽션과 논픽션으로 나누는 것이다. 보통 극장에서 극영화는 픽션이다. 연출자와 시나리오가 있고, 배우가 연기하는 방식으로 만든다. 반면에 논픽션은 연출을 배제한 채, 실제 상황을 촬영하는 것이다. 대표적으로 다큐멘터리를 들 수 있다. 다큐멘터리는 인위적인 설정 없이 있는 그대로 대상을 카메라에 담는다. 이렇게 실제 인물, 사건, 상황을 촬영하는 것이기 때문에 처음 기획과

정에서 다양한 요소를 고려할 수밖에 없다.

무엇보다 왜 그러한 주제를 선택했는지 본인은 물론 다른 사람에게 설명하는 과정이 필수적이다. 이를 위해서는 먼저 자신이 관심을 두는 주제에 관한 사전지식이 있어야 한다. 만약 대상이 가족이나 친구 등 가까운 사람이라고 해도, 일상적인 만남이 아니라 탐구의 대상으로서 새로운 관점에서 살펴야 한다. 만약 어떤 장소나 특정 사건을 다큐멘터리로 만들고 싶다면 그에 관한 정보를 얻어야 한다. 도서관이나 인터넷을 이용하여 정보를 모을 수도 있지만, 실제로 해당 장소를 가서 직접 눈으로 확인하거나 사건과 관련된 사람을 만나 이야기를 나누는 것이 바람직하다.

[표 4] “다큐멘터리 제작” 수업 진행

<ol style="list-style-type: none"> 1. 인물, 사건, 장소 등 촬영 대상의 관찰을 통해 주제와 관점의 구성 2. 촬영 대상에 관한 정보 수집, 내용의 탐구 3. 현장 방문, 인터뷰 등 만남과 체험을 통한 확인 4. 촬영 대상, 촬영 대상에 관한 지식, 직접적인 만남 과정에서 종합적인 개념 형성 5. 자신만의 관점으로 촬영 대상을 새롭게 포착한 작품 완성 및 상영과 피드백

자신만의 주제 의식과 표현을 담기 위해서는 촬영 대상에 좀 더 다가가야 한다. 그리고 먼저 인간에 관한 예의와 관심, 애정을 가져야 한다. 이러한 바탕 위에서 대상의 새로운 모습을 포착할 수 있다. 이를 위해서는 큰 노력이 필요하다. 우선 자신이 무엇을 원하는지 파악해야 한다. 무엇을 촬영하고 싶은지도 알아야 한다. 그만큼 촬영 대상에 관심을 가져야 하는 것이다.

예를 들어, 만약 자기 지역에서 일어난 역사적 사건에 관한 다큐멘터리를 촬영하고 싶다면, 먼저 문헌 연구를 통해 그 사건의 개요를 파악해야 한다. 그리고 사건이 일어날 수밖에 없었던 전후 인과관계라든지 역사적 평가에 대해서도 알아야 한다. 그리고 난 뒤에는 사건이 일어난 장소를 방문할 필요가 있다. 다큐멘터리는 문자언어가 아니라 영상 언어이며, 화면에 담을 수 있는 시각적 요소를 고민해야 하기 때문이다. 그리고 해당 장소에서 과거 역사적 사건이 일어났던 광경을 상상해 보는 것도 좋다. 어떤 장소건 간에, 그 장소만의 고유한 특성과 분위기를 지니기 때문이다. 아울러 그 사건과 관련 있는 사람과의 인터뷰도 필요하다. 그리고 되도록 다양한 사람을 만날 필요가 있다. 때로는 그 사건과 반대되는 입장을 지닌 사람도 만나 볼 필요가 있다. 이러한 과정을 거쳐 시민운동에 관해 자신만의 관점에서 다큐멘터리를 만드는 것이다.

이렇게 다큐멘터리 제작의 기획 단계에서는 특히 인문학적 탐구가 필요하며, 이를 작품에 녹여내어 자신만의 작품을 준비할 필요가 있다.

2) 인문학 수업에 영화를 활용하는 것

(1) ○○독립영화협회의 영화인문학 “영화, 인문주의” 수업

○○독립영화협회는 2019년 한국출판문화진흥원의 생활문화시설 인문프로그램 지원사업에 선정되어 6월부터 10월까지 “영화, 인문주의” 라는 이름의 강좌를 진행하였다. 독립영화협회에서 진행하는 영화강좌였지만, 출판문화의 일환인 인문프로그램의 지원으로 개설했기 때문에 처음부터 인문학 수업으로 기획하게 되었다.¹²⁾

[표 5] 영화인문학 “영화, 인문주의” 수업 개요

주 최	○○독립영화협회
시 기	2019년 6월~10월
내 용	다양한 인문학 관점에서 영화를 바라보기
인 원	일반인 10명 내외
차시 / 시간	50차시 / 2~3시간 (총 112시간)

이 수업은 일주일에 한 번, 2~3시간 동안 수업을 진행하였다. 그러나 기간이 5개월인 장기 강좌였다. 그러므로 우선 생각해야 할 점은 수강생이 흥미를 잃지 않고, 꾸준히 참여할 수 있도록 동기를 부여하는 것이었다.

더구나 수강생은 대부분 그 지역, 동네, 커뮤니티를 중심으로 모인 일반인이었으며, 서로 잘 알거나 안면이 있는 경우가 많았다. 따라서 영화를 전문적으로 공부하기 위해서가 아니라 친교 관계의 일환으로 참석한 수강생이 많았다. 이들에게는 영화를 깊게 파고들기보다는 “교양” 차원의 인문학 수업이 적합했다.

이러한 특성을 반영하여, 영화 수업 속에 지역학에 알맞은 주제를 녹여내 현실성 있는 내용으로 커리큘럼을 재구성하였다. 이를테면, 미장센에 관한 내용을 수업할 때, 해당 지역을 배경으로 촬영한 상업영화 또는 독립영화를 상영하거나, 수업 중 예시내용에서도 수강생이 사는 도시의 대표적인 장소, 인물, 사건 등을 예로 드는 식이었다. 이렇게 되면, 영화를 공부하면서 오히려 지역과 인물에 관해 더 관심을 가질 수 있으며, 영화를 매개로 다양한 토론과 의견을 제시하는 것도 가능했다.

그리하여 커리큘럼 진행에도 유연성을 두었으며, 해당 차시의 수업 내용을 무리하게 학습하기보다는 수업 중 어떤 화제가 떠올랐을 때, 그 부분을 집중하여 함께 대화하는 경우도 많았다.

12) 당시 이 지원사업은 강연형, 학습형, 글쓰기, 기록형, 탐방형, 창작형, 동아리 운영형, 발굴형 등 8개 유형에서 100개 단체의 사업을 지원했는데, 모두 인문 협업자와 함께 하는 인문프로그램이었다. 한국출판문화산업진흥원 인문지원팀, “2019년 생활문화시설 인문프로그램 지원 사업 공고”, 한국출판문화산업진흥원, 2019, 2쪽.

[표 6] 영화인문학 “영화, 인문주의” 수업 진행

1. 영화교육 커리큘럼 속에 지역학, 철학 등 인문학 내용을 결합
2. 영화를 매개로 다양한 관점, 해석, 주제 설정이 가능하다는 점을 설명
3. 전문적인 영화수업이 아닌 흥미 유발, 주제 표현, 토론을 위한 영화 수업 실시
4. 수업 중 관심사에 따른 의견 표명, 부가적인 토론 등을 진행
5. 커리큘럼에 유연성을 가미하여 수업의 틀에 얽매지 않은 수업 실시

“영화, 인문주의” 강좌는 단순히 강의실에서만 이루어지지 않았다. 강의실은 동네에 위치한 시민단체 사무실이었으며, 주택가, 아파트, 초등학교, 식당가를 아우르고 있었다. 이러한 조건을 활용하여, 해당 시민단체에서 열리는 다른 모임과의 교류, 동네 산책 등 커뮤니티 활동이 함께 이루어졌다. 이것은 수강생의 참여 목적이 지식 추구라기보다는 교류와 활동에 방점이 있었기 때문에 가능한 일이었다. 아울러 교육 장소의 입지 조건, 수강생 개개인의 특성, 수업 분위기 등이 이러한 방식의 수업에 알맞았다.

몇몇 수강생은 독립영화 촬영 현장을 방문하여 단역배우로 참여하는 등 새로운 문화 경험으로서 영화를 체험하기도 했다. 어떻게 보면, 이 강좌는 일반인에게 인문학적인 관점에서 영화를 소개한 강좌이기도 하다. 처음부터 영화에 대한 부담이 적기 때문에 오히려 수강생들이 영화에 관심을 두고 영화를 향유할 수 있으며, 유연한 커리큘럼을 기반으로 수강생 상호 간에 친목을 도모하는 방식의 수업이 이루어질 수 있었다.

(2) ○○백화점 “영화인문학” 문화강좌

보통의 백화점에서 문화강좌를 개설하는 것은 궁극적으로 “소비”를 촉진하기 위해서다.¹³⁾ 소비자는 단순히 물건을 구매하기 위해 백화점을 이용하는 것이 아니다. 소비자는 인구 통계적 특성, 라이프스타일, 개성 등 저마다 특성이 있으며, 백화점은 소비자의 일반적 소비 형태를 고려하여 다양한 전략을 기획한다.¹⁴⁾ 넓은 관점에서 보면, 문화강좌 또한 소비자의 소비 활동을 위한 상품일 수 있다.

더구나 ○○백화점 “영화인문학” 문화강좌의 경우, 백화점 내 소위 “VIP”라 지칭하는 고객을 대상으로 운영하는 마케팅의 일환이었다. 이렇게 소수의 교육 대상을 위한 수업에서는 애초 강좌의 목적을 이해하고, 수강생의 기호를 파악하여 좀 더 세심하게 커리큘럼을 구성할 필요가 있다.

13) 김○○(前 ○○백화점 팀장) 인터뷰, 2022.03.31.
 14) 김영록, 「백화점 소비자의 행태분석에 따른 단계별 점포선택 선호요인 연구: 수도권 백화점 사례를 중심으로」, 한성대학교 박사학위논문, 2010, 40쪽.

[표 7] “영화인문학” 문화강좌 수업 개요

주 최	○○백화점 ○○점
시 기	2018~2019년 매주 수요일
내 용	영화를 매개로 한 인문학 수업
인 원	10명 내외
차시 / 시간	약 2년 / 차시당 1시간 30분

이 수업에서 먼저 생각해야 할 부분은 수강생이다. 수강생은 해당 백화점의 VIP 고객으로 비교적 경제 수준이 높고, 다양한 문화를 경험했으며, 문화실천력이 큰 사람들이다. 더구나 이들은 서로 오랫동안 친분이 있으며 자신들만의 친분 관계를 구축하고 있었다. 그리고 영화인문학 외에도 백화점 내 다른 강좌를 수강 중이거나 수강했던 경험이 있다. 백화점에서의 소비뿐만 아니라 여행, 골프 등 다른 문화 향유의 경험이 많고, 지속해서 상호 영향 관계에 있는 사람들이다. 수강생은 대부분 50~60대 여성으로 이루어져 있으며, 가치관에서도 비슷한 경향을 보이는 경우가 많았다.

교육과정의 경우, 수강생과 협의하여 여성, 철학, 미술, 작가, 배우 등 주제를 선정하고 구체적인 커리큘럼을 구성하였다. 때때로 특별한 이슈가 생길 때마다 수강생이 원하는 주제로 특강을 진행하기도 했다. 수업은 통상적으로 관련 영화를 사전에 감상하고 오면, 수업 시간에는 영화에 관한 정보를 설명하고, 강사의 진행 하에 참석자들이 자신의 의견을 밝히는 식이었다. 수업 중 수강생과 수강생 사이에 토론이 일어나기도 했으며, 강사가 무리하게 결론을 내기보다는 참석자 각각의 의견을 존중하는 방식으로 결론을 맺었다.

[표 8] “영화인문학” 문화강좌 수업 진행

1. 수강생의 의견을 종합하여 커리큘럼을 구성함
2. 때때로 중요한 문화 이슈가 있을 경우, 기존 커리큘럼 대신 이러한 이슈를 주제로 수업을 진행함
3. 사전에 영화를 감상한 뒤, 수업시간에 모여, 자신의 의견을 표현함
4. 강사는 영화에 관한 정보를 설명하고, 수강생의 의견에 관한 피드백을 전달함
5. 서로 자유로운 분위기에서 의견을 교환하고, 각자의 생각을 존중하면서 마무리 함

2년간 진행한 수업이었지만, 주제는 가변적이었다. 영화를 매개로 어떤 주제든 가능하며, 수강생의 다양한 관심사를 반영하는 식으로 운영했다. 이것은 영화가 종합 예술 장르이기 때문에 할 수 있는 방식이다. 영화에는 문학, 연극, 미술, 음악, 회화, 건축 등 여러 예술 장르가 혼합되어 있으며, 멜로와 코미디, 뮤지컬, 액션, SF, 판타

지, 공포, 스릴러, 미스터리 등의 영화 장르가 있다. 더구나 충무로, 할리우드, TV와 OTT 등 영화산업 내부의 이야기도 많다. 그리하여 약 100회 정도의 수업을 진행할 수 있었다.

물론 어려운 점도 있었다. 대부분의 수강생이 50~60대라는 연령대, 여성, 경제 수준, 정치적 성향, 사회문화에 관한 관심 등이 모두 엇비슷했기 때문에 이러한 조건을 고려하여 수업 내용을 조직해야 했다.

3) 인문학과 영화교육의 비중을 균등하게 배분하는 것

(1) ○○영상미디어센터의 “공포영화” 수업

○○영상미디어센터에서는 2018년 여름에 공포영화 강좌를 개설하였다. 여름이라는 계절적 특성을 활용한 수업으로 공포영화를 감상하고, 이를 알아보는 강좌를 기획한 것이다.

공포영화는 다른 장르에 비해 비주류 장르로 인식되고 있다. 대중적인 인기를 얻기보다는 호불호가 명확한 편이며, 대개는 마니아층을 중심으로 향유하는 경우가 많다. 그러므로 이런 장르의 특성을 분석하여 커리큘럼을 구성하였다.

[표 9] “공포영화” 수업 개요

주 최	○○영상미디어센터
시 기	2016년 / 2018년
내 용	공포영화의 역사, 장르, 특성
인 원	일반인 10명 안팎
차시 / 시간	5차시 / 각 3시간

공포영화 수업은 2016년에도 있었다. 그러나 당시 수업에서는 공포영화에 관한 이론과 역사를 설명하고, 해당 영화를 감상하는 식으로 수업을 진행하였다. 여기에 인문학의 비중은 높지 않았으며, 주로 영화감상, 영화정보의 전달 등 전문교과 영화 교육에 해당하는 깊이와 난이도가 있었다. 그 결과 수강생의 호응은 높지 않았다.

그러나 2018년에 개최한 수업에서는 영화와 인문학을 적절하게 안배하였다. 공포영화는 장르의 규칙에 충실한 편이지만, 그 내면을 차지하는 것은 문화적인 요소들이다. 사람들은 단순히 괴물, 살인마, 유령, 좀비가 등장한다고 무서워하는 것이 아니다. 그러므로 공포영화를 즐기기 위해서는 공포의 근원을 이해해야 한다. 그리고 이를 위해서는 시대적 특성, 문화적 기호, 민족적 풍습, 사회적 분위기 등을 알아야 한다. 이렇게 인문학적 개념을 바탕으로 공포영화를 감상하고 이를 분석하였다.

[표 10] “공포영화” 수업 진행

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. 공포영화는 당대 사회의 불안을 반영한 것이라는 관점을 설명 2. 시대별, 나라별로 소비되는 공포영화의 장르를 소개 3. 나라별, 지역별 공포의 특징을 분석하여 설명 4. 괴물의 탄생 이유, 타자화의 개념을 사회와 문화적 시선으로 공유 5. 차시별 주제에 부합하는 영화 감상 및 토론 |
|--|

공포영화 수업은 장르 영화를 즐기는 시간이면서 인문학 수업이기도 했다. 2016년 강좌의 사례처럼 영화 감상과 영화정보 전달에만 집중하면, 영화가 갖는 상징과 의미를 분석하고 이를 수강생과 공유할 기회를 얻기 힘들어진다. 그러나 2018년 강좌에서는 공포영화를 중점적으로 살피기보다는 오히려 인문학의 관점에서 영화 속 공포의 원인을 찾아보고, 이것을 영화가 어떻게 표현하고 있는지 설명하였다.

공포영화는 영화적 장치가 강력하므로 오히려 영화에 대한 비중을 줄이고 대신 인문학을 강조한 결과 서로 균형을 맞추고 수업을 진행할 수 있었다. 영화교육에서 시작한 공포영화 강좌이다 보니, 오히려 영화를 고집하지 않는 방식을 택할 수 있었다.

(2) △△시청자미디어센터의 “넷플릭스 드라마 비평” 수업

2021년 가을, <오징어게임>(황동혁, 2021)을 필두로 한국 드라마가 넷플릭스에서 인기를 얻을 무렵, △△시청자미디어센터에서는 넷플릭스 드라마 비평 수업을 개설하였다. 한국 드라마의 세계적인 인기는 거꾸로 한국 시청자들의 호기심을 자극했다. 더구나 넷플릭스 등 다국적 OTT 플랫폼이 일반인에게는 생소한 점도 있었다. 따라서 <오징어게임> 등 넷플릭스 오리지널 드라마에 관한 작품분석뿐만 아니라 OTT 산업의 이해 등 영화(드라마)와 인문학의 비중이 반반씩 균형을 이루는 수업이 필요했다. 게다가 이 비평 수업은 온라인으로 진행되기 때문에, 전국 각 지역의 시청자미디어센터 회원이 자유롭게 접속하여 참여할 수 있었다. 그러므로 이런 특성을 고려할 필요가 있었다.

[표 11] “넷플릭스 드라마 비평” 수업 개요

주 최	△△영상미디어센터
시 기	2021년 11월
내 용	드라마 분석, 영상산업 설명, 문화 전이 해석
인 원	일반인 10명 안팎
차시 / 시간	2차시 / 각 2시간

수강생들은 드라마의 내용 분석에도 관심이 있었지만, 한국 드라마가 어떻게 세계적으로 인기를 얻을 수 있었는지, 외국인은 드라마 속 내용을 어떻게 받아들이고 있는지 궁금해했다. 이를 설명하기 위해서는 콘텍스트 분석을 함께 진행해야 했다. 일례로, <오징어게임>의 전 세계적인 인기를 설명하기 위해서는 계층과 계급, 신자유주의에 관한 설명을 빠트릴 수 없다. 이는 거꾸로 빈부격차와 노동문제가 공감을 얻었다는 뜻도 된다. 그러므로 <오징어게임>의 분석 수업에서는 드라마 속 내용보다도 이러한 설정이 용인될 수밖에 없는 현대 사회의 모습에 관해 이야기하고 이를 드라마와 결부 지어 수강생의 이해를 돕는 식으로 구성했다. 그리고 강사가 구체적인 사항을 주입식으로 설명하기보다는 드라마 속 내용과 사회 문제를 병렬적으로 제시하고 수강생이 스스로 납득하게끔 기회를 제공하였다.

한편, <오징어게임> 속 고전 게임은 뉴트로(Newtro, 새로운 복고) 열풍과 연관이 있기 때문에 자연스럽게 미장센의 특징으로 설명이 이어지며, 키치(kitsch)와 패러디 양식을 바탕으로 미술과 소품, 의상을 설명할 수 있었다. 이렇듯 영화뿐만 아니라 영화 외적인 부분에 대한 인문학적 접근이 가능해진다.

[표 12] “넷플릭스 드라마 비평” 수업 개요

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. 넷플릭스 오리지널 한국 드라마 내용, 개요 설명 2. 드라마의 세계적인 인기의 배경을 설명. <오징어게임>의 경우, 신자유주의 문제 등 3. 드라마 속 미술, 세트, 설정에 관해 설명. 미술과 역사, 미학 개념의 전달 4. 수강생들이 수업을 통해 제시된 정보를 습득하여, 스스로 이해하도록 기다림 5. 각 수강생은 자신의 의견을 온라인으로 접속한 모든 사람들에게 전달 |
|--|

이 수업의 경우, 넷플릭스라는 OTT 플랫폼을 통해 ‘온라인’으로 접속하여 관람한 콘텐츠에 관한 수업을 줌(ZOOM)이라는 ‘온라인’ 화상회의 플랫폼을 통해 수업한다는 점에서 코로나 팬데믹 상황의 특성을 그대로 보여주었다.

더구나 접속자의 대다수는 중장년층으로, 우리나라에서 온라인 시청과 접속, 수업이 그만큼 보편화되어 있다는 사실을 알 수 있다. 또한 비대면 교육에 대해서는 불편한 시선도 존재하지만, 영화인문학은 비대면 상황을 활용할 수 있는 준비가 되었음을 확인하였다.

4. 영화인문학 수업의 특성과 한계

인문학 수업으로서 영화교육은 여러 가지 장점이 있지만, 단점도 존재한다. 다음에서는 영화인문학의 특성과 함께 그 한계를 살펴볼 것이다. 이를 통해 앞으로 영화인문학의 발전을 추동할 수 있을 것이다.

1) 영화인문학 수업의 특성

영화인문학 수업의 특성은 네 가지로 나누어 설명할 수 있다.

첫째, 대중성이 높고, 접근성이 좋다. 영화는 대중문화의 한 장르이자 영상이라는 매체적 특성을 보이고 있다. 따라서 사람들에게 널리 알려져 있으며, 인기도 많은 편이다. 영화뿐만 아니라 영상, 미디어 등 관련 장르로 확장해서 살펴보면, 이러한 특성은 더욱 분명해진다. 더구나 영상미디어 시대를 사는 사람들에게 영상은 필수적인 요소이며, 일상생활에서도 영상을 접하는 경우가 많다. 또한 어릴 때부터 영상을 접해왔기 때문에 영상에 관한 이해도 또한 높은 편이다. 게다가 우리나라는 이를 향유하기 위한 기반도 잘 갖춰져 있다. 이렇게 영화인문학이 활성화되기 좋은 여건을 가지고 있다.

둘째, 다양한 수업을 구성할 수 있다. 영화인문학에서는 많은 영화와 인문학 요소를 결합하여 다양한 교육과정을 만들 수 있다. 예를 들면, 옛날 한국영화를 감상하면서 영화 속 서울의 지리적 특성에 관해 설명하거나, 프랑스 요리 영화를 보면서 요리의 역사를 다시 새겨볼 수도 있을 것이다. 아예 예술가, 학자, 정치인, 특수직업인이 주인공인 영화를 통해 그 직업군에 관한 이야기를 나눌 수도 있다. 지난 120여 년간 수많은 영화가 만들어졌다. 인문학의 범위도 매우 넓다. 따라서 인문학 주제에 따라 적재적소에서 영화를 자료로 활용할 수 있으며, 거꾸로 영화를 범주화하여 그 속에서 인문학 주제를 찾을 수도 있을 것이다.

셋째, 영화교육의 내용 체계인 이해, 제작, 감상을 통해 다양한 교육 경험을 제공할 수 있다. 다른 인문학 수업은 대개 이론 강의로 끝나거나 체험하는 수준에 머문다. 그러나 영화교육은 이론뿐만 아니라 제작(실습, 창작)과 감상(작품 감상과 비평)까지 다양한 내용 영역을 가지고 있다. 그러므로 영화인문학에서는 이론과 관련한 수업뿐만 아니라, 체험, 감상, 비평, 실습, 창작 등 다양한 방식의 교육이 가능하며 각 영역에서 새로운 인문학적 경험을 할 수 있을 것이다.

넷째, 영화인문학은 비대면 수업으로도 편리하게 진행할 수 있다. 코로나 팬데믹 상황에서 도입된 온라인 화상 수업은 처음에는 낯선 환경으로 인해 어려움을 겪었다. 그러나 영상을 기반으로 하는 비대면 수업은 영화의 기본적인 원리와 비슷하다. 마치 관객들이 화면(Screen) 통해 영화(콘텐츠)를 만나듯, 학습자는 화면(Screen)을 통해 교수자를 만나거나 교육 콘텐츠를 만난다. 이렇게 비대면 교육 방식은 영화의 원리와 비슷하다.¹⁵⁾ 그러므로 이러한 특성을 발전시킨다면, 비대면 상황에서의 영화인문학 수업도 큰 활기를 얻게 될 것이다.

15) 오세섭, 「비대면 영화교육에 대한 전망: 불편한 인식에서 적응으로의 전환」, 『영화연구』, 제88호, 2021, 325쪽.

2) 영화인문학 수업의 한계

영화인문학 수업은 여러 가지 특성과 장점이 있지만, 그 한계도 존재한다. 그중에서도 가장 큰 문제는 영화인문학의 주체(수업 주체 혹은 연구 주체)가 명확하지 않다는 점이다.

영화인문학 수업은 영화와 인문학의 결합으로 영화로부터 인문학적 요소를 발견하거나, 인문학수업을 위해 영화를 활용하는 등의 형태를 지닌다. 영화수업이면서 인문학적 요소를 곁들이는 경우는 영화를 중심으로 하는 수업이며, 영화전공자가 수업의 주체가 된다. 반면에 인문학에서 영화를 활용하는 경우는 인문학 전공자가 영화 콘텐츠를 활용하는 경우다. 대개 영화인문학 수업은 영화의 대중성과 편리함을 눈여겨본 인문학 전공자가 수업의 보조 자료로 활용하는 경우가 많다.¹⁶⁾

사실 교육에서 누가 주체냐의 문제는 중요하지 않다. 자칫 학문의 주도권 다툼으로 보일 수도 있기 때문이다. 그러나 영화인문학이 학문적 체계를 갖추고, 좀 더 발전하기 위해서는 이를 이끌고 갈 주체를 명확히 하는 편이 좋다. 그리고 인문학의 다양성을 감안했을 때, 기왕이면 중심적인 매개가 되는 영화, 즉 영화전공자들이 영화를 중심으로 인문학과 협업하는 것이 효과적이다. 그러나 현재의 영화연구자, 혹은 영화교육 전공자들은 영화라는 학문 자체에 집중하고 있을 뿐, 다른 학문과의 협업에 대해서는 크게 관심을 두지 않고 있는 것처럼 보인다.

만약 여러 연구자와 교육자들이 영화인문학에 관심을 두고 다양한 연구 방법을 적용한다면, 지금보다 활성화될 뿐만 아니라 새로운 학문의 세계를 구축할 수 있을 것이다. 그러나 단지 소비하는데 머문다면, 영화인문학에 대한 관심도 금방 식을 것이다.

5. 맺으며

장민(2011)에 따르면, 인문학은 해답을 찾는 것이 아니라 질문을 하는 것이다.¹⁷⁾ 그러므로 인문학을 배운다는 것은 직관과 사유, 고민과 표현이 뒤섞이면서 어떤 현상을 이해하면서도 새롭게 의문을 품고, 다시 이를 탐구하는 과정이다.

영화도 마찬가지다. 어떤 영화는 처음부터 끝까지 관객에게 질문한다. 예를 들어, <소피의 선택>(알란 J. 프쿨라, 1982)을 보면 이런 설정이 있다.

16) 이런 경우는 초·중·고등학교 일반교과 수업에서도 자주 있는 일이다. 이같은 수업에서는 영화를 교재로 활용하여 필요한 설명을 뒷받침하는 경우가 많다. 꼭 영화가 아니더라도, 동영상 자료는 학생의 이해를 돕는데 용이하다.

17) 정민, 「질문의 경로를 바꿔라: 시대 변화와 인문학적 사유」, 『한국언어문화』, 제46호, 2011, 32쪽.

아우슈비츠 수용소에 들어가기 위해 서 있는 유대인 여자 소피에게 독일군 장교가 접근한다. 그가 소피에게 말하길, 자녀 중 한 명은 살려줄 테니 누구를 살릴 것인지 선택하라고 한다. 소피가 선택한 아이는 살고, 선택받지 못한 아이는 죽는 것이다. 소피는 아들과 딸을 번갈아 바라보며, 어쩔 줄 몰라 한다.

만약 나라면 누구를 선택할 것인가? 애당초 자식 중 하나를 선택하는 게 가능한가? 영화는 딜레마에 빠진 소피를 보여주면서, 오히려 이런 상황을 만든 인간의 야만성, 나치의 잔혹함을 부각시킨다. 이렇게 영화는 소피의 선택뿐만 아니라 나치의 폭력, 나아가 아우슈비츠라는 존재에 관해 의문을 품도록 한다. 그리고 부모의 의무, 인간의 숙명에 대해서도 계속해서 질문한다. 한 편의 영화가 하나의 인문학이 되는 것이다.

위의 예에서 보듯, 영화와 인문학은 비슷한 점이 많다. 그러므로 상호결합을 통해 확장될 가능성이 크다. 현대 사회는 매우 복잡하게 작동하고 있으며, 윤리적 딜레마에 빠지는 경우도 많다. 따라서 영화인문학은 교양수업이면서 역사수업이며, 철학수업이 될 수 있다. 영화인문학의 학습자 또한 다양한 관점에서 서로 질문을 던지고 답을 찾는 과정을 경험하게 될 것이다. 그리고 생활 속에서 이를 적용하고 문제를 해결하고자 노력할 것이다.

그러나 아직까지 영화인문학에 관한 연구는 활성화되지 못했다. 따라서 앞으로 다양한 노력을 통해 영화인문학의 지평을 넓히고, 더욱 발전시켜야 할 것이다. 이것은 영화나 인문학만을 위한 노력이 아니다. 동시대를 살고 있는 우리 이웃을 위한 교육 서비스이자 문화 향유의 기회를 제공하는 것이며, 학문의 시대적 소명이기 때문이다.

참고문헌

단행본

- 김진균 외, 『인문학과 인문 교육』, 에디투스, 2019.
 박영식, 『인문학 강의』, 철학과 현실사, 2011.
 이아람찬, 『영화교육론: 이해와 실제』, 커뮤니케이션북스, 2005.
 왕필 저, 임채우 역, 『주역 왕필주』, 길, 2006.
 지그문트 바우만 저, 조은평·강지은 역, 『고독을 잃어버린 시간』, 동녘, 2012.
 F. M. 쾨퍼드 저, 이종훈 역, 『소크라테스 이전과 이후』, 박영사, 2006.

논문 및 보고서

- 김기봉, 「영화인문학, 디지털시대의 인문학」, 『영화연구』, 제58호, 2013.
 김시무, 「영화인문학의 활성화를 위하여: 연극과 스크린의 융합」, 『공연과리뷰』, 제81호, 2013.
 김영록, 「백화점 소비자의 행태분석에 따른 단계별 점포선택 선호요인 연구: 수도권 백화점 사례를 중심으로」, 한성대학교 박사학위논문, 2010.
 신선규, 「실용적 교육세대 속의 인문학 교육에 관한 소고 - 영화 『죽은 시인의 사회』와 『히스토리 보이즈』를 중심으로」, 고려대학교 석사학위논문, 2015.
 오세섭, 「비대면 영화교육에 대한 전망: 불편한 인식에서 적응으로의 전환」, 『영화연구』, 제88호, 2021.
 이아람찬 외, 「청소년 영화교육 기본 계획 연구」, 영화진흥위원회, 2019.
 이언주, 「인문학을 활용한 도덕과 교육 개선방안 연구」, 서울대학교 박사학위논문, 2016.
 정민, 「질문의 경로를 바꿔라: 시대 변화와 인문학적 사유」, 『한국언어문화』, 제46호, 2011.
 한귀은, 「대화로서의 영화인문학 - 홍상수의 <지금은맞고그때는틀리다>를 중심으로」, 『어문학』, 제131호, 2018.

사업 공고

- 한국출판문화산업진흥원 인문지원팀, “2019년 생활문화시설 인문프로그램 지원 사업 공고”, 한국출판문화산업진흥원, 2019,

신문 기사

- 연합뉴스, “서울 YMCA, 독립영화상영회 개최”, <연합뉴스>, 1995.07.14

인터뷰

김○○(前 ○○백화점 팀장) 인터뷰, 2022.03.31.

사유와 실천, 시민성을 향한 영화인문학

이기동(세종시청자미디어센터장)

다양한 현장 교육 경험을 통해 접근 한 오세섭 대표의 <인문학 수업으로서 영화교육의 사례>는 시청자미디어재단이 추진하고 있는 미디어리터러시 교육에도 시사하는 바가 커 흥미롭게 읽었습니다. 10여년 가까이 우리 사회에서 확인되고 있는 인문학에 대한 새로운 관심과 접근은 다양한 분야에서 인문학과와 접목이 시도되고 있습니다. 이를 통해 우리사회에 대한 인식과 성찰에 더 많은 관심을 기울이는 시민들의 모습을 확인하게 됩니다.

특이 이번 텍스트는 영화 전공자로서 청소년 영화 교육과 미디어 교육 전문가이자 독립영화 제작활동을 통해 창작자로서 활동하고 있는 오세섭 대표가 현장 교육 경험을 바탕으로 영화인문학에 대한 개념과 실제 교육 사례를 통해 현재 진행되고 있는 영화인문학 수업의 나아갈 방향을 제시하고 있다는 점에서 의미를 찾을 수 있습니다.

영화인문학이 영화학자의 입장에서 바라본 인문학, 인문학자의 관점에서 연구한 영화 등 쌍방향 연구가 가능함에도 영화인문학과 관련한 연구, 영화인문학 교육에 관한 연구가 많지 않다는 점은 다소 의외입니다. 영화는 일상 생활속에서 대중이 가장 쉽게 향유 할 수 있는 콘텐츠입니다. 최근 한국 영화산업의 성장과정을 생각하면 쉽게 납득이 가지 않습니다. 발제자가 언급한 것처럼 영화교육은 다양한 교수법과 내용 체계를 갖고 있어 그 조합에 따라 확장성이 크고, 영화와 인문학의 결합을 통해 더욱 다양한 교육 설계가 가능하다는 점은 영화인문학이 가진 장점입니다. 실제 우리 사회에서 다양한 영화인문학 교육이 진행되고 있습니다. 발제에서 언급했듯이 영화인 중심의 교육에서 1990년대 이후 확대되어온 영화교육 과정은 학생, 시민 대상으로 영역을 넓혀가면서 기술, 제작 위주의 교육에서 탈피해 인문학적 접근을 통해 이해, 감상, 비평 교육을 이루어지는 등 대중들의 관심과 참여 역시 높은 편입니다.

영화인문학 교육을 통해 영화를 통해 역사, 사회적 현상을 이해하는 것을 넘어 참여와 실천으로의 확장은 영화인문학이 단순히 교양 교육 수준에 머무르는 것이 아니라 인문학적 성찰과 이를 통한 사회적 참여를 수반한다는 점에서 의미가 있습니다. 최근 강조되고 있는 민주시민 교육이나 미디어리터러시 교육 등의 경우 단순한 지식, 기술을 습득하는 교육이 아닌 사회구성원으로서의 권리와 역할, 시민성의 확장 등 인문학적 성찰과 실천을 통한 사회적 참여를 강조하고 있다는 점에서 영화인문학 역시 그런 흐름을 담고 있다고 생각합니다.

현재 가장 대중적으로 이루어지고 있는 영화인문학의 교육의 형태로 인문학 수업에서 영화를 활용하는 방법으로 생각합니다. 대표적인 것이 JTBC가 제작해 방영하고 있는 ‘방구석1열’ 같은 프로그램이 떠오릅니다. ‘영화로 보는 인문학’, ‘영화로 보는 세상읽기’, ‘영화 읽어주는 인문학’ 등의 교육 프로그램들이 가장 보편적인 형태로 자리잡고 있습니다.

특히 주목할만한 부분은 발제문 3장에서 제시한 영화인문학 수업의 다양한 사례는 기술교육 및 제작 교육 과정에서도 인문학적 접근이 가능하다는 점은 시사하는 바가 큼니다. 단순한 기술교육에 머무를 수 있었던 사운드 수업을 영화적 소리를 담아내는 과정이 기술적 측면만이

아니라 사회적 공간을 담아내는 과정으로 이끌어간 시도는 신선했습니다. 다큐멘터리 제작 수업 중 프리프로덕션 단계에서 인문학적 탐구의 필요성을 강조한 것은 중요한 의미를 담고 있다고 생각합니다. 영화를 중심으로 풀어나가는 전문 교육 과정뿐만 아니라 시민 대상 교육과정에서도 꼭 필요한 교육 내용이지만 현장 교육에서 이를 접목해 진행하는 것은 생각보다 쉽지 않은 과정입니다. 무엇보다 교육과정을 설계하고 이를 실제 교육을 진행하면서 녹여내는 것은 강의자의 역량이 수반되어야 한다는 점에서 훨씬 난이도가 높은 과정이기 때문입니다.

