

분과

1

현지문화와의 상호문화주의적 접근

사회 : 정대현(협성대학교)

상호텍스트성 그림책 접근을 활용한 한국문화교육 방안

-‘가족’ 관련 그림책을 중심으로-

김지영(동국대학교)

1. 들어가는 말

한국의 대중문화가 세계적으로 위상이 높아지면서 한국문화에 대한 관심과 학문 목적, 취업, 결혼과 이주 등의 이유로 한국어와 한국문화에 대한 관심이 급격하게 증가하고 있다. 한국의 역사, 정치, 경제, 사회, 문화 등 한국문화 전반에 대해 학습하고자 하는 관심이 증가하면서 국내 및 해외 대학에서 다양한 교육이 진행되고 있다. 양길석·구민지(2021)의 『한국 언어문화학』의 연구 동향에서는 게재된 논문 440편 중 ‘한국어 교육’의 빈도가 가장 높고, 문화 교육(14회), 언어 문화(20회), 한국 문화(14회), 한국 문화 교육(13회), 문화 및 요구 분석(12회) 등으로 한국문화와 관련된 연구 논문이 꾸준히 발표되고 있다고 하였다.

특히, 한국문화와 문화교육은 2016~2020년 사이에 관련 학계 학자들의 관심이 고조되고 있으나, 한국문화 관련 교재나 연구 방법들은 부족한 상황이고(윤영, 2019), 한국문화와 관련한 접근은 한류 콘텐츠인 가요, TV 드라마, 영화 등 대중문화와 관련된 연구와 한국의 음식, 패션, 한국과 관련된 다양한 콘텐츠를 활용한 접근이다. 그러나 문학을 통한 한국 문화교육은 활발하게 연구되고 있지 않다. 특히 그림책을 활용한 연구는 극히 적다. 한국 아동문학 중 그림책을 통한 접근 가능성을 탐색한 연구(최수경 외(2009); 최경희(2011); 신정아, 2018)가 있다. 최수경(2009)에서는 그림책 「의좋은 형제」에 나타난 우리의 가족문화의 상징성과 효과 우애를 통해 긴밀하게 연결되어 있는 우리 가족의 모습, 서로 돕고 협력하는 삶의 기쁨과 형제의 나눔을 통해 담고 시대가 변해도 변하지 않는 인간 삶의 기본적인 가치를 알 수 있게 하는 그림책을 통해 교육의 매체로서 적극적으로 활용되어야 한다고 하였다. 최경희(2011)에서는 한국 그림책에 나타난 정신문화와 생활문화 측면으로 나누어 전통문화 내용을 살펴보고, 그림책이 한국 전통문화를 계승 발전시켜 나가기 위해 우리 민족의 정서와 전통을 살리면서 시대를 초월하여 변하지 않는 가치를 담아내어 많은 사람들이 공감할 수 있는 보편적 주제를 담아 작품화하는 것이 중요함을 언급하였다. 신정아(2018)에서는 그림책을 통한 한국어 교육의 활용에 대해 논의하였다. 그림책은 언어교육에 있어서 시각적 효과를 발휘할 수 있어 그림을 활용한 문학교육의 자료 접근성 측면에서 효과적이고 대학에서 외국어로서의 한국어 교육에서 그림책을 수업에 적용하는 경우가 드물다는 문제점을 제기하였고, 한국어 교육에서 그림책을 활용할 수 있는 방안을 검토하였다.

이러한 연구를 토대로 한국어 학습자를 대상으로 한국문화 교육 내용 중 하나의 주제를 선정하여 한국 그림책¹⁾을 통해 다양한 경험을 하고, 나아가 학습자의 자국 문화와 비교해 보는 교육 방안을 제시하는 데 본 연구의 목적이 있다. 이를 위해 한국 그림책의 한국문화 학습 자료로서의 가능성을 살펴보고, 한국문화 교육 현장에서 적용할 수 있는 방안을 모색하고자 한다.

1) 본 연구에서 한국 그림책은 한국에서 출판된 그림책으로, 외국 그림책과 차별된 의미로 사용한다.

2. 그림책을 통한 한국문화교육

2.1. 한국문화교육의 연구 동향

한국의 대중문화가 인기와 관심의 대상이 되면서 한국문화를 학습하고자 하는 외국인들 또한 많아지고 있다.²⁾ 문화콘텐츠를 활용한 한국문화는 유튜브와 넷플릭스의 서비스로 세계인이 한국의 문화콘텐츠를 가장 쉽고 편리하게 접하고 있다.³⁾ 문화콘텐츠를 활용한 한국문화교육은 영화, 웹툰, 드라마, 웹·영상광고, FRK·시즌1, 음악과 문학의 접근 등 다양하게 연구되고 있지만, 문학을 통한 한국문화교육은 활발하게 연구되고 있지 않다.

한국문화교육은 한국어언어문화교육의 학문적 논의로 접근하여 문법과 기능 중심에서 의사소통, 담화, 문화 중심으로 연구 경향을 찾아볼 수 있다. 구체적으로 한국어 교육에서 첫째, 한국문화교육의 필요성을 제시한 연구(김중섭, 2005: 윤여탁, 2011), 둘째, 문화교육의 내용을 주제와 대상에 따라 어떻게 범주화할 것인가와 관련된 연구(임경순, 2006: 박숙영, 2007), 셋째, 실제 수업에서 교수·학습 내용과 교수법을 제시하고 수업모형을 제시한 연구(이미혜, 2005: 임경순, 2006: 안미영, 2006)이다.

윤여탁(2013)에서는 윤여탁(2013)에서 제시한 문화교육의 연구사적 논의에 이어 문학 작품을 활용한 한국어 문화교육의 이론과 실재를 제시한다. 한국어교육에서 다루어야 할 문화 내용을 목표 언어의 사회와 문화를 학습해야 하고, 간문화적⁴⁾ 소통 작용에 주목해서 언어교육을 실시해야 한다고 말한다. 즉, 한국어교육에 필요한 어휘, 문화 관련 교육 과정, 문화 요소 등이 제시되어야 하며, 설화나 속담, 대중가요, 대중 매체, 문화 작품 등을 활용한 한국어 교수·학습 방법이 개발되어야 한다. 외국어교육에서 목표 언어의 사회와 문화가 반영된 문학 작품⁵⁾은 학습자들의 문화 능력을 함양할 수 있는 교육적 제재로 이를 활용하는 다양한 교수·학습 방법이 제안되고 있다고 하였다. 그러나 대부분의 문학 작품이 고대 소설이나 현대 소설로 접근되어 한국어 중급이나 고급 학습자들이 이러한 문학 작품을 읽고 이해하는 데 많은 어려움이 있다.⁶⁾

한국어교육에서 문학 작품 활용과 관련된 연구(나정선, 2008: 신윤경, 2008: 김수진, 2009; 박광옥 외, 2020) 중 김수진(2009)은 문학작품을 활용한 한국어언어문화교육 연구에서 문학작품을 감상할 때 학습자가 가능한 많은 한국어 실제 담화와 사회문화 장면을 제공 받고, 창조적인 문장, 의견, 감상, 사고 등을 표현하며 참여할 수 있는 기회가 보장되어야 한

2) 한국국제교류재단의 「2018 해외한국학 백서」에 따르면 한국학 관련 학과 및 센터 등이 설립되어 있는 105개국, 1348개 처의 대학 명단이 정리되어 있다. 한국학 학위 과정으로 개설된 학교는 미국의 경우 100여 개, 유럽 106개, 일본과 중국 253개 등 총 546개 대학이고, 교양과정으로 한국학을 진행하는 대학은 전 세계 823개 대학으로 한국학에 대한 관심이 높다는 것을 알 수 있다.

3) 한국국제문화교류진흥원(2021)의 해외 한류 실태조사에 따르면 한국문화콘텐츠 주요 접촉 경로는 온라인/모바일 플랫폼으로 드라마는 76.9%, 예능은 78.8%, 영화는 72.5%, 음악은 82%, 애니메이션은 77.5%가 온라인/모바일 플랫폼을 통해 접촉하고 있으며 그중 유튜브(YouTube)와 넷플릭스(Netflix)를 주로 이용하는 것으로 나타났다(이효신·윤영, 2022; p326 재인용)

4) 학습자의 문화와 목표 언어의 문화 사이의 상호 관계를 말한다.

5) 윤여탁(2013)에서 문학 작품을 활용한 한국어 문화교육의 방법과 의의는 다음과 같이 정리 제시하였다. 첫째, 일상생활의 자료나 문학 작품은 목표 언어의 문화 내용 요소를 포함하고 있기 때문에 문학 작품 독서를 통하여 한국의 속담이나 문화 관련 내용 습득에 활용하고 있다. 둘째, 문학 작품이 창작되었던 사회와 문화에 대한 정보를 담고 있고, 인간의 생활과 의식에 동적으로 작용하여 학습한 목표 언어의 문학 작품은 그 사회와 문화를 이해하는 데 도움이 되고, 그 사회에서의 일상생활에도 긍정적으로 작용한다. 셋째, 한국어교육에서 문학 작품을 활용하는 문화교육은 학습자가 목표로 하는 언어의 사회·문화적 이해를 넘어 고급스러운 언어 사용 교육을 이끌 수 있다.

6) 신주철(2014)에서 한국어 교육의 실제에서 교양 한국어에서 단편 소설 〈수난이대〉의 수업 실재를 보면 본문 내용만 7차시로 소설의 상황과 인물들의 갈등을 이해하고 나아가 한국 현대사와 연결하여 진행된 수업 내용은 한국어 고급 학습자에게도 접근이 어렵고 상당한 시간이 소요되기 때문에 한국문화 수업에 용이성이 떨어진다.

다고 하였다. 이에 맥락 활성화를 위한 문학작품 활용 원리로 문학작품은 언어 맥락과 문화 맥락을 포함하는 훌륭한 교수학습 자료로 시를 통한 맥락 활성화 과정을 제시하였다. 박광옥 외(2020)은 한국어언어문화교육에서 시조를 활용한 실험 수업을 통해 상호텍스성 접근을 통한 시조교육이 언어와 문화에 미치는 효과를 검증하고 이를 토대로 한국문학교육을 위한 시조교육 방안을 제시하였다. 임경순(2019)⁷⁾에서는 한국문화교육의 접근에서 한국문화교육과 관련하여 수업 방법 논의가 지속되고 있지만, 본격적인 문화 수업에 대한 논의나 문화 교수학습론과 관련한 기초적인 논의는 부족한 실정이라고 하였다.

2.2. 그림책을 활용한 한국문화교육의 효용성 연구

과거 그림책에서는 글이 주로 의미를 전달했지만, 현대 그림책은 글과 그림이 함께 의미를 전달한다. 그림책의 그림은 움직임과 담고 있으며 인과관계를 함축한 연속적인 그림으로서 단일한 그림보다 이야기를 담을 가능성이 크기다(Nodelman, 2011). 그림책은 언어적 정보와 시각적 정보의 상호작용에 의해 창조되는 특별한 텍스트이다(Nikolajeva & Scott, 2011). 그림책의 그림은 글을 이해하고 나아가 글과 그림에 담긴 맥락을 깊이 이해하는 단서가 될 것이다.

한국문화교육을 그림책을 통한 접근 가능성을 탐색한 연구(최수경(2009); 최경희(2011); 신정아, 2018) 외에 그림책을 통한 한국어 교육을 탐색한 연구(김윤주, 2010; 김보은, 2020; 이해진, 2021)에서 그림책을 통한 한국어 교육의 가능성을 찾을 수 있다. 김윤주(2010)는 그림책<술이의 추석이이야기>를 선정하여 ‘추석’에 대한 문화를 수업할 수 있도록 단원 구성, 내용과 실재를 제시하고, 미국 버지니아 주의 블랙스버그 한글학교에서 실제 수업 진행한 활동을 제시하였다. 그림책을 활용한 접근은 학습자에게 수업에 흥미를 느끼게 하였고, 학습 내용을 좀 더 체계적으로 조직화할 수 있는 접근이라고 하였다. 김보은(2020)은 한국어 쓰기 교육 방안으로 그림책과 한국어 교육의 상관관계 및 그림책 활용의 효용성과 교육적 가치에 대해 제시하였다. 그림책은 글과 그림이 제시되어 한국어를 학습하는 학습자들이 쉽게 받아들일 수 있고, 한국어 교육에 흥미를 요구하는 외국인 유학생들에게 그림책의 그림읽기와 어휘 및 문장을 활용하여 이야기를 종합하고 상상력을 발휘하여 풍부한 사고력을 향상시킬 수 있다고 하였다. 그림책을 통한 접근은 한국어 쓰기 교육에 대한 부담을 덜고 흥미를 느끼게 하는 매체로서 발전 가능성과 적용의 적절성을 입증하였다. 이해진(2021)은 외국어로서의 한국어 교육, 외국문화로서의 한국문화교육이 상호문화주의교육으로 비판적 리터러시의 방향으로 다문화 그림책의 가능성을 고찰하였다. 이때, 다섯 권의 다문화 그림책을 선정하고 뱅크스(Bank)의 다문화교육과정 네 가지 접근법을 분석 준거로 삼아 연구하였다. 선정한 다섯 권의 그림책 중 단행본으로 출판되지 않은 경우 일반적인 수업에 활용하기 어렵고, 일반적인 그림책 형식에 벗어난 텍스트로 그림책으로 보기 어렵다는 한계점이 있었다.

그림책은 글과 그림으로 이야기 구조가 전개되기 때문에 이야기 속 사건을 연상하며 이야기에 대한 공감 능력을 높여 주제에 대한 깊은 사고를 가능하게 한다. 그림책의 글은 문체가 단순하고 이야기 구조가 복잡하지 않기 때문에 유아부터 성인에 이르기까지 활용 가능한 매체로서의 기능을 한다. 드라마, 영화와 같은 미디어 보다 짧은 시간 안에 완성도 있는 문학 작품 전체를 감상할 수 있고, 주제에 대한 다양한 접근이 용이하다. 또한 그림책은 학습자의 가치관과 삶의 방식에 따라 다양하게 해석될 수 있기 때문에 한국문화와 자문화에 대한 자연스러운 차이를 이해하고 공감할 수 있는 시간을 마련할 수 있게 할 것이다.

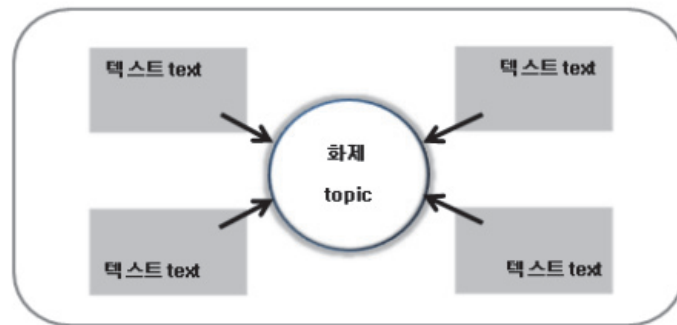
7) 임경순(2019)에서는 한국문화교육과 관련한 접근은 시, 설화·전래동화, 소설, 드라마, 영화, 광고, 신문, 토론·프로젝트, 속담·어휘, 현장학습, 웹(Web)을 활용한 교육 방법을 제시하였다.

2.3. 상호텍스트성 그림책 접근 방법

상호텍스트성(intertextuality)은 ‘속’, ‘사이’ 또는 ‘상호’의 뜻을 지닌 ‘inter’라는 접두어가 어떤 물건이 짜여 있다는 것에서 나온 ‘원문’이나 ‘본문’의 뜻을 지닌 ‘text’와 결합하여 이루어졌다. 상호텍스트성은 한 텍스트가 다른 텍스트들과 맺고 있는 상호관련성을 말한다(김도남, 2014). 상호텍스트성은 낱말의 의미로 생각하면 텍스트가 내적으로 서로 관련되어 이루어진 것을 지칭하는 추상적인 개념으로 ‘텍스트들 사이의 관련성’이라고 간단히 정리하였다.

상호텍스트성은 텍스트들이 원래 서로 관련을 맺고 있다는 관점이므로, 개별 작품의 감상 폭도 훨씬 넓어질 수 있다. 즉, 텍스트를 개별적으로 감상하는 것이 아니라, 다른 텍스트들과 관련시킴으로써, 텍스트의 의미를 더욱 풍부하게 이해할 수 있을 것으로 기대하는 것이다(김도남, 2000).

Hartman and Alloson(1996)⁸⁾에서 화제(topic)를 중심으로 한 복합텍스트 구성 방식으로 보완 관계 텍스트 구성 방식(complementary text arrangement), 논쟁 관계 텍스트 구성 방식(conflicting text arrangement), 통제 관계 텍스트 구성 방식(controlling text arrangement, 대화 관계 텍스트 구성방식(dialogic text arrangement), 변형 관계 텍스트 구성 방식(synoptic text arrangement) 등 다섯 가지를 제시하였다. 이 중 보완 관계 텍스트 구성 방식(complementary text arrangement)은 하나의 화제에 대해 서로 그 내용을 보완하고 보충하는 내용으로 구성된 텍스트를 의미한다. 이러한 구성 방식을 통해 텍스트는 하나의 화제로 통합을 이루게 되며 그 관계 안에서 서로서로의 텍스트는 공통의 화제에 대해 의미를 지원하고 확장해 나간다. <그림 1>처럼 하나의 화제 키워드를 정하고 여러 텍스트의 내용을 통해 그 키워드의 의미를 더욱 확장해 나갈 수 있다는 점에서 주제 통합을 위한 텍스트 상호작용과 관련지어 접근할 수 있다. 하나의 화제에 대한 다양한 면이 점차 늘어가고 모자이크 형태의 더 큰 면으로 확장, 재구성하게 되며 학습자는 이 과정을 통해 화제에 대한 더 깊은 사고 활동을 이끌어 낼 수 있다.



<그림1> 하트만과 알리슨의 보완 관계 텍스트 구성 방식

상호텍스트성 접근은 한 텍스트가 다른 텍스트와의 관계에서 내용 인식의 확장뿐만 아니라 의미 이해 타당성을 가진다. 이러한 과정을 통해 독자는 텍스트와 상호작용을 통한 내적 대화⁹⁾가 가능하다. 텍스트의 내용이 독자 마음속의 내용과 일치할 때는 그대로 수용되고, 텍스트의 내용이 새로운 것이면 기존의 내용과 병치되기도 하고, 상반될 경우에는 완전히 혼합되어 새로운 것으로 변할 수도 있다. 정재찬(2007)은 텍스트를 이해하는 데 수렴적인 방안과 텍스트를 넘어 상호텍스트성, 문화적 문식성으로 확장될 때는 발산적인 방안이 동시에 작용할 수 있다고 하였다.

8) 최소희·박정진(2015). 상호텍스트성 분석을 통한 포스트모던 그림책의 한국어 읽기 자료 가능성 탐색. 한국언어문화교육학회, 언어와 문화, Vol.11 No.3 p184 재인용

9) 독자의 마음속에 만들어진 텍스트로 ‘inter text’, 내적 텍스트로 번역될 수 있다.

상호텍스트성을 바탕으로 하는 교수-학습 활동은 학습자들의 적극적인 활동을 강조하는 수업을 지향한다. 여러 텍스트를 가지고 학습 활동을 하면 학습자들은 적극적으로 수업에 참여하여야 한다. 이런 과정을 통해 텍스트들 속에서 내용에 대한 인식을 넓히든가, 텍스트들의 관계를 바탕으로 새로운 인식을 발전시킬 수 있다. 단일 텍스트의 접근은 한 텍스트 또는 하나의 주제에 대한 여러 학습자가 공동으로 공유할 수 있는 것을 지향하는 반면에, 다중 텍스트 중심의 접근은 여러 텍스트들이 공통된 개념을 다양하게 제시하고 있는 것을 개별 학습자들이 이들의 관계를 찾아 이해의 범위를 넓혀 갈 수 있다. 따라서 하나의 주제 중심으로 보완 관계 텍스트 구성 방식(complementary text arrangement)은 주제에 대한 통합과 다양성을 이해할 수 있다.

