

대중문화 속 종교유사성에 관한 종교미디어교육 연구

<다빈치 코드>를 사례로 한 '상징교수법' 교수학습 모형 개발

문혜성*

(서강대학교 언론대학원 대우교수)

본 연구에서는 종교미디어교육의 관점에서 대중문화 속에 나타나는 종교적 상징과 종교유사성에 대한 이론과 교육방법을 연구하였다. 오늘날에는 종교의 기본이념이나 종교문화적 가치관이 대중문화를 통해 왜곡되어 전달되는 상황이 종종 발생하고 있다. 따라서 종교 및 미디어 관련 교육문화에 대해 새로운 시각과 실제적 교육방법이 필요하다. 이에 관한 이론적 연구로써 '상징교수법'을 소개하였고 이 이론을 토대로 한 교수학습 모형을 개발하였다. 이를 위한 연구방법으로써 '행동과 발달지향 미디어교육'의 교수설계 모형에 상징교수법의 교육방법과 교육내용을 통합하였다. 이 모형을 토대로 <다빈치 코드>를 사례로 하는 교수학습 사례를 개발하였다. 이 교육사례를 위해 <다빈치 코드>에 나타난 종교유사성 관련 요인들을 도입하였고, 총 8차시의 교수학습 방안을 개발하였다. 본 연구에서 개발된 상징교수법의 활용방안은 <다빈치 코드> 외 여러 프로그램을 대상으로도 활용할 수 있다. 앞으로 이 교육에 대한 학습효과를 검증하는 실험연구가 이루어져야 할 것이다. 이 교육을 진행할 교사교육도 필요하다. 이 상징교수법 교육사례는 종교교육에서뿐 아니라 문화, 언어 등 다른 교육주제와의 연계도 가능하다.

주제어: 종교미디어교육, 행동과 발달지향 미디어교육, 상징교수법, 종교유사성, 다빈치 코드, 대중문화와 종교

1. 서론

사회교육문화에 대한 전반적 상황은 오늘의 일상적 미디어에 의해 많은 변화가 이루어졌다. 종교분야에서도 지난 수년간 미디어와 관련된 영향력에 대해 점점 더 큰 인식을 갖게 되었다. 일반 교리교육이나 종교적 커뮤니케이션

* moon4790@yonsei.ac.kr

에서의 활발한 미디어활용뿐 아니라, 종교의 기본이념이나 가치관이 대중문화를 통해 왜곡되어 전달되는 상황이 종종 발생하고 있어 대중매체와 종교 간에 갈등적 상황도 발생하게 되었기 때문이다.

종교에서 벗어난 것처럼 보이는 현시대에도 사람들은 초현대적인 관점에서 다시 초감성적, 선형적인 것을 찾아 종교에 대한 은밀한 동경을 보이기도 한다. 우리는 이미 오래전부터 종교적인 것을 종교적 기관이나 장소, 종파 등에 의해서만 접하지는 않는다. 종교는 많은 부분 일상생활세계와 미디어를 통해서도 전승된다. 이러한 것은 특히 'Kult-Marketing'(Bolz & Bosshart, 1999)의 형태로 광고, 영화, 팝문화 등의 대중문화 속에서 종교적 프로그램이나 종교를 표방한 상품 또는 종교유사성의 모습으로 나타나기도 한다. 이러한 현실 상황에서 새로운 사회문화의 협력 형태인 종교미디어교육의 사고가 출발하게 되었다. 이는 미디어교육학 이론 위에 종교교육학의 관점이 도입된 것이다.¹⁾ 이 분야는 현대의 사회적 요구에 따라 종교 및 미디어와 관련한 교육문화에 대해 전반적인 방향을 제시하고 이끌어갈 적절한 시각을 정립하려는 의도를 갖는다. 이제는 종교의 근본적 입장 및 현대 대중문화 속 종교문화의 다양성 사이에 나타나는 갈등요소에 대해 조화로운 미디어교육의 방안이 필요하다. 가톨릭 사제들을 대상으로 한 국내의 한 연구결과(박진성, 2008)에서도 사제들은 자신들에게 필요한 미디어교육 내용 중 '미디어가 담고 있는 왜곡된 종교문화 및 윤리적 사항을 정확히 파악하여, 이에 대해 일반인과 신자들을 교육할 수 있도록 하는 내용'을 가장 우선적으로 선택하였다.

대중매체의 종교유사성과 관련한 미디어교육의 한 방안으로 문화인류학적 입장을 생각해 볼 수 있다. 이 관점에서는 모든 문화란 (종교)의식적이고 신화와 흡사한 기본적 표본이나 구조를 필요로 한다는 것이며, 이러한 것들은 그 문화 속에서 살고 있는 각 개인, 모든 인간의 기본욕구라는 것이다(Pirner,

1) 종교교육학에서 의미하는 종교란 일반적으로 그리스도교를 의미한다(Buschmann, 2003, p.41). 이는 종교에 관한 체계적 교육방안을 주로 그리스도교에서 연구하였기 때문인 것으로 파악된다. 대중문화에는 그리스도교 외에도 다양한 종교가 등장하지만, 이 연구의 주된 연구대상 종교는 그리스도교이다.

2000, p.346). 이러한 인간의 기본욕구를 우리는 대중매체를 통해 어느 정도 충족할 수 있다. 그러나 이러한 문화기능적 관점에는 문화비평적 관점이 보충되어야 한다. 곧 대중매체가 전달하는 팝 문화와 그 구체적 표현형태에 대한 모든 정당화, 그리고 상업적·정치적·세계관적 기능화를 인지하고, 이들을 비평적으로 검증해 볼 수 있는 문화비평적 관점이 교육되어야 하는 것이다. 대중문화를 통해 인간의 기본 욕구가 어느 정도 충족되는가 하는 것 이상으로 그에 대해 우리가 올바르게 비평할 수 있는 능력을 키워주는 것이 교육적으로 중요한 과제이기 때문이다. 따라서 본 연구에서는 이와 관련한 교육 프로그램의 개발을 통해 미디어와 종교의 이론적 이해와 미디어교육에 대한 새로운 교육적 방안을 모색하고자 한다. 이제 우리 사회에서는 상반된 입장을 취하는 여러 종교나 사회문화적 가치관에 대해 이해심과 비판력을 키우도록 하는 종교미디어교육 논의가 제시되는 것이 의미 있을 것으로 판단되기 때문이다.

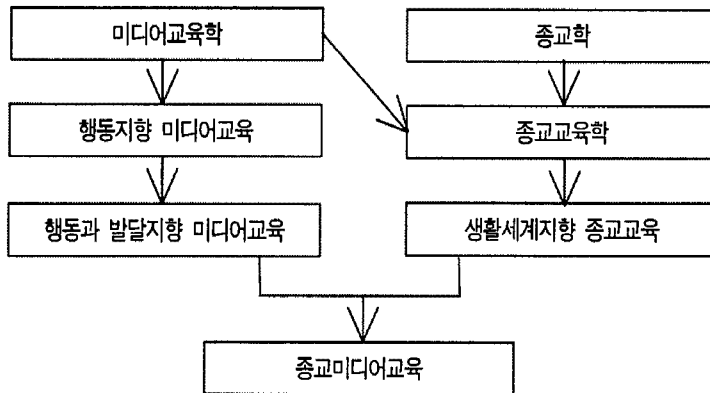
본 연구의 목적은 종교와 미디어교육문화, 그리고 사회적 현상에 대한 새로운 시각을 모색하고, 또한 실제 교육사례를 통한 구체적 종교미디어교육의 방법을 제시하는 것이다. 이를 위해 이 연구에서는 첫째, 종교미디어교육 이론과 대중문화 속의 종교적 상징 및 종교유사성 대한 상징교수법의 개념을 고찰하고자 한다. 둘째, 기존의 교수학습 모형을 토대로 상징교수법의 교수학습 모형을 개발한다. 셋째, 이를 바탕으로 하여 <다빈치 코드>를 사례로 한 상징교수법의 교수학습 적용 사례를 개발하고자 한다. 상징교수법의 이론과 이를 토대로 한 교수학습 활용사례는 사회구성원들로 하여금 오늘의 대중문화에 나타나는 다양한 형태의 종교적 상징과 종교유사성을 파악할 수 있고, 종교의 근본 가치관과 비교하여 이를 적절히 평가하고 해석할 수 있는 하나의 구체적 교육방안이 될 수 있을 것이다.

2. 이론적 배경

1) 종교미디어교육

(1) 이론적 발달과정 - 미디어교육학과 종교교육학의 연계

종교교육학과 미디어교육학은 각기 독립된 연구 영역이다. 그러나 현대 대중매체의 활성화로 인한 사회적 현상과 요구에 따라 이 두 분야는 공통의 관점을 공유하는 연구영역이 더욱 커지게 되었고, 이를 통해 종교미디어교육 개념에 대한 토대가 마련되어졌다. 종교미디어교육의 이론적 토대와 실체는 미디어교육학의 기본 이론을 토대로 발생하였다.



〈그림 1〉 종교미디어교육의 이론적 발달과정

미디어교육학은 “인간을 중심으로 하여 미디어와 관련된 모든 교육적 사고를 연구하는 분야”(Baacke, 1997, p.4)이며, “인간이 본능적으로 타고나는 커뮤니케이션 능력과 이 능력이 현대적으로 전개된 인간의 미디어능력을 개발하는 것”(Baacke, 1973, p.72; Schorb, 1997, p.234)이다. 미디어능력은 인간의 미디어와 관련된 사회적 행동능력, 교수학습 능력, 윤리적 선용능력, 미디어

내용과 미디어 언어를 해석하고 비평하는 능력, 그리고 미디어의 기술적 숙련도(제작 및 사용능력)에 관한 자율적 능력이다. 미디어교육학과 미디어능력의 개념을 교육과 실생활에서 현실화할 수 있는 능동적 미디어교육의 방법으로 “행동지향 미디어교육”(Baacke, 1997, p.46)의 개념이 발전되었다. 행동지향 미디어교육은 미디어와 함께 하는 사회에서 각 개인이 사회적 책임의식을 갖고 자기주도적 미디어능력을 함양시키며, 미디어를 활용하여 실생활 속에서 자신의 생활세계를 능동적으로 구성할 것을 지향하는 교육이다. 이 교육은 후에 “행동과 발달지향 교육과 교수법”(Tulodziecki, 2002)과 연결되었다. 이것은 학습자의 행동능력과 인지발달 수준에 따른 교수법 이론이며, 미디어와 더불어 이루어지는 교수학습 상황을 더욱 포괄적으로 파악하는 교육이다. 여기에서 다시 “행동과 발달지향 미디어교육”(Tulodziecki & Herzig, 2004)의 개념이 나오게 되었다. 미디어의 급진적 발달로 인해 교수법 이론에 정보와 커뮤니케이션 이론 및 기술이 연결된 것이다.

행동과 발달지향 미디어교육은 점차 종교학과 같은 다른 여러 전문분야들과도 연결되었다. 정신적 영역에서 주로 논의되던 종교의 개념은 점차 학문적 영역으로 연결되어 종교학이 발달하게 되었고, 이를 바탕으로 종교가 현실사회의 맥락으로 연결되는 종교교육학도 연구되기 시작했다(Knoblach, 1999, p.36). 현 시대에 종교교육학이 지향하는 방향을 다음의 두 분야로 파악할 수 있다(Gottwald, 2004, p.38). 첫째, 기본적인 종교적 가치관과 구체적인 종교적 내용, 신념 및 신앙고백 또는 세계관적 입장에 대해 확실한 교육을 하는 것이다. 둘째, 현대 사회에 공존하는 여러 종교와 가치관 및 사회문화의 다양성을 인정하면서, 이에 대한 이해와 사회적 조화를 꾀하도록 하는 것이다. 이러한 종교교육학의 지향방향은 종교교육학을 기반으로 하는 실천적 종교교육의 핵심이다. 다시 말해, 이 두 방향의 조화로운 교육을 통해 종교적 전승에 대한 구체적 신앙교육과 종파의 입장이 교육될 수 있다. 또한 반대적 입장을 취할 수도 있는 다른 종교와 여러 사회문화적 가치관에 대해 긴장감 속에서 이해심과 비판력을 키우도록 하는 것이다.

