

매스컴과 현대사회 - Mass Communication and Society

아주대학교 교양학부 2008 년 봄학기

강사: 김효동 (lec@commres.org)

시간: 매주 화 목 B 교시 (10:30-11:45)

장소: 성호관 134

메일 보내기:

반드시 위의 이메일 주소로 보내야 합니다.

주제(subject)란에: [매스컴과현대사회] 적합한 주제 요약

본문란에: 학번, 이름을 밝히고 본문시작

1. 교과목 개요와 목표

- 이 과정은 매스커뮤니케이션 분야의 학문적 접근 방법에 대한 소개와 매스커뮤니케이션에 이용되는 매스미디어에 대한 개괄적 논의를 주 목적으로 합니다. 컴퓨터 테크놀로지를 이용한 사이버 커뮤니케이션의 등장이 전통적인 “매스미디어”에 구체적으로 어떤 영향을 미치는지, 또한 사회, 경제, 문화적인 측면에서 일어나는 변화가 어떤 방향으로 나아가는 지를 논의합니다. 신문, 잡지, 출판, 영화, 연극, 프로덕션, 그리고 홍보, 광고 분야 등에 대한 소개를 통해 매스미디어가 가지고 있는 기능들에 대해서 살펴 봅니다.
- 강의를 마친 후에 여러분은:
 - 신문방송학이 다루는, 매스커뮤니케이션과 관련된 제반 사회현상에 대해 인지할 수 있어야 하며 이를 능동적으로 소화할 수 있어야 합니다.
 - 여러 종류의 매스미디어 혹은 대중매체가 가지고 있는 특성에 대한 지식을 갖추어야 합니다.
 - 새로운 매체의 등장으로 일어나는 기존의 매체성격의 변화에 대한 고찰을 통해서 보다 유연한 안목을 길러야 합니다.

2. 수업의 형태 및 진행방식

- 강의를 중심으로 하는 것을 원칙으로 합니다. 의문점이나 질문은 수업 중 어떤 때에도 제기될 수 있습니다.
 - 수업에 참여를 하고 수업 내용을 중심으로 각 매체에 대한 실증적 접근을 시도합니다.
- 각 주제와 관련된 새로운 정보와 분석을 시도 합니다.
- 위의 둘을 위해서 여러분은 두 가지 활동을 합니다.
 - 첫째, 개인적으로 아래의 도서 중 한 권을 택하여 일고 독후감을 제출합니다. 독후감 내용은 책의 전체적인 내용에 대한 소개, 특별히 관심이 가는 내용, 개념, 이슈 등에 대한 소개, 설명, 그리고 관련 이슈나 개념에 대한 현재의 상황에 대한 리서치, 마지막으로 자신의 전공이나 미래에 일 하고 싶은 분야와 연관 등등에 대해서 씁니다.
 - 전공별로 그룹을 짓습니다. 그룹의 구성원들이 판매하고 혹은 알리고 싶은 아이디어가 있다고 가정합니다. 이 아이디어를 관련된 매스미디어에 알리는 전략을 짜고 이를 보고서 형태로 제출합니다. 그리고, 특정 매스미디어 매체에 맞는 메시지 (디자인, 문장, 등등 어떤 형태로든지 간에)를 디자인하여 제출합니다.

3. 수강에 필요한 기초지식 및 도구능력

- 매스커뮤니케이션에 대한 관심

4. 요구사항

- 다른 대학교도 마찬가지겠지만, 아주 대학교는 학생들의 자유로운 의견과 사상의 개진을 적극적으로 권장합니다. 이것이 의미하는 것은 타인의 의견과 사상(그리고 존재 자체)에 대해서 여러분들 또한 존중해 주어야 함을 의미합니다. 타인에 대한 존중은 여러 가지 면으로 나타낼 수 있습니다.
 - 런닝셔츠만을 착용하거나, 수용복을 입거나, 모자를 쓰지 말아 주십시오.
 - 애완동물은 데려 올 수 없습니다. 아무리 예뻐도 안됩니다.
 - 시계, 전화, 삐삐(페이지), DVD 플레이어, PMP, PDA, 위성접시(satellite) 등등의 커뮤니케이션 디바이스가 강의실에서 소리가 나지 않도록 해 주십시오. 소리란, 닭소리, 노래소리, 음악소리, 소울음 소리, **진동음 소리**, 그 외에 수업에 방해가 되는 **모든 종류의 소리를** 말합니다 (다시 말하지만 진동소리 또한 포함합니다).
 - 핸드폰이나 그 밖의 디바이스를 이용해서 메시지(SMS)를 체크하거나, 받거나, 보내거나 할 수 없습니다.
 - 또한 신문을 읽을 수 없습니다
- 위의 사항을 지켜 준다면
- 강사는 여러분들과의 상담, 이메일, 전화 교신, 페이퍼나 과제에 대한 코멘트, 수업과 관련된 토의·토론 등의 서비스를 제공합니다.

