



저작자표시-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

강 수 미 교수지도

석사학위청구논문

동시대 시각매체와 이미지를 활용한
미술교육 연구

2011

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

송 혜 승

동시대 시각매체와 이미지를 활용한
미술교육 연구

강 수 미 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함.

2011년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

송 혜 승

인 준 서

송혜승의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 이 홍 구 인

심사위원 김 지 균 인

심사위원 강 수 미 인

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 연구는 시각매체를 중심으로 한 교육이 동시대 다양한 미디어와 이미지의 올바른 이해력과 비평력 함양의 일환으로 중요한 역할을 하기 위한 교육 프로그램과 내용을 제시하는 데 그 목적이 있다.

기술의 진화와 더불어 각종 매체가 발달하면서 매체들이 제공하는 다양한 이미지들이 시각문화를 형성하고 있다. 오늘날 대표적 문화양상으로 부상한 시각중심의 문화현상은 텔레비전, 인터넷과 같은 디지털 매체에 의한 이미지가 주를 이루고 있으며, 이러한 이미지들은 수용자들의 관심을 끌기 위해 더욱 자극적인 성향을 띠는 추세이다. 또한 시각매체에 의한 이미지 정보는 인간이 직접 경험할 수 없는 정보와 가상의 환경을 제공하며, 현대인의 삶에 큰 영향을 미치고 있다. 특히 아직 자신의 가치관과 정체성이 확립되지 않은 청소년들은 시각매체와 이미지에 몰입되고 영향 받기 쉽기 때문에 시각매체교육의 필요성이 대두된다.

따라서 본 연구자는 현재 우리나라에서의 시각매체 교육의 현황을 살펴보고, 시각매체교육 방안을 모색해 보고자 중학교 미술과 교육과정과 미술교과서를 분석하고, 대안미술교육에서의 시각매체교육과 재량활동 시간의 미디어교육사례를 검토하였다.

현행 미술과 교육과정에서 미적체험영역의 필수학습요소로 ‘시각문화 환경’이 제시되면서, 미술교과서에서도 시각문화교육의 일환으로 시각매체 교육이 적용되고 있었지만, 주로 사진, 컴퓨터그래픽, 애니메이션, 영상, 광고를 제작하는 표현활동과 기술적 습득에 그치는 경우가 대부분이었으며 매체 자체에 대한 보다 적극적인 이해와 다양한 사회·문화적 현상을 파악하는 관점은 취하고 있지 않았다. 한편, 대안미술교육과 재량활동 시간의 미디어 교육은 시각매체가 제공하는 다양한 이미지들과 매체의 다양한 관점에서 조명해보고, 그 의미를

학습하도록 유도하고 있었다. 이는 청소년들이 미디어를 선택하고 활용할 줄 아는 주체적 능력을 함양하게 하여 개개인의 생활에서 올바르게 능동적인 미디어 소비태도를 기르는 데 도움이 된다.

이에 본 연구자는 동시대 시각매체와 이미지를 해독하고, 비평하기 위한 시각매체 교육으로서 첫째, 매체가 제공하는 실제적 이미지 콘텐츠들을 미술교과에서 적극 활용할 것을 제안한다. 둘째, 이론, 토론, 실습이 연계되는 통합적 학습모형을 제시한다. 이러한 시각매체교육 방안으로 ‘TV광고’, ‘애니메이션’, ‘인터넷 블로그’ 3가지를 선정하고, 청소년들의 시각매체와 이미지 수용에 있어 세밀한 관심과 관찰을 통해 분석적, 비평적 태도를 기르고, 창조적 사고와 표현활동까지 이어지는 학습이 되도록 수업을 구성하였다.

이와 같은 학습을 통해 청소년들은 시각의 다양성을 인정하게 되고, 이미지 문해력과 비판력을 향상 할 수 있으며, 이미지와 사회의 관계를 새롭게 인식하는 성찰의 기회를 가질 수 있다.

현대를 살아간다는 것은 매체이미지들과 더불어 살아감을 의미할 만큼 매체는 오늘날 매우 중요한 사회문화 담당자가 되었다. 시각문화교육으로써 매체교육은 미디어 시대를 살아가는 청소년에게 필요한 지식과 경험을 제공하고, 시각매체의 이해를 통해 사회와의 소통을 원활히 할 수 있다는 측면에서 의의가 있다. 그리고 이것은 21세기 문화의 시대를 맞아 국가경쟁력을 높이고 문화시민 양성에도 기여할 것이다.

목 차

I. 서론	1
1. 연구 목적 및 필요성	1
2. 연구 방법 및 내용	4
II. 동시대 사회의 조건과 시각매체	6
1. 현대사회와 시각중심문화	6
2. 시각매체의 이해와 현재	9
III. 현 미술과 교육의 시각매체 및 이미지 활용 현황	14
1. 미술과 교육과정에 수용된 시각매체 교육 현황	15
2. 미술교과서에서 시각매체 영역 분석	18
IV. 시각매체 및 이미지 교육 프로그램 제안	35
1. 대안미술교육과 재량활동의 시각매체 및 이미지 교육	36
1) 대안미술교육에서의 매체교육 사례	36
2) 재량활동 시간의 매체교육 사례	44
2. 시각매체교육 프로그램 제안	48
1) TV 광고의 비판적 수용에 대한 교육 프로그램	51
2) 애니메이션과 그 활용에 대한 교육 프로그램	56
3) 인터넷 블로그의 소통에 대한 교육 프로그램	61
3. 소결	65
V. 결론	67

참고문헌

ABSTRACT

표 차 례

<표1> TV선호 프로그램 유형	12
<표2> 2007 개정 미술과 교육과정의 목표	15
<표3> 2007 개정 미술과 교육과정 내용체계	17
<표4> 미중학교 미술교과서 9종의 시각매체 관련 영역 분석	19
<표5> 대안교과서 매체교육 사례 1	38
<표6> 대안교과서 매체교육 사례 2	39
<표7> 재량활동 시간의 비판적 미디어 이해 교육	45
<표8> 함께 학습하기(LT) 교수모형	47
<표9> TV 광고의 비판적 수용에 대한 교육 프로그램: 활동지	53
<표10> TV 광고의 비판적 수용에 대한 교육 프로그램: 학습 지도안 - 1차시	54
<표11> TV 광고의 비판적 수용에 대한 교육 프로그램: 학습 지도안 - 2차시	55
<표12> 애니메이션과 그 활용에 대한 교육 프로그램: 활동지	58
<표13> 애니메이션과 그 활용에 대한 교육 프로그램: 학습 지도안 - 1차시	59
<표14> 애니메이션과 그 활용에 대한 교육 프로그램: 학습 지도안 - 2차시	60
<표15> 인터넷 블로그의 소통에 대한 교육 프로그램: 활동지	63
<표16> 인터넷 블로그의 소통에 대한 교육 프로그램: 학습 지도안 - 1차시	64
<표17> 인터넷 블로그의 소통에 대한 교육 프로그램: 학습 지도안 - 2차시	64

그림 차례

<그림1> 시각문화의 영역	8
<그림2> 청소년들의 주간 매체 접촉률	12
<그림3> 중학교 미술교과서 9종의 시각매체 영역 백분위	23
<그림4> 중학교 미술교과서 9종의 시각매체 관련 도판 수	23
<그림5> 앵글로 담은 세상-1	25
<그림6> 앵글로 담은 세상-2	25
<그림7> 생활정보를 알려주는 영상과 미디어	27
<그림8> 광고 속의 미술	29
<그림9> 캐릭터, 만화, 애니메이션-1	30
<그림10> 캐릭터, 만화, 애니메이션-2	31
<그림11> 캐릭터, 만화, 애니메이션-3	31
<그림12> 우리 곁의 멀티미디어	33
<그림13> 우리를 움직이는 이미지	41
<그림14> 인터넷 또 다른 세상	43
<그림15> 교수-학습 모형 제안	49
<그림16> 갤럭시S2 ‘우리는 즐거워졌습니다.’ 광고	52
<그림17> 애니메이션 ‘쿵푸팬더’	57
<그림18> 블로그 ‘위니화니’ 사이트	62

I. 서론

1. 연구 목적 및 필요성

본 연구는 오늘날 시각문화 발달의 중심에 있는 매체의 중요성을 인식하고, 시각매체와 이미지의 올바른 이해와 비평을 위한 시각문화미술교육으로서 시각매체교육 방안을 제시하는 것에 목적이 있다.

현대는 첨단 테크놀로지와 각종 매체에 의해 생산된 다양한 이미지들이 범람하는 시대이다. 인간은 문자를 통해 정보를 공유하던 시대를 지나, TV와 인터넷, SNS로 대표되는 대중매체로부터 정보를 얻고, 서로 공유하고, 네트워킹하며 삶을 배워간다. 전통적인 제조업 보다 하이테크 산업과 디지털 미디어콘텐츠 산업이 큰 부가가치를 만들어 내면서 대중문화예술은 국가 최고의 산업으로 부상하고 있고, 삶의 가치도 급속히 바뀌고 있다. 모더니즘 이데올로기의 주요 키워드였던 통일, 대가족, 일, 남성중심 사상은 이제 개성, 나, 여가와 여유, 여성이 중심이 되는 포스트모더니즘 이데올로기로 변화하여 다원화된 문화적 현상이 나타나고 있는 것이다. 이러한 문화현상의 중심에 텔레비전이나 인터넷, 모바일과 같은 시각이미지를 주로 한 다양한 매체들의 작용이 있다. 이처럼 시각매체에 의한 이미지들은 시각문화의 중심에서 새로운 문화양상을 전면화 시키고 있다.

시각매체에 의한 이미지 정보는 인간에게 몸으로 직접 경험할 수 없는 정보와 가상의 환경을 제공한다. 이러한 미디어 테크놀로지의 발달은 이미지 정보의 무한복제를 가능하게 하였으며, 정보의 대량화로 우리의 일상을 침범하고 있다. 레지스 드브레(Régis Debray)는 이러한 현상을 ‘도상인플레이션’이라고 표현하며, “지나치게 많은 이미지들이 이미지 자체를 죽인다. 앨

범, 도록, 잡지, 포스터, 간판, 화면은 우리를 시각적 자극으로 더럽히고, 작품과 상품 사이의 차이를 흐려놓으며 또 결국에는 순도를 떨어뜨린다.”¹⁾고 언급한다. 이는 자본주의 사회에서 매체가 상업적 이익을 목표로 조직적, 공격적, 최면적 성격을 가지고 대중을 현혹하고 있으며, 사람들은 즉각적인 시각정보의 수용에 길들여져 비판적 사고력을 잃어가고 있음을 의미한다. 따라서 현대인은 시각매체가 제공하는 이미지 정보의 선택적 수용에 관한 교육을 필요로 한다. 특히 아직 자신의 가치관과 정체성이 확립되지 않은 청소년들에게 시각매체와 그 이미지 활용의 방향과 방법은 매우 중요하다고 할 수 있다. 어떤 교육이 이루어지느냐에 따라 청소년들은 컴퓨터와 인터넷, 모바일을 자유자재로 다룰 줄 알고, 새로운 문화를 창출해 나가는 사회의 주요 구성원으로 자라날 수 있기 때문이다. 이러한 차원에서 오늘날 주요한 정보매체로 떠오른 시각매체와 그 이미지에 대한 보다 정교하고 창의적이며 유연한 교육이 시급하다.

시각매체교육은 단순히 시각매체를 활용한 시청각 교육이 아닌, 매체 자체를 이해하고 그 이미지가 보여주는 메시지를 분석, 평가하며 커뮤니케이션하는 능력을 기르는 교육이 되어야 한다. 이에 본 연구자는 미술교육에서 시각매체와 그 이미지에 대한 교육의 필요성을 다음과 같이 제시한다.

첫째, 시각매체교육은 시각적 이미지들을 주요 감각방식으로 하는 매체들의 양상을 비판적으로 향유할 수 있는 능력의 함양을 필요로 한다. 따라서 이미지를 읽고 사고하는 교육인 미술교육에서 시각매체와 이미지 교육은 필수적이다.

둘째, 예술의 영역이 매체를 통해 확장되고, 일상이 예술이 되었다. 이러한 시각매체의 발달은 예술과 일상의 체험 방식에 변화를 가져옴으로서 인간관계와 생활양식에도 큰 영향을 미치고 있다. 매체의 발전에 의해 이루어

1) 레지스 드브레(Régis Debray), 정진국 옮김, 『이미지의 삶과 죽음』, 서울: 시각과 언어, 1994, p.391.

진 인간의 다양한 미적체험의 변화를 동시대적으로 참조하는 미술교육이 시각매체 학습을 통해 이루어져야 한다.

셋째, 오래전부터 미술은 특권층만의 고급문화로서 그 사회를 대변해 왔지만, 기술의 발달로 예술은 대중화 되었다. 대중문화와 고급문화의 경계가 모호해 지면서 오늘날은 대중문화가 시대를 대변하고 있다. 이에 미술교과는 더 이상 고급예술의 심미성만을 논하는 교육을 할 것이 아니라 시각매체가 만들어내는 대중적 이미지들에 대한 교육을 필요로 한다. 미술교육이 시각문화예술교육으로 확장되어야 한다는 주장이 힘을 얻고 있는 상황에서 미술교과에서 시각매체교육을 수용하는 것은 적절하다.

이처럼 시각이미지에 대한 교육이 동시대 환경에서 중요한 문제로 떠오르면서 시각을 주 대상으로 하는 미술 교육에서 시각매체교육의 필요성이 강조된다. 따라서 미술교육은 예술작품과 같은 미적 대상뿐만이 아닌 주변에서 접하는 시각적 대상에 대한 관찰과 인식을 통해 미적 태도를 기를 수 있는 방향으로 제시되어야 한다. 미술교육에서 시각매체교육은 시각적 문해력과 비판력을 함양하여 다원화된 사회·문화적 이해를 돕고, 사회와 인간과의 소통을 원활히 하는 미적교육²⁾의 일환으로 제안될 수 있으며, 이는 미래사회의 인재양성의 측면에서도 중요한 일이다.

2) 미적교육은 넓은 의미로 인간 경험의 미적(어원적 의미에서의 '감성적') 차원의 교육을 가리키고, 좁은 의미로는 예술교육을 가리키는데(김수현, 2002:204), 본 연구자는 미적교육의 개념을 넓은 의미의 미적 교육으로 인간의 감성적 차원의 교육, 즉 바람직한 인간 형성에 초점을 두었다.

2. 연구 방법 및 내용

본 연구는 미술교육에서 시각매체교육의 방향을 제시하기 위해 시각문화 연구와 시각매체의 중요성을 언급한 최근의 국내외 연구들과 매체교육 관련 자료들, 시각매체교육 사례들을 수집, 분석, 정리하는 방법을 사용할 것이다. 그리고 시각매체의 범위를 현대 산업기술을 바탕으로 만들어진 대중적 전자매체, 즉 TV, 인터넷, 모바일, 영화, 게임 등과 같은 멀티미디어로 한정하여 논의 할 것이다. 구체적인 연구 내용은 다음과 같은 방식으로 진행한다.

첫째, 현시대에 시각성이 중요시되는 기술적, 문화적 현실을 알아보고, 나아가 시각문화의 개념과 영역, 특성에 대해 고찰한다.

둘째, 우리 삶에 깊숙이 파고든 시각매체의 특징과 사회적 속성을 분석해보고, 청소년의 삶에 어떤 영향을 미치고 있는지 살펴본다.

셋째, 미술과 교육과정에서 시각매체 교육 수용현황을 검토하고, 중학교 미술과 교과서에서 시각매체와 이미지가 얼마나 제시되고, 어떻게 활용되고 있는지 분석하여 논의한다.

넷째, 대안미술교육과 재량활동에서 제안된 시각매체 교육사례를 고찰하고, 시각매체와 이미지를 활용한 미술교육 프로그램을 제시한다.

동시대 시각문화의 중심에 다감각적 복합매체인 각종 시각매체가 자리하면서, 현대인의 삶을 지배하고 있다. 또한 청소년들은 일상에서 각종 매체를 접하며 다중감각 기능이 체질화 된 영상 세대로 자라나고 있지만, 시각매체와 그 이미지의 수용에 대한 교육정책은 아직 그 틀이 잡히지 않은 실정이다. 게다가 현재 행해지고 있는 시각매체 교육의 대부분은 시각매체와 이미지에 대한 기술적 습득과 표현활동에 치중하고 있다. 시각매체가 우리에게 주는 이미지 정보는 유익성과 유해성 모두를 가지고 있음을 알고, 시각매체

의 장단점을 올바르게 바라봐야 하며, 어떻게 수용할 것인지를 결정하는 것은 중요한 일이다. 이와 같은 관점에서 시각매체의 현황과 사례분석을 통해 시각매체 교육이 앞으로 나아가야 할 방향에 대해 모색해 보고자 한다.

이러한 논의를 통해 이미지 시대의 청소년들이 시각매체와 이미지의 사회·문화적 맥락을 이해하여 사회와의 소통을 원활히 하고, 21세기 문화시민의 자세를 형성할 수 있게 되는 데 도움이 되기를 바란다.

II. 동시대 사회의 조건과 시각매체

새로운 미디어의 등장은 동시대 사회상과 문화를 변화시켰다. 이전의 문자와 언어중심의 문화는 미디어가 진보하면서 시각중심의 문화를 선도하고 있다. 따라서 본 장에서는 시각이 중요시되는 사회, 문화적 현실을 알아보고, 동시대 삶의 일부가 된 시각매체의 특성과 사회적 속성을 분석해 본다. 나아가 시각매체가 청소년의 삶에 어떤 영향을 미치고 있는지 살펴본다. 이는 시각매체를 이해하는 밑거름이 될 것이며, 시각매체 교육의 필요성을 강조하기 위한 기초연구로 중요하다.

1. 현대사회와 시각중심문화

기술의 발전이 인간 세계에 큰 영향을 미쳐 온 것은 누구도 부정할 수 없는 사실이다. 대중매체 테크놀로지 중 가장 먼저 등장한 인쇄술의 발달은 신문 산업의 발달을 촉진하면서 대중사회를 형성하였다. 이후 20세기에 들어 영화, 라디오, TV가 등장하고 이것들이 일반화되면서 대중매체가 대중사회의 핵심적인 커뮤니케이션 수단이 되었다.

매체미학자 노베르츠 볼츠(Norbert Bolz)에 따르면, 세계는 전자화 되어 가고 있으며, 전자미디어들의 발전으로 개개인의 사건이 다른 사람에게도 영향을 주는 매개가 되어 비로소 ‘인류’가 존재하게 되었다. 또한 그는 “우리는 미디어의 현실로부터 간단히 빠져나올 수 없는 상황에 이르렀으며, 인간과 미디어 사이에는 ‘주제-객체-관계’가 성립되지 않는다. 라디오, 전화, 텔레비전은 우리자신의 바깥에서 기능하는 것이 아니기 때문에 우리는 그것

들로부터 비판적 거리를 취할 수 없다.”³⁾고 언급한다. 이는 미디어 기술이 인간 감각과 육체적 기능을 확장시켰음을 의미하며, 현대사회에서 매체의 발달이 우리의 인식과 지식의 맥락을 변화시켰음을 지적한 것이다.

