



### 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



**저작자표시.** 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



**비영리.** 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



**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](#)

2008년 2월

교육학석사(미술교육)학위논문

# 21C 현대 미술의 미디어 교육에 관한연구

- 비디오 아트를 중심으로 -

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

김민희

21C 현대 미술의  
미디어 교육에 관한 연구

- 비디오 아트를 중심으로 -

*The study on Media Education of Modern Art  
in the 21st century (based on Video Art)*

2008년 2월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

김민희

# 21C 현대 미술의 미디어 교육에 관한 연구

지도교수   진   원   장

이 논문을 교육학석사학위(미술교육) 청구논문으로  
제출합니다.

2007년 10월

조선대학교 교육대학원

미 술 교 육 학 과

김   민   희

김민희의 교육학 석사학위 논문을  
인준합니다.

위원장 조선대학교 교수 인

위 원 조선대학교 교수 인

위 원 조선대학교 교수 인

2007년 12월

조선대학교 교육대학원

# 목 차

## *ABSTRACT*

<b>I. 서론</b> .....	1
1. 연구의 필요성.....	1
2. 연구의 목적 .....	3
<b>II. 현대비디오아트와 미디어</b> .....	6
1. 현대 미술의 전개.....	6
2. 비디오 아트의 특성.....	13
3. 미디어의 특성.....	15
<b>III 현대 미술과 시각적 미디어</b> .....	18
1. 현대 사회와 미디어.....	18
1) 현대사회와 미디어 등장.....	18
2) 대중문화와 매스 미디어.....	21
2. 현대 미술에서의 시각적 미디어.....	22
1) 현대 미술과 미디어 등장.....	22
2) 현대 미술과 시각적 미디어.....	24
<b>IV. 미디어 교육</b> .....	25
1. 미디어 교육의 필요성과 우리나라 미디어 교육.....	25

2. 미디어 교육의 정의와 목적.....	27
3. 시각적 미디어와 비주얼 리터러시.....	31
4. 미디어 발달과 리터러시 개념의 발달.....	33
5. 미디어 교육과 미술교육.....	39
6. 시각적 미디어를 활용한 미술 교육의 필요성.....	43
7. 현대 사회에서의 미디어 모습 .....	45
1) 교육환경의 변화와 미디어 교육 .....	45
2) 미디어교육의 구체적인 변화의 모습 .....	50
8. 비디오 리터러시 교육 .....	52
1). 비디오 리터러시 교육의 방향.....	52
2) 비디오 리터러시 교육목표와 내용.....	55
<b>V. 결론</b> .....	56
<b>참고문헌</b> .....	58

# 표 목 차

<표 1> 미디어교육 인간 감각과 의사소통 및 사회 문화에 미친 영향.....	19
<표 2> 전통적인 미디어 교육의 개념.....	28
<표 3> 미디어교육의 개념 확장.....	30
<표 4> 언어 변화에 따른 커뮤니케이션 문화의 특성.....	34
<표 5> 새로운 언어의 등장과 커뮤니케이션의 확장.....	37
<표 6> 정보사회에서의 미디어교육의 변화.....	49
<표 7> 기존 미디어 교육과 미래 미디어 교육.....	50
<표 7> 인터넷의 발전과 미디어교육에의 적용.....	51
<표 9> 비디오 리터러시 교육목표와 내용.....	55



## *ABSTRACT*

### *The study on Media Education of Modern Art in the 21st century (based on Video Art)*

Kim Min-Hee  
Ad'visr : Jin, Won, Jang  
Major in Fine Arts Education  
Graduate School of Education  
Chosun University

Modern Art is considered to be purpose-oriented with social function rather than tradition-oriented by seeking pure beauty. Namely, it is not an object that we just see and have a fun with but a point of view that it actually gives a

variety of function.

The ultimate concept of beauty and a set of classic values in the field of art have not been pursued since long time ago. Rather, the pluralism of the status quo accepting all methods and education has been prevailed.

The multifarious selection of media has extended to the area of Video Art with an artist Baek Nam-June who considered TV, which has been recognized as information and entertainment so far, as an art object.

Contrary to a symbol of language rendering objective cognition to the outside, the symbol of Art is to express the emotional state of a human being's inner world by intuition. That is to say, a symbol is not to point out objects and deliver facts, but to express concepts.

This symbol of Media has a way of meanings in the numerous area of the Art. Modern Art extends over a wide range unlike the past when it covers only a couple of areas such as poetry, architecture, music, pictures, and etc.

The acceleration of Media Education especially inspires teachers and finally derives a new world, Technology Art.

The growth of Art expression according to the change of Art concept and the development of Media makes it possible to integrate communication.

Spurring into the information-oriented society from Modern Art through TV and computer, Technology Media has cast anchor and played a very important role into the modern life. In conclusion, it comes up with a concept of the New Technology Art of the 20th century after all.

Therefore, this research looks for the usage of Media that a kind of pop art, Video Art shows and aesthetic meanings of Video Art by searching art aspects accepted via Media.

In particular, it makes a deep research for the possibility and limitation of Video Art, a part of Modern Art among the new media, through the aesthetic meaning of Video Art and concept analysis of Art communication by the case analysis of Baek Nam-Jun.

Technology gives a good possibility of education renovation in the field of Art. A subject matter and a style of contemporary Technology Art should be understood as a course of education-based expansion and a type of representative environment of today.

# I. 서 론

## 1. 연구의 필요성

미디어란 인간의 커뮤니케이션(communication)을 돕기 위한 하나의 수단으로 발전(發展)되어 왔다. 이는 인간의 물리적 한계(限界)를 극복하기 위한 일종의 도구로서 기계적 연장(機械的 延長)과 같은 의미였다. 그러나 현대에 와서 미디어는 단지 인간의 기술적 기능을 통한 기계적 확장(擴張)만을 가져다준 것이 아니라, 그 기술이 발달해가면서 더욱 많은 사회적 영향력(影響力)을 행사함은 물론 인간을 둘러싼 환경 구조까지도 변화시켰다.

이러한 변화 속에서 시대의 흐름에 따른 각기 다른 기술과 매체들은 새로운 미술을 만들었고 19세기에 이르러 인쇄술과 사진 같은 대중매체와 산업 제품의 발달은 미술이 당시대의 기술과 매체를 수용하는 범위와 속도를 가속화 시켰다. 확장된 미술 표현 방식과 다원화된 양상은 20세기를 거쳐 21세기를 맞이하면서 미술에 나타난 모든 분야를 포괄하는 종합적인 예술교육 형태를 보이며 다문화적 형태를 취하고 있다. 미술교육에서의 다양한 시도는 모든 미디어적 장르의 경계가 흐려지게 만들었고 최첨단 기술의 결합은 매체 선택의 폭을 더욱 넓히고 있다.

현대 미술에서의 다원론적 양상은 1970년대 포스트모더니즘에 이르러서 미술을 수직적 양상(樣相)이 아닌 수평적 차원에서 바라보게 되었다. 특히 회화, 조각, 사진, 음악, 문학, 공연, 영화 등의 예술장르를 서로 통합함으로써 교육의 탈 장르화, 통합(統合)현상을 부추겼다. 이러한 흐름은 ‘미술계’라고 불리며 미술의 흐름을 주도해 왔던 상층미술에서 전통 미술뿐 아니라 다양한 대중문화를 포함하는 ‘미디어 교육문화’라는 새로운 패러다임을 창출해냈다. ‘미디어 교육문화’는 미디어와 밀접한 관련을 가지고 있는 모든 문화 양상으로서 회화나 판화, 조각, 디자인 등과 같은 전통적인 미술 영역뿐만 아니라 공연예술, 사진, 영화, 텔레비전, 비디오, 광고, 만

화, 컴퓨터, 영상 등과 같은 전자 매스미디어 등 모든 매체를 통한 이미지에 의한 문화(文化) 현상을 말한다. 이는 순수미술과 대중 미술사이의 경계를 넘나들며 현대 미술에 적용되고 있으며 이러한 현상에 익숙한 청소년들에게 많은 흥미를 부여하고 있다.

이러한 변화(變化)의 흐름에도 불구하고 현재의 우리 미술교육은 미디어의 활용이 충분히 수용되지 못하고 있으며 이는 현대 미술에 대한 이해의 폭을 좁힌 결과를 초래하고 있다. 또한 광주비엔날레, 현대 미술제, 각종 전시장, 박물관을 비롯해 우리 생활 곳곳에 내재하고 활용되고 있는 여러 현대 미디어에 대한 교육적 이해의 부족으로 우리 스스로 아직도 미술로 통한 교육은 자신의 생활과는 멀다고 느끼고 있다. 미술은 시대를 표현하는 것이며 그 시대의 조건이자 반영이다.

이는 교육에 애어서도 그 시대를 살아가며 이를 향유할 수 있는 능력과 가치관을 길러줄 수 있어야 함을 요구하고 있다.

오늘날의 우리는 미디어 문화에 익숙한 영상(映像)세대이다. 인터넷 게임과 통신을 즐기고 만화에 친숙하며 다양한 미디어의 노출 속에서 그들만의 소비문화를 형성하는 등 과거의 세대와는 매우 다르다. 주위의 각종 매체 속에서 나름대로의 정체성과 판단력, 더불어 이를 향유하며 느낄 수 있는 능력을 길러주기 위해서는 기존의 표현 중심 미술수업으로는 더 이상 효과적인 결과를 기대하기 어려울 것이다. 이러한 관점에서 미술교육을 통하여 대중미디어가 양산하는 이미지들에 대하여 선택적으로 수용하고 나아가서 자신의 목적에 따라 효과적으로 재구성하여 활용할 수 있는 능력과 안목을 길러주어야 할 것이다.

그러므로 현대미술의 확장된 개념의 하나인 미디어의 등장과 현대사회의 영향력 및 현대 미술에 있어서의 흐름을 이해하고, 실생활에서 쓰이고 있는 매체를 직접 활용하고 학습자의 생활과 연관된 매체들을 통합적으로 이용하는 것뿐만 아니라, 다양한 활용 방법을 모색해 봄으로써 미술 교육에 있어 본질적인 측면뿐만 아니라 맥락적인 측면에 더욱 가까이 다가서야 할 것이다.

따라서 본 연구의 필요성을 요약하면 다음과 같다.

현대 미술에 있어 미디어의 기능과 그 활용을 인식하는 것은 다원화된 사회 현상 속에서 미디어적 교육이 차지하고 있는 흐름을 이해하고, 일상생활에서 활용되고 있는 미디어교육에 대한 재인식 및 중요성을 느낄 수 있는 계기를 마련해 줄 수 있을 것이다. 미디어는 이미 문화 속에 깊이 내재되어 있으며, 그들의 생활 방식의 한 단면을 수업에 도입함으로써 일상생활 속에서 직접적인 영향을 미치고 있는 현상을 대변할 수 있을 것이다.

## 2. 연구의 목적

정보화 문화는 미디어가 차지하는 비중이 높아지고 있다. TV, 비디오, 컴퓨터, 인터넷 등의 미디어의 증가로 기존의 정보사회에서의 문자메시지에 의한 정보전달 방식을 시각적 이미지 또는 영상으로 바꾸어 놓았다. 시각문화(Visual Culture)는 삶에 대한 이해양식의 하나로서 인류의 시작에서부터 인류의 역사와 함께 변천해 왔다. 특히 오늘날의 시각문화는 상업적 형태에 영향을 미치며 빠르게 가정, 종교, 공동체, 학교를 잠식하고 있으며, 그 여세는 오늘날의 삶을 점유하고 있다.

시각 예술은 계속적으로 확장되고 있으며 그 영역은 순수미술, 영화, 비디오, 컴퓨터 테크놀로지, 패션 사진, 광고 등으로 순수미술과 대중미술사이의 경계를 넘나들며 현대미술에 적용되고 있다.

이렇듯 시각미디어의 확산과 함께 그 영향력 또한 커져감에 따라 그에 대한 교육적 관심도 늘어가고 있다. 따라서 상업적 예술은 오랫동안 의사소통의 독점적 지위로 사용되어 오던 문자에 비해 상징적인 의미와 공간적, 시간적 제약을 벗어날 수 있는 성격의 시각미디어의 이해를 위한 새로운 교육적과제이며 현대와 같이 시각적 정보들이 쏟아지고 이해관계가 급변하는 상황에서 비판적으로 사회문화 현상을 이해하고, 감상할 수 있는 능력을 길러주는 것은 당연히 교육의 몫이 되어야 한다. 교육은 어느 시대, 지역, 인종을 막론하고 그들이 속한 사회의 문화를 반영하고 유

지, 전달 할뿐 아니라 그것을 비판 (批判)하고 창조 (創造)하는 힘을 기르는 역할을 해왔다.

우리는 이것을 교육의 문화 재구성 역할(再構成 役割)이라고 부르며, 문화는 교육의 목적과 자원이 된다고 할 수 있다. 따라서 사회적 문화적 특성에 많은 영향을 받는 인간의 모든 활동은 미술교육에서 예외 일 수 없다. 사회에서 학습자에게 요구하는 지식, 기능, 가치관 태도를 가르침으로서 사회의 필요에 의한 새로운 구성원을 길러내는데 교육의 목적이 있다.

정보와 문화는 21세기의 중요한 사회현상으로 떠올랐다. 21세기 예측서 『메가 트렌즈 (Mega trends)2000』을 저술한 존 나이스비트(John Naisbitt,1992)는 다가올 21세기에 대해 “2000년대의 세계는 하나가 되며 문화 시대가 열린다. 라고 하였다<sup>1)</sup>. 현대 사회에서는 문화에 대한 관심이 증가하고 있으며 앞으로는 문화의 힘이 더욱 더 중요하게 될 것이다. 영국의 인류학자 타일러(Tylor)는 문화를 “지식, 신앙, 예술, 도덕, 법률, 관습 및 사회의 구성원으로 인간에 의하여 획득된 기타 모든 능력과 습관들을 포함하는 복합체(複合體)이다.” 라고 정의하였다.<sup>2)</sup>

또한, 문화는 인간만이 가지고 있는 산물로서, 사람들이 생활하면서 이룩한 모든 ‘정신적. 물질적인 성과’를 이르며 이중에서 특히 우리의 시각과 관련이 있는 모든 문화현상을 ‘시각 문화’ 라고 볼 수 있다. 오늘날 미술교육에서는 미디어문화가 하나의 화두로 대두되고 있다. 미디어문화는 다양한 형태의 대중 예술을 포함하는 문화적 생산의 범주를 일컫는다. 컴퓨터와 정보통신기술의 발달과 더불어 등장한 새로운 미디어적 문화 현상은 여러 가지 사회문화적인 인자들과 상호작용하여 현대인들의 이미지 소비에 중심적인 위치를 차지하고 있다.

이러한 사회적 현상은 한국미술교육의 발전을 위해 미술교육자들이 현대사회가 요구하는 세계관을 이해하고 지구촌 문화에서의 한국 미술이 발전과 변화를 통해 그 정체성을 유지하기 위해서는 이문화적 (異 文化的) 차원의 학습이 이루어져야 한

---

1) 나이스비트(John Naisbitt,1992)(메가 트렌즈 (Mega trends)2000,

2) 최창섭 “미디어 교육론“1985 p.42

다. 그리고 현대사회의 정보 전달 체계 양상이 시각화되어 디지털수단을 통해 지속적으로 변화됨으로 파생되는 다양한 사회현상들을 어떻게 비판적으로 수용하며, 또 학습자의 삶을 미술과 연관 지어 세상을 이해하는 방법으로 간주함으로써 현대사회의 확장된 경계에서 미술 교육의 역할과 방향을 제시하고자 한다.

미국의 미술교육학자 브렌트 윌슨(Brent Wilson, 1997)은 “미술교육의 목표는 학생들이 직접 만든 작품과 현실의 경험에서 유래한 중요한 개념을 연결시키고 이를 해석하면서 마지막으로 학교 안에서와 학교생활 밖으로 연장되는 그들의 삶을 배경으로 이해하는 일반적인 지식과, 통찰력 (洞察力), 그리고 이해력 (理解力)을 높이는 데에 있다.”<sup>3)</sup>고 말하며 미술과 사회의 관련성 (關聯性)을 강조하고 있다.

오늘날 우리사회는 미술을 창출하는 생산자 양성으로 미술교육에서 나아가 생활속에서 미술을 향유하고 다양한 시각이미지에 대한 분별력 즉, 미적안목을 가진 미술소비자 교육을 원한다. 학습자의 실제 삶을 반영하지 않는 미술교육은 미술을 더욱 더 우리들의 삶에서부터 소외시키고 학교에서 교과학문으로서의 정당성을 상실하게 되어 비주류 학문으로 전락할 수 있음을 인식해야 할 것이다.

이에 본 연구는 미디어의 교육적 의미와 미술교육에서의 필요성을 밝히고, 지금까지의 미술교육을 좀 더 확장된 의미의 시각문화교육으로 재조명하고자 한다.

이는 학습자의 시각문화에 대한 이해 능력을 향상시켜 학습자 스스로 그들을 둘러싼 다양한 시각이미지들을 선별하여 받아들이는 분석적 안목을 기르고, 나아가 생활에서 미술을 적극적으로 활용하고 시각문화<sup>4)</sup>를 향유하는 미술교육을 목적으로 한다. 이를 위해서는 미술교육이 기존의 미술의 틀을 과감히 벗어나, 사회와 문화의 맥락적인 입장에서 시각문화라는 보다 큰 범주 안에서 논의되어야 할 것이다.

---

3) 박정기, 『한국 현대미술의 새로운 가능성과 비평의 반성』, 한국미술 평론가협회,

4) 광고, 보고서, 도시, 영화, 대중예술, 텔레비전, 사진



## Ⅱ. 현대비디오 아트와 미디어

### 1. 현대 미술의 전개

한마디로 현대미술이라고 하지만 그 개념은 실제로 매우 막연하다. 무엇을 두고 현대미술이라고 하느냐 하였을 때 떠오르는 것이 근대미술이다. 그리고 이 두 용어를 따로따로 확연하게 구분 짓기는 힘들다.

오늘날 일반적으로 통용되고 있는 현대미술의 개념은 좁은 의미에서 제2차 세계대전 후의 미술, 곧 20세기 후반기의 미술을 가리키고, 근대미술은 19세기 미술을 포함한 20세기 전반기까지의 미술을 의미하는 것으로 받아들여지고 있다. 그러나 이와 같은 연대에 의한 규정은 그 자체가 임의적인 것만 아니라 오히려 개념상의 혼란을 가져올 우려마저 있다.

물론 전후(戰後) 미술을 현대미술이라고 부를 때,<sup>5)</sup> 이 시대의 미술은 엄격하게 현대미술이라고 부를 수 있는 여러 독자적인 성격과 양상을 지니고 있는 것이 사실이다. 그러나 현대미술이 전후에 갑자기 태어난 것은 결코 아니다.

현대미술은 이미 20세기 전반기에 일련의 전위적(前衛的)인 미술운동과 함께 시작했다. 이를테면 다다이즘<sup>6)</sup>, 초현실주의<sup>7)</sup>, 칸딘스키, 몬드리안, 말레비치, 들로네<sup>8)</sup> 등으로 대표되는 추상미술 운동, 바우하우스<sup>9)</sup> 운동 등이 그것이며, 이것 없이는 전후의 현대미술은 상상조차 할 수 없다.

5) 윤우학 『한국 현대미술의 어제, 오늘, 그리고 내일』, 한국미술 평론가협회, 1995

6) 모든 사회적·예술적 전통을 부정하고 반이성(反理性), 반도덕, 반 예술을 표방한 예술 운동.

7) 프로이트의 정신분석의 영향으로, 무의식의 세계, 꿈의 세계의 표현을 지향하는 20세기의 문학·예술사조

8) 로베르 들로네 [Robert Delaunay, 1885.4.12~1941.10.25] 프랑스의 화가. 색채 연구에 열중했고 입체파 운동에 참가했다. 그러나 만족하지 못하고 미래파의 동향 등에 촉발되어, 순수한 프리즘 색에 의한 율동적인 추상구성을 발전시켜서 오르피즘의 창시자가 되었다.

