



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](#)

조 대 훈 교수지도
석사학위 청구논문

코미디 콘텐츠를 활용한 사회과
미디어리터러시 수업 모형 개발연구

2011년

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 사회교육전공
최진선

코미디 콘텐츠를 활용한 사회과
미디어리터러시 수업 모형 개발연구

조 대 훈 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2011년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 사회교육전공

최진선

인 준 서

최진선의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

오늘날 미디어가 사회에 미치는 영향력은 대단하다. 미디어가 점차 다양해지고 복잡하게 변화함에 따라 검증되지 않은 미디어 콘텐츠에 휩쓸리지 않고, 민주시민사회의 주체적인 구성원이 되기 위해서는 미디어리터러시라고 하는 비판적 미디어 수용 능력이 필수적이다. 하지만 아직까지 사회과교육에서 미디어리터러시 교육에 대한 연구는 미비한 실정이다.

본 연구의 목적은 미디어리터러시 함양을 위해 사회과교실에 활용 가능한 수업 모형을 연구 개발하는 것이다. 이를 위해 선행연구와 기존문헌에 대한 분석을 통해 미디어리터러시의 개념 및 미디어리터러시 교육의 패러다임, 이론적 동향 등을 정리하였으며, 미디어리터러시 교육을 위한 기본원칙들을 선별하였다. 또한 이를 바탕으로 사회과교실에 적합한 미디어리터러시 수업 모형을 개발하였다. 특히 본 연구에서는 학생의 흥미를 자극하고 수업내용과 일상생활과의 연관을 위해 친숙한 미디어 콘텐츠인 코미디를 소재로 하여 미디어리터러시 수업 모형을 개발하였다.

이에 기대되는 효과로는 크게 다음의 3가지로 정리해 볼 수 있다.

첫째, 청소년의 삶에 깊게 자리 잡고 있는 미디어를 활용하고, 청소년이 흥미를 가지고 있는 코미디 콘텐츠를 소재로 한 수업을 경험하여 실제 생활에 효과적으로 미디어리터러시 지식을 적용할 수 있다.

둘째, 미디어에 대한 배경지식학습, 미디어텍스트의 비판적 분석, 제작활동을 통해 지식, 기능, 태도 등을 종합적으로 학습할 수 있어, 기존의 지식위주의 미디어 교육을 탈피 할 수 있다.

셋째, 미디어리터러시 수업과정을 통하여 비판적사고력, 창의력, 합리적의사결정력 등 고급사고력을 신장할 수 있다.

목 차

논문개요

I .서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구목적 및 연구방법	3
II . 미디어리터러시 교육의 이론적 동향	5
1. 미디어리터러시의 개념과 이론적 동향	5
2. 미디어리터러시 교육의 패러다임	7
3. 미디어리터러시 교육의 핵심개념	10
4. 미디어리터러시 교육과 사회과교육	14
III . 미디어 리터러시 교육 수업 모형의 개발	19
1. 미디어리터러시 교육의 교육원칙	19
2. 미디어리터러시 교육 소재로서의 코미디	20
3. 코미디를 활용한 미디어리터러시 수업 모형	23
IV . 코미디를 활용한 미디어리터러시 수업 모형의 중등학교 수업 지도안	31
V . 결론 및 시사점	54

1. 요약	54
2. 본 연구의 교육적 시사점	56

참 고 문 헌

ABSTRACT

표 목 차

<표 1> 미디어리터러시 교육의 패러다임	7
<표 2> 미디어리터러시 교육의 핵심개념	10
<표 3> 코미디의 사실적 관계 파악 예시	41
<표 4> 코미디 콘텐츠에 담긴 메시지 분석 예시	43

그림 목차

<그림 1> 미디어리터러시 수업 모형	24
----------------------------	----

I. 서론

1. 연구의 필요성

미디어가 사회에 미치는 영향력은 수치화 할 수 없을 만큼 대단하다. 현대 사회의 인간은 아침에 눈을 뜨면서부터 텔레비전이나 라디오로 하루를 시작한다. 현대인은 하루의 시작을 미디어와 함께하고, 미디어를 통해서 사회에서 일어나는 사건에 대해 인지하고 삶에 필요한 지식과 정보를 획득한다. “미디어 뉴스는 하루에 발생한 다양한 일들을 보도하며, 시추에이션코미디는 사회의 가치관, 생활양식, 그리고 습관 등을 보여준다. 텔레비전 드라마 역시, 시청자가 흔히 주위에서 접할 수 있는 문제를 반영”한다고 하였다 (Harris, 1989; 김양은, 2009 재인용). 우리는 미디어를 통해 사회를 알고, 정보를 획득하며, 살아가고 있다. 이제 미디어가 없는 일상생활은 상상 할 수 없다.

하지만 미디어가 발달하고 점차 미디어 콘텐츠가 개인에 의해 확대, 재생산되는 것이 가능해지면서 이전에는 없었던 혼란이 빚어지기도 한다. 최근의 타진요사건¹⁾, 광우병보도 등의 사건은 진위가 가려지지 않은 정보가 미

1) 타블로의 스탠퍼드 대학교 학력 위조 논란. 타블로는 데뷔 초기부터 스탠포드 대학교 석사 출신이라고 밝혀 주목을 받았다. 이에 대해 인터넷 카페 ‘《타블로에게 진실을 요구합니다》(타진요)’ 회원 등을 중심으로 일부 누리꾼들에 의해 타블로의 스탠퍼드 석사 학력에 대한 의혹들이 제기되었다. 이후 대한민국의 유력언론들과, 서울국제학교, MBC, 그리고 스탠퍼드 대학교 측에 의해 여러 차례 타블로의 스탠퍼드 석사 졸업 사실이 확인되었음에도 불구하고 논란은 사그라지지 않았으며, 자료 공개와 그것들에 대한 의혹들이 끊임없이 반복된다. 이 과정에서 명확한 근거 없이 비판하는 인터넷 마녀사냥에 대한 비판적인 시각도 제기되었다. 이후 사건을 수사한 경찰이 타블로의 학력이 사실이라고 밝히면서 사건이 급속도로 소강되는 모습을 보였으나, 타진요 등은

디어를 통해 우리 사회에서 대중을 얼마나 쉽게 선동할 수 있는지를 보여준 대표적 사례이다. 최근 이러한 혼란을 예방하기 위해 미디어 콘텐츠의 진위를 판별하는 능력이 필요하다는 의견이 더욱 설득력을 얻고 있다. 그 필요성에 대해서 인정하는 사회 분위기가 형성되었지만 ‘어떻게 판별 할 것인가’에 대한 뾰족한 대안이 없다. 최근 트위터와 유튜브 등의 ‘1인 미디어’까지 가세해 쏟아지는 정보들을 모두 확인하여 허위와 진실을 가려내는 것은 분명 쉬운 일이 아니기 때문이다. 결국 미디어의 옳고 그름에 대한 판별은 미디어 수용자인 대중의 몫이 되었다.

우리 사회에서 난무하고 있는 미디어 콘텐츠에 대중이 휩쓸리게 하지 않기 위해서는 대중 스스로가 ‘미디어리터러시(Media Literacy)’라고 하는 비판적 미디어 수용 능력을 갖추어야 한다. 이제 미디어리터러시 없이는 올바른 시민의식을 바탕으로 한 참여민주주의 구성원이 될 수 없다(이미나, 2009). 따라서 미래의 민주시민사회의 구성원이 될 청소년들에게 일회적이며 단편적인 미디어 교육보다는 공교육을 통해 많은 학생들이 미디어를 제대로 향유하는 교육을 받을 수 있는 기회를 제공해야 할 때가 되었다.

특히 그 사회에서 요구되는 민주시민을 키워내는 것을 목표로 삼고 있는 사회과교육은 사회의 필요와 요구를 반영하여 급변하는 사회에 적응할 수 있는 능력을 학생들에게 키워 줄 수 있도록 노력하여야 한다. 그러나 아직까지 이러한 논의들은 필요성 제기에 그칠 뿐 실천적 노력이 부족하다. 지금까지의 미디어리터러시 교육에 대한 연구는 미디어 교육의 필요성이나 교육과정 개발연구에 치중한 경우가 많고 실제 미디어리터러시 교육이 학교 현장에서 어떻게 실행되고 있는지를 경험적으로 분석하고 있는 연구는 거의 전무하다. 따라서 실제 교육현장에서 사용할 수 있는 미디어리터러시 교육

이를 받아들이지 못한다는 입장을 고수하고 있다. <http://ko.wikipedia.org/wiki/>

에 대한 수업 모형 연구가 더욱 축적될 필요가 있다.

본 연구는 미디어리터러시를 활용한 적극적인 수업 모형이 학교 현장에서 부족하다는 문제의식에서 출발한다. 가치관을 적립하는 시기에 있는 청소년들이 비판적 미디어리터러시 능력을 가진 민주 시민이 되기 위해서는 미디어를 통해 전해지는 정보와 콘텐츠에 대해 비판적으로 살펴보는 과정이 중요하다는데 초점을 맞추었다. 이를 위하여 연구자는 사회과교실에서 미디어리터러시 함양을 위한 수업 모형을 개발하고자 한다.

2. 연구목적 및 연구방법

본 연구는 청소년의 미디어리터러시 함양을 위해 사회과교실에서 미디어 교육 수업 모형을 개발하는데 그 목적이 있다. 이를 위해 선행연구 분석을 통해 미디어리터러시의 개념에 대해 알아보고, 미디어리터러시 교육을 위한 기본 원칙들을 선별한다. 그리고 이를 바탕으로 사회과교실에 적합한 미디어리터러시 수업 모형을 개발하고자 한다. 특히 본 연구에서는 학생들에게 가장 친숙한 미디어 콘텐츠인 코미디를 소재를 대상으로 하는 미디어리터러시 수업 모형을 개발하고자 한다.

첫째, 선행연구 및 문헌조사를 통하여 미디어 교육의 현황 및 문제점을 알아보고 미디어리터러시 교육의 방향을 모색한다.

둘째, 미디어리터러시에 대한 선행연구와 문헌조사를 통하여 이론적 동향을 제시한다.

셋째, 위의 내용을 이론적 배경으로 사회과교실에서 미디어리터러시를 함

양하기 위해 사용될 수 있는 미디어리터러시 수업 모형을 개발한다.

넷째, 마지막으로 미디어리터러시 능력을 함양하기 위한 교수학습방법으로 실제 수업 지도안을 제시한다.

Ⅱ. 미디어리터러시 교육의 이론적 동향

미디어리터러시 수업 모형을 개발하기에 앞서 이론적 동향을 살피는 일은 매우 중요하다. 이는 미디어리터러시 수업의 목표를 명확하게 할 수 있으며 본 연구가 나아가야 할 방향을 설정해 준다.

1. 미디어리터러시의 개념과 이론적 동향

미디어리터러시(Media Literacy)에 대해 정의한다는 것은 매우 어려운 일이다. 리터러시란 용어가 등장한 것은 문자언어의 인쇄가 가능해진 19세기 중반이었으며, 당시에는 단순히 문자화된 기록물을 통해 지식과 정보를 획득하고 이해할 수 있는 수준을 의미하는 것으로 초기에는 단어나 철자들을 읽고, 쓸 줄 아는 단순한 능력으로서 정의되었다(김양은, 2009).

그러나 리터러시는 단지 언어를 읽고, 쓰는 단순한 의미만을 가지고 있는 것이 아니었다. 리터러시는 시대 혹은 그 사회에서 통용되는 ‘언어’에 의해서 규정된다. 언어는 각기 그 문화권의 문화와 인간관계를 확실하게 규정해 주며, 그 속에서 사회적 관계를 맺게 한다. 결국 리터러시는 한 개인의 읽고 쓰기 능력뿐만이 아니라 스스로의 경험과 가치관을 반영하고 있는 것이다. 1991년 전미리터러시협회보는 “리터러시는 한 개인이 영어로 말하고, 쓰고, 읽을 수 있는 능력을 의미한다. 또한 사회에서 그리고 일터에서 요구하는 수준으로 문제를 해결하고, 대처할 수 있는 자신의 목표를 획득할 수 있는 능력을 의미한다.”고 정의하였다(김양은, 2009). 결국 리터러시는 복잡한 사

회적 환경과 상황 속에서 그 사회의 본질을 이해 할 수 있는 복잡한 개념인 것이다.

새로운 기술과 문화의 발전은 언어와 문자의 역할을 확장시키고, 지속적으로 변형시켰다. 특히 정보통신기술의 발달은 인간이 커뮤니케이션을 위해 이용하는 미디어를 탄생시키고, 그 형태를 다양하게 변화시키고 있으며, 미디어의 수를 증가시키고 있다. 또 다양한 내용을 담은 미디어 콘텐츠를 생산해내고 있다. 미디어란 “현재 사용되고 있는 아날로그와 디지털 형태의 모든 매체”를 의미한다. 즉, 미디어는 우리가 타인과 직접적으로 면대면 소통하지 않고 미디어를 통해 간접적으로 커뮤니케이션 할 수 있게 한다. 따라서 세상을 직접적으로 보는 것이 아닌 선택적인 관점을 제공한다(D. Bukingham 2004).

이러한 변화들은 리터러시 개념의 확장과 변화를 요구하고 있다. 인쇄매체의 성장과 함께 신문미디어는 커뮤니케이션의 보편적인 매개체가 되었고, 텔레비전의 발달로 영상미디어는 어디서나 볼 수 있는 유용한 커뮤니케이션의 한 형태가 되었다. 다양한 미디어가 발달하고 그 미디어가 정보를 제공, 여론형성 등 대중들의 커뮤니케이션에 중요한 역할을 하게 되었다. 그러나 미디어가 주는 선택적 관점으로 인해 “미디어는 대립적 사회집단 간 이데올로기의 경쟁과 특정집단의 이익에 따라 편향적”일 수밖에 없다(이미나, 2009). 따라서 미디어에 대한 소비자 및 생산자 교육의 필요성이 또한 생겨났다. 미디어를 통해 생산되는 엄청난 양의 정보들이 일상생활을 구성하고 그 속에서 개개인이 주체적인 삶을 살기 위해서는 정보의 생산과 수용 과정에 매개된 매체들의 형태와 기술들의 변화에는 더욱 적극적으로 대처할 수밖에 없는 것이다.