그런 측면에서 영화를 중심으로 수업하면서 인문학적 요소를 가미하는 교육에 대한 관심을 더 기울일 필요가 있습니다. 특히 영화라는 관점에서 보면 전문성과 현장성을 담보한 상태에서 영화인문학에 접근 할 수 있다는 점에서 기존의 기술, 제작 교육의 한계에서 벗어나 보다 다양한 영화인문학 교육으로 발전해 나갈 가능성이 있다고 생각합니다. 인문학적 관점에서 보조적인 수단으로 활용되는 영화가 아닌 영화교육과정에서 인문학적 접근이 이루어지려면 영화 전공자, 영화인들이 영화인문학 교육의 주체이자 연구에 더 많은 관심을 가질 필요가 있습니다. 현재 직면해 있는 영화인문학 수업의 한계를 극복하는 방안이기도 합니다.

시청자미디어재단은 그동안 미디어 수용자들의 미디어 참여기회를 확대하고 미디어 권리를 보장하기 위한 다양한 미디어 교육 프로그램을 진행해 왔습니다. 하지만 이 과정에서 미디어의 활용이라는 측면에서 제작 중심의 미디어 교육 및 장비 활용 교육에 치중한 측면이 강해 이에 대한 개선 요구가 제기되고 있는 상황입니다. 이에 따라 기존 미디어교육의 문제를 점검하고 이를 대체하기 위해 미디어에 대한 이해와 접근, 비판, 향유라는 미디어리터러시 교육으로 전환을 꾀하고 있습니다. 앞서 언급한 다큐멘터리 제작 과정, 영화 제작 수업 등은 시청자미디어재단이 진행하고 있는 미디어 교육 프로그램 중의 한 영역이기도 합니다. 종합적인 리터러시 역량을 강화하기 위한 전환을 고민하고 있지만 쉽지 않은 과제입니다. 재단 차원에서는 발제자가 제시한 수업 사례는 미디어리터러시 교육을 강화하기 위한 방향성을 제시하고 있다는 점에서 많은 도움이 될 것으로 생각합니다. 오늘 학술대회를 통해 저 역시 많은 도움이 된 것 같아 발제해 주신 오세섭 대표님과 목원대학교 스톡스대학 교양교육혁신연구센터에 감사드립니다. 함께 해 주신 분들께도 감사드립니다.

팟캐스트를 활용한 대학교 교양 인성교육의 효과

원은석 목원대학교 스톡스대학 기초교양학부

목 차

연구의 필요성
콘텐츠의 구성
수업의 구성
데이터 분석 및 결과
제언

연구의 필요성

- 연세 대학생들은 자신을 ‘아싸(아웃사이더의 준말)’ 라고 칭하는 학생들이 많을 정도로 개인화된 삶의 패턴에 익숙해져 있음
- 또한, 취업준비에 대한 부담이 늘어나면서 학교생활의 대부분을 취업을 위한 스펙 쌓기와 학점취득에 집중하고 있는 경향이 많음
- 이처럼 중, 고등학교 시절부터 성과중심의 교육풍토에서 성장한 연세의 대학생들은 인간관계 형성과 대학생활 적응에 많은 어려움을 경험하고 있음

연구의 필요성

: 다수의 대학생들이 자신의 감정을 표현하는 방법과 인간관계를 맺는 방법에 대해 알지 못해 많은 어려움을 겪고 있음

: 이러한 어려움으로 인해 낮은 학업성취도와 소속감 저하 등과 같이 대학생활에 어려움을 겪게 되며 이러한 문제는 졸업 후 사회생활에도 영향을 미쳐 직장생활에 제대로 적응하지 못하는 결과를 초래

연구의 필요성

- 대학생들은 많은 인간관계를 경험하고 동시에 구체적인 인생계획을 세워야 하는 시기이기 때문에 타인과의 원만한 관계 형성과 친밀감 발달이 중요한 비중을 차지하기 때문에 인격, 행동습관, 및 태도를 함양하는 인성교육의 필요성이 강조되고 있음
- 이러한 문제들에 대처하기 위해 인성교육이 지속적으로 부각되어 왔으나 실제 인성교육 프로그램은 아래와 같은 문제로 인해 설계와 운영이 어려움

연구의 필요성

기존 인성교과의 한계

1) 과목의 특성

: 인성은 경험지로 분류되는 역량이기 때문에 개념을 아는 것 보다는 실제로 학습자의 행동이 바뀌는 것이 주요 수업 목표가 됨

: 따라서, 지금까지의 인성 교육 프로그램은 현대면 교육 위주로 소수의 학생들에게 그들의 행동과 사고에 영향을 줄 수 있도록 체험시를 암양하는 것이 주요 내용으로 구성되었음

: 이러한 특징을 가지고 있는 인성교육 수업에서 상대평가로 학점이 부여되는 현재의 수업평가 방식은 서로 보완되기 힘들기 때문에(ex: A를 맞으려면 학습자의 행동이 얼마나 바뀌어야 하는가?) 수업 내용과 평가가 격리되는 문제를 야기하며, 원래의 교육목표와는 달리 평가가 수월한 개념 전달 위주의 수업으로 구성되는 결과를 초래

연구의 필요성

2) 한정된 대상

: 인성이란 키워드를 확산해야 한다는 중요성은 많은 사람들이 인식하고 있음

: 그러나, 기존 오프라인 방식의 수업으로는 깊이 있게 인생의 가치를 다룰 수 있다는 장점은 있으나 다수의 학생에게 전달하기에는 한계가 있음(ex: 오프라인 수업으로는 40명 이상의 학생들을 대상으로는 체험 수업이 현실적으로 어려움)

연구의 필요성


- 따라서, 상기 문제들에 대한 대안으로 온라인에 기반한 **인성교육 프로그램 제안 가능**


: 온라인 프로그램의 목표를 ‘인성’ 키워드에 학생들이 많이 노출되는 것과 중요성을 인식할 수 있는 계기 마련을 설정


: 대부분 온라인 교육콘텐츠는 1명의 교수자가 수업을 진행하는 단편적으로 지루한 구성을 띄고 있는데, 현재 인기있는 콘텐츠 포맷을 접목하여 콘텐츠파워를 높일 경우, 효율적으로 인성교육의 가치를 전파할 수 있는 수단으로 활용 가능


콘텐츠의 구성

전문가의 대담형태로 구성

	원PI[원은석 교수] - 교육
	<ul style="list-style-type: none"> : (사)부패방지국민운동총연합 전국중앙교육원장 : 목원대학교 교양교육원 교수 : 응용영어교육 박사 : 콘텐츠 기획 전문가 #진행담당 #콘텐츠편집 #에피소드기획 #정리의아이콘

	서상담[서명석 소장] - 상담
	<ul style="list-style-type: none"> : 이레 청소년가족 상담센터 대표 : 사회복지학 박사 : 청소년, 가족상담 전문가 #공감의아이콘 #소통의아이콘 #따뜻한상담가 #배려의여왕

	김작가[김현경 소설가] - 심리
	<ul style="list-style-type: none"> : 소설가, 상담전문가 : 에니어그램 강사 : 서울대 역사교육과 졸업 : 저서 <어느 별에서 왔나>, <그래, 이혼하자>, <영화 한 장 테이크아웃> 등 : 팟캐스트, 유튜브 방송 <어느 별에서 왔나> 제작, 진행 #소설가 #심리덕후 #에니어그램전문가 #냉정한분석가

	정철학[정운승 교수] - 철학
	<ul style="list-style-type: none"> : 충남대학교 공과대학 교수 : 철학 박사(서양철학 전공) : 대전시민대학 인성 교수 : 저서 <화이트헤드 철학의 자연, 인간 그리고 창조성> #철학잘함 #철학진짜잘함 #윤리적판단 #불의철학자

- 학습자 흥미도와 몰입도 향상 목적
- 하나의 주제에 대해 다양한 관점으로 고찰

콘텐츠의 구성

audioclip

홈 랭킹 연재 채널 오디오북 카테고리 이벤트

Q 무엇을 찾으세요?

로그인



인성역전

원PD

구독자 199

+
구독

550

공유

원PD 블로그


EVENT VIBE오디오 광고 영상도 보고 N페이도 받으세요!

중요하다고 생각하지만 실제로 잘 와닿지 않는 인성! 인성역전에서 화끈하게 풀어드리겠습니다!

[인성역전](#)

인성역전 오디오클립 채널

콘텐츠의 구성



#교양
인성역전! 인성에 대한 재미있는 수다
 원은석
 구독자 642 좋아요 355


구독 좋아요 공유


공지 [취구멍의 별2] 인성역전 나눔 이벤트#2 - 책 '도덕적 인간은 왜 나쁜 사회를 만드는가' 나눔 이벤트 >


에피소드 댓글 정보


에피소드 108 최신순 ≡ ☰

전체 ∨ 🔍

- 

ep104. 차별에 대하여 4부 - 차별! 안하기 어려운 이유
 20.12.28 - 30분 - 0
- 

ep103. 차별에 대하여 3부 - 차별의 역사
 20.12.14 - 45분 - 1
- 

ep102. 차별에 대하여 2부 - 차별의 조건과 유형
 20.10.22 - 29분 - 1
- 

ep101. 차별에 대하여 1부 - 차별에 대한 경험
 20.09.19 - 35분 - 5

인성역전 오디오클립 채널

콘텐츠의 구성

1부 - 하루종일 매일매일 60년

내가 진정으로 원하는 것을 찾아야 할 때

김작가 '내가 진정으로 원하는 게 뭐야' 이게 노래 제목에서 따온 거거든요. 신해철 씨가 모노크롬이라는 이름으로 발표한지 20년 정도 됐죠. 그런 노래인데 요즘 대학생들도 이 노래를 아시는지는 모르겠어요.

김PD 신해철 씨가 여러 앨범을 냈었는데, 우리 고등학교 때 윤상 씨하고 콜라보해서 비트퀘슈타인이라는 앨범도 냈었고, 신해철 씨가 원래 있던 그룹이 넥스트인데, 넥스트 1, 2, 3집을 내고 솔로로도 앨범을 냈는데 그게 모노크롬이었어요.

김작가 제가 신해철 씨 팬이었어서, 보고 싶어요 신해철 씨.. 이 노래도 진짜 좋아하고 노래방에서 완창한 적도 있었어요. 이게 사실 완창할 노래는 아니거든요.

김PD 친구들의 배려가 필요하지.

김작가 친구들이 절교하려고 했지만.. 하지만 들으면 들을수록 가슴의

벽근한 어떤 그 감동을 받았었던 생각이 나네요.

김PD 후렴구가 멋있어요, 근데 곰곰이 생각해보면 이 노래 가사가 두 개가 끝 아니에요? "내가 진정으로 원하는 게 뭐야?" "그 나이를 펴먹도록 그걸 하나 몰라."

김작가 맞아요.

김PD 저도 그 노래를 고등학교 때 들어서 잘 알고 있죠. 제가 이 에피소드를 준비하게 된 이유는 제가 대학교 1학년 때쯤 앞으로 뭘 해먹고 살아야 할까? 앞으로 나는 어떻게 살아야 할 것인가? 에 대해 고민을 하기 시작했습니다. 그런데 딱히 누가 알려 주는 것도 아니고 누구한테 물어보기도 그래서 한번 혼자 파보자. 제가 98학번이니까 한 20년 전쯤이죠, 20년.. 미치겠다...

김작가 이미 노래부터 20년 전이었어요.

김PD 제가 98학번인데, 그 당시 유행했던 자기계발서를 한번 읽어보자. <20대에 해야만 하는 50가지의 것들> 이런 책들을 읽기 시작했죠. 당시 유행했던 자기계발서를 도서관에서 다 모아 봤더니 40권정도가 돼서, 쌓아놓고 다 읽었거든요? 실제로 다 읽는 시간이 4일정도 밖에 안 돼요. 다 그 나물에 그 밥이야, 딱 한마디로 요약이 됐던 게, '네가 인생을 행복하게 살려면 좋아하는 것을 하며 살아라.' 이게 핵심 내용이었어요. 그래서 그때부터 저는 '내가 좋아하는 게 뭘까?' 여기에 대해서 고민을 했거든요. 결론적으로 제가 그 당시에 내가 좋아하는 게 무엇일까를 고민해서 결론을 내렸더니, 지금까지 살면서 흔들림이 많이 없었어요. 누가 "행복하냐?" 라고 물어보면 나를 잘살고 있다, 재밌게 살고 있거든요?

김작가 진짜 좋아하는 것을 찾으셨 거죠.

김PD 네, 저는 찾았어요. 내가 좋아하는 것을 찾고 나니까 인생의 방향성이 틀어지는 일이 없었거든요. 그래서 거기에 대해서 이야기를 해

인성역전 텍스트 자료

콘텐츠의 구성

인성에 대한 재밌는 수다

인성역전

존버! 버티기의 미학 2부 - 잘 버티려면



원피디의 질문

언제까지 버텨야 하는 것일까?



김작가의 대답

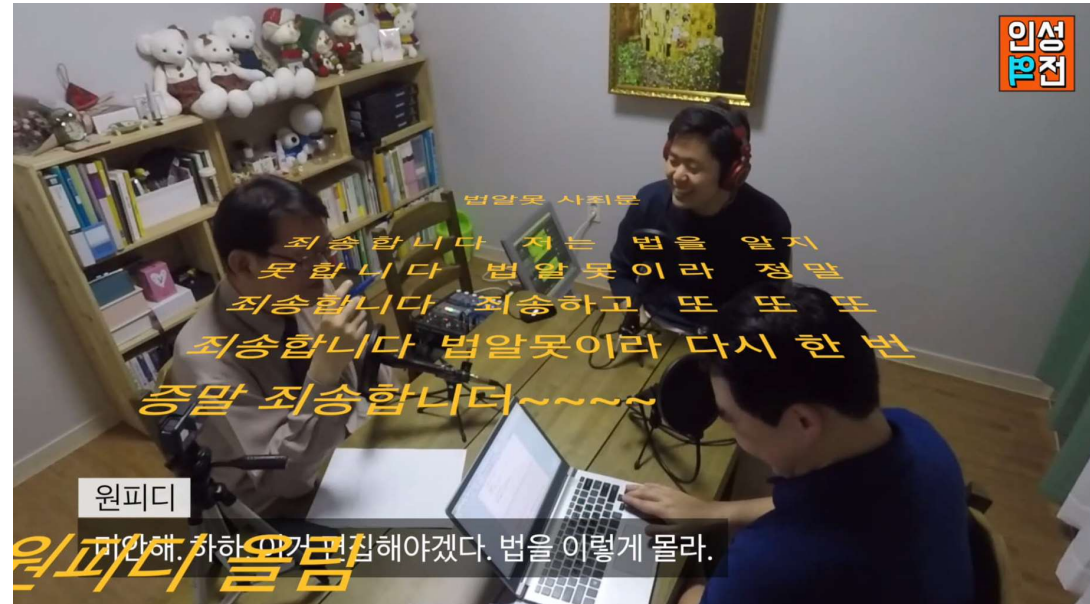
여기서 더 버티든 아니면 그만 두든
그 결과에 대해서 내가 후회하지
않겠다는 결심이 설 때까지

인성
역전

교육영상 이미지

오디오 파일에 이미지를 덧붙여 영상으로 제작

콘텐츠의 구성



보이는 라디오 영상 이미지

녹음 장면을 녹화한 뒤 자막과 요약을 넣어 영상으로 제작

콘텐츠의 구성

**성취자가 주제에
 대해 체계적으로
 접근하고 생각할 수
 있도록
 [제시]-[고찰]-[체화]
 3단계로
 내용 구성**

학습절차

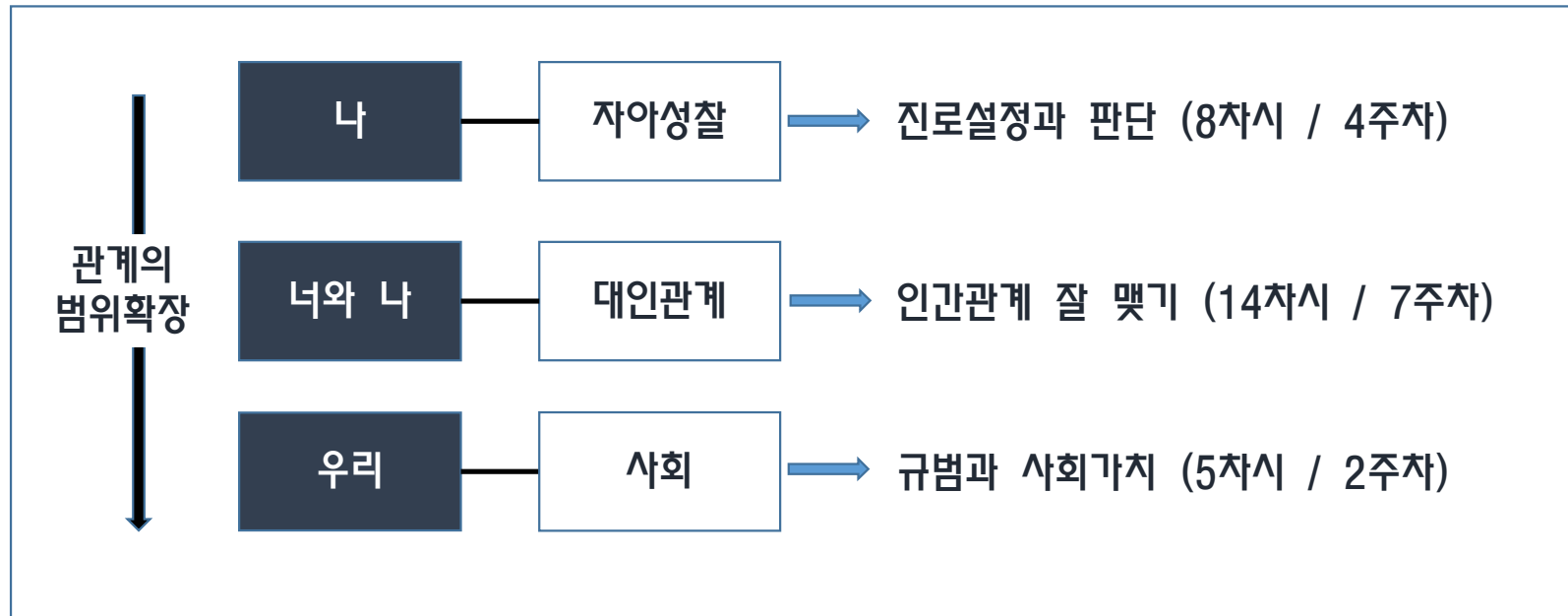
콘텐츠의 기획 모델

목표활동

도입	주제제시	주제소개 및 주제선정 이유 제시	인식
	주제진단	주제와 관련된 의견 교환	
심화	주제분석	[본질파악] 주제 관련 용어 의미 파악	고찰
		[본질파악] 주제 관련 이론 고찰	
		[현상파악] 관련 사례 분석 및 논의	
적용	주제판단	현상에 대한 판단 및 대처방법 논의	체화
	정리	논의내용 정리	

수업의 구성

교과과정 구성 모델



교과과정의 목표

: 졸업 후 타인과 원만하게 더불어 사회활동을 할 수 있는 사람이 될 수 있도록 나, 우리, 사회에 대한 성찰 기회 제공

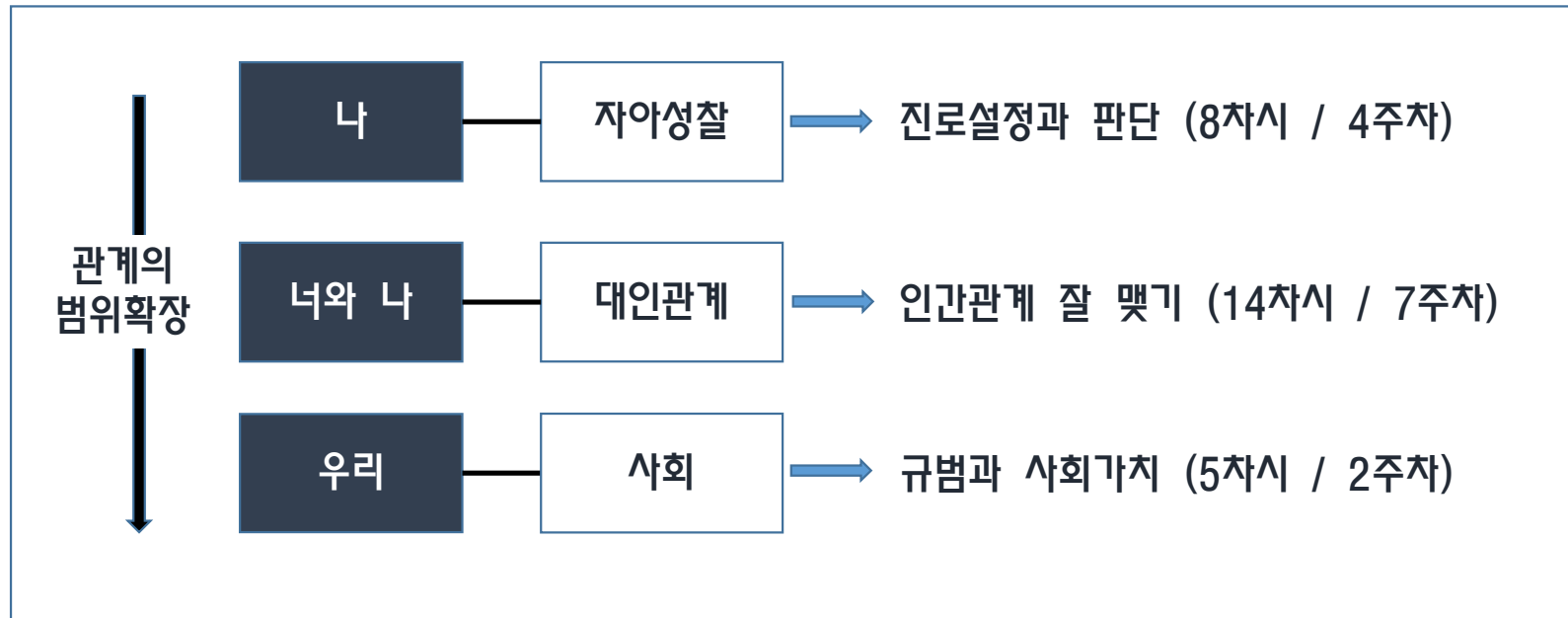
수업의 구성

전체 교과과정(13주차)

주차	서비스유형	차시	시간(분)	에피소드목록	범주	세부내용
1주차	오디오/동영상/교재	1	37	나는 누구? 1부 - 정체성과 자아정체성	나의 인성	정체성
	오디오/교재	2	25	나는 누구? 1부 - 정체성 찾기 요령	나의 인성	정체성
2주차	오디오/동영상/교재	3	35	니가 진짜로 원하는게 뭐야 1부 - 하루종일 매일매일 60년	나의 인성	진로탐색
	오디오/동영상/교재	4	43	니가 진짜로 원하는게 뭐야 2부 - 탐색가이드	나의 인성	진로탐색
3주차	오디오/동영상/교재	5	52	뭣이 중헌디 1부 : 선택과 배제의 선택	나의 인성	판단잘하기
	오디오/동영상/교재	6	68	뭣이 중헌디 2부 : 가치판단의 적용	나의 인성	판단잘하기
4주차	오디오/동영상/교재	7	48	존버! 버티기의 미학 1부 - 버티기의 의미	나의 인성	기다림
	오디오/동영상/교재	8	33	존버! 버티기의 미학 2부 - 잘 버티려면	나의 인성	기다림
5주차	오디오	17	45	공감에 대하여 1부 - 공감 살펴보기	나와 너의 인성	공감
	오디오	18	34	공감에 대하여 2부 - 공감 못하면 나쁜건가요?	나와 너의 인성	공감
6주차	오디오	19	50	에니어그램! 관계를 위한 레어스킬	나와 너의 인성	에니어그램
	오디오	20	34	i메세지 나도 쓸 수 있다.	나와 너의 인성	i메세지
7주차	오디오	21	27	사과해보셨나요? 1부 - 사과의 의미	나와 너의 인성	사과
	오디오	22	31	사과해보셨나요? 2부 - 사과의 단계	나와 너의 인성	사과
8주차	오디오	23	29	사과해보셨나요? 3부 - 사과와 관련된 상황	나와 너의 인성	사과
	오디오	24	32	사과해보셨나요? 4부 - 사과에 대한 윤리적 판단	나와 너의 인성	사과
9주차	오디오	25	44	나를 싫어하는 사람 1- 미움받을 용기	나와 너의 인성	싫어하는사람
	오디오	26	37	나를 싫어하는 사람 2-미워하는 사람 대처법	나와 너의 인성	싫어하는사람
10주차	오디오/동영상/교재	27	44	호구인가 호인인가? 1부 - 부탁에 대한 고찰	나와 너의 인성	부탁/거절
	오디오/동영상/교재	28	58	호구인가 호인인가? 2부 - 부탁에 대한 윤리적 판단	나와 너의 인성	부탁/거절
11주차	오디오/교재	29	44	당신의 인맥은 어떻습니까? 1부 - 인맥의 의미와 양상	나와 너의 인성	인맥
	오디오/교재	30	40	당신의 인맥은 어떻습니까? 2부 - 인맥만들기	나와 너의 인성	인맥
12주차	오디오/동영상/교재	47	43	규범 1부 - 규범 왜 지키기 어려운가?	우리의 인성	규칙준수
	오디오/동영상/교재	48	35	규범 2부 - 규범의 윤리학	우리의 인성	규칙준수
13주차	오디오	49	43	우리 인권할까요? 1부 - 인권의 의미	우리의 인성	인권
	오디오	50	34	우리 인권할까요? 2부 - 인권의 역사	우리의 인성	인권
	오디오	51	57	우리 인권할까요? 3부 - 세계인권선언	우리의 인성	인권

수업의 구성

교과과정 구성 모델

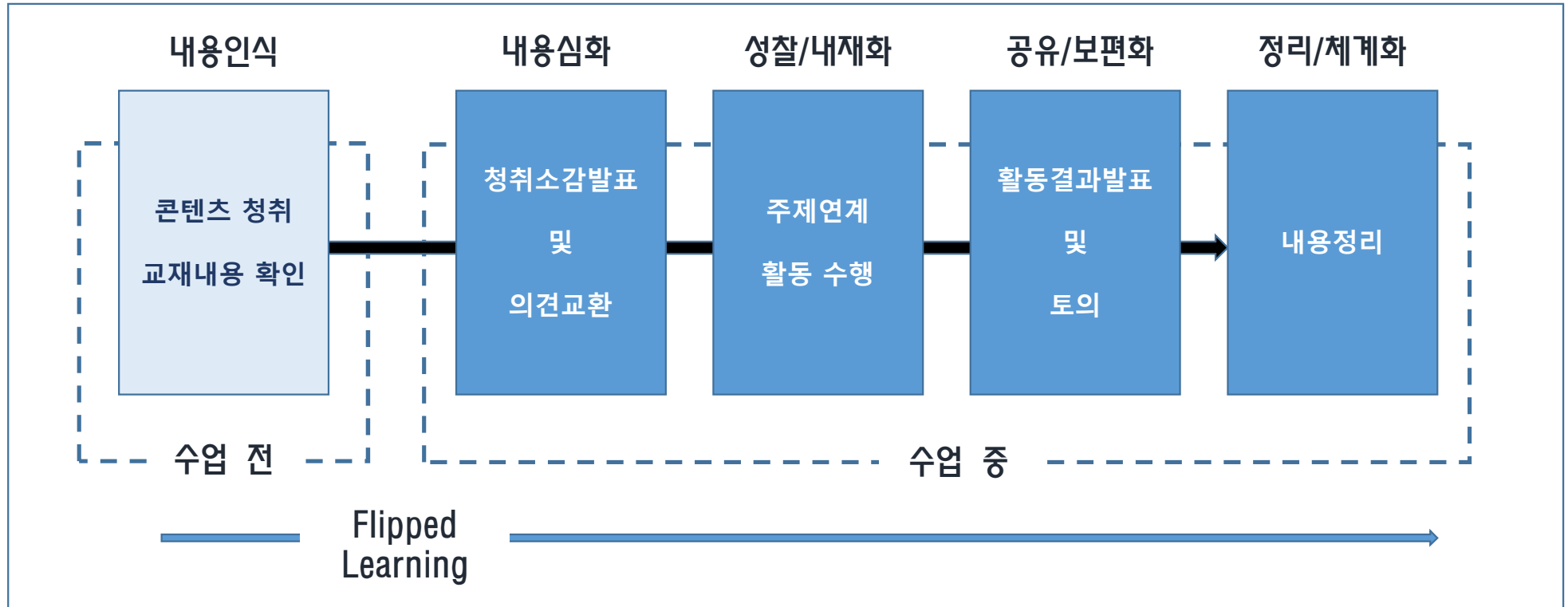


교과과정의 목표

: 졸업 후 타인과 원만하게 더불어 사회활동을 할 수 있는 사람이 될 수 있도록 나, 우리, 사회에 대한 성찰 기회 제공

수업의 구성

수업 진행 과정



거꾸로학습 방법 적용

데이터 분석

거꾸로학습 방법 적용

항 목	세 부 정 보
대상학교	대전/충청권 3개 대학 4개 분반
참여인원	143명
활용콘텐츠	인성역전 콘텐츠(영상, 오디오), 인성역전 교재
데이터수집	수업전/후 설문조사 소감문 수집 FGI(Focused Group Interview)
분석도구	SPSS / 비주얼베이직

데이터 분석

거꾸로학습 방법 적용

항 목	세 부 정 보
대상학교	대전/충청권 3개 대학 4개 분반
참여인원	143명
활용콘텐츠	인성역전 콘텐츠(영상, 오디오), 인성역전 교재
데이터수집	수업전/후 설문조사 소감문 수집 FGI(Focused Group Interview)
분석도구	SPSS / 비주얼베이직

데이터 분석

본 설문지는 팟캐스트(매주 전문가가 한 주제에 대해 이야기를 나누는 대화음 들은 콘텐츠)를 활용한 원격인성교육에 참여하고 있는 학생들의 학습 동기과 새로운 매체를 활용한 원격인성교육에 대한 여러분의 의견을 알아보기 위한 것입니다. 여러분의 답변은 익명으로 처리되오니 각 문항에 대하여 평소의 생각대로 솔직하고 성실하게 답변해주길 바랍니다.

1. 학습자 정보 (전공 :) (학년 :) (출생년도 :)

- 1. 성별 : 남 여
- 2. 팟캐스트라는 매체를 이전에 접해본 적이 있습니까? 있다 없다
- 3. 이전에 '인성역전' 팟캐스트를 들어 본 적이 있으십니까? 있다 없다
- 4. 현재 수강한 교수님의 수업을 이전에 접해 본 적이 있습니까? 있다 없다

II. 학습 동기 질문 사항 (1=매우아니하다, 2=아니다, 3=보통이다, 4=그렇다, 5=매우그렇다)

1. 사회생활에서 인성이 중요하다고 생각한다.	1	2	3	4	5
2. 나는 평소에 나의 인성에 대해 많이 생각하는 편이다.	1	2	3	4	5
3. 내 자신에 대해 생각해 보는 것은 중요하다.	1	2	3	4	5
4. '인성역전' 팟캐스트는 나의 인성을 향상시키는 데 도움을 줄 것 같다.	1	2	3	4	5
5. '인성역전' 팟캐스트로 재미있게 인성에 대해 생각할 수 있을 것이다.	1	2	3	4	5
6. 나는 나의 인성이 좋은 편이라고 생각한다.	1	2	3	4	5
7. 나는 현재 나의 인성에 만족하고 있다.	1	2	3	4	5
8. 팟캐스트를 수업 과제로 활용하는 것은 번거롭다.	1	2	3	4	5
9. 사람의 성향은 변하지 않는다고 생각한다.	1	2	3	4	5
10. 내 꿈을 이루기 위해 인성이 필요하다고 생각한다.	1	2	3	4	5
11. 좋은 인성을 갖추는 것은 취업 활동에 꼭 필요하다.	1	2	3	4	5
12. 나의 인성이 좋아지도록 꾸준히 노력할 수 있다.	1	2	3	4	5
13. 평소에 인성과 관련된 콘텐츠(책, 강연, TV강연, 이미지 등)에 관심이 많다.	1	2	3	4	5
14. '인성역전' 팟캐스트를 아는 사람에게 추천해 주고 싶다.	1	2	3	4	5
15. '인성역전' 팟캐스트를 통해 몰랐던 것들을 알 수 있을 것 같다.	1	2	3	4	5
16. '인성역전' 팟캐스트는 재미있을 것 같다.	1	2	3	4	5
17. 인성을 향상시키는 것은 어렵다.	1	2	3	4	5
18. 나는 나의 인성이 좋아졌으면 좋겠다.	1	2	3	4	5
19. 지금 수강한 과목에 만족한다.	1	2	3	4	5
20. 지금 수강한 교수님에 만족한다.	1	2	3	4	5

"인성"하면 어떤 단어가 떠오르시나요? 세 가지만 써주세요.

1.	2.	3.
----	----	----

- 해당 설문지를 수업 전 / 수업 후 두 차례에 걸쳐 실시
- 수업 전 / 수업 후 학생들의 인식변화 측정을 위해 대응표본t검정 실시
- 학생들의 의견을 묻는 개방형 답변은 키워드 유목화를 통해 범주를 설정하고 범주 별 키워드 수와 활용 빈도를 분석

데이터 분석

[요인1] 수업매체로 팟캐스트에 대한 인식	신뢰도 $\alpha=.875$
4. '인성역전' 팟캐스트는 나의 인성을 향상시키는데 도움을 주었다.	
5. '인성역전' 팟캐스트로 재미있게 인성에 대해 생각할 수 있었다.	
16. '인성역전' 팟캐스트는 재미있다.	
13. 평소에 인성과 관련된 콘텐츠(책, 강연, TV강연, 이미지 등)에 관심이 많다.	
14. '인성역전' 팟캐스트를 아는 사람에게 추천해 주고 싶다.	
15. '인성역전' 팟캐스트를 통해 몰랐던 것들을 알 수 있게 되었다.	
8. 팟캐스트를 수업 과제로 활용하는 것은 번거롭다.	
[요인2] 인성에 대한 인식	신뢰도 $\alpha=.747$
1. 사회생활에서 인성이 중요하다고 생각한다.	
2. 인성에 대해 딱히 공부할 필요는 없다고 생각한다.	
3. 내 자신에 대해 생각해 보는 것은 중요하다.	
10. 내 꿈을 이루기 위해 인성이 필요하다고 생각한다.	
11. 좋은 인성을 갖추는 것은 취업 활동에 꼭 필요하다.	
12. 나의 인성이 좋아지도록 꾸준히 노력할 수 있다.	
[요인3] 과목에 대한 만족도	신뢰도 $\alpha=.863$
19. 지금 수강한 과목에 만족한다.	
20. 지금 수강한 교수님에 만족한다.	
[요인4] 본인 인성만족도	신뢰도 $\alpha=.788$
6. 나는 나의 인성이 좋은 편이라고 생각한다.	
7. 나는 현재 나의 인성에 만족하고 있다.	