9) 1919년 건축가 발터 그로피우스(Walter Gropius)가 미술학교와 공예학교를 병합하여 설립. '바우하우스(Bauhaus)'는 독일어로 '집을 짓는다.' 주로 건축을 주축으로 삼고 예술과 기술을 종합하려는 것이었다.

20세기에 들어서면서 초두의 약 20년 사이에 유럽 각지에서는 일찍이 볼 수 없었던 과격하고 혁신적인 미술운동이 거의 동시에 활발하게 전개되었다. 프랑스에서는 야수주의(野獸主義:포비즘)와 입체주의(큐비즘), 독일에서는 그것을 한데 묶어서 독일표현주의라고 부르는 ‘다리(Die Brücke)’와 ‘청기사(靑騎士)<sup>10)</sup>’, 네덜란드에서는 신조형주의 (네오플라스티시즘) 운동, 그리고 혁명 이후 소련의 절대주의(쉬프레마티즘), 시기적으로는 약간 처지는 구성주의 (컨스트럭티비즘), 이탈리아의 미래주의 (퓨처리즘), 마지막으로 제1차 세계 대전 중에 스위스와 미국에서 거의 때를 같이 하여 일어난 ‘다다’ 운동 등이다. 그리고 이들이 지향하고 나선 것은 강도의 차이는 있으나, 다 같이 르네상스 이래 가꾸어온 전통적 미술의 거부였다.

20세기 미술은 야수주의의 봉화와 함께 막이 열린다. 1905년 살롱 도톤전(展)에서 진열된 일군의 젊은 화가들의 작품들을 보고 “야수의 우리 안에 갇힌 도나텔로<sup>11)</sup>”라고 한 어느 신문기자의 말이 그대로 이 새로운 운동의 명칭이 되었다.

그만큼, 그 ‘우리’ 안에 진열된 회화작품들은 강렬한 원색과 대담한 필치에 의한 분방한 구성이었다. 그 주요 화가들은 마티스를 비롯하여 드랭, 블라맹크, 마르케, 뒤피(Raoul Dufy), <sup>12)</sup>, 그리고 한 발 뒤늦게 이에 참가한 브라크(Georges Braque), 반동겐<sup>13)</sup> 등이다. 이와 때를 거의 같이 하여 독일의 드레스덴에서는 키르히너(Ernst Ludwig Kirchner)<sup>14)</sup>를 중심으로 ‘다리’그룹이 형성되며, 여기에 E.놀데(Emil Nolde)<sup>15)</sup>, 페히슈타인<sup>16)</sup> 등이 가세함으로써 20세기의 독일 표현주의 운동이 등장한다.

10) 1905년 드레스덴에서 결성된 ‘브뤼케[橋]’, 1909년 뮌헨에서 결성된 ‘신 예술가동맹’에는 당시 신진기예(新進氣銳)의 키르히너, 슈미트, 로틀루프, 칸딘스키, 프란츠 마르크 등이 가담하여 종래의 독일인상주의를 극복하려는 움직임을 보였다.

11) 피렌체 출신의 조각가로 전통적인 고딕조각을 극복하고 자연 관찰의 결과로 제작된 르네상스의 조각세계를 열었다.

12) 뒤피 [Raoul Dufy, 1877.6.3~1953.3.23] 프랑스의 화가·디자이너. 야수파(포비즘)운동에 가담했다 입체파에 근거를 두면서도 점차 독자적인 작품을 이룩했다.

13) 키스 반 동겐 [Kees van Dongen, 1877.1.26~1968.5.28] 네덜란드 출생의 프랑스 화가.

14) 키르히너 [Ernst Ludwig Kirchner, 1880.5.6~1938.6.15] 독일의 표현주의화가·판화가로 독일 중세의 목판화와 동양의 풍속화, 아프리카·오세아니아 원주민의 원시미술과 몽크의 영향을 받았다.

15) 에밀 놀데 [Emil Nolde, 1867.8.7~1956.4.15]독일 출신의 화가, 20세기의 수채화가로 손꼽힌다.

16) 페히슈타인 [Max Pechstein, 1881.12.31~1955.6.29] 독일의 표현주의 화가.

불안과 고뇌가 얽히고 다분히 비극적인 화풍은 프랑스 야수주의의 개방적인 관능성과 좋은 대조를 이루었다.

이어 뮌헨에서 '청기사'그룹이 형성되고, 여기에는 칸딘스키, 클레(Paul Klee)<sup>17)</sup>, A. 마케(August Macke)<sup>18)</sup> 등이 참여하여 주로 색채와 형태를 통한 순수한 조형적 세계를 지향하며, 이들 중 칸딘스키는 이미 10년전 에 최초의 추상회화를 만들어냈다.

한편, 프랑스의 야수주의운동은 얼마 가지 않아 준엄한 조형적 규율을 앞세우는 입체주의(큐비즘-[立體派, cubism])<sup>19)</sup>에 자리를 물려준다. 피카소와 브라크를 주축으로 하는 이 운동에는 레제, 들로네, 외에도 재능 있는 여러 작가들이 호응하여 입체주의는 제1차 세계대전이 일어날 때까지 한 시대를 풍미하게 되었다.

또, 조각가로서는 리프시츠(Jacques Lipchitz)<sup>20)</sup>, 아르키펜코(Alexandr Porfirievich Archipenko)<sup>21)</sup>, 로랑스(Jean Paul Laurens)<sup>22)</sup>, 자킨(Ossip Zadkine)<sup>23)</sup> 등이 입체주의 미학에 동조하였다. 이 입체주의는 그 미학적 이념에 바로 추상미술을 예고하는 것이었으며, 이 점에서 그 조형적 혁신의 의의는 크다.

20세기 전반기의 추상미술의 움직임은 상당히 다양하게 전개된다. 칸딘스키의 색채에 의한 표현주의적인 추상, 오르피즘 (Orphism)이라 불리는 음악적 색채주의라고 할 수 있는 프랑스 들로네의 추상, 엄격한 기하학적 구성을 추구한 몬드리안의 신

---

17) 클레 [Paul Klee, 1879.12.18~1940.6.29] 스위스의 화가로 현대 추상회화의 시조이다. '청기사'파로 활동했고 1914년 튀니스 여행을 계기로 색채에 눈을 떠 새로운 창조세계로 들어갔다

18) 마케 [August Macke, 1887.1.3~1914.9.26] 독일의 화가. 입체파나 미래파에서 섭취한 자신의 회화 언어로 오르피즘적인 '동시적 대조(同時的對照)'에 의한 색광을 사용해 독자적인 포름을 찾아냈다

19) 20세기 초 야수파(포비즘)운동과 전후해서 일어난 미술운동.

20) 리프시츠 [Jacques Lipchitz, 1891.8.30~1973.5.27] 프랑스의 조각가. 큐비즘에서 깊이 영향을 받았으나 정물 부조는 독자적이며, 다이내믹하고 환상적인 표현과 서정적인 소박한 취미의 신비성을 큐비즘을 한 계단 뛰어넘은 것으로 평가된다

21) 아키펠코 [Alexandr Porfirievich Archipenko, 1887.5.30~1964.2.25] 미국의 조각가. 여체(女體)의 양괴(量塊)를 단순화하고 유방·얼굴·가슴·배 등 돌출부는 오히려 들어가게 하여 실체와 공허감의 긴장을 강조한 작품을 내놓았다.

22) 로랑스 [Jean Paul Laurens, 1838~1921] 프랑스의 화가. 중세역사에서 테마를 잡은 것이 많고 정확한 묘사는 일찍부터 인정받았다. 힘찬 소묘와 구도의 엄격함이 작품의 특징이다.

23) 자킨 [Ossip Zadkine, 1890.7.14~1967.11.25] 프랑스의 조각가. 현대 조각에 독자적인 지위를 확보하였다. 일찍이 큐비즘(입체파)의 영향을 받았다

조형주의, 그리고 감성의 절대적 순수성의 표현을 지향한 말레비치의 절대주의가 그것이다. 흔히 추상미술의 주류를 칸딘스키 등의 ‘뜨거운 추상’과 몬드리안의 기하학적인 ‘차가운 추상’의 양극으로 구분하고 있으나, 이는 도식적(圖式的)인 풀이이다. 추상회화의 가장 중요한 과제인 색채와 형태, 표현과 조형의 자율성의 문제는 실상은 미묘하게 서로 얽히면서 전후 추상미술로 계승된다.

한편, 이 순수 조형의 추구라는 20세기 전반기 미술의 기초와는 달리, 현대 문명의 모순 자체에 항거하고 등장한 것이 ‘다다’ 운동이다. 기존의 모든 가치체계를 파괴하려는 이 과격한 운동은, 반 예술적(反藝術的), 반윤리적 성격을 강하게 띠고 있었으며, 이와 같은 경향은 역시 기존의 미학을 거부하고 출발하려는 전후 미술 속에서 되살아났다. 이 ‘다다’ 운동은 유럽 전역과 미국으로까지 파급되었는데, 그 주요 작가들로는 M.뒤샹(Marcel Duchamp)<sup>24</sup>), F.피카비아(Francis Picabia)<sup>25</sup>), M.에른스트(Max Ernst)<sup>26</sup>), H.아르프<sup>27</sup>), 슈비터스<sup>28</sup>) 등을 꼽을 수 있다. 그리고 이 운동의 무대가 파리로 옮겨지자 곧 이어 초현실주의(쉬르레알리즘) 속에 흡수되었다.

초현실주의는 비단 조형예술뿐만 아니라 문학·사상 분야에 걸쳐 광범위한 영향을 끼친 정신운동으로서, 이제까지는 미지의 영역에 머물러 있던 무의식의 세계에 새로운 조명을 비쳤다. 그리고 이 무의식의 세계를 순수한 상태로 표현하기 위해 창출된 것이 자동기술법(오토마티즘<sup>29</sup>)이며, 초현실주의 작가는 각기 독특한 방법으로 이를 응용하여 환상적인 세계를 펼쳐보였다. 대표적 작가는 M.에른스트(Max Ernst)<sup>30</sup>), S.달리<sup>31</sup>), A.마송<sup>32</sup>), 등이다. 50년대는 추상표현주의의 시대라 불릴 수

24) 마르셀 뒤샹 [Marcel Duchamp, 1887.7.28~1968.10.2] 프랑스의 미술가. 다다에서 초현실주의로의 이행에 영향을 주었으며 팝 아트에서 개념 미술에 이르는 다양한 현대 미술사조에 영감을 제공하였다.

25) 피카비아 [Francis Picabia, 1879.1.22~1953.11.30] 프랑스의 화가. 인상주의로 시작하여 입체파, 황금분할파, 오르피즘, 다다이즘과 초현실주의까지 모든 아트 전반에 관심을 보였다.

26) 에른스트 [Max Ernst, 1891.4.2~1976.4.1] 독일의 화가·조각가. 1924년 이후로는 초현실주의에 참여

27) 아르프 [Hans Arp, 1887.9.16~1966.6.7] 독일계 프랑스의 조각가, 화가.

28) 슈비터스 [Kurt Schwitters, 1887.6.20~1948.1.8] 독일의 화가.

29) 심미적인 선입관이나 기성의 표현기술을 떠난, 무의식 가운데서 이루어지는 표현행위를 말한다.

30) 에른스트 [Max Ernst, 1891.4.2~1976.4.1] 독일의 화가·조각가. 1924년 이후로는 초현실주의에 적극 참여했다.

31) 달리 [1904.5.11~1989.1.23] 에스파냐의 초현실주의 화가. S.프로이트의 정신분석학설에 공명, 의식

있을 만큼 이 운동이 세계적으로 파급되었다.

프랑스에서 일어난 앵포르멜<sup>33)</sup>과 뉴욕의 액션페인팅을 묶어서 호칭되는 이 광범위한 ‘반 조형(反 造形)’의 물결은 한편으로 ‘다다’의 반 예술적 정신을 이어받고, 또 한편으로는 초현실주의 자동기술법을 동화시키며 전전(戰前)과는 전혀 다른 추상미술을 전개시켰다. 앵포르멜 (Informel)의 대표적인 작가로서는 포트리에(Jean Fautrier)<sup>34)</sup>, J.뒤뷔페(Jean-Philippe-Arthur Dubuffet,<sup>35)</sup>, 아르통(Hans Hartung)<sup>36)</sup>, 타피에스(Antoni Tàpies,<sup>37)</sup> 마티외 등을 들 수 있고, 액션 페인팅의 화가로서는 J. 폴록(Paul Jackson Pollock)<sup>38)</sup>, 데 쿠닝(Willem de Kooning)<sup>39)</sup>, 등을 대표적인 작가로 꼽을 수 있다.

이 추상표현주의 세대 이후 현대미술은 지극히 복잡하고 다양한 양상을 띠고 전개되며, 라우션버그(Robert Rauschenberg)<sup>40)</sup>와 J.존스에 의해 대변되는 ‘네오 다다<sup>41)</sup>’와 함께 오브제(물체)가 다시 등장하고, 아울러 이 오브제와 이미지와의 관계가 중요 관심사가 되었다.

60년대는 특히 미국의 현대미술이 강력하게 활기를 띤 시기이며, 그 초반에는 팝아트와 오프 아트가 쌍벽을 이루었다. 주로 매스미디어의 이미지를 그대로 화면에

---

속의 꿈이나 환상의 세계를 자상하게 표현했다.

32) 마송 [1896.1.4~1987.10.28] 프랑스의 화가.

33) 제2차 세계대전 후 프랑스를 중심으로 일어난 새로운 회화운동.

34) 포트리에 [Jean Fautrier, 1898~1964] 프랑스의 화가로 프랑스 앵포르멜미술의 중요한 확립자

35) 장 뒤뷔페 [Jean-Philippe-Arthur Dubuffet, 1901.7.31~1985.5.12] 프랑스의 화가. M.타피에에 의하여 앵포르멜 미술의 선구자로 간주된다.

36) 아르통 [Hans Hartung, 1904.9.21~1989.12.7] 프랑스의 추상화가. 일찍이 추상적 표현에 흥미를 보여 타시슴회화(색채의 점이나 얼룩을 이용하여 그려지는 표현주의 추상화를 추구 하였다.

37) 타피에스 [Antoni Tàpies, 1923.12.13~] 에스파냐의 화가. 초현실주의 작업 이후 독자적 양식으로 앵포르멜 예술을 추구하였다

38) 폴록 [Paul Jackson Pollock, 1912.1.28~1956.8.11] 미국의 추상화가. 표현주의를 거쳐 격렬한 필치를 거듭하는 추상화를 창출하였다

39) 데 쿠닝 [Willem de Kooning, 1904.4.24~1997.3.19] 미국의 화가. ‘액션 페인팅’이라고 하는 일종의 추상 표현주의 양식의 대표자이다.

40) 라우션버그 [Robert Rauschenberg, 1925.10.22~] 미국의 화가. 추상표현파의 영향 아래 참신한 작품을 발표했으나 오브제를 이용한 콤팩트 회화를 만들어 추상표현파에서 독립했다

41) ‘새로운 다다이즘’이라는 뜻으로, 제2차세계대전 후 미국에서 추진된 전위예술운동.

도입하는 팝 아트는 가장 미국적인 회화라고 평가되며 대표적인 화가로는 A.워홀, 로이 리히텐슈타인<sup>42)</sup>, 웨슬만 (Tom Wesselmann)<sup>43)</sup> 등을 들 수 있으며, 이들은 각기 개성적인 화풍을 보여주고 있다. 한편, 시각적 환각의 효과를 직접적으로 추구하는 오프 아트는 브리지트 라일리(Bridget Riley)<sup>44)</sup>, 줄리오 등을 배출하였고, 이 경향은 그 영역을 확장해가면서 라이트 아트(發光藝術)<sup>45)</sup>와 키네틱 아트(動力藝術)라는 보다 규모가 크고 환각적인 예술형태로 발전해 갔다. 60년대 후반기에 들어서면서 다시 선명한 순색과 명쾌한 기하학적 형태를 위주로 한 새로운 추상회화가 등장한다.

이 경향은 때로 하드에지<sup>46)</sup>(hardedge)추상이라 불리기도 하고, 탈회화적(脫繪畵的) 추상이라는 보다 포괄적인 이름으로 불리기도 한다. 따라서 작가의 경향도 다양하지만, 이 새로운 추상의 대표적인 화가로서 F.스텔라(Frank Stella)<sup>47)</sup>, S.프랜시스(Sam Francis)<sup>48)</sup>, 등을 꼽을 수 있다. 한편, 60년대의 프랑스 미술계는 침체를 벗어나지 못하고 있는 듯이 보이나, 미국의 팝 아트와 거의 때를 같이하여 태어난 누보레알리즘<sup>49)</sup>(신 현실주의)은 현실에 눈을 돌리면서 추상표현주의를 거부하고 나섰다. 이 운동은 사실상 팝 아트와 상당한 공통점을 지니고 있으나, 후자가 주로 산업도시의 이미지를 다루는 데 반해, 도시의 배설물이라 할 수 있는 갖가지 폐품을 즐겨 다루고 있다. 이 그룹에는 이브 클라인(Yves Klein)<sup>50)</sup>, 아르망(Arman)<sup>51)</sup>, 앙

42) 로이 리히텐슈타인[Roy Lichtenstein, 1923.10.27~1997.9.29] 뉴욕 출신의 팝아티스트. 저급문화로 알려진 만화를 회화에 도입해 일상과 예술의 경계를 허문 팝아트의 대표적인 작가이다.

43) 웨슬만 [Tom Wesselmann, 1931~] 미국의 팝아트 화가. 뉴욕 팝 중에서도 가장 팝적인 작가로 평가 받는다.

44) 라일리 [Bridget Riley, 1931.4.24~] 영국의 화가. ‘옵아트(Op art)’의 대표적 작가다. 처음에는 흰색과 검은색으로 된 작은 세모꼴의 배열과 줄무늬 모양의 곡선으로 보이게 한 시각효과를 추구했다

45) 1960년대에 빛의 효과를 적극적으로 살려, 새로운 시각적 이미지를 창조해 내려는 의도에서 여러 작가들에 의해 다양한 방법으로 시도된 미술운동.

46) 명확한 외곽선을 가진 사진이나 일러스트레이션.

47) 프랑크 스텔라 [Frank Stella, 1936.5.12~]1960년대 미니멀아트의 대표주자

48) 프랜시스 [Sam Francis, 1923.6.25~] 미국의 화가. 파리에서 앙포르멜의 영향으로 독자적인 양식을 개발했다.

49) 프랑스의 평론가 P.레스타니에 의해 파리의 화가·조각가를 중심으로 일어난 미술운동

50) 클라인 [Yves Klein, 1928.4.28~1962.6.6] 프랑스의 화가. 혁명적 예술 활동을 지향하였다

51) 아르망 [Arman, 1928.11.17~2005.10.22] 미국에서 귀화한 프랑스의 화가이자 조각가.

스, 그리고 조각가로서는 텡겔(Jean Tinguely)<sup>52)</sup>, 세자르<sup>53)</sup> 등이 속해 있다.

이 밖에 집단적인 움직임은 아니나, 아다미, 텔레마크 등에 의해 대표되는 누벨 피귀라송(新形象), 또는 피귀라송 나라티브(敍述的形象)라 불리는 새로운 구상회화가 60년대 중반부터 확산되어갔다. 20세기 미술에서 조각이 차지하는 위치도 결코 도외시될 수 없다. 그러나 회화의 경우와는 달리 현대 조각은 일찍이 집단적인 운동을 형성하지 못하고 각기 개별적인 활동을 통해 현대조각의 다양한 전개과정을 보여주고 있다. 브랑쿠시<sup>54)</sup>는 그의 순수한 형태로써 추상 조각의 창시자로 간주되고 있으며, 이와는 반대로 육중한 양감의 인체조각으로써 H.무어는 구상조각의 한 봉우리를 이루고 있다.

이 밖에 페브스너<sup>55)</sup>, 가보 형제의 구성주의적 입체작품, 헤프워스(Barbara Hepworth,<sup>56)</sup> 한스 아르프(Barbara Hepworth)<sup>57)</sup>, 질리올리 등은 추상조각가로서 일가를 이루고 있으며, 마리노 마리니(Marino Marin)<sup>58)</sup>, 그레코 등은 전통적인 구상조각에다 새로운 현대감각을 불어넣고 있다. 이와 같은 현대조각의 동향, 특히 전후의 동향에서 특기할 것은 조각의 개념 변질 또는 그 확산(擴散) 현상이다.