이때 필요한 것이 “미디어의 텍스트를 비판적으로 분석하고, 평가하며, 성

찰할 수 있는 능력”이며, 이러한 “미디어를 읽는 능력은 선천적으로 타고날 수 없다.”고 하였다(이미나, 2009). 결국 미디어에 관한 교육은 미디어가 사람들의 삶을 어떻게 매개하는지를 비판적으로 이해하고 창의적으로 활용할 수 있는 능력을 길러주는 교육이다. 미디어 교육의 핵심은 미디어에 대한 비판적 이해와 이를 바탕으로 한 소통능력을 뜻하는 비판적 미디어리터러시라고 할 수 있다(남유미·정현선, 2007).

2. 미디어 교육의 패러다임

미디어 교육은 “미디어에 관한 교육”으로 미디어의 본질을 어떻게 보느냐에 따라 미디어 교육의 목적과 실천에 대한 입장은 상이하게 나타난다. 미디어 교육의 패러다임을 고찰하고 있는 안정임·전경란(1999), 이미나(2009)의 정리를 바탕으로 미디어 교육의 패러다임을 시간적 순서로 분류하였다.

<표 1> 미디어 교육의 패러다임

패러다임	특 징	비 판
예방적 접근법	-미디어의 영향력이 매우 강력하고 부정적인 영향력을 행사 하므로 그 영향력으로부터 청소년을 보호하고자함	-매스미디어의 상대적 중요성 간과 -수동적 수용자상
대중 문화적 접근법	-대중문화가 가지는 가치를 인정 -텍스트분석에 치중	-텍스트가 생산되고 소비되는 사회적 맥락 무시

<p>학습 도구적 접근법</p>	<p>-미디어를 수업 중에 활용할 것을 제안</p>	<p>-미디어의 정보가 갖는 '구성적' 성격과 이데올로기적 관점에 대해 소홀</p>
<p>표상과 상징으로서의 미디어 접근법</p>	<p>-청소년들은 자율적이고 비판적인 수용자로 학생 중심적 관점 견지, 수용자 스스로 적극적으로 의미 창출 -미디어 콘텐츠를 사회맥락 속에서 분석</p>	

미디어 교육에 대한 예방적 접근법은 미디어에 대한 깊은 불신에 기초한 관점으로, 매우 오랜 역사를 가지고 있다(안정임, 2000). 지금도 많은 미디어 교육 프로그램들이 미디어에 대한 부정적인 시각과 해가되는 영향력에서의 보호를 강조하고 있다. 여전히 많은 국가에서 이 시각을 반영한 미디어 교육 커리큘럼을 채택한다. 하지만 미디어의 중요성을 간과하고 수용자들을 수동적인 존재로 가정하며 부정적 가치를 수용하지 않게 보호하고자 하는 관점으로서의 한계를 가지고 있다.

대중 문화적 접근법은 1960년대 초 대중문화의 가치를 인정하는 움직임에서 시작되었다. 이러한 인식의 변화는 미디어 교육이 대중문화가 갖는 가치를 인정하고 미디어를 부정적인 영향을 끼치는 것으로만 간주하지 않는 관점을 제시하였다. 하지만 미디어 텍스트 분석에 치중한 나머지 미디어 텍스트가 생산되고 소비되는 일련의 흐름이 무시되었다(안정임, 전경란, 1999).

학습 도구적 접근법은 앞의 두 시각과는 달리 미디어를 보다 실용적인 차원에서, 그리고 긍정적인 시각에서 조명한다. 이 관점은 미디어가 이미 일상 생활에 무수히 많이 존재하고 있으며, 중요한 위치를 차지한다는 가정에서

출발한다. 미디어가 제공하는 내용이 사람들의 경험을 확대해주고, 정보제공의 역할을 한다고 본다(원용진 외, 2003). 따라서 미디어를 일종의 학습도구이자 교육내용의 보조 자료로 이용하는 것을 권장한다. 예를 들어 ICT 수업이나 NIE 수업 등이 이 수업에 속한다. 그러나 미디어의 도구적인 측면을 강조한 나머지 미디어가 정보를 만드는 구성적인 면과 이데올로기적인 면을 소홀히 한다.

표상 체계·상징으로서의 미디어 접근법은 1980년대 이후 미디어 교육자들이 미디어의 역할 및 기능을 총체적으로 이해할 필요성을 인식하면서 부각되었다. 미디어는 이미 인간에게 있어 세계로 통하는 창이며, 미디어를 통해서 인간과 관계를 맺는 시대가 되었다. 미디어를 읽고, 쓰는 능력이 사회를 살아가는데 필수적인 능력으로 평가한다(원용진외, 2003). 미디어 교육자는 미디어나 미디어 내용물의 가치를 평가하기 전에 미디어 전반에 대해 정보를 얻고 그 상황을 이해해야 하며, 미디어 메시지를 해독하고 평가하는데 개인적 차이를 인정하고 수용자들이 주체적으로 의미창출이 되어야한다고 주장하였다.

현재 우리사회에 나타나고 있는 새로운 미디어 관련 문제들은 결코 미디어 교육이 과거의 미디어에 대한 보호주의적인 접근법으로는 미래를 대비할 수 없다는 것을 보여주고 있다. 정보 사회에서의 미디어를 바라보는 시각은 기존의 미디어에 대한 단순한 이해와 조작능력, 그리고 미디어에 대한 보호주의적 관점에서 벗어나야한다.

본 연구의 핵심적 주제인 미디어리터러시는 ‘표상과 상징으로서의 미디어 교육 접근법’의 목표이다. 미디어리터러시 교육이란 단순히 미디어를 활용할 수 있는 기능적 차원의 능력을 말하는 것이 아니라, 미디어가 표상하고 있는 메시지를 적극적으로 그리고 비판적으로 읽고, 분석하고, 평가함으로써

미디어를 통해 재현되고 있는 현실을 이해하고, 나아가 미디어 제작을 통해 의미의 생산자로서 메시지를 창의적으로 창조해 나가는 종합적인 과정임을 알 수 있다.

즉, 이는 수용자를 능동적이고 적극적인 의미 창출자로 상정하며, 미디어의 속성과 사회적 맥락에 대해서도 눈을 돌려 미디어 정보를 비판적으로 해독할 수 있는 눈을 길러주고자 하는 것이다. 일방적 가르침 보다는 미디어 수용자 스스로 정보에 근거한 주체적 판단과 결정을 내릴 수 있도록 준비시키는 것이다.

3. 미디어리터러시 교육의 핵심 개념

미디어 교육은 이미 정해진 텍스트 목록이 있거나 학습대상을 규정해 놓지 않고 있다. 또한 빠르게 변화하는 미디어 환경 때문에 지식의 집합을 규정하기도 어렵다고 하였다(D. Buckingham, 2004). 하지만 Buckingham은 자신이 정리한 “미디어 교육의 ‘핵심개념’인 ‘제작’, ‘언어’, ‘재현’, ‘수용자’의 개념들은 시대를 초월한 온갖 종류의 미디어에 적용 할 수 있는 이론적 틀을 제시한다.”고 하였다.

<표 2> 미디어 교육의 핵심개념

핵심개념	질 문
<p style="text-align: center;">제작 (Production)</p>	<p>· 테크놀로지 미디어 텍스트를 제작하고 보급하기 위해 어떤 테크놀로지가 사용되는가? 테크놀로지는 미디어 제작물에 어떤 차이를 가져오는가?</p>

	<ul style="list-style-type: none"> · 전문 제작 영역 누가 미디어 텍스트를 만드는가? 누가 어떤 역할을 맡아 무엇을 하며, 그들은 어떻게 공동 작업을 하는가? · 미디어 산업 미디어를 사고, 파는 회사들은 누가 소유하고 있는가? 그들은 어떤 방법으로 이윤을 얻는가? · 미디어 간의 연계 미디어 회사들은 동일한 미디어 제작물을 서로 다른 미디어에 어떻게 파는가? · 규제 누가 미디어의 제작과 보급을 통제하는가? 이에 대한 법이 존재하는가? 있다면 그 법은 얼마나 효과적인가? · 유통과 보급 미디어 텍스트는 어떤 과정을 거쳐 수용자에게 이르는가? 수용자에게는 얼마만큼의 선택과 통제의 여지가 있는가? · 접근과 참여 누구의 목소리가 미디어에 반영되는가? 누구의 목소리가 배제되고 있는가? 그 이유는 무엇인가?
<p style="text-align: center;">언어 (Language)</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 의미 미디어는 생각이나 의미를 전달하기 위해 언어의 서로 다른 형태를 어떻게 이용하는가? · 관행 위와 같은 미디어의 언어의 이용은 어떻게 익숙해지고 일반적으로 받아들여지는가? · 코드 미디어의 문법적 ‘규칙들’은 어떻게 확립되는가? 이 규칙들이 깨질 경우 어떤 일이 일어나는가? · 장르 이들 관행과 코드는 뉴스나 공포영화와 같이 서로 다른 종류의 미디어 텍스트 안에서 어떻게 작용하는가? · 선택 특정한 카메라 샷과 같은 특정한 형태의 언어를 선택한 결과는 무엇인가? · 조합 이미지, 음향, 단어들의 조합이나 배열을 통해 의미는 어떻게 전달되는가? · 테크놀로지 테크놀로지는 만들어지는 의미에 어떤 영향을 미치는가?
<p>재현 혹은 표상 (Representation)</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 리얼리즘 이 미디어 텍스트는 사실적이 되도록 의도했는가? 왜 어떤 미디어 텍스트는 다른 것들에 비해 좀 더 사실적으로 보이는가?

	<ul style="list-style-type: none"> · 진실을 말하기 미디어는 세상에 대해 진실을 말하고 있다고 어떻게 주장하는가? 그것을 사실이라고 믿도록 하기 위해 어떤 시도를 하는가? · 존재와 부재 미디어 세계에는 어떤 것이 포함되고 어떤 것이 배제되는가? 누가 이야기하고, 누구는 침묵하도록 만들어지는가? · 편견과 객관성 미디어 텍스트는 세상에 대한 특정한 관점이나 견해를 지지하고 있는가? 도덕적 혹은 정치적 가치를 전달하고 있는가? · 전형화(Stereotyping) 미디어는 특정한 사회집단을 어떻게 표상하고 있는가? 이런 표상들은 정확한가? · 해석 수용자들은 왜 어떤 미디어 재현이나 표상을 진실이라고 받아들이며, 다른 것들은 거짓이라며 거부하는가? · 영향 미디어 재현이나 표상은 특정한 사회집단이나 사회문제에 대한 우리의 관점이나 견해에 영향을 미치는가?
수용자 (Audiences)	<ul style="list-style-type: none"> · 목표 수용자 정하기 미디어는 특정한 수용자를 어떤 겨냥하는가? 어떤 방식으로 그들에게 호소하려 하는가? · 수용자 지칭하기(Address) 미디어는 수용자에게 어떤 방식으로 이야기하는가? 미디어 제작자는 수용자에 대해서 어떤 가정을 하고 있는가? · 유포 및 배급 미디어는 수용자에게 어떻게 도달하는가? 수용자는 무엇이 이용 가능하다는 것을 어떻게 아는가? · 이용 수용자는 일상생활에서 미디어를 어떻게 이용하는가? 그들의 이용 습관과 유형은 어떤 것인가? · 이해 수용자는 미디어를 어떻게 해석하는가? 그들은 어떤 의미를 만들어내는가? · 즐거움 수용자는 미디어를 통해 어떤 즐거움을 얻는가? 그들은 무엇을 좋아하고, 혹은 싫어하는가? · 사회적 차이 수용자의 행동에 있어서 성(gender), 사회계층, 나이, 민족적 배경(ethnic background)은 어떤 역할을 하는가?

Buckingham은 위의 4가지 핵심개념이 실제로 전 세계적으로 미디어 교육 교재들에서 상당부분 중복되는 개념이라고 하며 다음과 같이 설명하였다.

첫째, 가장 기본적으로 미디어 텍스트가 의식적으로 만들어 지는 것이라는 인식을 수반하는 것은 ‘제작’이란 개념이다. ‘제작’은 미디어는 대부분 상업적인 이윤추구를 위해 여러 사람들의 공동 작업을 통해 만들어진다는 것을 의미한다. 제작에 대해 공부하는 것은 미디어 조직들과 주요 미디어 기업체들의 제작 환경이나 관행, 이데올로기를 알아보는 작업이다.

둘째, 모든 미디어는 의미를 주고받는데 이용하는 자기만의 독특한 ‘언어’를 가지고 있다. ‘언어’를 분석하면 의미가 어떻게 창출되는지 좀 더 잘 이해할 수 있게 된다. 예를 들어 영상미디어의 경우 배경음악이나 카메라 앵글이 특정한 감정을 불러일으킬 수 있으며 신문미디어의 경우 어떠한 규칙에 따라 기사들은 조합한다. 미디어 언어에 대한 학습은 특정 미디어 텍스트를 면밀히 분석하는 일과 관련되기도 한다.

셋째, ‘재현 혹은 표상’이라는 개념은 미디어 교육의 근거를 구성하는 기본적인 원칙 가운데 하나이다. 미디어는 우리에게 단순히 현실을 제시하는 것이 아니라 그것을 특정한 방식으로 재현하기 때문에 대부분의 경우 미디어는 객관적이지 않고 편향적일 수밖에 없다. 결국 미디어 재현을 공부하면 이데올로기와 가치에 관한 문제들을 필연적으로 제기하게 된다. 따라서 ‘재현 혹은 표상’을 공부하는 것은 수용자가 그것을 얼마나 믿을 만한 것인지 판단하는데 매우 중요한 개념이 된다.

넷째, ‘수용자’에 대해 공부하는 것은 수용자들이 어떻게 파악되고 정해지는지, 미디어가 어떻게 유포되고 배급되는지, 그리고 개인이나 사회집단들이 미디어를 이용하고 해석하며 반응하는 서로 다른 방식들에 대해서 살펴보는

것이다. 미디어가 사람들의 주의를 끌기 위해 어떻게 경쟁하고 있으며 미디어 산업이 어떻게 운영되고 있는가를 알아낼 수 있다.