상호텍스트성 그림책 접근은 그림책 속 글과 그림을 연속적으로 오가는 상호중재의 방식에 따라 읽을 수 있기 때문에 글만 있는 텍스트를 읽을 때보다 이해하기가 쉬워진다. 또한, 읽기 순서에 따라 읽는 것이 아니라 여러 번 다시 읽고, 이전 페이지로 돌아가고, 다시 보고, 속도를 줄이면서 재해석(Sipe, 2011)이 가능하기 때문에 글에 표현되지 않는 부분까지 추론하며 의미를 구성할 수 있다. 따라서 주제가 비슷한 다양한 그림책을 읽고 난 후 그림책 속 한국문화에 대해 이야기를 나눈다면 글만 보았을 때보다 한국문화를 이해하고 의미를 구성하는 데 도움을 얻을 수 있을 것이다.

3. 그림책을 통한 한국문화교육 방법

3.1. 한국문화교육의 주제

한국문화교육에서는 한류를 교육내용으로 제안한 연구와 교육 방법을 모색한 연구가 최근 나타나고 있다. 문화콘텐츠로서 한류를 교육내용으로 제안한 연구는 한국어 교육과 한국어언어문화 또는 한국문화교육으로 나눈다. 문화콘텐츠를 활용한 한국어언어문화교육 또는 한국문화교육 분야의 연구는 한류 대중문화로서 드라마, 노래, 예능프로그램 등과 소설, 신화, 판소리 등 문학작품, 태권도 등을 교육내용으로 접근하고 있다.

한국문화교육과 관련된 박갑수(2013) 연구에서는 한국어교육을 언어교육이 아닌 ‘언어문화교육’으로 언어문화교육의 문제, 한국의 전통문화, 언어문화, 한국문화의 세계화에 대한 내용으로 접근하였다. 윤여탁(2013)은 세계화 시대에서 한국문학의 보편성과 특수성에는 어떤 것이 있는지 살피고 이를 토대로 한 한국어 현대문학 교육방법을 설명하고 한국문화교육의 해결방안을 문학활용하고자 하였다. 중급수준의 한국문화 교육 연구에는 김윤미(2009)와 유현정(2016)이 있다. 유현정(2016)은 대학기관의 중급 한국어 교재에 제시된 문화항목을 유형별, 내용별로 분류하고, ‘국제통용 한국어교육 표 모형개발 2단계’를 제시하고 문화 항목 분류를 바탕으로 읽기와 듣기텍스트, 문화 파트에 제시된 문화 항목의 보완점과 개선점을 제시하였다. 최정경(2017)은 한국어교육에서 다양하게 논의되는 한국문화교육의 개념과 범주를 정리하였다.

한국어언어문화 교육 또는 한국문화교육을 위한 교육자료 개발에 대한 논의는 문화항목 선정에 대한 연구와 교재 개발에 대한 연구로 나뉜다. 한국문화콘텐츠를 중심으로 온라인 기반의 한국어교육 분야의 연구는 아직 논의가 활발하게 이루어지고 있다고 보기 어렵다. 문화 분류 체계¹⁰⁾에 따른 문화 어휘는 문화와 관련 한국 혹은 현지 문화를 상징하는, 한국 혹은

10) 오지혜(2020), 한국 문화 교육에서 한류 콘텐츠 및 한국 문화 콘텐츠 관련 연구사, p41. 문화 분류 체계 표는 다음과 같다.

건강	교육	사회현상	예술/체육	종교/신앙
경제/산업	군사/외교	상징	의례/관습	지리
공동체	대중매체	언어 및 문학	의식주	인물
과학/교통/통신	복지 및 여가	역사	정치	천문/풍수

은 현지 문화적인 어휘로서 고유물 혹은 산물, 제도·관습·행위, 사고에 해당한다(오지혜, 2020).

교과내용 체계	구분 영역	
A. 민속학 중심	생활민속과 생산의례 가족과 마을생활	세시풍속과 민속신앙 민속놀이와 민속축제 민속예술과 민속문학
B. 사회·문화 중심	한국 사회의 정치 이념과 기초 한국 사회의 경제 체제와 특징	한국 문화의 형성과 원천 한국 문화의 유형과 발전 현대 한국 사회의 당면 과제
C. 한국학 중심	삶의 터전 (자연과 지리) 삶의 내력 (역사) 삶의 자취 (문화유산) 삶의 주체 (성씨와 인물)	삶의 틀 (정치, 경제, 사회) 삶의 내용 (종교, 문화, 교육) 삶의 방식 (생활과 민속) 삶의 이야기 (언어와 문학)

〈표 1〉 오지혜(2020). 한국문화 교육의 교과내용 체계

송향근 외(2019)에서 초급 단계의 문화 내용은 인사예절, 언어예절, 호칭, 가족관계, 화폐단위, 몸짓 언어, 한국음식, 식사예절, 초대하기, 교통, 전화예절, 경제 활동, 한국의 명절, 공휴일, 지리, 병원이다. 중급 단계의 문화 내용은 생일 문화, 여가 생활, 한국 음식, 명절 풍습, 대표적인 유적지, 관광지 소개, 한국 축제 소개, 관공서, 경제 활동, 한국 도시들의 특징, 속담, 관용어, 병원 등이다. 고급 단계의 문화 교육 내용은 문화유산, 역사와 위인, 한국의 현대사, 문학 작품, 전통 문화, 결혼 문화, 한국의 가정과 세대별 갈등, 한국인의 가치관, 민족성, 한국의 종교, 정치, 교육 제도, 현대 사회 현상, 직장 문화, 속담, 관용어 등이다. 송향근 외(2019)의 문화 내용 중에서 ‘가족’은 호칭, 가족관계, 문학 작품, 전통문화, 한국의 가정과 세대별 갈등, 한국인의 가치관, 민족성, 현대 사회 현상 등과 연결된다.

한국문화교육에서 ‘가족’의 모습은 민속학 중심체계에서는 가족과 마을생활, 생활민속과 연결된다. 한국학 중심체계에서는 삶의 방식(생활과 민속), 삶의 이야기(언어와 문학)과 연결된다.

또한, ‘가족’ 주제는 국제 통용 한국어교육 표준모형(2017)¹¹⁾의 한국어교육에서 문화교육 항목 중에서 일상생활(가정생활)과 가치관(사고방식, 정서, 가치관의 변화), 예술(문화)의 내용과 연결된다.

한국문화의 특성은 유교적 가부장제를 기반으로 한 전형적인 가족주의 문화라 할 수 있다(김해옥, 2018). 유교에 바탕을 둔 효 사상은 혈연 결속력을 바탕으로 한 한국적 가족주의의 기초가 된다. 한국어를 배우는 학습자는 한국문화를 함께 배우게 된다. 한국문화 속 기본적인 사회적 환경은 가족이며, 가족은 개인적, 정서적, 사회적 발달에 매우 커다란 영향을 미친다(김선영·현은자, 2004). 가족 내의 인간관계를 통해 사회성원으로 성장하기 위해 필요한 기본적 규범, 가치, 적용 방식 등을 배우게 된다. 최경희(2011)는 현대 사회는 산업화, 도시화, 4차 산업혁명 등 많은 분야에서 변화를 거쳤고, 이러한 변화는 가족의 형태, 가족의 기능, 가족의 구조, 가족의 관계 등에도 큰 변화가 있었기 때문에 이야기 그림책 속 현대 사회의 가족의 모습은 다양한 양상으로 나타나고 있으며, 빠른 속도로 변화되어 가족, 사회 등의 기존의 전통적 가족의 가치관과 갈등 모습이 나타나고 있다고 하였다.

외국어 학습자가 한국문화를 이해하기 위해서 한국의 가족문화를 이해한다면 한국의 사고방식, 정서, 가치관 등 한국의

11) 국제통용 한국어교육 표준모형(2017)에서 제시한 한국어교육에서 문화교육 항목은 일상생활(의생활, 식생활, 주생활, 여가생활, 경제생활, 공공생활, 언어생활, 가정생활, 학교생활, 직장생활), 가치관(사고방식, 정서, 가치관의 변화), 역사(시대, 인물, 역사적 사건), 풍습(명절과 절기, 관혼상제), 정치(정치 제도, 남북 관계, 국제 관계, 정치 문제), 경제(경제 제도, 경제 정책, 경제 문제), 교육(교육 제도, 교육문제), 지리(기후, 지형, 지역, 교통), 과학 기술(산업, 정보통신), 예술(음악, 미술, 공연, 문학, 영화/드라마), 문화유산(문화재, 국가 상징물)이다.

다양한 가족문화를 통해 언어학습에도 도움이 될 것이다. 따라서, 본 연구에서 상호텍스트성 그림책 접근을 활용한 한국 문화교육의 목표는 그림책 속에 담긴 한국의 가족 모습을 이해하고, 분석적으로 해석하여 한국 가족문화에 대한 상호문화 주의적 사고능력을 모색하는 데 있다.

3.2. '가족' 관련 그림책 선정 기준

Townsend(1996)는 그림책은 그 시대의 문화, 사회상, 이념 등을 반영한다고 하였다. 과거 옛이야기 그림책 속 가족의 모습을 통해 한국의 전통사회의 가족에 관련된 지식과 정보를 얻을 수 있을 것이다. 옛이야기 그림책은 가장 오래된 문학의 형태로 문학적 가치를 지닌다(김정원·심은희, 2002). 유소영(2003)은 옛이야기가 민중들이 만들어낸 민간 정승의 유산이기 때문에 인간의 내면 문제나 어려움에 처한 갈등을 해결하기 위해 지혜를 담고 있다고 하였다. 옛이야기 그림책은 간접 경험을 통해 다양한 인생의 경험을 체험하게 하고, 자신과 세계에 대한 이해의 폭을 넓혀 주며 문제해결력을 길러 주고, 정서적 안정감과 카타르시스, 추론능력 발달, 도덕성 발달을 촉진하게 한다(이상금, 장영희, 1986). 따라서 옛이야기 그림책에 담긴 한국의 가족 모습은 효, 형제애, 협동, 나눔 등 한국학 중심 체계에서 삶의 이야기를 통한 우리의 언어와 문화를 경험하게 한다. 이러한 그림책 속 '가족'과 관련된 연구를 토대로 본 연구에서 분석 대상 그림책 선정 기준은 다음과 같다.

첫째, '가족'의 내용을 담고 있는 한국 그림책으로 기존 연구에서 많이 소개하고 있는 문학과 대중성을 가진 그림책 중 '한국의 가족문화'가 담겨있는 그림책을 선정하였다.


둘째, 한국의 가족문화의 특징인 효, 호칭, 형제애, 나눔, 배려 등의 가치관과 정서가 잘 나타나는지 고려하였다.

셋째, 가족의 다양한 관계를 경험할 수 있도록 부모-자식, 형제-자매, 할머니·할아버지-손주, 새엄마-자녀 등 다양한 관계를 담은 그림책을 선정하였다. 다양한 가족의 일상생활과 관련하여 나와 부모, 나와 형제자매, 나와 이웃의 관계로 확장하여 가족을 통해 삶을 다양하게 들여다볼 수 있도록 선정하였다.

넷째, 글과 그림이 서로 상호작용하면서 서사구조를 펼쳐 가는 작품으로 외국인 학습자가 글과 그림을 통해 한국의 가족문화를 이해할 수 있는 그림책을 선정하였다.

다섯째, 한국어 학습자의 어휘 수준을 고려하여, 그림책에 사용된 어휘 수준과 분량을 고려하여 선정하였다. 옛이야기 그림책의 경우 같은 표현이 3번 이상 반복되기 때문에 분량 면에서 다소 길지만 반복된 부분을 고려하여 선정하였다.

위의 선정 기준에 따라 1차로 선정한 그림책은 <표 2>와 같다.

	도서	저자	출판사	그림책 내용
1		김용택 글 / 염혜원 그림	비룡소 2011년	좋은 것이라면 서로 양보하는 형제간의 깊은 우애를 담은 옛이야기 그림책으로 형제, 이웃 간의 우애에 대한 마음이 담겨있다.
	의좋은 형제			

2	 심청전	유은실 글 / 홍선주 그림	비룡소 2010년	조선 후기 고소설로 한국의 효 문화를 대표하는 심청의 이야기다.
3	 나는 둘째입니다	정윤정 글/ 그림	시공주니어 2008년	첫째와 막내를 더 귀하게 생각하여 가족에게 소외 받아 외로운 둘째의 마음이 담긴 그림책이다.
4	 우리 가족입니다	이혜란 글 /그림	보림 2005	엄마, 아빠, 나, 동생 이렇게 네 명의 가족이 차매 걸린 할머니와 함께 하면서 다섯 명의 가족이 되는 과정을 통해 가족의 의미를 생각하게 한다.
5	 우리 할머니 김복자	서미경 글/그림	봄의 정원 2006년	바쁜 엄마 때문에 할머니 집에 가서 할머니의 어린 시절 모습을 만나면서 할머니와의 관계 변화를 생각하게 한다.
6	 할아버지를 기쁘게 하는 12가지 방법	김민자 글 / 윤문영 그림	파랑새 2012년	할아버지를 기쁘게 하는 12가지 방법을 통해 할아버지의 일상을 알게 되고, 할아버지와 손자의 생활 모습을 통해 한국의 근대적 사회 모습을 감상할 수 있다.
7	 가족은 꼬옥 안아 주는 거야	박윤경 글 / 김이랑 그림	웅진주니어 2011년	가족은 어떤 관계이고, 가족이란 어떤 특징이 있는지 생각하게 한다.

〈표 2〉 ‘가족’ 관련 1차 선정된 그림책

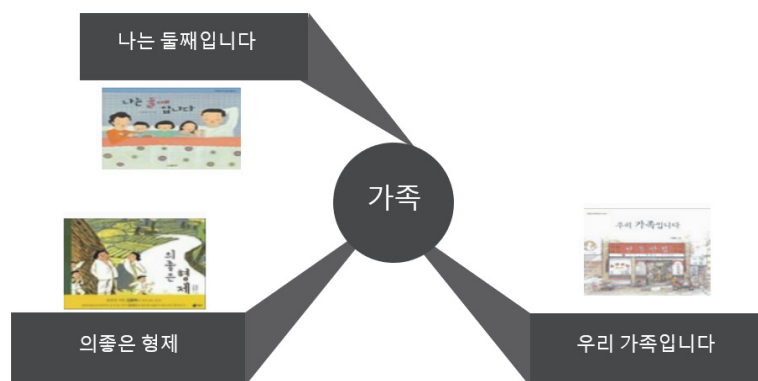
선정 기준을 토대로 최종 7편의 그림책을 선정하였다. 옛이야기 그림책으로 〈의좋은 형제〉와 〈심청전〉을 선정하였다. 옛이야기에는 우리 민족의 문화, 풍습, 가치관이 담겨있고, 각 민족이 처한 시간과 공간을 반영하며 고유한 문화 가치를 나타내고 구성원들의 공감대를 형성하여 그 시대의 진리와 삶을 전달한다(이상금 외, 1995). 〈의좋은 형제〉 이야기를 통해 형제의 우애와 전통 사회에서 가족이 살아가는 모습인 협동, 나눔, 배려, 공동체 의식 등 형제의 모습을 통해 한국의 가족문화와 정서, 가치관 등에 생각할 수 있는 시간이 될 것이다. 〈심청전〉은 부모에 대한 자식의 사랑인 효를 대표하는 작품으로 한국의 ‘효’사상에 대해 생각해 보는 의미 있는 경험이 될 것으로 선정하였다. 〈나는 둘째입니다〉는 남아선호사상과 딸이를 존중하는 가족의 모습으로 현대사회에서는 보편성을 가지고 있지 않지만, 한국의 전통적 가족문화를 이해하는 시간일 될 것이라 선정하였다. 〈우리 할머니 김복자〉와 〈할아버지를 기쁘게 하는 12가지 방법〉은 할머니, 할아버지와 손주의 관계에서 느낄 수 있는 다양한 정서를 경험할 수 있고, 그림책의 그림을 통해 한국 근대사의 풍경을 경험할 수 있다. 〈가족은 꼬옥 안아 주는 거야〉를 통해 가족의 관계와 가족의 의미에 대해 다양한 생각을 할 수 있다.

3.3. 상호텍스트성 그림책 접근 한국문화교육 수업 방법

상호텍스트성 그림책 접근 한국문화교육에서는 한국의 가족이란 주제를 중심으로 3권의 그림책 속에 담긴 가족의 모습을 통해 가족에 의미를 다양한 측면에서 경험할 수 있도록 한다. 이때, 교사 중심의 설명이 아닌 학습자 중심의 언어 활동과 함께 통합되어 진행한다. 가족이라는 주제를 학습자의 언어 활동 과정에서 자연스럽게 학습될 수 있도록 한다. 이는 상호문화주의 접근을 근간으로 한다. 김정우(2020)는 상호문화주의는 다양한 문화를 있는 그대로 받아들이는 것을 넘어서 다른 문화들 사이에서 대화와 상호작용을 강조하는 방향을 토대로 하고 외국어교육에서는 단지 의사소통 기능을 신장하는 데 그치지 않고, 상호문화역량을 키우는 과정에 의미를 두었다. 따라서 그림책에 나타난 한국의 다양한 가족의 모습에 대해 학습자들 스스로 이해하고 이야기 나누는 과정을 통해 자신을 돌아보고 사고의 변화를 경험하는 태도를 마련하게 될 것이다.

상호텍스트성 그림책 접근 한국문화교육은 첫째, 다양한 영역의 한국문화 내용 중 하나의 주제를 선정하고 상호텍스트성 접근을 위해 주제와 관련된 여러 편의 그림책을 선정하여 학습자가 선정된 주제와 관련된 한국문화에 대해 다양한 사고와 경험을 가능하도록 한다. 둘째, 교사 중심의 지식 전달 방법이 아닌 학습자 중심의 적극적인 활동이 되도록 한다. 셋째, 언어와 문화가 통합된 수업활동으로 다양한 의사소통 상황 속에서 문화를 인식하고 이해하도록 한다. 넷째, 단순한 한국문화적 지식이나 타문화의 이해에서 끝나지 않고, 학습자 스스로 문화를 체험하는 경험을 통해 상호문화주의적 사고에 따른 접근이 되도록 한다.

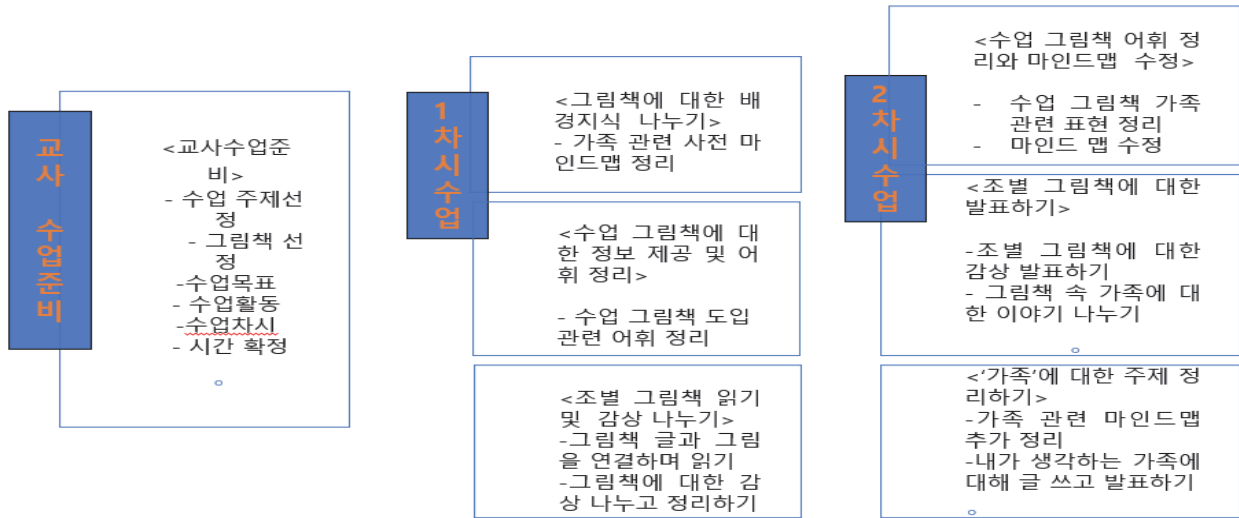
본 연구에서는 ‘가족’ 주제를 담고 있는 그림책 3권을 통해 한국문화 속 ‘가족’에 대한 이해와 확장을 이끌 수 있는 보완 관계 텍스트 구성 방식(complementary text arrangement)의 상호텍스트성 접근 방법을 모색하고자 한다. <그림 2>의 가족 주제와 관련된 3권의 그림책을 읽고, 그림 읽기, 책에 대한 소개를 듣거나, 주제에 대해 생각하고, 자신의 생각을 쓰고, 말하는 역동적인 활동들이 교수-학습 활동에서 자연스럽게 일어나도록 진행할 것이다. 한국의 가족에 대한 이해와 개념을 파악하는 것에서 머무르지 않고 가족에 대한 새로운 관점을 찾아 이해를 가능하게 하는 상호문화주의적 접근과 연결하여 확장된 이해와 해석이 가능하도록 접근하는 것이 필요하다.