다다이스트들에 의해 새로운 의미를 띠고 등장한 오브제가 바로 이 변질을 가져왔으며, 물체인 동시에 조각이기도 한 입체물이 새로운 문제를 제기하고 있다. 그리고 각종 오브제의 입체 구성물 속으로의 도입(導入, Einleitung)은 급기야 아상블라주(asmblage)<sup>59)</sup>라는 특수한 조각 형태(形態)를 낳게 했고, 이는 구성적인 성격의 조각과 대조를 이루며 조각의 영역을 크게 확장시켰다. 그리하여 오늘날의 조각

---

52) 텡겔리 [Jean Tinguely, 1925~1991] 스위스의 키네틱 아트 및 신사실주의 조각가.

53) 세자르 [1921.1.1~1998.12.6] 프랑스의 조각가.

54) 루마니아의 조각가. 재질을 살리고 형태를 단순화·추상화시킴으로써 표현력을 높여 고유의 생명을 발휘하는 방법으로 작업하였다

55) 러시아 출생의 프랑스 추상조각가. 역감적(力感的)인 선과 면의 구성에 의한 공간 창조를 완성했다.

56) 헤프워스 [Barbara Hepworth, 1903.1.10~1975.5.20] 영국의 조각가.

57) 아르프 [Hans Arp, 1887.9.16~1966.6.7] 독일계 프랑스의 조각가, 화가. ‘

58) 마리니 [Marino Marini, 1901.2.27~1980.8.6] 이탈리아의 조각가.

59) 아상블라주 [asmblage] 폐품이나 일용품을 비롯하여 여러 물체를 한데 모아 미술작품을 제작하는 기법 및 그 작품

은 전통적인 경향과 실험적인 경향이 공존하는 가운데 풍요로운 탐구를 계속하고 있다.

## 2. 비디오 아트의 특성

일반적으로 하이테크 미디어에 속하는 비디오 아트는 ‘새로운 TV’라고 하며, 기존의 TV에 대해 ‘아방가르드<sup>60)</sup> TV’라고도 한다. 일반적으로 비디오 아트의 중요한 예술적 동기는 심리적 요소나 인간적 요소들을 변형시키고자 하는 것이라고 할 수 있다. 이러한 비디오 아트의 특징으로는 나르시시즘 (Narcissism)<sup>61)</sup>, 동시적 피드백, 관람객의 참여를 들 수 있다.

‘비디오는 영상 (Images, 映像) 스크린뿐만 아니라 사운드 트랙도 사용할 수 있고 작곡도 가능하며 또한 작가 자신에게 카메라를 돌려 개인적인 이야기나 보디 아트 (Body Art)의 표현을 시도할 수도 있으며 카메라를 야외로 가지고 나가 여러 가지 사물을 기록하고 해석하는 비디오 풍경을 만들어 내는 것도 가능하다. 그 후 칼라라이자(colorizer)나 비디오 신서사이저<sup>62)</sup>(video synthesizer)의 출현으로 녹화해 놓은 영상을 추상적인 시퀀스 (sequence)로 변형(變形, strain)’ 시키기도 한다.

이렇게 비디오 아트를 그 존재론 (存在論, ontology) 으로 볼 때는 영화와도 다르고 그 어떤 예술형식과도 다르지만 회화나 조각 퍼포먼스 영화 연극 무용 등의 매체에서 여러 가지를 차용하고 다양한 장르 양식 형식 등을 복잡하게 결합시켜 그것들을 풍부한 표현 방법으로 변모시킨 것이다.

---

60) 전위(아방가르드:avant-garde)란 군대용어로, 전투할 때 선두에 서서 적진을 향해 돌진하는 부대의 뜻이다. 이것이 변하여 러시아혁명 전야 계급투쟁의 선봉에 서서 목적의식적으로 일관된 집단으로서의 정당과 그 당원을 지칭하게 되었다.

61) 자신이 리비도의 대상이 되는 정신분석학적 용어로, 자기애(自己愛)라고 번역한다

62) 전자발전기(電子發振器)를 사용하여 온갖 음을 자유로이 합성할 수 있도록 고안한 악기



## 1) 동시성

테크놀로지 아트테크 (technological art) 의 고유함은 시간과 공간의 관계에서 규정된다. 비디오 아트는 공간적 형태로 시간을 전시하거나, 또는 시간 단위로 경계지어지는 공간을 보여준다. 시간과 공간의 변증법(辨證法, dialectic)<sup>63</sup>으로부터 형성되는 비디오 이미지의 이러한 특성은 비디오 편집에 의해 더욱 깊이 나타나, 특히 디지털 편집에서는 시·공적 질서의 해체가 더욱 심화된다. 이렇게 시간의 공간화, 공간의 시간 화라는 해체적 시스템으로부터 비디오 시간의 순간성과 동시성이 강조된다.

## 2) 나르시시즘 (반영성)

비디오에서의 기계적인 반영원리와 심리분석학적인 나르시시즘이론이 결합된 비디오 나르시시즘 미학은 비디오의 반영을 거울반영으로 간주했다.

관람객과 예술가는 전자적 거울인 TV 모니터에 동시에 나타나는 자신의 형상을 보면서 자신의 신체적 이미지에 대해 자기애적인 동일시의 감정을 갖게 된다. 즉 외부의 대상이나 타자로 향하는 주의를 억제하여 이를 자아 내부에 투여하는 것으로 대상적 애욕(愛慾)을 자기애욕으로 전환시키는 나르시시즘의 구체적 상황으로 나타나게 된다.

## 3) 참여

비디오 반영을 통하여 주체와 객체의 나르시시즘적 합일을 이룬다는 것은 심리적 차원에서 참여를 의미한다. 시간성에 대해서도 비디오 이미지는 비고정성으로 인해 시각적 차원에서 관객참여를 유도한다. 따라서 영상미학에 관계되는 비디오 그래픽이나 영상을 포함하는 비디오 조각, 설치 또한 관객을 활성화시키는 ‘참여(參與) participation 예술’이라고 할 수 있으

---

63) 동일률(同一律)을 근본원리로 하는 형식논리에 대하여, 모순 또는 대립을 근본원리로 하여 사물의 운동을 설명하려고 하는 논리.

며 비디오는 반영성과 같은 매체속성으로 인식주체와 매체간의 지적, 심리학적 소통을 가진다. 이러한 참여의 속성은 대중예술과의 통합(統合)을 야기하면서 대중문화 현상의 하나로 통합된다.

### 3. 미디어 아트의 특성

앞서 본 바와 같이 비디오아트가 모더니즘의 제도 하에 있는 것은 일정한 부분을 차지하는 것이며, 비디오 자체가 포스트모던 매체라는 점은 부인할 수가 없다. 이러한 것은 문화 이론가인 프레드릭 제임슨 (Frederic Jameson, 포스트모더니즘 평론가)의 저서 후기마르크스 주의에서 후기 산업 시대의 문화적 특성을 물질문화로 규정하고, 비디오가 여기에 가장 적합한 매체이자 지배적인 문화양식이라고 주장하였다. 그가 논의하듯이 비디오는 시각적, 음악적, 신체적, 공간적인 비디오 영역을 확장시키는 맥락에서도 현재의 미디어 교육 사회 문화 구조에 가장 적합한 시청각 매체 일뿐 아니라, '원작(原作) 없는 복제(複製)'로만 존재하는 테이트 녹화 메커니즘에서 명백한 포스트모던<sup>64)</sup> 특성을 부여받는다.

캐나다 매체 이론가 론 버넷 (Ron Burnett) 역시 비디오를 '하이브리드' (hybrid), 즉 '혼성 (混成)'으로 규정하면서 포스트모던 속성을 강조하였다. 80년대 이후에는 기술의 진보와 함께 디지털화 된 비디오가 멀티미디어 [multimedia] 시대의 주요 예술 매체와 소통매체로 대두되고 있으며, 매체의 혼성을 심화시키는 멀티미디어의 보급으로 이제는 전자 이미지에 관계되는 어떤 기술이든 비디오로 지칭되고 있는 실정이다. 비디오아트는 가장 기본적인 매체로 TV 모니터를 들 수 있다. TV는 역사적으로 인쇄술의 발명이후 새로운 변혁의 가능성을 알리는 대중문화 시대의 기원이다. 20세기에 들어와서야 비로소 인류는 전자 장치에 의한 '제2구술

---

64) 포스트모더니즘 [postmodernism] 1960년에 일어난 문화운동이면서 정치·경제·사회의 모든 영역과 관련되는 한 시대의 이념.

문화’, 전화, 라디오 TV는 물론 필사와 활자의 존재와 그 기능에 의존하여 전자적 장치에 의해 유지되는 오늘날 ‘기술문화’의 등장을 맞이하면서 정보의 대중화가 활성화하게 되었다

또한 ‘과학기술’과 ‘기술복제’의 긍정적인 면으로 문화와 정보에 엄청난 민주화를 가져왔다. 바로 여기에 나타나는 전자적 매체의 등장 ‘특히 TV와 컴퓨터’ 이로 인한 문화의 대중화야 말로 미디어 교육 상황의 핵심적인 요소라 할 수 있다.

이러한 비디오아트의 참여적 양상은 대중 소통매체라는 잠재력에 호소 예술과 관객의 소통뿐 아니라 고급예술과 대중예술, 실천적 생활에 통합되는 삶의 교육학적 예술을 지향한다. 이러한 점에서 비디오아트는 기존의 가치를 부정하고 예술과 삶의 이분법을 해소하고자 하는 아방가르드 정신과 포스트모더니즘을 공유한다고 볼 수 있다. 이렇듯 초기 포스트모더니즘의 주요 특성 중에는 비디오아트와 짝은 연관성을 보이고 있는데 그 중 몇 가지를 보면 첫째 ‘추상 파괴적 경향’을 들 수 있다. 포스트모더니즘 계열의 예술가들은 유럽의 아방가르드가 고급예술의 귀족주의를 공격하였듯이 일상생활과 유리된 예술의 귀족주의를 배척하면서 예술과 일상생활의 결합을 추구하고자 했다.

둘째로는 1920년대 아방가르드 예술가들이 가졌던 기술적 낙관주의를 포스트모더니즘 예술가들에게서도 쉽게 찾을 수 있다는 것이다. 1920년대 아방가르드 예술가들이 가졌던 생소한 사진과 영화 메커니즘을 그들의 예술세계에 포용해 나갔듯이 포스트모더니즘 예술가들 역시 텔레비전, 비디오, 컴퓨터 등의 첨단장비를 누구보다도 먼저 자신들의 예술세계에 받아들이고 있다는 점이다. 바로 이 두 번째 특징이야말로 비디오 예술가들의 포스트모더니즘 (postmodernism)<sup>65)</sup> 적 교육 성향을 가장 잘 나타내주고 있다.

세 번째 특징으로는 대중매체의 보급에 따른 전통적 고급예술에 대한 대중의 도전을 꼽을 수 있는데, 이제는 그 어느 예술가도 대중과 대중매체를 무시할 수 없

---

65) 포스트모더니즘 (postmodernism) 1960년에 일어난 문화운동이면서 정치·경제·사회의 모든 영역과 관련된 한 시대의 이념.

는 단계에 이르렀다. 이와 같이 비디오아트는 포스트 모더니즘적 특징을 포함하며 그 사상적 배경이 비디오 교육과 깊은 관련성을 가지고 있다.

비디오는 이렇듯 존재론적, 인식론적, 사상적 모두 포스트모던 문화 양식을 대변하고 있으며, 새로운 시각 매체로서도 강한 미디어 교육 특성을 부여받는다.

유동적인 영상, 전자의 탈 물질화 운동이 생성시키는 해체적 도상, 뇌파를 자극하는 전자 색채, 이 모든 것이 비디오 교육 양식의 새로운 양식으로서 가능성을 제시하고, 시간성, 반영성과 같은 매체의 속성으로부터 '실시간 (real time)', '인터미디어 (inter media)'와 같은 비 모더니즘 미학개념이 도출되었다. 비디오의 또 다른 호소력은 매체의 민주적, 소통적 측면이었다.

비디오는 반복 시청, 부가 시청, 중도 시청 등 시청 방식이 텔레비전과 다르며, 모든 권한이 이용자의 손에 달린 쌍 방향 매체일 뿐 아니라, 대중적인 소통매체이다. 소통매체, 대중매체로서의 비디오는 아방가르드의 목적과 미디어 교육의 대중주의 기획에도 부합하였다. 이렇게 비디오미술가들의 관심은 매체의 양식적, 미학적 특성에 다른 한편으로는 소통과 상호성에 집중되었다.

이 두 가지는 각각 '미학적 비디오', '정치적 비디오' 로 분화, 발전하게 된다.

결국 비디오아트는 미학적 차원에서 매체의 포스트모던 특성을 양식화 또는 미학적 교육시키는 한편 매체가 함의하는 상호성 이슈를 정치화시킴으로서 포스트모던 미술로의 당위성을 부여받는 것이다.

비디오는 이렇게 미학과 정치면에서, 양식과 내용에서 모두 미디어 매체이며 본성적으로 사회적 맥락에 관계되는 미디어 교육 장르임이 확실하다.

### III. 현대 미술과 시각적 미디어

#### 1. 현대 사회와 미디어

##### 1) 현대 사회와 미디어의 등장

현대 사회에서 미디어는 인간의 감각, 정신세계, 행위양식, 사고체계, 신념체계의 형성에 지대한 영향을 미친다. 인간은 미디어를 통해서 사회·문화적 현상을 이해하고 자신을 표현하며 사람들과 소통하면서 살아간다. 인간은 이러한 사회적 과정 및 자아 형성을 위한 의사소통의 매체로서 언어를 시작으로 문자, 인쇄미디어 전자미디어, 그리고 최근에 사용하기 시작한 하이퍼미디어와 웹의 계속적 발전을 이룩하고 있다. 특히 텔레비전, 라디오, 영화, 신문, 책, 오디오 등 일상생활의 경험을 매개하는 미디어의 비중이 점차 높아지면서 미디어는 인간의 현실경험과 인식에 영향을 미치며, 사회와 문화의 형식과 내용을 변화시키고 있다 이는 인간 기능의 확장을 의미하며 미디어와의 상호 작용을 통하여 자아형성 및 사회적 과정의 변화에도 영향을 미친다. 인간은 구어를 통해 의사소통을 시작한 이래 문자가 발명되면서 자신의 의사를 글로 표현하기 시작하였다. 이는 인간의 사고와 문화를 기록할 수 있게 되면서 그 기록을 후세에 전수할 수 있게 되었지만 주로 시각 중심의 감각에 의존하였다. 이후 인쇄매체의 등장으로 인간의 사고와 문명은 시간적, 공간적 제약을 탈피하여 문명의 발전과 사회교류를 확산시키는 역할을 하였지만 인쇄매체를 통해 정해진 논리적이고 순차적인 지식들은 수용자에게 일방적으로 전달됨으로써 저자와 수용자간의 대화는 단절되었다.

그러나 20세기 전자미디어의 등장으로 시각적 문화는 다 감각적 문화로 재 변환되었고 대중은 이성 중심적이고 논리성으로 제한된 사고에서 자유로운 사고의 흐름을 표현할 수 있게 되었다. 이러한 흐름 속에서 하이퍼미디어와 웹의 등장으로 전

자 미디어의 범위는 더욱 확장되었으며 미디어의 사용을 일반화, 가속화 첨예화시킴으로써 일반인과 아동들이 정보교류에 주체적으로 참여할 수 있게 되었다.

이러한 미디어의 발전에 따른 인간 감각의 변화 및 미디어가 사회·문화에 미친 영향에 대하여<sup>66)</sup>은 <표. II-1>과 같이 정리하고 있다

<표 1> 미디어교육 인간 감각과 의사소통 및 사회 문화에 미친 영향

미디어의 종류	주도된 인간 감각	의사소통 유형	사회·문화에 미친 영향
구어	다감각	·전 인격적	인간의 지능과 사고의 획기적 도약
문자	시각적 감각	·논리적 선형적 ·일 방향 전달	사고의 산물을 다른 지역, 후대에 전수할 수 있게 됨. 의사소통 시공간적 확대 역사적 개념. 국가적 단위개면생김
인쇄	시각적 감각	·논리적 선형적 ·일 방향 전달	사고의 문명의 시공간적 확산 촉진 문명의 발전, 사회교류확산 객관주의, 모더니즘 확산
전자 미디어	다감각	·입체적, 다감각적 ·정보의 일 방향 전달 커뮤니케이션	이전의 이선 중심, 논리 중심 사고 탈피 멀티미디어의 등장, 대중화 세계의 지구촌화, 포스트모더니즘
하이퍼 미디어/ 웹	다감각	·입체적 다감각적 ·정보 상호 교류 커뮤니케이션	글로벌화, 가속화, 동시성 상호작용성 등 새로운 개념 등장 구성주의

<표. II-1>의 미디어 발전에 따른 사회·문화적 변화에서 볼 수 있듯이 정보 기술의 발달은 문화의 대중화 영상 매체를 통한 문화의 사이버화 자본과 결합한 문화의 상품화 무경계의 지구촌형성과 이로 인한 문화의 세계화 현상 등을 가져 왔다

66) 김은정 (미디어와 교육 페러다임의 관계고찰) 연세 대학교 교육 연구소.2001 p.93

또한, 정보통신기술의 발달로 인한 정보 사회로의 변화는 과거에 상상하지 못할 정도로 시간적, 공간적 거리를 압축함으로써 거리의 개념을 소멸 시켰고 세계가 하나의 네트워크로 연결되면서 정치, 경제, 사회문화, 기술, 생태계, 등 각 영역이 상호 의존적인 관계를 갖게 되었다 이렇게 세계화로 인한 전 지구적인 상호 의존의 심화는 ‘나’, ‘우리’, ‘우리나라’를 중시하는 자기중심적 세계관을 탈피하여 다양하고 상반된 세계관을 인정하게 하여 미술에 있어서 상대주의적인태도로 다른 문화를 이해하도록 요구하고 있다 이러한 현대 미디어의 발달 현상을 미디어 융합 멀티미디어 그리고 초고속 정보 통신 기반 등의 현상으로 나누어 볼 수 있다<sup>67)</sup>

### ① 미디어융합

미디어 기술의 발달로 가장 두드러지게 나타나는 현상으로서 다양한 미디어가 서로 어우러지는 것을 의미하며 디지털 기술의 발전은 융합 현상을 더욱 가속화 하고 있다

### ② 멀티미디어

멀티미디어(multimedia)라는 용어의 사전적 의미는 문자 그대로 ‘다양한 미디어가 하나의 미디어로 통합된 새로운 형태의 미디어’ 이다 즉 지금까지 우리의 역사 속에 존재하는 모든 커뮤니케이션 전송 양식이 합체된, 다시 말하면 문자 도형 음성 정지화 동화가 하나로 통합된 미디어이다 멀티미디어는 뉴미디어의 진보된 형태라 할 수 있으며 이러한 멀티미디어 환경에서는 쌍방향 커뮤니케이션과 상호 작용이 필수적으로 등장하게 된다. 또한 소비자의 욕구 증대나 급속한 기술 발전으로 과거 각각 독립적으로 발전해 오던 방송통신, 컴퓨터, 영상, 오락, 등 영상산업들이 서로 융합되어 고도의 기술 집약적인 멀티미디어 산업으로 새롭게 정의 되고 있다

### ③ 초고속 정보 통신 기반

음성, 문자, 영상, 등 여러 유형의 필요한 정보를 동시에 빠른 속도로 언제 어디에서나 편리하게 주고받을 수 있는 정보 통신 시스템이다 초고속 정보 통신 기반은

---

67) 김대호 (멀티미디어 시대를 대비한 미디어 정책) 박영출 출판사 1996 p.22-27

단지 컴퓨터 데이터베이스 통신망 등만 의미하는 것이 아니다 그것은 이용자가 필요로 하는 다양한 형태의 정보와 서비스를 대량으로 모든 지역에 걸쳐 시간적 제약 없이 신속하게 전달함으로써 국민 생활의 질을 향상시키는 새로운 사회 간접 자본이다 이렇게 변화된 미디어 환경에서는 그동안 각 매체가 각각의 영역에서 구분되어 있던 것에 반해 독자성과 독립성이 약해지고 동시에 서로 연관성을 가지며 다른 미디어들의 통합화가 가속화되고 있음을 알 수 있다 따라서 미디어는 문자, 음성, 화상, 등의 다양한 미디어를 통합하여 전달하는 복합 미디어로서 다양한 정보를 동시에 표현 가능한 동시성을 갖게 한다. 또한 쌍방향 커뮤니케이션을 가능케 하고 이러한 성격을 기술적으로 가능케 하는 디지털미디어의 특징을 갖는 것으로 요약 할 수 있다

## 2) 대중문화와 매스미디어

문화란 개별 사회성원들에게 공통적인 동일성을 제공하고 연결시키는 정보의 토대 또는 지식의 일종이다. 우리는 문화에 의해서 사회의 특성을 이루는 관습, 이데올로기, 지식, 생활방식 등을 이해하게 된다. 따라서 문화란 총체적인 삶의 패턴인 동시에 상징의 공유 또는 상호작용 공간이기도 하다. 매스미디어가 보급되기 이전의 문화란 대개 특수계층에 의해 형성된 귀족문화와 대중의 애환을 가진 서민의 문화로 뚜렷하게 구분되었다. 그러나 산업혁명 이후 급격한 사회 변동에 의해 예술가와 지식인은 귀족이 아닌 중산층을 위한 문화를 만들기 시작하였고 이로 인해 대중을 위한 예술 형태 즉 대중문화가 출현하였다. 대중문화를 통하여 새롭게 등장한 미디어문화는 이미지와 음향, 스펙터클을 통해 일상생활을 구조화하고, 여가시간을 지배하며, 정치적 관점과 행동을 구성하고, 사람들이 그것들로부터 자신들의 정체성을 형성할 수 있는 재료를 제공하게 된다.<sup>68)</sup> 이는 오늘날에 이르러 모든 사람에 대한 문화수용의 기회균등 측면에서 발전적임을 알 수 있고 매스미디어가 문화매체

---

68) 김정탁 (미디어 와 인간)커뮤니케이션 북스 1998



로서 보다 많은 사람에게 창의성을 촉발시키고 개개인의 문화적 능력을 배양할 수 있는 매개물로서 방대한 인구가 문화의 향수 자가 되었음을 나타내고 있다.