이와 같은 핵심 개념들은 미디어 교육에 대한 종합적이며 체계적인 접근을 제공하기 때문에 다양한 미디어에 적용할 수 있다. 이러한 핵심 개념은 본 연구의 이론적 틀이 되어 주었다. 본 연구에서 미디어리터러시 수업 모형에서 핵심 질문들을 응용하는 것은 각각의 수업단계를 더욱 명확하게 해 줄 것이다.

4. 미디어리터러시 교육과 사회과교육

사회과는 학생들에게 민주사회에 요청되는 시민의 자질을 함양하게 하려는 교과목이다. 사회과에서 가장 핵심적인 내용은 현재 인간과 사회가 당면하고 있는 가장 중요한 문제이기 때문에 사회과교육은 시대와 장소에 따라 그 내용도 달라진다(차경수·모경환, 2009). 따라서 교과서에 한정된 이론적인 학습만으로는 다양한 사회현상들을 이해하기는 어렵다. 즉, 사회과교육에서는 사회적으로 중요한 이슈나 문제들을 다루어야 한다. 한성원(2001)은 “정보 사회에서는 이전의 사회에서와는 다른 성격의 시민적 자질이 요구된다고 하였다. 미래의 정보 사회에서 요구되는 민주시민은 정보의 획득·조직·활용 능력을 가지며, 정보의 신뢰성·정확성을 판단할 수 있고, 창의적이고 개방적인 사고 능력과 의사결정력을 가진 시민”이라고 하였다.

또한 김복영(2002)은 사회과에서는 사회현상에 관한 지식과 사회 문제 해결을 위한 비판적 사고력, 창의적 사고력, 의사결정력 등의 신장이 필요하며 이러한 능력을 기르기에 적합한 교육으로 미디어리터러시 교육을 주목하였

다.

하지만 아직까지 사회과에서 미디어 교육을 시행하기 위한 연구와 체계적인 노력은 부족하다. 김기태(2010)는 1984년부터 2010년 9월까지 한국연구재단 등재후보지 이상 학술지 49종에 발표된 미디어 교육, 미디어리터러시 관련 주제 논문 117편의 논문을 대상으로 한국 미디어 교육 연구 경향을 분석하였다. 이 논문에 따르면 전체 분석 대상 논문 중 88.1%(103편)가 2001년 이후 발표된 것으로 나타나 한국에서의 본격적인 미디어 교육 연구는 2001년 이후가 되어야 활발하게 이루어진 것으로 분석하였다. 한국 미디어 교육 연구는 초기인 1995년 이전에는 주로 언론학주도로 연구가 이루어졌지만 그 이후에는 교육학 분야에서의 연구가 64.1%로 언론학 분야에서의 연구 31.6%에 비해 빠른 성장을 보이고 있다고 하였다. 또한 교육학에서 연구된 미디어 교육 분야를 다시 주로 어느 과목에서 미디어 교육 관련 연구가 이루어지고 있는가에 대해 살펴보면 사회교육학 분야에서의 연구 5.3%(4편)으로, 그 필요성에 비해 사회과목에서의 미디어 교육에 대한 연구는 아직 미흡하다고 할 수 있다.

사회과에서 다루어진 미디어리터러시 연구들을 살펴보면 먼저 김복영(2002)은 사회과에서 미디어리터러시 교육과정에 포함될 수 있는 내용들에 대해 연구 하였다. 중학교와 고등학교 사회과의 미디어리터러시 교육내용으로 적합한 주제들을 논의 하였다. 이 연구는 각각 중등학교 학생을 대상으로 하는 미디어리터러시 교과 내용²⁾을 제시하였으며, 미디어 제작 교육의

2) 첫째, 매스미디어에 대한 일반적 이해뿐만 아니라 미디어 산업이 역사와 구조 등에 대한 교육이 중요하다. 둘째, 매스미디어의 내용과 관련된 것으로 텔레비전 프로그램의 형식과 그 형식에 따라 달라지는 효과, 광고 및 다양한 미디어 내용물에 나타난 고정관념, 프로그램에 나타난 사회적·문화적 배경 등에 대한 교육이 포함된다. 셋째, 매스미디어 내용물에 대한 분별력 있는 태도를 개발한다. 넷째, 초등학교 시기에도 실시된 교육이지만 중·고등학교 학생들도 자신의 미디어 이용 형태에 대해 스스로 점검하고 반성할 기회를 제공하는 미디어 시용 습관에 대한 조사가 교육에 포함된다. 다섯째, 매스미디어에 나타난 가치의 문제에 대한 교육이 중요하다. 여섯째, 미디어 내

기본 논의 틀을 정리했다는 것에 의의가 있다.

은지용(2005)은 사회과에서 매체 해독을 활용한 비판적 담론 교육 방안을 모색하였다. 학생들은 미디어 텍스트에 대한 해독활동을 통해 지적 호기심을 가지고 대중 매체의 생산, 작동, 조직과정 및 기제, 대중매체 텍스트의 사회적 실제 구성 방식 및 표상내용 등에 대한 비판적 탐구를 할 수 있다고 하였다. 또한 사회과교육의 성격 및 내용을 고려하여 관련 주제 스트랜드 및 교육과정 내용 요소와 상호 유기적으로 연계될 수 있는 담론 주제가 계속해서 꾸준히 개발되기 위해 담론 주제, 적용 가능한 수업 모형, 관련 학습 자료 등의 개발 및 공유 작업이 원활히 수행될 수 있어야 한다고 하였다.

이미나(2009)는 사회과 학계에서도 미디어 교육의 중요성에 대해서는 많은 논의가 진행되고 있으나 그 논의가 미디어 교육의 당위성에 대해 논의하거나, 커리큘럼을 제안하거나, 미디어 활용교육이거나, 미디어리터러시라고 하더라도 광고 분석을 통한 소비자교육에 초점을 두었거나, 기호학적 접근이어서 미디어 콘텐츠의 의미 해석에 주로 관심을 갖고 있는 연구가 대부분이라고 지적하였다. 그리고 청소년들이 미디어를 토대로 정보를 해독하고 자신만의 지식을 구성하는 방안을 제시하게 하기위한 현실적인 미디어 수업 사례를 제안하였다.

또한 이미나(2011)의 후속 연구는 신문뉴스가 제공하는 정보에 대한 분별력과 비판력을 가질 수 있도록 뉴스 리터러시 교육을 설계하고 그 효과를 검증하였다. 보수-진보 패러다임의 양극에서 프레이밍 된 기사정보를 대조함으로써, 사실에 대한 균형 있는 정보를 취하고 자신의 관점에서 정보를 수용하는 길을 제안하였다.

용에 나타나는 문화적 정체성에 대한 논의가 교육에 포함된다. 일곱째, 매스미디어에 의해 제시된 내용에 대한 사회적 책임과 개인의 의식에 대한 교육이 포함된다. 여덟째, 방송 프로그램 제작과 관련하여 장비를 직접 이용하여 제작할 수 있는 능력을 교육한다.

안재경(1997)은 미디어리터러시 교육은 아니지만 인쇄매체 중 하나인 ‘시사만화’를 분석하는 것을 초등학교 사회과 수업자료로 활용한 연구를 하였다. 안재경에 따르면 실제 수업에서 ‘시사만화’는 주제의 다양성과 유포의 광범위함으로 인하여 쉽게 구할 수 있는 학습 자료이며, 초등학생이 거부감 없이 접할 수 있는 학습의 자료로 편이성을 지닌다고 하였다. 또한 시사문제의 이해, 비판적 사고력의 함양과 함께 재미있는 사회과 수업을 만들어 줄 수 있는 교수학습 자료라고 하였다. 안재경이 제시한 학습의 단계는 ① 만화 관찰하기, ② 만화가 내포한 구성요소의 파악, ③ 구성요소 간의 관계파악, ④ 구성요소가 상징하는 것을 찾아내기, ⑤ 만화표현의 적절성 여부 알아내기, ⑥ 만화가가 의도하는 것을 파악하기의 절차를 거치게 된다. 실제 초등학교 3학년과 5학년의 교실에서 ‘시사만화’의 해석을 실시하여 본 결과 비판적 사고력의 구성요소³⁾들이 이것을 분석하는 과정에서 드러나 비판적 사고력의 신장에 도움을 줄 수 있다고 수업의 효과를 분석하였다.

마찬가지로 황경숙·박영신(2009)은 고등학교 학생의 ‘시사만화’의 활용을 통한 사회문제 이해도 변화에 대한 연구를 하였다. 시사만화분석학습은 사회문제에 대한 학습 동기를 유발 시키고, 흥미와 참여도를 높이는데 도움이 되었으며, 사회문제를 이해하고 비판적으로 분석하는 능력이 향상되는 것을 확인하였으며, 나아가 능동적이고 자기주도적인 학습태도를 보인다고 하였다.

기존 연구를 살펴본 결과 사회과에서 미디어 교육은 그 필요성이 강조되고 있음에도 불구하고 아직까지 미디어 교육에 대한 연구가 미비한 실정이

3) 안재경(1997)은 기존 연구들을 종합하여 비판적 사고를 구성하고 있는 하위요소들을 정리하였다. 비판적 사고는 인지적인 면과 정의적인 면으로 양분할 수 있으며, 다시 인지적인 면은 자료(정보)에 대한 것, 주장이나 논증에 대한 것, 문제해결에 대한 것으로 나누었다. 아울러 정의적인 측면에서 명백하기를 원하는 태도, 신중함, 지적 열망이나 지적회의심, 정직, 합리적, 객관적인 태도가 비판적 사고를 특징 지워 주고 있다고 하였다(pp18-pp23).

다. 더욱이 실제 수업에 활용할 수 있는 사례에 대한 연구와 다양한 수업 소재를 개발하는 연구는 매우 적다. 그 중 ‘시사만화’의 사회과 수업에서의 활용 연구는 본 연구에 많은 시사점을 준다. ‘시사만화’를 활용한 수업 소재는 사회상을 민감하게 반영하는 미디어 콘텐츠이며 학생들에게 거부감 없이 수업에 흥미를 불러일으킬 수 있다. 코미디 콘텐츠는 누구나 향유할 수 있어 학생들이 쉽게 받아들일 수 있으며 흥미를 높일 수 있다. 또한 코미디의 현실감 있는 주제는 사회문제에 관심을 가지고 접근하게 하는데 도움이 될 것 이며, 교사중심의 주입식 수업방법에서 탈피하여 자기 주도적 학습에 도움을 줄 것을 기대해 볼 수 있다. 따라서 현 시대상을 반영하고 전 연령에 걸쳐 흥미를 유발할 수 있는 코미디 콘텐츠를 수업에 활용하는 연구는 매우 중요한 소재임에 틀림없다.

Ⅲ. 미디어리터러시 교육 수업 모형 개발

1. 미디어리터러시 교육의 교육원칙

2장에서 검토한 미디어리터러시 교육의 이론적 동향과 핵심 구성 요소를 바탕으로 이하에서 연구자는 코미디를 주요 소재로 한 미디어리터러시 수업 모형을 제시하고자 한다. 미디어리터러시 수업 모형을 개발하기에 앞서 연구자는 5가지의 미디어리터러시 교육 원칙을 제시하고자 한다. 관련 연구들의 분석을 토대로 추출한 이 5가지 교육원칙은 미디어리터러시 수업 모형 개발에 방향을 설정하는 핵심원칙이 되어 주었다.

첫째, 미디어리터러시 교육의 출발은 미디어수용자에 대한 보호적인 접근 보다는 미디어수용자가 주체적이고 능동적인 접근을 할 수 있도록 교육해야 한다.

둘째, 미디어리터러시 교육은 현재의 이론식·주입식 방법에서 탈피하여, 학생들이 스스로 미디어를 활용하고 이러한 미디어에 대해 비판적으로 사고하고, 합리적으로 이해 할 수 있는 능력을 기를 수 있게 도와주어야 한다.

셋째, 미디어리터러시 교육이 의미 있는 방식으로 이루어지기 위해서 학습자에게 친숙한 미디어 콘텐츠를 활용하고 학습자 중심의 수업 방식을 채택하는 것을 고려해 볼 만 하다.

넷째, 미디어 교육과정에는 다원적인 가치와 이데올로기를 모두 수용한다. 학생들이 갖고 있는 개개의 문화적 가치나 규범과 이데올로기를 인정하고 존중한다.

다섯째, 또한 학생은 미디어가 제공하는 정보를 자신의 패러다임 하에서 주체적으로 선택하며, 자신의 관점에 적합한 미디어를 제작할 수 있어야 한다.

2. 미디어리터러시 교육 소재로서의 코미디

미디어 교육과 관련한 연구에서 청소년은 매우 관심도가 높은 집단이다. 이는 앞서 말한 보호주의적 관점에서 청소년들은 미디어에 의한 부정적인 영향에 쉽게 노출 될 수 있는 집단이며, 청소년들의 생활에서 미디어가 차지하는 비중은 상당하기 때문이다. 청소년들은 기본적으로 뉴 미디어에 대한 거부감이 없기 때문에 미디어를 소비하면서 자신의 여가시간을 보내며, 이를 통해 친구들과의 대화 소재를 얻고 의사소통하고, 자신의 생활습관을 형성하기도 한다. 나아가 교육적으로 청소년의 사회화 과정과 현실인식에 미디어가 개입하고 있기 때문이다. 미디어는 청소년에게 모방의 대상이고, 가치관 판단의 근거이며, 자신의 소망을 설정시켜주는 대상으로서의 기능을 수행 할 수 있다(김재화, 2002).

더욱이 청소년의 영상미디어에 대한 경험과 집중은 다양한 미디어의 발달과 함께 더욱 증가하고 있다. 청소년들이 가장 많이 이용하는 미디어 중 하나가 텔레비전이다. 텔레비전은 주중에는 청소년의 90%, 주말에는 95.9%가 텔레비전을 시청하고 있는 것으로 나타났으며, 청소년의 하루 평균 텔레비전 시청량은 2시간 14분으로, 주말 평균 시청량(2시간 54분)이 주중 평균시청량(1시간 45분)보다 약 1시간가량 많은 것으로 조사되었다(보건복지부⁴⁾,

4) 보건복지부(2008). 『2008 청소년 디지털문화 이용실태 조사연구』.

