

한국의 전통문화콘텐츠와 기독교 문화콘텐츠의 조우 (遭遇)를 통한 『기독교교육 문화콘텐츠』의 개발 가 능성에 관한 연구

— ‘엔터테인먼트 스토리텔링’을 중심으로 — 42)

원 신 애

웨스트민스터신학대학원대학교

〈요 약〉

본 연구는 한국의 전통문화콘텐츠 연구를 통한 ‘기독교교육 문화콘텐츠의 개발’ 가능성을 살펴 보기 위해서 문헌연구와 설문조사 및 설문분석을 수행하였다.

본 연구는 경기도, 인천, 서울 지역을 대상으로 설문조사를 하였는데, 경기도의 5지역, 인천광역시 2지역, 서울시 6지역을 설문조사 지역으로 삼았다. 이 지역으로 설문대상을 국한시킨 것은 행정구역별로 볼 때 전국에서 서울특별시, 인천광역시, 경기도에 개신교 분포도가 가장 많은 것으로 나타났지만, 경기도와 서울시 전체 지역별 개신교 비율과 각 지 역내 개신교 비율의 큰 차이 때문에 설문의 타당도가 있다고 사료 된다.

학교교육의 매체인 교과서의 개발 및 활용을 통해서 한국의 전통문화콘텐츠와 기독교 문화콘텐츠의 조우가 가능함을 알 수 있다. 또한 한국의 전통문화 콘텐츠와 기독교 문화콘텐츠는 서로 반목하는 관계가 아니라 양립가능하며 조력하는 관계임을 추론할 수 있다. 한국의 전통적 윤리인 효도, 인내, 어진사람, 형제우애의 설문항목에 대하여 기독교 청소년들이 비기독교 청소년들보다 더 인식하고 있다는 사실이 연구자의 그런 가정을 지지해 준다.

물론 이러한 연구결과는 대한민국 청소년의 인식이라고 일반화시키는 것은 연구의 한계임을 인정한다. 마지막으로 한국 전통문화콘텐츠가 내재된 스토리텔링의 원형을 개발하여 드라마, 영상 및 영화 등 ‘엔터테인먼트 스토리텔링’에 기초한 기독교교육 문화콘텐츠의 개발 가능성을 희망해 본다.

핵심주제어: 교과서, 기독교교육 문화콘텐츠, 설문지, 엔터테인먼트 스토리텔링, 전통문화 콘텐츠, 한국문화

* 본 논문은 2011-2012년 정부재원으로 한국연구재단(한국학술진흥재단) 신진교수지원(인문사회분야) 사업의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2011-332-A00243).

I. 들어가는 말

본 연구는 2011-2012년도에 걸쳐서 수행한 연구이다. 본 연구는 한국의 전통문화콘텐츠 연구를 통한 ‘기독교교육 문화콘텐츠의 개발’ 가능성을 살펴보기 위해서 문헌연구와 설문조사 및 설문분석을 수행하였다.

이와 관련하여 2011년도 논문은 「한국의 전통문화콘텐츠와 기독교 문화 콘텐츠의 조우를 통한 기독교교육의 가능성: 공교육 교과서의 ‘문화콘텐츠’를 중심으로」이다.¹⁾ 이 논문은 첫째, 포스트모더니즘시대의 공교육과 종교교육의 특성을 살펴보았다. 둘째, 초등학교 교과서에 나오는 기독교 문화콘텐츠로써 중요한 애니메이션 ‘강아지 똥’과 이솝 우화 ‘개미와 베짚이’를 분석하고, 서사적 이야기를 재해석하며, 기독교교육의 관점에서 비평하였다. 셋째, 애니메이션, 문학, 영화 등 문화콘텐츠와 관련하여 문화콘텐츠의 기독교교육적인 가능성을 살펴보았다. 넷째, 포스트모더니즘 시대의 문화콘텐츠를 바로 해독하기 위한 방법으로 포스트모던 문화코드 읽기를 제안하였다.

본 연구는 1차년도 연구와 연계하여 첫째, 2011년 1차 년도에 고등학교 1-3학년 학생들을 중심으로 교과서 분석에 기초한 자료에 근거하여 수행한 설문조사²⁾ 결과를 분석할 것이다. 둘째, 2011-2012년도에 걸쳐 수행한 설문조사를 통해서 한국 전통문화와 기독교 문화가 청소년에 미친 영향에 대한 결과를 분석하고 기독교 교육적인 의미를 살펴볼 것이다. 마지막으로 고교교과서의 ‘엔터테인먼트 스토리텔링’을 중심으로 한국의 전통문화콘텐츠 연구를 통한 ‘기독교교육 문화콘텐츠’의 개발 가능성을 조명할 것이다.

II. 연구방법 및 내용

본 연구는 경기도, 인천, 서울 지역을 대상으로 설문조사를 하였는데, 경기도의 5지역, 인천광역시 2지역, 서울시 6지역을 설문조사 지역으로 삼았다. 이 지역으로 설문대상을 국한시킨 것은 행정구역별로 볼 때 전국에서 서울특별시, 인천광역시, 경기도에 개신교 분포도가 가장 많은 것으로 나타났지만, 경기도와 서울시 전체 지역별 개신교 비율과 각 지역 내 개신교 비율의 큰 차이 때문에 설문의 타당도가 있다고 사료 된다. 지역별 통

1) 원신애, 「한국의 전통문화콘텐츠와 기독교문화 콘텐츠의 조우를 통한 기독교교육의 가능성: 공교육 교과서의 ‘문화콘텐츠’를 중심으로」, 『성경과 신학』65 (과주: 한국학술정보, 2013), 295-328쪽.

2) 설문내용은 “교과서와 대중문화에 나타난 기독교 문화콘텐츠에 대한 청소년의 가치관에 대한 설문조사”이다. 설문내용 구성은 I. 디지털 문화에 대한 인식도; II. 미디어 이용에 대한 인식도; III. 학교 교과서에 나타난 한국전통 문화와 종교에 대한 인식도; IV. 인적사항으로 구성되었다.

계청의 발표에 따르면, 2005년 11월 1일 기준으로 약 4천7백만 명의 한국인 중 종교를 가지고 있는 인구는 2천497 만명(53.1%)에 달하며, 총인구 중 불교 인구가 22.8%(1,072 만)로 가장 많았고 개신교 18.3%(861만), 천주교 10.9%(514만) 순으로 나타났다(2005, 통계청). 불교가 우세한 지역은 부산, 울산, 경남 등이고, 개신교 우세지역은 서울, 경기도, 인천 순이다. 개신교 최대 밀집지역은 경기도 과천시이고 전국적으로는 전북 군산으로 나타났다.³⁾

1. 분석대상

본 연구는 경기도, 인천, 서울 지역을 대상으로 설문조사를 하였는데, 경기도의 5지역, 인천광역시 2지역, 서울시 6지역을 설문조사 지역으로 삼았다. 본 연구를 위한 표집대상은 총 670부 이다. 서울지역은 강남과 강북, 경기와 인천지역에서는 신도시와 전통적인 도시를 구분하여 선정하였다. 안양(30부), 수원(130부), 과천(100), 부천(120부), 성남⁴⁾(100), 인천(30), 서울 강북(80부), 서울 강남(100부)이었다. 회수된 질문지에서 불성실하거나 무응답이 많은 질문지를 제외한 분석대상은 586명이었다.

〈표 1〉 분석대상: 지역별

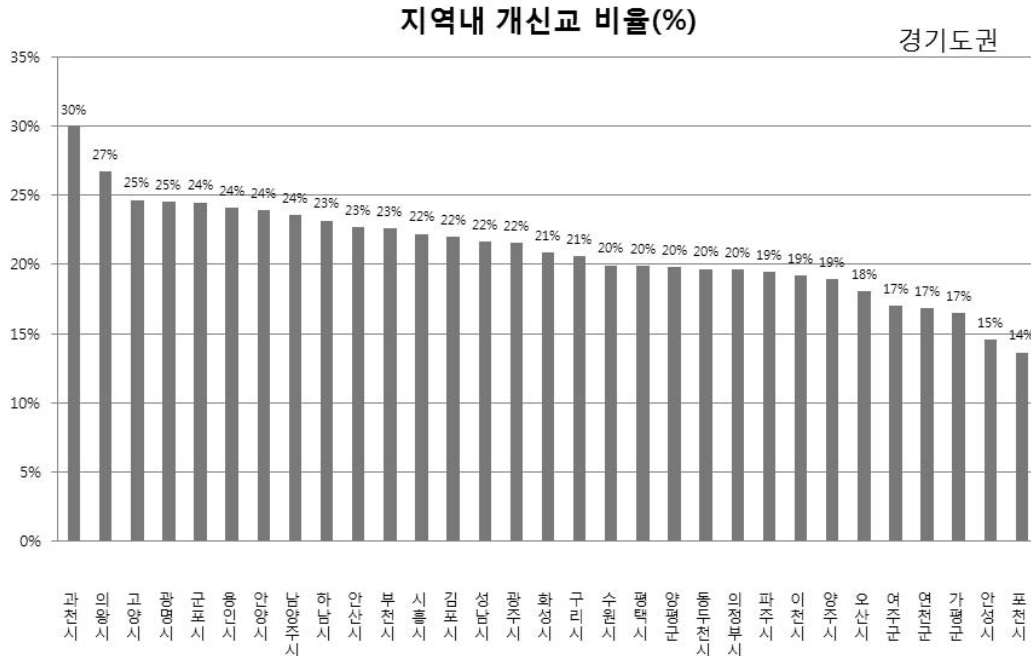
		Frequency (빈도)	Percent (%)	Valid Percent (유효 %)	Cumulative Percent (누적 %)
서울	강남	80	13.6	13.6	13.8
	강북	79	13.5	13.5	27.3
경기 및 인천	부천	110	18.7	18.7	46.0
	성남(분당)	52	8.9	8.9	54.9
	수원	122	20.8	20.8	75.6
	안양	22	3.7	3.7	79.4
	인천	22	3.7	3.7	83.1
	과천	99	16.9	16.9	100.0
합계	합계	586	100.0	100.0	

3) 〈성/연령/종교별 인구-시군구〉, 통계청 집계, 2005. <http://kosis.kr>

4) 성남시의 행정구역 중에서 설문은 주로 분당지역을 중심으로 이루어짐.

