

지식과 교양

Knowledge and Liberal Arts

통권 제16호, 2024년

교양교육혁신연구센터

차 례

[지식과 문화]

▣ 박선미 ▣

AI 시대 중년의 디지털 시민성 탐색 13

▣ 문윤수 ▣

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구 : 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로 49

▣ 왕윤청 · 이주희 ▣

중국 민족민간무용 뽕대춤(扁擔舞)의 전승 현황 연구 : 광서성(廣西省) 가방(加方)중학교를 중심으로 91

▣ 함종호 ▣

시 이미지에 대한 영화적 이해 113

▣ 이용규 ▣

조선시대 인골의 3차원 복원과 디지털 휴먼 제작 연구 : <조선인 이침지> 제작과정을 중심으로 143

[지식과 교육]

▣ 강재린 · 지혜인 · 흥예리 ▣

청소년 철학교육 프로그램에 관한 질적 사례연구 : 립맨(Lipman, M.)의 다차원적 사고 접근방식을 중심으로 173

▣ 박영호 · 고정완 ▣

전문대학 교양교육의 실존주의적 고찰 : 만드는 교육에서 만나는 교육으로 215

■ **임수영** ■

4차 산업혁명 시대의 대학강의 디지털화 : 온라인 협업도구를 중심으로 243

■ **강연임** ■

학생 참여형 말하기 수업 설계와 교육 효과..... 275

■ **노병춘** ■

인문교양을 위한 대학 글쓰기 수업 방안 : 문학작품을 연계한 글쓰기를 중심으로..... 303

■ **한규은 · 오경은** ■

심리과학과 문화예술을 접목한 체험교육형 창의융복합 교양교과개발 연구 : 비고스키(Vygotsky)의 사회문화이론을 기반으로 329

■ **김성희 · 전현아** ■

텍스트마이닝을 활용한 공유대학 학습자의 ESG 수업 기대 분석 : 대학 e-러닝 기반 학점인정 컨소시엄 사례를 중심으로..... 357

■ **서기자** ■

대학생 셀프리더십 강화를 위한 문학 독서 교육 방안 : 『데미안』, 『싯다르타』를 중심으로..... 387

[지식과 사회]

■ **지현숙** ■

학위 과정 유학생의 접촉 지대에 관한 일고찰 407

■ **윤선영 · 조민아** ■

이공계열 전공 전문대학생의 계획된 우연기술과 진로준비행동간의 관계에서 진로탄력성의 매개효과 검증 433

■ **임진섭** ■

고령사회에서의 대학 역할 재정립에 대한 소고 : 고령친화대학(AFU) 관점에서..... 457

■ 김선영 · 오상환 · 김설희 · 강경희 ■

노인의 저작기능과 삼킴 관련 삶의 질에 대한 연구 : 영향 요인과 상관성
분석 499

[지식과 과학]

■ 이상호 ■

WAG1 과다발현에 의한 애기장대 유식물 뿌리의 굴곡 생장 및 측근 형성
억제 523

- ❖ 교양교육혁신센터 『지식과 교양』 논문투고 규정 535
- ❖ 교양교육혁신센터 『지식과 교양』 논문심사 규정 545
- ❖ 교양교육혁신센터 『지식과 교양』 연구윤리 규정 549
- ❖ 교양교육혁신센터 『지식과 교양』 편집위원회 규정 560

Knowledge and Liberal Arts

VOL 16. 2024

Liberal Arts Innovation Center, Mokwon University
DAEJEON, KOREA

TABLE OF CONTENTS

[Knowledge and Culture]

■ Park, SunMi ■

Exploring Middle-Aged Digital Citizenship in the AI Era 13

■ Moon, Yunsu ■

An Exploratory Study on Landmark Naming Refinement as an Influential Factor for City Image : Opinions of Citizens on the Seattle Space Needle and N Seoul Tower49

■ Wang, Runjing · Lee, Juhee ■

A Study on the Transmission of the Biandan Dance, an Ethnic Folk Dance from China : Focusing on Jiafang Middle School in Guangxi Province....91

■ Ham, Jong-ho ■

A Cinematic Understanding of Poetry Images 113

■ Lee, Yong Gyu ■

3D Restoration of Joseon Dynasty Human Bones and Digital Human Creation Research : Focusing on the Creation Process of <Joseonin Lee Cheomji> 143

[Knowledge and Education]

■ Kang, Jae Ryn · Ji, Hye In · Hong, Yeri ■

A Qualitative Case Study on a Philosophy Education Program for Adolescents : From the Perspective of Lipman's Multidimensional Thinking Approach..... 173

■ Park, Youngho · Go, Jeongwan ■

Existentialist consideration of liberal arts education in junior colleges : From enclosed education to encounter education215

■ Im, Sooyoung ■

Digital Transformation of University Lectures in the Era of the Fourth Industrial Revolution : Focusing on Online Collaboration Tools243

■ Gang, Yeon Im ■

Design and Educational Effectiveness of Student-Participatory Speaking Classes275

■ No, Byeong Chun ■

College Writing Classes for Liberal Arts : With a focus on writing that links literary works.....303

■ Kyuen Han · Gyung Eun Oh ■

Study on the Development of a Field-Integrated Creative Convergence Course Combining Psychological Science and Cultural Arts : Based on Vygotsky's Sociocultural Theory.....329

■ Seong Hee Kim, · Hyun Ah Jeon ■

Analysis of Shared University Learners' Expectations for ESG Courses Using Text Mining : Focusing on the case of a University e-Learning Credit Consortium357

■ Seo, Gi Ja ■

A Literary Reading Education for Enhancing Self : Leadership in University Students : Focusing on 『Demian』 and 『Siddhartha』387

[Knowledge and Society]

■ Jee, Hyun Suk ■

Research on the Contact Zone of foreign students in the degree program407

■ Yoon, Sun young · Cho, Min a ■

Verification of the mediating effect of career resilience in the relationship between planned coincidence skills and career preparation behavior of college students majoring in science and engineering433

▮ Jin-Seop Lim ▮

Rethinking the Role of Universities in an Aging Society : From the Perspective of Age-Friendly Universities (AFU).....457

▮ Sun-young Kim · Sang-Hwan Oh · Seol-Hee Kim ·
Kyung-hee Kang ▮

A Study on Masticatory Function and Swallowing-Related Quality of Life in Older Adults : Analysis of Influencing Factors and Correlation.....499

[Knowledge and Science]

▮ Sang Ho Lee ▮

Overexpression of WAG1 Suppresses Wavy Growth and Lateral Root Emergence in *Arabidopsis* Seedlings523

AI 시대 중년의 디지털 시민성 탐색

박 선 미*

목 차

1. 서론
2. 이론적 배경
3. 연구의 방법
4. 연구의 결과
5. 결론 및 제언

1. 서론

4차 산업혁명의 핵심 동력으로 자리 잡은 인공지능(AI)은 전 세계적으로 빠르게 발전하고 있으며, 정보통신기술(ICT)과의 결합을 통해 다양한 산업에서 혁신을 이루고 있다.¹⁾ 오늘날은 오프라인과 온라인의 초연결사회로 존재하는 것들이 서로 연결되고 연결된 속도와 강도가 기존의 사회와는 구분되는 새로운 사회이다.²⁾ 음식점이나 커피숍 등 로봇이 서빙하는 점포가

* 숙명여자대학교 교육학과 박사수료

1) 이승원, 「미래를 여는 AI 시대의 핵심 인재 교육 필요성에 대한 고찰」, 『한국통신학회지』 41권 8호, 한국통신학회, 2024, 10-15쪽.

2) 전숙경, 「초연결사회의 인간 이해와 교육의 방향성 탐색」, 『교육의 이론과 실천』 21권 2호, 한국교육학회, 2016, 55-80쪽.

늘어나고 있으며, 로봇이 심부름도 하고, 짐을 옮기거나 실행하기도 한다.³⁾ 자율주행 자동차, 스마트 홈, 의료 진단 시스템, 금융 분석 등 다양한 분야에서 인공지능의 활용은 이미 현실이 되었고, 이처럼 급속도로 발전하고 있는 사회에서 에듀테크와 인공지능의 발달은 단순히 기기와 시스템을 연결하고 스마트화하는 데 그치지 않고 우리의 일상과 교육 환경까지도 변화시키고 있다.

미래 사회는 인공지능이 인간 삶의 많은 부분을 담당하게 될 것으로 예상되고 있으며 이로 인한 능률성과 효율성, 편리함 못지않게 인간성 상실에 대한 불안과 사회가 지향해야 삶의 방향에 대한 혼란으로 위기의식이 고조되고 있다.⁴⁾ 틱톡(TicTok)을 통해 허위 정보들이 끊임없이 생산되고 있고, 유튜브를 통해 딥페이크(Deepfake) 조작영상과 가짜뉴스의 피해는 커지고 있다.⁵⁾ 처음에 연예인 등 유명인을 대상으로 하였으나 점차 가까운 지인을 대상으로 사진이나 영상을 다른 사람의 나체나 성관계 사진.영상 등과 딥페이크 기술을 활용하여 정교하게 합성.가공.편집해 성적인 모욕을 주는 새로운 유형의 디지털 성범죄도 일어나고 있다.⁶⁾ 기술 및 사회환경 변화로 사회구성원 간의 새로운 갈등과 분쟁, 이제껏 경험해 보지 못한 현상에 대한 규범의 부재로 인한 혼란 등 부정적인 변화도 공존하고 있는 실정이다.⁷⁾

3) 양희형, 「AI시대 속의 다문화 가족이 처한 현실에 관한 논의」, 『한국어교육연구』 21호, 한국어교육연구학회, 2024, 51-74쪽.

4) 이해정, 「Impact of ChatGPT on Academic Benefits and Continuance Intention among Korean University Students」, 『e-비즈니스연구』 25권 4호, 국제e비즈니스학회, 2024, 141-158쪽.

5) 김지현·강진숙, 「2030 세대 이용자들의 딥페이크 (Deepfake) 기술 경험에 대한 사례연구: 벤야민의 기술복제, 정치의 심미화 및 예술의 정치화 사유를 중심으로」, 『한국방송학보』 38권 2호, 한국방송학회, 2024, 116-153쪽.

6) 김소라, 「유튜브 이용자의 허위정보 노출경험 및 규제에 대한 인식 차이」, 『한국콘텐츠학회논문지』 22권 8호, 한국콘텐츠학회, 2022, 14-32쪽.

7) 김법연·권현영·김미량, 「인공지능 시대 디지털 시민역량 강화를 위한 교육제도

급변하는 시대에 인간은 인공지능을 이용하여 많은 정보를 손쉽게 구할 수 있고, 음성과 이미지 인식을 통한 다중언어번역, 자율주행 등 이전에 경험할 수 없었던 삶의 변화를 경험하는 등 AI 기술의 발전은 인간의 고유 영역으로 여겨졌던 많은 부분을 대체할 수 있는 가능성을 보여주고 있다.⁸⁾ 이러한 AI 기술의 급속한 발전에 따른 사용과 확장은 인간의 삶을 포함한 사회, 환경, 생태계 및 세계 전반에 긍정적이고 부정적인 영향을 동시에 미칠 것이며 특히 인간의 사고, 의사결정 및 사회적 상호작용에 새로운 변화를 촉발하여 인류는 이전에 겪어보지 못했던 사회적·윤리적 문제를 마주하게 될 것이다.⁹⁾

이처럼 급격한 변화를 거듭하는 시대에 사회 구성원으로서 주체적인 삶을 유지하고 정상적으로 살아가기 위해서는 그 시대가 요구하는 역량을 갖추는 것은 필수적이다.¹⁰⁾ AI가 인간의 삶을 위협할 것이라는 두려움 속에서도, 사회 각계의 대응은 이제는 피할 수 없는 대세라고 인식하고 AI와의 공존 가능성을 모색하며 긍정적 활용 방안을 탐색하고 있다. 디지털 시대는 기술개발 및 활용 수준을 넘어서 디지털 사회에 대한 근본적인 이해를 기반으로 다양한 정보를 식별하고 소통하며 책임감 있는 정보의 생산과 활용을 통해 더 나은 디지털 세상을 만들어가야 하는 시민성이 전제되어야 한다. 우리나라 성인의 디지털 문해력 수준이 OECD 평균보다 낮다는 것¹¹⁾은 새로운 디지털 시대의 시민을 양성하기 위한 교육적 접근이 시급함을

의 개선방안», 『컴퓨터교육학회논문지』 24권 3호, 한국컴퓨터교육학회, 2021, 67-88쪽.

8) 정희석, 「AI시대 인문교양교육의 방향성」, 『글로벌융용인문학연구』 2권 2호, 글로벌융용인문학회, 2024, 43-55쪽.

9) UNESCO, *UNESCO Science Report: The race against time for smarter development*, 2021.

10) 백혜진·이철승, 「AI 시대 대학 교양교육에 필요한 디지털 리터러시 연구」, 『한국전자통신학회 논문지』 19권 3호, 한국전자통신학회, 2024, 539-544쪽.

11) OECD, <https://www.oecd.org/en/data.html>

나타낸다.

중년은 아날로그와 디지털 환경을 모두 경험한 세대로(김수정, 2022; 김우성, 2012) 청소년과 청년 시기에 ‘PC통신 서비스’를 활발하게 이용하였지만 현대사회에서 급변하는 정보와 기술을 키우는 데는 어려움을 겪고 있다(서이종, 민경배, 2005). 양적 생산을 넘어서 상품의 질을 추구하는 새로운 경제문화 속에서 변화를 추구하는 신세대와 경쟁해야 하기 때문에 중년이 주는 전문가적인 권위와 안정성에 머물러 있기보다는 새로운 것에 대한 적응을 해야 한다(정윤하, 2007). 이러한 과정에서 기존의 가치와 목표에 대한 재정의와 자아에 대한 성찰이 증가하게 되고(이남주, 2006) 자기 삶에 대한 성찰과 재해석은 노년기 전반에 영향을 미친다(최재훈, 2018). 평균수명의 증가로 노년기가 길어지는 시대에 중년에게 디지털 혁명이 가져온 사회변화에 유연하게 대응할 수 있는 디지털 시민성은 더욱 요구되어진다.

지금까지 디지털 시민성에 대한 연구는 초·중등 교육에 편중된 특성을 보였고, 평생교육의 맥락에서 디지털 시민성에 대한 논의도 부족하다. 본 연구는 AI 시대에 평생교육의 입장에서 중년의 디지털 시민성에 대한 인식 탐색을 통해 중년의 디지털 시민성 교육 방안을 제시하는 데 목적이 있다.

2. 이론적 배경

1) 중년의 특성

중년기는 삶의 많은 부분을 이루고, 노년을 행복하게 보내기 위해 새롭게 준비를 해야 하는 때지만 승진과 퇴직 등의 직업의 변화나 자녀의 결혼과 같은 가족관계의 변화를 겪는 등 가정과 직장에서의 책임과 노화로 인한 신체 및 심리의 변화 사이의 조화가 요구되는 시기이다.¹²⁾ 단순히 위기

12) 우창미·이창식, 「중년 직장인의 퇴직 불안이 중년위기감에 미치는 영향: 감사성향의 매개효과와 자아존중감의 조절된 매개효과」, 『산업진흥연구』 9권 2호, 산

감만을 느끼는 시기도 아니며, 희망과 욕망을 포기하는 시기도 아니다.¹³⁾ 시간에 대한 전망이 축소되고 내향성이 증가하며, 이러한 과정에서 기존의 가치와 목표에 대한 재정의와 자아에 대한 성찰이 증가하게 된다.¹⁴⁾

중년은 아날로그와 디지털 환경을 모두 경험한 세대이다.^{15) 16)} 우리나라 개인용 컴퓨터의 보급은 1980년대부터 시작되었고, 1985년에는 19%의 고속 성장을 이루고 정보화 사회로의 도약에 촉진제가 되었다.¹⁷⁾ 이때는 중년의 중, 고, 대학, 청년층 시기로 이들은 'PC통신 서비스'를 활발하게 이용하였다.¹⁸⁾ 이들은 한국이 경제적 고도성장기에 태어나면서 물질적 풍요와 문명의 혜택을 누리며 생활한 세대로써 전통적 가치관이나 관습에서 벗어나 자유롭고, 자신의 관심분야에 집중하는 세대이다.¹⁹⁾

Barber²⁰⁾의 연구에서는 중년은 치열한 경쟁 속에서 성장하여 개인주의적 성향이 강하며 시대적 특성에 따라 교육비 지출이 많고, 자신을 위해서 과감하게 지출하는 모습도 보인다.²¹⁾ 냉전이 종식되고 군부독재가 막을 내

업진흥원, 2024, 153-162쪽.

- 13) 채수홍, 「중년기 위기감과 생활만족도 간에 관계에서 지혜와 향유신념의 매개효과」, 협성대학교 일반대학원 박사학위논문, 2020.
- 14) 이남주, 「중년기 위기감과 대처에 따른 사회활동 참여욕구에 관한 연구」, 원광대학교 대학원 박사학위논문, 2006.
- 15) 김수정, 「세대별 행복에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: 베이비붐세대, X세대, 그리고 MZ세대 간 차이를 중심으로」, 『사회과학연구』 35권 1호, 국민대학교 사회과학연구소, 2022, 29-58쪽.
- 16) 김우성, 「소비자 구매의사결정에 나타난 세대 차이」, 『마케팅관리연구』 17권 4호, 한국마케팅관리학회, 2012, 115-137쪽.
- 17) 조동원, 「한국의 디지털 문화사-컴퓨터의 도입과 대중화를 중심으로」, 『사회와 역사』 106호, 한국사회사학회, 2015, 183-216쪽.
- 18) 서이중·민경배, 「사이버문화와 공동체문제: 인터넷 공동체의 사회사적 함의」, 『한국사회학회 심포지움 논문집』, 한국사회학회, 2005, 43-67쪽.
- 19) 전영수, 『대한민국 인구 트렌드 2022-2027』, 블랙피쉬, 2022.
- 20) BARBER, Benjamin R., *If Mayors Ruled the World: Dysfunctional Nations, Rising Cities*, Yale University Press, 2013.
- 21) 권정윤·김난도, 「소비자학 분야에서의 세대의 개념, 범주 및 특성에 관한 연구」.

리는 등의 완화된 갈등 상황 속에서 이전보다 민주화된 시기에 학창 시절을 보냈다. 그리고 90년대 말 IMF외환 위기와 2000년대 초반 카드대란 등의 경제위기를 경험하면서 단체나 공동체보다는 개인의 경제적 안정을 중시하는 특성을 가진다.²²⁾ 산업화와 도시화로 인해 가족구조가 대가족에서 핵가족 형태로 변화하고, 그 과정에서 개인주의적 가치가 강화되었다. 개인의 자유와 권리에 대한 의식이 강하고 협력보다는 경쟁에 비중을 두고, 노년 세대에 비하여 조직에 대한 충성도는 덜하고, 더 자유롭고 독립적으로 작업하는 것을 선호한다.²³⁾

중년기의 시기는 학자들마다 의견이 다양하다. 중년기를 40~59세,²⁴⁾ 40~64세,²⁵⁾ 40~65세,²⁶⁾ Jung,²⁷⁾은 40세 이후, Erikson²⁸⁾은 40~65세, Avidor 외²⁹⁾는 40~64세로 중년기를 정의하고 있다. 우리나라의 노인복지법에서 노인을 65세부터로 규정하고 있기 때문에 40세에서 64세까지를 중

『소비자학연구』 30권 5호, 한국소비자학회, 2019, 77-99쪽.

22) 김여진·최유석, 「세대별 주관적 안녕감: 사회적 세대의 탐색적 비교연구」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 21권 5호, 한국콘텐츠학회, 2021, 727-736쪽.

23) 최현정, 「Guest's HRM Model에 적용한 인재경영시스템(TMS)이 X세대 호텔 직원의 조직행동에 미치는 영향」, 『호텔경영학연구』 29권 3호, 한국호텔외식관광경영학회, 2020, 77-94쪽.

24) 김명자, 『중년기 발달』, 교문사, 1998.

25) 박선영, 「저소득층의 긍정적 정서 및 우울감과 희망의 관계에서 가족지지의 매개 및 조절 역할 연구」, 『한국가족복지학』 40호, 한국가족사회복지학회, 2013, 189-214쪽.

26) 김미숙, 「중년기 여성의 자녀 관련 스트레스가 주관적 안녕감에 미치는 영향 연구: 부부 친밀도의 매개효과」, 대구한의대학교 대학원 박사학위논문, 2017.

27) Jung, C. G., *The Archetypes and the Collective Unconscious*, Routledge, 2014.

28) Erikson, Erik H., *Identity youth and crisis*, W.W.Norton, 1968.

29) Avidor, S. et al., "Longitudinal associations between perceived age discrimination and subjective well-being: Variations by age and subjective life expectancy", *Aging & Mental Health*, vol. 21, no. 7, Medline, 2017, pp.761-765.

년기로 보는 것이 일반적인 견해이다.³⁰⁾ 본 연구에서는 중년을 에릭슨의 심리사회발달 이론, 나이 범위, 중년기에 일어나는 생물학적 및 사회적 변화를 포함하는 40세부터 65세까지로 본다.

2) 디지털 시민성의 개념과 특성

디지털 시민성(digital citizenship)은 비판적으로 정보를 받아들여 사회에 적극참여하는 책임감을 지닌 태도를 뜻하는데, 이러한 관점에서 학자들은 21세기 지식정보사회에 맞는 시민성 개념의 재정의의 해 왔다.³¹⁾

지금까지 연구된 디지털 시민성에 관한 논의는 크게 두 가지 갈래로 나뉜다.³²⁾³³⁾ 하나는 디지털 시대에 새롭게 요구 되어지는 형태의 시민성 개념을 디지털의 특수성에 주목하는 방식, 다시 말하면 디지털 시대에 시민으로 갖추어야 할 디지털 기술의 바람직한 이용과 참여에 중점을 두는 독자적 방식이다.³⁴⁾ 다른 하나는 전통적 시민성 개념의 연장선에서 연속적 관점으로 디지털 시민성을 바라보는 논의다.³⁵⁾³⁶⁾ 시민의 자질이 디지털 공간으로 확장되면서, 기존의 시민성에서 디지털 시대에 필요한 시민의 성격이

30) 김동배, 「한국 노인의 성공적 노화 척도 개발을 위한 연구」, 『한국사회복지학』 60권 1호, 한국사회복지학회, 2008, 211-231쪽.

31) Bennett, W. L., *Changing citizenship in the digital age*, The MIT Press, 2008, pp.1-24.

32) 김영현, 「디지털 시민성에 대한 사회과 교육적 함의」, 『학습자중심교과교육연구』 21권 19호, 학습자중심교과교육학회, 2021, 127-144쪽.

33) 박기범, 「디지털 시대의 시민성 탐색」, 『한국초등교육』 25권 4호, 서울교육대학교 초등교육연구소, 2014, 33-46쪽.

34) 정연재·주소영, 「대학생 디지털 시민성 측정도구 개발 및 타당화 연구」, 『학습자중심교과교육학회지』 23권 8호, 학습자중심교과교육학회, 2023, 373-389쪽.

35) 안정임·서윤경·김성미, 「청소년의 디지털 시민성에 관한 연구: 미디어 리터러시와 교육경험의 영향력을 중심으로」, 『시민교육연구』 45권 2호, 한국사회과교육학회, 2013, 161-191쪽.

36) Choi, M., Glassman, M., & Cristol, D., "What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale", *Computers & Education*, vol. 107, no. 1, Amsterdam: Elsevier Science, 2017, pp.100-112.

추가된다는 관점이다.

전통적 시민성 개념이 한 국가에서 태어난 국민에게 국가의 구성원으로서 지위를 인정해 주는 일종의 라이선스 개념이었다면, 정보통신기술의 발전으로 인한 디지털 시대에서 시민성의 개념이 확대되어 디지털 시민성으로 진화했다.³⁷⁾ 디지털 시민성도 미디어의 발달에 따라 변화해 왔고, 앞으로도 변화할 것이다.³⁸⁾ 디지털 시민성은 디지털 환경이 온·오프라인의 여러 타자들과 뒤섞여 있는 반 현실의 세상이면서, 결국 오프라인의 사회구성원들 간의 소통을 근간으로 한다는 점에서³⁹⁾ 현실의 시민성 논의와 완전히 괴리될 순 없는 기존 시민성의 확장된 개념에 해당한다.

디지털 시민성을 구성하는 요인 또한 개념 정의와 마찬가지로 연구자마다 여러 가지 차원의 다양한 요인으로 구성되어 있다. Ribble과 Bailey⁴⁰⁾는 디지털 시민성을 접근, 에티켓, 법의 '존중' 및 읽고 쓰는 능력, 통신, 상업의 '교육', 그리고 권리와 책임, 안전·보안, 보건·복지의 '보호'로 구분하였고, UNESCO⁴¹⁾는 디지털 시민성의 5가지 역량으로 디지털 참여, 디지털 리터러시, 디지털 정서지능, 디지털 안전·회복력, 디지털 창의성·혁신을 제안하였다. 김봉섭 외는 디지털 시민성의 4가지 요소로 온라인 참여, 디지털

37) 최문선·박형준, 「대학생의 디지털 시민성에 영향을 주는 변인」, 『시민교육연구』 48권 3호, 한국사회과교육학회, 2016, 211-237쪽.

38) 김은미·양소은, 「'디지털 네이티브'의 시민성」, 『한국언론학회』 57권 1호, 한국언론학회, 2013, 305-334쪽.

39) Choi, M., "A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age", *Theory & Research in Social Education*, vol. 44, no. 4, Taylor & Francis, 2016, pp.565-607.

40) Ribble, M. & Bailey, G., *Digital Citizenship in Schools*, Washington, DC: ISTE, 2007.

41) UNESCO, *Conference on digital citizenship education in Asia-pacific outcome document*, Bangkok: UNESCO Bangkok Asia and Pacific regional bureau for education, 2017.

윤리, 미디어 리터러시, 비판적 저항과 능동성·실행력이라 구분하였다.⁴²⁾ 임영식과 정경은⁴³⁾은 역시 초등학생을 대상으로 구성요인으로 온라인 정체성, 공감, 디지털 에티켓, 감정인지, 정보리터러시, 안전과 보완, 저작권, 사이버폭력 대체를 제시하였다.

앞서 국내·외 선행연구를 살펴본 결과, 디지털 시민성은 디지털 환경에서의 시민으로서 책임감 있고 윤리적인 태도를 뜻하며, 디지털 기술의 편리함을 능동적으로 활용할 뿐 아니라 대응할 수 있는 능력까지도 포함한다는 것을 알 수 있다.⁴⁴⁾ 이를 바탕으로 본 연구에서는 디지털 시민성을 전통적 시민성 확장의 개념으로 바라보고, 디지털 환경에서 주체로서 총체적인 삶의 모습으로 살아가기 위해서 갖추어야 할 디지털 기술을 활용하는 역량 뿐 아니라 디지털 사회를 이해하고 자신의 가치를 지니고 균형을 유지하며, 타인과 윤리적이고 책임감 있는 태도로 소통하며 사회적 이슈에 관심을 가지고 참여하는 것으로 본다.

3. 연구의 방법

중년의 디지털 시민성에 대한 인식을 탐색하기 위하여 본 연구에서는 사례연구를 주요 연구방법으로 선택하였다. 사례연구는 특정 상황이나 문제나 현상이 '왜' 그리고 '어떻게' 이루어지고 발생하는지 상세하게 알 수 있는 연구방법⁴⁵⁾이기 때문에 AI 시대 중년의 경험은 정량적으로 이해하며

42) 김봉섭 외, 『4차 산업혁명시대 지능정보사회의 '디지털 시민성(Digital Citizenship)'에 대한 탐색』, 한국교육학술정보원(KERIS), 2017.

43) 임영식·정경은, 「청소년 디지털 시민성 척도 개발」, 『청소년학연구』 26권 9호, 한국청소년학회, 2019, 495-522쪽.

44) 길혜지·박지민, 「중등 예비교사의 디지털 시민성 측정도구 개발」, 『핵심역량교육연구』 8권 1호, 한국핵심역량교육학회, 2023, 1-22쪽.

45) 권정현·김해숙, 「무전공 입학 대학생들의 자율전공학부 대학생활에 대한 질적사례연구」, 『교육문화연구』 30권 4호, 인하대학교 교육연구소, 2024, 303-324쪽.

알기 어려운 경험을 그들의 생생한 언어를 통해 사실적으로 기술 할 수 있다는 것, 그리고 참여자의 이야기 중 겉으로 드러나지 않은 부분까지 분석이 요구되어지는 점에서 본 연구는 사례연구가 적격하다고 판단하였다.⁴⁶⁾

1) 자료 수집

연구자료는 연구참여자 8명을 대상으로 면담을 통해 수집되었다. 심층면담은 2024년 7월부터 10월까지 약 3개월 동안 연구자와 참여자가 1대 1로 진행하였다. 구체적인 자료수집을 위한 면담이 진행되는 장소와 시간은 연구자와 연구참여자가 의논하여 결정하였고, 자연스럽게 대화를 나눌 수 있는 상황에서 행해졌다. 질적연구에서 심층면담은 연구참여자의 인식과 행동을 파악함으로써 그들을 이해하기에 수월하고, 경험의 특성과 의미를 해석하기에 적합하다.⁴⁷⁾ 심층면담 횟수는 1회이었으며 1회 면담 소요시간은 60분 정도였다. 온라인에서와 오프라인에서의 나의 모습은 어떠한가? 일상에서 사용되는 디지털 기기의 사용 수준은 어떠한가? 디지털 환경에서 갖추어야 할 예절에 대한 생각은 어떠한가? 온라인에서 진행되는 사회적 이슈 참여에 대한 생각은 어떠한가? 등의 연구자가 사전에 준비한 반구조화된 질문지를 활용하여 질문을 하고, 연구참여자에게 답을 듣는 방식으로 전개되었다. 연구자는 참여자와의 면담실시에 앞서 연구목적, 연구진행과정, 비밀유지를 위한 익명 처리, 면담 녹취 등을 충분히 설명하였다. 또한 연구 종료 시 개인 정보는 폐기될 것임을 안내하고, 연구 참여 동의를 구두로 받았다. 인터뷰는 자발적으로 진행되었으며, 인터뷰에 부담을 느낄 경우에는 언제든지 인터뷰를 중도에 그만둘 수 있음을 고지하였다. 면담 과정 중에는 스마트폰 녹음 기능을 활용하여 면담 내용을 녹취하였다.

46) 박선미, 「군 복무 후 복학한 2년제 대학생의 학업적응에 관한 연구」, 『아시아교육연구』 24권 1호, 서울대학교 교육연구소, 2023, 147-163쪽.

47) 이동성·김영천, 「질적 자료 분석을 위한 포괄적 분석절차 탐구: 실용적 절충주의를 중심으로」, 『교육종합연구』 12권 1호, 교육종합연구원, 2014, 159-184쪽.

이 과정에서 중요한 키워드나 더 궁금한 사항이 발생하면 이를 추가적으로 질문하였다. 그리고 면담 과정에서의 핵심 단어와 떠오르는 생각과 느낌을 면담 노트에 적었다. 이는 추후 분석 과정에 부가적인 자료로 활용하였다. 분석 과정에서 애매한 내용에 대해서는 카카오톡이나 전화를 통해서 재확인하며 추가로 데이터를 모으는 과정을 통해 새로운 자료가 더 이상 나오지 않는 포화 시점까지 심층면담을 진행하였다.

2) 연구 대상자 선정

연구참여자는 40~65세의 중년 8명으로 하였다. 질적연구는 감각을 통해서 증명할 수 있는 현실에서의 사람의 경험과 상황의 독특성을 중요시 여기므로 보편적인 반복이 아니라 경험의 다양성을 두드러지게 한다.⁴⁸⁾ 연구참여자는 연구자와 신뢰 관계가 있어야 자신의 이야기를 말하기 쉽기 때문에 연구자와 이미 라포르(rapport)가 형성되어져 있는 참여자로 선정하였다. 구체적인 참여자의 특성은 다음 [표 1]에 제시하였다.

[표 1] 연구참여자 정보

참여자	연령	성별	직업	학력
연구참여자 A	40대	여	회사원	대학원 졸
연구참여자 B	40대	여	사업가	고졸
연구참여자 C	40대	남	종교인	대학원 졸
연구참여자 D	40대	여	상담사	대학원 졸
연구참여자 E	50대	여	사업가	대학원 졸
연구참여자 F	50대	남	강사	대학원 졸
연구참여자 G	62세	남	교사	대학 졸
연구참여자 H	64세	여	주부	고졸

3) 자료 분석

주제분석기법(thematic analysis)을 활용하여 자료를 분석하였다. 자료

48) 서여주, 「베이비붐 세대 소비자의 스마트폰 사용경험에 관한 질적 연구」, 『소비자문제연구』 46권 3호, 한국소비자원, 2015, 57-76쪽.

속에 내포되어 있는 개념이나 주제를 찾아낼 수 있는 분석방법으로, 새로운 의미생성과 범주를 통해서 ‘풍부하고 세밀하면서도 난해하지 않게’ 상황을 파악하는데 일조한다.⁴⁹⁾

구체적인 분석 과정은 다음과 같이 이루어졌다. 면담이 끝나고 녹취된 내용을 다음 날까지 연구자가 녹음한 자료를 우선은 처음부터 끝까지 훑어 듣고, 다시 반복하여 들으면서 전사하였다. 문서 자료와 면담의 전사 자료를 읽으면서 연구자가 개방 코딩을 수행하였다. 개방 코딩은 수집한 자료를 읽으면서 주요한 내용에 표하고, 이름을 일련의 작업을 뜻한다.⁵⁰⁾ 면담을 할 때에 적어둔 키워드와 면담 노트에 메모 둔 것과 비교하는 과정을 거치며 참여자들의 인터뷰 내용을 통해서 의미를 탐색하고자 하였다. 묘사된 내용에서 연구 내용과 관련된 내용을 발견하고 다시 노트에 옮겨 쓰면서 비슷한 인터뷰 내용을 비교·검토를 마친 후 상호관련 요인들을 종합하여 도출하였다. 반복하여 수집된 자료를 읽으며 단위 문장에서 되풀이되어 드러나는 의미 단위를 유의미한 것으로 범주화하면서 주제를 추출하고자 하였다.⁵¹⁾ 여러 번 수집한 자료를 반복하여 읽으면서, 더는 범주화할 것이 없다고 판단될 때까지 코딩 작업을 지속하였다.

4) 윤리적 고려

연구대상자 중에는 동의 능력이 없어서 대리인의 서면동의가 필요한

49) van Manen, M., *Researching lived experience: Human science for an action sensitive pedagogy*, Albany, NY: State University of New York Press, 1990.

50) Strauss, A. & Corbin, J., *Basics of qualitative research*, Sage publications, 1990.

KOSIS, 현역병 입영현황 - 학력별, https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=144&tblId=TX_14401_A056&conn_path=I2

51) 서현주·김영순·김명희, 「교육연극 활용 교양수업에 참여한 대학생의 공존 경험에 관한 질적 사례연구」, 『문화예술교육연구』 17권 6호, 한국문화교육학회, 2022, 283-305쪽.

경우가 없었으며 연구참여자가 동의 거부를 추정할 만한 사유또한 없었고, 동의를 면제하여도 연구대상자에게 미치는 위험이 극히 낮은 일반적으로 행해지는 연구로 오랜 기간의 관찰이 아닌 1번의 면담 그리고 카카오톡이나 유선을 통한 재확인 과정의 거치면 연구가 종료되므로 특별히 주의할 만한 사항은 없었다. 면담을 통해 수집된 자료를 개인별로 프로파일을 작성하고 부호화하여 연구참여자의 개인정보보호를 위해 노력하였고, 연구자의 개인 노트북에 암호화하여 관리하였으며, 잠금장치가 있는 서류함에 문서 자료를 넣어 연구자만 자료에 접근 가능하도록 하였다. 자료를 수집하고 분석하는 과정에서 다음과 같이 연구의 신뢰성과 타당성 확보를 위해 삼각검증법(triangulation)과 동료 검토법(peer examination)을 활용하였다.⁵²⁾ 첫째, 면담 시 연구자가 작성한 메모와 면담을 할 때에 적어둔 키워드 그리고 전사한 자료 등 다수의 자료원(source)을 두고 이에 대한 일관성을 검토하는 방법⁵³⁾인 삼각검증법을 적용하였다. 둘째, 연구자는 질적연구 경험이 있는 동료 연구자 2인과 질적 연구방법론 수강 워크숍에 참석한 적이 있는 박사수로 2인에게 연구 분석자료와 연구 결과에 대한 검토를 요청하는 과정을 거쳤다.

4. 연구의 결과

디지털은 기술로써 파편적인 삶의 일부일 뿐만 아니라 현실과 공존하는 또 하나의 커다란 세계이다. 오프라인 뿐 아니라 온라인 공간에서도 사람이 살아가는 데 있어서 중요하게 고려해야 할 것이 있다. 연구참여자 8

52) Shenton, A. K., "Strategies for ensuring trustworthiness in qualitative research projects", *Education for Information*, vol. 22, no. 2, 2004, pp.63-75.

53) Denzin, N. K., *The research act in sociology: A theoretical introduction to sociological methods*, 1970.

인의 디지털 시민성 탐색을 분석한 결과는 ‘온·오프라인에서 존재하는 나’, ‘온·오프라인을 인식하기’, ‘온·오프라인에서 함께 살기’, ‘온·오프라인을 넘나들며 행동하기’로 나타났다. 디지털 시대에 한 존재가 주체로서 성립하고, 주체로서 온라인 공간에서 살아가기 위한 중년의 디지털 시민성 탐색의 구체적인 결과는 다음과 같다.

[표 2] 디지털 시민성 탐색 범주

범주	주제 묶음	주제
온·오프라인에서 존재하는 나	자기 진정성	<ul style="list-style-type: none"> 온·오프라인에서 대화할 때 느끼는 감정인식 온라인에서 진실하게 자신의 생각을 표현하지 못함
	정체성 통합	<ul style="list-style-type: none"> 온라인과 현실에서의 자신은 생각이나 대화 방식 등에 차이가 없음 SNS에서의 삶을 관리하면서도 현실의 삶에 대한 균형유지에 노력
온·오프라인을 인식하기	디지털 기기 친화력	<ul style="list-style-type: none"> 키오스크로 자신이 원하는 것을 쉽게 작동할 수 있음 일상에서 사용되는 다양한 디지털 기기의 각각의 사용 방법 알고 있음
	디지털 기술 활용 능력	<ul style="list-style-type: none"> 디지털기기를 활용하여 자신의 생각을 표현한 콘텐츠 생산 가능 각종 예약 및 결제 플랫폼 서비스를 잘 활용함
온·오프라인에서 함께 살기	디지털에티켓	<ul style="list-style-type: none"> 온라인에서 파일을 불법 다운로드 하거나 설치하지 않음 익명이라도 하더라도 온라인에서 마주하는 사람들을 존중하며 행동함
	디지털 공간에서 협업	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 공간도 하나의 공간 공동체라고 생각함 클라우드 기반 문서관리 및 공동 작업을 한 적이 있음
온·오프라인을 넘나들며 행동하기	사회참여 의지	<ul style="list-style-type: none"> 인터넷 게시판이나 단톡방에서 제시되고 있는 사회적 이슈에 민감함 온라인 참여가 사회적 문제에 참여하는 효과적인 방법이라고 생각함
	네트워크 조직	<ul style="list-style-type: none"> 현실에서의 유대관계를 온라인에서도 지속적으로 관계 유지함 자신의 관심확장과 지식공유를 위해 온라인으로 사회적 연결망 만들

1) 온·오프라인에서 존재하는 나

“온라인이나 오프라인이나 저는 크게 다르지는 않아요”라고 말하는 연

구참여자 F는 오프라인에서 사람들에게 자신을 드러내는 모습은 다양하지만 온라인에서는 보여주고 싶은 모습만 선택해서 보여줄 수 있다고 여겼다. 굳이 사회적으로 만난 사람들한테 자신의 좋지 못한 모습을 보여 줄 일도 없고, 그 모습을 “속이려고 할 필요도 없다”라고 밝혔다. 그러나 사업가인 연구참여자 B는 온라인에서 진실하게 자신의 생각을 표현하지 않는다고 스스로 여겼으며, 온라인상에서의 자신과 오프라인에서의 자신은 대화 방식 등에 차이가 있다고 인식하고 있었다.

온라인에서 나는 예쁜 모습만 보여 주려고 해요. 틱톡이나 인스타그램에 내가 설거지하는 모습, 자다가 일어난 모습을 보여줄 필요는 없으니까요. 여행을 가거나 맛있는 것을 먹는 모습을 보여주는 거죠. 다들 그러는 것 같아요(연구참여자 B).

연구참여자 중 2명을 제외한 대부분의 연구참여자들은 온라인과 오프라인에서 활동하는 각각 다른 자신의 정체성에 대해 인식하고 활동하는 것으로 드러났다. 자신이 누구인지 알고 이해하면서 타인의 기대에 방해받지 않고 스스로 선택할 수 있는 자기 진정성을 가져야 한다고 인식하는 것으로 여겨진다. 그러나 회사원인 연구참여자 A와 사업가인 연구참여자 B는 스마트폰이 없거나 인터넷에 접속할 수 없는 상태가 되면 불안하고 불편해하는 것으로 드러났다. 연구참여자 A는 아침 출근길이 매일 똑같은데도 불구하고 “분명히 아까 좀 전에 봤는데” 지하철 도착 시간을 확인하고 다시 확인하고 스마트폰을 계속 본다고 밝혔다. 그리고 정보 검색이나 뉴스를 읽다가 또 다른 것을 검색하고 또 검색하고 하면서 인터넷을 하다가 그만 두면 또 하고 싶다고 하였다. 특히 연구참여자 B는 인터넷에 몰입해서 자신이 일상에서 해야 하는 다른 일을 못 하는 경우도 많다고 말하였다.

얼마 전에 출근하는데 핸드폰을 두고 온 것을 알았어요. 다시 가지러 가면 약속에 늦는 것을 알지만, 차를 돌려 다시 집으로 돌아갔어요. 만약 안 가지고 나왔다면 하루 종일 불안했을 거예요(연구참여자 B).

사업가인 연구참여자 E는 온라인에서 대화할 때 자신이 느끼는 감정을 알고 있다고 여겼다. 상대방이 아는 사람일 경우에는 온라인이기 때문에 얼굴은 보이지는 않지만 “이 사람이 지금 이런 마음으로 이야기를 하고 있구나” 하며 음성 지원이 되는 것처럼 느낀다고 하였다. 그러나 모르는 사이라면 감정을 느낀다기보다는 활자에 더 집중할 것 같다고 말하였다. 또한 연구참여자 E가 온라인과 오프라인의 삶에 대한 균형을 유지하려고 노력함을 알 수 있었다.

밴드라든지 블로그에 지나치게 집중하지 않으려고 해요. 거기에 너무 집중을 하다 내 생활의 모든 게 다 거기에 매몰되는 것도 있어서 그냥 적당한 상태로 내가 할 수 있는 그 정도로 하려고(연구참여자 E).

연구참여자 A와 연구참여자 B를 제외하면 대부분의 연구참여자들은 일상생활과 디지털 환경에 대한 균형을 유지하며 디지털 기기 및 서비스를 활용하는데 스스로 통제하고 조절하려고 노력하는 것으로 여겨진다.

2) 온·오프라인을 인식하기

학창 시절 ‘PC통신 서비스’를 활발하게 이용한 시기를 보낸 연구참여자들은 일상에서 사용되는 다양한 디지털 기기 사용에 필요한 계정 생성이나 애플리케이션 설치 또는 삭제할 수 있었으며, 키오스크로 자신이 원하는 것을 쉽게 작동할 수 있다고 여겼다. 또한 키오스크와 같은 새로운 디지털 기기를 사용하는 것에 대해 부담감을 느끼지 않는다고 밝혔다. 상담사인 연구참여자 D는 자신의 일상에서 사용되는 다양한 디지털 기기인 노트북, 태블릿, 키오스크, 스마트폰의 각각의 사용법을 알고 있으며, 디지털 기기의 편리함도 인식하고 있지만 자발적 선택으로 디지털 기기를 많이 활용하지 않는다고 하였다.

키오스크도 하고, 온라인 쇼핑도 하고, 내가 디지털 기기를 다룰 수 없는 게 아니라 나는 기술은 있는데 안 하는 거죠. 그러니까 자발적으로, 내가 안 하

는 선택을 한 거죠(연구참여자 D).

“카카오톡 알림을 무음으로 해 뒀요”라고 말하는 연구참여자 C는 메시지 알림이 많이 울려서 일상에서 피로감을 느끼지만, 사람들과의 소통 때문에 탈퇴할 수는 없고, 아침, 점심, 저녁 각각 한 번씩 카카오톡 메시지를 확인한다고 밝혔다. 교사인 연구참여자 G도 소통을 위해 카카오톡을 한다고 하였다. 연구참여자 C와 연구참여자 G는 ‘네트워크의 확대’ 보다는 ‘사회적 소통’ 때문에 카카오톡을 사용하는 것으로 보여진다.

연구참여자들은 각종 예약 및 결제 플랫폼의 서비스의 활용이 능숙한 편이라고 스스로 여기고 있었다. 사업가인 연구참여자 E는 인터넷 쇼핑할 때 어떤 한 가지 애플리케이션을 이용하기 보다 그때그때 검색해서 쇼핑을 하며, 네이버페이로 지불하는 것이 익숙하다고 하였다. 아날로그 시대에 태어나 디지털 태동기를 보내며 성인이 된 후에 디지털 기술을 학습하여 디지털 사회에서 살아가는 연구참여자들은 디지털 기기에 대한 친화력이 높은 것으로 보인다.

연구참여자들은 디지털 기기를 통해 많은 정보를 얻고 새로운 분야의 지식을 얻거나 학습하며 자신의 궁금증을 해소하였다. 시공간의 제약을 덜 받고 자유롭게 검색을 통해서 트렌드를 인식하고 시대의 흐름을 빠르게 읽을 수 있었다. 즉, 인쇄매체와는 달리 새롭고 빠른 지식을 온라인에서 얻을 수 있었다. 강사인 연구참여자 F는 디지털 기기를 통해 업무와 관련된 새로운 정보를 얻거나 학습하였으며, 주부인 연구참여자 H는 디지털 기기를 활용하여 자신의 생각을 표현한 콘텐츠를 생산할 수 있다고 밝혔다.

숏폼을 만드는 것도 조금씩 보고 있고 동영상 편집하는 것에 대해서 모르는 부분이 있으면 도움을 많이 받아요(연구참여자 H).

디지털로 연결된 지금은 어느 곳에 접속해 있는가에 따라 자신이 획득할 수 있는 정보의 내용과 질이 달라진다. 연구참여자들은 디지털 기기를

통해 배움의 범위를 확장할 수 있었으며, 생활에 도움이 되는 쪽으로 디지털 기기를 활용하는 경우가 많았다. 이들은 디지털 기기에 대한 접근성이나 조작성은 문제가 되지 않았으나 정보의 진위여부를 판단하는 것에 어려움을 겪고 있는 것으로 나타났다. 인터넷에서 정보를 검색할 때 믿을 수 있는 정보와 믿을 수 없는 정보를 정확하게 구분할 수는 없지만 진위를 파악하려고 노력하고 있었다. “모든 것을 다 의심해요”라고 말하는 상담사인 연구참여자 D는 처음에 사실이라고 믿었던 정보가 나중에 거짓된 정보인 경험을 한 적이 있어서 조심하게 되었다고 밝혔다. 연구참여자들은 정보에 대한 진위 여부를 확인하는 것이 중요하다고 인식하는 것으로 나타났다. 종교인인 연구참여자 C와 강사인 연구참여자 F는 정보가 정확하고 신뢰할 수 있는 것인지를 알기 위해 이를 보완할 수 있는 다양한 자료 간의 내용과 출처를 비교 분석하였다.

어떤 정보를 얻을 때 일단 많이 봐요. 정보를 많이 찾아봐요. 관련된 정보를 하나만 보고 판단하기보다는 뉴스가 볼 때 그 이슈가 생긴 그 다양한 안건들을 보려고 노력하고 정보도 다양하게 찾아보는 편이에요(연구참여자 F).

연구참여자들은 인공지능의 발전으로 인한 사회변화에 관심을 가지고 있었다. 강사인 연구참여자 F는 생성형 AI인 ChatGPT를 활용하여 대화 방식을 이어가면서 빠르고 편리하게 원하는 정보를 획득할 수 있는 부분에서 기존 웹검색 방식과의 차이를 인식하고 있었다.

인공지능에 대해서 우려가 더 많진 않아요. 무엇이든지 양면이 있는 거니까 어떤 것이 ‘옳다’, ‘그르다’ 혹은 ‘긍정적이다’, ‘부정적이다.’를 단정하기 보다는 어떻게 긍정적으로 사용할 것인가에 대해서 더 집중해야 되지 않을까요(연구참여자 F).

연구참여자들은 온라인에 올린 글과 사진은 쉽게 흩어져 널리 퍼지고, 긴 시간 남아 있을 수 있다는 것에 대해 알고 있었고 이에 대해 우려를 표했다. 또한 SNS가 사회에 미치는 긍정적 측면과 부정적 측면에 대해 생각해

본 적이 있다고 밝혔다. 주부인 연구참여자 H는 나쁜 댓글을 다는 사람들 때문에 SNS가 싫다고 말하며 사람들이 “남한테 관심이 너무 많아서 문제”라고 자신의 생각을 밝혔다.

긍정적인 측면으로 온라인상에서 사회 이슈에 대한 심각성을 일깨움으로써 많은 사람에게 인식을 심어줄 수 있다고 주부인 연구참여자 H는 여기고 있었다. TV나 유튜브 등에서 환경 관련 프로그램으로 기후 위기의 심각성을 보여 주면 사람들이 생각을 한 번 더 하게 될 것이라 여겼다. 얼마 전 TV에서 한국에서 옷이 너무 많이 생산되어서 아프리카로 가는데, 거기서도 “옷이 너무 많이 남아 쓰레기였다”라고 말하며 “너무 심각해 보였다”라고 덧붙였다. 상담사인 연구참여자 D는 기후변화의 심각성이 방송에서 많이 나오면 사람들의 생각이 바뀐다는 것보다 꼭 당장 어떤 행동을 하지는 않더라도 알아차리고 있는 것이라 여겼다.

드러내고 행동을 하는 사람도 있지만 조용히 각자 자리에서 자기가 할 수 있는 걸 하고 있다고 생각해요(연구참여자 D).

종교인인 연구참여자 C 또한 연구참여자 D와 같은 생각을 가지고 있었다.

거북이 코에 빨대가 걸린 장면을 보면 인간이 환경에 심각한 피해를 끼치고 있다는 것을 알게 되죠. 저는 예전에 일회용품을 쓰지 않으려고 가게에 가서 종이컵에 물을 마시지 않았어요. 텀블러를 꼭 가지고 다녔고, 식당에서 남은 반찬을 챙기려고, 반찬통도 2개씩 가지고 다닌 적도 있어요(연구참여자 C).

다른 세대와 달리 아날로그와 디지털의 혼합 시기를 보낸 연구참여자들은 디지털 기술을 활용하여 자신의 지식과 의견을 표현하고, 타인에게 전달, 공유할 수 있는 디지털 기술 활용 능력이 높은 편임을 알 수 있다. 그리고 연구참여자들은 디지털 기술의 발전으로 인한 사회변화에 대한 이해가 필요하다는 사실을 인식하고 있는 것으로 나타났다.

3) 온·오프라인에서 함께 살기

주부인 연구참여자 H는 온라인에서 질병, 가난, 가정불화 등으로 힘든 사람의 이야기를 보면 그들이 당면하고 있는 상황이 되어 생각해 본다고 하였다. 아이들 문제를 생각하면 어른들이 너무 잘못된 것 같다고 지적하였다. 아이들이 건강하게 살아갈 수 있게 해 줄 수 있는 방법이 없는지 생각하고, 기부도 해 보았다고 밝혔다. 또한 온라인에서 비난받는 사람을 보면 그 사람의 감정은 어떨까 생각을 하는 것으로 나타났다.

성인사이트에 애들 사진이 올라가거나... 내가 생각을 해도 너무 끔찍한 일인 것 같고, 진짜 아이들이 밖으로 나가지도 못하고, 그런데 세상이 다 그 아이들만 탓하는 것 같고, 너무 좀 잔인한 일인 것 같아요. 나는 내가 만약에 그런 상황이 된다 하면은 못 견딜 것 같아요(연구참여자 H).

강사인 연구참여자 F는 “비난을 받는다” 라는 것이 혹시나 그 사람에 대한 비난이 잘못된 정보에 의해 일어날 수도 있기 때문에 일단 자신은 “판단을 유보한다”라고 밝혔다.

연구참여자들은 온라인에서 자신의 주장이 상대와 달라도, 상대의 주장이 타당하면 수용할 수 있으며, 상호작용 중에 다른 사람이 생각하거나 느끼고 있는 것을 공감하려고 노력하고 있음을 알 수 있다.

강사인 연구참여자 F는 AI 기술이 엄청나게 발달하면서 “가짜와 진짜를 구분하기가 쉽지 않다”고 여기고 있었다. 선하게 영향을 미칠 수도 있지만 악용했을 경우에 “우리 사회에 부정적인 영향을 미칠 수도 있다”는 것도 인식하고 있었다. 특히 최근에 평소 알고 지내던 여중생 사진을 이용해 남학생이 딥페이크 이미지를 제작한 기사를 읽고, 이 모든 것이 기술의 발달이 가져온 “부작용 중 하나일 것”이라고 여기며 대책이 시급하다고 토로하였다. 딥페이크 등의 기사를 보면 “답답해요” 라고 말하는 연구참여자 D도 자신이 할 수 있는 것은 공유하거나 동요하지 않는 것이라고 하였다.

나는 부모님을 단속하지요. 거짓도 있고 공유 함부로 하면 안 된다, 얘기해 드리고, 나도 잘 모르지만 조심해야 된다 이런 얘기를...우리 부모님이나 어르신들은 잘 모르고 진짜인 줄 아시는 분들도 많으니까(연구참여자 D).

연구참여자들은 온라인에서 파일을 불법 다운로드 하거나 설치하지 않으며, 인터넷을 사용할 때 다른 사람의 글이나 동영상 그리고 사진 등을 사전 동의 없이 유포하거나 사용하지 않았다. 익명이라도 하더라도 온라인에서 마주하는 사람들을 존중하려 하는 것으로 드러났다.

강사인 연구참여자 F는 다른 사람들과 협업하기 위해 평소 공유 플랫폼을 자주 활용하며, 패들렛(공유 작업 사이트)을 활용해 아이디어를 구체화하고 결과물을 만든 적이 있었다. 강의할 때 구글에 학습자와 동시에 접속해서 같이 프로젝트를 하였고, 현장에서 학습자들이 패들렛에 글을 쓰고 그것을 공유하는 작업을 워크숍에서 주로 많이 이용하였다. 교사인 연구참여자 I도 학교에서 구글 클래스룸 등을 활용해서 수업을 하였다. 회사원인 연구참여자 A 또한 회사에서 클라우드 기반 문서관리 및 공동 작업을 하고 있었다.

온라인상에서 공동 작업을 하는 건 시간과 공간에 제약이 없으니까 효율적으로 작업을 할 수 있었고, 오프라인에서 패들렛을 이용하는 것은 전체 공유하기가 용이했었어요(연구참여자 F).

사업가인 연구참여자 E는 사적인 집단 내에서의 문제점을 같이 해결하려고 공동대응을 한 경험이 있었다.

거기에서도 질서가 있고, 윤리적인 것도 필요하고 나만의 것은 아니다, 그래서 내가 하고 싶은 대로 할 수는 없다고 생각해요(연구참여자 E).

또한 연구참여자 E는 자신의 관심사를 확장하고 지식을 공유하기 위해 온라인으로 만들어져 있는 사회적 연결망을 이용하였고, 현실에서 유대관계를 온라인에서도 지속하였다. 완전히 새로운 사람과는 “잘 연결되지 않는다”라며 전혀 모르는 상대와 관계를 맺는다고보다는 원래 알고 있던 사

람들과의 온라인에서 관계를 공고히 다지는 것으로 드러났다. 그리고 회사원 연구참여자 A는 블로그나 비대면으로 이루어지는 모임들 또한 하나의 사회라고 여겼다.

지금 많이 만나고 있는 친구 그룹이 전혀 일면식 없는 네트워크 상에서 라디오를 같이 듣고 있었던 사람들의 그런 모임이에요. 라디오를 듣다가 카페에 가입을 했고 “모임에 나와, 나와, 나와.” 해서 연결되었고 그들의 직업이 너무나 다양해서 도움받고 지내고 있어요(연구참여자 A).

모든 연구참여자들은 디지털 공간도 하나의 공간 공동체라고 생각하고 있는 것으로 드러났다. 연구참여자들은 디지털 환경에서 상호작용할 때 공감하고, 에티켓을 지키려고 노력하고 있었다. 문제해결 및 과업 등의 공동 목표 달성을 위해 디지털 공간에서 다른 사람과 교류하고 협력하며 더불어 살아가야 한다고 여기고 있음을 알 수 있다.

4) 온·오프라인을 넘나들며 행동하기

대선과 촛불집회 등의 이슈로 온라인상의 커뮤니티에서 활동을 한 연구참여자 F는 자신이 인터넷 게시판, 커뮤니티, 단톡방 등에서 제시되고 있는 사회적 이슈에 민감하게 생각하고 있다고 여겼다. 온라인으로 서명한다는 것은 “관심을 가지고 있다”라는 것이고, 그런 행동은 다른 사람의 관심을 불러일으키는 데 “도움이 된다”라고 생각하였다. 그러나 연구참여자 F는 자신과 관계있는 커뮤니티 안에서만 댓글을 달았다. 자신과 관계없는 곳에 댓글 달더라도 크게 달라지는 것이 없기 때문에, “감정 소모 같은 느낌이 들어서” 일반적인 이슈에 대해서는 댓글을 달지 않는다고 말하였다. 사업가인 연구참여자 B 역시 자신이 기사에 댓글 단다고 해서 “국가가 뭐라고 대답을 해 줄 것도 아니고, 바뀔 것도 아니기 때문에” 댓글을 달지 않는다고 토로하였다. SNS 계정이 없는 연구참여자 D는 사회적 이슈가 아니어도 댓글을 달지 않는다고 하였다. 자신은 “댓글 자체를 다는 사람이 아니

다”라며 “굳이 내가 댓글까지 달아야 하는가” 하는 생각에 댓글을 달 필요성을 느끼지 못해서 “하지 않을 뿐”이라고 말하였다. 종교인인 연구참여자 C도 댓글을 거의 달지 않는다고 밝혔다.

댓글을 거의 달지는 않지만, 기사나 댓글에 잘못된 정보가 있을 때는 달아요. 혹시 다른 사람들이 그 댓글을 사실로 받아들일까봐(연구참여자 C).

“저는 아예 댓글 달지 않아요.” 라고 말하는 연구참여자 H는 딱 한 번 댓글을 단 적이 있었다. 농구 선수 허재가 은퇴할 때였다. 자신이 열렬한 팬이었기 때문에 고마웠다고, 허재의 플레이를 보는 동안에는 “덕분에 행복했다”고 댓글을 달았었다고 말하였다. 자신이 스무 살 실업팀에 있을 때, 허재 선수가 중학생일 때부터 자신들과 게임을 했었는데, 잘 자라서 프로 선수가 되어, 농구를 환상적으로 하는 것 보고 기뻐했다고 회상하였다. 또한 유튜브나 블로그에 정보를 얻은 뒤 “감사합니다” 라고 주변에서 댓글을 달아줘야 된다고 자신에게 이야기를 하지만, 자신은 댓글을 달지 않는다고 하였다.

연구참여자 G를 제외하고 대부분의 연구참여자들은 인터넷에서 사회 및 정치적 쟁점에 대한 논의를 적극적으로 찾으려고 노력을 하지 않는다고 하였다. 회사원인 연구참여자 A는 사회적 문제에서 한 걸음 뒤에 나와 있고 싶다고 토로하였다. 문제라는 인식은 가지고 있지만 그 문제에 “너무 몰입하고 싶지 않다”고 밝혔다.

지금 접하고 있는 이 정보들은 과연 가공되지 않은 순수 정말 정확한 팩트인지 제가 잘 모르겠어요. 그러니까 내가 하나의 힘을 더 보태는 걸로 인하여 혹여나 영향력이 가지는 않을까, 잘못된 선택으로 인해서... 내가 지금 접하고 있는 이 정보에 대한 확신이 없어요(연구참여자 A).

주부인 연구참여자 H는 사회적 이슈를 다루는 온라인 활동에 참여할 생각을 가지고 있지만 어떻게 참여하는지도 모르겠고, “조금 막연한 것 같다”라고 하였다. 디지털 기술을 통해 온라인 및 오프라인에서 공동체적 사회

적 이슈나 정책에 대한 관심을 가지고 사회에 참여하고자 하는 의지나 동기는 약한 것으로 드러났다.

아직 참여한 적은 없지만 애들이 계속 살아야 되니까 기회가 된다면 참여하고 싶어요. 마음만 일단 갖고 있는 것 같아요. 재활용이나 이런 거라도 잘하고 내가 할 수 있는 걸 하는 거죠(연구참여자 H).

연구참여자들은 온라인을 통해 정부 및 공공기관에 정책 제안을 하거나 투표, 여론조사에 참여하였다. 교사인 연구참여자 G는 과학 교사들의 모임의 정책연구에 편당한 적이 있었고, 정치적이거나 지역에서 일어나는 시위 등 지역사회의 일들은 주로 온라인에서 먼저 이슈가 되고 오프라인으로 이어지는데 그 집회에 참석한 적이 있었다. 몇몇 연구참여자들은 정치, 경제, 사회, 문화 문제에 대해 온라인 청원을 하거나 편딩에 참여하였다.

청원은 요즘 워낙 많으니까, 물론 정치적인 것들이기는 하지만... 주변의 지인들이 정책 만들게 같이 의견 모아줘 이르면 참여하죠(연구참여자 A).

연구참여자들에게 디지털 기술을 통해 자율적인 개인 내지는 유닛(unit)이 다양한 커뮤니티를 넘나들며 연결되고 확장되어 집단을 구성하고 네트워크를 조직하는 활동은 보이지 않았다. 자신들이 온라인에서 사람과 사람을 연결하는 네트워크로서 역할을 수행하거나 인터넷 게시판, 커뮤니티, 단톡방 등에서 위기 및 갈등이 일어났을 때 해결할 수 있는 지원 세력을 확보하려는 의지가 강하지 않은 것으로 나타났다. 또한 연구참여자들은 디지털 기술을 통해 사회적 이슈에 관심을 가지고 참여하며 온라인 공간을 넘어서 기존 사회문제를 해결하기 위해 변화를 요구하는 현실 구현에는 소극적인 것으로 드러났다.

4. 결론 및 제언

본 연구는 중년의 디지털 시민성 탐색을 통해 중년의 디지털 시민성 교

육 방안을 모색하고자 하였다. 도출된 결과를 중심으로 중년의 디지털 시민성 교육 방안을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 중년은 온라인과 오프라인에서 자신의 정체성이 가치와 일치하게 균형을 이루며 존재해야 한다고 인식하고 있었다. 이들은 정치적으로 이전보다 민주화된 시기에 학창 시절을 보냈고, 경제적으로는 산업 발전으로 인하여 물질적으로 풍요로운 생활을 해 왔으며, 사회적으로는 기존의 관습과 가치로부터 비교적 자유롭고 유연하게 살아온 세대이다.⁵⁴⁾ 디지털 사회에서 자신이 누구인지 아는 자기 진정성에 대한 인식 교육은 전 생애 걸쳐 계속 필요하다. 이와 함께 현실과 디지털 환경에 대한 균형을 유지하며 스스로 통제하고 조절할 수 있는 현실 구분 능력을 향상 시킬 수 있는 교육 경험을 제공해야 한다.

둘째, 아날로그와 디지털 환경을 경험한 세대이기 때문에 디지털 사회를 이해하고 디지털 기기에 물리적·심리적으로 자유롭게 접근하여 디지털 기술을 활용하는 것이 중년 세대는 어렵지 않다고 인식하고 있었다. 한국에서 PC통신이 활성화되기 시작한 1980년대 후반은 현재 중년 세대가 중, 고, 대학, 청년층 시기로 이들은 'PC통신 서비스'를 활발하게 이용하였다.⁵⁵⁾ 이들에게는 자신의 이용 목적에 따라 디지털 기술을 활용하여 자신의 지식과 의견을 표현하고, 타인에게 전달, 공유할 수 있는 교육을 넘어서 디지털 기술의 발전에 따라 사회가 어떻게 변화하고 있는지에 대한 이해와 정보의 진위여부를 판단하는 등의 비판적 사고를 할 수 있는 교육이 필요함을 알 수 있다.

셋째, 중년은 디지털 환경에서 상호작용할 때 공감하고 에티켓을 지키

54) 허은정·김우성, 「베이비붐세대 가계와 X세대 가계의 소비지출 및 저축」, 『소비문화연구』 6권 3호, 한국소비문화학회, 2003, 79-97쪽.

55) 서이종·민경배, 「사이버문화와 공동체문제: 인터넷 공동체의 사회사적 함의」, 『한국사회학회 심포지움 논문집』, 한국사회학회, 2005, 43-67쪽.

려고 노력하며, 문제해결 및 과업 등의 공동 목표 달성을 위해 다른 사람과 교류하고 협력해야 한다고 인식하는 것으로 나타났다. 이들에게 온라인 공간에서 상호작용 중에 다른 사람이 생각하거나 느끼고 있는 것을 알아차려 다른 사람과 충돌하지 않고 소통하며 자신의 생각을 나타내는 방법 등의 학습 기회가 요구됨을 알 수 있다. 그리고 디지털 환경에서 상호작용하고 참여할 때 윤리적이고 정중한 행동을 보여 주는 실제적인 디지털 에티켓 교육 필요함을 알 수 있다. 또한 디지털 기술을 활용하여 문제해결을 하기 위해 인터넷, 온라인을 이용하여 다른 사람과 교류하고 협업할 수 있는 교육 내용이 마련되어야 한다.

넷째, 디지털 기술을 통해 사회적 이슈에 관심을 가지고 참여하며 온라인 공간을 넘어서 기존 사회 문제를 해결하기 위해 변화를 요구하는 현실 구현에는 중년은 소극적인 것으로 드러났다. 온라인으로 소통 공간이 확대되면서 자유롭게 자신의 의견을 드러내며, 연대할 수 있는 사회적 참여가 수월해졌다. 그럼에도 불구하고 중년은 한국 경제의 성장기에 젊은 시절을 보내며 물질적으로 풍요롭게 생활한 세대로써 전통적 가치관이나 관습을 버리고 자유롭고, 개인주의적인 세대이기 때문에 단체 행동에 소극적이다. 그렇기 때문에 디지털 기술을 통해 온·오프라인에서 공동체적 사회 이슈나 정책에 대한 관심을 가지고 참여하고자 하는 의지나 동기를 불러일으킬 경험도 제공해야 한다. 또한 디지털 기술을 통해 자율적인 개인이 다양한 커뮤니티를 넘나들며 연결되고 확장되어 집단을 구성하는 내용도 포함되어야 할 것이다.

Dewey⁵⁶⁾는 교육의 역할이 학습자를 사회적으로 의미 있는 일에 행동하고, 사회의 불평등에 도전하는 능력있는 시민으로 키워내는 것이라고 하였다. 이에 중년을 위한 디지털 시민성 교육은 현실과 디지털 환경에 대한 균

56) 존 듀이 저, 이홍우 역, 『민주주의와 교육』, 교육과학사, 2007.(원저 1916 출판)

형을 유지하는 현실 구분 능력을 바탕으로 타인과 윤리적이고 책임감 있는 태도로 소통하며 사회 이슈에 관심을 가지고 참여하는 것으로 이루어져야 한다. 디지털 세상에서 한 존재가 주체로서 성립하고, 주체로서 디지털 공간에서 생활하고 살아가는데 필요한 지식과 행동에 도움이 되는 교육 내용을 강화하여 구성할 필요가 있다.

더불어 중년이 자신의 디지털 시민성 수준을 파악하고 점검할 수 있는 디지털 시민성 척도개발이 선행될 필요가 있다. 디지털 시민성의 척도는 디지털 시민성의 교육목표이자 성과를 확인하는 지표가 될 수 있으며, 교육프로그램의 목표를 제시함으로써 교육프로그램 설계 및 실행을 위한 실제적인 도달점이 되기 때문에,⁵⁷⁾ 어떠한 것을 가르쳐야 하는지를 파악하는 기준이 될 수 있다.⁵⁸⁾ 더 나아가 디지털 시민성 교육 요구가 증가하는 현시점에 중년의 디지털 시민성에 관한 현재 수준을 파악하고 이에 따른 알맞은 교육방법과 교육과정을 개발하여 향후 다양한 연구와 교육 현장의 실천에 긍정적인 영향을 미칠 것을 기대할 수 있다.

본 연구는 AI 시대 중년의 디지털 시민성에 대한 이해의 폭을 넓혔으며, 상대적으로 연구가 미진했던 중년의 디지털 시민성에 대한 이론적 기반을 제시하고 중년을 위한 디지털 시민성 교육의 지향점 설계를 위한 기초자료를 마련하였다는 데 의의가 있다. 본 연구를 기반으로 후속 연구에서는 중년의 디지털 시민성 교육프로그램 개발과 운영을 통해서 교육의 효과성을 검증하는 연구가 진행되어 중년의 디지털 시민성 교육에 대한 깊은 담론과 실천이 이루어지기를 기대한다.

57) 윤성혜, 「대학 교양교육으로서 디지털 시민교육의 필요성과 방향」, 『교양교육연구』 11권 3호, 한국교양교육학회, 2017, 35-62쪽.

58) 최지혜·이숙향, 「세계시민교육 프로그램 개발에 관한 국내 연구 동향 분석」, 『한국교육문제연구』 40권 1호, 중앙대학교 한국교육문제연구소, 2022, 147-173쪽.

■ 참고 문헌

- 길혜지·박지민, 「중등 예비교사의 디지털 시민성 측정도구 개발」, 『핵심역량교육연구』 8권 1호, 한국핵심역량교육학회, 2023, 1-22쪽.
- 김동배, 「한국 노인의 성공적 노화 척도 개발을 위한 연구」, 『한국 사회복지학』 60권 1호, 한국사회복지학회, 2008, 211-231쪽.
- 김명자, 『중년기 발달』, 교문사, 1993.
- 김미숙, 「중년기 여성의 자녀 관련 스트레스가 주관적 안녕감에 미치는 영향 연구: 부부 친밀도의 매개효과」, 대구한의대학교 대학원 박사학위논문, 2017.
- 김법연·권현영·김미량, 「인공지능 시대 디지털 시민역량 강화를 위한 교육제도의 개선방안」, 『컴퓨터교육학회 논문지』 24권 3호, 2021, 67-88쪽.
- 김봉섭·김현철·박선아·임상수, 『4차 산업혁명시대 지능정보사회의 '디지털 시민성(Digital Citizenship)'에 대한 탐색』, 한국교육학술정보원(KERIS), 2017.
- 김소라, 「유튜브 이용자들의 허위정보 노출경험 및 규제에 대한 인식 차이」, 『한국콘텐츠학회논문지』 22권 8호, 2022, 14-32쪽.
- 김수정, 「세대별 행복에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: 베이비붐 세대, X세대, 그리고 MZ세대 간 차이를 중심으로」, 『사회과학연구』 35권 1호, 국민대학교 사회과학연구소, 2022, 29-58쪽.
- 김여진·최유석, 「세대별 주관적 안녕감: 사회적 세대의 탐색적 비교연구」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 21권 5호, 한국콘텐츠학회, 2021, 727-736쪽.
- 김영현, 「디지털 시민성에 대한 사회과 교육적 함의」, 『학습자 중심교과교육연구』 21권 19호, 학습자중심교과 교육학회, 2021, 127-144쪽.

- 김우성, 「소비자 구매의사결정에 나타난 세대 차이」, 『마케팅관리 연구』 17권 4호, 한국마케팅관리학회, 2012, 115-137쪽.
- 김은미·양소은, 「디지털 네이티브의 시민성」, 『한국언론학보』 57권 1호, 한국언론학회, 2013, 305-334쪽.
- 김지은·김경아, 「디지털 대전환 시대 대학생의 디지털 시민성 교육요구도 분석」, 『교양교육연구』 17권 1호, 한국교양교육학회, 2023, 211-226쪽.
- 김지현·강진숙, 「2030 세대 이용자들의 딥페이크 (Deepfake) 기술 경험에 대한 사례연구: 벤야민의 기술복제, 정치의 심미화 및 예술의 정치화 사유를 중심으로」, 『한국방송학보』 38권 2호, 한국방송학회, 2024, 116-153쪽.
- 김희연, 「중년기 위기감이 자살생각에 미치는 영향에서 삶의 의미와 가족관계성의 매개효과」, 협성대학교 대학원 박사학위논문, 2024.
- 권정윤·김난도, 「소비자학 분야에서의 세대의 개념, 범주 및 특성에 관한 연구」, 『소비자학연구』 30권 5호, 한국소비자학회, 2019, 77-99쪽.
- 권정현·김해숙, 「무전공 입학 대학생들의 자율전공학부 대학생활에 대한 질적사례연구」, 『교육문화연구』 30권 4호, 인하대학교 교육연구소, 2024, 303-324쪽.
- 박기범, 「디지털 시대의 시민성 탐색」, 『한국초등교육』 25권 4호, 서울교육대학교 초등교육연구소, 2014, 33-46쪽.
- 박남기, 「AI 시대의 대학 교양교육 패러다임 탐색」, 『교양교육과 시민』 0권 8호, 숙명여자대학교 교양교육연구소, 2023, 7-41쪽.
- 박선미, 「군 복무 후 복학한 2년제 대학생의 학업적응에 관한 연구」, 『아시아교육연구』 24권 1호, 서울대학교 교육연구소, 2023, 147-163쪽.
- 박선영, 「저소득층의 긍정적 정서 및 우울감과 희망의 관계에서 가족지지의 매개 및 조절 역할 연구」, 『한국가족복지학』 40호, 한국가족사회복지학회, 2013, 189-214쪽.

- 백혜진·이칠승, 「AI 시대 대학 교양교육에 필요한 디지털 리터러시 연구」, 『한국전자통신학회 논문지』 19권 30호, 한국전자통신학회, 2024, 539-544쪽.
- 서여주, 「베이비붐 세대 소비자의 스마트폰 사용경험에 관한 질적 연구」, 『소비자문제연구』 46권 3호, 한국소비자원, 2015, 57-76쪽.
- 서이종·민경배, 「사이버문화와 공동체문제: 인터넷 공동체의 사회적 함의」, 『한국사회학회 심포지움 논문집』, 한국사회학회, 2005, 43-67쪽.
- 서현주·김영순·김명희, 「교육연극 활용 교양수업에 참여한 대학생의 공존 경험에 관한 질적 사례연구」, 『문화예술교육연구』 17권 6호, 한국문화교육학회, 2022, 283-305쪽.
- 안정임·서윤경·김성미, 「청소년의 디지털 시민성에 관한 연구: 미디어 리터러시와 교육경험의 영향력을 중심으로」, 『시민교육연구』 45권 2호, 한국사회과교육학회, 2013, 161-191쪽.
- 양희형, 「AI시대 속의 다문화 가족이 처한 현실에 관한 논의」, 『한국어교육연구』 21호, 한국어교육연구학회, 2024, 51-74쪽.
- 우창미·이창식, 「중년 직장인의 퇴직 불안이 중년위기감에 미치는 영향: 감사성향의 매개효과와 자아존중감의 조절된 매개효과」, 『산업진흥연구』 9권 2호, 산업진흥원, 2024, 153-162쪽.
- 윤성혜, 「대학 교양교육으로서 디지털 시민교육(digital citizenship education)의 필요성과 방향」, 『교양교육연구』 11권 3호, 한국교양교육학회, 2017, 35-62쪽.
- 이남주, 「중년기 위기감과 대처에 따른 사회활동 참여욕구에 관한 연구」, 원광대학교 대학원 박사학위논문, 2006.
- 이동성·김영천, 「질적 자료 분석을 위한 포괄적 분석절차 탐구: 실용적 절충주의를 중심으로」, 『교육종합연구』 12권 1호, 교육종합연구원, 2014, 159-184쪽.

- 이승원, 「미래를 여는 AI 시대의 핵심 인재 교육 필요성에 대한 고찰」, 『한국통신학회지』 41권 8호, 한국통신학회, 2024, 10-15쪽.
- 이향수·이성훈, 「장노년층의 디지털정보화 수준과 사회활동 만족도 수준과의 관계에 대한 연구: 커뮤니티, 모임, 공동체에의 참여활동을 중심으로」, 『Journal of Digital Convergence』 17권 2호, 한국디지털정책학회, 2019, 1-7쪽.
- 이혜정a, 「AI 시대 교사의 역할에 대한 예비교사들의 인식 탐색」, 『학습자중심교과교육연구』 24권 1호, 학습자중심교과교육학회, 2024, 283-304쪽.
- 이혜정b, 「Impact of ChatGPT on Academic Benefits and Continuance Intention among Korean University Students」, 『e-비즈니스연구』 25권 4호, 국제e비즈니스학회, 2024, 141-158쪽.
- 임영식·정경은, 「청소년 디지털 시민성 척도 개발」, 『청소년학연구』 26권 9호, 한국청소년학회, 2019, 495-522쪽.
- 전숙경, 「초연결사회의 인간 이해와 교육의 방향성 탐색」, 『교육의 이론과 실천』 21권 2호, 한독교육학회, 2016, 55-80쪽.
- 전영수, 『대한민국 인구 트렌드 2022-2027』, 블랙피쉬, 2022.
- 정연재·주소영, 「대학생 디지털 시민성 측정도구 개발 및 타당화 연구」, 『학습자중심교과교육연구』 23권 8호, 학습자중심교과교육학회, 2023, 373-389쪽.
- 정희석, 「AI시대 인문교양교육의 방향성」, 『글로벌응용인문학연구』 2권 2호, 글로벌응용인문학학회, 2024, 43-55쪽.
- 조동원, 「한국의 디지털 문화사-컴퓨터의 도입과 대중화를 중심으로」, 『사회와 역사』 106호, 한국사회사학회, 2015, 183-216쪽.
- 존 듀이 저, 이흥우 역, 『민주주의와 교육』, 교육과학사, 2007.(원저 1916 출판)
- 채수홍, 「중년기 위기감과 생활만족도 간에 관계에서 지혜와 향유 신념의 매개효과」, 협성대학교 일반대학원 박사학위논문,

2020.

최문선·박형준, 「대학생의 디지털 시민성에 영향을 주는 변인」, 『시민교육연구』 48권 3호, 한국사회과교육학회, 2016, 211-237쪽.

최지혜·이숙향, 「세계시민교육 프로그램 개발에 관한 국내 연구 동향 분석」, 『한국교육문제연구』 40권 1호, 중앙대학교 한국교육문제연구소, 2022, 147-173쪽.

최현정, 「Guest's HRM Model 에 적용한 인재경영시스템 (TMS) 이 X 세대 호텔 직원의 조직행동에 미치는 영향」, 『호텔경영학연구』 29권 3호, 한국호텔외식관광경영학회, 2020, 77-94쪽.

허은정·김우성, 「베이비붐세대 가계와 X세대 가계의 소비지출 및 저축」, 『소비문화연구』 6권 3호, 한국소비자문화학회, 2003, 79-97쪽.

Avidor, S., Ayalon, L., Palgi, Y., & Bodner, E., “Longitudinal associations between perceived age discrimination and subjective well-being: Variations by age and subjective life expectancy”, *Aging & Mental Health*, vol. 21, no. 7, Medline, 2017, pp.761-765.

Bennett, W. L., *Changing citizenship in the digital age*, The MIT Press, 2008, pp.1-24.

BARBER, Benjamin R., *If Mayors Ruled the World: Dysfunctional Nations, Rising Cities*, Yale University Press, 2013.

Choi, M., “A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age”, *Theory & Research in Social Education*, vol. 44, no. 4, Taylor & Francis, 2016, pp.565-607.

_____, Glassman, M., & Cristol, D., “What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale”, *Computers & Education*, vol. 107, no. 1, Amsterdam: Elsevier Science, 2017, pp.100-112.

- Denzin, N. K., *The research act in sociology: A theoretical introduction to sociological methods*, 1970.
- Erikson, Erik H., *Identity youth and crisis*, W.W.Norton, 1968.
- KOSIS, 현역병 입영현황 - 학력별, https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=144&tblId=TX_14401_A056&conn_path=I2
- OECD, <https://www.oecd.org/en/data.html>
- Jung, C. G., *The Archetypes and the Collective Unconscious*, Routledge. 2014.
- Ribble, M. & Bailey, G., *Digital Citizenship in Schools*, Washington, DC: ISTE, 2007.
- Shenton, A. K., "Strategies for ensuring trustworthiness in qualitative research projects", *Education for Information*, vol. 22, no. 2, 2004, pp.63-75.
- Strauss, A. & Corbin, J., *Basics of qualitative research*, Sage publications, 1990.
- UNESCO. *Conference on digital citizenship education in Asia-pacific outcome document*, Bangkok: UNESCO Bangkok Asia and Pacific regional bureau for education, 2017.
- UNESCO. *UNESCO Science Report: the race against time for smarter development*, 2021.
- van Manen, M., *Researching lived experience: Human science for an action sensitive pedagogy*, Albany, NY: State University of New York Press, 1990.

■ 국문초록

본 연구의 목적은 중년의 디지털 시민성에 대한 인식 탐색을 통해 중년의 디지털 시민성 교육 방안을 제시하는 데 있다. 40~65세의 중년 8인과 심층면담을 활용한 사례연구를 실시하였다. 연구의 결과는 첫째, 중년에게 온·오프라인에서 존재하기 위해서 오프라인과 온라인에 대한 균형을 유지하는 현실 구분 능력을 향상 시킬 수 있는 교육이 필요하다. 둘째, 자신의 이용 목적에 따라 디지털 기기에 물리적·심리적으로 자유롭게 접근하는 것을 넘어서 디지털 기술의 발전에 따라 사회가 어떻게 변화하고 있는지에 대한 이해를 할 수 있는 교육이 필요함을 알 수 있다. 셋째, 디지털 기술을 활용하여 문제해결을 하기 위해 온라인을 이용하여 다른 사람과 교류하고 협업할 수 있는 학습 기회가 요구되어 진다. 넷째, 디지털 기술을 통해 온·오프라인에서 공동체적 사회 이슈나 정책에 대한 관심을 가지고 참여하고자 하는 의지나 동기를 불러일으킬 교육 경험을 제공해야 한다. 더불어 중년이 자신의 디지털 시민성 수준을 파악하고 점검할 수 있는 디지털 시민성 척도개발이 선행될 필요가 있다. 본 연구는 AI 시대 중년의 디지털 시민성에 대한 이해의 폭을 넓혔으며, 상대적으로 연구가 부족했던 중년의 디지털 시민성에 대한 이론적 기반을 제공하고 중년을 위한 디지털 시민성의 효과적인 교육 방향을 위한 기초자료를 마련하였다는 데 의의가 있다.

주제어 ● 디지털시민성, 디지털시민성교육, 중년, AI시대, 사례연구

■ Abstract

Exploring Middle-Aged Digital Citizenship in the AI Era

Park, SunMi / Sookmyung Women's University

The purpose of this study is to suggest a middle-aged digital citizenship education plan through the search for awareness of middle-aged digital citizenship. A case study was conducted with 8 middle-aged people aged 40 to 65 using in-depth interviews. The results of the study are that first, education that can improve the ability to distinguish reality to maintain balance between offline and online experience is necessary for the middle-aged to exist offline and online. Second, it can be seen that education is necessary to understand how society is changing with the development of digital technology beyond freely accessing digital devices physically and psychologically according to the purpose of use. Third, in order to solve problems using digital technology, learning opportunities to interact and collaborate online with other people are required. Fourth, through digital technology, it is necessary to provide an educational experience that will inspire willingness or motivation to participate with interest in online and offline community social issues or policies online and offline. In addition, it is necessary to develop a digital citizenship scale that can help middle-aged people grasp and check their level of digital citizenship. This study is meaningful in that it broadened the understanding of middle-aged digital citizenship in the AI era, provided a theoretical basis for digital citizenship in middle-aged, which was relatively under-researched, and provided basic data for effective educational directions of digital citizenship for the middle-aged.

Keyword • Digital citizenship, Digital citizenship education, Middle age, AI era, Case study

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구*

: 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워 명명에
대한 시민 의견을 중심으로

문 윤 수**

목 차

1. 문제제기 및 연구구성
2. 이론적 논의
3. 실질적 논의
4. 결론 및 향후 제언

1. 문제제기 및 연구구성

본 논의는 영향력이 있는 도시이미지 인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구이다. 그런 의미에서 어떤 예술가는 63빌딩(63 Building)을 골든타워(Golden Tower)라고 부르며, 롯데타워(Lotte World Tower)를 매크로코들(Mackerel Caudal)로 부른다. 왜냐면 전자는 온통 황금색 유리로 불타는 장관이기 때문이고, 후자는 고등어를 박아놓은 꼴지를

* 본 논문은 2023년 연구년 제출논문임

** 목원대학교 광고연론학부 교수

연상키 때문이다. 그에 대하여 한 공학자는 이는 고유명의 훼손이며, 반듯한 도시 상징의 경박함으로 평가했다.¹⁾ 이는 도시이미지 차원에서 보면 인장주의적 작명과 형식주의적 지명의 문제를 내포한다.

랜드마크(Landmark)로 취급되는 건축물과 그 명명에는 도시이미지의 대표적인 인자인 만큼 여운이 필요하다. 도시란 태생적으로 삭막하기에 형식적 지칭은 도시의 창의성에 도움이 되지 못한다. 더욱이 20세기 대상에 대한 구조주의적 명명은 더 이상의 이야기를 유발하지도 흥미롭지도 않으며, 영향력 기회를 놓치는 셈이며, 더 나아가 도시경제에서도 손해이다. 21세기 도시는 도시민을 유지하고 확보하기 위해서라도 도시 정부의 창의적 노력이 필요하며, 외부적인 도시경쟁력 차원에서도 방문 욕구도 생성시켜야 하는 만큼 도시이미지인자의 명명 전략이 필요하다. 이를테면 인천국제공항(Incheon International Airport)은 인천의 관문으로서 명실상부한 인천의 랜드마크다. 그러나 그 명명에 더 이상의 이야기는 없다. 국경을 오가는 공항의 이상도 이하도 아니다. 그러나 존에프케네디공항(John F. Kennedy International Airport)은 공항과 함께 케네디에 대한 도시 이야기가 부착된다. 따라서 공항 호명에 이야기 장착은 도시이미지를 풍성하게 한다.

그런 의미에서 서울의 고급예술의 랜드마크로 지칭되는 예술의전당(Seoul Arts Center)은 도시의 예술을 체험케 하는 회관으로서 ‘서울오페라극장’이라는 제한을 넘어서 화려한 외모의 전당을 상상하는 여운이다. 그도 그럴 것이 국내 타 도시 정부들은 앞다투어 그 전당 명명을 차용하여 법적 문제를 갖기도 했다.²⁾ 도시이미지로서 그런 명명의 맥락에서 유럽과 아시아를 비교해보면 그에 대한 차이가 극명하게 드러난다. 파리(Paris)의

1) 문승욱·김종채, 『서울, 뉴욕을 읽다』, 미다스북스, 2024, 127쪽.

2) 변역환, “법원 “예술의 전당 명칭사용 말라” 판결”, <안산정론신문>, www.asnews.co.kr, 2005.03.31.('명칭사용' 검색, 2023.04.19.(수) 13시 30분경)

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
 : 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
 | 문윤수

명확한 랜드마크인 에펠탑(the Eiffel Tower)은 동경(Tokyo)의 랜드마크인 동경타워(Tokyo Tower)와 같이 동경에 있는 타워가 아니라 에펠(Gustave Eiffel)이라는 자의 이야기까지 공유되며, 더 나아가 파리를 방문하고픈 여운을 내포한다. 따라서 본 논의는 도시에 가장 영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명에 보다 세련된 안목이 필요하다고 보았으며, [표 3]과 같은 맥락으로 그 명명에서 세련성의 필요를 특정의 두 도시를 선정하여 랜드마크 명에 대한 교차하는 의견으로 탐색하였다.

[표 1] 논의의 전체적 맥락

문제제기	이론적 논의		실질적 논의		
63빌딩 롯데타워 인천국제공항 존에프케네디공항 에펠탑 동경타워	선행 논의	도시이미지 랜드마크 명명		도시이미지 랜드마크 명명의 사례 비교	
		랜드마크 명명의 중요성	랜드마크 명명의 세련성	서울	시애틀
				엔서울타워 (NSeoul Tower)	스페이스니들 (Space Needle)
		마운틴 라이트 하우스 (Mountain Light House)	시애틀타워 (Seattle Tower)		

* 실질적 논의의 과정은 [그림 4]의 도시이미지인자로서 랜드마크 명명 세련성 추출과정으로도 도식화되었음

2. 이론적 논의

1) 선행논의

남산타워는 서울 랜드마크로서 1975년 방송의 송신용으로 건설되고,³⁾ 30년 동안 호명되다가 2005년 엔서울타워(NSeoul Tower)로 개명되었다. 그런 의미에서 본 논의는 그 개명은 명명 세련의 시점으로 간주하고 선행논의들을 살폈다. 상대적으로 랜드마크 명명에 대한 논의가 부족한 환경을 문제제기한 한 논의는 전 세계의 65개 자연 지역과 인공건축물에 대한 설

3) 김민혜, 「N서울타워 - 30년 서울의 상징 '남산타워'가 변화하다」, 『마루』 46권, 현대건축사, 2005, 25쪽.

문 평가에서 유난히 성별에서 큰 차이를 탐색하였다.⁴⁾ 그런데 논의는 완성된 랜드마크 명명의 명가는 통념상 이룩된 현실에서 성별 말고는 더 나아가지 못하고 있었다. 랜드마크 글로벌 명명을 강조한 한 논의는 국내외 수목원 36개의 이름과 로고를 분석하여 새 명칭을 제안하였다. 다음 아닌 ‘퍼즐(Perzl)’이라는 감성적 이름과 디자인의 영구성을 강조하였다.⁵⁾ 그러나 논의는 수많은 수목원에 보편적인 제안인 만큼 특정 수목원에 적용 공감은 어려웠다. 도시의 랜드마크 이름 사용 논쟁을 문제 제기한 논의는 미국 최초의 국립공원 요세미트국립공원(Yosemite National Park)이라는 이름의 사용 갈등을 지적했다.⁶⁾ 그런데 중요한 것은 랜드마크 명명에서 자연물과 인공물의 차이를 드러내게도 하는데, 이는 본 논의에 있어서 새로운 조건이기도 했다. 자연물 랜드마크 개명은 드물지만 그 드문 한 논의는 남산 이름을 일제 강점기 목멱산에서 격하됨이 21세기까지도 호명됨을 지적했다.⁷⁾ 그러나 논의는 그에 올려진 인공물인 타워의 명명에는 이르지 못했다. 도시의 이념적 랜드마크로서 전통시장을 개명한 한 논의는 발안시장이 제암리 학살 사건의 만세운동과 연루된 여운을 담기 위해 ‘발안만세시장’으로 개명 사례를 평가했다.⁸⁾ 그러나 지명과 혼재된 사건은 랜드마크의 정체

4) Daniel Tranel, Nonso Enekeuchi, & Kenneth Manzel, “A Test for Measuring Recognition and Naming of Landmarks”, *Journal of Clinical and Experimental Neuropsychology*, vol. 27, no. 1, Taylor & Francis Group, 2005, pp.102-126.

5) 김택섭, 「수목원 브랜드 아이덴티티에 관한 연구: 네이밍과 디자인을 중심으로」, 가천대 학교 스포츠문화대학원 디자인학과 문화브랜드디자인전공 석사학위논문, 2014, 11-31쪽.

6) Elaine, E. Megan, “This Name is Your Name: Public Landmarks, Private Trademarks, and Our National Parks”, *Duke law Journal*, vol. 67, no. 1, Duke University, 2017, pp.145-188.

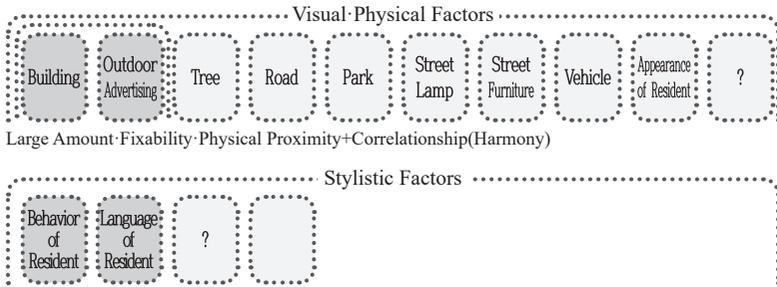
7) 최철호, “남산(南山)을 사랑(?)한 일본, 목멱산에 왜 조선 신궁을 지었을까”, <미디어파인>, 2021.07.21.(‘목멱산’ 검색, 2023.06.14.(수) 17시경)

8) 강희수·신효연, 「문화관광형시장의 브랜드 네이밍 개명에 따른 통합 브랜드 커뮤니케이션의 적용에 관한 연구 - 발안만세시장의 브랜드화 사례 중심으로-」, 『브

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
 : 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
 | 문윤수

로서 여운이 반감되며, 더욱이 번역되지 못한 만세(manse) 표기는 여운으로 연결되지 못하는 한계이기도 하다.

지금까지 선행논의들은 첫 번째로 중요성만큼 랜드마크 자체 논의는 풍족했지만, 명명 논의는 부족했다. 그런 만큼 호명 논의는 거의 존재하지 않았다. 따라서 두 번째로 이러한 빈곤한 환경은 해당 도시민들이 만족과 무관심으로 해석된다. 세 번째, 랜드마크의 호명의 기능이란 지역구분과 대상식별에 그쳤다. 마지막으로 네 번째는 랜드마크의 명명에서 인공물에 전략은 존재했지만 그에 대한 별도의 기준은 부재했다. 그런 의미에서 본 논의는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명을 도시이미지이론을 대입하여 그 중요성을 살폈다.



문윤수 (2019). An Exploratory Study about Harmony of Buildings and Outdoor Advertisements as an Element in a City Image: A Focused Study on Beacon Hill, a Old City(Colonial-Era Neighborhood) in Boston, Massachusetts, Korea Communication Association, Korean Journal of Communication Studies, 17(1), p.120;
 문윤수(2021). In the digital era, analogue outdoor advertisements and public art as a factor in the "specialness" of a city's image: An exploratory study focusing on Chicago's Millenium Park and Seoul's Daelim-dong neighborhood. Korea Advertising Society, The Korean Journal of Advertising, 32(8), p.48

[그림 1] 도시이미지인자

2) 도시이미지이론에 입각한 랜드마크 명명의 중요성

[그림 1]과 같이 랜드마크는 수많은 도시이미지인자들 중에서 한가지 인자에 불과하다. 그러나 특별한 인자 가치를 부여할 수밖에 없는 이유는 특정 도시를 시각·물리적으로 대표하는 유일한 인자이기 때문이다. 본디

랜드디자인학연구』16권 3호, 한국브랜드디자인학회, 2018, 87-100쪽.

랜드마크는 랜드(땅)와 마크(이정표)의 합성어로서 풀이하자면 멀리서도 보이는 시각·물리적 대상을 지칭한다.⁹⁾ 따라서 랜드마크는 단순한 도시 상징이 아니라 외부인이 도시에 당도했을 때, 또 도시민들이 도시 생활에서 좌표로 활용되는 유용한 인자이다. 물론 현세에 이르러 이 랜드마크는 다양하게 확대되어 소규모라도 연린 공간 속에도 지칭되기도 한다.¹⁰⁾ 따라서 랜드마크라고 하면 도시에 어디에서건 반드시 확인되는 거대한 인공 도시 이미지인자가 아닐 수도 있다.

그러나 도시 차원에서 랜드마크는 여전히 가장 시각·물리적인 유일한 상징으로 정의된다. 그런 의미에서 랜드마크는 [그림 1]과 같이 인자들에서 건축물(Building)이지만 건축물이 아닌 독특한 인자이다. 왜냐하면 랜드마크는 인공적인 건축물이기에 건축물이지만, 건축물 용도가 아니기에 아니다. 다시 말해서 랜드마크란 생활·거주용 다량 건축물이 아닌 비생활·비주거용 도이기에 건축물로의 취급은 곤란한 것이다. 따라서 랜드마크는 도시민, 더 나아가 도시 방문자들에게 흔한 건축물이 아니기에 규모성(Scale)·형태성(Form)·맥락성(Hamony)·가시성(Visibility)·입지성(Location)의 물리 조건과 지속성(Continuity)·공공성(Publicness)·활용성(Significance)·명명성(Names)·예술성(Artistry)이라는 이념 조건을 갖춰야 하는 어떤 인자보다

9) 이수인·송대호, 「서구 도시사회의 주요건축물에 대한 랜드마크 의미변화 특성에 관한 연구」, 『대한건축학회연합논문집』 18권 6호, 대한건축학회지회연합회, 2016, 119-126쪽.

10) Eckbo, Garrett, *Urban Landscape Design*, NY: McGraw-Hill, 1964; 변재상, 「도시 경관 및 이미지 향상을 위한 랜드마크 형성모델」, 서울대학교 대학원 협동과정 조경학전공 박사학위논문, 2005; 이수인·송대호, 「서구 도시사회의 주요 건축물에 대한 랜드마크 의미변화 특성에 관한 연구」, 『대한건축학회연합논문집』 18권 6호, 대한건축학회지회연합회, 2016, 119-126쪽.

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
: 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
| 문윤수

영향력이 막강하다.¹¹⁾ 그리고 그 영향력은 외부효과(Externalities)로¹²⁾ 취급될 만큼 종합적이고 영구적이기에 도시경제에 유익하다.

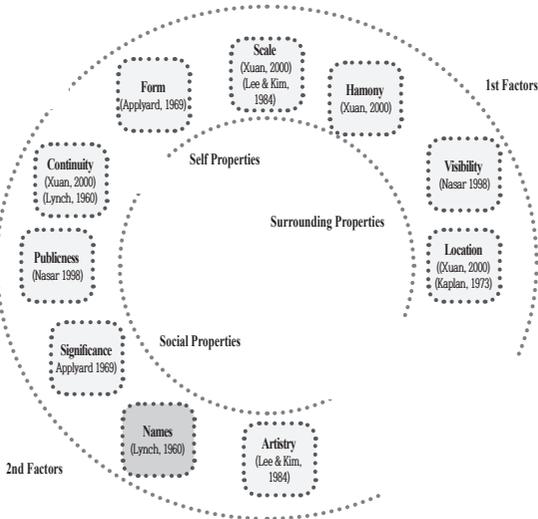
도시경쟁력이 중요해진 상황에서 랜드마크의 활용은 문화예술에서 유용하다.¹³⁾ 그렇다면 랜드마크의 명명에서도 문화예술의 활용은 필수다. 그런 의미에서 랜드마크 명명의 문화예술로의 수정은 [그림 2]와 같이 인지적으로 2차 요인(2nd Factors)이기에 수정이 용이한 것도 아니다. 그러나 그림에도 불구하고 점검 필요의 이유는 과연 랜드마크 호명에서 그 도시의 문화예술처럼 흥미롭게 작동하는가가 추가되었기 때문이다. 본디 문화예술은 감상자들로 하여금 재감각화라는 흥미성이 반드시 내포하는데,¹⁴⁾ 그런 의미에서 랜드마크 이름에 문화예술의 재감각화는 흥미성을 발산하여 영향력을 배가 시킨다.

11) Kevin Lynch, *The Image of the City*, The MIT Press, 1960; 변재상, 「도시 경관 및 이미지 향상을 위한 랜드마크 형성모델」, 서울대학교 대학원 협동과정 조경학전공 박사학위논문, 2005, 75-77쪽.

12) Ronald Coase, *The Firm, the Market, and the Law*, University of Chicago Press, 1990; Richard Epstein, “Holdouts, Externalities, and the Single Owner: One More Salute to Ronald Coase”, *The Journal of Law and Economics*, vol. 36, no. 1, 1993, p.553(정철현 역, 『문화정책과 예술경영』, 서울경제경영, 2008, 53쪽.).

13) 최은희·이진호, 「부산광역시의 문화 예술산업 분석을 통한 무형의 랜드마크에 관한 연구」, 『브랜드디자인학연구』 11권 2호, 한국브랜드디자인학회, 2013, 95-104쪽.

14) 서명수, 「윌리엄 워즈워스의 서곡에 나타난 “시간의 점들”에 대한 종교·철학적 고찰」, 『문학과종교』 20권 1호, 한국문학과종교학회, 21-36쪽; 조정운, 「메모리얼 뮤지엄 공간에서 나타나는 다층적 기억의 표현요소 분석에 관한 연구」, 홍익대학교 건축도시대학원 건축설계전공 석사학위논문, 2019, 13-14쪽.



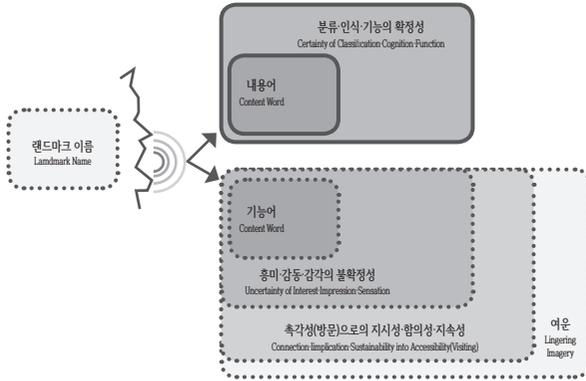
본 [그림 2]는 '변재상(Byeon, (2005). A Landmark model to improve, urban landscape and image, Seoul National University Interdisciplinary Program in Landscape Architecture Major Graduate School)'의 연구 24 쪽 [표 II -4]를 그림으로 재구성한 것임

[그림 2] 랜드마크 인지적 속성

이러테면 뉴욕(New York)의 랜드마크인 ‘자유의 여신상(the Statue of Liberty)’을 호명하는 한다는 것은 뉴욕동상(New York Statue)이 아니라 자유와 여신으로서 전제적 폭압에 해방으로서 미국 독립과 불가분의 관계를(손영호, 2001) 도시의 허공에 떠도는 것이 아니라 문화예술로 재감각화 되어 흥미성을 유발하는 것이다. 반면에 동경(Tokyo)의 랜드마크인 ‘동경 타워(Tokyo Tower)’의 호명은 단순히 동경에 있는 타워 외에는 그 어떤 흥미성도 없으며, 설사 내포해도 육안 모색의 동경을 유발시키지 못한다. 결국 내막을 품는 자유의 여신상을 자유의 여신상으로 명명한 뉴욕시민들의 결정과 동경에 타워가 건설되었기에 동경타워라고 허락한 동경시민들의 명명 결정은 분명한 차이가 있기에 21세기 도시의 랜드마크의 명명의 점검과 수정의 고려는 중요하고 필요한 것이다. 그런 의미에서 다음은 명명인 만큼 랜드마크의 명명에서도 브랜드 네이밍 이론이 적용하여 명명에 대한

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
 : 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
 | 문윤수

세련성을 재정의하였다.



[그림 3] 랜드마크 명명의 세련성

3) 도시이미지인자인 랜드마크 명명의 세련성

대상 명명은 두 가지로 분류된다. 하나는 정확한 정보 지칭이고, 다른 또 하나는 재미의 흥미 지칭인데, 전자는 행정사무에서 분류·식별·기능·역할 호명의 ‘효율성’에 의미를 두며, 그런데 그 두 가지 방식에서 후자는 적지 않은 여운을 남기는데, 이를테면 ‘서울고속버스터미널(경부선 서울고속버스터미널)’과 ‘센트럴시티(호남선 서울고속버스터미널)’가 대표적이다. 전자는 대상의 명확한 기능·분류·식별·역할의 손색 없는 명명이기에 더 이상의 여운은 없다. 그러는 후자는 대상의 흥미·재미·신기·명성의 가능성을 열어놓는 명명이기에 상대적인 상상의 여운을 유발시킨다.

본디 단어란 의사소통 과정에서 단순히 대상을 설명·이해를 위한 이성적 수단이지만 느낌도 흔적도 남기는 이른바 그런 ‘기능어(Function Word)’의 역할도 한다. 다시 말해서 단어 하나를 통한 기분으로 의사소통의 결정 될 수도 있는 것이다. 그런데 여기서 기능이란 그 기분의 흔적을 파악하기 위한 기능이지 상대적으로 ‘내용어(Content Word)’와 같이 내용을

전달하는 의사소통이 아니라¹⁵⁾ 느낌 소통인 것이다. 따라서 기능어란 원래 감정어인 형용사보다 더 고차원인 것이다. 그런 의미에서 랜드마크의 명명은 이미 호명에서 [그림 3]과 같이 내용어의 수준이 아니라 기능어의 수준이어야 여운과 영향력을 발휘할 수 있는 것이다. 사실 도시의 랜드마크란 수많은 도시이미지인자들 중에서 이성·계산적 대상이 아니라 정서·감상의 대상이 아니다. 다시 말해서 랜드마크는 시청사 기관이 아니라 문화예술회관이다. 따라서 내용어 명명과 호명의 랜드마크는 매우 부적절한 대입이다.

명칭의 태생은 그 지역의 집단과정의 정보뿐만 아니라 집단이 무엇을 했고, 어디 있었는지의 대해서도 알려준다.¹⁶⁾ 이는 대상에 대한 명명에 있어서 과거에서 현재까지의 사회적 과정을 해석하게 하는 단서인데, 그렇다면 명명이란 해당 명명을 시작으로 사회를 파악하게 하는 것이다. 이를테면 한국의 ‘대통령실(Office of the President)’과 미국의 ‘백악관(the White House)’이란 단순히 대등한 기관과 구별된 명명이 아니라 그 명명에 이르는 온 과정 내포는 물론이고, 시민들의 암묵적이고 역사적 승인 과정까지 담는 것이다. 그리고 그 처음 호명은 이른바 ‘여운(Lingering Imagery)’의 여부와 비여부로 나뉘게 하는 것이다. 결국 대상에 대한 명명은 식별을 위한 그 이상도 이하도 아닌 명확한 진술로 그치는 합리성보다 여운인 이른바 ‘불확정성(Uncertainty)’이라는 이미지적 매력인 것이다(Messouris, 1997). 그런 의미에서 도시이미지인자 랜드마크의 명명에서 명확한 호명의 대상으로서의 취급함보다 도시의 과거와 연결된 취급이 명명에 대한 한 번 더 고민인 것이다.

15) Pennebaker, W. James, *the Secret Life of Pronouns(What Our Words Say About Us)*, Mullane Literary Associates, 2011a.(김아영 역, 『단어의 사생활』, 사이, 2016, 9-10쪽.)

16) Ibid., 2011b.(김아영 역, 『단어의 사생활』, 사이, 2016, 347쪽.)

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
: 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
| 문윤수

대상 명명 고민은 상품의 브랜드화에서 먼저 시작되었다.¹⁷⁾ 가장 거대한 상품이 도시가 되어가는 현실에서 도시의 브랜드화는 당연한 현상이며, 거기에 반드시 문화예술의 흥미성 도입도 필연적인 처방이다.¹⁸⁾ 그래서 랜드마크에 있어서도 이른바 ‘브랜드 네이밍(Brand Naming)’의 규격화를 차용할 만하다. 그런데 문제는 이 랜드마크란 사주가 양산품에 적용해 돋보이게 하는 주목과는 다르다는 것이다. 이를테면 랜드마크에게 호명의 주목성이란 발음상의 파열음 소리의 결합으로서 ‘코닥사(Kodak)’나, ‘팬암(PanAm)’과 같이 규칙성을¹⁹⁾ 따르는 것은 곤란하다는 것이다. 도시에 유일한 랜드마크는 쉬운 발음상의 양산품이 아니며, 더욱이 호명의 경제성으로서 상업적 주목성과는 다르다. 다시 말해서 랜드마크는 상품명에 내재된 우월성·개성·차별성·친숙성이 유리하다는 상업경쟁에서 자유로워야 한다.²⁰⁾ 타사보다 구별 주목되는 ‘식별성(Attention)’, 상품과 상관된 이름인 ‘구별성(Distinction)’, 품질로 연결되는 ‘지시성(Connection)’, 의도됨 이상의 ‘함의성(implication)’, 그리고 그 규칙들의 ‘지속성(Sustainability)’이라는 기본에서 랜드마크 명명은 약간에 조정이 필요한 것이다.²¹⁾

-
- 17) 정지호·김진숙·윤천성, 「랜드마크시점에서 본 도시의 브랜드 문화컨텐츠화」, 『한국뷰티산업연구』 7권 2호, 뷰티산업학회, 2013, 23-37쪽.
 - 18) 도시브랜드화의 의도로 랜드마크는 세계 제일이라는 기대적(magnus) 요소로, 불가능을 가능하게 한 기적적(miracle) 요소, 스토리텔링이 내재하는 가치적(meaning) 요소. 그리고 레저와 휴양의 유희적(merrimen) 요소로 점검되어야 한다(정지호·김진숙·윤천성, 「랜드마크시점에서 본 도시의 브랜드 문화컨텐츠화」, 『한국뷰티산업연구』 7권 2호, 뷰티산업학회, 2013, 48쪽.)
 - 19) Amelie-Bianca, 2013; 유진훈, 「자음 음성상징을 이용한 영어 조어 브랜드명의 소비자 인지 연구」, 『언어과학』 22권 4호, 한국언어과학회, 2015, 39-65쪽.
 - 20) 강일성, 「스토리텔링이 소비자 태도와 방문의도에 미치는 영향(학원 브랜드 네이밍을 중심으로)」, 한성대학교 지식서비스&건설링대학원 지식서비스&건설링학과(컨버전스건설링전공) 석사학위논문, 2019, 13-14쪽.
 - 21) Aaker, 1991; Collins, Leslie, “A Name to Compare With A Discussion of the Naming of New Brands”, *European Journal of Marketing*, vol. 11, no. 5, 1977, pp.337-363; Kohli, Chiranjeev & Labahn, W. Douglas., “Observations: Creating effective brand names: A study of the naming

우선 식별성과 구별성에서 이미 도시이미지인자로서 랜드마크인 만큼 식별·구별은 무의미하다. 다만 그런 시각화를 촉각화 즉, 육안으로 확인하기 위한 방문으로서 촉각성(Accessibility)을 담보로 하는 규격이 필요한데, 그것이 바로 지시성·함의성·지속성이다.²²⁾ 우선 지시성에는 랜드마크의 실제와 그에 대한 촉각성이 대입되어 방문 유발이다. 그리고 그에 따라서 함의성도 그 촉각성이 담보된 지시성이다. 이를테면 멀리서 랜드마크를 바라봄에 그치지 말고 아날로그적인 확인 경험을 위한 지시이어야 한다. 다음으로 ‘함의성’은 이상의 함의를 제공해야 하기에 이도 역시 촉각성을 담보로 조정된 지시성은 앞문화(Front Culture)에 머물지 말고 뒷문화(Back Culture)에서 추출되어야 한다.²³⁾ 따라서 함의성이란 숨겨진 뒷문화의 촉각성에 따르게 지시성의 한계를 극복하는 메타적 함의성이다.²⁴⁾ 마지막으로 지속성에도 촉각성이 필요한데, 다른 규격과 독립적인 것이 아니라 이미 지시성이 함의성으로 이어지는 촉각화의 축적으로 달성되는 것이다. 만

process”, *Journal of Advertising Research*, January/February, 1997, pp.167-175; Keller, L. Kevin, “Brand Synthesis the Multidim Ensionality of Brand Knowledge”, *Journal of Consumer Research*, vol. 29, 2003, pp.595-600; 강일성, 「스토리텔링이 소비자 태도와 방문의도에 미치는 영향(학원 브랜드 네이밍을 중심으로)」, 한성대학교 지식서비스 & 컨설팅대학원 지식서비스 & 컨설팅학과(컨버전스컨설팅전공) 석사학위논문, 2019, 13-14쪽.

22) 여기서 촉각화란 랜드마크를 멀리서 보기만 하는 것으로 여운을 종결하는 것이 아니라 직접 방문하여 만져보는 체감을 의미한다.

23) Goffman, Erving, *Relations in Public: Microstudies of the Public Order*, London: Allen Lane, 1971; Giddens, Anthony & Sutton, Philip W., *Sociology*, Polity Press in Association with Black Publisher Ltd, 2001.(김미숙 외 공역, 『사회학』, 을류문화사, 2001, p.78); 문운수, 「음성적 광고의 해석을 통한 한국사회의 ‘뒷문화’ 연구(TV광고와 지하철 화장실과 연계된 장소에서 수집한 음성적인 광고성 메시지의 비교를 중심으로)」, 『광고학연구』 21권 6호, 한국광고학회, 2010, 81-112쪽.

24) 물리적인 도시이미지인자 랜드마크의 촉각성, 즉 경험에서 벗어난 도시민과의 커뮤니케이션이나 더 나아가 해당 랜드마크라는 대상 외의 것으로 가능한 것이다. 이를테면 특정 도시의 방문자들은 도시이미지인자인 랜드마크의 한번 방문함에 그치고 만다. 이런 행위는 그 특정 도시가 의도한 랜드마크의 지시성까지에서 벗어나지 못하는 단순한 랜드마크 경험인 것이다.

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
: 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
| 문윤수

약 지시성과 함의성이 온전치 못하거나 축적은 어렵기에 지속성은 불가능해진다. 따라서 지속성도 단독의 브랜드 네이밍의 규격이 아니라 지시성과 함의성의 촉각성의 좋은 결과의 달성이다.

촉각성을 기반인 랜드마크의 명명은 ‘기호학(Semiology)’에서도 한 번 더 고민될 필요가 있는데, 바로 명실상부의 점검이다. 본디 기호학은 이미지로서 이름을 랜드마크 본질로서 실체로 구분해낸다. 랜드마크의 명명은 반드시 촉각성을 위한 명명이어야 하기에 본질로서 랜드마크 실체가 랜드마크의 명명인 이미지에 부합하지 못하는, 그래서 명실이 상부하지 못하는 랜드마크의 지시성·함의성·지속성이라면 내파(Implsion)된 시각·물리적 대상으로 전락한다. 물론 그렇다고 해서 해당 도시의 랜드마크가 존재하지 않는 것은 아니다. 다만 이미지 즉, 이름은 그야말로 이미지에 불과하기에 저평가되거나 명성은 부재한 것이다. 결국 그러한 명과 실의 괴리는 도시민들로부터 자부심의 도시이미지인자로서 과시되지 못하며, 머지않아 그런 태도는 방문자에게 전이되어 동경의 호명이 아니라 조롱의 호명이 될 가능성도 지니게도 한다. 이를테면 대전(Daejeon City)이라는 거대 도시의 랜드마크인 ‘한빛탑(Hanbit Tower)’은 한빛이라는 거대하고 환상적인 기대의 명명과 다르게 그 실체는 대전이라는 랜드의 마크로 활용되지 못하며, 그런 만큼 도시 호응도 부실한 실정이다.²⁵⁾ 물론 그 괴리는 한빛탑이라는 명의 문제인지 랜드마크의 실의 문제인지는 단정 지을 수 없다. 그러나 분명한 것은 그 명명과 실체가 부합하지 못하는 것이 사실인 만큼 도시민들조차도 한빛탑을 도시에 영향력 있는 도이이미지인자로서 랜드마크로서 호명하지 못함은 확실하다.²⁶⁾

25) 고은빛 외, 「도시 랜드마크 타워의 인지도 및 성공요인 분석(대전 한빛탑, 파리 에펠탑 및 시애틀 스페이스 니들의 사례)」, 『한국지방행정학회』 12권 1호, 한국 지방행정학회, 2015, 121-144쪽.

26) 그런 의미에서 도시의 랜드마크 명명을 아예 수정한 도시 사례는 ‘영천시

결국 랜드마크 명명의 세련성(Refinement)이란 [그림 3]과 같이 랜드마크 호명에 대한 두 방향에서 하나는 내용어로이며, 또 다른 하나는 기능어이다. 전자는 랜드마크 명은 정체가 명확하게 파악되었기에 여운을 남기지도 못한다. 따라서 [그림3]의 상위의 직사각형은 영향력이 제한된다. 더 나아가 호명 자체에 촉각의 유발로서 지시성·합의성·지속성까지 나가지 못한다. 반면에 후자인 [그림 3]의 하위 직사각형은 점차 흥미성이 확대되는데, 기능어로 호명은 현재는 물론이고 언젠가 촉각으로서 지시성·합의성·지성의 동경을 품게 하며, 여운도 점선으로 열린다. 따라서 실제 촉각성의 이루어진다 해도 결코 내파되지 않는 명명의 기호라면 더욱 확실한 세련성이 확보되는 것이다. 그런 의미에서 다음은 그에 대한 실질 논의로서 두 도시의 랜드마크를 선정하여 그 명명의 세련성을 탐색했다.

3. 실질적 논의

1) 두 랜드마크 도시이미지인자 선정

선정을 위한 도시이미지인자 랜드마크의 이름들 하나는 철저히 기능어이어야 하고, 또 하나는 철저히 내용어야 한다. 따라서 본 논의는 그 양

(Yeongcheon City)이다. 영천시는 ‘보현산 댐 인도교(Bohyeonsan Dam Footbridge)’라는 사전 명명을 ‘보현산 댐 출렁다리(Bohyeonsan Dam Suspension Bridge)’로 사후 변경하여 호명하고 있다(장지수, 2023). 그런데 이는 지극히 내용어적 랜드마크의 명명에서 도시민의 촉각성을 고려한 기능어로서의 세련화 명명이기도 하여 본 논의의 문제제기에 매우 부합하기도 한다. 그러나 그럼에도 불구하고 문제는 그 촉각성을 일으킨 명으로 방문한 방문자는 그리 만족스럽지 못하다는 실이다. 그 이유는 출렁이지 않음에도 불구하고 출렁다리라는 이미지와 출렁이지 않는 본질과의 괴리 즉 ‘내파’된 명명이기 때문이다. 그렇다면 영천시의 랜드마크 명명은 한 단계 더 기능어적 세련화를 시도해야 했다. 사실 작금의 ‘출렁다리’라는 명명은 도시마다 유행하는 식상한 랜드마크 명명이기에 ‘하늘다리·그름다리·오작교’ 등의 차별화된 도시 고유의 스토리에 명명을 추구했어야 하는 명명 세련화의 지적이 있는 것이 현실이다(이훈, 안출렁대도 출렁다리?, MBC ‘생방송오늘아침’ 방송 프로그램 내 ‘지금 현장은’, 2023년 10월 19일 9시경 방영).

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
: 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
| 문윤수

극단의 이름의 랜드마크를 선정해야 한다. 그런 의미에서 기능어로서 가장 대표적인 파리의 ‘에펠탑’은 그 명명에 있어서 내용어인 ‘파리탑’이 아니라 기능어에 가깝다. 이는 명명 자체에서 여운이다. 그러나 문제는 저명인 에펠을 벗어나지 못한다.²⁷⁾ 뉴욕의 두 랜드마크 ‘크라이슬러빌딩(Chrysler Building)’과 ‘엠포이어스테이트빌딩(Empire State Building)’도 마찬가지다.²⁸⁾ 전자는 저명인 ‘크라이슬러(Walter Chrysler)’를 벗어나지 못하거나와 명과 실이 불일치다.²⁹⁾ 후자는 명과 실이 같아도 엠포이어스테이트라는 지역 지칭의 내용어에 머문다.³⁰⁾

그런 의미에서 ‘시애틀(Seattle)’의 ‘스페이스니들(Space Needle)’은 철탑 위에 우주선을 얹힌 형태를³¹⁾ 차치해도 명실상부로 본다면 명에서 흥미가 충분하고, 실은 호명의 여운으로 방문 동경을 만들어 낸다.³²⁾ 본디 스페이스니들은 1962년 ‘시애틀세계박람회(Seattle Expo)’의 전망대로 그 호명에 대한 촉각을 기대하는 호기심은 컸다. 이를테면 상상을 불러일으켜 파

27) Navailles, Jean-Pierre, “Eiffel's Tower”, *History Today*, vol. 39, no. 12, 1989, pp.31-37.

28) 미국 내 뉴욕주의 별칭이자 슬로건은 ‘황제의 주(Empire State)’이다. 뉴욕주민은 뉴욕주라는 내용어가 존재함에도 기능어로서 황제의 주라는 뉴욕주의 별칭에 대한 감정적 명명에 합의하였고, 뉴욕의 모정의 빌딩에도 그 감정을 그대로 전이시킨 명명에도 합의하였다.

29) Michael, “Empire State Building vs Chrysler Building: How Do They Compare?”, <뉴스파이어>, <https://newspire.net>, 2023.09.07.(‘Empire State Building vs Chrysler Building’ 검색, 2023.10.07.(토) 14시경)

30) 물론 그림에도 불구하고 촉각성으로서 방문과 동경은 전 세계적이지만 이름 자체만으로는 강한 기능어로 보기에는 부족하다.

31) 박세익, “냉전과 우주 경쟁이 탄생시킨 ‘스페이스 니들’”, <부산일보>, <https://www.busan.com>, 2021.08.22.(‘스페이스니들’ 검색, 2023.10.05.(목) 10시경)

32) 물론 ‘부뤼셀(Brussels)’ ‘아토미움(Atomium)’이라는 기능어적으로 명명된 랜드마크도 이미 존재하지만 스페이스니들은 가장 최근에 기능어적으로 명명된 영향력의 랜드마크이다. 또한 스페이스니들보다 런던에 ‘런던아이(London Eye)’라는 기능어 명명이 더 최근이지만 ‘런던’이라는 내용어의 조합으로 그 영향력이 받감되기에 런던아이는 완벽하게 기능어로서 명명된 것으로 보기에는 다소 부족하다.

괴된 모형과³³⁾ ‘위들(the Weedle)’ 괴물 캐릭터까지 살게 한 확실한 여운을 갖는다.³⁴⁾ 따라서 본 실질 논의의 첫 번째로 선정은 시애틀에 스페이스니들이라는 이름을 선정하였다.

반면에 가장 내용어적으로 명명된 랜드마크는 ‘동경타워’다. 따라서 그 명명은 동경에서 높은 대상 이외에 여운은 제한된다. 그런 나머지 에펠 탑의 모조품이라는 오명을 갖는다. 그런 의미에서 ‘동경스카이트(Tokyo Skytree)’는 그 오명의 불식시키는 차원의 명명이기도 한데,³⁵⁾ 그렇다고 해서 완전한 기능어는 아니다. 왜냐면 내용어에서 가장 흔한 도시명이 포함되어 있기 때문이다. 그런 의미에서 최근 개명된 ‘엔서울타워(NSeoul Tower)’는 명확한 내용어다. 사실 영문 약칭은 국제화에 회의적일 뿐만 아니라 혼란스럽기에 여운을 제한한다.³⁶⁾ 따라서 엔서울타워에는 여운이 부재하다. 결국 두 번째의 선정은 엔서울타워라는 이름을 선정하였다. 그에 따른 연구문제와 탐색방법은 다음과 같이 제시하였다.

2) 연구문제와 탐색방법 설정

본 실질적 논의는 두 랜드마크 명의 탐색을 위해 아래와 같은 연구문제를 제시하였다. 우선 각각의 연구문제는 도시마다 상대 도시에서의 랜드마크 명명을 가상으로 가정하는 자극을 취했다. 따라서 첫 번째 **연구문제 1**은 거주 도시민들에게 거주 도시에 현재 호명되는 랜드마크명에 상대 도시 랜드마크 명명 방식(기능어·내용어)으로 명명된 이름에 자극으로 반응

33) Toay, Adel, “Doodle to a needle: A timeline of the Space Needle's 60-year history in Seattle”, <NBC 시애틀지역 뉴스킹파이브>, <https://www.king5.com>, 2022.04.20.(‘Space Needle’ 검색, 2023.10.08.(일) 13시경)

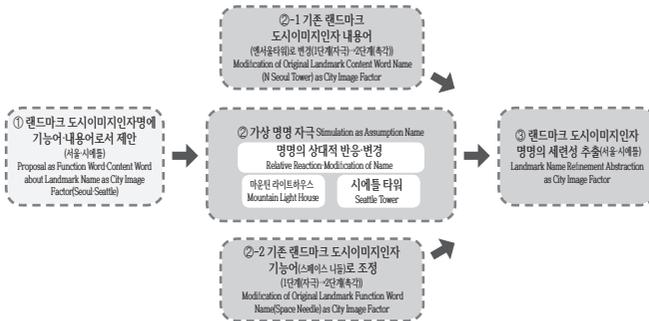
34) 스페이스니들 공식홈페이지, <https://www.spaceneedle.com>, 2023.10.23.(일) 12시경 검색.(오른 상단 about아이콘 Space Needle History아이콘 선택)

35) reland, Barbara, “Tokyo, From the Top”, <뉴욕타임즈>, <https://www.nytimes.com>, 2013.04.04.(‘tokyo skytree’ 검색, 2013.10.10.(화) 13시경)

36) 박보람·김성계, 「기업의 영문 이니셜에 대한 소비자 인식 연구(국내 은행을 중심으로)」, 『한국디자인포럼』 24권 3호, 한국디자인트렌드학회, 2019, 116-12쪽.

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
: 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
| 문윤수

을 살피는 것이다. 두 번째 **연구문제2**는 거주 도시민들에게 상대 도시에 현재 호명되는 랜드마크 명에 자신의 거주 도시의 명명 방식(기능어·내용어)으로 가상 명명된 이름에 노출된 반응이다. 세 번째, **연구문제3**은 그렇다면 보다 현실적으로 연구문제1을 단순히 가상의 노출이 아니라 아예 변경함에 대한 의견이다. 네 번째로 **연구문제4**도 역시 연구문제2를 보다 현실적으로 아예 변경함에 대한 의견을 상대 도시에 객관적으로 알아보는 것이다. 마지막 **연구문제5**는 본 실질적 논의의 핵심으로서 도시에 있어서 접촉성 실천에 영향을 미칠 가능성의 도시이미지인자가 되기 위한 랜드마크의 명명의 세련성이란 어떠한 것인지 추출하고자 함이다. 지금까지 다섯 가지의 연구문제들은 단계별 보다 상대적인 명명 자극의 절차로 마련되었으며, 그에 대한 구체적인 세련성 추출과정은 [그림 4]와 같이 제시하였다.



[그림 4] 도시이미지인자로서 랜드마크 명명 세련성 추출과정

- 연구문제1:** 상대 도시 명명방식으로 거주도시이미지인자 랜드마크 명명에 노출된 거주 도시민 반응은 어떠한가?
- 연구문제2:** 거주 도시 명명방식으로 상대도시이미지인자 랜드마크 명명에 노출된 거주 도시민 반응은 어떠한가?
- 연구문제3:** 상대 도시 명명방식으로 거주도시이미지인자 랜드마크 명을 아예 변경함에 대한 거주 도시민의 의견은 어떠한가?
- 연구문제4:** 거주 도시 명명방식으로 상대 도시이미지인자 랜드마크 명을 아예 변경함에 대한 거주 도시민의 의견은 어떠한가?
- 연구문제5:** 접촉성(방문)을 위한 영향력 도시이미지인자가 되기위한 랜드마크 명명의 세련성이란 어떤 것인가?

설정된 다섯 가지의 연구문제는 [그림 4]와 같은 일련의 과정으로 ①번은 본 논의의 문제제기이자 해당 도시민에게서 일종의 동의이기도 하다.

그리고 그 진행은 실천으로 [그림 4]에서 서울의 엔서울타워는 ②-1을 기반으로, 시애틀의 스페이스니들은 ②-2를 기반으로 ②에서 각각 상대 도시의 도시이미지인자 랜드마크의 명명 방식으로 가상 명명의 탐색이다. 그리고 [그림 4]의 마지막 ③은 이 모든 실질 논의에 대한 세련성 추출이다. [그림 4]의 표본의 표집은 도시 방문자는 제외했다. 왜냐하면 이들은 이미 랜드마크의 명명에 대한 의견은 매우 즉흥적일 것으로 판단하였다. 따라서 본 실질 논의의 표본은 해당 도시에 거주 도시민들로 하였다. 탐색방법은 총 네 가지의 개방형 문항을 미리 작성하고, 그리고 난 후 그 작성된 내용을 기반으로 연구자가 표본으로부터 다시 면접을 수행하는 방식으로 이루어졌다. 그런 의미에서 본 실질 논의 탐색방법은 질문지를 기술하는 방식이지만 면접이 주요 탐색방법이기도 하다. 물론 이러한 과정이 즉답에 대한 오염이라고 볼 수도 있지만, 본 실질 논의는 간단 표기보다 면접 탐색이기에 표본들에게 약간의 시간 부여는 필수불가결하다고 판단하였으며, 이를 부담스러워하는 표본들은 제외시켰다.

가상의 랜드마크 명명은 상대 랜드마크의 명명 방식을 따랐다. 첫 번째 스페이스니들은 시애틀이라는 도시를 대표하는 도시이미지인자 랜드마크이기에 그에 부합하는 내용어 그대로 '시애틀타워(Seattle Tower)'로 명명하였다. 그러나 엔서울타워의 가상 명은 다소 복잡한 과정을 거쳤다. 본디 스페이스니들이라는 기능어 명명 근거는 그 형태에 따른 것으로 해당 도시의 특정 건축예술가 '칼슨'의 주관에 따른 단독 명명이었다. 따라서 엔서울타워의 지정도 유사한 방식으로 특정인의 주관적 명명이 이루어져야 했다. 다만 엔서울타워도 스페이스니들과 같이 모양에서의 근거로 촉발되어야 하기에 엔서울타워 명의 형태적 사고가 어느 정도 존재할 것으로 보이는 특정 미술가에게 가상의 명명을 의뢰하였다. 관련 미술작가의 탐색은 엔서울타워가 개명된 2005년부터의 한국미술협회들에서 생산된 도록들에서

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
: 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
| 문윤수

이루어졌다. 그 결과 엔서울타워를 주제로 하는 회화작품은 총 19명의 작가에 의해서 소재화됐으며, 그중 ‘박종진(Park Jongjin)’이라는 작가를 선정하였다. 그 이유는 작가의 해당 작품명도 기능어로서 ‘고향’이었기 때문이다.³⁷⁾ 작가에게 작품 소재는 엔서울타워를 포함한 서울을 고향이라고 표현하는 만큼 익숙한 대상이었다. 따라서 본 실질 논의는 작가에게서 엔서울타워를 영향력의 도시이미지인자 랜드마크에 대한 속고를 예상하였다.

작가는 스페이스니들과 대등한 차원과 국제성·모양·기능어를 고려하여 거인이 남산 정상에 꽂아둔 거대 전등이라는 이름의 영문명 ‘마운틴자이언 트램프(Mountain Giant Lamp)’로 명명해주었으며, 작가 자신의 고향인 서울은 1975년부터 남산 정상에 거인 전등 하나가 늘 밝혀주었다는 여운도 설명해주었다. 그러나 작가의 명명은 영문에 익숙한 자에 의한 일정한 조정 자문이 필요했기에 본 실질 논의는 영어권 외국인이 가장 많이 방문하는 서울의 ‘명동(Myeongdong)’을 선정하여³⁸⁾ 자문을 시도하였다.

따라서 본 실질 논의는 2023년 6월 3일(토) 15시부터 18시까지 명동 주요 거리인 ‘남대문로(Namdaemunno)’와 ‘삼일대로(Samildaero)’사이 ‘명동길(Myeongdonggil)’구간에서 10명의 영어권 외국인을 무작위로 선정하여 그 가상 영문명을 ‘마운틴라이트하우스(Mountain Light House)’로 조정받았다.³⁹⁾ 결국 가상의 명명은 시애틀 도시민에게는 ‘시애틀타워’로 서울

37) 한국수채화협회, 『제40회한국수채화현회전』, 『한국수채화협회전도록』 40권, 한국수채화협회, 2010, 84쪽.

38) 금보령, “서울 찾은 외국인들 ‘명동’ 가장 많이 방문…쇼핑 1위”, <아시아경제>, <https://www.asiae.co.kr>, 2018.04.12.(‘명동 외국인’ 검색, 2023.10.27.(금) 14시 35분경)

39) 가상의 영문 명명에 대한 조정은 40대 여성 미국인·40대 여성 스페인인·20대 여성 미국인·20대 남성 미국인·30대 남성 미국인·30대 여성 핀란드인·30대 남성 미국인·30대 남성 호주인·20대 여성 노르웨이인·60대 남성 미국인에 의해서 Spear Light House·Shining Spear on the Mountain·Light Spear라는 의견들도 있었으나 대부분 의견은 ‘Mountain Light House’가 가장 어색하지 않고 흥미로운 영문 타워의 명명 임의 의견이었다(미국과 호주 외의 외국적인들에게

도시민에게는 ‘마운틴라이트하우스’로 자극 탐색되었다.

3) 탐색결과

(1) 도시민 의견 기술

탐색은 서울은 2023년 7월 1일(토)·2일(일) 양일간 이루어졌으며, 시애틀은 2023년 10월 30일(월)·31일(화) 역시 양일간 이루어졌다. 도시민 표집은 해당 랜드마크 타워 아래 광장 주변 약 50미터 반경에서 해당 도시 거주자라는 조건으로 각각 5명, 총 10명의 도시민에게 무작위로 이루어졌다. 다만 시애틀의 경우는 타워 주변에서 표본들이 지나치게 타지 관광객들로 표집 되는 관계로 인접한 ‘시애틀지역 ABC방송국(KOMO ABC 4)’앞에 ‘브로드거리(Broad Street)’부근을 지나가는 시민들을 대상으로 하였다.

서울시민에 대한 반응으로 첫 번째 면접자⁴⁰는 30대 여성은 첫 번째 질문에⁴⁰ 대하여 스페이스니들이 더욱 알고 싶게 하는 것이라고 했다. 그러면서 면접자는 시애틀타워라는 이름은 식상하다는 반응이었는데, 만약 시애틀이라는 상징을 이름에 드러내야 한다면 ‘시애틀 스페이스니들’ 혹은 ‘스페이스니들 시애틀’이라는 대안도 제시해 주었다.

“스페이스니들의 좋은 것 같아요... (첫 번째 질문에 대한 면접자⁴⁰의 일부 답변)”

“시애틀이라는 도시의 대표 상징인데도요(첫 번째 질문에 대한 피면접자의 일부 반문)?”

“사실 타워는 상징적인 의미여서 시애틀타워도 좋지요... 그런데 식상한 것 같아요... 아니면 앞에 시애틀을 넣어서 시애틀 스페이스니들로 해도 되지 않을까요?... 아니면 스페이스 니들 인(in) 시애틀...(첫 번째 질문에 대한 면접자⁴⁰의 일부 답변)”

는 사전에 영어에 익숙함의 여부를 확인한 뒤 조정에 대한 의뢰가 이루어졌음).

40) 시애틀의 랜드마크로서 ‘스페이스니들’과 ‘시애틀타워’라는 이름 중에서 어떤 이름을 더 선호하십니까?

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
: 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
| 문윤수

면접자⑥의 두 번째 질문에⁴¹⁾ 두 번째 질문에 대한 반응은 당연한 듯이 엔서울타워에 더 흥미를 보였다. 엔서울타워는 도시의 이름으로서 도시를 알리는 것이 되며, 서울을 모르는 사람은 당연히 도시 이름의 타워로 알 것이라는 의견이었다. 그러면서 면접자는 한류를 또다시 제안하였다.

“마운틴라이트하우스가 더 재밌긴 하지만 남산이나 서울 같은 지역명이 있어야 할 것 같아요(두 번째 질문에 대한 면접자⑥의 일부 답변)”

“재미 없어도 도시 이름은 반드시 들어가야 한다는 말씀이지요(두 번째 질문에 대한 피면접자의 일부 반문)?”

“예 그래야... 재미 없어도 어디 있는지를 알게 하잖아요(두 번째 질문에 대한 면접자⑥의 일부 답변)”

“한류가 유행이라면 서울이 어디에 있는 것쯤은 다 알지 않을까요(두 번째 질문에 대한 피면접자의 일부 반문)?”

“그렇긴 해도 아직은 좀 모를 겁니다... 그런데 남산타워 아니었나요(두 번째 질문에 대한 면접자⑥의 일부 답변)?”

“아! 저도 잘 모르지만 엔서울타워에 엔이 아마 남산의 엔엘 겁니다(두 번째 질문에 대한 피면접자의 일부 답변)”

면접자⑦의 세 번째 질문에⁴²⁾ 대한 반응은 마치 시애틀 시민이 된 것 같은 반응이었다. 다시 말해서 스페이스니들이라는 시애틀의 랜드마크의 이름은 충분히 현재도 멋있는데, 더 많은 방문과 알려짐을 위한 변경을 사실 불필요하다는 반응이었다. 더욱이 면접자는 스페이스니들 모양이 궁금한데, 그런 이유로 시애틀 시민들의 비선호를 이해할 수 없다는 태도였다.

“그냥 봐도 스페이스니들이 괜찮아 보여요... 시애틀타워로 바꿀 필요가 있어요(세 번째 질문에 대한 면접자⑦의 일부 답변)?”

“아! 예... 스페이스니들이 어느 도시인지는 모르지 않았나요(세 번째 질문에 대한 피면접자의 일부 반문)?”“예... 그렇기는 해도...그래도 시애틀 사람들이 오히려 바꾸는 것을 반대하지 않을까요?... 그 이름을 바꾸자고 하나요?... 좀 이해가 않되네!... 그런데 그 바늘 모양이 궁금하기는 하네요.. 잠

41) 서울의 랜드마크로서 '엔서울사워'와 '마운틴라이트하우스'라는 이름 중에서 어떤 이름을 더 선호하십니까?

42) 시애틀의 랜드마크로서 '스페이스니들'이라는 이름을 더 많이 방문하고 싶고, 더 흥미롭게 하는 '시애틀타워'로 변경하는 것에 대한 의견 바랍니다?

간 찾아봐도 되나요(세 번째 질문에 대한 면접자㉔의 일부 답변)?”

면접자㉔의 네 번째 질문에⁴³⁾ 대한 반응은 다소 난감한 망설임과 이름을 변경하는 것에 대한 회의적인 반응이었다. 면접자는 남산타워라는 이름에 너무 익숙해서 엔서울타워도 오늘 처음 알게 된 이름이라고 했다. 엔서울타워라는 이름도 하나도 익숙하지 않은데, 마운틴라이트하우스가 매우 마음에 들기는 하지만 사람들이 또 몰라볼 것이라고 했다. 따라서 점차적으로 시민들과의 종합적인 합의의 과정을 거치기를 희망하는 의견이었다.

“장기적으로 보면 변경이 재미있는 시도이기는 하지만 현재 사람들의 다 남산타워로 알고 있는데 가능할까요(네 번째 질문에 대한 면접자㉔의 일부 만문)?”

“아예 지금 이름은 사실 엔서울타워지요... 이것도 바뀐거지요...(네 번째 질문에 대한 피면접자의 일부 답변)”

“그래요... 난 오늘 처음 듣는데요... 그러면 아무리 멋있게... 그 마운틴라이트하우스로 해도 하나도 모르는데... 나도 이렇게 남산타워로 알고 있는데...(네 번째 질문에 대한 면접자㉔의 일부 답변)”

“그렇지요 사람들이 남산타워로 그냥 부르지요...(네 번째 질문에 대한 피면접자의 일부 답변)”

“난 꼭 바꿔야 한다고 볼 때 너무 서둘지 말고 그 이런 설문을 통해서 의견 수렴이 수반되어야 한다고 봐...(네 번째 질문에 대한 면접자㉔의 일부 답변)”

서울 시민으로 마지막인 **면접자㉕**는 20대 남성인데, 첫 번째 질문에 대한 반응은 시애틀타워보다 스페이스니들의 더 좋고 흥미로운 이름이라고는 의견이었다. 그러나 스페이스니들은 시애틀이라는 도시를 알리지 못하는 랜드마크 이름이 아닌지의 피면접자의 반문에 면접자는 오히려 시애틀 시민의 질린 이름이라면 도시 이름으로의 랜드마크도 괜찮겠지만 스페이스니들이라는 이름이 더 폼나는 이름이라는 의견이었다.

“시애틀타워는 새롭지도 않은데... 스페이스니들이 사람들이 더 좋아할 것

43) 서울의 랜드마크로서 ‘엔서울타워’이라는 이름을 더 많이 방문하고 싶고, 더 흥미롭게 하는 ‘마운틴라이트하우스’로 변경하는 것에 대한 의견 바랍니다?

