제51회 중앙어문학회 전국학술대회

일시: 2024년 8월 23일(금) 13:00~17:20
장소: 우석대학교 전북 완주캠퍼스 인문관 1105호, 인문관 1314호
주제: 시대 정신과 한국어문학(3) – 한국 어문학과 디지털 리터러시
주최: 중앙어문학회

※ 일정별 세부 계획

일시		발표 및 내용	사회자
회원등록 및 접수 (인문관 1105호)	13:00	입회, 회원 참가자 명부 서명	
개회식 (인문관 1105호)	13:00–13:10	▶개회사 최강민 (우석대, 회장) ▷축 사 교양교육지원센터 센터장 (최정숙)	김낙현 (중앙대)
기획주제 발표 (인문관 1105호)	13:10–13:50	국어학 연구에서 디지털 리터러시의 활용 양상과 연구 방법론 모색 ▶발표 안미애 (경북대) ▷토론 황희선 (중앙대)	이지용 (경상국립대)
	13:50–14:30	『댓글부대』로 보는 리얼리티와 리얼리즘 ▶발표 이희원 (부산대) ▷토론 김주현 (인제대)	
	14:30–15:10	외국인 학부생을 대상으로 한 한국 역사 수업 사례 고찰 –영화 리터러시를 중심으로 ▶발표 민진영, 최유하 (연세대, 건국대) ▷토론 유해준 (경상국립대)	고혜원 (중앙대)
	15:10–15:50	텍스트 마이닝을 통해 본 고전문학 연구사 고찰 ▶발표 강우규 (강원대) ▷토론 박혜영 (항공대)	
휴식	15:50–16:00	휴식 및 분과별 이동	

자유주제 발표 국어학 (인문관 1105호)	16:00-16:30	동남 방언 '-는기라' 구분 분석 ▶발표 박성희 (경상국립대) ▷토론 안예림 (중앙대)	황희선 (중앙대)
	16:30-17:00	생성형 AI를 활용한 한국어 말하기 교육 방안 -외국인 학부생을 대상으로 ▶발표 안연진 (한양대) ▷토론 강민정 (경상국립대)	이인혜 (전남대)
자유주제 발표 고전문학 (인문관 1314호)	16:00-16:30	고전문학에 나타난 인물의 형상과 특질 - 지귀설화를 중심으로 ▶발표 하경숙 (선문대) ▷토론 진수현 (중앙대)	심호남 (중앙대)
	16:30-17:00	대학 문학교육에서 중등 독서교육 시스템의 활용 ▶발표 김성연 (세명대) ▷토론 류찬열 (중앙대)	김주현 (인제대)
연구윤리교육	17:00-17:20	연구윤리교육(엄홍준 연구윤리위원장)	김낙현 (중앙대)
폐회	17:20	폐회 후 만찬 장소 이동	

국어학 연구에서 디지털 리터러시의 활용 양상과 연구 방법론 모색

안미애(경북대학교)

1. 들어가며

리터러시(literacy)의 개념은 원래 문해력, 문식력 등 주로 문자의 이해와 관련된 능력을 나타내는 것이었다. 그러나 최근 들어 미디어 리터러시, 디지털 리터러시, 데이터 리터러시, 프라이버시 리터러시, 트랜스 리터러시, 메타 리터러시, 멀티 리터러시 등 다양한 리터러시의 유형이 등장하고 있다(안미애 2021).이러한 다양한 리터러시의 유형들이 등장하게 된 것은 이 리터러시의 개념이 문자의 이해를 넘어 표현까지 포괄하며, 그 표현의 영역이나 유형별로 리터러시의 개념이 분화되었기 때문인 것으로 보인다.

학술 목적의 연구에서 '리터러시'는 주로 '학습'과 연관되어 나타나며, 이는 국내외에서 유사한 연구 경향을 보이고 있다. 주로 학습자들의 리터러시 능력을 높이는 방안을 연구하는 데 집중되고 있는 것이다. 실제로 국어학 연구 분야에서 '리터러시'는 연구 논문의 주제어로 직접적으로는 찾기 어려운 연구 주제이다. 주제어 검색의 결과가 그 예이다. 한국학술지인용색인(www.kci.go.kr)에서 '리터러시'를 주제어로 검색해 보면[1], 10,590건의 학술 논문이 검색되는데, 여기서 다시 '국어'를 주제어로 재검색하면, 989건의 학술 논문이 검색되며, 이 주제와 관련된 학술대회는 4건, 학술지는 1건(『리터러시연구』)이 검색된다. '리터러시'로 검색된 연구의 경향성을 살펴보면, 거의 국어 교육과 관련된 분야이다. '리터러시' 연구가 가장 많이 다뤄진 분야는 인문학(740건) 분야이며 50건 이상의 국어와 리터러시를 주제어로 한 논문이 실린 학술지[2]를 꼽아보면 거의가 '국어 교육' 분야의 학술지인 것도 현재 국내 학계에서 '리터러시'라는 개념이 가지고 있는 연구의 경향성을 보여주는 증거라 볼 수 있다.

국어 교육 분야뿐만 아니라 리터러시의 개념은 한국어 교육 분야에서도 활발히 적용되고 있는 편인 것으로 보인다. 한국학술지인용색인에서 리터러시와 한국어 교육 분야의 연구 결과물이 666건 정도 검색되었기 때문이다. 해당 연구 결과들이 발표된 학술지는 한국어 교육 전문학술지보다는 국어 교육과 관련된 학술지들이 많았다. 『리터러시연구』 117건, 『국어 교육』 97건이며 이하는 30건 미만이다. 한국어 교육 전문 학술지에서 '리터러시'를 주제로 한 경우는 『한국어 교육』 16건, 『이중언어학』 12건, 『한국언어문화학』 12건, 『외국어로서의 한국어 교육』 9건, 『언어와문화』 3건, 『외국어 교육연구』 2건 등으로 나타났다.

실제로 학술지인용색인에서 리터러시와 국어학을 주제어로 검색해 볼 경우, 국어학 분야에서 '리터러시'는 주로 문자 보급과 관련된 문식력의 개념으로 쓰인 듯하다. 학술지인용색인에서 리터러시와 국어학을 결합한 주제어 검색으로 23건이 검색되었는데, 이중에서 실제로 현재의 학술현장에서 '리터러시'의 개념으로 작성된 국어학적 연구는 8건[3] 정도이나 이것도 국어학 연구 분

1) 한국학술지인용색인의 검색 기준 날짜는 2024년 8월 1일이다.

2) 『국어 교육학연구』 115건, 『국어 교육』 97건, 『새국어 교육』 87건, 『한국초등교육』 85건, 『리터러시연구』 75건, 『국어 교육연구』 74건, 『청람어문교육』 52건 등이다.

3) 전체 23건의 검색건 중 김창호 외(2012), 박나리(2013), 김슬옹(2014), 조재형(2015), 이향(2016), 이지영(2020), 송미영(2022), 김병문(2024)의 연구인데, 이중 이지영(2020)은 『리터러시연구』의 연구 동

야로 볼 때, ‘리터러시’의 개념을 활용한 국어학적 연구라기보다는 문자 보급, 한글의 특성 등과 관련된 연구 또는 연구 동향을 다룬 연구들이다. 그나마 국어학적 연구로 분류 가능해 보이는 7건을 제외한 나머지는 오롯이 국어 교육 또는 한국어 교육, 문화 교육의 방법론과 관련된 논의들이다.

다양한 리터러시의 개념 중에서도 최근 관심의 대상이 되고 있는 리터러시는 미디어 리터러시 또는 디지털 리터러시(김도현 2020), 또는 이 두 개념을 합친 디지털 미디어 리터러시이다(안미애 2021). 이는 4차 정보화 산업 혁명과 함께 필요한 역량으로 미디어와 디지털로 매개된 의사소통 능력의 중요성이 대두되었기 때문으로 보인다. Battelle for Kids(2021)에서 21세기 학습을 위한 프레임 워크로 4Cs(Critical Thinking, Creativity, Communication Skill, Collaboration)와 미디어 리터러시, 정보 리터러시, 디지털 리터러시를 제시하고 있는 것도 이와 같은 맥락이다.

사실 디지털 리터러시와 미디어 리터러시는 현대에 와서 그 개념과 영역이 모호해지고 있다. 개념적으로 디지털 리터러시는 디지털 기술을 효과적으로 사용하는 능력과 이런 기술을 통해 정보를 이해하고, 찾고, 평가하고, 표현하며 전달하는 능력까지 포함한다. 여기 더해 네트워크를 기반으로, 사회적인 연결망을 구성하는 능력과 윤리적으로 개인 데이터를 보호하는 능력도 디지털 리터러시의 영역에 포함하기도 한다. 그런데 이 디지털 기술은 디지털 기술로 구현되고 생산되는 미디어가 필요하다. 따라서 디지털 리터러시는 미디어와 함께 고려되어야 하는 능력인 것이다. 결국 사용자가 웹을 기반으로 한 블로그라는 미디어에서 글을 쓰고, 소셜 미디어나 메신저와 같은 미디어 플랫폼 또는 도구에서 사용자들끼리 상호 작용하며, 역시 포털 사이트라는 미디어 플랫폼에서 검색을 통해 정보를 이해하고, 효과적으로 찾는 능력 등이 디지털 리터러시라면 이것은 미디어 리터러시 능력과도 분리해서 이해하기 어려운 것이다.

사실 미디어나 웹에서 사용된 언어는 국어학적 연구에서 이미 다루어진 연구 대상들이다. 다만 이 연구들에 디지털 리터러시 또는 미디어 리터러시라는 주제어가 붙지 않았을 뿐이다. 그리고 국어학 분야에서 디지털 리터러시가 직접적으로 다루어지지 못한 것은 디지털 리터러시라는 개념이 언어학적으로 정확하게 정의되지 않았기 때문일 수도 있으며, 새로운 영역에서의 언어 현상을 연구하는 것에 기존의 이론을 접합시키는 것이 쉽지 않은 작업이기 때문일 수도 있다. 이에 이 연구에서는 국내에서 수행되어 온 디지털 리터러시 영역에서의 국어 관련 연구 현황을 정리해 보고, 이와 관련해 디지털 리터러시의 개념과 연구 영역을 재정의한 결과를 바탕으로, 국어학적 관점에서 디지털 리터러시의 연구 방안에 대해 논의해 보고자 한다.

2. 디지털 리터러시의 개념과 국어 관련 연구의 경향

서론에서 살펴본 ‘리터러시’와 관련된 연구는 2002년부터 나타나기 시작한다. 문자를 기반으로 논의되던 리터러시가 미디어와 관련해 논의되기 시작한 것은 Debes(1968)가 시각 리터러시(visual literacy) 개념을 제안하면서부터인 것으로 알려져있다. 대중매체의 등장 이후부터는 리터러시의 개념이 특정 미디어나 기술에 종속되어 논의되기 시작했다(황용석, 2020). 이중에서도 디지털 리터러시는 2000년 이후 네트워크 기반 시대가 시작되면서부터 디지털 기술과 미디어를 이용해 그 안에서 공유되는 정보를 비판적으로 평가하며 디지털 시민성을 모두 포괄

향 분석 연구이며, 김슬옹(2014), 조재형(2015), 송미영(2023), 김병문(2024)는 한글 문식력, 훈민정음, 문자 보급 등과 관련된 연구이다. 김창호(2012)가 한자 어휘 수준의 결정 요인에 리터러시의 개념을 활용한 연구이고, 박나리(2013)이 한국어 교육 분야이긴 하지만, 한국어 학습자의 학술 논문이란 결과물에 나타난 자기 의견 표현 담화 분석을 시도한 연구이다. 이향(2016)도 한국어 교육 분야지만, 컴퓨터 기반 한국어 말하기 평가에 대한 수험자들의 태도 분석이므로 교육이 아니라 교육의 결과물에 대한 리터러시 연구로 볼 수 있겠다.

하는 기념으로 등장하였다(황현정 2023:139).

디지털 리터러시 분야에서의 국어 관련 연구 경향을 살피기 전에 먼저 기존 연구에서 논의되어 온 '디지털 리터러시'의 개념에 대해 살펴보기로 한다. 아래의 표는 해외 학자들의 논저에서 다뤄진 디지털 리터러시와 관련된 개념들을 정리한 것이다.

Gilster, P. (1997)	Digital literacy includes the skills necessary to understand and use information in multiple formats from a wide range of sources when it is presented via computers. 디지털 리터러시는 **컴퓨터**를 통해 제공되는 다양한 출처의 정보를 이해하고 사용하는 데 필요한 기술을 포함한다.
Bawden, D. (2008)	Digital literacy encompasses the skills required to access and manipulate digital resources, and the critical understanding needed to engage with and evaluate digital information. 디지털 리터러시는 **디지털 자원**에 접근하고 이를 조작하는 데 필요한 기술과 디지털 정보를 참여하고 평가하기 위해 필요한 비판적 이해를 포함한다.
Belshaw, D. (2012)	Digital literacy involves the confident and critical use of information and communication technology for work, leisure, learning, and communication. 디지털 리터러시는 **정보와 커뮤니케이션 기술**을 자신감 있고 비판적으로 사용하여 업무, 여가, 학습, 의사소통을 할 수 있는 능력을 포함한다.
Garcia, O., & Li, W. (2014)	Digital literacy encompasses a wide range of abilities and competencies related to using digital tools and technologies for communication, creation, and collaboration in multilingual contexts. 디지털 리터러시는 의사소통, 창작, 협업을 위해 **디지털 도구와 기술**을 사용하는 것과 관련된 광범위한 능력과 역량을 포함한다.
Hafner, C. A., Chik, A., & Jones, R. H. (2015)	Digital literacy refers to the ability to use information and communication technologies to find, evaluate, create, and communicate information, requiring both cognitive and technical skills. 디지털 리터러시는 **정보와 커뮤니케이션 기술**을 사용하여 정보를 찾고, 평가하고, 생성하고, 의사소통하는 능력을 의미한다. 이는 인지적 기술과 기술적 기술 모두를 요구한다.
Jones, R. H. (2016)	Digital literacy involves the skills, knowledge, and behaviors needed to effectively use digital devices such as smartphones, tablets, and computers for purposes of communication, expression, collaboration, and advocacy. 디지털 리터러시는 스마트폰, 태블릿, 컴퓨터와 같은 **디지털 기기를 효과적으로 사용하기 위해 필요한 기술, 지식, 행동**을 포함한다. 이는 의사소통, 표현, 협업, 옹호의 목적을 위해 사용된다.
Thorne, S. L. (2016)	Digital literacy is the awareness, attitude, and ability of individuals to appropriately use digital tools and facilities to identify, access, manage, integrate, evaluate, analyze, and synthesize digital resources, construct new knowledge, create media expressions, and communicate with others. 디지털 리터러시는 개인이 **디지털 도구와 시설을 적절하게 사용하여 디지털 자원을 식별, 접근, 관리, 통합, 평가, 분석, 종합하는 능력과 태도, 인식**을 포함한다. 이를 통해 새로운 지식을 구성하고, 매체 표현을 창조하며, 다른 사람과 의사소통할 수 있다.
Pangrazio, L., & Sefton-Green, J. (2020)	Digital literacy involves the critical use of digital tools and media for learning, working, and participating in society, with an emphasis on the ability to find, evaluate, and use information effectively. 디지털 리터러시는 학습, 업무, 사회 참여를 위해 **디지털 도구와 매체를 비판적으로 사용하는 능력**을 포함한다. 이는 **정보를 찾고, 평가하고, 효과적으로 사용하는 능력을 강조**한

	다.

Gilster, P. (1997)에서 디지털 리터러시를 '컴퓨터'라는 매체를 통해 제공되는 정보를 이해하고 사용하는 데 필요한 기술에 대해 단순하게 언급하고 있다면, Bawden, D. (2008)부터는 '디지털 자원'으로 범위가 확대되고 있는 것을 확인할 수 있다. Bawden, D. (2008) 이후부터는 정보를 이해하고, 활용하는 기술뿐만 아니라 정보에 대한 비판적 이해까지 포괄하여 정의하는 경향을 보여준다. 이에 Thorne, S. L. (2016)와 Pangrazio, L., & Sefton-Green, J. (2020)부터는 디지털 리터러시를 디지털 도구와 시설을 적절하게 사용할 수 있는 기술적인 능력과 디지털 자원을 식별, 접근, 관리, 통합, 평가, 분석, 종합하는 능력, 태도, 인식에 더해 비판적으로 사용하는 능력도 강조하여 개념화하는 것을 확인할 수 있다.

국내 연구에서 개념화하고 있는 디지털 리터러시의 정의들을 몇 편의 선행 연구들을 통해 살펴보기로 한다. 아래 표는 국내 연구에서 개념화하고 있는 디지털 리터러시의 정의들이다.

박지영, 김성현 (2018)	디지털 리터러시는 디지털 정보기술을 새로운 형태로 **조작**하거나, 정보를 **전송**하고 정보를 **제공**하기 위해 필요한 디지털 매체의 사용 **능력**을 의미한다.
이소영 (2019)	디지털 리터러시는 다양한 디지털 도구와 자원을 **활용**하여 정보를 **탐색, 해석, 비판적으로 평가하는 능력**이다.
이승현 (2020)	디지털 리터러시는 디지털 기기를 **활용**하여 정보를 **탐색, 평가, 생성, 공유하는 능력**을 의미한다.
박영수, 최진우 (2020)	디지털 리터러시는 디지털 도구를 **사용**하여 효과적으로 **의사소통하고 협력할 수 있는 능력**으로 정의된다.
김은희, 이지연 (2020)	디지털 리터러시는 소셜 미디어를 포함한 다양한 디지털 플랫폼에서 **정보를 생성하고 공유하는 능력**이다.
김민주, 박지훈 (2021)	디지털 리터러시는 정보기술을 **활용**하여 정보를 **이해**하고 **활용할 수 있는 능력**으로 정의된다.
김영희, 이정수 (2022)	디지털 리터러시는 디지털 기술을 **사용**하여 **정보를 찾아내고 평가하며 사용하는 능력**이다.
이정민, 김나영 (2022)	디지털 리터러시는 컴퓨터상에서 제공되는 다양한 출처로부터 얻게 되는 여러 형태의 **정보를 이해하고 활용할 수 있는 능력**이다.
조병영 (2023)	디지털 리터러시는 디지털 도구를 **사용하여 정보를 이해하고 생산하며 소통할 수 있는 능력**을 의미한다.

위에 제시한 디지털 리터러시의 정의들은 주로 디지털 도구의 '활용'과 '정보 이해 및 활용 능력'을 강조하고 있는 편이다. 연구 영역별로 디지털 리터러시를 개념화하는 범위에는 약간의 차이가 있으나 밑줄 친 부분처럼 국내 연구들에서는 대체로 디지털 리터러시를 '디지털 도구'의 사용과 '디지털 정보'의 이해, 생산, 활용, 소통 능력으로 주로 '능력' 중심으로 정의하고 있다. '비판적 평가의 능력'까지 포함한 개념은 위의 연구 중에서는 이소영(2019)이 제시한 디지털 리터러시의 개념이 있다. 국내 연구의 정의들이 '능력' 위주의 정의인 것은 기존의 연구들이 '능력 향상의 필요성'과 '능력 향상 방안'을 중점적으로 다루고 있다는 것을 보여주는 증거로도 볼 수 있을 듯하다.

이상의 개념 정의들의 경향으로 볼 때, 디지털 리터러시의 개념은 해외의 개념 정의 사례를 참고하여 좀 더 복합적인 관점에서 정의될 필요가 있어 보인다. '디지털 리터러시'의 도구적 환경인 '디지털 도구'를 활용하는 능력 그리고 디지털 도구로 구현된 '디지털 자원 또는 정보'

를 탐색하고 이해하며 비판적으로 분석하여 활용하는 능력과 표현하는 능력을 고려해 '디지털 리터러시'의 개념적 정의를 내린다면, '디지털 리터러시'는 디지털 도구에 대한 활용 기술과 기능의 이용과 활용, 응용을 넘어 어떠한 문제 해결 과정에서 필요한 정보 인식과 비판적 평가와 같은 메타 인지 능력까지 고려한 개념으로 정의할 수 있을 것이다.

국내의 학술 논문에서 '디지털 리터러시'란 주제어가 처음 나타난 것은 권성호 외(2002)의 초등학교 고학년을 위한 미디어 교육과정 개발에 관한 연구이며 이후 디지털 리터러시와 관련하여 사회과학, 국어 교육, 한국어 교육 분야 등에서 디지털 리터러시와 관련된 연구가 수행되었다. 리터러시 분야에서의 국어 관련 연구는 주로 한국인을 위한 국어 교육(초등학생, 중고등학생, 대학생), 외국인 한국어 학습자를 위한 한국어 교육으로 크게 나눌 수 있다. 이러한 국어와 리터러시를 결합한 연구들에서 주로 나타나는 연구 주제어들은 미디어 리터러시, 디지털 리터러시, AI리터러시, 비판적 리터러시이며 연구 영역과 관련해서는 국어과교육, 매체 교육, 교육과정, 수업 전문성, 국어 교사, 학습 등의 순서로 연구 주제어가 나타난다. 이들 연구들은 정확하게 디지털 리터러시만 대상으로 하고 있지는 않지만, 주로 미디어와 디지털 기술에 대한 이해력 신장 방안과 이를 위한 교육 과정 및 교사의 전문성 향상을 목적으로 하고 있는 것을 확인할 수 있다.

최근 연구 목록에서 주목할 만한 것은 AI란 주제어이다. 이와 관련해 인공 지능 리터러시와 비판적 사고와 관련된 리터러시 연구도 등장하고 있는데, 인공 지능(AI)리터러시[4]는 큰 맥락에서는 디지털 리터러시와 관련지어 볼 수도 있을 듯하다. 인공 지능이 실행되는 플랫폼 자체가 디지털 환경을 바탕으로 하고 있기 때문이다[5].

이 발표의 연구 대상인 디지털 리터러시와 미디어 리터러시 주제어와 '국어'가 관련된 연구 주제어를 중심으로 학술 논문을 검색해 보면, 모두 286편의 논문이 검색된다. 이중 디지털 리터러시만을 키워드로 가진 논문은 139편으로, 연구 영역별로는 한국어와 문학 영역이 56편, 교육과 관련된 논문이 76편이다. 그외 디자인 분야(비주얼 리터러시 수준 분석 연구), 기타인문학 영역으로서 미디어 리터러시의 개념에 대해 논의한 연구가 1편, 기타 사회과학으로서 리터러시의 본질과 방향성 탐구 연구 1편, 초등학생들의 기초 읽기 능력 향상에 미치는 요인을 살펴본 연구가 1편이며 국어학 분야로 분야가 직접 명시되어 검색된 것은 손희연(2022)의 국어과 디지털 리터러시 교육을 위한 디지털 담화의 개념 및 내용 연구 1편이다.

미디어 리터러시 주제어 중에서도 디지털 리터러시 개념을 혼용한 연구가 다수 있으나 이는 디지털 리터러시 연구에서도 마찬가지로 나타나는 경향이다. 예를 들면, '미디어 리터러시'라는 주제어로 검색된 임희경 외(2012)의 외국인 이주민의 소셜 미디어 이용과 인식 같은 연구나 배소연(2020)의 SNS 고독방의 커뮤니케이션 양상 연구:익명성이 보장된 공간에서 이미지로 대화하기 연구의 경우, 연구 대상인 소셜 미디어는 디지털 매체이므로, 디지털 리터러시 연구로도 볼 수 있는 연구이다.

앞서 검색된 286편의 연구 중 논문 제목에 '국어'가 들어간 연구는 117편이다. 그런데 모두

---

4) 황현정(2023:137)에 따르면, 국내외 통틀어 인공 지능(AI) 리터러시와 관련된 연구는 국외에서 2014년부터 나타난다. 국내의 경우 AI리터러시가 학술 논문에서 직접적으로 처음 등장한 것은 이은경(2020)의 국내외 초중등학교 인공지능교육과정 분석 연구에서부터이다. 국어와 관련한 AI 리터러시 연구는 백목원(2021)의 인공지능(AI)을 활용한 국어 수업 방안 연구가 처음이며 국어 교육과 관련된 연구이다.

5) 이에 대해서는 인공 지능 리터러시가 다학제적 연구 분야기 때문에 기존의 디지털 리터러시나 미디어 리터러시의 개념 하에서 논의하기 어렵다는 의견도 있다(Wang et al., 2022), Russel&Norvig, 2020).

국어 교육 또는 한국어 교육과 관련된 연구로, 여기 포함된 '국어학' 분야 연구 1편 또한 국어 교육 영역에서 디지털 리터러시 교육을 위한 디지털 담화의 개념 및 내용 연구이다. 이상의 연구 주제어에 따른 연구 경향성으로 볼 때, 연구 영역이나 연구 주제어 측면에서 국내 학계에서의 디지털 리터러시 관련 연구는 미디어 리터러시를 포함한다 하여도 '국어학'을 전면에 직접적으로 내세운 연구는 거의 없으며, 주로 국어 교육과 한국어 교육이라는 '교육'과 '학습'의 관점에서 '디지털 리터러시'가 다뤄진 것을 확인할 수 있다.

3. 디지털 리터러시 분야에서 국어학적 연구의 현황과 가능성

앞서 언급한 바와 같이 디지털 리터러시의 개념은 2000년대 초반부터 급격하게 확산되기 시작했다. 디지털 기술이 빠르게 발전하고, 인터넷이 생활에서 필수적인 요소로 자리 잡게 되면서부터 디지털 리터러시에 대한 논의도 본격화되었다 할 수 있다. 특히 사용자 생성 콘텐츠, 소셜 네트워크 서비스, 블로그 서비스 등이 활성화되면서 '디지털 리터러시'의 중요성이 강조되기 시작했다 볼 수 있다(Gillen, Julia 2014).

국내에서도 2장에서 살펴본 바와 같이 2002년부터 디지털 리터러시가 직접적으로 언급된 연구들이 등장하고 있다. 이러한 상황에서 기존의 국어학적 연구에서 디지털 리터러시 관점의 연구를 재발견하고, 디지털 리터러시 영역에서 국어학적 연구의 가능성을 새롭게 모색하기 위해서는 디지털 리터러시의 개념과 범위를 재설정할 필요가 있다. 2장에서 수행한 디지털 리터러시의 개념 정의를 바탕으로 디지털 리터러시에서 필요한 능력을 Rooney H. Jones, Christoph A. Hafner(2021)와 Pangrazio, L., Sefton-Green, J., & Gleason, B. (2020)를 참고하여 정리하면 다음과 같다.

1) 디지털 도구 활용 능력: 기술적 능력으로 디지털 도구와 기술을 활용할 수 있는 능력
2) 디지털 정보의 비판적 평가와 이해 능력: 디지털 정보의 출처를 고려하여 정보의 신뢰도와 타당성을 평가하고 이해할 수 있는 능력
3) 디지털 정보 기반 콘텐츠 생성 능력: 다양한 디지털 도구와 정보를 활용하여 디지털 콘텐츠를 생성하는 능력
4) 디지털 환경에서 상호작용하는 능력: 소셜네트워크시스템 등 디지털 플랫폼을 통해 타인과 상호 작용하고, 협력적으로 의사소통할 수 있는 능력
5) 디지털 기반 데이터 보호 능력: 윤리적인 능력으로 디지털 정보의 보안, 개인 정보 보안 및 보호, 윤리적 활용 원칙을 이해하고 적용하는 능력

현재 국내에서 '디지털 리터러시'라는 주제어가 직접적으로 명시된 연구들은 이상과 관련된 디지털 리터러시의 '능력 함양' 방안을 모색하는 쪽에 집중되어 있는 경향이 있다. 그렇다면 실제로 국어학 연구 분야에서 위에서 언급한 디지털 리터러시와 관련된 연구가 수행되지 않았을까? 그렇지 않다. 디지털 리터러시 환경에서의 언어 사용 양상이나 변화와 관련해 국어학 연구에서도 다수 수행된 바 있고, 점점 그 영역이 넓어지고 있다. 디지털 리터러시 관점에서의 국어학적 연구는 교육적 관점에서 디지털 리터러시의 능력 향상이 아니라 디지털 리터러시의 언어적 활용과 표현 양상 또는 기존 언어 환경과의 차이에 집중한 연구가 될 것이다.

이러한 관점에서 기존의 국어학적 연구에서 '디지털 리터러시'를 고려한 연구들은 주로 사회언어학적 관점에서 수행된 연구들에서 찾을 수 있다. 예를 들어 웹상에서의 언어 사용, 소셜 미디어에서의 언어 사용 양상, 디지털 환경에서의 문해력 양상과 같은 연구가 그것이다. 소셜미디어의 언어 사용 양상과 관련해서는 김지연(2013)의 '블로그 필자들의 인터넷 작문 양

상', 이정복(2018)의 '소셜미디어에 대한 텍스트언어학적 접근', 곽면선(2021)의 소셜미디어에서 사용되는 언어에 관한 대학생들의 인식과 활용에 관한 연구 등이 주목된다. 블로그 필자들의 인터넷 작문 양상은 블로그라는 디지털 공간과 오프라인 공간의 차이점을 인식한 데서 출발한 것이므로 디지털 리터러시 관점의 연구라 할 수 있을 것이며, 소셜 미디어에 대한 텍스트 언어학적 접근이나 소셜 미디어에서 사용되는 언어에 관한 인식과 활용 연구 또흔 '소셜미디어'라는 디지털 환경에서 사용되는 언어가 오프라인에서 사용되는 언어와 차이가 있을 것이라는 가정 하에서 출발한 연구이다.

구어체지만 텍스트에 기반하고 있는 메신저 언어와 관련해서도 활발하게 연구되고 있다. 박종호(2017)의 대학생들의 모바일 메신저 언어 사용에 관한 연구, 최명원 외(2012)의 SNS 메신저 카카오톡 언어 현상 연구, 김가연(2017)의 모바일 메신저 대화 언어에 나타난 명사형 어미 -(으)ㅁ 종결문의 사용 양상, 강연임(2017)의 카카오톡 메신저의 소통 양상과 사회언어학적 특성, 안미애(2022)의 메신저 대화 말뭉치에서 나타나는 통용 방언형의 사용 양상 연구, 시정곤 외(2017)의 실시간 모바일 메신저에 나타난 세대 간 언어 사용 양상 연구 등이 디지털 환경에 기반한 메신저에 타나나는 언어 연구들이다. 특히 이정복(2007)의 인터넷 통신 언어에서 보이는 방언 사용의 성별 차이 같은 경우는 세대별 언어 활용 양상을 '웹'이라는 디지털 공간에서 살펴본 연구이므로 이 또한 디지털 리터러시를 고려한 연구라 할 수 있을 것이다.

이상과 같이 기존의 국어학 연구에서 디지털 리터러시를 고려한 연구를 간단하게 살펴보면, 주로 웹상의 언어나 메신저, 블로그 언어 활용 양상에 대한 연구가 사회언어학적 연구 또는 텍스트언어학적 연구의 관점에서 수행 되어온 것을 확인할 수 있다. 주로 디지털 환경에서의 언어 사용 양상과 오프라인 환경에서의 언어 사용 양상의 차이가 있을 것이라는 가정 하에서 출발한 연구가 많으며 이러한 연구들도 모두 디지털 리터러시에 기반한 연구라 할 수 있을 것이다. 이렇게 본다면, 기존의 국내외 연구에서 '언어학적 연구와 디지털 리터러시 연구 간의 접점이 부족하다'라는 견해는 디지털 리터러시라는 개념과 연구 범위에 대한 정의가 모호해서 생긴 오해로 볼 수 있다.

지금까지 살펴본 디지털 리터러시의 개념적 정의와 연구 범위를 정리하면 다음과 같다. 디지털 리터러시는 환경적인 요인으로는 '디지털 환경', 도구적 관점에서는 '디지털 도구', 언어학적 관점에서는 '언어의 이해 및 표현과 관련된 지식과 능력'이 포함된 개념이다. 즉, 디지털 리터러시는 '디지털 환경에서의 디지털 도구를 활용한 언어의 이해 및 표현과 관련된 지식과 능력'이다. 이러한 개념 정의를 바탕으로 국어학 연구로 분류 가능한 디지털 리터러시의 연구는 양적 연구와 질적 연구의 구분 아래 다음과 같이 정리해 볼 수 있을 듯하다.

1) 디지털 환경에서의 언어 사용 데이터 수집 및 분석, 인식 및 사용 태도/ 기존 리터러시 환경과의 비교
2) 디지털 환경에서의 대화 및 담화 데이터 수집 및 분석, 인식 및 사용 태도/ 기존 리터러시 환경과의 비교
3) 디지털 환경에서의 언어적 상호 작용 양상 수집 및 분석, 인식 및 사용 태도/ 기존 리터러시 환경과의 비교
4) 디지털 환경에서 다양한 매체를 활용한 언어 표현과 이해 양상 수집 및 분석, 인식 및 사용 태도/ 기존 리터러시 환경과의 비교

위의 영역 중 데이터 수집과 분석 쪽은 양적 연구로 코퍼스 언어학의 연구 방법론을 고려하여 수행되어야 할 것이다. 대량의 데이터 수집을 통해 얻을 수 있는 언어학적 의미 분석의 기

준과 방법은 사회언어학의 도움이 필요하다. 언어 사용 양상이나 이해와 관련해서는 텍스트 기반 언어와 음성 언어를 포함한 멀티미디어 기반 언어로 나누어 살펴볼 필요가 있을 것이다. 위의 네 가지 연구 분야에서 각각 언급된 인식 및 사용 태도 비교는 질적 연구로서 사회언어학적인 연구 방법론으로 접근할 수 있으며 기존의 리터러시 환경과 비교하여 살펴볼 수 있는 연구 분야이다. 이상의 연구 분야는 각각 음성, 음운, 의미, 문법, 형태, 화용 등의 국어학의 제 분야의 연구 이론과 방법론을 활용하여 연구하는 것이 가능하다. 국어학 분야에서 이미 수행된 디지털 리터러시 관련 연구도 이러한 관점에서 재분류가 가능할 것이며 위의 분류 기준을 이용해 추가적인 연구도 가능할 것으로 보인다.

기존의 모든 연구를 재분류하기는 어려우나 국어학적 관점에서 연구된 '메신저 언어' 주제어의 연구들을 학술지인용색인에서 검색해 직접적으로 국어학과 관련된 연구만 추려보면 아래의 15편 정도이다. 이 연구들은 공통적으로 웹 환경을 기반으로 한 메신저를 바탕으로 하고 있다. 이렇게 추린 15편을 위의 1)~4)를 고려해 분류해 보면 다음과 같다.

구분	논문명	언어 사용 데이터 수집 및 분석	언어 사용 인식 및 사용 태도/ 비교
2,3	오성애(2016), 단체 대화방에 나타난 조선족 언어의 탈색과 채색	○	
2,3	오성애(2017), 조선족 단체 대화방의 코드 전환과 코드 혼용 양상에 대한 연구	○	
2,3	어상희(2017), 대학생들의 성별에 따른 카카오톡 사용양상 분석	○	
2,3	시정곤 외(2017), 실시간 모바일 메신저에 나타난 세대 간 언어 사용 양상 연구 -20대와 60대 이용자의 카카오톡 사용을 중심으로-	○	
2,3	박종호(2017), 대학생들의 모바일 메신저 언어 사용에 관한 연구	○	
2,3	김보영(2020), The Discourse Strategy of Code Switching on SNS texts: In the case of Korean-Chinese and Chinese	○	
2	안미애(2022), 메신저 대화 말뭉치에서 나타나는 통용 방언형의 사용 양상 연구 - 서울 지역어 화자의 대화 말뭉치를 중심으로 -	○	
2,3	홍미주(2020), 카카오톡 대화의 음운적 특징과 음운변이형의 화용적 기능에 대한 연구	○	
2,3	홍미주(2020), 대화 전략으로서의 음운변이형 실현에 대한 연구-대구 지역의 용언 활용에서 어미 '아→어' 교체를 대상으로	○	
2	김한샘 외(2017), 한국어 튜터링 챗봇을 위한 말뭉치 구축의 필요성과 방법론	○	
3,4	남길임(2022), 口述性과 文字性의 사이, 메신저 대화의 談話와 文法 -메신저 대화 말뭉치와 구어 말뭉치의 비교를 중심으로-	○	○
2	김가연(2017), 모바일 메신저 대화 언어에 나타난 명사형 어미 '-(으)ㅁ' 종결문의 사용 양상	○	
2	안의정 외(2020), 형태 분석을 위한 메신저 텍스트 처리 방안	○	
2,3	이은희(2019), 모바일 메신저에 나타난 한국어 학습자의 화행 실태와 교육 방안– 거절 화행을 중심으로	○	
2,3	백미경(2022), 메신저 대화에 나타나는 응답 표현 연구	○	

기본적으로 이상의 연구들은 ‘메신저 언어’를 대상으로 하고 있으므로 디지털 환경에서의 대화 및 담화 데이터 수집을 기본으로 하고 있으며, ‘메신저’라는 디지털 도구의 특성상 사용자 간의 언어적 상호 작용 양상도 함께 살피고 있다. 메신저 언어 관련 연구 중 기존의 언어 사용 양상과의 비교는 남길임(2022)이 15편 중에서는 유일하다. 또한 제시한 기준에 따라 기존의 연구들을 분류해 본 결과, 앞서 제시한 분류 기준 중 2)와 3)의 기준의 경우, 메신저 언어 연구에 이를 적용할 때 2)와 3)의 기준이 중복되는 측면도 있다. 그러나 연구의 특성상 단순히 대화나 담화만 수집하여 그 특징을 살피는 경우도 있으므로 2)와 3)을 구분할 필요가 있어 앞서 제시한 디지털 리터러시 관련 국어학적 연구 분야의 1)~4) 기준을 그대로 유지하고자 한다.

‘메신저 언어’로 한정해 살펴보긴 하였으나 기존의 국어학적 연구를 디지털 리터러시의 관점에서 분류한 결과로 볼 때, 아직 국어학적 관점에서 디지털 리터러시의 능력의 범주에 해당하는 언어적 활용 양상은 충분히 연구되지 못한 경향이 있다. 특히 디지털 환경에서 상호작용하는 능력은 메신저 언어를 대상으로 사회언어학이나 화용론의 연구 방법론으로 좀 더 세밀하게 연구될 수 있을 것으로 보인다. 이러한 연구가 국어학적 관점에서 추가적으로 수행된다면, 도구적 관점에서 디지털 리터러시의 능력 향상 방안에 대해서만 수행해 온 기존의 디지털 리터러시 관련 연구들의 부족한 점을 보완할 수 있을 것이다.

4. 나가며

Gillen, Julia(2014:13)는 컴퓨터 매개 언어 연구가 언어학적 개념이나 방법론과는 거리가 멀다는 언급으로 그의 저술을 시작한다. 그러나 실제로는 언어학의 영역에서 디지털 리터러시 연구가 계속 수행되어 왔고, 앞으로 디지털 리터러시를 고려하여 언어학적 연구가 수행되어야 할 필요성을 강조하였다.

지금까지 살펴본 바와 같이 디지털 리터러시 연구로 분류된 기존의 연구들은 ‘학습’이나 ‘교육’과 관련된 연구가 다수이다. 그럼에도 불구하고 디지털 리터러시가 직접적으로 언급되지 않았을 뿐이지 디지털 리터러시 환경과 도구를 고려한 언어학적 연구는 국외뿐만 아니라 국내에서도 어느 정도 수행되어 오고 있다.

디지털 리터러시가 기존에 ‘언어 연구에 있어 학습’과 ‘기술 습득 및 활용’을 중심으로 연구되어 왔다면 이제는 국어학적 관점에서 우리 앞에 대두된 ‘디지털’이라는 새로운 언어 환경에서, 언어 사용자들의 언어 이해와 표현 양상에 대해 관심을 가지고, 그 변화의 양상과 방향을 분석할 필요가 있다. 앞으로 디지털 환경에서 일어날 새로운 언어 현상, 표현이나 이해 측면에서의 현상들을 연구할 언어학 기반의 이론적인 개념을 디지털 리터러시를 고려하여 설정할 필요가 있는 것이다.

참고 문헌

김도헌(2020). 국내 미디어, 디지털, 정보, ICT 리터러시의 연구 동향 분석, 교육문화연구 26(3). 93-119.

김민주, 박지훈 (2021). 데이터 리터러시 향상을 위한 교과 간 AI 융합 수업 설계 모형 개발. 교육공학연구, 37(2), 1-20.

김영희, 이정수 (2022). 우리나라 중·고등학생의 디지털 미디어 리터러시 인식 연구. 교육정보미디어연구, 28(1), 75-102.

김은희, 이지연 (2020). 국어 교육에서의 소셜 미디어 리터러시 연구. 국어 교육학회, 23(1), 123-150.

박영수, 최진우 (2020). 디지털 리터러시 환경에서 외국인 학부생의 토론 과제 구성 연구. 언어학연구, 36(4), 45-67.

박지영, 김성현 (2018). 디지털 리터러시 교육 내용의 2015 개정 초등 국어 교과서 반영 양상. 한국교육학술정보원, 19(2), 85-112.

안미애(2021), 대학생의 디지털 기반 미디어 리터러시에 대한 태도와 행동 연구-미디어 리터러시에 대한 인지와 미디어 활용 양상을 중심으로, 문화와융합 43(11), 한국문화융합학회, 277-302.

이소영 (2019). 미디어 리터러시 교육의 방향에 관한 연구. 한국미디어학회, 21(4), 143-168.

이승현 (2020). 디지털 리터러시 교육 도구. 한국교육학회 학술대회 발표논문집, 1-15.

이정민, 김나영 (2022). 디지털 리터러시(Digital Literacy) 교육 연구 동향 분석. 교육정보연구, 38(3), 115-140.

조병영 (2023). 디지털 시대의 리터러시와 (한)국어 교육의 방향. 국제한국언어문화학회 제36차 추계 학술대회, 52-56.

한국학술지인용색인(2024), http://www.kci.go.kr.

황현정(2023), 국내외 AI리터러시의 연구 동향 분석: 체계적 문헌고찰 방법을 중심으로,『교육문화연구』29(3), 교육연구소, 135-184.

horne, S. L. (2016). Digital Literacies. *In Framing Languages and Literacies: Socially Situated Views and Perspectives* (pp. 192-218). Routledge.

Battelle for Kids(2021), http://www.p21.org.

Bawden, D. (2008). Origins and Concepts of Digital Literacy. *In Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices* (pp. 17-32). Peter Lang.

Belshaw, D. (2012). *The Essential Elements of Digital Literacies*. Self-published.

Garcia, O., & Li, W. (2014). *Multilingualism and Multimodality in Language*, Routledge.

Gee, J. P. (2011). *Social Linguistics and Literacies: Ideology in Discourses,* London: Routledge

Gillen, Julia(2014), *Digital Literacy*, Routledge.

Gilster, P. (1997). *Exploring Digital Literacy,* Wiley.

Hafner, C. A., Chik, A., & Jones, R. H. (2015). Digital Literacies and Language Learning. Language Learning & Technology, 19(3), 1-7.

Jones, R. H. (2016). Digital Literacies. In The Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning (pp. 321-336). Wiley Blackwell.

Pangrazio, L., & Sefton-Green, J. (2020). What is digital literacy? A comparative review of publications across three language contexts. Digital Education Review, (37), 235-252.

Rooney H. Jones, Christoph A. Hafner(2021) *Understanding Digital literacies*-A practical introduction, Routledge.

Russell, S., & Norvig, P. (2020). *Artificial intelligence a modern approach* [M]. Hoboken, PearsonEducation.

Thorne, S. L. (2008). Transcultural communication in open Internet environments and massively multiplayer online games. In S. Magnan (Ed.), Mediating discourse online (pp. 305-327). Amsterdam: John Benjamins.

Unesco(2014). https://en.unesco.org/events/international-literacy-day-2014.

W. James Potter(2016). 미디어리터러시 Media Literacy, 소통.

Wang, B., Rau, P. L. P., & Yuan, T. (2023). Measuring user competence in using artificial intelligence: validity and reliability of artificial intelligence literacy scale. *Behaviour & information technology*, 42(9), 1324-1337.

‘국어학 연구에서 디지털 리터러시의 활용 양상과 연구 방법론 모색(안미애)’의 토론문

황희선(중앙대학교)

선생님의 흥미로운 발표 잘 들었습니다. 디지털 리터러시를 포함한 다양한 리터러시의 중요성이 부각되는 요즘, 국어학에서의 디지털 리터러시에 대한 개념과 연구 경향을 살펴보고 앞으로의 연구 가능성을 모색해 본 발표문은 큰 의의가 있습니다.