현대사회에서 종교교육학은 종교를 문화 및 생활세계로 연결하여 파악하

는 종교의 사회적 변환을 연구하게 되었다. 이를 “생활세계지향 종교교육”(Buschmann, 2003, p.41)이라고 하며, 여기에서는 일상에서의 종교성에 대해 (비평적으로) 관심을 갖는다. 생활세계지향 종교교육에서는 특히 종교와 대중매체를 연계하고 이와 관련한 교육적 상황을 연구한다. 종교는 사회적 커뮤니케이션과 문화적 커뮤니케이션의 과정 속에서 전승되어지기 때문이다 (앞의 책, p.42). 또한 현대에는 종교적 관점에서 대중문화를 어떤 식으로 이해하고 수용하고 비판해야 하는지의 문제를 고민하기도 한다(오진곤, 2007, 32쪽). 이러한 전달과정과 행동 촉진을 위해 다양한 문화적 미디어가 효율적일 수 있다. 이를 위해 종교적 커뮤니케이션과 미디어적 커뮤니케이션이 서로 엮이게 된다.

종교교육은 실질적으로나 이론적으로 종교에 관한 개방된 커뮤니케이션 속에 포함되어 있고, 또 개방적인 종교적 커뮤니케이션에 기여를 하기도 한다. 종교교육은 사회적 커뮤니케이션과 미디어 커뮤니케이션에 기초하고 있으므로, 종교적 커뮤니케이션에서는 문화비평적 미디어교육과 이에 대한 전문적 미디어교수법이 요구된다. 이러한 사실은 종교교육학과 미디어교육학의 밀접한 협력적 제휴를 이끌어내게 하였다. 종교교육학과 미디어교육학 두 분야의 연계적 협력이 가능한 연구영역을 다음의 <표 1>과 같이 정리할 수 있다.

종교교육학의 생활세계지향 특징 중에서도 종교적 구조와 관점에서 대중문화를 해석하고, 대중매체와 관련한 종교문화를 미디어교육학의 관점에서 연구하는 분야를 ‘미디어경험지향 종교교육’(Pirner, 2000, p.346)이라고 한다. 이를 간단히 요약하여 ‘종교와 미디어교육’ 또는 ‘종교미디어교육’이라고도 한다. 종교미디어교육은 대중문화, 교회, 종교교육 간의 관계를 미디어교육학의 관점에서 비평적·해석적으로 연구하는 학문이다. 이것은 “자신과 타인을 위해 인생의 중요한 경험과 갈등을 이해하고자 하는 것으로, 사랑, 미움, 동경, 죽음, 슬픔, 고독과 같은 종교의 핵심적 상징들을 논하는 것”(Gutmann, 2000, p.182)이다. 즉, 이 분야에서는 일반 미디어교육에서와 같이, 미디어란 종교미디어교육 연구나 교리공부 및 영성을 키우기 위한 교육도구적 수단으로서뿐

<표 1> 미디어교육학과 종교교육학의 연계적 협력 영역

미디어교육학	종교교육학
<p>1. *미디어교육학 / 미디어학 이론</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미디어 프로그램의 제작과 유포 - 프로그램 수용과 분석 - 프로그램이 미치는 영향에 관한 연구 - 커뮤니케이션학 / 미디어학 / 미디어 비평 - 미디어 언어(화면 및 영상 / 음향 / 몽타주) <p>* 텍스트 분석</p> <ul style="list-style-type: none"> - 영화분석 / 텔레비전분석 / 영상분석 / 음향분석(방법과 접근 과정) - 영상의 세계 / 모티브 / 이콘 화법 - 영화음악 / 팝음악 등 - 심층해석학적 관점 <p>* 미디어 사용</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미디어 사용한 의식/미디어에 보여지는 종교 - 이상적 상: 인간, 세계, 신 - 일상의 신화 / 미디어 신화 - 가치 / 규범 	<p>1. * 종교교육학 이론</p> <ul style="list-style-type: none"> - 종교적 근원의 발생과 전승 - 종교의 효력과 그 힘에 대한 이야기 - 종교학 / 종교 비평학 - 종교 언어 교육(표징, 상징, 은유 등) <p>* 성서해석과 종교적 근원에 대한 해석 (언어, 저서, 그림, 음향의 형태로 이루어진 내용에 대한 해석)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 성서해석 방법(역사적, 철학적, 문학적, 언어학적, 서술적, 사회적, 문화적 해석 방법) - 종교적 그림, 예술세계 / 이콘 화법 - 종교 음악 - 심층해석학적 관점 <p>* 신앙 및 경건성에 대한 실제 / 실습</p> <ul style="list-style-type: none"> - 종교의식 / 미사전례 - 신의 형상, 세계상, 인간의 형상 - 종교적 신화 - 가치 / 규범
<p>2. 미디어 사회화와 그 요인들</p> <ul style="list-style-type: none"> - 중재 / 중재자와 그 과정 - 환경 특수적 상황에 따른 미디어 사용 - 미디어에 대한 개인적 배경 - 커뮤니케이션의 표본 - 동일시 작업 - 상징에 대한 학습 / 상징에 대한 교육 - 이상적 상 / 가치 - 심층해석학 	<p>2. 종교적 사회화와 그 요인들</p> <ul style="list-style-type: none"> - 중재 / 중재자와 그 과정 - 신앙적 환경 - 종교에 대한 개인적 배경 - 상호작용적 형태 / 공동체의 형태 - 동일시 작업 - 상징에 대한 학습 / 상징에 대한 교육 - 이상적 상 / 가치 - 심층해석학
<p>3. 미디어 교육학의 실제 / 실습</p> <ul style="list-style-type: none"> - 능동적 미디어 작업(프로그램 제작) 	<p>3. 종교 교육학의 실제 / 실습</p> <ul style="list-style-type: none"> - 종교적 주제에 관한 미디어프로젝트,

미디어교육학	종교교육학
<ul style="list-style-type: none"> - 보도 / 다큐멘터리 / 미디어를 통한 이야기(다양한 주제에 관한 내용들) - 프로젝트 및 종교 관련 프로젝트 주제 - 미디어의 종교 / 미디어의 종교 비평 - 미디어-종교-인생과 일상 세계에 대한 토론 	<p>예: 관습, 축제</p> <ul style="list-style-type: none"> - 보도 / 다큐멘터리 / 미디어를 통한 이야기(성경의 내용, 교회 역사, 자신의 종교 및 타 종교에 관한 주제) - 일반 정보미디어와 교육미디어 속의 미디어 - 종교-미디어-인생과 일상 세계에 대한 토론

출처: Gottwalt, 2004, p.46.

아니라 미디어프로그램 자체가 교육의 대상과 교육내용이 된다(Gottwald, 2004, p.41). 이 분야는 문화해석과 문화비평의 이중 과제를 내포한다. “종교 미디어교육은 문화해석학에 관한 것이다. 즉, 미디어의 문화적 의미에 관한 중요성을 이해하는 것으로, 문화의 심층구조와 본질적인 ‘기능의 역학’을 이해하도록 개척하는 것이다. 또한 문화의 기능에 관한 논의와 다양하고 세분화된 문화비평적 전통으로부터 온 논의 간에 이루어지는 문화비평이다. 미디어연구의 문화비평적, 이념비평적 흐름이 그 근거가 된다”(Pirner, 2000, p.346). 여기에서는 문화기능적 관점(Gutmann, 2000, p.197)도 의미를 갖는다. 문화기능적 관점은 문화의 깊은 구조와 본질적인 ‘기능적 역학’에 대한 이해를 싹트게 하는 것이다. 문화비평은 문화의 기능과 문화비평 전통 간에 이루어지는 논쟁이라고도 할 수 있다. 이는 대중매체 사용자들로 하여금 문화비평적 관점과 능력을 실질적 미디어교육을 통해 키우게 하는 것이다.

(2) 종교미디어교육의 교육과제, 교육목표, 교육방법

종교미디어교육의 개념을 실제 교육에 적용할 때 요구되는 교육과제, 교육목표, 교육방법이 있다. 종교미디어교육에서 필요로 하는 교육과제는, 미디어에 의해 왜곡된 특정 종교상(예: 이슬람교)이나 이데올로기 및 종교의 왜곡된 측면을 교정해주고 명확히 하고자 한다(Kübler, 1991, p.26). 또한 광고, 영화, 팝문화 등의 대중문화에서 상업적으로 종교적 상징을 이용하는 의도를 꿰뚫

어볼 수 있도록 하고, 이를 비평적으로 평가할 수 있도록 하고자 한다. 나아가 미디어에 의해 실제 현실세계가 불분명하게 왜곡되거나 희미해지는 것을 분명히 의식하도록, 미디어의 조작적 측면을 인식시키고 계몽시키는 것이 종교미디어교육의 주요 교육과제이다.

종교미디어교육의 교육목표는 종교의 근본 가치와 미디어문화와 일상생활 세계가 보여주는 세계를 차별화하여 인지하는 능력을 촉진하는 것이다. 또한 미디어나 종교커뮤니케이션이 보여주는 다중적 의미에 대한 개인의 해석능력과 인지능력을 촉진하는 것이다. 그리고 미디어의 기능과 전달내용 및 종교와 종교의 특성이 전달하는 내용에 대한 이해와 비평적 판단능력을 촉진하고자 한다. 나아가 모든 매체를 활용하여 행동지향적 미디어교육 관점에서 자율적인 프로그램 제작 및 미디어 활용을 통해 사회문화 현상에 대해 능동적으로 참여하며, 책임 있는 행동과 토론의 능력을 키우고 다양한 의견을 형성할 수 있는 능력을 촉진하는 것이 교육목표이다(Gottwald, 2004, pp.45~51). 이상의 교육목표를 구체적으로 교육할 수 있는 종교미디어교수법, 즉 교수학습 모형 개발과 교사교육의 활성화도 중요한 교육목표이다.

이상의 교육목표를 촉진하기 위해서 종교미디어교육에서는 다음과 같은 교육방법(Buschmann, 2003, pp.41~42)이 토대가 된다. 이들은 ‘인지하기’, ‘이해하기’, ‘행동하기’로 요약된다. ‘인지하기’는 일반적으로 인식할 수 있는 현상에서 종교성을 포함하거나 해석할 수 있는 모든 객체에 대한 인지능력과 언어능력을 촉진하는 것이다. 종교학과 신학적 지식의 전달도 해당된다. ‘이해하기’는 미디어를 통한 미학적 경험을 (종교적) 세계관과 감각적 의미로써 이해하고 관계를 가지려는 노력이다. 개인의 믿음과 인생 간의 성찰도 해당된다. ‘행동하기’는 인간에게 자유를 부여하는 커뮤니케이션의 실제에 대한 교육으로써, 얽매이지 않은 복음의 의미를 가지며 비평적 판단능력과 행동능력을 발달시키는 것이다. 자율적 신앙고백과 전 세계 종교교회와 종교 간의 대화와 같은 것도 해당된다. 이러한 실천적 종교미디어교육에서 지향하는 교육과제, 교육목표, 교육방법의 내용들은 전체적으로 다시 ‘인지하기, 이해하기, 인지내용에 대한 커뮤니케이션, 해석과 비평, 행동하기’(Buschmann,

2003, p.43)로 정리된다.