〈표 2〉 분석대상의 배경정보

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
성별	남자	172	29.4	29.4	29.4
	여자	414	70.6	70.6	100.0
	Total	586	100.0	100.0	
학업성취도	매우낮음	39	6.7	6.7	6.7
	약간낮음	75	12.8	12.9	19.6
	보통	287	49.0	49.4	69.0
	약간높음	142	24.2	24.4	93.5
	매우 높음	38	6.5	6.5	100.0
	Total	581	99.1	100.0	
무응답(Missing)	System	5	0.9		
Total		586	100.0		
가족형태	친부모	525	89.6	89.9	89.9
	양부모	16	2.7	2.7	92.6
	한부모	32	5.5	5.5	98.1
	보호자	10	1.7	1.7	100.0
	Total	584	99.7	100.0	
무응답	System	2	0.3		
Total		586	100.0		
부모종교	기독교	288	49.1	51.0	51.0
	불교	80	13.7	14.2	65.1
	유교	12	2.0	2.1	67.3
	무교	183	31.2	32.4	99.6
	기타	2	0.3	0.4	100.0
	Total	565	96.4	100.0	
무응답	System	21	3.6		
Total		586	100.0		
본인종교	기독교	309	52.7	53.2	53.2
	불교	41	7.0	7.1	60.2
	유교	3	0.5	0.5	60.8
	무교	223	38.1	38.4	99.1
	기타	5	0.9	0.9	100.0
	Total	581	99.1	100.0	
무응답	System	5	0.9		
Total		586	100.0		



〈그림 1〉 경기도 지역 내 개신교 비율 (%)

2. 측정도구

본 연구의 분석은 문헌 연구와 인터뷰에 기초하여 연구자가 직접 개발하였다. 연구자는 고등학교 1-3학년 학생들을 중심으로 교과서 분석에 기초한 자료에 근거하여 설문지 문항을 만들어 한국 전통문화와 기독교 문화가 청소년에 미친 영향에 대하여 설문을 시행하였다. 문헌연구 및 인터뷰를 통해서 총 23 문항으로 크게 세 부분 - I. 디지털 문화에 대한 인식도(1-3문항), II. 미디어 이용에 대한 인식도(4-10문항), III. 학교 교과서에 나타난 한국전통 문화와 종교에 대한 인식도(11-16문항), IV. 인적사항(17-23문항)의 내용으로 설문내용을 구성하였다.

3. 분석 절차

질문지는 2011년 12월부터 2012년 2월에 걸쳐 수집하였다. 표집대상 지역 학교의 교사에게 부탁을 하여 응답해주는 학생들에게 성실하게 응답해 줄 것을 부탁하였다. 수집한 질문지는 spss18.0 을 이용하여 분석하였으며, 빈도분석과 교차분석 및 지역별, 성별, 종교별 차이분석을 실시하였다.

Ⅲ. 연구결과 및 해석

설문조사를 통한 결과를 정리하자면 다음과 같다. 1. 디지털 문화와 미디어에 대한 인식도는 1-10 문항, 2. 학교 교과서에 나타난 한국전통 문화와 종교에 대한 인식도는 11-16 문항, 3. 차이분석에 관한 내용이다.

1. 디지털 문화와 미디어에 대한 인식도

1) 자신의 세대를 포스트 디지털 세대에 속한다고 생각합니까?

위의 문항에 대해 “예”라고 응답한 경우는 564명(96.2%)로 거의 모든 고등학생이 포스트 디지털세대라고 인식하고 있는 것으로 나타났다.

2) 자신의 세대가 한국 전통문화나 덕목에 영향을 받고 있다고 생각합니까?

위의 문항에 영향을 받았다고 응답한 고등학생은 60.4%로 나타났다. 또한 영향을 받은 내용은 가정교육(23.6%)과 교과서 소설, 역사(18.3%)로 나타났다.

3) 대한민국의 문화에 기독교 음악(CCM), 예술, 영화, 소설, 유명인사(연예인 포함) 등이 많은 영향력을 미친다고 생각하는가?

위의 문항에 대해 기독교음악에 “매우 그렇지 않다”고 응답한 학생은 41.6%로 나타났고, 기독교 문화는 “보통이다”가 40.3%, 기독교영화에 “매우 그렇지 않다”가 35.5%로 “보통이다”가 34.5%로, 기독교유명인은 “보통이다”가 35.7%, 기독교연예인 “매우 그렇지 않다”가 43.2%로 나타났다.

4) 하루 평균 미디어 이용 시간은 얼마나 됩니까?

종이 신문 읽지 않음의 응답이 48.8%, T.V. 시청은 2시간-5시간, 인터넷 이용은 2시간-5시간, 인터넷게임은 안하는 응답이 46.6%, 휴대전화는 5시간이상이 28.5%, DMB는 안함 64.5%로 나타났다.

5) 한 달 평균 인터넷게시판(페이스북, 블로그, 카페, 싸이월드, 카카오톡 등 포함)에 얼마나 댓글을 올립니까?

위의 문항에 대해서 1-10분을 한다가 29.7%로, 안함 27.3%로 나타났다.

6) 블로그(혹은 페이스북, 카페, 미니홈피 등)를 가지고 있습니까?

위의 문항에 대해서 있다가 77.6%로 나타났다.

7) (페이스북, 블로그나 미니홈피) 등을 가지고 있다면 관리에 얼마나 시간을 보냅니까?

위의 문항에 대해서 1분-10분이 35.7%로, 안함인 25.1%로 나타났다.

8) 본인 스스로 뉴미디어(휴대전화, 게임, 인터넷 등)에 어느 정도 중독되었다고 생각합니까?

위의 문항에 대하여 휴대전화 중독에 전혀 아니다가 19.8%, 강하게 중독되었다가 15.2%, 게임중독은 전혀 아니다가 51.7%, 인터넷 중독에 전혀 아니다 14.7%, 강하게 중독되었다는 6.5%로 나타났다.

9) 다음은 사이버 공간의 기능을 설명한 것들입니다. 본인 생각에 사이버 공간의 기능에 해당되는 것에 표시하십시오.

(1) 온라인을 통해 많은 정보를 얻을 수 있다.

그렇다가 57.7%, 매우 그렇다가 36.5%로 나타났다.

(2) 온라인은 각종 악성 댓글이 난무하는 공간이다.

그렇다가 65.0%, 매우 그렇다가 21.2%로 나타났다.

(3) 인터넷 다운로드를 통해 영화를 자주 본다.

그렇다가 42.8%, 반면 그렇지 않다가 29%로 나타났다.

(4) 온라인을 통해 자유롭게 의사표현을 할 수 있다.

그렇다가 64.3%로 나타났다.

(5) 온라인은 저작권 침해의 온상이 된다.

그렇다가 64.2%로 나타났다.

(6) 온라인에서 유포되는 많은 정보는 부정확하다.

그렇다가 55.1%로 나타났고, 반면에 그렇지 않다가 35.8%로 나타났다.

(7) 온라인은 학교 공부에 많은 도움이 된다. 그렇다가 51.2%로 나타났다.

(8) 사이버세계는 중독성이 강한 공간이다.

그렇다가 62.1%로 나타났다.

(9) 사이버 공간에서 많은 친구를 사귈 수 있다

그렇지 않다가 42.8%로 나타났고, 반면 그렇다가 41.8%로 나타났다.

(10) 온라인 활동 때문에 학업에 방해가 될 때가 많다.

그렇다가 46.9%로 나타났다.

(11) 온라인은 민주주의 발전에 도움이 되는 공간이다

그렇다가 55.6%로 나타났다.

(12) 온라인 활동을 제약하는 제도(인터넷실명제, 저작권 등)는 더욱 강화되어야 한다.

그렇다가 47.4%로 나타났다.

- (13) 온라인 활동인해 사생활 침해가 발생하기 쉽다.

그렇다가 61.6%로 나타났다.

- (14) 온라인을 통해 얻은 지식은 학교교과서에서 배운 것보다 더 기억 된다.

그렇지 않다가 41.3%로 나타났고, 반면 그렇다가 41.1%로 나타났다.

10) 다음에 제시된 정보를 주로 어디서 얻는가요?

- (1) 학원정보

친구에게 얻는다가 66.6%로 나타났다.