이러한 매스미디어는 우리의 이념과 신뢰에 대한 정보원으로 한 집단과 다른 집단과의 생활, 의미, 가치, 관행 등에 대한 ‘영상’을 구성하게 되는 토대를 제공하였다 이를 통해 객관화 되는 어휘나 생활 유형 이데올로기 등의 경향은 하나의 ‘통일체’로 파악될 수 있도록 하는 영상 표현 관념 등을 제공함으로써 사회 통합 능력을 가질 수 있다

## 2. 현대 미술에서 시각적 미디어

현대 미술에서 시각적 미디어의 등장은 미술에 있어 표현 방법, 재료 주제 및 표현 의도에 획기적인 변화를 야기하였다. 이는 미술계의 변화뿐만 아니라 미술 교육에 있어서도 전통적인 개념과는 다른 새로운 교육 형태를 요구하고 있다. 따라서 현대 미술에 나타난 시각적 미디어의 흐름을 통해 현대 미술을 접하는 학생들을 위한 미술교육의 방향성을 찾아보았다.

### 1) 현대 미술과 미디어의 등장

미술에 있어 미디어는 표현 대상을 시각적으로 구체화시킨다는 점에서 그대상이 사실이건, 추상이건, 형상을 표현하는 방법과 행위에 있어 작가의 표현의지를 북돋워 준다. 즉 창조적 표현을 위해 매체가 갖는 물성(物性)을 이해하고 표현 수단이 되는 재료를 작가의 주관적 해석에 따라 새로운 의미를 부여해 줌으로써 독창적인 것을 요구하는 현대의 주제와 창조적 기법으로 연결되어 질수 있다

이 들은 대량 생산 대량전달 대량소비의 상업주의 이념 하에 대중 예술이라는 문화 산물들을 쏟아 부어 왔다 일반인들은 이제 시각의 영역에 대한 결핍을 느낄 여유조차 갖지 못하고 있고 현대인의 환경은 각종 시각 이미지로 넘쳐나고 있다<sup>69)</sup>

이는 과학의 발달과 밀접한 관계를 가지고 19세기 초 사진기의 등장으로 시각 예술의 획기적인 변화를 야기 했듯이 현대에 와서는 대중사회 문화의 구조 속에서 새로운 양태의 과학적 매체 시대가 태동하였음을 알 수 있다 그리하여 미술의 영역은 회화, 조각, 영화, TV매체, 등 시각적 커뮤니케이션(communication)을 복합적으로 사용한 매체 예술(media art)<sup>70)</sup>의 형식으로서 종합적 표현 공간을 형성시키는 혼합 기법의 양상으로 발전해 가고 있다 이와 같이 20세기의 새로운 예술형태들(키네틱 아트, 사진예술, 영화예술, 비디오 아트, 홀로그램, 컴퓨터 아트 등)은 과학적 테크놀로지를 적극 수용하여 현대인들에게 새로운 표현방식과 시·각 체험의 형태로서 다양한 영상 미디어<sup>71)</sup> 작품들을 통해 등장하게 된다.

이렇게 테크놀로지와 첨단매체를 이용해 나타난 새로운 예술 형식은 미적 체험의 광역화라든지, 시각영역의 확장, 창작의 질적인 변화, 신소재의 개발 등으로 대변되는 현대의 '미디어'시대를 증명하고 있다 이는 미술의 질적인 변화를 도모하면서 다른 한편으로는 소통의 극대화를 이룩하는 결과를 가져왔다 예컨대 전자 이미지나 인쇄매체를 활용한 사회 비판적인 발언의 시도라든지 빛이나 전파 등을 이용한 대중적 소통의 가능성을 시도한 것 등이 바로 그것이다 <sup>72)</sup> 미디어는 수용자와 작품이 만나는 통로로서 미디어의 변화를 이용하여 수용자는 감상을 통해 의도되는 효과의 변화를 유발할 수 있다 <sup>73)</sup> 미디어의 실험은 형식상의 다양한 추구뿐 아니

69) 박상권 (음향과 영상을 활용한 현대 미술의 현황과 특성에 관한 연구)2002

70) 매체예술(media art): 1970년 뉴욕 유대인 미술관에서 개최된 소프트웨어 전에 서레스레빈이 처음 사용하여 일반화된 말로 원래는 물질적 매개체를 이용해 제작되는 모든 미술 작품을 말한다 그러나 오늘날의 매체예술이란 단순히 물질적인 매체가 아닌 대중매체와 관련된 미술로서 현대의 매스커뮤니케이션의 대표적수단인 서적, 신문, 포스터, 사진, 만화, 전화, 음반, 녹음테이프, TV, 비디오, 컴퓨터, 등을 매체로 하여 대중적 확산 및 참여를 목적으로 하는 미술 경향을 일컫고 있다 1970년 이후에는 최첨단 테크놀로지를 이용한 하이테크 아트가 발달함에 따라 매체 예술의 범위도 넓어져 비디오아트 컴퓨터 아트 뿐 아니라 레이저아트 홀로 그래픽아트 가상현실을 이용한 미술도 등장 하였다 안연희 (현대 미술사전.)미진사1999:p. 128)

71) 미디어(media)란 매체 매개물 수단 특히 전달의 수단이 되는 비디오, 잡지, 사진, 등 대중 매체 및 전자 매체를 지칭한다. 따라서 영상 미디어란 기계적 기술을 이용해 이미지를 모방하고 재현하고 창조하여 그 구성물을 편집이나 편성해 불특정 대중에게 전달하는 직접적인 물질 체계를 말한다. 박지형 (텔레비전 영상과 커뮤니케이션) 2003

72) 박상권 (음향과 영상을 활용한 현대 미술의 현황과 특성에 관한 연구)2002 p.11

73) 김수범 (팝아트 사진 오브제 활용연구)2002

라 수용자가 받아들임으로써 미술의 영역을 확대하고 미술의 개념을 변화시키려는 의도와 결부 되어 있다 또한 작가가 작품을 위해 새로운 미디어를 활용할 경우 미디어 고유의 속성에 의해 주제의 변용을 요구하므로 그것은 기성의 주제를 새로운 미디어에 담아내는 것이 아니라 주제도 변용되는 과정을 거치게 된다.

특히 70년대 포스트모더니즘의 등장은 자율적이고 다양성을 강조하며 재료와 기법에 있어 산업사회의 산물인 대중매체와 테크놀로지, 일상용품, 자연물, 인체까지 작품의 요소로 끌어들임으로서 회화, 조각, 사진, 음악, 문학, 공연, 영화 등의 예술장르를 서로 통합하고 예술과 결합된 미디어의 발달을 더욱 촉진시켰다.

또한 작업장의 개방과 평면성의 극복은 물론, 모든 규율과 장르의 벽을 허물며 예술 전반에서 사회적 문화적, 정치적 차원으로까지 대중과 예술의 소통 범주를 넓혀가고 있다<sup>74)</sup> 이는 미디어에 대한 분명한 인식의 토대 속에서 인간의 기억이나 경험으로 대응하고 시간과 공간의식을 반영함으로써 인간의 상상력과 감수성의 변형을 초래했다. 현대는 주제와 기법의 다양함속에서 독창적인 것을 요구한다.

그러므로 예술가는 항상 새로운 것을 창조하기 위해 노력하고, 그러한 노력은 미술가의 창작욕구의 변화를 통해 새로운 표현 방법의 모색으로 이어져 왔다.

따라서 현대 미술의 다원적 양상은 다양한 재료의 실험과 함께 전통적인 고전 재료의 한계를 극복함으로써 좀 더 자유로운 위치를 확보하게 되었다.

## 2) 현대 미술과 시각적 미디어

과학 기술의 발전에 따른 새로운 시각매체의 등장은 대중 친화적 속성을 가지고 대중과의 대화 지향적인 양상으로 발전해 가고 있다. 이는 결국 다양한 시각적 미디어가 ‘대중적 소통의 매체’로서 단지 도구나 재료가 아니라 언어로서의 이미지와 그러한 이미지를 전달하는 수단 자체를 의미하게 되었다 따라서 새로운 매체가 결과적으로 야기하는 문화적 쟁점과 이를 통한 예술 및 예술 작품 개념의 변화 새

---

74) 박상권 (음향과 영상을 활용한 현대 미술의 현황과 특성에 관한 연구)2002 p,11

로운 미학과 창작자의 예술 활동 방식작품의 유통 경로의 변화 등을 이해할 수 있는 안목이 필요하다

## IV. 미디어 교육

### 1. 미디어 교육의 필요성과 우리나라 미디어 교육

역사가 시작한 순간부터 최근까지 인류는 자신을 자연 속에 둘러싸여 있는 존재로 생각해왔고, 그러한 자연으로부터 풍요와 양식을 얻기 위해서 자연을 이해하고 배우려 했다. 그 덕분에 인류는 발전을 하고 문명사회에 도달하기에 이르렀다. 그리고 인류는 자신의 주위를 둘러싸고 있는 새로운 존재가 나타났음을 깨닫게 된다. 그것이 바로 미디어라고 할 수 있다. 미디어는 자연과는 달리 인간의 발명품이기는 하지만, 자연 못지않게 우리 주위에 자리 잡고 있으며 그 영향력 또한 자연의 영향력에 뒤지지 않는다. 그러므로 우리는 이전까지 자연을 이해하고 배우려는 노력을 통해 인류의 발전을 이루어왔듯, 이제는 미디어를 올바르게 이해하고 활용하려는 것에 노력을 기울여서 미디어의 능숙한 사용자가 되는 것이 21세기에 인류가 계속적인 발전을 영위할 수 있는 길이라 할 수 있다.

우리가 자연을 이해하고 활용하지 못했다면 지금껏 자연의 위세 아래 종속되어 원시시대의 삶을 그대로 살고 있을 것이다. 마찬가지로 미디어를 알지 못하면 우리는 미디어에 종속되는 것을 막을 수가 없다. 그것이 바로 우리에게 미디어 교육이 필요한 이유이다. 미디어 교육은 선택이 아니라 필수적인 것이며 그것을 외면하는 것은 곧 인류의 도태를 의미한다.

이처럼 미디어의 이해와 활용 능력 함양을 위한 미디어 교육은 그 중요성이 큼에도 불구하고 많은 사람들이 그 필요성에 대해서 의문을 가지고 있다. 그것은 미디어의 영향력에 대한 과소평가로 인해 나온 주장이라고 할 수 있다. 비록 지금은 그

폐해가 미약하다해도 미디어의 힘이 커지다보면 인류는 그것을 감당하지 못하는 상태가 되어버릴지도 모르는 것이다. 이렇게 극단적인 경우까지는 일어나지 않는다 해도 최소한 다음과 같은 내용을 보면 미디어 교육이 필요성을 인정하지 않을 수 없을 것이다.

『미디어는 단순히 세계에 대한 정보를 전달해 줄뿐만 아니라 사물을 어떻게 이해하고 어떻게 봐야 하는가의 방식을 제공해 주는 ‘의식산업’이다. 이는 우리의 지각과 아이디어들을 형성시키는데 지대한 역할을 하며 특히 어린이·청소년들에 있어서 이러한 영향은 더욱 크게 나타난다. 미디어를 접촉하거나 소비하는 시간은 직접소비 뿐만 아니라 출판물과 배경음악까지 포함시킨다면 하루의 많은 부분을 차지하고 있으며, 이는 미디어의 영향에 대해 우리가 무의식적·무비판적이어서는 안 되는 이유를 잘 설명하는 일이다. 오히려 미디어에 대한 정확한 인식과 비판적인 수용에 대한 체계적이고도 지속적인 교육이 필요하다. 또한 오늘날 핵심적인 민주주의를 진행시키는 과정에서도 미디어의 역할은 중요하며 정보의 생산과 분배, 접근의 문제에 있어서도 미디어의 영향은 지대하다. 이러한 추세가 날로 가속화되어 가는데 미래에 대비해 학생들을 교육시키는 것은 매우 중요하며 이는 제도권 내에서 정규교육 프로그램의 일환으로 자리 잡아야 하는 것이다.』<sup>75)</sup>

이러한 중요성을 미리 인식했던 일부 외국의 몇몇 나라에서는 미디어 교육을 정부나 민간단체 차원에서 체계적으로 실시해왔고 실제로 다양한 미디어 교육의 사례와 효과를 쉽게 찾아볼 수도 있다. 하지만 그것 중에서 가장 이상적이고 효과적인 미디어 교육이라고 할 수 있을만한 것을 찾기는 힘들다. 아직 미디어 교육은 선진국의 경우에도 막 걸음마를 댄 초보적 수준에 머무르고 있는 것이다. 하지만 우리나라의 경우 문제는 미디어 교육이 아직 그 초보적인 수준에도 이르지 못 한다는 점에 있다.

---

75) 안정임 외 『미디어 교육의 이해』 서울, 한나래, 1999

하지만 지금 시작한다고 해서 결코 늦은 것이 아니며 오히려 외국의 사례를 교훈 삼아 더욱 능률적인 미디어 교육의 실현을 가능하게 할 수도 있는 것이다. 그러므로 우리나라에도 하루빨리 미디어 교육이 정착되고 사람들이 그 필요성을 인식할 수 있게 하는 환경이 갖추어져야 하며, 그러한 목표를 실천하기 위해서는 우리나라 실정에 맞는 새로운 미디어 교육모델의 개발이 제일 먼저 필요할 것이다.

## 2. 미디어 교육의 정의와 목적

미디어 교육이란 미디어, 즉 텔레비전, 영화, 비디오, 라디오, 사진, 대중음악, 인쇄물, 컴퓨터 소프트웨어 등에 대한 비판적인 이해능력을 향상시켜 주고자 하는 것이다. 인쇄 혹은 청각, 비디오 또는 멀티미디어의 메시지에 접근하여 이를 분석, 평가, 그리고 커뮤니케이션을 할 수 있는 능력이며, 나아가 스스로 이러한 메시지들을 만들 수 있는 능력을 기르는 것을 뜻한다. 미디어가 어떻게 작용하는가, 또 어떻게 의미생산을 하는가와 더불어 미디어 산업은 어떻게 조직되어 있으며 수용자는 어떻게 의미창출을 하는가? 등이 미디어 교육에서 다루는 주요 이슈들이다. 미디어 교육을 통해 미디어가 생산한 상품을 분석하고 직접 생산하게 함으로써, 비판적이고 창조적인 능력을 발전시키는 것을 목표로 한다. 또한 미디어가 제공하는 즐거움과 오락에 대한 이해도 심화시킨다. 미디어교육은 더 광범위하고 다양한 미디어 생산품을 요구하고 그것에 기여할 수 있는 보다 능동적이고 비판적인 미디어 사용자의 창출을 목표로 한다. 그리하여 미디어 교육은 미디어를 다루는 ‘방법’(方法)을 가르치는 것이 아니라 미디어와 함께 살아가는 ‘의미’를 이해하도록 도와주는 것이다.

미디어교육이란, 현대의 커뮤니케이션에 대해 배우고, 가르치는 연구로서 커뮤니케이션과 표현매체를 교육의 이론과 실천 안에 있는 지식의 전문적이고도 독자적인 영역으로 다루어져야 한다. 따라서 수학, 과학, 지리학과 같은 다른 지식의 영

역을 가르치거나 배우는데 보조로 사용되는 것과는 뚜렷이 구분되는 영역이다. 이 정의처럼 전통적인 의미의 미디어교육은 교육학의 기반과 커뮤니케이션 즉, 매스 미디어를 이용한 커뮤니케이션이라는 2가지 축에 영향을 받으면서 구성되어졌다. 따라서 이 틀에서의 미디어교육의 주요한 목표는 사람들에게 적절한 미디어리터러시<sup>76)</sup>을 제공해주는 데 있었으며, 보다 간단하게 설명하게 전통적인 미디어교육은 매스미디어가 매개하는 정보에 대한 이해, 그리고 매스미디어를 이용할 수 있는 방법들을 수용자들에게 제시해주고 있었다는 것이다. 따라서 전통적인 미디어교육은 ‘대중’, 그리고 ‘매스미디어’라는 개념 속에서 운영되어져왔던 것이다.

<표2> 전통적인 미디어 교육의 개념



그러나 커뮤니케이션 기술발달에 따른 사회적 환경의 변화, 그리고 인식론적 토대의 변화는 미디어에 대한 개념들을 변화시키고 있다.

미디어에 대한 인식론적 토대의 변화는 결국, 미디어에 대한 정의를 다시 내리도록 요구하고 있으며, 이는 결과적으로 미디어에 대한 교육을 목표로 삼고 있는 미디어 교육에 대한 개념도 변화 할 것을 요구하고 있는 것이다. 이 같은 변화는 미디어교육현장에서도 발생되어지고 있다.

버킹햄(David Buckingham)은 영국에서의 미디어교육의 변화과정을 고찰하면서, 실제로 2가지 이유에서 미디어교육의 개념이 변화해야한다고 말하고 있다.<sup>77)</sup>

첫째, 최근의 수용자분석에 의하면, 수용자들이 미디어에 대한 것들에 관심을

76) 미디어리터러시(Media Literacy)란, 텔레비전, 신문, 라디오, 컴퓨터 등과 같은 다양한 미디어 형태로 커뮤니케이션을 생산하고, 읽고, 분석할 수 있는 능력을 말한다.;

77) David Buckingham, "Media Education in UK: Moving Beyond Protectionism", Journal of Communication, Vol 48(1), 1998, pp.37-38.