2008). 청소년들은 주로 ‘기분전환/스트레스해소’, ‘다른 사람들과의 대화거리를 얻기 위해’ TV를 시청 한다(MBC, 2007; 보건복지부⁵, 2008. 재인용). 청소년이 선호하는 프로그램을 살펴보면 1순위에 있어서는 ‘쇼/오락’이 36.2%로 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 ‘드라마’ 17.4%, ‘코미디’ 15.4% 순으로 나타났으며, 전체적으로 재미위주의 프로그램을 즐겨 보는 것으로 나타났다(보건복지부⁶, 2008).

이 중 코미디는 계급, 성별, 연령을 막론하고 모든 사회 구성원들이 가장 일반적이며 공통적으로 소비하는 대중문화 콘텐츠이다. 코미디는 웃음을 위해 벌이는 희극으로, 그 소재는 언어적 유희, 우스꽝스런 옷차림이나 분장 등에서 가장 원초적인 아이디어부터 사회 구조적 결함, 비상식적인 문화 현상, 일시적 유행, 또 여기에서 생겨나는 사람들의 허탈감, 비판의식 등 풍자적, 비판적 소재까지 매우 다양하다(김재화, 2002).

텔레비전 코미디가 사회과에서 논의의 대상이 되는 이유는 텔레비전 코미디가 현실과 관련하여 지니는 실재감과 이로 인해 파생되는 사회적 문제 때문이다. 텔레비전 코미디는 우리의 현실을 비틀어 보여줌으로써 웃음을 주지만, 그 웃음은 단순한 웃음에 그치지 않고 그 무엇인가를 의미한다(한국방송개발원, 1997).

코미디는 아무런 의미 없이 순간적인 웃음을 유발하는 기교에 의한 것으로 이해되기도 하지만, 사실 코미디가 주는 웃음에 동조하기 위해서는 동시대의 사람들만이 향유할 수 있는 상황에 대한 인식과 특정한 맥락을 이해해내는 인식작용이 필요하다. 즉, 코미디 텍스트는 사회문화적인 배경을 공유하고 있는 사람들 사이에서만 의미 있는 텍스트로 받아들여지는 것이다(박근서, 2006).

5) 보건복지부(2008). 『2008 청소년 디지털문화 이용실태 조사연구』.

6) 보건복지부(2008). 『2008 청소년 디지털문화 이용실태 조사연구』.

코미디의 웃음 뒤에 전달되는 내용은 다른 장르의 콘텐츠보다 효과적으로 의미작용 효과를 불러일으키고 확산시킨다. 텔레비전 코미디의 내용전개를 따라가는 수용자의 의식은 그것에 대한 부정과 긍정을 통한 의미화 작업을 내부적으로 행하고 있는 것이다. 간단히 말해 수용자는 코미디가 주는 메시지를 통해 자신의 행위를 돌아보고 의미를 부여하게 된다(한국방송개발원, 1997). 코미디를 소재로 수업하는 것은 우리 시대가 직면한 사회문제와 유행, 이슈 등을 알 수 있다. 따라서 현 시대를 성찰 할 수 있는 기회를 준다.

또한 코미디 자체가 가지는 폭력성, 선정성 등 그 자체로도 사회적 문제의 한 부분이기 때문에 청소년 스스로가 미디어 문제에 대응할 수 있는 능력이 필요하다. 종래에 청소년과 미디어를 바라보는 시각이 보호주의적 관점에서 비판적으로 생각하고 스스로 자신의 의미를 만들어 갈 수 있는 능력을 기르는 것이 중요하다.

이런 의미에서 풍자나 비판의 가장 대표 격인 코미디 프로그램이 중요한 이유를 알 수 있다. 코미디 프로그램은 우리에게 웃음이라는 무기로 무의식 중에 우리의 의식세계에 영향력을 미치게 되므로 코미디 프로그램은 미디어 리터러시 교육 차원에서 중요한 분석의 대상이 된다.

결론적으로 연구자는 아래와 같은 3가지 이유에 근거하여 코미디 소재가 중등학교에서 위한 미디어리터러시 교육의 효과적인 소재로 활용될 수 있다고 생각한다.

첫째, 여러 미디어 콘텐츠 중 코미디프로그램에 대한 청소년의 관심도가 매우 높다. 사회·정치적 이슈를 활용한 미디어리터러시 교육의 경우 관련 이슈에 대한 사전 지식의 제공과 흥미유발이 학습의 선행조건이 되어야한다. 하지만 학생들은 코미디의 경우 콘텐츠에 대해 이미 흥미를 지니고 있고 접하였을 거라 생각되는 소재를 사용하기 때문에 교사입장에서 훨씬 쉽게 수

업활동을 구성 할 수 있다.

둘째, 코미디는 우리 일상의 문제를 담고 있다. 우리의 사회상이 코미디 프로그램에 반영이 된다는 것은 우리 사회의 문제나 주된 경향을 나타내주는 것으로 일상생활과도 많은 관련이 있다. 따라서 코미디의 일상성은 코미디를 통해 학습의 내용과 학생들의 일상생활을 연결 할 수 있는 효과적인 연결고리이다.

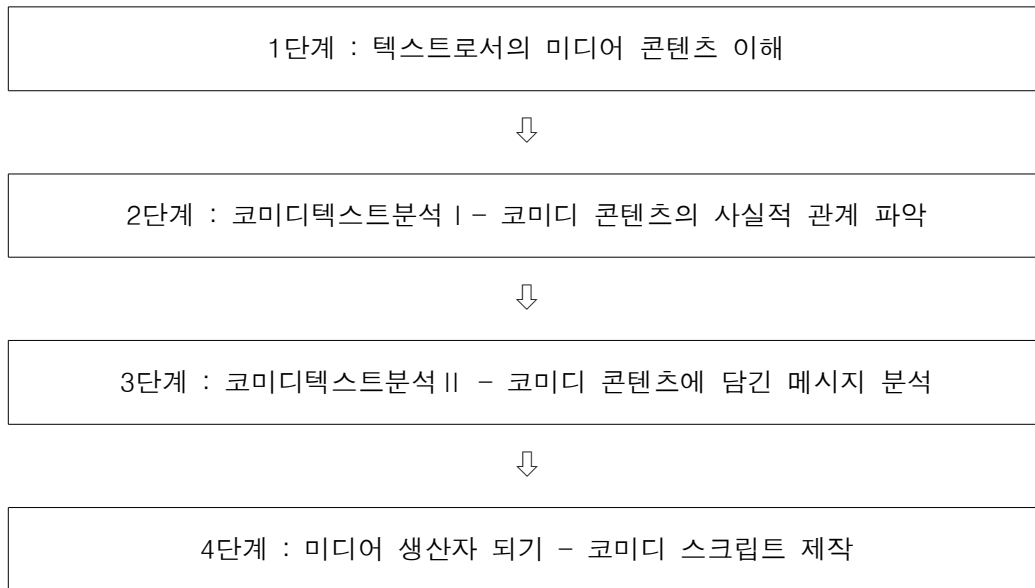
셋째, 코미디는 우리 사회를 객관적이고 비판적으로 바라 볼 수 있게 해주는 창의 역할을 한다. 특히 코미디가 가지는 풍자적 요소는 우리사회의 주요 문제들에 대한 비판적 관점을 제공한다. 또한 코미디 콘텐츠 자체에 깔려있는 편견과 차별의 요소 그 자체가 비판적인 인식의 대상이 될 수 있다.

이러한 의미에서 사회과 수업에서 코미디 프로그램을 미디어리터러시를 통해 분석해보는 것은 매우 의미 있는 일이다.

3. 코미디를 활용한 미디어리터러시 수업 모형의 주요단계

위에서 언급한 미디어리터러시 접근법을 활용하여 연구자는 다음과 같은 수업 모형을 구성하였다. 본 모형은 크게 4가지 주요 교수단계로 구성된다. 특히 본 모형은 우리 일상생활에서 흔히 볼 수 있는 미디어 콘텐츠가 텍스트로서의 특징을 가지고 있음을 보여주고 그 중 흥미를 가지고 접근할 수 있는 코미디를 통해 비판적 분석을 하도록 한다. 또한 스스로 제작 활동을 함으로서 능동적인 수용자상을 중시한다.

<그림1> 미디어리터러시 수업 모형



[1단계: 텍스트로서의 미디어 콘텐츠 이해]

미디어 콘텐츠는 특정한 의도로 기획된 텍스트이므로 그 텍스트를 올바르게 읽고 쓸 수 있는 능력이 필요하다는 문제의식을 가지게 한다. 이는 미디어 콘텐츠에서 발생하는 문제를 직접 미디어를 통해 제시하면 더욱 명확해 질 수 있다. 최근 사회적 이슈가 되었던 사건들 중 많은 수가 당연한 것처럼 보고 듣고 했었던 미디어 콘텐츠를 비판적인 문제의식 없이 받아들이게 될 경우 생겨난 일임을 인식하게 하고 이를 통해 사회적 혼란과 문제가 발생할 수 있음을 상기시킨다.

또한 이것은 익숙하게 받아들이고 있는 미디어 콘텐츠가 어떠한 개별적인 조합들로 이루어져 있는지 살펴보게 하는 것이다. 안정임·전경란(1999)은

“미디어 교육의 내용은 미디어에 대한 일반적 이해 뿐 아니라 미디어 산업의 역사와 구조 등에 대한 교육도 미디어리터러시 능력을 기르는데 중요하다”고 하였다. 미디어의 역사, 미디어산업, 미디어를 둘러싼 이익집단 등을 알아봄으로써 미디어 콘텐츠를 이해하는데 기본적인 정보를 제공하는 것은 미디어 콘텐츠에는 어떠한 요소들이 얽혀있으며, 그러한 이해관계들이 미디어 콘텐츠의 내용과 방식에 어떠한 영향을 주었는지 생각해 보게 한다.

1단계의 핵심질문	
흥미유발	<ul style="list-style-type: none"> · 평소 다양한 미디어(텔레비전, 신문, 인터넷, 트위터 등)에서 제공되는 콘텐츠를 읽고 본 후에 모두 믿는가? · 미디어에서 제공되는 콘텐츠를 믿거나 혹은 믿지 않는 이유는 무엇인가? · 다음과 같은 미디어 관련 사건들이 발생한 원인은 무엇인가?
미디어의 이해	<ul style="list-style-type: none"> · 미디어의 역사 미디어기술의 발달은 미디어 콘텐츠에 어떤 차이를 가져오는가? · 미디어 산업 누가 어떤 역할을 맡아 무엇을 하며, 그들은 어떻게 미디어 콘텐츠를 만드는가? · 미디어집단 미디어 콘텐츠에 관련되어있는 집단은 누구이며 그들은 어떤 방법으로 이윤을 얻는가? · 미디어의 구성 누구의 목소리가 미디어 콘텐츠에 반영되며 그 이유는 무엇인가?

이 단계는 다양한 미디어의 특성 및 미디어 본질에 대한 기본적인 이해를 높이며, 미디어의 제작 원리 및 미디어 텍스트 자체에 대한 이해를 높이는 데 목표를 둔다. 이러한 과정을 통해 학생은 미디어 비판적으로 해독할 수 있는 능력인 미디어리터러시의 필요성을 느끼고 분석을 위한 기본적인 지식을 습득하고 다음 단계로 나아갈 수 있다.

[2단계: 코미디 텍스트 분석 I - 코미디 콘텐츠의 사실적 관계 파악]

이 단계는 본격적으로 코미디 콘텐츠를 분석하기에 앞서 코미디 콘텐츠의 사실적인 관계를 분석하는 단계로 코미디에 등장하는 인물, 줄거리, 대사 등을 기록·파악한다. 이러한 과정을 통해 미디어 콘텐츠의 구성요소들을 ‘해체’하여 코미디 텍스트를 면밀히 분석 할 수 있다.

2단계의 핵심질문
<ul style="list-style-type: none">· 해당 코미디의 방송 시간은 언제인가?· 해당 코미디의 장르는 무엇인가?· 해당 코미디의 주요 소재는 무엇인가?· 해당 코미디의 줄거리는 무엇인가?· 해당 코미디의 주요 등장인물의 직업, 성별, 나이와 외향은 어떻게 표현 되고 있는가?· 해당 코미디가 이루어지는 무대 혹은 장소는 어디인가?· 해당 코미디 콘텐츠의 인물들이 사용하는 언어는 무엇이며 반복적으로 사용하는 단어나 문구가 있는가?

이 단계는 코미디 텍스트의 메시지를 해석하기 위해 전제 되어야 하는 것으로 개별적인 텍스트에서 주어지는 정보들은 물론, 장르에 대한 지식까지 요구한다. 이러한 작업은 코미디의 의미를 이해하기 위한 기준점의 역할을 해준다.

[3단계: 코미디 텍스트 분석 II - 코미디 콘텐츠에 담긴 메시지 분석]

미디어가 전달하는 메시지를 이해하기 위해서는 우리는 미디어가 “어떤

것”을 재현하고 있는지 또 우리는 그것이 무엇을 의미하는지를 읽어내야 한다(김영순, 박지선, 2006). 코미디의 콘텐츠에 담긴 메시지를 분석하는 단계는 이 수업 모형의 가장 핵심적인 단계이다. 표상과 상징으로서의 미디어 교육 접근법’의 결과인 미디어리터러시의 개념을 활용하여 해당 코미디 콘텐츠가 “어떤 것”을 재현하고 있는지를 수용자는 그것을 읽어 낼 수 있어야 한다. 즉, 코미디 텍스트의 의미와 내용에 연관되는 사회적이며 문화적인 맥락을 읽어내는 것을 말한다.

코미디 텍스트의 사회적 맥락 분석은 보다 많은 사전 지식을 요구하게 된다. 결국 사전지식이란 해당 코미디 콘텐츠를 둘러싼 사회·문화적 환경에 대한 지식이다. 이러한 지식은 우리가 처한 시·공간적 상황에 대한 인식을 요구하며, 대부분의 경우에 있어 경험적이며, 특정 집단에 공유된 주관적인 지식들이다(박근서, 2006).

3단계의 핵심질문
<ul style="list-style-type: none"> · 해당 코미디 콘텐츠의 주제는 실제와 얼마나 유사한가? · 해당 코미디 콘텐츠는 세상에 대한 특정한 관점이나 견해를 지지하고 있는가? 도덕적 혹은 정치적 가치를 전달하고 있는가? · 해당 코미디 콘텐츠는 특정한 개인이나 사회집단에 대한 고정관념이나 편견을 어떻게 나타내고 있는가? · 해당 코미디 콘텐츠가 웃음을 유발하는 핵심 소재는 무엇인가?(무엇이 우리를 웃게 만드는가?) · 해당 코미디 콘텐츠가 추구하는 메시지는 무엇인가?

