분과 3

일본에서의 한국어교육 1

사회 : 정종희(리츠메이칸APU)

OSMU와 미디어믹스의 담론 비교

-한국과 일본의 문화콘텐츠 산업에 대한 시선의 차이-

전태호(오타루상과대학교)

1. 서론

한류는 2000년대 초부터 아시아를 중심으로 세계적인 현상으로 떠올랐다. K팝, K드라마, K영화 등 한류 콘텐츠의 성공은 단순한 요인만으로 설명할 수 없다. 한류 콘텐츠는 한국의 다양한 맥락과 의도적이든 우연적이든 상호작용하면서 형성되었다. 그 요소 중 하나가 2000년대 한국 콘텐츠 업계에서 강조된 원소스멀티유즈(OSMU)라는 개념이다. OSMU란 하나의 콘텐츠를 다양한 미디어로 확장하는 전략으로, 미디어믹스, 프랜차이즈, 트랜스미디어스토리텔링 등과 유사한 개념이다. 이러한 개념들은 세계 콘텐츠 업계의 주요한 트렌드로 인식되고 있다. 그러나 한국에서는 OSMU라는 용어를 다른 용어보다 더 많이 사용하고 있으며, OSMU에 관련한 학술연구도 미국의 트랜스미디어나 일본의 미디어믹스보다 활발하며, 연구의 맥락과 목적 또한 다른 것으로 보인다. 이는 OSMU라는 용어가 다른 유사 개념어와 구별되는 의미와 쓰임새를 가지고 있으며, 이는 한국 문화콘텐츠 산업의 근원적인 특징을 반영할 수 있다고 볼 수 있다.

본 발표문은 일본의 미디어믹스와 한국의 OSMU가 어떤 의미로 쓰여왔는지를 분석하여, 그 안에 반영된 한국 사회의 콘텐츠 인식과 태도를 밝히고자 한다. 이에 대한 대조군으로서 일본의 미디어믹스 담론과 비교한다. 또한 한국 콘텐츠 업계의 실제적인 산업구조를 연구하는 프로젝트의 일환으로, 주로 개념적인 측면에 집중해서 고찰한다. 이를 위해 먼저 미디어믹스와 OSMU라는 용어의 기원과 의미를 간단히 소개하면서 문제의식을 정리하고 이와 같은 인식이 양국의 문화산업에 어떤 영향을 미치는지에 대한 가설을 제시한다.

2. 문제의식 : 미디어믹스와 OSMU는 어떻게 인식되고 있는가?

먼저 미디어믹스란 무엇을 말하는가. 본래 미디어믹스는 광고업계의 용어로 상품을 광고, 광고할 때 이종의 미디어를 조합하여 각 미디어를 보완하는 방식이 그 원형이지만, 현재는 특정 오락상품(상업작품)이 일정한 시장을 가지고 있을 때, 그 상품에서 파생된 상품을 여러 종류의 오락미디어를 통해 다수 제작 제작함으로써 시너지 효과를 노리는 전략으로 사용된다. 한편, 주로 영상학, 특히 일본 영화의 역사를 논할 때 1970년대 중반부터 1990년대 초까지 이어진 카도카와 영화의 전략으로 언급되기도 했다. 여기서 말하는 미디어믹스는 기존 일본 영화의 촬영소 시스템이 붕괴되고 영화계 밖에 있던 출판사 카도카와 서점이 영화 제작에 뛰어들면서 내세운 용어이다. 물론 광고업계의 미디어믹스라는 용어와 전혀 다른 의미라고 할 수는 없다. 카도카와 영화의 미디어믹스는 영화 홍보에만 국한되어 있던 TV를 적극적으로 활용하는 것도 포함하기 때문이다.

미디어믹스는 일본의 콘텐츠업계에서는 자주 접할 수 있는 용어지만 이에 대한 학술적인 연구는 2000년대까지는 산발적으로 언급되는 정도에 머물렀다(横濱 2006; 内田 2007; 上野외 2013; 狩谷 2011 등). 그러다 2012년 마크 스타인버그에 의해서 일본 애니메이션의 미디어믹스에 대해 본격적으로 다루어지기 시작해 그 연구의 계보가 몇몇의 연구자(오쓰카 에이지, 이안 콘들리 등)들에 의해 지금까지 이어져 내려오고 있다(スタインバーグ 2015). 스타인버그는 2000년대 중반부터 헨리 젠킨스(2006) 등의 서구권 미디어 연구자들에 의해 제창된 개념인 컨버전스 컬쳐와 그 안의 트랜스미디어 스토리텔링과 유사한 개념으로서 일본의 미디어믹스를 제시했다. 그리고 미디어믹스가 트랜스미디어 스토리텔링과 구별되는 일본의 독특한 현상인 것처럼 둘을 대조하여 제시하기도 했다(スタインバーグ 2015:25-31). 그리하여 이후의 미디어믹스 연구는 정도의 차이는 있으나 〈서구권 VS 일본〉의 구도로 보여지는 경향이 생긴다. 그러나 이 둘은 명확히 이항대립하는 것이라고 보기 힘들다. 트랜스미디어 스토리텔링에 대해서는 젠킨스나 엘리자베스-에반스(2011)와 같은 연구자들에 의해 정교한 모델로 이론화되어 비교적 명료하게 정의되고 있지만, 미디어믹스에는 단순 각색물인 경우도 있고, 트랜스미디어 스토리텔링적 성격도 있으며, 캐릭터 머천다이징, 2차 창작적 의미로도 사용되는 것이다.

한국에서는 미디어믹스와 유사한 개념으로 '원소스멀티유즈'(One Source Multi Use, 이하 OSMU)라는 용어가 널리 사용되고 있다. OSMU는 '하나의 소스를 다양하게 활용할 수 있다'는 뜻으로, 원본 데이터만 있으면 다양한 형태로 쉽게 활용할 수 있다는 의미를 담고 있다. 한국에서는 하나의 소스, 즉 좋은 '원작'(원천 콘텐츠)만 있으면 애니메이션, 실사 영화, 만화, 게임 등 다양한 매체를 통해 사업을 전개한다는 측면이 강조된다. 2000년대 이후에는 한국에서도 일본과 마찬가지로 애니메이션을 활용한 장난감 판매 등 다각적인 OSMU가 이루어지고 있다. 예를 들어, 한일합작으로 만들어진 '폭렬슈트 베이블레이드'(탑블레이드, 1999)와 3D 애니메이션『변신자동차 또봇』(2010), 일본인 시나리오 작가를 활용한『터닝메카드』(2014)가 있다. 한국식 웹툰(Webtoon)을 원작으로 한 OSMU에 대한 논의도 활발하다(이승진 2015; 한혜경 2015; 김강원 2018; 조규원-강필성 2020 등).

'트랜스미디어'와 '미디어믹스'가 이분법적으로 존재할 수 없듯이, OSMU와 미디어믹스도 대립적으로 존재할 수 없다. 한국의 일부 연구자들은 영미권의 '트랜스미디어', 일본의 '미디어믹스', 한국의 'OSMU'를 개념화하여 비교한 사례가 있다. 예를 들어, 조소연(2016)은 OSMU가 "원작이나 하나의 성공 콘텐츠를 바탕으로 그것을 다양한 플랫폼으로 소비할 수 있도록 하는 것이라면, 미디어믹스는 기획과 제작 단계에서 미리 다장르 콘텐츠가 기획되어 있는 것"이라고 하였다(조소연 2016:222). 그러나 일본의 미디어 산업에서는 오히려 OSMU와 마찬가지로 처음부터 기획되지 않은 경우도 많고, 처음부터 기획되었다 하더라도 순차적으로 전개되는 경우도 있다. 즉, 케이스 바이 케이스가 너무 많은 것이다. 일본의 '미디어믹스'는 그다지 확고한 개념으로 정착되어 있지 않다.

본 발표는 '미디어믹스', '트랜스미디어', 'OSMU'는 약간의 경향의 차이는 있지만, 그 결과나 실천의 차이가 크지 않다고 생각한다. 세계의 거리감은 그 어느 때보다 가깝고, 상업적 전략은 상호 영향을 강하게 받을 수밖에 없으며, 비슷한 경향을 띠게 될 수밖에 없다. 즉, 미디어믹스적인 것은 특정 국가만의 현상이 아니라 미디어 기술의 발전과 미디어 산업의 발전에 따라 사소한 차이는 있지만 비슷한 경향을 띠고 있다고 본다. 또한 본 발표는 한국과의 대조를 축으로 '서양 VS 일본'의 참조 프레임으로 미디어 믹스를 생각하는 선례에서 탈피한다. 이 발상은 '다른 아시아의 경험으로부터 상호학습을 통해 지식의 혁신적인 생산을 발전시키는 것을 목표로 한다'는 이와부치 코우이치(岩渕功一)가 말하는 'Inter-Asian referencing'이라는 개념을 참고하여 아시아 국가들의 상호 참조 사례에 주목하는 것이다(Iwabuchi 2016:26). Inter-Asian referencing의 개념에 따르면, 아시아는 근대화 이후 대부분 서구 사회의 문화에 영향을 받아왔지만, 이는 일방적인 수용이 아니라 각국의 상황에 맞게 재맥락화된 것이며, 본질주의적으로 접근할 수 없고, 무엇보다도 아시아 상호간에 영향을 주고받으며 역동적으로 혼합되고 적응하고 있다(Iwabuchi 2016:27-29).

미디어믹스와 OSMU의 차이가 있다면 실천 자체보다는 미디어믹스적인 것에 대한 제작자 혹은 시청자의 인식에 있을 가능성이 높다고 할 수 있다. 그리고 이러한 차이를 만들어낸 사회적 측면에 대한 논의는 충분히 가능할 것이다. 일본에서와 같은 애니메이션의 미디어믹스는 카도카와 같은 일부 경영진의 의도와 함께 스태프와 이를 소비하는 팬들의 니즈, 그리고 이를 가능하게 하는 기술과 인프라가 선행되지 않으면 불가능하다. 따라서 결과적으로는 비슷한 현상이라도 그 현상 너머에 있는 미디어 산업 주체들의 인식과 실천에는 차이가 있을 것이다. 또한 일본에서 미디어믹스는 상당히 다양한 의미로, 한편으로는 모호한 의미로 사용되었다는 점을 지적하고 싶다. 언어는 사회적이며, 반드시 정의된 대로 사용되는 것은 아니다. 한 문화권에서 사용되는 단어의 양상을 분석하면 그 단어가 그 사회에서 어떤 이미지를 이끌어내고 있는지를 알 수 있을 것이다. 일본에서 미디어믹스가 콘텐츠 산업에 널리 자리 잡은 것은 기존의 미디어믹스 이미지와 콘텐츠 산업의 미디어믹스 이미지와의 거리감이 멀지 않았기 때문이 아닐까 싶다.

본 발표는 이러한 문제의식을 바탕으로 일본에서 미디어믹스가 어떤 의미를 갖고 쓰이는지, 반면 한국에서는 OSMU가 어떤 의미를 가지고 쓰이는지를 비교해보려고 한다. 이를 위해 양국의 신문에서 두 용어가 쓰이는 맥락을 살펴보고, 그것이 함의하는 바를 논의한다.

3. 신문기사를 중심으로 본 미디어믹스와 OSMU의 쓰임새의 차이

본 연구자는 아사히신문을 중심으로 1980년대 이후 미디어믹스가 어떻게 사용되었는지 조사했다. 그 결과, 당시 이미 카도카와 서점을 중심으로 미디어믹스라는 단어가 사용되기는 했지만, 반드시 마케팅과 연관 지어 사용되지는 않았다.

미디어믹스는 다양한 의미로 사용되었으나 크게 두 가지 의미로 구분할 수 있다. 첫째, 뉴미디어, 특히 시각, 청각 등 다양한 감각의 미디어를 가짐으로써 어떤 효과를 높이는 요소로 '미디어믹스'가 사용되었다.

> 우정총리의 자문기구인 전기통신심의회(회장 야마시타 유우)는 15일 총회를 열고 60년대 중 정보산업이 자동차 제조업을 추월해 산업을 선도하는 21세기를 향한 '전기통신 고도화 비전'을 정리했다.
> 이에 따르면 기업이나 가정생활에서 정보통신의 역할이 앞으로 더욱 중요해지고 다양한 미디어가 융합된 미디어믹스 시대가 열릴 것이라고 지적했다.
> (「정보산업, 머지않아 주역으로」『朝日新聞』1987년 6월 16일)

위 기사는 다양한 미디어가 융합되는 시대, 즉 뉴미디어로 인한 시대의 변화를 이야기할 때 미디어믹스라는 단어를 사용하고 있다.

> 1981년 휘트니 비엔날레가 회화, 조각 외에 사진과 비디오의 우수작들을 함께 모으기 시작한 것은 시각예술에서 기존의 장르 구분이 더 이상 무의미하다는 것을 공식적으로 선언한 것이나 다름없었다. 그 중에서도 특히 사진은 평론가 이토 슌지(伊藤俊治)에 따르면 도시가 변모와 병행하여 필연적으로 가장 크게 변화하는 분야, 즉 시대를 비추는 중요한 거울이 될 수 있는 위치에 있다고 주장되는 것이다.
> 이러한 과제를 의식해 사사야마는 지난 몇 년간 의욕적인 도전을 계속해 왔다. 그리고 그것이 상업사진에서의 반짝반짝 빛나는 활약과 병행해 왔다는 점은 특기할 만하다. 보통은 그 둘은 완전히 분리되어야 마땅한 것이기 때문이다.
> (중략)
> 이 야심찬 시도가 여기서는 주로 자연풍경과 가옥 내부를 대상으로 했지만, 본래 미디어믹스의 본거지인 도시 공간으로 향하면 더 충격적인 힘을 발휘할 것 같다. 사람을 찍느냐 공간을 찍느냐, 그것이 좁혀지면 이 야심은 분명 충격적

으로 날아오를 것이다.
(「시노라마니폰 시노야마 기노부 저 시대를 비추는 야심찬 시도 (서평)」『朝日新聞』1989년 10월 1일)

마찬가지로 미디어믹스는 도시 공간적인 것으로 정의된다. 이러한 사례는 이 외에도 여러 곳에서 찾아볼 수 있다.

책에 컴팩트 디스크가 붙어 음악이나 새소리 등 실제 소리도 들을 수 있는 CD북. 작년 여름에 등장한 지 얼마 되지 않았지만, 취미와 실용, 나아가 문화와 취향을 접목한 기획이 속속 등장하고 있으며, 판매도 순조롭다. CD 플레이어의 보급을 전제로 하고 있지만, 음악과 대화 등 소리가 생활의 한 축이 된 오늘날, 지적 욕구를 충족시키기 위해서는 눈과 귀를 통해 -.