5. 과제 (assignments)

- 개인 프로젝트 (독후감)
- 그룹 프로젝트 (대중매체 관계 전략 및 메시지 디자인)

6. 시험 (examinations)

- 중간 시험과 기말 시험이 있습니다.
- 퀴즈가 있습니다.

7. 학습평가 방법

해당사항	퍼센티지
중간 시험	25
기말 시험	25
퀴즈	25
그룹 프로젝트	10
개인 프로젝트	10
출석 + 참여:	5
계	100

Grading Scale:

A+ = 95-100	A = 90-95	B+ = 85-90	B = 80-85	
C+ = 75-80	C = 70-75	D+ = 65-70	D = 60-65	F = 0-59

불행하게도 위의 기준을 적용할 수가 없습니다. 학교나 사회에서 상대평가를 요구하기 때문입니다. 따라서, 그레이드는 상대평가의 기준에 따라서 배분됩니다.

- 과제물의 준비, 틀린 곳이 없는 글 쓰기, 수업시간 중의 적극적인 참여 등등이 평가에 좋은 영향을 미칩니다. 결석을 하거나, 참여에 수동적이거나, 교재의 내용에 대해서 잘 모르거나, 과제물을 늦게 제출하거나 제출하지 않는 등은 평가에 좋지 않은 영향을 미칩니다. 경계선에 근접한 그레이트는 수업 중의 참여, 과제에 대한 지식, 교재에 대한 지식, 이에 대한 명쾌한 발표 등에 의해서 강사가 판단합니다.
- 만약에 강사가 매긴 그레이트에 대해서 동의하지 않을 시에는 강사와 이야기 할 수 있습니다. A4 용지에 자신이 강사와 다르게 생각하는 점 (왜 그레이트가 바뀌어야 하는지, 어떤 그레이트를 받아야 하는지 등에 관한 것들에 대한 이유와 설명)을 명시해 오십시오. 강사는 이것을 읽고 다시 서면으로 답장을 합니다.
- 이유 없는 그레이트 변화는 거절합니다. 장학금 문제, 경계선에 근접한 그레이트 등의 이유는 사절입니다.

8. 글 쓰기

- 좋은 글쓰기, 말하기(그리고 듣기)는 사회생활의 자산입니다. 글 쓰기 과제물의 경우, 철자, 문법, 올바르게 적절한 단어 선택, 구성(organization 혹은 structure), 적절한 헤딩과 서브헤딩, 그리고 인용하는 문서의 출처 등은 강사가 과제물을 평가하는데 매우 긍정적인 영향을 미칩니다.
- 과제물이 좋은 평가를 받기 위해서는 과제물 내용이 흥미롭고 가치가 있는 것도 중요하지만 위의 요소들 또한 중요합니다.
- 별 다른 말이 없는 한, 글 쓰기 과제는 A4 용지에 왼쪽 상단에 사각으로 스테이플을 하는 것이 원칙입니다. 바인더나 폴더, 플라스틱으로 만들어진 꽃이 등등은 사절합니다 (돈도 듭니다...). 점수에 지장을 초래합니다.
- 과제는 싱글-스페이스여야 하며, 상하좌우에 약 2.45 센티미터의 마진이 있어야 하며, 종이의 오른쪽 상단에 페이지 숫자가 기록되어야 하고 왼쪽 상단에는 헤딩(페이퍼 제목의 요약과 자신의 이름(혹은 조))이 기록되어야 합니다. **왼쪽 맞춤이어야 합니다** (양쪽 맞춤이 아닌). 염수해 주십시오.
- 첫 페이지에 자신의 이름, 학번, 과제물 번호, 과제물의 타이틀(제목)을 쓰고, 같은 페이지, 아래에 본문을 기록하십시오.
- 과제에 대한 충분한 이해, 관련된 이론, 개념, 사실관계(facts), 리딩(reading) 등에 대한 설명과 더불어서 자신 자신만의 생각, 아이디어, 평가 등이 페이퍼에 나타나야 하며, 자기 자신만이 기여하는 점, 논리적인 사고와 분석, 비판적인 관점, 자신의 경험과의 연계 등이 나타나야 합니다. 다른 사람의 글을 단순히 요약 정리한 것만으로는 좋은 점수를 받을 수 없습니다. 만약에 모든 학생들이 단순 요약, 정리만을 한다면, 모든 페이퍼가 서로 비슷해 보일 것입니다.
- 헤딩과 서브헤딩 그리고 요점정리 식으로 이루어진 페이퍼는 좋은 형식이 아닙니다. 반드시 완전한 문장을 사용하십시오.