코미디 콘텐츠에 담긴 메시지 분석은 학생 스스로가 속한 사회·문화적인 맥락에서 미디어 텍스트를 바라보게 하여 이로부터 코미디 텍스트의 의미를 파악하는 능동적이며 비판적인 사고를 가지게 하는데 목적이 있다.

[4단계: 미디어 생산자 되기 - 코미디 스크립트 제작]

Buckingham(2004)은 “미디어리터러시는 반드시 ‘읽기’와 ‘쓰기’의 개념이 복합적으로 존재한다.”고 하였다. 최근 뉴미디어의 발달은 수용자가 적극적이며 능동적으로 자신의 의견을 표현하는 것을 가능하게 만들었다. 이는 궁극적으로 미디어의 민주주의적 활용을 가능하게 하는 길이기 때문에 매우 중요하다(김복영, 2002).

앞의 단계들을 통하여 학생들은 코미디 콘텐츠 안에서 어떠한 사회적 가치, 이데올로기, 편견 등이 대립하며 존재하고 있는지에 대해 읽어내는 방법을 인지하였다. 이를 바탕으로 학생들은 특정 주제에 대한 자신의 관점, 이데올로기, 가치관이 투영된 미디어 텍스트를 제작할 수 있다. 학생들은 무비판적인 수용자에서 벗어나 자신들이 원하는 의미를 미디어 콘텐츠를 통해 만들어 갈 수 있다.

4단계의 핵심질문
<ul style="list-style-type: none">· 제작하고자 하는 콘텐츠의 핵심 소재는 무엇인가?· 제작하려는 콘텐츠는 어떠한 수용자 층에서 소비하기위해 만드는가?· 제작하고자 하는 콘텐츠는 수용자에게 어떠한 미디어를 통하여 제공되는가?· 제작하고자 하는 콘텐츠는 어떠한 표현 방식 혹은 장르로 이야기하는가?· 이 콘텐츠를 통해 제작자가 수용자에게 보여주하고자 하는 것은 무엇인가?

하지만 코미디 콘텐츠를 제작하는 것은 실제 사회과교실에서 여러 제약이 있다. 미디어리터러시 수업에 할애 할 수 있는 시간이 그리 많지 않으며, 영상 콘텐츠 제작에 필요한 기기와 기술 또한 매우 부족하다. 따라서 미디어 생산자가 되어 보고자 하는 본 단계에서는 실제 수업에서의 활용 가능성을

고려하여 코미디 스크립트의 제작을 하고자 한다.

먼저 미디어 생산자는 전하고 싶은 것을 수용자에게 보이기 위해 기획을 한다. 자신이 보여주고 싶은 것을 상대방에게 보이고 그 내용을 이해시키고, 자신의 주장을 설득시키기 위해 제작자는 자신의 의도와 여러 사항을 고려하여 대략적인 구상을 한다. 자신이 만들고자하는 콘텐츠는 무엇을 말하고 싶은지, 어느 정도의 규모와 예산, 인력이 필요한가, 주된 시청자 층은 누구인가 등을 먼저 정리한다. 이를 바탕으로 실제 코미디 스크립트를 제작한다. 구상한 내용을 바탕으로 생산자가 전달하고자 하는 메시지를 수용자가 좀 더 쉽고 재미있게 받아들이게 하기 위해 코미디 기법을 사용하여 제작한다.

이러한 미디어 제작 교육은 미디어 수용자인 학생들은 능동적인 수용행위를 도모 할 수 있게 하며, 일반적 주류 미디어를 지양하고, 자신의 표현력을 향상시킬 수 있다(이윤경, 2001; 김복영, 2002 재인용).

교사는 지금까지의 단계를 거친 결과물인 코미디 스크립트를 학생들이 발표한다. 발표과정을 통해 학생들 자신이 살고 있는 사회의 특성과 자신의 가치관을 성찰 할 수 있는 기회가 되도록 한다. 또한 미디어라는 것이 본인의 의도와는 다르게 전달 될 수 있는 가능성이 있으며, 타인의 관점에서 배려하여 생각해보는 기회를 갖도록 한다. 마지막으로 교사는 제작 과정에 대한 경험을 통해 미디어 콘텐츠는 생산자의 의도에 따라 만들어지며, 메시지를 가지고 있으므로 미디어 콘텐츠를 비판적 바라보고 사고하여 바람직한 의사결정을 할 것을 독려한다.

이에 기대되는 효과로는 크게 다음의 3가지로 정리해 볼 수 있다.

첫째, 청소년의 삶에 깊게 자리 잡고 있는 미디어를 활용하고, 청소년이 흥미를 가지고 있는 코미디 콘텐츠를 소재로 한 수업을 경험하여 실제 생활

에 효과적으로 미디어리터러시 지식을 적용할 수 있다.

둘째, 미디어에 대한 배경지식학습, 미디어 텍스트의 비판적 분석, 제작활동을 통해 지식, 기능, 태도 등을 종합적으로 학습할 수 있어, 기존의 지식 위주의 미디어 교육을 탈피 할 수 있다.

셋째, 미디어리터러시 수업과정을 통하여 비판적사고력, 창의력, 합리적인 사결정력 등 고급사고력을 신장할 수 있다.

IV. 코미디를 활용한 미디어리터러시 수업 모형의 중등학교 수업지도안

이하에서는 앞서 제시된 수업 모형에 기초하여, 3차시로 구성된 미디어리터러시 교육 수업 사례를 소개하고자 한다.

<제 1차시 교수-학습 지도안 : 텍스트로서의 미디어 콘텐츠 이해>

주요내용		텍스트로서의 미디어 콘텐츠 이해	차시	1/3
학습목표		1. 미디어의 구성 요소를 이해한다. 2. 미디어 콘텐츠의 텍스트적인 특성을 이해한다.	준비물	
			활동자료	
학습단계		교수- 학습 활동		
도 입 10 분	동기유발 (학습활동1) (8분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 미디어를 통해 최근 문제가 되고 있는 미디어사건들을 제시한다. - <영상1> MBC 뉴스데스크 영상 시청 		
	학습목표제시 (2분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학습목표를 제시하며 수업을 안내 한다. 		
전 개 35 분	미디어 텍스트의 이해 (학습활동2) (20분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 텔레비전 방송의 특성과 영향력에 대해 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 텔레비전과 일상 - 텔레비전의 특성 - 연출의 중요성 - 텔레비전의 영향력과 위험성 ▶ 텔레비전 방송국에 대해 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 텔레비전 제작의 역할 분담 - 프로그램 평가의 척도인 시청률 		

	코미디의 이해 (학습활동3) (15분)	▶ 코미디의 장르적 특징, 종류, 제작과정에 대해 알아보기 - 코미디의 정의 - 코미디의 장르적 특징과 종류 - 코미디의 제작과정
정리 5분	학습내용정리 (3분)	▶ 우리는 미디어를 쉽게 접하고 보고 있지만 이면에는 무수히 많은 구성요소들이 복잡하게 얽혀 있음을 이야기한다. ▶ 미디어 콘텐츠를 비판적인 눈으로 읽을 수 있어야한다.
	차시수업예고 (2분)	▶ 차시 수업을 예고한다.

도입 (10분)

1. 흥미유발

▶ 뉴스데스크 영상을 시청하여 학생들의 호기심을 자극한다. 해당 사건을 보도하는 영상을 보면서 무엇이 문제 인지를 학생들과 질의응답하며 수업을 시작한다.

<영상1> 2011. 02. 13 MBC 뉴스데스크 -뉴스플러스 [도 넘은 폭력 게임]

‘잔인한 게임 난폭해진 아이들…….실제 폭력을 부른다.’라는 제목으로 폭력게임의 실태를 고발하는 뉴스

앵커(남) : 네. 일부 인터넷 게임의 폭력성이 초등학생들에게까지 노출되어 있습니다. '묻지마 살인'식 게임인데요. 카뮈의 소설 '이방인'에 주인공 '뫼르소'가 '태양이 강렬해서'라는 말도 안 되는 이유로 살인을 하죠. 그런데 폭력게임 때문에 소설이 아니라 현실에서 그런 일이 벌어지고 있습니다. ○○○ 기자입니다.

○○○ 기자 : (컴퓨터 게임장면이 나오며) 청소년들이 요즘 가장 많이 즐기는 인터넷 게임 중 하나입니다. 총으로 상대방을 쏘 죽이거나, 칼로 찌르고 베는 잔인한 전투 게임입니다. (게임 패러디 동영상으로 바뀌며) 게임이 인기를 끌면서 최근 이 게임을 실제로 따라한 동영상이 인터넷에 자주 올라오고 있습니다. 초등학생들이 등장하는 동영상. 아무 거리낌 없이 쓰러진 상대의 머리에도 직접 총을 겨누고 방아쇠를 당깁니다. 고등학생들이 만든 동영상에는 실제 칼이 등장했습니다.

동영상 속 학생 : "찔러라! 찔러라! 찔러! 찔러!"

○○○ 기자 : 서울의 한 PC방. 컴퓨터 게임에 몰두해 있는 초등학생들의 입에서 입에 담기 힘든 온갖 욕설이 튀어나옵니다.

초등학생 : "저XX! 씨X! 야! 넌 뒤졌다 병신아. 곱게 죽여주지. 뒤져버려!"

○○○ 기자 : (게임 장면이 나오며) 이 아이가 몰입해 있는 게임, 한 남성이 길거리를 돌아다니며 사람들을 아무 이유 없이 죽입니다.

초등학생 : "경찰차 들이받아! 이XX 뭐야. 양아치들은 뒤져야 돼."

○○○ 기자 : 묻지마 살인을 하면 할수록 돈과 점수는 올라갑니다. (화면이 바뀌며) 20여 명의 학생들이 컴퓨터 게임에 몰입해 있는 또 다른 피씨방. 곳곳에 관찰 카메라를 설치한 뒤, 게임이 한창 진행 중인 컴퓨터의 전원을 순간적으로 모두 꺼봤습니다. (전원을 누른다)

학생 : "어? 뭐야! 아~ 씨X!! 이기고 있었는데! 미치겠다."

○○○ 기자 : 순간적인 상황 변화를 받아들이지 못하고 곳곳에서 욕설과 함께 격한 반응이 터져 나옵니다. 폭력 게임의 주인공처럼 난폭하게 변해버린 겁니다.

△△△ 교수/서울대 심리학과 : 자신을 방해하는 방해물이 나타난다든지 이런 경우에는 과도한 공격이 일어나면서 그 충동을 억제하지 못하는 경향이 있습니다.

○○○ 기자 : (장면 바뀌며) 이번엔 초등학교 5학년 10명 가운데 반은 게임을 하고 나머지는 게임을 하지 않은 상태에서, 심리 테스트를 해봤습니다. 역시 폭력 게임을 하고 난 뒤의 아이들에게서 공격성이 두드러졌습니다.

게임직후 심리테스트 한 학생 : "때려서 배트를 뺏는다."

"(때려서 배트를 빼앗을 것 같아?)"

"다 너 때문이라고 하면서 헐박한다."

○○○ 기자 : 아무래도 사리 분별력이 떨어지는 청소년들 사이에서, 폭력적 게임은 실제 폭력을 부를 가능성이 큽니다. (실제 뉴스 장면 나오며) 실제로 작년 11월 한 중학생이 게임을 못하게 하는 엄마를 목 졸라 살해했고, 집에서 폭력 게임을 하던 한 20대가 밖으로 나가 아무 이유 없이 길 가던 사람을 칼로 찔러 죽인 일도 있었습니다. 현재 우리나라에선 성인 인증을 받아야만 성인용 폭력 게임을 즐길 수 있습니다. 하지만 형식적인 규제일 뿐, 어린 초등학생들까지 도를 넘어선 잔인한 폭력 게임에 무방비로 노출돼있는 게 현실입니다. MBC뉴스 ○○○입니다.

- 평소 다양한 미디어(텔레비전, 신문, 인터넷, 트위터 등)에서 제공되는 콘텐츠를 읽고, 듣고, 본 후에 모두 믿는가?
- <영상1>뉴스데스크의 문제점은 무엇인가?
- <영상1>뉴스데스크의 '무리수 보도'의 발생한 원인은 무엇인가?

2. 학습목표의 제시

텔레비전 미디어가 전하는 메시지는 사실 그대로 '날 것'이 아니라 현실을 재구성하여 만들어내는 콘텐츠임을 정리하며, 현대 사회에서 주체적인 민주 시민이 되기 위해서는 미디어를 비판적으로 읽어야 할 필요성이 있음을 설명한다.

전개 (35분)

익숙하게 받아들이고 있는 텔레비전 미디어에는 여러 구성 요소가 있음을 교사의 설명을 학생들이 학습한다.

1. 학습활동2

▶ 방송의 특성과 영향력에 대해 이해하기

학습활동2를 통해 도입단계에서 언급되었던 미디어의 특징을 구체화할 수 있다.

<학습내용17>

- 텔레비전과 일상

오늘날 우리는 당연한 것처럼 텔레비전은 일상에 자리 잡고 있다. 뉴스나 날씨, 패션에 대한 정보를 얻고, 텔레비전 시청으로 여가를 보낸다. 그리고 우리의 대화 중 많은 부분을 텔레비전에서 얻은 정보가 차지하고 있다. 우리도 모르는 사이 우리는 텔레비전의 영향력 안에 살고 있다.

- 텔레비전의 특성

텔레비전은 음성, 영상, 문자 등을 이용하여 우리의 오감을 움직이는 멀티미디어이다. 쌍방향 커뮤니케이션은 아니지만 우리는 텔레비전을 시청하고 마음이 움직이거나, 실제 행동에 영향을 받는다. 텔레비전 시청자에게 수용된 텔레비전 프로그램은 각자의 심리와 생각을 통해 각자 자신만의 프로그램이 되는 것이다.

- 연출의 중요성

모든 텔레비전 프로그램에는 의도가 있다. 특히 그 의도는 연출가의 생각과 의지가 담겨있다. 그리고 그러한 의도를 관철시키기 위해 어떠한 방법을 사용할지 구성하는 것은 연출의 힘이다.