(중략)

"무엇보다도 CD 플레이어의 급속한 보급이 있다"고 이 회사 미디어 믹스 사업실의 야마모토 요시노리(山本善憲) 주임은 말한다.
(「취향 다양한 CD북 음악에 이어 연극, 회화 등장 후 1년」『朝日新聞』1989년11월05일)

프리랜서 작가인 다케이 이치미 씨가 NIFTY-Serve에서 출판계와 PC통신에 의한 미디어믹스를 목적으로 담당하고 있는 코너 '책과 잡지'에서는 작가에게 연재 소설을 써 달라고 하고, 동시에 이용자가 소감을 쓰는 계획도 있다.
(「이용방법, 다양화 문제도 생겨 전환기, PC통신 인구 급증」『朝日新聞』1991년 1월 19일)

비디오와 책을 하나의 패키지에 담은 '카미유 문고' 시리즈는 한 작가의 작품을 활자와 영상의 양면에서 입체적으로 파악하려는 새로운 미디어 믹스 작품이다.
(「영원의 길 히라야마 이쿠오」『朝日新聞』1992년 8월 22일)

위와 같은 사례는 기존에는 일방적인 감각(예를 들어 독서라면 시각)만을 사용했지만, 새로운 미디어를 통해 다양한 감각(청각 등)을 사용함으로써 사용자에게 전달력(효과)을 높이는 것을 미디어믹스라고 한다.

그 외에도 1980년대 중반부터 주로 「초중등교육에서 방송교육의 실천과 연구를 이끄는 새로운 관점」(佐賀 1988)을 나타내는 용어로 사용되기 시작해 1990년대 중반까지 이어졌다. 그 외에도 '미디어믹스 시대의 사진'(写真工業 1997), '재해시의 안부정보와 미디어믹스'(中村・廣井 1997) 등 멀티미디어적인 환경을 표현하는 용어로 사용되었음을 알 수 있다.

정리하면, 여기서 사용된 '미디어 믹스'는 '다매체적인 환경'을 전제로 '사용자'가 다매체를 동시에 접함으로써 목표를 보다 쉽게 달성할 수 있다는 의미를 담고 있다. 말 그대로 '미디어'를 '믹스'하는 느낌이다.

또 하나는 본 연구에서 다루는 콘텐츠 산업의 미디어 믹스와 좀 더 유사한 용례를 가지고 있다.

초등학생들에게 "아저씨, 너무 늦었어요"라는 말을 들을 것 같지만, 4륜구동 자동차의 소형 프라모델, 그것도 접착제를 사용하지 않는 조립식 '미니 4륜구동'의 인기는 이미 비디오게임의 인기를 능가하고 있는 듯하다.

(중략)

만화가 계기가 되어 팔린 것은 일종의 미디어믹스 효과일 수도 있다. 하지만 그보다 아이들이 '이야기'를 원하고, 그 안에서 동경하고, 감정 이입할 수 있는 대상을 찾는다는 느낌이 강하다. 현실에서 엄청나게 빠른 차를 타고 돈 많이 드는 경주에서 계속 우승하는 '총잡이 서브' 같은 소년이 있다면 재미있겠지만, '전설'이 퍼지기 전에 학교에서 금지당하기 때문에 어른들이 주는 이야기에 의존할 수밖에 없는 것 같다.
(「'이야기'를 원하는 아이들」『朝日新聞』1988년 10월 23일)

위 인용문은 전형적인 미디어믹스의 사례로, 특정 만화의 인기 덕분에 특정 상품(미니 4륜구동차)이 잘 팔린다는 것을 보여준다. 실제로 당시 '미니 4륜구동'은 타미야를 중심으로 애니메이션이 제작되는 등 적극적인 미디어믹스 전략을 구사했다.

> TV 방송국이 영화 제작에 적극적이다. TV도쿄가 지난달 31일 본격적인 진출을 선언하면서 민영방송의 재경 5개 방송사가 모두 참여하게 됐고, NHK 엔터프라이즈도 미국 할리우드에서 SF 대작을 제작 중이다. 방송위성이나 CATV(유선방송)의 보급으로 소프트웨어 수요가 증가하고, 그 결과 영화 가격이 급등하면서 자체적으로 영상 소프트웨어를 확보해 방송하는 것이 각 방송사의 공통된 목표다. 흥행상의 위험을 무릅쓰고 진출하는 배경에는 소프트웨어 제작 능력 확보에 미래의 생존을 거는 방송국의 전략이 깔려 있다.
>
> (중략)
>
> 방송사 중 가장 실적이 좋은 곳은 후지TV로, 20년 전에 진출해 지금까지 약 30편을 제작했다. '남극이야기', '새끼 고양이 이야기'로 대표되는 것처럼 자사 방송국에서 스팟 광고를 많이 내보내 관심을 높이는 방식으로 흥행에도 성공하며 미디어믹스 노선을 구축했다. 최근에는 '기무라가의 사람들' 등 단관 로드쇼 작품으로 신인 감독을 발굴하는 한편, 영국 영화 제작자 데이비드 패트넘을 기용한 해외 대형 영화에도 투자하고 있다.
> (「CATV 보급으로 수요 증가... 자체적으로 소프트웨어 확보 노린다」『朝日新聞』1989년 8월 4일)

위와 같은 경우, TV 방송국이 영화 제작에 적극적으로 나서는 것을 미디어믹스라고 한다. 그 외 영화 잡지『키네마준보』1993년 11월 초호에서도 TV 드라마의 영화화를 '미디어믹스'라고 칭하고 있다. 이러한 사례는 카도카와 영화적인 용례임에 틀림없다. 다만 이 기사는 출판과 영화가 아니라 TV와 영화를 말하고 있다. 여기서 강조하는 것은 특정 미디어 기업이 다른 미디어 기업과 '협력'하여 홍보하는 느낌이다.

이 두 가지 측면을 종합해 보면, 일본에서 미디어믹스라는 말이 쓰일 때는 '멀티 미디어의 활용'이라는 측면과 다른 미디어에 '간섭' 또는 '협력'하여 어떤 시너지 효과를 노리는 방법의 측면이 있다고 볼 수 있다. 전자가 '사용자'의 미디어 경험을 바탕으로 한 것이라면, 후자는 '제작자'의 입장에서 '광고'를 겨냥한 것으로 볼 수 있을 것이다. 요점은 '다양한 미디어'가 '믹스'됨으로써 어떤 '효과'를 노리는 것이다. 이를 '미디어믹스'라고 부르는 감각이 존재하는 것이다.

그렇다면 한국의 OSMU는 어떨까? 신문에 '원소스멀티유즈'라는 단어가 처음 등장한 것은 1995년이다. '제이슨 리'라는 인물을 주인공으로 한 드라마가 제작되고 있다는 기사였다.

> 황정욱대표는『「거인의 전설」에서는 영화 TV드라마소설 CD롬 등을 동시에 제작하는 원소스멀티유스(One Source Multi Use)를 실현하겠다』고 밝혔다. 영화와 TV드라마 제작을 병행해 97년 안에 24부작 TV 미니시리즈로 방영할 계획인데 SBS를 통해 방영될 가능성이 높은 것으로 알려졌다.
> (「전설의 주먹」제이슨 리 영화-드라마로 만든다」『동아일보』1995년 12월 15일)

여기서 볼 수 있는 OSMU는 콘텐츠 업계에서 말하는 미디어믹스적인 것과 유사해 보인다. 눈에 띄는 것은 '동시에'라는 단어다. 영화 제작사의 인터뷰인데, 다른 미디어 회사와 '협력'하는 것(즉, 미디어믹스적인 것)보다는 자신들이 '주도'하여 종합적인 OSMU 사업을 전개해 나간다는 것을 강조하고 있는 것으로 보인다. 사업 전반을 파악하면서 통제하겠다는 의지다.

> 한국에서도 마이클 크라이튼이나 존 그리샴 같은 작가의 출현을 보게될까. 단지 '책을 많이 파는 작가'라는 의미만은 아니다.

> 새 소설 한 편의 기획서가 발표되면 출판사 뿐만 아니라 할리우드에서도 곧장 계약 제의가 들어오는 그들처럼 문학작품 하나로 영화 애니메이션 컴퓨터 게임 캐릭터등의 2차 생산을 이끌어내는 원소스 멀티유즈(One Source-Multi Use)의 '문화산업형'작가들이 최근 한국 소설계에도 하나둘 머리를 내밀고 있다.
> (「인기소설로 영화-애니메이션-게임 등 상품화 '문화산업형' 작가 뜬」『동아일보』1998년 11월 5일)

여기서는 미디어믹스와 비슷해 보이지만, 앞서 언급한 사례와 마찬가지로 누군가(여기서는 '문화산업형 작가'라고 불리는 주체)가 전체 산업을 꿰뚫어 본다는 느낌이 있다. 더욱 주목해야 할 것은 '영화 하나로', '2차 생산을 이끌어'낸다는 점이다. OSMU가 인쇄업계에서 쓰이는 것처럼 하나의 원작이 있으면 쉽게 다양한 전개가 가능하다는 이른바 '효율성'을 강조하고 있다.

> TV 애니메이션 '바이오캅 윙고'와 연계한 문화상품이 잇달아 만들어지고 있다.
> (중략)
> 컴퓨터 디지털 기술로 제작된 '바이오캅 윙고'는 만화 단행본 영상 소설로도 소개됐으며, 인기그룹 UP가 주제가를 부른 오리지널 사운드트랙 음반도 제작됐다. 이와 함께 문구 완구 의류 팬시 등 캐릭터 상품으로도 선보이고 있다.
> 최근들어 문화산업이 중요시되고 있는 것은 하나의 문화상품이 다양한 부가상품을 창출하면서 복합문화상품화하는 '원소스-멀티 유즈'(One source-Multiuse)때문.
> (「'바이오캅 윙고' 복합문화상품화」『매일경제신문』1998년 8월 6일)

위의 인용문에서도 '하나의 문화상품이 다양한 부가상품을 창출'한다는 개념으로 OSMU를 설명하고 있다. 마찬가지로 '효율성'이 강조되고 있음을 알 수 있다. 이 '효율성'은 적은 시간적, 경제적 비용을 들여 많은 경제적 이익을 얻는 측면에 다름 아니다.

그렇다면 학계에서는 OSMU를 어떻게 다루고 있을까? 배정아(2006)는 OSMU의 특징으로 "인기 소재만 있으면 추가적인 비용 부담을 최소화하면서 다른 상품으로 전환하여 높은 부가가치를 얻을 수 있다는 점에서 각광받고 있다"(배정아 2006:36)고 말한다. 김동욱(2007)은 "가장 중요한 특징은 '창구효과(Window effect)'로 OSMU라는 개념으로 하나의 원천 소스가 게임, 만화, 영화, 캐릭터, 소설, 앨범 등 다양한 2차 문화상품으로 파급되어 원소스의 흥행이 2차 상품의 수익으로까지 이어지는 이어지는 문화상품 특유의 연쇄적인 마케팅 효과를 의미한다. 즉, 문화콘텐츠 산업의 가장 큰 특징은 높은 산업연관효과를 갖는다는 것이다"(김동욱 2007:55)라고 지적하고 있다. 여기서도 공통된 관념으로 하나의 좋은 원작이 있으면 무한대로 확장할 수 있다는 일종의 '효율성'과 '가능성'에 초점을 맞추고 있다.

미디어믹스와 OSMU 담론의 차이는 발화 주체의 인식이 산업의 '내부'에 있느냐 아니면 '외부'에 있느냐에 따라 구분된다. 미디어믹스는 '다매체적 환경'과 '미디어 상품(작품)의 광고'라는 두 가지 측면에서 '어떻게 하면 다매체를 활용하여 효과적으로 목적을 달성할 수 있을까'라는 고민에서 출발했다. 즉, 미디어믹스 개념은 미디어 산업 '내부'의 시선을 반영하고 있다. 반면, OSMU는 '원작'이라고 할 수 있는 콘텐츠가 있다면 이를 어떻게 '효율적으로' 활용하여 최대한의 효과를 얻을 수 있는지에 대한 '가능성'에 기반한다. 여기서 콘텐츠를 바라보는 사람은 미디어 산업 '내부'에 있지 않다. 마치 모든 미디어를 총괄할 수 있는 입장에서 이야기하고 있다. 즉, OSMU는 미디어 산업 '외부'의 시선(연구자 혹은 정부일 수도 있다)이 중심이 되고 있다.

이러한 시선의 차이는 어디에서 비롯된 것일까? 왜 한국에서는 일본의 미디어믹스와는 다른 관점에서 OSMU가 도입되고, 왜 이토록 많은 연구가 이루어지고 있는 것일까? 그 근원에는 1990년대부터 시작된 정부 차원의 한국 콘텐츠 진흥책이 있다. 한국은 1987년 '6월 민주항쟁'으로 헌법이 개정됐다. 그 전까지는 군사독재 국가였다. 당시 한국에서는 대학생

들을 중심으로 민주화 운동이 활발했다. 대중문화는 물론 존재했지만 국가의 검열도 심했다. 사실상 1990년대 중반까지 한국의 모든 CD, 출판물, 영화 등은 사전 검열을 거치지 않으면 유통될 수 없었다(물론 해적판도 성행했지만). 민주정부가 출범한 1993년부터는 그동안 주목하지 않았던 대중문화에 정부가 눈을 돌리기 시작했다.

1993년 김영삼 대통령이 할리우드 영화 『쥬라기 공원(Jurassic Park)』(1993)의 흥행과 한국 자동차 업체 '현대자동차'의 '소나타' 판매 실적을 비교한 발언이 상징적이다. 할리우드 영화 한 편의 흥행수입이 소나타 150만대 판매와 거의 맞먹는다는 이야기였다. 사실 문화산업은 제조업과 동일선상에서 논할 수 없는 것이지만, 대통령의 이런 발언은 당시로서는 상당히 화제가 되었고, 그 여세를 몰아 1994년 '문화산업국'이라는 기관을 신설하기에 이른다. 이처럼 문화를 산업적 관점에서 평가하는 태도는 이후 '문화콘텐츠'라는 신조어 아래 지금까지도 이어지고 있다.

한국에서 '문화콘텐츠'는 작품에 대한 예술적 측면보다 산업적 측면이 강조되어 이른바 '황금알을 낳는 거위'로 불린다. 즉, '적은 투자로 순식간에 국가의 돈을 벌 수 있는 수단'처럼 여겨졌다. 한국의 OSMU라는 개념의 근저에는 이런 감각이 깔려 있다. 가능성 있는 '원천 콘텐츠'(원작)만 있으면 만화, 영화, 애니메이션, 게임 등 다양한 콘텐츠를 전개해 '미국의 '쥬라기 공원'처럼' 순식간에 나라 돈을 벌 수 있다고 생각했다. 따라서 '효율성'을 중시했고, 미디어 산업의 '외부', 즉 정부 차원에서만 가능한 발상이었다.

또한 비교 대상으로 미국의 '쥬라기 공원'이라는 한국 외부의 모델을 상정하고 있는 것도 주목할 만하다. 즉 한국의 OSMU는 이른바 '콘텐츠 강국'을 모델로 삼고 있다. 미국이나 일본의 미디어믹스적인 것을 벤치마킹하여 한국에도 도입하자는 생각으로 자연스럽게 이어진다. 한국에서 OSMU를 논하는 담론 중에는 미국과 일본의 미디어믹스적인 것을 OSMU로 칭하는 경우가 많다. 예를 들어 김용관-이광현(2019)의 만화웹툰 이론서로 출간된 『만화, 애니메이션, 게임의 OSMU 전략』이라는 책에서는 일본과 북미의 만화 게임화 등의 사례를 모두 OSMU로 칭하고 있다(김용관-이광현 2019).