2) 상징교수법

종교미디어교육의 중요 과제는 영화나 광고, 팝문화 등에 나타나는 종교적 상징이나 종교성을 인지하고 발견하고 읽어내는 것을 학습하고, 또 이를 가르치는 것이다. 그뿐 아니라 프로그램 속에서 종교와 대등하게 각인되어지는 대중문화의 표현형태를 파악하고 전달하는 것이다. 미디어문화에서는 종교적인 구조와 관습 및 신화적 구조와 유사한 구조를 내포하고, 인간의 욕구에 대한 보상의 한 형태로서 종교적 영역이나 종교적 전통의 요소들을 가져오기도 한다. 모든 문화는 “문화 속에서 살고 있는 개인들의 기본 욕구를 충족시켜 주는 종교적이고 신비적인 기본 틀을 필요로 하기 때문”(Pirner, 2000, p.346)이다. 대중문화에 나타나는 ‘종교적 상징’, ‘종교유사성’, ‘종교적 미디어사회화’ 및 이러한 교육적 주제를 종교미디어교육의 맥락에서 교육하는 종교미디어교수법을 ‘상징교수법’이라고 한다.

(1) 종교적 상징, 종교유사성, 종교적 미디어사회화

대중문화 프로그램이 종교에 그 토대를 갖거나 적어도 종교 안에서 중요한 역할을 하는 내용과 형상과 상징들을 끌어들이는 경우, 이를 크게 두 개의 구조로 나누어볼 수 있다. 첫 번째는 종교의 근본적 내용이나 현상, 그리고 종교적 가치관이 병행되어 프로그램에 묘사되는 형태이다(예: <패션오브크라이스트>, <네티비티 스토리>, <봄, 여름, 가을 그리고 겨울> 등). 이 경우는 종교가 프로그램의 주제 자체가 되기도 하고, 종교에서 큰 의미를 갖는 가치관과 여러 상징들(예: 십자가, 초자연적 현상, 삶의 의미, 고통 등)을 전달하는 것이다. 두 번째는 프로그램에 종교의 근본 가치를 전달하기보다는 종교의 특정 내용만을 담거나 종교를 나타내는 그림, 상징, 그리고 종교에서 보여주는 무대장치나 소도구 또는 종교의 의미 있는 기능 등을 부분적으로만 가져오는 경우이다(예: <매트릭스>, <스타워즈>, <다빈치 코드> 등).

종교미디어교육에서는 대중문화에 나타나는 종교성이나 종교적 특성을 암시하는 요인들을 통합하여 “대중문화 속 종교적 상징”(Biehl, 1999)으로 표현한다. 이들 종교적 상징은 프로그램 속에서 직접적으로 드러나기도 하고 간접적으로 암시를 주기도 한다. 이것은 전체 줄거리를 통해 나타나거나 인물, 사물, 형상을 통해 나타나기도 한다. 대중매체에서 지속적으로 다루는 주제에는 종교에서 중심이 되는 주제와 동일한 것들이 많다. 예를 들어 죽음·고통·사랑·희생·죄악·용서 등이다. 이러한 종교적 상징과 주제는 인간이 생활 속에서 겪게 되는 경험, 그중에서도 특히 신과 관련되는 경험이라고도 할 수 있다. 종교미디어교육에서는 종교적 상징의 의미와 이 상징들이 대중문화에 옮겨질 때 그 특성이 어떻게 표현되는가를 파악하는 것이 중요한 연구주제가 될 수 있다. 이러한 특성들은 다음과 같이 정리된다(Feifel, 1995; Fleckenstein, 2004; Schröder, 1994).

- (종교적) 상징은 삶과 초월성(초자연성) 간의 교환작용을 가시화시켜준다. 많은 경우 미디어에서는 이러한 관계가 전체적 상황으로 나오거나 예술적 표현으로 조화되기도 한다.
- 상징은 시공간을 초월한 사건들을 하나의 ‘표징’ 속에서 표현해준다. 미디어도 이렇게 나타난 표징들을 흥미롭게 끌어내고, 심지어 새로 만들기까지 한다.
- 상징은 ‘성공한 삶을 지향’하는 표상이다. 미디어는 부가가치를 갖는 프로그램을 만들어내기 위해 이러한 표상들을 프로그램 속에 의식적으로 녹여낸다.
- 상징은 정체성 확립에 대한 이상적 표본을 제시한다. ‘수용자연구’와 같은 노력을 통해 미디어는 미디어사용자들이 자신의 동질성확립에 있어 미디어를 능동적으로 활용할 수 있는 이상적 표본을 구현해내야 한다. 미디어는 이러한 표본을 통일시키기도 하고, 부분적으로는 사용자들에게 이러한 표본이 각자의 생활세계와 ‘멀리’ 떨어져 있다는 것을 보여주기도 한다(미디어 대중문화 이전 시대의 사람들은 동질성확립을 위한

표본을 자신의 생활환경 속에서만 얻을 수 있었다.)

- 상징은 공동체를 만들어내기도 한다. 이에 대해 미디어는 (인터넷과 같은 것을 통해) 단지 부분적으로만 힘을 가질 수 있다. 미디어는 이러한 공동체 결성을 통해, 시청자들의 직접적 접촉이 가능하지 않았던 상황에서 미디어가 해주던 보조와 도움의 기능을 점점 상실하게 된다.
- 상징은 심층적인 현실에 대한 주의를 환기시킨다. 미디어는 이러한 것을 주로 비교양식을 통해 이루어낸다. 물론 미디어는 상업적 수익을 위해 실제로 접할 수 있는 현실을 마치 심층적인 현실을 실현시키는 것처럼 만들어내려는 유혹에 직면하기도 한다.
- 특히 성경의 상징들은 종종 '통보(통지)의 기능'을 갖는다. 이 상징들은 우리에게 신이 요구할 수 있는 것을 전해준다. 이러한 신학 특유의 차원은 미디어적 상징들에 있어서는 당연히 결여되어 있다. 예를 들어, 십자가가 갖는 부활이라는 상징성은 미디어에서 (많은 팝문화와 광고 등을 통해) 완전히 사라지고 또 반항적으로 사용되고, 우리의 머릿속에는 소유적 가치관과 같은 광고적 상징을 떠올리게 한다.

이렇게 종교적 상징들이 대중문화에 옮겨질 때, 특히 종교적 상징들 중에서도 종교의 의미 있는 기능 등을 부분적으로만 가져오는 경우를 대중문화 프로그램의 “종교 유사구조” 또는 “종교유사상”(문혜성, 2004, 362쪽; 2007, 14쪽; Pirner, 2000, p.346)이라고 한다. 이것은 미디어가 종교의 본질적인 가치관을 전달하려는 것이 아니라, 프로그램의 한 표현형태로서 종교적 상징을 빌린 것이다. 이것은 종교의 참 모습이 아닌 종교처럼 보이기만 하는 기능이다. 이렇게 프로그램이 종교적 요인을 부분적으로 차용할 때의 주된 의도는 그 종교에 나타난 상징을 가져와 대중문화 상품의 이미지를 상업적으로 더욱 강화하려는 것이다.

현대 문화 속에 나타나는 종교와 미디어 간의 이러한 다양한 연계성은 미디어에 의한 사회화가 곧 상당 부분 종교적 사회화가 된다는 것을 의미한다. 이것은 “종교적 미디어사회화”(Pirner, 2004, p.12)를 말하는 것이다. 미디어에

의한 사회화 중에서도 종교적 가치 및 상징과 관련한 종교적 미디어사회화는 ‘교육적’임을 표방하지 않은 상태에서 이루어지는 경우가 많다. 이는 오늘날에는 교회 같은 종교기관과 떨어져 사는 많은 어린이, 청소년, 성인들도 이제는 더 이상 종교와 완전히 분리되어 살 수 있는 사회문화 속에 있지 않다는 것을 뜻한다. 종교에 대한 사회화를 의식적으로 느끼지 않은 상태에서 대중문화 속의 종교적 상징과 종교유사성을 통해 우리는 때로 종교의 근본 가치관을 생각하게도 되고, 때로는 왜곡된 종교적 상을 형성하기도 된다. 이러한 사고는 단지 추측만이 아니라 실증적인 연구들을 통해서도 밝혀지고 있다(Pirner, 2001, 2004; Scholtz, 2004). 이 연구들은 청소년들의 텔레비전 프로그램 선호도와 이들의 종교적-세계관적 가치관 사이에 상관관계가 있다는 것을 보여주고 있다. 그중 한 연구(Pirner, 2004)에서는 가톨릭에서 첫 영성체를 받는 초등학교 어린이들을 대상으로 종교적 미디어 사회화를 조사하였다. 여기에서는 실제로 미스터리 영화를 즐겨보는 아이들은 과도할 정도로 귀신이나 지구상에 있는 외계인의 존재를 믿는다는 결과를 나타냈다. 이러한 결과는 이들을 지도하는 종교교육교사들의 경험에서도 많이 나타났는데, 미디어경험이 학생들의 종교관이나 세계관, 윤리관을 형성하는데 영향을 준다는 것이었다. 이 연구에서는 장시간 텔레비전 시청자(일주일에 15시간 이상 시청자)일수록 귀신, 죽은 사람과의 접촉, 점성술, 새로운 탄생을 믿는 경향이 더 높았다는 결과를 보여주었다. 이러한 사회적 상황 속에서 종교적 미디어사회화는 종교 미디어교육에서 필수적인 연구영역으로 그 의미를 갖게 된다.

(2) 상징교수법의 개념과 실천적 교육방안

종교적 상징과 종교유사성에 관한 교육은 결국 종교미디어사회화에 관한 교육이라 할 수 있다. 이들을 종교미디어교육의 맥락에서 체계적 교수법으로 전개시키는 종교미디어교수법을 “상징교수법”(“Symboldidaktik”, Gutmann, 2000, p.197; Buschmann, 2003)으로 표현한다. 일반적으로 종교교육에서는 종교의 전통과 현대 생활세계 사이에서, 그리고 개인과 사회 사이의 상관관계적 상호작용을 해명하는 의미에서 그리스도 교회와 일상세계를 매개시켜

주어야만 한다(Buschmann, 2003, p.40).²⁾ 종교적 언어는 항상 상징적 언어라 할 수 있다. 이 언어들은 종교적 의미에 대한 방향제시적 특징을 내포하고 있어, 상징교수법은 대중매체의 상징과도 연결되어 있다.

상징교수법에 대한 기본 토대는 1980년대 초반부터 시작되어 종교교육학의 논점에서 상호관계 교수법의 맥락에서 도입되었다. 이것은 “핵심적 그리스도교 상징의 명백함이 상실되는 것에 대한 반응”(Möring-Plath, 2000, p.26)으로 우리 사회에 등장하게 된 것이다. 이 교육의 목표는 그리스도교 신앙에 대한 ‘재상징화’로써, 무엇보다 종교교육을 인지적 학습방법에만 치중하는 교회 내부에 대한 일종의 비난이라고도 할 수 있다. 일반적으로 긍정적이기만 한 현실의 이해에 비해 현실 존재의 핵심을 만나도록 내면으로 집중하고자 하는 교육이다.

상징교수법은 어린이, 청소년과 모든 사회구성원에게 더욱 강화되어 교육되어야 할 것이다. 이 시대에는 팝문화와 대중문화를 연출하는데 있어 사람들의 생활감각을 점점 더 종교와 연결시키는 경향이 커지고 있기 때문이다. 이러한 교육에서는 특히 ‘찾아내고 보여주는 것’이 필요하다. 예를 들어 영화 <매트릭스>(1999)를 볼 때 그리스도교적 교의학이나 신약의 그리스도 수난에 대해 알지 못하는 사람은 그리스도교적 관점에서의 해석에 제한을 받을 것이다.