- 전체 문항에 대한 요인분석 실시

- 전체 문항을 크게 4개의 요인으로 구분 가능

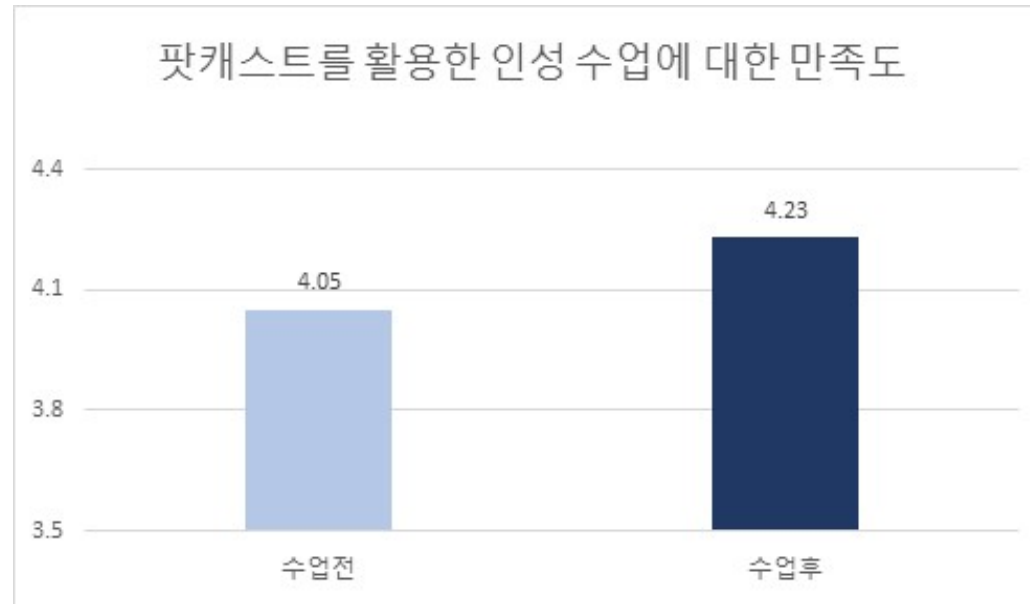
[요인1] 팟캐스트에 대한 인식

[요인2] 인성에 대한 인식

[요인3] 과목에 대한 만족도

[요인3] 내 인성에 대한 만족도

데이터 분석

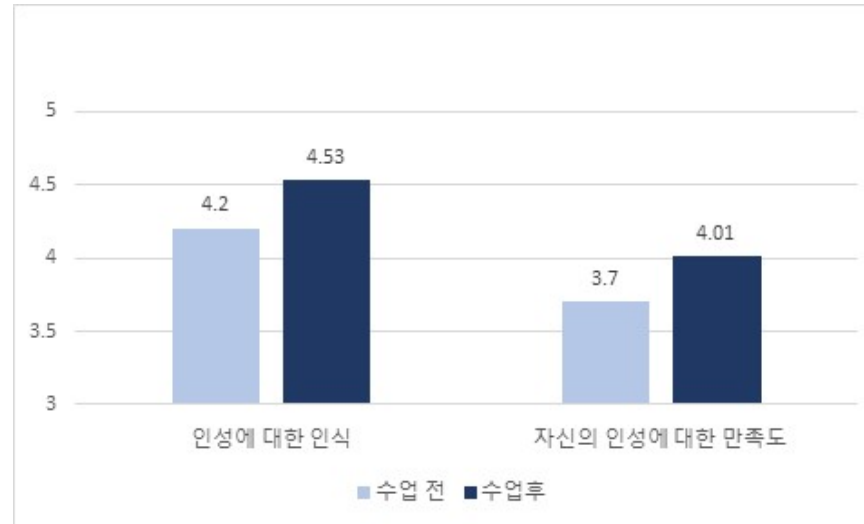


(1=매우 그렇지 않다, 2=그렇지 않다, 3=보통이다, 4=그렇다, 5=매우 그렇다)

팟캐스트를 활용한 인성 수업에 대한 만족도

수업 전 4.05에서 수업 후 4.23으로 통계적으로 유의미한 차이를 보이며 긍정적으로 향상 ($t=-2.032$, 유의도 $<.05$).

데이터 분석



(1=매우 그렇지 않다, 2=그렇지 않다, 3=보통이다, 4=그렇다, 5=매우 그렇다)

학생들의 수업 전, 후 인식 변화

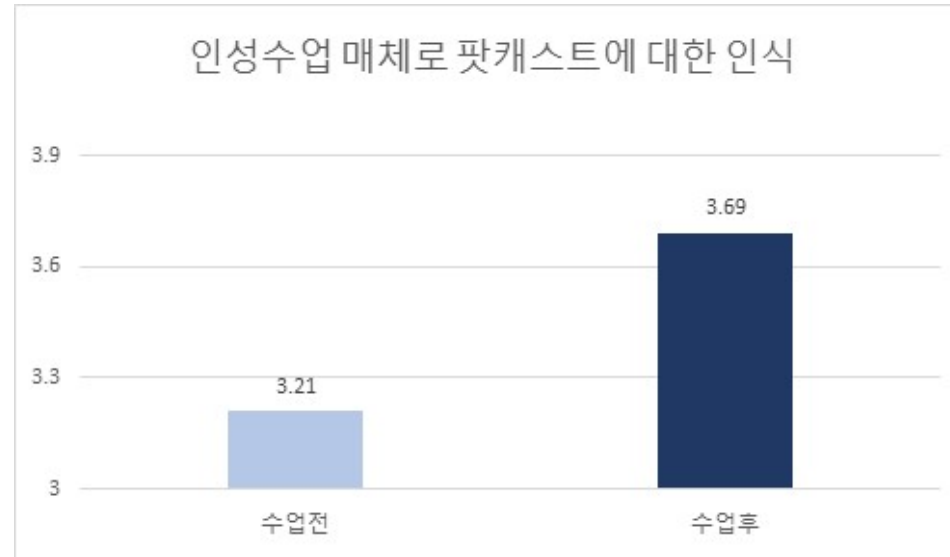
수업 후 인성에 대한 인식하고 있는 정도가 유의미하게 높아짐

: 수업 전 4.2, 수업 후 4.53으로 통계적으로 유의미한 차이($t=-4.480$, 유의도 $<.001$).

자신의 인성에 대해서도 긍정적으로 만족도가 높아진 것으로 증명

: 수업 전 3.7, 수업 후 4.01로 통계적으로 유의미한 차이($t=-2.581$, 유의도 $<.01$).

데이터 분석



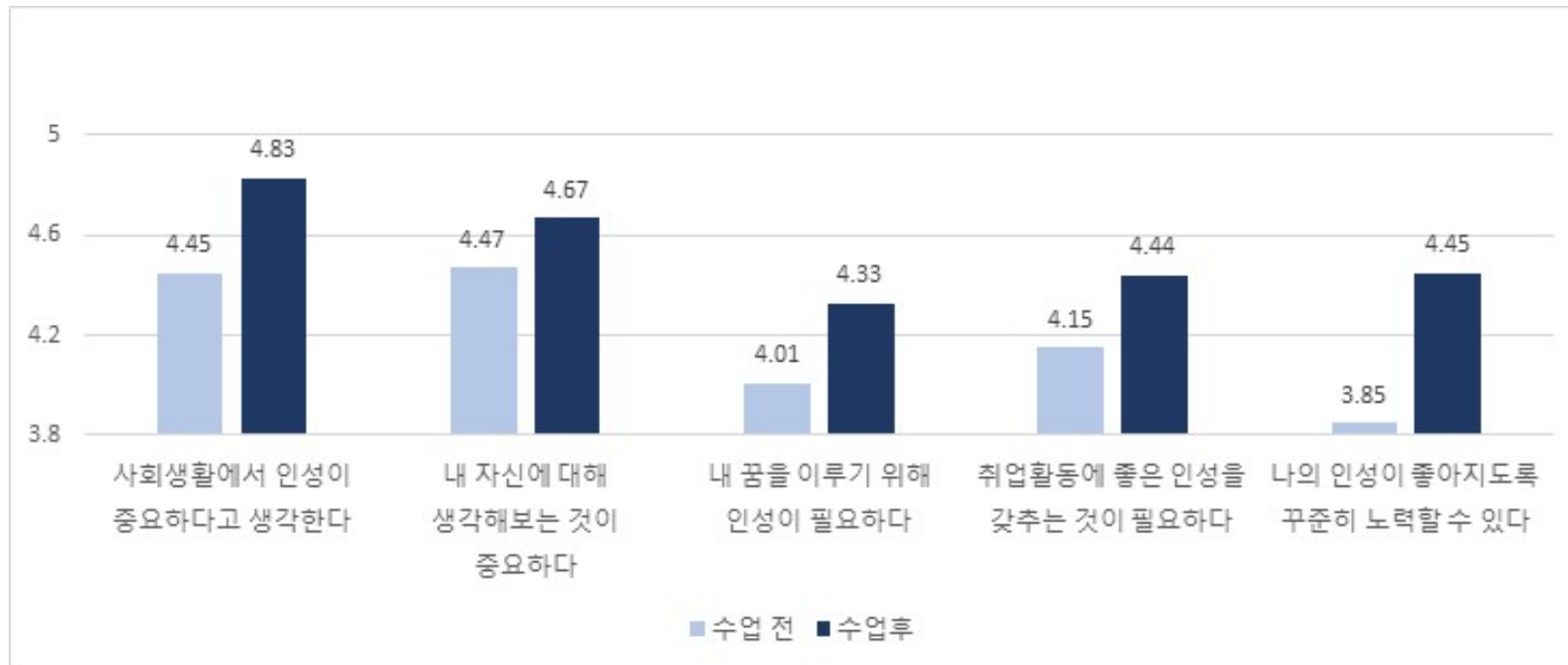
(1=매우 그렇지 않다, 2=그렇지 않다, 3=보통이다, 4=그렇다, 5=매우 그렇다)

팟캐스트에 대한 인식 변화

교육 매체로써 팟캐스트 ‘인성역전’에 대한 생각을 묻는 문항에 대해 수업 후 학생들은 수업에 활용된 팟캐스트 ‘인성역전’에 대해 더 긍정적인 반응을 보임

: 수업 전 3.21, 수업 후 3.69로 통계적으로 유의미한 차이가 검증($t=-6.293, p<.001$).

데이터 분석



(1=매우 그렇지 않다, 2=그렇지 않다, 3=보통이다, 4=그렇다, 5=매우 그렇다)

인성에 대한 인식 변화

수업 후 ‘사회생활에서 인성이 중요하다고 생각한다’, ‘내 자신에 대해 생각해 보는 것이 중요하다’, ‘내 꿈을 이루기 위해 인성이 필요하다’, ‘취업활동에 좋은 인성을 갖추는 것이 필요하다’, 그리고 ‘나의 인성이 좋아지도록 꾸준히 노력할 수 있다’ 와 같은 항목에 대해 모두 긍정적으로 인식하고 있는 것으로 밝혀졌다.

데이터 분석

인성에 대한 인식 변화

팟캐스트 인성역전 내용에 대한 의견 긍정 : 167 부정 : 3	합		합
재미있다[25] (흥미있다[14], 즐겁다[4] 너무재미있다[3], 재치있다[2], 유머가 웃기다[1])	49	부담없다[4] (쉽다[2], 편하다[1], 거부감이 없다[1], 쉽게 설명해준다[1], 가볍게 접할 수 있다[1], 어려운 내용을 쉽게 다룬다[1])	11
좋다[30] (듣다보니 좋다[1], 내용이 좋다[1])	32	주제 별 사례가 좋다[5] (사례가 명쾌하다[2], 사례가 현실적이다[2], 사례가 이해하기 쉽다[1])	10
새롭다[5] (신기하다[3], 신선하다[3], 트렌디하다[1], 고지식하지않다[1])	13	만족한다[2] (너무만족한다[2], 괜찮다[1], 생각보다 괜찮다[1], 생각보다만족한다[1])	7
유익하다[7] (유용하다[3], 의미있다[1], 보람차다[1], 이해가 잘된다[1], 깊이있다[1])	14	다양한 관점에서 접근한다[2] (비교할 수 있어서 좋았다[2] 다양한 내용을 다루고 있어 좋다[1])	5
도움이 된다[8] (판단에 도움이 된다[4], 평소 고민에 도움을 받았다[1])	13	집중된다[2]	2
지루하지않다[5] (따분하지않다[3], 딱딱하지 않다[3])	11	부정적 의견 (재미없다[1], 공감이 안 된다[1], 관심 없는 내용[1])	3

- 델파이 기법 적용

- 전문가 5인의 협의로

1) 1차 키워드추출

2) 2차 키워드 범주화

3) 3차 검토 및 보완

- 전체 응답 중 유의미한
응답만 선택하여 분석에 반영

데이터 분석

인성에 대한 인식 변화

수업의 효과 긍정 : 50 부정 : 4	합		합
새로운 지식 습득[7] (다양한 지식을 알게 되었다[3], 많은 것을 배웠다[2])	12	생각을 전환할 수 있는 계기가 되었다[2]	2
인성에 대해 알게 되었다[2] (인성의 중요성에 대해 알게 되었다[2], 인성에 대해 공부하게 되었다[2], 인성 개념에 친숙해지게 되었다[2], 인성에 대해 자세히 알게 되었다[1], 윤리적 개념에 대해 알게 되었다[1], 막연히 알던 내용을 알게 되었다[1], 인성에 대해 생각해 보는 기회였다[1])	12	삶에 좋은 영향을 미칠 것 같다[1]	1
인성에 관심을 갖게 되었다[3] (인성에 대해 새롭게 생각하게 되었다[2], 인성 공부가 재미있어졌다[2] 당연하게 여겼던 것을 다시 생각하게 되었다[1], 일상의 인성에 대해 생각하게 되었다[1], 평소 생각하지 않던 것을 생각하게 되었다[1], 올바르게 인성을 함양하고 싶어졌다[1], 인성에 대해 생각해 보는 기회였다[1], 인성에 대해 심도있게 생각하게 되었다[1])	13	현실에 쉽게 적용할 수 있다[1]	1
인성에 대해 돌아보게 되었다[9]	9	부정적 의견 (큰 도움은 안 될 것 같다[1], 이미 알고 있는 내용[1], 한 번 듣기에는 흥미롭다[1], 재미있지만 도움은 안 된다[2])	4

- 긍정적인 의견 빈도 50

- 부정적인 의견 빈도 4

데이터 분석

인성에 대한 인식 변화

교육매체로서의 장점 긍정 : 39 부정 : 1	합
청취하는 방식이 좋다[10] (신선하다[5], 새롭다[2], 집중이 잘 된다[1], 청취하는 방식이 편리하다[2], 자유롭게 청취 가능[1], 접근성이 좋다[1])	22
대화로 진행되는 방식이 좋다[4] (대화라서 지루하지 않다[6], 각 전문가의 이야기가 좋다[2])	12
팟캐스트 형식이 색다르다[3] (차별화된 강의였다[1], 새로운 형식의 수업이다[1])	5
부정적 의견 청취 방식이 어색하다[1]	1

제언

1. 교양으로 듣는 인성교육의 경우, 26개의 에피소드 중 마음에 와닿는 안 두개의 메시지가 개인에게는 의미있는 메시지가 됨
2. 따라서 다양한 메시지를 흥미있게 접할 수 있도록 과정을 구성하는 것이 필요
3. 팟캐스트라는 매체를 통해 최대한 흥미를 끌 수 있는 콘텐츠 구성으로 인성수업 진행
4. 현재 전국 10여개의 대학에서 인성교육 프로그램을 활용 중

목원대학교 스톡스대학 교양교육혁신 학술대회

- 디지털 시대의 교양교육의 위상과 예술

<팟캐스트를 사용한 인성교육의 효과>(원은석 교수) 논평 자료

- 김현경(서울시립대)

1. 연구의 필요성에 공감. 영어교육 교수가 어쩌다 인성교육에 관심을 갖게 되었는지? 결정적으로 연구의 필요성을 느끼게 된 계기가 있다면?
2. 하나의 주제에 대해 다양한 분야의 전문가가 대답을 나눈다는 형식이 매우 신선하고 유익할 것으로 생각됨. 이런 아이디어는 어떻게 구상하게 되었는지? 레퍼런스가 있는지?
3. 기존 인성교육 수업의 한계에서 수업 내용과 평가 방식(상대평가)이 호환되기 힘든 점이 문제라고 지적했는데, 팟캐스트 활용 수업에서는 이 점을 어떻게 해결하고 있는지?
4. 전체 교과과정의 구성이 논리적이며, 주제도 흥미롭고 합목적적이라 생각됨. 주제 선정은 어떤 과정을 거쳤는지? 다양한 주제 발굴의 필요성을 제언에서 언급하였는데, 그 과정에 교육 당사자인 학생들을 참여시킬 계획은 없는지?
5. 수업의 구성에서 진행 과정에 보면 성찰/내재화 단계에서 주제 '연계 활동 수행'이라는 내용이 있는데, 구체적으로 어떤 내용인지?
6. 데이터 분석 결과는 고무적. 다만 일반화하기에는 사례 수가 충분하지 않은 듯한데, 향후 더 많은 사례를 대상으로 보충 연구를 진행할 계획이 있는지?
7. 데이터 분석 세부 분류에서 '팟캐스트를 활용한 인성 수업에 대한 만족도'와 '팟캐스트에 대한 인식 변화' 항목은 설문에서 정확히 어떤 항목이 해당되며, 정확히 어떤 개념인지?
8. 프로그램을 진행하면서 가장 어려웠던 점이나 예상치 못했던 문제점이 있었다면?
9. 향후 다른 형식이나 대상, 다른 방송 프로그램을 이용해서도 인성교육 수업을 해볼 의향이 있는지? 있다면 어떤 구상을 가지고 있는지?



디지털 시대 예술 중심 융합 교양 교육과정 사례

정 옥 희(목원대학교 창의교양학부 교수)

1. 들어가며

다변화된 사회일수록 지식도, 기술도, 산업도 분화와 전문화보다는 융합과 통합을 통한 창의적 문제해결력과 의사소통력이 기본적으로 요구된다. 최근 가파르게 부상한 IT, 소프트웨어, 컴퓨터 디지털 기술 관련 공학 전공학생들은 대학에서 다년간 전공을 해도 실제적으로 사회에서 필요로 하는 창의성, 문제해결력, 가치관, 감성, 대인관계, 의사소통과 같은 역량 개발이 필요하다는 것을 인식하고 전공교육 못지않게 교양교육에 대한 관심과 요구도 증가하고 있다. 이러한 관심에 부응하여 교양교육의 질 개선과 체제 개선에 대한 연구도 증가하며 다방면으로 교육과정 개발도 활발하다. 그럼에도 불구하고 인공지능으로 대변되는 디지털 사회로의 진입으로 대학 교육 패러다임은 IT와 정보통신, 소프트웨어 신기술 개발에 집중되고 있는 기술공학 산업사회의 인력을 충당하기 위한 방향으로 집중되고 있다. 더구나 일반적인 교과조직의 세분화 경향과 전공과정의 세분화, 직업화에 따르는 특수 지식, 기술을 강조하는 것만으로 충분하지 않음을 인식하고 있으면서도 대학의 선택은 미래의 직업과 진로를 위해 필요한 분야에 따라 이루어지기에 교양교육의 역할과 기능에 대해서는 여전히 차선책으로 여기는 풍조는 여전하다.

융합과 소통의 능력이 요구되는 미래 사회의 패러다임 변화 속에서 한편으로는 과도한 과학 신기술 개발에 따른 비인간화와 학문적 전당이라는 대학 교육의 역할에 대한 우려의 목소리도 대두되고 있다. 최근 부상한 포스트휴머니즘적 관점에서 미래사회에서 요구하는 인제는 전문 분야의 지식과 경험뿐 아니라 사회 전반의 제 현상에 대한 이해력을 가지고 융합적인 소통과 이타적 인성 및 감성 역량과 주체적이고 창의적으로 문제를 해결하는 자립 역량을 갖추어야 함을 인지하고, 이러한 역량 함양을 위해 차별화된 전략을 전공과 교양교육의 측면에서 모색이 다채화되고 있다. 이런 역량은 시대가 요구하는 각 전문분야의 근본 문제와 첨단 지식들을 연계시킬 수 있는 지적 연결지평을 갖추는 교양교육을 어떻게 잘 수행하는가가 근본적인 해결책이 될 수 있다.

현재 대학의 구조조정과 혁신사업들의 방향은 대학의 존립 가치와 고유한 기능을 부각시킬 수 있도록 전공과 교양교육을 강화하는 방향으로 가기도 하지만, 신입생 충원률과 입학 정원의 감소로 인해 대학들이 취업률을 겨냥하여 시대적으로 요구되는 직업군에 따른 전문 분야의 인재를 발굴하기 위한 전공교육과정 개편에 보다 더 주목하는 경향이 짙다. 이런 가운데 그동안 ‘안해도 되지만 하면 좋은’ 전통적인 자유학예와 인격 고양으로서의 교양교육은 이제 ‘혁신을 위해 반드시 해야하는’ 각 학문의 융합과 연결을 가능하게 하는 새로운 시대의 변화된 패러다임을 수용해야 할 필요가 있다. 예를 들면, 동일한 전공을 개설할 경우라도 그 대학의 졸업생들이 선택한 분야에서 얼마나 차별화된 역량을 가지고 충실하게 주어진 업무를 수행하고 발전적인 가능성을 보여주며 좋은 평판을 듣느냐가 향후 대학의 존속과 발전의 중요한 요소가 될 것이기 때문이다.

본 연구자는 대학 교양교육으로서 예술 체험의 역할과 기능에 대한 선행연구를 기반으로 예술 중심의 교양교육과정 개선의 필요성을 주장해왔다. 왜냐하면, 예술은 삶과 삶의 매개로서 인간을 인간답게 살아가도록 해주는 ‘깨어있음’의 창조적 사고를 가능하게 하며

인간 존재에 대한 성찰의 과정을 체험하도록 해주기 때문이라고 믿어왔기 때문이다. 즉 예술을 전공 영역이 아니라 교양으로서 전인적 인간 형성을 목표로 교육에 적용하는 것은 인간의 본능적인 감성을 자극하여 인간의 독자적인 방식으로 마음과 생각을 전달하고 반응하도록 돕는 소통의 역할을 한다는 점에서 교양교육에 예술이 토대가 되어야 한다는 점을 강조하고자 하였다. 이러한 예술을 통한 교양교육은 인간의 반응 방식이 자신과 타인에 대한 책임과 배려를 동시에 요구하며 세상을 이해하는 사고 체계이자 행동 양식이라고 하면서 예술이 가지는 교육적 역할에 대해 주장하는 학자들과 그 맥을 함께 한다(고경화, 2003).

최근 미래사회가 디지털 전환과 함께 급속도로 변화하는 가운데 창의성과 인성 및 포용성을 갖춘 인재를 발굴하기 위한 노력이 지속되고 있고, 이에 부응하여 창의·융합교육 프로그램의 연구 개발들이 미래교육과정에 더욱 강조되고 있다는 것은 예술이 가진 창의적 아이디어와 상상력과 감성적 역량이 시대에 따른 민감한 문제 해결에 과학적 지식이나 기술만으로 가능하지 않은 학문간의 통섭과 융합적 기능을 발휘하도록 해주기 때문일 것이다. 이 연구는 예술적 창의성이 전공 분야 관련 인접학문과 타학문 분야로의 연계로 현대사회가 직면한 복잡한 사회적 문제를 해결해주는 접근으로서 디지털 전환 시대에 교양교육과정이 예술적 사고와 예술 창작활동을 통한 융합적 접근을 통해 한국 사회에서의 대학교육의 역할과 현재 처한 문제를 해결하고자 한 사례를 제시하고자 한다.

2. 대학 교양교육 개선의 필요성에 대한 선행 연구

최근 한국 사회의 급격한 학령인구의 감소는 기존의 대학발전 모형과 구조의 개선만으로 한계가 있는 새로운 관점에서의 경쟁적 시장원리에 부응해야 하는 과제를 안겨주고 있다. 위기에 직면

한 대학들은 입학정원의 감소 상황에서 대학평가로 인해 구조개혁 평가 기본 계획을 통해 자율적인 정원 조정을 통해 대학의 자율혁신을 강조하면서 자체적으로 특성화 계획을 세워 지역과 정부의 방향에 맞게 적정 규모를 선택하도록 하고 있다. 이러한 인구출생률 감소와 더불어 최근 디지털로 대변되는 지식정보산업사회로의 진입에 따른 대학의 역할 변화는 학문의 '상아탑'이라 불리는 보편적 지성의 전당으로서의 역할보다 변화된 사회에서 요구하는 인재 양성을 위한 미래 사회 글로벌 고등교육기관으로서 대학교육도 하나의 산업으로 자리매김한 것이라고 할 수 있다. 머지않아 대학입학정원에 미치지 않는 실질적인 수요자인 진학생들은 이제 더 이상 대학에 의해 선발되는 것이 아니라 자신의 요구를 충족시킬 수 있는 대학을 스스로 선택하게 된다. 이는 기존의 대학 고유의 역할을 충족했던 전공교육과정과 교수방법의 변화와 개혁만으로 수요를 충족할 수 없고, 시장 경쟁에서 살아남을 수 있는 차별화와 '선택받기 위한 전략'이 필요한 시점이다.

또한 최근 예측하지 못한 COVID-19 팬데믹 상황은 대학구조개혁과 연계한 대학 체질개선 및 새로운 교육 패러다임을 더욱 가파르게 요구하고 있다. 이에 그동안 정부의 대학 특성화 기반 구축, 재정투입으로 인한 교육여건과 결과 외에 교육과정 변화에 초점, 지역의 연고 산업과 연계하여 특정 전공으로 특화된 대학의 경우 새로운 부가가치·일자리·성장동력을 만들고, 지역주민과 함께하는 지역사회 문화창출에 기여할 교양교육과정 개편이 시급하다. 따라서 이러한 시대적 현실을 기반으로 대학교육의 패러다임의 변화를 위해 교양교육과정의 체제가 어떻게 이루어져야 할지를 선행연구를 기반으로 탐색하고자 한다.

1) 시장경쟁 체제에 대응하기 위한 대학 교양교육 강화

김수경(2021)의 「대학 교양 교육강화 재정지원정책이 변화와 개선 방안 연구」에 의하면 대학 교양교육이 가지는 가치를 국가적 차원에서 인지하고 교양교육강화 성과 및 모델을 유지 확산해야 할 필요성을 주장하고 있다. 고등교육에 대한 국가·사회적 기대의 변화, 산업 및 노동 구조의 변화, 그리고 지식과 정보의 폭발적 증가 등으로 인해 이미 시장경쟁 체제에 대응하기 위한 다양한 경쟁 수단을 개발하고 추진하는 대학들은 우선 입학정원 충원률과 취업률 상승, 그리고 명문 추구하고 평판 추구에만 집착하기보다 글로벌화, 융합화, 개방화 전략으로 차별화된 대학의 특성화를 위해 교육과정을 획기적으로 개편함은 물론 시대에 부응한 학생들의 실질적 문제 해결 능력과 창조적 사고력을 배양하는 데 주력하고 있다. 이에 부응하여 정부의 고등교육 지원정책에서 대학 교양교육강화에 중요한 재정지원사업은 ‘대학인문역량강화사업(CORE:2016~2018)’, ‘대학자율강화사업(ACE+)’이며, 이 두 가지가 통합된 대학 혁신지원사업이다. 이는 그간 BK, CK, PRIME, LINC 등이 이공계 위주로 지원·진행되었던 반면에 ‘인문학 보호 육성’을 위한 방편으로 인문학의 보호와 증진만이 아니라 인문교양교육 확대에 초점을 두고 있다. ‘잘 가르치는 대학’ 육성을 목표로 대학의 건학 이념, 비전 및 인재상 등을 구현하는 전반적인 학부교육 시스템을 개선하고, 대학의 기초교양교육과정 개선노력과 함께 사회 수요와 시대 변화에 맞춘 융복합 교육과정 개발로 대학 내 학사구조 개선, 교육의 질 관리 체제 구축, 기초교양교육 지원 체제와의 연계강화를 우수 학부교육 모델의 개발에서 공유와 확산으로 선순환 구조를 마련하고 전체 대학의 질을 개선하는 것이었다. 그러나 대학 혁신지원사업은 기초교양 교육과정 개발과 인문 소양 교육을 필수적으로 수립할 의무는 없어졌다. 다만 대학이 자율적으로 대학이 처한 환경에 따라 대학 교양교육 강화의 성과지표를 개발하여 설정할 필요가 있다.

2020년 <대학 교육 내용에 대한 종합적 보고>에 따르면 상당수 대학

에서 교양교육에 대한 인식이 부족하여 교양교육의 목표가 국가나 사회의 요구에 대한 구체적인 분석이 되지 않음으로써 대학의 창립 이념과 교육 목표와의 연계성이 결여되어 있음을 지적하였다. 즉, 대학들은 시장 경제성을 기준으로 교육과정을 편성 운영하고자 하지만, 우선 대학을 선택하는 고객과 시장을 먼저 정하고 이들 수요자들의 요구를 조사 분석하여 만족도를 향상시킴으로서 대학을 선택하도록 하는 차별화된 전략을 추진하는 데 있어 대학이 처한 대내외 현실을 정확하게 파악하고 각 대학이 추구하고자 하는 차별화된 교육 목표를 실현하기 위한 차별화된 간학문적 기본 지식과 지적능력을 함양하고, 인성 및 대학생활에 대한 독특한 경험을 교양교육을 통해 해결하고자 하는 연구들을 발견할 수 있다. 실제 『잘 가르치는 대학의 성공요인』을 분석 발표한 대학의 사례를 보면, 재학생들에게 ‘만약에 타 대학을 선택할 기회가 주어진다면 무엇을 먼저 고려하겠느냐’의 질문에 응답한 학생 대다수가 ‘다양한 인간관계의 부족성’을 들었다고 한다(변기용 외, 2016, p. 487). 이 사례의 경우 신입생의 교양 필수교과목으로 <대학생활과 미래 설계>를 통해 ‘대학’이라는 단기 목표에서 대학생활을 어떻게 해나갈지를 세우고 장기적으로 무엇을 하고 싶은지 성찰하는 글을 써보고 효과적으로 시간관리능력을 배양하기 위한 스케줄러 작성법과 다양한 분야 진출 졸업생 초청 강연과 ‘학생어드바이저’라는 그룹 활동을 통해 직접적으로 대학생활과 미래 설계를 도와주는 프로그램을 운영하고 있다. 이는 수도권외의 명문대에서 제공하지 못하는 측면으로서 지방의 고립 환경이나 작은 공동체의 규모의 대학에서 공동체적 연계 교양프로그램으로 차별화된 전략을 설정하는데 성공적으로 작용할 것으로 보인다. 다양한 학업 도전과 지적 활동만이 아닌 진로선택과 인간관계, 그리고 놀이문화 등의 학생들의 전반적인 성향들을 파악해서 교양과 전공의 연계 방안과 상호 연관성 있는 실질적인 교양프로그램을 시대적인 변화에 따라 제공하는 방식으로 변화되고 있다. 이러한 움직임들은 고정된 전공 영역에서 제공하지 못하는 차별화된 대학의 특성화를 성공시킬 수

있는 요소가 된다는 것을 많은 대학들이 인지하고 있다는 반증이다.

2) 체제적 접근에 따른 대학 교양 교육과정 개선의 단계별 과제와 쟁점 도출

우선 아무리 4차 산업혁명을 대비하여 자율주행차와 자율항공기 등 빠른 생산 시설 가동이 가속화되고 있다하지만 인공지능 탑재된 자율화와 자동화는 실제적으로 단순한 전공지식만으로는 충분하지 않다. 따라서 급격한 산업환경변화와 대학이 처한 환경 및 시장경제를 분석하는 전문가들과 함께 교양교육의 보편적 지성교육과 학문 및 전공 간 융합 및 연결을 시켜주는 교육을 통해 가능한 일이다. 대학이 처한 환경 및 시장경제를 분석하는 전문가들과 함께 변화된 산업 인력에 따른 전공교육과정 개편과 함께 이를 뒷받침해주는 대학교육의 질은 교양교육의 질에 달려있다는 주장들도 나오고 있다(서남수, 2010; 최경애, 2020) 즉 산업계, 언론계, 교육계에서 이공계나 상경계 및 기타 IT 관련 산업 인재를 기르기 위한 전공 기반 특성화를 겨냥한 한라대학교와 같이 기업과 협업 체제의 대학에서 결여되기 쉬운 역량들을 교양교육과정 체제 개선이 필요하다는 주장이다. 이는 시장의 요구에 부응하는 교육만이 아닌 시장의 수요를 창출하는 교육으로 지식의 융합 가능성을 제시해야 할 필요를 말해준다. 이를 위해서는 정부의 대학평가로 지나친 대학 간 경쟁력 강화에 초점을 두기보다 글로벌 경쟁력과 지역 인력의 수요도에 따라 결과 중심보다 과정 중심의 교양교육 개선 방안을 강구하여 대내외 대학의 제반요소들에 대한 이해와 이를 통해 교양 교육과정 개발과 편성과정에서 고려되어야 할 추진 내용과 개선되어야 할 사안들을 정리하여 체계적으로 이루어져야 한다고 밝히고 있다. 교양 교육과정 설계 작업은 단순히 학교 내 학생들의 요구만이 아니라 대학들이 추진해온 대외적 환경변화는 물론 정보화, 세계화 및 융복합, 산업계의 수요, 대학의 특성화된 전공교육의 협업 등으로

차별화된 교양교육의 목표를 달성할 수 있는 교육과정의 수립, 강좌 개발, 수업 지원, 목표 달성 성과 여부 등을 확인하는 평가 및 환류 시스템 등의 지속적인 질관리가 이루어져 지속적으로 제설계되는 과정이 필요하다. 이는 교육과정 개선이 교과목 개발에만 치우친 단기간의 개선이 아닌 대학의 경쟁력 확보를 위한 장기적 전략으로 설계되고 운영되어야 함을 의미한다.

3) 국내·외 대학 교양교육 목표, 운영, 관리체계, 교육과정 구조 및 내용 비교 분석

대학의 이념 혹은 목표와 교양교육의 목표를 세계 주요 대학 홈페이지를 통해 비교 분석한 연구에 의하면 교양교육의 인성적 측면과 지성적 측면이 포함된 전인적 교육을 하고 있음을 파악하고 이 두 가지 측면에서 대학 간의 공통점과 차이점을 분석한 결과 ‘진리, 학문, 학술연구, 사회, 인류에 대한 큰 틀’의 내용을 대부분 담고 있으며, 강조점이나 기술방식이 차이가 있었다. 대학 교양교육은 자유학문(liberal arts)와 일반교육(general education)의 양 축을 조금 그 접근 방식의 차이를 가지고 대학에서 건학이념에 따라 자율적으로 교육과정을 편성하고 운영하는 상황이다. 이는 차별화된 대학의 건학 이념과 이를 실현하는 교양교육의 목표와 비전이 국외 대학들은 교양교육 학제적 실용적 다양성을 강조하고 다각도로 변화하는 세계 환경변화에 대비하는 통합적 지식을 강조하고 있는 반면 국내의 대학은 지식을 분석하고 조직하고 상황을 총체적으로 인식하고 비판하며 대안을 제시하는 능력과 창의력을 강조하고 있음을 밝혔다. 또한 교양교육의 구조 및 편성 내용은 국외의 주요 대학에 비해 국내대학이 교양 이수학점 비율이 매우 낮았다. 30~56% 차이가 나며, 공통교육과 배분교육, 개방형과 공통필수, 계열영역, 선택영역, 공통기초, 핵심교양, 선택교양, 일반교양, 자유선택

등의 단기와 장기 교과목 프로그램으로 구성되어 교육과정 개선 체제가 학문계열별로 구성되기 보다 시대에 부응한 역량별 균형 있는 교과목 편성과 조직을 구성하고 있는 추세임을 알 수 있다 (윤유진 & 이연주, 2018).

대학에서 실제적으로 교양교육이 구현되는 과정은 교양교육 자체의 개선만으로 되는 것이 아니다. 대학교육의 전체목표와 학사구조, 교수와 인사 및 재정, 의사결정 구조 등의 교양교육 질적 혁신에 영향을 주는 구조적인 문제를 해결해야 한다. 아무리 '교양교육의 포기는 대학교육의 포기'라는 인식과 정책적 지원이 있다하더라도 장기적인 안목으로 대학의 전체적인 이념과 추구하는 교육 방향이 한라대학교처럼 기업과 대학간의 긴밀한 협업지원체제를 뒷받침할 합리적 운영체제와 교양교육 질적 향상을 위한 합리적 환류체계가 이루어져야만 대학이 궁극적으로 추구하는 인재상과 산업 수요, 그리고 사회적 흐름, 학생 요구에 충족하여 장기적으로 성과를 창출할 수 있음을 의미한다.

4) 학제 간 융합을 통한 교양 교육과정 개편으로 차별화된 대학교육성과 창출

윤유진, 이연주(2018)의 「대학 교양교육과정 개선을 위한 국내·외 대학의 교양교육과정 비교연구」에 의하면 최근 4차 산업혁명의 도래와 맞물려 빠르게 증가하는 지식정보기반 사회를 대비하는 전공교육못지않게 교양교육이 중요해지는 이유는 개별 지식보다는 빠르게 변화하는 사회에 대처하는 능력, 보편적 지식, 그리고 다양한 학문 간 융합능력 등의 창의적 사고가 필요하기 때문이다. 전 세계의 유명 대학들이 교양대학의 중요성을 강조하고 있고 국내에서는 교양교육을 통해 인간의 삶의 방향에 대해 성찰능력과 새로운 지식습득, 변화에 대해 지혜롭게 적응하는 능력을 길러주는 역할을 해야 함을 인지하고 점차 다양한 영역에 걸쳐 기초지식을 습득하고 전공 선택에 학생들이 자율성을 가지고 다전공을 하거나 전공이수학점보다 교양이수학점을

증가해서 학문 간 연계와 교류를 증진하고 학문 간 융합을 장려하고 있다.

‘대학혁신지원사업’은 사실상 대학이 일정 수준 이상의 역량을 갖추어 총체적 혁신을 통해 자율협약형과 정원감축형으로 대학이 특성화를 지원하는 역량강화사업이다. 이러한 특성화 전략에는 학령인구 감소로 인한 대학의 구조조정 계획에 따라 대학교육을 평생교육차원으로 확대하여 교육대상과 수요를 확대하고 지역지자체와의 연계 및 교양교육과정 개선 체제 전략을 포함할 방안을 제시하고 있다. 괄목할만한 것은 전공교육과정 개편으로 분주한 나머지 제공하지 못하는 고유한 ‘경험’의 속성과 교육의 질을 교양교육을 통해 향상하도록 함으로써 시대적 요구에 부응하는 가치에 대한 사유와 기술적 혁신이 효율적으로 접목된 타 학문 간의 융합과 연결을 모색하는 연구들이 증가하고 있다. 따라서 그동안 시대적 요청에 부합된 학부교육 우수대학의 성공적인 교양교육 모델을 구축·운영하여 교육과정 개선에 필요한 시사점을 주는 타 대학 사례들을 살펴볼 필요가 있다.