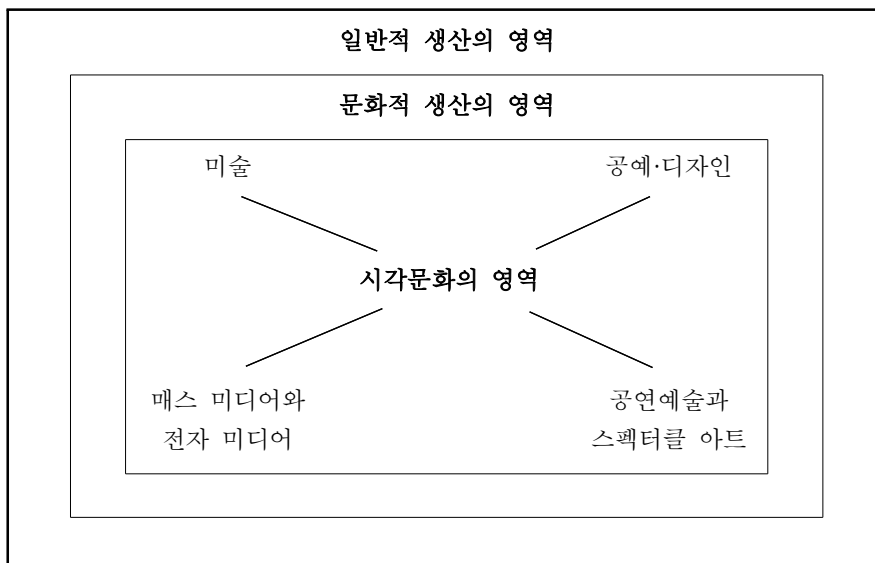
TV와 인터넷으로 대표되는 현대의 대중매체는 다양하고 강렬한 시각이미지를 쏟아내면서 이미지의 시대를 열었다. 과거의 문자에 의존하던 문화는 힘을 잃어가고 있으며, 시각적 이미지가 그 자리를 채워나가고 있다. 우리는 화상전화기로 얼굴을 보며 전화를 하고, 보이는 라디오를 켜놓고 라디오를 듣는다. 그리고 신문 대신 인터넷 기사를 보고, 책을 읽는 대신 영화를 보며, 뮤직비디오로 음악을 듣고, TV 드라마로 세상을 읽는다. 날로 발전하는 기술의 발달은 3D 입체 영상까지도 재현해 내었고, 영화관에서 뿐만 아니라 TV를 통해서 일상에서도 입체영상을 접할 수 있게 되었다. 또한 IP-TV, 스마트 폰의 대중화는 더 많은 시각정보들 속에 현대인을 노출시키고 있다. 이처럼 현대인은 이미지가 보여주는 시각적 메시지에 친숙함을 느끼고 손쉽게 접한다. 이러한 매체가 만들어낸 시각적 생산물은 그 매체가 갖는 대중성과 복제가능성으로 현대인의 사고와 행동을 바꿔놓을 만한 힘을 가지게 되었으며, 시각매체는 시각문화를 형성하고 변화시키는 데 중요한 역할을 해나가고 있다.

대중문화가 출현하면서 1970년대 영국에서 시작된 시각문화연구는 미국과 캐나다 등의 서구권 국가를 거쳐 아시아로 확산되면서 1990년대부터는 우리나라에서도 본격적인 연구가 시작되었다. ‘시각문화’는 ‘시각’과 ‘문화’의 개념을 모두 포함하는 문화양상을 지칭한다. 이와 관련하여 버나드(Barnard)는 시각문화를 “인간에 의해서 생산되거나 해석되거나 창조된 시각적 어떤 것으로 기능적이고, 전달적이고 미적인 의도”라고 정의한다.⁴⁾ 또한 앤더스와 밀브란트(Anderson & Milbrandt, 2005: 44)는 “시각문화는

3) 노르베르트 볼츠(Norbert Bolz), 윤종석 옮김, 『컨트롤된 카오스: 휴머니즘에서 뉴미디어의 세계로』, 서울: 문예출판사, 2000, p.275.

4) Barnard, M., 『Art, Design and visual culture』, London: Macmillan Press Ltd., 1998, p.18.

미술관 안과 밖에 존재하는 모든 종류의 인공물과 공연들 및 새롭게 등장하는 테크놀로지, 그리고 그런 인공물과 그것이 제작되고, 나타나고, 사용되는 방식 안에 내재된 신념, 가치 태도로 구성된다.”라고 규정하고 있다.⁵⁾ 즉, 시각문화는 기존의 고급미술이나 특권층의 시각적 문화뿐만 아니라, 일반 대중들의 문화적 현상에 대한 연구이며, 그러한 과정에서 발생하는 인간과 환경의 상호관계를 포함한다. 이러한 시각문화의 영역을 워커와 채플린(John A. Walker & Sarah Chaplin)은 <그림1>과 같이 ‘미술’, ‘공예·디자인’, ‘매스미디어와 전자미디어’, ‘공연예술과 스펙터클 아트’로 크게 4가지로 분류하고 있다. 그러나 오늘날 시각매체가 제공하는 이미지들이 시각문화의 주요한 현상으로 자리매김 하면서 현대의 시각문화연구는 회화, 조각, 건축에 대한 관심을 말하는 것이 아닌 주로 영화, 사진, 광고, 비디오, 텔레비전, 인터넷과 관련된 것을 관심대상으로 하고 있다.



<그림1> 시각문화의 영역⁶⁾

5) Anderson, T. & Milbrandt, M., 『Art for Life: Authentic instruction in art』, New York: McGraw-Hill company, 2005.

이처럼 대중적 이미지를 포함하는 ‘시각문화’라는 용어는 다문화적이고, 복합적 양식일 뿐만 아니라, 문화상호적이며, 학제적 성격을 갖는다. 또한 개인적일 뿐 아니라 사회적, 정치적, 경제적이며 동시대적인 것으로 다양한 역사적 형식들 간의 연계를 포함한다. 같은 맥락에서 시각문화연구 또한 현재의 문화 속에서 시각적 경험의 풍부함을 해석하고 분석하고자 시도하는 학제간 연구(interdisciplinary research)이며, 이데올로기적 텍스트에 관한 연구로 정의될 수 있다. 따라서 이러한 시각 중심 환경에서 학습자는 자신의 가치관과 사고방식에 영향을 주는 요소들을 비판적으로 바라보는 학습이 매우 중요해 진다. 시각문화의 형식과 의미, 목적을 이해할 수 있어야 하며 이를 통해 학생들은 사회적 맥락을 가지고 있는 시각현상이 주입시키는 시각문화를 수동적으로 받아들일 것이 아니라 자신의 사고방식 행동양식, 나아가 삶의 방식을 의식적이고 주체적으로 결정할 수 있어야 한다.

2. 시각매체의 이해와 현재

시각매체란, 시각성을 우선으로 하는 매체이다. 매체의 사전적 의미가 ‘어떤 작용을 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 물체, 또는 그런 수단’이라고 한다면, 시각매체란, ‘시각성을 우선하여 어떤 작용을 한쪽에서 다른 쪽으로

-
- 6) ▶미술: 회화, 조각, 판화, 소묘, 혼합 미디어 형식, 인스톨레이션, 포토-텍스트, 아방가르드 영화와 비디오, 해프닝, 퍼포먼스아트, 건축.
 ▶공예·디자인: 도시디자인, 기업디자인, 로고와 심벌, 공업디자인, 엔지니어링 디자인, 일러스트, 그래픽 디자인, 제품디자인, 자동차디자인, 무기디자인, 수송수단과 우주선 디자인, 타이포그래피, 목조형, 가구디자인, 보석, 금속세공, 도자기, 무대미술, 컴퓨터디자인, 하위문화, 의상과 패션, 헤어스타일 등.
 ▶공연예술과 스펙터클 아트: 연극, 연기, 제스처, 보디 랭귀지, 악기연주, 댄스·발레, 화려한 야외극, 스트립쇼, 패션쇼, 서커스, 카니발과 페스티벌, 시가행진과 퍼레이드, 즉위식 같은 공적의식, 유원지, 테마파크, 디즈니월드, 아케이드, 비디오게임, 음향쇼, 빛의 축제, 불꽃놀이, 조명과 네온사인 등.
 ▶매스 미디어와 전자 미디어: 사진, 영화, 애니메이션, 텔레비전, 비디오, 위성방송, 광고와 프로파간다, 엽서와 복제그림, 신문, 멀티미디어, 인터넷, 버추얼 리얼리티, 컴퓨터 이미지 등. (존A. 워커·사라채플린(John A. Walker & Sarah Chaplin), 임산 역, 『비주얼 컬처』, 서울: 루비박스, 2004, p.69.)

전달하는 물체, 또는 그런 수단' 이라고 정의할 수 있다. 이러한 정의에 따르면 시각매체의 범위는 매우 포괄적이 된다. 따라서 본 연구자는 광범위한 시각매체의 의미를 '산업기술을 바탕으로 만들어진 멀티미디어로써의 시각매체'로 한정하여 논하기로 한다.

시각매체는 이윤과 고용을 창출하는 주요 산업의 중심에 있으며, 정치적 과정에 대한 대부분의 정보를 제공하고, 다양한 생각, 이미지, 그리고 사실적이거나 허구적인 재현을 제공함으로써 우리가 현실을 보는 관점을 구성한다.⁷⁾ 이는 시각매체가 문화적 표현과 의사소통을 위한 현대사회의 주요한 수단이 되었음을 의미한다. 이러한 시각매체의 특성으로 쌍방향성, 집단 공유 가능성, 정보 전달능력을 들 수 있다. 첫째, 쌍방향성이란, 디지털 매체를 통한 상호작용을 말한다. IP-TV, 컴퓨터와 같은 디지털 시각매체는 우리가 주변에서 손쉽게 접근하여 정보를 얻고, 개인이 제작한 정보를 제공할 수 있게 하면서 양방향 커뮤니케이션이 가능하게 한다. 이는 기존의 대중매체를 대하는 수동적 소비자가 아니라 상호작용이 가능한 능동적 소비자를 만들어내고 있다. 둘째, 집단 공유 가능성은 인터넷을 기반으로 한 네트워크를 의미한다. 스마트폰, TV를 비롯한 다수의 시각매체들이 인터넷을 구축하면서 네트워크가 가능해지자, 시간과 공간의 제약을 받지 않고, 시각이미지와 정보를 한꺼번에 다수와 공유하는 등 전 세계적인 커뮤니케이션이 활성화 되고 있다. 마지막으로 정보전달 능력은 시각매체가 시각적 이미지와 정보를 저장, 이용, 전달함에 있어 매우 유연함을 의미한다. 또한 시각매체는 시각과 청각, 촉각적 경험까지 가능하게 하여 정보의 구체적 전달에 효과적이다. 이러한 특성을 갖는 디지털 시각매체는 다중적 지능을 요구하며, 통합적 미디어 읽기를 필요로 한다.

시각매체가 문화에 끼친 영향을 분석한 학자 중 마이로위츠(Meyrowitz)

7) 데이비드 버킹엄(David Buckingham), 기선정·김아미 옮김, 『미디어교육 학습, 리터러시, 그리고 현대문화』, 서울: jNBook, 2004, p.20.

는 ‘텔레비전이 등장하면서 전통사회에 존재하던 남성과 여성의 차이, 성인과 아이의 차이, 공적 영역과 사적 영역의 차이가 무뎠다.’⁸⁾고 주장한다. 예를 들면 시각매체가 삶에 침투함으로써 여성과 남성이 함께 미디어에 접근하고 시청각 정보를 수용하게 되는 새로운 문화가 창조됨으로 남녀의 전통적 역할 구분에 변형이 이루어지게 되어 남녀 지위의 평등화와 역할의 혼합이 이루어지게 된다는 것이다. 이는 미디어가 존재함으로 인해 발생하는 문화적 변동에 대한 언급으로 사회를 이루고 있던 기본적인 가치체계와 관습의 틀, 정체성의 확립, 특히 권위적인 계급적 사고의 붕괴가 시각미디어에 의해 이루어졌음을 의미한다.⁹⁾ 이처럼 시각매체의 문화적 영향력은 자아표현, 자기실현, 자기경영과 같은 개인의 정체성이 형성되는 과정 주위를 둘러싸고 있다.

또한 현대 자본주의적 상업성과 깊은 관계를 가지고 있는 시각매체는 수용자의 관심을 끌기 위해 시각적 유희를 추구하며 자극적, 폭력적, 선정적 이미지를 만들어내고 있다. 이러한 시각매체의 지나친 오락화는 사람들의 현실 도피를 조장하고 사회참여를 저해하여 민주사회의 발전을 가로막을 수도 있다. 시각매체가 사회변화에 미치는 영향력은 매체의 독자적인 힘으로 만들어지는 것이 아니라 사회전반의 역학관계의 성격과 맞물려 있음¹⁰⁾을 인지하고 시각매체가 쏟아내는 정보와 이미지를 비판적으로 수용해야 할 필요가 있다. 더욱이 청소년들은 아직 가치관과 자아 정체성이 확립되지 않은 만큼 시각매체가 보여주는 허구적 세계에 몰입되기 쉽고 영향 받을 확률이 높기 때문에 시각매체 교육이 더욱 중요하다.

전국 중·고등학생을 대상으로 한 미디어에 대한 인식조사 결과¹¹⁾에 따르

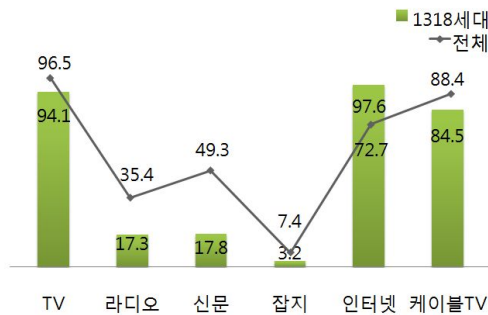
8) Vgl. Meyrowiz. Joshua. 1990. Wie Medieu unsere Welt verändern Die Fernsehgesellschaft II. Weinheim, Basel:Psychologie heute/Beltz (Amerika. Original:No Sense of Place. 1985). S.39ff.(김경희, 2010: 181 재인용)

9) 김경희, 「시각 미디어 ‘형식’의 커뮤니케이션 우위성과 문화학적 함의」, 『시각기계의 문명사』, 서울: 연세대학교 출판부, 2010, p.181.

10) 오택섭 외, 『뉴미디어와 정보사회』, 파주: 나남, 2009, p.33.

11) 최민재, 『한국 미디어교육의 현황』, 한국언론재단, 2006, pp.71-79.

면, 학생들의 하루 평균 매체 이용시간은 TV의 경우 167.81분, 인터넷의 경우 145.33분, 신문의 경우 31.43분으로 TV 이용시간이 가장 길게 나타났고, 영화의 경우 3개월 평균 4.17편(DVD, 비디오, 인터넷 다운로드서비스 포함, TV 실시간 방영제외)을 보는 것으로 나타났다. 그리고 2008년 소비자 행태 조사¹²⁾에서 10대들의 주간 매체 접촉률은 인터넷이 97.6%, TV가 94.1%로 나타나 라디오, 신문, 잡지에 비해 월등히 높은 비율을 보였다. 또한 청소년들이 선호하는 TV프로그램으로 쇼/오락이 66.0%의 높은 비중을 차지하는 것으로 조사되었고, 드라마와 코미디가 각각 14.8%와 6.5%로 뒤를 이었다.



<그림2> 청소년들의 주간 매체 접촉률 (단위: %)

(단위: %)

	쇼/오락	드라마	코미디	뉴스/보도	스포츠	영화	토크쇼	다큐멘터리	기타	어린이/만화	생활정보
전체	20.4	36.5	1.8	29.2	3.3	1.9	1.3	3.6	0.7	0.4	0.9
1318세대	66.0	14.8	6.5	2.6	2.1	1.9	1.6	1.6	1.4	1.3	0.0

<표1> TV선호 프로그램 유형

위와 같은 조사 결과를 미루어 볼 때, 대부분의 시간을 학업에 투자하고

12) 한국방송광고공사, 2008 소비자 행태조사 보고서 참조.

있는 청소년들이 하루 평균 TV와 인터넷에 2시간 이상을 할애 한다는 것은 그들의 여가시간의 대부분을 시각적 멀티미디어에 의존하고 있음을 보여주는 예이며, 청소년들이 시각적 멀티미디어의 오락적 기능에 관심을 가지고 있음을 의미한다. 이처럼 청소년들은 영상물을 통해 언어를 익히고 의사소통을 학습하며, 대상을 직관과 감각으로 접하는 데 익숙한 ‘영상세대’로 자라나고 있다. 고도화된 정보매체의 영향권 아래에서 청소년들은 문자, 음성, 화상정보에 자신도 모르게 익숙해져 '다중감각기능'의 체질화가 이루어지고 있는 것이다.¹³⁾ 따라서 학생들의 달라진 감각기체에 맞는 교육의 필요성이 제기된다. 이처럼 오늘날 급격한 미디어 환경의 변화는 새로운 교육적 요구를 가져오면서 시각매체교육이 주목받고 있다.

시각매체교육은 시각매체와 관련하여 인간이 비평-성찰적으로 미디어를 활용하게 하고, 또 사회 윤리적으로 올바른 미디어 행동을 하도록 이끌어주는 교육이라고 정의할 수 있다.¹⁴⁾ 미디어 교육학자 메사리(Messaries Paul, 1994)는 미디어 교육 영역에 문자중심의 텍스트 분석이 아닌, 리터러시 개념의 확대를 통해서 영상언어에 대한 해독을 다루어야 한다고 주장한다.¹⁵⁾ 이는 미디어 교육에 있어 비주얼 리터러시(Visual Literacy)’의 중요성을 언급한 것이며, 비주얼 리터러시 개념의 도입은 미디어 언어를 ‘리터러시’의 개념에서 받아들여야 함을 의미하는 한다.

이와 같이 시각매체교육은 시각적 문해력을 바탕으로 한다는 점에서 미술교과에 적용이 가능하며, 도입은 필수적이다. 미술교육은 학생들이 접하게 되는 이미지 정보의 홍수 속에서 시각매체가 보여주는 이미지를 사회·문화적 관점에서 이해하는 능력을 길러 시각문화의 주체적 해석자가 될 수 있도록 도와야 할 것이다.

13) 백옥인, 『디지털이 세상을 바꾼다』, 서울: 문학과지성사, 1998, p.47.

14) 문혜성, 『미디어 교수법: 미디어 교육과 미디어 활용을 위한 교수학습 방법』, 서울: 한국방송영상산업진흥원, 2006, p.63.

15) 한국언론학회 미디어교육위원회, 『학교로 간 미디어』, 서울: 다할미디어, 2005, p.66.

III. 현 미술과 교육의 시각 매체 및 이미지 활용 현황

앞선 논의에서 살펴보았듯이, 산업화의 영향으로 사회와 문화가 변화함에 따라 시각매체에 대한 교육적 요구가 설득력을 얻고 있다. 이미 호주, 미국, 캐나다 등의 국가들에서는 미디어 교육을 학교 교육 속에서 다양한 모습으로 성장 발전시키고 있다. 호주의 경우, 국어, 예술, 사회 등의 세 가지 관련 교과목의 '역할분담'을 통해 미디어 교육이 이루어지고 있다. 문자언어, 음성언어, 시각언어 등 다양한 기호와 언어를 통한 커뮤니케이션 능력 교육은 국어 교과에서, 그리고 미디어의 사회적 기능에 대한 시민교육 및 정치교육 차원의 교육은 사회교과에서, 그리고 미디어의 예술적 측면에 대해서는 예술교과에서 담당하고 있다.¹⁶⁾ 그 밖에 미국, 캐나다, 영국 등에서는 미디어 교육을 특정 교과 중심의 미디어 교육이 아니라 통합교과적인 측면에 시행하고 있다. 또한 많은 유럽의 국가에서는 매체교육의 중요성을 인식하고 정부 주도의 체계적인 교육이 이루어지고 있으며, 그 형태는 독립과목 형태, 특별활동 형태, 통합교육 형태로 이루어지고 있다.¹⁷⁾

이에 본 장에서는 우리나라 교육과정에서의 시각매체교육의 현재를 알아보기 위해, 미술과 교육과정에서 시각매체 교육 수용 현황을 검토하고, 중학교 미술과 교과서에서 제시되고 있는 이미지와 시각매체교육 내용을 고찰한다. 아동기를 넘어 성인기로의 전환단계에 있는 청소년들은 아직 자아 정체성이 확립되지 않아 시각매체 이미지들에 영향 받기 쉽다. 이는 시각매체교육이 청소년들에게 강조되는 지점이며, 이에 중학교 학생들을 대상으로 교육과정의 목표와 교육내용 체계를 검토해 보도록 한다.