<그림 2> 가족 주제와 관련된 수업 그림책

본 연구에서 제시하는 그림책을 활용한 한국문화교육 수업은 1주 1회 50분씩, 총 2회로 진행되는 수업안이다. 수업 대상은 한국어 중·고급 수준의 다국적 성인 학습자를 대상으로 설정하였다. 그림책에 나타난 가족의 의미를 위해 맥락읽기가 가능해야 하고, 글이 짧은 그림책이지만 그림책에 사용된 어휘 수준과 이야기 나누기 활동이 가능해야 하기 때문이다.

상호텍스트성 그림책 접근을 활용한 한국문화교육의 수업 모형은 <그림 3> 과 같다.



<그림 3> 그림책 접근을 활용한 한국문화교육 수업 모형

본 수업을 위해 교사는 먼저 한국문화교육 주제 중 어떤 주제로 수업을 진행할 것인지 수업 주제를 먼저 정한다. 주제가 선정되면 한국문화교육 관련 그림책 선정 기준을 참고하여 수업에 활용할 그림책을 선정한다.

1차시 수업에서는 선정된 주제에 대한 학습자들의 기초적인 생각을 정리할 수 있도록 가족 관련 마인드맵을 작성하고 본 수업을 시작한다. 1차시에서 그림책 장르에 대한 간략한 소개를 하고 그림책을 읽을 때는 글과 그림읽기를 함께 하면서 읽도록 설명한다. <나는 둘째입니다> <우리 가족입니다> <의좋은 형제>의 앞표지와 제목을 읽은 후에 조별로 그림책을 선정한다. 수업은 3~4명을 한 팀으로 조별활동 중심으로 진행한다. 선택한 그림책을 조별로 읽도록 한다. 그림책 간 텍스트성을 적용하여 가족 주제와 관련된 그림책을 조별로 읽고 이해하도록 한다. 각 그림책에 담긴 어려운 어휘와 가족에 대한 정서나 가치관이 담긴 문장을 제시하여 이해에 도움이 되도록 한다. 그림책 관련 어휘 목록을 먼저 주거나 모국어로 번역된 그림책을 사전에 주어서 글을 이해하는 데 어려움을 덜어줄 수도 있다. 조별 그림책을 정할 때는 한국어 수준이 조금 높은 팀에게 어휘 수준이 다소 높은 책을 배정하도록 한다.

2차시 수업에서는 그림책 <나는 둘째입니다> <우리 가족입니다> <의좋은 형제>에 담긴 다양한 가족의 모습에 대해 정리하고, 각 그림책에 담긴 가족의 의미에 대해 이야기 나누는 시간을 갖도록 한다. 1차시에 읽었던 그림책을 다른 조에 가서 소개하는 시간을 갖는다. 이때는 그림책의 글과 그림을 보여주며 그림책에 대한 평가 중심이 아닌 그림책 내용과 그림읽기 중심으로 소개하도록 한다. 1차시 수업에서 정리한 한국문화 속 가족에 대해 이해한 내용을 토대로 설명한다. 조별로 그림책에 대한 이야기 나누기가 끝나면, 1차시에 작성한 가족 관련 마인드맵을 수정 보완하고, 본 수업을 통해 생각한 나에게 가족이란 무엇인지에 대해 글쓰기를 하고 발표하는 시간을 갖도록 한다. 이때 한국문화 속 가족의 모습에 대한 자신의 생각이 포함되도록 한다.



〈그림 4〉 수업 차시별 조원 구성

다음은 그림책 활용 한국문화교육의 간략한 1차시와 2차시 교수 학습안이다.

학습목표	‘가족’에 대한 자신의 생각을 담아 마인드맵으로 정리한다. 그림책을 읽고, 가족의 모습에 대해 이야기 나눈다.		
수업대상	한국어 중· 고급 수준의 다국적 성인 학습자		
학습단계	가족 관련 그림책에 관심 가지고 읽고 이야기 나누기	시간	자료
도입	1. ‘가족’ 관련 마인드맵 만들기 - 내가 생각하는 가족을 떠올려 보세요. ‘가족’하면 무엇이 떠오르나요? 나만의 가족 마인드맵을 완성하세요. 	5분	마인드맵 활동지
전개	1. 그림책 소개하기 - 수업에 활용할 그림책 3권을 소개한다. - 그림책의 앞표지의 그림을 보세요? 어떤 생각이 떠오르나요? - 그림책의 제목을 읽고, 떠오르는 생각은 무엇인가요?	5분	그림책
	2. 어휘 정리 - 3권의 그림책 속 어휘 정리하기	5분	어휘 활동지
	3. 조별 그림책 정하고 그림책 읽기 - 그림책을 읽을 때 주의할 점을 알려 준다. - 조별로 그림책을 읽을 때 글과 그림읽기를 하도록 설명한다. - 그림읽기에서 인물의 표정, 그림의 색, 그림의 크기 등 글과 연결하며 읽도록 한다.	20분	그림책
	4. 그림책에 대한 이야기 나누기 - 그림책 읽기가 끝나면 그림책에 대한 감상을 나누도록 한다. - 어떤 가족의 모습이었나요? - 가족을 통해 어떤 생각이 들었나요? - 2차시에 다른 조에 발표할 내용 정리하기	10분	
마무리	1. 그림책에 대한 생각 정리하기 - 그림책 속 가족을 통해 어떤 생각을 했는지 정리하기	5분	활동지

〈표 3〉 그림책 접근을 활용한 한국문화교육 수업 1차시 교수 내용

학습목표	1. 그림책을 통해 한국문화 속 가족의 정서를 이해한다. 2. 가족에 대한 글쓰기를 통해 가족에 대한 정서를 내면화한다.		
수업대상	한국어 중· 고급 수준의 다국적 성인 학습자		
학습단계	가족 그림책에 대한 소개와 가족에 대한 나의 생각 발표하기	시간	자료
도입	1. '가족' 관련 마인드맵 수정하기 - 1차시에 정리한 '가족' 관련 마인드맵을 수정 보완하기 - 지난 차시에 읽은 그림책을 떠올리며 '가족'하면 무엇이 떠오르는지 나만의 가족 마인드맵을 수정해 보세요.	5분	1차시 마인드맵 활동지
전개	1. 읽었던 그림책의 핵심 표현 정리하기 - 3권의 그림책에서 가족과 관련된 표현 정리하기 - 어려운 어휘 질문하고 정리하기	5분	어휘 활동지
	2. 조별로 그림책 소개하기 - 1차시 조별 팀원들이 다른 조의 각 대표가 되어 학습자들에게 그림책에 대해 소개하기 - 전체 글을 읽어 주는 것이 아니라 중요 부분 보여주며 이야기 소개하기 - 각 조원들이 함께 활동이 이루어지도록 진행 - 그림책에 대한 평가 중심이 아닌 그림책 내용과 그림 읽기 중심으로 소개하도록 한다.	10분	그림책
	3. 그림책 속 가족에 대해 이야기 나누기 - 그림책 속 가족을 통해 느낀 한국문화의 가족은 어떤 특징을 가진다고 생각 하는지 이야기 나누기(효, 형제애, 양보, 이해, 아들 선호, 첫째 선호 등) - 내가 생각했던 가족과 비교하며 이야기 나누기(학습자의 자문화와 비교하기)	5분	
	4. 나만의 가족 마인드맵 최종 정리하기하고, 내가 생각하는 '가족'에 대해 글쓰고 발표하기 - 1차시와 2차시 도입에 수정한 마인드맵 부분을 최종적으로 수정·보완하기 - '가족이란 ○○이다.' 이유와 함께 쓰기 - 가족에 대한 나의 글쓰기 발표하기	20분	1차시 마인드맵 활동지 글쓰기 활동지
마무리	1. 가족의 의미에 대해 정리하고 마무리 하기	5분	

〈표 4〉 그림책 접근을 활용한 한국문화교육 수업 2차시 교수 내용

4. 나오는 말

본고는 상호텍스트성 그림책 접근을 활용한 한국문화교육의 가능성에 대해 논의하였다. 상호텍스트성 접근 중 하나의 주제 중심으로 보완 관계 텍스트 구성 방식(complementary text arrangement)을 교육접근의 구성원리로, 그림책 간 텍스트성으로 작품을 비교하며 하나의 주제를 깊이 생각해 보게 하였다. 이때, 상호문화주의 태도로 주제에 대해 내면화하는 시간을 갖도록 학습자 중심의 수업 활동을 제시하였다.

한국 그림책 〈나는 둘째입니다〉, 〈우리 가족입니다〉, 〈의좋은 형제〉를 제시하고 작품 간 텍스트성을 바탕으로 한국의 가족의 의미, 특징, 정서, 가치관 등에 대해 이야기 나누고 문화적 공통점과 차이점에 대해 생각해 보는 시간을 제시하였다. 가족에 대한 내면화를 위해 그림책의 내부 요소들과 의미를 정리하고, 학습자가 생각하는 가족에 대한 의미를 정리하는 시간을 통해 주체적 감상과 경험의 시간을 제시하였다. 그림책 속 한국의 가족 문화를 통해 그 밑바탕에 깔려있는 가족에 대한 신념, 가치관, 제도 등 관찰하기 힘든 내적인 부분을 그림책의 그림읽기를 통해 다양하게 경험할 수 있는 접근이 되도록 하였다.

한국문화에 대한 이해를 한국 그림책을 통해 경험하도록 하는 한국문화교육 방법을 제시하고 실제 수업을 진행하지 않았기 때문에 학습자에게 본 연구가 어떤 효과가 있을지 검증의 한계가 있다. 향후 한국문화교육에 활용할 할 수 있는 상호텍스트성 그림책 접근을 활용한 교육 방법을 보다 체계적으로 제시하고 실제 수업을 통해 그 효과를 검증하는 시간이 필요할 것이다.

■ 참고문헌 ■

- 곽춘옥(2014), 다문화 교육의 범주에 따른 그림책 활용 방법, 학습자중심교과교육연구 14-10, 학습자중심교과교육학회, 329-354쪽.
- 김도남(2014), 『상호텍스트성과 텍스트 이해 교육』, 서울: 박이정.
- 김도남(2000), 상호텍스트성을 바탕으로 한 읽기 수업 방법 탐구, 한국초등국어교육 17, 한국초등국어교육학회, 5-37쪽.
- 김보은(2020), 한국어 쓰기 교육을 위한 그림책 활용 방안 연구, 인문사회21 11-6, 사단법인 아시아문화학술원, 2203-2212쪽.
- 김선영·현은자(2004), 그림책에 나타난 가족형태 및 가족관계 분석, 생활과학 7, 성균관대학교 생활과학연구소, 165-187쪽.
- 김수진(2010), 문학작품을 활용한 한국어언어문화교육 연구. 한국외국어대학교 대학원 박사논문.
- 김옥동(2004), 『포스트모더니즘 : 문학·예술·문화』, 서울: 민음사.
- 김윤미(2009), 중급과정 한국어 학습자 대상 문화 교재 개발 방안 연구, 부산외국어대학교 대학원 석사논문.
- 김윤주(2010), 재외동포 아동학습자용 한국어 교재 개발 방안 연구- 아동문학 제재를 활용한 문화교육 단위 구성 방안, 한국어교육 21-1, 국제한국어교육학회, 61-85쪽.
- 김정원·심은희(2002), 우리나라 전래동화에 나타난 부모의 자녀 양육 행동. 열림유아교육연구 7-2, 한국열린유아교육학회, 107-128쪽.
- 김정우(2020), 상호문화적 관점에서 본 한국문화교육의 방향-문학작품 번역과 해석의 경험을 중심으로, 한중인문학연구 68, 한중인문학회, 165-189쪽.
- 김중섭(2005), 외국인을 위한 문화 교육 연구의 현황 및 과제, 이중언어학 27, 이중언어학회, 59-85쪽.
- 김해옥(2018), 『(외국인을 위한) 한국문화읽기』, 서울: 한국방송통신대학교출판부: 에피스테메..
- 나정선(2008), 외국인을 위한 문학 교육 방법 연구. 단국대학교 박사논문.
- 박갑수(2013), 『한국어교육과 언어문화교육』, 서울: 역락.
- 박광옥·이명애·이지양(2022), 한국어언어문화교육에서의 시조 교육 효과 연구, 국제한국언어문화학회 학술대회 2016-11, 국제한국언어문화학회, 237-250쪽.
- 박숙영(2007), 문화간 의사소통을 위한 가치문화 교육방안, 경희대학교 대학원 석사논문.
- 배재원(2011), 한국어 학습자를 위한 한국문화 교육 연구, 이화여자대학교 대학원 박사논문.
- 배재원(2013), 고급 학습자를 위한 한국문화 교육 방안 연구, 시학과 언어학 24, 시학과언어학회, 85-107쪽.
- 배재원(2020), 한류 콘텐츠를 활용한 한국문화교육 자료 개발을 위한 제언, 국제한국언어문화학회 학술대회 2020-10, 국제한국언어문화학회, 37-38.

- 송향근 외(2019), 『(예비교사를 위한) 한국어교육론』 춘천: 하우.
- 심선향(2021), 비대면 교육 환경에서의 디지털 리터러시 활용 한국문화 교육의 이론과 실제 연구, 외국어로서의 한국어교육 63, 연세대학교 언어연구교육원 한국어학당, 119-139쪽.
- 신윤경(2008), 한국어 교육을 위한 문학텍스트 연구. 고려대학교 대학원 박사논문.
- 신정아(2017), 그림책을 활용한 한국 언어문화교육 가능성 탐색-외국어로서의 한국어 학습자를 대상으로, 한국언어문학 102, 한국언어문화학회, 375-404쪽.
- 신정아(2018), 한국어 교육의 그림책 활용방안 연구, 한국언어문학 106, 한국언어문화학회, 269-306쪽.
- 신주철(2014), 『한국어교육에서 한국문화·문학 교육론』 서울: 커뮤니케이션북스.
- 안미영(2006), 문학 텍스트를 활용한 한국문화와 한국어 교수: 이청준의 단편소설 <눈길>을 중심으로, 선문대학교 교육대학원 석사논문.
- 양길석·구민지(2021), 「한국어어문화학」의 연구 동향-네트워크 분석과 내용 분석의 활용, 한국언어문화학 18-1, 국제한국언어문화학회, 31-65쪽.
- 양예빈(2013), 상호텍스트성을 통한 문학교육 연구: 문화적 기억을 중심으로, 한양대학교 대학원 석사논문.
- 오지혜(2020), 한국 문화 교육에서 한류 콘텐츠 및 한국 문화 콘텐츠 관련 연구사. 국제한국언어문화학회 학술대회 2020-10, 국제한국언어문화학회, 39-42쪽.
- 유소영(2003), 우리나라 전래동화연구의 서지적 고찰, 한국문헌정보학회지 37-2, 한국문헌정보학회, 253-268쪽.
- 유현정(2016), 중급 한국어 교재와 표준 모형의 문화 항목 비교 분석 및 개선 방향, 국어문학 63, 국어문화학회, 445-472쪽.
- 윤여탁(2013), 문학 작품을 활용한 한국어 문화교육 연구, 한국언어문화학 10-2, 국제한국언어문화학회, 149-176쪽.
- 윤여탁(2013), 『문화교육이란 무엇인가: 한국어 문화교육의 비리』, 파주:태학사.
- 윤영(2019), 역사영화를 활용한 한국문화교육 방법 연구-한국어 및 한국학 전공 외국인 학습자를 대상으로, 문화교류와 다문화교육 8-2, 한국국제문화교류학회 193-217.
- 이미혜(2004), 한국어와 한국 문화의 통합 교육-언어교육과 문화 교육의 통합 양상을 고려한 교육방안, 한국언어문화학 1-1, 국제한국언어문화학회, 143-163쪽.
- 이상금·장영희(1995), 『유아문학론』. 서울: 교문사.
- 이성엽(2019), 그림책의 이중독자 문제와 고유명사, 어린이문학교육연구 20-3, 한국어린이문학교육학회 1-19쪽.
- 이효신·윤영(2022), 문화콘텐츠를 활용한 한국문화교육방안 연구, 문화교류와 다문화교육 11-1, 한국국제문화교류학회, 325-358쪽.
- 이혜진(2021), 한국어 교육을 위한 다문화 그림책 탐색-상호문화교육과 비판적 리터러시를 중심으로, 인문학연구 60-1, 충남대학교 인문과학연구소, 347-377쪽.
- 임경순(2006), 문화중심 언어와 문화의 통합 교수-학습 방법 연구, 한중인문학연구 19, 한중인문학회, 293-320쪽.
- 임경순(2019), 『(외국어로서의) 한국어교육을 위한) 한국문화교육론』. 서울: 역락.
- 정재찬(2007), 상호텍스트성을 통한 현대시 교육 연구, 국어교육학연구 29, 국어교육학회, 255-281쪽.
- 조경순·남명옥·이서희(2019), 한국어 가족어휘에 반영된 가족관 변화 연구, 전남대학교 한국어문학연구소 학술지 어문논총 34, 전남대학교 한국어문학연구소, 5-36쪽.
- 최경희(2011), 이야기 그림책에 나타난 전통문화, 한국아동문학연구 21, 한국아동문학학회, 25-63쪽.
- 최수경 외(2009), “의좋은 형제”그림책에 나타난 문화적 상징읽기, 육아지원연구 4-1, 한국육아지원학회, 69-94쪽.
- 최정경(2017), 한국어교육에서 문화교육의 개념과 범주. 부산대학교 대학원 석사논문.
- 최소희·박정진(2015), 상호텍스트성 분석을 통한 포스트모던 그림책의 한국어 읽기 자료 가능성 탐색, 언어와 문화 11-3, 한국언어문화교육학회, 171-194쪽.
- 황인교(2016), 외국인을 위한 한국문화교육의 목표와 내용 분석, 한국언어문화학 13-1, 국제한국언어문화학회, 163-188쪽.
- 한국국제교류재단(2018), 『해외 한국학백서』. 서울: 을유문화사.
- Nikolajeva, M(1998), 『용의 아이들』, 서울: 문학과지성사
- Nodelman, P.(2011), 『그림책론』, 파주: 보림.
- Sipe(2011), 『유아교사의 그림책 읽어주기』, 서울: 창지사.
- Townsend J. R.(1996), 『어린이 책의 역사』, 서울: 시공사.