- (2) 게임정보

친구에게 얻는다가 63.8%로 나타났다.

- (3) 영화정보

친구에게 얻는다가 48.8%로 나타나고, 반면 인터넷에서 얻는다가 42.8%로 나타났다.

- (4) 이성교제

친구에게 얻는다가 80.2%로 나타났다.

- (5) 여론참여

인터넷에서 얻는다가 75.9%로 나타났다.

2. 학교교과서에 나타난 한국전통 문화와 종교에 대한 인식도

11) 교과서 국어, 사회, 윤리 과목에서 한국전통 문화나 좋은 전통적인 윤리에 관해 배웠다고 생각합니까?

위의 문항에 대해서 배운 것이 기억나는 1순위로 효도(20.4%), 가족(18.3%), 예의범절(11.2%), 한글의 우월성(9.7%), 어진사람(5.7%) 순으로 응답 하였다.

12) 수업시간에 또는 교과서에서 종교에 관하여 배웠는가요?

위의 문항에 대해서 배운 것이 기억나는 1순위로 불교, 유교, 기독교, 천주교 순으로 응답하였다.

13) 수업시간에 또는 교과서에서 미디어와 관련된 영화, 음악, 애니메이션 등을 관람하거나 다룬 적이 있습니까?

위의 문항에 대해서 배운 것이 기억나는 1순위 영화로 로미오와 줄리엣(2.9), 트루맛 쇼(2.6), 소셜 네트워크(0.9), 하이스쿨 뮤지컬(0.9%), 죽음의 시인(0.7%) 순으로 응답하였다.

1순위 음악으로는 최신가요(1.4%), 팝(0.7%), 클래식(0.5%), 뮤직비디오(0.3%), 뮤지컬(0.2%) 순으로 응답하였다.

1순위 애니메이션은 썸머워즈(1.2%), 시간을 달리는 소녀(0.9%), 이웃집 토토로(0.3%), 이집트 왕자(0.3%) 순으로 응답하였다.

14) 한국 전통문화를 잘 표현한 문화라고 생각하는 것에 표시해주세요.

응답자들은 한국영화 1순위로 왕의 남자(6.5%), 서편제(2.9%), 위낭소리(1.0%), 태극기 휘날리며(0.1%), 웰컴투동막골(0.9%) 순으로 응답하였다.

응답자들은 한국소설 1순위로 토지(2.6%), 뿌리 깊은 나무(0.9%), 전래동화(0.9%), 덕혜공주, 심청전, 춘향전, 흥부전(0.5%)이 같은 순위로 응답하였다.

응답자들은 한국음악 1순위로 아리랑(12.1%), 판소리(2.2%), 사물놀이 판소리(0.7%)와 창산별곡(0.7%), 동방신기 맥시멈(0.5%)순으로 응답하였다.

응답자들은 한국미술로 김홍도(2.2%), 씨름(1.4%), 미인도(1.0%) 순으로 응답하였다.

15) 아래내용에서 첨단기술 시대에 한국적인 전통이나 문화로 여겨지는 것을 모두 표시하십시오.

응답자들은 1순위로 김치(17.5%), 정(情)(12.05), 효도(10.2%), 춘향전(10.1%), 제사(9.8%), 심청전(9.7%) 등으로 응답하였다.

16) 미래에 영향력이 가장 큰 과목은 무엇이라고 생각하며, 생각하는 것을 모두 표시해주세요.

응답자들은 1순위로 외국어(18.1%), 컴퓨터(17.5%), 영화와 미디어(13.1%), 예능(11.1%), 과학(8.1%) 등으로 응답하였다.

3. 종교별 차이분석

1) 기독교 문화에 대한 기독교와 비기독교 청소년의 인식의 차이

대한민국의 기독교 문화 대한 기독교인과 비기독교인의 인식의 차이를 비교하기 위하여 t 검증을 하였다. 검증 결과, <표 3>에서 와 같이 기독교 음악, 문학, 영화, 유명인, 연예인에서 $p < .001$ 수준에서 통계적으로 유의미하였다. 즉 평균값을 보면 기독교인 청소년들(2.20)이 비기독교인 청소년들(1.70)에 비해 기독교 문화에 대해 더 많이 인식하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 3〉 종교별 기독교 문화의 차이 (3번 문항)

	종교별	N	평균	표준편차	t
3-1 기독교음악	기독교	306	2.20	.92	6.62***
	비기독교	269	1.70	.89	
3-2 기독교문학	기독교	306	2.24	.91	4.32***
	비기독교	270	1.90	.93	
3-3 기독교영화	기독교	304	2.27	.94	5.10***
	비기독교	263	1.87	.92	
3-4 기독교유명인	기독교	304	2.35	.87	5.01***
	비기독교	268	1.98	.92	
3-5 기독교연예인	기독교	307	2.10	1.00	4.39***
	비기독교	266	1.74	.91	

*** $p < .001$

2) 미디어 이용에 대한 기독교와 비기독교 청소년의 인식의 차이

청소년들의 미디어 사용 시간에 대한 기독교인과 비기독교인의 차이를 비교하기 위하여 t 검증을 하였다. 검증 결과, 〈표 4〉와 같이 TV 시청, 인터넷이용, 휴대전화에서 $p < .01$ 수준에서 유의미한 차이가 있었다. 이는 비기독교 청소년이 기독교 청소년에 비해 미디어 이용을 더 많이 하는 것으로 보인다. 그러나 인터넷게임, DMB, 댓글 수, 블로그, 관리시간, 휴대전화, 게임중독, 인터넷 중독에 대해서는 종교의 유무에 대해 차이가 나지 않는 것으로 나타났다.

〈표 4〉 종교별 미디어 이용의 차이 (4-10번 문항)

	종교별	N	평균	표준편차	t
4-1 종이신문읽기	기독교	309	8.73	19.52	-.56**
	비기독교	272	9.65	19.84	
4-2 TV시청	기독교	309	108.46	97.15	-2.90**
	비기독교	272	135.39	126.35	
4-3 인터넷이용	기독교	309	100.32	92.35	-3.06**
	비기독교	272	127.94	124.73	
4-4 인터넷게임	기독교	308	34.22	70.95	-1.86**
	비기독교	272	47.83	103.65	
4-5 휴대전화	기독교	304	287.15	367.28	-3.14**
	비기독교	271	397.88	474.95	
4-6 DMB	기독교	308	5.81	23.28	-.83**
	비기독교	272	7.53	26.90	
5. 댓글 수	기독교	296	7239.68	8410.08	1.12**
	비기독교	263	1392.25	8766.55	
6. 블로그	기독교	309	1.23	.42	.58**
	비기독교	272	1.21	.42	
7. 관리시간	기독교	309	24.19	46.61	-1.51**
	비기독교	272	33.73	99.24	
8-1 휴대전화	기독교	309	2.53	.98	-.26**
	비기독교	272	2.56	.98	
8-2 게임중독	기독교	309	1.72	.86	-.78**
	비기독교	271	1.78	.90	
8-3 인터넷중독	기독교	309	2.31	.93	.45**
	비기독교	271	2.28	.90	

3) 학교교과서에 나타난 한국 전통문화와 종교에 대한 인식도

〈표 5〉는 청소년의 기독교 유무에 따라 학교교과서에 나타난 한국 전통문화와 종교에 대한 인식의 차이를 교차분석으로 확인한 결과, $\chi^2 = 157.34$, $p < .01$ 로 비율의 차이를 보였다. 효도, 인내, 어진사람, 형제우애의 항목에 대하여 기독교 청소년들이 비기독교 청소년들보다 더 잘 인식하고 있다고 할 수 있다.

〈표 5〉 종교별 학교교과서에 나타난 한국 전통문화와 종교에 대한 인식의 차이 (11번 문항)

		종교		합계
		기독교	비기독교	
1) 계	총계	12	9	21
	%	57.1%	42.9%	
2) 품앗이	총계	15	11	26
	%	57.7%	42.3%	
3) 제사	총계	18	10	28
	%	64.3%	35.7%	
4) 사물놀이	총계	20	14	34
	%	58.8%	41.2%	
5) 한복의 아름다움	총계	13	9	22
	%	59.1%	40.9%	
6) 한글의 우월성	총계	36	29	65
	%	55.4%	44.6%	
7) 예의범절	총계	44	30	74
	%	59.5%	40.5%	
8) 정(情)	총계	20	17	37
	%	54.1%	45.9%	
9) 효도	총계	81	53	134
	%	60.4%	39.6%	
10) 인내(忍)	총계	17	10	27
	%	63.0%	37.0%	
11) 어진사람(仁)	총계	27	10	37
	%	73.0%	27.0%	
12) 충성	총계	7	5	12
	%	58.3%	41.7%	
13) 형제우애	총계	17	6	23
	%	73.9%	26.1%	
14) 가족	총계	62	58	120
	%	51.7%	48.3%	
총계		192	162	354

카이제곱=157.34, $p < .01$

〈표 6〉은 수업시간에 또는 교과서에서 종교에 관하여 배웠는지에 대한 교차분석표이다. 분석결과, $\chi^2 = 55.13$, $p < .01$ 로 비율의 차이를 보였다. 불교, 유교, 천주교, 기독교인 학생들 중 기독교 청소년들이 비기독교 청소년들보다 종교에 대해 더 잘 배웠다고 인식하고 있었다.