이상의 내용을 토대로 볼 때 “상징 교수법은 ... 어떤 종교적 상징이 생활상황에 연결되는가를 인지하고, 이것의 종교적 차원을 파악하고, 인류학적·종교적 의미에서도 파악한 상징을 해석해야 하는 교수법적 과제를 갖고 있다”(Biehl, 1999, p.99). 이것은 “상징에 대한 커뮤니케이션을 학습하는 것”(앞의 책, p.15)이다. 즉, 수신자는 상호교환적 커뮤니케이션 과정 속에서 상징을 파악해내고, 주관적인 인지를 통해 주어진 프로그램을 소화해내는 것이다. 종교와 신의 자취와 관련된 인식을 통해 진실에 대한 의문이 중단되는 것이 아니라, 오히려 상징적 행동에 대한 커뮤니케이션을 통해 수신자는 보이지

2) 종교교육에서 의미하는 종교는 일반적으로 그리스도교를 의미한다(각주 1).

않는 것을 보이는 것으로, 그리고 파악하지 못하는 것을 파악할 수 있는 것으로 인식하게 된다.

상징교수법에서는 종래의 종교교육 방법에서보다 더 많은 연구와 노력이 필요하다. 가르치는 사람은 종교의 기본 가치관을 토대로 학습자들이 대중문화 속에서 무엇을 발견해야만 하는지 항상 분명하게 인식하고 보여주어야 한다. 교수자는 교육내용과 대중문화가 서로 적절히 연결되어 일반 교육에서보다 더 큰 흥미와 참여도와 높은 학습효과를 낼 수 있도록 해야 하므로, 이 교육을 위한 교수설계의 능력과 프로그램 분석 및 제작에 대한 능력을 가져야 한다. 특히 상징교수법에서는 대중문화에 대한 비평적 해석능력이 필요하므로, 학습자들에게 프로그램의 질적 분석을 통한 해석과 비평능력을 키워주는 것이 중요하다.

(3) 상징교수법에서의 해석적 풀이과정과 질적 분석

상징교수법에서는 ‘실증-사회학적 방법’의 양적 분석보다 분석자의 ‘해석적 풀이 과정’(Hickethier, 1996, p.27)으로 진행되는 질적 분석이 이루어지는 경우가 많다. ‘해석학’은 그리스도교의 성경을 해석하는 종교해석학에서 비롯된 것으로, 영상 프로그램에 대한 해석학적 분석과정은 곧 텍스트 해석에 대한 이론과 실재를 뜻한다(Hickethier, 1996, p.31). 프로그램 분석은 영화나 텔레비전 프로그램의 미학적 구조에 대해 느끼고 깨달은 것을 언어로 표현하고 전달하는 ‘언어화’이다. 분석은 수평 사회적이고 상호작용적인 기능을 갖는다. 화면이나 내용을 통해 수신자가 프로그램의 의도와 메시지, 그리고 제작 이면에 깔려 있는 배경 등을 해석해낼 때는 분석하는 사람 고유의 해석이 필요하다. 해석의 과정은 예술적인 텍스트의 의미를 이해하기 위해 이에 몰두하며 비판적으로 숙고해나가는 주관적 과정을 의미한다. 해석이란 프로그램의 조각과 함께 깊이 있는 내면을 추론하고 이를 통해 점차적으로 신뢰감을 쌓아가기 위해 방향을 잡아가는 과정이며, 해석자의 두뇌와 감성의 흐름이다(Hickethier, 1996, p.31). 이러한 주관적인 해석은 객관적으로 설명이 가능해야 하며, 분석자 외의 다른 사람들이 공감할 수 있는 분석과 해석의 틀이

마련되어야 한다.

질적 분석 방법의 틀은 “프로그램 분석과 정보처리 능력의 접근방식”(문혜성, 2006; Doelker, 1998)에서 그 근거를 찾을 수 있다. 일반적으로 사람들은 미디어를 통해 같은 주제에 대해 매우 상이한 관점을 접하게 되거나 자신이 갖고 있는 사고와 대치될 때 불확신감을 느끼게 된다. 이러한 불확신감에 적절히 대응하는 방법을 연구하기 위해서는 우선 상이한 정보나 견해가 조성하는 불확신의 요인들이 무엇인지 명확히 파악해야 한다. 이를 파악하기 위한 프로그램 분석과 정보처리 능력의 접근방식은 다음과 같다.

첫째, 인식론적 접근: 정보의 진실성과 신뢰성에 관한 문제

둘째, 실용주의적 접근: 정보가 제안하는 행동방식에 대한 실용성에 관한 문제

셋째, 미학적 접근: 정보가 주는 관점을 행동으로 연결시킬 때 모순되지 않게 나타나는 조화로움과 미(美)에 관한 문제

넷째, 윤리적 접근: 정보와 연결된 행동과 행동목표의 윤리적 정당성에 관한 문제

이러한 접근방법은 미디어의 정보나 프로그램을 분석·해석하는 데 있어 분석의 기준 및 분석요소와 같은 질적 분석 틀을 설정하기 위한 기본 토대가 된다.

(4) 상징교수법의 교육내용과 연구과제

실천적 종교미디어교육인 상징교수법의 교육내용과 연구과제들을 다음과 같이 정리할 수 있다(Biehl, 1999; Pirner, 2000). 첫째, 종교 해석학적 관점과 미디어 문화의 해석적 관점을 연결한다. 둘째, 세계관이나 종교윤리적 사회화에 큰 영향을 끼치는 종교적 미디어사회화를 연구한다. 셋째, 윤리적 판단능력과 행동능력을 촉진한다. 이것은 종교미디어교육의 관점을 윤리적 교육과제로 연결하여 특히 어린이와 청소년들의 윤리적 판단능력을 키워주고, 자율적 미디어 프로그램 제작과 같은 행동능력을 촉진하는 것이다. 넷째, 팝 문화에 나타난 종교적 요인에 대한 연구를 촉진한다. 다섯째, 종교커뮤니케이션을

위한 종교미디어교수법을 개발한다. 이것은 상징교수법을 발전시키는 것이다. 여섯째, 종교미디어교육을 위한 교사교육을 활성화한다. 이것은 종교적 내용과 미디어교육학, 발달 심리학에 대한 이론을 바탕으로 위의 분야를 교육 현장에서 직접 교육할 수 있는 전문교사를 양성하는 것이다.

이상의 상징교수법 교육방안과 교육내용 및 연구과제를 현실적으로 실천할 수 있는 하나의 방안으로서, 이에 대한 구체적 교수학습 모형과 사례를 개발하는 것이 의미 있을 것이다.

3. 상징교수법 교수학습 모형 개발 — <다빈치 코드>를 사례로 한 교수학습 모델

실천적 종교미디어교육의 일환으로 발전된 상징교수법은 실제 교육현장에서 구체적 사례를 통해 교육될 때 보다 더 실용적인 교육방안이 될 것이다. 또한 종교미디어교육의 교육목표들을 구체적으로 교육할 수 있는 종교미디어 교수법, 즉 교수학습 모형 개발과 교사교육의 활성화도 이 분야의 중요한 교육목표이다. 따라서 본 연구에서는 이들을 교육현장에서 구현해볼 수 있는 상징교수법의 교수학습 모형과 이를 적용한 교육사례를 개발하였다. 구체적 사례를 개발함으로써 이 분야에 관심이 있는 연구자나 교수자들이 이 개발 사례를 참고로 하여, 다양한 특성을 갖는 각각의 교육환경과 학습자 성향 등에 따른 독자적인 교육방법을 모색할 수 있도록 하기 위함이다.

1) 연구방법

(1) 연구의 적용이론과 <다빈치 코드> 선택 이유

· 적용이론

이 연구에서는 종교미디어교육의 교육과제, 교육목표, 교육방법의 종합적 내용인 ‘인지하기, 이해하기, 인지내용에 대한 커뮤니케이션, 해석과 비평, 행동하기’(2장 1절 2항)를 상징교수법 교수학습 모형개발을 위한 기본토대로 적용하였다. 주요 교수설계이론으로는 “행동과 발달지향 미디어교육”(문혜성, 2006; Tulodziecki, 2002; Tulodziecki & Herzig, 2004)을 적용하였다. 이는 ‘행동지향 미디어교육’을 토대로 발전한 이론이다. 행동지향 미디어교육은 미디어와 함께 하는 사회에서 각 개인이 사회적 책임의식을 갖고 자기주도적 미디어능력을 함양시키며, 미디어를 활용하여 실생활 속에서 자신의 생활세계를 능동적으로 구성할 것을 지향하는 교육이다. 이 교육은 다시 행동과 발달지향 미디어교육으로 발전하였다. 이 교육은 미디어와 더불어 이루어지는 교수학습 상황을 더욱 포괄적으로 파악하고, 미디어교육과 활용을 위한 미디어교수법의 전체 흐름에 의미를 두며, 학교와 교육기관의 교육목표와도 연결되는 미디어교수법이다.

상징교수법에서는 학습자들의 창의적 문제해결능력(예: 프로그램에 대한 창의적 해석능력을 통한 종교유사성 파악과 비평적 사고능력 양성 등)을 필요로 하는 교육임을 감안하여 ‘창의적 문제해결 모형’(Creative Problem Solving, CPS)을 통합하였다. 이에 해당하는 교수학습 모형들은 1960년대에서부터 21세기 초반까지 여러 학자들에 의해 지속적으로 발전·통합되어 왔다(Parnes, 1967; Lumsdaine & Lumsdaine, 1995; Puccino 외, 2005). 기존의 창의적 문제해결 모형들이 현재 통합된 형태는 ‘학습활동 준비, 문제상황 준비, 문제규정, 아이디어생성, 해결안 개발, 수행 및 평가’(이상수·이유나, 2007)이다.

· <다빈치 코드> 선택 이유와 프로그램분석교육의 의미

상징교수법의 교육사례로는 <다빈치 코드>를 선택하였다. 이 작품은 세계적으로 유통되었고, 그 내용에서 그리스도교의 가치관을 매우 왜곡하였다고 주장되고 있으며, 또 상업적으로도 대단한 성공을 이룬 대중문화의 대표적 사례라 할 수 있다.³⁾ 또한 우리 사회에는 그리스도교의 이념이 사회적으로 강하게 뿌리내려있지 않아, 이 작품의 종교유사성은 대중들로 하여금 그리스도교에 대한 왜곡적 사고를 초래할 가능성이 높기 때문이다. 이러한 성향은 일상의 관찰을 통해서도 종종 발견할 수 있었다. 일례로서 공식적으로 진행된 연구는 아니었으나, 본 연구자가 2008년 4월 서울지역 124명의 대학생·대학원생 중 이 영화를 보거나 소설을 읽은 61명을 대상으로 이 작품내용에 대한 신뢰여부를 조사한 결과, 그 내용을 실재라고 믿는 학생들이 34명(55%)이었다(전체내용 신뢰: 26명, 부분적 신뢰: 8명).

