



수레바퀴모형 II (wheel model II)를 적용한

2018 인천하늘고등학교 교과 기반 프로젝트

미디어 커뮤니케이션 탐구 프로젝트

과학 저널리즘과 과학 커뮤니케이션





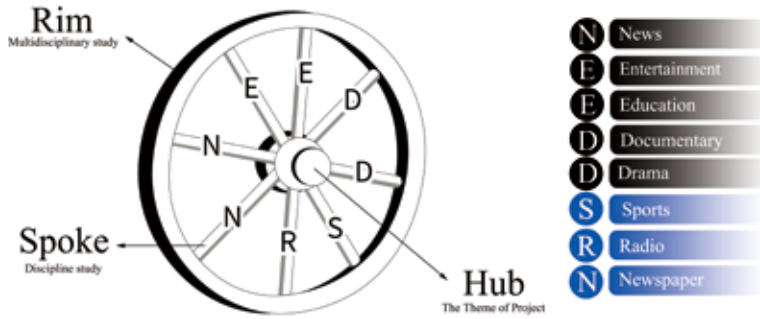
수레바퀴모형 II (wheel model II)를 적용한

2018 인천하늘고등학교 교과 기반 프로젝트

미디어 커뮤니케이션 탐구 프로젝트

과학 저널리즘과 과학 커뮤니케이션

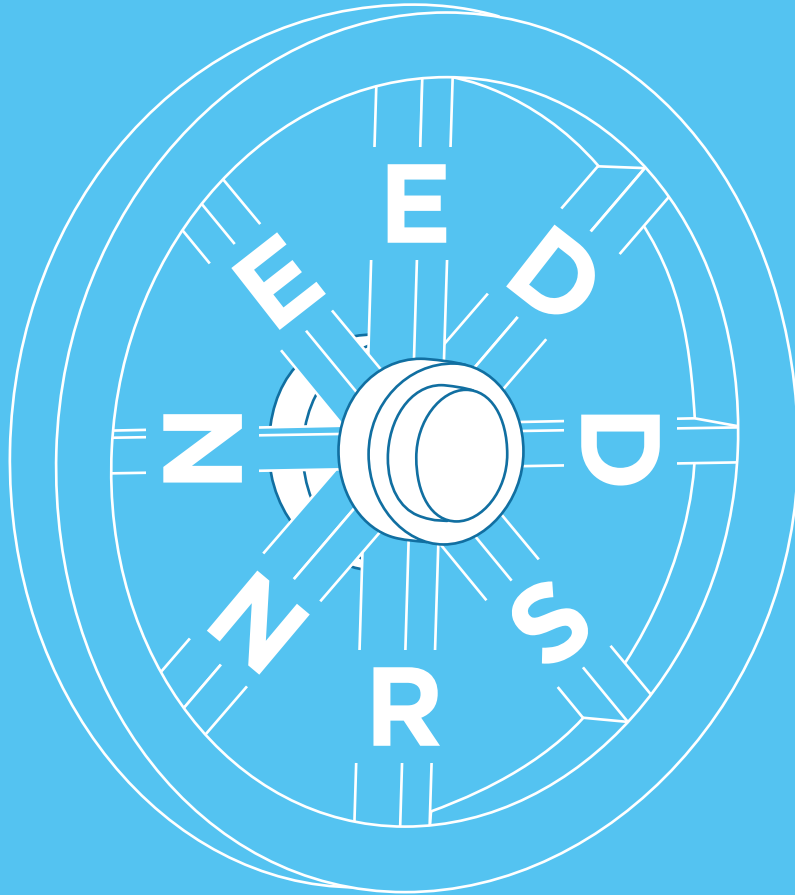
연구 요약



<p>연구 주제</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 미디어 텍스트는 어떻게 사람들을 몰입시키는가? ▪ 미디어 텍스트를 수용할 때 비판적 사고는 왜 중요한가? 																																																	
<p>교과 기반 프로젝트 (8개 팀)</p>	<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">N</td> <td rowspan="2">News</td> <td>주제</td> <td>광우병 사건 뉴스 보도의 방송사별 논조 분석</td> </tr> <tr> <td>관련 교과</td> <td>국어, 사회, 법과 정치, 사회문화, 과학, 생명과학</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">E</td> <td rowspan="2">Entertainment</td> <td>주제</td> <td>목표 달성 예능 프로그램의 흥행 요소 분석</td> </tr> <tr> <td>관련 교과</td> <td>국어, 사회, 사회문화, 스포츠 문화</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">E</td> <td rowspan="2">Education</td> <td>주제</td> <td>역사 드라마 텍스트의 교육적 가치 분석</td> </tr> <tr> <td>관련 교과</td> <td>국어, 한국사, 사회, 법과 정치, 사회문화</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">D</td> <td rowspan="2">Documentary</td> <td>주제</td> <td>광우병 사건 관련 다큐멘터리의 설득 구조 분석</td> </tr> <tr> <td>관련 교과</td> <td>국어, 사회, 법과 정치, 사회문화, 과학, 생명과학</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">D</td> <td rowspan="2">Drama</td> <td>주제</td> <td>의학 드라마의 흥행 요소 분석</td> </tr> <tr> <td>관련 교과</td> <td>국어, 사회, 법과 정치, 사회문화, 과학, 생명과학</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">S</td> <td rowspan="2">Sports</td> <td>주제</td> <td>e-스포츠 중계 프로그램의 구조 분석</td> </tr> <tr> <td>관련 교과</td> <td>국어, 사회, 사회문화, 스포츠 문화, 스포츠 과학</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">R</td> <td rowspan="2">Radio</td> <td>주제</td> <td>보이는 라디오 매체의 수용 현상 분석</td> </tr> <tr> <td>관련 교과</td> <td>국어, 사회, 법과 정치, 사회문화, 음악과 생활</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">N</td> <td rowspan="2">Newspaper</td> <td>주제</td> <td>일제 강점기 신문 연재 소설의 흥행 요소 분석</td> </tr> <tr> <td>관련 교과</td> <td>국어, 문학, 한국사, 사회, 사회문화</td> </tr> </table>	N	News	주제	광우병 사건 뉴스 보도의 방송사별 논조 분석	관련 교과	국어, 사회, 법과 정치, 사회문화, 과학, 생명과학	E	Entertainment	주제	목표 달성 예능 프로그램의 흥행 요소 분석	관련 교과	국어, 사회, 사회문화, 스포츠 문화	E	Education	주제	역사 드라마 텍스트의 교육적 가치 분석	관련 교과	국어, 한국사, 사회, 법과 정치, 사회문화	D	Documentary	주제	광우병 사건 관련 다큐멘터리의 설득 구조 분석	관련 교과	국어, 사회, 법과 정치, 사회문화, 과학, 생명과학	D	Drama	주제	의학 드라마의 흥행 요소 분석	관련 교과	국어, 사회, 법과 정치, 사회문화, 과학, 생명과학	S	Sports	주제	e-스포츠 중계 프로그램의 구조 분석	관련 교과	국어, 사회, 사회문화, 스포츠 문화, 스포츠 과학	R	Radio	주제	보이는 라디오 매체의 수용 현상 분석	관련 교과	국어, 사회, 법과 정치, 사회문화, 음악과 생활	N	Newspaper	주제	일제 강점기 신문 연재 소설의 흥행 요소 분석	관련 교과	국어, 문학, 한국사, 사회, 사회문화	
N	News			주제	광우병 사건 뉴스 보도의 방송사별 논조 분석																																													
		관련 교과	국어, 사회, 법과 정치, 사회문화, 과학, 생명과학																																															
E	Entertainment	주제	목표 달성 예능 프로그램의 흥행 요소 분석																																															
		관련 교과	국어, 사회, 사회문화, 스포츠 문화																																															
E	Education	주제	역사 드라마 텍스트의 교육적 가치 분석																																															
		관련 교과	국어, 한국사, 사회, 법과 정치, 사회문화																																															
D	Documentary	주제	광우병 사건 관련 다큐멘터리의 설득 구조 분석																																															
		관련 교과	국어, 사회, 법과 정치, 사회문화, 과학, 생명과학																																															
D	Drama	주제	의학 드라마의 흥행 요소 분석																																															
		관련 교과	국어, 사회, 법과 정치, 사회문화, 과학, 생명과학																																															
S	Sports	주제	e-스포츠 중계 프로그램의 구조 분석																																															
		관련 교과	국어, 사회, 사회문화, 스포츠 문화, 스포츠 과학																																															
R	Radio	주제	보이는 라디오 매체의 수용 현상 분석																																															
		관련 교과	국어, 사회, 법과 정치, 사회문화, 음악과 생활																																															
N	Newspaper	주제	일제 강점기 신문 연재 소설의 흥행 요소 분석																																															
		관련 교과	국어, 문학, 한국사, 사회, 사회문화																																															
<p>융합 프로젝트</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 과학 저널리즘과 과학 커뮤니케이션, 무엇이 문제인가? -광우병 관련 쟁점을 중심으로 																																																	
<p>작품</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 팀별 연구 포스터 제작 ▪ 광우병 관련 과학적 쟁점 교육 영상 제작 ▪ 광우병 관련 언론 보도 설명 영상 제작 ▪ 과학 저널리즘과 과학 커뮤니케이션 연구 다큐멘터리 제작 																																																	

연구 절차

	단계	기간	내용
기획	프로젝트 설계	2017.07~2017.08	인천하늘고등학교 꿈열정지원부 & 인천대학교 사범대학 김평원 교수팀
	학생 설명회	2017.09	프로젝트 안내와 연구 과정 설명회
	연구원 선발	2017.09	학생 연구원 선발
	미디어 소양 교육	2017.10.15	연구원 학생 대상 미디어 리터러시 교육 - 한세현(SBS기자) - 박수진(SBS 드라마 PD) - 이환진(SBS 예능 PD) - 장주은(SBS CNBC 아나운서)
개별 연구	자료 수준 연구	2017.10.29~30	SBS 방송국 / 드라마 세트장 견학 자료 수준 연구 & 발표 & 피드백 & 공유
	정보 수준 연구	2017.10.31~2017.11.19	정보 수준 연구 & 발표 & 피드백 & 공유 정보 수준 연구 결과 발표
	지식 수준 연구	2017.11.20~2017.12.20	지식 수준 연구 & 발표 & 피드백 & 공유 지식 수준 연구 결과 발표
융합 연구	팀별 보고서 작성	2017.12.21~2018.02.28	연구 보고서 작성과 포스터 발표 자료 제작
	융합 프로젝트	2018.03.01~2018.05.31	과학 저널리즘과 과학 커뮤니케이션 연구 광우병 쟁점 관련
작품화	영상 제작	2018.06.01.~2018.07.31	연구 성과 발표 및 홍보 다큐멘터리 제작
	연구 성과 발표회	2018.09~2학기	연구 성과 발표 및 홍보 다큐멘터리 제작 발표



1

바퀴통 단계



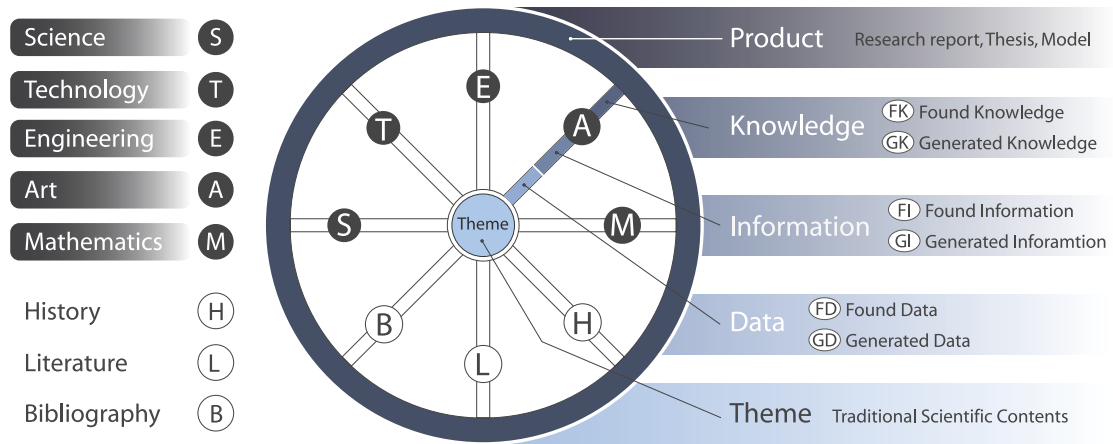
교과 기반 프로젝트의 원리

수레바퀴모형	6
교과 기반 프로젝트	8
성장 기반 평가	10

수레바퀴모형(Wheel Model)

1 수레바퀴모형 I

연구 보고서 쓰기 능력과 발표 능력을 갖춘 융합형 인재 양성을 목적으로 2009년 김평원 교수에 의해 개발된 수레바퀴모형은, 전통과학을 기반으로 하는 STEAM 교육으로서 8개 연구팀별로 진행된 연구들을 하나로 융합하여, 기존의 통념을 대체할 수 있는 새로운 지식을 생산하는 구조를 취하고 있습니다. 2010년부터 현장에 적용되어 학계(한국과학사학회, 한국토목학회)와 언론(KBS, SBS, YTN, EBS, 중앙일보, 동아일보, 조선일보)의 주목을 받고 있습니다.



[그림 1] 수레바퀴모형 I : 전통과학 기반 프로젝트(Since 2010)

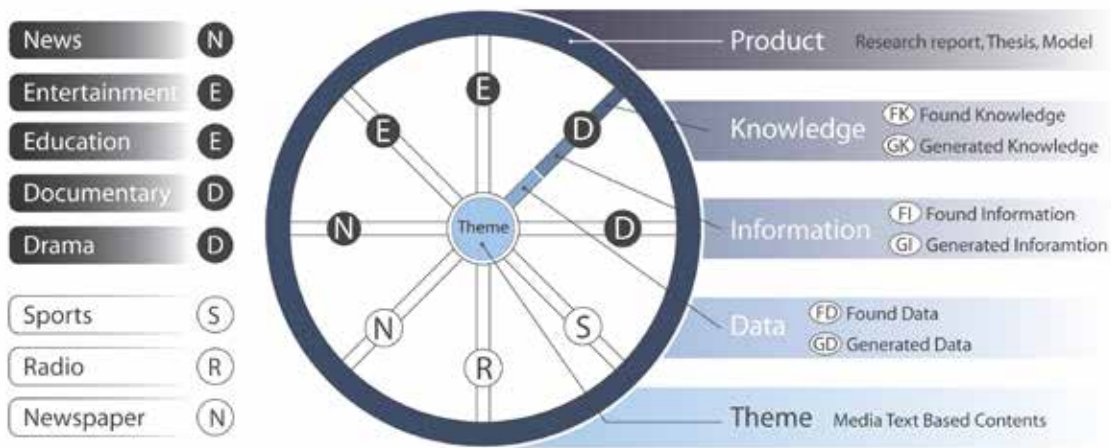
수레바퀴모형은 **바퀴통**에 해당하는 연구 주제를 중심으로 8개팀이 개별적으로 <자료 수집 → 정보 생성 → 지식 창출> 과정을 체험하는 **바퀴살** 단계를 거쳐, 8개팀이 융합하여 작품을 만드는 **바퀴테** 단계로 발전하도록 설계되었습니다.