〈표 6〉 수업시간에 또는 교과서에서 종교에 관하여 배웠는가요? (12번 문항)

		종 교		합 계
		기독교	비기독교	
불 교	총계	178	116	294
	%	60.5%	39.5%	
유 교	총계	166	113	279
	%	59.5%	40.5%	
기독교	총계	170	81	251
	%	67.7%	32.3%	
천주교	총계	113	61	174
	%	64.9%	35.1%	
합 계	총계	200	125	325

카이제곱=75.13, $p < .01$

〈표 7〉은 내용에서 첨단기술 시대에 한국적인 전통이나 문화로 여겨지는 것에 대한 교차분석표이다. 분석결과, $\chi^2 = 37.53$, $p < .05$ 로 유의한 비율의 차이를 보였다. 기독교 청소년들은 한국적인 전통이나 문화로 교회, 한류스타, 흥부전, 춘향전 순서로 인식하는 반면, 비기독교 청소년들은 김치, 정, 효도, 춘향전 순서로 인식한다. 흥미로운 것은 기독교 청소년들은 한국적인 것을 교회와 한류스타로 인지하는 것이며, 기독교와 비기독교인 청소년들 모두 ‘춘향전’을 공통적으로 한국적인 것으로 인지한다. 또한 기독교 청소년들이 비기독교 청소년들보다 한국적인 전통이나 문화에 대해 더 많이 배운 것으로 인식하고 있었다. ‘학교 교과서에 나타난 한국전통 문화와 종교에 대한 인식도’에 대한 문항분석 15번을 보면, 모든 응답자들은 1순위로 김치(17.5%), 정(12.05), 효도(10.2%), 춘향전(10.1%), 제사(9.8%), 심청전(9.7%) 등으로 응답하였다.

〈표 7〉 아내용에서 첨단기술 시대에 한국적인 전통이나 문화에 대한 인지도 (15번 문항)

		종교		합계
		기독교	비기독교	
춘향전	총계	150	123	273
	%	54.9%	45.1%	
심청전	총계	138	126	264
	%	52.3%	47.7%	
홍부전	총계	135	110	245
	%	55.1%	44.9%	
거북선	총계	129	109	238
	%	54.2%	45.8%	
김치	총계	255	220	475
	%	53.7%	46.3%	
정	총계	164	161	325
	%	50.5%	49.5%	
효도	총계	148	130	278
	%	53.2%	46.8%	
한류스타	총계	128	104	232
	%	55.2%	44.8%	
제사	총계	125	145	270
	%	46.3%	53.7%	
불교사찰	총계	59	64	123
	%	48.0%	52.0%	
교회	총계	85	50	135
	%	65.4%	34.5%	

카이제곱=56.81, $p < .05$

〈표 8〉은 미래에 영향력이 가장 큰 과목은 무엇이라고 생각하는지에 대한 교차분석 결과이다. 분석결과 $\chi^2 = 56.81$, $p < .05$ 로 유의한 비율의 차이를 보였다. 기독교 청소년들은 체육, 생물, 예능과 생물 순서로 미래에 영향력이 가장 큰 과목이라고 인지하였고

반면, 비기독교 청소년들은 외국어, 컴퓨터, 영화와 미디어, 예능 순서로 인지하였다.

흥미로운 것은 비기독교 청소년들에게 기독교 문화콘텐츠를 통한 복음전파와 기독교교육을 위하여 영화와 미디어를 활용한 기독교 문화콘텐츠 개발의 가능성을 볼 수 있다.

전장의 문항분석 16번의 비기독교인 기독교인 모든 응답자들은 1순위로 외국어(18.1%), 컴퓨터(17.5%), 영화와 미디어(13.1%), 예능(11.1%), 과학(8.1%) 등으로 응답하였다.

〈표 8〉 미래에 영향력이 가장 큰 과목에 대한 인지도(16번 문항)

		종교		합계
		기독교	비기독교	
예능	총계	133	100	233
	%	57.1%	42.9%	
수학	총계	72	82	154
	%	46.8%	53.2%	
컴퓨터	총계	200	167	367
	%	54.5%	45.5%	
과학	총계	80	89	169
	%	47.3%	52.7%	
체육	총계	25	15	40
	%	62.5%	37.5%	
화학	총계	61	55	116
	%	52.6%	47.4%	
생물	총계	60	42	102
	%	58.8%	41.2%	
외국어	총계	208	172	380
	%	54.7%	45.3%	
국어	총계	64	48	112
	%	57.1%	42.9%	
사회	총계	77	72	149
	%	51.7%	48.3%	
영화와 미디어	총계	136	137	273
	%	49.8%	50.2%	
합계	총계	308	270	578

카이제곱=56.81, $p<.05$

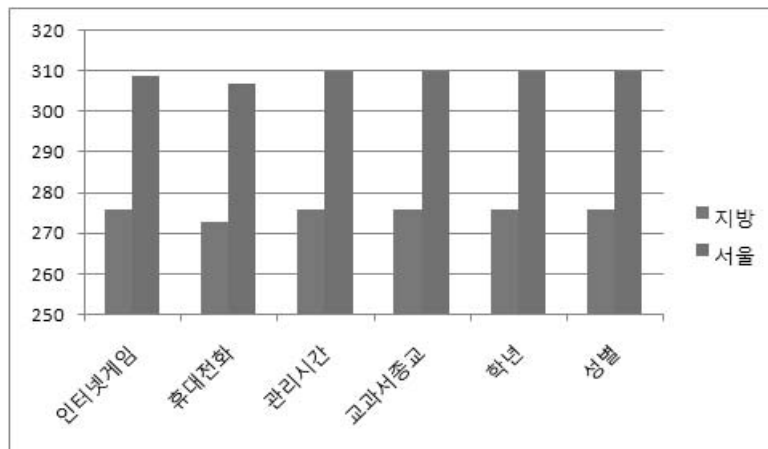
4) 청소년의 개인정보의 차이 분석

본 연구의 분석대상인 청소년들은 기독교와 비기독교 청소년들의 개인정보에 집단별 차이가 있는 변인은 부모종교, 학업성취도, 가정경제 수준에서 차이가 있음을 알 수 있었다. <표 9>에서 보는 바와 같이 기독교 청소년들의 학업성취도와 경제수준이 더 높은 것으로 나타났다.

〈표 9〉 종교별 청소년의 개인정보의 차이 분석

	종교별	N	평균	표준편차	t
학년	기독교	309	2.15	.83	.60
	비기독교	271	2.11	.84	
성별	기독교	309	1.69	.46	-.82
	비기독교	272	1.72	.45	
학업성취도	기독교	306	3.22	.97	2.71**
	비기독교	271	3.01	.89	
경제수준	기독교	309	1.44	.50	2.50*
	비기독교	272	1.34	.48	
서울	기독교	309	1.53	.50	.04
	비기독교	272	1.53	.50	

〈표 10〉과 〈그림 2〉에서 보듯이 서울지역의 기독교 청소년들이 인터넷게임과 휴대전화 사용을 더 많이 하는 것으로 나타났다. 또한 미디어 및 휴대전화에 대한 관리 시간과 교과서종교 과서의 종교에 관한 인식도가 더 높은 것으로 나타났다.



〈그림 2〉 종교별 청소년의 개인정보의 차이 분석

〈표 10〉 종교별 청소년의 개인정보의 차이 분석

	지 방(경기)	서 울
인터넷게임	276	309
휴대전화	273	307
관리시간	276	310
교과서종교	276	310
학 년	276	310
성 별	276	310

IV. 연구 분석을 통한 「기독교교육 문화콘텐츠」의 개발 가능성

1. 고교 교과서에 나타난 한국전통 문화와 종교에 대한 상관관계

본 연구는 설문조사를 통한 결과를 분석하여 포스트디지털 세대의 특성 및 한국 전통 문화와 종교의 상관관계를 살펴보았다.

1) 포스트디지털 세대의 특성 및 한국전통문화와 기독교 문화 상관관계

(1) 기독교인과 비기독교인 학생 모두는 자신들이 포스트디지털 세대에 속한다고 인식 (564명; 96.2%)하므로 2012년 설문에 참여한 10대 전반의 학생들은 자신들의 세대에 대한 특성을 잘 이해한다고 볼 수 있다.

(2) 기독교 문화(기독교음악, 예술, 영화, 소설, 유명인사 등)가 많은 영향력을 미친다고 생각하는가에 대한 설문결과는 기독교음악에 “매우 그렇지 않다”라고 응답한 학생이 41.6%인 반면, 기독교 문학은 “보통이다”가 40.3%, 기독교 영화가 “보통이다”가 35.5%, 기독교유명인은 “보통이다”가 43.2%로 나타났다. 결과적으로 기독교 문화에 대한 영향력은 기독교 유명인, 기독교 문학, 기독교 영화 순으로 학생들에게 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

(3) 포스트디지털 세대들은 종이신문을 읽지 않는 응답자가 48.8%로 나타난 것으로 보면 이들은 문자(아날로그)세대와 구분됨을 알 수 있다. 그러나 T.V. 시청과 인터넷 이용시간의 최대시간은 2시간-5시간으로 나타난 것으로 보아서 응답자들은 T.V와 인터넷을 모두 사용하는 것을 알 수 있다. 반면 인터넷게임을 안하는 응답자들이 46.6%, DMB를 안함이 64.5%로 나타났다. 그러나 휴대전화는 5시간 이상이 28.5%

나타났다.