가지고 있으며, 알고 있다는 사실이 발견되었다는 것이다. 따라서 미디어교육은 텔레비전이나, 신문과 같은 이미 수용자들에게 익숙해져있는 미디어들에 대한 교육이 되어서는 안 된다는 사실이다. 즉, 수용자들이 과거에 비해서 커뮤니케이션 기술발달에 따라 매우 복잡하고 다양해졌다. 따라서 이들에게 요구되는 미디어교육은 미디어에 대한 교육일 뿐만 아니라, 또한 이를 능가하는 또 다른 요소들에 대한 교육으로 증가되어야한다고 말하고 있다.

둘째, 교육의 변화를 들고 있다. 특히, 과거와는 달리, 커뮤니케이션기술이 교육에 도입됨으로서 교사와 학생간의 관계가 변화하고 있다는 점에 주목하고 있다. 따라서 교육 내에서 등한시 되어온 문화에 대한 교육들이 본격화되어질 것으로 추측하고 있다. 특히, 미디어교육을 통해서 문화생산력을 증가시키고, 정치적인 평가능력까지 유도할 수 있다고 보고 있다. 즉, 과거의 이론들 속에서 발생되어졌던 ‘식별능력(discriminations)’ 과, ‘비판적 인식능력(critical-awareness)’ 을 위한 예방접종으로 다루어지던 미디어교육이 ‘영화교육’을 통해서 ‘탈신비화’에 대한 영역으로 확장되어지고, 뒤이어 최근의 포스트모더니즘에 입각한 ‘민주화능력’ 및 ‘방어능력’에 대한 논의로 확장되어지고 말할 수 있다.<sup>78)</sup>

실제로 미디어교육학자들도 이론적 영역에서의 변화의 요구에 대해서 말하고 있다. 이 같은 이론적 혁신에 대한 주장들은 크게 2가지로 나뉜다. 먼저, 영상언어에 대한 중요성을 부각시키고, 이를 미디어교육에서 새로운 리터러시 영역으로 포함시키자는 주장이다. 대표적으로 메사리(Paul Messries)<sup>79)</sup>는 영상리터러시(visual literacy)에 중요성을 언급하면서, 미디어 교육영역에 문자중심의 텍스트분석이 아닌, 리터러시 개념의 확대를 통해서 영상언어에 대한 해독을 다루어야한다고 주장하고 있으며, 제틀(Herb Zettle)<sup>80)</sup>은 미디어교육에서의 영상언어에 입각한 미디어미학의 중요성을 언급하고, 미디어리터러시를 문학적 평가보다는 미학적 평가에 두

78) 영국의 미디어교육이 그 이론적 토대에 따라서 변화하는 과정은 아마도 전세계적인 미디어교육에 대한 입장의 변화를 의미하는 것이기도 하다. : David Buckingham, *ibid.*, pp.33-37.

79) Paul Messaries, *Visual 'Literacy': Image, mind, and reality* (Bouler: Westview Press, 1994).

80) Herb Zettle, *Video Basics* (Belmont, CA: Wadsworth, 1995).

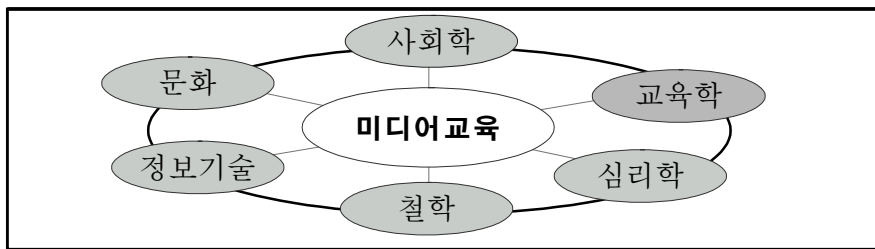


어야한다고 주장하고 있다.

미디어교육의 이론적 혁신의 두 번째 주장은 메이로비치(Joshua Meyrowitz)의 통합리터러시(multiple literacy)개념이다. 그는 미디어리터러시란 보다 복합적인 개념으로 정의되어야하며, 다수의 리터러시들을 포함시킬 수 있으며, 학생들이 분석의 범위를 확대시킬 수 있는 개념으로 정의되어야한다고 말하고 있다.<sup>81)</sup>. 이는 미디어교육을 리터러시의 개념적 확장으로 이해할 것을 요구하고 있으며, 실제로 메이로비츠(Joshua Meyrowitz)의 논의는 미디어교육이 리터러시 협회 즉, 성인리터러시 협회와 연계를 이루도록 만들어주었다. 즉, 미디어교육은 현재의 이데올로기적·정치경제적 이슈들을 미디어가 말하는 방법에 대한 텍스트분석을 능가하는 개념이며, 바꿔 말하면 미래에 대한 새로운 능력에 대한 개념으로 정의되어야한다고 말하고 있다

미디어교육은 원칙적으로 비판적인 인식능력을 기르는데 그 목적이 있다.

즉, 단지 미디어에 대한 기술교육의 형태가 아니라, 지적인 교육 즉, 사회 및 문화적 변화에 대한 이해를 원활하게 하는데 미디어교육의 주된 목표가 있는 것이다. . 정보사회에서 미디어교육은 과거 어느 때보다도 미디어교육의 이 같은 목표를 중요시하게 될 것이다. 전통적인 미디어교육의 목표가 단지 미디어중심의 ‘미디어리터러시’의 이해에 주된 목적을 두었다면, 보다 확장된 개념의 미디어교육은 사회와 환경에 대한 이해를 일차적 목적으로 삼아야 한다.



<표 3> 미디어교육의 개념 확장

81) Joshua Meyrowitz, "Taking McLuhan and 'Medium Theory' Seriously: Technological Change and the Evolution of Education", in S. T. Kerr(eds), *Technology and the Future for Schooling* (Chicago: University of Chicago Press, 1996), pp.73-110.

최근, 미디어교육은 기타학문영역과의 통합을 통해서 개념의 전제를 “매스미디어” 즉, 매스커뮤니케이션에 대한 이해에서 “커뮤니케이션 (communication)”<sup>82)</sup> 일반에 대한 이해로 이동시키고 있다. 이는 물론 컴퓨터의 도입으로 가능해진 커뮤니케이션 수단의 개인화로 가능해진 개별커뮤니케이션의 확대에 따른 것이지만, 사회 변화에서 요구되는 정보력의 확대를 위한 인간능력의 확대(즉, 미디어능력의 확대)와도 관련이 있다.

따라서 미래 미디어교육의 궁극적인 목표는 개별 미디어들을 이해하고 그것을 다루는 능력인 미디어능력을 커뮤니케이션 능력으로 확대시킴으로서, 사회와 환경의 변화에 적용할 수 있는 학교에서만 행해지는 단절된 교육이 아니라, 평생교육의 개념으로 확대되어야 할 것이다.

### 3. 시각적 미디어 교육과 비주얼 리터러시(*visual literacy*)

literacy란 용어는 원래 문자 언어의 인쇄가 가능해진 19세기 중반에 등장한 것으로서 단순히 문자화된 기록물들을 통해 지식과 정보를 획득하고 이해할 수 있는 수준을 의미하는 것이었다. 그러나 1980년대 이후로 다양한 리터러시 개념들에 대한 논의들이 급증하며 “단어 문자 언어를 읽고 쓰는 능력”에서 변화하는 사회에서의 “적용 및 대처 능력”으로 그 개념이 확대되기 시작 하였다 이러한 시대적 흐름에 의해 부각된 “비주얼리터러시(*visual literacy*)”는 종래의 문자 위주의 교육에서 시각적 영역에서도 교육이 이루어져야 한다는 것으로 시각 이미지를 이해하고 판단하는 능력을 의미하며 문자를 읽고 이해하듯이 시각이미지를 읽고 이해하며 시각적 이미지로 의사를 전달하는 능력까지도 포함하고 있다 즉 수많은 매체 발달로 인해 문자보다 더욱 용이한 수단과 방법으로 보다 많은 이미지를 전달하고 정보들을 제 공함으로써 우리를 비주얼 사회 속에 익숙하게 만들고자한 것이다 폴메사리는Paul

---

82) 언어·몸짓이나 화상(畫像) 등의 물질적 기호를 매개수단으로 하는 정신적·심리적인 전달 교류.

Messaris)는 아이들이 이미지를 접하는데 있어 시각적 미디어에 기반을 둔 비주얼리터러시의 견해를 다음과 같이 언급하고 있다

첫째 비주얼리터러시는 일반적으로 시각적 미디어를 이해하기 위한 필요조건으로 여겨진다. 그런데 역설적이게도 그것은 시각적인 미디어를 향해 집중적으로 노출됨으로써 획득된다.

둘째 비주얼리터러시의 향상은 곧 아이들의 일반적인 인지능력을 높이고 그들이 자신들의 지적인 과제를 해결하도록 도와준다.

셋째, 비주얼 리터러시의 향상은 시각적인 미디어를 접한 정신적·정서적 조작의 메커니즘에 대한 학생들의 이해를 강화한다. 그리하여 학생들이 정치적선전이나 상업적 선전적. 설득적 힘에 더욱 저항하게 한다.

넷째, 비주얼 리터러시의 향상은 미적 감상을 심화한다. 어떤 시각적 효과에 대한 지식이 그 효과의 신비로움을 없앨 수도 있지만, 그런 지식은 관련된 예술적 기능을 평가하려는 사람에게는 당연히 필요한 것이다.

다섯째, 실기 코스를 전공하는 학생들의 비주얼 리터러시의 향상은 그들이 유능한 전문가가 되는데 도움을 준다. 예를 들어, 건축가가 되기 위해 훈련을 하는 학생은 평면도, 단면도, 입면도, 그 외 다른 투사 시스템을 ‘읽는’데 전문가가 될 필요가 있다 83)

따라서 각종 시각적 미디어를 통한 다양한 시각 영상물과 시각 자료가 넘치는 현상 속에서 이를 구성하고 있는 커뮤니케이션 구조들을 이해하고 올바르게 해석하며 적극적으로 활용 할 수 있는 능력을 기르기 위해서는 ‘비주얼리터러시’에 대한 접근이 수반되어야 한다. 이러한 ‘비주얼리터러시’에 대한 개념은 학자나 시대와 환경에 따라 다르게 정의되어 왔다

---

83) 임산 (비주얼 킬처-이미지 시대의 이해 -비즈니스에서 VR까지) 2004

#### 4. 미디어 발달과 리터러시 개념의 발달

전통적인 리터러시는 문자언어를 읽고/ 쓸 수 있는 능력으로 정의되어지고 있지만, 이 범위를 좀 더 확장시켜보면, 인간의 커뮤니케이션 능력으로 논의되어질 수 있다. 즉, 문자언어라고 한정된 전통적인 리터러시 개념을 사회 환경(상황)의 변화와 사회(표준) 언어의 변화라는 2가지 축으로 다시 설명하면, 리터러시의 개념은 얼마든지 다양하게 변화하는 것이 가능해진다. 따라서 ‘리터러시’란 용어가 등장한 것은 분명 문자언어가 사회적 표준으로 자리 잡은 19세기이지만, 그 개념을 역사적으로 거슬러 올라가면, 리터러시는 인간의 커뮤니케이션을 가능하게 해준 ‘언어’의 등장과 함께 시작되었다고 볼 수 있다.<sup>84)</sup>

결국, 리터러시는 구두 언어 시대 때부터 그림으로 표현된 상징물을 부호화하고 해석하는 능력으로 즉, 커뮤니케이션 능력으로 서서 정의된다.<sup>85)</sup> 실제로 인류 최초의 커뮤니케이션 행위로 평가받는 벽화는 문자언어가 존재하지 않는 시대적 상황에서 시각적인 언어인 그림을 통해서 의사소통을 정보의 저장과 축적을 가능하게 해주었다. 그러나 여기서 우리가 반드시 짚고 넘어가야하는 사실은 이 당시의 사회를 지배하던 언어는 구두 언어 이었으며, 이 언어는 “말하기와 듣기”를 기본적인 커뮤니케이션 능력으로 사용하고 있었으며, 비언어적 기호들을 사용하는 것은 결코 당시 사회의 주된 표준적인 행위가 아니었다는 점이다. 여기에서 리터러시는 일반대중들이 사용하는 언어에 대한 기술이라는 점을 발견할 수 있는 것이다. 즉, 커뮤니케이션 능력이라는 사실이 입증되는 것이다.

이렇듯 특화된 언어체계가 아니라, 사회에서 일반대중들에 의해서 보편적으로 사용되는 언어의 변화는 이를 담을 수 있는 용기인 매체와 리터러시 개념의 변화를 요구하고 있는 것이다. 따라서 문자언어의 등장은 이를 대중화시킬 수 있는 인쇄매체의 성장과 함께 인간커뮤니케이션의 매개커뮤니케이션을 보편적인 사회행위로 도

84) 박인기의 『국어 교육과 미디어 텍스트』 서울, 삼지사, 2000

85) Trevor H. Garney, op. cit., p.10.

입시킨 역사적인 사건이었던 것이다. 문자언어는 인간커뮤니케이션에서 가장 핵심적이고, 중요한 도구였으며, 현재까지도 모든 교육의 중심에 위치하고 있다<sup>86)</sup>. 실제로 앞에서 지적하였듯이 리터 러시개념은 교육을 통해서 사회에 필요한 기본 커뮤니케이션 도구로서 “글쓰기와 읽기”를 정의하였다. 따라서 사회의 모든 규칙과 법률, 그리고 질서들은 문자언어 속에서 표현되었으며, “글쓰기 공간(writing space)” 속에서 형성 및 구조되어졌다.<sup>87)</sup> 자연히 인간도 이 공간속에서 존재하고, 구체화되며, 생존을 위한 기본도 구로서 ”글쓰기와 읽기“를 사용하게 되었다.

. <표 4> 언어 변화에 따른 커뮤니케이션 문화의 특성

언어	미디어	특징	문화형태
구두 언어	상징	<ul style="list-style-type: none"> <li>·인간의 생활세계에 밀착된다.</li> <li>·참가적이다(대등한 관계구조)</li> <li>·집합적이다.(일반적 나열)</li> <li>·감정이입 혹은 참여적이다.(지식=나)</li> <li>·항상 현재만이 존재한다(항상성)</li> <li>·상황 의존적이다(다의성)</li> </ul>	구술문화
문자 언어	인쇄미디어 (신문, 책, 잡지)	<ul style="list-style-type: none"> <li>·인간의 생활경험으로부터 일정한 거리를 둔다.</li> <li>·종속적이다.(중심-주변의 관계)</li> <li>·분석적이다(인과관계)</li> <li>·지식에 대해서 객관적이다.</li> <li>·과거와 현재를 분리시킨다(역사성)</li> <li>·추상적이다(대표적 언어/기호)</li> </ul>	문자문화

86) Catherine E.Walsh(eds), *Literacy as Praxis: Culture, Language, and Pedagogy* (New Jersey: Ablex Publishing corporation. 1991) p.7.

87) Jay David Bolter, *Writing Space: The Computer, Hypertext and the History of Writing* (New Jersey: Lawrance Erlbaum Associates, Inc. 1991).

영상언어	영상미디어 (텔레비전, 비디오)	·인간의 경험을 새로운 경험으로 대체한다. ·종속적이다.(중심-주변의 관계) ·비분석적이다(비 인과구조 내의 사고) ·지식의 대중화를 가져왔다. ·물리적 시·공간을 분리시킨다(비역사성) ·감각적이다.	영상문화
디지털언어	네트워크 미디어 (컴퓨터/ 인터넷)	·새로운 현실(가상현실)을 창조한다. ·비종속적이다(중심-주변의 상실: 텍스트의 덩어리) ·순간적이다.(비 인과성) ·지식의 개인화를 가져왔다. ·과거, 현재, 미래의 통합(개인의 역사성) ·복합 감각적이며, 즉시적이다.(구술성에의 복귀)	디지털문화

출처: Marshall McLuhan, op. cit, 1966 : Walter J. Ong, *Orality and Literacy: the technologizing of the world* (London: Methuen, 1982), 이기우·임명진 옮김, *구술문화와 문자문화* (서울: 문예, 1995), pp.52-122. : Vilém Fleusser, *Die Schrift: Hot Schreiben Zukunft?* (European Photography, 1987), 윤종석 옮김, *디지털 시대의 글쓰기: 글쓰기에 미래는 있는가?* (서울: 문예, 1998). : Jay David Bolter, op. cit., 참조하여 도표화함.

그러나 앞서 지적했듯이, 문자언어는 인간에게 커뮤니케이션을 가능하게 해주는 수많은 상징체계들 중의 단지 하나일 뿐이다. 인간커뮤니케이션에는 이외에도 무수히 많은 새로운 언어 형태들과 소리, 제스처, 이미지 등과 같은 비언어적인 요소들도 존재한다. 그리고 실제로 이런 다양한 형태의 상징들이 통합되어서 이해되어질 때 보다 완벽한 커뮤니케이션이 이루어진다.

따라서 역사적으로 진화해온 다양한 상징체계들은 기술적으로 진화한 매체가 등장하게 되면서 그 위치가 역전되기도 한다. 예를 들어, 벽화에서 사용되었던 시각적인 기호들을 이용한 커뮤니케이션 행위는 “스크린”이라는 3차원적인 공간속에서 정보를 구성 및 조직화하는 텔레비전과 영화와 같은 시각미디어들이 등장하게 되면서 여전히 문자언어가 지배하고 있는 사회에서 그 위치를 위협하는 막강한 영향력을 가진 새로운 언어로서 대두되기도 한다.

결국, 대중 신문과 함께 탄생된 리터러시는 미디어를 둘러싼 환경변화에 민감할 수

밖에 없다. 특히 리터러시에서 중요시되는 정보(의미) 생산과 수용 과정에 매개된 매체들의 형태와 기술들의 변화에는 더욱 적극적으로 대처할 수밖에 없다.

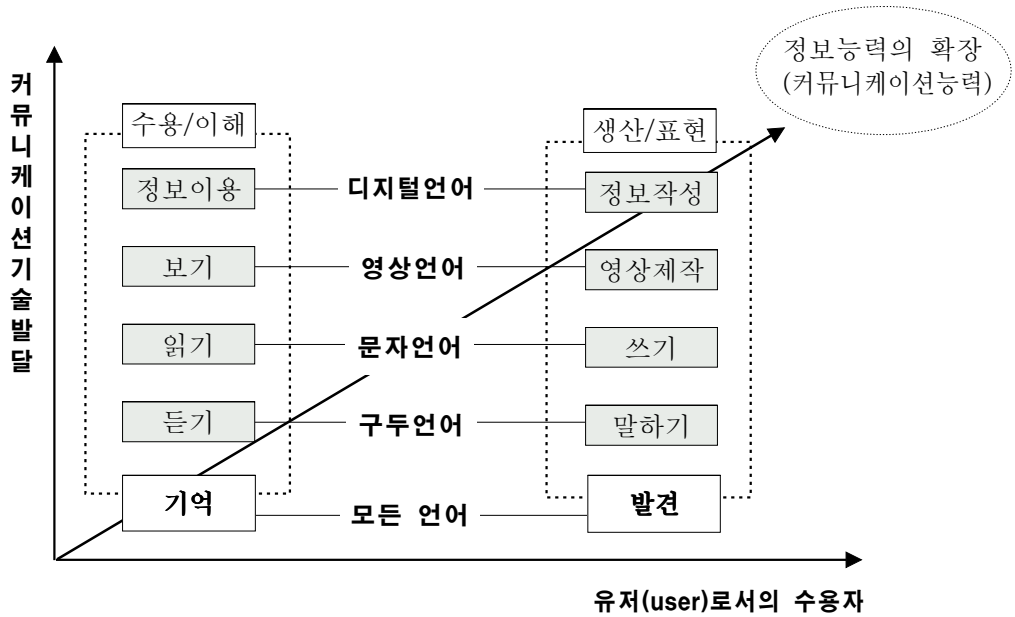
즉, 언어를 달리하는 다양한 매체기술들의 발달 및 변화에 발맞추어 그 형태 및 개념들을 첨가, 수정 및 보완해나갈 수밖에 없는 것이다.

역사적으로 분석할 때, 매체의 대변동과정에는 4가지 유형의 언어가 있었다.