〈토론〉 “상호텍스트성 그림책 접근을 활용한 한국문화교육 방안 -‘가족’ 관련 그림책을 중심으로-”에 대한 토론문

배재원(이화여자대학교)

그림책은 언어적 정보와 시각적 정보의 상호작용에 의해 창조되는 특별한 텍스트이고, 글과 그림으로 이야기 구조가 전개되기 때문에 이야기 속 사건을 연상하며 이야기에 대한 공감 능력을 높여 주제에 대한 깊은 사고를 가능하게 한다는 연구자의 의견에 공감합니다. 특히 한 텍스트가 다른 텍스트와의 관계에서 내용 인식의 확장뿐 아니라 의미 이해 타당성을 지니는, 상호텍스트성 그림책을 활용한 한국문화교육 방안을 제시하였다는 점에서 본 연구 결과는 유사 목적으로 한국문화교육 방안을 모색하고자 하는 연구자들에게 시사하는 바가 클 것으로 기대합니다. 발표 자료를 읽으면서 토론자로서 궁금했던 점 몇 가지를 묻고 의견을 드리는 것으로 토론을 대신하고자 합니다.

1. 먼저 연구자는 그림책 속에 담긴 한국의 가족 모습을 이해하고, 분석적으로 해석하여 한국 가족문화에 대한 상호문화주의적 사고능력을 모색하고자 하였고, 이를 위해 ‘가족’ 관련 그림책 선정 기준을 제시하셨는데 ‘가족’ 관련 그림책 선정 기준의 근거와 도출 과정에 대해 여쭙고 싶습니다.

2. 세 권의 그림책 속에 담긴 가족의 모습을 통해 가족의 의미를 다양한 측면에서 경험하게 하는 한국문화교육 방안을 제시하셨는데, 이는 기본적으로 그림책 내용 이해가 전제되어야 가능한 활동으로 생각됩니다. 그림책 내용 이해와 관련하여 1·2차시 교수 학습안에 ‘어휘 정리’, ‘읽었던 그림책의 핵심표현 정리하기’ 학습 단계와 관련 어휘 활동지를 명시하셨는데 어휘 활동에 대한 구체적인 내용이 발표문에 나와 있지 않아 어휘 활동이 어떻게 진행되는지 궁금합니다. 상호텍스트성 그림책을 활용한 한국문화교육, 어휘 활동 방안에 대해 말씀해 주시기 바랍니다.

3. 그림책 접근을 활용한 한국문화교육 수업 1·2차시 교수 내용을 보면 ‘가족 관련 마인드맵 만들기’, ‘가족 관련 마인드맵 수정하기’, ‘나만의 가족 마인드맵 최종 정리하기’와 같이 ‘가족 마인드맵’ 수정 보완하는 단계가 3차에 걸쳐 진행되고 있습니다. 실제로 수업을 진행해 보지는 않았다고 하셨으나 3차에 걸쳐 진행되는 ‘가족 마인드맵’ 관련 활동에서 연구자가 기대하는 바가 무엇인지 설명을 듣고 싶습니다.

4. ‘가족’이라는 한국문화교육 주제와 관련하여, 연구자는 한국적 가족주의에 대한 선행 연구를 인용하여 한국문화 속 기본적인 사회적 환경은 가족이며, 가족은 개인적·정서적·사회적 발달에 매우 커다란 영향을 미친다고 기술하셨는데 ‘가족’에 대한 이러한 논의는 한국문화에만 해당되는 것으로 보기 어렵다고 생각합니다. 제시하신 한국문화교육의 주제이자 발표문의 부제이기도 한 ‘가족’과 관련하여, 보편적 정서·가치관으로서의 ‘가족문화’와 한국문화의 특수성으로서의 ‘가족문화’가 무엇인지 연구자의 견해를 듣고 싶습니다.

외국인을 위한 한국현대시 교육에서의 언어와 문화

-서정주의 「화사」를 사례로-

배서봉(연태대학교)

1. 들어가기

본고는 중국 소재 대학교 한국어교육을 대상으로 착안한 논문이다. 중국의 한국어교육은 영어학과와 달리 학습자가 제로에서 출발하여 한국어 공부를 시작하기 때문에 부득이하게 긴 시간 동안 내용상 낮은 지적 수준에서 진행되는 교육을 수행해야 하는 한계를 가지고 있으며 이러한 한계는 학습자 주체의 인지능력과 교육내용 사이의 비대칭이라는 결과를 초래할 위험을 안고 있다고 해야 할 것이다. 뿐만 아니라 이는 초급, 중급 한국어 교육과정에서 문법이나 사전 지식에 의거한 일방통행의 수행적인 언어 습득 방식이 관습화 되어 학습자의 창의적인 사고 능력의 향상을 저해하는 부정적인 요인으로 작용할 수도 있다는 사실을 의미하기도 한다. 전인적인 교육 차원에서 이러한 한계들은 오히려 충분히 비판적이고 사변적이며 창의적인 언어습득 방식이 얼마나 절박한지를 호소하는 대목이기도 하다. 흔히 문학을 언어의 예술이라고 한다. 그것은 문학이 고급적인 형식의 언어로 구성된 매체라는 것을 의미한다. 또한 문학텍스트의 직관적이고 감성적인 표현 방식 혹은 이미지들이 기호학적인 차원에서 이미 사회적으로 약정(約定)된 기의나 텍스트가 제시하는 가시적인 지식에서 벗어날 수 있는 계기들을 마련해줄 수 있다는 사실에 대한 계시이기도 하다.

2019년부터 시작해 중국에서는 교육부, 과학부 등 13개 기구의 공동 추진으로 『신문과 건설(新文科建设)』이라는 거국적 프로젝트를 공식적으로 추진하고 있다. 1) 인문과학 분야 내에서 서로 다른 학과 간의 융합이 바로 그 핵심 내용이라고 할 수 있다. 2) 그 기저에는 고루하고 폐쇄적인 전문화 교육에서 벗어나 점이지대(漸移地帶)를 향한 열린 교육으로 응용형(應用型) 인재를 육성하고 사회 적응력을 최대치로 향상시키고자 하는 교육목표가 자리하고 있다. 역사학, 경제학과 유물론 철학의 접목으로 구성된 마르크시즘의 역사전기비평과 문화비평은 물론이고 언어학, 기호학, 정신분석학, 생태학 등의 융합으로 구성된 구조주의, 포스트모더니즘 등 현대문학이론의 전개는 『신문과 건설』이 지향하는 학문 간 융합의 모델을 잘 반영해 오고 있었다는 사실에 대한 반증이기도 하다.

1990년대에 들어서면서 한국 학계에서는 수용이론에 의거하여 학습자 중심의 교육이념을 실천하고자 하는 문학교육 논의가 활발하게 진행되었다. 이상구³⁾는 학습자 중심의 이론에 근거를 두고 문학 수업의 원리와 방법을 제시하고 있다. 그는 문학 작품의 수용과정을 이해 단계와 구성원들의 상호작용을 통한 의미 구성단계로 나누어 학습자의 능동적인 참여 과정을 강조하고 있다. 김창원⁴⁾은 거시적인 담론과 미시적인 기호적 특성을 지닌 구체적인 시작품의 유기적인 관계 속에서 텍스트 해석의 방법을 제시하고 있다. 고자우⁵⁾는 시교육이 가장 높은 언어 교육이라는 전제아래 작품의 의미를 파악

1) 【中】彭凤娇·张卫良：「新文科建设的主要内含、时代价值与有效路径」，《教育探索》，2022年第三期。

2) 【中】王筱霞：「新文科背景下高校外国诗歌教学探讨」，《牡丹江教育学院学报》，2021年第十期。

3) 이상구, 「학습자 중심 문학 교육 방안 연구」, 교원대 대학원 박사학위 논문, 1998.

4) 김창원, 『시교육과 텍스트 해석』, 서울대학교출판부, 1995.

하는 과정에서 학습자들이 추리력, 상상력, 직관력, 감수성을 발휘할 수 있는 시교육의 수업방안들을 제시하고 있다. 남지현⁶⁾은 상호텍스트성 이론을 시교육에 적용하여 문학사적 감각, 은유의 다양성, 정서 표현 등 학습자의 문학적 체험과 의미구성 방안을 제시하고 있다. 김종태⁷⁾는 한국현대시의 흐름을 일제강점기, 산업화시대, 정보화 시대로 나누고 매 시기마다 시가 어떻게 문명에 대응하고 있는가 하는 문제를 다루고 있으며 시교육과 문명의 유기적 관계를 나타내기 위한 텍스트 선정 기준과 분석 방법을 제시하고 있다.

윤여탁의 『한국 근·현대시와 문학교육』 제Ⅲ부에서는 「대중문화와 국어교육」이라는 제목 아래 언어와 문화의 관계를 조명하고 있다.⁸⁾ 여기서 우리는 문화 개념의 확장성에 대한 주장에 주목할 필요가 있다. 그 확장성은 문화를 인간 의식 전반에 작용하는 총체적인 대상으로 보는 것이며 그러한 교육 이념을 기반으로 고급문화와 대중문화의 이원대립을 극복하고 문화인식, 문식성, 문화능력으로 대변되는 학습자의 종합능력 향상에 대한 지향이라고 할 수 있다.⁹⁾ 중국 대학교들에서의 한국어교육은 그동안 규모의 확장을 통해 전성기를 누렸지만 그 지속가능성에 대한 의문은 남아있다고 해야 할 것이다. 그 구체적인 표징으로 1차 지망이 아닌 한국어학과 입학생들의 비중이 점점 늘어나고 있다는 사실과 이미 입학한 학생 가운데 적지 않은 학생들이 학부 이전 소망을 가지고 있다는 점, 또한 이를 이유로 한국어학과를 철수하는 대학교들이 하나, 둘 생기기 시작했다는 점이다. 대학교 캠퍼스 구석구석에서 한국 대중음악의 선율과 영상을 따라 무용을 배우는 학생들의 진풍경을 목격할 수 있는데 이는 학습자에 어필할 수 있는 한국 대중문화나 비판적인 사유 등 확장된 특성화 교육이 새로운 시대에 부응하는 하나의 대안이 될 수 있다는 사실을 의미하기도 한다.

서정주(1915~2000)는 1930년대 중요한 시가 유파인 생명파의 대표 시인일 뿐 만 아니라 지난 세기 말까지 왕성한 창작활동으로 시인의 생애 자체가 한국현대시사라 할 만큼 한국 현대시의 대가라 할 수 있는 시인이다.¹⁰⁾ 본고는 1936년에 발표한 그의 대표작 「화사」를 사례로 학문 간 융합 교육이라는 시각에서 텍스트와 언어, 텍스트와 문화담론의 관계를 고찰하고자 한다.

2. 언어와 문화의 유기적 융합

에코(Umberto Eco)는 기타 사물을 대체하는 어떤 사물이라는 기호의 일반적 정의를 논의 하면서 야콥슨의 “반환적 관계”(reiatioderenvoi)라는 용어를 인용하여 “어떤 사물”의 귀속 혹은 반환의 대상인 “기타 사물”을 반환물(rinviato)이라 칭하고 그 반환물의 불확실성에 대해 논의하고 있다.¹¹⁾ 이는 가시적인 대상에서 비가시적인 대상으로 이행하는 인지과정을 함축하기도 하는데 그것을 언어교육과정에 투사하면 사전적 의미에서 문화적 의미로의 전의(轉義) 혹은 전이(轉移)로도 수용할 수 있는 개념이다. 하이데거는 윌터린의 시를 논의하면서 “...인간이 시적으로 거주하다...”라는 시구에 대해 해석하고 있다.¹²⁾ 이른바 사전적 의미가 사회의 공적인 약정이라는 것을 전제로 할 경우, 그 출발점은 “거주”가 가지고 있는 “인간의 현재 역사 - 사회생활의 존재 상황 - 즉 사회학자들이 말하는 집단”이라는 사전적 의미가 될 것이다. 여기서 “시적”이라는 수식어가 가능한 것은 그것을 초월하는 “대체” 활동, 즉 상상과 제작이라는 창조적 활동이 있기 때문이다.

5) 고자유, 「시교육의 특성과 실제 연구」, 건국대학교 대학원 석사학위 논문, 2010.

6) 남지현, 「상호텍스트성에 기반한 시교육의 구체화」, 『문학교육학』제54호, 2017.

7) 김종태, 「시교육과 문명 인식의 문제」, 『한국문예비평연구』 제70집, 2021.

8) 윤여탁, 『한국 근·현대시와 문학교육』, 태학사, 2017.

9) 윤여탁, 앞의 책, 199~203 쪽.

10) 김재홍, 『한국현대 시인비판』, 시와 시학, 1994, 167쪽.

11) 【意】翁贝尔托·埃科著, 王天清译: 『符号学与语言哲学』, 百花文艺出版社, 2006, 66~67쪽.

12) 【德】M·海德格尔著, 彭富春译: 『诗·语言·思』, 文化艺术出版社, 1991, 185~201쪽.

말하자면 그 전이의 열린 공간에 채워지는 것이 인간의 창조적 노동이다. 그 과정에서 시인은 두 가지 요구를 마주하게 되는데 그 하나는 본성(本性)에 거주하는 방식으로 인간의 존재를 사색한다는 요구이며 다른 하나는 남다른 유(類)의 독보적인 건축을 건축한다는 요구이다. 하이데거가 여기서 전체와 개체의 본연의 본질을 지향하는 인간의 창조적 활동의 방향에 대해 이야기하고 있다면 동방 문화에서도 가시적인 상형(象形)에서 출발하여 우주자연으로 뻗어나가 개방성을 지향하는 유구한 문화 전통을 가지고 있다고 할 수 있다. 陳家夢은 『老子分釋』에서 식(式)의 어원과 문화적 의미화의 전이 과정을 제시하고 있다.¹³⁾ 이 부분의 내용을 기호학적 차원에서 재구성하면 아래와 같이 요약할 수 있다.

식(式)은 천관이 천시(天時)를 관측하는 기구이다. 그 기호학적 전이는 『史記·龜策傳』의 기록에서처럼 길흉을 점치는 대체물이 되기도 한다.¹⁴⁾ 『시경』에는 「식미(式微)」라는 시제목이 있는데 이는 수레바퀴 축의 원환을 모방한 식으로 -기표의 "소리"와 같이- 미묘한 소리라 하면서 시에 대한 이해를 함축하고 있다. 회전 구조를 지닌 식은 우주를 모방(象)할 뿐만 아니라 어떤 특정한 시공간(一時一地)에 하나의 식을 구성하게 된다. 시간과 공간을 달리함에 따라 그것은 수많은 변화(萬變)라는 가변성을 가지고 있음으로 구조주의에서 주장하는 기의와 기표처럼 자의적 관계를 구성하게 된다. 그런가 하면 식의 관점에서 보면 우주자연 역시 고정된 어떤 대상이 아니기에 “우주의 변법(變法)을 모방”하는 기능도 하게 된다. 개체와 관련하여 이는 천칙 자체의 가변성을 의미하는 것으로 해체주의 경향을 다분히 나타내고 있다고 해야 할 것이다. 그만큼 동방문화에서 “은사(隱士)”의 이미지는 “천기(天機)”(중국 고대어에서 식은 기(機)와 통용된다)의 변화를 기다린다는 의미를 표현하기도 한다. 상도(常道)에서 불변의 “상(常)”은 반복(反復)적인 주행(周行)을 지시하며 그 수많은 변화(萬化)의 속성을 전체성의 차원에서 일식(一式)이라고 한다. 식은 다시 법(法), 상(象), 기(氣) 등 인간과 사물(物), 인간과 대지(地), 대지와 자연(天)을 하나로 매개하는 대체물로 전이된다. 도가에서는 혼돈(混沌)이라는 개념으로 그 대체물들을 가시적인 것과 비가시적인 것, 확실한 것과 불확실한 것, 동적인 것과 정적인 것, 유와 무 사이에 존재하는 중간 지대의 대상으로 표상한다.¹⁵⁾

기(氣)는 인간을 망라한 만물이 소유하고 있는 생명의 질(質)을 표상하기도 한다. 그런 의미에서 기는 생명체의 에너지 흐름을 가리킨다.¹⁶⁾ 기의 매개적 특징과 관련하여 힘은 『소요유(逍遙遊)』에서 언급하고 있는 배의 부력처럼¹⁷⁾ 복수성과 상대성이라는 본질적 속성을 가지고 있다. 들뢰즈는 인간의 인지, 지각을 망라한 힘의 복수주의를 역설하면서 “동일한 대상, 동일한 현상은 그것을 소유하는 힘에 따라서 그 의미가 변화”하고 “역사는 의미의 변주”라고 한다.¹⁸⁾ 생명과 예술의 등가성을 강조하는 서방의 생명철학과 마찬가지로 양생(養生)을 주장하는 장자의 생명철학은 우주자연을 배경으로 개체 혹은 개인 존재의 무한한 가능성(無極)과 자율성(以鳥養鳥)을 제시함으로써 외래 불교의 토착화에 중요한 기여를 했으며 “장자와 불교 토착화의 결과물인 선(禪)이 중국 예술 이론과 예술 실천의 튼튼한 기반을 다졌다”는¹⁹⁾ 정설이 공명을 얻을 수 있었다고 할 수 있다. 니체의 초인적인 창조적 힘과 관련하여 하이데거는 예술의 심미적 상태를 도취로 규정하면서 그 보기로 아폴로의 꿈 이미지, 디오니소스의 주신정신²⁰⁾과 가장 유구하고 원시적인 형식으로서의 성적 도취를 제시하고 있다.²¹⁾ 도가에서 음양의 융합은 생명의 기본 구조를 나타낸다. 그만큼 갑골문에서 여성 가슴의 이미지를 가진 모(母)는 무에서 유를 생성하는 생명을 함양한다.²²⁾ 동서고금에 그 유명한 장자와 나비의 꿈(周蝶之夢)은 포스트모더니즘에

13) 【中】 陳家夢：『老子分釋』，中華書局，2016，63~68 쪽.

14) 『史記·龜策傳』：“運式定日月，分衡度，視吉凶。”

15) 『莊子·應帝王』：“中央之帝曰混沌”.

16) 【中】 顧文炳：『莊子思維模式新論』，上海社會科學出版社，1993，98쪽.

17) 『莊子·逍遙遊』：“且夫水之積也不厚，則其負大舟也無力”.

18) [프랑스]질 들뢰즈 저, 이경신 옮김, 『니체와 철학』, 민음사, 2015, 21쪽.

19) 【中】 鄭開：『莊子哲學講記』，廣西人民出版社，2016，250쪽.

20) 【德】 海德格爾著，孫周興譯：『尼采』上，商務印書館，2016，115쪽.

21) [독일]하이데거, 앞의 책, 136쪽.

서 주장하는 여기와 저기의 경계를 넘어서는 사물화(物化)의 상상력을 표상한다. 장자는 『달생(達生)』에서 순수한 기를 수호하는 인간 생명의 본질에 대해 논의하면서 술을 매개로 망아(忘我), 망물(忘物)로 대변되는 온전한 정신(神全)의 도취 상태를 표상하고 있다.²³⁾

지면 관계로 극히 제한된 논의이지만 위에서 가시적인 언어가 의미화 과정에서 어떻게 문화와 융합되는지에 대해 살펴 보았다. 의미는 역사의 변주라고 할 때 가시적이라는 것도 유동성을 가진 대상으로 원래 비가시적인 것이 공문화의 과정을 거쳐 가시적으로 고착화하게 된다는 의미를 내포하고 있다. 도가 문화와 언어를 모델로 하고 있는 구조주의와 해체주의에 대한 비교 고찰은 도가문화가 나타내고 있는 생명과 예술의 기호학적 의미를 설명하기 위한 것이기도 하겠지만 문화안전이라는 관점으로 볼 때 외국어교육에서 모국문화에 대한 관조 역시 학습자에게 정서적으로 중요한 동기부여가 되기 때문이며 동아시아문화권이라는 큰 틀에서 한국문화와 중국문화는 그 뿌리부터 시작해서 많은 것을 공유하고 있기 때문이다. 비평이나 해석에서 “내용과 형식의 복잡한 상호 작용을 올바르게” 나타내려면 “고도의 정밀성을 필요로” 하는데²⁴⁾ 문학교육에서 구조주의의 기능을 보다 안정된 법칙적인 지식을 교사나 학습자가 모두 공유할 수 있다는데 의미를 둘 수 있다. 왜냐하면 화용론에서 언어형식과 발화 맥락의 관계, 화행의미론에서 기호와 다양한 의미의 관계, 문화인지학에서 언어와 다양한 문화의 관계가 성립되기 위해서는 당연히 어떤 규칙적인 지식이나 은유와 같이 서로 다르면서도 동일한 어떤 “구조”가 전제되어야 하기 때문이다. 구조주의에서 다양한 해석의 가능성, 해체주의에서 최종적이며 본질적 의미에 대한 유보와 지연은 문학교육에서 열린 해석, 즉 유동성과 다양성을 의미한다. 가다머는 주체의 심미적 감성 체험과 공통감각을 지향하는 자유로운 활동을 “반성적 취미”라고 한다.²⁵⁾ 해석학적 차원에서 의미의 유동성은 다시 학습자들이 의미 구성 과정에 능동적인 참여와 창조적인 취미활동의 가능성을 의미하기도 한다.