발표문에서, 국내 연구에서는 디지털 리터러시의 정의는 대체로 디지털 도구의 ‘활용이나 사용’과 ‘정보 이해 및 활용 능력’을 강조하고 있으나 해외 개념 정의 사례를 참고해 ‘메타 인지 능력’까지 고려한 개념으로 정의할 수 있다고 주장하였습니다. 또한 국어학에서 디지털 리터러시 전면에 내세운 연구는 거의 없고 ‘교육’과 ‘학습’ 관련된 연구가 다수로 보였으나, ‘디지털 리터러시 환경과 도구를 고려한 언어학적 연구’는 어느 정도 수행되어 왔다는 점을 알게 되었습니다. 선생님의 발표문을 들으면서 많은 공부가 되었는데요, 궁금한 점을 질문하는 것으로 토론을 대신하겠습니다.

먼저 국어학에서 디지털 리터러시가 직접적인 주제어로서는 많은 연구가 되지 않았음을 알 수 있는데, 이는 말씀하신 것처럼 국내 연구에서 정의된 디지털 리터러시의 개념과 관계있을 듯합니다. 국내 연구에서는 ‘디지털 도구의 활용이나 능력’을 중심으로 디지털 리터러시를 정의하였기에 이를 ‘교육’과 ‘학습’의 측면을 주된 연구 방향을 설정하였을 텐데, 이렇게 정의된 원인이 있을까요? 국내 연구에서의 이러한 정의와 연구 방향에서의 특이점이 있었을지 궁금합니다.

그리고 미디어를 활용한, 예를 들어 메신저 언어나 블로그의 인터넷 작문 양상 등에 대한 분석은 꾸준히 연구되어 왔는데 이를 디지털 리터러시와 연결시키지 않은(혹은 못한) 이유에 대해서도 혹시 연구를 진행하면서 짐작하신 부분이 있는지 궁금합니다. 언급하신 것처럼 미디어나 SNS에 나타난 언어 현상 조사와 분석에 대한 연구는 사회언어학과 텍스트언어학 분야에서 종종 나오고 있지만 대체로 디지털 리터러시 범위로 생각하지는 않는 것으로 보입니다.

덧붙여 해외 연구에서 정의된 ‘디지털 자원 또는 정보의 탐색, 비판적 분석, 표현하는 능력’ 등의 사례를 참고해 복합적인 관점에서 ‘문제 해결 과정에서 필요한 정보 인식과 비판적 평가와 같은 메타 인지 능력까지’ 고려한 개념으로 정의해야 한다고 주장하셨는데, 이러한 주장에 대한 추가 설명을 부탁드리고 싶습니다. 예를 들어 국어학의 관점에서는 이러한 개념이 어떻게 반영될 수 있을지 생각하신 바가 있으시다면 짧게라도 듣고 싶습니다.

마지막으로 디지털 리터러시의 국어학적 연구 방향을 ‘디지털 환경’에서의 언어 수집과 분

석, 인식과 사용 태도로 나누고 기존 리터러시 환경과의 비교를 제시해 주셔서, 디지털 리터러시 범위의 연구를 진행하는 데에 많은 도움이 될 것입니다. 다만 여기에서 기존 리터러시 환경과의 비교가 디지털 리터러시의 연구 내용이 된다면, 계속 새로운 연구 결과가 나올 것으로 보시는지도 개인적으로 궁금합니다.

발표문 마지막 부분에, '앞으로 디지털이라는 새로운 언어 환경에서 언어 사용자의 변화된 언어 이해와 표현 양상을 살펴보고 방향을 분석할 필요가 있다'는 주장에 동의하며 개인적으로 많이 배울 수 있었습니다. 이것으로 토론을 마치겠습니다. 감사합니다.

『댓글부대』와 <댓글부대>로 보는 디지털 리터러시 의식 분화 양상

이희원(부산대학교 인문학연구소 전임연구원)

1. 디지털 리터러시 재고

리터러시(literacy, 문해력)의 사전적 의미는 '읽고 쓸 수 있는 능력'이다. 이 개념은 기본적으로 개인 차원에서 말과 글을 부려 쓰고 의사소통할 수 있는 방법을 습득하는 것과 관련되었다.[6] 이를 통해 리터러시는 사람들이 다양한 영역에서 만들어지는 시스템의 메커니즘을 이해하고 그것이 생산하는 정보를 통해 사용자끼리 적절한 방식으로 소통할 수 있는 중립적·설명적 유형화 능력으로 이해되었다. 하지만 읽고 쓰는 능력이라는 말 자체가 이미 사람들 간의 소통을 전제한 개념인 만큼 그 속에는 개인의 범주를 넘어서서 정치·사회 측면에서의 비판의식과 실천의 맥락까지 포함하는 의미를 품는다. 이에 리터러시 연구는 점차 "사회적이고 문화적인 현상으로", 그리고 "실천적 지식으로"[7] 논의되어야 할 개념이라는 측면이 강해진다. 우리 사회에서 이 용어가 사회적 관심을 받게 되는 것은 인터넷 기반 뉴미디어 발달에 부응하는 미디어 정보 이해에 대해 사람들의 관심이 커지는 2000년대부터다.[8] 미디어 리터러시에 대한 이와 같은 사람들의 관심은 결국 리터러시가 다변화하는 세상을 알아갈 수 있는 능력이자 동시에 현실의 낯선 영역들과 주체적으로 대면하고 이해의 폭을 넓혀가는 삶의 태도와 연결됨을 확인케 한다. 본고에서 살펴보는 디지털 리터러시 역시 이런 관점에서 접근하고 있다.

인터넷은 1960년대 말 미국에서 국방상의 목적으로 만들어진 이후 발전을 거듭해 대중화된다. 우리나라는 1980년대에 아시아 최초로 인터넷 초기 모델을 들여왔고, 1990년대에 PC통신 시대를 거쳤으며 1990년대 말에는 정책적으로 전국에 초고속 통신망을 구축하게 된다. 이 과정을 통해 한국은 명실상부 인터넷 강국으로 부상했고 인터넷 기반 미디어가 시민들의 삶터에 깊숙이 개입하게 되었다. 이 새로운 미디어가 쏟아내는 무수한 양의 정보 앞에서 사람들은 이것을 어떻게 읽고 써야 할 것인가에 대한 기본 개념 이해 측면에서부터, 이 미디어를 활용해 어떤 현실을 만들어낼 것인가에 대한 실천적 측면에 이르기까지 다양한 문제의식을 키워왔다.

이후로 20년을 훌쩍 지난 2024년 오늘날은 디지털 미디어 인프라가 깔리던 초창기부터 사람들 사이에서 논의되어 왔던 문제들은 물론 미처 예상하지 못한 현상들도 포함해 뉴미디가 가져온 명암이 많은 면에서 현실화했다. 그런 만큼 이 미디어 정보들에 대한 '사회적·문화적·실천적' 측면에서의 비판적 디지털 리터러시가 필요하다는 사회적 여론이 강화되고 있다. 게다가 최근에는 인공지능 개발로 더한층 달라진 뉴미디어 현황이 사람들의 새로운 삶의 조건이

6) 조병영, 『읽는 인간 리터러시를 경험하라』, 쌤앤파커스, 2021; 박호관, 「대학 글쓰기 연계 기초 문해력 증신 프로그램 안내」, 『우리말글』 제100집, 우리말글학회, 2023.
7) 전경란, 『미디어 리터러시의 이해』, 커뮤니케이션북스, 2015, xi쪽.
8) 권성호, 김성미, 「소셜미디어 시대의 디지털 리터러시 재개념화: 젠킨스의 '컨버전스'와 '참여문화'를 중심으로」, 『미디어와 교육』 1권 1호, 한국교육방송공사, 2011; 안정임, 「디지털 커뮤니케이션과 미디어 리터러시 : 의미와 연구방향 모색」, 『교육정보방송연구』 제8권 제3호, 2002; 「디지털 미디어 리터러시 정책동향 분석 및 제언」, 『사회과학논총』 21, 서울여자대학교 사회과학연구소, 2014; 이영희, 윤혜향, 「국내 미디어리터러시 연구동향: 2000년부터 2022년 학위논문 중심으로」, 『청소년상담학회지』 4-3, 한국청소년상담학회, 2023 등 참조.

된 실정인 만큼 디지털 미디어에 대한 관심이 높아지는 추세다.

그런데 요즘 제출되고 있는 리터러시 관련 연구들에서 공통적으로 지적되는 전제는 뉴미디어의 발달 속도에 비해 사람들의 리터러시 역량이 지속적으로 추락하고 있다는 점이다. 이는 비단 우리나라만의 현상이 아니라 디지털 미디어에 노출된 여러 나라 사람들, 특히 어릴 때부터 뉴미디어를 일상적으로 사용했던 젊은 층들에서 공통으로 발견되는 상황이다.[9] 게다가 뉴미디어가 보여주는 변화의 폭이 큰 만큼 그 정체를 모두 아우를 수 있는 이론적 토대 확립도, 이 상황이 가져오는 문제들에 대한 구체적 정책 방안 모색도 쉽지 않다.[10]

최근 들어 디지털 리터러시 역량 강화를 위해 사색과 성찰, 책읽기, 토론 등 기본적인 인문교양적 활동을 적극적으로 추진하는 부분에 대해 체계적으로 제시한 연구들이 등장하고 있어 눈길을 끄는 것은 고무적이다.[11] 뉴미디어의 정보들에서 제대로 된 의미와 효과를 간파하지 않을 때 어떤 일이 벌어지는지에 대해 경험·사건을 위주로 제시하는 책들도 일정 정도 축적되어 사람들에게 디지털 리터러시에 대한 경각심을 갖게 하는 경우도 많아지고 있다.[12]

하지만 인간이 기존에 가지고 있던 인식 구조의 변화를 종용하는 뉴미디어 기술을 적절하게 통제하고 이용할 수 있는 확고한 사회적 합의에 이르기 위해 가야 할 길은 아직 멀다. 실질적으로 사람들의 일상에 어떤 리터러시가 필요한지, 그러한 디지털 리터러시를 토대로 어떤 사회 제도가 구축되어야 하며, 교육계에서는 어떤 관점을 기준으로 적절한 방법을 설계해야 하는지에 대한 구체적인 논의가 필요하다.

이를 위해 전제되어야 할 것은 뉴미디어 정보 확산이 우리 사회에 어떤 문제적 현실을 불러들이고 어느 지점에서의 변화를 유발하고 있는지에 대한 제대로 된 인식이다. 디지털 미디어에서 쏟아지는 정보는 말 그대로 디지털 내의 일이지만, 사람들은 이 전자 정보에 의존해 실제 세계를 이해하고 새로운 실천을 수행한다. 이러한 상황에서 디지털 리터러시가 제대로 확립되지 않았다는 말은 이 실제와 가상의 경계에서 벌어지는 영향 관계에 대해 아직 균형잡힌 인식과 적절한 통제가 이루어지지 못하고 있다는 것을 의미한다. 이에 더해 최근에는 인공지능이라는 새로운 미디어 변화까지 감당해야 하는 실정이다.

때문에 익숙한 현실에 대해 낯선 거리감을 갖고 그 실체를 깊이 있게 바라볼 수 있는 계기가 무엇보다 필요한 상황이다. 실용적인 통상의 시각에 의문을 갖고 다른 감각으로 세상을 새롭게 발견하는 것이 문학을 포함한 예술의 존재 이유 중 하나다. 소설『댓글부대』와, 이를 원작으로 한 영화 <댓글부대>는 디지털 미디어가 빚어내는 문제적 상황에 대해 성찰적 거리를 가지면서도 그 현실을 핍진하게 보여준다는 점에서 의미가 큰 작품들이다. 이 작품들이 보여주는 낯섦의 거리를 확보하며 당대를 볼 때 우리 시대 디지털 리터러시를 재고할 수 있는 사고실험이 가능할 것으로 보인다.

장편소설『댓글부대』(은행나무, 2015)의 작가 장강명은 우리 사회 곳곳에서 제대로 된 사회

---

9) 서정일,「데이터 문해력의 재고」,『전자공학회지』50-6, 대한전자공학회, 2023; 오재호 빈미영,「새로운 문해력, 디지털 리터러시」,『GRI이슈&진단』530, GRI경기연구원, 2023; 이연정,「국내외의 문해력 이슈와 그에 대한 대응 및 지원 사례 연구」,『리터러시연구』제15권 2호, 한국 리터러시 학회, 2024 등 참조.

10) 안정임, 앞의 논문; 이민우,「한미일 문해력 정책 비교해보니: 뜻 모르는 학생과 뜻 별로 없는 정부」,『더스쿠프』578, 더스쿠프, 2024 등.

11) 김성우, 엄기호,『유튜브는 책을 집어삼킬 것인가: 삶을 위한 말귀, 문해력, 리터러시』, 따비, 2020; 조병영, 앞의 책; 홍재원,『처음 읽는 미디어 리터러시: 신문·방송부터 유튜브·소셜미디어까지』, 태학사, 2021; 구본원,『메타인지의 힘』, 어크로스, 2023 등.

12) 손석춘,『미디어 리터러시의 혁명』, 시대의창, 2021; 정지혜,『우리 모두 댓글 폭력의 공범이다: 악플러의 탄생과 디지털 공론장 붕괴의 드라마』, 개마고원, 2023 등.

적 몫을 갖지 못한 청년들이나 노동자, 자영업자 등의 존재 양상을 집요하게 보여준다(『표백』, 『열광 금지, 에바로드』, 『그믐, 또는 당신이 세계를 기억하는 방식』, 『뤼미에르 피플』). 남북 관계와 통일 이슈(『우리의 소원은 전쟁』), 모순에 가득 찬 인간 존재와 범죄 심리(『재수사』), 과학 기술과 뉴미디어 발달 상황 속 인간 삶(『당신이 보고싶어 하는 세상』, 『노라』) 등을 면밀한 현실 분석과 개연성 강한 상상력으로 형상화하기도 했다. 기자 출신이라는 작가 이력을 내세우지 않더라도 그는 우리 사회의 실상에 대한 충실한 이해를 근거로 한 심층적 시각을 보여주는 중요한 작가다.

장강명의 2015년 작 『댓글부대』는 2012년 대통령 선거 기간 중 벌어진 국정원·국방부의 댓글 조작 사건을 모티프로 한 장편소설이다. 이 작품은 뉴미디어의 생리를 체득한 청년 세대가 우리 사회 기득권층의 자기중심적 혹은 원시 파시즘적인 세계관과 조우해 만들어낸 대중 통제 실상과 일상의 소리소문없는 붕괴를 흡인력 강한 문장으로 그려내고 있다. 지금으로부터 한참 전에 발표된 작품임에도 불구하고 뉴미디어의 작동 방식이나 그것에 연관해 만들어진 인물들의 감성 구조, 서사적 박진감은 다분히 현재적이다. 작품의 1판이 13쇄까지 발행되었고 2024년에는 개정판이 선보여 사람들의 꾸준한 관심을 받고 있다는 점은 이 작품이 지금 여기 우리의 문제의식과 긴밀하게 연동하고 있음을 보여준다.

이 작품을 원작으로 하는 영화 <댓글부대>(안국진, 2024)는 소설 『댓글부대』의 개정판이 나온 2024년에 개봉해 사람들의 관심을 끌었다. 안국진 감독은 <성실한 나라의 앨리스>(2015)로 인지도를 쌓았다. 이 작품은 아무리 성실하게 살아도 일상을 유지하는 것 자체가 힘든 마이너리티들의 삶을 그로테스크하게 그려내고 있다. 이처럼 안 감독의 주제의식도 현실 비판적 측면이 강하다. 감독의 전작에 대한 기대감 때문인지 <댓글부대>가 소설에 비해 현실 비판의 맥락이 약하다는 평을 종종 듣는다. 그러나 이는 감독이 포착하고자 한 현실 비판의 맥락이 소설과 다르기 때문이며, 소설 발간 이후 개봉일 기준 9년의 시간이 흐르는 사이에 디지털 미디어가 사람들에게 끼치는 영향력이 변화한 상황을 반영한 결과라는 점을 감안하면 영화 <댓글부대>를 더욱 의미있게 살펴볼 수 있을 것이다. 『댓글부대』와 <댓글부대>는 이러한 측면에서 우리 사회에서 비판적 실천적 디지털 리터러시가 어떤 지점을 향해야 할지에 대해 보여주고 있다고 하겠다.

본고에서는 두 작품을 통해 디지털 미디어가 만들어내고 있는 현실 효과를 통시적으로 살피고, 그것을 토대로 오늘날 우리 사회에 어떤 디지털 리터러시 문제의식이 필요한지 파악해보고자 한다.

2. 뉴미디어 정보 생태와 리터러시의 위기

장강명의 『댓글부대』는 2012년에 불거진 '국정원·국방부 댓글 조작 사건'이 터지고, 인터넷의 무수한 정보들이 특정 목적에 의해 조작될 수 있음을 사람들이 충격적으로 확인한 이후를 시간적 배경으로 한다. 구성은 전지적 작가 시점으로 서술되는 부분, 그리고 민간 댓글팀 '팀-알렙'의 멤버 '찻탓캇'이 '임상진 기자'에게 자신들의 활동과 '합포회' 즉 국가보다 막강한 힘을 가진 정체불명 수구 단체의 정체에 관해 제보하는 대화체 부분이 교차로 서술되는 방식을 취하고 있다. 전자가 대체로 실제 현실로 상정되는 부분이고, 후자는 '찻탓캇'이 '임 기자'를 속이기 위한 지어낸 거짓 내용이다. 이 두 부분은 많은 경우 같은 내용을 담고 있고 흐름이 연결되기에 그 구분이 명확하지는 않다. '팀-알렙'의 리더격인 '삼궁'이 '합포회' 사람을 만나서 팀 활동을 선전하면서 하는 인상적인 말이 있는데, 인터넷 정보는 아무리 좋아도 99.9%는 묻히기 때문에 이를 살리기 위해서는 진실, 진심, 좋은 콘텐츠가 필요하지만 거기에 더해 "약

간의 관점 전환"[13]이 필요하다는 것이다. 이 약간의 관점 전환이 바로 '팀-알렙'의 정보 조작 노하우다. '찻탓캇'의 제보도 이런 '전환'을 통한 모종의 결과 도출 과정이다.

소설은 '팀-알렙' 3인방 '삼궁', '01査10', '찻탓캇'이 이러한 인터넷 정보 생성의 생태를 악용해 사람들의 의식을 조작하는 활동을 실감나게 보여준다. 작품이 나온 지 시간이 제법 흐른 오늘날에도 작품 속에서 보여주는 정보 조작을 통한 목적 달성 과정은 동시대적 현실감을 준다. 매크로 프로그램으로 실시간 검색 순위를 조작하는 것은 당연하고, 상품에 대한 가짜 구매 후기나 사용 후기 등을 가짜 아이디로 작성해 사람들을 현혹하기도 한다. SNS에 예쁘고 돈 많은 여자가 호텔에서 잘난 척하는 사진을 올려 남녀 간 혐오 의식을 조장하면서 사람들의 이목을 끌고 실상은 그 사진 속 신상 샴페인을 광고하는 것은 전형적인 바이럴 마케팅 모습이다. 경쟁자를 제거하고 싶은 자의 사주를 받고 악의적 거짓 정보를 유포해 그 경쟁자에 대한 사람들의 사이버 공격을 유도해 그를 무너뜨리기도 한다. 이런 작업은 가짜 정보 자체의 악랄함에 더해, 인터넷에 떠도는 정보에 대해 별 문제의식 없이 동조하는 무수한 대중들이 현실에 어떤 결과를 만들어내는지 치밀하게 보여준다. 이런 소설 속 내용이 단지 허구가 아님을 우리는 인터넷을 떠도는 풍문으로, 또는 신문지상에서 오르내리는 많은 사건 사고를 통해 이미 확인하고 있다. 가짜 정보에 휘둘려 현실을 곡해하고, 자신에게 편리하고 유리한 방식으로 가짜와 진짜를 선택적으로 받아들이는 일들이 가져오는 각종 문제적 상황들은 뉴미디어상에 떠도는 정보들에 대한 디지털 리터러시 함양의 필요성을 실감케 한다.

이처럼 인터넷에서 정보를 능수능란하게 조작하던 '팀-알렙'은 '합포회'와 만나면서 본격적으로 정치·사회적 여론을 조작하게 되면서 공적 영역에 개입하게 된다. '합포회'는, 뉴미디어를 활용해 시민들이 단합하고 그 힘을 공동체의 민주화에 활용하는 상황을 극단적으로 거부하는 수구 기득권자들의 집단이다. 그래서 '팀-알렙'에게 시민의 단합된 활동을 가능하게 하는 허브인 주요 인터넷 커뮤니티를 파괴할 것을 사주한다. 이에 '팀-알렙' 멤버는 그 커뮤티니에 가입해 구성원 간의 싸움을 부추겨 분열시키거나, 얼떨결에 사람들이 불법을 저지르게 만든 뒤 그들을 협박한다. 그 결과 사회 변혁을 꿈꾸는 자들의 인터넷 모임들은 해체·와해 수순을 밟게 된다. 이는 실제로 우리 사회에서 의견이 다른 자들과 대화하면서 서로에 대한 이해의 폭을 확장하는 계기가 되었던 인터넷 커뮤니티가 어느 순간 서로 혐오하고 배척하는 방식으로 그 활동 양상이 변질되어온 과정을 떠올리게 한다. '팀-알렙'의 활동과 그들에게 파괴적 행위를 요구하는 '합포회'의 존재 가능성은 스마트폰과 함께 하루를 시작하고 끝맺는 우리에게 실질적인 위기감을 제기한다.

안상진 감독의 <댓글부대>는 소설『댓글부대』의 핵심적인 설정과 문제의식을 토대로 하면서도, 최근 우리 사회의 뉴미디어 상황을 반영하고 15세 관람가의 영화로 제작하면서 소설의 많은 부분을 각색했다. 이 과정에서 서사 진행의 초점이 댓글조작단에서 '임상진 기자'에 맞춰졌다. 그리고 100분 남짓한 시간 동안 사람들에게 명징한 서사 흐름을 전달하기 위해 악의 축으로 소설 속 '합포회'를 '만전'이라는 한국 최대 재벌 기업을 상정한다. '임 기자'는 우성데이터 사장에게, 그리고 3인조 댓글팀의 '찻탓캇'에게 제보를 받게 되는데, 두 제보 모두 대기업 '만전'의 횡포와 관련된 제보인 만큼 특종을 노리는 기자 '임상진'은 그 내용에 쉽게 매혹된다. 그러다 뉴미디어 속 정보에 휩싸이면서 그는 제보 내용이 진짜인지 가짜인지 갈피를 잡지 못한 채 휘둘리게 된다. 그 과정에서 그는 가짜 뉴스를 유포하는 '기레기'가 되기도 하고, 댓글 테러와 신상털기 공격의 대상이 되어 고통받기도 한다.

영화에서 '찻탓캇'이 '임상진'에게 제보하는 내용은 '찡뻤킹', '팹택' 그리고 자기 자신으로

13) 장강명,『댓글부대』, 은행나무, 2015(2024. 개정1판), 38쪽.

구성된 3인조 댓글팀이 디지털 정보를 악용하는 모습인데, 이 역시 소설『댓글부대』에서만큼이나 놀랍고 악의적이다. 예를 들면 이런 식이다. 한 영화 감독이 어떻게든 자기 영화의 흥행을 가능하게 해달라고 일감을 준다. 이 세 명은 흥행시켜야 하는 영화가 너무 재미가 없자, 흥행이 잘되는 경쟁작 영화를 망하게 하기로 결정한다. 그리고는 그 영화가 제작 단계에서 영화 스텝을 열악한 노동 환경에 처하게 한 채 임금도 제대로 주지 않았다는 가짜 정보를 인터넷상에 뿌린다. 이 가짜 정보에 대해 그 진위를 파악하기에 앞서 이미 분노한 대다수 사람들이 그 경쟁작을 보지 않게 되고 이 일을 사주한 감독의 작품이 반사이익을 얻게 만든다.

이 3인조가 '만전'의 여론팀으로부터 받는 일감은 '만전'에 불이익을 줄 여지가 있는 활동을 하는 사람을 인터넷을 이용해 방해하는 것이었다. 그래서 받은 일이 '사실적시 명예훼손죄'에 반대하는 시민 활동가의 1인 시위를 저지하는 것이었고, 3인조는 SNS를 전혀 하지 않는 그의 시위를 멈추기 위해 SNS 활동을 많이 하는 그의 딸 '이은채'를 이용하기로 한다. 이에 가짜 인터넷 계정을 잔뜩 사서 '이은채'를 인터넷상에서 매우 상찬하고 그녀가 그것을 진짜로 받아들이게 된 순간 서서히 그녀를 비방하는 쪽으로 댓글을 조작해 그녀를 절망에 빠뜨렸다. 이들이 노린 것은 '이은채'가 자신을 비방하는 내용에 대해 과격하게 반응하게 하고 그것을 이용에 그녀를 사실적시 명예훼손법과 관련된 고소 진행과 연루시켜 아버지의 1인 시위를 멈추게 하자는 것이었다. 하지만 실상 벌어진 일은 악성 댓글에 상처 입은 그녀의 자살이었다. '이은채'는 실제 현실에 존재하지 않는 가짜 계정 뒤에 진짜 사람들이 있다고 믿었기에 그들의 상찬과 비난을 오롯이 진실로 받아들이고 일일이 반응한 것이다. 영화상에 형상화되지는 않지만 그녀가 그 추락의 상황에 느꼈을 깊은 수치심과 실망감, 극도의 고립감, 현실로부터 도망치고 싶은 마음을 우리는 충분히 상상할 수 있다. 온라인 미디어 정보에 대한 제대로 된 성찰 없이 그 정보에 파묻혀 살아가서는 안되는 가장 단적인 이유가 바로 이 에피소드에 있다. 인터넷의 정보는 얼마든지 조작할 수 있고, 이 가짜 정보를 제대로 파악할 수 있는 시선을 가지지 못했을 때 그 가짜 정보에 둘러싸여 진짜 자신을 잃어버리는 일이 생길 수 있는 것이다.

물론 영화에서 이 모든 3인조의 활동은 '찻탓캇'이 '임상진'에게 제보하는 거짓말들이기 때문에 그 진위는 알 수 없다. '찻탓캇'이 진실을 말했다 해도 영화의 관객이 이 내용을 진짜라고 여기지도 않는다. 하지만 분명한 것은 이 에피소드들이 공공 기관에서 벌어졌던 댓글 조작이나 악성 댓글에 희생된 무고한 사람들의 죽음을 떠올리게 한다는 점이다. 또한 영화 속 3인조들이 범죄적 행위를 저질렀지만 정작 그 일에 책임자를 가릴 수사 기술도 부족하고, 법적 근거도 제대로 특정할 수 없기에 처벌받지 않는 상황이 우리 현실에도 많은 부분 그대로 반복되고 있다는 점이다. 이러한 상황을 보더라도 인터넷 미디어에서 쏟아지는 이러한 조작된 정보들의 실체를 알아볼 수 있는 시각을 가지는 리터러시 함양의 문제는 뉴미디어를 제대로 활용하는 부분과 관련해 중요한 문제가 아닐 수 없다.

이와 같이『댓글부대』의 독자와 <댓글부대>의 관객은 모두 진짜와 가짜의 구분선을 어디에서 그어야 할지 애매해지는 지점에 봉착해, 뉴미디어로부터 기인한 리얼한 것에 대한 감각의 균열을 목도하고 리터러시의 난맥상에 부딪힌다. 테리 이글턴은 니체를 인용해 '사실'은 하나의 '해석'일 뿐임을 언급한 바 있다. 세상에서 '사실'이라고 불리는 것들은 "구성되는 것이 아니라 발견되는 것"[14]으로, 사물은 그 자체로 존재하는 방식이 있겠지만, 사람이 그것을 설명하는 방법은 각자 인식 방식에 따라 다를 수 있다는 의미다. 즉 사람이 '사실'이라고 확인하는 것은 객관적인 것이 아니라, 사람의 인식 능력의 제약 속에서 각자가 판단한 결과인 셈이다. 실제가 아니지만 실제에 영향을 미치는 뉴미디어의 디지털 정보는 바로 이와 같이 기본적으로

14) 테리 이글턴, 이강선 옮김,『더 리얼 씽』, 21세기문화원, 46쪽.

약한 기반 위에 유동적인 모습으로 존재하는 '사실'을 더욱 약화 혹은 악화시킨다. 『댓글부대』와 <댓글부대>에서 보여준 온갖 인터넷상의 문제적 현상들은 디지털 정보에 대한 제대로 된 비판적 이해가 부족한 상태에서 현실과 가상 사이에서 갈피를 잡지 못하고 휩쓸린 사람들이 의식·무의식 상황에서 빚어낸 결과들이다.

두 작품이 경고하고 있는 뉴미디어 정보의 특징은 세 가지 정도를 들 수 있다. 오직 누적되기만 하는 막대한 양, 파편성, 그리고 편파성이다.[15] 기본적으로 뉴미디어에서 쏟아지는 정보는 너무나 막대한 양을 자랑한다. 구체적인 물성의 조건을 채우면서 만들어지던 기존의 현실 정보들은 만들어내는 분량이나 항목에서 시공간적 한계를 갖는다. 하지만 가상의 공간에서 생산되는 뉴미디어 정보는 물성의 한계를 벗어나 엄청난 속도로 많은 양의 정보를 생산한다. 때문에 이 정보들은 구체적 현실을 살아가는 사람들에게 일일이 확인되지도 의미화되지 못한 채 계속해서 누적되어가기만 하는 경우가 태반이다.[16] 이에 사람들로부터 관심을 받고 다른 최신 정보에 압도되어 밀려나가지 않으려면 이 정보들은 직관적으로 확실한 메시지를 전달할 수 있는 간단하고 자극적인 내용이 되어야 한다. 정보에 대한 사실 확인이나 섬세한 성찰의 여지를 남기는 과정 등은 곧 그 정보의 사라짐을 예고한다. 정보의 양이 막대하다는 것은 그 자체로 나쁜 것은 아닐지 모르지만 결과적으로는 정보 질의 격하를 가져오게 된다.

이러한 특성과 연동해 뉴미디어 정보는 파편적이라는 점을 면할 수 없다.[17] 막대하게 생산되는 정보들은 이질적인 것들 사이에서 끊임없이 나열되고 새로운 정보에 의해 기존의 것은 켜켜이 쌓인 정보의 지층 저 아래로 이내 파묻히는 운명이다. 그러니 결과적으로 뉴미디어상의 정보는 파편적으로 나열된 정보들이 두서도 인과도 없이, 사람들에게 정보에 대한 평가의 시간도 주지 않고 무질서하게 생산된다. 결과적으로 사람들은 정보의 의미를 파악하는 것이 쉽지 않고, 사건의 전후 맥락을 파악해 적절한 인과로 엮어가기도 어렵다. 그러니 특정 사건이나 상황이 제대로 파악되지 않고 왜곡된 방향으로 흘러가 엉뚱한 결과로 이어지기도 한다.

게다가 더욱 문제적인 디지털 정보의 특징은 뉴미디어가 정보를 제공하는 방식과 관련된다. 인터넷 미디어에서 쏟아지는 정보는 사용자의 선택에 따라 맞춤형으로 제시된다. 디지털 검색 시스템은 마냥 세상의 온갖 정보를 흘려보내지 않는다. 스마트폰이 제출하는 정보들은 사용자가 기존에 검색하거나 관심을 보인 항목의 흔적에 맞추어 그가 좋아할 만한 정보들이 선택적으로 등장하는 식이다. 이 과정에서 사용자가 모르는 세계나 타자의 삶이 조명될 여지는 거의 없다. 사람들은 이렇게 선별된 정보 위주로 세상을 이해하고 자기 정체성을 확인하며 그것에 부합하는 집단과 교류하여 공동체적 결속감을 갖는 것이다.[18] 이 과정에 자기 객관화의 여지는 찾기 어렵기에 '견해'와 '정체성'이 혼동되고, 자신과 모순되는 정보 앞에서 정체성의 위협을 느낀다.[19] 뉴미디어 정보를 이러한 식으로 소비하는 과정에서 사람들은 재귀적으로 자기 세계를 강화하게 된다.

자미라 엘 우아실과 프리데만 카릭은 인간이 앞서 언급한 것과 같은 부실한 사실 확인 능력을 보완하기 위해 진화적으로 서사 능력을 키워온 존재라고 말한다. 이들에 따르면 인간은 서사 즉 이야기로 세상을 인지하는 신경 스토리망을 통해 주변 세계의 정보를 점검·조정한다. 이 작업을 통해 사람은 인지 내용을 최대한 자기 정신에 알맞게 적응시킨다고 한다. 그 과정

15) 한병철, 최지수 옮김, 『서사의 위기』, 다산초당, 2023 참조.
16) 위의 책, 83-84쪽.
17) 위의 책, 84쪽.
18) 자미라 엘 우아실, 프리데만 카릭, 김현정 옮김, 『세상은 이야기로 만들어졌다』, 원더박스, 2023, 230쪽.
19) 위의 책, 235쪽.

에서 감각 세계의 정보를 의도치 않게 조작하고 익숙한 패턴으로 의미를 부여하게 되는데, 이때 개인의 판단을 바탕으로 한 허구로써 조작 사이에 발생하는 서사의 빈틈을 메우기도 한다고 말한다.[20] 인간은 서사 구성을 통해 사실을 유의미하게 구분하는 방법을 갖추지만, 한편으로는 그 틀에 맞으면 사실로 믿어버리기도 하는 것이다.

이 관점에서 볼 때 뉴미디어의 특성 즉 막대한 양으로 축적되는 파편화 된 정보들이 있는 세상에서 편파적으로 취합되는 정보들을 수용하게 되는 현대인의 의식 구조는 실제 현실과 가상의 것 사이에서 적절한 균형을 잡기에 난감한 상황에 봉착하기 쉽다. 때문에 뉴미디어 정보에 대한 제대로 된 리터러시를 갖춘다는 것은 여간 어려운 일이 아닐 수 없는 셈이다. 한병철이 벤야민을 인용하며 뉴미디어가 생산하는 막대한 양의 파편화된 정보들이 고도 자본주의 사회에서 시민계급을 완전히 지배할 수단이 될 것이고, 그것이 곧 '서사의 위기'임을 지적하는 맥락은 이러한 상황에 대한 경고다.[21]

한때 인터넷 SNS 미디어는 물리적 한계를 벗어나 웹상에서 일반 시민들이 모여 자유롭게 자신의 의견을 제기하고 그것에 댓글을 달며 사회의 문제적 지점들을 비판하면서 대안을 탐색하던 생산적인 토론장이었다. 인터넷 미디어 광장에 모인 사람들은 집단지성을 키우고 민주화된 나라, 그리고 평화적인 세계시민을 꿈꿨다. 물론 이 가능성은 오늘날에도 존재한다. 하지만 확실히 지금은 그런 식으로 낙관하기 어려운 지점이 눈에 많이 보인다. 『댓글부대』와 <댓글부대>가 보여주는 위험 요소에 대한 제대로 된 성찰을 가능하게 하는 리터러시 의식이 없고서는 뉴미디어가 집단지성의 반대에 있는 반지성주의와 혐오 조장의 매체가 되어버릴지도 모른다. 디지털 정보들이 만들어내는 이와 같은 현상에 휩쓸리지 않고 이를 평화적·민주적 가치를 존중하는 방향에서 주도할 수 있는 발전 지향에 대해 생각해야 할 때다. 하지만 『댓글부대』의 문제의식이 <댓글부대>로 이어지는 면모는 이 10년에 가까운 시간 동안 민주시민 사회 보전에 과연 긍정적 방향성을 가지고 변화하고 있는지 의심하게 한다. 두 작품이 각각 어떤 점을 강조하고 있는지 다시 한번 구체적으로 살펴보자.

3. 자기중심의 미망에 빠진 독재자들 : 『댓글부대』(장강명, 2015)

소설 『댓글부대』에서 그려내는 뉴미디어 상황은 앞서 언급했던 디지털 정보의 특성이 가장 나쁜 쪽으로 발현될 때 만들어질 수 있는 가능성을 보여준다. 온라인과 오프라인을 통틀어 온갖 정보들이 가짜인지 진짜인지 정확히 알 수 없게 된 상황에서 사람들은 섬세하고 깊이 있게 정보를 처리하기 힘든 상황에 처했다. 그 과정에서 권력이 있는 자들, 또는 그런 권력을 욕망하는 자들이 인터넷 미디어를 이용해 사람을 기망하고 위협해 온갖 참상을 만들 수 있게 되는데 그 주체가 '팀-알렙'이나 '합포회'다.

'팀-알렙'이 크고 작게 퍼져있는 민간의 댓글조작 세력을 반영하고 있다면, '합포회' 활동에 대한 작가의 상상력은 뉴미디어를 공적 권력을 가진 자들이 장악했을 때를 상정한다. 작품 내에서 '합포회'라는 이름은 '찻탓캇'이 '임상진'에게 가짜 정보를 제보하면서 만든 허위의 이름이지만, 작품 말미에 이러한 성격을 갖는 존재들이 실재하고 있음을 분명히 드러낸다. '합포회'는 그 우두머리인 '회장'이 적어도 박정희 정권 시기에 이미 권력을 쥔 자인 만큼 연원이 오래된 강력한 권력 집단이다. 이 집단은 한국사회 내 조직이면서도 법체계에 복속되지 않는다. 이들이 '팀-알렙'에게 진보 사이트를 파괴하라고 하며 주는 돈은 손쉽게 억대에 가까워지고, 이들이 술집에서 쓰는 돈 액수나 타고 다니는 차의 가격도 엄청나다. 이처럼 이들은 돈에

20) 위의 책, 120쪽.
21) 한병철, 앞의 책, 21쪽.

관해 아무런 구애를 받지 않는다. 또한 한 인터넷 카페를 없애는 데 사용하라며 그 카페의 가짜 회원 아이디와 비밀번호, 주민등록번호 등의 묶음을 주는데, 이는 이들이 인구 통제를 자의적으로 할 수 있음을 보여준다. 결말에 이르러 '찻탓캇'의 살해 사주를 하고 '삼궁'도 죽일 계획을 세우는 모습은 그들이 법과 사람 위에 군림한다는 것을 결정적으로 보여준다.

이처럼 이들은 법의 안팎을 아무렇지 않게 오가며 자신들의 기득권을 보호·유지·강화하기 위해 못할 일이란 없다. 공동체 구성원을 존중하고 사회의 화합을 유지하기 위한 최소한의 기본 규칙이나 에티켓을 지키는 것에 대해 이들은 전혀 관심이 없다.

> "그래! 그거야. 아이들의 그 싱싱한 뇌가 선생들에게 인질로 잡혀 있어. 대한민국의 선생들이 어떤 자들이냐. 패배자들이야. 정말 아이를 가르치고 싶어서 그 직업을 택한 인간은 그중 1퍼센트도 안돼. 나머지는 다 교직원 연금 때문에 임용고시를 친 놈들이야. 고작 서른도 안 된 나이에 모험을 포기하고 안주를 택한 겁쟁이! 비겁자! 위선자들! 학교 밖 세상에 대해서는 아무것도 모르는 무식쟁이들! 심지어 그 1퍼센트도 그냥 어린애 좋아하는 변태들일 뿐, 아이들에게 야심과 열정을 불어넣기에는 턱없이 모자란 인간들이야! (중략) 아, 정녕 이걸 어떻게 막아야 한단 말이냐!"
>
> 노인은 다시 울음을 터뜨렸다. 빅토리아 시크릿 소녀가 노인을 품에 안았다. 노인은 소녀의 가슴에 얼굴을 묻고 아기처럼 한참을 훌쩍였다. 잠시 뒤에 고개를 들었을 때에는 코에서 콧물이 줄줄 흐르고 있었고, 침이 길게 늘어져 소녀의 가슴으로 떨어졌다.
>
> 노인이 그 얼굴을 닦지 않고 자리에서 일어나 삼궁에게 걸어왔다. 삼궁은 뒤로 물러나고 싶은 마음을 꾹 참았다. 노인은 말했다.
>
> "이 늙은이를 도와주게. (하략)"[22]

위 인용문은 '회장'이 '삼궁'에게 10대 세대들의 의식에 수구 반동적 의식을 주입해 자신들에게 복종하도록 만들라고 요구하며 일장 연설을 하는 대목이다. 그는 학생들에게 민주 시민 의식을 가르치는 선생들을 패배자, 겁쟁이, 위선자, 변태로 호도한다. 그러나 실상 그 모든 평가는 '회장' 자신에게로 향한다. 그는 가진 돈과 권력 뒤에 숨어서 자신과 입장 다른 사람은 공격하고 자신에게 복종할 만한 이에게는 돈과 여자를 제공하며 끌어들인다. 또한 인용문에서 보듯 손녀보다 어려 보이는 여자를 옆에 끼고 주무르는 것에 부끄러움이 없다. 더 경악스러운 것은 눈물 콧물에 젖은 추악한 모습을 아무렇지도 않게 사람 앞에 보이는 그의 태도다. 이 노인에게는 자기 자신 외에 아무도 기본적인 예의를 지킬 대상이 아니다. 철저한 자기중심적 태도가 유아적인 모습으로 뭉쳐 있는 것이 이 '회장'이라는 노인이다.

'회장'의 관점을 구현하고 있는 '합포회'는 '팀-알렙'을 섭외해 인터넷 미디어가 시민 사회의 구심점으로 작동해 민주적 가치의 서사와 역사를 만들고 정치적 성과들을 만드는 것을 막고, 극우 반동적 이념으로 뉴미디어를 점령하고자 한다. 2012년에 있었던 국정원 댓글 조작 사건도 온라인상에 모인 사람들의 소통이 정치적 실천으로까지 나아가는 것에 대한 기득권 세력의 불법적 대응이었다. 이 실제 세력을 반영해 '합포회'는 정치 경제 문화 등 사회 각 부문에 뿌리내리고 막대한 권력과 금력, 무력으로 사회의 기조를 통제하는 세력을 상징한다. 뉴미디어의 한켠에 사회 변혁의 '가능성'을 발견한 이들이 있다면, 다른 한켠에는 이처럼 그 사회 변혁 가능성의 '위험'을 발견하고 통제하고자 하는 쪽이 있었던 것이다.

'합포회'와 같은 세력의 존재 가능성을 상정하는 소설의 설정은 한국 현대사의 맥락을 떠올리면 애석하게도 설득력이 있다. 우리 사회는 친일 세력 청산이 되지 않은 상태에서 국가 형

22) 장강명, 앞의 책, 170-172쪽.

태를 잡았고, 미군정기·한국전쟁기를 거치면서 이념대립의 굴레에 갇힌다. 4·19혁명으로 잠시 꽃피웠던 민주화의 열망은 장기간의 독재 체제에 자리를 내주고, 전후 재건과 경제 발전 논리에 의해 사회 기조는 경색되었다. 이후로 여러 굴곡진 상황 속에서도 우리 사회는 민주화되는 방향으로 움직여왔지만 이미 구조적으로 확립된 서울 중심·자본 중심·경쟁 위주의 발전 논리 속에 내장된 기득권자의 힘이 약해진 적은 없어 보인다. '삼성 공화국'이니 '부동산 공화국'이니 하는 한국의 별칭이 세간에 떠돌고, 개인의 노력으로는 더이상 계층 이동이 불가능하게 되었다는 개탄이 사회 곳곳에서 터져나오고 있다. '레드 콤플렉스'는 불과 얼마 전까지 우리 사회의 절대적인 통제 논리였고, 지금도 그 효과는 남아 있다. 때문에 작품 속 '회장'처럼 해방 이래 한국사회에서 단 한 번도 기득권자가 아니었던 적이 없는 세력이 있을 수 있다는 생각이 터무니없지 않은 것이다. 소설은 이 권력층이 이번에는 뉴미디어 정보를 조작·통제해 우리 사회를 퇴보시키고 있음을 생각하게 한다.

문제는 이러한 '합포회'의 위력을 보면서 '삼궁'이 그것에 동화되어 가는 모습이다.