- 텔레비전의 영향력과 위험성

텔레비전이 우리의 일상생활에 깊숙이 자리한 만큼 오히려 그 영향력을 자각하지 못한다. 따라서 텔레비전의 영향력은 더욱 위협적이다. 또한 텔레비전에 접촉이 쉽고 막대한 정보의 보급은 텔레비전의 영향의 파급이 크고, 여론형성과 심리조작에도 연결될 위험성이 있다.

▶ 방송국에 대해 이해하기

텔레비전 프로그램의 제작과정과 시청률 경쟁으로 야기되는 문제에 대해 이해 할 수 있다.

<학습내용28>

- 텔레비전 제작의 역할 분담

편성 : 편성은 프로그램을 배치하고 전체의 시청 행동을 안내한다. 텔레비전 프

7) 도쿄대학 정보학환 MELL 프로젝트, 일본민간방송연맹 [공]지음; 안미라, 황조희 [공]옮김.(2007). 『미디어 리터러시의 도구상자: 텔레비전 읽기, 만들기, 보여주기』, 서울: 커뮤니케이션북스. 일부 인용

로그래밍의 시간과 요일, 계절 등 전체를 파악하고 프로그램의 배치를 생각한다.

연출 : 제작자는 보고 있는 사람의 감정에 호소하고 영상과 내레이션, 음악, 문자 등을 활용하면서 연출과 수성에 정성을 기울인다.

방송 : 기술적인 부분으로 영상을 스튜디오와 중계 지점으로부터 송출해서 먼 지역에 전파가 도달하도록 하기 위해 최신 기술을 이용해 ‘방송하는’ 사람이 필요하다.

- 프로그램의 시청률

시청률은 무엇을 방송할 것인가의 척도가 된다. 프로그램의 가치를 측정하는 강력한 지표인 것이다. 텔레비전은 상업성을 가진다. 따라서 제한된 시간에 많은 시청자에게 영향을 미치기 위해서 노력한다. 이로 인해 시청률이 높은 프로그램의 편중이라던가, 시청률 경쟁으로 인해 방송의 공공성이 망각되고 프로그램이 저속화 되고 있다는 지적이 있다.

2. 학습활동3

▶ 코미디의 장르적 특징, 종류, 제작과정에 대해 알아보기

코미디 콘텐츠를 분석하기에 앞서 코미디에 대한 학습활동은 전개 한다. 학습활동2의 학습내용을 바탕으로 코미디의 정의, 코미디의 장르적 특징과 종류 그리고 제작과정을 학습하는 것은 차시 수업인 코미디 프로그램을 분석하기 위해 필요하다.

- 코미디 프로그램에 관련되어있는 집단은 누구이며 그들은 어떤 방법으로 이윤을 얻는가?

8) 도쿄대학 정보학환 MELL 프로젝트, 일본민간방송연맹 [공]지음; 안미라, 황조희 [공]옮김.(2007). 『미디어 리터러시의 도구상자: 텔레비전 읽기, 만들기, 보여주기』, 서울: 커뮤니케이션북스. 일부인용

- 코미디 프로그램 제작에 참여하는 이들은 각자 어떤 역할을 맡아 무엇을 하며, 그들은 어떻게 미디어 콘텐츠를 만드는가?
- 코미디의 장르적 특징은 무엇인가?

정리 (5분)

우리는 텔레비전을 쉽게 접하고 보고 있지만 이면에는 무수히 많은 구성 요소들이 복잡하게 얽혀 있다. 또한 그만큼 우리도 모르는 사이 커다란 영향을 받고 있기도 하다. 때문에 미디어 콘텐츠를 무비판적으로 수용하기 보다는 비판적인 눈으로 읽을 수 있어야 한다는 것을 이야기하며 수업을 정리한다.

<제 2차시 교수-학습 지도안 : 코미디 텍스트 분석>

주요내용		코미디의 사실적 관계 파악 코미디 콘텐츠에 담긴 메시지 분석		차시	2/3
학습목표		1. 해당 코미디프로그램의 줄거리, 등장인물 등에 대해 말 할 수 있다. 2. 해당 코미디프로그램을 사회적 맥락을 고려하여 읽어 낼 수 있다.		준비물	
				활동자료	
학습단계		교수- 학습 활동			
도 입 5분	전시 학습확인 (3분)		▶ 전 시간에 배운 내용을 확인 한다.		
	학습목표제시 (2분)		▶ 학습목표를 제시하며 수업을 안내 한다.		
전 개 40 분	코미디 텍스트 의 이해	코미디 프로그램 시청 (10분)	<영상2> 개그콘서트 9시쯤 뉴스 - 미술의 폭력성 <영상3> 개그콘서트 꽃미남 수사대 시청 <영상2,3>을 시청한다. 먼저 <영상2>를 시청한 뒤 <영상2>를 교사가 학생들과 함께 분석하여 예시한다.		

	코미디의 사실적 관계 파악 (학습활동4) (10분)	▶ 코미디 콘텐츠의 사실적 관계를 파악한다. 코미디 콘텐츠의 사실적인 관계를 분석하는 활동으로 코미디에 등장하는 인물, 줄거리, 대사 등을 기록·파악한다.
	코미디 콘텐츠에 담긴 메시지 분석 (학습활동5) (20분)	▶ 코미디 콘텐츠를 사회적 맥락 안에서 읽어 낼 수 있다. - 해당 코미디가 재현하는 것은 무엇인지 - 투영된 다원적인 가치와 이데올로기는 무엇인지 - 편견과 고정관념은 무엇인지 등을 분석하여, 스스로가 속한 사회·문화적인 맥락에서 읽어 내도록 한다.
정 리 5분	학습내용정리(3분)	▶ 코미디를 쪼개어 분석할 수 있으며, 코미디는 많은 요소들로 이루어져있음을 알 수 있다. 오늘 살펴본 코미디의 요소는 각각의 의미하는 바가 있다.
	다음차시에고(2분)	▶ 차시 수업의 예고와 유의사항을 전달한다.

도입 (5분)

▶ 학습목표설명

오늘의 학습목표를 제시하며 수업의 주요활동을 소개한다.

전개 (40분)

▶ <영상2, 3>을 시청한다. 익숙한 코미디 프로그램을 낯설게 보는 것에 대해 학습하고자 한다. 학생들은 코미디를 분석하는 작업에 익숙하지 않기 때문에 학생들과 함께 <영상2>를 함께 분석해 본다.

<영상2> 2011. 02. 27 개그콘서트 - 9시쯤 뉴스 [미술의 폭력성]
앞에 언급했던 9시 뉴스데스크 [도 넘은 폭력게임] 방송을 패러디한 풍자 코미디 콘텐츠



장르 : 패러디코미디

등장인물 : 앵커(남), 앵커(여), 안윤상 기자, 미대생, 신고은 교수

앵커(남) : 심도 깊게 파고드는 안윤상 기자의 발 빠른 심층취재. 소식 한번 들어보시죠. 안윤상 기자.

안윤상 기자 : 이곳은 서울 모 대학의 미술 실습실. 한 미대생이 내일 있을 실기 시험에 대비해 열심히 과제를 그리고 있는데요. 저는 과제가 완성되어 갈 썸 미술에 폭력성에 대해 알아 보기위해 과제를 찢어보았습니다. (도화지를 반으로 찢는다)

미대생 : 당신 지금 뭐하는 거야? 이거 내일까지 해야 되는데! 어떡할 거냐고? 말을 해보라고!

안윤상 기자 : (모르겠다는 듯 어깨를 으쓱한다)

미대생 : 아, 짜증나 돌아버리겠네! (안윤상 기자를 거칠게 밀치며) 너 뭐야! 진짜! 이거 어떻게 할 거야!

안윤상 기자 : 과제를 찢어버리자마자 이 학생은 순간적인 상황변화를 받아드리지 못하고 폭언과 욕설을 퍼부으며 화를 내기 시작했습니다. (미대생을 손으로 가리키며) 미술이 이 학생을 폭력적으로 만든 것입니다.

미대생 : 뭘 개소리하고 있어! 너 같으면 열 안 받아! (먹살을 잡고 안 기자를

거칠게 흔들며) 내 그림 돌려내라고! 내 그림 돌려내!

안윤상 기자 : (먹살이 잡힌 채 흔들리며) 저는 이 학생이 왜 이렇게 화가 났는지, 도대체 미술이 어떤 영향을 미친 것인지, 개골 대학 심리학과 신고은 교수에게 물어보았습니다.

신고은 교수 : (걸어 나오며) 네, 그림을 그리는 사람은 그림 때문에 어, 자신이 캔버스(캔버스) 안에 살고 있다라는 과대망상증, 현실기피증에 빠지게 됩니다. 이 때, 누군가가 단지 자신의 그림을 단지 찢었을 뿐인데 ‘아, 나의 세상은 이제 붕괴되었다’ 라는 극도의 스트레썬(스트레스)로 인해 결국 내면의 야수성을 띄게 되는 거죠. 이를 학계에서는 전문적인 용어로 ‘꼭지가 돈다.’라고 합니다.

1. 학습활동4

▶ 코미디의 사실적 관계 파악 (15분)

코미디 콘텐츠의 사실적인 관계를 분석하는 활동으로 코미디에 등장하는 인물, 줄거리, 대사 등을 기록·파악한다. 이러한 과정을 통해 코미디 프로그램의 구성요소들을 ‘해체’하여 코미디 텍스트를 면밀히 분석 할 수 있다. 학생들은 학습활동4를 통해 익숙한 것을 낯설게 보고 텍스트에서 주어지는 정보들을 획득함은 물론, 장르에 대한 지식까지 확인해 볼 수 있다. 이 학습활동은 코미디의 의미를 이해하기위한 기준점의 역할을 해준다.

<표 3> 코미디의 사실적 관계 파악 예시

코미디의 사실적 관계 파악		
1	해당 코미디프로그램이 방송되는 시간은 언제인가?	일요일 오후 10시

2	해당 코미디의 장르는 무엇인가?	패러디코미디
3	해당 코미디의 주요 소재는 무엇인가?	텔레비전 뉴스
4	해당 코미디의 줄거리는 무엇인가?	MBC 뉴스데스크의 게임과 폭력성에 대한 실험을 통한 무리수 보도를 미술과 폭력성이라는 주제로 무리수 보도를 비꼬고 있다.
5	해당 코미디프로그램의 등장인물은 누구인가?	앵커(남), 앵커(여), 안윤상 기자, 미대생, 신고은 교수

2. 학습활동5

▶ 코미디 콘텐츠에 담긴 메시지 분석 (25분)

앞서 학습활동을 통해 코미디 프로그램에 대한 많은 정보와 사전지식을 획득하였다. 이제 학생들은 그것을 읽어 낼 수 있다. 즉, 코미디 텍스트의 의미와 내용에 연관되는 사회적이며 문화적인 맥락을 읽어내는 것을 말한다. 코미디 텍스트의 사회적 맥락 분석은 보다 많은 사전 지식을 요구하게 된다. 결국 사전지식이란 해당 코미디 콘텐츠를 둘러싼 사회·문화적 환경에 대한 지식이다. 이러한 지식은 우리가 처한 시·공간적 상황에 대한 인식을 요구하며, 대부분의 경우에 있어 경험적이며, 특정 집단에 공유된 주관적인 지식들이다.

코미디 콘텐츠에 담긴 메시지 분석은 학생 스스로가 속한 사회·문화적인 맥락에서 미디어 텍스트를 바라보게 하여 이로부터 코미디 텍스트의 의미를 파악하는 능동적이며 비판적인 사고를 가지게 하는데 목적이 있다.

<표 4> 코미디 콘텐츠에 담긴 메시지 분석 예시

코미디 콘텐츠에 담긴 메시지 분석	
1	해당 코미디 콘텐츠의 주제는 실제와 얼마나 유사한가? 뉴스 프로그램을 연상하게 만든 등장 인물의 말투와 외향을 통해 실제와 매우 비슷한 분위기를 내고 있다.
2	해당 코미디 콘텐츠는 특정한 개인이나 사회집단에 대한 고정관념이나 편견을 어떻게 나타내고 있는가? 뉴스는 진실만을 보도한다는 사회적인 통념이 있다.
3	해당 코미디 콘텐츠가 웃음을 유발하는 핵심 소재는 무엇인가?(무엇이 우리를 웃게 만드는가?) 사회적인 통념을 깨고 뉴스 보도의 사회적 이슈가 되었던 뉴스를 소재로 하여 패러디하는 방법으로 비판함으로써 웃음을 유발한다.
4	해당 코미디 콘텐츠가 추구하는 메시지는 무엇인가? 뉴스보도라도 무조건적인 수용보다는 비판적인 시각으로 바라보고 스스로 판단해 내는 능력이 필요하다.

앞선 교사의 예시를 바탕으로 학생들은 <영상3>의 코미디 콘텐츠의 분석을 시작한다.

<p><영상3> 2011. 03. 20 개그콘서트 - 꽃미남 수사대</p> <p>특정한 사회집단인 경찰·형사들의 이야기를 재미있게 그려낸 작품으로 우리가 흔히 생각하는 형사들의 모습이 아닌 고정관념을 깨는 방식으로 웃음을 줌</p>
--



등장인물 : 이형사, 김형사, 경찰서장, 경찰청장, 용의자

김형사 : (거울 보며) 아니, 대한민국 형사가 언제까지 까만 바지에 까만 잠바만 입어야 돼? 좀 꾸미면 어때? 진짜! (일어나며) 이거 가지고 자꾸 뭐라 그래, 진짜 짜증나게 진짜! (거울 다시 보며) 잘났다, 진짜! 작살난다. 와- 잘생겼다 진짜!

이형사 : 야야야! 김형사 너 지금 뭐하는 거야 인마! 사건 현장에서! 야, 형사가 사건 현장에서 현장검증을 해야지 뭐하는 거야! 외모에 신경 쓰구! (탁자 뒤에서 일어나며 걸어 나온다) 자식이 형사야! 형사면 형사답게 해야지! 장난하는 것도 아니고 지금 말이야. 야! 외모는 집에 가서 신경 쓰란 말이야. 프로답게! 일할 때는 일! 이 패션은 패션! 알았어?