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
: 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
| 문윤수

같아요...(첫 번째 질문에 대한 면접자⑥의 일부 반문)

“예...그런데 어디에 있는 랜드마크 타원인지 사람들이 모르지 않을까요(첫 번째 질문에 대한 피면접자의 반문)?”

“글쎄요... 저는 사람들이 스페이스니들의 더 폼나고 사람들의 더 흥미 있어요...(첫 번째 질문에 대한 면접자⑥의 반문)?”

시애틀 시민으로서 첫 번째 면접자⑥는 40대 남성(백인)으로서 공교롭 게도 스페이스니들의 엘리베이터를 점검하는 엘레베이터기술자로서 타워 에 대한 평소 숙고를 추정할 수 있게 했다. 면접자는 첫 번째 질문에⁴⁴⁾ 대하여 아래와 같이 스페이스니들로 부르는 것을 더 선호했는데, 오히려 피면 접자에게 왜 이런 질문을 하는지에 대하여 반문했다. 면접자는 오히려 타 워 모양이 스페이스니들이기에 그렇게 부르는 것의 명확한 당위성을 갖고 있었으며, 더 나아가 오히려 시애틀타워로 부를 이유와 피면접자의 조사 행위 자체도 흥미로워하지 않았다.

“Space Needle!, Why?, Because It' looks like what it's called... what can you do with it's shape like that!...I though it's been called... it was first made at the Expo here...(첫 번째 질문에 대한 면접자⑥의 일부 답변)”

“As you know this tower is landmark of Seattle, wouldn't it have been more advisable to name Seattle Tower than Space Needle(첫 번째 질문에 대한 피면접자의 일부 질문)?”

“I've never heard of such like that... It's good,... I like the space needle better... Oh no... I've no complaints about the name... Are you also continuing your research here(첫 번째 질문에 대한 면접자⑥의 일부 답변)?...”

“Oh, I can see it that way too...(첫 번째 질문에 대한 피면접자의 일부 답변)”

44) Between the names 'Space Needle' and 'Seattle Tower', would you like to give your opinion on which tower name makes people want to visit and know more?

면접자㉔는 30대 남성(백인)으로 두 번째 질문에⁴⁵⁾ 대한 반응은 마운틴 라이트하우스보다 엔서울타워를 선정했다. 그러나 피면접자의 주장으로 더 아름다운 이름인 마운틴라이트하우스가 더 사람들의 더 흥미를 주는 이름이 아니냐는 반문에 면접자는 철저히 자신의 경우로 엔서울이라는 곳이 어디 있는 도시인지 모르기에 도시 위치에 비중을 둔 엔서울타워라는 랜드마크타워 이름의 선정이었다.

“NSeoul Tower make me want to know more... because it affiliates Locations to people don't know where it might be...(두 번째 질문에 대한 면접자㉔의 일부 답변)”

“Isn't Mountain Light House more interesting?... Wouldn't beautiful tower name make more notice?... (두 번째 질문에 대한 피면접자의 일부 반문)”

“Well... That's right... but... I don't know where NSeoul is...(두 번째 질문에 대한 면접자㉔의 일부 답변)”

시애틀시민 ㉕면접자는 30대 여성(백인)으로 세 번째 질문에⁴⁶⁾ 대한 답변은 스페이스니들이라는 랜드마크의 이름 변경을 인정할 수 없다는 반응이었다. 그리고 면접자는 그 이유를 오히려 시애틀이라는 도시의 랜드마크 이름 변경은 사람들에게 호명에 대한 혼란을 준다는 주장이었다.

“I don't believe so...i think changing it may confuse people... Space Needle is better than Seattle Tower ... Who hates the name(세 번째 질문에 대한 면접자㉕의 일부 답변)?”

“That's right, ma'am... Nobody hates that...(세 번째 질문에 대한 피면접자의 답변)”

45) Between the names 'Mountain Lighthouse' and 'N Seoul Tower', would you like to give your opinion on which tower name makes people want to visit and know more?

46) As a landmark in Seattle, is there a need to change the name 'Space Needle' to something more interesting that makes people want to visit and know more?

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
: 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
| 문윤수

[표 2] 두 도시의 도시민 의견 요약

면접자 구분	면접 자의 사항	표집 장소 구분	네 가지 질문에 대한 종합 요약된 시민 의견				
			네 가지 질문에 대한 개별 요약된 시민 의견				
			기존명 선호부동호-가상명	기존-선호부동호-가상명	방문과 호기심을 유발에 대한변경의 필요		
면접자㉔ 30대 여성	서울 (N 서울타워 정상 명지)	서울 (N 서울타워 정상 명지)	●스페이스니들>시애틀타워 도시를 알리기 위해서라면 '스페이스니들시애틀'로 표명 더 적절	'엔서울타워' 랜드마크 경의 시. 서울의 인지도 미흡으로 일부 선호 주장과 '마운틴라이트하우스' 이름보다는 다수의 주장이 공존함	방문과 호기심을 유발을 위하여 '스페이스니들'이라는 랜드마크의 이름 유지를 전연 희망함	방문 유발을 위하여 '엔서울타워' 이름의 유지와 '마운틴라이트하우스' 이름도 변경이 비교적 동등하게 공존함	
면접자㉕ 20대 여성			●스페이스니들>시애틀타워 환류가 '스페이스니들'에 담긴 희망	●엔서울타워> 마운틴라이트하우스 서울을 알리는 명명이며 환류가 내재된 변경도 고려함	변경의 필요성 미국에 존재하지만 어느 도시인지 모름	기존 엔서울타워 유지 한국과 환류를 드러내는 이름과 변환하는 보장 필요	
면접자㉖ 20대 남성			●스페이스니들>시애틀타워 누구라도 기존 '스페이스니들' 선호함(가상 명명의 진위와 시애틀명시인미러인 실양함)	●엔서울타워>마운틴라이트하우스 '엔서울타워'로 호명된 가치와 '타워' 자체에 대한 경외감 부각	기존 스페이스니들 유지 '스페이스니들'이라는 이름 자체가 랜드마크의 모양을 더욱 가고 싶게 궁극하게 함	기존 엔서울타워 유지 가상 변경 '마운틴라이트하우스'의 흥미를 충분히 인정 하지만 변경금지	
면접자㉗ 60대 남성			●스페이스니들>시애틀타워 '스페이스니들' 이름은 매우 창의적임 (대부분의 도시 타워가 도시명을 앞세우는 형식성과 달리 멋있음 짐작)	엔서울타워 <마운틴라이트하우스> 서울의 어느 방향에서 보기에 등 대라는 것 자체가 창의적이어서 긍정음 유발함	기존 스페이스니들 유지 이 이름도 랜드마크로서 컨셉에도 이름 변경 이해 불가	중립적임 '남산타워'가 '엔서울타워'로 명명해도 좋으니까 이름 변경은 전사 이루어지지 않길 희망	
면접자㉘ 20대 남성			●스페이스니들>시애틀타워 '스페이스니들'이 훨씬 좋고 흥미로움	엔서울타워 <마운틴라이트하우스> '남산타워' 호명의 무용론 주장 ('마운틴라이트하우스'는 활용할 수 없지만 흥미롭고 더 멋있음)	기존 스페이스니들 유지 도시의 이름을 앞세운 랜드마크 명명은 오래된 방식을	변경의 필요성 어두운 바다에서 유일하게 빛나는 '마운틴라이트하우스'라는 이름은 충분히 방문 동경을 일으킬	
면접자㉙ 40대 여성			스페이스니들 엘리베이터 기술자	●스페이스니들>시애틀타워 타워 모양인 '스페이스니들'이기에 그렇게 호명함에 대한 당위성을 주장함	엔서울타워 <마운틴라이트하우스> '마운틴라이트하우스'가 더 알고 가보고 싶은 랜드마크 이름임(이미 세상이 존재하는 '등대' 자체는 아름다운 구성성임)	기존 스페이스니들 유지 '스페이스니들' 명명 이미 60년 넘는 역사임. 오히려 시애틀 명명을 통해 서울이라는 도시의 이미지를 알리길	기존 엔서울타워 유지 서울과 엔서울을 구분하지 못하는 가운데 '엔서울타워' 명명을 통해 서울이라는 도시의 이미지 우선
면접자㉚ 30대 여성				●스페이스니들>시애틀타워 '스페이스니들'이 더 주목되는 호명이며, 방문하고픈 대상임을 짐작하게 함	●엔서울타워>마운틴라이트하우스 서울이라는 도시가 어디에 있는지 모르기에 자신에게는 '엔서울타워'가 더 방문을 유도함('마운틴라이트하우스'도 매력적인 이름임)	기존 스페이스니들 유지 변경의 불필요성을 주장하면서 주변 대상(서문리 박물관 등)들과 종합적인 고려 요망	기존 엔서울타워 유지 주변 시설이 종합적인 고려가 아니라면 그대로 '엔서울타워'가 방문과 호기심을 유발함
면접자㉛ 30대 여성			시애틀 ABC 방송국 주변	●스페이스니들>시애틀타워 스페이스니들이 관광지에 걸맞는 흥미로운 랜드마크 이름임	엔서울타워 <마운틴라이트하우스> '마운틴라이트하우스'가 사람들에게 더 흥미로워서 매력 있음(엔서울타워는 비조니스트같음)	기존 스페이스니들 유지 변경 자체 수용불가능 '시애틀타워' 변경 고려 안함	변경의 필요성 '마운틴라이트하우스'라는 랜드마크 이름이 더욱 독특하며 방문과 동경이 이끌기에 변경 필요
면접자㉜ 20대 남성				●스페이스니들>시애틀타워 이미 사람들을 끌어오고 있음 '시애틀타워'라는 이름 발상은 자체의 불필요 강조 (명실공히 미디어와 인식에 '스페이스니들'로 각인됨)	엔서울타워 > 마운틴라이트하우스 세계적으로 서울이라는 도시의 인지도가 낮기에 도시 이름을 드러내는 '엔서울타워'가 적절할 수 있지만 객관적으로 '마운틴 라이트하우스'가 더 매력적임	기존 스페이스니들 유지 이미 유명한 랜드마크인 '스페이스니들'이름 변경 불필요	변경의 필요성 객관적으로 '마운틴라이트하우스'라는 랜드마크 이름이 더 사람들의 끌어오는데 매력적인 이름인 것은 사실임
면접자㉝ 20대 여성			시애틀 ABC 방송국 주변	●스페이스니들>시애틀타워 스페이스니들이라는 이름 자체가 매력적인 이름임 (하늘을 뚫고 오르는 기세의 이야기를 들려줌)	'엔서울타워 <마운틴라이트하우스> 엔서울타워'는 권위적으로 보이는 이름이지 가고 싶은 이름은 아닌 ('엔서울타워'는 서울에 사는 사람들이 좋아하는 장소일 뿐으로 보임)	기존 스페이스니들 유지 높이가 높지 않은 랜드마크 타워임에도 현재 여전히 많이 방문하는 이유는 '스페이스니들'이라는 이름 때문임	변경의 필요성 산위에 랜드마크 타워라면 그에 걸맞는 모양의 이름으로 변경 필요 ('마운틴라이트하우스'는 아를 다른 이름이 사람들이 동경할 것 같음)

* 표집 장소는 해당 랜드마크 내부가 아니라 랜드마크를 조망할 수 있는 랜드마크 외부의 주변에서 이루어졌음
* 검은 원의 표시(●)는 두 개의 랜드마크 이름 중에서 어떤 이름을 선호하는 지를 보다 용이하게 구분하기 위한임
* 더하기와 빼기 표시(+, -)는 기존의 랜드마크의 이름을 변경(+)과 유지(-)를 보다 용이하게 확인하기 위한임

①면접자는 20대 남성(아시아)으로 네 번째 질문에⁴⁷⁾ 대하여 두 번째의 의견과 전혀 달랐다. 면접자는 객관적으로 엔서올타워보다 마운틴라이트 하우스가 더 독특해 보이며, 그렇기에 사람들을 끌어모으고 더 알고 싶게 변경도 좋다고 했다. 그러나 자신은 랜드마크라는 것을 잘 모르기에 랜드마크에 대한 전문적 의견이 되지 못함의 의견도 주었다.

“Honestly, objectively, Maybe... Mountain Lighthouse is not bad... more unique... pretty... but I don't know the landmark very well....(네 번째 질문에 대한 면접자①의 일부 답변)”

시애틀에 거주하는 마지막 면접자인 ①면접자는 20대 여성(흑인)으로 첫 번째 질문에 대하여 스페이스니들이라는 이름 자체가 사람들을 오게 했으며, 시애틀타워는 언급조차도 하지 않았다. 그러면서 면접자는 스페이스니들은 하늘을 뚫고 오르는 우주선을 의미한다는 고차원적 명명에 대한 의미까지 부연 설명해주었다. 지금까지 서울과 시애틀에서 만난 면접자들의 다양한 의견은 [표 2]과 같이 간단하게 정리되었다.

“Space Needle makes people want visit more because of the name...(첫 번째 질문에 대한 면접자①의 일부 답변)”

“Is that so(첫 번째 질문에 대한 피면접자의 일부 답변)?”

“It implies that you would be piercing through the sky like they would be leaching new heights...(첫 번째 질문에 대한 면접자①의 일부 답변)”

“Okay... When I think about it again... that's why it's the Space Needle...(첫 번째 질문에 대한 피면접자의 일부 답변)”

“Right... Isn't that why you came to find out about this Space Needle(첫 번째 질문에 대한 면접자①의 일부 답변)?”

(2) 연구문제에 따른 해석

첫 번째 연구문제^{1)의}⁴⁸⁾ 경우 서울 시민은 기존 명명에 흠집과 내는 가

47) As a Seoul landmark, is there a need to change the name 'N Seoul Tower' to something more interesting that makes people want to visit and know more?

48) 상대 도시 명명 방식으로 거주 도시이미지인자 랜드마크 명명에 노출된 거주 도

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
: 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
| 문윤수

상의 명명으로 획기적인 시도라는 해석이 공존했다. 그러나 서울시민 조차 엔서울타워라는 개명을 모르고 있었다. 특히 **면접자㉔**는 엔서울타워의 이름 자체를 경외 시 했다. 그러나 **면접자㉕**는 단순한 엔서울타워에 반하여 마운틴라이트하우스에 우호적이었다. 그러나 가상의 자극 시도 자체를 이해하지 못했다. 더 나아가 랜드마크 자체가 스페이스니들 모양이기에 명명 이기에 가상 명명의 자극은 매우 불필요함이었다. 특히 **면접자㉖**는 스페이스니들에 종사하는 사람으로서 더욱 그러했다. 따라서 본 논의의 연구문제 1은 서울시민은 명명 자극(기능어로서 마운틴라이트하우스로 가상 명명)에 대하여 흡집과 흥미로운 사안이 공존했으며, 시애틀시민은 명명 자극(내용어로서 시애틀타워로 가상 명명)을 거의 불인정했다.

연구문제2으로서⁴⁹⁾ 서울시민 전원은 상대 도시 시애틀타워(내용어로 가상 명명) 자극보다 기존의 스페이스니들(기능어)이 더 흥미로워했다. 특히 **면접자㉗**는 내용어로 추정되는 ‘형식성’ 단어를 표출하는 가운데 기존 스페이스니들에 ‘창의성’을 주장하였다. 그러나 4명의 시애틀시민의 경우 상대 도시의 엔서울타워보자 마운틴라이트하우스(기능어로 가상 명명)에 흥미에 더 동의했다. 오히려 엔서울타워로의 유지를 주장하는 1명의 시애틀 **면접자㉘**도 서울에 또 다른 흥미로움이 부재의 조건인데, 그 조건을 차지하면 **면접자㉙**도 역시 마운틴라이트하우스의 흥미로 볼 수 있다. 결국 연구문제2로서 서울시민은 시애틀타워로 변경된 명명 자극에 전혀 흥미로워하지 않았고, 시애틀시민은 마운틴라이트하우스에 흥미를 보였다.

연구문제3에⁵⁰⁾ 따르는 서울 시민은 엔서울타워를 마운틴라이트하우스

시민 반응은 어떠한가?

- 49) 거주 도시 명명 방식으로 상대 도시이미지인자 랜드마크 명명에 노출된 거주 도시민 반응은 어떠한가?
50) 상대 도시 명명 방식으로 거주 도시이미지인자 랜드마크 명을 아예 변경함에 대한 거주 도시민의 의견은 어떠한가?

로 아예 변경함에 대하여 2명을 제외한 나머지는 금기였다. 특히 면접자㉔는 마운틴라이트하우스(기능어로 가상 명명)로 변경이 충분한 흥미를 인정했지만 변경을 원치 않았다. 변경을 희망한 면접자㉕는 마운틴라이트하우스가 스토리텔링으로 관심과 방문을 확신했다. 시애틀시민들 전원은 서울의 명명 방식으로 변경함을 원치 않았다. 특히 면접자㉖는 이미 관심과 방문이 확보된 명성이기에 변경의 불필요함을 강조하였다. 더 나아가 면접자㉗는 오히려 스페이스니들이기에 관심과 방문이 넘쳐남을 강조하였다. 따라서 연구문제3은 서울시민은 엔서울타워라는 이름이 관심과 방문에 ‘기능어’와 ‘내용어’ 간의 차이를 인정하면서도 변경 자체를 일정하게 금기시키지 않지만, 시애틀시민 전원은 이미 스페이스니들이라는 기능어의 작동으로 변경을 허락하지 않았다.

연구문제4⁵¹⁾ 서울시민은 서울 방식인 시애틀타워(내용어로 가상 명명)로 추천하지 않았다. 특히 면접자㉘는 도시명이 들어간 시애틀타워보다 현재 스페이스니들이 관심과 방문의 재미하고 했다. 그러나 면접자㉙는 현재 스페이스니들이 미국의 어느 도시에 존재하는지 모호하기에 시애틀타워라는 이름으로 변경되어야 더 많은 관심과 방문임을 예상하였다. 그러나 시애틀시민의 경우 2명은 엔서울타워(내용어)라는 이름으로 유지되어야 하며, 3명은 마운틴라이트하우스(기능어로 가상 명명)로 변경되어야 더 많은 관심과 방문이 이루어진다는 반응이었다. 면접자㉚는 서울이 자신도 모르는 곳에기에 엔서울타워라는 이름이 더 많은 방문을 예상하였다. 그러나 마운틴라이트하우스로 변경되어야 한다는 3명의 시애틀시민은 마운틴라이트하우스 자체는 독특성·매력성·모양성으로 더 많은 관심과 방문이 예상되는 예측이었다. 그러면서 면접자㉛는 마운틴라이트하우스는 랜드마크

51) 거주 도시 명명 방식으로 상대 도시이미지인자 랜드마크 명을 아예 변경함에 대한 거주 도시민의 의견은 어떠한가?

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
: 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서올타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
| 문윤수

타워 이름으로서 세계적으로 가장 독특한 이름이며, 실제 도시의 산 정상에 세워진 등대 모양을 보고 싶다고 했다. 결국 연구문제4는 서울시민 1명을 제외하고 상대 도시 시애틀에 기존의 스페이스니들이라는 랜드마크 이름이 더 많은 관심과 방문을 위한 이름이기에 변경보다 유지였고, 시애틀 시민은 상대 도시 서울에 기존의 엔서올타워를 오히려 시애틀 방식인 마운틴라이트하우스로 변경이 추진되었다.

연구문제5⁵²⁾ 서울시민과 시애틀시민을 통한 도시이미지인자로서 랜드마크 이름의 세련성이란 네 가지 전제조건을 더 추출하게 했다. 우선 첫 번째로 도시이미지인자로 인정되는 랜드마크의 이름은 랜드마크 자체의 외양에 따른 혹은 명명에 따른 외양일 수 있다는 것이다. 그도 그럴 것이 면접자㉔는 스페이스니들을 도시이미지인자인 랜드마크의 모양이 스페이스니들이기에 스페이스니들이라는 명명에 시애틀타워라는 또 다른 이름 자극 자체를 의문시켰고, 면접자㉕는 가상이지만 산 위에 도시를 비추는 등대 모양의 타워라면 그에 맞는 이름인 가상의 마운틴라이트하우스라도 매우 온당한 명명임을 주장하였다. 이는 랜드마크 건설과 명명은 동일한 과정이거나 오히려 이름에 따른 랜드마크의 외양의 명명 순서를 추정하게 한다. 따라서 도시이미지인자인 랜드마크 명명의 세련성이란 이미 건설 전에 완결된 ‘사전성(Being Beforehand)’으로 외양에 따른 사전 계획된 기능어인 것이다.

그런 나머지 두 번째 조건은 그 사전성과는 정반대의 명명이다. 다시 말해서 엔서올타워라는 명명은 도시가 타워를 보유하고자 건설하였고, 그에 따라서 외양과는 상관없이 남산타워로, 다음은 엔서올타워로 사후적인 내용어가 빈번 변경 지정되는 ‘사후성(Being Afterhand)’이다. 따라서 도시

52) 접촉성(방문)을 위한 영향력의 도시이미지인자가 되기 위한 랜드마크 명명의 세련성이란 어떤 것인가?

에 랜드마크라는 시각·물리적인 상징물 보유를 우선 시 한다면 그 보유의 사실을 공표를 위하여 내용어로 명명되는 것이다

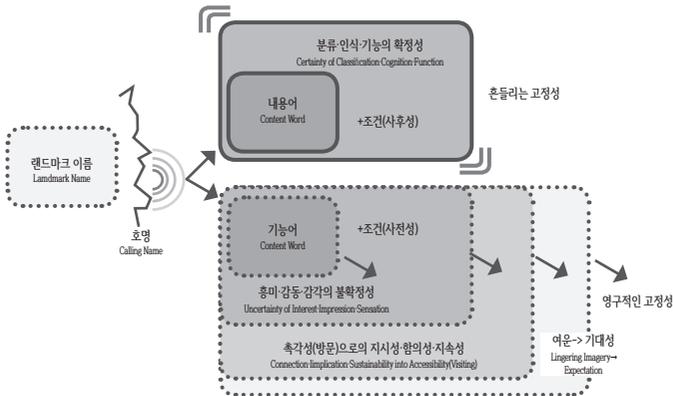
세 번째의 조건은 ‘고정성(Being Irreversible)’이다. 두 경우 랜드마크 이름에 대한 도시이미지인자적인 영향력을 인정하는 가운데 선부른 변경을 허락하지 않는 것이다. 사실 면접자㉔·면접자㉕·면접자㉖는 거주하는 도시에 엔서울타워보다 가상의 마운틴라이트하우스라는데 영향력 있음은 인정하면서도 엔서울타워 변경 자체를 불경 시 했다. 그러나 시애틀면접자들인 면접자㉗·면접자㉘·면접자㉙·면접자㉚·면접자㉛ 전원은 거주하는 도시 스페이스니들을 시애틀타워로 변경의 거부 사유란 현재 문제없음이었다. 따라서 두 도시에 도시이미지인자로서 랜드마크로서 영향력 있음에도 없음에도 변경에는 인색한 인식이었다. 그러나 서울의 경우는 그 금기가 변경된 명명에 흥미로 인하여 흔들릴지 모르는 금기였지만 시애틀은 그렇지 않았다.

마지막 네 번째의 조건은 서울시민과 시애틀시민들 대부분은 내용어로(시애틀타워·엔서울타워)보다 기능어(스페이스니들·마운틴라이트하우스) 명명된 도시이미지인자 랜드마크를 선호로 해석되었다. 그러면서 기능어 자체에 대한 랜드마크 실체에 대한 기대감을 표출하였다. 이는 도시이미지인자로서 랜드마크가 영향력이란 ‘기대성(Expectation)’을 내포한 촉각성(관심·방문)으로 볼 수 있다. 그런 의미에서 면접자㉗는 서울 거주자이지만 오히려 마운틴라이트하우스라는 이름을 통한 방문의 기대감을 예측하며, 랜드마크 실체와 이야기를 스스로 상상해보기도 하였으며, 시애틀 거주 면접자㉘는 서울이라는 상대 도시에 마운틴라이트하우스라는 랜드마크가 존재함의 놀라워함과 면접 감사로 증정된 서울안내도에서 랜드마크 위치를 알려달라고 요구하였다.

결국 [그림 3]과 같이 사전성 조건으로 기획되는 기능어의 도시이미지

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
 : 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
 | 문윤수

인자로서 랜드마크라면 더욱 세련이다. 왜냐면 도시이미지인자로서 랜드마크는 마치 도시의 필요성으로서 조성되는 인프라가 아니라 마치 예술작품을 기획하는 것이나 마찬가지이다. 따라서 인프라는 필요성이 이름이 변경될 수는 있어도 작품은 변경될 수 없다. 그런 만큼 도시이미지인자로서 랜드마크의 명명은 그런 만큼 사전에 고정을 고려하여 영원한 기대를 예상하게 하는 영향력으로 명명되어야 한다. 다시 말해서 적어도 사전성·고정성·기대성이라는 세 번의 세련이 이루어져야 한다. 따라서 연구문제5는 [그림 3]을 일부 수정하여 [그림 5]의 상단 상자는 사전 기획되지 못한 도시 이미지인자 랜드마크에 내용어는 고정된 명명처럼 보이지만 호명에 있어서 그 고정이 흔들릴수도 있는 것이다. 왜냐면 기능어로서의 명명이 더욱 매력적으로 느껴지기 때문이다.



[그림 5] 랜드마크 명명의 세련성

4. 결론 및 향후 제언

[표 3] 이론적 논의 요약

이론적 주장	이론적 근거
선행 논의 환경	도시이미지인자로서 랜드마크 자체에 대한 논의의 풍요, 명명에 대한 논의 빈곤 도시이미지인자로서 랜드마크 명명에 대한 무관심 내용어에 그치는 만족 조정이 가능한 인공적 도시이미지인자 랜드마크 명명 기준 부재
도시이미지인자 랜드마크 명명 중요성	도시에서 도시이미지인자의 랜드마크 가장 큰 영향력(Garrett Eckb, 1964) 도시에서 도시이미지인자 랜드마크 영향력의 구체화는 도시의 긍정적 외부효과(Coase, 1990; Epstein, 1993; 정현철, 2013)
도시이미지인자 랜드마크 명명 세련성	명명에 있어서 기능어와 내용어의 차이 (Pennebaker, 2011) 명명에 있어서 이미지와 유사한 불확정성의 여운(Messouris, 1997)명명에 있어서 브랜드 네이밍과 유사하지만 조정 필요(Aaker, 1991) 명명에 있어서 랜드마크 명과 실이 불일치라는 내파를 고려한 촉각성(Messouris, 1997)

* 실질적 논의는 기능어와 내용어를 갖는 도시이미지 랜드마크 명의 차이를 비교하였다.

[표 3]의 이론적 논의를 근거로 실질적으로 진행된 일련의 과정은 도시에 가장 영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크의 명명의 세련성을 완전하게 논의했다고 볼 수는 없다. 그런 만큼 일정하게 논의의 제한 점이 존재했는데, 우선 첫 번째, 질적인 논의인 만큼 두 도 도시의 시민의 의견은 보편적인 견해라고 하기에는 무리가 따랐다. 그러나 보편이란 이러한 주관적 편린이 모여 형성되는 만큼 이도 귀중한 의견이며, 도시를 보다 내밀한 의견일 수 있다. 다시 말해 본 논의의 의도와 상관없이 엔서올타워 명의 변경 자체를 불경 시는 하는 태도와 스페이스니들의 명이 애초부터 모양에 따른 것이라는 것, 더 나아가 각자의 주관적인 느낌이란 양적 논의로 추출될 수 없는 고견이기도 하다. 따라서 향후 논의에서는 보다 보편적인 범견의 추출되길 희망한다. 두 번째, 두 도시의 이른바 도시문화가 거론되어야 함이다. 사실 서울이라는 도시의 대부분 랜드마크 명명들은 내용어적이며,

시애틀의 경우는 비교적 기능어적이었다. 어떤 명명 관습이 더 우월하다고 단정 지을 수는 없지만 그런 도시문화, 더 나아가 도시민의 심리도 파악될 필요가 있었다. 따라서 이는 향후 논의에서 단순히 명명 상의 촉각성 만으로 추진됨이 아니라 두 도시민의 사회적인 차이까지 알아내는 광범위를 희망한다. 세 번째의 난점은 역사적인 정보이다. 도시에 가장 영향력이 있는 도시이미지인자인 만큼 랜드마크는 단순하게 급부상한 대상이 아니라 매우 계획적이라는 것이다. 특히 자연물이 아닌 선정된 두 개의 타워처럼 인위적으로 건설된 것이 더욱 그러하다. 따라서 그에 따른 명명이란 역사적인 정보로 조명해 본다면 명명의 신중함을 읽어들 수 있기도 할 것이다. 따라서 본 논의는 그 명명의 역사적인 맥락을 간과해 버렸다. 그렇다면 향후 논의는 그러한 역사적인 명명 과정까지 조망하는 보다 신중한 논의가 되길 바란다. 마지막 네 번째, 사실 본 논의는 기능어와 내용어에서 비교적 기능어에 경도된 추진이 아니었는가 한다. 따라서 기능어로 명명된 도시이미지인자로서 랜드마크에 대한 호감이 치우쳐있는 것으로도 볼 수 있다. 그렇다면 오히려 어렵겠지만 반대로 기능어로 명명된 서울의 랜드마크 수준의 도시이미지인자 명을 내용어로 명명된 시애틀의 랜드마크 수준의 도시이미지인자 명을 찾아 그에 대한 시민 의견이라면 보다 객관적인 도시이미지인자 랜드마크 이름의 세련성을 정의해 볼 수 있는 것은 아닌가 한다. 따라서 향후 논의에서는 오히려 기능어와 내용어로 명명된 도시이미지인자로서의 랜드마크의 명을 수집 분류하여 그에 대한 시민의 호감도를 측정함으로써 명명의 세련성을 보다 보편적인 차원의 조정인, 이른바 명명의 ‘인기성(Popularity)’이라는 의견의 추출도 가능해지길 바란다.

■ 참고 문헌

- 강일성, 「스토리텔링이 소비자 태도와 방문의도에 미치는 영향(학원 브랜드 네이밍을 중심으로)」, 한성대학교 지식서비스&컨설팅대학원 지식서비스&컨설팅학과 (컨버전스컨설팅전공) 석사학위논문, 2019, 13-14쪽.
- 강희수·신효연, 「문화관광형시장의 브랜드 네이밍 개명에 따른 통합 브랜드 커뮤니케이션의 적용에 관한 연구(발안만세시장의 브랜드화 사례 중심으로)」, 『브랜드디자인학연구』 16권 3호, 한국브랜드디자인학회, 2018, 87-100쪽.
- 고은빛·고대유·서예지·한상연, 「도시 랜드마크 타워의 인지도 및 성공요인 분석(대전 한빛탑, 파리 에펠탑 및 시애틀 스페이스 니들의 사례)」, 『한국지방행정학보』 12권 1호, 한국지방행정학회, 2015, 121-144쪽.
- 금보령, “서울 찾은 외국인들 '명동' 가장 많이 방문…쇼펩 1위”, <아시아경제>, <https://www.asiae.co.kr>, 2018.04.12.
- 김민혜, 「N서울타워 - 30년 서울의 상징 '남산타워'가 변화하다」, 『마루』 46권, 현대건축사, 2006, 35-26쪽.
- 김택섭, 「수목원 브랜드 아이덴티티에 관한 연구(네이밍과 디자인을 중심으로)」, 가천대 학교 스포츠문화대학원 디자인학과 문화브랜드디자인전공 석사학위논문, 2014, 11-31쪽.
- 문승욱·김종채, 『서울 뉴욕을 읽다(도시를 오고 가며 경험했던 순간들)』, 미다스북스, 2024, 127쪽.
- 문윤수, 「음성적 광고의 해석을 통한 한국사회의 '뒷문화' 연구(TV 광고와 지하철 화장실과 연계된 장소에서 수집한 음성적인 광고성 메시지의 비교를 중심으로)」, 『광고학연구』 21권 6호, 한국광고학회, 2010, 81-112쪽.
- 박보람·김성계, 「기업의 영문 이니셜에 대한 소비자 인식 연구(국내 은행을 중심으로)」, 『한국디자인포럼』 24권 3호, 한국 디자인트렌드학회, 2019, 116-12쪽.
- 박세익, “냉전과 우주 경쟁이 탄생시킨 ‘스페이스 니들’”, <부산일보>.

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
: 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
| 문윤수

<https://www.busan.com>, 2021.08.22.

변역환, “법원 “예술의 전당 명칭 사용 말라” 판결”, <안산정론신문>, <http://www.asnews.co.kr>, 2005.03.31.

변재상, 「도시 경관 및 이미지 향상을 위한 랜드마크 형성모델」, 서울대학교 대학원 협동과정 조경학전공 박사학위 논문, 2005, 75-77쪽.

서명수, 「윌리엄 워즈워스의 서곡에 나타난 “시간의 점들”에 대한 종교·철학적 고찰」, 『문학과종교』 20권 1호, 한국문학과종교학회, 21-36쪽.

손영호, 「자유의 여신상(그 신화와 현실)」, 『미국사연구』 13권, 한국미국사학회, 2001, 45-73쪽.

스페이스니들 공식홈페이지, <https://www.spaceneedle.com>, 2023.10.23.

유진훈, 「자음 음성상징을 이용한 영어 조어 브랜드명의 소비자 인지 연구」, 『언어과학』 22권 4호, 한국언어과학회, 2015, 39-65쪽.

이건용·김용기, 「서울 도심지의 랜드마크에 대한 인지와 상관변수에 관한 분석적 연구」, 『국토계획』 19권 2호, 대한국토도시계획학회, 1984, 20-31쪽.

이수인·송대호, 「서구 도시사회의 주요건축물에 대한 랜드마크 의미변화 특성에 관한 연구」, 『대한건축학회연합논문집』 18권 6호, 대한건축학회지회연합회, 2016, 119-126쪽.

이은정, 「청각적 자극이 소비자 행동 및 소비자 교육 변화에 미치는 영향(인문과 예술 그리고 뇌과학 분석 기술을 활용한 한·미 소비자 비교연구)」, 한국연구재단, 2017.

이 훈, <안출렁대도 출렁다리?>, MBC ‘생방송오늘아침’ 방송 프로그램 내 ‘지금장은’, 2023.10.19. 9시경 방영.

장지수, “영천 보현산 댐 인도교(출렁다리) 착공 2년 만에 30일 개통식... 영천관광 랜드마크”, <위클리오늘>, <https://www.weeklytoday.com>, 2023.08.31.(‘영천시 출렁다리’ 검색, 2023.10.23.(월) 10시 30분경)

- 정지호·김진숙·윤천성, 「랜드마크시점에서 본 도시의 브랜드 문화컨텐츠화」, 『한국뷰티산업연구』 7권 2호, 뷰티산업학회, 2013, 23-37쪽.
- 정진우, 「길찾기 과정에서 랜드마크의 시각적·심리적 요소에 관한 연구」, 『한국공간디자인학회논문집』 14권, 한국공간디자인학회, 2019, 79-92쪽.
- 조정윤, 「메모리얼 뮤지엄 공간에서 나타나는 다층적 기억의 표현요소 분석에 관한 연구」, 홍익대학교 건축도시대학원 건축설계전공 석사학위 논문, 2019, 13-14쪽.
- 최은희·이진호, 「부산광역시의 문화 예술산업 분석을 통한 무형의 랜드마크에 관한 연구」, 『브랜드디자인학연구』 11권 2호, 한국브랜드디자인학회, 2013, 95-104쪽.
- 최철호, “남산(南山)을 사랑(?)한 일본, 목멱산에 왜 조선 신궁을 지었을까”, <미디어파인>, <https://www.mediafine.co.kr>, 2021.07.21.
- 한국수채화협회, 「제40회한국수채화현회전」, 『한국수채화협회 전도록』 40권, 한국수채화협회, 2021, 84쪽.
- Aaker, L. Jennifer, “Dimensions of Brand Personality”, *Journal of Marketing Research*, vol. 34, no. 3, 1997, pp.347-356.
- Donald, Stephen, *Questions of Liberal Arts*, Bloomington: Indiana University Press, 1989.
- Allen, Leslie, *Liberty: The Statue and the American Dream*, New York: Statue of Liberty-Ellis Island Foundation, 1985.
- Appleyard, Donald, “Why buildings are known(A predictive tool for architects and planners)”, *Environment and Behavior*, vol. 1, no. 2, 1969, pp.131-156.
- Coase, Ronald, *The Firm, the Market, and the Law*(Reprint edition), University of Chicago Press, 1990.
- Collins, Leslie, “A Name to Compare With A Discussion

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
: 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
| 문윤수

of the Naming of New Brands”, *European Journal of Marketing*, vol. 11, no. 5, 1977, pp.337-363.

Eckbo, Garrett, *Urban Landscape Design*, NY: McGraw-Hill, 1964.

Elaine, E. Megan, “This Name is Your Name(Public Landmarks, Private Trademarks, and Our National Parks)”, *Duke law Journal*, vol. 67, no. 1, Duke University, 2017, pp.145-188.

Epstein, Richard, “Holdouts, Externalities, and the Single Owner: One More Salute to Ronald Coase”, *The Journal of Law and Economics*, vol. 36, no. 1, 1993, p.553(정현철 역, 『문화정책과 예술』, 서울경제경영, 53쪽).

Giddens, Anthony & Sutton, Philip W., *Sociology*, Polity Press in Association with Black Publisher Ltd, 2001(김미숙·김용학·박길상·송호근·신광영·유흥준·정성호 공역, 『사회학』, 을류문화사, 2001, p.78).

Goffman, Erving, *Relations in Public Micro studies of the Public Order*, London: Allen Lane, 1971.

Ireland, Barbara, “Tokyo, From the Top”, <뉴욕타임즈>, <https://www.nytimes.com>, 2013.04.04.

Kaplan, Stephen, “Cognitive Maps, human needs and the designed environment”, *Environment Design Research*, vol. 1, eds. W. F. E. Preiser, PA: Dowden, Hutchinson & Ross, Inc., 1973, pp.275-283.

Keller, L. Kevin, “Brand Synthesis the Multidim Ensionality of Brand Knowledge”, *Journal of Consumer Research*, vol. 29, 2003, pp.595-600.

Kohli, Chiranjeev & Labahn, W. Douglas, “Observations: Creating effective brand names: A study of the naming process”, *Journal of Advertising Research*, January/February, 1997, pp.167-175.

- Lacan, Jacques, “The mirror stage as formative of the function of the ‘I.’”, In *Ecrits: a selection*, trans. Alan Sheridan, New York: Norton, 1977.
- Lee, Gun-Young & Kim, Yong-Ki, “An Empirical Study on the Cognition of Landmarks and Associated Attributes in Seoul C. B. D.”, *Journal of Korean Planning Association*, vol. 19, no. 2, Korean Planning Association, 1984, pp.20-31.
- Lynch, Kevin, *The Image of the City*, The MIT Press. 1960.
- Lynch, Kevin, *Reconsidering the Image of City, City Sense of City Design*, eds. T. Benerjee & M. Southworth, MA: The MIT Press, 1985, pp.247-256.
- Messouris, Paul, *Visual Persuasion*, CA: Saga Publication, Inc., 1997(강태완 역, 『설득이미지』, 커뮤니케이션북스, 2004, pp.248-255.).
- Nasar, L. Jack, *the Evaluate Image of the City*, CA: Saga Publication, Inc. 1998.
- Navailles, Jean-Pierre, “Eiffel's Tower”, *History Today*, vol. 39, no. 12, 1989, pp.31-37.
- Michael, “Empire State Building vs Chrysler Building: How Do They Compare?”, <뉴스파이어>, <https://newspire.net>, 2023.09.07.
- Pennebaker, W. James, *the Secret Life of Pronouns(What Our Words Say About Us)*, Mullane Literary Associates, 2011a(김아영 역, 『단어의 사생활』, 사이, 2016, pp.9-10.).
- _____, *the Secret Life of Pronouns(What Our Words Say About Us)*, Mullane Literary Associates, 2011b(김아영 역, 『단어의 사생활』, 사이, 2016, p.347.).
- Toay, Adel, “Doodle to a needle: A timeline of the Space Needle's 60-year history in Seattle”, <NBC 시애틀지역 뉴스킹파이브>, <https://www.king5.com>, 2022.04.20.

영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구
: 시애틀 스페이스니들과 서울 엔서울타워라는 이름에 대한 시민 의견을 중심으로
| 문윤수

Tranel, Daniel, Enekeuchi, Nonso, & Manzel, Kenneth,
“A Test for Measuring Recognition and Naming
of Landmarks”, *Journal of Clinical and Experimental
Neuropsychology*, vol. 27, no. 1, Taylor & Francis
Group, 2005, pp.102-126.

Xuan, Wang, “ the Research of Urban Landmark Building
Design”, *Proceeding of 3rd International Symposium on
Architecture Interchanges in Asia*, 2000, pp.774-778.

■ 국문초록

본 논의는 영향력이 있는 도시이미지 인자로서 랜드마크 명명의 세련성에 대한 탐색적 연구이다. 그런 의미에서 도시이미지인자 중에서 가장 영향력 있는 랜드마크의 명명이란 내용어보다 기능어로의 세련성을 추구해야 함을 주장하였다. 선행 논의들은 랜드마크 자체만으로는 풍족했지만 명명 즉, 네이밍에 대한 논의는 거의 부재했다. 그런 의미에서 본 논의는 랜드마크의 명명의 영향력을 도시이미지 이론에 입각하여, 브랜드 네이밍 이론에 입각하여, 기호학 이론에 입각하여 명명의 세련성으로 재정의하였다. 실질적 논의는 각각의 내용어와 기능어로 명명된 랜드마크 보유의 두 도시에서 시민들의 의견을 면접 조사하였다. 그 결과 세련성이란 기능어로서 사전성에 더 가까운 명명이어야 하는데, 그 이유는 랜드마크 호명으로 동경의 기대성을 충분히 담을 명명의 고민 기간의 보유로 해석해 본다. 결국 도시의 영향력 있는 도시이미지인자로서 랜드마크의 명명의 세련성이란 마치 예술작품 명의 호명만으로 실제 작품을 감상하고자 하는 여운을 남기는 기능어로 고민하는 것이다.

주제어 ● 도시이미지인자, 랜드마크 명명, 기능어, 내용어, 시애틀, 스페이스니들, 서울, 엔서울타워

■ Abstract

An Exploratory Study on Landmark Naming Refinement as an Influential Factor for City Image : Opinions of Citizens on the Seattle Space Needle and N Seoul Tower

Moon, Yunsu / Mokwon University

This discussion argues that the naming of landmarks, the most influential among city image factors, should pursue refinement in function words rather than content words. Previous studies were rich regarding the landmark itself, but on naming were almost absent. In that sense, this discussion redefined the influence of landmark naming as city image theory, brand naming theory, and semiotic theory as means of refinement. The substantive discussion was conducted by collecting citizens' opinions in two cities with landmarks each named by content word and function word. As a result, it was interpreted that the refinement, as a function word, should use a name closer to beforehand. The reason for this can be interpreted as the retention of a period of time to think about naming a landmark to sufficiently get the expectation of longing for it. In the end, the refinement of naming landmarks as an influential city image factor of the city is to be considered as a function word that leaves a longing feeling of wanting to watch the actual work of art just by calling the name of the work of art.

Keyword • City image factor, Landmark naming, Function word, Content word, Seattle, Space Needle, Seoul, NSeoul Tower

중국 민족민간무용 멜대춤(扁擔舞)의 전승 현황 연구

: 광서성(廣西省) 가방(加方)중학교를 중심으로

왕 윤 청 · 이 주 희*

목 차

1. 서론
2. 멜대춤의 기원 및 발전
3. 원생태 멜대춤의 전승 현황
4. 재생태 멜대춤의 전승 현황
5. 결론

1. 서론

중국은 2004년 전국인민대표대회 상무위원회가 ‘무형문화유산 보호에 관한 협약’을 채택하고 본격적인 무형문화유산 보호에 나서면서 무형문화유산 보존과 전승에 대한 관심이 지속적으로 높아지고 있다. 이에 따라 중국 정부는 전통문화의 중요성을 인식하여 무형문화유산의 ‘쌍궤병행(雙軌平行)’ 전승 모델을 추진하였다. 이는 ‘원생태경로’의 보호 및 전승과 ‘재생태경로’ 무형문화의 혁신적인 발전을 의미한다(王岩, 王欣悅2021).

* 왕윤청(제1저자) 중앙대학교 무용학(실기) 박사
이주희(교신저자) 중앙대학교 공연영상창작학부 무용전공 교수

‘재생태’¹⁾란 ‘원생태’²⁾ 즉 원형을 기반으로 하면서 동시에 이를 변형하여 원래의 문화적 의미와 스타일을 파괴하지 않는 것을 의미한다. 2011년 중국 정부는 ‘학교는 국무원 교육 주관 부서의 규정에 따라 관련 무형문화유산 교육을 실시해야 한다’고 명시하였다(向季慧, 2017). 그러나 주로 중국 민족민간무용의 경우, 전문 예술대학에서 무대 활동이라는 예술적 형태로 표현되는 ‘재생태경로’ 중의 하나로 나타난다. 그러나 민족민간무용의 전승은 예술전문대학 뿐만 아니라 초, 중, 고등학교에서도 다양하게 이루어지고 있는데, 광시 좡족의 뿔대춤을 그 예로 들 수 있다. 뿔대춤은 농경문화를 기반으로 하고 있으며, 통나무 혹은 긴 걸상을 중앙에 놓고 무용수들이 서로 마주 보며 상하좌우로 뿔대를 치면서 추는 춤으로, 예술적인 면을 넘어서 오락, 교육, 체육적인 측면의 종합적인 성격을 갖추고 있다. 뿔대춤은 광서예술대학, 광서사범대학 등 전문 예술대학에서 교수 소제가 되었을 뿐만 아니라 광서성의 초, 중, 고등학교에서 다양한 형태로 전승이 이루어지고 있다.

광서좡족자치구(廣西壯族自治區) 마산현(馬山縣) 고영진중심초등학교(古靈鎮中心小學)는 매 학기 뿔대춤 교사진을 조직하고, 뿔대춤 전문가를 초빙하여 학생들에게 춤을 가르치고 있으며, 지방중학교에서는 뿔대춤의 체육성과 오락성 등의 특성에 중점을 두고 뿔대춤의 동작을 재구성하고, 도구를 간소화하여 학생들의 교과 활동에 활용하고 있다. 광서좡족자치구는 이처럼 뿔대춤의 전승을 촉진하기 위해 정부에서 주최하는 뿔대춤 단체

-
- 1) 재생태 무용의 특징은 원생태 무용의 정수를 보존할 뿐만 아니라 재창작을 통해 감상성과 예술성을 증가시켜 민족 문화를 전파하는 데 더욱 적합하다는 특징이 있다.
 - 2) 원생태 무용은 특정한 문화적 배경에서 기원된 환경에서의 무용 형식을 가리키는 데, 그 표현 형식과 의미에서 독특한 전통적 특징을 갖고 있다. 이러한 무용은 보통 현지의 자연 환경, 민속 풍토, 종교 신앙 등 여러 가지 요소의 영향을 받아 특정 문화 집단의 생활 방식, 가치관과 정신 세계를 나타낸다.

경연 대회 및 공연 등의 참가를 권장하고 있으며, 학생들이 이러한 활동에 적극적으로 참여함으로써 뭄대춤 전승에 대한 의식을 자연스럽게 형성하고, 자신들만의 특색 있는 전승 형태를 갖추게 되었다. 따라서 본 연구자는 지방자치단체와 학교가 전통문화의 전승을 확대하기 위해 취한 재생태적 단계의 조치들을 포함하여 뭄대춤의 지역 재생태적 전승 현황을 이해할 필요가 있다고 판단하였다. 또한 이러한 현황에 대한 이해와 연구가 다른 민족민간무용의 전승 및 발전에 참고할 수 있는 실제 사례로 활용되기를 기대하고 있으며, 이를 통해 더욱 효과적인 전승 발전 방안을 모색하는데 도움을 주는 것이 본 연구의 목적이다.

뭄대춤에 대한 선행연구들을 살펴보면,李玉,徐芝(2020),徐嘉倩(2022)는, 중국의 ‘무형문화유산 학교 도입’ 정책이 무형문화유산의 보호와 전승에 미치는 의의와 필요성을 분석하였으며,張承偉(2012)는 뭄대춤의 기원, 뭄대춤의 예술적 표현, 뭄대춤 원생태지역에서의 전승 현황 및 보호의 가치에 대해 연구하였다. 또한 韋金玲,蔣李卉(2019),陸超紅(2020)과 吳丹(2022)은 광서성의 일부 학교에서 뭄대춤 수업이 어떻게 진행되고 있는지에 대해 조사하였다. 이들의 연구는 주로 전문 예술대학에서 뭄대춤을 어떻게 전승할 것인지에 초점이 맞춰져 있으며, 아직까지는 초, 중, 고등학교를 대상으로 한 뭄대춤의 전승 현황을 제시한 연구는 상대적으로 부족한 실정이다.

선행연구는 주로 이론적 접근에 집중되었으나, 본 연구는 실질적인 사례 연구를 통해 뭄대춤의 전승 현황을 심층적으로 분석하여 지역 사회의 문화적 자산을 확립하고, 이 가치 있는 전통이 지속될 수 있도록 기여하고자 한다. 특히 광서성 가방중학교의 사례를 통해 문화적 인식 향상과 교육적 기여 및 정책 방안이 지역 내 문화적 다양성과 지속 가능한 발전을 위한 기틀을 마련한 사례로 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대된다.

2. 멜대춤의 기원 및 발전

광서좡족 멜대춤은 멜대를 무용 도구로 사용함으로써 그 명칭이 유래 되었으며, 광서 두안 야오족 자치현(都安瑶族自治县)과 광서좡족자치구 마산현(广西壮族自治区马山县)의 멜대춤이 대표적인 예로 간주된다. 멜대춤은 당(唐)나라 시대의 유순(刘恂)이 저술한 <영표여리(嶺表錄異)>³⁾와 중화민국시대 37년 <룽산현지>의 기록에서 그 설명을 찾을 수 있다. 좡족 멜대춤은 당나라 시대 용당무(舂堂舞)에서 유래되었으며, 좡족 사람들이 탈곡 작업을 하는 과정 생겨난 노동무용으로, 멜대로 긴 걸상을 두드리는 형태로 발전하였으며 오랜 역사를 가지고 있다.

멜대는 물건을 운반하는 도구일 뿐만 아니라 좡족 미혼 남녀들 간의 애정 교환과 사랑의 증표이기도 하다. 또한 좡족 사람들이 생산 노동과 풍습 의식 중 모두 멜대를 사용한다는 것은 좡족 사람들의 멜대에 대한 깊은 애정을 가지고 있다는 것을 상징하기도 한다. 원시적인 멜대춤은 악기의 반주 없이 연기자들이 멜대를 상하좌우로 두드리며 ‘쿵쿵따, 쿵쿵따, 쿵따, 쿵따, 쿵쿵따’의 리듬에 맞춰 멜대춤을 추는 것이 특징이다. 시대가 변함에 따라 사람들의 예술 표현에 대한 추구가 높아짐에 따라 좡족 사람들은 점차 북, 징, 대나무 통 등과 같은 악기와 결합하여 무용적 예술성을 더욱 풍부하게 발전시켰다.

3) 『嶺表錄異』는 唐末 劉恂이 司馬로 廣州에 부임한 후 그곳의 특이한 문화와 풍물, 기후 현상과 기이한 사건 등을 기록한 문헌이다.

(1) 冬打 冬打 冬冬 冬打 冬打 冬冬 冬 打冬 打	(2)
(3) 冬冬 冬 打冬 打 冬冬 打打 打打	(4)
(5) 冬冬 打打 打打 冬冬 打 冬冬 打	(6)
(7) 冬冬 冬打 冬冬 冬打 冬冬 冬打 冬冬 冬打	(8)
(9) 冬冬 打打 打打 冬冬 打打 打打	(10)
(11) 打 打 打打 打打 打 打 打打 打打	(12)
(13) 冬冬 打打 打打 冬冬 打打 打打	(14)

[그림 1] 원생태 뽕대춤의 악보 일부⁴⁾



[그림 2] 2022년 난닝시 '삼월삼' 축제

뽕대춤은 끊임없는 발전을 거치며 예술성, 오락성, 체육성 등을 갖춘 춤이 되었다. 연기자는 2인, 4인, 6인, 10인, 20인 등 모두 짝수를 취하며, 대부분 여성들이 출연한다. 공연 시 연기자들은 긴 걸상을 둘러싸고 서로 마

4) '동(冬)'은 뽕대가 걸상의 면과 가장자리를 두드리는 소리이고, '타(打)'는 뽕대가 서로 부딪치는 소리이다.

주보고 노래하며 상하좌우로 멜대를 치고 춤을 춘다(李妮娜, 2001). 연기자들은 때론 2인 1조로, 때론 4인 1조로 구성되어 서로 연타를 가하며 엇갈리는 동작을 취한다. 박자가 복잡하고 가변적이며 동작은 힘이 있다. 연기자는 하이라이트 동작에서 "하이! 하이! 하이!"라는 소리를 외치며 타악기의 강렬한 소리와 함께 독특한 리듬을 형성하여 쑹족 특유의 예술적 매력을 표현한다(蔣波, 何娟娟, 2012).

3. 원생태 멜대춤의 전승 현황

중국 광서쑹족자치구 난닝시(南寧市) 마산현은 멜대춤의 발원지이다. 농경시대에 멜대춤은 보통 가을 수확기에 사람들이 일하고 휴식할 때 탈곡장이나 기타 노동 장소 근처에서 추곤하였다. 중화인민공화국 건국 후 인민들의 생활수준이 향상되고 물질 생활이 점차 풍부해짐에 따라 노동 생활 양식이 변화하여 멜대춤을 추는 장소는 더 이상 노동장에 국한되지 않고 마을, 집앞, 공연장 등이 모두 멜대춤의 공연장으로 변모하였다. 광서성 마산현에서는 명절마다 멜대춤을 추는 행사가 열리는데, 특히 매년 정월 초 하루부터 정월 16일까지 쑹족의 춘절 기간은 마산현 사람들이 대규모로 멜대춤을 집중적으로 추는 기간이기도 하다(韋金玲, 蔣李卉 2019). 이 기간 동안에는 마을 남녀노소를 불문하고 가가호호 멜대와 긴 걸상을 꺼내 집 앞이나 골목길, 마을 어귀 등의 장소에서 멜대춤을 추고, 새봄을 맞이하여 여기저기서 풍년을 축하하며 내년의 풍요를 기원하는 염원을 담아낸다.

[표 1] 고채향 란씨(兰氏) 지파

순서	이름	성별	학력	생년	직업	전승방식	거주지	비고
1	兰氏婆	여	미상	미상	농민	가전	고채향	고
2	兰宗福	여	초등학교	1743	농민	가전	고채향	고
3	兰艳妹	여	초등학교	1910	농민	가전	고채향	고
4	兰鲜花	여	초등학교	1944	농민	가전	고채향	

5	陆荣燕	여	중학교	1960	농민	가전	고채향	
6	兰小琴	여	중학교	1978	농민	가전	고채향	
7	兰小玉	여	중학교	1995	학생	가전	고채향	

뽕대춤은 다른 무형문화유산과 동일하며, 가족 간의 전승이 전승의 핵심 주체이다. 무형문화유산의 전승과 발전은 가족 전승자의 노력과 불가분의 관계이다. 그러나 시대적 배경, 지역, 생활 배경의 차이점은 모두 문화예술의 전승에 일정한 영향을 미친다. 현재 확인된 뽕대춤의 전승자들은 이르면 청나라 시대 때부터 이어졌던 것으로 추적할 수 있는데, 고채(古寨)와 가방(加方)에 인접한 두 마을에는 각각 독자적인 전승 계보를 가지고 있다(표1, 표2 참조). 이들 마을에서는 가문(家門)과 사제(師徒) 간의 전수를 통해 뽕대춤을 전승하였다. 그러나 세월이 흐르고 사회가 발전하면서 원시적인 전승 방식은 무형문화유산의 발전과 수요를 더 이상 충족시키지 못하는 실정에 이르렀으며, 특히 가문전승의 방식만을 고수하는 고채향(古寨乡)은 가문 전승과 사제 전승을 결합한 방식을 취하는 가방향(加方乡)에 비해 상대적으로 발전이 잘 이루어지지 못하였다(張婷,2020).

가족 내 전승은 가장 원시적인 전승 방식이지만 전승 발전의 수요에 따라 원시적인 전승 방식은 뽕대춤의 발전과 수요를 만족시킬 수 없다. 따라서 전통적인 전승 방식을 확대시켜야만 전승 행렬을 강화시킬 수 있다. 스승으로부터 물려받는 전승 방식과 결합된 가방향에서는 누구나 뽕대춤 배우고자 하는 사람이 있다면 뽕대춤의 연습에 참여할 수 있어 기존의 가족 내 전승 방식의 제한과 한계를 뛰어넘을 뿐만 아니라 뽕대춤의 지속 가능한 발전도 창조하였다.

그러나 중국의 경제 건설이 비약적으로 발전함에 따라 전통적인 폐쇄형 촌락이 점차 사라지고, 1990년대 초반부터 20여 년 동안 광서성 마산현 가방향의 청년과 중년층은 대부분 마을을 떠나 도시로 취직하거나 심지어

온 가족이 이사하기도 하였으며, 이에 따라 가방향의 인구 손실이 뚜렷하게 나타났다. 광서성 마산현 가방향의 멜대춤 보유자 모국화(莫菊花)에 대한 인터뷰 자료를 통해 멜대춤 원생태의 발전 현황을 더 자세하게 알 수 있다.

[표 2] 가방향 몽가(蒙家) 계보

순서	이름	성별	학력	생년	직업	전승방식	거주지	비고
1	蒙氏婆	여	미상	미상	농민	전수	가방향	고
2	蒙秀香	여	미상	미상	농민	전수	가방향	고
3	曾元方	여	미상	1741	농민	전수	가방향	고
4	曾元柳	여	미상	1797	농민	전수	가방향	고
5	苏国权	남	중학교	1928	공무원	전수	구릉읍	고
6	蒙雪凤	여	초등학교	1940	노동자	전수	가방향	
7	莫菊花	여	고등학교	1954	농민	전수	가방향	
8	兰月秀	여	중학교	1963	농민	전수	가방향	
	苏珍	여	중학교	1965	노동자	전수	가방향	
	蒙丹	여	중학교	1968	노동자	전수	가방향	
9	苏耿	남	고등학교	1972	노동자	전수	가방향	
10	蒙小三	남	중학교	1984	농민	전수	가방향	
11	蒙玉翠	여	고등학교	1995	농민	전수	가방향	

현대 사회에서는 다양한 오락 방식이 점차 증가하게 되었고, 전통 오락 활동은 점차 대체되고 있습니다. 이는 멜대춤의 활동 영역이 점차 축소되고 공연 팀도 점차 감소하고 있음을 나타내죠. 또한 전승자 측의 인재 부족과 단절 현상이 나타나고 있고, 멜대춤 기술을 완전히 익힐 수 있는 사람은 대부분 중노년층이며 젊은 사람은 많지 않아요. 자금 지원 방면에서 지방자치단체가 멜대춤의 발전을 지원하고 있지만, 지원 강도가 부족한 실정입니다. 그리고 마을의 젊은 사람들은 대부분 일하면서 멜대춤 전수 연습에 참여할 학습 시간이 부족하죠. 멜대춤의 원판인 가전 4파트(祖傳四套)를 혼자 완성할 수 있는 사람은 20명 미만으로, 전체 전승 활동 참여인원의 30%에 불과합니다.

이상 인터뷰 내용에 따라 마산현에서 원생태 멜대춤의 전승 및 발전은

많은 어려움을 겪고 있으며, 전승 현황이 낙관적이지 않음을 알 수 있다. 시대가 빠르게 발전함에 따라 젊은이들의 전통문화에 대한 개념이 점점 모호해지고 보호 의식도 점차 약해지고 있다. 따라서 지방 정부는 뽕대춤과 같은 전통문화의 홍보 강도를 높여 사람들의 전통문화 보호 의식을 높이고 노력해야 한다.

4. 재생태 뽕대춤의 전승 현황

1) 뽕대춤 전승을 위한 정책

중국은 개혁개방 이후 전 국민의 종합적인 소양을 향상시키는 것을 중시해 왔다. 초, 중, 고등학교는 소양 교육이 실시되는 주요 장소로, 소양 교육은 교육을 받는 사람들의 다양한 소양을 향상시키기 위한 교육 모델을 지향한다. 이는 개인의 사상 도덕 소양, 능력 양성, 개성 발전, 신체 건강 및 심리 건강 교육을 중시한다.

보급의 주요 장소는 지방 정부의 많은 관심을 받았다. 지방 정부는 지방 학교가 양질의 교육을 대중화할 때 아이들의 민족 의식을 높이고 민족 문화에 내재된 민족 정신을 존중하게 하기 위해 지역 특성 문화를 결합하는 방법을 고려해야 한다는 것을 깨달았다(韋金玲, 蔣李卉, 2019). 현재 뽕대춤의 원생태 전승은 이미 심각한 단절 현상이 나타났으며, 전승자의 고령화 문제와 젊은이들의 전통문화 전승 의식이 취약하다. 이러한 문제를 해결하기 위해 지방 정부는 다음과 같은 정책과 해결 방안을 내놓았다.

중국 광서 좡족 자치구의 무형문화유산 보호 정책에 힘입어 마산현 정부와 지방교육국 등의 관련 부서는 전지역에서 <마산현 특성화 초, 중, 고등학교 만들기 사업 방안>, <마산현 지역사회 교육발전 추진 실시방안> 등 일부 시행 방안을 추진하였다(韋於坊, 莫幼政, 2022). 특히 향진(鄉鎮) 무형문화유산 교육 시범학교를 설립하여 무형문화 홍보 전시 활동 등을 통해

지방 무형문화 전승 발전을 적극 추진하였다.

정책이 도입됨에 따라 가방중학교는 지역 유일의 중학교로서 멜대춤을 특색으로 하는 무형문화유산 교육 시범학교로 지정되었다. 가방중학교는 정부의 재정적 지원과 도움을 받아 ‘멜대춤을 학교에서~~’라는 무형문화유산 전승 및 교육 실천 활동을 수행하고 있다. 학교는 ‘가방중학교 멜대춤 전승 특화 학교 설립사업 방안’을 제정하기 위해 업무팀을 구성하였다. 지방 자치 단체, 교육청, 가방중학교 전교생 등의 노력으로 인해 가방중학교의 멜대춤 공연은 각 문화예술제, 지방 무형문화유산의 학교 진출 성과 전 사회에서 우수한 성과를 거두고 있으며, 2018년 중국 교육부에 의해 ‘전국 초, 중, 고등학교 우수 문화 예술 전승 학교’ 제2차에 선정되어 지방 무형문화유산의 전승과 발전에 기여하고 있다(韦於坊, 莫幼政, 2022). 그 후 2021년에 가방중학교는 광서 좡족 자치구 1차 무형문화 전승학교로 선정되었다.

2) 가방중학교의 멜대춤 교과 과정 수립 현황

무형문화유산이 학교에서 전승 및 발전되기 위해서는 국가의 관련 정책에만 의존해서는 안되며, 학교에서 지역 전통문화가 정착될 수 있도록 무형문화유산 커리큘럼을 만들어야 한다. 가방중학교는 2017년 ‘문화삼보(文化三寶)⁵⁾ 학교 도입’을 목표로 하는 연구팀을 설립하였고, 광서성 정부가 주최하는 ‘13차 5개년 계획’ 프로젝트를 성공적으로 신청하였다. 연구팀 교사들은 멜대춤 커리큘럼 설계 진도를 높이기 위해 마산현 문체국(文体局)에 연락하여 관련 자료를 수집하고, 멜대춤 보유자에게 관련 지식을 배우는 방식으로 학교에서 무형문화유산 수업의 구성 자원을 풍부하게 하였다. 또한 연구팀은 조사해온 자료들에 따라 멜대춤 수업을 편성하고, <특색

5) 문화삼보(文化三寶)는 <삼성부민요>(三聲部民歌), <회고>(會鼓), <멜대춤>(扁擔舞) 마산현(馬山縣)을 대표하는 국가급, 성급 무형문화재이다.

창조, 땡대전승>이라는 민족문화교육을 중심으로 한 교재를 제작하였다. 이 교재는 땡대춤의 기원과 전승, 땡대춤의 기본 타법, 학교에서 땡대춤을 배우게 된 역사와 성과 등을 소개하였다(韋於坊, 莫幼政, 2022).

땡대춤의 전승과 발전은 체계적인 프로젝트이며, 이를 위해 가방중학교는 땡대춤 연구실을 만들었다. 이 조직은 학교 밖의 땡대춤 전문가와 학교 내의 지도자, 교사 등으로 구성되었으며, 땡대춤의 교육 형태는 학생들의 흥미를 끌기 위해서 다양하고 혁신적인 활동으로 설정해야 한다는 것을 명시하였다. 중학생들은 전통문화에 대한 관심은 낮지만 놀이에 대한 관심은 상대적으로 높은 것을 고려하여, 땡대춤의 교과 설계는 학생들의 취미와 땡대춤의 특성을 결합하여 ‘땡대춤 창작 경연 대회’ 활동을 설계하였다(韋紅云, 2019). 학생들은 수업시간에 배운 땡대춤 기술을 바탕으로 10명씩 팀을 이뤄 한 주제를 찾아 재미있는 땡대춤 영상을 만들고 경연을 벌인다. 이러한 실천형 게임은 학생들의 학습 흥미를 크게 향상시켰다.

가방중학교는 매년 정기적으로 가방향의 땡대춤 보유자를 학교로 초청하여 교사와 학생들을 위한 땡대춤 시연 및 홍보 수업을 실시하고 있다. 현재 가방중학교에는 땡대춤 교사가 9명이 있는데 모두 공연 경험이 풍부한 ‘금화땡대팀(金花扁擔隊)’ 멤버이다. 학교는 매주 1학년 신입생들을 대상으로 땡대춤 수업을 진행하여 학생들에게 ‘출처를 알고, 의지가 있고, 배울 수 있다’는 목표를 내세워 수업을 진행하며, 수업은 크게 ‘땡대춤의 배경 소개, 실기 연습, 공연 활동’의 세 부분으로 구성된다. 먼저 학생들에게 땡대춤이라는 무형문화유산의 기원 및 발전, 문화적 함의, 사용 소품, 춤의 형태 등을 소개하고, 다음으로 학생들에게 땡대춤 타법의 세부 동작을 분해하여 땡대춤의 기본 타법을 익히도록 지도하며, 마지막으로 학교 문예대회를 통해 각 반의 땡대춤 학습성과를 고찰하고 공유한다(韋於坊, 莫幼政, 2022). 대부분의 학생들이 땡대춤 수업에 대해 관심을 갖고 있는데, 이는 친구와

함께 춤을 맞춰 춰야 하기 때문에 친구들과 함께 배우는 과정에서 재미를 느낀다고 한다. 멜대춤 수업은 학교가 민족적 특색을 살린 교육 과정으로 학생들이 자신의 민족 문화를 이해할 수 있는 기회를 마련함과 동시에 학습과 공부생활에 즐거움을 더 한다.

3) 가방중학교에서 진행되는 독특한 멜대춤 전승 방식

가방중학교는 민족 특색 교과목을 단순한 수업 활동에 국한시키지 않고 학생들의 과외 활동에 멜대춤을 도입하도록 하였다. 특히 2학년 학생들이 더 많은 학업 부담이 있는 관계로 멜대춤 수업을 수강하지 않지만, 학생들이 멜대춤을 잊지 않도록 매주 화요일과 목요일의 체조시간에 전교생이 참여하는 멜대춤 활동을 펼치고 있다. 제한된 체조시간과 학교 장소 등의 문제를 해결하기 위해 멜대춤 교사는 <장족아이멜대춤(壯娃打扁擔)>이라는 작품을 창작하여 멜대 장단을 혁신적으로 편곡하였다(그림 2 참조). 또한 도구를 간소화하여 학생 한 명당 멜대를 하나씩 들고 2인 1조로 완성할 수 있도록 함으로써 전교생이 멜대춤 활동에 참여할 수 있도록 하여 체조 시간을 지역 무형문화유산의 전승 시간으로 활용할 수 있도록 하였다(그림 3 참조).

大课间《壮娃打扁担》鼓点

指导教师：李文辉 蒙旭

上 上 | 上下 上 | 上 上下 上 ||: 上 右左 | 右左 右左 上 :||

〇F 〇F | 〇〇 上下 | 〇F 〇F | 〇〇 上下

〇〇 下 | 〇〇 下 | 〇〇 右左 | 〇〇 上 |

||: 上上 上上 | 〇〇 〇 :|| 〇〇 中中 :||: 〇〇 上下 上 :||

||: 〇 右左 右 | 〇 上上 上 :||: 〇〇 上下 上 :||

||: 上 转 | 上下 上 | 上 转 | 上下 上 | 右左 右左 | 右左 上 :||

上上 上上 | 上上 嗒 :||

[그림 3] 장족아이멜대춤(壯娃打扁擔)의 악보



[그림 4] 가방중학교 체조시간의 뽕대춤

또한 가방중학교는 교내 뽕대춤 팀을 구성하여 적극적으로 마산현 초, 중, 고등학생 문화 예술제에 참여하고 있으며, 제5회부터 제10회까지의 예술제에서 모두 금상을 수상하는 영예를 안았다. 이외에도 마산현 ‘문화삼보’ 학교 도입 사업 성과 공연, 난닝 국제 민요 예술제 등 민속전시활동에 적극적으로 참여하고 있으며, 2010년에는 가방중학교의 뽕대춤 팀이 광시성을 대표하여 상하이 세계 박람회의 순회 공연에 참가하였고, 이를 통해 좡족의 뽕대춤 문화를 널리 알리고 있다([그림 4] 참조).

가방중학교는 뽕대춤을 특화한 학교문화를 조성하기 위해, 정부 자금과 학교 자금 마련의 이중 노력으로 가방중학교 정문 벽에 25m 길이의 게시판을 설치하여 학부모와 대중들에게 광서성의 민속문화를 알리고 있다. 또한 금실을 단 뽕대로 도로 미화 식물에 장식하고, 교내 게시판에 뽕대춤의 소개와 악보, 행사 사진 등을 부착하여 교내를 장식을 하고 있다. 이와 함께 교내에 민속문화전시실 ([그림 5] 참조)을 건립하였는데, 이 전시실에는 뽕대춤이라는 전통문화의 역사와 전승, 의상, 소품 ([그림 6] 참조)뿐만 아니라 좡족 및 광서성의 다른 주요 민족민속문화([그림 7,8,9] 참조)까지 소개하고 전시하였다. 가방중학교는 뽕대춤을 학교의 특색으로 삼는 일뿐

만 아니라 광서성의 더 많은 민족과 민족이 함께 발전하는 학교문화를 설립하였다.



[그림 5] 마산현 초, 중, 고 문화예술제



[그림 6] 민속 전시실



[그림 7] 멜대춤 소품



[그림 8] 멜대의 소개와 민족 복식



[그림 9] 민족 복식과 지역의 명소



[그림 10] 광서성 특색 음식

5. 결론

본 연구는 뽕대춤의 지역 재생태적 전승 현황을 이해하고, 이를 통해 다른 민족민간무용의 전승 및 발전에 참고가 되기를 기대하며, 그들에게 도움을 주는 것을 본 연구의 목적으로 삼았다. 이를 위해 광서성의 가방중학교를 중심으로 그 지역 뽕대춤의 전승 현황을 파악하였으며, 학교 자체의 노력과 지방정부의 지원이 뽕대춤을 성공적으로 전승하는 데 중요한 역할을 하고 있음을 확인하였다. 가방중학교의 뽕대춤 전승 현황을 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 뽕대춤의 발원지인 마산현 정부와 지방교육국 등의 관련 부서는 전지역에서 <마산현 특성화 초, 중, 고등학교 만들기 사업 방안>, <마산현 지역사회 교육 발전 추진 실시 방안> 등 일부 시행 방안을 추진하였으며, 무형문화유산 뽕대춤 교육 시범학교로 가방중학교를 지정하였다. 가방중학교는 정부의 재정적 지원과 도움을 받아 ‘뽕대춤을 학교에서~’라는 무형문화유산 전승 및 교육 실천 활동을 수행하고 있다. 또한 가방중학교는 <마산현 가방중학교 뽕대춤 전승 특화 학교 설립사업 방안>을 제정하기 위해 업무팀을 구성하였으며, 지방 정부의 정책 및 자금 지원으로 인해 학교에서 뽕대춤의 전승이 더 원활하게 이루어지고 있다.

둘째, 교육적인 면에서 가방중학교는 뭉대춤 커리큘럼을 만들기 위해 연구팀을 설립하고, 마산현 문체국과 뭉대춤 보유자에게 연락하여 관련 자료와 지식을 배우며, 뭉대춤 수업 내용을 편성하였다. 또한 민족 문화교육을 위한 교재 <특색창조, 뭉대전승>를 출판하였다. 뭉대춤 수업은 매주 1학년을 대상으로 실기와 이론을 병행하여 진행하며, 학생들의 흥미를 끌기 위해 ‘뭉대춤 창작 경연 대회’를 개최하고 있다. 가방중학교는 학교 정문에 게시판을 설치함으로써 학부모와 대중들에게 뭉대춤 및 광서성 민속문화를 알리고 있다.

셋째, 체육적인 면에서 가방중학교 학생들은 2학년부턴 뭉대춤 수업을 진행하지 않지만, 뭉대춤 교사는 <짱족아이뭉대춤(壯娃打扁擔)>이라는 작품을 구성하여 매주 화요일과 목요일 체조 시간에 전교적으로 뭉대춤 추는 활동을 펼치고 있다. 이 활동은 도구를 간소화하여 2인 1조로 재미와 상호작용성을 살려 완성할 수 있도록 하였으며, 이를 통해 전교생이 체조 시간을 활용하여 뭉대춤에 참여하고, 지역 무형문화유산 전승에 기여할 수 있도록 하였다.

넷째, 예술적 및 교육적인 면에서는 학기말 학교에서 주최하는 문예대회를 통해 뭉대춤 학습 성과를 고찰한다. 또한 학교는 뭉대춤과 긴 걸상으로 교내 장식을 하고 있으며, 교내에 설치된 민속문화전시실에서는 뭉대춤 뿐만 아니라 짱족 및 광서성의 다른 주요 민족민속문화까지 소개와 전시를 하고 있다. 가방중학교는 광서성의 더 많은 민족과 민속이 함께 발전하는 학교문화를 설립하였고, 이러한 활동들은 학교가 지역 문화의 전승과 발전에 기여하기 위해 노력하고 있음을 보여준다.

본 연구는 뭉대춤의 전승 현황을 분석하여 중국의 민족민간무용의 예술적, 교육적, 체육적 측면에서의 다양한 영역 확대 및 활용도의 가치를 파악하였다. 뭉대춤은 중국 지방 정부의 <마산현 특성화 초, 중, 고등학교 만

들기 사업 방안>, <마산현 지역사회 교육 발전 추진 실시 방안> 등 정책과 지원을 기반으로 다양한 전승 활동의 영역을 확보하고 있으며, 이에 따라 가방중학교는 2017년 뽕대춤 교육을 위한 연구팀 구성을 시작으로 뽕대춤 교재를 출판하고, 뽕대춤의 원형을 재구성하여 전교생이 체조 시간을 활용해 참여하고 있다. 이와 같은 전승 방법을 살펴봄으로써 중국 지역 무형문화유산의 전승이 이루어지고 있다는 것을 파악할 수 있다. 본 논문을 통해 가방중학교에서의 뽕대춤 전승 및 발전 현황을 이해함으로써, 중국의 소수 민족민간무용의 전승 방법 영역 확대는 물론, 예술대학에서의 예술적 형태로의 전승뿐만이 아닌 중국 소수 민족민간무용의 새로운 전승 형태의 발전과 지속 가능한 교육 프로그램의 개발 가능성도 기대해 본다.

■ 참고 문헌

- 李玉, 徐艺, 「非遗舞蹈“进校园”的意义及有效方法探究」, 『中国文艺家』, 2020(06), pp.118-120.
- 徐嘉倩, 「“非遗”舞蹈进校园的文化价值及教学路径探析」, 沈阳师范大学, 2022, pp.11-33.
- 张承伟, 「广西壮族“扁担舞”探析」, 『歌海』, 2012(05), pp.27-30.
- 韦金玲, 蒋李卉, 「谈广西马山县壮族扁担舞的传承与保护」, 『歌海』, 2019(02), pp.71-74.
- 陆超红, 「关于民族中职学校壮族扁担舞教学的思考」, 『知识经济』, 2020(07), pp.126-127.
- 吴丹, 「基于“双链联动”的中职民族舞蹈教学探究——以壮族扁担舞为例」, 『广西教育』, 2022(11), pp.138-141.
- 李妮娜, 「浅谈广西壮族扁担舞的起源与发展」, 『电影评介』, 2011(08), pp.107-108.
- 蒋波, 何娟娟, 「视觉人类学视野中的壮族扁担舞」, 『北京舞蹈学院学报』, 2012(01), pp.20-23.
- 王中正, 「广西马山县壮族“打扁担”项目起源与变迁的研究」, 广西师范大学, 2015, pp.15-24.
- 邓水坚, 「广西壮族“打扁担”的变迁及传承保护研究」, 广西师范大学, 2016, pp.18-30.
- 张婷, 「非遗视角下广西中职艺术学校壮族扁担舞课程建设研究」, 南宁师范大学, 2020, pp.6-13.
- 程绍峰, 「广西壮族“打扁担”项目的传承与保护研究」, 广西师范大学, 2016, pp.12-20.
- 韦红云, 「中小学传承与发展民族文化实践研究——以扁担舞为例」, 『华夏教师』, 2019(22), pp.77-78.
- 韦於坊, 莫幼政, 「“非遗”进校园传承模式研究——以广西马山县加方初中壮族“打扁担”为例」, 『歌海』, 2022(01), pp.93-98.

- 王 岩, 王欣悦, 「“非遗”舞蹈的传承与发展」, 『山东艺术』, 2021(04), pp.44-55.
- 蒙虹娅, 「学校教育中传承民族文化存在的问题及对策——以扁担舞为例」, 『华夏教师』, 2019(16), pp.6-7.
- 黄兰梅, 「学校传承民族文化与教育多样性探究——以扁担舞为例」, 『华夏教师』, 2019(19), pp.82-83.
- 韦 薇, 「壮族扁担舞的传承与发展研究」, 『艺术评鉴』, 2023(19), pp.98-103.
- 刘许成, 「探析乡土民族文化在思想品德教育的作用——以扁担舞为例」, 『华夏教师』, 2019(19), pp.71-72.
- 李 文, 「学校教育中民族文化遗产的作用研究——以扁担舞为例」, 『华夏教师』, 2019(19), pp.92-93.
- 蓝莉芳, 「民族文化经典传承——以马山扁担舞为例谈 农村地区民族文化遗产途径」, 『科普童话』, 2019(26), p.7.
- 覃敏香, 「学校、家庭与社会互动传承民族文化初探——以扁担舞为例」, 『华夏教师』, 2019(16), pp.88-89.
- 韦丽春, 「壮族扁担舞的发展及其价值研究」, 『军事体育学报』, 2013, 32(04), pp.108-110.
- 张承伟, 「广西壮族“扁担舞”初探」, 『民族音乐』, 2012(05), pp.17-18.
- , 「广西壮族“扁担舞”探析」, 『歌海』, 2012(05), pp.27-30.
- 韦慧梅, 欧兰芬, 黄文翠, 「身体民俗视角下广西壮族非遗扁担舞的价值与传承探析」, 『戏剧之家』, 2024(14), pp.109-111.
- 李珊珊, 「群众艺术教育与民族文化弘扬的契合性研究——以壮族非遗舞蹈“扁担舞”为例」, 『新纪实』, 2021(23), pp.87-90.
- 向季慧, 「非物质文化遗产进校园」, 华中师范大学, 2017, pp.7-12.

■ 국문초록

중국 광서좡족(壯族)의 뿔대춤은 오락, 예술, 교육, 체육 등의 종합적인 성격을 가지고 있는 민족민간무용이다. 중국의 민족민간무용은 주로 대학의 예술대학에서 전승하고 있으나, 뿔대춤은 초, 중, 고등학교에서 다양한 형태로 전승되고 있다. 이에 본 연구에서는 광서성의 가방중학교에서 전승되고 있는 뿔대춤의 전승 현황을 분석하여, 중국 타지역의 민족민간무용 전승 및 발전에 기반을 마련하는 것을 목적으로 한다. 가방중학교의 뿔대춤 전승 현황을 분석한 결과는 다음과 같다. 첫째, 중국 지방 정부의 정책 및 자금 지원으로 인해 더욱 원활한 전승 활동을 진행할 수 있다. 둘째, 뿔대춤 수업은 1학년을 대상으로 매주 진행하고, 매 학기 ‘뿔대춤 창작 경연 대회’를 개최하고 있다. 셋째, 뿔대춤 수업 외 특별 활동시간(체조시간)을 마련하여 학생들이 뿔대춤과 도구를 재구성하는 창작활동을 펼치고 있다. 넷째, 광서성의 민속문화를 교내 게시판에 지속적으로 홍보하고 민속문화 전시실을 건립하여 학생들에게 중국의 전통문화를 알리고 있다. 본 연구는 이러한 결과를 통해 중국의 민족민간무용이 대중적, 교육적, 체육적 영역에서 어떻게 확대되고 활용될 수 있는지를 탐구하며, 이를 통해 전승과 발전의 토대가 되기를 기대한다.

주제어 ● 광서성 가방중학교, 재생태 뿔대춤, 전승 현황, 중국 민족민간무용

■ Abstract

A Study on the Transmission of the Biandan Dance, an Ethnic Folk Dance from China : Focusing on Jiafang Middle School in Guangxi Province

Wang, Runjing / Chung-Ang University

Lee, Juhee / Chung-Ang University

The Biandan dance of the Zhuang ethnic group in Guangxi, China, is a folk dance with a complex identity, blending entertainment, artistry, education, and physical exercise. While most Chinese ethnic folk dances are primarily preserved through university arts programs, the Biandan dance is taught in various forms to students across elementary, middle, and high schools. This study aims to analyze how the Biandan dance is taught to students at Jiafang Middle School in Guangxi, with the goal of providing a foundation for the development of programs to promote and transmit various other ethnic folk dances in other regions of China. The results of the analysis on the teaching of the Biandan dance at Jiafang Middle School are as follows. First, the teaching of the dance has been facilitated through policies and financial support provided by the local Chinese government. Second, Biandan dance classes are held weekly for first-year students, and a “Biandan Dance Choreography Competition” is organized every semester. Third, in addition to regular Biandan dance classes, special activity hours (exercise times) are allocated for creative activities, such as dance choreography and prop creation. Fourth, the school continuously promotes the folk culture of Guangxi on its bulletin boards and has established a folk culture exhibition room to introduce students to this aspect of traditional Chinese culture. This study is expected to expand public awareness of Chinese ethnic folk dances and encourage further educational and athletic activity related to them, while at the same time prompting a reevaluation of their cultural value to enhance transmission and development.

Keyword • Fire investigation, Training course for fire inspectors,
Participatory education, Field education, Participatory training
of related organizations

■ 논문투고일:2024.10.15. ■ 심사완료일:2024.11.15. ■ 게재확정일:2024.11.18. ■

시 이미지에 대한 영화적 이해

: 정지용의 「카뎀·프랑스」와 김광균의 「夜車」
를 대상으로

함종호*

목 차

1. 시 이미지의 운동과 지속
2. 시점 혼재를 통한 단편적 영상의 조립: 「카뎀·프랑스」의 경우
3. 주관적 시점의 객관화와 음향 효과 활용: 「夜車」의 경우
4. 결론

1. 시 이미지의 운동과 지속

시의 대표적인 구성 원리 가운데 하나는 이미지이다. 이에 대해 김준오는 “이미지 없이 시는 존재할 수 없다. 왜냐하면 시에서 언어는 이미지가 되기 때문”¹⁾이라고 설명하고 있다. 이때 언어에 의해 구사된 이미지, 즉 언어 이미지란 “하나의 단어가 지니고 있는 문자 그대로의 의미나 본의(本意)가 확장되어 사용된 경우”²⁾를 의미한다. 이는 “기억이나 상상 혹은 외적 자극에 의하여 우리의 의식에 나타난 직관적 표상”³⁾에 의해 생겨난다. 이와

* 서울시립대학교 교양교육부 객원교수

1) 김준오, 『시론』, 삼지원, 1992, 101쪽.

2) 유평근·진형준, 『이미지』, 살림, 2002, 46쪽.

3) 이승훈, 『시작법』, 탑출판사, 1997, 148쪽.

같이 생성되는 이미지는 1) 모든 지각적 인상을 포괄하는 감각적 표현으로 간주되는 경우, 2) 이미지가 단순히 감각적 표현에 국한되지 않고 보다 추상적인 관념의 표현으로까지 확장되는 경우, 3) 이미지라는 용어를 지각이나 개념과는 대립되는 제한된 경우로 사용되는 경우(이 경우 이미지는 기억에 의해 직관을 고정시켜 놓는 표현, 상상력에 의해 그것을 변형시키는 표현을 일컫는다) 등 세 가지 범주⁴⁾로 분류할 수 있다.

위에서 살펴 본 이미지에 대한 세 가지 범주를 통해 우리가 알 수 있는 사실은, 이미지가 현존 가능한 모든 것에 대한 지각, 인식, 사유(앞서 ‘직관적 표상’이라 부른) 등과 매우 깊은 관련을 맺고 있다는 점이다. 대상에 대한 직관적 표상에 의해 생성된 이미지는 ‘나타나는 것의 총체’라고 할 수 있으며, 대상은 ‘나타나는 바대로 존재’하는 것이므로 지각, 인식, 사유의 대상(물질)은 이미지와 동일한 것이라 볼 수 있다.⁵⁾ 이와 관련하여 들뢰즈는 이미지를 ‘나타나는 것의 전체(ensemble)’라고 정의 내린 바 있다.⁶⁾ 들뢰즈에게 있어서 ‘나타나는 것의 전체’란 ‘나타나는 것은 보인다는 것이고 드러난다는 것’을 의미하므로 이는 이미지의 ‘비은폐적인 성격’을 의미한다.⁷⁾

4) 유평근·진형준, 앞의 책, 24쪽 참고. 여기에 덧붙여 “이미지는 현존하는 현실과의 정서적 접촉인 지각과도 구분되며 경험적 요소 전체를 추상적으로 집약시킨 개념과도 구분된다. 달리 말해 순수한 지각과 지각된 사물에 대한 개념의 중간에 위치해 있다”(25쪽)고 부연 설명되고 있다.

5) 이러한 논의는 베르그송의 철학적 사유에 근거를 둔 것이다. 우리가 앞으로 살펴 볼 들뢰즈의 ‘이미지-사유’ 또한 여기에 근거를 두고 있다. 베르그송의 철학적 사유의 핵심은 직관을 통해 대상의 본질을 통찰하는 데에 있다. 이때 “직관적으로 사유한다는 것은 곧 지속 안에서 사유한다는 것”(H. 베르그송 저, 이광래 역, 『사유와 운동』, 문예출판사, 1993, 38쪽)이고, “직관에 있어서의 본질은 변화”(같은 책, 39쪽)이다.

6) 신제임, 「들뢰즈의 영화와 “이미지-사유”의 관계에 대한 연구」, 건국대 석사학위 논문, 2000, 10쪽. 이와 관련하여 M. 졸리의 “이미지가 모든 것이 될 수 있고, 반대로 모든 것이 이미지가 될 수 있는 것”(M. 졸리 저, 김동윤 역, 『영상 이미지 읽기』, 문예출판사, 1999, 35쪽)이라는 설명을 함께 참고할 필요가 있다.

7) 위의 논문, 10쪽.

한편 ‘전체’라는 것은 “구성 요소로 이루어져 있으면서 하나의 외적인 통일성, 일관성을 유지하는 성격”⁸⁾을 갖는 것임을 상기할 때, 이미지, 즉 ‘나타나는 것의 전체’란 ‘변화’가 내재되어 있음을 알 수 있다. “운동을 통해서 전체는 대상으로 분할되고, 대상들은 전체 속으로 재통합되며, 그리고 정말로 그 둘 사이에서 ‘전체’는 변화”⁹⁾하기 때문이다. 여기에 들뢰즈는 베르그송을 언급하면서 ‘전체’의 본성은 “항상 변화하는 것, 또는 새로운 어떤 것을 발생시키는 것, 간단히 말해서 지속하는 것”¹⁰⁾이라고 부연 설명하고 있다. 변화란 부분적인 변화뿐만 아니라 부분들의 관계를 변화시키는 것 또한 의미하기도 하고 이들을 포함하는 전체의 모습을 변화시키는 것을 의미하기도 한다.¹¹⁾

이미지에 대한 사유를 펼치면서 들뢰즈가 영화에 주목하고 있는 이유는, 영화는 정지되어 있는 사진에서는 볼 수 없는 운동성을 생산해내는 특성을 갖고 있는 것으로 여기고 있기 때문이다. “운동은 결코 공간으로 측정되는 것이 아니다. 실질적인 운동은 시간 또는 지속의 이미지를 갖”¹²⁾는 것이므로 프레임과 프레임의 연결, 샷과 샷의 연결을 통해 영화가 보여주는 화면의 지속과 운동의 모습이 운동과 지속의 속성을 지닌 이미지의 모습을 가장 잘 재현하고 있는 것으로 여겨지기 때문이다.

이미지 일반, 즉 전체로서의 이미지는 변화하는 것, 또는 새로운 어떤 것을 발생시키는 것이다. 그러므로 하나의 이미지에 대한 의미의 해석은 늘 다를 수 있다. 그렇다면 이러한 이미지들로 짜여져 있는 시는 어떠한가.

8) 위의 논문, 11쪽.

9) G. 들뢰즈 저, 주은우·정원 역, 『영화 I』, 새길, 1996, 39쪽.

10) 위의 책, 36쪽.

11) 위의 책, 34쪽 참고.

12) 신재풍, 「영화의 이미지와 기호를 통해 본 사유의 문제—들뢰즈의 영화론을 중심으로」, 홍익대 석사학위논문, 2003, 9쪽.

이미지의 경우에서와 마찬가지로 시 일반, 전체로서의 시 또한 본성은 항상 변화하는 것, 또는 새로운 어떤 것을 발생시키는 것에 해당한다. 여기서 전체로서의 시가 변화하는 것은 시의 부분, 혹은 부분들의 관계가 이미 변화의 속성을 갖기 때문이다. 시에서 이미지의 사용이 이렇하다면, 들뢰즈가 영화에서 이미지의 운동과 지속의 모습을 발견해낸 것처럼, 시에서도 이미지의 운동과 지속을 감지해낼 수도 있다. 그렇다면 우리가 시를 분석하면서 흔히 회화적 이미지라고 부르는 시각적 이미지를 회화적 속성이 아닌 영화적 속성과 견주어서 분석하는 것이 더 효과적일 터이다. 왜냐하면 “화가의 영상은 하나의 전체적 영상이고, 카메라맨의 영상은 여러 개로 쪼개어져 있는 단편적 영상들로서, 이 단편적 영상들은 새로운 법칙에 의해 다시 조립되”¹³⁾는 것이므로 시에서 나타나는 이미지의 운동과 지속의 경향은 회화보다는 영화에서 찾기가 용이할 것이기 때문이다. 그리고 시 또한 하나의 시 작품 안에서 여러 개의 부분적인 이미지들이 조합을 이루어내기 때문이다.

회화와 영화는 시각 이미지가 표현되는 양식의 차이를 보여준다. 앞서 언급한 바 있듯이 회화와 영화 각각은 ‘하나의 전체적인 영상’과 ‘단편적 영상의 조립’이라는 양식상의 특징을 갖는다. 이러한 양식상의 차이는 시각이 제한된 시각틀을 갖는다는 점 때문에 생겨난 것이다. 즉 시각에 의해 포착된 세계의 모습을 하나의 화폭 안에 ‘전체적인 영상’의 형식으로 구현하면 회화가 되는 것이며, 시각에 의해 포착된 세계의 모습을 프레임(회화에서는 화폭) 안에 구현하고 이것을 연속적으로 이어붙이게 되면 영화가 되는 것이다. 이처럼 회화와 영화의 양식상의 차이를 낳는 결정적인 요소는 ‘편집’(프레임을 이어붙이는 기법)에 있다. 그렇기 때문에 시 이미지, 특히 시각 이미지에 대해 영화적으로 이해하려 한다면 이것은 바로 ‘편집’의 측

13) W. 벤야민 저, 반성완 역, 『발터 벤야민의 문예이론』, 민음사, 1983, 120쪽.

면에서 접근하고자 하는 태도를 일컫는 것이 된다.

만약 시각에 의해 포착된 여러 개의 모습을 ‘하나의 화폭’ 안에 구현하고 있는 회화 작품이 있다고 할 때, 이들 여러 개의 장면을 각각 분할하여 바라볼 수 있다면 이것은 관람자의 시각이 움직이기 때문에 가능한 것이지 회화 작품 그 자체가 움직이고 있기 때문이 아니다. 시각의 움직임, 이것은 설사 비교적 단일한 시각적 장면을 구현하고 있는 회화를 바라볼 때에도 동일하게 적용된다. 이것은 마치 모나리자의 얼굴을 바라보던 시각을 움직여서 모나리자의 뒷배경을 바라보는 것과 같다. 그리고 이러한 시각의 움직임은 지속될 것이다. 모나리자의 뒷배경을 바라보던 시각이 다시 모나리자의 손을 보고 … … 하는 식으로 말이다. 즉 ‘하나의 화폭’, 다시 말해 회화는 시각의 움직임과 그것의 지속을 전제로 형상화되고 있는 것이다. 들뢰즈가 주목하고 있는 이미지의 운동성과 지속성은 바로 이 점을 강조하고 있는 것이다.

회화와 달리 영화는 이미지의 운동성과 지속성 그 자체를 양식상의 특징을 활용하여 충실히 구현하고 있다. 영화는 시각의 제한된 범위를 프레임의 연속으로 극복하고, 시각의 운동성과 지속성을 연속되는 프레임의 편집 기법을 활용하여 직접 구현하고 있기 때문이다. 만약 시 이미지가 영화적으로 구현되고 있다면, 그것은 영화가 편집 기법을 활용하여 이를 구조화하듯이 시 또한 마치 영화의 편집 방식처럼 구조화되어 있음을 뜻한다. 그렇기 때문에 시 이미지를 영화적으로 이해하는 것은 이미지의 전개 과정에서 각각의 이미지들이 어떻게 분할되고, 그것이 어떤 관련성 안에서 어떻게 모아지는가에 주목하여 이미지 구조화의 원리나 방법을 살펴보고자 하는 태도를 지칭하는 것이다.

이 글의 목적은 시 이미지를 영화적으로 이해하는 것에 있다. 이것의 의미하는 바는 앞선 논의를 고려할 때, 시 이미지가 회화적이냐 영화적이냐

를 가르는 것에 있는 것이 아니라, 시 이미지의 본질이 운동성과 지속성에 있기 때문에 이를 보다 충실히 구현하고 있는 영화의 구조화 방법을 동원하여 시 이미지 전개 과정에 대한 이해에 다가가야 한다는 점에 있는 것이다. 이를 구체적으로 살펴보기 위해 이 글은 정지용의 「카뎀·쁘란스」와 김광균의 「夜車」에 주목하기로 한다. 이들 시인, 또는 이들 시 작품은 공통적으로 시각 이미지를 중시하고 있는 것으로 널리 알려져 있다. 그렇기 때문에 이들 작품은 이미지의 운동성과 지속성을 살펴보기 위한 적절한 대상이 될 뿐만 아니라 영화 기법을 동원하여 시 이미지의 구조를 밝히는 데에도 많은 도움을 줄 수 있는 대상이라 생각된다.

2. 시점 혼재를 통한 단편적 영상의 조립: 「카뎀·쁘란스」의 경우

이 글에서는 정지용의 「카뎀·쁘란스」와 김광균의 「야차」를 중심으로 시 이미지에 대한 영화적 이해를 수행하고자 한다. 정지용과 김광균은 1930년대 한국 모더니즘 문학을 대표하는 시인들이다. 서양에서 모더니즘은 당대 미술계에 새로 등장한 다다이즘, 초현실주의, 미래파 등과의 영향 관계 속에서 발전하였음은 주지의 사실이다. 따라서 1930년대 한국 모더니즘 문학의 형성 과정 또한 당대의 서구 현대 미술의 경향으로부터 크게 자유롭지 않았으며, 그렇기 때문에 정지용, 김광균 등에 대한 논의에서 회화성과의 관련성은 매우 중요하게 다루어지고 있다.

이 가운데 정지용 시의 특징은 ‘감각적 묘사에 근거를 둔 이미지즘’¹⁴⁾으로 보는 것이 일반적이다. 이는 다분히 정지용 시에서 나타나는 “시어의 조탁과 감각의 포착과 기법의 세련”¹⁵⁾에 중점을 둔 평가이다. 그의 시에서

14) 김학동, 『정지용 연구』, 민음사, 1987, 82쪽.; 고형진, 「정지용 시의 이미지 연구」, 『어문학연구』 7권, 1998, 47쪽.

15) 이창민, 「정지용 시의 미적 특성과 한계」, 『한국학연구』 16권, 2002, 117쪽.

는 “상태와 동작을 동시에 드러내는 형용동사들이 많이 쓰이며 상태와 동작을 한정하는 고유어로 된 부사들을 자주 활용하여 사물의 상태와 움직임을 예리하게 포착”¹⁶⁾한 시어 사용이 두드러지게 나타난다. 정지용에 대한 이러한 평가는 그의 시 창작 과정에서 이미지의 사용이 얼마나 중요한 자리를 차지하고 있는가를 대변하고 있는 것이기도 하다. 그러나 그의 시에서 발견되는 시각적 이미지의 사용을 회화적 이미지라 명명하는 것은 문제로 지적될 수 있다.¹⁷⁾ 앞서 살펴본 바 있듯이, 이미지는 ‘나타나는 전체’이고, 지속과 운동 등의 변화를 내재하고 있는 것이다. 이미지의 이러한 속성이 잘 구현되는 장르는 회화보다는 영화라는 점을 상기할 때, 전체로서의 시 이미지에 나타난 변화의 측면을 보다 면밀히 살펴보기 위해서는 영화적인 이해 방식이 동원될 수밖에 없다. 전체는 부분들의 결합이다. 그렇기 때문에 전체 시 이미지는 부분적인 이미지들의 조합에 의해 구성되며, 이들 부분적인 이미지들은 특정 장면이나 대상에 대해 지각 주체가 바라보는 시점에 따라 크게 좌우되기 마련이다. ‘화가의 영상은 하나의 전체적 영상이고, 카메라맨의 영상은 여러 개로 쪼개어져 있는 단편적 영상들의 조립’이라는 점을 고려할 때, 시 이미지에 대한 영화적 이해의 가장 기본적인 접근 방식은 지각 주체, 즉 시적 화자의 시점에 따라 대상이 어떻게 포착되며 이것이 시 안에서 어떻게 전체적으로 구성되고 있는가를 살펴보는 것이 될

16) 권영민, 「정지용의 「향수」-‘해설피 금빛 게으른 울음을 우는 곳’의 경우」, 『새국어생활』 10권 1호, 2000, 180쪽.

17) 고희진의 논의(위의 논문, 47쪽)가 대표적인데, 그는 정지용에 대한 김우창과 박목월의 논의를 언급하면서, 정지용 시에서 쓰인 이미지를 회화적 이미지라 지칭하고 있다. 그러나 정지용 시에 나타난 이미지를 회화적 이미지와 동일한 것으로 지칭하는 것은, 부분적으로 나타나는 이미지들이 하나의 시 작품에서 어떻게 전체적으로 조합을 이루게 되는지에 대해서, 그리고 시각 이외에 다른 감각 기관의 작용에 의해 생성된 다른 이미지에 대해서, 회화 장르가 지닌 속성으로만 설명해야 하는 어려움을 수반할 수밖에 없다.

것이다. 이에 정지용의 대표작 중 하나인 「카뎀·쁘란스」¹⁸⁾에 대해 다양한 시점 변화가 어떻게 전체 시 이미지를 구성해내며 이 과정을 통해 중심 정서를 어떻게 심화시켜 나가는가 하는 점에 주목하여 면밀히 분석해보고자 한다. 이는 시 이미지를 회화보다는 영화적으로 이해할 때 전체 시의 구조와 의미, 그리고 정서적인 효과 등을 보다 더 잘 이해할 수 있다는 점을 보이기 위한 논의가 될 것이다.

옴겨다 심은 棕欄나무 밑에
빛두루 쓴 장명등,
카뎀·쁘란스에 가자.

이놈은 루바쉬카
또 한놈은 보헤미안 넥타이
뺏적 마른 놈이 압장을 썼다.

밤비는 뱀눈 처럼 가는데
페이브먼트에 흐늬이는 불빛
카뎀·쁘란스에 가자.

이 놈의 머리는 빛두른 능금
또 한놈의 心臟은 벌레 먹은 薔薇
제비 처럼 젖은 놈이 뛰여 간다.

※

『오오 패롤(鸚鵡) 서방! 꿈 이브닝!』

『꿈 이브닝!』(이 친구 어떠하시오?)

鬱金香 아가씨는 이밤에도
更紗 커튼 밑에서 조시는구료!

18) 이 시의 원문은, 이송원 주해, 『원본 정지용 시집』, 깊은샘, 2003을 따르기로 한다.

나는 子爵의 아들도 아모것도 아니란다.
남달리 손이 히여서 슬프구나!

나는 나라도 집도 없단다
대리석 테이블에 닳는 내뺨이 슬프구나!

오오, 異國種강아지야
내발을 빨아다오.
내발을 빨아다오.

이 시 「카페·프랑스」는 ‘※ 표시’를 기준으로 크게 두 부분으로 나누어진다. 전반부에 해당하는 1~4연은 정경 묘사와 인물 묘사를 중심으로 서술된 반면 후반부에 해당하는 5~10연은 ‘카페 프랑스’의 내부 정경 묘사와 시적 화자인 ‘나’의 자조적인 독백을 중심으로 서술되고 있다.

위 시 전반부의 1연과 3연에서는 각각 ‘카페 프랑스’의 외부 정경 묘사가 중심을 이루고 있다. ‘카페 프랑스’ 주변에는 비스듬히 서 있는 장명등과 누군가 옮겨다 심은 종려나무가 있는데, 그곳을 향해 난 포장된 길(‘페이브먼트’) 위로 불빛이 흐느적거리고, 뺨눈처럼 가는 밤비가 내리고 있다. 이러한 밤 풍경은 비애의 정서를 불러일으킨다. 2연과 4연은 각각 ‘카페 프랑스’를 향해 가고 있는 인물 묘사에 치중하고 있다. ‘카페 프랑스’를 향해 가고 있는 사람은 모두 3명¹⁹⁾이다. ‘루바쉬카’를 걸친 사람, ‘보헤미안 넥타이’를 메고 있는 사람, ‘뺨적 마른’ 사람이 그들이다. 그들은 “비뚤은 능금, 벌레 먹은 장미처럼 마음 속이 어수선”²⁰⁾하다. 그런데 위 시 전반부의 구성이 ‘카페 프랑스’의 정경 묘사-인물 묘사-정경 묘사-인물 묘사의 순서로 구조

19) 앞으로 살펴보겠지만 이 시에 등장하는 인물이 과연 몇 명인가 하는 점은 논란의 여지가 있다. 3명이라고 보는 대표적인 논자로는 이송원(『정지용 시의 심층적 탐구』, 태학사, 1999, 32쪽)을 꼽을 수 있다. 물론 3명으로 보는 입장이 틀린 것은 아니다. 그러나 이 글이 취하고 있는 관점, 즉 영화처럼 다양한 시점을 반영한다면 이 시의 등장인물은 2명으로 볼 수도 있다.

20) 위의 책, 32쪽.

화되어 있다는 것이 특이하다. 이는 영화에서의 ‘롱 숏’과 ‘미디엄 숏’²¹⁾의 교차 편집과 매우 닮아 있다. 이는 ‘롱 숏’에 의해 묘사된 전체 배경과 ‘미디엄 숏’에 의해 묘사된 인물의 상태(인물의 내면 심리 상태를 포함한)가 상호 긴밀히 관련을 맺고 있음을 단적으로 보여준다. 이들이 공통적으로 보여주고 있는 정서는 비애감이다. 영화가 분할 가능한 숏의 배치와 편집에 의해 구조화되었듯이 이 시 또한 분할된 정경 묘사와 인물 묘사의 배치에 의해 구조화되고 있음을 알 수 있다. 영화에서는 시점(카메라)이 자유롭게 이동 가능하고, 다양한 시점 변화를 통해 포착해낸 운동과 지속을 각기 다른 부분적인 이미지로 형상화하여 이를 적절한 편집 기법을 동원하여 통일감 있게 구성하고 있는 것이다. 따라서 이와 같은 방법이 시 전체 이미지 구성에 적용된 「카뎀·프란스」의 경우, 회화가 지닌 ‘하나의 전체적 영상’이라기보다는 영화가 지닌 ‘여러 개로 쪼개진 단편적 영상의 조립’에 더 가깝다 하겠다.

그런데 문제는 위 시 전반부 1연~4연의 시점이 모호하다는 점이다. 앞선 설명에서 이 시의 등장 인물은 3명이라 언급한 바 있다. 그러나 관점을 달리 하면 이 시의 등장 인물은 2명일 수도 있다. 가령 지시어 ‘이 놈’과 ‘또 한 놈’에 주목한다면, 이 시의 등장 인물은 ‘루바쉬카’를 걸친 사람과 ‘보헤미안 넥타이’를 메고 있는 사람이고, 2연의 ‘뺏적 마른’으로 지칭된 인물과 4연의 ‘제비처럼 젖은’으로 지칭된 인물은 2명의 등장 인물 중 어느 한 사람을 지칭한 것으로 볼 수도 있기 때문이다. 이렇게 생각할 수 있는 이유는, ‘뺏적 마른’과 ‘제비처럼 젖은’에 의해 수식되는 인물에 대해서 공통적으로 ‘이 놈’과 ‘또 한 놈’ 등과 같은 지시어가 사용되지 않았다는 점 때문이다.

21) ‘롱 숏’은 피사체를 먼 거리에서 촬영하여, 촬영 현장의 상당 부분을 보여주는 것을 의도하며, ‘미디엄 숏’은 대개 무릎이나 허리 위에서부터 인물을 촬영하는 것으로 해설 장면, 움직이는 장면, 대화 장면을 포착하는 데 주로 쓰인다. 이에 관해서는 L. 차네티 저, 김진해 역, 『영화의 이해』, 현암사, 1987, 20쪽 참고.

또한 얼마든지 자유로운 시점을 동원할 수 있는 영화 카메라를 감안하면, 2명의 등장 인물 중 어느 한 사람의 시점에서 상대방을 ‘뺏적 마른’ 사람이라 지칭할 수도 있으며, 한편 다른 한 사람의 시점에서 상대방을 ‘제비처럼 젖은’ 사람이라 지칭할 수도 있기 때문이다. 다시 말해 이 시의 전반부는 시점이 이처럼 다양하게 변주될 가능성이 있음을 알 수 있다. 만약 등장 인물을 3명으로 간주한다면 객관적 시점이, 그리고 만약 등장 인물을 2명으로 간주한다면 객관적 시점과 등장 인물 중 어느 한 편의 관점에 선 주관적 시점이 애매한 상태에서 시 전개 과정에 그대로 표현되고 있는 것이다.

시의 화자는 “작품에서 불변하는 것이 보통이며 모든 것은 이 화자의 관점에서 말해지며 소설의 인물처럼 발전할 수 있으나 전연 단 인물은 되지 않는다. 그래서 퍼소나라는 화자는 작품의 통일성에 기여한다”²²⁾고 흔히 일컬어지는데, 이 시의 경우는 예외라 할 수 있다. 만약 이 시의 등장 인물을 2명으로 간주하게 되면 어느 한 편에서 상대를 바라볼 때 드러나는 주관적 시점 가운데 어떤 것이 시적 화자의 시점이라 할 수 있는지 단정할 수 없게 된다. 더욱이 만약 이 시의 등장 인물을 3명으로 간주하게 되면 이 세 사람 가운데 어느 한 사람이 시적 화자로 가정되어야 하는데, 이때 그 시적 화자 또한 다른 인물과 마찬가지로 동시에 보여지는 존재(시의 주체가 객관적 대상이 되는)에 해당한다는 문제가 발생한다. 즉 화자는 작품의 통일성에 기여하는 단일한 퍼소나로서의 역할을 잃게 되는 것이다. 지금까지의 논의를 토대로 이 시는 오히려 영화가 지닌 특징, 즉 영화에서는 작가, 내레이터, 등장인물, 관객 모두가 시점을 소유할 수 있다는 특징을 더 잘 보여주고 있다고 판단된다.²³⁾ “정지용의 후기 시 중 소위 ‘산수시’ 계열의 시들에

22) 김준오, 앞의 책, 198쪽.

23) R. 스템 외 저, 이수길 외 역, 『어휘로 풀어 읽는 영상 기호학』, 시각과언어, 2003, 161쪽 참고.

는 누구인지 분명하지 않은 화자를 제외하고는 인간이 등장하지 않는”²⁴⁾ 경우가 많다. 이 또한 시적 화자의 주관적 시점을 버리고 영화가 취하고 있는 객관적 시점 처리의 방법, 또는 시적 화자의 주관적 시점을 객관적 시점으로 바꿔서 처리하는 방법 등과 그 맥락이 맞닿아 있다고 볼 수 있을 것이다.

객관적 시점 내지는 객관적 시점과 주관적 시점이 혼재된 모습을 보이고 있는 전반부와 달리, 위 시 후반부는, ‘나’라는 시적 화자를 전면에서 내세워 독백이 행해지면서 자연스럽게 내면적 심리 상태가 강조되도록 구조화되어 있다. 이 시 전반부에서 보인 시각적 이미지를 중심으로 한 정경 묘사는 ‘오오 패롤(鸚鵡) 서방! 곧 이브닝!’이라는 인사말을 건네는 장면과 마주하게 되면서 새로운 국면을 맞이한다. 시적 화자가 ‘오오 패롤(鸚鵡) 서방! 곧 이브닝!’ 하고 인사를 건네는 대상은 사람이 아닌 앵무새로 여겨진다. ‘카페 프란스’는 ‘앵무새’, ‘튤립’,²⁵⁾ ‘커튼’, ‘대리석’, ‘이국종 강아지’ 등의 사물들로 이국적인 정서를 풍기는 장소인 것이다. 이곳을 막 들어선 시적 화자가 제일 먼저 눈에 띈 앵무새에게 ‘오오 패롤(鸚鵡) 서방! 곧 이브닝!’ 하고 인사를 건넸던 것이고 이에 앵무새가 ‘곧 이브닝!’ 하고 화답하고 있는 것이다. 그런데 여기서 주목해야 할 점은 ‘오오 패롤(鸚鵡) 서방! 곧 이브닝!’은 앞서 서술된 비극적 정경 묘사에 덧붙여진 일종의 ‘언어 중계(relais)’에 해당한다는 점이다. ‘언어 중계’란 이미지의 의미를 명확히 하기 위해 사용된 언어적 메시지를 의미하는데,²⁶⁾ ‘오오 패롤(鸚鵡) 서방! 곧 이브닝!’이라는 발화는 전반부에 서술된 비애의 정서를 더욱 심화시키는 작

24) 소래섭, 「정지용의 시에 나타난 자연의식 연구」, 서울대 석사학위논문, 2001, 59쪽.

25) 이승원은, 이 시가 최초로 발표되었던 『학조』 1호(1926. 6.)에서 “鬱金香 아가씨”가 “추립브(鬱金香)아가씨”로 표기되었던 점에 주목하여 “鬱金香 아가씨”를 튤립의 의인화된 표현으로 여기고 있다(이승원 주해, 앞의 책, 65쪽, 주석9 참고).

26) R. 바르트 저, 김인식 역, 『이미지와 글쓰기』, 세계사, 1993, 94쪽.

용을 하고 있기 때문이다.

작품 내적으로 바라볼 때, ‘오오 패롤(鸚鵡) 서방! 곧 이브닝!’은 시적 화자가 앵무새에게 인사를 건네는 장면을 단순히 묘사하기 위함이 아니다. 더욱이 이에 앵무새가 사람 말을 흉내내며 ‘곧 이브닝!’ 하고 화답하는 장면을 마치 신기한 장면인 양 묘사하기 위해서는 더더욱 아니다. 이는 뒤에 전개되고 있는 시적 화자의 자조 섞인 고백과의 관련 속에서 이해되어야 한다. “나는 子爵의 아들도 아모것도 아니란다”와 “나는 나라도 집도 없단다” 등과 같은 고백은 자신이 처한 객관적 사실에 대한 진술이라기보다는 자조적인 자괴감의 피력에 더 가깝다. 즉 시적 화자는 ‘나는 고귀한 혈통을 가진 사람도 높은 지위를 가지고 있는 사람도 아니다. 나는 아무것도 아닌 사람에 불과하다. 더욱이 주변의 외적 상황은 집도 없고 나라도 잃어버린 상태이다. 그런데 나는 여기 서양풍의 고급 카페에서 친구들과 어울리고 있다. ……’ 등의 생각에 사로잡혀 있는 것이다.

더욱이 이러한 시적 화자의 심적 상태가 사람이 아닌 한낱 동물에게, 그것도 사람의 말을 흉내내는 앵무새를 향해 말해지는 것은 시적 화자가 처한 부조리한 삶 내지는 아이러니 상태에 놓인 삶을 희화화하고 있는 것으로 여겨진다. 부조리한 삶 내지는 아이러니 상태에 놓인 인물의 내적 상태는 비애의 정서에 사로잡혀 있을 수밖에 없음에도 불구하고 앵무새에게 인사를 건네는 외적 상황과 대비시켜 묘사함으로써 희화화하고 있는 것은, 상반된 정서를 충돌시켜 궁극적으로 전달하고자 하는 비애의 정서가 더욱 고조되는 효과를 낳는다. 더욱이 이것이 ‘앵무새’, ‘튤립’, ‘커튼’, ‘대리석’, ‘이국종 강아지’ 등에 의해 이국적인 공간 배경을 자아내는 ‘카페 프란스’에서 행해지고 있는 것으로 보아 이로부터 발생하는 자조감 섞인 자괴감이나 삶의 아이러니 또한 그 깊이가 더욱 심화된다 할 수 있겠다. 바로 이러한 점이 ‘오오 패롤(鸚鵡) 서방! 곧 이브닝!’을 통해 환기되고 있는 것이다. 또한

‘오오 패롤(鸚鵡) 서방! 곧 이브닝!’은 ‘굿(good)’의 의미를 떠올려볼 때 이 시 전반에 걸쳐 상기되고 있는 비애의 정서와 상충되고 있다는 점에서 역설적이기까지 하다. 이러한 역설을 통해 이 시에서 강조하고자 하는 비애의 정서가 더욱 고조되고 있는 것이다. 따라서 8연과 9연에서 토로되고 있는 ‘슬프다’는 표현은 주관적 시점에서 극히 자연스럽다. 자신이 동경하는 서구적 대상(전반부에 등장하는 인물의 복장을 떠올려볼 것), 또는 다분히 고급 취향의 서양풍의 대상들(카페 프란스의 내부 소품들)과 대비되는 자신의 처지가 자조 섞인 자괴감을 불러일으킨 것이라 볼 수 있다. 이에 시적 화자가 이국종 강아지에게 내 발을 빨아달라 호소하는 것은 비애에 젖은 자기 자신에 대한 위로를 얻고자 함이다. 이는 시적 화자가 ‘카페 프란스’로 오는 과정에서 경험한 비애감이 지속되고 있음을 알 수 있다. 즉 ‘카페 프란스’를 둘러싼 시간과 공간 상황은 비애감의 지속과 충만함으로 가득한 것이다. 이는 영화가 객관적 시점에서 주관적 시점으로의 전이를 통해 특정 정서의 지속을 꾀하는 것과 매우 상통하고 있는 지점이기도 하다.

3. 주관적 시점의 객관화와 음향 효과의 활용

김광균 시 이미지에 대한 기존 연구는 정지용의 경우처럼 회화성에 기대어 논의되고 있는 것이 지배적이다. 일찍이 백철은 시각적인 것이 모더니즘 시의 표현적 본질이라고 전제한 후, “시는 ‘하나의 회화’라고 하면 김광균이야말로 시인의 감각을 잘 회화한 사람”²⁷⁾이라고 높이 평가한 바 있고, 그 이후 많은 연구자들이 회화성과의 관련성 속에서 그의 시 작품을 분석, 평가하고 있다. 그 범위는 단행본, 학위논문, 일반 학술논문 등에 두루 걸쳐 그 수를 헤아릴 수 없을 정도이다. 이러한 현상은 아마도 김광균의 시 이미지에 시각성이 매우 강조되고 있기 때문이라 판단된다.

27) 백철, 『조선 신문학 사조사』, 백양당, 1949, 344쪽.

그러나 김광균은 영화에서 직접 작품의 모티브를 가져올 정도로, 회화 못지 않게 영화에도 관심이 높았던 인물이다. 그의 시 「눈오는 밤의 시」, 「幻燈」, 「장곡천정에 오는 눈」 등의 작품에서 이를 직접 찾을 수 있다. 이는 각각 “카스파처럼 서러운 등불 우에”, “뒀거리 조그만 씨네마엔 낡은 필름이 돌아가고”, “낡은 필름 같은 눈이 내린다”(밑줄: 인용자) 등의 시구에서 확인된다. 서준섭에 의하면 ‘카스파’는 “30년대 국내에서 상영된 영화 「望郷」(Pepe-le-Moke) 속의 남주인공(장 가방 粉)이 범죄를 저지르고 쫓기는 몸이 되어 ‘알제리’로 갔을 때 머물렀던 지명”²⁸⁾을 지칭한다.

김광균 시 이미지에 대해 영화적인 이해를 수행하고자 할 때 일차적으로 고려해야 할 사항은 물론 시각성이어야 할 것이다. 기본적으로 보는 행위에 있어서 영화의 시점은 시계(視界)에 따라 얼마든지 다양하게 변화할 수 있다는 특징을 가지고 있다. 이는 영화가 가지고 있는 주요한 특징, 즉 여러 단편적인 영상의 조립에 의해 전체 영화가 구성되며 각각의 단편적인 영상들은 서로 다른 시점에 의해 포착된 결과를 내포하고 있다는 점 때문이다. 또한 영화에 있어서 시점은, 숲이 시계가 미치는 범위를 어느 정도 포함하고 있으며, 관람자가 사건이나 대상을 얼마만큼의 거리를 두고 관찰하는가에 따라 얼마든지 변화 가능하다는 특징을 지니고 있다.²⁹⁾ 이는 우리의 시계 설정이 장면의 환경과 해석에 있어서 매우 중요한 역할을 담당하고 있음을 뜻한다. 가령 실내에서 창 밖의 풍경을 바라보는 한 인물을 보여주는 객관적 시점과 그 인물의 시점에 의해 포착된 창 밖의 풍경을 보여주는 주관적 시점이 병치 또는 몽타주될 수 있다. 이는 앞서 살펴본 「카뎀·쁘란스」에서 객관적 시점과 주관적 시점이 혼재되어 있었던 점에 비추어 생각해볼 때 쉽게 이해 가능하다. 이와 관련하여 클레쇼프가 말한 ‘주관적 카

28) 서준섭, 『한국 모더니즘 문학 연구』, 일지사, 1988, 155쪽.

29) H. 제틀 저, 최창섭 역, 『영상미학』, 서강대학교출판부, 1985, 223쪽.

메라'에 관한 논의를 살펴볼 필요가 있다. 카메라가 주관적일 때, “카메라는 사건을 본다기보다는 사건에 참여하는 것”이고, 이때 카메라는 “주변을 돌아다니고 사건에 적극적으로 참여하는 사람(관람자)의 역할을 떠맡게 된”³⁰⁾다. 주관적 카메라는 보는 이가 장면을 관찰하기보다는 참여하려는 강한 동기를 갖고 있을 때 효력이 발생한다. 이에 관한 가장 효과적인 동기요인으로는, 첫째 주인공과 상대역의 관계가 강하게 묘사되어 관람자가 양자 중 어느 한쪽을 편드는 상황, 둘째 육체적 불안 혹은 심리적 긴장감이 내포된 극히 불안정한 상황, 셋째 보는이의 호기심을 극도로 유발하는 장면 등을 꼽을 수 있다. 이상의 논의를 김광균의 「夜車」³¹⁾에 적용하여 구체적으로 분석을 수행하면 다음과 같다.

- ① 모두들 눈물 지우며
요란히 울고 가고 다시 돌아오는
기적 소리에 귀를 기울이더라.

- ② 내 廢家와 같은 밤차에 고단한 肉身을 싣고
- ③ 몽롱한 램프 우에

- 感傷은 자욱-한 안개가 되어 내리나니
- ④ 어데를 가도
腦髓를 파고드는 한줄기 孤獨

- ⑤ 絶壁 가까이 기적은 또다시 목메여 울고
- ⑥ 다만 꺾가에 들리는 것은
- ⑦ 밤의 層階를 굴러내리는
처참한 차바퀴 소리.

- ⑧ 아-새벽은 아직 멀었나 보다.

30) H. 제틀 저, 앞의 책, 230쪽.

31) 이 시의 원문은, 김학동·이민호 편, 『김광균 전집』, 국학자료원, 2002를 따르기로 한다. 한편 시에 표기된 ①~⑧ 등의 번호는 인용자가 행한 것이다.

위의 시 「夜車」는 얼핏 보기에 객관적 시점과 주관적 시점이 혼재되어 있는 것처럼 여겨진다. 그러나 이 시에서 나타나는 객관적 시점은 사실 주관적 시점이 객관적 시점으로 가장된 것에 불과하다. 가령 ①에서 등장하는 사람들에 대한 묘사가 대표적으로 여기에 해당한다. 이들은 시적 화자와 일정 정도 거리가 떨어져 있는 사람들로 비춰져 있기 때문에 이들을 바라보는 시점은 다분히 객관적 시점이 반영되고 있는 것으로 이해될 수 있다. 그런데 “눈물”, “기적 소리”와 같은 시어들과의 관련 속에서 그들의 정서 상태에 주목해본다면, 비애의 정서를 드러내고 있음을 알 수 있다. 이는 2연의 ②~④에서 묘사되고 있는 시적 화자의 정서 상태와 견주어보면 서로 동일하다는 점을 알 수 있다. ‘고단함’, ‘안개’, ‘고독’ 등의 시어들이 시적 화자에게 비애의 정서를 불러일으키고 있음을 쉽게 이해할 수 있기 때문이다. 따라서 비애라는 공통의 정서에 기반하여 ①에서의 사람들이 묘사되고 있다는 점은, 2연에 와서야 비로소 등장하는 시적 화자의 관점이 ①에서 이미 소급되어 적용되고 있으며, 이때 겉으로 보기에 객관적 시점이 나타난 것으로 보이지만 사실은 시적 화자의 주관적 시점에 의해 장면 묘사가 펼쳐지고 있음을 드러내고 있는 것이다. 그래서 1연의 사람들이 “기적 소리에 귀를 기울이더라”라는 다분히 시적 화자의 주관적 판단 결과가 시적 진술로 개입될 수 있는 것이다.

더욱이 이것은 앞서 살펴본 주관적 카메라의 효과적인 동기 요인 가운데 ‘육체적 불안 혹은 심리적 긴장감이 내포된 극히 불안정한 상황’과 관련이 크다 하겠다. 이를 근거로 별다른 의심없이 ①에서 묘사된 내용을 자연스럽게 수용하게 되는데, 이 시를 바라보는 입장에서 보면 어둠을 향해 나아가는 기차를 타고 있는 승객들³²⁾의 비애의 정서를 은연 중에 쉽게 받아들

32) 위 시 「야차」의 경우 ①에서 제시된 사람들(“모두들”)은 열차를 타고 있는 승객들로 보아야 한다. 정문선은 “모두들”을 ‘고향에서 눈물 지우며 배웅하는 사람들’로 이해하고 있으나 이는 잘못이다(정문선, 「김광균 시 연구」, 서강대 석사학

이게 되기 때문이다. 그러므로 ④의 “기적은 또다시 목매여 울고”라는 시구가 정서적 동의를 획득하게 되는 것은 이 시의 주관적 시점이 설득력 있게 다가오고 있기 때문이다.

이처럼 「야차」에서 주관적 시점이 객관적 시점으로 가장된 형태로 절묘하게 적용되고 있는 것은, 이 시의 시상의 전개 과정이 매우 특수하기 때문이다. 여기에는 고도의 영화 편집 기법, 그 가운데에서도 특히 교차 편집이 치밀하게 사용되었기 때문이다. 먼저 ①에서는 시적 화자 이외의 다른 사람, 즉 열차 안 승객들에 대한 묘사가 행해진다. 이들에 대해 “모두들”이라고 하여 복수로 서술되고 있는 것으로 보아, 이들을 바라보는 카메라의 시선은 일정한 거리를 두고 이들 모두를 동시에 보여주기에 원활한 ‘롱 샷’³³⁾으로 처리되고 있음을 알 수 있다. 열차 안 승객을 향한 카메라의 시선은 ②에 오면 ‘나’로 향해진다. 무엇보다 ‘고단한 육신’의 상태를 효과적으로 보여주기 위해서는 ‘미디엄 샷’으로 처리되는 것이 더 용이하다. ‘미디엄 샷’은 비교적 근거리에서(‘롱 샷’보다는 가깝고, ‘클로즈업’보다는 먼) 장면을 포착하는 방법³⁴⁾으로 ‘나’의 ‘피로’와 ‘고단함’을 보여주는 데에는 가장 효과적인 방법이기 때문이다. 한편 ②에서 보이고 있는 시적 화자의 상태가 특정 심리 상태, 즉 비애와 깊은 연관이 있음을 보여주기 위해 시선을 이동시켜 ③과 같이 열차 밖을 보여준다. ③에서 드러나는 열차 밖 상황은, ‘열차의 램프’³⁵⁾ 위로 자욱한 안개가 깔려 있는 것’이다. 여기서는 달리는 열차와 그 주변의 자욱한 안개를 동시에 보여주기 위해 다시 ‘롱 샷’으로 보여

읽는문, 1996, 21쪽). 문장 내 수식 관계를 고려할 때 “요란히 울고 가고 다시 돌아오는” 것은 사람이 아니라 “기적 소리”이며, 이들 소리에 귀를 기울이면서 눈물짓고 있는 것은 달리는 열차를 타고 있는 승객들로 봐야 하기 때문이다.

33) ‘롱 샷’은 피사체를 먼 거리에서 촬영하여, 촬영 현장의 상당 부분을 보여주는 것을 의도한다. 이에 관해서는 L. 자네티 저, 앞의 책, 20쪽 참고.

34) 위의 책, 29쪽 참고.

35) 여기서 ‘램프’는 열차가 야간에 운행할 때 사용하는 등으로 여겨진다.

주는 것이 효과적일 것이다. 그런 다음 지금까지 전개된 시상이 비애의 정서와 연관이 있음을 상기시키기 위해 ④의 “어데를 가도/ 腦髓를 파고드는 한줄기 孤獨”과 같은 직접적인 설명이 이어진다. 이는 시적 화자의 독백이나 내레이션에 가깝다. 이런 관점에서 볼 때 ④는 앞서 살펴본 바 있는 ‘언어 중계’에 해당한다. ④가 있음으로써 2연의 주된 시 이미지가 특정 정서, 즉 비애감을 의미한다는 점이 보다 더 명확하게 전달될 수 있기 때문이다. 만약 이 부분을 영화 형식으로 처리한다면 ④는, ③의 열차 밖 정경 묘사와 함께 나타내거나 아니면 시적 화자가 차창 밖을 바라보는 얼굴 모습을 클로즈업하면서 삽입하는 방법으로 처리될 것이다. 이 가운데 특히 후자의 ‘클로즈업’은 ‘롱 샷’과 ‘미디엄 샷’에 비해 특정 정서를 강조하거나 개인의 정서적 변화를 보다 더 효과적으로 보여줄 수 있는 장점이 있다는 점에서 보다 더 잘 어울리는 장면 구성 방식이라 할 수 있겠다.

3연의 ⑤에 오면 다시 장면이 전환된다. “절벽 가까이”에서 달리는 열차, 그리고 소리를 내지르는 기적 소리는 다시 ‘롱 샷’으로 비춰진다. 그리고 이내 ⑥에 오면, 특히 시적 화자와 카메라의 거리가 매우 근접해 있음을 시사하는 “꺾가”라는 시어에 주목할 때, 그 기적 소리를 듣고 있는 시적 화자의 얼굴을 ‘클로즈업’으로 보여주고 있음을 알 수 있다. 그리고 ⑦에서는 다시 열차 밖으로 카메라를 이동시켜 열심히 내달리는 열차 바퀴를 보여준다. 여기서는 달리는 ‘바퀴’에 주목하여 ‘미디엄 샷’으로 처리하는 것이 보다 어울리겠다. 그리고 ⑧에서는 다시 ④와 같이 시적 화자의 독백 내지는 내레이션이 이어진다. 특히 ⑧은 이 시의 종결 지점이자 이 시가 강조하고자 하는 정서를 가장 강력하게 전달하고 있는 부분이다. 따라서 클로즈업의 방식(시적 화자의 얼굴을 화면 가득 그려내며 동시에 독백 또는 내레이션이 흐르는 방식)으로 처리하는 것이 효과적이다. 이 또한 언어를 통해 특정 정서를 전달하는 방식에 해당하므로 ‘언어 중계’에 해당한다. 다시 말해

⑧에서의 “아-새벽은 아직 멀었나 보다”는 열차 안과 밖의 모든 정경 묘사를 통해 강조된 비애의 정서가 쉽게 끝나지 않을 것이라는 점을 직접 표출하고 있는 것이다.

이상의 내용을 종합해 볼 때, 「야차」는 외형적 장면 묘사 방식상 그 전개 양상이 ①‘롱 숏’ → ②‘미디엄 숏’ → ③‘롱 숏’ → ④‘클로즈업’ → ⑤‘롱 숏’ → ⑥‘클로즈업’ → ⑦‘미디엄 숏’ → ⑧‘클로즈업’ 등의 순서로 나아가고 있음을 알 수 있다. 이처럼 이 시에 나타난 시점은 ①~⑧처럼 매우 급변하고 있음을 알 수 있다. 이는 앞서 논의한 바 있는 것처럼, 시 이미지가 마치 영화 형식에 맞춰 전개되고 있음을 보여준다. 그리고 이와 같은 방식으로 전체 시 이미지가 구조화되어 있다면, 이는 자유로운 시점 이동을 통해 포착한 운동과 지속의 차원을 각기 다른 부분적인 이미지로 형상화하여 이를 하나의 전체 시 구조 안에서 재통합하는 과정을 보여주고 있는 것이다. 그럼에도 불구하고 이 시의 시상 전개 방식에 대해 크게 이질감을 느끼지 못하는 이유는, 이처럼 다양한 시점 변화가 자연스럽게 교차 편집되고 있기 때문이다. 영화에서 교차 편집은 동일한 시간대에 각기 다른 장소에서 일어난 두 개 이상의 사건이나 장면을 하나의 내용 구성 단위 안에서 나란히 병렬시켜 보여주는 방식을 일컫는다. 교차 편집에서 이질적인 장면이 연이어 편집되더라도 내용상 동일성을 유지할 수 있는 이유는 같은 시간 안에서 일어난 것이라는 공통분모가 이질적인 장면이 서로 무리없이 연결되도록 그 나름의 인과성을 부여하기 때문이다. 더욱이 이런 방식으로 교차 편집에 의해 서로 병치된 이미지는 하나의 통일된 의미나 정서를 압축적으로 잘 보여줄 수 있다는 장점을 또한 가지고 있다.

「야차」는 ‘롱 숏’, ‘미디엄 숏’, ‘클로즈업’ 등의 다양한 시점들을 적절히 활용하여 비교적 자유롭게 내·외부 정경을 묘사할 뿐만 아니라 ‘나’의 정서 상태를 심화·발전시켜나가고 있다. 즉 ‘나’의 정서 상태에 기대어 주변 사

람 및 내·외부 정경 등이 묘사될 때 주관적 시점을 객관화시켜 보여주는 영화적 시점 활용 방식이 크게 기여하고 있는 것이다. 이는 ‘열차 안 승객들을 통한 전체적인 분위기 묘사’ → 시적 화자의 정서 암시 → 시적 화자가 지닌 정서의 직접적 표출 등의 방향으로 전개되고 있음을 의미한다. 여기서 시적 화자가 지닌 정서는, ④에서는 직접 서술되고 있는 “고독”으로 대변되고 있으며, ⑧에서는 ‘새벽이 멀다’의 형태로 직접 표현되고 있다. 그리고 또 한 가지 더 주목해야 할 것은, ‘나’의 고독이 시각적 장면 묘사를 통해 드러난다는 점, 즉 ‘롱 샷’, ‘미디엄 샷’, ‘클로즈업’ 등 다양한 방식으로 포착된 장면들이 동일한 시간에 해당하는 ‘열차’를 배경으로 비애감이라는 공통의 정서를 절묘하게 교차 편집함으로써 정서 표출의 극대화를 꾀하고 있다는 점이다. 이는 회화가 지닌 ‘하나의 전체적 영상’에서의 화면 구도 내지는 화면 배치 양상과는 사뭇 다른 모습이며, 지극히 영화적인 장면 서술 방식이라 할 수 있다.

한편 이 시 「야차」의 또 다른 특징은 음향의 효과적인 사용에 있다. ①에서는 기적 소리의 반복이, ⑤와 ⑦을 통해서는 기적 소리와 열차의 바퀴 소리가 교차적으로 제시되고 있는데, 이는 영화에서 “장면의 성패는 화면 못지 않게 음향 효과에 기인한다”³⁶⁾는 점을 고려할 때, ①과 ⑤, ⑦ 등에서 각기 제시된 기적 소리와 열차 바퀴 소리는 「야차」에서 사용된 다양한 샷 전개를 통한 시각적 이미지의 활용과 함께 이 시의 성공을 가능하게 하는 데 있어서 매우 중요한 요소로 작용하고 있음을 알 수 있다. 그렇다면 이 시에서 기적 소리와 열차 바퀴 소리를 통해 획득되는 의미 또는 정서의 차원은 무엇인가. 「야차」의 기적 소리와 열차 바퀴 소리는 불투명한 미래에 대한 불안과 그것으로부터 비롯된 고독과 비애로 귀착된다(이를 이 시에 대한 앞선 논의에서는 비애의 정서라 몽똥그려 서술한 바 있다). 이들 소리는

36) 위의 책, 185쪽.

어두운 밤을 배경으로 이를 뚫고 나아가는 열차의 외형적 장면과 잘 맞아 떨어지고 있기 때문이다. ①에서 “요란히 울고 가고 다시 돌아오는” 기적 소리는, 일정한 시간적 간격을 두고 기적이 반복해서 울리고 있음을 보여 준다. 기적 소리의 반복 사이에 주어진 일정한 시간적 간격(이것이 ‘울고 가고 다시 돌아오는’ 듯한 소리 효과를 야기하고 있는 것이다)이 일종의 여운을 불러일으키고 있으며 이를 통해 ‘나’를 포함한 승객 모두가 지니고 있는 비애의 정서는 심화, 고조된다. ⑤에서의 기적은 ‘절벽 가까이’ 열차가 지나가며 울리고 있다. 때는 어두운 밤인데, 위험천만한 절벽을 배경으로 달리는 열차는 불안감을 고조시키기에 충분하다. ⑦에서 바퀴 소리는 ‘처참함’을 상기시키고 있다. 사람들은 “폐가”와 같은 열차에 “고단한 육신을 싣고” 있으며, 열차는 “절벽 가까이”에서 어둠을 뚫고 빠른 속도로 달려가고 있다. 이러한 상황에서 열차 속 사람들이 느끼고 있는 정서를 ⑦에서는 처참함, 즉 몸서리칠 정도로 슬프고 끔찍한 것으로 표현되고 있는 것이다. 그리고 ‘나’를 포함한 승객 모두의 이러한 정서를 달리는 열차의 바퀴 소리가 심히 자극하고 있는 것이다(여기서 ‘나’를 포함한 승객 모두의 정서라 지칭하였지만, 사실 이것은 주관적 시점에 의해 포착한 장면을 객관적 시점으로 변주하여 시 이미지로 형상화했다는 점을 떠올릴 것). 따라서 ‘나’와 승객들은 이러한 상황이 극복되길 바라며 열차가 목적지에 도착할 시점, 즉 새벽이 오기를 기대한다. 그러나 ⑧을 고려할 때, 새벽은 아직 멀었다. 그렇기 때문에 열차 안 사람들의 불안과 비애는 한동안 지속될 것이다. 그리고 생각이 여기에 미치면 사람들이 느끼는 불안과 비애의 정서는 더욱 고조될 것이다. 마치 쉽 없이 달리며 크게 소리내는 열차 바퀴 소리에 계속 자극 받으면서 말이다.

이처럼 「야차」에서 사용되고 있는 음향 효과는 이 시의 주된 정서인 불안과 비애를 매우 효과적으로 전달하는 기능을 수행하고 있음을 알 수 있

다. 또한 이 시의 1연에서 드러난 시적 정서가 마지막 연까지도 지속되고 있을 뿐만 아니라 더욱 심화, 고조되고 있음을 알 수 있다. 만약 특정 정서가 변화하거나 운동하지 않고 고정된 상태로 머무르게 된다면 그것은 죽은 의미만을 드러내게 될 것이다. 만약 특정 정서가 끊임없이 자극되고 그 정도에 따라 정서의 깊이와 강도가 달라지고 있다면 그것이야말로 생동감 있는 정서 표출 방식이 될 것이다. 「야차」는 자유로운 시점 변화, 포착된 장면의 교차 편집, 적절한 음향 효과 사용 등의 방법을 동원하여 바로 이 점을 시 이미지로 형상화하고 있는 것이다.

한편 음향 효과의 성공적 사용이 작품의 성공을 가늠하는 척도로 기능한다는 것은, 달리 말해 음향 효과에 대한 주목이 영화적 이해의 원천을 제공한다는 것을 뜻하는 것이기도 하다. 현대시에서 이와 같은 음향 효과가 자주 사용되고 있는 것은 주지의 사실이다. 그러나 이러한 요소는 시각적 이미지에 편향된 접근으로는, 그리고 단순히 청각적인 이미지 사용 여부를 밝히고자 하는 접근으로는, 음향 효과가 시 이미지의 전개 과정에서 매우 필요하며 중요한 요소임을 분석하거나 이해하는 데에 어려움을 초래할 수밖에 없다. 영화와 회화의 장르적 차이는 회화는 보여주는 차원에 머물러 있다면, 영화는 보여줄 뿐만 아니라 들려주기도 한다는 차원에서 찾을 수 있을 것이다. 여기에 현대시의 이해가 회화성의 차원에서 머물지 말고 영화적 차원으로 나아가야 하는 이유가 놓인다.

4. 결론

지금까지 이 글은 정지용의 「카뎀·쁘란스」와 김광균의 시 「夜車」를 중심으로, 시 이미지에 대한 영화적 이해를 수행하고자 했다. 1930년대 모더니즘 계열의 시들은 회화성에 근간을 두고 시 이미지가 전개되고 있다고 흔히 알려져 있다. 이는 모더니즘 계열의 시들이 시각적인 이미지를 중시

하고 있기 때문에 크게 잘못된 지적이 아니다. 그러나 시각적 이미지는 회화에서만 중시되는 것이 아니라 영화에서도 지배적인 이미지이다. 또한 회화와 영화는 근본적으로 다른 장르이며, 각기 다른 특징을 가지고 있다. 회화가 하나의 전체적인 화면에 가깝다면, 영화는 단편적인 화면들의 조립에 의해 전체가 구조화된다는 특징을 지니고 있다. 따라서 시각성이 중시된 모더니즘 계열의 시를 면밀히 살펴보기 위해서는, 그것이 단순히 하나의 전체적인 화면의 차원에서 구조화되었는지 아니면 단편적인 화면들의 조립에 의해 구조화되었는지를 먼저 따져볼 필요가 있다.