4. 나가며

본 발표문에서는 미디어믹스와 OSMU가 각각 일본과 한국에서 어떻게 쓰였는지에 대한 사례분석에 초점을 맞추어 정리했다. 간단히 요약하면 미디어믹스가 일본에서 쓰이는 맥락은 산업의 '내부'에서 상품을 더 잘 팔기 위한 '홍보적' 성격이 짙고, OSMU는 한국에서 산업 '외부'(정부 등의 시선)에서 '효율성'에 방점이 찍혀있다.

물론 이 연구는 아직 여러면에서 부족하다. 주로 1990년대까지의 사례에만 머물고 있으며 한국의 OSMU연구는 시대가 지남에 따라 더욱 복잡한 양상을 띤다. 그리고 이러한 인식의 차이가 구체적으로 어떤 산업구조로 드러나는 부분에선 아직 더욱 조사가 필요하다. 가령 일본의 경우는 이와 같은 산업 내부적 시점과 홍보라는 성격 안에서 여러 기업이 상호협력하는 미디어믹스 생산 시스템- 제작위원회방식이 2000년대 이후 영상 콘텐츠 산업의 주류로 자리잡았다. 반면 한국은 이와는 다른 양상을 띠며 한 기업이 모든 OSMU를 포괄하려는 경향이 있으며 때로는 저작권 문제로 심각한 사태가 벌어지기도 한다. 향후 연구에선 이와 같은 사례를 더 많이 모으고 정밀하게 분석하는 작업이 필요할 것으로 보인다.

■ 참고문헌 ■

上野康治・高橋一夫・今井祐介・金田重郎(2013)「複数メディアを用いた小説読解のための「気付き」支援について」『思考と言語』112(442), 61-66

内田均(2007)「表現技法としてのメディアミックス：キャラクター表象の様式性と重層性について」『研究年報』(54) 学習院大学

大塚英志(2014)『メディアミックス化する日本』イースト・プレス

狩谷新(2011)「メディアミックスによる小説世界の変化： 東野圭吾の主人公描写」『大分県立芸術文化短期大学研究紀要』 49, 135－144

コンドリー、イアン(著) 島内哲朗(訳)(2014)『アニメの魂：協働する創造の現場』NTT出版

スタインバーグ、マーク (著), 中川譲(訳)(2015)『なぜ日本は〈メディアミックスする国〉なのか』KADOKAWA

横濱雄二(2006)『新世紀エヴァンゲリオン』における物語世界の構成 ： メディアミックス作品論の可能性. 日本文学, 55(1), 51－61.

김강원(2018) 웹툰 플랫폼의 매체성에 근거한 OSMU 활용의 한계 －웹툰과 영화 〈여중생 A〉를 중심으로, 한국극예술연구, 한국극예술학회, 13-59쪽

김동욱(2007)한국만화시장의성공사례연구, 중앙대학교학위논문

김용관 · 이광현(2019)만화,애니메이션,게임의OSMU전략, 커뮤니케이션북스

배정아(2006) 출판만화 콘텐츠의 'OSMU' 활성화 방안 연구 : 한국과 일본의 사례비교를 중심으로, 중앙대학교학위논문

이승진(2015) 만화 OSMU 진화확장모델 연구 - 윤태호 '미생'을 중심으로,애니메이션연구, 한국애니메이션학회, 70-84쪽

조규원 • 강필성(2020) 머신러닝을 활용한 웹툰의 OSMU 가능성 예측, 대한산업공학회지, 대한산업공학회, 190-199쪽

조소연(2016) 국가별 산업 환경의 변화와 이야기의 전개, 문화콘텐츠와 트랜스미디어, HUINE, 206-240쪽

한혜경(2015)웹툰 OSMU의 방향성과 전략 연구, 애니메이션연구, 한국애니메이션학회, 151-171쪽

Iwabuchi, Koichi(2016) "East Asian Popular Culture and Inter-Asian Referencing" *Routledge Handbook of East Asian Popular Culture*, Routledge

Jenkins, Henry(2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press

「ハングル」能力検定試験における多義動詞に関する考察
－中級・上級の「가다, 오다, 보다, 나다」を中心に－

李知垠(関西大学大学院)

1. はじめに

本発表は、日本語を母語とする韓国語学習者の語彙教育のための基礎研究として、日本のハングル能力検定試験(以下、「ハングル」と記す)の過去問題を対象に、多義動詞が検定のレベルによりどのような意味領域で出題されるのかを考察することを目的としている。

多義語(polysemous word)とは、一つの語が二つ以上の意味を持つ語である(Taylor(1989)、임지룡(2018))。多義関係は、代表する意味を「中心意味・基本意味・原型意味」、拡張した意味を「周辺意味・派生意味・拡張意味」と呼ぶ(임지룡(2018))。本研究は、多義語の動詞を多義動詞と称し、代表する意味を基本意味に、拡張した意味を派生意味と称して論じていく。

認知意味論的アプローチにおいて語は、時間の流れと共に類似性(similarity)、隣接性(contiguity)により意味拡張し、多義語を形成するものである(松本(2003)、강현화(2021))。母語話者は、多義語がどのような意味で使われているのか瞬時に理解できるが、学習者は、多義語の意味を学習していない場合、正確な意味が分からず、コミュニケーションに不自由が起こる可能性もあり得る。多義語は学習者の母語と基本意味が同じであっても、派生意味の相違や語用論的な情報が異なる場合がある(강현화, 2021:12)ため、学習が必要であり、語彙力を向上するためにも派生意味の教育が必要だと考えられる。

従って、日本国内で公式的に韓国語能力を評価する「ハングル」の問題を分析することにより、多義動詞の現状や、問題が明らかになると思われる。

2 . 先行研究と研究方法

2.1.先行研究

「ハングル」に関する先行研究は、韓国語能力試験(TOPIK)と問題を比較した研究(이희경(2005)、스가이(2006)など)、学習者の語彙習得に関する研究(斎藤・玉岡(2014)など)、語彙に関する研究(鄭芝淑・飯田(2008)、鄭芝淑(2015)、趙賢眞(2018))などが行われた。これらの先行研究の中で、本研究と関わりがある語彙に関する研究をここで取り上げる。

鄭芝淑・飯田(2008)は、「ハングル」過去問題(第18回~第27回)のことわざを対象に、出題状況を考察した。その結果、ことわざの出題基準に客観性がないことを指摘し、多数のことわざ辞典のPS調査(ことわざスペクトル)に基づき出題すべきで

あると主張している。

鄭芝淑(2015)は、「ハングル」過去問題(第28回~第41回)のことわざの出題状況について考察した。その結果、鄭芝淑・飯田(2008)よりことわざについての出題件数が増加しているものの、1級レベルのことわざが少ないことを指摘している。

趙賢眞(2018)は、「ハングル」初級の語彙をハングル検定公式ガイドの語彙リストと比較し、考察を行った。初級の語彙リストと筆記問題の一致率は4級が95%、5級が96%という高い妥当性と信頼性を確保している一方、ハングル検定公式ガイドのリストと出題した語彙レベルが異なることを指摘し、語彙リストを再調整すべきであるとしている。

「ハングル」は30年以上の歴史を持ち、日本語母語話者に特化した検定である[1)]。先行研究により「ハングル」は、語彙の出題基準など、改善すべき点が明らかにされてきたが一部に過ぎず、「ハングル」に関する研究は十分とは言い難い。学習者の語彙力を向上させるためには多義語の教育も必要であるが、多義語に関する研究は管見の限り見当たらない[2)]。従って、多義動詞が使われた問題を考察することにより、学習者への語彙教育に役に立つと思われる。

2.2 研究対象と研究方法

多義動詞は、初級レベルで基本意味を習得し、派生意味の習得は中級レベル以降であるため、研究対象を「ハングル」の2017年から2019年(第48回~第53回)の3級・準2級・2級・1級の過去問題にした。各レベルで共通して10位内にある高頻度の語彙「가다, 오다, 보다」や、日本語との対訳が1：多とされている(오기노 신사쿠(2012)、이치노미야・나오(2009))「나다」を研究対象にした。

各レベルから抽出したコーパスデータは、総抽出語数が111,454語であり、異なり語数は8,582語であった。本発表は多義動詞を対象にしているため、辞書に同音異義語として区分する補助動詞や補助形容詞、語の意味だけでは全体の意味が分からないとされている慣用句やことわざは、適してないと判断し対象から除外した。そして、動詞の活用を問われる問題の選択肢がそれぞれ同一動詞の場合、頻度を1回にカウントした。各レベルの抽出語数と異なり個数を<表1>に、動詞の頻度を<表2>に提示する。

研究方法は、まず、Windowsのメモ帳に過去問題をテキストマイニングした後、KH Coder (Version:3.Beta.07b)を用いて形態素解析を行い、対象語を抽出した。次に、Excelで抽出した各動詞がどのような意味領域で出題されているのかを、国立国語院の『한국어-일본어 학습사전』(以下、辞書と記す)の意味情報を参考に基本意味 と派生意味に区分し、頻度を計算した。『한국어-일본어 학습사전』を参考にした理由は、国立国語院の『표준국어대사전』より説明内容が詳しく、日本語の対訳があるため客観的な分析になると判断したからである。

<表1> 各レベルの抽出語数と異なり語数 (単位：語)

レベル	抽出語数	異なり語数
1級	35,551	5,133
2級	31,947	4,426
準2級	24,645	3,108
3級	19,311	2,167
総計	111,454	8,582

1) ハングル能力検定試験ホームページ(2023年4月10日取得、https://hangul.or.jp/about/outline/)
2) 정혜란(2021)によると、外国語としての韓国語教育において多義語に関する研究は、2010年から増加しているが、日本人学習者に対する研究は5編に過ぎないと指摘している。

<表2> 各レベルの動詞の頻度数 (単位：語)

レベル	가다	오다	보다	나다	計
1級	33	26	58	21	138
2級	54	36	58	17	165
準2級	45	30	53	20	148
3級	55	42	46	17	160
総計	187	134	215	75	611

3. 分析結果

「ハングル」検定公式ガイドから対象語を検討したところ、すべての語が初級編の5級で見られ、‘가다：行く’、‘오다：①来る②(雨が)降る③帰ってくる’、‘보다①：見る’、‘나다：出る · 生じる · 起こる’の意味で用いられていた。公式ガイドでは、‘보다①’は同音異義語となっており、‘오다’は多義語、‘가다、나다’の場合、日本語の意味のみ説明している。

3.1. 가다

‘가다’は、総187例中、基本意味は63例(34%)、派生意味は124例(66%)であった。辞書では33個の意味があるものの、「ハングル」は15個の意味のみ使用されており、その使用に偏りを見せている。レベル別の内容を確認すると、1級 · 2級 · 準2級は基本意味の「한 곳에서 다른 곳으로 장소를 이동하다」の意味が最も多く、3級は派生意味4に該当する「어떤 목적을 가지고 일정한 곳으로 움직이다」の用例が多かった。3級にこの意味が多い原因としては、文法項目の「-(으)러 가다」を「ハングル」では3級レベルと判断しているからだと思われる。

(1) a. 意味1 고양이 곁에 가지 않는다. (49回2級、8番問題)
b. 意味3 남자는 회식에 가고 싶어하지 않는다. (51回準2級、聞き取り)
c. 意味4 ~결혼하기 전에 남편 부모님께 인사 드리러 갔을 때였습니다. (50回3級、8番問題)
d. 意味15 내일은 아침 일찍 등산을 가면 좋겠습니다. (50回3級、聞き取り)
e. 意味23 그게 어때서요? 저는 상황적으로 이해가 가던데. (50回1級、9番問題)
f. 意味26 일주일 이내로 가면 다른 것으로 바꿀 수 있다 . (51回3級、聞き取り)

例(1a)は、基本意味の「한 곳에서 다른 곳으로 장소를 이동하다」である。(1b)は、「어떤 목적을 가진 모임에 참석하기 위해 이동하다」の意味3が16例(9%)見られた。(1c)は、「어떤 목적을 가지고 일정한 곳으로 움직이다」の意味4が43例(23%)現れた。(1d)は、「어떤 일을 · 하기 · 위해서 · 다른 · 곳으로 · 이동하다」の意味15で37例(20%)であった。(1e)は、「어떤 것에 대해 생각이나 이해가 되다」の意味23、(1f)は、「시간이 · 지나거나 · 흐르다」の意味26で各5例(3%)ずつであった。低頻度の意味は「배, 비행기, 자동차 등이 일정한 곳을 다니다」、「어떤 단체나 기관에 소속되다」、「어떤 상태나 상황을 향해 나아가다」、「어느 때가 되거나 어느 곳에 이르다」、「없어져 보이지 않게 되다」、「줄, 주름, 흠집 등이 생기다」、「어떤 대상에 작용하다」、「어떤 대상에 노력이나 힘이 미치다」、「기계 등이 움직이거나 작동하다」が4例以下で出題されていた。

3.2. 오다

‘오다’は、総134例中、基本意味の「무엇이 다른 곳에서 이곳으로 움직이다」が58例(43%)、派生意味が76例(57%)であった。すべてのレベルで基本意味が最も多く出題され、23個の辞書意味の内、派生意味は13個の意味が使用されていた。

(2) a. 意味1 그 사람은 여기에 자주 와요? (53回2級、9番問題)
b. 意味6 까치가 울더니 아니나 다를까 기쁜 소식이 왔다. (50回2級、14番問題)
c. 意味12 ~민호 씨, 다들 기다리는데 안 오고 뭐해요? (48回3級、6番問題)
d. 意味15 ~반가운 소식이네요. 하루빨리 그날이 오면 좋겠네요. (52回準2級、聞き取り)
e. 意味17 흐려져서 가끔 비가 오겠습니다. (51回3級、8番問題例③)
f. 意味23 상대는 언젠가 인사 왔다던 그 아가씨인가요? (49回3級、6番問題例③)

例(2a)は、基本意味の「무엇이 다른 곳에서 이곳으로 움직이다」である。(2b)は、「소식이나 연락 등이 누구에게 전하여지다」の意味6で9例(7%)であった。(2c)は、「어떤 목적이 있는 모임에 참석하기 위해 다른 곳에 있다가 이곳으로 위치를 옮기다」の意味12が12例(9%)見られた。(2d)は、「어떤 때나 시기에 이르다」の意味15が9例(7%)出題され、(2e)は、「비, 눈 등이 내리거나 추위 등이 닥치다」の意味17で23例(17%)、(2f)は、「어떤 목적이나 일을 위하여 다른 곳에서 이곳으로 위치를 옮기다」の意味23で6例(4%)であった。低頻度では、「물건, 권리 등이 누구에게 옮겨지다」、「가고자 하는 곳에 이르다」、「어떤 대상에 어떤 상태가 나타나다」、「건강에 좋지 않은 상태가 나타나다」、「길이나 깊이가 어떤 정도에 이르거나 닿다」、「병이나 졸음 등이 나타나거나 생기다」、「어떤 때나 계절 등이 닥치다」、「어떤 길을 지나 이쪽으로 움직이다」が4例以下で見られた。