그 언어는 <표 4>에서 분류되었듯이, 구두 언어, 문자언어, 영상언어, 그리고 최근에 등장한 새로운 언어, “디지털 언어”이다. 이 언어들은 정보전달과 매개에 필요한 고유의 매체 기술들을 발전시켰으며, 곧 그 시대의 주류 매체로 등장하게 만들었다. 이처럼, 사회변동을 주도하는 각 언어들의 발전은 여러 가지 측면에서 변화를 일으키고 있다. 언어의 변화는 단순히 인간이 쓰는 언어의 변화만을 의미하지 않는다. 오히려 그보다 언어를 둘러싼 제반환경들을 변화시킨다. 따라서 언어의 발달로 인해서 언어환경 내에 존재하는 인간들의 관계와 환경과 인간의 관계 등이 변화하게 된다. 구술문화에서 인쇄매체의 등장, 영상매체의 등장, 그리고 최근의 컴퓨터/인터넷에 이르기까지 수많은 매체들 중에서 이들이 사회의 핵심매체로 등장한 이유에는 이들이 환경을 변화시키는 힘을 가지고 있기 때문이다.

언어가 환경을 변화시키는 힘은 각기 이 언어들이 이전과는 다른 커뮤니케이션을 발생시킨다는데 있다. 커뮤니케이션은 단적으로 표현하면, 송신자와 수신자 그리고 이를 연결해주는 메시지의 관계이다. 즉, 바꿔 말하면 인간과 환경과 커뮤니케이션 수단인 언어와의 3자관계이다. 커뮤니케이션의 목표는 이 3자간의 관계가 실제 현실과 얼마나 밀접한가에 있으며, 보다 인간과 환경 간에 밀접한 커뮤니케이션 즉, 왜곡 없는 이상적인 의사소통을 이루는데 그 목적이 있는 것이다. 따라서 커뮤니케이션은 송신자와 수신자간의 ‘쓰기와 읽기’의 관계에 있다고 볼 수 있다.

< 표 5 > 새로운 언어의 등장과 커뮤니케이션의 확장



< 표 5 >은 같은 정보를 효율적으로 전송하고, 수용하기 위해서 필요한 기술들이 각기 매체별로 새로운 언어들에 의해서 다르게 구성되어진다는 점을 설명해 주고 있다. 문자리터러시개념에서는 쓰기와 읽기가 기본능력이었으며, 독자-저자의 관계로서 인간관계/인간-사회관계를 설명하였다. 그러나 영상매체를 중심으로 한 리터러시에서 쓰기는 영상제작으로, 읽기는 영상시청으로 변화하였으며, 저자는 생산자로, 독자는 수용자로 변화되었다. 그러나 가장 큰 변화는 4세대인 디지털 언어의 등장으로 비롯되었다.

전통적인 리터러시에서도 발견되었듯이, 리터러시는 독자-저자의 관계를 구조화해준다. 따라서 인간간의 상호관계 속에서의 질서까지도 구조화해준다.

마찬가지로 디지털 언어도 새로운 사회질서 즉, 인간관계를 창조해준다. 특히 디지털 언어는 기존의 위계적이며, 선형적이었던 커뮤니케이션 구조를 민주적이고, 비선형적인 다층적인 커뮤니케이션 구조로 변화시켰으며, 이는 나아가 수용자를 창조자 및 생산자의 위치로 수직 상승시키는 결과를 야기했다. 따라서 앞선 매체들에게서 발견되던 의미의 생산과 수용이 각기 비동시적으로 분리되어져있던 커뮤니케이



선 형태가 디지털 언어를 기반으로 한 컴퓨터 매체들에서는 동시에 생산과 수용이 가능한 형태로 변화한 것이다.

매체의 의미생산/수용방식의 차이는 현재까지 매우 다양한 리터러시 개념들을 개별 매체에 한정되게 정의하도록 요구해왔다. 뒤에서도 제시되었듯이 리터러시의 개념은 각 언어별로, 각 매체별로, 그리고 전문기술별로 한정적이고 소극적인 개념으로 다루어졌다. 매체별로 주로 한정되어 다루어져왔던 개념들로는 영상리터러시, 컴퓨터리터러시, 네트워크리터러시로 구분된다. 그러나 더 이상 리터러시 개념들을 각 미디어들로 한정된 그리고 단순화된 협의의 개념으로 발전되도록 내버려둘 수는 없다. 계속 언급하고 있는 사실이지만, 새로운 리터러시가 등장한다고 해서, 그리고 새로운 매체가 사회를 지배하는 중심이 된다고 해서, 기존의 리터러시나 미디어들이 완전히 소멸되어지는 것은 아니다. 19세기에 발생된 그리고 이제는 낡아버린 인쇄매체를 기반으로 한 문자리터러시는 지금도 여전히 사회의 표준으로 인정받고 있지 않느냐? 새롭게 등장한 언어들은 사회의 변화와 복잡성을 입증해주고 있다.

인쇄매체를 중심으로 운영되던 커뮤니케이션 체계가 텔레비전의 등장과 함께 문자 언어 외에 영상언어라는 것을 복합적으로 사용하기 시작하였으며, 컴퓨터의 등장은 즉, 디지털 언어의 등장은 역사적으로 등장한 기존의 영상, 문자, 소리 등의 모든 커뮤니케이션 0과 1이라는 부호로 통합하여 사용하고 있다.

따라서 디지털 미디어들은 기존의 공간, 언어들을 보다 실제적이고, 향상된 그리고 확장된 범위로서 사용하고 있으며, 이는 문자언어와 영상언어들을 복합적으로 사용하고 있음을 의미하고 있다. 디지털 미디어 공간속에서 하이퍼텍스트들의 구성은 문자언어가 형성한 텍스트들의 덩어리이며, 그 속에는 영상언어들이 문자언어와 복합적으로 사용되어 있다.

이는 리터러시에 대한 새로운 개념의 정의를 요구하고 있다. 실제로 인간의 커뮤니케이션능력에 대한 정의가 문자언어의 등장으로 인해서 구두문화의 듣기와 말하기가 문자문화의 읽기와 쓰기의 개념으로 변화하여왔다

즉, 단지 읽기와 쓰기의 개념이 아니라, 구술언어가 영상을 통해서 표현되면서 듣기와 말하기가 새로운 커뮤니케이션 능력으로 등장하게 되었다. 이는 맥루한의 논의에 의하면, 제2차 구술 성으로의 복귀로 논의되어지고 있기도 하다.<sup>88)</sup> 이제 새롭게 등장한 디지털언어는 본질적으로 기존의 매체들의 속성을 기술적으로, 문화적으로 융합하는 특징을 갖고 있다.

따라서 미래사회에서의 리터러시는 인간의 기본적인 정보를 획득하기 위한 하나의 권리이며, 커뮤니케이션의 전송 및 생산 과정에 참여하는데 필요한 기술이다. 이런 측면에서 리터러시는 읽기, 쓰기, 비판적 미디어 인식, 컴퓨터 리터러시 등의 다양한 미디어를 대상으로 한 개념으로 확대되어져야만 한다.<sup>89)</sup> 따라서 디지털언어를 주축으로 한 정보사회에서의 커뮤니케이션 능력 즉, 미디어리터러시는 읽기, 쓰기, 듣기, 말하기를 모두 통합하는 통합리터러시의 개념으로 변화해야한다는 것이다.

## 5. 미디어 교육과 미술 교육

미디어 교육의 개념은 학자들마다 다소 차이가 있지만, 신문, 텔레비전, 영화비디오 라디오, 사진, 인터넷, 등에 대한 개인들의 비판적인 이해 능력과 창조적인 제작 능력을 향상시켜 주고자 하는 것이다 이는 인쇄, 영상, 멀티미디어, 메시지에 접근하여 결과를 통해 정보를 생산하고 분석, 평가, 그리고 전달할 수 있는 능력이며<sup>90)</sup>

88) 전자기술에 의해 복원된 ‘제2차 구술성’은 초기 구술문화시대와는 다소 차이점을 보이고 있다. 물론, 텔레비전과 같은 장치들이 보다 폭넓은 대중들을 확보하고 있다는 점과 닫힌 기계 공간 안에서 커뮤니케이션의 상호텍스트성을 보장해주지 못한다는 점에서 분명하게 분리되어진 특성들을 보여주고 있지만, 텔레비전이라는 영상매체가 보여주는 시각과 청각이 통합이라는 복합감각미디어로서의 기능은 ‘제2차 구술문화’에 대한 다양한 가능성을 보여주고 있다고 평가받고 있다.: 이기우·임명진 옮김, 미디어의 활용 pp.52-122.

89) 리터러시의 이 같은 개념은 1996년 3월 17일 세인트루이스에서 ‘문화 환경 운동’을 위한 창립회의의 자리에서 제시되었다. 여기에 참여한 단체로는 네덜란드의 인권 및 커뮤니케이션 센터, 말레이시아의 제3세계네트워크, 페루와 캐나다의 세계지역라디오방송사업자협회, 미국의 문화 환경 운동단체 등이다.: Cultural Environment Movement, "The People's Communication Charter", in Kimbely B. Massey(ed), *Reading in Mass Communication: Media Literacy and Culture* (London, Toronto: Mayfield Publishing Company, 1999), p.3.

90) ·Aufferdeide, P.(1993). Media literacy: a report 한국교육대학교 미술교육학회

나아가 스스로 이러한 메시지들을 만들 수 있는 능력<sup>91)</sup>을 기르는 것이다 결과적으로 미디어 교육은 미디어를 다루는 방법뿐만 아니라 창조적인 미디어 활용 능력을 기르도록 도와주는 것이다 렌마스트만(Len Mastman)은 미디어 교육이 왜 절실히 필요한가를 7가지 이유를 들어 설명하고 있다

첫째 미디어 사회 전반에 침투해 있으며 미디어의 소비가 급증하고 있다.

둘째, 미디어의 이데올로기적 중요성 및 의식산업으로서의 영향력이 크다.

셋째, 정보산업이 발달하고 있다.

넷째, 선거와 같은 민주주의의 절차에 미디어가 관여하는 정도가 커지고 있다.

다섯째, 모든 영역에서 영상커뮤니케이션과 영상미디어의 중요성이 커져가고 있다.

여섯째, 미디어교육은 현재와는 확연히 다른 미래에 대해 학생들을 준비시키는 과정보다 필요하다.

일곱째, 정보를 사유화하는 경향이 증가되고 있다<sup>92)</sup> 따라서 소비 사회와 더불어 정보 산업의 발달로 인한 미디어의 발달로 인해 사회 전반의 변화에 따른 삶의 변화뿐 아니라 영상 미디어에 대한 새로운 패러다임의 변화를 강조하고 있다. 대표적으로 메사리(Paul Messaris)<sup>93)</sup>는 미디어 교육에 있어서 영상 리터러시의 중요성을 언급하면서, 문자중심의 텍스트분석이 아닌 리터러시 개념의 확대를 통해서 영상언어에 대한 해독을 다루어야 한다고 주장하고 있으며, 미디어 영상교육(visual education)은 미적인 부분뿐만 아니라 가르치고자하는 인식 모두를 향상시킬 수 있어야 한다고 하였다. 또한 제틀(Herb Zettle)은 미디어교육에서의 영상언어에 입각한 미디어 미학의 중요성을 언급하고, 미디어 리터러시를 문학적 평가보다는 미학적 평가에 두어야 한다고 주장하고 있다 <sup>94)</sup> 이는 영상매체를 중심으로 한 미디어의 활용이 쓰기는 영상제작의 형태로, 읽기는 영상시청의 형태로서 저자와 독자의

---

91) Hobbs, R(1999). The seven great debates in the media literacy movement. Journal of Communication.

92) 안정임 전경란 (미디어 교육의 이해)한나래 1999 p42-49

93) Messaris, P(1994). visual literacy: image, mind, and reality. Communication Theory.

94) 김양은(2003). 「미디어 교육의 현재, 과거, 그리고 미래」. 제1차 미디어교육국내 심포지엄. 한국 언론학회 미디어교육위원회. 94-116.

관계가 생산자와 수용자의 형태로 변화 되었다. 이러한 변화는 미술에 있어서도 새로운 교육의 틀을 요구하고 있다. 미술교육은 갈수록 복잡해지고 다양해질 미래사회에 대한 정보의 홍수, 영상 중심의 문화 시대에 학생들이 대처해 나아가야 할 방향성을 제시해 주어야 한다. 따라서 전통적 표현재료와 도구에 대한 창조적 활용에서 한 걸음 더 나아가 컴퓨터, 사진, 비디오, 애니메이션 만화 영화 등 현대적 매체와 영역을 적극 도입하는 총체적 미술교육 이루어져야 한다. 95)

그 밖에 미디어 교육을 하는데 있어 다양한 방법을 언급하였다96). 그중 미디어를 위한 감각계발과 미디어 사용, 미디어 제작, 기술적 미디어의 영향에 대한 상쇄 및 정체성의 강화를 통한 교육 방법을 통해 미술교육과의 연관성을 찾아보면 다음과 같다. 미디어를 위한 감각계발은 감수성을 통해 미디어와 함께 하는 구성적인 환경과 실질적 경험 속에서 증가된다. 이러한 감각 개발은 감각적 자극을 수용하고, 소화해내며 나아가 섬세함을 느끼고, 정서적 경험과 행동문화를 발달시킴으로서 기술적 미디어의 색깔, 형태, 언어, 음악, 소리 등의 부분적 요소들의 조합을 통해 교육적 방법의 효율성을 달성할 수 있다. 이는 미술교육에 있어서도 미적 감수성을 계발하고, 이를 통해 아름다움과 즐거움, 미, 추 등의 감정을 자극하고 표현하는데 있어 의의 있는 의미를 제공하고 있다. 미디어 사용에 대한 교육에 있어서는 적극적인 능동적인 활용을 통해 사진을 찍고, 비디오카메라로 촬영하며, 신문 제작하는 등의 과정을 제공함으로써, 인식 능력이 형성되는 순간부터 미디어에 접하게 되는 아이들에게 미디어를 올바르게 활용하도록 유도해야 한다.

따라서 미술교육을 통해 단순한 제작 과정을 넘어 미적으로 재구성하고, 창의적인 표현을 경험함으로써 기능적 측면에서뿐만 아니라 정서적 측면으로의 접근이 가능하다. 미디어 제작 교육은 미디어를 통한 표현작업이다. 그림이나 사진을 가지고 자신만의 새로운 화면조합을 만들어 낼 수도 있으며 미디어를 통해 새로운 세계를

---

95) 이성도 외13(2003). 『문화교육으로서의 미술교육』. 미술교육의 동향과 전망. 서울: 학지사. 199-218.

96) 문혜성(2003). 「연령별 발달 특성에 따른 미디어교육의 방안과 교육기관 내 미디어교육의 필요성」. 제1차 미디어교육 국내 심포지엄. 한국 언론 학회 미디어교육위원회. 28-67.

구성하여 깊은 인상이 남을 수 있는 작업을 해낼 수도 있다. 현재 미술교육에서 이미 활용되고 있는 방법으로서 활발한 자아표현을 위한 방법으로 이용할 수 있다. 마지막으로 기술적 미디어의 영향력대한 상쇄 및 정체성의 강화를 통해 유치원, 초등학교 시기부터 어린이들의 다양한 감각의 계발과 표현 형태를 촉진시켜줌으로서 주위 세계를 일찌감치 접할 수 있는 기회를 제공해 주어야 한다. 이는 세계 문화 교육을 주도해야할 미술교육의 과제 속에서 세계의 흐름을 이해하고 표현 도구로서의 수단을 제공하고 있다. 미디어라든지 첨단 기술이 미술교육의 영역 속에서 활용 되어졌을 때 나타나게 될 질적인 변화를 살펴보면

첫째는, 새로운 미적 체험의 제공이다. 전통적인 장르인 회화나 조각과는 달리 보다 복합적이며 감각적인 자극을 통해 표현의 세계를 확장할 수 있다.

둘째는, 광역화된 소통가능성이다. 이는 일품성과 작품의 유일 무이성, 수공 성을 중시하는 전통적인 의미의 미술이 갖는 제한된 범위에서 벗어나 대중 매체미술을 통해 전달의 신속성과 현장감 무차별적으로 침투할 수 있는 장점이 있다.

셋째는, 미술의 토탈화(totalization)현상이다. 이는 설치와 퍼포먼스의 형태를 빌어 음악, 무용, 연극, 영화의 요소를 통합시킬 수 있으며 다양한 장르의 통합으로 보다 다 감각적이고 개성 있는 표현 가능성을 제공한다.

넷째는 대중적 시각이미지와 사물을 미술의 문맥 속에 편입시킴으로써 예술과 일상의 경계를 철폐한다는 점을 들 수 있다. 이는 예술의 고립화를 막고 관객의 참여를 유도하고 예술과 삶의 일체화를 기할 수 있다는 장점을 지니고 있으며 청소년들의 관심을 자극함으로써 실질적인 수업의 효과를 꾀 할 수 있다<sup>97)</sup>따라서 미술교육은 오늘의 대중문화를 학교 교육으로 끌어들이므로써 학교 밖 생활과의 연결을 시도해야한다. 뉴미디어 시대를 맞이한 오늘날의 현실에서종합적인 미술교육을 위한 방향이 제시되지 않은 상태에서 미술 교육에 있어서 범람하는 미디어에 대한 맹종이 아닌 이를 주체적인 도구로써 활용할 수 있는 능력이 필요하다.

---

97) 김수범(2002). 「팝 아트의 사진 오브제 활용 연구」. 석사학위논문. 강원 대학교 교육 대학원.

## 6. 시각적 미디어를 활용한 미술교육의 필요성

미술교육의 형태는 전문 교육을 통한 미술 제도를 비롯하여, 다양한 기관이나 사회 교육 공간을 통해 이루어지고 있는 교육 형태 및, TV나 방송 매체, 영상문화를 통한 미디어적 부분, 상품과 환경의 소비를 통한 경험 등 매우 다양화되었다. 그만큼 문화의 범위가 확대되었고 그에 따라 미술에 있어서도 좀 더 사회 통합적 안목의 체계가 필요한 것이다.

그러나 주체적으로 자신을 표현하지 못한 채 그저 사실과 허구의 모호함 속에 부유하고 있다. 또한 컴퓨터와 통신의 결합이라는 매체의 발달로 인한 영상기술의 발전은 현란한 그래픽을 통한 디자인과 이미지에 이끌리고, 그것들을 응용한 게임이나 오락, 만화 등에 몰두함으로써 허구적인 이미지에 대한 판단력을 흐리게 하며, 인터넷을 통한 비 내면적 인간관계를 형성하게 한다. 이에 따라 이질적인 집단과의 교류가 활발해 지면서 자신의 정체성 혼란과 더불어 사회적 문제를 야기하고 있는 것이 미디어 발달에 따른 문제로 드러나고 있다.

이러한 문제점 속에서도 점점 더 가속화되는 시각적 미디어들의 발전은 이제 청소년들을 비롯하여 사회 구성원들에게 생활의 필수품이 되어가고 있으며, 주위 환경에서 관련되지 않는 부분이 없으리만큼 보편화되어 일상생활에서 뿐만 아니라 예술 영역에서도 중요한 조형언어로서 작용하고 있다.

오늘날 대중문화는 학교 밖에서 학생들이 접하는 또 하나의 일상화된 문화이다.

이에 대해 라니어(Lanier, 1969)는 학생들이 대중문화와 대중 스타들로부터 기꺼이 그들 자신들을 확인하고 있음을 시사하는 대중문화는 대부분의 학생들이 겪고 있는 사회의 이슈를 다루므로 그 존재를 무시하는 것은 예술자체를 부적절한 것으로 평가 절하하게 한다고 보았다.