정지용의 「카뎀·프랑스」와 김광균의 시 「夜車」는 시 이미지를 구조화하는 방식에서, 다양한 시점의 변주가 나타나고 있으며 이를 통해 시에서 전달하고자 하는 정서를 지속시켜나가고 있음을 알 수 있었다. 더욱이 이들 정서는 시상의 전개 과정에서 보다 더 심화, 발전되고 있다는 공통점을 가지고 있음을 알 수 있었다. 특히 정지용의 「카뎀·프랑스」의 경우, 객관적 시점과 주관적 시점을 혼용하여 사용함으로써 시에서 전달하고자 하는 비애감을 지속시켜 이를 보다 더 강조할 수 있었다. 한편 김광균의 시 「夜車」의 경우, 주관적 시점을 객관적 시점으로 변주시키거나 다양한 관점으로 바라본 부분 장면들을 영화의 교차 편집과 같은 방식으로 배치시킴으로써 불안과 비애의 정서를 지속시켜 심화, 발전시킬 수 있었다. 또한 시 이미지 구조화 과정에서 적절히 음향 효과를 활용함으로써 정서 효과를 배가시키고 있음을 알 수 있었다. 이들 작품 분석을 통해 확인한, 객관적 시점과 주관적 시점의 혼재 및 변주, 단편적인 부분들의 조합 등은 영화 장르의 독특한 특징을 시에서 적절히 활용되고 있음은 물론이다. 또한 이것은 운동을 통해 대상들을 분할하고 시간의 지속을 전제로 부분 장면들을 적절히 연결 및 배치시키는 과정을 거쳐 구조화될 수 있었던 것이다.

그러나 시 이미지, 특히 30년대 모더니즘을 대표하는 작가의 작품을 영

화적으로 이해하고자 하는 이 글의 논의는 성급한 일반화를 지양해야 할 것이다. 이 글은 모든 시 이미지에 대해 영화적 이해가 반드시 수반되어야 한다는 결론을 이끌어내기 위함은 결코 아니다. 이 글의 논의는 시 이미지에 대한 이해의 차원에 있어서 회화성에 근간을 둔 접근 방법이 가지고 있는 편향성을 경계하고자 함에 있고, 또한 회화성에 근간을 둔 이해의 방식이 찾지 못한 시 이미지의 내밀한 구조와 그 전개 과정을 영화적인 이해 방식이 보다 폭넓은 이해의 지평을 열어줄 수 있다는 점을 보여주고자 함에 있다. 시 이미지에 대한 이해의 지평은 회화에도 영화에도 그리고 그 밖의 다른 여러 장르에도 열려 있어야 할 것이다.

■ 참고 문헌

- 고형진, 「정지용 시의 이미지 연구」, 『어문학연구』 7권, 1998, 43-63쪽.
- 권영민, 「정지용의 「향수」해설피 금빛 게으른 울음을 우는 곳」의 경우, 『새국어생활』 10권 1호, 2000, 177-183쪽.
- 김준오, 『시론』, 삼지원, 1992.
- 김학동, 『정지용 연구』, 민음사, 1987.
- 김학동·이민호 편, 『김광균 전집』, 국학자료원, 2002.
- 들뢰즈, G. 저, 주은우·정월 역, 『영화 I』, 새길, 1996.
- 바르트, R. 저, 김인식 역, 『이미지와 글쓰기』, 세계사, 1993.
- 백 철, 『조선 신문학 사조사』, 백양당, 1949.
- 베르그송, H. 저, 이광래 역, 『사유와 운동』, 문예출판사, 1993.
- 벤야민, W. 저, 반성완 역, 『발터 벤야민의 문예이론』, 민음사, 1983.
- 서준섭, 『한국 모더니즘 문학 연구』, 일지사, 1988.
- 소래섭, 「정지용의 시에 나타난 자연의식 연구」, 서울대 석사학위 논문, 2001.
- 스탬, R.·버고인 R.·루이스 S. 공저, 이수길·이우석·문재철·김소연·김병철 공역, 『어휘로 풀어 읽는 영상 기호학』, 시각과언어, 2003.
- 신재풍, 「영화의 이미지와 기호를 통해 본 사유의 문제—들뢰즈의 영화론을 중심으로」, 홍익대 석사학위논문, 2003.
- 신제임, 「들뢰즈의 영화와 “사유와 운동”의 관계에 대한 연구」, 건국대 석사학위논문, 2000.
- 유평근·진형준, 『이미지』, 살림, 2002.
- 이승원, 『정지용 시의 심층적 탐구』, 태학사, 1999.
- 이승원 주해, 『일본 정지용 시집』, 깊은샘, 2003.

- 이승훈, 『시작법』, 탑출판사, 1997.
- 이창민, 「정지용 시의 미적 특성과 한계」, 『한국학연구』 16권, 2002, 117-146쪽.
- 자네티, L. 저, 김진해 역, 『영화의 이해』, 현암사, 1987.
- 제틀, H. 저, 최창섭 역, 『영상미학』, 서강대학교출판부, 1985.
- 정문선, 「김광균 시 연구」, 서강대 석사학위논문, 1996.
- 줄리, M. 저, 김동윤 역, 『영상 이미지 읽기』, 문예출판사, 1999.

■ 국문초록

이 글은 정지용의 시 「카뎀·쁘란스」와 김광균의 시 「夜車」를 대상으로, 영화 장르가 지닌 고유한 특징을 활용하여 시 이미지의 전개 양상 및 그 구조를 살펴보고자 하였다. 이는 모더니즘 시를 회화적인 차원에 국한시켜 논의하는 태도와는 다른 차원의 접근 방식을 보여준다. 회화는 하나의 전체적인 화면으로 구조화되어 있다면, 영화는 단편적인 화면을 조립해 전체를 구조화한다는 특징을 지니고 있다. 따라서 시 이미지를 영화적으로 이해하는 태도는, 화면을 여러 부분으로 나누어볼 수 있도록 하는 자유로운 시점 변화와 이를 통해 나타나는 결과들을 효과적으로 조립하는 데에 필요한 편집 방식 등을 적절히 활용하여 분석할 것을 요구한다. 그 밖에 음향 효과의 적절한 사용 및 배치도 살펴보아야 할 요소이다. 이것 또한 시각적 이미지만큼이나 작품에서 구현되고 있는 정서 상태를 더욱 심화시키는 데에 일조하기 때문이다. 이와 같은 시 이미지에 대한 영화적 이해는 시 이미지의 내밀한 구조화 방식을 이해하는 데에 도움을 줄 뿐만 아니라, 시에서 전달하고자 하는 정서의 지속과 그 심화를 살펴보는 데에 있어서도 좋은 수단이 될 수 있음을 확인할 수 있다.

주제어 ● 이미지, 회화, 영화, 지속, 시점, 편집, 음향 효과

■ Abstract

A Cinematic Understanding of Poetry Images

Ham, Jong-ho / University of Seoul

This study attempted to examine the development of poetry images and their structure by utilizing the unique characteristics of the cinema genre. This shows a different approach from the attitude of discussing modernist poetry by limiting it to the level of painting. If a painting is structured as a single overall screen, a cinema has the characteristic of assembling fragmentary screens to structure the whole. Therefore, the attitude of understanding poetry images cinematically requires appropriate use and analysis of free viewpoint changes that allow the screen to be divided into several parts and editing methods necessary to effectively assemble the results that appear through this. In addition, the appropriate use and arrangement of sound effects are also elements that should be examined. This cinematic understanding of poetry images not only helps in understanding the intimate structuring method of poetry images, but also confirms that it can be a good means for examining the continuation and deepening of the emotions that the poem is trying to convey.

Keyword • Image, Painting, Cinema, Continuance, Viewpoint, Editing, Sound Effect

조선시대 인공의 3차원 복원과 디지털 휴먼 제작 연구

: <조선인 이침지> 제작과정을 중심으로

이 용 규*

목 차

1. 머리말
2. 연구대상 및 연구방법
3. 디지털 휴먼 제작과정
4. 활용사례와 활용
5. 맺음말

1. 머리말

현재 사회에 있어 문화유산 분야에서 기술의 역할이 그 어느 때보다 중요해졌다. 특히 역사적 가치가 있는 문화유산의 보존과 복원, 재현을 하는데 있어 3D 복원은 필수적인 요소이다.¹⁾

3D 복원 기술을 사용하면 전문가는 유적과 유물, 심지어 유해까지 디지털 방식으로 정확하게 재구성할 수 있다. 이러한 기술을 사용하면 원본을 훼손하지 않고도 원형을 복원할 수 있을 것이다.²⁾

* 목원대학교 웹툰애니메이션게임대학 애니메이션학과 겸임교수

1) 문화재청, 「문화유산 스마트 보존·활용 기술 개발」, 2021, 27쪽.

2) 김수연·이명관, 「대학 비교과 프로그램에 대한 학생 인식 및 수요조사를 통한 운영 방향성 제고」, 『학습자중심교과교육연구』 16권 9호, 학습자중심교과교육학

이렇게 제작하여 재현된 디지털 휴먼은 역사적 인물을 가상으로 재현함으로써 기존의 이미지 복원보다 한단계 더 발전된 시각화된 영상을 보여 줄 수 있다. 현재 널리 활용되고 있는 언리얼(Unreal) 엔진, 메타휴먼 크리에이터(Metahuman Creator)³⁾ 같은 디지털 도구를 사용한다면 완성된 디지털 휴먼은 단순한 시각적 재현에 그치지 않고 발전된 콘텐츠로 제작할 수 있을 것이다.



[그림 1] hero-meta-human-main.png. (c)epicgames.com

미디어 콘텐츠는 관객에게 역사를 생생하게 전달하고, AI를 통해 상호작용할 수 있게 한다. 이러한 콘텐츠는 역사적 인물을 재현하여 방문자에게 과거에 대한 몰입적인 시각을 제공하며, 학술적, 교육적 경험에 유용하다.⁴⁾ 3D 복원을 통한 디지털 휴먼 제작 기술은 역사와 상호작용하고 이해하는 방식을 변화시키고, 문화유산을 디지털 방식으로 보존하여 미래 세대에 전달하는 혁신적인 방법을 개발할 수 있다.⁵⁾

회, 2016, 596쪽.

- 3) 메타휴먼 크리에이터(Metahuman Creator)는 언리얼 엔진 5 기반의 리깅된 리얼한 디지털 휴먼을 제작하고 사용할 수 있는 기능을 제공하는 프로그램이다. MetaHuman Creator, <https://dev.epicgames.com/documentation/ko-kr/metahuman>
- 4) 김동원·서예림, “AI 시대 문화예술, 창작의 경계를 허물다”, <THE AI>, 2024.07.19.
- 5) 서영호·오문석·한규훈, 「디지털 휴먼의 현재와 미래」, 『Korea Science』 26권 4호, 2021, 27쪽.

2. 연구 대상 및 방법

1) 연구 배경

고고학 발굴 과정에서 발견되는 인골은 대부분 훼손된 상태이다. 확인된 인골은 보통 보고서 작성 후 수장고에 보관된다. 복원 가능한 인골을 모두 복원할 수 있으면 좋겠지만, 전통적인 방법으로는 많은 시간과 비용이 소요되어 쉽게 진행할 수 없다.⁶⁾

하지만 디지털 복원은 훼손된 인골을 복원하는 방법에 대한 대안을 제공할 수 있다. 시간과 비용이 많이 소모되어 제한적인 기존 방식에 비해 3D 스캔과 컴퓨터 그래픽 등 디지털 기술을 활용하는 방식을 통해 연구자는 전통적인 방법보다 적은 비용을 들여 인골을 복원할 수 있다.⁷⁾

2) 연구 방법

(1) 데이터 수집 절차

인골의 3D 스캔 과정은 다음과 같은 절차로 진행되었다.

1. 준비단계	
스캐너 설정	Artec Space Spider를 노트북에 연결하고, Artec Studio 소프트웨어를 실행하여 스캐너를 초기화한다.
작업 환경 설정	스캔 작업은 조명이 균일하고 반사광이 없는 환경에서 진행되었다. 스캔 대상 인골은 고정된 상태로 배치하였다.
2. 스캔 단계	
스캔 시작	스캐너를 인골에 대고, 블루 LED 광원을 사용하여 스캔을 시작한다. 스캐너는 0.17 - 0.35 m의 작업 거리 내에서 인골의 표면을 스캔한다.
데이터수집	스캐너는 최대 7.5 FPS의 속도로 데이터를 수집하며, 각 프레임마다 최대 0.05 mm의 포인트 정확도로 3D 데이터를 캡처한다.
스캔 시간	인골의 전체 스캔은 약 30분에서 1시간 정도 소요되었다. 스캔 과정 중 스캐너의 위치를 변경하여 인골의 모든 면을 스캔했다.

6) 우리역사넷, 「청동기문화와 철기문화」, 2024.

7) 김시은·최승원, 「디지털 복원을 위한 디지털 디스플레이 전시의 형태」, 『한국콘텐츠학회논문지』 21권 11호, 2021, 145-155쪽.

3. 데이터 처리 단계	
데이터 정합	수집된 3D 데이터를 Artec Studio 소프트웨어에서 정합하여 하나의 완전한 3D 모델로 통합한다.
노이즈 제거	스캔 데이터에서 불필요한 노이즈를 제거하고, 표면의 세부 사항을 정밀하게 조정한다.
텍스처 적용	텍스처 해상도 1.3 MP의 컬러 데이터를 적용하여, 인골의 표면 질감을 사실적으로 재현한다.

4. 최종 모델 생성	
모델 저장	완성된 3D 모델을 STL, OBJ, PLY 등의 형식으로 저장한다.
검증 및 수정	최종 모델의 정확도를 원본과 비교해서 검증하고, 필요한 경우 추가적인 수정 작업을 진행한다.

이와 같은 절차를 통해 인골의 3D 데이터를 정밀하게 수집하고, 디지털 휴먼 제작을 위한 기초 자료로 활용하였다.

(2) 데이터 수집

데이터 수집 도구: 본 연구에서는 Artec Space Spider 3D 스캐너를 사용하여 인골의 3D 데이터를 수집했다. Artec Space Spider는 고해상도 3D 스캐너로, 다음과 같은 주요 스펙을 가지고 있다.

[표 1] Artec Space Spider의 스펙과 설정값

사진	항목	수치
	3D 해상도	최대 0.1 mm
	3D 포인트 정확도	최대 0.05 mm
	거리 정확도	최대 0.03% (100 cm 기준)
	텍스처 해상도	1.3 MP
	컬러	24 bpp
	광원	블루 LED
	작업 거리	0.17 - 0.35 m
	스캔 속도	최대 7.5 FPS
	무게	0.85 kg
	출력 형식	STL, OBJ, PLY 등

[그림 2] Artec Space Spider

추적 방식	타겟 없이 하이브리드 지오메트리, 컬러 추적
작동 온도	-10°C ~ 40°C
전원 공급	Artec 배터리, 6시간

자세한 스펙과 설정값은 Artec Space Spider 공식페이지⁸⁾에서 확인할 수 있다.

(3) 연구과정

연구 설계 : 디지털 휴먼 제작을 위한 실험 설계는 다음과 같은 단계별 목표를 가지고 진행되었다.

1	데이터 수집	인골의 3D 스캔 데이터를 정확하게 수집하여 디지털 복원의 기초 자료로 활용한다.
2	데이터 처리	수집된 3D 데이터를 정합하고 노이즈를 제거하여 정밀한 3D 모델을 생성한다.
3	디지털 조형	Zbrush를 사용하여 인골의 디지털 조형 작업을 수행합니다.
4	디지털 휴먼 제작	Unreal Engine의 MetaHuman Creator를 사용하여 디지털 휴먼을 제작한다.
5	텍스처 및 애니메이션 적용	디지털 휴먼에 텍스처를 적용하고, 애니메이션을 통해 생동감을 부여한다.
6	검증 및 수정	제작된 디지털 휴먼의 정확도와 신뢰성을 검증하고, 필요한 경우 수정 작업을 수행한다.

(4) 정확도 검증

정확도 검증 : 복원된 디지털 휴먼의 정확도를 검증하기 위한 방법과 기준은 다음과 같다.

1	비교 분석	복원된 디지털 휴먼과 원본 인골의 3D 스캔 데이터를 비교하여 정확도를 검증한다.
2	측정 기준	주요 측정 기준은 얼굴의 윤곽, 눈, 코, 입 등의 위치와 크기를 기준한다.
3	오차 범위	허용 오차 범위는 ± 0.1 mm로 설정하였습니다. 이 범위를 초과하는 경우 추가적인 수정 작업을 수행한다

8) Artec 3D | Space Spider, <https://www.artec3d.com/portable-3d-scanners/old/spider>

(5) 비교 분석

비교 분석 : 기존 복원 방법과의 비교 분석을 통해 본 연구의 개선점을 명확히 기술한다.

1	전통적인 수작업 복원	기존의 수작업 복원 방식은 많은 시간과 인력을 필요로 하며, 원본 유물의 손상이 발생할 위험이 있다.
2	디지털 복원의 장점	본 연구에서는 3D 스캔과 디지털 조형 기술을 활용하여 원본 유물을 손상시키지 않고도 정확한 복원이 가능하다. 디지털 데이터는 쉽게 수정 및 보완할 수 있어, 복원 과정에서 발생할 수 있는 오류를 최소화할 수 있다.
3	효율성	디지털 복원 방식은 전통적인 수작업 복원 방식에 비해 시간과 비용을 절감할 수 있으며, 복원 과정의 효율성을 크게 향상시켰다. 이와 같은 절차와 방법을 통해 디지털 휴먼 제작의 정확도와 신뢰성을 확보했다.

본고에서 시도한 조선 시대 인골의 3차원 디지털 복원은 인골의 원형을 추정하고 복원의 방향성을 설정하는 데 중요한 역할을 하고 있다.⁹⁾ 더 나아가 이렇게 복원된 디지털 휴먼을 활용한다면 문화유산과 최첨단 정보통신 기술(ICT)을 접목하여 디지털 문화유산을 연구, 보존, 기록, 관리, 전시 및 보급하는 것에 활용할 수 있다.¹⁰⁾

인골 자료를 통해 유추할 수 있는 역사적, 문화적 가치는 높다. 하지만 발굴된 유골은 시간이 지남에 따라 여러 가지 요인에 따라 훼손된다. 따라서 디지털 기록과 복원은 인골 연구에 있어 매우 필요한 요소이다.¹¹⁾

본고의 연구 방법은 크게 두 가지로 구분할 수 있다. 먼저 인골의 디지털 기록과 이를 기반으로 한 과거 인물의 디지털 복원이다. 다른 하나는 제작된 디지털 휴먼을 활용하여 대중을 위한 디지털 헤리티지 콘텐츠를 제작하는 것이다. 이를 통해 관람객들은 생생하게 재현된 과거의 인물을 통해

9) 신우철·김경중·위광철, 「조선시대 백자 연적 편(片)을 활용한 3차원 디지털 복원 기술 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 21권 11호, 2021, 145-155쪽.

10) 박진호, “디지털 헤리티지의 개념과 활용 방안”, <디지털타임스>, 2023.02.20.

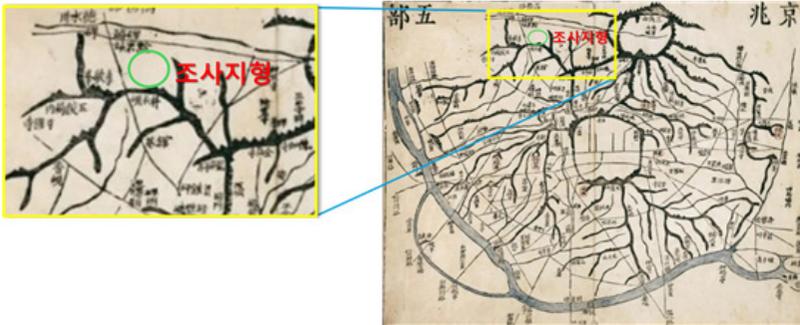
11) 이해림, 「국가 고고학 데이터 디지털 아카이브 개발을 위한 연구」, 『한국기록관리학회지』 18권 2호, 2018, 1-28쪽.

문화유산의 역사적 가치를 체험할 수 있을 것이다.

위와 같은 연구를 통해 본고는 디지털 헤리티지에서 중요한 부분을 차지하고 있는 디지털 휴먼 복원의 가치과 활용 방안에 대해 제안하고자 한다.

3) 연구 대상

본 연구의 대상 인골이 출토된 ‘진관동 분묘군’은 서울 은평 뉴타운 도시개발사업부지(제2지구 C공구) 건설에 따른 구제발굴의 일환으로 조사된 유적이다.¹²⁾



[그림 3] 조사지역 전경 (경국대전)한양지도

(재)중앙문화재연구원에서 2006년 9월부터 2007년 10월까지 88,881m²를 대상으로 발굴조사를 실시한 결과, 은평뉴타운에서는 5,000여기가 넘는 조선시대 분묘가 조사되었으며, 특히, 이말산에서 남으로 뻗어내린 능선에서 3,900여기가 조사되어 남사면을 중심으로 밀집 분포되어 있음을 알 수 있다.¹³⁾

해당지역은 한양 도성에서 북서쪽으로 약 10km 지점에 위치하는 것은

12) 中央文化財研究院, 『恩平뉴타운 第2地區C工區 內 恩平 津寬洞 墳墓群Ⅲ』, 2009; 문화재청, 지도 위에서 떠나는 발굴이야기.

13) 中央文化財研究院, 2009, 228p.

“서울에서 10리 이내와 인가의 100보 내에는 매장하지 못한다.”고 되어있기 때문이다.¹⁴⁾

이와 같은 이유로 조선시대 당시 도성 부근 10리 내에 매장을 금지하도록 한 규정에 따라 지금의 은평구에 대규모 무덤군이 형성될 수 있는 배경이 되었던 것으로 추정된다.¹⁵⁾

진관동 분묘군에서 통일신라시대 기와가마 등 가마 11기, 땅에 구덩이를 파고 유해를 안치한 토광묘 687기, 석회·황토·세사 등으로 곱을 만든 회곽묘 65기 등 조선시대 분묘 752기 등이 발굴됐다.



[그림 4] 조사지역 전경



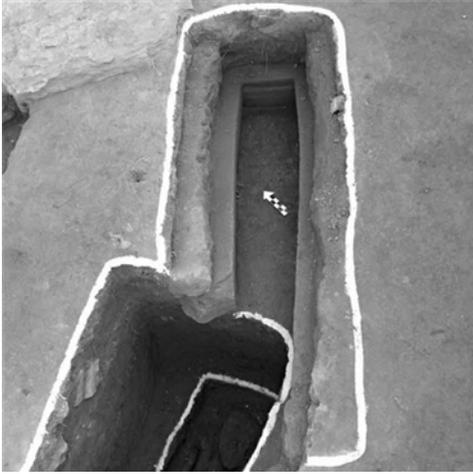
[그림 5] III지구 4구역 조사완료

특히 회곽묘에서는 보존상태가 양호한 인골 35구가 나와 서울대 해부학 교실에서 분석 중이었다.¹⁶⁾ 이러한 유물이나 기물은 그 재질이나 종류로 보아 분묘군의 주인이 조선시대 중상류층 이상의 신분을 지녔던 것으로 추정할 수 있다.

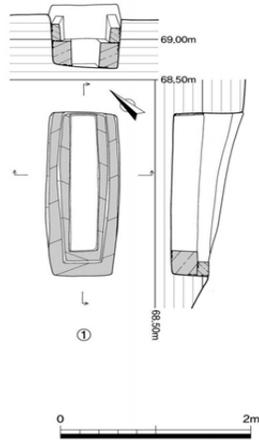
14) 서울시, 「한양 도성길 총정리」, 2021.06.19.

15) 서울 한양도성 - 한국민족문화대백과사전.

16) 문화부, 「은평뉴타운의 조선시대 공동묘지 발굴」, 한강문화재연구원, 2008.07.23.



[그림 6] Ⅲ지구 4구역 34번 분묘



[그림 7] 34번 실측도

복원대상 인골의 주인은 회격묘(Ⅲ지구 4구역 34번 분묘)에서 발굴되었다. 해당 무덤은 해발 69.42m에 위치하고 있으며, 장축방향은 N-34°-E이다. 세부적으로 토광의 형태부터 살펴보면 길이 202cm, 너비 72cm, 깊이 72cm, 장단비는 2.81:1로 평면 세장방형이며, 광저(광의 바닥) 높이는 해발 68.67m이다.

내부에서 확인된 목관은 길이 182cm, 너비 50cm, 깊이 30cm, 장단비는 3.64:1로 역시 평면 세장방형이며, 천회는 20cm, 회장 3~30cm, 높이 26~32cm 정도이다. 유물은 출토되지 않았다.¹⁷⁾

17) 中央文化財研究院, 『恩平津意洞 增墓群 V』, 2009, 350쪽.



[그림 8] 출토 인골 세부 모습 ©『恩平津意洞 增墓群 V』

3D 복원작업에 들어가기에 앞서 이 조선 인물의 나이 추정은 작업에 매우 중요한 부분이 되는데 보고서에 출토 인골에 대해 다음과 같이 기술하고 있다.

골반골의 대좌골절흔에서 나타난 특징으로 보아 남성으로 추정되며 연령은 치아의 마모도로 보아 36~50세 정도, 신장은 대퇴골을 통하여 156cm(± 3.8 cm)로 추정된다고 기록되어있었다. 상악 좌우측 제1전치 사이의 치조 속에 잉여 치아가 존재하며 하악 제2전치와 견치에서는 선형 에나멜 저형성증이 관찰된다. 병리적 현상으로 상완골 골단과 슬개골에 관절염의 흔적이 약하게 나타나며 비계축적 특징으로는 안와상절흔공과 1개의 두정공, 위미안골이 확인된다.¹⁸⁾

18) 위의 책, 351쪽.

이를 바탕으로 복원 대상의 연령대와 신장은 보고된 내용을 바탕으로 설정하였다.

매장의 위치와 인골에서 읽어낼 수 있는 데이터를 바탕으로 이번 디지털 휴먼은 조선시대 한 선비로 상정하고 연구대상으로 채택하게 되었다.

3. 디지털 휴먼 제작

1) 디지털 휴먼 개요

디지털 휴먼은 메타휴먼(MetaHuman)이라고도 이야기하며 고도로 사실적인 3D 가상 인간을 의미한다. 이들은 실제 사람처럼 보이고 행동하며, 인공지능(AI)과 결합하여 상호작용할 수 있다.¹⁹⁾ 현재 디지털 휴먼은 산업적으로 가상 인플루언서, 가상 아이돌, 인공지능 캐릭터 등 다양한 형태로 활용되고 있다.²⁰⁾

최근 디지털 휴먼의 외형을 만들어내는 그래픽 기술은 몇 가지의 공통된 특징이 있다.

첫째, 고해상도 3D 모델링 기술을 통해 실제와 거의 구별하기 어려운 수준의 사실성을 자랑한다. 최근에 제작된 디지털 휴먼은 피부 질감, 머리 카락, 눈동자 등 모든 세부적인 부분까지 정밀하게 표현되어 있다.²¹⁾

둘째, 실시간 렌더링 기술은 디지털 휴먼이 즉각 반응하고 상호작용할 수 있게 도와준다. 대표적으로 Unreal 게임 엔진을 예시로 들 수 있다. 이러한 디지털 프로그램을 활용하여 실시간으로 고품질의 그래픽을 가진 디지털 휴먼을 구현하고 있다.

19) 솔트룩스, “메타버스 시대 주인공, ‘디지털 휴먼’ 가치와 쓸모”, <https://blog.naver.com/saltluxmarketing/222269505818>, 2021.03.09.

20) 강은진, 「국내외 미디어콘텐츠 산업 내 디지털 휴먼 활용 사례」, 『KCA Media Issue Trend』 52호, 2023, 27-28쪽.

21) 서영호·오문석·한규훈, 앞의 논문, 27쪽.

마지막으로, AI 기술의 등장을 이야기할 수 있다. 이제 AI 기술은 디지털 휴먼이 점차 사람과 같이 자연스럽게 대화하고 반응하는 기능으로 진화되어가고 있다. 특히 LLM²²⁾ 모델이 발전하면서, 자연어 처리(NLP),²³⁾ 음성 인식, 음성 합성 기술이 결합되어 디지털 휴먼이 사람의 말을 이해하고 응답할 수 있게 되었다.²⁴⁾

디지털 휴먼은 이처럼 높은 퀄리티의 다양한 최신기술이 결합되어 여러 분야에서 전 세계적으로 활발히 사용되고 있는데, 기술 발전과 함께 그 역할도 점차 확대되고 있다.

예를 들어, WHO의 ‘플로렌스’²⁵⁾는 교육 분야에서 금연 캠페인에 활용되는 ‘보건지도사’ 디지털 휴먼이다. 엔터테인먼트 분야에서는 영화나 게임에서 역사적 인물이나 가상 캐릭터를 재현하는 데 광범위하게 사용되고 있다.

이머전 리서치(Emergen Research)의 조사에 따르면, 전 세계 디지털 휴먼 아바타 시장은 2021년부터 매년 36.4%씩 성장하고 있으며, 2030년에는 5,275억 8천만 달러에 이를 것으로 예상된다.

22) LLM(large language model):거대 언어 모델은 수많은 파라미터를 보유한 인공 신경망으로 구성되는 언어 모델; 위키백과, https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8C%80%ED%98%95_%EC%96%B8%EC%96%B4_%EB%AA%A8%EB%8D%B8

23) NLP(자연어 처리): 인간의 언어 현상을 컴퓨터와 같은 기계를 이용해서 묘사할 수 있도록 연구하고 구현하는 컴퓨터과학, 인공지능의 연구분야; 위키백과, https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9E%90%EC%97%B0%EC%96%B4_%EC%B2%98%EB%A6%AC

24) 김현주 외, 「고해상도 3D 데이터 생성 기술 분석 및 연구 동향」, 『전자통신동향분석』 37권 3호, 2022, 64-73쪽.

25) WHO의 ‘플로렌스’: WHO의 디지털휴먼, 보건 지도사.

ModelingCafe, '이마 (Imma)' (가상 인물루머서/모델)	다오바스튜디오, '루이 (RUI)' (가상 가수)	EVR스튜디오, 프로젝트 TH(가제) (게임 캐릭터)
		
삼성전자, '네온 (Neon)' (고객 안내 서비스 등)	LG전자, '김려아' (제품 홍보 등)	WHO '폴로렌스' (금연 상담)
		
IP소프트, '어멜리아 (Amelia)' (고객 상담 서비스 등)	Soul Machines, '윌 (Will)' (교육 서비스)	머니브레인, '시 아나운서' (방송 서비스)
		

[그림 9] 디지털 휴먼 사례. © SPRi Analysis

최근 소셜미디어와 게임, 엔터테인먼트 산업에서 큰 인기를 얻고 있으며, 가상 박물관에서는 디지털 휴먼이 가이드 역할을 하여 몰입감 넘치는 경험을 제공하고 있다.²⁶⁾

디지털 휴먼의 확대는 인간의 약점을 보완하고, 소비자의 취향에 맞게 조정 가능하며, 시간간의 제약을 받지 않고 기업 홍보에 최적화된 이미지를 제공할 수 있는 이점 덕분이다. AI 기술, 클라우드 서비스, 그래픽 기술의 발전이 결합되어 이러한 확장이 더욱 가속화되고 있다.²⁷⁾

디지털 휴먼은 다양한 분야에서 활용되고 있으며, 문화유산 분야도 예외는 아니다. 예를 들어, 김구와 윤봉길 같은 독립운동가의 디지털 휴먼 제

26) Emergen Research, "Digital Human Avatar Market, By Product Type (Interactive Digital Human Avatar and Non-Interactive Digital Human Avatar), By Industry Verticals (Gaming, Retail, IT & Telecommunications, Education, and Others), and By Region Forecast to 2032", 2023.07.

27) 서영호·오문석·한규훈, 앞의 논문, 27쪽.

작과 전시, 그리고 발굴된 인골을 기반으로 한 신라인 및 백제인 인골 복원이 있다.²⁸⁾

2) 디지털 휴먼 복원과정

(1) 3D 스캔 데이터 획득

디지털 휴먼 제작의 첫 단계는 기초 자료로서 인골의 3D 스캔 데이터를 획득하는 것이다. 이를 위해 아텍 스페이스 스파이더(Artec Space Spider)²⁹⁾ 3D 스캐너를 사용하여 진행했다.



[그림 10] 조선인 인골 3D 스캔 데이터 결과물 ©안형기 박사 제작

ASS 3D 스캐너를 노트북에 연결해 작업하면, 실시간으로 스캔되는 객체의 형태를 시각적으로 확인할 수 있어 복잡하고 고밀도 작업에 매우 유리하다.

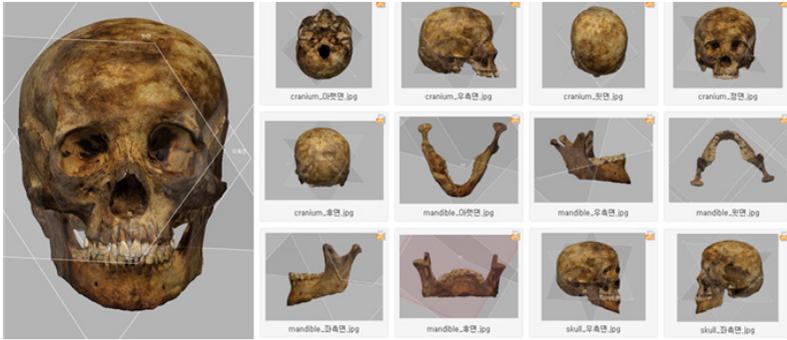
처음에는 두상부와 하악골을 나누어 각각 스캔한 뒤, 머리 윗부분을 스캔하고 이어서 두개골의 아랫부분을 돌려가며 정합하는 과정을 통해 데이

28) 김현경, “[되살아난 서울] (168) 조선시대 죽음의 흔적 엿볼 수 있는 은평구 ‘진관 근린공원’”, <매트로신문>, 2024.10.01.

29) Artec 3D | Space Spider, <https://www.artec3d.com/portable-3d-scanners/old/spider>, 2024.

터를 추출했다.

다음으로 스캔 데이터에서 불필요한 노이즈를 제거하고, 표면의 세부 사항을 정밀하게 조정한다. 이미지로 봐서 알 수 있듯이 최종 추출된 데이터의 인골은 앞서 비교군으로 제시한 백제나 신라시대의 인골에 비해 근래의 인골이라 개인의 디테일한 특징을 알 수 있었다.



[그림 11] 조선인 인골 3D 스캔 데이터 결과물 ©안형기 박사 제작

뒤통수 부분은 좀 많이 일그러져 비대칭이었고 안면부 또한 비대칭을 이루고 있었다.



[그림 12] 조선인 인골 3D 스캔 데이터 Zbrush editing 결과물

[그림 12]는 스캔된 데이터를 3D Zbrush 툴로 가져와서 뭉개진 부분을 정밀하게 다시 스컬핑 작업을 진행한 결과물이다.

(2) 조선시대 인골 수작업 복원과정

먼저 3D Zbrush 툴로 스컬핑 작업을 마친 데이터는 STL 파일로 추출

해 프린터 기종에 맞게 변환작업을 한다.

3D 프린터로 두 개 출력했는데 하나는 실제 크기를 확인하기 위해 1:1 크기로 출력하고, 다른 하나는 조각 작업을 용이하게 하기 위해 60% 크기로 출력했다. 작은 크기의 출력물에는 유토를 사용해 1차적으로 인물 복원 작업을 시작했다.



[그림 13] 인골을 3D 프린팅한 두개골 (1:1크기)

인골을 기반으로 한 조형 작업 과정에서 대학에서의 조각 전공 경험이 큰 도움이 되었다. 해외의 인골 복원 사례들을 참고하면서, 골상학과 근육해부학에 맞춰 작업을 진행했다.

실제 프린팅된 두개골을 기반으로 조형하는 과정은 손에 잡히는 뼈대의 감촉이 조각하는 동안 구체적이고 명확한 인체의 정보를 제공해 주었다.



[그림 14] 인골 기반 조소작업 (3D 프린팅 60% 크기)

전체 조소 과정을 진행할 때, 유토를 인골에 모두 덮어 버리면 비교군이 사라지기 때문에 절반만 조소 작업을 진행했다.



[그림 15] 3D 프린팅 인골 기반 조소작업

인골은 전두와 안면 부위가 많이 들어간 납작한 형태였고, 그에 비해 후두가 많이 발달해 있었다.

인골 사진에서 볼 수 있듯이 좌우의 인상봉합³⁰⁾ 부분이 벌어지면서 우측 두개골이 좌측에 비해 약간 비대하게 뒤틀려 있었고 좌우도 뼈가 조금 뒤틀려 있어서 그 부분을 고려하며 작업했다.



[그림 16] 100여 년 전 조선시대 후기 양반 사진 자료. © Google

조소 작업을 할 때, 골격의 참고 인물로는 인터넷에 공개된 조선시대 후기의 양민들 사진을 활용했다. [그림 16]에서 볼 수 있듯이, 당시 사람들은 피하지방이 적은 모습을 보였고, 골격 중심의 작업이 큰 문제가 없었다. 또한, 이들은 대부분 자외선에 많이 노출되어 피부가 어두운 황갈색이었고, 후반작업인 텍스처에도 그러한 특징을 반영했다.

조선시대 인골을 조형할 때, 인골의 주인이 외소하고 마른 체구라는 점을 고려하여, Unreal에서 제공하는 외소한 체형에 인물을 적용했다.

30) 인상 봉합(鱗狀縫合): 측두골의 관자뼈와 마루뼈 사이의 봉합선.

(3) 조선시대 인골 디지털 조형 복원과정

수작업으로 나온 1차 결과물을 “리얼리티 캡처”(Reality Capture)³¹⁾라는 사진 스캔 방식으로 다시 3D 스캔했다.



[그림 17] Zbrush에서 스캔인골과 소조 결과물 정합

3D로 추출된 데이터를 다시 Zbrush로 가져와 디지털 조형 복원작업을 진행했다.

기준에 Zbrush에서 정리한 인골과 소조 결과물 스캔한 데이터의 정확도가 떨어져, 이를 다시 정합하는 과정을 거쳤다.



[그림 18] 골격과 소조 데이터 기반 3D 디지털 복원 과정

Zbrush에서 진행한 3D 디지털 복원작업에서는 1차 소조 작업물을 기

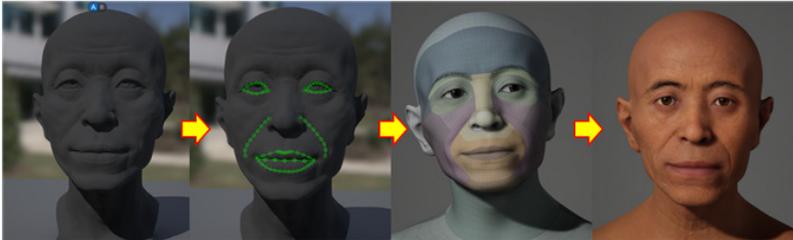
31) RealityCapture, 「리얼리티캡처 사용법 안내」, 2024.

반으로 골격과 근육이 들어갈 부위를 다시 가능해 가면서 좀 더 구체적인 모습이 될 수 있도록 조형했다.

두개골의 형태 좌우 편차가 커서 어느 정도 윤곽 라인인 작업을 진행한 후 좌우를 다시 비대칭으로 작업을 진행하게 되면서 작업시간이 많이 늘어나게 되었다.

(4) Unreal 적용과정

Zbrush에서 제작한 3D 데이터를 obj 파일로 내보낸 후, Unreal의 MetaHuman에 적용했다.



[그림 19] Meta Human Creator에 import 얼굴 모델링을 적용

Unreal에서 3D 메쉬를 불러오면, 그림에서 볼 수 있듯이 초록색 가이드 라인이 자동으로 생성되어 눈, 입술, 팔자주름의 실루엣을 얼굴 흐름에 맞게 재조정해 준다. MetaHuman Creator는 웹 페이지에 접속해 Unreal과 동일한 계정으로 로그인한 후, 회원 가입을 거쳐 사용할 수 있다. Unreal을 실행한 상태에서 인터넷 연결이 되어 있으면, 제작한 얼굴 메쉬를 MetaHuman Creator에 연결할 수 있다.

Unreal의 메터리얼(material)³²⁾은 기본적인 값이 좋아 새로 만든 데이터와 혼합해서 쓰기 좋다. 조선시대 인물사진을 참고로해서 보면 피부가 구릿빛으로 다소 어둡고 주름과 검버섯, 수염등을 적용해서 기본값을 만들

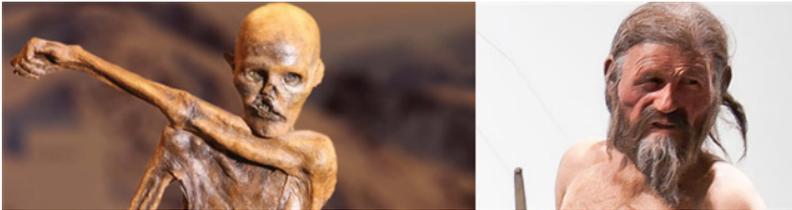
32) 메터리얼(material): 3D 물체의 컬러와 재질값을 통칭한다.

었다. Meta Human 초기 설정에서 얼굴 작업이 끝나면 체형을 함께 선택해야 하는데 당시 조선인들의 평균 키로 초기에 설정했던 156cm의 외소한 체구의 인물을 설정했다.

4. 활용사례와 활용

1) 복원 디지털 휴먼 활용사례 : ICE MAN 외찌(Ötzi)

외찌(Ötzi)는 기원전 3350년에서 3105년 사이에 살았던 초기 유럽인으로, 사망 후 자연적으로 미라화되었다.



[그림 20] Ötzi the Iceman ©iceman.it/en/the-iceman

‘외찌’라는 이름은 1991년 오스트리아와 이탈리아 국경의 외츠탈알프스산맥에서 발견되어 붙여진 이름이다. 그는 유럽에서 발견된 가장 오래된 미라로, 청동기 시대에 살았다. 외찌의 몸과 함께 발견된 도구들은 이탈리아 볼차노의 알토 아디게 고고학 박물관에 전시되어 있다.³³⁾



[그림 21] ICEMAN ‘인공지능형 실감 콘텐츠관’ © 전곡선사박물관

33) Wikipedia, 외찌(Ötzi), <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%99%B8%EC%B9%98>, 2024.

냉동 상태로 발견된 외치는 많은 연구 자료와 논문이 발표되었다. 그의 발견 당시의 위치, 그가 입고 지녔던 유물 그리고 그의 몸에 남겨진 상흔 및 DNA 분석을 통해 사망 원인이 다각도로 규명되었고, 이는 다양한 가설을 낳았다. 외치는 영화 및 여러 콘텐츠에서 재구성된 좋은 사례로 남았고 이번 논고의 레퍼런스로 활용하기 좋은 소재였다.³⁴⁾

경기도 연천의 전국선사박물관에서는 2021년부터 ‘외찌(Iceman Ötzi)’ 복제품을 전시하고 있는데 이런 아날로그 방식과 함께, ‘외찌’의 원형을 디지털 휴먼으로 제작해서 대화형 AI 시스템을 통해 가상융합(XR)³⁵⁾ 체험관을 구현해 몰입형 경험을 제공하고 있다.

이처럼 인공지능 디지털 휴먼 재현 사업은 5,300년 전 청동기 시대 미라 모델을 기반으로 첨단 실감 콘텐츠의 가능성을 보여주었고 이는 박물관 전시 환경에서의 디지털 체험을 극대화하였으며, 이번 논고와 기술적 방향이 일치하고 있다.

2) 복원 디지털 휴먼 활용: 디지털 휴먼 <조선인 이첨지>

디지털 휴먼을 한국의 헤리티지에 맞게 적용한 사례로 <조선인 이첨지>를 제작했다. 제작 목표는 외찌처럼 인골을 복원하며 조선 선비를 부활시키는 과정이 주요 내용이다.

인골 복원과정은 전장에서 다루었고 여기서부터는 그가 표정 짓고 말하는 과정까지의 내용이다.

조선시대 인골의 3차원 복원에서 표정과 대사를 구현하기 위해, 먼저 iPhone iOS 기반의 “Live Link Facial” 앱을 사용해 대사 영상을 촬영하고 보이스와 얼굴 표정을 캡처했다. 이 데이터를 Unreal의 MetaHuman과 연

34) Smith, John, “The Death of Iceman Ötzi: A Multi-disciplinary Approach”, Journal of Forensic Sciences, vol. 32, no. 2, 2019, pp.200-215.

35) 가상융합(XR: eXtended Reality): 증강 현실(AR), 가상 현실(VR), 혼합 현실(MR)을 포함하는 용어로, 사용자에게 몰입형 경험을 제공합니다.

동하여 표정과 립싱크를 구현했다. 그러나 Live Link Facial 값을 적용하면 얼굴과 몸이 잘 맞지 않아 여러 번의 수정 과정을 거쳐야 했다. 마지막으로, 여러 대의 시네마 카메라를 사용해 사운드에 맞춰 컷을 전환하고 편집했다.



[그림 22] 최종 발표영상에서 발취 <조선인 이첨지>

그림의 QR 코드를 찍으면 영상으로 확인이 가능하다.

조선시대 인골 스캔을 통해 디지털 복원 기술을 정리한 뒤에는, 문화적 의미 분석이 중요했다. 디지털 생명을 부여하기 위해 캐릭터의 성격과 직업을 설정하는 과정이 있었다.

복원한 데이터로 진행한 첫 번째 프로젝트에서 디지털 휴먼 이첨지의 직업은 지관(地官)³⁶⁾으로 설정되었다. 이것은 복원한 캐릭터의 정체성을 부여하는 과정인데 앞으로 이 캐릭터가 어떤일을 하기 위해 만들어졌다는 의미를 담게 된다. 지관이 상식이 넓고, 마을과 고장의 이야기를 많이 알고 있을 것이라는 이유에서였다.

영상의 주요 내용은 이첨지는 관객에게 인사하며 2023 세계국가유산산업전에 초대되어 반갑다는 이야기와 자신이 어디서 온 누구이며 자신이 첨

36) 지관(地官): 묘지나 택지를 선정할 때 지질과 길흉을 판단하는 종교인(도교). (한국민속문화대백과사전, <https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0054082>)

지라 불리는데 첨지³⁷⁾의 유래에 관해 이야기하고 앞으로 어떤 일로 관객과 만날지에 관한 내용을 담고 있다.



[그림 23] 최종 발표영상에서 발취 <조선인 이첨지>

완성된 제작과정과 결과물은 2023년 9월 14일에 문화재청 주관으로 경주 화백컨벤션센터에서 열린 “2023 세계국가유산산업전”에서 「HERI-TECH 2023 디지털 헤리티지」초청 연사로 초대되어, <조선시대 인골 3D 스캔 기반 3차원 복원과 메타휴먼 제작>이라는 주제로 발표했다.

전시 효과와 몰입의 경험은 그 캐릭터의 서사에서 시작된다.

‘이첨지’라는 디지털 휴먼은 은평구 무덤에서 2007년에 발견된 15년간 보관만 되던 인골을 2023년에 조형하고 다시 디지털로 복원하는 과정을 통해 재현되었다. 이 재현과정에서 그의 서사가 시작된다.

본 논문은 단순히 인골의 디지털 복원에서 그치는 것이 아니라, 그의 이런 재탄생이라는 서사에 그가 현대의 기술을 만나 다시 목소리와 표정을 찾아 조선시대 생활상을 생생하게 전달하며, 역사적 인물과의 상호작용을 통해 몰입감 있는 경험을 제공하기 위한 과정과 디지털 휴먼의 역할, 교육적 활용도, 문화유산 전파 사례를 제시하는 과정의 글이다. 앞으로도 이 조선시대 평범한 인물 ‘이첨지’ 디지털 휴먼을 발전시키고 활용하여 조선시

37) 첨지(僉知): 원래는 조선 시대에, 중추원에 속한 정삼품 무관의 벼슬이었으나 나중에 나이 많은 남자를 낮잡아서 부르는 말.

대의 다양한 이야기를 들려줄 계획이다.

5. 맺음말

디지털 복원 기술은 틀을 사용하는 사용자의 숙련도에 따라 결과물에 차이가 생길 수 있지만, 문화유산의 보존과 재현에 있어 매우 중요한 역할을 한다.

본고는 디지털 헤리티지에서 중요한 부분을 차지하고 있는 디지털 휴먼 복원의 가치과 활용 방안에 대해 제안하고자 한다. 특히 3D 복원 기술은 이번 조선인 인골 복원 사례처럼 원본을 손상시키지 않고도 인물을 재구현할 수 있었다. 이처럼 디지털 복원을 통해 제작된 디지털 휴먼은 역사 속 인물을 가상으로 재현해 기존 이미지 복원보다 더 진보된 시각적 경험을 제공할 수 있다.

언리얼 엔진과 메타휴먼 크리에이터 같은 디지털 도구를 사용해 기존 유해 복원의 단순한 시각적 재현을 넘어서 발전된 콘텐츠 제작 방안을 제시했다.

콘텐츠화된 디지털 휴먼은 시공을 초월해 방문자에게 생생한 역사를 전달하고, 몰입적인 시각 콘텐츠를 제공하며, 학술적 및 교육적 경험을 유도하는 디지털 도슨트로 유용하게 활용될 수 있다.

향후 연구과제로는 현재 진행 중인 3D 복원 디지털 휴먼에 AI 기술을 융합하여 상호작용할 수 있는 기초 데이터를 제공하는 과정이 남아 있다. AI 기술이 더해지면 방문자는 역사와 상호작용하고 이를 이해하는 방식의 변화를 줄 수 있으며, 문화유산을 디지털 방식으로 보존해 미래 세대에 전달하는 혁신적인 방법을 개발할 수 있을 것이다.

■ 참고 문헌

- 강은진, 「국내외 미디어콘텐츠 산업 내 디지털 휴먼 활용 사례」, 『KCA Media Issue Trend』 52호, 2023, 27-28쪽.
- 김동원·서예림, “AI 시대 문화예술, 창작의 경계를 허물다”, <THE AI>, 2024.07.19.
- 김수연·이명관, 「대학 비교과 프로그램에 대한 학생 인식 및 수요 조사를 통한 운영 방향성 제고」, 『학습자중심교과 교육연구』 16권 9호, 학습자중심교과교육학회, 2016, 596쪽.
- 김시은·최승원, 「디지털 복원을 위한 디지털 디스플레이 전시의 형태」, 『한국콘텐츠학회논문지』 21권 11호, 2021, 145-155쪽.
- 김현주·최중용·오아름·지형근, 「고해상도 3D 데이터 생성 기술 분석 및 연구 동향」, 『전자통신동향분석』 37권 3호, 2022, 64-73쪽.
- 박진호, “디지털 헤리티지의 개념과 활용 방안”, <디지털타임스>, 2023.02.20.
- 서영호·오문석·한규훈, 「디지털 휴먼의 현재와 미래」, 『Korea Science』 26권 4호, 2021, 27쪽.
- 신우철·김경중·위광철, 「조선시대 백자 연적 편(片)을 활용한 3차원 디지털 복원 기술 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 21권 11호, 2021, 145-155쪽.
- 이종욱, 「Analysis and Suggestions of Digital Heritage Policy」, 『Journal of the Korea Society of Computer and Information』 24권 10호, 2019, 71-78쪽.
- 이혜림, 「국가 고고학 데이터 디지털 아카이브 개발을 위한 연구」, 『한국기록관리학회지』 18권 2호, 2018, 1-28쪽.
- 문화부, 「은평뉴타운의 조선시대 공동묘지 발굴」, 한강문화재연구원, 2008.07.23.
- 문화재청, 「문화유산 스마트 보존·활용 기술 개발」, 2021, 27쪽
- 문화재청, 「과거와 미래의 징검다리, 디지털 문화유산」, 『혁신24』,

2021

서울시, 「한양도성길 총정리」, 2021.06.19.

우리역사넷, 「청동기문화와 철기문화」, 2024.

전곡선사박물관, 「전곡선사박물관」, 2024.

中央文化財研究院, 『恩平뉴타운 第2地區C工區 內 恩平 津寬洞 墳墓群Ⅲ』, 2009, 228, 350, 351쪽.

국가유산청(3D 국가유산 소개), <https://www.heritage.go.kr/heri/html/HtmlPage.do?pg=/threeD/3dInfomation.jsp>, 2024.

국가유산청, “고품질의 문화유산 3차원 (3D) 데이터, 누구나 이용 가능!”, 2016.02.01. https://www.cha.go.kr/newsBbz/selectNewsBbzView.do?newsItemId=155699634§ionId=b_sec_1&mn=NS_01_02_01

나무위키(참지), <https://namu.wiki/w/참지>

솔트룩스, “메타버스 시대 주인공, ‘디지털 휴먼’ 가치와 쓸모”, <https://blog.naver.com/saltluxmarketing/222269505818>, 2021.03.09.

한국민속문화대백과사전(지관地官), <https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0054082>

한국민속문화대백과사전(윤도판輪圖板), <https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0071919>

Artec 3D(Artec Space Spider), <https://www.artec3d.com/ko/portable-3d-scanners/artec-spider>, 2024.

Emergen Research, “Digital Human Avatar Market, By Product Type (Interactive Digital Human Avatar and Non-Interactive Digital Human Avatar), By Industry Verticals (Gaming, Retail, IT & Telecommunications, Education, and Others), and By Region Forecast to 2032”, 2023.07., <https://www.emergenresearch.com/industry-report/digital-human-avatar-market>

- MetaHuman Documentation, <https://dev.epicgames.com/documentation/ko-kr/metahuman>, 2024.
- RealityCapture, 「리얼리티캡처 사용법 안내」, <https://www.capturingreality.com/>, 2024.
- Smith, John, “The Death of Iceman Ötzi: A Multi-disciplinary Approach”, *Journal of Forensic Sciences*, vol. 32, no. 2, 2019, pp.200-215.
- Unreal Engine, <https://www.unrealengine.com/en-US/download>, 2024.
- Unreal Engine(디지털 휴먼을 어떻게 제작하나요?), <https://www.unrealengine.com/ko/explainers/digital-humans/how-do-you-create-a-digital-human>, 2024.
- wikipedia(Extended reality (XR)), https://en.wikipedia.org/wiki/Extended_reality
- wikipedia(Ötzi), <https://en.wikipedia.org/wiki/%C3%96tzi>, 2024.

■ 국문초록

본 연구는 조선시대 인골을 기반으로 디지털 휴면을 제작하는 과정을 다룹니다. 3D 스캔 기술과 컴퓨터 그래픽을 활용하여 인골의 원형을 정밀하게 복원하고, 이를 바탕으로 고도로 사실적인 디지털 휴면을 제작하였습니다. 연구 대상은 서울 은평 뉴타운 진관동 분묘군에서 출토된 조선시대 인골로, 고해상도 3D 스캔과 Zbrush, Unreal Engine의 MetaHuman Creator를 사용하여 복원 작업을 수행했습니다. 제작된 디지털 휴면은 역사적 인물의 외모와 움직임을 생생하게 재현하며, 교육적 및 문화적 활용 가능성을 탐구하였습니다.

연구 결과, 디지털 휴면은 문화유산의 보존과 교육적 활용에 있어 혁신적인 도구로서의 가능성을 확인하였으며, AI 기술과의 결합 전 단계까지의 과정을 제시하였습니다. 특히, 디지털 휴면 제작과정에서 언리얼 엔진과 메타휴먼 크리에이터를 활용하여 제작의 편의성과 효율성을 크게 향상시켰습니다. 이러한 기술적 접근은 전통적인 수작업 복원 방식에 비해 시간과 비용을 절감할 수 있으며, 원본 유물을 손상시키지 않고도 정확한 복원이 가능함을 보여주었습니다.

본 연구는 디지털 헤리티지 분야의 발전에 기여하며, 향후 연구 방향을 제시하고 디지털 휴면을 활용한 교육 콘텐츠는 학생들과 일반 관람객들에게 역사적 인물과 사건을 생동감 있게 전달할 수 있으며, 이를 통해 교육적 효과를 극대화할 수 있습니다.

앞으로도 디지털 복원 기술은 문화유산의 보존, 기록, 관리, 전시 및 보급에 혁신적인 방법을 제시하며, 미래 세대에 과거의 지혜와 문화를 전달하는 중요한 역할을 할 것으로 기대합니다.

주제어 ● 디지털 휴면, 메타휴먼, 조선인 인골, 역사 교육, 언리얼 (Unreal), 메타휴먼 크리에이터(Metahuman Creator)

■ Abstract

3D Restoration of Joseon Dynasty Human Bones and Digital Human Creation Research : Focusing on the Creation Process of <Joseonin Lee Cheomji>

Lee, Yong Gyu / Mokwon University

This study covers the process of creating a digital human based on skeletal remains from the Joseon Dynasty. Utilizing 3D scanning technology and computer graphics, the original form of the skeleton was precisely restored, leading to the creation of a highly realistic digital human. The subject of the study is the skeletal remains from the Joseon Dynasty excavated from the Jin-gwan-dong tombs in Eunpyeong New Town, Seoul. The restoration work was performed using high-resolution 3D scans, Zbrush, and Unreal Engine's MetaHuman Creator. The produced digital human vividly reproduces the appearance and movements of historical figures, exploring its educational and cultural applications.

The study found that digital humans have the potential to serve as innovative tools in the preservation and educational use of cultural heritage. The process up to the integration with AI technology was presented. The use of Unreal Engine and MetaHuman Creator especially improved convenience and efficiency in the digital human production process. This technological approach showed that accurate restoration is possible without damaging the original artifacts, compared to traditional manual restoration methods, saving time and costs.

This study contributes to the development of the digital heritage field and suggests future research directions. Educational content utilizing digital humans can vividly convey historical figures and events to students and general audiences, maximizing educational effects. Furthermore, digital restoration technology is expected to play a crucial role in preserving, recording, managing, displaying, and disseminating cultural heritage,

presenting innovative methods for transmitting the wisdom and culture of the past to future generations.

Keyword • Digital Human, MetaHuman, Joseon Skeleton, History Education, Unreal, MetaHuman Creator

■ 논문투고일:2024.10.17. ■ 심사완료일:2024.11.15. ■ 게재확정일:2024.11.20. ■

청소년 철학교육 프로그램에 관한 질적 사례연구*

: 립맨(Lipman, M.)의 다차원적 사고 접근방식을
중심으로

강재린 · 지혜인 · 홍예리**

목 차

1. 들어가며
2. 이론적 배경
3. 연구 방법
4. 사례 분석
5. 결론 및 논의
6. 나가며

1. 들어가며

1) 연구의 목적 및 필요성

시대를 막론하고 사고력의 중요성에 대한 논의는 계속해서 이어져 왔고, 스스로 생각하는 능력의 중요성을 강조한 역사는 고대 그리스까지 거슬러 올라간다. 소크라테스는 인류사를 대표하는 사고력 교육자로, 소크라테스와 대화를 나눈 사람들은 자신의 무지를 깨닫고 스스로 사고하기 시작

* 이 논문은 2023년도 이화여자대학교 생명윤리위원회(IRB)의 승인을 받아 수행되었음. (ewha-202302-0019-01)

** 강재린(공동 제1저자) 이화여자대학교 일반대학원 철학과 박사과정 수료
지혜인(공동 제1저자) 이화여자대학교 철학연구소 연구원
홍예리(교신저자) 이화여자대학교 철학연구소 연구원

한다. 2,500년이 지난 지금, 인공지능 시대에 스스로 생각하는 능력은 더욱 중요해지면서 사고력 교육은 현대 교육의 근본적인 목표가 되었다.¹⁾ 특히 어린이와 청소년기 사고력 교육의 중요성이 강조되면서 이를 다루는 연구도 증가했다. 대표적으로 립맨(Lipman, Matthew)이 제시한 어린이를 위한 철학(philosophy for children, P4C)을 둘러싼 다양한 연구가 있다. P4C란 철학적 대화를 탐구 공동체 모델에 적용하여, 철학교육 참여자들의 비판적, 창의적, 배려적 사고를 연구 및 실천하는 철학적 방법론 전반을 지칭하는 용어이다.²⁾ 이때 사용된 철학적 방법론이란 본질적 가정에 의문을 제기하고, 논증을 분석하고, 다양한 관점을 종합적으로 탐구해 나가는 공동체적 활동 전체를 의미한다. 이를 통해 철학교육 참여자들은 우리가 무엇을 알고 있는지뿐만 아니라 어떻게 앎과 믿음을 형성해 나가는지에 대해 논의하게 되며, 이 과정에서 자기성찰적 능력과 사회적·공감적 추론 능력 그리고 세상을 바라보는 새로운 방식을 고려하는 인식적 훈련을 거듭해 나갈 수 있게 된다.

한국에 립맨의 철학교육이 소개된 것은 1980년대 중반으로, 이후 지금까지 다양한 논의가 전개되었다. 립맨의 P4C 초기모델이 비판적 사고와 창의적 사고에 주목했기에 2000년대 초반까지는 고차적 사고력(higher-order thinking) 개념 또는 ‘바람직한 합리성 모델을 이식시키기 위한’ 프

1) 이와 관련하여 홍예리는 인공지능 교육에서도 스스로 질문할 수 있는 인간을 길러내기 위한 철학교육이 필요하다고 보고 있다. (홍예리, 「'질문하는 인간'을 길러내는 인공지능 교육에 대한 제안: 철학교육 방법론을 적용하여」, 『인간연구』 51호, 가톨릭대학교 인간학연구소, 2023, 49쪽.)

2) 따라서 본 연구에서 사용하는 ‘철학교육’의 개념적 대응어는 ‘philosophy for/with children’이다. 이것을 한국어로 번역하면 ‘어린이를 위한/함께하는 철학’이 된다. 용어만 놓고 보면 철학교육의 대상이 마치 어린이에 한정되는 것 같지만, 철학교육의 연구 방향 및 이론적·실천적 적용 범위는 어린이에 국한되지 않음에 주의해야 한다. 철학교육이 제시하는 여러 가지 통찰과 실천적 함의는 철학적 사고와 대화를 배양하고자 하는 다양한 분야에 얼마든지 적용될 수 있기 때문이다.

로그램 개발을 목표로 삼은 연구가 주를 이루었으나, 2000년대 중반부터는 배려적 사고를 포함한 다차원적 사고에 대한 논의도 활발하게 이뤄졌다.³⁾ 또한 철학교육적 대화 모델에 주목하여 탐구공동체의 의미를 분석 및 응용하는 연구가 다수 존재하는데, P4C 용어 자체가 ‘어린이’를 명시하고 있기 때문에 립맨의 철학교육에 대한 선행연구들은 주로 초등학생을 포함한 어린이 연령대에 초점을 맞추고 있는 경향도 보인다. 철학교육 프로그램을 개발하는 과정에서 특정한 교재나 방법론을 제안할 것인지 혹은 철학적 대화 그 자체에 집중할 것인지에 대한 논의도 일군을 이루며,⁴⁾ 립맨과 마르텐스(Martens, Ekkehard)가 공통으로 주목했던 언어-논리적 물음을 바탕으로 립맨의 철학 소설이 추리하고 반성하는 사고 작용을 어떻게 형성하는지에 대해 구체적으로 논의한 연구도 있다.⁵⁾

선행연구 검토 결과, 철학교육의 이론적 측면과 관련해서는 비판적, 창의적, 배려적 사고 각각이 무엇인지에 대해 규명하는 개념적 연구가 주를 이루며, 그중 일부는 교육 현장에서 -특히 초등학생을 대상으로- 적용할 수 있는 프로그램을 제안하는 경우로 이어졌다. 하지만 청소년⁶⁾을 대상으

3) 어린이 철학교육의 국내 연구 경향 진단과 관련해서는 박현주, 「IAPC 어린이 철학 모델에 관한 국내 연구’에 대한 진단과 비판」, 『교육철학연구』 42권 2호, 한국교육철학학회, 2020 참고.

4) 이와 관련하여, 매튜스(Matthews, Gareth)가 제안한 “Philosophy of Childhood” 혹은 “Philosophy with Children(PwC)”을 립맨의 P4C 모델과 비교, 분석, 종합하려는 시도도 계속되고 있다(박상욱, 「도덕교육에 어린이 철학이 주는 시사점 - 립맨과 매튜스의 비교 분석을 중심으로」, 『도덕윤리과교육』 80호, 한국도덕윤리과교육학회, 2023).

5) 임윤정, 「‘철학하기’의 발전과 확장을 위한 기반 모색」, 『지식과 교양』 15호, 목원대학교 교양교육혁신연구센터, 2024, 3쪽 참고.

6) 청소년은 아동과 성인 사이의 중간 시기이자 육체적·정신적 성장을 겪는 시기를 의미한다. 청소년의 시기는 만 10세에서 18세 정도를 가리키지만, 법적 사회적 맥락에 따라 특정 연령으로 고정되어 인식되지는 않는다. 립맨의 IAPC 교재는 미국의 유치원생부터 대학 이전의 학생(K-12)을 대상으로 커리큘럼이 만들어졌고, 해당 프로그램이 만들어진 당시에는 이 모든 과정을 ‘어린이 철학교육(P4C)’이라고 통칭하였으나 최근에는 유치원(preschool), 초등학교(primary school), 중

로 한 철학교육 분야의 연구는 매우 드물었으며, 비판·창의·배려적 사고를 통합적이면서도 실천적으로 다룬 연구물은 찾아보기 어려웠다. 또한 논의를 위해 초점이 맞춰진 대상이 있다고 하더라도, 교육 현장을 직접 분석한 연구 역시 상대적으로 부족했다.⁷⁾ 종합하자면, 립만의 철학교육 이론 및 방법론은 꾸준히 논의되고 있음에도 불구하고, 청소년을 대상으로 하는 연구, 다양한 사고력을 통합적으로 논의하는 연구, 또는 구체적인 현장을 분석하는 연구 모두 매우 부족한 상황이라고 볼 수 있겠다. 따라서 본 연구는 립만이 철학교육에서 강조하는 사고력 교육의 이론적·방법론적 측면에서 다차원적 사고 접근방식(multidimensional thinking approach, 이하 MTA)의 통합적 측면에 주목하고, 이러한 접근방식이 청소년기의 철학적 사고력 교육에 유의미하다는 주장을 제시하기 위해서 청소년 철학교육 프로그램 참여자들의 사례를 구체적으로 분석하고자 한다.

학교(middle school), 고등학교(secondary school), 성인(adult) 프로그램으로 세분화되고 있다. 넓은 범위의 연령대를 ‘어린이’라고 통칭하기에는 연령대별 특성이 다양하기에 본 연구에서는 한국의 초등학생에 해당하는 연령대를 ‘어린이’, 중·고등학교에 진학하는 연령대를 ‘청소년’이라고 구별하여 사용한다. 본 연구의 연구 참여자들은 만 12세~15세 사이 연령대여서 한국의 교육과정상 ‘중학생’에 분류될 수 있으나 본 연구 대상인 S프로그램 수강생은 학교 밖 청소년들도 포함되어 특정 교육과정에 속하지 않는 경우도 있어 ‘청소년’이라는 용어를 사용하였다. 또한 같은 맥락에서 ‘학생’이라는 표현 대신 ‘수강생’이라고 지칭한다.

- 7) 예를 들어, 천소미는 “립만은 사고력 교육에 있어서 비판적, 창의적, 배려적 사고를 삼위 일체적으로 작동해야 함을 강조하였다”고 언급하면서 ‘철학적 탐구공동체’ 방법론을 탈북 청소년 및 남한 청소년의 공감 능력 향상을 위한 교수학습 방법론에 대입하는 프로그램을 제안한다(천소미, 「공감 능력 향상을 중심으로 한 탈북 청소년과 남한 청소년의 사회통합 방안 연구 -철학적 탐구공동체를 중심으로», 서울교육대학교 석사학위논문, 2019, 42쪽, III장). 또한 박은혁과 조아미는 립만의 배려적 사고에 주목하여 중·고등학생의 배려적 사고를 측정할 수 있는 문항 개발 연구를 실시하기도 했다(박은혁·조아미, 「Lipman의 이론에 근거한 청소년용 배려적 사고 척도개발 및 타당화 연구」, 『청소년문화포럼』 46호, 한국청소년문화연구소, 2016).

2) 연구 문제

본 연구의 목적은 립맨의 MTA를 적용하여 철학교육 프로그램⁸⁾을 진행하고, 이 프로그램에 참여한 청소년들의 사례를 분석함으로써 MTA가 청소년들의 사고력에 어떤 영향을 미치고 있는지 살펴보는 것이다. 따라서 본 연구는 철학 프로그램 수강생들이 보여주는 다차원적 사고의 이해와 적용, 그리고 균형 양상을 연구할 것이며, 구체적인 연구 문제는 다음과 같다: 첫째, 철학교육 프로그램의 청소년 수강생은 비판·창의·배려적 사고에 대해 각 사고의 개념을 어떤 방식으로 이해하고 있는가? 둘째, 철학교육 프로그램의 청소년 수강생은 비판·창의·배려적 사고를 자신의 삶에서 적용하고 언표화할 수 있는가?⁹⁾ 셋째, 철학교육 프로그램의 청소년 수강생은 비판·창의·배려적 사고의 균형의 필요성을 인식하고 추구하는가?

2. 이론적 배경

1) ‘철학교육’의 학문적 의미

본 연구에서 다루는 철학교육은 하나의 독립 교과로써 무엇을 가르치려는 의도를 가지는 교수·학습 활동을 의미하지 않는다. 특정 교과목으로서의 철학이 아니라 철학적 탐구 방법을 적극적으로 활용하여 비판·창의·배려적 사고의 증진을 목표로 하는 공동체적 탐구활동으로서의 철학이다.

8) 연구진은 IAPC 방법론의 기본이 되는 ‘텍스트 읽기-질문 찾기-개념 이해하기-토론 및 글쓰기’ 활동을 포함하는 교재를 만들어 10차시 동안 실시하였다. 모든 프로그램은 비판·창의·배려적 사고 발휘할 수 있도록 구성되어 있으며, 각 연구 참여자가 특정 텍스트를 읽고, 자기 질문을 만들고 자기표현을 할 수 있도록 프로그램이 진행되었다.

9) 오스틴에 따르면 언표(locutionary act)에는 소리를 발화하는 음성행위와 및 단어를 사용하는 의미행위까지 포함한다(John Langshaw Austin, *How to do things with words*, London: Oxford University Press, 1962, p.94). 본 연구에서 사용한 ‘언표화(言表化)’라는 용어는 자신의 경험과 생각을 언어적 진술로 표현하는 과정과 그 행위 전반을 의미한다.

철학사나 특정 철학 사상가의 이론을 가르치고 논의하는 방식도 넓게 보면 철학 교수·학습의 범위에 속하는 것이겠지만, 이것이 본 연구가 다루는 철학교육의 본질은 아님을 강조하고자 한다.

그렇다면 철학교육의 목표는 무엇일까? 바로 사고력 증진이다. 립맨이 사고력 교육으로 제시한 철학교육 이론은 전기와 후기로 구분된다. 전기에는 고차적 사고인 비판·창의적 사고를 강조하였고, 이를 증진시키기 위해 탐구공동체에서의 대화(dialogue)와 심의(deliberation)를 진행해 나가는 방법론을 제시하였다.¹⁰⁾ 후기에는 탐구공동체에서 존재와 세계에 대한 의미를 찾아 넓혀나갈 수 있도록 가치적 요소를 부여하는 배려적 사고를 추가하여 고차적 사고를 다차원적 사고로 확장시키고, 다차원적 사고에 대한 개념 이해와 실천을 모두 강조하는 방향으로 전환하였다.¹¹⁾

2) 다차원적 사고 접근방식: 비판·창의·배려적 사고

(1) 비판적 사고

비판적 사고(critical thinking)는 추론과 판단에 대한 사고이다. 우리가 무언가를 판단할 때, 추론의 과정을 거쳐서 판단을 도출하고, 그 판단은 곧 의사결정을 의미하거나 행동으로 이어지기도 한다.

예를 들어보자. 어떤 의사에게 환자가 찾아온다. 환자는 고혈압이 있는 60대 여성인데, 최근 급격한 체중 증가가 있었고 피곤함을 자주 느꼈다. 의사는 환자가 최근 3년간 건강 검진을 받지 않은 것을 확인하고, 혈액 검사를 지시한다. 검사 결과, 다른 이상은 나타나지 않았지만, 매우 높은 수준의 당화혈색소 수치가 나타났다. 의사는 환자가 당뇨병을 진단받은 적이 없으므로 최근 3년 사이에 당뇨가 생긴 것으로 판단하고 당뇨치료제를 처방하

10) Matthew Lipman, *Thinking in education*, New York: Cambridge University Press, 1991, p.236.

11) Matthew Lipman, *Thinking in education (2nd ed.)*, New York: Cambridge University Press, 2003, p.270.

였다. 한 달 뒤 다시 내원할 때까지 다른 증상은 당뇨를 먼저 치료하면서 지켜보기로 한다.

의사의 이러한 추론 및 판단 과정은 비판적 사고의 과정을 잘 보여준다. 립맨이 비판적 사고의 규범으로 제시한 세 가지는 a) 맥락에 민감해야 한다는 것, b) 기준에 의거해야 한다는 것, c) 자기 수정이 가능해야 한다는 것이다. b)에서 말하는 기준에는 일관성, 적절성, 정확성, 수용가능성, 충분성 등이 있다. a) 의사는 맥락에 민감하게 행동하였다. 환자의 보고에는 당뇨병의 전형적인 증상이 포함되지 않았지만, 환자의 마지막 건강 검진이 언제였는지 물었고, 지난 3년 동안 건강 검진을 받지 않았음을 알아냈다. 이러한 맥락을 고려하여 그는 혈액 검사를 지시하였다.

또한 b) 의사는 기준에 의거하여 진단하였고, 그 기준은 의학적 지식이었다. 그는 당뇨병의 정의 및 증상을 알고 있었으며, 당화혈색소 수치를 기준으로 당뇨병을 진단한다는 원칙을 적용하였고, 혈액 검사 결과를 보고 진단을 내렸고, 당뇨치료제를 처방한다는 절차를 충실히 지켰다. 이러한 추론 및 판단 과정은 일관성이 있고, 검사 및 진단의 방식과 치료제의 종류 및 양은 적절하였고, 그 결과는 환자도 충분히 받아들일 수 있는 내용이다.

마지막으로 의사는 환자에게 우선 한 달 동안 당뇨약을 복용한 후 다시 내원하라고 지시하였는데, 이는 처방한 약을 다른 종류로 바꿔야 할 가능성을 생각한 행동이다. 게다가, 환자가 보고한 증상이 한 달 뒤에도 개선되지 않을 경우, 추가적으로 다른 검사가 필요할 수도 있다. 이는 c) 의사가 자신의 진단 및 처방이 틀렸을지도 모른다는 점, 즉 오류 가능성을 인지하였으며 이를 바로잡기 위한 자기 수정의 가능성도 열어 놓았음을 보여준다.

이러한 추론 및 판단의 과정에서는 논리적인 능력이 중시되는데, 이때 논리적인 능력이란 형식적인 부분뿐 아니라 비형식적인 부분도 포함한다. 또한 비판적 사고에는 문제에 대한 해결책을 찾는 것뿐 아니라 문제가 무

엇인지 명확하게 밝히는 것도 포함된다. 비판적 사고를 하는 인식 주체는 끊임없이 다른 가능성을 모색하고 비교하는 추론의 과정을 거치고, 그 과정에서 적절한 근거를 찾고, 그렇게 발견한 근거를 기반으로 하여 판단을 도출한다. 정리하자면 비판적 사고는 올바른 기준에 의존하며 맥락에 민감하고, 자기 수정의 가능성까지 고려하여 궁극적으로 올바른 판단을 도출하는 사고이다.

(2) 창의적 사고

창의적 사고는 새로움이나 참신함을 산출해 내는 것이라는 일반적 이해가 있다. 립맨도 이러한 이해를 받아들이며 독창성, 참신함, 산출 등을 창의적 사고의 기준으로 꼽는다. 그러나 립맨은 창의적 사고를 독창성이나 참신함만으로 설명하는 것은 부족하다고 여기고, 비판적·배려적 사고와 중첩되는 영역이 있는 걸로 해석했다. 다차원적 사고에서의 창의적 사고(creative thinking)는 기존의 신념을 변화시키고 새로운 신념을 구축하는 과정의 총체이다.¹²⁾ 새로움을 산출하기 위해서는 문제에 대한 발견, 문제상황 재구성, 대안에 대한 가설 세우기, 결과에 대한 고려, 실험을 조직하는 모든 단계에서 창의적 사고가 필요한 것이다. 기존의 신념 체계에서 문제를 발견하는 것을 비판적 사고의 영역으로 보거나 결과에 대한 고려를 배려적 사고의 영역으로 볼 수도 있는데, 립맨은 이 과정이 창의적 사고와 다른 사고가 중첩되는 영역이라고 보는 것이다. 정리하자면 새로운 신념이 자리 잡는 일련의 과정 전반에 창의적 사고가 관여하는 것이다.

창의적 사고가 어떻게 기존의 신념에서 새로운 신념으로 변화시키는 과정에 관여하는가? 일반적으로 창의성을 가장 많이 발휘한다고 여겨지는 예술가들의 작업에서 흔히 드러난다. 예를 들어 19세기 인상주의 화가들

12) Ibid., p.249.

이 선과 색을 쓰는 방식에 대한 전통적 규칙을 어기면서 회화의 새로운 기준을 제안한 것이나 다다이즘 이후의 예술작품들은 기존의 예술이라는 개념 자체를 문제 삼은 것을 생각해 보자. 사조의 변화를 거치면서 예술가들의 작품이 새롭게 탄생할 수 있었던 까닭은 기존의 신념에 대한 의문을 가진 예술가들이 있었기 때문이다. 립맨은 새로운 결과에 초점을 맞추는 것이 아니라 새로운 질문을 던질 수 있는 원천이 창의적 사고라고 본다. 예술을 넘어 모든 영역에서 우리는 이러한 사례를 발견할 수 있다. 현대 기술 문명의 산물들을 우리는 혁신이라 부르며 창의적이라고 평가하지만 그 아이디어들의 시작을 거슬러보면 문제에 대한 발견이 있었다.

립맨은 창의적 사고의 특징을 개별사례에서 일반화를 도출하는 귀납, 대상들 사이에서 유사성을 발견하는 유추, 두 개념 사이의 연결을 만들어 내는 은유와 같은 방식인 확장적 사고(ampliative thinking)로 설명한다. 기존의 신념을 대신하는 새로운 가치를 제안하는 과정에서 확장적 사고의 특징이 발현된다. 예를 들어 뒤샹(Marcel Duchamp)이 변기에 <샘(Fountain, 1917)>이라는 이름을 붙여 일상적 오브제도 예술작품이 될 수 있다는 새로운 관점을 제안한 과정을 살펴보면, 전혀 다른 두 대상에서 유사성을 찾고 연결하는 과정을 거쳐 기존의 정보를 뛰어넘는 확장적 사고의 과정이 있음을 확인할 수 있다.

립맨이 창의적 사고를 문제발견, 가설제시, 정보 재해석의 관점에서 설명하는 것은 특히 비판적 사고와 창의적 사고가 불가분의 관계에 있다는 것을 의미한다. 창의성이 단지 어떤 영감과 같은 것에 의해 발생하는 것이 아니라 스스로 생각하기의 치열한 과정에서 배태되고 발현된다는 것을 강조한다. 그래서 립맨은 창의적 사고의 전형으로 스스로 생각하기를 제시한다. 이 제안은 창의적 사고가 특정한 영역에서만 유효한 사고가 아니라 탐구 과정 일반이라는 것을 함의한다. 자신의 생각을 끊임없이 의심하고, 새

로운 가능성을 탐색하는 과정이 곧 창의적 사고라는 것이다.

(3) 배려적 사고

배려적 사고는 인지적·정서적 사고로 탐구공동체를 구성·진행·발전시키는 원동력이자 추진력이다. 만약 인간의 사고가 배려라는 특징을 갖추지 못한다면 문제나 의문을 탐구할 동기를 찾기 어려울 것이며, 탐구 과정에 정서·인지적(emotional-cognitive) 관점을 적용할 근거 역시 찾을 수 없을 것이다.¹³⁾ 욕망과 충동에 휩싸여 살아가는 인간이 ‘우리는 왜 하필 어떤 것에 대해 생각해야 하며, 탐구해야 하는가?’라는 질문을 던지고, 나아가 탐구공동체적 사고를 진행하기 위해서는 반드시 배려함(caring)이라는 사고 특성이 필요하다. 립맨은 배려함을 관계 파악, 차이점 인식 또는 대안 탐색과 같은 인지 작업을 수행하는 사고 형식으로 이해하자고 주장한다. 즉, 배려함에는 사고함이 나타낼 수 있는 다양한 차원 혹은 양상이 포함되어 있다는 것이다.¹⁴⁾ 이를 설명하기 위해 립맨은 배려하는 부모(caring parents)를 예시로 사용한다. 배려하는 부모는 자녀에게 등급이나 순위를 매기려는 시도를 하지 않는다. 배려적 사고를 실천하고 있기 때문에 어떤 사물이나 현상이 개인의 관점에 따라 적지 않은 차이를 보일 수 있음을 이미 알고 있는 것이다. 요컨대 관계를 발견하거나 차이를 분별하는 것 그리고 균형을 맞추고자 노력하는 것 등은 모두 일종의 능동적 사고이며, 배려함은 그러한 능동적 사고 과정에서 다양한 관점들을 드러내 주고 향상시키는 역할을

13) 정서·인지적 관점이란 정서가 항상 어떤 가치나 본질에 대한 평가를 포함하고 있음을 아는 것으로, 탐구 대상을 인지하는 것뿐만 아니라 어떤 것을 중요하다고 생각하고 판단할 때도 이미 정서가 포함되어 있음을 깨닫는 사고 능력을 말한다. 가령 누스바움은 정서(emotion)라는 것은 필연적으로 무엇인가에 대한 ‘어떤 것’일 수밖에 없다고 주장하면서 인지적 관점을 내세운다. (Martha Nussbaum, *Upheavals of thought: the intelligence of emotions*, New York: Cambridge University Press, 2001, pp.27-28.)

14) Matthew Lipman, “Caring as thinking”, *Inquiry: Critical thinking across the disciplines*, vol. 15, no. 1, 1995, p.8.

한다. 배려적 사고란 구획화보다는 종합을 시도하고, 단절되고 고립된 요소들을 연결하기 위해 노력하며, 이분법 혹은 계층적 구분을 지양하고, 포괄적인 이해를 지향하는 적극적인 사고이기 때문이다.

MTA에서 비판·창의·배려적 사고는 독립적으로 존재하는 것이 아니다. 현실 세계에서 사실의 문제와 가치 판단의 문제가 완전히 분리되어 있지 않듯이 세 가지 사고 역시 역동적으로 상호작용한다. 이와 관련하여 립맨과 샵(Sharp, Ann Margaret)은 책의 비유를 제시하기도 한다.¹⁵⁾ 어떤 책 한 페이지를 보고 있다는 사실은 단순한 사실 차원에서 그칠 문제가 아닐 수 있다. 책을 읽는다는 것은 그 책의 가치를 파악하고자 하는 노력으로 이어질 것이기 때문이다. 이처럼 표면적으로는 분리되어 있는 혹은 임의로 나뉘어져 있는 두 항 사이를 연결해 주는 것이 배려적 사고의 중요한 특징이다. 배려를 통해 사고한다는 것은 전제를 검토하고 논증을 제시하면서 기존의 추론을 수정하거나(비판적 사고), 총체성과 독창성을 유기적으로 재구성하는(창의적 사고) 정신 행위를 과정적·종합적으로 인식하고, 존재와 세계에 대한 이해를 넓혀나가는 활동 그 자체라고 볼 수 있겠다.

3) 다차원적 사고 접근방식과 사고의 균형

오늘날 교육의 패러다임은 지식 습득에서 판단력 향상으로 전환되었다. 인간이 유일한 지식 생산의 주체가 아니기에, 교육적 패러다임은 더 이상 인지적 측면만 강조할 수 없게 되었다. 교육은 변화에 대응할 수 있는 능동적 탐구자를 길러내야 하며, 교육 현장은 탐구하는 공동체가 되어야 한다. 그 공동체에서 구성원은 스스로 생각하는 탐구자로 전환되어야 하며, 립맨은 비판·창의·배려적 사고의 균형이 이를 가능하게 만든다고 본다. 그는 이 세 가지 사고가 역동적으로 조화해야 하며, 그 역동적 조화 상태가 바

15) Matthew Lipman & Ann Margaret Sharp, "Can moral education be divorced from philosophical inquiry?", In *Growing up with philosophy* (pp.338-368), Philadelphia: Temple University Press, 1978, p.349.

로 다차원적 사고의 균형이라고 제시한다. 구체적으로, 기존에 이분법적으로 여겨졌던 인지와 정서, 지각과 개념, 육체와 정신, 규칙 지배적인 것과 규칙 지배적이지 않은 것 사이의 균형이다.¹⁶⁾ 비판·창의·배려적 사고의 균형을 추구하는 MTA를 통해 공동체의 구성원들은 안정적이고 지혜롭게 사고 하는 방법을 획득할 수 있다.

MTA에서는 비판·창의·배려적 사고를 상호의존적 사고로 설정하고, 세 가지 사고가 불균형할 경우 사고의 증진이 불가능하다고 본다. 각각의 사고를 상호연관의 관점에서 규정하면, 사고력 증진의 목적을 가지는 개인은 필연적으로 이 세 가지 사고의 균형을 추구할 수밖에 없다. 각 사고의 개념을 잘 이해하지 못하는 경우 이 세 가지 사고가 분리되어 있다고 생각하기 쉬우며, 개인은 자신의 삶에서 이 세 가지 사고가 어떻게 적용되고 있는지 또는 상호작용하는지에 대한 언표도 불가능하다. 스스로 무지를 깨달아야 한다는 소크라테스의 격언처럼 교육을 통해 개인이 발전하기 위해서는 스스로 부족한 측면을 이해하고, 부족한 사고는 보완하는 태도를 가져야 한다. 이것이 바로 MTA에서 세 가지 사고의 균형이 추구되어야 하는 이유이다.

3. 연구 방법

본 연구의 목적은 MTA를 적용한 철학교육 프로그램 참여자의 다차원적 사고의 이해와 적용, 그리고 균형 양상에 대한 탐구로, 이를 위해 질적 연구방법 중 사례연구를 연구방법으로 삼았다. 사례연구는 단일한 현상이나 사건, 개인이나 그룹, 혹은 특정한 공동체가 가진 현상을 검토하면서 특정한 맥락 안에서 새로운 통찰이나 발견, 해석에 초점을 맞추는 연구 방법

16) Matthew Lipman, *Thinking in education*(2nd ed.), New York: Cambridge University Press, 2003, pp.199-200.

이다.¹⁷⁾ 본 연구는 연구참여자의 사고 양상과 특징을 해석하기 위해 해석적(interpretive) 사례연구의 방법을 주로 따르고 있다. 해석적 사례연구는 연구 참여자들이 서술한 자료를 단순히 보고하는 것이 아니라 유형화하고, 개념화하는 작업을 포함한다.¹⁸⁾

1) 연구 참여자

본 연구는 서울 소재 대학교 부설 연구소에서 운영하는 철학교육 프로그램(이하 S프로그램)의 중학 과정 수강생을 대상으로 한다. S프로그램은 립맨의 MTA를 적용한 철학교육 프로그램이며, 어린이와 청소년을 대상으로 한다. 그중 청소년 과정은 중학생을 대상으로 다학년 합반으로 운영되고 있다.

연구진은 2023년 봄 학기 S프로그램의 중학 과정 수강생 중 연구 참여자를 모집하였다. 해당 기수 S프로그램은 2023년 3월부터 7월까지 진행되었고, 격주 10차시로 구성되어 차시당 150분의 수업을 진행하였다. 한 반 정원은 10명으로, 총 3개 클래스가 운영되었고, 총 30명 중 12명의 수강생이 연구 참여를 희망하였으나 1명이 개인 사정으로 프로그램을 철회하면서 최종 참여자는 11명(여 7, 남 4)이 되었다.

2) 자료 수집 및 분석¹⁹⁾

17) Sharan. B. Merriam, *Qualitative research and case study applications in education*, San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 1998, pp.27-29.

18) Ibid., pp.38-39.

19) 본 연구의 인터뷰 질문에는 세 종류의 다차원적 사고 개념과 균형에 대한 직접적인 질문이 포함되었다. 이에 대하여 심사위원 중 한 분께서는 청소년들의 토론 내용을 연구자가 분석할 것으로 기대하였으나, 이러한 직접적 질문 방식을 선택한 것에 대해 의문을 제기해 주셨다. 연구진은 연구참여자의 자기 보고(self-report)가 더욱 중요한 방식이라고 판단하였는데, 이는 참여자들이 특정 예시나 구체적 상황에 매몰되지 않고 다차원적 사고 자체에 대한 인식과 생각을 자유롭게 표현할 수 있도록 돕기 위함이었다. 또한, 참여자들이 자신의 내면에 대한 사고와 해석을 스스로 보고하게 하는 과정은 메타인지적으로 자신의 사고를 성찰하도록 장려하며, 연구진도 참여자들이 자신의 내면을 언어화하는 과정에서 심

본 연구의 자료 수집은 2023년 3월부터 8월까지 약 6개월에 걸쳐 수행되었다. 먼저, 연구 참여자의 비판·창의·배려적 사고에 대한 사전 이해를 살펴보기 위해 S프로그램 개강 전 연구 참여자를 대상으로 온라인 사전 테스트를 진행하였다. S프로그램 후반부에는 반구조화(semi-structured) 인터뷰가 진행되었으며, 인터뷰 내용은 네이버 클로바노트 앱을 이용하여 녹음 및 전사되었다. 마지막으로, S프로그램 수강 이후 연구 참여자의 변화를 살펴보기 위해서 사전테스트와 동일한 문항 및 방법으로 종합테스트를 실행하였다. 사전 테스트는 총 12명이 참여하였으며, 1명의 철회 이후, 9차시가 마무리된 시점에 11명의 연구참여자와 개별 심층 인터뷰를 진행했다. 프로그램 종료 이후 진행된 종합 테스트도 11명이 응시하였으며, 결과적으로 총 11명의 연구참여자의 자료를 수집할 수 있었다.

본 연구의 사전 및 종합 테스트와 인터뷰에 이용된 문항은 전문가 3인(갑, 을, 병)의 검토를 받았다. 갑은 교육학 박사로 질적연구로 다수의 논문을 출판한 바 있는 질적연구 전문가이고, 을은 철학 박사로서 현장에서 철학 교육을 실천하고 있는 철학교육 전문가이며, 병은 교육학 박사로서 리터러시 교육 관련 단행본을 출판한 바 있는 독서교육 전문가이다.

연구진은 자료 분석과 해석에 개인적인 편향이 개입하지 않도록 3인의 연구자가 자료를 교차 분석 함으로써 삼각검증(triangulation)을 통해 자료 분석 및 해석의 타당성을 확보하고자 하였다.²⁰⁾ 이를 위해 3인의 연구자는

충적 자료를 확보할 수 있는 가치를 지닌다고 판단하였다. 본 연구 방법론에 대해 귀중한 고견과 통찰을 주신 심사위원께 깊이 감사드리며, 연구진은 후속 연구로 참여자들 간의 토론 내용을 분석하여 다차원적 사고가 상호작용 속에서 어떻게 확장되는지를 심도 있게 탐구할 계획이다.

20) 삼각검증은 연구의 타당성과 신뢰도를 높이기 위해 자료의 해석을 재검토하는 기법으로 다양한 원천의 자료를 수집하는 자료삼각검증(data triangulation), 다수의 연구자들이 교차 검토하는 연구자 삼각검증(investigator triangulation), 다수의 연구방법을 사용하는 연구방법적 삼각검증(methodological triangulation)의 방식이 있다(Sandra Mathison, "Why

지속적인 워크숍을 진행하였으며, 그 구체적인 과정은 다음과 같았다.

먼저 인터뷰 진행 이후 음성 녹음 파일과 클로바노트 앱의 자동 전사 내용이 일치하는지 확인하였고, 해당 내용을 의미 단위로 분류하여 MS 엑셀 파일로 정리하였다. 다음으로 자료 분석 단계에서는 사전 테스트, 종합 테스트, 인터뷰 녹취록을 분석하여 의미 단위를 추출하였다.

일차적으로 도출된 개념들을 바탕으로 이들에 예비 부호 코드를 부여하여 1차 코딩을 하였다. 2차 코딩 단계에서는 MTA에 드러난 각 사고의 기준으로서의 가치 원칙을 준거로 하여 1차 코드를 다시 일반화하여 상위 부호로 범주화하였다. 이러한 코딩 과정에서 3인의 연구진은 각자의 전문 분야별로 비판·창의·배려적 사고를 각각 코딩하였으며, 과정마다 서로의 의미 단위를 침범하지 않는 선에서 엑셀 파일에 메모를 달고 상호 교차 검토하였다. 이후 코드와 범주, 주제가 연구 목적에 부합되는지 심화 논의하였으며, 이러한 워크숍은 수차례에 걸쳐 주기적으로 이루어졌다.

3) 윤리적 고려

연구진은 연구 참여자가 미성년자라는 점을 고려하여, 연구 설계 단계에서부터 대학의 생명윤리위원회에서 연구 계획에 대한 심의 및 승인을 받았고, 참여자 본인과 법정 대리인 모두에게 연구 참여에 대한 동의서를 획득하였다.

4. 사례 분석

이제부터 S프로그램 연구 참여자의 사전·종합 테스트의 답변과 인터뷰 내용을 분석하고자 한다. 사례 분석을 통해 도출된 내용을 토대로 참여자 각각의 사고 양상을 3단계, 즉 ‘각 사고의 개념에 대한 이해(1단계)’, ‘사고의 적용과 언표화(2단계)’, ‘다차원적 사고의 균형 추구(3단계)’로 제시할 것

triangulate?”, *Educational researcher*, no. 17, 1988, pp.13-17).

이다.

1) 1단계: 각 사고의 개념에 대한 이해

(1) 비판적 사고

참여자 대부분은 비판적 사고를 자기 수정적인 사고로 이해하였다. 비판적 사고는 자신의 절차와 방법에 의문 가지기, **자신의 약점 발견하기, 바로잡기로 나타날 때 자기 수정의 역할**을 한다.²¹⁾ 참여자(A, B, C, E, G, H, F)의 답변을 살펴보면 다음과 같다.

예를 들자면, ... 3번 배심원이 자기가 뭘 잘못했고 왜 잘못했는지 그런 거를 비판적 사고를 통해 알 수 있는 것 같아요. 또 오류랑 그런 것도 배웠잖아요. 오류에 대한 판단, 그런 걸 알게 됐죠. [A(남, 중1)의 인터뷰 중]

비판적 사고를 할 수 있으면, 좀 더 생각해서 ‘이거 틀린 것 같은데?’ 하면서 상대방에게 한 번 추궁도 해 보면 더 좋을 것 같아요. 그리고 자신의 생각을 고치는 것도 비판적 사고 같아요. 상대방을 설득할 때 스스로 맞는지 한번 생각해 보아야 자신이 생각한 게 진짜 좋은지 아닌지도 생각할 수 있을 것 같아요. [B(남, 중1)의 인터뷰 중]

모든 사람에게 비판적 사고가 필요하다. 자신의 생각이 옳은지 또는 결함이 있는지 알 수 있기 때문이다. [C(여, 중1)의 종합 테스트 중]

A라는 논증을 세웠고 그 논증에 계속 질문을 던져보는 거죠. 이 상황에서는 이 논증을 사용해서 한 답이 맞지 않았는데 그러면 이 논증은 틀린 게 아니냐 하면서 계속해서 붙여나가거나 아니면은 그 논증을 없애거나 하는 게 비판적 사고인 것 같습니다. [E(남, 중2)의 인터뷰 중]

토의/토론에 참여할 때는 비판적 사고가 필요하다. 자신과 상대방의 주장에 대해 비판적으로 생각하며 참여를 위해서. [G(여, 중1)의 종합 테스트 중]

언제든지 내가 생각을 할 때는 비판적 사고가 필요하다. 모두가 자기주장만 늘어놓는 와중에 스스로 비판적으로 생각하고 판단을 하는 사람이 있어야 모든 의견을 모아 좋은 결론을 내릴 수 있기 때문이다. [H(여, 중1)의 종합 테스트 중]

21) Matthew Lipman, op. cit., p.242.

저는 어떤 이야기가 일단 일관적이어야지 좀 더 신뢰감이 있다고 생각해요. ... 비판적 사고로 어떤 것을 판단하고 뭘 타당하지 알아낼 수 있다고 생각해요. [F(여, 중1)의 인터뷰 중]

A, B, C, E, G, H는 비판적 사고가 자기 수정에 필요하며 동시에 자기 수정을 이끌어 내는 사고라는 점을 이해하고 있었다. A는 사전 테스트에서 생각을 할 때 비판적 사고가 필요하지는 않다는 답변에 체크 표시를 하면서, 그 이유로 “꼭 언제든지 필요하지는 않기 때문이다”라는 동어반복 형태의 의견을 남기는 경우가 대부분이었다. 그러나 인터뷰에서는 S프로그램에서 다루었던 <12명의 성난 사람들> 극본을 인용하면서, 극 중 배심원이 스스로 잘못된 판단을 한 것을 깨닫는 부분에 대해서 비판적 사고를 활용한 장면이라고 구체적으로 제시하였다. 이러한 내용을 토대로 볼 때, A가 비판적 사고를 자신의 약점을 발견하게 하는 자기 수정적 사고로 이해하였음을 알 수 있다.

B도 사전 테스트에서는 “한 번쯤 생각해 보면 좋을 것 같다” 정도로만 대답하였다. 그러나 인터뷰에서는 상대방뿐 아니라 자신의 생각에 대해서도 점검하여 잘못된 점을 고치는 것도 비판적 사고라고 대답하였다. 즉, B는 자신의 절차와 방법에 의문 가지기, 자신의 약점 발견하기, 바로잡기라는 자기 수정의 세 가지 측면 모두에서 비판적 사고를 이해하고 있었다.

C는 사전 테스트에서 비판적 사고가 모든 사람에게 필요한지 묻는 질문에 응답하지 않았다. 반면 종합 테스트에서는 어떤 생각의 타당성·정당성 여부를 판단하는 과정에 있어서 모든 사람에게 비판적 사고가 필요하다고 답변하였고, 그 과정이 자신에게도 적용된다고 보았다. 이는 C가 비판적 사고를 자신의 약점 발견하기로 이해하게 된 변화를 보여준다.

E는 비판적 사고가 논증을 수정하여 답을 찾아나가는 과정이라고 답변하였다. 이러한 답변은 자신의 논증 과정을 검토하고 틀린 부분을 고쳐나

간다는 점에서 비판적 사고의 세 가지 자기 수정적 측면 모두에 해당한다.

G의 경우, 사전 테스트와 종합 테스트 모두 동일하게 토의 또는 토론에 참여하는 상황에 있어서 비판적 사고가 필요하다고 답변하였다. 그러나 종합 테스트에서는 그 이유가 달라졌다. 사전 테스트에서는 자신의 주장을 확실히 해야하기 때문에 필요하다고 답변한 반면, 종합 테스트에서는 자신의 주장과 타인의 주장을 모두 비판적으로 검토해야 한다고 하였다. 이러한 답변을 보면, G는 사전 테스트에서는 비판적 사고의 자기 수정적 측면을 자신의 절차와 방법에 의문 가지기, 자신의 약점 발견하기로 생각하였다가, 종합 테스트에서는 바로잡기에 대한 이해로까지 넓어진 것으로 보인다.

H는 사전 테스트에서 자신이 생각을 할 때 비판적 사고가 언제든지 필요한 것은 아니라고 하였지만 종합 테스트에서는 항상 필요한 사고라고 대답하였다. 또한 궁극적으로 좋은 결론을 내리기 위해서 비판적 사고가 필요하다고 대답했다는 점에서 비판적 사고가 주장을 검토하고 이끌어 주는 역할을 한다고 이해한 것으로 보인다. 즉, H는 비판적 사고를 자신의 약점 발견하기와 바로잡기의 역할을 하는 자기 수정적 사고로 이해하였다.

마지막으로, F의 경우만 비판적 사고에 대한 이해가 조금 달랐다. F는 비판적 사고의 기준 중 자기 수정적 사고보다 기준에 의거한 사고에 더 주목하고 있었다. 어떤 주장이 일관성과 타당성을 가졌는지 판단할 때 비판적 사고가 적용된다고 답변하였기 때문이다. 이는 주어진 주장을 일관성과 수용가능성이라는 기준에 의거하여 판단해야 한다고 본 것이다.

(2) 창의적 사고

대부분의 연구 참여자들은 창의적 사고를 독창적인 것을 산출하는 능력으로만 개념화하는 경향을 보였다. 이 경우, 예술가나 과학자는 창의적

사고가 필요하나 일반적인 사람들에게는 창의적 사고가 필요하지 않다는 결론으로 나아갔다. 그러나 참여자 C, D, E, F의 경우는 창의적 사고를 문제를 발견하고, 해결하며 새로운 가치를 제안하는 사고로서 개념화하였다. 이들은 예술이나 과학과 같은 특정 영역에서만 창의적 사고가 필요한 것이 아니라 일상적 삶에서도 창의적 사고가 필요함을 인식하며, **창의적 사고에 인지적 과정이 포함되어 있음**을 보고한다.

하나의 관점에만 틀어박혀서 그 사고에 대해서 상황이나 사고에 대해서 계속 생각을 하다 보면 답이 나오지 않을 것 같고, 문제를 새로운 시각에서 바라보는 것도 필요하다고 생각해요. [C(여, 중1)의 인터뷰 중]

모든 사람은 창의적 사고가 필요하다 자신의 정보만이 아닌 새로운 세계를 학습하여야 하기 때문이다. [D(여, 중2)의 종합 테스트 중]

모든 사람은 창의적 사고가 필요하다. 가끔 인생에 큰일이 생길 수 있다. 그것이 문제일 수도 있고 좋은 상황일 수도 있다. 만약 문제상황이라면 상황을 타개할 방법을 찾아내고 좋은 상황이라면 이득을 극대화해야 된다. [E(남, 중2)의 종합 테스트 중]

창의적인 사람은 지금까지 없었던 것을 생각해 낼 수 있는 사람, 관습적인 것에서 문제가 생기면 관습적인 사고에서 벗어나 새로운 방법을 찾아내는 사람인 것 같아요. 창의적 사고를 발휘하기 위해서는 변화를 두려워하지 않고 새로운 것을 창조하려는 마음, 새로운 관점이 필요해요. [F(여, 중1)의 인터뷰 중]

C는 이미 고착된 관점이 아닌 새로운 관점에서 보는 것을 창의적 사고로 개념화하고 있다. 문제상황을 해석하고 발견하는 과정에서도 기존의 관점이 아닌 다른 시각이 필요하다고 제안함으로써 창의적 사고가 문제를 해결하는 단계만이 아닌 발견하는 단계에서도 필요함을 인식하고 있다.

D는 인터뷰에서 “남들이 평범한 일상에서 떠올리지 않을 생각을 하는 게 창의적인 사고”이며, “창의적인 사고를 하지 않아도 먹고 살 수 있기” 때문에 일반적 상황에서는 창의적 사고가 필요하지 않다고 주장했다. 그러나

종합 테스트에서는 창의적 사고의 보편적 특징과 필요성을 인식하는 것으로 사고가 전환됨이 드러났다.

E는 문제상황을 해결하는 능력으로서 창의적 사고의 중요성을 피력한다. 인터뷰에서도 “창의적 사고는 다른 사람이 생각하지 못한 해결책을 발견해 내는 것, 문제점을 발견하는 사고”라고 이야기하며, 창의적 사고가 해결책뿐 아니라 기존의 상황에 대한 새로운 해석을 제시할 수 있다고 답변하였다.

F는 문제를 해결하려는 것뿐 아니라 관습적으로 생각하는 것에서 벗어나는 것 자체를 창의적 사고로 인식한다. 문제상황의 해결책이 기존에 없을 때, 새로운 관점에서 해결책을 찾는 접근방식으로서 창의적 사고를 이해하고 있다.

(3) 배려적 사고

배려적 사고는 인지적·정서적 사고이다. 참여자 A, B, C, I는 정서와 사고의 유기적 가치를 헤아리고 이에 의미를 부여함으로써, 정서와 사고를 이분법으로 나누지 않는 사고 양식에 대한 개념 이해를 보여주었다. 또한 자신의 정서 및 사고에 역동적인 활동성을 부여하는 배려적 사고의 또 다른 면모를 자기보고 형식으로 드러내기도 했다. 배려적 사고 개념에 대한 이해를 보여준 사례를 살펴보면 다음과 같다.

말과 행동을 반성할 때, 자신의 일로 인해 남이 피해를 봤기 때문에 반성하는 것이다. 자신이 원하는 만큼의 일을 못했을 때도 반성을 한다. 즉, 이런 것을 느끼고 생각하기 위해서는 배려적 사고가 필요하다. [A(남, 중1)의 종합테스트 중]

영화 평점을 매기는 것도 배려적 사고라고 해도 될까요? ... <7번 방의 기적>이라는 영화였는데, 연출도 그렇고 감동적이었어요. 제가 이 영화에 대한 가치를 높게 평가하는 것도 배려적 사고 같아요. [B(남, 중1)의 인터뷰 중]

모든 사람은 배려적 사고가 필요하다. 배려적 사고가 없다면 스스로를 신경 쓰지 않고 아무 의미 없이 살아가는 사회가 될 것이기 때문이다. [C(여, 중1)의 종합 테스트 중]

배려적 사고를 통해서 인간한테 가치성을 부여하고 존중해 주려고 노력하다 보면 나쁜 행동은 하지 않을 것 같아요. [(여, 중1)의 인터뷰 중]

배려적 사고와 관련하여 A는 사전 테스트에서 숲을 관리할 때만 배려적 사고가 필요하다고 주장했고, “숲은 인간과 자연 모두의 자산이기 때문에 배려적으로 관리해야 한다”는 근거를 내세웠다. 그런데 이는 배려적 사고 개념에 관한 이해도를 보여준 것이 아니라, 숲을 잘 관리해서 자산으로 사용해야 한다는 A의 주장을 표현한 것에 지나지 않았었다. 이후 종합 테스트에서 A는 배려적 사고를 감정 또는 정서와 생각이 분리되지 않도록 연결하는 전체적인 과정 그 자체로 보고 있었으며, 특히 배려적 사고와 반성적 사고를 연계함으로써 배려적 사고의 탈이분법적 특성을 이해한 것으로 판단되었다.

B는 단순히 영화를 보고 느끼는 감동만을 예로 들어 배려적 사고를 설명한 것이 아니라 영화 평점을 매기는 것, 즉 가치를 헤아리고 그것에 가치를 부여하는 사고의 특성을 배려적 사고의 주요 개념으로 설명하고 있다는 점에서 배려적 사고 개념을 잘 이해한 것으로 판단되었다.

C의 경우, 사전 테스트에서는 “모든 사람은 배려적 사고가 필요하다. 배려적 사고를 통해 다른 사람에게 피해를 주지는 않을지 생각할 수 있기 때문이다”라고 주장하면서 배려적 사고의 다양한 양상 중 ‘배려함’에 주목하고, 이것이 타인과의 관계에서 구체적으로 어떻게 작동할 수 있는지를 서술하였다. 이후 C는 인터뷰에서 “배려가 단순히 다른 사람을 도와주는 것이라고 생각했는데 프로그램을 통해 주위에 있는 사소한 것들에도 신경을 쓰거나, 변화를 알아차리거나 아니면 그 존재만이라도 잘 알아준다면

배려적 사고로 볼 수 있을 것 같다”는 정리된 의견을 제시하였으며, 종합 테스트에서는 ‘스스로를 신경 쓴’다든가 ‘의미’를 갖고 살아가는 살아가기 위해서는 배려적 사고가 필요하다는 의견을 남겨주었다. 이를 통해 C에게 있어서 배려적 사고는 단순히 타인에게 피해를 주지 않기 위한 판단에 그치는 것이 아닌 존재 및 그것들의 변화에 주의를 기울이는 것, 더 나아가 자기 자신에 대한 가치 찾기와 의미 탐색을 위한 사고방식으로 확장되었음을 알 수 있었다.

I는 인터뷰를 통해 자신에게 가장 소중한 것은 바로 자기 자신이라고 말했는데, 이 과정에서 인간 그 자체에 가치성을 부여하는 가치부여적 사고를 배려적 사고와 연결함으로써 ‘사고함으로서의 배려’가 드러내 주는 정서와 사고의 연결성을 잘 보여주었다. 또한 이러한 사유적 노력이 좋은 행동으로 이어질 것이라는 판단을 명확하게 표현해 주었다.

2) 2단계: 비판·창의·배려적 사고의 적용과 연표화

(1) 비판적 사고의 적용과 연표화

비판적 사고를 자신의 삶에 적용하고 그 경험을 연표화한 참여자 중 C, E, G, H는 모두 자기 생각을 검토하거나 수정한 사례를 보고하였다. F는 1 단계에서와 마찬가지로 2단계에서도 비판적 사고를 기준에 의거한 사고로도 이해하고 적용하였다.

예전에 토론을 한 적이 있었는데, 친구들이 말하는 걸 들어보니까 제가 주제를 잘못 이해한 것 같은 느낌이 들었어요. 그때 ‘착하고 똑똑한 사람은 성공한다’ 그리고 ‘착한 사람은 성공하고 똑똑한 사람은 성공한다’ 이 두 개의 문장이 처음에는 같다고 생각했는데, 토론을 하며 생각을 해 보니까 두 개가 다른 의미인 것 같아서 바꾸게 되었어요. [C(여, 중1)의 인터뷰 중]

비판적 사고는 논증을 더 단단하게 할 수 있는 도구다. … 도구가 아니

겠네요. 이것도 방금 비판적 사고를 하나 한 건데, 도구라기보다는 하나의 행동 양식이라고 하는 게 맞을 것 같아요. [E(남, 중2)의 인터뷰 중]

연역 논법이랑 귀납 논법에 대해서 수업을 한 게 저는 가장 기억에 많이 남았던 것 같고 그거를 통해서 이제 제가 판단을 할 때도 그거를 이제 좀 생각을 하면서 하게 되는 거 같아요. 스스로 내 생각이 연역인지 귀납인지요. [G(여, 중1)의 인터뷰 중]

옛날에는 뭐가 따지는 거나 제가 남한테 주장을 할 때도 뭐가 근거 없이 짐승처럼 그냥 생각나는 대로만 계속 뱉는 그런 스타일이었는데, 지금은 다시 생각해 보고 이게 과연 옳은 주장인지 이걸 하면 좀 더 나아질 수 있는지 이런 걸 다시 한번 판단해 보고 말을 할 수 있는 것 같아요. [H(여, 중1)의 인터뷰 중]

수업 듣고 나서 뉴스를 봤을 때 어떤 사람의 관점이나 주장 같은 거를 비판적으로 바라볼 수 있었던 것 같아요. 타당한 근거가 있는가 하고요. ... 저도 뭔가 주장할 때 약간 확실하지 않았을 때가 있는데 다른 사람의 생각을 들어보니까 좀 더 알게 되고 좋았던 것 같아요. ... 앞으로 제 생각을 얘기할 때 전보다는 더 좋은 근거를 댈 수 있을 것 같아요. [F(여, 중1)의 인터뷰 중]

C는 주어진 문장의 의미에 대한 자기 생각을 검토하고 입장을 바꾸었다는 점에서 자신의 절차와 방법에 의문 가지기와 바로잡기를 실천하였다.

E도 비판적 사고를 논증을 수정할 수 있는 도구에 비유하였다가, 지속적으로 점검하여 수정해 나가는 하나의 행동 양식으로 표현하였다. 즉, E는 비판적 사고가 그 자체로 답을 수정해 나가는 사고라고 보면서 동시에 비판적 사고에 대한 본인의 정의를 수정함으로써 자기 수정적 사고를 실제로 적용하는 모습을 보여주었다. G의 경우 자신의 판단 과정이 연역인지 귀납인지 여부를 점검해 본다고 보고하였다. 이러한 태도는 자신의 절차와 방

법에 의문 가지기에 해당하는 자기 수정적 사고이기도 하고, 논증의 종류에 대하여 배운 내용을 메타적으로 적용하는 것이라고도 볼 수 있다.

H는 이전과 비교하여 자신의 주장이 옳은 주장인지 또는 좀 더 나은 주장인지 검토해 본다고 하였다. 이 또한 자신의 절차와 방법에 의문 가지기에 해당하는 자기 수정적 사고에 대한 경험이다.

F의 경우, 타인의 주장이 가진 근거가 타당한지 검토하고, 자신의 주장에 대해서 전보다 좋은 근거를 찾을 수 있을 것 같다고 하였다. 전자는 타인의 주장이 일관성, 적절성, 정확성, 수용가능성, 충분성 등의 기준에 의거한 사고인지 검토하는 것이고, 후자는 자신의 절차와 방법에 대해서 의문을 가지고, 자신의 약점을 발견하고 바로잡는 자기 수정적 사고에 해당한다.

(2) 창의적 사고의 적용과 언표화

립만의 창의적 사고 개념 측면에서 S프로그램의 목표는 수강생이 삶의 예술가가 되는 것이다. 삶의 예술가가 된다는 것은 자기 삶이나 세계에서 문제를 발견하고, 그 문제를 해결하기 위해 유비적 사고나 은유적 사고를 발휘하는 경우를 의미한다. 연구 참여자 중 이런 방식으로 삶에서 창의적 사고를 발휘했다고 보고한 경우는 D, F이다. 삶에서의 적용을 스스로 언표화하는 과정은 단순한 과정이 아니라 자신의 행위를 반성하고 규정하고 해석할 수 있는 능력이 담보되어야 하는 과정이기에 많은 참여자에게서 적용과 언표화의 사례가 발견되지는 않았다.

혼자 있을 때 이야기를 만드는 걸 좋아해요. 과제로 시를 썼는데 엄마와 나의 관계를 연인과 나의 관계로 치환해서 쓴 적이 있어요. [D(여, 중2)의 인터뷰 중]

어느 날 아침 그레고르 잠자(Gregor Samsa)가 불안한 꿈에서 깨어났을 때, 그는 침대 속에서 한 마리의 흉측한 등껍질 벌레로 변해있는 자신의 모습을 발견했다. 그는 생각했다. '이것은 꿈이구나'. 하고 말이다. 인간이 벌레가 된다는 것은 듣도 보도 못한 일이었다. 사람은 보통 비극의 첫 타자가 자신

이라고 깨닫는 것을 어려워한다. 그리고 그것은 그레고르도 마찬가지였다. 하지만 그의 더듬이는 자신의 의지로 움직일 것이고, 징그러운 다리는 자신이 원하는 곳으로 움직일 것이며, 이젠 인간의 언어가 아닌 등껍질의 날갯짓 소리로 대답할 것이었다. 그것이 그의 비극이었다. [D(여, 중2)의 종합 테스트 중]

학교에서 수학 관련 문제를 풀 때 원래 해왔던 거랑 다른 방식으로 풀었어요. 한번 해 보고 될지 안 될지 살펴보려고 했어요. 새로운 방식으로도 풀렸고요. ...제가 어떤 것을 받아들이거나 알아갈 때 여러 관점에서 보는 것이 중요할 것 같아요. 왜냐하면 창의적이라면 여러 가지 방식을 시도 해야 할 것 같아요. [F(여, 중1)의 인터뷰 중]

D는 자신이 글 쓰는 것을 좋아한다는 것을 인터뷰 중 여러 차례 보고하였다. D는 엄마와 자신의 관계가 과거에는 애증적 관계였고, 그것이 연인 관계와 유사하다고 보았다. D는 예비 추론을 통해 엄마와 자신의 관계에 대한 새로운 관점을 가졌다고 보고했다. 이는 확장적 사고를 통해 자신의 삶에 대한 새로운 해석을 가진 것으로 보이며, 창의적 사고를 언표화한 사례로 볼 수 있다. D는 종합 테스트의 문장 완성형 질문에서도 ‘언어’를 ‘날개짓 소리’로 표현하는 등 인간의 기관과 벌레의 기관에서의 비례성을 파악하는 사고를 함으로써 『변신』의 주인공인 그레고르의 변신을 재해석하였다. 이를 통해 D가 관점 전환 능력과 새롭게 해석하는 능력이 도드라짐을 확인할 수 있었고, 창의적 사고를 실천적 영역에서도 적용하고 있는 것으로 판단되었다.

F는 수학 문제를 푸는 일상적 상황에서 문제 해결을 시도 했던 상황을 이야기하며, 새로운 사고방식을 시도하여 문제를 해결한 사례를 제시한다. 기존의 방식에 대한 회의적 태도를 보인 것과 새로운 방법을 시도한 것은 창의적 사고를 삶의 적용하고 그 경험에 대해 언표화한 사례로 볼 수 있다.

(3) 배려적 사고의 적용과 언표화

참여자 A와 B는 배려적 사고를 삶에 적용한 다음 그 경험을 언표화했다.

A의 경우, 립맨이 제시한 배려적 사고의 주요 평가 기준 중 가치를 헤아리는 능력과 감정을 살펴 사고하는 면모를 보여주었다. B의 경우, 감정에 세심히 주의를 기울이는, 즉 정서와 사고를 분리하지 않는 사유 양식을 활성화하고 있었고, 이를 통해 규범적 가치까지 도출하는 모습이 발견되었다.

배려적 사고를 하면서 내가 왜 즐거움을 좋아하는지, 그리고 그것과 다른 것들이 무슨 상관관계가 있는지도 생각해 볼 수 있게 된 것 같아요. … 대화하는 과정에서 나를 배려할 수 있을 것 같아요. … 중독적인 모든 것은 사람을 피폐하게 만드는데, 그런 걸 대화가 해결할 수 있게 해 주고 이게 자기배려 같아요. [A(남, 중1)의 인터뷰 중]

1번은 저 자신, 가족과 지인은 2번, 3번은 감정이예요. 4번은 할머니께서 주신 인형, 5번은 돈이예요. 솔직히 돈도 굉장한 가치가 있는 건데 1번부터 4번에 비하면 다섯 번째 자리가 맞는 것 같아요. 무엇을 하든 나 자신이 있어야 하니까 1번으로 가치있는 건 저 자신이 맞아요. … 저는 다른 사람이 감정 표현을 해 주는 걸 좋아해요. 물론 다른 사람의 마음을 읽을 수 있다면 가장 좋긴 한데, 제가 다 읽지는 못하잖아요. … 저는 제가 어떻게 감정 표현을 하는지랑 다른 사람들이 어떻게 표현하는지 살펴보면서 많은 생각을 해요. [B(남, 중1)의 인터뷰 중]

인터뷰에서 A는 배려적 사고를 활용하여 자신에게 가치있는 것에 대한 생각을 전개하였고, 특히 즐거움과 우정을 현재 자신에게 가장 소중한 것들이라고 밝혔다. 그리고 이를 기반으로 “즐거움은 우정으로부터 비롯된다”라고 말하기도 했다. 이어서 A는 배려적 사고를 통해 자신이 소중하게 여기는 즐거움이라는 가치와 다른 것들의 상관관계를 찾기 시작했는데 이 과정에서 자기배려를 하게 되었다고 밝혀주었다. 감정을 살피면서 자신이 어떤 생각을 하고 있는지 세밀하게 검토하는 배려적 사고를 자기 삶에 적용하게 된 것이다.

B는 배려적 사고를 감정에 대한 해석 및 가치 평가와 연관 짓고 있었다. B는 풍부한 정서를 바탕으로 자신의 감정뿐만 아니라 다른 사람의 감정도 주의 깊게 살펴보는 성향을 강하게 가지고 있었고, 이것은 배려적 사고에

대한 이해뿐만 아니라 적용 및 발전에도 도움을 주고 있었다. 참여자 중에서 감정 그 자체를 가치 있는 것의 목록으로 제시한 경우는 B가 유일했으며, 사람의 마음을 읽고 싶다는 정서·사유적 의지를 드러낸 경우도 B가 유일했다. 이를 통해 B는 타인의 감정을 주의 깊게 해석하고자 노력하는 규범적 태도까지 보여주고 있다는 점에서 배려적 사고를 자기 삶에 적용하는데 있어서 특징적인 사례라고 볼 수 있겠다.

3) 3단계: 다차원적 사고의 균형 추구

립맨은 사고력 증진을 위해서는 사고가 균형적이어야 한다는 것을 전제하였다. 이때 사고의 균형이란 실제로 세 가지 사고의 양상이 동등한 상태를 유지해야 한다는 의미라기보다는 사고 주체가 여러 종류의 사고를 균형적으로 발전시키려는 태도를 가지고 있어야 한다는 것을 의미한다. 이러한 맥락에서 연구진들은 참여자에게 비판·창의·배려적 사고의 균형을 추구하고 있는지 여부를 질문했다. 각 참여자에게 ‘스스로 세 가지 사고를 잘 사용한다고 생각하는지’, ‘사고 간 관계를 어떤 방식으로 이해하고 있는지’, 그리고 ‘다차원적 사고의 균형을 추구하는지’ 여부를 물었다.

11명의 참여자 중 A, B, C, D, E 총 5명이 비판·창의·배려적 사고의 균형에 대한 지향을 보였다. 이들은 발달과 성장의 관점에서 비판·창의·배려적 사고의 균형을 필요성을 인지하고 있었다. 아래는 각 참여자가 인터뷰에서 보고한 세 가지 사고 간의 균형 추구 사례이다.

오늘 인터뷰에서 창의적·배려적 사고를 주로 썼지만, 전 세 가지 사고가 융합이 되긴 될 것이라고 생각해요. 인터뷰가 재미있었어요... 이렇게 이야기를 하면서 우리가 뭘 했는지 알 수도 있으면서, 내가 뭘 했는지 다시 느낄 수 있다는 게 고마웠던 것 같아요. [A(남, 중1)의 인터뷰 중]

세 개의 사고가 상호작용할 것 같아요. 저는 평소엔 비판적 사고를 적게 쓰지만, 여기에서 친구들과 대화를 나누면서 생각을 좀 더 하게 되었다고 말씀드렸잖아요. 다른 사람들에게 의견을 발표하고, 의견에서 잘못된 점을

찾고, 그리고 제가 창의적으로 반론을 할 수도 있는 거고, 또 거기에서 비판적 사고도 하고, 배려적 사고도 하면서 여러 가지가 다 사용될 수 있을 것 같아요. … 제 성향에 맞추어서 살아가는 것도 나쁘지 않을 것 같아요. 그렇지만 세 개 다 쓸 수 있으면 더 좋지 않을까요? 세 개의 사고들을 많이 쓰면 쓸수록 생각이 더 발달해서 더 좋게 쓰이지 않을까요? [B(남, 중1)의 인터뷰 중]

무언가를 할 때 항상 창의적인 생각만으로 살아갈 수는 없고, 가끔은 원래 방식대로 하는 게 맞을 때도 있어서 원래 방식을 고집하면서 풀어나가는 것도 중요하다고 생각해요. … 비판적, 창의적, 배려적 사고는 세 개가 따로따로 있지만, 약간 겹치는 부분이 있다고 생각해요. 저는 세 개 사고가 삼각형 모양으로 있다고 생각하고, 두 개씩 모두 다 겹치는 부분이 있고 마지막 중간에도 하나가 세 개 모두 겹치는 부분이 작게 있는 그런 그림인 것 같아요. [C(여, 중1)의 인터뷰 중]

지금 세 가지 사고를 활용을 잘하는 것 같지는 않아요. 저한테서는 세 가지 사고가 통합이 되어 있다고 느끼지는 않는데, 오늘의 나, 그러니까 어제의 나보다 오늘의 내가 더 나아지기 위해서는 세 가지 사고를 다 잘 쓰게 노력해야 하지 않을까요? [D(여, 중2)의 인터뷰 중]

저는 세 가지 사고를 모으는 단계인 것 같습니다. 이누야사에 나오는 사훈의 구슬처럼 세 가지 사고가 다 널리 퍼져 있어요. 구슬을 모으는 게 구슬을 완성하는 데 도움이 된다고 생각합니다. … 이 세 가지만으로는 어떤 한 문제를 해결할 수 없다고 저는 생각해요. 훨씬 많이 필요하다고 생각해요. … 하지만 비판과 배려를 같이 쓰긴 너무 어렵다고 생각해요. [E(남, 중2)의 인터뷰 중]

A는 비판·창의·배려적 사고에 대한 높은 이해뿐만 아니라 사고 유형 간의 균형을 추구하는 경향을 보여주었다. 인터뷰에서는 배려적 사고와 창의적 사고를 가장 많이 사용했다고 답변했으며, 사고의 융합 가능성과 관련해서는 “따로따로 적용된다”고 했다가 곧이어 “융합이 되긴 될 것”이라고 발언함으로써 사고의 가능성을 넓히고 의견을 수정하는 모습을 보여주었다.

B는 다차원적 사고에 대해 매우 긍정적인 입장을 취하고 있다. 의문문

으로 표현하였지만, 비판·창의·배려적 사고가 상호작용하여 균형을 이룰 때 생각의 발달에 있어서 더 나은 결과가 만들어질 것이라는 의견을 암시적으로 드러냈다. 또한 B는 자신의 성향이 배려적 사고에 치우쳐 있으며 비판적 사고를 덜 사용하는 경향이 있음을 인정하고, 이러한 자신의 성향을 존중하면서도 다른 사고 형식들을 적극적으로 활용하는 것이 중요하다고 보고 있다.

C는 비판·창의·배려적 사고를 각각 따로 인식하면서도 이것들 사이에 겹치는 부분이 있다고 이해하고 있다. 이러한 이해 방식은 세 가지 사고 영역이 서로 완전히 분리된 것이 아니라 상호작용하고 연결되어 있다는 것을 시사한다. 또한, 자신의 내면에서 세 가지 사고가 약간씩 겹침으로써 그 중심에는 모든 것이 겹치는 작은 부분이 있다고 표현했는데, 이를 통해 연구자들은 C가 사고 활동을 할 때 다차원적 사고를 구성하는 요소들을 고려하고 있으며 이들이 상호보완적으로 작용할 가능성이 있음을 발견하였다.

D는 현재 세 가지 사고를 통합하고 있다고 말하지는 않았다. 비판·창의·배려적 사고의 필요성은 인지하고 있지만, 자신이 잘한다고 느끼지는 못한다고 반복적으로 보고했다. 그러나 D는 더 나은 사람이 되기 위해서 세 가지 사고의 균형이 필요함을 이해하고 있는 것으로 보인다. 이는 MTA가 균형을 추구하는 목표와 부합한다.

E는 배려적 사고를 비판적 사고와 배타적 관계에 있거나 양립하기 어려운 것으로 오해하기도 하였지만, 세 가지 사고를 구슬에 비유하면서 세 가지 사고가 필요할 뿐만 아니라 어떤 문제를 해결하기 위해서는 그 이상이 필요할지도 모른다는 의견을 가지고 있었다. 사전 테스트와 종합 테스트를 함께 고려할 때, E는 S프로그램 이전에는 창의적 사고에 대해서 구체적인 생각을 제시하지 못하였고 배려적 사고에 대해서는 전혀 생각해 보지 않았으나, S프로그램에 참여하면서 창의적 사고에 대해서 더욱 확장된 사고를

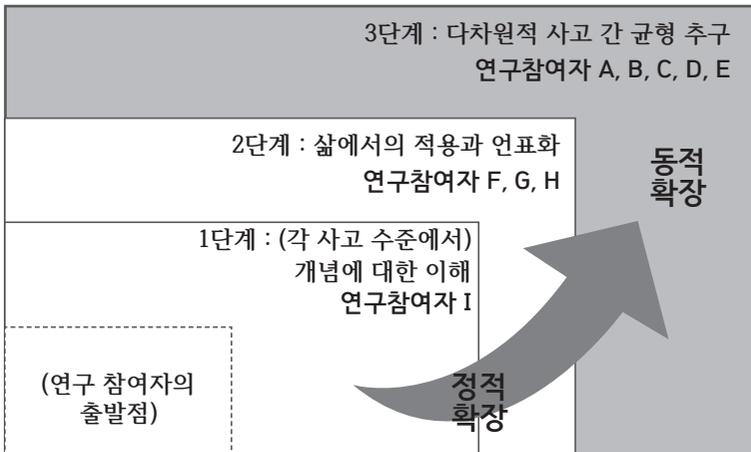
가지게 되었고, 세 가지 사고 또는 그 이상이 필요하다는 입장으로 변화하였다.

5. 결론 및 논의

1) 결론: ‘확장’ 개념의 제안 및 사고 간 균형의 추구

연구진은 연구 참여자의 철학적 사고가 변하는 과정을 3단계로 관찰할 수 있었으며, 이를 확장(expansion)이라는 개념으로 설명하고자 한다. 확장을 다른 말로 바꾼다면 발전이나 성장으로 이해해도 좋겠지만, 연구진은 발전이나 성장이라는 단어보다 확장이라는 표현을 택했다. 발전이나 성장의 경우, 시간적으로 특정 사건 이전의 상태를 이후의 상태보다 열등한 것으로 전제하는 경향이 있다. 하지만 본 연구에서는 어느 한 상태가 다른 상태보다 열등하다는 점은 내포하지 않은 채로 연구 참여자가 철학적 개념을 이해하고 받아들이는 정도가 더 깊거나 넓어진 정도를 표현하는 데에 의미를 두었다.

[도식 1] 사고의 확장 개념을 기반으로 한 정적 확장과 동적 확장 도식



참여자가 보인 1단계 변화는 다차원적 사고의 세 가지 사고인 비판·창의·배려적 사고의 각 수준에서 개념에 대한 이해가 확장된 것이다. [도식 1]에 의하면, 프로그램 참여 이전, 대부분의 참여자는 주로 각 사고에 대해서 아예 모르거나 각 사고가 적용되는 특정한 상황을 한두 개 정도만 알고 있는 수준이었다. 그러나 S프로그램 참여 이후 각 사고 개념에 있어서 이해가 확장되는 모습이 관찰되었다. 예를 들어, 단순히 타인에게 무언가를 양보하는 것이 배려적 사고라고 답변했던 참여자가, 점차 ‘타인의 가치관이 그 사람의 가치 부여에서 비롯되었다고 느끼고 이해하는 것도 배려적 사고에 속한다’고 생각하는 방향으로 나아간 것이다.

2단계 확장은 1단계 확장을 기반으로 하여 이루어졌다. 참여자는 확장된 개념 이해를 바탕으로 하여 철학적 개념을 실제로 삶에서 적용하고 그러한 경험을 언표화할 수 있었다. 예를 들어, 참여자는 자신의 생각을 비판적 사고의 기준에 의거하여 수정하거나, 비유를 통해서 자신과 타인과의 관계를 이해하고 재해석하는 데에 창의적 사고를 적용하기도 하였다.

3단계 확장은 참여자가 세 가지 사고에 있어서 주관적이고 상대적인 비중을 인식하기 시작하면서 균형을 추구하는 방향으로 변화한 것을 의미한다. 이 과정에서 참여자는 자신의 사고 양상에서 각 사고의 비중이 어떠한지 메타적으로 인지한 먼저 인지한 후, 자신에게 부족했던 사고를 확장하여 균형을 추구한다는 변화를 보여주었다. 반면 일부 참여자는 세 가지 사고 중 특정 사고만을 중요하게 여겨 균형을 추구하기 어려워하거나 사고 간의 양립이 불가능하다고 보고하였다. 이 경우 연구진은 3단계 확장까지 나아가지 못한 것으로 보았다.

1단계를 바탕으로 하여 2단계까지의 확장이 나타났을 때, 연구진은 이를 정적 확장이라고 정의하였다. 1단계와 2단계의 확장은 비판·창의·배려적 사고 각각의 한계 내에서 이루어진 확장이기 때문이다. 각 사고 수준을

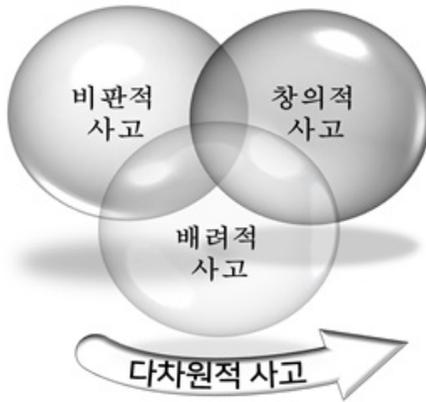
넘어서, 비판·창의·배려적 사고 사이의 관계와 균형의 필요성을 이해하고 그 균형을 추구하는 단계로까지 사고가 확장되었을 경우를 3단계로 분류하였으며, 3단계까지의 확장을 보여준 경우를 동적 확장으로 정의하였다. [도식 1]에서 확인할 수 있듯이 총 11명의 참여자 중 1, 2, 3단계의 확장을 모두 보여주어 동적 확장에 속하는 참여자는 5명이었다(A, B, C, D, E). 정적 확장에 해당하는 참여자는 4명이었으며(F, G, H, I), 확장이 발견되지 않은 참여자는 2명이었다(J, K).

이러한 확장 개념은 [도식 2]와 같이 역동적 형태로도 표현될 수 있다.²²⁾ 앞서 2장에서 언급한 바와 같이, MTA에서 중요한 것은 바로 사고의 균형이다. [도식 2]에서 MTA의 균형이 2차원이 아니라 3차원으로 표현되어 있음에 주목해야 한다. 3차원으로 표현된 다차원적 사고의 균형은 세 개의 구가 역동적으로 상호작용하는 상태다. 그러나 이때, 세 개의 구의 크기가 반드시 똑같아야 하는 것은 아니다. 세 개의 구의 크기는 개인마다 다를 수 있다. 어떤 사람에게는 매우 작은 세 개의 구가 균형이 잘 맞추어져 있을 수도 있고, 어떤 사람에게는 특정 하나의 사고가 더 거대한 구의 형태를 띠고 있을 수도 있다. 또한 각도나 시점에 따라서 입체 도형의 모양이 다르게 보일 수 있듯이, 세 개의 구의 절대적인 크기가 똑같다고 해도 상황이나 사안에 따라 하나의 구가 다른 두 개의 구보다 상대적으로 크게 보일 수도 있다. 이는 우리의 사고 과정 중 어떤 상황에서는 비판적 사고를 더 잘 활용하는 경우도 있고, 어떤 사안에 대해서는 창의적 사고가 더 많이 필요한 상황을 비유적으로 보여준다.

22) [도식 2]와 관련하여, 다차원적 사고를 3차원적인 도식으로 제시하고 그 이유를 다음과 같이 밝힌 연구가 있다: “3차원으로 표현하면, 우리가 실제로 탐구공동체 안에서 상호 작용하는 모습이 구체적으로 표현될 수 있으며 … 구의 형태로 표현한 까닭은 우리의 사고가 가진 정신적 과정의 복잡성과 깊이를 암시하기 위해서이다.” (지혜인, 「배려와 철학교육: 립만(Lipman, M.)의 ‘배려적 사고’에 대한 연구」, 이화여자대학교 박사학위논문, 2024, 210쪽.)

하나의 구의 크기를 늘리는 것은 다차원적 사고 중 특정 사고를 발전시키는 것에 해당한다. 즉, 각 구의 크기를 늘린다는 측면에서 확장이다. 한편, 각 사고 수준을 초월하여 서로 다른 입장과 관점을 이해하는 것은 두 개 이상의 구가 겹치는 것에 해당하고, 나아가 자신의 사고 과정에서 세 개의 구가 어떻게 역동적으로 움직이는지 포착하여 자신만의 균형 잡힌 종합적 사고를 발전시킬 수도 있다. 전자의 경우, 기존의 사고력 교육에서 주로 주목한 것이고, 철학교육에서도 이러한 사고 발전의 중요성을 인정하기에 본 연구에서는 이러한 차원을 1단계와 2단계를 정적 확장이라고 불렀다. 나아가 후자에 해당하는 3단계의 확장, 세 개의 구의 균형을 추구하는 동적 확장은 철학교육이 지향해야 하는 목표라고 할 수 있다.

[도식 2] MTA의 역동적 진행



2) 논의

11명의 연구 참여자 모두 확장의 양상을 보여주거나, 비판·창의·배려적 사고의 균형 추구에 관한 자기 보고를 한 것은 아니었다. 이에 2명의 참여자(J, K)를 예외 사례로 분류 및 분석하고, 이들 예외 사례를 통해 도출할 수 있는 한계에 대해 논의하고자 한다. 또한 본 연구의 전반적인 한계를 지적

하면서 앞으로의 연구 방향을 제언해 보고자 한다.

(1) 예외 사례 분석

예외 사례인 J와 K의 경우, 정적 확장 및 동적 확장의 양상이 모두 발견되지 않았으나, 그 구체적인 이유와 맥락은 달랐다. J의 경우, 사전 테스트와 종합 테스트에 기술한 답변이 변화하지 않은 점이 특징이다. 또한 인터뷰에서도 J는 현실적으로 직면하고 있는 문제에 많은 관심을 보여주었고, 주어진 정의나 공리를 받아들이는 것을 편안해했지만, 당연하다고 여겨지는 것에 도전하거나 탐구하고자 시도하는 일에는 낯설어하였다. 즉, J는 소위 ‘모범생’이었다. 이러한 특성 때문에 J는 프로그램 참여도 측면에서는 성실도가 매우 높았고, 발언 내용에 있어서 내적인 정합성도 보여주었지만, 본 연구에서 정의한 변화를 찾기가 어려웠다.

K의 경우, 사전·종합 테스트의 많은 문항에 답변을 적지 못했다. 예를 들어, 비판적 사고의 필요성이나 적용 범위를 판단하는 문항에서 K는 “비판적이라는 말이 뭔지 몰라요”라는 답변을 솔직하게 남겨주기도 했다. 인터뷰에서도 K는 비판·창의·배려적 사고가 무엇인지 이해하기 어렵다고 솔직하게 밝히면서 어휘 수준이 높아져서 생각을 말할 때 망설여진다고 발언하였다. 이에 연구진은 K가 어휘력 때문에 추상적 개념을 이해하는 데 어려움을 겪고 있음을 파악하였다. 철학적 논의는 개념에 대한 충분한 사고와 명확한 표현을 요구하는 경우가 많기 때문에 정확하면서도 다양한 어휘 사용이 중요할 수밖에 없다. K의 인터뷰를 분석하면서 연구진은 S프로그램이 텍스트를 중심으로 구성되어 있다는 점을 깨달았으며, 제시된 텍스트들의 어휘 수준을 점검해 보아야 할 필요를 느끼기도 했다.

(2) 제언

J의 사례를 통해 연구진은 다차원적 사고와 관련하여 기존의 생각이나

믿음 체계를 검토해 볼 수 있는 기회를 제공해야 할 필요성을 느꼈다. 예를 들어, 일상적으로 가지고 있는 생각을 구조적으로 분석해 보면서 숨겨져 있는 가정이나 전제를 파악하고 이에 대한 의견을 정리하는 것이다. 인간은 저마다 자신의 신념이나 가치관을 갖고 살아가게 되는데, 특히 청소년 시기는 그러한 믿음 체계의 기초를 다지는 시기이기도 하기 때문이다. 따라서 청소년들이 자신의 신념이나 가치관을 검토하고, 그 근거와 타당성이나 정당성을 논의하는 기회를 제공하고, 이것이 다차원적 사고에 어떠한 영향을 주는지 연구할 필요가 있다고 본다.

K의 사례를 통해서는 ‘청소년’이라는 개념에 조금 더 세심하게 접근해야 할 필요성을 느꼈다. ‘청소년’이라는 포괄적인 용어 안에는 다양한 개인들이 포함되기 때문이다. 따라서 철학교육 프로그램을 기획하는 단계에서 참여 대상을 인구통계학적 단위로 묶는 방식 외에도, 개인의 다양성에 주목할 필요가 있다고 보았다. 또한 텍스트를 중심으로 철학적 사고력을 활성화하는 방법 외에도 참여자의 욕구나 삶 속 문제들을 마중물로 삼아 내면에 있는 사고를 다양하게 표현할 수 있는 여러 가지 방법을 모색할 필요성을 느꼈다.

위와 같은 2명의 예외 사례를 제외한 9명의 참여자는 확장 개념을 다양한 양상으로 보여주고 있음을 확인하였다. 하지만 본 연구는 각 참여자가 자기 보고를 통해 1·2·3단계의 확장 양상을 어떻게 보여주는지에 있어서, 비판·창의·배려적 사고 각각의 개별 양상 및 변화에만 주목하였다는 한계를 가지고 있다. 향후 다차원적 사고를 구성하는 각 사고 간의 본질적인 차이를 비교하는 연구도 필요할 것으로 보인다. 가령 본 연구에서 1단계 확장을 보인 9명 중 7명은 비판적 사고에 해당하는 반면 창의·배려적 사고는 각 4명에 불과하였다. 2단계에서도 비판적 사고의 적용은 5명이 해당되었으나 창의·배려적 사고의 적용은 각 2명만 보여주었다. 즉, 이는 비판적 사고

와 창의·배려적 사고에 대한 이해 및 인식에 있어서 어떤 차이가 있음을 시사한다. 이러한 현상의 한 가지 원인으로, ‘비판적 사고’라는 개념이 창의적 사고나 배려적 사고에 비해 널리 알려져 있고 다양한 분야에서 연구되고 있기 때문에 비판적 사고에 대한 개념적 친숙도가 높았을 가능성이 있다. 또한 분석, 비교, 추론 등과 같은 비판적 사고의 일반적 요소 및 립맨이 제시한 자기 수정과 같은 평가 기준은 다양한 일상 상황에서 적용가능하기 때문에 이러한 요소들이 표현될 가능성 역시 높다. 예를 들어 비판적 사고의 특징 중 하나인 자기 수정적 사고는 연구 참여자 내면에서 진행되는 추론 과정 그 자체로도 개념 이해 및 적용 과정으로 이어질 가능성이 높다.