이 프로그램의 또 다른 선택의 이유는, 프로그램분석을 통한 미디어교육에서는 반드시 ‘교육적으로 바람직한’ 작품만을 대상으로 하지 않기 때문이다. 교수자의 판단에 따라 교육적·사회적으로 의미 있는 프로그램뿐 아니라, 문제가 될 수 있는 프로그램이나 학습자들이 큰 흥미를 갖는 프로그램을 선택할 수 있다. 상징교수법에서는 주어진 프로그램에 대한 프로그램분석 방법을 택하는 경우가 많다. 프로그램분석이 갖는 교육적 의미(문혜성, 2006)는 매우 크다. 교육적·사회적으로 부정적 영향을 끼칠 수 있는 프로그램에 대한 무조건적으로 금지하기보다는, 이 프로그램들이 내포하는 문제점을 학습자 스스로 인식하고 비평하도록 하기 위한 것이다. 또한 이들의 프로그램에 대한

3) <다빈치 코드>에 대해서는 그리스도교계에서 많은 비판적 대응이 일어났다. ‘한국기독교총연합회’는 이 작품의 상영에 대한 항의를 표명하였다(연합뉴스, 2006. 3). 외국의 많은 언론들(New York Daily News, El Pais, Sunday Telegraph 등)에도 이에 관한 비판과 반박기사를 다수 게재하였다(차동엽, 2006). 또한 국내의 주요황청 한국대사(서울주보, 2005.1)와 캔터베리 대주교(국민일보, 2006. 4) 등이 이 작품의 거짓된 내용에 대한 비판을 표명하였으며, ‘오후스 데이’ 관련 반박기사(한겨레신문, 2006. 1)와 작가가 아이디어 차용을 시인한 내용의 기사(한겨레신문, 2006. 3) 등, 많은 보도내용이 있다.

평가능력과 질적 수준이 높은 프로그램을 선별하는 능력을 키워줄 수 있다. 프로그램분석을 통해 자아형성을 위한 중요 표본을 찾을 수 있도록 하며, 내용의 신빙성 여부에 대한 판단능력과 대중문화 전반에 관한 비평·성찰능력을 키울 수 있다. 이 교육을 통해 전체 사회맥락에서 미디어를 파악하고, 그 사회에 대한 미디어의 영향력도 인식할 수 있다. 프로그램을 접하면서 인생의 다양한 형태를 파악하고, 변화되는 사회적 맥락에 따라 개인의 생활세계를 구성할 수 있는 지향방향을 찾을 수도 있다. 프로그램분석을 통해 자율적 프로그램제작을 위한 중요 표본으로 기존 프로그램들을 참고할 수도 있으며, 실질적인 교육자료로 대중매체 프로그램들을 활용할 능력도 키울 수 있다.

<다빈치 코드>는 팩션(faction)의 형식을 취하고 있다. 치밀한 구성의 소설 형식(fiction)을 갖는 허구라 할 수 있지만, ‘오푸스 데이’나 ‘나그함마디 문서’ 등과 같은 실제 사실(fact)을 사용함으로써 일반 대중은 사실과 허구를 구분하기 어렵다(차동엽, 2006). 이러한 프로그램을 분석함으로써 학습자들은 이상에 언급한 프로그램분석교육이 갖는 여러 교육적 의미를 습득할 수 있을 것이다.

(2) ‘행동과 발달지향 미디어교육’의 프로그램분석 교수설계 모형

행동과 발달지향 미디어교육의 ‘기본 교수설계 모형’은 ‘프로그램분석을 위한 교수설계’와 ‘프로그램제작을 위한 교수설계’, 두 가지의 교수설계 유형으로 나뉜다(Tulodziecki, 1997; Tulodziecki & Herzig, 2004). 상징교수법에서는 대개 주어진 대중매체 프로그램분석 교육방식이 이루어지므로, 이 연구에서는 프로그램분석을 위한 교수설계 방식을 택하였다. 이 ‘프로그램분석 교수설계’ 방식은 다시 ‘교육용 프로그램분석 교수설계’와 일반 대중문화 프로그램 대상의 ‘문화비평 프로그램분석 교수설계’로 나뉜다(문혜성, 2006; Tulodziecki & Herzig, 2004). 그중 ‘문화비평 프로그램분석 교수설계’는 교사가 교육실행 이전에 먼저 전 교육과정을 설계하는 1단계 교수설계, 그리고 학습자들과 함께 분석교육을 실행하는 2단계 교수설계로 이루어진다(<표 2>와 <표 3>).

<표 2> '행동과 발달지향 미디어교육'의 문화비평 프로그램분석 교수설계 모형:
1단계 교수설계 - 교사의 사전 기획

교수설계 관련사항	내용
교수학습	<ul style="list-style-type: none"> - 계획된 수업 및 교육 주제와 관련된 교육목표 설정 - 학습자들의 흥미와 특성, 학습 전제조건 파악(학습자와 학습환경에 대한 요구분석) - 교육목표와 연결되는 과제와 내용 설정 - 수업에서 프로그램 분석을 실행할 단계 결정
미디어	<ul style="list-style-type: none"> - 수업 중 미디어 프로그램이 사용될 단계 파악 - 프로그램의 형태와 적절한 미디어 기기 결정
평가기준과 방안	<ul style="list-style-type: none"> - 설정했던 교육목표가 교육과정을 통해 어느 정도 이루어졌는가 평가 - 분석하고자 의도한 분석 요인들이 고려되었는가 점검 - 학습주제와 관련하여 분석은 학습과정과 결과에 어떠한 영향을 기대할 수 있는가 고려 - 기대되는 영향을 어떠한 방법으로 평가할 것인가 결정(예: 토론, 시험, 과제 제출 등)
교사와 학생이 함께하는 분석과정	'2단계 교수설계 - 교사와 학생이 함께하는 분석'을 위한 진행과정을 기획, 분석에 필요한 기준 및 요인들을 미리 고려

출처: 문혜성, 2006; Tulodziecki & Herzig, 2004.

<표 3> '행동과 발달지향 미디어교육'의 문화비평적 프로그램분석 교수설계 모형:
2단계 교수설계 - 교사와 학생이 함께하는 분석과정

분석과정								
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
목표	프로	진행방식	분석과	분석과	비교	적용	지속적	전체
합의와	그램	에 대한	비평을	비평의	및	및	교육과	분석수업
의미	선택	합의	위한	실행	종합	활용	평가	과정에 대한
파악			기본 작업					평가
								(평가기준과 평가방안 모색)

출처: 문혜성, 2006; Tulodziecki & Herzig, 2004.

2) 연구결과

(1) 상징교수법 교수설계 모형 개발

상징교수법의 교수설계 모형 개발을 위해 ‘문화비평 프로그램분석 교수설계’의 1, 2단계 모형(<표 2>, <표 3>)을 통합하였다. 이를 바탕으로 ‘교수자 활동’과 ‘학습자 활동’이 주가 되는 교육내용을 구성하였다. 이 틀을 다시 종교미디어교육의 교육방법과 연결하였다. 이 내용 위에 창의적 문제해결모형(CPS)을 통합하여 상징교수법을 위한 교수설계 모형을 개발하였다(<표 4>). 이 모형은 종교적 내용이나 상징을 보여주는 여러 대중문화 프로그램들을 대상으로 하여 학습자의 특성과 흥미, 교육환경 및 사회문화 환경을 고려하여 융통적으로 교육현장에 적용할 수 있을 것이다.

<표 4> 상징교수법 교수설계 모형을 설명하면 다음과 같다. ‘인지하기’에서는 종교의 근본 가치와 미디어문화가 보여주는 세계를 차별화하여 인지하는 능력과 언어능력을 함께 촉진한다. ‘이해하기’에서는 미디어에 의해 왜곡된 종교의 측면을 교정시키고 명료화하며, 대중문화에 나타난 상징과 상징적 측면을 인식하게 한다. 또한 대중문화에서 종교적 상징을 상업적으로 이용하는 의도를 꿰뚫어볼 수 있도록 하고, 이를 비평적으로 평가할 수 있는 능력을 촉진시킨다. 이를 통해 미디어와 종교 커뮤니케이션이 보여주는 다중적 의미에 대한 개인의 해석능력과 인지능력을 촉진한다. ‘인지내용에 대한 커뮤니케이션’에서는 인간에게 자유를 부여하는 커뮤니케이션의 실제에 대한 교육을 실천하고자 하는 것으로, 얽매이지 않은 복음의 의미전달 및 비평적 판단능력과 행동능력을 촉진한다. ‘해석과 비평’에서는 교사가 종교와 대중문화와 관련하여 학생들이 분석하고 발표한 내용을 전체적으로 종합하고 정리하면서, 미디어의 전달내용과 종교가 전달하는 내용에 대한 이해와 비평적 판단능력을 촉진한다. ‘행동하기’에서는 교육과 평가와 프로그램제작을 통해 사회문화 현상에 대해 능동적으로 참여하는 능력을 촉진한다. 또한 전반적 분석과정에서 학생들의 특성과 사고, 사회적 행동과 참여도 등을 관찰하여, 분석과정의 문제점과 보완점, 개선점을 기록하고, 일반 강의식 교육과 비교할

<표 4> 대중문화의 종교적 상징에 대한 상징교수법 교수설계 모형

교육방법	교육과정	교육내용(교수자 활동, 학습자 활동)
인지하기 (학습활동 준비)	a. 대중문화 속 종교적 상징 관련 교수학습 관련 사항 파악 / 목표 합의와 의미파악	· 학습자들의 흥미와 특성, 학습 전제조건 파악 (학습자와 학습환경에 대한 요구분석) · 미디어사회화와 종교사회화와 관련한 교육적 목표와 의미 인지, 감각개발
	b. 프로그램 선택	· 종교적 상징이나 종교유사성을 부분적·전체적으로 도입한 프로그램 선택
이해하기 (문제상황 준비)	c. 미디어 관련사항 / 진행방식에 대한 합의	· 수업에서 프로그램 분석을 시행할 단계 결정 · 수업 중 미디어 프로그램이 사용될 단계 파악 · 프로그램의 형태와 적절한 미디어 기기 결정
	d. 종교적 상징 관련 분석과 비평을 위한 기본 작업	· 분석의 기본 방법 학습 · 대중문화에 나타난 종교적 요인에 대한 연구 · 선택한 프로그램의 역사적·사회적 맥락 파악, 감독 및 제작자의 의도 파악
인지내용 에 대한 커뮤니 케이션 (문제규정, 아이디어 생성)	e. 분석과 비평 실행	· 선택한 프로그램이나 장면의 종교적 차원의 발견 · 위의 내용 분석, 학습자 간, 교수자와 학습자 간의 의견교환, 자율적인 해석
	f. 비교 및 종합	· 소집단의 대표가 분석 결과 학급 전체에 발표 · 이에 대한 모든 학생들의 토론 · 분석과 비평을 통해 작업한 내용의 공동 요약, 종합
해석과 비평 (해결안 개발)	g. 교사와 학생이 함께하는 분석과정 / 적용 및 활용	· f의 결과 소개·토론, 소집단의 종합 견해들 정리, 학급 전체에서 발표 · 이상에 진행된 경험과 내용을 종교 해석학적 관점과 미디어 문화의 해석적 관점과 연결하여 분석·평가 · 프로그램에 나타난 종교유사성과 실제 종교적 가치관과의 차이 비교
행동하기 (수행 및 평가)	h. 학생들의 행동지향 미디어교육 촉진	· 학생들의 프로그램 분석 전체 진행방식과 학습한 내용에 대한 성찰 · 종교적 차원이나 내용을 두드러지게 강조하는 자율적 프로그램 제작과 미디어활용방안 모색

교육방법	교육과정	교육내용(교수자 활동, 학습자 활동)
	I. 교사의 지속적 교육과 평가 / 종교적 상징 관련 전체 분석수업 과정에 대한 교사의 평가기준과 평가방안 모색	<ul style="list-style-type: none"> · 교사는 a의 교수설계 시작단계에서 의도한 교육목표가 달성되었는가 평가 · 분석요인들이 분석되었는지에 대한 점검 · 분석 수업이 학생들의 행동과 발달을 촉진시켰는가 점검 및 촉진 요인 파악 · 학습효과에 대한 적절한 평가방법 결정(예: 토론, 시험, 과제 제출 등)

때 나타나는 장점·단점을 파악하고 기록한다. 또한 종교적 주제와 관련한 학생들의 미디어프로그램제작 방안을 모색해본다. 프로그램분석 결과 얻게 된 내용을 종교·문화·언어·사회·윤리 등이 주제를 연결할 수 있는 다른 학습과제나 과목과의 연결방안(통합교육방안)을 모색한다. 나아가 학습효과에 대한 적절한 평가기준과 방법을 모색한다.