3. 대학 교양 교육과정 혁신 성공 사례

1) ‘실용’과 ‘휴먼’ 역량을 겸비한 인재상을 목표로 정부 정책 사업과 부합된 혁신 성공 사례

중소규모의 지역 사립대학으로 지역사회에서 의료공과대학을 중심으로 특성화하고 창의융합교육의 메카로 1991년 설립 이후 20년간 가정 발전한 지방대학으로서 취업률과 교육과정 혁신으로 성공적인 사례로서 건양대학교를 들 수 있다. 이 학교가 교양교육 혁신에 주는 시사점은 취업명문대학의 이미지를 심어주며 다양한 정부 재정 지원 사업에 성공하여 단기적인 성과를 거두기는 했지만 대학의 교육과정을 바꾸기 위해서는 충분한 시간을 갖고 계획을 세워 단계적인 접근이 필요하다는 제언을 내놓

았다. 교양교육과정 개발에 있어 괄목할만한 것은 실용의 측면에서 ‘스펙쌓기’에만 집중된 프로그램에서 벗어난 ‘스펙과 스토리 (Spec+Story)’를 갖춘 휴먼적 인재를 기르기 위한 글로컬 대학으로서 비전과 목표를 가지고 이에 따른 맞춤형 비교과 프로그램을 추가하여 교양교육과정을 개발하여 운영하고 단기간에 학생들이 지역에서 우수한 취업 성공을 거두며 학업 동기유발에 성공했다는 점이다.

2) 대학 건학이념에 따른 핵심 역량별 교양교육 전담기구 통합 관리로 차별화된 교육과정 운영 사례

정부가 정책적으로 추진하는 대학특성화 사업에 참여하여 글로벌비즈니스, 바이오-메디, 문화예술 분야를 육성하고자 하는 대구카톨릭대학교는 대학이 추구하는 교육의 모토로 인성, 창의성, 공동체성 함양을 위한 키움, 세움, 나눔 전공교육 프로그램으로 운영하고 교양교육과정도 이 세 가지 역량을 함양하기 위해서 인성교육원, 기초교양교육원, 외국어교육원, 다문화교육원 등을 전담하는 기구를 설립하여 교과목을 운영하고 있다. 교양필수에서 대영역과 소영역, 그리고 교양선택으로 신입생 캠프, 인성과 리더십군, 학문기초군, 진로와 취업군, 언어, 역사, 문화와 세계군 등으로 역량별 교양교과목이 분류되어있다. 시사점으로는 대학의 건학 이념을 강조하여 핵심역량별로 교양교육과정을 개편하였는데 기존에 의미가 적었던 자유교양(liberal arts) 과목을 조정하고 인성교육 강화, 현장 연계 강화 등의 학교이념을 반영한 교과목을 새롭게 구성하여 차별화된 대학의 장기적 비전을 달성하고자 하였다. 또한 학생들의 다양한 프로그램과 지원책을 마련하여 특정한 학생그룹을 위한 맞춤형 프로그램을 운영하여 개설하고 있었으며, 학생 종합 역량에 대한 성장지수를 지속적으로 분석하고 대학의 위기에 대처하고 있다는 점이다.

3) 소수 정예의 이공계 대학 우수 인재 양성을 목표로 ‘실천교양 교육과정’ 편성 우수 사례

탁월한 이공계 인재들에 집중적인 소수정예교육으로 성공적인 모델을 운영한 포항공과대학(포스텍)은 소위 文·史·哲을 중심으로 한 일반적인 교양교과목들이 ‘지식으로서의 교양’에 머무르기 쉽다는 점을 감안하여 학생들이 보다 능동적인 자세로 실천에 옮길 수 있는 실용적인 관점을 취하는 이공계 대학의 특유한 장점을 살려 이공계 우수 인재를 위한 보다 실용적인 성격의 교양 교육과정을 고안하여 학생들에게 인문학적 소양과 문화교양, 리더십 기술 개발을 목표로 실천교양교육을 제공하였다. 포스텍이 구현한 ‘실천교양교육과정(Activity-Based General Education Curriculum)’은 말 그대로 ‘실천’을 주축으로 하는 교양학습을 목표로 필수과목으로 ‘대학생활과 미래설계’, ‘신입생 세미나’를 포함한 총 7 유닛(unit) 실천교과목을 수행해야 한다. ‘국토기행’, ‘지역융합탐방’, ‘실내악 연주’, ‘문화콜로키움’, ‘체력관리’, ‘다큐멘터리 제작’, ‘과학기술글쓰기’, ‘멘토십 프로그램’, ‘팀워크 리더십 액티비티’ 등의 다양한 내용으로 일반적으로 경상계열과 이공계열 전공교육에 부족한 실천적 역량을 키워주는 사례로 그 시사점이 크다.

4) 코칭 기반 주제 중심 교양교육과정 개발로 역량 통합 특화된 프로그램 운영 사례

한나 아렌트(Arendt, 1996)의 <인간의 조건>은 현재 COVID-19 팬데믹 상황에서 노동, 작업, 행위에 대해 과거와 현재, 미래와의 연계선상에서 인간의 존재와 포스트휴먼으로서의 인간상에 대해 재조명하는 유용한 이론을 제공한다. 이에 기반하여 학생들이 각자의 관심 영역을 확장하여 다양한 전공분야의 학생들과 팀을 구성하여 프로젝트를 수행할

수 있도록 코칭기반 주제 중심 교양교과목을 개설 운영 중인 사례가 있다. 일정한 시간에 강의식의 수업이 아닌 토론과 프로젝트를 수행하도록 하여 교양학점을 이수할 수 있도록 하는 특별과정을 개설하여 운영 중인 M대학교는 학기별로 우수한 프로젝트 수행팀을 선발하여 장학금을 수여하고 있다. 이는 고정된 지식의 습득과 수동적인 학습을 벗어나 미래의 유동적인 사회변화를 통찰하도록 해주는 특화된 교양교육의 성과를 예상한다.

5) 교양 마이크로디그리(미니 복수 학위) 연계 전공 학위 과정 개발로 다양한 진로 선택 기회를 부여한 사례

M대학은 이 연구자가 소속된 대학으로서 직접 개발에 참여하여 운영 중인 체험교양교육과정을 운영한 대학으로 체험이라는 경험을 실제로 이끌어들이는 자원으로써 경험이 실제적으로 삶에 적용하도록 하는 가장 위대한 교육활동으로 여기고 이를 기반으로 교양연계학위과정을 개설하여 운영하고 있다. 예술계열로 특화된 이 대학교의 혁신 성공 사례로는 이공계열, 그리고 사회과학과 인문계열 전공학생들이 자신의 진로 개척을 위해 교양교과목을 최소 36학점을 이수하여 교양 연계 전공 학위를 졸업과 동시에 취득할 수 있는 학사제도를 마련하였다. 이는 대학이 추구하는 다양한 진로 선택 기회를 부여하기 위해 지역문화 예술관련 분야의 교양교과목을 자신의 전공 분야 진로에 적합한 총 7개의 교양 연계 전공 학위과정을 개설 운영 중이다. 이런 교양교육 혁신은 장기적인 안목에서 평생교육차원의 자기 성장을 가능하도록 하는 대학교육의 역할 변화를 이끌 수 있도록 기반을 다지는 데 기여하고 있다.

6) 현장 중심 실천공학교육에 결여된 인문학적 소양에 중점을 둔 '휴먼 아카데미' 운영 사례

공학 기술교육 중심의 전공교과 운영에 결여되기 쉬운 인문학의 중요성을 인식하여 인문교양 영역에서 특강으로 ‘인문강좌’, ‘독서 PT 대회’, ‘인문학여행’ 등의 다양한 인문학 프로그램과 문화 강좌를 운영함으로써 학생들의 안목을 길러 창의적인 공학인으로 양성하는데 기여를 하고 있는 한국기술교육대학교의 사례는 세계화 시대 지식정보화에 대응하는 성숙한 인간으로서의 품성과 창조적 능력을 가진 창의적 공학 인재로 성장하도록 하는데 성공적인 예라고 할 수 있다.

4. 디지털 시대 대학 교양교육의 개선 탐색

1) 코로나 팬데믹 상황에서의 디지털 전환을 맞이한 대학 교양교육의 과제

디지털 전환을 맞아 온라인 수업의 증가는 대학교육에서 LMS와 ICT를 활용하여 향 후 대학교육의 변화의 기반을 모색하는 가운데 불어닥친 코로나 팬데믹 위기는 이러한 교육의 디지털화의 경험을 앞당기고 이데 대한 문제와 필요성을 사회 전체가 공유하게 되었다. 이러한 코로나 팬데믹으로 인해 가시화된 디지털 전환의 대학교육과 온라인 수업은 새로운 가능성과 과제를 안겨주었다. 대학교육의 디지털화를 추진하기 위한 다양한 교육 프로그램 개발과 온라인 학습 환경에서의 학습자들의 학습 동기 및 의욕 향상 전략 등의 내용 조직 등의 새로운 방안들이 교육과정 개선과 함께 추진되고 있다. 2022년 새학기부터 일부 대학들이 대면 수업을 재계하긴 하였지만 실제적으로 대학교육의 디지털화를 위한 몇 가지 과제를 안겨주었다.

첫 번째 과제로는 다양한 개별화된 학습 수준을 고려한 학습 데이터의 분석과 개별 학습 상황에 따른 과제의 명확화이다. 이

는 물리적 이동이 없이도 온라인 방식으로 다양한 학습 진도와 진행 상황을 체크하고 분석함으로써 대면 상황에서 주류의 학습자들에 맞춘 교육환경이 다양화되며 어디서나 지역과 국경을 초월하여 사회 전체의 온라인 수업을 실시할 수 있고 과정이나 진행 상황을 점검할 수 있는 장점이 있다. 거리의 물리적 한계를 초월하여 이를 수 있는 디지털화의 가능성을 대학교육에서 가장 실효성있게 학습자 맞춤형으로 조정할 수 있는 가능성을 실현하기 위해 개발 학습 수준을 고려한 학습 데이터 분석과 내용의 다양화를 어떻게 빠르게 구현해내는가가 앞으로 대학 교육의 성과를 좌우할 것이다.

두 번째 과제로는 전공 교육과정에서보다 교양교육에서 대학 교육의 조직적 매니지먼트가 더 필요해졌다. 왜냐하면 코로나 팬데믹 대응으로 수업 방법과 커리큘럼 운영에서 교원이나 각 전공 학과별 대응보다 조직의 판단이 더욱 우선시 되다 보니 하나의 교과목보다 조직적인 수업 과목 간 조정과 실질적인 교육과정 컨설팅이 요구되었다는 점이다. 따라서 다양한 교육과정 이수 경로와 다양한 교과목을 현실성 있게 효과적으로 학습할 수 있도록 학습자 주도의 수강 선택이 더욱 중요시 되었다는 점이다. 이는 교양교육의 다양한 교육과정 이수에 따라 학생들에게 어떤 효과적인 운영과 수업방법을 제시해줄 것인가를 미리 계획해야하는 과제가 되었다.

마지막으로 과제에 대한 평가 방식이 온라인으로 어떻게 공정하게 이루어질 수 있는가이다. 대학에서 성적은 매우 중요한 학습 성과로 기록되어지는 것이기에 학습 성과를 어떻게 디지털화 확인하고 평가할 것인가에 대한 중요한 논점을 해결해야 한다. 눈에 보이는 가시화된 평가 방식이 온라인과 비대면으로 진행되어야 하는 상황에서 많은 논란과 이슈들이 발생하여 이에 대한 해결책도 시급하게 해결해야 한다.

2) 디지털 전환 패러다임에 따른 융합 접근 교양 교육과정 개발 필요

인공지능으로 대변되는 디지털 사회로의 진입으로 대학교육 패러다임은 IT와 정보통신, 소프트웨어 신기술 개발에 집중되고 있는 기술공학 산업사회의 인력을 충당하기 위해 열을 쏟고 있다. 이에 최근 부상한 포스트휴머니즘적 관점에서 미래사회에서 요구하는 인재는 전문 분야의 지식과 경험뿐 아니라 사회 전반의 제 현상에 대한 이해력을 가지고 융화적인 소통과 이타적 인성 및 감성 역량과 주체적이고 창의적으로 문제를 해결하는 자립 역량을 갖추어야 함을 인지하고, 학생들이 교양 교과목 수업을 단순한 체험에 머물지 않고 자신의 전공영역에 맞추어 자신이 살고 있는 문화를 이해하는 실천적 기획자로 양성해주고자 하는 교양교육과정 개발이 요구된다. 더구나 다변화된 사회일수록 지식도, 기술도, 산업도 분화와 전문화보다는 융합과 통합을 통한 창의적 문제해결력과 의사소통력이 기본적으로 요구된다. 이런 역량은 일반적인 교과조직의 세분화 경향과 전공과정의 세분화, 직업화에 따르는 특수 지식, 기술을 강조하는 것만으로 충분하지 않다. 시대가 요구하는 각 전문분야의 근본 문제와 첨단 지식들을 연계시킬 수 있는 ‘예술문화기획’ 교양학위과정을 선택하여 이수하도록 함으로써 예술관련 교과목 수업을 단순한 체험에 머물지 않고 자신의 전공영역에 맞추어 자신이 살고 있는 문화를 이해하는 실천적 기획자로 양성하도록 하는데 이 운영가이드북 설계가 필요하다. ‘안해도 되지만 하면 좋은’ 전통적인 자유학예와 인격 교양으로서의 교양교육은 이제 각 학문의 융합과 연결을 가능하게 하는 새로운 시대의 교육혁신의 도구로서 융합을 목적으로 다양한 문화적이고 예술적인 소통을 학생들이 경험하도록 하는 데 ‘혁신을 위해 반드시 해야하는’ 교과목으로 구성되어야 하며, 필요한 교양 교과목의 특성 및 콘텐츠를 안내하고 학생들이 자신의 전공과 연계하여 진로 탐색과 선택에 직접적인 효용가치를 가지도록 할 필요가 있다.

3) 대학 교양 교육과정 개선 전략을 세우기 위한 역량 진단 조사

자료 활용

2021년 한국직업능력연구원에서 제공한 대학생 핵심역량 진단시스템(K-CESA: Korea Collegiate Essential Assessment)은 대학생을 대상으로 직업세계에서 요구되는 역량을 파악하여 대학교육을 통해 자신의 현재 역량 수준을 파악하여 자신의 부족한 역량분야를 강화하고 역량의 장단점에 따른 진로 상담을 통해 직업세계에 대한 체계적인 준비를 지원하기 위해 교육부와 함께 개발한 진단도구를 통해 대학에 교육과정 개발과 진로지도 지침을 제공하고자 하는 목적으로 각 대학별로 제공되었다. 대학생 개인의 핵심능력 및 역량 정도를 진단하는 것은 우리 대학교 학생들의 취업능력 제고를 위한 자기개발 가이드를 제공하는데 유효하다. 이에 대학생 핵심역량을 의사소통 역량, 글로벌역량, 자원정보기술의 활용역량, 종합적 사고력, 대인관계 역량, 자기관리역량 총 6개 역량 진단 결과에 따라 요구되는 역량을 추출하여 미래 사회 디지털 전환 시대 대학 교양교육의 성과를 위해 설계 목표의 기초로 삼을 수 있다.

5. 디지털 시대 예술 중심 융합 교육과정 설계 사례

1) 실용과 휴먼 역량을 함양하기 위한 예술 중심 교양 교육과정 설계 전략

〈2020 미래교육보고서〉(2010)에 이어 최근 출간된 〈OECD ‘교육 2030 미래 교육과 역량’을 위한 현황 분석과 향후 과제〉(2016)에서 미래사회의 핵심이 될 굵직한 트렌드로 세계경제, 비즈니스와 경제, 건강과 의료, 사회와 문화, 로봇과 컴퓨터, 식품과 농업, 주거와 생활, 직업, 에너지, 환경 총 10가지를 제시하면서 인간의 수명연장 욕구, 건강한 삶에 대한 욕구, 미에 대한 욕구 등으로 인해 의료산업 분야의 지속적 부상에 따

른 윤리적 문제도 증가할 것임을 예고했다. 무엇보다 현재 COVID-19 사태로 예상치 않은 상황이 장기화되면서 미래사회에 대비하기 위해 대처를 해야 하는 대학은 전문 전공분야에서 콘텐츠의 개발 및 기술적 장비와 기술을 개발하고 변화된 교육 환경에 따른 전공 개편 및 통폐합과 함께 다각도로 정부의 정책과 부합된 특성화 전략을 고심 중이다. 이러한 특성화 전략에는 학령인구 감소로 인한 대학의 구조조정 계획에 따라 대학교육을 평생교육차원으로 확대하여 교육대상과 수요를 확대하고 지역사회 자체와의 연계 및 교양교육과정 개선 체제 전략을 포함한 방안을 제시하고 있다. 팔목할만한 것은 전공교육과정 개편으로 분주한 나머지 제공하지 못하는 고유한 '경험'의 속성과 교육의 질을 교양교육을 통해 향상하도록 함으로써 시대적 요구에 부응하는 가치에 대한 사유와 기술적 혁신이 효율적으로 접목된 타학문 간의 융합과 연결을 모색하는 연구들이 증가하고 있다. 따라서 그동안 시대적 요청에 부합된 학부교육 우수대학의 성공적인 교양교육 모델들을 살펴보고 코로나 사태이후 어느 때보다 예측할 수 없는 내일의 변화에 대해 대응할 수 있도록 디지털화와 디지털 적응 그리고 기술 개발에 집중하는 한편, 예측불허한 상황을 극복하기 위해 대학이 처한 환경 및 시장경제를 분석하는 전문가들과 함께 전환기 속 딜레마를 공유하고 이에 대한 모색을 철학적 사유와 성찰을 통해 서로를 이해하고 공감하는 소통의 원천으로 대학교육에서 제공해야 하는 가치 있는 경험과 교육을 제공하기 위해서 예술이 가진 소통과 감정과 이성적 사고의 창의적 융합 능력을 교육과정 구성의 기초로 삼아 교양교육과정 설계 전략을 다음과 같이 시도해 볼 수 있다.

첫째. 최근 문화예술분야는 단순한 예술전문가적인 소양만이 아니라 자신의 가치를 발견하여 각 분야에 활력과 동기를 부여하는 중요한 요소로서 부각되고 있으며 지역사회 및 급변하는 사회에서 요구하는 디지털 기술을 잘 활용하는 인재에게 필요한 역량을 함양하도록 할 수 있으므로 다양한 분야에서 예술이 활용되고 창의적인 기획력이 필요한 교과목 안내를 위한 가이드를

제작한다.

둘째, 이에 학생들이 교양학위로서 자신의 전공 외에 문화기획과 관련하여 다양한 진로를 선택할 기회를 가질 수 있도록 예술을 자신의 삶과 밀접하게 연관지어 자신이 속한 지역사회문화 속에 폭넓게 이해함으로써 현재 자신이 마주하는 삶의 문제들을 직시하고 ‘자기애적 감성역량’ 맞춤형으로 자기신뢰, 자기개발, 추진력, 리더십, 기획력에 관련된 교과목 특성과 콘텐츠에 대한 내용 소개를 통해 학생들이 이 학위 과정 교과목 이수를 통해 얻을 수 있는 역량을 알 수 있도록 한다.

셋째, 미술, 음악, 공연예술분야의 체험을 통해 소통하는 예술기획과 예술문화콘텐츠 및 공연기획력을 함양하도록 하여 교과목별 연계성을 확보하여 학생들이 예술문화기획에 대한 전반적인 이해와 연결을 용이하게 적용할 수 있게 강의개요와 내용을 조사하여 재설계한다.

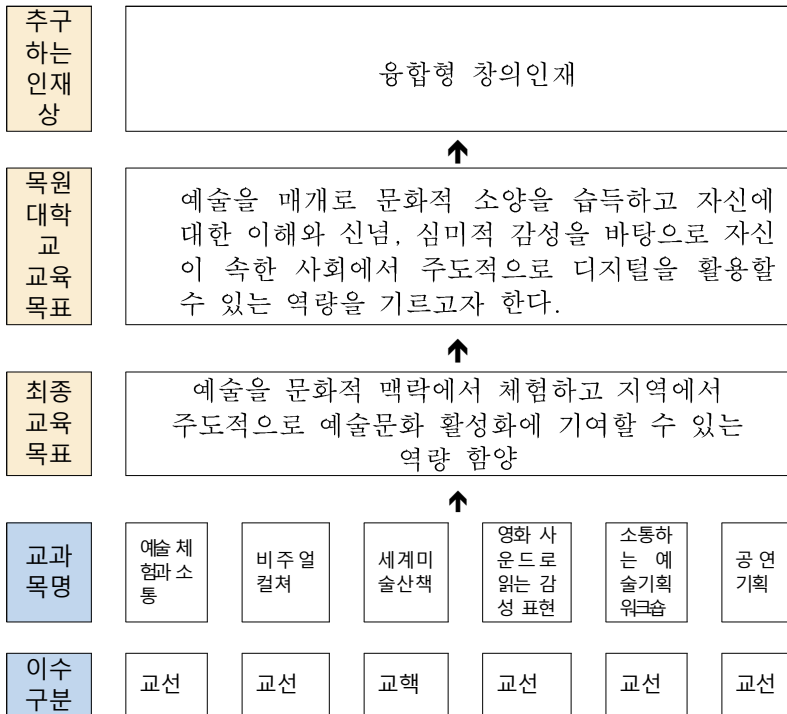
넷째, 한 과목 한 과목의 고유성보다는 교과목 간 차별성과 연계성을 균형 있게 조정하여 교과목 담당자들이 전체 내용을 공유하여 학생들이 저마다의 최종 목표를 향해 수강선택을 할 수 있도록 대략적인 예술문화기획 과정을 통해 얻을 수 있는 역량을 소개한다.

마지막으로, 교양 교과목들 중 예술을 어렵고 난해하고 타고난 재능을 가지고 있어야만 할 수 있는 것이 아니라, 누구나 자신의 가치를 발휘할 수 있는 소양을 지닌 존재로서 표현할 수 있는 것임을 깨닫도록 하고 자유로운 사고를 통해 아이디어와 가능성을 발견할 수 있도록 학습자 맞춤형 교과목 내용을 디지털 환경에서의 온라인 학습의 장점을 활용하여 구성한다.

2) 예술 중심 융합 교양 교육과정 설계의 실제

다변화된 사회일수록 지식도, 기술도, 산업도 분화와 전문화보다는 융합과 통합을 통한 창의적 문제해결력과 의사소통력이

기본적으로 요구된다. 이런 역량은 일반적인 교과조직의 세분화 경향과 전공과정의 세분화, 직업화에 따르는 특수 지식, 기술을 강조하는 것만으로 충분하지 않다. 시대가 요구하는 각 전문분야의 근본 문제와 첨단 지식들을 연계시킬 수 있는 교양 교과목을 선택하여 이수하도록 함으로써 자신의 전공영역에 맞추어 자신이 살고 있는 문화를 이해하는 실천적 기획자로 양성하도록 하는 교양교육과정 설계에 있어 예술 관련 교과목은 디지털 전환 시대에 학생들이 ICT 기술과 디지털 소양에서 필요로 하는 의사소통과 감성적 자기에 역량 함양에 기반이 될 수 있다. 이에 자신의 전공 외에 예술문화기획과 관련하여 다양한 진로를 선택할 기회를 가질 수 있도록 예술과 관련된 교양교과목의 융합적 설계를 제안하면 다음과 같다.



- **〈예술체험과 소통〉** 교과목은 예술창작체험활동을 통해 자신의 꿈을 표현하고 프로작가들의 작업세계를 이해하고 소통하는 기회를 가질 수 있다. 코로나 팬데믹으로 온라인 미술관과 공연을 감상하고 창작의 과정을 디지털로 체험함으로써 지금까지 자신의 삶 속에서 이루어낸 긍정적인 가치, 메시지들을 찾아내어 특정 기술이나 타인이나 사회적인 기준이 아닌, 자신만의 독특한 세계를 구현하고 확장된 디지털 문화 창달 능력을 함양할 수 있다.
- **〈비주얼컬처〉** 교과목은 시각적으로 일어나는 모든 현상들에 대해 직관적이고 인간의 무의식 탐구를 위한 예술적 체험을 통해 인간의 모든 문화적 현상을 이해할 수 있다. 예술을 자신의 삶과 밀접하게 연관지어 자신이 속한 지역사회문화 속에 폭넓게 이해할 수 있도록 영화〈매트릭스〉를 통해 장보드리야르의 현대 자본주의 사회와 관련한 가상 세계에 대한 시뮬라크르 현상과 철학적 통찰을 안내한다. 이 과목을 통해 현재 자신이 마주하는 삶의 문제들을 직시하고 이를 해결하는 방법적인 접근을 디지털 가상 세계와 소비 사회의 변화 과정 속에서 발견하여 주제적으로 미래 사회에서 요구되는 진로를 설계할 수 있다.
- **〈세계미술산책〉** 교과목은 세계 각국의 미술문화를 감상하기 위해 직접 여행이 아닌 가상 여행이라는 체험을 제공하여 다양한 세계의 문화 콘텐츠를 나라별로 소개하여 세계사의 역사적 흐름과 문화적 다양성을 이해하고 다양한 세계문화의 흐름을 이해하도록 한다. 이는 디지털화된 지역의 한계를 초월한 문화 탐방의 체험을 제공하여 심미적 소양과 우리가 처한 문화의 비평적 안목을 가짐으로써 급변하는 사회에서 요구하는 인재의 요소로서 자신의 전공과 관련된 다양한 문화예술 행사 기획자로서의 기초적 소양을 다질 수 있다.
- **〈영화 사운드로 읽는 감성표현〉** 교과목은 전문 분야 및 취업에 직접적 도움이 될 수 있는 예술적 감성을 디지털 속의 영화 사운드를 통해 기르기 위한 강좌로 영화예술을 어렵고 난해하고 타고난 재능을 가지고

있어야만 할 수 있는 것이 아니라, 누구나 자신의 가치를 발휘할 수 있는 디지털 관련 진로에 자신의 예술적 감성 능력을 발휘하도록 할 수 있다.

- **〈소통하는 예술기획워크숍〉** 교과목은 다양한 디지털 매체를 활용한 문화예술기획 사례들을 조사하고, 우리 주변의 활동들을 직간접적으로 체험해보며, 프로젝트 중심의 예술의 의미, 문화의 이해, 장르의 융합과 확장과 같은 유기적인 관계들을 연결해주는 디지털 예술 문화 기획자로서의 기본을 다지는데 활용될 수 있다.
- **〈공연기획〉** 교과목은 공연기획의 구체적인 과정을 배움으로 인하여 향후 전문 분야 및 취업에서 활용할 수 있는 기획 능력을 갖출 수 있도록 공연 기획의 과정과 그룹별 토론 및 과제 수행을 통하여 아이디어를 개발하고 작품과 연계하여 기획할 수 있는 실천적인 방법을 안내하여 비대면과 대면 방식의 다양한 공연을 기획하고 감상할 수 있도록 한다. 이 과목은 창의적이고 실제적인 예술문화기획자로서의 소양을 다지는 데 활용될 수 있다.

위와 같이 서로 연계하여 설계된 교양 교과목들은 비교과 프로그램과 연계하여 수강할 수 있도록 안내할 수 있다. 관련된 비교과 프로그램들은 예술 관련 교과목과 연계하여 융합적 역량을 함양하는데 보조적인 자율적 선택이 가능하도록 안내할 수 있다. 이러한 예술 중심의 융합 교양 교육과정을 통해 얻을 수 있는 역량은 다음과 같다.

- 자기신뢰: 지금까지 자신의 삶 속에서 이루어낸 긍정적인 가치, 메시지들을 찾아내어 특정 기술이나 타인이나 사회적인 기준이 아닌, 자신만의 독특한 세계를 구현하고 확장된 심성을 기르기 위한 예술문화적 디지털 소양 함양할 수 있다.
- 자기개발: 최근 문화예술분야는 단순한 예술전문가적인 소양만이 아니라 자신의 가치를 발견하여 각 분야에 활력과 동기를 부

여하는 중요한 요소로서 부각되고 있으며 지역사회 및 급변하는 사회에서 요구하는 인재로서 자신의 전공 외에 다양한 진로를 선택할 수 있는 역량을 가질 수 있다.

- 추진력: 예술을 자신의 삶과 밀접하게 연관지어 자신이 속한 지역사회문화 속에 폭넓게 이해함으로써 현재 자신이 마주하는 디지털화된 삶의 방식에서 오는 문제들을 직시하고 이를 해결하는 방법적인 접근을 예술문화기획의 과정 속에서 발견하여 주체적으로 진로를 설계할 수 있는 추진력을 기를 수 있다.
- 리더십: 예술이 전문기술과 기능의 습득이 아니라 자신의 삶을 녹아내는 예술적 체험을 통해 문화적으로 이해하고 이를 주도적으로 디지털을 활용하여 적용할 수 있다.
- 기획력: 어떤 일을 기획한다는 것은 이를 통해 얻고자 하는 바와 그 방법적 접근들을 창의적이고도 계획적인 측면에서 종합적으로 사고하고 고민해야 하는 측면이 있다. 예술을 어렵고 난해하고 타고난 재능을 가지고 있어야만 할 수 있는 것이 아니라, 누구나 자신의 가치를 발휘할 수 있는 소양을 지닌 존재로서 다양한 방식으로 표현할 수 있는 것임을 깨닫도록 하고 M-Z 세대들의 디지털과 아날로그를 방법적 활용에만 국한하지 않고 자유로운 사고를 통해 아이디어와 가능성을 발견할 수 있는 문화 기획력을 기를 수 있다.

6. 맺음말

본 연구에서는 그동안 시대적 요구와 학령 인구의 감소로 인한 대학교육의 역할과 왜곡된 교양교육에 대한 인식 변화를 꾀할 수 있는 대학의 가치를 살린 공동체적인 교양교육과정 개선을 위해 최근 연구 동향을 근거로 디지털 시대 예술 중심 교양교육과정의 설계 전략과 사례를 제시하고자 하였다. 선행연구에서 추출한 바대로 현재 대학의 교양교육은 기존의 대학교육의 역할과 기능 변화, 그리고 정부정책과 부합된 학술성, 보편성, 핵심성, 유동성, 연계

성을 확보한 교양교육과정 개발 운영 시스템 구축이 이루어져야 한다. 이에 대학이 지닌 교양교육의 문제점을 파악하고 디지털 시대 변화된 사회에서 요구되는 역량을 함양하기 위해 예술이 가지는 자기애적 감성역량을 중심으로 한 의사소통과 문화기획력을 함양할 수 있는 대학의 교양교육과정 설계를 융합적 창의인재 양성을 목표로 제안하였다.

이 연구에서 제시된 예술 중심 융합 교양교육과정 설계와 같이 변화된 디지털 함양을 위한 교양교육 개선은 무엇보다 대학교의 정체성에 부합된 교과목 적합성 검증을 위해 교과목 운영 성과 지표와 환류 체계로 지속적인 개선 문화가 정착되는 것이 중요하다. 전공교육 특성화와 연계하여 교양교육이 함께 상생해야 할 필요가 있으며 전공에서 결여된 인문적 소양과 문화예술적 안목 확대에 기여할 수 있도록 교양교육의 정체성을 확보해야 한다. 그러나 이미 중세시대의 대학의 학문적 기능과 교양교육의 기능은 이제 인공지능시대가 요구하는 IT 기업 등 새롭게 부상하는 변화된 사회에 부응하여 개선되어야 한다. 그럼에도 변치 않는 예술이 가지는 창의·융합적 소통 역량을 통해 새롭게 부상하는 산업체와 연계된 진로 체험과 기획을 할 수 있도록 학생들에게 학업 동기를 제공하는데 더 초점을 둘 필요가 있다. 이와 더불어 대학교육에서 자신의 삶과 밀접하게 연관지어 자신이 속한 지역사회문화 속에 폭넓게 이해함으로써 현재 자신이 마주하는 삶의 문제들을 직시하고 다양한 분야에서 예술이 활용되고 창의적인 기획력이 필요한 직업선택에 도움이 될 수 있는 디지털 시대에 살아갈 학생들에게 현실적인 교양교육과정 설계를 기획할 수 있다.

따라서 예술교육을 대학 교양교육과정에 적용하기 위해서 '자기애적 감성역량'을 함양하는 데 목적을 두고 자기애적 감성역량에 따른 자기신뢰, 자기개발, 추진력, 리더십, 기획력에 관련된 교과목 특성과 콘텐츠에 대한 내용 소개를 통해 학생들이 서로 연관된 교과목이

수를 통해 얻을 수 있는 역량을 알 수 있도록 한 대학 교양교육과정 개선 사례는 각 대학의 건학이념과 정부 고등교육 정책의 흐름을 반영하여 시대적 요구를 반영한 실천적인 대학 교양교육과정 개선을 위한 하나의 긍정적인 예시가 될 수 있을 것이다.

■ 참고문헌

- 강경희(2020). 학생 관점에서의 대학 교양 교육과정 개선 요구도 분석. 한국콘텐츠학회논문지, 20(2), 35-44.
- 김성제, 강규한, 조항덕, 송서일(2003). 교양교육의 현황과 개선방향. 전국대학교 교양과정부장협의회.
- 김수경(2021). 대학 교양교육강화 재정지원정책의 변화와 개선 방안 연구. 교양교육연구, 15(2), 273-281.
- 김수환(2020). 컴퓨팅 사고력 교육 결과 분석에 따른 교양 강좌의 개선 방안 연구. 總神大論叢, 40, 327-349.
- 김양희 (2021). 핵심역량 제고를 위한 교양 교육과정 개선: K대학 사례를 중심으로. 인문사회 21(The Journal of Humanities and Social science), 12(2), 2457-2468.
- 김영철, 강무섭, 조석훈(2009). 대학발전계획: 이론과 실제. 서울: 학지사.
- 김정민, 구아름(2019). 대학 비교과 교육과정 인식 및 제고 방안 연구. 문화교류와 다문화교육, 8(4), 321-348.
- 김종규, 원만희(2018). 4차 산업혁명시대의 대학 교양교육의 개선 방향 연구: 대학 교육에 대한 산업계 수요 설문조사를 중심으로. 人文科學, 68, 147-176.
- 김혜경, 윤희정, 진성희(2019). 성인학습자 친화형 교양교육과정 개발 및 운영 방안 연구. 교양교육연구, 13(3), 147-177.
- 노관범(2010). 대학 교양교육 진흥을 위한 정책 제언. 경제·인문사회연구회 편. 서울: 경제·인문사회연구회.
- 동국미디어센터(2010). 세계의 대학 : 그들은 어떻게 변화하고 있나. 서울: 동국대학교출판부.
- 류지성, 박용규, 배성오, 이갑수, 조희재(2006). 대학혁신: 7대 유형별 전략. 서울: 삼성경제연구소.
- 백승수(2020). 교양교육의 지평: 쟁점과 과제. 과주: 양서원.
- 변기용, 김병찬, 배상훈, 이석열, 변수연, 전재은, 이미라(2015). 잘 가르치는 대학의 특징과 성공요인: 학부교육 우수대학 성공사례 보고서. 서울 : 학지사.
- 서정복, 맹필재, 박춘길, 박중성, 최광만(2005). 충남대학교 교양교육과정 개선 연구 [연구보고서]. 충남대학교.
- 세계은행(2004). 지식사회 만들기 : 고등교육의 새로운 도전(Constructing knowledge societies : New challenges for tertiary education). 고등교육연구팀 역. 서울: 한국교육개발원.
- 손동현(2019). 대학교양교육론. 서울: 철학과현실사.
- 신철균, 변혜영, 어성민, 김성목(2020). 학생·교원의 교양교육과정 인식 및 요구 분석 -a대학교를 중심으로. 교양교육연구, 14(3), 217-231.