반면 창의적 사고와 배려적 사고는 ‘창의성’ 그리고 ‘배려’라는 일반화된 개념에 사고력이라는 고차원적 활동이 결합 형태이기 때문에, 본 연구에서 분석한 1단계, 즉 개념 이해 단계에서부터 인지적 부담이 생긴다. 이로 인해 창의적 사고나 배려적 사고를 이해하고 적용하는 2단계의 과정으로 나아가기란 청소년 참여자에게 더욱더 어려운 도전이 된 것으로 보인다. 따라서 앞으로 철학교육 프로그램을 기획 및 운영할 때는 비판·창의·배려적 사고를 각각의 요소로 다루기보다는 서로의 역동적 관계성을 모색할 수 있는 여러 관점을 제시함으로써, 다차원적 사고가 지향하는 균형에 대한 다양한 청사진을 청소년들이 스스로 그릴 수 있도록 다양한 방법론을 개발해야 할 것으로 보인다.

6. 나가며

본 연구는 총 여섯 부분으로 이루어졌다. 1장에서는 선행연구를 검토하면서 립맨의 MTA를 적용한 청소년 교육 현장에 대한 사례연구가 왜 필요하며, 이러한 연구가 지향하는 목표에 대해 서술하였다. 그리고 이에 따라 본 연구가 다룰 연구 문제를 상세히 제시하였다. 2장에서는 이론적인 배

경을 제시하였다. 철학교육은 인간이 사고하는 능력을 키우는 것이고, 립맨은 철학교육의 목표를 다차원적 사고의 균형적·역동적 증진으로 보았다. 또한 세 사고가 각각 독립적으로 존재하는 것이 아니라 상호작용을 하며 궁극적으로 균형을 이루어야 한다는 점을 특징으로 제시하였다. 3장은 연구 설계, 즉 방법론에 관한 서술로 구성하였다. 연구 참여자의 특징, 자료 수집 절차, 자료 기술·분석 및 해석의 방법, 연구 타당성 및 신뢰성, 윤리적 고려 항목을 개괄하였다. 4장에서는 S프로그램 참여자의 실제 사례를 분석하였다. 분석 결과, 참여자의 사고 양상을 3단계로 나누어 볼 수 있었는데, 1단계는 비판·창의·배려적 사고라는 각 사고의 개념에 대한 이해였고, 2단계는 해당 사고를 삶에 적용하고 그 경험을 언표화하는 것이었으며, 마지막으로 3단계는 다차원적 사고의 균형을 추구하는 것이었다. 이러한 분석 결과를 토대로 5장에서는 결론 및 제언을 포함한 논의를 전개하였다. 이 부분에서 참여자들의 사고 양상을 설명하기 위하여 새로운 개념인 ‘확장’ 개념을 제시하였다. 그리고 확장 개념을 바탕으로 하여 1단계와 2단계의 사고 양상은 정적 확장, 3단계의 사고 양상은 동적 확장으로 분류하였다. 그러나 예외로 분류된 참여자도 있었기 때문에, 마지막으로 예외 사례를 분석하였다. 덧붙여 본 연구를 종합적으로 볼 때, 최종적으로 남아있는 문제에 대해서도 논의하였다.

정리하자면, 본 연구는 립맨의 MTA를 적용한 철학교육 프로그램에서 청소년 수강생이 어떠한 사고 양상을 보이는지 그 사례를 구체적으로 제시하고 분석하였다. 청소년 대상 철학교육 사례연구가 부족한 현 상황에서 본 연구는 특히 립맨의 다차원적 사고의 균형에 대한 확장 개념을 제안하였다는 점에서 연구의 의의를 찾을 수 있을 것으로 보며, 이러한 논의가 앞으로 철학교육에 관한 더욱더 새롭고 다양한 논의를 촉발할 것으로 기대한다.

■ 참고 문헌

- 박상욱, 「도덕교육에 어린이 철학이 주는 시사점-립맨과 매튜스의 비교 분석을 중심으로」, 『도덕윤리과교육』 80호, 한국도덕윤리과교육학회, 2023, 193-219쪽.
- 박은혁·조아미, 「Lipman의 이론에 근거한 청소년용 배려적 사고 척도개발 및 타당화 연구」, 『청소년문화포럼』 46호, 한국청소년문화연구소, 2016, 113-132쪽.
- 박현주, 「IAPC 어린이철학 모델에 관한 국내 연구에 대한 진단과 비판」, 『교육철학연구』 42권 2호, 한국교육철학학회, 2020, 107-136쪽.
- 임윤정, 「‘철학하기’의 발전과 확장을 위한 기반 모색」, 『지식과 교양』 15호, 목원대학교 교양교육혁신연구센터, 2024, 235-272쪽.
- 지혜인, 「배려와 철학교육: 립맨(Lipman, M.)의 ‘배려적 사고’에 대한 연구」, 이화여자대학교 박사학위논문, 2024.
- 천소미, 「공감 능력 향상을 중심으로 한 탈북 청소년과 남한 청소년의 사회통합 방안 연구-철학적 탐구공동체를 중심으로」, 서울교육대학교 석사학위논문, 2019.
- 홍예리, 「‘질문하는 인간’을 길러내는 인공지능 교육에 대한 제안: 철학교육 방법론을 적용하여」, 『인간연구』 51호, 가톨릭대학교 인간학연구소, 2023, 39-75쪽.
- Austin, John Langshaw, *How to do things with words*, London: Oxford University Press, 1962.
- Lipman, Matthew, *Thinking in education*, New York: Cambridge University Press, 1991.
- _____, “Caring as thinking”, *Inquiry: Critical thinking across the disciplines*, vol. 15, no. 1, 1995, pp.1-13.
- _____, *Thinking in education*(2nd ed.), New York: Cambridge University Press, 2003.

- Lipman, Matthew & Sharp, Ann Margaret, “Can moral education be divorced from philosophical inquiry?”, *Growing up with philosophy*, Philadelphia: Temple University Press, 1978, pp.338-368.
- Mathison, Sandra, “Why triangulate?”, *Educational researcher*, vol. 17, no. 2, 1988, pp.13-17.
- Merriam, Sharan. B., *Qualitative research and case study applications in education*, San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 1998.
- Nussbaum, Martha, *Upheavals of thought: the intelligence of emotions*, New York: Cambridge University Press, 2001.

■ 국문초록

본 연구는 립만(Lipman, M.)의 다차원적 사고 접근방식(Multidimensional Thinking Approach, MTA)을 적용한 청소년 철학교육 프로그램에 대한 질적 사례 연구이다. 사고력 교육의 중요성이 더욱 강조되는 오늘날, 청소년을 대상으로 하는 철학교육에 대한 연구는 여전히 부족하며, 특히 실제 교육 현장에서의 질적 연구나 사례 분석은 더욱 드물다. 본 연구는 이러한 빈틈을 메우기 위해 MTA를 적용한 철학교육 프로그램이 청소년들의 다차원적 사고에 미치는 영향을 분석하였다.

연구 결과, 참여자들이 보인 다차원적 사고의 발전 과정은 3단계로 나타났다. 1단계 개념 이해, 2단계 삶의 적용 및 연표화, 그리고 3단계 다차원적 사고의 각 요소인 비판·창의·배려적 사고의 균형 추구이다. 이 중 1~2단계의 사고 확장은 정적 확장으로, 3단계까지 나아간 경우를 동적 확장으로 명명하였다.

본 연구는 청소년 대상 철학교육 프로그램에 대한 구체적인 사례를 제시하고 분석한다는 점에서 연구 공백 보완에 기여하며, 나아가 사고의 확장이라는 개념도 새롭게 제안한다는 점에서 의의가 있다. 다만 일부 예외적 사례와 연구의 한계도 있었기에, 향후 보다 다양한 논의와 연구가 필요함을 제언한다.

주제어 ● 철학교육(Philosophy for/with Children, P4wC), 청소년 철학교육, 다차원적 사고 접근방식(Multidimensional Thinking Approach, MTA), 비판적 사고, 창의적 사고, 배려적 사고

■ Abstract

A Qualitative Case Study on a Philosophy Education Program for Adolescents : From the Perspective of Lipman's Multidimensional Thinking Approach

Kang, Jae Ryn / Ewha Womans University
Ji, Hye In / Ewha Institute of Philosophy
Hong, Yeri / Ewha Institute of Philosophy

This paper presents a qualitative case study of a philosophy education program for adolescents, applying Lipman's multidimensional thinking approach (MTA). Despite the increasing emphasis on developing thinking capacity recently, research on philosophy education for adolescents remains scarce, and qualitative studies or case analyses in real-world educational settings are even rarer. To address this gap, this study analyzes the impact of a philosophy education program using MTA on the multidimensional thinking of adolescents.

The results show that participants' multidimensional thinking developed through three stages: Stage 1 involves understanding concepts, Stage 2 involves locutionary acts of life application and articulation, and Stage 3 involves the pursuit of balance between critical, creative, and caring thinking.

This study contributes to filling the research gap by analyzing and presenting real-world cases of a philosophy education program for adolescents and introduces the new concept of thinking expansion. However, some exceptional cases and limitations were observed, suggesting the need for further discussions and studies in the future.

Keyword • **Philosophy for/with Children (P4wC), Philosophy for Adolescents, Teaching Philosophy, Multidimensional Thinking Approach, Critical Thinking, Creative Thinking, Caring Thinking**

전문대학 교양교육의 실존주의적 고찰

: 만드는 교육에서 만나는 교육으로*

박영호 · 고정완**

목 차

1. 서론
2. 부버의 만남 철학이 가지는 교육적 의미
3. 만나는 교육으로서 교양교육의 역할
4. 결론 및 제언

1. 서론

인간다움의 회복을 지향하는 교육적 이상을 위해 현대의 윤리학은 그 어느 시대보다도 인간과 사회를 올바른 방향으로 변화시키기 위해 고금의 수많은 교육적 아이디어를 탐구하고 있다. 그렇지만 오늘날 우리 교육의 현실은 학습의 주체자인 학생의 내재적 가치에 의한 학습이 이루어지기보다는 자신의 생각이 개입되지 못하는 ‘학생 바깥의’, ‘학생과 분리된’ 객관적인 지식의 피상적인 이해를 통한 주입식 교육이 강제되는 것이 학교학습

* 본 논문은 2024년 한국교양교육학회 춘계학술대회에서 발표한 내용을 수정보완한 것임.

** 박영호(제1저자) 광주보건대학교 유아교육학과 조교수
고정완(교신저자) 광주보건대학교 유아교육학과 조교수

의 일반적인 경향이 이어지고 있다. 학생들은 학습으로부터 소외되고 있으며, 정서적 성장이나 주체적인 선택능력과 책임감의 발달, 그리고 타인에 대한 공감과 배려, 공동체 의식에 기초한 연대의식의 성장 등은 부차적인 것이 되거나 경시되어 오고 있다.¹⁾ 경쟁이 강조되고 당연시되는 작금의 교육 현실에서 주체성 발달이라는 교육의 목적은 요원해보이지만, 역설적이게도 교수-학습에 대한 이론이나 도덕성의 기준은 더욱 견고해지고 마련되는 상황이다.

특히 전공 자격증 취득을 위한 국가시험 합격은 전문대학 교육의 모든 것이라고 해도 과언이 아니다. 거의 모든 교육과정, 실습, 연수, 교수학습 지원 프로그램 등이 국가시험에 맞춰져서 운영이 되고 있다. 당연히 교양교육이 끼어들 여유가 없다. 많은 수업 시수와 일반 대학보다 짧은 학기를 충당하기 위하여, 전문대학에서는 교양교과목보다는 전공교과목 위주로 커리큘럼이 만들어진다. 대체적으로 전문대학에서 교양교육은 직업 현장에 관련이 없는 것으로 여겨졌으며, 또한 직업 준비를 하는 데에도 도움이 되지 않는 것으로 여겨지고 있는 실정이다. 특히 NCS(National Competence Standards) 도입 이후 전문대학 교육과정에서 교양교육은 직업기초능력 교과목으로 대체되는 격하의 상황에 처해있다. 이처럼 현장 기반 직업인 양성을 최우선시하는 전문대학의 현실에서 교양 교육과정을 연구하고 새로 개발하는 것은 어쩌면 자칫 한가한 작업으로 보일 수도 있다. 오늘날 대학 교육이 학습자의 인격적 가치를 실현하는 전인적 성장을 위한 세상과의 만남의 장이 아닌, 전문적 직업인 양성을 위한 훈련소로 전락한 상황에서 교양교육의 역할과 그 의미는 나날이 축소되고 있다. 기술의 습득을 통한 취업 성공이라는 좁은 길 앞에서 학습자들은 경쟁과 갈등

1) 박용석, 「실존주의의 본래성 관점에서 고찰한 Neill의 아동교육론」, 『열린유아교육연구』 16권 6호, 한국열린유아교육학회, 2011, 118쪽.

을 마주하면서 불안하다. 스스로에 대한 만족과 긍정정보다는 자기 비하에서 그치지 않고 타인에 대한 부정적 정서가 커지고 있는 것이다.

실존주의 철학(existentialism)은 인간 본연을 탐구하는 것으로, 여기에서 인간은 자기인식 능력, 자유와 책임, 정체성을 만들고 타인과의 의미 있는 관계 성립, 의미, 목적, 가치, 목표에 대한 탐색, 삶의 조건으로서 불안, 죽음과 비존재에 대한 인식을 가진다.²⁾ 실존주의자들은 학교의 보편화된 교육, 집단적인 교육, 획일화 교육을 비난하며 학교교육 자체가 이미 개인이 사회화되는 장소로 변해 버렸기 때문에 집단의 훌륭한 일원이나 시민으로 만들 수는 있으나, 훌륭한 개인을 형성시키기는 어렵다고 보면서, 전문가들에 의해 정해져 있는 지식이나 사실을 가르치고 학습하는 것보다는 학습자의 교육 경험을 돌이켜 성찰하고 그 의미를 분석하도록 하였으며, 가르칠 내용을 계획하고 설계하는 데 초점을 두기보다는 학생이 직접적으로 경험하는 생활세계에 더 의미를 두면서 현존의 세계를 중시하고 개인적이고 주관적인 선택을 존중하며 자유와 책임에 대한 자아를 깨닫는 것에 가치를 둔다.³⁾

이러한 사람의 문제를 다름 아닌 사람으로 해결하고자 한 철학자가 있다. 부버(M. Buber, 1878-1965)는 ‘만남’을 교사와 학생 사이에 가져온 철학자이다.

이 글에서는 전문대학 교양교육에서의 실존주의적 관점 적용의 의미를 알아보하고자 한다. 주체 간의 만남의 강조한 부버의 철학을 살펴보고, 그것이 전문대학의 교양교육에 제시할 수 있는 교육적 의의를 탐구하고자 한

2) Corey, Gerald 저, 천성문 역, 『심리상담과 치료의 이론과 실제』, 학지사, 2017, 165쪽.

3) 이성희·이대균, 「유아교육과정 재개념적 접근과 2019개정 누리과정의 철학적 기초에 관한 고찰」, 『어린이문학교육연구』 24권 3호, 한국어린이문학교육학회, 2023, 115-117쪽.

다. 이를 통해 기술적 전문성과 더불어 의미 있는 삶을 추구하는 인재 양성하는 전문대학의 교육 방향에 어긋나지 않게 사회 변화에 적극적으로 대응하고 기여할 수 있는 역량 함양과 더불어 학생과 교수자 개인의 실존적 삶에 긍정적 영향을 줄 수 있는 방향으로서 ‘만나는 교육’을 제시하고자 한다.

2. 부버의 만남 철학이 가지는 교육적 의미

1) 실존주의 철학과 교육의 연계

실존주의 철학에서는 사고방식을 객관적 이론체계를 목표로 하면서 대상에 몰두하면서도 그 대상의 주체와의 관련성에는 무관심한 ‘객관적 사고방식’과 인간의 주체성에 충실하면서 대상을 인식하는 주체 그 자체에 주목하는 ‘주체적 사고방식’으로 구별하면서 무엇보다도 인간을 중심으로 사고할 것을 강조한다.⁴⁾ 주체적 존재로서의 실존⁵⁾의 의미와 구조를 밝히고자 하는 실존주의는 현대 사회가 앓고 있는 객관주의에 대한 항변과 인간소외에 대한 거부로 일어난 사상을 가리킨다. 실존주의는 크게 다음과 같은 특징을 가진다.

실존주의는 이성만능주의를 비판한다. 근대의 이성주의 철학이 중시했던 것은 불변하는 본성으로서의 본질(essence)이었다. 따라서 철학자들은 실재가 무엇인지 본질적인 물음을 해결하고자 하였다. 객관적인 본질을 절대시하고 그것만을 추구하는 사고방식을 완성하면서 세계의 본질을 이성 혹은 이론으로만 받아들이게 되었다. 헤겔(G. W. F. Hegel, 1770-1831)류의 사상대로 객관성, 보편자, 영원, 필연 등을 진리로 구하려고 하였기 때문이

4) 이규호, 『교육철학』, 연세대학교 출판부, 2005, 99쪽.

5) 일상에서 객관적 사실로서 주어져 있는 현존(dasein)과 달리, 가능성으로서의 실존(existenz)은 삶에서 우리가 성취하기 위하여 추구해야 할 것이다. 타고나서 자연적으로 갖추고 있는 상태로서 본성을 말하는 것이 아니라 비로소 성취해야 하는 가능성을 가리킨다.

다. 즉, 실증주의, 마르크스주의, 진화론 등이 알려주는 것처럼 이 세계는 모종의 법칙과 질서에 의해서 돌아가고 있기 때문에 그에 대한 객관적이고 과학적인 설명과 통제가 가능하다고 한 것이다. 도구적 합리성과 자본주의, 기계와 조직화 등을 통해 문제상황을 효율적으로 해결하는 것에 중점을 두면서 그 법칙과 질서를 발견하여 활용하면 인류는 무한히 진보하고 발전할 수 있다는 생각이 만연해 있었다. 그렇지만 현실은 그렇지 않았다. 이러한 사고방식은 과학 기술과 산업의 발달을 가져오기는 했지만 동시에 세계대전, 경제공황, 노동착취, 제국주의의 발현 등도 가져왔기 때문이다. 보편적 객관적 이데올로기들은 현대 사회의 자유주의 공산주의 진영의 냉전 체제 등과 같은 이데올로기에 너무 지나치게 몰입하다 보면 인간을 인간으로 대우하지 않는 비인간화 및 인간소외 현상을 초래하였다. 대서사인 정치 이데올로기에 집중하여 개인은 이데올로기를 위한 도구적 노예가 되었고, 개인들의 소서사는 무시된다. 이와 같이 현대인은 자기 자신을 상실한 채 산업사회의 부품으로 존재한다. 이런 상황 속에서 인간성은 사회 체제나 정치적 구조와 같은 대서사에 함몰되고 휩쓸리고 말았다. 직급과 업무에 따라 나누어 운영되는 관료제 체제에서 상품화되고 부품화되는 이성만능주의적 태도를 실존주의는 지양한다.

또한 실존주의는 개인의 주체성을 강조한다. 자율적이고 주체적으로 선택하며 살아가는 삶을 강조한다. 현대집단사회 속의 사람들은 자신의 주체성을 상실한 채 개성 없이 타인이 가는 대로 타인이 움직이는 대로 따라가며 대중 속에서 고독하게 자신의 삶에 무책임한 태도로 살아가고 있다. 자연스럽게 개별자로서의 실존은 소외되거나 사라지게 되었다. 사실 실존이라는 것은 이성으로 단순하게 설명되지 않는다. 실제 존재 인간의 현실에서의 삶을 의미하기 때문이다. 지금 여기 있는 그대로 존재하는 인간으로서 실존은 실제 존재 각자의 삶 속에서 주체적인 결단과 선택을 통해 자

기 자신을 만들어가는 존재를 의미한다. 그리고 각자의 개성이 살아 있는 주체적 존재를 가리킨다. 실존의 본성은 살아가면서 매 순간 이루어지는 선택, 결정, 책임에 내재되어 있다. 어떠한 경지에 다다른거나 단계에 도달하는 것도 아니며 누군가가 측정하고 검증해주는 것도 아니다. 스스로에 대해 주체적이고 자율적으로 인식할 수 있을 때 드러나는 것이다.

나는 나로서 생각하고, 나로서 행동하며, 나 자신으로 살아가면서 인격적 주체가 된다. 내 삶의 주체가 된다는 것은 생각과 행동을 스스로 구성할 때 비로소 가능한 것이다. 존재의 본질은 사변적, 선형적으로 다룰 수 있는 것이 아니라, 개개인의 실존적 삶 속에서 매 순간 이루어지는 선택, 결정, 책임을 통해 규정된다. 한 주체가 선택하고 결정하며 책임진다는 것은 주체적으로 자기 자신이 되어 자기 자신의 삶을 산다는 것을 의미한다. 실존은 스스로 자신 삶의 방식을 결정해야 한다. 자신이 어떻게 살 것인가를 선택함에 의해 자아를 형성한다. 실존은 본질에 앞서야 한다. 다시 말해서, '지금 여기 현실에 존재하는 것'은 '원래 그래야 하는 것'에 우선해야 한다. 인간은 미리 본질이 결정되지 않은 자유로운 존재이다. 스스로의 선택 가능성을 확장해 가면서 자아를 해방하게 된다. 자유롭게 행동을 숙고하고 선택하여 행하는 것에 대해 책임지는 삶을 살아야 한다.

이처럼 실존주의적으로 교육은 사회의 진보나 경제의 발전에 이바지하는 것을 목적으로 두는 것이 아니라 본래의 인간이 되도록 돕는 것이다. 자신 삶의 주인공으로서 주체적으로 선택하고 결정하며 책임지는 과정을 통해 외부의 요구에 순응하여 수동적으로 따르거나 방관하고 표류하는 삶의 자세가 아니라 내면의 의지에 따라서 생각하고 행동하는 능동적인 본래적 삶을 강조한다. 철저한 자유만큼이나 철저한 선택에 대한 책임을 이야기하는 실존주의적 교육은 선택의 자유·의미·책임에 대해 깨닫게 한다. 따라서 실존주의 교육철학에서는 학생을 일방적이고 획일적으로 어떤 잣대에 비

추어 짚어내고 만들어내는 공산품적 교육이 아니라 선택적 분위기를 조성하여 자신을 스스로 형성해 나가는 존재로서 인식한다.

2) 부버의 만남 철학이 가지는 교육적 의미

인간과 인간 사이의 영역에 관심이 있었던 부버는 주체성의 확립과 확장으로 인해 자기 자신, 자신과 타인, 자신과 세상의 관계가 이루어지기 위해서 대화와 만남을 강조하면서 인간관계의 중요성을 역설하였다. 인간 존재의 본질을 '관계'에서 찾으며 '나-너'의 인격적인 관계를 통한 진정한 대화와 만남이 중요하다고 보았다. 또한 이를 바탕으로 전인교육(Whole Person Education)을 강조하면서 지식 전달 중심이 아닌 학생의 총체적 성장을 중시했다. 학생의 전인적이고 총체적인 성장을 위해 학습 참여자인 교사-학생, 학생-학생 간의 대화를 통한 상호이해 증진을 목적으로 하는 교사와 학생 간의 열린 대화를 강조하였다. 상대방을 있는 그대로 인정하고 이해하려는 노력이 필요하며, 이를 통해 공동체 의식 함양을 교육의 중요한 역할로 두었다. 개인주의를 넘어 공동체 의식을 기르는 교육을 위해서는 학교가 진정한 대화와 만남의 장이 되어야 한다고 역설했다. 만남을 통해서만이 인격적인 사람으로서 살아갈 수 있고, 교육은 그러한 삶을 살도록 돕는 것이다. '나-너'-의 만남을 통해서 관계가 형성되고 존재가 실현되며, 부버가 말하는 대화는 언어만의 대화를 의미하지 않는다. 만남에서의 '너'는 반드시 인간에만 국한되는 것이 아니라 인간, 자연, 지식, 예술 등 대화 상대인 '너'는 전체로서 '나'의 전체에게 유의미하다.

부버는 세상을 인격적인 관계로 '나-너(I-Thou)'의 관계와 대상적인 관계인 '나-그것(I-It)'의 관계로 구분지으면서 수단적이고 대상적인 세계관인 '나-그것'을 넘어서 진정한 인격적인 만남이 이루어지는 '나-너'의 관계를 지향하였다. "사람과 사람의 만남에서 '무엇인가 관하여' 인식하는 모든 것은 경험이다. 그 경험은 사람과 사람 사이의 모종의 벽을 만들고 다가갈

수 없는 선을 만들지만, 부버가 의미한 진정한 만남은 그러한 이해관계가 없다.”⁶⁾ 나-그것의 관계가 대상을 객관화하며 이분법적인 사고를 통해 부분적으로 파악하는 것이라면, 나-너의 관계는 직접적이며 총체적으로 이해하는 것을 추구한다. 즉, 타인을 만나는 데에 있어서 목적이 있어서 무엇인가를 하거나 얻기 위해서 맺어지는 주체와 객체로서의 관계가 아니라 주체가 주체를 만나는 관계를 추구한다.

근원어 ‘나-너’의 ‘나’는 근원어 ‘나-그것’의 ‘나’와는 다르다. 근원어 ‘나-그것’의 ‘나’는 개별적 존재(타자와의 결합성을 잃고 자기의 개별성에서 있는 개인)로서 나타나고 자기를 (경험과 이용의) 주체로서 인식한다. 근원어 ‘나-너’의 ‘나’는 인격으로 나타나고 자기를 종속적인 속격을 가지고 있지 않은 주체성으로 인식한다.⁷⁾

인격적으로 주체와 주체가 관계를 맺는 만남은 순수한 본래적 인간 관계를 지향한다. 따라서 부버에게 만남은 주체와 객체 간의 수동적인 관계나 우연적으로 발생하는 것이 아니고, 나와 너의 능동적이고 적극적인 마주침을 의미하며, 나 또는 너에게 속하는 것이 아니라 우리가 스스로 만나는 방식을 의미한다.⁸⁾ ‘나-그것’ 관계에서 나는 외로운 존재로서 자아 실현을 못하는 ‘주변인(nebemensch)’에 불과하다.⁹⁾ 따라서 부버는 인간의 본질을 ‘사이존재’(Zwischensein)로 인식하면서, 인간이 어떻게 살아야 하는지에 대한 답을 구하고자 하였다. 인간은 인간과 더불어 존재함을 부정할 수 없는 사실이자 현실로 인식하고 받아들여야 한다는 것이다. 즉, 열린 존재로서 자기를 열어서 타인과 함께 본질적인 존재로 나아가야 함을 주장하면서, 인간을 홀로 있는 개인이 아닌 인간과 함께 있는 인간, 더불어 존재하

6) 정석환, 「‘코로나-19’, 비대면 교육 그리고 부버의 만남 철학」, 『동아인문학』 57권, 동아인문학회, 2021, 276쪽.

7) 마르틴 부버 저, 표재명 역, 『나와 너』, 문예출판사, 2004, 93쪽.

8) 마르틴 부버 저, 윤석빈 역, 『인간의 문제』, 도서출판 길, 2007, 36쪽.

9)

는 인간, 세상과 만난 인간상을 역설한다.

인간과 인간의 인격적 만남을 강조하면서 ‘관계’의 개념으로 인간의 본성을 파악하고자 하였다. 사람과 세상으로부터 고립된 실존이 아니라 타인과의 만남을 통해 완전하게 자아를 형성하고 실현할 수 있으며 그렇게 자신의 본질을 드러낼 수 있게 된다. 신이 아닌 인간으로서, 세상에 살아가는 상황 속 존재로서 실존은 타인과 관계적 삶을 살아갈 수 밖에 없다. 타인을 통해서 타인과 함께 자신을 알아간다. 타인 없이 나의 존재 의미를 알 수 없다. 사는 동안 자기 자신만을 챙기고 바라보며 사는 것이 아니라 자기 자신을 초월해서 타인과 관계를 맺고 사물, 세상과도 관계를 맺으며 살아가는 관계적 존재이다. 타인은 개인의 삶에 있어 중요하다. 인간의 본질은 관계적이기에 스스로를 확장하기 위해 타인과 관계를 맺으며, 타인 역시 타인 자신을 확장하기 위해 나와 관계를 맺는 것이다. 관계적 존재로서 타인을 요청할 수밖에 없다.

그는 존재 간 만남의 관계를 형성하기 위해서 대화를 강조하였다. “대화란 일반적으로 언어를 매개로 나와 타자가 관계 맺는 행위를 말하는데, 부버에게 대화는 단순한 의사전달 수단이 아니며, 대화를 통해서만이 나와 관계를 맺는 존재를 이해하게 되고 전인격적으로 받아들일 수 있다고 본다.”¹⁰⁾ 부버는 타인과의 만남으로 진정한 자유를 성취할 수 있다고 하였다. ‘나-그것’의 만남 관계 속 대화는 피상적이며 파편적이기 때문에 진정한 소통이 될 수 없다. 반면에 ‘나-너’의 만남 관계 속 대화는 서로를 수단이 아닌 인격으로 대하며 자신의 존재 전부를 던지면서 관계 맺음을 하게 되는 진정한 소통으로서 만남이 가능해진다. 이러한 대화 속에서 사람은 더 이상 객체로서 인적 자원이 아니다. 사람은 인격적 만남을 통해 세상을 바라보

10) 임지혜·이정옥, 「Buber의 관계론에 기초한 유아교사 인성교육 프로그램 개발」, 『유아교육연구』 39권 6호, 한국유아교육학회, 2019, 204쪽.

는 안목과 삶의 방향이 변화한다.

부버의 만남에 대한 철학은 학생의 학습 주체성에 유의미한 방향을 제시할 수 있다. 교수자에 의해 수직적으로 강제되는 획일적인 교육은 학생의 주체성을 길러줄 수 없다. 교수자-학생의 관계가 비인격적으로 수단과 목적에 의거한 관계라면 그 교육의 과정뿐만 아니라 결과 역시 학생의 실존에 긍정적인 영향을 주기 어려울 것이다. 교육의 장에서 목소리를 낼 수 없이 소외된 채 경험과 존재를 억압받으며 자유로운 삶이 아닌 구속되고 복종한 채 끌려가는 학생에게 교육에 대한 재미가 있을 리 만무하기 때문이다. 또한 부버의 만남 철학은 교육자의 태도와 사명을 제시해 줄 수 있을 것이다.

부버에게 있어서 “교육은 ‘나-그것’의 관계를 ‘나-너’의 관계가 되도록 촉진 시켜주는 행위이며, 여기서 ‘나-너’라는 완전한 상호성의 관계가 경험적으로는 가능하지 않더라도, 교육자는 이러한 ‘태도’를 견지해야 한다는 ‘태도-교육학’적 구도는 어쩌면 부버의 대화 철학적 존재론을 교육자의 규범 윤리로 강조하여 독해한 결과”¹¹⁾이기 때문에 지식 전달 노동자로서의 교육자가 아니라 학생을 주체로 성장하게 돕고 능동적으로 세상을 살아갈 수 있도록 하는 존재가 되도록 해야 한다. 그러한 교육학적 만남을 통해 교육자 역시 스스로의 존재를 인지하고 살아갈 수 있기 때문이다.

3. 만나는 교육으로서 교양교육의 역할

1) 만드는 교육

전문대학에서 교양교육은 고등교육기관으로서 전문대학의 특성화를 위해 집중적으로 다루어야 할 영역으로써, 직업전문훈련소가 아닌 ‘대학’

11) 우정길, 「마틴 부버: 대화철학과 대화교육학의 임계점에 관하여」, 『교육철학연구』 40호, 한국교육철학학회, 2007, 155쪽.

으로 그 역할을 하기 위해서는 필수적으로 요청되는 핵심적인 교육과정이다. 그러기 위해서는 기존 교육의 전환이 필요하다. 사람과 사람이 만나서 교육이라는 활동은 이루어지지만 정작 그 주체들이 외로워지는 역설적인 상황이다. 교육을 통해서 ‘무언가로’ 만들려고 하고 또 ‘무언가를’ 만들려고 하기 때문이다. 만드는 교육에서 만나는 교육으로의 전환이 필요하지만 현실은 그렇지 않다.

현재의 대학에서, 특히 전문대학에서 학생 자신에게 나 자체로서 개별적이며 고유한 존재임을 알 수 있게 하는 실제적이고 교육적인 교양교육은 부족하다. 자격증 취득과 기술 습득에 초점을 맞추고 있기 때문이다. 대부분의 전문대학에서 이루어지고 있는 기존의 교양교육은 지식이나 기술을 전달하는 것을 중심으로 이루어지고 있으며, 그나마 이루어지고 있는 교양교육들은 실생활과의 연관성 역시 부족하다. 교육이 수요자인 학생과 분리되어 있는 것이라면 그 교육은 유의미한 영향을 주기 힘들 것이다. 학생의 전인적 발달을 위한 교수자-학생 관계가 단순히 지식 전달의 역할만이 강조하는 관계로 전락한 상황이다. 비슷한 관심사를 가진 학생들이 모이는 과정에서 이루어지는 만남 속에서 교육이 있는 것이 아니라 모종의 이익을 얻기 위해 수단적이고 대상적으로 서로를 대하면서 진정한 의미의 만남이 사라지자 진정한 의미의 교육 역시 멀어지고 있다.

하지만 대학에서 인문 교양교육은 결국 취업률 제고, 실용적 기술 습득을 위한 쓸모있는 교과목으로 탈바꿈하지 않으면 살아남기가 힘든 상황이다. 전문대학 입장에서는 전공 수업 외에도 다양한 학문을 교양수업으로 들어야 하는 일반 4년제의 대학보다는 취업이라는 확실한 목표를 가지고 단기간에 사회의 시장경제 시장에서 잘 팔릴 수 있는 ‘인적자원’양성을 최우선적으로 하고 있고, 결국 학습자 개인의 성찰, 타인과의 관계 형성, 세상에 대한 견문의 확장으로 인한 안목의 형성은 뒷전으로 밀리고 있는 실상

이다.

학습자가 대학에서 다양한 교육과 만남으로 인해 전인적 성장의 결과물로 얻게 되는 자신만의 멋(style)이 없는 ‘레디메이드(ready-made)’인간 형성이 전문대학 교육의 방향이 된 것이다. 그리고 이러한 레디메이드 인간을 만드는 교육과정은 ‘역량’이라는 개념으로 포장되어 열심히 학생들을 만들고 있다. 자신에 대한, 인생에 대한, 사람에 대한, 세상에 대한 성찰이나 만남을 외면한 채 직업인 교육이라는 사회 체제에 따르며 경제적으로 돈이 되거나 취업에 도움이 되는 교과목과 학과가 강조된다. 통상적으로 학습자들에게 교양 교과목은 전공교과목보다는 상대적으로 어렵지 않게 학점을 따서 졸업에 필요한 필수 학점을 충족시키는 것으로써, 졸업 이후 취업에 필요한 기술이나 지식을 얻는 것과는 동떨어진 쉬운 난이도의 교과로 받아들여지고 있다. 왜냐하면 교양교육 교과목은 전문대학의 학습자들에게는 미래의 직업과는 아무런 상관이 없는 것처럼 보이기 때문에 등한시 되는 것이다.

사회 구성원으로서 갖추어야 할 다양한 소양과 안목 형성과 밀접하게 관련된 교양교육은 고등교육기관에서 핵심적으로 다루어져야 하지만, 전문대학에서는 2-3년이라는 짧은 대학 생활 동안에 전공 지식의 습득과 전공 직무 능력을 우선적으로 강조하다보니 졸업을 위한 과정 정도로 여겨지고 있다. 특히나 전문대학에서는 직업인을 만드는 교육이 중시되고 있다 보니, 교육의 주체인 사람과 사람이 만나는 교육은 등한시되고 있는 것이다. 하지만 전문대학을 나온 학습자 역시 타인과의 만남이 필요한 한 명의 실존이다. 비록 기술자나 직업인으로 만들어지고 불리지만, ‘기술’자나 ‘직업’인이기 이전에 기술‘자’이고 직업‘인’이다. 사회적 존재로서 인간은 세상에 좋은 것이 무엇인지, 선한 것이 무엇인지, 옳은 것이 무엇인지, 아름다운 것이 무엇인지를 판단할 수 있는 안목을 길러야 한다. 그러기 위해서는 만

드는 교육이 아니라 만나는 교육이 요청된다. 교육의 주체인 학습자를 기성품으로 만드는 교육은 외로운 교육으로 학습자를 고독하게 만들 것이다. 거기엔 어떠한 사람 대 사람으로서의 만남 관계가 끼어들기 힘들다. 오로지 더 손이 빠른 기술자, 더 일에 능숙한 직업인을 만드는 것이 최우선적이기 때문이다. 이처럼 교양교육은 NCS교육과정이라는 국가에서 제시한 직업기초 능력의 함양이라는 틀¹²⁾ 안에서 전인교육을 위한 특수한 본연의 영역을 확보하지 못한 채, 취업을 하고 직무를 수행하는 데에 요구되는 지표 달성을 위한 교육으로 전락하고 말았다.

하지만 본디 교양교육의 목적은 기술적인 향상을 위한 것도 아니며, 취업을 위한 것도 아니고, 단순 재미를 위한 유희적 성격의 교육 역시 아니다. 교양교육은 “근본적이고 심층적인 차원에서 인간의 인간다운 삶에 대한 성찰이고 삶과 세계의 의미와 가치에 대한 탐구이며 또한 이를 바탕으로 한 주체적이고 창조적인 삶을 도모하는 기획이라고 할 때, 교양교육은 학생들이 이런 문제들에 대해 숙고하도록 인도하고 학생들 스스로 가 묻고 대답하도록 도와주는 것이다.”¹³⁾ 그리하여 교양교육은 사실에 근거한 지식과 정보만을 전달하는 것에 그치는 것이 아니라, 학습자들로 하여금 자신들의 가치관을 꺼내어 이야기하는 것을 포함해야 한다. 타인에게 말하기 위하

12) 교육부와 한국연구재단이 2015년에 편찬한 『국가직무능력표준 기반 교육과정 가이드라인』에서는 의사소통능력(문서이해능력, 문서작성능력, 경청능력, 언어구사능력, 기초외국어능력), 자원관리능력(시간자원관리능력, 예산관리능력, 물적자원관리능력, 인적자원관리능력), 문제해결능력(사고력, 문제처리능력), 정보능력(컴퓨터활용능력, 정보처리능력), 조직이해능력(국제감각능력, 조직체제이해능력, 경영이해능력, 업무이해능력), 수리능력(기초연산능력, 기초통계능력, 도표분석능력, 도표작성능력), 자기개발능력(자아인식능력, 자기관리능력, 경력개발능력), 대인관계능력(팀역능력, 리더쉽능력, 갈등관리능력, 협상능력, 고객서비스능력), 기술능력(기술이해능력, 기술선택능력, 기술적응능력), 직업윤리(근로윤리, 공동체윤리) 등 10의 영역과 34개의 하위 능력으로 분류하고 있다.

13) 황설중, 「인문 교양으로서 죽음 교육의 필요성과 융복합 실천 방법」, 『교양교육연구』 15권 5호, 한국교양교육학회, 2021, 73쪽.

여, 스스로 고민하고 또 말하는 과정에서 변증법적으로 깨닫게 되는 일련의 만남의 과정은 학습자들을 온전한 인간으로서 전인적으로 성장하는 데에 유의미한 과정이 될 수 있다. 즉, 기계적으로 외부의 힘으로 만드는 교육이 아닌 주체의 성장과 발현을 통한 만나는 교육이 필요하다.

2) 만나는 교육

교양교육은 학습자의 좋은 삶을 목적으로 한다. ‘좋은 삶’은 ‘좋다, 바람직하다, 가치있다’ 등의 내재적 가치를 추구하면서 ‘더 나은 삶, 더 좋은 삶, 더 바람직한 삶’을 통해 사람다운 사람이 ‘되어감(becoming)’에 이르는 것을 의미하기 때문에 교양교육의 목적이 되어야 한다.¹⁴⁾ 전문대학의 교양교육이 학습자의 전인적 성장을 도모하기 위해서는 지식 습득, 정보 입력, 기술 수련 등에 머무는 교육을 넘어서서 대화적 관계를 형성하는 교육적 분위기를 만들어야 할 것이다. 이를 위해서는 교수자-학습자, 학습자-학습자 간의 인격적 만남이 필요하다.

주체적이고 참여적인 대화를 통해 대인관계에 대한 건강한 가치관을 함양할 수 있다. 사람과 사람이 만나고 성장하기 위해서는 대화의 장이 필요하다. 마치 고등학교의 시간표처럼 운영되고 있는 전문대학의 전공 수업과는 달리, 교양교육은 다양한 학과의 소속 학생들이 다른 전공을 배우고 있는 학생들과 만나고 인간관계를 형성하고 확장할 수 있는 좋은 만남의 장이다. 교양교육은 좋은 삶의 준비, 좋은 사람의 함양과 좋은 삶에 대한 확고한 전망의 표현이며, 인간 행복을 목적으로 하는 구조화된 학습이며, 행복이라는 인간 목적을 따르며, 교양교육의 목적은 계속적 추구이다.¹⁵⁾ 그렇기 때문에 교양 수업에서는 더욱 직접적인 대화와 만남의 교육이 필요하다

14) 백승수, 「역량기반 교양교육의 교수학적 고찰」, 『교양교육연구』, 16권 2호, 한국교양교육학회, 2022, 55쪽.

15) Denicola D. R. 저, 손종현 외 역, 『배움과 행복: 교양교육의 철학적 탐색』, 양서원, 2015, 51-60쪽.

다.

함께 배우는 이들 간의 만남을 통해 배울 수 있는 사회적·도덕적 의미 등에 대해서는 소홀히 다루고 있으며, 타인이나 공동체보다는 개인을 위하고, 개인의 이익만을 따르는 현실 속에서 타인과의 인격적인 만남은 등한시되고 있다. 전인적 발달을 지향해야 할 고등교육의 교육이 능숙한 기술인의 양성이라는 한 가지 목표에만 집중되어 있다 보니, 전문대학에서의 교육은 짜여진 교육과정에 따라 기술을 익히고 학습목표에 따라서 효율적으로 많은 양의 정보를 습득하는 것을 주요한 교육목표로 추구하고 있는 것이다. 때문에 학교는 학습공동체이기보다는 자격 취득의 장이 되어가고 있으며 학생들끼리는 동반자가 아닌 경쟁자가 되는 상황이다. 궁극적으로 교육으로 추구해야 할 것은 책상 위의 책이나 컴퓨터 화면 속 수업 자료가 아니라, 타인과의 인격적인 만남을 통해 비로소 세상을 만나도록 하는 것이다. 학습자가 스스로에 대해 알아가는 데에는 이론을 지양하고 내면의 변화와 실천에 역점이 있다. 따라서 이론 중심의 교육보다는 실천 중심의 교육을 통해서 스스로를 마주하고 타인과 세상을 만나는 기회를 제공하는 것이 효과적일 것이다.

중·고등학생 시기에는 가정에서 부모의 영향을 받고, 학교에서는 교사의 영향을 많이 받을 수밖에 없었지만, 성인이 된 대학생 시기에는 그런 기성세대의 영향에서 벗어나서 사회에서 자신만의 삶을 위한 주체성이 가지는 중요성을 파악하는 것이 필요하다. 특히 미래 사회에서는 과거처럼 단순히 지식이나 정보를 습득하거나 기술을 익히는 것을 넘어서서 그러한 것들을 창의적으로 해석하고 생산해야 한다. 창의적인 해석과 생산에 있어서 학습자의 실존적 고찰과 만남은 그 무엇보다 중요하다. 이 과정에서 교육은 필연적인 것으로서 전체적인 삶에서 떼어내는 것은 불가능하다. 교육이 무엇인지 깊이 이해하려고 한다면, 인간의 삶을 이해해야 할 것이다. 교육

을 삶과 분리된 추상적인 이론이나 기계적인 훈련 혹은 작업으로 보지 말고, 삶의 현상과 생동적이고 즉자적인 관계로 파악하고 이해해야 한다.

미래 교육에서는 중요한 직업 역량으로 인성이 강조되고 있다. 자기 이해, 즉 자기 정체성과 내면의 건강을 위한 시간을 확보하는 것이 학생들에게서도 요구되고 실질적 도움이 되기 때문에 이를 전개하는 것이 필요하다.¹⁶⁾ 그렇기 때문에 기존의 관계망보다 더 넓은 관계망이 요구되고, 이는 결국 다양한 경험과 만남에 노출되는 것을 가리킨다. 이러한 상황에서 학습자 자신에 대한 고찰은 단순히 명상이나 사색을 넘어서 타인과 세상과의 만남을 통한 존재가 되어감을 추구해야 한다. 대화적 관계를 통해 학습자의 잠재능력 실현을 이끄는 교사와 동료의 역할은 ‘만드는 것’이 아니라 ‘만나는 것’이다. 사람과 사람 사이에서 일어나는 상호적 영역에서 인격체로서, 교육적 주체로서 관계를 형성하는 것이다. 즉, 교수자와 학습자의 관계에서는 인격적 성장을 포용하는 만남의 태도를 지향해야 하며, 학습자와 학습자끼리는 소외를 극복하여야 할 것이다.

개인은 세상의 중심이자 기준이다. 어떤 한 곳에 원점을 설정하고서 그 위에 선 채로 세상을 바라본다. 자신이 서 있는 원점을 기준으로 위에, 아래에, 옆에. 멀리, 가까이, 조금 더 가까이. 이렇게 비율에 따라서 값을 매기면서 관계를 형성해 나간다. 처음엔 서툰 거리를 재는 법도 계속해서 경험이 쌓이면서 익숙해진다. 매겨진 값들에 따라서 거리를 좁히고, 벌리며 나의 삶을 살아간다. 이런 과정을 통해 자신만의 가치관이 만들어진다. 그 가치관을 통해 세상을 바라보게 된다. 바라봄을 통해 세상에 내가 생기게 된 것이다. 내가 생김으로 인해, 좋은 것, 나쁜 것, 싫은 것, 높은 것, 낮은 것, 좋은 사람, 나쁜 사람 등이 존재하게 되었다. 내가 봄으로 인해, 좋은 것, 나

16) 강미순, 「인성교육과 행복교육 연구」, 『교양교육연구』 18권 4호, 한국교양교육학회, 2024, 116쪽.

쁜 것, 싫은 것, 높은 것, 낮은 것, 좋은 사람, 나쁜 사람 등이 보이게 되었다. 세상의 중심인 내가 신념을 가지게 되니, 세상에 옳은 것과 그른 것이 생기게 되었다. 자신이 세상의 중심이자 기준이란 말은, 당연하게도, 세상에서 자신만 소중하다는 말이 아니다. 자신이 세상을 바라보며 이해하는 기준점으로서의 내가 있다는 것이다.

사실 좋은 것, 나쁜 것, 싫은 것, 높은 것, 낮은 것, 좋은 사람, 나쁜 사람, 옳은 것, 틀린 것 등은 애초에 존재하는 것이 아니었다. 자신이 세상을 이해하기 위해 설정한 상징일 뿐이다. 하지만 멋대로 설정한 상징이 변한 것처럼 여겨지면 실망하거나 닳하게 된다. 그러나 달라진 건 없다. 원점에서의 거리와 시선으로 세상을 바라보다가, 세상의 모든 면을 있는 그대로 보지 못하는 것이다. 각자가 설정한 가상의 값이 기준에 따라 변하는 데도 말이다. 나라는 원점이자 가상의 값을 없애면, 세상에 매겼던 거리, 가치, 값, 판단 등의 상징들이 모두 사라지게 된다. 나답게 살기 위해서는 세상을 그 자체로, 그냥 바라보고 경험하면서 대하는 연습이 필요하다. 모종의 조건이나 이유들을 들이대며 사람이나 사물을 대하게 되면, 있는 그대로 볼 수 없고 만날 수도 없다. 나라는 개인의 기준점에서만 세상을 접하고 사람을 만나는 것에서 벗어나서, 삶으로서 만나야 한다. 이처럼 전문대학에서의 교양교육은 실존주의적 관점에서 강조되어야 한다. 기술과 사람을 잇는 것에만 관심을 두는 것에서 벗어나, 사람과 사람을 잇고, 사람과 세상을 잇는 것을 추구해야 한다.

학생이 자신과 타인을 넘어서 세상을 만나며 느끼는 재미를 주지 못하는 현재의 교육은 삶의 주인을 만들 수 없다. 주인이 되지 못하는 학생은 당연하게도 자신의 삶에 무책임하고 무기력하게 된다. 여차피 이 모든 교육 과정이 본래의 나 자신을 위한 것이 아니기 때문이다. 목적이 경쟁인 교육에서는 교수자 역시 추구해야 할 본래의 목적과 의미를 실현할 수 없다. 그

저 지식을 전달하는 노동자로 스스로 한정 짓게 될 뿐이다. 타인을 밟고 올라서도록 하는 노하우를 전수해 주며, 교육을 그저 결과로만 받아들이며 경쟁 혹은 결투로 인식하고 승리와 패배, 합격과 불합격으로 점철된 상황을 조성하거나 방관하는 것이기 때문이다. 이렇게 해서는 학생에게 올바른 주체성을 길러줄 수가 없다. 사람은 타인을 만나는 과정을 통해 갈등을 조절하고 해소하며 자연스럽게 자아를 확장하고 타인과 자신을 동일시하며 자아를 구성하게 된다. 사람과 사람 관계의 기본은 경쟁이 아니라 만남이기 때문이다.

학생 개개인에게 있어서 학습이 주체적인 선택과 책임 행위가 되도록 함으로써 자아실현의 경험을 쌓게 되고 학생이 자유 속에서 학습의 주체성을 확보하도록 돕는 것이다. ‘학생 주체성(student agency)’은 학생이 학습에 능동적으로 참여하여 그 주체가 되는 것을 의미한다. 학생은 학습 상황에서 ‘에이전트’가 되기 위해 주인공이 되어야 한다는 의미로, 학습의 과정에서 수동적으로 임하지 않고 능동적으로 배우는 태도, 교사나 친구에 의해 자신을 규정 받기보다는 자신의 정체성을 적극적으로 형성하고자 하는 자세, 타인의 의견을 무조건적으로 수용하기보다는 주체적으로 선택하고 결정한 것에 대해 책임지는 자세를 갖추는 것을 강조하는 것이다. 하지만 이러한 학생 주체성을 강조하는 것이 타인과의 어울림이 아닌, 개인의 학습 향상만을 강조하거나 고립을 야기할 수 있는 것을 주의해야 한다. 전문대학의 교양교육에는 개인의 기술적 습득만을 추구하며 타인과 경쟁을 부추기는 독단적인 주체성이 아니라, 주체적 인간 간의 만남을 추구하는 협력적인 주체성이 필요하다. 그러한 협력적 관계를 통해 주체는 스스로의 본래성을 회복할 수 있다.

인간의 가능하고 피할 수 없는 자기 자신과의 만남은 오직 공동 인간과 개별자의 만남을 통해서만 실현될 수 있고 자신을 그 만남으로서 실현해야만

한다. 개별자가 타자를 그의 모든 타자성 속에서 자신으로서 그리고 인간으로서 인식할 때에만 그리고 거기서부터 타자를 향해 돌파할 때에만, 개별자가 그의 엄격하고 변형된 만남 속에서 그의 고독을 돌파하게 되는 것이다. 그런 과정이 오직 인격체를 인격체로서 흔들어 깨울 때에만 드러날 수 있다는 것은 명백하다.¹⁷⁾

이처럼 주체는 타인을 위해서가 아니라 스스로를 위해서도 독단적인 agency가 아닌 co-agency를 원하는 만남이 필요하다.

학교는 교섭의 장이 되어야 한다. 인간을 양산하는 공장이 아니라 군중 속에 묻히지 않는 개성적 인간, 능동적인 자율적 인간, 스스로를 존중하는 주체적 인간이 만나는 공간이 되어야 한다. 독자적이며 주체적인 자아들이 서로 만나는 교섭은 상대방이 나와 같은 소중한 존재임을 말하고 듣는 총체적 대화인 것이다. 고립된 관계가 아니라 나를 너에게 드러냄으로써 성장하게 되는 것이다. 교사와 학생이 서로를 개방하며 만나서 믿을 수 있는 관계를 형성해야 한다. 학교는 학생 개인의 자율을 존중하고 그들 스스로 자기 주도적 학습을 통해서 자신의 삶을 주체적으로 선택하고 결정하고 책임질 수 있도록 하는 역할을 해야 한다. 교사와 학생, 학생과 학생 상호 간 만남을 통해 배우게 되는 것이다. 대화와 토론을 통해 개인을 자유롭고 창의적이며 주체적인 인간으로 성장하여 자아를 실현할 수 있도록 돕는 공간으로써 모두가 서로에게 질문을 하고 제안을 하며 대화에 참여할 수 있는 교섭의 장이 되어야 한다. 이를 위해 교사는 교육 내용에 대해 대화하면서 일방적으로 자신의 관점을 암기시키거나 강요하는 것이 아니라, 가능한 한 많은 관점들을 학생들에게 제시함으로써 학생 스스로가 주체적으로 대안을 선택할 수 있게 해야 한다.

학교는 함께 배우고, 배운 것을 함께 나눔으로써 함께 성장하는 곳이다. 인간은 관계 속에 존재하므로 모두가 주체이면서 동시에 객체가 되기 때문

17) 마르틴 부버 저, 윤석빈 역, 앞의 책, 219쪽.

에, 이런 교육적 만남을 통해 나는 너를 경쟁 대상이 아닌 학우로 만나게 된다. “인간이 자기 자신에 도달하는 길은 ‘만남’의 방법밖에 없기 때문에 교육은 내면적으로 ‘만남’이 가능해질 수 있는 환경이 될 수 있는 한 넓게 확대해야 한다.”¹⁸⁾ 취업과 직접적으로 관련된 전공교육과 달리 교양교육은 직업적 기술과 열거된 정보를 수동적으로 수용하는 것이 아니라 사람과의 만남을 통해 나, 너 그리고 세상과 호혜적 관계를 지향하는 방향으로 나아가야 한다. 만나는 교육으로서 교양교육을 통해 나를 사랑하고, 타인을 존중하고, 세상을 만남의 장으로 인식하며 살아가는 데에 의미를 찾을 수 있다.

4. 결론 및 제언

직업을 얻고 노동을 하는 것이 삶에서 큰 의미를 지닌다면, 직업과 노동을 잘 해내기 위한 교육과 삶을 잘 살아가기 위한 교육 역시 별도의 목적을 추구하는 것은 아닐 것이다. 전문대학에서 직업교육을 위한 전공 수업과 무관해 보이는 교양 수업은 불필요한 것으로 여겨지기 쉽고, 단순 직업적 기술만을 추구하느라 교양적 요소가 거세된 전공 수업은 교육 본연의 목적을 상실한 훈련 수준에 가까운 활동으로 전락하기 쉽다. 결국 직업을 위한 전공 수업과 삶을 위한 교양 수업 각자가 상호보완 혹은 호혜적 관계를 통해 실존으로서 주체가 잘 삶을 영위하는 것을 교육의 목적으로 추구해야 한다. 즉, 전문대학에서 교양교육을 어쩔 수 없이 해야 하는 교육과정이기 때문에 해야 하는 것이 아니라, 그것이 고등교육 기관으로서 반드시 학생들을 기술인이 아닌 그저 사람과 사람으로서 살아갈 수 있도록 돕는 교육으로 나아가야 할 것이다.

18) 이상현, 「마르틴 부버 ‘만남’ 철학의 교육적 함의」, 『교육철학』 34권, 한국교육철학회, 2008, 313쪽.

학생에게 있어서 역량은 그 자체로 총체적인 것이기 때문에 전공교과목과 교양교과목은 함께 강조되어야 한다. 고등교육기관으로서의 전문대학이 직업교육만을 강조하는 것이 아니라, 교양교육 역시 균형적으로 강조하여 결국 전인교육이 이뤄지게 됨에 따라 그 본연의 목적에 충실할 수 있기 때문이다. 이를 통해 교양교육의 본래 목적인 인간의 전인적인 발달을 지향하는 데에 도움이 될 수 있을 것이다. 대학에서 제시하는 인재상이 핵심역량이 되고, 그것에 따라서 역량을 정의하고, 수반되는 하위역량을 정리한 결과물로서 그 대학만의 교육과정과 관련 교과목을 창출해내는 것이 필요하다. 이를 위해서는 대학에서 강조하는 역량 개념에 대한 정의가 교육과정에 포함되어야 있어야 한다. 이것은 전공교과목과 교양교과목이 함께 해야 할 일이다.

교양교육에 대한 실존주의적 접근은 교양교육의 새로운 방향을 제시해 줄 수 있다. 특히 기술 습득에 대한 강조와 취업에 방향을 둔 전문대학에서의 교양교육은 기존의 목표와 내용을 변화할 필요가 있다. 대학의 교양교육은 전문 분야 기술을 발달시켜야 하는 동시에 세상을 조망할 수 있는 인지적 안목을 추구해야 하는 시대적 변화를 마주하고 있다. 실존주의적 관점에서의 교육은 개인의 자유와 책임, 삶의 의미 추구를 강조하며, 학생들이 진정성 있고 의미 있는 삶을 살아갈 수 있도록 하는 것에 의미를 둔다. 그러기 위해서 인간의 존재 조건과 선택, 결정, 책임의 중요성을 강조한다. 하지만 기존의 교양교육에서는 이러한 실존주의적 요소가 부재하다고 볼 수 있다. 실존주의적 관점에서 주체 간의 만남을 강조하는 교육은 단순히 지적 발달에 국한되는 것이 아니라 학생주체성과 타인과의 건강한 관계 형성을 함께 추구한다. 실존주의적 교육의 이상은 기술적으로 뛰어난 일꾼들이 가득한 세상을 만드는 것이 아니라, 스스로를 아끼며 그만큼 타인의 존재를 존중하며 사랑하는 사람들이 가득한 세상을 만드는 것이다. 함께

일하고, 함께 생각하는 것을 넘어서, 함께 살아가면서 이루어지는 만남은 우리 삶의 목적이다. 그러기에 학교는 세상을 만나는 시작터이자 연습터로서 최적의 장소이다. 전문대학의 교양교육은 세계와 타인에게 공감할 수 있는 사람이 되는 것을 목적으로 해야 한다.

만남의 철학적 관점에서 전문대학의 교양교육은 주체로서의 학생이 세상의 '그것' 혹은 '너'를 어떻게 인식하고 만나야 하는지를 배우는 것이다. 이를 위해서는 '인간 대 인간의 관계를 형성하기 위한 사고력, 상상력', '상대를 자신과 동등한 인격체로 인식하는 마음', '다양한 인간 경험에 대한 공감, 타인의 경험과 감정을 상상할 수 있는 능력', '세계의 복잡성에 대한 이해', '맥락에 따라 사려 깊은 사고를 할 수 있는 능력' 등이 필요하다. 자기 탐색 및 성장을 위해 개인의 가치관, 목표, 정체성 탐구 지원해야 한다. 또한 비판적 사고 및 의사소통능력 향상을 위해 논리적 사고 및 효과적인 의사소통 훈련을 할 수 있는 교과목을 확대하고, 책임감 및 윤리적 판단 향상을 위해서 개인의 선택과 사회적 책임 인식과 윤리적 판단 능력 향상을 위한 교육과정의 개설과 운영이 필요하다.

세상에는 직업인이나 전문가이기에 앞선 존재로 사람이 있어야 한다. 현실은 노동자라기엔 근로자에 가까운 존재로서의 가치관만 강조하며 일하는 존재로 살아가면서 '어떻게 하면 이 일을 잘할 수 있을까'를 고민하기 보다는 현실의 존재로서 '어떻게 살 것인가'에 대해서 고민하며 살아가는 삶을 살아갈 수 있도록 전문대학이 바뀌어야 한다. 그러기 위해서는 교양교육이 더욱 강조되어야 한다. 따라서 사람을 만드는 교육이 아닌 사람과 만나는 교육이 요청된다.

■ 참고 문헌

- 교육부, 한국연구재단, 『국가직무능력표준(NCS) 기반 교육과정 가이드라인』, 한국연구재단, 2015.
- 강미순, 「인성교육과 행복교육 연구」, 『교양교육연구』 18(4), 한국교양교육학회, 2024, 113-129쪽.
- 김진웅, 「마틴 부버의 커뮤니케이션철학: “실체론”을 넘어 “관계론”으로」, 『커뮤니케이션학연구』 24권 1호, 한국커뮤니케이션학회, 2016, 61-81쪽.
- 마르틴 부버 저, 윤석빈 역, 『인간의 문제』, 도서출판 길, 2007.
- 마르틴 부버 저, 표재명 역, 『나와 너』, 문예출판사, 2004.
- 박용석, 「실존주의의 본래성 관점에서 고찰한 Neill의 아동교육론」, 『열린유아교육연구』 16권 6호, 한국열린유아교육학회, 2011, 117-140쪽.
- 백승수, 「역량기반 교양교육의 교수학적 고찰」, 『교양교육연구』 16권 2호, 2022, 49-62쪽.
- 우정길, 「마틴 부버: 대화철학과 대화교육학의 임계점에 관하여」, 『교육철학연구』 40권, 한국교육철학학회, 2007, 139-161쪽.
- 이규호, 『교육철학』, 연세대학교 출판부, 2005.
- 이상현, 「마르틴 부버 ‘만남’ 철학의 교육적 함의」, 『교육철학』 34권, 한국교육철학회, 2008, 301-324쪽.
- 이성희·이대균, 「유아교육과정 재개념적 접근과 2019 개정 누리과정의 철학적 기초에 관한 고찰」, 『어린이문학교육연구』 24권 3호, 한국어린이문학교육학회, 2023, 111-135쪽.
- 임지혜·이정옥, 「Buber의 관계론에 기초한 유아교사 인성교육 프로그램 개발」, 『유아교육연구』 39권 6호, 한국유아교육학회, 2019, 201-226쪽.
- 정석환, 「‘코로나-19’, 비대면 교육 그리고 부버의 만남 철학」,

『동아인문학』 57권, 동아인문학회, 2021, 259-295쪽.

황설중, 「인문 교양으로서 죽음 교육의 필요성과 융복합 실천 방법」,
『교양교육연구』 15권 5호, 한국교양교육학회, 2021, 71-
84쪽.

Corey, Gerald. 저, 천성문 역, 『심리상담과 치료의 이론과 실제』,
학지사, 2017.

Denicola D. R. 저, 손종현·강이철·김규원·김부태·이경숙 역,
『배움과 행복: 교양교육의 철학적 탐색』, 양서원, 2015.

■ 국문초록

교육의 주체인 학습자를 기성품으로 만드는 교육은 외로운 교육으로 학습자를 고독하게 만들 것이다. 전문대학에서의 교양교육은 실존주의적 관점에서 강조되어야 한다. 기술과 사람을 잇는 것에만 관심을 두는 것에서 벗어나, 사람과 사람을 잇고, 사람과 세상을 잇는 것을 추구해야 한다. 취업과 직접적으로 관련된 전공교육과 달리 교양교육은 직업적 기술과 열거된 정보를 수동적으로 수용하는 것이 아니라 사람과의 만남을 통해 나, 너 그리고 세상과 호혜적 관계를 지향하는 방향으로 나아가야 한다. 부버의 만남에 대한 철학은 학생의 학습 주체성에 유의미한 방향을 제시할 수 있다. 교수자에 의해 수직적으로 강제되는 획일적인 교육은 학생의 주체성을 길러줄 수 없다. 교육학적 만남을 통해 교육자 역시 스스로의 존재를 인지하고 살아갈 수 있도록 지식 전달 노동자로서의 교육자가 아니라 학생을 주체로 성장하게 돕고 능동적으로 세상을 살아갈 수 있도록 하는 존재가 된다. 전문대학의 학습자들은 기술자나 직업인으로 만들어지지만, ‘기술’자나 ‘직업’인이기 이전에 기술‘자’이고 직업‘인’이다. 사회적 존재로서 인간은 세상에 좋은 것이 무엇인지, 선한 것이 무엇인지, 옳은 것이 무엇인지, 아름다운 것이 무엇인지를 판단할 수 있는 안목을 길러야 한다. 그러기 위해서는 만드는 교육이 아니라 만나는 교육이 요청된다. 전문대학의 교양교육에는 개인의 기술적 습득만을 추구하며 타인과 경쟁을 부추기는 독단적인 주체성이 아니라, 주체적 인간 간의 만남을 추구하는 협력적인 주체성이 필요하다. 만나는 교육으로서 교양교육을 통해 나를 사랑하고, 타인을 존중하고, 세상을 만남의 장으로 인식하며 살아가는 데에 의미를 찾을 수 있다.

주제어 • 교양교육, 전문대학, 학생 주체성, 부버, 만나는 교육

■ Abstract

Existentialist consideration of liberal arts education in junior colleges : From enclosed education to encounter education

Park, Youngho / Gwangju Health University

Go, Jeongwan / Gwangju Health University

Education that turns learners, the subjects of education, into ready-made products will be lonely education and make learners lonely. Liberal arts education in junior colleges should be emphasized from an existentialist perspective. It should move beyond focusing solely on connecting technology and people and pursue connecting people and people and the world. Unlike major education directly related to employment, liberal arts education should not passively accept vocational skills and listed information, but should move in the direction of pursuing a reciprocal relationship with me, you, and the world through encounters with people. Buber's philosophy of encounter can provide meaningful directions for students' subjectivity in learning. Uniform education that is vertically enforced by instructors cannot foster students' subjectivity. Through pedagogical encounters, educators should also become beings who help students grow as subjects and live actively in the world, rather than being educators who are knowledge transfer workers so that they can recognize their own existence and live. Learners at junior colleges are made into technicians or professionals, but rather than being 'technologists' or 'professional' human-being, they are technicians and professional 'human-being'. As social beings, humans must develop the ability to judge what is good, good, right, and beautiful in the world. To do so, education that encounters rather than education that creates is required. Liberal arts education at junior colleges requires a cooperative identity that pursues encounters between independent people, rather than a dogmatic identity that only pursues individual technical acquisition and encourages competition with others. Through liberal arts education as encounter education, we can

find meaning in loving ourselves, respecting others, and recognizing the world as a place of encounter and living.

Keyword • Liberal arts education, Junior college, Student-agency, Buber, Encounter education

4차 산업혁명 시대의 대학강의 디지털화 : 온라인 협업도구를 중심으로

임수영*

목 차

1. 서론
 - 1) 들어가는 말
 - 2) 연구 대상 및 방법
2. 대학강의에 활용 가능한 온라인 협업 도구
 - 1) 줌보드
 - 2) 알로
 - 3) 패들렛
3. 결론

1. 서론

1) 들어가는 말

4차 산업혁명 시대를 맞이한 동시대의 숨 가쁜 변화는 저출산으로 인한 학령인구 감소 못지않은 대학의 당면과제이다. 특히 Open AI를 중심으로 발전하는 인공지능 기반 지식 습득 방식은 교수자들과 ‘디지털 네이티브’¹⁾로 불리는 학생들 간의 커뮤니케이션 간극을 확대하고 있다. 그 같은 간극

* 동덕여자대학교 ARETE 교양대학 부교수

1) 두산백과, <https://terms.naver.com/entry.naver?docid=5753590&cid=40942&categoryId=31630>, 2024.06.24.

의 원인은 디지털 코드 속에서 표현되는 새로운 의식차원의 등장으로 설명되고 있다.²⁾ 앞으로 그 간극은 점점 더 넓어질 것이 자명하다. 대학의 교수들은 다른 “의식차원”을 지닌 학생들을 맞아 그들이 이해할 수 있는 언어, 그들이 수용할 수 있는 방식으로 강의를 재구성해야 하는 새로운 과제를 안게 되었다.

4차 산업혁명을 기반으로 한 정부정책, 에듀테크 산업의 성장으로 많은 대학들이 국책사업을 통해 에듀테크 교육 모델을 개발하고, 영역을 확장하였다. 이들 사업의 대부분이 타 대학과 비교해 선도적 우위를 점하려는 시범사업의 일환으로 추진되었기 때문에 교수 및 학생들의 기대와 요구, 교육적 필요 등을 충분히 수렴하지 못했고, 그 결과 대학의 구성원 대다수가 교육적 환경의 변화를 실감하지 못한 채 강의실과 칠판에 한정된 전통적 형태의 강의를 이어왔다. 그러나 COVID-19의 확산³⁾으로 비대면 강의 전면 도입이라는 특수한 교육환경이 도래하면서 교강사들의 디지털 활용 능력 차이가 강의의 질을 결정하는 요소에 포함되는 상황이 발생하였고, 컴퓨터 기술의 혁신을 진보로 받아들이는 사고를 기반으로 대학교육 발전방향의 획일화가 시작했다. 이 같은 경향은 2023년의 COVID-19 종식 선언 이후에도 지속되고 있다. 대면 강의로의 회귀가 이루어졌으나 강의 녹화 스튜디오의 신설, 전자교탁과 전자칠판 구비, 녹화프로그램과 카메라 설치 등 대학 강의실의 물리적 환경 변화가 이전과 다른 강의방식을 견인

- 2) “전역사적 의식차원은 형상코드 속에서 표현되고, 역사적 의식차원은 알파벳코드 속에서, 그리고 새로운 의식차원은 디지털코드 속에서 표현된다.” 빌렘 플루서 저, 윤종석 역, 『디지털 시대의 글쓰기-글쓰기에 미래는 있는가』, 문예출판사, 1998, 283쪽.
- 3) 현재는 키오스크와 서빙 로봇의 상용화 등으로 일자리가 감소하고, 디지털 문맹층의 교육이 사회적 과제가 되고 있다. 로봇이 일자리를 대체할 것이라는 전망이 일부의 지나친 우려로 치부되던 때가 있었으나, COVID-19로 인한 3년 동안의 첫다운을 경험하며 비대해진 비대면 주문 및 배달산업의 성장은 디지털 문맹들의 부적응에 대한 고려 없이 급속도로 상업구조를 변화시키면서 과거의 예견이 단순한 우려가 아니었음을 확인시켜주고 있다.

하고 있다. 또한 Zoom 등 실시간 비대면 강의 매체의 활용과 무크 강좌 등의 온라인 강의를 지속되고, 생성형 AI 등 새로운 컴퓨터 기반 과학기술을 활용한 교수법 개발의 직·간접적 요구가 대학교원들에게 주어졌다.

그 같은 흐름 속에 과거의 형식을 벗어나지 못하는 교육현장의 한계를 넘으려는 시도로 등장한 것이 ‘에듀테크’이다. ‘에듀테크’는 ‘교육 Education’과 ‘기술 Technology’의 합성어로, 기술과의 결합을 통해 교육의 문제점을 해결하고 새로운 패러다임의 교육을 창출해내기 위한 모델을 표방한다.⁴⁾ 그간 대학강의에 활용된 에듀테크 연구는 (특정) 에듀테크 적용이 강의에 미치는 영향을 연구⁵⁾하거나 디지털 스토리텔링을 글쓰기 교육과 접목해 학습자 반응을 연구⁶⁾하는 등 에듀테크의 효과를 평가하는 데 초점이 맞춰져왔다. 최근의 연구동향은 미래형 강의실 구축과 대학교원의 디지털 역량 등 인프라 구축 측면에 관한 연구⁷⁾로도 확장되었다.

이들 선행연구의 많은 경우가 변화의 당위성을 전제로 대학교육의 방향성을 논하고 있다는 점은 ‘테크노폴리’⁸⁾의 지배가 교육계까지 잠식할 우

- 4) 홍정민, 『4차 산업혁명 시대의 미래 교육 에듀테크』, 책밥, 2017, 13쪽, 21쪽.
- 5) 윤혜림, 「대학교육에서 학습자를 위한 에듀테크 활성화 방안」, 『인문사회 21』 13권 1호, 인문사회 21, 2022; 염미란, 「비대면 수업의 블렌디드 러닝 실천 연구 - 패드렛과 구글 문서 활용을 중심으로 -」, 『한국일본문화학보』 93집, 한국일본문화학회, 2022; 박종호, 「대학 영화교육에서의 구글 클래스룸 활용에 대한 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 23권 12호, 한국콘텐츠학회, 2023; 신지희·전은선·정동훈, 「교수자의 메타버스 교육 플랫폼 사용성 평가」, 『한국디자인리서치』 8권 2호, 한국디자인리서치학회, 2023.
- 6) 이희영, 「디지털 콘텐츠를 활용한 대학 글쓰기 수업 방안」, 『국어문학』 84집, 국어문학회, 2023; 김수연, 「대학 교양 수업에서 디지털 스토리텔링 기반 수업 사례 연구」, 『교양학연구』 24집, 중앙대학교 다빈치미래교양연구소, 2023.
- 7) 김은정·홍광선, 「디지털 기반 미래형 대학 강의실 공간 특성에 관한 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 23권 12호, 한국콘텐츠학회, 2023; 민혜리·박태정, 「대학교원의 AI 및 디지털 역량 현황 분석」, 『한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집』, 한국콘텐츠학회, 2024; 손영진·박민정·채상미, 「대학 교육의 메타버스 활용 현황 및 도입 전략에 대한 연구: 단계별 메타버스 도입 프레임워크 개발을 바탕으로」, 『지식경영연구』 24권 1호, 한국지식경영학회, 2023.
- 8) “테크노폴리란 기술이 신격화되고 모든 권위를 독점하는 상황을 의미한다.……”

려를 낳는다. 본 연구는 선행연구들이 시도한 에듀테크의 활용성 탐구의 연장선상에서 그 같은 동시대 과학기술의 급속한 변화를 대학 강의에 수용하는 것이 필수적이고 당위적인 문제인지를 검토하려는 목적하에 기획되었다.

2) 연구 대상 및 방법

이를 위해 본 연구는 2022~2024년 D 대학의 교양 강의에 에듀테크를 적용한 사례⁹⁾를 대상으로 대학강의에서 에듀테크를 접목하는 것이 지니는 효용성과 당위성을 고찰해 보고자 한다. 2022~2024년 강의에 참여한 학생 수는 260명으로 수강생들의 특성을 도표화하면 다음과 같다.

[표 1] D 대학 교양강의 수강생의 연령별, 계열별 분포

구분		N(명)	분포(%)
학년	1학년	204	78.46
	2학년	17	6.54
	3학년	11	4.23
	4학년 이상	28	10.77
학과	인문대학	52	20
	사회대학	41	15.77
	자연/공학/약학 대학	35	13.46
	예체능/디자인/공연예술	132	50.77

하나의 에듀테크 도구에 한정하여 강의 운영을 분석했던 기존 연구들과 달리, 본 연구의 대상 강의에서는 멘티미터(Mentimeter), 카훗

우리는 기술이 제시하는 새로운 규범과 목적에 따라 생각하고 행동하게 된다.”
 널 포스트먼 저, 김균 역, 『테크노폴리』, 궁리, 2005, 156쪽, 265쪽.

9) 2021년 개설된 동덕여자대학교의 교양 교과목 [텍스트이해와 크리에이션]을 사례연구의 대상으로 삼았다. 해당 교과목은 신화, 비극, 역사 등 다양한 영역의 텍스트를 학습, 토론하고, 그 응용으로서 학생들이 자율적으로 선별한 텍스트를 대상으로 개별 크리에이션을 제작해 발표하는 과정을 주요한 내용으로 삼는다. 매 학기 커리큘럼의 교재로 채택된 텍스트 및 수강생들의 크리에이션 대상으로 삼은 텍스트에 변화가 있고, 조별 작업을 기반으로 삼기에 본 연구에서 언급한 다양한 에듀테크 도구들을 연구의 대상으로 삼을 수 있었다.

(Kahoot), 마인드맵(Mindmap) 등 다양한 에듀테크 도구들을 활용해 보았다. 그중 교수자 및 학습자의 활용 편의, 강의 운영의 효율성, 긍정적 학습 효과의 기준을 충족하는 에듀테크 도구를 일차적으로 선별하였고, 그 결과 모바일을 주로 활용하는 학습자들이 사용하기 어려워 강의 지연 등 방해요소가 나타난 마인드맵을 논의의 대상에서 제외시켰다. 또한 퀴즈 형태의 강의 보조도구 활용도가 낮은 해당 강의의 특성상 카훗을 배제하였다. 이후 나머지 에듀테크를 대상으로 ‘활용도’ 및 ‘적용의 용이성’이라는 기준을 보다 구체화하여 객관적 판별기준을 마련하였다. 이를 위해 선행 연구의 설문조사 결과¹⁰⁾를 바탕으로 교수자 및 학생의 에듀테크 사용의 편리성, 스쿠어모피즘¹¹⁾ 형태의 직관적 인터페이스의 구성, 대학의 비용 지원이 없는 상태에서의 에듀테크 활용 가능성, 회원 가입 등 복잡한 절차가 필요하지 않은 이용 및 공유의 용이성이라는 2차적 판별 기준을 설정하였으며, 최종적으로 잼보드, 알로, 패들렛을 이들 기준에 대한 긍, 부정성의 논의를 진행할 연구대상으로 확정하였다. 본 논문의 논의는 이들 세 에듀테크 도구를 ‘온라인 협업도구’로 유형화하여 각각의 특징을 비교, 검토하는 방법을 취한다는 점에서 하나의 에듀테크 도구에 한정해 논의를 진행한 선행연구들의 성과와 차별화된다.

10) 교사들이 에듀테크를 활용하지 않는 이유를 설문 조사한 연구에 따르면 에듀테크 활용을 위한 준비 시간 부족, 학생의 에듀테크 활용 능력 혹은 디지털 소양 미비로 인한 활용의 어려움, 교실 환경의 구축 또는 비용 지원의 필요성 등이 거론되었다. 홍선주·최영인·안지현, 「교실 수업에서 ‘에듀테크 활용 맞춤형 학습’의 실현 가능성 탐색」, 『교원교육』 40권 3호, 한국교원대학교 교육연구원, 2024, 190-191쪽, 193쪽.

11) ‘스쿠어 모피즘Skeuomorphism은 신기술로 만든 새로운 사물을 구시대 사물의 형태로 모방하는 사용자 경험 디자인 전략의 고전적 사례이다. 컴퓨터의 휴지통이나 삭제 아이콘 물리적 휴지통 이미지를 띠고 애플의 앱 노트의 초기 버전들이 노란색 바탕에 선이 그려진 친숙한 메모지 패드 형태를 취함으로써 익숙한 디자인을 통해 직관적으로 신기술 사용방식을 상상할 수 있게 하는 것을 의미한다.’ 저스틴 라이시 저, 안기순 역, 『언택트 교육의 미래』, 문예출판사, 2021, 188쪽.

이렇게 연구대상으로 선별된 에듀테크의 효용성 검토는 일차적으로 D 대학의 스마트 클래스 내 설문조사 도구를 활용해 진행하였다. 각 에듀테크 도구에 대한 긍, 부정 평가를 설문해 연구대상의 1차 선별기준으로 활용하였고, 기타사항으로 제출된 수강생들의 의견들을 수강생 대상의 심층 인터뷰 질문 구성에 활용하였다. 해당 교과목이 1학년 대상의 교양선택과목으로 개설되어 재수강 분반 및 계절학기의 경우를 제외하면 1학년들로 수강대상이 한정된 점, [표 1]의 수강생 분포에서 알 수 있듯이 예체능/디자인/공연예술 수강생 비율이 높은 특성이 나타난 점 등 일반화해 적용하기에 한계를 지녔기 때문에, 최대한 학년 및 학과의 편중이 없도록 1학년 약학과 A, 2학년 관현악과 B, 3학년 경영학과 C, 4학년 국사학과 D를 심층 인터뷰한 질적 연구의 방법을 취하였다.

온라인 협업도구를 경험한 수강생들을 대상으로 한 인터뷰에서는 공통적으로 다음의 질문들을 활용하였다. 1. 사용 경험 관련 질문: 이 에듀테크 도구를 이전에도 경험해본 적이 있습니까?/이 에듀테크 도구의 사용이 편리했다면 어떤 점을 꼽을 수 있겠습니까?/이 도구의 기능 중 가장 유용하다고 생각하는 것을 선택하고 그 이유를 말해주세요. 2. 학습 성과 관련 질문: 이 에듀테크 도구를 사용한 후 과제 성취도 및 평가점수 등 학습성과에 변화가 있었습니까?/이 도구의 사용이 강의의 이해나 과제 수행에 어떤 도움을 주었습니까? 3. 참여도 및 동기 부여 관련 질문: 이 도구를 사용하기 전과 후에 강의 참여도가 달라졌습니까? 도움을 받은 부분을 알려주세요./이 도구를 사용하면서 학습에 대한 흥미와 동기가 달라졌습니까? 4. 개선 사항 관련 질문: 이 도구를 사용하면서 불편하거나 어려운 부분이 있었습니까?/이 도구의 어떤 부분이 개선되면 더 효과적일 것이라고 생각합니까?

2. 대학강의에 활용 가능한 온라인 협업 도구

전통적 교육 방식에 새로운 대안을 제시하려는 에듀테크¹²⁾의 가장 큰 장점은 강의실이 지니는 물리적 한계를 극복하도록 과학기술을 활용해 다양한 강의방식을 제공한다는 점에 있다. 이 장에서는 줌보드, 알로, 카훗을 연구의 대상으로 삼아 온라인 협업도구로서의 에듀테크 도구의 도입이 대학강의의 운영, 학생들의 학습성과에 미치는 영향을 검토해보도록 하겠다.

앞으로 살펴볼 온라인 협업도구들의 기능과 특징들을 범주화해 비교하면 [표 2]와 같다. 본문에서는 이 같은 기능을 지닌 온라인 협업도구들의 기능을 상세히 살펴보고, 강의과정에서 에듀테크 도구를 경험한 학생들의 인터뷰 내용을 긍정적 측면(편리성, 학습효과, 참여도)과 부정적 측면으로 나누어 제시하도록 하겠다.

[표 2] 온라인 협업도구의 기능과 특징

종류	기능	활용 및 공유의 편리성	편집 기능	소통 기능	활용 기능
줌보드	칠판	회원 가입 없이 링크로 참여가능	관리자 단독 혹은 모든 사용자에게 편집 권한 설정 가능	'프레임 바로 전체 작업 실시간 확인 및 참여가능 /동시작업 가능	메모지 프레임 바 파일 첨부 놀이 기능 타이핑 기능 펜슬 기능
알로 도구	관리 도구	회원 가입 없이 링크로 참여가능	참여자 모두에게 편집권한 설정 가능	교수자 및 팀원들과 의견교환(질문) /동시작업 가능/ 과점평가 가능	메모지 파일 첨부 kanban 관리 타이핑 기능 펜슬 기능
패드렛	게시판	회원 가입 없이 링크로 참여가능	관리자 단독 혹은 모든 사용자에게 편집 권한 설정 가능	추천 표시, 댓글 달기/ 전체 작업 실시간 확인 /동시작업 가능	메모지 파일 첨부 댓글/추천 기능 타이핑 기능 펜슬 기능

12) '에듀테크는 전통적인 교육이 4차 산업혁명의 기술 기반인 ICBM(사물인터넷(Internet of Thing), 클라우드(Cloud), 빅데이터(Big Data), 모바일(Mobile)) 등과 결합한 형태이다.' 정민호·김수영·나윤주, 「대학의 에듀테크 도입에 대한 교수 및 학생의 인식 및 수요 분석 -D 대학 사례를 중심으로-」, 『교육연구논총』41권 3호, 충남대학교 교육연구소, 2020, 33쪽.

1) 공유보드 - 잼보드(Jambord)

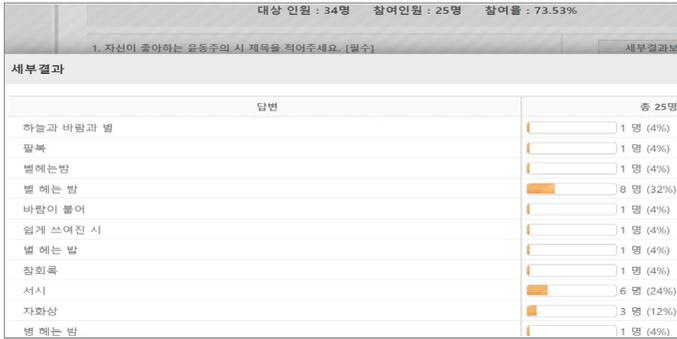
잼보드(Jamboard)를 운영한 구글 플레이의 소개에 따르면 해당 앱은 지 스위트(G Suite)¹³⁾의 디지털 화이트 보드로 규정된다.¹⁴⁾ 잼보드는 오프라인에서 교수자의 필기 중심으로 사용되던 화이트보드를 가상의 공간으로 옮긴 것으로, 모든 수강생들이 공유보드에 생성되는 다른 수강생들의 작업을 교수자와 함께 실시간으로 모니터링할 수 있다.

본 연구의 대상 강의는 텍스트 독해 - 강의 - 토론 - 크리에이션의 과정으로 이루어진다. 그 중 잼보드를 활용하여 운동주 시들 중 자신들의 분석 텍스트로 삼은 시편들을 소개하고 그 이유를 나누는 '텍스트 독해'의 선행 과정에 2022년 2학기부터 잼보드를 활용하였다. 본격적으로 잼보드의 기능을 살펴보기에 앞서 잼보드 활용 이전 2022년 1학기 동일한 강의에서 운동주 시를 텍스트로 한 텍스트 이해의 작업방식을 살펴봄으로써 잼보드 활용 유무에 따른 차이를 비교해보기로 한다. 1학기에 활용한 디지털 도구는 스마트 클래스의 설문조사((그림 1-1)와 게시판 댓글((그림 1-2) 기능이다.

13) 여기서 지 스위트란 실시간 소통을 통한 협력이 가능한 이메일(Gmail)과 구글 드라이브, 행아웃, 캘린더 등의 도구들을 포함한다. 현재는 "Google Workspace"로 명칭을 바꾸고 유료화되었다. 구글 워크스페이스, <https://workspace.google.com/>, 2023.03.07.

14) 구글 스토어, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.jam&pli=1>, 2023.03.07. 구글에서 소개하는 잼보드의 기능은 다음과 같다. 1) 화이트보드만큼 단순하지만 더욱 스마트한 솔루션 2) 브레인스토밍 또는 강의를 통해 아이디어 공유하기 3) 어디서든 지원되는 학생들의 공동 작업. 구글은 잼보드를 2024년 10월까지 운영하겠다고 발표하였고, 현재는 대체가 될 수 있는 공유보드들을 소개하고 있다.

4차 산업혁명 시대의 대학강의 디지털화
: 온라인 협업도구를 중심으로 | 임수영



[그림 1-1] 스마트 클래스 설문 메뉴로 운동주 시 선호도를 조사한 경우

먼저 [그림 1-1]은 운동주 시를 텍스트로 삼아 강의를 진행하기 위해 운동주 시 중 좋아하는 시가 무엇인지 스마트 클래스의 설문기능을 통해 조사한 결과이다. 좋아하는 시가 겹치는 학생들을 한 조로 편성해 개별 시의 이해를 위한 조사와 토의 작업을 진행하였다. 좋아하는 시가 한 명으로 나타난 경우는 단독 작업을 허용하거나, 좋아하는 시가 다른 수강생들끼리 조를 구성해 하나의 시를 선정한 후 작업을 진행하도록 했다.



[그림 1-2] D 대학 스마트 클래스에 댓글을 달아 의견을 공유한 경우

[그림 1-2]는 조를 구성해 운동주의 시 [자화상]의 제목이 지니는 의미를 토의한 결과의 공유 과정이다. 수강생들은 자료를 검색하며 '자화상'이라는 제목의 의미에 대해 토의하였고, 교수자의 지시에 따라 시어를 구체

적으로 인용하며 “운동주의 자화상은 A, B, C의 의미를 지닌다고 생각합니다.”의 형식으로 스마트 클래스의 게시글에 댓글을 달아 다른 수강생들과 토의의 결과를 공유하였다. 댓글에 긴 문장이 달려 가시성이 떨어졌기 때문에 조별로 자신들이 단 댓글을 설명하며 발표를 진행하였다.

한편 2022년 2학기~2024년 1학기에는 에듀테크 도구인 잼보드를 활용해 시 텍스트를 이해하는 방법을 도입하였다. 강의에 참여한 수강생들을 대상으로 설문한 후 인터뷰 문항을 선별해 심층 인터뷰를 진행하였다. 그중 잼보드의 효용성에 대한 답변들을 정리하면 다음 [표 3]과 같다.

[표 3] 잼보드 사용 후의 학생 인터뷰 답변

편리성	도구 아이콘들이 다른 기기에서도 많이 보던 형태라 사용법을 쉽게 익힐 수 있었다.
	글씨만 쓰는 게 아니라 이미지 등을 쉽게 첨부할 수 있다.
	낙서하는 것 같아 부담이 없고 재미있었다.
학습효과	잼보드에서 논의결과를 볼 수 있으니 발표과정은 생략해도 좋을 것 같다.
	화이트보드를 공유해 작업을 하니 집중이 잘 되었다.
참여도	스티커 메모를 함께 작성하면서 강의실에 함께 앉아 강의를 들을 때보다 더 소통한다고 느꼈다.
	다른 학우들이 쓴 내용을 보면서 우리도 그만큼 잘 써야겠다는 생각을 했다.
부정성	조별작업 과정이 공유되니까 의견을 발표하는 데 긴장감이 덜하다.
	스마트폰으로 접속하면 스티커에 적힌 글씨가 물음표(?) 형태로 나타나 어려움을 겪었다.
	이미지 불러오기를 할 때 로그인을 해야 해 번거롭다.

이들 답변은 실시간으로 구성원이 함께 공유하는 온라인 화이트보드에 대한 긍정적 평가와 개선할 점을 포함한다. 상기한 답변들에 나타난 잼보드의 특성을 세부기능과 연계해 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

(1) 스티커 메모지(Sticky Note) 기능

잼보드의 여러 기능 중 강의실에서 활용하기 편리한 것으로 “스티커 메모” 기능이 있다. 실생활에서 흔히 쓰는 포스트 잇 형태와 같이 색상을 선

택해 무한대로 생성 가능하기 때문에 구성원별, 내용별 등 분류작업을 시각화하는 데 편리하다.



[그림 2-1] 스티커 메모 생성방식 [그림 2-2] 스티커 메모 강의활용사례

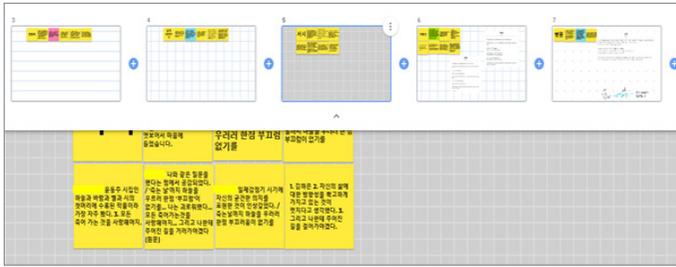
[그림 2-1]의 도구모음(툴바)¹⁵⁾ 아이콘 중 붉은 동그라미로 표시한 부분을 클릭하면 우측에 보이는 스티커 메모장이 등장한다. 바탕색을 선택하고 내용을 타이핑해 저장하면 포스트잇이 [그림 2-2]와 같이 바탕화면에 생성된다. 스마트 클래스 도구를 활용해 강의를 운영한 경우(그림 1-1), [그림 1-2])와 비교해 인터뷰 답변을 살피면, 잼보드의 스티커 메모 활용을 통해 학생 개개인의 의견이 다양한 색깔의 스티커 메모 형태로 가시적으로 구분되고 실시간으로 스티커 메모 작성 상황이 공유되는 장점이 나타났다.

(2) 프레임 바 기능

잼보드의 구성단위인 프레임은 문서에서 페이지가 나뉘는 것과 유사한 개념이며 최대 20개까지 생성 가능하다.¹⁶⁾ 아래 [그림 2-3]의 ‘프레임 바’ 기능으로 타인의 작업과정까지 한눈에 조감할 수 있다.

15) 잼보드에서 사용할 수 있는 도구를 툴바의 상단 아이콘부터 순서대로 설명하면 다음과 같다. 펜-지우개-선택(삽입한 개체 선택)-스티커 메모-이미지 삽입-도형 삽입-텍스트 상자-레이저(레이저 포인터 기능)

16) 우치갑 외, 『블렌디드 러닝 온라인 수업 도구 싹쓰리』, 디자인 봄, 2021, 377쪽.



[그림 2-3] Jamboard의 프레임 바 기능

[그림 2-3]은 상단 프레임바의 회색 바탕 보드를 메인 화면으로 크게 표시한 상태를 보여준다. 프레임의 좌우 화살표를 눌러 한 번에 하나의 프레임씩 이동할 수 있고, [그림 2-3]처럼 프레임 바를 펼쳐 상단에 나타난 프레임 중 원하는 프레임을 클릭해 바로 이동할 수도 있다. 또한 프레임 바에 보이는 ⊕표시를 누름으로써 20페이지까지 프레임을 확장할 수 있다.

(3) 이미지 첨부 기능

[그림 2-1]의 잼보드 컨트롤 바에 있는 스티커 메모 기능 아래 ‘산’ 모양의 이미지 첨부 이모티콘을 클릭하면 기기에 저장된 이미지를 바로 불러올 수 있다. 또한 아래 [그림 2-4]의 「자화상」본문과 같이 웹상에서 검색한 이미지를 클릭해 누른 상태로 드래그해 불러오기의 절차 없이 붙여 넣을 수도 있다.



[그림 2-4] Jamboard 이미지 첨부기능의 활용사례

[그림 2-4]를 보면 한 학생은 한글로 된 주석이 붙은 「자화상」을 찾았고, 또 다른 학생은 한자어와 창작일자가 병기된 「自畫像」을 찾았다. 이는 교수자의 지시 없이 수강생 자체 판단으로 자료를 찾아 첨부한 경우로, 한 명이 시의 원문을 찾아 게시하자 다른 수강생이 성격이 다른 시의 원문을 부가한 경우이다. 시를 또 첨부한 이유를 물었더니 운동주가 시를 창작하던 당시를 떠올려 현재 독자들의 감상을 도울 수 있도록 이미지를 찾아 첨부했다고 답변하였다.

(4) 공유 기능

교수자는 줌보드의 작업상황을 강의실 스크린에 띄움으로써 전체에 공유할 수 있다. 수강생들은 회원 가입이나 로그인 절차 없이 교수자가 제공한 링크를 통해 줌보드에 접속할 수 있는데, 이때 교수자가 뷰어 혹은 편집자 권한 중 하나를 선택해 수강생들을 참여시킬 수 있다.



[그림 2-5] 링크 활용방법

[그림 2-5]에서와 같이 접근권한을 “링크가 있는 모든 사용자”로 선택한 후 붉은 동그라미 부분을 선택해 “편집자” 권한을 부여하고 파란색 글씨로 표시된 “링크 복사” 부분을 클릭하면 해당 줌보드 사이트의 주소가 생성된다. 교수자가 이를 수강생들이 접속할 수 있는 하이퍼텍스트 형태로 공유하면, 회원 가입 등의 절차 없이 링크 클릭만으로 바로 수강생들은 교수자가 만든 줌보드 공간으로 초대된다. 또한 줌보드 화면 우측 상단의 삼점 버튼(:)을 클릭하면 파일 이름 변경, PDF로 다운로드, 프레임을 이미지로

저장, 삭제, 사본 만들기 등의 기능을 선택할 수 있어, 잼보드의 작업내용을 문서 혹은 이미지 파일의 형태로 생성해 외부로 공유하거나 잼보드 이외의 문서 프로그램에서 작업할 수 있다.

(5) 놀이 기능

(1)~(4)의 기능들을 사용하는 과정에서 예상치 못한 기능이 발견되었다. 아래 [그림 2-6]에 보이는 낙서가 그것으로 이를 ‘놀이 기능’의 사례로 제시한다.



[그림 2-6] 잼보드에 적힌 낙서들

[그림 2-6]은 잼보드의 스티커 메모 기능으로 작업하던 학생들이 새로운 페이지를 생성해 낙서한 내용들이다. 개인별로 작업속도가 다르기 때문에 미리 작업을 끝낸 수강생들이 다른 이들의 작업을 둘러보거나 개인적 시간을 보내는 와중에 새롭게 페이지를 생성해 낙서를 한 상황이다. 한 명의 낙서를 발견한 다수가 참여하며 자발적 놀이의 기능이 나타났다.

지금까지 회원 가입 없이 링크를 제공해 학생들이 접속할 수 있게 하는 공유의 용이성, 개개인의 제출한 의견을 가시성 높게 공유할 수 있는 메모지 기능, 불러오기, 붙여넣기, 드래그하기 등 다양한 방식으로 작업할 수 있는 이미지 첨부 편의성, 교수자와 수강생 모두 전체의 작업 상황을 한눈에 조망하고 쉽게 이동하도록 돕는 프레임 바 도구 등 온라인 공유작업을 효율적으로 만드는 잼보드의 기능들을 살펴보았다. 이 같은 잼보드의 기능

들을 사용할 뿐 어찌 보면 수강생들이 강의실에서 수행하는 역할은 동일하다. 노트에 필기하는 대신 동일한 내용을 공유보드로 옮겨 적는 것일 뿐이나, 인터뷰 답변에 나타난 학습적 성과와 참여도 측면의 긍정적 효과가 잼보드가 지닌 에듀테크 도구로서의 '기술적 차이'에 기인한다는 점에서 에듀테크 도구 활용의 긍정적 효과를 간과할 수는 없다. 교수자의 지시가 없이 시 전문을 찾아 첨부하고, 다른 수강생이 찾은 시와 다른 성격의 시를 찾아 공유한 사례에서 발견되는 자발성, 낙서 페이지 생성에서 확인되는 놀이기능 등은 이전의 강의방식과 구분되는 차별점이다.

인간 활동의 원천으로 '동기'를 유형화하는 전형적인 방식은 그 활동 자체가 좋아서 하는 '내재적 동기'와, 다른 무엇을 위한 수단의 의미로 행하는 '외재적 동기'로 구분되는 바,¹⁷⁾ 내재적 학습동기를 이끌어내는 자발성의 학습효과를 이끌어냈다는 점에서 잼보드와 같은 온라인 공유보드의 도입은 -사용상의 애로점이 나타나기도 하였으나 -에듀테크 도구 활용을 통해 강의의 질적 개선을 가져올 수 있는 손쉬운 방법이 될 수 있다. 이때 중요한 것은, 에듀테크의 도입이 내적 동기를 이끌어낸 것이 아니기에 내적 동기를 이끌어내는 데 에듀테크를 도구적으로 활용할 방법을 찾아야 한다는 사실이다. 상기한 자발성의 사례는 강의의 구성원이 다른 조건에서는 나타나지 않을 수 있으며, 소통과 협력은 오프라인 강의실에서도 이루어질 수 있다. 오프라인에서도 가능한 강의의 방식들을 보다 쉽고 생생하게 학습자 참여적 상태로 이끌 수 있다는 점에서 잼보드의 가치가 찾아진다.

2) 협업과제 관리 및 지도 - 알로(Allo)

팬데믹 이후 상식을 넘어서는 속도의 사회적 전환이 이루어졌고, 학교의 역할변화에 대한 예측과 요구가 이어지고 있다. 교육환경의 변화에 대

17) 양미경, 「내재적 학습 동기 연구의 동향과 과제」, 『열린교육연구』 20권 4호, 한국열린교육학회, 2012, 188쪽.

응해야 할 속제는 단지 에듀테크 도구를 강의에 도입하는 문제에 그치지 않는다. 4차 산업혁명시대의 변화에 직면한 대학의 변화는 교수자의 역할 변화로도 연결된다.

현재 교육부가 추진하고 있는 초·중·고교 AI 디지털 교과서 전면 도입 사업의 배경에는 팬데믹 이후의 사회적 전환에 대한 교육계의 선제적 대비 측면이 놓여있다. 앞으로 우리가 만나게 될 대학의 구성원들은 AI 디지털 교과서로 학습하는 교육환경에 익숙한 상태에서 대학에 입학하게 된다. 이러한 환경의 변화는 단지 교과서의 디지털화를 의미하지 않는다. 이미 시도되었던 디지털 교과서의 실패를 딛고 선 교육부는 이번 AI 디지털 교과서의 차별성으로 개인 맞춤형 교육과 자기 주도형 학습을 강조한다. 교육부의 역설대로 개인 맞춤형 학습, 학교의 물리적 공간에 구애받지 않는 분산 학습이 가능해진다면, ‘가르치는 선생님’의 역할은 줄어들고 ‘조언하는 선생님’으로서의 역할이 요구될 것이다.¹⁸⁾ 그리고 그 같은 일선 초·중·고교의 변화는 대학 및 교수의 역할변화에 대한 요구로 전이될 것이 분명하다.

여기에서 살펴볼 알로(Allo)는 온라인상에 협업하는 공간을 제공함으로써 1) 공동의 목표, 진행 상황 및 달성 내역을 쉽게 확인하고 협업할 수 있게 하고, 2) 구성원들과의 관계 형성에 추가 시간과 노력을 들이지 않고도 서로 연결되는 경험을 할 수 있게 돕는 협업 워크스페이스 프로그램을 표방한다.¹⁹⁾ D 대학의 강의에 2022년 적용한 알로 프로그램²⁰⁾을 사례로 들어 검

18) 호시 도모히로 저, 정현옥 역, 『언택트 공부 혁명 - 4차 산업혁명 시대, 최고의 교실은 어떻게 배우는가』, 웅진지식하우스, 2021, 200-201쪽.

19) 알로(ALLO) 고객센터, <https://help.allo.io/hc/ko-kr/articles/6660769569307-Allo%EB%9E%80-%EB%AC%B4%EC%97%87%EC%9D%B8%EA%B0%80%EC%9A%94>, 2024.07.13.

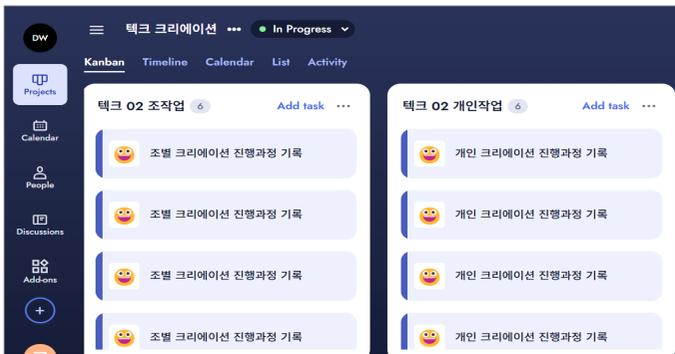
20) 알로(Allo)가 유료화되면서 알로의 사용자가 줄어들었다. 본 연구에 적용된 알로 프로그램은 유료화 이전에 활용된 것이다. 교사들이 에듀테크를 사용하지 않는 이유 중 학교측의 지원이 이루어지지 않는다는 기타 의견이 다수를 차지했던 각주 10)의 연구결과를 상기해 볼 때, 대학강의에 에듀테크를 도입하는 방향으

토한다. 알로의 대표적 기능은 Kanban²¹⁾ 형식의 프로젝트 관리 도구이다. 이를 경험한 학생들의 인터뷰 답변을 정리하면 다음과 같다.

[표 4] 알로 활용 후의 학생 인터뷰 답변

편리성	조원들끼리 모여서 의논하고 자료 공유할 공간이 있어 편리했다. 조별과제에 무임승차하는 사람이 없게 도와주는 것 같다.
학습효과	과제 추진계획을 세우는 게 어려웠으나 체계적으로 진행할 수 있었던 것 같다.
참여도	역할을 나누고 공유페이지에 기록해두니 열심히 참여해야겠다는 생각이 들었다. 알로에 교수님께 질문하는 공간이 있어 보다 적극적으로 궁금한 점들을 생각할 수 있었다. 강의실에서는 다른 학우들도 있고 질문을 잘 하지 않았는데 편하게 질문을 할 수 있었다.
부정성	일지에 질문 항목에 있어 매번 생각하는 게 어려웠다. 작업할 때마다 링크에 접속해 기록하는 게 숙제처럼 느껴져 부담되었다. 매번 링크를 찾아 접속해야 하는 점이 불편하다.

알로의 활용사례를 통해 상기한 답변들의 기능을 구체적으로 살펴보고
록 하자.



[그림 2-7] 알로의 프로젝트 관리 메인화면

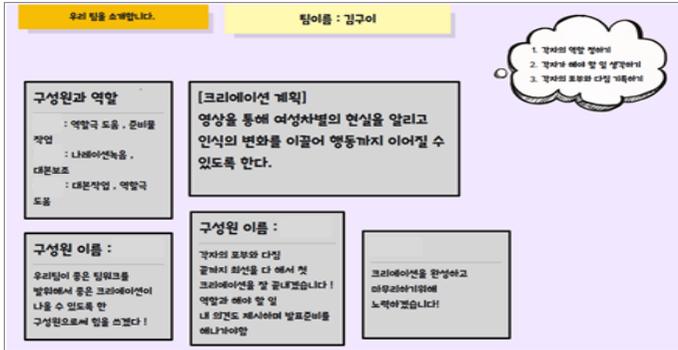
로의 대학의 변화는 대학 본부의 유료 에듀테크 구입과 교강사에 대한 비용지원 등 대학 차원의 제도화 노력을 동반할 필요가 있다.

21) 도요타의 생산시스템을 기반으로 한 Kanban은 도요타의 적시관리(Just-in time)를 기본으로 하는 작업 지시 성격의 의사소통수단을 의미한다. 대한건축학회 건축용어사전, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6067626&cid=67350&categoryId=67350>, 2024.7.18.

[그림 2-7] 좌측의 “조작업”과 우측의 “개인작업” 하단에 있는 복수의 “조별 크리에이션 진행과정 기록”, “개인 크리에이션 진행과정 기록” 배너를 클릭하면 조별, 개인별 작업을 계획하고 기록하는 개별공간으로 이동된다. 개별 관리 페이지마다 인터넷 접속주소를 따로 생성해 링크 형태로 조별 혹은 수강생별로 전달함으로써 조별, 또는 개인별 공간을 제공한다. 교수는 관리 페이지([그림 2-7])의 각 배너를 클릭해 조별과제 진행과정을 모니터링하고 피드백할 수 있다.

(1) 계획 수립과 역할 분담

주제 선정, 역할 분담, 자료 조사, 내용 구성, 자료 제작, 발표 준비 등 조별작업을 보다 체계적으로 관리할 수 있게 구성해 포맷을 제공한다.²²⁾



[그림 2-8] 알로의 kanban을 활용한 조별과제 계획

[그림 2-8]은 수강생들이 알로에 공동으로 접속해 역할을 분담하고 포부를 밝히는 등 제공된 포맷을 활용해 계획을 세운 기록이다. 구성원의 특성에 따라 역할 분담을 구체화하거나, 팀이름을 정하고 조 활동을 잘하겠다는 다짐을 나누는 용도로 활용하기도 하였다.

22) 사례로 제시된 알로의 kanban 디자인은 동덕여자대학교 교수학습개발원의 교수법 워크숍에서 제공받은 공유자료를 강의형태에 맞도록 수정해 사용한 것임을 밝힌다.

(2) 과제추진계획

다음은 수강생들의 과제 진행을 돕기 위해 개요의 작성에서 과제 발표까지 일련의 일정 관리 양식을 제공한 사례이다.



[그림 2-9] 알로를 통한 기획안 작성 및 과제 진행일정 계획

[그림 2-9]의 좌측 포맷은 크리에이션 완성을 위한 기획안 작성방법을 강의한 후 기획안 구성요소를 알로의 양식으로 제공한 사례이다. 조원들이 알로에 동시 접속해 함께 아이디어를 채워나가도록 강의시간을 분배하였다. 우측은 크리에이션 진행일정을 계획하는 포맷이다. 과제 완수 시까지 해야 할 일들을 계획하고 기록하게 포맷을 구성하였다.

(3) 자기점검 및 질의응답 기능

[그림 2-10]에 제공된 양식은 페이지를 복제해 사용할 수 있다. 일자별로 당일 작업에서 성취한 부분을 기록하고 교수자에게 질문할 내용을 적을 수 있도록 메뉴를 생성하였다. 이번 작업의 경험을 토대로 개선할 점을 발견하고 다음의 작업을 계획하게 하는 양식을 활용함으로써 연속되는 작업의 관리를 용이하게 도왔다. 교수는 관리 페이지에서 각 조가 올린 질문들을 확인하고 포스트 잇을 붙이는 형태로 가시화하여 코멘트를 전달할 수 있다.



[그림 2-10] 알로의 일지 형태 작업기록

대학강의를 운영하는 데 있어 가장 부담스럽고 세심한 관리를 필요로 하는 부분이 팀과제를 평가하는 데 있어서의 공정성 부분이라고 할 수 있겠다. 조별작업 전반을 학생들 자율에 맡기다 보면 구성원들 간 기여도, 참여도 면의 편차가 발생하곤 하는데, 과제수행 과정을 함께 지켜보는 게 아니기 때문에 평가의 공정성을 확보하는 데 어려움이 발생할 수 있다. 이때 알로를 평가의 보조 도구로 활용할 수 있다. 팀의 구성부터 역할의 분담, 과제진행과정, 팀원들의 참여도 등 평가에 필요한 요소들을 기록하도록 포맷을 제공해 관리를 돕고, 교수자에게 질문하기를 어려워하는 수강생들에게 질문의 장을 열어주어 조별 작업에 대한 피드백을 강화하는 이점이 있다.²³⁾

샘보드와 달리 알로는 과제평가, 피드백 등 교수의 강의 운영 측면에 활용도가 높다. 하지만 [표 4]의 인터뷰 답변에서 볼 수 있듯이, 이는 작업일지 기록에 대한 수강생들의 심리적 저항성 극복이라는 숙제 해결이 전제되어야 가능하다. 교수는 알로 양식을 제공하기 전, 성실히 데이터를 입력할 경우 개인별, 단계별 지도와 평가를 받을 수 있다는 설명을 함으로써 동기를 부여할 수 있다.

23) 간혹 성실하게 작성하지 않는 조가 나타나는 데 이는 참여도 혹은 평소점수에 반영 가능한 지표로 활용할 수 있다.

유료화된 알로의 구입과 유지가 교수 개인의 몫으로 남겨진다는 점, 알로 관리에 많은 시간을 할애해야 한다는 점은 알로 사용의 불편화가 힘든 조건으로 남는다. 그럼에도 불구하고 앞으로 교육기관의 기능이 개인의 학습을 돕는 것 이상이 되어야 하고, 미래의 교육은 정규교육 시스템을 통해 개방적인 대규모 동료 주도 네트워크에 참여하고 학습하는 방법을 가르쳐야 한다는 미래형 교육의 조건²⁴⁾에 동의한다면 알로 등의 관리형 도구가 물리적 강의실, 다수의 수강생이라는 제한성을 넘어설 도구적 효용성을 지니는 점을 인정하게 된다. 알로 사용이 효과적이라면 상기한 동기부여 외에도 알로가 네트워크를 형성해 평생배움의 시대로 나아갈 새로운 교육방식에 적응하고 네트워크에서의 역할을 학습하게끔 돕는 도구적 경험으로서 유용성을 지닌다는 점을 수강생들에게 주지시키는 것, 적극적인 지도와 피드백의 통로가 됨을 경험하게 하는 것, 에듀테크 구입 및 활용을 대학의 지원 하에 정책화하는 것 등의 노력이 필요하다.

3) 공유 게시판 - 패들렛(Padlet)

패들렛은 온라인상의 공유 게시판 성격을 띠는 에듀테크 도구이다. 특별한 회원 가입 절차 없이 구글 계정으로 로그인해 사용할 수 있다. 패들렛에 로그인한 후 처음 보이는 시작화면은 대시보드라고 부른다. 대시보드에서 직관적으로 인지할 수 있는 아이콘(홈/갤러리/배우기/합류하기/+만들기) 중 '+만들기'를 선택한 후 '빈 게시판'이나 '빈 샌드박스'(스케치북)를 선택할 수 있다. 그중 강의시간에 공유게시판으로 사용할 수 있는 게시판은 담벼락, 캔버스, 타임라인, 그리드, 스트림, 지도의 6개 유형으로 나뉘는데 직관적 아이콘을 클릭해 쉽게 이들 게시판을 구성하고 공유할 수 있다. 더하여 대시보드 상단의 아이콘 중 '배우기'²⁵⁾를 선택하면 개별 패들렛 생성

24) 저스틴 라이시, 앞의 책, 149-150쪽.

25) 패들렛 대시보드, https://padlet.com/dashboard/learn?mobile_

을 손쉽게 따라할 수 있도록 제작과정을 소개하는 영상이 제공되어 사용법을 익히도록 돕는 역할을 한다. 패들렛을 에듀테크 도구로 경험한 학생들의 인터뷰 답변을 정리하면 다음과 같다.

[표 5] 패들렛 사용 후의 학생 인터뷰

편리성	조별로 색깔을 선택해 의견을 다니 예쁘고 구분이 편했다.
학습효과	게시판의 내용을 PDF 파일로 제공해주셔서 시험준비에 도움이 되었다.
참여도	다른 조의 의견을 보면서 비슷한 수준의 답변을 달아야 하겠다는 생각을 했다. 실시간으로 게시판에 의견들이 적히니까 소통하는 느낌이 들었다.
부정성	같은 생각이 먼저 게시되는 게 보이면 왠지 다른 의견을 적어야 할 것 같아 부담됐다. 페이지가 가로로 확장되다 보니 작은 모니터로 보기에 불편했다.

여기에서는 2022년~2024년 D대학의 교양강의에서 ‘담벼락’ 형식의 게시판을 생성해 강의에 활용한 사례를 바탕으로 상기한 답변들을 구체적으로 검토한다. 해당 강의에서 패들렛을 사용한 경우는 조별토의 발표를 효율적으로 운영해야 했을 때이다. 문서 형태의 정리 외에도 이미지, 영상, 보조자료 링크 등을 업로드함으로써 글자로 표현한 바를 매체들의 활용을 통해 보완할 수 있게 하였다. 교수자는 수강생들이 다른 조의 의견에 댓글을 추가하거나 투표를 하고 호감 표시를 하는 등 서로 의견을 교환하게끔 기능을 설정할 수 있다.²⁶⁾

[그림 2-11]은 패들렛의 유형 중 ‘담벼락’ 형태로 개설된 게시판이다. 교수자가 가로 형태로 게시판의 큰 주제들을 제시하면 학생들이 + 버튼을 눌러 게시글을 형성하는 구조로 이루어졌다.

page=Learn#creating, 2024.07.13.

26) 패들렛, <https://padlet.com/>, 2024.07.13.

4차 산업혁명 시대의 대학강의 디지털화
: 온라인 협업도구를 중심으로 | 임수영



[그림 2-11] 패들렛을 공유 게시판으로 강의에 활용한 경우

[그림 2-11]은 그리스 비극 『안티고네』를 읽고 논증의 형태를 빌어 생각을 정리하는 과정에 패들렛을 사용한 사례이다. 비극의 등장인물을 주인공 안티고네, 그리고 그 대척지점에 놓인 크레온으로 대별해 각각의 주장을 논제 문장의 형태로 명확히 표현하고, 등장인물들의 의견을 뒷받침할 수 있는 논거를 비극의 대사 중에 찾아 제시하게끔 게시판을 구성하였다. 제일 우측에는 안티고네, 이스메네, 크레온의 인물 특성을 정리하는 게시판 메뉴를 구성하기도 하였다. 각 항목마다 시간차에 따라 조별로 게시되는 순서가 일정하지 않을 수 있기 때문에, 수강생들에게 자신들의 조를 나타내는 색깔을 지정하도록 해 조별 의견을 식별해내기 쉽게 운영하였다. 강의실 메인 스크린에 패들렛 화면을 띄우고 논의가 진행되는 과정에 전체 수강생이 참여하도록 업데이트되는 의견들을 소개하며 강의를 진행하였다.

이처럼 패들렛은 가상의 공간에 생성된 게시판을 활용해 실시간으로 수강생 전체의 의견을 공유하고 강의를 집약적으로 운영하도록 돕는다는 점에서 효용성이 있다. 앞에서 살펴본 잼보드가 메인 페이지에 작업자의 화이트보드를 띄우고 작업을 진행하면서 동시에 프레임바 기능을 활용해 학우들의 작업을 조망할 수 있게 하였다면, 패들렛은 게시판의 형태로 모든

수강생들의 의견을 한 페이지에 담아냄으로써 실시간으로 생성되는 게시글들을 확인할 수 있게 돕는다.

[표 5]의 인터뷰 답변에 나타난 것처럼 가로로 확장되는 패들렛 게시판의 구조로 인해 PC 등의 작업환경이 아닌 경우 스크롤을 통해 전체를 조망하는 게 불편하다. 또한 패들렛의 시범운영 기간이 끝나면서 무료로 형성할 수 있는 게시판의 개수가 제한되었다는 단점이 발생하였다. 다수의 게시판을 생성해 적극적으로 활용해야 할 경우 비용을 지불해야 한다는 점에서, 유료화된 알로의 경우와 마찬가지로 교수자 개인의 의지가 에듀테크 활용의 조건이 될 수 있다. 만약 패들렛을 단순 게시판 기능으로만 사용할 경우, 줌보드나 알로와는 달리 가시성 측면을 제외하면 스마트 클래스에 댓글 달기 등 기존의 강의운영 방식과 크게 변별되지 않는다는 약점이 존재하기 때문에 유료화에 따른 활용 여부가 알로보다 더 낮게 나타날 수 있다. 강의의 성격에 따라 달라질 문제이지만, 게시판 외 패들렛의 여러 기능들을 활용할 필요를 느끼지 않는다면 링크를 통해 외부로 접속해 가상의 공간을 활용하는 패들렛의 활용이 꼭 필요한 것은 아닐 것이기 때문이다.

서론에서 언급한 바처럼 디지털 네이티브 수강생 대상의 강의방식에 변화가 필요하다면 대학의 교원들이 에듀테크 도구 활용에 익숙해질 수 있는 기회를 제공하고, 에듀테크의 기능과 활용법에 대한 교육의 기회와 지원이 보다 보편화될 필요가 있다. 이는 대학들의 디지털화 정책이 교수들의 개별 강의에 대한 에듀테크 도입과 활용을 지원하는 측면으로 확장될 필요를 포함한다.

3. 결론

펜데믹이 초래한 비대면 강의로의 전환 요구는 코로나19 종식 이후 에듀테크 도구의 대학강의 도입 및 활용 권고로 변모하고 있다. 전통적인 강

의 방식에 대한 교수자의 개인적 선호나 교육관과 별개로, -2025년부터 단계적으로 상용화될- AI 디지털 교과서로 학습한 초·중·고생들이 대학의 구성원이 될 가까운 미래가 도래할 것이며 대학 강의는 이들과 소통할 수 있는 형태로 변모해야 할 과제를 안게 된 것이 사실이다.

디지털 네이티브인 대학의 대학생들은 교과서보다 온라인에서 지식을 얻는 경우가 많다. 특정 분야의 지식을 습득하도록 돕던 전통적 교수법의 가치²⁷⁾가 존중되어야 함에도 불구하고, 대학생들의 학습 스타일과 충돌이 예상될 경우 전통적 교수법의 효과는 줄어들 수밖에 없다. 따라서 앞으로 대학의 교강사는 단순히 지식을 전달하는 역할을 넘어서 새로운 에듀테크 도구를 효과적으로 활용하고,²⁸⁾ 협업을 촉진하며, 비판적 사고력과 창의적 문제 해결 능력을 기르는 데 도움을 주는 방향으로의 역할변화를 요구받을 것이다.

본 연구는 2022년부터 2024년까지 D 대학에서 진행된 교양강의의 사례를 분석하였다. 해당기간 동안 다양한 애플리케이션들을 강의에 적용해 보았으며, 그 중 직관적인 사용자 인터페이스와 디자인으로 강의 운영의 효율성을 높이고 학생들에게 긍정적인 학습 효과를 제공한 온라인 협업 도구인 잼보드, 알로, 패들렛에 중점을 두어 논의하였다. 이들 에듀테크 도구는 창의력, 협업 능력, 소통 능력, 비판적 사고와 문제 해결 능력, 기술 활용

27) 전통적인 보수주의 교육자들은 콘텐츠 속달이 정체성을 바꾸고 창의성을 발휘 할 기회에 필요한 전제조건이라고 믿는다. 그들은 어떤 분야에서 가장 창의적인 활동을 하는 사람들이 해당 분야에 속한 지식을 광범위하게 습득하는 경향이 있다는 사실에 초점을 둔다. 따라서 지식 속달에 초점을 맞춰 가르치지 시작하며, 콘텐츠 속달이 정체성을 변화시키고 창의적 생산으로 이어질 수 있기를 희망한다. 저스틴 라이시, 앞의 책, 135-136쪽.

28) 디지털을 일상화해 사용하고 있는 대학생들 모두가 테크놀로지를 학습에 효과적으로 활용하는 것이 아니기 때문이다. 따라서 새로이 도입되는 에듀테크 활용법을 가르치고 이를 강의에 적용하게 돕는 역할까지도 교강사의 몫이 된다. 에릭 세닝어 저, 김보영 역, 『디지털 리더십으로 이끄는 최고의 학교』, 다봄교육, 2022, 38-39쪽, 61-64쪽.

능력 등 디지털 시대 핵심 역량²⁹⁾을 기르는 데 도움을 줄 수 있으며, 주체적이고 자발적인 학습동기의 발견, 물리적 강의실의 확장을 통해 개별 피드백을 강화하는 효과가 있었다. 그러나 이 같은 효용성은 이들 에듀테크 도구를 사용함으로써 오프라인 강의에서 불가능한 강의의 방식을 가능케 하는 차별화된 경험까지를 담보하지는 않는다. 따라서 현재 대학의 교수들에게 에듀테크를 사용하는 경험이 필요하다면, 미래형 교육을 준비할 필요성에 대한 인식 전환의 계기 마련, 교수자들이 손쉽게 에듀테크 도구들을 강의에 도입해 볼 수 있도록 에듀테크 도구의 기능과 사용법에 대한 교육과 유료화된 애플리케이션 구입비용의 지원과 같은 대학 차원의 노력이 필요하다. 현재 대학들은 에듀테크의 도입과 대학강의의 디지털화에 적극적으로 노력하고 있지만, 그러한 변화를 수용하는 문제가 교강사 개인의 역량에 맡겨져 있는 점은 에듀테크 도구 활용을 일부 교수자의 강의에 한정된 형태로 만드는 조건이 된다. 디지털 활용 역량의 차이가 강의의 질을 평가하는 잣대가 되어서는 안 된다는 점은 에듀테크 도구 활용에 대한 대학의 정책적 지원책이 필요한 이유를 부연한다.

아울러 중요한 것은 에듀테크 도입이 단순히 기술적 변화에 적응하는 몸부림에 그치지 않아야 한다는 점이다. 교수자 중심의 전통적 교수법 아래 에듀테크의 기술만 도입하는 것은 무의미할 수 있다. 전통적 교수법들의 가치를 지켜나가면서 수강생들에게 이전과 다른 새로운 방식으로 학습할 경험을 제공할 수 있도록, 교수자들은 에듀테크 도구를 선별해 사용할 능력과 경험을 갖춰야 한다. 지금까지의 변화가 디지털 강의실 구축, 디지털 기기 구비 등 대학 환경의 물리적 변화에 초점을 두었다면 앞으로 대학

29) 다수의 국가와 연구기관에서 디지털 시대의 핵심 역량으로 창의력, 협업능력, 소통능력, 비판적 사고와 문제 해결 능력, 기업가 정신, 글로벌 의식, 테크놀로지 활용 능력, 디지털 미디어 리터러시, 디지털 책임성, 시민의식, 디지털 발자국을 거론하고 있다. 위의 책, 195-198쪽.

이 힘써야 할 디지털화의 방향은 에듀테크 도구들을 잘 사용함으로써 새로운 세대에 적합한 방식의 강의를 만들어갈 수 있도록 교강사들을 돕고 준비시키는 일이 될 것이다.

본 연구는 에듀테크 도구를 온라인 협업 도구와 온라인 제작 도구로 구분하여 논의한 첫 번째 작업이다. 사례 중심의 전달이 혹여 에듀테크 도구의 소개로 비치지 않기를 희망한다. 이 논문의 논지는 그 같은 에듀테크 도구의 도입이 필요한 것인지, 필요하다면 어떤 측면에 주안점을 두고 이를 활용해야 하는지를 검토하는 데 있으며, 이를 위해 실제 대학강의에 에듀테크 도구를 적용한 사례와 수강생들의 인터뷰 내용을 논거로 제시하였다. 본 논문에서 다룬 온라인 협업 도구 외에 온라인 제작 도구 역할을 하는 에듀테크 도구의 학습자 아이디어 실현 가능성, 창의성 증진 등을 살피는 기획의 다른 부분은 다음 지면을 기약한다.

■ 참고 문헌

- 김수연, 「대학 교양 수업에서 디지털 스토리텔링 기반 수업 사례 연구」, 『교양학연구』 24집, 중앙대학교 다빈치미래교양연구소, 2023, 51-87쪽.
- 김은정·홍광선, 「디지털 기반 미래형 대학 강의실 공간 특성에 관한 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 23권 12호, 한국콘텐츠학회, 2023, 150-161쪽.
- 닐 포스트먼 저, 김균 역, 『테크노폴리』, 궁리, 2005, 156쪽, 265쪽.
- 민혜리·박태정, 「대학교원의 AI 및 디지털 역량 현황 분석」, 『한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집』, 한국콘텐츠학회, 2024, 155-156쪽.
- 박종호, 「대학 영화교육에서의 구글 클래스룸 활용에 대한 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 23권 12호, 한국콘텐츠학회, 2023, 207-217쪽.
- 빌렘 플루서 저, 윤종석 역, 『디지털 시대의 글쓰기-글쓰기에 미래는 있는가』, 문예출판사, 1998, 283쪽.
- 손영진·박민정·채상미, 「대학 교육의 메타버스 활용 현황 및 도입 전략에 대한 연구: 단계별 메타버스 도입 프레임워크 개발을 바탕으로」, 『지식경영연구』 24권 1호, 한국지식경영학회, 2023, 1-29쪽.
- 신지희·전은선·정동훈, 「교수자의 메타버스 교육 플랫폼 사용성 평가」, 『한국디자인리서치』 8권 2호, 한국디자인리서치학회, 2023, 78-89쪽.
- 양미경, 「내재적 학습 동기 연구의 동향과 과제」, 『열린교육연구』 20권 4호, 한국열린교육학회, 2012, 187-209쪽.
- 에릭 세닝어 저, 김보영 역, 『디지털 리더십으로 이끄는 최고의 학교』, 다봄교육, 2022, 38-39쪽, 61-64쪽, 195-198쪽.
- 염미란, 「비대면 수업의 블렌디드 러닝 실천 연구 - 패드렛과 구글 문서 활용을 중심으로 -」, 『한국일본문화학보』 93집, 한국일본문화학회, 2022, 315-332쪽.

- 우치갑·양혜인·김윤식·이진희·길준선·김경희·김선민·배찬효·고영애·이영옥·진연자·조한이슬·황재환·소은숙·이지영·양선환·김다솔·이경숙, 『블렌디드 러닝 온라인 수업 도구 싹쓰리』, 디자인북, 2021, 377쪽.
- 윤혜림, 「대학교육에서 학습자를 위한 에듀테크 활성화 방안」, 『인문사회 21』 13권 1호, 인문사회 21, 2022, 3135-3148쪽.
- 이희영, 「디지털 콘텐츠를 활용한 대학 글쓰기 수업 방안」, 『국어문학』 84집, 국어문학회, 2023, 489-513쪽.
- 저스틴 라이시 저, 안기순 역, 『언택트 교육의 미래』, 문예출판사, 2021, 135-136쪽, 149-150쪽, 188쪽.
- 정민호·김수영·나윤주, 「대학의 에듀테크 도입에 대한 교수 및 학생의 인식 및 수요 분석-D 대학 사례를 중심으로-」, 『교육연구논총』 41권 3호, 충남대학교 교육연구소, 2020, 31-53쪽.
- 호시 도모히로 저, 정현옥 역, 『언택트 공부 혁명 - 4차 산업혁명 시대, 최고의 교실은 어떻게 배우는가』, 웅진지식하우스, 2021, 200-201쪽.
- 홍선주·최영인·안지현, 「교실 수업에서 '에듀테크 활용 맞춤형 학습'의 실현 가능성 탐색」, 『교원교육』 40권 3호, 한국교원대학교 교육연구원, 2024, 190-191쪽, 193쪽.
- 홍정민, 『4차 산업혁명 시대의 미래 교육 에듀테크』, 책밥, 2017, 13쪽, 21쪽.
- 구글 스토어, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.jam&pli=1>, 2023.03.07.
- 구글 워크스페이스, <https://workspace.google.com/>, 2023.03.07.
- 대한건축학회 건축용어사전, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6067626&cid=67350&categoryId=67350>, 2024.07.18
- 두산백과, 디지털 네이티브(Digital Native), <https://terms.naver.com/>

com/entry.naver?docId=5753590&cid=40942&categoryId=31630, 2024.06.24.

알로(ALLO) 고객센터, Allo란 무엇인가요?, <https://help.allo.io/hc/ko-kr/articles/6660769569307-Allo%EB%9E%80-%EB%AC%B4%EC%97%87%EC%9D%B8%EA%B0%80%EC%9A%94>

패드렛, <https://padlet.com/>, 2024.07.13.

패드렛 대시보드, https://padlet.com/dashboard/learn?mobile_page=Learn#creating, 2024.07.13.

■ 국문초록

팬데믹 이후 대학 강의의 디지털화가 가속화되었으며, 팬데믹 종식 이후에도 기존 강의 방식으로의 회귀 가능성은 낮아 보인다. 본 연구는 4차 산업혁명 시대의 현 시점에서 동시대 과학기술의 급속한 변화를 대학 강의에 수용하는 것이 필수적이고 당위적인 문제인지 검토하고자 한다. 이를 위해 2022년부터 2024년까지 D대학에서 에듀테크를 도입하여 진행한 교양 강의의 사례를 분석하였으며, 교수가 편리하게 사용할 수 있고 학습 효과가 입증된 에듀테크 도구를 선정하여 온라인 협업 도구와 온라인 제작 도구로 구분하였다. 본 논문에서는 우선 직관적인 사용자 인터페이스와 디자인을 갖추고, 강의 운영의 효율성과 긍정적인 학습 효과를 증진시킬 수 있는 온라인 협업 도구에 대해 논의하였다. 구체적으로, 에듀테크 도구 중 1) 줌보드, 2) 알로, 3) 패들렛의 기능과 활용 방법을 실제 강의 사례를 통해 소개하며, 이들 도구의 강의 도입에 따른 긍정적인 변화와 개선사항을 검토하여 에듀테크 도구의 효용성과 도입의 타당성을 평가하고자 한다.

주제어 • 4차 산업혁명, 대학강의, 에듀테크, 온라인 협업 도구, 줌보드, 알로, 패들렛, 실시간 상호작용, 강의실의 확장, 교육 효과

■ Abstract

Digital Transformation of University Lectures in the Era of the Fourth Industrial Revolution : Focusing on Online Collaboration Tools

Im, Sooyoung / Dongduk Women's University

The digital transformation of university lectures has accelerated since the pandemic, and the likelihood of returning to pre-pandemic teaching methods appears low. This study examines whether it is essential and justifiable to incorporate rapid advancements in contemporary science and technology into university lectures in the context of the Fourth Industrial Revolution. To this end, cases of liberal arts courses at University D from 2022 to 2024 that integrated educational technology (EdTech) were analyzed. EdTech tools that were convenient for instructors and demonstrated effective learning outcomes were selected and categorized into online collaboration tools and online creation tools. This paper first discusses online collaboration tools that feature intuitive user interfaces and designs, enhancing the efficiency of lecture management and promoting positive learning outcomes. Specifically, it introduces the functionalities and applications of EdTech tools such as 1) Jamboard, 2) Allo, and 3) Padlet through actual lecture examples. The paper aims to evaluate the effectiveness of these EdTech tools by analyzing the positive changes observed in lectures following their implementation.

Keyword • Fourth Industrial Revolution, University Lectures, EdTech, Online Collaboration Tools, Jamboard, Allo, Padlet, Real-Time Interaction, Expansion of the Classroom, Educational Effectiveness

■ 논문투고일:2024.10.10. ■ 심사완료일:2024.11.15. ■ 게재확정일:2024.11.19. ■

학생 참여형 말하기 수업 설계와 교육 효과

강 연 임*

목 차

1. 들어가기
2. 대학 말하기 교육의 환경 변화
3. 학생 참여형 말하기 수업 설계와 운영의 실제
4. 학생 참여형 말하기 수업의 교육 효과 및 제언
5. 나오기

1. 들어가기

본 연구는 대학에서의 말하기 교육 환경의 변화에 맞추어 학생 참여형 말하기 수업을 운영하고, 이를 통해 학생 참여형 말하기 수업의 교육 효과를 살피는 데 목적이 있다.

2022년 챗GPT의 등장은 학생들의 교육에도 큰 영향을 끼쳤다. ‘대학가 87.1%가 문서 작성에 챗GPT를 활용해 보았다’는 설문 결과가 제시되는가 하면,¹⁾ ‘글을 쓸 때 챗GPT를 사용하면 업무 효율이 좋아진다’는 연구 결과가 나오기도 했다.²⁾ 유튜브나 숏폼(short-form), 챗봇을 활용한 실시간 의

* 목원대학교 국제예술한국어학부 부교수

1) 김현아, “대학가 “87.1%, 문서 작성에 챗GPT 활용””, <이데일리>, 2022.12.07.

2) MIT 경제학과 연구팀, “챗GPT, 글쓰기 능력 40% 향상...“업무 생산성 높여””, <

사소통은 말하기의 성격을 다양화했고, 매체를 활용한 정보 수집 및 발췌, 요약정리와 발표 등이 교육 활동을 종이 텍스트에서 미디어 텍스트로 변화시키기도 했다.³⁾ 인공지능을 위시한 기술의 발달은 기존 대학 교육의 변화를 가져왔고, 교수자와 대학은 변화의 흐름에 탄력적으로 대응하기 위해 다양한 교수법과 교육 콘텐츠를 연구·개발하고 있다. 더하여 지난 3년간 ‘코로나’로 인해 ‘대면·비대면/온라인·오프라인’으로 교육 현상이 이원화되기도 했다. 환경과 기술, 사회의 변화는 여전히 현재진행형이고, 대학 교육은 이에 발맞춰 더 효율적인 교수법의 개발과 교육 방안을 모색해야 하는 시점이다.

대학 교육에서 가장 민감한 영역 중 하나가 교양 교육이다. 연혜민(2020:174)에서 설명하듯이, 교양 교육은 본질과 변화를 병행할 필요가 있다.⁴⁾ 교양 교육은 교육의 기본적인 목적에 부합하는 기초 교육의 영역이면서 사회 변화에 유연하게 대처할 수 있는 다양하고 창의적인 응용 교육이 요구되는 분야이기 때문이다. 곽은주·정지연(2022:28)의 ‘교양 교육에 대한 이상과 현실의 격차를 좁히고 사회 변화와 시대적 요구에 부응하면서도 교양 교육의 적절성과 효과성을 높이기 위해서는 교육과정 구성 및 운영의 개선이 필요하고, 이를 위해서는 꾸준한 연구와 조사가 병행되어야 한다.’는 주장은 교양 교육의 지향점에 대해 잘 말해준다. 이러한 논의의 배경은 현재 교양 교육이 처해 있는 현실을 적시하는 것으로, 이제 대학의 교양 교육은 이론 교육의 이상(理想)과 현실 교육의 실용(實用)을 추구해야 한다.

동아사이언스>, 2023.07.14.

- 3) 이연주·이동욱(2019:334)에 의하면, “문자로 이루어지던 정보와 지식의 소통이 유튜브 같은 영상매체로 변화함에 따라 말을 기반으로 한 의사소통 역량의 중요성이 커졌다”고 설명한다.
- 4) 연혜민(2020:174)에서 ‘교양교육은 방대한 양의 지식과 급격히 단축된 지식의 수명 때문에 지식의 변화를 통찰하는 안목을 길러주는 교육도 필요하다’고 주장한다.

시대적인 요구에 따라 대학의 교양 교육은 전통적인 이론 강의는 물론이고 플립드 러닝, PBL, 블렌디드, 토론, 프레젠테이션, 실험실습 등 다양한 교수법을 활용한 강의를 개발 운영되고 있다. 그중 본 연구에서 소개하는 학생 참여형 수업은 이론과 실습 활동을 병행하되 실습 활동에 더 중점을 두어 구성된 강의다. 교수자의 피드백과 학생의 자기 평가 및 동료 평가를 통해 실질적인 변화와 발전을 경험할 수 있도록 구안했다. 수업은 존듀이의 ‘경험적’ 교육철학에 기반을 두는데, 학생 참여형 수업은 단순히 학습자가 ‘경험한다’는 의미가 아니라 경험과정에서 사고를 통해 의미를 도출하고, 그것이 실생활과 결합하여 실질적인 삶의 변화를 촉발할 수 있도록 돕는 데 있다.⁵⁾ 특히 말하기 능력 함양을 위한 의사소통 강좌는 실질적인 소통 능력의 함양을 목표로 삼기에 학습자의 적극적인 준비와 활동이 중요하다. 말하기 활동을 직접 하면서 자신의 말하기에 나타나는 장단점을 파악하고 피드백을 참고하여 보완해 가는 과정을 거쳐야 한다. 그러는 중에 현실의 언어생활과 연계하여 말하기 능력의 함양을 위해 스스로 관심을 갖게 된다.⁶⁾

말하기 교육과 관련해 대학에서는 다양한 말하기 관련 강좌를 운영하고, 유관한 단기 특강이나 비교과 활동, 경진대회 등을 병행한다. 말하기 교육 현황 및 효과적인 교수법, 말하기 평가 방법, 말하기 교수자의 요건 등에 대한 연구도 활발하게 이루어지고 있다. 말하기 교육과 관련된 다양한 교수법을 모색하고 교육 효과를 가시화하기 위한 많은 연구와 논의가 진행되

-
- 5) 정운경(2011:77-78)에서는 ‘듀이는 기존의 경험론이 주체의 능동적 측면을 무시했다고 비판하면서, 주체의 환경과의 상호작용으로서의 경험의 의미를 강조한다. 듀이의 경험의 개념은 시도해보는 것에 그치는 것이 아니라, 해보는 활동과 사고가 결합된 의미를 갖는다.’고 설명한다.
 - 6) 이지연(2016:284)에서는 ‘학습은 학생들에게 새로운 의미를 발견하게 하고 사고력을 높임과 동시에 연구심을 배양하며, 자연스럽게 호기심을 유발해 학습 의욕을 지속시키는 장점이 있다’고 설명한다.

고 있는 것은 말하기 능력의 중요성을 인지하고 적극적으로 대처한 것이기도 하다. 이러한 맥락에서 이 연구는 말하기 교육의 환경 변화를 살피고, 이를 고려한 학생 중심 말하기 수업을 설계·운영한 사례를 소개하고자 한다. 수업 결과를 바탕으로 학생 중심 말하기 수업의 교육 효과를 살피며 고려해야 할 점을 제안하고자 한다. 이를 위하여 첫째, 대학의 말하기 교육 환경이 어떻게 달라졌는가?, 둘째, 학생 참여형 말하기 수업 설계와 운영의 주요점은 무엇인가?, 셋째, 학생 참여형 말하기 수업의 교육 효과 및 제언으로는 어떠한 것이 있는가? 등을 논지로 삼고자 한다.

2. 대학 말하기 교육의 환경 변화

‘글로벌인재포럼 2023’에 따르면, 미래 일자리에서 중시되는 역량을 조사한 결과 1위는 소통 능력, 2위는 협업 능력, 3위는 문제 해결 능력으로 나타났다.⁷⁾ 세 가지 모두 말하기 능력과 연관된 영역으로, 말하기 능력의 중요성을 보여주는 사례이다. 친구나 가족과의 대화처럼 사적 말하기는 배제 하더라도, 대학에서 강의를 들을 때, 취업을 준비할 때, 학교를 졸업하고 사회에서, 직장에서 업무역량을 보여줄 때는 공적 말하기 능력이 중요하다.

코로나 이후 나타난 콜포비아(call phobia) 현상은 말하기와 관련해 무시할 수 없는 사회적 현상이 되었다. 콜포비아는 전화공포증을 의미하는 것으로, 어려움과 두려움 때문에 전화통화를 기피하는 증상이다. 포털에서 실시한 MZ세대 대상 설문에서 ‘응답자의 29.9%가 콜포비아를 겪고 있다. 가장 선호하는 소통 방식은 문자나 SNS 소통(61.4%), 대면소통(18.5%), 전화소통(18.1%)의 순서로 나타났다’는 결과는 코로나 이후 사회적 소통 능력의 부재를 시사한다는 점에서 주목할 필요가 있다.⁸⁾ 코로나로 인한 대면

7) 강영연, “‘AI가 대체할 수 없게…공감·소통능력 갖춘 인재 키워야’ [글로벌인재포럼 2023]”, <한국경제>, 2023.11.03.