(2) <다빈치코드>를 사례로 한 상징교수법 교수학습 모델 개발

<다빈치 코드>를 주제로 한 상징교수법 개발을 위해 (1)항의 <표 4> 내용을 적용하였다. 그중 'e. 분석과 비평 실행'을 위한 분석의 틀은 2장 3절에서 설명한 '상징교수법의 해석적 폴리과정과 질적 분석' 및 '프로그램 분석과 정보처리 능력의 접근방식'을 기본으로 하였다. 또한 '영화와 텔레비전 분석'(문혜성, 2004; Hicketier, 1996; Mikos, 2001) 방법의 틀을 토대로 하였다. 여기에는 '기획의도', '분석기준', '분석요소'의 분류기준이 해당된다. '기획의도'에서는 시청자에게 수용된 프로그램의 기획의도를 먼저 정리하고, 그 후 제작자 측에서 제시한 기획의도와 수용자 입장에서 수용된 기획의도(주제)의 일치 여부를 비교한다. '분석기준'에는 줄거리의 정리 및 요약, 장르의 분리, 내용·논증 전개에 대한 연출법, 프로그램 핵심 주제의 흐름, 시청대상 연령층, 교육적 목표에 대한 고찰과 비평, 문화적 상황에 대한 전달, 사회적·정치적 학습, 인생을 살아가는 데 대한 지침 등이 해당된다. '분석요소'로는 '<다빈치 코드>가 의존한 사료(史料)들'(차동엽, 2006)에서 제시한 내용들을

<표 5> <다빈치 코드>를 사례로 한 상징교수법 교수학습 모형사례: 교육의 전제사항

- 교육과목 및 교육분야: 종교, 언어, 문화(독립 과목 또는 다른 과목 간 통합교육의 형식으로 교육)
- 교육대상: 청소년 및 청년층⁴⁾
- 교육기관: 그리스도교 계통 종교·문화기관(종교) 및 중·고등 교육기관(언어, 문화)⁵⁾
- 교육목표: 교육목표는 교육기관의 특성에 따라 목표가 달리 설정될 수 있다. 구체적 내용은 교사의 재량과 판단에 따라 해당되는 교육주제와 연결할 수 있다.
 - * 종교기관 - 대중문화에 나타나는 종교유사성에 대한 교육·사회·문화적 의미 파악, 종교의 근본적 가치관과 대중문화에 보여지는 종교적 내용 또는 종교적 상징·유사성의 차이 파악과 이에 대한 비평적 해석능력 양성
 - * 일반 중·고등기관 - 일반적으로 공인된 가치관이 대중문화에서 어떠한 방법으로 다양하게 달리 해석되는가의 학습, 이에 대한 비평적 해석능력 양성, 이와 관련한 사회·문화적 의미 파악, 텍스트 형식의 작품이 영상 문화로 변환될 때의 표현적 차이 학습
- 적용할 수 있는 수업: 종교·문화기관의 교리수업 시간, 학교 수업시간(국어, 문화), 재량학습시간 등
- 유의사항: 분석수업 전에 그리스도교의 근본 가치관과 예수의 생애를 미리 교육하는 것을 전제로 함
- 총 수업차시: 총 8차시(필요한 수업차시는 다른 학과목이나 다른 교육프로그램 시간과의 연계성 속에서 각주 5에 설명한 학습자의 발달상황 등을 고려하여, 해당 교수자의 판단 하에 차시 수를 조절할 수 있다.)
- 교육의 사회적 형태: 한 학급의 전체 학습자들을 5~6명 정도로 구성된 몇 개의 소집단으로 구성한다.

적용하였다. 이 교육의 진행을 위해 먼저 교육의 전제사항을 설정하였고, 이를 바탕으로 구체적인 교육의 실행방법을 개발하였다.

가. 교육의 전제사항 설정

이 교육을 실행하기 위한 교육의 전제사항은 위의 <표 5>와 같다.

나. 분석요소: <다빈치코드>의 주장 내용 도입

상징교수법 활용 세부 안에서 그리스도교의 가치관과 <다빈치 코드>에서 주장하는 내용을 분석하고 해석·비평하기 위해, 이 작품의 종교유사성에 관한

- 4) 교육대상 선정의 근거는 다음과 같다. 11세에서 15세경 초기 청소년기의 발달인지심리와 미디어인지심리 — 인간은 약 12세경부터 형식적 조작기에 들어서면서 추상적 명제에 대한 논리적 사고가 가능해진다. 이 연령기에는 논리적 사고가 광범위하게 포괄적으로 발달하기 시작하면서 사회적 태도와 윤리적 판단에 대한 관점을 수용하는 능력이 더욱 증가하고 섬세해진다. 따라서 이 시기 청소년들에게는 미디어프로그램에 대한 평가를 하는 데 있어 인지적·윤리적인 능력을 키우도록 하는 것이 중요하다. 이 시기 청소년들은 시춘기에 속해 있으며, 자신의 정체성과 동질성 확립이 매우 중요한 시기이다. 자신을 알아가고 이를 위한 역할 모델을 찾게 된다. 미디어를 통한 상업성과 오락성뿐 아니라 프로그램에 등장하는 인간관계 속의 갈등상황과 해결방안 및 사회적 상황, 엔터테이너에 대해서도 많은 영향을 받게 된다. 그러므로 프로그램과 더불어 자신의 상황과 인생의 지향방향에 대해 숙고하게 하는 것이 필요하며, 실제 삶과 대중문화 속 허구의 세계를 분별하는 능력을 더욱 촉진시켜야 한다. 이 시기에는 멀티미디어를 비롯한 모든 미디어를 활용한 제작 능력도 더욱 커지는 때이므로, 이에 대한 적절한 기술적 제작능력 개발과 함께 이에 대한 커뮤니케이션 능력, 사회적 책임감을 더욱 증진시켜야 한다(문혜성, 2003, 24쪽; 이영 & 조연순, 1997; Piaget, 1966). 따라서 이 교육은 청년층은 물론 청소년들을 대상으로 하는 것이 중요하다.
- 5) 그리스도교 계통의 종교기관 외에 일반 중·고등교육기관에서 이 주제와 관련된 교육이 실행될 경우, 언어나 문화관련 수업에서 교사의 재량에 따라 교육주제의 한 사례로서 이러한 교육을 진행할 수 있을 것으로 생각된다. 이때는 특정 종교에 대한 주장을 논하기보다는, 일반적으로 공인된 가치관이 대중문화에서 어떠한 방법으로 다양하게 달리 해석되는가를 학습할 수 있으며, 텍스트 형식의 작품이 영상문화로 변환될 때의 표현적 차이를 학습해볼 수 있다.
- 6) 수업차시 결정에 고려해야 할 사항은 다음과 같다.
 - <다빈치 코드>의 종교유사성과 실제 그리스도교 가치관의 분석 및 해석을 위한 분석 요소에 대해 교육하는 시간(예: 레오나르도 다 빈치, 영지주의, 니체아공의회, 뉴에이지 사상, 시온 수도회, 성배, faction 등)
 - 일반적인 프로그램 분석방법과 종교해석 및 문화해석에 대해 교육하는 시간
 - <다빈치 코드> 분석을 실행하는 시간
 - <다빈치 코드>에 관한 기사 및 평론들 내용과 학습자들의 분석내용을 비교·비평하는 시간
 - 학습자들의 연령과 인지발달수준

내용과 분석요소들로서 “<다빈치 코드>의 족보”(라은성·차동엽, 2006) 중 “<다빈치 코드>가 의존한 사료(史料)들”(차동엽, 2006)에서 정리된 내용들을 적용하였다(<표 6>, <표 7>). 이들은 이 작품에서 그리스도교의 기본 가치관을 왜곡하거나 거짓 주장을 펼친 내용들로서, 신학·성서학 전문가가 종합한 내용을 인용한 것이다. 이 내용들은 <표 8>의 상징교수법 교육실행 방법 중 ③단계 4~5차시의 ‘인지내용에 대한 커뮤니케이션(문제규정, 아이디어생성): 분석과 비평의 실행, 비교 및 종합’ 항목에 적용된다.

다. <다빈치 코드>를 사례로 한 상징교수법 교수학습 모델

이상의 연구방법과 <표 2>에서 <표 7>까지의 내용을 토대로 하여, <다빈치 코드>를 사례로 한 상징교수법의 전체 교육과정과 실행방법을 <표 8>과 같이 개발하였다.⁷⁾

<표 8>을 설명하면 다음과 같다. ‘인지하기’에서는 이 교육의 목표와 의미를 설명한다. 프로그램 선택에서는 교수자의 의도에 따라, 또는 학습자들과의 협의에 따라 프로그램을 선택할 수 있다. ‘이해하기’에서는 미디어에 의해 현실세계가 왜곡되는 것을 의식하도록, 미디어의 조작적 측면을 인식시킨다. 미디어를 통한 미학적 경험을 (종교적) 세계관과 감각적 의미로써 이해하고 이를 통해 학습자 개인의 믿음과 인생 간의 성찰이 이루어지도록 한다. 대중문화에서 종교의 근본 가치관을 왜곡하는 부분을 파악해내고, 제작자가 상업적으로 종교적 상징을 이용하는 의도를 꿰뚫어 보며, 이를 비평적으로 평가할 수 있는 능력을 키운다.

‘인지내용에 대한 커뮤니케이션’에서는 프로그램 흐름이나 장면에서 종교적 차원을 발견해낸다. 소집단 속에서 각 학습자들은 자신의 비평적 견해를 정리하고 분석한다. 학습자 간, 그리고 교수자와 학습자 간에 의견을 교환하고 자율적 해석을 한다. 분석을 통해 인간에게 자유를 부여하는 커뮤니케이션의 실제에 대한 교육을 체험하고, 얽매이지 않은 복음의 의미를 깨닫는다.

7) <표 5>에서 설명한 바와 같이 이 교육에서는 수업에 앞서 그리스도교의 근본 가치관과 예수의 생애에 대해 미리 교육하는 것을 전제로 한다.

<표 6> 그리스도교와 관련하여 <다빈치 코드>에서 주장한 내용들

그리스도교 관련 주장 내용
가. 인간 예수는 유대교의 율법에 따라 결혼했다.
나. 왕족이었던 막달라 여자 마리아는 예수가 죽었을 때 임신 중이었다.
다. '성배'를 보호하는 시온 수도회가 존재한다.
라. 콘스탄티누스 대제는 정치적 야심으로 이교도에서 그리스도교로 말을 갈아탔다.
마. 성서는 하늘에서 팩스로 도착한 것이 아니라 인간의 작품이다.
바. '로마 가톨릭교회'는 이교도 신화를 모방한 혼합종교이다.
출처: 차동엽, 2006.