한 달 평균 인터넷게시판(블로그, 카페, 싸이월드, 카카오톡 등 포함)에 얼마나 댓글을 다는가에 대해서는 1-10분 정도로 29.7%로 나타났고 이상의 블로그 등을 갖고 있는가에 대해서는 77.6%로 나타났다. 그것의 관리시간은 1-10분 정도로 35.7%로 나타났다.

응답자 스스로 뉴미디어(휴대전화, 게임, 인터넷 등)에 어느 정도 중독되었다고 생각하는가에 대해서는 휴대전화에 중독이 전혀 아니다가 19.8%이지만 강하게 중독되었다가 15.2%로 나타나서 응답자들이 휴대전화에 많이 의존될 가능성을 보여준다. 게임중독은 전혀 아니다가 51.7%로 나타난 것으로 보아 포스트디지털 세대는 기성세대가 생각하는 것보다 게임중독의 위험성을 의식하고 있는 것으로 보인다.

결과적으로 포스트디지털 세대는 뉴미디어에 의존되기도 하고 노출되어 위험성의 경계에 있는 상태라고 볼 수 있다. 뉴미디어에 중독의 수위는 아니지만 가능성을 지니고 있음을 볼 수 있다.

- (4) 사이버 공간의 기능에 관한 응답을 보게 되면, 사이버 공간에 대하여 응답자의 긍정적인 태도로는 온라인을 통하여 많은 정보를 얻을 수 있다(57.7%), 인터넷 다운로드를 통해 영화를 자주 본다(42.8%), 온라인을 통해 자유롭게 의사를 표현할 수 있다(64.2%), 온라인은 학교 공부에 많은 도움이 된다(51.2%), 사이버 공간에서 많은 친구들을 사귄다(41.8%), 온라인은 민주주의 발전에 도움이 되는 공간이다(55.6%)라고 응답했다.

사이버 공간의 기능에 대한 경계성 태도는 온라인은 각종 악성댓글이 난무한다(65.0%), 온라인은 저작권 침해의 온상이 된다(64.2%), 사이버세계는 중독성이 강한 공간(62.1%), 온라인 활동을 제약하는 제도는 강화되어야 한다(47.4%), 온라인 활동으로 인해 사생활 침해가 발생하기 쉽다(61.6%)로 나타났다.

사이버 공간과 친구관계나 학업에 대한 태도는 사이버 공간에서 많은 친구를 사귄다(42.8%), 반면 사이버 공간에서 많은 친구들을 사귄다(41.8%), 온라인 활동 때문에 학업에 방해가 된다(46.9%), 온라인을 통해 얻은 지식은 학교교과서에서 배운 것 보다 더 기억된다(41.1%), 그렇지 않다가(41.3%)로 비슷하게 나타났다. 또한 이상의 제시된 정보 - 학원, 게임 영화 이성교제 등은 ‘친구’에게서 얻는다가 가장 높은 응답을 보였고, 여론참여의 정보만이 “인터넷으로 부터 얻다”가 75.9%로 크게 나타났다.

포스트디지털 세대는 사이버 공간을 긍정적으로 인정하면서도, 경계성의 태도를 동시에 취하고 있으며, 학교교과서에서 얻은 지식이 사이버를 통해 얻은 지식보다 더 기억된다고 많은 응답자가 응답했으나 사이버를 통해 얻는 지식이 더 기억된다는

응답자도 거의 비슷한 통계로 나타난다.

또한 그들이 관심을 갖는 정보는 주로 ‘친구’에게서 얻는다는 응답을 보였다. 포스트디지털 세대가 사이버 공간에 대하여 긍정적인 측면과 부정적인 측면 모두를 수용하고 비판할 수 있다고 볼 수 있으며, 여론 참여의 정보를 얻기 위해 인터넷을 적극적으로 활용하는 것을 볼 수 있다. 특히 포스트디지털 세대가 대부분의 정보를 ‘친구’에서 얻는 것으로 볼 때, ‘친구’의 중요성을 볼 수 있다.

결론적으로 포스트디지털 세대 응답자의 대부분은 사이버 공간의 기능에 대하여 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 모두 알고 있으며, 그것의 위험성도 인지하고 있다고 사료된다. 기성세대가 우려하는 것처럼, 사이버 공간의 기능을 무비판적으로 수용하거나 사이버 공간의 노출에 위협하지는 않는 것으로 보인다.

아네트(J. Arnett)⁵⁾는 현재의 20대를 성인 모색기(Emerging Adulthood)⁶⁾라고 새롭게 규정하는데, 이들을 청소년기와 성인기 사이의 시기인 ‘후기 청소년기’, ‘청년기’, ‘초기 성인기’로 명명하지 않고 ‘성인 모색기’로 구분하는 것은 ‘성인 모색기’가 살고 있는 시대적·문화적 맥락 때문이다. 따라서 청소년을 포함한 성인 모색기에 대한 폄하와 몰이해는 기성세대와 성인 모색기와의 단절을 부추길 수 있다. 그러나 본 연구에서는 아네트의 ‘성인 모색기’ 개념을 우리나라의 상황을 고려하여만 20세부터 30세까지로 명명하고자 한다. 왜냐하면 우리나라의 성인 모색기는 교육기간 연장, 결혼 및 출산 연령의 고령화, 취업 시기연장, 극도의 개인주의와 소비문화의 주역이라는 사회현상을 감안하여 규정한다. 우리나라에서 2000년대 이후 새로운 신조어인 88만원세대, 2030세대, 3포 세대(연애, 결혼, 출산포기), 하우스 푸어(house poor)가 등장하면서 개인들의 ‘소수 혹은 작은 이야기들’과 더불어 물질적 풍요/빈곤의 양극화됨을 드러내준다. ‘일상’이란 개념은 일상적 보수주의와 연동하여 구조적 목표는 현재의 ‘풍요사회’를 유지하는 것이다. ‘일상적 보수주의’⁷⁾는

5) Jeffrey Arnett, “Emerging Adulthood: A Theory of Development from the Late Teens Through the Twenties”, American Psychologist, 55, 2000, pp. 269-80.

6) Emerging Adulthood라는 용어는 아네트(J. Arnett)가 복미의 상황을 고려하여 20-25세를 새로이 규정한 용어인데, 우리나라에서 발현 성인기, 성인 모색기, 신생 세대 등으로 번역이 통일 되지 않았다. 연구자는 본 논문에서 성인 모색기로 사용한다.

7) 일상적 보수주의는 강남이 보수주의다. 강남은 우려와 불만의 대상이지만 선망과 동경과 질투가 공존하는 대상이다. 1970년대 초부터 시작된 강남 개발은 땅 투기를 보편적으로 재테크 수단으로 정착시켰고 강남을 특권지역으로 만든 편향적 투자는 강남을 불균형적 발전의 상징 같은 지역으로 만들었다. 권력과 문화의 관계는 불가분의 관계이므로 영상미디어 문화시대에 비판적 관점이 필요하다. 홍성태, 『현대 한국사회의 문화적 형성』(서울: 현실문화연구, 2006), 30-35 쪽. 특히 본 연구에서 문화 인지심리학은 포스트모더니즘, 탈구조주의, 심리학 등과의 연관성을 중점적으로 고찰된다. 한국인의 일생을 규정하는 두 축인 교육과 주택이 강남을 중심으로 변화한다. 세계적인 음반시장의 빌보드차트 2위를 차지한 가수 싸이(Psy)의 ‘강남 스타일’이 특정지역 ‘강남’을 회화했다는 것은 일상의 보수주의를 비판한 일종의 ‘기호’인 것이다.

‘냉전 수구세력’의 보수주의와는 다르다. ‘일상’ 혹은 ‘일상생활’은 1990년대 이후 중요한 관심사로 떠오른 문화적 변화이다. 개인은 사회 구조의 영향 속에서 어떻게 일상생활을 살아가며, 그 과정에서 사회가 어떻게 재생산되는지에 대하여 관심을 갖게 되었다. 일상생활의 관심은 물질적 풍요와 더불어 개인의 삶과 ‘이야기’에 대한 관심에서 시작된다. 연구자의 설문대상은 2011년을 기점으로 해서 고교 1학년부터 3학년의 대상이었지만, 이들은 현재 20대에 진입한 성인 모색기이다. 다시 말해서, 설문대상이었던 청소년 시절부터 현재 성인 모색기에 이르기까지 젊은이들은 일상과 관련된 ‘이야기’ 즉, ‘스토리텔링’에 관심을 갖고 있다.

본 연구는 청소년들에게 미치는 공교육의 고교 교과서의 전통문화콘텐츠와 기독교 문화콘텐츠의 관계성을 살펴봄으로써 성인 모색기와 연계된 청소년에 대한 이해의 틀을 제공할 수 있다.

2) 한국전통 문화와 종교의 상관관계

교과서에 나타난 한국전통 문화와 윤리에 대한 응답과 수업시간이나 교과서에 미디어와 관련된 영화, 음악, 애니메이션 등을 관람하거나 다룬 적이 있는가에 대한 응답을 분석하겠다. 먼저 교과서에 국어, 사회, 윤리 과목 등에서 한국전통 문화나 전통적인 윤리에 관해 배웠다고 응답한 응답자들이 기억나는 내용을 순위별로 살펴보면, 1순위는 효도, 가족, 예의범절, 한글의 우월성, 어진사람 등의 순서이다. 포스트디지털 세대가 교과서를 통해 배운 기억나는 것의 1순위는 ‘효도’라는 것을 알 수 있다.