8) 이소연, “‘콜포비아’에 떠는 MZ세대… “학원서 대면 스피치 배워요””, <동아일보

활동의 부재와 온라인 학습 등은 사회적 예절이나 대면 의사소통에 상당한 걸림돌이 되었음은 자명하다.

사회적 현실을 감안할 때 향후 대학 말하기 교육은 대학생들의 변화, 말하기 관련 사회적 요구, 교육 환경의 변화를 적극적으로 고려해야 한다. 첫째 MZ세대 대학생들의 특징을 고려할 필요가 있다. 고등학교나 대학 생활을 집에서 보냈던 MZ세대는 대면 의사소통에 익숙하지 않고, 강의실에서도 자신의 의견을 적극적으로 피력하지 않는다. 단체생활에 익숙하지 않아 집단 의사소통에서도 적지 않은 어려움을 호소하기도 한다.⁹⁾ 변화한 학습자들의 말하기에 나타나는 성향과 특징을 고려하지 않고 기존의 말하기 교육과 같은 단편적인 이론 수업으로는 학생들의 적극적인 아웃풋을 유도하기가 쉽지 않다. 말하기 교육 효과나 조화로운 대인관계, 자존감 고양 등의 시너지 효과 역시 요원할 수 있다. 자신의 생각을 적극적으로, 자신 있게 표현하지 못하는 학생들에게 관련 이론만을 교육하면 학습 동기부여도 쉽지 않을 뿐더러 학습 성과를 도출하는 것도 쉽지 않다.

둘째 말하기 역량에 대한 사회적 요구를 고려해야 한다. AI 역량검사와 함께 면접에서 요구하는 말하기 능력은 직무와 관련된 자신의 역량을 짧은 시간에 핵심적으로 표현하는 것이 중요하다.¹⁰⁾ 그렇지만 대학생들의 현실은 수업 시간의 가벼운 질문에 대한 대답이나 짧은 발표, 프레젠테이션

>, 2023.02.04.

- 9) “미국 경제지 월스트리트저널(WSJ)은 지난 11월 21일자 1면에 “대학 강의에서 ‘어린 성인’들에게 스몰토크 하는 법을 가르치고 있다”, “WSJ는 “학과를 막론하고 대학 교수들이 스몰토크가 잃어버린 언어가 되지 않도록 막고 있다”고 소개한다.(서정원, “코로나 때 입학한 대학생들 … 연애는커녕 ‘스몰토크’도 안된다”, <매일경제>, 2023.12.08.)
- 10) ‘인사혁신처에서는 2024년 공무원 채용 면접 평정 요소를 ‘소통·공감, 헌신·열정, 창의·혁신, 윤리·책임’으로 개정한다고 발표했다.’ 소통과 공감의 추가는 말하기 능력의 중요성을 요구하는 것으로 해석할 수 있다. (이호, “공무원 면접시험, 전면 개편된다…어학시험 점수도 공공기관과 공동 활용”, <강원도민일보>, 2023.07.25.)

조차 부담스러워한다. 다이앤 게이스키(이타카대, 커뮤니케이션학)의 ‘현재 젊은 세대는 코로나로 2년 이상 대면 교육 기회를 잃고, 경력 개발에도 차질을 빚었다는 점을 고려해야 한다. 수업은 물론 동아리 활동부터 인턴십 경험까지 충분히 쌓지 못했기 때문에 직장 생활에 어려움을 겪는다’는 설명은 어느 나라를 막론하고 현재 젊은이들이 겪는 공통된 고민일 수 있다.¹¹⁾

메라비언의 법칙(The law of Mehrabian)에서 언급하는, 의사소통의 영향력이 ‘몸짓 언어 55%, 청각 음성 38%, 언어적 내용 7%’라는 것은 말하기에서 비언어적 요소의 중요성을 강조한다는 것인데,¹²⁾ 대면 의사소통을 기피하는 사회 현상에 비추어 생각하면 면대면 의사소통에 따른 말하기 교육의 필요성이 더욱 절실하다. 따라서 대학의 말하기 교육에서는 말하기 역량에 대한 사회적 요구를 수렴해 ‘무엇을 말하는가’에서 나아가 ‘어떻게 말하는가’까지 포함한 교육 활동이 이루어져야 할 것이다.

셋째 대학의 교육 환경 변화도 고려해야 한다. 문자 텍스트에 익숙했던 강의실은 이제 매체를 기반으로 한 영상 텍스트가 지배적인 학습 방법이 되었다. 교수자의 강의 파일은 사전에 학생들에게 공지되고, 학생들은 파일을 다운로드하여 수업에 참여하는 경우가 많다. 강의에서의 조별 활동이나 학습활동에도 학생들은 태블릿이나 노트북, 또는 스마트폰을 활용한다. 필요에 따라 정보를 검색하기도 하고, 태블릿에 수업내용을 요약하기도 하는 등 매체를 활용하며 강의를 듣는다. 교수자의 강의도 종이 텍스트보다는 ppt나 영상 텍스트를 활용하며 진행된다. 말하기 수업도 매체 리터러시를 포함하는 교육 콘텐츠를 활용해 진행된다. 매체 리터러시를 기반으로 한 말하기 수업 환경의 변화는 학습 방법과 소통의 변화로 이어지므로 이

11) 한경진, “미국에도 화상 면접에 몰래 끼어드는 ‘헬리콥터 부모’ 있다”, 조선일보, 2024.01.18.

12) 이성범, 『소통의 화용론』, 한국문화사, 2015, 5쪽.

에 대한 면밀한 검토도 필요하다.

이상으로 대학 교육의 환경 변화를 세 가지 관점에서 제시하였다. 첫째 교육수혜자인 대학생 세대의 변화, 둘째 사회적 요구의 변화, 셋째 강의실 교육 매체 및 소통 환경의 변화가 그것이다. 이제 이러한 변화를 면밀하게 분석하고 능동적으로 대응하며 교육 콘텐츠를 구축해야 한다. 김수란 외(2023:86)는 한국교육개발원의 정책연구 결과에서 ‘앞으로의 학교 교육은 학생 맞춤형 교육, 실제적인 교수학습 방법, 그리고 디지털 시대 시민 역량 강화에 집중해야 한다’고 제시하는데, 이는 앞서 설명한 변화를 인지하고 교육 방법을 모색했다는 점에서 시사하는 바가 크다.¹³⁾ 연혜민(2020:176)에서도 교양 교육은 실질적 문제 해결이나 분석적, 창의적인 사고력을 함양할 수 있는 내용은 물론이거니와 현실 세계에 적용할 수 있는 맥락 제공, 실천적 경험의 제공, 다양한 매체를 활용한 흥미 유발이 포함되어야 한다고 설명한다.

말하기 교육은 수업 활동 전후로 학생들의 말하기 실태가 달라지는 것을 확인할 수 있는 영역이다. 그렇기 때문에 말하기 수업은 교육의 타당성과 신뢰성이 증명되는 매우 현실적이고 실증적인 교육 영역이다. 따라서 대학에서의 말하기 교육은 앞서 살펴본 대학 교육 환경의 변화를 민감하게 받아들이고, 이에 대한 적극적 검토와 수렴이 필요하다. 교육 환경의 변화에 대한 공부정적 평가도 중요하고, 변화가 추구해야 하는 바람직한 방향 모색도 깊이 있게 논의되어야 한다. 나아가 나타나는 현상에 대한 예리한 분석과 탄력적 대응 방안의 모색도 절실하게 요구된다.

13) 김수란·이선경, 「위드코로나 시대 대학교육에 요구되는 핵심역량 탐색」, 『학습자중심교과교육학회지』 23권 2호, 학습자중심교과교육학회, 2023, 86쪽.

3. 학생 참여형 말하기 수업 설계와 운영의 실제

1) 말하기 강좌 수업 설계

본 연구에서 소개하는 학생 참여형 말하기 수업의 목적은 학습자가 수업 활동을 통해 자신의 말하기에 나타나는 장단점을 인지하고, 제공되는 피드백을 수렴하여 말하기 역량을 제고하는 데 있다.¹⁴⁾ 수업은 3-section으로 이루어진다. 3-section은 1단계의 말에 대한 탐색(Exploration)을 시작으로, 2단계 나와 우리의 관계 맺기를 위한 말하기(Relation), 3단계 나와 우리의 소통을 위한 말하기(Communication)로 구성된다. 각 단계별 목적은 1단계의 소통에 대한 이해를 바탕으로, 2단계 사적 말하기의 이해와 방법을 학습하고, 3단계 공적 말하기의 이해와 방법을 학습하는 것이다. 말에 대한 이해와 탐색은 타인과의 긍정적인 관계 형성에 도움이 되고, 이 관계를 통해 좋은 소통으로 이어질 수 있다. ‘탐색→관계→소통’으로 구성되는 말하기 강좌의 세부 수업내용은 다음과 같다.

[표 1] 말하기 강의 단계별 구성

Section	Week	단계	Contents
1	2	Exploration (탐색하기)	말의 성격, 의사소통의 특징
	3		언어와 비언어, 공적 말하기 & 사적 말하기
	4		발음과 발성, 말하기 울렁증
2	5	Relation (관계 맺기)	자기소개 말하기 이론 학습
	6		자기소개 말하기 실습 활동
	7		대화, small talk 실습 활동
3	8	Communication (소통하기)	토의하기 이론 학습
	9		토의하기 실습 활동
	10		토론하기 이론 학습

14) 본 연구에서의 학생참여형 수업은 기존의 실습수업이라 지칭했던 수업에 이론 수업과 실습 관련 피드백, 학생들의 자기 성찰 활동이 합쳐진 개념이다. 학생들의 실습이 일회성으로 지나가는 활동이라기보다 실습을 준비하기 위한 이론과 준비과정을 공유하고, 실습 후 피드백을 제공하고, 학생

3	11	Communication (소통하기)	토론하기 실습 활동
	12		취업 목적 말하기 이론 학습
	13		취업 목적 말하기 실습 활동

[표 1]은 말하기 강좌의 단계별 구성이다. 크게 3-section으로 구성되는데, 1단계(Section-1)는 ‘말하기’에 대한 탐색(Exploration)이다. 현대 사회에서 말의 의미, 소통의 유형과 나의 소통 특징, 발음과 발성법, 그리고 말하기 울렁증에 대해 살펴본다. 언어적·비언어적 소통 양상과 나의 말하기에 나타나는 특징을 탐색한다. 발음과 발성에 대해 학습하고, 자신의 발음을 점검하는 단계이기도 하다. 말하기 울렁증에 대해 살펴보면서 이를 완화할 수 있는 방안을 모색해 본다. 말하기의 탐색 단계에서 학생들은 말의 다양한 특징을 이해하면서, 주변 사람들(윗사람, 동료, 아랫사람)을 통해 자신의 말에 나타나는 특징을 조사·분석해 본다.¹⁵⁾

2단계(Section-2)는 ‘나와 우리, 관계 맺기’로, 자기소개와 스몰토크 활동을 통해 함께 수업을 듣는 동료 학생들과의 관계를 형성한다. 말하기는 혼자서 이루어지는 활동이 아니기 때문에 함께 이야기하는 사람들과의 긍정적인 관계 형성이 중요하다. 자기소개 말하기를 시작으로 조별 대화와 스몰토크 활동을 통해 가벼운 라포 형성도 가능하다. 처음에는 어색해하고 소극적인 학생들도 이 단계를 경험하면서 동료 학생들과 조금은 친근해지고, 수업 태도도 적극적으로 전환된다. 2단계 수업 활동은 타인과의 관계를 긍정적으로 형성하고, 타인의 생각에 대한 객관적 시각과 수용적 자세, 말하기의 밝은 분위기를 유도하는 핵심 과정이라 할 수 있다.

3단계(Section-3)는 ‘나와 우리, 소통하기’로, 대학생들이 많이 접하고,

15) 자기 자신의 말에 나타나는 특징은 수업 시간에 스마트폰을 이용해서 진행하는데, 부모님, 친구, 후배나 동생 등에게 문자를 보내고 답신 내용을 활용한다. 내가 생각하는 내 말의 특징과 다른 사람이 생각하는 내 말의 특징을 비교해 보면서, 자신의 말하기에 대해 돌아볼 수 있는 계기가 된다.

사회에서 요구하는 말하기 장르인 토의, 토론 그리고 취업 목적 말하기가 진행된다. 토의와 토론은 실습 활동을 통해 두 유형의 목적과 특징, 차이점 및 발화 효과 등을 명확하게 구분하게 된다. 학생들은 토의와 토론 실습 활동을 통해 토의와 토론의 목적이 무엇인지 인지하게 되고, 어떤 자세로 임해야 하는지, 타인의 의견을 수용하는 태도는 어떠해야 하는지 등을 학습하게 된다. 취업 목적 말하기에서는 말하기의 목적과 패턴, 트렌드 및 단계별 준비 등을 학습하고 실습 활동으로 취업 목적 자기소개 말하기를 진행한다. 각자 준비한 내용으로 말하기 실습을 경험하면서, 취업 목적 말하기의 무게감과 중요성을 알게 된다. 세 가지 활동은 각각 목적과 성격은 다르지만, 궁극적으로는 타인과의 원활한 소통, 상생적 대인관계 형성을 지향하는 공적 말하기라 할 수 있다.

2) 말하기 강좌 실습 활동

학생 참여형 말하기 강좌에서 진행되는 실습 활동은 모두 여섯 가지이다. 말과 관련하여 발음과 언어습관을 점검하고, 자기소개와 스몰토크를 통해 동료 학생들과의 관계를 긍정적으로 형성한 후, 내 생각과 타인의 생각을 조화롭게 연결하는 토의와 토론을 거쳐, 나의 역량을 강력하게 피력하는 취업 목적 말하기로 마무리한다. 단계별 활동을 정리하면 다음과 같다.

[표 2] 말하기 강좌 단계와 활동

Section	단계	기능	장르(내용)	활동
1	Exploration (탐색하기)	Intro	발음	발음 연습 및 녹음 나의 언어습관 살피기
2	Relation (관계 맺기)	Warm-up	자기소개	자기소개 말하기 피드백 & 자기성찰
			대화 & small talk	나의 대화 스타일 점검 조별 스몰토크

3	Communication (소통하기)	Real-life practice	토의	조별 토의, 결과 발표하기 피드백 & 자기성찰
			토론	조별 토론, 경청 및 질문하기 피드백 & 자기성찰
			취업 목적 자기소개	취업 목적 자기소개 말하기 피드백 & 자기성찰

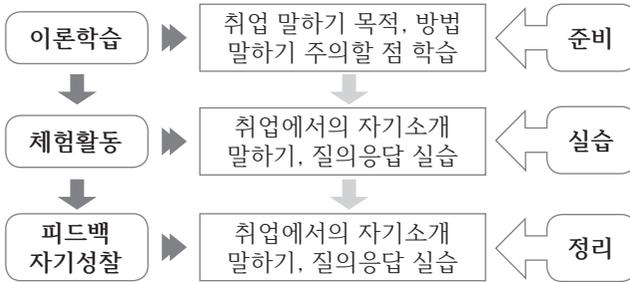
말하기의 각 실습 활동은 ‘이론 학습→실습 활동→피드백 및 자기성찰’의 3단계로 진행된다. 말하기 장르의 이론 학습을 진행하고, 실습 활동이 연계되어 진행된다. 실습 활동이 끝나면 관련 피드백과 자기성찰로 마무리 하는데, 이 과정은 2주(1주 3시수, 총 6시수)로 구성된다. 말하기 수업에서 다루는 말하기 장르 중 본 연구에서는 ‘취업 목적 자기소개 말하기’를¹⁶⁾ 중심으로 말하기 수업 설계와 교육 효과를 제시하고자 한다.

대학에서의 취업 목적 말하기 교육 현황은 그리 녹록하지는 않다. 그리 한 이유를 나은미(2012:48)에서는 ‘취업 면접의 특수성 때문에 구체적인 교육이 이루어지기 어렵다’고 언급하며, ‘취업 목적 교육과정은 필요하지만 정규 교육과정으로 다루기 어렵고 교수 여건의 부족’ 등을 이유로 제시하고 있다. 실제로 취업의 영역이 매우 넓고 다양하기에 이에 대한 구체적인 표현 전략이나 기능을 습득하기가 어려운 것도 사실이다. 본 연구에서는 이러한 점을 고려하며 일반적으로 말하기에 적용되어야 할 기본적인 특징 및 자세 등을 기저로, 취업을 위한 자기소개 말하기의 자세 및 태도, 내용 구성, 주의할 점 등에 대해 살펴보고자 한다.¹⁷⁾

16) 취업에 적용되는 말하기는 일반적으로 ‘면접’으로 통칭한다. 그러나 본 연구에서 소개하는 말하기 예시는 면접에서의 자기소개 말하기로 한정하여 진행되므로 ‘취업 목적 자기소개 말하기’로 명명한다.

17) 실제로 취업 목적 말하기를 위한 자료가 축적되어 있거나 선행 연구가 많지는 않다. 나은미(2012:49)에서의 ‘취업 면접에 대한 구체적이고 검증된 자료의 접근이 용이하지 않다’는 언급처럼, 이 연구도 자료에 대한 소개 및 교육과정 제안의 성격이라는 한계를 갖는다.

[표 3] 취업 목적 자기소개 말하기 수업의 3단계 구성



취업 목적 말하기 수업 1단계(learning theory, 이론학습)에서는 취업 목적 말하기의 목적과 방법, 유형 및 트렌드, 주의할 점 등 취업 상황에서의 말하기에 대한 제반 내용을 살펴본다. 영상 자료도 활용하며 취업 관련 말하기에 대한 기본적인 내용을 학습한다. 그리고 각자 취업을 위한 자기소개 말하기 실습 대본을 작성한다. 2단계(experience activity, 실습 활동)에서는 각자 준비한 대본을 바탕으로 자기소개 말하기 실습을 진행한다. 학생들은 여러 가지 학습활동을 통해 각자 지원 직군을 정하고, 자신의 역할을 보일 수 있는 말하기 대본을 작성한다. 그리고 준비한 자기소개 내용을 바탕으로 말하기 실습을 실시하고, 질의응답 후 취업 목적 자기소개 말하기 실습을 마무리한다. 3단계(feedback&self evaluation, 피드백&자기성찰)에서는 실습 활동에 대한 피드백을 제공 받고, 자기성찰을 통해 각자의 말하기 활동을 정리한다.

3) 말하기 수업 실제

학생 참여형 말하기 수업은 3-Section, 3-Step으로 진행된다. 강의 전체는 세 개의 section으로 구성되고(탐색하기→관계 맺기→소통하기), 강의에서 다루는 말하기 장르도 각 장르마다 3단계로 구성된다.(이론 학습→실습 활동→피드백 및 자기성찰) 이들 중 취업에서의 자기소개 말하기를 중심으로 수업의 실제 모습을 소개하면 다음과 같다.

(1) 취업 목적 말하기 이론 수업

취업 목적 말하기 이론 수업에서는 최근 취업 시장의 동향을 중심으로 취업 목적 말하기의 목적과 종류, 말하기에서 갖춰야 하는 요소 및 준비 방법, 주의할 점 등에 대해 학습한다. 최근의 트렌드를 살피고 목적을 상기시킨 다음,¹⁸⁾ 목적에 맞는 말하기를 위한 언어적, 비언어적 방법을 소개한다. 그리고 다양한 직군에 공통적으로 적용되는 취업에서의 자기소개를 중점적으로 학습하면서 실습 활동으로 연계되도록 한다. 취업 목적 자기소개는 직군에 상관없이 이루어지는 말하기의 한 유형으로, 짧은 시간에 자신의 역량과 열정을 피력해야 하는 말하기이다. 취업 목적 자기소개 관련 영상이나 예시를 참고하면서 내용 및 발음, 말투나 시선 처리, 자세 등의 비언어적 요소도 학습한다. 자기소개 말하기의 내용 구성 방법으로는 OBC구조(Opening-Body-Closing)를 소개하고, 여기에 맞춰 대본을 구성하도록 유도한다. 학생들은 학습 내용을 바탕으로 취업에서의 자기소개 말하기 대본을 작성한 후 사이버캠퍼스에 제출한다. 교수자는 제출된 대본을 첨삭하여 학생에게 돌려준다. 아래는 학생이 제출한 취업 목적 말하기 대본 예시이다.

[표 4] 학생 제출 과제(위), 교수자 첨삭 대본(아래)

opening	안녕하세요? 대한민국 건물에 존재하는 모든 창문을 예술로 바꿀 수 있는 지원자 000입니다.
body	1) 저는 군 입대하기 전에 아버지의 지인을 통해서 “00”이라는 곳에서 알바를 했습니다. 이곳에선 다양한 크기의 유리를 전국 각지에 공급하는 산업단지입니다. 알바를 하며 창문의 틀 구조나 유리 두께의 종류, 그리고 크고 작은 수많은 유리를 만져가며 알바하였습니다. 이 알바를 하면서 유리에 그림을 그리고, 직접 가공해 이쁜 유리로 만들어보고 싶다는 생각을 하게 되었습니다. 그러면서 스테인드글라스에 관심이 가기 시작했습니다.

18) 면접 트렌드는 사회 현상과 밀접한 관련이 있다. 2023년 채용 시장의 키워드는 직무 관련 역량, 인성, 소통 등을 들 수 있을 것이다. (이승연, “올해 채용시장 트렌드는 ‘경력직 선호·수시채용 증가’”, <연합뉴스>, 2023.04.20.) ‘리버스 면접, 컬처핏 면접, 채용 브랜딩’ 같은 용어는 최근 달라진 면접 문화를 설명해 준다.

body	2) 그리고 대학에서 스테인드글라스를 전공하며 여러 가지 디자인을 공부할 수 있었습니다. 기존에 있던 무의미한 창문을 나만의 개성 있는 창문으로 바꿀 수 있다는 거 자체가 너무 좋았습니다. 지금도 밖을 나가 창문을 보면 유리칼을 대고 잘라서 나만의 디자인을 넣어보고 싶다는 충동이 들기도 합니다.
closing	스테인드글라스는 성당 창문에 사용되어 종교적 이야기를 시각적으로 전달하는 데 널리 사용되고 있습니다. 그러나 현대에선 다양한 예술 작품으로 사용되며, 램프나 조명 거울을 디자인합니다. 이처럼 저는 기존에 존재하던 성당 디자인을 벗어나 저만의 새로운 기술과 디자인으로 대한민국을 꾸며 나가고 싶습니다. 감사합니다.
opening	안녕하세요! 대한민국 건물에 존재하는 모든 창문을 예술로 만들고 싶은 지원자 000입니다.
body	<p>저는 고등학교를 졸업하고 바로 군대에 갔습니다. 군 입대 전에 아버지의 지인을 통해서 "00"에서 아르바이트를 했습니다. 이곳은 다양한 크기의 유리를 전국 각지에 공급하는 유리생산업체입니다. 저는 여기서 아르바이트를 하면서 창문들의 구조나 유리 두께의 종류, 유리그림 등을 알게 되었고, 크고 작은 수많은 유리를 만져가며 유리의 특성과 매력을 경험할 수 있었습니다. 그리고 유리에 그림을 그리고, 직접 가공해 멋진 예술로 만들어보고 싶다는 생각을 갖게 되었습니다. 그러면서 스테인드글라스에 관심이 생겼습니다.</p> <p>전역하고 미술대학에 입학한 저는 대학에서 스테인드글라스를 전공하며 여러 가지 유리 디자인을 공부했습니다. 스테인드글라스는 기존의 평범한 창문에 나만의 색을 담을 수 있다는 점에서 정말 매력적이라 생각합니다. 이제는 어디를 가든 창문만 보면 유리칼을 대고 잘라서 나의 디자인을 넣은 예술로 만들고 싶은 욕심이 생깁니다.</p>
closing	스테인드글라스는 성당 창문에 사용되어 종교적 이야기를 시각적으로 전달하는 데서 시작되었다고 합니다. 지금은 램프나 조명, 거울 등 다양한 곳에 쓰여 예술로 승화되고 있습니다. 저는 스테인드글라스를 가지고 세상을 예술과 연결하는 아트 크리에이터가 되고 싶습니다. 감사합니다.

학생들은 각자 자신의 지원 분야를 정하고 수업에서 설명한 OBC 구성으로 말하기 대본을 작성한다. 제출된 대본의 첨삭은 주제 전달과 어휘 표현, 문장 구성과 어미 사용을 중심으로 첨삭하고, 첨삭대본을 학생의 사이버캠퍼스 과제창에 업로드한다.¹⁹⁾ 위에 제출한 과제의 경우도 먼저 말하기

19) 취업 목적 자기소개 말하기의 대본 첨삭은 글쓰기 중점 강좌에서의 첨삭과는 조금 다르게 진행된다. 글쓰기 강좌에서처럼 글 전체의 구조부터 마지막 어휘까지 첨삭하는 총체적 접근이 아니다. 말하기를 위한 내용 준비의 일환으로 진행되는 대본 작성이기 때문에, 주제가 잘 표현되었나, 구성이 적절한가, 어휘 선택 및 어미 처리는 적절한지를 기준으로 진행한다.

주제인 ‘아트 크리에이터가 되고 싶다.’가 명확하게 언급되는지를 확인하고, ‘스테인드글라스에 대한 관심→전공 및 포부’로 이어지는 내용 구조를 점검한다. 마지막으로 인사말과 마무리 내용의 연결성을 점검하면서 어휘 사용의 적절성도 확인한다. 학생들은 취업에서의 자기소개 말하기 활동 전에 첨삭된 대본을 확인하고, 말하기 활동을 준비한다.

이와 같은 말하기 대본 작성의 취지는 말하기를 준비하면서 내용을 일관되게 구성하기 위한 목적이라서 학생들의 실습에서는 작성한 대본대로 말하지 않을 수도 있다. 내용 흐름이 많이 벗어나지 않는다면, 어휘 구사나 문장 표현의 변화 등은 크게 신경 쓰지 않고 실습을 진행할 수 있다.

(2) 취업 목적 자기소개 말하기 실습 활동

취업에서의 자기소개 말하기 실습 활동은 조별로 진행된다. 5인 1조로 모의 실습이 진행된다. 학생들은 강의실에서 자유롭게 취업에서의 자기소개 말하기를 준비하고, 조별로 옆 강의실로 이동해 말하기 실습 활동을 진행한다. 조 구성은 사전에 제출한 과제를 통해 지원 분야가 최대한 유사한 학생들 5인 1조로 구성한다. 취업 목적 말하기 실습 활동은 지원자 순서대로 준비한 말하기의 자기소개를 진행하고, 교수자(또는 평가자)는 학생들의 말하기 내용을 바탕으로 주질문과 탐침질문을 진행하며 말하기의 언어적, 비언어적 요소를 관찰하고 평가한다. 학생들의 말하기 활동에 나타나는 언어적 요소 및 비언어적 요소에 대한 평가 항목은 다음과 같다.

[표 5] 말하기 실습 평가 항목과 내용²⁰⁾

평가요소	내용	a	b	c	설명
언어적	주제가 명확히 표현되는가?				
	내용 구성이 적절한가?				
	어휘 사용이 적절한가?				

20) 수업에서는 [표 5]의 내용을 중심으로 학생 개개인의 실습 활동에 대한 관찰과 평가를 진행하고, 실습이 끝나면 피드백 내용을 정리하여 학생들에게 제공한다.

언어적	어미 사용 및 높임법이 적합한가?				
	유행어나 신조어 사용이 과한가?				
비언어적	목소리의 크기가 적절한가?				
	발음이 정확한가?				
	말의 높낮이, 빠르기가 적절한가?				
	말하기의 자세는 바른가?				
	표정 및 시선을 상대를 향하는가?				

학생들은 준비한 말하기 대본의 내용을 그대로 말할 필요는 없다. 말하기 활동 전에 대본 작성을 요청하는 것은 머릿속으로 내용을 준비하는 것 보다는 글로 정리해서 연습하는 것이 효과적이기 때문이다. 내용을 글로 정리하면서 학생들은 자신이 말할 내용을 한 번 더 확인하게 되고, 이를 바탕으로 말하기를 연습하면 횡설수설하거나 중언부언하는 일이 줄어들 수 있다.²¹⁾ 5명 학생의 말하기 실습이 끝나면 바로 개인별 피드백을 진행한다. 말하기에서 나타난 장단점, 특징 등을 학생별로 설명하고 관련 질의응답도 진행한다. 조별 말하기 실습 활동을 진행한 후 학생들은 다시 원래의 강의실로 이동해 자신의 경험을 조원들과 함께 이야기하며 생각을 정리한다. 이렇게 6개 조가 대략 20분씩의 시간으로 취업에서의 자기소개 말하기를 진행하고 실습 활동을 마무리한다.

(3) 취업 목적 자기소개 말하기 피드백 및 자기성찰

말하기 실습 활동이 끝난 후 다시 강의실에 모인 학생들과 실습 후기를 자유롭게 이야기하고, 전체적인 피드백도 전달한다. 학생들에게서 나타나는 말하기의 장점과 보완할 점 등을 설명하고 각자의 실습 후기도 이야기 하면서, 말하기 실습 활동에 대한 자기성찰로 연결한다. 말하기의 준비 기간, 실습 활동을 진행한 후의 느낀 점, 자기 평가, 다른 학생의 말하기를 보

21) 내용을 글로 정리하면서 학생들은 자신이 말할 내용을 한 번 더 확인하게 되고, 이를 바탕으로 말하기를 연습하면 횡설수설하거나 중언부언하는 일이 줄어들 수 있다.

면서 든 생각 등 말하기 실습 활동과 관련된 모든 것을 반추하면서 정리한다. 이러한 정리 활동은 다음의 말하기 활동에 큰 도움이 될 수 있다. 이번 말하기를 잘했다면 왜 잘했는지 파악하고, 아쉬웠다면 왜 그러한지를 분석해서 다음에 반영할 수 있기 때문이다. 학생들은 이 과정을 거치면서 자신의 말하기에 대한 장단점을 점검하며 다음 말하기 준비를 설계한다.

[표 6] 말하기 실습 후 자기 평가 및 성찰

항목	점검 항목	나의 답변	비고
준비 활동	내용 준비에 소요한 시간은 얼마인가?		
	사전에 연습한 시간은 얼마인가?		
	내용을 완전히 숙지했는가?		
실습 활동	실습할 때 마음은 어땠는가?		
	실습하면서 제일 어려웠던 점은 무엇인가?		
	실습하면서 자신 있었던 점은 무엇인가?		
자기 성찰	실습이 끝난 후 느낌은 어땠는가?		
	이번 실습에 대한 나의 평가는 어떤가?		
	실습에서 가장 아쉬웠던 점은 무엇인가?		
	다음 실습에서는 어떤 점에 집중할 것인가?		

[표 6]과 같은 말하기 실습 후의 자기 평가는 다음의 말하기 활동을 위해서 꼭 필요한 과정이다. 나의 실습이 어떠했는지, 어떤 점이 좋았고 어떤 점이 아쉬웠는지, 앞으로의 말하기에는 어떤 점을 보완할 것인지 등에 대한 나의 말하기에 대해 분석함으로써 자신의 말하기 활동을 객관적으로 파악·정리할 수 있다.

4. 대학 말하기 수업의 교육 효과 및 제언

앞 장에서는 학생 참여형 대학 말하기 수업 설계와 사례를 제시하였다. 말하기 역량을 한 학기 수업으로 눈에 띄게 변화시킬 수는 없다. 그러나 말하기-의사소통에 대해 집중해서, 깊이 있게 학습하면 말하기 능력을 향상

하는 데 많은 도움이 될 수 있다. 말하기(화법)는 이론과 연구가 필요한 순수학문이지만, 또한 실생활의 변화를 체감할 수 있는 응용학문이기도 하다. 학점 이수의 목적도 당연히 포함되겠지만, 지금의 학생들은 자신의 변화를 체감할 수 있는 교양 강좌를 요구한다. 그래서 직접 경험하고, 경험을 통해 새로운 것을 체득하려는 학생들의 요구에 부합할 수 있는 강의로 학생 참여형 말하기 강의를 구성하였다. 학생 참여형 말하기 강의의 교육 효과를 다음과 같이 정리할 수 있겠다.

첫째, 경험을 통한 학습 결과의 지속성이다. 말하기는 이론 학습으로 변화를 이끌어내기가 쉽지 않다. 말하기 이론을 몰라서 말을 못하는 것은 아니기 때문이다. 실습을 통한 학습은 이론 학습의 한계를 보완하여, 학습 후의 변화를 체감할 수 있게 한다. 이지연(2013:504)에서 설명하는 것처럼, 실습 수업은 이론을 검증하던 기술을 습득하던 직접 활동하고 배우면서 신체적, 지적, 정서적 변화를 체감하는 것이다. 학습이 실습과 결합할 때 시너지 효과를 거둘 수 있는 것이다. ‘학습은 학생들에게 새로운 의미를 발견하게 하고 사고력을 높이며 연구심을 배양하거나 호기심을 유발해 학습 의욕을 지속시킬 수 있다.’는 화이트헤드(Alfred N. Whitehead)의 의견도 유의미하게 적용될 수 있다.²²⁾ 실습을 통해 습득한 변화와 발전은 지속성을 갖는 장점이 있다. 몸으로 체득한 지식은 머리로 이해한 지식보다 오래 기억한다는 경험주의 교육관에 비추어보면, 학생 참여형 말하기 강좌는 학생들의 말하기 능력을 제고하고, 제고된 말하기 능력이 지속되는 효과가 있다.

둘째, 실질적인 소통 능력의 함양이다. 학생들은 한 학기 동안 진행되는 여섯 가지의 말하기 활동을 진행하며, 다양한 소통 양상을 경험하게 된다. 교양 수업이 불특정 다수의 학생들이 자유롭게 수강하기 때문에 학생 참여

22) 이지연, 「체험학습에 기반한 대학교양수업의 사례 연구」, 『문화와 융합』 38권 6호, 한국문화융합학회, 2016, 284쪽.

형 말하기 강의가 유용할 수 있다. 일반적으로 전공 강의의 경우, 학생이나 교수자 모두 익숙한 관계에서 시작한다. 동기 학생들, 선후배 등의 고정된 관계는 이미 학생들 간의 대인관계 프레임이 형성되어 의사소통의 다양성을 경험하기가 쉽지 않다. 그러나 교양 강의는 모르는 학생들과 의사소통을 경험하게 된다. 우선은 학년이나 학과가 다른 것이 소통 상황에서 매우 좋은 효과를 준다. 다른 환경의 사람들을 통해 사고의 다양성을 엿볼 수 있기 때문이다. 학생 각각의 성향 역시 활발한 학생, 소극적인 학생, 말을 잘 하는 학생, 말을 잘 못하는 학생 등 다양하다 보니 실제 언어생활과 유사한 면이 없지 않다. 다른 학생들에 대한 선입견이나 사전 정보가 주어지지 않은 채 의사소통을 진행해야 한다. 그래서 참여하는 학생 모두가 유연하게 사고할 수 있고, 정보 수용에 있어서도 객관적이고 포용력 있는 자세를 갖게 한다. 이러한 환경은 의사소통 능력을 실질적으로 함양하는 데 도움이 될 수 있다.

셋째, 실용적인 발표 능력의 제고이다. 실제로 말하기 실습 강의를 수강한 학생들의 강의 후 설문에 따르면 ‘다른 교과목의 발표에 많은 도움을 받았다’는 의견을 언급한다. 학생들은 ‘이제까지 수업에서의 발표 준비는 ppt나 보고서 내용 준비에 국한되었고 수업 시간 발표는 복불복이었는데, 말하기 실습 강의 수강 후에는 준비된 ppt나 보고서를 발표할 때의 자세나 태도, 사전 연습 등을 구체적으로 할 수 있었다’는 후기를 많이 이야기한다. 좋은 내용을 잘 준비하는 것도 중요하지만, 어떻게 전달하느냐도 매우 중요하다. 이는 사회에서 요구하는 말하기 역량이 ‘무엇을 말하는가’에서 ‘어떻게 말하는가’로 확장된 것과 궤를 같이하는 현상이다. 말하기 실습 활동을 통해 타 교과 학습에 실질적인 도움을 받았다는 경험은 앞으로의 학습과 개인의 성장에 동력이 될 수 있음을 의미한다. 이연주·송영선(2018:657)에서 ‘말하기는 개인의 반복된 경험을 통해 개인 내부에 체화된 형태로 존재하

다가 필요한 순간에 무의식 또는 자동적으로 활용된다.’고 설명하는데, 실제로 말하기 실습 학습으로 내재화된 지식과 경험이 실용적인 발표에서 발현될 수 있다.

학생 참여형 말하기 실습 수업이 해결해야 하는 문제점이나 보완할 점도 상당하다. 실습 수업을 운영하면서 경험했던 문제는 단기간에 해결된 경우도 있었고, 여전히 난제로 남아있는 것도 있다. 여러 가지 문제와 해결하지 못한 난제를 감안하며 학생 참여형 말하기 실습 강의 운영에서 유의해야 하는 점을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 강의를 수강하는 학생에 대한 파악이 우선되어야 한다. 말하기 실습 수업은 처음 4주차까지 말의 다양성과 나의 말하기, 발음과 울렁증 등 말하기와 관련하여 배경적인 수업이 진행되는데, 이때 교수자는 학생들의 성향을 어느 정도 파악할 수 있어야 한다. 이후 조별 활동을 진행할 때 조편성에 다양한 학생들이 고루 분산되도록 배치해야 하기 때문이다. 활발한 학생들만 모인 조와 조용한 학생들만 모인 조가 생겼을 때 학습 결과는 확연히 차이가 난다. 교수자가 조별 활동을 체크하며 서포터의 역할을 수행하지만, 구성원이 다양하게 배치되면 훨씬 원활한 실습 활동이 가능하다. 이를 위해서 말하기 강좌는 소규모로 운영되어야 함은 필수적이다.

둘째, 실습 활동에 대한 시간 엄수가 필요하다. 실습 활동을 진행할 때 교수자는 학생들에게 반드시 시간을 고지해야 한다. 예를 들어, ‘앞으로 40분 동안 토의 활동을 진행합니다. 지금 시간이 1시이고, 따라서 조별 토의는 1시 40분에 마무리합니다. 시간 관리를 하면서 토의 활동을 진행해 주세요.’라는 안내와 함께 조별 토의를 시작하는 것이다. 시간 고지의 의미는 제한된 시간 안에 활동에 임할 수 있어야 함을 강조하는 것으로, 학생들도 시간을 분배하면서 실습 활동을 진행해야 집중력이나 학습효과가 높아질 수 있다. 수업 시간에 대한 고지와 계획을 공유하면 학생들은 수업이 언제 끝

나는지, 활동은 얼마 동안 진행되는지, 쉬는 시간은 언제인지 등에 대한 정보를 갖게 되고, 이를 바탕으로 집중과 휴식을 조율할 수 있다.

셋째, 교수자의 수업 준비가 철저해야 한다. 사실 실습 수업의 상당 부분은 교수자의 몫이다. 이론 수업 준비, 실습 활동 관련 수업 활동지 준비, 기타 수업 부자재 준비 등 이론 수업보다 신경 써야 하는 면이 많다. 이론 수업을 위한 내용 준비, ppt, 영상 자료 등이 준비되어야 한다. 실습 활동에서는 각 말하기 장르에 맞는 수업 활동지를 따로 준비해서 나눠주고 사전 설명과 사후 설명이 연계되어야 한다. 학생들의 실습 활동 관련 피드백이 제공되고, 이를 통해 학생들은 자신들의 학습 활동에 대한 자체 평가와 성찰을 경험하게 된다. 조별 활동의 경우 필요에 따라 포스트잇이나 이름표, 마이크 등도 준비되어야 한다. 이런 것들은 학생들의 실습 활동을 활발하게 이끌어내는 데 도움이 될 수 있다.

넷째, 교수자의 피드백이 전제되어야 한다. 학생들은 자신들이 진행한 실습 활동에 대한 객관적 평가를 궁금해 한다. 평가를 통해 발전을 꾀할 수 있기 때문에 각 활동에 대한 피드백을 제공해야 한다. 피드백은 단순히 평가를 받는 것이 아니다. 좋은 점과 부족했던 점에 대한 평가를 통해 왜 잘한 것인지, 그리고 무엇이 부족했는지를 자신의 생각과 연결하여 정리하는 것이다. 피드백 제공은 학생이 생각하는 장단점과 교수자의 평가를 결합하여 발전적 방향을 모색하기 위함이다. 피드백을 통한 칭찬은 학생들의 학습동기를 고취시키고 학습 지속성을 키울 수 있다는 점에서 효과적이다.

5. 나오기

대학과 사회의 변화는 말하기의 방식에도 영향을 주고 있다. 더욱이 변화된 소통 방식을 선호하는 대학생에 대한 말하기 교육은 이전과는 다른 방법을 모색해야 한다. 그렇게 변화된 환경에 맞추어 구성된 수업이 학생

참여형 말하기 강좌이다. 학생 참여형 말하기 강좌는 기본적인 이론을 다룬 다음 학생이 참여하는 말하기에 중점을 두었다. 지금까지 살핀 내용을 결론 삼아 정리하면 다음과 같다.

첫째, 대학 말하기 교육의 환경 변화를 살폈다. 말하기 수업과 관련된 교육 환경의 변화는 크게 셋으로 나눌 수 있다. 먼저 MZ세대 대학생들의 특징을 고려할 필요가 있다. 이들은 코로나19를 겪으면서 온라인으로 교육받은 세대이기도 하다. 그러한 영향으로 이들은 대면 활동에 대한 부담이 클 뿐만 아니라 자신을 표현하는 데도 어려움을 겪고 있다. 이들을 위해 수동적인 이론 수업보다는 참여하여 발표하는 실습형 수업이 더 필요하다. 다음으로 사회적으로 소통 역량을 중시하면서 말하기 능력을 더 강하게 요구하고 있다. 이제는 내용뿐만 아니라 방법론적인 측면에서 소통을 중시하기도 한다. ‘무엇을 말하는가’에서 ‘어떻게 말하는가’를 중시하고 있다. 말하기 수업에서 학생들이 직접 참여하여 다양한 소통 능력을 함양할 필요가 생긴 것이다. 마지막으로 대학의 교육 환경도 변화하였다. 대학 수업에서 다양한 교육 기자재를 자유자재로 활용할 수 있다. 교수자도 학생도 미디어를 활용해 수업하고, 나아가 매체 텍스트가 다양하게 유입되어 수업이 다각화되고 있다. 따라서 이러한 여건에 부합한 참여형 강좌를 개설하여 교육의 수월성을 제고할 필요가 있다.

둘째, 학생 참여형 말하기 수업 설계와 운영의 실재를 검토하였다. 이 강좌는 크게 세 단계로 나누어 수업을 설계하였다. 1단계는 ‘탐색’으로 말의 성격은 물론이고 소통의 방식에 대해 탐색한다. 말의 성격이나 특성을 이해하고, 소통에서 필요한 언어적·비언어적 요소를 이해한다. 2단계는 ‘관계’로 구성원 간의 관계 맺기를 실시한다. 여기에서는 스몰토크, 즉 사적인 말하기를 통해 구성원의 특징을 파악한다. 이는 본격적인 의사소통을 위한 사전 준비단계라 할 수 있다. 마지막으로 3단계는 ‘소통’으로 본격적인 소

통을 진행한다. 공적 말하기의 영역으로 토의와 토론, 그리고 취업 목적 말하기를 진행하여 의사소통 역량을 키운다. 학생 참여형 말하기 수업 운영의 실제로 취업 목적 자기소개 말하기 수업을 제시하였다. 취업 목적 자기소개 말하기 수업은 세 단계로 진행된다. 1단계는 이론 학습으로 취업 말하기와 관련된 제반 사항을 익힌 다음, 2단계에서는 5인 1조를 이루어 자신들이 작성한 대본을 바탕으로 실습 활동을 진행한다. 그리고 3단계에서는 실습 활동을 바탕으로 피드백을 받아 각자가 자신의 실습활동을 정리한다. 그러면서 앞으로 말하기의 자세와 태도를 개선한다.

셋째, 학생 참여형 말하기 수업의 교육 효과와 제언을 살폈다. 학생 참여형 말하기 수업을 진행하면 이론 수업만 진행하는 것과는 변별되는 성과를 거둘 수 있다. 주목되는 것으로 먼저 실습을 통한 학습 결과가 지속될 수 있다. 이른바 체득의 방법으로 말하기를 익히기 때문에 강한 인상과 함께 그 효과가 지속될 수 있다. 다음으로 실질적인 소통 능력을 함양할 수 있다. 전공과는 달리 교양 수업은 다양한 학과에다 다양한 학년의 학생이 수강한다. 사전 정보가 없는 생경한 환경에서 말하기 수업이 진행되어 실질적인 소통 능력을 키울 수 있다. 마지막으로 실용적인 발표 능력이 제고될 수 있다. 모든 학생이 참여하여 말하기를 진행하고 피드백을 통해 미비점을 보완하기 때문에 언제 어디서나 자신을 효과적으로 표현하는 데 도움이 될 수 있다. 하지만 학생 참여형 말하기 수업이 효과를 거두기 위해서는 교수가 학생들의 특성을 미리 파악해야 하고, 학생들이 직접 참여하는 만큼 시간을 엄수해야 한다. 그리고 이론수업과는 달리 부가적인 준비사항이 많기 때문에 교수자는 각 단계별로 수업 준비에 철저를 기해야 하고, 피드백도 반드시 진행해야 한다. 그렇게 할 때 당초에 목표했던 성과를 거둘 수 있기 때문이다.

■ 참고 문헌

- 강경희, 「학생 관점에서의 대학 교양 교육과정 개선 요구도 분석」, 『한국콘텐츠학회논문집』 20권 10호, 한국콘텐츠학회, 2020, 35-44쪽.
- 곽미선, 「체계적 문헌고찰을 통한 교양교육 연구성과 및 향후 과제」, 『교양교육연구』 16권 2호, 한국교양교육학회, 2022, 111-125쪽.
- 곽은주·정지연, 「학생 관점의 교양교육 인식, 요구와 만족, 그리고 선택요인 분석」, 『교양교육연구』 16권 6호, 한국교양교육학회, 2022, 27-45쪽.
- 권현용, 「대학생들의 교양교육 만족도 및 인식」, 『교양학연구』 6권 1호, 다빈치미래교양연구소, 2019, 109-132쪽.
- 김기화·김영순·오영선, 「필드워크 수업 참여 대학생의 협동학습 경험에 관한 질적 연구」, 『열린교육연구』 27권 2호, 열린교육학회, 2019, 1-21쪽.
- 김남희·정미애, 「대학 교양교육의 인식, 만족도 및 학습성과로서의 학습역량 측정」, 『교양교육연구』 12권 6호, 한국교양교육학회, 2018, 41-66쪽.
- 김보경, 「취업 목적 말하기의 특성과 교육 방안」, 『화법연구』 22호, 한국화법학회, 2013, 33-65쪽.
- 김수란·이선경, 「위드코로나 시대 대학교육에 요구되는 핵심역량 탐색」, 『학습자중심교과교육연구』 23권 2호, 학습자중심교과교육학회, 2023, 85-102쪽.
- 김현숙·김현미, 「MZ 세대인 대학생들의 수강신청 의사결정에 영향을 미치는 요인 연구」, 『인문사회21』 13권 4호, 인문사회21, 2022, 2329-2341쪽.
- 나은미, 「대학에서의 면접 교육의 방향 및 지도 방법」, 『화법연구』 21호, 한국화법학회, 2012, 47-79쪽.
- 신태섭, 「대형강의식 교양강좌 수강생의 학습동기 변화 연구」, 『교양교육연구』 8권 1호, 한국교양교육학회, 2014, 217-

248쪽.

- 연혜민, 「미래사회를 대비한 대학 교양교육에 대한 대학생의 요구 분석」, 『문화와 융합』 42권 10호, 문화와 융합학회, 2020, 173-190쪽.
- 이성범, 『소통의 화용론』, 한국문화사, 2015.
- 이연정, 「대학 신입생들의 말하기 역량 진단 연구」, 『한성어문학』 49권, 한성어문학회, 2023, 87-111쪽.
- 이연주·송영선, 「대학 말하기 교육 교수자의 퍼실리테이션 역량과 수업운영방안」, 『학습자중심교과교육연구』 18권 19호, 학습자중심교과교육학회, 2018, 653-676쪽.
- 이연주·이동욱, 「대학 말하기 수업의 효과와 평가연구」, 『학습자중심교과교육 연구』 19권 6호, 학습자중심교과 교육학회, 2019, 333-352쪽.
- 이지연, 「체험학습에 기반한 대학교양수업의 사례 연구」, 『문화와 융합』 38권 6호, 한국문화융합학회, 2016, 281-320쪽.
- 전은진, 「대학생 말하기 교육의 현황과 개선 방안」, 『인문과학연구』 32권, 강원대 인문과학연구소, 2012, 167-191쪽.
- 정윤경, 「'창의적 활동'에 관한 이론적 고찰」, 『한국교육학연구』 17권 2호, 안암교육학회, 2011, 73-95쪽.
- 한현숙·전은주, 「면접 화법의 교수-학습 내용에 대한 비판적 고찰」, 『새국어교육』 79호, 한국국어교육학회, 2008, 419-446쪽.

■ 국문초록

본 연구는 대학에서의 말하기 교육의 환경 변화에 맞추어 학생 참여형 말하기 수업을 운영하고, 그 효과를 살피는 데 목적을 두었다. 사회의 변화는 말하기 방식의 변화를 요구하고, 대학도 이에 맞춰 말하기 교육의 방향 및 내용을 설계하고 있다. 본 연구에서 소개하는 학생 참여형 말하기 강좌는 기본적인 이론을 다룬 다음 학생의 실습과 피드백 제공 및 자기성찰에 중점을 두었다. 이를 위해 대학 말하기 교육 환경의 변화를 살피고, 이를 바탕으로 학생 참여형 말하기 수업 설계와 운영의 실재를 ‘취업 목적 자기소개 말하기’를 중심으로 살폈다.

학생 참여형 말하기 수업은 3단계 수업으로 구성되는데, 1단계(Exploration) 소통의 방식에 대한 탐색, 2단계(Relation) 구성원 간의 관계 맺기, 3단계(Communication) 본격적인 소통으로 이루어진다. 그리고 학생 참여형 말하기 수업 운영의 실제로 취업 목적 자기소개 말하기 수업내용을 제시하였다. 취업 목적 자기소개 말하기 역시 삼 단계 구성으로 진행되는데, 1단계 이론 학습, 2단계 실습 활동, 그리고 3단계 피드백 및 자기성찰로 구성된다. 실습 활동을 통해 학생들은 자신의 말하기에 대한 장단점을 객관적으로 분석하면서 다음 말하기의 태도와 내용을 개선할 수 있다.

학생 참여형 말하기 수업은 학습 결과의 지속성이 담보되고, 실질적인 소통 능력을 함양할 수 있으며, 실용적인 발표 능력이 제고되는 효과가 있다. 하지만 학생 참여형 말하기 수업이 효과를 거두기 위해서는 교수자가 학생들의 특성을 미리 파악해야 하고, 학생들이 직접 참여하는 만큼 수업 운영의 효율성 및 유연성이 담보되어야 하며, 더불어 교수자가 수업 운영의 노하우를 알고 있어야 한다. 이러한 요건이 충족될 때 학생 참여형 말하기 수업의 목표를 달성할 수 있다.

주제어 ● 공적 말하기, 학생 참여형 수업, 자기소개 말하기, 실습 활동, 언어적 요소, 비언어적 요소, 자기성찰

■ Abstract

Design and Educational Effectiveness of Student-Participatory Speaking Classes

Gang, Yeon Im / Mokwon University

This study aims to operate a student-participatory speaking class in accordance with the changes in the environment of speaking education in universities and to examine its effects. Social changes demand changes in speaking methods, and universities are also designing the direction and content of speaking education accordingly. The student-participatory speaking course introduced in this study focuses on speaking classes that students experience after covering basic theories. To this end, we examined the changes in the university speaking education environment and, based on this, examined the design and operation of student-participatory speaking classes centered on ‘self-introduction speaking for employment purposes.’

The student-participatory speaking class consists of three stages: Stage 1 (Exploration) exploring communication methods, Stage 2 (Relation) establishing relationships between members, and Stage 3 (Communication) full-fledged communication. In addition, the actual content of the student-participatory speaking class operation, self-introduction speaking for employment purposes, was presented. Self-introduction speaking for employment purposes also proceeds in three stages: Stage 1: theory learning, Stage 2: experiential activities, and Stage 3: feedback and self-reflection. Through experiential activities, students can objectively analyze the strengths and weaknesses of their speaking and improve their attitude and content of their next speech.

Student-participatory speaking classes can ensure the sustainability of learning outcomes, foster practical communication skills, and improve practical presentation skills. However, in order for student-participatory speaking classes to be effective, instructors must understand the characteristics of students in advance, ensure efficiency and flexibility in

class operation as students directly participate, and professors must have the know-how to operate classes. When these requirements are met, the goals of student-participatory speaking classes can be achieved.

Keyword • Public speaking, Student participation class, Self-introduction, Practice activities, Verbal elements, Nonverbal elements, Self-reflection

인문교양을 위한 대학 글쓰기 수업 방안

: 문학작품을 연계한 글쓰기를 중심으로

노병준*

목 차

1. 서론
2. 인문교양의 의미와 글쓰기 수업
3. 성찰과 치유를 위한 도구로서의 문학
4. 문학을 활용한 글쓰기 수업 실제
5. 결론

1. 서론

대학 교육과정에서 진행되는 오늘날의 글쓰기 수업은 사고력·창의력 향상이라는 명목을 내세우고 있다. 이는 취업이 우선시 되는 우리 사회에서 요구하는 일꾼은 창의적 인재이기 때문일 것이다. 그러나 창의적 인재는 하루아침에 만들어지는 것이 아니다. 창의력이라는 것은 관습과 규칙에 얽매어 세상을 상투적으로 바라보는 것에서 벗어날 때 생겨난다. 정해진 정답을 찾는 교육에만 익숙한 학생들에게 대학에서조차 또다시 그와 같은 방식이 주어진다면 창의력을 키우는 수업과는 거리가 한참 멀게 될 것이

* 청주대학교 교양대학 겸임교수

다. 지금껏 주류의 것이 옳은 것 마냥 그 뒤를 따라가기만 하는 삶을 살아왔던 학생들에게 그것이 삶의 전부가 아니라는 폭넓은 사고를 심어주기 위해서는 기존의 몸에 밴 삶의 방식을 뒤집어 생각해보게 하는 훈련이 필요하다. 학생들에게는 참으로 불편하고 적응하기 힘든 일일 수 있다. 하지만 그 단단한 벽을 깨부술 때 그 너머에 있는 열린 세상을 볼 수 있는 눈이 생기는 것이다. 거기에서부터 창의적 발상이 시작되는 것이다.

본 논의는 대학 글쓰기 수업을 통해 사고력·창의력을 키울 뿐만 아니라 궁극적으로는 학생들이 인문교양적 자질을 키우도록 하는 방안에 대한 논의이다.

인문학의 중심 주제는 ‘인간다운 삶’을 살아가기 위한 성찰과 실천이다. 즉, 인간의 문제를 총체적으로 성찰하고 긍정적 변화를 시도하여 인간다운 삶을 실현하고자 한다. 이러한 인문학적 성격을 지닌 인문교양교육의 궁극적 목표는 인간성 회복에 있을 것이다. 인문교양교육은 올바른 세계관과 가치관을 바탕으로 세계화된 새로운 정보사회에서 비판적·창의적 사고와 원활하고 개방적인 의사소통을 통해 공동체적 문화적 삶을 자율적으로 주도할 수 있는 자질을 함양하는 교육으로서 그 의의가 자못 크다¹⁾고 할 수 있다.

대학에서 기초 교양 강화를 위해 교양필수 과목으로 자리 잡고 있는 글쓰기 수업이 인문교양을 위한 수업이 되기 위해서는 먼저 성찰과 치유가 필요하다. 그 과정이 이루어져야 창의력도 함께 향상될 수 있을 것이다.

인문학과 타 학문과의 구별점은 외면적인 일반적 관점에서 파악하기 어려운 인간의 내면에 진입해 들어가고자 힘쓰고 거기서 고유한 개성의 지반이 되는 삶의 조건과 그에 대응하는 자기 형성 및 자기 결정의 활동을 이

1) 손동현, 「인문교양교육의 의미와 과제」, 『인문과학』 37호, 성균관대학교 인문과학연구소, 2006, 204쪽.

해하고자²⁾ 한다는 것이다. 그러기 위해서는 삶의 주체자로서의 자각과 인간 탐구가 이루어져야 한다. 따라서 성찰과 치유를 위한 글쓰기의 효과는 단순히 글쓰기의 이론을 듣고 기술을 익힌다고 해서 얻어질 수 있는 것이 아니다. 능동적 사고와 의지, 자신에 대한 대면관찰, 그리고 인내를 가지고 실행해 나가는 것이 중요하다. 그러기 위해서는 ‘줄탁동시(倅啄同時)’로써 교수자의 일방적인 힘이 아니라 기존의 매키니즘에서 벗어나보려는 학생들 스스로의 노력이 함께해야 한다.

그동안 대학 교양 과목으로서의 글쓰기 수업에 관련된 연구는 셀 수 없이 많다. 그 중에 성찰과 치유에 중점을 둔 연구들을 살펴보면 김현옥,³⁾ 정연희,⁴⁾ 김춘규,⁵⁾ 김영희,⁶⁾ 조은실,⁷⁾ 고명신⁸⁾ 등이 있다. 김현옥은 문학의 기능과 문학치료에 중점을 두고 문학적 글쓰기의 치유 원리와 문학치료의 도구인 포이에시스 기능, 카타르시스 기능, 아이스테시스 기능 등에 대해 논의하고 있다. 정연희는 자기 성찰적 글쓰기 방법이 지니는 인문교양 교육적 의미를 살펴보고, 교수, 학생필자, 학생동료가 참여하는 합평의 교육적 효과를 실제 수업 모형을 통해 제시하고 있다. 김춘규는 자기소개서 쓰기 지도를 중심으로 자기 성찰적 글쓰기의 함양을 위한 지도 방안을 모색한

2) 위의 논문, 212쪽.

3) 김현옥, 「문학의 기능과 문학치료-문학적 글쓰기를 통한 통합의 과정」, 경북대학교 석사논문, 2006.

4) 정연희, 「교양교육으로서의 대학 글쓰기 교육에서 자기 성찰적 글쓰기의 의미-공감과 치유의 효과를 중심으로」, 『어문논집』 69호, 민족어문학회, 2013.

5) 김춘규, 「자기성찰적 글쓰기 방안 모색 연구-자기소개서 쓰기 지도를 중심으로」, 『어문학』 125호, 한국어문학회, 2014.

6) 김영희, 「'내면아이(inner child)' 개념을 활용한 자기 상실 애도의 글쓰기」, 『문학치료연구』 36권, 한국문학치료학회, 2015.

7) 조은실, 「대학생의 분리-개별화 성찰을 위한 글쓰기 방법 연구」, 『문학치료연구』 39권, 한국문학치료학회, 2016.

8) 고명신, 「문학을 활용한 자기 성찰적 글쓰기 수업 방안」, 『대학작문』 21호, 대한작문학회, 2017.

다. 김영희는 표현적 글쓰기의 개념을 도입한 이야기치료와 글쓰기치료를 활용하여 프로그램 설계를 제안하고, 자기 탐색과 자기이야기를 쓰게 하는 ‘자기 돌봄’ 글쓰기의 의의를 밝히며 사례를 제시한다. 조은실은 분리-개별화의 특성을 투사할 수 있도록 설화를 활용한다. 고명신은 문학 작품을 활용한 자기 성찰 글쓰기 수업 모델을 제시하면서 자기 성찰의 도구로서의 문학의 역할에 대해 강조하고 있다.

이러한 논의들은 글쓰기 수업을 성찰과 치유로 어떻게 연결할 것인지에 대한 탐구로서 김춘규를 제외한 모든 연구자들이 문학 작품을 매개로 성찰과 치유를 이끄는 수업 방안을 제시하고 있다. 실제 수업에서 활용되었던 여러 가지 방법들과 수업 결과에 따른 효과와 의미 등을 밝히는 것으로서 구체적인 수업 진행 방식이 제시되곤 한다. 본 연구 또한 인문학적 교양교육 실천의 중요성과 필요성을 강조하기 위해 인문교양의 의미와 문학의 성찰과 치유 효과에 대해 먼저 짚어보고, 글쓰기 수업에서 성찰과 자구적 치유 효과를 이끌어내기 위해 문학 작품을 활용한 실제 수업 모형을 제시하게 될 것이다.

교양교육은 전공교육의 보조적 역할이라는 의미가 아니라 전공수업과 마찬가지로 독립성을 지닌 교육으로서 대학에서 중요한 교육이라는 인식과 교양교육의 강화를 위한 방안을 모색해야 한다. 교양교육이 강화되어야 각 학문분야의 전공교육이 토대를 얻고 분과학문의 지식을 융합할 수 있는 지적 연결의 지평을 도모할 수 있다.⁹⁾ 이러한 교양교육에 있어 가장 기본이자 핵심이 되어야 하는 것은 인문교양의 강화가 될 것이다.

문학 작품을 매개로한 자기 성찰적 글쓰기는 하나의 인문학적 교양교육의 대안과 실천이다. 문학을 깊이 감상하고 그것을 글로 옮기는 과정에

9) 손동현, 「분과학문과 교양교육의 불협화, 그 연원과 현실 그리고 전망」, 『교양교육연구』 5권 1호, 한국교양교육학회, 2011, 참조.

서 자신의 삶에 접목하여 자신을 탐색하고 자신과 주변 또는 자신과 사회와의 관계, 더 나아가 세계와의 관계에 대해 성찰함으로써 민주시민으로서의 지녀야 할 인성과 공동체 의식을 갖추게 된다면 참된 인격 형성뿐 아니라 사회 적응력 또한 고양될 수 있을 것이다.

2. 인문교양의 의미와 글쓰기 수업

교양 수업으로서의 글쓰기 수업에 학생들이 능동적이고 적극적으로 참여할 수 있도록 하기 위해서는 인문교양의 의미에 대한 올바른 인식을 심어주는 것이 필요할 것이다.

인간이 살아가는 데는 실용적인 측면의 교육 또한 필요하며 그것을 바탕으로 사회적으로 공헌을 하며 살 수도 있다. 그러나 인간이라는 존재는 실용적인 것만으로 그 내면이 채워지지 않는 존재이다. 취업과 돈벌이를 위한, 그리고 사회적 지위와 명예를 위한 지식만을 배우고 쌓아 그 목표를 이뤄냈다고 해서 그 인간의 인격 또한 채워지는 것은 아니다. 인격이 채워지지 않은 삶이 정신과 마음까지 풍성해지는 행복을 보장할 수 있을 것이며, 타인의 슬픔과 고통에 공감하며 소통과 나눔의 인성이라는 것을 갖출 수 있을 것인가에 대한 문제를 생각해 봐야 할 것이다. 멀리도 아닌 주변을 둘러봐도 알 수 있다. 물질적으로 예전보다는 풍요를 누린다는 요즘 물질적으로 많은 것을 가졌음에도 행복하지 못해 아우성들이다. 이것은 행복할 수 있는 조건을 갖추지 않아서가 아니다. 행복할 수 있는 요소들은 분명히 있지만 찾지 않고 볼 줄 모르기 때문이다. 사회, 대학이 대체적으로 실용 학문을 중요시 여기는 분위기를 조성하고 있고 그러한 환경 속에서 자라고 대학에 올라온 학생들 또한 그와 같은 인식이 깊게 배어 있다. 그래서 인문교양 과목에 대해 그 중요성을 인식하지 못한다. 그래서 대충 때우면 되는 과목쯤으로 인식되는 경우가 많다. 안타깝게도 대학 공부에서 열심히 할

필요가 없는, 즉 살아가는 데 쓸모없는 공부라 여기는 것이다.

대학에서 교양교육은 ‘하면 좋지만 안 해도 되는’ 여분의 교육이 아니다. 교양과목은 이제, 내용도 상식적인 것이고 학술성이 있다 해도 수준이 낮은 것이어서 연구 없이도 가르칠 수 있고 공부 안 해도 ‘학점을 딸’ 수 있는 그런 과목이어서는 안 된다. 기초학문의 깊은 탐구 성과가 담겨 있는 전공과목보다도 더 많은 공부가 필요한, 그런 과목이어야 한다.¹⁰⁾

교양교육, 또는 교양과목은 영어로 해석하면 ‘리버럴 아트 liberal arts’다. 리버럴 아트의 ‘아트’라는 단어는 오늘날엔 흔히 ‘예술’로 번역하는 경우가 많지만, 원래는 ‘학예’(學藝, arts & science, 학문과 예술, 광의의 학문과 문화, 예능, 기예를 총괄하는 말) 또는 ‘기예技藝’라는 뜻이었다. 그 영역은 단순히 음악이라든가 미술같은 분야에 국한되지 않고, 오늘날 흔히 우리가 학문이라고 부르는 영역을 폭넓게 포함하는 의미에서 ‘아트’라는 말이 사용되었다. 그래서 그 말 앞에 ‘리버럴’이라는 말을 붙여 ‘리버럴 아트’, 곧 ‘자유학예’라는 식의 직역을 우리는 ‘교양’이라고 불러왔던 것이다.¹¹⁾

위의 인용에서처럼 교양교육, 또는 교양과목을 의미하는 ‘리버럴 아트’는 광의의 자유학문·기예의 총칭이다. 지성을 전반적으로 확충하고 다듬는 것을 목표로 삼으며, 기술적 또는 전문적, 직업적 훈련에 필요 요건들로만 좁게 한정하지 않는다는 뜻이다. 그리고 더더욱 중요한 점은 노예적인 또는 기계적인 기술과는 반대 개념¹²⁾이다. 이러한 교양교육의 핵심적 기초이자 인간교육의 근본은 인문교양교육이라고 할 수 있다. 다시 말하면 인문교양은 기계적이고 노예적인 삶에서 벗어나 자유로운 상태에서의 ‘배움’

10) 위의 논문, 191쪽.

11) 서경식·노마 필드·가토 슈이치 공저, 이목 역, 『교양, 모든 것의 시작』, 노마드북스, 2007, 25쪽.

12) 위의 책, 28쪽.

그 자체를 목적으로 삼아야 한다는 것이다.

그렇다고 기술을 배우고 익히는 것 자체를 부정하는 것이 아니다. 실용적인 일을 하면서 그 속에서 즐거움을 얻을 수 있고 삶의 가치를 찾을 수도 있고 그것으로 사회에 공헌할 수도 있다. 그러나 문제는 실용학문을 하는 목적 자체가 그저 취업이나 돈벌이 수단인 것이고 그렇기 때문에 그것만이 오직 ‘쓸모 있는’ 학문이라 여기는 인식이다. 그리고 그와 반대로 직접적으로 돈으로 교환할 수 없는 비실용적 학문으로 분류되는 것들은 ‘쓸모없는’ 것으로 취급해버린다는 것이다. 실용적인 측면의 일을 하더라도 삶의 가치를 찾을 수 있고 사회에 기여할 수 있다는 것의 의미는 누군가의 명령을 받고 그저 시키는 것을 수행하면 되는 노예적이고 기계적인 생활에서 벗어났을 때의 일이다. 적어도 자신이 만드는 물건이 어떻게 쓰이며 어떤 의미가 있는지 판단할 수 있고 문제나 더 발전된 방향에 관여할 수 있는 자유가 주어졌을 때 말이다. 그 자유는 과연 누가 부여 하는가. 바로 자기 자신이다. ‘자유로운 개인으로 성장하기 위해서는 현실적인 실용성에만 얽매이지 않는 자유로운 liberal 학문이 반드시 필요하다. 그리고 그것이 각자 자신의 자유를 육성 cultivate 하게 한다. 이 말은 인간은 그런 자신을 자유롭게 만들어낼 능력을 타고났지만, 그 능력은 거둬 캐내고 키우지 않으면 싹을 틔울 수 없다’는 뜻이다.¹³⁾

인문학의 기본은 사람다운 삶을 살기 위해서이고 그것에 부합하기 위해서는 지속적인 성찰과 그 성찰에 대한 실천으로써 인간적 성숙과 자유를 이뤘는 것이다. 대학에서의 글쓰기가 성찰과 치유를 위한 것이어야 하는 이유 또한 그것이다. 스스로 생각하고 찾고 스스로 치유하고 다스릴 수 있는 내면의 힘을 길러내는 법을 깨우쳐 자신을 주체적이고 자유로운 인간으로 만드는 일, 그것이야말로 개인적 삶 또는 사회의 일원으로서의 삶에 의

13) 위의 책, 31쪽.

미와 가치 그리고 행복을 가져다줄 수 있다. 이 모든 것에 도달할 수 있도록 자신을 진단하는 계기를 제공하는 방법 중 가장 기본이 되는 것이 지속적인 ‘성찰과 치유의 글쓰기’일 것이다. 올바른 가치관을 바탕으로 창의적 사고와 의사소통 능력을 지닌 주체적 인간으로 살아갈 수 있는 자질을 기르기 위해서는 먼저 자기 이해와 쇄신이 필요할 것이기 때문이다. 그 바탕 위에서야 인간 문제에 대한 총체적 성찰과 탐구, 그리고 긍정적 변화를 이뤄낼 수 있을 것이며 비판적·창의적 사고를 지닌 주체적 인간으로 거듭날 수 있을 것이다.

인문교양 과목으로서의 글쓰기 수업에서는 자신을 객관적으로 바라보며 정체성을 형성하고 진취적인 삶이 될 수 있도록 도와야 한다. 이 과정에서 때로는 부정적인 감정들과 마주하게 되고 고통스러운 시간을 겪게 될 수도 있다. 그러나 그 뒤에 있는 긍정으로 통과하기 위해서는 불가피하게 지나가야 하는 과정이다. 자아 정체성에 대한 탐구가 진행되고 자신을 가로막는 불편한 감정들을 마주하고 조금씩 불식시키는 이 과정이 곧 성찰과 치유의 과정이다. 평소에 의식하고 있던 자기가 아닌 의식하지 못했던 자기에 대한 발견과 억압된 상처나 고통에 대한 치유를 할 수 있게 된다면 대인관계와 사회생활에 대한 자신감을 얻을 수 있을 것이고 자신의 재능을 더 키워가고 더 많은 능력 발휘를 할 수 있게 될 것이다. 이렇게 본다면, 그리고 실제로 쓰일 수 있는 학문, 즉 ‘실질적인 쓸모’가 있는 배움을 말하는 실용(實用)학문이라는 사전적 의미를 따져보자면, 인문학의 영역을 기초학문이자 실용학문이라 이름 붙이지 못할 이유도 없을 것 같다. 열등감에서 벗어나 자신감을 회복할 수 있게 조력함으로써 자신의 삶을 주체적으로 설계하고 재능을 키우는 일에 적극적이고 담당할 수 있는 원천으로 작용한다는 이유에서이다.

3. 성찰과 자유를 위한 도구로서의 문학

글쓰기 수업의 특수성의 하나로 정해진 문제와 답이 없다는 것을 꼽을 수 있을 것이다. 모든 것이 어떤 것을 수행하는 과정에서 우연히 발견된다는 것이다. 그렇기 때문에 범위가 정해지고 그것을 숙지하면 되는 이론 위주의 수업과는 그 성질 자체가 다르다. 학생들에게도 그것을 인식시키는 것이 무엇보다 중요하고 그 후에는 학생들 각자가 수업을 이행하는 과정에서 글을 읽고 쓴다는 것의 가치와 의미를 자연스럽게 깨닫는 것이 중요하다.

대학에서 글쓰기 수업이 인문교양 수업이 될 것인지, 실용적이고 도구적인 역할만을 할 것인지는 교수자의 인식과 역량에 따라질 수 있다. 그러나 이 두 가지 측면이 딱히 구분되어질 필요는 없을 것이다. 문제는 그 중요성의 무게를 어디에 둘 것이냐 하는 것이다. 실용적이고 도구적인 역할에 중요성을 두고 그것에 치중한다면, 뼈대를 세우지 않고 겉으로 보이는 외관만을 시멘트로 잔뜩 발라놓은 건물과 같은 것이 된다. 내실이 들어차지 않아 언제 쓰러질지 모르는 부실한 건축물이 되고 마는 것이다. 그러나 인문교양의 본질에 무게가 실린 수학을 하게 된다면 흔히 글쓰기에서 실용적 영역으로 분류되는 어법이나 취업을 위한 자기소개서, 문장 기술 등은 그리 문제가 되지 않는다. 학생 필자들이 진정성을 가지고 관찰하고 고민해서 주제를 찾아내어 내면 깊은 곳에 있는 것들을 끌어올려 명확하고 진솔한 좋은 글을 써내기 위해 노력한다면 어법에 관한 관심은 자연스럽게 생겨날 것이고 다른 지엽적인 문제는 스스로 해결할 수 있는 의지가 생길 것이다. 또한, 자신에 대한 점검 과정을 거쳤기 때문에 차후 필요하게 될 '자기소개서' 정도는 무엇을 어떻게 써야하는지 감을 잡는 것은 어렵지 않을 것이다. 따라서 위에서 언급한 실용적 영역에 속하는 것들은 글쓰기 수업

의 본질적인 것들이 아니다. 그러한 것들은 습작을 꾸준히 해나간다면 나중에 자연스럽게 늘게 될 것이고, 조금 늦어도 상관없는 부분들이다. 글쓰기에서 우선적으로 중요한 것은 좋은 내용, 즉 좋은 글을 쓰기 위한 노력과 그 과정에서 습득된 성찰과 치유이다.¹⁴⁾

이러한 자기 성찰과 치유를 이끌어내기 위한 도구로 문학 작품을 활용할 수 있다. 문학은 인간의 삶과 관련된 모든 것을 아우르는 총체를 반영·형상화하여 도덕적 보편성과 가치의 문제를 다루어 왔다는 점에서 성찰적 글쓰기의 좋은 도구가 될 수 있다.¹⁵⁾ 문학 작품을 활용한 글쓰기 수업은 인문학적 성격의 교육으로서 자기에 대한 심층적 성찰과 나와 세상과의 관계에 대해 새롭게 인식할 수 있게 한다. 따라서 학생들의 사고력 확장에도 큰 효과를 발휘할 수 있다. 또한 문학은 기본적으로 성찰과 치유의 기능을 지니고 있다. 그렇기 때문에 문학을 통한 교육은 인간이라면 누구나 지향해야 하는 인간다운 삶으로의 성장을 위한 성찰과 치유를 구체화하고 실현할 수 있게 한다. 리코르는 ‘텍스트를 통한 자기 이해가 다른 매개물을 통한 것보다 특권적(privilégiée)’¹⁶⁾이라고 말한다. 이처럼 텍스트를 통해 자기를 이해하는 것은 다른 어떤 도구보다 더 큰 힘을 발휘할 수 있다. 텍스트를 향한 사고는 다시 자신을 돌아보는 회귀성을 지니고 있다는 점에서 자기 성찰과 치유를 가능하게 하기 때문이다.

이렇듯 문학은 텍스트를 향한 사고가 다시 자신에게로 회귀하여 자신을 비추게끔 하는 거울 역할을 한다. 특히, 시는 자의식적 효과와 독자를 대

14) 대학의 글쓰기 수업은 언어 능력에 중점을 둔, 즉 실용성에 초점을 맞춘 교육과 자신과 자신을 둘러싼 세상 대한 성찰에 중점을 둔 인문학적 성격의 교육이 존재한다. 교수자에 따라 어디에 중점을 두느냐가 달라지겠지만, 인문학적 성격에 무게를 두고 실용적인 부분도 적절하게 융합한다면 이상적인 교육이 될 수 있지 않을까 한다.

15) 고명신, 앞의 논문, 249쪽.

16) Paul Ricoeur, *Soi-même comme un autre*, Seuil, 1990, p.138; 윤성우, 『폴 리코르의 철학』, 철학과현실사, 2004, 89쪽 재인용.

상화(객관화)하는 매개물 역할을 하기 때문에 자신에 대한 통찰과 정서 체험을 할 수 있게 한다. 이러한 통찰과 정서적 체험을 글로 옮기게 되면 독자의 생각과 마음이 더 선명하게 분석·정리 되어 정서적 안정을 맞볼 수 있게 되는 것이다.

그러나 문학 작품을 매개로 한 글쓰기 수업이 성찰과 치유를 이끌어내는 효과를 보기 위해서는 많은 인내와 여유가 담보되어야 한다. 그렇지 않다면 실효성은 기대하기 어렵다. 교수자가 일방적으로 정답을 주입할 수 없고 학생은 그것을 받아 적고 암기하는 수동적인 태도를 가질 수 없다. 만약 그렇게 된다면 주입식 교육 방식에 익숙하고 생각하는 것에 능동적이지 않은 학생들은 편리함을 느낄 수 있을 것이지만, 인문교양 과목으로서의 글쓰기 수업의 존재 이유와 목적, 그리고 정체성에 대해 의문을 가져보아야 할 것이다. 실제 삶에 적용해 자신의 삶이 조금이라도 나아지게 하는 방향으로 흐를 수 없는 것이라면 인문학의 일환으로서의 글쓰기 수업이 될 수 없을 것이다.

4. 문학을 활용한 글쓰기 수업 실제

책을 읽는다는 것과 어떤 것을 생각한다는 것, 그리고 그것을 글로 옮기는 것에 공식이 있을 수 없다. 글을 써야 하는 주제인 스스로만이 자신이 쓸 것을 찾고 그 과정에서 각자 나름대로의 성찰과 치유를 체험해야만 한다. 하지만 입시 교육의 테두리에서 갓 벗어난 대학 초년생들은 자신에 대해서 진지하게 생각해본 경험은 물론 자신을 둘러싼 사회와의 연관성에 대한 인식이 없는 학생들이 많다. 이러한 이유로 글쓰기 수업은 이론에 기초한 과목과는 달리 학생은 물론 교수자들도 많은 애를 먹는 것이 사실이다.

문학과 글쓰기를 연계한 수업에서는 현대시를 활용해 볼 수 있다. 물론 학생들에게 시는 소설이나 수필 같은 산문 문학보다 훨씬 어렵게 인식되고

있고 부담스럽다. 그래서 수업을 이끄는 교수자의 역할이 매우 중요해진다. 만약 시를 제시하고 그냥 읽고 느낀 것을 쓰라고 한다면 정해진 분석과 답을 찾는 중·고등학교 시절 입시를 위한 문학 교육과 같은 방향으로 시를 읽으려고 할 수도 있다. 학생들에게는 그것이 익숙하기 때문이다. 따라서 성찰의 내용도 타인 또는 세상의 의도에 맞춰 피상적으로 흐를 수 있을 뿐 더러, 형식면에서도 표준화·규격화된 체제를 모방하여 쓸 가능성을 배제할 수 없다.¹⁷⁾ 또는 바로 인터넷으로 들어가 내용을 가져오거나 아예 포기하는 학생도 있을 것이다. 이렇게 된다면 성찰과 치유를 이끌어내기 위한 문학을 활용한 글쓰기 수업은 의미 없는 수업이 되고 말 것이다. 학생이 주체가 되어 스스로 생각하고 스스로 답을 찾아가는 수업이 되어야 사고의 지평 확대와 내면적 성장을 이뤄낼 수 있을 것이다.

시를 활용한 글쓰기 수업은 다음과 같이 단계별로 진행할 수 있다.

	학습내용
1단계	<ul style="list-style-type: none"> • 동일한 주제를 발견할 수 있는 5편의 시 제시 (안도현 「간격」, 김지하 「틈」, 정희성 「숲」, 정현종 「섬」, 정호승 「수선화에게」) • 시를 읽고 생각하고 느낀 점을 자유롭게 메모 (시와 여백이 있는 유인물을 제공함)
2단계	<ul style="list-style-type: none"> • 질문하기 (여러 편의 시에 공통으로 드러나는 주제 찾기, 찾아낸 주제에 대한 근거 제시하기)
3단계	<ul style="list-style-type: none"> • 발표하기 (2단계에서 작성한 내용으로 발표 진행)
4단계	<ul style="list-style-type: none"> • 생각 정리하기 (다른 학생들의 발표를 참고하여 자신의 생각을 정리함)
5단계	<ul style="list-style-type: none"> • 통합적 글쓰기 (1~4단계 통합 과정) * 주제 제시: '시를 읽고 돌아본 자신의 인간관계' (조건-시와 연계하여 한편의 글을 쓰시오.)

다음은 1단계에서 제시된 5편의 시이다.

숲을 멀리서 바라보고 있을 때는 몰랐다/ 나무와 나무가 모여/ 어깨와 어

17) 고명신, 앞의 논문, 247쪽.

깨를 대고/ 숲을 이루는 줄 알았다/ 나무와 나무 사이/ 넓거나 좁은 간격이 있다는 걸/생각하지 못했다/ 벌어질 대로 최대한 벌어진./ 한데 붙으면 도저히 안 되는./ 기어이 떨어져 서 있어야 하는./ 나무와 나무 사이/ 그 간격과 간격이 모여/ 울울창창 숲을 이룬다는 것을/ 산불이 휩쓸고 지나간/ 숲에 들어가 보고서야 알았다(안도현, 「간격」 전문)

아파트 사이사이/ 빈틈으로/ 꽃샘 분다// 아파트 속마다/ 사람 몸속에/ 꽃눈 튄다/ 갇힌 삶에도/ 봄 오는 것은/ 봄 오는 것은/ 빈 틈 때문// 사람은// 새일은 늘/ 틈에서 벌어진다(김지하, 「틈」 전문)

숲에 가 보니 나무들은/ 제가꿈 서 있더군/ 제가꿈 서 있어도 나무들은/ 숲이었어/ 광화문 지하도를 지나며/ 술한 사람들을 만나지만/ 왜 그들은 숲이 아닌가/ 이 메마른 땅을 외롭게 지나치며/ 낮선 그대와 만날 때/ 그대와 나는 왜/ 숲이 아닌가(정희성, 「숲」 전문)

사람들 사이에 섬이 있다./ 그 섬에 가고 싶다(정현중, 「섬」 전문)

울지마라/ 외로우니까 사람이다/ 살아간다는 것은 외로움을 견디는 일이다// 공연히 오지 않는 전화를 기다리지 마라/ 눈이 오면 눈길을 걸어가고/ 비가 오면 빗길을 걸어가라// 갈대숲에서/ 가슴 검은 도요새도 너를 보고 있다// 가끔은 하느님도/ 외로워서 눈물을 흘리신다// 새들이 나뭇가지에 앉아 있는 것도/ 외로움 때문이고// 내가 물가에 앉아 있는 것도/ 외로움 때문이다// 산 그림자도 외로워서/ 하루에 한 번씩 마을로 내려온다/ 종소리도 외로워서 울려 퍼진다(정호승, 「수선화에게」 전문)

1단계는 제시된 시를 읽고 생각하고 느낀 것을 스스로없이 자유롭게 메모하도록 한다. 제목과 시 구절을 훑어보는 과정이라고도 볼 수 있다. 시는 한번 읽는다고 해서 주제를 파악할 수 있는 것이 아니기 때문에 여러 번 반복해서 읽으며 생각나는 것들을 그때그때 메모해가는 것이 중요하다.

2단계 질문하기는 교수자가 시와 관련된 질문을 해서 학생들이 생각을 유도하는 단계이다. 문학수업과 글쓰기수업은 모두 교수자의 일방적인 강의 내용을 수동적으로 받아들이면 되는 수업이 될 수 없는 특수성을 지니고 있다. 그러나 스스로가 주체가 되어야 하는 이러한 수업에 익숙지 않은 학생들은 심리적으로 부담감이 크게 다가올 것이고 무엇을 생각해야 하는

것인지, 무엇을 써야하는지 막막하게만 느껴질 것이다. 이러한 부담감과 막막함을 줄여주기 위해 생각할 거리를 주는 것이다. 예를 들면 ‘여러 편의 시에 공통적으로 드러나는 주제가 무엇일까요?’란 질문과 와 그 근거(이유)를 제시하도록 하는 것이다.

3단계 발표단계에서는 2단계에서 작성한 내용으로 발표를 진행한다. 학생들의 능동적인 수업 참여를 유도하기 위해서는 발표과정을 거치는 것은 필수 요소라고 할 수 있다. 그러나 독서 경험이 부족하고 자신의 생각이나 마음을 표현해본 적 없는 학생들에게 발표 시간은 새롭고도 두려운 것으로 느껴져 심리적 위축을 가져올 수 있다. 따라서 교수자는 발표를 하고 발표를 듣는 과정에서 예기치 않은 배움과 용기를 체험할 수 있도록 편안한 분위기를 만들어주기 위한 노력을 해야 한다.

4단계에서는 같은 작품을 읽었지만 느낀 것과 생각은 다양할 수 있다는 것을 경험하면서 다른 학생들의 발표내용을 참고하여 자신의 생각을 정리하는 단계이다.

5단계에서는 시의 공통된 주제에 대해 자신이 생각하고 느꼈던 것과 다른 학생들의 발표를 들으며 새롭게 알게 된 것을 통합하여 최종적으로 글을 완성하는 단계이다. 시의 공통된 주제를 스스로 찾아보고 다른 학생들의 발표도 듣는 과정을 거쳤기 때문에 이때쯤이면 대부분의 학생들은 공통으로 드러나는 주제를 짐작할 수 있게 된다. 제시된 시들은 각각의 특성과 고유한 주제를 지니고 있기도 하지만 ‘인간관계’에 대해 돌아보게 하는 공통점을 지니고 있다. 따라서 ‘시를 읽고 돌아본 자신의 인간관계에 대해 쓰시오’라는 큰 주제와 함께 ‘시와 연계하여 쓰라’는 조건을 제시하여 깊은 자기 성찰에 이르도록 한다.

자기 성찰을 이끌기 위한 글쓰기에서는 위와 같이 교수자가 주제를 제시해 볼 수 있다. 자유 주제로 글을 쓰게 할 수도 있지만 주제를 정해주는

것의 의미는 두 가지로 얘기할 수 있다. 학생들에게 시를 감상한다는 것은 어렵게만 느껴지기 때문에 막연함과 답답함을 조금이라도 줄여주어 시의 세계로 이끌기 위한 것과 표절의 문제를 최소화하기 위해서이다. 문학 작품은 인터넷에 검색만 하면 많은 내용들이 나온다. 요즘은 학생들이 스스로 생각하는 공을 들이지 않고 베껴오는 것이 허다하다. 아무리 강조를 하고 점수를 주지 않는다고 해도 소용이 없다. 이러한 점은 윤리적 문제이기도 하지만 학생들의 사고력 향상에도 저해된다. 위와 같이 주제와 조건을 제시해주게 되면 그 주제에 맞게 써야하기 때문에, 그리고 시와 연계된 자기 성찰적 내용을 담아야 하기 때문에 베껴오기가 어려워진다.

또한 학생들이 자신에게 집중하여 성찰할 수 있도록 유도하기 위해서 교수자는 문학 텍스트 선정이나 글쓰기 주제에 대해서도 많은 고민을 해야 한다. 인간관계에서 오는 소외감과 외로움은 많은 현대인들이 겪는 괴로움이기도 하지만 사회 초년생이라 할 수 있는 대학생들 거의가 안고 있는 고민거리이다. 따라서 자신의 인간관계를 돌아볼 수 있게 하는 시나 글쓰기 주제를 제시하는 것은 성찰과 치유의 효과를 극대화할 수 있다.

다음은 위와 같이 단계별로 진행 된 ‘시를 활용한 글쓰기 수업’에 참여했던 학생들 글의 일부이다.¹⁸⁾

<학생 글 1>

저뿐만 아니라 다른 사람들도 자신의 빈틈을 약점이라 생각하고 숨기려는 경향이 있다고 생각합니다. 그중에서도 저는 이를 강박적으로 생각하는 경향이 있었습니다. 빈틈이 생겨 다른 사람들에게 들킨다면 저의 약한 모습을 보이게 되는 것이고 그 사람들이 저를 그 빈틈이 생긴 좁은 사이로 보게 된다고 생각했었습니다. 빈틈을 자주 보이면 사람들에게 얕보였다는 생각과 함께 무시당할지도 모른다는 무서움이 다가오는 게 육체적으로도 느껴진 적이 있습니다. 이렇게 빈틈을 굉장히 부정적으로 생각하고 있던 저를

18) 수업 대상은 교양필수 과목으로서의 ‘글쓰기’를 수강하는 1학년 학생들이다. 그리고 학생들의 글은 전문이 아닌 부분만 예시로 인용하도록 하겠다.

이 시가 그렇게 생각하지 않아도 된다고 위로해주는 듯한 느낌을 받았습
니다.

이 시를 읽기 전에는 빈틈에 대해 부정적으로 생각하고 있었지만 시를 읽어
보고 생각해보니 그 빈틈에 도움을 받았던 적도 있고 부정적으로 생각할 필
요가 없다는 생각도 들었습니다. 우리의 삶은 항상 무언가에 치이고 치열
하게 설 틈 없이 살아갑니다. 그 상황에서 빈틈이 그사이의 쉬어갈 수 있는
틈을 만들어 줄 수 있다는 생각이 들었습니다. 특히 '새일은 늘/틈에서 벌
어진다'는 마지막 연의 말처럼 무언가에 지쳐 지루한 생활을 이어갈 때 빈
틈으로 인해 일어나는 일들로 다시 정신을 차리고 살아갈 힘을 얻기도 합
니다. 이런 긍정적인 자극들을 생각해 보면 단점이라고 생각했던 빈틈 역시
살아가는 데 도움이 되는 존재라는 사실을 강박이라는 장애물에 눈이 가려
보지 못했던 것 같습니다. 다시금 빈틈은 결코 나쁜 것이 아니라는 사실을
상기시킬 수 있던 시였습니다.

<학생 글 1>의 학생은 평소 자신이 빈틈을 보이게 되면 사람들이 무시
하고 얕잡아 볼 것 같은 두려움 때문에 약한 모습을 보여서는 안 된다는 강
박 속에서 살아왔었는데 김지하의 「틈」을 읽고 틈이라는 것이 그렇게 부정
적이고 나쁜 것만이 아니라는 것을 깨닫게 된다. '새일은 늘/틈에서 벌
어진다'라는 마지막 구절에서 '새일'은 삶 속에서 갖게 되는 여유, 또는 새로
운 아이디어 또는 다른 의미로도 해석될 수 있을 것이다. 머리든 마음이든
무언가 뻑뻑하게 잔뜩 들어차 있으면 이러한 새로운 것들이 들어갈 공간이
없다. 이 학생 또한 '빈틈'이 있어 치열한 삶 속에서 쉬어갈 수 있게 한다는
것을 새롭게 인식하게 되고, '틈'이란 쉽이나 여유를 얻을 수 있게 하는, 즉
자신의 삶에 긍정적 요소로 작용할 수 있음을 받아들이게 된다.

이처럼 시를 통해 자신의 삶에 있어 부정적으로 인식했던 것에 대해 긍
정적으로 새롭게 인식의 전환을 맞이함으로써 빈틈을 보이면 사람들이 무
시하고 얕잡아 볼 것 같은 두려움과 강박관념에서 벗어날 수 있게 되었고,
이제 그러지 않아도 된다는 위로를 받게 된다.

<학생 글 2>

정호승 시인의 「수선화에게」라는 시는 최근 인간관계를 겪으며 자주 느꼈던 감정이 외로움이었기 때문에, 이러한 감정에 대해 걱정적이지 않고 차분하게 서술하고 있다는 점이 흥미를 끌어내 마음에 더욱 와 닿았다.

나는 인생을 살면서 좁은 인간관계를 형성하고 있다. 깊지만 한정적인 인간관계를 가지고 있었기 때문에 가끔 아쉬움과 외로움을 느끼곤 했다. 한편, 내가 중요하게 생각하는 사람들이 나를 소홀히 여기는 것 같은 느낌을 받을 때면 또 다른 아쉬움과 외로움을 느끼곤 했다. 나는 더 가까워지고 싶고 알고 싶는데 그럴 수가 없어 혼자만 진심을 쏟는 기분에 외로웠다. 스스로 느끼기에 좁은 인간관계와 타인에 대한 관심으로 겪게 되는 외로움에 끊임없는 생각의 꼬리를 물며 내가 겪는 감정을 받아들이지 못하고 부정적인 생각을 해왔다. 게다가 다른 새로운 사람들과의 인연을 열망하며 지금 내 옆에 있는 사람들을 소중히 여기지 않기도 했다. 하지만, 이 시를 읽고 나서는 이러한 나의 모습에 대해 반성하고 살펴볼 수 있었다.

위의 시는 독자에게 각자가 가진 인간관계의 성찰을 할 수 있도록 도울 뿐만 아니라, 위로와 깨달음도 준다는 점에서 깊이 있는 작품 같다. 이번 시를 읽으며 나 자신의 인간관계를 되돌아보고 앞으로의 날들을 계획하는 일을 했던 것은 굉장히 신선하고 가치 있는 기회로 남을 수 있었다. 나와 내 인간관계에 부족한 점이 있다는 사실을 발견하고, 더 나아지려는 노력을 추구할 발판이 될 수 있기에 더욱 값진 경험이었다. 앞으로도 나의 인간관계와 그 속의 내 행동들을 끊임없이 성찰하고 조심하며, 발전해 나가는 사람이 되도록 노력해야겠다는 생각이 들었다.

<학생 글 2>의 경우는 정호승의 「수선화에게」를 읽고 평소 자신의 인간관계에 대한 아쉬움과 외로움을 토로하며 주변 사람들을 소중히 여기지 않으면서 다른 새로운 인연을 열망했던 것에 대한 반성하며 자신이 ‘인간관계에 부족한 점이 있다는 사실을 발견’ 하게 된다. 즉, 자신의 인간관계에 대한 성찰이 이루어지고 있는 것이다. 또한 시를 읽고 글을 쓰는 기회가 없었다면 자신의 인간관계에 대해 이처럼 깊게 성찰할 수 없었기에 이번 경험을 매우 값지게 여기고 있다. 문학작품 감상과 글쓰기에서 얻을 수 있는 위로와 깨달음에 대해 새롭게 인식하게 된 것이다.

<학생 글 3>

나는 평소에도 인간관계에 대해서 많이 고민하기도 했지만, 대학에 들어와서는 더 고민하게 된 거 같다. 중학교, 고등학교 학창 시절을 통해서 사람간의 거리가 얼마큼이 적당한지 배웠다고 생각했다. 업은 경험을 통해 적정 거리를 둔 것 같다고 생각해도 어떤 때에는 거리 때문에 나 혼자인 듯한 느낌을 받게 되고, 딱 적당한 것 같다고 스스로 만족을 하면 상대방은 날 너무 편하게 생각해서 불편한 일이 생기게 된다. 그래서 그런지 인간관계에 대해서 현실 자각 타임도 많이 오고, 내 행동 자체가 잘못된 것인지 아니면 내 존재가 잘못된 것인지 그런 생각도 많이 들면서 자존감도 많이 낮아지게 되었다. 자존감이 낮아지니까 자신감도 없어지고 나에게 대한 혐오감만 생기면서 '인생은 혼자 살아야 하나? 그러면 아무도 신경 안 쓰고 나만 신경 쓰면서 살 수 있지 않을까?' 하는 고민도 하게 된다.

갈팡질팡하는 나 자신을 보면서 스트레스받기도 하고 어떻게 하는 게 좋은 것인지 잘 모르겠다. 어느 것 하나라도 마음이 확실하면 그 마음을 따라 가면 되는데 자꾸 상반되는 마음 때문에 고민하던 찰나에 좋은 시를 만나서 내 생각을 바꿀 기회가 생긴 것 같아 기뻐다.

정호승의 「수선화에게」에서 '살아간다는 것은 외로움을 견디는 일이다//'
라는 구절과 '눈이 오면 눈길을 걸어가고/비가 오면 빗길을 걸어가라//'
라는 이 구절이 꼭 나에게 말하는 것 같았다. 누구나 쉽게 할 수 있는 말들이지만 너무 쉬워서 그만큼 듣기 어려운 말이기도 하다. 부모님 혹은 선생님께 상담도 하며 조언을 얻기도 하지만 '인간관계는 나이를 먹어도 어려워. 그렇게 생각할 수 있어.'라며 형식적으로 하는 말이 아닌 인간관계에 대해 고민하는 나를 담담하게 위로해 주는 말 같았다.

시를 쪽 읽고 나서 난 너무 고정관념에 박혀있었던 것은 아닐까? 하는 생각이 든다. 우리는 외로움이 부정적인 단어라고 생각한다. 시를 읽기 전의 나도 그렇게 생각했지만 읽고 나서는 외로움이라는 단어가 '부정적인 것만은 아니다.'라고 생각이 바뀌게 되었다. 우리는 다양한 사람들과 관계를 맺으면서 살아가지만, 자신의 주변에 사람이 많은 적든 외로움을 느끼게 되면 안 좋은 길로 빠지게 되고, 최악의 경우 죽음으로 이어진다고 당연하게 결과를 지어버린다. 하지만 나는 이 시를 읽고 적당한 외로움과 그것을 어떻게 풀어나가느냐에 따라 자신이 어떤 길로 가게 되는지를 결정한다고 생각하게 되었다. 예를 들어, 외로움을 느낄 때 자기 계발을 통해 외로움에만 집중되지 않게 시간을 보낸다면 그것은 도움이 되는 외로움이다. 그러니 외로움에 대해서 틀에 박힌 시선으로 바라보지 말고 인생을 살아가면서 적당

한 외로움은 필요한 것이며, 너무 혼자가 되지도 말고 다른 사람과도 적당한 유대감을 가지며 적당하게 살아갔으면 좋겠다는 생각이 들었다.

<학생 글 3>의 학생은 정호승의 「수선화에게」를 읽고 평소 가지고 있던 인간관계에서 오는 고민과 외로움에 대한 답을 찾게 되었다. 그동안 선생님 또는 부모님과 같은 어른들에게 상담을 받고 조언을 얻어 보기도 했지만 형식적인 말들뿐이기에 고민 해결에 도움을 받거나 위로를 받지 못했었다. 그러던 중 이 시를 감상하게 되었고 자신이 가지고 있던 인간관계와 외로움에 대한 고정관념에 대해 객관화할 수 있는 기회를 얻게 된다. ‘외로움’이라는 것이 꼭 부정적인 것만이 아닐 수 있다는 것과 외로움도 어떻게 대응하느냐에 따라 자기 발전에 도움이 될 수 있다는 통찰에 이르게 된 것이다. 또한 때로는 함께 또 때로는 적당히 거리를 두는 관계 속에서 유대감을 가지며 살아야 한다는 것을 깨달으며 낮았던 자존감도 회복되는 치유를 맛보게 된다.

문학 텍스트는 이처럼 다른 어떤 도구보다도 독자로 하여금 자기 성찰과 자기 이해를 돕는 강력한 힘을 가지고 있다. 시의 자의식적 효과는 자신에 대한 통찰로 이어지면서 생각과 마음을 구체적으로 정리하고 분석할 수 있게 한다. 이것은 글로 표현되면서 더욱 선명해지고 정서적 안정을 얻게 되는 것이다.

청소년 이전까지는 정서적으로 안정감 있는 환경을 만들어주는 조력자 역할을 부모가 담당해야 하지만 그 이후에는 자신과 사회 또는 자신과 타인과의 관계에 대한 인식 속에서 자신의 심리 상태, 자신의 성격과 소질 또는 불안의 요인 등 자신에 대한 탐구로써 자아정체성을 형성하기 위해 스스로 노력해야 한다. 그러나 오늘날의 아이들은 자신의 학습, 학교, 진로에 관한 모든 것을 부모나 선생님에게 위임한다. 자신의 소질이나 능력을 발견할 수 있는 여건이 만들어지지 않거나 또는 알아차린다 해도 스스로 판

단하고 결정할 수 있는 주체가 되지 못하고 그 모든 권한이 위임자에게 돌아가고 마는 것이다. 이러한 여러 가지 이유들로 인해 대학에 들어오고 성인의 문턱을 넘어서었음에도 자신의 존재에 대한 인식, 즉 자아정체성 확립에 어려움을 겪을 뿐 아니라 인간관계 형성에도 많은 어려움을 겪는다. 이러한 문제는 외로움과 소외감을 낳게 되어 학습능력 저하로 이어질 수 있다.

이러한 학생들이 시를 매개로 한 글쓰기를 통해 자신을 끊임없이 돌아보며 성찰하는 시간을 갖는다면 삶에 대한 위로와 자기이해에 이르게 될 것이고 이는 곧 학교생활에 대한 적응능력과 학습능력 향상에 영향을 미치는 긍정적 효과로 이어질 수 있을 것이다.

5. 결론

본고에서는 대학의 글쓰기 수업은 인문교양적 소양을 기르기 위해 성찰과 치유를 이끌어내는 수업이 되어야 한다는 논의와 그 방법으로 문학작품(시)을 매개로 한 글쓰기 수업 제안과 실제 수업 모형을 제시하고 있다.

실용학문에 대한 추구하고 인문학적 소양을 갖추기 위한 학문은 서로가 배척의 대상이 아니다. 취업을 위한 기술 습득의 공부 이전에 인문학적 소양을 갖추는 것이 중요한 이유는 인간은 인간다움으로 그 내실이 들어차지 않는다면 아무리 기술을 쌓는다고 해도 내면에서 우러나는 진정한 행복은 맛볼 수 없기 때문이다. 인문교양의 일환으로서의 글쓰기가 왜 성찰과 치유를 위한 것이 되어야 하는가에 대한 답은 궁극적으로 자유인(free man)으로서의 삶을 살기 위해서가 될 것이다. 대학생이라면 부모로부터 심리적으로 분리-독립되어야 하는 나이이지만 여러 이유로 오늘날의 경우는 그렇지 못하다. 따라서 자아정체성 확립과 주체적 삶에 대한 자각이 부족하다. 이러한 학생들에게 문학을 매개로 한 글쓰기 수업은 성찰과 치유를 가

능하게 하기 때문에 자아정체성 확립과 정서적 안정 그리고 주체적 인간으로 살아갈 수 있는 힘을 얻을 수 있게 한다.

문학 작품을 통해 성찰과 치유를 이끌어내기 위한 글쓰기 수업은 5단계로 나누어 진행할 수 있다. 1단계에서는 동일한 주제를 지닌 시 여러 편을 제시하여 감상하도록 하고 자유롭게 생각하고 느낀 것을 써보도록 하는 것이다. 2단계는 교수자가 질문을 제시해 시 읽기에 집중하고 생각을 유도하는 단계이다. 3단계는 발표하기 단계로서 2단계에서 교수자가 제시한 질문에 대한 답을 공유하는 시간이다. 4단계에서는 시를 읽으며 자신이 생각하고 느낀 것과 다른 학생들의 발표 내용을 참고하여 자신의 생각을 정리하는 단계이다. 마지막 5단계에서는 모든 과정을 통합하는 과정으로서 제시된 주제와 조건에 맞춰 최종적으로 한편의 글을 완성하게 된다. 이때 시와 연계하여 자신을 돌아보게 하는 주제와 조건이 제시된다.

이와 같은 글쓰기 수업을 통해 학생들은 자신에 대한 통찰과 자기이해 과정을 거쳐 성찰과 치유에 이르게 되고 주체적 인간으로 거듭날 수 있을 것이다.

■ 참고 문헌

- 고명신, 「문학을 활용한 자기 성찰적 글쓰기 수업 방안」, 『대학작문』 21호, 대학작문학회, 2017, 245-285쪽.
- 김영희, 「내면아이(inner child) 개념을 활용한 자기 상실 애도의 글쓰기」, 『문학치료연구』 36권, 한국문학치료학회, 2015, 197-251쪽.
- 김춘규, 「자기성찰적 글쓰기 방안 모색 연구-자기소개서 쓰기 지도를 중심으로」, 『어문학』 125호, 한국어문학회, 2014, 49-69쪽.
- 김현옥, 「문학의 기능과 문학치료-문학적 글쓰기를 통한 통합의 과정」, 경북대학교 석사논문, 2006.
- 서경식·노마 필드·가토 슈이치 공저, 이목 역, 『교양, 모든 것의 시작』, 노마드북스, 2007.
- 손동현, 「인문교양교육의 의미와 과제」, 『인문과학』 37호, 성균관대학교 인문과학연구소, 2006, 203-231쪽.
- 손동현, 「분과학문과 교양교육의 불협화, 그 연원과 현실 그리고 전망」, 『교양교육연구』 5권 1호, 한국교양교육학회, 2011, 171-194쪽.
- 윤성우, 『폴 리퀴르의 철학』, 철학과현실사, 2004.
- 정연희, 「교양교육으로서의 대학 글쓰기 교육에서 자기 성찰적 글쓰기의 의미-공감과 치유의 효과를 중심으로」, 『어문논집』 69호, 민족어문학회, 2013, 59-84쪽.
- 조은실, 「대학생의 분리-개별화 성찰을 위한 글쓰기 방법 연구」, 『문학치료연구』 39권, 한국문학치료학회, 2016, 263-297쪽.
- 최흥원, 「성찰적 사고의 문학 교육적 구도-‘도산십이곡’과 ‘어부사시사’를 대상으로-」, 『문학교육학』 21호, 한국문학교육학회, 2006, 385-423쪽.

■ 국문초록

본 연구는 대학 교육과정에서의 글쓰기가 인문교양 과목으로 거듭나기 위한 방향을 제시하기 위한 것이다.

글쓰기 수업이 인문교양 과목으로 거듭나기 위해서는 문학작품과 글쓰기를 연계하여 성찰과 치유를 이끌어낼 수 있는 수업으로 유도되어 인간다운 삶과 주체적 삶에 대한 자각이 이루어지도록 해야 한다. 인문교양 글쓰기 교육을 위해 문학이 도구로 활용되는 것이라고 할 수 있다. 문학 중에서도 특히, 시를 활용한 글쓰기 수업은 사고력 증진 효과와 심층적 성찰에도 이끌 수 있다. 따라서 자아정체성 확립과 주체적 삶에 대한 자각이 부족한 학생들에게 시를 매개로한 글쓰기 수업은 성찰과 치유를 이끌어내 자기이해와 위로를 줄 뿐만 아니라, 자아정체성 확립과 주체적 인간으로 살아갈 수 있는 원동력을 마련해 줄 수 있을 것이다.

시를 활용한 성찰과 치유의 글쓰기 수업은 5단계로 나뉘어 진행할 수 있다. 1단계에서는 시 자유 감상과 메모하는 단계, 2단계는 교수자가 질문을 하고 각자 답을 작성하는 단계, 3단계는 2단계 내용에 대해 발표하기 단계, 4단계는 발표 내용과 자신의 생각을 종합하여 자신의 생각을 정리하는 단계, 5단계는 1~4단계를 통합하여 최종적으로 한편의 글을 완성하는 마지막 단계이다.

이와 같이 시와 연계하여 자신을 돌아보게 하는 글쓰기는 다른 텍스트를 활용할 때보다 성찰과 치유 효과를 극대화할 수 있기 때문에 자신에 대한 통찰과 정서적 안정을 얻을 수 있게 한다. 이러한 효과는 학교 생활에 대한 적응과 학습능력 향상으로도 이어질 수 있을 것이다.

주제어 • 인문교양, 문학, 글쓰기, 성찰과 치유, 주체적 인간, 자아발견.

■ Abstract

College Writing Classes for Liberal Arts : With a focus on writing that links literary works

No, Byeong Chun / Cheongju University

This study was conducted to present direction for writing in university educational courses as a liberal arts subject. The direction that is presented is to allow people to newly understand the nature of liberal arts and next, to create classes that can induce introspection and healing, and to allow students self-awareness in life as autonomous individuals. In other words, university writing classes must be utilized as a time of learning and as a time that allows students to understand the correlation between a decent life and a humanistic spirit that shows the effect of the humanities on human living.

You can use poetry to teach writing lessons for reflection and healing. The class on reflective and healing writing using poetry can be divided into five stages. Stage 1 is the stage where students freely appreciate poetry and write notes, stage 2 is the stage where the instructor asks questions and each student writes his or her own answers, stage 3 is the stage where students present the content of stage 2, stage 4 is the stage where students organize their thoughts by synthesizing the presentation content and their own thoughts, and stage 5 is the final stage where students complete the writing by integrating stages 1 to 4. In order to proceed with writing using poetry in stages, five poems on the same topic were selected, and in the final writing, students wrote about a topic related to the presented poem.

If actual practice processes of writing are experienced using various topics through which introspection and healing can be achieved in actual university writing classes, then self-awareness of life as autonomous human beings can be achieved so that life is not one of slavery and mechanical living and the horizon of understanding with regard to one's self and the world will expand and according to that, 'self-discovery' and the internal strength to foster one's self will develop along with critical thinking skills and empathy, allowing for

reform into a free and decent life.

**Keyword • Liberal arts, Literature, Writing, Introspection and Healing,
Autonomous human being.**

심리학과 문화예술을 접목한 체험교육형 창의융복합 교양교과 개발 방법 및 과정 연구 : 비고스키(Vygotsky)의 사회문화이론을 기반으로

한 규 은 · 오 경 은*

목 차

1. 서론
2. 이론적 배경
3. 교과 설계 방법론
4. 교과과정의 실제
5. 결론

1. 서론

1) 연구의 배경

4차 혁명시대 대학들의 주요 현안은 시대의 요구에 부응하는 창의적이고 문제 해결 능력을 갖춘 인재를 양성하는 것이다. 이를 위해 학문 간의 경계를 허물고 융합하여 새로운 지식을 창출하는 지식 융합 교육인 융복합 교과 운영이 대학의 주요 관심사가 되고 있다.¹⁾ 전공 교육만으로는 정보 사회에서 해결해야 할 다양한 지식 분야의 복합적인 문제를 종합적으로 이해

* 한규은(제1저자) 상명대학교 계당교양교육원 조교수
오경은(교신저자) 상명대학교 계당교양교육원 조교수

1) 이응규·김용완, 「제4차 산업혁명시대의 창의융합인재 양성을 위한 관광교육의 방향 연구」, 『관광연구저널』 32권 5호, 한국관광연구학회, 2018, 114-116쪽.

하고 통찰력을 제공할 수 없다는 인식이 확산됨에 따라 기초 교양 분야에서 융합 교과목 개발이 이뤄지고 있으며 교양교육과정의 개혁의 필요성이 대두되고 있다.²⁾ 세계화와 기술 발전이 가속화되면서 학문 간 경계가 점차 허물어지고 있으며 이에 따라 융합 교육의 필요성이 대두되고 있는데, 다양한 학문을 다양하게 제공할 수 있는 교양교과는 이를 제공하기에 적합하다 하겠다.³⁾

융합 교육은 다양한 학문 분야를 통합하여 학생들이 복잡한 문제를 다양한 관점에서 접근하고 해결할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 이러한 접근의 대표적인 예는 과학, 기술, 공학, 예술, 수학을 통합한 STEAM 교육으로, 이는 과학적 지식과 예술적 감성을 결합하여 창의적 문제 해결 능력을 향상시키는 데 중점을 둔다. 시작은 초중등 통합교육이었으나 요즘에는 대학교 이상의 고등 교육기관에서도 STEAM 기법을 도입하고 있다.⁴⁾ 이러한 융합 교육은 전 세계 여러 대학에서 활발히 운영되고 있다. 예를 들어, 서울대학교의 '통합 창의 디자인' 학제 전공과 이화여자대학교의 '융합 디자인' 전공은 예술, 디자인, 심리학, 경영학을 결합한 커리큘럼을 제공하여 학생들이 다양한 학문적 배경에서 배울 수 있도록 돕고 있다.⁵⁾ 상기 사례에서 확인하다시피, 과학과 예술의 통합을 통해 학생들은 논리적 사고와 창의적 사고를 동시에 기를 수 있고, 복합적인 문제 해결에 필수적인 능력을 함양할 수 있으며, 예술과 과학을 융합한 교육은 학생들

2) 홍석민, 「4차 산업혁명과 교양교육의 중요성, 그리고 교양교육과정의 개혁 필요성」, 『교양교육연구』 16권 2호, 한국교양교육학회, 2022, 69-76쪽.

3) 서기자, 「융 복합 교양교과목 개발과 효과에 대한 고찰」, 『교양교육연구』 7권 3호, 한국교양교육학회, 2013, 174-177쪽.

4) Claudia Carter et al., "Defining STEAM approaches for higher education", *European Journal of STEM Education*, vol. 6, no. 1, 2021, pp.2-3.

5) 윤미희, 「국내 예술, 디자인대학의 융합 교육 현황 및 제안」, 『한국디자인문화학회지』 20권 1호, 한국디자인문화학회, 2014, 437-442쪽.

이 문제를 다양한 관점에서 분석하고 해결할 수 있는 능력을 기르는 데 기여한다.⁶⁾

이에 본 연구는 심리과학과 문화예술을 접목한 창의융복합 교양교과를 개발하여 미래 사회에 필요한 유연하고 창의적인 논리 및 사고력, 분석력, 문제해결력을 성장시키는데 기여하고자 한다. 예술 교육은 학생들의 심미적 인식, 창의적 사고, 그리고 인지 능력을 강화하는 데 중요한 역할을 한다.⁷⁾ 예술 교육을 통해 학생들은 예술 작품에 대한 깊이 있는 이해와 비판적 사고 능력을 기를 수 있으며, 개인적 성장과 발전을 촉진할 수 있다.⁸⁾ 예술 활동 중 경험하는 '몰입(flow)'은 학생들의 감정적 및 지적 성장에 긍정적인 영향을 미치며, 창의적 사고와 혁신적 행동을 장려한다.⁹⁾ 또한 심리학과 예술 교육의 시너지는 학습 과정을 더욱 풍부하게 만든다.¹⁰⁾ 심리학적 접근을 통해 학생들은 예술 감상과 분석 과정에서 자신의 인지적 및 정서적 반응을 탐구할 수 있으며, 이를 통해 자신의 심리적 과정을 깊이 이해할 수 있다.¹¹⁾ 이러한 접근법은 감정 표현 능력, 비판적 사고, 무의식에 대한 탐

-
- 6) 이정아, 「미술, 과학 교과와 융복합(STEAM) 교육 프로그램의 사례조사 및 프로그램 연구」, 『디자인지식저널』 31권, 한국디자인지식학회, 2014, 165쪽.
 - 7) 김형숙, 「융합인재교육(STEAM)에서 미술교육의 관계와 중요성 고찰」, 『기초조형학연구』 13권 5호, 기초조형학회, 2012, 108-109쪽; 서민규·이복순, 「비판적 사고 능력 함양을 위한 시각예술 수업 방안 연구: 창작실기 수업을 중심으로」, 『교양교육연구』 9권 2호, 한국교양교육학회, 2015, 310-316쪽.
 - 8) 장하수, 「문화·예술 활동이 직무몰입, 창의적 행동, 업무성과에 미치는 영향에 관한 연구」, 『문화기술의융합』 4권 3호, 국제문화기술진흥원, 2018, 52-54쪽.
 - 9) 신종호 외, 「창작과 감상 예술경험이 창의적 수행 및 동기에 미치는 영향」, 『창의력교육연구』 16권 1호, 한국창의력교육학회, 2016, 4-5쪽.
 - 10) Larry Smolucha & Francine Smolucha, "Synergistic Psychology Applied to Artistic Creativity", Barcelona: Unpublished paper presented at the 10th International Colloquium on Empirical Aesthetics, 1988, pp.3-9.
 - 11) 이은적, 「이미지 문명 시대와 미술 이미지의 힘: 예술심리학 관점으로 본 미술의 교육적 역할」, 『교육학연구』 41권 3호, 한국교육학회, 2003, 100-109쪽.

구 및 자기 인식 능력을 향상시키는데 도움을 줄 수 있다.¹²⁾ 더 나아가 예술 치료는 심리학적 기법과 창의적 표현을 결합하여 학생들의 심리적 고통을 완화하고 자기 표현을 촉진하는 데 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.¹³⁾ 이러한 융합적 접근을 통해 학생들은 복잡한 개념을 분석하는 데 필요한 분석적 사고와 감정적 지능을 함께 발전시킬 수 있다. 이러한 전인적 교육 모델은 학생들의 창의적 문제 해결 능력을 향상시킬 뿐만 아니라, 개인적, 전문적 발전을 촉진한다. 이탈리아 카 포스카리 대학교(Ca' Foscari University)의 예술, 비즈니스, 문화 협응 연구기관인 아이쿠 센터(Aiku Center)와 같은 혁신적 조직들은 예술적 개입을 통한 학문 연구와 실천적 응용을 바탕으로 사회적 문제를 해결하고 있다.¹⁴⁾ 이는 예술과 심리학의 융합을 통해 대학생들로 하여금 사회에서 필요한 창의적 문제해결력을 성장시킬 수 있음을 보여주는 좋은 예시가 된다.

또한 본 연구는 이러한 심리학과 문화예술의 창의융합 교과를 체험 교육형으로 운영하고자 한다. 실제 삶 속에서 마주할 다양한 문제들을 주체적으로 해결할 능력을 함양함에 있어 지식을 내면화, 체화하는 '체험'은 실질적 효과를 얻을 유효한 방법론이다.¹⁵⁾ 이 연구에서 개발하는 교과는 강의실에서의 이론 교육과 현장에서의 실습 및 체험 활동을 결합한 교육 방식을 채택한다. 학생들은 심리학이론을 학습한 후, 이를 실제 예술 현장에

12) 이모영, 「예술심리학-비판적 고찰과 전망」, 『한국심리학회지: 일반』 23권 2호, 한국심리학회, 2004, 72-73쪽.

13) Elizabeth Wilson, "Novel solutions to student problems: A phenomenological exploration of a single session approach to art therapy with creative arts university students.", *Frontiers in Psychology*, vol. 11, 2021, pp.3-6.

14) Chiara Carolina Donelli & Fabrizio Panozzo, "Connecting university research across culture, creativity, and business: The case of Aiku centre", *Industry and Higher Education*, vol. 38, no. 1, 2024, pp.73-74.

15) 최혜진, 「대학에서의 체험기반 교양교과목 운영 모델 연구-목원대학교 사례를 중심으로」, 『교양교육연구』 10권 2호, 한국교양교육학회, 193-194쪽.

서 감상하는 과정에 적용하고 체험함으로써 이론과 실습을 통합적으로 이해하게 된다. 이러한 교육 방식은 학생들이 학문적 지식을 실질적인 상황에 적용할 수 있도록 돕고, 이론과 실제 간의 괴리를 줄이는 데 목적이 있다.

체험교육형 교과는 여러 가지 강점을 지닌다. 첫 번째로 이론과 실습을 통합할 수 있다. 학생들이 강의실에서 배운 이론을 실제 현장에서 적용해 봄으로써 이론과 실습을 통합적으로 이해할 수 있다. 이는 학습 내용을 더 깊이 이해하고 기억하는 데 도움이 된다. 또한 현장 체험을 통해 구체적이고 직접적인 경험을 통해 교과교육의 내실을 쌓을 수 있다.¹⁶⁾ 이는 학생들이 미래의 직업 환경에 더 잘 적응할 수 있도록 도울 수 있다. 두 번째로 체험교육형 수업은 비판적 사고와 문제해결 능력을 향상시킬 수 있다. 현장에서의 실습 활동은 학생들이 실제 문제를 해결하는 과정을 경험하게 하여 비판적 사고와 문제 해결 능력을 향상시키며¹⁷⁾ 다양한 현장 체험을 통해 학생들은 창의적 사고를 기르고, 새로운 아이디어를 도출하는 능력을 향상시킬 수 있다. 세 번째로 체험교육형 수업은 자기 주도적 학습을 촉진한다. 학생들은 직접 현장에서 체험하고 분석하는 과정에서 자기 주도적 학습이 촉진된다. 이는 학생들이 스스로 학습 목표를 설정하고 달성하는 능력을 기르는 데 도움이 된다. 또한 실제 현장에서의 경험은 학생들에게 학습 동기를 부여하고, 현장을 체험하는 과정에서 교수자와의 원활한 의사소통을 통해 학습에 대한 흥미를 높이는 데 기여할 수 있다.¹⁸⁾ 마지막으로 체험교육

16) 이지연, 「체험학습에 기반한 대학교양수업의 사례 연구」, 『문화와융합』 38권 6호, 한국문화융합학회, 2016, 281-288쪽.

17) 이병욱·안재영·강철민, 「공업계 특성화고·마이스터고에서의 NCS 기반 직업교육과정의 효과적인 적용에 대한 전문교과 교원의 인식 및 요구 분석 연구」, 『대한공업교육학회지』 40권 2호, 대한공업교육학회, 2015, 112-115쪽.

18) 송충진, 「대학에서의 교수·학습활동과 의사소통, 수업만족도에 관한 연구: 교수자와 학습자간 인식차이와 영향요인을 중심으로」, 『아시아교육연구』 15권 2호, 서울대학교 교육연구소, 2014, 174-179쪽.

형 수업은 사회문화적 이해를 증진시킬 수 있다.¹⁹⁾ 다양한 현장 체험을 통해 학생들은 사회적 및 문화적 맥락을 더 잘 이해하게 된다.²⁰⁾ 이는 학생들이 다양한 관점에서 문제를 바라보고 해결하는 능력을 기르는 데 기여한다. 또한 문화예술 체험을 통해 학생들은 예술 작품의 심리적 의미를 깊이 이해하고, 자신의 감정과 생각을 논리적으로 정리하고 표현하는 능력을 기를 수 있다.

2) 연구목적

본 연구는 심리학과 문화예술을 접목한 체험교육형 창의융합 수업을 개발하는 연구로서 다음과 같은 목표를 염두에 두고 시행되었다.

첫째, 대학은 지식 학습을 넘어서서 배운 지식을 확장하고 응용하며 전달할 수 있는 능력을 키워줄 수 있어야 한다. 따라서, 단순히 일방적으로 강의실에서 지식을 전달하는 강의를 벗어나 현장에서 실질적인 지식을 체험하고 상호적인 의사소통을 통하여 학생들의 개별 역량을 키워줄 수 있는 방식의 강의를 개발할 필요가 있다.

둘째, 순수예술 및 대중문화예술을 심리학적 프레임을 사용해 분석하고 공감적으로 의사소통할 수 있는 능력을 배양하는 통합적 교수법을 개발한다. 이를 통해 학생들이 예술 작품을 분석하고 감상하는 능력을 향상시키고, 과학과 예술의 통섭적 사고력을 배양할 수 있게 돕는다.

셋째, 학생들이 예술 감상과 분석 과정에서 자신의 심리적 반응과 인지 과정을 깊이 탐구할 수 있도록 한다. 이를 통해 학생들은 자신의 감정과 생각을 더 잘 이해하고 표현할 수 있게 될 것이다.

19) 김예진·윤혜선, 「문화예술교육사 현장실습 과정에 대한 무용전공자의 경험 연구」, 『한국무용과학회지』 38권 2호, 한국무용과학회, 2021, 36-38쪽.

20) 이지연, 「대학 교양수업의 현장체험학습 활용방안: 통일외식 재고를 위한 현장 체험학습 사례를 중심으로」, 『교양교육연구』 7권 5호, 한국교양교육학회, 2013, 507-515쪽.

넷째, 학생들이 다양한 문화예술 작품을 대상으로 심리적 통찰을 얻고, 이를 사회현상과 연관시키는 글쓰기 및 발표, 토의를 통해 효과적으로 표현하는 능력을 기르게 돕는다. 이를 통해 비판적 사고력, 효과적 의사소통 능력과 사회문제에 대한 창의적 문제해결 능력을 배양하도록 유도한다.

2. 이론적 배경

문화적 및 예술적 작품에서 심리적 통찰을 얻고 이를 효과적으로 표현하며, 예술적 개념을 비즈니스 커뮤니케이션 및 문제 해결에 적용할 수 있도록 심리학과 예술을 결합한 과목을 개발하는 데에는 비고츠키(Lev Vygotsky)의 사회문화 이론이 유효한 근거로 작용한다. 레프 비고츠키의 사회문화 이론은 인지 발달이 사회적 과정에서 발생하며, 문화적 상호작용, 언어, 그리고 사회가 제공하는 도구의 영향을 받는다고 가정한다.²¹⁾ 비고츠키는 학습이 문화적 맥락 내에서 다른 사람들과의 의미 있는 상호작용을 통해 이루어진다고 믿었으며, 이러한 상호작용이 학습자의 인지 발달을 촉진한다고 주장했다. 그의 이론에서 가장 중요한 개념으로 “근접 발달영역(ZPD: Zone of Proximal Development)”과 “스캐폴딩(scaffolding)”을 꼽을 수 있다. 근접 발달영역은 학습자가 혼자 해결할 수 있는 실제 발달 수준과 타인의 도움을 받아 해결할 수 있는 잠재적 발달 수준 사이의 영역으로, 이 발달을 도모하기 위해 적절한 스캐폴딩을 제공해야 한다. 스캐폴딩이란 학습자가 점차적으로 자립할 수 있도록 단계적으로 지원을 설계하는 교육 전략을 의미한다.

비고츠키의 이론은 심리적 원리를 예술 및 문화와 결합할 때 필수적인 학습에서 문화적, 사회적 맥락의 역할을 강조함으로써 교육, 심리학 및 인

21) Lev Semenovich Vygotsky, *Mind in society: The development of higher psychological processes*, Cambridge: Harvard university press, 1978, pp. 19-30.

문학을 원활하게 연결하기 때문에 심리학과 예술을 통합한 교양 과목 개발에 적합하다. 문화 감상의 측면에서 비고츠키의 이론은 예술과 문화에 대한 감상이 우리의 사회적, 문화적 경험에 깊이 뿌리내려 있음을 시사하며, 이는 예술을 이해하고 해석하는 과정이 단순히 개인적인 활동이 아닌 역사적, 사회적, 문화적 영향을 받아 형성된다는 점과 일치한다. 학생들은 이러한 과정을 통해 자신이 속한 사회의 규범, 신념, 그리고 가치가 예술과 문화에 대한 인식에 어떻게 영향을 미치는지를 통합적으로 이해할 수 있게 된다.

비고츠키의 사회문화 이론은 학습이 협력적 과정임을 강조한다. 교양 과목에서 예술과 문화에 대한 글쓰기와 토론은 학생들이 서로의 관점과 해석을 통해 배우는 상호작용적 접근 방식을 장려한다. 문화적 유물이나 예술 작품에 대한 그룹 토론, 비평, 공동 프로젝트를 통해 학생들은 예술과 심리학적 원리에 대한 더 깊은 이해를 얻을 수 있다.

이 과정에서 심리학과 예술을 융합한 교양 과목에서는 근접 발달영역 개념은 학생들이 현재의 인지 수준을 넘어설 수 있도록 도와주는 학습 경험을 설계하는 데 중요한 역할을 한다. 분석의 대상이 되는 작품을 보고 본인의 지식수준 이상의 사유가 가능하도록, 이론 수업을 통해 새로이 습득한 지식을 대상에 적용하고 이를 응용, 발전하는 경험을 제공하여 근접 발달영역을 넓힌다. 이때 이론 수업, 감상, 토론, 글쓰기의 여러 활동을 통해 스캐폴딩을 설정하여 더 높은 수준의 감상과 자율적 이해를 이끌어낼 수 있다.

비고츠키는 문화적 인공물을 통한 매개 학습을 강조한 바 있으며²²⁾ 이는 시각적 요소의 심리학적 분석을 주요 내용으로 하는 교과 개발의 다차원적 학습효과를 뒷받침한다. 비고츠키의 이론의 적용은 심리와 예술의 융

22) Ibid., pp.28, 40, 51.

합 교과목을 개발하는데 다음과 같은 구체적인 효과를 갖는다. 첫 번째로 학생들이 다양한 예술 작품이나 문화적 표현에 대한 해석을 통해 토론에 참여하도록 장려하며, 동료 학습을 통해 근접 발달영역을 확장, 더 깊은 이해를 촉진할 수 있다. 두 번째로 스캐폴딩 설계를 통해 학생들은 예술 작품 해석에서 처음에는 강한 지도를 받고, 점차적으로 독립적으로 심리학적 개념을 적용하는 과제를 개발할 수 있다. 마지막으로 심리학 이론을 바탕으로 시각 예술, 음악, 연극, 영화 등 다양한 예술 형태를 사회맥락적으로 분석하는 도구를 제공하여 학생들이 예술 작품에 대한 감정적 반응과 지각적 이해를 심화시키고 이를 작품과 관련된 여러 사회문제를 발굴하며 그에 대한 적절한 문제해결법을 제시할 수 있도록 할 수 있다. 이를 정리한 내용은 [표 1]과 같다.

[표 1] 비고츠키 사회문화이론을 적용한 심리학과 문화예술을 접목한 현장통합형 창의융복합 교양교과 개발

	주요활동	기대효과
1. 예비 분석	<ul style="list-style-type: none"> - 현 인지발달상황과 잠재발달영역 간의 격차를 파악하기 위해 학생의 현재 이해도 및 요구사항 평가를 실시. - 예술 감상, 심리학, 학습에 미치는 사회문화적 영향에 관한 문헌을 검토. - 예술 감상과 심리적 개념에 영향을 미치는 문화적, 역사적, 사회적 맥락을 식별. 	<ul style="list-style-type: none"> - 학생의 작품 이해도 및 요구 사항을 이해하고 코스 목표를 사회문화적 학습 원리에 맞게 조정. - 코스 설계를 안내하는 이론적 프레임워크 편집. - 과정에 포함할 핵심 개념과 문화적 측면을 확립.
2. 강의 설계 및 개발	<ul style="list-style-type: none"> - 미술 감상과 심리학 이론을 통합하는 커리큘럼 개요를 확정. - 동료 학습과 토론을 장려하기 위해 대화형 및 협력 활동을 설계: 학생 개개인의 감상을 중시하여 다양한 시각 교류를 촉진할 수 있는 Arenas의 방식과, 구조화된 관찰과 분석적 사고를 통해 비판적 사고 능력을 향상시킬 수 있는 VTS 방식을 병합하여 구조화 - 스캐폴딩을 사용하여 학생들에게 복잡한 개념을 안내하고 점차적으로 지원을 줄이도록 설계. 	<ul style="list-style-type: none"> - 문화적 도구와 사회적 상호작용을 통한 비고츠키의 학습 원칙에 부합하는 코스 프레임워크 개발. - 스캐폴딩 학습 경험을 통합 구조화한 수업계획수립. - 예술과 심리학 모두에 대한 깊은 참여를 촉진하는 상세한 활동 계획 설계.

<p>3. 파일럿 구현</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 소수의 학생들과 함께 코스의 시범 운영을 진행. - 학생들의 상호작용과 사회적 학습 역할을 관찰하기 위해 토론. - 학생의 성과와 피드백에 따라 스캐폴딩 수준을 조정. 	<ul style="list-style-type: none"> - 강좌 내용과 교수 방법의 효율성에 대한 초기 환류작업 실행. - 학생들이 미술 감상에서 사회 문화적 맥락에 어떻게 참여하는지에 대한 분석. - 추가 지원이나 수정이 필요한 영역을 식별.
<p>4. 평가 및 피드백</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 학생 참여, 학습 성과, 강좌 내용에 대한 학생 평가 데이터를 수집함. - 심리학적 관점에서 협동학습이 학생들의 미술 감상에 미치는 영향을 분석. - 환류를 통해 코스 커리큘럼과 교육 전략 개선. 	<ul style="list-style-type: none"> - 사회문화적 이해 증진에 있어 강좌의 효과성을 종합적으로 평가. - 사회 문화적 요소가 학습 경험을 향상시키는 방법에 대한 데이터 기반 분석. - 학생의 요구와 학습 과정에 부합하도록 강의 자료 향상.
<p>5. 최종 결과 및 확장</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 피드백을 바탕으로 강좌 내용을 수정하고, 예술과 심리학 이론에 대한 문화적 영향을 강조함. - 대규모 그룹의 독립적이고 협력적인 학습을 지원하는 리소스 및 자료를 개발. 	<ul style="list-style-type: none"> - 폭넓은 구현을 위해 잘 구조화되고 최종화된 코스 커리큘럼 개발. - 다양한 학생 인구 통계 및 학급 규모에 맞게 확장 및 축소 가능하도록 코스 수정안 설계.
<p>6. 구현 및 지속적인 개선</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 대학 내 강좌를 개설하여 교과 진행. - 진화하는 심리학 이론과 문화 예술 동향을 담을 수 있도록 강좌 콘텐츠를 정기적으로 업데이트. - 사회 문화적 교육 방법에 대해 교강사를 위한 지속적인 전문성 개발 워크숍 진행. 	<ul style="list-style-type: none"> - 새로운 문화적, 심리적 통찰력을 바탕으로 지속적인 향상에 중점을 둔 과정을 본격적으로 제공. - 현대 교육 관행과 관련성을 유지하는 역동적이고 발전하는 커리큘럼 수립. - 사회 문화적 학습에 대한 최신 지식과 교육 기술을 갖춘 역량 있는 교강사 육성.

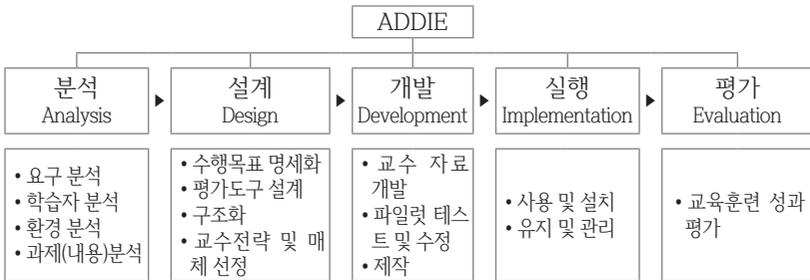
비고츠키의 사회문화 이론은 심리학과 문화 및 예술을 결합한 교양 과정을 설계하기 위한 포괄적인 틀을 제공하며 이는 교육, 심리학, 교양 분야에서 매우 중요한 문화적 맥락, 사회적 상호작용, 공동 학습의 중요성을 강조한다. 이는 더 나아가 사회적 맥락 속에 새로이 개발한 지식을 접목함으로써 논리적 사고력과 창의적 문제해결력을 기르는 데에 기여한다. 따라서 비고츠키의 사회문화이론은 상기 역량들을 기를 수 있는 융합 교양 과목을 개발하는 데 적합하고 강력한 기반이 된다. 이 이론을 활용하면 심리학적 렌즈를 통해 문화 및 예술적 표현에 대한 깊은 감상과 비판적 분석을 촉진

하고 이를 효과적으로 커뮤니케이션에 활용하고 사회현상과 연결하여 실질적 문제해결에 적용하는 등 역동적인 학습 환경을 조성할 수 있다.

3. 교과 설계 방법론

본 연구는 심리학과 예술을 융합한 창의적 융합 교양 교과목을 개발하는데에 ADDIE 모델을 교수 설계의 틀로 활용한다. ADDIE 모델은 교수 설계 과정을 체계화하는 순환적 방법론으로, ADDIE는 분석(Analysis), 설계(Design), 개발(Development), 실행(Implementation)의 5단계로 이루어지며 각 단계는 서로 피드백을 통해 지속적으로 개선이 가능하도록 하는 교과 설계 시스템을 의미한다.²³⁾ ADDIE모델은 교육 커리큘럼개발과 교육 자료 개발에 있어서 체계적이고 구조화된 접근을 제공하여 교육의 질을 향상시키고 학습 목표의 달성을 도모하는 데 중요한 역할을 한다. 또한 최근에는 예전에는 존재하지 않았던 e-learning과 같이 새로운 형태의 수업을 개발하는데도 기여하고 있다.²⁴⁾

[표 2] 체계적 교수설계를 위한 ADDIE 모델



비고츠키의 사회문화이론을 바탕으로, 미술과 대중문화를 심리학적 시

23) Lou Carey & Walter Dick, *The Systematic Design of Instruction*, Upper Saddle River, N.J.: Pearson Education, 2013, pp.8-11.

24) Muruganantham, Ganesan, "Developing of E-content package by using ADDIE model", *International Journal of Applied Research*, vol. 1, no. 3, 2015, pp.52-53.

각으로 분석하여 사회현상에 대한 공감을 바탕으로 한 학생들의 적극적 참여관찰과 효과적인 의사소통 능력을 키우고, 통섭적 사고, 비판적 사고, 창의적 문제 해결 능력을 함양하는 것을 목표로 한 교과를 개발하기 위하여 ADDIE 모델을 방법론적 프레임워크로 사용할 것이며 이 중 특히 분석, 설계, 개발의 처음 세 단계에 중점을 둘 것이다.

[표 3] 심리학과 문화예술을 접목한 현장통합형 창의융복합 교양교과 개발을 위한 ADDIE 모델의 단계별 설정

단계	내용
분석	<ul style="list-style-type: none"> • 비고츠키 사회문화이론에 근거해 학생들의 요구 사항을 파악하고 현재 능력과 원하는 결과 간의 격차를 이해하는 단계. • 주요 활동: 요구 사항의 복합적 평가, 학습자의 지식 수준 평가, 학습자의 작품 비평에 대한 기존 경험 조사, 기존 커리큘럼 검토, 핵심 역량 결정을 위한 심리학 및 예술 전문가와의 상담 등.
디자인	<ul style="list-style-type: none"> • 교과 과정 목표, 학습 결과 및 교육 전략 개발. • 심리적 개념을 예술 감상 및 분석과 통합하는 데 중점. • 주차가 진행될수록 점차 교수자의 보조를 줄여나가는 스캐폴딩의 설계. • 공감적 의사소통, 비판적 사고, 창의적 문제 해결 능력을 장려하는 활동 설계.
개발	<ul style="list-style-type: none"> • 강좌 자료, 리소스 및 평가 도구 제작. • 교육내용: 심리학적 이론을 사용하여 미술과 대중문화 분석하기, 미술 감상 중 인지 과정과 감정적 반응을 육성하기, 비고츠키 사회문화이론에 근거해 이를 토래집단과의 토론 속에 사회현상 분석 및 문제해결에 적용하기에 중점.
구현	<ul style="list-style-type: none"> • 교실 수업과 예술 및 문화 현장 기반 경험을 혼합하여 학생들에게 학습과정을 제공.
평가	<ul style="list-style-type: none"> • 교육 방법의 효율성을 평가하는 데 중점. • 형성 평가와 총괄 평가를 사용하여 통섭적 사고, 창의성 및 의사소통 기술 발전에 대한 학생들의 피드백을 수집.

분석 단계에는 비고츠키가 주장한 근접 발달영역의 확장이 가능하도록 현재 인지발달 상황을 확인할 수 있는 요구 평가를 통해 학생들의 현재 기술과 창조적 통합에 필요한 역량 간의 격차를 이해하고 잠재적 역량의 발달가능성을 확인하는 것과, 심리학 및 예술 통합 분야의 기존 연구, 특히 예술 감상의 인지 과정과 관련된 이론에 초점을 맞춘 문헌 검토가 포함된다. 과정의 기초를 심화하기 위해 교육자, 심리학자, 예술사 학자와의 상담을

통해 핵심 개념과 학습 목표를 파악하는 데 도움이 된다.

디자인 단계에서는 학생들이 심리학적 접근을 통해 예술을 분석하고 본인의 통찰을 효과적으로 전달하는 능력을 향상시키는 것을 목표로 하는 명확한 학습 목표를 수립하고, 심리학 및 예술 이론 강의, 실습 세션, 체험 현장 경험을 포함하는 포괄적인 강의 계획서를 개발하였다. 활동은 공감을 바탕으로 한 의사소통, 예술적 표현에 대한 비판적 분석, 사회 현안에 대한 성찰적 사고를 촉진하도록 고안되었다. 초기에는 교강사의 지도를 충분히 주나, 점진적으로 교강사 개입을 줄이고 또래집단 간의 상호 작용 속에 자율적 사고 및 표현이 가능하도록 스캐폴딩을 설계한다.

개발 단계에서는 교습자가 심리학 이론을 적용하여 순수미술과 대중문화를 분석할 수 있도록 심리학 이론과 예술 및 대중 문화 분석을 혼합한 강좌 내용 및 리소스를 준비 및 제작한다. 또한 그 내용을 체험활동 중 실질적 사회현상과 연관시켜 사유하고 이에 근거해 분석 및 문제해결을 시도할 수 있는 토론이 가능하도록 체험활동 내역을 개발한다. 또한 학습활동을 또한 이 과정에서 함양될 비판적 사고, 창의적 문제 해결, 의사소통 기술을 평가하는 평가 도구를 제작한다.

구현 단계에서는 본 교과를 대학 교양과정으로 개설하여 교실 내 이론 수업 및 예술과 다양한 문화현장에서의 체험학습을 혼합한 교육을 실행한다.