16) 한국언론학회 미디어교육위원회, 『학교로 간 미디어』, 서울: 다할미디어, 2005, p.153.

17) 서인숙, 「미술교육에서 미디어교육 수용에 관한 연구」, 『교원교육』, 24권 2호(2008.6), p.428.

1. 미술과 교육과정에 수용된 시각매체 교육 현황

2009년 교육과정이 개정되어 총론이 고시되었지만, 세부 교과별 각론은 아직 2007 개정 미술과 교육과정을 따르고 있다. 2007 개정 미술과 교육과정은 미술 교과 교육 관련 학문의 변화와 사회문화적 변화를 고려하여 ①미적 인식 능력의 체계적인 계발, ②시각문화 학습의 중요성 강조, ③교육과정의 명료화, ④미술 교과 내외의 통합적 경험의 수용, 이상의 4가지를 중점사항으로 두었다.¹⁸⁾ 이는 현 시각중심 문화를 반영한 시각문화교육의 시대적 요구에 따라 개정된 것으로 시각문화를 비평적으로 수용하기 위한 미적 인식 능력을 체계적으로 육성하고자 하였다. 그리고 시각문화교육의 한 방안으로 주제 중심 및 영역별, 교과 간 통합교육을 강조하는 데 중점을 두고 있다.

이에 현재 적용되고 있는 2007 개정 미술과 교육과정에서 시각매체 교육에 대한 교수-학습 내용이 어떠한 관점으로 수용되고 있는지 알아보기 위해 중학교 미술과목 교육목표와 영역별 교육과정 내용체계를 살펴보도록 하겠다.

총괄 목표	<p>미술의 다양한 활동을 통하여 미적 감수성, 창의적 표현능력, 비평능력을 기르고, 미술 문화를 향수할 수 있는 능력과 태도를 기른다.</p> <p>가. 생활 속에서 여러 가지 대상과 현상에 대한 미적 감수성을 기른다.</p> <p>나. 느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 소통할 수 있는 능력을 기른다.</p> <p>다. 미술의 가치를 이해하고 판단할 수 있는 능력을 기른다.</p> <p>라. 미술을 생활화하여 미술문화를 존중하는 태도를 가진다.</p>
중학교 목표	<p>(1) 생활 속에서 미술의 다양한 기능과 역할을 이해한다.</p> <p>(2) 목적과 의도에 맞게 표현을 계획하고 적용한다.</p> <p>(3) 미술작품을 맥락적으로 해석하고 미술문화의 의미를 이해한다.</p>

<표2> 2007 개정 미술과 교육과정의 목표

18) 문진 외3, 『고등학교 교육과정 해설10-미술』, 교육과학기술부, 2007, p.8.

<표2>의 2007 개정 미술과 교육과정에서 제시하고 있는 교육목표는 기존의 미술과 교육과정에서 목표하던 개성, 창조, 정서 교육으로써의 미술교육에 사회·문화적 성격을 강조하고, ‘미적 감수성’, ‘비평능력’ 등의 새로운 내용들을 추가한 것이다. 또한 시각문화나 시각매체 관련 학습에 대한 구체적인 언급 대신에 ‘생활 속 미술’을 제시하여 시각문화 환경을 반영하고 있다. 이러한 미술교육과정의 개정은 모더니즘 미술교육에서 포스트모더니즘 미술교육으로의 변모를 반증한다. 모더니즘 미술교육이 휴머니즘에 입각하여 심리학적 유익성과 미적 쾌락을 위해 미술실기에 그 중요성을 부각하여 독창성과 개성을 중시하는 표현주의 미술교육을 강조함에 따라 미술의 그 문화적 토대에서의 해석이 어렵게 되었다. 이에 사회, 문화적 배경의 이해, 비평능력 함양, 학과간 연계학습, 통합 교육과정을 장려하는 포스트모던 철학에 기초한 미술교육이 주목받게 되면서 비평학습, 미술문화, 시각문화환경에 대한 관심이 증폭된 것이다.¹⁹⁾ 이러한 결과로 <표3>(다음페이지)의 교육과정 내용체계에서는 ‘시각문화 환경’과 ‘미술문화’를 명확히 언급하면서 구체적인 내용이 제시되고 있다.

19) 박정애, 『포스트모던 미술, 미술교육론: 한국의 현대미술, 21세기 미술교육에의 도전』, 서울: 시공사, 2001, pp.414-417.

영역	중학교
미 적 체 험	(1) 자연환경 - 자연환경과 시각 문화 환경의 조화에 관하여 이해하기 ① <u>자연의 아름다움을 활용한 생활용품, 생활공간, 영상물 등을 찾아보기</u> ② 자연과 시각 문화 환경이 조화를 이룰 수 있는 조건에 관하여 토론하기
	(2) 시각 문화 환경 - 시각문화 환경의 기능과 역할을 이해하기 ① <u>인간 생활을 고려하여 설계된 생활 용품, 생활공간, 영상물 등을 찾아보기</u> ② 생활 속에서 미술이 활용되는 분야에 관하여 토론하기
표 현	(1) 주제 표현 - 주제의 특징과 목적을 효과적으로 표현하기 ① 다양한 관점에서 주제를 나타내기 ② 의도와 목적을 생각하여 나타내기 ③ 다른 교과 또는 행사와 관련하여 나타내기
	(2) 표현 방법 - 여러 가지 재료와 용구, 표현 방법을 사용하여 주제를 효과적으로 표현하기 ① 재료와 용구, 표현 방법 등을 탐색하여 주제의 특징과 목적을 나타내기 ② <u>사진, 영상 등의 새로운 매체와 표현 방법을 탐색하여 나타내기</u>
	(3) 조형 요소와 원리 - 조형 요소와 원리를 활용하여 주제의 특징과 목적을 효과적으로 표현하기 ① 주제의 특징을 표현하는 데 효과적인 조형 요소와 원리로 나타내기 ② 목적에 적합한 조형 요소와 원리를 탐색하여 나타내기
	(4) 표현 과정 - 표현 의도에 알맞은 표현 과정을 계획하기 ① 표현 의도에 알맞은 주제, 재료와 용구, 표현 방법 등을 계획하여 나타내기 ② 표현 과정에서 문제를 해결하는 방법을 찾아보기
감 상	(1) 미술 작품 - 미술 작품의 사회적, 문화적 의미를 해석하고 감상하기 ① 미술 작품의 시대별, 지역별, 양식별 특징을 이해하기 ② 미술가와 작품의 역할 이해하기 ③ 미술사에 관련된 용어와 지식을 활용하여 작품의 의미를 설명하기
	(2) 미술 문화 - 미술 문화의 기능과 역할을 이해하기 ① 전통 미술의 현대적 의미를 찾아보기 ② 지역 미술 발전을 위한 미술관, 박물관, 전시장 등의 역할을 이해하기

<표3> 2007 개정 미술과 교육과정 내용체계²⁰⁾

이처럼 교육과정이 시각문화 환경을 반영함은 시각매체에 대한 교육적 요구 또한 수용해야 함을 의미한다. 이에 본 연구자는 시각문화교육의 일환으로 시각매체교육이 제안 될 수 있는 수 있음을 상기하고 관련부분을 찾아보았다. ‘미적체험’ 영역에서는 자연환경과 시각문화 환경에 관한 ‘영상물 찾아보기’를, ‘표현’ 영역에서는 ‘사진, 영상 등 새로운 매체와 표현방법을 탐

20) 시각매체 교육과 관련될 수 있는 부분을 굵은 글씨와 밑줄로 표시하였다.

색하여 나타내기'를 선별할 수 있다. 그러나 감상영역에서는 시각매체 비평 교육이 실시 될 수 있음에도 '미술작품'과 '미술 문화'에 대한 감상을 위주로 하는 내용체계를 이루고 있다. 이는 현재 공공기관이나 학교 또는 시민 단체들이 시각매체 교육을 주요한 사업의 하나로 포함시키며 활발한 논의를 펴고 있는 현황²¹⁾과는 달리 교육정책에서 시각매체 교육내용의 정립은 아직 미흡한 수준임을 보여주는 예이다. 시각문화교육의 일환으로서 시각매체 교육은 '미적체험'과 '표현' 영역뿐만 아니라 '감상' 영역까지 고르게 적용되어야 한다.

2. 미술교과서에서 시각매체 영역 분석

교육과학기술부에서 제시한 미술과 교육내용을 바탕으로 집필된 중학교 미술교과서에서 시각매체 교육이 어떻게 수용하고 있는지 살펴보기 위해 중학교 검정 미술교과서 9종의 시각매체 관련 영역의 내용을 분석해 보았다.

연구자는 시각매체 관련 영역으로 사진, 애니메이션, 영상, 컴퓨터 그래픽, 광고를 기본으로 하여, 애니메이션과 관계된 만화와 일러스트레이션, 캐릭터까지 포함하였다. 다음의 <표4>(pp.19-22)는 2009년 새롭게 개편된 중학교 1·2·3학년 통합 미술교과서 9종의 시각매체 관련 부분을 정리한 것이다.

21) 미디어 교육 연구는 기존 언론학 연구에서 상대적으로 소홀하게 다루던 수용자 연구에 대한 관심이 높아지고 있다. 아울러 시민 사회에 대한 관심의 증대와 각종 미디어의 창조적 활용 등 미디어교육 연구와 직간접적으로 영향을 미칠 수 있는 사회 및 미디어 환경이 조성되고 있다. 아울러 다양한 해외 미디어 교육 연구 사례 및 결과들이 신속하게 관련 연구자들에 의해 국내에 소개됨으로서 이미 국내에서 이루어지고 있고 있는 연구 성과들과 결합하면서 관련 연구의 발전에 탄력을 받고 있다. (김기태, 『미디어 교육의 이해와 활용』, 서울: 한국콘텐츠진흥원, 2009, p.261.)

출판사	관련단원	학습목표	작품내용	도판수	해당쪽수/총쪽수
교학사	▶ 빛과 영상을 이용하여	새로운 영상매체를 활용한 미술 표현 방법을 이해한다.	비디오 아트, 영상, 조명아트, 레이저아트, 애니메이션, 사진, 뮤직비디오, TV 광고, 영화타이틀 등	65	14쪽 / 218쪽
	▶ 일러스트레이션	일러스트레이션의 뜻을 알고 다양한 기법으로 표현한다.			
	▶ 캐릭터와 만화	캐릭터와 만화의 특징을 이해하고 표현한다.			
	▶ 애니메이션	애니메이션의 뜻과 원리를 이해하고 표현한다.			
	▶ 사진을 활용하여	사진의 원리를 알고 다양한 방법으로 표현한다.			
	▶ 영상매체를 이용하여	영상매체의 특성을 이해하고, 목적에 맞게 표현한다.			
교학연구사	▶ 만화 이야기	생활에서 발견한 이야기를 만화 기법으로 표현한다.	만화, 크레이 애니메이션, 애니메이션, 사진, 합성사진, 광고, 일러스트레이션 등	45	13쪽 / 209쪽
	▶ 움직이는 그림	애니메이션의 원리를 이해하고 다양한 기법으로 제작해 본다.			
	▶ 사진과 이미지	사진의 특성과 다양한 기법을 활용하여 주제를 효과적으로 표현한다.			
	▶ 친근감을 주는 캐릭터	개성과 특성을 나타내는 상징적 이미지를 캐릭터로 표현한다.			
	▶ 메시지를 전달하는 디자인	특정 메시지를 대중에게 쉽게 전달하는 광고 디자인을 표현한다.			
	▶ 일러스트레이션	자유로운 상상이나 생각을 다양한 재료와 방법을 이용하여 그림으로 표현한다.			

<표4> 중학교 미술교과서 9종의 시각매체 관련 영역 분석

출판사	관련단원	학습목표	작품내용	도판수	해당쪽수/총쪽수
도서출판 지학사	▶ 사진에 담은 자연	자연의 모습을 담은 사진의 특성을 이해하고 표현한다.	사진, 사진왜곡, 사진 콜라주, 인터랙티브 영상, 비디오 아트, 테크놀로지 아트, 셀애니메이션, 크레이애니메이션, 컴퓨터그래픽애니메이션, 그림자애니메이션, 만화, 광고, 일러스트레이션 등	64	16쪽 / 222쪽
	▶ 전자시대의 미술	과학 발달에 따른 미술변화와 특징을 이해하고 표현한다.			
	▶ 광고 속의 미술	광고에 미술작품을 활용한 목적을 이해하고, 미술작품을 활용하여 광고를 제작한다.			
	▶ 이야기를 전달하는 그림	일러스트레이션의 의미를 알고 다양한 재료와 방법으로 제작한다.			
	▶ 개성을 담은 캐릭터	캐릭터의 의미와 용도를 알고 개성있는 나만의 캐릭터를 제작한다.			
▶ 움직이는 그림, 애니메이션	애니메이션의 원리와 과정을 이해하고 제작한다.				
두산동아	▶ 생활 속에서 숨어 있는 영상 문화	<ul style="list-style-type: none"> - 이해: 영상 디자인의 특징과 활용 분야에 대해 알아본다. - 표현: 컴퓨터를 이용하여 표현하고 싶은 화면을 제작해 본다. - 감상: 영상 디자인이 활용되는 분야의 결과물을 감상하고, 각각의 특징을 이야기해 본다. 	비디오아트, 게임, 컴퓨터그래픽, 레이저아트, 광고, 웹디자인, TV 일기예보, 사진, 멀티미디어, 애니메이션, 3D컴퓨터그래픽 등	18	5쪽 / 205쪽
	▶ 나도 광고 디자이너	<ul style="list-style-type: none"> - 이해: 광고의 목적과 광고를 통해 시각 정보를 전달하는 디자인에 대해 알아본다. - 표현: 원하는 상품의 광고를 디자인 해 본다. - 감상: 여러 가지 광고를 감상하고, 효과적인 광고란 무엇인지 이야기해 본다. 			
	▶ 영상 매체에 숨어 있는 디자인	<ul style="list-style-type: none"> - 이해: 영상 디자인의 의미와 영역을 알아본다. - 표현: 나를 소개하는 간단한 동영상 제작해 본다. - 감상: 여러 가지 영상 디자인을 감상하고, 각각의 디자인이 주는 느낌을 이야기해 본다. 			

<표4> 중학교 미술교과서 9종의 시각매체 관련 영역 분석

출판사	관련단원	학습목표	작품내용	도판수	해당쪽수/총쪽수
미진사	▶ 정보를 전달하는 시각디자인-광고, 일러스트, 캐릭터	의도와 목적에 맞게 전달하고자 하는 내용을 시각 디자인으로 표현한다.	광고, 일러스트, 캐릭터, 웹디자인, 영화, 사진, 애니메이션, 비디오아트, UCC	32	9쪽 / 213쪽
	▶ 의상 디자인 / 웹디자인				
	▶ 뉴미디어-사진, 애니메이션, 키네틱아트, 비디오아트	뉴미디어의 특성을 알고 생활 속에서 다양하게 활용해 본다.			
	▶ UCC를 만들어 보자				
일진사	▶ 생활 정보를 알려주는 영상과 미디어	생활정보를 알려주는 영상물을 찾아보고 특성을 알아본다.	컴퓨터 인터넷, DMB휴대폰, — 무대스크린, 옥외광고스크린, 광고, 신문광고, 컴퓨터그래픽, 일러스트레이션, 캐릭터, 캐리커처, 가상현실, 홈페이지, 애니메이션, 컴퓨터그래픽 등	43	14쪽 / 199쪽
	▶ 이야기가 있는 일러스트레이션	전달하려는 내용을 다양한 일러스트레이션으로 표현한다.			
	▶ 재미있는 캐릭터와 만화의 세계	캐릭터와 만화의 특성을 이해하고 개성있게 만들어 본다.			
	▶ 미술과 과학과의 만남	과학의 발전과 더불어 변화해온 미술의 흐름을 이해한다.			
	▶ 사진을 활용하여	카메라의 특성을 이해하고 효과적으로 표현한다.			
	▶ 새로운 디지털 미술	컴퓨터를 활용하여 디지털 영상매체를 미술에 활용한다.			
	▶ UCC로 표현하기:	UCC의 의미를 이해하고 개성적으로 표현한다.			

<표4> 중학교 미술교과서 9종의 시각매체 관련 영역 분석

출판사	관련단원	학습목표	작품내용	도판수	해당쪽수/총쪽수
미래엔 컬처그룹	▶ 앵글로 담는 세상	영상의 원리와 표현방법을 알고 개성 있는 작품을 만든다.	비디오 아트, 사진, 컴퓨터 그래픽, 영화 사진, 만화, 실루엣애니메이션, 크레이애니메이션, 모래애니메이션, 컷아웃애니메이션, 광고, 일러스트레이션 등	35	12쪽 / 223쪽
	▶ 만화, 백배로 즐기기	만화의 표현방법과 제작기법을 이해하고 응용하여 표현한다.			
	▶ 꿈을 실현하는 살아있는 그림	애니메이션의 원리를 이해하고 표현한다.			
	▶ 레디액션! Project				
중앙교육진흥연구소	▶ 사진 속으로	사진의 기본을 알고 주제가 있는 사진을 촬영한다.	컴퓨터그래픽, 합성사진, 미디어작품, 웹아트, 홈페이지, 혼합매체 작품, 캐릭터, 만화, 마스코트, 캐리커처, 일러스트, 애니메이션, UCC동영상 등	48	12쪽 / 217쪽
	▶ 우리 곁의 멀티미디어	멀티미디어를 활용한 미술의 특징을 이해하고, 목적에 알맞은 작품을 제작한다.			
	▶ 캐릭터, 만화, 애니메이션	캐릭터, 만화, 애니메이션의 특징을 이해하고 창의적으로 표현한다.			
	▶ 일러스트레이션	일러스트레이션의 특징을 이해하고 주제에 맞게 제작한다.			
지학사	▶ 광고 디자인의 매력	광고디자인의 역할과 기능을 이해하고, 새로운 발상으로 디자인한다.	광고, TV광고, 일러스트레이션, 웹 일러스트레이션, 가상현실, 비디오 아트, 디지털 아트, 영화, 동영상, 캐릭터, 팝아트, 만화, 석판, 셀애니메이션, 컷아웃애니메이션, 모래애니메이션, 클레이애니메이션, 컴퓨터그래픽 등	47	16쪽 / 224쪽
	▶ 이야기 가 있는 그림	일러스트레이션의 의미와 활용범위를 이해한다.			
	▶ 영상 매체의 활용	영상 디자인의 다양한 영역을 이해하고 효과적으로 표현한다.			
	▶ 재미 있는 캐릭터디자인	캐릭터의 제작과정을 이해하고 캐릭터를 이용한 제품을 디자인 한다.			
	▶ 컴퓨터 그래픽 프로그램 활용	포토샵, 일러스트 프로그램			
	▶ 내 생각을 만화로	만화의 유형과 표현법을 이해하고 독창적으로 표현한다.			