<표 1> 수레 바퀴 모형의 바퀴살 단계

수준	성격	특성	방법
자료	탐색	타인(전문가)의 자료를 발췌하여 재구성한 자료	인용
	생성	실험이나 설문을 통해 얻은 자료	설명
정보	탐색	타인(전문가)이 밝힌 정보	인용
	생성	자료를 가공하여 의미를 부여한 것	분석
지식	탐색	다른 사람(전문가)이 밝힌 지식	인용
	생성	정보를 가공하여 의미를 부여한 것	주장

② 수레바퀴모형 II

2017년부터는 인문사회계열 진학을 희망하는 학생들을 중심으로 수레바퀴모형 II가 개발되었습니다. 수레바퀴모형 I이 전통 과학을 주제로 한다면, 수레바퀴모형 II는 미디어 텍스트를 주제로 8개의 미디어 종류별로 팀을 구분하여 진행됩니다(뉴스, 신문, 예능, 교육, 다큐, 드라마, 스포츠, 라디오팀). 수레바퀴모형 II를 처음으로 도입한 인천하늘고등학교는 SBS 현직 방송인을 초빙하여 미디어 리터러시 관련 교양을 쌓았습니다. 그 후 미디어 텍스트의 몰입을 주제로 한 8개 팀별 개별 연구를 마쳤으며, 2018년 1학기에는 과학 커뮤니케이션을 주제로 한 융합 프로젝트까지 성공적으로 수행하였습니다.



[그림 2] 수레바퀴모형 II : 미디어 텍스트 기반 프로젝트(Since 2017)

③ Dual Wheel Model Project

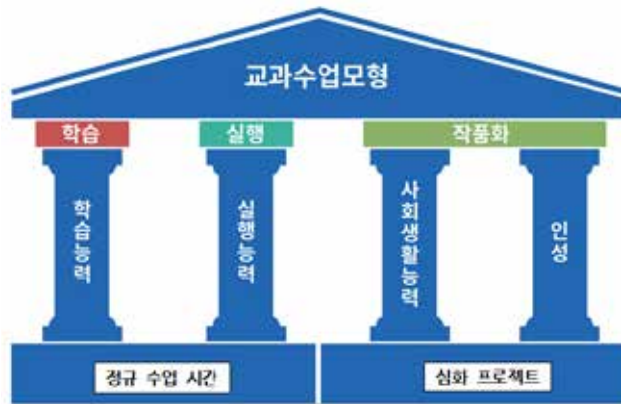
이제 인천하늘고등학교는 교훈인 '꿈 그리고 열정'에 맞게 두 개의 수레바퀴로 꿈과 열정을 담은 수레를 움직인다는 학교 선진화 교육과정 설계 전략에 따라, 각 교과에서 배운 지식을 활용하여 실제 프로젝트를 수행하는 단위 학교 프로젝트 교육 체계를 갖추게 되었습니다.

	수레바퀴모형 I	수레바퀴모형 II
연계 교육	- 대학-고교 연계 교육의 실천	- 언론사-고교 연계 교육의 실천
프로그램	- 창의 융합 프로젝트	- 미디어 스피치 탐구 프로젝트
팀구성	- 학문 분야별 8개팀	- 미디어 장르별 8개팀

교과 기반 프로젝트

1 교과에서 배운 지식을 활용한 작품화 활동

■ UNESCO는 21세기에 요구되는 학습 비전으로 학습능력(learning to know), 실행 능력(learning to do), 사회생활 능력(learning to live together), 인성(learning to be)의 함양을 제시하였습니다. 인천하늘고등학교는 21세기 학습 비전인 네 개의 기둥이 교과 수업을 떠받치는 구조로 비유하여, 정규 수업 시간과 이를 응용한 심화 프로젝트를 볼륨의 교육목표에 맞게 연계하였습니다.



[그림 3] 21세기 교육을 떠받치는 네 개의 기둥

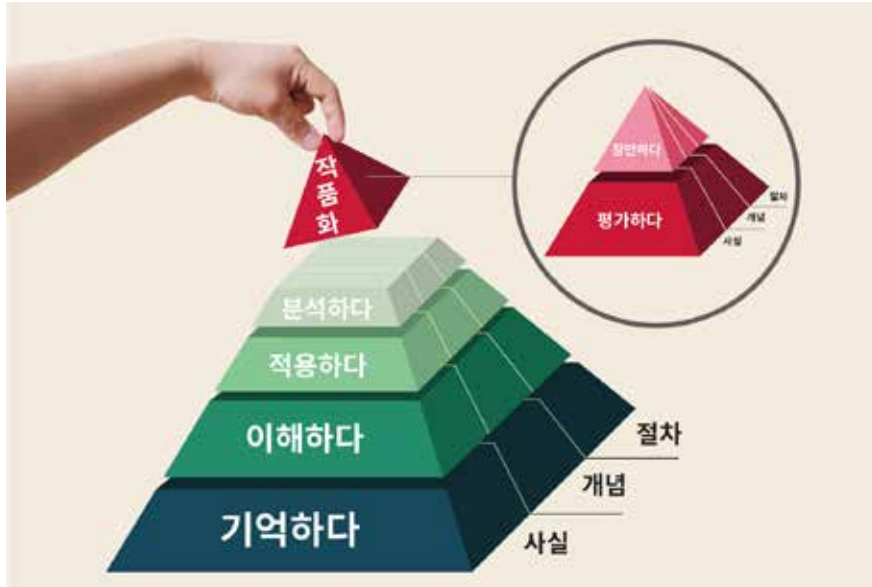
■ 학습 단계와 실행 단계는 정규 교과 수업에서, 작품화 단계에 해당하는 사회생활 능력과 인성은 심화 프로젝트를 통해 함양할 수 있도록 설계하여 결국 **학습-실행-작품화** 단계로 발전하도록 설계되었습니다.

<표 2> 교과 기반 프로젝트의 원리(UNESCO 미래 학습 비전+볼륨의 교육 목표)

교과 수업				프로젝트활동	
학습 능력		실행 능력		사회생활 능력	인성
⋮		⋮		⋮	⋮
학습		실행		작품화	
기억	이해	적용	분석	평가	창안

② 교과에서 배운 지식을 활용한 작품화 단계

■ 작품화 단계는 교과 수업 시간에 하는 프로젝트(1단계~3단계)가 아니라 실제 프로젝트를 수행하는 방법입니다.



[그림 4] 수정된 블룸의 교육 목표 위계(2001)와 인천하늘고의 작품화 단계

<표 3> 프로젝트 수업의 위계

수준	방법	설명	성격
1단계	수행평가	간단한 보고서를 제출하는 차원	교과 수업의 프로젝트
2단계	프로젝트법	학생 스스로 과제를 발견하여 해결하는 차원	
3단계	프로젝트 기반 학습	프로젝트에 맞게 교수학습을 구성하는 차원	
4단계	프로젝트 수행법	교과를 활용하여 실제 프로젝트를 수행하는 차원	교과 기반 프로젝트

성장 기반 평가

① 작품화 활동을 통해 성장하는 학생의 역량

- 학생의 역량은 학생과 교사가 모두 인지하고 있는 '객관적 역량'과 학생은 모르지만 교사가 파악하고 있는 '잠재적 역량', 교사는 모르지만 학생이 자각하고 있는 '은폐된 역량'으로 구분할 수 있습니다.

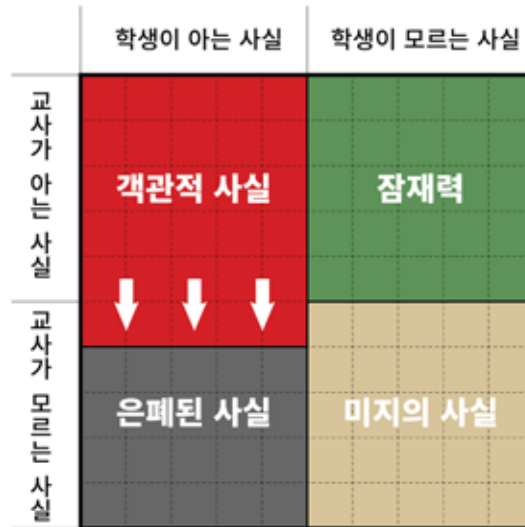
	학생이 아는 사실	학생이 모르는 사실
교사가 아는 사실	객관적 사실	잠재력
교사가 모르는 사실	은폐된 사실	미지의 사실

[그림 5] 학생의 역량 프레임

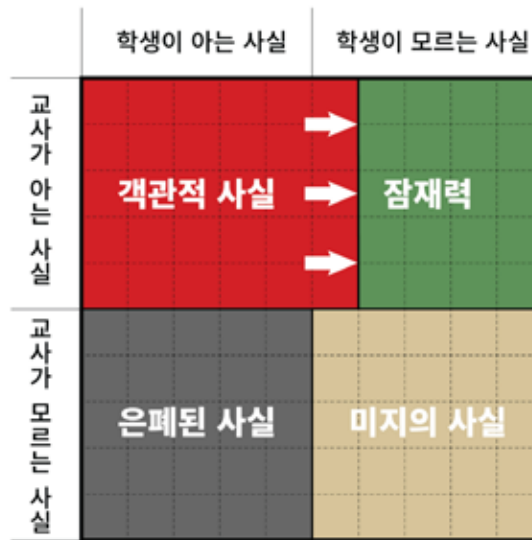
- 학생과 교사가 모두 모르는 '미지의 영역'을 제외하고, 학생이 모르는 잠재력과 교사가 모르는 은폐된 역량은 교과 기반 프로젝트 활동을 통해 충분히 객관적인 역량으로 드러낼 수 있습니다.

② 교사와 학생이 함께 성장하는 교과 기반 프로젝트 활동

- 교과 수업을 확장한 프로젝트 활동을 통해 학생이 스스로 모르고 있었던 '자신의 영역(잠재력)'을 교사와 학생 모두가 인지하고 있는 '객관적 사실의 영역'으로 확장시킬 수 있습니다.
- 학생들은 교사가 모르고 있었던 영역(은폐된 사실)을 객관적 사실의 영역으로 확장시킬 수 있도록 학교 교육 활동에 적극적으로 참여하면서 교사와 적극적으로 상호작용합니다.
- 교사는 정규 수업 시간은 물론 프로젝트활동을 통해 학생의 성장을 관찰하면서 파악합니다.



[그림 6] 학생의 노력에 의한 학생 역량 프레임의 변화



[그림 7] 교사의 노력에 의한 학생 역량 프레임의 변화

- 프로젝트 활동은 교사가 모르고 있었던 영역(은폐된 사실)과 학생이 모르고 있었던 영역(잠재력)을 객관적 사실의 영역으로 확장시키는 과정으로 **학생생활기록부**에는 확장된 객관적 사실이 기록됩니다.

교과 기반 융합 프로젝트의 언론 보도 사례

2010 융합 연구 프로젝트
신기전과 화차 연구

2011 융합 연구 프로젝트
거중기와 화성 연구

교과 기반 융합 프로젝트의 언론 보도 사례



2010년 9월5일 KBS 9시 뉴스



2011년 9월 19일 KBS 9시 뉴스

서울 마포고등학교

- KBS 9시 뉴스 보도
- 중앙일보 보도
- 한국과학사학회 발표

서울 하나고등학교

- KBS 9시 뉴스 보도
- YTN, EBS 화제의 인물 보도
- 한국토목학회 발표
- 한국공학교육학회 발표

KBS 뉴스

<https://www.youtube.com/watch?v=-hn6T9h9snc>

융합 프로젝트 과정

<https://www.youtube.com/watch?v=5XSTuHVTBs>

KBS 뉴스

<https://www.youtube.com/watch?v=DS0qGy-8lqA>

융합 프로젝트 과정

<https://www.youtube.com/watch?v=i0zxA9a7V7M>

2014 융합 연구 프로젝트
이순신 함대의 통신 체계 연구

2015 융합 연구 프로젝트
욕설 중독의 과학적 분석 연구



2014년 KBS 7시 · 9시 · 12시 뉴스, 뉴스라인, 뉴스광장

인천하늘고등학교

- KBS 7시 뉴스
- KBS 9시 뉴스
- KBS 뉴스라인
- KBS 뉴스광장
- KBS 12시 뉴스

KBS 뉴스

<https://www.youtube.com/watch?v=2HwCdbxCqkM>

융합 프로젝트 과정

<https://www.youtube.com/watch?v=6j1zyGs39bM>



2015년 KBS 9시 뉴스, 뉴스광장 1 · 2부, 뉴스 930

인천하늘고등학교

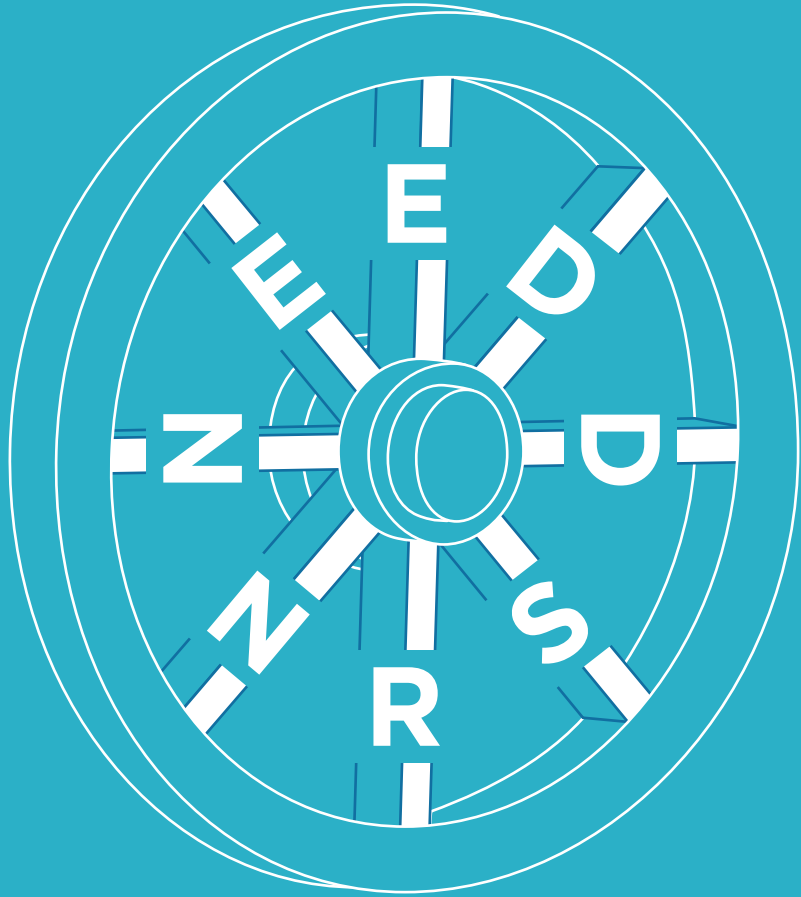
- KBS 9시 뉴스
- KBS 뉴스광장 1부
- KBS 뉴스광장 2부
- KBS 뉴스 930