> "(전략)…우리 셋이서 세상을 바꿨어. 근데 씨발 이걸 아무도 몰라. 아니, 딱 하나, 그 이철수라는 새끼는 알아. 그 새끼는 보는 눈이 있더라. 그런데 내 생각엔 그래서 우리가 말이야……."[23]

> 그 상태로 이철수에게 보고를 할까 삼궁은 고민했다. '모든 게 계획대로 잘되어가고 있다'고 하면 이철수는 어떤 반응을 보일까? 그자라면 분명히 자기들 계획의 탁월함을 인정해주리라고 삼궁은 믿었다.[24]

위의 인용문들은 모두 '삼궁'이 '합포회'의 '이철수'가 자신들의 능력을 알아보고 인정해주는 것에 기뻐하며 계속 확인받고자 하는 모습이다. 작품 곳곳에 이와 같은 내용들이 반복적으로 등장하고 있는데, 이는 '팀-알렙'의 3인조가 위치하는 계층적 특징과 연결해 생각해볼 부분이다. 20대 후반 청년 세대 정도볼 보이는 이 세 명이 어떤 자들인가 하는 점에 대한 정보는 작품에 별로 없다. '삼궁'은 지방대를 나왔고, 공군을 다녀왔으며, 형이 유흥업소에서 일하다 음주운전으로 죽었다는 정도의 정보가 나온다. '01査10'의 경우 학창시절에 따돌림을 당한 이들이 자주 보이는 모종의 증후군을 앓고 있는 것처럼 보이는 듯하고, '찻탓캇'은 글을 잘 쓴다는 것 정도만을 알 수 있다. 종합하면 이들은 학창시절부터 과히 인정받은 적이 없고, 지방의 이름 없는 대학을 졸업한 뒤 제대로 된 직장도 여자친구도 없이 인터넷 세계 안에서 소일거리하는 취준생이다. 현재의 자기 모습에 대한 불만족과 불안을 인터넷 세계에서 해소하고 있는 이들 앞에 나타나 돈을 물 쓰듯이 쓰고 여자를 마음껏 사는 '멋진' 남자들이 자신들을 인정해주는 말을 할 때, 이들은 자신들이 이 남자들의 세계에 속할 수 있다는 기대를 하게 된다. 그러니 '삼궁'은 '이철수', 그리고 그가 복종하는 '회장'의 관점에 적극 동조해서 사주받은 온갖 작업들을 하게 되는 것이다.

오직 자기 권력을 유지하고, 그것을 방해하는 세력이나 사회 움직임을 통제하는 것이 '합포회'나 '팀-알렙'이 하는 행위의 전부다. 지향하는 가치도 의미도 없이 그저 '우리'의 권력을 지킨다는 명목으로 적대 세력을 파괴하고 시민 사회의 분열과 혐오의식을 조장하는 이들의 모습은 파시스트와 닮아있다. 이는 '회장'이 '빨갱이'의 의미를 말하는 대목에서도 확인된다. 그는 "빨갱이는 지상낙원을 믿는 자들"인데, "인간이 천사가 아닌데, 어떻게 낙원에 살 자격이 있단 말인가"[25]라며 쓸데없는 혁명을 일으킨다고 분노한다. 이 말 속에는 인간이 천사인지 악마

23) 위의 책, 56쪽.
24) 위의 책, 136쪽.

인지 평가하는 절대적인 권력을 가진 자는 오직 자기 자신이며, 자신의 입장에 반대하는 자는 즉결처분이 가능한 주적이라는 뜻이 담겨 있다. 이 자들은 사람들이 세상을 변화시킬 수 있다는 희망을 갖지 '않기'를 바랄 뿐이다. 덧붙여 학교 선생들처럼 민주의식을 가진 자들은 이런 혁명조차 일으키지 못하면서 '불평만 많은 빨갱이보다 못한 자들'이라며, '가만히 놔두면 세상은 낙원이 될 텐데 이 수구 세력들이 그것을 방해한다'[26]고 화를 낸다. '회장' 세력의 입장에서 낙원이란 자신들이 마치 유아처럼 거리낄 것 없이 하고 싶은 대로 하고 사는 세상이며, 자신들의 길을 방해하는 자가 수구 즉 현실 개혁을 방해하는 자다. 때문에 이들의 권력을 빼앗으려 하거나, 사회를 민주화하고 소수자들에게 정당한 사회적 몫을 나누고자 하면 '빨갱이' 혹은 '빨갱이보다 못한 존재'인 셈이다. 소설에서 '합포회'가 '팀-알렙'에게 파괴하기를 요청하는 인터넷 게시판이 '정치적 올바름'을 외치는 '은종 게시판'과 집단적 시민 활동을 하는 '줌다 카페'인 이유는 결국 이 모임들이 세상의 변화를 기도했기 때문이다. 장삼이사 보통 사람들이 민주적으로 정치 활동을 하는 것만큼 기득권자들에게 위협적인 행위는 없는 것이다.

앞서 언급했듯 뉴미디어 정보는 재귀적이다. 그래서 사람들은 자신이 관심을 가지는 방식대로 조성된 정보로만 세상을 본다. 뉴미디어 정보를 이러한 식으로만 소비하는 과정에서 사람들은 재귀적으로 자기 세계를 강화하게 된다. 이는 자신의 영역 밖의 존재들에 대해 무한한 배타성과 적대감을 표명하고 이들을 없애버리는 '회장' 무리의 모습과 행위 실천 양상에서 확인되는 바다. 또한 바로 이러한 방식으로 '팀-알렙'이 자신들의 행위에 가치를 부여하고 자신들을 인정해주는 듯한 이들이 주장하는 바를 자신의 것으로 취하게 되는 모습에서 재확인된다. 소통과 타자 존중이라는 기본적인 인류 문명 발전의 원동력이 오늘날 가장 첨단의 미디어에 의해 와해되고 있는 것이다. 인터넷에서 익명의 보호막 뒤에 숨은 사람들은 손쉽게 '합포회'처럼 자기중심적 무절제를 시연한다. 그리고 '팀-알렙' 같은 집단이 댓글을 조작하고 정보를 왜곡해서 원하는 바를 성취하는 것을 가능하게 만든다. 인터넷 정보에 노출된 현대인 모두 일정 정도 '합포회'나 '팀-알렙' 사람들처럼 자기중심의 유아적·나르시시스트적 의식을 표출하는 자가당착에 빠져 있는 것이다.

작가는 이들의 자기 중심성이 얼마나 남루한지 보여주기 위해 이들이 자기들 나름의 성과를 냈을 때 스스로에게 주는 보상이 예쁜 외모를 한 고분고분한 여자를 사서 그녀의 젖가슴을 빠는 것일 뿐인 것으로 형상화한다. 이들의 활동이란 것이 이렇게 유치하지만, 그들은 이 유치함을 공유하면서 공모자로서의 비뚤어진 멤버십을 강화하고, 여자를 마음대로 주무를 수 있는 자신을 부러워하는 추종자 앞에서 부끄러움도 예의도 모르는 막무가내식의 행동을 하며 자기 권력을 확인한다. 소설『댓글부대』는 이처럼 우리 사회의 수구 반동 세력이 뉴미디어 작동 방식에 의해 변화하고 있는 세계를 어떤 식으로 악용해 통제하고 있는지 보여준다. 그리고 그들의 막강한 힘에 비해 너무나 허름한 가치 지향성을 드러냄으로써 독자들에게 이들의 획책에 동원되지 않을 수 있는 문해력의 필요성을 제안하는 것이다.

4. 비현실의 아수라에서 '진짜'를 잃은 시민 혹은 사용자 : <댓글부대>(안국진, 2024)

소설『댓글부대』의 인물들은 전능감에 빠져 있는 권력자 나르시시스트들이거나, 그런 나르시시스트에게 인정받고자 무슨 짓도 서슴지 않으며 그들과 닮아가는 나르시시스트들이었다. 기득권을 누리고 지키는 것에만 혈안이 되어 있는 상위 권력자들이 보여주는 세계에 매료되고 그들로부터의 인정욕구에 시달리는 인물을 통해 소설은 뉴미디어 내 댓글 조작의 주체와 수행

25) 위의 책, 171-172쪽.
26) 위의 책, 172쪽.

목적 등을 현실적으로 독자에게 납득시킨다.

반면 영화 <댓글부대>는 소설 발간 후 10년 가까운 시간이 흐르는 동안 변화한 우리 사회 미디어 상황을 반영하고 있다. 2020년 3월 WHO가 코로나19를 팬데믹으로 선언한 이후 2년이 넘는 동안 우리 사회는 이전보다 더욱 적극적으로 디지털 미디어 활용 범주를 확대했다. 그 사이에 사람들은 일상의 활동에 대해 당연하다는 듯 대면과 비대면을 동시에 생각하게 되었고, 온라인상에 모여서 할 수 있는 일이 생각보다 많다는 것을 경험했다. 이 기간을 계기로 인터넷 미디어를 활용하는 현실 영역의 존재감이 강화된 것은 분명하다.

영화 <댓글부대>는 인터넷 미디어가 이렇게 일상에 밀착하면서 심화한 리얼한 것에 대한 사람들의 인식 변화를 반영한 듯, 뉴미디어 정보에 의존해 실제 현실 감각을 우회하는 사람들을 보여준다. 댓글조작단 3인방 '찡뻤킹', '햅택', '찻탓캇'이 일을 의뢰받고 작업을 할 때 그들의 자료 조사는 오직 인터넷상에서 이루어진다. 이들은 필요에 따라 인터넷 미디어를 이용해 현실을 조작하고, 책임을 피해야 할 때에는 뉴미디어의 가상 세계와 실제 현실은 아예 다른 것이라고 변명한다. 이런 방식은 '임상진'에게서도 보인다. '임'은 '찻탓캇'이 인터넷상에서 거짓으로 자기 정체를 속여 접근해 와서 그를 만나게 되었다. 이 말은 '찻탓캇'이 거짓말에 능하다는 것인데, 그가 제보한 내용의 사실 여부를 확인하기 위해 '임'이 하는 행위는 대부분이 '인터넷 검색'에서 그치고 있다. 댓글부대 3인방도 '임 기자'도 이미 인터넷 미디어가 제공하는 실재가 말소된 리얼리티를 내면화하고 그것과 현실 사이의 괴리나 그것에 내포된 모순을 자기 편의에 맞춰 받아들이는 상태다. 그러니 사태의 진위를 확인해줄 현실 기반 근거 찾기에 진지하지도 않으며 그것에 대한 책임감도 없어 보인다.

작품 말미에 '찻탓캇'에 속은 것을 깨닫게 된 '임상진'이 신문사 창문에 비치고, 그 그림자에 댓글 조작팀 3인방의 시시덕거리는 모습이 오버랩하는 장면이 나온다. 이는 '임상진'도 관객도 '찻탓캇'에게 속았다는 것을 확인해주는 장면이다. 이로 인해 기자로서 '임'이 가졌던 일말의 사회 정의 실현 의지마저 희화화되고, 영화는 실제로 무슨 일이 일어났는지, 이 세 명이 왜 이런 행위를 했는지 이야기하기를 멈춰버린다. 작품 곳곳에 유원지의 대관람차 모습이 삽입되어 있는데, 이는 유원지가 현실에 있는 비현실 영역인 것처럼 인터넷 미디어의 콘텐츠가 현실의 닮은꼴일 수는 있지만 현실일 수는 없음을 상징적으로 드러낸다.

영화는 제보 내용 전체를 허구로 돌리고 이를 받아들이지 않는 '임'을 보여줌으로써 뉴미디어 메커니즘에 매몰된 현대인의 의식 상태를 효과적으로 보여준다. 그러나 아쉽게도 이 지점에 의해 영화의 사회 고발 의미는 희석되고 있다. 즉 영화의 주제의식이 사회 문제로 일반화되기보다는 뉴미디어 가짜 정보의 생태를 제대로 파악하지 못한 '기자 한 명'이 겪는 일탈, 실패, 좌절의 기록이 되어버린 것이다. 이에 의해 뉴미디어에서 벌어지는 이러한 사태가 우리 사회의 어떤 구조적 한계를 지적하고 있는지, 아니면 공동체 내에 어떤 세력의 문제를 조정해야 하는지 하는 현실적 문제의식은 약화한다. 이에 의해 역설적으로 오프라인의 세계, 기존의 현실 세계 리얼리티는 고전적 의미 그대로 보존되고 만다.

그렇다면 애초에 댓글부대 3인방이 온라인과 오프라인의 특성을 책임 회피를 위한 방패로 악용하고 '임상진 기자'가 허술한 '찻탓캇'의 이야기를 믿게 되는 것은 그저 뉴미디어의 탓일 뿐일까? 이와 관련해서 작품에는 긴밀하게 연결된 두 가지 전제가 작동한다. 하나는 주요 인물들에 의해 실제 현실을 구성하는 공적 부문들의 존재감이 자조의 대상으로 평가절하된다는 점이다. 예를 들면 3인방이 한 영화의 흥행을 의뢰받은 뒤 경쟁작에 대해 악의적 가짜 정보를 퍼뜨려 일을 성사시킨 후 돈을 받기 위해 의뢰자 감독을 찾아갔다가 경찰에 잡혀갈 위기에 처했던 에피소드를 들 수 있겠다. 이때 3인방은 처음으로 두려움을 느끼는데, 실망한 '찡뻤킹'

앞에 갑자기 '만전'의 사람이 나타나 '3인조의 재능이 너무나 뛰어나므로 우리와 같이 일하자'고 제의한다. 국가 공권력인 경찰에 의해 처벌받을 뻔하다가 공권력을 우습게 보는 누군가가 등장한 것이다. '찡뻤킹'은 자신들에게 관심을 가지는 남자에게 의아심을 갖고 '정부에서 나왔냐'고 묻자 남자는 어이없다는 듯 웃음을 터뜨리며 '정부보다 큰 데서 나왔다'고 한다. 우리 사회에서 국민을 통치할 수 있는 권한은 기본적으로 국민이 선출한 대통령을 수반으로 하는 정부에 있다. 그러므로 정부에서 나왔냐는 '찡뻤킹'의 질문은 상식적 측면에서 그가 상상할 수 있는 국가 시스템의 최상위 권력자를 상정한 말이다. 하지만 남자의 비웃음에 그 권력의 당위성은 사라지고 현실 세계의 질서 유지를 위한 국가 체제의 위엄은 와해된다.

기자에 대한 평가와 관련한 부분에서도 유사한 지점이 있다. '임상진'이 '찻탓캇'의 취재를 시작하면서 녹음을 하려 할 때 '찻탓캇'은 '성문 분석 등으로 자신의 신원이 드러날 수 있으니 녹음을 하지 말라'고 요청한다. 이때 '임상진'은 '기자가 경찰도 아니고 그런 것 못한다'며 피식거린다. 그리고 이 말은 나중에 '찻탓캇'에게 속은 것을 알고 난 후 패닉에 빠진 '임상진'이 녹음된 목소리로 '찻탓캇'을 찾겠다고 외치자 그의 상사가 '기자가 그런 것을 어떻게 하냐'며 핀잔주는 모습에서 반복된다. 또한 '임상진'이 과거 대기업에 불리한 취재를 한 자신을 내쳤던 전임 상사가 바로 그 대기업에 들어가 굽신거리는 모습을 보고는 '이러려고 자신을 잘라냈었냐' 묻자 옛 상사가 그를 비웃으며 '기자 무섭다는 말을 이제야 알겠다', '자신을 너무 과대평가하는 것 아니냐' 하며 비웃는다. 영화 속에서 기자는 이런 식으로 기자 스스로에 의해 무시된다. 이는 뉴미디어 시대에 사회의 '사실'과 '진실'을 다루는 저널리즘에 대해 통용되는 개념 자체가 달라지고 있음을 반영한다.

이처럼 영화 속에서 경찰이나 국가, 기자 등으로 대표되는 시민 사회 근간으로서의 대의(代議) 혹은 대의(大義)의 존재감이 전반적으로 약화한다. 인터넷 미디어 정보에 의존해 사실을 찾고자 하는 인물들이 기존의 사회 구성 개념에 대해서는 그 믿음이 흔들리고 있는 것이다.

'임상진 기자'가 허술한 '찻탓캇'의 이야기를 믿게 되는 과정에 작용하는 또 하나의 전제는 개인의 '성과'나 '능력'만이 공동체를 공정하게 유지하는 핵심 기준으로 상정되는 능력주의에 매몰된 사회 현실이다.[27] 능력주의 사회에서는 능력을 가진 자가 세상의 재화와 권력을 제로섬 게임 방식으로 독식하는 것이 지당하며 공정하다고 여긴다. 이런 식의 '능력주의 내러티브'는 오늘날 '어른을 위한 동화'로서 효용성만을 극단적으로 강조하는 잘못된 사고 회로다.

> 모든 성장 이데올로기와 착취 이데올로기는 호모 이코노미쿠스, 즉 자유시장과 (잘못 추정된) 성과 원칙을 통해 탁월하게 정당화될 수 있다. 혹자는 이성적으로 보이지만 사실은 허상에 가까운 이러한 믿음과 관련하여 마치 종교와 같다고 말한다.[28]

고도화된 자본주의는 효율과 성장, 경제적 이윤 지향 의식으로 세상의 모든 가치를 빨아들이고, 사람들이 그것을 절대시하게 만들었다. 능력주의가 세상을 설명하는 설득력 있는 내러티브가 되어 사람들에게 종교와 같이 절대시 되는 이유는 이 방식을 통해 사람들이 여러 복잡한 현실 상황들을 간단히 정리하고, 자신의 이익만을 우선시하는 행위에 정당성을 부여할 수 있기 때문이다. 능력주의 내러티브를 사회 내에 당연한 것으로 뿌리내리게 하면 기계적 공정함이라는 기조 아래 사회 내 온갖 존재들의 불평등 요소들을 죄책감 없이 도외시할 수 있게 된다. 애초에 경쟁의 출발선에 설 수조차 없었던 사람들이나 기득권 위주의 사회 논리를 비판

27) 마이클 샌델, 함규진 옮김, 『공정하다는 착각』, 와이즈베리, 2020 참조.
28) 자미라 엘 우아실·프리데만 카릭, 앞의 책, 272쪽.

하는 사람, 기존 현실 조건에서 칭송받는 재능과는 다른 능력을 가진 사람 등이 감당해야 하는 차별 앞에서 공정을 이야기하는 것은 어불성설이다. 오늘날 능력주의는 자기중심적으로 비대해진 자아를 가진 사람들에 의해 사회적 차별구조를 당연시하고, 이에 의해 만들어지는 사람들 간의 적대감을 강화한다. 이렇게 사람들이 화합할 수 없도록 만드는 분위기를 조장하는 능력주의는 기득권을 가진 자들이 사회 구성원을 통제하기 쉽게 한다.

영화에서 '임상진'이 '찻탓캇'의 거짓 제보를 믿게 되는 과정에는 특종을 선점하고 싶다는 욕망이 놓여있다. '임상진'의 상급자들이 그의 취재 내용을 성급하게 터뜨리기로 하는 것도 다른 신문사들이 그 내용에 눈독을 들이고 있다는 사실을 알게 된 후 먼저 특종을 하기 위해서다. 특종을 향한 기자와 신문사의 성과 위주 능력주의 욕망이 이성적 사고 회로를 정지시킨 셈이다. '임상진'이 '찻탓캇'의 제보 내용을 맹신하게 되는 과정도 마찬가지다. '임'이 '찻탓캇'의 말에 서서히 빠져들게 되는 이유 중에는 오직 돈을 벌고 성과를 내기 위해 행동하는 댓글팀 3명의 이기적 능력주의의 행위가 '임 기자'에게 설득력이 있었던 것이다.

능력주의 관점은 현실 사회 시스템의 존재감이 약화한 상황에서, 이 허술한 현실 감각을 채워주는 단순하고 강력한 논리로 작동하고 있다. 인터넷 미디어 정보는 실제 현실의 필연적인 복잡함을 포기하고 특정 시각으로 현실을 편집한다. 이 과정에는 한병철이 논하듯 단편적이고 인과 관계로 묶이지 않는 '정보'의 축척으로만 이루어지는 뉴미디어의 작동 방식이 영향을 끼치고 있다. 오직 축적되기만 하는 뉴미디어 '정보'는 삶에 타자를 개입시키고 기억과 역사를 만드는 계기로서의 '이야기'와 공존할 수 없다.[29] 즉 뉴미디어의 정보 축적 양상이 삶에서 타자를 몰아내는 능력주의 작동 방식과 같은 논리를 지향하고 있는 것이다. 성과와 능력 중심으로 간단히 판단된 정보에는 비대해진 자아와 소외된 타자, 천박한 자본 논리는 있을지언정 기억과 역사, 영혼의 성숙과 같은 가치는 있을 수 없다.

인터넷 미디어를 채우는 정보를 흡수하면서 점차 자기 중심성으로 가득 찬 자아는 결국 내적으로 공허해질 수밖에 없다. 그것을 채우기 위해 더욱 능력주의에 집착할 때 사람은 세상을 제대로 알지 못하는 반지성주의에 빨려들어 가게 된다. 소설『댓글부대』에서 확인했던 너무나 강력한 안타고니스트의 실체는 뉴미디어에 적응하면서 실제 세상에 대한 현실감을 상실하고 능력주의에 대해 무조건 동의하는 개개 사람들에 의해 반복되고 있음을 영화 <댓글부대>가 보여주고 있는 것이다. 그런 점에서 오늘날은 뉴미디어가 제기하는 리얼한 것에 대한 새로운 감각과 실제 현실을 조화롭게 결합시켜야 할 리터러시에는 능력주의를 넘어서는 현실 비판적 관점이 반드시 내장되어야 한다.

5. 첨단화하는 기술과 후퇴하는 민주 의식 사이에서

소설『댓글부대』와 영화 <댓글부대>는 각 작품이 탄생하게 된 시대 상황을 반영하며 디지털 미디어 정보의 실체에 대한 성찰과 비판 지점을 잘 보여주었다. 이것이 곧 작가와 감독이 문제적으로 읽어내고 있는 뉴미디어 현실에 대한 보고다.

소설『댓글부대』에서는 인터넷 미디어에서 정보를 조작하고 상황을 기획하는 자들을 서사의 중심에 두고 이들이 어떤 일을 벌이고 어떤 식으로 자승자박의 함정에 빠져들게 되는지를 보

29) 한병철은 서사를 공유하는 공동체가 사람들에게 과거에서 미래로 이어지는 기억과 역사를 제공할 수 있다고 하며 그 중요성을 지적한다. 그러나 오늘날 정보의 쓰나미는 시간을 잘게 토막내어 과거는 현재에 유효하지 않게 하고 미래는 최신의 것을 업데이트하는 과정에서 폭이 좁아진다고 본다. 이에 의해 결과적으로 사람들의 삶은 현시점에서 다음 현시점으로 이동하는 형태를 벗어날 수 없게 된다고 하며, 오직 서사만이 사람들에게 미래, 혹은 희망 같은 것을 열어줄 수 있다고 말한다. 한병철, 앞의 책, 37-38쪽.

여주었다. 뉴미디어를 장악함으로써 자기 기득권을 지키려 하는 이 세력들은 시민들이 보다 나은 미래를 꿈꾸고 민주적 가치를 실현하는 것을 저지하고자 골몰한다. 그래서 이들은 의도를 숨긴 채 매력적인 정보와 메시지를 발신하기도 하고 때로 노골적으로 자신들의 배타적 욕망을 과대 포장해 추종자를 만들기도 했다. 소설에 제시되고 있는 이런 모습은 우리 사회의 많은 면모를 떠오르게 한다. 2008년 소고기 광우병 사태로 뉴미디어와 연계한 시민들의 촛불집회가 본격적으로 있었던 이래 인터넷 미디어를 활용한 민주 시민 활동의 가능성이 논의되었고, 국가에 문제적 상황이 발생했을 때 사람들은 촛불에 염원을 담아 주권자의 의지를 주권 대행자들에게 전달한 바 있다. 하지만 이러한 흐름의 한편에는 이 소설에서 보여주는 바와 같은 일련의 수구적 흐름이 존재하고 있었다. 가장 노골적으로 이것이 드러난 것이 소설 탄생의 근거이기도 한 '국정권·국방부 댓글조작사건'이며, 여러 논란이 남아 있는 '드루킹 댓글 사건'도 떠오르게 한다. 소설은 이러한 부분이 아직 제대로 정리되지 않았던 당시에 섬세한 작가 시선을 들이밀어 뉴미디어의 작동 방식과 악용 가능성을 비판적으로 보여주고 있었다. 특히 작품 말미에서 '팀-알렙' 멤버가 이용 가치가 다하자 그들을 죽여버리는 '합포회' 사람들을 보여주는데 이는 뉴미디어 시스템에 빠져들어 그것이 보여주는 단맛에서 헤어나오지 못한 보통의 사람이 죽임을 당하는 모습을 보여줌으로써 기득권에 장악된 시스템의 무서움을 보여주었다. 이때 시스템의 주인은 기득권자가 된다.

한편 영화 <댓글부대>는 뉴미디어가 사람들의 일상에 접합된 정도가 소설이 만들어지던 2015년의 상황과는 비교할 수 없을 만큼 긴밀해진 오늘날을 드러내기에 적합한 각색을 시도했다. 작품 속 주요 인물들은 가상 세계 속에서 일상을 수행하고 뉴미디어의 커뮤니티에서 자기 정체성을 찾아서 리얼한 현실을 느낀다. 이를 드러내기 위해 영화는 기자 '임상진'을 뉴미디어 정보의 '생비자' 즉 생산자이자 소비자로 그린다. 또한 그를 댓글 공격에 오롯이 노출되는 존재이면서 결국에는 현실 세계에서 내쫓기고 가짜인지 진짜인지 확인할 수 없는 정보들을 자기만의 진실로 믿고서 그것을 인터넷상에 퍼뜨리는 가짜 정보의 생산자로 만든다. 이처럼 '임상진'은 진짜 세계에서 튕겨 나와 가짜의 세계에 기생하는 자로서, 이 시대 뉴미디어에 대한 제대로 된 비판의식이 없이 가상과 실제 현실 사이에서 균형감을 잃을 때 사람이 어떻게 될 수 있는지를 적나라하게 보여주고 있다. 영화의 이런 설정은 뉴미디어 사용에 많은 시간 활용하고 있는 현대인의 불안감을 자극한다. 소설에서 시스템의 주인이 권력자였다면 영화에서 포착한 뉴미디어 시스템의 주인은 시스템 자체가 되었다. 이는 곧 시스템에 의한 인간성 소외로 연결된다.[30]

뉴미디어 시스템의 발전 방향성의 결절점을 지칭하는 용어로 웹1.0, 웹2.0, 웹3.0 등의 말을 사용한다. 웹1.0은 인터넷 미디어가 처음 만들어지고 이를 통해 생산된 새로운 전자 정보 형태 자체를 강조해 쓰였다. 웹2.0은 웹1.0이 발전한 모델로, 정보의 생산자와 소비자 간 쌍방향 소통을 가능하게 하는 점을 중요시한다. 그리고 최근의 뉴미디어 상황에 대해서는 웹3.0이 특징인데, 이것은 개인 맞춤형 정보 소통을 추구하는 시스템 특성을 부각시킨 용어로, 미디어 기술 발달의 미덕이라 할 수 있는 편리함을 극대화한 변화 방향이라 할 수 있다.[31] 이 관점에

30) 주민재, 「플랫폼은 인지자본주의를 어떻게 강화하는가」, 『리터러시연구』 제14권 3호, 한국리터러시학회, 2023, 260-261쪽 참조.

31) 고상민, 황보환, 지용구, 「소셜네트워크서비스와 온라인 사회적 자본」, 『한국전자거래학회지』 제15권 1호, 한국전자거래학회, 2010; 이석용, 정이상, 「웹2.0 시대의 SNS에 관한 고찰」, 『경영과 정보연구』 29-4, 대한경영정보학회, 2010; 김성태, 김여진, 최홍규, 김형지, 「뉴미디어를 통한 소통 채널의 확장과 정치참여 변화 연구」, 『평화연구』 19-1, 고려대학교 평화와민주주의연구소, 2011; 권혁준, 「웹3.0에 따른 산업변화에 관한 논의」, 『정보처리학회지』 30권 1호, 한국정보처리학회, 2023 등 참조.

서 볼 때 소설『댓글부대』는 웹2.0의 감성에서 강조하는 뉴미디어 소통의 민주적 발전을 역행하는 면모에 대한 경고를 담고 있고, 영화 <댓글부대>는 뉴미디어에 자기 정체성을 저당 잡히고 있는 인물을 통해 웹3.0로 향하고 있는 웹2.0의 변화상을 비판적으로 담고 있는 셈이다.

문제는 소설에서 보여주는 웹2.0 시대가 가지고 있는 과제 즉 소통이라는 이름으로 행해지고 있는 심각한 언어 폭력이나 정보 왜곡, 배타적 대립과 혐오로 이어지는 진영 간 의견 차이 문제 등을 여전히 해결하지 못하고 있으면서, 이제는 가상과 현실 사이의 경계가 약화되는 웹3.0의 상황에서 자기식의 세계 해석을 강화하는 쪽으로 변하는 것에서 초래될 일까지 더해지고 있다는 사실이다. 이에 소설에서 보여준 거악의 모습은 영화에서 개개인에게 편재하게 되는 것이다. 웹2.0의 문제이자 웹3.0의 위기인 이 여러 과제들을 제대로 풀어나가지 못한다면 우리 모두가 '팀-알렙'이, 또는 키보드 워리어 '임상진'이 될 수도 있는 것이다.

웹3.0을 향해 나아가고 있는 오늘날 웹4.0에 대한 아이디어 역시 존재하는데, 이것은 인공지능과 인간이 막힘 없이 소통하고 공존하는 세상이라고 한다. 웹2.0의 문제도 해결하기 벅찬 현대인들에게 웹4.0의 문제까지 생각하는 것은 너무나 먼일이라 생각될지 모른다. 하지만 당장 챗GPT를 통해 인간이 해야 할 많은 일들을 인공지능에 맡기고 있고, 인공지능과 인간 사이의 대화는 기회는 나날이 증가하고 있다. 타자를 배제한 편리함만을 추구하는 이러한 기술 발달 과정이 지속되다가 언젠가 인간이 더이상 자신의 발언이나 행위에 책임지지 않고, 살면서 생기는 크고 작은 문제의 해답을 디지털 미디어에서만 찾게 되는 시대가 온다면, 인간은 제대로 한 사람분의 몫을 하는 존재로 남아있을 수 있을까?[32] 이미 웹2.0에서부터 그 씨앗을 가지고 있는 이런 문제들은 다시 한번 디지털 리터러시에 대한 필요성을 강력하게 요청하고 있다. 우리 사회가 지금 현재 확보한 디지털 리터러시가 주안점을 두어 강화해야 할 요소는 바로 이 지점에서 뉴미디어 생태에 대한 정확히 인식하고, 디지털 정보들의 정체도 제대로 파악해 이를 유의미하게 엮어낼 수 있는 지식 연마와 인문적 성찰에 대한 훈련이다. 이 부분에 대한 준비 없이 파편화하는 뉴미디어 정보들의 맥락 없는 수용에 대해 자각하기를 멈춘다면 사회 공동체적 가치 자체가 와해될 수도 있는 상황임을 이 두 작품은 경고한다.

32) 이와 관련해서 주민재, 앞의 논문; 강승한, 「인공지능 시대, 미디어 리터러시 재개념화-비판적 역량을 중심으로」,『예술과 미디어』제23권 1호, 한국영상미디어협회 예술과미디어학회, 2024 등 참조.

참고문헌

1. 기본자료
장강명,『댓글부대』, 은행나무, 2015(2024. 개정1판).
안국진 감독, <댓글부대>, 2024.

2. 단행본 및 논문
강승한,「인공지능 시대, 미디어 리터러시 재개념화-비판적 역량을 중심으로」,『예술과 미디어』제23권 1호, 한국영상미디어협회 예술과미디어학회, 2024.
고상민, 황보환, 지용구,「소셜네트워크서비스와 온라인 사회적 자본」,『한국전자거래학회지』제15권 1호, 한국전자거래학회, 2010.
구본원,『메타인지의 힘』, 어크로스, 2023.
권성호, 김성미,「소셜미디어 시대의 디지털 리터러시 재개념화: 젠킨스의 '컨버전스'와 '참여문화'를 중심으로」,『미디어와 교육』1권 1호, 한국교육방송공사, 2011.
권혁준,「웹3.0에 따른 산업변화에 관한 논의」,『정보처리학회지』30권 1호, 한국정보처리학회, 2023.
김성우, 엄기호,『유튜브는 책을 집어삼킬 것인가: 삶을 위한 말귀, 문해력, 리터러시』, 따비, 2020.
김성태, 김여진, 최홍규, 김형지,「뉴미디어를 통한 소통 채널의 확장과 정치참여 변화 연구」,『평화연구』19-1, 고려대학교 평화와민주주의연구소, 2011.
마이클 샌델, 함규진 옮김,『공정하다는 착각』, 와이즈베리, 2020.
박호관,「대학 글쓰기 연계 기초 문해력 증신 프로그램 안내」,『우리말글』제100집, 우리말글학회, 2023.
서정일,「데이터 문해력의 재고」,『전자공학회지』50-6, 대한전자공학회, 2023.
손석춘,『미디어 리터러시의 혁명』, 시대의창, 2021.
안정임,「디지털 커뮤니케이션과 미디어 리터러시 : 의미와 연구방향 모색」,『교육정보방송연구』제8권 제3호, 2002
_____,「디지털 미디어 리터러시 정책동향 분석 및 제언」,『사회과학논총』21, 서울여자대학교 사회과학연구소, 2014.
오재호 빈미영,「새로운 문해력, 디지털 리터러시」,『GRI이슈&진단』530, GRI경기연구원, 2023.
이민우,「한미일 문해력 정책 비교해보니: 뜻 모르는 학생과 뜻 별로 없는 정부」,『더스쿠프』578, 더스쿠프, 2024.
이석용, 정이상,「웹2.0 시대의 SNS에 관한 고찰」,『경영과 정보연구』29-4, 대한경영정보학회, 2010.
이연정,「국내외의 문해력 이슈와 그에 대한 대응 및 지원 사례 연구」,『리터러시연구』제15권 2호, 한국 리터러시 학회, 2024.
이영희, 윤혜향,「국내 미디어리터러시 연구동향: 2000년부터 2022년 학위논문 중심으로」,『청소년상담학회지』4-3, 한국청소년상담학회, 2023.
자미라 엘 우아실, 프리데만 카릭, 김현정 옮김,『세상은 이야기로 만들어졌다』, 원더박스,

2023.
전경란,『미디어 리터러시의 이해』, 커뮤니케이션북스, 2015.
정지혜,『우리 모두 댓글 폭력의 공범이다: 악플러의 탄생과 디지털 공론장 붕괴의 드라마』, 개마고원, 2023.
조병영,『읽는 인간 리터러시를 경험하라』, 쌤앤파커스, 2021.
주민재,「플랫폼은 인지자본주의를 어떻게 강화하는가」,『리터러시연구』제14권 3호, 한국리터러시학회, 2023.
테리 이글턴, 이강선 옮김,『더 리얼 씽』, 21세기문화원 2024.
한병철, 최지수 옮김,『서사의 위기』, 다산초당, 2023.
홍재원,『처음 읽는 미디어 리터러시: 신문·방송부터 유튜브·소셜미디어까지』, 태학사, 2021.

「『댓글부대』와 <댓글부대>로 보는 디지털 리터러시 의식 분화 양상」에 대한 토론문

김주현(인제대)

근래 특히 인문사회과학 분야에서 디지털 리터러시가 화두가 되는 것은 다른 학문보다도 리터러시에 대한 헤게모니를 천명해왔던 인문사회과학의 역사적 전통성이 붕괴되고 있다는 자각과 위기의식을 반증하는 것이 아닐까 한다. 무엇보다 이것이 디지털 '기술'에 의한 변화인 점이 인문사회과학 연구자들을 불편하게 하는 것을 생각하면, 대중의 디지털 리터러시에 문제가 있다는 세간의 지적과 인문학이 이 문제에 '무엇'을 할 수 있고, 또 뭔가를 해야 한다는 주장은 사실 눈가리고 아웅하는 것처럼 어딘가 부자연스럽다. 이런 까닭에 보통 기술 발전에 개입하지 못하는 쪽에서 기술을 통제할 권리를 요구할 때는 시민사회 혹은 시민이라는 집합적 주체(공중)을 필요로 하고, 여기에 근거해 발언권을 얻어야 할 것이다. 논문을 읽으면서 발표자의 딜레마가 여기에 있다는 생각이 들었기 때문이다. 전체적인 논지에 동의하며 두 텍스트의 상호연관성과 독립성을 깊이 있게 독해해내는 관점도 흥미롭다. 다만 몇몇 지점에 대해 함께 생각해볼 바를 제기하고자 한다.

1. 서론에서 디지털 리터러시 개념을 사회적, 문화적 현상이자 실천적 지식으로 논의하자는 주장에 대해 사회, 문화적 현상 개념으로는 충분히 납득되고 수용되나 '실천적 지식'이라고 할 때는 정확히 어떤 의미로 사용하고 있는지 보충해 주셨으면 한다. 통상 실천적 지식은 주체가 그 지식을 일상에서 긍정적인 의미로 실천한다는 의미로 사용하는데, 디지털 리터러시 자체가 실천적 지식으로 어떻게 기능하는지 애매하다. 텍스트에서 디지털 리터러시는 여론을 조작하고 대중의 심리에 파고드는 부정적인 강력한 무기로 사용되고 있는데 혹 이런 의미로 제안하는 것인지, 그렇다면 재고할 여지가 있어 보인다.

2. 소설 『댓글부대』와 영화 〈댓글부대〉를 10년 시간 차를 두고 당대의 디지털 리터러시 의식을 반영하고 있는 독립적인 텍스트로 보고 있다. 원작과 상당히 다른 내용으로 전개되므로 수긍할 수 있으며 전체적으로 이것이 웹 2.0에서 웹 3,0시대로 이행하면서 생겨난 디지털 리터러시 파괴적 영향이라는 지적도 일리가 있다. 그러나 디지털 리터러시 문제를 상이한 방식으로 초점화하고 있는 작가/감독의 의도를 고려하면 연구자도 지적했듯이 사회 비판력이 약화되고 있는 지점에 대해 더 설명해야 하지 않을까.

- 두 작품은 매우 냉소적이라는 점에서 공통되지만 『댓글부대』의 비판적 시선은 정직하다 싶을 만큼 투명하게 '거악'을 향해 있다. 합포회-팀 알렙-대중, 임기자 순서로 진행되는 권력과 디지털 리터러시의 관계는 명료하고, 이를 위해 동원한 각종 장치들(룸쌀롱과 음주, 성매매 등)도 독자에게 어떤 혼란도 일으키지 않는다. 합포회에 속은 삼궁을 보여주는 결말조차도 그렇다. 반면 <댓글부대>는 근래 '열린 결말'로 끝나는 공포영화와 흡사하다. 속아서 어느새 찻탓처럼 돼버린 임기자의 기사 쓰기를 통해 감독이 말하는 바가 관객에게 '충격'을 던지는 것이라 하더라도 실제로 이 결말은 조작된 정보에 속지 않는 길에 대한 해법 자체가 없다고 말하는 바와 다르지 않다. 이러한 결말의 문제성을 10년 후의 디지털 리터러리 의식을 '반영'하

고 있다고 보는 것은 후하다 못해 사실상 우리는 방법을 모르겠다는 항복 선언이 아닌가.

3. 2번 질문은 뉴미디어 정보 생태-관점 전환이라는 정보 조작-에 대한 논의로 이어진다. 이른바 가짜 뉴스, 정보 조작은 전통적 미디어 시대에도 있었다. 그렇다면 논리상 전통적 미디어의 공신력과 영향력이 추락하고. 키보드로 정보를 조작해내는 '팀'의 영향력이 증대한 기괴한 현실 자체가 뉴미디어의 정보 생태라고 보아야 할 것이다. 그런데 두 텍스트는 이 문제를 뉴미디어의 선한 역할에 기대를 걸고 실제로 그것이 어떤 사건을 일으켰던 영화 초반의 촛불 집회와 탄핵을 이제 다시는 구현하기 불가능한 '과거'로 간주하고 있다. 이러한 평가는 온당한가. 논리상 디지털 리터러시를 제대로 갖추면 이 불가능은 해소되어야 하는데, 연구자도 지적했듯이(5쪽), 현재 인터넷상의 온갖 "문제적 현상들은 디지털 정보에 대한 제대로 된 비판적 이해가 부족한 상태에서 현실과 가상 사이에서 갈피를 잡지 못하고 휩쓸린 사람들이 의식·무의식 상황에서 빚어낸 결과들이다." 그리고 우리는 점점 더 알고리즘에 의해 파편화되고, 편향적인 정보 속에서 살아가게 된다. 극단적으로 알고리즘에 지배받는 현재의 뉴미디어 환경 자체가 개인의 디지털 리터리시를 결정한다. 연구자가 보기에 이 딜레마에 대해 두 텍스트가 내놓은 답은 무엇이며, 연구자의 답은 어떤지 듣고 싶다. 혹 한병철의 논의를 빌려 '공동체의 서사'가 해법이 될 수 있다고 것이라면 뉴미디어 시대에 이는 어떻게 가능할까. 개인적으로 가장 궁금한 부분이다. 전통적 미디어가 신문이나 방송에서 쓰는 서사로는 안될지라도, 아이러니하지만 청년- 은둔형 외톨이들인 '팀 알렙'이 어떤 계기로 청년 세대가 공감할 어떤 '서사'를 창작하는 주체로 나설 가능성은 없을까.

4. 『댓글부대』 남자들의 가치지향이 너무 허름하다는 것을 통해 "독자들에게 이들의 획책에 동원되지 않을 수 있는 문해력의 필요성을 제안"한다는 해석(10쪽)은 다소 과잉이 아닐까. 오히려 두 텍스트 모두 남성적 권력과 그 권력에 기생하는 남성 연대를 중심축에 놓고 구매, 소비되는 여성을 통해 뉴미디어 소비자들의 여성혐오를 보여주는 것으로 보인다.

5. 팀 알렙의 '능력주의' 해석은 인상적이다. 그런데 범죄 수준으로 정보를 조작, 변형해내는 능력으로 경제활동을 하는 팀 알렙과 아슬아슬한 수준에서 정보들을 재편집해 그럴싸한 이야기를 구성하고 돈을 버는 유튜버들은 크게 다른가. 얼굴을 드러내고 드러내지 않는 차이 외 무엇이 양자를 다르게 하는지 잘 모르겠다.

6. 연구자는 뉴미디어가 가공한 세상과 '실제 세상'을 대립적으로 파악하고 있다. 원본/시뮬라시옹을 연상시키는 표현인데, 논지상 이 실제 세상은 주체가 도덕과 윤리의 눈치를 보는 식으로 현실 세계에서 타자와 의사소통하면서 참여하는 세계로 읽힌다. 오해의 소지가 있다면 바로잡아줄 필요가 있다. 기실 우리가 경험하는 세상도 제한된 개인의 경험치 안에서만 실제 세상일 뿐이기 때문이다. 아니면 뉴미디어가 제기하는 리얼한 것에 대한 감각과 과거 인터넷 초창기에 등장한 시뮬라시옹의 세계가 다르다고 보는 것인가. 시뮬라시옹이 원본을 인정한다면 뉴미디어는 원본 자체를 인정하지 않는다는 것으로 읽히기는 하는데, 조금 애매하다.

7. 마지막으로 인문학적 성찰에 대한 훈련은 지당한 지적이다. 그런데 못지않게 두 텍스트에서 주인공들이 형벌의 그물망을 너무 손쉽게 빠져나간 것을 생각할 때, 댓글 조작 등 이른바 사회의 공공선을 위협하는 행위에 대한 강력한 규제와 처벌이 선행돼야 하지 않을까. 이것은 주가 조작 못지않은 범죄이기 때문이다.

외국인 학부생을 대상으로 한 한국 역사 수업 사례 고찰
-영화 리터러시를 중심으로-

민진영(연세대학교) · 최유하(건국대학교)

1. 서론

본 연구는 한국어가 익숙하지 않은 상태로 전공 공부를 하고 있는 외국인 유학생(이하 유학생)들이 한국 역사에 대해 배워야 한다면 교수자는 무엇을 어떻게 가르쳐야 하고 다른 나라의 역사를 배우는 유학생들에게 한국 역사 공부가 이들에게 어떤 의미를 줄 수 있을까라는 의문점에서 출발하였다.