9. 학문적 도덕성

- 아주 대학교를 비롯한 모든 대학교는 지적 열의와 탐구심으로 뭉쳐진 대학교입니다. 이것이 의미하는 것은 학문의 자유와 책임입니다. 따라서, 아래와 같은 학문적 도덕성을 유지해 나가는 것은 아주 대학교의 위상과 미래를 위해서 매우 중요합니다. 아울러 자신의 학문적 발전을 위한 것임은 말할 나위 없습니다.

- 이 과목을 위해서 학생들은 서로 협력하여 공부하는 것은 권장합니다. 협력은 아래와 같은 것들을 포함합니다.
 - 개개인의 과제물을 어떻게 준비할 것인가에 대한 토론
 - 공통의 과제물 혹은 프로젝트를 위해서 모여서 하는 토론
 - **그러나**, 개인적인 과제물이 부과된 경우에는 그 과제물을 혼자 힘으로 해야 합니다. 타인의 것 중 일부 혹은 전부를 베끼거나, 출처(참고목록) 없이 인용하는 것은 부정행위로 간주됩니다.
- 타 과목에서 제출했던 과제물이나 프로젝트를 다시 제출하는 것 또한 부정행위로 간주됩니다.
- 타 논문 혹은 문서(웹, 서적, 논문 등등의)를 인용출처 없이 옮기는 것은 학문적 failure 에 속하게 됩니다. 점수가 없을 것입니다.
- 인용출처를 밝혔다고 하더라도 그 내용을 자신의 것으로 만들지 않고 그 대로 옮긴 것이라면 심한 벌점을 받습니다.

10. 교재 및 참고 자료

교재

오택섭, 강현두, 최정호 (2003). 미디어와 정보사회. 나남출판.

제 1 주	강의와 진행에 대한 소개 교재에 대한 소개와 개론	Grouping
제 2 주	매스미디어의 효과	퀴즈 1
제 3 주	매스미디어의 효과	
제 4 주	책과 잡지	
제 5 주	신문	퀴즈 2
제 6 주	라디오/음악	
제 7 주	텔레비전	개인 프로젝트 제출
제 8 주	중간시험	
제 9 주	영화/연극	
제 10 주	PR/광고	
제 11 주	미디어와 선거	퀴즈 3
제 12 주	커뮤니케이션 기술 (Communication Technology)	
제 13 주	정보혁명	퀴즈 4
제 14 주	경제적변화	
제 15 주	그룹프로젝트 발표	그룹 프로젝트 제출
제 16 주	기말고사	기말고사

독후감 책:

존 바텔 (2005). 이진원, 신윤조 (역). 검색으로 세상을 바꾼 구글 스토리. Random House, 중앙.

강준만, (2003). 대중문화의 겉과 속 I. 인물과 사상사.

강준만, (2003). 대중문화의 겉과 속 II. 인물과 사상사.

마뉴엘 카스텔 (2003). 박행웅 (역). 인터넷 갤럭시. 한울 아카데미

잔 반 다이크. (2003). 배현석 (역). 네트워크 사회 - 뉴미디어는 우리 사회의 기술, 경제, 정치와 권력, 법, 사회, 구조, 문화, 심리 등을 어떻게 변화시키는가?. 커뮤니케이션 북스.

김중태 (2006). 시맨틱웹: 웹 2.0 시대의 기회. 디지털미디어리서치.

김익현 (2007). 웹 2.0 과 저널리즘 혁명.

참고서적: (그룹 프로젝트용)

이명천, 김요한 (2005). 문화 마케팅. 커뮤니케이션 북스.

존 바텔 (2005). 이진원, 신윤조 (역). 검색으로 세상을 바꾼 구글 스토리. Random House, 중앙.

박지강 (2007). 당신은 웹 2.0 의 개발자입니까? 웹 2.0 기술의 창의적 활용. 한빛미디어.