- 심연수, 이기우, 이일호, 홍성훈, 임동욱, 정하준, 이형봉, 김균형(2003). 대학 교양교육시스템 개선을 위한 체계적 연구. [대학교육과정개발연구지원 결과보고서]. 한국연구재단.
- 양수연, 이다민(2019). 대학 교양교육으로서의 융합교육의 현황과 개선 방안 연구 - 수원대학교 <학문과 사고> 과목을 중심으로. 교양교육연구, 13(3), 179-210.
- 윤수인(2003). 21세기 대학 어디로 갈 것인가? : 21세기 대학의 생존전략. 부산 : 부산대학교 출판부.
- 윤유진, 이연주(2018). 대학 교양교육과정 개선을 위한 국내·외 대학의 교양교육과정 비교연구. 교양교육연구, 12(2), 259-286.
- 유인영, 강현석(2021). 대학 교육 시스템의 질 관리를 위한 역량기반 교육과정 인증 모형 개발. 한국교육학연구, 27(2), 135-158.
- 윤종혁, 김은영, 최수진, 김경자, 황규호(2016). OECD '교육 2030: 미래 교육과 역량'을 위한 현황분석과 향후과제. [현안보고 OR 2016-10] 한국교육개발원.
- 윤혜경, 김용하(2019). 교육환경 변화에 따른 교양교육과정의 운영사례: D대 교양교육의 운영사례를 중심으로. 대학교양교육연구, 4(1), 63-98.
- 이경숙(2021). 역량기반 교양 교육과정에 대한 교양교육 담당교원의 인식 연구 : 지방 중소형 a 대학교 사례를 중심으로. 순천향 인문과학논총, 40(2), 153-182.
- 이경화, 김해리, 박수진(2021). 대학생의 창의융합역량 분석을 통한 교육과정 개선 방안. 영재와 영재교육, 20(1), 5-29.
- 이원주(2020). 대학 소프트웨어 교육의 개선 방안에 대한 연구. 韓國컴퓨터情報學會論文誌, 25(3), 243-250.
- 이정열, 김삼섭(2019). 교양교육과정 개선을 위한 학생 요구 분석: J대학 사례를 중심으로. 디지털융복합연구, 17(12), 545-554.
- 이정열, 김삼섭(2019). 교양필수 교과목에 대한 만족도 분석: J대학 사례를 중심으로. 한국융합학회논문지, 10(12), 421-427.
- 이종길, 최병각, 신태갑, 한석정, 이동춘(2005). 동아대학교의 교양교과개선방안에 대한 연구. [연구보고] 동아대학교.
- 이현청(2000). 21세기와 함께하는 대학. 서울: 민음사.
- 이현청, 김성제, et al.(2004). 효과적인 교양교육을 위한 운영방안. 전국대학교 교양과정부장협의회.
- 이현청(2015). 왜 대학은 사라지는가 = Why universities are at risk in the 3-less society? : 대학교육 10대 트렌드 대학의 10가지 생존 전략. 서울: 카모마일북스.
- 이현청(2019). 4차 산업혁명과 대학의 미래. 서울: 학지사.
- 장영희(2019). 남서울대학교 교양교육과정 개편 현황과 전망. 문화와 융합, 41(3), 695-720.

- 전영옥, 오은정, 김효선, 이정민, 홍세령(2019). 교육과정 매핑 시스템 기반의 대학 교양 교육과정의 질 관리 방안. *교양교육연구*, 13(2), 437-466.
- 전은화(2021). 핵심역량 기반의 대학 교양교육 운영 방안 - 단국대학교 사례를 중심으로. *교양기초교육연구*, 2(1), 105-127.
- 정기오(2006). 대학이란 무엇인가: 도시와 타운으로서의 대학론. 파주: 한국학술정보.
- 천호재(2019). 대학 교육과정 개편의 방향 탐색(Ⅱ) - 교양 교육과정의 수준에서. *교양교육연구*, 13(5), 189-210.
- 최경애(2019). 체제적 접근에 따른 대학 교양교육과정 개선의 단계별 과제와 쟁점. *교양교육연구*, 13(3), 31-51.
- 최미리(2020). 미국 헌터 대학의 역량중심 교육과정과 평가 시스템 운영 사례 연구: 역량중심 교육과정 개발·운영·관리 체계 모형 개발. *학습자중심교과교육연구*, 20(16), 1321-1350.
- 최영근, 김병효, 이향철, et al. (2005). 교양교육과정 개선 및 운영체제에 관한 연구. [연구보고] 광운대학교.
- 차귀수(2005). 순천향대학교 교양교육과정 개선방안 연구. [연구보고] 순천향대학교.
- 하합영치랑(2003). 대학인 그들은 대학에서 무엇을 배울 것인가. 가와이 에이지로 지음편 (이은미 역). 서울: 유원.
- 허준(2020). 대학의 과거와 미래 = Universities : past and future. 서울: 연세대학교 대학출판문화원.
- Bell, D. (2004). 교양교육의 개혁((The) reforming of general education). 송미섭 역. 파주: 한국학술정보.
- EBS. 왜우리는대학에가는가제작팀(2015). 왜 우리는 대학에 가는가: EBS 다큐프라임. 서울: 해냄.
- Hinssen, P.(2013). 디지털 혁명 제2막의 시작: 뉴노멀(the New Normal). 이영진 역(2014). 서울: 흐름출판.
- O'Connell, M.(2017). 트랜스휴머니즘: 기술공상가, 억만장자, 괴짜가 만들어낸 테크노퓨처(To be a Machine). 노승영 역(2018). 파주: 문학동네.
- Partanen, A.(2016). 우리는 미래에 조금 먼저 도착했습니다: 북유럽 사회가 행복한 개인을 키우는 방법(The Nordic theory of Everything: In Search of a better life). 노태복 역.(2017). 서울: 윈더박스.
- Peterson, J. B.(2018). 12가지 인생의 법칙: 혼돈의 해독제(12 Rules for life). 강주현 역(2018). 서울: 메이븐.
- Prensky, M.(2018). 미래의 교육을 설계한다 : 문제 풀이 수업에서 문제 해결 교육으로, 개인적 성취에서 사회적 실현으로(Education to better their world : unleashing the power of 21st-century kids). 허성심 역. 서울: 한문화.

“디지털 시대 예술 중심 융합 교양 교육과정 사례” 토론문

아주대학교 안지연

“하면 좋지만, 안 해도 그만”(손동현, 2010, p. 19)이라는 교양교육에 대한 편견, 그리고 그 정점에 있는 예술 담당 교원으로서 연구자님의 예술교육에 대한 그간의 연구와 실천이 담긴 발표문 감사한 마음으로 읽었습니다. 예술이 “삶과 삶의 매개로서 인간을 인간답게 살아가도록 해주는 ‘깨어있음’의 창조적 사고를 가능하게 하며 인간 존재에 대한 성찰의 과정을 체험하도록”(발표문 pp. 2-3) 해준다는 데에 동감하며 구체적인 예술교육 방안을 고민하는 교수자의 입장에서 다음과 같은 질문을 드리고자 합니다.

먼저 예술체험의 방법에 대한 질문입니다. 발표문(p. 21)의 예술 관련 교과목 중 <예술 체험과 소통>의 설명을 보면 미술관과 공연을 감상하고 창작 과정을 디지털로 체험함으로써 지금까지 자신의 삶 속에서 이루어낸 긍정적인 가치, 메시지들을 찾아내어 자신만의 독특한 세계를 구현하는 수업을, <비주얼컬처>에서는 예술적 체험으로 인간의 문화적 현상을 이해하는 수업을 제시하셨습니다. 이러한 감상과 창작은 내용과 방법에 따라 말씀하신 창조적 사고와 성찰의 과정을 경험할 수도 있고, 단순히 지식과 기술 습득에 그칠 수도 있습니다. 미술관의 작품을 수동적으로 보고, 유사한 기법을 단순히 ‘체험’해보는 활동으로는 “백화점 문화센터 같은 데서 제공할 수 있는 단순한 예능교육을 대학에서 굳이 제공할 필요가.....‘그런 것’은 여가 시간에 알아서 배우면 되고 대학에서는 좀더 체계적이고 고급한 교양을 전수해야한다.”(최종철, 2008, pp. 152, 168) 등 예술교육 특히, 예술 실기 과목을 교양 과목으로 인정하지 않는 일부 입장을 방어하기 어려울 것입니다. 인간 존재에 대한 성찰의 과정을 경험하도록 하는 예술체험은 어떻게 이끌 수 있을까요? 예를 들어 예술 감상에서 어떠한 전시를, 또는 작품을 대상으로 하는지, 작품을 먼저 보고 설명을 하는지, 설명과 함께 제시하는지, 설명은 어떠한 내용을 중심으로 하는지 등에 따라 학생들의 경험에는 큰 차이가 있을 것입니다. 또한 예술 전공이 아닌 학생들이 자신이 삶 속에서 이루어낸 긍정적인 가치와 메시지를 예술 작품으로 창작하도록 하는 것은 쉬운 일이 아닙니다. 화가 제임스 휘슬러(James Whistler)가 “나는 미술을 가르치지 않는다. 거기에 나는 관여할 수 없다. 대신 내가 가르치는 것은 칠과 붓질의 과학적 적용이다.”(Elkins, 2001/2006, p. 55 재인용)라고 말한 것과 같이 미술 창작을 가르친다는 것은, 특히 주제를 발견하고, 탐구하고, 재료와 기법을 실험하고, 정교화하여 하나의 작품을 만들도록 이끄는 일은 어쩌면 관여할 수 없는 일에 관여하고 있는 것인지도 모르겠습니다. 교양으로 예술을 가르치는 교수자들이 실질적인 교수 방안에 대한 아이디어를 얻을 수 있도록 발표자님께서 생각하시는 예술체험의 방법에 대해 말씀 부탁드립니다.

「성 프란치스코의 무아경」(조반니 벨리니, 1470년대 중반, 뉴욕 프리 컬렉션)을 났을 앓고 바라보던 한 소년이 성인이 되어 그림에 대한 역사적 지식을 얻고 나서 그림에 감동하는 능력을 잃어버렸다고 고백합니다(Elkins, 2001/2007). 예술이 학생들의 삶 안에서 가치 있는 경험으로 뿌리를 내리고 양분을 얻어 풍성하게 자라나는 일은 때로는 우연히 이루어질 수도 있지만 주의 깊게 설계한 교육과정에서 가까스로 도달되기도 하고 또 쉽게 허물어지기도 합니다. 예술체험, 예술교육의 성과는 과연 어떻게 정의하고 측정할 수 있을까요? 교육의 성과를 역량으로 기술하는 시대적 흐름에 따라 예술교육의 성과를 역량으로 치환하여 생각해보겠습니다. 발표문에서 예술 중심 교양 교육과정 설계 전략으로 제시하신 “실용

과 휴먼 역량”(p. 17), “자기애적 감성역량”(p. 19)를 성과로 정의한다면 이러한 휴먼 역량과 자기애적 감성 역량은 무엇이며, 어떻게 측정할 수 있을까요?

“예술을 전공 영역이 아니라 교양으로서 전인적 인간 형성을 목표로 교육에 적용”(발표문, p. 3) 하는 것을 강조하셨는데 대학교육의 역할과 현재 처한 문제를 해결하기 위한 방안으로 연계 전공 학위 과정 개설하는 것, 또한 개발하신 예술 중심 교양 교육과정을 통해 얻을 수 있는 역량이 자기신뢰, 자기 개발, 추진력, 리더십, 기획력(발표문, pp. 22-23)인 것은 다소 아쉬움이 남습니다. 예술 교양 교육과정을 통해 얻을 수 있는 역량이 실용적인 진로 선택의 기회라는 점에서, 그동안 주장해오신 교양으로서의 예술 교육의 가치가 희석되고 전공 교육과정을 닮아가는 것은 아닐지, 예를 들어 문화컨텐츠학을 부전공으로 이수하는 것과의 차이는 무엇일까요?

손동현(2010, p. 22)은 교양교육에 대한 만연한 편견 중 하나로 “교양과목들은 입문적 초급 수준의 과목들이므로 본격적인 학습과 연구가 실은 크게 요구되지 않는다. 그래서 아직 연찬 중에 있는 젊은 강사들이 담당해도 무방하다.”를 이야기합니다. 과연 그럴까요? 저의 경우 10여 년 전 처음 예술 교양교과목을 맡았을 때보다 더 어렵고 막막함을 느낍니다. 험한 길을 먼저 떠나주시고 함께 해주심에 감사드리며 교양 예술교육을 연구하고 실천하는 교수자들이 서로 연대하고 지혜를 모아 길을 넓히고 닦아나가기 바랍니다.

손동현(2010). 교양과 전공 교육의 연계를 위한 교과과정 시론. 교양교육연구, 6(7), 11-60.

최종철(2008). 한국의 대학 교양교육에서 예술 실기·체험형 교과과정을 어떻게 운영할 것인가? 교양교육연구, 2(2), 151-172.

Elkins, J. (2006). 학교 안의 미술, 학교 밖의 미술 (장호연 역). 서울: 책세상. (원저 2001년 출판)

Elkins, J. (2007). 그림과 눈물. (정지인 역). 파주: 아트북스. (원저 2001 출판)

내면아이 성장을 위한 치유적 독서 프로그램이
대학생의 대인관계 향상에 미치는 영향

목원대학교 창의교양학부

서 기 자



목차

1. 들어가는 말
2. 치유적 독서 프로그램
3. 효과 분석
4. 맺음말

대학생 시기는 자신의 정체성을 탐색하고 진정한 성인으로 살기 위한 단단한 바탕을 마련해야 하는 시기이다. 사회로 나가기 위하여 몸과 마음을 닦고 기르는 기간이기도 한 이때 대인관계 능력은 어떤 다른 스펙보다 중요할 수 있다. 이재한의 말을 빌면, 오늘날과 같이 빠르게 변화하고 경쟁이 치열한 사회에 살고있는 현대인들에게 조화로운 대인관계능력은 매우 중요한 역량이다.

우리나라 대학생이 받는 스트레스의 주원인은 친구, 이성, 교수 관계에서의 대인관계라고 보고되고 있으며, 대학 생활 부적응 상담에서 높은 비율을 차지하는 것이 대인관계 문제인 것으로 나타나고 있다.

많은 대학생이 다 자란 성인이지만 그 나이에 맞지 않는 미성숙한 사고와 행동을 함으로써 원활한 대인관계를 맺지 못 하고 있는 것이다. 이처럼 어른을 아이 상태로 머물게 하며 그의 감정과 행동을 아이처럼 하도록 하는 요인이 있는데, 이를 내면아이라 한다. 내면아이는 어린 시절에 경험해야 할 신뢰, 사랑, 관심을 제대로 받지 못하여 상처를 입은 아이가 성인의 내면에 성장을 멈추고 자리 잡은 원형을 가리키는 개념이다.

이 내면아이는 유연하게 사리 판단 잘하는 어른으로 행동하는 것을 방해하고 미성숙한 행동을 하게 함으로써 대인관계를 어렵게 만든다. 특히 대학생 시기는 학업, 사회 환경 및 대인관계, 개인의 정서 등 다양한 영역에 걸쳐 요구되는 것들에 적절하게 반응하고 대처해 나가야 할 때이다.

상처받은 내면아이가 성숙하고 사랑받는 내면어른으로 성장하도록 도와 준다면 이들을 힘들게 했던 대인관계의 향상과 이로 인한 자신감 회복으로堂堂한 대학 생활을 영위할 수 있을 것이다.



2. 치유적 독서

1) 치유적 독서의 개념 및 과정

많은 사람들이 책을 읽으면서 고통에서 벗어나기도 하고, 자신을 감싸고 있는 문제를 거리를 두고 바라보기도 하며, 새로운 시선으로 자신의 삶을 조망하고 통제할 수 있는 힘을 얻기도 한다.

이러한 책의 치유적 기능은 사람들의 삶의 태도나 양식, 행동 형성 등에 커다란 영향을 끼쳤을 뿐만 아니라 실제 마음의 병을 치료하는 데에도 적극적으로 활용되었다.

치유적 독서 방법의 첫 번째는 참여자의 상황을 파악하고 그에 맞는 책을 선정하는 것이다.

치유적 독서의 방법은 참여자들이 책을 읽고 이에 대한 감상을 글로 쓰거나 이야기하고 이에 대하여 상호 피드백하는 방법으로 이루어진다.

치유적 독서의 과정 : 동일화 – 카타르시스 – 통찰 - 변화

(1) 프로그램 구성 및 책 선정

프로그램은 총 4단계로 구성되었으며 그것은 다음과 같다.


- 1단계: 프로그램에 대한 안내 및 내면아이 마주하기(1 주차~3 주차),
- 2단계: 내면아이의 감정과 욕구 느끼기(4 주차~7 주차),
- 3단계: 내면아이와 화해하기(9 주차~11 주차),
- 4단계: 새로운 아이로 성장하기(12 주차~14 주차)

(2) 도서 선정

- 존 브래드 쇼 저, 『상처받은 내면아이 치유』, 오제는 역, 학지사, 1990
- 에리카 J 초피크, 마거릿 폴 저, 이세진 역, 『내 안의 어린아이』, 교양인, 2013
- 틱낫한 저, 진우기 역, 『화해』, 불광출판사, 2019
- 오은영, 『화해』, korea.com, 2022
- 니콜 르페라 저, 이미정 역, 『내 안의 어린아이-잃어버린 내면아이를 만나는 자기 치유 심리학』, 웅진 지식하우스, 2021

(2) 진행 방법

- 참여자들에게 선정된 책에서 해당 단계 주제에 맞는 부분을 미리 읽어오도록 함
- 수업 시간에 연구자는 치유적 독서 과정의 변화가 일어날 수 있도록 내용 및 방법에 대하여 충분히 설명함
- 필요에 따라 함께 읽은 후 참여자들이 읽은 소감을 발표하도록 함
- 연구자는 참여자들에게 자신의 감정을 글로 써서 발표하도록 독려하고, 발표 후에는 동료들이 피드백으로 공감하고 지지하도록 함
- 발표하기 힘든 내용이나 드러내고 싶지 않은 상처에 대하여는 과제로 제출하도록 하여 연구자가 그에 대한 피드백을 답으로 주며 충분한 위로와 응원을 해 주었음
- 이 과정에서 참여자들은 집단 역동 경험. 참여자들은 자신만 가진 상처인 줄 알았지만 또래 집단 대부분 사람들이 비슷한 어려움을 겪고 있다는 사실에 안심을 하였고, 서로 위로하며 힘이 되었기 때문.



3. 효과 분석

1) 양적분석

프로그램 실시 전과 후 설문조사

(1) 참여자

대전광역시 소재 A대학에서 연구자의 교과를 수강한 학생 중 참여를 원하는 학생으로 대상자를 선정. 총 29명이 참가하였으나 응답이 미흡한 1명을 제외하고 분석에는 총 28명의 자료를 활용.

(2) 측정도구와 절차

대인관계를 측정한 도구는 Schiein, Guerney & Stover의 Relationship ChangeScale로 문선모(1980)가 번안하고, 진석균(1994)이 수정 보완한 것을 사용

(3) 분석방법

설문조사에서 수집된 자료는 SPSS 25.0ver 프로그램을 이용하여 분석하였고, 대응표본 t검정(paired-t test)을 이용하여 프로그램 참여 전과 후의 대인관계가 통계적으로 차이가 있는지 분석.

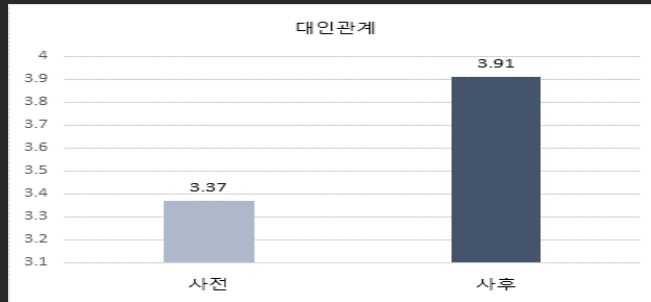
3. 효과 분석

1) 양적분석

(4) 분석결과 <표1. 치유적 독서 프로그램 실시에 따른 대인관계 평가에 대한 분석 결과>
M(SD)

(사전)대인관계	(사후)대인관계	t	N
3.37(0.67)	3.91(0.72)	-3.913	28
3.37(0.67)	3.91(0.72)	-3.913	28

*** $p < 0.001$



<그림 1. 치유적 독서 프로그램 실시 전과 후의 대인관계> 변화

1단계

사실 나는 늘 혼자이다. 이유를 생각하지 않고 그냥 나 자신을 고립시키고 방치했다. 그리고 나는 이런 분리를 대수롭지 않게 여겼으며 차라리 아무런 관심조차 받지 못하는 것이 편하다고 여기게 되었다. 그런데 책을 읽으며 쉬지 않고 눈물이 났다. 지금 나의 나이는 22살인데 나의 마음에 고작 7살 밖에 되지 않은 상처받은 내가 보였기 때문이다. 그리고 이런 나의 내면 아이가 너무 초라해 보여서, 너무 함들어 보여서 나도 모르게 눈물이 났다. 동시에 얼마나 내가 자신을 들여다보지 않았으면 나의 내면 아이가 이렇게 어리고, 외롭게 혼자 있는지 깊게 생각하게 되었다. (참여자 1의 글)

내면아이는 어린 시절의 주관적 경험을 가지고 있으며, 한 사람의 인생에 유년기부터 지속적인 영향을 준다. 또한 내면아이는 뇌 속에 저장된 가장 어릴 적 기억을 뜻하기도 하며 개인 정서에 관련된 기억을 설명해 줄 수 있는 중요한 경험자원이다. 따라서 내면아이를 만나는 것이 치유의 첫걸음이라 볼 수 있다.

2단계

이 책을 읽으며 울며불며 외할머니를 찾던 어린 내가 성장한 내 안에 여전히 그대로 있다는 걸 깨달았다. 내 속은 곱을 대로 곱아있었고, 들추고 싶지 않았고, 떠올리기가 그 어떤 것보다도 싫었던 내 과거가 그대로 내게 다가왔다. 언제나 나는 부모님과 동생 사이에서 늘 동떨어져 있는 존재라고 생각했고, 그들이 나를 언제 버릴지 모른다는 두려움에 사로잡혀 있었음을 알게 되었다. 그 속에서 나는 이질적인 존재라 느꼈고 이것이 성인이 된 지금 나는 모든 사람들과의 관계가 다 어렵다.
(참여자의 글)

2단계에서 참여자들은 자기 안의 내면아이를 자각하고, 응어리로 남아 있는 이 아이의 슬픔을 어루만지며 함께 아파해 주는 경험을 하였다. 발달단계로 되돌아가서 그때의 고통스러운 감정을 그대로 다시 재현해 공감하고 몸으로 느껴보도록 한 것이다. 이는 자신을 다시 찾고 그것과 하나가 되는 통합의 경험이 된다. 고통의 감정을 직접적으로 대면함으로써 본래의 내면아이와 만나 과거의 고통을 위로하고 수용할 때 치유가 이루어지기 때문이다

3단계

책을 읽으며 울고 있는, 아주 작고 나약한 모습을 하고 있는 내면아이를 만났다. 그리고 이 아이가 바라는 것은 따뜻하게 자신을 감싸며 괜찮다고 말해주는 것이었음을 알게 되었다. 나는 자신의 감정에 대해 알아주는 것이 얼마나 중요한지에 대해 알게 되었다. 그동안 몰라줘서 속상했을 아이에게 용서를 구했다. 그리고 이제는 내가 돌보아 주겠다고 약속했다. 다시는 혼자 외롭게 두지 않을 것이다. (참여자의 글)

상처받은 내면아이를 대면하여 과거의 경험을 새롭게 의미화하고, 나아가 스스로가 새로운 부모가 되어 상처받은 내면아이를 끌어안고 보살피는 과정을 경험한 것이다. 이 단계에서 참여자들은 가슴 깊이 억압되었던 아픔을 덜어내고 새로운 통찰의 과정을 경험하게 되었다.

4단계

요즘 나는 나의 감정으로부터 자유와 평안을 찾았다. 번덕스러움과 우울증세도 많이 사라졌다. 스트레스를 받아도 그것이 나의 하루를 망치지 않는다. 내가 감정적으로 이렇게 안정적인 적이 있었나 싶을 정도로 많이 좋아졌다. 요즘 나는 너무 행복하다. 나에게 감정을 컨트롤하는 능력이 있다는 사실, 부정적으로만 여겼던 나를 사랑하게 만드는 것들이 있다는 사실에 너무 감사하기만 하다. 내가 내 편이 되어서 함께한다면 나는 이제 스트레스와 같이 나를 힘들게 하는 것들이 두렵지 않을 것이다. 어떤 순간에서도 헤쳐나갈 자신이 있다. (참여자의 글)

위 참여자의 글에서 늘 억눌려있는, 사람을 피하던, 우울감에 젖어 있던 그가 전혀 다른 모습으로 새로이 피어나고 있음을 알 수 있다. 참여자는 치유적 독서 프로그램을 통해 그가 가졌던 아픔과 화해하고 자신 있게 대인관계를 형성하고 사랑받을 수 있는 새로운 모습으로 성장하고 있음을 확인할 수 있다.

이상에서 내면아이 성장을 위한 치유적 독서 프로그램이 대학생의 대인관계 향상에 미치는 영향에 대하여 살펴보고 그 효과에 대하여 알아보았다.

치유적 독서에 기반하여 이 연구에서는 대인관계를 힘들어하는 대학생을 대상으로 프로그램을 실행하였다. 참여 대학생들은 연구자의 강의를 들었던 학생으로 구성되었다. 이들은 성인이지만 여전히 아이의 상태에 머물게 하며 그의 감정과 행동의 많은 부분을 미성숙한 아이처럼 하도록 만드는 내면아이로 인하여 친밀한 관계 형성에 어려움을 겪는 문제를 갖고 있었다.

프로그램은 4단계로 이루어졌으며, 그것은 내면아이 마주하기, 내면아이의 감정과 욕구 느끼기, 내면아이와 화해하기, 새로운 아이로 성장하기이다. 참여자들은 이 프로그램에 참여하며 발달단계로 되돌아가서 그때의 고통스러운 감정을 그대로 다시 재현해 공감하고, 성인인 자신이 새로운 부모가 되어 이 아이를 보듬고 아이의 욕구를 충족시키는 경험 하였다.

양적분석 결과 프로그램의 전과 후 대인관계 점수 차이가 통계적으로 유의미하게 나타났음을 알 수 있었다. 질적 분석 결과 참여자는 그가 가졌던 아픔과 화해하고 유연한 대인관계를 형성하고 사랑받을 수 있는 새로운 모습으로 성장하고 있음을 확인할 수 있었다.

그러나 이 프로그램은 연구자의 교과목을 수강한 소수의 학생을 대상으로 결과를 논하였기 때문에 이 효과에 대한 검증을 일반화하기에는 무리가 있을 수 있다. 그럼에도 이 연구는 치유적 독서 프로그램을 통하여 대학생의 내면아이를 성장으로 이끌어 대인관계를 향상시키고자 하는 연구자들에게 작은 디딤돌이 될 수 있을 것이다.

■ 감사합니다

「내면아이 성장을 위한 치유적 독서 프로그램이 대학생의 대인관계 향상에 미치는 영향」에 관한 토론문

오연희 (목원대)

발표 잘 들었습니다. 이 발표에는 크게 세 가지 문제가 담겨있습니다. 이것은 오늘날 대학 교육과 독서 교육 두 가지에 대한 선생님의 문제의식이기도 하다고 생각합니다.

첫째, 오늘날 대학생들의 미숙한 대인관계와 미성숙한 언행 등의 원인들 중 하나로 선생님께서는 ‘내면아이’ 개념을 끌어오셨습니다. 이는 주어진 문제를 본인의 영역 안에서 해결해 보고자 하는 선생님의 의지가 읽히는 대목이었습니다. 소위 ‘어른이’로 불리기도 하는 미성숙한 대학생들에 대한 불만과 우려는 교육의 현장에서 자주 목도하게 되는 현상입니다. 내면아이 개념은 그같은 미성숙의 요인을 제거하여 성숙한 내면 어른으로 성장해 갈 수 있다는 교육의 이상을 함축하고 있습니다.

둘째, 독서교육을 통해 상처받은 내면아이가 성숙하고 사랑받는 내면 어른으로 성장할 수 있다는 내러티브는 오랜 기간 독서와 읽기가 사람들을 깨우치고 무지에서 인지로의 내적 성장을 가져온다는 독서에 대한 전통적인 믿음에 기초하고 있다는 점입니다. 다매체 시대에 여전히 독서는 강력한 계몽의 도구입니다. 다른 엔터테인먼트 문화산업과 달리 출판업과 독서교육은 여전히 교양과 성숙, 성장이라는 신화가 통용되는 거의 유일한 분야가 되어가고 있습니다.

셋째, 교수자가 참여자의 상황을 파악하여 그에 맞는 책을 선정하고, 책을 읽고 나서 감상을 글로 쓰거나 이야기하게 하는 상호 피드백을 통해 ‘동일화-카타르시스-통찰-변화’로의 참여자 행동변화가 가능했음을 입증하셨습니다. 이는 인문교육의 하위 분야인 독서교육을 시스템화하고 그 효과를 가시적으로 입증해낼 수 있는 과학적 측정도구를 사용하셨기에 과학기술 시대에 걸맞은 인문독서 교육의 한 사례를 몸소 보여주신 것으로 사료됩니다.

위의 세 가지 문제와 그 속에 함축된 선생님의 문제의식을 헤아려 보니 이 발표가 참으로 시의적절한 발표가 아니었나 하는 생각을 해보았습니다.

끝으로 선생님의 발표를 들으면서 제가 궁금했던 몇 가지를 질문드리고자 합니다. 이것은 옳이 토론자 본인의 관심사와 관련된 것이기에 선생님의 발표와는 직접적인 관련은 없으나 이 자리를 빌어 선생님의 고견을 듣고 배우고자 합니다.

첫째, 선생님께서는 대인관계 향상에 관해 말씀하셨습니다. 그런데 요즘 제가 즐겨보는 드라마에 정확한 워딩은 기억나지 않지만 대충 저런 대사가 나왔습니다. “내성적이고 어울리기 싫은 사람을 왜 세상은 자꾸 밖으로 나가 너도 사람들과 어울리라고 등을 떠밀지”. 저는 이 말을 듣고 공감했고 또한 교육자로서 반성하는 계기가 되기도 하였습니다. 원활한 대인관계를 스펙이라고 말하는 사회가 개인의 성격과 성향까지 긍정적/부정적이란 식의 꼬리표를 붙여 차별로 내모는 것은 아닌지

우려가 되었습니다. 우리 대학 교육이 원활한 대인관계를 고민해야 하는 것은 더불어 살아가야 하기 때문일텐데, 저도 짐작은 하고 있으나 선생님께서 제기하신 성숙한 대인관계란 그같은 개인적 차이에 기반한 관용과 포용의 관계맺기를 말씀하신 것일진대, 그같은 관계맺음은 개인적 차원에서는 치유독서프로그램이 단기적인 처방은 될 수 있겠지만, 장기적인 차원에서는 결국 사회제도 및 교육제도의 변화가 동반되어야 가능한 것은 아닌지 하는 원칙론을 다시 한번 짚고 넘어가지 않을 수 없다고 봅니다.

둘째, 과거의 고통을 직시하고 수용해야만 치유될 수 있다는 것은 자아심리학을 비롯한 정신분석이론들이 공통적으로 강조한 치료방법입니다. 그러나 선생님께서는 독서만이 우리에게 줄 수 있는 능력인 과거경험을 새롭게 해석하고 의미화함으로써 과거의 나와 화해를 피하는 새로운 방식의 내적 성장 방식을 독서교육이 가져다 줄 수 있다고 말씀하셨습니다. 새로운 시대의 독서교육이란 결국 텍스트 속에서 끊임없이 새로운 해석과 새로운 관점을 도입하고 발굴함으로써 스스로를 새롭게 갱신해가는 자기주도적 학습이라는 점에서 선생님의 말씀에 전적으로 동감합니다. 그러나 이같은 독서를 문자텍스트 이외의 텍스트들(게임, 드라마, 영화, 애니메이션 등)까지로 확장해서 적용할 수 있는 것인지 선생님의 의견이 궁금합니다.

감사합니다.

정보화 수업에서 비-전공자의 코딩 교육효과를 위한 시각적 문해력의 효과 연구

발표자 : 김진묵
SW융합대학 IT교육학부
(calf0425@sunmoon.ac.kr)

목차

1. 연구 개요

1. 연구 목적 및 필요성
2. 연구 방법

2. 연구 과정

1. 참고문헌 수집 및 분석
2. 설문사항 도출
3. 시각적 문해력 학습도구

3. 연구 내용

1. 비-전공자의 코딩 교육에 대한 입장 파악
2. 시각적 문해력의 이해
3. 설문조사 결과 분석
4. 비-전공자의 코딩 교과목을 위한 시각적 문해력 학습도구 적용방안

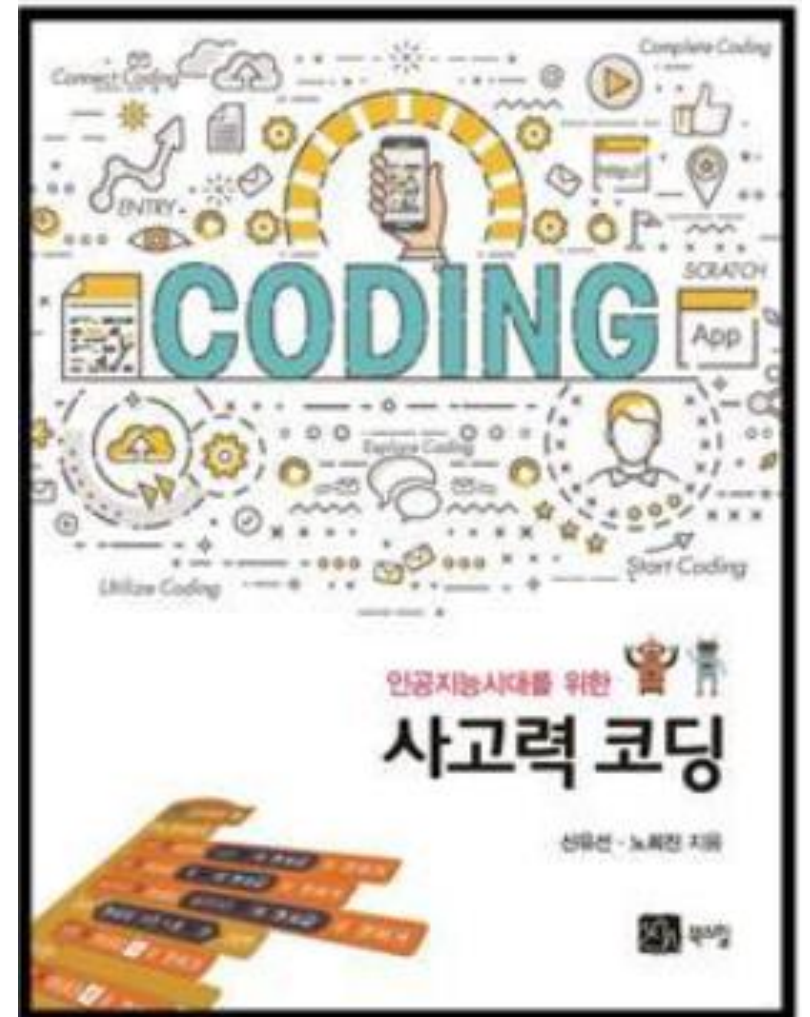
4. 결론

1. 연구 개요

- 연구 목적 및 필요성
 - 코딩 교육을 통해 준비하는 4차 산업혁명 시대
 - 인공지능, 빅데이터, 사물인터넷, 로봇
 - 코딩 교육에 대한 수요의 급증

- 전 세계적으로 부는 코딩 교육 열풍
 - 오바마 대통령, 2013년,
 - 비디오 게임을 사지만 말고 직접 만드세요.
스마트폰을 가지고 놀지만 말고 앱을 만드세요.