KBS 뉴스

<https://youtu.be/jJ3BrGFMJJM>

융합 프로젝트 과정

<https://youtu.be/EuqMplWTFLE>



2

바퀴살 단계



8개 팀별 연구 성과 포스터 발표

N 뉴스 연구	16
E 예능 연구	17
E 교육 프로그램 연구	18
D 다큐멘터리 연구	19
D 드라마 연구	20
S 스포츠 연구	21
R 라디오 연구	22
N 신문연구	23



광우병 사건 뉴스 보도의 방송사별 논조 분석

인천하늘고등학교 미디어 커뮤니케이션 탐구 프로젝트 News 연구팀

연구원 : 박동주, 박현문, 조성현, 황유진

1. Introduction

뉴스를 포함한 매스미디어에 의한 보도는 단순히 정보 전달의 차원을 넘어서 사건을 이해하는 하나의 프레임에 형성하며 사회의 한 영역을 직접 구성하게끔까지 그 영향력을 증폭시킨다. 특히 그 사건 자체가 위험성(risk)을 가지고 있는 경우 혹은 정보 수용자와 직·간접적으로 연관되어 있는 경우 매스미디어의 사회적 파장은 더욱 크게 나타난다. 본 연구에서는 2008년 한미 FTA 체결과 관련하여 광우병 논란이 일고 촛불 시위 등의 형태로 정부와 시민들이 마찰을 빚은 일명 '광우병 사건'에 대해 방송 3사(KBS, MBC, SBS)가 취한 논조를 종합적으로 비교하여 살펴보았다. 이를 통해 현대 사회에서 언론이 갖는 영향을 되돌아보고 우리 사회의 언론이 취해야 할 태도와 지향점을 되짚어 보는 계기를 마련해보고자 하였다.

2. Methods

각 방송사에 대한 보도 논조 분석은 뉴스 진행자나 취재진의 태도(언어적, 비언어적 표현)뿐만 아니라 각 뉴스가 해당 사건에 대해 취한 편향성, 정보를 제시하는 방법과 일정한 프레임 체계까지 종합적으로 진행하였다. 보도 뉴스는 광우병 논란이 한창 달아올랐던 2008년 4월 당시의 보도를 주요 분석 항목으로 다루었으며 경우에 따라서는 같은 해 보도되었던 다른 뉴스들까지 범주에 포함시켰다.

첫 번째로는 질적 연구의 차원에서 보도 영상의 오프닝 멘트, 보도 순서, 보도 비중, 방송사 사용 언어, 해당 담론에 대한 반론의 비율(형평성)을 체계 분석을 위한 척도로 설정하였다. 정보원으로 삼은 인터뷰 대상과 보도의 경향성까지 총체적으로 고려하여 각 방송사를 비교해보았다.

두 번째로는 2008년 4월 한 달을, 주요 기삿거리의 변화에 따라 A, B, C의 세 단계로 나누어 정보 제시 방법과 보도 프레임에 유형화하여 수치를 비교해 보았다. 이때 정보 제시 방법은 사건 중심적 제시와 주제 중심적 제시로 나누었으며, 프레임 유형은 정황 프레임, 귀인 프레임, 배경 프레임의 세 가지로 구분하였다.



[그림 1] 연구의 방향

쟁점	논조 평가를 위한 입장의 개념
광우병 안전성	공정 (미국산 소고기는 안전성 문제가 거의 없음) 중립 (광우병 논란의 사실만 중립적으로 보도) 부정 (미국산 소고기의 광우병 문제가 심각함)
미국산 소고기 수입 반대 촛불 집회	공정 (촛불 집회의 정당성, 정부의 폭력적 진압에 대한 반발) 중립 (촛불 집회 현황에 대한 중립적 보도) 부정 (촛불 집회의 무용(無用)성, 여론 선동에 대한 비판)
광우병 문제에 대한 정부 대처	공정 (정부의 대처에 대한 긍정적 보도) 중립 (정부의 대처에 대한 중립적 보도) 부정 (정부의 대처에 대한 부정적 보도)

3. Results

광우병 사태에 대한 언론의 보도는 크게 두 가지로 나누어진다. 하나는 광우병 논란의 확산이 인터넷 괴담의 영향이라는 축이고, 다른 하나는 광우병 파동에 맞서고 있는 정부의 정책 개선이 시급하다는 축이었다. 이에 대해서 지상파 방송 3사인 SBS, KBS, MBC는 각기 다른 논조로 사건을 전달한다. KBS, MBC와 같은 공영방송은 광우병을 사회적 현안에 중점을 두고 다루는 반면, SBS와 같은 민영방송은 광우병을 과학적 현상에 중점을 두고 다루는 모습을 보였다.

방송사	시기	뉴스 제시 방법		프레임 유형		
		사건 중심적	주제 중심적	정황	귀인	배경
KBS	A	5	0	5	0	0
	B	6	7	5	3	5
	C	11	6	10	4	3
MBC	A	5	0	5	0	0
	B	6	8	7	2	5
	C	13	17	10	5	15
SBS	A	4	1	2	1	2
	B	5	4	4	1	4
	C	2	5	3	2	2

먼저 A와 B시기의 경우 세 방송사 모두 정황 프레임 보도가 높은 비중을 차지한다. 이는 곧 FTA 협상을 둘러싼 한국과 미국의 갈등(A)에서, 협상 후 벌어진 정부와 시민 단체 간의 갈등(B) 자체에 중점을 뒀기 때문이다. 반면 SBS의 경우 단순히 협상 내용과 갈등 형태뿐만 아니라 이를 둘러싼 양국의 쟁점과 상황 등을 모두 고려한 부분이 나타나 A 시기에 귀인 프레임과 배경 프레임의 보도가 절반 이상을 차지했다. 그리고 세 방송사 모두 광우병 논란이 깊어질 감에 따라 단순한 정보 전달을 목적으로 하는 사건 중심적 제시 비중이 낮아지고, 보다 구조적 관점에서 사건의 원인과 배경 등의 정보를 제공하는 주제 중심적 제시가 높아졌다. 뿐만 아니라 각 시기 프레임 비중 차이를 통해 해당 방송사가 사건의 표면적 결과, 주체의 의도 추론, 사회문화적 맥락 중 어느 면에 집중하여 보도하였는지 해석 가능하다.



[그림 2] 시기별 방송 3사의 주제 중심적 전달 방식

	KBS			MBC			SBS		
	공정	중립	부정	공정	중립	부정	공정	중립	부정
광우병 안전성	3	11	9	4	12	14	2	8	18
미국산 소고기 수입 반대 촛불 집회	16	14	1	12	8	2	15	14	2
광우병 논란에 대한 정부 대처	3	2	11	2	2	4	17	2	11
총	70			60			90		

분석 결과 방송 3사 전반적으로 사실을 기반으로 한 중립적 보도에 초점을 두고 있는 것으로 드러났다. 그리고 논조 역시 가시적으로 나타나는 큰 차이는 보이지 않는 것으로 여겨진다. 뉴스 프로그램은 종편 채널이나 종이 신문과 다르게 다수에게 공개되는 보편적 방송 매체인 만큼 취재 기자의 가치관을 보도 논조에 크게 반영하지 않으려 하기 때문에 중립성을 잃지 않으려 노력하는 것으로 판단된다. 다만, 비율적인 관점에서 접근하면 상대적으로 SBS가 타 방송사에 비해 다소 비판적 어조를 드러내는 것을 확인할 수 있는데, 본 양상은 공영방송과 민영방송의 차이로부터 기인했을 것으로 여겨진다.

4. Discussion

본 연구에서는 과거 미국산 소고기 수입과 관련하여 일어난 광우병 논란에 대해 방송 3사가 취한 보도상의 논조를 종합적으로 비교하여 분석해 보았다. 대체적으로 민영방송인 SBS가 공영방송인 KBS, MBC와 부분적으로 차이를 보이는 모습을 확인할 수 있었다. 이러한 차이가 방송 보도의 자율성 등의 측면에서는 비교적 긍정적인 역할을 수행하는 것으로 해석 가능하였으나 방송사의 주관과 자의적 해석이 개입될 가능성 또한 배제할 수는 없었다. 현대 사회에서 언론의 역할은 단순히 어떠한 사건에 대해서 시민들에게 정보를 제공하는 역할만으로 국한되지 않는다. 경우에 따라서는 언론의 프레임이 그 사건 자체를 평가하는 기준으로 작용할 수도 있고 언론의 보도에 의해서 또 다른 프레임이 형성될 수도 있다. 따라서 언론의 주제적인 해석이 개입될 경우에도 기본적으로 객관성과 정확성을 잃지 않은 채, 보다 사실적이고 합리적인 근거가 뒷받침이 된 보도가 이루어져야 할 것이다.

목표 달성 예능 프로그램의 흥행 요소 분석

인천하늘고등학교 미디어 커뮤니케이션 탐구 프로젝트 Entertainment 연구팀

연구원 : 나윤서, 박나민, 송다혜, 이지호, 전최희

1. Introduction

전통적인 지상파 방송 채널 외에 종편과 같은 다양한 채널이 생겨나면서 예능 프로그램의 시청률 경쟁이 갈수록 치열해지고 있다. 최근에는 유튜브와 같은 플랫폼을 활용한 1인 방송까지 예능 프로그램 형식을 취하고 있는 경우가 많다. 최근 예능 프로그램은 KBS <1박2일>, MBC <무한도전>, SBS <런닝맨>과 같은 **목표 달성 기제에 충실한 포맷**으로 시청자를 몰입시키고 있다. 이 연구에서는 인지도 높은 목표 달성 예능 프로그램들의 특징을 분석하였다.

2. Methods

① 분석 대상 프로그램

	KBS	MBC	SBS
프로그램	<1박2일>	<무한도전>	<런닝맨>

② 분석 방법

인천하늘고등학교 1,2학년을 대상으로 설문 조사

③ 조사 방법

프로그램에서 인상 깊었던 장면과 재미없었던 에피소드를 묻고 그 이유를 설명하는 방식의 조사

3. Results

① 조사 결과

	Good	Bad
KBS <1박2일>	경북 영양 편	거문도 편
MBC <무한도전>	무인도 편	거성소 편
SBS <런닝맨>	초능력자 편	백투더8090 편

② KBS <1박2일>조사 결과

경북 영양 편 기획 의도는 '농촌에서 사람들과 소통을 통한 재미 선사'이다. 아이디어는 여행지를 방문하지 않고 농촌을 방문하겠다는 점에서 다른 회차들과 차이가 있다. 포맷은 원래 <1박2일> 고정 포맷을 고수하였고 캐릭터도 고정 멤버들만 진행되었다. 경북 영양 편은 <1박2일>의 취지를 가장 잘 살렸고 사람들과의 인연 속에서 맺어진 자연스러운 눈물이 시청자들에게 감동과 웃음을 주었다.

거문도 편 기획 의도는 '여행지에서 생기는 에피소드를 통한 재미 선사'이다. 아이디어는 여행지에서 멤버들이 체험하는 다양한 내용을 소개하는 프로그램의 기본적인 틀을 벗어나지 않았다. 하지만 거문도 편이 ①오프닝에서 제작진이 테마(콘셉트)를 알리준 후 미션을 제시, ②매 식사 시간과 잠자리 시간에 반복되는 복불복, ③특정 여행지의 특성을 살린 미션 수행이라는 <1박2일>만의 고정된 포맷을 무너뜨렸다는 점에서 차이가 있다. 거문도 편에서는 분량의 1/2정도가 카메라 장비를 힘들게 옮기는 멤버들의 노동 장면만을 보여주었다. 경북 영양 편이 캐릭터는 고정 캐릭터들의 친밀도와 일체감을 볼 수 있는 게임과 장면이 많았다. 반면 거문도 편에서는 신중 플루를 회복하고 하루 만에 활쫓한 모습으로 참여한 이승기에 대한 배려가 조금도 없었던 데다 짐을 나르기 싫어 상대팀에게 피해를 입히면서까지 밤을 꼬박 새운 은지원의 비호감이 시청자를 불편하게 만들었다.

③ MBC <무한도전>조사 결과

무인도 편 기획 의도는 '무인도에서의 야외 체험을 통한 재미 선사'이다. 구석기 시대를 연상시키는 멤버들의 눈물겨운 체형, 해외여행을 가는 줄로만 알고 있었던 무한도전 멤버들을 무인도로 데려온 반전, 그리고 웃음과 감동이 묻어있던 롤링페이퍼가 무인도 편 아이디어였다. 포맷은 제작진이 미션을 주면 무한도전 멤버들이 수행하는 것이었고 캐릭터는 특별한 게스트 없이 고정 멤버끼리만 진행을 했다. 거성소 편 기획 의도는 '유재석의 입을 막고 박명수가 1인자가 되어 진행되는 쇼를 통한 재미 선사'이다. 2인자 박명수가 1인자인 유재석의 자리를 호시탐탐 노리는 것을 극대화시킨 것이 이 회차의 아이디어였다. 포맷은 토크쇼에 미션을 수행하는 형식이었고 게스트로는 소녀시대 9명이 모두 출연했다. 여섯편 진행을 하는 mc 박명수, 9명의 게스트, 그리고 무한도전 고정 멤버까지 합쳐져서 본 회차의 방송은 중구난방이었다.