마지막으로 평가 단계에서 개발 단계에서 제작한 평가 도구를 이용하여 본 교과를 운영한 결과 발생하는 창의융복합 교육의 효용성을 평가한다. 그 내역은 기본적인 심리학 및 예술 이론의 지식 습득 정도 뿐 아니라 이를 활용하여 습득된 의사소통 기술, 통섭적 사고력, 창의성 문제해결력 발전에 대한 교습자 본인의 평가를 포함한다.

4. 교과교육과정 설계의 방법과 현장 적용

1) 심리학과 문화예술을 접목한 현장통합형 창의융복합 교과의 4개 테마

비고츠키의 사회문화 이론에서 주장하는 사회적 상호작용을 통한 인지 능력 향상이라는 개념을 심리학과 예술을 결합한 융합 교양 과정에 효과적으로 구조화하기 위하여 다음의 네 가지 교과 테마를 설정했다. 각 테마는 경험적 학습과 다양한 형태의 예술적 표현에 대한 심리학 이론의 적용을 강조하여 학생들이 체험 교육현장에서 두 분야에 깊이 관여하고 이를 통해 사회현상에 대한 다층적 분석과 이를 토대로 한 문제해결력이 증진되도록 장려한다.

(1) 미술작품 분석을 통한 심리학적 이해

교습자는 우선 교실 내 예술 이론 수업을 통해 미술 작품을 구성하는 기본 요소, 색상, 구도, 소재, 재료, 테마 등을 인지하는 방법과 심리학 이론 수업을 통해 프로이트의 정신 분석 및 융의 분석 심리학 이론을 학습한다.

다음 주차에 교수자와 교습자들은 미술관에서 심리학적 관점에서 다양한 예술 작품을 분석하는 현장 체험학습을 실행한다. 이들은 미술관 내 예술 작품을 선택하여 작품 내의 시각 요소가 전달하는 심리적 메시지의 해석을 시도한다. 이후 분석 내용을 체계화된 보고서로 작성하고 발표 및 토론을 통해 서로 공유한다. 토론 과정에서 본인이 선택한 미술 작품이 갖는 사회적 의미를 사회현상과 연관시키도록 유도하고 이를 통해 사회적 문제에 대한 인지 및 이에 대한 해결방안 고민이 뒤따를 수 있도록 교수자가 보조한다.

이러한 활동은 학생들의 미술에 대한 심리적인 이해를 높일 뿐만 아니라, 자신의 감정과 생각을 논리적이고 일관되게 표현하는 능력, 분석적 사고력, 문제해결력을 신장하는데 도움을 준다.

(2) 심리학에 근거한 영화, 연극의 이해

사회심리학적 관점에서 영화, 연극을 분석하고 이를 통해 다양한 사회 현상과 그 안에서 일어나는 인간 간의 역학을 이해하도록 한다. 이는 특히 비고츠키가 문화예술을 사회심리학적 관점으로 해설한 데에 근거하고 있다. 그는 예술이 미학적 쾌락을 위한 것이 아니라 사회적 맥락과 이에 대한 인간의 반응의 육화된 상태로 본다.²⁵⁾ 따라서 극의 심리학적 해석을 통하여 그 작품이 만들어진 사회와 그 안의 인간 역학을 체득하고 이를 통해 자신의 삶을 조망하는 관점을 넓힐 수 있다.

교습자는 먼저 교실에서 카타르시스 개념 및 사회심리학의 기초를 이론적으로 학습한다. 다음 주차에 극장 체험 교육을 실행해 영화 혹은 연극을 관람하고 학습한 이론을 적용해 극의 내용, 극의 당대 사회상 및 주요 인물들을 분석한다. 이를 통해 교습자는 사회 심리학에 대한 이해 및 극에 대한 이해를 심화하고 이러한 통찰을 당대 사회현상을 이해하는 데까지 확장해 사고할 수 있게 된다.

이러한 분석을 기반으로 교습자는 극 중 인물들의 심리적 프로필에 대한 이해를 바탕으로 동시대 사회현상을 반영하는 새로운 대본을 작성한다. 대본 작성과 인물 분석의 협력적 성격은 비고츠키 학습 이론의 핵심 구성요소인 사회적 상호 작용과 인지 발달을 촉진한다.²⁶⁾ 이를 통해 사회심리학 개념 및 감상 대상의 극에 대한 고차원적 이해를 촉진할 뿐 아니라 교습자로 하여금 자신의 지식을 창의적으로 적용하여 독창적인 예술 콘텐츠를 제작하도록 장려한다.

(3) 박물관 기반 디자인과 심리학 통합

25) 민경환, 「Vygotsky의 '예술 심리학' 고찰」, 『심리과학』 2권, 서울대학교 심리과학연구소, 1993, 88-89쪽.

26) Vygotsky, op. cit., pp.52-57.

이 테마는 학습이 문화적 유물과의 직접적인 상호 작용을 포함하고 학생들이 지식을 점진적으로 구축할 수 있을 때 학습이 가장 효과적이라는 비고츠키의 생각을 바탕으로 고안되었다.²⁷⁾

교습자는 다양한 디자인 요소를 전시하는 디자인 박물관을 방문하여 디자인과 심리학의 교차점을 탐구하도록 하는데, 이때 목표는 디자인 원리의 심리적 효과를 이해하고 이 지식을 응용하여 혁신적인 디자인을 개발하는 것이다. 교습자는 교실에서 색채심리학, 게슈탈트 원리 등 심리학 이론과 창의적 디자인의 디자인 구성요소에 대한 예술 이론을 습득한 후 체험 활동으로 디자인 박물관을 방문한다. 이곳에서 여러 디자인들에 내재된 심미성과 제품 속성에 대해 분석하고 그 내용을 공유 및 토론한다. 이후 분석한 내용을 활용하여 새로운 디자인 개념을 제시하고 이를 적용한 제품을 시각화한 뒤 그 가안을 전시한다.

이 과정은 창의적 과정에서 심리적 통찰의 중요성과 그 실제 적용을 강조하며, 실제 문화예술 창작에 참여함으로써 교습자로 하여금 이론적 개념과 비판적 사고, 창의성, 복잡한 아이디어를 효과적으로 표현하는 능력을 개발할 기회를 제공한다.

(4) 지역사회 연계 인문학 및 예술 통합 프로그램

비고츠키는 인지 발달을 형성하는 데 있어 문화적 도구와 상징의 중요성을 강조한다.²⁸⁾ 이를 근거로 삼아 교습자로 하여금 자신이 속한 지역 사회의 문화 유산을 방문하여 다양한 관점에서 대상을 탐구하고 해석하도록 장려한다.

27) David Wood, Jerome S. Bruner, & Gail Ross, "The role of tutoring in problem solving", *Journal of child psychology and psychiatry*, vol. 17, no. 2, 1976, pp.89-100.

28) Michael Cole, *Cultural psychology: A once and future discipline*, Cambridge: Harvard university press, 1998, pp.69-90.

교습자는 대학이 위치한 지역사회의 역사적 유적지와 문화적 랜드마크를 방문하여 그 대상물을 인문, 예술, 심리학 등의 학제간 관점에서 분석한다. 이때 스캐폴딩은 교수자의 이론적 지식 제공을 축소한 상태로, 교습자들은 그간 본인들이 본 교과 내외적으로 습득한 지식을 기반으로 하여 자발적이고 통합적인 분석이 가능할 것이다.

분석이 이뤄진 이후 다음 주차에는 그림, 사진 또는 창의적 글쓰기와 같은 매체를 통해 본인의 해석을 예술적으로 표현한다. 이 교과 테마의 정점은 이렇게 만든 교습자의 작품을 전시회의 형식으로 지역 사회와 공유하는 것이다. 이러한 접근 방식을 통해 교습자는 지역문화에 대한 이해를 심화시킬 뿐만 아니라 문화적, 역사적 지식을 창의적인 예술적 표현으로 전환하는 능력을 신장한다. 예술이란 동시대 여러 현안에 대한 심미적 표현이라는 점에서 지역사회에 대한 상징적, 실질적 개입을 가능케 한다. 결과적으로 교습자는 예술적 표현력, 사회에 대한 통찰력, 분석력, 문제해결력을 신장하게 된다.

2) 심리과학과 문화예술을 접목한 체험 교육형 창의융복합 수업의 실제

본 절에서는 비고츠키의 사회문화이론을 바탕으로 심리과학과 예술을 통합하는 체험 교육형 창의융복합 교양과목의 세부 수업절차를 설명한다. 수업 구조는 이론적 학습과 문화적 경험, 분석 및 실제 적용으로 이루어져 있다. 이러한 요소들을 통합함으로써 교습자가 심리학적 이론을 사용하여 예술 작품을 분석하고 해석하는 능력을 키우고 이를 통해 인지적, 정서적 이해를 향상할 수 있다. 심리과학과 예술의 통합을 통해 학생들은 복잡한 감정 및 인지 과정을 탐구하고 이를 비판적 분석에 활용하며 공동 작업 환경에서 자신의 결과를 표현할 수 있는 능력과 분석 내용을 사회현상에 적용하고 문제를 해결하는 능력을 개발할 수 있다.

이를 이루기 위하여 교과는 4.-1)에서 다룬 4개 테마를 각 3주간 운영하

는데, 첫주에는 이론 수업을, 둘째주에는 문화 현장 체험하며 전 주에 배운 이론을 현장에 적용하는 초기 분석을 수행하며, 셋째주에 전 주의 분석 내용을 확장하여 발표하고 이를 사회 현상 혹은 사회 문제에 적용해 생각하는 토론으로 이루어진다. 수업개발의 세부사항은 [표 4]와 같다.

[표 4] 심리학과 문화예술을 접목한 현장통합형 창의융복합 수업 설계

항목	내용
수업 방법	<ul style="list-style-type: none"> 교실 내 이론 수업-문화 현장 탐방 및 이론 적용-분석 내용 심화 발표 및 사회 현상과의 연결 토론의 3주간 구성으로 구조화 함. 현장에서 교습자는 심리학 이론의 렌즈를 통해 시각적 체험을 분석하고 그 결과를 논리적으로 구성하여 표현하도록 요구됨. 학생들이 다양한 예술 형식에 내재된 심리적 의미를 이해하고 이를 논리적으로 표현하며 그 분석 도구를 통해 사고를 확장할 수 있는데 중점을 둠.
강의 구조	
테마 1주차 이론 강좌	<ul style="list-style-type: none"> 심리학의 기본 이론: 학생들에게 프로이트의 정신분석 이론, 융의 분석 심리학, 행동주의 이론 등 기본적인 심리학 개념과 이론을 소개. 심리학 이론의 이해는 예술이 인간의 행동과 감정에 미치는 심리적 영향을 분석하기 위한 틀이 됨. 예술학 이론: 예술 감상을 위한 기본 분석 요소를 소개하고 이 요소 간의 관계 및 맥락이 형성하는 의미의 다양한 가능성을 안내. 이러한 요소의 맥락화에 심리학에 어떤 영향을 미치는지 탐구. 교습자로 하여금 예술 작품의 시각적, 청각적 자극과 그것이 관객에게 미치는 감정적, 인지적 영향 사이의 연관성을 이해할 수 있도록 해설함.
테마 2주차 문화 활동 체험	<ul style="list-style-type: none"> 박물관 및 미술관 방문: 박물관과 미술관을 방문하여 다양한 예술 작품을 직접 감상함. 방문하는 동안 교습자는 수업에서 배운 이론을 적용하여 작품의 의미를 분석함. 연극 및 공연 관람: 연극, 오페라, 뮤지컬 및 기타 연극 공연에 참석. 극 중 캐릭터의 역동성과 감정적 반응을 포함하여 이러한 공연이 관객에게 미치는 심리적 영향을 분석하는데 중점. 영화 감상: 다양한 장르의 영화를 감상하여 등장인물의 심리 상태와 극 중 배경이 주는 영향을 분석함. 줄거리 내의 동기, 갈등 및 감정적 변화를 검토하면서 심리학의 렌즈를 통해 작품 내 사회구조와 등장인물 간의 역동적 관계를 이해함.
테마 3주차 분석 및 발표	<ul style="list-style-type: none"> 분석 보고서 작성: 각 문화 활동 후 교습자는 이론을 바탕으로 작품을 해석하는 분석 보고서를 작성함. 이 보고서에는 대상 작품에 대한 심리적 해석, 개인적 성찰, 사회현상과의 관계를 읽는 통찰을 논리적으로 구조화한 내용이 포함되어야 함. 이를 통해 이론과 실제 경험을 연결하여 학생들의 이해를 강화함 발표 및 토론: 분석 보고서를 기반으로 연구 결과를 동료에게 공유하고 토론함. 이를 통해 분석적 사고력, 논리적 표현력, 문제해결력을 신장함. 전시회: 박물관 기반 디자인과 심리학 통합과 지역사회 연계 인문학 및 예술 통합 프로그램 테마의 경우 분석을 기반으로 창작활동 및 그 내역을 전시함. 이를 통해 분석적 사고력과 창의적 표현력을 함양함.

교수자 활동

피드백	<ul style="list-style-type: none"> • 개별 피드백: 본 교과와 학습 과정에서 중요한 구성 요소임. 학생들의 분석 보고서에 대한 맞춤형 피드백을 제공하여 교습자가 자기 분석의 장점과 개선이 필요한 부분을 인식하는데 도움 제공. 직접적인 피드백으로 학생들이 분석 기술을 개선하고 심리학 이론과 예술적 해석에 더욱 깊이 참여하도록 동기를 부여하는데 중요한 역할. • 지속적 피드백: 교습자가 분석 및 발표 기술을 향상시킬 수 있도록 지속적인 피드백이 제공되어 성장과 발전을 강조하는 반복 학습 환경을 조성.²⁹⁾
평가	<ul style="list-style-type: none"> • 객관적 평가: 심리학적 프레임워크를 사용하여 예술 작품을 얼마나 깊이 분석하고 이를 사회현상에 유의미하게 적용가능한지를 평가하는 데 중점. 분석의 깊이, 심리학적 개념의 적용, 주장의 논리적 일관성을 측정하기 위해 명확한 평가 기준을 설정함.

4. 결론 및 제언

본 연구는 비고츠키의 이론을 심리학과 예술을 결합한 현장 기반 강의에 적용하는데 학문적 객관성을 부여하고자 했다. 이에 근접 발달영역, 스캐폴딩, 사회적 상호 작용의 질, 문화적 맥락, 등 몇 가지 주요 원칙에 대한 이해를 바탕으로 인지 발달을 촉진하고 심리학과 예술적 표현 모두에 대한 더 깊은 참여를 촉진하는 교육 경험을 설계하는데에 집중했다. 첫째, 적절한 근접 발달영역을 정하고자 했다. 학생들은 현재 심리학적, 예술적 이해도를 파악한 후 자신이 익숙한 영역을 약간 넘어서 인지 능력을 확장하도록 설계했다.³⁰⁾ 현재 수준을 훨씬 뛰어넘는 추상적인 기술을 목표로 삼기보다는 적절한 지원을 통해 달성할 수 있는 점진적인 성장을 향해 그들을 안내하는 데 초점을 맞췄다. 둘째, 통합과정에서 지원을 점진적으로 줄여나가는 스캐폴딩 설계에 유의했다. 과정이 시작될 때 교수자는 학생들에게 심리적 개념을 예술적 요소와 연결하는 방법에 대한 실질적인 지원을 제공하나 학생들이 이러한 연결에 익숙해짐에 따라 지원 수준은 점차적으로 줄

29) Andrade, Heidi Goodrich, "Using rubrics to promote thinking and learning", *Educational leadership*, vol. 57, no. 5, 2000, p.18.

30) Vygotsky, op. cit., pp.79-91.

어들어 그들이 독립적으로 더 많은 분석 책임을 맡도록 장려했다.³¹⁾ 셋째, 사회적 상호작용을 도모하고자 동료들 사이, 교수자와 학생 사이의 의미 있는 토론이 이뤄지도록 설계했다. 넷째, 비고츠키의 이론이 인지 발달에서 문화적 맥락의 중요한 역할을 강조하는 바, 교습자가 학습한 내용을 바탕으로 동시대 사회문화현상을 분석적으로 접근하고 문제를 발굴하며 이에 대한 해결책을 제시할 능력을 함양할 수 있도록 교과 커리큘럼에 문화적 맥락 측면을 통합하였다. 이를 위하여 교육자들은 학생들의 문화적 경험을 반영하는 다양한 예술 작품을 포함하도록 노력해야 하며, 이를 통해 학습 장벽을 최소화하고 교육 환경을 더욱 포괄적으로 만들어야 한다.³²⁾ 이러한 접근 방식을 통해 모든 학생은 커리큘럼에 반영된 자신의 문화적 내러티브를 볼 수 있으며, 코스 내용에 대한 소속감과 더 깊은 참여를 촉진할 수 있다. 마지막으로 비고츠키의 이론적 개념을 실제 경험으로 번역하는데 집중했다. 이론과 실제 간의 격차를 효과적으로 해소하기 위해 학생들이 심리학 이론을 적용하면서 예술에 직접 참여할 수 있는 현장 기반 활동을 설계했다. 미술관이나 박물관 방문은 학생들이 시각적 예술 작품 분석에 지각 및 정서적 반응과 같은 심리적 개념을 적용할 수 있는 기회로 사용될 수 있다.

본 연구에서 제안하는 수업에서는 다양한 문화예술 작품을 대상으로 삼아 심리적 통찰을 얻고, 이를 글쓰기 및 발표, 토의를 통해 효과적으로 표현하는 능력을 기를 수 있으며, 강의실을 벗어난 현장에서 직접적인 예술을 경험하며 자신의 심리적 반응과 인지 과정을 깊이 탐구하고, 이를 통해 과학과 예술의 통섭적 사고력, 비판적 사고력, 창의적 문제해결 능력, 쓰기 및 말하기의 의사소통력을 함양하도록 디자인했다. 이러한 수업 방식은 다

31) Wood, Bruner, & Ross, op. cit., p.90.

32) Cole, op. cit., pp.326-330.

양한 융합형 주제의 강의에 응용될 수 있으며 강의실 속의 수업에서 강의실 밖 체험 수업으로 학생들의 학습 만족도를 증진하며 학생들의 흥미를 유발할 수 있다. 다만, 작품에 따라 이론과 분석 방법이 다양해 질 수 있어서 수업의 작품을 선정하는 것이 중요한 과제가 될 것이다.

특히 심리학과 문화예술을 접목한 현장 통합형 창의 융복합 수업은 학생들에게 새로운 분야에 대한 탐구와 연구 기회를 제공하여, 전문성을 갖춘 독창적인 아이디어를 개발할 수 있는 능력을 길러준다. 순수예술과 대중문화 작품 감상을 통해 학생들은 비판적 사고를 기르고 창의력을 발전시킬 수 있다. 또한 심리학적 분석을 통해 학생들은 자신의 심리적 반응을 이해하고 이를 통해 통찰력을 기를 수 있으며, 예술작품을 매개로 정서를 조절하고 인지적 과정을 탐구하는 능력을 향상시킬 수 있다. 예술 작품을 복잡한 감정과 사회적 이슈를 다루는 매체로 삼아 다양한 관점에서 작품을 분석하고 이해함으로써, 학생들은 사회 현상에 대한 깊이 있는 통찰력을 기르게 된다.

본 연구는 학생들의 종합적 역량 강화를 가능케할 교과 개발을 목표로 하였다. 비판적 사고, 창의적 표현, 심리학적 이해 등의 역량을 강화함으로써, 학생들이 학문적 및 직업적 경쟁력을 크게 높일 수 있도록 설계되었다. 또한, 논리적 사고와 표현 능력, 공감하는 의사소통 능력을 키워주며, 이는 학생들이 학업 성취도, 그리고 다양한 직업군에서 활용될 수 있는 경쟁력과 직결되는 중요한 요소이다. 이러한 능력은 학생들이 구두 발표나 토론 상황에서도 자신감을 가지고 참여할 수 있게 하여, 학문적 및 직업적 환경에서 성공을 도모하는 필수적인 역량이다. 또한 개발된 교과는 학생들의 사회적 책임감과 리더십 강화에 기여한다. 예술 작품을 통해 다양한 사회적 이슈와 감정을 이해하고, 이를 바탕으로 타인과 공감하며 소통하는 능력을 기르도록 한다. 이는 사회적 리더로서의 자질을 개발하고, 팀워크와

협력의 중요성을 배우며, 조직 내에서 효과적으로 리더십을 발휘할 수 있는 능력을 함양하게 된다. 이러한 통합형 교육은 학생들이 학문적 다양성을 존중하고, 사회적 책임감을 느끼며, 지역사회 및 글로벌 커뮤니티에 긍정적인 영향을 미치는 데 기여한다. 마지막으로 과학과 문화예술의 융복합 교과는 다양한 학문적 배경을 결합하여 문제를 다각도로 해결할 수 있는 능력을 길러줄 것으로 기대한다.

■ 참고 문헌

- 김예진·윤혜선, 「문화예술교육사 현장실습 과정에 대한 무용 전공자의 경험 연구」, 『한국무용과학회지』 38권 2호, 한국무용과학회, 2021, 29-47쪽.
- 김형숙, 「융합인재교육 (STEAM)에서 미술교육의 관계와 중요성 고찰」, 『기초조형학연구』 13권 5호, 기초조형학회, 2012, 105-113쪽.
- 민경환, 「Vygotsky의 '예술 심리학' 고찰」, 『심리과학』 2권, 서울대학교 심리과학연구소, 1993, 88-99쪽.
- 서기자, 「융 복합 교양교과목 개발과 효과에 대한 고찰」, 『교양교육연구』 7권 3호, 한국교양교육학회, 2013, 171-195쪽.
- 서민규·이봄순, 「비판적 사고 능력 함양을 위한 시각예술 수업 방안 연구: 창작실기 수업을 중심으로」, 『교양교육연구』 9권 2호, 한국교양교육학회, 2015, 309-346쪽.
- 송충진, 「대학에서의 교수·학습활동과 의사소통, 수업만족도에 관한 연구: 교수자와 학습자간 인식차이와 영향요인을 중심으로」, 『아시아교육연구』 15권 2호, 서울대학교교육연구소, 2014, 171-200쪽.
- 신종호·조은별·문지원·민지연·최예은·백근찬, 「창작과 감상 예술경험이 창의적 수행 및 동기에 미치는 영향」, 『창의력 교육연구』 16권 1호, 한국창의력교육학회, 2016, 1-22쪽.
- 윤미희, 「국내 예술, 디자인대학의 융합 교육 현황 및 제안」, 『한국디자인문화학회지』 20권 1호, 한국디자인문화학회, 2014, 431-444쪽.
- 이모영, 「예술심리학-비판적 고찰과 전망」, 『한국심리학회지: 일반』 23권 2호, 한국심리학회, 2004, 65-86쪽.
- 이병욱·안재영·강철민, 「공업계 특성화고·마이스터고에서의 NCS 기반 직업교육과정의 효과적인 적용에 대한 전문교과 교원의 인식 및 요구 분석 연구」, 『대한공업교육학회지』 40권 2호, 대한공업교육학회, 2015, 111-129쪽.

- 이웅규·김용완, 「제 4 차 산업혁명시대의 창의융합인재 양성을 위한 관광교육의 방향 연구」, 『관광연구저널』 32권 5호, 한국관광 연구학회, 2018, 111-129쪽.
- 이은적, 「이미지 문명 시대와 미술 이미지의 힘: 예술심리학 관점으로 본 미술의 교육적 역할」, 『교육학연구』 41권 3호, 한국 교육학회, 2003, 93-115쪽.
- 이정아, 「미술, 과학 교과와의 융복합(STEAM) 교육 프로그램의 사례 조사 및 프로그램 연구」, 『디자인지식저널』 31권, 한국 디자인지식학회, 2014, 165-173쪽.
- 이지연, 「대학 교양수업의 현장체험학습 활용방안: 통일 의식 재고를 위한 현장체험학습 사례를 중심으로」, 『교양교육연구』 7권 5호, 한국교양교육학회, 2013, 495-521쪽.
- 이지연, 「체험학습에 기반한 대학교양수업의 사례 연구」, 『문화와 융합』 38권 6호, 한국문화융합학회, 2016, 281-320쪽.
- 장하수, 「문화·예술 활동이 직무몰입, 창의적 행동, 업무성과에 미치는 영향에 관한 연구」, 『문화기술의융합』 4권 3호, 국제 문화기술진흥원, 2018, 51-62쪽.
- 최혜진, 「대학에서의 체험기반 교양교과목 운영 모델 연구-목원 대학교 사례를 중심으로」, 『교양교육연구』 10권 2호, 한국 교양교육학회, 193~218쪽.
- 홍석민, 「4차 산업혁명과 교양교육의 중요성, 그리고 교양교육과정의 개혁 필요성」, 『교양교육연구』 16권 2호, 한국교양교육학회, 2022, 65-79쪽.
- Andrade, Heidi Goodrich, “Using rubrics to promote thinking and learning.”, *Educational leadership*, vol. 57, no. 5, 2000, pp.13-19.
- Carter, Claudia, Heather Barnett, Kathryn Burns, Nathan Cohen, Eva Durall Gazulla, Frank Nack, Andrew Newman, & Shaun Ussher, “Defining STEAM approaches for higher education.”, *European Journal of STEM Education*, vol. 6, no. 1, 2021, pp.1-16.

- Carey, Lou & Walter Dick, *The Systematic Design of Instruction*, Upper Saddle River: Pearson Education, 2013.
- Cole, Michael, *Cultural psychology: A once and future discipline*, Cambridge: Harvard university press, 1998.
- Donelli, Chiara Carolina & Fabrizio Panozzo, “Connecting university research across culture, creativity, and business: The case of Aiku centre”, *Industry and Higher Education*, vol. 38, no. 1, 2024, pp.72-77.
- Muruganantham, Ganesan, “Developing of E-content package by using ADDIE model.”, *International Journal of Applied Research*, vol. 1, no. 3, 2015, pp.52-54.
- Smolucha, Larry & Francine Smolucha, “Synergistic Psychology Applied to Artistic Creativity”, Barcelona: Unpublished paper presented at the 10th International Colloquium on Empirical Aesthetics, 1988, pp.1-14.
- Vygotsky, Lev Semenovich, *Mind in society: The development of higher psychological processes*, Cambridge: Harvard university press, 1978.
- Wilson, Elizabeth, “Novel solutions to student problems: A phenomenological exploration of a single session approach to art therapy with creative arts university students”, *Frontiers in Psychology*, vol. 11, 2021, Article 600214, pp. 1-7.
- Wood, David, Jerome S. Bruner, & Gail Ross, “The role of tutoring in problem solving”, *Journal of child psychology and psychiatry*, vol. 17, no. 2, 1976, pp.89-100.

■ 국문초록

본 연구는 비고츠키(Lev Vygotsky)의 사회문화 이론을 토대로 심리학과 예술을 융합한 체험 교육형 교양 강의 개발에 초점을 맞추고 있다. 이 교육 프로그램은 학생들이 심리학적 관점에서 예술 작품을 분석하고 해석할 분석적 사고력 성장을 위해 설계되었으며, 예술 작품의 심리적 의미를 탐구함으로써 교습자가 감정적, 인지적 반응을 심화시켜 사회적 현상과 사회 구성원 간의 역동성을 통합적으로 이해하고 문제를 해결할 능력을 갖출 것을 목표로 한다. 강의 구조는 심리학 기본 이론 및 예술학에 대한 이론 강좌를 기반으로 하며, 이를 박물관, 미술관 방문, 연극 및 영화 감상 등 다양한 문화 활동 체험과 연계하여 이론을 실제에 적용 가능케 한다. 본 연구의 의의는 학생들의 종합적 사고 능력을 배양하고, 교실 안팎에서의 학습 경험을 확장시킬 수 있는 심리학과 예술을 통합한 융합 교육 프로그램을 설계하고 이에 학문적 객관성을 부여한 데 있다. 이 연구를 통해 현대 사회가 요구하는 다차원적 사고와 문제 해결 능력 뿐 아니라 비판적 사고, 창의적 문제 해결 능력, 그리고 통섭적 사고력을 갖춘 인재 양성에 기여할 수 있을 것으로 기대한다.

주제어 ● 심리학, 문화예술, 사회문화이론, 융합 교양 교육

■ Abstract

Study on the Development of a Field-Integrated Creative Convergence Course Combining Psychological Science and Cultural Arts : Based on Vygotsky's Sociocultural Theory

Kyueun Han / Sangmyung University

Gyung Eun Oh / Sangmyung University

This study focuses on developing an experiential liberal arts course that integrates psychology and art, based on Lev Vygotsky's sociocultural theory. The program aims to foster analytical thinking by having students analyze and interpret art from a psychological perspective, deepening their emotional and cognitive responses. Through exploring the psychological meanings of artworks, students will gain a comprehensive understanding of social phenomena and dynamics, equipping them to solve problems. The course combines theoretical lectures on psychology and art with practical activities like museum visits and theater viewings, allowing students to apply theory in real-world contexts. This integrated approach aims to enhance students' critical thinking, creative problem-solving, and interdisciplinary skills. The significance of this study lies in developing a program that fosters holistic thinking and prepares individuals with the multidimensional skills needed in modern society.

Keyword • Psychology, Art, Sociocultural theory, Convergence liberal arts education

텍스트마이닝을 활용한 공유대학 학습자의 ESG 수업 기대 분석 : 대학 e-러닝 기반 학점인정 컨소시엄 사례를 중심으로

김 성 희 · 전 현 아*

목 차

1. 서론
2. 이론적 배경
3. 연구의 방법
4. 연구의 결과
5. 결론 및 제언

1. 서론

현대 사회에서 대학은 학령인구 감소, 수도권 집중화, 지역경제 침체 등 여러 도전에 직면해 있다. 특히 학령인구의 감소는 많은 대학에서 입학생 수의 급감을 초래하여, 대학 재정에 큰 압박을 가하고 있으며, 일부 대학은 이에 대응하기 위해 구조조정을 단행하고 있다. 그러나 이러한 조치는 자칫 교육의 질 저하와 학습 환경 악화를 초래할 위험이 있다. 수도권 대학은 상대적으로 풍부한 자원을 바탕으로 교육과 연구 활동을 활발히 이어가고 있지만, 비수도권 대학들은 자원 부족으로 인해 인재가 수도권으로 몰리는

* 김성희(제1저자·교신저자) 한양대학교 창의융합교육원·과학철학교육위원회 교수
전현아(공동저자) 한양대학교 정보시스템학과 4학년

상황을 겪으며 어려움을 더욱 실감하고 있다.

21세기 들어 지식과 정보는 경제 발전의 핵심 자원으로 떠올랐으며, 4차 산업혁명에 따른 기술 변화는 전통적 교육 시스템의 한계를 드러냈다. 이에 따라 학습자들은 더욱 융합적이고 다차원적인 지식과 기술 습득을 요구하게 되었고, 대학들은 이러한 요구를 충족시키기 위해 새로운 교육 모델을 모색하게 되었다. 이 가운데 대학 간 협력을 바탕으로 자원을 공유하며 교육 기회를 확대하는 공유대학 모델이 주목받고 있다. 공유대학은 각 대학이 보유한 자원과 지식을 학생들에게 폭넓게 제공함으로써 비용 절감과 교육의 질 향상, 중복 투자 방지 등의 효과를 기대할 수 있다. 또한, 대학 간 자원 공유는 학습자에게 다양한 학문적 기회를 제공하여 더 폭넓은 교육을 실현할 수 있다.

또한, 지속 가능한 발전과 사회적 가치 창출의 중요성이 커지면서, 대학은 지식 전달을 넘어 사회적 책임을 수행해야 한다는 요구를 받게 되었다. 대학은 이제 교육을 통해 사회적 문제 해결과 가치를 창출하는 역할을 지향해야 하며, 이에 따라 공유대학의 필요성은 더욱 부상하고 있다. 공유대학은 자원을 효율적으로 활용하며 협력과 연계를 통해 교육의 질을 높이는 동시에 사회적 책임을 반영할 수 있는 새로운 교육 모델로 자리 잡게 되었다.

빅데이터 시대의 ESG(환경, 사회, 거버넌스) 교육은 데이터를 이해하고 윤리적 사고를 바탕으로 지속 가능한 사회를 실현하는 데 필수적인 학습으로 자리 잡고 있다. ESG에 대한 이해는 단순한 지식을 넘어 책임 있는 시민으로서의 필수 역량을 함양하는 교육으로, 학생들이 환경 보호, 사회적 책임, 투명한 거버넌스에 이바지할 수 있는 통찰력을 제공할 수 있다. 그러나 현재 ESG 교육은 오프라인 및 온라인 모두에서 교양과목으로 충분히 제공되지 못하고 있다. 다시 말해서 특정 전공에서는 ESG 교육이 이루어지지

만, 교양교육 차원에서는 이러한 기회가 부족한 상황이다. 이에 대한 대안으로, 대학 e-러닝 기반 학점인정 컨소시엄을 통한 공유대학의 온라인 교육에 주목할 필요가 있다.

본 연구는 이러한 배경에서, 학습자들이 ESG 교육에 대해 기대하는 요소와 포부를 심층적으로 분석하여 교육과정 설계와 지속 가능한 발전 목표를 반영하는 가이드라인을 마련하고자 한다. 특히 대학 e-러닝 기반 학점인정 컨소시엄 형태의 공유대학은 대학 간 협력으로 이루어지기 때문에, 학습자의 기대와 요구를 정확히 반영하는 것이 학습 효과를 극대화하는 데 필수적이다. 이를 통해 학습자들이 환경, 사회적 책임, 거버넌스에 대해 가지는 관심사와 우선순위를 파악하고, 과목의 교육내용과 전달 방식을 개선하여 교육의 질을 높일 수 있을 것이다.

본 연구는 2024년 9월 1일부터 10월 13일까지 대학 e-러닝 기반 학점인정 컨소시엄에서 제공된 <빅데이터 시대의 ESG 트렌드> 수업을 수강한 10개 대학 수강생 475명 중 과제 제출 기한 내에 제출된 462개의 과제물 중, 표본의 균형을 유지하기 위해 선정된 8개 대학, 285명의 과제물을 대상으로 진행되었다.

수집된 데이터는 전처리와 텍스트 마이닝 기법을 통해 학습자들이 ESG 교육에서 기대하는 주요 요소와 포부를 파악하고 교육과정 개선에 이바지할 수 있는 통찰력을 도출하였다.

이를 통해 학습자의 기대를 반영한 ESG 교육과정 설계와 공유대학 교육 모델의 발전에 중요한 기초 자료를 제공하고자 한다.

2. 이론적 배경

1) 공유대학의 개념

공유대학에서 공유(共有)의 개념은 한자어 “함께 공(共)”과 “있을 유

(有)”에서 알 수 있듯이, 물질적 자산뿐만 아니라 지식, 정보, 또는 경험과 같은 비물질적 자산을 함께 나누는 것이다. 이러한 개념에 따라, 공유대학은 여러 대학이 인적·물적 자원을 협력하여 공유하고, 학점 교류 및 공동 교육 프로그램을 통해 더 유연하고 폭넓은 교육 기회를 제공하는 협력적 네트워크로 정의된다.¹⁾ 이는 전통적인 독립 운영 방식을 넘어 협력과 자원 공유를 통해 효율성과 접근성을 높이는 혁신적인 교육 플랫폼으로 자리 잡고 있는 형태이다.²⁾

공유대학은 여러 대학 간 자원과 지식을 협력적으로 공유하여 교육 기회를 확대하고 교육의 질을 향상시키는 것을 목표로 하며, 물리적 및 디지털 자원을 함께 활용해 학습자들에게 유연하고 폭넓은 학습 경험을 제공한다.³⁾⁴⁾

공유대학은 자원의 공동 활용을 통해 대학 간 교육 및 연구 자원, 인프라, 교수진 등을 공동으로 활용하여 더 높은 수준의 교육을 제공하며, 중복 투자를 방지하고 자원 활용의 효율성을 높일 수 있다.

또한, 공유대학은 디지털 기술 기반 학습을 통해 정보통신기술(ICT)과 e-러닝 플랫폼을 활용하여 시간과 공간의 제약을 극복하고, 언제 어디서나 학습할 수 있는 환경을 학습자에게 제공한다. 이를 통해 학생들은 소속 대학 외의 다양한 강좌를 선택하여 학습할 수 있다.

더 나아가 공유대학은 전공 간 경계를 넘나드는 융합 교육을 통해 학생

1) 유지성·이연주, 「공유대학의 현황과 발전 방안 연구」, 『문화와 융합』 45권 9호, 한국문화융합학회, 2023, 1431-1443쪽; 김동현 외, 「국내 공유대학 운영 사례 분석」, 『공학교육연구』 26권 4호, 한국공학교육학회, 2023, 45-57쪽.

2) 권혁·송덕근·이진홍, 「융·복합 교육과정 개발에 대한 탐색적 연구」, 『공학교육연구』 21권 6호, 한국공학교육학회, 2018, 25-34쪽.

3) 교육부, “2022~2024년 대학혁신지원사업 기본계획 확정”, <대한민국 정책브리핑>, 2022.02.04.

4) 김동현 외, 앞의 논문, 45-57쪽.

들이 학제 간 융합 교육 촉진 및 다양한 지식과 기술을 습득할 수 있도록 돕는다. 이는 특히, 급변하는 사회적, 경제적 요구에 대응하여 다양한 분야의 지식을 요구하는 현대 사회에 들어맞는 교육 방식이다.

공유대학은 학습자들에게 더 다양한 학습 경로와 교육 기회를 제공함으로써 교육의 접근성을 높이는 역할을 할 수 있다. 특히, 대학 간의 협력을 통해 혁신적인 교육방법을 도입하고, 국제 경쟁력을 강화할 기회를 제공한다. 이 모델은 각 대학이 독립적으로 운영되던 기존 방식에서 벗어나 협력과 혁신을 통한 교육 체제로서 자리 잡고 있다

결과적으로, 공유대학은 학습의 다양성과 교육의 유연성을 증진시키는 중요한 플랫폼으로, 사회적 요구에 맞춰 지속할 수 있고 책임 있는 교육 체제로서 그 중요성이 날로 커지고 있다.

2) 공유대학 관련 선행연구 분석

2021년부터 2024년까지 발표된 논문들을 통해 공유대학 연구는 최근 몇 년 사이에 다양한 연구 주제를 포괄하며 확장되고 있으며, 교육 서비스 품질과 학생 경험, 교육과정과 지원 서비스가 자기효능감에 미치는 영향, 운영 활성화 및 개선 방안, 지역혁신과 협력기반 발전, 학생 인식, 디지털 및 온라인 학습의 만족도와 핵심역량에 관한 연구가 진행되었음을 알 수 있다.

먼저, 교육 서비스 품질과 학생 경험에 대해 충북 바이오헬스 산업 중심의 Bio-PRIDE 공유대학이 학생들에게 제공하는 교육 서비스 품질을 질적으로 분석한 연구로, 이 연구는 학생들의 참여 동기와 원격 학습의 경험, 프로그램 후 학습의 영향을 중심으로 공유대학의 교육적 성과를 평가하고 있다(안수현 외, 2023).⁵⁾ 또한, RIS 부산지역혁신플랫폼 BITS 공유대학을 대

5) 안수현·이상준, 「Bio-PRIDE 공유대학의 교육 서비스 품질에 대한 질적인 접근」, 『실천공학교육논문지』 16권 4호, 한국실천공학교육학회, 2024, 599-609쪽.

상으로 인재 양성과 그 성과를 평가한 연구는 지역사회와 대학 간의 협력 성과를 강조하고 있다(김석수, 2024).⁶⁾

다음으로, 교육과정과 지원 서비스가 자기효능감에 미치는 영향에 관한 연구로는 강원지역 공유대학에서 교육과정과 행정 지원 및 교육 지원 시스템이 학생들의 자기효능감에 미치는 영향을 다루었다.⁷⁾ 이를 통해 상호 간의 긍정적 관계를 통해 학생들의 자기효능감을 증진시키는 공유대학의 운영 효과를 입증하고 있다.

공유대학의 운영 활성화 및 개선 방안과 관련해서는 K 대학의 힐링바이오 공유대학을 분석하였다. 운영 시 발생했던 문제점과 개선 방안을 제시한 글로벌 인재 양성융합 교육과정과 브랜드 전략을 제안함으로써 공유대학의 활성화 방안을 모색하고 있다.⁸⁾ 더불어 지역혁신을 목표로 한 대학과 지자체 간 협력을 분석한 공유대학 중심 연구는 공유대학 운영 시 발생하는 다양한 도전 과제와 개선 방안을 제시하여 지역 기반의 공유대학 발전에 대해 제안하고 있다.⁹⁾

지역혁신과 협력기반 발전을 위한 연구로는 5개 지역 대학 간 교양 교과목 공유 실태를 분석하고 발전 모델을 제안한 연구가 있으며, 이를 통해 지역 대학 간 협력을 촉진하는 방안을 모색하고 있다.¹⁰⁾ 또한, 광주·전남 지역의 iU-GJ 공유대학의 친환경 스마트 선박 융합 전공 프로그램에 참여한

6) 김석수, 「RIS 부산지역혁신플랫폼 인재양성사업과 성과」, 『인재나눔』 31호, 한국공학교육학회, 2024, 12-19쪽.

7) 김갑순·최지연·이희재, 「공유대학의 교육과정, 행정지원서비스, 교육지원시스템이 참여대학생의 자기효능감에 미치는 영향」, 『학습자중심교과교육연구』 24권 18호, 한국학습자중심교과교육학회, 2024, 83-98쪽.

8) 노영희 외, 「공유대학 운영 활성화 방안에 대한 연구」, 『한국비교정부학보』 23권 1호, 한국비교정부학회, 2019, 159-189쪽.

9) 여수빈·김아람, 「지역-대학 협력기반 공유대학 운영실태 및 과제 분석」, 『고등교육』 6권 2호, 한국대학교육협의회, 2023, 61-101쪽.

10) 유지성·이연주, 「공유대학의 현황과 발전 방안 연구」, 『문화와 융합』 45권 9호, 한국문화융합학회, 2023, 1431-1443쪽.

학생들의 경험을 통해 학습 효과와 수요를 파악한 연구는 지역 대학의 특화된 전공 분야에서 공유대학이 어떤 방식으로 교육적 가치를 제공하는지 보여주고 있다.¹¹⁾

학생 인식과 관련해서 대학생들이 공유대학에서 경험하는 학습적 가치와 역할을 분석한 연구는 학생들이 공유대학을 통해 얻는 학습적 경험과 인식을 바탕으로 공유대학의 교육적 가치를 탐구하고 있다.¹²⁾

마지막으로, 디지털 및 온라인 학습의 만족도와 핵심역량에 미치는 영향에 관한 연구로 에너지 산업 분야의 디지털 혁신공유대학에서 온라인 수업에 대한 학생의 만족도가 핵심역량에 미치는 영향을 분석한 연구는 온라인 학습의 질 향상을 위한 중요한 기초 자료로 활용될 수 있다.¹³⁾

이들 연구는 공유대학 운영의 현황, 학생들의 교육적 경험과 효과, 협력 체계, 발전 가능성 등을 여러모로 분석함으로써, 공유대학이 지역사회와 대학의 발전에 어떻게 이바지할 수 있는지에 대한 종합적이고 심층적인 분석을 하고 있다.

3) ESG 교육 관련 선행연구 분석

ESG 경영이 국내에서 본격적으로 주목받기 시작한 시기는 2020년대 초반이다. 특히, 2020년을 기점으로 ESG가 기업이나 투자자 사이에서 주목받기 시작했으며, 이는 글로벌 투자사들이 ESG를 중요한 투자 기준으로 삼기 시작하면서 국내에도 큰 영향을 미쳤다.

11) 광연경·이세운, 「광주전남 지역혁신(iU-GI) 공유대학 참여경험에 관한 현상학적 연구」, 『학습자중심교과교육연구』 23권 20호, 한국학습자중심교과교육학회, 2023, 455-475쪽.

12) 조은원·한송이, 「대학생이 인식하는 '공유대학'의 의미와 역할」, 『공학교육연구』 26권 4호, 한국공학교육학회, 2023, 58-65쪽.

13) 이현경, 「디지털 혁신공유대학 학습자의 온라인 수업 만족도와 핵심역량에 대한 영향력 분석」, 『한국컴퓨터정보학회 학술발표 논문집』, 30권 2호, 한국컴퓨터정보학회, 2022, 381-384쪽.

2021년에는 한국 정부와 금융 당국이 ESG 관련 정책과 가이드라인을 적극적으로 발표하고, 여러 대기업이 ESG 경영을 선언하면서 본격적인 확산이 이루어졌다. 특히 2021년부터 금융위원회와 한국거래소가 ESG 공시의무화 계획을 발표하며 기업들의 ESG 경영 도입을 촉진하였고, 이는 국내에서 ESG가 널리 주목받고 자리를 잡는 계기가 되었다.

2020년 1월부터 2024년 11월까지 ESG를 키워드로 검색된 논문은 총 73,610건이며, ESG 교육을 키워드로 검색된 논문은 487건, 그리고 ‘ESG 교육 학습자’를 키워드로 한 논문은 10건이다.

우선, ESG 교육의 필요성과 학습자 요구에 관한 연구로는 ESG 교육이 학습자의 환경적·사회적 책임 의식을 강화하고 디지털 리터러시를 높이는 방안을 제시, 데이터 내러티브를 활용하여 ESG 교육이 학습자의 사회적 책임 인식을 내면화하는 데 기여할 수 있음을 강조(최원재, 2022)하며 대학 교양교육에서 ESG 주제가 필수적으로 포함되어야 함을 언급했다.¹⁴⁾ 지역 사회와 연계한 교양수업을 통해 ESG의 가치를 이해하고 사회적 책임을 실천할 수 있도록 하는 교육 방향을 제시(김성희, 2023)하고 있다.¹⁵⁾

김성희 외(2023)는 다문화 사회에서 ESG가 환경과 사회적 책임을 강화하는 교양교육으로 자리 잡아야 한다고 주장하며, 학습자들이 ESG의 가치를 체득하고 사회적 포용성을 높일 수 있는 교육 모델을 탐색했으며, 남영숙(2024)은 예비 교사 양성과정에 ESG 교육을 포함하여, 다양한 전공에서도 ESG 교육을 통해 사회적 책임감을 고취할 필요성을 제안하였으며, 이를 통해 교육 시스템 전반에서 ESG 교양교육의 확대 필요성 및 교육 방식을

14) 최원재, 「ESG 개념을 활용한 디지털 데이터 내러티브 교육」, 『디지털콘텐츠학회논문지』 23권 2호, 한국디지털콘텐츠학회, 2022, 227-235쪽.

15) 김성희, 「대학 ESG 교양교육의 방향」, 『지식과 교양』 12권, 목원대학교 교양교육혁신연구센터, 2023, 307-326쪽.

다루고 있다.¹⁶⁾

또한, 데이터 시각화를 활용해서 ESG 교육이 학습자의 사회적 가치 인식에 긍정적인 영향을 미친다는 점을 확인하며, 학습자들이 ESG의 가치를 시각적으로 체험하여 내면화할 수 있도록 데이터 활용 방안을 제안(김미수, 2023)하고 있다.¹⁷⁾ ESG 교육을 받은 학생들이 사회적 책임과 지속가능성에 대한 인식이 더 높다는 결과 도출을 통해, ESG 인식의 차이를 분석하여 ESG 교육이 학습자의 사회적 가치 인식에 중요한 역할을 한다는 점을 강조(조혜영, 2024)하여 ESG와 학습자의 사회적 가치 인식의 중요성을 주장하는 연구도 활발하다.¹⁸⁾

교양교육에서의 ESG 교육 강화와 실천적 교육 모델을 다룬 연구로는 지역사회와의 협력을 통한 ESG 교양교육을 통해 학생들이 사회적 책임을 실천할 수 있는 경험을 제공하는 교육 방향을 제시(김성희, 2023)하였다. 김성희 외(2023)는 다문화 사회에서 ESG가 공동체 의식을 고취하는 교양 교육 모델로 자리 잡아, 학습자가 공동체의 일원으로서의 역할을 이해하고 실천하는 방안을 탐구했다.¹⁹⁾ 김민수 외(2023)는 평생학습기관에서의 ESG 경영 교육이 학습자의 교육참여 의도에 긍정적인 영향을 미친다는 점을 밝히며, 실천적 학습 모델로서 ESG 교육의 중요성을 언급했다.²⁰⁾

16) 남영숙, 「대학의 ESG 도입방안 연구」, 『학습자중심교과교육연구』 24권 2호, 한국학습자중심교과교육학회, 2024, 815-826쪽.

17) 김미수, 「데이터 시각화를 활용한 ESG 교육이 학습자의 사회적 가치 인식에 미치는 영향」, 『인격교육』 18권 1호, 한국인격교육학회, 2024, 31-52쪽.

18) 조혜영, 「대학생의 인구통계학적 특성과 ESG 인지 및 교육 유무에 따른 ESG 인식수준과 중요도 간의 차이연구」, 『학습자중심교과교육연구』 24권 9호, 한국학습자중심교과교육학회, 2024, 603-617쪽.

19) 김성희 외, 「ESG 시대의 다문화 교양교육」, 『문화교류와 다문화교육』 12권 2호, 한국국제문화교류학회, 2023, 1-24쪽.

20) 김민수·김정진, 「평생학습기관의 ESG 경영에 대한 학습자의 평가가 교육참여 의도에 미치는 영향」, 『사회융합연구』 7권 3호, 국방안보연구소, 2023, 61-75쪽.

이들 연구는 ESG 교양교육을 통해 학습자들이 사회적 책임을 실천하고 공동체 의식을 고취할 수 있는 교육 모델을 제시하며, ESG 교육이 학습자의 가치관 형성과 적극적 참여에 미치는 긍정적 영향을 강조하고 있다.

이처럼, ESG 교육에 관한 연구는 ESG의 필요성에서 출발해 교양교육으로의 확대 필요성을 제기하고, 나아가 학습자의 사회적 책임 의식과 자기효능감을 높이는 실천적 교육 모델에 대한 연구가 이루어지고 있다. 이를 통해 ESG 교육이 학습자뿐만 아니라 사회 전반에서 지속가능성과 사회적 책임을 강화하는 데 중요한 역할을 한다는 점을 확인할 수 있다.

3. 연구의 방법

본 연구는 2024년 9월 1일부터 10월 13일까지 10개 대학의 수강생 총 475명 중 과제 제출 기한 내에 제출된 462개의 과제물 가운데, 분석의 일관성과 표본의 균형을 유지하기 위해 선정된 8개 대학 수강생 285명의 과제물을 바탕으로 진행되었다. 과제물의 주제는 "본 수업에 대한 기대와 포부를 쓰시오"였으며, 이를 통해 학습자들이 수업에서 기대하는 요소와 목표를 심층적으로 분석하였다.

연구 대상은 대학 e-러닝 기반 학점인정 컨소시엄에서 제공된 <빅데이터 시대의 ESG 트렌드> 수업을 수강한 학습자들의 과제물로, 이를 통해 학습자들이 ESG 교육에서 기대하는 핵심 요소를 파악하고, 이러한 기대가 교육과정 개선에 어떻게 기여할 수 있을지를 탐구하는 것이다.

이번 연구는 총 8개 대학의 데이터를 분석하였다. 본 연구에는 참여 인원 A 대학(8명), B 대학(18명), C 대학(30명), D 대학(39명), E 대학(45명), F 대학(47명), G 대학(48명), H 대학(50명)의 수강생이다. 연구의 일관성을 위해 수강생이 50명 미만인 대학만을 대상으로 분석하였으며, 수강생이 80명과 97명으로 상대적으로 많은 2개 대학은 표본의 균형을 유지하기 위해 제

외하였다.

연구는 먼저 학습자들이 제출한 한글(.hwp) 또는 워드(.docx) 형식의 텍스트 데이터를 수집하여, 각 대학 학습자가 수업에서 기대하는 주요 요소와 포부를 포함한 자료를 확보하였다. 데이터의 일관성과 분석의 정확성을 높이기 위해 불필요한 단어를 제거하고 맞춤법을 교정하는 등의 전처리 작업을 수행하였으며, 형태소 분석을 통해 주요 키워드를 추출하여 학습자들이 강조하는 핵심 내용을 분석할 준비를 마다.

텍스트 마이닝 분석의 첫 단계로, 빈도 분석을 통해 학습자들이 과제물에서 언급한 주요 키워드를 추출하였으며, 이를 워드 클라우드로 시각화하여 자주 언급된 주제를 직관적으로 파악할 수 있도록 하였다. 또한, 학습자들의 기대를 주제별로 구체화하기 위해 LDA(Latent Dirichlet Allocation) 기법을 활용하여 주제 모델링을 실시하였으며, 이를 통해 학습자들이 ESG 수업에서 기대하는 바를 다양한 주제별로 분류하였다.

마지막으로, 학습자의 과제물에서 나타나는 긍정적, 부정적, 중립적 감정을 분류하는 감정분석을 수행하였다. 이를 통해 학습자들이 수업에 대해 가지는 전반적인 감정적 반응을 파악하고, 긍정적 기대 요소와 부정적 기대 요소를 도출하였다. 감정분석 결과는 각 단어의 빈도와 감정 점수를 결합한 가중 감정 점수를 통해 학습자들이 수업에 대해 느끼는 감정의 강도를 구체적으로 평가하는 데 활용되었다.

이와 같은 연구방법을 통해 확보된 데이터는 학습자들이 ESG 교육에서 기대하는 요소와 수업 개선에 대한 구체적인 통찰력을 제공하며, 공유대학 교육과정의 효과적인 설계와 학습자 만족도 향상에 이바지할 수 있는 유용한 자료로 활용될 수 있길 기대한다.

[표 1] 연구의 개요

연구단계	내용
연구 배경 및 목적	<ul style="list-style-type: none"> 연구는 2024년 9월 1일부터 10월 13일까지 대학 e-러닝 기반 학점인정 컨소시엄의 <빅데이터 시대의 ESG 트렌드> 수업을 수강한 학습자들의 과제물 462개 중 8개 대학 수강생 285명의 과제물을 바탕으로 진행됨 ESG 교육에 대한 학습자들의 기대 요소 파악 및 교육과정 개선에 기여할 방안을 탐구함
대학 및 표본 선정	<ul style="list-style-type: none"> 총 8개 대학, 285명의 데이터를 분석함 참여 대학은 A 대학(8명), B 대학(18명), C 대학(30명), D 대학(39명), E 대학(45명), F 대학(47명), G 대학(48명), H 대학(50명) 표본 균형을 위해 수강생 수가 80명 및 97명인 대학은 제외하여 분석의 일관성을 유지함
데이터 수집 및 전처리	<ul style="list-style-type: none"> 학습자들이 제출한 과제물 데이터를 한글(.hwp) 및 워드(.docx) 형식으로 수집함 불필요한 단어 제거, 맞춤법 교정 등 데이터의 일관성과 정확성을 높이기 위한 전처리 수행 형태소 분석을 통해 주요 키워드를 추출하여 핵심 내용 파악 준비 완료
텍스트 마이닝 분석	<ul style="list-style-type: none"> 빈도 분석: 학습자의 주요 기대 요소를 파악하기 위해 키워드 빈도를 분석 워드 클라우드 시각화: 자주 언급된 주제를 직관적으로 파악할 수 있도록 워드 클라우드로 시각화 주제 모델링(LDA): 학습자 기대를 주제별로 구체화하여 다양한 주제로 분류
감정분석	<ul style="list-style-type: none"> 학습자의 과제물에서 나타나는 긍정적, 부정적, 중립적 감정을 분류하여 전반적인 감정적 반응을 분석 - 각 단어의 빈도와 감정 점수를 결합한 가중 감정 점수를 통해 수업에 대한 학습자 감정의 강도를 평가
연구 시사점 및 기대	<ul style="list-style-type: none"> 수집된 데이터는 학습자들이 ESG 교육에서 기대하는 핵심 요소와 수업 개선에 필요한 구체적인 인사이트 제공 - 교육과정의 효과적인 설계와 학습자 만족도 향상에 기여할 자료로 활용될 수 있길 기대함

4. 연구의 결과

1) ESG 수업에 대한 학습자들의 핵심 기대: 워드 클라우드 기반 시각화

워드 클라우드(word cloud)는 텍스트 데이터를 시각적으로 표현하는 기법의 하나로, 특정 주제나 텍스트 안에서 자주 등장하는 단어들을 강조하여 표시한다. 텍스트에서 빈도가 높은 단어일수록 더 크고 굵은 글자로 나타나며, 그 단어가 텍스트 내에서 중요한 키워드나 주제를 나타낸다. 이

는 데이터를 시각적으로 쉽게 분석할 수 있도록 돕고, 특정 주제에 대한 학습자들의 주요 관심사나 기대감을 빠르게 파악하는 데 유용하다. 본 연구에서는 <빅데이터 시대의 ESG트렌드> 수업에 대한 학습자들의 기대를 분석한 결과이다. 자주 언급된 주요 키워드들이 크게 나타나 있으며, 이를 통해 학습자들이 이 수업에서 어떤 주제를 중요하게 생각하는지 알 수 있다.

우선, 가장 큰 키워드는 ‘빅데이터’이다. 이는 수업의 핵심 주제인 ‘빅데이터’가 학습자들에게 매우 중요한 요소로 인식되고 있음을 보여준다. 특히 빅데이터는 오늘날 많은 산업과 학문 분야에서 중요한 자원으로 다뤄지며, ESG 트렌드와의 연관성도 크다. 학습자들이 빅데이터를 활용해 ESG 관련 트렌드를 분석하거나 이해하고자 하는 기대감을 확인할 수 있다.

다음으로 핵심이 되는 키워드는 ‘수업, 기업, 분석, 생각, 경영’이다. 이 단어들은 학습자들이 수업과 기업 ESG 전략에 대한 기대를 표현하는 것으로 해석할 수 있다. 학습자들이 빅데이터를 활용하여 기업들이 어떻게 ESG 트렌드를 따르고 있는지, 그리고 이를 분석하는 방법을 배우기를 기대하고 있음을 알 수 있다. 또한 ‘경영’이 강조된 것을 보면, 이 수업에서 얻은 지식이 어떻게 응용되고 실무에 적용되고 있는지 배우고자 하는 기대가 크다는 것을 유추할 수 있다.

또한, 강조되고 있는 키워드는 ‘활용, 강의, 이해, 트렌드’이다. 이를 통해 학습자들이 수업에서 ESG 데이터를 실제로 활용하고 그것을 이해하는 능력을 향상시키려하고 있음을 확인할 수 있다. ESG 트렌드에 대한 관심이 있다는 것을 알 수 있으며, ESG가 각 산업에 미치는 영향을 분석하려는 의도도 읽을 수 있다.

마지막 키워드는 ‘환경, 사회적, 기대, 사회’이다. 이는 ESG가 다양한 분야 및 환경에서 변화를 일으키고 있다는 학습자들의 인식을 보여준다. 특히 이 수업을 통해 실질적인 사회적 문제 해결, 정보 분석 기술, ESG의 의

미 등을 더 깊이 이해하고자 한다는 점을 보여준다.

이러한 키워드들의 빈도와 크기를 통해 학습자들이 이 수업을 통해 빅데이터와 ESG의 접점을 학습하고, 기업의 ESG 실천 및 전략을 분석하며, 이를 사회적 변화와 연계해 보고자 하는 기대감을 가진 것을 알 수 있다.



A 대학(8명)



B 대학(18명)



C 대학(30명)



D 대학(39명)



E 대학(45명)



F 대학(47명)



G 대학(48명)



H 대학(50명)

[그림 1] 8개 대학 학습자의 기대와 포부 워드 클라우드

A 대학은 AI를 활용하여 모든 온라인 콘텐츠에 자막 및 강의 스크립트를 제공하며 맞춤형 학습 환경을 구축하고 있다. 기업과의 협력을 통해 개별화된 교육을 지원하고, 공유가치교육플랫폼사업단을 통해 융합형 교육과 지식 공유 생태계를 활성화하고 있다. 이러한 노력은 ESG 관점에서 사회(S) 부문에서 포용적이고 공정한 교육을 확대하며, 지배구조(G) 측면에서 기술 협력을 통한 투명성과 혁신을 강화하고, 환경(E) 측면에서는 디지털 기술 활용으로 자원 효율성을 높이는 데 기여하고 있다.

B 대학은 융·복합학과인 '가상증강현실융합학과'를 국내 최초로 신설하는 등 데이터 분석, AI, 디지털 전환 관련 전공 개설과 융합형 학과 운영을 통해 실무형 인재를 양성하고자 한다. 국제교류와 장학금 지원으로 글로벌 교육을 강화하며 지속 가능한 발전을 추구하고 있으며, 이는 ESG의 가치와 맞물려 대학의 사회적 책임과 혁신적인 교육 생태계를 구축하는 데 기여하고 있다.

C 대학은 해양특성화대학으로 ESG 교육체계구축과 지속 가능한 발전을 비전으로 삼고 있다. 지역사회와 협력하며, 학생들과 함께 지속 가능한 대학 체질 개선과 친환경 캠퍼스 구축을 목표로 해양 생태계 보전과 친환경 기술 개발에 집중하고 있다. ESG 체계 전반에 걸쳐 지역사회와 해양산업의 지속 가능한 미래를 구현하는 데 기여하는 대학이다.

D 대학은 보건의료 특성화 대학으로, VR호스피탈, MI 스튜디오, 스마트 강의실 등 첨단 교육 환경과 병원 네트워크를 기반으로 실무 연계형 교육을 제공한다. 인공지능과 빅데이터 융합 교육을 통해 미래 의료와 산업 분야의 지속가능성을 실현하여 ESG 가치와 연계된 혁신적 교육체계를 구현하고 있다.

E 대학은 빅데이터와 AI 등 첨단기술 기반의 융합 전공 복수학위제를 전문대학 최초로 도입한 학교이다. 기업협업센터(ICC)를 통해 산학협력을

강화하여 ESG 가치와 연계된 지속 가능한 인재 양성에 앞장서며, 디지털 전환 시대에 걸맞은 산학협력 생태계를 구축하고 있다.

F 대학은 항공우주와 미래산업의 첨단기술 교육을 선도하는 항공·우주 전문대학 글로벌 기업들과의 산학협력을 통해 융복합형 인재를 양성하고 있다. 드론, 자율주행, AI 등 미래 지향적 기술을 활용한 실무 교육과 함께 국제 항공표준을 기반으로 한 전문성을 갖춘 교육체계를 운영하며, 항공우주산업의 지속 가능성과 혁신적 성장을 지원하는 ESG 가치를 실현하고자 한다.

G 대학은 전공트랙제와 SW·AI 중심 교육과정을 통해 창의융합형 인재를 양성하고 있다. 특히 2024년부터 ESG 센터를 신설하여 지속 가능한 캠퍼스 경영을 목표로 다양한 활동을 전개하고 있으며, 지역사회와의 협력으로 글로벌 지속가능성을 지원하고 있다.

H 대학은 AI, 빅데이터, 반도체, 로봇 등 첨단기술 분야의 글로벌 선도 대학으로, 초융합 시대를 대비한 통합적 교육과 연구를 중점적으로 수행하고 있다. 신설된 반도체시스템공학전공, AI 로봇전공, 빅데이터경영 전공 등을 신설하여 미래 기술과 경영의 융합적 접근을 통해 지속 가능한 미래 사회를 구축할 창의적이고 실천적인 인재를 배출하고 있다.



[그림 2] 학습자의 기대와 포부 워드 클라우드(전체)

2) 단어 빈도 분석을 통한 ESG 수업의 기대 요인 분석

본 연구에서 텍스트 마이닝 기법의 하나인 단어 빈도 분석을 통해 학습자들이 ESG 교육에서 기대하는 주요 요인들을 도출하는 데 중점을 두고 있다. 285명의 수강생이 작성한 과제물에서 추출된 텍스트 데이터를 분석하여, ESG 교육에서 학습자들이 어떤 주제와 개념에 가장 큰 관심을 보이는지 분석했다.

빈도 분석 결과, ‘빅데이터, 수업, 기업, 분석, 생각’ 등 주요 키워드들이 높은 빈도를 기록하며 학습자들의 기대와 학습 목표를 명확히 드러냈다. 특히, ‘빅데이터’는 ESG 트렌드 분석의 핵심 도구로서 중요한 역할을 하는 것으로 인식되고 있으며, 학습자들은 이 기술을 활용하여 기업의 ESG 전략을 평가하고 분석하고자 하는 강한 기대를 나타내는 것을 확인할 수 있다.

또한, ‘사회’와 ‘변화’와 같은 단어들은 학습자들이 ESG가 사회적 문제 해결 및 변화를 이끄는 데 어떻게 이바지할 수 있는지에 대한 깊은 관심이 있음을 보여준다. 그러므로 이러한 단어 빈도 분석을 통해 학습자들이 ESG 교육에서 기대하는 바를 명확히 파악함으로써, 향후 교육과정 설계 및 개선에 실질적인 방법을 제시할 수 있다.

[표 2]에서 주요 단어와 그 빈도수를 중심으로 연구 결과를 세부적으로 분석해보면, 총 88개의 단어 중에서 비율이 1.0% 이상인 단어는 ‘빅데이터(3.77%), 수업(2.15%), 기업(1.97%), 분석(1.55%)’ 순이다. 이 결과는 학습자들이 이 수업에서 가장 중요하게 생각하고 기대하는 요소들이 무엇인지 잘 확인할 수 있다.

‘빅데이터(1102회, 3.77%)’는 가장 많이 등장한 단어로, 이 수업의 핵심 주제인 빅데이터가 학습자들에게 큰 관심을 받고 있다는 것을 의미한

다. 또한, 학습자들은 빅데이터의 개념, 활용 방법, ESG 트렌드와의 연관성 등을 학습하면서 기대하는 바가 크다고 볼 수 있다. 다음으로 ‘수업(629회, 2.15%)’이라는 단어의 높은 빈도는 학습자들이 수업 자체에 대한 기대가 크며, 수업에서 어떤 내용을 배울 수 있을지에 관한 관심을 나타낸다. 이는 수업 구성, 교수법, 학습자 상호작용 등에 대한 기대를 반영할 수 있다. 그리고 ‘기업(575회, 1.97%)’도 높은 빈도로 등장하고 있는데, 이는 학생들이 다양한 사례를 통해 ESG가 실제로 어떻게 적용되고 있는지 배우고 싶어 하고 있음을 의미한다. 특히 이론 중심의 학습에서 벗어나 실무와 연결된 실질적인 사례를 통해 경영 현장에서의 ESG 전략과 빅데이터 활용법을 이해하려는 의지를 반영한다.

더 나아가 ‘분석(453회, 1.55%)’은 학습자들이 강의를 듣고 ESG를 다양한 측면에서 분석하거나, ESG에 대한 자신의 관점을 형성하는 과정에 기대하고 있다는 것을 나타낸다.

본 연구에서 추출된 이러한 빈도 분석 결과는 학습자들이 <빅데이터 시대의 ESG 트렌드> 수업에서 무엇을 중점적으로 기대하는지를 잘 보여준다. 특히, ‘빅데이터, 수업, 강의, 기업, 분석’ 등의 단어가 높은 빈도로 나타나는 것은 학습자들이 이 수업을 통해 빅데이터를 활용한 기업의 ESG 전략 분석 능력을 배양하고자 하는 기대가 크다는 것을 시사한다.

이러한 분석 결과는 수업 커리큘럼을 더 효과적으로 구성하고 학습자들이 실질적으로 원하는 주제를 중심으로 수업 내용을 조정하는 데 유용할 수 있다. 예를 들어, 수업 내용에서 빅데이터 분석 실습, 기업 사례 연구, ESG와 관련된 사회적 문제 분석 등을 더 강조할 필요가 있음을 보여준다.

[표 2] 단어 빈도수

비율(%)

단어	수	비율									
----	---	----	----	---	----	----	---	----	----	---	----

텍스트마이닝을 활용한 공유대학 학습자의 ESG 수업 기대 분석
: 대학 e-러닝 기반 학점인정 컨소시엄 사례를 중심으로 | 김성희·전현아

빅데이터	1102	3.77	학습	184	0.63	영향	112	0.38	의사	77	0.26
수업	629	2.15	능력	181	0.62	실제	110	0.38	지배	77	0.26
기업	575	1.97	지식	177	0.61	해결	109	0.37	노력	76	0.26
분석	453	1.55	문제	172	0.59	요소	107	0.37	관심	76	0.26
생각	408	1.40	관련	169	0.58	도움	105	0.36	수집	73	0.25
경영	324	1.11	사례	166	0.57	개념	103	0.35	중요성	72	0.25
활용	321	1.10	내용	166	0.57	정보	102	0.35	새	71	0.24
강의	293	1.00	책임	163	0.56	가치	97	0.33	성과	71	0.24
이해	272	0.93	적용	163	0.56	경험	96	0.33	포부	70	0.24
중요	259	0.89	과정	162	0.55	결정	94	0.32	방식	69	0.24
트렌드	258	0.88	전략	143	0.49	과목	90	0.31	구체적	15	0.11
환경	255	0.87	변화	139	0.48	사용	86	0.29	시간	69	0.24
사회적	255	0.87	기여	139	0.48	필요	84	0.29	필수적	68	0.23
기대	247	0.85	성장	137	0.47	역할	83	0.28	소비자	68	0.23
사회	243	0.83	목표	136	0.47	사람	83	0.28	역량	68	0.23
기술	234	0.80	발전	136	0.47	제공	81	0.28	실천	67	0.23
지속	219	0.75	바탕	132	0.45	가능성	79	0.27	공부	66	0.23
의료	77	0.57	방법	126	0.43	실질적	78	0.27	X		
분야	73	0.54	미래	125	0.43	구조	78	0.27			
다양	203	0.69	산업	119	0.41	부분	78	0.27			
시대	193	0.66	수강	118	0.40	평가	78	0.27			
가능	186	0.64	기회	118	0.40	의사	77	0.26			

3) 감정분석을 통한 ESG 수업의 반응과 방향 도출

감정 분석(Sentiment Analysis)은 자연어 처리(NLP) 분야에서 텍스트 데이터를 기반으로 그 안에 담긴 감정을 분류하고 해석하는 기술이다. 주로 소셜 미디어, 리뷰, 이메일 등의 텍스트에서 사람들이 표현하는 감정(긍정적, 부정적, 중립적)을 분석하여 그들의 의견이나 반응을 이해하는 데 사용되며, 감정분석은 다음과 같은 과정을 거친다. 각 단어가 긍정적인지, 부정적인지, 또는 중립적인지 분류하고, 사전 기반 접근법이나 머신러닝 모델을 사용하여 단어의 감정 점수를 결정할 수 있다. 다음으로 텍스트 전체

에 대한 감정 점수를 계산하여 문서 전체가 긍정적인지, 부정적인지, 또는 중립적인지 판단한다. 이후에 계산된 감정 점수를 바탕으로 텍스트 작성자가 표현한 전반적인 감정을 분석하고 해석한다.

감정분석은 다양한 분야에서 사용되며, 특히 마케팅, 고객 서비스, 학습 환경 분석 등에서 소비자나 학습자의 반응을 파악하고 이에 맞춰 전략을 수립하는 데 유용하다. 가중 감정 점수는 특정 단어가 전체 데이터에서 차지하는 감정의 강도를 의미한다.

[표 3] 가중 감정 점수 계산

내용	
긍정적인 단어	+1 (예: 성장, 기회, 해결 등)
부정적인 단어	-1 (예: 문제, 책임 등)
중립적인 단어	0 (예: 수업, 강의, 빅데이터 등)
가중 감정 점수 공식	감정 점수 × 단어 빈도수

예를 들어, ‘성장’이라는 단어가 감정 점수 +1을 가지고 있고, 빈도수가 34회라면, <가중 감정 점수=1×34=34>이다. 또한 ‘문제’라는 단어가 감정 점수 -1을 가지고 있고, 빈도수가 172회라면, <가중 감정 점수 = -1×172=-172> 이다.

이처럼 각 단어의 가중 감정 점수는 단어가 전체 데이터에서 나타내는 감정의 강도를 의미하며, 이를 통해 학습자들이 수업에 대해 긍정적, 부정적 감정을 얼마나 강하게 느끼는지를 보다 명확하게 파악할 수 있다.

[표 4] 감정분석 결과

번호	단어	빈도수	감정	감정 점수	가중 감정 점수
1	빅데이터	1102	중립	0	0
2	수업	629	중립	0	0
3	기업	575	중립	0	0
4	분석	453	중립	0	0
5	생각	408	중립	0	0

6	경영	324	중립	0	0
7	활용	321	긍정	1	321
8	강의	293	중립	0	0
9	이해	272	긍정	1	272
10	중요	259	긍정	1	259
11	트렌드	258	중립	0	0
12	환경	255	중립	0	0
13	문제	172	부정	-1	-172
14	관심	76	부정	-1	-76
15	수준	73	부정	-1	-73

이 점수는 해당 단어의 감정 점수(긍정 또는 부정)와 그 단어의 빈도수를 곱하여 계산한다. 예를 들어, “중요”와 같은 단어가 긍정적인 감정 점수 +1을 가지고, 빈도수가 259회일 경우, 가중 감정 점수는 $1 \times 259 = 259$ 가 된다. 이 점수가 클수록 해당 단어가 더 빈번하게 사용되면서 긍정적인 감정의 강도도 높음을 나타낸다.

이 분석에서 나타난 주요 단어 중, “활용, 이해, 중요”와 같은 단어는 긍정적인 감정을 나타내며, 이들의 가중 감정 점수는 각각 321, 272, 259이다. 이 수치는 학습자들이 수업에서 이러한 요소들을 긍정적으로 평가하고 있음을 보여준다. 특히 “중요”와 같은 단어가 높은 빈도수와 긍정적인 감정 점수를 가지고 있다는 것은 학습자들이 수업 내용의 중요성을 크게 느끼고 있음을 시사한다. 이러한 점수는 수업에서 강조되는 요소들에 대해 학습자들이 긍정적인 인식을 하고 있음을 의미한다.

이와 같은 분석을 통해 학습자들이 수업에 대해 긍정적 또는 부정적인 감정을 얼마나 강하게 느끼는지를 보다 명확하게 파악할 수 있다. 긍정적인 단어가 높은 빈도수와 감정 점수를 가질수록, 학습자들이 수업 내용이 나 수업 진행 방식에 대해 긍정적인 반응을 보인다는 결론을 도출할 수 있다. 반면, 만약 부정적인 감정을 나타내는 단어가 높은 빈도수와 가중 감정

점수를 가졌다면, 이는 학습자들이 수업에 대한 불만이나 개선 요구가 있다는 신호일 수 있다.

가중 감정 점수를 기반으로 한 이러한 분석은 교육과정의 개선에 실질적인 도움을 줄 수 있다. 긍정적인 단어들의 가중 감정 점수가 높다는 것은 학습자들이 수업에서 특정 부분을 유익하다고 느끼고 있음을 보여주며, 이를 통해 교사는 수업에서 더 강화해야 할 요소를 파악할 수 있다. 예를 들어, “활용”과 같은 단어가 긍정적인 점수와 함께 자주 언급된다면, 교사는 실습이나 실제 적용을 강조하는 수업 방식이 학습자들에게 긍정적으로 받아들여지고 있음을 알 수 있다.

그러므로 이를 통해 교수자는 수업의 긍정적 요소를 강화하고, 개선이 필요한 부분을 파악하여 더욱 효과적인 교육 방안을 설계할 수 있다.

다음으로 “생각, 경영, 트렌드, 환경”과 같은 중립적이거나 분석적인 단어는 특정 감정보다 논리적 사고나 비판적 사고를 반영한다. 이는 학습자들이 단순히 지식을 습득하는 것을 넘어, 학습한 내용을 통해 자기 나름의 사고와 관점을 발전시키고자 하는 경향이 있음을 보여준다. 따라서 교수자는 학습자들이 주체적인 관점을 가질 수 있도록 비판적 사고를 기를 수 있는 학습 환경을 제공해야 함을 시사한다.

“환경, 경영, 기업”과 같은 단어들은 현대 사회에서 지속 가능한 발전과 책임 경영에 관한 관심을 반영한다. 학습자들이 환경이나 경영을 자주 언급하는 것은 ESG나 지속가능성에 관한 관심이 높아지고 있음을 알 수 있다. 따라서 이러한 사회적 트렌드에 맞춘 교육내용을 강화함으로써 학습자들이 사회적 책임감을 느끼고 미래의 리더로 성장할 수 있도록 교육과정을 설계할 필요가 있다.

“분석, 생각, 중요” 등의 단어는 다양한 관점에서 학습 주제를 다루는 경향을 나타낸다. 이는 학습자들이 단순히 사실을 배우는 것에서 그치지

않고, 다양한 각도에서 깊이 있는 이해를 추구하고 있음을 의미한다. 따라서 교육과정에서는 다양한 학습 활동과 자료를 제공하여 학습자들이 폭넓은 관점을 가질 수 있도록 해야 한다.

“문제”라는 단어는 172회 언급되었으며, 이는 학습자들이 교육과정이나 학습 주제에서 겪는 어려움이나 해결이 필요한 과제를 자주 언급한다는 것을 나타낸다. “문제”는 부정적인 감정으로 인식될 가능성이 크며, 학습자들이 특정 부분에서 어려움을 겪고 있거나 불만족하고 있음을 유추할 수 있다. 이러한 피드백을 통해 교수자는 학습자의 어려움이 무엇인지 파악하고, 문제 해결 방안을 마련하여 교육과정의 개선을 도모할 수 있다.

“관심”이라는 단어는 76회 언급되었으며, 이는 특정 주제나 내용에 대한 학습자의 흥미를 반영할 수도 있지만, 학습자들이 관심을 가지지 않는 주제에 대한 불만이나 무관심을 나타낼 가능성도 있다. 예를 들어, 학습자들이 “관심”이 부족하다고 느낄 때 이는 학습 동기 저하나 수업 내용이 흥미롭지 않다는 인식으로 이어질 수 있다. 따라서 교육자들은 학습자의 흥미와 관심을 끌 수 있는 내용을 강화하고, 적극적인 참여를 유도할 필요가 있다.

“수준”이라는 단어는 73회 언급되었으며, 이는 학습자가 수업 내용이 난이도에 대해 느끼는 불만이나 부담을 나타낸다. “수준”이라는 단어는 학습자가 수업의 난이도가 자신에게 맞지 않거나, 교육내용이 충분하지 않다고 생각할 때 부정적인 의미로 사용될 수 있다. 따라서 교수자는 이러한 피드백을 통해 학습자들에게 적절한 난이도의 자료와 활동을 제공함으로써 학습 만족도를 높일 수 있다.

부정적 단어 분석은 학습자들이 교육과정에서 겪는 어려움이나 불만족을 나타내며, 교육 개선에 필요한 요소를 확인할 수 있다. “문제, 관심, 수준”과 같은 단어가 자주 언급된다는 것은 학습자가 특정 부분에서 부정적

감정을 느끼고 있음을 시사하며, 이를 통해 교육자들은 문제 해결을 위한 학습 지원 강화, 흥미 유발을 위한 콘텐츠 개선, 적절한 난이도 조정 등의 방안을 고려할 수 있다. 이러한 분석 결과는 교육자들이 수업의 질을 높이고 학습자들의 만족도를 향상시킬 수 있는 방향을 제시하며, 부정적 인식을 해결하여 긍정적인 학습 경험을 제공하기 위한 다양한 교육적 접근 방안을 마련하는 데 중요한 역할을 할 수 있다.

그러므로 감정분석은 텍스트 데이터를 바탕으로 긍정, 부정, 중립적인 감정을 파악하여 학습자들의 반응을 이해하는 기술로, 이를 통해 교육과정에서 긍정적인 요소(“중요, 이해, 활용” 등)와 부정적인 요소(“문제, 관심, 수준” 등)를 식별할 수 있다. 이러한 분석 결과는 수업의 긍정적인 면을 강화하고, 학습자가 겪는 어려움이나 불만족을 해결할 방안을 모색하는 데 활용될 수 있으며, 궁극적으로는 교육자들이 학습자들의 만족도와 수업의 질을 높일 수 있는 유용한 정보로 작동 할 수 있다.

5. 결론 및 제언

본 연구는 대학 e-러닝 기반 학점인정 컨소시엄을 통해 제공된 ESG 수업에서 학습자들이 기대하는 요소를 텍스트 마이닝과 감정분석 기법을 활용하여 분석함으로써, 공유대학의 온라인 교육 프로그램에 대한 학습자의 구체적인 기대와 감정적 반응을 파악하고자 하였다. 연구 결과, 학습자들은 빅데이터를 기반으로 ESG 트렌드를 분석하고 기업의 ESG 전략을 이해하는 데 큰 기대를 두고 있었으며, 특히 실무에 적용 가능한 지식과 문제 해결 능력을 중시하는 경향이 두드러졌다.

감정분석 결과를 통해 ‘성장’, ‘기회’, ‘해결’ 등 긍정적 단어들인 높은 빈도로 나타났지만, ‘문제’, ‘책임’과 같은 부정적 단어 또한 학습자가 ESG 실천 과정에서 직면할 수 있는 도전과 책임에 대한 부담감을 나타내는 것으

로 확인되었다. 이는 학습자들이 공유대학을 통한 e-러닝 수업에서 실무적이고 구체적인 교육을 통해 문제 해결 능력을 기르기를 희망하면서도, 실제 ESG 적용에 따른 난점과 부담에 대해 인식하고 있음을 보여준다.

이러한 연구 결과를 바탕으로 몇 가지 제언을 제시할 수 있다. 첫째, 공유대학의 e-러닝 프로그램에서는 이론과 실무를 연결하는 실질적인 학습 요소를 강화할 필요가 있다. 예를 들어, 빅데이터 분석 실습이나 기업의 ESG 전략 사례 연구와 같은 실제 적용 가능한 학습 활동을 포함하여 학습자들이 이론을 실무에 접목할 수 있도록 해야 한다. 이를 통해 학습자들은 실제 ESG 경영 현장에서 요구되는 분석 능력과 의사 결정 역량을 강화할 수 있을 것이다.

둘째, 학습자가 ESG 수업에서 느낀 ‘책임’과 ‘문제’와 같은 부정적 감정을 완화하기 위해 문제 해결 능력과 비판적 사고를 기를 수 있는 교육 방식을 도입하는 것이 필요하다. 이러한 문제 해결 중심의 교수법은 학습자들이 ESG 과제를 실제로 다뤄보고, 직면할 수 있는 다양한 문제를 다각적으로 접근하여 해결책을 모색할 수 있는 환경을 제공할 것이다. 특히, 교수자와 동료 간의 피드백 시스템을 강화하여 학습자들이 자신이 직면한 과제를 보다 효과적으로 해결하고, 실무 적용 과정에서 발생하는 문제를 적극적으로 해결하는 경험을 쌓을 수 있도록 해야 한다.

셋째, 학습자들의 만족도와 감정적 반응을 정기적으로 평가하고 이를 교육과정에 반영하는 지속적인 피드백 체계를 구축하는 것이 중요하다. 학기 말 또는 학기 중간에 학습자들에게 설문조사와 감정분석을 실시하여 수업에 대한 만족도, 기대 충족 여부, 그리고 개선 사항 등을 수집함으로써 교육과정의 질을 향상시키고, 학습자 맞춤형 교육 지원방안을 마련할 수 있다. 이를 통해 학습자의 학습 경험을 지속적으로 개선하고, 공유대학의 교육 모델에 실질적인 효과를 더할 수 있을 것이다.

마지막으로, 본 연구는 학습자들이 공유대학의 e-러닝 프로그램에서 가지는 구체적 기대와 요구를 심층적으로 분석했다는 점에서 의의가 있다. 그러나 본 연구는 일부 수강생의 과제물을 중심으로 이루어졌기 때문에, 학습자 전체의 기대를 일반화하기에는 한계가 있다. 향후 연구에서는 텍스트 마이닝과 감정분석 외에도 오픈엔드 질문을 통한 질적 데이터를 추가하고, 학습자들의 기대와 수업의 학습 성과를 연계하여 교육 효과를 검증하는 체계를 마련하는 것이 필요하다. 또한, 주제별로 세부적인 기대를 파악할 수 있는 고급 텍스트 분석 기법을 활용하여 다양한 학습 요구를 더 깊이 있게 분석할 수 있을 것이다.

이와 같은 제언을 통해 공유대학의 ESG e-러닝 과정이 학습자들에게 실질적이고 구체적인 학습 경험을 제공할 수 있도록 하며, ESG 교육의 지속 가능성과 교육적 효과를 높이는 방안을 모색할 수 있을 것이다.

■ 참고 문헌

- 교육부, “2022~2024년 대학혁신지원사업 기본계획 확정”, <대한민국 정책브리핑>, 2022.02.04.
- 김동현·황영식·배유라·김태훈, 「국내 공유대학 운영 사례 분석」, 『공학교육연구』 26권 4호, 한국공학교육학회, 2023, 45-57쪽.
- 김미수, 「데이터 시각화를 활용한 ESG 교육이 학습자의 사회적 가치 인식에 미치는 영향」, 『인격교육』, 18권 1호, 한국인격교육학회, 2024, 31-52쪽.
- 김민수·김정진, 「평생학습기관의 ESG 경영에 대한 학습자의 평가가 교육참여 의도에 미치는 영향」, 『사회융합연구』 7권 3호, 국방안보연구소, 2023, 61-75쪽.
- 김성희, 「대학 ESG 교양교육의 방향」, 『지식과 교양』 12권, 목원대학교 교양교육혁신연구센터, 2023, 307-326쪽.
- _____·지혜영·김종미·오나경, 「ESG 시대의 다문화 교양교육」, 『문화교류와 다문화교육』 12권 2호, 한국국제문화교류학회, 2023, 1-24쪽.
- 남영숙, 「대학의 ESG 도입방안 연구」, 『학습자중심교과교육연구』 24권 2호, 한국학습자중심교과교육학회, 2024, 815-826쪽.
- 노영희·장로사·곽우정·노지윤·신영지, 「공유대학 운영 활성화 방안에 대한 연구」, 『한국비교정부학보』 23권 1호, 한국비교정부학회, 2019, 159-189쪽.
- 모두를 위한 열린 강좌 KOCW, www.kocw.net
- 서울특별시, ““대학이 서울의 미래 성장 동력”… 서울시, 54개 대학과 글로벌 Top5 도시 도약”, <서울시 홈페이지>, 2024. 06.18.
- 안수현·이상준, 「Bio-PRIDE 공유대학의 교육 서비스 품질에 대한 질적인 접근」, 『실천공학교육연구지』 16권 4호, 한국실천공학교육학회, 2024, 599-609쪽.

- 유가에·배수진·권오병, 「인공지능 강사에 의한 ESG 경영 교육이 학습자의 ESG에 대한 자기효능감에 미치는 영향」, 『경영교육연구』 37권 3호, 한국경영교육학회, 2022, 233-257쪽.
- 유지성·이연주, 「공유대학의 현황과 발전 방안 연구」, 『문화와 융합』 45권 9호, 한국문화융합학회, 2023, 1431-1443쪽.
- 이승환, “‘공유와 협력’, 대학 교육 패러다임이 바뀐다”, <대학저널>, 2021.03.30.
- 조혜영, 「대학생의 인구통계학적 특성과 ESG 인지 및 교육 유무에 따른 ESG 인식수준과 중요도 간의 차이연구」, 『학습자중심교과교육연구』 24권 9호, 한국학습자중심교과교육학회, 2024, 603-617쪽.
- _____·김현지, 「유아기 자녀를 둔 부모의 제품구매 태도가 ESG 교육 및 홍보 필요도에 미치는 영향」, 『학습자중심교과교육연구』 24권 19호, 한국학습자중심교과교육학회, 2024, 1-14쪽.
- 최원재, 「ESG 개념을 활용한 디지털 데이터 내러티브 교육」, 『디지털콘텐츠학회논문지』 23권 2호, 한국디지털콘텐츠학회, 2022, 227-235쪽.
- Jinok Susanna Kim·조혜영·최서우, 「ESG 교육 유무에 따른 ESG 중요성 및 인식과 사회 문제 인식 연구」, 『학습자중심교과교육연구』 24권 7호, 한국학습자중심교과교육학회, 2024, 15-28쪽.
- Newman, J.H., *The Idea of a University*, London: Longman, Green & Co., 1852.

■ 국문초록

본 연구는 대학 e-러닝 기반 학점인정 컨소시엄을 통해 제공된 <빅데이터 시대의 ESG 트렌드> 수업을 수강한 학습자들의 과제물을 텍스트 마이닝과 감정분석 기법을 활용하여 분석하였다. 이를 통해 학습자들이 ESG 교육에서 기대하는 주요 요소를 파악하고, 교육과정 개선에 기여할 수 있는 시사점을 도출하는 것을 목적으로 하였다. 분석 결과, 학습자들은 빅데이터를 활용한 ESG 트렌드 분석과 기업의 ESG 전략 학습에 높은 관심을 보였으며, 특히 실무적 적용 능력과 문제 해결 역량 강화에 대한 기대가 크게 나타났다. 감정분석 결과, 긍정적 요소로는 '성장, 기회, 해결'이, 부정적 요소로는 '문제', '책임'이 자주 언급되었는데, 이는 ESG 실천 과정에서 마주할 수 있는 도전과 기대를 반영한다.

따라서 본 연구는 학습자의 기대와 감정을 반영한 ESG 교육과정 설계에 실질적인 방향성을 제공하며, 공유대학 모델을 통해 지속 가능한 교육 프로그램 개발에 기여할 수 있는 교육과정의 가이드라인이 될 수 있다.

주제어 • 빅데이터, ESG 교육, 텍스트 마이닝, 감정분석, 공유대학

■ Abstract

Analysis of Shared University Learners' Expectations for ESG Courses Using Text Mining : Focusing on the case of a University e-Learning Credit Consortium

Seong Hee Kim / Hanyang University

Hyun Ah Jeon / Hanyang University

This paper analyzed the assignments of learners enrolled in the course, "ESG Trends in the Age of Big Data", offered through a university e-learning credit consortium, utilizing text mining and sentiment analysis techniques. The purpose of this research was to identify the key elements that learners expect from ESG(Environmental, Social, and Governance) education and to provide insights for curriculum improvement. The analysis revealed that learners showed a strong interest in utilizing big data for ESG trend analysis and understanding corporate ESG strategies, with particular emphasis on developing practical applications and problem-solving skills. Sentiment analysis results indicated that positive elements such as "growth", "opportunity", and "solution" were frequently mentioned, while negative elements included "problem" and "responsibility" reflecting the challenges and expectations associated with the ESG implementation process.

Based on the findings, this study provides a practical direction for designing ESG curricula that align with learner expectations and emotions, and it may serve as a guideline for developing sustainable educational programs within a shared university model.

**Keyword • Big Data, ESG Education, Text Mining, Sentiment Analysis,
Shared University**

■ 논문투고일:2024.10.16. ■ 심사완료일:2024.11.15. ■ 게재확정일:2024.11.20. ■

대학생 셀프리더십 강화를 위한 문학 독서 교육 방안 :『데미안』, 『싯다르타』를 중심으로

서 기 자*

목 차

1. 시작하는 말
2. 셀프리더십과 독서 교육
3. 데미안과 싯다르타를 통해 본 셀프리더십
4. 맺음말

1. 시작하는 말

독서는 경험을 넘어서는 깊은 통찰을 우리에게 제공하며, 현실과 세계를 객관적으로 바라보는 능력을 길러준다. 독일어의 ‘빌둥(Bildung)’은 교육, 교양, 자기 형성의 의미를 동시에 지니며, 인간 존엄성과 개별성의 함양을 내포하고 있다. 빌둥은 자율적 주체로서의 인간 형성을 교육의 핵심 목표로 삼고 있는데, 이는 자아 성찰을 통한 자율적 성장을 의미한다.¹⁾

문학은 이러한 빌둥을 위한 핵심적 역할을 담당하며 인간을 자율적이

* 목원대학교 창의교양학부 교수

1) 서정일, 「물화(物化)를 넘어 인문 정신을 위한 문학 교양의 탐색」, 『외국문학연구』 94호, 2024, 37쪽.

고 존엄한 존재로 인식하도록 하고, 개인의 성찰적 사고를 촉진하는데 기여해 왔다. 그리하여 독서 교육은 인간이 스스로 주체성을 확립하고 사회적 책임을 다하는 성숙한 개인으로 성장하는 데 중요한 매개체로 작용해 왔다. 독서의 이러한 교육적 가치는 인격 형성의 시기인 대학생 시절에 더욱 중요한데, 대학 생활은 자신의 진로와 목표를 설정하고, 자기 주도적 동기 부여를 통해 성취를 이루어야 하는 시기이기 때문이다.

따라서 본 논문에서는 셀프리더십의 개념과 그 중요성을 이론적으로 고찰하고, 대학생 독서 교육의 중요성과 그 의미를 살펴본 후 독서 교육이 어떻게 그 몫을 담당할 수 있는지 알아볼 것이다. 그리고 헤르만 헤세의 『데미안』과 『싯다르타』에서 주인공의 내적 성찰 과정과 자기 주도적 성장 과정을 분석하여 대학생 셀프리더십 확립에 기여할 수 있는지 분석할 것이다.

2. 셀프리더십과 독서 교육

셀프리더십은 개인이 더 나은 자신으로 성장하려는 의지로, 지식과 기술을 활용해 평생에 걸쳐 스스로 성장하는 능력을 의미한다. 셀프리더십은 누구에게나 내재된 능력으로, 이를 의도적으로 개발하고 연마할 때 비로소 삶에 실질적인 변화를 일으키는데,²⁾ 이는 전통적으로 이미 ‘수행’이라는 이름 아래 인류가 추구해 온 과정이기도 하다.

셀프리더십은 현대 사회에서 스스로 자신의 행동과 책임을 자발적으로 관리하고 이끄는 능력을 의미한다. 현대의 평등하고 분산된 조직 구조에서는 위계적 리더십보다는 협력적이고 자율적인 셀프리더십이 더욱 효과적인데, 귄터 뮐러(Günter F. Müller)와 다니엘라 로하우스(Daniela Lohaus)에 따르면 조직 내에서 구성원은 스스로 목표를 설정하고 이를 이루기 위

2) 정경호, 『혼자 강해지는 힘! 셀프리더십』, 리텍콘텐츠, 2016, 55쪽.

해 협력적, 자율적 리더십을 발휘할 때 성과가 향상된다.³⁾ 베른트 웨스터라이히(Bernd Oesterreich)와 클라우디아 슈뢰더(Claudia Schröder) 또한 구성원의 자율적 리더십 발휘가 필수적이며, 이것이야말로 개인의 자기 주도적 성장을 위한 중요한 기반이라고 주장하고 있다.⁴⁾

셀프리더십은 또한 스스로 동기를 부여하고, 자기 주도적으로 과제를 수행하는 능력을 의미한다. 만즈(Charles C. Manz)는 셀프리더십을 개인이 동기 부여가 되지 않는 과업까지도 자발적으로 수행할 수 있도록 자기 자신에게 영향을 미치는 과정⁵⁾으로 정의했다. 그는 이러한 셀프리더십이 바람직한 행동과 성과를 유도하는데 기여하며 이를 통해 대학생들은 학업 성취, 진로 준비, 자기효능감 등의 핵심 역량을 키울 수 있다⁶⁾고 설명한다. 이를 위해서는 내적 탐구와 자기 성찰이 필수적이며 이는 개인이 스스로를 이해하고 목표를 설정하며 지속적으로 성장해 나가는 데 반드시 필요하다. 이러한 과정은 대학생들에게 중요한데 대학생 시기는 셀프리더십 전략을 학습하고 이를 적용할 준비가 되어 있으며 도전과 변화를 수용할 수 있는 시기이기 때문이다. 김민정은 대학생 시기가 셀프리더십을 통해 행동과 사고의 범위를 넓히고 가치 지향적 개념을 형성하는 데 중요한 시기⁷⁾라고 설명했다.

3) Müller, Günter F., and Daniela Lohaus, "Fragebogen zur Diagnose von Führung zur Selbstführung (F-DFS) Testmanual", Darmstadt: Darmstädter Institut für Wirtschaftspsychologie der Hochschule Darmstadt, 2021, p.4.

4) Müller, Günter F., and Daniela Lohaus, op. cit., p.5.

5) Durnali, Mehmet, "The Effect of Self-Directed Learning on the Relationship Between Self-Leadership and Online Learning Among University Students in Turkey", Tuning Journal for Higher Education, vol. 8, no. 1, University of Deusto, 2020, p.132.

6) Durnali, Mehmet, Ibid., p.132.

7) 김민정, 「대학생의 셀프리더십 개발에 영향을 미치는 학습자 변인 연구」, 이화여자대학교 일반대학원 박사학위논문, 2007, 2쪽.

본 논문에서는 셸프리더십의 기반이 되는 내적 탐구와 자기 성찰에 집중하여 이를 확립하도록 돕기 위한 방법으로 문학 독서 교육을 제안한다. 문학 독서 교육은 단순한 지식의 전달을 넘어 독자들이 자신의 내면을 탐구하고 성찰할 수 있도록 도울 수 있기 때문이다. 문학작품 속 인물은 세상에서 볼 수 있는 보통 사람이면서 독자가 그 안에서 만나는 또 다른 자기 자신이다. 그러므로 독자는 책을 읽으며 자신을 객관적으로 바라보는 경험을 한다. 야콥 그림(Jakob Grimm)은 말속에는 약초보다 더 강력한 힘이 존재한다⁸⁾고 말하며, 문학이 인간의 내적 문제를 해결하는 중요한 자원임을 시사했다. 이렇듯 문학은 독자가 자기 자신과 세상을 더 깊이 이해하도록 돕는 중요한 역할을 해왔다. 더 나아가 독자가 작품의 의미를 수동적으로 소비하는 것에 그치지 않고, 의미 생산에 함께 참여할 때 독서는 훨씬 더 생산적인 행위가 된다.⁹⁾ 독서는 단순한 책 읽기 활동을 넘어 독자가 자신의 문제를 객관적으로 바라보고 문제로부터 자유로워지며 스스로 성찰하는데 커다란 역할을 해왔다. 특히 다양한 서사를 담고 있는 문학작품은 독자가 타인의 삶을 간접적으로 체험하면서 내면의 회복과 성장을 도울 수 있는 좋은 기제로 작용해왔다.

이와 같이 독자의 내적 탐구를 자극하고 자아 발견을 이끄는 데 문학 독서 교육이 효과적인 방안이 될 수 있음은 주지의 사실이다. 문학이 지닌 교육적, 치유적 힘을 활용하여 독자 스스로 성찰하고 삶의 변화를 이끌도록 도울 수 있기 때문이다. 독일 계몽주의 작가 고트세트(Johann Christoph Gottsched)는 문학을 통해 인간에게 어떻게 행동해야 하는지를 가르쳐야 하며, 인간을 선한 인간으로 교육해야 한다¹⁰⁾고 주장했다. 문학의 교육적

8) 르네 웰렉 저, 송관식·윤홍노 공역, 『문학의 이론』, 한신문화사, 1982, 23쪽.

9) Bergner, Nina, "Handlungs- und produktionsorientierter Literaturunterricht", München: Grin Verlag, 2003, p.5.

10) 만프레트 마이 저, 임호일 역, 『작품 중심의 독일 문학사』, 동국대학교 출판부,

측면은 독일의 성장소설 개념에서도 뚜렷하게 드러난다. 몰겐슈테른(Karl Morgenstern)은 성장소설 주인공의 성장 과정을 통해 독자 역시 성장한다¹¹⁾고 보았다. 특히 독일의 성장소설은 이러한 독서 교육의 탁월한 도구가 될 수 있다. 주인공이 완숙한 인간으로 성숙하고자 하는 노력과 그 과정을 그린 성장 서사는 대학의 문학 독서 교육에서 학생들의 성장을 촉진하는 마중물이 될 수 있다. 문학 수업을 시험 대비나 단순한 지식 습득의 도구로만 여겨 흥미를 갖지 못한 학생들에게 헤세의 대표적인 성장소설 독서를 통해 치유와 성찰의 가치를 일깨우고 삶에 적용할 수 있는 통찰을 제공할 수 있기 때문이다.

특히 헤르만 헤세의 『데미안』¹²⁾과 『싯다르타』¹³⁾는 성장소설로 독자의 내적 탐구를 자극하고 자아 발견을 이끄는 탁월한 도구가 될 수 있다. 이 두 작품은 주인공들이 각기 다른 방식으로 내면을 탐구하고 자아를 발견해가는 여정을 보여줌으로써 대학생들에게 셸프리더십 확립의 강력한 영감을 제공할 수 있다.

독일의 성장소설에는 괴테의 『빌헬름 마이스터의 수업 시대』나 노발리스의 『하인리히 폰 오펜딩엔』 등 여러 작품이 있지만 대부분 너무 방대하고 분량이 많아 수업에서 다루기에는 부담이 크며 문학전공이 아닌 학생들이 몰입하여 읽기에는 내용이 어려운 면이 있다. 반면 헤르만 헤세의 이 두 작품은 인간의 내적 탐구와 자기 성찰 그리고 주도적 삶에 대한 서사를 담고 있는데, 『데미안』에서는 주인공 싱클레어가 안정된 부모의 품에서 벗어나 스스로 성찰하고 자기 자신을 통합해가는 여정을 보여주며, 『싯다르타』

2004, 51쪽.

11) Morgenstern, Karl, Über das Wesen des Bildungsromans, Berlin: Eberhard Lammert, 1971, p.257.

12) 헤르만 헤세 저, 이순화 역, 『데미안』, 더 클래식, 2016.

13) 헤르만 헤세 저, 박광자 역, 『싯다르타』, 부북스, 2013.

에서는 주인공 싯다르타가 깨달음과 자아의 완성을 위해 자신이 가진 귀족 집안의 울타리를 떠나 독립적으로 자아를 발견하는 과정을 그린다. 이처럼 두 작품은 단순한 자아 발견을 넘어 내면의 탐구와 자아 성찰을 통해 스스로의 길을 찾아 나아가는 과정을 심층적으로 묘사하여 셸프리더십 개념과 밀접하게 연결된다. 『데미안』과 『싯다르타』에서 주인공들은 내면을 깊이 탐구하고 자아를 성찰하며, 주체적으로 자신의 삶을 이끌어간다. 이러한 여정은 독자인 대학생들에게도 자기 동기 부여와 자기효능감을 키워 주체적이고 독립적인 삶으로 나아가는 중요한 지침이 될 수 있다. 다음 장에서는 헤르만 헤세의 『데미안』과 『싯다르타』를 분석하여 주인공인 싱클레어와 싯다르타가 자기 성찰과 주도적 삶을 통해 자아실현을 어떻게 이루어나는지, 그리고 이러한 과정이 셸프리더십 확립에 있어 자기 주도적 성장을 어떻게 구현하는지에 주목하여 살펴볼 것이다.

3. 『데미안』과 『싯다르타』를 통해 본 셸프리더십

대학생의 셸프리더십 확립을 위한 방안을 문학 독서 교육을 통해 모색하기 위하여 헤르만 헤세의 『데미안』과 『싯다르타』를 분석하여 이 작품들이 대학생들이 자신의 내면을 탐구하고 자아 성장을 이루는 데 어떻게 기여할 수 있는지 살펴보고자 한다. 헤세의 두 작품에서 주인공들은 내적 갈등과 성찰을 통해 자아를 확립하는 과정을 겪고 있는데, 이는 대학생들이 자신을 발견하고 셸프리더십을 형성하는 과정과 상응하는 까닭이다.

1) 『데미안』

『데미안』은 1919년에 출간된 성장소설로, 주인공 싱클레어가 청년기에 겪는 방황과 좌절, 그리고 내면의 성찰을 통해 자아를 발견해 나가는 과정을 그리고 있다. 싱클레어는 내면의 충동과 정신적 편력을 경험하면서 지속적으로 자신의 미성숙한 자아에 대한 질문을 던진다. 소설 초반부에서

싱클레어는 모든 것이 안정된 부모의 집에서 평범한 소년으로 등장한다. 그러나 그는 자신과는 다른 세계에 속한 크로머라는 친구를 만나게 되고, 함께 어울리기 위해서 거짓말을 하다가 그의 지배를 받게 된다. 이 사건은 싱클레어에게 강렬한 충격을 주며 그의 내면적 변화를 촉진하는 중요한 전환점이 된다. 이 사건을 통해 싱클레어는 자신이 속해 있던 안정적이고 보호받던 세계가 무너지는 경험을 하며, 기존의 질서와 안정으로부터 벗어나와 자아를 발견하려는 여정으로 나아가게 된다.

그런데 이 사건은 셀프리더십에서 중요한 내면의 갈등과 그 직면이라는 과정을 상징적으로 보여주는 부분이다. 싱클레어는 두 세계 사이에서 느끼는 혼란을 통해 자아 성찰을 시작하는데 이는 셀프리더십의 본질적인 요소인 자기 인식 과정과 맞닿아있다. 내면의 충돌을 피하지 않고 마주함으로써 개인은 더 나은 자아로 성장해 가기 때문이다. 다음의 인용문은 싱클레어의 내면적 갈등과 자아 인식의 과정을 잘 보여준다.

분명 나는 밝고 올바른 세계에 속했고, 내 부모님의 자식이었다. 그러나 내 눈과 귀가 향하는 곳 어디에나 다른 세계가 있었다.(...) 내가 한동안 가장 살고 싶어 한 곳은 금지된 세계였다.¹⁴⁾

이 인용문은 싱클레어가 자신의 내면에 자리 잡은 두 세계 사이에서 느끼는 갈등을 나타낸다. 그는 밝고 안정적인 부모의 세계와 어두운 다른 세계 사이에서 혼란을 느끼지만, 어두운 세계에 끌리기도 한다. 이러한 과정은 셀프리더십의 중요한 요소인 자기 성찰과 내면 탐구의 과정을 반영한다고 볼 수 있다. 자아 성찰이란 자신 내면의 어둠을 마주하고 그것을 직면하면서 성장하는 것을 의미하기 때문이다. 싱클레어는 충돌하는 두 세계를 외면하지 않고 그것을 받아들임으로써 새로운 자아로 나아가갈 준비를 하게 된다. 싱클레어는 자신이 속한 세계에서 벗어나 새로운 세계로 나아가는

14) 헤르만 헤세 저, 앞의 책 『데미안』, 12쪽.

과정에서 이것이 자신의 유년 시절을 이루는 기둥에 가한 최초의 칼질, 충격이지만 그것은 모든 이가 각자 자기 자신이 되기 위해 스스로 무너뜨려야 하는 기둥임을 인식한다. 다음 인용은 이러한 그의 내면의 불안을 잘 보여준다.

꿈에서 크로머가 칼을 갈아서 주고 우리는 가로수 뒤에서 몸을 숨기고 있었는데, (...) 누군가 걸어오자 크로머는 내 팔을 건드려 내가 찢려야 할 사람이라는 걸 알려 주었다. 그 사람은 바로 우리 아버지였다. 이 부분에서 잠이 깼다.¹⁵⁾

이 꿈은 싱클레어가 아버지와 크로머라는 외부 권위에 대해 느끼는 억압과 갈등을 반영한다. 아버지는 전통을 상징하며, 이는 싱클레어가 자아를 찾아가는 여정에서 극복해야 할 중요한 장애물이다. 성장은 기존의 권위와 규범에서 벗어나 자신만의 자아를 형성하는 과정으로, 셸프리더십에서 독립적 자아 형성은 필수적 단계이다. 싱클레어는 부모의 세계에서 벗어나기 위해 고통과 두려움을 겪는데 이 과정은 성장의 통과의례로 이해될 수 있다. 이렇게 싱클레어는 자신의 여정을 통해 성장의 핵심이 무엇인지 조금씩 깨닫기 시작한다. 그러던 싱클레어는 데미안이라는 총명하고 비범해 보이는 인물의 도움으로 크로머에게 벗어나게 된다. 하지만 그는 스스로의 힘으로 이 일을 해내지 못한데 대해 깊은 성찰을 한다.

지금에서야 난 알았다. 인간에게 자아를 향해 나아가는 일보다 더 어려운 일은 없다는 것을!¹⁶⁾

싱클레어가 아버지와 크로머라는 외부 권위로부터 벗어나 스스로 서기 위한 담금질의 시간을 견디어 내는 과정은 셸프리더십에서 개인이 스스로 목표를 설정하고 이를 달성하기 위해 지속적으로 내면을 탐구하고 성찰하는 과정과 닮아있다. 싱클레어는 그의 멘토가 되는 데미안과 만나면서 자

15) 헤르만 헤세 저, 앞의 책 『데미안』, 43쪽.

16) 헤르만 헤세 저, 앞의 책 『데미안』, 51쪽.

신을 완성하고, 자신의 길을 발견하는 것은 스스로의 일이어야 함을, 그 과정에서 사람은 누구나 어려움을 겪어야 한다는 것을 알게 된다. 이 부분에서 셀프리더십의 중요한 원칙인 자기결정과 자기 주도적 성찰을 읽을 수 있다. 싱클레어는 이제 더 나은 자기로 나아가기 위한 기초를 마련하며 두려움을 마주하면서 자기 통제와 자기 책임의 힘을 키워나간다. 하지만 싱클레어는 다시 큰 방향의 길로 접어들고 데미안과 멀어지게 된다. 그는 방탕한 생활을 이어가며 퇴학 경고까지 받게 된다. 하지만 이 넘어짐은 새로운 도약을 위한 과정으로 이해할 수 있으며 이 과정에서 그는 오히려 자신의 내면을 깊이 보게 된다.

내 마음은 비참했다.(...) 내 마음 가장 깊은 곳에서는 불안에 가득 찬 영혼이 두려움으로 떨고 있었다.¹⁷⁾

싱클레어는 친구들 사이에서는 비범한 녀석이라고 인정받았지만 자신은 스스로를 부수어 가고 있다고 느낀다. 하지만 이 상실감은 그가 더 깊이 자신의 내면을 탐구하게 하는 계기가 된다. 셀프리더십에서 자기 정체성을 회복하는 과정은 중요한 성장의 출발점으로, 이 과정을 통해 자신을 재발견하는 단계로 나아가기 시작한다. 그는 혼란 속에서도 자신의 진정한 자아를 찾기 위한 새로운 출발점을 마련해 나가고 있는 것이다.

어느 날 싱클레어는 스스로 베아트리체라고 한 소녀를 좋아하게 되고 그녀에 대한 숭배는 그를 송두리째 변화시킨다. 싱클레어는 베아트리체를 그리는데 그려진 얼굴을 보고 그녀가 아닌 자신의 내면이었음을 알게 된다. 이 부분은 그가 자신의 내면을 깊이 탐구하며 자아를 발견하는 중요한 순간을 상징한다.

이 얼굴은 나에게 무엇인가 할 말이 있는 것 같았고, 나 자신 속에 존재하면서 너에게 무엇인가를 요구하는 것 같았다.(...) 그러자 점차 그 얼굴은 베아

17) 헤르만 헤세 저, 앞의 책 『데미안』, 92쪽.

트리체나 데미안이 아니라 내 자신이라는 느낌이 들었다. 그 속은 나의 생명을 이루고 있는 것이고, 나의 마음, 나의 운명 혹은 나의 수호신이었던 것이다.¹⁸⁾

이 부분은 싱클레어가 자신의 내면을 깊이 성찰하며 자아에 대한 깊이 있는 인식을 하고 있음을 알 수 있다. 이는 셸프리더십에서 중요한 자기 탐구와 내면 성찰의 과정을 반영한다고 볼 수 있으며, 싱클레어가 자신의 내적 갈등을 통합하고 성장의 다음 단계로 나아가고 있음을 나타내는 것이다. 이후 싱클레어는 자신의 내면의 변화를 상징하는 새 그림을 그려 데미안에게 보낸다. 데미안은 답장에서 그에게 중요한 메시지를 보낸다.

새는 알에서 나오려고 투쟁한다. 알은 세계이다. 태어나려고 하는 자는 한 세계를 깨뜨리지 않으면 안 된다.¹⁹⁾

이 메시지는 싱클레어에게 기존의 틀과 한계를 깨고 진정한 자아로 거듭나야 한다는 깨달음을 준다. 이제 싱클레어는 자신의 내면적 갈등을 넘어서는 성장의 과정을 통해 성숙한 자아를 형성하게 된다. 전쟁에서 중상을 입고 병상에 누워 있을 때, 싱클레어는 다시 데미안을 만나게 된다. 이 만남에서 데미안은 싱클레어에게 더 이상 자신이 필요하지 않음을 말하며, 싱클레어가 이제 스스로 내면에서 자기결정을 내릴 수 있는 힘을 찾았음을 확인해준다.

자넨 자기 자신의 내부에 귀를 기울여야 해. 그러면 내가 너의 내부에 있음을 알게 될 거야. 넌 네 자신 안으로 귀 기울여야 해. 그러면 알아차릴 거야. 내가 네 안에 있다는 것을. (...) 내 자신의 내부에 완전히 들어가지만 하면 되었다. 그러면 이제 완전히 데미안과 같은, 내 친구이자 지도자인 데미안과 같은 내 자신의 모습을 거기서 발견할 수 있었다.²⁰⁾

이 인용문은 싱클레어가 더 이상 외부의 지침이나 도움 없이, 자신의 내

18) 헤르만 헤세 저, 앞의 책 『데미안』, 102-103쪽.

19) 헤르만 헤세 저, 앞의 책 『데미안』, 112쪽.

20) 헤르만 헤세 저, 앞의 책 『데미안』, 119-120쪽.

면에서 답을 찾고 결정할 준비가 되었음을 상징한다. 이제 싱클레어는 자기 주도적 결정을 통해 자신의 길을 걸어갈 독립적 존재로 성장한 것이다.

이상으로『데미안』에서 싱클레어의 내적 성찰과 성장 과정이 셀프리더십의 핵심 개념인 자기 성찰, 자기결정, 자기 주도성을 통해 어떻게 구현되는지를 살펴보았다. 이 작품은 자신의 내면을 탐구하고 스스로 목표를 설정하며 이를 성취하기 위한 자기 주도적 성장의 과정을 통해 독립적 자아 형성의 중요성을 잘 보여준다.

2) 싯다르타

『싯다르타』는 고대 인도를 배경으로 주인공 싯다르타가 자아 탐구와 내적 성찰을 통해 진정한 깨달음에 이르는 과정을 그린 성장 서사이다. 브라만의 아들로 태어난 싯다르타는 학자와 현자들의 가르침 속에서 자라지만, 외부의 가르침이 그의 내적 갈등을 해결하지 못한다는 사실을 깨닫고 친구 고빈다와 함께 사마나들을 따라 길을 떠난다. 싯다르타의 현실에 대한 인식, 이것은 그의 셀프리더십 확립을 위한 첫걸음이라 볼 수 있다. 그것이 외부의 힘에 의존하지 않고 스스로 내적 탐구의 길을 모색하도록 하는 원동력이 되기 때문이다.

싯다르타는 모든 사람들의 사랑을 받았지만, 그는 단 하나의 기쁨도 가슴 속에 느낄 수 없었다.(...) 존경스런 아버지와 스승들이 그를 진정시키고 만족시키지 못하리라는 것을 느끼기 시작했다.(...) 바로 자아에, 가장 깊은 내면에, 거기로 가는 길, 자아에게 가는 방도는 없는가?²¹⁾

싯다르타는 3년 동안 사마나들과 함께 수행하지만, 그것이 자아로부터의 도피에 불과하다는 것을 깨닫는다. 그는 진정한 깨달음을 얻기 위해 다시 새로운 수행의 길을 나아가야 할 때라는 것을 인식한다. 이는 셀프리더십의 중요한 요소인 자기결정과 자기 주도적 성장 과정을 잘 보여주는 것

21) 헤르만 헤세 저, 앞의 책 『데미안』, 13쪽.

으로 얻을 수 있다. 싯다르타는 더 이상 타인으로부터 배울 수 없다는 깨달음을 얻고, 사마나의 길에서 벗어나 자신의 길을 걷기로 결심한다.

그의 앞에는 자아를 비우고, 죽이고, 벗어남으로써 텅 빈 마음으로 평화를 찾으려는 하나의 목표가 있었다.²²⁾

이는 싯다르타가 외부의 가르침이 아닌 자신의 내면을 깊이 들여다보며 자기완성을 추구하고자 하는 의지를 보여준다. 싯다르타는 스스로 자아를 비우고 초월하여 궁극적인 깨달음을 얻기 위해 혼자서 길을 떠나지만, 친구 고빈다는 사마나 수행을 계속하기로 한다. 그러던 중, 둘은 고타마 붓다가 온다는 소식을 듣고 그를 만나러 간다. 싯다르타는 붓다가 고행 수행을 통해 해탈에 이르렀음을 알게 되지만, 붓다를 따르기보다는 자신의 경험을 통해 깨달음을 얻고자 한다.

자아를 극복한 사람만이 저렇게 진실하게 바라보며 저렇게 걷는다. 좋아. 나도 내 자아를 극복하려 노력해야겠다.(...) 어떤 고행자도 어떤 가르침도 자신을 가르치지 못하므로 나는 나한테서 배우고, 스스로 제자가 되어 나를, 싯다르타라는 비밀을 알아낼 것이다.²³⁾

이처럼, 싯다르타는 외부의 권위나 가르침에 의존하지 않고 자기만의 탐구를 통해 자아를 극복하고 깨달음에 이르는 과정을 보여준다. 그의 여정은 셸프리더십의 본질인 자기 주도적 학습과 자기 탐구의 과정을 잘 보여준다. 그는 다른 이의 가르침을 떠나 목표에 도달하든지 죽든지 하겠다는 결심으로 붓다에게 귀의하지 않고 홀로 해탈의 여정을 떠난다. 그는 붓다의 설법에서 만족스러운 답을 얻지 못했고, 진정한 깨달음은 오로지 스스로의 경험과 내면의 탐구를 통해 얻어야 한다는 사실을 깨달는다. 그는 붓다와 친구 고빈다가 남아 있는 사원을 떠나며 “마치 뱀이 낡은 허물을 벗고 떠나듯이 젊은 시절 내내 그를 따라다니며 떠나지 않던 한 가지, 스승을

22) 헤르만 헤세 저, 앞의 책 『싯다르타』, 24쪽.

23) 헤르만 헤세 저, 앞의 책 『싯다르타』, 49-53쪽.

모시고 가르침을 받겠다는 소망을 이제는 버렸다는 것²⁴⁾을 확인한다. 이 부분은 셀프리더십에서 자신이 진정으로 하고자 하는 과업이 무엇인지 스스로 묻고, 일상생활에서 자신이 하고자 하는 과업을 수행하기 위한 내재적 탐구 과정을 잘 보여준다.

싯다르타는 도시에서 만난 여성 카말라를 통해 사업, 사람들을 다스리는 것, 여자와의 관계, 하인들을 부리는 법 등을 배운다. 하지만 사랑과 세속적 성공을 경험하며 재산이 늘어갈수록 그는 점점 소인배와 같은 두려움과 철부지 같은 태도를 갖게 된다. 그는 점점 부자들의 특징을 닮아갔고, 서서히 영혼의 병이 그를 사로잡았다. 과거에 그를 이끌던 밝고 자신감 넘치던 내면의 목소리는 침묵하고, 쾌락과 욕망, 탐욕이 그를 잠식해갔다. 그는 스스로가 시들어가고 있음을, 종말을 향해 가고 있음을 느낀다. 마침내 그는 이러한 유희와 결별을 고하고 도시를 떠나며, 세속적 삶에 대한 혐오와 자아에 대한 깊은 회의 속에서 강가에 다다른다. 강가에서 그는 그간의 모색이 무의미했음을 깨닫고 자살을 시도하려 한다. 그 순간, ‘옴’이라는 소리가 들려오며 그는 깊은 잠에 빠지고, 이후 새로운 기쁨과 호기심으로 세상을 바라보게 된다.

내가 죄를 저지르지 않으면 안 되었던 것은 다시 새로운 삶을 살기 위해서였다. 나의 길은 앞으로 나를 어디로 이끌어 갈 것인가? 상관없다. 길이 어땠든 나는 그 길을 가겠다.²⁵⁾

이 부분은 싯다르타가 자신의 잘못된 길을 깨닫고, 스스로 다시 일어서며 새로운 삶을 향해 나아가는 장면은 셀프리더십의 내적 탐구와 자기 성찰을 잘 보여준다. 싯다르타는 너무 많은 지식과 과도한 실천이 자신을 오만하게 만들었음을 깨닫게 된다. 그는 탐욕에 찬 자신이 죽기 위해 쓰라린

24) 헤르만 헤세, 앞의 책 『싯다르타』, 51쪽.

25) 헤르만 헤세, 앞의 책 『싯다르타』, 112쪽.

과정을 견뎌야만 했음을 이해하게 된다. 이전의 싯다르타는 이제 죽고, 새로운 싯다르타가 잠에서 깨어난다. 싯다르타의 이러한 통과의례는 셸프리더십의 중요한 요소인 자기 통제와 자기 성찰을 통해 자기효능감을 키우는 과정을 보여주며, 대학생들이 자신의 삶을 주도적으로 이끌기 위해 내면의 소리에 귀 기울이는 것이 얼마나 중요한지를 나타내는 부분이다.

세속을 떠난 싯다르타는 강가에서 뱃사공 바수데바를 만나 그의 제자가 된다. 그는 바수데바와 함께 뱃사공으로서 평온한 삶을 이어가며, 고속 속에서 내적 평화를 느끼기 시작한다. 그러나 카말라가 아들과 함께 붓다에 귀의하려 가는 길에 뱀에 물려 위기에 처하고 싯다르타와 재회한다. 이후 그녀는 세상을 떠나고, 싯다르타는 그녀가 남긴 아들과 함께하며 기쁨과 평화를 얻는다. 하지만 곧 아들은 싯다르타에게 새로운 고뇌의 대상이 된다. 싯다르타는 아들에 대한 집착을 버리지 못해 괴로워하지만, 바수데바는 그에게 아들을 놓아줄 필요성을 일깨운다.

아버지의 신앙, 스승들의 훈계, 당신의 학식이 지켜주었나요? 스스로 자신의 길을 찾아내고자 하는 일, 이런 일을 누가 막을 수 있습니까? 당신이 아들을 위해 열 번을 죽는다해도 그것으로 그 아이의 운명을 조금도 덜어줄 수 없습니다.(...) 그 아이는 이제 어린 애가 아니니 스스로 자구책을 마련할 겁니다. 아이는 스스로 헤쳐나가 제 갈 길을 갈 것입니다.²⁶⁾

바수데바의 말을 받아들이지 못한 채 싯다르타는 아들에 대한 애정으로 고통에 시달린다. 그러나 시간이 지나며 그는 마침내 완전히 비우고 모든 것을 받아들이게 된다. 싯다르타의 얼굴에는 깨달음의 기쁨이 피어난다. 이러한 싯다르타의 자기 통제와 내적 수용을 통한 성장은 셸프리더십의 개념과 닮아있다. 이는 셸프리더십이 요구하는 자기 통제와 내적 수용을 통한 자기 성찰의 중요성을 일깨우며, 대학생들이 내면의 갈등을 넘어 스스로 성장해 나가는 데에 중요한 일깨움을 줄 수 있다.

26) 헤르만 헤세, 앞의 책 『싯다르타』, 141-144쪽.

헤세의 작품들은 내면의 길을 추구하는 것이 우리의 삶에 얼마나 중요한지를 일깨워준다. 『데미안』과 『싯다르타』에서 두 주인공은 자기 성찰과 내면 탐구를 통해 자기 주도적 성장을 이루었다. 이들은 외부의 가르침에 의존하지 않고 스스로의 경험을 통해 자기 통제를 실천하며 그 과정에서 자기효능감을 강화해 나갔음을 알 수 있다.

4. 맺음말

본 논문은 대학생의 셀프리더십 확립을 위한 문학 독서 교육의 중요성과 그 방안을 탐구하였다. 문학은 단순한 지식 전달을 넘어, 개인의 내면을 탐구하고 자아 성찰을 통해 성장할 수 있는 중요한 도구로 작용한다. 문학 독서 교육을 통한 이러한 새로운 인식은 대학생들이 자신의 삶에 대한 통찰과 발전적 시각을 형성해 가는 데 도움을 준다. 문학 독서 교육은 대학생들에게 단순한 학습 이상의 내적 성찰과 자아 성장을 이끌 수 있는 중요한 교육적 매개체가 되며 문제를 객관적으로 바라보고 자기 이해를 도울 수 있는 효과적인 방법이다. 문학 독서 교육을 통하여 학생들은 자신의 삶을 주도적으로 이끌어갈 수 있는 역량을 기르고 더 나아가 사회적 책임을 다하는 성숙한 성인으로 성장할 수 있는 단단한 토대가 될 것이다.

특히 헤세의 『데미안』과 『싯다르타』는 대학생들이 자신의 정체성을 확립하고 스스로 삶을 이끌어가는 셀프리더십의 핵심 요소인 자기 성찰과 자기 주도성을 확립하는 데 영향을 줄 수 있다. 두 작품은 주인공이 자신이 가진 외적 안정을 벗어나 내면에 귀 기울이며 스스로의 길을 찾아 자아 완성의 도정에 이르게 되는 과정을 잘 보여준다. 따라서 이는 대학생들에게 중요한 지침이 될 수 있으며 그들의 셀프리더십 확립에 긍정적인 영향을 줄 수 있다.

■ 참고 문헌

- 르네 웰렉 저, 송관식·윤홍노 공역, 『문학의 이론』, 한신문화사, 1982.
- 만프레트 마이 저, 임호일 역, 『작품 중심의 독일문학사』, 동국대학교 출판부, 2004, 51쪽.
- 문혜영, 「프랑스의 독서치료 방법 연구: 문학텍스트의 낭독」, 『프랑스학연구』 96호, 2021, 99-116쪽.
- 서정일, 「물화(物化)를 넘어 인문 정신을 위한 문학 교양의 탐색」, 『외국문학연구』 94호, 2024.
- 정경호, 『혼자 강해지는 힘! 셀프리더십』, 리택콘텐츠, 2016.
- 한국문헌정보학회, 『독서교육의 이론과 실제』, 한국도서관협회, 2024.
- 헤르만 헤세 저, 이순화 역, 『데미안』, 더 클래식, 2016.
- 헤르만 헤세 저, 박광자 역, 『싯다르타』, 부북스, 2013.
- Bergner, Nina, “Handlungs- und produktionsorientierter Literaturunterricht”, München: Grin Verlag, 2003.
- Bergstrom, Johns, ed. “Human Arts: Culture and Society.”, *Arts Histories*, Berkeley: University of California Press, 1999, pp.50-85.
- Donald, Stephen, *Questions of Liberal Arts*, Bloomington: Indiana University Press, 1989.
- Durnali, Mehmet, “The effect of Self-Directed Learning on the relationship between Self-Leadership and Online Learning among university students in Turkey”, 2020, pp.129-165.
- Lacan, Jacques. “The Mirror Stage as Formative of the Function of the ‘I.’” *In Écrits: A Selection*, trans. Alan Sheridan, New York: Norton, 1977, pp.1-7.

Morgenstern, Karl, *Über das Wesen des Bildungsromans*, Berlin:
Eberhard Lammert, 1971, p.55-72.

Müller, Günter F., and Daniela Lohaus, “Fragebogen zur
Diagnose von Führung zur Selbstführung (F-DFS)
Testmanual”, Darmstadt: Darmstädter Institut für
Wirtschaftspsychologie der Hochschule Darmstadt,
2021.

■ 국문초록

오늘날 대학생들에게는 자기 주도적 목표 설정과 실행 능력이 요구되며, 이를 위해 셸프리더십은 필수적인 역량으로 떠오르고 있다. 본 연구에서는 이를 문학 독서 교육이 담당할 수 있는 가능성을 찾아보았다. 이를 위해 셸프리더십 개념을 고찰하고, 대학생에게 있어 셸프리더십의 중요성과 의미를 탐구하였다. 그리고 헤르만 헤세의 『데미안』과 『싯다르타』 텍스트를 분석하여 두 작품의 서사가 대학생이 함양해야 할 셸프리더십과 어떻게 연관되는지를 논의하였다.

헤세의 위 두 작품의 주인공들은 내면을 깊이 탐구하고 자아를 발견하며, 주도적으로 삶을 이끌어 나간다. 이러한 여정은 대학생들에게 자기 동기 부여와 자기효능감을 키워 독립적인 존재로 나아가는 중요한 지침이 될 수 있다. 또한 문학 독서 교육은 단순한 책 읽기나 내용 이해를 넘어 문학의 성찰적 가치를 일깨우고, 이를 삶에 적용하여 문학적 경험을 통해 스스로 리더십을 확립할 수 있는 기회를 제공할 수 있다.

주제어 ● 셸프리더십, 독서 교육, 데미안, 싯다르타, 대학생

■ Abstract

A Literary Reading Education for Enhancing Self: Leadership in University Students : Focusing on 『Demian』 and 『Siddhartha』

Seo, Gi Ja / Mokwon University

Today's college students are required to set self-directed goals and execute them, making self-leadership an essential competency. This study explores the potential of literature reading education in fostering this capability. To this end, the concept of self-leadership is examined, exploring its importance and meaning for college students. Hermann Hesse's 『Demian』 and 『Siddhartha』 were analyzed to discuss how the narratives in these two works are connected to the self-leadership that students need to develop.

The protagonists in these two works by Hesse delve deeply into their inner worlds, discover their true selves, and proactively lead their lives. This journey can serve as a significant guide for students in cultivating self-motivation and self-efficacy, ultimately growing into independent beings. Moreover, literature reading education goes beyond merely reading books or understanding content; it brings forth literature's reflective value, applying it to life and providing opportunities to establish self-leadership through literary experiences.

Keyword • Self-leadership, Literary reading education, Demian, Siddhartha, University students

학위 과정 유학생의 접촉 지대에 관한 일고찰

지 현 숙*

목 차

1. 서론
2. 다중언어주의와 접촉 지대, 그리고 유학생
3. 학위 과정 유학생의 접촉 지대 분석
4. 결론 및 제언

1. 서론

1) 연구의 목적

본 연구는 한국에서 학업을 수행하고 있는 학위 과정 유학생이 어떠한 공간에서 언어 수행을 하고 있는가를 고찰하고자 한다. 언어 수행을 위한 장소와 공간은 다중언어주의 논의에서는 ‘접촉 지대(contact zone)’의 개념을 중심으로 다루어져 왔는데, 본고에서는 유학생과 접촉 지대의 상호 관련성을 논의하고 그들이 ‘지금, 현재’ 어떠한 접촉 지대에서 어떠한 의사소통 기능을 수행하고 있는가를 분석할 것이다. 이를 근거로 하여 한국 사

* 배재대학교 국어국문한국어교육학과 교수

회의 지식 교육론은 물론, 한국어교육 논의에서 중요한 비중을 차지하고 있는 유학생에게 어떠한 교육적 환기와 지원이 필요한가를 비판적으로 성찰하고자 한다.

2) 연구 문제와 연구 방법

본 연구에서 설정한 연구 문제는 다음의 세 가지이다. 첫째, 다중언어주의와 접촉 지대에 관한 연구가 학위 과정 유학생에게 주는 함의는 무엇인가? 둘째, 국내 거주 외국인 유학생은 어떠한 접촉 지대를 경험하고 있는가? 셋째, 학위 과정 유학생의 언어 자원을 최적화하기 위해 교육적으로 환기되어야 할 것은 무엇인가?

본고에서는 이상의 연구문제를 해결하기 위해 다음의 연구방법론을 사용하였다. 그것은 문헌연구, 조사연구법, IDI(In Depth Interview) 등이다. 즉, 지금까지 수행된 다중언어주의, 학문 목적 한국어교육, 유학생의 언어 자원과 권리 등에 관한 문헌을 비판적으로 검토하였으며, 설문지를 작성하여 구글폼에 올린 후 그 결과를 분석하는 조사연구법을 수행하였다. 또한 온라인 설문조사에서 잘 알기 어려운 문제와 원인을 파악하기 위하여 학부생과 대학원생을 대상으로 반구조화된 질문을 준비하여 심층 면접을 실시하였다.

2. 다중언어주의와 접촉 지대, 그리고 유학생

1) 다중언어주의와 접촉 지대

‘다중언어주의(多重言語主義, multilingualism)’는 세계화의 거대한 물결과 후기자본주의 시대에 일상화된 여행, 유학, 결혼, 취업 등으로 인한 국가 간 이동, 횡단성, 개별 인간의 정체성 존중과 관련이 있다. 인간과 인간이 만나 의사소통을 할 때에는 위세언어, 지배언어와 같은 통일된 언어가 아니라 여러 가지의 언어가 서로 얽히고 변화무쌍한 궤적을 발현하며 총칭

무진으로 사용된다는 인식이 다중언어주의의 출발점이다. 이러한 다중언어주의의 관점을 수용한다면, 특정 언어의 지위를 독점적 위치에 놓고, 표준화된 언어 규범에 따른 고부담 시험을 강제시키고, 타 언어 사용자의 권리를 제한하고, 개인이 보유한 언어적 자원을 최적화할 수 있는 기회를 억압하는 정책은 다문화, 다중언어가 공존하는 후기 세계화 시대에 역행하는 것으로 비판받아 마땅하다.¹⁾

‘접촉 지대’는 인간의 언어 수행이 일어나는 공간을 아우르는 말인데 거리, 교실, 식당을 비롯하여 휴대폰 앱, 카카오톡 단체방, 줌회의실 등이 모두 접촉 지대에 해당한다. 접촉 지대의 개념은 Pratt(1987)에서 제안되었는데, 접촉 지대란 다양한 사회문화적 배경과 불균형한 권력, 서로 다른 자원을 가진 다양한 구성원들이 만나고 충돌하는 사회적 공간을 말한다. 이 개념을 확장시키면, 역사적·지리적·사회문화적으로 서로 다른 정체성을 가진 인간이 만나 다름을 확인하고 그 간극을 줄여가는 과정 속에서 갈등과 공존이 역동적으로 교차하는 것이 접촉 지대의 본질이라 할 수 있을 것이다. Pratt는 동질성을 기반으로 하는 ‘장소(place)’와 사회적 상호작용을 거처에 두는 ‘공간(space)’ 중심의 접촉 지대로 구분하여 논의를 전개하였다.²⁾ 즉, 의사소통 참여자가 유사한 사회문화적 배경을 공유하고 있어서 언어 규범의 일반화 가능성이 높은 지대는 ‘장소’로, 의사소통 참여자의 사회적 지위와 문화적 태도, 개성 등의 차이가 커서 그 차이를 좁히기 위한 사회적 상호작용이 활발한 지대는 ‘공간’으로 구분하자는 논리이다. 여기에서 주목할 것은 Pratt(1991)는 동질성을 전제로 하는 공동체를 접촉 지대와 ‘대립되는’ 개념으로 설명하였다는 점이다.³⁾ 그는 공동체라는 것은 개념적으로

1) 신동일 외, 『접촉의 언어학』, 커뮤니케이션북스, 2017, viii쪽.

2) Pratt, M. L., “Linguistics utopias”, Manchester University Press, 1987, 48-66쪽.

3) 이민경, 「접촉지대에서의 갈등과 협상: 이주가정자녀교육기관 교사들의 상호작

로는 존재하지만 일종의 ‘상상 공동체’와 같은 것이어서 현실의 삶에서는 진정한 공동체가 존재하기 힘들다고 보아 접촉 지대의 개념을 대안으로서 강조한 것이다. 이러한 시각을 수용하여 본고에서는 학위 과정 유학생 집단을 학업 목적이나 일상사, 행동의 공통점으로 묶어 ‘학문 공동체’로 두루 명문화하게 간주하기보다는 그들이 어떠한 접촉 지대에 있고 어떻게 사회적 상호작용을 하면서 갈등하고 타협하고 있는가를 논의하는 것이 더 정합하다고 보았다. 학위 과정을 이수하고 있는 유학생이 어디에서 학업과 일상생활, 자아실현, 정체성 신장을 위한 언어 수행에 참여하고 있는가를 다루는 접촉 지대 연구는, 한국에 도래한 다중언어 세상을 묘사하는데 부분적으로 기여하고 유학생의 언어 수행 생태가 확장될 수 있는 방향을 논구한다는 점에서 학술적 가치가 있을 것이다.

2) 학위 과정 유학생

지금까지 한국어교육은 여러 학습자의 유형 가운데 특히 ‘학문 목적 한국어 학습자’를 대상으로 하여 적잖은 연구를 수행해 왔고 그 연구 성과가 상당하다.⁴⁾ 이에 반하여 ‘유학생’이라는 용어를 중심으로 한 연구는 교육사회학이나 다문화교육, 영어교육 등의 분야에서 적극적으로 다루어져 온 것으로 보인다.⁵⁾ 본고는 해외에서 국내에 유입하는 경로가 다양하고 한국어 연수 프로그램을 마치면 학위 과정이 아닌 진로로 나가는 경우가 많은 점

용을 중심으로」, 『한국교육학연구』 19권 2호, 안암교육학회, 2013, 222쪽.

- 4) 이에 관해서는 최정순, 학문 목적 한국어 교육의 교육과정과 평가, 2006; 오승영 외, 연구 동향 분석을 통해 본 학문 목적 한국어교육 연구의 실태와 제언, 2012; 박진욱, 전공별 학문 목적 한국어 교육과정 개발을 위한 기초 연구, 2015; 박지순, 학문 목적 한국어 교육에서의 학술적 문식성 연구, 2017; 이성준 외, 학문 목적 한국어 말하기 평가의 논증 기반 타당화 연구, 2021 등 다수가 있다.
- 5) 이와 관련한 연구로는 한국 사회로의 문화 적응과 스트레스를 다룬 김선남 (2007), 최승은(2021) 등이 있고, 언어 자원과 권리를 논한 신동일 외(2013; 2016), 유학 경험과 정신 건강 문제를 논의한 김지훈·이민경(2011), 백지숙 (2011) 등이 대표적이다.

을 감안하여 학부에서부터 대학원 과정까지 학위 취득을 목적으로 하는 이 주민을 ‘학위 과정 유학생’으로 부를 것이다.

국내에 들어와 학업을 수행하고 있는 유학생이 한국의 공적·사적 지대에서 L1이 한국어인 학생과 L1이 한국어가 아닌 유학생을 비롯하여, 교강사, 논문지도교수, 한국어 교사 등과 같은 선주민, 일상생활 공간에서 접하게 되는 이웃, 단골 식당 주인, 아르바이트 동료 등의 사람과 맺게 되는 관계는 유학생의 한국 적응과 세상에 대한 인식, 정체성, 자존감, 삶에 대한 태도 등에 큰 영향을 미치리라는 것을 짐작할 수 있다. 유학생이 어떠한 접촉 지대에서 어떠한 의사소통을 하고 있는가를 다루는 본 연구는 “유학생 30만 명 유치. 세계 10대 유학강국 도약”이라는 슬로건을 내걸고 학령인구 감소로 인한 지역 경제·교육·문화적 침체를 외국인 유학생 유치로 타개하겠다는 작금의 정책을 환기하고 교육 내실화를 기하기 위한 하나의 접근법이 될 수도 있을 것이다.⁶⁾ 유학생을 중심으로 한 한국의 다중언어 경관을 묘사하기도 하면서 언어 소수자의 권리, 단일 언어주의, 링구아 프랑카로서의 영어 등의 논점도 함께 다루기 때문이다.

3. 학위 과정 유학생의 접촉 지대 분석

1) 연구 절차

본고의 설문지는 응답자의 기초 정보를 알기 위한 6 문항과 언어 실행이 일어나는 장소와 빈도, 언어 자원, 의사소통 참여자 등을 조사하기 위한 23 항목으로 설계되었다. 어디에서 언어 수행을 하는지에 관한 조사는 대

6) 이 문제를 다룬 기사로는 다음이 검색된다. 이경희, “‘유학생 유치 제고’로 지방 대 살리겠다는 교육부, “너무 주먹구구다””, <유스라인>, 2023.08.23.; 지성배, “‘잠재적 한국유학 수요 잡아라’...교육부, 9개 시도교육청 ‘국제교류 활성화 사업’ 선정”, <교육플러스>, 2024.01.09.; “정부, 2027년까지 유학생 30만 명 유치...” 세계 10대 유학강국 도약”, <교육플러스>, 2023.08.16.

표적인 의사소통 기능 18개를 나열하고 응답자가 직접 장소를 작성하는 방식으로 이루어졌다. 설문한 핵심 요목을 간추리면 아래와 같다.

1. 당신은 주로 어디에서 한국어로 말합니까?
2. 당신은 주로 누구와 한국어로 얘기합니까?
3. 당신은 주로 어디에서 한국어를 공부합니까?
4. 한국어를 공부할 때 주로 어떤 자료를 사용합니까?
5. 한국어 회화는 주로 누구와 연습합니까?

※ 아래의 일들을 주로 어디에서 했는지 ‘장소 이름’을 쓰세요.