3. 텍스트의 가시적 구조와 기호화

화사

1

사향(麝香) 박하(薄荷)의 뒤안길이다

아름다운 배암……

얼마나 커다란 슬픔으로 태어났기에 저리도 징그러운 몸뚱아리냐.

2

꽃대님 같다.

3

너의 할아버지가 이브를 꼬여 내던 달변의 헛바닥이

소리 잃은 채 날름거리는 붉은 아가리로

푸른 하늘이다……물어 뜯어라, 원통히 물어 뜯어.

4

달아나거라, 저놈의 대가리!

5

돌팔매를 쏘면서, 쏘면서 사향 방초시 길 저놈의 뒤를 따르는 것은

우리 할아버지의 아내가 이브라서 그리는 게 아니라

22) 『老子·一章』：“无，天地之始；有，万物之母”。

23) 『庄子·达生』：“夫醉者之坠车，虽疾不死。骨节与人同而犯害与人异，其神全也”。

24) [영국] 제임스 그리블 저, 나병철 옮김: 『문학교육론』, 문예출판사, 1996, 137쪽.

25) 【德】汉斯·格奥尔格·伽达默尔著, 洪汉鼎译: 『真理与方法——诠释学1』, 商务印书馆, 2016, 68쪽.

6

석유 먹은 듯……석유 먹은 듯……가쁜 숨결이야.

7

바늘에 꼬여 두를까 보다. 꽃대님보다도 아름다운 빛……

클레오파트라의 피 먹은 양 붉게 타오르는

고운 입술이다……스며라, 배암!

8

우리 손네는 스물난 색시, 고양이같이 고운 입술……스며라 배암!

-「화사」 전문(순번은 필자 주)

구조는 어떤 관계의 모델이다. 이 명제를 설명하기 위해 학습자들이 이미 인지하고 있는 언어 지식, 이를테면 모음과 자음의 관계를 예로 들 수 있다. 즉 서로 대립되는 양자의 조합으로 음절이 구성되는데 그 요소들의 차이는 음절이라는 소리 구성의 기본 전제가 된다. 소리뿐만 아니라 사전의 뜻풀이에서도 같이 그 어떤 낱말이라도 서로 다른 낱말의 관계 속에서만이 풀이가 가능한 대상이 될 수 있다. 「화사」라는 낱말 역시 어떤 차이로 구성되어 있는데 꽃의 아름다운 이미지와 뱀의 무서운 이미지가 바로 그것이다. 시의 첫 행은 사슴과 꽃의 공간, 뱀의 공간(뒤안길), 즉 장소의 차이로 이루어진다. 그러한 차이는 1연 전체로 볼 때 시각적 차이(아름다움과 징그러움), 심리적 차이(전원의 안정과 뱀의 슬픔)로 전개된다. 반복의 수사학으로 2연은 그러한 차이의 반복으로 읽을 수 있다. 3연은 소리와 행위의 차이인데 구체적으로 유무, 강약의 차이를 나타낸다. 3연과 관련하여 4연은 행위의 차이를 나타내는데 곧 유혹(꼬여 내다)과 추방의 차이이다. 5연은 3연의 부정으로 되어 있을 뿐만 아니라 역시 평화를 수호하려는 화사의 행위와 그것을 침범하는 뱀의 존재로 볼 수 있다. 6연은 파악하기 어려운 이미지이지만 에너지(석유)-힘, 즉 용을 쓰다와 그 힘의 소진이라는 어떤 변화만큼은 감지할 수 있다. 7,8연 역시 유혹과 추방의 상반되는 논리로 전개되는데 민족적인 이미지(손네)와 이국적 이미지(클레오파트라)의 차이도 보여주고 있다. 텍스트에서 반영되는 이러한 차이들은 서로 다른 차원의 범주들만 제시하여도 학습자들이 스스로 체험하거나 발견할 수 있는 구조이다. 형식주의나 신비평에서 반어의 기능과 같이 이러한 대립적 구조는 텍스트 구조 자체의 긴장감을 더해 줄뿐만 아니라 학습자의 사유를 활성화 시키는 기능도 하게 된다. 『장자』에서 유래하여 널리 회자되고 있는 성구 대변불언(大辯不言), 대인불인(大仁不仁) 등 반어적 시각은 아무리 부어도 차지 않고 아무리 퍼내도 고갈되지 않는 생명의 신비함과 깊이를 함축한다.²⁶⁾ 사물과 사물이 만나 형성되는 기능을 의미하는 중용(中庸)의 용(庸)은 장자에게서 대단히 중요한 개념인데 이는 백가쟁명의 여타 도술(道術)과 같은 고정관념에 대한 표현이나 궁극적인 시비에 대한 어떤 판단보다 관계 지향의 열린 사고방식을 나타내기도 한다.²⁷⁾

“도(道)는 일식(一式)이다”, “미는 거리이다”라는 은유와 마찬가지로 위에서 고찰한 기의 자체의 불안정성과 기표들 사이의 긴장한 관계들은 새로운 코드를 구성하는 계기가 된다. 그 과정에서 확장성과 관련하여 범주의 제시가 중요하다. 시에서 나타나는 인간과 동식물, 무기물(돌) 등 기표들은 천지만물을 지시하는 모든 생명체로써 자연이라는 우주적인 범주에 열려 있다. 차이와 못지않게 은유, 상징 등 원리를 기반으로 하는 기호화 과정에서 공통성 역시 중요한 참조물이 된다. 시에서 나타나는 힘은 그 공통성, 즉 생명의 보편적 속성이라고 할 수 있다. 사랑은 예술의 영원한 주제라는 속설이 있는데 서론에서 논의했던 것처럼 생명의 고조라고 할 수 있는 심미적인 상태는 도취이고 사랑은 도취의 전형적인 이미지의 하나이다. 텍스트에서 입술, 숨결 등 언어 기표들은 사랑을 코드화 하고 있다. 학습자들이 이미 인지하고 있는 문학의 전형화 원리-보편성과 특수성의 변증법-에는 의미의 진화(이를테면 1차 상징과 2차 상징)라는 순환적이고 가변적인

26) 『庄子·齐物论』：“孰知不言之辩，不道之道？若有能知，此之谓天府。注焉而不满，酌焉而不竭，而不知其由来，此之谓葆光。”

27) 『庄子·齐物论』：“唯达者知通为一，为是不用，而寓诸庸。”

기호화의 논리가 작동한다고 할 수 있다.

4 텍스트와 문화담론

위에서 언어의 공시적인 차원에서 텍스트를 고찰했다면 이 부분에서는 문화와 관련하여 통시적 차원에서 텍스트를 논의하게 된다. 문학교육에서 텍스트의 심미적, 형식적, 내재적 구조에 대한 해석도 중요하지만 사회, 역사, 문화 등 텍스트 외적 맥락과의 관계 속에서 그 의미 구조를 고찰하는 것 역시 학습자의 종합능력 향상에 중요한 기능을 하게 된다. 즉 문화사 차원에서 작품을 전통문화, 시대사상, 사회정치체제 등 거시적인 맥락 속에 두고 텍스트의 문학적 가치를 탐구하는 것이 바로 그것이다. 현대 언어학의 화용론에서 발화의 맥락은 중요한 개념인데 그것을 한자어로 표현하면 경위(經緯)가 된다. 그만큼 의미화과정에서 횡적인 시점도 중요하지만 종적인 고찰도 중요하다. 후자를 들뢰즈 등 포스트모더니즘 이론에서는 계보학이라 한다.²⁸⁾ 역사를 거슬러 올라가 유구한 전설이나 고전에서 어떤 가치의 기원을 밝히고 표상하는 언어를 『장자』에서는 중언(重言)이라 표현하고 그러한 실전을 고대와 함께 하는 수행(與古爲徒)이라 한다. 포정(庖丁)의 이야기에서는 인간과 도구, 인간과 노동 대상이 하나가 되는 몰아일체(物我一體)의 신명나는 기예를 표상하면서 상(商)과 요(堯) 시대의 무용과 음악인 『상림(桑林)』과 『경음(經音)』을 그 문화코드로 활용하고 있다.

「화사」의 1연과 2연은 뱀의 이미지를 그리고 있다. 3연에 이르러 등장하는 할아버지와 이브는 실낙원의 전설과 겹치게 되면서 뱀의 문화코드가 작동할 수 있는 계기를 만들어 준다. 미케 발은 서사텍스트에 적합한 ‘의미론적 축’을 설정함으로써 비평가가 인물의 구체적인 특성들을 기술할 수 있는데 이는 언어의 변별적 자질을 밝히는 구조주의 언어학 방법과 일치하다고 한다.²⁹⁾ 「화사」의 경우 실낙원이라는 문화코드는 행복/불행, 금기/욕망, 하느님/인간 등 ‘의미론적 축’을 가능하게 한다. 그러한 맥락에서 ‘슬픔으로 태어나다’라는 시구는 다양한 해석이 가능하겠지만 인간의 불행한 운명의 코드로 읽을 수 있게 한다. 이브와 우리 할아버지, 클레오파트라와 순네가 오버랩 되면서 이는 다시 민족문화코드로 읽을 수 있는 계기가 된다. 한민·한성열은 한과 신명을 민족의 보편적인 문화심리구조로 보면서 그 관계를 부정/긍정, 손상/회복을 축으로 하는 민족적 정서나 가치의 구조로 해석하고 있다.³⁰⁾ 한(恨)이라는 문화코드는 불행한 운명에 대응하는 민족적 심리나 표현을 함축한다. 따라서 3연에서 원통히 물어뜯는 행위는 전통무용에서 민족적 문화 담론의 하나로 거론되는 한풀이로서의 신명으로도 읽을 수 있는 대목이다. 상호텍스트 관점에서 기구한 운명과 시인의 관계를 다루고 있는 「자화상」은 이러한 구도를 더욱 분명히 보여주고 있다. 그 한풀이는 시 텍스트에서 그리고 있는 사랑의 성적 이미지(뱀, 클레오파트라, 입술, 가쁜 숨결, 순네, 할아버지와 이브 등 유사성)로 인해 생명 혹은 예술의 심미적인 상태로 승화할 수 있는 가능성을 열어준다. 물론 이러한 문화코드를 읽기 위해서는 구체적인 명료한 명제와 함께 요약된 서사 텍스트를 배경 자료로 학습자들에게 제시할 필요가 있다. 이를테면 기구한 운명 속에서도 신명을 잃지 않는다는(是貧非儻) 장자와 위(魏)나라 왕의 우화(『장자·산목』)나 이브와 아담의 이야기가 바로 그것이다.

도동풍(陶東風)은 워린(Wolin)의 저작 『비이성의 유혹-니체로부터 포스트모던의 지식분자』의 서평으로 그 번역 작품의 도입부분에서 객관성/주관성, 보편성/특수성, 합리성/비합리성이라는 의미의 축을 설정하여 계몽주의와 포스트모더니즘의 길항 관계를 다루고 있다.³¹⁾ 이는 기의/기표라는 언어학적 기호가 문화코드로의 전개로 볼 수 있는 의미론적 축이기도 하다. 그러한 의미론적 축을 가지고 한국현대문학사를 자연주의, 사실주의, 신경향파, 사회주의사실주의, 저항문학, 참여문

28) [프랑스], 질 들뢰즈, 앞의 책, 15~20쪽.

29) 박진, 『서사학과 텍스트이론-토도로프에서 데리다까지』, 소명출판, 2014, 173쪽.

30) 한민·한성열, 「신명에 대한 문화심리학적 고찰」, 『한국심리학회지:일반』제26권 제1호, 2007.

31) 【美】理查德·沃林 (Richard Wolin) 著, 阎纪宇译: 『非理性德诱惑-从尼采到后现代知识分子』, 上海社会科学院出版社, 2017.

학 등 객관주의문학 계열과 유티주의, 낭만주의, 순수주의, 모더니즘, 민족주의, 포스트모더니즘 등 주관주의문학 계열로 나누어 고찰할 수 있다. 1930~40년대 시의 경우 순수시, 생명파시, 모더니즘은 후자의 계열로 분류할 수 있다. 1933년에 성립한 『구인회』에는 이태준, 정지용, 이효석, 김유정, 박태원, 이상, 김기림 등 모더니즘문학과 수순문학의 거장들이 다수 포함되어 있다. 구인회 시기 김기림의 시학이론은 주관주의 문학의 창작 경향을 잘 대변하고 있다. 현순영은 이상과 구인회의 관계를 논의하면서 세 가지 차원에서 김기림의 시학을 설명하고 있는데 모더니즘의 문명비판 정신과 감각·상징·영상·기차·아이러니·무용 등 언어 기술주의, 그리고 모더니즘 자체에 대한 초월 의지가 바로 그것이다.³²⁾ 문명에 대한 비판은 식민주의 이데올로기-이 시기에 와서 가장 처절했던 식민지 지배 질서-에 대한 우회적인 저항으로 읽을 수 있음을 의미한다. 즉 모더니즘 시를 망라한 주관주의 문학이 언뜻 보기에 객관 현실과 단절된 것처럼 보이지만 사실 그것과 항상 어떤 관계에 놓여있다는 사실을 의미한다. 제2부분에서 논의한 기표들의 차이는 이데올로기, 이성, 내용, 개념, 의식(/무의식) 등의 패턴으로 볼 수 있는 기의와 어떤 대립이나 경쟁 관계를 나타낸다고 할 수 있다. 이는 다시 「화사」를 윤리, 도덕 등 사회성이나 관념론과 경쟁관계에 있는 순수시로 읽을 수 있는 단서이기도 하다. 언어 기술주의는 문학의 형식주의 차원에서 이해할 수 있다면 모더니즘 자체에 대한 초월 의지는 장차 도래할 주관주의 문학에 대한 기대지평이라고 할 수 있다.

김기림은 그러한 기대지평의 구상(具象)에 대해 제시하지 않았지만 김동리의 순수소설에서 나타나는 민족주의 경향은 그 기대지평에 부응하고 있다. 주지하다시피 김범부의 음양론은 민족문학 담론에 지대한 영향을 주었다. 홍기돈은 전기적 차원에서 김동리와 서정주의 문학적인 인연을 소개하면서 김범부가 추구하는 신라 혹은 동양의 이미지가 김동리의 「화랑의 후예」와 서정주의 「신라초」에 미친 영향에 대해 논의하고 있다.³³⁾ 한국현대문학사에서 민족주의 담론은 면면한 맥을 이어갔다고 할 수 있다. 1910년대 최남선은 일본 유학시기(1902~1908)부터 『삼국유사』 등 민족고전문헌을 수집, 정리, 해석하면서 민족문화의 정체성에 대한 연구를 시작했다. 1920년대 그의 「불함(不咸) 문화론」은 불교, 도교의 시야로 '불함'의 개념을 해석하면서 민족문화의 뿌리 의식과 발전 맥락에 대해 고찰하고 있다.³⁴⁾ 한국현대시사의 경우 1920년대 시조문학과 민요시, 1930~40년대의 청록파시, 독재개발시기 김지하의 생명주의 시, 민주정권시기 오세영의 시 등은 그러한 민족문화담론을 담아내고 있는 텍스트라 평가할 수 있다. 이러한 사실들은 「화사」를 민족문화코드로 읽을 수 있는 문화사적, 문학사적 맥락이라고 할 수 있다. 물론 그러한 읽기는 '슬픔으로 태어나다', '원통히 물어뜯다' 등 텍스트의 이미지와 어떤 연결의 '끈'을 전제로 해야 할 것이다.

외국어 학습자의 능력을 듣기, 읽기, 말하기, 쓰기로 나누어 고찰할 할 경우 외국어교육에서 말하기, 쓰기 등 언어 수출 능력의 향상은 상대적으로 취약한 고리라 할 수 있다. 텍스트 접근 방식에 대한 위 논의들을 말하기와 쓰기의 능력에 적용시키기 위해서는 학습자들의 능력에 대한 종합적인 진단이 선행되어야 함으로 그것은 교수법 관련 또 다른 연구에서 논의되어야할 과제로 남겨 두고 여기서는 그 대체적인 방향에 대해 설명하기로 한다. 언어와 문화의 유기적인 관계는 사변적이며 형이상학적인 사유 활동으로 학습자들에게는 부담 가는 활동이 될 수 있으므로 복잡한 문제를 간단히 표현하는 교사와 학습자의 대화와 소통이 요긴한 해결책으로 될 수 있다. 이를테면 식(式)의 경우 그 기본 구조는 천(天)-식-물(인간)의 구조이다. 널리 회자되고 있는 우화나 설화 같은 텍스트를 공유하면서 천/물, 대/소, 전체/개체, 자연/인간, 집단/개인, 보편/특수 등을 변별하면서 그 관계의 패러다임을 체험하고 표현하도록 하는 활동으로 전개할 수 있다. 물론 이는 일회적인 활동이 아니라 장기적인 기획으로 다른 텍스트에 대한 강의에서도 반복 교육과 활동이 필요한 대상이다. 텍스트의 가시적인 구조는 유사성과 차이점에 입각하여 텍스트가 함양하고 있는 기호의 1차적인 대체물과 그 관계의 실체를 파악

32) 현순영, 「이상과 구인회(九人會)」, 『이상이류』 13호.

33) 홍기돈, 「김동리 연구」, 중앙대학교 대학원 박사학위 논문, 2003.

34) 이진용, 「불함문화론(不咸文化論)과 중국사상-중국신화 철학의 사유를 중심으로」, 『도교문화연구』 52집, 2020.

하는데 목표를 둘 수 있다. 이를테면 텍스트에 존재하는 다양한 대상과 강약, 명암, 미추 등 이미지의 생동한 특징들을 주된 과제로 하여 학습자들이 쓰고 말하는 형식으로 진행할 수 있다. 그러한 활동은 분산되고 불안한 성격을 떨 수 있으므로 집중을 위해 교사들은 보다 정확한 개념을 활용하여 관찰 대상이나 범위를 제시할 필요가 있다. 박진은 경계를 넘어서는 서사를 논의하면서 “(자기동일적인 구조주의)서사학은 후기구조주의 이론을 비롯하여 문화기호학, 정신분석학, 탈식민주의 이론, 실존의 해석학 등과 활발하게 결합하면서 구조주의의 테두리를 훌쩍 넘어서게 되었다”고 지적하고 있다.³⁵⁾ 문학 텍스트와 문화적 담론, 문화사, 역사의 접목은 문학교육이 다른 학문과 담론 속으로 확산되고 흡수되는 과정으로 학문 간 융합이라는 교육 이념에 부합하는 교수 방법이라고 할 수 있다. 글쓰기 능력과 관련하여 모방이나 받아쓰기의 한계를 넘어서 텍스트 내부 각 요소들의 관계, 텍스트와 다양한 담론의 관계를 발견하고 사색하고 표현하는 글쓰기 훈련은 학습자들의 창조적 능력의 원천이 될 수 있다. 그러나 현재 교육현장에서 유통되고 있는 문학사 교재들은 학문과 학문의 경계, 교섭, 융합이라는 이념을 담아내지 못하고 있다. 따라서 현재로서는 그러한 학문적 네트워크에 대한 정리나 교육현장의 적용은 교사의 몫이라고 할 수 있기에 융합적인 교육을 위한 개혁이 필요한 시점이라고 할 수 있다.