④ SBS <런닝맨>조사 결과

초능력자 편 기획 의도는 '초능력을 갖게 된 런닝맨 멤버들 간의 전투를 통한 재미 선사'이다. 런닝맨 멤버들에게 초능력을 부여해 평소의 이름표 레이스와 차별화를 둔 아이디어가 참신했다. 이름표 떼기의 기본적인 틀을 유지하면서 런닝맨 특유의 스릴러 영화 같은 포맷을 선보인 것도 독특했다. 캐릭터는 초능력을 갖게 된 고정 멤버들로 구성되어 새로우면서도 멤버간의 일체감을 느끼게 했다. 특히 항상 게임의 최상위권을 고수하던 김종국이 가장 먼저 탈락한 반전 요소가 큰 재미를 주었다.

백투더 8090 편 기획 의도는 '레전드 8090 가수들을 통한 추억과 향수 선사'이다. 타임 슬립을 콘셉트로 게임을 진행한 것이 이 회차의 아이디어였다. 포맷은 런닝맨 특유의 추격전이나 이름표 떼기를 과감히 없애고 명랑운동회, 펀치대결, 정반노래방 활동으로 대신하였다. 캐릭터는 80, 90년대에 활약했던 소방차와 김완선, 박남정, 강수지 등의 게스트와 런닝맨 고정 멤버들이 함께했다. 레전드 8090 특집은 게스트 홍보에 초점을 맞추어 레이스를 꾸미다 보니 프로그램의 정체성마저 잃어버린 듯했다. 8090 대중문화와 그 시대를 추억할 만한 매개체에 대한 준비가 부족해 보였고 얼마든지 의미를 부여해 재밌게 꾸밀 수 있었던 '타임슬립' 콘셉트에 대한 실망감이 시청자들에게 전달되어 아쉬움을 남겼다.

4. Discussion

대표적인 목표 달성 형식의 예능 프로그램을 대상으로 시청자의 반응이 좋았던 이유를 분석한 결과는 다음과 같다.

① 몸으로 하는 활동

예능 프로그램에서 인물들끼리 벌이는 복불복 게임이나 벌칙은 말로 하는 게임이 아니라 몸으로 하는 게임이다. 말로 못 풀어 가는 재미를 몸 개그로 풀어나가면 오히려 쉽게 프로그램을 진행시킬 수 있다.

② 새로운

잘 만든 프로그램은 기획과 촬영 등 제작에서 지금까지 시도하지 않았던 독창적인 면을 가지고 있어야 한다. 프로그램 내용의 참신성이나, 새로운 캐릭터의 등장이나, 참신한 자막 등을 만들어 지난주와는 다른 새로운 느낌을 전달해야 시청자의 몰입을 이끌어낼 수 있다.

③ 분명한 캐릭터

목표 달성 예능 프로그램은 캐릭터에 좀 더 집중하는 구조를 가진다. 캐릭터가 갖고 있는 특징이 행동으로 이어질 때, 그것은 하나의 이야기를 구성해 낸다. 각 캐릭터에 분명한 성격을 부여한 후 캐릭터들의 관계에서 파생되는 예기치 못한 상황과 에피소드가 웃음을 유발한다. 목표 달성 예능 프로그램의 웃음을 극대화하기 위해서 필요한 것은 모자란 캐릭터다. 부족한 이들이 무언가에 도전하면서 실패하고 때론 이르기에도 과정은 그 자체로 재미를 준다. 그리고 이것은 캐릭터의 성장 드라마를 만든다.

특히 <1박2일>과 <무한도전>은 남자 미션 배리어티 프로그램으로서 남자들끼리 순수한 우정 공동체를 보여준다. 남자 예능인들이 오로지 프로그램을 위해 몸을 던지며 즐거움과 오락성을 제공한다. 목표 달성 예능 프로그램이 인기를 끄는 이유는 멤버들이 직장인인 시청자들보다 자유롭고 인간적이고 감수성이 풍부한 존재로 묘사가 되기 때문이다. 그렇기 때문에 이러한 예능은 시청자로 하여금 공동체의 가치를 깨닫게 하고 대리 만족을 얻는다는 것을 보여준다. 위에서 분석한 결과 게스트 없이 기본 멤버들끼리 촬영했을 때 좋은 회차가 만들어진 이유도 멤버 간의 끈끈한 우정이 돋보였기 때문인 것으로 추측할 수 있다.

④ 상황

상황은 캐릭터를 움직이고 반응하게 하는 역할을 한다. 일반적으로 상황은 구성상 제작진이 만들어서 제공한다. 시청자는 게임에서 벌어질 수 있는 재미있는 상황을 지켜본다. 위 분석에서 좋게 평가되는 회차는 모두 반전 요소 즉, 예측 불가능한 상황을 가지고 있었다. 시청자의 몰입을 이끌어낼 수 있는 상황은 캐릭터가 누구냐에 따라 재미의 유무가 예측되는 상황도 아니다. 추적이 같은 긴장감과 스릴을 만들 수 있는 상황을 설정한다면 예측할 수 없는 상황이 만들어지므로 재미있는 리얼리티를 만들 수 있다.

⑤ 감성적 스토리텔링

최근의 목표 달성 예능 프로그램은 출연자들의 도전을 통해 오락적 즐거움뿐 아니라 감동까지 선사하고 있다. 출연자들이 새로운 도전을 감행하면서 벌어지는 과정이 영상으로 촬영되며 멤버들의 끈끈한 우정은 시청자의 몰입을 만들어 낸다.

역사 드라마 텍스트의 교육적 가치 분석

인천하늘고등학교 미디어 커뮤니케이션 탐구 프로젝트 Education 연구팀

연구원 : 박나현, 손동아, 장혜린, 한지희, 허건민

1. Introduction

20세기를 '영화의 시대'로 명명한 예술 사학자 하우저 이후 최근 역사학자들 사이에서는 과연 영상 매체가 왜곡 없이 역사를 제대로 그려 낼 수 있는가에 관한 논의가 계속되고 있다. 화려한 영상에 익숙해진 사람들에게 문자로 된 역사책보다 영상 매체를 통한 역사 수용이 더 쉽고 강력한 영향력을 행사할 수 있음을 부인하기 어렵기 때문이다. 이 연구에서는 대하드라마 <정도전>이 단순한 사극이 아니라 사극과 다큐멘터리가 융합된 텍스트로서 교육용 텍스트로 의미가 있음을 분석하였다.

2. Methods

① 분석 대상 프로그램

드라마 <정도전>은 사실 왜곡이 적은 드라마로 평가되었고, 드라마 텍스트에 미니 다큐멘터리 꼭지를 융합한 독특한 구성을 취하고 있어 방영 당시 큰 화제가 되었다.



[그림 1] 드라마 <정도전> 장면



[그림 2] 드라마 <정도전>에 포함된 다큐멘터리 텍스트

② 분석 방법

시청률 조사 회사인 TNmS의 시청률 데이터를 기준으로, 드라마 <정도전> 중 시청률이 높은 순으로 5회를 선정하여 그 내용을 분석하였다.

3. Results

1. 사회적 요인

드라마 <정도전>이 방영될 무렵, 일본에서는 위안부, 고노담화 재검증, 독도에 관한 논쟁이 재점화되기 시작했다. 국내에서는 한국사 교과서의 독재 정권 기술 문제가 쟁점이 되고 있었다. 역사관 붕괴에 대한 위기意識이 고조된 사회 흐름 속에서 대중은 역사적 사실에 집중하기 시작했다. 드라마 <정도전>의 흥행은 이러한 사회적 배경에 기인한다.

2. 자막

드라마 <정도전>에서의 자막은 주로 인물 이름 제시와 역사적 장소 제시 등 시청자들의 이해력을 향상시킬 수 있는 부분에서 사용된다. 연구 결과, 시각 정보와 청각 정보가 결합된 복합 정보를 제시하는 부분에서 시청자들의 이해력 및 기억력이 극대화되는 것을 확인할 수 있었다.

3. 내레이션

화면에서 벌어지는 사건이 연속적이지 않더라도 내레이션을 이용하면 시청자는 드라마가 연속성이 있다고 느끼기 때문에 더욱 몰입하여 드라마를 시청할 수 있다. <정도전>에서 시간적, 공간적 배경이 바뀔 때에 배경, 사건과 관련된 진술을 내레이션으로 표현하여 시청자들은 전개 방향의 흐름을 잡을 수 있어 몰입하여 감상할 수 있다.

4. 배경음악

드라마는 매체의 특성상 정서의 흐름이 급격히 전환되는 경향이 있다. 이는 시청자의 몰입도 저하로 이어지기 때문에, 정도전에서는 이를 위한 극복 수단으로 배경음악을 적극 활용하고 있다. 대립되는 분위기의 장면들이 연달아 제시되더라도 배경음악을 통해 정서의 이동을 유도함으로써 시청자들의 몰입도를 지속시킬 수 있는 것이다.

5. 다큐멘터리

드라마가 끝난 뒤 정도전의 생가와 그의 문집 내용을 보여주는 미니 다큐를 방영한다. 이러한 미니 다큐는 시청자들로 하여금 더 입체적이고 사실적으로 시대적 배경에 몰입하도록 도와준다. 이렇듯, 드라마의 내용을 보충하며 역사적 지식을 전달하는 미니 다큐는 효과적인 몰입 기제로서의 역할과 더불어 교육적 역할을 하고 있다.

4. Discussion

TV 드라마의 중독성을 논의하는 일련의 논의는 몰입으로 인한 정신적·신체적인 유해성을 중심으로 이루어지고 있다. 드라마에 지나치게 빠지게 되면 심할 경우 드라마 속 주인공을 자신과 동일시해 자신을 주인공으로 착각하여 주변 사람들을 괴롭히기도 한다고 한다. 또 지나친 몰입이 가져오는 육체적인 부작용으로, 수면장애로 인한 전반적인 건강의 저하, 소화 장애, 변비, 시력장애, 운동 부족으로 인한 비만 등이 대표적으로 언급되고 있다.

그렇지만 많은 사람들로 하여금 중독에 가까운 몰입을 제공하는 드라마의 부정적인 측면만을 논의해서는 곤란하다. 드라마는 인간이 살아가는 모습을 담아내는 그릇과 같다. 시청자는 드라마의 줄거리를 파악하고, 의미를 되새기는 가운데, 등장인물들의 생각과 행동에 공감하고, 반발하며, 때로는 흥분하고 동정하면서 인간의 삶을 조망하고 자기 삶의 의미를 재발견하기도 한다. 우리에게 드라마는 너무나 친숙하고 관습화되어서 별다른 의식 없이 지나치기 쉽다. 끊임없이 드라마가 만들어지고 세상의 주목을 받지만 그 대부분은 종영되고 나면 우리의 의식 속에서 쉽게 잊혀 가는 운명을 맞는다. 그렇다고 해서 드라마의 시청 경험을 한번 쓰면 없어지는 일회용 소모품처럼 생각해서는 안 된다. 왜냐하면 작품성이 뛰어난 드라마의 경우, 소설 못지않게 인간의 삶을 진지하고 의미 있게 표현해 내고 있기 때문이다.

드라마 <정도전>의 사례에서 보듯이 드라마는 교육 텍스트로 거듭날 수 있다. 사람은 살아가면서 끊임없이 이야기를 만드는 존재이다. 혹자가 '삶 자체가 시작과 끝을 가진 이야기'라고 말하듯이 다양한 인간 행위의 양상은 서사적인 사고와 관계가 깊다. 서사적 사고는 다양한 이야기 문화와 관련되는 요소로서 조상들의 향유한 구비문학과도 관련되는 것이다. 이미 알고 있는 플롯임에도 계속 변형되는 과정에서 많은 사랑을 받았던 판소리도 그 당시의 중독 현상(문화 현상)으로 파악할 수 있다.

서사는 인간의 행동을 기술하되 일정한 관점을 지닌 나름의 체계를 지니고 있다. 따라서 서사에서는 인간의 다양한 전형을 발견할 수 있게 된다. 서사 속에 담겨 있는 다양한 사람들의 다양한 행동 양식은 중요한 교육적 요소로 작용할 수 있다. 종교적인 서사, 신화의 경우도 서사의 교육 작용을 이용하는 것이라 볼 수 있다. 그 동안 서사는 교육 작용이 필요한 상황에서 나름대로의 역할을 수행해 왔으며 이야기를 하는 활동 그 자체가 교육의 국면에서 중요한 가치를 지니고 있다. 개념을 구체화하고, 사실을 설명하는 데 서사가 이용될 수 있으며, 학습자의 태도를 형성하는 데도 서사는 중요한 방법으로 동원될 수 있다. 이런 교육적 관점에서 서사의 중요성을 해명하는 작업과 서사의 교육적 측면을 모색할 시점에 와 있다고 볼 수 있다.

1. Introduction

단 한편의 다큐멘터리가 세상을 뒤흔들 수 있음을 우리는 2008년 광우병 사건 관련 갈등 사례에서 경험하였다. 2008년 방영된 MBC <PD수첩> “미국산 쇠고기, 과연 광우병에서 안전한가?”는 그 해 4월 18일에 발표된 한미 쇠고기 협상과 관련하여 미국산 쇠고기의 광우병 위험을 제기한 방송이다. 이 프로그램은 광우병에 관한 국민들의 불안과 우려를 증폭시켜 정치적, 사회적 측면에서 전국을 혼란과 갈등에 빠뜨리는 기폭제가 되었다. 이에 본 연구에서는 한 편의 다큐멘터리가 야기한 막대한 파급 효과에 주목하여, MBC <PD수첩>의 미국산 쇠고기 관련 방송의 몰입 기제를 분석해보았다.