그동안 한국어교육에서 한국 역사 교육을 해야 한다는 논의는 꾸준히 있었다. 먼저 강승혜(2010)는 한국 역사 교육을 ‘한국사’와 ‘한국 역사의 이해’로 구별하고 한국사에서는 한국 통사 혹은 시대사와 같은 정보 중심의 지식이, 한국 역사의 이해에서는 한국사가 가지고 있는 특성 및 여러 사건이 가지고 있는 역사적 내용과 의의를 해석하는 것을 주요 항목으로 제시하였다. 그리고 김중섭 외(2017)는 한국 문화의 12개 세부 항목 중 하나로 역사를 제시한 후, 이를 다시 ‘시대, 인물, 역사적 사건’의 세 영역으로 나누었다. 그리고 역사 교육의 목표를 첫째, 역사 교육의 목표를 역사적 사건을 이해하고 각 사건의 익과를 연결하는 것, 둘째, 역사의 결과로서 나타나는 현재를 분석할 수 있고 현재를 중심으로 역사에 대해 공시적·통시적으로 폭넓게 이해하는 것, 셋째, 역사를 중심으로 유학생이 공동체 구성원으로서 유연하고 확장된 세계관을 갖게 되는 것과 같이 세 가지로 제시하였다. 이같은 연구를 통해 한국 역사 교육의 목표를 단순히 ‘아는 것’에 두지 않고 ‘실행하는 것’까지로 보고 있음을 알 수 있다.

그러나 역사적 사건을 설명하는 단어나 기본 개념들이 유학생들이 배우기에 어렵고, 하나의 사건을 이해하기 위해 알아야 하는 배경지식이 많음으로 인해 유학생들이 한국 역사에 대해 공부한다는 것이 쉬운 일은 아니다. 또한 영상 매체에 익숙한 유학생들이 긴 글로 구성된 읽기 텍스트를 통해 일방향으로 역사적 지식을 배우는 것도 효율적이지 않을 수 있다. 이에 한국 역사 교육을 영상 매체를 통해 진행하는 사례가 늘어나고 있다(윤영, 2019). 영화와 같은 영상 매체를 통해 역사 교육을 진행한다면 영화

를 통해 역사적 상황 및 사건에 대해 쉽게 이해하게 하고, 인간 행위에 대한 감정이입적 이해도를 높이며, 새로운 관점에서 역사를 재해석하여 역사적 사고력을 신장시킬 수 있을 것이다(김민정, 2005; 김순미, 2008; 박순준, 2010).

이에 본고에서는 학부 유학생들을 위한 교양 한국어 수업에서 읽기 텍스트와 영화 리터러시를 활용하여 한국 역사를 어떻게 효과적으로 교육할 수 있는지 그 방법을 탐색해 보고자 한다.

2. 영화 리터러시를 적용한 실제 수업 사례

2.1. 연구 참여자

본 연구는 2024년 1학기 K대학 학부에 개설된 '유학생 한국어 1' 과목을 수강하는 외국인 신입생 중 고급 수준에 해당하는 한 개 반, 15명의 외국인 유학생을 대상으로 진행되었다[33]. 각 학생들의 한국어 수준에 대한 정보는 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> 수강생 정보

전공	인원(명)	국적	인원(명)	생년	인원(명)	한국어 수준	인원(명)
경제학과	2	몽골	12	01년	2	*5급	6
정치외교학과	1	브라질	1	02년	1	**6급	1명
글로벌비지니스학과	1	미얀마	1	03년	5		
부동산학과	1	베트남	1	04년	6		
화장품공학과	2			05년	1		
문화콘텐츠	1						
컴퓨터공학부	4						
정치외교	1						
경제학과	2						
의상디자인학과	1						

*토픽 5급을 가진 자와 동 대학의 어학 연수 과정 5급 수료자 포함
**대학 자체 입학 시험에서 6급 판정

2.2. 수업 설계

'유학생 한국어 1' 과목은 기초교양 과목 중의 하나이며 유학생들의 개별 전공과 상관없이 전체 유학생을 대상으로 한 수업으로 대학 생활 적응, 강의 이해를 위한 독해와 듣기, 보고서 쓰기 및 발표, 프레젠테이션, 전공 기반 읽기, 시험 답안 연습, 팀 발표 등으로 구성되어 있다. 이 과목의 목표는 '한국어 독해', '한국어 작문',

33) 이 수업은 외국인 유학생들의 졸업 필수 과목으로 월요일부터 목요일까지 일주일에 총 12시간, 한 학기 총 192시간 수업이 이루어지며 유학생들의 한국어 수준은 3급 이상이면 수강이 가능하다. 토픽 6급이 있거나 동 대학의 어학연수 과정에서 6급을 통과한 경우 본 과목을 수강하지 않아도 된다. 2024년 1학기에는 총 130명이 이 과목을 수강 신청하였고, 개강 후 레벨테스트를 통해 9개 반으로 분반하였다. 본 연구는 그 중 고급 수준에 해당하는 한 개 반을 대상으로 진행되었다.

‘한국어 발표와 토론’과 같은 제목으로 특정 기능 수행을 목적으로 개설된 다른 기초교양교육과정[34]과 달리 유학생들이 대학 생활에 적응하기 위한 기초 한국어 실력과 학업 수행에 필요한 기본적인 것들을 모두 학습시키는 것이다.

따라서 본 연구에서는 4주 동안 한국의 현대사를 기존 텍스트 읽기 자료와 영화 자료를 이용해 학습시키고, 이를 유학생들이 팀을 구성한 후 발표하는 복합 수업으로 구성하여 진행하였다.

한국 역사 수업을 위해 사용한 텍스트 읽기 자료는 ‘함께 배우는 건국한국어 6’에 제시된 ‘역사’ 챕터를 활용하였다. 그리고 유학생들에게 제시한 영화는 배종 감독의 ‘웰컴 투 동막골(2005)’, 장준환 감독의 ‘1987(2017)’, 장훈 감독의 ‘택시 운전사(2017)’, 우민호 감독의 ‘남산의 부장들(2020)’, 김성수 감독의 ‘서울의 봄(2023)’과 같이 총 다섯 개였다. 각 영화들이 다루는 역사적 사건[35]은 다음 <표 2>와 같다.

<표 2> 선정 영화

영화 제목	배경이 된 시기	역사적 사건
웰컴 투 동막골	1950~1953년	한국전쟁
남산의 부장들	1979년	10・26사태
서울의 봄	1979년	12・12 군사반란 사건
택시 운전사	1980년	5・18광주민주화운동
1987	1987년	6월항쟁

영화는 텍스트 읽기 자료를 통해 학습한 내용과 연결이 되도록 하기 위해 유득순(2017), 윤영(2019) 등의 연구를 참고하여 선정하였다. 우선 한국인의 역사 인식을 대표할 수 있는 내용이 소재로 활용되었는지를 살펴보았고, 학술적인 차원에서 다양한 토론이 가능한지 여부를 확인하였다. 또한 영화 완성도적 측면에서 예술적 가치가 있는지, 서사와 오락적 측면에서 대중이 선호할 만한 흥행[36] 요소가 있는지를 살펴보았다. 또한 넷플릭스나 웨이브 같은 OTT 플랫폼에서 쉽게 접근할 수 있는 작품인지도 확인하였다.

2.3. 수업 내용 구성 및 실행

34) 2024년도 이후 K대학에 입학한 외국인 유학생들은 졸업 필수 요건으로 기초교양교육과정에 개설된 이 세 과목을 모두 수강해야 한다.

35) 역사적 사건에 대한 명칭은 한국학중앙연구원에서 만든 ‘한국민족문화대백과사전’을 기준으로 하였다.

36) <서울의 봄>: 1,312만 명, <택시 운전사>: 1,218만 명, <1987>:723만 명, <웰컴 투 동막골>: 634만 명 <남산의 부장들>: 475만 명- 출처: 영화관입장권 통합 전산망(KOFIC 영화관 입장권 통합전산망(2) (kobis.or.kr)

본 수업은 2024년 3월부터 6월까지 4개월에 걸쳐 진행되었는데 아래 <표 3>은 중간 시험 전까지의 강의 계획서로 이 강좌에서 계획한 복합 수업의 기본 구성을 확인할 수 있다.

본 연구의 주제인 '영화와 기존 텍스트 자료를 활용한 한국 역사 교육'은 3주차부터 7주차까지 총 5주에 걸쳐 진행되었으며 마지막 8주차 중간 평가를 통해 그 동안의 학습 결과를 확인하였다.

<표 3> 유학생 한국어 1 강의 계획서

주	월	화	수	목
1			OT 대학생활용어1	대학생활용어2 대학 생활 소개
2	대학 자기 소개 화법	이메일 보내기	문서 작성 1 <기본 용어 및 한글>	문서 작성 2 <PT 자료 준비>
3	대학 시험 답안 작성1 ① 설명형 시험	한국어 읽기 전략 5과 한국의 대통령	강의 이해 및 요약 ❶ 필기 전략 익히기	팀발표 이해 및 구성
4	대학 시험 답안 작성2 ② 논술형 시험	한국어 쓰기 전략 5과 비평문 쓰기	❷ 계층적 필기	캠퍼스 투어
5	보고서 유형 분석 ① 설문 조사 보고서	한국어 듣기 전략 5과 역사를 보는 다른 관점	❸ 기호 사용 필기	주제발표 이해 -자료 분석
6	② 연구 보고서, 쓰기 연습- 인용	한국어 말하기 전략 5과 보충해서 말하기	휴강	프레젠테이션의 이해 ① PT 개괄
7	③ 소논문 쓰기 연습- 정의	한국어 읽기 전략 4과 지구 온난화	❹ 수량 관련 내용 파악	팀발표 토의 및 준비 1
8	대학 쓰기 작문 시험	한국어 시험(읽기, 쓰기)	말하기 시험(주제발표)	말하기 시험(팀발표)

1주

2주

3주

4주

먼저 1주차[37]에는 화요일에 3시간 동안 '건국한국어 6'에 제시된 읽기 자료를 통해 한국 현대사에 대한 정보를 제공하였다. 그리고 목요일 수업에서는 화요일에 학습한 내용과 관련 있는 영화 목록을 소개하고 영화가 다루는 한국 현대사에 대해 팀을 다섯 개로 나누어 팀 발표를 하게 될 것을 공지하였다. 그리고 팀 발표의 목적과 진행 방법에 대한 기본적인 정보를 제공하고 참고로 한국 학부생들이 팀 발표에 대해 가지고 있는 여러 인식을 소개하였다.

다음으로 2주차 화요일에는 교재를 이용해 영화 비평문을 작성하는 방법을 제시하고 한국 현대사를 다룬 영화 비평문을 함께 분석하였다. 목요일에는 학교 내에 있는 스터디 공간을 빌리는 방법을 알려 주고 실습을 하였는데, 도서관과 각 건물에서 제공하는 스터디 공간을 직접 둘러보고 팀원들과 함께 예약하는 방법을 익히게 하였다.

3주차 화요일에는 교재를 이용해 역사를 바라보는 다양한 관점을 어떻게 능동적으로 해석할 것인지에 대해 논의하였다. 그리고 목요일에 영화와 관련한 다양한 자료를

37) 실제 수업에서는 3주차인데, 역사 수업이 진행된 5주를 기준으로 1주차라고 하고자 한다.

어떻게 선택하고 분석하고 있는지에 대해 점검하였다.

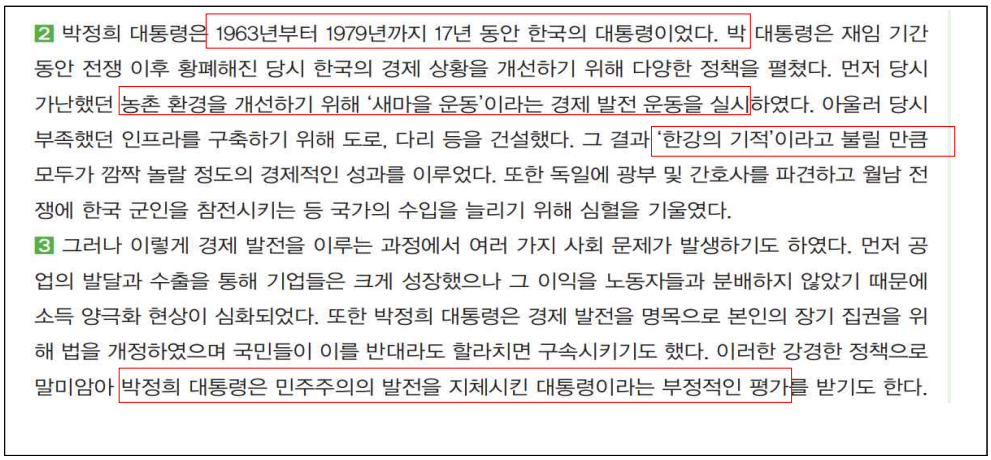
4주차 화요일에는 교재 수업을 통해 발표에 필요한 기능을 학습하였고, 목요일에는 지금까지 만든 발표 자료를 점검하며 문장을 길게 나열하지 않고 항목형으로 PPT를 구성하는 방식에 대해 제시하였다.

5주차 목요일에는 각 팀에서 준비한 자료를 교수가 점검하여 사실 관계가 잘못된 부분은 없는지 확인하였으며, 다른 팀 유학생들이 들었을 때 이해할 수 없는 부분에 대해서는 보충을 제안하는 방식으로 중간시험 발표 준비를 진행하였다. 그리고 마지막 중간 발표를 통해 한국 현대사의 주요 사건들을 이해하고 함께 토론하는 시간을 가졌다.

3. 영화 리터러시를 적용한 실제 수업 결과

3.1. 유학생들의 결과물

우선 유학생들은 영화를 보면서 역사적 사건에 대해 정리할 때, 수업 시간에 선학습한 어휘와 내용을 적극적으로 활용하는 모습을 보였다. 아래 <그림 1>은 '남산의 부장들'을 발표한 팀이 발표 PPT에 인용한 박정희 대통령에 대한 설명이다. 사건의 배경을 소개함에 있어 교재의 내용을 인용하고 배운 단어를 사용한는 것을 볼 수 있다. 박정희 대통령에 대한 긍정적인 평가와 부정적인 평가를 나타내는 부분은 교재의 문장을 거의 그대로 응용하고 있다.



2 박정희 대통령은 1963년부터 1979년까지 17년 동안 한국의 대통령이었다. 박 대통령은 재임 기간 동안 전쟁 이후 황폐해진 당시 한국의 경제 상황을 개선하기 위해 다양한 정책을 펼쳤다. 먼저 당시 가난했던 농촌 환경을 개선하기 위해 '새마을 운동'이라는 경제 발전 운동을 실시하였다. 아울러 당시 부족했던 인프라를 구축하기 위해 도로, 다리 등을 건설했다. 그 결과 '한강의 기적'이라고 불릴 만큼 모두가 깜짝 놀랄 정도의 경제적인 성과를 이루었다. 또한 독일에 광부 및 간호사를 파견하고 월남 전쟁에 한국 군인을 참전시키는 등 국가의 수입을 늘리기 위해 심혈을 기울였다.

3 그러나 이렇게 경제 발전을 이루는 과정에서 여러 가지 사회 문제가 발생하기도 하였다. 먼저 공업의 발달과 수출을 통해 기업들은 크게 성장했으나 그 이익을 노동자들과 분배하지 않았기 때문에 소득 양극화 현상이 심화되었다. 또한 박정희 대통령은 경제 발전을 명목으로 본인의 장기 집권을 위해 법을 개정하였으며 국민들이 이를 반대라도 할라치면 구속시키기도 했다. 이러한 강경한 정책으로 말미암아 박정희 대통령은 민주주의의 발전을 지체시킨 대통령이라는 부정적인 평가를 받기도 한다.

<그림 2> '역사' 챕터의 읽기 자료

다음으로 유학생들은 자신들이 소개할 영화를 더 잘 이해하기 위해서 그 사건뿐만 아니라 배경이 되는 다른 사건까지 찾아보면서 훨씬 더 넓게 한국 역사에 대한 지식을 검색하고 알아가는 모습을 보였다. '1987' 영화를 준비한 팀의 경우, 당시 6월

항쟁이 어떻게 일어났는지 소개하기 위해, ‘12·12 군사반란 사건’과 ‘5·18 광주 민주화운동’에 대한 조사를 하여 이를 발표에 반영하였다. 이 두 사건은 다른 영화의 중요한 사건이 되므로유학생들은 서로의 발표를 통해 자신들이 준비한 역사적 사건이 또 다른 사건과 어떻게 연결되는지 볼 수 있었고, 기본적인 배경을 공유하기 때문에 다른 팀의 발표를 더 쉽게 이해하는 것을 확인할 수 있었다.

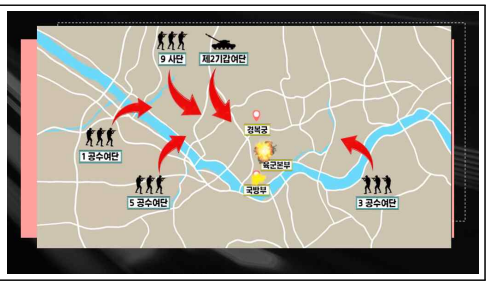
〈그림 2〉 6월 항쟁을 촉발시킨 ‘전두환’ 독재에 대한 서술

〈그림 3〉 6월 항쟁에 대한 서술

한국 전쟁 상황을 다룬 ‘웰컴 투 동막골’ 영화를 준비한 팀도, 한국 전쟁이 일어나기 직전의 혼란스러운 상황을 소개하기 위해 해방 이후 미소 군정 상태의 한국에 대한 설명을 덧붙이는 모습을 볼 수 있었다.

세 번째로 유학생들은 발표 자료를 찾는 과정에서 유튜브나 블로그의 영상 및 그림 자료들을 다양하게 접하고 해석하는 복합 문식성 학습이 일어나는 것을 확인할 수 있었다. ‘서울의 봄’을 준비한 유학생들의 경우 1979년 12월 12일 하룻밤 사이에 일어난 사건을 이해하는 데에 어려움을 겪었고, 이 사건을 명확하게 도식화하여 설명하는 자료들을 찾기 위해 노력하였다. 그 결과 아래 〈그림 4〉와 〈그림 5〉처럼 상황을 잘 설명하는 자료들을 찾아 자신들의 발표에 활용하였다. 학생들은 발표를 준비하는 과정에서 다양한 인터넷 자료를 접하게 되었는데 그 중에서 영화 감상이나 비평이 아닌 사건을 사실적으로 보여주는 자료를 찾는 것이 가장 어려웠다고 진술하였는데 이런 과정을 통해 읽기 텍스트로 역사를 배울 때와는 비교할 수 없는 양의 역사 관련 텍스트를 접하고 스스로 정보의 성격을 판단하는 과정을 거친다는 것을 확인할 수 있었다.

<그림 4> 12·12 군사반란 사건 서술



<그림 5> 12·12 군사 반란 사건의 진행 서술

마지막으로 유학생들은 팀 발표라는 평가 방법을 통해 한국 역사에 대해 혼자서 공부할 때보다 더 깊고 넓은 이해를 할 수 있었음을 알 수 있었다. 유학생들은 영화를 보고 이해가 안 된 장면을 함께 토론하면서 내용을 파악하고, 영화 속 사건이 허구인지 사실인지 함께 자료를 찾아보면서 정리하였다. 또한 각자가 가지고 있는 능력이 다름으로 인해 서로 다른 역할을 담당하여 조별 활동에 참여하였다. 그리고 다른 이들과 시간을 조율하고 자료를 만들어 가는 과정을 통해 협동 학습에 필요한 기본적인 것들을 익힐 수 있었다고 밝혔다.

3.2. 유학생 만족도

교재 텍스트와 영화를 이용해 한국 역사를 배우고 팀으로 이를 발표하는 수업에 대해 유학생들의 의견을 묻기 위해 학기 말에 무기명으로 설문조사를 실시하였다.

유학생들에게 먼저 이 수업이 한국 현대사를 이해하는 데에 얼마나 도움이 되었는지를 10점 만점으로 질문하였는데 도움이 된다고 응답한 경우가 평균 8점으로 나타났다. 어떤 점에서 도움이 됐는지를 주관식으로 써 달라고 요청한 결과 '재미있었고, 한국 역사에 관심이 생겼다.', '한국어로 발표할 때 PPT 어떻게 만들고 말하는지 알게 되었다,', '한국에 대해 더 알고 이해할 수 있었다', '한국 역사에 더 관심을 갖게 되었다', '대학교에 적응할 때 도움이 된다.', '재미있게, 자유롭게 조사할 수 있었다.', '영화를 바탕으로 공부해서 이해하기 쉽고 재미있었다.' 와 같은 의견이 있었다.

다음으로 한국 현대사에 대해 공부할 때 어떤 자료를 이용하는 것이 효과적이라고 생각하는지 묻는 질문에 '읽기 자료로 공부하고 영화도 보는 것이 효과적이다.'라고 응답한 학생이 12명이었고, '영화를 보는 것만으로도 충분하다.'가 2명, '영화를 보지 않고 더 자세한 읽기 자료를 읽는 것이 더 효과적이다.'라고 응답한 학생이 1명이었다.

셋째, 이 수업을 준비하는 데에 가장 어려웠던 점이 무엇인지를 서술해 달라는 요청에는 '영화를 본 후 자료를 찾을 때 그 자료를 신뢰할 수 있는지 확인하는 것이 어려웠다'는 응답과 '팀원들과 시간을 맞추고 함께 내용을 조절하는 것이 어려웠다'는 응답이 가장 많았다.

마지막으로 이 발표를 팀으로 하는 것이 좋은지 혼자 하는 것이 좋은지에 대해 물었을 때, 8명의 학생이 팀 발표로 하는 것이 필요하다고 했고 5명의 학생이 혼자하는 것이 더 좋다고 응답했으며 2명은 무응답이었다.

이 결과를 통해 이 수업에 참여한 대부분의 유학생들은 읽기 텍스트와 영화를 함께 활용하여 한국의 역사를 배우는 것에 대해 긍정적으로 평가하고 있으며, 역사적 사건 자체를 이해하는 것보다 이것을 분석하고 설명을 위해 자료를 정리하는 과정을 더 어렵게 느낀다는 점, 팀 발표라는 협동 과제에 어려움을 느끼는 유학생들이 많다는 것을 확인할 수 있었다.

4. 결론 및 제언

본 연구에서는 읽기 텍스트와 영화 리터러시를 활용하여 외국인 학부 유학생들에게 한국 역사를 어떻게 효과적으로 교육할 수 있는지 그 방법을 탐색해 보았다. 그 결과

유학생들은 읽기 텍스트만을 활용해 역사 수업을 진행했을 때보다 영화라는 영상 매체를 통해 역사 수업을 했을 때가 한국 역사를 이해하는 데에 훨씬 더 효과적임을 알 수 있었다.

유학생들을 위한 한국어 수업에서 읽기 텍스트와 영화 리터러시를 활용하여 한국 역사 교육을 한 이 수업의 의의는 다음과 같다. 첫째, 읽기 텍스트와 영화 리터러시를 함께 이용했을 때 유학생들은 한국 역사에 대해 흥미를 가지고 학습할 수 있었고, 읽기 텍스트와 영화의 정보를 상호 보완하여 역사적 사건을 보다 쉽게 이해하고 서술하게 되었다. 둘째, 역사적 사건을 이해하는 데에 그치지 않고 발표를 함으로써 한 가지 사건을 둘러싼 다양한 역사적 상황에 대해 자발적으로 알아보고 학습하게 되었다. 셋째, 개인 발표가 아닌 팀 발표 형식을 통해 이후 협동 학습에 필요한 기본적인 태도들을 익힐 수 있었고, 내용적인 면에서도 자신이 정확하게 이해하지 못한 부분을 동료를 통해 알아갈 수 있었다.

다만, 본 연구가 한국어 수준이 높은 유학생들만을 대상으로 했다는 점, 본 연구에 참여한 유학생 수가 다소 적다는 점은 본 연구의 한계점으로 남는다. 그러나 학위 과정에 등록된 외국인 유학생의 수가 지속적으로 증가하면서 각 대학에서 외국인 유학생들의 대학 적응과 한국어 실력 향상을 위한 다양한 노력을 기울이고 있으므로 본고에서 살펴본 읽기와 영화를 함께 활용한 역사 교육 수업이 이러한 노력에 일조할 수 있을 것임을 기대해 본다.

참고문헌

강승혜 외(2010), 『한국문화교육론』, 형설출판사.

건국대 언어교육원(2017), 『함께 배우는 건국 한국어 6』, 건국대학교 출판부.

김민정(2005), 「영화의 역사서술과 역사교육의 가능성」, 『역사교육』94. 1-33.

김순미(2008), 「영화를 활용한 역사수업의 이론과 실제」,『역사교육논집』41. 25-55.

김중섭 외(2017),『국제 통용 한국어 표준 교육과정 적용 연구』, 국립국어원.

박순준(2010), 「역사와 영화: 교과목 개발을 위한 선행연구」, 『역사와 경계』74. 353-401.

윤영(2019), 「역사영화를 활용한 한국문화교육 방법 연구 -한국어 및 한국학 전공 외국인학습자를 대상으로-」,『문화교류연구』, 193-217.

전형길(2020), 「학부생 교양한국어 수업에서 복합양식 문식성 교육에 관한 연구 - 영화 <부당거래>를 활용한 수업 사례를 중심으로-」, 『한성어문학』42. 79-110.

전형길(2024), 「영화 리터러시를 활용한 한국 역사 교육 방안 연구 -외국인 학부생을 위한 <영화로 보는 한국 역사> 수업 사례를 중심으로-」, 『어문논집』100. 63-88.

‘외국인 학부생을 대상으로 한 한국 역사 수업 사례 고찰 -영화 리터러시를 중심으로-’

유해준(경상국립대)

본 연구는 학부 유학생들을 위한 교양 한국어 수업에서 읽기 텍스트와 영화 리터러시를 활용하여 한국 역사를 어떻게 효과적으로 교육할 수 있는지를 탐색하고 있습니다. 그리고 보여 주기 힘든 실제 수업 사례를 공유해 주셨다는 점에서 감사의 말씀을 드립니다. 실제 수업 사례이다 보니 제가 글로만 읽고 궁금한 수업의 내용들을 질문하게 되었습니다. 내용 이해가 부족한 부분들을 질문으로 대신하니 너그러운 설명 부탁드립니다.

1. 본 연구에서 말하고 있는 ‘복합 수업’의 정의를 알고 싶습니다. 융합 수업 또는 융·복합 수업과 유사한 개념이라면 이 용어를 따로 쓴 연구자의 의도를 알려 주시고, 아니라면 복합의 복합을 연구자는 어떤 복합으로 보고 있는 것인가 학술적 용어로 정의가 필요해 보입니다.

2. 유학생 만족도 조사에 대한 질문이 궁금합니다. 결과 외에 질문까지 발표문에 포함 시키기에는 지면의 제약이 있었으리라 판단됩니다. 발표 자료로 질문과 답항의 예를 보여 주시면 본 연구 이해에 도움이 될 것 같습니다.

3. 실제 수업 과정과 수업의 결과물을 보여주고 있는 점은 이 연구의 독창적인 부분이고 의의라고 생각합니다. 다만 본 연구의 결론 및 제언은 본 연구 내용으로 유추를 할 수는 있으나 그럴 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다고 봅니다. 응답한 12명의 학습자로 도달하기에는 단정하기 어려운 결론이라고 봅니다. 이에 대한 보완 후속 계획이나 연구를 진행하며 확신하게 된 연구자의 생각 및 의견을 듣고 싶습니다.

중앙어문학회 학술대회
2024.08.23.

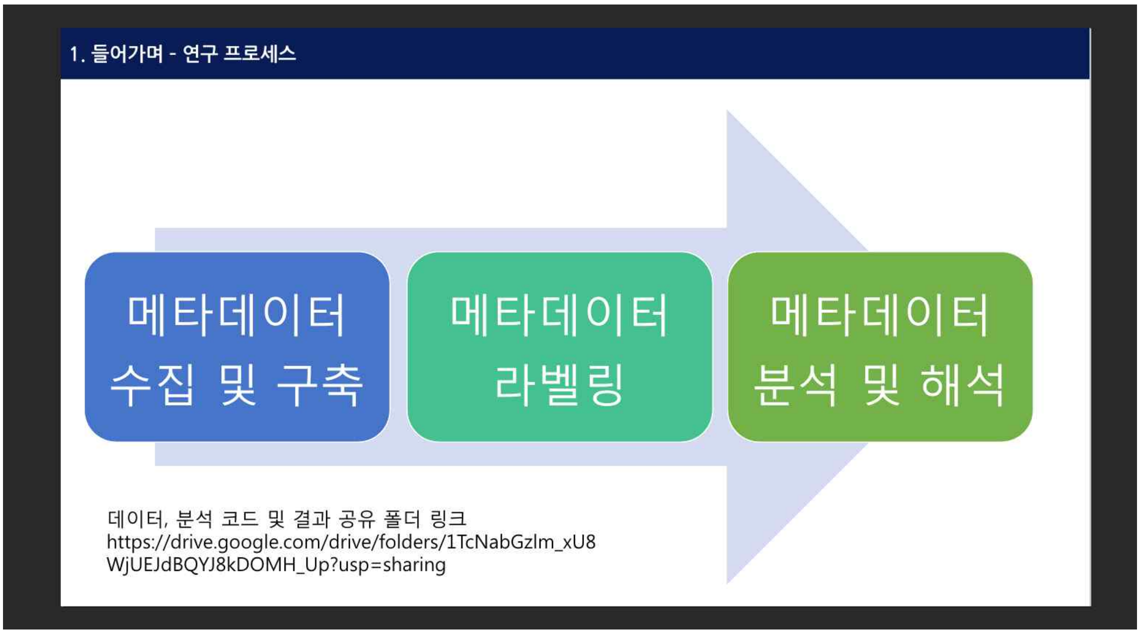
텍스트마이닝을 활용한 고전문학 연구사 고찰

- 어문론집 창간호~98집을 대상으로

강우규(강원대학교 국학연구소)

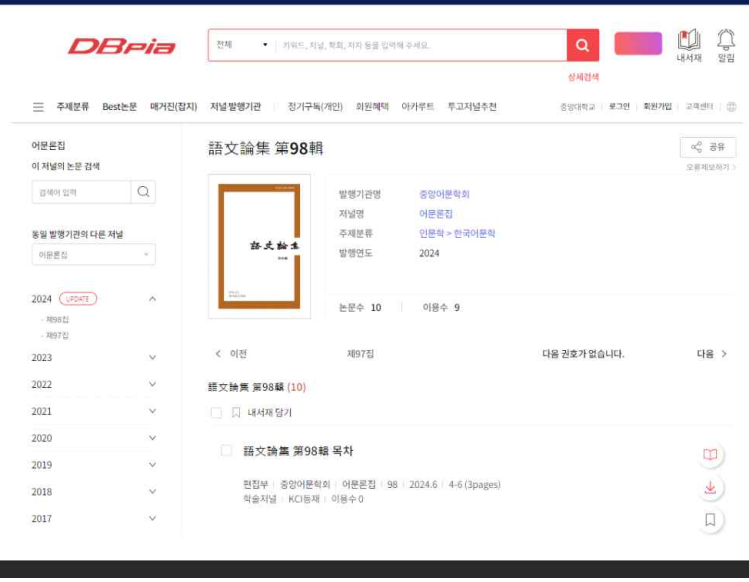
1. 들어가며 – 연구목적 및 대상

- 연구 목적 : 본 연구는 고전문학과 디지털인문학 융합 연구의 일환으로서, 1960년에 간행된 중앙어문학회 어문론집 창간호부터 2024년 6월에 간행된 어문론집 98집까지 약 60여년의 고전문학 연구사를 텍스트마이닝 기법을 활용하여 검토하는 것을 목적으로 한다.
- 연구 대상 : 어문론집 창간호(1960년) ~ 98집(2024.06)에 게재된 연구논문의 메타데이터(제목, 저자명, 권호, 발행연도, 학술지이력 등)
- 분석 방법 : 빈도분석, 네트워크분석, 시계열 분석 등 텍스트마이닝 기법을 활용한 메타분석



No.	노드ID	노드ID	노드명	노드명(영문)	저자명	발행기관ID	발행기관명	발행기관명(영문)	간행물ID	간행물명	간행물명(영문)	권호ID	권호명
1	NODE00758846	NODE00758846	創刊辭		金天明	IPRD00010318	중앙어문학회	The Society Of Chung-Ang Language & Literature	PLCT00000910	어문론집	The Journal of Language & Literature	VOIS00036275	語文論集 第1輯
2	NODE00758847	NODE00758847	春香傳의 한 異本 - 鄭炳昱氏本		金東旭	IPRD00010318	중앙어문학회	The Society Of Chung-Ang Language & Literature	PLCT00000910	어문론집	The Journal of Language & Literature	VOIS00036275	語文論集 第1輯
3	NODE00758848	NODE00758848	朴氏夫人傳 異本考		朴光在	IPRD00010318	중앙어문학회	The Society Of Chung-Ang Language & Literature	PLCT00000910	어문론집	The Journal of Language & Literature	VOIS00036275	語文論集 第1輯
4	NODE00758849	NODE00758849	「하 님」語源攷		金嗣洙	IPRD00010318	중앙어문학회	The Society Of Chung-Ang Language & Literature	PLCT00000910	어문론집	The Journal of Language & Literature	VOIS00036275	語文論集 第1輯
5	NODE00758850	NODE00758850	訓民正音考		金天明	IPRD00010318	중앙어문학회	The Society Of Chung-Ang Language & Literature	PLCT00000910	어문론집	The Journal of Language & Literature	VOIS00036275	語文論集 第1輯
6	NODE00758851	NODE00758851	안트로포로기問題		李鍾衡	IPRD00010318	중앙어문학회	The Society Of Chung-Ang Language & Literature	PLCT00000910	어문론집	The Journal of Language & Literature	VOIS00036275	語文論集 第1輯
7	NODE00758878	NODE00758878	刊行辭		朴正男	IPRD00010318	중앙어문학회	The Society Of Chung-Ang Language & Literature	PLCT00000910	어문론집	The Journal of Language & Literature	VOIS00036276	語文論集 第2輯
8	NODE00758879	NODE00758879	[illegible] 鄕歌作者의 成分的 分類	NOTE ON THE WRITERS OF HYANG-GA. THE SHILLA SONGS	梁在淵	IPRD00010318	중앙어문학회	The Society Of Chung-Ang Language & Literature	PLCT00000910	어문론집	The Journal of Language & Literature	VOIS00036276	語文論集 第2輯

1. 들어가며 – 연구 프로세스_메타데이터 수집 및 구축



메타데이터 수집 및 구축

Dbpia 홈페이지 (https://www.dbpia.co.kr/journal/voisDetail?voisId=VOIS00753714)를 통해서 어문론집 메타 데이터 수집

1. 들어가며 – 연구 프로세스_메타 데이터 라벨링

메타데이터 라벨링

- 메타 데이터 정제 규칙

1. 한글 변환 : 논문제목의 한자를 한글로 변환
2. 전공분야 라벨링 : 논문제목, 초록, 내용 등을 검토하여 고전문학, 현대문학, 국어학, 한국어교육, 기타로 라벨링(학회에서 타 전공분야로 분류했어도 고전문학과 관련된 논문은 고전문학 전공분야에 포함시킴. 휘보, 목차, 추모사, 봉정사, 발간사, 축간사, 펴내는 말, 머리말 등 저자명이 편집부이면서 논문이 아닌 글은 기타로 분류함)
3. 발행연도, 학술지이력(일반, KCI등재후보, KCI등재), 간행주기 등 메타 분석 결과의 해석에 필요하다고 판단되는 정보들을 라벨링
4. 추가적으로 고전문학 분야는 소설, 시조, 설화, 문화콘텐츠 등 세부전공 라벨링
5. 용어 통일 : 분석의 정확도를 높이기 위하여 '고소설과 고전소설', '고전시가, 고시가 ' 등의 용어를 하나로 통일함.

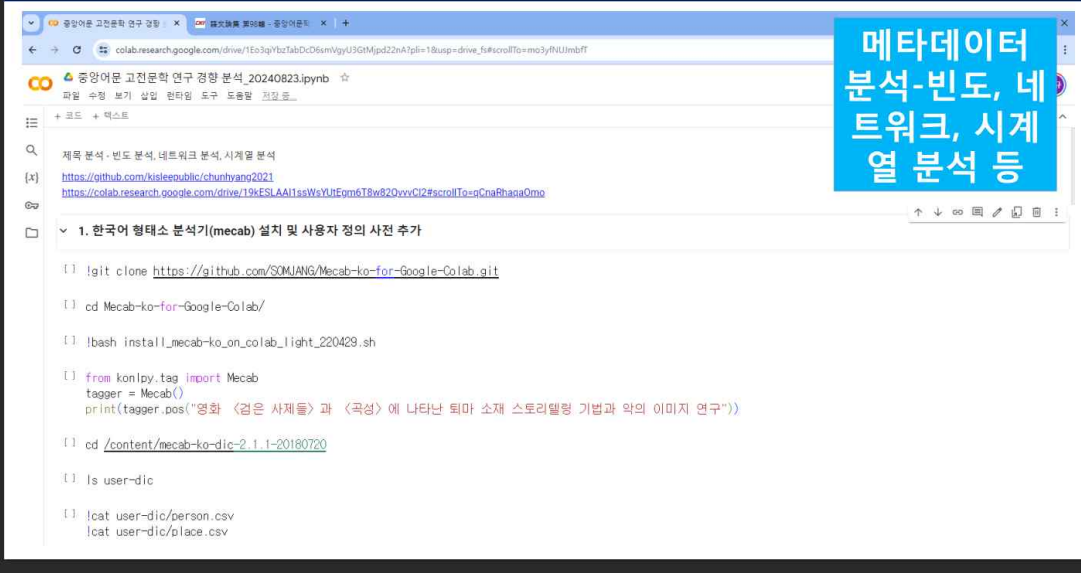
1. 들어가며 – 연구 프로세스_메타 데이터 라벨링

메타데이터 라벨링

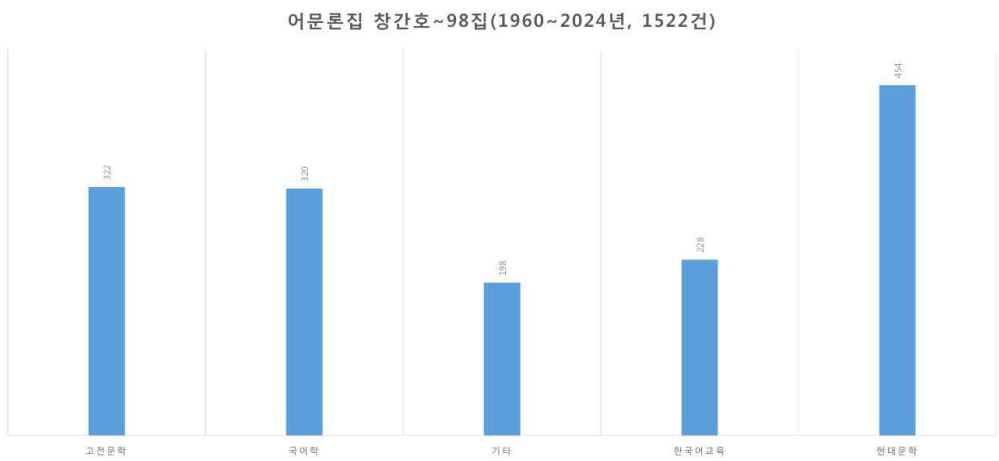
번호	논문명	저자명	전공분야	세부전공	권호	발행연도	학술지이력	간행주기	비고
251	『금오신화』의 4차 산업혁명 성향과 글쓰기 교육 활용	이학주	고전문학	소설	77	2019	KCI 등재	연4회 발간	교양교육
252	「숙향전」에서 '기억'의 역할과 의미	정보미	고전문학	소설	77	2019	KCI 등재	연4회 발간	
253	「명주기봉」 낙질 이본 연구	최수현	고전문학	소설	77	2019	KCI 등재	연4회 발간	
254	『연려실기술』을 활용한 대학 글쓰기 수업의 의미와 방안 고찰	함복희	고전문학	한문학	77	2019	KCI 등재	연4회 발간	교양교육
255	빅데이터와 고전문학 연구방법론	김바로, 강우규	고전문학	소설	78	2019	KCI 등재	연4회 발간	디지털인문학

1. 들어가며 – 연구 프로세스_메타 데이터 분석 및 해석

메타데이터 분석-빈도, 네트워크, 시계열 분석 등



2.1. 중앙어문학회 어문론집 전공분야별 게재 논문수



2.2. 중앙어문학회 어문론집 고전문학 분야 세부전공별 게재 논문 수

세부전공	논문편수
소설	79
한문학	54
문화콘텐츠	37
설화	33
시조	31
민속학	23
기타	15
문학사상	10
향가	10
가사	7
무가	5
가면극	4
설화, 소설	4
고려가요	3
판소리	2
가면극, 소설	1
고대가요	1
고려가요, 무가	1
소설, 한문학	1
향가, 고려가요, 시조	1
합계	322

고전서사	
소설	79
설화	33
설화, 소설	4
무가	5
가면극	4
가면극, 소설	1
판소리	2
소계	128

고전시가	
시조	31
향가	10
가사	7
고려가요	3
고대가요	1
고려가요, 무가	1
향가, 고려가요, 시조	1
소계	54

한문학 전반	
한문학	54
소설, 한문학	1
소계	55

그 외	
문화콘텐츠	37
민속학	23
문학사상	10
기타	15
소계	85

3.1. 고전문학 분야 워드클라우드 분석_불용어 단어

Wordcloud 분석

- 불용어 처리 단어

1. 대부분의 논문에서 관습적으로 사용되는 논문용 용어
2. 형태소 처리 결과가 제대로 반영되지 않은 용어

'고전', '연구', '중심', '고찰', '양상', '관하', '나타나', '대하', '통하', '따르', '미치', '특징', '소재', '관련', '세기', '작품', '살펴보', '본고', '연구 ', '분석 ', '방안 ', '중심 ', '관련 ', '필요 ', '가능 ', '기반 ', '제시 ', '방법 ', '결과 ', '대상 ', '의미 ', '논문 ', '분야 ', '목적 ', '중요', '조사 ', '제안 ', '내용 ', '인식 ', '바탕 ', '방식 ', '작업 ', '논의 ', '수행 ', '때문 ', '방향 ', '결론', '경우'

3.1. 고전문학 분야 워드클라우드 분석_고전문학 전체

Wordcloud 분석

문서 수 : 322
총 단어수 : 1429
고유 단어수 : 807

상위 단어

(39, '소설'),	(22, '시조')
(19, '수용'),	(18, '설화')
(18, '문학'),	(17, '비교')
(15, '영웅'),	(15, '서사')
(13, '활용'),	(13, '형상')
(13, '한국'),	(13,'스토리텔링')
(12, '성격'),	(12, '문화')
(11, '여성'),	(10, '교육')
(9, '기능'),	(9, '구조')
(9, '게임'),	(8, '콘텐츠')
(8, '전승'),	(8, '의식')
(7, '인물'),	(7, '이야기')
(7, '신화'),	(7, '시가')
(6, '판소리'),	(6, '특성')
(6, '조선'),	(6, '역할')

3.1. 고전문학 분야 워드클라우드 분석_세부영역 소설

Wordcloud 분석

문서 수 : 85
총 단어수 : 369
고유 단어수 : 240

상위 단어

```
(32, '소설'), (7, '형상'),
(7, '영웅'), (7, '성격'),
(7, '서사'), (7, '비교'),
(6, '수용'), (6, '문학'),
(4, '한국'), (4, '특성'),
(4, '기능'), (4, '교육'),
(3, '활용'), (3, '홍길동전'),
(3, '춘향전'), (3, '자료'),
(3, '인물'), (3, '역할'),
(3, '신화'), (2, '황릉몽환기'),
(2, '풍자'), (2, '초월'),
(2, '중국'), (2, '창선감의록'),
(2, '전고'), (2, '이조'),
(2, '연작'), (2, '유효공선행록')
(2, '옥루몽'),(2, '유문성전'),
```