<표4> 중학교 미술교과서 9종의 시각매체 관련 영역 분석



<그림3> 중학교 미술교과서 9종의 시각매체 영역 백분위 (단위: %)



<그림4> 중학교 미술교과서 9종의 시각매체 관련 도판 수 (단위: 개)

분석 결과를 살펴보면, 9종 교과서 모두 시각매체 관련 내용으로 사진, 컴퓨터 그래픽, 애니메이션, 영상, 광고 등을 모두 포함하고 있었다. 시각매체관련 학습 페이지의 비율이 높은 교과서로 도서출판 지학사(7.2%)와 지학사(7.1%), 일진사(7.0%)의 미술교과서가 있었다. 교학사 미술교과서는 6.4%의 약간 낮은 비율을 보였지만, 65점의 가장 많은 도판수를 보이고 있었다. 반면, 두산동아의 미술교과서가 도판 18점과 5페이지 구성으로 2.4%의 가장 낮은 비중을 보이고 있었다. 그러나 타 교과서에서는 시각매체 관련 내용을 표현영역에 중점을 두어 구성한 것과 달리, 두산동아는 학습단원의 목표를 이해, 표현, 감상, 세 영역으로 나누어 다양한 관점의 학습을 유도 하고 있었다. 또한 일진사의 미술교과서도 미적체험 영역에 ‘생활정보를 알려주는 영상과 미디어’라는 단원을 구성하여 시각매체와 영상물의 이해를 돕도록 하고 있었다.

전체적인 미술교과서의 내용구성을 요약하면, 시각매체 관련 내용으로는 컴퓨터그래픽, 영상, 사진, 광고, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 비디오 아트 등을 다양하게 다루고 있었지만, 시각매체가 주는 메시지나 사회적, 문화적 역

할과 이해에 대한 내용보다는 매체의 기술적 이해를 위한 설명과 심미적인 작품으로써의 이미지의 비중이 높았다. 예를 들어 캐릭터와 만화, 애니메이션의 경우, 디자인 영역에 포함되어 그 종류와 제작순서, 컴퓨터를 활용한 제작방법 등 기술적인 면만을 소개하거나, 사진의 경우, 사진 이미지의 예술적이고 미적인 면을 부각하려한 점이 그것이다. 학습목표 또한 ‘~개념을 이해하고 활용한다.’, ‘~의미를 이해하고 표현 한다.’와 같이 ‘표현하기’ 위주의 학습을 유도하고 있었다. 이는 교과부가 제시한 ‘미술과 교육과정 내용체계’에서 살펴본 바와 같은 맥락으로 미술교과서 내용에서도 미디어에 대한 비평적 학습의 유도는 매우 낮은 것으로 분석되었다.

이러한 논의를 바탕으로 더 구체적인 시각매체교육의 내용과 방식을 알아보기 위해 미술교과서의 시각매체 관련 학습내용을 자세히 검토해 보도록 하겠다. 9종 미술교과서 중 시각매체와 그 이미지에 대한 다양한 학습을 제시하는 단원을 중심으로 5가지의 사례를 살펴볼 것이다.

첫 번째로는 사진과 영상 매체와 관계된 학습의 사례²²⁾이다.

- 단 원 명: 앵글로 담은 세상
- 학습목표: 영상의 원리와 표현 방법을 알고 개성 있는 작품을 만든다.

‘앵글로 담은 세상’은 상위 단원인 ‘움직이는 이야기’라는 중단원의 하위 단원으로 ‘만화, 백배로 즐기기’, ‘꿈을 표현하는 살아있는 그림’, ‘레디액션 프로젝트’라는 소단원들과 함께 사진, 영상, 만화, 캐릭터, 애니메이션에 관한 학습내용을 제시하고 있다. 본 단원은 카메라 렌즈로 촬영할 수 있는 범위를 나타내는 ‘앵글’이라는 표현을 사용하여 카메라와 관계된 사진, 영상, 영화, 광고까지의 내용을 아우르고 있다.

22) 안혜영 외4, 『중학교 미술교과서』, 미래엔컬처그룹, 2009, pp.128-131.

학습 도판은 <그림5>와 같이 비디오아트, 컴퓨터그래픽으로 합성한 사진 작품, 그림처럼 표현된 사진작품, 시대상을 보여주는 사진작품, 왜곡되어 찍힌 사진작품, 설치물에 활용된 사진 이미지와 지하철역 사에 활용된 사진 이미지가 제시하고 있으며, 영상예술과 사진에 관한 설명을 추가하였다. 다음 장에서는 같은 소재를 대상으로 한 사진과 그림을 나열하고 그림과 사진을 구분하도록 하고 있으며, 학습활동에서는 학습자의 사진을 이용하여 이야기를 만들어 보도록 하고 있다. 도판은 사진을 활용한 4컷 만화와 친구들의 사진을 합성하여 만든 사진 콜라주 작품이 제시되었다. 마지막 페이지에서는 영화테마파크 이미지와 함께 영화에 대한 설명을 부연하고, 공익광고 스토리 보드를 만들어보는 학습활동을 제시하였다.

본 단원은 영상예술과 사진, 영화, 광고까지 다양한 분야를 설명하고자 하였지만, 유기적인 연결이 이루어지지 못하고 있다. 1-2페이지의 영상예술과 사진에 대한 학습에서는 흥미로운 이미지들을 제시하며 관심을 이끌고 있지만, 3-4페이지의 학습활동에서는 앞의 학습내용과 동떨어진 활동을 유도하고 있다. 자세히 살펴보면, <그림6>의 왼쪽 페이지에서 그림과 사진을 구별하는 문제가 제시되는데, 이는 페이지의 반 이상을 차지할 만큼 중요한 활동으로 여겨지지 않는다. 이러한 활동 대신에 사진에 컴퓨터그래픽 효과를 주면, 그림처럼 나타날 수 있으며, 우리주변에 그러한 이미지들을 쉽게 접할 수 있음을 학습하는 방향이 더 적절할 것이다. 또한 하단에 보여 지는 학습활동은 기존의 사진을 이용해 새로운 이미지를 구성해 보는 형식으로 이미지에 대한 해석과 이해보다는 흥미 위주의 제작활동에 중점을 두고 있다. 다음페이지에서는 영화에 대한 설명 후, 공익광고 스토리 보드를 만들어 보는 학습활동이 제시되는데, 이는 아무런 개연성 없이 소개되고 있다. 또한 스토리보드 순서도 적혀있지 않아 이해하기 어렵게 구성되어 있다. 즉, 작은 범위 안에 많은 내용을 보여주고자 내용이 너무 축약되어 구성되었으며, 이는 교사의 추가적 설명을 필요로 한다.

두 번째로 미적체험으로써의 시각매체 교육 사례²³⁾이다.

- 단 원 명: 생활정보를 알려주는 영상과 미디어
- 학습목표: 생활 정보를 알려주는 영상물을 찾아보고 특성을 알아본다.

‘생활정보를 알려주는 영상과 미디어’ 단원은 다른 교과서들과 달리 ‘미적 체험’에서 영상과 미디어에 대한 체험과 학습을 소개하고 있다. 빌딩위의 대형 전광판, 지하철 정보를 알려주는 역사(驛舍) 내의 안내스크린, 컴퓨터, 인터넷과 모바일 등의 도판을 제시하고 있으며, 학습활동으로 ‘주변에서 생활의 편리함을 주는 영상물이 어떤 것이 있는지 찾아보기’, ‘신문과 TV광고의 차이점 알아보고 공익성 있는 광고 만들어보기’를 제안한다. 그리고 ‘참고하기’라는 영역을 구분하여 시각 문화 환경과 관련된 영상물을 볼 수 있는 웹 사이트 주소를 안내하고, 시각매체가 전달하는 광고의 기능과 역할에 대해 설명하고, 공익광고와 상업광고의 이미지를 실고 있다.



<그림7> 생활 정보를 알려주는 영상과 미디어

23) 김용숙, 이재만, 김재열, 『중학교 미술』, 일진사, 2009, pp.30-31.

본 단원은 시각문화 환경에서 우리가 접하는 영상과 미디어에 대한 이미지를 제시하여 실제적 미디어 콘텐츠에 대해 생각해 볼 수 있는 장을 마련하였다는 장점이 있다. 또한 다른 교과서 미적체험의 시각문화영역에서는 주로 시각환경을 다루고 있는 것과 달리 본 교과서에서는 영상과 미디어와 같은 시각매체를 다루고 있다는 점이 주목할 만한 부분으로 여겨진다. 시각환경과 관계된 영상물을 찾을 수 있는 사이트를 알려주는 ‘참고하기’는 학습의 확장을 가져올 수 있는 좋은 방법으로 인터넷이 가능한 컴퓨터실에서 수업이 된다면 학습효과를 높일 수 있다. 반면, 광고의 기능과 역할에서 광고의 공익성에 치중한 설명으로 실제로 우리가 접하는 수많은 상업광고들에 대한 바로 보기 학습에 대한 관점은 미흡하다. TV와 인터넷 등의 시각매체를 통해 우리 주변에 만연해 있는 상업광고는 자본주의 구조하의 시장경제에도 영향을 미치고 있음을 인지해야 하며, 광고의 경제적, 사회·문화적 순기능과 역기능을 올바르게 파악하고, 그러한 상업광고의 목적과 이해에 중점을 두는 학습이 필요하다.

세 번째로는 미술과 접목된 광고 매체의 사례²⁴⁾를 살펴보겠다.

- 단 원 명: 광고 속의 미술
- 학습목표: 광고에 미술 작품을 활용한 목적을 이해하고, 미술 작품을 활용하여 광고를 제작한다.

‘광고 속의 미술’은 ‘III. 사회와 함께하는 미술’이라는 대단원의 하위 단원으로 일상에서 볼 수 있는 광고에 미술작품이 적용된 목적과 의미를 알 수 있도록 하고 있다. 내용의 구성을 살펴보면, 미술작품이 들어간 광고 포스터와 인쇄광고물, 제품 포장 디자인을 제시하고, 광고에서 미술이 사용되는 목적을 설명하며, 미술작품을 활용한 광고를 제작해보도록 유도하고 있다. 그리고 이러한 예술작품을 이용한 이미지 변형이 ‘패러디’임을 설명한

24) 김정희 외3, 『중학교 미술』, 지학사, 2009, pp.108-109.

후, 제작활동을 제시하고 있다.



<그림8> 광고 속의 미술

광고라는 대중적 매체와 미술을 접목하여 교육했다는 점에서 흥미롭고 유익한 단원이다. 명화가 광고에 등장하게 된 이유와 광고의 목적을 생각해 보기에 적절하다고 판단되며, 명화의 가치만큼 상품의 가치를 올리고자 한 기업의 목적을 인지할 수 있도록 학습을 유도할 수 있다. 그러나 제작활동에서 제시한 명화를 활용한 광고의 참고 도판은 광고 이미지라고 느껴지기 보다 이미지 합성, 패러디로 밖에 여겨지지 않아 알맞은 참고자료가 되지 못하고 있다. 광고 카피와 같은 텍스트를 활용하여 완성도 있는 작품을 도판으로 제시하며 광고의 이해를 도울 필요가 있다.

네 번째로는 ‘애니메이션’의 사례²⁵⁾를 살펴보겠다.

- 단 원 명: 캐릭터, 만화, 애니메이션
- 학습목표: 캐릭터, 만화, 애니메이션의 특징을 이해하고 창의적으로 표현한다.

‘캐릭터, 만화, 애니메이션’은 애니메이션의 전단계가 되는 캐릭터와 만화를 순차적으로 소개하고 있다. 내용구성을 살펴보면 <그림9>에서 볼 수 있듯이 캐릭터에 대한 간략한 설명과 만화의 캐릭터, 마스코트, 학생작품을 소개하고 있다. 그리고 만화의 특성에 대한 설명과 도판을 제시한 후, ‘만화 완성하기’라고 하여 4컷 만화 중 가운데 2컷을 그려보도록 유도하고 있다. 또한 표현활동으로 주제가 잘 나타난 캐릭터와 만화를 제작해 보도록 제시하고 있다.



<그림9> 캐릭터, 만화, 애니메이션-1

25) 박은덕 외3, 『중학교 미술』, 중앙교육진흥연구소, 2009, pp.132-137.

다음 장인 <그림10>에서는 애니메이션에 대해 설명한다. 스틸 컷이 움직이게 보이는 원리를 설명하고, 셀 애니메이션의 과정을 보여준다. 도판으로는 한국 최초 극장용 장편 애니메이션 ‘홍길동’과 ‘툼과 제리’, ‘치킨 런’ 등을 실고 있으며, 다양한 종류의 애니메이션을 소개하고 있다. 학습활동으로 수첩이나 책의 모서리 공간을 이용하여 주제가 있는 ‘플립 북을 만들어 보기’, ‘생활 주변의 이야기로 스토리 보드 만들어보기’를 제시하고 있다. 마지막으로 <그림11>에서는 애니메이션 제작과 UCC제작에 관한 내용을 수록하고 있다. 고무찰흙으로 스틸 컷을 찍어 무비메이커 프로그램을 이용해 간단한 ‘크레이 애니메이션 만들기’와 친구들과 함께 노래에 맞는 내용을 연속되는 그림으로 그리거나 동영상으로 찍어 ‘UCC제작하기’를 학습활동으로 제시하고 있다.

본 단원은 ‘둘리’와 ‘툼과 제리’ 등과 같은 친숙한 캐릭터를 제시하여 학습자의 관심을 유발하고 있으며, 비슷한 성격의 소재를 하나로 묶어 순차적으로 설명하고 있다. 그러나 캐릭터, 만화, 애니메이션의 특징 설명과 제작에 비중을 두어, 만화와 애니메이션이 보여주는 가상의 세계나 사회, 문화적 특성에 관한 이해 교육은 이루어지지 않고 있다. 애니메이션은 상상을 실현할 수 있게 해주고, 불가능을 가능하게 해 주는 무한한 표현기능을 가지고 있다. 이러한 애니메이션이 만들어 내는 가상의 환경, 인물 또는 설정에 대한 올바른 이해를 위한 교육이 필요하며, 그러한 교육을 통해서 더욱 창의적인 사고와 표현이 가능해질 것이다. 또한 애니메이션은 시대상을 반영하고, 제작 국가의 문화나 제작사의 사회적, 문화적 고정관념을 드러내기도 한다. 예를 들자면, 디즈니 애니메이션에서는 여성은 약한 존재로 보호해주어야 하며, 선이 항상 이긴다거나, 아름다움에 대한 고정관념, 또는 인종과 문화에 대한 편견을 배경으로 제작되기도 하기 때문에 어린이와 청소년에게 무의식중으로 전달될 수 있다. 또한 일본 애니메이션의 경우도 성인을 대상으로 하거나, 일본 특유의 정서를 반영하고 있으므로 분석적으로 읽을 줄 알아야 할 것이다. 애니메이션이 제작된 국가와 제작사, 제작의도를 파악하

고, 사회·문화·정서적 측면에서의 분석적 읽기가 요구된다.

마지막으로 멀티미디어의 교육 사례²⁶⁾를 살펴보겠다.

- 단 원 명: 우리 곁의 멀티미디어
- 학습목표: 멀티미디어를 활용한 미술의 특징을 이해하고, 목적에 알맞은 작품을 제작한다.

‘우리 곁의 멀티미디어’에서는 학습내용으로 현대사회에서 멀티미디어가 정보전달에 중요한 역할을 하고 있음을 설명하고, 미술에서 컴퓨터에 의해 제작되는 멀티미디어 작품에 대해 소개하고 있다.



<그림12> 우리 곁의 멀티미디어

참고도판은 미디어설치 작품, 컴퓨터 그래픽을 이용한 공익광고이미지, 웹아트 이미지, 컴퓨터로 제작된 미디어 작품이 제시되고 있으며, ‘인터넷 속

26) 박은덕 외3, 『중학교 미술』, 중앙교육진흥연구소, 2009, pp.104-105.

의 나의 공간, 우리의 공간'이라는 소주제를 정하여 인터넷 홈페이지의 특성과 장점을 소개하고 있다. 학습활동으로 '홈페이지 만들어보기'와 '인터넷의 순기능과 역기능', '인터넷 예절' 등에 대한 토론을 유도하고 있다.

이 단원에서 인터넷의 기능에 대해 토론을 하고 인터넷상에 자신만의 공간을 제작해보도록 하는 것은 학생들이 흥미를 유발하여 유익한 교육이 될 수 있을 것이다. 하지만, 멀티미디어교육에 있어서도 멀티미디어를 활용한 미술에 대해 논하고 있으며, 이미지들도 심미적인 이미지들만 제시하고 있다. 우리 결의 멀티미디어가 만들어내는 친숙한 이미지들을 소재로 멀티미디어가 보여주는 다양한 이미지들에 대한 판단력과 그를 통한 새로운 이미지를 창출해 낼 수 있는 능력을 함양하는 미술교육이 필요하다.

이상으로 미술교과서의 시각매체 관련 영역의 학습내용을 분석하였다. 그 결과, 시각매체학습에 있어 매체와 이미지의 영역을 명확히 구분하여 학습을 구성하기보다는 사진과 영상, 영상과 광고, 광고와 미술, 예술과 컴퓨터, 인터넷과 블로그가 한 단원에서 제시된 것처럼 다른 시각매체와 연계되는 수업을 구성하고 있음을 확인하였다. 이는 시각매체가 다루고 있는 이미지의 영역이 폭넓다는 증거이며, 이미지가 한 매체에 국한될 수 없다는 예이다. 하지만 이러한 다양한 접근의 시도에도 불구하고 표현활동에 비중을 둔 학습경향이 나타나고 있다.

현재 교육계에서 일어나고 있는 가장 두드러진 변화의 특징이 포스트모던 사고인 공동체 의식, 대화, 역사적 해석, 탐구에 도움이 되는 해석학과 현상학적 방법을 강조하고 있다는 점을 고려할 때,²⁷⁾ 시각매체교육은 시각이미지의 미적 감상과 제작원리의 이해, 그리고 표현학습 뿐만 아니라, 시각매체가 제공하는 실제적 이미지들에 대한 시각적 문해력을 함양하게 하여 이미지 이해와 비평에 중점을 둔 학습의 비중을 높여야 한다.

27) 박정애 『포스트모던 미술, 미술교육론: 한국의 현대미술, 21세기 미술교육에의 도전』, 서울: 시공사, 2001, p.118.

IV. 시각매체 및 이미지 교육 프로그램 제안

교육정책이 시각매체교육의 제도적 틀을 갖추지 못한 상황에서 현재 이루어지고 있는 시각매체교육은 소수의 관심 있는 교사들에 의해 행해지거나, 학교 밖 사회단체와 공공기관의 활동²⁸⁾이 주를 이루고 있다. 게다가 현재 국내에서 실행되고 있는 매체교육의 대다수가 모니터링 중심²⁹⁾이거나, 혹은 제작중심 교육에 치중되어 있기 때문에 시각매체교육 방향과 구체적인 방안 에 대한 연구가 더욱 중요해진다.

따라서 본 장에서는 우리학교 현장에 적용될 수 있는 시각매체와 이미지 교육프로그램의 방향을 모색하고자 한다. 이를 위해 우선 대안미술교육³⁰⁾과 재량활동³¹⁾시간의 시각매체교육 사례를 살펴본다. 이는 기존 교육과정의 한계를 벗어나 새롭게 제안된 미디어 교육프로그램으로 그 특성과 방식의 참

28) 우리나라 미디어 관련 교육기관과 단체로는 한국여성민우회, 민주언론시민연합회, 문화현대, 언론 지키기 천주교모임, 미디어세상 열린 사람들, 한국미디어교육연구소, 대한YMCA연합회 등 총 40-50여 곳에 이른다.