 - 국내, 2018년, 초.중.고교에서 코딩교육 의무화



1.연구 개요(2)

- 하지만 국내 대학교에서 수행하는 코딩 교육의 실정은?
 - CT(컴퓨터적 사고기법)에 대한 이해를 교육과정에 도입 시도
 - 블록 기반의 기초 코딩 교육 단계를 겨우 넘음
- 최근 들어, SW중심대학 사업을 수행중인 대학교들에서,
 - 파이썬을 사용한 코딩 방법과 기초적인 예제 작성을 위한 교육 수행
- 비-전공자들을 위한 진정한 의미의 소프트웨어 개발 교육으로 만족할 수준에 못 미침

1. 연구 개요(3)

- 연구의 필요성
 - 기존 코딩 교육이 갖는 한계점 파악
 - 학습 도구의 이용 방법을 익히는데 집중
 - 창의성, 알고리즘, 자기주도적 학습 기회 부재
 - MZ세대의 특징을 파악한 교육과정 개발 및 도입
 - 멀티미디어 환경에 과다한 노출(낮은 집중력, 자극적인 성향, 비주얼 중심 습득)
 - 텍스트 위주 교육자료에 대한 거부감
 - 문제해결능력과 자기 주도 학습능력 향상이 가능한 교육방법 도출
 - 문제해결능력 함양을 위한 다양한 기존 연구 시도
 - 자기 주도 학습능력 함양을 위한 다양한 기존 연구 시도

1. 연구 개요(4)

- 연구방법

- 국내 비-전공자 코딩교육을 위한 다양한 기존 연구 분석
- SW중심대학사업 수행중인 대학들의 비-전공자 코딩교육의 노력 파악
- 설문사항 도출
- 다양한 학습도구 조사 및 특징 파악
- 시각적 문해력 향상에 도움이 될 도구 선택 및 적용 시도

2. 연구 과정

- 참고문헌 수집 및 분석

- 최근 5년 이내, DBPIA.net에 발표된 국내 관련 연구진의 연구결과 분석

--> 전체 재학생을 대상으로 한 SW교육을 시도

--> 계열별 SW 교육과정에 대한 고민

--> CT, 창의력, 논리력, 문해력 향상을 위한 도구로 선택키를 원함

- 국내 우수 대학교들의 SW 교육 현황 및 요구사항 파악

--> SW중심대학 사업을 수행중인 S대, P대, H대, K대의 SW 교육현황

--> CT 개념을 적용한 블록방식(스크래치) 코딩 교육을 대다수 실시

--> 파이썬을 사용한 코딩 교육으로 내용을 수정 보완 중으로 파악



2. 연구 과정(2)

- 시각적 문해력 향상에 대한 요구 증가상황 파악
 - > MZ세대의 특징을 고려한 새로운 교육방법에 대한 고민
 - > 미술 교육, 역사 교육, 기초 과학 교육 분야에 시각적 문해력 향상 도구를 학습 보조 도구로 사용하고자 시도함
 - > 팀 단위 수업방식, 플립러닝 수업방식, 자료 공유 방식의 시도

- 코딩 교육 향상을 위한 다양한 시도된 노력 사항 파악
 - > 비-전공자를 우선 대상으로 하여 논리력, 창의력, 문제해결능력 함양을 위해서 시도된 다양한 기존 연구들의 사례를 파악
 - > 조사된 다양한 시각적 문해력 향상 도구에 대한 수강생의 이해도, 사전 지식, 사용 경험 등에 대해서 파악코자 함



2. 연구 과정(3)

- 비-전공자 대상의 파이썬 교과목에 대한 표본조사
 - 2021학년도 1학기, SW융합대학 IT교육학부, 파이썬 수강대상자
 - 12개 분반, 420여 명 중
3개 분반 107명 수강생(특정 기준이 없는 불특정 다수)에 대해서
- 구글 폼을 활용한 설문 조사를 실시함
- 시각적 문해력 향상을 통해서 코딩 교육에 도움이 되는지 여부
- 자기 주도 학습을 통한 학업 만족도 향상 여부
- 현행 코딩 교육에 대한 이해 정도와 개선 방안 등을 도출함

2. 연구 과정(4)

- 설문사항 도출

- 공동연구자와 수집된 문헌 분석 내용을 토대로 3차례에 걸쳐 설문항목을 개발함

(1) 수강학생의 특징을 파악

(2) 시각적 문해력에 대한 이해정도와
시각적 문해력 향상을 위한 학습도구에 대한 사전 지식 파악

(3) 시각적 문해력 향상 도구(패들렛/멘티미터 등)에 대한 사전 경험 파악

(4) 시각적 문해력 향상 도구가 코딩 교육에 도움이 되는지 여부 파악

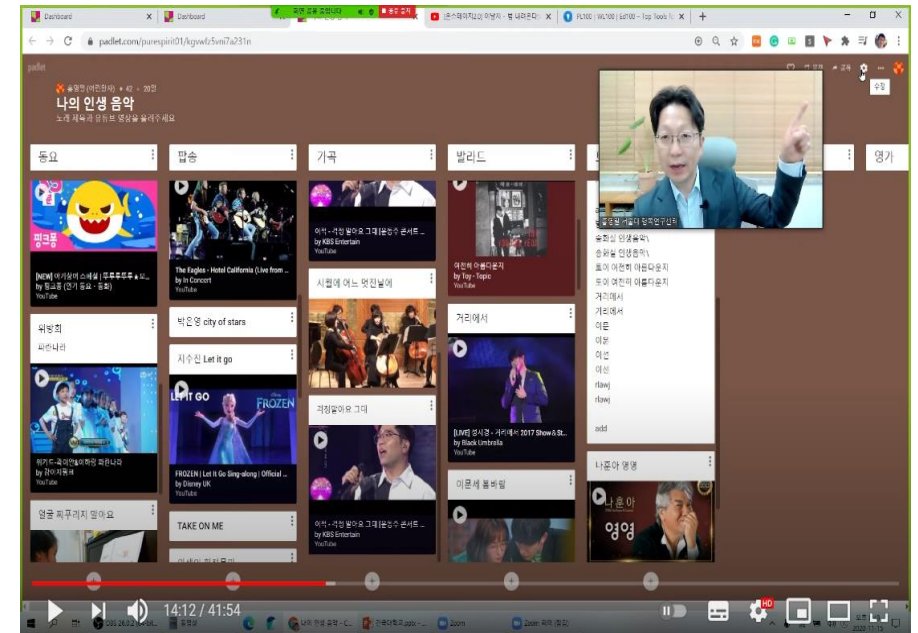
2. 연구 과정(5)

- 시각적 문해력 학습도구
 - 선행 연구에 대한 분석을 통해서
 - 수학, 미술, 역사 교육 분야에서 학습자의 이해력, 수업 참여도 향상을 목적으로 다양한 시각적 문해력 향상 학습도구가 사용됨

도구명 ↴	특징 ↴
패들렛 ↴	- 웹을 기반으로 한 게시판 형태의 자료 공유 플랫폼 ↴ - 자료의 형식, 크기 등에 제약이 없음 ↴
멘티미터 ↴	- 파워포인트 형태의 발표자료 제작 및 다양한 자료들의 공유가 가능함 ↴ - 무료 회원 가입을 통해서 자유롭게 사용이 가능함 ↴
소크라티브 ↴	- 실시간 온라인 퀴즈 앱 ↴ - PC나 스마트폰으로 교수자가 퀴즈 또는 의견 제시를 요청하고 학습자가 실시간으로 응답할 수 있는 도구 ↴
말톡 노트 ↴	- 비대면 화상회의, 학교수업, 세미나를 위한 도구 ↴ - 웹 브라우저 기반의 앱 ↴
Captura ↴	- 비디오 캡처를 통한 공유 자료 작성 도구 ↴ - 국내에서는 아직 사용자가 매우 적은 편임 ↴
마인드 맵 이스터 ↴	- 아이디어 도출과 정리를 위한 마인드 맵 작성을 돕는 협업도구 ↴ - 온라인 기반으로 그룹의 구성원들이 아이디어를 제시하고 이를 맵 생성함 ↴
카훗 ↴	- 게임 기반 형성평가 도구 ↴ - 교육용 퀴즈앱의 형태로 수업에 집중도를 높이기 위한 도구(아이스 브레이킹) ↴
에듀 퍼즐 ↴	- 구글 클래스룸과 함께 동영상 퀴즈 또는 과제 완료를 위한 협업 도구 ↴ - 영상 활용 교육용 플랫폼 ↴

2. 연구 과정(6)

- 본 연구에서 관심을 가지고 살펴본 시각적 문해력 학습도구
 - 패들렛(<http://ko.padlet.com>)
 - PC뿐만 아니라 스마트폰, 태블릿에서도 사용 가능
 - 협업을 통한 문제해결형 강의에 적합
 - 학습자 자기 주도학습에 적합

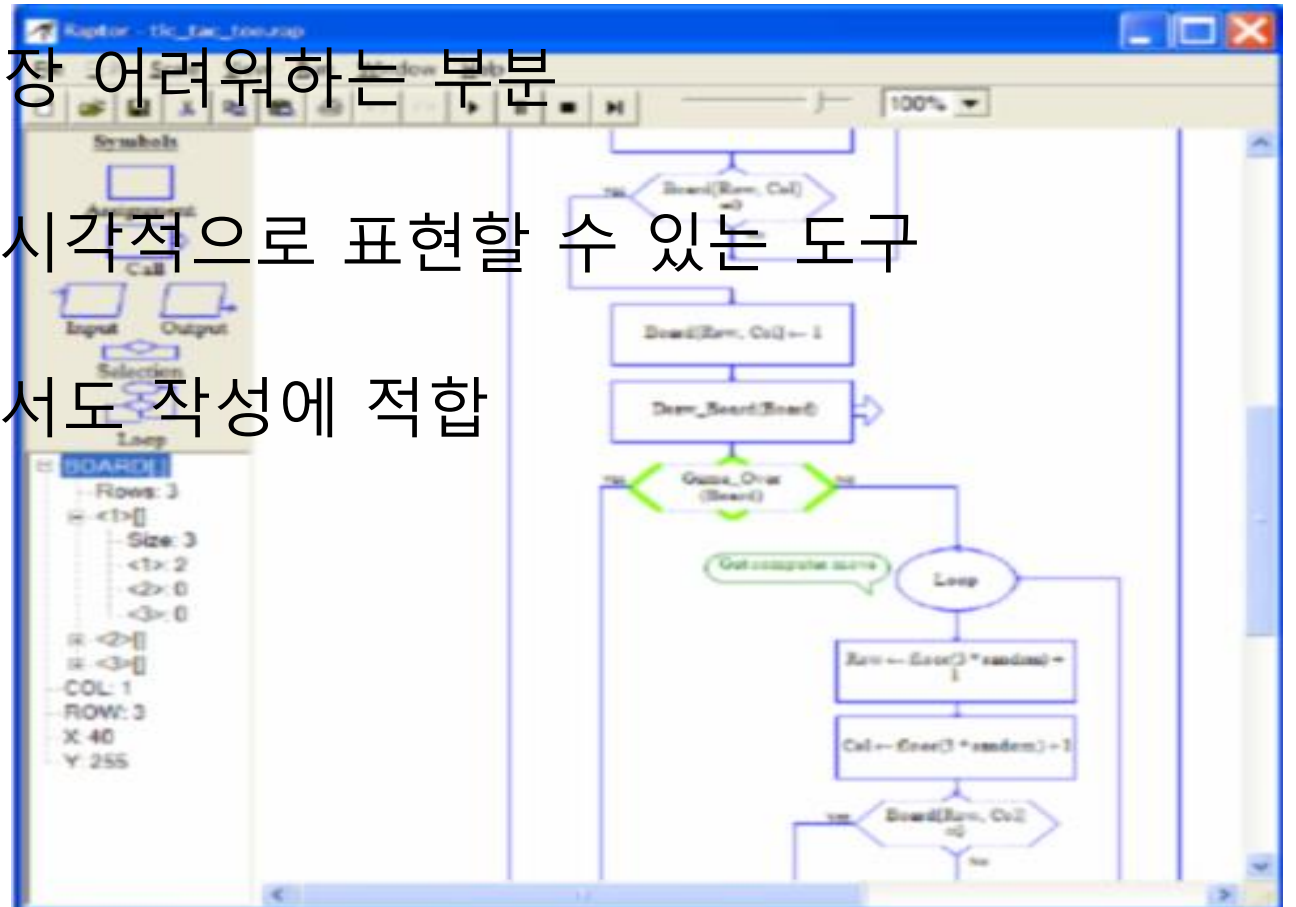


출처: 서울대 홍영일 박사 음악수업 사례

2.연구 과정(7)

- 랩터(<https://raptor.martincarlisle.com>)

- 비-전공자가 코딩 교육에서 가장 어려워하는 부분
- 추상화한 해결해야 할 문제를 시각적으로 표현할 수 있는 도구
- 알고리즘에 대한 이해와 및 순서도 작성에 적합
- 자기 주도 학습을 유도



3. 연구 내용

• 비-전공자의 코딩 교육에 대한 입장 파악(설문내용 발췌)

--> “학습자가 직접 코딩하는 부분이 어렵고 복잡했다.”

--> “코딩은 재미있지만 이론 수업이 어렵다.”

--> “교수님과 함께 프로그램을 작성할 순 있지만 스스로 문제를 해결하는데 어려움이 많다.”

--> “팀 과제를 수행할 때, 무엇을 어떻게 해야할 지 두렵다.”

U19-1학기 14분반
 *코드를 받아쓰는 거보다 문제로 내어 작성하는 것이 좋다

020-1학기
 *이해가 잘되는 예시와 단어로 설명해주셔서 수업이 어렵지 않았습니다.
 *보신 과목이라 배워가는게 좀 어렵긴했다.

020-2학기 13분반
 *파이썬이라는 과목 자체가 학생들의 입장에서는 쉽지 않은 과목인데 교수님께서 이를 아시고 최대한 학생들에게 맞춰 쉽게 가르쳐주려고 노력하셨다. 그렇기에 수업의 내용을 이해하는데 매우 좋았다.
 *어려운 내용을 쉽고 자세하게 설명해주셔서 좋았던 수업이었어요.
 *파이썬이 재밌게 느껴졌고 다음번엔 더 심화과정을 수강하고 싶다

021-1학기 11분반
 *수업내용이 어렵긴 했으나 교수님께서 수업을 잘 진행해주신 덕분에 좋았다.
 *교수님께서 질문도 잘 받아주시고 설명도 잘 해주셔서 좋았지만 컴퓨터를 잘 못하는 나에게 조금 어려운 수업이었다.

021-1학기 12분반
 *수업을 하실 때 이론을 먼저 가르치시고 실습을 하시는 것에 개선해야 할 점이 있다고 생각합니다. 이론만 가르쳐주실 때 수업의 집중력 떨어지고 이해가 안되는 부분이 많이 생깁니다. 하지만 이론과 실습을 동시에 병행하시면서 설명해주신다면 수업의 집중도와 이해도가 올라간다고 생각합니다.
 *저희가 직접 코딩을 하는 부분이 조금 복잡하고 어려웠던 것이 조금 힘들었지만 문제를 해결하고 나니 뭔가 뿌듯한 기분이 들었습니다
 *파이썬이라는 프로그램을 통해 우리가 사용하는 게임이나 기타 등 이러한 프로그램의 원리를 알 것 같다
 *파이썬 프로그램을 이해하기 쉽게 설명해주셔서 감사했습니다

3. 연구 내용(2)

- 비-전공자가 코딩 교육에 어려움을 느끼는 이유
 - 전공과 무관한 내용(기초 지식의 부재)
 - 관심이나 이해 부족으로 인한 집중력 저하
 - 낮은 자기 주도 학습 경험
 - 단순 호기심 수준을 넘어선 학습 내용
 - 텍스트 기반 강의 자료와 코딩 작업 사이의 연관성 파악의 어려움

3.연구 내용(3)

- 시각적 문해력(Visual Literacy)
 - 1969년, John Debes
"인류는 눈으로 보기를 통해서 발전할 수 있었다."
 - 즉, 인간은 시각을 통해 습득한 정보나 지식을 다른 감각의 경험들과 결합하여 정보 습득을 완성할 수 있다고 주장함
- 미술 작품의 의미를 읽고 쓸 줄 아는 능력을 길러서 미술에 대한 문맹을 없애자는 것으로부터 시작됨
- 4차 산업혁명시대에서는 기존의 텍스트 기반의 읽기 / 쓰기에 불편함을 갖는 학습자를 위한 새로운 시각적 문해력 향상 방법이 필요함

3.연구 내용(4)

- MZ세대의 특징
 - 전통적인 강의, 텍스트 기반의 강의자료에 대해 집중력이 낮음
 - 웹 서핑, SNS를 통한 사진, 음악, 동영상, 자신들만의 빠른 의사소통에 익숙함
 - 또래 경험에 대한 높은 선호도를 가짐
 - 소극적인 의사 소통, 낮은 책임감, 높은 부담감
낮은 자기 주도학습 경험의 특징을 가짐

3.연구 내용(5)

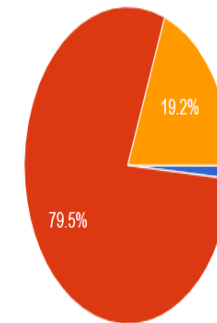
- 설문조사 분석
 - 개인 정보 분석을 통한 수강생의 특징
 - 공과대학 계열이라고 하나 비-전공자(? / !)

--> 공대 계열 수강생이라고 하더라도 게임은 잘 하지만 코딩은 모른다(79%)

--> 완전 비-전공자(19%)
: 난 아무것도 몰라요 ♪~

1. 본인의 전공은 어떤 계열입니까?

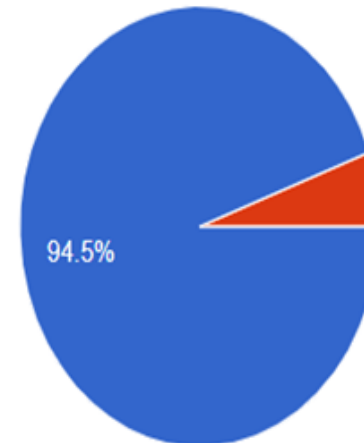
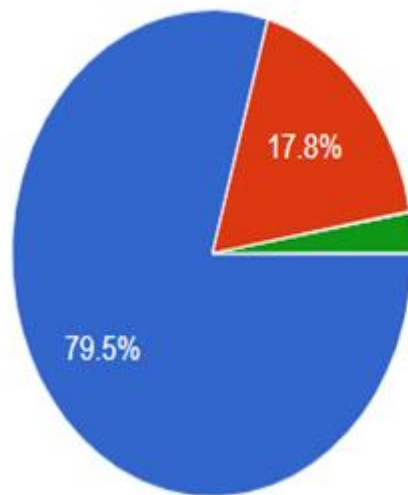
응답 73개



- SW융합대학(컴퓨터공학, AI소프트웨어학과, 스마트자동차공학)
- 공과대학(건축학부, 건설시스템안전공학, 기계공학, 정보통신공학, 디스플레이반도체공학, 전자공학, 신소재공학, 환경생명화학공학, 산업경영공학)
- 비전공계열(인문사회예체능계열(1번과2번이외))

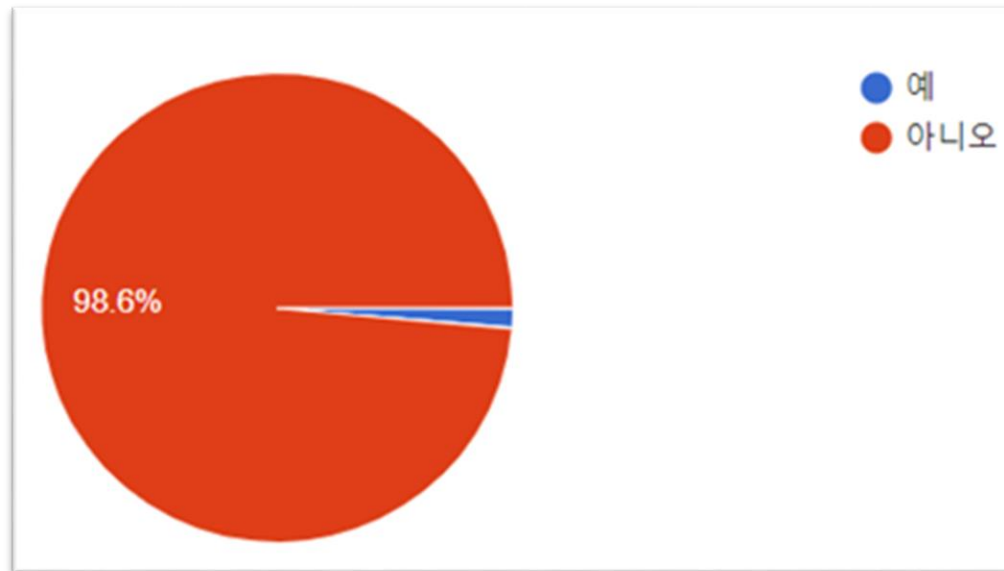
3.연구 내용(6)

- 설문조사 분석(2)
 - 우리들은 새내기(1학년 - 79.5%)
 - 더구나 프로그래밍 수업이 처음(94.5%)



3.연구 내용(7)

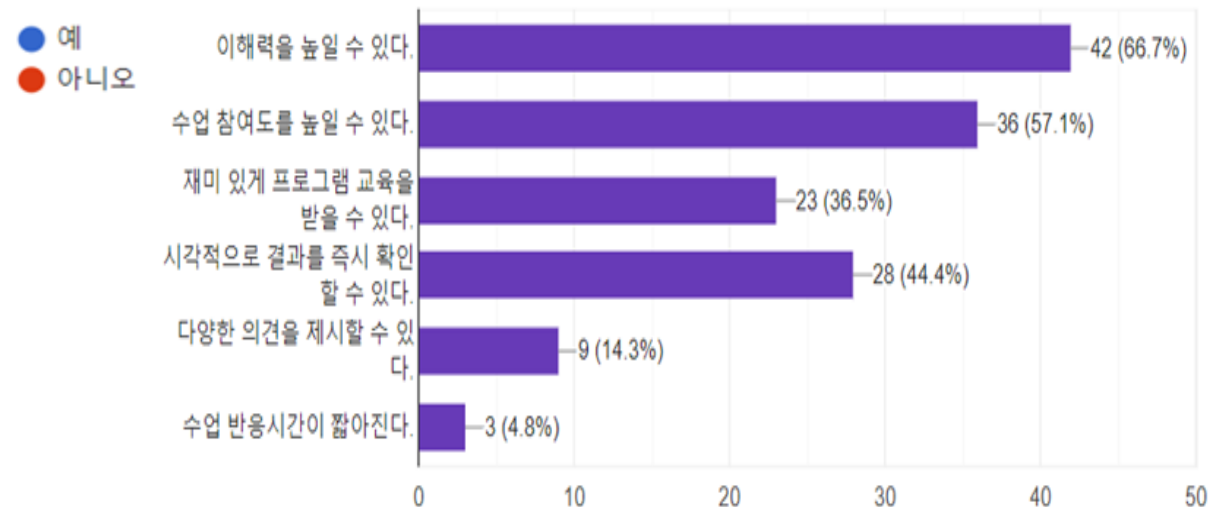
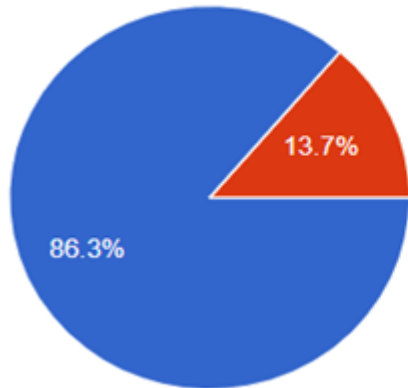
- 설문조사 분석(3)
 - 시각적 문해력 도구(패들렛)에 대한 사전 지식(아니오 - 98.6%)



3.연구 내용(8)

• 설문조사 분석(4)

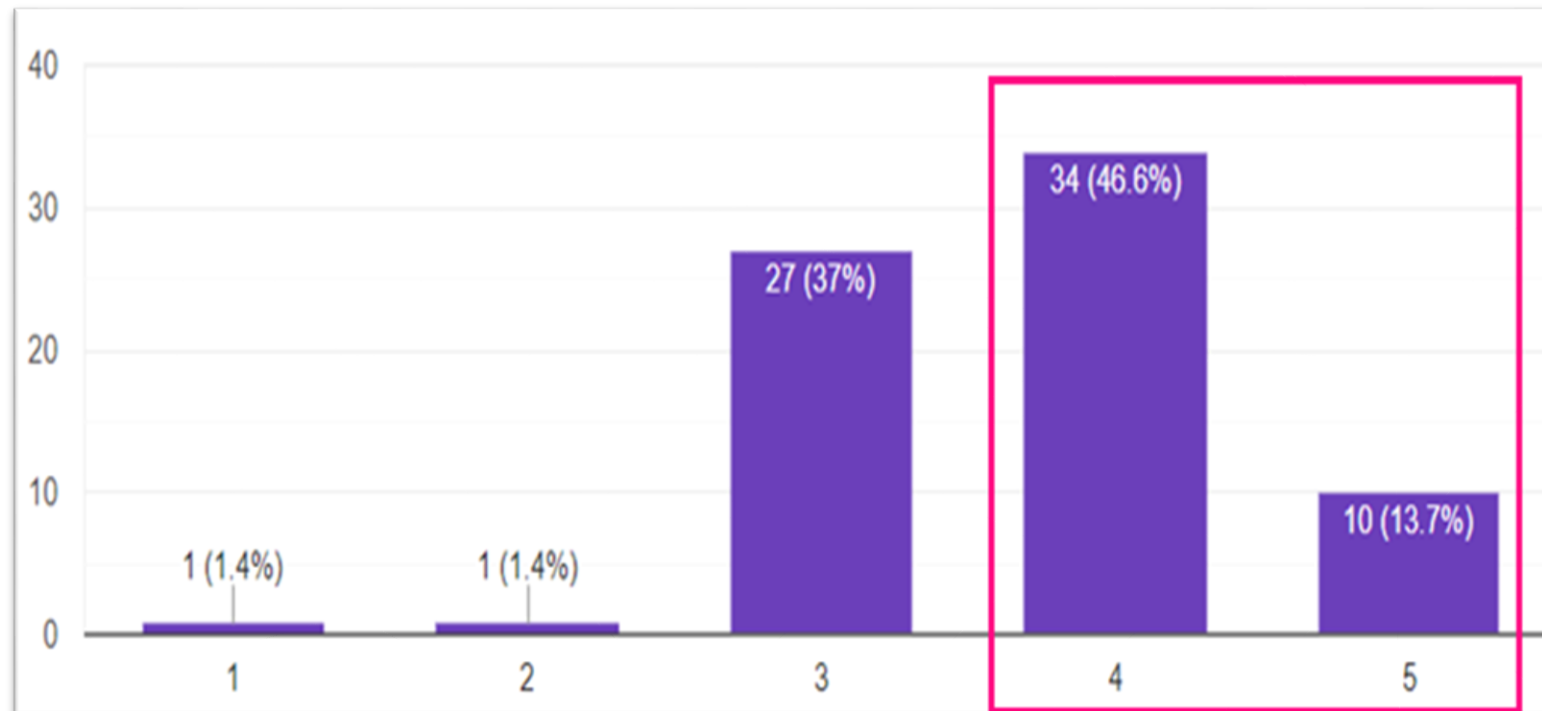
- 시각적 문해력 도구(패들렛)에 대한 기대(예 - 86.3%)
- 무엇을 ? (이해력 향상 - 66.7%, 참여도 향상 - 57.1%)



3.연구 내용(9)

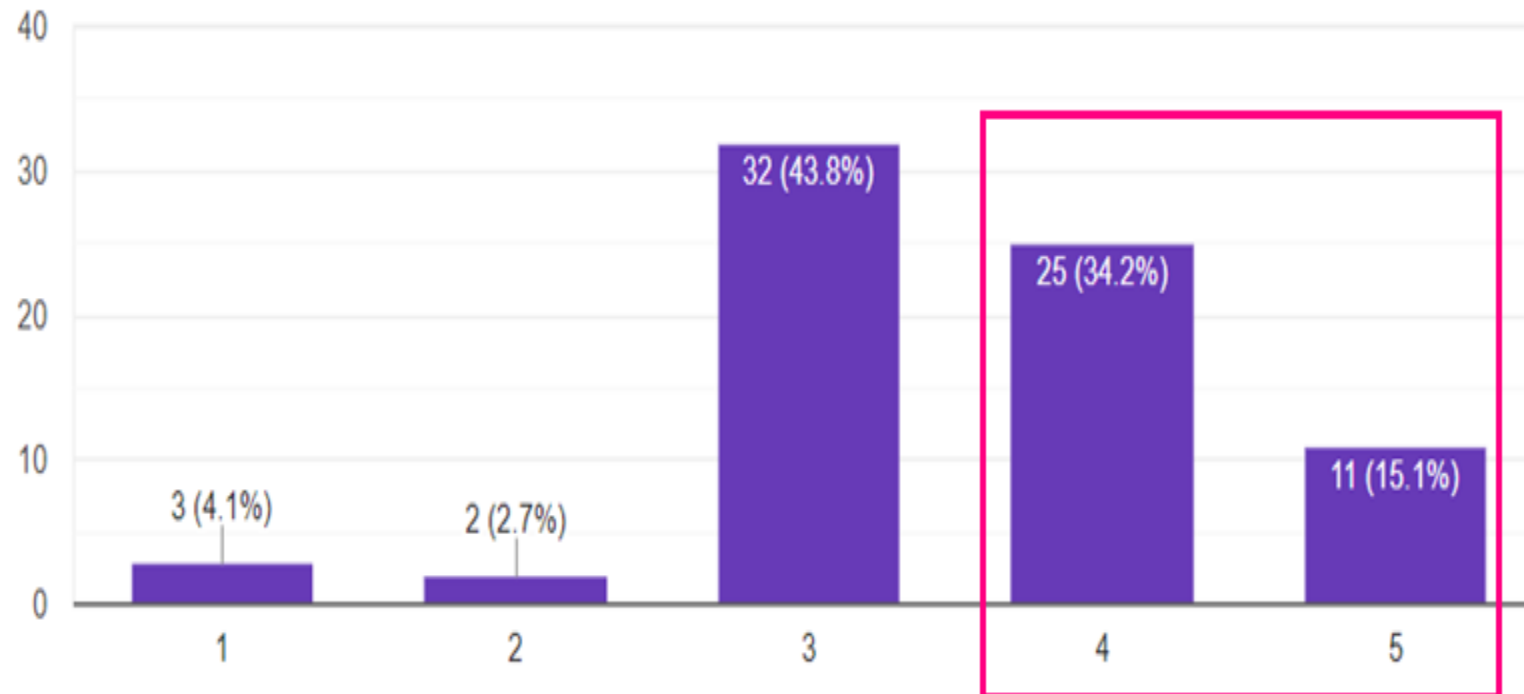
- 설문조사 분석(5)

- 시각적 문해력 도구(패들렛) 사용을 통한 자기 주도적 학습 참여 의지 (긍정적 답변 합계 - 60.3%)



3.연구 내용(10)

- 설문조사 분석(6)
 - 시각적 문해력 도구(패들렛) 사용 교과목에 대한 수강 의지 (긍정적 답변 합계 - 49.3%)



4. 비-전공자 코딩교육을 위한 시각적 문해력 함양 방안

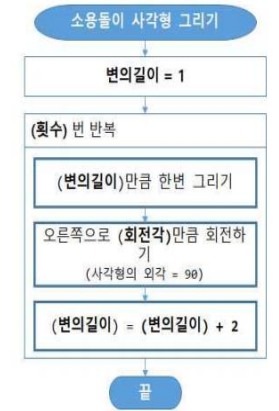
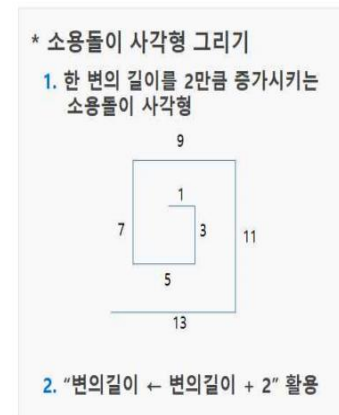
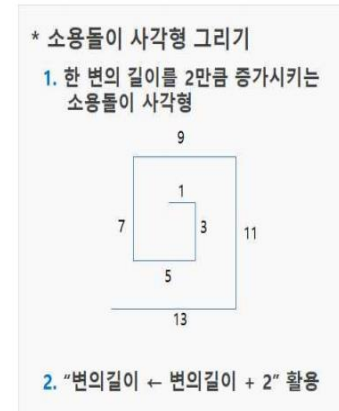
- 교육과정의 개선
 - 기존 CT 중심의 블록 기반 코딩 교육의 내용을 개선
- 사례와 같이 기초 지식 함양
- CT기반의 웹 프로그래밍 과정 개발
- 시각적 문해력 함양을 위한 교육 과정 추가
- 팀 단위 프로젝트 수행

week	Goal	Content	method
1	① transforming real problems into computational problems	computer architecture software operation	theory lecture
2		information presentation data structure	
3		concept of procedural solution (algorithm) expression of algorithm - flowchart/NSchart - summing of (1~10) - exchanging 2 numbers - introducing myself	
4	② visualization of SW solution	solution design(flowchart) - odd/even count - multiplication table	theory lecture programming
5		solution design(flowchart) - Factorial, Fibonacci	
6		solution design(flowchart) - maximum/minimum	
7		programming tool - Scratch (EPL)	individual project
8		application - Animation (object interaction)	
9		application - Fractal patterns - role playing (simulation)	
10		application - Shortest Path	
11	③ communication and collaboration based on visualized SW solution	application - Ordering Coffee	team project
12		project (design)	
13		project (implementation)	
14		project (presentation/evaluation)	

4. 비-전공자 코딩교육을 위한 시각적 문해력 함양 방안(2)

• 파이썬 교육 내용의 새로운 개발

- 비-전공자 계열별 코딩 교육 사례 개발
- 팀원들과 자기 주도적 의사소통 능력 향상
- 적극적인 수업 참여를 위한 방안 모색
- 스크래치 > 파이썬으로 연계 가능한 코딩 예제 개발 및 적용



4. 결론

- 현행 코딩 교육의 부족한 점 파악
- 비-전공자 코딩 교육의 문제점 분석
- 설문 조사를 통한 개선 방안 도출
- 향후 수업 적용사례 개발 및 적용 노력

『정보화 수업에서 비전공자의 코딩 교육효과를 위한 시각적 문해력의 효과 연구』에 대한 토론문

구진희(목원대학교)

기술혁신의 가속화로 세상이 더욱 빠르게 변화하고 있다. 현재는 누구나 어느 학문 분야 또는 어느 산업 분야에 있든지 변화의 중심에 정보통신기술(ICT)이 있음을 인식하고 있을 것이다. 또한 2015년 처음 8개 대학 선정을 시작으로 SW중심대학 사업을 통하여 대학의 소프트웨어기초 및 융합 교육을 강화하기 시작한 지 7년여 시간이 경과한 시점에서 이 발표문은 매우 시의적절하다고 생각된다. 토론자 또한 전공, 비전공 학생들에게 소프트웨어 교육을 하는 선생으로서 초중등 정보관련 교육과정과 소프트웨어 기초교육의 방향이 결과적으로 보면 많은 부분 Computational Thinking과 블록 코딩 및 파이썬 코딩에서 크게 벗어나지 않음을 동감한다. 그리고 현재 SW중심대학 사업에서의 주요 내용과 소프트웨어 교육 관련 논문들의 키워드를 살펴볼 수 있었던 점은 매우 유익했다. 특히, 인공지능시대에 더욱 필요성이 높아진 파이썬 언어에 대한 비전공자의 인식을 들여다볼 수 있었던 점과 MZ세대의 특징을 고려한 코딩 교육에 대한 새로운 방법론을 고민한 발표자의 연구과정이 흥미로웠다. 발표자가 제시한 내용을 토대로 이러한 관점에서 다음 몇 가지 질문을 가지고 토론에 임하고자 한다.

첫째, 2015개정 교육과정(2018년부터 적용; 중등 정보 교과서의 프로그래밍 교육은 문제 해결 단원 등에서 C언어, 스크래치 등이 포함되어 있음)에서는 컴퓨터과학의 원리 및 컴퓨팅사고력 중심의 교육과정이 강조되었고 SW중심대학을 기점으로 하는 대학의 소프트웨어기초 교육 또한 컴퓨터과학의 원리 및 컴퓨팅사고력 향상을 중요한 과제로 삼았었는데 2015 개정 교육과정이 고등학교부터 본격적으로 시행하였던 시점인 2018년 이후 입학한 2020학번 신입생과 올해 입학한 2022학번 신입생의 출발점이 다르다는 것을 토론자는 실감하고 있습니다. 이점에 대해 선문대학교의 상황은 어떠한지 이에 따른 소프트웨어기초 교육과정의 변화가 있었다면 무엇인지 궁금합니다.

둘째, 현재 SW중심대학으로 선정 운영되고 있는 대학의 내용(SW중심대학 홈페이지 및 대학홈페이지 참조)을 살펴보면, 전공연계 심화, 비전공자 융합, 지역사회 확산 등으로 볼 수 있습니다. 사업운영에 어려움도 많았을 것 같다는 생각도 들면서, 선문대학교는 2018년 SW중심대학 사업이 선정되어 운영하고 있는데 비전공자의 소프트웨어 인증 교과목에서 다루는 언어 또는 내용은 어떠한 것들이 있는지 듣고자 합니다.

마지막으로, 시각적 문해력 학습 도구를 기존 스크래치나 파이썬 등 소프트웨어기초 교육 과정에 접목한다면 알고리즘을 표현하는 도구로 활용될 수 있는지 그 외에 어떤 활용방안을 제안할 수 있는지 발표자의 고견을 듣고 싶습니다. 또한 비전공자 계열별 코딩 교육과정 개발 사례가 있다면 목원대학교 사례와 함께 그 효과와 개선점에 대해 토론하고자 합니다.