3.3. 보다

‘보다’は、総215例中、「눈으로 대상의 존재나 겉모습을 알다」の基本意味が71例(33%)で最も多く、派生意味は144例(67%)であった。辞書の意味は30個であったが、過去問題に使用された意味は22個が見られ、‘가다, 오다, 나다’よりは多く使われていた。

(3) a. 意味1 우리가 발굴된 유물을 보고 그 시대의~ (50回1級、聞き取り)
b. 意味2 영화도 일주일에 한 번씩 보러 갑니다. (53回3級、8番問題)
c. 意味3 ~오빤 이 책 다 봐야 돼. (48回2級、聞き取り)
d. 意味7 이번 일은 아무리 봐도 싹수가 노란 거 같아요. (51回2級、3番問題)
e. 意味1 1 설문 조사 결과를 보니까 학교나 직장에서도~ (51回1級、聞き取り)
f. 意味24 ~너무 무리는 하지 마시고 상황 봐서 연락 주세요. (48回1級、聞き取り)

例(3a)は、基本意味「눈으로 대상의 존재나 겉모습을 알다」である。(3b)は、「눈으로 대상을 즐기거나 감상하다」の意味2で39例(18%)が見られた。(3c)は、「책이나 신문, 지도 등의 글자나 그림, 기호 등을 읽고 내용을 이해하다」の意味3で13例(6%)が出題された。(3d)は、「사건이나 상황을 인식하고 판단하다」の意味7で15例(7%)であった。(3e)は、「어떤 결과를 얻다」の意味11が7例(3%)であり、(3f)は、「무엇을 근거로 판단하다」の意味24が11例(5%)が現れた。低頻度では、「대상의 내

용이나 상태를 알기 위하여 살피다」、「일정한 목적이 있어 사람을 만나다」、「누구를 지키거나 돌보다」、「지식이나 능력을 알기 위해 시험을 치르다」、「어떤 일을 맡아 하거나 처리하다」、「어떤 일을 당하거나 겪거나 얻어 가지다」、「음식의 맛을 알기 위해 조금 먹다」、「남의 결점 등을 들추어 말하다」、「남의 결점이나 약점 등을 발견하다」、「기회, 때, 시기 등이 적당한지 살피다」、「무엇을 사기 위해서 잘 살피다」、「시장에 가서 물건을 사다」、「어떤 사람을 상대로 하다」、「어떤 사람의 입장을 고려하다」、「무엇을 어떠하다고 생각하거나 판단하다」のような意味が6例以下で見られた。

3.4. 나다

'나다'は総75例中、派生意味の「어떤 현상이나 사건이 일어나다」が最も多く見られた。基本意味である「피부 표면이나 땅 위로 솟다」は、1例に過ぎなかった。辞書の意味は、32個あるが、「ハングル」では15個の意味が使われていた。

(4) a. 意味7 빙판길에서 행인이 넘어져 다치는 사고가 났다. (51回1級、聞き取り)
b. 意味12 동팔은 처녀와 사나이에게 발을 밟혀 화가 났다. (50回2級、12番問題)
c. 意味20 무리하면 몸살이 나는 법이다. (49回準2級、聞き取り)
d. 意味24 결국 들통이 났겠군요. (49回1級、9番問題)

例(4a)は、「어떤 현상이나 사건이 일어나다」の意味7で18例(24%)であった。(4b)の「어떤 감정이나 느낌이 생기다」の意味12は16例(21%)が見られた。(4c)は、「몸에 어떠한 현상이나 병이 생기다」の意味20で10例(13%)が現れた。(4d)は、「어떤 일의 효과나 결과 등이 나타나다」の意味24が7例(9%)であった。低頻度は、「피부 표면이나 땅 위로 솟다」、「구멍이나 상처 등이 생기다」、「농산물이나 광물 등이 산출되다」、「이름이나 소문 등이 알려지다」、「알아차릴 정도로 소리나 냄새 등이 드러나다」、「연기나 김 등이 공중으로 오르다」、「몸에서 땀, 피, 눈물 등이 흐르다」、「생각이나 기억 등이 떠오르다」、「끝나는 상태로 되다」、「맛이 느껴지다」、「철이나 기간을 보내다」が5例以下に見られた。

4. おわりに

本発表では、日本語を母語とする韓国語学習者の語彙教育のための基礎研究として、中・上級「ハングル」の過去問題の多義動詞を対象に出題された語の意味領域を分析した。

「ハングル」の過去問題では、'가다, 오다, 보다'共に基本意味の方が最も多く見られる一方、'나다'は派生意味が最も多く現れた。さらに、意味領域別の頻度では多義動詞の使用に偏りが見られた。高頻度の意味は全レベルで出題されたが、低頻度の意味はレベルにより出題に相違を見せている。とりわけ、上級での習得語彙に該当する抽象的な意味を持つ名詞と結合する場合が少なく、レベルによる多義動詞の出題基準も明確ではなかった。

本発表では、「ハングル」のみ分析したため韓国語能力試験(TOPIK)との比較や、頻度の統計分析を今後の課題とし、学習者の語彙教育に役に立ちたい。

■ 参考文献 ■

문금현(2005), 한국어 다의어 교육의 현황과 전망, 새국어교육 71, 한국국어교육학회, 67-90쪽.
_____(2006), 한국어 다의어 교육을 위한 다의어 학습 방안 -동사 '보다'를 중심으로-, 이중언어학 30, 이중언어학회, 143-177쪽.
스가이 요시노리(2006), "한국어능력시험"과 일본 "〈한글〉능력검정시험" 초급 문제에 대한 비교 연구, 한국어교육 Vol.17 No.3, 국제한국어교육학회, 73-109쪽.
오기노 신사쿠(2012), 일본인 학습자를 위한 한국어 연어 교육 연구, 서울대학교 대학원 석사학위논문.
이유경(2007), 외국인 학습자의 다의어 사용 현황 분석 -동사 '보다'를 중심으로-, 이중언어학 35, 이중언어학회, 281-301쪽.
임지룡(2018),『한국어 의미론』, 서울: 한국문화사.
이치노미야 나오(2009), 한일 연어 대조 연구 '명사+(조사)+동사'형을 중심으로, 가톨릭대학교 대학원 석사학위논문.
이희경(2005), 한글능력검정시험과 한국어능력시험의 비교 분석, 국제한국어교육학회 학술대회논문집 2005, 국제한국어교육학회, 481-495쪽.
한재영(2010),『한국어 어휘 교육』, 파주: 태학사.
하화정(2001), 외국인을 위한 한국어 다의어 교육 연구 - 동사 '오다, 가다, 보다'를 중심으로-, 경희대학교 대학원 석사학위논문.
斎藤 信浩・玉岡 賀津雄(2014), 日本語母語話者による韓国語習得における語彙能力と読解の因果関係, ことばの科学 28, 名古屋大学言語文化研究会, 111-123項.
辻 幸夫 他訳(2008),『認知言語学のための14章(John R. Taylor., Linguistic Categorization Third Edition, 2003)』, 東京：紀伊国屋書店.
鄭芝淑・飯田(2008),ハングル能力検定試験のことわざ, ことばの科学 20, 名古屋大学言語文化研究会, 117－137項.
鄭芝淑(2015) , 韓国語能力検定の素材としてのことわざ：「ハングル能力検定試験」の場合, 言語教育研究センター研究年報 18, 言語教育研究センター研究年報, 135-156項.
趙賢眞(2018),近年の「ハングル」能力検定試験に出題された初級の語彙分析研究：「ハングル」検定試験ガイドに示されている初級語彙リストとの比較を中心に, 韓国語学年報 14, 神田外語大学韓国語学会, 139-168項.
樋口耕一 他(2022),『動かして学ぶ！はじめてのテキストマイニング』, 京都： ナカニシヤ出版.
松本 曜 他(2003),『認知意味論』, 東京：大修館書店.
ハングル能力検定協会(2021),『合格도우미 初級編』, 東京：ハングル能力検定協会.
ハングル能力検定協会(2021),『合格도우미 中級編』, 東京：ハングル能力検定協会.
ハングル能力検定協会(2021),『合格도우미 上級編』, 東京：ハングル能力検定協会.

〈web〉
국립국어원,『한국어-일본어 학습사전』
(2023年4月1日取得, https://krdict.korean.go.kr/jpn/mainAction)
국립국어원,『표준국어대사전』(2023年3月30日取得, https://stdict.korean.go.kr/main/main.do)
KH Coder, (2022年12月1日取得, https://khcoder.net/)

한국어의 직시표현에 나타나는 인칭・영역 개념
-일본어와의 대조를 중심으로-

이강원(名古屋大)

1. 서론

대조언어학적 연구방법 중 하나로써, 형태통사적으로 유사한 둘 또는 그 이상의 언어의 복수의 문법범주를 비교하고, 그에 관한 일반화를 시도하는 방법이 있다 (예: 비교유형론 (Comparative Typology; Hawkins 1986). 본 연구는 이러한 관점에서 기본어순이 동일하며, 형태유형론적으로 교착어에 속하는 등 한국어와 많은 문법적 특징을 공유하는 일본어를 대상으로 하여, 두 언어의 인칭 및 영역 개념에 관한 공통점과 차이점을 명확히 하는 것을 목표로 한다.

2. 직시표현에 관한 일반화 가설: 영역구분화 가설 (澤田 2009, 2011)

澤田 (2009, 2011) 는 지시사 (ソ계열 지시사의 청자영역지시용법의 획득; 金水・岡崎・曹 2002; 岡崎 2010), 경어체계 (상대경어화; 金田一 1959; 菊地 1997), 수수동사 (くれる(くる) 의 의미변화; 古川 1995; 荻野 2007), 이송동사 (よこす (おこす); 水谷 2007), 경어동사 (来る의 의미로 변화 중인 お出で、いらっしゃる; 近藤 1986, 2000), 이동동사 (来る의 의미변화; 澤田 2009) 를 근거로, 이른바 영역구분화가설을 주장하고 있다.

(1) 영역구분화 가설

일본어는, 자기 (화자) 영역 내의 사물・사건과 타자 (청자, 제삼자) 영역 내의 사물・사건을 언어적으로 구별하는 방향으로 발달해 있다.

(澤田 2009: 14, 원문 일본어)

〈표 1〉 현대 일본어 직시 동사 체계

	수수동사		이동동사 (복합형식)		이송동사
	비경어형	경어형	비경어형	경어형	
구심적운동	くれる	くださる	来る	いらっしゃる(お出で)	よこす
비구심적운동	やる・あげる	さしあげる	行く	(行かれる)(お行き)	やる

(澤田 2011: 178)

또한, 이러한 일본어의 특징을 한국어와 비교하여, 한국어에도 청자영역을 지시하는 '그' 계열 지시사나, 화자 방향으로

의 이동 (예: '가다') 과 그 이외의 방향으로의 이동 (예: '오다') 을 나타내는 동사의 분화 등이 관찰되기는 하지만, 수수동사 (예: あげる/くれる 와 '주다') 와 이동동사 (예: てくる 와 '-아/어 있다') 의 보조동사적 용법에서는 그러한 영역대립이 나타나지 않는다는 점을 근거로, '한국어에서는, 영역 구분이 일본어만큼 광범위한 언어현상에 나타나지 않는다' (澤田 2011: 185) 고 주장하고 있다. 즉, 澤田 (2009, 2011) 는 일본어를 영역의 대립이 현저한 언어로, 한국어는 영역의 비대립 또는 융합이 현저한 언어라고 분석하고 있는 것이다. 본 논문에서는 이에 대해 다음과 같은 문제를 제기한다.

(2) '대립적영역'의 일본어와 '융합적/비대립적영역'의 한국어라는 일반화에 대하여
한국어에서는 일본어만큼 '자기'와 '타자'의 영역구분이 나타나지 않는다는 지적은 어느 범위까지 유효한가? 이와 정반대의 현상, 즉, 한국어에서 영역의 대립이 나타나며, 일본어에서는 영역의 융합이 언어 현상은 존재하지 않는가?

3. 한국어에 있어서의 인칭 • 영역개념

3.1. 한국어에서 영역의 융합, 일본어에서 영역의 대립이 나타나는 경우

첫째로, 영역구분화 가설에 부합하는 경우, 즉, 일본어에서만 '자기' 와 '타자' 의 영역 대립이 나타나며, 한국어에서는 영역의 융합 또는 비대립이 나타나는 경우에 관해 논한다.

3.1.1. 수수동사

澤田 (2009, 2011) 가 지적하고 있듯이, 수수행위를 나타내는 GIVE 동사가 일본어에서는 あげる 계열 (やる • あげる), くれる 계열 (くれる) 로 분화되어 있는데 반해, 한국어는 '주다' 계열 동사 밖에 존재하지 않는다[1] (표2) . 따라서, 수수동사는 기본적으로 일본어에서만 영역대립이 나타나며, 한국어에서는 영역의 융합이 나타나는 예로 볼 수 있다.

〈표 2〉 한일어 수수 동사 체계

		일본어	한국어
• 주어가 주는 사람 • 목적어가 받는 사람	본동사	やる · あげる (타자영역으로의 이동)	주다 (타자영역으로의 이동) (자기영역으로의 이동)
		くれる (자기영역으로의 이동)	
	보조동사	てやる · てあげる (타자영역으로의 이동)	-아/어 주다 (타자영역으로의 이동) (자기영역으로의 이동)
		てくれる (자기영역으로의 이동)	

1) '달다' (예: 영미가 책을 달라고 했다) 를 분석의 범위에 포함해야 한다는 지적이 있었다. '달다' 의 경우 화자방향으로의 이동만을 나타낸다는 점에서, 영역대립이 나타나는 예로 분석할 수 있겠으나, 의미적으로 GIVE 가 아닌 RECEIVE 동사이며, 통사적으로 단독으로 술어로써 쓰일 수 없다 (예: *영미가 나에게 책을 달았다)는 점에서, '주다' 및 やる 등과는 그 성격이 다르기 때문에, 이에 관해서는 논하지 않기로 한다.

단, ‘주다’ 의 유표적인 형태까지 논의의 범위를 확대할 경우, 한국어에서도 자기와 타자의 영역 대립이 나타난다고 볼 수 있을 것이다. 구체적으로, 한국어에는 일본어의 差し上げる · くださる 에 각각 대응한다고 볼 수 있는 ‘주시다’ 와 ‘드리다’ 가 존재하는데, ‘주시다’ 는 주어가 ‘자기’ 보다 손윗사람일 경우에 쓰인다는 점에서 ‘화자영역으로의 이동’ 만을, ‘드리다’ 는 목적어가 ‘자기’ 보다 손윗사람일 경우에 쓰인다는 점에서 ‘타자영역으로의 이동’만을 마크한다고 분석할 수 있다. 〈표3〉에서 확인할 수 있는 것처럼, 경어형에 한해서는 한국어에서도 일본어와 같은 영역대립적인 체계가 관찰된다고 해석할 수 있을 것이다.