6. 인사하기
7. 자기소개하기
8. 길 묻기
9. 대중교통 이용하기
10. 전화통화하기
11. TV나 동영상 보기
12. 음식주문하기
13. 물건사기(쇼핑하기)
14. 강의 듣기
15. 과제하기(보고서, 논문)
16. 발표하기
17. 토론하기
18. 아르바이트하기
19. 취미생활하기
20. 요리하기
21. 초대하기·초대받기
22. 상담하기
23. SNS 활동하기

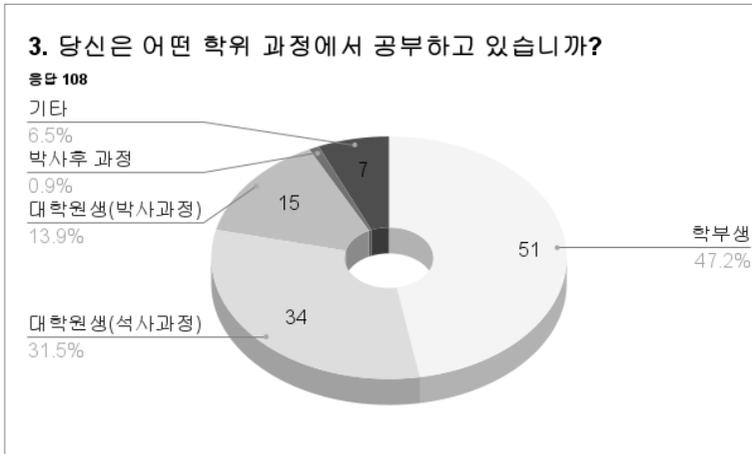
설문지는 한국어와 영어를 병기하여 작성되었으며, 2024년 9월 2일부터 9월 30일까지의 기간 동안 대전·충청권을 비롯하여 서울·경기, 강원, 대구, 부산 등지의 유학생을 대상으로 구글폼을 이용하여 조사하고 분석하

였다. 이후 학부생과 대학원생 6명을 만나 심층면담을 진행하여 접촉 지대와 언어 수행에 관한 상세한 설명과 부가 사항을 들음으로써 설문조사에서 드러나지 않은 사안을 보완하고 미처 발견하지 못한 논점을 찾아 해석하고 기술하였다.

2) 설문 참여자 개요

본고의 설문조사에 참여한 유학생은 총 111명이었다. 일부 문항에서 응답의 일관성이 부족한 데이터를 제외하고 108명의 응답지를 분석하였다. 응답자의 남녀 비율은 약 3대 7이었고, 연령은 20대(84.2%)→30대(13.0%)→10대(1.9%)→40대(0.9%)의 순이었다. 또한 응답자가 한국에 거주한 기간은 1년 미만이 33.3%로 가장 많았고 4년 이상 거주자가 25.4%, 1년에서 2년 미만이 23.5%, 2년에서 3년 미만이 14.8%이었다.

설문 참여자가 이수하고 있는 학위 과정은 다음과 같이 집계되었다. 설문에 참여한 유학생은 학부(47.2%)가 가장 많았고 대학원 석사과정(31.5%), 박사과정(13.9%), 기타(6.5%), 박사 후 과정(0.9%)의 순이었다.



[그림 1] 설문 참여자가 속한 학위 과정

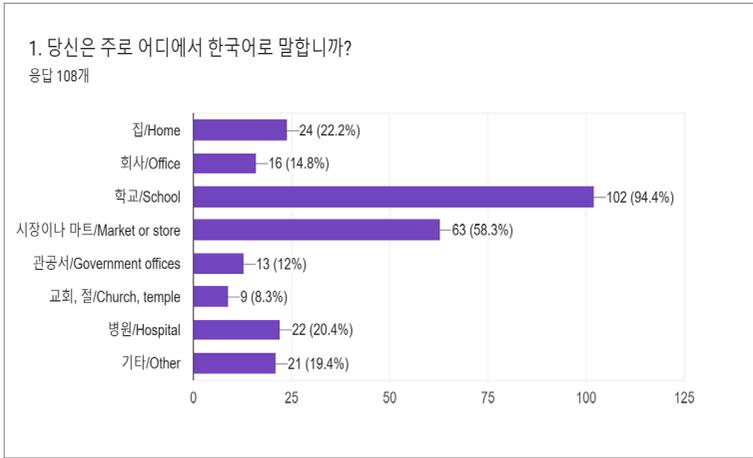
응답자가 생각하는 자신의 한국어 능력은 중급이 53.7%로 가장 많았고 다음으로 고급(25.9%)과 초급(20.4%)의 순이었다. 실제로 그들이 소지한 TOPIK 성적도 5급(21.3%)→6급(18.5%)→4급(17.6%)의 순으로 집계되어 설문 응답자의 절반(57.4%) 이상이 TOPIK 4급 이상의 한국어 숙련도를 갖추고 있었다.

3) 설문 조사 결과

학위 과정 유학생이 언어 수행을 하고 있는 접촉 지대를 파악하기 위한 설문조사의 결과는 다음과 같다. 응답 결과를 집약하여 소제목을 붙여 기술하기로 한다.

① 한국어를 말하는 공간은 학교, 시장과 마트, 집

“당신은 주로 어디에서 한국어로 말합니까?”의 문항에 대해서 ‘복수 응답’을 한 결과를 기술하도록 하겠다. 유학생이 한국어로 말하는 공간은 ‘학교(102명)→시장이나 마트(63명)→집(24명)→병원(22명)’의 순이었다. 그밖에 회사, 관공서, 교회나 절 등지에서 한국어를 말한 경험이 있는 것으로 조사되었다. 우리가 쉽게 예상할 수 있듯이, 유학생은 대학 캠퍼스, 교실, 강의실에서 한국어를 주로 구사하고 있음을 확인하였다. 유학생이 주로 접하는 ‘학교’를 둘러싼 접촉 지대는 한국의 공식적이고 비공식적인 정보를 얻는 공간이자 한국 사회를 경험하고 이해하기 위한 다리의 역할을 하고 있는 것으로 보인다. 학교를 벗어나면 시장이나 마트, 의료기관 등지에서 필요(needs)를 해결하거나 생활에 필요한 정보를 얻고 있음을 알 수 있다. 아래의 그림은 유학생이 한국어를 말하는 공간에 대한 조사 결과이다.



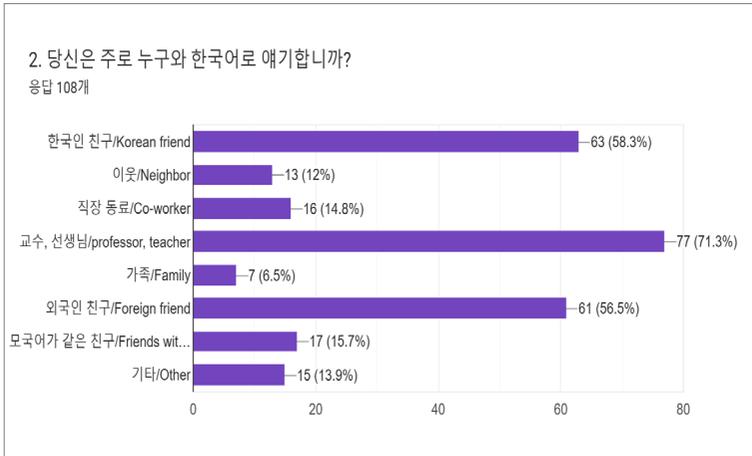
[그림 2] 유학생이 한국어를 말하는 공간

이와 함께 어떤 ‘학습 자료’를 사용하여 한국어를 공부하는지를 질문한 결과도 비교·검토할 필요가 있다. 유학생이 이용하는 한국어 학습 자료는 ‘한국어 교재(92명), 인터넷(79명), 드라마(60명)’가 주를 이루는 것으로 조사되었다. 이러한 결과는, 유학생은 ‘학교’를 중심 거점으로 대부분의 언어 수행을 하고 있으며 한국어 학습은 한국어 교재나 인터넷, 드라마 언어에 의존하고 있음을 말한다. 이를 통해 종이나 PDF로 된 한국어 교재, 유튜브의 숏폼, 한국 드라마와 같은 자료는 굳이 한국에 거주하지 않아도 접할 수 있는 학습 자료들이기에 고급 수준의 한국어 능력을 갖춘 학위 과정 유학생의 언어 학습 전략에 대한 환기와 방향 전환이 긴요하다는 시사점을 얻게 된다. 한국에서 생활하며 학업을 수행하고 있는 외국인 유학생에게 실제적이고 다양한 학습 자료들이 적극적으로 제공되고 유통되어야 하는 비판적 성찰로 이끄는 조사 결과이다.

② 한국어 공부는 학교와 집, 대화상대자는 교수자와 친구

‘어디에서 한국어를 공부하십니까?’의 질문에 응답한 108명 가운데 84%가 넘는 유학생이 ‘학교(91명)’라고 대답하였다. 그 다음으로 ‘집(72명)’

에서 공부하다가 많았으며 도서관(33명), 커피숍(27명) 등지에서도 한국어를 공부하는 것으로 집계되었다. 주지하듯이, 학교는 교육 주관자의 철학과 신념, 교육 방법을 둘러싼 다양한 이해관계가 영향을 주고받는 복합 공간이다. 이 점에서 많은 유학생이 학교에서 목표언어인 한국어를 공부한다고 응답한 것은 자연스럽지만, 학교만큼 많이 접하는 공간이 ‘집’이라는 데에는 우려의 소지가 있다. 자신의 집에서 한국어를 공부한다는 것은 넓고 개방된 사회적 공간으로 나가지 못하고 ‘홀로, 소수자’로 존재한다는 의미에 가깝기 때문이다. 이 문항의 분석 결과는 유학생들이 개별화와 역동성, 이질성이 본질인 접촉 지대로 적극적으로 진출하여 사회적 상호작용을 활발하게 추구해야 할 필요성을 제기한다. 아래의 그림은 유학생이 한국어로 얘기하는 대상자에 대한 조사 결과이다.



[그림 3] 유학생이 한국어로 얘기를 나누는 대상

‘어디에서 한국어를 공부합니까?’ 문항의 조사 결과는 한국어 회화를 함께 연습하는 사람이 ‘한국어 교사(62명)→한국인 친구(60명)→외국인 친구(53명)’가 많고 ‘모국어가 같은 친구, 이웃, 직장 동료’ 등과도 연습하고 있다고 응답한 것과 관련지어 살펴볼 필요가 있다. 한국어가 모국어인 친

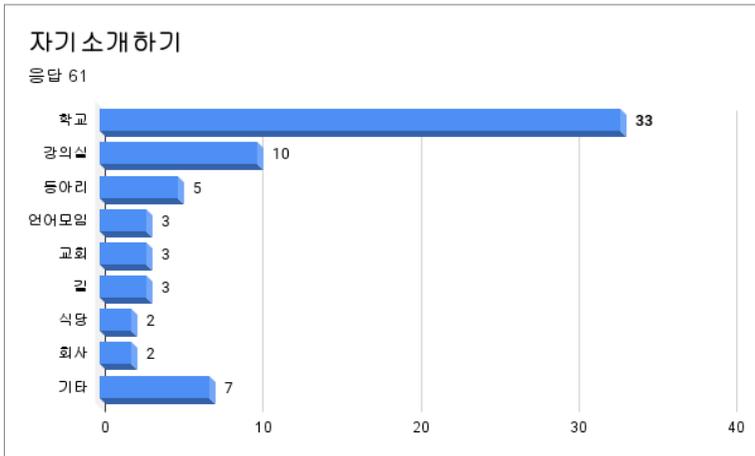
구 못지않게 외국인 친구나 고향 친구들과도 한국어 말하기 연습을 한다는 것은 그만큼 의사소통 참여자가 다양하고 여러 가지 언어를 동원하여 목표 언어를 공부한다는 것을 의미한다. 접촉 지대에서 상호작용에 영향을 미치는 변수들은 ‘물리적 접촉 기간, 접촉목적, 접촉형태, 접촉빈도’ 등이 매우 중요하게 작용한다.⁷⁾ 또한 접촉 지대 내부에서 선주민과 이주민 사이의 권력과 자본의 차이 역시 매우 유의미하게 작동한다. 이에 주목한다면, 국내의 유학생이 한국어가 모국어인 선주민에 국한하지 않고 모국어가 다른 친구 혹은 같은 모국어 권에서 유학 온 친구들과도 한국어를 연습하고 있다는 반응은 바람직한 접촉 형태를 보이고 있다고 해석할 수 있겠다. 목표언어를 학습하는 주된 공간은 학교(교실, 도서관)이지만 유학생이 일상에서 의사소통하는 사람은 모국어와 무관하게 매우 다양함을 나타내기 때문이다. 향후 이러한 의사소통 참여자의 다양성이 접촉 지대와는 어떠한 연관성이 있는지 구체적이고 면밀하게 고찰할 필요성이 제기된다.

③ 인사하기 기능은 학교, 식당, 아르바이트 장소에서 수행

유학생이 사람들을 만나 인사를 나누는 일은 응답자 61명 중에서 ‘학교(42명+강의실 7명)’가 절대적으로 많았다. 그밖에 식당, 아르바이트 근무지, 편의점, 거리 등의 장소에서 인사하기 기능을 수행한다고 응답하였다. 사람들에게 자기소개를 하는 장소를 묻는 질문에서도 ‘학교’가 가장 많았다. 그밖에 동아리나 언어 모임, 교회, 거리 등이 언급되었다. 본고의 서두에서 동질성을 전제로 하는 공동체를 접촉 지대와 대립되는 개념으로 설명하고 ‘공간’이 아닌 ‘장소’의 접촉 지대는 고립적이고 정체된 특징을 지닌다고 언급한 바 있다. 이렇게 장소보다 공간을 더 중요하게 인식하여 접촉 지대를 바라보면, 서로 이질적인 주체들이 동일한 공간에 존재하며 자연스럽게 어울리고 끊임없이 서로에게 영향을 끼치는 양상에 관심을 가지게 된다.

7) 이민경. 앞의 논문, 222쪽.

이에 유학생이 자주 만날 수밖에 없는 학교 사람들과 자기소개를 하고 있다는 조사 결과는 일차적으로 유학생 각자에게 반성적 성찰이 필요함을 시사한다. 앞으로 유학생들은 더 부지런히 움직여서 다양한 이들과 만나 부딪히고 새로운 버전의 자기소개를 변주해가는 언어 수행을 시도해야 할 것이다. 또한 유학생을 접하는 선주민 학생, 교강사, 행정 조교, 국제처·학생처·출입국사무소 직원 등은 이주민인 유학생이 자연스럽게 편안하게 자기 자신을 소개할 수 있도록 마음과 태도를 개방하고 선입견을 불식시켜야 할 것이다. [그림 4]는 유학생이 자기소개를 하는 장소에 대한 조사 결과이다.



[그림 4] 유학생이 자기소개를 하는 장소

한편으로 길을 물어보는 일은 응답자 39명 중에서 '거리'가 가장 많았고, 그밖에 대학 캠퍼스, 여행지, 시장, 지하철 등지에서 길을 물어보는 경험을 했다고 답했다. 이는 누구나 쉽게 예상 가능한 결과인데 2명의 응답자가 '서울'로 기재하였기에 특기한다.

④ 대중교통은 '버스'를 이용하며, '집'에서 통화하고 매체를 시청함

쉽게 짐작할 수 있는 바대로 유학생이 대중교통을 이용할 때 주로 접하는 공간은 '버스(23명)'가 가장 많았다. 그 다음으로 지하철(6명)→기차(5

명)→택시(4명)의 순서로 나타났다. 이동과 관련하여 유학생이 가장 빈번하게 경험하는 접촉 지대는 ‘버스’임을 확인할 수 있다.

한편으로 전화 통화를 하는 장소를 기입한 응답자 32명 중에서 23명의 유학생이 ‘집’이라고 썼다. 그밖에 친구의 집, 학교, 거리 등지에서 전화 통화를 하는 것으로 조사되었다. 이와 같은 결과는 구어 의사소통을 선호하지 않는 세대의 특성을 반영한 것으로, 한국 청년(선주민)의 전화 통화 문화와 큰 차이가 없다고 여겨진다. 후기 자본주의 시대로 들어올수록 ‘전자통신 기기’를 중심으로 한 문화는 세대 내(內) 동질성이 더 강하게 작동되고 있기 때문으로 해석할 수 있다. 학위 과정 유학생이 TV나 동영상을 보는 공간도 ‘집(31명)’이 압도적으로 많았다. 그밖에 기숙사, 버스나 지하철 안에서 TV나 동영상을 보기도 하는 것으로 조사되었다.

⑤ 음식 주문은 ‘식당’에서 하지만 온라인 주문이 더 많아

음식 주문하기는 응답자 52명의 유학생 가운데 ‘식당(35)’이 가장 많은 것으로 집계되었다. 그밖에 카페나 집, 온라인 등의 공간에서 음식을 주문한다고 응답하였다. 일반적으로 ‘집’에서 ‘온라인(인터넷, 휴대폰의 앱)’을 통해 ‘치킨’이나 ‘피자’를 주문하는 관행을 고려하면, 자신의 ‘집’에서 음식을 시켜먹는 유학생이 식당과 비슷하게 많다고 볼 수 있다. 이는 대부분의 유학생이 구어 의사소통이 필요 없는 ‘온라인’을 이용하여 음식 주문을 하고 있는 결과로, 거개의 한국 선주민이 음식을 주문해 먹는 관행과 유사하다고 말할 수 있다.

⑥ 물품 구입 시 마트와 온라인 쇼핑몰을 이용

유학생들이 물건을 사는 공간은 ‘마트(슈퍼마켓), 쇼핑몰(온라인+인터넷 쇼핑몰), 백화점, 편의점, 시장’ 등인 것으로 조사되었다. ‘다이소’를 특정하여 쇼핑 장소를 답한 응답자가 4명이 되어 특기한다. 본고에서는 ‘얼마나 자주 쇼핑을 합니까?’의 문항으로 쇼핑의 빈도 조사도 병행했는데, 주 3

회가 가장 많았고 주 1-2회가 그 다음으로 많았다. 접촉 지대에서의 접촉 빈도는 자본과 권력의 유무가 가장 큰 힘으로 작동하며 대부분의 접촉 상황은 해당 공간에 존재하는 사람의 생활 철학, 사회적 입장, 고정관념 등이 복합적으로 상호작용한다고 볼 때 대학 주변에서 자취나 하숙을 하며 학업과 일상생활의 유지, 소비 관리를 감당하고 있는 유학생의 쇼핑 행태가 한국 청년(선주민)의 그것과 어떤 간극이 있는지를 쉽게 예단할 수는 없다. 각 개인이나 집단은 서로 다른 역사와 문화, 사회적 배경을 지니고 상호작용하고 있을 뿐 동질화된 것으로 환원되지는 않기 때문에⁸⁾ 일반화할 수가 없는 것이다.

⑦ 강의는 ‘학교’ 가서 듣지만 과제는 ‘집’에서 수행함

강의는 ‘학교(31)’에서 듣는다는 답변이 가장 많았는데 ‘강의실’이라고 쓴 응답까지 합치면 유학생의 절대 다수가 교육 시설 안에서 강의를 듣고 있음을 확인할 수 있다. 유학생의 중요한 과업의 하나인 보고서 작성과 과제하기는 ‘집(20)’이 가장 많았고 도서관이나 카페 등지에서도 수행하는 것으로 조사되었다. 토론하는 장소에 대한 조사에서는 ‘학교와 강의실, 수업(35)’이 가장 많았고 그밖에 카페나 학회장, 교회(2)에서도 이루어진다고 응답하였다. 발표하기도 토론하기가 수행되는 장소와 유사한 결과가 나타났는데 특기할 만한 것은 9명의 유학생이 발표를 한 경험이 한 번도 없다고 한 것이다. 총 108명의 설문 응답자 가운데 발표를 하는 장소를 기입한 응답자는 39명이었고, 그 중에서도 9명이 발표를 해 본 적이 없다고 응답한 것은 학위 과정 유학생의 학업을 맡고 있는 교수자에게 반성적 통찰이 필요함을 환기한다. 이 점에서 외국인 유학생의 교양 수업에서 발표 불안감 문제를 극복하기 위한 해결책으로 동료편집 방법을 제시한 연구에 주목하

8) 이민경, 앞의 논문, 222쪽.

게 된다.⁹⁾

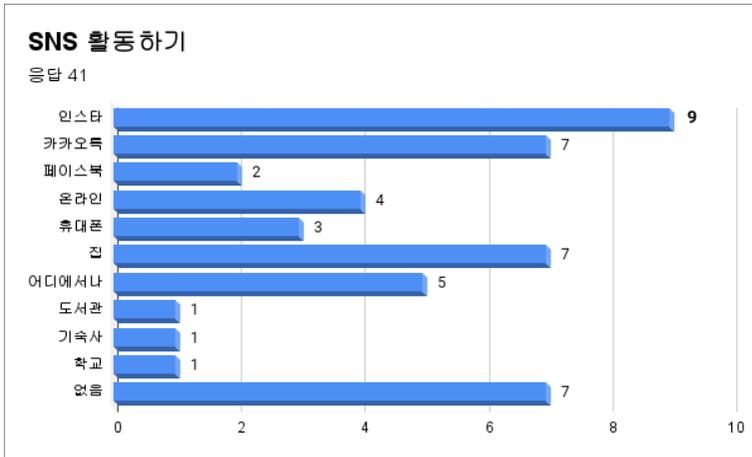
⑧ 상담 경험 거의 없고 취미생활은 헬스장에서 운동하는 것이 전부

유학생의 문화 적응이나 정서 관리와 관련지어 ‘상담’과 ‘취미생활’에 관하여 조사하였다. 유학생이 상담하는 장소는 학교를 비롯하여 카페나 집 등지인 것으로 조사되었다. 상담을 해본 적이 없는 유학생이 41명 가운데 10명이었고, 온라인 상담이나 전문 상담소를 경험한 응답자가 극히 일부였다는 결과를 통해서 유학생을 상담하기 위한 전문적인 공간이나 제도가 미흡하고 이용률도 적다는 현실을 확인하게 된다. 유학생이 취미 생활이나 운동을 하는 공간으로는 ‘헬스장, 운동장, 공원, 집’ 등이 언급되었는데 피트니스센터나 헬스장에서 운동하는 것으로 여가를 보내는 유학생이 가장 많았다. 선주민과의 접촉 형태나 접촉의 기회, 접촉 빈도를 높이기 위한 취미 생활의 다변화가 필요함을 시사한다.

⑨ 초대하거나 초대받은 적 없고, SNS 활동은 집에서

유학생의 사회적 상호작용을 파악하기 위한 조사에서 초대하기·초대받기는 자신의 집이나 친구의 집에서 간혹 이루어지고 있지만, ‘초대를 하거나 초대받은 적이 없다’는 응답이 압도적으로 많았다. 또한 SNS 활동을 하는 공간으로는 ‘온라인’이 가장 많았는데, 인스타그램, 페이스북, 카카오톡, 온라인 등으로 다양하게 기재되었다. 그밖에 7명이 SNS 활동을 ‘집’에서 한다고 했으며, 장소를 가리지 않고 ‘어디에서나’라 응답한 경우도 5명이었다. [그림 5]는 유학생이 SNS 활동을 하는 공간에 대한 조사 결과이다.

9) 김정현·조형일, 「대학 교양 한국어 발표 수업에서 ‘동료 편집(Peer editing)’ 적용 논의: 쓰기 단계를 중점으로」, 『지식과 교양』 15호, 2024, 149-160쪽.



[그림 5] 유학생이 SNS 활동을 하는 공간

4) 심층 면담 결과

본 연구에서 수행한 심층 면담에는 학부생 1명, 석사과정생 4명, 박사과정생 1명이 참여하였다. 연구자는 사전에 예비 질문을 준비하여 반구조화된 방식으로 면담을 수행하였으며 녹음 후 전사하여 예시가 필요한 부분을 인용하며 결과를 기술할 것이다. 면담 참여자의 인적 정보는 아래와 같다.

[표 1] 면담 참여자의 인적 정보

참여자명	출신 언어권	학위 과정	한국 거주기간	성별
대담자 1	우즈베키스탄	석사	5개월	여
대담자 2	베트남	석사	5개월	여
대담자 3	미얀마	석사	5개월	여
대담자 4	인도	학부	9개월	여
대담자 5	몽골	박사	1년 5개월	여
대담자 6	베트남	석사	2년 2개월	남

면담을 시작하며 유학생생활을 하는 동안 한국인이 편견이나 고정관념이 있다고 느낀 적이 있었는지, 그러한 경험을 했을 때 어떤 기분이 들었는지에 관해 물었다. 가무잡잡한 피부색에 귀여운 외모를 가진 대담자 3은 거리

를 지나며 자신을 자꾸만 뒤돌아보며 수군거리는 아줌마·아저씨를 만난 적이 있다고 말한다. 그녀의 내러티브는 유색 외국인에게 쏠리는 차별적 시선으로서 학계나 언론에서 오래전부터 문제 제기되어 왔기에 그다지 낯설거나 놀랍지가 않다.

“그런 경험 있었어요. 지금까지도 있어요. 길에서 나이 많은 사람들이 저를 계속 쳐다보는 일이 많아요. 버스 안에서 노인 한 분이 갑자기 자리에서 일어서서 너 어느 나라에서 왔냐고 물어본 적도 있어요. 그 때는 조금 슬프고 불편합니다. 걸어가면서 자꾸만 계속 뒤돌아보고 쳐다보는 아줌마들도 많아요. 그러면 기분이 나쁘죠. 미얀마에서 온 외국인 처음 보는가 봐요. 젊은 사람은 그렇지 않는데, 나이가 많은 한국 분들은 외국인을 환영하지 않는다고 느껴요.” [대담자 3]

“가끔 택시를 탈 때가 있어요. 그러면 기사 아저씨가 말을 시켜요. 그냥 외모로 보면 한국 남자 같으니까 괜찮아요. 그런데, 대화를 시작하면 외국인인 걸 알게 되니까 그 때부터 반말을 해요. 베트남 사람들이 한국에 몰려 들어왔기 때문에 한국사람 일자리 다 빼앗았다, 우리 밥줄 너네가 다 뺏어간다는 말도 들었어요. 그 다음부터 택시 타면 말하지 않아요. 질문이 들어오면 나 한국말 못해요, 미안해요 이렇게 말하고 그냥 조용히 가요.” [대담자 6]

“버스 정류장에서 버스를 기다리고 있었어요. 어떤 아저씨가 다가와 아가씨, 그 모자 안 더워? 날씨가 이렇게 더운데 벗으면 안 되나? 말했어요. 처음엔 약간 놀라고 당황했는데, 저 이렇게 대답했어요. 아, 이거 히잡이라고 해요. 햇볕도 가릴 수 있고 별로 덥지 않으니까 괜찮아요. 이번 여름 엄청 더웠잖아요. 그분이 걱정해서 한 말이라고 생각했어요. 또 우즈베키스탄에서도 여행자들 만나는데, 그 외국인들도 우리나라 사람한테 비슷한 경험을 했을 거예요. 문화 차이를 몰라서……. 어디가나 비슷하다고 생각하면 괜찮은 거 같아요.” [대담자 1]

앞서 설문조사 분석에서 유학생들이 대부분의 시간을 보내는 곳은 ‘대학교’와 ‘집’인 것으로 밝혀졌다. 왜 한국까지 유학 와서 학교와 집에만 있는지, 왜 다양한 장소를 방문해서 경험을 넓히려고 하지 않는지에 대해서 물었다. 그들이 학교와 집만 오가는 이유는 의사소통에 대한 자신감 결여

와 학업 부담, 경제적인 문제 때문인 거 같다고 얘기하였다.

“학교나 집이 아니면 사람들과 한국말 써야 하잖아요. 무슨 말을 해야 할지 잘 준비하지 않으면 실수할까봐 걱정이 되죠. 한국어로 의사소통 자신이 없으니까, 그래서 강의실하고 도서관, 집에서 있는 거 같아요.” [대담자 2]

“우리는 외국에 나와서 공부하는 사람들이니까 다른 학생보다 더 열심히 공부해야 한다고 생각해요. 그래서 학교와 집에서 공부에 더 집중하고 있다고 생각해요. 또 어떤 유학생은 경제적인 이유 때문에 여러 장소 안 간다고 생각이 드는데요…….” [대담자 5]

대담자 5의 내러티브는 사회적·경제적으로 불균형한 상태에 놓인 외국인 유학생의 특성을 반영한다. ‘학위 취득’을 목적으로 하는 유학생의 신분이므로 다소 협소한 접촉 지대를 경험할 수밖에 없는 현실을 드러내고 있는 것이다. 다른 대담자와 다르게, 접촉 지대가 다양한 편인 대담자 1은 공공기관에서 통역 아르바이트를 하는 고향 친구가 반말 때문에 경찰서에 연행되어 오는 외국인을 자주 본다고 전한다. 이는 접촉하는 한국인이 다양하고 접촉 유형과 범위가 넓은 유학생의 경우, 어떠한 상호작용의 불균형과 갈등이 일어나기도 하는가를 증거한다.

“다른 대학에서, 제 친구 통역 알바해요. 그 친구 전화로 얘기했는데, 경찰서에 외국인 두 명이 잡혀왔대요. 노인에게 반말해서 경찰서에 간 거죠. 그 외국인 한국어 선생님 아니고 알바 하는 식당 사장님한테 한국어 배웠어요, 다 반말로. 그래서 반말만 알아요. 반말밖에 모르니까 반말했는데 잘못된 거죠. 이상한 한국말 가르쳐주면 안 될 거 같아요.” [대담자 1]

대담자 모두 다양한 장소에서 다양한 사람들과 만나서 자신을 알리고 타인에 대해 관심을 가지기 위해 적극적으로 의사소통을 하는 일이 중요하다는 데에는 쉽게 동의했다. 이를 위해 유학생 스스로 어떤 노력이 필요하다고 생각하는지에 대해 질문했다. 언어 교환 동아리 활동이나 문화 체험 프로그램에 적극적으로 참여할 필요가 있다는 자성의 목소리는 그리 특별한 반응이 아니었다. 하지만, 유학생도 영어 구사력을 길러야 한국 사람과

대화가 잘 통할 수 있을 거라고 한 대답은 상당히 이례적이었다. 한국 안에서 링구아 프랑카로 위세를 행사하고 있는 영어는 강한 권력과 힘, 자본을 소유하게 하는 수단으로 작동하고 있다. 이와 같은 흐름을 간파한 대담자 6에게 영어 구사력이야말로 한국에서의 유학 생활 적응은 물론, 자존감이나 정체성 향상을 위한 특별한 도구로 인식되고 있음을 확인하게 된다.

“한국 학생들이 베트남 학생한테는 별로 관심도 없고 말도 걸지 않아요. 그런데 이해할 수는 있어요. 그동안 돈 벌기 위해 한국에 온 베트남 사람들이 열심히 공부하지 않고 학교에 결석도 많이 하니까 그럴 수 있죠. 그래서 유학생 본인이 한국어 말고 영어를 좀 잘 하면 좋겠어요. 한국에 영어를 섞어서 쓰는 분위기가 많으니까 영어를 잘 할 필요가 있는 거 같아요. 또, 언어 교환 동아리 많으면 좋겠어요. 한국 학생들과 동등하게 언어를 서로 가르쳐 줄 수 있으니까 좋을 거 같아요.” [대담자 6]

“어떤 교수님이 수업에서 유학생들끼리 막 몰려다니는데 그러지 말라고 말씀한 적이 있어요. 저는 맞는 말이라 생각해요. 우리 유학생들, 다른 나라 학생들과 섞어야 해요. 언어를 교환하고 많은 문화 체험 프로그램에 참여해서 유학 온 한국 사회를 더 잘 이해하게 도와주는 친구를 열심히 찾아야 할 거 같아요.” [대담자 2]

끝으로 대학의 교수나 강사, 행정 조교와 직원, 한국인 학생들은 유학생들을 위해 어떤 노력을 하면 좋을지 제안해 보라고 하였다. 다음의 대답 또한 그리 낮은 내러티브가 아닌데, 한국인의 외국인에 향한 시선이 어디에 머물러 있는가를 새삼스럽게 확인시켜 준다.

“아직까지는 한국에 6개월만 있어서 잘 모르지만, 한국 사람들 서양인을 더 좋아하는 마음 있어요. 동남아 출신 사람들한테 말도 잘 안 하고, 대답도 하지 않아요. 영어 잘 하는 서양 사람들에게는 적극적으로 말을 걸고 영어도 배우고 싶다고 하고, 그렇게 하는 한국 학생들이 많아요. 이런 생각과 태도 좀 바뀌었으면 좋겠어요.” [대담자 4]

“우리 유학생들의 언어적 어려움을 이해하고 그룹 과제를 할 때 한국 학생들과 유학생들을 잘 섞어 주시면 좋아요. 생각하시는 것보다 많은 유학생들이 경쟁을 해야 해서 스트레스를 받고 있어요. 한국 학생들이 유학생에

게 좀 더 적극적으로 대화를 시도해주고 똑같이 존중해 주면 좋겠어요.” [대답자 2]

끝으로 세상 지식을 적극적으로 넓혀야 하리라는 대답이 깊은 여운을 주어 옮긴다. 이 유학생의 언설은 다중언어시대를 살아가는 우리 모두에게 필요한 문해력을 말하고 있다. 선주민이든 이주민이든 같은 생태 속에서 살아가고 있는 사람들의 목소리에 귀 기울이고, 부지런히 세상의 새로운 정보를 구하고 수용하려는 노력은 다중언어시대 언어 사용자의 필수적인 소양으로 기능하기 때문이다.

“매일 뉴스도 열심히 보고, 드라마나 책, 영화 같은 거 많아 봐야 할 거 같아요. 그래야 한국인들과 더 다양한 주제로 대화 나눌 수 있어요. 요즘 MZ세대가 어떤 생각을 하는지, 세상이 어떻게 바뀌고 있는지 정보가 많아야 한국 사람들하고 잘 얘기할 수 있잖아요. 우리 유학생도, 한국 사람도 다 같이 여러 가지 공부할 게 참 많은 거 같아요.” [대답자 1]

4. 결론 및 제언

지금까지 국내에 들어와 학업을 수행하고 있는 유학생이 한국의 공적·사적 지대에서 어떠한 언어 수행을 하고 있는지를 조사하고 면담하였다. 본고의 연구 결과는 다음과 같이 요약된다.

첫째, 유학생이 주로 접하는 ‘학교’는 한국에서 학업을 감당하기 위한 공식적·비공식적 정보 취득의 공간이었다. 그들이 대부분의 시간과 언어 수행의 기회를 학교에서 보내고 있고, 간헐적으로 시장이나 마트의 쇼핑 지, 병원이나 약국, 보건소 등지에서 일상의 필요를 해결하고 있음은 더 다양하고 개방된 언어 수행의 지대로 확장해 나가야 할 필요성을 제기한다. 한국 내에서는 소수 그룹에 속한 외국인 유학생의 언어가 다양한 지역과 장소, 사회에서 다양한 방식으로 표출되어야 건강한 다중언어 생태를 조성할 수 있기 때문이다.

둘째, 많은 유학생이 적극적인 상호작용과 의미 협상, 횡단적 언어 사용이 일어나기 힘든 '집'에서 '홀로' 한국어를 공부하고 있고, 굳이 한국에 상주하지 않아도 접할 수 있는 종이 교재와 온라인 학습 자료들을 통해 목표 언어를 연습하고 있는 상황은 분명히 문제적이다. 학위 과정 유학생을 지도하는 교수자의 언어 학습 전략에 대한 환기와 유학생 스스로의 자성과 개선이 필요하다.

셋째, 유학생의 취미 생활은 헬스장에서 하는 운동이 주였고 휴대폰 앱을 통해 집에서 음식을 주문해 먹고, 과제를 하고, SNS 활동을 하고 있었다. 학교 밖 사람들과 교류하고 유대감을 형성해가는 유학생은 극히 일부에 불과하였다. 접촉 지대의 상호작용에 영향을 미치는 물리적 접촉 기간을 늘리고, 접촉 목적의 다양화, 접촉하는 방식의 창의성 확보, 접촉 빈도의 확대가 보다 적극적으로 일어나야 한다.

마지막으로, 본고에서는 유학생을 대하는 한국인의 시선과 태도 속에 순혈주의와 차별 의식, 영어 절대주의가 암암리에 작동되고 있음을 확인하였다. 유학생이 선주민인 한국인들과 한국의 공식적·비공식적 공간에서 접촉하는 형태를 통해 맺게 되는 관계들은 그들의 학업과 적응에 큰 영향을 끼칠 뿐만 아니라 건강한 의사소통자로 자립하기 위한 다리가 되며, 세계 시민으로 성장하기 위한 밑거름이 되리라는 것은 자명하다. 학업을 하는 중에 경험하게 되는 접촉 지대에서 선주민들이 유학생과 어떠한 상호작용을 쌓아 가는가는 한국 사회의 사회적 담론을 형성하고 향후 다중언어사회가 어떻게 변모해 나갈지에 대한 표상을 만들어 내기도 한다. 학위 과정에 있는 유학생이 한국인과 어떠한 접촉 지대를 경험하고 있는지를 묘사한 이 연구는 선주민-이주민 간 상호 인정의 시선과 태도를 확립하고 공존과 통합을 향하여 다함께 연대해야 함을 성찰하게 한다.

학위 과정 유학생들이 거의 대부분의 시간과 기회를 투여하고 있는 학

교가 언어적으로 다양한 학생을 위한 공간이 되지 못하면 불합리한 대우와 그로 인한 불평등은 더욱 공고해질 수 있다.¹⁰⁾ 학위 과정 유학생의 언어 자원을 최적화하기 위해서는 학교가 다양한 언어 자원을 가진 학생을 위해 더 개방되어야 하고 유학생 스스로도 불합리를 합리로, 불평등한 사회를 평등한 사회로 변화시키기 위해 넓은 세상으로 더 적극적으로 나가야 한다. 이 점이 교육적으로 환기되어야 할 핵심 사안이다. 이와 같은 인식에 동참하여 보다 확장되고 다변화된 접촉 지대가 학업을 수행하고 있는 유학생에게 인식되고 제공될 수 있다면 우리의 다중언어사회는 보다 건강해 질 수 있다. 전공 강의에서, 교양 수업에서, 식당과 거리와 택시 안에서 건강한 다중언어사회를 이룩하기 위한 변화가 활발하게 일어나기를 고대한다.

10) Piller, Ingrid 저, 장인철 역, 『언어 다양성과 불평등-정의로운 사회를 위한 사회언어학』, 사회평론아카데미, 2024, 122쪽.

■ 참고 문헌

- 김연희·이교일, 「유학생의 차별 경험과 정신건강 간의 관계에서 문화적응 스트레스의 매개효과 검증 연구 -대구·경북지역의 베트남 유학생과 중국 유학생의 비교」, 『디아스포라연구』 15권 1호, 2021, 141-181쪽.
- 김정현·조형일, 「대학 교양 한국어 발표 수업에서 ‘동료 편집(Peer editing)’ 적용 논의: 쓰기 단계를 중심으로」, 『지식과 교양』 15호, 교양교육혁신연구센터, 2024, 149-175쪽.
- 신동일·박수현·김가현·조은혜·심우진, 『접촉의 언어학-다중언어 사회의 교육과 정책』, 커뮤니케이션북스, 2017, 1-4쪽.
- 신동일·심우진, 「국내 외국인 거주자의 언어권리의 침해에 관한 연구」, 『이중언어학』 51권, 이중언어학회, 2013, 151-180쪽.
- 이민경, 「접촉지대(Contact Zone)에서의 갈등과 협상: 이주가정 자녀교육기관 교사들의 상호작용을 중심으로」, 『한국교육학 연구』, 19권 2호, 2013, 219-247쪽.
- 이정란·지현숙·백승주·황선영, 『한국 사회의 다중언어 의사소통』, 한국학중앙연구원 출판부, 2022, 31-76쪽.
- 최승은, 「국내 외국인 유학생의 문화적응 경험에 관한 현상학적 연구」, 『열린교육연구』 28권 1호, 2020, 143-167쪽.
- A. Penny cook & Otsuji, E. 공저, 지현숙·심상민·홍은실·강남욱·이성준·백승주·김시정·이효정·정선화·앨리스 주 공역, 『메트로링구얼리즘-도시의 언어』, 사회평론아카데미, 2022, 161-170쪽.
- Piller, Ingrid 저, 장인철 역, 『언어 다양성과 불평등-정의로운 사회를 위한 사회언어학』, 사회평론아카데미, 2024, 122쪽.
- Pratt, M. L., “Linguistics utopias”, *The linguistics of writing: Arguments between language and literature*, 1987, pp.48-66.
- _____, “Art of the contact zone”, *Profession, Modern language Association*, 1991, pp.33-40.

■ 국문초록

이 논문은 유학생과 접촉 지대의 상호 관련성을 논의하고 그들이 어떠한 접촉 지대에서 어떠한 의사소통 기능을 수행하고 있는가를 분석하였다. 이를 토대로 한국 사회와 한국어교육 논의에서 중요한 비중을 차지하고 있는 외국인 유학생에게 어떠한 관심과 지원, 교육적 환기가 필요한가를 고찰하였다. 한국에서 학업을 수행하고 있는 유학생이 한국의 공적·사적 지대에서 어떠한 언어 수행을 하고 있는지를 설문조사하고 면담한 결과는 다음과 같이 집약된다. 첫째, 유학생은 대부분의 시간을 '학교'에서 보내면서 학업을 위한 공식적·비공식적 정보들을 얻고 있다. 둘째, 과제 수행이나 식사, 취미 생활, SNS 활동은 '집'에서 홀로 하고 있다. 셋째, 유학생을 대하는 한국인의 시선과 태도 안에는 순혈주의와 차별 의식, 영어 중심성이 암암리에 작동되고 있다. 이 논문은 유학생이 어떤 접촉 지대에서 학업과 일상생활, 자아실현, 정체성 신장을 위한 언어 수행에 참여하고 있는가를 다루었다. 이 연구의 가치는 한국에 도래한 다중언어 세상을 묘사하는데 기여하고, 유학생의 언어 수행 생태가 확장될 수 있는 방향을 논구하였다는 점에 있다.

주제어 • 학위 과정 유학생, 학문 목적 한국어교육, 접촉지대, 다중언어주의

■ Abstract

Research on the Contact Zone of foreign students in the degree program

Jee, Hyun Suk / Paichai University

This paper discussed the relationship between foreign students and the contact zone and analyzed what kind of language they were practicing in which contact zone. Based on the analysis results, I examined what kind of attention, support, and educational attention is needed for foreign students who occupy an important role in Korean society and discussions on Korean language education.

The results of the survey and interviews on what kind of language students are practicing in public and private spaces in Korea are summarized as follows. First, foreign students receive formal and informal information for their studies mainly in the ‘school’ space. Second, completing assignments, eating, engaging in hobbies, and engaging in social media activities are done alone at home. Third, Koreans' views and attitudes towards foreign students are influenced by pure-bloodism, discriminatory awareness, and English-centrism.

This paper is a contact zone study on where foreign students participate in language practice for academics, daily life, self-realization, and identity development, and will contribute to describing the multilingual world in Korea. In addition, the research is valuable in that it suggests directions in which the language performance ecology of foreign students can be expanded.

Keyword • Foreign students in the degree program, Korean education for academic purpose, Contact zone, Multilingualism

■ 논문투고일:2024.10.09. ■ 심사완료일:2024.11.15. ■ 게재확정일:2024.11.20. ■

이공계열 전공 전문대학생의 계획된 우연기술과 진로준비행동 간의 관계에서 진로탄력성의 매개효과 검증

윤 선 영 · 조 민 아*

목 차

1. 서론
2. 이론적 배경
3. 연구의 방법
4. 연구의 결과
5. 결론 및 제언

1. 서론

1) 연구의 필요성

개인의 전체 삶에 있어서 대학생 시기는 다양한 경험으로 자신의 흥미와 적성을 탐색하여 진로 목표를 설정하고 이루기 위해 노력하는 가장 중요한 시기라고 할 수 있다. 하지만 현실적으로 대학 진학을 위해 입시를 준비했던 학생들은 직업선택에 필요한 준비행동이나 선택을 스스로하기 어려워하고 있다. 특히 코로나19 이후 악화된 청년실업난과 2023년 조사된 취업체감도 조사에서 '취업의 어려움'의 비율이 2022년보다 0.7%p 높아

* 윤선영(제1저자) 한남대학교 상담학과 박사수로
조민아(교신저자) 한남대학교 상담심리학과 부교수

진 수치는 현재 대학생들의 어려움을 대변해주고 있다(한경협, 2023). 또한 한 동안 지속되어 왔던 이공계 선호현상은 정부의 올해 의과대학 입학정원 2,000명 확대 방안 발표 이후 2000년대 초반의 사회적 현상이었던 이공계 기피현상으로 다시 나타나고 있다.

이공계 기피 현상은 2000년대 초반에 사회적으로 심각하고 체계적인 형태로 진행되었으나 그로부터 10여 년이 흐른 현재에는 이공계 기피 현상이 아닌 이공계 선호 현상이 사회적으로 두드러지게 나타났다(홍성민, 2016). 하지만 이러한 현상에도 불구하고 이공계 일자리 수는 상대적으로 정체되어 왔다. 특히 이런 상황에서 전문대학생은 일반대학 이공계열 대학생들보다 여러 가지로 더 불리한 처지에 놓여 졸업 후 직업세계로의 이행에 어려움을 겪고 있다(정철영, 최동선, 김진구, 2002). 우리나라에서 전문대학은 학업능력이 일반대학보다 떨어진다는 부정적 인식과 더불어 일반대학보다 짧은 수업 연한으로 2, 3년 안에 자신의 진로를 결정하고 전문기술을 익혀야하기에 심리적 부담감이 상대적으로 클 수밖에 없다(권보민, 2015). 따라서 수업 연한이 일반대학보다 짧은 전문대학은 보다 일찍 자신의 흥미와 적성을 발견하여, 이에 맞는 능력을 개발하고 자신에게 맞는 진로를 선택하여 진로준비를 적극적으로 할 수 있게끔 도와주는 진로지도가 필요하다. 진로준비행동이란 개인이 원하는 진로목표를 달성하기 위한 실질적인 행동으로, 진로선택 뿐만 아니라 그 선택사항을 실천으로 옮기는 모든 행위까지 포괄하는 개념이다. 황지영, 박재항(2015)은 적극적으로 진로준비행동을 할수록 취업률이 높아진다는 연구 결과를 제시하였고, 김은주(2008)는 진로결정과 같은 인지적 측면과 더불어 진로준비행동과 같은 행동적 측면의 지도가 병행되어야 전문대학생들의 진로발달 수준을 효과적으로 향상시킬 수 있다고 주장하였다. 또한 장창원(2005)은 진로준비행동은 전문대학생에게 직업세계로 진출하기 위한 필수 사항이라고 강조한

점을 볼 때, 전문대학생의 진로발달 과정에서 진로준비행동은 빼놓을 수 없는 변인임을 확인할 수 있다.

이와 같은 진로준비행동 수준을 높이기 위해서 강조되는 변인 중 하나로 계획된 우연기술이 있는데, 직업 세계가 급격하게 변화하면서 주목받기 시작한 변인 중 하나이다. 계획된 우연기술은 개인의 진로와 관련하여 예상하지 못한 사건이나 역경에 당면하였을 때, 자신의 삶에 긍정적인 방법으로 반응하는 것의 중요성을 강조한다. 또한 적극적이고 긍정적인 행동 양식으로 우연한 사건을 자신의 경험과 진로 발달의 기회로 삼는 학습 기술로서 개인의 노력, 학습에 의해 충분히 개발될 수 있는 내적 변인이다(곽윤지, 2017; Mitchell, Levin, & Krumboltz, 1999). 계획된 우연기술과 진로 관련 행동변인에 대한 선행연구들을 살펴보면, 고등학생을 연구 대상으로 계획된 우연기술의 수준이 높을수록 진로준비행동의 하위변인 중에 자아탐색과 직업탐색 활동 수준이 높아진다는 결과가 보고되었으며(황현덕, 장선희, 정선화, 이상민, 2012), 우연 대처기술 수준이 높을수록 진로탐색과 진로준비행동을 많이 하고, 취업에도 긍정적인 태도를 보이는 것으로 나타났다(조남근, 정미예, 2013). 또한 계획된 우연기술의 하위변인 중 호기심이 개인의 탐색행동으로 이어지는 경향을 보고하였다(차영은, 김시내, 강재연, 2015). 이렇듯 최근 빠르게 변화하고 있는 신기술 분야에 적합한 인재가 되기 위해 계획된 우연기술은 진로준비행동에 있어 중요한 변인 중 하나임이 분명하다. 특히 유동성을 바탕으로 시시각각 변화하는 신기술을 습득해야 하는 이공계열 전공 전문대학생들의 진로준비행동에 계획된 우연기술과 같은 개인 내적 변인의 관련성을 다각도로 살펴볼 필요성이 제기된다. 특히 진로준비행동을 하는데 있어 영향을 미치는 심리적 기제를 파악하여 개인의 심리적 특성 변인에 주의를 두어 진로상담에 활용하는 전략을 수립한다면, 진로준비행동을 높이는데 더욱 효과적일 수 있다. 그러므

로 계획된 우연기술과 진로준비행동 간의 관계를 매개하는 변인을 살펴보고자 한다.

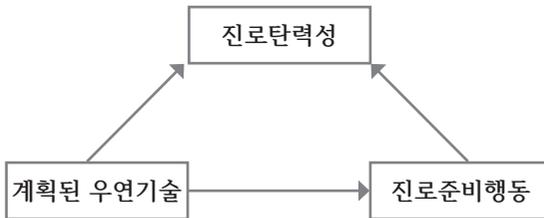
유지원, 송윤희(2017)의 연구 결과에 따르면 진로탄력성은 사회적응에 중요한 요소로 급변하는 직업 환경과 사회에 잘 적응해 나가기 위해서 반드시 갖추어야 할 요소라고 주장하였다. 지금까지 다수의 선행연구에서는 진로탄력성과 진로준비행동은 정적으로 상관이 있는 것으로 보고되고 있다(강현희, 2015; 최현주, 신혜진, 2017; 김은선, 이희수, 2018; ; 이희수, 2018; 이주연, 2019; 김현순, 2019; 최미경, 조규판, 2023 ; 한종임, 장유진, 2021). 진로탄력성이 진로준비행동에 영향을 미친다는 선행연구로는, 진로탄력성이 진로준비행동을 촉진하는 촉진제라는 설명과(김봉환, 2010), 진로탄력성이 변화된 상황이 부정적일 때도 인내하고 적응하면서 진로준비행동을 실천 할 수 있게 하는 주요 변인(신혜진, 2016)이라는 설명이다. 또한 김은선과 이희수(2018)는 진로탄력성이 진로준비행동을 예측하게 하는 중요한 변인이라는 설명(김은선, 이희수, 2018)으로, 대학생의 진로탄력성을 높일 수 있는 방안 모색의 중요성을 다시 한 번 강조하였다. 급변하는 진로환경에서 어려운 상황을 극복하고 지속적으로 진로준비행동을 할 수 있는 기제 중 하나로 박상란(2018)은 진로탄력성의 중요성을 주장하였다. 진로탄력성은 진로준비행동에 직접적인 영향을 미칠 뿐만 아니라 간접적인 영향을 미치며 그로 인해 매개변인으로 더 많이 연구되고 있다(조아미, 2020). 염태영(2017)은 또한 대학생의 진로준비행동에 직·간접 영향을 미치는 변인중 하나로 진로 장면에서 개인의 역경을 이겨낼 수 있는 진로탄력성에 대해 보고하였다. 이에 본 연구에서는 지금까지 살펴본 선행연구를 바탕으로 이공계열 전공 전문대학생의 계획된 우연기술이 진로준비행동에 직접적인 영향을 미치면서 동시에, 진로탄력성을 통해서도 진로준비행동에 영향을 미칠 것이라고 가정하였다. 이를 검증하기 위해 이공계열 전공

전문대학생의 계획된 우연기술과 진로준비행동 간의 관계에서 진로탄력성의 매개효과를 확인해보고자 한다. 본 연구는 추후 대학생들의 진로준비행동을 촉진하는 프로그램 개입 및 개발에 유용한 정보를 제공할 것이라고 기대한다.

2) 연구 문제

첫째, 이공계열 전공 전문대학생의 계획된 우연기술은 진로준비행동에 영향을 미치는가?

둘째, 이공계열 전공 전문대학생의 계획된 우연기술과 진로준비행동과의 관계를 진로탄력성이 매개하는가?



[그림 1] 연구모형

2. 이론적 배경

1) 진로준비행동

진로준비행동이란 합리적인 진로결정을 위해서 수행해야 하는 행동과 진로결정이 이루어진 이후에 결정 사항을 수행하기 위한 행위를 의미한다 (김봉환, 1997). 연구자마다 진로준비행동의 구성요소를 다양하게 말하고 있는데 특히 김봉환(1997)은 하위 구성요소로 정보수집행동과 도구준비행동, 목표달성행동으로 분류했다. 첫째 정보수집활동은 직업환경과 개인에 대한 정보수집 활동을 의미하며 진로준비행동에서 가장 중요하다고 볼 수 있는 활동 중의 하나이다. 둘째, 도구준비활동은 최종 진로목표달성을 위

해 필요한 교재, 장비 등을 구입하는 활동이다. 이 활동에는 면허증, 자격증 등을 취득하는 활동 또한 포함된다. 셋째 실천적노력활동은 개인이 진로준비에 필요한 시간, 노력을 투자하는 활동이다.

2) 계획된 우연기술

우연이란 예측이 불가능하며 개인의 통제 밖에 있는 것이기에 우연을 계획한다는 것이 모순처럼 느껴질 수 있다(차영은, 김시내, 강재연, 2015). 하지만 급속한 변화 속에 살아가고 있는 현대 삶에서 예기치 못한 사건은 언제나 발생하며 개인은 이러한 우연적 사건을 대처해야 하는 일이 점차 늘어나고 있다. 이러한 상황은 자연스럽게 진로상담 장면에도 영향을 미쳐 우연적 사건의 영향과 그 대처에 대해 주목하게 되었다. 우연적 사건은 그 사람의 진로에 긍정적 또는 부정적으로 작용하게 된다(김봉환, 2010) 이에 개인에게 발생하는 우연을 적극적으로 활용하여 자신의 진로에 긍정적인 결과를 끌어내는 계획된 우연기술을 강조한 이론이 대두되었다(Mitchell, Levin, Krumboltz, 1999). 계획된 우연기술이란 무의식적으로 지나쳤던 우연적 사건을 인식하고 적극적으로 활용하는 기술을 말하며, 개인의 노력에 따라 얼마든지 개발 가능한 개인 내적 특성이다(Mitchell 외, 1999).

3) 진로탄력성

최근 환경의 급격한 변화에 대처하는 개인의 긍정적 능력인 진로탄력성(career resilience)은 긍정심리학의 자아탄력성에서 시작된 개념으로 적용범위가 진로영역까지 확대되어 사용되고 있다(London, 1983). 진로탄력성의 개념을 정확히 알아보기 위해서는 우선 탄력성의 개념에 대해 살펴볼 필요가 있다. Werner(1993)는 연구에서 탄력적인 사람은 환경적 역경이나 심한 스트레스에서도 이를 잘 극복하고 성공적인 삶을 이끌어낸다고 주장하였다. 탄력성은 탄력적인 행동, 사고, 활동으로서 어려움에 직면했을 때 빠르고 효과적으로 대처하는 힘과 정신으로 어려움 이전의 상태로 되돌

아오는 능력이다(Gu & Day, 2007). 본 연구에서는 진로탄력성을 예기치 않은 어려운 상황에서 미래의 진로 목표 성취를 위해 꾸준히 노력을 기울이며 자신의 앞날을 관리하는 능력이라고 정의하였다.

4) 진로준비행동과 주요 변인과의 관계

(1) 계획된 우연기술과 진로준비행동의 관계

계획된 우연기술에서는 우연한 사건을 기회로 만들기 위한 기술에 대해 강조하였으며, 이를 위해 호기심, 인내심, 유연성, 낙관성, 위험감수 행동의 5가지 기술에 대해 언급하였다(Mitchell et al., 1999). 선행 연구를 살펴보면 대학생을 대상으로 한 연구에서 계획된 우연기술과 진로준비행동은 정적으로 상관이 있는 것으로 나타났다(현명희, 2021). 또한, 송영희(2017)는 대학생의 계획된 우연학습기술이 진로준비행동에 긍정적인 영향을 미치는 결과를 제시하였으며, 최주영(2020)의 대학생 3~4학년を対象으로 한 연구에서도 계획된 우연기술과 진로준비행동이 정적인 상관을 보이는 것으로 나타났다. 이상의 연구 결과를 종합해 볼 때, 계획된 우연기술 수준이 높은 대학생들이 진로준비행동 수준 또한 높다는 것을 알 수 있으며, 이를 통해 진로준비행동에 계획된 우연기술이 유의미한 정적 상관을 보이는 변인임을 예측할 수 있다.

(2) 계획된 우연기술, 진로탄력성, 진로준비행동 간의 관계

진로탄력성은 유연함, 창의성, 주변의 자원들을 포괄하는 능력으로 진로와 관련된 개인이 느끼는 위기에도 객관적인 주변 인식과 자기 확신, 더불어 이미 발생한 문제를 유연하게 대처할 수 있는 능력으로 진로준비행동에도 많은 영향을 미친다(황석현, 김석우, 2022). 이와 관련된 선행 연구를 살펴보면 박완성, 김미숙(2021)의 연구에서는 계획된 우연기술과 진로탄력성이 정적 관계로 나타났고, 최주영(2020)과 최주영, 정주리(2022)의 연구

에서는 대학교 3, 4학년을 대상으로 계획된 우연기술과 진로준비행동 간의 관계에서 진로탄력성의 부분 매개효과가 확인되었다. 또한 이예림(2022)은 대학생 대상 우연기술과 진로준비행동 사이에 진로탄력성의 매개효과를 확인하는 연구에서 진로탄력성의 매개효과를 검증하였다. 지금까지 계획된 우연기술과 진로준비행동 사이에서 진로탄력성의 매개효과가 정적으로 나타나는 선행연구 결과로 미루어 볼 때, 계획된 우연기술이 높아질수록 진로탄력성 수준 또한 높아지고, 진로탄력성이 높아질수록 대학생들의 진로준비행동 수준을 향상 시키는데 도움을 줄 것으로 예상할 수 있다.

3. 연구의 방법

1) 연구대상

본 연구의 대상은 D광역시 소재의 이공계열 2,3년제 전문대학교(D대학교, P대학교, S대학교)에 재학 중인 남녀 대학생 188명이다. 연구대상 설문 시행을 위해 학교 진로취업지원팀 관계자 및 이공계열 해당 학과 관계자들에게 연구 목적 및 내용에 관한 설명 후 연구 동의를 구하고 재학생 중 비확률표본추출법 중 편의표본추출법으로 188명을 선정하였다. 참여 대상자는 오프라인으로 설문 조사를 실시하였다. 설문 기간은 2024년 8월 26일부터 9월 13일까지이며 회수된 188부 중에 무응답, 오기재 등 불성실 응답자의 설문지 22부를 제외한 총 166부를 본 연구의 최종분석에 활용하였다. 우선 연구대상자의 일반적 특성을 파악하기 위하여 빈도분석을 실시하였으며 결과는 다음 [표 1] 과 같다.

[표 1] 연구대상자 인구사회학적 특징

	구분	인원	비율(%)
성별	남	157	94.6
	여	9	5.4
학년	1학년	63	36.4
	2학년	103	59.5
전공	전기공학과	40	24.1
	전기과	24	14.5
	전기전자제어과	60	36.1
	정밀기계공학과	13	7.8
	컴퓨터공학과	29	17.5
전체		166	100.0

2) 측정도구

이공계열 전공 전문대학생의 계획된 우연기술과 진로준비행동 간의 관계에서 진로탄력성의 매개효과를 검증하기 위하여 본 연구는 다음의 측정 도구를 선정하였다. 선정한 측정 도구는 다음과 같다.

(1) 진로준비행동

본 연구는 대학생의 진로준비행동 측정 도구로 김봉환(1997)이 개발하여 이명숙(2003)이 최근 대학교의 현실을 고려하여 두 문항을 추가하여 18 문항으로 구성한 척도를 사용하였다. 이 측정도구는 정보수집행동 6문항과 도구준비행동 5문항 그리고 목표달성행동 7문항으로 구성되어 있다. 점수가 높을수록 진로준비행동 수준이 높다는 것을 의미한다. 신뢰도 검증 결과로는, 김봉환(1997)의 연구에서 진로준비행동척도의 내적합치도는 .84로 나타났고, 두 문항이 보완된 이명숙(2003)의 진로준비행동 척도의 내적합치도는 .82로 나타났다. 본 연구에서 진로준비행동의 내적합치도 계수는 .89이다.

[표 2] 진로준비행동 검사의 신뢰도

하위요인	문항	문항 수	Cronbach's α
정보수집행동	1, 2, 3, 8, 9, 17	6	.80
도구준비행동	4, 5, 13, 14, 15	5	.65
목표달성행동	6, 7, 10, 11, 12, 16, 18	7	.78
전체		18	.89

(2) 계획된 우연기술

본 연구에서 사용한 계획된 우연척도는 계획된 우연이론(krumboltz, 1999)을 바탕으로 김보람(2012)이 개발한 ‘계획된 우연척도’를 사용하였다. ‘계획된 우연척도(Planned Happenstance Career Inventory: PHCI)’는 호기심 5문항, 유연성 5문항, 인내심 5문항, 낙관성 5문항, 위험감수 5문항의 5개 하위 요인으로 총 25문항으로 구성되어 있다. 높은 점수일수록 우연한 사건을 적극적이고 긍정적으로 진로에 활용하는 수준이 높은 것을 의미한다. 김보람(2012)이 개발한 계획된 우연기술 척도의 내적합치도 계수는 .95로 나타났고, 본 연구에서 계획된 우연기술의 내적합치도 계수는 .83이다.

[표 3] 계획된 우연기술의 문항 구성 및 신뢰도

하위요인	문항 번호	문항 수	Cronbach's α
호기심	1, 2, 7, 20, 21	5	.83
유연성	3, 8, 9, 15, 24	5	.62
인내심	4, 10, 14, 16, 22	5	.74
낙관성	5, 13, 17, 18, 23	5	.68
위험감수	6, 11, 12, 19, 25	5	.74
전체		25	.83

(3) 진로탄력성

본 연구는 대학생들의 진로환경을 잘 설명한 김미경(2014)이 개발한 진로탄력성 측정 도구를 사용하였다. 하위요인으로는 진로자립 6문항, 자기신뢰 6문항, 성취열망 6문항, 변화대처 6문항, 관계 활용 6문항의 5개 하위요인으로 총 30문항으로 구성되어 있다. 높은 점수일수록 진로탄력성 수준이 높은 것을 의미한다. 김미경(2014)이 개발한 진로탄력성의 내적합치도 계수는 .93으로 나타났고, 본 연구에서 진로탄력성의 내적합치도 계수는 .80이다.

[표 4] 진로탄력성 문항 구성 및 신뢰도

하위요인	문항 번호 (역재점 문항번호)	문항 수	Cronbach's α
자기신뢰	1~6(5)	6	.86
성취열망	7~12(8)	6	.78
진로자립	13~18(17)	6	.80
변화대처	19~24(20,23)	6	.79
관계활동	25~30(29)	6	.81
전체		30	.80

3) 자료분석 방법

본 연구에서는 이공계열 전공 전문대학생의 계획된 우연기술과 진로탄력성이 진로준비행동에 미치는 영향에서 진로탄력성의 매개효과를 검증하기 위하여 SPSS 27.0 프로그램과 PROCESS Macro 4.0 버전을 분석에 활용하였다. 첫째, 연구 대상자의 인구 통계학적 특성과 상관관계를 알아보기 위해 빈도분석, 기술통계를 실시하였다. 둘째, 연구에 사용된 각 변인 척도들의 신뢰도를 측정하기 위해 신뢰도 분석을 실시하였다. 셋째, 계획된 우연기술, 진로탄력성, 진로준비행동의 상관관계를 알아보기 위해 상관분석을 실시하였다. 넷째, PROCESS Macro를 사용하여 이공계열 전공 전문대학생의 계획된 우연기술과 진로준비행동의 관계에서 진로탄력성의 매개

효과를 검증하고(Model 4) 총효과, 직접효과, 간접효과를 분해하여 검증하였다. 부트스트래핑(Bootstrapping)을 활용하여 매개효과를 검증하였으며, 샘플 수는 5,000개로 지정, 신뢰구간은 95%로 설정하였다.

4. 연구의 결과

1) 주요변인의 기술통계 및 상관관계

본 연구의 측정변인의 상관계수와 평균, 표준편차, 왜도, 첨도를 측정 한 결과는 아래 [표 5]과 같다. 독립변수인 계획된 우연기술은 $M=3.39$, $SD=0.45$, 매개변수인 진로탄력성은 $M=3.72$, $SD=0.58$, 종속변수인 진로준비행동은 $M=2.89$, $SD=0.81$ 로 나타났다. 정규성 가정을 위해 왜도와 첨도 값을 살펴본 결과 왜도 절대값은 모두 3이하, 첨도 절대값은 모두 10 이하로 정규성 가정이 충족되었음을 알 수 있다(Kline, 2011). 상관분석 결과를 보면, [표 6]과 같이 계획된 우연기술과 진로탄력성($r=-.567$, $p < .01$), 진로준비행동($r=.348$, $p < .01$), 진로탄력성과 진로준비행동 ($r=.531$, $p < .01$) 모두 정적 상관을 보이는 것으로 나타났다.

[표 5] 연구변인 간 기술통계

(N=166)

	계획된 우연기술	진로탄력성	진로준비행동
M	3.39	3.72	2.89
SD	0.45	0.58	0.81
왜도	-.306	-.345	.112
첨도	.587	-.294	-.203

** $p < .01$

[표 6] 연구변인 간 상관계수

(N=166)

	1	2	3
1. 계획된 우연기술	1		
2. 진로탄력성	.567**	1	
3. 진로준비행동	.348**	.531**	1

**p < .01

2) 계획된 우연기술과 진로준비행동 관계에서 진로탄력성 매개효과
이공계열 전공 전문대학생의 계획된 우연기술과 진로준비행동의 관
계에서 진로탄력성의 매개효과를 검증하기 위하여 PROCESS Macro
의 model 4를 이용하였다(Hayes, 2013). 부트스트랩 시 5,000개의 샘플
과 95%의 신뢰구간을 설정하였다. 분석결과는 아래 [표 7], [표 8]과 같다.
계획된 우연기술에서 진로준비행동으로 가는 경로의 경우 신뢰구간이 0
을 포함하여 통계적으로 유의하지 않음을 나타냈다. (B = .13, 95% Bias-
corrected CI = -.16 ~ .41). 그러나 계획된 우연기술은 진로탄력성에 유의
한 영향을 미치고(B = .74 , p<.001), 진로탄력성은 진로준비행동에 유의한
영향을(B = .73 , p<.001) 주어 진로탄력성이 계획된 우연기술과 진로준비
행동 간의 관계에서 매개효과를 나타냈다. 계획된 우연기술에서 진로준비
행동 경로의 총 효과는 (B = .63 , p<.001) 매개변수인 진로탄력성이 투입되
면서 계획된 우연기술과 진로준비행동 간의 직접효과가 (B = .13 , p<.001)
감소하여 진로탄력성이 완전 매개하였음을 알 수 있다. 계획된 우연기술이
진로탄력성에 정적 영향을 미치며, 진로탄력성이 진로준비행동에 유의한
영향을 미친다는 점과 계획된 우연기술과 진로준비행동 간 경로의 총 효과
가 직접효과보다 큰 점을 보았을 때, 매개효과가 있음을 알 수 있다. 이와
같은 결과는 진로탄력성이 이공계열 전공 전문대학생의 계획된 우연기술
과 진로준비행동 사이의 완전 매개효과를 나타내고 있음을 보여준다.

[표 7] 계획된 우연기술과 진로준비행동의 관계에서 진로탄력성 매개효과
(N=166)

경로		B	SE	β	t	p	F	R ²
계획된 우연기술	→ 진로 준비행동	.63	.13	.35	4.76***	.00	22.62***	13.05
	→ 진로 탄력성	.74	.08	.57	8.82***	.00	77.86***	18.11
진로 탄력성	→ 진로 준비행동	.73	.09	.53	8.02***	.00	64.38***	30.35

***p < .001

[표 8] 계획된 우연기술과 진로준비행동간의 관계에서 진로탄력성 유의성 검증
(N=166)

효과	B	se	95% 신뢰구간	
			LLCI	ULCI
총효과	.63	.13	.37	.89
직접효과	.13	.15	-.16	.41
간접효과	.50	.14	.27	.78

***p < .001

4. 결론 및 제언

본 연구는 이공계열 전공 전문대학생을 대상으로 계획된 우연기술이 진로탄력성을 매개로 진로준비행동에 영향을 미치는지 알아보았다. 이를 통해 이공계열 전공 전문대학생의 진로준비행동 수준을 향상시키기 위해 계획된 우연기술과 진로탄력성을 개입할 수 있는 방안을 모색하고자 하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 계획된 우연기술과 진로준비행동 간의 관계를 진로탄력성이 매개하는 모형을 설정하고, 매개효과를 검증하였다.

첫째, 이공계열 전공 전문대학생의 계획된 우연기술, 진로탄력성, 진로준비행동이 어떤 관계가 있는지 상관관계를 확인한 결과, 계획된 우연기술과 진로준비행동, 계획된 우연기술과 진로탄력성, 진로탄력성과 진로준비행동이 모두 정적 상관이 있는 것으로 나타났다. 이는 계획된 우연기술과

진로준비행동과의 정적 상관을 보인 선행 연구 결과와 맥을 같이 한다(현명희, 2021; 송영희, 2017; 최주영, 2020). 즉, 계획된 우연기술이 높을수록 진로준비행동 수준이 높게 나타날 수 있음을 의미한다. 또한 진로탄력성과 진로준비행동이 정적 상관이 있다는 선행연구결과와 일치하며(김미숙, 2019; 황석현, 김석우, 2022; 이에림, 2022), 계획된 우연기술과 정적 상관이 있다는 선행연구와도 일치하는 결과이다(황현덕, 장선희, 정선화, 이상민, 2012; 조남근, 정미예, 2013; 차영은, 김시내, 강재연, 2015; 곽윤지, 2017; Mitchell, Levin, & Krumboltz, 1999). 즉, 계획된 우연기술이 높을수록 진로탄력성 수준이 높게 나타나고, 역경에 이겨내는 힘이 높은 경향을 보인다. 뿐만 아니라 이러한 경향은 앞으로의 미래를 준비하고 힘든 상황도 이겨낼 수 있는 힘이 강하여 진로준비행동 수준이 높게 나타날 수 있음을 의미한다.

둘째, 계획된 우연기술은 진로준비행동에 직접적인 영향을 주진 않았다. 즉, 이공계열 전공 전문대학생들의 계획된 우연기술 수준이 높다고 하더라도 꼭 그것이 진로준비행동 수준 또한 높다는 것은 아니라는 것을 의미한다. 이는 이공계열이나 전문대라는 특수성으로 인해 계획된 우연기술의 하위변인인 유연성이나 위험감수 등의 변인이 작용하여 바로 진로준비행동을 야기시키지 않을 수 있음을 의미하며 매개 변인의 필요성을 생각해 보게 한다.

셋째, 계획된 우연기술은 진로탄력성이라는 매개변인을 통해 진로준비행동에 영향을 주는 것으로 나타났다. 이공계열 전공 전문대학생들은 계획된 우연기술이 높을수록, 진로탄력성이 높고, 진로준비행동이 또한 높게 나타났다. 즉, 우연한 사건이나 역경에 부딪혔을 때 그것을 이겨내는 힘이 진로준비행동 수준을 높이는 역할을 할 수도 있지만, 본 연구에서는 진로탄력성이라는 매개 변인을 통해서만 진로준비행동을 야기시키는 것으로

나타났다. 위에서 언급했듯이 계획된 우연기술이 직접 진로준비행동을 야기시키는 변인은 되지 못했지만, 상황을 좀 더 유연하게 받아들이는 탄력성을 갖출 때 진로준비행동으로 이어질 가능성이 더 높음을 의미한다. 즉, 개인 내적인 부분이 강조되는 진로탄력성을 키우기 위해 학교나 기타 관련 기관에서의 적극적인 프로그램 도입 및 개발, 적용을 활성화시키는 것의 중요함을 시사한다. 그 후 이공계열 전공 전문대학생에게 맞는 다양한 프로그램 및 개별 상담을 통해 진로탄력성의 향상이 선행된다면 진로준비행동 수준을 높이는 데 더 효과적일 것이다.

이러한 결과들을 통해 본 연구가 지니는 시사점은 다음과 같다. 첫째, 이공계열 전공 전문대학생의 계획된 우연기술은 진로준비행동에 영향을 미치지 않는다는 점이 본 연구에서 확인되었다. 둘째, 이공계열 전공 전문대학생의 진로준비행동에 영향을 미치는 변인 중 진로탄력성의 개입은 진로준비행동 수준을 더욱 높아지게 함을 검증하였다. 즉, 이공계열 전공 전문대학생의 진로준비행동 수준을 높이기 위해서는 외부의 지지나 도움도 중요하지만 개인이 현재 어려운 상황을 이겨낼 수 있는 내적 힘을 기를 수 있도록 돕는 것도 중요할 것으로 보인다.

본 연구에서 도출된 결과를 중심으로 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 D광역시 소재의 3개 전문대학생 중심으로 표집이 이루어짐으로 인해 연구 결과를 보편화하는데 있어 한계점이 있다. 따라서 추후 연구에서는 다양한 지역으로의 확대 표집이 필요하며, 확대 표집 후 심도 깊은 연구 진행이 이루어져야 할 필요성이 있다. 둘째, 이공계열 특성상 여학생 비율이 현저히 적어 성별에 따른 차이 분석이 어려웠다. 추후 성별을 고려해 여학생의 표집 비율을 높일 필요가 있다. 셋째, 대학생의 진로준비행동과 관련된 변인의 다양성을 고려할 때, 본 연구에서 다루어졌던 계

획된 우연기술, 진로탄력성 이외의 추후 다양한 심리적, 환경적 변인들과의 인과관계 설정으로 새로운 연구를 할 필요성이 있다. 넷째, 본 연구에서 사용한 설문은 자기보고식 척도로 자기 주관적 해석과 평가가 반영되었을 가능성이 높아, 보다 객관적인 측정 방법 모색이 필요할 것으로 보인다. 다섯째, 본 연구는 매개효과 검증과 통계적 유의도 검증 시 시 다중 회귀분석을 활용하였는데 추후 후속 연구에서는 연구 대상자를 폭넓게 모집하여 구조방정식을 활용한 측정모형 검증을 바탕으로 인과적 관계를 해석해 볼 필요가 있다.

■ 참고 문헌

- 김봉환, 「대학생의 진로결정수준과 진로준비행동의 발달 및 이차원적 유형화」, 서울대학교 대학원 박사학위논문, 1997, 25쪽.
- _____, 「여대생의 적응유연성, 진로태도성숙 및 진로준비행동 간의 관계」, 『진로교육연구』 23권 4호, 한국진로교육학회, 2010, 93-111쪽.
- 박수영, 「공학계열 대학생의 진로적응성에 영향을 미치는 변인들 간의 구조적 관계 분석」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2016, 7쪽.
- 박완성·김미숙, 「고등학생의 진로교육경험과 진로준비행동의 관계에서 진로결정자기효능감의 매개효과」, 『학습자중심교과교육연구』 21권 4호, 학습자중심교과교육학회, 2021, 1129-1147쪽.
- 송영희, 「대학생의 계획된 우연기술과 진로준비행동 관계에서 진로결정 수준의 매개효과」, 경기대학교 행정·사회복지대학원 박사학위논문, 2017, 22쪽.
- 염태영, 「전문대학생의 진로탄력성, 사회적지지, 진로결정자기효능감, 진로준비행동 간의 구조적 관계」, 계명대학교 대학원 박사학위논문, 2017, 27쪽.
- 윤시혜, 「항공승무원의 전공만족도가 자기효능감, 취업불안, 취업준비행동에 미치는 영향」, 경기대학교 대학원 박사학위논문, 2022, 57쪽.
- 이광빈, 「특성화고등학교의 교육서비스품질과 전공몰입, 전공만족도, 진로결정자기효능감, 진로준비행동간의 구조적 관계」, 부경대학교 대학원 박사학위논문, 2023, 51쪽.
- 이명화, 「공과대학생의 학업지속과 진로준비행동에 영향을 미치는 공학효능감과 결과기대, 흥미간의 구조적 관계 분석」, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2015, 25쪽.
- 이예림, 「대학생의 계획된 우연기술과 진로준비행동의 관계에서

회복탄력성의 매개효과», 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, 2022, 25쪽.

이용길·강경희, 「대학생의 취업스트레스와 진로결정효능감 분석 - 공학 및 사회계열을 중심으로」, 『공학교육연구』 14권 2호, 한국공학교육학회, 2011, 1-8쪽.

이주연, 「대학생이 지각하는 진로스트레스, 진로장벽이 진로준비행동에 미치는 영향: 진로탄력성의 매개효과」, 『상담심리교육복지』 6권 4호, 한국상담심리교육복지학회, 2019, 107-120쪽.

장창원, 「한국의 IT분야 신규 전문인력의 노동이동 저해 분석」, 『한국인구학』 2권 2호, 2005, 131-164쪽.

조아미, 「대학생의 진로탄력성이 진로장벽, 진로준비행동, 진로스트레스에 미치는 영향」, 『미래청소년학회지』 17권 2호, 미래를 여는 청소년학회, 2020, 93-114쪽.

진성희·성은모, 「고등교육에서 대학생들의 전공만족도와 진로탐색 자기효능감이 진로탐색행동에 미치는 영향: 공학계열 대학생들을 중심으로」, 『職業 教育 研究』 31권 1호, 한국직업교육학회, 2012, 1-18쪽.

차영은·김시내·강재연, 「대학생의 계획된 우연기술과 불안, 진로스트레스 및 진로관련 변인들의 관계탐색」, 『人間理解』 36권 2호, 서강대학교 학생생활상담연구소, 2015, 69쪽.

최미경·조규판, 「대학생의 자기격려 및 사회적 지지와 진로준비행동간의 관계에서 진로탄력성의 매개효과」, 『교육혁신연구』 33권 1호, 부산대학교 교육발전연구소, 2023, 1-22쪽.

최주영, 「대학생의 계획된 우연학습기술과 진로준비행동 간의 관계: 진로탄력성과 역기능적 진로신념의 조절된 매개효과」, 전남대학교 대학원 박사학위 논문, 2020, 52쪽.

최주영·정주리, 「대학생의 계획된 우연학습기술과 진로준비행동간의 관계: 진로탄력성과 역기능적 진로신념의 조절된 매개효과」, 『청소년학연구』 29권 1호, 한국청소년학회, 2022, 177-207쪽.

- 최현주·신혜진, 「여대생이 지각한 진로스트레스와 진로통찰력이 진로준비행동에 미치는 영향: 진로탄력성의 조절효과」, 『학습자중심교과교육연구』 17권 16호, 학습자중심교과교육학회, 2017, 1-25쪽.
- 한국경제인협회, “2024년 대학생 취업인식도 조사”, <한국경제인협회>, 2024.10.29., https://www.fki.or.kr/main/news/statement_detail.do
- 한종임·장유진, 「대학생의 진로장벽과 진로준비행동: 진로탄력성과 진로타협경향성의 조절된 매개모형」, 『진로교육연구』 34권 2호, 2021, 121-142쪽.
- 현명희, 「대학생의 계획된 우연기술이 진로준비행동에 미치는 영향: 진로결정자기효능감의 매개효과」, 제주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2021, 24쪽.
- 홍성민, 「이공계 과학기술인력 고용 현황 분석과 시사점」, 『과학기술정책』 212호, 과학기술정책연구원, 2016, 26-31쪽.
- 항석현·김석우, 「특수 외국어 전공 대학생의 진로장벽이 진로준비행동에 미치는 영향에 관한 연구: 회복탄력성 매개효과를 중심으로」, 『차세대융합기술학회논문지』 5권 6호, 2021, 1208-1221쪽.
- 황현덕·장선희·정선화·이상민, 「고등학생의 계획된 우연기술 수준에 따른 진로포부와 직업탐색행동의 관계탐색」, 『청소년상담연구』 20권 2호, 한국청소년상담복지개발원, 2012, 193-210쪽.
- Baumgardner, S. R., “Vocational planning: The great swindle”, *The Personnel and Guidance Journal*, vol. 56, no. 1, 1977, p.17-22.
- Betz, N. E., “Career assessment: A review of critical issues”, eds. S.D. Brown & R. W. Lent, *Handbook of counseling psychology*(2nd ed.), New York: Wiley, 1992, pp.453-484.
- Ginzberg, E., “Toward a Theory of OCCUPATIONAL CHOICE”, *Occupations:The Vocational Guidance Journal*,

vol. 30, no. 7, 1952, pp.491-494.

Kanfer, R., Wanberg, C. R., & Kantrowitz, T. M., "Job search and employment: A personality-motivational analysis and meta-analytic review", *Journal of Applied psychology*, vol. 86, no. 5, 2001, pp.837-855.

Krumboltz, J. D., *Career Beliefs Inventory: Applications and Technical Guide*, Consulting Psychologists Press, 1999.

_____, "Planned happenstance: Constructing unexpected career opportunities", *Journal of counseling & Development*, vol. 77, no. 2, 2010, pp.115-124.

Lent, R. W., Brown, S. D., & Hackett, G., "Toward a Unifying Social Cognitive Theory of Career and Academic Interest, Choice, and Performance", *Journal of vocational behavior*, vol. 45, no. 1, 1999, pp.79-122.

_____, _____, & _____. "Contextual supports and barriers to career choice: A social cognitive analysis", *Journal of Counseling Psychology*, vol. 47, no. 1, 2000, pp.36-49.

London, M., "Toward a theory of career motivation", *Academy of management review*, vol. 8, no. 4, 1983, pp.620-630.

_____, "Career motivation of full-and part-time workers in mid and late career", *International Journal of Career Management*, vol. 5, no. 1, 1993.

Mitchell, K. E., Levin, S., & Krumboltz, J. D., "Planned happenstance: Constructing unexpected career opportunities", *Journal of Counseling & Development*, vol. 77, no. 2, 1999, pp.115-124.

Mitchell, L. K., & Krumboltz, J. D., "Krumboltz's learning theory of career choice and counseling", eds. D. Brown, L. Brooks, & Associates, *Career choice and development*(3rd ed), SanFrancisco: Jossey-Bass, 1996.

■ 국문초록

본 연구는 이공계열 전공 전문대학생을 대상으로 계획된 우연기술이 진로탄력성을 매개로 진로준비행동에 영향을 미치는지 알아보았다. 이를 통해 이공계열 전공 전문대학생의 진로준비행동 수준을 향상시키기 위해 계획된 우연기술과 진로탄력성을 개입할 수 있는 방안을 모색하고자 하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 D광역시 소재 전문대학교 3곳의 남녀 재학생 188명을 대상으로 설문을 실시하였으며, 최종 166부의 자료를 SPSS 27.0과 PROCESS Macro 프로그램을 활용하여 기술 통계, 상관관계, 매개효과를 검증하였다. 본 연구의 결과는 다음과 같다. 첫째, 이공계열 전공 전문대학생의 계획된 우연기술, 진로탄력성, 진로준비행동이 어떤 관계가 있는지 상관관계를 확인한 결과, 계획된 우연기술과 진로준비행동, 계획된 우연기술과 진로탄력성, 진로탄력성과 진로준비행동이 모두 정적 상관이 있는 것으로 나타났다. 둘째, 계획된 우연기술은 진로준비행동에 직접적인 영향을 주진 않았다. 즉, 이공계열 전공 전문대학생들의 계획된 우연기술 수준이 높다고 하더라도 꼭 그것이 진로준비행동 수준 또한 높다는 것을 의미하는 것은 아니라는 것을 의미한다. 셋째, 계획된 우연기술은 진로탄력성이라는 매개변인을 통해 진로준비행동에 영향을 주는 것으로 나타났다. 이공계열 전공 전문대학생들은 계획된 우연기술이 높을수록, 진로탄력성이 높고, 진로준비행동이 또한 같이 높게 나타났다.

본 연구는 이공계열 전공 전문대학생의 진로탄력성이 진로준비행동에 영향을 미치는 중요한 변인임을 검증함으로써 진로탄력성의 중요성을 다시 한 번 생각해보게 하고 진로탄력성을 향상시킬 수 있는 상담 및 교육 프로그램 개발 및 도입이 직접적인 진로준비행동 수준을 향상시키는데 크게 기여할 수 있다는 것을 밝혀낸 점에서 그 의의가 있다.

주제어 ● 계획된 우연기술, 진로준비행동, 진로탄력성, 매개효과

■ Abstract

Verification of the mediating effect of career resilience in the relationship between planned coincidence skills and career preparation behavior of college students majoring in science and engineering

Yoon, Sun young / Hannam University

Cho, Min a / Hannam University

The purpose of this study is to verify the mediating effect of career resilience in the relationship between planned coincidence skills and career preparation behavior of students in science and engineering colleges. Through this, the purpose of this study is to find a way to intervene in the planned accidental skills and career elasticity to improve the level of career preparation behavior of college students majoring in science and engineering. To this end, a questionnaire was conducted on 188 male and female students at three junior colleges located in D Metropolitan City, and the final 166 copies of data were verified using SPSS 27.0 and PROCESS Macro programs. The results of this study are as follows. First, as a result of checking the correlation between the planned accidental skills, career elasticity, and career preparation behavior of college students majoring in science and engineering, it was found that the planned accidental skills and career preparation behavior, the planned accidental skills and career elasticity, career elasticity, and career preparation behavior all had a positive correlation. Second, the planned accidental skills did not directly affect career preparation behavior. In other words, even if the level of planned accidental skills of college students majoring in science and engineering is high, it does not necessarily mean that the level of career preparation behavior is also high. Third, it was found that the planned accidental skill affects career preparation behavior through a mediating variable called career elasticity. For college students majoring in science and engineering, the higher the planned accidental skill, the higher the career elasticity, and the higher the career preparation behavior. This study

is significant in that by verifying that career resilience of college students majoring in science and engineering is an important variable that affects career preparation behavior, the development and introduction of counseling and education programs that can improve career resilience can greatly contribute to improving the level of direct career preparation behavior.

Keyword • Planned coincidence skills, Career preparation behavior, Career resilience, Mediating effect

■ 논문투고일:2024.10.14. ■ 심사완료일:2024.11.18. ■ 게재확정일:2024.11.18. ■

고령사회에서의 대학 역할 재정립에 대한 소고 : 고령친화대학(AFU) 관점에서

임진섭*

목 차

1. 서론
2. 고령친화대학 선행연구
3. 고령친화대학(AFU) 모델의 현황과 과제
4. 한국형 AFU 모델의 실행 전략
5. 결론 및 제언

1. 서론

21세기에 들어 한국 사회는 급격한 인구구조의 변화를 경험하고 있다. 통계청(2021)에 따르면, 2025년에는 65세 이상 노인 인구 비율이 20%를 넘어 초고령사회로 진입할 것으로 예측된다. 이러한 인구 고령화 현상은 사회 전반에 걸쳐 다양한 변화와 도전을 야기하고 있으며, 고등교육 분야도 예외는 아니다. 특히, 평생교육에 대한 수요 증가와 함께 대학의 역할과 기능에 대한 재정립이 요구되고 있다.

현재 국내 대학들의 고령자 대상 교육과정은 주로 부설 평생교육원을

*국립안동대학교 아동·사회복지학부 부교수

통해 제한적으로 운영되고 있다. 이러한 교육과정은 몇 가지 주요한 한계 점을 보인다. 첫째는 대부분이 교양 중심의 비학위과정으로 운영되어 체계적인 전문성 개발이나 학위 취득으로 이어지기 어렵다는 점이다. 또한 정규 교육과정과 분리 운영되어 세대 간 학습 기회가 부족하고, 대학의 핵심 교육자원 활용이 제한적이며 단발성 강좌나 취미 프로그램 위주로 구성되어 있어 고령자들의 지속적인 성장과 사회 참여를 지원하기에는 미흡한 실정이다. 이러한 현실은 고령화 사회에서 대학의 역할 재정립과 교육과정의 혁신적 전환이 시급함을 시사한다.

전통적으로 대학은 젊은 세대를 대상으로 한 고등교육과 학문 연구의 중심지로서의 역할을 수행해 왔다.¹⁾ 그러나 고령화 사회의 도래와 함께 노인 인구의 교육적 요구가 증대되고 있으며, 이는 대학이 새로운 교육 수요자 집단을 포용해야 함을 의미한다. 많은 연구자들은 대학은 지역사회 내 전문성과 인프라가 집약된 유일한 고등교육 기관이기 때문에 고령자의 평생학습의 욕구를 충족하고 증가하는 수요를 효과적으로 감당할 수 있는 중요한 자원이라고 주장한다.²⁾³⁾⁴⁾⁵⁾ 이러한 맥락에서 고령친화대학(Age-

1) 임진섭 외, 「해외 고령친화대학 운영 사례분석을 통한 사회복지정책적 함의: 아일랜드 더블린시(市)의 사례를 중심으로」, 『노인복지연구』 72권 3호, 한국노인복지학회, 2017, 9-45쪽.

2) 임진섭 외, 위의 논문. 9-45쪽.

3) Profiroiu, M. C. & Brişcariu, M. R., “Universities as ‘Drivers’ of Local and Regional Development”, *Transylvanian Review of Administrative Sciences*, no. 62, 2021, pp.89-102, <https://rtsa.ro/tras/index.php/tras/article/view/659>

4) Fassi, D., Piredda, F., & Salvadeo, P., *Universities as Drivers of Social Innovation: Theoretical Overview and Lessons from the "campUS" Research*, Dordrecht: Springer Nature B.V., 2019; Springer, <https://link.springer.com>

5) Roesler, C. & Broekel, T., “The role of universities in a network of subsidized R&D collaboration: The case of the biotechnology-industry in Germany”, *Review of Regional Research*, vol. 37, no. 2, 2017, pp.135-160, <https://doi.org/10.1007/s10037-017-0118-7>

Friendly University, 이하 AFU) 개념이 주목받고 있다. AFU는 2012년 아일랜드 더블린시티대학교(DCU)에서 처음 제안된 개념으로, 대학이 고령 학습자의 요구를 반영하고 세대 간 학습을 촉진하며, 고령화 사회에 대응하는 연구와 교육을 수행하는 것을 목표로 한다.⁶⁾ 이는 단순히 노인을 위한 교육 프로그램을 제공하는 차원을 넘어, 대학의 전반적인 운영 체계와 문화를 고령 친화적으로 전환하는 것을 의미한다.

한국의 경우, 고령화 속도가 OECD 국가 중 가장 빠른 편에 속함에도 불구하고, AFU 개념의 도입과 적용은 아직 초기 단계에 머물러 있다. 특히 점차 증가하는 평생학습과 관련하여 임진섭 외(2017)는 국내 대학의 경우 대학이 주도하여 고령자 중심의 평생학습 체계를 구축한 사례는 거의 찾아보기 힘들다고 지적한다.⁷⁾ 현재 한국의 대학들은 평생교육원을 통해 성인 및 노인 대상 교육 프로그램을 제공하고 있으나, 이는 주로 대학의 주변적 기능으로 인식되고 있으며, 통합적이고 체계적인 접근이 부족한 실정이다. 따라서 고령화 사회에 대응하여 대학의 역할을 재정립하고, AFU 관점에서 평생교육 기관으로서의 대학의 기능을 강화하는 방안에 대한 연구가 시급히 요구된다. 이러한 AFU는 각 대학이 지닌 저마다의 특성과 상황에 따라 탄력적으로 다양하게 적용되고 있다는 점에서⁸⁾ 우리나라 역시 국내 대학과 노인의 특성과 상황에 맞는 AFU 모델 개발의 필요함을 알 수 있다.

이러한 고령친화대학(AFU)의 개념은 단순히 노인을 위한 교육 프로그램을 제공하는 것을 넘어서, 대학의 전반적인 운영과 문화를 변화시키는

6) Mark, R., "Promoting age friendly universities which are sustainable and open to all: a new challenge for the academy?", *Widening Participation and Lifelong Learning*, vol. 20, no. 2, Staffordshire University Press, 2018, pp.169-183, <https://doi.org/10.5456/WPLL.20.2.169>

7) 임진섭 외, 앞의 논문, 9-45쪽.

8) Silverstein, N. et al., "Developing an Age-Friendly University (AFU) audit: A pilot study.", *Gerontology & Geriatrics Education*, vol. 40, no. 2, 2019, pp.203-220, <https://doi.org/10.1080/02701960.2019.1572006>

것을 목표로 한다. Mark(2018: 172)는 AFU의 10가지 원칙을 제시하며, 이 원칙들이 대학의 핵심 교육, 연구, 참여(civic) 활동에 노인의 다양한 관심과 욕구를 통합하고 참여를 이끌어 내는야 한다고 설명한다.⁹⁾ 이는 대학이 고령화 사회에서 매우 비중있고 의미있는 역할을 할 수 있는 잠재력과 역량을 갖고 있으며 그렇게 해야한다는 당위성을 설명하는 것이다.

본 연구는 고령화 사회에서 대학의 역할을 재정립하고, AFU 관점에서 평생교육 기관으로서의 대학의 발전 방향을 모색하는 것을 목적으로 한다. 구체적으로 본 연구는 다음과 같은 연구 질문에 답하고자 한다. 첫째, 고령화 사회에서 대학의 새로운 역할과 기능은 무엇인가?, 둘째, 해외 AFU 사례들은 어떤 특징과 시사점을 가지는가?, 셋째, AFU 모델의 한국적 적용을 위한 제도적 지원방안과 실행전략은 무엇인가?" 이를 위해 본 연구에서는 기존의 AFU 관련 문헌과 사례를 종합적으로 검토하고, 한국의 고등교육 맥락을 고려하여 새로운 개념적 프레임워크를 제시하고자 한다. 임진섭 외(2017: 12)가 지적한 바와 같이, 고령친화대학은 고령자와 대학이 서로의 발전적인 이익과 상생을 도모할 수 있는 상호 호혜성에 기반한 연령통합적 대학 모델이다.¹⁰⁾ 이러한 관점에서, 본 연구는 한국의 대학들이 고령화 사회에서 어떻게 이러한 모델을 구현할 수 있을지에 대한 통찰을 제공하고자 한다.

이러한 연구는 향후 고령화 시대에 대응하는 대학의 혁신 전략 수립과 관련 정책 입안에 유용한 기초 자료로 활용될 수 있을 것으로 기대된다. 더불어 고령화 사회에서 대학의 새로운 패러다임을 제시함으로써 대학 교육의 혁신과 사회적 가치 창출에 기여할 수 있을 것이다.

9) Mark, R., op. cit., pp.169-183.

10) 임진섭 외, 앞의 논문, 9-45쪽.

2. 고령친화대학 선행연구

1) 고령화 사회와 평생교육의 중요성

21세기에 들어 전 세계적으로 인구 고령화가 가속화되고 있다. 유엔(2015)의 보고에 따르면, WHO(2024)에 따르면 2050년에는 전 세계 60세 이상 인구가 21억 명에 이를 것으로 예상된다.¹¹⁾ 이러한 인구구조의 변화는 사회, 경제, 문화 등 모든 영역에 걸쳐 새로운 도전과 기회를 제시하고 있다. 특히 교육 분야에서는 평생교육의 중요성이 더욱 부각되고 있다. 평생교육은 개인의 전 생애에 걸친 학습을 의미하며, 고령화 사회에서 그 중요성이 더욱 커지고 있다. Schuller와 Watson(2009)은 평생학습이 인간의 기본적 권리라고 주장하며, 이를 실현하기 위한 10가지 제안을 제시했다.¹²⁾ 이들의 제안 중에는 학습 선택권과 동기 강화, 시민으로서의 삶을 통제할 수 있는 프레임워크 제공, 지역, 국가 수준의 전략 수립 등이 포함된다.

고령자들의 평생교육 참여는 개인적, 사회적으로 다양한 이점을 제공한다. Mark 외(2016)의 연구에 따르면, 노년기의 학습은 이들의 삶의 질을 향상시키고 풍요롭게 하는 중요한 요인으로 작용한다.¹³⁾ 또한, 평생교육은 고령자들의 사회참여를 촉진하고, 세대 간 이해를 증진시키는 데 기여하는 바가 큰 것으로 평가받는다.¹⁴⁾ 더불어 평생교육은 고령자들의 건강과 웰빙

11) World Health Organization, "Ageing and health", <World Health Organization>, 2024, <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/ageing-and-health>

12) Schuller, T. & Watson, D., *Learning Through Life: Inquiry into the Future of Lifelong Learning*, Leicester: National Institute of Adult Continuing Education, 2009.

13) Mark, R., op. cit., pp.169-183.

14) Talmage, C. A. et al., "Age Friendly Universities and engagement with older adults: moving from principles to practice", *International Journal of Lifelong Education*, vol. 35, no. 5, 2016, pp.537-554, <https://doi.org/10.1080/02601370.2016.1224040>

에도 긍정적인 영향을 미친다. Lopez 외(2024)의 연구에 따르면, 평생학습에 참여하는 고령자들은 더 나은 신체적, 정신적 건강 상태를 갖으며 사회적 고립감에 처할 위험도 낮은 것으로 보고한다.¹⁵⁾ 이는 평생교육이 단순히 새로운 지식 습득의 차원을 넘어 고령자들의 전반적인 삶의 질 향상에 기여함을 의미한다.

고령화 사회에서 평생교육의 중요성은 경제적 측면에서도 중요하다. 세계경제포럼(2023)는 고령 인구의 증가로 인한 노동력 부족 문제에 대응하기 위해 고령자들의 지속적인 학습과 역량 개발이 필요하다고 지적한다.¹⁶⁾ 이는 고령자들이 더 오랫동안 노동시장에 참여할 수 있도록 하며, 이를 통해 사회 전체의 생산성을 유지하는 데 기여할 수 있기 때문이다. 또한, 평생교육은 급변하는 디지털 시대에 고령자들의 적응을 돕는 중요한 수단 이 된다. Mendoza-Holgado 외(2024)의 연구에 따르면, 디지털 기술에 대한 교육은 고령자들의 일상생활 능력과 사회참여를 증진시키는 데 큰 도움이 된다.¹⁷⁾ 이는 평생교육이 고령자들의 디지털 격차(digital divide)를 줄이고, 정보화 사회에서의 소외를 방지하는 데 중요한 역할을 한다는 것을 보여준다.

2) 대학의 전통적 역할과 변화의 필요성

그 동안 우리나라 뿐 만이 아니라 많은 국가에서 대학은 전통적으로 젊

15) Lopez, J. et al., "Quality-of-life in older adults: its association with emotional distress and psychological wellbeing", *BMC Geriatrics*, vol. 24, 2024, <https://doi.org/10.1186/s12877-024-05401-7>

16) World Economic Forum, "How workplaces can adapt to an increasing aging workforce", <World Economic Forum>, 2023.05.03., <https://www.weforum.org>

17) Mendoza-Holgado, C., García-González, I., & López-Espuela, F., "Digitalization of Activities of Daily Living and Its Influence on Social Participation of Community-Dwelling Older Adults: A Scoping Review", *Healthcare*, vol. 12, no. 5, 2024, p.504, <https://doi.org/10.3390/healthcare12050504>

은 세대를 위한 고등교육 기관으로 인식되어 왔던 것이 사실이다. 그러나 고령화 사회의 도래와 함께 기존의 전통적인 대학의 역할에 대한 재정립이 요구되고 있다. Newsome 외(2023)는 고령화 사회에 대응하여 교육자들이 새로운 교수법과 실천 방식을 고려해야 한다고 주장한다.¹⁸⁾ 대학은 지역사회 내에서 전문성과 인프라가 집약된 기관으로, 고령자들의 다양한 교육적 요구를 충족시킬 수 있는 훌륭한 사회적 자원이자 잠재력과 역량을 지니고 있다(임진섭 외, 2017).¹⁹⁾ Field와 Schuller(1999)는 대학이 학문적, 지리적 장벽을 극복하고 노년기 학습 연구와 실천을 촉진할 수 있는 역할을 할 수 있다고 주장한다.

그러나 현실적으로 많은 대학들이 여전히 젊은 학생들을 중심으로 운영되고 있으며, 고령 학습자들의 요구를 충분히 반영하지 못하고 있다. 초고령화 사회속에서 대학의 역할에 대한 변화의 필요성은 다양한 측면에서 제기되고 있다. 첫째, 인구구조의 변화에 따른 대학 입학자원의 감소는 대학으로 하여금 새로운 학습자 집단을 또 다른 교육수요자로 고려하게 만든다. 많은 연구자들은 공통적으로 고령 학습자들이 대학의 새로운 '고객(client)'이 될 수 있음을 지적하며, 이들을 위한 교육 프로그램 개발의 필요성이 그 어느때 보다 중요해지고 있음을 강조한다.^{20) 21) 22)}

18) Newsome, D., Newsome, K. B., & Miller, S. A., "Teaching, Learning, and Climate Change: Anticipated Impacts and Mitigation Strategies for Educators", *Behavioral and Social Issues*, vol. 32, 2023, pp.494-516,

19) 임진섭 외, 앞의 논문, 9-45쪽.

20) Kaplan, M. et al., *Intergenerational Contact Zones: Place-based Strategies for Promoting Social Inclusion and Belonging*, NY: Routledge, 2020, <https://doi.org/10.4324/9780429199097>

21) Sánchez, M. & Kaplan, M., "Intergenerational Learning in Higher Education: Making the Case for Multigenerational Classrooms", *Educational Gerontology*, vol. 40, no. 7, 2014, pp.473-485, <https://doi.org/10.1080/03601277.2013.844039>

22) 임진섭 외, 앞의 논문, 9-45쪽.

둘째, 대학의 사회적 책임(University Social Responsibility)에 대한 인식이 확대되고 있다. Schuetze와 Slowey(2002)에 따르면, 대학은 오랜 기간 해당 지역사회에서 터를 잡고 성장해온 고등교육기관이기 때문에 단순히 교육과 연구 기관을 넘어 지역사회의 발전에 기여해야 하는 책임을 가진다.²³⁾ 이러한 맥락에서 고령자들을 위한 교육 제공은 대학의 사회적 책임 실현의 한 방법이 될 수 있는 것이다.

셋째, 평생학습 사회의 도래는 대학이 스스로의 역할에 대한 확장이 필요함을 요구하고 있다. UNESCO(2023)는 지식기반사회에서 대학이 모든 연령대의 학습자들을 위한 평생학습 기관으로 변모해야 한다고 주장한다.²⁴⁾ 이는 대학이 전통적인 학위 과정뿐만 아니라 다양한 형태의 비형식, 무형식 학습을 제공해야 함을 의미한다.

넷째, 세대 간 학습(intergenerational learning)의 중요성이 부각되고 있다. Newman과 Hatton-Yeo(2008)는 세대 간 학습이 고령자와 젊은 세대 모두에게 이익을 줄 수 있다고 주장한다.²⁵⁾ 대학은 이러한 세대 간 학습의 장을 제공할 수 있는 이상적인 환경을 갖추고 있다.

따라서 대학은 이러한 변화의 요구에 부응하여 고령 학습자들을 위한 교육 기회를 확대하고, 세대 간 학습을 촉진하며, 고령화 관련 연구를 강화하는 등 새로운 역할을 모색해야 한다.²⁶⁾ 이는 대학의 지속가능한 발전뿐만

23) Schuetze, H. G. & Slowey, M., "Participation and exclusion: A comparative analysis of non-traditional students and lifelong learners in higher education", *Higher Education*, vol. 44, no. 3-4, 2002, pp.309-327.

24) UNESCO, "Flexible learning pathways: A more relevant future for all", <UNESCO>, 2023.06.20., <https://www.unesco.org/en/articles/flexible-learning-pathways-more-relevant-future-all>

25) Newman, S. & Hatton-Yeo, A., "Intergenerational Learning and the Contributions of Older People", *Ageing Horizons*, no. 8, Oxford Institute of Ageing, 2008, pp.31-39, <https://www.ageing.ox.ac.uk/download/195>

26) Pstross, M. et al., "The benefits of intergenerational learning in

아니라 고령화 사회의 다양한 과제 해결에도 기여할 수 있을 것이다.

3) 고령친화대학(AFU)의 개념과 원칙

이러한 배경에서 등장한 것이 고령친화대학(Age-Friendly University, AFU) 개념이다. 아직까지 명확하게 합의된 개념은 존재하지 않으나 고령친화대학(AFU)이란 대학의 전문성과 유·무형의 자원을 활용하여 지역사회 고령화 문제에 적극적으로 대처하고 고령친화적 환경을 구축함으로써 고령자와 대학이 상생하고 발전적 이익을 도모하는 상호 호혜성에 기반 한 연령통합적 대학모델이다.^{27) 28)}

AFU는 2012년 아일랜드의 더블린시티대학교(DCU)에서 처음 제안된 대학운영 방식이자 정책으로써 대학이 고령화 사회의 요구에 부응하고 고령 학습자들의 필요를 충족시키기 위한 새로운 접근 방식을 제시한다.²⁹⁾ 2024년 현재까지 UCLA(캘리포니아 대학교 로스앤젤레스 캠퍼스), USC(서던 캘리포니아 대학교) 등 전 세계 120개의 대학이 고령친화대학(AFU)을 대학의 새로운 정책이자 운영방식으로 도입 및 적용 중이며 참여대학은「고령친화대학 글로벌 네트워크(Age-Friendly University Global Network)」구축을 통해 고령친화적인 대학 운영을 위해 협력 중이다.³⁰⁾

AFU의 핵심은 다음과 같은 10가지 원칙으로 구성되어 있다[표 1].³¹⁾

higher education: Lessons learned from two Age-Friendly University programs”, *Innovative Higher Education*, vol. 42, no. 2, 2021, pp.157-171, <https://doi.org/10.1007/s10755-020-09513-9>

27) 임진섭 외, 앞의 논문, 9-45쪽.

28) Lim, J. S. et al., “A tool for developing guidelines for institutional policy: a 60 indicator inventory for assessing the age-friendliness of a university”, *Educational Gerontology*, vol. 49, no. 3, 2022, pp.214-227, <https://doi.org/10.1080/03601277.2022.2096326>

29) Mark R., op. cit., pp.169-183.

30) Age-Friendly University Global Network, <https://www.afugn.org/>, 2024.10.11.

31) Talmage, C. A. et al., op. cit., pp.537-554.

[표 1] 고령친화대학 10대 원칙(Principles)

순서	항 목
1	교육 및 연구 프로그램(educational and research programs)을 포함하여 대학에서 시행되는 “핵심활동(core activities)에 대한 고령자들의 참여를 장려”한다.
2	고령자들의 새로운 제2의 인생(second half of life)을 위한 “개인 및 경력개발(personal and career development)”을 장려하고 지원한다.
3	일찍 학교를 중퇴한 고령자(school-leavers)부터 고학력 교육과정(master’s or PhD qualifications)을 희망하는 고령자에 이르기까지 이들의 지난 다양한 학습욕구의 범위(range of educational needs)를 이해한다.
4	모든 연령층이 서로의 전문지식을 상호 공유할 수 있도록 “세대간 학습(intergenerational learning)”을 촉진한다.
5	고령자의 다양한 참여경로(diversity of routes to participation)를 위해 “온라인교육의 기회(online educational opportunities)”를 확대한다.
6	대학은 고령사회의 욕구에 따라 대학연구의 방향(research agenda)을 설정하고, 대학교육이 어떻게 다양한 고령자의 관심과 욕구를 충족할 수 있을지에 대한 공적담론(public discourse)을 장려한다.
7	수명연장이 가져올 사회적·경제적 이익(longevity dividend) ¹⁷ 과 고령화가 사회에 미치는 풍요로움(richness) 및 복잡성(complexity)에 대한 학생들의 이해를 높인다.
8	고령자를 위한 대학의 예술과 문화활동, 건강과 웰니스프로그램(wellness-program)의 범위를 확대한다.
9	대학은 고령자를 위한 은퇴 커뮤니티(retired community)를 적극적으로 구축한다.
10	대학은 고령자의 이익(interests)을 대표하는 조직과 정기적으로 소통한다

자료: Talmage et al. (2016). Age Friendly Universities and engagement with older adults: moving from principles to practice, p. 541.

이 원칙들은 앞으로 우리사회에서 고등교육의 핵심적인 축을 담당했던 대학의 패러다임에 대한 근본적 변화를 촉구한다. 이는 오늘날 많은 대학이 전통적인 대학교육 수요자인 젊은 세대 중심의 교육과 연구에 중점을 두던 운영방식에서 벗어나 전 생애주기를 아우르는 학습 공동체로 재정립되어야 함을 의미하는 것이다.

AFU 원칙들은 대학의 교육, 연구, 커리큘럼 개발, 온라인 교육 기회 확대, 세대 간 학습 촉진, 고령자의 경력 개발 지원 등 광범위한 영역을 포괄한다. 이는 단순히 고령자를 위한 개별 프로그램 제공에 그치지 않고, 대

학의 전반적인 운영 체계와 문화를 고령친화적(age-friendly)인 방향과 환경으로 전환하는 것을 목표로 한다. 이러한 변화는 사실 상 평생학습(life-long learning)의 관점에서 접근되어야 하며, 인구 고령화가 가속화되는 현 시점에서 더욱 그 중요성이 부각되는 것이다. 점차 감소하는 젊은 학령인구 뿐만 아니라 대학은 점차 폭발적으로 증가하는 고령학습자의 특성과 요구를 고려한 맞춤형 교육과정을 개발하고, 세대 간 학습(intergenerational learning)을 촉진하며, 고령자의 교육 참여를 독려하는 물리적, 제도적 환경을 조성해야 하는 것이다.

Whitbourne외(2020)는 연구를 통해 AFU 원칙들의 실제 다양한 대학에서 구체적으로 어떻게 적용되고 실현되는지를 그 양상을 조명하고 있는데 그의 연구에 따르면 이 원칙들이 각 대학의 고유한 특성과 상황에 따라 다양하게 구현되고 있음을 밝힌다. AFU 개념이 계속해서 발전하고 있는 과정에 놓여 있고 각 대학의 특성화 상황과 같이 개별적인 맥락에 맞게 조정될 필요가 있음을 제기한다.³²⁾ 이는 AFU가 정형화되거나 고정된 모델이 아닌, 유연하고 탄력성을 갖춘 개념이자 계속해서 발전을 거듭하는 진화하는 개념임을 시사한다. 이러한 접근은 대학의 상황을 고려한 다양한 고령친화적인 활동과 정책을 통해 고령인구의 사회적 고립(social isolation)을 예방하고 이들의 지식과 기술 갱신을 통해 사회 재참여를 촉진하는 중요한 기제로 작용할 수 있다. 결론적으로, AFU 원칙에 근거하여 저마다의 대학의 처한 상황에 맞춰 다양한 활동을 펼쳐나가는 것은 고령화 사회에서 대학이 수행해야 할 새로운 사회적 책무이며, 동시에 지속가능한 평생교육 체계 구축을 위한 핵심 전략이라 할 수 있다.

이러한 AFU의 실행은 다양한 측면에서 이루어질 수 있다. 예를 들

32) Whitbourne, S. K. et al., "Promoting Age Inclusivity in Higher Education: Campus Practices and Perceptions by Students, Faculty, and Staff", *Research in Higher Education*, vol. 65, no. 4, 2024, pp.601-624.

어, 더블린시티대학교(DCU)에서 실시중인 세대 간 학습 프로그램(inter-generational)은 AFU가 지향하는 핵심적인 요소 중 하나로, 젊은 학생들과 고령 학습자들이 서로의 경험과 지식을 공유할 수 있는 기회를 제공한다.³³⁾ 또한, 고령자들의 건강과 다양한 웰니스(Wellness) 프로그램, 고령화 관련 연구 강화, 고령 학습자들을 위한 유연한 학습 기회 제공 등도 AFU의 중요한 구성 요소가 된다. 물론 후설하겠지만 AFU의 도입과 적용, 실현에는 여러 가지 해결해야 할 도전과제가 존재한다. Talmage 외(2016)는 대학의 재정 및 조직 체계, 커리큘럼, 교육적 접근 방식, 지원 서비스 등이 주로 젊은 학생들을 중심으로 구성되어 있어, 고령 학습자들의 요구를 수용하기 위해서는 상당한 제도적 변화가 필요하다고 지적한다.

이러한 AFU의 개념과 원칙에 대한 연구는 최근 몇 년간 활발히 진행되어 왔다. [표 2]는 AFU 관련 주요 연구들의 핵심 내용을 요약하고 있다. 이 연구들은 AFU의 실행 과정, 도전 과제, 그리고 향후 발전 방향에 대해 다양한 관점을 제시한다. 특히, Montepare 외(2020)³⁴⁾와 Mark(2018)의 연구는 AFU가 대학 전체의 문화를 변화시키는 포괄적 접근법임을 강조하고 있으며, Talmage 외(2016)는 AFU 원칙의 실천적 적용의 중요성을 지적한다. 이러한 연구들은 AFU 모델의 이론적 기반을 강화하고, 실제 적용에 있어서의 지침을 제공하고 있다. 가장 최근에는 국내 연구진에 의해 추상적이고 모호한 AFU의 원칙을 실제로 적용 가능한 수준으로 구체화하고 대학의 고령친화성(age-friendliness)을 명확하게 진단할 수 있는 가이드 라인 성

33) Sánchez, M. & Kaplan, M., op. cit., pp.473-485.

34) Joann Montepare, Kimberly Farah, & Lisa Borrero, "ADVANCING AGE INCLUSIVITY IN HIGHER EDUCATION: INTERGENERATIONAL EXCHANGE AS A PATHWAY TO CAREER READINESS", *Innovation in Aging*, vol. 7, Supplement_1, 2023, pp.143-144, <https://doi.org/10.1093/geroni/igad104.0469>

격의 지표가 개발되었다.³⁵⁾

결론적으로, AFU 개념은 고령화 사회에서 대학의 새로운 역할과 책임을 제시하고 있다. 이는 단순히 고령자를 위한 교육 프로그램을 제공하는 것을 넘어, 대학이 고령화 사회의 다양한 요구에 부응하고 세대 간 통합을 촉진하는 핵심적인 기관으로 거듭나는 것을 의미한다. 더불어 지역대학의 생존가능성을 위한 새로운 방향성과 해법을 제시하기도 한다. 오늘날 저출산과 고령화가 급속도로 진행중인 한국의 맥락에서 AFU 개념의 적용 가능성과 그 방안에 대한 심도 있는 논의가 필요한 시점인 것이다.

[표 2] 고령친화대학(Age-Friendly University, AFU) 관련 주요 연구 요약

저자 및 연도	주요 연구영역	핵심내용	도전과제	제안 또는 연구방향
Montepare et al. (2020)	AFU, 캠퍼스 연결	AFU는 대학 전체의 문화와 운영 방식을 변화시키는 포괄적 접근법	기존 구조 변화에 대한 저항, 재정적 제약	대학 전체의 참여와 지지 확보, 이해관계자 간 협력 촉진
Mark (2018)	AFU, 지속가능성	AFU는 모든 연령대의 학습자에게 혜택을 주는 포용적 접근법	AFU 원칙의 전략적 통합	AFU 원칙의 장기적 전략 및 문화 내재화
Luz & Baldwin (2019)	AFU 원칙 적용	AFU 원칙 적용의 실제적 과정과 도전	제도적 변화의 어려움	AFU 실행 전략 연구
Talmage et al. (2016)	AFU, 노인 참여	AFU 원칙의 실천적 적용 중요성	이론과 실제 간 격차	실천 기반 AFU 모델 개발
Pstross et al. (2017)	AFU, 세대 간 학습	AFU 프로그램을 통한 세대 간 학습의 이점	세대 간 소통의 어려움	세대 간 학습 프로그램 개발 및 평가
Silverstein et al. (2019)	AFU 평가 도구	AFU 평가를 위한 감사 도구 개발	평가 기준의 표준화	AFU 감사 도구의 개선 및 검증
Lim et al (2022)	AFU 가이드라인	AFU 적용을 위한 실질적 가이드라인 개발 및 적용	가이드 라인의 간소화	가이드라인 도구를 개선하고, 효율성을 평가

35) Lim, J. S., op. cit., pp.214-227.

3. 고령친화대학(AFU) 모델의 현황과 과제

1) 해외 고령친화대학(AFU) 사례 분석

고령친화대학(AFU, 이하 AFU) 모델은 2012년 더블린시티대학교(Dublin City University: DCU)에서 최초로 도입된 이후 글로벌 차원에서 확산되고 있다. Talmage 외(2016)의 연구에 따르면, 2016년을 기점으로 유럽과 북미대학을 중심으로 다수의 국제 고등교육 기관이 AFU 네트워크에 참여하고 있다.³⁶⁾ AFU 모델을 공식적으로 도입·운영하고 있는 이들 대학은 저마다의 특성과 상황에 맞는 다양한 고령친화적인 활동을 펼치고 있으나 평생교육 프로그램을 중심으로 주요 사례를 분석하면 다음과 같다.

AFU의 선구자인 DCU는 10대 원칙을 가장 먼저 제안하고 이를 구체적인 실행에 옮겼다. 평생학습관점에서 DCU의 주목할만한 AFU 활동은 세대 간 학습 프로그램(Intergenerational Learning Programme)을 통해 청년 학습자와 고령 학습자 간의 상호작용을 촉진하고 있다는 점이다. Sánchez와 Kaplan(2014)의 연구에 따르면, 이러한 세대 간 학습 프로그램은 고령 학습자에게 디지털 리터러시(Digital literacy), 언어 학습, 건강 및 웰빙 등 다양한 학제간 주제의 학습 기회를 제공하고 있다. 특히 이 프로그램은 고령 학습자와 청년 학습자의 협력적 학습 모델을 채택함으로써, 세대 간 지식 이전 및 상호 이해 증진을 도모하고 있다.

DCU의 세대 간 학습 프로그램은 5주 과정의 모듈 형태로 운영되며, 주당 2시간의 집중 학습으로 구성된다. 커리큘럼은 참여자들의 교육적 요구와 수준을 반영하여 설계되며, 정보통신기술, 소셜 미디어 리터러시, 건강 및 웰빙, 창의적 작문 등 다양한 학문 영역을 포괄한다. 이 프로그램의 특징은 고령 학습자와 청년 학습자 간의 단순한 공간적 공유를 넘어, 상호 경험

36) Talmage, C. A. et al., op. cit., pp.537-554.

과 지식의 교류를 통한 협력적 학습이 이루어진다는 점이다. 예컨대, 디지털 리터러시 교육에서는 청년 학습자가 고령 학습자에게 기술적 지식을 전수하고, 반대로 고령 학습자는 자신의 인생 경험과 암묵지를 청년 학습자와 공유한다.³⁷⁾ 이러한 세대 간 교육은 다양한 연령층이 동일한 학습 환경에서 상호작용하는 혁신적 교육 방식으로, 고령자와 청년 세대 간의 지식 및 경험 교류를 촉진한다. 이러한 교육 모델에서 고령자는 멘토로서 자신의 전문성과 경험을 함께 공유하며, 젊은 세대는 고령자들과의 직접적 교류를 통해 노인에 대한 잘못된 인식이나 편견을 개선하고 세대 간 이해를 증진시킨다.³⁸⁾

세대 간 학습 프로그램에 참여하는 대학생들은 단순한 학습 경험을 넘어 다각도의 연구 활동을 수행한다. 이들은 노인에 대한 스스로의 태도 변화, 고령친화적 대학 환경 조성에 대한 전략, 고령화 사회에서의 청년 세대 역할 등 다양한 주제에 대해 심도 있는 자기주도적 탐구를 진행한다. 또한, 이러한 경험을 통해 향후 개인의 진로 및 경력 개발에 미치는 영향을 분석하고, 세대 간 지식 격차 해소를 위한 효과적인 학습 프로그램 개발에 관한 연구 프로젝트를 수행한다.³⁹⁾ 이러한 세대 통합적 교육 접근은 단순한 지식 전달을 넘어 사회 통합과 세대 간 소통 증진에 기여하는 중요한 교육적 도구로 평가받고 있다. 더불어 고령화 사회에 대응하는 새로운 교육 패러다임으로서의 가능성을 보여주고 있다.

대표적인 고령친화대학인 스코틀랜드(Scotland)의 스트라스클라이드 대학교(University of Strathclyde)는 노년기의 학습(Learning in Later Life) 프로그램을 통해 50세 이상 성인 학습자에게 다양한 교육 기회를 제

37) Sánchez, M. & Kaplan, M., op. cit., pp.473-485.

38) Dantzer, F. et al., "Learning for active ageing & intergenerational learning", (n.p.) : European Network for Intergenerational Learning, 2012.

39) DCU, *Age-Friendly University Annual Report 2015*, DCU, 2015.

공하고 있다. Mark(2018)의 연구에 따르면, 이 대학은 1991년부터 Senior Studies Institute를 운영해왔으며, 현재 약 1,500명의 50세 이상 학습자가 등록되어 있다. 이 프로그램은 지역노인들에게 언어학, 역사학, 예술학, 자연과학 등 다양한 학문 분야의 교과목을 제공하며, 학위 과정과 비학위 과정을 포괄하는 탄력적인 평생학습 프로그램을 제공하고 있다.⁴⁰⁾

스트라스 클라이드대학교의 이러한 프로그램은 고령 학습자의 자발적 참여와 자치적 운영을 장려하는 것이 특징이다. 고령학습자들은 자체적으로 학습 커뮤니티를 조직하고, 봉사 활동에 참여하며, 대학의 연구 프로젝트에도 기여하고 있다. 예를 들어, 'Computer Buddies' 프로그램은 고령 학습자 간 peer-to-peer 디지털 리터러시 교육을 촉진하는 프로그램이며, 'University Guides' 프로그램은 고령 학습자가 캠퍼스 투어를 주도하는 프로그램이다. 이러한 활동들은 고령 학습자의 학습 경험을 심화시키고, 대학 공동체에 대한 소속감을 제고하는 데 기여하고 있다.⁴¹⁾

미국의 애리조나주립대(Arizona State University)는 'Osher Lifelong Learning Institute'를 운영하며, 50세 이상 성인 학습자를 위한 비학위 과정을 제공하고 있다. Talmage 외(2016)의 연구에 따르면, 이 프로그램에는 연간 약 1,000명의 학습자가 참여하고 있으며, 다양한 주제의 단기 강좌, 학습 공동체, 현장 학습 등을 제공하고 있다.⁴²⁾ 이러한 애리조나주립대의 프로그램은 지역사회와의 연계성을 강조하는 것이 특징이다. 지역 전문가들이 교수자로 참여하며, 교육 내용 또한 지역의 역사, 문화, 생태 등과 밀접하게 연관되어 있다. 예를 들어, 'Arizona's History and Culture' 강좌는 지역 역사학자와 문화 인류학자가 공동으로 진행하며, 학습자들

40) Mark R., op. cit., pp.169-183.

41) Mark R., op. cit., pp.169-183.

42) Talmage, C. A. et al., op. cit., pp.537-554.

의 지역 정체성 형성에 기여하고 있다. 또한, '남서부의 환경 지속가능성 (Environmental Sustainability in the Southwest)' 강좌는 지역의 환경 문제를 다루며, 고령 학습자들의 시민 참여를 촉진하고 있다.⁴³⁾

이러한 사례들은 AFU 모델이 다양한 해당 국가와 지역, 대학이 처한 문화적, 제도적 맥락에서 어떻게 각기 달리 적용되고 있는지를 보여준다. 각 대학은 자신들의 특수한 상황과 지역적 특성에 맞게 AFU 원칙을 재해석하고 실행하고 있으며, 이는 AFU 모델의 유연성과 적응성을 시사하는 매우 중요한⁴⁴⁾ 요소이다. 특히 평생교육의 관점에서 볼 때, 이들 대학은 단순히 고령 학습자에게 학습 기회를 제공하는 것을 넘어, 세대 간 학습, 연구 참여, 지역사회 연계 등 다양한 방식으로 고령 학습자의 전인적 발달과 사회 참여를 촉진하고 있음을 알 수 있다.

이러한 해외 사례 분석을 통해, AFU 모델이 고등교육 기관의 사회적 책무성 강화, 학령인구 감소에 대한 대응, 세대 간 통합 촉진, 지역사회 발전 기여 등 다양한 측면에서 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 확인할 수 있다. 따라서 향후 한국의 대학들이 AFU 모델을 도입하고자 할 때, 이러한 해외 사례들은 중요한 참고사례가 될 수 있을 것이다. 다만, 각국의 문화적, 제도적 특수성을 고려할 때, 한국의 상황에 맞는 고유한 AFU 모델의 개발이 필요할 것으로 판단된다.

2) 한국 대학의 고령자 교육 현황

한국의 경우, AFU 모델을 명시적으로 채택한 대학은 극소수에 가깝지만,⁴⁵⁾ 폭발적으로 증가하는 고령자 교육에 대한 관심은 높아지고 임진섭 외

43) Talmage, C. A. et al., op. cit., pp.537-554.

44) 임진섭 외, 앞의 논문, 9-45쪽.

45) 대전광역시의 P 대학이 고령친화대학 글로벌 네트워크에 가입된 유일의 한국 대학이다: Age-Friendly University Global Network, <https://www.afugn.org/asian-institutions>

(2020)의 연구에 따르면, 한국의 대학들은 주로 부설기관인 평생교육원을 통해 고령자 교육을 제한적으로 제공하고 있다.⁴⁶⁾ 그러나 이러한 접근은 AFU가 지향하는 포괄적이고 통합적인 접근과는 거리가 있다. 한국 대학의 고령자 교육 현황을 살펴보면, 대부분의 대학들이 평생교육원을 통해 고령자를 위한 비학위 과정을 제공하고 있다. 일부 대학들은 일부 전공이나 학과 기반으로 고령자를 위한 단순한 형태의 프로그램을 운영하고 있으며, 고령자를 위한 학위 과정은 매우 제한적이다. 물론 최근 정부가 LiFE 2.0 사업을 적극 추진하면서 성인 학습자의 대학 접근성을 확대하려는 모습을 갖고 있으나(교육부, 2023) 일부 대학에 국한되기 때문에 고령자의 교육 접근성에 대한 불균형이 발생할 가능성 크다는 점에서 아직은 갈길이 멀다.

이러한 현황은 한국의 대학들이 아직 AFU 모델이 제시하는 포괄적인 접근에 도달하지 못했음을 보여준다. 고령자 교육이 대학의 주변적 활동으로 취급되는 경향이 있으며 LiFE 2.0 사업을 통해 성인학습자를 위한 전공을 운영중인 대학에서도 상황은 비슷하다. 결국 대학 전체의 문화와 시스템을 고령 친화적으로 전환하는 노력은 매우 부족한 실정이다.

3) AFU 모델 적용의 기회와 가능성: 한국 상황에서의 적용 가능성

AFU 모델은 다양한 기회와 가능성을 제시하고 있으며 이는 한국의 고등교육 맥락에서도 중요한 시사점을 제공한다. 먼저, AFU 모델은 대학이 고령화 사회의 요구에 부응하고 사회적 책무를 이행하는 방안을 제시한다. Talmage 외(2016)가 지적한 바와 같이, 대학은 AFU 모델을 통해 지역사회의 고령화 문제 해결에 기여하고, 사회적 가치를 창출할 수 있다.⁴⁷⁾ 한국의 급속한 고령화 추세를 고려할 때, 이러한 접근은 대학의 사회적 역할 재정

46) 임진섭 외, 「지역대학을 활용한 커뮤니티 케어 정책의 적용 가능성에 관한 소고(小考): 해외대학의 사례를 중심으로」, 『공공정책연구(구 법정리뷰)』 37권 2호, 2020, 55-90쪽.

47) Talmage, C. A. et al., op. cit., pp.537-554.

립에 중요한 함의를 갖는다.

둘째, 고령 학습자는 대학에 새로운 신입원이 될 수 있으며, 학령인구 감소에 대응하는 전략이 될 수 있다. 임진섭 외(2020)의 연구에서 지적된 바와 같이, 한국의 대학들은 심각한 학령인구 감소 문제에 직면해 있다. 이러한 상황에서 고령 학습자들은 대학의 새로운 교육수요자인 '고객'이 될 수 있으며, 이는 대학의 지속가능성 확보에 기여할 수 있다.

셋째, AFU 모델은 고령화 관련 연구를 강화함으로써 대학의 연구 역량을 제고할 수 있는 기회를 제공한다.⁴⁸⁾ 한국의 맥락에서 이는 특히 중요한데, 고령화 사회의 다양한 이슈들에 대한 학제간 연구를 촉진함으로써 대학의 학문적 경쟁력을 강화할 수 있기 때문이다.

넷째, 세대 간 학습은 양 세대 모두에게 유익한 학습 경험을 제공할 수 있다. Corrigan 외(2013)의 연구에서 볼 수 있듯이, 세대 간 학습은 서로 다른 세대의 지식과 경험을 공유하는 기회를 제공하며,⁴⁹⁾ 이는 양극화와 세대 간 갈등이 점차 심화되는 우리사회의 사회통합에도 큰 기여를 할 수 있다. 한국 사회의 세대 갈등 문제를 고려할 때 이러한 접근은 특히 의미가 있는 것이다.

물론 한국 상황에서 AFU 모델을 적용하기 위해서는 몇 가지 고려해야 할 점이 있다. 먼저, 정부 정책과의 연계가 필요하다. 한국의 고령사회 대책, 평생교육 진흥 정책 등을 펼쳐나갈 때 이러한 AFU 모델을 연계하여 정책적 지원을 확보할 필요가 있다. 예를 들어, 교육부의 다양한 대학 재정지

48) Clark, P. G. & Leedah, S. N., "Becoming and being an Age-Friendly University (AFU): Strategic considerations and practical implications", *Gerontology & Geriatrics Education*, vol. 40, no. 2, 2019, pp.166-178, <https://doi.org/10.1080/02701960.2019.1579714>

49) Corrigan, T., Conroy, C., & Fowley, C., "Intergenerational learning in higher education: Engaging with older learners in university contexts", *Educational Gerontology*, vol. 39, no. 5, 2013, pp.343-356, <https://doi.org/10.1080/03601277.2012.741518>

원사업이나 글로벌 사업등에서 AFU 관련 지표를 포함시키는 방안을 고려할 수 있다.

둘째, 대학 평가 지표의 수정이 필요하다. 현재 한국의 대학 평가는 주로 젊은 학생들을 대상으로 한 지표에 초점을 맞추고 있다. AFU 모델의 성공적인 도입을 위해서는 고령 학습자 관련 지표를 포함하는 등 평가 체계의 개선이 장기적으로 마련되는 것이 필요하다.

셋째, 산학협력 모델의 개발이 필요하다. 한국의 고령 인구의 특성을 고려할 때, 은퇴 후 제2의 경력 개발에 대한 수요가 높을 것으로 예상된다. 따라서 고령 학습자들의 경력 개발과 연계된 산학협력 모델을 개발함으로써, AFU 모델의 실효성을 높일 수 있다.

넷째, 지역사회 네트워크를 활용할 필요가 있다. 지역의 노인복지관, 평생학습관 등과 연계하여 AFU 모델을 확장할 수 있다. 이는 Mark(2018)의 연구에서 제시된 바와 같이, 대학의 자원과 지역사회의 요구를 효과적으로 연결하는 방법이 될 수 있다.⁵⁰⁾

마지막으로, 한국의 발달된 IT 인프라를 활용한 온라인 기반의 AFU 모델 개발이 가능하다. 이는 고령 학습자들의 접근성을 높이고, 더 많은 학습 기회를 제공할 수 있는 방법이 될 수 있다.

결론적으로, AFU 모델은 한국의 고등교육 환경에 새로운 기회와 가능성을 제시한다. 그러나 이를 성공적으로 적용하기 위해서는 한국의 특수성을 고려한 접근이 필요하며, 정부, 대학, 지역사회 간의 긴밀한 협력이 요구된다. AFU 모델은 고령화 사회에서 대학의 새로운 역할을 정립하는 데 중요한 지침이 될 수 있으며, 이를 통해 대학은 사회적 책임을 다하고 지속가능한 발전을 이룰 수 있을 것이다.

50) Mark R., op. cit., pp.169-183.

4. 한국형 AFU 모델의 실행 전략

1) 제도적 지원 방안

한국형 AFU 모델의 성공적인 실행을 위해서는 체계적인 제도적 지원이 필수적이다. 이는 정부 차원의 정책적 지원과 대학 내부의 제도 개선을 포함한다.

첫째, 정부 차원에서는 AFU 모델을 국가 차원의 고령화 대응 전략의 일환으로 인식하고, 이를 지원하기 위한 법적, 제도적 기반을 마련해야 한다. 예를 들어, 고등교육법 개정을 통해 AFU 모델을 공식적으로 인정하고, 이를 운영하는 대학에 대한 지원 근거를 마련할 수 있다. 임진섭 외(2020)의 연구에서 지적한 바와 같이, 현재 한국의 대학들은 고령자 중심의 평생학습 체계 구축에 어려움을 겪고 있다. 이러한 상황을 개선하기 위해서는 정부 차원의 적극적인 개입이 필요하다.⁵¹⁾

둘째, 교육부의 대학 평가 및 재정지원 사업에 AFU 관련 지표를 포함시키는 것이 필요하다. 현재의 대학 평가 체계는 주로 젊은 학생들을 대상으로 한 지표에 초점을 맞추고 있어, 고령 학습자를 위한 프로그램 운영에 대한 인센티브가 부족한 실정이다. AFU 관련 지표를 평가에 포함시킴으로써, 대학들의 적극적이고 자발적인 참여를 유도할 수 있다. 예를 들어, 고령 학습자 비율, AFU 프로그램 운영 실적, 세대 간 학습 프로그램 운영 등을 평가 지표로 활용할 수 있다.

셋째, AFU 모델 운영을 위한 재정 지원 체계를 구축해야 한다. Clark과 Leedahl(2019)의 연구에서 언급된 바와 같이, AFU 모델의 실행에는 상당한 재정적 투자가 필요하다.⁵²⁾ 이를 위해 정부는 AFU 전담 재정 지원 사업을 신설하거나, 기존의 대학 재정지원 사업 내에 AFU 관련 항목을 포함시

51) 임진섭 외, 앞의 논문, 9-45쪽.

52) Clark, P. G. & Leedahl, S. N., op. cit., pp.166-178.

킬 수 있다. 또한, 민간 기업이나 재단의 참여를 유도하여 다양한 재원을 확보하는 방안도 고려할 수 있다.

넷째, 대학 내부적으로는 AFU 모델을 지원하기 위한 제도적 기반을 마련해야 한다. 이는 AFU 전담 조직의 설립, 관련 규정의 제정, 교직원 대상 AFU 관련 교육 실시 등이 포함한다. 특히, 학내 교수들의 AFU 프로그램 참여를 독려하기 위한 인센티브 체계를 마련하는 것이 중요하다. 예를 들어, AFU 프로그램 운영을 교수 업적 평가에 반영하거나, AFU 관련 연구를 지원하는 방안을 고려할 수 있다.

다섯째, 고령 학습자들의 학습 접근성을 높이기 위한 제도적 지원이 필요하다. 이는 입학 전형 제도의 개선은 물론 학점 이수 체계의 유연화, 온라인 학습 지원 강화 등이 포함한다. Mark(2018)의 연구에서 언급된 바와 같이, 스트래스클라이드 대학교의 경우 50세 이상 성인 학습자들을 위한 별도의 입학 전형을 운영하고 있다. 이러한 사례를 참고하여, 현재 일부 대학에서 LIFE 2.0 사업의 일환으로 성인학습자 전형을 실시중이나 보다 많은 대학에서 고령 학습자들의 특성을 고려한 입학 제도를 마련할 필요가 있다.

여섯째, AFU 모델의 질 관리를 위한 제도적 장치를 마련해야 한다. 이는 AFU 프로그램에 대한 정기적인 평가 및 인증 제도 도입, AFU 운영 대학 간 네트워크 구축을 통한 우수 사례 공유 등을 포함한다. 이를 통해 AFU 모델의 지속적인 개선과 발전을 도모할 수 있다.

마지막으로, AFU 모델과 관련된 연구를 지원하기 위한 제도적 기반을 마련해야 한다. 이는 AFU 관련 연구 지원 사업의 신설, AFU 연구 센터 설립 지원 등을 포함한다. 이를 통해 한국 상황에 맞는 AFU 모델을 개발하고, 그 효과성을 검증하는 연구가 활성화될 수 있다. 이러한 제도적 지원 방안들은 상호 연계되어 시너지 효과를 낼 수 있도록 설계되어야 한다. 예를 들

어, AFU 관련 연구 결과를 정책에 반영하고, 이를 다시 대학 평가에 연계하는 선순환 구조를 만들어낼 수 있다. 또한, 이러한 제도적 지원은 단기적 성과에 치중하기보다는 장기적인 관점에서 지속적으로 이루어져야 한다. AFU 모델의 성공적인 정착과 발전은 단기간에 이루어질 수 있는 것이 아니며, 지속적인 노력과 지원이 필요하기 때문이다.

2) 교육과정 및 프로그램 개발 방향

한국형 AFU 모델의 핵심은 사실 상 고령 학습자의 특성과 요구에 맞는 교육과정 및 프로그램의 개발이라고 볼 수 있다. 이를 위해서는 다음과 같은 방향성을 고려해야 한다.

첫째, 고령 학습자의 다양성을 고려한 맞춤형 교육과정 개발이 이루어져야 한다. Morrow-Howell 외(2020)의 연구에서 지적한 바와 같이, 고령 학습자들은 교육 배경, 경력, 학습 동기 등에서 큰 차이를 갖는다.⁵³⁾ 따라서 획일적인 교육과정이 아닌, 학습자의 특성과 요구를 반영한 다양한 수준과 내용의 교육과정을 개발해야 한다. 이는 고령친화대학 10대 원칙에도 잘 나타나 있다. 대학은 이를 위해 기초학습 능력 향상을 위한 과정부터 고급 학술 연구나 박사학위와 같은 고학력 학위과정을 희망하는 고령자를 위한 다양한 수준의 교육과정을 제공할 수 있어야 한다.

둘째, 학제간 융합 교육과정의 개발이 필요하다. 고령화 관련 이슈는 복합적인 성격을 띠고 있어, 단일 학문 분야의 접근으로는 한계가 있다. 따라서 인문학, 사회과학, 자연과학, 공학 등 다양한 학문 분야를 융합한 교육과정을 개발해야 한다. 예를 들어, '고령화 사회와 기술', '노년기 건강과 문화' 등의 융합 교과목을 개발할 수 있다.

셋째, 실용적이고 현장 지향적인 교육과정 개발이 필요하다. Corrigan

53) Morrow-Howell, N. et al., "Making the Case for Age-Diverse Universities", *The Gerontologist*, vol. 60, no. 7, 2020, pp.1187-1193, <https://doi.org/10.1093/geront/gnz181>

외 (2013)의 연구에서 언급된 바와 같이, 고령 학습자들은 실생활에 적용 가능한 지식과 기술에 대한 요구가 높다.⁵⁴⁾ 따라서 이론 중심의 교육에서 벗어나, 실습, 현장 학습, 프로젝트 기반 학습 등을 강화한 교육과정을 개발해야 한다. 예를 들어, 디지털 기기 활용, 건강 관리, 재무 설계 등 실용적인 주제의 교과목을 개발할 수 있다.

넷째, 세대 간 학습을 촉진하는 교육과정 개발이 필요하다. Mark(2018)의 연구에서 볼 수 있듯이, 세대 간 학습은 AFU 모델의 매우 중요한 특징 중 하나이다. 따라서 젊은 학생들과 고령 학습자들이 함께 학습할 수 있는 교육과정을 개발해야 한다. 예를 들어, '세대 간 소통과 이해', '디지털 시대의 세대 공감' 등이 그러한 교과목의 예가 개발할 수 있다.

다섯째, 온라인 학습과 오프라인 학습을 결합한 블렌디드 러닝 (Blended Learning) 모델의 개발이 필요하다.⁵⁵⁾ 고령 학습자들의 시간적, 공간적 제약을 고려할 때, 온라인 학습의 비중을 높이는 것이 중요하다. 그러나 동시에 오프라인에서의 직접적인 상호작용과 실습의 중요성도 간과해서는 안 된다. 이는 전통적인 학습방식에 익숙한 고령자들의 특성에 기인한다. 더불어 고령자들은 대학에서 자신의 사회관계망을 확장하고 네트워크를 구축하려는 목적도 있음을 간과해서는 안 된다. 따라서 온라인과 오프라인 학습의 장점을 결합한 블렌디드 러닝 모델을 개발해야 한다.

여섯째, 학습자 주도형 교육과정 개발이 필요하다. 고령 학습자들은 풍부한 인생 경험과 전문성을 가지고 있으므로, 이를 적극적으로 활용할 수 있는 교육과정을 개발해야 한다. 예를 들어, 학습자들이 직접 강의를 기획

54) Corrigan, T., Conroy, C., & Fowley, C., op. cit., pp.343-356.