모든 학문분야와 산업분야를 막론하고 ICT가 융합되어가고 있는 상황에서 대학의 소프트웨어기초 교육은 컴퓨팅 사고력을 기반으로 프로그래밍을 체험함으로써 각자의 학문영역에서 이를 융합할 수 있도록 교육과정이 편성되어 왔다. 그러나, 인공지능 기술의 보편화 및 일상화, 더욱 빠르게 변화하는 ICT 상황, 그 시대를 경험한 학생들을 위한 소프트웨어 교육은 발표자가 지적하고 있듯이 이전과 다른 방향과 전략이 필요할 것이다. 궁극적으로 소프트웨어기초 교육은 각자의 전공 분야에서 실질적으로 기본역량이 될 수 있도록 교육과정이 개발되고 교육방향이 모색되어야 할 것으로 생각된다.

교양교육으로써의 뮤직웰니스

(Music Wellness as a Liberal Education)

윤주리, Ph.D., DMtG, AVPT, KCMT

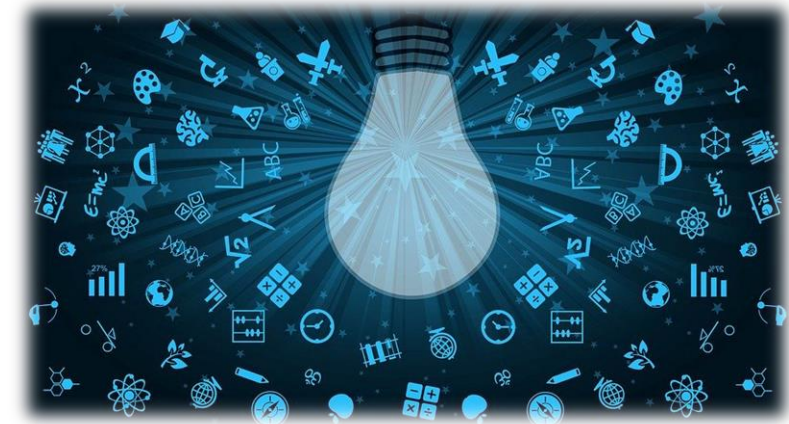
이화여자대학교 음악치료학과 겸임교수

이화여자대학교 이화뮤직웰니스연구센터 수석연구원

1. 교양교육으로써 뮤직웰니스의 지향점

• 대학교육의 과제

- 정보화 사회, 지식기반 사회의 요구에 부합하는 창의력, 비판력, 종합적 수행력을 갖춘 인재 양성
- 4차 산업혁명 시대의 변화된 환경, 교육적 경쟁력을 증폭하는 정보기술과 연결망의 극대화를 주도할 수 있는 인재 양성
- 대학차원의 취업률 향상을 위해 전문지식습득 및 실용교육의 치중으로 자기이해 및 성찰, 인류의 근본적 문제 등의 탐구 소홀
- 단순한 기술인/ 지식인 양성이 아닌 지식과 지혜, 인성을 겸비한 인재 양성
- 창의적인 응용력, 의사소통능력, 공동체 의식을 갖춘 사회적 존재로서의 역량 교육 (김은주, 2019; 백승수, 2017; 정제영, 2017)



김은주 (2019). 대학생의 인성교육을 위한 교양교육과정 개발: E대학을 중심으로. 예술인문사회 융합 멀티미디어 논문지, 9(5), 247-258.

백승수 (2017). 4차 산업혁명 시대의 교양교육의 방향 모색, 교양교육연구, 11(2), 13-51.

정제영 (2017). 4차 산업혁명 시대의 학교제도 개선 방안: 개인별 학습시스템구축을 중심으로. 교육정치학연구, 24(3), 53-72.

1. 교양교육으로써 뮤직웰니스의 지향점

• 교양교육의 목표

- 자신의 내면 가치를 갖는 사회적 사람으로 살아갈 수 있는 교육의 기회 제공
- 지식의 축적을 넘어 유동적이고 유연한 사고, 문제 해결력을 강화할 수 있는 교육 제공
- 인간 삶의 질곡을 창의적으로 헤쳐나갈 수 있는 개인적 자원/역량 함양을 지원하는 교육 제공(정옥희, 2016)



1. 교양교육으로써 뮤직웰니스의 지향점

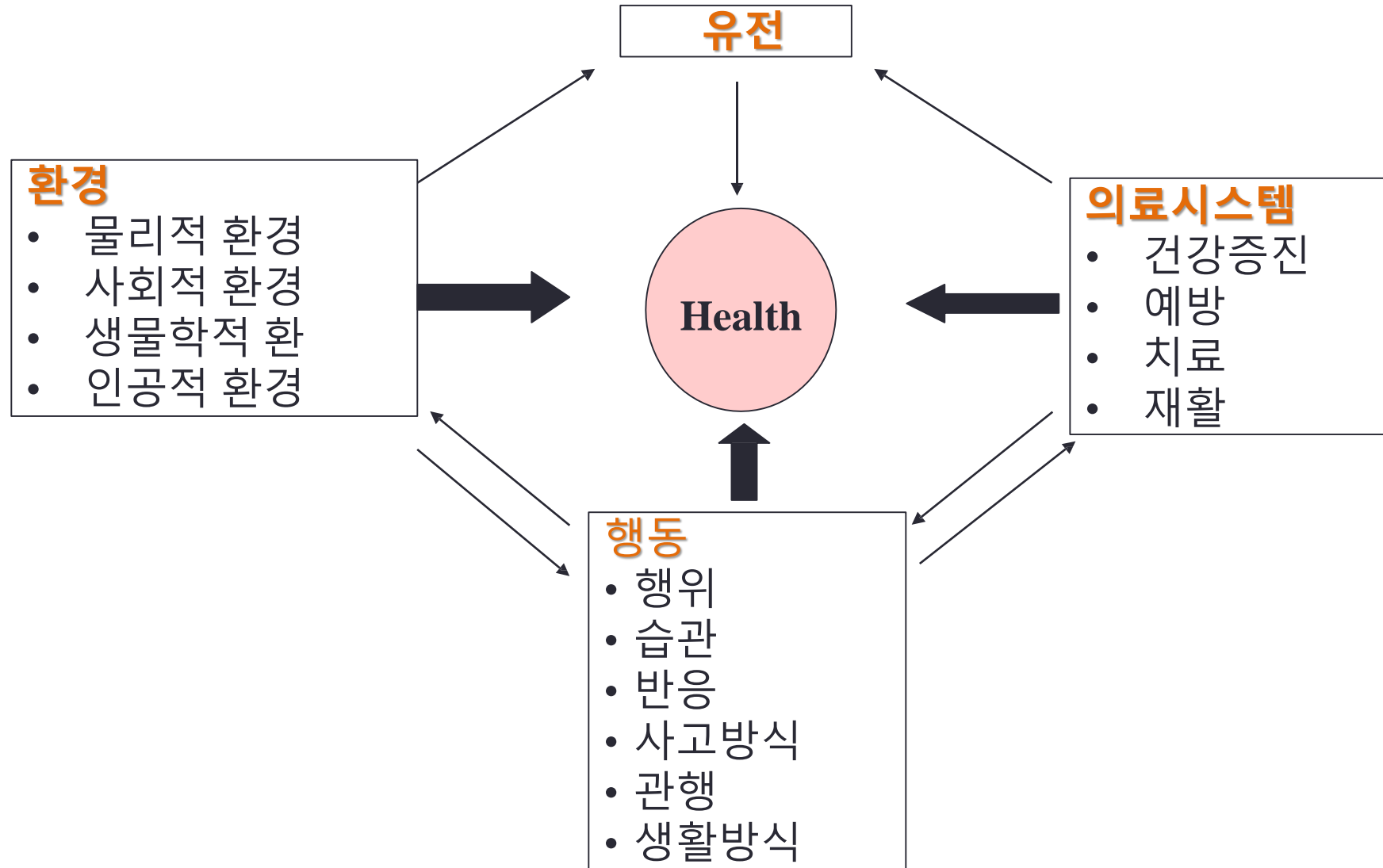
▪ 균형적 성장과 건강에 삶/Wellness를 위한 지원

질병없는 삶

- 과거에는 질병으로 고통받지 않고 신체 건강 상태가 좋다면 '건강한 삶'으로 인식
- 건강의 이면적 개념: 건강하다 vs. 건강하지 않다
- 모든 건강 문제는 생리학/생물학적 원인이 있음으로 인식
 - > 신체적 구조, 신경전달물질, 유전학, 내분비 계통 등의 신체적/ 유기적 문제로 질병 발생

1. 교양교육으로써 뮤직웰니스의 지향점

- 균형적 성장과 건강에 삶/Wellness를 위한 지원



1. 교양교육으로써 뮤직웰니스의 지향점



■ 균형적 성장과 건강한 삶/Wellness를 위한 지원

건강에 대한 개념 변화

- 신체적, 정신적, 관계적, 발달적, 영적 건강을 모두 포함

균형을 이룬 삶

- 질병이 없는 것 뿐만 아니라, 여러 측면에서 균형이 있는 삶
- 일상생활에서 스트레스, 통제 불가능한 어려움, 역경이 있을 때 이를 잘 이겨내는 회복탄력성의 보유

삶의 질을 위한 교양교육

- 지식의 습득과 축적을 넘어 웰니스와 삶의 질을 높일 수 있는 교육
- 지속가능한 미래사회의 구성원으로 성장하고, 삶의 행복을 누릴 수 있도록 돕는 교육

1. 교양교육으로써 뮤직웰니스의 지향점

- 균형적 성장과 건강한 삶/Wellness를 위한 지원

건강하거나 안하거나
이분법적으로 정의,
현재 질병, 고통,
문제가 없는 상태

vs.

건강은 다양한 측면으로 결정되며
보다 유연적인 태도로 현재 상태의
수용으로도 취득 가능



2. MZ 세대 대학생의 특성

• 발달적 특성

- 인지

- 다차원적 문제들을 다룰 만큼 고도로 분화되고 충분히 성장
- 정신적 도전들에 대처 가능
- 현실에 대한 실용적, 실제적 문제 해결 사고로의 변화
- 문제발견 능력 획득
- 다면적, 상대적 사고의 발달

- 정서 : 인지 성숙과 더불어 정서이해력, 정서조절력 분화

- 사회

- 친밀감(우정,애정) vs 고립
- 사회적 상호작용과 역할에서 다양한 변화를 경험



2. MZ 세대 대학생의 특성

• 심리정서적 특성

- 1) 안정성 추구에서 나타나는 "불안"
- 2) 간단함과 즐거움의 추구로 나타나는 "우울"
 - 축약어 선호 현상, 이모티콘, 짤방 → 삶의 목적이 아닌 "삶의 유희" 추구
→ 자기도취적 소비문화 → 병맛의 즐거움 → 스스로를 패배자로 간주 → 우울
 - 자기존중감의 손상에서 오는 학습된 무력감
- 3) 공정함의 추구로 나타나는 "분노"
- 4) 다양성과 창의성의 추구로 나타나는 "호기심"
 - 워라벨(Work & Life Balance)중시
 - 라이프이론
 - 멀티페르소나(Multi-persona)



이유경 (2020). 20대청년의심리적특성과문제에관한LarryGraham의체계론적연구-청년문화이해를바탕으로. 대학과선교, 46, 135-171.

2. MZ 세대 대학생의 특성

- MZ세대, 밀레니얼세대(Millennials)
- 개인의 행복과 만족에 기반한 가치중시
→ 기성 세대와의 가치관의 충돌로 세대갈등 야기
- '올로(You Only Live Once)', '워라벨(Work & Life Balance)', '소확행'
- 3포세대(연애, 결혼, 출산포기)
- 5포세대(3포세대+내집마련, 인간관계)
- 7포세대(5포세대+꿈, 희망),
- N포세대(7포세대+포기해야 할 특정 숫자가 정해지지 않고 여러가지를 포기)
- 20대 청년전체의 7%가 심한 우울증상태, 8.6%가 심한 불안장애, 22.9%가 최근6개월이내 자살생각을 경험, 사망 원인 중 51.1%가 자살



「연합뉴스」<https://www.yna.co.kr/view/AKR20200921168600002>, "작년하루평균38명자살...여성·20대자살률↑" 2020. 09.22.
김지경, 이윤주, "20대청년심리·정서문제및대응방안연구," 「한국청소년정책연구원」, 연구보고18-R05(2018), 24.

3. MZ세대 대학생을 위한 교양교육

- 외부의 어려운 상황/ 역경에 취약한 특성을 지님
- 역경의 상황이나 난관을 극복할 수 있는 내적 힘(inner resource), 창의적 아이디어를 발현하도록 도와야 함
- 자신의 삶의 질을 돌보고 성장시킬 수 있도록 돕는 교육/지원 필요
- 자신의 삶을 대하는 시각과 태도, 자기존재 및 자아에 대한 개념을 확장할 수 있는 기회를 제공



음악이란?:



4. 교양교육의 매체로서의 음악

■ 균형적 성장과 건강한 삶/Wellness를 위한 지원

그렇다면 건강에 영향을 미치는 신체적, 사회적, 정신적 측면 모두에 영향을 미칠 수 있는 도구가 요구됨

음악의 치유적 힘



4. 교양교육의 매체로서의 음악

■ 왜 음악인가?

인간은 인생의 모든 시기에 걸쳐 음악과 함께한다



4. 교양교육의 매체로서의 음악

■ 왜 음악인가?

- 성장과정에서 음악은 인지적, 정서적, 사회적, 신체적, 영적 발달에 관여



4. 교양교육의 매체로서의 음악

■ 왜 음악인가?

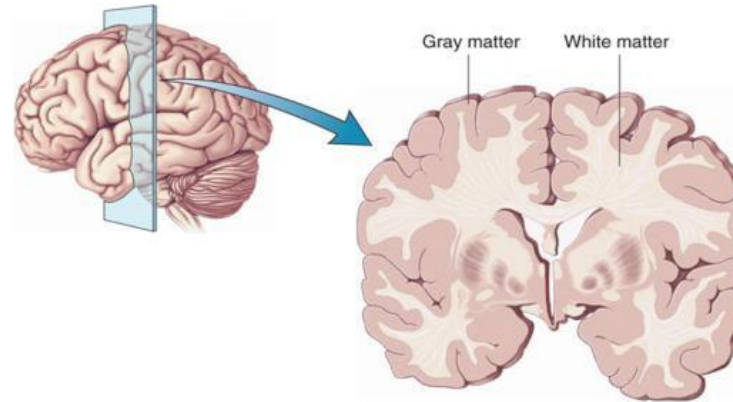
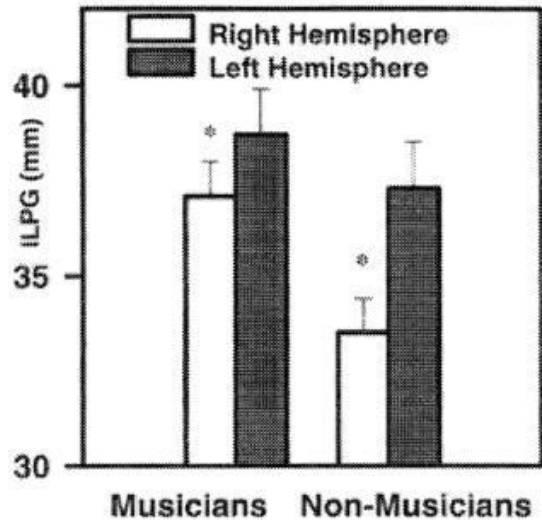
- 일상에서의 스트레스와 정서적 안정을 위해 음악을 무의식적으로 찾고, 감상하고 향유함



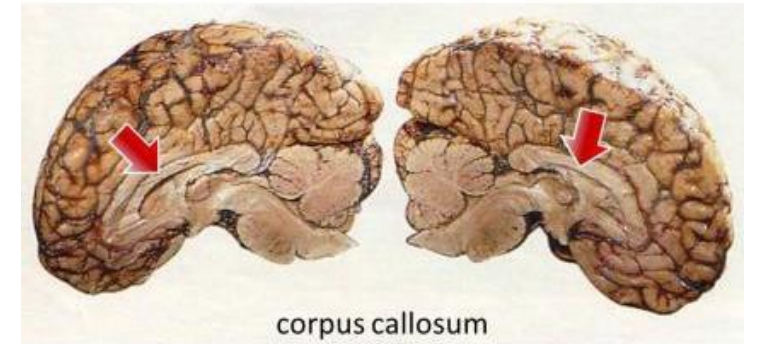
4. 교양교육의 매체로서의 음악

■ 왜 음악인가?

- 뇌 발달 및 새로운 신경회로의 생성과 활성화에 관여
- 양반구 모두에서 회백질의 밀도 증가 > 신경세포의 발달 의미



(회백질 밀도 증가)



(좌뇌/우뇌 연결하는 뇌량의 상대적 발달)

Schlaug, G. (2003). The brain of musicians: a model for functional and structural adaptation.

4. 교양교육의 매체로서의 음악

음악적 활동은 인간의 모든 행동과 직결되어 있다

- 감상하기
 - 인지적 작업/반응
- 가창하기
 - 창의적 활동
- 연주하기
 - 정서적 반응
- 창작(작곡)하기
 - 신체적 반응
- 음악과 동작
 - 사회적 교류
 - 비언어적 표현과 교류

4. 교양교육의 매체로서의 음악

인지적 영역 내 음악의 기능

➤ 인지적 작업

- 새로운 정보의 학습
- 순차적이며 세밀한 조작기술 습득
- 멀티태스킹
- 부호의 이해 및 활용

- 삶의 특정시기 상기, 에피소드와의 연결, 공감, 투사로 연결
- 내적, 관계적 문제의 이해, 해석, 통찰, 인식 및 관점 전환

- 인식의 확장, 미해결 이슈의 이해



4. 교양교육의 매체로서의 음악

정서적 영역 내 음악의 기능

- 정서적 반응
 - 기분의 변화
 - 특정 감정경험 유도
 - 과거 특정 감정 경험의 재상기 / 재경험
 - 자신의 감정 표현
 - 잘 몰랐던 감정에 대한 규명/이해



4. 교양교육의 매체로서의 음악

신체적 영역 내 음악의 기능

- 신체적/물리적 반응
 - 신체 협응, 동조
 - 동작기억
 - 소근육, 대근육 운동조절
 - 복합동작 습득 및 체득



4. 교양교육의 매체로서의 음악

사회적 영역 내 음악의 기능

- 사회적 교류
 - 다양한 사회적 상황, 행사, 이벤트
 - 집단음악활동: 합주, 합창
 - 집단 내 동질성, 응집력, 협력체계 강화
 - 집단 소속감, 정체성 형성
 - 집단 내 관계의 발전



5. 교양수업으로써 뮤직웰니스 적용사례

A대학 교양수업

교과목명: 건강한 삶을 위한 음악

교육목표:

- 음악이 우리에게 미치는 신체적, 정서적, 인지적, 사회적, 영적 영향력 및 치료적 기능에 대해 이해하고, 다양한 영역에서 음악을 통한 건강한 삶의 실천 방법 탐구
- 음악을 통해 자기, 타인, 공동체를 새롭게 인식하고 통찰
- 일상에서 적용 가능한 음악의 활용법에 대해 이해하고 실습해 봄으로써 음악을 통한 자기돌봄 기술을 습득



5. 교양수업으로써 뮤직웰니스 적용사례



A대학 교양수업 “건강한 삶을 위한 음악”

- 적용 대상: A대학 교양교과목으로 개설되어 학부 학생 전체를 대상으로 함
- 수강제한인원: 30명 (원활한 그룹토론과 발표를 위한 인원 설정)
- 2019년 2학기, 2020학년도 2학기 15주간 운영
- 소모둠 중심, Project-Based Learning(PBL)수업으로 매주 활동주제를 바탕으로 강의, 토론, 체험 방식 진행
- 체험에 대한 A4 1페이지 이내의 에세이 형식의 “자기성장보고서” 작성 및 제출 총 5회
- 소모둠별 주제선정 및 음악작품 완성 및 발표

5. 교양수업으로써 뮤직웰니스 적용사례

주차	강의주제	체험내용
1	<p><u>음악의 치료적 의미와 인간행동과의 관련성</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 음악치료의 개념과 정의, 음악치료가 인간의 삶에서의 활용되는 영역과 기능의 이해 	<p>“나에게 음악이란?”</p> <p>나를 대표하는 음악 소개하기 PBL 그룹 토론</p>
2	<p><u>인간의 발달과 음악발달, 음악</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 인간발달에 대한 철학적 배경, 발달 단계별 심리. 행동적 특성을 알아보고 그와 관련한 음악적 발달 및 음악의 <u>치유적</u> 활용에 이해 및 체험 	<p>“나의 소중한 음악”</p> <p>자신의 <u>성장과정에서</u> 의미있는 음악의 선정 및 소개하기 PBL 그룹 토론 및 온라인 <u>클래스룸</u> 토론</p>
3	<p><u>음악요소의 치료적 활용</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 음악의 세부 요소(박자, 리듬, 선율, 화성, 구조, 장르 등)의 <u>치료적기능</u> 이해 및 체험 	<p>“<u>알아두면 쓸데있는 음악사전</u>”</p> <p>다양한 장르별 특색있는 음색, 악기편성, 리듬패턴, 곡의 분위기 등의 음악의 세부 요소가 <u>부각된</u> 음악 선택 및 소개하기</p>
4	<p><u>음악감상과 치유적 경험</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 감상할 때 감정의 변화, 심미적 경험, 무의식의 탐색, 감상과 함께 경험되는 심상(감각, 이미지, 생각 등의 다양한 경험)의 이해와 체험 	<p>“내 마음에 귀 기울이기”</p> <p>음악감상 및 <u>심상경험</u>을 통한 <u>자기탐색</u>과 통찰하기</p>
5	<p><u>음악연주와 치유적 경험</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 악기의 <u>연주방법</u>, 음색, 화음을 그룹이 함께 음악으로 완성하는 경험 - <u>감정해소</u> 및 <u>정서표현</u>, 비언어적 경청과 교류 및 조화를 연주로 경험 	<p>“음악으로 <u>하나되는</u> 우리”</p> <p>다양한 타악기 및 선율악기의 앙상블 합주하기</p>
6	<p><u>가창과 합창을 통한 치유적 경험</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 하나의 악기로서의 자기 목소리의 이해와 활용의 경험 - 타인과 목소리로 경청, 소통, 조화를 이루는 경험 	<p>“목소리로 만나는 나, 너, 우리”</p> <p>자기/ 우리를 대표하는 노래 가창/합창하기</p>
7	<p><u>음악창작을 통한 치유적 경험</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 자신의 현재 경험하는 상황, 사고, 감정 등 내면의 탐색과 통찰의 내용을 가사로 창작 - 가사의 내용과 메시지가 갖는 정서를 선율로 창작 	<p>“음악으로 <u>도전하는</u> 우리”</p> <p>가사, 선율을 직접 창작/ 연주하는 과정을 통해 창의성 발현 및 협동하기</p>

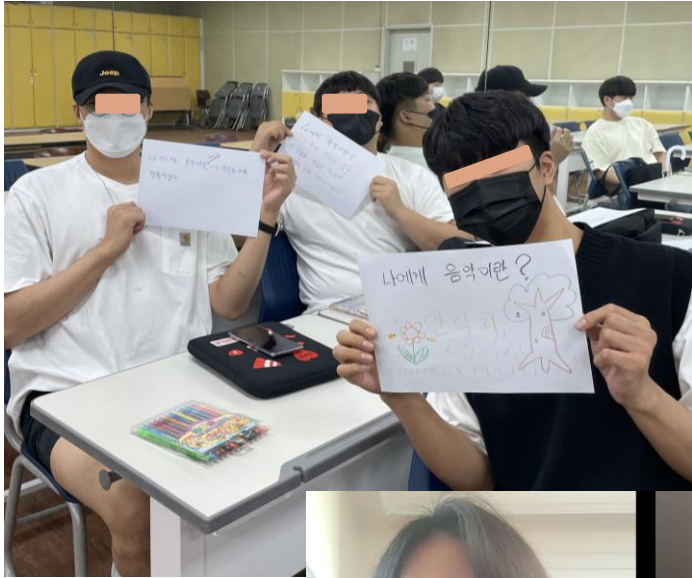
5. 교양수업으로써 뮤직웰니스 적용사례

주차	강의주제	체험내용
8	<u>신체이완과 에너지 조절을 위한 음악의 활용</u> - 음악을 통해 변화되는 생리적/신체적 변화의 이해 및 경험	“내 몸에 귀 기울이기” 감상을 통한 다양한 방법과 수준의 <u>신체변화</u> 경험하기
9	<u>정서인식과 조절을 위한 음악의 활용</u> - 기분장애, 우울증, 과몰입/중독 문제 등 정신건강의 어려움에 적용하는 <u>음악치료접근의 이해와 체험</u>	“음악으로 위로하기” 음악을 통한 <u>정서인식</u> , 정서변화, 정서적 표현과 해소/ 몰입의 경험하기
10	<u>의사소통과 교류를 위한 음악의 활용</u> - 언어, 비언어적 표현과 교류를 촉진하는 음악적 환경, 상황, 구체적 방법을 탐구하고 체험	“음악으로 통하는 우리” 음악을 자기, <u>의미있는 타인</u> , 공동체와의 <u>관계맺음과 관계발전의 매체</u> 로 경험하기
11	<u>자기돌봄(self-care)을 위한 음악의 활용전략 개발</u> - 일상에서의 감정 및 <u>신체조절</u> , 건강한 사고와 표현을 위한 음악의 <u>일상활용방법에 대한 개인적 전략 개발</u>	“나를 위한 선물” 일상에서 자신에게 발전/성장이 필요한 부분에 음악을 활용하는 개인적 방법 공유하기
12	<u>다문화 탐색과 수용을 위한 음악의 활용</u> - 다문화/이주민의 문화를 이해하고 수용하는 높은 수준의 시민 의식 함양과 체험	“ <u>뮤직 월드투어</u> ” <u>세계각국의 음악의 배경과 특성</u> 을 이해하고 감상/토론하기
13	<u>음악과 타예술매체의 융합 음악극 체험</u> - 문학, 글, 시, 미술, 영상 등을 융합한 통합예술로서의 음악극 체험	“ <u>음악극 어린왕자</u> ” 시나리오 구성, <u>나레이션</u> , 연기, 노래, 연주, <u>영상제작</u> 등의 역할 분담 및 음악극 실연
14	그룹 프로젝트 창작물 완성 및 발표 준비	창작물 완성
15	그룹별 발표 및 토론	그룹별 작품의 주제에 따른 작품 발표

5. 교양수업으로써 뮤직웰니스 적용사례



5. 교양수업으로써 뮤직웰니스 적용사례



1 C G/B C G/B
 오늘도 어김없이 - 아침 - 일곱시 날 깨우는 - 소리 -
 C G/B Am7 Dsus4 D
 오를도 평소같이 - 점심 - 열두시 형제치수업 시간
 5 C G/B C G/B
 힘들고 버거워도 - 하루 - 는 - 또 시작되지
 C G/B C G/B
 힘들고 피곤해도 수업은 또 시작되지
 9 C G/B C G/B
 세상이 공평하지 - 않다 - 고 - 수 없이 생각했지 -
 C G/B Am7 Dsus4 D7
 우리가 친해질수 없다고 처음엔 생각했지
 13 C G/B Am7 D7
 가진 것 없고 잘난 - 것 없 - 어 - 항상 화났었지 - 하지만
 아는 것 없고 해본 적 없어 항상 어렸었지 하지만
 17 C G/B Am D7
 이젠 혼자 가 아나 같은 길을 걷는 친구가 있어 하고 싶
 이젠 어렵지 않아 수업 듣는 새로운
 21 Em7 G/D C A/C# D7
 은 것 할 수 있잖아 그 래 우리 함께 노래 하 자
 것도 노래하자
 25 G D/F# B/D# Em G/B C D7
 힘들다 생각했던 시간보다 - 내가 만들어 갈 - 시간이 더 많아 이제는
 함께 만들어갈 시간이 더 많아
 29 Em7 G/D C G/B Am7 G/B C D7
 주저하지 - 않고 무너지지 - 않고 나 를 믿 고 - 우리 함께 걸 자 -
 망설이지

5. 교양수업으로써 뮤직웰니스 적용사례





LIFE IS
Better
WITH
Music

감사합니다
juri.yun@ewha.ac.kr

목원대학교 스톡스대학
교양교육혁신 학술대회

< 논 평 >
교양교육으로써의 뮤직웰니스

이진형, Ph.D., KCMT, MT-BC

중앙대학교 인간정보기술임상연구소 연구교수
한국침례신학대학교 음악치료전공 겸임교수
(사)전국음악치료사협회 이사

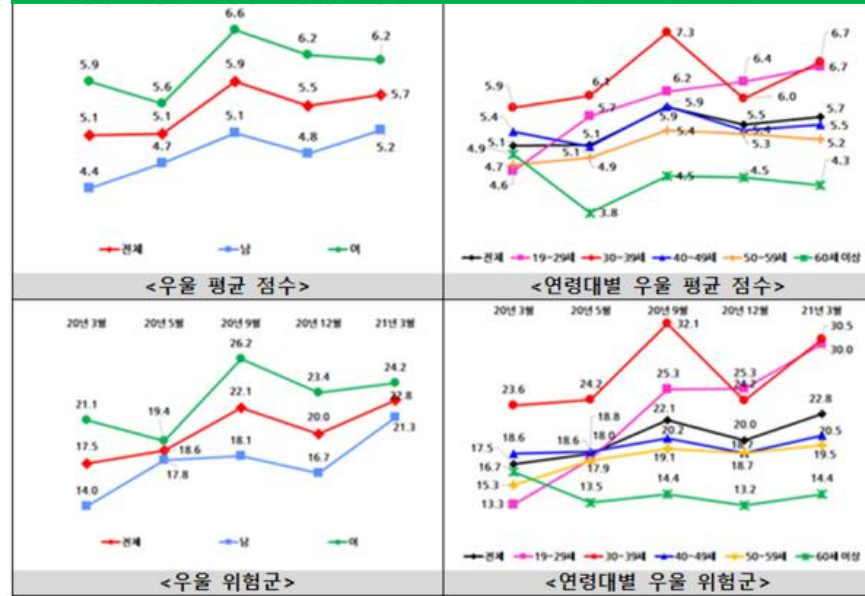
현 시점을 고려할 때 본 교양교육 주제의 의미



- 2년 넘게 지속된 팬데믹의 영향
- 일상의 상실
- 경제, 신체, 심리, 사회적 손실
- 우울감, 자살충동 증가

삶의 질 회복과 웰빙, 웰니스의 중요성

“코로나19 영향 ‘우울·자살’ 생각하는 청년층 증가” 청년 의사 2021.05.06



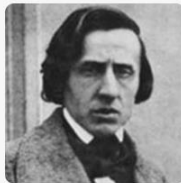
과거 예술 분야 교양교육 경험: 음악

목원대학교 교양교육혁신 학술대회 203



Wolfgang Amadeus Mozart

Born : January 27, 1756, Salzburg, Austria
Died : December 5, 1791, Vienna, Austria



Frederic Chopin

Born : March 1, 1810, Zelazowa Wola, Poland
Died : October 17, 1849, Paris, France



Ludwig van Beethoven

Born : December 1770, Bonn, Germany
Died : March 26, 1827, Vienna, Austria



Antonio Vivaldi

Born : March 4, 1678, Venice, Italy
Died : July 28, 1741, Vienna, Austria



Johann Sebastian Bach

Born : March 31, 1685, Eisenach, Germany
Died : July 28, 1750, Leipzig, Germany

교향곡의 일반적인 구성

1악장	2악장	3악장	4악장
Allegro	Andante	Allegro	Allegro
소나타형식	가요형식	미뉴에트 OR 스케르초	소나타형식 OR 론도형식

- 작곡자와 연도 암기
- 외국어 같은 악곡 형식에 대한 주입식 정보
> 시간의 흐름과 함께 정보 상실 <

과거 예술 분야 교양교육 경험: 미술

목원대학교 교양교육혁신 학술대회 204



HINT

Painted from an asylum room at Saint-Remy-de-Provence, what's this painting known as?

Landscape with Clerks Studying Astronomy and Geometry

Astronomy

The Starry Night

Wheatfield with Crows



- A. Kirchner, street, Dresden, 1908, German Expressionism (The Bridge)
- B. Van Gogh, The Night Cafe, 1888, Post Impressionism
- C. Degas, Ballet Rehearsal, 1871, Impressionism
- D. Rodin, Burghers of Calais, 1884-89, Post Impressionism

- 주요 작품 제작년도 및 제목 암기
- 주관적인 느낌, 생각과는 무관한 주입식 정보

자신과 무관한 사실기반 정보
> 흥미상실, 동기결여 <

암묵적 지식의 증대를 위한 교육

경험과 사고, 자신을 대입한 정보를 통한
경험적 정보습득의 중요성

Explicit Knowledge

- Data Information
- Documents
- Records
- Files

Tacit Knowledge

- Experience
- Thinking
- Competence
- Deed
- Commitment

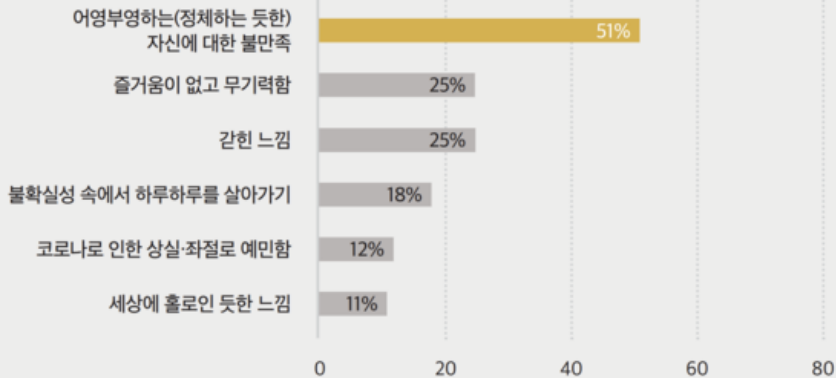
5%

95%

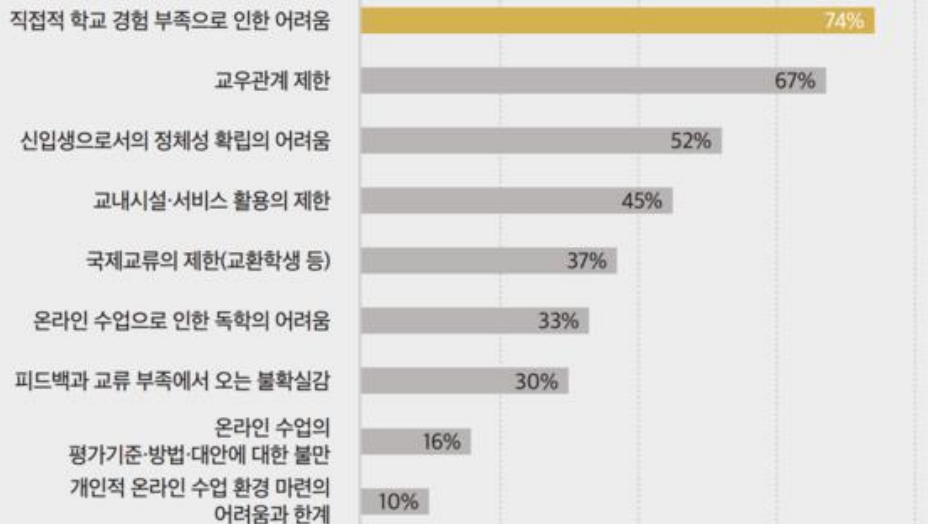
관계형성과 개선을 유도하는 교육

경쟁상대가 아닌 상생을 위한 상호지지적 관계의 형성과 발전

정서적 고통 영역 (복수응답 가능)



학교 및 학업 생활 영역 (복수응답 가능)



'Music & Health' 교양과목 운영사례

목원대학교 교양교육혁신 학술대회 207

- 이화여대 '융복합 핵심교양교과목' 'Music & Health'
- 만족도, 참여도에 대한 걱정
- 보편적이지 않은 수업방식에 대한 우려



'Music & Health' 강의평가 발췌1

원광대학교 교양교육혁신 학술대회 208

- 음악이 얼마나 인간의 전반적인 인생에 지대하게 영향력을 행사하는지, 또 음악이 치유제가 될 수 있다는 것을 **피부로 느낄 수 있었어요!**
- 평소에 좋다고만 어렵듯이 생각했던 음악에 대한 **깊고 다양한 효용과 관점을 배울 수 있어서** 매우 흥미롭고 유익했습니다.
- 정신과 육체간의 상관관계에 대해 일상생활에 있어서 재고하게 되었습니다. 앞으로 **제 인생에 큰 영향을 줄** 명 강의였습니다.
- 학교 다닐맛이 생겼다. 하루의 마지막인 음건 수업이 있는 날은 마무리를 잘 짓는 기분이였다. 학생들을 위해 준비해온 **여러악기나 음악들이 부담스럽지 않고** 감사했다.