2. Methods

본 연구팀은 현대 다큐멘터리를 ‘팩트를 중심으로 제작자의 주관적 입장을 전달하기 위해 짜인 스토리’라고 정의하였다. 따라서 다큐의 몰입 기제는 제작자의 주관을 효과적으로 전달하기 위한 수단에 기초한다고 판단하였고, 매체 특성상의 몰입 기제를 외적 요소로, 연출 특성상의 몰입 기제를 내적 요소로 설정하여 분석을 진행했다.



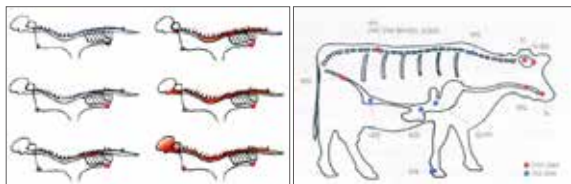
[그림 1] 연구의 틀

3. Results

1. 매체 특성상의 몰입 기제

① 객관적 정보 활용

‘사실’을 다루는 다큐멘터리는 객관적 정보의 인위적 나열을 통해 주관적 견해를 전달하는 매체이다. <PD수첩>의 경우 역시 마찬가지다. 객관적 정보에 대한 시청자의 신뢰도를 이용하여, 시청자들의 경각심을 유도하는 등의 몰입 효과를 이끌어냈다.



② 심층 시사 취재물

<PD수첩>은 특정 주제에 대한 취재 및 보도 시간이 매우 장기적인 ‘심층 시사 취재물’에 해당한다. 심층 시사 다큐멘터리는 긴 러닝타임을 활용해 상대적으로 다양하고 심층적인 자료 제시가 가능하다. 이에 다큐멘터리는 유기성을 갖춘 정보 전달 매체로서 제작자의 주제 의식을 효과적으로 주입할 수 있는 특성을 가진다.

③ 소재 선택의 자율성

다큐멘터리는 제작자가 자율적으로 소재를 결정하고 그가 의도하는 방향으로 이를 활용하여 주관을 전달할 수 있는 매체이다. <PD수첩>에서는 ‘한국 소비자들의 건강’이라는 소재를 이용해 광우병의 위험성을 주장했다. 이는 국정 운영의 부조리함이나 미국의 상황에 초점을 맞추는 것보다 훨씬 시청자의 불안감을 증폭시킬 수 있는 소재 선택 방식이었다고 판단된다.

2. 연출 특성상의 몰입 기제

① 감각적 각인 효과

시청자의 뇌리에 강하게 박힐 수 있을 만한 자극적인 영상과 소리를 삽입하여 시각적, 청각적 각인 효과를 발생시킨다. 맥락과 관계없이 필요 이상으로 폭력적이거나 혐오스러운 이미지를 빈번히 노출시키고, 긴장감을 조성하는 사운드를 삽입해 시청자들의 감각을 압도한다.

예) 다운너 폭력 영상, 인간 광우병 환자 영상, 소 도축 장면, 정육점 광경, 렌더링 공정의 동물 부산물, 아래사 장례식 중 곡소리



② 감정적 접근

‘죽음’은 인간에게 있어 막연한 불안감과 무기력함을 불러일으키는 소재이다. 또한 자녀의 죽음 앞에 오열하고 자녀의 건강을 우려하는 부모의 모습에는 인간을 한없이 애절하게 만든다. 이처럼 본 다큐는 시청자들에게 감정적으로 호소할 수 있는 상황을 연출해 내고 있다.

예) 아래사의 장례식 현장, 아래사 엄마의 눈물의 인터뷰, 초등학생 학부모 인터뷰

③ 평행 편집

같은 소재에 대해 통일된 의견을 표하는 인터뷰 영상을 평행 편집함으로써, 해당 주장에 힘을 실는다. 이는 집약적, 연속적인 정보 전달을 통해 인터뷰 내용의 설득 효과를 높이려는 제작자의 의도가 반영되었다고 볼 수 있다.

예) 미국산 쇠고기 수입업자 인터뷰, 광우병 경고 인터뷰, 쇠고기 청문회 중 ‘OIE’ 반복 언급

④ 설득력 있는 논리 구조

1) 핑퐁 논박식 논리 구조

마이클 헨스의 의견을 중심으로 ‘수입 옹호 영상-헨스의 반박-수입 옹호 영상’을 반복하며 핑퐁식으로 논박하는 구조를 사용하였다. 이로써 여러 반대 근거에 대응할 답변이 갖추어져 있다는 인상을 줌으로써 논리성을 강조했다.

2) 꼬리물기식 논리 구조

“OIE의 기준에 따랐을 뿐”이라는 정부 관리의 입장 다음에 “우리는 굳이 OIE의 기준을 그대로 따르지 않고 좀 더 엄격한 기준을 세운다.”라는 다른 나라 관리의 성명이 담긴 영상을 제시했다. 이후에는 “OIE 기준은 권고사항일 뿐 강제적 조치가 아니다.”라는 OIE 관련자와의 인터뷰 영상을 삽입함으로써 이해하기 간편하고, 단계별 몰입을 용이하게 하는 논리 구조를 사용했다.

⑤ 비판 수용을 통한 공정성 확보

프로그램 시작 시 이전 회차에 대한 시청자의 반응을 확인하는 시간을 가진다. 긍정적 반응뿐 아니라 비판적인 견해도 다룸으로써 공정성 있는 방송이라는 점을 부각한다.

⑥ 순서 배열의 주관성

예) 아래사 사망 영상, 다운너(Downer) 소 학대 영상 등을 가장 초반부에 배치함으로써 이목을 집중시키는 효과를 얻었다. 뿐만 아니라 자료 화면과 데스크 화면으로의 전환, 하나의 주제에 대한 자료의 다양성과 개수 등을 편집자의 임의대로 정할 수 있다는 점을 활용하여 몰입을 유도했다.

4. Discussion

다큐멘터리에서 시청자들의 몰입을 위해 사용되는 기제는 편집자의 주관성에 있다. 이에 영향을 미치는 요소는 객관적 자료 활용, 심층 시사 취재, 소재 선택의 자율성 등을 주관성 전달에 용이한 상황을 마련하게 하는 외적 요소로 분류할 수 있다. 각각의 요소는 제작자의 주관을 효과적으로 드러내어 시청자들의 몰입을 유도하는 기제로 작용함을 알 수 있었고, 이는 본 다큐가 2008년 광우병 논란의 시작점이 되었다는 것을 시사하고 있다.



의학 드라마의 흥행 요소 분석

인천하늘고등학교 미디어 커뮤니케이션 탐구 프로젝트 Drama 연구팀

연구원 : 권채은, 김진현, 이여원, 최인아, 황인건

1. Introduction

텔레비전 드라마는 다양한 파생 문화를 일으키는 중요한 매개가 되어 가고 있다. 최근에는 전문직의 일상을 다루는 드라마가 많이 제작되고 있는데, 이 중에서 의학 드라마는 유독 인기를 끈다. 지난 20년간 국내에서 제작되고 방영된 의학 드라마 중 실패한 경우가 드물 정도로 의학 드라마는 흥행 불패의 공식을 이어가고 있다.

의학 드라마는 병원이라는 공간을 주요 배경으로 의료인들의 직업적 갈등과 삶의 모습을 핵심 사건으로 하는 드라마이다. 이러한 의학 드라마는 인간의 생명을 다루기 때문에 극적 긴장감이 있고, 생소한 용어와 전문적인 지식으로 보는 이에게 호기심과 관심을 불러일으킨다. 의학 드라마는 KBS에서 방송된 <소망>(KBS, 1980)을 의학 드라마를 효시로, 이후 1994년 MBC에서 방송된 <종합병원>을 통해 시청자들에게 각인되었다. 이후 <허준>(MBC, 1999), <하얀거탑>(MBC, 2007) 등 성공을 달리던 의학 드라마는 소재와 배경이 다양해지며 꾸준한 대중들로부터 사랑을 받고 있다. 이 연구에서는 의학 드라마가 성공할 수 있었던 요인을 분석하였다.

2. Methods

① 분석 대상 프로그램

- MBC <하얀거탑>과 <뉴하트>, KBS <브레인>
- 포털사이트 '네이트'에서 진행된 설문 조사 결과를 반영하여, 많은 사람들이 최고의 의학 드라마로 뽑은 2편을 분석 대상으로 선정함.

② 분석 방법

드라마 대상 매체 비평 분석: 의학 드라마에 관한 언론 기사들을 메타 분석함.

3. Results

① 드라마 <하얀거탑>의 흥행 및 몰입 요인

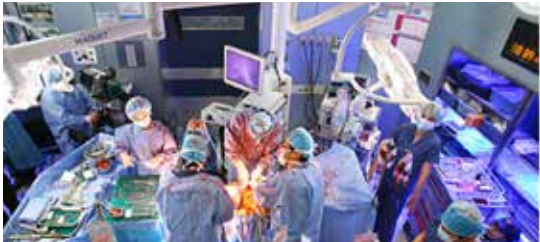


[그림 1] 의학 드라마 <하얀거탑>

<하얀거탑>의 가장 큰 몰입 요인은 의사가 아닌 시청자들로 하여금 의사들의 권력 갈등을 자신의 문제로 생각하게 만드는 극적 리얼리티에 있었다. 이 드라마의 대표적인 에피소드는 장준혁 부교수(김명민)와 이주완 과장(이정길)이 수술 방식으로 격론을 벌이던 중 이주완이 과장이라는 자신의 계급을 이용하여 장준혁을 누르는 장면이다. 이러한 상황은 조직 생활을 해본 사람이라면 누구든지 한 번이라도 겪어보았을 상황이다.

전문직 드라마는 홀드드라마나 멜로 드라마, 역사 드라마 등과는 차별성 있게 이러한 인간 사회의 권력 구조를 담아 내기 용이하며 특히 의학 드라마는 낯선 의학 용어와 수술 장면을 중심으로 극적 긴장감을 형성할 수 있다.

② 드라마 <뉴하트>의 흥행 및 몰입 요인



[그림 2] 의학 드라마 <뉴하트>의 수술 장면

<뉴하트>는 한국 흉부외과의 현실을 보여주는 방향으로 차별화를 꾀했고 예상 시청자의 층위를 넓게 잡아 쉽게 접근한 드라마이다. 드라마의 현실성을 높이기 위해 돼지 47마리를 잡아 심장을 구하고, 수술실 장면을 많이 삽입하여 시청자들의 몰입을 이끌어 낼 수 있었다. 이 드라마는 실재를 방불케 하는 수술 장면을 중심으로 급박하게 돌아가는 병원의 24시간을 정교하고 섬세하게 복원해 낸 리얼리티가 돋보인다. 이는 병원 내에서 정치판을 연상시키는 의사들의 권력 투쟁을 극적으로 부각시킨 현실적인 설정과 맞물려 시청자들을 드라마에 몰입시키고 있다.

③ 드라마 <브레인>의 흥행 및 몰입 요인



[그림 3] 의학 드라마 <브레인>

드라마 <브레인>은 의사들의 트라우마를 다루고 있다는 점에서 다른 의학 드라마와 차별성이 있다. 누구나 약점과 콤플렉스는 있으며 이 드라마는 의사들의 콤플렉스를 극복하는 과정을 다루고 있다는 점에서 인간적이다. 드라마 <하얀거탑>에서 묘사한 권력 관계와 드라마 <뉴하트>에서 선보인 화려한 수술 장면이, 의사들의 성장 과정을 담은 극적 요소와 잘 맞물려 시청자의 공감을 얻을 수 있었다.

4. Discussion

의학 드라마가 인기를 끄는 이유는 크게 세 가지로 정리할 수 있다. 첫째, 극적인 효과를 유발함으로써 시청자들의 긴장감을 이끌어 내 몰입도를 높인다. 보통 의학 드라마에서는 생사를 오가는 수술 등을 통한 극적인 연출들을 표현하고, 아찔한 상황을 만들어 내면서 시청자로 하여금 긴박함을 느끼게 한다. SBS의 드라마 <닥터 이방인>에서는 의사가 오른손을 다친에도 불구하고 왼손만을 사용해 고난도의 수술을 집도하는 아찔한 모습을 보여주어 수술을 지켜보는 모든 이들을 당당히 긴장하게 하는 장면을 연출했다. 자신의 상처가 벌어져 피가 흐르는 외중에도 불구하고 완벽하게 수술을 끝마치기까지의 과정에서 우리나라는 극적인 효과를 통해 시청자들이 더 깊이 있게 몰입하게 된다는 것이다. 실제로, 일반인장이론에서 정의하고 있는 세 가지 범주의 긴장 요인 중 하나가 '목표 달성의 실패'라는 것에서, 이것이 집중력을 유발한다는 것도 알 수 있다.

둘째, 사람의 생명과 직결되어 있는 내용을 다루기 때문이다. 주로 의학 드라마에서는 사람들을 치료하고 살려내는 내용이 주를 이루고 있고, 의사의 직업상 생명을 다루는 일을 하기 때문에 주인공의 일이 곧 자신의 일처럼 느껴지게 되는 것이다. 즉 시청자에게 실제로 일어날 가능성이 있는 일련의 사건들을 다루고 있고, 어떤 병이나 증상에 대한 지식도 덩어리 습득하게 되면서 의학 드라마를 통해 생로병사에 관한 지식 확장이 가능하게 된다. 또한 <남한닥터 김사부>에서는 메르스 사태, 인공 심장 수술의 위험성 등을 자연스럽게 녹여 내어 시청자가 관련 정보를 얻기 용이하게 구성했다. 이는 시청자들에게 있어 주요 관심사인 건강과 생로병사에 관한 지식을 자연스럽게 체득할 수 있게 해 주어 더 큰 몰입을 유발한다고 볼 수 있다.

셋째, 다양한 직업군 중에서도 전문적이면서 일상에서 빈번하게 접할 수 있는 직업인 의사를 중심으로 스토리를 풀어 나가기 때문이다. 시청자는 언제나 '환자'가 될 가능성을 갖고 있는데, 그렇기 때문에 시청자들은 '병원이라는 공간 및 '의사'라는 직종에 익숙하다. 변호사나 정치인 등의 전문적 지식을 요하는 직업군들보다도 시청자들이 훨씬 친숙하게 느끼는 직업군이 바로 의사이다. 의학 드라마에 종종 등장하는 전문용어들로 하여금 의사라는 직종을 더 디테일하게 표현하고, 실제 주변에서 일어날 법한 환자들의 모습을 구성하여 드라마 속에서는 실제 일상에서 접하는 의사의 모습과 최대한 비슷하게 표현해 시청자의 감정입을 편하게 만들어 낸다.