그는 또한 학생들이 현실에서 지각하는 이미지와 경험을 포착할 수 있는 ‘새로운 매체’로서 영화와 텔레비전을 활용한 교육 과정을 선호하면서 전통적인 드로잉과

회화 같은 미술 매체 학습을 중단 할 것을 권했다<sup>98)</sup> 또한 문화 강대국들의 문화 침투 수단 중에서 대표적인 것으로 ①영상 ②영화 ③음악 ④미술 ⑤디자인⑥ 박물관 미술관 ⑦공연음악 발레 ⑧뮤지컬 ⑨만화영화 ⑩전자게임 등을 들며 이러한 여러 가지 문화 상품을 자세히 살펴보면 미술적 요소가 뒷받침 된 시각 미디어가 중요부분을 차지하고 있고 문화침투수단 중 가장 강력한 매체가 되므로 국제적 경쟁력 강화의 측면에서도 미술교육에 있어 시각미디어 교육의 중요성을 언급하고 있다. 이는 ‘사회맥락’ 과 ‘다원성’을 중시하는 교육의 흐름에서 기존의 전통적 표현 매체를 통한 미술교육에서 사회의 흐름과 요구를 중시하는 미술교육으로의 전환을 뜻 한다 따라서 대중문화를 비롯해 다양한 매체를 활용한 시각 이미지에 대한 교육을 중시하고 맥락에 따른 다양한 양식들을 차용 변용하여 활용하는 절충주의 방법을 통해 학생들의 관심과 요구를 비평적으로 수용하고 교육에 활용할 수 있는 구체적 교육 내용으로서 시각미디어를 통해 적극적 사회적 흐름을 반영해야함을 내포하고 있다 현대 미술의 변화에 따른 측면에서 살펴보자면 오늘날 미술교육은 포스트모더니즘의 영향을 받고 있다 미술에 있어서도 지금까지의 서양 미술위주의 일원론적인 입장에서 대중문화와 다양한 실험을 통한 미술 의 주제 영역 및 매체, 기법의 확장 및 장르의 통합에 따른 미술 교육과 생활과의 통합화 현상이 나타나고 있다 따라서 사진, 만화, 애니메이션, 일러스트레이션, 컴퓨터그래픽은 포스트모더니즘미술의 시각에서 미술로 인정받을 수 있는 새로운 장으로 대두되었으며 이를 습득하는 과정을 위한 시각적 미디어를 활용한 미술교육은 현시점에서 필요하다 위와 같은 필요성을 바탕으로 미술 교육에서 시각적 미디어 교육을 통하여 얻을 수 있는 효과는 다음과 같다<sup>99)</sup> 일상생활 속에서 학생들에게 영상적, 감수성을 함양 하도록 도와주며 현대 기술 문명을 잘 반영함으로써 새로운 매체를 이용한 현대의 다양한 미술 문화를 이해하는데 도움을 줄 것이다 새로운 표현 매체를 이

98) 김정선(2004). 의사소통 중심의 시각문화 교육을 통한 미술교육」.홍익대학교 대학원.

박암중(1994). 「문화시대의 시각 미디어, 그 미학의 현상인식과 해법」. 출판- p122

99) 황연주(2001b). 「미술교육에서 'Visual Literacy'의 교육과 컴퓨터 애니메이션의 이해」. 미술교육연구논총. Vol.12 No.1. 한국교육대학교 미술교육학회.183-197.

용한 조형 경험이 가능하고 공간에 시간의 개념이 개입된 동영상에 대한 교육을 받을 수 있는 기회를 통해 시각 매체를 읽을 수 있게 될 것이다 조형 활동에 흥미를 잃어가는 학생들에게 새로운 체제에 대한 흥미를 유발시킬 수 있으며 영상 문맹에서 탈피하여 시각적 커뮤니케이션을 창조하고 수용할 수 있게 된다. 마지막으로 미래 영상 정보화 시대에 대응할 수 있는 주체적이고 능동적 참여를 통해 인재 양성에 그의 미를 찾을 수 있을 것이다 따라서 이에 대한 구체적 방안으로서의 시각적 미디어에 대한 체계적 연구가 필요하다

## 7. 현대사회에서의 미디어교육의 모습

### 1) 교육환경의 변화와 미디어교육

미디어교육의 개념이 확장되어지면서, 교육 분야의 확장도 욕되어질 수밖에 없다. 사실, 앞서 미디어교육의 개념의 확장은 전통적인 교육 분야에서의 변화와도 그 맥을 같이하고 있다. 이미 < 표 2 >에서도 표시되었듯이, 미디어교육의 개념은 그 토대로 제시되었던 교육학이외에도 철학, 사회학, 커뮤니케이션 일반론 등의 다양한 학문들과 연계를 맺고 있다. 이들은 각기 사회 및 문화의 변화, 기술의 변화에 따른 교육방식의 변화, 리터러시의 개념의 변화, 의미구성의 문제, 수용자론, 시민운동론에까지 발전되어지며, 이들이 모두 미디어교육을 분석하는 토대가 된다.

특히, 미디어교육은 전통적인 교육구조에서 교사-학생간의 위계적인 관계에 변화를 요구하고 있는데, 교육학과 기술의 발전으로 교육패러다임의 변화에 결정적인 역할을 한 교사와 학생간의 관계의 변화는 “대화적 접근법”에 대한 논의에서부터 시작되어진다.

비고츠키(Vygotsky)<sup>100</sup>에 따르면, 인간의 학습은 문화적 요인에 의해서 이루어지는

---

100) Seppo Tella, "The Concept of Media Education Revisited: From a Classificatory Analysis to a Rhizomatic Overview", 1998, online available <http://www.helsinki.fi/~tella/mep8tella.html>.



데, 인간의 사고나 지식의 발달은 사회/ 문화적인 것에 의해서 이루어진다고 보았다. 따라서 학습에 의해서 이루어지는 것이 아니라, “학습-배움”의 상호작용에 의해서 이루어진다고 보았다. 따라서 컴퓨터의 도입으로 가능해진 학생의 능동적 교육을 강조하는 토대가 되고 있다. 이는 미디어교육에도 적용되어서 ‘대화 교육’형태를 도입시키고 있다.

이처럼, 최근의 교육패러다임의 변화는 이 같은 미디어교육에서의 개념을 확장시키도록 요구하고 있다. 특히, 구성주의 패러다임은 이제까지의 교육환경 및 교육이론들을 전면적으로 변화시키고 있다. 구성주의 패러다임의 특징은 앞서 지적했듯이, 교수-학생간의 위계질서에 대한 변화를 기반으로 삼고 있으며, 이는 궁극적으로 미디어교육의 형태로의 교육적 변화를 의미하는 것이기도 하다.

구성주의적 패러다임에 토대를 둔 교육시스템의 변화는 커뮤니케이션 기술의 도입과도 연관성을 맺고 있는 것이다. 구성주의 패러다임에서의 교육은 1대1 개인주의 학습으로의 변화를 의미한다. 이는 대중교육에 기반을 둔 산업사회와 전혀 다른 모습을 나타낼 수밖에 없다. 산업사회에서의 교육목적 및 교육내용의 선정근거가 그 사회내부에 있으며, 교육의 기능이 사회화에 있었다면, 정보사회에서의 교육은 인간 자체가 그 목적이 되어 인간을 인간답게 하는 수단으로서의 기능을 하도록 구성되어져야 할 것이다.<sup>101)</sup>

19세기의 호레이스만이 주장한 통나무에 둘러앉아 행해지는 교사위주의 교육은 그 의미성을 잃고 있다. 호레이스만이 살던 시대에는 지식의 관리자는 소수였다. 그러나 현대에는 다양하고 분화된 형태의 전문가들이 미래는 창조성과 자율성을 강조하는 새로운 형태의 교육을 요구하고 있다.

교육 분야에서의 변화의 흐름은 크게 다음의 3가지로 될 수 있다.

첫째, 교육 분야에서 미디어에 대한 인식을 변화시켰다. 초기의 교육이론들은 필름, 영사기, 텔레비전과 같은 시각매체들의 활용을 단지, 격리된 현실에 대한 보조

---

101) 강명희, “인터넷 학습자료 개발 모델”, 김영수, 강명희, 정재삼 편저, 21세기를 향한 교육공학의 이론과 실제 (서울: 교육과학사, 2000), p.229.

자료로서 즉, 대체경험의 자료로서 제시하였다. 하드웨어와 매체에 초점을 둔 자연 과학, 매체개념의 패러다임은 다양한 매체를 교수보조물로 간주하고 교수기기와 그 사용절차를 중시하고 있는 반면에 학습자의 개인차나 교수내용의 선정, 나아가서는 수업설계 등은 간과하고 있었다.<sup>102)</sup> 즉, 미디어들은 단지 기계나 기술적 도구로서 인식되어졌다. 그러나 이후의 다양한 미디어들의 등장은 교수-학습이라는 과정 속에서의 필수요소인 커뮤니케이션과정에 개입하는 즉, 효율성을 높이는 학생과 교육자간의 커뮤니케이션의 상호 작용성을 높여주는 매개체로서 인식되어졌다.

두 번째로, 교육 분야에서의 학습자에 대한 인식을 변화시켰다. 즉, 교육과정에서 학습자는 수동적으로 이미 구성되고 관리되어진 지식을 전달받는 것으로 이해되었던 관점들이 상호 작용성을 높여줄 수 있는 커뮤니케이션 기술의 도입으로 인해서 학습자의 개인적 학습과 개별적 환경·경험을 통한 능동적인 인식능력을 인정하게 되었다. 다양한 커뮤니케이션 도구의 개발은 궁극적으로 문자언어를 중심으로 행해진 교육 체제 내에 다양한 표현수단들을 도입시켜주었으며, 더 나아가서는 학교공간에서의 절대적인 통제권 자였던 교사들이 지니고 있었던 지식에 대한 통제권을 다양한 미디어형태들에게 분산시키는 결과를 낳았다. 또한 다양한 언어 및 기술들에 대한 교육은 나아가 학생들에게 지식의 구성능력까지 배출시켜주었다.

세 번째로, 교육환경을 재정의 하도록 해주었다. 초기 교육이론의 중심은 교육공간을 학습공간과 교육기관의 모든 시설물까지 포함시키는 개념으로 사용하였다. 그러나 대중매체의 등장은 교육공간의 확대를 불가피하게 만들었다. 인간을 둘러싼 환경의 변화 즉, 다양하고 많은 메시지들을 전달하는 미디어의 편재화는 학교라는 공간 외의 새로운 교육공간을 창출해주었고, 이는 초기에는 가정 내에서의 교육이라는 개념을 도출해내었다. 그러나 컴퓨터를 위시한 새로운 커뮤니케이션 기술의 도입은 개인의 경험공간을 가정-학교라는 현실적 공간 외에도 육체와는 분리된 새로운 형태의 지적공간을 창출해주었다. 따라서 이 같은 공간의 변화는 개인들의 학

---

102) P. Saettler, A History of Instructional Technology (New York: McGraw-Hill Book Co. 1968), pp.2-4.

습능력 및 가능성들을 높여줌으로써, 교육에서의 통제권을 학교에서 사회로 확대시켜주었다. 이 같은 교육패러다임의 변화는 미디어교육의 목표와 일치한다. 미디어교육의 목표가 인간의 모든 커뮤니케이션 수단의 활용을 통한 표현능력의 창출, 그리고 나아가서는 개인의 창조성과 자율성을 확보하는데 그 목표를 두고 있다는 사실은 정보사회에서의 교육의 목표와 일치하는 부분이기도 하다. 따라서 미디어교육과 정보사회의 교육은 같은 목표를 상징하고 있다고 볼 수 있다.

미디어교육은 단지, 미디어에 대해서 이용하는 교육이 아니다. 미디어교육의 목적은 미디어 수용자들의 적극적이고 비판적인 태도를 양성하는데 있다. 물론, 단기적으로는 미디어교육을 통해서 미디어에 대한 감각을 키우고, 이를 통해서 올바른 미디어수용을 유도하는데 그 목적을 두고 있지만, 실제 그 궁극적인 목적은 창조적이고 능동적인 인간을 양성하는데 있다. 창조적이고 능동적인 커뮤니케이션 능력을 함양한 인간이란, 현실에 도전할 수 있는 자세와 의지를 가진 사람을 의미한다. 따라서 환경과 인간의 상호작용에서 인간이 주체적으로 흐름을 통제할 수 있도록 하는데 미디어교육의 궁극적인 목적이 있는 것이다.

대다수 국가들은 미디어교육을 미래를 위한 투자라고 생각하고 있다.<sup>103)</sup> 이러한 생각의 발판에는 미디어교육이 매스미디어로부터의 독립이나, 민주화뿐만 아니라, 공동체의 자유와 발전을 전통적 미디어와 기술을 이용하여 커뮤니케이션 생산의 전 과정에 창조적이고 비판적으로 참여하는 수용자를 길러내는 교육적 과정이며, 수단이라는 인식에서 기인한 것이다<sup>104)</sup>. 미디어교육을 통해서 사회비판의 토대로서 수용자의 인식전환을 유도하고, 이를 토대로 적극적인 미디어생산만이 아니라, 사회에 참여하는 시민의식을 고취시키는 수단으로 보고 있다는 것이다.

새로운 기술들은 시공을 넘어 대다수의 커뮤니케이션을 가능하게 함으로써 전통적인 것과는 완전히 다른 교수-학습 방식을 요구하고 있으며, 또한 그것을 가능

---

103) Len Masterman, *Teaching the Media* (London, New York: Routledge, 1985), p.14.

104) Keval J Kumer, "Redefining the Goals", in Carry Bazalgette, Everlyne Bevort and Joinance Savino(eds), op. cit., p.154.

하게 하고 있다. 이제는 더 이상 학교와 가정의 구분이 요구되지 않으며, 모든 인간의 생활경험영역이 통합되어지는 엄청난 변화에 직면하고 있는 것이다. 따라서 정보화 사회에서 요구하는 인간은 미래의 원동력이 되어줄 커뮤니케이션 기술들을 능숙하게 사용할 수 있는 능력을 갖출 것이 요구 된다

< 표 6 > 정보사회에서의 미디어교육의 변화

구 분	기존의 미디어교육	정보사회 미디어교육
대 상	학생중심	전수용자대상
교육매체	아날로그미디어(특히, 텔레비전중심) 부교재: 신문, 독서교육 등	아날로그미디어 + 디지털미디어 (전자매체 + 인터넷/컴퓨터)
교육내용	미디어리터러시	정보리터러시(커뮤니케이션능력)
교육방식	교사위주의 일 방향 커뮤니케이션 대중교육	교사-학생간의 쌍방향커뮤니케이션 협동학습, 개별학습 맞춤교육
교육기간	단기간/일회성/한시성/프로 켄트성	장기간/체계적/누적적
교육방식	이론중심(미디어이해/미디어분석)	이론 + 실천(제작실습)
교육 공간	학교/가정/사회단체 대상별로 다름	학교/가정/사회단체/미디어조직 인터넷을 통한 연계 네트워크교육
교육채널	단일채널(교육기관별 분리교육)	복수채널(네트워크연결)
교육주체	교육단체, 사회단체	교육단체+ 사회단체+ 정부+ 미디어 단체
교육조직	종적단일조직 보수성, 집단성	횡적 복합조직 개방성, 가변성
교육목표	올바른 텔레비전 수용능력 능동적인 수용자 미디어 = 수용자	커뮤니케이션능력 (인간과 미디어의 관계에서의 능동적인 커뮤니케이션 능력) 창조적인 수용자 미디어 < 수용자
기 타	특별교육	평생교육·열린교육

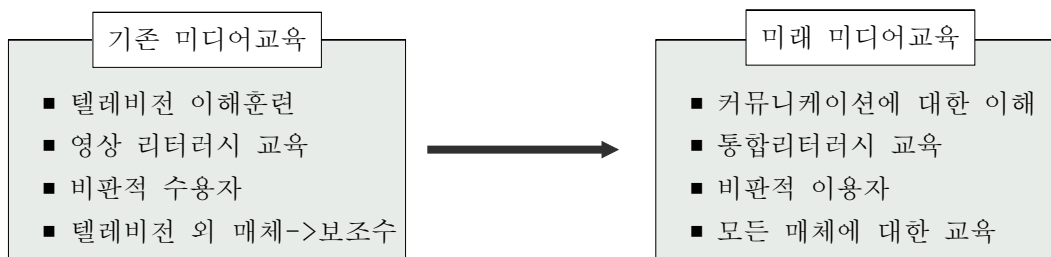
## 2). 미디어교육의 구체적 변화의 모습

미디어교육의 구체적인 변화의 모습은 크게 3가지로 나타난다.

첫 번째로, 교육내용의 변화를 들 수 있다. 기존의 미디어교육과 비교해서, ‘정보리터러시’에 대한 개념이 도입되어야 할 것이다. 인터넷 이용자들에게 필요한 부분은 “정보의 생산과 창조”에 있다. 따라서 미디어교육은 정보능력을 함양시키는 것을 포함시켜야한다. 기존의 매스미디어들이 정보를 포함하고 있지 않은 것은 결코 아니다. 하지만 사회 내에서 정보의 중요성이 높아짐에 따라 새롭게 미디어교육에서 부각되어야할 내용은 바로 “정보능력의 확대”인 것이다.

사실 기존의 미디어교육의 내용은 “정보를 어떻게 수용할 것인가?”를 다루었을 뿐, “정보를 어떻게 생산하고, 창조할 것인가”에 대해서는 다루지 못하고 있었다.

또한 정보능력의 확장을 위해서 반드시 전제되어야 할 것으로는 정보의 생산/창조, 그리고, 컴퓨터 등의 네트워크 커뮤니케이션에 익숙한 기술 및 지식에 대한 이해, 그리고 이를 둘러싼 새로운 문화, 공동체에 대한 이해임을 숙지하고 있어야 한다.



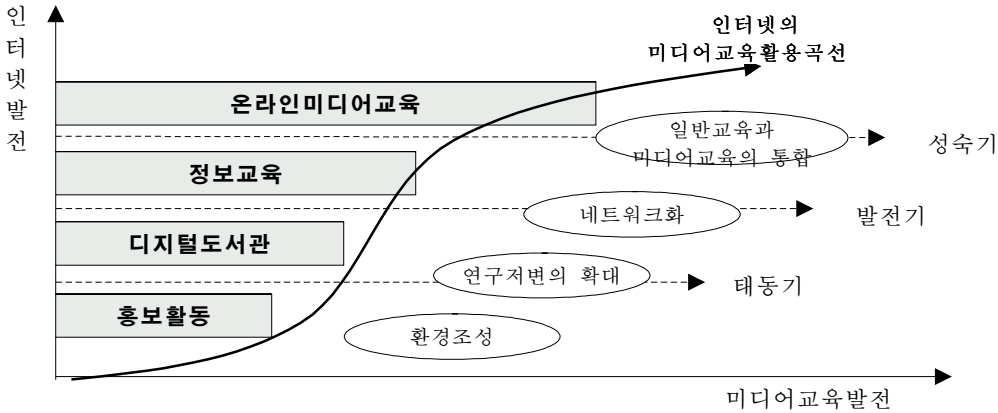
<표 7> 기존 미디어 교육과 미래 미디어 교육

두 번째로, 교육대상의 변화이다. 기존의 교육 형태는 주로 어린이부터 청소년까지 학교중심의 교육이 주로 이루어졌다. 따라서 대부분의 연구 및 교육이 어린이, 청소년들을 대상으로 이루어졌다. 그러나 급속하게 진행되는 사회변화와 기술의 변화는 새로운 미디어들에 대한 커뮤니케이션 능력 즉, 광의의 미디어리터러시를 요구하고 있다. 각 미디어들이 지배적으로 사용하는 표준 언어와 이들에 대한 활용능

력은 미디어교육의 주된 교육내용이었다. 그러나 컴퓨터의 등장은 이들 언어가 더 이상 분리되어서 교육되어서는 안 된다는 사실을 말해주고 있다. 미디어교육의 대상도 정보사회에서의 커뮤니케이션 능력을 필요로 하는 모든 사람들에게로 확대되어질 수밖에 없다. 이는 학교에서의 기본 문자 교육, 그리고 계속해서 컴퓨터교육으로 점진적으로 이어져야함을 말하고 있으며, 이후에는 사회에서 필요로 하는 커뮤니케이션 교육까지도 복합적으로 이루어져야 한다는 사실을 말해주고 있다.

