UCC컨텐츠 활용한 인성지도 및 학습지도에 관한 연구

이성행* · 성경*
*목원대학교

Study on guiding studying and humanity using UCC

Sung-haeng Lee* · Kyung Sung*
*Mokwon University
E-mail : yjdyy@naver.com

요 약

UCC에 대한 개념과 활성화 배경을 알아보고 학습자 참여 UCC제작의 과정을 기술 하였다. 또한 이렇게 제작된 UCC의 활용함에 따른 이점을 설명함으로 UCC제작이 교육에 미칠 수 있는 여러 가지 효과를 기술 하였다.

ABSTRACT

여The main purpose of this research can be helpful to understand the termology(conception) of ucc and the background of ucc activation. also this ucc production can be affected to the various education effects by explaining the advantage of ucc activation.

키워드

UCC, UCC활용, UCC활용 인성지도, UCC활용 학습지도

Ⅰ. 서 론

정보화시대가 나날이 발전함에 따라 멀티미디어 장비들의 대중화와 소형화라는 이점을 가져왔다. 이는 남녀노소 어느 누구나 멀티미디어라는 다중매체를 거부감 없이 받아들이게 했다.

또한 웹 2.0과 맞물려 발전함에 따라 UCC(User Created Contents)가 성행하는 시대가 되었다. 사용자 간에 자유롭게 데이터를 주고받으며 다양한 컨텐츠를 공유하게 되면서 UCC가 더욱 각광을 받게 된 것이다. [1]

요즘 많은 분야에서 UCC를 활용하고 있다. 교육에서도 역시 이를 활용하여 어려가지 활동을 하고 있으며, 단순한 UCC시청을 넘어선 제작에도 참여하고 만들어진 UCC를 공유함으로써 교육적인 효과를 극대화하고 있다.

이에 본 연구를 통하여 UCC를 교육자의 인성지도와 학습지도에 어떠한 방법을 사용하여 접목시키며 또한 어떠한 결과를 가져올 수 있는지에 관하여 연구하고자 한다.

이를 위하여 2장에서는 UCC의 개념 및 활용되고 있는 분야, 3장에서는 UCC의 제작과정, 4장에서는 UCC제작과 공유를 통해 가져올 수 있는 인성지도 및 학습지도에 대한 효과, 마지막으로 결론을 제시하고자 한다.

Ⅱ. 관련연구

2.1 UCC의 개념

UCC는 User Created Contents의 약어로 직역하면 '사용자에 의하여 창조된 매체'이다.

그러나 UCC의 목적은 창조한 사용자에 초점을 두는 것이 아니라 많은 사람들이 공유한다는 것에 초점을 둘 수 있다. 즉 사용자에 의하여 만들어진 멀티미디어를 다른 사람들과 공유함으로 생명력을 불어 넣는다고 할 수 있다.

2.2 UCC의 사례

현재 국내외는 웹2.0에 기반을 둔 사용자 참여

하여 완성하는 웹페이지가 각광을 받고 있다. 이들 중 UCC를 다루는 웹페이지의 사례를 보자.

(1) YouTube

YouTube는 국외 UCC활용의 가장 대표적인 예로 세계적으로 가장 유명한 UCC서비스 사이트이다. 2005년 서비스를 제공하기 시작하여 구글에 16억달러(약 1조 5200억원)를 받고 2006년 10월에 인수되었다. 이로써 사람들이 UCC에 더욱 관심을 가지고 참여하게 되었다. [2]

그림 1. 유튜브

(2) 판도라TV

판도라 TV는 UCC의 시청 및 업로드 뿐만 아니라, 스트리밍 서비스, 라이브방송, 최신영화정보 제공을 하는 국내 대표적인 UCC서비스 사이트이다.