- (1) 수업시간에 교과서에 종교에 관하여 배운 것을 기억할 때 1순위는 불교, 유교, 기독교, 천주교 순서이다. 수업시간 혹은 교과서에서 미디어와 관련된 영화, 음악, 애니메이션 등을 관람하거나 다룬 것을 기억할 경우 1순위는 로미오와 줄리엣, 트루맛쇼, 하이스쿨 뮤지컬, 소셜네트워크, 죽음의 시인 등의 순서이다. 음악은 최신가요, 팝송, 클래식, 뮤직비디오, 뮤지컬 순서이다. 흥미로운 것은 수업과 관련해서 응답자의 대부분이 최신가요를 가장 많이 기억하는 것이 수업과 최신가요가 어떤 관련성이 있는지 의문이 든다.

수업시간 또는 교과서에서 다룬 애니메이션을 기억할 경우 1순위는 썸머워즈, 시간을 달리는 소녀, 그 다음 이웃집 토토로와 이집트 왕자가 같은 순위이다.

결론적으로 수업시간에 교과서에 종교에 관하여 배운 것을 기억할 때 1순위가 불교와 유교 순서로 나타나는 것을 볼 때, 우리나라 교과서와 수업시간에 종교와 문화는 불교와 유교를 중심으로 다루는 것으로 간주된다.

수업시간 또는 교과서에서 미디어와 관련된 영화, 음악, 애니메이션을 다루는 것을 학습자들이 기억할 경우 교사들이 강조하는 고전 영화 - 로미오와 줄리엣과 학습자

들이 설문에 응답할 당시에 방송되거나 방영되었던 음악이나 영화 등을 주로 기억하는 것으로 나타난다.

(2) 미래에 영향력이 가장 큰 과목이 무엇이라고 생각하는가에 대해 응답 1순위는 외국어, 컴퓨터, 영화와 미디어, 예능, 과학의 순으로 나타났다. 이러한 응답결과는 포스트디지털 세대의 생각을 암묵적이면서 명시적으로 잘 보여주고 있다. 응답자들이 스스로를 포스트디지털 세대라고 생각하듯이 미래시대의 컴퓨터에 대하여 높은 관심을 보이고 영화와 미디어, 예능에도 많은 관심을 두고 있다.

(3) 15번 설문문항 응답자들은 한국적인 전통이나 문화'로 여기는 1순위로 '김치'를 지목했다. 김치의 역사를 살펴보면 새빨강고 맵은 김치는 17세기에 비로소 등장하기 시작하여 역사가 300년도 되지 않았고 오늘날 김치를 담그는데 사용되는 배추의 품종이 국내에 들어온 지는 100년에 불과하다. 결국 오늘날 한국인들은 김치를 가장 대표적인 '한국인의 민족음식'으로 여기지만 사실우리가 알고 있는 김치는 역사가 짧은 발명품이다.⁸⁾

그런데 기독교는 약 200년의 한국의 역사 속에서 중요한 역사적, 민족적, 문화적 의의를 지니고 있다. 따라서 공교육은 기독교를 한국의 종교로서의 바른 이해와 한국전통 문화와 연계하여 발전 시켜야 할 것이다.

한편, 공교육 교과서는 한국문화와 종교를 상관시켜서 가르치고 있으며 학생들은 그러한 상관성을 학습하게 되어 한국적인 종교와 문화는 불교와 유교를 가장 많이 기억한다. 기독교는 한국종교로 인식하지 않고 있다. 또한 전통문화로 간주하는 것은 김치, 효 등의 순서로 나타나지만 전통문화 윤리적 덕목을 '효'라고 가장 많이 인식한다.

또한 교과서에서 배운 '엔터테인먼트 스토리텔링'과 관련해서 응답자들이 미디어를 통한 영화, 애니메이션, 음악 등을 기억하는 하는 것을 볼 때, 공교육 교과서에 수록된 기독교적 문화콘텐츠가 기독교교육을 위한 중요한 근거가 됨을 알 수 있다.

2. 기독교 청소년이 인식하는 기독교 문화형성의 요인

〈표 3〉에서와 같이 기독교인 청소년들이 비기독교인 청소년들에 비해 기독교 문화를 더 많이 인식하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 4〉에서 보면 비기독교 청소년이 기독교 청소년에 비해 미디어 이용을 더 많이 하

8) 한경구, 『왜 문화인가』, 『처음만나는 문화인류학』(서울: 일조각, 2011), 19-31쪽.

는 것으로 보인다. 그러나 인터넷게임, DMB, 댓글 수, 블로그, 관리시간, 휴대전화, 게임 중독, 인터넷 중독에 대해서는 종교의 유무에 대해 차이가 나지 않는 것으로 나타났다.

〈표 5〉는 청소년의 기독교 유무에 따라 학교교과서에 나타난 한국 전통문화와 종교에 대한 인식의 차이를 교차분석으로 확인한 결과 효도, 인내, 어진사람, 형제우애의 항목에 대하여 기독교 청소년들이 비기독교 청소년들보다 더 잘 인식하고 있다고 할 수 있다.

〈표 7〉은 내용에서 첨단기술 시대에 한국적인 전통이나 문화로 여겨지는 것에 대한 교차분석표이다. 기독교 청소년들은 한국적인 전통이나 문화로 교회, 한류스타, 흥부전, 춘향전 순서로 인식하는 반면, 비기독교 청소년들은 김치, 정, 효도, 춘향전 순서로 인식한다. 흥미로운 것은 기독교 청소년들은 한국적인 것을 교회와 한류스타로 인지하는 것이며, 기독교와 비기독교인 청소년들 모두 ‘춘향전’을 공통적으로 한국적인 것으로 인지한다. 또한 기독교 청소년들이 비기독교 청소년들보다 한국적인 전통이나 문화에 대해 더 많이 배운 것으로 인식하고 있었다.

〈표 9〉에서 보는 바와 같이 기독교 청소년들의 학업성취도와 경제수준이 더 높은 것으로 나타났다. 본 연구의 분석대상인 청소년들은 기독교와 비기독교 청소년들의 개인정보에 집단별 차이가 있는 변인은 부모종교, 학업성취도, 가정경제 수준에서 차이가 있음을 알 수 있었다.

〈표 10〉과 〈그림 2〉에서 보듯이 서울지역의 기독교 청소년들이 인터넷게임과 휴대전화 사용을 더 많이 하는 것으로 나타났다. 또한 미디어 및 휴대전화에 대한 관리 시간과 교과서의 종교에 관한 인식도가 더 높은 것으로 나타났다.

본 연구는 특정 지역과 고등학교를 임의로 선택하여 설문조사를 수행한바, 우리나라 고등학생들(기독교인과 비기독교인) 전체의 개인정보의 집단별 차이의 변인에 따른 본 연구의 결과를 일반화 시킬 수 없음을 전제한다. 그러나 본 연구에 따르면, 기독교 청소년들의 학업성취도와 경제수준이 더 높은 것으로 나타났다.

요약하자면, 기독교인 청소년들이 비기독교인 청소년들에 비해 기독교 문화에 대해 영향력이 크다고 인식하고, 한국 전통문화로써 효도, 인내, 어진사람, 형제우애의 항목에 대하여 더 잘 인식하고 있다. 또한 비기독교 청소년이 기독교 청소년에 비해 미디어 이용을 더 많이 하는 것으로 보인다.

기독교 청소년들은 학교교과서에 나타난 한국적인 전통이나 문화로서 교회와 한류스타를 지목했다. 또한 기독교 청소년들이 비기독교 청소년들보다 한국적인 전통이나 문화에 대해 더 많이 배운 것으로 인식하고 있었다.

한편, 기독교 청소년들의 학업성취도와 경제수준이 더 높은 것으로 나타났다. 서울지역의 기독교 청소년들이 지방의 청소년보다 인터넷게임과 휴대전화 사용을 더 많이 하는 것으로 나타났다. 그러나 서울지역의 기독교 청소년들이 미디어 및 휴대전화에 대한 관리 시간과 교과서의 종교에 관한 인식도가 더 높은 것으로 나타났다.

3. 한국 전통문화콘텐츠와 기독교교육 문화콘텐츠 개발 가능성

연구자는 교과서에 나타난 한국전통문화콘텐츠와 기독교문화에 대한 청소년의 인지도를 연구한 결과 한국 전통문화콘텐츠와 기독교문화에 대하여 모든 청소년 응답자들이 한국 전통문화콘텐츠에 대하여 교과서의 지식을 배움으로써 많은 부분을 인지한다는 사실을 알게 되었다.

디지털 문화 시대에 공교육의 종교교과의 능동적이고 창조적인 교수·학습방법과 학습자의 잠재력을 개발하기 위해서 기독교 문화콘텐츠가 풍부한 학습자원 및 다양한 교수방법이 될 수 있다. 또한 2009년의 개정 교육과정에 터하여 종교교과목 외에도 다른 교과목(국어, 문학, 사회, 사회·문화, 전통윤리 등)에서 기독교교육 문화콘텐츠를 적극 활용할 수 있다.