<표 7> <다빈치 코드>의 종교유사성과 실제 그리스도교 가치관의 비교 분석 및 해석·비평을 위한 분석 요소들

분석 요소들
가. 시온 수도회
나. 막달라 여자 마리아 <ol style="list-style-type: none"> 1) 메로빙거 왕조 2) 막달라 여자 마리아가 성배이다 3) 막달라 여자 마리아에 대한 재평가 4) 레오나르도 다빈치의 <최후의 만찬>
다. 예수 결혼설
라. 예수는 인간이다. <ol style="list-style-type: none"> 1) 영지주의 복음서와 영지주의 사상 2) 에비온파
마. 콘스탄티누스 대제는 니케아 공의회를 소집하여 예수를 신격화시켰다. <ol style="list-style-type: none"> 1) 콘스탄티누스 대제는 그리스도교를 자신의 기획대로 조작했는가? 2) 콘스탄티누스는 예수를 신격화하기 위해 니케아 공의회를 소집했는가? 3) 콘스탄티누스 대제는 성서를 짜 맞추고 영지주의 복음서를 몰아냈는가?
바. 그리스도교는 이교도 사상의 혼합체이다. <ol style="list-style-type: none"> 1) 비교종교학을 빙자한 뉴에이지 사상 2) 역사적 사실의 왜곡
사. 역사 안에서 드러난 <다빈치 코드>들
아. 팩션(faction)의 양면성
자. <다빈치 코드>에 관한 반박 기사들
(출처: 차동엽, 2006, 재구성)

<표 8> <다빈치 코드>를 사례로 한 상징교수법 교수학습 모델

교육방법	교육과정	<다빈치 코드>의 종교유사성에 관한 교육내용	
		교수자 활동	학습자 활동
① 인지하기 (학습활동 준비): 1차시	대중문화 속 종교적 상징 관련 교수학습 관련사항 파악 /목표 합의와 의미 파악	<ul style="list-style-type: none"> · 대중문화에 나타나는 종교유사성에 대한 교육적, 사회·문화적 영향과 이에 대한 교육 목표 설명(종교·문화기관과 일반 중·고등기관에 따른 교육 목표 설정 - <표 5> 참조) · 종교의 근본 가치관과 대중문화 속의 종교내용 또는 종교적 상징·유사성의 차이 설명 	<ul style="list-style-type: none"> · 이 교육의 교육적 의미에 대한 학습 · 이 교육의 목표에 대한 교수자와 학습자 간의 합의
	프로그램 선택	<ul style="list-style-type: none"> · <다빈치 코드> 선택: 영화 또는 소설(국어교육에서는 영화와 소설을 병행한 텍스트 서술양식 학습) · <다빈치 코드>를 선택한 근거 설명-위 향의 교육목표 설정과 관련하여, 이 목표를 잘 시도해볼 수 있는 사례로써 이 작품의 사회·문화적, 종교적인 역할 설명. 기존 발표된 기사내용 및 전문가들의 의견 제시 	<ul style="list-style-type: none"> · 프로그램 선택은 일반적으로 교수자의 의도에 따라서, 또는 학습자들과의 논의에 따라 결정할 수 있다. · 종교미디어교육과 관련된 다른 대중문화 프로그램들의 비교 · 그리스도교와 관련한 <다빈치 코드>의 내용과 사회·문화적 영향 파악
② 이해하기 (문제상황 준비): 2~3차시	미디어 관련사항 / 진행방식에 대한 합의	<ul style="list-style-type: none"> · 학습자들에게 분석수업 전 <다빈치 코드> 시청 및 독서 요구 · <다빈치 코드> 관련 기사·평론 등을 수집, 학습자들에게 계도 수필요구, 이 내용들의 비교·정리 · 프로그램 형태와 적절한 미디어기 결정 · 영화 <다빈치 코드> 중 종교유사성이 강조된 부분을 미리 편집, 소설의 해당부분 발췌 	<ul style="list-style-type: none"> · 분석수업 전 예수의 탄생과 생애에 대한 내용 학습, 사전의 영화 및 소설 시청 및 독서 · <다빈치 코드> 관련 기사·평론 등 수집

교육방법	교육과정	<다빈치 코드>의 종교유사성에 관한 교육내용	
		교수자 활동	학습자 활동
	종교적 상징 관련 평가 및 분석을 위한 기본 작업	<ul style="list-style-type: none"> · 예수의 탄생과 생애에 대한 실제 내용에 대한 반복 요약 · 학습 · <다빈치 코드>에 드러난 허구성, 즉 종교유사성의 비교·제시·설명 · <다빈치 코드>의 역사적·사회적 맥락의 파악, 상업성과 관련한 저자와 제작자의 의도 인식 촉구 	<ul style="list-style-type: none"> · 종교유사성이 나타난 영화의 부분들을 함께 시청, 소설의 해당 부분 공동 독서 · 예수의 탄생과 생애에 대한 실제 내용을 다시 한 번 학습 · 그리스도교의 기본 가치관 및 예수의 생애와 <다빈치 코드>에 드러난 허구성의 비교, 종교유사성의 학습, 미디어에 의해 왜곡된 종교적 측면의 명료화 · <다빈치 코드>의 역사적·사회적 맥락의 파악, 상업성과 관련한 저자와 제작자의 의도 파악
		<ul style="list-style-type: none"> · 프로그램분석을 위한 기본 틀과 방법(예: 내용분석, 영상분석, 미학분석, 내용구조의 시각화를 통한 체계적 분석)의 교수 · ‘프로그램분석과 정보처리 능력’의 접근방식 교수 	<ul style="list-style-type: none"> · 프로그램분석 방법 학습
③ 인지내용에 대한 커뮤니티 케이스 (문제규정, 아이디어 생성):	분석과 비평의 실행	<ul style="list-style-type: none"> · 내용분석 방법 설명, 분석기준 제시 · 분석요소로써 <표 6>과 <표 7>의 <다빈치코드>의 주장 내용 도입 	<ul style="list-style-type: none"> · 내용분석 방법의 학습 · <다빈치 코드> 내용분석을 위한 기획의도, 분석기준, 분석요소 설정 · 설정한 분석기준·요소들에 대한 ‘프로그램 분석과 정보처리 능력’의 접근방식적용 및 세부적 요

교육방법	교육과정	<다빈치 코드>의 종교유사성에 관한 교육내용	
		교수자 활동	학습자 활동
4~5차시		<ul style="list-style-type: none"> · 분석기준·요소들을 '프로그램 분석과 정보처리 능력'의 접근방식을 통해 접근, 세부적 요소들에 대해 분석·비평 지시 · 소집단별로 이루어지는 학생들의 토론태도와 진행능력, 내용의 관찰과 기록 	<ul style="list-style-type: none"> · 소들에 대한 분석·비평 · 프로그램의 흐름 및 장면에서 종교적 차원의 발견 · 각 학습자들은 위의 사항에 대해 소집단 속에서 자신의 비평적 견해를 정리·분석, 학습자 간, 교수자와 학습자 간의 의견교환 및 자율적·창의적 해석 · 토론한 내용의 정리
	비교 및 종합	<ul style="list-style-type: none"> · 소집단 대표들의 <다빈치 코드>에 대한 분석 결과 학급 전체에 발표, 이에 대한 모든 학습자들의 공동 토론 · 분석과 비평 내용들을 공동으로 요약·종합 · 교육목표·교육주제 관련하여 프로그램에 대한 학생들의 인지내용과 그 밖의 관점 정리 · 기존 발표된 <다빈치 코드> 관련 기사 및 평론들 읽기, 기존 발표된 내용들과 학습자 자신들이 분석한 내용의 비교·비평 	
④ 해석과 비평 (해결안 개발): 6차시	교사와 학생이 함께하는 분석과정 / 적용 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> · 학습자들의 분석과 발표내용을 전체적으로 종합·정리 · 학습자들의 소집단 토론 때 관찰했던 사항 전달, 이에 대한 조언과 견해 전달 	<ul style="list-style-type: none"> · '분석과 비평의 실행', '비교 및 종합'의 단계에서 진행된 경험과 내용의 전체적 분석·평가, 종교해석학적 관점과 미디어문화의 해석적 관점과 연결
⑤ 행동하기 (수행 및 평가)	학생들의 행동지향 미디어교육 촉진	<ul style="list-style-type: none"> · 학습자들의 분석내용의 체계적 발표를 위하여 분석내용의 텍스트자료를 파워포인트 자료로 변환 작업 지시 	<ul style="list-style-type: none"> · 분석한 내용을 텍스트 자료에서 시각자료인 파워포인트로 변환 작업 · 파워포인트 작업 중 분석내용의 객관적 정리, 자신의 관점을 다른 미

교육방법	교육과정	<다빈치 코드>의 종교유사성에 관한 교육내용	
		교수자 활동	학습자 활동
7~8차시		<ul style="list-style-type: none"> · 파워포인트 작업 방법 교수 · 종교 관련 가치관으로써 이웃에 대한 사랑과 용서, 죄의식, 감사 등을 주제로 한 동영상 프로그램 제작교육 계획, 동영상에 학습자들의 사고를 표현·전달할 수 있는 방안 모색 · 지도 	<ul style="list-style-type: none"> · 디어양식으로 표현하는 능력 양성 · 종교문화 관련 프로그램의 체계적 분석 학습 후, 이 주제와 연결되는 동영상 프로그램 제작을 위한 기획
	교사의 지속적 교육과 평가 / 종교적 상징 관련 전체 분석수업 과정에 대한 교사의 평가기준과 평가방안 모색	<ul style="list-style-type: none"> · 교수자는 의도한 교육목표가 달성되었는지 여부의 평가 · 학습효과에 대한 적절한 평가방법 및 평가요인 결정(예: 토론결과점검, 시험, 과제제출 등) · 분석수업이 학생들의 행동과 발달을 촉진시켰는지 점검, 촉진시킨 요인의 파악 · 설정했던 교육목표 중 이루어지지 않은 부분 수업 후 확인 · 분석과정에 나타난 학습자들의 특성과 사고, 사회적 행동과 참여도, 협력형태 등의 토론과정 관찰, 이때 나타난 문제점과 보완점, 개선점 기록 · 종교와 대중문화 관련 교육 시, 일반 강의식 교육과 비교한 장점 및 단점 파악·기록 · 프로그램분석 결과 얻게 된 내용과 다른 학습과제나 과목과의 연결방안(통합교육 방안) 모색(예: 종교·문화·언어·사회·윤리 등) 	

이 과정을 통해 종교와 인간 간의 대화를 학습하도록 하는 것이 필요하다. ‘해석과 비평’에서 교수자는 학습자들에게 미디어기능과 전달내용 및 종교의 특성에 대한 이해와 비평적·윤리적 판단능력과 행동능력을 촉진시킨다. 프로그램분석 전체의 진행방식과 학습한 내용에 대한 학습자들의 성찰을 촉구한다. ‘행동하기’에서는 학습자들이 분석한 내용을 텍스트자료에서 시각자료인

파워포인트로 작업하게 하여 내용의 정리와 요약, 함축된 내용의 논리적 전개에 대한 표현능력을 개발하도록 한다. 프로그램분석은 프로그램제작을 위한 중요한 준비교육이 되므로, 후속 교육으로 이 주제와 연결되는 동영상 프로그램제작을 기획해보도록 한다. 이 단계에서 교수자는 의도한 교육목표가 달성되었는가 평가한다. 학습자들에 대한 평가기준과 평가방안 모색을 위해 다음과 같은 사항을 고려한다.

- 학습자들의 종교유사성에 대한 비평적 시각 발달 정도
- <다빈치 코드>에 대해 설정한 분석요인들의 분석능력 발달 정도
- 이 작품의 종교유사성과 실제 종교적 가치관과의 차이에 대한 인식 발달 정도
- 미디어의 기능과 전달내용, 종교의 특성이 전달하는 내용에 대한 이해와 비평적 판단 능력 발달 정도
- 미디어내용과 미디어사용에 대한 윤리적 판단능력과 행동능력 발달 정도
- 프로그램 분석교육의 전반적 진행과 학습한 내용과 해당 교육과목(예: 종교, 윤리, 국어)과의 통합 방안
- 표현과 발표의 형태에 대한 학습자들의 사회성 능력 발달 정도(예: 커뮤니케이션 능력, 타인에 대한 배려, 공동작업에 있어서의 민주적 태도 등)
- 공동시청 시 미디어의 기술적 활용에 대한 미디어형태의 적합성(예: 시각·청각의 감각형태, 언어·비언어적 부호형태)

이 교육에서 고려해야 할 사항은, 교수자는 학습환경과 학습자들의 인지발달 정도에 따라 수업차시를 융통성 있게 변형할 수 있다는 점이다. 이 교육에서는 학습자들의 대중매체에 대한 비평적 판단능력과 함께 종교문화에 대한 올바른 이해 촉진과 가치관 확립이 필요하다. 따라서 이 교육은 다른 분야와의 연계적 통합교육 속에서 이루어지는 것도 바람직할 것이다.