이외에도 네이버 비디오, 엠군, 엠파스, 다음 등 UCC서비스를 하는 사이트는 많으나 대부분 대기업이나 주요방송사가 점유하고 있는 것이 현실이다. 이들의 업체가 제공하는 콘텐츠는 대부분 짧은 광고를 두어 광고 수익으로 수익을 얻고 있는 실정이다. [3]

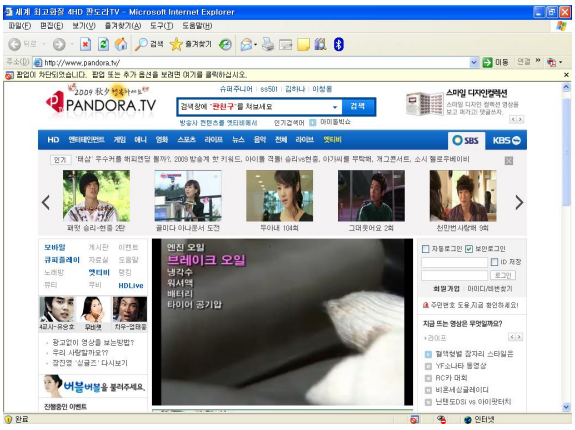

그림2. 판도라TV

2.3 UCC의 활성화 배경

UCC가 활성화 된 배경에는 여러 가지가 있지만 크게 3가지로 볼 수 있다. 첫째 인터넷의 고속화, 둘째 멀티미디어 장비의 대중화 및 소형화, 셋째 간편해진 동영상 편집툴로 요약할 수 있다. [4]

첫째 인터넷의 고속화는 UCC재생과 업로드의 고속화를 가져왔다. 현재 우리나라 초고속 인터넷 보급률은 95%로 부동의 1위이다. 이는 가정에서 인터넷을 활용하여 UCC를 시청하고 업로드하는 것에 전혀 불편함이 없다는 것을 알려주는 수치이다.

둘째 멀티미디어 장비의 대중화와 소형화는 많은 사람들에게 멀티미디어 장비를 보급하였으며 이를 활용하여 사진과 동영상을 촬영함으로 손쉽게 멀티미디어 자료를 취하도록 하였다. [4]

셋째 간편해진 편집툴로 누구나 손쉽게 UCC를 제작 할 수 있게 되었다. 무료로 제공되는 동영상 편집 툴은 동영상의 편집은 물론 여러 가지 그림과 텍스트를 삽입함으로써 질 높은 자료를 만들 수 있게 되었다.

그림 3. 다음 팟 인코더

표1. UCC활성화 배경

인터넷의 고속화	→	UCC의 활성화
멀티미디어 장비의 대중화 및 소형화	→	
간편해진 동영상 편집 툴	→	

Ⅲ. UCC제작 과정

UCC제작과정은 UCC 주제 선정 및 제작 계획 → 콘티작성 → 촬영 계획 수립 → UCC 촬영 → 편집 → 추가 촬영 → 편집 → 완성 → 업로드 및 공유의 단계에 거쳐 만들어 진다.

표2. UCC 제작 과정

UCC 주제선정 및 제작 계획	· 주제 선정 · 주제에 따른 제작 의도 설정
↓	
콘티 및 대본 작성	· 대본 작성 · 대본 기반의 장면 구성
↓	
촬영계획수립	· 자료 및 제작 도구 구비 · 등장 인물 및 역할 분담
↓	
1차 촬영	· 계획에 따른 촬영
↓	
1차 편집	· 촬영 자료 편집
↓	
2차 촬영	· 부족분 촬영
↓	
2차 편집	· 2차 편집 후 필요한 부분 추가 촬영
↓	
완성	· UCC 완성
↓	
업로드 및 공유	· 공유 및 재가공
제작 반성	· 완성 후 반성

3.1 UCC 주제 선정 및 제작 계획

UCC제작에 전체적인 틀을 짜는 과정이다. 구성원들 간의 회의를 통하여 주제를 선정하고 만들고자하는 목적을 정한다. 그리고 UCC제작의 큰 계획 즉, 기한은 몇 일 까지 두며, 어떠한 용도로 사용할지 등을 정한다.

3.2 콘티 및 대본 작성

UCC제작 목적에 맞게 대본을 작성하고 이에 따른 장면을 스케치 한다. 스케치는 각 Scene마다 두, 세장 씩 작성하고 그에 따른 부연 설명과 대략정인 상황을 묘사하여 자세히 적어 놓는다.