1. Introduction

e스포츠란 컴퓨터 및 네트워크, 기타 영상 장비 등을 이용하여 승부를 겨루는 스포츠이다. 최근 e스포츠를 단순히 '게임'이라고 인식하는 데서 벗어나 e스포츠의 대중화가 급속히 진행되면서 TV와 인터넷 등을 통해 e스포츠를 방송하는 채널 또한 늘어나고 있다. 이때 일반적인 스포츠와 e스포츠는 내적, 외적 요인들이 다르기 때문에 중계 방식에 있어서 차이를 나타낼 수밖에 없고, 이는 필연적으로 프로그램의 구조에 영향을 끼치게 된다. 이 연구에서는 e스포츠 중계 프로그램의 특성을 일반 스포츠 방송과 비교, 대조해 보고 시청자를 몰입시키는 요소를 분석하고자 한다.

2. Methods

① 분석 방법

인천하늘고등학교 학생 300명을 대상으로 설문 조사

② 조사 방법

스포츠와 e스포츠 영상을 각각 2분간 시청한 후 비교 설문 조사

③ 내용 분석 : 야구 중계와 e스포츠 내용 분석

RNG(LPL)와 SKT(LCK)와의 2017 LoL 월드 챔피언십 4강 경기의 중계방송을 시청하고, 이 중계방송에서 캐스터와 해설 위원이 사용한 e스포츠에서 사용되는 전문용어들을 조사했다. 또한 일반 스포츠와의 비교, 대조를 위해 '2017 타이거뱅크 KBO 리그 KIA 타이거즈와 두산 베어스와의 한국시리즈 5차전 경기도 마찬가지로 중계방송을 시청하고, 야구에서 사용되는 전문용어들을 조사하였다.

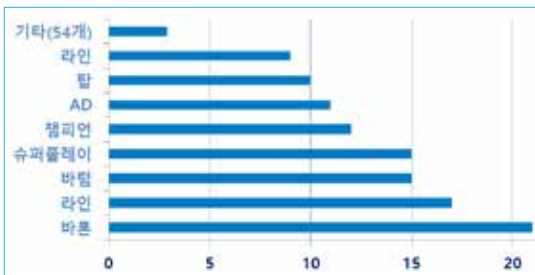
3. Results

1. 전문용어 비교

프로야구 중계와 e스포츠 중계 프로그램의 큰 차이는 전문용어의 빈도이다. 다음은 2017년 KBO 리그 한국시리즈 5차전과 게임 리그오브레전드(LoL) 2017 월드 챔피언십 결승전에 노출된 주요 전문용어의 빈도를 비교한 것이다.



[그림 1] 2017 KBO 리그 한국시리즈 5차전 전문용어 빈도



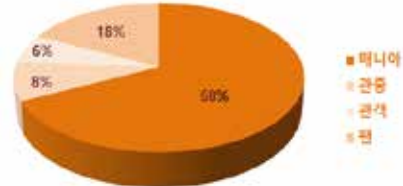
[그림 2] LoL 2017 월드챔피언십 결승전 전문용어 빈도

e스포츠 중계의 경우 라인, 탑, AD 등을 포함해 약 63개의 게임 전문용어가 캐스터와 해설자를 통해 언급되었고, 가장 많이 언급된 용어는 바론(약 20회)으로 같은 용어가 약 10회에서 20번 사이에서 언급되었다. 반면 야구 중계에서는 n사 k 스트라이크 m볼, 안타, 그리고 파울 등의 용어를 포함해 약 26개의 용어가 언급되었고, 가장 많이 언급된 n사 k스트라이크 m볼의 경우 한 경기에서 150회가 넘게 언급되었다. 이를 통해 야구 중계는 상대적으로 전문용어의 종류가 적고 같은 전문용어가 반복되는 경향을, e스포츠 중계는 상대적으로 전문용어의 종류가 많고

적게 반복되는 경향을 보였다.

2. 프로그램 지칭어

5개 신문의 기사를 50개씩 분석한 결과, e스포츠 수용자를 지칭하는 단어로 '매니아'를 사용했음을 확인할 수 있다. 일반 스포츠 중계가 남녀노소를 아우르는 '관중'이라는 지칭어를 사용하고 있는 것과는 달리, e스포츠는 수용층이 한정되어 있음을 확인할 수 있다.



[그림 3] e스포츠의 수용자 지칭어

언론사에서 e스포츠와 일반 스포츠 중계방송에 시청자를 명명하는 방식은 e스포츠의 경우 매니아 계열(매니아, 팬, 팬덤 등), 그리고 기타(관중, 관객)였고, 일반 스포츠의 경우 매니아, 관중, 관객, 팬 등 e스포츠에 비해 더 다양한 용어들을 더 많이 사용했다. 굉장히 많은 수의 전문용어가 중계방송 내에서 사용되기 때문에 e스포츠의 시청자들은 평소에 e스포츠에 관심을 갖고 있는 매니아 층일 수밖에 없는 것이다.

3. 사용자 의견 조사

인천하늘고등학교 학생 300명을 대상으로 스포츠와 e스포츠 영상을 각각 2분간 시청한 후 진행한 몰입도 설문 결과, 스포츠가 e스포츠보다 몰입도가 높았고 응답한 사람의 비율이 67.7%였다. e스포츠에 몰입할 수 없었던 이유는 '전문용어가 너무 많아서'가 56%로 압도적인 비율을 차지했다. 스포츠와 e스포츠 방송을 직접 시청한 피험자의 면담 결과 시대의 흐름에 적합한 '상호작용'의 필요성을 확인할 수 있었다. 상호작용은 이른바 시청자의 피드백을 바로 확인할 수 있는 마릴텔 방식이었다.



4. Discussion

e스포츠 중계와 야구 중계에서의 차이점을 중심으로 연구한 결과 상대적으로 e스포츠의 몰입도가 떨어진다는 결론을 도출해 냈다. 이를 토대로 e스포츠 중계에 시청자들을 더욱 몰입시키기 위해서는 전문용어의 사용을 줄이고 해설자가 게임에 친숙하지 않은 시청자들에게 다가갈 수 있는 해설을 해야 할 것이다. 이에 대한 해결책으로 의학 드라마, 역사 드라마 등에 사용되는 자막 해설이 있다. 자막 해설을 중계 화면 가장 자리 혹은 하단 부에 위치시킴에 따라 게임 전문용어를 모르는 시청자들도 중계방송을 이해하면서 시청할 수 있도록 하고, 캐스터와 해설자의 말을 이해하면서 함께 호흡하면서 중계방송을 보는 상호적인 현상을 유도할 수 있을 것이다.



보이는 라디오 매체의 수용 현상 분석

인천하늘고등학교 미디어 커뮤니케이션 탐구 프로젝트 Radio 연구팀
 연구원 : 김재영, 김주은, 서예진, 우하영, 장재연

1. Introduction

과거 주요 언론 매체였던 라디오가 TV의 등장으로 위기에 봉착하자 이에 대한 대안으로 라디오 방송사에서 보이는 라디오라는 대안을 마련하였다. 본 연구는 일반 라디오와 보이는 라디오의 몰입 차이에 대해 시청자의 관점에서 분석해보고자 한 것이다.

2. Methods

기존의 라디오의 자료로서 <푸른 밤 이동진입니다>, <성시경의 FM 음악도시>, <손석희의 시선집중>, <이루마의 골든디스크>를 활용하였다. 여기서 기존의 라디오란, 현장의 모습을 보여주지 않고 음향으로만 나타나는 형태의 라디오를 의미한다. 상대적으로 최근에 등장한 보이는 라디오의 자료로서는 <송은이 김숙의 언니네 라디오>, <이홍기의 KISS THE RADIO>, <두시탈출 컬투쇼>를 활용하였다. 이 두 가지 유형의 라디오를 제목에서 드러나는 차이점, 게스트의 출연 빈도수, 진행자들의 특성과 그로 인해 나타나는 전체적인 라디오 분위기 그리고 시청자와의 상호작용 추구 정도를 분석하였다.

3. Results

1. 일반 라디오의 전략

인터넷 스트리밍 서비스를 통해 실시간으로 라디오 방송을 들을 수 있다. 비언어적 표현의 사용이 시청자에게 전달이 안 되기에 비언어적 표현을 최대한으로 사용하여 시청자의 흥미를 유발한다. 또한 사회적, 정치적 쟁점에 대해 토론을 하는 등 시각적 이미지가 필요하지 않은 소재를 최대한 활용한다. 시청자의 사연을 소개하며 자신의 주관적인 견해를 이용하여 시청자와 친근한 관계를 형성함으로써 시청자가 보다 라디오에 몰입할 수 있도록 한다. 또한 웃음을 유발하고 관심을 끌기 위해 목소리를 변조하고 상황을 보다 생동감 있고 희화화하여 표현한다. 혹은 시청자들에게 위로와 격려를 주고자 잔잔한 목소리로 감성적으로 표현함으로써 친근감을 느끼고 몰입할 수 있도록 한다.

2. 보이는 라디오의 전략

인터넷을 활용하기 때문에 동시성이 강해 쌍방향적인 소통이 가능하다. 연예인들을 캐스팅 해 실제로 라디오 방송실에서 방송을 하는 모습을 실시간으로 보여줌으로써 그들과 보다 가까이 있는 느낌을 받을 수 있도록 한다. 그림, 사진과 같은 시각적인 자료를 추가적으로 제시함으로써 청각적인 자료만으로는 충족되지 않는 시청자의 이해를 돕는다. 일반 라디오와는 달리 비언어적인 표현과 비언어적인 표현을 모두 활용함으로써 시청자들에게 보다 생생하고 역동적으로 내용을 전달할 수 있으며 시청자들의 웃음을 유발하고 장면을 희화화하는데 있어 효과적이다.



[그림 1] 일반 라디오와 보이는 라디오의 청취 상황 비교

3. 일반 라디오에서의 몰입

운전과 같이 사고를 요하는 활동을 할 경우, 청각기관은 라디오에 집중할지라도 다른 감각들은 타 행동에 반응할 것이다. 따라서 다양한 부분에 분배하여 집중도를 가해야 해 운전한 라디오의 내용에 몰입하기가 비교적 어렵다.

일반적으로 내용 이해가 필요 없는 음악과 달리 라디오는 내용을 전달하는 것에 초점을 두고 있다. 따라서 라디오 청취자들은 이해를 통해 라디오의 내용을 수용해야 한다. 하지만 라디오는 사람들이 자신의 업무에 몰입을 하면서 배경음악과 같이 가볍게 듣고 있는 느낌이 강하여 내용도 잘 기억하지 못하는 경우가 대다수이다. 그러나 사고를 요하지 않는 가사 노동과 같이 다른 행동을 하지 않고 라

디오 자체에만 집중하는 경우 단일감각기관은 청각이 시각보다 집중도가 높게 나타나 라디오 내용에 관심을 가지고 집중할 수 있다. 이러한 경우에는 라디오에 대한 몰입도가 증가하게 된다.

4. 보이는 라디오에서의 몰입

보이는 라디오에서는 시각, 청각 기관이 모두 필요하기 때문에 다중 감각을 활용한다. 일반 라디오와 달리 방송을 하는 방송실의 모습을 실시간으로 보여주는 시각적 이미지도 활용하기 때문에 이를 시청하며 동시에 다른 업무를 수행하는 것이 비교적 어렵다. 이는 다른 활동을 하며 시청하는 것이 아닌 오직 한 가지 업무만 하는 것이기에 비교적 몰입 효과가 커지게 됨을 의미한다. 또한 시각적인 자료를 활용할 수 있기 때문에 게스트가 말하는 내용을 추가적인 자료를 활용하여 내용의 신뢰성을 높여줄 수 있다. 자막을 이용하여 시청자로 하여금 내용 이해를 도와 몰입을 높인다. 시청자에게 보이는 것은 진행자, 소품, 배경 이 세 가지 요소가 전부이다. 따라서 시청자들의 시선이 자연스럽게 방송을 진행하고 있는 B, 연예인, 전문가 등의 유명 인사에게 끌리게 되어 그들의 대화에 따라 시선이 이동하게 되며, 내용에 대한 몰입을 높인다.

5. 라디오와 보이는 라디오에서의 반응 정도

일반 라디오는 청각적인 감각만을 자극하는 데 비해 보이는 라디오는 시각적인 감각과 청각적인 감각을 모두 자극한다. 베버의 법칙에 따르면 인간의 감각은 후각, 시각, 청각, 미각 순으로 예민하기 때문에 사람은 청각적인 것만을 요구하는 일반 라디오보다 시각과 청각을 모두 자극하는 보이는 라디오에 더 민감하게 반응하게 된다. 또한 일반 라디오는 제공할 수 있는 정보가 목소리뿐이라는 제한이 있지만 보이는 라디오는 목소리뿐만 아니라 외모, 배경, 소품, 사진 등의 시각적인 자료도 활용할 수 있다. 단순 목소리만 제시되는 것보다 추가적인 시각적 이미지가 있다면 더 관심이 가게 되고 청각적인 것만으로 해결이 되지 않는 의문에 대한 이해에 용이하다. 또한 두 종류의 라디오를 모두 듣고 있다고 가정할 때 일반 라디오는 자신이 이미 듣고 있다는 지각으로 인해 특별한 관심을 쏟지 않는다. 그러나 보이는 라디오는 들리는 내용만으로는 궁금증이 충분히 해소되지 않는다. 그렇기 때문에 화면으로 시선이 이동하게 된다. 일반 라디오에서는 시각이 향할 곳이 없지만 보이는 라디오에서는 시각이 향할 곳이 존재하기에 시청자들의 관심을 끌고 몰입시키는 데 보다 효과적이다.