〈그림 3〉을 참고하여 교과서에 나타난 기독교를 살펴보면, 한국의 전통문화 속에서 기독교의 영향력이 거의 기술되어 있지 않다. 특히 정보화 시대 및 현대의 다양한 문화콘텐츠에 응용된 예로서의 고전 문학작품이나 전통놀이 등에 기독교를 배경으로 한 콘텐츠가 없다.

그러나 기독교 문화콘텐츠로서 개발가능성이 전혀 없는 것은 아니다. 앞서 교과서 분석에서 살펴보았듯이 많은 기독교인 문학가들의 작품이 교과서에 게재되었다. 공교육의 교과서에만 의존하는 것이 소극적으로 보일 수 있겠지만, 청소년들의 가치관을 형성시키는 데 중요한 고교 시절에 기독교 문화와 문학을 기독교교육 문화콘텐츠로 발전시키는 것은 중요한 과제이다.

또한 설문문항 3번에서 “기독교 문화(기독교음악, 예술, 영화, 소설, 유명인사 등)가 많은 영향력을 미친다고 생각하는가?”에 대한 설문결과는 기독교 음악에 “매우 그렇지 않다”라고 응답한 학생이 41.6%인 반면, 기독교 문학은 “보통이다”가 40.3%, 기독교 영화가 “보통이다”가 35.5%, 기독교유명인은 “보통이다”가 43.2%로 나타났다.

결과적으로 기독교 문화의 요인들, 즉 기독교 유명인, 기독교 문학, 기독교 영화 순으로 학생들에게 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 따라서 교교 선택교육과정의 생활 · 교양 교과영역에 「생활과 종교」 과목과 창의적 체험활동 강화영역 - 재량활동(교과 재량활동과 창의적 재량활동) + 특별활동은 5개 영역(자치, 적응, 봉사, 계발, 행사) =창의적 체험활동(자율 활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동) - 을 활성화 하여 기독교 문학과 영화 등을 교육과정으로 삼는 것이 필요하다.

전통의 변화, 미디어, 문화콘텐츠 상관성

1. 효사상 2. 성(性)인식의 변화 3. 전통/놀이문화 4. 문학작품

효사상

1. 정보화의 진전은 효문화를 변화시킴
- 가족 해체를 완화시키고, 가정의 사회적 역할과 권위가 강화될 전망
- 핵가족화와 전통적인 효문화 변화

성(性)인식의 변화

1. 사이버 토론
 - 성인식에 관한 사이버 토론
 - 성상담 사이트 소개
2. 미디어작품들을 통한 성인식의 재고 및 변화

미디어

문화콘텐츠 1

전통/놀이문화

1. 미디어의 발달로 문화 동화, 문화 공존 현상생김
 - 우리나라의 결혼식에서 서양식 예식후 폐백을 드리는 문화의 공존
2. 무속의 놀이굿을 축제로 변화시킨 예
3. 지역이미지의 문화콘텐츠화 및 미디어를 통한 홍보
4. 우리가 개발한 게임,드라마의 세계화

문화콘텐츠 2

문학작품

1. 원소스 멀티유즈
 - 추향전 : 텍스트,판소리,하이퍼텍스트, 영화,애니메이션
2. 동영상 제작해 보기
 - UCC와 영화 스토리보드 제작및 동영상 제작
 - 전통 문화 콘텐츠 원형으로서의 스토리(미알춤, 일녀춘향수결가등)를 다양하게 콘텐츠화할 수 있는 가능성풍부
3. 문학작품 혹은 스토리텔링은 미디어와 만나서 매우 다양하게 확장될 가능성이 풍부.

교과서 속의 기독교

- ❖한국의 전통속에 기독교의 영향이 거의 기술되어 있지 않다.
 - 우리의 전통 문화들이 주로 무속과 불교의 영향이며, 기독교를 바탕으로 한 문화는 거의 기술되어 있지 않다.
 - 정보화 시대 및 현대의 다양한 문화콘텐츠에 응용된 예로서의 고전 문학작품, 전통놀이등에 기독교를 배경으로 한 콘텐츠가 없다.
- ❖다양한 종교와 기독교
 - 다양한 인문경관 가운데 '종교경관'을 분류하고 있으며, 그 가운데 한가지로서의 기독교를 소개하고 있다.
 - 기독교에 관한 소개는 우리나라에 도입된 시기와 '그리스도'를 통해 구원받는 종교라는 정도만 소개
- ❖사회문제와 기독교
 - 생태문제 : 생태학, 범신론적 입장에서 생태문제를 다룸.
 - 성차별 : 기독교 성서의 인간 창조 원리(창세기)를 인용하여 남녀의 성의 동등성을 가르치며, 기독교를 긍정적으로 기술함

기독교 문화콘텐츠 개발 가능성

- ❖ 기독교적 세계관
- ❖ 기독교 인물의 삶
- ❖ 기독교 문학작품
- ❖ 한국에 영향을 준 기독교 문화
- ❖ 사회문제에 관한 기독교적 해답으로서의 영상제작

재고할 문제

- ❖ '전통'의 정의와 시대적 구분을 어떻게 할 것인가?
 - 한국에 기독교 역사가 약 200년을 넘어섰는데, 전통문화에 기독교의 영향이 빠지고 있다.

〈그림 3〉 고교 교과서 분석을 통해서 본 전통문화와 기독교 문화콘텐츠의 관련성 분석

- 1) 기독교 문화 및 문학 등을 통하여 기독교적 세계관을 소개하고 배양한다.
- 2) 기독교 인물의 삶을 연구하고 그들이 태어나거나 활동한 지역을 개발하는 방안을 모색한다.
- 3) 기독교 문학 작품의 스토리텔링원형을 기반으로 문화콘텐츠로 제작하기 위한 재정적 지원과 지역 개발 및 특성화를 위한 정책화가 필요하다. 예를 들어, 통영의 ‘박경리 기념관’이나 ‘청마 유치환 생가 보존하기’ 등과 같이 정책적 지원과 특성화를 숙고해야 한다.
- 4) 한국에 영향을 준 기독교문화를 소개하고 박물관과 기념관, 축제 등을 콘텐츠화 시켜야 한다.
- 5) 한국의 가부장적 문화의 부정적인 측면인 성차별, 다문화가족 이해 등의 문제를 기독교적 대안을 영상으로 제작하거나 다큐멘터리 형식의 영상제작 및 발전에 관심을 기울여야 한다.

최성수⁹⁾는 80년대 이후 정체되어 있다가 21세기에 다시금 기독교 영화가 활기를 되찾기 시작한 데에는 2003년에 처음으로 시작된 ‘서울 기독교 영화제’가 적지 않은 기여를 했다는 점을 지적한다. 교회와 세상의 소통을 목적으로 시작한 서울 기독교 영화제는 선교를 위해서만 제작하는 관행에서 탈피해서 신앙인의 자기 성찰이 가능한 영화를 소개할 뿐 아니라, 기독교 영화제작을 사전제작 지원이라는 방식을 후원하고 또 관련 영화들을 소개함으로써 기독교 영화에 대한 관심을 높였기 때문이다. 포괄적 의미의 기독교 영화에 대한 정의가 영화제 안에서 처음으로 수립되었다.

그의 주장에 따르면, 기독교 영화의 역사에서 결코 간과할 수 없는 현상은 21세기에 접어들면서 활발해진 글쓰기 작업 즉, 단행본이나 기독교 잡지 등을 통해서 영화비평, 영화설교, 영화교육 등이 발표되면서 영화에 대한 기독교인들이 관심을 갖게 되었다. 디지털 시대에 아날로그시대의 대표적인 산물인 글쓰기의 효력은 ‘스토리텔링’의 원형의 중요성을 새삼 일깨워 준다. 글쓰기는 서사성과 역사성 현대적인 동향을 모두 포괄하는 스토리텔링의 기반이기 때문이다.

특히 김우현 감독의 2003년 「팔복1 : 가난한 자는 복이 있나니」가 최춘선 옹의 삶을 그려내면서 기독교에 대한 사회적 반향을 일으켰었다. 또한 2011년 구수환 감독의 「울지마 톤즈」가 이태석 신부의 삶을 보여줌으로써 기독교 문화를 새롭게 재조명하는 중요한 기독교 문화콘텐츠로서의 역할을 했다.

본 연구는 전통 (정신)문화로서의 ‘기독교’의 재해석 작업과 전통문화를 살펴봄으로써 기독교교육 문화콘텐츠의 개발 가능성을 제시하는데 의의가 있다.

9) 최성수, <한국기독교영화 역사>, 2011년 9월 5일(<http://blog.daum.net/cinelitrach/8325761>).

V. 나가는 말

연구자는 “한국의 전통문화콘텐츠 연구를 통한 기독교교육 문화콘텐츠의 개발 가능성에 관한 연구: 고교교과서의 ‘엔터테인먼트 스토리텔링’을 중심으로”라는 과제를 위하여 고등학교 교과서 분석과 고등학생 설문조사 및 분석을 2년간 수행하였다.