〈표 3〉 한일어 수수 동사의 경어형 체계

		일본어	한국어
• 주어가 주는 사람 • 목적어가 받는 사람	본동사	差し上げる (타자영역으로의 이동)	드리다 (타자영역으로의 이동)
		くださる (자기영역으로의 이동)	주시다 (자기영역으로의 이동)
	보조동사	て差し上げる (타자영역으로의 이동)	-아/어 드리다 (타자영역으로의 이동)
		てくださる (자기영역으로의 이동)	-아/어 주시다 (자기영역으로의 이동)

3.1.2. -아/어 오다 및 てくる의 행위의 방향지정(「行為の方向付け」)용법

다음으로, 澤田 (2009, 2011) 는 이동동사의 경우, ‘자기영역으로의 이동’ 과 ‘타자영역으로의 이동’ 이 각각 ‘오다/来る’, ‘가다/行く’ 로 분화되어 있다는 점에서 두 언어 모두 영역 대립이 나타나나, ‘화자가 주어의 행위를 자기에게 향해진 행위라고 심리적으로 파악한 것’ 을 나타내는 이른바 ‘행위의 방향지정용법’ (澤田 2009) 이 한국어에서는 성립하지 않는 것을 근거로, 영역구분이 일본어에서만 나타난다고 지적하고 있다. (3)에서 볼 수 있듯, 한국어 ‘-아/어 있다’는 행위의 방향지정용법을 나타낼 수 없으므로, ‘-아/어 있다’ 및 てくる는 인칭구분화 가설에 부합하는 예라고 볼 수 있다.

(3) ケンが私に手紙を書いてきた。
? 켄이 나에게 편지를 {?? 써 왔다 l ?? 써 왔다}.
(澤田 2009: 13 (원문 일본어), l 는 한국어 모어화자 두 명의 판단을 나타냄)

3.1.3. 인칭사 (人称詞; 鈴木 1973)

마지막으로, 澤田 (2009, 2011) 에 지적되어 있는 현상은 아니지만, 영역이라는 관점에서 보면 두 언어의 인칭사 (사람을 가리키는 말의 총칭; 鈴木 1973) 또한 한국어는 영역의 융합/비대립이, 일본어는 대립이 나타나는 언어현상이라고 생각할 수 있다.

李 • 堀江 (to appear) 는 일본드라마 시나리오와 그 한국어 더빙판 및 한국드라마 시나리오와 그 일본어 더빙판에 나타나는 인칭대명사 · 친족명사 · 직업명사 · 고유명사 · 지시사를 대조한 결과, 두 언어는 5개의 인칭사에 있어서 많은 유사점 (예: 1 • 2 인칭대명사의 화용론적 사용제한, 직업명사 · 친족명사의 대명사적용법 등)이 관찰되나, 차이점 또한 관찰된다고 지적하고 있다. 구체적으로는, (4) 와 같은 분포상의 대립으로부터, (i) 친족명사의 사용범위는 한국어가 일본어보다

넓고, 일본어에서는 인칭대명사 및 고유명사가 사용되는 경향이 있으며, 이와는 대조적으로 (ii) (인칭사로서의) 지시사의 사용범위는 한국어보다 일본어가 넓고, 한국어에서는 인칭대명사가 사용되는 경향이 나타난다.

(4) (무라니시와 토시는 처음 보는 사이로, 우연히 술자리에서 동석을 하게 된 상황)
村西： [난 내 인생 전부를 그녀석과 가족을 위해 희생했단 말이야.]
トシ： a. (일) そりゃ気持ちはわかるよ。でもそりゃあんたが悪い。
b. (한) 심정이야 내가 다 이해하지. 하지만 형씨가 잘못한거야.

(일본드라마 '全裸監督')

(5) (굴미와 조조는 같은 고등학교에 다니는 친구이며, 조조는 부모를 잃고 굴미 집에 살고 있다)
a. 네가 아직까지 이렇게 우리집에서 얹혀 사는 거, 그게 편하게 살려는 거야.
b. 未だに居候して楽に暮らしてるのはそっちでしょ？

(한국드라마 '좋아하면 울리는')

영역이라는 관점에서 이러한 차이는 어떻게 해석할 수 있을까. 먼저, 친족명사는 전형적으로는 화자와 친족관계에 있는 대상을 지시하며, 타인을 지시할 경우 그 대상을 마치 화자의 친족처럼 취급하여, 친밀감이나 연대감을 전달하는 기능을 갖는다. 여기서, 가족이라는 사적영역을 공유하는 집단 내의 구성원을 지시한다는 특징을 영역의 관점에서 볼 경우, 친족명사는 '자기'와 '타자'의 영역에 대한 융합적 인식과 관련되는 표현이라고 볼 수 있을 것이다.

반면, 지시사는 전형적으로는 처음 보는 사람 등, 지시에 필요한 정보가 충분하지 않아 적절한 지시방법이 없을 경우에 사용되나, 그러한 정보가 충분한 사람을 지시할 경우에는 그 사람을 마치 처음 보는 사람처럼 취급하여 거리감이나 대립감을 전달하는 기능을 갖는다. 사적영역을 공유하지 않는 사람을 지시한다는 특징을 영역의 관점에서 보면, 지시사는 '자기' 와 '타자'의 영역에 대한 대립적 인식과 관련되는 표현이라고 볼 수 있을 것이다.

이상으로, 인칭사에 있어서도 한국어는 융합적 영역이, 일본어는 대립적 영역이 현저하며, 결과적으로 인칭구분화 가설에 부합하는 언어현상 중 하나라고 해석할 수 있음을 보였다. 그러나, 이상의 언어현상들과는 대조적으로, 인칭 구분화 가설에 부합하지 않는 언어 표현도 다수 존재한다. 3.2절부터는 인칭 구분화 가설의 한계에 관해 논한다.

3.2. 한일어에서 공통적으로 영역의 대립만이 나타나는 경우

3.2.1. 지시사의 사용원리

한일어의 지시사는 コ・ソ・ア, '이, 그, 저' 의 3항체계이며, 현장에 존재하는 대상을 지시하는 '현장지시용법', 문맥의 전후관계에 나타나는 선행사를 지시하는 '문맥지시용법' 에 있어서 형태와 의미 (용법) 의 전반적인 유사성이 인정된다 (金 2006; 모리모토 2009). 특히 현장지시용법의 경우, 언어유형론적으로 보았을 때, 두 언어의 지시사는 이른바 인칭원리체계 (person-oriented system; Anderson and Keenan 1985) 에 속한다고 볼 수 있는데, 이 중 コ와 '이' 계열 지시사는 1인칭영역, ソ와 '그' 계열 지시사는 2인칭영역을 각각 지시한다는 점에서, 두 언어의 지시사에는 '자기'와 '타자' 의 영역의 대립이 나타난다고 볼 수 있다. 즉, 지시사의 사용원리 (표4) 에 있어서는, 한국어에서도 영역의 대립이 관찰되기 때문에, 일본어에서만 영역의 대립이 관찰된다고 할 수 없는 것이다.

〈표 4〉 한일어 지시사의 사용원리

	人称原理 (person-oriented system)	距離原理 (distance-oriented system)
コ	Sから近い (1st person)	SとAから近い (proximal)
ソ	Aから近い (2nd person)	SとAから中間 (medial)
ア	SとAから遠い (3rd person)	SとAから遠い (distal)
i	Sから近い (1st person)	
ku	Aから近い (2nd person)	
ce	SとAから遠い (3rd person)	

(李 · 堀江 2021: 48, 단, S와 A는 각각 화자와 청자를 나타냄)

3.2.2. 무표적인 이동동사

てくる 와 '-아/어 있다' 에 관해서는 일본어에서만 영역의 대립이 나타나기 때문에, 인칭구분화 가설에 부합한다고 볼 수 있었다 (3.1.2절). 그러나, (6) 과 같이, 그러한 용법을 제외하고 두 언어에서 가장 무표적인 이동을 나타내는 동사인 '가다', 行く 와 '오다', 来る 만을 보면, 전자가 '타자영역으로의 이동', 후자가 '자기영역으로의 이동'을 나타낸다는 점에서, 두 언어에서 공통적으로 영역의 대립이 나타난다고 볼 수 있다.

(6) (Can I come to your house now? 의 의미로)
a. (일) 今からあなたの家に{行っても/*来ても}いい?
b. (한) 지금부터 너네 집에 {가도/*와도} 돼?

3.2.3. 내적상태술어 (内的状態述語; 上原 2011) 에서 나타나는 인칭제한 현상

마지막으로, 인칭제한 현상에 관해 논한다. 단, 여기서 말하는 인칭제한 현상은, 인구어 등에서 나타나는 인칭 · 성 · 수에 의한 술어와 명사(구)의 격변화에 나타나는 인칭 상의 제한을 가리키는 것이 아니라, '기쁘다', '슬프다' 등 화자의 내적 심리상태를 서술하는 이른바 '내적상태술어' 등에서 나타나는 주어의 인칭제한 현상을 의미한다. 잘 알려져 있듯이, 한국어에서 내적상태술어는 평서문에서 주어 자리에 1인칭만을 허용하는데, 이는 일본어에서도 동일하다 (7).

(7) 내적심리상태술어
a. (일) {私/*あなた}は嬉しい。
b. (한) {나/*당신}은 기쁘다.

또한, 한국어에서는 희망이나 의지를 나타내는 보조동사 '-고 싶-'에 있어서 인칭제한 현상이 관찰되며, 이를 해소하기 위해서는 접미사 '-아/어 하-' 를 사용해야 하는데, 이러한 인칭제한 현상은 일본어에서도 たい('-고 싶-' 에 부분적으로 대응) 와 たがる ('-고 싶어 하-'에 부분적으로 대응)에서 동일한 양상으로 나타난다 (8).

(8) 희망/의지를 나타내는 보조동사
a. (일) {私/*あなた/*彼}は帰りたい。(cf. 帰りたがる)
b. (한){나/*당신/*그}는 돌아가고 싶다. (cf. 돌아가고 싶어하다)

여기서, 내적상태를 영역의 하나로 본다면, 한일어는 '자기'와 '타자'의 내적심리상태라는 영역을 언어적으로 구분해서 표현해야 한다는 점에서, 영역의 대립이 나타나고 있다고 해석 할 수 있을 것이다. 따라서, 내적심리상태라는 점에 있어서도, 두 언어에서 '자기'와'타자'의 영역은 대립되는 측면만 관찰될 뿐, 일본어에서만 현저하게 나타나지는 않으므로, 영역구분화 가설에 부합하지 않는다고 할 수 있다.

3.3. 일본어에서 영역의 융합 (또는 대립과 융합) 이, 한국어에서 영역의 대립이 나타나는 경우

세 번째 패턴은, 일본어에서 '자기'와 '타자'의 영역의 융합 (또는 대립과 융합) 이 나타나며, 한국어에서는 대립만이 나타나는 경우이다. 이 경우는 영역구분화 가설의 정반대의 경향이 나타나는 언어현상도 한일어에 존재함을 의미한다.

3.3.1.유표적 이동동사

이동동사에 관한 영역구분화 가설에서는 -아/어 오다 와 てくる 의 용법상의 차이점을 근거로, 한국어보다 일본어에서 영역의 대립이 현저하다고 하고 있다 (3.1.2절). 그러나, (9) 에서 확인할 수 있듯이, 이동동사중에서는 '타자' 영역으로의 이동을 나타내는 '가다', 行く 및 '자기' 영역으로의 이동을 나타내는 '오다', 来る라는 무표적 이동 이외의 구체적/유표적인 이동을 나타내는 이동동사가 존재한다.

(9) a. 기점 (출발점) 으로의 이동
帰る／戻る vs. *돌다 (cf. 돌아{가/오}다)
b. 실내로의 이동
入る vs. *들다 (cf. 들어{가/오}다)
c. 실외로의 이동
出る vs. *나다 (cf. 나{가/오}다)

예 (9) 의 동사는 가다/오다 및 行く/来る 에 비하여 비교적 유표적인 이동을 나타낸다고 볼 수 있는데, 예외없이 일본어에서는 어근만으로 이동의 의미를 나타낼 수 있다는 특징이 있다. 물론, 일본어에서도 '타자' 영역으로의 이동을 나타내는 '-아/어 가다' 와 부분적으로 대응하는 ていく나, '자기' 영역으로의 이동을 나타내는 '-아/어 오다' 와 부분적으로 대응하는 てくる가 보조동사적으로 쓰일 수 있기는 하지만, 그 사용이 임의적이라는 점에서 한국어와 다르다. 한국어에서는 '*돌다, *들다, *나다'만으로는 이동의 의미를 나타낼 수 없고, '자기' 영역으로의 이동 ('-아/어 오다') 인가, '타자' 영역의 이동 ('-아/어 가다') 인가를 반드시 명시해야 하는 것이다. 따라서, (9)에 제시한 동사에 관해서는 일본어보다 오히려 한국어에서 영역의 구분이 현저하다고 할 수 있을 것이다.

또한, '가다/오다' 및 行く/来る의 경어형에서도 일본어보다 한국어에서 더욱 '자기' 와 '타자' 의 영역 대립이 현저하다고 볼 수 있다. 일본어의 行く/来る의 경어형에 해당하는 이동동사의 경어형은 주어를 높이는 접사 -(r)are- 를 더하는 방법 (예: 行かれる/来られる)과, 본동사, 보조동사 모두로 쓰일 수 있는 동사 いらっしゃる가 존재하는데, 이 중 후자는 '자기' 영역으로의 이동과 '타자' 영역으로의 이동을 모두 나타낼 수 있다는 점에서, 영역의 대립이 나타나지 않는다고 해석할 수 있다.

반면, (10) 에 나타낸 것처럼, 한국어의 '가다/오다' 의 경어형에 해당하는 '가시다/오시다'인데, 이들은 '가다/오다' 에

주어에 대한 경의를 문법적인 수단으로 나타내는 소재경어 (referent honorifics)로써 선어말어미 '-시-' 가 붙어있는 형태로, 경어형에서도 비경어형에서의 '자기영역으로의 이동'과 '타자영역으로의 이동'이라는 영역대립적 의미가 그대로 유지되는 것을 알 수 있다.

(10) ('Are you going to the party tomorrow?' 의 의미로)
a. 先生もパーティーにいらっしゃいますか？
b. 선생님도 파티에 가세요?

(11) ('Did you come to the party yesterday?' 의 의미로)
a. 先生もパーティーにいらっしゃいましたか？
b. 선생님도 파티에 오셨어요?

따라서, 이동동사의 경어형에 있어서도, 일본어는 '자기' 영역으로의 이동인가 '타자' 영역으로의 이동인가의 표시가 임의적인데 반해, 한국어는 반드시 나타내야 하므로, 한국어에서 영역의 대립이 더욱 현저하다고 할 수 있다.