5. 나오기

본고는 먼저 언어와 문화의 유기적 융합의 철학적 접근방식에 대해 고찰했다. 도가 문화와 언어를 모델로 하고 있는 구조주의와 해체주의에 대한 비교 고찰은 도가문화가 나타내고 있는 생명과 예술의 기호학적 의미를 설명하기 위한 것이기도 하겠지만 문화안전이라는 관점으로 볼 때 외국어교육에서 모국문화에 대한 관조 역시 학습자에게 정서적으로 중요한 동기부여가 되기 때문이다. 구조주의 언어학은 관계지향의 학문이라고 할 수 있다. 독자(비평가, 수용자)들의 창의적인 독서활동을 활성화 시키는 기능은 형식주의, 신비평 등 문학이론이 구조주의를 수용하게 된 중요한 취지의 하나라고 할 수 있다. 그러한 취지를 외국인을 위한 한국어교육에 적용한다면 그것은 학습자들이 창의적이고 실천적인 지식 습득 활동과 관련된 문제이기도 한 것이다. 그런가하면 텍스트 본위주의를 출발점으로 한것은 기시적인 데서 비가시적인 데로 이행하는 과정에서 학습자가 체험이라는 인지과정을 생략하지 않는다는 이점을 가지고 있는 동시에 본격적으로 문학을 접하기 전에 언어학적 지식들이 먼저 선행되었다는 점도 고려했기 때문이다. 후기구조주의 등은 비록 텍스트의 범위를 넘어 그 경계를 허물고 있지만 그 관계지향의 사유방식은 살아있다고 해야 할 것이다. 이를테면 정신분석학의 의식/무의식, 탈식민주의의 서방/동방, 생태주의에서의 자연/인간 등이 바로 그것이다. 근본적으로 이러한 변화는 범주의 확장이라 할 수 있는데 그러한 확장에도 불구하고 어떤 관계에 대한 관조는 해석과 창조적 상상의 중요한 고리가 된다. 따라서 본고에서는 텍스트 내적 관계서 출발하여 그 외적 관계를 검토했던 것이다. 창조적인 활동은 학습자의 종합능력에서 언어수출능력과 관련된 문제이기도 하다. 때문에 '언어-텍스트-문화'의 순환적 관계 속에서 말하기와 글쓰기를 통해 학습주체의 표현능력을 향상시키는 것 역시 외국인을 위한 한국어교육에서 고민해 보아야할 과제이다.

35) 박진, 앞의책, 278쪽.

〈토론〉 “외국인을 위한 한국현대시 교육에서의 언어와 문화 -서정주의 「화사」를 사례로-”에 대한 토론문

박 성(창신대학교)

선생님의 연구는 중국 내 대학교 한국어학과에서 한국현대시를 제재로 한국어와 한국문화를 융합적으로 교육하는 데 그 목적을 두고 계십니다. 그리고 서정주의 「화사」에 대한 분석을 통해 구체적인 사례로 연구자의 의도나 취지를 설명해 주려고 했습니다.

선생님의 연구는 중국 교육부 등에서 추진하고 있는 ‘신문과 건설’이라는 배경하에 제기된 학문 간 융합, 즉 인문과학 분야 내에서 서로 다른 학과 간의 융합을 통해 폐쇄적이고 전문화된 교육에서 벗어나 점이지대를 향해 열린 교육을 실시하고자 하는 교육목표에 부합되고 시의적절하다고 봅니다. 그리고 현재 중국 내 한국어학과의 여러 가지 현실적인 문제점을 고려해본다면 선생님의 논의는 아주 필요하다고 생각되고 연구자의 논지에 대부분 동의하면서 발표문을 읽었습니다. 다만 토론자의 소임을 다하고자 발표문을 읽으면서 들었던 몇 가지 궁금증을 중심으로 토론문을 작성해 보고자 합니다.

첫째, 연구 대상에 대해 질문을 드리고자 합니다. 제목에서 선생님께서 ‘외국인을 위한’이라고 하셨는데 논의를 하시면서는 ‘중국 소재 대학교 한국어교육’을 대상으로 한다고 하였습니다. ‘중국 소재 대학교’라고 했을 경우 ‘외국인을 위한’이라고 해도 괜찮은지 궁금합니다. 앞으로 이 연구가 지속적으로 진행되고 교육 현장에 실제 활용된다고 했을 때 과연 어떤 학습자들이 구체적으로 융합 교육을 받을 수 있을지 궁금합니다.

둘째, ‘융합’에 대해 질문을 드리고자 합니다. 선생님께서는 ‘융합’에 있어서 서양의 이론뿐만 아니라 동양의 ‘도’에 대해 언급한 부분도 있어 흥미롭게 읽었습니다. 그럼 동서양의 ‘융합’이라는 정의에 대한 고찰을 통해 선생님께서는 ‘융합’이 무엇인지 그리고 한국어교육에서 ‘융합’은 무엇을 의미하는지 이 연구를 통해 궁극적으로 바라는 인재상이 무엇인지 선생님의 귀한 말씀을 좀 더 들어보고 싶습니다.

셋째, 두 번째 질문에 이어서 ‘교과목 융합’에 대해 질문을 드리고자 합니다. 선생님의 연구에서 중국 내 한국어교육 실정은 영어교육과 달리 대학교에서 처음부터 시작하기 때문에 언어 중심적인 교육이 이루어져서 학습자들의 교육 내용이 학습자의 인지능력과 비대칭적이라고 지적했습니다. 이러한 문제 상황을 인정합니다. 하지만 현재 외국어대학이나 종합대학교의 한국어학과에서는 응용형 인재에서 복합형 인재의 전형(轉型)을 시도하고 이에 걸맞은 교육과정을 발전시키고 있는 것으로 알고 있습니다. 기존 한국어교육에서 언어 교육이 차지하는 비중이 60~70%였다면 현재는 문학이나 문화 관련 교과목이 60~70% 차지하는 것으로 알고 있습니다. 뿐만 아니라 학제 간 융합으로 한국어전공과 기타 전공의 융합 교육을 적극적으로 추진하고 있는 것으로도 알고 있습니다. 이처럼 중국에서의 한국어교육은 중국어로 문화교육을 진행하면서 언어의 한계를 어느 정도 극복할 수 있다고 보고 4년간의 교육을 통해 전인적인 인재나 복합형 인재를 양성하고자 합

니다. 그럼 선생님께서 중국 내 현재 다수의 대학에서 교과목을 개편하거나 인문지식 관련 교과목을 늘리거나 학제 간 통합 혹은 융합하는 추세와 달리, 하나의 교과목 내에 ‘융합’을 해야 한다고 보시는 이유가 무엇인지 궁금합니다.

넷째, 융합의 제재나 혹은 매개라고 할 수 있는 ‘시’에 대해 질문을 드리고자 합니다. 본 연구의 연구 대상물인 서정주의 「화사」는 시인의 영향력이나 시의 작품성 등 여러 면에서 뛰어나며 교육적인 가치가 있다는 것은 인정합니다. 하지만 언어와 문화의 융합이라는 설정에 있어서 가장 높은 혹은 난해한 장르인 시를 선택한 구체적인 이유에 대해 말씀해 주시면 고맙겠습니다. 그리고 융합 교육에 있어서 시를 선정하는 조건이나 주의점이 있는지도 궁금합니다.

이상으로 선생님의 논문에 대한 몇 가지 질문을 드리는 것으로 토론을 대신하였습니다. 저의 질문이 혹여 선생님의 연구에 대한 불충분한 이해에서 비롯된 것일지라도 널리 이해해 주시기 바랍니다. 선생님의 융합 교육 연구가 앞으로도 지속적으로 이루어져서 학습현장에서 유의미하게 활용되고 이로써 중국 내 한국어교육에 질적인 발전이 이루어지기를 기대해 봅니다. 감사합니다.

만화를 활용한 한국 언어·문화 교육 방안 연구

- KFL 환경에서의 초·중등 한국어 학습자를 대상으로 -

이소영(영남대학교)

I. 서론

본고에서는 KFL 환경에서 초·중등 한국어 학습자를 대상으로 만화를 활용한 한국 언어·문화 교육 방안을 모색하고자 한다.

만화는 그림 정보와 문자 정보가 복합적으로 제시되어 내용을 이해하기 쉽고 단시간에 정보를 얻을 수 있기 때문에 많은 독자들에게 호응을 얻고 있는 장르이다. 최근 만화 시장은 온라인 만화 시장이 구축됨에 따라 크게 확장되어 대중적으로 더욱 인기를 얻고 있다. 온라인으로 제공 되는 만화 콘텐츠인 웹툰은 접근성이 좋고 무료로 이용할 수 있으며 즉각적으로 받아 볼 수 있다는 장점을 가지고 있다. 웹툰은 국내뿐만 아니라 중국이나 일본, 동남아, 미국, 유럽 등에 수출되며 K-웹툰의 열풍을 이끌고 있다. 이러한 흐름은 해외 독자들에게 한국어 학습 동기를 일으키고 한국어와 한국 문화에 대한 호기심을 자극하는 매개체가 될 수 있으며 이를 적극 활용한다면 단순히 대중 문화 향유에만 그치지 않고 후속 학습으로 이어지는 발판이 될 수 있다.

또한, 만화에는 정적 자료뿐만 아니라 영상 자료인 애니메이션도 포함될 수 있다. 기존의 만화로 정의되는 정적인 특징을 벗어나 시청각적 자극을 주고, 입체성이 뛰어나며 빠른 전개와 과장과 함축으로 인한 집중도가 높기 때문에 아동들에게 보다 선호되는 영상 매체이다. 애니메이션은 기존 만화 자료에서 결여되는 음성학적 정보를 잘 보여준다는 점에서 더욱 교육적 가치가 높다.

교육 현장에서 만화는 이미 역사·과학·한문·수학·외국어 등 다양한 교육 분야에서 활용되고 있으며, 특히 아동 교육에서 활발하게 사용되고 있다. 유통되는 교재나 학교 교과서를 살펴보면 고등학생부터 중등, 초등 교재로 내려올수록 삽화 및 만화의 활용이 더욱 많아진다. 그림 정보는 성인에 비해 아동에게 더욱 선호되기 때문에 아동 교육에서 만화를 활용한다면 흥미를 일으키고 학습 의욕을 고취시킬 수 있다는 점에서 효과적인 교육 자료가 된다.

한편 아동·청소년 대상의 외국어 교육에서 만화 활용 연구는 오랫동안 논의되고 있으며 한국어 교육 연구 분야에서도 만화를 활용한 교육 방안에 대한 논의가 최근에 더욱 활발히 진행되고 있다. 그러나 대부분의 연구는 문화 교육적 측면으로 한정된 경우가 많을 뿐더러 해외 초·중등학생을 대상으로 한 만화 활용 연구는 여전히 미비한 실정이다. 따라서 본고에서는 만화의 장르적 특성이 KFL 환경에서의 아동·청소년 한국어 학습자에게 한국어 및 한국 문화에 대한 관심과 흥미를 높이는 데 용이하며, 학습 동기를 유발할 수 있다는 점에 착안하여 만화를 활용한 교육 방안을 논의하고자 한다.

II. 만화의 교육적 가치

2.1. 만화의 정의와 분류

먼저 사전에 등재된 만화란 ‘이야기 따위를 여러 장면으로 그린 그림. 대화를 삽입하여 나타낸다’(표준국어대사전) 또는 ‘사물의 형태나 사건의 성격을 과장된 표현 또는 생략된 표현으로 웃음의 소재나 풍자의 대상으로 삼은 회화’(한국민족문화대백과사전)로 정의되고 있다.

서양에서는 스콧 맥클라우드(2008)가 미적 반응을 유도하거나 정보를 전달하기 위한 그림과 말풍선 등을 순서대로 늘어놓는 것으로 정의하였고, 쿨톤 위(1947)는 연속되는 그림으로 이야기를 전달하는 것, 장면에서 장면으로 이어지는 등장 인물, 그림에 대화 지문이 삽입된 것으로 정의하였다. 한편, 문용호(2000)에서는 만화를 전달매체로서 과장, 생략, 왜곡된 그림과 상징 언어로 표현된 시지각예술이라고 정의하였다.¹⁾ 한국어 교육 연구에서는 이경화(2008)에서 만화란 ‘글과 그림을 통하여 주고 받는 것으로 형상을 의도적으로 단순화하고 과장하여 이야기나 메시지를 자유롭고 적극적으로 전달하는 표현방법’이라고 정의하였고, 김수진(2012)에서 만화란, ‘상징화된 그림과 글을 통해 이야기를 표현하는 시지각매체’라고 정의 내렸다.

그러나 이는 ‘애니메이션’이 새롭게 등장하면서 영상 매체로서의 만화를 반영하지 못하고 있으며 언어적 정보를 의도적으로 배제한 만화나 한 컷으로 표현된 만화를 포함하지 못한다. 따라서 본고에서는 만화란, ‘(과장, 생략, 왜곡의) 상징화된 그림을 통해 이야기를 담고 의도를 전달하는 시각예술매체’로 정의하고자 한다.

이처럼 기존의 만화가 출판물, 인쇄 자료에 한정되었다면 현대 만화 장르는 인터넷 만화인 웹툰과 영상 매체의 애니메이션으로까지 확장되었다. 웹툰과 애니메이션은 현재 한국의 만화 업계에서 인쇄 자료인 출판 만화보다 수요와 공급이 더 활발한 추세이다. 따라서 기존에 정의되었던 만화의 분류체계를 살펴보고 이러한 현상을 반영하여 재정리하고자 한다.

박인하(1999)에서는 컷 수에 따라 시사풍자만화와 코믹스로 구분하였고, 권지현(2012)에서는 박경철(2011)을 참고하여 카툰, 만화(코믹), 웹툰, 캐리커처, 만화삽화로 나누었다. 카툰은 시사, 만평, 신문, 유머적 목적을 가진 1칸 ~ 4칸 만화로 분류하고, 만화(코믹)은 스토리가 있는 연재 만화로 정의된다. 박수민(2017)에서는 풍자 만화/시사 만화, 에듀테인먼트 만화, 웹툰으로 나누어 보았으며, 김수진(2012)에서는 전통적인 분류체계로서 인물을 왜곡, 풍자, 희화의 방식으로 그린 만화는 캐리커처(Caricature), 사건에 대한 풍자, 은유, 희화하여 자신의 의견을 나타내는 만화는 만평(Cartoon), 연속된 그림과 대본으로 인물과 스토리가 연재되는 만화는 연재 만화(comics)라고 설명하였다.

그러나 이와 같은 분류 체계는 명확한 기준이 없이 형태·구조적 분류 방식과 내용·목적별 분류 방식이 혼재되어 있다는 한계점을 가진다. 따라서 본고에서는 이러한 선행연구를 참고하여 다음과 같이 만화의 유형을 재분류하고자 한다.

1) 김수진(2012) 12쪽 재인용.

〈표 1〉 만화의 분류

기준	분류	내용
형태·구조	카툰	1칸~4칸의 짧은 만화
	출판 만화	페이지를 넘기는 방식으로 전개되는 종이책 구조의 만화
	온라인 만화	온라인 매체에서 연재되는 스크롤(scroll)식 전개 만화
	애니메이션	영상 매체로 실현되는 만화
내용·목적	시사 만화	정치·사회적 인물·사건을 풍자, 비판하는 만화
	유머 만화	대중을 대상으로 한 흥미 위주의 만화
	학습 만화	지식 전달·학습을 목적으로 한 만화
	홍보 만화	이익 창출을 위한 홍보를 목적으로 한 만화

본고에서는 이와 같은 분류 체계에서 형태·구조적 기준으로 온라인 만화인 웹툰과 영상 만화인 애니메이션만을 한정하여 교육 방안을 논의하고자 한다. 카툰의 경우에는 분량이 적어 언어 교육적 측면에서 충분한 언어 자료 및 문화 배경적 자료를 제공하기 힘들며, 출판 만화는 KFL 환경에서 자료를 얻기 힘들고 교육 환경에서 활용되기 힘든 도구적 특징을 가지고 있다고 보고 제외하였다. 반면에, 출판 만화와 내용적으로 비슷한 특징을 가지되, 인터넷이라는 디지털 매체를 기반으로 하여 접근성이 높은 웹툰과 언어 교육적 측면에서 시·청각 자료를 제공하는 애니메이션이 교육적 활용도가 높다고 판단하여 이를 중심으로 논의하고자 한다.²⁾

2.2. 만화의 교육적 효과

만화는 글과 그림의 결합을 통해 교육학적으로 서로의 결점을 보완하는 관계를 가진다. 그림을 통해 문맥을 파악할 수 있다는 점은 모국어 간섭을 낮추고 학습자의 이해를 돕는다. 만화는 흥미를 목적으로 제작된 만큼 학습자로 하여금 흥미와 재미를 느끼게 한다. 아동·청소년 학습자는 집중에 대한 시간적 한계를 가지는데 만화는 이러한 한계를 완화시킬 수 있다. 또한 학습자와 비슷한 환경의 만화는 공감 능력을 자극하기 때문에 주인공을 비롯한 등장인물에 몰입하게 되면서 집중도가 높아질 수 있다.

언어 교육적 관점에서 만화는 대개 구어체로 의사소통을 전개하기 때문에 텍스트 자료임에도 불구하고 실제적인 의사소통 표현을 배울 수 있다. 특히, KFL 환경에서 직접적인 언어 사용 양상을 관찰하거나 사용할 기회가 많지 않기 때문에 실제성 있는 자료 활용을 늘리고 실제 환경에서의 언어 사용을 제공할 필요가 있다. 만화는 구어체뿐만 아니라 다양한 장르와 소재를 통해 폭넓은 의사소통 환경 제공함으로써 실생활에서 사용되는 언어 양상을 관찰하여 배울 수 있는 기회를 제공한다.³⁾

또한, 만화는 언어 정보가 문자로 제시되기 때문에 시간적 제약 없이 학습자가 눈으로 직접 확인하며 비선형적으로 말투와 비언어적 행동을 학습할 수 있다는 장점을 가지는 동시에, 말풍선의 형태와 효과음 표기 등으로 텍스트임에도 불구하고

2) 아동 도서의 장르로 아동을 위한 학습 만화책이 존재한다. 이는 종이 만화책의 쇠락과 별개로 여전히 아동들에게 인기 있는 자료이다. 그러나 학습 만화는 학습을 목적으로 하기 때문에 내용적 측면에서 학습자 부담이 클 수 있다. 또한, 역사·과학·한문·수학 등의 분야에 치중되어 있기 때문에 내용 중심 교수법으로 활용하기에는 적절하다고 볼 수 있으나, 본고에서는 KFL 환경에서 한국 언어·문화적 내용에 집중하고자 학습만화는 제외하였다.

3) 김진복(2007), 권지현(2012), 김수진(2012) 논의 참고.

하고 음성 정보를 일부 제공하여 텍스트 자료의 단점을 보완하고 있다.

문화 교육적 관점에서 만화는 학습자의 문화적 거부감과 학습 부담감을 낮출 수 있다. 직접적으로 문화를 제시하는 것보다 작품 안에서 녹아 있는 사회·문화 배경을 접하면서 한국의 정신 문화를 비롯하여 예술 문화, 일상 문화 등을 자연스럽게 배울 수 있다. 아동 학습자의 경우에는 성인보다 문화적 유연성이 높고 아동기 경험이 가치관 형성에 영향을 미칠 수 있기 때문에 흥미 있는 자료를 통해 상호문화이해를 꾀한다면 문화적 교육적 효과를 비롯하여 성숙한 문화 존중의 태도를 가지리라 기대된다.