설문 응답자들 중 기독교 청소년들은 한국적인 전통이나 문화로 교회, 한류스타, 흥부전, 춘향전 순서로 인식하는 반면, 비기독교 청소년들은 김치, 정, 효도, 춘향전 순서로 인식한다. 그러나 모든 응답자들은 가장 한국적인 것으로 ‘춘향전’을 지목한다. 또한 교과서나 수업시간에 배운 것 중 기독교 문화에 가장 영향을 받은 것이 ‘기독교 유명인사’와 ‘기독교 문학’이라고 지목한다. 결과적으로 응답자 청소년들은 ‘춘향전’이나 ‘기독교 문학’ 등 스토리텔링원형과 ‘엔터테인먼트 스토리텔링’(예: 영화 ‘춘향전’, ‘강아지 똥’ 등)에 관심을 갖고 영향을 받고 있음을 추론할 수 있다.

또한 차이분석에 따르면, 학교교과서에 나타난 한국 전통문화와 좋은 윤리적 사상에 대하여 효도, 인내, 어진사람, 형제우애의 항목에서 기독교 청소년들이 비기독교 청소년들보다 더 인지도가 높은 것으로 나타난다. 비기독교와 기독교 청소년들 모두는 미래의 중요한 교과목으로 외국어(18.1%), 컴퓨터(17.5%), 영화와 미디어(13.1%), 예능(11.1%), 과학(8.1%) 등의 순서로 응답하였다(표 8).

결론적으로 학교교육의 매체인 교과서의 개발 및 활용을 통해서 한국의 전통문화콘텐츠와 기독교 문화콘텐츠의 조우가 가능함을 알 수 있다. 또한 한국의 전통문화 콘텐츠와 기독교 문화콘텐츠는 서로 반목하는 관계가 아니라 양립가능하며 조력하는 관계임을 추론할 수 있다. 한국의 전통적 윤리인 효도, 인내, 어진사람, 형제우애의 설문항목에 대하여 기독교 청소년들이 비기독교 청소년들보다 더 인식하고 있다는 사실이 연구자의 그런 가정을 지지해 준다. 물론 이러한 연구결과는 대한민국 청소년의 인식이라고 일반화시키는 것은 연구의 한계임을 인정한다.

우리의 전통종교인 불교나 유교에 기반을 둔 한국의 전통문화콘텐츠를 기독교와 반목적인 시각으로 보는 행태는 ‘기독교 문화콘텐츠’를 개발하고 한국의 문화로 정착시키는 노력을 저해하는 요소이다. 예를 들자면, 불특정 소수의 개신교도들이 불교 사찰을 방문하여 소란을 피우고 타종교를 폄하하는 행동들은 기독교가 한국 종교로 자리매김하는데 오히려 부정적이고 무례함을 드러내었다.¹⁰⁾ 앞으로 기독교는 유교와 불교가 지닌 전통문화의 긍정적인 부분을 수용하고 재해석할 때 비로소 국민이 인정하는 정신문화로 정착할 수 있을 것이다.

10) <개신교 목사 ‘동화사’ 경전 찢고 소변난동>, 《MBN 매일방송》, 2012년 9월 3일
(http://mbn.mk.co.kr/pages/news/newsView.php?news_seq_no=1233165).

마지막으로 한국 전통문화콘텐츠가 내재된 스토리텔링의 원형을 개발하여 드라마, 영상 및 영화 등 ‘엔터테인먼트 스토리텔링’에 기초한 기독교교육 문화콘텐츠의 개발 가능성을 기대해 본다.

참고문헌

- 고재석. 「국어교과서에 나타난 전통의식과 그 수용 양상: 해방공간에서 1970년대까지」. 『한국어문학연구』제31권 (서울: 한국어문학연구학회, 1996).
- 고병철. 『한국종교현황』. 서울: 문화체육관광부. 2008.
- 김기덕. 『한국전통문화와 문화콘텐츠』. 서울: 북코리아. 2008.
- 김은정. 「새로운 생애 발달 단계로서의 성인모색기: 20대 전반 여대생을 중심으로」. 『사회와 이론』제19권 (서울: 한국이론사회학회, 2011).
- 김지연 외. 『청소년기 사회화과정의 환경 국제비교 : 교육, 가족, 청소년정책을 중심으로』. 서울: 한국청소년정책연구원, 2008.
- 김철주. 「제7차 교육과정 개정안과 기독교교육 문화콘텐츠 개발」. 『기독교교육정보』제20권 (서울: 한국기독교교육정보학회, 2008).
- 김홍수. 「기독교는 한국종교인가」. 『기독교 사상』제575권 (서울: 대한기독교서회, 2006).
- 남유정. 「마음일기를 이용한 무시선 마음공부 프로그램이 여고생의 정서안정과주의 집중력에 미치는 효과」. 『종교교육학연구』제41권 (익산: 한국종교교육학회, 2013).
- 원신애. 「한국의 전통문화콘텐츠와 기독교문화 콘텐츠의 조우를 통한 기독교교육의 가능성: 공교육 교과서의 ‘문화콘텐츠’를 중심으로」. 『성경과 신학』제65권 (파주: 한국학술정보, 2013).
- 유동식. 『한국무교의 역사와 구조』. 서울: 연세대학교 출판부. 1985.
- 이정호. 『포스트모던 문화읽기』. 서울: 서울대학교출판부. 1995.
- 이준형. 『청소년의 가치구조 연구방법론』. 서울: 한국 청소년 교육연구소. 1994.
- 임경순. 『한국문화의 이해』. 서울: 한국외국어대학교출판부. 2009.
- 정창권. 『문화콘텐츠 스토리텔링』. 서울: 북코리아. 2008.
- 조현성. 『전통적 정신문화의 현대화 방안』. 서울: 한국문화관광연구원. 2009.
- 한경구. 「왜 문화인가」. 『처음만나는 문화인류학』. 서울: 일조각. 2011.
- 홍성태. 『현대 한국사회의 문화적 형성』. 서울: 현실문화연구. 2006.
- Arnett, J. 「Emerging Adulthood: A Theory of Development from the Late Teens through the Twenties」. *American Psychologist* 55, 2000.
- . 「Emerging Adulthood(s): The Cultural Psychology of a New Life Stage」. In L. A. Jensen(Ed.), *Bridging Cultural and Developmental Psychology: New Syntheses in Theory, Research and Policy*, New York: Oxford University Press, 2011.
- 교육과학기술부. 초. 중등 교육법, 법률 제891호, 제29조 ①항.
- 교육과학기술부. 2001.11 (<http://www.epeople.go.kr/>)
- 교육과학기술부. 2009.
- 교육인적자원부 고시. 초등학교 교육과정 해설(I) 총론, 재량 활동. 교육과학기술부. 79, 98. 2007.
- 초등학교 교과서 국어 2-1학기.
- 초등학교 교과서 사회과 탐구 5-2학기.

- 최성수. 〈한국기독교영화역사〉, 2011월 9월 5일 (<http://blog.daum.net/cinelitrach/8325761>)
- 〈개신교 목사 ‘동화사’ 경전 찢고 소변난동〉, 《MBN 매일방송》, 2012. 9.
(http://mbn.mk.co.kr/pages/news/newsView.php?news_seq_no=1233165)
- 〈성/연령/종교별 인구-시군구〉, 통계청 집계, 2005 (<http://kosis.kr>)

원고접수일: 2015년 1월 21일 심사일: 2015년 2월 9일 게재확정일: 2015년 2월 12일

연구자소개: 원신애

- ① 전공: 기독교교육학 / 소속: 웨스트민스터신학대학원대학교
 - ② 관심영역: 문화, 미디어, 교육철학
 - ③ 주요논저: 포스트모더니즘 시대의 기독교교육학습공동체(공저), 2014, 요단
참스승: 인물로 보는 한국 기독교교육사상(공저), 2014, 새물결플러스
 - ④ E-mail: shinaephil@yahoo.co.kr
-

Abstract

A Study on Christian Cultural Contents through Traditional Korean Cultural Contents: Centered on Entertainment Storytelling

Won, Shinae

Westminster Graduate School of Theology

Today, we live in a postmodern era; nevertheless, no one denies that our traditions and cultural effects on high school students last until adulthood.

The goal of this paper is to search for an alternative cultural content of Christian religious education with a concept of entertainment storytelling towards Korean tradition and Christian religious education unity.

This paper is a designed experiment to view the high-school students' understanding of cultural contents on cultural contents of school textbooks from a first grade to third grade level across Seoul, Gyunggi province, and Incheon.

The measurements of an effect of cultural contents from both school textbooks and a prejudice of school teachers were conducted through the form of a questionnaire.

This study was conducted for two years. Related to this study, the previous study was to provide the educators with the significance of Christian religious education related to 'cultural contents' and Christian cultural contents. In addition, the previous study reviews the relationship between public schools and Korean religious traditions.

The purpose of this paper is as follows:

First, this paper compared understanding of Christian students to non Christian students broadly based on students' concerns about school textbooks.

Secondly, it reviews students evaluation by considering the meaning of what Korean religious traditions is by analyzing entertainment storytelling from textbooks in public schools.

Thirdly, the results of the questionnaire show that Christian students are much aware of the significance of relationship between Christian cultural contents, Korean religious traditions,

and entertainment storytelling.

This is an important finding of the influence of entertainment storytelling style textbooks on public schools that high school students have developed a deepening Christian cultural content and Korean cultural content.

Key words: Cultural contents, Entertainment storytelling, Korean religious traditions, Public school, School textbooks.