55) Ashraf, M. A., et al., "Pedagogical Applications, Prospects, and Challenges of Blended Learning in Chinese Higher Education: A Systematic Review", *Frontiers in Psychology*, vol. 12, 2022, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.772322>

하고 진행하는 '시니어 아카데미' 등의 프로그램을 운영할 수 있다.

일곱째, 지속적인 학습 경로(Learning Pathway)를 제공하는 교육과정 개발이 필요하다. 고령 학습자들의 장기적인 학습 참여를 유도하기 위해, 단기 과정에서 학위 과정까지 연계되는 체계적인 학습 경로를 제공해야 한다. 예를 들어, 비학위 과정 수료 후 학점 인정을 통해 학위 과정으로 진학할 수 있는 경로를 마련할 수 있다.

여덟째, 고령 학습자의 경력 개발을 지원하는 교육과정 개발이 필요하다. 은퇴 후 제2의 인생을 준비하는 고령자들을 위해, 새로운 직업기술과 지식을 습득하거나 창업을 준비할 수 있는 교육과정을 개발해야 한다. 이는 임진섭 외(2017)의 연구에서 지적한 바와 같이, 고령자들의 사회 참여와 경제적 자립을 지원하는 중요한 방안이 될 수 있다.

마지막으로, 지속적인 교육과정 평가 및 개선 체계를 구축해야 한다. 고령 학습자들의 요구와 사회적 변화를 반영하여 교육과정을 지속적으로 개선할 수 있는 시스템을 마련해야 한다. 이를 위해 정기적인 수요 조사, 학습자 만족도 조사, 교육 효과성 평가 등을 실시하고, 그 결과를 교육과정 개선에 반영해야 한다.

이러한 교육과정 및 프로그램 개발 방향은 한국의 문화적, 사회적 특성을 고려하여 구체화되어야 한다. 예를 들어, 한국의 유교 문화를 반영한 '노년기 윤리와 삶의 지혜' 등의 교과목을 개발할 수 있다. 또한, 한국의 발달된 IT 인프라를 활용한 혁신적인 온라인 학습 모델을 개발할 수 있다. 이를 통해 한국형 AFU 모델의 독특성과 경쟁력을 확보할 수 있을 것이다.

3) 대학-지역사회 협력 모델

한국형 AFU 모델의 성공적인 실행을 위해서는 대학과 지역사회 간의 긴밀한 협력이 필수적이다. 이는 대학의 자원과 전문성을 지역사회와 공유하고, 동시에 지역사회의 요구와 자원을 대학 교육에 반영하는 상호 호혜

적인 관계를 의미한다. 이러한 대학-지역사회 협력 모델은 다음과 같은 방향으로 구축될 수 있다.

첫째, 지역사회 기관과의 파트너십 구축이 필요하다. 이는 지역의 종합 사회복지관, 노인복지관, 평생학습관, 문화센터, 보건소 등과의 협력을 포함한다. Talmage외(2016)의 연구에서 언급된 바와 같이, 이러한 파트너십은 AFU 프로그램의 다양성과 접근성을 높이는 데 기여할 수 있다. 예를 들어, 대학의 AFU 프로그램을 지역 노인복지관에서 운영하거나, 지역 보건소와 연계하여 건강 관련 교육 프로그램을 함께 개발·운영할 수 있다.

둘째, 지역 기업과의 산학협력 모델 구축이 필요하다. 이는 고령 학습자들의 경력 개발과 재취업을 지원하는 데 중요한 역할을 할 수 있다. 예를 들어, 지역 기업과 연계하여 고령자나 예비은퇴자를 대상으로 하는 인턴십 프로그램을 운영하거나, 기업의 요구에 맞는 맞춤형 교육 프로그램을 개발할 수 있다. 이는 고령자들의 사회 참여와 경제적 자립을 지원하는 중요한 방안이 될 수 있다.

셋째, 지역사회 봉사 활동과 AFU 프로그램의 연계가 필요하다. 이는 고령 학습자들의 학습 경험을 다시금 지역사회에 환원하고, 동시에 실천적 학습의 기회를 제공하는 방안이 될 수 있다. 스트래스클라이드 대학교의 경우 고령 학습자들이 지역사회 봉사 활동에 적극적으로 참여하고 있다. 예를 들어, AFU 프로그램 수강생들이 지역의 초등학교에서 멘토링 활동을 하거나, 지역 문화재 해설사로 활동하는 프로그램을 운영할 수 있다.

넷째, 지역사회 문제 해결을 위한 프로젝트 기반 학습(Project-Based Learning)의 도입이 필요하다. 이는 고령 학습자들의 지식과 경험을 지역사회 문제 해결에 활용하는 방안이 될 수 있다. 예를 들어, 지역의 환경 문제, 교통 문제, 복지 문제 등을 주제로 한 프로젝트 수업을 운영하고, 그 결과를 지역사회에 제안할 수 있다.

다섯째, 지역 문화예술 기관과의 협력을 통한 문화예술 교육 프로그램 개발이 필요하다. 이는 고령 학습자들의 문화적 욕구를 충족시키고, 동시에 지역 문화 발전에 기여할 수 있는 방안이 될 수 있다. 예를 들어, 지역 박물관, 미술관, 공연장 등과 연계하여 문화예술 교육 프로그램을 운영하거나, 고령 학습자들의 작품 전시회나 공연을 개최할 수 있다.

여섯째, 언론과의 협력을 통한 AFU 프로그램 홍보 및 인식 개선 활동이 필요하다. 이는 AFU 프로그램에 대한 지역사회의 관심과 참여를 높이고, 고령자 교육에 대한 사회적 인식을 개선하는 데 기여할 수 있다. 예를 들어, 지역 신문이나 방송에 AFU 프로그램 소개 코너를 마련하거나, 고령 학습자들의 학습 성과를 소개하는 프로그램을 제작할 수 있다.

일곱째, 지역 시민단체와의 협력을 통한 시민교육 프로그램 개발이 필요하다. 이는 고령 학습자들의 시민 의식을 함양하고, 지역사회 참여를 촉진하는 방안이 될 수 있다. 예를 들어, 지역 시민단체와 연계하여 환경, 인권, 민주주의 등에 관한 교육 프로그램을 운영할 수 있다.

여덟째, 지역 내 다른 교육기관과의 네트워크 구축이 필요하다. 이는 교육 자원의 효율적 활용과 프로그램의 다양화를 위해 중요하다. 예를 들어, 지역 내 다른 대학, 전문대학, 폴리텍 대학 등과 협력하여 공동 프로그램을 개발하거나, 학점 교류 제도를 운영할 수 있다.

아홉째, 지방자치단체와의 협력 강화가 필요하다. 이는 AFU 프로그램의 제도적, 재정적 지원을 확보하고, 지역 정책과의 연계를 강화하는 데 중요하다. 예를 들어, 지자체의 고령화 대책이나 평생교육 정책에 AFU 프로그램을 포함시키거나, 지자체와 공동으로 AFU 관련 연구 프로젝트를 수행할 수 있다.

마지막으로, 이러한 대학-지역사회 협력 모델의 지속가능성을 확보하기 위한 거버넌스 구조의 구축이 필요하다. 이는 대학, 지역사회 기관, 지방

자치단체 등이 참여하는 '민·관·학 기반의 AFU 운영위원회' 등의 형태로 구현될 수 있다. 이를 통해 지속적인 소통과 협력, 그리고 성과 평가와 개선이 이루어질 수 있다.

이러한 대학-지역사회 협력 모델은 AFU 프로그램의 실효성을 높이고, 대학의 사회적 책임을 실현하는 동시에 지역사회의 발전에 기여할 수 있다. 또한, 이는 Corrigan 외(2013)의 연구에서 강조된 바와 같이, 세대 간 학습과 사회통합을 촉진하는 중요한 방안이 될 수 있다. 따라서 한국형 AFU 모델의 구축에 있어 이러한 협력 모델의 개발과 실행에 특별한 관심을 기울여야 할 것이다.

5. 결론 및 제언

1) 연구의 요약 및 의의

본 연구는 급속한 고령화에 직면한 한국 사회에서 대학의 새로운 역할로서 고령친화대학(AFU) 모델의 도입 가능성과 그 실행 전략을 탐색하였다. 연구 결과, AFU 모델은 대학의 사회적 책무성 강화, 학령인구 감소에 대한 대응, 고령자의 평생학습 기회 확대, 세대 간 통합 촉진 등 다양한 측면에서 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 것으로 나타났다.

특히, 해외 AFU 사례 분석을 통해 더블린시티대학교(DCU), 스트래스클라이드 대학교, 애리조나 주립대학교 등의 선진 사례를 검토하였다. 이들 대학은 세대 간 학습 프로그램, 고령자 맞춤형 교육과정, 지역사회 연계 프로그램 등을 통해 AFU 모델을 성공적으로 실행하고 있음을 확인하였다.

한국형 AFU 모델의 실행 전략으로는 제도적 지원 방안, 교육과정 및 프로그램 개발 방향, 대학-지역사회 협력 모델 등을 제시하였다. 특히, 한국의 문화적, 사회적 특성을 고려한 맞춤형 전략의 필요성을 강조하였다.

본 연구의 의의는 다음과 같다. 첫째, 고령화 시대에 대학의 새로운 역

할을 제시함으로써, 대학 교육의 패러다임 전환에 기여하였다. 둘째, 해외 AFU 사례의 체계적 분석을 통해 한국형 AFU 모델 개발을 위한 기초 자료를 제공하였다. 셋째, AFU 모델의 실행을 위한 구체적인 전략을 제시함으로써, 정책 입안자와 대학 관계자들에게 실질적인 지침을 제공하였다.

2) 정책적 제언

본 연구 결과를 바탕으로, 고령화 사회에서 대학의 역할 재정립을 위한 정책적 제언을 다음과 같이 제시한다.

첫째, 대학의 사회적 책무 재정의 및 법제화가 필요하다. 고령화 사회에서 대학은 전통적인 교육과 연구 기능을 넘어, 사회 변화에 대응하는 핵심 기관으로서의 역할을 수행해야 한다. 이를 위해 고등교육법에 '대학의 사회적 책무' 조항을 신설하고, 여기에 고령화 사회 대응을 위한 대학의 역할을 명시적으로 포함해야 한다. 더 이상 젊은 학생중심의 전통적인 대학 운영방식으로 지역대학의 생존은 담보할 수 없다. 구체적으로, 대학의 교육 과정, 연구 활동, 사회 공헌 프로그램 등에 고령화 사회 대응 요소를 필수적으로 포함하도록 규정해야 한다. 또한, 대학의 중장기 발전계획에 고령화 사회 대응 전략을 필수적으로 포함하도록 하고, 이에 대한 이행 실적을 정기적으로 평가하는 체계를 구축해야 한다.

둘째, 대학 평가 및 재정지원 체계의 혁신이 요구된다. 현행 대학 평가 지표에 고령화 사회 대응 관련 항목을 포함시키고, 이를 재정지원과 연계해야 한다. 구체적으로, '평생교육 기능 강화', '세대 통합 프로그램 운영', '고령자 맞춤형 교육과정 개발' 등의 지표를 개발하고, 이에 대한 성과에 따라 차등적 재정지원을 실시할 수 있다. 예를 들어, 평생교육 프로그램의 다양성과 참여율, 고령 학습자 비율, 세대 통합 프로그램의 운영 실적과 효과성 등을 구체적인 평가 지표로 설정할 수 있다. 또한, 이러한 평가 결과를 대학의 기본역량진단이나 재정지원사업 선정 과정에 반영하여, 대학들이

고령화 사회 대응에 적극적으로 나서도록 유도해야 한다.

셋째, 고령친화대학(AFU) 모델의 체계적 도입 및 확산이 필요하다. AFU 모델은 대학의 역할 재정립을 위한 구체적인 프레임워크를 제공한다. 교육부 주도로 'AFU 시범사업'을 실시하고, 성공적인 모델을 전국적으로 확산시키는 전략이 필요하다. 시범사업에 참여하는 대학들에게는 충분한 재정적, 행정적 지원을 제공하고, 이들의 경험과 성과를 체계적으로 분석하여 한국형 AFU 모델을 개발해야 한다. 또한, AFU 인증제도를 도입하여 대학들의 자발적인 참여를 유도하고, 인증 받은 대학들에게는 추가적인 인센티브를 제공하는 방안을 고려할 수 있다. 더불어, AFU 모델의 성공적인 정착을 위해 대학 구성원들의 인식 개선과 역량 강화를 위한 교육 프로그램도 함께 운영해야 한다.

넷째, 평생교육 체계의 고도화가 요구된다. 대학은 전통적인 학위 과정뿐만 아니라, 다양한 형태의 비형식, 무형식 학습을 포괄하는 통합적 평생교육 시스템을 구축해야 한다. 이를 위해 '마이크로 크레덴셜(Micro-credential)' 제도의 도입, 온라인 교육 플랫폼 구축, 산학협력 기반의 실무 중심 교육 등을 추진해야 한다. 마이크로 크레덴셜 제도는 단기 과정이나 모듈식 학습에 대해 공식적인 인증을 제공함으로써, 학습자들의 다양한 교육 요구를 충족시키고 유연한 학습 경로를 제공할 수 있다. 또한, 대학 간 학점 교류 시스템을 강화하고, 비형식 학습의 학점 인정 범위를 확대하여 학습자들의 선택권을 넓혀야 한다. 더불어, 고령 학습자들의 특성을 고려한 맞춤형 온라인 학습 플랫폼을 개발하고, 이를 통해 시간과 공간의 제약 없이 학습할 수 있는 환경을 조성해야 한다.

다섯째, 세대 통합형 교육 모델 개발이 필요하다. 소위 “노인은 노인대로 젊은학생은 젊은 학생대로” 구분 짓는 분절적 교육시스템은 지양해야 한다. 대학은 다양한 연령대의 학습자가 함께 학습하고 소통할 수 있는 환

경을 조성해야 한다. 이를 위해 '세대 통합 학습 커뮤니티' 구축, '대학생, 고령자 멘토-멘티 프로그램' 운영, '세대 간 협력 프로젝트' 등을 추진할 수 있다. 예를 들어, 학부 정규 과목에 일정 비율의 고령 학습자 참여를 보장하는 정책을⁵⁶⁾ 도입하거나, 젊은 학생들과 고령 학습자들이 팀을 이루어 지역 사회 문제를 해결하는 프로젝트 기반 학습(PBL) 과목이나 학생들이 자신의 전공에 기반한 자원봉사를 실행하는 서비스 러닝을 통해 지역사회문제를 해결하는 교과목을 개설할 수 있다. 또한, 대학 내 세대 간 교류 공간을 마련하고, 다양한 연령대가 참여하는 동아리 활동을 지원하는 등 비교과 영역에서도 세대 통합을 촉진하는 방안을 모색해야 한다.

여섯째, 고령자 맞춤형 교육과정 및 학습 지원 체계 구축이 요구된다. 고령 학습자의 인지적, 신체적 특성을 고려한 교육과정 개발, 학습 보조 기술 도입, 맞춤형 학습 상담 서비스 등을 제공해야 한다. 구체적으로, 고령 학습자의 학습 속도와 선호도를 고려한 수업 설계, 대형 글씨 교재 제작, 청각 보조 장치 지원 등의 물리적 환경 개선이 필요하다. 또한, 고령 학습자를 위한 전담 상담사를 배치하고, 학습 계획 수립부터 진로 상담까지 종합적인 지원을 제공해야 한다. 더불어, 고령 학습자들의 심리적 특성을 고려한 학습 동기 부여 프로그램과 스트레스 관리 프로그램 등도 함께 운영해야 한다.

일곱째, 고령화 관련 연구 및 혁신 생태계 조성이 필요하다. 대학은 고령화 사회의 다양한 문제를 해결하기 위한 학제간 연구를 강화하고, 이를 바탕으로 한 사회혁신 프로그램을 운영해야 한다. '고령화 연구 클러스터' 조성, '고령친화 기술 개발 센터' 설립, '시니어 창업 지원 프로그램' 등을

56) 학위과정을 들어온 학생은 학위과정을 목적으로, 평생학습으로 목적으로 참여한 고령자는 평생학습 목적으로 수업을 함께 참여하고 활동(조별모임, 토론 등)을 자유롭게 할 수 있다. 이후 일정 학점이 쌓이면 시행 초기에는 참여 가능한 교과목에 한하여 시범사업으로 진행할 수 있다.

추진할 수 있다. 예를 들어, 의학, 공학, 사회과학, 인문학 등 다양한 분야의 연구자들이 참여하는 고령화 연구 클러스터를 구성하고, 이를 통해 통합적인 연구 성과를 창출할 수 있다. 또한, 산학협력을 통해 고령친화 제품 및 서비스 개발을 지원하고, 이를 사업화하는 과정에서 고령 학습자들이 참여할 수 있는 기회를 제공해야 한다.

여덟째, 지역사회 연계 프로그램 강화가 요구된다. 대학은 지역사회의 고령화 문제 해결에 적극적으로 참여해야 한다. '대학-지역사회 파트너십' 구축, '시니어 봉사단' 운영, '지역 기반 평생학습 네트워크' 조성 등을 통해 대학의 지식과 자원을 지역사회와 공유할 수 있다. 예를 들어, 대학이 지역의 노인복지관, 평생학습관 등과 협력하여 공동 교육 프로그램을 운영하거나, 대학의 시설을 지역 고령자들에게 개방하는 방안을 고려할 수 있다. 또한, 학생들과 고령자들이 함께 참여하는 지역사회 봉사 프로그램을 개발하여 세대 간 이해와 협력을 증진시킬 수 있다. 더불어, 대학이 주도하여 지역의 다양한 교육기관과 기업들이 참여하는 평생학습 네트워크를 구축하고, 이를 통해 고령자들에게 다양한 학습 기회를 제공해야 한다.

마지막으로, 국제협력 네트워크 구축이 요구된다. 고령화는 전 세계적인 현상으로, 국제적 협력과 지식 공유가 중요하다. 현재 AFU 모델을 대학의 공식적인 정책이자 운영방식으로 도입하고 있는 대학들은 국제 고령친화 대학 네트워크(Global Age-Friendly Universities Network)에 가입하여 협력체계를 구축하고 있다. 이러한 국제협력체계 구축은 물론, 국제 공동 연구 프로젝트 추진, 교직원 및 학생 교류 프로그램 등을 통해 글로벌 수준의 대응 역량을 강화할 수 있어야 한다. 구체적으로, 해외 선진 사례를 벤치마킹하고 이를 한국의 상황에 맞게 적용하는 연구를 수행할 수 있다. 또한, 국제 학술 대회나 워크숍을 정기적으로 개최하여 고령화 대응 전략에 대한 글로벌 담론을 형성하고, 이를 통해 한국 대학들의 국제적 위상을 높일 수

있다. 더불어, 고령 학습자들을 위한 국제 교류 프로그램을 개발하여, 다양한 문화적 경험과 글로벌 시각을 제공하는 것도 고려할 수 있다.

이상의 정책적 제언들은 고령화 사회에서 대학의 역할을 재정립하고, 평생교육 기관으로서의 기능을 강화하는 데 기여할 것이다. 이를 통해 대학은 단순히 젊은 세대를 위한 교육기관이 아닌, 모든 세대의 학습과 성장을 지원하는 포용적 기관으로 거듭날 수 있을 것이다. 향후 이러한 정책들의 실효성 검증과 지속적인 개선을 위한 후속 연구가 필요할 것이다.

3) 연구의 한계 및 향후 연구 방향

본 연구는 다음과 같은 한계를 가진다. 첫째, 문헌 연구에 기반한 개념적 연구(conceptual research)로서, 체계적 문헌고찰이나 메타분석과 같은 엄밀한 방법론적 접근이 이루어지지 않았다는 한계를 가진다. 둘째, 해외 사례를 중심으로 분석이 이루어져, 한국의 특수한 맥락을 충분히 반영하지 못했을 수 있다. 셋째, AFU 모델의 실행에 따른 잠재적 문제점이나 부작용에 대한 충분한 논의가 이루어지지 않았다.

이러한 한계를 극복하기 위해 다음과 같은 향후 연구 방향을 제안한다.

첫째, 한국 대학의 AFU 도입 가능성에 대한 실증적 연구가 필요하다. 대학 관계자, 고령 학습자, 정책 입안자 등을 대상으로 한 설문조사나 심층 인터뷰를 통해 AFU 모델에 대한 인식과 수용 가능성을 조사할 수 있다.

둘째, AFU 프로그램의 효과성에 대한 메타분석이나 고령친화대학 유형에 대한 체계적 분류 연구가 이루어지 필요가 있다. 이러한 후속 연구들을 통해 한국형 AFU 모델의 성공적인 정착을 위한 이론적, 실증적 기반이 마련될 수 있을 것으로 기대한다.

셋째, 한국의 문화적, 사회적 특성을 반영한 AFU 모델 개발 연구가 필요하다. 예를 들어, 한국에서 대학의 역할과 기능, 설립주체별, 지역별 특성 등을 고려한 한국형 AFU 모델을 개발해야 한다.

넷째, AFU 모델과 기존 대학 시스템과의 통합 방안에 대한 연구가 필요하다. AFU 프로그램과 정규 학위 과정의 연계, 젊은 학생들과 고령 학습자들의 통합 등에 대한 구체적인 방안을 모색해야 한다.

다섯째, AFU 모델의 경제적 효과에 대한 연구가 필요하다. AFU 모델 도입에 따른 대학의 재정적 영향, 고령 학습자들의 경제활동 참여 증가 효과 등을 분석할 수 있다.

여섯째, AFU 모델의 사회적 영향에 대한 연구가 필요하다. AFU 모델이 세대 간 통합, 노인에 대한 사회적 인식 개선, 사회 참여 증진 등에 미치는 영향을 분석할 수 있다.

마지막으로, 국제 비교 연구를 통해 AFU 모델의 보편성과 특수성을 규명하는 연구가 필요하다. 다양한 국가의 AFU 사례를 비교 분석함으로써, AFU 모델의 핵심 요소와 문화적 변용 요소를 구분할 수 있을 것이다.

이러한 후속 연구들을 통해 한국형 AFU 모델의 이론적 기반을 강화하고, 실제적인 적용 가능성을 높일 수 있을 것이다. 또한, 이는 고령화 시대에 대학의 새로운 역할을 정립하고, 평생학습 사회를 실현하는 데 기여할 수 있을 것이다.

결론적으로, AFU 모델은 고령화 사회에서 대학의 새로운 패러다임을 제시하는 혁신적인 개념이다. 본 연구에서 제안한 고령친화대학(AFU) 모델과 컨셉이 향후 정부와 지역사회의 평생학습 정책 수립과 대학 혁신의 기초 자료로 활용되기를 기대한다. 동시에, 이 분야의 지속적인 연구를 통해 고령친화적이고 세대통합적인 고등교육 체계가 구축되기를 희망한다.

■ 참고 문헌

- 이진아, 「우리나라의 노인교육 발전 방안 모색-일본의 고령자 생애학습을 기반으로-」, 『디지털융복합연구』 16권 6호, 2018, 37-44쪽.
- 임진섭·손의성·황정하·신혜리·양승민·정지웅, 「해외 고령친화대학 운영 사례분석을 통한 사회복지정책적 함의: 아일랜드 더블린시(市)의 사례를 중심으로」, 『노인복지연구』 72권 3호, 2017, 9-45쪽.
- 임진섭·정형선·진영란·오영삼·서은주·김명일·박명배, 「지역대학을 활용한 커뮤니티 케어 정책의 적용 가능성에 관한 소고 (小考): 해외대학의 사례를 중심으로」, 『공공정책연구 (구 법정리뷰)』 37권 2호, 2020, 55-90쪽.
- C. A. Talmage, R. Mark, M. Slowey, & R. C. Knopf, “Age Friendly Universities and engagement with older adults: moving from principles to practice”, *International Journal of Lifelong Education*, vol. 35, no. 5, 2016, pp.537-554.
- C. Luz & R. Baldwin, “Pursuing Age-Friendly University (AFU) Principles at a Major University: Lessons in Grassroots Organizing”, *Gerontology & Geriatrics Education*, vol. 40, no. 3, 2019, pp.290-306.
- C. Mendoza-Holgado, I. García-González, & F. López-Espuela, “Digitalization of Activities of Daily Living and Its Influence on Social Participation for Community-Dwelling Older Adults: A Scoping Review”, *Healthcare*, vol. 12, no. 5, 2024, p.504.
- C. Roesler & T. Broekel, “The Role of Universities in a Network of Subsidized R&D Collaboration: The Case of the Biotechnology-Industry in Germany”, *Review of Regional Research*, vol. 37, 2017, pp.135-160.
- DCU, *Age-Friendly University Annual Report 2015*, DCU, 2015.

- D. Fassi, F. Piredda, & P. Salvadeo, *Universities as Drivers of Social Innovation: Theoretical Overview and Lessons from the "campUS" Research*, Springer, 2019.
- D. Newsome, K. B. Newsome, & S. A. Miller, "Teaching, Learning, and Climate Change: Anticipated Impacts and Mitigation Strategies for Educators", *Behavioral and Social Issues*, vol. 32, 2023, pp.494-516.
- F. Dantzer, H. Keogh, F. Sloan, & R. Zekely, *Learning for Active Ageing & Intergenerational Learning*, European Network for Intergenerational Learning, 2012.
- H. G. Schuetze & M. Slowey, "Participation and Exclusion: A Comparative Analysis of Non-Traditional Students and Lifelong Learners in Higher Education", *Higher Education*, vol. 44, no. 3, 2002, pp.309-327.
- J. M. Montepare, K. S. Farah, & L. Borrero, "Advancing Age Inclusivity in Higher Education: Intergenerational Exchange as a Pathway to Career Readiness", *Innovation in Aging*, vol. 7, Supplement_1, 2023, pp.143-144.
- J. M. Montepare, K. S. Farah, S. F. Bloom, & J. Tauriac, "Age-Friendly Universities (AFU): Possibilities and Power in Campus Connections", *Gerontology & Geriatrics Education*, vol. 41, no. 3, 2020, pp.273-280.
- J. S. Lim, M. B. Park, C. H. O'Kelly, R. C. Knopf, & C. A. Talmage, "A Tool for Developing Guidelines for Institutional Policy: A 60 Indicator Inventory for Assessing the Age-Friendliness of a University", *Educational Gerontology*, vol. 49, no. 3, 2022, pp.214-227.
- Lopez J, Perez-Rojo G, Noriega C, Sánchez-Cabaco A, Sitges E, & Bonete B., "Quality-of-life in older adults: its association with emotional distress and

- psychological wellbeing”, *BMC Geriatrics*, vol. 24, 2024, <https://doi.org/10.1186/s12877-024-05401-7>
- M. A. Ashraf, S. Mollah, S. Perveen, N. Shabnam, & L. Nahar, “Pedagogical Applications, Prospects, and Challenges of Blended Learning in Chinese Higher Education: A Systematic Review”, *Frontiers in Psychology*, vol. 12, 2022, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.772322>
- M. C. Profiroiu & M. R. Brişcariu, “Universities as Drivers of Local and Regional Development”, *Transylvanian Review of Administrative Sciences*, vol. 62, 2021, pp.89-102.
- M. Kaplan, L. L. Thang, M. Sanchez, & J. Hoffman, *Intergenerational Contact Zones: Place-Based Strategies for Promoting Social Inclusion and Belonging*, NY: Routledge, 2020, <https://doi.org/10.4324/9780429199097>
- M. Pstross, R. C. Knopf, H. Sung, T. Corrigan, C. Conroy, & C. Fowley, “The Benefits of Intergenerational Learning in Higher Education: Lessons Learned from Two Age Friendly University Programs”, *Innovative Higher Education*, 2021, <https://doi.org/10.1007/s10755-020-09513-9>
- M. Pstross, T. Corrigan, R. C. Knopf, H. Sung, C. A. Talmage, C. Conroy, & C. Fowley, “The Benefits of Intergenerational Learning in Higher Education: Lessons Learned from Two Age Friendly University Programs”, *Innovative Higher Education*, vol. 42, no. 2, 2017, pp.157-171.
- M. Sanchez & M. Kaplan, “Intergenerational Learning in Higher Education: Making the Case for Multigenerational Classrooms”, *Educational Gerontology*, vol. 40, no. 7, 2014, pp.473-485.

- N. M. Silverstein, M. Hendricksen, L. M. Bowen, A. J. Fonte Weaver, & S. K. Whitbourne, "Developing an Age-Friendly University (AFU) Audit: A Pilot Study", *Gerontology & Geriatrics Education*, vol. 40, no. 2, 2019, pp.203-220.
- N. Morrow-Howell, E. F. Lawlor, E. S. Macias, E. Swinford, & J. Brandt, "Making the Case for Age-Diverse Universities", *The Gerontologist*, vol. 60, no. 7, 2020, pp.1187-1193.
- P. G. Clark & S. N. Leedahl, "Becoming and Being an Age-Friendly University (AFU): Strategic Considerations and Practical Implications", *Gerontology & Geriatrics Education*, vol. 40, no. 2, 2019, pp.166-178.
- R. Mark, "Promoting age friendly universities which are sustainable and open to all: a new challenge for the academy?", *Widening Participation and Lifelong Learning*, vol. 20, no. 2, 2018, pp.169-183.
- S. K. Whitbourne, L. M. Bowen, N. M. Silverstein, J. M. Montepare, & J. E. Stokes, "Promoting Age Inclusivity in Higher Education: Campus Practices and Perceptions by Students, Faculty, and Staff", *Research in Higher Education*, vol. 65, no. 4, 2024, pp.601-624.
- S. Newman & A. Hatton-Yeo, "Intergenerational Learning and the Contributions of Older People", *Ageing Horizons*, no. 8, Oxford Institute of Ageing, 2008, pp.31-39.
- T. Corrigan, C. Conroy, & C. Fowley, "Intergenerational Learning in Higher Education: Engaging with Older Learners in University Contexts", *Educational Gerontology*, vol. 39, no. 5, 2013, pp.343-356.
- T. Schuller & D. Watson, *Learning Through Life: Inquiry into*

the Future of Lifelong Learning, Leicester: National Institute of Adult Continuing Education, 2009.

UNESCO, “Flexible Learning Pathways: A More Relevant Future for All”, <UNESCO>, 2023.06.20., <https://www.unesco.org/en/articles/flexible-learning-pathways>

World Economic Forum, “How Workplaces Can Adapt to an Increasing Aging Workforce”, <World Economic Forum>, 2023, <https://www.weforum.org>.

World Health Organization, “Ageing and Health”, <World Health Organization>, 2024, <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/ageing-and-health>

■ 국문초록

본 연구는 급속한 고령화에 직면한 한국 사회에서 평생교육 관점에서 대학의 새로운 역할로서 고령친화대학(Age-Friendly University, AFU) 모델의 도입 가능성과 실행 전략을 탐색하였다. 문헌 연구를 통해 AFU 모델의 개념과 원칙을 고찰하고, 해외 선진 사례를 분석하였다. 연구 결과, AFU 모델은 대학의 사회적 책무성 강화, 학령인구 감소 대응, 고령자의 평생학습 기회 확대, 세대 간 통합 촉진 등 다양한 측면에서 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 것으로 나타났다. 한국형 AFU 모델의 실행 전략으로 제도적 지원 방안, 교육과정 및 프로그램 개발 방향, 대학-지역사회 협력 모델 등을 제시하였다. 본 연구는 고령화 시대에 평생교육 기관으로서의 대학의 새로운 역할을 제시함으로써, 대학 교육의 패러다임 전환에 기여하고, 정책 입안자와 대학 관계자들에게 실질적인 지침을 제공하였다는 점에서 의의가 있다. 향후 AFU 모델의 실증적 검증과 한국의 문화적, 사회적 특성을 반영한 모델 개발을 위한 후속 연구가 필요함을 제안하였다.

주제어 • 고령친화대학, 고령화 사회, 평생교육, 대학의 역할, 세대간 통합

■ Abstract

Rethinking the Role of Universities in an Aging Society : From the Perspective of Age-Friendly Universities(AFU)

Jin-Seop Lim / Andong National University

This study explores the possibility of introducing the Age-Friendly University (AFU) model as a new role for universities from a lifelong education perspective and its implementation strategies in Korean society, which is facing rapid aging. Through literature review, the concept and principles of the AFU model were examined, and advanced overseas cases were analyzed. The results showed that the AFU model could have positive effects in various aspects, including strengthening universities' social responsibility, responding to the decrease in school-age population, expanding lifelong learning opportunities for the elderly, and promoting intergenerational integration. Implementation strategies for a Korean-style AFU model were presented, including institutional support measures, directions for curriculum and program development, and university-community cooperation models. This study is significant in that it contributes to the paradigm shift in university education by presenting a new role for universities as lifelong education institutions in an aging society, and provides practical guidelines for policymakers and university officials. Further research is suggested for empirical verification of the AFU model and development of a model reflecting Korea's cultural and social characteristics.

Keyword • Age-Friendly University (AFU), aging society, lifelong education, role of universities, intergenerational integration

노인의 저작기능과 삼킴 관련 삶의 질에 대한 연구 : 영향 요인과 상관성 분석*

김 선 영 · 오 상 환 · 김 설 희 · 강 경 희**

목 차

1. 서론
2. 연구의 방법
3. 연구의 결과
4. 고찰
5. 결론 및 제언

1. 서론

우리나라의 고령화는 세계적으로 유례가 없을 정도로 빠른 속도로 진행되고 있으며, 이에 따라 노인 인구나 노인성 질환이 급격히 증가하고 있다. 이러한 변화는 노인의 삶의 질을 향상시키기 위해 전신건강뿐만 아니라 구강건강의 중요성을 강조하고 있다. 구강건강은 노인의 전신건강을 유지하는 데 필수적인 뿐만 아니라 자신감과 사회적 활동성에도 직접적인 영

* 본 논문은 김선영의 2020년도 석사 학위논문에서 발췌 정리하였음

** 김선영(제1저자) 건양대학교 대학원 의과학과 석사
오상환(공동저자) 건양대학교 치위생학과 교수
김설희(공동저자) 건양대학교 치위생학과 부교수
강경희(교신저자) 건양대학교 치위생학과 교수

향을 미친다.¹⁾²⁾ 노인의 대표적인 구강질환으로는 치주염과 치아 상실이 있으며, 치아 상실로 인한 저작 능력의 저하는 섭취 가능한 음식물의 범위를 제한하여 영양 결핍과 체중 감소로 이어질 수 있다.³⁾ 그러나 여전히 많은 노인들은 구강건강에 대한 인식이 부족하여 관리에 소홀한 경향을 보인다. 이는 구강건강과 전신건강을 별개의 문제로 여기는 인식에서 기인하는 것으로 볼 수 있다.⁴⁾

저작기능은 삼키는 것을 돕기 위해 음식을 분쇄하는 능력이지만 이러한 역할 외에도 뇌 기능에 영향을 미친다. 저작능력은 인지기능을 실행하는 전두엽 피질과 해마에 혈액 산소 농도를 증가하게 하여 학습과 기억능력을 담당하는 기관에 영향을 주며,⁵⁾ 저작능력이 뇌의 신경활동에 미치는 영향을 평가한 결과 오른쪽 해마와 오른쪽 시상에 두드러지게 작용하여 각성효과 뿐만 아니라 기억능력 및 인지기능을 향상시킨다고 보고되었다.⁶⁾ 치아상실은 치주인대의 감각 소실 및 저작근 활동 감소를 초래하여 전신건강 상태에 영향을 미칠 뿐 아니라 뇌의 기능과 인지기능 유지에도 직·간접적으로 기여할 수 있다는 연구 결과도 보고되고 있다.⁷⁾

-
- 1) Sheiham A, Watt R., "The common risk factor approach: a rational basis for promoting oral health", *Community Dent Oral Epidemiol*, vol. 28, no. 6, 2000, pp.399-406.
 - 2) 김정은·송근배·최연희, 「노인의 구강기능과 신체생활활동 관련성 분석을 위한 단면연구」, 『대한구강보건학회지』 48권 2호, 2024, 57-63쪽.
 - 3) 조민정 외, 「대사증후군과 자기기입식 설문도구를 이용한 치주건강의 관련성」, 『대한구강보건학회지』 40권 4호, 2016, 231-237쪽.
 - 4) 장익준, 「대도시 일부 노인들의 저작능력과 구강건강 관련 삶의 질 및 인지기능」, 경북대학교 대학원 박사학위논문, 2017.
 - 5) Listl S., "Oral health conditions and cognitive functioning in middle and later adulthood", *BMC Oral Health*, vol. 14, no. 70, 2014, pp.70-76.
 - 6) Hirano Y. et al., "Effects of chewing in working memory processing", *NeurosciLett*, vol. 436, no. 2, 2008, pp.189-192.
 - 7) 최마이 외, 「노인의 인지기능과 구강건강상태가 저작능력에 미치는 영향」, 『한국치위생학회지』 19권 1호, 2018, 65-78쪽.

노화는 삼킴 능력 약화와 삼킴장애 위험을 증가시켜 다양한 신체적 문제를 야기할 수 있다.⁸⁾ 삼킴장애는 흡인성 폐렴, 영양 불량, 질식, 탈수 등 치명적인 결과를 초래하며, 노인의 사망률 1위 원인으로 꼽힌다. 삼킴장애는 주로 구강 상태 변화와 식도 근력 약화, 인지 기능 저하 등으로 인해 발생하며, 45~70세에 특히 두드러지게 나타난다.⁹⁾¹⁰⁾ 노인의 삼킴장애 발생률은 국가 및 인구특성에 따라 다르지만 요양원 등의 복지시설 같은 기관에 있는 노인들의 15~40% 정도에서 삼킴장애 증상을 보이는 것으로 보고되고 있다.¹¹⁾

삼킴장애는 신체적 문제뿐만 아니라 심리적, 사회적 문제를 초래한다. 이는 노인의 불안, 두려움, 자존감 감소를 유발하며, 심리사회적 기능 저하와 우울증으로 이어질 수 있다. 그러나 많은 노인들은 삼킴장애를 노화의 자연스러운 과정으로 인식하거나 의료진에게 이를 언급하지 않아 조기 진단과 치료가 어렵다.¹²⁾¹³⁾

현재까지 삼킴장애와 관련된 선행연구들은 주로 유병률, 위험 요인 및 치료법에 초점이 맞추어져 있으며, 구강건강 및 저작 기능과 삼킴장애의

8) 김두리·김연옥·최성애, 「일개 도시 복지관 이용 노인의 삼킴곤란 관련 삶의 질에 미치는 영향요인」, 『노인간호학회지』 20권 2호, 2018, 86-96쪽.

9) 백지영·오근배, 「노인요양병원 입원환자들의 삼킴 기능이 삶의 질과 일상생활 동작에 미치는 영향」, 『보건의료산업학회지』 7권 1호, 2013, 167-177쪽.

10) Ney D. et al., "Senescent swallowing: Impact, strategies and interventions", *Nutritional Clinical Practice*, vol. 24, no. 3, 2009, pp.395-413.

11) 김세연, 「정상노인의 삼킴 관련 삶의 질(SWAL-QOL)이 노인의 전반적인 삶의 질에 미치는 영향 - 전북 지역을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 14권 6호, 2014, 288-297쪽.

12) Chen PH et al., "Prevalence of perceived dysphagia and quality-of-life impairment in a geriatric population", *Dysphagia*, vol. 24, no. 1, 2009, pp.1-6.

13) Wilkins T et al., "The prevalence of dysphagia in primary care patients: a Hames Net Research Network study", *Journal of the American Board of Family Medicine*, vol. 20, no. 2, 2007, pp.144-150.

연관성을 다룬 연구는 부족한 상황이다. 노화는 치아 상실, 구강건조, 틀니 사용 등 노인의 저작기능에 영향을 미치는 여러 요인과 연관되며, 이러한 변화는 저작기능뿐만 아니라 삶의 질에도 직접적인 영향을 미친다. 또한 고령화로 인한 다양한 구강 기능 변화는 신체적, 심리적 측면뿐만 아니라 삼킴능력에도 영향을 줄 수 있어, 노인의 삼킴 관련 삶의 질을 연구하는 것은 매우 중요하다. 이에 본 연구는 노인의 저작기능과 삼킴 관련 삶의 질 간의 상관성을 분석하고, 저작기능과 삼킴 관련 삶의 질에 영향을 미치는 주요 요인을 확인하여, 고령화 사회에서 노인의 구강건강과 삼킴 기능 개선을 위한 기초자료를 마련하고자 한다.

2. 연구의 방법

1) 연구대상

본 연구는 2019년 2월부터 3월까지 전주시 소재 J 치과의원에 내원한 만 65세 이상 노인 중 연구 참여에 자발적으로 동의한 자들을 대상으로 하였다(KYU-2018-158-01). 선정기준은 만 65세 이상인 자로 의사소통이 가능하며, 상실된 치아를 가지고 있는 자, 구강 내 보철 및 임플란트 또는 틀니 장착자를 포함한 음식물 저작이 가능한 자로 선정하였다. 표본크기는 G*power ver. 3.1.9. analysis ware 프로그램을 이용하여 산정하였으며, 유의수준 0.05, 효과크기 0.30, 검정력 0.90으로 설정하여 적용한 결과 88명이었으며, 약 20%의 탈락률을 고려하여 총 106명의 대상자를 모집하였다. 대상자에게 개인정보의 보호, 연구의 목적과 내용을 충분히 설명한 후, 저작기능을 측정하고 설문 도구를 이용하여 설문조사를 실시하였으며, 설문지의 이해도를 높이기 위해 일대일 면담을 통해 자료 수집을 하였다.

2) 연구도구

저작능력을 평가하기 위해 저작능력 판정 껌 (Masticatory

Performance Evaluating Gum XYLITOL, Lotte Co. LTd., Tokyo, Japan)을 사용하여 측정하였다.¹⁴⁾ 측정방법은 설문조사를 시행한 후 틀니를 사용하는 대상자는 틀니를 장착한 상태에서 껌을 저작하고, 틀니를 잘 사용하지 않는 대상자는 평상시에 식사 할 때와 가장 흡사한 상태로 껌을 저작하였다. 2분 동안 껌을 씹도록 지도하고 저작껌은 색의 색조표와 비교하여 색조변화를 5단계로 나누어 1~5점으로 기록하였다. 삼킴 관련 삶의 질은 차¹⁵⁾에 의해 한국판으로 번역 및 표준화된 SWAL-QOL의 개정판을 사용하였다. 평가 영역으로는 삼킴곤란에 대한 걱정(2), 식사욕구(3), 먹는데 대한 걱정과 관심(2), 증상의 빈도(14), 발음능력(2), 음식 선택(2), 전신건강(5), 삼킴 실패에 대한 두려움(4), 사회생활(5), 피로(3), 수면(2)으로 총 44개의 문항, 총 11개의 영역으로 구성되었다. 총점은 최소 44점, 최고 220점으로 본 연구의 신뢰도 Cronbach's α 는 .88이었다.

3) 분석방법

수집된 자료는 IBM SPSS 25.0 통계 분석 프로그램을 이용하였고 분석 방법은 다음과 같다. 첫째, 노인의 일반적 특성을 분석하기 위하여 기술통계 분석을 실시하였다. 둘째, 노인의 일반적 특성에 따른 저작기능, 삼킴 관련 삶의 질에 차이를 검증하기 위해 독립 T-검정(Independent T-test)과 일원배치 분산분석(One-way ANOVA)을 분석을 실시하였다. 셋째, 노인의 저작기능, 삼킴 관련 삶의 질 간의 상관관계를 파악하기 위해 피어슨의 상관관계분석(Pearson's correlation analysis)를 실시하였다. 넷째, 노인의 저작기능 및 삼킴 관련 삶의 질에 미치는 영향을 알아보기 위해 다중 선형 회귀 분석으로 실시하였다.

14) 정윤숙, 「노인의 저작능력이 인지기능에 미치는 영향: 일상생활수행능력, 영양상태의 매개효과」, 경북대학교 대학원 박사학위논문, 2016.

15) 차태현, 「SWAL-QOL 척도를 통한 삼킴곤란자의 식이단계와 삶의 질과의 상관성」, 연세대학교 대학원 석사학위논문, 2009.

3. 연구의 결과

1) 인구 사회학적 특성

대상자의 인구 사회학적 특성은 다음과 같다[표 1]. 연령은 65세 이상 75세 미만이 64명(60.3%), 75세 이상 85세 미만은 29명(27.5%), 85세 이상이 13명(12.2%) 순으로 나타났다. 성별은 여성이 58명(54.7%), 남성이 48명(45.3%) 순이었다. 교육수준은 초졸이 34명(32.1%), 고졸은 30명(28.3%), 중졸은 23명(21.7%), 무학은 17명(16.0%), 대졸 이상은 2명(1.9%) 순으로 나타났다. 주거형태는 배우자와 같이 지내는 노인이 48명(45.3%), 혼자사는 46명(43.4%), 배우자 및 자녀와 같이사는 9명(8.5%), 자녀와 같이사는 3명(2.8%) 순으로 나타났다. 월 수입은 0-50만원 미만이 41명(38.7%), 50만원 이상 100만원 미만은 31명(29.2%), 100만원 이상 150만원 미만은 10명(9.5%), 200만원 이상은 8명(7.5%) 순으로 나타났다.

[표 1] 연구대상자의 인구 사회학적 특성

특성	구분	n(%)
연령	65세 이상~75세 미만	64(60.3)
	75세 이상~85세 미만	29(27.5)
	85세 이상	13(12.2)
성별	남성	48(45.3)
	여성	58(54.7)
교육수준	무학	17(16.0)
	초등학교 졸업	34(32.1)
	중학교 졸업	23(21.7)
	고등학교 졸업	30(28.3)
	대학교 졸업 이상	2(1.9)
주거형태	혼자	46(43.4)
	배우자	48(45.3)
	자녀	3(2.8)
	배우자와 자녀	9(8.5)

월수입	0-50만원 미만	41(38.7)
	50만원이상-100만원미만	31(29.2)
	100만원이상-150만원미만	10(9.5)
	150만원이상-200만원미만	16(15.1)
	200만원이상	8(7.5)

2) 구강건강 특성

대상자의 구강건강 특성은 다음과 같다(표 2). 치아개수는 21개 이상이 73명(68.9%), 구강 내 보철을 포함한 10개 이하가 20명(18.8%), 11개 이상 20개 이하는 13명(12.3%) 순으로 나타났다. 최근 1년 이내 구강검진 유무는 받지 않은 자가 83명(78.3%), 받은 자가 23명(21.7%) 순이었다. 하루 칫솔질 횟수는 2회가 49명(46.2%), 3회는 32명(30.2%), 1회는 22명(20.8%), 4회 이상은 2명(1.9%), 0회는 1명(0.9%) 순으로 나타났다. 칫솔질 시기는 식 후에 94명(68.1%), 취침 전에 29명(21.0%), 식 전에 15명(10.9%) 순으로 나타났다. 구강위생보조용품 사용 유무는 사용하지 않는 자는 70명(66.0%), 사용하는 자가 36명(34.0%) 순이었다. 틀니사용 유무는 사용하지 않는 자는 80명(75.5%), 사용하는 자가 26명(24.5%) 순이었다. 치아 흔들림은 전혀 없다가 61명(57.5%), 몇 개(1개 이상)가 흔들린다가 36명(34.0%), 이가 전혀 없다는 7명(6.6%), 모든 이가 흔들린다가 2명(1.9%) 순으로 나타났다. 구강건조는 전혀 없다가 36명(34.0%), 가끔 있다가 24명(22.6%), 아주 가끔 있다가 20명(18.9%), 자주 있다가 19명(17.9%), 항상 있다가 7명(6.6%) 순으로 나타났다. 하루 물 섭취량에서는 4~7컵이 56명(52.8%), 1~3컵이 27명(25.5%), 8컵 이상이 23명(21.7%) 순으로 나타났다. 저작불편감은 항상 불편하다가 57명(53.8%), 자주 불편하다가 19명(17.9%), 가끔 불편하다가 13명(12.3%), 아주 가끔 불편하다가 11명(10.4%), 전혀 불편하지 않다가 6명(5.6%) 순으로 나타났다. 식이형태는 일반식이 102명(97.2%), 죽이 3명(2.8%)

순이었다.

[표 2] 연구대상자의 구강건강 특성

특성	구분	n(%)
치아개수	10개 이하	20(18.8)
	11개 이상 ~ 20개 이하	13(12.3)
	21개 이상	73(68.9)
최근 1년 이내 구강검진 유무	예	23(21.7)
	아니요	83(78.3)
하루 칫솔질 횟수	0회	1(0.9)
	1회	22(20.8)
	2회	49(46.2)
	3회	32(30.2)
	4회 이상	2(1.9)
칫솔질 시기	식 전에	15(10.9)
	식 후에	94(68.1)
	취침 전에	29(21.0)
구강위생보조용품 사용 유무	예	36(34.0)
	아니요	70(66.0)
틀니사용 유무	예	26(24.5)
	아니요	80(75.5)
치아 흔들림	이가 전혀 없다	7(6.6)
	모든 이가 흔들린다	2(1.9)
	몇 개(1개 이상)가 흔들린다	36(34.0)
구강건조	전혀없다	61(57.5)
	항상있다	7(6.6)
	자주있다	19(17.9)
	가끔있다	24(22.6)
	아주가끔있다	20(18.9)
하루 물 섭취량	전혀없다	36(34.0)
	1 ~ 3컵	27(25.5)
	4 ~ 7컵	56(52.8)
	8컵 이상	23(21.7)
	항상있다	57(53.8)

저작불편감	자주있다	19(17.9)
	가끔있다	13(12.3)
	아주가끔있다	11(10.4)
	전혀없다	6(5.6)
스켈링 시기	하지않음	46(43.4)
	1년이내	20(18.9)
	2년이상	40(37.7)
식이형태	일반식	103(97.2)
	죽	3(2.8)

3) 인구 사회학적 특성에 따른 저작기능과의 관계

인구 사회학적 특성에 따른 저작기능과의 관계를 분석한 결과, 연령 ($p<.01$), 교육수준($p<.05$), 주거형태($p<.01$), 월 수입($p<.001$)에 따른 저작기능은 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 성별에 따른 저작기능은 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다[표 3].

[표 3] 인구 사회학적 특성에 따른 저작기능과의 관계

특성	구분	Mean±SD	t / F
연령	65세 이상~75세 미만	3.64±1.10	2.371**
	75세 이상~85세 미만	3.19±0.98	
	85세 이상	4.29±0.78	
성별	남성	3.88±0.14	.981
	여성	3.60±0.14	
교육수준	무학	3.44±1.34	2.722*
	초등학교 졸업	3.47±0.93	
	중학교 졸업	3.52±1.12	
	고등학교 졸업	4.23±0.85	
	대학교 졸업 이상	5.00±0.00	
주거형태	혼자	3.20±1.18	5.178**
	배우자	4.10±0.83	
	자녀	4.33±1.15	
	배우자와 자녀	4.11±1.04	

월수입	50만원 미만	3.24±0.54	6.894***
	50-100만원 미만	3.65±1.08	
	100-150만원 미만	3.90±0.57	
	150-200만원 미만	4.63±0.62	
	200만원 이상	4.50±0.54	
평균		3.75±1.052	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

4) 구강건강 특성에 따른 저작기능과의 관계

구강건강 특성에 따른 저작기능과의 관계를 분석한 결과, 치아개수 (p<.001), 하루 칫솔질 횟수(p<.001), 틀니사용유무(p<.001), 치아 흔들림 (p<.01), 구강건조(p<.001), 하루 물 섭취량(p<.001), 저작불편감(p<.001), 치석제거(p<.05)는 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 구강검진 여부, 칫솔질 시기, 구강위생보조용품 사용유무에 따른 저작기능은 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다[표 4].

[표 4] 구강건강 특성에 따른 저작기능과의 관계

특성	구분	Mean±SD	t / F
치아개수	10개 이하	2.75±0.91	20.395***
	11개 이상 ~ 20개 이하	3.23±1.17	
	21개 이상	4.11±0.84	
구강검진	예	3.96±0.82	1.283
	아니요	3.69±1.11	
하루 칫솔질 횟수	0회	2.82±0.96	6.718***
	1회	3.50±0.71	
	2회	3.98±1.01	
	3회	4.03±0.86	
	4회 이상	4.00±1.41	
칫솔질 시기	식 전에	3.83±1.21	.999
	식 후에	4.07±0.72	
	취침 전에	3.81±1.00	

구강위생보조용품	예	3.58±1.07	-1.099
	아니요	3.82±1.05	
틀니사용유무	예	2.76±1.02	6.153***
	아니요	4.04±0.87	
치아 흔들림	이가 전혀 없다	2.57±0.54	6.034**
	모든 이가 흔들린다	3.53±0.97	
	몇 개(1개 이상)가 흔들린다	3.00±1.41	
	전혀없다	4.03±1.01	
구강건조	항상있다	2.89±0.81	6.776***
	자주있다	3.14±1.07	
	가끔있다	3.71±1.04	
	아주가끔있다	4.05±0.88	
	전혀없다	4.17±0.97	
하루 물 섭취량	1~3컵	3.11±1.15	10.209***
	4~7컵	3.79±0.95	
	8컵 이상	4.35±0.76	
저작불편감	항상있다	2.17±0.75	11.657***
	자주있다	2.64±1.12	
	가끔있다	3.69±0.96	
	아주가끔있다	3.79±0.86	
	전혀없다	4.12±0.88	
치석제거	하지않음	3.46±1.11	3.904*
	1년이내	4.20±0.76	
	2년이상	3.83±1.04	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

5) 인구 사회학적 특성에 따른 삼킴 관련 삶의 질과의 관계

인구 사회학적 특성에 따른 삼킴 관련 삶의 질과의 분석 결과, 연령 ($p<.01$), 교육수준($p<.01$), 주거형태($p<.05$), 월 수입($p<.05$)에 따른 삼킴 관련 삶의 질은 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 성별에 따른 삼킴 관련 삶의 질은 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다[표 5].

[표 5] 인구 사회학적 특성에 따른 삼킴 관련 삶의 질

특성	구분	Mean±SD	t / F
연령	65세 이상~75세 미만	167.46±20.81	2.038**
	75세 이상~85세 미만	105.95±24.21	
	85세 이상	98.83±17.13	
성별	남성	107.73±23.30	.511
	여성	109.76±24.33	
교육수준	무학	97.5±21.92	5.000**
	초등학교 졸업	106.69±25.13	
	중학교 졸업	118.86±19.37	
	고등학교 졸업	131.78±23.98	
	대학교 졸업 이상	168.82±20.37	
주거형태	혼자	86.22±21.71	10.585*
	배우자	93.06±25.73	
	자녀	103.33±19.42	
	배우자와 자녀	149.42±18.23	
월수입	50만원 미만	97.25±16.77	10.613*
	50-100만원 미만	106.38±14.78	
	100-150만원 미만	107.10±20.63	
	150-200만원 미만	130.61±22.84	
	200만원 이상	152.02±23.36	
평균		178.25±22.227	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

6) 구강건강 특성에 따른 삼킴 관련 삶의 질과의 관계

구강건강 특성에 따른 삼킴 관련 삶의 질의 분석결과, 치아개수 (p<.001), 하루 칫솔질 횟수(p<.01), 칫솔질 시기(p<.05), 틀니사용유무 (p<.001), 치아흔들림(p<.01), 구강건조(p<.001), 저작불편감(p<.01), 치석 제거(p<.05)에 따른 삼킴 관련 삶의 질은 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 구강검진 여부, 구강위생보조용품 사용유무, 하루 물 섭취량에 따른 삼킴 관련 삶의 질은 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다[표 6].

[표 6] 구강건강 특성에 따른 삼킴 관련 삶의 질

특성	구분	Mean±SD	t / F
치아개수	10개 이하	102.25±19.54	11.167***
	11개 이상 ~ 20개 이하	135.38±18.45	
	21개 이상	175.50±24.13	
구강검진	예	94.13±20.54	-1.003
	아니요	99.39±22.66	
하루 칫솔질 횟수	0회	82.00±7.07	3.690**
	1회	90.97±18.94	
	2회	97.06±20.42	
	3회	131.59±26.22	
	4회 이상	152.50±17.78	
칫솔질 시기	식 전에	94.64±22.55	-.231*
	식 후에	108.48±20.75	
	취침 전에	120.50±21.87	
구강위생보조용품	예	100.31±22.66	-.967
	아니요	95.53±26.33	
틀니사용유무	예	104.07±20.32	-3.965***
	아니요	164.28±27.82	
치아 흔들림	이가 전혀 없다	91.61±19.97	6.344**
	모든 이가 흔들린다	104.11±21.97	
	몇 개(1개 이상)가 흔들린다	154.50±9.19	
	전혀없다	178.43±21.67	
구강건조	항상있다	88.06±19.42	5.640***
	자주있다	97.90±19.08	
	가끔있다	100.29±20.37	
	아주가끔있다	145.47±20.42	
	전혀없다	161.29±19.55	
하루 물 섭취량	1 ~ 3컵	90.30±16.04	1.925
	4 ~ 7컵	101.26±30.43	
	8컵 이상	101.18±22.36	
저작불편감	항상있다	91.44±18.84	4.731**
	자주있다	100.32±26.13	

저작불편감	가끔있다	112.15±23.66	4.731**
	아주가끔있다	157.00±12.32	
	전혀없다	173.50±19.34	
치석제거	하지않음	99.00±23.41	4.628*
	1년이내	111.90±15.61	
	2년이상	136.50±25.16	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

7) 저작기능에 영향을 미치는 요인

저작기능을 종속변수로 하고 단변량 분석에서 유의한 변수를 선정하여 다중회귀분석을 실시한 결과, 저작기능에 영향을 미치는 요인으로는 연령 (t=-.625, p<.01), 틀니사용유무(t=-1.112, p<.001), 치아흔들림(t=-2.951, p<.01), 구강건조(t=.363, p<.001), 저작불편감(t=1.683, p<.001)이 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 변수들의 저작기능에 대한 설명력은 69%로 나타났다[표 7].

[표 7] 저작기능에 영향을 미치는 요인

특성	B	β	Adj R ²	F	t	VIF
연령	-.123	.158	.69	16.72***	-.625**	2.983
교육수준	-6.11	-.040			2.272	3.927
주거형태	-.153	-.073			-.868	4.958
월 수입	-1.233	.180			-1.682	2.789
치아개수	-.058	-.022			-1.335	2.101
구강검진여부	-.252	-.099			-1.335	1.930
치솔질횟수	.221	.105			1.234	2.531
틀니사용유무	.274	.232			-1.112***	5.113
치아흔들림	-1.178	-.186			-2.951**	1.879
구강건조	-.105	.225			.363***	3.651
하루 물 섭취량	-.340	-.162			-1.845	2.693
저작불편감	-.619	.136			1.683***	2.305

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

8) 삼킴 관련 삶의 질에 영향을 미치는 요인

삼킴 관련 삶의 질을 종속변수로 하고 단변량 분석에서 유의한 변수를 선정하여 다중회귀분석을 실시한 결과, 삼킴 관련 삶의 질에 영향을 미치는 요인으로는 치아개수($t=-.725, p<.001$), 칫솔질 횟수($t=2.352, p<.05$), 구강건조($t=1.389, p<.001$), 저작불편감($t=.734, p<.001$)이 삼킴 관련 삶의 질에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 변수들의 삼킴 관련 삶의 질에 대한 설명력은 65%로 나타났다[표 8].

[표 8] 삼킴관련 삶의 질에 영향을 미치는 요인

특성	B	β	Adj R ²	F	t	VIF
연령	7.566	.039	.65	25.56***	-.230	3.859
교육수준	7.754	.013			-.496	3.144
주거형태	8.526	.179			1.420	4.800
월 수입	-11.698	-.225			.059	2.518
치아개수	5.033	.070			-.725***	2.786
구강검진여부	-6.397	-.111			-1.393	1.926
칫솔질횟수	18.065	.242			2.352*	3.184
틀니사용유무	-9.716	-.174			-1.071	7.966
치아흔들림	-2.860	-.016			-.201	2.008
구강건조	6.282	.611			1.389***	3.330
하루 물 섭취량	-5.151	-.109			-1.130	2.784
저작불편감	5.161	.066			.734***	2.469

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

4. 고찰

본 연구는 65세 이상 노인의 저작기능과 삼킴 관련 삶의 질에 관하여 연구하고 저작기능과 삼킴 관련 삶의 질에 영향을 주는 변인을 조사하고자 시행하였다.

연구 결과에 따르면, 노인의 일반적 특성의 인구 사회학적 특성에 있어

서는 연령, 교육 수준, 주거 형태, 월 수입은 저작기능에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 성별은 유의한 차이가 없는 것으로 확인되었다. 이는 최 등¹⁶⁾의 연구에서 연령 증가에 따라 저작기능이 감소한다고 보고된 결과와 일치하나, 성별이나 교육 수준 등의 요인에서는 차이가 있음을 보인다. 또한, 선행연구¹⁷⁾¹⁸⁾에서 학력이 일반적 특성 중 구강건강관련 삶의 질에 영향을 미치는 가장 주요한 요인으로 지적하였는데, 이는 본 연구 결과에서 교육수준이 저작기능에 영향을 미치는 요인으로 확인된 것과도 일치한다. 구강건강 특성에 있어서는 치아개수, 하루 칫솔질 횟수, 틀니사용유무, 치아 흔들림, 구강건조, 하루 물 섭취량, 저작불편감, 치석제거는 저작기능에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 구강검진 여부, 칫솔질 시기, 구강위생보조용품 사용유무, 식이형태에 따른 저작기능은 통계적으로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 이는 신해은 등¹⁹⁾의 연구에서 틀니 사용 여부가 저작기능에 중요한 영향을 미친다고 한 결과와 일치하나, 치아 개수, 하루 칫솔질 횟수, 치아 흔들림, 구강건조 등의 요인에서는 차이가 있음을 보인다.

노인의 일반적 특성의 인구 사회학적 특성에 있어서는 연령, 교육수준, 주거형태, 월 수입은 삼킴 관련 삶의 질에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 구강건강 특성에 있어서는 치아개수, 하루 칫솔질 횟수, 칫솔질 시기, 틀니사용유무, 치아 흔들림, 구강건조, 저작 불편감, 치석제거가

16) 최마이 외, 앞의 논문, 65-78쪽.

17) 조은덕 외, 「노인의 구강건강관련 삶의 질과 요인분석」, 『한국치위생학회지』 19권 1호, 2019, 55-64쪽.

18) 최혜영·이건아, 「교육수준이 낮은 노인의 건강 관련 삶의 질 영향요인: 신체활동 유형을 중심으로」, 『성인간호학회지』 32권 3호, 2020, 292-304쪽.

19) 신해은 외, 「구조방정식을 이용한 대도시 일부 노인들의 저작능력 및 구강건강 관련 삶의 질과 인지기능」, 『대한구강보건학회지』 42권 4호, 2018, 159-166쪽.

유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 Suh 등²⁰⁾이 보고한 치매 환자에서의 삼킴 곤란 증가와도 일관된 결과를 보여준다.

본 연구에서는 저작기능과 삼킴 관련 삶의 질 간의 높은 상관성을 확인하였으며, 이는 Dormenval 등²¹⁾이 제시한 바와 같이 저작기능이 양호할수록 삶의 질이 향상된다는 점을 뒷받침한다.

다중선형회귀분석 결과를 통해 저작기능에 주요한 영향을 미치는 요인은 연령, 틀니 사용 여부, 치아 흔들림, 구강건조, 저작 불편감으로 나타났으며, 삼킴 관련 삶의 질에 대한 주요 영향 요인으로는 치아 개수, 칫솔질 횟수, 구강건조, 저작 불편감으로 나타났다. 저작기능에 영향을 미치는 요인 중 특히, 틀니 사용 여부, 구강건조, 저작불편감이 중요한 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 틀니 사용 및 구강건조는 음식의 저작 및 삼킴 과정을 어렵게 하며, 노인에게 우울증, 미각 기능 감소, 저작 및 연하 장애를 유발할 수 있다. 이는 오현선 등²²⁾의 연구 결과와도 일치하며, 이를 관리하기 위한 체계적인 접근이 필요함을 시사한다. 삼킴 관련 삶의 질에 영향을 미치는 요인으로 치아 개수와 같은 물리적 요인뿐만 아니라 구강건조와 같은 생리적 요인이 삼킴 관련 삶의 질에 중요한 영향을 미친다는 결과는 Miura 등²³⁾의 연구와도 일치하였다. 이는 노인의 구강건강 관리를 위해 물리적 상

20) Suh MK, Kim HH, & Na DL, "Dysphagia in patients with dementia: Alzheimer versus vascular", *Alzheimer Disease and Associated Disorder*, vol. 23, no. 2, 2009, pp.178-84.

21) Dormenval V., Mojon P., & Budtz-Jørgensen E., "Associations between self-assessed masticatory ability, nutritional status, prosthetic status and salivary flow rate in hospitalized elders", *Oral Dis*, vol. 5, 1999, pp.32-38.

22) 오현선 외, 「구강내과에 내원하는 노인 환자들의 임상 역학 연구」, 『대한구강내과학회지』 38권 1호, 2013, 19-28쪽.

23) Miura H. et al., "Evaluation of chewing and swallowing disorders among frail community-swelling elderly individuals", *Journal of Oral Rehabilitation*, vol. 34, no. 6, 2007, pp.422-427.

태뿐 아니라 생리적 요인을 포함한 포괄적인 접근이 필요함을 의미한다.

현재 우리나라에서 급속히 진행되고 있는 고령화는 치과 임상에서도 노인 환자 증가로 이어지고 있다. 고령 환자들은 전신질환을 동반한 경우가 많으며, 이에 따른 타액 분비 감소로 인해 혀의 작열감, 미각 저하, 저작 및 삼킴 장애를 겪는 사례가 빈번히 보고되고 있다.²⁴⁾ 하지만 치과 임상에서 노인의 특성이나 저작기능에 미치는 요인을 충분히 반영하지 못한 채 고령 환자를 사정하는 경우가 많아, 보다 효율적인 평가와 관리를 위한 지표 개발이 시급하다. 노인의 구강건강 문제는 단순한 국소적 문제가 아닌 전신건강과도 밀접하게 연결되어 있으므로, 구강 구조, 기능, 감각 문제를 전신건강의 문제로 인식하고 관리해야 한다. 이를 통해 노인의 건강수명을 연장하고 삶의 질을 향상시킬 수 있을 것이다.

본 연구는 전주시 소재 J 치과의원에 내원하는 일부 노인들만을 대상으로 편의적 표본추출법을 사용하였기 때문에 본 연구 결과를 일반화하기에는 어려움이 따른다. 또한, 연구 대상자가 노인이라는 점을 고려할 때 약물 복용이 빈번하지만, 약물의 이름이나 복용 여부를 정확히 확인하지 못하여 약물 부작용과 연하 장애 간의 관계를 심층적으로 분석하지 못한 점이 있다.

5. 결론 및 제언

본 연구는 65세 이상 노인의 저작기능과 삼킴 관련 삶의 질 간의 상관성을 분석하고, 저작기능과 삼킴 관련 삶의 질에 영향을 미치는 주요 요인을 알아보기 위해 총 106명을 대상으로 분석하였으며, 결과는 다음과 같다.

첫째, 저작기능은 연령, 교육 수준, 동거 가족 수, 월 평균 수입에 따라

24) 이연희, 「구강건조증과 구취-최신 지견의 고찰」, 『대한치과의사협회지』 55권 9호, 대한치과의사협회, 2017, pp.640-656.

유의미한 차이를 보였으며, 규칙적인 칫솔질 습관을 유지하며, 틀니를 사용하지 않고, 흔들리는 치아나 구강건조, 저작 불편감이 없을수록 저작기능이 더 높게 나타났다.

둘째, 삼킴 관련 삶의 질은 연령, 교육 수준, 동거 가족 수, 월 평균 수입에 따라 유의미한 차이를 보였으며, 잔존 치아 개수가 많을수록, 규칙적인 칫솔질 습관을 유지하며, 틀니를 사용하지 않고, 흔들리는 치아, 구강건조, 저작 불편감이 없을수록 삼킴 관련 삶의 질이 더 높게 나타났다.

셋째, 저작기능과 삼킴 관련 삶의 질 간의 상관관계를 분석한 결과, 저작기능이 높을수록 삼킴 관련 삶의 질도 양의 상관관계를 보이는 것으로 확인되었다.

넷째, 저작기능에 영향을 미치는 주요 요인으로는 연령, 틀니 사용 여부, 치아 흔들림, 구강건조, 저작 불편감이 확인되었다.

다섯째, 삼킴 관련 삶의 질에 영향을 미치는 요인은 잔존 치아 개수, 규칙적인 칫솔질 습관, 구강건조, 저작 불편감으로 나타났다.

본 연구결과를 통해 저작기능과 삼킴 관련 삶의 질은 유의한 관련성이 있다는 것을 확인했으며, 연구결과는 노인의 구강건강과 관련된 인지기능 및 삼킴 관련 연구의 기초 자료로 활용될 수 있을 것이다.

■ 참고 문헌

- 김두리·김연옥·최성애, 「일개 도시 복지관 이용 노인의 삼킴곤란 관련 삶의 질에 미치는 영향요인」, 『노인간호학회지』 20권 2호, 한국노인간호학회, 2018, 86-96쪽.
- 김세연, 「정상노인의 삼킴 관련 삶의 질(SWAL-QOL)이 노인의 전반적인 삶의 질에 미치는 영향 - 전북 지역을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 14권 6호, 한국콘텐츠학회, 2014, 288-297쪽.
- 김정은·송근배·최연희, 「노인의 구강기능과 신체생활활동 관련성 분석을 위한 단면연구」, 『대한구강보건학회지』 48권 2호, 대한예방치과·구강보건학회, 2024, 57-63쪽.
- 백지영·오근배, 「노인요양병원 입원환자들의 삼킴 기능이 삶의 질과 일상생활동작에 미치는 영향」, 『보건의료산업학회지』 7권 1호, 보건의료산업학회, 2013, 167-177쪽.
- 신해은·장익준·조민정·송근배·최연희, 「구조방정식을 이용한 대도시 일부 노인들의 저작능력 및 구강건강관련 삶의 질과 인지기능」, 『대한구강보건학회지』 42권 4호, 2018, 159-166쪽.
- 오현선·김혜경·박종은·김기석·김미은, 「구강내과에 내원하는 노인 환자들의 임상 역학 연구」, 『대한구강내과학회지』 38권 1호, 대한안면통증구강내과학회, 2013, 19-28쪽.
- 이연희, 「구강건조증과 구취-최신 지견의 고찰」, 『대한치과의사협회지』 55권 9호, 대한치과의사협회, 2017, 640-656쪽.
- 장익준, 「대도시 일부 노인들의 저작능력과 구강건강 관련 삶의 질이 및 인지기능」, 경북대학교 대학원 박사학위논문, 2017.
- 정윤숙, 「노인의 저작능력이 인지기능에 미치는 영향: 일상생활수행 능력, 영양상태의 매개효과」, 경북대학교 대학원 박사학위 논문, 2016.
- 조민정·심지선·김현창·송근배·최연희, 「대사증후군과 자기기입식 설문도구를 이용한 치주건강의 관련성」, 『대한구강 보건

- 학회지』 40권 4호, 대한예방치과·구강보건학회, 2016, 231-237쪽.
- 조은덕·김은솔·홍해경·한경순, 「노인의 구강건강관련 삶의 질과 요인분석」, 『한국치위생학회지』 19권 1호, 한국치위생학회, 2019, 55-64쪽.
- 차태현, 「SWAL-QOL 척도를 통한 삼킴곤란자의 식이단계와 삶의 질과의 상관성」, 연세대학교 대학원 석사학위논문, 2009.
- 최마이·노희진·한선영·문소정, 「노인의 인지기능과 구강건강상태가 저작능력에 미치는 영향」, 『J Korean Soc Dent Hyg』 19권 1호, 한국치위생학회, 2018, 65-78쪽.
- 최혜영·이건아, 「교육수준이 낮은 노인의 건강 관련 삶의 질 영향 요인: 신체활동 유형을 중심으로」, 『성인간호학회지』 32권 3호, 한국성인간호학회, 2020, 292-304쪽.
- Chen PH, Golub JS, Hapner ER, & Johns III MM, “Prevalence of perceived dysphagia and quality-of-life impairment in a geriatric population”, *Dysphagia*, vol. 24, no. 1, 2009, pp.1-6.
- Dormenval V, Mojon P, & Budtz-Jørgensen E., “Associations between self-assessed masticatory ability, nutritional status, prosthetic status and salivary flow rate in hospitalized elders”, *Oral Dis*, vol. 5, 1999, pp.32-38.
- Hirano Y., Obata T., Kashikura K., Nonaka H., Tachibana A., & Ikehira H., “Effects of chewing in working memory processing”, *NeurosciLett*, vol. 436, no. 2, 2008, pp.189-192.
- Listl S., “Oral health conditions and cognitive functioning in middle and later adulthood”, *BMC Oral Health*, vol. 14, no. 70, 2014, pp.70-76.
- Miura H., Kariyasu M., Yamasaki K., & Arai Y., “Evaluation of chewing and swallowing disorders among frail community-dwelling elderly individuals”, *Journal of Oral Rehabilitation*, vol. 34, no. 6, 2007, pp.422-427.

- Ney D., Weis J., Kind A., & Robbins J., “Senescent swallowing: Impact, strategies and interventions”, *Nutritional Clinical Practice*, vol. 24, no. 3, 2009, pp.395-413.
- Sheiham A. & Watt R., “The common risk factor approach: a rational basis for promoting oral health”, *Community Dent Oral Epidemiol*, vol. 28, no. 6, 2000, pp.399-406.
- Suh MK, Kim HH, & Na DL, “Dysphagia in patients with dementia: Alzheimer versus vascular”, *Alzheimer Disease and Associated Disorder*, vol. 23, no. 2, 2009, pp.178-84.
- Wilkins T., Gillies RA, Thomas AM, & Wagner PJ, “The prevalence of dysphagia in primary care patients: a Hames Net Research Network study”, *Journal of the American Board of Family Medicine*, vol. 20, no. 2, 2007, pp.144-150.

■ 국문초록

본 연구는 65세 이상 노인의 저작기능과 삼킴 관련 삶의 질을 조사하고, 삼킴 관련 삶의 질에 영향을 미치는 요인을 파악하여 향후 노인의 구강건강 및 삼킴 관련 연구의 기초 자료로 제공하고자 하였다. 전주시 소재 J 치과 의원에서 65세 이상 노인 106명을 대상으로 저작기능은 평가 도구를 사용하여 평가하였으며, 삼킴 관련 삶의 질은 삶의 질 척도를 통해 설문조사를 실시하였다. 연구 결과, 저작기능과 삼킴 관련 삶의 질은 유의한 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 저작기능에 영향을 미치는 변수로는 연령, 틀니 사용 유무, 치아 흔들림, 구강건조, 저작 불편감이 있었으며, 삼킴 관련 삶의 질에 영향을 미치는 변수로는 잔존 치아 개수, 규칙적인 칫솔질 습관, 구강건조, 저작 불편감이 확인되었다. 본 연구는 노인의 저작기능과 삼킴 관련 삶의 질 간 상관성을 확인함으로써 노인의 구강건강 증진과 관련된 향후 연구에 유용한 기초 자료로 활용될 수 있을 것이다.

주제어 • 저작기능, 삼킴 관련 삶의 질, 구강건강, 인지기능, 노인

■ Abstract

A Study on Masticatory Function and Swallowing-Related Quality of Life in Older Adults : Analysis of Influencing Factors and Correlation

Sun-Young Kim / Konyang University

Sang-Hwan Oh / Konyang University

Seol-Hee Kim / Konyang University

Kyung-hee Kang / Konyang University

This study aimed to investigate the masticatory function and swallowing-related quality of life in elderly individuals aged 65 and older and to identify factors affecting their swallowing-related quality of life, with the goal of providing foundational data for future research on oral health and swallowing-related issues in the elderly. The study assessed 106 elderly participants over the age of 65 at J Dental Clinic in Jeonju. Masticatory function was evaluated using an assessment tool, while swallowing-related quality of life was measured through a quality-of-life scale survey. The results showed a significant correlation between masticatory function and swallowing-related quality of life. Variables affecting masticatory function included age, denture use, tooth mobility, dry mouth, and masticatory discomfort, while factors influencing swallowing-related quality of life included the number of remaining teeth, regular brushing habits, dry mouth, and masticatory discomfort. This study confirms a significant association between masticatory function and swallowing-related quality of life in the elderly, which can serve as valuable foundational data for future research aimed at improving oral health in the elderly.

Keyword • Masticatory function, Swallowing-related quality of life, Oral health, Cognitive function, Older adults

■ 논문투고일:2024.10.16. ■ 심사완료일:2024.11.19. ■ 게재확정일:2024.11.20. ■

WAG1 과다발현에 의한 애기장대 유식물 뿌리의 굴곡 성장 및 측근 형성 억제

이 상 호*

목 차

1. 서론
2. 연구의 방법
3. 연구의 결과 및 고찰
4. 결론 및 제언

1. 서론

옥신(auxin)은 식물의 성장 및 발달을 조절하는 대표적인 식물 호르몬이다. 식물의 줄기 및 뿌리 정단부 등에서 생성된 옥신은 식물의 다양한 조직 및 기관으로 이동하여 기능을 수행하게 되는데, 이때 옥신의 이동은 옥신 수송 단백질들에 의해 이루어진다. 옥신 수송 단백질에는 옥신의 세포 내 유입을 매개하는 AUX1/LAX1 수송체와 옥신의 세포외 유출을 담당하는 PIN, ABCB 수송체 등이 존재한다. 지금까지 다양한 연구들을 통해 밝혀진 바에 따르면, 이들 옥신 수송체들 중에서도 세포외 유출 수송체인 PIN

* 목원대학교 생명과학과 부교수

단백질이 극성 세포 수송의 방향성을 결정하는 주요 수송체로 작동한다.¹⁾

PIN 수송체의 활성 조절 메커니즘에 대한 연구들은 단백질 인산화가 가장 주요한 조절 메커니즘임이라는 사실을 규명하였다. PIN 수송체 단백질의 인산화는 세포막에서의 상대적 위치 및 옥신 수송의 방향성을 결정하는 중요한 요인이며, 이러한 PIN 단백질의 인산화는 AGC-VIII 계열의 단백질 인산화효소인 PINOID(PID), WAG1, WAG2에 의해서 촉진된다. 이들 단백질 인산화효소에 의한 PIN의 인산화가 식물의 옥신 수송에 미치는 영향은 주로 기능상실 돌연변이체들에 대한 연구들을 통해 규명되었다. 이들 단백질 인산화효소들의 기능상실 돌연변이체에서는 PIN의 세포막 극성이 변화되고 옥신 수송 메커니즘에 문제가 발생하는 PIN 돌연변이체와 유사한 표현형이 나타난다.²⁾

일반적으로 애기장대 유식물을 수직으로 한천 고체 배지에서 성장시키면 뿌리가 비교적 곧게 자라지만 약한 굴곡 성장 현상이 나타나게 되고, 만약 45도 기울여서 성장시키면 굴축성에 의해 이러한 뿌리의 굴곡 성장 현상이 보다 강하게 나타난다. 흥미롭게도 WAG1과 WAG2의 기능상실 돌연변이체인 *wag1*과 *wag2* 유식물을 수직으로 또는 45도 경사진 상태로 성장시키면 야생형에 비해 과도한 뿌리의 굴곡 성장이 나타나게 된다. 이러한 현상은 WAG1과 WAG2의 단백질 인산화 활성과 이에 따른 옥신 수송 조절이 뿌리의 굴곡 성장과 밀접하게 연관되어 있음을 제시해 주는 결과이다.³⁾

-
- 1) Adamowski, M., and Friml, J., "PIN-Dependent Auxin Transport: Action, Regulation, and Evolution", *The Plant Cell*, vol. 27, no. 1, 2015, pp.20-32.
 - 2) Galván-Ampudia, C. S., and Ofringa, R., "Plant evolution: AGC kinases tell the auxin tale", *Trends in Plant Science*, vol.12, no.12, 2007, pp.541-547.
 - 3) Santner, A. A., and Watson, J. C., "The WAG1 and WAG2 protein kinases negatively regulate root waving in Arabidopsis", *Plant Journal*, vol. 45, no. 5, 2006, pp.752-764.

본 연구에서는 WAG1 단백질 인산화효소를 과다하게 발현하는 애기장대 유식물을 제작하였고, 표현형 분석과 세포내 발현 양상에 대한 분석을 수행하였다. 이러한 분석을 통해 WAG1의 과다발현이 뿌리의 굴곡 생장을 억제하고 측근 형성을 저해하는 특성을 확인할 수 있었다.

2. 연구의 방법

1) 실험재료

애기장대의 WAG1 유전자를 CaMV 35S 프로모터의 하위에 결합시켜 식물체 전체적으로 지속적인 발현을 유도한 과다발현체를 제작하여 실험에 이용하였다. Pro35S:WAG1, Pro35S:HA-WAG1, Pro35S:YFP-WAG1 과다발현 벡터 세트가 제작되었고, 이들은 각각 온전한 WAG1 단백질, HA 또는 YFP 분자 표지를 WAG1의 N-말단에 융합시킨 융합 단백질을 발현하는 벡터 세트이다. 이들 과다발현 세트들은 아그로박테리아 형질전환법을 통해 애기장대에 형질전환시킨 후 기능상실돌연변이체 *wag1*, *wag2*, *wag1/wag2* 및 GFP-SAUR19 융합단백질을 과다하게 발현하는 Pro35S:GFP-SAUR19와 함께 실험재료로 사용되었다.

2) 식물 배양 조건

애기장대 유식물 종자를 1 x MS 고체 배지에서 발아시킨 후, 20°C의 지속적인 빛 조건(100 μ M)에서 수직 방향으로 생장시켰다. 굴곡 생장 유도 실험에서는 5일간 암조건에서 수직으로 생장시킨 유식물이 위치한 고체 배지를 45도 회전시킨 후 6일간 빛 조건에서 생장시켰다. 측근 관찰을 위해서는 11일간 지속적인 빛 조건에서 수직방향으로 생장시켰다.

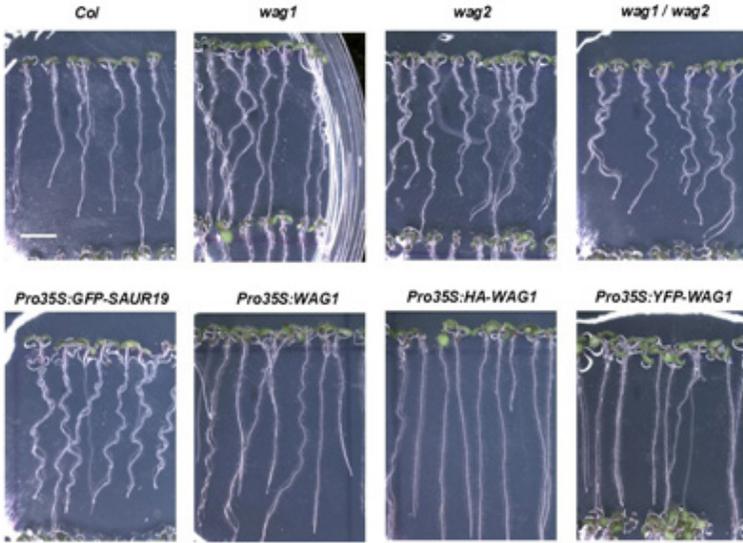
3) 형광 분석

YFP-WAG1 단백질의 세포내 발현양상을 분석하기 위해, 공초

점 레이저 스캐닝 형광 현미경(confocal laser scanning fluorescence microscopy; LSM 510; Carl Zeiss)을 이용한 형광 분석을 수행하였다. 이미 분석에는 LSM Image Browser를 이용하였다.

3. 연구의 결과 및 고찰

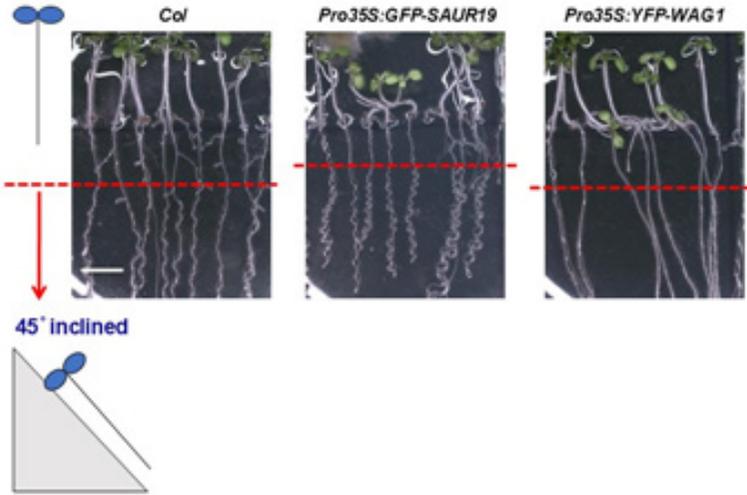
WAG1 과다발현 애기장대 유식물 뿌리의 굴곡성장 양상을 확인하기 위해, 7일간 1 x MS 한천 고체 배지에서 수직으로 배양시킨 후 뿌리의 굴곡 성장 양상을 관찰하였다(그림 1). 야생형 대조군(Col)에서는 약하게 굴곡 성장 양상이 관찰되었고, wag1과 wag2 단일 돌연변이체와 wag1/wag2 이중 돌연변이체는 기존에 보고된 바와 같이 야생형 대조군에 비해 굴곡 생장이 보다 강하게 나타나는 현상을 확인할 수 있었다. 또한, 양성 대조군으로 사용한 GFP-SAU19 과다발현체(Pro35S:GFP-SAU19) 또한 기존 보고와 동일하게 뿌리의 과도한 굴곡 생장이 관찰되었다. 이에 반해, WAG1의 과다발현체(Pro35S:WAG1), HA-WAG1 융합단백질 과다발현체(Pro35S:HA-WAG1), YFP-WAG1 융합단백질 과다발현체(Pro35S:YFP-WAG1)의 경우에는 뿌리 굴곡 생장의 강도가 야생형 대조군에 비해 현저히 약화됨을 관찰할 수 있었다(그림 1). 이러한 결과는 WAG1의 기능상실 돌연변이체에서의 과도한 뿌리 굴곡 성장과 정반대로, WAG1의 과다발현이 유식물 뿌리의 굴곡 성장을 억제함을 보여주었다. 또한 WAG1이 옥신 수송체 PIN의 인산화 및 극성을 조절함을 감안할 때, 이러한 결과는 옥신 수송과 뿌리 굴곡 성장과의 연관성을 뒷받침해주고 있다.



[그림 1] 수직으로 성장시킨 애기장대 유식물 뿌리의 굴곡 성장 양상.
Scale bar=1mm.

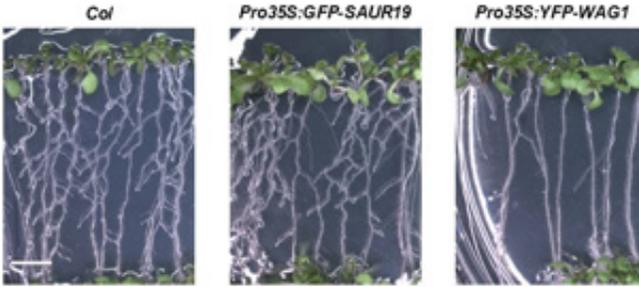
일반적으로 애기장대를 경사진 배지에서 성장시키면 유식물 뿌리의 굴곡 성장이 과도하게 나타나게 된다. WAG1 과다발현체에서 굴곡 성장의 강도가 약화되는 양상이 경사진 배지에서도 나타나는지 확인하기 위해 야생형 대조군, Pro35S:GFP-SAUR19, Pro35S:YFP-WAG1 유식물을 5일간 암조건에서 수직으로 성장시킨 후, 45도 경사 조건에서 추가로 6일간 지속적인 빛 조건에서 성장시킨 후 뿌리의 굴곡 성장 양상을 관찰하였다[그림 2]. 그 결과, GFP-SAUR19 과다발현체는 야생형 대조군과 비교하여 굴곡 성장이 매우 과도하게 나타남이 확인되었고, 이와는 반대로 YFP-WAG1 과다발현체의 뿌리는 야생형 대조군에 비해 굴곡 성장 강도가 현저하게 약화됨을 확인할 수 있었다. 이러한 결과는 그림 1의 수직 성장시 굴곡 성장 양상이 45도 경사 조건에서도 동일한 양상으로 나타나고 있음을 보여주는 결과로서, WAG1의 과다발현이 뿌리의 굴곡 성장을 억제하고 있음을 재확인시

켜주는 결과이다.



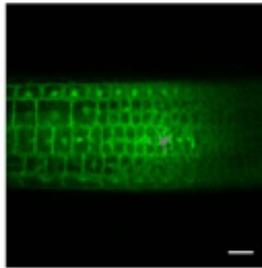
[그림 2] 45도 경사 조건에서 성장시킨 애기장대 유식물 뿌리의 굴곡 성장 양상. Scale bar=1mm.

애기장대 뿌리의 굴곡 생장은 측근 형성을 촉진시키는 것으로 알려져 있으며, 굴곡 생장이 촉진된 Pro35S:GFP-SAUR19의 경우 측근 형성이 촉진되는 현상이 이미 관찰된 바 있다. 따라서 이러한 굴곡 성장과 측근 형성과의 관계가 WAG1 과다발현체에서도 같은 양상으로 나타나는지를 확인하기 위하여 대조군과 실험군을 11일간 수직으로 성장시킨 후 측근 생성을 확인하였다. 그 결과, GFP-SAUR19 과다발현체는 야생형 대조군에 비해 측근 형성이 약간 증가한 것에 비해, YFP-WAG1 과다발현체의 측근 형성은 현저하게 억제되는 현상을 확인할 수 있었다[그림 3]. 이러한 현상은 뿌리의 굴곡 생장의 강도가 측근 형성률과 연관되어 있음을 보여주는 결과이다.



[그림 3] 애기장대 유식물의 측근 발달 양상. Scale bar=1mm.

WAG1은 세포의 원형질막에 존재하는 PIN 수송체 단백질의 인산화를 조절하는 단백질 인산화효소로서 알려져 있기 때문에,⁴⁾ Pro35S:YFP-WAG1 유식물 뿌리 세포에서 WAG1의 위치를 확인하기 위한 공초점 형광 현미경 분석 실험을 수행하였다[그림 4]. 그림 4에서 YFP-WAG1은 뿌리 표피세포의 세포막과 핵에서 발현됨을 확인할 수 있었다. 이러한 결과는 WAG1과 원형질막 단백질 PIN의 연관성을 다시 한 번 확인시켜주는 결과이다.



[그림 4] 애기장대 유식물 뿌리에서 YFP-WAG1의 형광 발현 양상.
Scale bar=0.1mm.

4) Dhonukshe, P. et al., "Plasma membrane-bound AGC3 kinases phosphorylate PIN auxin carriers at TPRXS(N/S) motifs to direct apical PIN recycling", *Development*, 2010, pp.3245-3255.

상기 결과들을 종합해 볼 때, WAG1의 과다발현은 뿌리의 굴곡 생장을 억제하며, 이와 연관된 측근 형성 또한 억제함을 확인할 수 있었고, 세포의 원형질막에서의 발현을 통해 원형질막 단백질인 PIN과의 연관성을 다시 한번 확인할 수 있었다.

4. 결론 및 제언

본 연구에서는 옥신 유출 PIN 수송체의 단백질 인산화를 통해 애기장대 유식물 뿌리의 굴곡 생장을 조절하는 WAG1 단백질 인산화효소의 기능을 확인하기 위하여, WAG1을 과다발현하는 애기장대를 제작하여 표현형을 분석하고 세포내 상대적 위치를 확인하였다. WAG1 유전자의 기능상실 돌연변이체와 상반되는 WAG1 기능획득 과다발현체의 유식물 뿌리 굴곡 생장 억제 양상은 WAG1이 뿌리 굴곡 생장의 조절 인자일 가능성을 제시해주었다. 향후 WAG1과 PIN, 그리고 이를 통한 옥신 수송까지 고려한 세부적인 후속 연구를 통해 뿌리 굴곡 생장의 조절 메커니즘이 규명되어야 할 것으로 생각되며, 굴곡 생장과 측근 형성의 연관성 또한 후속 연구를 통해 명확하게 규명될 것으로 기대한다.

■ 참고 문헌

Adamowski, M., & Friml, J., “PIN-Dependent Auxin Transport: Action, Regulation, and Evolution”, *The Plant Cell*, vol. 27, no. 1, 2015, pp.20-32.

Galván-Ampudia, C. S., & Offringa, R., “Plant evolution: AGC kinases tell the auxin tale”, *Trends in Plant Science*, vol. 12, no. 12, 2007, pp.541-547.

Santner, A. A., & Watson, J. C., “The WAG1 and WAG2 protein kinases negatively regulate root waving in Arabidopsis”, *Plant Journal*, vol. 45, no. 5, 2006, pp.752-764.

Dhonukshe, P. et al., “Plasma membrane-bound AGC3 kinases phosphorylate PIN auxin carriers at TPRXS(N/S) motifs to direct apical PIN recycling”, *Development*, vol. 137, no. 19, 2010, pp.3245-3255.

■ 국문초록

단백질 인산화효소 WAG1은 WAG2, PINOID와 함께 식물 호르몬 옥신 수송체인 PIN 단백질의 인산화를 조절함으로써 옥신 수송을 조절한다. 본 연구에서는 WAG1을 과다발현하는 애기장대 유식물에서 뿌리의 굴곡 성장 양상과 측근 발달 양상의 변화를 살펴보았다. WAG1 과다발현 유식물을 수직으로 성장시켰을 때, 뿌리의 굴곡 생장은 야생형 대조군에 비해 억제되는 현상이 관찰되었다. 뿌리의 굴곡 성장을 촉진하는 45도 경사 조건에서 성장시킨 경우에도 WAG1 과다발현 유식물의 뿌리에서 굴곡 생장은 강하게 억제되어 야생형과는 달리 곧게 자라는 현상이 나타났다. 또한, WAG1 과다발현 유식물 뿌리에서는 굴곡 성장과 함께 측근 형성도 억제되는 현상이 나타났으며, 이러한 결과는 애기장대 유식물 뿌리의 굴곡 성장 강도와 측근 형성률과의 상관성을 드러내준다. YFP-WAG1 단백질은 뿌리 표피세포의 원형질막과 핵에 위치하는 것으로 확인되었고, 이러한 결과는 세포막에 존재하는 PIN 단백질과의 연관성을 확인시켜주는 결과이다.

주제어 • WAG1, 뿌리 굴곡 성장, 측근, 옥신 수송, PIN, 단백질 인산화

■ Abstract

Overexpression of WAG1 Suppresses Wavy Growth and Lateral Root Emergence in *Arabidopsis* Seedlings

Sang Ho Lee / Mokwon University

The protein kinase WAG1, together with WAG2 and PINOID, regulates auxin transport by phosphorylating PIN auxin efflux carriers. In this study, we examined the changes in wavy root growth and lateral root development in *Arabidopsis* seedlings overexpressing WAG1. When WAG1-overexpressing seedlings were grown vertically, wavy root growth was suppressed compared to the wild-type controls. Even under 45-degree slanted growth conditions, which promote wavy root growth, the roots of WAG1-overexpressing seedlings showed strong suppression of wavy growth, growing straight unlike the wild type. Furthermore, in the roots of WAG1-overexpressing seedlings, both wavy root growth and lateral root formation were inhibited, revealing a correlation between the intensity of wavy root growth and the rate of lateral root formation in *Arabidopsis* seedlings. YFP-WAG1 protein was found to localize to the plasma membrane and nucleus of root epidermal cells, confirming its association with the membrane-localized PIN proteins.

Keyword • WAG1, Wavy root growth, Lateral root, Auxin transport, PIN, Protein phosphorylation

논문투고 규정

2018년 3월 1일 제정
2020년 12월 1일 개정
2021년 11월 1일 개정
2022년 3월 1일 개정
2023년 3월 1일 개정
2024년 3월 1일 개정

제1조(학술지 명칭)

- 1) 본 학술지는 『지식과 교양』이라 칭한다.
- 2) 본 학술지는 교양교육, 지식의 대중화, 교양 관련 이론, 학문간 통섭 등에 관한 논문을 발간한다.

제2조(목적)

이 규정은 목원대학교 교양교육혁신연구센터의 학술지 『지식과 교양』의 투고·편집 및 발간에 관한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제3조(발간횟수 및 시기)(2023년부터 적용)

- 1) 본 학술지는 연 3회 발행한다.
- 2) 본 학술지의 발행일은 3월 30일, 7월 30일, 11월 30일로 정하되, 편집위원회와 운영위원회의 결정에 따라 발간회수를 조정할 수 있다.
- 3) 학술지의 논문 접수 마감일은 매년 1호 학술지는 2월 15일, 2호 학술지는 6월 15일까지, 3호 학술지는 10월 15일까지로 한다.
- 4) 본 학술지에 게재가 결정된 논문은 투고일자(접수일자), 심사(수정)일자, 게재확정일자를 논문 마지막에 명기한다.

제4조(투고자의 자격과 연구윤리규정 준수)

- 1) 논문투고자는 온라인 논문투고 시스템(<https://lic.jams.or.kr>)에

회원가입을 한 후 논문투고신청서와 윤리서약서를 작성해야 한다.

- 2) 논문투고자는 『지식과 교양』의 연구윤리규정을 숙지, 준수하여야 하며 이를 위반했다고 판단될 경우 편집위원회는 연구윤리규정에 의거하여 제재를 가할 수 있다.

제5조(게재불가 논문)

본 학술지에 투고할 수 없는 원고의 종류는 다음과 같다. 편집위원회는 다음 각항에 속하는 논문이 투고되었을 경우 심사과정 이전에 투고를 제한할 수 있다.

- 1) 본 학술지의 논문주제 영역에 부합하지 않은 논문
- 2) 학술지 및 간행물을 통해 이미 출판되었던 논문과 이와 유사한 논문
- 3) 외국저서, 논문, 저널의 단순한 번역 논문
- 4) 석·박사 학위 논문을 단순 축약한 논문
※ 석·박사 학위 논문의 전체 또는 일부를 보완, 발전시킨 논문의 경우 투고 가능하다. 단, 각주를 통해 그 사실을 반드시 사전에 적시해야 한다. 적시하지 않은 논문의 경우 편집위원회의 논의를 거쳐 투고자격을 박탈할 수 있다.
- 5) 이전 학술지 논문심사에서 게재불가 판정을 받은 논문을 내용의 수정을 가하지 않고 투고한 논문
- 6) 이전 호에서 ‘게재철회’를 요청한 논문은 제목이나 내용을 수정했다고 하더라도 『지식과 교양』에 재투고할 수 없다.
- 7) 게재확정 이후라도 이상이 확인된 논문의 경우, 연구윤리규정에 따라 제재를 가할 수 있다.

제6조(논문투고 방법)

투고자는 원고 마감일 이전에 다음과 같은 방법으로 논문을 투고할 수 있다.

- 1) 논문투고는 교양교육혁신연구원 홈페이지 ‘논문투고 안내’에 따라, 온라인 논문투고 시스템(<https://lic.jams.or.kr>)에 회원가입 후 직접 업로드한다.
- 2) 온라인 투고를 원칙으로 하며, 부득이한 경우 이메일 (kl@mokwon.ac.kr) 투고도 가능하다.
- 3) 모든 투고자는 온라인 논문투고 시스템(<https://lic.jams.or.kr>)에 ‘연구윤리서약서’ ‘저작권이양동의서’ ‘논문유사도검사결과서’ ‘논문원문파일(저자, 소속 삭제)’을 첨부해야 한다.
- 4) 원고마감 일자를 경과한 논문은 해당 투고자의 동의하에 다음 호의 투고 대상으로 삼는다.

제7조(투고자 논문작성 양식)

논문 투고자는 다음의 논문작성 요령에 따라 논문을 작성해야 한다.

- 1) 논문은 『지식과 교양』 논문편집양식(제7조 8)항) 기준 10매 ~ 20매(국·영문 초록, 그림·각주 포함) 내외로 작성함을 원칙으로 하되 논문의 총 매수는 『지식과 교양』 논문편집양식 기준 25매(참고문헌, 초록 제외)를 초과할 수 없다. 기준 매수를 초과할 경우 장당 1만원의 추가 게재료를 부과한다.
- 2) 원고 작성 시 사용할 소프트웨어는 “한글2007” 이상 또는 ‘MS Word’의 프로그램을 사용하여야 한다.
- 3) 논문은 한국어·영어·기타 외국어로 작성할 수 있다. 모든 논문에 국문초록과 영문초록을 제출해야 한다.
- 4) 원고는 논문 제목, 성명과 소속 및 직위, 목차, 본문, 참고문헌, 국문초록 및 주제어, 영문제목, 영문성명, 영문초록, 영문 키워드의 순으로 작성되어야 한다.
- 5) 논문의 저자가 2인 이상일 경우에는 주저자(제1저자)와 부저자(교신저자, 공동저자 등)를 구분하여 주저자가 첫 번째로, 부저자는 두 번째 이후로 표기한다. 공동저자 모두 윤리서약서를

반드시 제출하여야 한다.

- 6) 참고문헌을 구비하되, 완벽한 서지정보를 제공하여야 한다. 특히 논문의 경우는 반드시 논문 수록지의 해당 페이지를 명시해야 한다.
- 7) 투고자는 게재 확정 후에는 성명의 오른쪽 위에 별표 첨자를 붙이고 각주란에 다음의 형식으로 투고자 정보를 표시한다.

소속기관	직위	투고자 정보
대학	교수, 강사	성명 / 대학명 / 직위(교수, 부교수, 조교수, 강사 등)
	박사 후 연구원	성명 / 대학명 / 박사 후 연구원
	학생	성명 / 대학명 / 과정(학부생, 석사과정, 박사수료 등)
유초중고등학교	교사	성명 / 학교명 / 교사
	학생	성명 / 학교명 / 학년
연구기관	연구원	성명 / 기관명 / 직위(연구위원, 부연구위원 등)
기타기관	공무원, 사원 등	성명 / 기관명 / 직위
소속 없음	성인	성명 / 대학명 / 종별 학위 성명 / 전 소속 / 직위 성명 / 연구자(또는 시인, 소설가, 비평가 등)
	미성년자	성명 / 학교명 / 졸업(또는 수료, 중퇴 등)

8) 논문의 세부 편집양식은 아래와 같다.

(1) 작성 용지 설정

- ① 용지 종류 : A4용지(210×297mm)
- ② 용지 여백 : 위쪽 46, 아래 42.5 왼쪽, 오른쪽 각 50, 머리말, 꼬리말 각 10

(2) 글자 모양

- ① 글꼴 : 나눔명조(논문제목, 소제목, 필자이름 및 소속은 진한 글자로)
- ② 크기 : 논문제목 18, 성명 9.5, 소속 9, 목차 9, 본문 10.5, 각주번호 9, 각주본문 9, 참 고문헌 9.5, 국문초록 10.5, 주제어 9.5, 영문(외국어) 초록 10.5
- ③ 기타 자세한 내용은 각 항목별 작성 방식을 참조한다.

(3) 문단모양

- ① 본문 : 줄간격 160, 들여쓰기 2
- ② 각주 : 줄간격 130, 들여쓰기 2
- ③ 참고문헌 : 줄간격 130, 왼쪽여백 6, 내어쓰기 6
- ④ 국문 및 영문초록 : 줄간격 130, 왼쪽여백 2, 오른쪽여백 2

(4) 각 항목별 작성 방식을 정리하면 다음과 같다.

- ① 논문제목 : 글자크기 18, 진하게, 가운데 정렬
- ② 성명 : 글자크기 9.5, 진하게, 가운데 정렬(논문제목과 이름 사이 한 줄 띄움)
- ③ 소속 : 글자크기 9, 진하게, 가운데 정렬, 괄호 안에 소속을 명기
- ④ 소제목 : 글자크기 10.5, 정렬방식 왼쪽, 진하게
- ⑤ 본문 : 글자크기 10.5, 정렬방식 양쪽정렬

(5) 원고의 번호 붙임은 아래와 같이 한다.

- 1단계 : 1. 2. 3.
- 2단계 : 1) 2) 3)
- 3단계 : (1) (2) (3)
- 4단계 : ① ② ③

(6) 논문에서 사용되는 기호는 아래와 같이 한다.

- ① 영화/영상/웹툰 작품의 경우는 < >를, 문학작품, 논문의 경우는 「 」를, 단행본인 경우 『 』를, 음악관련 작품인 경우는 《 》를 사용한다.
- ② 강조 및 간접인용의 경우에는 홑따옴표 ‘ ’를, 직접인용의 경우에는 겹따옴표 “ ”를 사용한다.

(7) 논문의 각주 작성 요령

- ① 각주는 본문의 하단에 저자명, 저서명, 출판사명, 출판사 소재지(외국어일 경우), 출판연도, 인용쪽수 등의 순서로 표기한다.
- ② 각주는 각 언어권 학술문헌의 일반적인 예를 따른다.

- 한국어 저서인 경우 다음의 순서로 작성한다.

저자, 『저서명』, 출판사, 출판연도, 인용쪽수.

예) 홍길동, 『교양교육의 역사』, 한바퀴, 2005, 78쪽.

- 한국어 논문(학술지 및 학위)인 경우 다음의 순서로 작성한다.

저자, 「논문명」, 『학술지』 권/호, 출판사, 출판연도, 인용쪽수.

예) 홍길동, 「교육연구의 궤적」, 『교양연구』 24집, 2009, 21쪽.

- 번역서인 경우 다음의 순서로 작성한다.

저자, 번역자, 『저서명』, 출판사, 출판연도, 인용쪽수.

저자, 번역자, 「논문명」, 『저서명/학술지』 권/호, 출판사, 출판연도, 인용쪽수.

예) 잭 우드 저, 홍길동 역, 『교양교육』, 한바퀴, 2005, 81쪽.

- 영문(외국어)인 경우 저서는 이탤릭체로, 논문은 “ ”로 표기한다.

Jack Wood, *Social effectiveness: on some Asian College's education in the 1980s*, trans. Celia Britton. Annwyl Williams, Ben Brewster, and Alfred Guzzetti, London: HumanArts, 1982, p.23.

Kimberly Woods, "Social effectiveness: on some Asian College's education in the 1980s", *Education*, vol. 30, no. 3, 1989, pp.51-65.

- 신문기사의 경우 작성자, “기사명”, <신문/잡지명>, 기사날짜 순으로 작성한다.

예) 홍길동, “2000년대 대학교육 현황”, <교양일보>, 2011.05.21.

- 인터넷 사이트를 참조할 경우 사이트 명, 사이트 주소, 자료 확인 날짜순으로 표기한다.

예) 교양교육혁신연구센터, <https://www.mokwon.ac.kr/lic>, 2022.05.21.

③ 중복된 참고문헌을 인용할 경우 다음 표기의 예를 따른다.

- 한국어인 경우 바로 위의 주(註)에서 인용한 참고문헌을 다시 인용할 때는 위의 책, 위의 논문이라 표기한다.

예) 위의 책(위의 논문), 21쪽. 또한 바로 앞이 아닌 그 앞의 주(註)에서 인용된 참고문헌을 다시 인용할 경우는 저자명을 먼저 명기한 후 앞의 책, 앞의 논문이라 표기한다.

예) 홍길동, 앞의 책(앞의 논문), 21쪽.

- 영문(외국어)인 경우 바로 위의 주(註)에서 인용한 참고문헌을 다시 인용할 때는 Ibid., 로 표기한다.

예) Ibid., pp.20-21. 또한 바로 앞이 아닌 그 앞의 주(註)에서 인용된 참고문헌을 다시 인용할 경우는 저자명을 먼저 명기한 후 op. cit.,로 표기한다.

예) Michael, op. cit., p.21.

④ 참고문헌 작성요령 : 글자크기 9.5 (단, 제목은 10, 진하게)

- 참고문헌은 본문과 각주에서 언급된 모든 문헌 정보를 수록한다. 논문의 경우 전체 쪽수를 명기하고, 저서의 경우는 쪽수를 생략할 수 있다.

- 참고문헌은 국내문헌을 먼저 표기하고 영어, 외국어 순으로 작성하되, 단행본, 논문, 신문기사, 인터넷 사이트로 나누어 표기한다. 국내문헌은 저자 이름에 따라 가나다 순서로, 영어 및 외국어 문헌은 저자 이름에 따라 알파벳 순서로 배열한다.

- 영문(외국어) 서적의 경우는 이탤릭체로 하고, 국문 서적은 『』를 사용하고 학술지의 경우는 권, 쪽 수 순으로 작성한다.

- 참고문헌 작성 시 다음의 예를 참고한다.

김병정, 「영화 <혼자>의 롱테이크와 촬영기술 연구」, 『지식과 교양』 8호, 교양교육혁신연구센터, 2021, 25-47쪽.

홍길동, 『교양교육의 역사』, 교양과 교육사, 2005.

Bergstrom, Johns. ed. “*Human Arts: Culture and Society*”, Arts Histories, Berkely: University of California Press, 1999, pp.50-85.

Donald, Stephen. *Questions of Liberal Arts*, Bloomington: Indiana University Press, 1989.

Lacan, Jacques. “The mirror stage as formative of the function of the ‘I.’” *In Ecrits: a selection*, Trans. Alan Sheridan. New York: Norton, 1977.

⑤ 국문·영문(외국어)초록 및 국문요약문 작성요령 : 글자크기 10.5(단, 제목은 진하게)

- 국문초록은 논문의 전체요지를 500자 내외의 분량으로 작성하고 국문으로 된 5개 이상의 주제어를 국문초록 다음에 반드시 첨부한다. 영문(외국어) 논문의 경우에도 국문 논문과 동일하게 국문 초록 및 국문 주제어를 명기한다.
- 영문초록은 국문초록 다음에 첨부하며 제목과 성명, 소속을 병기한다.

(8) 기타 편집사항은 논문 템플릿 양식에 의거하여 작성한다.

제8조(투고자 논문심사)

투고된 논문은 본 연구소의 논문심사 규정에 따라 심사과정을 거친다. 단, 편집위원회가 기획, 의뢰한 논문의 경우 게재의 우선권을 부여하되, 일반 논문과 동일한 심사과정을 거친다.

제9조(논문 수정)

- 1) 편집위원회는 심사결과에 따라 투고자에게 논문 수정을 요구할 수 있으며, 수정 요구일 10일이 지나도록 저자로부터 회신이 없으면 해당 호의 논문게재를 포기하는 것으로 간주한다.
- 2) 논문 심사를 통과한 논문은 편집규정에 근거하여 그 편집형식을 편집위원회에서 임의로 변경할 수 있다.
- 3) 논문 제목은 1차 수정본 제출 이후로는 변경할 수 없다.

제10조(논문 책임)

게재 논문 내용에 대한 최종 책임은 해당 논문의 저자에게 있다.

제11조(심사료와 게재료)

투고자는 논문투고와 동시에 본인의 논문에 대한 심사비를 납부한다.

- 1) 투고 논문에 대한 심사비는 6만원으로 한다. 논문 심사료는 일반논문과 연구지원논문 모두 동일하게 부과된다.
- 2) 심사 후 원고 게재가 확정된 경우 게재료를 납부해야 한다. 구체적인 게재료는 아래와 같다.
 - 일반 논문 : 20만원
 - 연구비 수혜논문 : 40만원
- 3) 게재가 확정된 논문은 영문초록 감수비 2만원을 납부해야 한다.
 - ※ 논문편집양식(제7조 6항 참조) 기준보다 분량이 초과될 경우 소정의 추가 게재료를 부과할 수 있다(제7조 1항 참조).
 - ※ 투고자가 해당 논문에 대해 '게재철회'를 요청한 경우라도 심사 후 원고 '게재가 확정'된 경우 투고자는 '게재철회'와 관계없이 해당 게재료를 납부해야 한다.

제12조(저작권) (2021.11.01. 개정)

- 1) 게재된 모든 논문에 대한 '저작물의 이용' 권한은 목원대학교(교양교육혁신연구센터)에 위임한다.
- 2) 투고자는 게재된 논문의 저작권 및 지적재산권을 다른 공동연구자와 함께 『지식과 교양』에 위임할 것을 '논문투고신청서'를 통해 사전에 서약하여야 한다.

제13조(기타)

본 세부 규정에 미비된 사항은 사안별로 본 편집위원회에서 심사하여 결정한다.

제14조(개정)

본 규정은 『지식과 교양』 편집위원회의 결의에 의하여 개정될 수 있다.

부 칙

- 1) (시행일) 본 규정은 2018년 3월 1일부터 시행한다.
- 2) (시행일) 본 개정규정은 2020년 12월 1일부터 시행한다.
- 3) (시행일) 본 개정규정은 2021년 11월 1일부터 시행한다.
- 4) (시행일) 본 개정규정은 2022년 3월 1일부터 시행한다.
- 5) (시행일) 본 개정규정은 2023년 3월 1일부터 시행한다.
- 6) (시행일) 본 개정규정은 2024년 3월 1일부터 시행한다.

논문심사 규정

2018년 3월 1일 제정
2020년 12월 1일 개정
2022년 3월 1일 개정
2023년 3월 1일 개정

제1조(목적)

본 규정은 『지식과 교양』에 투고할 논문의 심사에 관한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(편집위원회 구성 및 연구윤리규정 심사)

- 1) 본 『지식과 교양』의 논문 심사는 편집위원회에서 주관한다.
- 2) 편집위원회는 편집위원장을 포함한 편집위원 10인 내외로 구성됨을 원칙으로 한다.
- 3) 편집위원회는 심사위원을 구성하기 전 투고된 논문에 대하여 투고 논문의 영역과 게재의 적합성, 연구윤리규정의 준수 여부, 논문투고규정의 준수 여부 등을 검토, 해당 투고 논문의 심사여부를 결정한다.
- 4) 편집위원회는 투고 논문의 심사위원을 선정하여 논문의 게재여부를 결정한다.

제3조(심사 및 판정)

- 1) 편집위원회를 통해 심사대상으로 확정된 투고 논문은 편집위원회와 편집위원이 위촉한 3인 이상의 전문 심사위원의 심사를 받는다.
- 2) 심사위원은 온라인논문투고시스템(<https://lic.jams.or.kr/co/main/jmMain.kci>) 내에서 심사할 논문을 확인하고 ‘연구윤리규정준수서약서’에 동의하여야 한다.

- 3) 투고자와 동일한 소속기관인 경우 심사위원으로 위촉할 수 없다.
- 4) 심사위원은 심사위촉을 받은 날로부터 초심인 경우 10일 이내, 재심인 경우 5일 이내에 심사결과를 온라인논문투고시스템에 입력 또는 첨부해야 한다.
- 5) 심사위원은 투고 논문을 심사서에 제시된 논문 평가항목을 참조하여 ‘게재가’, ‘수정 후 게재’, ‘전면수정 후 재투고’, ‘게재 불가’의 4등급으로 판정한다.

심사자 1	심사자 2	심사자 3	판정
게재가능	게재가능	게재가능	게재가능
게재가능	게재가능	수정 후 게재	
게재가능	게재가능	전면수정 후 재투고	수정 후 게재
게재가능	수정 후 게재	수정 후 게재	
게재가능	수정 후 게재	전면수정 후 재투고	
수정 후 게재	수정 후 게재	수정 후 게재	
수정 후 게재	수정 후 게재	전면수정 후 재투고	
게재가능	전면수정 후 재투고	전면수정 후 재투고	전면수정 후 재투고
수정 후 게재	전면수정 후 재투고	전면수정 후 재투고	
전면수정 후 재투고	전면수정 후 재투고	전면수정 후 재투고	
게재가능	전면수정 후 재투고	게재불가	
수정 후 게재	전면수정 후 재투고	게재불가	
전면수정 후 재투고	전면수정 후재투고	게재불가	편집위원회 재심
게재가능	게재가능	게재불가	
게재가능	수정 후 게재	게재불가	
수정 후 게재	수정 후게재	게재불가	
게재가능	게재불가	게재불가	
수정 후 게재	게재불가	게재불가	게재불가
전면수정 후 재투고	게재불가	게재불가	
게재불가	게재불가	게재불가	

- 6) 심사위원의 판정은 80점 이상 '게재', 70점 이상 '수정 후 게재', 60점 이상 '전면수정 후 재투고', 59점 이하 '게재 불가'로 한다.
- 7) '전면수정 후 재투고', '게재 불가'의 판정을 내렸을 경우, 심사위원은 심사서에 평가 항목에 따른 구체적인 판정 사항을 반드시 명시해야 한다.
- 8) 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 '게재가', '수정 후 게재' 판정을 받은 논문은 소정의 절차를 거쳐 당 호의 『지식과 교양』에 게재한다.
- 9) 기타 판정에 관한 결정은 편집위원회 의견에 따른다.

제4조(이의 심사)

- 1) 논문 심사 결과에 대한 이의가 있을 경우 논문 투고자는 편집위원회에서 제공하는 소정의 양식에 따라 서면으로 이의를 제기할 수 있다.
- 2) 심사 결과에 대한 이의 제기는 '게재불가'로 판정이 난 논문 투고자에 한해서만 할 수 있다.
- 3) 이의 제기는 결과 통지 후 1달 이내에 접수되어야 한다.
- 4) 접수된 심사 결과에 대한 이의제기는 편집위원회에서 이의 내용을 면밀히 검토한 후, 그 결과를 해당 논문의 저자에게 통지한다.
- 5) 편집위원회가 이의를 인정하게 되었을 경우 변경된 평가 결과를 논문 투고자에게 1주일 이내에 통보하도록 하고, 이에 대한 제반 절차를 바로 진행하도록 한다.

제5조(기타)

- 1) 학술지에 게재되는 논문에 대한 저작권은 『지식과 교양』이 소유한다.
- 2) 논문의 심사 및 편집·출판, 온라인 제공과 관련해 발생할 수 있는 기타 사항은 편집위원장이 편집위원회를 소집하여 논의를 거친 후 출석위원 2/3 이상의 찬성을 얻어 결정한다.

3) 이 규정에 명시되지 않은 사항은 편집위원회의에서 결정한다.

제6조(개정)

본 규정은 『지식과 교양』 편집위원회의 결의에 의하여 개정될 수 있다.

부 칙

- 1) (시행일) 본 규정은 2018년 3월 1일부터 시행한다.
- 2) (시행일) 본 개정 규정은 2020년 12월 1일부터 시행한다.
- 3) (시행일) 본 개정 규정은 2022년 3월 1일부터 시행한다.
- 4) (시행일) 본 개정 규정은 2023년 3월 1일부터 시행한다.

연구윤리 규정

제정 2018. 3. 1.

개정 2021. 3. 1.

개정 2022. 3. 1.

제1장 총칙

제1조(목적)

『지식과 교양』은 교육부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」(교육부훈령 제 263호)을 준수한다. 본 규정은 목원대학교 교양교육혁신연구센터에서 발행하는 『지식과 교양』에 수록되는 학술발표와 논문 등 저작물의 투고, 심사윤리 등에 관한 내용을 정하는 것에 목적이 있다. 본 규정에 제시되지 않은 사항은 교육부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」을 우선해 따른다.

제2조(적용대상 및 서약)

- 1) 『지식과 교양』의 편집위원 및 학술운영위원, 논문 심사위원, 투고자는 본 규정을 준수하기로 서약하여야 한다(서약서, 별첨 1, 2).
- 2) 『지식과 교양』의 편집위원회는 원고모집을 공고할 때 본 규정을 함께 공고하여야 하고, 심사자는 심사를 승낙할 때 본 규정을 준수하기로 서약하여야 한다.
- 3) 투고자는 논문 투고시 연구윤리를 준수할 것을 서약하는 ‘연구윤리규정준수서약서’와 한국연구재단 한국학술지인용색인 (<http://www.kci.go.kr>)에서 제공하는 ‘문헌 유사도 검사’ 서비스의 검증결과(KCI 문헌유사도 검사 종합결과 확인서)를 반드시 함께 제출해야 한다.

제3조(저자의 투고윤리기준 및 연구부정행위의 정의)

원고는 독창성을 갖는 저작물이어야 하며, 다른 정기학술지나 단행본에 이미 발표된 것이 아니어야 한다. 또한 타인의 저작물을 표절한 내용이 담겨서는 아니 된다. 타인의 저작물은 문서를 포함한 이미지 자료도 포함된다. 표절의 기준은 국가기관 혹은 아래의 기준을 따른다.

1) 표절 :

- (1) 원저자의 아이디어, 논리, 고유한 용어, 데이터, 분석 체계 등을 출처를 명확하게 밝히지 않고 의도적으로 자기 것인 것처럼 활용하거나 무단으로 사용하는 경우로, 이는 사용언어가 다른 경우에도 해당한다.
- (2) 타인의 저술이나 논문의 핵심 개념의 전부 또는 일부를 인용부호 없이 원문 그대로 옮기거나 광범위하게 인용하는 경우
- (3) 가져온 원 저작물의 출처를 밝혔더라도 인용된 저작물이 내용 또는 분량에서 새로운 저작물의 주된 부분을 구성하게 되는 경우
- (4) 타인의 연구계획서 및 기고된 논문에 대한 동료심사를 통해 연구에 직접적으로 관여하지 않았음에도 아이디어 전체나 일부분을 그대로 또는 피상적으로 수정하여 자신의 이름으로 발표하여 타인의 연구를 도용하는 경우

2) 위조 : 실험, 관찰 등의 존재하지 않는 자료나 연구결과 등을 허위로 만들어내는 행위

3) 변조 : 연구 재료·장비·과정 등을 의도적으로 조작하거나 자료를 마음대로 변형·삭제하는 행위

- (1) 수집한 원 자료의 내용을 결과를 왜곡할 의도로 변경, 누락, 추가하는 것
- (2) 연구기록에서 날짜나 실험과정을 사후에 바꾸는 것
- (3) 연구대상이나 연구방법 등을 사실과 다르게 설명하는 것
- (4) 임의로 표본을 자르거나 통계 분석 결과를 그릇되게 설명하는

4) 중복 게재 :

- (1) 게재 예정이거나 심사 중인 연구물을 포함해 자신이 기존에 발표

한 논문, 자료, 연구결과를 인용 없이 동일 언어 또는 다른 언어로 중복하여 학회지에 재수록하는 경우로, 사전에 해당 학술지의 허락을 받는 경우는 중복게재에 해당하지 않을 수 있다.

- (2) 대부분의 연구 결과가 같고 대부분 문장이 같은 경우도 중복게재에 해당한다.
- (3) 단행본이나 정기학술지에 출간되지 않은 자신의 석, 박사 학위논문의 일부를 활용하여 작성된 원고는 중복게재에 해당한다. 단 자신이 이미 발표한 저작물을 부분적으로 활용하며 새로운 학술적 논점을 추가시켜 분석하고 있는 저작물은 중복게재에 해당하지 않을 수 있다. 다만 그 작성 경과를 반드시 저작물에 적시하여야 한다.

5) 부당한 저자표시

연구내용 또는 결과에 대하여 공헌 또는 기여를 한 사람에게 정당한 이유 없이 논문저자 자격을 부여하지 않거나, 공헌 또는 기여를 하지 않은 자에게 감사의 표시 또는 예우 등을 이유로 논문저자 자격을 부여하여서는 아니 된다.

- (1) 연구에 실질적으로 공헌 또는 기여하지 않은 사람을 제1저자, 공동저자 또는 교신저자로 올리는 경우
- (2) 연구내용 또는 결과에 대하여 과학적·기술적 공헌 또는 기여를 한 사람에게 정당한 이유 없이 논문저자 자격을 부여하지 않는 경우
- (3) 논문의 저자 중 특수관계인(미성년 연구자, 논문 투고자의 가족(배우자, 자녀 등 4촌 이내))으로서, 논문투고의 공동저자일 경우 논문의 투고, 심사, 출간 과정에서 위반행위에 대한 조사 가능성이 있는 경우

6) 논문에서 저자는 주저자(제1저자), 교신저자, 공동저자로 나눈다.

- (1) 저자가 2인 이상인 경우 각 저자의 역할을 표시하여야 한다. 연구와 논문작성에 있어서 가장 많은 기여를 한 저자를 “주저자”로, 논문의 투고, 심사, 출간 과정에서 『지식과 교양』 편집위원회, 혹은 운영위원회 등과 연락을 담당한 저자를 “교신저자”로 표시한다.

(2) 교신저자

- ① 교신저자는 논문투고 및 심사자와 교신하는 투고의 전 과정을 책임

지는 연구책임자이다.

- ② 교신저자는 공동저자의 표시와 그 순서에 대하여 입증책임을 지고, 저자 표시 순서에서 맨 뒤에 배치한다.
- ③ 교신저자는 공동저자들에게 최종 논문을 회람하여야 하고 투고 사실을 알려 확인받아야 한다. 또한 논문 심사 후 수정을 해야 하는 경우에도 교신저자는 이를 공동 저자에게 알려서 승인을 받아야 한다.

(3) 주저자(제1저자)

저자의 표시 순서에서 제일 앞에 두고, 데이터를 수집하고 실험한 자, 그 결과를 해석하고 원고 초안을 작성한 연구의 주요 기여자이다.

(4) 공동저자

- ① 연구에 참여한 공동 연구원 및 연구보조원, 연구 수행 중 중요한 연구 정보를 상의하고 결론에 도달하는데 기여한 자이다.
- ② 공동저자의 포함 범위는 연구의 계획, 개념 확립, 수행, 결과분석 및 연구 결과의 작성에 현격히 기여한 자이다.
- ③ 공동저자의 표시순서는 연구에 참여한 상대적 기여도에 따라 배치한다. 저자 표시순서는 교신저자 주도하에 참여한 저자들 간의 합의에 의해 결정되어야 한다.

제4조(젠더혁신정책)

투고자의 논문은 젠더혁신 정책에서 추천하는 가이드라인(<http://gister.re.kr>)을 성실히 준수하여야 한다.

- 1) 논문은 생물학적 차이를 나타내는 성(sex)과 정체성에 관한 것이거나 정신적 혹은 문화적 구분을 나타내는 젠더(gender)를 구별하여 사용하여야 한다.
- 2) 논문은 연구 참가자의 성, 젠더, 또는 둘 모두를 보고해야 하며, 동물이나 세포의 성을 보고해야 한다. 또한 성과 젠더를 결정하기

위해 사용된 방법도 기술해야 한다.

- 3) 연구내용이 한쪽 성 또는 젠더만을 대상으로 한 경우, 저자는 명백한 경우를 제외하고(예를 들면 전립선암) 그 이유를 논문 내에 합리적으로 설명해야 한다.
- 4) 저자는 인종(race) 또는 민족집단(ethnicity)을 결정한 방법과 그 구분의 연구상 필요성을 기술하여야 한다.

제5조(편집위원의 편집윤리기준)

- 1) 편집위원은 투고된 저작물에 대하여 지체 없이 심사에 관한 적절한 조치를 취해야 하며, 투고된 저작물의 게재 여부를 결정하는 모든 책임을 진다.
- 2) 편집위원은 투고된 저작물을 저자의 성별, 나이, 소속기관은 물론이고 어떤 선입견이나 사적인 친분과도 무관하게 오로지 저작물의 질적 수준과 투고규정 및 심사규정에 근거하여 공정하게 취급하여야 한다.
- 3) 편집위원은 투고된 저작물의 심사를 해당 분야의 전문적 지식과 공정한 판단능력을 지닌 심사자에게 의뢰하여야 한다.
- 4) 편집위원은 투고된 저작물의 게재가 결정될 때까지는 저자에 대한 사항이나 저작물의 내용을 공개해서는 아니 되고, 저자의 인격과 학문의 자유를 존중하여야 한다.

제6조(심사자의 심사윤리기준)

- 1) 심사자는 편집위원회가 심사 의뢰하는 저작물을 심사기준이 정한 바에 따라 성실하게 심사하고, 심사결과를 편집위원회에 통지하여야 한다. 이 경우 자신이 해당 저작물의 내용을 평가하는 데에 책임자가 아니라고 판단될 경우에는 그 사실을 편집위원회에 지체 없이 통지하여야 한다.
- 2) 심사자는 논문 투고자와 동일 기관 소속이어서는 아니 되며, 심사자는

개인적인 학술적 신념이나 저자와의 사적인 친분관계를 떠나 객관적이고 공정한 기준에 의해 저작물을 심사하여야 한다. 심사자는 저자의 인격과 학문의 자유를 존중해야 하고, 충분한 근거를 명시하지 않은 채 또는 심사자 본인의 관점이나 해석과 상충된다는 이유로 게재불가 또는 전면수정 후 재투고로 결정해서는 아니 된다.

- 3) 심사자가 투고된 저작물이 제3조의 각항을 위반한 사실을 발견한 때에는 지체없이 그 사실을 편집위원회 및 제7조에 의한 윤리위원회에 알려야 한다.
- 4) 심사자는 심사를 의뢰받은 사실, 심사대상 저작물의 모든 사항 등을 누설하여서는 아니 된다. 저작물이 게재된 학술지가 출판되기 전에 저자의 동의 없이 저작물의 내용을 인용해서는 아니 된다.

제2장 윤리위원회의 설치 및 운영

제7조(윤리위원회의 설치 및 기능)

- 1) 본 규정의 목적을 달성하기 위하여 『지식과 교양』의 윤리위원회를 설치한다.
- 2) 윤리위원회는 목원대학교 교양교육혁신연구센터장 및 편집위원장, 교양교육혁신연구센터장이 위촉하는 인사 5인 내외로 구성되며, 교양교육혁신연구센터장이 그 위원장을 맡는다.
- 3) 위원장은 위원회의 회의를 소집하고, 회의는 특별한 규정이 없는 한 재적위원 과반수 출석과 출석위원 과반수 찬성으로 의결한다.
- 4) 위원회에서 필요하다고 인정될 때에는 관계자를 출석케하여 의견을 청취할 수 있다.
- 5) 회의는 비공개를 원칙으로 한다.
- 6) 연구윤리위원회 연구윤리의 확립과 관련된 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다.
 - (1) 연구윤리 제도 수립 및 운영에 관한 사항

- (2) 연구 부정행위 조사 결과의 처리 및 후속 제재 조치에 관한 사항
- (3) 조사위원회 구성 및 조사 결과 승인에 관한 사항
- (4) 제보자 보호 및 비밀 유지에 관한 사항
- (5) 기타 위원장이 부치는 사항

제8조(위원회의 권한과 의무)

- 1) 위원회는 조사과정에서 제보자, 피조사자, 증인에 대하여 출석과 자료 제출을 요구할 수 있다.
- 2) 위원회는 증거의 멸실, 파손, 은닉 또는 변조 등을 방지하기 위하여 상당한 조치를 취할 수 있다.
- 3) 위원회 위원은 심의와 관련된 제반 사항에 대하여 비밀을 준수하여야 한다.

제3장 위반행위의 조사

제9조(위반행위의 조사 개시)

- 1) 위원회는 구체적인 제보가 있거나 상당한 의혹이 있을 경우에는 본 규정 위반행위(이하 '위반행위'라고 한다)의 존재 여부를 조사하여야 한다.
- 2) 위원장은 편집위원장과 협의하여 예비조사를 실시할 수 있다.

제10조(출석 및 자료제출 요구)

- 1) 위원회는 제보자·피조사자·증인 및 참고인에 대하여 출석을 요구할 수 있으며, 이 경우 피조사자는 이에 반드시 응해야 한다.
- 2) 위원회는 피조사자에게 자료의 제출을 요구할 수 있다.
- 3) 위반행위의 입증은 윤리위원회에 있다. 다만, 피조사가 자료제출을 거부하거나 파기한 경우에는 피조사자에게 입증책임이 있다.

제11조(위반행위 조사의 기간)

- 1) 위반행위의 조사 기간은 예비조사와 본조사로 나누어 실시한다. 예비조사는 제보 또는 신고일로부터 30일 이내에 착수하며, 본 조사는 예비조사 개시일로부터 6개월 이내에 종료하여야 한다.
- 2) 위반행위에 대한 조사시효는 만 5년으로 한다. 그 이전의 부정행위에 대해서는 접수하였더라도 처리하지 않음을 원칙으로 한다.
- 3) 다음에 해당될 경우에는 위반행위에 대한 조사를 실시하여야 한다.
 - (1) 5년 이전의 위반행위라도 후속 연구의 기획, 연구비 신청, 연구의 수행, 연구결과의 보고 및 발표가 5년 이내일 경우.
 - (2) 공공의 복지 또는 안전에 위험이 발생하거나, 발생할 우려가 있는 경우.

제12조(제보자와 피조사자의 권리 보호 및 비밀엄수)

- 1) 어떠한 경우에도 제보자의 신원을 직, 간접적으로 노출시켜서는 안 되며, 제보자의 신원은 반드시 필요한 경우가 아니면 조사결과 보고서에 포함하지 아니 한다.
- 2) 위반행위 여부에 대한 검증이 완료될 때까지 피조사자의 명예나 권리가 침해되지 않도록 비밀을 준수하고, 윤리위원회의 심사를 통해 구체적인 혐의가 인정되기 이전까지 피조사자는 연구윤리를 위반하지 않은 것으로 본다.
- 3) 제보, 조사, 심의, 의결 등 조사와 관련된 모든 사항은 비밀로 하며, 조사에 직·간접적으로 참여한 자는 조사와 직무수행 과정에서 취득한 모든 정보를 부당하게 누설하여서는 아니 된다. 다만 공개의 필요성이 있는 경우 위원회의 의결을 거쳐 공개할 수 있다.

제13조(제척, 기피, 회피)

- 1) 당해 조사와 직접적인 이해관계가 있는 위원은 조사 및 안건의 심의,

의결에서 제척된다.

- 2) 제보자 또는 피조사자는 위원에게 공정성을 기대하기 어려운 사정이 있는 때에는 그 이유를 밝혀 기피를 신청할 수 있다. 위원회의 의결로 기피신청이 인용된 경우에는 당해 안건의 조사 및 심의, 의결에 관여할 수 없다.
- 3) 위원은 제1항 또는 제2항의 사유가 있는 경우에는 위원장의 허가를 얻어 회피할 수 있다.

제14조(이의제기 및 진술기회의 보장)

위원회는 제보자와 피조사자에게 의견진술, 이의제기 및 반론의 기회를 동등하게 보장하여야 하며 관련 절차를 사전에 알려주어야 한다.

제15조(판정)

- 1) 위원회는 이의제기 또는 반론의 내용을 토대로 조사내용 및 결과를 확정한다.
- 2) 위원회는 재적위원 과반수 출석과 출석위원 3분의 2이상의 찬성으로, 피조사 사실과 관련한 피조사자의 위반행위 여부를 확인하는 판정을 한다.

제4장 조사 이후의 조치

제16조(조사결과에 따른 조치)

- 1) 윤리위원회가 위반행위에 대하여 제재하기로 결정한 경우에는 다음 각 호의 제재를 부과하여야 한다.
 - (1) 본 규정에 위반된 저작물이 『지식과 교양』에 게재된 경우에는 해당 저작물의 게재의 소급적 무효화 및 논문목록에서 삭제
 - (2) 향후 10년 이상 『지식과 교양』 투고 금지
 - (3) 본 규정의 위반 사실을 『지식과 교양』 및 교양교육혁신연구센터

홈페이지에 공지

- (4) 본 규정의 위반 사실을 한국연구재단에 통보
 - (5) 기타 윤리의 준수를 위해서 필요한 사안으로서 윤리위원회가 정하는 제재사항
- 2) 전항 제3호의 공지는 저자명, 논문명, 논문의 수록 권·호수, 취소일자, 취소이유 등이 포함되어야 한다.

제17조(결과의 통지)

위원장은 조사 결과에 대한 위원회의 결정을 서면으로 작성하여 지체없이 제보자 및 피조사자 등 관련자에게 이를 통지한다.

제18조(재심의)

피조사자 또는 제보자는 위원회의 결정에 불복할 경우 제17조의 통지를 받은 날부터 20일 이내에 이유를 기재한 서면으로 위원회에 재심을 요청할 수 있다.

제19조(명예회복 등 후속조치)

재심의 결과 위반행위가 없었던 것으로 확정될 경우, 위원회는 피조사자 혹은 혐의자의 명예회복을 위해 노력하여 적절한 후속조치를 취할 수 있다.

제20조(기록의 보관 및 공개)

- 1) 조사와 관련된 기록은 조사 종료 시점을 기준으로 5년간 보관하여야 한다.
- 2) 판정이 끝난 이후 결과는 교양교육혁신연구센터 『지식과 교양』 운영위원회와 편집위원회에 보고되어야 한다. 다만, 제보자, 조사위원, 참고인, 자문에 참여한 자의 명단 등 신원과 관련된 정보에 대해서는 당사자에게 불이익을 줄 가능성이 있을 경우에 위원회의 결의로 그

공개대상에서 제외할 수 있다.

제5장 보칙

제21조(개정)

본 규정은 『지식과 교양』 편집위원회의 결의에 의하여 개정될 수 있다.

부 칙

- 1) (시행일) 본 규정은 2018년 3월 1일부터 시행한다.
- 2) (시행일) 본 개정 규정은 2021년 3월 1일부터 시행한다.
- 3) (시행일) 본 개정 규정은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

편집위원회 규정

2018년 3월 1일 제정
2022년 3월 1일 개정

제1조(목적)

본 규정은 교양교육혁신연구센터 학술지 『지식과 교양』 편집위원회 업무를 공정하고 합리적으로 처리하기 위한 것이다.

제2조(업무)

편집위원회의 주요 업무는 다음과 같다.

- (1) 학술지 『지식과 교양』 투고 논문 심사와 편집
- (2) 학술도서 기획과 편집
- (3) 기타 학술지 관련 업무
- (4) 본 연구소의 편집 관련 업무

제3조(구성 및 임기)

편집위원회 구성 및 임기는 다음과 같이 한다.

- (1) 편집위원회 위원장은 운영위원회의 추천을 받아 센터장이 위촉하며, 편집위원은 편집위원장의 추천을 받아 센터장이 위촉한다.
- (2) 편집위원회는 10명 내외로 구성한다.
- (3) 편집위원은 각 분야에서 대내외적 지명도가 높고 학술적 성과가 우수한 이로 하며, 각 지역에서 활동하는 연구자들이 고루 선임될 수 있도록 한다.
- (4) 심사 및 편집 실무를 위해 약간 명의 조교, 연구원을 둘 수 있다.
- (5) 편집위원장과 편집위원의 임기는 2년으로 하며, 연임할 수 있다.

제4조(회의 개최)

편집위원회는 학술지 투고 마감 이후 심사위원 선정과 위촉을 위한 편집회의를 개최하며, 심사가 일단락된 후 심사결과 판정과 학회지 편집을 위한 편집회의를 개최한다. 편집회의는 필요에 따라 온라인으로 진행할 수 있다.

제5조(결정 사안)

편집위원회의 주요 결정 사안은 다음과 같다.

- (1) 학술지 투고 논문에 대한 심사위원 위촉
- (2) 투고 논문 심사결과의 검토와 판정
- (3) 논문 수정사항 확인을 통한 게재 여부 확정
- (4) 기타 학술도서 기획 및 심사 편집에 관한 건

제6조(규정준수 의무)

편집위원회는 학술지 심사 및 편집 작업을 수행함에 있어 학술지 발간 및 논문 투고 규정과 논문 심사 규정, 연구윤리 규정을 준수해야 한다.

부 칙

- 1) (시행일) 본 규정은 2018년 3월 1일부터 시행한다.
- 2) (시행일) 본 개정 규정은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

◇ 연구센터장 : 송석량

◇ 편집위원장 : 구진희

◇ 편집위원 :

고혜영(서울여대), 곽내정(배재대), 권용진(경성대), 김경래(한국교원대),
김광환(건양대), 김순정(성신여대), 김혜정(경인교대), 노은희(가천대),
배병윤(한라대), 변진이(경일대), 서유석(경상국립대), 원은석(목원대),
정옥희(전주교대), 조기웅(전북대), 조용림(목원대), 조준희(동국대),
최병진(제주대), 홍태한(전북대)

◇ 윤리위원장 : 송석량

◇ 윤리위원 :

서정일(목원대), 서태원(목원대), 심영옥(경희대), 유경아(목원대)
이아람찬(목원대), 이희성(단국대), 장영란(한국외대), 최혜진(목원대)

◇ 표지디자인 : 현승훈

본 학술지는 목원대학교 학술연구지원에 의하여 발행되었음

지식과 교양 *Knowledge & Liberal Arts*

2024년 11월 30일 / 30 November 2024

통권 제16호 / No. 16

발행인 송석량

발행처 목원대학교 교양교육혁신연구센터

담당 조교 이규원

발행일 2024년 11월 30일

대전광역시 서구 도안북로 88 목원대학교 캠퍼스타운(1관)

103호 교양교육혁신연구센터 (우편번호 35349)

Tel 042-829-8198

E-mail kl@mokwon.ac.kr

Homepage <https://lic.jams.or.kr>

편집·인쇄처 오름디자인기획

전화 : 042-825-6157~8