또한, 만화를 통해 문화적 차이로 비롯한 오류 출현 가능성이 높은 화용적 표현을 자연스럽게 접할 수 있다. 화용적 표현은 그 사회의 문화적 현상을 기반으로 나타나는 표현이기 때문에 문화적인 배경을 이해하지 못하면 실수할 가능성이 높고, 실수에 대한 감수해야할 부정적 결과가 큰 편이기 때문에 원활한 의사소통을 위하여 학습되어야 할 부분이다. 만화에서는 자연스러운 의사소통에 기반을 두었기 때문에 화용적 표현이 빈번하게 나타난다. 이를 활용하여 화용적 현상, 맥락, 표현 교육을 꾀할 수 있다.

앞서 언급한 만화의 교육학적 특징에 더하여, 웹툰과 애니메이션의 교육적 활용 가치는 다음과 같다. 먼저 웹툰은 접근성이 뛰어나다. 온라인에 연재되는 웹툰은 인터넷 사용 환경에서 누구나 볼 수 있다. 한국의 여러 웹툰 플랫폼에서는 가입 없이 자유롭게 볼 수 있으며 양질의 웹툰을 무료로 제공하고 있다. 이는 교실 환경에서 실물 자료를 구할 필요 없이 활용될 수 있기 때문에 도구적 활용도가 높다. 둘째, 한국의 현재 사회·문화적 배경을 즉각적으로 반영한다. 웹툰은 주마다 연재되며 독자와의 소통이 즉시 이루어지기 때문에 현재 한국 사회·문화적 이슈를 적극적으로 반영한다는 특징을 갖는다. 이는 KFL 환경의 학습자에게 교재에는 나오지 않는 문화적 배경이나 사회적 이슈를 민감하게 느낄 수 있는 자료가 될 수 있다. 나아가 언어적으로 축약어, 신조어, 유행어 등과 같은 시대 문화적 표현이 많이 나타나기 때문에 학습자는 실제성 있는 표현을 배울 수 있다. 마지막으로 웹툰은 OSMU(One Source Multi Use) 특징을 가진다. 웹툰의 대중적 소비가 늘어나면서 애니메이션, 드라마, 영화, 게임 등으로 2차 제작하여 판매되고 있다. 이는 활용 단계에서 추가적인 자료를 제시함으로써 균형적인 언어 기능 발달을 도모할 수 있다.

다음으로 애니메이션의 교육적 특징은 다음과 같다. 애니메이션은 실물 영상 매체와 같이 대화 듣기 자료를 제공한다. 학습자는 애니메이션을 통해 휴지, 발화 속도, 억양, 발음 등에 집중하여 듣기 능력을 향상시킬 수 있다. 두 번째로 애니메이션이 시각적·청각적 자료를 동시에 제공하기 때문에 기억력과 집중도를 높이는 효과가 있다. 애니메이션의 화려한 색채와 빠른 화면 전환, 상황 전개, 적절한 효과음과 배경음악 등이 아동·청소년기의 흥미와 주의를 끌기 때문에 이를 활용하여 교육적인 효과를 낼 수 있다. 마지막으로 애니메이션은 한국의 토래 문화를 선도하기 때문에 한국인의 배경 문화를 공유할 수 있을 뿐더러 한국 아동·청소년 문화와 결부시켜 심도 있는 문화 이해를 꾀할 수 있다.

III. 작품 선정 방안

만화를 교육적으로 적절하게 사용하기 위해서는 먼저 올바른 작품을 선정하는 것이 중요하다. 선정 시에는 만화 작품의 형태적, 내용적 요인을 고려할 뿐만 아니라 학습자 요인과 교육과정과의 연계를 생각하여 선정하여야 한다. 만화 작품 선정의 구체적인 체크리스트를 정하기 이전에 작품 선정을 위해 고려할 수 있는 요인을 다음과 같이 설정하였다.⁴⁾

4) 이소영(2019) 논의를 일부 수정·변형하였음

〈표 2〉 교육용 만화 선정 요인

작품 내부 요인	형식적 요인	어휘, 문법, 문장 길이, 문장 구성의 복잡성, 전체 작품 길이, (발음, 발화 속도)
	내용적 요인	장르, 플롯(구성), 스토리, 등장인물, 작품 배경
작품 외부 요인	학습자 요인	연령, 국적, 문화권, 언어 수준, 학습 목적, 언어 사용 환경
	교육 과정과의 연계	교육 목적, 교육 시간, 교육 기간, 교육 내용, 언어 활동

이를 바탕으로 교육용 만화를 선정 시 구체적으로 고려해야 할 점은 다음과 같다. 먼저 어휘, 문법, 문장 길이, 문장 구성의 경우에는 언어 정보가 텍스트로 제공되는 웹툰은 학습자 조건에 맞게 교사가 변형할 수 있다. 어려운 어휘나 문법은 쉬운 단계의 어휘나 문법으로 교체하고, 문장 길이가 지나치게 길거나 복잡한 경우 적절한 문장 단위로 재구성할 수 있다. 부적절하게 사용된 비속어, 은어를 비롯하여 신조어나 유행어, 축약어의 양도 교사가 조절할 수 있다. 그러나 애니메이션의 경우에는 청각 자료를 조작하기 어렵기 때문에 선정 단계에서부터 언어 수준이나 발음의 정확성, 발화 속도, 방언이나 비속어 등장 유무 등에 유의하여 자료를 선정하여야 한다.

다음으로 내용적으로 장르, 플롯, 스토리, 등장인물, 작품 배경을 살펴볼 필요가 있다. 학습자에게 친숙한 주제나 일어날 수 있는 의사소통의 예를 소개하기 위해서는 일상적 장르와 스토리를 선정하여야 한다. 그러나 반드시 일상 장르에만 국한될 필요 없이 교육 내용과 관련하여 다양한 장르와 주제에서 적절히 선택할 수 있다. 등장인물은 아동·청소년이 인지적으로 이해하기 힘든 인물이나 정서 발달상 유해한 인물이 나타나는 장면이나 과도하게 많은 인물이 등장함으로써 혼란을 일으킬 수 있는 작품은 배제할 필요가 있다. 추가적으로 학습자와 비슷한 조건의 인물이 등장하는 작품 활용은 학습자에게 몰입도와 집중도를 높일 수 있다.

작품 배경으로는 시대적 요소, 공간적 요소를 고려할 수 있다. 일상적 의사소통능력 향상 및 현대 한국 사회·문화 교육을 목적으로 한다면 현대 배경작품을 선정하여야 하며, 전통 문화 교육을 꾀하고자 한다면 고대나 근현대를 배경으로 한 작품을 선정할 수도 있다. 한편, 공간적으로 만화의 특성상 인간 세상이 아닌 판타지 세계가 배경이 될 수 있다. 이런 판타지 세계 배경은 학습자에게 혼동을 줄 수 있으므로 선정하지 않는 것이 좋다.

작품 외부적으로는 학습자 요인과 교육 과정과의 연계성 측면에서 고려할 수 있다. 먼저 학습자 요인으로는 연령, 국적, 문화권, 언어 수준, 학습 목적, 언어 사용 환경이 포함된다. 본고에서는 KFL 환경의 초·중등 학습자를 대상으로 하기 때문에 학습자 연령과 언어 사용 환경에 주목하였다. 먼저 아동·청소년 학습자를 대상으로 작품을 선정하기 위해서 학습자의 인지 및 정서 발달을 고려해야 한다. 선정적인 내용이나 불쾌한 내용, 지나치게 자극적인 내용, 도덕적이지 않은 내용은 학습자의 자아 발달에 큰 영향을 미칠 수 있으므로 유의해야 한다. 또한, KFL 환경에서는 학습자에게 노출되는 자료가 많지 않기 때문에 학습자가 과잉 일반화할 수 있다는 점에 유의하여 선정하여야 한다. 언어 사용 양상이 특수하지 않고 한국에서 자연스럽게 인식되는 문화 배경이 나타나는 자료를 활용하는 것이 좋다.

다음으로 학습자의 국적이나 문화권에 따라 작품을 선정할 때는 문화적으로 거부감이 큰 소재는 배제해야 한다. 자국의 사회 집단에 적응하고 있는 아동·청소년 시기에 문화 충돌이 큰 소재를 접하였을 때 올바른 사회 적응에 영향을 미칠 수 있으므로 문화적 거부감이 낮은 소재를 중심으로 제시할 필요가 있다. 마지막으로 학습자의 언어 수준을 고려한다면 앞서 말한 바와 같이 웹툰은 교사가 재구성하여 제시할 수 있으나, 애니메이션은 중급 이상의 단계에서부터 제시될 필요가 있다.

마지막 선정 요인으로 교육 과정과의 연계성을 고려하여야 한다. 첫째, 교육 내용에 맞는 어휘와 문법을 활용한 만화

자료를 제시하여 학습자의 이해를 도울 수 있다. 둘째, 교육 목적에 따라 작품과 장면을 선정한다. 문화 교육이라면 해당 수업 주제에 맞는 장면을 보여줌으로써 학습자가 자연스럽게 인식될 수 있게 도울 수 있다. 셋째, 작품의 전체 길이를 고려하여 교육 시간, 교육 기간에 맞게 제시한다. 작품의 길이가 지나치게 길면 주어진 시간 내에 학습이 마치지 못할 수도 있으며 학습자의 흥미 및 집중도가 떨어질 수 있다. 따라서 짧은 에피소드로 이루어진 작품을 선정하거나 장면간 발췌가 용이한 작품을 선정하는 것이 좋다. 마지막으로 언어 교육적 측면에서 다양한 언어 활동 및 균형적인 언어 기능별 활동을 펼칠 수 있는 작품을 선정할 필요가 있다.

IV. 교육 활용 방안

4.1. 교육 원리

(1) 웹툰은 초급 단계, 애니메이션은 중급 단계부터 활용한다.

웹툰의 경우에는 그림과 글로 이루어져 있기 때문에 그림을 최대한 활용하되, 글은 교사에 의해 조절될 여지가 있다. 초급 단계에서는 대부분의 말풍선을 비우고 학습자가 이해할 수 있는 수준의 어휘를 사용할 수 있다. 또한 인사하기, 소개하기와 같은 초급 단계의 의사소통의 장면만을 발췌하여 활용할 수 있다. 그러나 애니메이션은 청각 자료를 교사가 편집하기 어렵다. 따라서 웹툰은 초급 단계에서부터 교사의 텍스트 재구성을 통해 활용될 수 있으나 애니메이션은 중급 단계부터 활용할 필요가 있다.

(2) 언어와 문화를 통합하여 교육한다.

언어와 문화를 별도로 교육하기보다 만화를 활용하여 자연스럽게 두 영역 동시에 노출할 수 있다. 교육 과정과 연계하여 어휘, 문법 표현이 나타나는 장면을 선정하되, 배경에 나타나는 문화도 교육 내용에 포함하여 교육할 수 있다. 학습자는 만화에서 나타나는 언어 정보를 바탕으로 어휘, 문법, 화용 표현 등을 배울 수 있으며, 배경이나 이야기 흐름을 통해 문화적 지식을 습득할 수 있다.

(3) 균형있는 언어 기능 발달을 위한 활동을 제시한다.

웹툰은 읽기 자료로 분류될 수 있으며 애니메이션은 시청각 자료로써 듣기 자료로 분류될 수 있다. 또한, 웹툰은 OSMU가 활발히 일어나기 때문에 웹툰 원작의 웹드라마, 영화, 애니메이션을 통해 읽기 영역뿐만 아니라 듣기 자료까지 제시될 여지가 있다. 이런 다양한 자료를 활용하여 말풍선 채우기, 내용 요약하기, 등장인물에게 편지 쓰기와 같은 쓰기 활동과 의견말하기, 롤플레잉, 인터뷰하기, 게임 등과 같은 통합적 언어 활동을 활용한다면 균형적인 언어 기능 발달을 이룰 수 있다.

4.2. 수업 활동

본고에서는 기능별 자료 교육에서 활용되는 3단계 수업 설계 모형 ‘보기 전 단계 - 보기 단계 - 보기 후 단계’를 기준으로 모형을 설정하고 각 단계에 맞는 활동을 제시하고자 한다.⁵⁾

5) 서울대학교 한국어문학연구소·국어교육연구소·언어교육원(2014), 『한국어교육의 이론과 실제 2』 참고

〈표 3〉 만화를 활용한 수업 단계별 활동

단계	보기 전 단계	보기 단계	보기 후 단계
활동 내용	<ul style="list-style-type: none"> - 학습 목표 확인하기 - 사진, 통계자료, 기사 등의 자료 보기 - 브레인스토밍, 마인드맵 - 관련 어휘 이해하기 - 제목, 그림, 말풍선이 비워진 웹툰이나 소리가 없는 애니메이션을 보고 내용 예측하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 맞는 답 고르기 - 그림에 맞는 내용 쓰기 - 이어질 내용 추측하기 - 어휘 의미 유추하기 - 대화 연습하기 - 발음 익히기 - 한국의 문화 요소 파악하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 중심내용 파악하기 - 등장인물 심정 파악하기 - 어휘, 표현 학습하기 - 말풍선 채우기 - 이야기 재구성하기 - 의견 말하기 - 개인적 경험 말하기 - 등장인물에게 편지쓰기 - 인터뷰하기 - 역할극하기 - 게임하기 - 자국 문화와 비교하기 - 토론하기

(1) 보기 전 단계

웹툰 및 애니메이션을 보고 본격적인 자료 학습하기 전에 수업 내용과 관련된 언어 지식이나 주제, 문화적 배경 등에 대한 여러 활동을 할 수 있다. 이때 학습자의 수준에 따라 KFL 환경에서 모국어를 사용하여 화제를 제시하거나 자신의 의견을 말하게 할 수 있다.

- ① 학습 목표 확인하기: 만화 자료를 통해 이루고자 하는 학습 목표를 확인하여 학습자들이 배울 내용에 대해 짐작할 수 있게 한다.
- ② 사진, 통계자료, 기사 보기: 수업 중심내용이나 문화적 배경과 관련된 사진, 통계자료, 기사 등의 자료를 보고 학습자의 배경지식을 활성화할 수 있다.
- ③ 브레인스토밍 또는 마인드맵: 수업 주제와 관련된 의견을 자유롭게 말하거나 마인드맵을 그려 볼 수 있다.
- ④ 관련 어휘 이해하기: 만화는 실제 자료이기 때문에 학습자의 수준에 비해 지나치게 어려우나 대체어가 없거나 핵심 단어일 경우에는 재구성하기 어려울 수 있다. 이러한 단어들은 자료 제시 전 단계에서 그림을 제시하거나 설명함으로써 학습자의 부담을 낮출 수 있다.
- ⑤ 제목, 한 장면, 말풍선이 비워진 웹툰, 소리를 삭제한 애니메이션을 보고 내용 예측하기: 만화 작품의 제목이나 한 장면을 제시함으로써 학습자가 전체적인 만화의 내용이 어떻게 되는지 예측할 수 있다. 나아가 언어 정보가 삭제된 자료, 즉, 웹툰의 경우에는 말풍선이 비워진 자료, 애니메이션의 경우에는 소리가 나지 않는 자료만을 보고 스토리나 대화 내용을 추측해 볼 수 있다.



〈그림 1〉 비워진 말풍선으로 내용 추측하기 활동

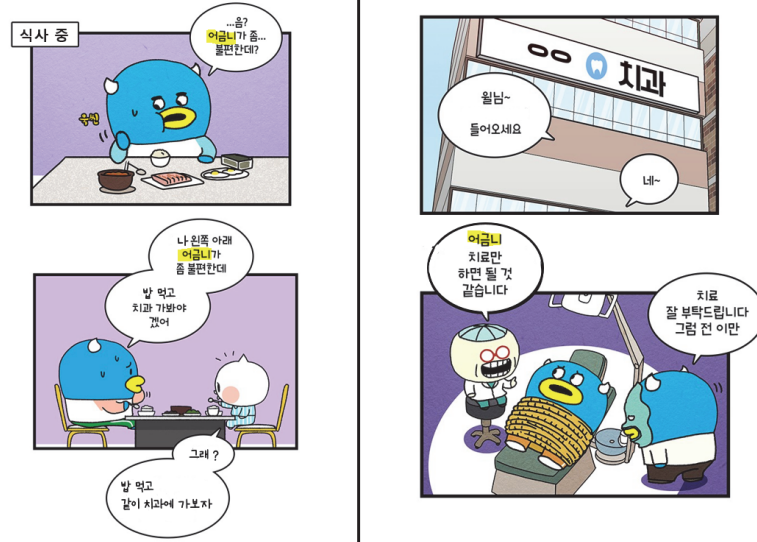
위 웹툰⁶⁾은 중학교 방학식 상황을 표현한 장면이다. 학습자는 같은 연령대인 중학생 등장인물을 통해 친숙도를 느끼고 비슷한 환경에서 나타나는 상황을 쉽게 추측할 수 있다.

(2) 보기 단계

만화 자료를 보면서 이에 집중하여 활동을 수행하는 단계이다. 학습자가 자료를 통해 언어·문화 지식을 받아들이고 내재화할 수 있게 도와주는 과제를 부여할 필요가 있다.

- ① 맞는 답 고르기: 세부 내용을 묻는 객관식이나 주관식 질문, OX 퀴즈, 알맞은 내용 연결하기, 순서에 맞게 나열하기 등의 내용 파악하기 문제를 풀면서 내용 이해가 올바르게 이루어졌는지 확인할 수 있다.
- ② 그림에 맞는 내용 쓰기: 웹툰이나 애니메이션의 한 장면을 두고 이에 해당하는 알맞은 내용을 적절하게 쓰는 활동이다.
- ③ 이어질 내용 추측하기: 발췌된 자료 뒤에 이어질 내용을 추측할 수 있다. 이어서 스스로 이야기를 더 만들어보는 창의적 활동으로 나아갈 수 있다.
- ④ 어휘 의미 유추하기: 배우지 않은 어휘를 상황 맥락 안에서 어떻게 쓰였는지 파악하고 의미를 유추할 수 있다.

6) 네이버 웹툰, 모란지 『소녀의 세계』 129화 재구성

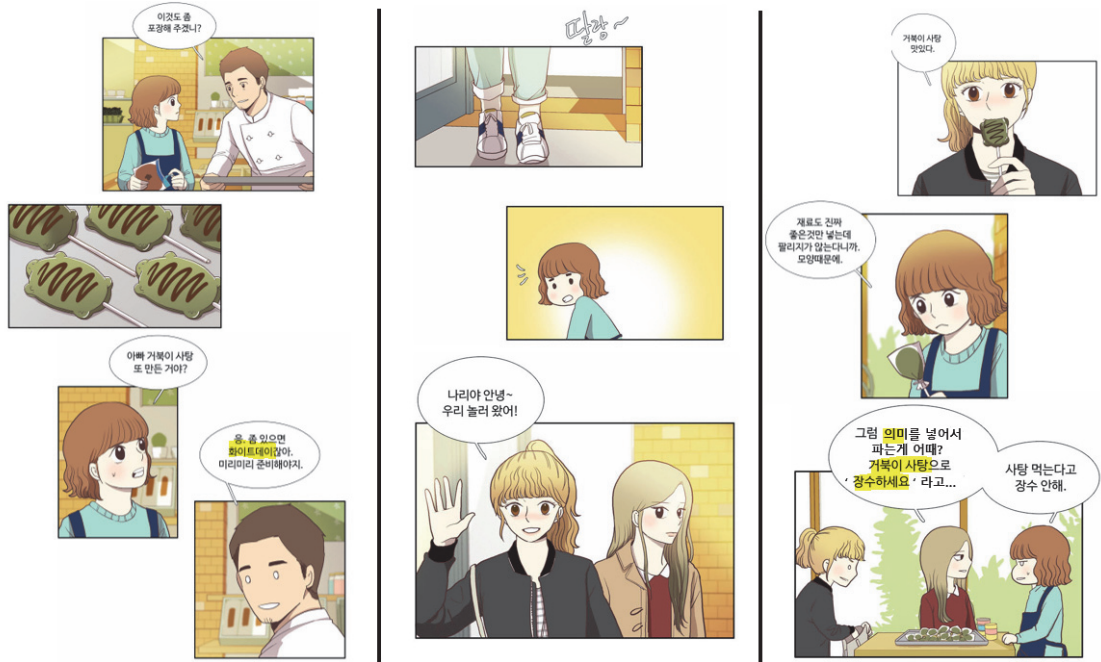


〈그림 2〉 어휘 의미 유추하기 활동

위 웹툰⁷⁾은 어금니가 아파서 치과에 가는 장면을 담고 있다. ‘어금니’는 고급 단어이기 때문에 학습자가 알기 어렵다. 그러나 ‘불편하다’, ‘치과’, ‘치료’와 같은 단어와 결합하면 ‘어금니’라는 단어의 뜻을 문맥적으로 이해하고 전체 이야기를 올바르게 파악할 수 있다. 이런 연습을 통해 모르는 단어가 등장하는 실제 자료에서도 성공적인 읽기를 할 수 있는 읽기 전략을 습득할 수 있다.