3.3 촬영 계획 수립

촬영할 날짜와 장소 등을 정하며 등장인물의 역할 배정, 세부적인 촬영 방법 및 제작 도구를 정한다. 이외에 이후 촬영에 관한 자세한 사항을 정하며 이후 계획 변경 시 회의를 통하여 변경한다.

3.4 UCC촬영

계획에 기준하여 UCC를 촬영하며 이 단계에서 제작에 필요한 사운드, 텍스트, 애니메이션 등을 수집한다.

3.5 1차 편집

촬영한 자료와 수집한 자료를 모아서 편집한다. 이때 제작 콘티와 대본에 준하여 편집하고 부족한 부분이나 더 필요한 부분은 따로 메모하여 2차 촬영 때 재촬영 한다.

3.6 2차 촬영

1차 편집시 부족한 부분을 재촬영한다. 이때 1차 촬영과 이질감이 들지 않토록 등장인물의 복장이나 헤어스타일, 날씨 등을 고려하여 촬영한다.

3.7 2차 편집

2차에 촬영한 부분을 모아서 다시 편집한다.

3.8 완성

UCC를 완성하고 다양한 비디오 코덱(고화질, 저화질)으로 만들어 재생 환경 및 상황에 맞게 준비한다.

3.9 업로드 및 공유

완성된 UCC를 각종 UCC 사이트에 업로드 하여 여러사람이 함께 공유할 수 있도록 한다.

3.10 제작 반성

UCC제작 중 부족했던 부분과 잘 이루어졌던 부분을 참여인원끼리 이야기 하고 인터넷에 업로드 한 UCC의 댓글을 보며 더 낳은 UCC를 제작할 수 있는 기회로 삼는다.

Ⅳ. UCC제작에 따른 기대 효과

4.1 UCC제작에 따른 학습지도의 효과

4.1.1 학습 내용의 친밀성

학생들은 자신들이 주인공에서부터 연출까지 UCC제작에 참여함으로 UCC에 대한 친근감을 느낄 수 있으며, UCC에 담는 내용을 학습자의 눈높이에 맞추어 제작함으로 누구나 재미있고 쉽게 배울 수 있다는 것이 가장 큰 장점으로 들 수 있다.[5] 또한, 깔끔하게 잘 만들어진 UCC보다 학생들의 수준에서 만들어진 UCC는 학습자로 하여금 친밀도나 집중도를 높여주어 학습 능률에 좋다.

반면 너무 흥미 위주나 웃음 위주의 UCC가 제작 된다는 학습내용에 초점을 두지 못하고 재미

와 웃음으로 기억에 남는 경우가 많으므로 적절한 정도의 흥미를 지녀야 한다.

4.1.2 다양한 사고능력 신장

한 가지 내용을 가지고 여러 명이 생각하고 제작하면 같은 주제라 할지라도 각자 다른 시점에서 자신의 생각을 표현 할 수 있는 기회가 된다. 이는 제작자의 사고력을 키우는 것은 물론 다른 사람의 생각까지 고려하는 사고의 다양성에도 많은 도움을 준다.

대전중앙여자중학교에서는 2009학년도 하계방학과제로 지정 도서를 읽고 책의 감상이나 주인공의 심정을 토론하는 UCC를 제작하여 제출하도록 하였다.

“내가 미처 생각하지 못한 부분이나 무심코 지나쳤던 부분을 친구와 이야기하면서 다시 알게 되었다.”
“내가 주인공이 되어서 생각하고 이야기 해보니 당시 주인공의 상황을 깊게 생각 할 수 있었다.”
“우리가 만들어 놓은 UCC를 반 전체 학생이 감상하니 부끄럽기도 했지만 선생님의 칭찬으로 기분이 으쓱했다.”

위에서 볼 수 있듯이 학생들이 UCC제작에 참여함으로 여러 가지 입장에서 소설의 내용을 파악 할 수 있고 여러 가지의 UCC를 감상함으로써 다양한 사고력을 신장 하는데 많은 도움이 되었다고 볼 수 있다.

4.1.3 자신감 신장

UCC를 인터넷에 업로드 하는 이유는 단 한가지 이다. 자신의 노력의 산물을 다른 사람에게 보여주고 반응으로 자기 만족감을 얻는 것이다.