김형사 : 아. 예. (고개 숙이고 반성하며)

이형사 : 너 때문에 만날 반장님한테 혼나는 거 아냐? (왼손으로 바지를 탁 치며) 에이씨!

김형사 : (이형사 옷을 잡으며) 옷 샀네?

이형사 : (반갑게 뒤돌며) 육만 팔천 원.

김형사 : 이거 어디서 샀어? 이거.

이형사 : (자랑하며) 세트로, 동대문 도매 친구 있잖아.

김형사 : 와, 작살난다! 나도 데려가줘!

이형사 : 그만해, 인마! (정색하며) 이런 식이니까 만날 혼나는 거 아냐?

김형사 : 알겠습니다.

이형사 : 자, 오늘 사건 아주 중요하다. 바로 이 바에서 일어났어. 열건 이상 일어난 연쇄 강도 사건이야. 범인이 아주 흉측할 수 있으니까 바싹 긴장할 수 있도록! 알았어?

김형사 : 예에에.

이형사 : 준비물 챙겨갖고 왔나?

김형사 : 챙겼습니다.

이형사 : 수색영장.

김형사 : 챙겼습니다.

이형사 : 자, 쥐봐. 총.

김형사 : 챙겼습니다.

이형사 : 자, 쥐봐. 수갑.

김형사 : 예, 챙겼습니다.

이형사 : 자, 쥐봐. BB크림.

김형사 : 예, 챙겼습니다.

이형사 : 아, 쥐봐. 나 이거 지금 안 바르면 못 나가. (BB크림을 얼굴에 펴 바르며) 장난 아니야, 진짜.

김형사 : 발라야 돼요. 펴서 발라야 돼요.

이형사 : 잘 먹더라.

김형사 : 잘 먹히지~.

(둘이 화장 하며 얘기를 한다)

용의자 : (갑자기 뒤에서 등장하며) 내가 알아서 들어간다고!

김형사/이형사 : (용의자를 쳐다보고 동시에) 우와! 작살난다! 우와!

용의자 : 누구?

이형사 : 예, 저는 개골 경찰서의 현빈이라 불리는 이형사 형사라고 합니다. 그냥

편하게 주원아!~ 이렇게! (자신을 가리키며)

용의자 : 아, 예.

김형사 : 안녕하세요, 저는 개골 경찰서의 원빈이라 불리는 김형사 형입니다. 그냥 편하게 아저씨라 불러주세요, 아저씨. (쓱스러운 듯 웃으며)

용의자 : 형사셨구나!

이형사 : 형사형사!

용의자 : (감탄하며) 옷을 너무 잘 입어가지고 연예인인 줄 알았네!

이형사 : (김형사와 마주 보고 있으며) 하하하 아, 뭐 그런 얘기 좀 듣긴 합니다. 근데 여기는 일반인들이 들어올 때가 아닌데. 무슨 일로.

용의자 : 아, 예예. 저는 그러니까 인제 용의자로.

이형사 : 아, 그러니까 용의자면은 범인일수도 있고 아닐 수도 있고……. (정색하며) 앉아, 인마. (용의자를 의자에 억지로 앉히며) 앉아.

용의자 : 어어.

이형사 : 너무 멋있어서 갖고 깜빡 속을 뻘뻘했어, 지금. 어, 야! 잘 들어, 인마. (수첩 펴며) 자, 지금부터 묻는 말에 잘 대답해. 자, 이름.

용의자 : (다리 꼬고 앉아서) 용의자요.

이형사 : 용의자. 나이.

용의자 : 스물여덟 살이요.

이형사 : 스물여덟 살. 직업.

용의자 : 없습니다.

이형사 : 직업. 하! (정색하고 용의자 보며) 직업이 없어? (고함치며) 우리가 조사한 바로는 넌 뚜렷한 직업이 있는 놈이야!

용의자 : 없다고요

이형사 : 직업 있어!

용의자 : 없어요!

이형사 : 직업 있잖아!

용의자 : (흥분하며 의자에서 일어나며) 제 직업이 뭔데요!

이형사 : 탑 모델이야, 자식아! (손으로 키를 재듯하며)

용의자 : (황당한 듯) 하, 나 진짜 어이없네.

김형사 : 폼 작살난다! (이형사와 함께 용의자를 따라하며) 어떻게 하는 거냐! 이렇게 하는 거냐? 이렇게? 이렇게 하는 거냐. 이렇게? 이렇게 하는 거야?

용의자 : 아, 지금 뭐하는 거야? 이것들이 지금 장난하나? (손으로 위협한 뒤 앉으며) 하, 진짜.

김형사 : 하, 야. 형사를 밀어? 건방지네.

이형사 : 하, 나 참!

김형사 : 야, 다리 풀어.

이형사 : 풀어, 인마.

김형사 : 다리 안 풀어, 다리 풀라고! 건방지게. 모자 벗어. 모자 벗어. (모자 벗기며) 모자 벗어! (벗긴 모자 쓰며) 어울려?

이형사 : 니꺼다!

김형사 : 어울리지?

이형사 : 니꺼 이름 써 있네! 김형사라고 써 있네.

김형사 : 야, 너무 예쁘네. 이거. (모자 벗고 용의자에게) 이거 어디서 산거야? 이것을?

이형사 : 레어 아이템이야, 레어 아이템.

김형사 : 어디서 샀어? 이거.

용의자 : (짜증내며) 아, 지금 뭐하시는 거예요! 당신들 도대체 뭐야!

이형사 : 뭐야? 인마!

이형사/김형사 : (둘이 앞으로 나오며) 쏘쿨~ 쏘핫~ (총 쏘는 포즈로) 꽃미남 수사대!

김원호 : (뒤에서 음악과 함께 등장하며) 좀 조용히 해라! 여기가 무슨 패션쇼장이야! 야, 여기가 무슨 패션쇼장이야? 경찰서 아냐?

용의자 : (손가락질 하며) 아니, 당신 뭐야?

경찰서장 : 조용히 해. 난 개골 경찰서 경찰서장 김원호 서장이다.

용의자 : (어이없다는 듯) 하, 참! 아~.

경찰서장: 야, 너 이형사.

이원섭 : 네.

경찰서장 : 너 조사를 하라고 했으면 조사만 할 거지 뭘 잡담이 많아!

이원섭 : 죄송합니다.

경찰서장 : (머리를 툭툭 치다) 정신이 있는 거야? 없는 거야? (앞머리를 옮겨주며) 머리는 이쪽으로 하는 게 더 예쁜 거야!

김형사 : 오른쪽이 더 나아요?

경찰서장 : 어! 훨씬 나아! (김형사에게 다가가서) 너 신참이지?

김형사 : 예!

경찰서장 : 너 신참이면! 어! 고참이랑 조사를 하고 있으면 하나하나 진지하게 배워가면서 (갑자기 단추 가리키며) 이거 단추 하나 푸는 게 더 예뻐!

김형사 : (단추 풀며) 아, 감사합니다. 이렇게요?

경찰서장 : (고개 끄덕이며) 어, 훨씬 나아.

용의자 : (큰 목소리로) 아니, 반장이면 반장답게.

경찰서장 : (말 자르며) 조용히 안 해, 인마. 너 뭘 잘했다고 범죄를 저질러갖고 버럭버럭 소리를 지르면서 (모자 뺏어 쓰며) 모자를 예쁜걸 쓰고 있어! (형사들에게) 훨씬 낫지?

김형사/이원섭 : (흥분하며) 잘 어울리는데요!

용의자 : 아! 도대체 정체가 뭐야! 니네!

이형사/김형사/경찰서장 : 우리는 (셋이 앞으로 나오며) 쏘쿨~ 쏘핫~ 쏘섹시~ (총 쏘는 포즈로) 꽃미남 수사대!

용의자 : (머리카락을 헝클어뜨리며) 아우!

경찰서장 : 아아아, 잠깐잠깐. 지금부터 정신 바짝 차려야 돼. 경찰청장님께서 오셨어.

이원섭/김형사 : 경찰청장님!

경찰서장 : 정신 바짝 차려야 된다고!

경찰청장 : 이거이거, 뭐 사건을 해결하는 거야! 마는 거야! (음악과 함께 등장하며) 난리 났다, 난리 났어. 난리 났어, 난리 났다. 어! 야! 여기가 뭐 이태리 밀라노냐! 어! 뽀레따포르떼야! 뭐야! (뒤돌며) 아직도 범인 꼬리를 못 잡고 있어! 지금! 범인 꼬리 어디 갔어! 어!

경찰서장 : 저……. 죄송합니다.

경찰청장 : (고함치며) 너 내가 우습게 보이냐! 아니 이거 경찰들이 범인 잡을 생각들은 안하고 노다지 딴 생각만 하고 있으니까 아주 개판이야! 어! 이러다 진짜 니네 인생 종착역으로 가는 수가 있어! 어! (정색하고) 디스 탐 이즈 인생. 인생. 유 캔 트랙. 갈아탈 역도 없다, 지금. 환승역도 없어. 그리고 자네는 경찰 서장 아니야?

경찰서장 : (고개 숙인 채) 예, 맞습니다.

경찰청장 : 아니, 경찰서장이면 적어도 (자신의 넥타이 만지며) 넥타이 하나정도는 매주는 게 예의 아닌가?

경찰서장 : 죄송합니다.

경찰청장 : 이거 봐라, 이거 봐. 월급 받아갖고 옷 사 입고 머리 하고. 어! 뭐 하는 거야, 진짜! 나는 삼십년 경찰생활동안 어! 이 멜빵 하나로 버텼다. 어! 나도 좋은 옷 사고 싶고 멋진 머리 만들고 싶었지만! 그때마다 내 스스로 채찍질을 해가면서 참아왔어! (맨살에 멜빵 튕기며) 아! 참자! (몇 번 더 튕기며) 아! 레깅스 사고 싶다! (정색하며) 용의자 어디 갔어?

이원섭 : (손으로 가리키며) 예, 저쪽에 있습니다.

경찰청장 : 네가 용의자야?

용의자 : (코웃음 치며) 뭐야?

경찰청장 : 야, 똑바로 들어. (먹살 잡고) 너 이거 물빨래 하면 안 된다!

용의자 : 허, 참!

경찰청장 : 이거 드라이! 이거 세탁소에 맡겨야 된다, 알았지? 정신 차리고. (정색하며) 담당 형사 누구야?

이원섭/김형사 : 예, 저힙니다.

경찰청장 : 너희들은 상부로부터 중징계가 떨어졌어. 앞으로 머리 자를 땀 이발소에서만 깎아!

이원섭/김형사 : 아, 미용실 가야되는데!

경찰청장 : 샴시기는 꿈도 꾸지 마!

용의자 : 니네 도대체 정체가 뭐야!

이원섭 : 야, 인마. 우리는-

이형사/김형사/경찰서장/경찰청장 : (넷이 앞으로 나오며) 쏘쿨~ 쏘핫~ 쏘섹시~ (멜빵 튕기며) 쏘 인크레더블! (총 쏘는 포즈로) 꽃미남 수사대!

▶ 정리 (5분)

교사는 오늘 학습 내용을 정리한다.

또한 교사는 차시 수업을 위해 ‘코미디 스크립트 유의사항’ 유인물을 별도로 배부한다. 그리고 최소한의 약속으로써 이 유의사항을 지키는 선에서 창의적이고 비판적인인 제작활동이 되도록 권장한다.

(유인물의 내용은 차시수업의 각 모듈 인원수, 모듈별 자리배치, 코미디 스크립트의 예시, 스크립트 제작을 위해 준비해 올 기사수집과 스크립트에 대한 아이디어 생각해오기 등의 차시수업을 위한 전반적인 사항을 제시한다.)

차시수업에서 모듈별 발표를 전제하고, 모듈별 자리배치를 예고한다.

<제 3차시 교수-학습 지도안 : 코미디 스크립트 제작>

주요내용		코미디 스크립트 제작	차시	3/3
학습목표		▶미디어 제작자의 입장에서 코미디 콘텐츠를 제작 할 수 있다.	준비물	활동자료
학습단계		교수- 학습 활동		
도입 5분	전시 학습확인 (3분)	▶ 전 시간에 배운 내용을 확인 한다.		
	학습목표제시 (2분)	▶ 학습목표를 제시하며 수업을 안내 한다.		
전개 25분	미디어 생산자 되기 (학습활동6) (25분)	각 5명씩 모듈으로 나누어 협동학습 하도록 한다. ▶ 모듈원이 각자 준비해온 신문 기사를 가지고 주제를 선정하고 어떠한 활용기법을 사용하여, 코미디 스크립트를 제작할 것인지 토의한다. 코미디 스크립트의 주제와 방식이 선정되었다면, 교사가 나누어준 코미디 스크립트 유인물에 따라 스크립트를 제작한다.		

발표 및 정리 20분	발표(15분)	▶ 각 모듈별로 만든 코미디 스크립트를 자유롭게 발표한다.
	정리 및 다음차시에 예고 (5분)	▶ 지금까지 제작한 스크립트를 공유하도록 하고 제작과정에서 느낀 점에 대해서 대화한다. 지금까지의 내용을 정리한 뒤, 차시수업내용을 예고한다.

도입 (5분)

1. 준비 및 학습 목표제시

모듈별로 자리가 배치되었는지 확인한다. 그리고 오늘의 주요 과제를 상기시키고, 모듈별로 기사수집이 잘 이루어졌는지를 확인한다. 교사는 오늘 수업시간의 주요 학습활동은 무엇인지 정리해 준다.

전개 (25분)

1. 학습활동6

수업에 임하기 전 학생 등은 교사가 제시한 코미디 스크립트 유의사항을 보고 숙지한다. 각자 자신이 수집해 온 신문 기사를 어떠한 활용기법을 통해 표현하고 싶은지에 대해 토의하고 각 모듈은 그 중 하나를 선택하여, 특정 관점을 통해 코미디의 특성을 살려 스크립트를 제작한다.