29) 시민사회단체와 공공기관에서는 미디어의 공정성, 공공성, 공익성에 대한 비판적 접근과 감시 활동에 중점을 둔 미디어 수용자 교육에 초점을 두고 있으며, 이러한 모니터링 활동을 위한 교육으로 TV와 신문을 위주로 하여 교육내용을 구성하고 있다.

30) 대안미술교육은 기존 제도교육의 여러 가지 문제에 대한 반작용으로 발생하여, 대안적 이념과 형태의 교육을 추구한다. 이는 1990년대 이후의 시대적 상황을 반영하는 특징적 교육현상으로 사회의 관심이 높아지고 있다.

31) 제7차 교육과정에서 국민 공통 기본 교육기간인 초등학교 1학년부터 고등학교 1학년까지의 10년간에 걸쳐 교과, 특별활동과 더불어 '재량활동'을 하나의 독립된 영역으로 새로이 편성하였다. 재량활동은 학교교육과정에 대한 국가의 독점을 완화하고, 단위학교와 교사에게 교육과정편성과 운영에 관한 자율적 의사결정권을 제공하며, 학교교육이 학생과 교사, 지역 사회의 요구에 보다 탄력적으로 대응하도록 하기 위한 것이다. 이는 또한 지금까지의 학교교육에서 미흡했던 학생과 교사의 자기표현의 기회를 적극적으로 마련해주고, 보다 궁극적으로 학생들의 자기 주도적 학습 능력을 신장하기 위한 적극적 조치를 마련하기 위한 것이다. 특히 교과가 이미 마련되어 있는 '교과 재량활동'이외에 학교장의 재량으로 범 교과화, 혹은 자기주도 학습을 마련할 수 있는 '창의적 재량활동' 시간은 특별활동시간과 함께 미디어 교육을 전면적으로 실시 할 수 있는 유일한 틈새로 평가되고 있다. 이시간은 전 학년에 정규교과시간에 걸쳐 실시 할 수 있다는 장점이 있으며 교사의 역량에 따라 수업의 질이 달라질 수 있는 단점도 가지고 있다. (한국언론재단, 『한국의 미디어교육: 미디어교육 실태 및 전문가 의식조사』, 2003 참조.)

조는 미술교과에서 시각매체교육의 방안을 제시하는 데 도움이 될 것이다.

1. 대안미술교육과 재량활동의 매체 및 이미지 교육

1) 대안미술교육에서의 매체교육 사례



대안미술교육 교재로 제시되고 있는 『미술교육 대안교과서-시각문화교육 프로그램』과 『시각문화교육 관점에서 쓴 미술교과서』의 매체교육 사례를 조사하고, 참조점과 개선점에 대해 논하도록 하겠다.

먼저, 인천미술교육연구모임에서 2008년 발간한 『미술교육 대안교과서-시각문화교육 프로그램』의 매체 관련 단원을 살펴보도록 하겠다. 본 교재는 ‘대중매체·이미지’라는 대단원을 설정하여 다양한 시각매체와 그 이미지에 대한 교육을 여러 관점의 이해와 실습활동을 통해 실행 할 수 있도록 하고 있다. ‘대중매체·이미지’라는 대단원의 하위 단원으로 ‘이미지올로지’, ‘신문 속으로’, ‘방송 속으로’, ‘니들이 광고를 알아?’, ‘대중매체를 벗겨라’ 라는 5가지 프로그램을 진행하고 있는데, 각 프로그램은 두세 개의 소주제를 설정하여 매체에 대한 교육을 제시하고 있다. 그 중 두 가지 사례를 자세히 검토해 보도록 하겠다.

첫 번째로 ‘이미지올로지’ 단원의 소주제 ‘포샵과 썬얼’ 사례³²⁾이다.

본 사례는 대중매체 이미지가 만들어지는 목적과 과정을 이해하고, 주체적인 이미지의 해독 능력의 함양을 목적으로 한다. 교육프로그램의 상세한 내용은 다음의 <표5>과 같다.

32) 인천미술교육연구모임 특울, 『(미술교육 대안교과서)시각문화 교육 프로그램』, 서울: 동연, 2008, pp.98-99.

프로그램명	이미지올로지	
소주제	포샵과 썬얼	
개요	대중매체의 속성을 이미지의 생산과 유통, 소비의 측면에서 확인해 본다.	
기대효과	대중매체가 우리에게 무의식적으로 미치는 영향에 대해 파악하고 주체적으로 바라보는 관점을 기를 수 있다.	
내용	<ul style="list-style-type: none"> - 기존의 이미지를 여러 가지 도구를 활용하여 다양한 방식으로 가공해 보고 전, 후 이미지를 비교해 본다. - 대상의 특성을 솔직하게 드러낼 수 있는 방법을 찾아 설명해 본다. 	
준비물	예시작품(연출하거나 가공할 인물이미지), 모듈별 준비물(카메라, 컴퓨터)	
핵심개념	입장이나 태도에 따른 이미지 활용의 차이 (감추려는 허구의 이미지와 객관적 사실을 그대로 드러내려는 이미지)	
참고자료&설명	 <p>칸 광고제 그랑프리 수상 (화장품 광고-인위적 모델 변신)</p>  <p>좌) 광고이미지 우) 왼쪽 광고이미지를 패러디하기 위해 주변 의 평범한 인물을 등장시켜 포토샵으로 기존의 한 이의천 작가의 작품</p> <p>*2006년 인덕원프로젝트 출판권</p>	
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 결과물만 제시할 것이 아니라 전 과정을 모두 사진으로 기록하도록 한다. - 시간적 여유가 된다면 모두가 모델을 경험할 수 있도록 기회를 준다. - 썬얼 촬영시 최대한 대상의 특성이 가감 없이 드러날 수 있도록 촬영을 유도한다. 	
프로그램 진행	<p>포샵 - 연출하거나 가공한 인물이미지를 예시작품으로 보여준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 이미지의 제작과정을 추측하여 이야기해 본다. · 예시작품의 의도는 무엇인지 발표한다. <p>- 특정의 사용목적에 맞는 이미지를 제작해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 모듈별로 특정한 사용목적을 정한다. · 연출할 이미지에 대하여 상의한다. · 필요한 장치, 재료, 기법 등을 충분히 파악한다. · 역할분담을 한다. · 세트, 조명, 분장, 연출, 촬영을 한다. · 그래픽 프로그램을 활용하여 촬영한 이미지를 원하는 이미지대로 편집한다. · 완성한 이미지와 그 이미지의 대상이 되었던 인물을 비교하고 차이를 확인한다. <p>썬얼 - 동일한 대상을 있는 그대로 솔직하게 드러낼 수 있도록 촬영해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 결과를 가지고 포토샵으로 가공한 이미지와 비교하고 토론해 본다. - 소감문을 다양한 방법으로 기록한다. 	
활동매체	결과물	



<표5> 대안교과서 매체교육 사례 1

위 사례는 이미지가 가지고 있는 이데올로기에 대해 생각해 보는 장으로 제시되고 있다. 일상에서 접할 수 있는 시각매체가 보여주는 이미지를 활용하여 학습자의 흥미를 유도하고 있으며, 이러한 이미지를 통해 이미지의 목적과 영향에 대해 사고 할 수 있도록 한다는 점에서 교육적 의의가 있다. 또한 학생들은 ‘포토샵’이라는 프로그램을 통해 이미지가 어떻게 변화하고, 어떤 목적으로 변화하고 있는지를 직접 체험으로 비교해 볼 수 있는 장점이 있다. 그러나 이미지의 변형을 필요로 하고, 만연하고 있는 사회적 맥락에 비평적 이해에 대한 교육보다는 이미지가 어떻게 변형되는지에 대한 과정과 결과 비교에만 치중된 수업이 진행되는 경향을 띄고 있다. 또한 소주제명에 ‘포샵과 썬얼’이라는 줄임말의 사용은 학습자로 하여금 그것이 표준어로 인식하게 될 오해의 소지가 있다. 학습자의 눈높이에 맞추고, 관심을 유도하기 위함도 중요하지만, 학습자료와 학습내용 제시에 있어 만전을 기해야 할 것이다.

다음으로 ‘방송 속으로’ 단원의 ‘뉴스 Re_Play’ 사례³³⁾를 살펴보겠다.

‘뉴스 Re_Play’는 뉴스 내용의 방송사별 관점 차이를 비교하고, 직접 기획해 보는 것을 목적으로 하며, 세부 내용은 <표6>에 정리하여 나타냈다.

33) 인천미술교육연구모임 티울, 『(미술교육 대안교과서)시각문화 교육 프로그램』, 서울: 동연, 2008, pp.112-113.

프로그램명	방송 속으로
소주제	뉴스 Re_Play
개 요	방송사별 사건과 내용을 다루는 방식을 비교하고 뉴스의 구조를 파악한 후 직접 기획하고 만들어 본다.
기대효과	동일한 사안도 접근의 주체나 입장에 따라 차이가 남을 확인함으로써 대중매체 일반에 대한 비평적 거리를 유지할 수 있다.
내용	방송사별 주요 관심사와 접근방식을 비교하여 그 차이를 확인해 보고 관점이 어떻게 다른지 토론한 후 보고서로 작성하여 발표한다.
준비물	동일 시간대의 각 방송사 뉴스 내용, 인터넷 '다시보기', 활동지
핵심개념	- 방송사 간의 관점의 차이 - 언론의 역할: 알 권리나 실체적 진실의 소개
참고자료&설명	
유의사항	- 교사는 방송에 대하여 가급적 스스로 판단할 수 있도록 돕는 역할을 한다.
프로그램 진행	- 대중매체 중 방송언론만이 가지는 특징에 대해 소개한 후 이야기를 나누어 본다. *필요시 각 방송사 제작 옵부즈맨 프로 감상 - 모듈을 구성한다. - 동일 시간대 서로 다른 방송사의 뉴스를 보고 모니터링을 한다. · 각종 보도의 내용이나 순서, 비중(시간), 보도태도를 파악하고 기록한다. 예) 정치, 경제, 사회, 문화 등 · 기록한 내용을 '모듈별로' 비교한다. · 동일한 항목을 방송사에 따라 어떻게 다르게 소개하는지 확인해 본다. - 소감문을 다양한 방법으로 기록한다.
활동지	

<표6> 대안교과서 매체교육 사례 2

본 사례는 TV에서 접하게 되는 뉴스를 통해 각 방송사의 관점의 차이를 이해하고 이에 대한 비평적 거리를 가질 수 있도록 토론하고, 보고서를 작성하도록 하고 있다. 이는 언론매체를 올바르게 이해할 수 있는 기회를 갖을 수 있도록 한다는 점에서 긍정적이다. 그러나 시각적 이미지가 제공하는 정보가 아닌 문자 언어적 정보에 관한 문해력을 필요로 한다는 면에서 미술교과 보다는 국어과나 사회과의 적용이 적절하다고 판단된다.

이외에도 ‘광고의 영향력’, ‘광고전략’ 및 ‘광고의 허와 실’을 알 수 있도록

하는 수업이나, 신문사의 관심과 입장에 따라 지면 구성과 내용의 변화 가능성에 대한 학습 등, 총 10단원, 30시간의 수업사례가 제시되고 있다. 이러한 사례를 바탕으로 살펴볼 때, 실생활에서 쉽게 접하는 시각매체와 그 이미지를 활용하여, 그 사회·문화적 성격에 대한 다각적인 사고를 요구하는 학습을 진행하고 있었으며, 이는 대중매체가 보여주는 이미지에 대한 매체 교육적 접근이 효과적으로 진행되고 있다고 볼 수 있다. 또한 실제로 수업한 결과물까지 함께 제시하여 수업에 적용 가능성을 높여주고 있다.

다음으로 전국미술교과 모임과 문화연대가 2008년 집필한 『시각문화교육 관점에서 쓴 미술교과서』의 내용을 살펴보도록 하겠다. 본 책의 구성은 ‘체험’, ‘소통’, ‘이해’의 대단원을 구성하고, 중단원으로 ‘감각에게 맡겨봐’, ‘몸으로 말하기’, ‘세상 속으로 태어나기’, ‘자기표현과 놀이’, ‘이미지로 말하기’, ‘낯설게(새롭게) 보기’, ‘나를 둘러싼 세상, 몸-이미지’, ‘이미지의 삶과 죽음’, ‘공간과 삶’을 제시하고 있다. 이는 기존 교육과정에서 제시하고 있는 ‘미적체험’, ‘표현’, ‘감상’의 활동영역 구분과 다른 관점을 취하는 것이다. 내용구성에 있어서도 학습목표나 학습활동을 특별히 제시하지 않고, 단원 주제에 대한 다각적인 이해를 돕는 내용들로 이루어져 있다.

소단원 중 매체와 관련된 부분으로 ‘합성이미지|디지털시대의 이미지’, ‘연속이미지|영상으로 이야기하기’, ‘이미지 수사학|우리를 움직이는 이미지’, ‘인터넷 커뮤니티|인터넷, 또 다른 세상’ 4가지가 있는데, 그 중 ‘이미지 수사학’과 ‘인터넷 커뮤니티’을 사례를 살펴보도록 하겠다.

첫 번째 사례로 ‘이미지의 수사학|우리를 움직이는 이미지’³⁴⁾이다.

‘이미지의 수사학’에서는 총 6페이지에 걸쳐 포스터, 광고, 신문 속 사진, 스타사진 등의 이미지를 제시하고 있다. 그리고 <그림13>에서 볼 수 있듯이 일상에서 느껴지는 이미지들을 위압감, 친근함, 낯선 느낌 등을 주는 이

34) 전국미술교과모임, 『(시각문화교육 관점에서 쓴) 미술 교과서』, 서울: 휴머니스트, 2008, pp.244-249.

미지로 분류하여 다양한 이미지들이 우리에게 영향을 주고 있다는 설명을 덧붙였다. 또한 스타 이미지가 광고에 활용될 때 기업 이미지나, 제품 등 그 특성에 맞는 스타 이미지를 활용한다는 내용과, 신문 속 사진이미지의 글에 따라 이미지의 느낌이 달라질 수 있다는 내용을 전달하고 있었다. 그리고 사진 한 장을 제시하면서, 떠오른 느낌이나 생각을 글로 써서 이미지 위에 올려보고, 어떻게 다른 느낌의 이미지가 되는지 알아보도록 하고 있다.

		
<p>▲위압감이 느껴지는 이미지</p>	<p>▲친근감이 느껴지는 이미지</p>	<p>▲조형감이 느껴지는 이미지</p>
		
<p>▲낮선 느낌의 이미지</p>		<p>▲스타이미지</p>
		
<p>▲이미지와 글의 만남▶</p>		

<그림13> 우리를 움직이는 이미지

본 사례는 이미지의 표현방법³⁵⁾에 따라 수용의 관점이 달라짐을 인식하게 하여, 이미지들에 대한 비판적 이해를 돕고 있다. 이는 앞서 살펴보았던 ‘이미지올로지’ 단원에서 제시된 이해와 제작을 겸한 학습과는 비교될 수 있는 사례로, ‘이미지올로지’에서는 제작에 치중했다면, 본 사례에서는 비평적 이해에 비중을 높이고 있음을 알 수 있다.

다음 사례로는 ‘인터넷 커뮤니티|인터넷, 또 다른 세상’³⁶⁾이다.

‘인터넷 커뮤니티’에서는 인터넷 세상에 관한 설명과 이야기가 총 8페이지에 걸쳐 제시되었다. 첫 페이지에는 청소년이 즐겨하는 미니홈피 이미지를 실어 흥미를 유발한다. 인터넷을 통해 다양한 방법으로 의사소통이 가능해지면서 더욱 가까워진 세상에 대해 설명 한 후, 블로그 환경이 제시된다. 블로그의 정보가 언론과 맞먹을 만한 영향력을 보인하거나, 블로그의 디자인 환경이 개선되면서 개인들 자신만의 특성을 표현할 수 있게 되었다는 점, 블로그 안에서 개인들의 예술적 감수성을 표현하는 장이 되고 있다는 내용을 학습한다. 그리고 저작권(copyright)과 카피레프트(copyleft)³⁷⁾에 대해 설명하며, 인터넷의 바다에서 무분별하게 이용되고 있는 창작물의 저작권에 관해 생각해 보도록 하고 있다. 또한 인터넷 창작물의 지나친 저작권 보호는 새로운 창작을 방해할 수도 있다고 언급하며, 자유소프트웨어재단을 소개하고 있다.

35) 이미지의 표현은 어떤 소재를 보여주는냐, 어떤 각도의 사진을 사용하였느냐, 어떤 구조로 이미지를 구성하고, 색상을 적용하였느냐, 어떤 텍스트와 함께 이미지를 보여 주느냐와 같은 방법에 따라 수용자의 관점이 달라질 수 있다.

36) 전국미술교과모임, 『(시각문화교육 관점에서 쓴)미술 교과서』, 서울: 휴머니스트, 2008, pp.250-257.

37) 카피라이트(copyright)와 반대되는 개념으로 지적 창작물에 대한 권리를 모든 사람이 공유할 수 있도록 하는 것 또는 그러한 운동을 뜻한다.



살람픽스의 블로그
(http://..dear_read.blogspot.com/)

▲블로그, 언론과 대등해진 개인들



<http://blog.naver.com/ssadaegiya>
의 블로그



<http://blog.naver.com/ssam1203>
의 블로그

▲블로그 디자인의 진화



블로그를 꾸미고 있는 이미지들

▲블로그 안에서는 나도 예술가



<http://blog.naver.com/guarneri>의 블로그

<그림 14> 인터넷 또 다른 세상

위의 사례는 인터넷이 널리 보급되면서 인터넷 세상에 대한 학습이 중요해짐을 반영한 예이다. 대부분의 청소년들이 인터넷 ‘미니 홈페이지’나 ‘블로그’를 통해 자신들을 표현하고, 타인과 소통하기를 좋아한다는 점³⁸⁾에서 이러

한 교육은 시의 적절하며, 학습자들에게 강조되어야 할 내용이다. 또한 인터넷의 활성화로 강화된 저작권에 대한 이해는 청소년기부터 꼭 필요한 것으로, 카피라이트와 카피레프트의 양면적 견해에 대한 학습은 매우 중요하다. 더불어 이러한 학습이 실제로 블로그를 접해보고, 제작해 볼 수 있는 컴퓨터실에서 이루어진다면, 교육 효과는 배가 될 것이다.

이상의 두 사례는 기존의 미술교육 개념을 벗어나 학습목표, 표현활동 등을 제시하지 않고 단원 주제에 맞는 설명하는 독특한 방식을 취하고 있다. 현시대의 시각이미지들과 그 특성들을 다양한 관점에서 조명해보고, 그 의미를 학습하도록 유도하여 학습자에게 이미지에 대한 다양한 관점을 이해시켜, 비평적 학습이 이루어질 수 있도록 하고 있는데, 이는 청소년들이 자신들이 처한 환경을 올바르게 이해하는 데 도움이 될 것이다. 그러나 토론이나, 제작활동, 활동지 등을 유도하지 않는 점에서 학습자들이 학습내용을 깊이 있게 생각하지 않고 넘어갈 우려가 있다. 시각매체가 보여주는 이미지들의 다각적 이해와 활동을 연계하여 학습자의 흥미와 관심을 유발하는 교육 프로그램이 필요하다.

2) 재량활동 시간의 매체교육 사례³⁹⁾

다음으로 의정부 송현 고등학교에서 실행된 재량활동 시간의 매체교육 사례를 검토해 보겠다. 본 수업은 1학년 학생들을 대상으로 총 10차시에 걸쳐 운영되었으며, 상세한 프로그램의 내용을 살펴보면 다음과 같다.