3.3.2. 지시사의 세부용법에서 나타나는 영역상의 대립

전술한 것처럼, 한일어의 지시사는 사용원리에 있어서는 공통적으로 영역상의 대립이 나타난다 (표4). 그러나, 각 지시사의 세부용법을 자세히 관찰해보면, 일본어보다 한국어에서 '자기'와 '타자'의 영역의 대립이 더욱 현저하다고 볼 수 있다. 먼저, '이', コ 계열 지시사는 1인칭영역을, '그', ソ 계열 지시사는 2인칭영역을 지시범위로 하는데, (12)에서 확인할 수 있듯이, 일본어에서는 지시대상이 2인칭영역에 존재함에도 불구하고 コ가 사용되는 예가 존재한다.

(12) (책상을 조립하고 있는 상황. A가 비닐 봉지를 손에 들고 내용물을 확인하고 있다. 그때, A로부터 2미터 정도 떨어진 곳에서 작업하고 있던 B가 A의 모습을 발견한다.)
A1: (봉지를 손에 들고) 음…
B1: a. (일) うん？何 {これ／それ} ？
b. (한) 응? 뭐야 {*이거/그거}?
A2: a. (일) これは…何かを締め付ける時に使うやつかな？
b. (한) 이거는…뭔가 조일 때 쓰는 건가?

(李・堀江 2021, 원문 일본어)

李・堀江 (2021) 는 이러한 コ의 용법이 화자와 청자가 책상의 조립이라는 공동작업을 수행하고 있으며, 그에 따라 지시대상에 대한 '자기'와 '타자'의 영역상의 대립이 중화되어 있기 때문에 나타난다고 분석하고 있다. 영역이라는 관점에서 주목할만한 점은, 일본어에서는 (12)의 B1과 A2가 동일지시대상을 동일형태 (コ) 로 지시가능한 반면, 한국어에서는 그러한 선택이 불가능하며, 각각 '그' 와 '이'라는 서로 다른 형태만이 허용된다는 점이다. 지시사의 선택이 지시대상에 관한 영역 및 소유권과 관련된다는 점을 고려하면, 일본어는 コ의 세부용법에 있어서 '자기'와 '타자'의 영역의 대립이 중화될 수 있는 반면, 한국어의 '이'에 있어서는 그러한 영역상의 융합이 나타나지 않고, '그'와 대립하는 측면만이 관찰된다고 해석할 수 있겠다.

다음으로, ソ ('그' 에 부분적으로 대응) 에서 관찰되는 화자와 청자로부터 비교적 먼 거리를 지시하는 이른바 '중거리

지시용법’ (中距離用法; 金水 · 田窪 1999 등 다수) 에 관해 논한다. 영역이라는 관점에서 주목할만한 점은, コ와 동일하게 ソ 또한 중거리지시용법에 있어서는 화자와 청자가 동일지시대상을 동일형태로 지시가능하다는 점이다(13). 이로부터, ソ 또한 사용원리로부터 이탈하는 세부용법에 있어서는 화자와 청자의 영역 상의 대립이 중화되는 경우가 존재한다고 볼 수 있다.

(13) (택시에서 손님이 기사에게 말하는 경우)
손님: a. (일) すみません、そこの角を右に曲がってください。
b. (한) ?죄송한데, 거기 코너를 오른쪽으로 돌아주세요.
기사: a. (일) あ、はい。（前方の角を指で指しながら）{そこ／ここ}の角ですね。
b. (한) 아, 네. (전방의 코너를 손가락으로 가리키며) {*그/이} 코너 말씀이시죠?

반면, 한국어 ‘그’는 이러한 용법을 갖지 않기 때문에 기본적으로 용인도가 떨어지는데 (이 점에 관한 자세한 논의는, 李 • 堀江 (2021) 를 참고하라), 예를 들어 택시가 아니라 리무진에서처럼 화자와 청자의 영역이 비교적 명확히 구분되며, 따라서 ‘그’ 가 사용가능한 상황을 가정했을 경우에도, 화자인 손님이 ‘그’로 지시한 대상을 청자인 기사가 ‘그’ 로 지시할 수 없다는 점에서 영역 상의 대립이 유지된다고 할 수 있다.

3.3.3. 경어체계

한국어와 일본어는 문법적수단 (예: ‘-시-’, -られ-) 과 어휘적 수단 (예: ‘계시다’, いらっしゃる (‘계시다’ 에 부분적으로 대응)) 모두에 있어 지시대상 또는 청자에 대한 경의를 나타낼 수있다는 점에서 경어가 잘 발달된 언어라고 할 수 있다. 주목할 만한 특징은, 일본어는 경어의 (비)사용이 대상에 대한 화자 및 청자의 사회적 관계 등, 발화장면에 의해 영향을 받는다는 점에서, 이른바 ‘상대경어’로 분류되는 반면, 한국어는 청자에 대한 화자의 사회적 관계만이 경어의 (비)사용의 요인으로 작용한다는 점에서 이른바 ‘절대경어’로 분류된다는 점이다 (曹 2001; Brown 2008 등).

예를 들어, (14) 의 일본어에서는, 화제 인물 야마다는 화자보다 손윗사람 (즉, 화자가 속한 회사의 상사) 이기 때문에, 통상적으로는 주어에 대한 경의를 나타내는 존경어 (尊敬語; 예:いらっしゃる) 가 사용되어야 함에도 불구하고, 청자가 화자와 대상 인물과 다른 영역에 속하는 외부 인물 (이른바 ソト; 牧野 1996) 이기 때문에, 경어의 사용이 제한되고 있다. 반면, 한국어에서는 경어사용이 제한되는 일 없이 ‘계시다’ 가 사용가능한데, 이로부터 한국어의 경어 사용에 있어서는 청자라는 요소가 고려되지 않는다고 볼 수 있다.

(14) (외부 회사로부터 걸려온 전화. 야마다는 화자가 속한 회사 X의 상사이다.)
a. (일) 山田φは席を外しております。(cf. 山田さんは席にいらっしゃいません。)
b. (한) 야마다 부장님은 자리에 안 계십니다.

이러한 두 언어의 차이는 다음과 같이 해석 가능하다. 먼저, 경어는 화자가 사회적/심리적으로 유사성, 동질성을 느끼지 않는 인물에 대하여 사용된다는 점에서, 기본적으로 영역 상의 대립을 나타내는 표현이라고 보아야 한다. 다음으로, 일본어 (상대경어) 의 경우, 경어의 대상이 화자와 동일 속성을 공유하는 인물이며, 청자가 외부인물일 경우 경어가 사용되지 않는다는 특징이 있다. 외부인물과 내부인물을 구분한다는 점은 영역의 대립적 측면이 존재함을 의미하며, 이에 더해 화자와 동일영역에 속하는 존재가 상정된다는 의미에서 영역의 융합적 측면도 존재한다고 볼 수 있다. 반면, 한국어는

화자보다 손윗사람이라면 항상 경어가 사용된다. 이것은, 한국어의 경어에는 영역의 대립적인 측면은 존재하나, 일본어와 같은 집단적인 의미의 융합적 영역은 애초에 상정할 필요가 없다는 점에서, 영역의 융합적 측면은 존재하지 않는다고 해석할 수 있겠다.

4. 결론

본 논문에서는 일본어와의 대조를 통해 한국어의 직시표현을 영역이라는 관점에서 대조분석했다. 그 결과를 다음과 같이 요약한다.

(i) 수수동사, 이동동사의 보조적용법, 인칭사 등의 언어표현에서, '자기' 와 '타자' 의 영역구분은 한국어보다 일본어에서 현저하다. 인칭구분화 가설 (澤田 2009; 2011) 은, 이 부분을 효과적으로 지적하고 있다.

(ii) 그러나, 내적상태술어 등의 언어표현에서는, 두 언어 모두 '자기' 와 '타자'의 영역 대립만이 나타난다. 따라서, 두 언어에 있어서 영역의 대립이 어느 한 언어에서 더욱 현저하다고 할 수 없는 측면도 존재한다.

(iii) 오히려, 지시사, 유표적 이동동사, 경어 등의 언어 표현에 있어서는, 한국어에서만 '자기'와 '타자'의 영역 대립이 나타난다. 즉, 한국어에서 더욱 영역의 대립이 현저하며, 일본어에서는 영역의 융합이 관찰되는 측면도 존재한다.

■ 참고문헌 ■

Anderson, S. and Keenan E. (1985), Deixis. Timothy Shopen (ed.) *Language Typology and Syntactic Description, vol. III. Grammatical Categories and the Lexicon*. 259－308. Cambridge University Press.

Brown, L. (2008), Contrasts Between Korean and Japanese Honorifics, *Rivista Degli Studi Orientali* 81, 369-385.

曺美庚(2001), 日本語と韓国語における敬語表現の比較, 人間環境学研究 2(1), pp. 105-118.

古川俊雄(1995), 授受動詞「くれる」「やる」の史的変遷, 広島大学教育学部紀要（第二部）44, pp. 193-200.

菊池康人(1997), 敬語, 講談社.

金善美(2006), 韓国語と日本語の指示詞の直示用法と非直示用法, 風間書房.

金田一京助(1959), 日本の敬語, 角川書店.

金水敏・田窪行則(1990), 談話管理理論から見た日本語の指示詞, 認知科学会(編) 認知科学の発展3, pp. 85-115.日本認知科学会.

金水敏・岡崎友子・曹美庚(2002), 指示詞の歴史的・対照言語学的研究－日本語・韓国語・トルコ語, 生越直樹(編) 対照言語学, pp. 217-247.東京大学出版会.

近藤泰弘(1986), 敬語の一特質, 築島裕博士還暦記念国語学論集, pp. 85-104.明治書院.

近藤泰弘(2000), 日本語記述文法の理論, ひつじ書房.

李康元・堀江薫(2021), 日韓語の指示詞の対照研究－原理から外れる事例を中心に－, KLS Selected Papers 3, pp. 47-63.

李康元・堀江薫 (to appear), 日韓語の人称詞の対照研究－ドラマシナリオトその吹替え版に見られる分布上の対立を中心に－.

牧野成一(1996), ウチとソトの言語文化学－文法を文化で切る, アルク.

水谷美保(2007), 敬語形式「オイデ」の意味用法の変化, 阪大日本語研究 19, pp. 49-66.

모리모토가츠히코(2009), 한·일 양국어의 지시어에 관한 대조 연구－기능과 용법을 중심으로－, 한국어 의미학 30, pp. 89-117.

荻野千砂子(2007), 授受動詞の視点の成立, 日本語の研究 3 (3), 1-16.

岡﨑友子(2010), 日本語指示詞の歴史的研究, ひつじ書房.

澤田淳(2009), 移動動詞「来る」の文法化と方向づけ機能－「場所ダイクシス」から「心理的ダイクシス」へ, 語用論研究 11, pp. 1-20.

澤田淳(2011), 日本語のダイクシス表現と視点、主観性, 澤田治美(編) 主観性と主体性(ひつじ意味論講座 Vol.5), pp. 165-192. ひつじ書房.

鈴木孝夫(1973), ことばと文化, 岩波書店.

上原聡(2011), 主観性に関する言語の対照と類型, 澤田治美（編）主観性と主体性（ひつじ意味論講座 Vol.5), pp. 69-91. ひつじ書房

■ 자료 ■

한국드라마 '좋아하면 울리는', 2019.08.22 공개. Netflix.

일본드라마 '全裸監督', 2019.08.08 공개. Netflix.

일본 대학 한국어 교수자의 한국어 어휘 교육 내용 개념도 연구

손다정(서울여자대학교) · 위햇님(주쿄대학교)

1. 서론

이 연구는 일본 대학에서 한국어교육을 담당하고 있는 교수자들을 대상으로 한국어 어휘 교육 내용에 대한 인식을 확인하는 데 목표가 있다. 이를 통해 일본어를 제1언어로 하는 학습자 대상의 한국어 교육에서 목표에 부합하는 어휘 교육의 내용을 제언하고자 한다.

2023년에 보고된 국립국제교육원의 한국어능력시험 국적별 응시자 수[1]에 따르면 전체 응시자 수 234,699명 중 일본 국적의 응시자는 31,760명이다. 연령별로 보자면 20대 응시자의 수가 11,603명으로 가장 높은 비중을 차지하고 있다. 또한 한국국제교류재단에서 2023년에 보고한 해외대학 한국학 과정 운영 현황[2]에 따르면 조사 대상이 된 일본 내 379개 대학 중 142개 대학의 학부 과정에서 한국학 과정이 운영되고 있는 것으로 나타났다. 이로 미루어 일본 내 학부 과정에서 한국어를 학습하는 일본인이 상당수 존재할 것으로 예상할 수 있다. 그렇다면 일본 대학에서 한국어를 학습하는 학습자들의 한국어교육 목표와 학습 상황에 맞는 교육 내용과 방법을 활용해 효율적인 한국어교육이 실시될 수 있도록 해야 할 것이다.

한편 어휘는 표준 한국어 교육 과정에서 교육 내용으로 제시되고 있는 언어 지식 중의 하나로 언어 학습에 필수적인 요소이다. 이선웅·이정화·서경숙(2022:14)에서도 어휘는 외국어 교수ㆍ학습에서 가장 핵심적이며 학습 시작 단계에서부터 가장 중요한 교수·학습 대상이 된다고 하였다. 이에 이 연구에서는 일본 대학에서 한국어를 학습하는 학습자들을 위한 한국어교육이 보다 효과적으로 실시되게 하는 데 필요한 어휘 교육 내용 마련에 초점을 맞추어 연구를 진행하기로 하였다. 특히 일본 대학에서 한국어를 교수하고 있는 교수자를 대상으로 교수자들의 한국어 어휘 교육 내용에 대한 인식을 확인하고자 한다. 일본 대학의 한국어 교수자들은 일본에서 한국어를 학습하는 학습자들에 대한 이해도가 높을 뿐만 아니라 일본 대학의 한국어 교수·학습 상황에 대한 이해도도 높다. 그러므로 일본 대학의 한국어 교수자들의 한국어 어휘 교육 내용에 대한 인식을 바탕으로 일본 대학의 한국어 학습자들에게 적절한 한국어 어휘 교육 내용을 제시할 수 있을 것으로 보았다.

일본 대학 한국어 교수자의 한국어 어휘 교육 내용에 대한 인식을 확인하기 위해 이번 연구에서는 캐인·트로침(Kane & Trochim, 2007)의 개념도 연구 방법을 활용할 것이다. 개념도(concept mapping) 연구 방법은 특정 쟁점에 대해 관련 이해 관계자들이 직접 참여하여 의견을 조직화하고 그 결과를 시각적으로 제시하는 방법이다(캐인ㆍ트로침, 2007: 21). 이 방법은 연구 대상자의 인식이나 경험을 시각적인 정보로 제공해 준다는 점에서 유용하다. 따라서 개념도 연구 방법을

1) https://www.data.go.kr/data/15067926/fileData.do 공공데이터포털
2) https://www.data.go.kr/data/15041591/fileData.do 공공데이터포털

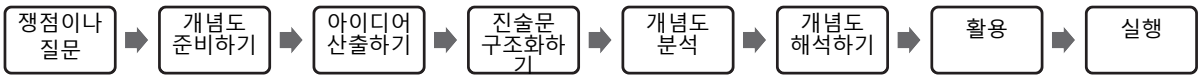
활용해 오랜 시간 동안 일본 대학에서 한국어교육을 담당해 온 교수자들의 인식을 효과적으로 확인할 수 있을 것이다.