세 번째로, 교육공간의 변화이다. 학교중심의 교육이 가정과 사회로 확장되어진다. 그러나 여기서 가장 중요한 변화는 가상현실 속에서 교육이 이루어진다는 점이다. 즉, 인터넷, 온라인도서관, 가상대학 등을 통해서 시·공간을 초월하여, 연령에 상관없이 교육이 가능해졌다. 따라서 미디어교육이 컴퓨터를 통해서 “학교-가정-사회”로 복합적으로 연결되어 이루어질 것이다. CMC에서의 공간의 문제로 돌아가면, 인쇄매체로 이루어지던 교육형태가 가상현실 속에서 사이버매체로 대체된다는 점도 들 수 있다. 국내의 경우에는 에듀넷 등이 전자교과서 등을 시험적으로 생산, 배포하고 있으며<sup>105)</sup>, 이미 외국에서는 인터넷을 통해서 많은 전자교과서나 단체들이 교육을 시행<sup>106)</sup>하고 있다.

<표 8> 인터넷의 발전과 미디어교육에의 적용



105) 최성우 외, 97에듀넷 연구시범학교 운영 사업보고 (서울: 멀티미디어지원센터, 1997).  
 106) 강숙희 외, 학교컴퓨터통신활용에 관한 국제조사연구 (서울: 한국교육개발원, 1997) : 송재신, “미국 1만 3천여개 초등학교 올 봄 인터넷으로 연결”, 새교육, 1996년 6월호, pp.41-45.

인터넷을 미디어교육에 활용시키기 위해서 이미, 선진국들에서는 인터넷교육을 위한 초기 작업으로 미디어교육을 시행하는 단체들이 인터넷을 통해서 다양한 서비스들을 제공하고 있다. 이들 사이트들은 크게 <표 8>에서 제시하는 4가지 목적 하에서 운영되어지고 있으며, 기존의 미디어교육의 통합을 시도하고 있다.

특히, 온라인 미디어교육을 위한 교육방법으로서 인터넷의 활용은 궁극적으로 실습 및 제작교육에서 큰 역할을 해줄 것으로 보인다. 인터넷의 발전과 미디어교육에의 인터넷적용을 도식화하면, 미디어교육은 홍보를 통한 미디어교육의 환경을 조성하고, 이것이 미디어교육을 태동시킨다. 이후에 디지털도서관 등의 활용을 겸하면서 연구 및 커리큘럼 개발, 혹은 네트워크화의 가능성들을 타진하게 된다. 이 과정을 거치면서 미디어교육은 발전기로 접어들게 되고, 특히, 최근 들어 교육 공학 쪽에서 논의되어지고 있는 정보리터러시교육의 수단인 온라인 교육을 미디어리터러시와 결합시킴으로서 일반교육과 미디어교육이 오프라인교육뿐만 아니라, 온라인 교육에서도 적용되어질 수 있는 가능성들이 포착되어진다.

## 8. 비디오 리터러시 교육

### 1).비디오 리터러시 교육의 방향

첫째 비디오 리터러시 교육의 기본 목표는 학생들이 비디오에서 제시하는 전언을 올바르게 이해하고 어떠한 가치를 표상하고 있는지를 이해 할 수 있는 능력을 키워주는 데에 있다. 학생들은 비디오를 아주 어릴 때부터 학생들이 보고 자라 왔기 때문에 그 문법 기호와 약호의 의미체계에 대하여 잘 알고 있다. 그러나 학생들이 기본적인 비디오문법을 이용하여 비디오 전언에 대한 이해를 마쳤다고 볼 수 없다. 비디오라는 매체의 흡입력은 학생들이 일정한 거리감을 두고 비디오의 내용을 분

석하는 태도를 견지하지 않는 한 학생들을 비디오 전언에 대한 수동적인 수용자로서 머무르게 한다. 그러므로 비디오 리터러시 교육에서 목표로 하는 비디오의 이해 수준은 비디오에서 전달하는 전언의 내용 자체를 이해하는 수준을 넘어 비디오에서 제시되는 전언의 의도, 목적, 사실 여부 등까지를 이해하는 데까지 나아가도록 해야 한다.

둘째, 비디오 리터러시 교육은 비디오의 텍스트를 구성하는 여러 가지 비디오 언어의 기술적인 기능을 학생들이 이해하고 숙달하여 비디오 텍스트를 수용하고 생산할 수 있는 능력을 길러주는 것을 목표로 한다.

셋째로 비디오 리터러시 교육은 비디오가 미치는 사회 문화적 영향력에 대하여 올바르게 직시하고 자신만의 판단을 통하여 사회를 이해할 수 있는 능력을 길러주는 것을 목표로 한다.

비디오는 우리 사회에서 통용되는 이데올로기, 신념 사고습관, 그리고 상황 정의를 제한적으로 혹은 과도하게 중재된 형태로서 참조함으로써 그 문화 안에서 교섭된 중심적 관심사를 보여주고 있다. 그 결과 사람들은 전형적인 인간의 자각과 생활 방식, 의식주 형태, 친구들과의 화제, 토론, 정치 경제적 생활에 대한 평가들을 텔레비전의 영향 속에서 받아들여지게 된다.

그러므로 비디오 리터러시 교육은 텍스트의 내용을 수동적인 자세에서 벗어나 자신의 경험과 주관을 바탕으로 재구성할 수 있는 주체적인 수용 방법과 태도를 가르쳐야 한다. 그러나 학생들이 주관적으로 자기 멋대로 비디오의 내용을 받아들이는 것을 의미하지는 않는다. 비디오의 텍스트의 사회적 영향력에 대해 아무런 비판의 근거 없이 주관적인 해독에 머무는 것을 구별해야한다. 비디오 리터러시 교육은 사회·문화적 맥락에 대한 이해와 함께 비디오에서 제시되는 이데올로기가 작용하는 체계를 분석하는 과정을 통해 그것을 객관화 한 다음에 자신의 신념과 태도에 따라 선별하여 수용 혹은 비판할 줄 아는 수준을 목표로 한다.

넷째 비디오 리터러시 교육은 학생들이 비디오를 통해 제공되는 정보와 즐거움을



마음껏 향유할 수 있는 능력을 갖춘 비디오 사용자가 되도록 가르쳐야 한다.

이는 일차적으로 학생들이 비디오에서 제시되는 여러 가지 정보를 자신의 삶을 풍족하게 영위할 수 있는 정보원으로 활용할 수 있는 능력을 길러주는 것을 의미한다. 그런데 비디오 매체의 대상이 일반 대중으로 하여 비전문적인 정보에 치우칠 수밖에 없다는 한계를 지니고 있다. 따라서 비디오를 통해 정보를 처리하고 활용할 수 있는 향유 능력을 키워준다는 것은 한 단계 더 나아가 말과 글, 시청각적 이미지가 함께 어울려 나타나는 다매체를 통한 정보에 대한 처리 능력과 생산 능력을 키워주기 위한 토대를 형성해 준다는 측면을 고려해야 할 것이다.

## 2). 비디오 리터리시 교육 목표와 내용 <표9 >

교육 목표	영역	교육 내용
1. 비디오의 내용을 올바르게 이해함으로써 그 속에 담겨진 가치를 스스로 판단 할 수 있는 능력을 키워준다.	범주	매체 상호간의 관계, 프로그램의 유형과 그에 따른 특징, 프로그램 유형이 텍스트가 읽혀지는 방식에 미치는 영향 등
	언어	비디오의 시청각적 영상과 말과 글의 의미작용 체계 (약호와 관습의 의미 작용), 내용 이해하기 및 미리 예측하기, 시점, 서사 구조, 인물의 성격, 사실과 의견, 현실과 환상 등
2. 비디오의 힘을 올바르게 직시하고 자신만의 판단을 통해 사회를 이해할 수 있는 능력을 키워준다.	표상	프로그램의 주제 파악, 프로그램에 나타난 현실과 실제 현실과의 관계와 그에 따른 비판, 비디오가 제시하는 문제들과 그에 대한 의견 등
3. 학생 스스로 비디오를 통해 제공되는 정보와 즐거움을 마음껏 활용할 수 있는 자세와 능력을 키워준다.	수용자	비디오에서 제시하는 가치와 자신의 그것과의 비교 및 판단 비디오에서 제공되는 정보와 자신의 생활 응용, 시청습관 및 태도 형성, 시청자로서의 의무와 권리, 프로그램에 대한 평가 및 등급 매기기 시청자 운동 등
4. 비디오 자체를 이해하고 활용할 수 있는 능력을 키워준다.	제작자	비디오 산업의 구조, 방송 관계자, 프로그램이 제작되는 과정, 프로그램의 유통과정, 방송 제작에 영향을 미치는 사회, 정치적인 요인들 등
	기술	비디오 방송에 대한 기술 공학적 이해, 촬영 편집, 조명, 분장, 무대 장치 등에 대한 기술, 비디오 특수 효과, 이러한 기술들이 프로그램의 내용에 미치는 영향, 실제 영상물 제작 활동 등

## V. 결 론

시대의 변화와 발전에 따라 새롭게 등장한 시각 매체 (비디오, TV, 사진, 광고, 컴퓨터 영상, 영화) 들은 미술뿐만 아니라 생활 곳곳에서 일상적 도구로 활용되고 있다. 이렇게 친숙하게 활용되는 매체가 미술에 있어서 전통적인 제시 방법과는 달리 간접적 전달 방법과, 차용·도용의 형태로 재구성됨으로써 이에 익숙하지 못한 학생들에게는 미술교육이 난해하고 어려운 과목이라는 인식을 주고 있다. 따라서 현대 미술에 나타난 시각적 미디어를 활용해 보고자 하였다

미디어교육의 목표는 인간의 시각 능력을 개발하는 것이다. 이것은 경제성, 기술성을 갖는 각 매체에 대한 적응능력으로서, 매체 대한 숙련도를 키워 이들을 스스로 사용할 줄 알고, 이미 여러 매체가 사용되고 있는 사회 환경 안에서 청소년들과 성인들이 비평적 관점으로 자기 생활 세계에 맞추어 자율적으로 활용하도록 할 수 있는 능력이며, 또한 평행적 상호작용에 적극적으로 참여하는 것을 지향할 뿐 아니라, 이를 사용에 있어 자기 고유의 책임을 질 수 있는 능력을 의미한다.

현대사회의 산업화는 대중매체의 발달과 확장을 가져왔다. 이와 함께 부상된 정보 사회 속에서 모든 사회구성원은 미디어 속에 살고 있으며, 일상생활에서도 하나의 생활부분으로 통합되었다. 이에 따라 현재 사회는 대중을 위한 교육적 필요성이 제시하고 있다 이제까지 우리는 미디어교육이 무엇이며 왜 해야 하는지에 대한 이론 정립이나 접근 방법적 틀의 공유를 위한 공감대를 형성하지 않은 차원에서 목적적 재정지원이 있었으나, 일단 따놓고 보자는 수준에서 출발한 미디어교육의 주종은 미디어의 역기능에 기초한 비판적 안목을 키워주거나 모니터링 수준에 머물러온 게 아닌가 하는 생각이 든다. 그러나 적어도 이제 각급 운동단체, 학계를 위시한 방송위원회와 방송 영상 진흥회 등 정부관련 기구 일각에서도 막연하나마 미디어 교육의 필요성을 광범위하게 인식하게 되었음은 다행한 일이다. 따라서 앞으로는

한 단계 진보하여 미디어교육에 대한 이론적 틀이나 접근 패러다임의 정립, 커리큘럼 및 교재개발, 교사양성 훈련, 자원 확보 방안 수립과 상호연대 작업(networking) 등의 구체적인 활동을 함께 전개해 나갈 때가 왔음을 우리 관심 있는 모두가 제대로 인식하고, 공동의 노력을 펼 준비를 해야 하리라 본다. 다수의 시청자·독자 국민의 식별력을 키워주고 언론을 위시한 올바른 적응력을 배양시킴으로써, 현실에 대한 정확한 판단과 내일에 대한 적절한 대처능력을 함양하도록 도와줄 수 있는 안내역이 필요한 시기임에 틀림없다. 이러한 교육은 새로운 환경에 대한 올바른 적응교육이요, 제반 미디어의 역기능에 대한 소화력과 면역성을 키워주는 예방교육이며, 순기능에 대한 이해를 바탕으로 각급 생활 (또는 교육)현장에서 다양한 교육을 창조적으로 선용할 수 있도록 이끌어주는 체험교육이라고 할 수 있겠다. 아울러 정보화시대에 바람직하지 않은 부산물로 횡행하는 비인간화 현상으로부터 새로운 세대를 보호하기 위한 윤리·도덕교육도 포함되어야 하는 것이다. 그러므로 미디어교육은 단순한 프로그램 모니터링(monitoring)이나 운동차원에 머무르는 게 아니라, 인성교육을 바탕으로 한 체계적인 정규 교과 과정에 입각한 인간 교육이어야 하기에 미디어교육을 위한 철학을 정립시켜야 한다.

끝으로 미디어교육에 대한 최적화는 우리 사회와 정치의 과제이다. 급속한 발달과 더불어 개인과 사회에서 이들이 차지하는 역할의 증가는 이를 시급히 이행되어야 한다는 것을 의미한다. 이제까지의 과정이야 어떠했던 모처럼 형성된 분위기를 잘 살려 우리나라에도 체계적으로 도입하여, 제도적으로 정착시킬 수 있는 계기를 마련하도록 모두가 중지를 모아야 할 때라고 여겨진다. 그리고 이것은 기술적 투자 뿐 만을 이야기 하는 것이 아니다 기술적인 투자에 교육정책이 뒷받침 되어 더욱 더 그 빛을 발해야 될 것이라고 생각하면서 연구를 마치고자 한다.

## 참 고 문 헌

- 김미숙 저, 『초등학생의 비주얼 리터러시 향상을 위한 시각적 미디어 활용』  
프로그램개발, 석사학위논문, 경인대 교육대학원. 2005
- 김홍희 저, 『백남준 Happening Video Art』, 디자인 하우스, 1999
- 박윤신 저, 『미디어 아트 교육의 필요성에 관한 연구』, 이화여대교육대학원, 2005
- 이용우 저, 『백남준 그 치열한 삶과 예술』, 열음사, 2000
- 김홍희 저, 『비디오 아트』, 디자인 하우스, 1992
- 김홍희저 『한국 화단과 현대 미술: 규곡 김홍희의 현대미술 담론과 현장2』.눈빛.2003
- 은혜정, 저 『미디어 교육이란 무엇인가?』, 한국방송진흥원, 2000
- 김대호저 『멀티미디어시대를 대비한 미디어 정책』. 박영률출판사.1996
- 김정선 외12 『포스트모더니즘과 미술교육』. 미술교육 이론의 탐색. 한국미술교과교육학회.  
예경. 2003 205-234.
- 김정탁. 『미디어와 인간』. 커뮤니케이션북스.1998
- 박치영 『텔레비전 영상과 커뮤니케이션』. 서울: 커뮤니케이션북스.2003
- 남영신 『국어대사전』. 성안당.2001
- 한국방송개발원, 『청소년 대상 미디어 교육의 정규교육 정책화 방안 연구』, 1998
- 정여주, 저 『만다라와 미술치료』, 학지사, 2001
- 주리애, 저 『 미술치료는 마술치료』, 학지사, 2000
- 정미숙, 저 『사이버 미술관 활용의 지도과정 구성연구』, 광주교육대학교, 2003
- 이달석, 저 『교육 심리학』, 학지사, 2004
- 황정규, 저 『학교학습과 교육평가』, 교육과학사,
- 김연희,,저 『초기한국현대미술의단면:1950-60년대를중심으로』 국립현대미술관, 2000
- 박정기, 『한국 현대미술의 새로운 가능성과 비평의 반성』, 한국미술 평론가협회,  
이일 『80년대 후반을 바라보며』 『현대미술의 시각』, 미진사

- 안정임 · 전경란(1999). 『미디어 교육의 이해』. 서울: 도서출판 한나래. 월간미술  
 위음(2001). 『세계 미술 용어사전』 (3쇄). (주)월간미술.
- 이일 『현대미술의 시각』, 미진사, 1989
- 윤우학 『한국 현대미술의 어제, 오늘, 그리고 내일』, 한국미술 평론가협회, 1995
- 이성도 『문화교육으로서의 미술교육』. 미술교육의 동향과 전망. 2003
- 윤난지 『현대 미술의 풍경』. 서울: 예경. 2004
- 정영근 『영상문화와 세계화시대의 교육』. 서울: 도서출판 문음사. 2004
- 조광석 『영화, 비디오, 디지털』. 현대미술학논문집. 현대미술학회 문예마당. 31-51. 2000
- 정영근. 『영상문화와 세계화시대의 교육』. 서울: 도서출판 문음사. 2004
- 조광석 『영화, 비디오, 디지털』 .. 현대미술학회편. 문예마당. 2000 31-51.2
- 최태만 외7 『미디어 천국과 미디어 제국의 경계에서』. 현대미술학 논문집, 현대미술학회 편. 문예마당. 52-81. 2007
- 박인기외 『국어 교육과 미디어 텍스트』 서울, 삼지사, 2000
- 황연주 『영상정보화시대와 ‘비주얼리터러시’ 교육』. 미술교육의 전망. 학지사. 305-331. 2003
- 박이소 『이것은 미술이 아니다』. (2판). Mary Anne 2002
- 박정규(역)(1997). 『미디어의 이해』. Marshall McLuhan의 Underatanding the Media: the extensions of man. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 임 산 역(2004). 『비주얼 컬처-이미지 시대의 이해\_비너스에서 VR까지』. 존A. 위커 · 사라  
 채플린의 VISUAL CULTURE. 서울: 루비박스.
- 김수범(2002). 「팝 아트의 사진 오브제 활용 연구」. 석사학위논문. 강원대학교교육대학원.
- 김정선(2004). 「의사소통 중심의 시각문화 교육을 통한 미술교육」. 박사학위논문. 홍익대학교 대학원.
- 박상권(2002). 「음향과 영상을 활용한 현대미술의 현황과 특성에 관한 연구」. 석사학위논문. 조선대학교 대학원.

- 김양은(2001). 매체 발달에 따른 리터러시 개념의 변화 -미디어교육의 개념 확장을 위한 이론적 연구. 언론연구소 정기세미나. Vol.10 No.1 p60-86. 중앙대학교 언론연구소.
- 김양은(2003). 「미디어 교육의 현재, 과거, 그리고 미래」. 제1차 미디어교육국내 심포지엄. 한국 언론 학회 미디어교육위원회. 94-116.
- 김은정(2001). 「미디어와 교육 패러다임의 관계 고찰」. 연세대학교 교육연구소. 연세교육연구 Vol.14 No.1.
- 김정선(2003b). 「'시각 문화(visual culture)'의 개념 정의를 통한 미술과 내용으로서의 가능성 탐색」. 사향미술교육논총. Vol.10 No.- [2003] 한국미술교과교육학회.
- 김혜진(2002). 「미디어 시대의 시각예술」. 시각디자인학연구 제11호. 179-204.
- 박암중(1994). 「문화시대의 시각 미디어, 그 미학의 현상인식과 해법」. 출판

<원문>

- Aufderheide, P.(1993). Media literacy: a report 한국교육대학교 미술교육학회 of the National Leadership Conference on Media Literacy. Washinton, D.C; aspen Institute. Hobbs.
- Duncum, P(2002). Clarifying visual culture art Education. art education. Vol.55 No.3 p. 6-11
- Freedman, K(2003). The importance of student artistic production to teaching visual culture. art Education. Vol.56, p. 38-43
- Hobbs, R(1999). The seven great debates in the media literacy movement. Journal of Communication.
- Messaris, P(1994). visual literacy: image, mind, and reality. Communication Theory.

## 저작물 이용 허락서

학 과	미술교육전공	학 번	20058091	과 정	석 사
성 명	한글: 김 민 희    한문 : 金 珉 熙    영문 : Kim Min-Hee				
주 소	광주광역시 북구 우산동 현대 아파트 105동 1306호				
연락처	E-MAIL : 0116135432@hanmail.net				
논문제목	한글 : 21C 현대미술의 미디어 교육에 관한 연구 - 비디오 아트를 중심으로 영문 : The study on Media Education of Modern Art in the 21st century				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다                    음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억장치에의 저장, 전송 등을 허락함
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집·형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포·전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사 표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음
7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송·출력을 허락함.

동의여부 : 동의(        ) 조건부 동의(        ) 반대(        )

2008년    월    일

저작자: 김 민 희 (서명 또는 인)

**조선대학교 총장 귀하**