'Music & Health' 강의평가 발취2

수원대학교 교양교육혁신 학술대회 209

- 마음의 평화같은 힐링이 되는 교양이었다.
- 같이 악기를 연주하고 노래를 하면서 무척 즐거운 시간을 보냈고, 덕분에 스트레스 해소도 많이 되어 좋았습니다.
- 수업에서 직접적으로 참여하는 경우가 많아 즐거웠다.
이번학기 중간에 우울증이 왔었는데 수업이 도움이 많이 되었다.
- 학생이 참여할 수 있는 보기 드문 수업이었다.

'Music & Health' 성공적 반응과 관심의 이유

목원대학교 3차 양교육혁신 학술대회 210

- 개인적인 음악의 영향을 직접 확인
- 다양한 난이도의 활동을 체계적/점진적으로 제시
- 자기성찰과 체험을 통한 직접적인 힐링의 시간을 경험함
- 이미 알고 있는 음악의 힘을 '이해'하게 되어 직접 활용 가능하게 됨
- 지식의 흡수가 아닌 체득할 수 있는 시간을 체험함
- 가지고 있던 신체적, 정서적, 관계적 이슈의 이해 > 대처로 이어짐

음악을 통한 탄력성의 회복

북원대학교 교양교육혁신 학술대회 211

- 심신의 안정을 도모하는 이완경험을 통한 몸과 마음의 긴장 이완
- 악기연주와 노래의 가창: 부적 정서 또는 사고의 표출
- 현재 감정상태와 가장 근접한 음악에 대한 탐색
> 자신의 내면에 대한 탐색과 이해 도모
- 동질집단 간 합창/합주 경험
> 지지적 관계 형성, 연대감 및 응집력 조성
- 작사 및 개사를 통한 가치관 점검, 내적 필요 확인 및 해결방안 모색

감사합니다!

jinlee@cau.ac.kr

대학 교양교육에서 영화교육의 양상: 목원대 교양과목을 중심으로

이아람찬(목원대)

1. 들어가는 글
2. 선행연구
3. 영화교육의 층위
4. 사례연구: 목원대 교양교육에서 영화교육
5. 나오는 글

1. 들어가는 글

대학에서 영화교육은 1953년 서라벌예대로부터 시작되었는데, 당시만 해도 연극영화학과 전공 학생을 위한 영화교육만 진행되었다. 사실 영화교육은 전공 학생에게 영화를 분석하고 제작할 수 있는 전문 예술교육으로 설정되었기 때문이다. 대학 교양교육에서 영화교육은 1950년대부터 연극영화과를 설치했던 일부 대학이 1980년대부터 개설하기 시작했다. 굳이 영화를 전공하지 않는 학생들에게 영화교육을 제공할 필요는 없었기 때문이다. 물론 당시 영화교육을 위해서는 스크린과 프로젝터가 준비되어 있어야 했는데 이러한 장비를 일반 학생들에게 제공하면서까지 영화교육을 진행할 여건도 마땅치 않았다. 일부 연극영화학과를 설치한 대학에서 교양교육을 위해 ‘영화학개론’ 또는 ‘영화의 이해’ 등의 과목이 개설되기 시작했다. 연극영화학과가 설치되지 않은 대학에서는 좀처럼 나타나지는 않았다.

1990년대 들어서면서 전국적으로 연극영화학과 설립이 급속하게 이루어지게 되었다. 이전 1980년대까지만 해도 7개 내외의 대학에서만 연극영화학과가 설치되었던 반면, 1990년대를 거치면서 무려 50여 개 이상 대학에서 연극영화학과가 설치되었다. 이러한 연극영화학과 설립 열풍으로 전공교육뿐만 아니라 교양교육에서도 영화교육의 자리가 점차 마련되기 시작했다. 이것은 당시 VHS를 통해 강의실에서 영화를 쉽게 접할 수 있는 교육환경의 개선도 함께 이루어졌기 때문이다. 그전에서는 이동식 영사기를 통해서 영화를 볼 수 있었던 것에서 손쉽게 강의실에서 영화를 접할 수 있는 교육환경의 변화를 통해 이루어졌다.

이러한 교양교육에서 영화교육의 흐름은 크게 두 가지 관점으로 살펴볼 수 있다. ‘영화를 통한 교육(Teaching through film)’과 ‘영화에 대한 교육(Teaching about film)’으로 구분할 수 있다.

사실, 영화를 통한 교육은 영화에 대한 교육보다 더 오랜 역사가 있다. 1895년 영화가 탄생하면 서부터 어린이교육과 영화와 관련지어 접근하기 시작했다. 당시만 해도 어린이를 비롯한 청소년에게 영화는 매우 불편한 존재처럼 여기게 되었다. 어린 학생들에게 영화는 과소비를 부추기고 헛된 망상을 갖게 한다는 오해를 받았다. 그래서 의도적으로 학생들의 영화 소비를 제한하려는 움직임도 있었다. 그래서 굳이 학교교육에서 영화를 감상하거나 사용하는 것을 선호하지 않았다. 하지만 이러한 영화에 관한 부정적인 흐름은 1950년대 영화의 교육적 활용 연구를 통해 점점 긍정적인 시선을 받게 되었다. 영화 자체에 대한 교육보다는 영화를 활용한 교육이 나타나기 시작했다. 다양한 교과에서 영화를 시청각 도구로 사용함으로써 학생들의 흥미 유발과 관심을 증가시킬 수 있었다.

한편, 앞서 언급한 대로 1980년대부터 교양교육에서 영화에 대한 교육이 일부 이루어져 왔고, 1990년대 중반 이후 획기적으로 영화교육이 확대되기 시작했다. 또한, 영화에 대한 교육뿐만 아니라 영화를 통한 교양교육이 이 시기에 도입되기 시작했다. 영화를 통해서 학생들의 흥미 유발과 관심을 유도할 수 있는 시청각 도구로 영화가 집중적으로 활용되기 시작했다. 물론 아날로그 필름 시대에서도 영사기를 통해서 시청각 도구로 활용되기도 했지만, 이 시기에는 VHS를 통해 쉽게 접할 수 있어서 그 편의성과 교육적 효과로 영화교육은 비약적인 확장기에 들어서게 되었다.

따라서, 본 연구에서는 영화교육의 층위를 크게 영화를 통한 교육과 영화에 대한 교육으로 구분해서 살펴보고, 이를 목원대 교양교육을 통해 구체적으로 다루어보고자 한다. 목원대 교양교육에서 영화교육의 두 층위가 모두 나타나는데, 각 교과목의 성격과 연결 지어 알아볼 예정이다.

2. 선행연구

대학 교양교육에서 영화교육에 대한 논의는 최근 매우 활발하게 나타나고 있다. 그동안은 대학 전공교육에서 영화교육의 양상이나 방법론에 대한 접근이 주로 있었지만, 이와 함께 점차 영화를 활용한 교과에 대한 논의도 이루어지고 있다. 하지만 전공교육을 제외한 교양교육으로 한정했을 경우, 영화를 통한 교육이 더 활발하게 연구되고 있다. 사실, 영화에 대한 교육은 교양교육 과정에서 연구 주제로 다루어지는 경우는 많지 않다. 아래 언급한 선행연구에서도 그 차이를 쉽게 확인할 수 있다.

먼저, 강옥희의 「영화만들기를 활용한 교양교육 수업 사례와 성과 연구」는 상명대에서 개설된 ‘문학과 대중문화’ 수업으로 영화교육에 관한 연구이다. 인쇄매체를 대표하는 문학과 대중문화의 관련성을 살펴보는 방식으로 연구가 이루어져 있다. 매체활용능력을 위해 영화만들기를 도입하였으며, 이를 위해 스마트폰 촬영 및 편집을 포함하고 있다. 한편, 이 수업에서는 유하의 시와 영화인 <말죽거리 잔혹사>를 비교·분석하는 시간이 있다. 영화를 통해서 문학을 이해하고 만들기를 통해서 매체 활용 능력을 신장한다는 데 의미를 두고 있다.¹⁾

양현진의 「가족 이데올로기에 대한 영화적 상상력의 의미와 교양교육 콘텐츠로서의 효용성:

1) 강옥희, 「영화만들기를 활용한 교양교육 수업 사례와 성과 연구」, 『문학교육학』, 2017, 181-214쪽.

봉준호 영화를 중심으로」는 봉준호 영화를 통해 가족이라는 이데올로기에 접근한 내용을 다루고 있다. 교양교육 콘텐츠로서 영화가 지닌 특성을 기반으로 가족을 다룬 수업에서 활용할 수 있음을 제시하고 있다. 그에 따르면, 봉준호 영화는 다양한 교양 교과목의 콘텐츠로 폭넓게 활용될 수 있으며, 토의 및 토론, 글쓰기 수업 등의 강의 자료로 비판적 사고를 이끌 수 있다고 밝히고 있다.²⁾

임준철의 「한시와 영화 엮어 읽기: 대학 교양교육에서의 한시 교육 방안에 대한 일 모색」은 교양교육에서 한시 교육 방안으로 영화로 읽어내는 방식을 제안하고 있다. 영화감독이자 이론가인 세르게이 에이젠슈테인(Sergei M. Eisenstein)의 『영화의 원리와 표의문자』에서처럼 동아시아 고전시가와 영화는 이미지 구성방식이란 측면에서 유사성을 지적하고 있다. 시에 담긴 주제와 유사한 영화를 선택해서 해석하는 방식을 취하고 있다. 이 연구에서는 장이머우의 <영웅>뿐만 아니라 <8월의 크리스마스>, <아멜리에>, <전함 포텐킨>, <길> 등의 영화와 시를 예로 들어 설명하고 있다.³⁾

그리고 김병선의 「비대면 온라인 교양 영어 수업에서 대학생들의 영화 활용 자기주도학습 경험에 관한 질적 연구」⁴⁾, 최호영의 「대학생의 시 교양 교육과 효율적인 학습전략의 모색: 영화 『일 포스티노』를 활용한 교육 사례 고찰을 중심으로」⁵⁾, 김혜정의 「대학 교양영어 강좌로서 온라인 교육의 방향 탐색: 영화를 활용한 비대면 영어 수업을 기반으로」⁶⁾, 최병학의 「이창동 영화를 중심으로 본 대학 기초교양교육의 방향」⁷⁾, 현경실의 「영화를 이용한 음악 감상 수업에 관한 연구: 대학 교양수업을 중심으로」⁸⁾ 등 대부분 영화를 통한 영화교육에 대한 논의가 다수를 차지하고 있으며, 한편 이창동 영화에 대한 연구 등은 영화에 대한 교육으로 접근하고 있다.

지금까지 언급한 대로 대학 교양교육에서 영화교육은 영화를 특정 수업을 위한 시청각 도구로 이용되는 경우가 많다. 그 외 경우도 영화에 관한 논의가 많지만, 심지어 영화 자체에 대한 접근은 매우 제한적이다.

3. 영화교육의 층위

이미 앞서 언급한 대로, 영화교육은 크게 영화를 통한 교육과 영화에 대한 교육으로 구분할 수

2) 양현진, 「가족 이데올로기에 대한 영화적 상상력의 의미와 교양교육 콘텐츠로서의 효용성: 봉준호 영화를 중심으로」, 『교양학연구』, 2021, 233-266쪽.
 3) 임준철, 「한시와 영화 엮어 읽기: 대학 교양교육에서의 한시 교육 방안에 대한 일 모색」, 『한문교육연구』, 2018, 5-60쪽.
 4) 김병선, 「비대면 온라인 교양 영어 수업에서 대학생들의 영화 활용 자기주도학습 경험에 관한 질적 연구」, 『영어교과교육』, 2021, 61-85쪽.
 5) 최호영, 「대학생의 시 교양 교육과 효율적인 학습전략의 모색: 영화 『일 포스티노』를 활용한 교육 사례 고찰을 중심으로」, 『교양교육연구』, 71-86쪽.
 6) 김혜정, 「대학 교양영어 강좌로서 온라인 교육의 방향 탐색: 영화를 활용한 비대면 영어 수업을 기반으로」, 『영상영어교육』, 65-90쪽.
 7) 최병학, 「이창동 영화를 중심으로 본 대학 기초교양교육의 방향」, 『교양교육연구』, 2008, 209-221쪽.
 8) 현경실, 「영화를 이용한 음악 감상 수업에 관한 연구: 대학 교양수업을 중심으로」, 『음악교육연구』, 2011, 251-279.

있다. 먼저 영화를 통한 교육은 다른 교과와 통합 또는 연계로 이루어지는 수업 방식(통합교과로서의 영화교육)이고, 영화를 위한 교육은 영화를 중심으로 수업을 진행하는 것(독립교과로서의 영화교육)을 의미한다. 먼저, 영화를 통한 교육의 관점에서 영화교육의 내용을 살펴보자.

1) 영화를 통한 교육

영화가 교육적 활용에 대한 논의가 시작한 것은 사실 영화의 탄생과 더불어 활동사진이라고 불리던 시절까지 거슬러 올라간다. 비록 초기에는 영화에 대한 비판적 시각이 우세했지만, 영화가 교육적 가치로 인정받는 데 있어서 이론적 틀을 제시한 것은 교육학자인 에드가 데일(Edgar Dale)의 역할을 빼 수 없다. 그는 1946년 *Audio-visual methods in teaching*⁹⁾에서 원추형 모델을 제시했는데, 밑에서 위로 올라갈수록 실제 경험에서 추상적으로 인식된다는 점을 강조하고 있다. 영화와 TV는 비교적 원추의 상단 부분에 놓여 있지만, 사실 중간부터 아래까지는 모두 직접적인 경험의 노출로 형성된 교육이다. 이 부분을 제외하고 간접적인 경험으로 이루어진 교육환경에서 제시된 영역에서는 영화가 단연 효과적인 교육매체로 자리매김하고 있다.

[그림 1] 데일의 경험의 원추(Dale's Cone of Experience)¹⁰⁾



데일의 경험의 원추는 학습자의 교육적 경험을 실제적인 경험으로부터 시작하여 시각적이고, 간접적인 경험을 거치게 된다. 그리고 최종적으로 문자나 언어적인 상징에 이르는 과정을 통해서

9) Edgar Dale *Audio-visual methods in teaching*. New York: Dryden Press, 1946, 1954, 1969.

10) Edgar Dale, *Audio-visual methods in teaching*. New York: Dryden Press, 1969, p.107.

매체를 교육적으로 활용하는 이유를 자세히 설명하고 있다. 데일은 이 모형을 통해서 구체적인 경험을 바탕으로 해서 추상적 경험이 의미가 있음을 보여주려고 하였다.¹¹⁾ 다시 말해서, 수업에서 학습자는 원추 아래 단계에 위치한 구체적인 경험을 하였을 때, 보다 효과적으로 학습내용을 이해할 수 있다.

따라서 영화를 통한 교육은 초·중등 학교교육에서도 활발하게 이루어지고 있다. 국어, 영어, 과학, 역사 등 여러 교과에서 해당 교과목과 영화를 연결하여 더욱 효과적으로 교육내용을 구성하고 있다. 예를 들어, 역사 수업 시간에 임진왜란과 관련해서 <명량>이라는 영화를 활용하여 수업을 진행하는 경우를 말한다. 대학 교양교육에서도 역사와 관련된 강좌에서도 역사적 사건을 배경으로 한 영화를 사용하는 것도 해당한다.

2) 영화에 대한 교육

한편, 영화에 대한 교육은 영화를 중심으로 한 다양한 콘텐츠를 다루는 교육으로 씨네리터러시(Cineleracy) 또는 영화 리터러시(Film literacy)로 일컬어지고 있다. 최근에는 영화 리터러시로 빈번하게 사용되며, 이는 영화라는 전통적인 영화교육의 틀에서 벗어나 다양한 콘텐츠를 다룬다는 의미에서 씨네리터러시의 대체 개념으로 사용되고 있다.¹²⁾ 영화교육은 영화만 포함하는 것이 아니라 TV, 유튜브 등을 포함한 영상이나 디지털 콘텐츠 등 그 범위가 매우 확장되고 있다.

현재 청소년 대상 영화 리터러시는 한국문화예술교육진흥원의 학교문화예술교육과 사회문화예술교육에서 활발하게 진행되고 있다. 먼저, 학교문화예술교육 사업은 문자 그대로 학교를 중심으로 운영되는 문화예술교육이다. 구체적으로 살펴보면, 학교 예술강사 지원, 예술꽃 씨앗학교 지원, 고3 수험생 대상 문화예술교육 지원 ‘상상만개’ 등으로 세분화되어 운영하고 있다. 한편, 사회문화예술교육 사업은 문화예술 향유의 기회가 적은 지역과 소외계층을 대상으로 문화예술의 접근성을 높여주고, 문화예술로 소통할 수 있도록 지원하고 있다. 지역아동센터 문화예술교육, 방과후 청소년 문화예술교육, 학교 밖 청소년 문화예술교육, 소년원학교 문화예술교육 등은 청소년을 중심으로 이루어지는 사회문화예술교육 사업을 포함해서 군인, 교정시설, 근로자 등 성인을 위한 프로그램도 함께 운영하고 있다.

그리고 2019년부터 영화진흥위원회의 영화교육 중점학교 사업으로 부산과 전주의 일부 초등학교에서 영화교육이 교육과정 일부로 인정받고 있다. 서울시교육청은 협력종합예술활동을 통해 연극, 뮤지컬과 함께 영화교육도 학생들에게 제공하고 있다. 영상물등급위원회는 일선 학교를 방문해서 영상물 등급에 대한 교육을 중심으로 교육을 진행하고 있으며, 한국영상자료원에서는 청소년을 대상으로 하는 영화교육을 활발하게 진행하고 있다. 이들 기관에서 이루어지고 있는 영화교육은 기본적으로 영화에 대한 교육으로 영화를 전공한 강사들이 교육을 진행하고 있다. 예술계와 전문계 등 특성화 고등학교에서 진행하고 있는 영화교육은 전문가 양성을 위한 매우 체계적이고 전문적인 영화교육을 진행하고 있으므로 이는 이 논의에서 다루지 않는다.

11) 박성익 외, 『교육공학과 수업』, 교육과학사, 2021, 25쪽.

12) 이아람찬, 『영화교육과 영화 리터러시』, 아모르문디, 2021, 50쪽.

대학 교양교육에서 영화에 대한 교육도 1980년대 이후 계속 확장되고 있다. 앞서 언급했다시피, ‘영화의 이해’, ‘영화의 이해와 감상’, ‘영화개론’, ‘영화란 무엇인가’ 등으로 대부분의 대학에 개설되어 있다. 이들 교과목은 영화 분석이나 영화 제작 과정에 대한 기초적인 내용으로 구성되어 있으며, 전공에 상관없이 수강할 수 있는 교양과정으로 개설되어 있다.

4. 사례연구: 목원대 교양교육에서 영화교육

목원대는 교양교육과정과 융합전공과정을 운영하는 스톡스대학을 설립하고 다양한 교양교육을 학생들에게 제공하고 있다. 교양교육은 ‘인성, 영성, 핵심역량을 갖춘 혁신인재 양성’이라는 목표 아래 교양필수, 교양핵심, 교양선택으로 구분해서 이루어지고 있으며, 언어와 표현, 역사와 문화, 문학과 예술, 사회와 세계 등 9개 영역으로 구성되어 있다. 영화교육은 교양핵심과 교양선택에서 주로 개설되어 있다. 영화교육이 제공된 과목은 기본적으로 강좌명과 강의계획서의 내용을 통해 목록화했으며, 이를 다시 영화교육의 두 층위인 영화를 통한 교육과 영화에 대한 교육으로 구분해서 살펴볼 것이다.¹³⁾

1) 영화를 통한 교육

[표 1] 영화 관련 교양교육 강좌(2022년 1학기 기준)¹⁴⁾

구분	강좌명	분반	특징
영화를 통한 교육	영상영화심리상담		영화치료
	영화 속의 명작 이해	2개 분반	문학작품과 각색영화 비교·분석
	영화 속의 역사	2개 분반	영상을 중심으로 한국 역사를 고찰
	영화로 보는 인권이야기		영화를 통한 인권 문제
	미디어로 접하는 영어표현과 문화		영화와 TV 시리즈를 통한 영어표현과 문화 이해
	미디어 언어로 세상 읽기		영화, TV 등 미디어를 통한 문화 읽기

‘영상영화심리상담’은 구체적인 영화를 제시하고 있지 않지만, 수업 특성상 영화를 사용할 것이다. 영화치료의 기초이론과 적용을 다루는 내용을 제시하고 있다. 영화치료는 영화를 통한 상담

13) 스톡스대학 홈페이지. [https://www.mokwon.ac.kr/stokes/html/sub01/0101.html]. 참고로 개설 과목 목록에서 교양교육으로 지정된 과목에 한해 목록화가 이루어졌으며, 전공으로 개설된 과목은 본 연구에서는 다루지 않고 있다.

14) 목원대 교양과목을 기준으로 목록화가 이루어졌다. 주로 영화, 영상, 미디어 관련 과목으로 실제 강의에서 영화를 비롯한 다양한 영상을 통해서 수업이 이루어지고 있다. 이를 교과목은 영화를 통해 특정 교육을 위한 시청각 도구로 사용하고 있다.

치료를 의미하는 것으로 예술의 치유적 기능을 활용해서 상담과 치료가 이루어진다. 사실, 영화 치료에 대한 교육은 영화전공에서도 좀처럼 다루고 있지 않으며, 상담심리학 등 타 전공에서 더 많이 연구되고 있다. ‘영화 속의 명작 이해’는 영화화된 문학 작품을 주로 다루고 있으며, 영화를 감상한 후 작품과 비교·분석하는 시간으로 구성되어 있다. 구체적으로 언급된 작품은 <모던 타임스>, <트로이>, <맥베스>, <피아니스트>, <시네마 천국>, <장미의 이름>, <밀양> 등으로 매우 다양한 영화를 활용하고 있다. 강좌명에서 언급되어 있다시피, 영화를 통해 문학 작품을 살펴보는 사례라고 할 수 있다.

‘영화 속의 역사’는 <역사스페셜>이라는 TV 시리즈를 활용하여 한국 역사를 살펴보고 있다. 수업에서 직접 영화를 사용하고 있지는 않으나 역사를 다룬 영상(TV 시리즈)을 활용하고 있다. 영화나 TV로 재현 역사적 사건을 실제 역사적 서술로 확인할 수도 있고, 오역된 부분이나 오류도 비교할 기회가 될 것이다. ‘미디어로 접하는 영어표현과 문화’는 영화를 비롯한 다양한 영상물을, 웹페이지, SNS 등 다양한 미디어 콘텐츠를 통해 학습자의 언어학습을 돕기 위해 마련된 강의이다. 구체적인 영화를 언급하지는 않았지만, 영화를 통해 영어학습이 이루어지고 있다. ‘미디어 언어로 세상 읽기’는 영화, TV 등 미디어를 통한 문화 읽기 수업이다. 구체적으로 언급된 작품은 <부산행>, <기생충>이 있으며, 웹드라마, 광고, 유튜브 등 다양한 미디어의 접근을 통해 우리 사회를 읽어나가고 있다.

2) 영화에 대한 교육

[표 2] 영화 관련 교양교육 강좌(2022년 1학기 기준)

구분	강좌명	분반	특징
영화에 대한 교육	장르영화로 보는 인간심리		장르영화를 통한 정신분석학적 인물 분석
	고전영화 느리게 보기	2개 분반	고전영화 감상을 통한 영화분석 및 글쓰기
	영화로 배우는 인간심리		영화를 통한 인간심리 분석
	영화의 이해와 감상		영화 이해 및 제작 과정 탐색
	북한영화 속 체제와 사람들		북한영화에서 나타난 북한 사람들 이해
	누구나 쉽게 배우는 유튜브 창작	2개 분반	유튜브 제작 이해
	영화사운드로 읽는 감성표현		영화 속 사운드의 이해

‘장르영화로 보는 인간심리’는 구체적인 장르영화를 통해 영화를 분석하는 내용으로 이루어졌다. 언급된 영화로는 <투씨>, <빠꾸기 등지로 날아간 새>, <사이닝>, <사이코>, <아메리칸 사이코>

등의 작품을 다루고 있다. 영화에서 등장인물의 분석하는 작업은 영화에서 중요한 작업으로 이를 정신분석적인 키워드를 통해 적용하고 있다. 영화를 분석하는 틀에는 등장인물과 관련해서 사운드, 촬영, 편집, 조명 등 미장센을 구체적으로 사용하고 있다. ‘고전영화 느리게 보기’는 고전영화라는 시대적 구분을 통해 영화를 분석하고 있다. 이 강의에서는 <그리스>(1978), <졸업>(1967), <이유 없는 반항>(1958), <사랑은 비를 타고>(1952) 등 할리우드영화와 <자유부인>(1956), <하녀>(1960), <청춘의 십자로>(1934) 등의 한국영화도 함께 언급하고 있다. 고전영화는 비교적 접근성이 떨어지기 때문에 학생들의 감상 경험이 매우 적지만, 오래된 영화이기 때문에 흥미나 선호는 매우 떨어진다. 그래서 비교적 내용이 흥미로운 작품이면서 영화사적으로 중요한 작품을 중심으로 텍스트를 구성하고 있다.

‘영화로 배우는 인간심리’는 영화 속에서 제시된 다양한 인간심리를 탐색하고 있다. 이 강의에서 언급된 영화는 <레옹>, <인턴>, <레인 오버 미>, <플랜맨>, <굿 윌 헌팅>, <그녀>, <캐스트 어웨이> 등으로 이들 영화와 관련해서 페르소나, 편견, 트라우마, 강박, 방어기제 등 심리적 개념과 연결하고 있다. 매주 해당 영화를 선택하고 이를 분석하는 시간을 통해서 영화에서 나타난 등장인물의 심리를 살펴보고 있다. ‘북한영화 속 체제와 사람들’은 북한영화를 통해 북한에 대한 이해와 및 통일 이후 남북한 사회통합의 가능성을 모색하고 있다. 이 수업에서 학생들은 북한영화를 감상하는데 강의계획서에서는 구체적인 작품을 언급하고 있지는 않지만, 실제로 북한영화를 다루고 있음을 알 수 있다. 북한영화는 다른 어떤 국가의 영화보다도 접근하기가 어려운데 이 강좌에서 학생들은 북한영화를 감상하고 토론할 수 있다.

‘영화의 이해와 감상’은 영화 이해 및 제작 과정을 탐색하고 있다. 구체적으로 영화의 특징, 역사, 그리고 영화제작과정의 이해를 담고 있다. 그리고 시나리오, 미장센, 촬영, 사운드, 편집, 조명 등을 영화를 통해 자세히 설명하고 있다. ‘누구나 쉽게 배우는 유튜브 창작’은 유튜브 제작 이해를 다루고 있다. 구체적으로 유튜브라는 1인 미디어 제작 과정을 언급하고 있는데, 기초적인 촬영, 음향, 편집 기법을 통해 콘텐츠를 제작하고 있다. 실제적인 내용으로 크로마키를 이용한 특수효과, 촬영과 조명의 기초, 사운드 등 녹음하기, 영상 편집 기초 등을 언급하고 있다. ‘영화사운드로 읽는 감정표현’은 영화의 시각적 특성을 더욱 부각하는 사운드의 효과에 대해 다루고 있다. 이 수업에서 학생들은 영화 속 사운드가 어떻게 구성되어 있는지, 각 사운드의 기능적 역할 등에 대해 살펴보고 있다. 그리고 구체적인 작품은 언급되어 있지 않지만, 영화를 통해 실제 사운드의 역할과 기능을 살펴보는 시간으로 구성되어 있다.

5. 나오는 글

지금까지 대학 교양교육에서 영화교육의 층위를 크게 영화를 통한 교육과 영화에 대한 교육으로 구분해서 살펴보았다. 그동안 영화교육은 전공교육으로 많은 역할을 해왔으며, 한국영화산업의 발전에도 큰 역할을 해왔다. 사실, 영화교육은 특정 전문가를 위해서 지난 수십 년간 진행되어왔으며, 전공하지 않는 학생들은 좀처럼 영화교육을 받을 기회가 많지 않았다. 하지만, 이러한 경향은 1980년대와 1990년대를 거치면서 대학 교양교육으로 영화교육이 자리 잡으면서 서서히 누구나 원하면 영화교육을 받을 수 있게 되었다. 심지어 스마트폰의 등장으로 그동안 영화 소비자로서만 역할을 해왔지만, 이제 영화를 제작하는 단계에 이르게까지 되었다. 이러한 경향을 반

영하듯 목원대 교양교육은 영화교육의 두 층위가 모두 나타나는데, 각 교과목의 성격과 연결 지어 영화를 활용하는 수업에서부터, 영화에 대한 이해, 1인 미디어를 제작하는 과정까지 매우 다양한 영화교육의 스펙트럼을 보여 주고 있다.

참고문헌

- 강옥희, 「영화만들기를 활용한 교양교육 수업 사례와 성과 연구」, 『문학교육학』, 2017, 181-214쪽.
- 김병선, 「비대면 온라인 교양 영어 수업에서 대학생들의 영화 활용 자기주도학습 경험에 관한 질적 연구」, 『영어교과교육』, 2021, 61-85쪽.
- 김혜정, 「대학 교양영어 강좌로서 온라인 교육의 방향 탐색: 영화를 활용한 비대면 영어 수업을 기반으로」, 『영상영어교육』, 65-90쪽.
- 박성익 외, 『교육공학과 수업』, 교육과학사, 2021.
- 스톡스대학 홈페이지. [<https://www.mokwon.ac.kr/stokes/html/sub01/0101.html>].
- 양현진, 「가족 이데올로기에 대한 영화적 상상력의 의미와 교양교육 콘텐츠로서의 효용성: 봉준호 영화를 중심으로」, 『교양학연구』, 2021, 233-266쪽.
- 이아람찬, 『영화교육과 영화 리터러시』, 아모르문디, 2021.
- 임준철, 「한시와 영화 엮어 읽기: 대학 교양교육에서의 한시 교육 방안에 대한 일 모색」, 『한문교육연구』, 2018, 5-60쪽.
- 최병학, 「이창동 영화를 중심으로 본 대학 기초교양교육의 방향」, 『교양교육연구』, 2008, 209-221쪽.
- 최호영, 「대학생의 시 교양 교육과 효율적인 학습전략의 모색: 영화 『일 포스티노』를 활용한 교육 사례 고찰을 중심으로」, 『교양교육연구』, 71-86쪽.
- 현경실, 「영화를 이용한 음악 감상 수업에 관한 연구: 대학 교양수업을 중심으로」, 『음악교육연구』, 2011, 251-279.
- Dale, Edgar, *Audio-visual methods in teaching*. New York: Dryden Press, 1969.

[토론문]

대학 교양교육에서 영화교육의 양상: 목원대 교양과목을 중심으로(이아람찬 교수)

김상은(한국영상대)

1. 앞선 발표는 교양교육에서 영화교육의 흐름을 ‘영화를 통한 교육(Teaching through film)’과 ‘영화에 대한 교육(Teaching about film)’으로 구분하고 있다. 먼저 **영화를 통한 교육**은 영화 작품을 교재로 삼아 수업시간을 통해 활용하는 것이다. 영화가 좋은 부연 텍스트가 된 까닭은 영화가 가진 높은 ‘현실감’에 근거한다고 본다. 우리는 세상과 대상을 올바르게 지각할 수 있는 훈련을 하는데 직접 경험만으로 높은 수준에 오르기에는 분명히 한계가 있다. 영화는 매우 ‘사실적’으로 재현되기 때문에 간접적인 경험치를 충분히 제공하면서 보이고 듣는 것을 통해 다양하게 해석될 여지가 많다. [표1](P.6)은 강좌명과 강의계획서의 내용을 통해 목록이 구성되었지만 영화를 교재로 사용하는 전공 및 교양 수업은 상당할 것이란 합리적 추론이 가능하다. 이는 대학에서만 아니라 초·중등 교육 현장에서도 마찬가지다. 거의 모든 교과목에서는 이미 단원과 특정 영화를 연결하여 교육 내용을 구성하고 있다. 실제 현장을 보면 초·중등 선생님들이 자발적으로 모여 교재로 쓸 작품을 고르고, 토론하고, 영화제까지 기획하여 운영하고 있다. 앞 발제에서 언급되었듯 한국의 역사를 다루는 사극은 교실에서 사용되는 대표적인 교재다(p.5).
2. 다음으로 **영화에 대한 교육**에서 최근의 트렌드는 다양한 디지털미디어 콘텐츠를 아우르는 영화 리터러시가 활발하게 논의된다는 점이다. ‘정지된 사진이 움직이기 시작’하는 것으로 자신의 역사를 써 온 영화는 이후 영상을 대표하게 되었다. 영화 리터러시가 강세인 이유는 아무래도 코로나19 이후 데이터(정보)와 인간관계를 ‘매개’하는 온라인 소통이 증가하면서 언어, 이미지, 사운드의 결합 매커니즘(작동방식)을 이해하고 그 안의 의미들을 제대로 파악하고 읽는 작업이 현대인의 필수 역량이 된 탓이 크다. 단순히 영화(영상)를 감상하는 차원이 아니라 영상(영화)를 활용하는 소통과 성찰 능력이 중요시되는 것이다. 단순한 정보 검색은 가능하지만 스스로의 성장과 발전을 위한 영상미디어의 사용능력은 현저히 낮은 상태다. 짧고, 자극적이고, 짧로 회화화되는 유튜브 영상 시대에 영화는 사유할 수 있는 여지가 있는 영역으로 남아 있다.
3. 디지털 및 미디어 리터러시 교육자인 **르네 홉스**에 따르면, 교육 방법이 변화했다고 지적하면서 오늘날의 교육은 이해를 바탕으로 하여 창조하고 만들며 실천을 유도하는 방식이라 말한다. 미국 로드니아일랜드 대학교 1학년 학생들은 영어 작문 시간에 신종 인플루엔자에 대한 공익 캠페인을 제작했다. 또 다트머스대학에서 지리학을 수업을 듣는 학생들은 기존에 존재하는 비디오와 오디오 자료를 리믹스해서 아프리카의 생태와 개발에 대한 사례들을 설명한다. 본인도 교양 수업에서 코로나19 이후 달라진 일상에 대한 소감을 브이로그(Vlog)로 제작하게 하고 이를 SNS 게시하여 공유 후기를 나누도록 했다. 학생들은 자신이 카메라에 담은 내용, 이미지, 소리를 추리고 연결하면서 자신의 감각과 생각을 압축할 수 있었다고 답했다. 영화를 통한 교육과 영화에 대한 교육 모두에 이론에 그치는 것이 아니라 실천을 이끌 수 있도록 하는 변화가 필요하며, 실천은 학생들로 하여금 사회 참여를 하고 있다는 소속감을 부여해줄 수 있다.
4. 마지막으로 대학 교양수업에서 활발해져야 하는 분야는 ‘다양성’과 ‘인문학적 상상력’을

기르는 교과를 개발하는 것이다. 철학자 **마사 누스바움**은 ‘교육받은 시민이 된다는 것은 사실을 다양하게 배우고 추론 기법을 습득한다는 뜻, 사랑하고 상상하는 능력을 갖춘 인간이 되는 법을 배운다는 뜻’을 의미한다고 말한다. 편협한 시민은 자신과 다른 사람을 이해하는 데 어려움을 겪고 상상력이 자신의 지역적 배경을 넘지 못한다.

영화는 오랜 시간동안 전 세계의 사람들이 사는 풍경과 그들이 겪는 갈등을 그려내 왔다. 철학자 **알렉 바디우**가 이야기하듯 ‘영화가 오락 이외의 다른 어떤 것’이라는 생각을 다른 많은 사람들도 해왔고, 긴 시간을 거치며 모든 사람을 위한 일종의 학교로 기능해왔다. 본인은 소비할 콘텐츠는 많지만 사고하기는 오히려 한쪽으로 편향되는 현재의 양상을 극복할 수 있는 ‘인간성’ 수업의 일환으로 영화가 적극적으로 사용될 여지가 있다고 본다. 나아가 그 사용은 어떠한 주제를 설명하기 위해 영화를 단순 활용하는 것이 아니라, 좋은 영화들이 던지는 유의미한 질문에 답하기 위해 학생 스스로 우리 주변의 삶을 돌아보고 문제를 의식하는 방식이 좋다고 생각한다. 뿐만 아니라 K콘텐츠에서 절대적 우위를 차지하는 드라마, 뮤직비디오, 광고 등의 다양한 영상미디어 장르를 융합하여 다루고 그들의 기획이 내비치는 비전을 읽고 함께 토론하는 워크숍 형태의 강좌도 기획력과 스토리에 민감한 시대를 살아야 하는 학생들에게 도움이 될 것으로 보인다.