4. 결론 및 제언

본 연구에서는 종교의 기본 가치관과 현대 대중문화 속에 표현되는 종교문화의 다양성 간에 대해 조화로운 종교미디어교육 방안을 꾀하고, 이 시대 종교 및 미디어와 관련한 사회교육문화에서 요구하는 실질적 교육방법을 제시하고자 하였다. 특히 대중문화에서 작품의 상업적 이미지를 강화하기 위한 수단으로써, 종교적 상징이나 내용을 도입해 이를 왜곡되게 전달하는 종교유사성에 대해 비판·해석적 시각을 촉진시킬 수 있는 교육방법을 상징교수법의 이론을 토대로 개발하였다.

상징교수법 교수학습 모형 개발을 위해 ‘행동과 발달지향 미디어교육’의 프로그램분석 교수설계 모형을 토대로 하였다. 여기에 ‘종교미디어교수법의 교육방법’과 ‘창의적 문제해결 모형(CPS)’을 연결한 교육진행의 틀을 통합하여 상징교수법 교수학습 모형을 개발하였다. 이 모형에 <다빈치 코드>라는 구체적 사례를 활용하기 위해 이 작품에 나타난 종교유사성과 관련된 요인들을 상징교수법 교수학습 모형에 적용하였다. 이를 통해 총 8차시의 교수학습 방안을 개발하였다. 각 교육기관의 학습 조건과 학습자들의 연령에 따른 인지 발달 능력이 다르므로, 이 교육에서는 수업 전에 그리스도교의 근본 가치관과 예수의 생애에 대해 미리 교육하는 것을 전제로 하였다. 8차시의 수업시간도 교수자의 판단에 따라 융통성 있게 조절할 수 있다. 이 교육이 교육현장에서 효과적으로 활용될 수 있기 위해서는 다음과 같은 사항이 이루어져야 할 것이다.

첫째, 본 연구에서 개발된 상징교수법의 교수학습 모형은 다른 여러 프로그램을 대상으로도 활용될 수 있으므로, 시범적 교육을 통해 교육의 과정이 지속적으로 보완되어야 할 것이다. 또한 이에 대한 학습효과를 검증하는 실험 연구가 이루어져야 할 것이다. 교육의 전제사항과 8차시에 해당하는 수업차시를 감안할 때, 실험연구는 최소 1~2개월을 필요로 할 것이다. 종교집단이나 종교외집단 또는 종교기관이나 공교육기관 등, 학습환경의 특성이나 학습자들의 연령층에 따른 학습효과 비교연구도 필요할 것이다. 이 교수법에 적용

하는 학습자와 그렇지 않은 학습자 간의 교육효과도 비교할 수 있을 것이다.

둘째, 이 교육을 진행할 교사교육이 필요하다. 이 교육에서는 학습자들의 더 큰 흥미와 참여도, 그리고 높은 학습효과를 지향한다. 미디어교육에서는 일반 교육에서보다 교사들의 더 많은 연구와 노력이 필요하다. 특히 미디어교육을 위한 교수설계 능력과 프로그램분석 및 제작에 대한 미디어능력을 교사 자신이 가져야 한다. 학습자들의 인지발달심리에 대한 이해도 있어야 한다. 미디어교육에서는 교수자의 역량과 시각에 따라 교육의 효율성이 크게 달라지기 때문이다.

셋째, 이 교육을 종교를 위한 하나의 특별 프로그램으로서만이 아니라 전반적인 사회문화교육의 맥락으로 연결하는 것도 의미 있을 것이다. 언어, 문화 등 다른 교육주제나 교육과정과의 연계를 이끌어내는 것도 가능할 것이다.

참고문헌

- 라인성·차동엽(편) (2006). 『다빈치 코드의 족보』. 서울: 동아.
- 문혜성 (2003). 어린이들의 판타지세계에 미치는 대중매체의 영향: 한국, 이스라엘, 독일, 미국 어린이들을 중심으로 한 국제 미디어교육 연구. 『한국언론학보』, 47(2), 306~337.
- _____ (2004). 『미디어 교육학』. 서울: 한국방송영상산업진흥원.
- _____ (2006). 『미디어 교수법-미디어교육과 미디어활용을 위한 교수학습방법』. 서울: 한국방송영상산업진흥원.
- _____ (2007). 종교미디어교육학의 개념 정리와 한국 종교미디어교육의 지향방향. 『홍보주일 기념 간담회 발표집』. 한국 천주교 주교회의의 매스컴위원회.
- 박진성 (2008). 한국 가톨릭신학대학교 미디어교육 교육과정 도입을 위한 요구분석 연구. 한국언론학회 봄철학술대회 발표집 2008.
- 오진곤 (2007). 디지털 시대 영상미디어와 기독교문화. 『한국기독교교육정보학회』, 17, 7~37.
- 이상수·이유나 (2007). 창의적 문제해결을 위한 블렌디드 수업모형 개발. 『교육

공학연구』, 23, 135~159.

- 이영·조연순 (1997). 『아동의 세계-태내기에서 청년기 발달까지』. 서울: 양서원.
- 차동엽 (2006). <다빈치 코드>가 의존한 사료들. 『다빈치 코드의 족보』. 라은성·차동엽(편). 서울: 동아, 11~86.

- Bolz, N. & Bosshart, D. (1999). *Kult-Marketing: Die neuen Götter des Marketes*. (2.Auf.). Düsseldorf: GEP Buch.
- Baacke, D. (1973). *Kommunikation und Kompetenz*. München: Juventa Verlag.
- _____ (1997). *Medienpädagogik*. Tübingen: Niemeyer.
- Bachmair, B. (1989). *Analyse symbolische Vermittlungsprozesse am Beispiel von Kindergruppen. Ueberlegungen zum Zusammenhang von Forschungsgegenstand und Forschungsmethoden*. Tübingen: Niemeyer.
- Biehl, P. (1999). *Festsymbole. Zum Beispiel: Ostern. Kreative Wahrnehmung als Ort der Symboldidaktik*. Neukirchen: Vluyn.
- Buschmann, G. (2003). Werbung im Kontext einer lebensweltorientierten Religionspädagogik. In Buschmann, G. & Pirner, M. (Hg.). *Werbung, Religion, Bildung*. Frankfurt a.M.: GEP Buch, 39~53.
- Doelker, CH. (1998): Einschätzungen zum expliziten Sachbereich. In *Medienpraxis*, 2, 44~48.
- Fleckenstein, W. (2004). Medienpädagogik (und) als religionspädagogische Symboldidaktik. In Pirner, M. & Breuer, T. (Hg.). *Medien-Bildung-Religion*. München: KoPäd, 82~97.
- Feifel, E. (1995). Didaktische Ansätze in der Religionspädagogik. In Ziebertz, H. & Simon, W.(Hg.). *Bilanz der Religionspädagogik*, Düsseldorf, 86~110.
- Gottwald, E. (2004). Mögliche Felder einer Zusammenarbeit zwischen Medienpädagogik und Religionspädagogik aus der Sicht der Didaktik der religiösen Kommunikation. In Pirner, M. & Breuer, T. (Hg.). *Medien-Bildung-Religion*. München: KoPäd, 36~51.
- Gutmann, HM. (2000). Populärer Kultur im Religionsunterricht. In Biehl, P. & Wegenast, K. *Religionspädagogik und Kultur*. Neukirchen-Vluyn, 179~200.
- Hickethier, K. (1996). *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: Weimer.
- Knoblauch, H. (1999). *Religionssoziologie*. Berlin, New York: Walter de Gruyter.

- Kösel, E. & Brunner, R. (1970). *Medienpädagogik. pädagogisches Lexikon Bd. 2*, Gütersloh: Bertelsmann Stiftung. 354.
- Kübler, HD. (1991). *Medienpädagogik und Religionsunterricht. Perspektiven und Aufgabenfelder. Medien praktisch*, 2, 26~30.
- Lumsdaine, E. & Lumsdaine, M. (1995). *Creative Problem Solving: Thinkins skills for a changing world*. New York: McGraw-Hill.
- Mikos, L. (2001). *Fern-Sehen. Bausteine zu einer Rezeptionsaesthetik des Fernsehens*. Berlin: Vistas.
- Möring-Plath, B. (2000). *Das Symbol und unterrichtete Religion*. Münster.
- Parnes, S. J. (1967). *Creative behavior workbook*. New York: Chalres Scribner's Sons.
- Piaget, J. (1966). *Psychologie und Intelligenz*. Olten: Walter.
- Pirner, M. (2000). "Möge die Macht der Medien mit dir sein ...". *Religiöse Aspekte und die Herausforderungen für Bildung und Erziehung. Medien+erziehung*, 6, 343~347.
- Pirner, M. (2004). *Religiöse Mediensozialisation?*. München: KoPäd.
- Puccino, G. J., Murdock, M. C, & Mance, M. (2005). Current development in creative problem solving for organization: A focus on thinking skills and styles. *The Korea Journal of Thinking & Problem Solving*, 15(2), 43~76.
- Scholz, D. (2004). *Religionspädagogisches Lernen in der Welt Zeldas?* München: KoPäd.
- Schorb, B. (1997). *Medienkompetenz*. In Hüther u.a. (Hrsg.). *Grundbegriffe Medienpädagogik*. München: KoPäd. 234~240.
- Schröder, H. (1994). *Zwischen Wort und Zeichen. Biblische Kriterien einer Symboldadaktik des Evangeliums. Der Evangelische Erzieher* 44, H.1, 9~15.
- Tulodziecki, G. (1997). *Medien in Erziehung und Bildung*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Tulodziecki, G. & Herzig, B. (2002). *Computer & Internet in Schule und Unterricht. Medienpädagogische Grundlagen und Beispiele*. Berlin: Cor-nelsen Scriptor.
- Tulodziecki, G. & Herzig, B. (2004). *Mediendidaktik*. Stuttgart: Klett-Cotta.

An Application Plan for Religious ‘Symbolic Didactics’ in Religious Media Pedagogic and Popular Culture

Development of a Teaching & Learning Example

Focusing on “The Da Vinci Code”

Hye-Sung Moon

Contract Professor

(Graduate School of Mass Communication)

In this paper, a new viewpoint and practical education method were presented on educational culture related to today’s religions and media. For this purpose, this paper considered the theories of religious media pedagogic and the concept of symbolic didactics relating to religious symbols in popular culture. In this paper, a total of eight cases of applying symbolic didactics were developed using the example of “The Da Vinci Code”, based on the theoretical framework of religious media education and symbolic didactics. For this, the education methods and contents of religious media education were integrated with the teaching plan model of “action and development oriented media education”. In order for this education to be applied effectively, experimental studies have to be carried out verifying the learning effects regarding this education. In particular, education for teachers who will carry out this education is needed. This is because, in media education, the efficiency of education is significantly affected by the capacity of the one who is teaching.

Key words: Religious Media Pedagogic, Religious Pedagogic, action and development oriented media education, Symbolic Didactics, similarities to religions, The Da Vinci Code, religions and Popular Culture