이와 같이 이 연구에서는 캐인·트로침(Kane & Trochim, 2007)의 개념도 연구 방법에 따라 일본 대학 한국어 교수자의 한국어 어휘 교육 내용에 대한 인식을 확인하고자 한다. 이를 위해 먼저 개념도 연구 방법의 절차에 따라 연구 절차를 설계하고 그에 맞추어 일본 대학 한국어 교수자의 한국어 어휘 교육 내용에 대한 인식을 다양한 방식으로 제시해 볼 것이다.

2. 개념도 연구 방법

2.1. 기본 연구 단계

캐인·트로침(Kane & Trochim, 2007)에서는 다음 〈그림 1〉과 같은 단계로 개념도 연구 방법을 설명하고 있다.



〈그림 1〉 개념도 과정의 개관(캐인 · 트로침, 2007: 31)

쟁점이나 질문이 정해지면 '개념도 준비하기' 과정을 시작한다. 이 단계에서는 아이디어 산출에 참여할 참여자들을 통해 확인하고자 하는 초점을 개발해야 한다. 초점과 참여자가 정해지면 참여자들을 대상으로 아이디어를 산출하게 하는 '아이디어 산출하기' 단계를 진행한다. 이 단계에서는 개발한 초점을 질문이나 빈칸을 포함한 문장 형태로 참여자들에게 제시하고 질문에 답하거나 빈칸을 채워 완성문을 만들도록 하기 때문에 '진술문 생성하기' 단계로도 부른다. 이 단계에서 초점 질문을 바탕으로 한 아이디어가 '진술문'으로 구성되면 다음 단계인 '진술문 구조화하기' 단계로 이행한다. 참여자들을 대상으로 진술문 생성하기 단계에서 생성된 진술문을 분류하고 평정하게 하는 단계이다. 이 단계를 통해 분류되고 평정된 결과를 가지고 '개념도 분석'을 실시한다. 이 단계에서는 다차원 척도법, 위계적 군집 분석 등의 통계적 기법을 활용하여 그 결과를 도출한다. 분석이 끝난 후에는 '개념도 해석하기'를 실시한다. 군집 분석을 통해 분류된 진술문의 군집을 확인하고 군집을 조정하고 명명하는 단계이다. 이 단계를 거쳐 군집과 군집의 이름이 확정되면 활용과 실행 단계로 이어져 해석의 결과를 실제 상황에 적용할 수 있도록 한다.

2.2. 연구 참여자와 연구 절차

이 연구에서는 일본 대학 한국어 교수자의 한국어 어휘 교육 내용에 대한 인식을 확인하고자 하였으므로 일본 전역의 대학에서 한국어 강의를 담당하고 있는 교수자를 대상으로 연구의 목적과 방법, 절차를 안내하고 참여자를 모집하였다. 캐인·트로침(Kane & Trochim, 2007: 73)에서는 개념도 연구 방법에 참여할 수 있는 사람의 수를 최소 10명에서 40명 이하로 설명하고 있다. 이에 따라 참여 동의를 받아 10명의 참여자를 모집하였다. 참여 동의를 받아 최종적으로 연구에 참여한 일본 대학의 교수자는 30대 이상부터 50대 이상까지로 연령이 분포되어 있었으며 여성 9명, 남성 1명이었다[3]. 한국어 교수 경력은 4년부터 22년까지로 나타났으며 평균 교수 경력은 14년 6개월이었다. 일본 대학에서 한국어를 가르친

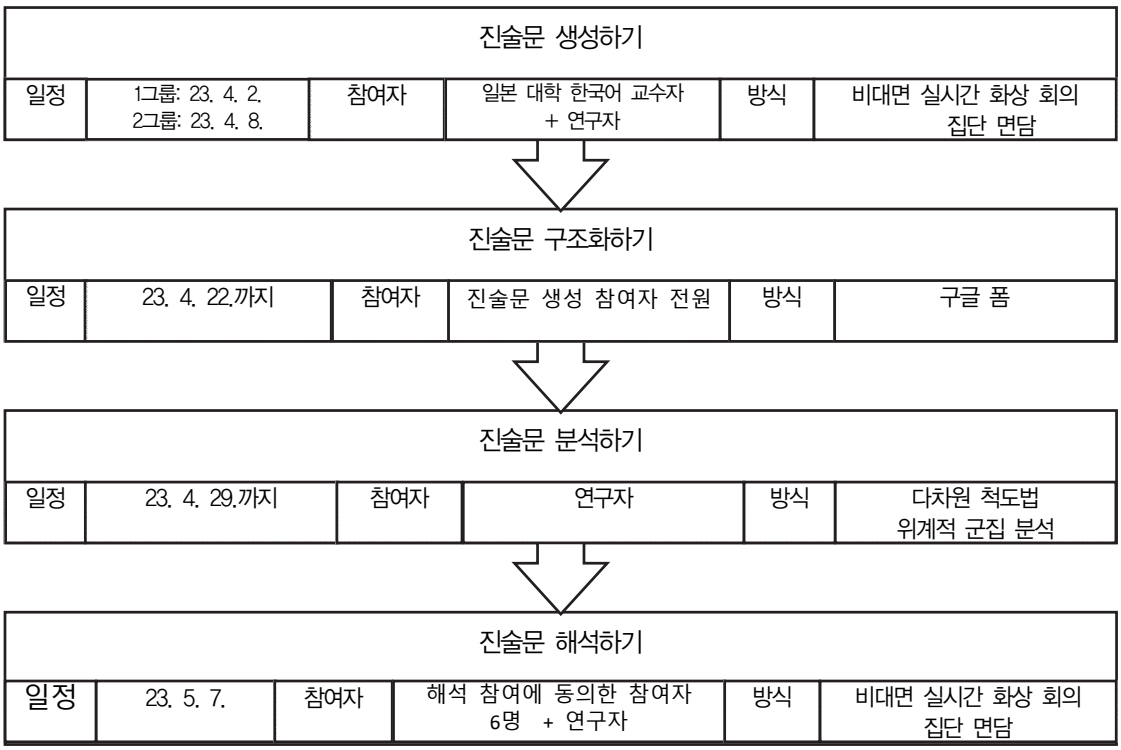
3) 최초 모집 인원은 12명(여성 11명, 남성 1명)이었으나 완전하게 응답하지 않은 두 명의 자료는 연구에서 제외하였다.

경력은 1년 6개월부터 22년까지였으며 평균 교수 경력은 11년 4개월이었다.

참여자를 모집한 후 진술문 생성을 위한 초점 질문을 구안하였다. 이 연구의 목적인 일본 대학 한국어 교수자의 한국어 어휘 교육 내용에 대한 인식을 확인하기 위해 다음과 같은 초점 질문을 설계하였다.

(1) 일본 대학의 한국어 교수자는 한국어 어휘 교육을 위해 _____을/를 가르쳐야 한다.

이 초점 질문을 활용하여 진술문을 생성하고 구조화하고 해석하는 단계를 다음 〈그림 2〉와 같이 설계하여 진행하였다.



〈그림 2〉 개념도 연구 절차

참여자의 참여 가능 일정을 고려하여 진술문 생성을 위한 집단 면담은 두 그룹으로 나누어 실시하였다. 일본 전역의 대학에서 한국어를 가르치는 교수자들이 진술문 생성 과정에 참여하였기 때문에 비대면 실시간 화상 회의로 진행하였다. 집단 면담을 실시하기 전에 참여자들에게 진술문 생성 예시를 포함한 설명 자료를 배포하여 개념도 연구 방법의 진술문 생성하기 단계를 숙지할 수 있도록 하였다. 집단 면담에서는 연구의 목적과 방법을 연구자들이 참여자들에게 먼저 설명한 후 참여자들이 사전에 준비된 공유 문서의 참여자별 시트에 개별적으로 진술문을 작성할 수 있는 시간을 부여하였다. 개별적으로 진술문 작성을 마무리한 다음 참여자들이 함께 토론을 진행하였고 토론 후 개별적으로 작성한 진술문을 수정, 보완하도록 하였다.

참여자들이 작성한 진술문은 모두 86개였다. 이 진술문을 대상으로 연구자 2인이 같은 내용으로 된 진술문을 하나로 정리하고, 어휘 교육 내용과 관련성이 떨어지는 진술문을 제외하는 등의 후 작업을 거쳐 최종적으로 45개의 진술문을 진술문 구조화의 대상으로 정하였다. 이 진술문 전체를 대상으로 내용별 분류와 중요도 평정을 진행하였으며 진술문 45개 중 숙달도 관련 진술문인 진술문 한 개를 제외한 44개 진술문에 대한 숙달도별 평정을 진행하였다. 이 진술문 구조화에도 진술문을 생성한 참여자 전원이 참여하였다. 응답을 위한 도구로는 구글 폼(Google Forms)을 활용하였다.

참여자들의 진술문 구조화에 대한 응답을 취합하여 다차원 척도법, 위계적 군집 분석 등을 실시하였다. 위계적 군집 분석에서는 Ward의 알고리즘을 활용하였다.[4] Ward의 위계적 군집 분석을 위해 다차원 척도법의 결과인 X-Y 좌표 행렬을 입력값으로 이용하였다. 또한 진술문별 중요도와 숙달도 평정 결과는 기술 통계 분석을 실시하여 그 결과를 얻었다. 이 분석 결과 중 진술문의 내용별 분류 결과를 바탕으로 얻은 다차원 척도법과 위계적 군집 분석의 자료를 가지고 진술문 해석하기를 진행하였다.

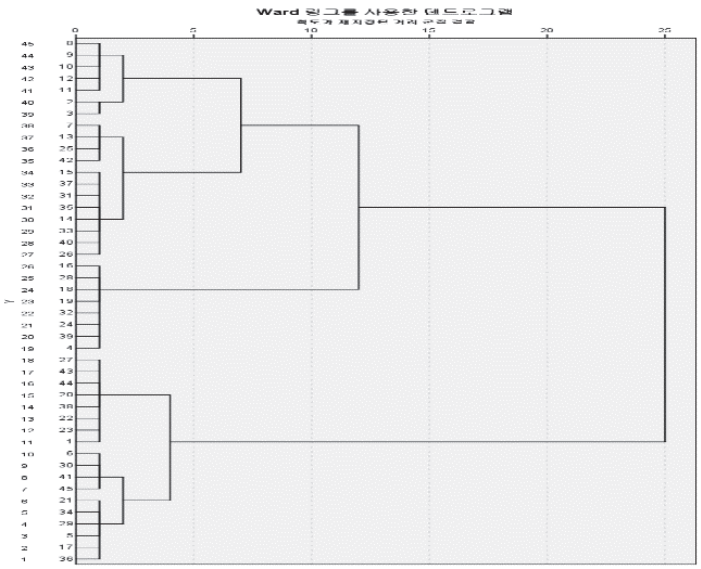
진술문 해석하기에는 진술문 생성과 구조화 참여자 중 해석에 참여하기를 희망한 6명이 참여하였다.[5] 진술문 해석을 위한 집단 면담 역시 진술문 생성하기와 유사한 절차로 진행하였다. 다만 해석 과정에서는 토론을 통해 참여자들의 의견을 하나로 정리할 필요가 있기 때문에, 참여자들이 개별 해석 이후에 소그룹 해석, 전체 해석 등으로 점차 범위를 넓혀 해석할 수 있도록 하였다. 이 단계는 참여자들이 군집 분석의 결과를 확인하고 그 내용을 점검해 군집을 정한 후 정해진 군집의 이름을 정해 보게 하는 순서로 진행되었다.

3. 내용별 분류 결과에 대한 분석과 해석 결과

3.1. 내용별 분류

3.1.1. 다차원 척도법과 위계적 군집 분석 결과

참여자들의 진술문 구조화에 대한 응답을 가지고 유사성 행렬을 만들어 다차원 척도 분석을 실시하였다. 차원의 수가 2개일 때 합치도를 나타내는 스트레스(stress) 값은 .133, RSQ 값은 .911이었다. 이후 다차원 척도법의 결과를 이용하여 위계적 군집 분석을 실시하였으며 이를 통해 생성된 덴드로그램은 다음 〈그림 3〉과 같다.



〈그림 3〉 Ward 링크를 사용한 덴드로그램(위계적 군집 나무)

4) 캐인·트로침(2007: 171)에 따르면 이 알고리즘은 단일 연결법이나 중심 연결법 등의 다른 접근 방식보다 더 합리적이고 해석 가능한 해법을 제공한다고 하였다.

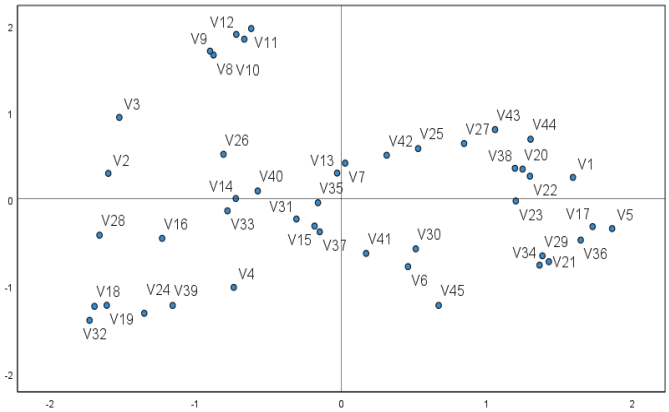
5) 향후 한국어교육 전문가(한국어문화교육학 박사, 한국어교육 경력 10년 이상)의 해석을 더 진행할 계획이다.