만들어진 UCC를 수업에 활용하고 교육자가 칭찬을 하면 학습자에게 자신감을 실어 넣어 줌으로 UCC뿐만 아니라 학습에 대한 적극성을 가질 수 있도록 해준다. 또한 다른 학습자들 역시 자극이 되어 UCC제작활동은 물론 여러 가지 학습활동에 적극성을 가질 가능성이 크다.

4.2 UCC제작에 따른 인성지도의 효과

현재의 학생들은 빠르고 동적인 것들에 익숙해져 있고 이에 흥미를 느낀다. 단순히 파워포인트나 텍스트 위주로 제작된 매체들은 학생들의 기억에 남기 부족하고, 좀 더 역동적인 자료를 자작하여야 학생들에게 보다 흥미로운 활동을 이끌어 내는 계기가 될 수 있다. [1] 예를 들어‘담배는 발암성 물질이 있으므로 몸에 해로우며 특히 청소년의 건강에는 치명적이다.’라고 말하는 것보다 담배를 피우면 일어나는 현상들을 동적인 UCC로 제작하여 보여 주는 것이 학생들의 기억에 자극적이고 오래 기억 된다.

심상이란,‘감각기관에 대한 자극작용 없이 마음속에 떠오르는 영상’이라고 한다.[6] 다시 말하면 과거에 오감을 통해 경험 했던 것들을 다시 떠올려 보는 것을 말하는데 이는 시각에서 가장 활발하게 이루어진다. 이러한 점을 이용하여 학생들에게 교육이 이루어 진다면 학생들이 지켜야 할 규범과 규칙들이 심상으로 작용하여 오래 기억에 남게 된다.

Ⅴ. 결 론

본 연구를 통하여 UCC란 무엇이며, UCC를 제작하는 과정, 그리고 그것들이 학생들에게 미치는 영향에 대해서 알아보았다.

또한 단순히 UCC를 감상하는 것이 아니라 이를 넘어서 제작에 직접 참여하고 이를 학습과정에 활용함으로써 기대할 수 있는 이점에 대하여 이야기 해 보았다.

현재의 웹페이지는 과거 몇 명의 사람들이 만들어가는 웹페이지의 형태를 넘어섰다. 웹 관리자는 사용자들에게 웹페이지를 만들어나가기를 강요하고 사용자는 빈 공간에 자신들의 자료로 채워나가며 완성되는 웹페이지의 성격을 가지고 있다. 이는 웹2.0의 주요 개념이라고 할 수 있다. 웹2.0의 시대에 다른 사람이 만들어 놓은 자료들로 새로운 내용을 어필하기엔 무리가 있다. 때문에 학생 중심에서 학생들이 참여하여 만들고 이루어나가는 교육과정이 필요한 시기라고 할 수 있다.

학생들이 참여하여 만든 UCC는 비전문성(객관적이지 못하고 주관적인 정보나 지식의 오류 등), 시간적 문제, 저작권과 같은 여러 가지 문제점을 야기 시키는 양날의 칼임이 분명 하다. 그러나 이를 교사의 도움과 함께 교육과정에 자연스럽게 흡수시켜 활용한다면 나날이 발전되는 교육과정에 획기적인 요소임은 분명하다.

참고문헌

[1] 성경, 배영권, UCC의 교육적 활용 방안에 관한 연구, 한국정보통신학회학술지 제7권 제3호 (2009)

[2] 문용은, 웹2.0과 UCC : 기회의 땅, 경제경영연구, 제8권, 제5호, Page 107-131, 2007.2,

[3] 조동환, 웹 2.0 시대를 주도하는 UCC, 동향과 전망, 인터넷정보학회지, 제8권, 제2호, Page 27-33, 2007,

[4] 홍효진, 인터넷 영상 콘텐츠 발전을 위한 제언, NCA Issue Report, 한국전산원, 2006

[5] 강숙희, UCC의 교육적 효용성에 대한 대학생들의 인식에 관한 연구, 교육정보미디어연구, Page 25-48, 2007

[6] 두산백과사전