38) 인터넷 이용 시 주로 이용하는 서비스를 설문한 결과 중학생들이 가장 많이 이용하는 것은 커뮤니티 사이트 (싸이월드/다음 카페) 등 이었고, 다음으로 인터넷 게임이었으며, 음악 감상 및 음원 다운로드, 검색 순으로 나타났다. (방송통신위원회, 『어린이·청소년의 미디어 이용행태 및 보호방안 연구』, 2008, p.67.)

39) 박수경, 「구성주의 미디어교육의 효과와 교육적 의의에 관한 연구: 능동성, 다양성, 비판력을 중심으로」, 서강대학교 언론대학원 석사학위 논문, 2003 참조.

개념	차시	요소	정해진 실천	공개적 교수학습 & 비판적 구성	변화의 경향이 있는 행동
커뮤니케이션	1	커뮤니케이션의 의미와 과정탐구	사오정 이야기	커뮤니케이션의 의미	
			KT CF '사랑해 사랑해 사랑해'	커뮤니케이션의 과정	
	2	미디어 영향력, 미디어 관점 이해	신문기사와 인터넷 게시판	시사점	
메시지	3	신문 기사 분석	미국의 이라크 침공과 관련한 한겨레신문과 조선일보 기사	이라크 침공에 대한 신문 기사의 관점	같은 사건에 대한 다른 시각의 신문기사 비교
	4	신문 사진 분석	미국의 이라크 침공과 관련한 신문과 방송사진	이라크 침공에 대한 사진의 관점	이라크 전쟁에 대한 취재 소재와 보도 방향 기획
	5	드라마 분석	일일연속극 인어아가씨	가족에 대한 신화	가족과 사랑에 대한 드라마 스토리보드 재구성
	6	뮤직비디오, 광고 분석	조성모 뮤직비디오	사랑에 대한 신화	
신용카드 CF			성공에 대한 신화		
미디어	7	신문사 통제요인 이해	KBS 시사포커스 제 121회 권·언 유착	신문기사의 통제요인 : 게이트키퍼, 권력, 자본	신문1면 기사 재배치
	8	대중문화와 스타 시스템 분석	MBC미디어 비평 제95회 서세원의 허리병에 문헌 영화 홍보 비리	연예 기획사와 연예·오락 프로그램, 스포츠 신문의 관계	연예·오락 프로그램 재구성
수용자	9	안티사이트, 팬덤 탐구	안티조선, 서태지 팬클럽	미디어와 대중문화에 대한 수용자 가능성과 한계	대중 문화에 대한 안티사이트 기획
	10	인터넷 게시판 익명성 이해	익명 게시판의 장점과 단점	미디어로써 인터넷의 특징과 익명성의 의미	인터넷 1인 미디어 블로그 기획

<표7> 재량활동 시간의 비판적 미디어 이해 교육

본 교육 프로그램은 <표7>에서 확인할 수 있듯이 ‘위치방식 4가지-‘정해진 실천⁴⁰⁾, ‘공개적 교수학습⁴¹⁾, ‘비판적 구성⁴²⁾, ‘변화의 경향이 있는 행동⁴³⁾’를 필수개념으로 제시하고, 텍스트의 저자가 수용자를 어떻게 텍스트 안에 위치시키며 수용자는 어떻게 텍스트를 해석하는가와 관련된 질문들을 제시하며 수업이 진행되었다. 그리고 일상에서 접하는 매체로 신문, 드라마, 광고, 인터넷 등의 다양한 요소들을 채택하여 수업을 구성하고 있다. 이러한 수업을 위해 소집단을 구성하여 주어진 문제에 대해 생각해 보고 탐구해 보는 기회를 갖도록 하는 협동학습을 실시하였다. 또한 협동학습 유형 중, 함께 학습하기(LT : Learning Together)모형을 교수-학습 모형으로 적용되 실제 수업과정에서는 <표8>과 같이 수업이 진행되었다.

함께 학습하기(LT)단계	실제수업과정
수업목표 상세화	미디어 교육 수업의 가장 처음 시간에 미디어와 미디어 교육에 관하여 학생들의 생각을 듣고 전반적으로 의견을 교환한 후에 실제 수업시간에 활용할 소집단을 구성하여 적절한 위치에 배치한다.
소집단 크기 결정	
학생의 소집단 배치	
교실의 구성	
수업계획	각각의 수업 시간마다 학생들에게 주어질 소재와 문제에 대하여 제시하고 설명한 후 학생들은 개인별로 이에 대한 자신의 의견을 정리한 후에 조별로 논의에 들어간다.
역할분담	
과제에 대한 설명	
긍정적 목표 상호 의존성의 구조화	해결해야 할 문제에 대하여 조별 논의가 잘 진행될 수 있도록 자신의 생각을 발표하고 의견을 개진하며 수정해 나가는 과정에 있어 학생들 스스로가 서로 서로를 격려하여 소집단 내의 협력적 분위기를 조성하도록 한다.
개별적 책무성의 구조화	
집단간 협동의 구조화	

- 40) 학생들이 그들 자신의 세계에 대한 다양한 의미를 구성하도록 자극받는 것이다.
 41) 텍스트의 의미와 수용자로서의 위치 등에 관하여 새로운 이해를 하도록 요구하게 된다.
 42) 다양한 관점에서 텍스트를 바라보기 위해 여러 텍스트에 관해 토론함으로 비판적 구성을 할 수 있다.
 43) 서로 다른 텍스트적 해석에 대한 토론은 변화의 경향이 있는 행동들을 촉진하여 학생들이 텍스트를 해체하고 재구성하도록 해준다.

성취의 기준 설명	조별 논의가 진행되는 동안 교사는 가능한 한 개입하지 않으면서 학생들의 생동을 주의 깊게 관찰하다가 도와줄 부분이 있으면 그 때 그 때 필요한 지원을 해준다. 또한 조별 논의가 잘 이루어지지 않을 경우 이러한 상황을 해결 할 수 있는 기본적인 원리들에 대하여 이야기 한다. 한편 자신이 속한 조의 논의가 끝났을 경우 다른 조와의 의견 교환도 가능하도록 도와준다.
바람직한 행동의 상세화	
학생 행동 모니터 하기	
과제 지원	
협력적 기능 가르치기	
수업 마무리하기	조별논의가 다 끝난 후에 주어진 문제에 대하여 조별로 이야기된 것을 발표하도록 한다. 가지 조의 발표가 끝난 후에는 다른 조의 발표를 듣고 질문하거나 서로 토론하는 시간을 갖는다. 발표가 모두 끝나면 학생들의 의견과 논의 진행과정에 대해 학생 스스로의 평가와 교사의 평가를 함께 해본다.
학생의 학습에 대한 양적, 질적 평가	
집단 활동에 대한 평가	

<표8> 함께 학습하기(LT) 교수모형

본 사례의 연구자는 수업의 효과를 알아보기 위해 미디어 교육을 받은 학생과 그렇지 않은 학생들에게 미디어 관련 에세이를 작성하도록 하고 채점하여 분석하였다.⁴⁴⁾ 그 결과, 미디어 교육 수업을 받은 학생들과 그렇지 않은 학생들 간의 평균차가 유의미한 것으로 조사되었고, 미디어 교육 수업이 능동성과 다양성, 비판력 증진에 효과가 있다는 결론에 도달하였다.

이와 같이 본 교육 프로그램이 신문이나 드라마, 광고, 대중문화와 스타 등과 같은 일상의 제재들을 활용하여 커뮤니케이션, 메시지 분석, 미디어 이해, 수용자의 관점을 이해하고 토론하도록 한 방식은 학습자의 관심과 사고를 유발하기에 효과적이었다. 따라서 미술교과에서도 시각매체교육에 있어, 표현과 제작에 치우친 교육보다는 이미지를 이해하고 이를 통해 사고를 유도하는 학습의 비중을 높일 필요가 있다. 이는 드라마, 광고, 뮤직비디오와 같은 생활 속 매체 이미지들에 대한 이해를 높이고, 비판적 사고를 함양하게 하여 창조적 사고를 도모할 수 있게 할 것이다.

44) 미디어 교육 수업이 끝난 후, 미디어 교육을 받은 다섯 학습을 실험 집단으로 하고, 받지 않은 다섯 학습을 통제집단으로 하여 에세이를 작성하도록 하였다. 그리고 능동성, 다양성, 비판력을 중점으로 두고 10점 만점으로 채점하여 통계처리 하였다.

2. 시각매체교육 프로그램 제안

이상으로 현 교육과정에서의 시각매체교육 현황과 미디어 교육 사례들을 조사하였다. 미디어 환경이 끊임없이 변화하고 발전해 나가는 이상 시각매체교육에 대한 사회적 역할 또한 증대될 것이다. 따라서 시각매체가 제공하는 대중문화의 통속성과 오락성, 선정성을 유치하고 가치 없다고 비판하기 보다는 그러한 이미지가 산출된 사회, 역사적 배경과 의미를 학습자가 이해하도록 이끄는 학습이 중요해진다.⁴⁵⁾ 이러한 측면에서 시각문화교육의 일환으로서 제시되는 시각매체교육은 미술교과에서 교육될 가치와 필요성이 있으며, 무궁한 발전의 가능성이 있다.

이에 본 연구자는 시각매체와 이미지 교육에 있어 실생활에서 접하게 되는 시각매체와 이미지들을 미술과 수업에 적극 반영할 것을 제안하며, 매체가 보여주는 이미지들의 올바른 이해와 비평적 사고 함양을 위해 이론과 토론, 실습이 연계되는 통합적 학습모형을 제시한다.

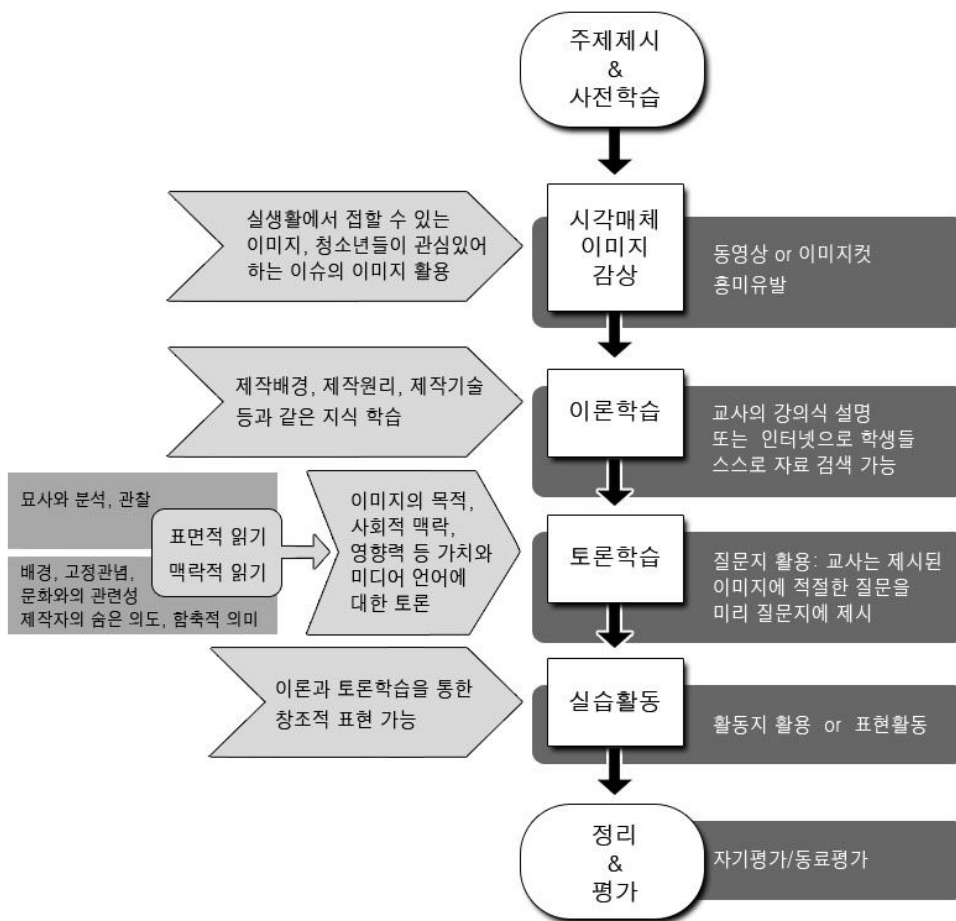
미술교육에서 시각매체교육은 미디어의 가치문제나 분별력, 기능적 능력 뿐만 아니라 미디어 전반을 이해하도록 도움으로서 미디어가 어떻게 작용하고, 구성되며, 어떤 방식으로 의미를 생산하는지, 그리고 어떻게 현실을 표현하는지 등과 같은 보다 포괄적인 시각과 내용을 학습해야 한다. 따라서 시각매체에 대한 학생들의 비판적이고 다양하며 자율적 사고를 위한 토론학습에 중점을 두고, 질문과 대답을 통해 자신의 입장을 확인하고 표현하는 과정을 도입한다. 토론학습은 가장 고전적 수업방식⁴⁶⁾이지만 가장 미래지향적인 수업방식 중 하나라고 할 수 있다. 토론과정을 통해 비판적 사고력, 논리적 분석 능력, 창의적 사고력, 문제해결 능력, 의사소통 능력, 자기표현

45) 연혜경, 「대중문화의 시각문화교육적 이해와 접근」, 『미술교육논총』, 23권 3호(2009.11), p.19.

46) 소크라테스의 문답법(산파술)은 토론식 수업의 하나이며, 티벳의 수도승들 또한 불교의 진리를 토론식으로 깨어나가는 방법을 사용하였다.(박현희, 『(토론의 달인을 키우는)토론수업』, 서울: 테크빌닷컴, 2011, p.22.)

능력, 정보수집 능력 등의 함양이 가능하기 때문이다.⁴⁷⁾ 또한 토론학습은 서로 다른 생각과 의견을 들어보고, 내 생각을 이야기 하는 가운데 해결책을 찾을 수 있게 하고 타자와의 이해를 도울 수 있다.

이러한 토론학습을 포함하는 교수-학습 모형을 <그림15>과 같이 제안한다.



<그림15> 교수-학습 모형 제안

47) 박현희, 『(토론의 달인을 키우는)토론수업』, 서울: 테크빌닷컴, 2011, p.20.

교수-학습 모형의 단계를 살펴보면, 먼저 주제제시와 함께 사전학습이 이루어진다. 그리고 선택된 시각매체이미지의 감상을 통한 미적체험이 학생들의 흥미를 유발하여 이론학습 활동으로 효과적으로 연결될 수 있도록 한다. 이때 물리적 환경이 조성된다면, 학습자 개개인이 컴퓨터 인터넷을 활용하여 관련 자료를 찾아 모둠별로 공유하며 정보를 습득할 수 있다. 이러한 방식으로 이론적 배경 지식을 쌓은 학생들은 감상한 매체이미지에 대한 토론활동에 심층적으로 참여할 수 있다. 토론은 교사의 질문지를 바탕으로 이루어질 수 있는데, 이때 교사는 미리 선택된 매체이미지에 알맞은 질문을 구성하여 제시한다. 질문내용은 이미지의 ‘표면적 읽기’에서 ‘맥락적 읽기’로 진행된다. 이는 대중문화를 분석하는 과정에서 ‘외연’과 ‘내포’라는 중요한 핵심 개념을 언급한 롤랑 바르트(Roland Barthes)의 연구⁴⁸⁾처럼 이미지가 가지고 있는 외연적, 내포적 분석은 이미지의 이중적 의미 이해에 도움이 될 수 있다.

이러한 이론적 지식의 습득과 토론은 이미지의 해석력과 맥락적 이해력을 신장시킬 것이다. 또한 이것은 이후 실습활동의 밑거름이 되어 이미지와 사과의 창조적 표현을 가능하게 한다. 예를 들어 ‘다음이야기를 만들어 보기’, ‘원하는 내용을 가감하기’, ‘바꿔보기’ 등의 활동을 활동지 혹은 제작활동으로 제안할 수 있다. 마지막으로 학습자는 자기평가와 동료평가를 통해 자신의 생각과 타인의 생각을 정리해볼 수 있으며, 실습결과의 공유를 통해 자신과 타인의 차이를 이해하는 시간을 가질 수 있다. 이러한 학습의 완성을 통해 학습자는 성취감과 만족감을 얻을 수 있을 것이다.

이와 같은 교수-학습 모형을 바탕으로 본 연구자는 일상에서 쉽게 접할 수 있는 시각매체 이미지로 ‘TV광고: 갤럭시S2-우리는 즐거워졌습니다.’, ‘애니메이션: 쿵푸팬더’, ‘인터넷: 블로그-위니화니’ 세 가지를 선정하여 교육프로그램을 구성하였다. 이는 생활에서 가장 많이 접하고, 흥미로운 시각

48) Barthes, R., 『Image-Music-Text』, trans. Stephan Heath, New York: Hill and Wang, 1977, pp.155-164.

매체와 이미지에 대한 문해력 학습을 통해 이미지의 사회·문화적 이해를 돕고, 이를 바탕으로 사회와 타인과의 소통을 원활히 하는 문화인 양성에 궁극적인 목적이 있다.

1) TV 광고의 비판적 수용에 대한 학습 지도 계획

TV는 삶에서 가장 손쉽게 접하는 공적미디어로 자리매김하고 있으며, 현대인에게 정보를 보급하고 가치관을 형성하는 데 중요한 역할을 하고 있다. 이러한 TV 프로그램 제작과 보급의 중심에 상업광고가 중요 위치를 차지하면서, TV는 가장 영향력 있는 상업미디어가 되었다.

이러한 TV 속 광고는 특정 목적을 가지고 소비자에게 어필하기 위해 강렬하거나 인상적인 시·청각적 요소들을 활용하여 수용자의 사고와 감성을 자극한다. 유명연예인을 내세워 제품의 품질과 품격을 향상시키거나, 일반인을 등장시켜 정서, 또는 감성에 호소하거나, 사회적 이슈를 소재로 수용자의 동의를 구하는 등이 그러한 예이다. 이처럼 우리의 삶에 밀접해 있는 광고의 목적과 의도를 정확히 알고 파악해야 할 필요가 있다.

이에 최근 스마트폰의 보급과 대중화로 점점 치열해지고 있는 통신사간 휴대폰 업체 간 광고 경쟁 속에 삼성 갤럭시S2 광고 ‘우리는 재미있어졌습니다.’편 TV 광고를 활용하여 프로그램을 제안하였다.

(1) 단원명 : TV 광고 읽기

(2) 대 상 : 중학교

(3) 차 시 : 2차시 각 45분씩

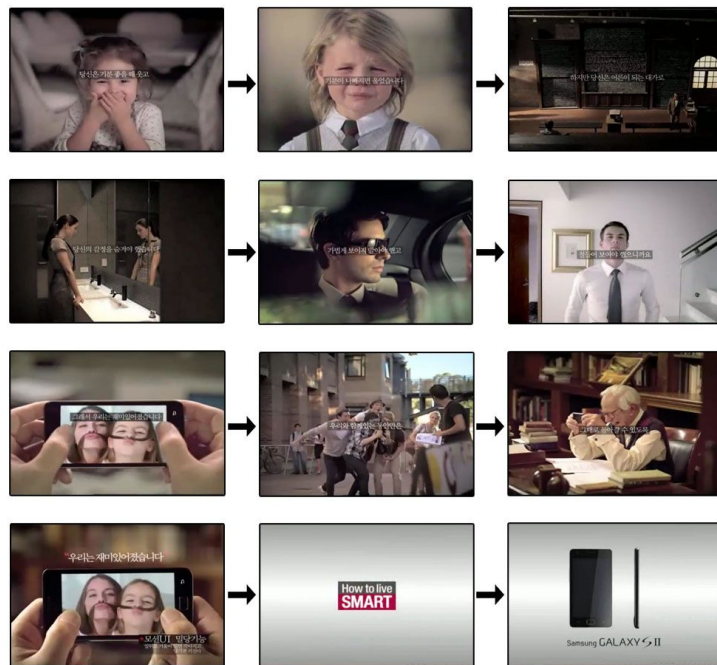
(4) 학습목표

- ① 광고 매체에 따른 종류를 알고, TV 광고 특징을 파악한다.
- ② 광고가 전달하고자 하는 메시지가 무엇인지 알아보고 토론한다.
- ③ 메시지를 전하는 광고를 제작해 본다.