위 덴드로그램을 통해 총 4개의 군집을 대범주로 나누어 볼 수 있었으며 군집별로 1~3개의 소범주를 가지고 있는 것을 확인할 수 있었다. 소범주 8개, 대범주 4개로 군집이 형성되었다. 진술문 해석하기 단계에서 군집을 정하고 군집의 이름을 만들 때 활용할 수 있도록 〈그림 3〉의 덴드로그램에 따른 군집에 속하는 진술문을 다음 〈그림 4〉와 같은 방식으로 정리하였다.[6)]

3	대범주 (이름)	소범주 (이름)	번호	진술문
4	군집1 ( )	1_1 ( )	V8	관용표현을 대조적 관점에서 가르친다. 예) <한국어> 발이 넓다 <일본어> 顔が広い, <한국어> 손을 씻다 <일본어> 足を洗う
5			V9	연어를 대조적 관점에서 가르친다. 예) <한국어> 눈을 뜨다 <일본어> 目を開く
6			V10	어휘의 의미를 대조적 관점에서 가르친다. 예) <한국어> 학원 <일본어> 塾
7			V11	품사 정보를 대조적 관점에서 가르친다. 예) <한국어: 형용사> 피곤하다, <일본어: 동사> 疲れる
8			V12	형태 차이를 대조적 관점에서 가르친다. 예) <한국어> 머리를 감다 <일본어> 髪を洗う, <한국어> 냄새가 나다 <일본어> 匂いがする
9		1_2 ( )	V2	관용 표현을 가르친다. 예) 속담(누워서 떡 먹기), 관용 표현(머리를 모으다)
10			V3	구 표현을 가르친다. 예) 여행을 가요, 감기에 걸렸어요
11	군집2 ( )	2_1 ( )	V7	다의어를 가르친다. 예) 보다, 손
12			V13	동음이의어를 가르친다. 예) 말(馬) 말(語), 포기(放棄) 포기(단위명사)
13			V25	어휘장별 어휘를 가르친다. 예) 직업, 취미, 날씨
14			V42	품사 정보를 가르친다. 예) 명사, 동사, 형용사
15		2_2 ( )	V14	목적별 어휘를 가르친다. 예) 학문 목적, 직업(취직), 취미, 여행
16			V15	문어와 구어의 차이를 가르친다. 예) <구어> 엄청, 진짜 <문어> 아주, 매우
17			V26	연어를 가르친다. 예) 눈을 뜨다, 누명을 쓰다
18			V31	유의어를 가르친다. 예) 의논하다-상의하다
19			V33	특정 집단에서 사용하는 어휘를 가르친다. 예) 학식(학교 식당), 중도(중앙도서관)
20			V35	의성의태어를 가르친다. 예) 사뿐사뿐, 보글보글
21			V37	정형화된 표현을 가르친다. 예) 안녕하세요?, 잘 부탁드리겠습니다
22			V40	파생어를 가르친다. 예) 첫사랑, 풋사과

〈그림 4〉 덴드로그램에 따른 군집별 진술문의 일부

이 덴드로그램을 다차원 평면으로 구현한 결과는 다음 〈그림 5〉와 같다.



〈그림 5〉 〈그림3〉의 다차원 평면

6) 대범주 네 개 중 두 개의 사례만 제시함

3.1.2. 진술문 해석 결과

진술문 해석하기 단계의 참여자들에게 진술문 해석 결과에 따라 어휘 교육 내용에 대한 교수자의 인식이 어떤 방식으로 시각화될 수 있는지 사례를 보인 후 〈그림 5〉와 〈그림 4〉의 순서대로 제시하였다. 〈그림 4〉에 대해 일차적으로 군집을 정하게 하고 이차로 군집의 이름을 붙여 보게 하였다. 개별-소그룹-전체의 순서로 군집 정하기와 군집 이름 만들기를 진행하였다.

참여자들은 개별 해석 과정에서 군집별 진술문을 확인하고 '초급, 상황별 어휘, 어휘 교수법에 따른 분류, 이해 수준에서 머물러도 되는 어휘, 대조언어학적 관점, 어휘 체계 및 종류, 특수 목적별 어휘 학습, 학습자의 요구에 따라 교수 선택이 가능한 어휘' 등의 소범주 이름을, '어휘 교육, 화용적 능력' 등의 대범주 이름을 정해 군집 간 진술문 이동을 시도하였다. 다음으로 참여자 3명씩 두 그룹으로 나누어 진행된 소그룹 토론에서 개별 해석 결과를 공유하고 토론을 거쳐 소범주의 이름으로 '대조적 관점의 어휘 교육, 관용 표현 및 연어 관련, 학습자의 요구에 따라 교수 선택이 가능한 어휘, 어휘 교수법, 화용 및 사회언어문화적 관점, 어휘 교육 내용의 기본과 확장, 문화, 교수 방법' 등을, 대범주의 이름으로 '대조언어학적 관점, 학습자 요구, 어휘 활용, 전제 조건, 의미' 등을 도출하였다. 마지막으로 진행된 전체 토론을 거쳐 구성한 군집과 군집별 진술문의 목록은 다음 〈표 1〉과 같다.

〈표 1〉 참여자의 진술문 해석 결과

구분(범주명)	소범주	번호	진술문
군집1 (대조적 관점에서 요구되는 어휘 교육 내용)	–	V8	관용표현을 대조적 관점에서 가르친다.
		V9	연어를 대조적 관점에서 가르친다.
		V10	어휘의 의미를 대조적 관점에서 가르친다.
		V11	품사 정보를 대조적 관점에서 가르친다.
		V12	형태 차이를 대조적 관점에서 가르친다.
군집2 (어휘 교육 내용의 세부 항목)	2-1 (기본)	V3	구 표현을 가르친다.
		V25	어휘장별 어휘를 가르친다.
		V42	품사 정보를 가르친다.
		V26	연어를 가르친다.
		V37	정형화된 표현을 가르친다.
		V1	고유어를 가르친다.
		V20	상하위어를 가르친다.
		V43	발음을 가르친다.
		V44	표기를 가르친다.
		V41	표준어를 가르친다.
		V5	기본 어휘를 가르친다.
		V17	반의어를 가르친다.
		V21	수 표현을 가르친다.
		V29	외래어를 가르친다.
		V34	음식명을 가르친다.
		V36	접속 부사를 가르친다.
	2-2 (확장)	V2	관용 표현을 가르친다.
		V7	다의어를 가르친다.
		V13	동음이의어를 가르친다.
		V15	문어와 구어의 차이를 가르친다.
		V31	유의어를 가르친다.
		V35	의성의태어를 가르친다.
		V40	파생어를 가르친다.

군집3 (학습자 요구에 따른 어휘 교육 내용)	–	V14	목적별 어휘를 가르친다.
		V33	특정 집단에서 사용하는 어휘를 가르친다.
		V18	방언을 가르친다.
		V19	비속어를 가르친다.
		V24	신조어를 가르친다.
		V28	완곡어를 가르친다.
		V32	유행어를 가르친다.
		V39	줄임말을 가르친다.
군집4 (어휘 사용에 영향을 미치는 요인으로 어휘와 함께 제시되어야 하는 어휘 교육 내용)	**4-1 (사회문화 맥락)**	V4	금기어를 가르친다.
		V16	어휘의 형성 및 사용에 관한 문화 정보를 가르친다.
		V6	높임 표현을 가르친다.
		V30	어휘를 사용하는 상황이나 방법을 가르친다.
		V45	호칭어를 가르친다.
	4-2 (어휘 사용 상황)	V22	숙달도에 맞는 어휘를 가르친다.
		V38	주제별 어휘를 가르친다.
	4-3 (의미 제시 내용)	V23	목표 어휘에 관한 시각 자료를 제시한다.
		V27	실제적인 예문을 제시한다.

참여자들이 진술문 해석을 통해 정한 군집은 총 네 개로 나타났다. 대조적 관점에서 요구되는 어휘 교육 내용, 어휘 교육 내용의 세부 항목, 학습자 요구에 따른 어휘 교육 내용, 어휘 사용에 영향을 미치는 요인으로 어휘와 함께 제시되어야 하는 어휘 교육 내용 등이었다. 대조적 관점에서 요구되는 어휘 교육 내용은 별도의 소범주를 가지지 않았으며 어휘 교육 내용의 세부 항목은 기본과 확장으로 소범주가 구분되었다. 기본적으로 가르쳐야 하는 내용을 '기본'으로, 필수적인 것은 아니지만 가르칠 수 있는 내용을 '확장'으로 보았다. 학습자 요구에 따른 어휘 교육 내용도 별도의 소범주를 가지지 않았다. 그러나 마지막 군집인 어휘 사용에 영향을 미치는 요인으로 어휘와 함께 제시되어야 하는 어휘 교육 내용에 대해서는 세 개의 소범주가 형성되었다. 어휘가 사용되는 사회문화 맥락과 관련된 내용, 어휘 사용 상황과 관련된 내용, 어휘의 의미를 제시할 때 함께 제시되어야 할 내용 등이 이에 해당하는 소범주의 이름으로 만들어졌다.[7)]

내용별 분류 결과에 대한 분석과 참여자들의 해석을 통해 일본인 한국어 학습자를 대상으로 하는 어휘 교육의 내용에 대한 일본 대학 한국어 교수자의 인식을 확인할 수 있었다. 먼저 일본 대학 한국어 교수자들은 일본인 한국어 학습자들의 한국어 능력 향상을 위해 일본어와 한국어를 대조적 관점에서 이해할 수 있도록 하는 내용을 포함해야 한다고 보고 있다는 것을 알 수 있다. 어휘의 형태, 의미 등 기본적인 정보에 대해서만이 아니라 유사하지만 다르게 사용되어 학습자의 사용상 오류를 불러일으키게 되는 품사에 대한 정보, 연어, 관용 표현 등을 포함해야 한다고 인식하고 있었다.[8)] 또한 어휘 교육의 내용으로 발음, 표기뿐만 아니라 상하위어, 반의어 등의 어휘 간의 관계를 확인할 수 있는 내용, 구 표현, 정형화된 표현 등의 굳어진 표현, 수, 음식명, 외래어 등을 기본적으로 포함해야 한다고 보았다. 일본인 학습자의 학습 동기와 관련해서 음식명 등을, 유사하지만 다르게 사용되면서 사용상의 어려움을 보이는 수, 외래어 등을 기본적인 교육 내용으로 포함해야 한다는 인식을 확인할 수 있었다. 한편, 유의어는 반의어와 달리 기본적인 교육 내용이 아니라 확장된 교육 내용으로 보고 있었다. 이에 대해 참여자들은 유의어는 사용 맥락에 대한 이해가 수반되지 않고는 학습하기가 어려운

7) 참여자들의 해석 결과를 다차원 평면에서 제시된 결과와 비교해 본 후 V4, V16, V5, V17, V21, V29, V34, V36의 이동이 평면상에서 크게 나타났다. 이는 군집의 이름을 어떻게 정하느냐에 따라서 충분히 나타날 수 있는 결과로 판단된다. 향후 전문가의 해석과 연구자의 해석을 거쳐 최종안을 제시하고자 한다.

8) 참여자들이 제시한 관련 사례를 통해서도 이를 알 수 있다. 관용 표현의 사례로 '〈한국어〉 발이 넓다 〈일본어〉 顔が広い, 〈한국어〉 손을 씻다 〈일본어〉 足を洗う', 연어의 사례로 '〈한국어〉 눈을 뜨다 〈일본어〉 目を開く', 품사와 관련한 예로 '〈한국어: 형용사〉 피곤하다, 〈일본어: 동사〉 疲れる' 등이 제시되었다.

항목이라는 점을 이유로 설명하였다. 다음으로 일본 대학 한국어 교수자들은 일본 대학 한국어 학습자들의 학습 동기와 관련하여 학습자의 요구를 어휘 교육 내용으로 반영해야 한다고 보았다. 다만 이는 어휘 교육의 기본적인 내용으로 포함해야 하는 것이 아니라 교실 상황별로 학습자의 요구에 따라 교육 내용에 선택적으로 포함할 수 있는 것으로 설명하였다. 이에 속하는 것으로 방언, 비속어, 신조어, 유행어, 줄임말 등을 꼽았다. 마지막으로 참여자들은 어휘 사용에 영향을 미치는 요인이기 때문에 어휘를 교육할 때 함께 제시해야 하는 내용으로 사회문화적 맥락, 어휘 사용 상황, 의미 제시 시 함께 제시해야 하는 것 등을 군집으로 정하였는데 이를 통해 학습자의 한국어 의사소통 능력 향상에 어휘가 사용되는 상황에 대한 정보, 어휘가 사용되는 사례 등을 함께 제시해야 한다는 인식을 하고 있는 것을 알 수 있었다. 특히 금기어, 호칭어 등을 교육 내용으로 해야 한다는 것을 이 군집에 포함한 것을 통해 의사소통 상황에서 장애가 될 수 있는 요소를 방지할 수 있도록 교육 내용을 설계해야 한다고 인식하고 있는 것을 확인할 수 있었다.

4. 결론

이 연구는 일본 대학의 한국어 교수자들의 한국어 어휘 교육 내용에 대한 인식을 확인하고 이를 바탕으로 일본 대학의 한국어 학습자를 위한 한국어 어휘 교육 내용 구성에 대한 시사점을 제언하기 위해 실시되었다. 캐인 · 트로침(2007)에서 제시한 개념도 연구 방법에 따라 10명의 일본 대학 한국어 교수자가 진술문 생성, 구조화, 해석 과정에 참여하게 하였으며 다차원 척도법, 위계적 군집 분석 등의 통계적 기법을 활용하여 그 결과를 정리하였다. 이를 통해 일본 대학 학습자 맞춤형 한국어 어휘 교육 내용으로 무엇이 제시되어야 하는지, 어휘 교육의 내용을 어떻게 분류할 수 있는지 등을 파악할 수 있었다. 향후 한국어교육 전문가의 해석 과정을 거쳐 어휘 교육의 내용을 범주화하고 각 범주별로 포함되어야 하는 내용을 체계적으로 정리해 향후 일본 대학 한국어 학습자를 위한 어휘 교육의 내용을 제시할 계획이다. 평균 10년 이상 일본 대학에서 한국어를 가르치고 있는 한국어 교수자의 경험과 인식을 바탕으로 교육 내용 마련에 실질적인 제언을 할 수 있게 될 것으로 기대된다.

■ 참고문헌 ■

구본관 외(2014),『어휘 교육론』, 서울: 사회평론. Koo, B. K., et. al.(2014), Vocabulary Education, Seoul, Sahoepyeongnon

김현수(2018), 개념도 및 언어네트워크 분석을 통한 효과적인 생활지도의 내용과 방법, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, Kim, H. S.(2018), A Study on Contents and Activities of Effective Guidance Using Concept Mapping and Semantic Network Analysis, Doctoral Dissertation, Ewha Womans University.

박진희 · 손원경, 개념도를 통한 유아 인성교육에 대한 교사 인식 연구(2014), 한국보육지원학회지, 10(5), pp.191-209. Park, J. H., & Son, W. K.(2014), Study on Teachers' Perception on Child Personality Education Using Concept Mapping, *Journal of Korean Child Care and Education*, 10(5), pp.191-209.

배주채 역(2008),『언어의 중심 어휘(Singleton, D., *Language and the Lexicon: An Introduction*, 2000)』, 서울: 삼경문화사.

이선웅·이정화·서경숙(2022),『한국어 어휘 교육론』, 서울: 한국문화사. Lee, S. W., Lee, J. H., & Seo, K. S.(2022), *Korean Vocabulary Education*, Seoul: Hankookmoonhwasa.

최윤정·김지연·이혜은 역(2022),『개념도 연구 방법론(Kane, M. & Trochim, W. K., *Concept Mapping for Planning and Evaluation*, 2007)』, 서울: 학지사.

Trochim, W.(1989), An introduction to concept mapping for planning and evaluation, *Evaluation and Program Planning*, 12(1), pp.1-16.

공공데이터포털 https://www.data.go.kr/data/15067926/fileData.do