4. Discussion

일반 라디오와 보이는 라디오의 특징을 비교해보았을 때, 대표적인 차이점은 4가지가 있다. 시각적인 이미지의 활용 유무, 자극하는 감각 기관, 일반적인 청취 상황 그리고 게스트의 활용 방안이다. 일반 라디오는 이미지를 사용하지 않기에 청각 기관만을 반응 시킨다. 이는 시각적인 감각이 필요 없는 라디오이기에 다른 일을 동시에 하며 청취하기 좋다. 또한 게스트들도 목소리만을 들려주기 위해 활용한다. 그러나 보이는 라디오에서는 시각적인 이미지와 청각적인 이미지를 모두 활용하기 때문에 청취 상황 또한 시각적 기관과 청각적 기관 모두 매체에 집중할 수 있는 경우가 대부분이다. 게다가 게스트들도 단지 목소리만 들려주는 것이 아닌 게스트의 행동, 외모, 표정 등 다양하게 이용된다. 따라서 사람은 청각 기관만 반응하는 것이 아닌 시각 기관과 청각 기관이 함께 반응하는 것에 더 예민해진다. 뿐만 아니라 청각적인 자료와 이해를 도울 수 있는 시각적인 이미지를 활용하여 이해의 용이성도 높아지게 되어 보이는 라디오에 더 몰입하게 된다. 주목적은 업무 수행이며 다른 일을 하며 듣는, 배경음악적인 역할을 하는 라디오보다는 주목적인 라디오 시청인 보이는 라디오에 더 효과적으로 몰입을 하게 된다. 또한 자신이 선호하던 연예인이 나오게 되면 그들의 행동, 몸짓, 표정 등 더 많은 정보를 제공 받을 수 있는 보이는 라디오에 더 많은 관심이 가게 된다. 자신이 선호하던 연예인을 시각 기관으로 보게 되므로 더 화면에 집중하게 되고 이로 인해 라디오에서의 몰입도 증가하게 된다. 이러한 까닭으로 시청자들은 일반 라디오 보다 보이는 라디오에 관심을 가지기 쉬우며 몰입도 또한 높아지게 된다.

1. Introduction

대중 매체는 많은 수용자를 확보하기 위해 노력하고 있다. 이 연구에서는 일제 강점기 당시 가장 영향력 있는 대중 매체였던 신문들이 독자 확보를 위해 제공했던 연재소설의 흥행 현상을 탐구하였다. 이 연구에서 주목한 것은 조선일보에 1937년 3월 31일부터 10월 3일까지 총 129회 연재되었던 김말봉의 <필레꽃>이라는 작품이다. 이 연재소설은 순수소설이 아닌 통속소설이었으며 당시 작품성 측면에서 많은 비판을 받았으나 오히려 큰 인기를 누렸다.

2. Methods

작품 <필레꽃>을 중심으로 신문 연재소설의 흥행 현상을 탐구하기 위해서는 신문 연재소설이 흥행할 수 있었던 시대적 배경, 신문 연재소설의 창작 목적이 작품에 미친 영향, 신문 연재소설이 일반적인 문학과 가지는 차별성을 살펴볼 필요가 있다.

① 시대 및 사회적 배경

<필레꽃>이 쓰였던 1930년대는 일제강점기, 특히 민족 말살 통치 기간이었다는 점을 고려했을 때 신문은 문학에 대한 접근성이나 자유로운 창작 활동 면에서 가장 적합한 매체였을 것이다. 이를 바탕으로 신문 연재소설에서도 드러나는 1930년대 문학의 경향성이 대중에게 어떻게 공감을 이끌어내었는지 살펴보고자 한다.

② 신문 연재소설의 상업성 및 특징

신문 연재소설은 신문의 판매 부수를 늘리기 위한 수단이었다. 작가는 판매를 목적으로 최대한 독자의 기호에 맞는 작품을 창작해야 했으나, 동시에 사회에 대한 비판, 계몽 등과 같은 작가의 의도를 반영하려 했을 것이다. 신문 연재소설이 타 문학과 가지는 차별성은 모두 그 전달 수단이 신문이라는 점과 판매가 목적이란 점에 기인한다.

③ <필레꽃>의 특징 및 의의

<필레꽃>은 애정 관계로 얽힌 등장인물들이 금전과 오해로 인해 갈등하는 내용이 주를 이룬다. 갈등이 발생하는 상황과 과정, 해결 방법에서 독자들이 공감하고 대리 만족을 느낄 수 있는 요소를 분석하고자 한다.

3. Results

① 시대 및 사회적 배경

<필레꽃>이 쓰여진 1937년은 중일전쟁이 시작된 해이다. 일제강점기, 특히 민족말살통치 기간이었던 1930년대에는 대대적인 출판 탄압이 이루어졌다. 검사가 지칭되는 등 적극적인 문학 활동과 독자들이 문학을 접하는 것 모두 어려운 가운데 독자들이 문학과 연결될 수 있는 통로가 되어준 것이 신문이었다. 작가 입장에서 역시 전작 단행본을 낼 수 없었던 출판계, 창·폐간이 무상했던 잡지계의 그 당시 실정에서 신문은 장편 문학이 가능할 수 있었던 유일한 통로였다.

초기 신문 소설이 계몽 수단으로, 작가의 사상이나 이념을 전파하기 위해 쓰였던 것, 1920년대에는 필자만으로 기자가 신소설 또는 번안소설을 집필하던 것과 비교했을 때 상대적으로 문학성과 한국적 정서, 통속성과 대중성을 모두 갖춘 1930년대의 신문연재소설이 가장 흥행할 수 있었다고도 볼 수 있다.

또한, 1930년대 문학에서 주도적이었던 경향은 근대적 문예 사조를 반영한 모더니즘적 작품이었다. <필레꽃>에도 도시 문명 속 개인의 내면과 사회상을 비판적 시각으로 그려낸 것이 드러나며, 이 새로운 경향이 당시의 시대적 배경 속에서 일반 대중에게도 호응을 얻은 것으로 보인다.

1930년대 문학의 또 다른 특징은 자본주의적 사회 구조에 대한 비판이다. 자본주의의 모순과 불평등한 사회 구조에 의해 고통 받던 민중은 이를 적나라하게 드러내고 비판하는 소설에 공감하고, 상류층의 악인이 응징되는 과정에서 대리 만족을 느꼈을 것이다. <필레꽃> 역시 이민수의 아버지의 토지가 은행, 즉 조만호에 의해 경매에 붙여지며 이민수가 생활 및 학업을 이어가기 힘들어지는 것, 안정순이 부잣집에서 하찮은 대우를 받으면서도 돈을 벌기 위해 버티는 것 등에서 사회의 모순과 불평등에 대한 비판적 시각이 드러난다. 또한, 부유한 조만호가 회화 화되고 결국 자신이 이루고자 했던 바를 얻지 못하고, 경애가 아닌 안정순이 결국 이민수의 사랑을 받는 점이 부유 계층의 실패와 패배를 통한 대리 만족을 독자에게 준다.

② 신문연재소설의 상업성

아래 표는 1929년부터 1939년까지 국문 신문의 발행 부수 추이로, 조선일보의 발행 부수가 1937년에 급격히 20,000부 이상 증가하는 것을 볼 수 있다. 1937년 연재된 <필레꽃>의 영향이라고 추측할 수 있다. 또한 1910년대 <무정>, <개척자> 등의 소설을 연재한 매일신보의 지기가 상승했다고 하니 신문 연재소설이 신문 판매에 직접적 영향을 미쳤음이 분명하다. 따라서 신문사는 독자들의 입맛에 맞는 소설을 연재하여 신문 판매량을 늘리기에 주력하였을 것이며, 따라서 작가의 의도나 경험, 생각이 주를 이루는 일반 소설과 달리 연재소설에는 통속성이나 대중성이 두드러지며 때로는 선정성이 나타나기도 한다. 하지만 이 가운데에서도 자본주의에 대한 비판, 사회에 대한 고민을 담으며 소설로서의 본질을 잃지 않아 대중성과 소설로서의 가치 두 마리 토끼를 잡았다는 점에서 의미가 있다.

	1929	1931	1933	1935	1937	1939
조선일보	30406	33701	39550	42245	49129	49537
매일신보	337	314	272	711	364	254
동국신문	277	41300	41300	43947	55904	55783
경북일보	7020	8258	13017	12879	6217	10156
조선일보	21221	26506	23841	35000	57907	51280
동국신문	343	331	185	303	1638	473
매일신보	153	23495	28192	23041	42118	73981
경북일보	2009	1309	5321	7786	11373	7596
조선일보	13862	18862	18011	21365		
동국신문	121	180	157	94	25505	
매일신보	172	19462	18194	14		
경북일보	272	32	2018	4302		
조선일보	21860	21931	24436	29972	42814	92579
동국신문	413	325	185	469	850	652
매일신보	178	23186	23186	27119	30037	44800
경북일보	747	928	2450	495	897	2863
조선일보	57351	10300	10380	12842	14060	18308
동국신문	1114	1130	799	1576	2842	1379
매일신보	850	11822	11320	1522	12484	17368
경북일보	12058	10527	10829	25444	18487	20414

[표 1] 일제강점기 신문 판매 부수(1929-1939)

③ <필레꽃>의 특징 및 의의

<필레꽃>의 배경과 상황은 독자들에게서 공감을 이끌어낸다. 가난한 사람들의 한과 불평등한 사회 구조, 학업 수행과 구직에 어려움을 느끼는 것은 당시 소수의 상류층을 제외하고 대부분의 사람들이 느끼던 것이었다. 자신의 상황과 유사한 소설 속 배경에 공감하며 독자의 집중도와 흥미도가 높아졌을 것이다.

<필레꽃>에서는 카타르시스를 통한 대리 만족이 두드러지게 나타난다. 독자는 주인공 이경순에게 자신을 투사하게 되는데, 외모가 뛰어난 뿐만 아니라 순수함과 정조를 잃지 않으면서도 많은 남성의 사랑을 받는, 특히 부유하고 역사나 외모가 뛰어난 경애보다 많은 사랑을 받는 그녀를 통해 대리 만족을 느끼게 된다. 또한 부유한 조만호가 회화 화되고 정순뿐만 아니라 윤관도 얻지 못하며, 경애가 아닌 안정순이 결국 이민수의 사랑을 받는 점이 부유 계층의 실패와 패배를 통한 대리 만족을 독자에게 준다. 한편 상류층의 삶을 바탕으로 한 이 소설을 통해 부유한 생활을 간접적으로 경험해 봄으로써 느끼게 되는 대리 만족도 찾을 수 있다.

4. Discussion

신문 연재소설, 특히 1930년대 많은 대중의 호응을 얻었던 <필레꽃>은 상업적 목적에서 출발하였으나, 대중의 공감을 이끌어 내는 한편 당시의 사회상을 잘 반영했다는 점에서 큰 의미를 지니고 있다. <필레꽃>은 일제강점기의 사회적 문제를 비판하는 한편 독자들이 이를 간접적으로 해소할 수 있도록 하였다는 점에서 가치 있는 작품이다.

김말봉의 <필레꽃>을 비롯한 당시 신문 연재소설의 통속성과, 사람들을 몰입시키는 요소들은 현 2017년 대한민국의 드라마와 웹툰 등에서 그 모습을 다시 보이고 있다. 몰입, 애독 등 사람들의 본능적 욕구와 보편적 정서를 바탕으로 연재의 형식을 빌려 흥미로운 내용을 전개해 나간다는 점이 유사하다. 현재 신문 연재소설의 맥은 끊겼으나 당시 사회상을 충분히 반영하며 사람들의 욕구 충족의 장이 되었던 신문 소설이 주는 문학사적 의미를 이해하고 현재 다양한 형태로 계승되고 있는 신문 연재소설의 통속성과 특징에 대해 유심히 살펴야 할 필요가 있다.



3

바퀴테 단계



교과 기반 미디어 탐구

: 과학 커뮤니케이션 연구

- 광우병 논쟁을 중심으로

과학 저널리즘 분석	26
과학 커뮤니케이션 실험 연구	29

과학 저널리즘 분석 2008년 광우병 관련 언론 보도를 중심으로

2008년 당시 우리 사회를 뒤흔들었던 광우병 논란을 기억하시나요? 소의 질병이었던 광우병이 인간에게 전염되면서 사람들은 큰 공포에 빠지게 되었습니다. 당시 사람들은 광우병에 대해 잘 모르기 때문에, 스스로 공부해서 정보를 얻는 것이 아니라, 주로 신문이나 방송을 통해 광우병에 대한 정보를 얻었습니다. 5대 핵심 쟁점에 대해 언론사들은 저마다 서로 다른 해석을 내놓았습니다.

■ 쟁점 1 : 퇴행성 뇌질환과 인간 광우병의 관련성

퇴행성 뇌질환이란 무엇일까요? 퇴행한다는 말은 어린 아이처럼 되돌아간다는 의미이고, 뇌질환은 뇌에 발생하는 질병이기 때문에, 퇴행성 뇌질환이란 뇌가 어린 아이처럼 되어버리는 병 정도로 이해하면 되겠습니다. 보통 노인들이 많이 겪게 되는 치매가 대표적인 퇴행성 뇌질환입니다. 광우병은 말 그대로 미친 소가 날뛰는 듯한 증세의 병입니다.

변형 크로이츠펠트-야코프병(Creutzfeldt-Jakob Disease, CJD) 은 **인간에게 걸리는 광우병**으로 이해하시면 되겠습니다. 그렇다면 치매와 같은 퇴행성 뇌질환과 인간 광우병은 어떠한 관계일까요? 퇴행성 뇌질환과 변형 크로이츠펠트-야코프병, 즉 인간 광우병과의 관련성은 매우 중요한 관심사였습니다.

쟁점 1 : 퇴행성 뇌질환과 인간 광우병의 관련성

언론사	입장
진보 성향 신문	퇴행성 뇌질환과 변형 인간 광우병의 관련성이 큼
보수 성향 신문	퇴행성 뇌질환과 변형 인간 광우병의 관련성이 낮음
공중파 방송	퇴행성 뇌질환과 변형 인간 광우병의 관련이 있을 수 있음

■ 쟁점 2 : 인간 광우병의 발병률에 관한 언론 보도

광우병 감염 쇠고기를 인간이 섭취할 가능성은 얼마나 될까요? 또, 광우병에 걸린 쇠고기를 먹은 사람이 인간 광우병에 걸릴 확률은 얼마나 될까요? 이러한 문제는 과학자뿐 아니라, 언론, 일반 시민들의 중요한 관심사였습니다.