(5) 수업개관 및 내용

광고는 매체에 따라 신문광고, 잡지광고, 라디오 광고, 인터넷 배너 광고, 옥외광고, PPL 광고 등 다양하다. 그중 우리가 가장 많이 접하는 TV 속 광고에 대해 알아보자. TV광고는 방송프로 사이 짧은 순간에 정보를 전달하고 수용자의 머릿속에 남기기 위해 우리의 시청각을 자극한다. 광고에 감춰진 의도와 배경을 바로보고, 광고가 전달하는 메시지가 잘 표현되고 있는지 토론해 본다. 그리고 메시지를 전달하는 광고를 제작해 본다.

(6) 학습자료 : 갤럭시S2-‘우리는 재미있어졌습니다.’ (45")영상, 활동지



<그림 16> 갤럭시S2 '우리는 재미있어졌습니다.' 광고

<활동지>

TV 광고 읽기

학년 반 번 이름:

1. 가장 기억에 남는 장면을 그려 넣고 그 이유를 적어보자.

2. 토론 내용을 바탕으로 갤러리 S2 ‘우리는 재미있어졌습니다.’ 광고에 대한 자신의 생각을 적어보자.

3. 광고 스토리보드 만들어 보기

<표9> TV 광고의 비판적 수용에 대한 교육 프로그램: 활동지

(7) 학습방법

학습단계	교수-학습활동	자료 및 유의점
도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 출석 확인 및 인사 • 광고에 대한 개괄적인 설명과 학습목표에 대해 설명한다. 	
흥미유발 (1분)	<ul style="list-style-type: none"> • ‘갤러리S2-우리는 재미있어졌습니다.’광고를 보여준다. 	동영상

이론학습 (15분)	<ul style="list-style-type: none"> • 광고의 종류에 대해 설명하고, 해당광고가 어떤 광고에 포함되는지 알아보고, 광고의 제작구조와 방법에 대해 학습한다. 	ppt자료
토론학습 (19분)	<ul style="list-style-type: none"> - 광고에 등장하는 사람들은 누구인가요? - 광고의 배경이 우리나라가 아닌 이유는 무엇인가요? - 이미지와 화면의 속도가 느린가요? 빠른가요? 적절한가요? - 광고 속 분위기는 어떤가요? - 광고를 보고난 뒤 기분은 어떤가요? - 광고가 전달하고자 하는 내용/목적은 무엇인가요? - 광고의 문구가 어떤 점에서 인상적인가요? - 보는 사람에게 어떤 영향력을 주고 있나요? - 광고를 본 뒤 그 제품에 대한 구매욕/호감도가 느껴지나요? - 스마트폰을 사용하면 정말 즐거워질까요? - 이 광고를 만든 사람은 무슨 목적으로 이 광고를 만들었나요? - 이 광고와 같은 회사의 광고를 얼마나 많이 보았나요? - 비슷한 광고를 어떤 것이 있나요? - 왜 이런 광고가 TV에 나오는 것인가요? 	교사의 주관이 학생의 생각에 영향을 미치지 않도록 유의한다.
차시예고 & 정리 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 토론의 내용을 정리하고, 다음 차시를 예고한다. • 주변 정리 및 인사 	

<표10> TV 광고의 비판적 수용에 대한 교육 프로그램 - 1차시

학습단계	교수-학습활동	자료 및 유의점
도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 출석 확인 및 인사 • 광고에 대한 개괄적인 설명과 학습목표에 대해 설명하고, 모둠을 구성한다. 	
흥미유발 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 갤러리S2 ‘우리는 재미있어졌습니다.’ 광고를 다시 한 번 보고, 토론한 내용을 상기한다. 	동영상
실습활동 (25분)	<ul style="list-style-type: none"> • 광고의 가장 인상 깊은 장면을 떠올리고 그 이유에 대해 말해본다. • 토론내용을 바탕으로 갤러리S2 ‘우리는 재미있어졌습니다.’ 광고에 대한 자신의 생각을 적어보자. 	활동지

	<ul style="list-style-type: none"> • 모듈을 구성하여 메시지를 잘 전달할 수 있는 광고의 스토리보드를 만들어본다. 	
정리 & 평가 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> • 활동지의 내용을 서로 공유하며, 평가한다. • 평가 관점: 광고의 특징을 이해했는가? 광고의 담긴 의미를 이해하고 있는가? 활동에 적극적으로 참여했는가? 메시지가 전달되는 광고를 적절히 만들었는가? • 주변 정리 및 인사 	자기평가 / 동료평가

<표11> TV 광고의 비판적 수용에 대한 교육 프로그램 - 2차시

(8) 학습의의

이 수업은 최근 청소년들의 관심을 갖고 있는 휴대폰⁴⁹⁾ 광고를 활용하였다. 본 광고는 삼성의 스마트폰 갤럭시S2의 향상된 기능을 소비자에게 알리는 것을 목적으로 감미로운 기타소리와 잔잔한 영상, 나레이션으로 내용을 구성하고 있다. 스마트 폰의 기능을 이용하여 복잡한 세상사를 잠시 잊고, 철없고, 즐거웠던 어린 시절로 돌아가 보자는 내용이다. 이는 어른이 가벼워 보이지 않고 철들어 보이기 위해 자신의 감정을 감춰야만 했던 우리의 사회상과 고정관념이 반영된 것이다. 또한 점점 기계화 되어가는 일상에서 기술로 무장한 스마트폰에 대한 거부감을 줄이고 소비자에게 친근하게 접근하고자 제작되었음을 알 수 있다. '재미있어졌습니다.'라는 문구는 제품에 대한 긍금증을 자아내며 스마트폰의 구매를 유도하고 있다. 이와 같이 광고의 표면적 맥락적 의도와 목적을 분석하고, 토론하고, 사고하는 과정에서 학생들은 본 광고가 소비자의 감성에 호소하여 제품을 어필하고 있음을 인식할 수 있다. 또한 나날이 발전하며 기계화 되어가는 세상에서 즐거움마저 기계에 의존해야 하는 현실을 발견하고, 즐거워지기 위한 다른 방법에 대해 고민해

49) 『2008년 소비자 행태조사 보고서』에 의하면 1318세대의 제품광고 관심도는 휴대폰, 제과, 음료의 순으로 나타났다.

보고, 자신의 과거와 현재 미래의 모습에 대해 생각해 볼 수 있는 기회를 가질 수 있다. 그리고 실습활동을 통해 광고에 대한 자신의 생각을 정리해 볼 수 있으며, 메시지를 전달하는 광고의 스토리보드 제작활동으로 수용자가 아닌, 광고주의 입장을 경험해 볼 수 있다. 학습자는 이러한 과정을 통해 광고의 기술적, 사회적 맥락에 대한 이해를 도울 수 있으며, 자신의 관점과 생각을 확고히 할 수 있다.

2) 애니메이션과 그 활용에 대한 교육 프로그램

정지된 만화에서 움직이는 만화로 성장한 애니메이션은 영화와 함께 종합 예술의 성격을 갖으면서 문화예술 산업의 중요한 분야로 인정받고 있다. 시간성과 운동성을 가지고 움직임을 창조하는 애니메이션은 오락성뿐만이 아니라 현 시대와 사회, 문화를 반영하고, 심미적 조형성을 가지면서 감각적 체험으로 동시대 시각문화의 공감각적 미적체험이 가능해 진다.⁵⁰⁾ 또한 애니메이션은 더 이상 어린이들만의 전유물이기를 거부하고 모든 이에게 친숙한 형식으로 다가온다. 이에 본 수업에서는 드림웍스의 ‘쿵푸 팬더’를 통해 애니메이션이 담고 있는 문화적 특성과 스토리가 말하고자 하는 내용에 대한 분석과 토론을 제안하였다.

- (1) 단원명 : 애니메이션 이야기
- (2) 대 상 : 중학교
- (3) 차 시 : 2차시 각 45분씩

50) 박유신·김재웅, 「시각문화교육에서 추상애니메이션이 가지는 교육적 가능성」, 『미술교육논총』, 22권 3호(2008.11), pp.131-156.

(4) 학습목표

- ① 애니메이션의 특성과 종류를 알고, 구분할 수 있다.
- ② 애니메이션이 전달하는 메시지의 사회·문화적 맥락을 안다.

(5) 수업개관 및 내용

다양한 문화를 반영한 애니메이션이 여러 나라에서 제작되고 있다. 우리가 접하는 애니메이션은 어느 나라에서 만든 것인지 알아보고, 나라별 혹은 제작사별 특징을 구분해 본다. 애니메이션은 전통기법의 셀 애니메이션부터 크레이 애니메이션, 그림자 애니메이션, 최신 기술의 3D 애니메이션 등 다양한 종류가 있으며, 이러한 다양한 애니메이션의 제작방법과 캐릭터 설정배경, 제작의도 등에 대해 학습한다. 그리고 애니메이션이 보여주는 캐릭터와 가상 환경의 사회·문화적 설정에 대해 토론한다.

(6) 학습자료 : 애니메이션 영화 ‘쿵푸 팬더’, 활동지



<그림17> 애니메이션 ‘쿵푸 팬더’

<활동지>


애니메이션 이야기

학년 반 번 이름:

1. 홈페이지에서 새롭게 알게 된 정보는 어떤 것인가요?

2. '쿵푸 팬더'가 흥행에 성공한 이유에 대한 자신의 생각을 적어보자.

3. 내 캐릭터 첨가하기!



위의 그림에 나의 동물 캐릭터를 첨가하여 그려보고, 설정 이유를 적어봅시다.

<표12> 애니메이션과 그 활용에 대한 교육 프로그램: 활동지

(7) 학습방법

학습단계	교수-학습활동	자료 및 유의점
도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> 출석 확인 및 인사 애니메이션에 대한 개괄적인 설명과 학습목표에 대해 설명한다. 	
흥미유발 (15분)	<ul style="list-style-type: none"> 3D애니메이션 '쿵푸팬더'를 시청한다. 	동영상
이론학습 (15분)	<ul style="list-style-type: none"> 애니메이션의 종류와 특성에 대해 설명하고, '쿵푸 팬더'가 어느 장르에 해당되는지 알아본다. 	ppt자료
실습활동 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> 영화 홈페이지에 방문하거나, 인터넷을 활용해 더 많은 정보를 알아본다. 	인터넷, 활동지

차시예고 & 정리 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션 관련 학습내용을 정리하고, 다음 차시를 예고한다. • 주변 정리 및 인사 	
-------------------------	---	--

<표13> 애니메이션과 그 활용에 대한 교육 프로그램: 학습 지도안 - 1차시

학습단계	교수-학습활동	자료 및 유의점
도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 출석 확인 및 인사 • 애니메이션에 대한 개괄적인 설명과 학습목표에 대해 설명한다. 	
흥미유발 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 3D애니메이션 ‘쿵푸팬더’를 시청한다. 	동영상
토론학습 (15분)	<ul style="list-style-type: none"> - 등장하는 캐릭터가 몇 명인가요? - 어떤 동물이 어떤 성격으로 묘사되고 있나요? - ‘무적의 5인방’의 캐릭터 설정이 잘 표현되었나요? - 주인공이 사람이 아닌, 팬더인 이유는 무엇일까요? - 주인공 ‘포’의 아버지는 어떤가요? - 다양한 종류의 동물들이 조화롭게 어울리나요? - 여성은 몇 명이 나오고 성격은 어떻게 묘사되고 있나요? - 등장인물들이 살고 있는 곳(배경)은 어디 인가요? - 영상의 분위기는 어떤가요? - 이러한 영화가 만들어진 목적은 무엇인가요? - 어떤 사람을 타깃으로 만들었나요? - 타깃에 맞는 묘사를 하고 있나요? - 감상하고 난 뒤 어떤 기분이 드나요? 	교사의 주관이 학생의 생각에 영향을 미치지 않도록 유의한다
실습활동 (15분)	<ul style="list-style-type: none"> • 홈페이지를 접속하여 더 많은 정보를 알아본다. • ‘쿵푸팬더’가 흥행에 성공한 이유에 대한 자신의 생각을 적어보자. • 애니메이션에 등장한 캐릭터 중 자신과 흡사한 캐릭터를 찾아보고, 그 이유를 설명해 본다. 자신과 비슷한 캐릭터가 없다면, 새롭게 자신들의 캐릭터를 동물로 표현하여 등장시켜본다. 	활동지

3) 인터넷 블로그의 소통에 대한 교육 프로그램

TV와 함께 가장 대중화된 미디어는 인터넷이다. 한국인터넷진흥원(KISA)과 방송통신위원회가 실시한 ‘2010년 인터넷 이용실태조사’에 따르면 지난 10년간 인터넷 이용자는 더욱 성숙해지고, 이용자층도 두터워 졌다. 그리고 인터넷 의존도 또한 대폭 높아졌으며, 인터넷을 통한 커뮤니케이션도 이메일 중심에서 메신저, 블로그, SNS로 확대된 것으로 나타났다.⁵¹⁾ 이는 통합적 미디어인 인터넷의 사회적 영향력이 나날이 증대되고 있음을 보여주는 예이며, 1인 미디어의 시대의 도래를 알리는 것이다. 따라서 인터넷의 긍정적, 부정적 측면에 대한 학습으로 올바른 인터넷 이용문화를 창출 할 필요가 있다. 따라서 본 학습은 다양한 정보를 공유하고, 자유로운 토론의 장으로 각광 받고 있는 블로그의 이해와 활용에 대한 교육 프로그램을 제시하였다.

(1) 단원명 : 우리의 인터넷 세상, 블로그

(2) 대 상 : 중학교

(3) 차 시 : 2차시 각 45분씩

(4) 학습목표

① 블로그의 특징과 기능을 알고 원하는 정보를 찾을 수 있다.

② 주제에 맞는 블로그를 만들어 본다.

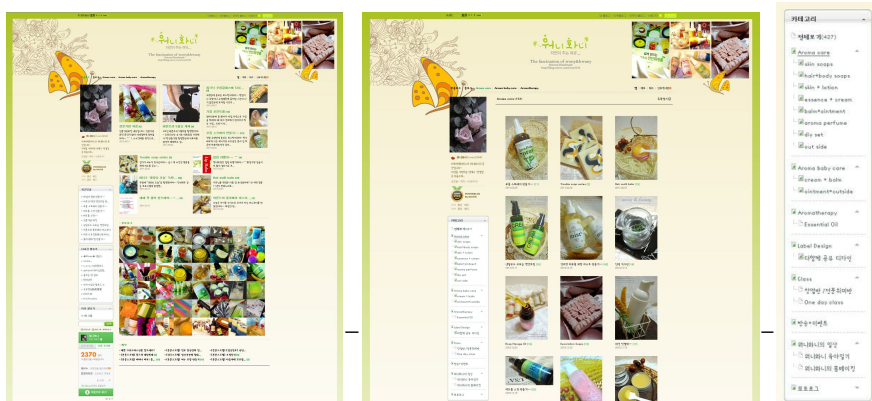
(5) 수업개관 및 내용

인터넷에서 정보를 얻기만 하던 시대를 지나 이제 자신의 정보를 인터넷에 올려 다른 이들과 공유할 수 있게 되었다. 인터넷 카페, 미니홈피를 거쳐 이제 블로그가 새로운 정보공유 사이트로 부상하고 있다. 블로그란, ‘웹(web)’과 ‘로그(log, 항해일지)’가 합쳐진 신조어

51) 한국인터넷진흥원, 『internet』, 통권 제9호(2010) 참조.

로 네티즌들이 컬럼, 일기, 기사 등을 올려 여론을 형성하는 일종의 온라인 뉴스 사이트를 말하는데, 최근에는 기업들이 블로그를 운영하면서 기업이나 제품의 정보 또는 관련 자료를 네티즌들과 공유기도 한다. 다양한 블로그를 검색해보고, 그 특징과 역할 그리고 장단점을 살펴본 뒤, 우리들의 블로그를 만들어 본다.

(6) 학습자료 : 블로그 ‘워니화니’⁵²⁾, 활동지



<그림18> 블로그 ‘워니화니’ 사이트

52) 네이버 패션·뷰티 부문 2009과 2010년 파워 블로거로 선정된 아로마테라피스트 ‘워니화니’의 사이트로 각종 아로마 관련 용품(비누, 헤어용품, 바디용품 스킨, 로션, 향수 등), 제작방법과 특·장점을 소개하고 있다. (<http://blog.naver.com/won3244>)

<p><활동지></p> <p>나의 인터넷 세상, 블로그</p> <p>학년 반 번 이름:</p>
<p>1. 블로그를 검색하여 장·단점을 분석해 본다.</p> <p> ↳ 검색한 블로그 사이트 주소</p> <p> ↳ 설명:</p> <p> ↳ 특징:</p> <p> ↳ 장점:</p> <p> ↳ 단점:</p> <p> ↳ 블로그 평</p> <p>2. 모둠을 구성하여 블로그를 꾸며보고, 소감을 적어본다.</p> <p> ↳ 우리조가 꾸민 블로그 사이트 주소</p> <p> ↳ 소 감</p>

<표15> 인터넷 블로그의 소통에 대한 교육 프로그램: 활동지

(7) 학습방법

학습단계	교수-학습활동	자료 및 유의점
도입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> 출석 확인 및 인사 블로그에 대한 개괄적인 설명과 학습목표에 대해 설명한다. 	
흥미유발 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> 과외 블로거 '위니화니' 사이트를 보여준다. 	인터넷
이론학습 (15분)	<ul style="list-style-type: none"> - 블로그가 무엇인지 설명하고, 어떤 내용을 담고 있으며, 어떻게 운영되는지 알아본다. 	ppt자료
토론학습	<ul style="list-style-type: none"> - 블로그를 접해 본 적이 있나요? - 어떤 정보를 얻기 위해 방문하였나요? 	교 사 의 주 관 이

(8) 학습의의

본 수업은 블로그의 특징과 역할에 대해 토론하는 방식으로 진행하였으며, 실습활동에서 토론내용을 바탕으로 새로운 블로그의 장단점을 찾아보고 모둠별로 블로그를 만들어 보도록 하였다. 제시된 블로그는 포털 사이트 네이퍼에서 파워 블로거로 선정된 아로마테라피스트가 운영하는 사이트로 아로마 관련 제품과 정보를 카테고리별로 찾기 쉽게 정리하여 꾸미고 있다. 내용으로는 아로마 제품을 만드는 방법, 제품용기에 사용하는 라벨 디자인 공유, Class 운영 안내, 블로그 주인의 개인일상 등이 그 소재로 되어 있다. 특히 아로마 제품 소개와 만드는 방법이 디테일하고 감각적인 사진들과 함께 제시되어 블로그를 더 돋보이게 하고 있다. 이러한 제시는 한 가지 예로써 제안될 수 있으며, 추가적으로 학생들은 스스로 블로그를 찾아보고 분석할 수 있다. 또한 새로운 블로그를 검색하는 과정에서 개인뿐만이 아닌 기업들이 특정 목적을 가지고 운영하는 블로그가 있음을 확인할 수 있다. 그리고 블로그 꾸미기 활동에서 블로그를 꾸미기에 필요한 이미지나 사진의 사용에 있어 저작권에 대한 학습을 할 수 있다. 이와 같은 학습을 통해 블로그의 다양한 목적과 특성을 파악하여 온라인 커뮤니티 사이트가 제공하는 정보들과 이미지들의 수용에 있어 분별적 사고를 유도할 수 있으며, 올바른 블로그 문화를 선도하는 데 도움이 되고자 하였다.