3.1. 고전문학 분야 워드클라우드 분석_세부영역 시조

Wordcloud 분석

문서 수 : 32
총 단어수 : 114
고유 단어수 : 84

상위 단어

```
(22, '시조'), (3, '시가'),
(3, '비교'), (3, '문학'),
(2, '출현'), (2, '율격'),
(2, '동반'), (1, '후기'),
(1, '황진이'), (1, '활용'),
(1, '활동'), (1, '화자'),
(1, '형태론'), (1, '형태'),
(1, '형식론'), (1, '형상'),
(1, '현실주의'), (1, '현실'),
(1, '현대'), (1, '혁명'),
(1, '향방'), (1, '하이'),
(1, '표기'), (1, '특성'),
(1, '투영'), (1, '총체'),
(1, '창의'), (1, '존재'),
(1, '조선'), (1, '정형시')
```

3.1. 고전문학 분야 워드클라우드 분석_세부영역 한문학

Wordcloud 분석

문서 수 : 55
총 단어수 : 229
고유 단어수 : 188

상위 단어
(5, '의식'), (4, '비교'),
(4, '기록'), (3, '이미지'),
(3, '수용'), (3, '생애'),
(3, '공간'), (2, '활용'),
(2, '형식'), (2, '형상'),
(2, '현실'), (2, '한소'),
(2, '조선'), (2, '유람'),
(2, '연아'), (2, '여성'),
(2, '악부'), (2, '시가'),
(2, '성호'), (2, '서사시'),
(2, '삽입'), (2, '산수'),
(2, '문학'), (2, '맥락'),
(2, '매화'), (2, '나헌'),
(2, '기능'), (2, '구조'),
(2, '고려'), (2, '경암')

3.1. 고전문학 분야 워드클라우드 분석_세부영역 문화콘텐츠

Wordcloud 분석

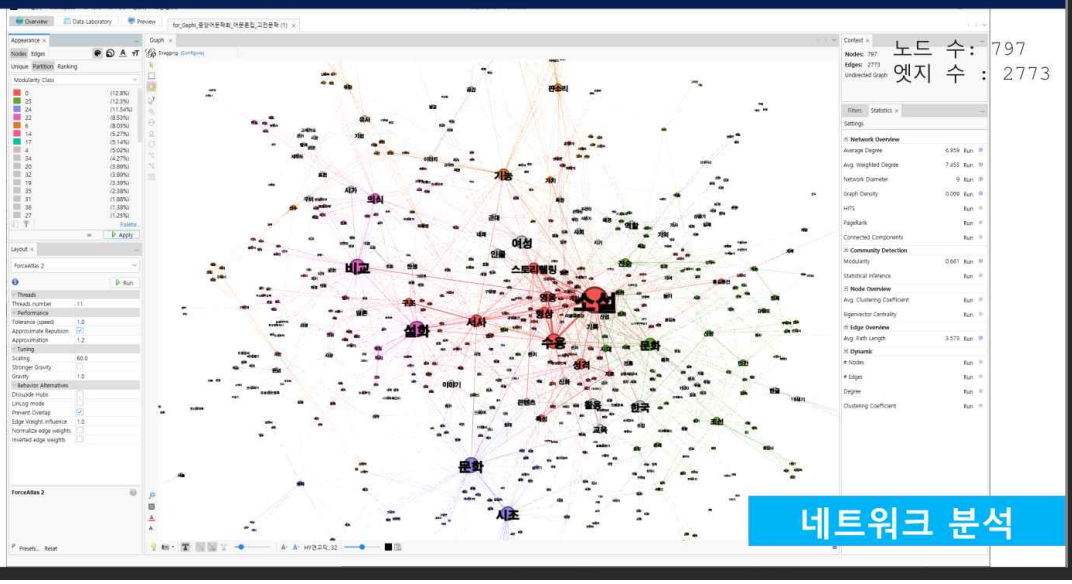
문서 수 : 37
총 단어수 : 205
고유 단어수 : 120

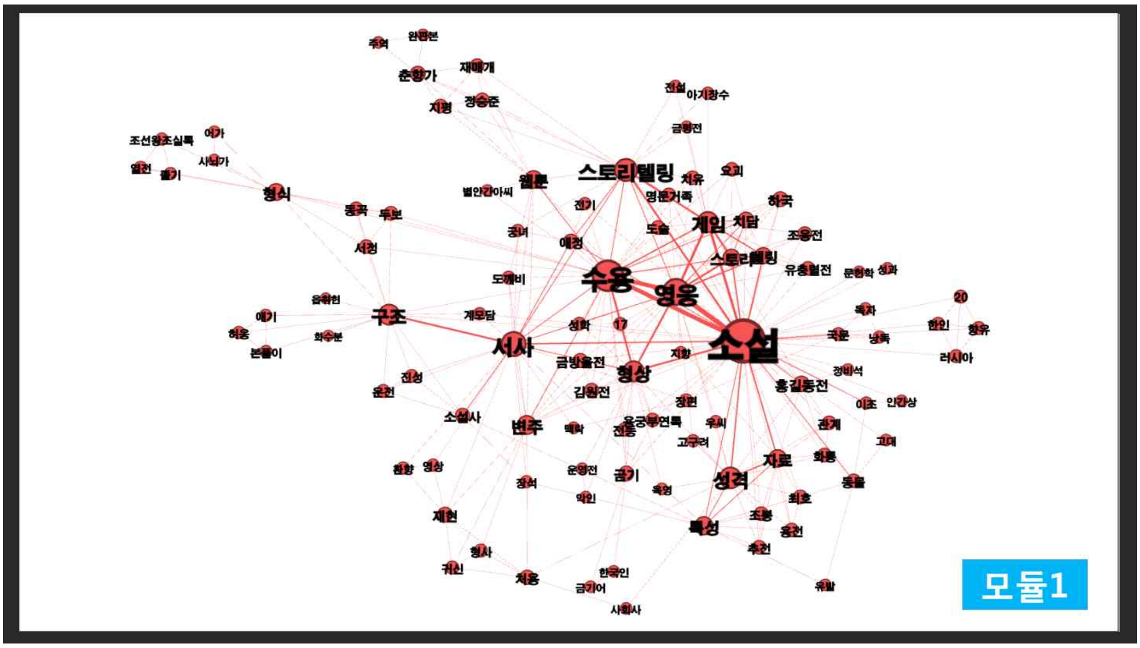
상위 단어
(11, '스토리텔링'), (9, '게임'),
(8, '콘텐츠'), (8, '수용'),
(7, '소설'), (5, '활용'),
(5, '판소리'), (5, '웹툰'),
(5, '영웅'), (5, '문화'),
(4, '스토리'), (3, '현대'),
(3, '텔링'), (3, '서사'),
(3, '드라마'), (2, '한국'),
(2, '퇴치담'), (2, '처용'),
(2, '제례'), (2, '전통문화'),
(2, '재현'), (2, '자료'),
(2, '이야기'), (2, '이물교혼담'),
(2, '원귀'), (2, '영화'),
(2, '시대'), (2, '변주'),
(2, '변용'), (2, '문학')

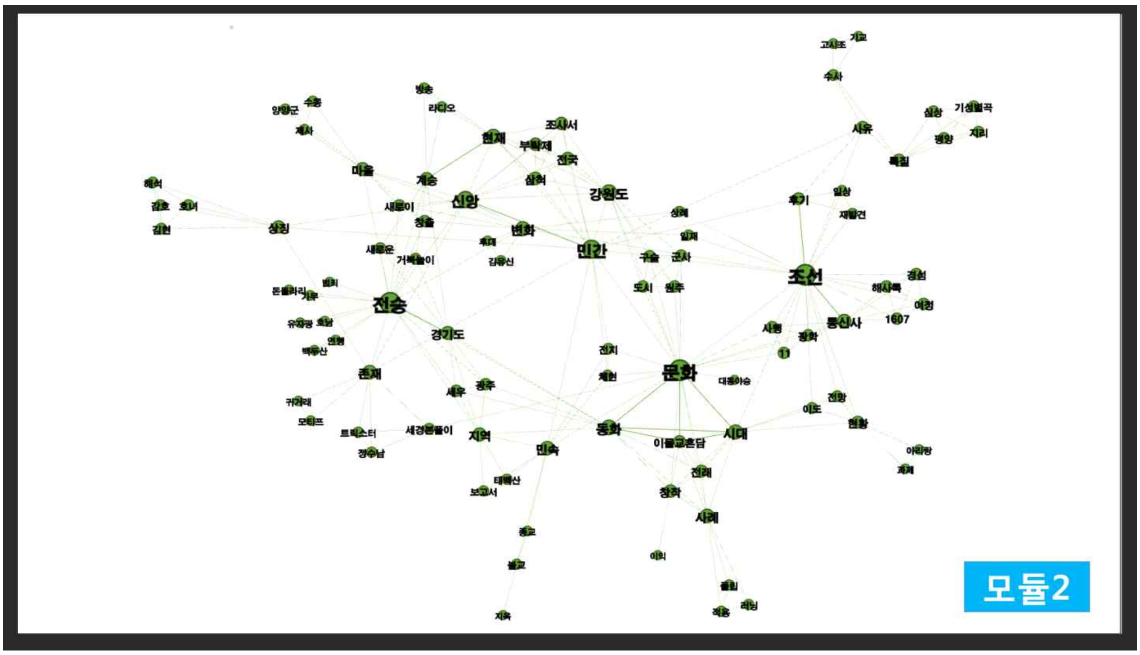
3.2. 고전문학분야 네트워크 분석

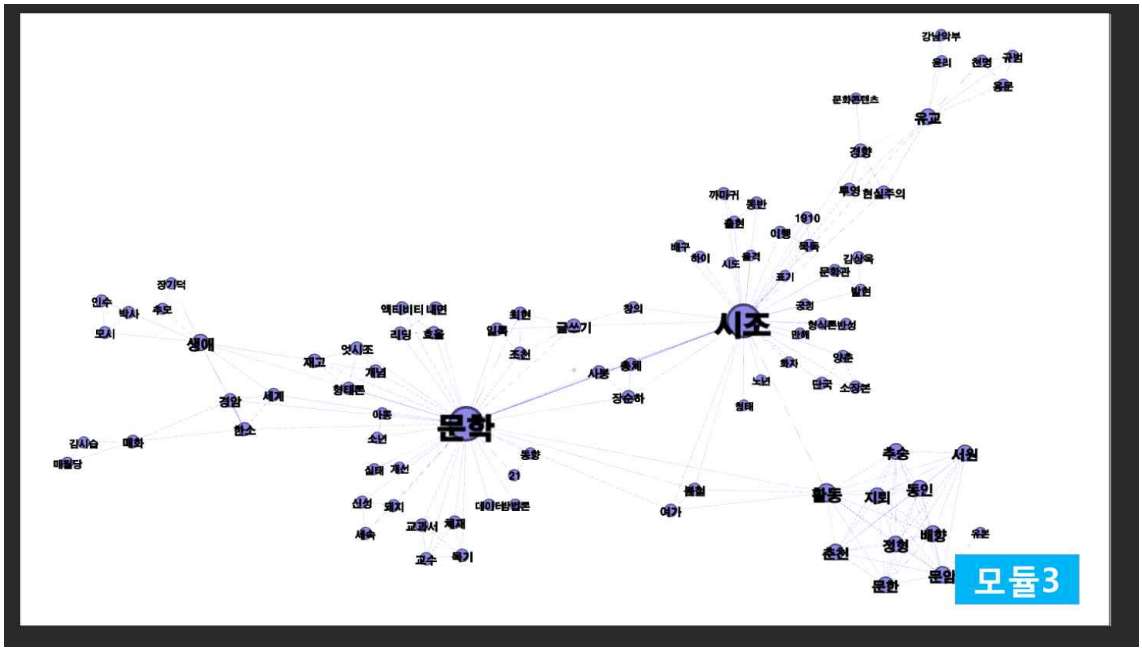
빈도 상위 단어 30			Degree 상위 단어 30		
(39, '소설')	(13, '한국')	(8, '전승')	(117, '소설')	(44, '기능')	(29, '전승')
(22, '시조')	(13, '스토리텔링')	(8, '의식')	**(66, '설화')**	(42, '형상')	(29, '구조')
(19, '수용')	(12, '성격')	**(7, '인물')**	**(63, '비교')**	(42, '스토리텔링')	(28, '판소리')
(18, '설화')	**(12, '문화')**	(7, '이야기')	(63, '문학')	(40, '활용')	(27, '조선')
(18, '문학')	**(11, '여성')**	(7, '신화')	(61, '수용')	(40, '성격')	(25, '이야기')
(17, '비교')	(10, '교육')	(7, '시가')	**(57, '시조')**	(38, '의식')	(25, '시가')
(15, '영웅')	(9, '기능')	(6, '판소리')	**(50, '여성')**	**(38, '영웅')**	**(24, '콘텐츠')**
(15, '서사')	(9, '구조')	(6, '특성')	**(49, '문화')**	**(33, '인물')**	**(24, '기록')**
(13, '활용')	**(9, '게임')**	(6, '조선')	(47, '서사')	(32, '교육')	(23, '특성')
(13, '형상')	**(8, '콘텐츠')**	(6, '역할')	(46, '한국')	(30, '역할')	(22, '신화')

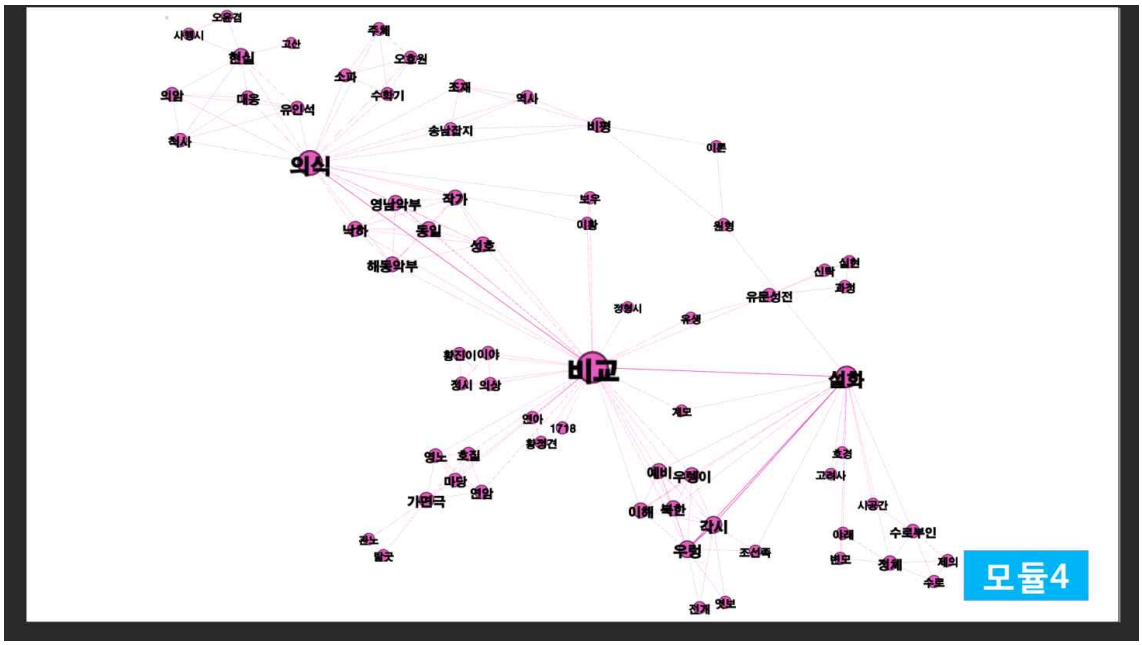
3.2. 고전문학 분야 네트워크 분석

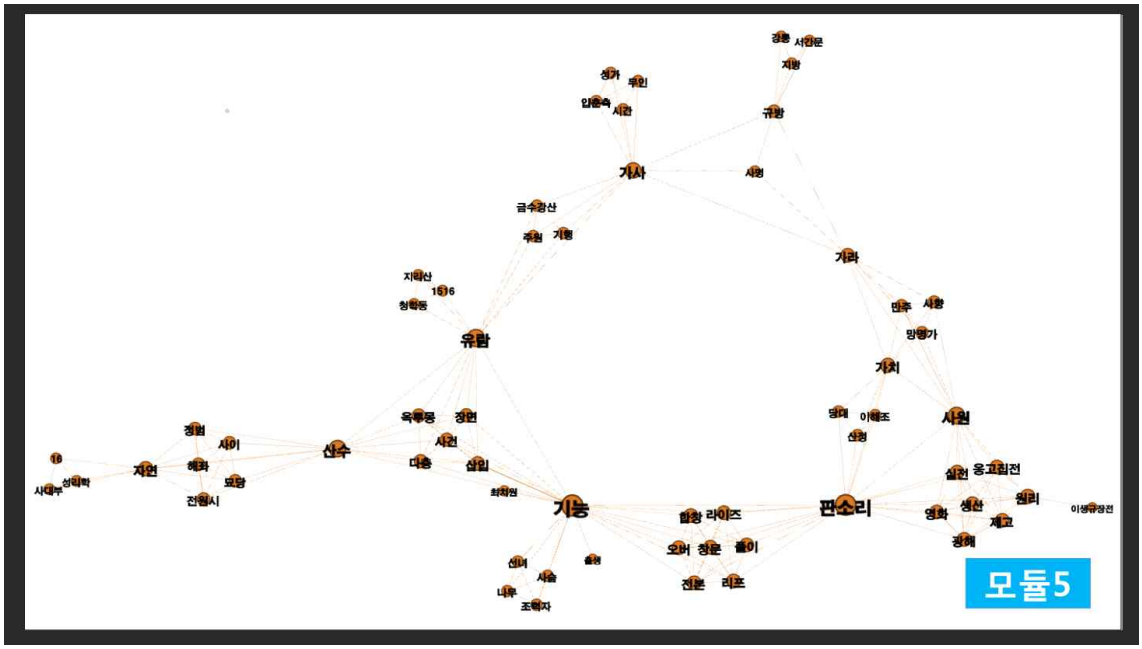



스토리텔링
수용
영웅
소설
서사
구조
형상
게임
형식
웹툰
홍길동전
성격
자료
특성
변주
모듈1


전승
신앙
강원도
민간
조선
문화
시대
동화
모듈2


시조
문학
생애
모듈3


의식
비교
설화
모듈4



3.3. 고전문학 분야 시계열 분석_학술지 이력

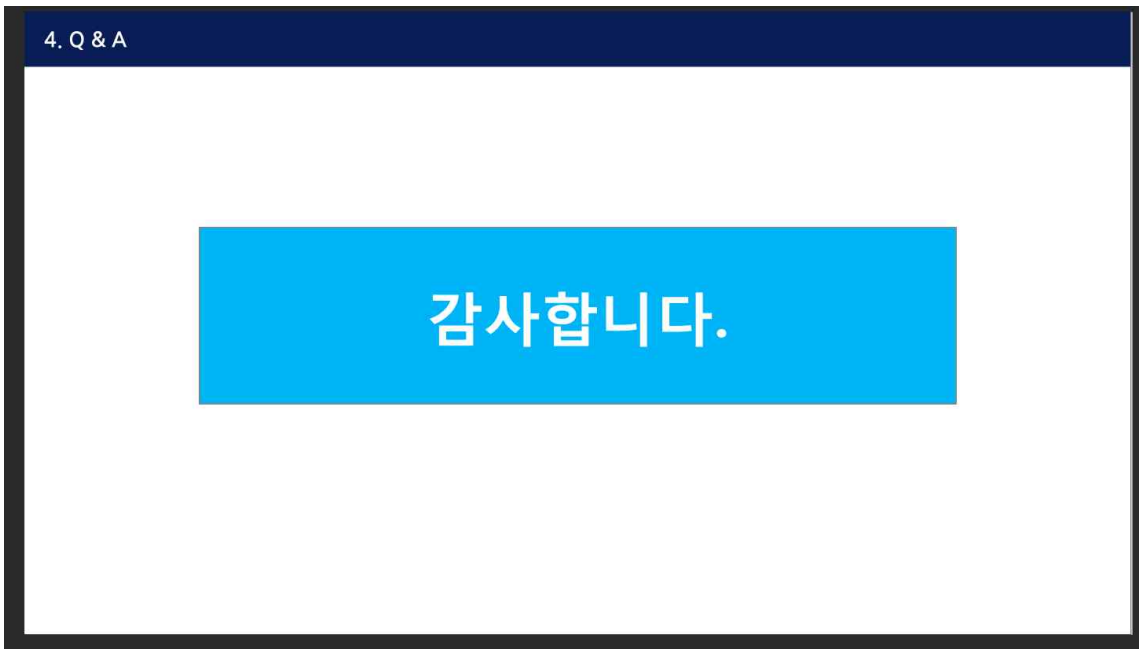
세부전공	전체	일반학술지 (1960~2007년)	KCI등재후보지 (2008~2010년)	KCI등재지 (2011~현재)
소설	79	27	1	51
한문학	53	9	8	37
문화콘텐츠	37	0	5	32
설화	33	6	4	23
시조	31	15	4	12
민속학	23	10	2	11
기타	15	**1**	0	**14**
문학사상	10	8	0	2
향가	**10**	**10**	0	0
가사	7	2	0	5
무가	5	0	0	5
가면극	4	1	0	3
설화, 소설	4	0	0	4
고려가요	3	2	1	0
판소리	2	1	1	0
가면극, 소설	1	1	0	0
고대가요	1	1	0	0
고려가요, 무가	1	0	0	1
소설, 한문학	1	0	0	1
향가, 고려가요, 시조	1	0	1	0
합계	322	94	27	201

3.3. 고전문학 분야 시계열 분석_전체 키워드 빈도 30위

1979년 이전(28건)	1980-1999(40건)	2000-2009년(38건)	2010-2014년(85건)	2015-2019년(71건)	2020-2024년(60건)
소설(5)	소설(2)	소설(3)	소설(11)	소설(9)	소설(9)
시조(3)	시조(4)	시조(3)	시조(6)	시조(3)	시조(3)
수용(0)	수용(1)	수용(0)	**수용(7)**	**수용(7)**	**수용(4)**
설화(0)	설화(2)	설화(1)	설화(8)	설화(3)	설화(4)
문학(1)	문학(0)	문학(4)	문학(6)	문학(6)	문학(1)
비교(0)	**비교(3)**	**비교(3)**	**비교(4)**	**비교(4)**	**비교(3)**
영웅(0)	영웅(1)	영웅(2)	영웅(7)	영웅(3)	영웅(2)
서사(0)	서사(3)	서사(2)	서사(5)	서사(3)	서사(2)
활용(0)	활용(0)	활용(0)	**활용(3)**	**활용(7)**	**활용(3)**
형상(0)	형상(1)	형상(1)	형상(4)	형상(3)	형상(4)
한국(2)	한국(3)	한국(0)	한국(3)	한국(4)	한국(1)
스토리텔링(0)	스토리텔링(0)	**스토리텔링(1)**	**스토리텔링(6)**	**스토리텔링(5)**	**스토리텔링(1)**
성격(0)	성격(0)	성격(1)	성격(6)	성격(0)	성격(5)
문화(0)	문화(0)	문화(1)	문화(6)	문화(2)	문화(3)
여성(0)	여성(0)	여성(0)	**여성(5)**	**여성(2)**	**여성(4)**
교육(0)	교육(0)	교육(0)	**교육(1)**	**교육(7)**	**교육(2)**
기능(0)	기능(1)	기능(1)	기능(3)	기능(2)	기능(2)
구조(0)	구조(2)	구조(0)	구조(3)	구조(3)	구조(1)
게임(0)	게임(0)	게임(0)	**게임(4)**	**게임(5)**	게임(0)
콘텐츠(0)	콘텐츠(0)	콘텐츠(0)	**콘텐츠(4)**	**콘텐츠(4)**	콘텐츠(0)
전승(0)	전승(1)	전승(0)	전승(3)	전승(3)	전승(1)
의식(0)	의식(0)	의식(0)	의식(4)	의식(2)	의식(2)
인물(0)	인물(0)	인물(2)	인물(3)	인물(0)	인물(2)
이야기(0)	이야기(0)	이야기(1)	이야기(4)	이야기(1)	이야기(1)
신화(1)	신화(1)	신화(0)	신화(2)	신화(2)	신화(1)
시가(1)	시가(0)	시가(3)	시가(2)	시가(0)	시가(1)
판소리(0)	판소리(0)	판소리(0)	판소리(2)	판소리(0)	판소리(4)
특성(0)	특성(0)	특성(1)	특성(2)	특성(1)	특성(2)
조선(0)	조선(0)	조선(0)	조선(3)	조선(1)	조선(2)
역할(0)	역할(0)	역할(0)	역할(2)	역할(1)	역할(3)

3.3. 고전문학 분야 시계열 분석_구간별 키워드 빈도 30위

1979년 이전(28건)	1980-1999(40건)	2000-2009년(38건)	2010-2014년(85건)	2015-2019년(71건)	2020-2024년(60건)
(5, '소설')	**(4, '향가')**	(4, '문학')	**(11, '소설')**	(9, '소설')	(9, '소설')
(3, '시조')	(4, '시조')	(3, '시조')	**(8, '설화')**	(7, '활용')	(5, '성격')
(2, '한국')	(3, '한국')	(3, '시가')	(7, '영웅')	(7, '수용')	(4, '형상')
(2, '춘향전')	(3, '서사')	(3, '소설')	**(7, '수용')**	(7, '교육')	(4, '판소리')
(2, '전고')	(3, '비교')	(3, '비교')	(6, '시조')	(6, '문학')	(4, '여성')
(2, '이조')	(2, '형식')	(3, '관념')	**(6, '스토리텔링')**	(5, '스토리텔링')	(4, '수용')
(2, '연암')	**(2, '연암')**	(2, '정체')	(6, '성격')	(5, '게임')	(4, '설화')
(2, '사상')	(2, '소설')	(2, '인물')	(6, '문화')	(4, '한국')	(3, '활용')
(2, '동물')	(2, '설화')	(2, '이미지')	(6, '문학')	(4, '콘텐츠')	(3, '홍길동전')
(1, '형태론')	(2, '민요')	(2, '유문성전')	(5, '여성')	(4, '비교')	(3, '현재')
(1, '형태')	(2, '맥락')	(2, '영웅')	(5, '서사')	(3, '형상')	(3, '자료')
(1, '현실주의')	(2, '낭만성')	(2, '실현')	(4, '형상')	(3, '전승')	(3, '웹툰')
(1, '향가')	(2, '규방')	(2, '서사')	(4, '콘텐츠')	(3, '영웅')	(3, '역할')
(1, '풍자')	(2, '구조')	(2, '사상')	(4, '이야기')	(3, '시조')	(3, '시조')
(1, '특질')	(2, '계모')	(1, '회의')	(4, '의식')	(3, '설화')	(3, '비교')
(1, '투영')	(2, '가면극')	(1, '활동')	(4, '시대')	(3, '서사')	(3, '문화')
(1, '춘향가')	(1, '화전가')	(1, '형상')	(4, '비교')	(3, '담론')	(3, '기억')
(1, '춘향')	(1, '호질')	(1, '현실')	(4, '게임')	(3, '구조')	(3, '기록')
(1, '초란이')	(1, '호경')	(1, '필역')	(3, '활용')	(2, '현실')	(2, '확장')
(1, '주역')	(1, '형식론')	(1, '풍속')	(3, '한국')	(2, '한소')	(2, '향방')
(1, '종교')	(1, '형상')	(1, '특성')	(3, '창작')	(2, '제례')	(2, '한글')
(1, '정병욱')	(1, '허생전')	(1, '타자')	(3, '조선')	(2, '전통문화')	(2, '표현')
(1, '전통')	(1, '해학')	(1, '출생')	(3, '전승')	(2, '자료')	(2, '특성')
(1, '재고')	(1, '한국인')	(1, '출사')	(3, '인물')	(2, '의식')	(2, '출현')
(1, '장국진전')	(1, '풍자성')	(1, '총체')	(3, '스토리')	(2, '웹툰')	(2, '질병')
(1, '작품')	(1, '풍자')	(1, '초기')	(3, '기능')	(2, '웃음')	(2, '조선')
(1, '작자')	(1, '풍요')	(1, '체현')	(3, '구조')	(2, '연아')	(2, '인물')
(1, '인간상')	(1, '태백산')	(1, '천명')	(2, '현황')	(2, '여성')	(2, '의식')
(1, '이본')	(1, '탈굿')	(1, '처용')	(2, '현대')	(2, '신화')	(2, '유사')
(1, '유사')	(1, '춘향전')	(1, '창선감의록')	(2, '해원')	(2, '수업')	(2, '유람')


4. Q & A
감사합니다.

「텍스트마이닝을 활용한 고전문학 연구사 고찰 -어문론집 창간호~98집을 대상으로」에 대한 토론문

박혜영(한국항공대)

「텍스트마이닝을 활용한 고전문학 연구사 고찰」은 중앙어문학회 학술지인『語文論集』을 대상으로 1960년에 발행된 창간호부터 2024년 최근까지 발행된 전체 98집의 논문집을 기본 데이터로 삼아 컴퓨터 정보처리방식인 텍스트마이닝을 통해 고전문학 연구사를 개괄적으로 살핀 연구입니다. 이는『어문론집』100집 발간을 앞두고 **첫 시작부터 현재까지 축적된 연구 성과들**을 돌아보며,『**어문론집**』**발행**뿐만 아니라 **시기별 고전문학 연구 흐름**까지 조망할 수 있는 작업입니다. 특히 그 연구방법으로 오늘날 주목받는 디지털 인문학을 접목하여, **이 시대의 고전문학 연구 동향**을 **객관적**으로 분석하고 **가시적**으로 보여주고자 한 데 의의가 있습니다.

토론자 역시 고전문학 전공자로서 평소 디지털 인문학에 관심이 많은 터라 발표 자료를 흥미진진하게 보았습니다. 발표자이신 강우규 선생님께서는 그간 고전문학 분야에서 컴퓨터 정보처리 기술을 활용한 연구를 선구적으로 진행해오셨는데요. 이에 선생님께 궁금한 점을 정리하여 묻는 것으로 토론자의 소임을 다하고자 합니다.

먼저 연구 프로세스 중 **메타데이터 라벨링 기준**에 대한 질문입니다. 디지털 인문학 연구 프로세스 중 가장 중요하지만 까다로운 과정은 자료의 선처리 작업이라 할 수 있습니다. 이에 선생님께서도『어문론집』에 수록된 원자료 논문의 제목과 내용, 성격에 따라 메타데이터 정보를 밝힌 후, 메타데이터값을 기준으로 빈도와 네트워크, 시계열 분석 등을 하셨습니다. 이때 눈에 띄는 것은 고전문학 분야 세부전공별 게재논문 수입니다.『어문론집』에는 **고전서사 연구가 1/3 가량 가장 많은 비중을 차지**하고 있는데, **이것이 의미하는 바**가 무엇이라 생각하시는지요.

또한 고전서사 하위 갈래로 소설·설화·무가·가면극·판소리 등이, 고전시가 하위에는 시조·향가·가사·고려가요·고대가요 등이 있습니다. 다만 한문학은 따로 구분을 하지 않으셨는데 그 이유가 있으신지요. 또한 그 외에 문화콘텐츠·민속학·문학사상 등으로 구분하셨는데, **전체 세부전공 갈래는 무엇을 기준점**(예를 들어 한국연구재단 연구분야 분류기준표 참고)**으로 분류한 것인지** 여쭙고자 합니다.

그 다음 고전문학 분야 **워드클라우드 분석**에 대한 질문입니다. 각 논문 제목에서 불용어를 제외한 후, 상위 결과값으로 나오는 단어를 소설·시조·수용·설화·비교 등으로 제시하셨습니다. 소설·시조·설화 등은 **세부전공**과 일치하여 메타데이터의 속성값과 일치합니다. 수용·비교 등은 **연구방법**과 연결이 될 텐데, **불용어**로 **처리**하지 않고 분석 대상으로 삼으신 이유가 궁금합니다.

이어서 세부전공별로 워드클라우드를 분석하였는데, 각 영역별 상위로 랭킹되는 단어도 전체 영역 워드클라우드 결괏값과 유사합니다. 이 결과를 제외하고 각 영역별 대별되는 지점을 짚자면, 예를 들어 소설에서는 영웅, 초월, 홍길동전, 춘향전, 창선감의록 등과 같이 **작품명과**

작품 성격이 두드러집니다. 이는 고전문학 연구의 전체적인 경향을 파악할 수 있어 유의미하나 그 외 구체적인 연구성과를 보여줄 수 없는 한계가 있습니다. 즉 그 양상은 **연구의 개괄적인 내용을 제시한 제목을 데이터 기본값으로 삼았기에 두드러지는 결괏값**이 아닐지요. 이에 제목의 형태소 분석만 하기보다는 **각 논문의 키워드**를 또 다른 분석 데이터값으로 삼는 것도 한 방법이 되지 않을까 합니다. 키워드는 연구자가 해당 논문의 주요 정보를 담고 있는 핵심어를 제시한 것이기에, 제목보다는 연구 대상·주제·방법·결과·의미 등 보다 구체적으로 연구를 표상한다고 볼 수 있습니다. **키워드 분석까지 접목**된다면 고전문학 연구의 네트워크 분석에서 노드 간 연결이 보다 면밀하게 이어질 수 있을 것입니다.

마지막으로 『**어문론집』의 고전문학 연구사**가 일반적인 한국 **고전문학 연구사와 어떻게 연결되는지, 또는 어떠한 차이를 보이는지**에 대한 질문입니다. 물론 최근 20~21세기 한국 고전문학 연구사를 진단한 선행연구가 부재하여 난점일 수 있으나, 대략적인 경향성을 파악해 『어문론집』의 고전문학 연구사와 비교한다면 『어문론집』의 특성이 자연스럽게 분별될 것입니다. 이는 본 연구의 키포인트이며, 또 다른 연구의 시작점으로도 보여 기대가 됩니다.

토론문에서 오독하거나 잘못 이해한 부분이 있으면 너그러이 헤아려 살펴주시길 바랍니다. 선생님의 발표문을 읽으며 오늘날 고전문학과 학회 연구의 방향과 의의를 다시 한번 생각할 수 있었습니다. 앞으로 나올 좋은 연구 성과를 기대하며 토론을 마칩니다. 감사합니다.

자유주제 발표

국어학·한국어교육학
(인문관 1105)

일시		발표 및 내용	사회자
자유주제 발표 국어학 (인문관 1105호)	16:00-16:30	동남 방언 '-는기라' 구분 분석 ▶발표 박성희 (경상국립대) ▷토론 안예림 (중앙대)	황희선 (중앙대)
	16:30-17:00	생성형 AI를 활용한 한국어 말하기 교육 방안 -외국인 학부생을 대상으로 ▶발표 안연진 (한양대) ▷토론 강민정 (경상국립대)	이인혜 (전남대)
연구윤리교육	17:00-17:20	연구윤리교육(엄홍준 연구윤리위원장)	김낙현 (중앙대)
폐회	17:20	폐회 후 만찬 장소 이동	

동남 방언 ‘-(으)ㄴ/는기라’ 구문 분석을 통한 ‘-(으)ㄴ/는기라’의 문법 및 의미 기능 고찰

박성희(경상국립대)

목차

1. 서론
2. 기본형 설정의 문제
3. ‘-(으)ㄴ/는기라’ 구문 분석
4. ‘-(으)ㄴ/는기라’ 문법적·의미적 기능
5. 결론

1. 서론

이 글은 동남 방언에서 활발하게 쓰이는 종결 어미 ‘-(으)ㄴ/는기라’가 사용된 구문을 분석하여 그 쓰임과 의미 기능을 밝히는 데에 목적이 있다.

동남 방언에서는 ‘-(으)ㄴ/는기라’가 (1)과 같이 활발하게 쓰인다.

(1) 가. 거르 티비 그 덮어 놓은기라. <경남 창원>
나. 하인들이, 하인들이 다부 저그 집을 가는 기라예. <구비>

‘-(으)ㄴ/는기라’는 그 구조를 보다 중앙어의 ‘-(으)ㄴ/는 것이다’와 크게 관련이 있어 보인다. 그런데 ‘-(으)ㄴ/는기라’의 쓰임은 중앙어형과 동일하지 않다.

(2) 가. 저거 아들이 다리 놘 줄을 몰랐는기라. <구비>
가′ ?자기 아들이 다리 놓은 줄을 몰랐는 거야.

(2가)는 ‘-는기라’ 앞에 선어말 어미 ‘-었-’이 결합된 형태이다. 그런데 중앙어에서는 (2가′)에서 보는 것과 같이 ‘-는 것이-’ 앞에 ‘-었-’이 결합하면 다소 어색하다. 따라서 ‘-(으)ㄴ/는기라’는 중앙어의 ‘-(으)ㄴ/는 것이다’에 단순히 대응되는 것이 아니라 독자적 쓰임과 특징을 가지고 있는 것으로 판단된다. 임규홍(2008)에서도 ‘-(으)ㄴ/는기라’의 특수성을 포착하여 통사적 특성과 담화적 기능을 밝힌 바 있다. 임규홍(2008)의 논의를 정리하면 (3)과 같다.

(3) 가. ‘-(으)ㄴ/는기라’의 속 구조는 분열문 ‘-ㄴ 것이라’ 구조이며,[38] ‘-ㄴ 것이라 > -

38) ‘-ㄴ 것이라’를 분열문으로 보는 것이 타당한가에 대한 논의는 본고에서 다루지 않는다. 최윤지(2016), 손욱(2023)에서는 ‘-ㄴ 것이다’가 분열문의 핵심적인 기능인 ‘초점 표시’가 되지 않는 것으로 보아 분열문으로 보지 않았다. 연재훈·박종원(2024)에서는 ‘-ㄴ 것이다’를 추론 분열문(Inferential Cleft Constructions)으로 보았다. 연재훈·박종원(2024)에서도 ‘-ㄴ 것이다’가 분열문이 아니라는 점

ㄴ거이라 > -ㄴ게라 > -ㄴ기라'의 문법화 과정을 거쳤다.

나. '-(으)ㄴ는기라'는 '확인', '강조', '선행 담화와 후행 담화 결속', '후행 정보에 주의 집중', '선행 담화 논평' 등의 담화 기능을 가지고 있다.

임규홍(2008)은 '-(으)ㄴ/는기라'의 형태적 구조와 담화 기능을 면밀하게 밝힌 점에서 큰 의의가 있으나 여전히 두 가지 의문이 남게 된다. 첫째, '-(으)ㄴ기라', '-는기라', '-었는기라' 사이에서 쓰임 및 의미 기능의 차이가 있는가? 둘째, '-(으)ㄴ/는기라'는 종결 어미로서 문법 및 의미 기능을 가지지 않는가? 본고는 이러한 의문을 해소하기 위해 '-(으)ㄴ/는기라'가 쓰인 구문을 분석하여 '-(으)ㄴ/는기라'의 쓰임과 의미 기능을 밝히고자 한다.

2. 기본형 설정의 문제

'-(으)ㄴ/는기라'의 기본형 설정과 관련해서는 (4)와 같은 문제를 생각해 볼 수 있다.

(4) 가. 용언 뒤에 결합하는 것이 '-(으)ㄴ'인지 '-는'인지
나. '-(으)ㄴ/는기라'는 더 이상 활용될 수 없는지
다. '-(으)ㄴ/는기라'는 우언적 구성인지 어미인지

임규홍(2008:41)에서는 '-(으)ㄴ/는기라'의 기본형을 '-ㄴ기라'로 설정하였으며 (5)와 같이 이형태를 가진다고 분석하였다.

(5) 가. 선행어가 형용사일 경우: 'A-ㄴ기라'
나. 선행어가 동사일 경우
- 완료 의미: 'V-(으)ㄴ기라'
- 진행 의미: 'V-는기라'

(5)와 같은 분석은 어미 '-(으)ㄴ', '-는'의 기본 의미에 의한 것으로 보인다. 중앙어에서 '-(으)ㄴ'은 동사와 함께 쓰여 현실 서법을 나타내고, '-는'은 현재 시제 및 동작상을 나타내기 때문이다. 그러나 '-(으)ㄴ/는기라'는 (5)에 제시된 것과 다른 쓰임이 포착된다.

(6) 가. 그래서 저걸 동새이 주거는 저거이 저 애린 지기 저 살림 저걸 우쩌꼬 싶어, 친정 몬 사는 거 참 큰일인디. 저 이를 으쩌꼬 시퍼 내가 그기 고마 눈물이 자꾸 나는기라, 근디. <경남 남해>
나. 우리 대구에 있는 큰아들이 이리 버얼 솟아 가 떡 쩌 머 설사르 해 삐는기라, 설사로. <경남 고성>

(6)는 '-는기라'가 쓰인 문장이다. (6가)는 과거에 동생과 올케가 죽고 나서 어린 조카가 걱정되어 눈물이 났다는 의미이다. '눈물이 난 것'은 현재 일어나는 일이 아니라 과거에 일어난 것으로 해석된다. (6나)는 큰아들이 어릴 때 홍역을 앓았을 때 얼굴이 벌겋게 되고 설사를 했다는 의미이다. 큰아들이 홍역을 앓은 것 또한 과거에 일어난 일이다. 따라서 '-는기라'가 진

에는 최윤지(2016), 손욱(2023)과 입장을 같이한다

행을 표시한다는 임규홍(2008)의 설명과 다소 맞지 않는 부분이 있다.

이 외에도 '-(으)ㄴ/는기라'의 특이한 쓰임이 발견된다.

(7) 가. 그래 참 이 이가 내레갔는기라. <구비>
나. 어무이한테 기초는 배았는기라. <경남 창원>

(7)는 '-는기라'에 과거 시제 선어말 어미 '-었-'이 결합한 문장이다. 이론적으로는 '-(으)ㄴ/는기라'를 사용하여 동사 의미를 과거와 현재로 나누어 표현한다면 각각 'V-(으)ㄴ기라', 'V-는기라'가 가능할 것이다. 그런데 과거 시제 선어말 어미 '-었-'이 결합한 'V-었는기라' 형태가 확인되는 것이다. 즉 표면적으로 서로 다른 두 형태가 같은 기능을 담당하는 것으로 보인다. 같은 의미 기능을 가진 형태가 둘 이상 공존한다면 경쟁이 지속되다가 어느 한쪽이 생존하거나 소멸하게 된다. 그런데 동남 방언에서는 'V-(으)ㄴ기라'와 'V-었는기라' 모두 활발하게 쓰인다. 따라서 'V-(으)ㄴ기라'와 'V-었는기라'가 서로 다른 문법·의미 기능을 가진 것은 아닐지 생각해 볼 수 있다[39].

임규홍(2008:40)에서는 동사에는 '-(으)ㄴ/는기라'로, 형용사에는 '-(으)ㄴ기라'로 나타나므로 형태가 겹치는 부분인 '-ㄴ기라'를 기본형으로 설정하였다. 본고에서는 '-었는기라'의 분포를 고려하여 형태적 특징에 따른 문법 및 의미 기능을 보다 정교하게 분석하기 위해 기본형을 '-(으)ㄴ/는기라'로 제시한다.

다음으로 고려할 문제는 '-(으)ㄴ/는기라'의 활용 여부이다. 즉, '-(으)ㄴ/는기라'가 '-(으)ㄴ/는깁니더', '-(으)ㄴ/는기다' 등 다른 형태로 쓰일 수 있는지, '-(으)ㄴ/는기라' 형태가 고정되어 있는지를 살피는 것이다. 이는 '-(으)ㄴ/는기라'의 상대 높임 실현과도 연관되어 있다. 결론부터 말하자면 '-(으)ㄴ/는기라'는 (8)과 같이 그 형태가 고정되어 있다.

(8) 가. 'A-(으)ㄴ/기라'
나. V-(으)ㄴ/기라
다. V-는기라.

이에 상대 높임이 실현될 때에도 어미가 결합하는 것이 아닌 종결 보조사 '-예'[40], '-요'가 결합한다.

(9) 가. 그래 요 인자 주디꺼지 딱 차먼 자 요기 인자 올라갈라꼬 밥또 안 문기라예. <경남 산청>
나. 오리 발이 넙기 따문에 사전에 언자 자꾸 풀 올로기 전에 밟어면 풀이 올라오지 못하더로 방지르 하는기라요. <울산 울주>

(9가)는 '문기라(먹은기라)'에 종결 보조사 '-예'가, (9나)는 '하는기라'에 종결 보조사 '-요'가 결합하여 상대 높임을 실현하고 있다. 따라서 '-(으)ㄴ/는기라'는 그 끝이 고정되어 더 이상 활용되지 않고 종결 보조사의 결합만 허용한다.