쟁점 2 : 인간 광우병의 발병률

언론사	입장
진보 성향 신문	인간 광우병 발병 확률이 높음
보수 성향 신문	인간 광우병 발병 확률이 낮음
공중파 방송	인간 광우병 발병 가능성은 좀 더 지켜보아야 함

■ 쟁점 3 : 30개월령 쇠고기 섭취에 따른 인간 광우병 감염 위험성에 관한 언론 보도

소의 나이는 월 단위로 계산합니다. 따라서 사람들은 연령이지만 소들은 월령이라고 합니다. 광우병의 잠복기는 보통 48에서 72개월이라고 합니다. 처음 감염되는 시점인 생후 12개월을 더하면 소의 월령이 60~84개월쯤 되었을 때 광우병이 발병한다고 볼 수 있습니다. 많은 나라에서 소의 소장에서 흡수한 변형 프리온이 뇌에 도달하는 시간인 30개월을 기준으로, 그보다 나이 든 소를 위험하다고 보고 있습니다. 그렇다면, 30개월 이하의 소들은 안전할까요?

이러한 문제는 과학자뿐 아니라, 언론, 일반 시민들의 중요한 관심사였습니다.

쟁점 3 : 30개월령 쇠고기 섭취에 따른 인간 광우병 감염 위험성

언론사	입장
진보 성향 신문	30개월 미만 소가 인간 광우병을 유발할 가능성이 높음
보수 성향 신문	30개월 미만 소가 인간 광우병을 유발할 가능성이 낮음
공중파 방송	30개월 미만 소의 인간 광우병 유발 가능성은 좀 더 지켜보아야 함

■ 쟁점 4 : 특정위험물질(SRM) 범위에 관한 언론 보도

소는 회장에서 광우병을 유발하는 변형 프리온 단백질을 흡수한 후, 그 단백질이 척수를 거쳐 뇌에 도달한 후에 광우병에 걸리게 됩니다. 따라서 처음 프리온 단백질이 흡수되는 소의 회장 부분은 가장 위험한 특정위험물질입니다. 일부에서는 프리온 단백질이 이동하는 경로였던 척수, 그리고 이동 경로의 마지막 부분인 뇌와 두개골, 입으로 섭취할 때 닿았던 편도, 혀 부분까지 특정위험물질로 보고 있습니다. 그렇다면, 소의 어느 부위까지 특정위험물질로 봐야할까요? 이러한 문제는 과학자뿐 아니라, 언론, 일반 시민들의 중요한 관심사였습니다.

쟁점 4 : 특정위험물질(SRM) 범위

언론사	입장
진보 성향 신문	회장 원위부 이외 다른 부위로도 확장해야 함
보수 성향 신문	회장 원위부만으로 충분함
공중파 방송	회장 원위부만으로 한정하면 위험할 수 있음

■ 쟁점 5 : 한국인의 M/M형 유전자와 인간 광우병 취약성에 관한 언론 보도

프리온 단백질의 유전자형은 대표적으로 세 가지, M/M형, M/V형, V/V형으로 구분할 수 있습니다. 이 중에서 변형 크로이츠펠트-야코프병 환자, 즉 인간 광우병 환자의 유전자의 대부분은 M/M형입니다. 그런데 한국인의 유전자는 M/M형이 많습니다. 그렇다면 한국인은 유전적으로 인간 광우병에 취약할 수밖에 없는 것일까요? 이러한 문제는 과학자뿐 아니라, 언론, 일반 시민들의 중요한 관심사였습니다.

쟁점 5 : 한국인의 M/M형 유전자와 인간 광우병 취약성

언론사	입장
진보 성향 신문	한국인은 인간 광우병에 취약함
보수 성향 신문	한국인은 인간 광우병에 취약하다는 근거가 없음
공중파 방송	인간 광우병의 발병은 여러 요인에 의한 것임

2008년 광우병 사태에서 시민들은 전문가와 직접 소통한 것이 아니었습니다. 언론 보도를 통해 광우병 관련 정보를 접하였습니다. 지금까지 살펴본 바와 같이 당시 언론사들은 인간 광우병과 관련된 5가지 핵심 쟁점에 대해 조금씩 다른 견해를 보였습니다. 이로 인해 당시 시민들은 불안해 하고, 정부를 불신하면서 엄청난 갈등을 빚었습니다.

이러한 현상은 앞으로 또 벌어질 것입니다. 이제 10년이 지났습니다. 냉철하게 과거를 반성하면서 지난 과거 광우병 사태를 되돌아보는 일……, 이는 유사한 현상을 다시 만났을 때 우리의 대처 방안을 준비하기 위한 것입니다.

과학 커뮤니케이션 실험 연구

■ 동영상 안내 : <https://youtu.be/lwL5BeW5iNA>

1. Introduction

과학적 쟁점을 다룬 언론 보도는 모두가 사실일까요? 2008년, 우리 사회는 광우병 논란 때문에 둘로 쪼개져 분열되었습니다. 전문가들도 미국산 쇠고기 수입에 대해 찬성과 반대로 나뉘어 상반된 주장을 하였고, 언론마다 서로 다른 입장의 전문가를 인용하여 서로 다른 사실을 전하였습니다. 사람들은 무엇이 옳은지를 몰라 혼란에 빠졌습니다. 결국, 정부를 불신하는 대규모 촛불 시위가 벌어졌고, 우리 사회는 둘로 분열되어 대혼란에 빠졌습니다. 명확한 것이 과학의 특징인데, 왜, 이러한 일이 일어났을까요? 인천하늘고등학교 미디어 연구팀 학생들은 이러한 궁금증을 해결하고자 모였습니다. 과학 저널리즘과 과학 커뮤니케이션 연구에 도전한 것입니다.

2. Methods

■ 실험 설계

우리는 과학 분야라 할지라도 그대로 믿지 말고, 언론보도를 비판적으로 따져 보아야 한다고 생각합니다. 그래서 실험을 준비했습니다. 2008년 광우병 논란 당시, 유치원에 다니고 있었던 고등학교 1학년 피험자 60명을 모집하였습니다. 이들은 2002년에 출생한 학생들로 2008년 당시 광우병 논란을 전혀 기억하지 못하고 있었습니다. 이들 학생 60명을 30명씩 두 집단으로 나누었습니다. 한 집단에는 광우병의 발병 원인에 관한 과학 강의를 보여주었습니다. 나머지 한 집단에는 광우병과 관련된 언론사의 보도를 강의식으로 요약하여 보여주었습니다.

실험군과 대조군 처치

실험군	대조군
30명(2002년생)	30명(2002년생)
광우병의 발병 원인에 관한 과학 강의	광우병과 관련된 언론 보도 설명 강의

■ 처치

광우병의 발병 원인에 관한 강의는 연구원 학생들이 직접 학교에서 배운 과학 지식을 활용하였고 부족한 지식은 병리학 전문가의 자문을 받아 강의 대본을 만들었습니다. 광우병과 관련된 언론 보도 설명 강의 역시 연구원 학생들이 직접 당시 언론 보도 내용을 분석하여 직접 제작하였습니다. 두 가지 버전의 강의 영상은 강의 대본을 전문 프리젠테이션 소프트웨어를 사용하여 제작하였습니다.



실험군 처치 : 광우병의 발병 원인에 관한 과학 강의



대조군 처치 : 광우병과 관련된 언론 보도 설명 강의

3. Results

■ 실험군 결과

한 달 뒤, 두 집단 학생들에게 광우병에 대해 어떻게 생각하는지를 물었습니다. 그 결과 광우병 발병 원인에 관한 과학 강의를 받았던 실험군 학생들은 대부분 쟁점을 정확하게 기억하고 있었습니다. 과학적인 논거를 활용하면서 자신의 생각을 덧붙이는 경우도 많았습니다.

질문 : 광우병 논란에 대해 어떻게 생각하나요?

피험자 1 : 프리온 단백질이 원인이므로, 무조건 두려워할 필요는 없을 것입니다.

피험자 2 : 소의 특정 부위 유통을 엄격하게 관리해야 한다고 생각합니다.

피험자 3 : 뉴스나 신문 기사만을 믿어서는 안 될 것 같아요

피험자 4 : 정부가 국민의 신뢰를 얻기 위해 명확한 과학적 근거를 제시해야 합니다.

■ 대조군 결과

그렇다면 광우병 관련 언론 보도를 설명하는 강의를 제공한 집단의 학생들은 어땠을까요? 언론 보도를 통해 광우병 논란을 접했던 학생들은 정확한 쟁점을 파악하지 못한 채 엉뚱한 답변을 하는 학생들이 많았습니다. 무엇보다도 이들은 쟁점을 정확히 기억을 못하고 있었습니다.

질문 : 광우병 논란에 대해 어떻게 생각하나요?

피험자 5 : 미국산 쇠고기 대신 한우만을 먹어야겠습니다.

피험자 6 : 미국산 쇠고기를 수입해서는 안 될 것 같습니다.

피험자 7 : 쇠고기에 관한 정부의 발표를 믿어서는 안 될 것 같아요.

피험자 8 : 한국인은 광우병에 취약하므로 미국산 쇠고기는 수입하지 말아야 합니다.

4. Discussion

■ 과학 저널리즘의 한계

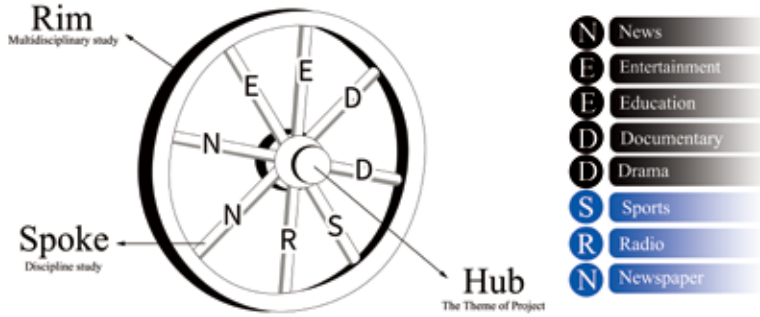
우리는 이 실험을 통해 무엇을 얻었을까요? 과학적 지식이 완전한 진실이 아니라는 것을 확인하였고, 전문가의 견해라고 무조건 받아들이면 안 된다고 것도 확인하였습니다. 과학커뮤니케이션은 전문가가 내세운 근거를 꼼꼼하게 따져보아야 합니다. 시간이 없는데 언제 일일이 따져 보나요? 전문가도 아닌 우리들이 왜 따져 보아야 하나요? 네, 맞습니다. 우리에게 모든 사회적 논란거리에 관해 꼼꼼하게 따져볼 여유가 없습니다. 하지만 2008년 광우병 논란과 같이 과학적 쟁점이 사회를 분열시키고, 전문가의 의견이 엇갈려 갈등할 때는, 사회 구성원 모두가 꼼꼼하게 따져 보아야 합니다.

■ 과학 커뮤니케이션의 방향

특히 생각하는 힘을 키워야 하는 학생들은 언론 보도를 기반으로 논거를 구성하지 말고, 과학적 사실을 기반으로 논거를 구성하는 비판적 사고력을 키워야 합니다. 그러한 노력은 당신뿐만 아니라 소중한 우리 사회를 더 가치 있게 만들어 줄 겁니다. 과학 커뮤니케이션 방식이 바뀌면 우리 사회도 바뀝니다.

인천하늘고등학교 미디어 연구팀이었습니다.

2018 인천하늘고등학교 교과 기반 미디어 탐구 프로젝트 참여 인원



역할	담당
프로젝트 설계	김평원(인천대학교 교수)
프로젝트 지도	김일형(인천하늘고등학교 교장)
	이영중(인천하늘고등학교 교감)
	이중언(인천하늘고등학교 부장)
	천도현(인천하늘고등학교 교사)
뉴스 연구팀	박동주(인천하늘고등학교 3학년)
	박현문(인천하늘고등학교 3학년)
	조성현(인천하늘고등학교 3학년)
	황유진(인천하늘고등학교 3학년)
예능 연구팀	나윤서(인천하늘고등학교 2학년)
	박나민(인천하늘고등학교 2학년)
	송다혜(인천하늘고등학교 2학년)
	이지호(인천하늘고등학교 3학년)
	전최희(인천하늘고등학교 2학년)
교육 프로그램 연구팀	박나현(인천하늘고등학교 3학년)
	손동아(인천하늘고등학교 3학년)
	장혜린(인천하늘고등학교 3학년)
	한지희(인천하늘고등학교 3학년)
	허건민(인천하늘고등학교 3학년)
다큐멘터리 연구팀	곽선진(인천하늘고등학교 3학년)
	김민선(인천하늘고등학교 3학년)
	김예인(인천하늘고등학교 3학년)
	이수정(인천하늘고등학교 3학년)
	홍지우(인천하늘고등학교 3학년)

역할	담당
드라마 연구팀	권채은(인천하늘고등학교 2학년)
	김진현(인천하늘고등학교 2학년)
	이여원(인천하늘고등학교 2학년)
	최인아(인천하늘고등학교 2학년)
	황인건(인천하늘고등학교 2학년)
스포츠 연구팀	고민정(인천하늘고등학교 3학년)
	김민준(인천하늘고등학교 2학년)
	김윤하(인천하늘고등학교 3학년)
	김지인(인천하늘고등학교 2학년)
	정건훈(인천하늘고등학교 2학년)
라디오 연구팀	김재영(인천하늘고등학교 2학년)
	김주은(인천하늘고등학교 2학년)
	서예진(인천하늘고등학교 2학년)
	우하영(인천하늘고등학교 2학년)
	장재연(인천하늘고등학교 2학년)
신문 연구팀	김나림(인천하늘고등학교 2학년)
	박지연(인천하늘고등학교 2학년)
	이다영(인천하늘고등학교 2학년)
	이민준(인천하늘고등학교 2학년)
	조국호(인천하늘고등학교 2학년)
	조예은(인천하늘고등학교 2학년)
프로젝트 자문	한세현(SBS 기자)
	박수진(SBS 드라마 PD)
	이환진(SBS 예능 PD)
	장주은(SBS CNBC 아나운서)



문자에서 사진과 동영상을 거쳐 가상현실에 이르기까지 최근 미디어는 복합 양식으로 빠르게 발전하고 있습니다. 하지만 학교 현장은 미디어 리터러시 교육 수준에서 벗어나지 못하고 있습니다.

우리는 인천하늘고등학교 교과 기반 프로젝트 사례를 통해 정규 교과 수업 시간에 배운 지식만을 활용해도 미디어 탐구를 실천할 수 있음을 확인하였습니다.

— 인천대학교 국어교육과 김평원 교수