- ⑤ 대화 연습하기: 자료에 등장하는 대화를 짝을 이루어 연습할 수 있다.
- ⑥ 발음 익히기: 애니메이션의 경우에는 자료에서 나타나는 발음을 토대로 연습하고, 웹툰의 경우에는 교사 발화나 음성 사전을 이용하여 발음을 익힐 수 있다.
- ⑦ 한국의 문화 요소 파악하기: 만화 자료에서 나타나는 한국 문화 요소를 찾고 그 특징을 정리할 수 있다.

7) 네이버웹툰, 마인드C 『일유메리미』 556화 재구성



〈그림 3〉 한국의 문화 요소 파악하기 활동

위 웹툰⁸⁾에서 주인공이 부모님을 도와 빵집에서 빵을 팔고 있다. 아빠는 화이트데이를 맞아 거북이 사탕을 만들었는데, 거북이 모양이 화이트데이 사탕으로는 잘 팔리지 않아 주인공이 걱정하고 있다. 이어 친구가 거북이 사탕에 ‘장수하세요’의미를 넣어서 팔면 어떠냐고 제안하는 장면으로 이어진다.

이 자료에서는 ‘화이트데이’라는 기념일이 나타나고 있다. 이는 아시아 문화권에서 나타나는 특수한 기념일이기 때문에 한국에서 이러한 기념일이 존재한다는 사회·문화적 요소에 대해 인식할 수 있다. 또한, 학습자는 거북이 사탕을 먹고 ‘장수하세요’라는 대사를 통해 거북이에 특수한 의미가 있다는 것을 짐작할 수 있다.

(3) 보기 후 단계

만화 자료를 본 후에 자료의 중심 내용이나 등장인물의 심정을 파악하고 창조적 활동으로 나아가는 단계이다. 다른 언어 기능과의 연계가 가능하고 작품 감상을 비롯한 의견 제시, 타문화에 대한 심도 있는 논의를 하는 등의 난이도가 높은 활동을 진행할 수 있다. 토론 활동을 진행할 경우에는 학습자의 언어 수준에 따라서 모국어로 진행될 수 있다.

- ① 중심내용 파악하기: 자료를 보고 자료의 주제나 중심 내용을 파악할 수 있다. 이러한 중심 내용 및 주요 사건을 토대로 이야기를 요약하는 활동으로 나아갈 수 있다.
- ② 등장인물 심정 파악하기: 전체적 이야기 맥락에서 인물의 심정이 어떠한지 적절하게 파악할 수 있는지 확인하는 활동이다.

8) 네이버 웹툰, 모랑지 『소녀의 세계』 6화-7화 재구성



〈그림 4〉 등장인물 심정 파악하기 활동

위는⁹⁾ 초등학교생이 주인공으로 등장하는 애니메이션의 한 장면이다. 순경이 일을 마치고 모아둔 쿠폰으로 닭을 시켜 먹을 생각에 들떠있으나 갑자기 빠르게 지나가는 차량 때문에 쿠폰을 모두 놓치고 허망하게 바라본다. 그러나 순경은 이내 직업적 본분을 다하기 위하여 문제 차량을 뒤쫓는다. 이 장면에서 학습자는 등장인물이 실망한 감정과 분노, 그리고 직업적 사명감을 느끼고 있다는 것을 파악할 수 있다.

- ③ 어휘, 표현 학습하기: 만화 자료에서 나타나는 어휘 및 표현의 정확한 뜻을 이해하고 적절하게 사용할 수 있도록 연습할 수 있다. 문형 연습이나 해당 어휘·표현을 사용한 이야기 또는 대화문 만들기를 진행할 수 있다.
- ④ 이야기 재구성하기: 사건이나 시·공간적 배경, 등장인물 정보(나이, 성별, 국적 등)를 학습자 자율적으로 재구성하는 창의적 활동을 진행할 수 있다.
- ⑤ 의견 말하기: 사건, 배경, 등장인물, 스토리와 같은 내용적 요소를 비롯하여 어휘, 문법, 발음, 화용적 표현 등의 언어 정보, 문화적 배경 및 인물의 가치관, 사상 등의 문화 요소에 대하여 학습자 의견을 자유롭게 표현할 수 있다.
- ⑥ 개인적 경험 말하기: 자료 내용과 관련된 자신의 경험을 이야기할 수 있다.
- ⑦ 등장인물 인터뷰하기: 짝활동의 일환으로 등장인물 중 한 명이 되어 응답하거나 질문하는 방식으로 이루어질 수 있다.
- ⑧ 등장인물에게 편지쓰기: 등장인물에게 직접적으로 묻고 싶은 것을 쓰거나 개인의 경험 등과 연관지어 편지를 쓸 수 있다.
- ⑨ 게임하기: 빙고게임이나 스무고개와 같은 추측 게임, 주사위 게임, 릴레이 게임(그룹을 이루어 각자 수행 행동을 순차적으로 진행하여 이어지는 게임), 스피드 퀴즈 등의 다양한 게임을 진행할 수 있다.
- ⑩ 역할극하기: 작품 내용을 바탕으로 대본을 작성하고 각색하여 그룹 활동으로 역할극을 수행할 수 있다.
- ⑪ 자국 문화와 비교하기: 자료에 등장하는 한국 문화 요소를 파악하고 자국의 문화와 비교하여 설명할 수 있다.
- ⑫ 토론하기: 문화적 차이와 관련하여 논의하거나 작품에 나타난 요소 중에 토론 거리를 찾아 토론으로 이어질 수 있다.

9) JEI 재능 TV, 『변신자동차 토봇』 1기



〈그림 5〉 문화 요소가 나타난 장면

위10)의 장면은 초등학교생인 등장인물들이 시골로 잠깐 내려간 상황에서 일어나는 에피소드를 담고 있다. 시골로 내려간 날, 짜장면을 먹은 후에 아빠가 밖에 나가서 놀라고 이야기를 건넨다. 아이들은 게임을 하거나 음악이나 듣겠다고 대답하였지만 이내 밖으로 나가게 된다. 돌과 흙밖에 없는 시골에서 무엇을 할지 고민하다가 스마트폰으로 자치기와 비석치기를 찾아보고 전통놀이를 즐긴다. 마지막으로 집으로 돌아오다가 무당벌레를 발견하고 신기하게 관찰한다.

이 장면은 한국의 여러 문화적 요소를 담고 있다. 먼저 이사하는 날에는 짜장면을 먹는 한국의 문화가 나타나있다. 과거에 바쁜 상황에서 간편하게 주문할 수 있는 중국집 배달을 선호하였던 것이 이사 문화 중 하나로 자리 잡았다는 설명과 한국의 발달한 음식 배달 문화를 이야기할 수 있다. 다음으로 디지털 원주민이라고 불리는 현 시대의 아이들이 시골에 갔을 때 어떠한 반응을 보이고 적응을 하는지 살펴 볼 수 있다. 도시와 시골, 디지털 활동과 체험 활동과 같이 대비되는 요소에 대하여 자신의 경험이나 의견을 공유하고 자국의 문화는 어떠한지 비교하고 토론할 수 있다. 마지막으로 자치기와 비석치기와 같은 한국의 전통놀이에 대해 알아보고 자국의 전통놀이와 비교하여 설명할 수 있으며, 나아가 전통놀이를 직접 체험함으로써 상호문화이해로 나아갈 수 있다.

V. 결론

본 연구는 만화가 여러 분야의 교육학에서 활용되어 유의미한 교육적 효과를 보였던 점에 주목하여 해외 초등학교생 및 중학생을 대상으로 한 한국 언어 및 문화 교육에 충분히 활용될 가치가 있음을 인지하고 웹툰과 애니메이션을 중심으로 작품 선정 기준 및 교수-학습 활동에 대해 탐색하고자 하였다.

아동·청소년 교육에서 만화는 이미 다양한 분야에서 활용되고 있다. 아동으로 내려갈수록 학습자가 집중할 수 있는 시

10) JEI 재능 TV, 『변신자동차 토봇』 10기

간적 제한이 커지기 때문에 아동·청소년 학습자의 흥미와 집중력을 유지하는 것이 중요하다. 또한 아동은 성인보다 그림 정보에 의지하고 선호하기 때문에 글과 그림이 결합된 만화를 이용하여 교육한다면 높은 교육적 효과가 나타날 수 있다.

언어·문화의 교육적 측면에서 만화는 구어체로 대화가 이어지기 때문에 일상 생활에서 쓰이는 자연스러운 의사소통 자료를 살펴 볼 수 있을 뿐만 아니라, 말풍선의 형태와 배경에 쓰인 의성어, 의태어를 통해 음성학적 정보를 일부 제공함에 따라 인쇄 매체의 단점을 부분적으로 극복하였다고 볼 수 있다. 또한, 작품 배경에 한국 문화가 자연스럽게 드러나기 때문에 KFL 환경에서 문화적 거부감을 낮추어 학습자의 문화와 한국의 문화를 상호 이해할 수 있는 자료가 될 수 있다.

그러나 본 연구에서는 만화의 모든 유형이 KFL 환경에서 교육에 활용 가치가 높다고 보지 않았다. 한 컷에서 네 컷 정도의 짧은 만화는 충분한 언어 자료를 제공하지 못하며 대개 시사적인 내용을 담고 있어 아동·청소년 학습자가 이해하기 어렵다고 보았다. 출판 만화의 경우에는 국외에서 구하기 힘들고 교실 환경에서 활용하기 어렵다는 특징을 가진다. 따라서 만화의 유형 중에서 온라인 만화인 웹툰과 영상 만화인 애니메이션을 중심으로 논의를 진행하였다.

웹툰은 한국에서 온라인 플랫폼을 통해 다양한 장르와 소재를 구현하여 대중의 인기를 얻고 있다. 인터넷이 되는 환경이라면 접근하기 용이하기 때문에 국외 환경에서도 어렵지 않게 볼 수 있다는 장점을 가진다. 또한, 웹툰은 현재 사회 현상을 즉각적으로 반영한다는 특징이 있다. 주마다 인터넷으로 연재하며 독자와 직접적이고 빠른 소통이 이루어지기 때문에 당시의 사회 이슈를 민감하게 받아들인다. 이는 학습자에게 교재에는 제공되지 않는 현대 한국 사회·문화에 대한 지식을 줄 수 있는 중요한 자료가 될 수 있다.

애니메이션은 대개 아동을 대상으로 제작되어 아동 선호도가 높은 영상 매체이다. 역동적인 그림과 명료한 청각 자료의 결합은 시청자의 흥미와 집중도를 높이는 효과를 가진다. 아동을 대상으로 제작되었기 때문에 아동의 인지·정서 발달 단계에 적합하며, 등장인물과 사건 배경이 아동·청소년이 공감할 수 있는 작품이 많아 활용하기 용이하다. 또한, 애니메이션은 다른 만화 장르가 제공하지 못하는 음성학적 정보를 제공함으로써 발음, 발화속도, 억양, 휴지 등을 배울 수 있다.

한국어 교육용 웹툰과 애니메이션을 선정하기 위한 고려 사항으로는 크게 작품 내부 요인과 작품 외부 요인으로 나누어 살펴보았다. 작품 내부 요인 중 언어 형식적인 부분에서 웹툰은 텍스트 재구성을 통해 교육 제재로서의 가공이 가능하지만, 애니메이션은 청각 자료를 조작하기 힘들기 때문에 선정 단계에서부터 학습자의 언어 수준이나 작품에 나타나는 부적절한 언어 사용에 대해 주의해야 할 필요가 있다. 내용적으로는 자극적이거나 선정적인 스토리나 판타지 배경의 작품은 피하고 학습자와 비슷한 등장인물이 나오는 작품을 선정하는 것이 보다 효과적이라고 보았다. 외부적 요인에서는 학습자의 연령과 언어 사용 환경, 문화권, 언어 수준, 학습 목적과 교육 과정과의 연계성을 고려하여 선정해야 한다고 보았다.

마지막으로 만화를 활용하여 교실에서 다양하게 수행할 수 있는 언어 활동을 살펴 보았다. 만화를 활용한 수업을 보기 전 단계, 보기 단계, 보기 후 단계로 나누어 각 단계에서 할 수 있는 언어 활동을 살펴 보고, 구체적인 예시를 들어 활용 방안에 대해 제시하였다.

본 연구는 만화가 KFL 환경에서 아동·청소년에게 어떤 교육적 가치를 가지는지 살펴보고 교실 환경에서 만화를 활용하기 위하여 선정 기준과 언어 활동을 구체적으로 제시하였다는 것에 의의가 있다. 그러나 만화를 활용한 수업이 실제로 유용한지 교실에 적용시켜보지 못하였다는 한계를 가진다. 추후 연구를 통하여 해외 초·중등 학생을 대상으로 만화를 활용한 수업이 실제로 어떠한 교육적 결과를 얻을 수 있는지 실험할 필요가 있다.

■ 참고문헌 ■

- 김명희(2018), 웹툰 '바리공주'를 활용한 한국어문화교육연구, 한글학회 79권 4호, 939-974쪽
- 김수진(2012), 한국어교육에서의 만화 활용 교수·학습 방안, 한양대학교 석사학위 논문
- 김재봉(1998), 만화를 활용한 함축적 표현능력 신장방안, 한국어교육학회, 국어교육 96권, 5쪽~23쪽
- 김진복(2007), 만화를 활용한 한국어 교육 방안 연구: 신문만화를 중심으로, 선문대학교 석사학위 논문
- 권우정(2012), 애니메이션 영화를 활용한 초등영어 수업지도안 연구, 인제대학교 석사학위 논문
- 권지현(2012), 만화를 활용한 한국어 교육방안 연구: 문화교육 방안을 중심으로, 경희대학교 석사학위논문
- 박경철(2011), 카툰 기호의 의미작용 연구 - 카툰의 커뮤니케이션 분석을 중심으로 -, 공주대학교 석사학위 논문
- 박소현(2005), 만화를 활용한 영어 수업이 말하기 능력에 미치는 영향 및 수업 방안에 대한 연구 : 중학교 1학년 학습자를 중심으로, 이화여자대학교 석사학위논문
- 박인하(1997), 『만화를 위한 책』, 교보문고
- 박중은(2014), 애니메이션 영화와 역할극이 한국초등학생들의 영어능력 향상에 미치는 영향, 부산교육대학교 석사학위 논문
- 이경화(2008), 만화를 활용한 한국어 쓰기 교육 방안, 언어와 문화, 4권 3호, 197-220
- 서울대학교 한국어문학연구소·국어교육연구소·언어교육원(2014), 『한국어교육의 이론과 실제 2』, 아카넷
- 이광삼(2007), 애니메이션을 활용한 어린이 종교 교육에 관한 연구 -주일학교 예배를 중심으로-, 세종대학교 석사학위논문
- 이상림(2014), 애니메이션 활용 교육에 대한 유아교사의 인식, 송실대학교 석사학위 논문
- 이소영(2019), 설화를 활용한 한국 언어·문화 교육 방안 연구, 영남대학교 석사학위 논문
- 전지연(2011), 애니메이션 영화 한글 자막을 활용한 영어수업이 학습자의 듣기능력과 정의적 영역에 미치는 영향, 건국대학교 석사학위 논문
- 조미령(2013), 애니메이션 《장금이의 꿈》을 활용한 한국어 학습콘텐츠 개발 연구-중국인 중급 학습자를 중심으로 -, 고려대학교 석사학위 논문
- 최유경(2007), 애니메이션을 활용한 영어듣기 수업의 효과 연구, 한양대학교 석사학위논문
- 한은지(2018), 웹툰을 활용한 한국 행동문화교육, 세종대학교 석사학위 논문

〈토론〉 “만화를 활용한 한국 언어·문화 교육 방안 연구 -KFL 환경에서의 초·중등 한국어 학습자를 대상으로-”에 대한 토론문

정다운(한국학중앙연구원)

본 연구는 만화의 교육적 효과에 주목하여 KFL 환경에서의 초·중등 학습자를 대상으로 한국어와 한국 문화 교육에서 만화를 활용한 교육 방법에 대해 연구한 것입니다. 한국어교육에서 만화를 활용할 경우 학습자들의 흥미를 높일 수 있으며 현대 한국의 사회 문화적 특징을 보다 쉽게 이해시킬 수 있다는 점에서 교육적 효과가 있으리라고 생각합니다. 다만 선생님이 제안하고 계신 작품 선정 방안이나 교육 방안과 관련하여 이해가 잘 되지 않는 부분들이 있어 몇 가지 질문을 드리고자 합니다.

1. 만화를 선정할 때 작품의 내부 요인과 외부 요인을 모두 고려해야 한다는 말씀에 저도 동의합니다. 이런 기준을 적용할 때 현재 한국어교육에서 활용 가능한 적절한 웹툰이나 애니메이션을 소개해 주셨으면 합니다. 그리고 웹툰은 초급부터 애니메이션은 중급부터 활용할 필요가 있다고 말씀하셨는데 애니메이션도 내용과 상황에 따라 초급에서 활용 가능한 작품도 있지 않을까요?
2. 수업 활동이 현재 구체적으로 제시된 것이 아니라서 어떤 방법으로 만화가 활용되는지 잘 이해가 가지 않는 부분들이 있습니다. 일단 여기에서는 만화를 활용한 수업을 하면서 만화를 보기 전에 하는 활동, 보기 단계에서 하는 활동, 그리고 본 후에 하는 활동으로 구분하여 활동을 제시하고 있는 것으로 이해가 됩니다. 그런데 이러한 활동들을 보면 두 가지 상황이 혼동되어 있음을 알 수 있습니다. 본 수업은 만화를 통해 한국의 언어와 문화 교육을 하는 것을 목적으로 하고 있는 것이지요? 아니면 다른 수업에서 수업의 전, 중, 후의 활동에서 만화를 활용한 여러 활동들을 제안하는 것이지요? 현재 제시된 활동들은 원래 의도했던 수업이 아니라 다른 수업에서 수업의 전, 중, 후에 만화를 활용한 활동을 제안하는 것으로 보는 것이 더 적절해 보이기 때문입니다. 따라서 어떤 수업을 생각하고 이러한 수업 활동들을 제안하고 있는 것인지 보다 분명히 설명해 주실 필요가 있어 보입니다.
3. 예로 제시된 만화를 보면 KFL 환경의 초·중등 한국어 학습자들에게 적절한 만화인지 의문이 드는 부분들이 있습니다. 한국의 문화 요소 파악하기 활동에서는 거북이 사탕을 먹고 ‘장수하세요’라는 대사가 있는 만화와 토론하기 활동에서는 학생들이 ‘자치기와 비석치기’를 찾아보고 전통 놀이를 즐기는 만화를 제시하고 있습니다. 이러한 문화는 현재 한국의 학생들에게도 익숙하지 않은 문화일 수 있습니다. 따라서 이러한 문화를 초·중등 한국어 학습자들에게 꼭 소개시켜 줄 만한 것인지 의문이 듭니다.

발표문에서 설명을 다하지 못하신 부분들이 있으시리라 생각합니다. 제 질문과 관련하여 추가적인 설명을 요청 드리면서 토론을 마치고자 합니다.