마지막으로 '-(으)ㄴ/는기라'가 우언적 구성인가 어미인가의 문제이다. 이를 살피기에 앞서

39) 이에 대해서는 3장에서 자세히 논의한다.
40) 여기서 '-예'는 중앙어의 종결 보조사 '-요'를 말한다.

‘-(으)ㄴ/는기라’의 문법화 과정을 먼저 살펴보아야 한다. 임규홍(2008:42-47)에서는 ‘-(으)ㄴ/는기라’의 문법화가 ‘-ㄴ 것이라’에서 시작한 것으로 보았다. 그런데 중앙어에서 어미 ‘-라’는 문학 등의 매체에서 제한적으로 사용되고 실제 언어생활에서 생산적으로 쓰이지 않는다. 따라서 ‘-(으)ㄴ/는기라’의 문법화는 ‘-(으)ㄴ/는 것이다’에서 시작한 것으로 보아야 한다.

(10) 가. -(으)ㄴ/는 것이라 > -(으)ㄴ/는 거이라 > -(으)ㄴ/는 게라 > ‘-(으)ㄴ/는 기라/거라 (임규홍 2008:48)
나. **-(으)ㄴ/는 것이다** > -(으)ㄴ/는 것이라 > -(으)ㄴ/는 거이라 > -(으)ㄴ/는 게라 > ‘-(으)ㄴ/는 기라/거라

중앙어에서 ‘-(으)ㄴ/는 것이다’는 우언적 구성이다. (11)과 같이 중앙어의 의존 명사 ‘것이(게)’는 ‘기’에 대응한다. 따라서 ‘-(으)ㄴ/는기라’ 또한 ‘-(으)ㄴ/는 기+-라’의 구성을 가진 우언적 구성으로 볼 여지가 있다.

(11) 가. 돔부 카는 기 아까 그거 내나 통. <경남 하동>
나. 그때매 애도 머 이느 머 무얼 머 주진부리 할 끼 있나?. <경남 산청>

그러나 서론에서도 제시했듯이 ‘-(으)ㄴ/는기라’는 어미로 보는 것이 타당하다. 이 문제는 바로 앞에서 살펴본 활용 여부와도 연관된다. 중앙어의 우언적 구성 ‘-(으)ㄴ/는 것이다’는 (12)와 같이 활발하게 활용된다.

(12) 가. 앉았다 일어날 때마다 핑핑 도는 거야.
나. 앉았다 일어날 때마다 핑핑 도는 거라.
다. 앉았다 일어날 때마다 핑핑 도는 거예요.

또한 (9)에서 봤듯이 ‘-(으)ㄴ/는기라’ 뒤에는 종결 보조사 ‘-예’가 결합하여 상대 높임을 실현하는데, 중앙어에서는 (12다)와 같이 상대 높임이 실현되며, ‘앉았다 일어날 때마다 핑핑 도는 거라요’는 불가능하다. 따라서 형태가 고정되어 있고 더 이상 활용이 불가능한 ‘-(으)ㄴ/는기라’는 우언적 구성인 ‘-(으)ㄴ/는 것이라’가 어미 형태로 문법화한 것으로 보는 것이 타당하며 기본형 또한 띄어쓰기되지 않은 ‘-(으)ㄴ/는기라’가 되어야 할 것이다.

따라서 본고에서는 첫째, ‘-었는기라’의 활발한 쓰임, 둘째, 활용 불가능의 이유를 들어 기본형을 ‘-(으)ㄴ/는기라’로 설정하고자 한다.

3. ‘-(으)ㄴ/는기라’ 구문 분석

2장에서 살펴봤듯이 ‘-(으)ㄴ/는기라’는 용언 어간에 결합하는 종결 어미이다. 따라서 ‘-(으)ㄴ/는기라’ 구문이 나타내는 사태를 분석하는 것은 ‘-(으)ㄴ/는기라’의 의미를 밝히는 데에 도움이 될 것이다.

동사 어간에 ‘-(으)ㄴ/는기라’가 쓰인 구문의 경우 그 형태가 ‘-(으)ㄴ기라’이든, ‘-는기라’이든 간에 이미 완료된 사태를 나타낸다는 점이 특징적이다.

(13) 가. 신랭이 고마 도망을 간기라. <경남 고성>
나. 특등을 몬 나오거로 딱 그리 한기라. <경남 산청>
다. 그래가아 아로 사살 가 보라캉게네 비니리 조오라 카능기라. <경남 창원>
라. 올로올라꼬 생각을 안 하는기라. <경남 창원>

(13)은 동사 어간에 '-(으)ㄴ기라'와 '-는기라'가 결합한 것이다. (13가, 나)는 '가(다)', '하(다)'에 '-(으)ㄴ기라'가 결합했고, (13다, 라)는 '카(다)', '하(다)'에 '-는기라'가 결합했다. 기존에 임규홍(2008)에서는 동사 어간에 '-(으)ㄴ기라'가 결합하면 '완료' 의미를, '-는기라'가 결합하면 진행 의미를 나타낸다고 한 바 있다. 그러나 (13)의 예문 '신랑이 도망가다', '특등이 못 나오도록 하다', '비닐 종이라고 말하다', '올라오려고 생각을 안 하다'라는 모두 사태가 과거에 완료된 사태이다. 따라서 임규홍(2008)에서 제시한 '완료', '진행' 의미는 '-(으)ㄴ/는기라'의 의미를 설명하는 데에 충분하지 않다.

'-(으)ㄴ/는기라'가 완료 사태를 나타내므로 우언적 구성 '-아/어 삐다/뿌다'와 활발하게 결합한다. '-아/어 삐다/뿌다'는 종결 내지 완료 의미를 나타내는 우언적 구성이므로[41] '-(으)ㄴ/는기라'와 자주 결합할 수 있는 것이다.

(14) 가. 아이고 아범 짚신 신은 발로 가 배미르 가안데로 마 봅아 삔기라. <경남 고성>
나. 그래 갖고 이 이기 쪼가리가 나 삔기라. <경남 고성>
다. 물이 그 나락 속에 안 들어가 한디르 싹 빠지 삐는기라. <경남 남해>
라. 소가 한 단 무을 껕으문 한 석 단쯤 조 뿌는기라. <울산 울주>

그렇다면 '-(으)ㄴ기라'와 '-는기라'는 둘 다 똑같이 완료 사태를 나타내는가? 발화시의 입장에서 보면 '-(으)ㄴ기라'와 '-는기라'는 완료 사태를 나타낸다. 그러나 사건시를 기준으로 봤을 때는 해석이 달라진다. 다시 (13)으로 돌아가서 앞뒤 문맥을 살펴보기로 하자.

(13′) 가. 그래 언자 첫날 쩌녀어, 신부가 들어간다. 신랭이 고마 도망을 간기라. 신랭이 도망을 간께네.
나. 이 큰 구 불통이 있어 마. 고 인자 구녕 인자 이리 큰 거는 이만한 밤은 근 다 빠지 삐리. 여간 커 갖고야 특등이 안 나오는기라. 특등을 몬 나오거로 딱 그리 한기라. 그렇께 농민들만 더 죽을 찌깅이라.
다. 밤을 새안데 이놈우 자슥 마 비는 청때로 오는데 칩어서 죽울둥 가마이 쳐다 보이 저 저 보이 새하 헤꼬무리한 기 멋이 있는기라. 그래가아 아로 사살 가 보라캉게네 비니리 조오라 카능기라. 거름 티비 그 덮어 놓은 기라.
라. 그 우리 집안 사램이 저 밑에 밑에 부락에 그게 방앗간 있는 그 놈을 사 가지고. 사 가지고 당장 이리 가 올라온다캤거등. 캐 놓고 말하자모 안 와도 저 머 자연적으로 자꾸 지고 그리 내리오거등, 옹께네. 올로올라꼬 생각을 안 하는기라.

41) '-아/어 삐다/뿌다'는 중앙어의 '-아/어 버리다'에 대응하는 말이다. 중앙어의 '-아/어 버리다'는 많은 연구에서 종결상 내지는 완료상 우언적 구성으로 보고된 바 있다. '-아/어 삐다/뿌다'가 종결상 내지는 완료상을 나타내는지에 대해서는 추가적인 연구가 필요하지만, 종결 또는 완료 의미를 나타낸다는 것에는 의심의 여지가 없다.

앞뒤 문맥을 보아 (13가′)는 신부가 방에 들어가니 신랑이 도망 가고 없었다는 의미로 해석되며, (13나′)는 밤 특등을 가려내는 '불통' 구멍을 크게 만들어서 웬만해서 특등이 나오지 못하도록 만들었다는 의미로 해석된다. 즉 (13가′)와 (13나′)의 사태는 행위주가 사건에 대해 알게 된 시점에 사태가 이미 완료된, 사건시 완료 사태이다. 그런데 (13다′)는 비가 많이 오는 밤에 새하얀 것이 보여서 아이에게 가 보라고 했더니 비닐 종이라고 말하는 것을 들었다는 의미로 해석되며, (13라′)는 집안 사람이 '방앗간 있는 그 놈'을 사서 올라오기로 했으나 올라오려는 생각을 하지 않았다는 의미로 해석된다. (13다′)와 (13라′)는 행위주가 사태에 대해 실시간으로 알게 되거나 사태가 진행 중인, 사건시 진행 사태이다. 따라서 '-(으)ㄴ기라'는 사건시 완료 사태를, '-는기라'는 사건시 진행 사태를 나타낸다고 볼 수 있다.

그렇다면 서론에서 살펴본 '-었는기라'의 사태에 대해서도 생각해 볼 수 있다.

(14) 가. 그래 헹님이 떡 그 나타났는기라, 찾아왔는기라. <경남 창원>
나. 마 온갖 거 다 했는기라 우리 항구 사램이, 그으서는. <경남 창원>

(14)는 동사 어간 '나타나(다)', '찾아오(다)', '하(다)'에 '-었는기라'가 결합한 구문이다. (14) 예문이 나타내는 사태는 '-었-'의 존재에서도 알 수 있듯이 사건시 완료인 것으로 해석된다. '-었는기라'를 '-는기라'로 바꾼 (14′)와 비교하면 그 차이가 더욱 선명히 드러난다. 또한 '-었는기라'가 사건시 완료 사태를 나타내기 때문에 '-었는기라'를 '-(으)ㄴ기라'로 바꾼 (14″)과 비교했을 때 큰 의미 차이가 없다.

(14′) 가. 그래 헹님이 떡 그 나타나는기라, 찾아오는기라.
나. 마 온갖 거 다 하는기라 우리 항구 사램이, 그으서는.
(14″) 가. 그래 헹님이 떡 그 나타난기라, 찾아온기라.
나. 마 온갖 거 다 핸기라 우리 항구 사램이, 그으서는.

구조동형성(isomorphism) 이론에 따르면 같은 의미 기능을 가진 표현들이 그 구조가 상이하다면 그들은 다른 의미를 가진 것임을 시사한다고 볼 수 있다.[42] 즉, 구조가 같으면 의미가 같다는 것이고, 구조가 다르면 의미도 다르다는 것이다. '-었는기라'와 '-(으)ㄴ기라'는 그 구조가 상이하므로 분명 다른 의미를 가진 것이다. 그렇다면 '-었는기라'와 '-(으)ㄴ기라'는 어떤 의미 차이가 있을까. 결론부터 말하자면, '-었는기라'는 화자가 말하고자 하는 사건을 더욱 생생하게 전달하기 위해 사용된다. 이 때문에 '-었는기라'는 '-고 있다'와도 쓰일 수 있다.

(15) 지끔 그것도 안 하고 그냥 마 묵하아고 있었는기라. <경남 창원>

화자가 말하고자 하는 사건을 더욱 생생하게 전달하고자 할 때 '-었는기라'를 쓰므로 (15)와 같이 설화 및 민담 담화에서 '-었는기라'가 자주 발견된다.

(16) 가. 겐우는 세로 미다 쪽가내고 직녀는 베를 짰는기라. <경남 고성>

42) 송현주(2015:34)에서는 '구조동형성'의 예로 명사형 어미 '-(으)ㅁ', '-기'를 들었다. '-(으)ㅁ'과 '-기' 모두 용언을 명사형으로 만들어 주는 명사형 어미이다. 그러나 '-(으)ㅁ'은 현실 서법에, '-기'는 비현실 서법에 쓰인다는 점에서 차이가 있다.

나. 고조빨 데는데 그 호자 할부이가 저 정려가 있는데. (중략) 그 참 그 할아버지는 우리가 말 듣기는 그때는 언자. (중략) 그렁께네 그 언자 자기 아 아바시 어마시 별세하고 나서 거기서. 삼년을 그게서 그 막을 지이 가지고 그슥을 해 하 했는기라, 시모살이로. <경남 창원>
다. 그래 김삿갓이 뚝 떨어지자 화답을 했는기라. <대계>
라. 그래 황새가 훨훨 날러갔는기라. 날러갔는데. <대계>

(16가)는 제보자가 견우 직녀 설화에 대해 얘기한 부분이고, (16나)는 제보자의 고조할아버지에 대한 얘기한 부분이다. 제보자의 고조할아버지 이야기는 어른들로부터 구전된 것이므로 설화나 민담을 이야기하듯이 말할 것이다. (16다, 라)는 '구비문학대계'의 발화를 제시한 것이다. 즉, 화자가 설화나 민담을 이야기할 때 생생하고 생동감 있게 전달하기 위해 '-었는기라'를 사용한 것이다.

한편 '-었는기라'는 '-는기라'와 제약에서 차이가 난다. '-는기라'는 화자와 행위주가 동일할 경우 제약이 있는 반면, '-었는기라'는 그렇지 않다. '-는기라'의 1인칭 제약은 임규홍(2008:56)에서도 제시한 바 있다.

(17) 가. 그래서 **내가** 이 수해나고 나서 여 이 이리로 주장을 했는기라. <경남 창원>
나. 그때 머 **난** 도탄에 빠짔는기라 사실은. <경남 창원>

(17)은 화자와 행위주가 동일한 문장으로 서술어 '주장을 했는기라', '도탄에 빠짔는기라'의 주어가 각각 '내가', '난'으로 실현된다. 이 문장들을 '-는기라'로 수정하면 다소 어색해진다.

(17′) 가. ?그래서 **내가** 이 수해나고 나서 여 이 이리로 주장을 하는기라. <경남 창원>
나. ?그때 머 **난** 도탄에 빠지는기라 사실은. <경남 창원>

(17′)은 '-었는기라'를 '-는기라'로 수정한 것인데, (17)에 비해 다소 어색한 것을 확인할 수 있다. '-는기라'가 1인칭 주어 제약이 있는 것에 대해 임규홍(2008:56)은 '-는기라'의 확정 의미 때문이라고 했다.

(18) 가. *내가 밥을 먹고 있는기라.
나. 낯선 사람이 남의 밥을 훔쳐 먹고 있는기라. (임규홍 2008:56)

(18)은 임규홍(2008:56)에 제시된 예문이다. 임규홍(2008)에서는 (18가)는 "밥을 먹고 있는 동작을 자기가 객관화시켜 상대에게 확인시켜 주기 어렵기 때문"에 (18가)가 불가능하다고 제시했다. 그리고 (18나)는 "낯선 사람이 남의 밥을 훔쳐 먹고 있는 사실을 객관적으로 청자에게 확인시켜 줄 수 있기 때문"에 자연스럽다고 했다. 그런데 '청자에게 객관적으로 확인시켜 준다'라는 것에서 증거성(Evidentiality)를 생각해 볼 수 있다. Bybee(1985)에 따르면 증거성은 '정보나 명제의 출처'를 말한다. 어떤 사실을 객관적으로 청자에게 확인시켜 주는 것이, 사실의 확실함, 즉 '정보나 명제의 출처'가 확실하다는 것을 뜻하기 때문이다. '-는기라'가 증거성 범주에 속하는 것인지는 더 논의가 필요하지만, 적어도 '-는기라'가 증거성을 표시할 수 있다는 것에는 의심의 여지가 없다.

증거성 범주에 속하는 많은 표현들은 1인칭 제약을 가지고 있다고 보고되어 왔다. 따라서 '-는기라'의 1인칭 제약 또한 증거성 의미에서 온 것이라고 볼 수 있다. 이뿐만 아니라, 사태를 부정했을 때 양상도 증거성 범주의 표현들과 동일하다.

(19) 가. 그 이파리가 우수수해 가 있으모 태양이 아 삣이 안 안 들어가 가이고 (콩이) 안 익는기라, 그릉게 이파리 따 내 삐여. <경남 남해>
나. 구래 큰 기 핵꾸 일 악녀인데 아가 홍진하는데 아 요기 커농께 안 붙어 있는기라. 바아 안 있일라캐. <경남 고성>

(19)는 '-는기라'에 부정 표현이 쓰인 구문이다. (19가)는 '콩이 익다'라는 사태가 부정되고, (19나)는 '아이가 한 곳에 붙어 있다'라는 사태가 부정되었다. 그럼에도 증거성 의미가 부정되지는 않는다. 즉 '콩이 익다'라는 사태는 부정되어도 '콩이 익지 않는 것을 눈으로 보았다'라는 증거성 의미는 부정되지 않는 것이다. (19나)도 마찬가지로 '아이가 한 곳에 붙어 있다'라는 사태는 부정되어도 '아이가 한 곳에 붙어 있지 않는 것을 눈으로 보았다'라는 증거성 의미는 부정되지 않는다. 즉, '-는기라'는 증거성 의미로 인해 1인칭 제약이 발생하고, '-었는기라'는 그러한 증거성 의미가 없어 1인칭 제약이 발생하지 않는 것이다.

다음으로 '-(으)ㄴ/는기라' 구문의 문장 유형을 살펴보자. 앞에서 '-(으)ㄴ/는기라'가 발화시 완료를 나타내는 것을 살펴보았으므로 '-(으)ㄴ/는기라'는 그 자체로 비현실 사태를 나타내는 명령문과 청유문에 사용할 수 없다. 다만 '-어야 되다'와 함께 쓰여 당위성을 표현할 수는 있다.

(20) 가. 수박 그놈을 이래 가지고 멫 디이 재아 가지고 여 여 건무소 있고 와야 데는기라. 그래 가아 차로 잡아 가지고 마산 청가조합에 아서 그슥해야 데는기라. <경남 창원>
나. 그래도 우디우디에 그 벌레가 파무우예. 마 쏙을 오래 싹 파모 머 여꿀티리 이리 막 티 나와. 순이. 배추나 무시나. 그런 때메 약을 쳐야 데는기라. <경남 산청>

(20가)는 '검문소 있는 데에 수박을 지고 가야 한다'라는 의미이다. 즉 진행 중인 사태에 '-어야 되다'가 쓰여 당위성을 표현하고 있다. (20나)는 농사를 지을 때 약을 쳐야 한다는 일반적인 사실을 말하고 있다. 사건시 진행을 나타내는 '-는기라'는 이와 같이 일반적인 사실이나 원칙을 표현하는 데에 쓰일 수 있다.

(21) 가. 하여튼 가실하기 전에 어 나락 비기 전에 고를(풀씨를) 인자 논에 댕기므 흩쳐 놓는기라요. <울산 울주>
나. 근데 우리 종조부가 눈만 깜머 헛소리르 하는기라. <경남 고성>

(21가)는 벼를 수확하기 전에 풀씨를 논에 흩쳐서 거름으로 쓰거나 소 비료로 쓴다는 의미이다. 즉 '풀씨'의 일반적인 쓰임을 이야기한 것이다. (21나)는 종조부의 일반적인 습관에 대해 이야기한 것이다. 이처럼 현재 또는 진행을 나타내는 표현이 일반적인 사실이나 원칙을 표현하는 데에도 쓰이는 것은 (22)에서도 볼 수 있듯 일반적인 현상이다.

(22) 가. 기홍이가 지금 밥을 먹는다.
나. 비가 많이 오면 비탈면이 무너진다.

'-는기라'와 다르게 '-(으)ㄴ기라'는 사건시 완료를 나타내므로 당위성을 표현할 수 없다.

(20′) 가. *수박 그놈을 이래 가지고 멫 디이 재아 가지고 여 여 건무소 있고 와야 덴기라. 그래 가아 차로 잡아 가지고 마산 청가조합에 아서 그슥해야 덴기라.
나. *그런 때메 약을 쳐야 덴기라.

(20′)은 (20)에서 '-는기라'를 '-(으)ㄴ기라'로 수정한 것인데 비문이 되는 것을 확인할 수 있다. 따라서 '-는기라'는 '-어야 되다'와 함께 쓰여 사건시 진행 당시의 당위성 또는 일반적인 사실이나 원칙을 나타내는 데에 쓸 수 있다.
'-(으)ㄴ/는기라'는 의문문에 쓰일 수 있다.[43)]

(23) 가. 밥 묵고 온기라?
나. 학교 가는기라?
다. 학교 갔는기라?

(23)는 '-(으)ㄴ/는기라'가 판정의문문으로 제시된 것이다. (23가)는 '-(으)ㄴ기라'가, (23나)는 '-는기라'가, (23다)는 '-었는기라'가 쓰였다. 설명의문문 또한 (23′)와 같이 가능하다.

(23′) 가. 뭐 묵고 온기라?
나. 어디 가는기라?
다. 어디 갔는기라?

'-(으)ㄴ/는기라'는 인용 구문으로도 많이 쓰인다. 특히 '-는기라'의 경우 증거성 의미를 나타낼 수 있으므로 화자가 직접 들은 이야기를 '-는기라'를 사용하여 적극적으로 표현할 수 있다.

(24) 가. 삼천포성가 오딘가에서 (거름을) 또 말랴 놓으라 쿤기라. <경남 산청>
나. 그래 가아 한 열두 시나 데서 다시 언자 득고 와 가지고 "아이구 자영 마 자영 동네요." 이러카능기라. <경남 창원>

(24)은 동남 방언 인용 동사 '카다/쿠다'에 '-(으)ㄴ/는기라'가 쓰인 인용 구문이다. (24가)는 삼천포에서 거름을 말려 놓으라고 말한 것을 들었다는 의미이고, (24나)는 제보자의 매부가 한 말을 직접 인용으로 표현한 구문이다.

---

43) 본고에 제시한 예는 국립국어원 '지역어 조사 연구'와, 한국학중앙연구원 '한국구비문학대계'에서 발췌한 것이다. 두 구술 자료의 특성상 제보자가 의문문을 발화하는 경우가 극히 드물다. '지역어 조사 연구'에서는 질문자의 질문에 따라 제보자는 자신의 경험담을 이야기하거나, 자신이 알고 있는 지식을 이야기하는 경우가 대부분이기 때문이다. '한국구비문학대계' 또한 제보자가 알고 있는 설화를 이야기하는 것이기 때문에 의문문 발화가 어렵다. 따라서 의문문 구문은 필자가 직접 들은 발화를 토대로 구성하여 제시한다. 의문문 구문의 예문에 대해서는 추후 더 보강되어야 할 것이다.

임규홍(2008:60)에서는 '-(으)ㄴ/는기라'가 "담화 이음 기능"을 가지고 있다고 하였다. "담화 이음 기능"으로 인해 선행 발화와 후행 발화 사이에 긴밀한 결속을 갖게 해 준다. 실제 '-(으)ㄴ/는기라' 구문을 살펴보면 '-(으)ㄴ/는기라'가 연속해서 나오는 경우가 많고, 인과를 나타내는 표현과 함께 쓰이는 경우도 많다.[44)]

(25) 가. 첫머이 갈 때는 형님이 잘몬했다 카고, 내가 가면 반다시 그 중을 데리고 오지 카는 그런 목표로 하고 갔는데, 막상 가 보니께 중의 그 언변과 그 여러 가지 그 참 그 사교술로 말미암아서 떨어진기라. 또 그 한 마 몇 달 지내고 난 뒤에 또 날로 받아 주는기라. 또 그래 가, 그래가 또 집에 와서 또 삼 년 상을 나게 된기라. <구비>
나. 요올 쫑 가이고 이거 몬 넘어오거로 이거 속에 새끼르 감는기라. 감아 여어 붙어 가 있는기라. 또 이짝에다가 이짜아는 또 요리 후아 붙이서 탁 거슥허먼 요 또 짚이 여기 있는기라. <경남 남해>

(25가)는 '명풍수 성지가 잡아 준 명당터' 이야기 담화 속에 '-(으)ㄴ/는기라'가 쓰인 것이다. '-(으)ㄴ/는기라'가 연속해서 쓰여 이야기의 흐름이 유지되는 것을 볼 수 있다. (25나)는 짚을 엮는 방법에 대해 이야기하는 담화이다. '-(으)ㄴ/는기라'가 연속해서 쓰여 짚을 엮는 방법이 순차적으로 제시되는 것을 볼 수 있다.

(26) 가. 시누 올키찌리 말이지 빨래를 하는데, 각중에 소내기 비가 와 뿠거등. **그래** 고마 시누 울키찌리 떠내려 가는기라. <구비>
나. 언자 근 닫는 디가 이승께 막 큰 쎈 지동을 이리 박아 놓고, 배가 요리 오모 막 창창 뭉커거든요. **그래 놓고 언자** 우리가 내리는기라. 나무 이고 내리고 마 사람 내리고. <경남 하동>
다. 한 분은 나락을 베고 어두까, 어두무리한데 **저녁하러 옹께네** 청에 여 펜지봉투가 따 하나 있는기라, 딱 있는데. <경남 산청>

(26가)는 문장 부사 '그래'가 쓰였다. 경남 방언에서 계기(繼起) 또는 인과를 나타내는 '그래 가지고(갖고)', '그래서' 등이 축약되어 '그래'로 쓰이는 경우가 많다. 즉, '소나기가 내린 것'과 '시누와 올케가 떠내려 간 것'이 계기적 사건으로 연결된 것으로 해석되거나, '소나기가 내린 것이' '시누와 올케가 떠내려 간 것'의 원인으로 해석될 수 한다. (26나) 또한 '그래 놓고'가 쓰여 계기적 사건을 나타낸다. '배가 들어오면 묶어 두는 것'과 '(배에서) 내리는 것'이 계기적 사건으로 연결된다. (26다)는 '-(으)ㄴ께네'가 쓰여 인과 사건을 드러낸다. '저녁하러 온 것'이 '편지 봉투가 있는 것을 발견한 것'의 원인이 되는 것이다.

4. '-(으)ㄴ/는기라' 문법적·의미적 기능

44) 연재훈·박종원(2024:235)에서는 한국어의 추론 분열문 '-ㄴ 것이다'가 "선행 맥락과 후행 맥락 사이의 담화 연결 관계를 설정하고 강조해 주는 역할"을 한다고 밝힌 바 있다. '-(으)ㄴ/는기라'가 '-ㄴ 것이라'에서 문법화한 것임을 고려해 볼 때 '-(으)ㄴ/는기라'의 이러한 기능은 '-ㄴ 것이다'에서 발전한 것이라고 볼 수도 있을 것이다.

지금까지 ‘-(으)ㄴ/는기라’의 구문을 분석하였다. ‘-(으)ㄴ/는기라’는 중앙어의 ‘-(으)ㄴ/는 것이다’가 문법화한 것으로, 종결 어미화된 것으로 파악하였다. 3장에서 분석한 내용을 토대로 도출한 ‘-(으)ㄴ/는기라’의 문법적·의미적 기능을 정리하면 다음과 같다.

첫째, ‘-(으)ㄴ/는기라’는 ‘A-(으)ㄴ기라’, ‘V-(으)ㄴ기라’, ‘V-는기라’, ‘V-었는기라’ 총 네 가지 형태로 쓰인다.

둘째, ‘A-(으)ㄴ기라’, ‘V-(으)ㄴ기라’, ‘V-는기라’, ‘V-었는기라’는 모두 발화시 과거 내지 완료를 나타낸다. ‘V-(으)ㄴ기라’와 ‘V-었는기라’는 사건시 완료를, ‘V-는기라’는 사건시 진행을 나타낸다.

셋째, 화자는 ‘V-었는기라’를 사용하여 말하고자 하는 사건을 더욱 생생하게 전달한다. 이 때문에 설화 및 민담 담화에서 ‘V-(으)ㄴ기라’보다 ‘V-었는기라’가 많이 발견된다.

넷째, ‘V-는기라’는 증거성 의미를 가지고 있다. 증거성 범주가 공유하는 주요한 특성 중 1인칭 제약을 가지고 있으며, 그 외에 다양한 특성을 공유하는 것을 확인하였다.

다섯째, ‘-(으)ㄴ/는기라’가 표현하는 사건은 현실 서법이므로 청유문 및 명령문으로 쓰이지 못한다. 다만 ‘-는기라’의 경우 일반적인 사실 및 법칙을 표현할 수 있어 ‘-어야 되다’와 함께 당위성을 나타내기도 한다.

여섯째, ‘-(으)ㄴ/는기라’는 의문문 및 인용 구문으로 쓰일 수 있다.

일곱째, ‘-(으)ㄴ/는기라’는 담화 내에서 선행 발화와 후행 발화를 연결시키는 역할을 한다. 따라서 ‘-(으)ㄴ/는기라’가 쓰여 계기적 사건을 나타내거나, 다양한 연결 어미 및 부사와 함께 쓰여 계기적 사건 및 인과 사건을 나타낼 수 있다.

5. 결론(생략)

참고 문헌

국립국어원(2005), 「2005년도 경남 지역어 조사 보고서」, 국립국어원.
국립국어원(2006), 「2006년 경남 지역어 조사 보고서」, 국립국어원.
국립국어원(2007), 「2007년 경남 지역어 조사 보고서」, 국립국어원.
국립국어원(2008), 「2008년 경남 지역어 조사 보고서」, 국립국어원.
국립국어원(2009), 「2009년 경남 지역어 조사 보고서」, 국립국어원.
국립국어원(2011), 「2011년 경남 지역어 조사 보고서」, 국립국어원.
국립국어원(2012), 「2012년도 경남 지역어 전사 보고서」, 국립국어원.
국립국어원(2013), 「2013년도 경남 지역어 전사 보고서」, 국립국어원.
김태인(2023), 「'-ㄴ 거 있죠' 구성의 통사적 특성과 의미·기능」, 『한글』 84-1, 한글학회, 161-190.
박용식(2011), 「경남의 언어」, 『경남문화연구』 32, 경상대학교 경남문화연구소, 71-108.
박진호(2011), 「한국어에서 증거성이나 의외성의 의미성분을 포함하는 문법요소」, 『언어와 정보 사회』 15, 서강대학교 언어정보연구소.
남기심·고영근·유현경·최형용(2019), 『새로 쓴 표준국어문법론』, 한국문화사.
손욱(2023), 「한국어 '것' 구성 연구」, 서울대학교 박사학위논문.
송현주(2015), 『국어 동기화의 인지언어학적 탐색』, 한국문화사.
연재훈·박종원(2024), 「분열문과 추론분열문('-ㄴ 것이다' 구문)의 통사의미 분석 도식명사 '것'의 특성을 중심으로」, 『한글』 85-2, 한글학회, 221-246.
윤평현(2020), 『새로 펴낸 국어의미론』, 역락.
이성하(2016), 『문법화의 이해』, 한국문화사.
임규홍(2008), 「경상방언 종결형 어미 -ㄴ기라에 대한 연구」, 『배달말』 42, 배달말학회, 39-67.
최윤지(2016), 「한국어 정보구조 연구」, 서울대학교 박사학위논문.
한국정신문화연구원(1986), 『한국구비문학대계』 8, 한국정신문화연구원.

표준국어대사전(https://stdict.korean.go.kr/main/main.do)
지역어 종합 정보(https://dialect.korean.go.kr/dialect/)

<동남 방언 '-(으)ㄴ/는기라' 구문 분석을 통한 '-(으)ㄴ/는기라'의 문법 및 의미 기능 고찰>에 대한 토론문

안예림(중앙대학교)

이 연구는 동남 방언에서 사용되는 '-(으)ㄴ기라'의 형태적 특성을 분석하고, '-(으)ㄴ기라', '-는기라', '-었는기라'의 의미와 기능 차이를 밝히려는 목적을 가지고 있습니다. 중앙어의 '-(으)ㄴ/는 것이다'와 완전히 교체되지 않는다는 점에서 '-(으)ㄴ/는기라'의 특징적 쓰임을 분석하는 일이 매우 중요할 것이라는 생각이 듭니다. 발표문과 관련하여 몇 가지 질문을 드리는 것으로 토론자의 소임을 다하고자 합니다. 동남 방언 화자가 아닌 관계로 선생님의 발표문을 잘못 이해한 부분이 있더라도 양해해주시기를 부탁드립니다.

1. 임규홍(2008)에서는 선행어에 따라 '-ㄴ기라'의 의미를 (5)와 같이 구분하였습니다. 연구자께서는 진행 의미의 'V-는기라'를 '-는'의 의미에 따라 현재 시제를 나타내는 것으로 해석하여 임규홍(2008)과 달리 과거에 일어난 일도 'V-는기라'가 사용될 수 있다고 설명하고 있습니다. 그러나 임규홍(2008)에서 'V-는기라'를 현재 진행으로 한정하고 있지 않으므로 '진행'의 의미가 과거 진행으로 나타나는 것을 새로운 쓰임이라고 보기 어렵지 않을지요?

   임규홍(2008: 51)
   (예 29) 영희가 내 뒤를 막 따라오는기라. 그래가 나도 막 띠이 갔는기라. 띠 가이까네 그 남자도 같이 뛰오는기라. (밑줄 필자)

2. 예문 (15), (16)에서 '-었는기라'가 사용되는 이유가 설화나 민담의 이야기를 생생하고 생동감있게 전달하기 위한 것이라고 설명하고 있습니다. '-(으)ㄴ기라'와 '-었는기라'의 차이가 크게 느껴지지 않습니다. 또한 '-고 있다'와 '-(으)ㄴ기라'가 함께 쓰이는 '~하고 있는기라'도 어색해 보이지 않습니다. 다른 형태와 다른 '-었는기라'의 특징이 더 있는지 궁금합니다.

3. 3장에서는 '-는기라'의 1인칭 주어 제약을 증거성 측면에서 설명하고 있습니다. (20)은 '-어야 되는기라'의 형태이기 때문에 당위성이 강하게 느껴집니다만 이를 '-는기라'가 부여하는 의미로 해석할 수 있는 것인지 궁금합니다.

   (21나) **근데** 우리 종조부가 눈만 깜머 헛소리르 하는기라.

   예문 (21나)에서는 의외성의 의미가 나타나는 것 같습니다. 증조부에게는 일반적인 습관이라고 할 수 있지만, 보통의 사람들과 비교하였을 때는 의외의 습관이라고 설명할 수 있을 듯합니다. 특히 앞에 '근데'와 같은 부사가 함께 쓰였기 때문에 일반적 사실과 대조되는 사건이라는 의미가 느껴집니다.

생성형 AI 챗GPT를 활용한 한국어 말하기 교수학습 방안
-교양 학부 초급 한국어 학습자를 대상으로-

안연진(한양대)

1. 서론

제2 언어교육에서 기능주의 언어 학습을 기반으로 한 의사소통의 중요성이 대두되면서 언어 교수학습은 의사소통 능력을 키우는 것이 가장 주된 목표가 되었다. 일반적으로 언어교육에서 의사소통[45]이라고 하면 말하기, 그중에서도 두 사람 이상이 진행하는 대화 활동을 말한다. 그러나 모국어가 아닌 제2 언어로서의 대화 활동은 종합적인 능력이 요구되는 복잡한 활동이다. 대화는 화자와 청자 간에 양방향으로 진행되는 과정이기 때문에 대화 내용을 구성하는 어휘・문법 등에 대한 언어 지식과 함께 대화를 구성하는 기본 원리, 주고받는 말의 관계인 대응쌍의 개념, 상호작용을 위한 기본적인 예절 지식 등을 알아야 하기 때문이다(구현정:2001,308).

한국어를 제2 언어로 가르치는 교육 현장에서도 1990년대 이후 말하기 교육 연구가 활발히 진행되면서 한국어의 구조와 특징에 바탕을 둔 의사소통 중심, 과제 중심 교수법에 대한 깊이 있는 연구가 진행되었다.[46] 말하기 능력을 키우기 위해 과제 중심 교수법을 주로 활용하는 이유는 언어교육이 제한된 교실 내에서 이루어진다는 한계 때문이다. 과제 활동은 주로 실생활에서 나타날 수 있는 어떤 상황이나 문제에 대해 그것을 해결하는 과정을 설정한 교실 활동으로 한국어 교재에서는 이것이 말하기 활동(activity)이나 과제(task), 말하기 연습(exercise) 등의 형태로 제시되어 있다. 그러나 제한된 교실 환경 내에서 학습자의 의사소통 능력을 기르기 위해 과연 충분한 대화 연습이 이루어지고 있는지 생각해 봐야 한다.

---

45) Canale & Swaine(1980)에서는 의사소통의 능력을 네 가지 하위 범주로 나누어 언어체계의 사용에 대한'문법적, 담화적 능력'과 의사소통의 기능적 사용 양상에 대한'사회언어학적, 전략적 능력'으로 제시하였다(Brown:2007,234). 그러나 이는 구어와 문어적 영역을 모두 포함하는 광의의 의미로서의 의사소통 능력을 말하는 것이고, 본고에서 다루는 것은 말하기 중에서도 두 사람 이상의 대화 활동에 국한하여 제시하는 것임을 밝혀둔다.

46) 왕징(2023)에 의하면 1996년부터 2023년까지 약 28년간 한국어교육 분야에서 과제 중심 교수법과 관련한 연구물은 총 108편으로 조사되었고, 전체 47편의 기능 영역의 논문 가운데 말하기 연구가 30편(63.83%)으로 읽기, 듣기, 쓰기에 비해 가장 큰 양적 추이를 보였다고 한다.

김선정 외(2010)에서는 말하기 교육을 듣기와 연계하여 상호작용이 활발히 이루어질 수 있도록 해야 하고, 정확성과 유창성을 균형 있게 추구하면서 문장 차원 이상의 담화 능력을 키울 수 있도록 구성해야 한다고 하였다. 여기서 담화 능력은 형태적인 응집성과 의미적인 긴밀성을 지닌 발화로 대화를 지속해 나가는 능력을 말한다. 담화 능력을 갖추려면 주제에 맞게 일관된 내용으로 화제를 유지하거나 끼어들기, 순서 교대하기, 주고받는 대응쌍에 대한 이해를 바탕으로 말하기 연습이 구성되어야 한다. 그러나 현재 한국어 교재의 대화문은 실제 언어 상황에 맞지 않거나 자연스러운 구어의 형태를 보여주지 못해 전형성을 띤 대화 연습으로 다소 부족한 점이 있다(박석준:2005, 김주흠:2023).[47] 본 논문은 말하기 교육에서 교실 수업의 한계와 한국어 교재에 나타난 대화 유형이 말하기 연습에 부족하다는 문제의식을 바탕으로 시작하였다. 그에 대한 방안으로 최근 등장한 생성형 AI 챗GPT(이하 챗GPT)를 활용한 대화 연습이 말하기 교수·학습의 대안이 될 수 있으리라고 보고 초급 한국어 말하기 학습에 적합한 교수 모형을 제안하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1. 선행 연구

정보통신기술(ICT)을 핵심으로 한 4차 산업 시대와 함께 5차 산업 혁명 시대로 들어선 현재, 교육 분야에도 새로운 변화가 요구되고 있다. 그중에서도 인공지능(Artificial Intelligence:AI) 기술은 최근 교육의 각 영역에서 융복합의 형태로 활용되고 있으며 언어교육 분야에서도 AI를 활용한 교육이 새로운 접근법의 하나로 연구되고 있다. 특히, 2022년에 출현한 ChatGPT는 자연어처리와 딥러닝 기술로 인해 인간과 자연스럽게 대화하는 것이 가능해져 언어 교수·학습의 혁신으로 평가되고 있다. 생성형 AI 챗GPT 이전의 AI 챗봇[48]은 규칙기반(rule-based) 챗봇으로 언어 학습을 위해 개발자가 데이터베이스에 입력해 놓은 시나리오대로 규칙에 따라 반복 연습하거나 대화 연습을 할

47) 박석준(2005)은 한국어 교재의 대화문이 실제에 맞지 않는 대화문이나 화법에 맞지 않는 대화문, 구어의 특징을 반영하지 못한 대화문, 비문법적인 대화문, 어문 규범에 맞지 않는 대화문 등이 있음을 지적한 바 있으며, 김주흠(2023)에서는 2019년 이후 출판된 교재 5종 34권의 대화문에 있는 대응쌍의 유형 및 특징을 분석한 결과 대부분의 교재에서는 [질문-대답]의 유형이 압도적으로 많아 대화 구조가 단순한 형태를 보여주고 있고, 한쪽이 일방적으로 질문을 하고 다른 상대방은 대답만 하는 대화 유형이 많아 실제 언어 상황과는 맞지 않는다고 하였다.

48) 챗봇은 채팅(Chatting)과 로봇(Robot)의 합성어로 로봇의 인공지능을 대화형 인터페이스에 접목한 기술이며 인공지능을 기반으로 하여 사람과 상호작용하는 대화형 시스템을 지칭한다. 챗봇은 동작방식에 따라 규칙기반 챗봇과 기계학습(machine learning)기반 챗봇으로 나뉘고 정보교환 방식에 따라 일회성 질의응답 챗봇(FAQ 서비스)과 연속 대화형 챗봇으로 나뉘며, 답변 방식에 따라서는 검색모델 챗봇과 생성형 모델 챗봇으로 분류한다(김성근 외, 2018).

수 있게 설정한 방식이었다면 생성형 AI 챗GPT(챗봇)는 거대 언어모델(Large Language Models:LLM)을 기반으로 사용자의 질문에 따라 기존에 정의되어 있지 않은 새로운 답변을 생성하여 제공한다. 따라서 적절한 명령어(Prompt: 대화규칙 지시어)를 설정하면 인간과 대화하듯이 자연스러운 대화를 가능하게 하여 언어교육에 새로운 패러다임을 제공하고 있다.

김형민(2023)에서는 고급 한국어 학습자 3명을 대상으로 세 유형의 말하기, 쓰기 과제를 제시하고 ChatGPT와 상호작용한 결과를 질적으로 분석하였다. 그 결과 학습자가 자신의 수준과 상황에 맞게 활용이 가능하기 때문에 맞춤형 학습의 기회를 제공해 줄 수 있음을 확인하였고, 학습자에게 불안감을 낮춰 주어 말하기에 흥미와 자신감을 갖게 해 주었다고 하였다. 이후 이와 비슷한 유형의 연구가 이어졌는데 학습자 개인이 맞춤형 학습이 가능한 점과 대화를 진행하면서 실시간으로 피드백이 가능하다는 점, 발음 교정 등 모르는 어휘에 대한 질문이 자유롭고, 무엇보다도 학습자가 정서적으로 편안한 상황에서 대화 연습을 진행할 수 있다는 점 등이 공통적으로 제기되었다(이남호 외:2024, 천승미:2023, 한송희:2023).

이중, 이남호・이찬규(2024)의 연구는 학부 학습자를 대상으로 ChatGPT를 활용한 실험 연구를 진행하여 통계적 결과를 도출하였다는 점이 눈에 띈다. 이남호・이찬규(2024)의 실험 연구에 의하면 중・고급 숙달도를 가지고 있는 9명의 학부생을 대상으로 ChatGPT를 활용한 대화 연습 모형을 제시한 후 '편의점, 카페, 자유 장소'의 상황에서 학습자들이 각각 대화문 3개를 구성하는 사전・사후 실험을 실시하였다. 그 결과 '과제의 내용 표현, 과제의 풍부한 수행, 담화 구성의 조직화' 등에서 모두 개선된 결과로 나타났으며 특히, 담화 구성의 조직화 즉, 대화 내용을 구성하는 부분의 개선이 가장 높은 것으로 나타났다. 또한 언어 사용의 평가 결과 '담화에 맞는 언어 사용, 어휘와 표현의 다양화와 풍부성, 어휘 표현의 정확성'에 있어서 모두 개선점이 보였으며 그중 어휘 사용의 다양성과 풍부성 면에서 가장 높은 개선 결과가 나타났다. 반면에 언어 사용의 정확성에 있어서는 가장 낮은 수치를 보여 ChatGPT를 활용한 대화 연습이 짧은 기간에는 큰 효과를 볼 수 없음을 알 수 있었다. 천승미(2023)에서도 비슷한 방식의 실험 연구를 적용하여 통계적 결과를 도출하였는데 이는 영어를 제2외국어로 배우는 EFL 학부생을 대상으로 한 것이다.[49] 그러나 두 연구 결과가 거의 비슷하게 나타나

49) 천승미(2023)에서는 실험집단과 통제집단 학습자 각각 38명에게 4주 동안 실험을 진행한 결과, 영어 말하기 능력 평가는 챗GPT로 연습한 실험집단이 그렇지 않은 통제집단에 비해 모든 면에서 향상률을 보여주었다. 실험집단의 향상률은 '어휘력>문화의 적절성>상호작용능력>유창성>주제적합성 및 조직성>이해도>발음>문법적 정확성'의 순서로 향상을 보였다.