스크립트의 제작 순서는 먼저 ‘보여주고 싶은 것’을 정해야 한다. 이는 왜 이러한 주제를 선택했는지, 무엇을 말하고 싶은지에 대한 대답이 될 수 있다. 그 다음으로 이 프로그램을 ‘누구에게 보여 줄 것’인지에 대한 고려가 필요하다. 아무리 재미있는 프로그램일 지라도 그 연령대 혹은 집단과 관심사가 맞지 않는다면 프로그램은 외면당할 수 있다. 또한 수용자 층에 대한 고려는 ‘보여주기 위한 방법 모색’하는 데도 필요하다. 어떻게 이야기를 풀어 나가는지에 대한 문제인데, 프로그램의 주된 수용자 층이 이해하고 받아들이기 쉬운 방법으로 이야기해야 한다.

발표 및 정리 (20분)

교사는 오늘 수업에서 이루어진 발표 내용과 토론 내용을 정리한다. 차시 수업을 예고하고 수업을 마친다.

제작자가 되어보는 활동은 먼저 만드는 것만으로도 주제가 되는 신문기사에 대한 공부가 된다. 신문 기사를 주제로 제작하기 위해 조사하고 자신의 생각을 정리하기 때문이다. 또한 미디어 수용자 입장에서는 생각할 수 없었던 부분에 대한 고찰이 있을 수 있어 앞으로 미디어를 읽는데 도움을 준다.

V. 결론 및 시사점

1. 요약

현대 사회에서 미디어는 사회, 문화에 대해 많은 정보를 제공할 뿐만 아니라 우리가 누구인지, 우리의 가치는 어떠한지, 우리 사회에서 중요한 것은 무엇인지를 나타내는 중요한 부분이다. 다양한 유형의 미디어가 보편적인 사회 가치를 유지하기 위한 중요한 수단이기도 하지만, 최근 일어나고 있는 일련의 사건들은 미디어에 기대는 우리의 미래가 그리 밝지만은 않아 보이게 한다. 때문에 미디어를 미디어의 텍스트를 비판적으로 분석하고, 평가하며, 성찰할 수 있는 능력인 미디어리터러시 교육에 대한 중요성이 더욱 커져가고 있다.

따라서 민주시민양성을 궁극적인 목표로 하는 사회과는 교육을 통해 학생들이 새로운 미디어 환경에 능동적으로 대처하고, 미디어 콘텐츠를 비판적으로 읽고 사고하며, 미디어를 창조적으로 생산하는 능력을 육성할 수 있는 교육을 적극적으로 모색할 필요가 있다.

이에 본 연구는 미디어리터러시 함양을 위해 사회과교실에 활용 가능한 수업 모형을 연구 개발하는 것을 목표로 하고 선행연구와 기존문헌에 대한 분석을 통해 미디어리터러시 수업 모형을 구성하기 위한 기본원칙들을 선별하였다.

첫째, 미디어수용자가 주체적이고 능동적인 접근을 할 수 있도록 교육해야한다.

둘째, 미디어에 대해 스스로 비판적으로 사고하고, 합리적으로 이해 할 수

있는 능력을 기를 수 있게 도와주어야 한다.

셋째, 학습자에게 친숙한 미디어 콘텐츠를 활용하고 학습자 중심의 수업 방식을 채택한다.

넷째, 학생들이 갖고 있는 개개의 문화적 가치나 규범과 이데올로기를 인정하고 존중한다.

다섯째, 또한 학생은 미디어가 제공하는 정보를 자신의 지식 아래에서 주체적으로 선택하며, 자신의 관점에 적합한 미디어를 제작한다.

특히 청소년들이 쉽게 접하고 흥미를 가지고 수업에 입하도록 코미디 콘텐츠를 중심으로 미디어리터러시 수업 모형을 구성한 것은 본 연구의 핵심이다. 여러 미디어 콘텐츠 중 코미디 콘텐츠는 청소년의 관심도가 매우 높아 청소년들이 쉽게 수업활동에 집중할 수 있게 할 것이다. 또한 코미디의 특징인 일상성은 학습의 내용과 학생들의 일상생활을 연결할 수 있는 효과적인 연결 고리가 되어 줄 것이며, 코미디가 가지는 풍자적 요소는 우리사회의 주요 문제들에 대한 비판적 관점을 제공하게 된다.

미디어리터러시 함양을 위한 수업 모형은 크게 4가지 주요 교수단계로 구성하였다.

1단계, 텍스트로써의 미디어 콘텐츠 이해 단계는 다양한 미디어의 특성 및 본질에 대한 기본적인 이해를 높이며, 미디어의 제작 원리 및 미디어 텍스트 자체에 대한 이해를 높이는데 목표를 둔다.

2단계, 코미디 콘텐츠의 사실적 관계 파악단계는 본격적으로 코미디 콘텐츠를 분석하기에 앞서 코미디 콘텐츠의 사실적인 관계를 분석하는 단계로 코미디에 등장하는 인물, 줄거리, 대사 등을 기록·파악한다.

3단계, 코미디 콘텐츠에 담긴 메시지 분석단계이다. 이러한 종류의 맥락 분석은 학생들이 미디어 텍스트를 지나치게 좁은 시각으로 보는 것을 지양

한다. 또한 학생 스스로가 속한 사회·문화적인 맥락에서 미디어 텍스트를 바라보게 하여 비판적인 사고를 통해 코미디 콘텐츠를 수용하고, 자신의 가치관에 대해 생각해보게 한다.

4단계, 코미디 스크립트 제작활동은 학생들이 가치들에 대한 자신의 관점, 이데올로기, 가치관이 투영된 미디어 텍스트를 제작하게 한다. 이를 통해 학생들은 무비판적인 수용자에서 벗어나 자신들이 원하는 의미를 만들어 갈 수 있다.

이러한 수업을 통해 학생들은 실제 생활에 효과적으로 미디어리터러시 지식을 적용할 수 있다. 또한 미디어에 대한 배경지식학습, 미디어 텍스트의 비판적 분석, 제작활동을 통해 지식, 기능, 태도 등을 종합적으로 학습할 수 있어, 기존의 지식위주의 미디어 교육을 탈피 할 수 있으며 미디어리터러시 수업을 통하여 비판적사고력, 창의력, 합리적의사결정력 등 고급사고력을 신장이 기대된다.

2. 본 연구의 교육적 시사점

최근 그 필요성이 더욱 커지고 있는 미디어 교육에 대해 코미디 콘텐츠를 활용하는 사회과에서 미디어리터러시 수업 모형을 개발하였다. 본 연구가 사회과 수업 연구에 가지는 의의는 3가지로 정리해 볼 수 있다.

첫째, 사회과와 미디어리터러시가 큰 연관성을 가지고 있음을 밝히고 수업 모형을 개발하였다. 사회에서 미디어리터러시 능력은 과거 글을 읽고 쓰는 것만큼이나 중요하고 필수적인 능력이 되었다. 현대 사회에서는 면대면 커뮤니케이션뿐만 아니라 미디어를 이용한 커뮤니케이션이 매우 활발하기

때문이다. 이제 미디어리터러시는 사회화의 한 부분이며, 앞으로 미디어를 읽고 쓰지 못하면 사회생활이 어려울 수밖에 없는 미디어맹이 되기 때문이다. 하지만 그 필요성에 비해 사회과에서의 연구는 미비하였다. 사회과에서 미디어리터러시 교육은 민주시민이 되는 필수 능력을 길러주는 것으로 매우 중요하다.

둘째, 사회과에서 수업 소재로써 코미디 콘텐츠를 활용하였다. 아직까지 코미디는 사회과 영역에서 소재가 되었던 적은 극히 일부 이었다. 코미디는 자체가 사회변화에 매우 민감하여 현사회의 지표가 되는 특성을 가지고 있으며, 제작자의 입장에서 본다면 제작은 비판적 사고의 결과물이다. 따라서 사회과에서 코미디를 공부하는 것은 매우 매력적이며, 수업 소재의 다양성을 넓히는 일이다.

셋째, 본 연구자가 개발한 코미디를 활용한 미디어리터러시 수업 모형은 코미디 프로그램을 주된 소재로 활용하고 있지만 다른 미디어 콘텐츠를 활용한 수업에 적용하여도 무관하다. 수업 내용의 차이는 있겠지만 본 수업 모형은 드라마, 다큐멘터리, 영화, 뉴스 등 다른 콘텐츠의 분석에도 유용하게 사용 할 수 있다.

마지막으로 본 연구가 사회과의 미디어리터러시 교육에 시사하는 바를 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 미디어리터러시 교육이 학교 현장에서 뿌리내리기 위해서는 미디어리터러시 교육의 구체적 실행 과정, 교육적 효과, 시사점 등에 대한 면밀한 분석을 위해 후속 연구들이 이어져야 할 것으로 본다.

둘째, 2009 개정 교육과정은 창의적 체험활동 관련 내용에 미디어 교육을 부분적 소단원으로 제시하고 있다. 이는 제7차 교육과정에 비해 상당히 고무적이지만 미디어가 교육에 미치는 영향에 비해 아직 교육과정 내에서의

입지는 매우 미비하다. 따라서 사회과교육과정 내에 미디어리터러시 교육 내용의 포함이 시급하다.

셋째, 본 연구에서는 학생들에게 쉽게 다가갈 수 있는 일상적인 소재로서의 코미디 콘텐츠를 미디어리터러시 수업 모형에 활용하고자 하였다. 학생들이 일상적으로 접하는 미디어 콘텐츠의 내용이 향후 미디어리터러시 교육의 주된 연구 대상이 되어야 할 필요성을 제기하는 바이다.

참 고 문 헌

- 김기태(2010). “한국 미디어 교육연구 실태 및 경향 분석 연구”, 『인문사회과학연구』, 제29권, pp.170-204.
- 김복영(2002). “사회과교육에서의 미디어리터러시 교육”, 『사회과교육』, 제41권 제4호, pp.23-46.
- 김양은(2003). “미디어 교육의 어제, 오늘 그리고 미래”, 『한국언론학회』, 심포지움 및 세미나, pp.94-115.
- 김영순, 박지선(2006). “민주시민교육과 미디어 문화 리터러시”, 『한국민주시민교육학회보』, 제11권 제1호, pp.91-110.
- 김재화(2002), “코미디 프로그램의 폭력성과 선정성이 청소년 가치관 형성에 미치는 영향에 관한 연구”, 중앙대학교 신문방송대학원 : 신문방송학과 석사학위 논문.
- 남유미·정현선(2007). “매체언어 교육의 관점에서 본 초등학교 어린이들의 애니메이션 서사 수용에 관한 연구”, 『교과교육학연구』, 제11권 제1호, pp.77-103.
- 안재경(1997). “비판적 사고력 함양을 위한 시사만화 활용 방안 : 사회과시사학습을 중심으로”, 한국교원대학교 대학원 : 사회과교육학과 사회과교육전공 석사학위 논문.
- 안정임(2000). “미디어 교육의 한국형 모델 개발 전략에 관한 연구”, 『한국방송학보』, 제14권 제2호, pp.37-79.
- 은지용(2005). “사회과에서 매체 해독을 활용한 비판적 담론 교육 방안에 관한 연구”, 『한국사회과교육연구학회』, 제44권 제2호, pp.5-34
- 이미나(2009). “미디어리터러시로서의 미디어 교육 수업사례 제안”, 『시민

- 교육연구』, 제41권 제3호, pp.139-181.
- 이미나(2011). “청소년 수용자들의 뉴스 리터러시 교육 효과 연구”, 『시민 교육연구』, 제43권 제1호, pp.111-155.
- 한성원(2001). “정보화 시대의 사회와 교육내용 구성”, 『녹우연구논집』, 제40권, pp.93-117.
- 황영숙·박영신(2009). “시사만화를 통한 어느 고등학생의 사회문제 이해도 변화에 대한 연구”, 『한국사회과교육학회』, 제41권 제4호, pp153-181.
- 한국방송개발원(1997). “방송프로그램의 폭력성, 선정성 표현에 관한 연구”, 『연구보고 97-08』, pp.125-126.
- 박근서(2006). 『코미디, 웃음과 행복의 텍스트』, 서울 : 커뮤니케이션북스
- 보건복지가족부(2008). 『청소년 디지털문화 이용실태 조사연구』, 보건 복지 가족부 : 서울여자대학교 [공편]
- 안정임·전경란(1999). 『미디어 교육이해』, 서울 : 한나래
- 원용진(2000). 『텔레비전 비평론』, 서울 : 한울 아카데미
- 원용진·김양은·양철진·조준형(2003). 『미디어 교육의 새로운 패러다임』, 한국언론재단, 서울 : 한울 아카데미
- 일본민간방송연맹 [공]지음; 안미라, 황조희 [공]옮김.(2007). 『미디어 리터러시의 도구상자: 텔레비전 읽기, 만들기, 보여주기』, 서울: 커뮤니케이션북스
- 차경수·모경환(2009). 『사회과교육』, 서울 : 동문사
- Buckingham(2004).“Media education : literacy, learning and contemporary culture”(기선정 역, 『미디어 교육 : 학습, 리터러시 그리고 현대문화』, 제이앤북)

ABSTRACT

Research on Developing A Comedy-Based Media Literacy Education Model in Social Studies

Choi, Jin-Sun

Major in Social Studies Education

Graduate School of Education

Sungshin Women's University

Today, the influence of media on society is enormous. In order to be an independent member of a democratic citizen's society without being swayed by unverified contents along with the diversification and complicated changes of the media, it is indispensable to cultivate a critical ability to accept media, namely, media literacy. However, research into education about media literacy in the social studies curriculum has been insufficient as of yet.

The purpose of this study is to research and develop a teaching model available for the social studies class in order to cultivate media literacy. With this aim, the study summarized the concept of media literacy, the paradigm of media literacy education, and the theoretical trend through previous research, and selected basic principles for education about media literacy. Also, based on this, the study developed a teaching model for media literacy suitable for the social studies class.

Specifically, the study developed a teaching model for media literacy by taking comedy, which contains friendly media contents, as subject matter for provoking students' interest and connecting teaching contents with ordinary life.

The subsequently expected effects may be largely summarized as being the following three.

It is possible to effectively apply knowledge about media literacy to real life by utilizing media which is deeply placed in the lives of youths, and having youths experience a class which is pursued using comedic contents in which they are interested.

Since it is possible to comprehensively learn knowledge, functions, and attitude through the learning of background knowledge about media, a critical analysis of media text, and production activities, it is also possible to escape from existing knowledge-oriented media education.

Through the teaching curriculum of media literacy, it is possible to elongate advanced thinking faculties such as critical thinking, creativity, and rational decision-making power.