3. 소결

본 연구자가 제시한 시각매체교육 프로그램은 청소년들이 시각매체와 이미지 수용에 있어 세밀한 관심과 관찰을 통해 분석적, 비평적 태도를 기르고, 창조적 사고와 표현활동까지 이어지는 학습이 되도록 하는 데 중점을 두었다. 이러한 학습을 통한 교육적 의의는 다음과 같이 정리 될 수 있다.

첫째, 시각매체의 다양한 관점에 대한 학습을 통해 이미지 문해력과 비판

력을 향상 할 수 있다. 이는 이미지와 사회의 관계를 새롭게 인식하는 데 도움이 될 것이며, 자신과 타인, 우리의 삶을 이해하는 데 도움이 될 것이다.

둘째, 시각매체에 대한 질문을 통한 토론학습은 학생들이 일상생활까지 연장하여 다른 시각매체 이미지들에도 적용시켜 의문을 갖고 스스로 답을 찾아보고자 노력하게 될 것이다.

셋째, 시각매체를 접함에 있어 내가 바라보는 방식과 타인이 바라보는 방식의 차이를 인정하게 됨으로 다양성을 키울 수 있다. 이러한 학습을 통해 사회와의 원활한 소통이 가능해진다.

넷째, 일상에서 접하는 이미지들에 대한 의미와 맥락에 대한 토론은 청소년들이 어려움 없이 상징적 이미지를 이해하고, 새롭게 구성하는 밑거름이 될 수 있으며, 친숙한 이미지에 대한 분석적 이론과 토론 학습을 통해 학생들은 시각매체에 대한 성찰의 기회를 가질 수 있다.

친숙한 영역의 시각매체이미지를 활용한 이미지 읽기로써의 토론학습은 학습자의 능동적이고, 적극적 참여를 필요로 하며, 이러한 학습자의 참여를 유도함에 있어 교사의 역할이 중요해진다. 교사는 시각매체에 대한 충분한 이론적 문화적 이해가 요구되지만, 교사자신의 견해가 학습자에게 주입되지 않도록 유의해야 한다. 이상의 교육 프로그램은 다원화된 우리사회의 다양한 사회와 문화에 대한 학습의 예시로 제안하였으며, 더욱 효과적인 시각매체교육을 위해서는 다양한 교수-학습 프로그램이 개발되어야 한다. 그리고 교육정책적, 제도적 뒷받침 또한 마련되어야 할 것이다.

V. 결 론

본 논문은 시각이 중심이 되고 있는 동시대 문화 환경에서 시각매체가 제공하는 이미지의 대한 중요성을 인식하고, 미술과 교육에서의 시각매체와 이미지 교육 방안을 제시하는 것을 목적으로 하였다.

디지털 매체의 수많은 이미지 정보에 속에서 아직 자신의 정체성이 확립되지 않은 청소년들은 시각매체가 보여주는 이미지들을 무비판적으로 수용하고, 맹목적으로 따르기 쉽다. 따라서 매체 이미지가 전달하는 메시지를 이해하고, 비판적으로 수용하고 활용하는 교육의 필요성이 대두된다. 이에 시각적 문해력 교육으로서 시각매체교육이 미술교과에서 효과적으로 이루어질 것으로 보고 연구를 진행하였다.

II장에서는 현시대의 시각중심문화를 진단해 보고 시각매체의 현황과 청소년들에게 미치는 영향에 대해 논해보았다. 동시대 각종 시각매체는 다감각적 복합매체의 성격을 띠며 시각문화를 선도하고 있으며, 청소년들은 이러한 매체에 익숙한 다중감각기능이 체질화 되는 영상세대로 자라나고 있다. 이러한 미디어 환경과 생활환경의 변화가 시각매체교육이라는 새로운 교육적 요구를 부르고 있음을 확인하였다.

III장에서는 시각매체 교육프로그램을 제안하기 위해 현 미술교육과정에서 시각매체활용 현황과 미술교과서에 나타난 시각매체와 이미지 교육에 대해 분석해 보았다. 미술과 교육과정에서는 현대사회의 시각중심문화를 반영하여 교육과정을 구성하고 교육내용에 매체교육에 관한 언급을 하고 있지만, 그 비중은 매우 작았다. 관련한 미술과 검정교과서 9종에서도 시각매체를 다루고 있었지만, 시각매체를 활용한 제작교육이나, 예술에 활용된 매체 등 그 심미적 특성에 중점을 두고 있었다.

시각매체교육은 단지 영화, 만화, 광고만을 대상으로 표현활동에만 중점을 둘 것이 아니라, 그러한 대상을 비판적으로 수용하고 사회·문화적 관점에서 이해하는 능력을 기르는 방향으로 교육되어야 한다. 따라서 학습자는 시각매체 이미지의 주체적 해석자가 되어 자신의 시각경험을 문화현상 전체와 연관하여 비판적으로 이해하며 삶의 차원에서 통합적으로 해석하고 그 의미를 사유하도록 해야 할 것이다.

IV장에서는 시각매체 및 시각이미지 교육 프로그램 사례를 분석하고, 새로운 교육프로그램을 제시해 보았다. 미술과 대안교과서에서 제시한 시각매체 교육사례는 시각이미지 읽기와 이해에 효과적인 방법으로 제시되고 있었으며, 실생활에서 접하는 시각매체의 특성과 사회·문화적 맥락을 파악하고, 제작활동까지 이어지는 방법은 학생들의 흥미를 끌기에 효과적이었다. 의정부 송현 고등학교 재량활동 시간에 이루어진 매체교육사례는 ‘소통의 관점’과 ‘메시지 해독의 관점’, ‘미디어의 사회적 관점’, ‘수용자의 관점’에 걸쳐 체계적이고 다양한 소재를 가지고 진행되고 있어 미술교과에서 참조할 필요성이 있었다.

이러한 사례연구를 바탕으로 본 연구자는 시각매체가 제공하는 대중적 콘텐츠를 이용한 시각매체 교육 프로그램을 제안하였다. 그 제재로는 청소년들이 주로 접하고 좋아하는 매체이미지 중 TV광고 갤럭시S2 ‘우리는 즐거워졌습니다.’편, 애니메이션 ‘쿵푸팬더’, 아로마 테라피스트의 블로그 ‘위니화니’를 선정하였다. 교수-학습은 주제제시, 사전학습, 매체이미지 감상, 이론학습, 토론학습, 실습활동, 정리와 평가 순으로 진행하였으며, 청소년들이 관심 있어 하는 친근한 이미지로 흥미를 돋워 적극적 참여를 유도할 수 있게 하였다. 시각매체 이지가 만들어진 기술적 이해와 사회, 문화적 맥락을 파악하는 관점에서 설명하고, 토론을 위주로 한 학습이 이루어진 후, 실습활동을 통해 성찰의 시간을 갖고, 창의적 사고와 표현이 가능하도록 하였다.

이와 같이 학생들은 다양한 매체의 체험을 바탕으로 매체가 제공하는 이

미지의 의도를 분석적으로 파악하고 자신의 가치관과 사고방식 형성에 영향을 주는 요소들을 비판적으로 바라보는 방법을 학습해야 한다. 이를 통해 학생들은 정치적, 경제적, 사회적 성격을 가진 매체 이미지들을 무의식적이고, 수동적으로 받아들이는 것이 아니라 자신의 사고방식과 행동양식 나아가 삶의 방식을 주체적으로 결정할 수 있어야 한다. 이러한 시각매체교육이 효과적으로 진행되기 위해서는 교사들의 시각매체와 그 이미지에 대한 이해가 우선되어야 하며, 또한 수업에서 미디어 활용이 가능하도록 물리적 환경이 개선되어야 할 것이다. 그리고 더욱 다양한 수업설계를 위해서는 다른 교과와의 통합교육도 시도할 수 있어야 한다. 시각문화 환경은 하루가 다르게 변화하고 있으며, 급변하는 문화적 현상은 우리들의 삶과 직결된다. 시각문화 현상에 큰 역할을 담당하고 있는 매체에 대한 보다 적극적인 탐색과 연구가 필요하며, 시각매체교육으로서 미술교육의 지평이 확대되어야 할 것이다.

시각문화미술교육으로서 시각매체교육의 방안을 제시한 본 연구는 포스트모던의 다원화된 사회에서 청소년들이 시각매체를 접함에 있어 무분별한 수용이 아닌 비판적 사고력 함양과 다양한 경험을 바탕으로 한 사회와의 소통으로서 매체교육의 가능성을 보여주었다는 점에서 의의를 가진다고 볼 수 있다. 이어 제안된 교육 프로그램은 다양한 매체교육의 방법을 제시하는 데에 한계가 있었지만, 이를 토대로 더욱 다양한 프로그램이 개발되어 청소년들의 시각매체의 이해와 비평에 도움이 되기를 기대해 본다.

참 고 문 헌

단 행 본

- 강상현·채백, 『디지털 시대 미디어의 이해와 활용』, 서울: 한나래출판사, 2009.
- 강준만, 『대중매체 이론과 사상』, 서울: 개마고원, 2009.
- 권성호·서윤경, 『(교육공학적 관점에 따른)미디어교육의 이론과 실재』, 파주: 한울 아카데미, 2005.
- 김경희, 「시각 미디어 ‘형식’의 커뮤니케이션 우위성과 문화학적 함의」, 『시각 기계의 문명사』, 서울: 연세대학교 출판부, 2010.
- 김기태, 『미디어 교육의 이해와 활용』, 서울: 한국콘텐츠진흥원, 2009.
- 김성숙 외, 『미술교육과 문화』, 서울: 학지사, 2007.
- 김택환·이상복, 『미디어 빅뱅, 한국이 바뀐다』, 서울: 박영률출판사, 2005.
- 깨끗한 미디어를 위한 교사운동, 『희한한 수업: 미디어 교육을 위한 대안 교과서』, 서울: 좋은 교사, 2003.
- 노르베르트 볼츠(Norbert Bolz), 윤종석 옮김, 『컨트롤된 카오스: 휴머니즘에서 뉴미디어의 세계로』, 서울: 문예출판사, 2000.
- 데이비드 버킹엄(David Buckingham), 기선정·김아미 옮김, 『미디어교육 학습, 리터러시, 그리고 현대문화』, 서울: jNBook, 2004.
- 레지스 드브레(Régis Debray), 정진국 옮김, 『이미지의 삶과 죽음』, 서울: 시각과 언어, 1994.
- 문혜성, 『미디어 교수법 : 미디어 교육과 미디어 활용을 위한 교수학습 방법』, 서울: 한국방송영상산업진흥원, 2006.
- 박정애, 『포스트모던 미술, 미술교육론: 한국의 현대미술, 21세기 미술교육

- 에의 도전』, 서울: 시공사, 2001.
- _____, 『의미 만들기의 미술: 미술교육을 위한 새 패러다임』, 서울시공사, 2008.
- 박현희, 『(토론의 달인을 키우는)토론수업』, 서울: 테크빌닷컴, 2011.
- 백옥인, 『디지털이 세상을 바꾼다』, 서울: 문학과지성사, 1998.
- 설진아, 『미디어 교육의 이론과 실제』, 서울: 한국방송통신대학교출판부, 2007.
- 심광현 편, 『이제, 문화교육이다』, 서울: 문화과학사, 2003.
- 오택섭 외, 『뉴미디어와 정보사회』, 과주: 나남, 2009.
- 인천미술교육연구모임 팀을, 『(미술교육 대안교과서)시각문화 교육 프로그램』, 서울: 동연, 2008.
- 전국미술교과모임, 『(시각문화교육 관점에서 쓴)미술 교과서』, 서울: 휴머니스트, 2008.
- 존A. 워커·사라채플린(John A. Walker & Sarah Chaplin), 임산 역, 『비주얼 컬처』, 서울: 루비박스, 2004.
- 최창섭, 『인간과 미디어 환경: 미디어교육이란 무엇인가』, 서울: 성바오로출판사, 1990.
- 한국언론학회 미디어교육위원회, 『학교로 간 미디어』, 서울: 다할미디어, 2005.

논문

- 강수미, 「공공성·타자성·대중성의 예술: 다문화시대의 문화예술의식을 위한 소고」, 『철학·사상·문화』, 제8호(2008.1), pp.22-54.
- 강태희, 「미술사의 추억」, 『서양미술사학』, 22집(2004), pp.9-33.
- 김수현, 「미적 교육의 현대적 의미」, 『미학』, 32집(2002), pp.201-226.
- 김정선, 「매체에 대한 시각문화교육적 접근」, 『미술교육논총』, 19권 3호

- (2005.12), pp.65-82.
- _____, 「프리트먼의 시각문화교육론 연구」, 『미술교육연구논총』, 20집 (2006.12), pp.39-65.
- 김혜경, 「시각문화미술교육에서 외연과 내포 개념을 통한 이미지 해석력 교육」, 『미술교육논총』, 24권 3호(2010), pp.219-236.
- 김황기, 「시각문화 미술교육에 대한 고찰」, 『미술교육논총』, 16집 (2003.7), pp.31-46.
- 김희정, 「2007년 개정 미술교육과정에 따른 시각문화교육연구: 중학교를 중심으로」, 경희대학교 석사학위 논문, 2008.
- 박수경, 「구성주의 미디어교육의 효과와 교육적 의의에 관한 연구: 능동성, 다양성, 비판력을 중심으로」, 서강대학교 언론대학원 석사학위 논문, 2003.
- 박유신·김재웅, 「시각문화교육에서 추상애니메이션이 가지는 교육적 가능성」, 『미술교육논총』, 22권 3호(2008.11), pp.131-156.
- 서인숙, 「미술교육에서 미디어교육 수용에 관한 연구」, 『교원교육』, 24권 2호(2008.6), pp.425-449.
- 심혜련, 「디지털 매체 예술에서 이미지의 문제」, 『미학』, 39집(2004), pp.113-141.
- 안인기, 「시각문화교육의 담론연구」, 서울대학교 박사학위 논문, 2008.
- 오유진, 「2007년 개정 미술과 교육과정에 따른 시각문화 미술교육 지도 방안 연구- 중학생을 대상으로 한 통합적 미술수업을 중심으로」, 한양대학교 석사학위 논문, 2010.
- 이성도, 「한국미술교육의 현재와 새로운 도전」, 『교원교육』, 24권2호 (2008.6), pp.394-424.
- 연혜경, 「대중문화의 시각문화교육적 이해와 접근」, 『미술교육논총』, 23권 3호(2009.11), pp.1-26.

- 조주연, 「미술사, 신미술사, 시각문화연구」, 『미학』, 58집(2009), pp.113-151.
- 최수영, 「시각문화 속 미적 체험에 관한 매체적 고찰」, 『미술교육연구논총』 23집(2008.8), pp.273-296.
- 한형승, 「시각문화교육론을 중심으로 한 미술과 교육과정 구성에 관한 연구」, 서울대학교 대학원 석사학위 논문, 2006.
- 황연주, 「시각문화 교육의 일환으로써 디지털 영상에 관한 연구」, 『미술교육논총』, 13집(2002.1), pp.29-64.

정부간행물 · 연구보고서 · 교과서

- 고승혜 외4, 『중학교 미술교과서』, 두산동아, 2009.
- 김용숙 외2, 『중학교 미술교과서』, 일진사, 2009.
- 김용주 외3, 『중학교 미술교과서』, (주)지학사, 2009.
- 김정희 외3, 『중학교 미술교과서』, 지학사, 2009.
- 노영자·이인숙, 『중학교 미술교과서』, 교학사, 2009.
- 문진 외3, 『고등학교 교육과정 해설 10-미술』, 교육과학기술부, 2007.
- 박은덕 외3, 『중학교 미술교과서』, 중앙교육진흥연구소, 2009.
- 방송통신위원회, 『어린이·청소년의 미디어 이용행태 및 보호방안 연구』, 2008.
- 안혜영 외4, 『중학교 미술교과서』, 미래엔컬처그룹, 2009.
- 이성도 외6, 『중학교 미술교과서』, 교학연구사, 2009.
- 조중현 외6, 『중학교 미술교과서』, 미진사, 2009.
- 최민재, 『한국 미디어교육의 현황』, 서울: 한국언론재단, 2006.
- 한국방송공사, 『2008 소비자 행태조사보고서』, 2008.
- 한국언론재단, 『한국의 미디어교육: 미디어교육 실태 및 전문가 의식조사』, 2003.

외국문헌

Anderson, T. & Milbrandt, M., 『*Art for Life: Authentic instruction in art*』, New York: McGraw-Hill company, 2005.

Barnard, M., 『*Art, Design and visual culture*』, London: Macmillan Press Ltd., 1998.

Barthes, R., 『*Image-Music-Text*』, trans. Stephan Heath, New York: Hill and Wang, 1977.

기 타

한국인터넷진흥원, 『internet』, 통권 제9호(2010).

ABSTRACT

A Study on Art Education with Contemporary Visual Media and Images

Song, Hye Seung

Major in Art Education

The Graduate School of Education

Sungshin Women's University

The purpose of this research is to suggest the way of visual art education through visual media as one form of the education helping right understandings and criticisms of visual media and images of the same age.

As technologies developed, evaluated all sorts of media offering variety of images and form the visual culture. Visual-centered cultural phenomenon is representative aspect today. Digital media like TV and internet are the major sources of it and the images they offer are tending to provocative just to draw attention from the consumers. Also, information from the images that provide indirect experienced information and virtual environment affect a great deal on modern life. Especially for young adults who are likely to immerse into visual media and images, need visual media education.

Therefore, this researcher has done, first, investigating the status of

visual media education in Korea today, second, analysis middle school art curriculum and art textbooks, third, examining the visual media education as the alternative art schooling and case study of media education examples in extra activity classes.

‘Visual culture environment’ has been suggested as a fundamental education factor for esthetic experience field under the present art curriculum. Though visual media education has been applied to the art textbooks, it has only been to attain expressions or technics to make photographs, computer graphics, animations, videos, or commercials, and not contains a view to understand the diverse social and cultural states. Meanwhile, alternative art education and extra activity class lead various points of view and the meaning of the images and media that offered by visual media. This would help young adults be able to make right choice on media and to use them properly, and also they can have the upright, active media consumption attitude.

Therefore I suggest active use actual image contents provided by media as for the visual media education to criticize and analyze the visual media and the images from the same age. Also, I suggest an education model which is the combination of theory, discussion and actual training. For these models, I composed the class by taking ‘TV commercial’, ‘animation’, ‘internet blog’, to examine how the young adults absorb the visual media and the images, and how to let them to have analytic and critical attitude on the medias.

Through these classes, young adults will admit the diversity of views, improve their understandings and critical will on images, and have the chance to speculate the relationship between image and the society.

Living the modern society means living with media images, so media is the cultural key point today. Media education has the major meaning that it offers young adults who live the media age, to attain required knowledge and experience, and to communicate smoothly in their society via understanding the visual media. And this will definitely devote to produce advanced members of our society and also will empower the nation as the cultural age comes in the 21st Century.