ChatGPT를 언어 교수・학습에 활용하는 데에 있어서 시사하는 바가 크다.

이상에서 보는 바와 같이 챗GPT의 등장은 교육과 기술의 접목을 더욱 강화시켜 현재 한국어 말하기 교육에서 활발한 연구가 진행되고 있다. 그간 초급에서 AI를 활용한 말하기 연습은 주로 챗봇 빌더나 스마트러닝 앱을 활용한 챗봇 연구가 중심이 되어 학습자 상호작용의 활성화나 정의적인 측면에 대한 효과를 논하였다(엄정윤:2021, 유지연 외:2021, 박은정:2023, 정진경 외:2022, 추성엽 외:2019). 이는 정해진 시나리오대로 대화를 완성해야 하는 규칙 기반 말하기 연습 엔진이며 자유로운 대화가 어려운 초급 단계 학습자를 대상으로 개발된 경우가 많았다. 그러나 본 연구에서는 자유로운 대화 생성이 가능한 챗GPT도 프롬프트(명령어) 기술에 따라 초급 말하기 연습에 활용 가능하다고 보며 교수자들은 프롬프트 기술을 정교화하는 프롬프트 엔지니어링에 대한 연구를 바탕으로 다방면의 시도를 해 볼 필요가 있다고 본다. 따라서 본 연구에서는 완전 기초를 벗어나 어느 정도 기본 문장을 구사할 수 있는 초급 학습자들도 챗GPT를 사용한 문형 패턴 연습이나 주제별 자유 대화가 가능할 것이라는 가설하에 초급 말하기 교수 모형을 제시하고자 한다.

2.2. 프롬프트 구성을 위한 대화 구조 분석

챗GPT를 언어 학습 도구로 사용하기 위해서는 무엇보다 프롬프트(prompt) 설정이 중요하다. 프롬프트는 챗GPT를 구현하기 위한 명령어 설정을 말하며 이를 적절하게 설계하는 기술을 프롬프트 엔지니어링이라고 한다. 임형재 외(2024)에서는 프롬프트 엔지니어링을 특정 작업과 원하는 출력을 위해 인공지능(AI) 언어모델을 최적화하고 조정하는 기술이라고 하였다. 즉, 특정 작업에서 AI 모델의 성능을 향상시키기 위해 프롬프트나 입력을 신중하게 구성하는 과정을 의미한다. 따라서 초급 말하기 연습을 위해 이에 적절한 프롬프트를 설계하는 것이 관건이 된다고 할 수 있다.

본 연구에서는 의사소통의 범주를 두 사람 이상이 진행하는 대화 연습으로 규정하였고, 한국어를 배우는 초급 단계[50]부터 한국 원어민이 대화를 어떻게 진행하는지에 대한 대화의 구조를 이해하며 대화 연습을 할 수 있어야 한다고 본다. 일반적으로 학습자들이 정제된 형태의 한국어 대화 구조를 경험하게 되는 것은 한국어 교재밖에 없다. 김주흠(2023)에서는 최근 2019년 이후 출판된 교재 5종[51] 중 초・중급 교재 34권을 분석하여 교재의 대화문에

50) 한국어 언어교육에서 규정하는 초급Ⅰ,초급Ⅱ 중에 여기서는 초급Ⅱ에 해당하는 학습자를 대상으로 한다.

51) 김주흠(2023)에서 분석한 교재 5종은 <경희 한국어 -듣고 말하기> 초·중급 1, 2권, <고려대 한국어>

나타나는 대화 구조를 분석하였다. 분석 기준은 담화의 기본을 이루는 인접쌍(adjacency pairs)[52]의 유형을 분석하였는데 이는 대화 참여자들의 말 차례 교체에 따라 이루어지는 순서교대의 쌍이며 화행의 쌍을 가리킨다. 분석 결과, 한국어 교재 5종 34권에 나타난 대화의 인접쌍 유형은 다음과 같았다.

<표1> 대화 인접쌍 유형(김주흠:2023)

1	[질문-대답]	7	[칭찬-수용/거부]
2	[인사-인사]	8	[비난-인정/거부]
3	[호출-응답]	9	[평가-동의/반대]
4	[감사-응답]	10	[주장-동의/반대]
5	[요청-수락/거절]	11	[사과-수용/거부]
6	[제안-수락/거절]	12	[충고-수용/거부]

<표1>에서 보듯이 한국어 교재 5종에 나타난 대화 인접쌍 유형은 전체 12종이며 그중 초·중급 모든 교재에서 [질문-대답] 유형이 절반에 가깝거나 절반 이상으로 높게 나타났다. 그다음으로 [요청-수락/거절], [인사-인사], [제안-수락/거절]이 그 뒤를 이었다. 특히 [주장-동의/반대], [비난-인정/거부], [평가-동의/반대] 등과 같이 복잡한 구조를 가진 유형은 중급을 중심으로 제시되고 있으며, 이 중에서도 [주장-동의/반대] 유형은 교재 5종의 중급 수준에서만 발견되었다(김주흠:2023). 이는 서지혜(2022)에서도 유사하게 나타나는데 서지혜(2022)는 한국어 교재에 나타난 대화문들이 교육적 실제성이 있다고 보고, 한국어 교재 5종[53]을 선정해 초급, 중급, 고급의 숙달도에 따라 대화 내용과 대화 구조를 나누어 분석하였다. 이를 통해 챗봇에 사용될 수 있는 시나리오 설계 틀을 제시하는 것을 목적으로 분석하였는데 이에 따르면, 초급의 경우 중급이나 고급보다 [질문-대답]의 대화 구조 유형이 압도적으로 많았으며 대화문 구성이 도입이나 마무리가 없이 대화가 끝나는 경우가 많

초·중급 1A,1B, 2A,2B, <고려대 재미있는 한국어> 초급 1,2권, 중급 듣기/말하기 3,4권, <서울대 한국어 플러스> 초·중급 1A,1B, 2A,2B, <세종 한국어> 초·중급 1A,1B, 2A,2B이다.

52) 인접쌍은 대화분석에서 다루는 주요 연구 대상 중 하나이다. 특히, 대화 연속체 구조에서 전체 대화를 이루는 기본 단위로서 인접쌍은 매우 중요한 역할을 한다. Schegloff & Sacks(1973)에 의하면 인접쌍의 특성을 다음과 같이 규정하였다. ①서로 인접해 있다, ②각각 다른 두 명 이상의 화자에 의해 발화된다, ③주는 말과 받는 말의 순서로 구성된다, ④ 서로 유형화되어 있어서 [인사-인사], [제안-수락/거절], [사과-수용/거부]처럼 첫 번째 요소가 두 번째 요소에 어떤 행위가 올 수 있는지 규정한다(김주흠:2023).

53) 분석 대상으로 삼은 대화문들의 교재는 연세대학교의 <새연세 한국어>, 서울대학교의 <서울대 한국어>, 이화여자대학교의 <이화 한국어>, 한국외국어대학교의 <외국인을 위한 한국어>, 세종학당 교재인 <세종 한국어>이다.

았고, 대화 처음에 “OO 씨”라는 호칭을 부르며 시작하는 경우가 많았다. 또한, 대화 참여자 간의 관계도 대부분 친밀한 친구 사이의 대화가 많았다. 즉, 초급 대화에서는 형식적, 공식적인 표현, 우회적인 표현 등 난이도 있는 표현들이 포함되지 않고 간단하게 질문하고 대답하는 형식의 패턴으로 반복되는 대화가 주를 이루었다. 5종의 초급 한국어 교재에 나타난 주제별 대화문의 공통된 대화 구조를 소개하면 다음과 같다.

<표 2> 5종 초급 한국어 교재의 주제별 대화문의 대화 구조(서지혜:2022)

	주제 항목	기능 항목 또는 과제	담화 구조
1	휴일	질문하고 답하기	[질문-대답] 반복
2	취미/관심	질문하고 답하기	[질문-대답] 반복
3	학교 생활	질문하고 답하기	[질문-대답] 반복
6	일상생활	질문하고 답하기	[질문-대답] 반복
6	모임	초대하기	[초대-대답], {[질문-대답] 반복}
6	길찾기	질문하고 답하기	[질문-대답] 반복
7	개인 신상	소개하기	[질문-대답] 반복
10	숙소	질문하고 답하기	[질문-대답] 반복
10	관광지	질문하고 답하기	[질문-대답] 반복
10	가족	질문하고 답하기	[질문-대답] 반복
13	날씨	질문하고 답하기	[질문-대답] 반복
13	선물	제안하기	[주제 도입-대답], [제안-대답]
13	영화/공연	약속하기	[질문-대답], {[제안-대답] 반복}
17	한국 생활	질문하고 답하기	[안부-대답], {[질문-대답] 반복}
17	의복	구매하기	[질문-대답], [허락 구하기-대답], [질문-대답], [주문-주제 종료]
17	교통수단	질문하고 답하기	[질문-대답] 반복
17	음식	질문하고 답하기	[질문-대답] 반복
20	식품	구매하기	{[질문-대답] 반복}, [요청-대답]
20	고향	질문하고 답하기	[질문-대답] 반복
20	외식	외식하기	{[질문-대답] 반복}, [제안-대답], [주제 마무리(주문하기)]

<표2>에서 보는 것처럼 초급 대화문에서 대부분을 차지하는 기능이 ‘질문하고 대답하기’ 기능이다. 나머지 ‘초대하기, 소개하기, 제안하기, 약속하기, 구매하기, 외식하기’ 등은 주어진 상황에 맞는 과제 해결 형식으로 나타나고 있음을 확인할 수 있다. 그러나 이러한 단순 대화 구조는 사실상 한국어 교재의 한계로서 실제적인 언어 상황과는 맞지 않는 부분이 있다. 이에 대해 김주흠(2023)은 대화문을 분석한 후 대화 구조상의 문제점 및 보완이 필요한 점에 대해 다섯 가지로 정리하였다. 첫째, [질문-대답] 유형뿐만 아니라 좀 더 다양한 인접쌍 유형을 반영하여 대화문을 구성해야 한다. 일반적인

대화에서 사람과 사람이 만나면 먼저 인사를 하거나 상대의 호칭을 부르면서 주의를 환기하는 게 보통인데 교재에서는 그러한 도입 부분에 해당하는 인접쌍이 생략된 경우가 많다는 것이다. 둘째, 질문에 대한 응답 구조에서 거절, 거부, 반대에 해당하는 비선호적 구조의 비율이 너무 적다는 문제가 있다. 질문에 대해 동의하고 긍정하는 선호적인 답변만을 연습한다면 한국어 문화권에서 거절할 때 필요한 거절 화행의 습득이 어려울 수 있다. 셋째, 선행 발화에 적절한 응답 표현을 제시하여 마지막까지 완결된 대화로 구성해야 한다. 분석 결과, 선행 발화가 '감사, 요청, 제안' 일 때 응답이 부재한 경우가 많았다고 한다. 이는 학습 목표를 위한 작위적인 연습 패턴으로 언어 실제성에서 많이 떨어진다. 예를 들면, 구매하기 완료 후 점원이 '감사합니다.' 로 끝나고 마는 경우가 있다. 그러나 실제 언어생활에서는 '많이 파세요.' 혹은 '네, 수고하세요.' 등의 마지막 응대를 하는 경우가 많기 때문에 실제에 맞게 조정할 필요가 있다. 넷째, 대화 참여자의 역할 교대나 구조의 복잡성 측면에서 실제적이어야 한다. 교재에는 [질문-대답]의 대화 구조가 어느 한쪽의 일방적인 질문과 응답으로 끝나는 대화가 많았다. 그러나 실제 언어 상황에서는 역할이 교대되어 질문을 받은 자가 반대로 질문을 하면서 자연스러운 대화가 진행된다. 다섯째, 한국의 언어문화 요소 및 화행 전략을 반영해야 한다. 학습자가 문화적 차이로 인해 의사소통에 어려움을 겪을 수 있기 때문에 한국 사회의 독특한 언어문화 지식을 충분히 접할 수 있도록 '상대와의 관계, 대화 상황' 혹은 '친밀도' 에 따라 다양한 대화 구조를 제시해야 한다. 예를 들어, 한국 사람은 칭찬을 받을 때 '아니에요, -기는(요)' 등의 표현을 사용해 완곡하게 자신을 낮추는 습관이 있다. 그러나 외국인이 볼 때 칭찬을 했는데 '아니다' 로 부정하는 표현은 매우 낯설 뿐만 아니라 대화에서 자신이 실수한 것으로 오해할 수 있다. 이렇듯 문화 차이에 따른 화용적 의미가 나라마다 다르기 때문에 대화 구조에서 이를 체계적으로 제시해야 한다.

본 연구는 초급 학습자를 대상으로 챗GPT를 활용하여 자연스러운 대화 연습을 유도하고 상황별 담화 구조를 익히도록 하는 것을 궁극적인 목표로 한다. 따라서 대화 구조에 대한 이해를 바탕으로 출현 가능한 대화 맥락, 즉 시나리오 흐름을 구성하여 챗GPT에 적용한다면 다양하고 풍부한 말하기 연습을 할 수 있을 것으로 예상한다.

3. 말하기 연습을 위한 프롬프트 설계 원칙

현재 한국어 말하기 교육에서 챗GPT를 언어교육에 활용한 선행 연구를 보면 초급보다는 중급 이상의 학습자들을 대상으로 논의한 내용이 많다(김형민(2023), 이남호・이찬규(2024), 장지영(2024), 한송희(2023))[54]. 챗GPT를 중급 이상의 학습자에게 적용하는 이유는 챗GPT가 실시간으로 학습자와 대화를 진행할 수 있기 때문에 언어 지식이 부족한 초급 학습자는 자기주도적으로 프롬프트를 생성하고 연습하는 데에 한계가 있다고 보는 입장이다. 따라서 초급 학습자에게는 교수자의 프롬프트 엔지니어링 기술이 무엇보다 중요하다고 할 수 있다.

Aljanabi et al.(2023:151)에서는 대화형 AI에 적용한 프롬프트 설정의 원칙으로 다음의 다섯 가지를 제시하였다.

① 명확성과 구체성
② 충분한 맥락과 지시 사항 제공
③ 필수 용어의 명확화
④ 참고 자료로서 예시나 시연 포함
⑤ 반복적인 수정과 교정

이중 프롬프트 설정 시 가장 중요한 것은 명확성과 구체성이다. 프롬프트는 질문이나 요구 사항을 분명히 전달해야 하고 AI가 잘못 인식하지 않도록 간결하고 구체적이어야 한다. 예를 들어, '-에 대해 한국어로 역할극을 하자'로만 입력을 하게 되면 챗GPT는 역할을 나누지 않고, 혼자서 상대역이 하는 말까지 모두 진행하게 된다. 따라서 더 명확하고 구체적으로 '챗GPT는 판매자, 나는 손님이 되어 역할극을 하자. 내가 이야기를 끝낼 때까지 기다려 줘'라는 식으로 역할의 범위를 분명히 해야 하고, 대화 진행 시 지시 사항 등도 구체적으로 제시해 주어야 한다. 두 번째, 맥락 제공은 대화가 이루어지는 환경과 대략적인 시나리오 구성을 제시하는 것을 말한다. 예를 들어, '우리는 옷가게에서 물건을 교환하는 대화를 할 것이고, 손님은 여러 가지 교환하는 이유를 말할 거야. 그 상황에 맞게 다양한 대화를 하자.' 이런 식으로 대화의 흐름을 제공하는 것을 말한다. 이를 통해 학생들은 자신이 옷을 교환하는 이유를 다양하게 설정하여 대화를 반복적으로 진행할 수 있다. 세 번째, 필수 용어의 명확화는 대화의 시작과 끝맺음, 그리고 대화 중간에 특별한 상황을 위해 약속된 어휘를 설정하는 것으로 대화의 끊김이나 생각

54) 2022년 이후 챗GPT를 활용한 한국어 말하기 연구는 현재 그렇게 많지 않으며 주로 중급, 고급에 한하여 연구
되고 있다.

할 시간이 필요할 때 혹은 질문을 할 때, 챗GPT가 인식할 수 있도록 특정 어휘를 설정하여 제시하는 것이다. 네 번째의 예시와 시연 포함은 학습자들에게 대표적인 담화 구조를 담고 있는 전체 대화 내용을 제시하여 사전 학습의 기회로 삼는 것을 말한다. 전형적인 대화 문장과 함께 주요 어휘 표현, 핵심 문형 등을 사전에 이해한 후 챗GPT와 맞춤형 개인 연습을 하면 많은 도움이 될 것이다. 마지막으로 반복적인 수정과 교정은 챗GPT가 가지고 있는 특성과 관련된다. 챗GPT는 같은 조건으로 연습을 반복해도 매번 조금씩 다른 결과물을 만들어 낸다. 이는 학습자들에게 지루하지 않게 몰입할 수 있도록 하여 반복 연습을 통해 자연스럽게 언어를 습득할 수 있게 하는 기제가 된다. 이처럼 프롬프트 설정 시 필요한 원칙을 바탕으로 초급 학습자 말하기 연습에 적합하도록 프롬프트를 설정한다면 제한적인 교실 수업의 한계를 벗어나 언어 학습에 큰 효과를 볼 수 있을 것이다.

4. 초급 한국어 학습자를 위한 말하기 교수 모형 및 수업 설계

챗GPT를 활용한 교수·학습 설계는 기존 교실 수업에서 진행되었던 방식과는 다른 수업 설계가 필요하다. 한국어 학습자들이 챗GPT를 사용하여 말하기 연습에 활용하기 위해서는 다음과 같은 기본 지식이 전제되어야 할 것이다. 우선, 챗GPT가 어떤 기능을 가지고 있고 어떻게 구동되는지에 대한 지식이 있어야 한다. 그리고 그것을 실제 언어 연습에 어떻게 적용할 수 있는지를 이해해야 한다. 그러나 본 연구에서의 수업은 초급 학습자를 대상으로 하는 말하기 수업 설계이므로 이러한 도구의 이해가 없더라도 학습자들이 직관적으로 바로 사용할 수 있도록 제시할 것이다. 즉 대화 예시와 함께 교수자가 기설정해 놓은 프롬프트의 입력창에 대화를 원하는 주제어만 입력하고, 대화 진행 시 주의해야 할 내용만 이해하면 손쉽게 대화를 진행할 수 있도록 설계하고자 한다. 또한, Aljanabi et al.(2023)에서 제시한 네 번째 항목인 ‘참고 자료로서의 예시나 시연’의 경우 본 연구에서는 기본 교재를 바탕으로 수업을 진행하는 중에 과제 활동의 형태로 챗GPT를 활용할 예정이므로 예시나 시연 부분을 따로 설정하지는 않을 것이다. 따라서 교수자의 입장에서 챗GPT를 활용한 50분간의 말하기 활동 수업을 어떻게 구성할 것인지를 제시하고 학습자가 목표 문형과 어휘를 활용하여 말하기 대화 연습을 진행할 때 어떠한 단계로 접근할 것인지에 대한 절차적 모형을 함께 제시하도록 할 것이다.

4.1. 말하기 연습을 위한 단계적 절차

초급 학습자가 챗GPT를 언어 학습 도구로 활용할 때 중급, 고급 학습자처럼 자신이 원하는 방식으로 프롬프트에 내용을 설정하는 것은 쉽지 않을 것이다. 따라서 교수자가 사전에 구체적으로 프롬프트 입력을 설정하고 학습자가 원하는 대화 내용에 대해 핵심 주제만 입력하는 방식으로 프롬프트를 구성할 수 있다. 예를 들어, 희망하기 '-(으)면 좋겠다' 라는 표현을 연습하고자 할 때, 프롬프트에 "[내가 갖고 싶은 것]에 대해 챗GPT와 함께 이야기합시다. 표현 '-으면 좋겠다' 를 사용해서 말합니다." 와 같은 말하기 목표를 설정하면 학습자들은 [내가 갖고 싶은 것]의 주제에 대해 말하기 연습을 하고, 다음으로 [주말에 하고 싶은 것], [미래에 만나고 싶은 사람], [졸업 후에 하고 싶은 것] 등으로 핵심 주제를 바꾸면서 말하기 연습을 할 수 있다. 다음으로 확장 연습을 구성할 때는 위의 내용에 대화의 맥락(시나리오 구성)을 더 추가하여 좀 더 긴 내용의 대화를 유도할 수 있을 것이다. 예를 들면 다음과 같다. "[내가 갖고 싶은 것]에 대해 함께 얘기합시다. 표현 '-으면 좋겠다' 를 사용해서 말합니다. 대화 순서는 '내가 갖고 싶은 것, 다음으로 그렇게 말하는 이유, 마지막으로 지금 어떤 노력을 하고 있는지 순으로 이야기합시다. 챗GPT는 위의 내용에 대해 먼저 질문하여 대답을 유도합니다." 라는 내용의 프롬프트를 교수자는 미리 설정해 줄 수 있다. 이와 더불어 대화 진행 시 원활한 진행을 위해 대화 규칙을 사전에 제시해 준다. 예를 들면, 대화 시작은 '시작할까' 대화가 끝나면 '그만하자' 생각이나 질문을 하고 싶을 때는 '잠시만' 을 말하는 것으로 규칙을 정한다. 이상의 대화 연습 절차를 다음과 같이 정리할 수 있다.

표현 연습	확장 연습
<프롬프트 입력> ① 지금부터 초급수준의 한국어 대화 연습을 해보자. [미래에 하고 싶은 것]에 대해 대화하고, 희망표현 -(으)면 좋겠다'를 사용해 보자. ②대화규칙은 질문을 서로 번갈아 가면서 하자. 챗GPT가 먼저 시작해 줘. ③ 그리고 내가 어떤 것을 질문하고 싶을 때 '잠시만'을 사용해서 말할게. 그럼, 시작할까?	<프롬프트 입력> ①안녕, [미래에 하고 싶은 것]에 대해 한국어로 대화해 보자. 한국어 초급 수준의 대화이고, 희망표현 -(으)면 좋겠다'를 사용해 보자. ②대화 내용은 미래에 하고 싶은 것, 그렇게 말하는 이유, 지금 내가 어떤 노력을 하는지의 순서로 얘기해 보자. ③대화규칙은 챗GPT가 질문하고 나는 대답할게, 내가 질문하고 싶을 때는 '잠시만'을 사용해서 말할게. 그럼, 시작할까?

<그림1> 프롬프트 입력 예

<그림1>은 해당 과에서 배운 핵심 표현을 집중적으로 연습하기 위한 첫 단계로 한두 개의 대화 인접쌍을 생성하는 간단한 형태의 패턴 연습이 된다. 따라서 챗GPT와 내가 [질문-대답]을 서로 번갈아 가면서 대화 연습을 할 수 있다. 또한, 주제어를 입력하는 부분에 학습자가 다른 주제어를 입력하여 새로운 내용의 연습을 할 수 있다. 두 번째 단계는 좀 더 긴 대화로 확장 연습을 하는 것이다. 따라서 프롬프트에 '대화 내용' 이라는 시나리오 구성을 추가하였다. 또한, 챗GPT의 일방적인 질문으로 구성하여 학습자가 자신의 생각을 표현하는 법을 집중적으로 연습하도록 한다. 학습자가 기억해야 할 주지 사항은 연습 시작 전에 미리 공지하는 것으로 하면 될 것이다. 예를 들어, 챗GPT와 대화 중에 잠시 생각을 하고 싶거나 질문을 하고 싶을 때 "잠시만, 천천히 다시 말해 줄래요?" 혹은 "잠시만, 좀 짧게(쉽게) 말해 줄래요?" 라는 예시와 함께 제공한다.

이상과 같은 절차적 단계를 거쳐 핵심 표현과 주제 어휘를 익힐 수 있으며 대화 완료 후 자신이 연습한 내용을 텍스트화해서 다시 복습할 수 있다.

4.2. 초급 한국어 학습자를 위한 말하기 수업 설계

본 연구에서는 기본 교재를 바탕으로 수업을 진행하는 중에 말하기 과제 활동의 하나로 말하기 수업 설계를 한 것이다. 따라서 50분간 말하기 표현 연습과 확장 연습으로 진행하며 연습 전후에 학습자들이 주지해야 할 사항을 제시하는 식으로 구성하였다.

<표 3> 챗GPT를 활용한 초급 말하기 연습 수업 구성안

수업 목표	희망 표현 '-(으)면 좋겠다' 를 상황에 맞게 사용할 수 있다.		
수업 시간	50분	활용 도구	챗GPT 앱/온라인 사이트
학습 목표	-희망 표현: -(으)면 좋겠다를 사용하는 연습을 한다. -주제: '(~에) 내가 하고 싶은 것' '내가 갖고 싶은 것' 에 대해 대화하고 주제 어휘를 익힌다.		
수업 단계	교수·학습 내용		
도입 (10분) *챗GPT에 대한 설명과 사용법은 사전에 설명	<주의 사항 전달> -챗GPT에는 자신의 개인 정보(전화번호, 주소 등)를 말하지 않도록 한다. -챗GPT가 말이 빠르거나, 말이 많으면 '잠시만(요), ~줄래요?' 란 표현을 사용하여 요구할 수 있음을 알린다. 모르는 표현에 대해서도 물어 볼 수 있		

함.	다. -선생님이 지정한 프롬프트 내용을 챗GPT에 말하기 전에 여러 번 읽어 보고 '내가 하고 싶은 것', '내가 갖고 싶은 것'에 대해 자신의 생각을 먼저 정리해 보도록 한다. * '잠시만, ~줄래요?'로 나타낼 수 있는 다양한 상황을 제시한다.
전개 (35분)	<학습자 활동> 1. 표현 연습을 위해 프롬프트에 질문할 항목을 먼저 만들어 놓는다. (보기) [주말에(방학에/수업이 끝난 후에/졸업 후에) 하고 싶은 것]에 대해서 서로 대화해 보자. 2. 확장 표현 연습을 위해 프롬프트에 질문할 내용을 여러 번 읽어 본 후 시작한다. (보기) -지금부터 한국어로 대화 연습을 해 보자. 초급 수준이고, -[주말에(방학에) 하고 싶은 것]에 대해서 대화해 보자. -대화 내용은 주말에 하고 싶은 것, 그렇게 말하는 이유의 순서로 말해 보자. -대화 규칙은 챗GPT가 질문하고 나는 대답할게, 내가 질문할 게 있으면 '잠시만'을 사용해서 말할게. -그리고 대화가 다 끝나면 중요한 표현을 정리해서 보여 줘. 그럼, 시작할까? 3. 다양하게 대화 연습을 진행한 후, 대화 내용을 텍스트화해서 다시 읽어본다. * 교사는 학습자들이 진행하는 상황을 모니터링하며 필요 시 도와준다.
마무리 (5분)	<마무리 공지> -학습자들이 대화한 텍스트를 선생님에게 전달하도록 알리고, 수업 중 모니터링한 것 중에서 공통적으로 알아야 할 것들을 공유한다.

5. 결론

본 연구는 생성형 AI 챗GPT를 언어 학습의 도구로 활용하여 초급 한국어 말하기 연습에 적용할 수 있음을 제기하였고, 핵심 표현과 주제 어휘를 익히기 위해 단계적으로 접근하는 방안을 논의하였다. 크게 두 단계로 제시하였는데 '표현 연습'은 학습자가 연습하고자 하는 대화의 주제어를 입력해서 한두 개의 인접쌍으로 생성하는 연습을 반복적으로 해 보는 방식이다. 예를 들면, 희망표현 '-(으)면 좋겠다'를 연습하고자 할 때 프롬프트에 '[주말에(방학에/수업 후에) 하고 싶은 것]에 대해 대화해 보자.'라는 기본 프롬프트를 교수자가 제시해 주고, 학습자는 '[ ]에 대해'라는 주제어 내용에 각자

원하는 상황을 입력해서 반복 연습을 할 수 있다. 다음으로 '확장 연습' 은 표현 연습을 위한 프롬프트 내용에 시나리오 구성을 더 추가해서 제시하는 방식으로 예를 들어, '대화 내용은 미래에 하고 싶은 것, 그렇게 말하는 이유, 지금 어떤 노력을 해야 하는지의 순서로 얘기해 보자.' 와 같이 대화 맥락을 더 구체적으로 제시하는 것이다. 이러한 과정을 통해 반복적이고 다양한 말하기 연습을 할 수 있으며 대화 생성 중에 나타난 주요 어휘나 표현을 텍스트화하여 다시 읽어 볼 수 있다. 이러한 일련의 과정은 말하기 연습이 주가 되면서도 듣기와 읽기 연습도 가능하게 하여 다방면의 언어 학습 효과를 기대할 수 있다. 그러나 본 연구는 초급 말하기 수업 모형에 한하여 제시한 것으로 실증적인 효과를 논하는 데에는 한계가 있다. 따라서 추후에는 이를 바탕으로 다양한 실험 연구를 진행하여 그 효과성을 논하고자 한다.

참고 문헌

구현정(2001), 대화의 원리를 바탕으로 한 말하기 교육, 외국어로서의 한국어 교육, 제25호, 303-330.

김선정 외(2010),『한국어 표현 교육론』, 형설출판사.

김성근・신민철・강주영(2018), 챗봇 기술 소개 및 사례 분석. 정보와 통신 열린 강좌, 35(2), 21-28.

김성조 곽지영 손성희 한상미(2022), 온라인 한국어 교육 콘텐츠 개발의 구성 원리: Y대학교 초급 온라인 한국어 교육 콘텐츠 개발 사례를 중심으로, 외국어로서의 한국어교육, 제64집.

김정숙(1998), 과제 수행을 중심으로 한 한국어 교육 방법론, 한국어 교육, 9권 1호, 95-112.

김주흠(2023), 화용적 관점에서 본 한국어 교재의 대화문 분석 연구-인접쌍을 중심으로-, 한국언어문화학 제20권 제3호, 123-160.

김형민(2023), 한국어교육에서의 대화형 인공지능 챗봇 적용 가능성 탐색-고급 한국어 학습자와 ChatGPT의 상호작용 분석을 중심으로-, 우리어문연구, 76, 261-292.

박석준(2005), 한국어 교재의 대화문에 대하여, 문법교육 3, 233-251.

박은정(2023), AI 챗봇을 활용한 영어교육 프로그램이 언어교육 효과에 미치는 영향에 대한 메타분석, 영어교과교육, 제22권 3호.

박정아・이향(2021), 한국어 교육용 AI 챗봇 개발을 위한 챗봇 빌더 활용 방안, 외국어로서의 한국어교육, 63.

서지혜(2022), 한국어 말하기 연습용 인공지능 챗봇의 내용 구성 방안 연구, 연세대학교 대학원, 박사학위논문.

안정호(2019), 대중 공개 온라인 강좌(MOOC) 한국어 수업의 상호작용 양상 고찰, 외국어로서의 한국어교육 53, 77-99.

엄정윤(2021), 말하기 수업에서의 챗봇 빌더 활용 방안, 국제한국언어문화학회학술대회, 국제한국언어문화학회, 156-169.

왕징(2023), 한국어 교육에서의 과제 중심 교수법 연구 동향 분석, 한국어 교육 34-4, 243-282.

유지연・유훈식(2021), 챗봇을 통한 스마트러닝 한국어교육의 학습 효과: 학습자 인식을 중심으로, 한국멀티미디어언어교육학회 24권 2호.

유훈식・심은지(2019), 가상현실(VR) 매체를 활용한 여성결혼이민자 대상 한

국어 교육 방안, 학습자중심교과교육연구, 제19권 제15호, 497-515.
윤옥한(2023), Chat GPT 등장과 교양교육의 방향 탐색. 한국콘텐츠학회논문지, 23(5), 86-96.
이남호・차준우(2023), 한국어 학습자의 대화 능력 향상을 위한 대화 생성형 인공지능 활용 가능성 연구, 배달말, 72, 53-90.
이남호・이찬규(2024), ChatGPT를 활용한 자기주도적 대화연습 모형 개발, 화법연구, 63.
이찬규(2018), 인공지능 시대, 한국어 교육의 방향과 전망, 한국언어문화교육학회 학술대회 발표집, 159-164.
전영옥・구현정(2003), 토론에 나타난 대응쌍 연구, 담화와인지 10-3, 담화・인지 언어 학회, 249-273.
정미선・정세영(2022), 대학의 학습자 중심 교수법 연구 동향, 학습자중심교과교육연구, 22권 24호, 1029-1045.
정주영・이미화(2020), 학습자중심 교수법의 연구 및 운영 동향 분석: 플립러닝(Flipped Learning)을 중심으로, 수산해양교육연구, 32권 1호, 194-202.
임형재・리번켈빈(2024), 한국어 교육에서 AI 번역의 활용 방안 연구: 프롬프트 설계의 유효성과 PE 활동을 중심으로, 문화교류와 다문화교육(구문화교류연구), 제13권 제2호.
정진경・이진・김한샘(2022), 챗봇 빌더를 활용한 한국어교육용 챗봇 설계 연구, 한국언어문화학, 제19권 제3호.
천승미(2023), 생성형 AI 기술을 활용한 교양영어수업이 EFL 대학생들의 영어 말하기에 미치는 영향, 언어과학연구, 제107집, 469-496.
추성엽 민덕기(2019), 영어 상호작용 촉진을 위한 과업기반 AI 챗봇 활용 및 학생 발화분석, 초등영어교육, 25-2.
차수미 김정렬 남승우(2021), 영어교육 관련 AI 챗봇 연구 논문의 동향 분석, 영어교과교육, 20-1, pp.203-225.
최유정 김대희(2019), 토론 프로젝트를 통한 KFL 학습자의 말하기 능력 신장에 관한 연구, 국어문학, 제72권, 689-711.
한상미・이복자・최유경・조하민(2016), 한국어 교육을 위한 대중 공개 온라인 강좌(MOOC) 개발의 원리와 실제- ‘Learn to speak korean 1’ 사례를 중심으로-, 외국어로서의 한국어교육 45, 357-390.
한송희(2023), 대화형 생성 AI(인공지능) ChatGPT를 활용한 한국어 말하기 연구: 역할극 중심으로, Talk-to-ChatGPT 사용하여, AIPRM-for-ChatGPT

활용까지, 학습자중심교과교육연구, 제23권 18호.
허미선 외(2021), 국내 AI 활용 교육 연구 동향, 정보교육학회논문지, 25(6), pp.973-985.
Aljanabi, M., Yaseen, M., Ali, A., & Mohammed, M. (2023). Prompt Engineering: Guiding the Way to Effective Large Language Models. Iraqi Journal for Computer Science and Mathematics, 4(4), 151-155.
Brown. H. D.(2007). Principles of Language Learning and Teaching, 이흥수 외 공역,『외국어 학습・교수의 원리』, 제5판, Pearson Longman.
Farrokhnia, M., Banihashem, S. K., Noroozi, O., & Wals, A. (2023). A SWOT analysis of ChatGPT: Implications for educational practice and research. Innovations in Education and Teaching International. Retrieved from https://doi.org/10.1080/14703297.2023.2195846.

생성형 AI 챗GPT를 활용한 한국어 말하기 교수 학습 방안-교양 학부 초급 한국어 학습자를 대상으로-에 대한 토론문

강민정(경상국립대)

최근 생성형 AI가 주목받으면서 중급·고급 학습자를 대상으로 챗GPT를 활용한 한국어 교수 방안 연구가 다수 나오고 있는 반면 초급 한국어 학습자를 대상으로 한 연구는 많이 이루어지지 않은 것으로 보입니다. 이에 초급Ⅱ 한국어 학습자를 대상으로 챗GPT를 활용한 한국어 말하기 교수 방안을 제안하는 이 연구가 가치가 있다고 생각됩니다. 발표문을 읽으면서 궁금했던 점을 여쭤보는 것으로 토론자의 소임을 다하고자 합니다.

발표문에서는 아래와 같이 연구 목적을 제시하고 있습니다.

> 본 연구는 초급 한국어 학습자를 대상으로 챗GPT를 활용하여 자연스러운 대화 연습을 유도하고 상황별 담화 구조를 익히도록 하는 것을 궁극적인 목표로 한다.

연구 목적을 정리하면 첫째 자연스러운 대화 연습 유도, 둘째 상황별 담화 구조 학습이라고 볼 수 있습니다. 이 연구 목적을 위해 챗GPT를 활용하는 것이 효과적이라는 것에 전적으로 동의하며 이 연구가 한국어 교육에 유용하게 활용될 것이라고 생각합니다. 연구 목적과 수업 구성안과의 연계점에 대해 드는 의문을 여쭤보며 토론을 대신하고자 합니다.

1) 상황별 담화 구조 학습과 수업 구성안의 연계와 관련하여

수업 구성안에서 '상황별 담화 구조 학습'이라는 이 연구의 목적을 이루기 위한 활동이 어떠한 것인지 저의 부족함으로 정확히 이해하지 못했습니다. 발표문의 목적을 읽으면서 교양 학부 한국어 초급 학습자에게 필요한 '상황'에서의 말하기 연습을 예상했었습니다. 예컨대 '강의동을 찾지 못해 길을 물어보는 상황', '수강 신청 방법을 묻는 상황', '기숙사에서 불편한 점을 건의하는 상황' 등과 같은 구체적인 '담화 상황'에서의 말하기 연습을 생각했습니다. 하지만 수업 구성안에서는 '주제별' 말하기 연습이 제안되고 있었습니다. 이 연구에서 밝힌 목적의 '상황별 한국어 말하기 연습'이 '주제별 말하기 연습'을 의미하는 것인지 궁금합니다.

또한 '주제별 말하기 연습'에서의 '담화 구조 학습'에 대해서도 조금 더 자세하게 말씀해 주시면 좋겠습니다. 주제별 말하기 연습에서의 '담화 구조 학습'과의 연계를 말씀해 주시면 제안하신 수업 구성안이 한국어 교육에서 현장에서 다른 주제와 그 주제의 담화 구조를 적용하여 많이 활용될 것이라고 생각합니다.

2) 선행 연구의 문제점과 챗GPT 활용 교수안의 담화 구조 학습과 관련하여

'주제별 말하기 연습' 수업안은 '주제'에 대해서 교사가 미리 설정해 준 맥락*을 챗GPT가 질문하고, 이에 대해 학습자가 대답하는 것으로 구성되어 있는 것으로 보입니다. 이는 이 연

* 이 글에서 제시하고 있는 대화의 맥락(시나리오 구성): '내가 갖고 싶은 것', '미래에 하고 싶은 것', '그렇게 말하는 이유', '지금 내가 어떤 노력을 하는지' 등

구에서도 밝힌 초급 한국어 교재에서 [질문-대답] 담화 구조가 반복되는 대화문의 문제점이 그대로 반복되는 것이 아닌지 의문이 들었습니다. 이 글에서는 많은 선행 연구를 분석하여 초급 한국어 교재의 문제점으로 [질문-대답]의 구조가 반복된다는 것을 제시하고 있어 이 연구에서 제안한 챗GPT 활용 수업안이 이러한 선행 연구의 문제점을 개선할 것이라는 기대가 들었습니다. 챗GPT를 활용한 '주제별/목표 표현 말하기 연습'이 선행 연구에서 지적한 '[질문-대답]' 담화 구조 반복의 문제점을 해결하지는 못하는 것인지요?

선생님께서는 발표문에 충분히 설명하고 계시지만 부족한 제 실력으로 정확히 이해하지 못한 부분을 질문 드리는 것으로 토론을 진행하게 된 점을 너그러이 양해해 주시기를 바랍니다.

자유주제 발표

고전문학·현대문학
(인문관 1314)

일시		발표 및 내용	사회자
자유주제 발표 고전문학 (인문관 1314호)	16:00-16:30	고전문학에 나타난 인물의 형상과 특질 - 지귀설화를 중심으로 ▶발표 하경숙 (선문대) ▷토론 진수현 (중앙대)	심호남 (중앙대)
	16:30-17:00	대학 문학교육에서 중등 독서교육 시스템의 활용 ▶발표 김성연 (세명대) ▷토론 류찬열 (중앙대)	김주현 (인제대)
연구윤리교육	17:00-17:20	연구윤리교육(엄흥준 연구윤리위원장)	김낙현 (중앙대)
폐회	17:20	폐회 후 만찬 장소 이동	

<지귀설화>에 구현된 애정의 형상과 특질

하경숙(선문대학교 교양학부)

1. 시작하기
2. <지귀설화>의 특질과 의미
3. <지귀설화>에 형상화된 애정의 양상
4. 마치기

1. 시작하기

로버트 A. 존슨은 사랑의 속성 자체가 '사랑에 빠지다'인 이유는 자신의 아니마와 아니무스를 제대로 알지 못하기 때문이라고 하며 성숙해지면서 '사랑하다'는 의미를 깨닫게 된다고 하였다.[56] 인류 역사 가운데에 지속적으로 문화 예술로 성찰되고, 제도로 이어지며 삶의 관습으로 밀착시키고 있는 주제는 사랑이다. 사랑은 가장 흔한 듯하면서도, 가장 발견하기 어려운 것이다. 이 오랜 역사의 과정 가운데에서 인류가 끝없이 붙잡고 있는 주제가 바로 사랑이다.

현대인들에게 흔히 짝사랑, 외사랑 등으로 불리는 일방적 사랑을 그저 낭만적으로 관대하게 이해하는 데 머물면 안 될 것 같다. 왜냐하면 일방적 사랑은 종종 위험한 것이기 때문이다. 그래서 일방적 사랑은 경계해야 할 것이 된다. 더군다나 일방적 사랑은 원하지 않는 호의와 사랑을 받아들이라고 종용하면서 폭력이 될 수도 있고, 한때는 사랑의 대상이었던 사람을 증오의 표적으로 바꾸어 버리기도 한다. 이러한 일방적 사랑의 부정적인 측면들은 지귀 설화에서는 고스란히 드러나고 이야기된다.

괴로움으로 죽을 때까지 지속되는, 변질(變質)이 고질(痼疾)이 돼버린 사랑도 존재한다. 사랑의 반대말은 미움이 아니라 '상처'다. 그리고 이 상처는 그 종류가 무궁무진(無窮無盡)하다. 지귀 설화는 선덕여왕을 사모하다가 죽어서 화귀(火鬼)가 된 지귀(志鬼)의 사랑과 상처를 그린 것이다. 이 설화는 신라 선덕여왕 때의 이야기로 처음에 『수이전(殊異傳)』에 수록되었으나, 『수이전』이 소실되어, 권문해(權文海, 1534~1591)의 『대동운부군옥(大東韻府群玉)』 권 20에만 전한다. 또 『(三國遺事)』 권4 이혜동진(二惠同塵) 조에도 관련 설화가 일부 보인다. 그 줄거리는 다음과 같다.

신라 선덕여왕 때에 지귀라는 사람이 있었다. 지귀는 선덕 여왕의 아름다움에 반하여 짝사랑을 하였고 상사병으로 몸이 점점 여위어 갔다. 그러한 지귀의 소문은 널리 퍼졌다. 어느 날 여왕이 절에 불공을 드리러 갔다가, 소문을 듣고 지귀를 불렀다. 지귀는 절의 탑 밑에서 여왕을 기다리다가 잠이 들었다. 여왕이 돌아가는 길에 지귀에게 다가가서 자신의를 빼어놓고 왕

56) "사랑에 빠진다는 것은 좋은 의미로든 나쁜 의미로든 원형적 혹은 신적인 세계에 침투하는 것이라고 표현할 수 있다. 상대를 통해 초개인적이고 초의식적인 존재 영역을 체험한다. 이 체험은 폭발력이 강하고 쉽게 불타오르는 신의 광기 같은 것이다. 사랑에 빠지는 것은 상대를 너머 상대의 감정과 사랑을 한다. 다른 말로 하면 사랑 자체와 사랑하는 것이다." (로버트 A. 존슨 저, 고혜경 역, 『신화로 읽는 여성성』, 동연, 2006, 65쪽.)

궁으로 돌아갔다. 잠에서 깬 지귀는 팔찌를 보고는 여왕이 다녀갔음을 알았다. 이에 사모의 정이 더욱 불타올랐고, 마침내 죽어 화귀(火鬼)로 변해 버렸다는 것이다.

지귀설화는 현재까지 지속적으로 연구되고 있다. 인권환은 처음으로 지귀 설화의 근원 설화와 그 소수 문헌의 전래 가능성을 밝히는 한편, 토착화 과정과 변모에 대해 논의하여 후속 연구의 기반을 놓았다는 점에서 의의가 있다. 황패강은 「지귀설화소고」에서 술파가(術波伽) 설화를 바탕으로 지귀 설화의 내용을 재구하는 한편 진화론적 관점에서 두 설화 사이의 유사성를 비교하여 수용 관계를 추정하는 것이 문제가 있다고 주장하였다. 조용호는 술파가 설화, 지귀 설화와 유사한 모티프와 구조를 갖는 「화화(火化)」라는 작품을 비교·분석하였다. 엄기영은 지귀 설화의 형성 배경과 역사적 의미를 상세히 설명하였다.[57]

지귀설화는 한쪽의 일방적인 사랑으로 인해 사랑을 이루지 못한 화귀의 이야기이다. 혼자서 일방적으로 열병을 앓는 짝사랑 상사병이든, 사랑하는 이로부터 버려지거나 잊혀져서 얻은 외사랑 상사병이든, 모두 남녀 간에 대등한 사랑으로 이어지지 못하여 어느 한쪽만 가슴을 태우며 열병을 앓게 되는 불균형의 사랑이 원인이다. 인간의 감정 중 사랑(愛), 슬픔(悲), 화남(분(憤)), 기쁨(喜) 등의 감정이 가장 기본적인 감정임에는 틀림없는 듯 보인다. 그러나 이들 감정을 보다 면밀히 살펴보면 사랑이라는 감정은 여타의 기본 감정들과 분명 변별점이 있어 보인다. 감정을 일으키는 '원인'과 그 감정이 발현되는 '결과'로서의 감정들로 구분해볼 수 있다는 것이다. 그런 측면에서 사랑은 일차적이면서도 복합적인 감정이라고 할 수 있다. 다른 감정들의 원인 감정으로 작용하는 경우가 많기 때문이다. 그리고 적어도 애정을 논하는 자리에서라면 슬픔과 분노(혹은 화(火))는 이차적이며 단선적인 감정이라고 할 수 있다. 사랑은 슬픔 혹은 분노를 가질 수 있지만, 반대의 경우는 찾아보기 힘들기 때문이다.

본고에서는 지귀설화 속 지귀의 애정관을 심도있게 고찰하여 작품의 의미를 파악하는 한편 인물이 지닌 특수성을 확인하고자 한다. 이러한 작업을 통해 과거인이 지닌 삶의 양상은 물론 애정관을 알 수 있고, 오늘날 우리가 추구하는 삶의 가치와 인물이 지닌 사회적 역할과 의미를 점검하고자 한다.

2. <지귀설화>의 특질과 의미

지귀설화는 본래『수이전』에 실려 있던 이야기인데, 현재『수이전』은 전하지 않고『수이전』에 실려 있던 지귀설화가 두 군데 전해지고 있다. 하나는 조선시대 成任(1421~1484)의『太平通載』에 「지귀」라는 제목으로, 또 하나는 權文海(1534~1591)의『大東韻府群玉』에 「심화요탑」이라는 이름으로 거의 같은 내용으로 전해 온다.[58]

『태평통재』에 실린 설화는 다음과 같다.

> 지귀는 신라 活里驛 사람이다. 선덕여왕의 기품과 아름다움을 흠모하여 슬픔에 잠겨 눈물을 흘리다가 모습이 초췌해졌다. 왕이 소식을 듣고는 불러들여 "짐이 내일 영묘사에 향을 올리러 가니 너는 그

57) 인권환, 「심화요탑설화고」,『국어국문학』41, 국어국문학회, 1968; 조용호, 「지귀설화고」,『고전문학연구』12집, 한국고전문학회, 1997; 황패강, 「지귀설화소고」,『동양학』5권, 단국대 동양학 연구소, 1975; 엄기영,「志鬼 설화의 형성 배경과 역사적 의미」,『민족문화연구』47권, 고려대학교 민족문화연구원, 2007.

58) 일반적으로 '지귀설화'라고 하면, 많은 연구자들은『大東韻府群玉』에 실린 「心火曉塔」만을 대상으로 할 뿐만 아니라 지귀설화와 「심화요탑」을 동일시 하는 경향이 있다. 그러나 필자는 지귀설화와 「심화요탑」을 구분할 필요가 있으며, 지귀설화의 의미를 보다 깊이 있게 읽어내기 위해서는『삼국유사』의 기록과『대동운부군옥』의 「심화요탑」을 함께 살필 필요가 있다고 본다.

절에서 짐을 기다려라" 하였다. 지귀가 다음날 영묘사 탑 아래에서 왕의 행차를 기다리다 홀연히 잠이 깊은 잠에 빠졌다. 왕이 절에 도착하여 향을 올린 뒤 지귀가 깊은 잠에 빠진 것을 보고는 팔찌를 벗어 가슴에 올려놓고 곧 환궁하였다. 그런 후에 (지귀가) 바로 왕의 팔찌가 가슴에 있는 것을 보고는 왕을 기다려 만나지 못한 것을 한스러워하여 한참을 낙담하다가 心火가 일어나 몸을 태우고 지귀는 火鬼로 변했다.[59]

지귀는 신라 활리의 역인이다. 선덕왕의 아름답고 우아한 모습을 사모하여 마음 졸이고 눈물 흘리다가 모습이 초췌해졌다. 왕이 절에 行香하러 갈 때, (이런 소문을) 듣고는 그를 불렀다. 지귀는 절에 가 탑 아래서 왕의 행차를 기다렸는데, 홀연 잠이 깊이 들었다. 왕이 팔찌를 벗어 지귀의 가슴에 놓아두고는 궁으로 돌아갔다. 후에 잠에서 깨어난 지귀는 한참을 멍하니 있었는데, 마음속 불이 일어나 그 탑을 둘러싸더니 변하여 불귀신이 되었다. 왕이 술사에게 명하여 다음과 같이 주사를 짓게 했다. "지귀의 마음속 불이 몸을 둘러싸니 변하여 화신이 되었네. 창해 밖으로 옮겨가 보이지도 말고 친하지도 말지라." 時俗에 이 주사를 벽에 붙여 화재를 막았다.[60]

이 같은 『대동운부군옥』의 '지귀설화'에 비해 수이전에는 그 내용이 다르게 기술되어 있다. 즉, 지귀의 가슴에 불이 붙은 이유와 탑을 태우게 되는 과정이 상이하게 서술되어 있다. 그 부분은 다음과 같다.

잠이 깬 지귀는 가슴 위에 놓은 여왕의 금팔찌를 보고는 놀랐다. 그는 여왕의 금팔찌는 가슴에 꼭 껴안고 기뻐서 어찌할 줄을 몰랐다. 그러자 그 기쁨은 다시 불씨가 되어 가슴속에 활활 타올랐다. 그러다가 온몸이 불덩어리가 되는가 싶더니 이내 숨이 막히는 것 같았다. 가슴 속에 있는 불은 몸 밖으로 터져 나와 지귀를 어느새 불덩어리로 만들고 말았다. 처음에는 가슴이 타더니 다음에는 머리와 팔다리로 옮겨져서 마치 기름이 묻은 솜뭉치처럼 활활 타올랐다. 지귀는 있는 힘을 다하여 탑을 잡고 일어서는데, 불길은 탑으로 옮겨져서 이내 탑도 불기둥에 휩싸였다. 지귀는 꺼져 가는 숨을 내쉬며 멀리 사라지고 있는 여왕을 따라가려고 허위적허위적 걸어가는데, 지귀의 몸에 있던 불기운은 거리에까지 퍼져서 온 거리가 불바다를 이루었다. 이런 일이 있은 뒤부터 지귀는 불귀신으로 변하여 온 세상을 떠돌아다니게 되었다. 사람들은 불귀신을 두려워하게 되었는데, 이때 선덕여왕은 불귀신을 쫓는 주문을 지어 백성들에게 내놓았다.

어느 날 풀로 새끼줄을 꼬아서는 영묘사에 들어가 금당과 좌우의 경루와 남문의 낭무에 둘러 묶고 강사에게 일렀다. "이 새끼줄을 사흘 후에 풀어라." 강사는 이상히 여기면서도 그의 말을 따랐다. 과연 사흘 후 선덕왕이 행차하여 절에 왔는데, 지귀의 심화가 나와 그 탑을 태웠으나 오직 새끼줄을 맨 곳만은 화재를 면했다.[61]

지귀 설화의 서술 구조는 여왕을 사모하는 지귀, 만남의 불발로 인한 파행과 해결, 지귀의 심화와 관련한 혜공의 비범함으로 구성되었다. 내용적인 측면에서 지귀를 중심으로 좀더 압축해서 보면 크게 두 가지 상황으로 파악될 수 있다. 여왕을 사모하는 지귀와 직접적인 만남이

---

59) 『太平通載』 권73, 志鬼: 志鬼 新羅活里馹人 慕善德王之端嚴美麗 憂愁涕泣 形容憔悴 王聞之 召見曰 朕明日行靈廟寺行香 汝於其寺待朕 志鬼翌日歸靈廟寺塔下 待駕幸 忽然睡酣 王到寺 行香 見志鬼方睡著 王脫臂環 置諸胸 卽還宮 然後乃 御環在胸 恨不得待御 悶絶良久 心火出燒其身 志鬼則變爲火鬼.

60) 權文海,『大東韻府群下』 卷之二十, 「心火統塔」"志鬼,新織活里驛人.慈善德工之美麗,憂愁涕应,形容憔悴.工幸寺行否,附而召之.志鬼歸寺塔下,待駕幸,忽然睡酣,王脫情環置胸還宮,後乃睡覺 志鬼悶絶良久,心大出繞其塔,即變為火鬼,王命術士.作呪詞日.志鬼心中火,統身變火神,流移滄海外,不見不相親,"時俗,帖此詞於門壁,以鐵火災.(영인본,아세아문화사,1976,628쪽.)

61) 『三國遺事』「義解」「二惠同座」"一日將草索构,入靈妙寺,開結於金堂與左右 輕樓及兩門廊應,告剛司,"此索須三日後取之,剛司異焉而從之,果三日善德王 駕幸入寺,志鬼心火出燒其塔,唯結案處獲免."

성사되지 못함으로써 심화가 발생하는 등의 파국으로 치닫는 두 가지 상황이다. 특히 지귀의 절망이 자신을 다 태우고도 남을 불의 뜨거움으로 이어지는 상황은 극적인 요소를 연출하며 불에 대한 상징성을 높이고 있다.

이 설화는 역인(驛人) 지귀를 상사병에 들어 화귀(火鬼)가 되게 할 만큼 선덕여왕이 아름다웠다는 사실과 여왕을 사모하는 마음이야 순수했을지라도 상사 연모의 감정이 애착이 되어 자신을 해치고 타인을 해치는 지경에 이른 것이다. 무엇보다도 애정은 인간의 가장 원초적인 본능 및 감정의 충족으로서 가장 기본적인 인간적 삶의 욕구를 성취하려는 욕망이기 때문이다. 그러므로 지귀는 철저하게 애정에 바탕을 두고 있지만 신분이라는 너무도 벽이 높은 현실 속에서 존재하여 좌절하게 한다. 남녀의 자유로운 만남을 엄격하게 규제한 중세사회의 규범과 질서는 인간의 자유스러운 애정욕구 및 개성의 발현이라는 시각에서 볼 때 인간적인 삶을 얽어매는 질곡이라 할 수 있다.[62] 지귀의 입장에서 살피면 죽어서도 사랑의 불을 끄지 못하고 세상을 태우며 돌아다니는 사적인 상처의 이야기다.

명나라 때 馮夢龍(1574～1646)이 편찬한 『정사유략(情史類略)』이라는 설화집에 「化火」라는 제목으로 거의 같은 내용이 전한 촉(蜀)나라 공주의 유모 진씨(陳氏)가 궁중에 출입할 때 어린 아들을 데리고 들어가 살았는데 아들이 점점 자라면서 공주를 사모하게 되어 상사병이 걸렸다. 공주가 그 어머니가 얼굴에 수심이 가득한 것을 보고 이유를 묻자 어머니는 사실대로 이야기했고 공주는 천묘(祆廟)에서 진씨의 아들을 만날 것을 약속했다. 그러나 정작 공주와 만날 시간에 아들은 잠이 들었고 공주는 반지를 빼어놓고 떠났다. 나중에 깨어난 아들은 가슴에서 불이 일어나 천묘를 태우고 죽었고 후에 천묘의 호신(胡神)이 되었다는 이야기이다.[63]

신라시대의 지귀설화(志鬼說話)는 한(恨)에 대한 부정적인 시각이 나타난다. 즉 원한론적 설명에 가장 많이 활용되는 자료이다. 신라시대의 역졸(驛卒) 지귀를 주인공으로 하고 있다. 이 주인공은 그야말로 사회적 신분이 보장되지 않은 천한 사람이었다. 그런데 그는 선덕여왕이 매우 아름답다는 소문을 듣고 마음속에 사모하기 시작하여 도저히 이루어질 수 없는 사랑에 빠지게 된다. 그는 어머니에게 아름다운 여왕을 한 번만이라도 만나게 해 달라고 죽도록 간청한다. 이 소식을 들은 여왕은 탑 아래서 지귀와 은밀히 만나 줄 것을 약속한다. 그런데 그토록 목숨을 다하여 만나기를 원하였던 바로 그 순간에 지귀는 훈연히 깊은 잠에 빠져 버린다. 지귀를 만나러 온 여왕은 잠든 그의 가슴 위에 그녀의 팔찌를 두고 돌아간다. 그 후 잠에서 깨어난 그는 자기에게 주어진 희망의 순간을 놓쳐버린 데 절망하여 불을 일으키게 되고, 그 불은 탑을 태워 버린다. 그리고 그는 불귀신이 되어서 사람들을 괴롭힌다. 이 소식을 들은 여왕은 그에게 주술을 내리게 되고, 그리하여 그는 더 이상 사람들을 해치지 않고 먼바다로 사라진다.

지귀는 여왕을 사모하지만 지존(至尊)의 위치에 있는 여왕을 미천한 신분의 자신이 만난다는 것은 꿈속에서나 가능한 일일 뿐이다. 더군다나 당시 사회의 기저에는 보수적 신분 제도가 엄격한 상황이라 지귀의 가슴앓이가 심했음을 미루어 짐작할 수 있다. 지귀가 여왕을 만난다는 것은 하늘이 내려준 기회이며, 신분의 차이라는 장벽을 넘은 만남에 대한 언약은 여왕의 자비가 있었기에 가능했다고 볼 수 있다. 그러나 여왕을 만나는 결정적인 순간에 찾아드는 잠은 결코 이루어질 수 없는 사랑에 대한 꿈조차 포기하게 하는 대립자의 역할을 하고 있다.

아울러 여기서 혜공의 행적에 주목하면 지귀의 심화가 일어나기 사흘 전에 화재를 막는 새끼

62) 안기수, 「<애정 모티프>를 활용한 영웅소설의 치유 스토리텔링과 의미」, 『우리문학연구』65권, 우리문학회, 2020, 158~159쪽.
63) 풍몽룡, 위동현 주편, 『풍몽룡전집』『정사』(상)권1, 상해고적출판사, 1993.

줄을 준비함으로써 지귀의 사랑과 그 파국을 예견하고 있었던 것으로 보인다. 그러나 혜공은 지귀와 선덕여왕과의 만남을 만류하지 않았고 지귀의 심화에 대한 완벽한 화재 방지 조치도 취하지 않고 있다. 오히려 혜공은 지귀의 마음속 화를 표출할 수 있는 여지를 남겨 두고 화재를 위한 차선의 대비를 함으로써 두 사람의 만남을 방해하지 않았다는 점에서 조력자일 수 있다. 동시에 결과적으로 파국을 맞이할 것을 알면서 방관한 방조자이기도 하다.[64] 다시 말해 혜공은 지귀의 사랑에 충분히 공감하면서도 그 사랑이 현실 속에서는 결코 이루어질 수 없다는 사실 또한 명확하게 인식하고 있었다. 결국 혜공은 지귀의 사랑과 이를 가로막는 신분의 벽 사이에서 나름대로 타협할 수 있는 지점을 모색한 것이다. 그가 선덕왕이 세운 영묘사의 탑 하나를 남겨 두어 이를 지귀의 심화(心火)로 태우게 했다는 것은 이루지 못한 사랑을 위로하고 사후에라도 소원을 풀어준 것으로 볼 수 있다.

지귀설화는 '조화' 또는 '화합'이 나타난 텍스트라고 보기 어렵다. 지귀설화는 당시 신라 사회에서 있을법한 차별과 갈등을 담고 있다. 예를 들어, 지귀가 끝내 자신의 사랑을 이루지 못하고 불에 타죽는다는 것은 미천한 신분의 남성이 고귀한 신분의 여성을 '감히' 넘봤을 때 가혹한 처벌을 받게 된다는 것을 상징한다. 나아가 불에 타죽는 가혹한 처벌을 받는 것에 그치지 않고, 상층이건 하층이건 누구나 꺼리는 화귀(火鬼)가 된다는 설정과 선덕왕이 술사(術士)를 시켜 짓게 했다는 呪詞의 한 구절인 "창해 밖으로 옮겨가 보이지도 말고 친하지도 말아라(流移滄海外, 不見不相親)"에서는 신분 간의 차별과 화재에 대한 기피를 동일선상에 놓음으로써 신분 간의 차별을 당연한 것처럼 가장하는 이데올로기적 조작의 혐의가 느껴지기도 한다. 이렇듯 지귀 설화에서도 차별적 면모와 갈등이 분명히 존재한다. 그러나 중요한 것은 이런 갈등이 있느냐, 없느냐는 것이 아니라 이런 갈등을 어떤 식으로 다루고 있느냐는 것이다. 그리고 여기에 주목해야만 지귀 설화의 성격을 온전하게 설명할 수 있다.[65]

지귀설화의 특징은 인명과 공간이 매우 구체적이라는 점이다. 지귀 설화에는 역사상의 실존 인물인 선덕왕과 혜공이 등장하고, 지귀는 비록 실존 인물은 아니지만 "新羅活里驛人"이라 하여 인물에 대한 구체적인 정보(시기, 거주지, 신분)를 제공한다. 그리고 사건이 일어난 장소는 선덕왕과 밀접한 관련이 있는 영묘사(靈廟寺)라는 사찰로 설정되었다. 지귀 설화는 뚜렷한 역사성을 띠고 있으며, 이는 지귀 설화를 해석할 때 역사적 의미에 주목할 필요가 있음을 나타낸다.

지귀설화는 그 분량이 매우 짧을 뿐만 아니라 그 성격에 있어서 뚜렷한 차이를 보인다. 지귀설화에서는 신분 간, 남녀 간의 차별 의식보다 인간애에 집중하고 있다. 자신을 사모하여 초췌해진 사람이 있다는 소문을 듣고 신분에 상관없이 불러서 직접 만나고자 했던, 그러나 그토록 원했던 순간에 그만 깜박 잠들어 버린 지귀를 보고는 굳이 깨우지 않고 팔찌를 놓아두고 간 선덕왕의 모습에서는 자애(慈愛)를 읽을 수 있다.

지귀설화에 신분의 차별이 없다고 할 수는 없다. 예컨대 지귀와 선덕왕의 만남이 끝내 이루어지지 못하는 것, 주사(呪詞)의 "流移滄海外, 不見不相親"이라는 표현 등은 차별을 반영하는 것이다. 그러나 이에 대해서는 철저한 신분 사회였던 당시 신라의 시대적 상황을 감안한 해석이 필요하다.

지귀가 선덕여왕을 만나지도 못하고 끝내 심화(心火) 때문에 죽어 화귀(火鬼)가 되었다고 해

64) 탁정은, 「탈근대 관광시대의 문화원형의 기호학적 분석과 의미해석」, 경주대학교 박사학위논문, 2012, 80~84쪽.

65) 엄기영,「지귀 설화의 형성 배경과 역사적 의미」, 『민족문화연구』47권, 고려대학교 민족문화연구원, 2007, 44~45쪽.

서 이를 비극적 결말이라고 규정하기는 어렵다. 주목할 점은 선덕여왕이 지귀에게 자신이 갖고 있던 팔찌를 주었다는 것이다. 지귀가 비록 선덕왕을 직접 만나지 못했으나 여왕을 대신하는 팔찌를 받은 것은 당대에는 충분히 의미 있는 일이며, 둘 사이의 관계가 이보다 더 발전한다는 것은 사실상 불가능하기 때문이다. 이렇듯 지귀 설화에서는 지존의 위치에 있는 여성에 대한 극히 미천한 남성의 순수한 마음이 무시당하지 않고 간접적으로나마 인정받는 상황이 그려지고 있다. 비록 신분 간의 벽을 넘지는 못하였지만 당시 현실에서 허용할 수 있는 최대한의 모습을 보여주고 있다.

3. <지귀설화>에 형상화된 애정의 양상

남녀 간에 있어 가장 이상적인 애정의 모습은 여러 가지가 있을 수 있겠지만 서로 오직 사랑을 위해 다른 것은 생각하지 않고, 애정을 통해 심리적 안정을 얻는 과정을 거쳐 행복한 결말을 얻는 것이다. 동서양을 막론하고 사랑에 빠질 때 혹은 자신의 사랑이 좌절을 겪을 때 등 사랑에 눈을 뜨거나 사랑으로 인한 마음의 번민을 하게 될 때면 누구나 환희나 실의의 감정을 가지고 내면의 애정을 호소하게 된다.[66]

지귀의 애정을 어떻게 볼 것인가에 대해서는 여러 가지 의견이 있을 수 있지만, 지귀가 선덕왕을 만나지도 못하고 끝내 심화(心火) 때문에 죽어 화귀(火鬼)가 되었다고 해서 이를 비극적 결말이라고 단순하게 보기는 어렵다. 비천한 신분의 역인(驛人) 지귀와 지존(至尊)의 위치에 있는 선덕여왕의 거리는 이런 설명 자체를 용납하지 않기 때문이다. 오히려 지귀가 선덕여왕을 만나지도 못했다는 상황 설정이 더욱 현실감 있다.

3.1. 일방적 사랑의 양상과 변모

지귀설화에 나타난 일방적 사랑은 서로 합의되지 않은 상태에서 이루어지는 사랑을 가리킨다. 통상 사랑은 사랑을 하는 사람과 사랑을 받는 사람 사이의 원만한 소통과 합의의 지점에 도달하면서 완성될 것이지만, 일방적 사랑은 소통과 합의를 전제로 하지 않는다. 일방적 사랑은 상대방에 대한 전폭적인 애정이라는 점으로 인하여 아가페적 사랑과 비슷해 보일 수도 있겠지만 전혀 다른 것이다. 왜냐하면 아가페적 사랑은 보상을 기대하지 않는 것과는 달리 일방적 사랑은 자신의 사랑에 대한 충분한 보상을 기대하기 때문이다. 그러나 일방적 사랑을 하는 사람이 기대하는 보상은 충족되기 어렵다. 왜냐하면 상대방은 그러한 일방적 사랑을 필요로 하지 않거나, 불편하거나, 잘 알지 못하거나 하는 등의 상태이기 때문이다.

일방적 사랑은 불안하고, 근심을 갖게 하며 폭력적이라는 데에는 대체적으로 동의할 수 있다. 그러면 이러한 일방적 사랑을 어떤 자료를 통하여 살필 수 있을 것인가. 이 글에서는 지귀의 일방적 사랑으로 인한 문제와 비극을 전면적으로 다루고 있다. 그래서 지귀 설화를 중심으로 일방적 사랑의 문제 양상들을 탐색할 수 있다.

「지귀」에서 「심화요탑」으로의 변화는 신분적 위계를 초월한 사랑이 지닌 파괴적 속성을 형상화하는 데 보다 더 진전된 모습을 보여준다. 물론 이 작품은 너무나 짧아서 '형상화'와 '진전'을 논의하는 데에 한계가 있는 것도 사실이다. 하지만 '심화요탑'의 성어는 활리(活里)에서

66) 배다니엘, 「중문학과 영문학 고전시가에 나타난 애정묘사 양상 비교」, 『중국학연구』50권, 중국한연구회, 2009, 492~496쪽.

역마 일을 하는 지귀와 여왕의 결연(結緣)은 실패했다. 두 사람의 폐쇄적인 서사를 그리면서 낭만적이고 숭고한 사랑을 그리기에는 부족하다. 왕족인 여왕과 하층 지귀가 사랑을 이루기에는 사회적인 편견과 규범이 그들을 가로막고 있었으며, 이러한 인물들의 처지가 현실적으로 이루어내기 힘든 욕망과 충돌하면서 파괴되었다. 실제 만남의 시간은 찰나(刹那)같이 짧았지만, 만남의 상황과 지귀의 심리적 상태는 매우 미묘하고 사실적으로 그려지고 있다.

사랑에 대한 열망으로 죽은 후에도 불귀신이 된 지귀는 욕망의 강렬함뿐만 아니라 불귀신으로 변한 후 사람들에게 나타나는 모습 속에서 그가 지닌 이미지의 강렬함은 물론 열정적 사랑이나 맹목적 애정의 본질을 흥미롭게 보여준다. 상대방을 사모(思慕)하지만 그 사람에게 마음을 전할 길이 없어 사랑의 마음으로 죽었다는 점에서 짝사랑이다. 설령 상대방과 사랑을 나누었다 하더라도, 한쪽은 그 사랑을 잊지 않고 있으나, 다른 한쪽은 그것을 까마득히 잊어버리고 있었기 때문에, 지귀 역시 짝사랑이며 일방적이라 할 수 있다.

지귀는 자신의 지고지순한 사랑을 이루지 못하자 절망한 나머지 '화귀'가 되어 주변 사람들에게까지 해를 끼치는 부정적인 면모를 보여준다. 이러한 지귀의 행위에 대해 일부 논의에서는 지귀를 부정적 인물 유형으로 규정한다. 사랑이 보장된 것이 아니며 일시적인 사랑으로 끝나는 경우라고 고려하면, 지귀는 현실적인 헤아림 없이 사랑에 모든 것을 걸게 되어 자아가 파괴되고 상처만 남았을 뿐이다. 이처럼 상사병은 인간에게 애정이 얼마나 강력한 '자연'인가를 보여주며, 애정의 자연발생적인 속성을 다시금 확인하게 해준다.

지귀는 자신의 지위와 신분을 망각한 채 자신의 분수에 넘치는 여왕을 사모했다고 볼 수 있다. 또한 자신의 사랑이 결코 실현될 수 없는 현실 앞에서 좌절하게 되고, 이것은 정신적인 상처로 남는다. 이러한 지귀는 죽어서 화귀가 됨으로써 스스로 피해의식을 다른 사람에게 전가하고 보복하는 원한에 가득 찬 인물로 변모하고 있다.[67] 유일무이한 상대방을 향한 열렬한 감정이 상대방과 교류(交流)하지 못할 때, 그 열정은 방향을 바꿔 소유자의 몸과 마음을 상하게 하는 파괴력을 지니기도 한다.

3.2. 상층 문화의 동경 의식 투영

애정 결핍 상태의 주인공들은 고독감과 고립감을 치유하기 위하여 타자를 동경하는 것으로 출발한다. 애정에 대한 갈망은 인간의 고유한 본능이고 문학작품은 그것을 중요한 원천으로 삼았다. 대상을 통하여 보고 싶은 향유하고 싶은 또 다른 무엇이 존재할 가능성에 대해 의구심을 둘 수 있다. 행위자의 시선이 애정 대상 너머의 '환경'에도 무게를 둘 수 있다.

지귀는 '왜' 선덕여왕의 환경에 시선을 두었는가 하는 점이다. 동경하는 그 무엇, 두려우면서도 포용하고 싶은 것, 위험하지만 향유하고 싶은 것이 존재하기 때문으로 볼 수 있다. 동 행위자는 문화적, 신분적 갈증에 목마른 제도권 밖 소수자들이다. 신분 제도에 안착해 사는 일반 민중과는 다른 위험한 소망을 원하는 존재로 볼 수 있다. 이러한 욕망에 사로잡힌 신분 제도권 밖 소수자를 경계하면서도 충동하는 역할을 한다.

어떠한 지역과 사회이건 남녀 간의 자연발생적 애정을 그저 흘러가는 대로 내버려 둔 곳은 없었다. 자신이 사랑하는 대상에 너무나 강력히 묶여 있어 자신의 통상적인 의무마저 잊게 하는 열정적 사랑은 사회의 질서 유지나 의무의 준수라는 관점에서 볼 때는 상당히 위험한 것이기 때문이다.[68]

---

67) 김진,「한의 희망 철학적 해석」,『철학』제78집, 한국철학회, 2004, 325~326쪽.
68) 앤소니 기든스,『현대 사회의 성.사랑.에로티시즘』, 배은경.황정미 역, 새물결, 2001, 82쪽.

지리적 분할 성격을 지닌 궁(宮)은 어느덧 밖을 지배하는 정치가 이념적으로 작동하는 환경으로 구조화된다. 궁에 대한 동경을 감행할수록 궁궐 안은 중심이 되고 밖은 주변이 되어 가며 소수자의 저항 공간으로 분리되는 것이다. 중요한 것은 소수자들이 보고 싶어 한 것은 단순히 애정만이 아닌 그 너머의 '어떠한' 환경이었다는 사실을 짐작할 수 있다. 지귀 역시 여왕에 대한 사모의 감정 뿐만 아니라 그 이상의 것, 새로운 세계에 대한 동경으로 생각할 수 있다.

3.3. 비극적 사랑과 운명의 순응

애정 비극 서사는 사랑의 좌절을 이야기한다. 하지만 사랑이 좌절되기 위해서 두 연인이 모두 희생될 필요는 없다. 주인공들은 모두 희생되거나 혹은 어떤 한쪽만 희생되기도 한다. 짝사랑병은 상대방이 자기 사랑을 받아주기만 해도 치유가 된다는 것이다. 일방적인 사랑이 양방향 사랑으로 순조롭게 소통되는 순간 맺혔던 한이 풀리고 생명의 기운이 회복되는 것이다. 따라서 두 남녀가 사랑을 지속하고 혼인하는 데까지 이르지 않아도 병의 치유에는 문제가 없다. 그러나 지귀(志鬼) 설화는 그 사랑과 좌절의 강도가 훨씬 강력하고 심각하다. 지귀는 선덕여왕을 단 한 번 본 것만으로 사랑의 열병에 걸려 결국 미치고 만다. 그는 먹지도 자지도 않고 여왕의 이름을 부르며 거리를 헤매고 이 일이 결국 여왕에게도 알려진다.[69]

지귀와 선덕여왕 사이에 놓여있는 신분과 감정의 거리는 상당히 현실적이고 실제적이다. 지귀는 불타는 사랑에도 불구하고 이것이 이루어질 수 없는 것임을 분명히 알고 있었다. 여왕이라는 신분은 넘기 어려운 장애였다. 그래서 그는 여왕의 행차를 따라갈 수 있다는 것, 단 한 번 여왕을 볼 수 있다는 희망만으로 무한한 행복을 느꼈다. 그러나 그 행복은 만족은 아니었다. 자기가 지쳐 잠든 사이에 여왕이 자기 가슴에 팔찌를 풀어주고 갔다는 것을 알고, 지귀는 사모의 정으로 인해 가슴속에서 일어난 심화(心火)가 몸 밖으로 나와 세상을 불태우는 불의 귀신이 되고 만다. 이는 짝사랑이 가진 비극성을 선명하게 보여준다. 인간은 본질적으로 외로운 존재이다. 자신의 감정이 아무리 진실하고 절실한 것이라 해도 그것만으로 상대의 마음을 얻지는 못한다.

여왕은 지귀에게 연민을 보였지만 사랑의 마음까지로 확장하기는 어렵다. 지귀가 불귀신이 되었다고 해서 어떤 초월적인 존재가 된 것은 아니다. 그는 여전히 여왕의 사랑을 얻지 못한 한계를 지니고, 지워진 존재일 뿐이다. 그는 심화로 인해 세상을 불태우지만 여왕이 지은 주문만은 피해간다. 이로 인해 선덕여왕만 불귀신을 다스리는 신통력을 지니게 된 셈이다. 사랑의 장애를 넘어서려는 저항의 의지가 상당히 직접적으로 드러난다.

지귀는 죽음을 넘어선 존재가 되었지만 그럼에도 여전히 인간과 마찬가지로 한계를 가진 존재이다. 운명과 자신에 대한 성찰을 지닌다고 볼 수 있다. 비록 불귀신이 되었지만 선덕여왕은 그를 제어할 수 있다. 불의 위험성은 지귀의 사랑, 사랑의 위험성을 표상하는 것이다.[70] 지귀의 경우, 두 사람 자신이나 상대 여성의 신분에 큰 차이가 있지만, 그 사람이나 좌절은 본질적으로 차이가 없다고 할 수 있다. 실로 커다란 강도의 차이가 있음에도 불구하고 연인을 잃은 남자의 좌절을 보여준다. 지귀의 불은 미천한 자신을 얽매이게 했던 사회적 체제를 뒤엎는 전복의 불(火)이다. 또한 선덕여왕을 비롯한 사람들의 머릿속에 그저 초라한 몰골로 남아있

69) 엄기영, 앞의 논문, 48~49쪽.
70) 김창현, 「한국 애정비극서사의 기원과 그 미학적 특성」,『어문논집』47권, 중앙어문학회, 2011, 109~11쪽.

을 자신에 대한 기억 대신 능동적이고 열정적인 모습으로 각인시켜줄 불, 마음속의 응어리를 풀어줄 해소의 것이다.

지귀설화에 나오는 중심인물인 '지귀'와 '선덕여왕'은 결코 합치(合致)될 수 없는 인물들이다. 이것은 그들이 처해 있는 모든 상황이 대립하는 것을 통해서 드러난다. 우선 두 인물의 신분은 '평민'과 '여왕'이다. 이들이 거주하는 장소는 '궁전'과 '활리역'이고, 인물의 주된 감정 역시 한쪽이 '사모함'이라면 다른 한쪽은 '가엾게 여김'이다. 마찬가지로 인물의 행위 또한 '기다림'과 '행차를 나감'으로 의미상 대립적이다. 나아가 이 설화의 비극성은 여왕을 기다리던 지귀의 '잠듦'으로 인해 점화되고, 그 비극은 '삶과 죽음','불과 바다'라는 결과물을 낳는다. 지귀의 마음에서 시작되어 육체로 옮겨진 '불'은 '물'에 의해 소멸하고, 찰나적 속성을 지니는데 '물'은 지속적이고 영원함으로써 이 둘의 속성 역시 대립적이다. 이 같은 '대립'적인 소재들은 결국 자연스럽게 선덕여왕이 '불귀신'이 된 '지귀'를 배척하고 붕괴하는 결말을 낳는다.

「심화요탑」에서 절은 우연한 만남의 장소일 뿐이다. 선덕여왕은 출궁(出宮)하는 길에 들러 지귀를 위로했을 따름이다. 따라서 「심화요탑」의 팔찌에는 「지귀」의 약속에서 환기될 수 있는 선덕여왕의 욕망이 개입된 것으로 보기 어렵다. 선덕여왕은 오로지 자애로운 지배자의 형상을 보이고 있을 뿐이다. 지귀의 사랑을 어쩔 수 없는 신분의 테두리에 가두어 불귀신을 만드는 결정적인 것은 두 텍스트 모두에서 아무 인과가 뚜렷하지는 않다. 그러나 운명적인 '잠'이지만, 운명을 부른 책임은 각기 다른 것이다. 약속을 준비하지 못한 지귀의 마음속의 불은 누구의 불도 아닌 자신이 받아들여야 할 '운명' 그 자체이다. 이로써 「심화요탑」은 지귀의 사상이 현실에서 이루어질 수 없다는 운명을 지닌 한편, 이처럼 '해서는 안 될 사랑'이 초래하는 부정적인 결과에 대해서도 「심화요탑」에서는 「지귀」보다 더 강고한 입장이다.

결론적으로 지귀의 사랑, 그것의 불길이 파괴를 지닌다는 점은 같지만 파괴의 대상이 「지귀」에서는 지귀의 몸, 지귀 자신에 한정되었다가 주사(呪詞)를 통해 사회적 의미를 획득하는 반면, 「심화요탑」에서는 애초부터 지귀 개인을 넘어서서 공동체적 성격을 지닌 것으로 확대할 수 있다. 결국, 「심화요탑」은 분량이 짧지만 오히려 지귀가 품은 애정의 반사회성과 파괴성을 확대하고 있다. 지귀는 불귀신으로 변하여 체제를 전소시키려는 능동적 주체로의 변환 과정을 보여주었다. 다시 말해 지귀는 억눌리고 수동적인 미천한 역리 지귀가 아닌 주동적이며 능동적인 불귀신 지귀의 인상을 선덕여왕과 신라인에게 강하게 각인시키며 사라져 갔다. 결국 지귀의 불은 전복(顚覆)의 불이면서 운명을 해소하는 불이기도 하다.

4. 마치기

본고에서 지귀설화를 중심으로 지귀의 애정관을 중심으로 인물의 특질을 찾고 그 가치와 의미를 설명하고자 하였다. 그동안 선덕여왕을 중심으로 서사에 주목했던 내용을 지귀라는 인물을 어떤 방식으로 이해해야 하는지에 대한 문제에서 출발하였다. 이는 그간의 지귀에 대한 고정된 시선에서 벗어나 애정을 중심으로 사실적인 접근을 하기 위해서이다.

「지귀」와 「심화요탑」에서 문제가 되는 것은 선덕여왕이 주제넘은 사랑을 하는 지귀를 어떻게 만나느냐이다. 「지귀」에서 선덕여왕은 미리 지귀를 불러 영묘사에서 만나자고 약속한다. 그러나 「심화요탑」에서는 선덕여왕이 절에 갈 때, 부른다. 매우 간단한 차이가 있다. '만남'과 '팔찌'의 의미가 축약본에서 더 강화되고 있음을 확인할 수 있다. 「지귀」에서 선덕여왕이 애초에 지귀를 위로할 목적이었다면 처음에 지귀를 불렀을 때 팔찌를 주었어도 된다. 그러나 선덕여

왕은 지귀를 불러 따로 만날 약속을 잡았다. 그런 점에서 영묘사는 밀회의 가능성을 지닌 장소이다. 그러나 지귀의 '운명적인 잠은 그 밀회의 약속 또는 가능성을 앗아가 버렸다. 따라서 「지귀」에서 팔찌는 지귀에게 그러한 그 가능성이 사라지고 인연이 파국을 맞이했음을 의미한다.

지귀설화는 지속적으로 광범위하게 유통되어 전승되고 있다. 지귀는 기존의 체제에서 다소 벗어난 사회 체재 속에서 일탈하는 개성을 지녔고, 자신이 추구하는 사랑에 충실한 인물로 그려지고 있다. 봉건적인 사회 질서, 체제의 억압된 현실에서 인내하거나 희생하기를 바라는 시대적 요구와 다른 형태를 보인다. 그 핵심에는 애정이 존재한다. 자신의 애정에 충실한 삶을 살았고, 그것이 때로는 매우 위험하게 여겨지기도 했다. 이러한 상황이나 신분적 질서가 지귀를 올바르게 인식하지 못했다.

지귀가 지닌 갈등과 욕망은 '사회'라는 체제에 갇혀 생긴 것으로 보인다. 여기에 당대에서 강요하고 있는 엄격한 신분의 강요는 사회의 문제에서 비롯된 것이고, 개인의 특수한 환경을 인정하지 않았다. 그러나 지귀는 삶을 적극적으로 수용하는 독립적인 힘을 갖고자 노력했다.

아울러 지귀가 지닌 본래 애정을 달성하고 새로운 희망을 찾아가는 적극적인 인물로 재평가할 수 있어야 한다. 이제는 지귀가 분수를 모르는 아둔한 인간이 아니라 상황에 맞게 이해할 수 있어야 한다.

참고문헌

김진,「한의 희망 철학적 해석」,『철학』 제78집, 한국철학회, 2004.
김창현, 「한국 애정비극서사의 기원과 그 미학적 특성」,『어문논집』47권, 중앙어문학회, 2011.
로버트 A. 존슨 저, 고혜경 역,『신화로 읽는 여성성』, 동연, 2006.
안기수, 「<애정 모티프>를 활용한 영웅소설의 치유 스토리텔링과 의미」,『우리문학연구』65권, 우리문학회, 2020.
배다니엘, 「중문학과 영문학 고전시가에 나타난 애정묘사 양상 비교」,『중국학연구』50권, 중국한연구회, 2009.
엄기영,「志鬼 설화의 형성 배경과 역사적 의미」,『민족문화연구』47권, 고려대학교 민족문화연구원, 2007.
인권환, 「심화요탑설화고」,『국어국문학』41, 국어국문학회, 1968.
앤소니 기든스,『현대 사회의 성.사랑.에로티시즘』, 배은경.황정미 역, 새물결, 2001.
조용호, 「지귀설화고」,『고전문학연구』12집, 한국고전문학회, 1997.
풍몽룡, 위동현 주편,『풍몽룡전집』『정사』(상)권1, 상해고적출판사, 1993.
탁정은, 「탈근대 관광시대의 문화원형의 기호학적 분석과 의미해석」, 경주대학교 박사학위논문, 2012.
황패강, 「지귀설화소고」,『동양학』5권, 단국대 동양학 연구소, 1975.

지귀설화에 구현된 애정의 형상과 특질에 대한 토론문

진수현(중앙대)

하경숙 선생님의 발표문은 <지귀 설화> 내 지귀의 애정관을 살펴 그 인물의 특질과 의미를 천착한 글입니다. 이는 기존의 선덕여왕 중심의 서사에서 그 시선을 지귀로 바꿈으로써 지귀라는 인물의 이해와 그의 애정을 사실적으로 접근하려는 노력이라 생각됩니다. 다양한 관점에서 텍스트를 읽어내려는 시도가 하경숙 선생님의 논의를 유의미한 결과물로 이어지기를 기대합니다. 다만, 토론자의 역할을 맡은바, 본 논문의 논의 전개에 있어 든 의문을 중심으로 몇 가지 질의를 드리고자 합니다. 본 발표문의 내용에 대한 혹시 모를 오독에 대해서는 너그러운 양해를 부탁드립니다.

1. 논제 : 논제로 살펴본다면, 본 발표문은 <지귀 설화>에 구체적으로 나타난 애정의 모양 혹은 상태를 파악하고 이것이 다른 것과 구별되는 성질을 밝히고자 한 논문으로 이해됩니다. 그런데, 본문에는 지귀설화 자체의 특질과 애정의 양상만이 주로 서술되어 있어, 선생님께서 결론에서 밝힌 지귀의 애정관, 지귀라는 인물이 가진 특질이 구체적으로 드러나 있지 않은 것 같습니다.

2. 2페이지에 “감정을 일으키는 ‘원인’과 그 감정이 발현되는 ‘결과’로서의 감정들로 구분해 볼 수 있다는” 서술과 함께 “사랑은 일차적이면서도 복합적인 감정”이라고 서술하셨습니다. 인간이 느끼는 감정의 메커니즘을 범박하게 이해한다면, 주체에 어떤 외부적 자극이 요인이 되어 촉발된 것이라 볼 수 있습니다. 사랑이라는 감정이 인간이 가진 원초적 감정이자 여러 다른 감정들과 뒤섞인 복합적인 감정인 것은 부인하기 어렵습니다. 다만, 사랑에 빠지게 한 원인 그 자체가 사랑이라기보다는 어떤 외부적 자극이 원인이 되어 사랑이라는 복합적 감정이 발생하는 것이 아닐까요? 또한, “사랑은 슬픔 혹은 분노를 가질 수 있지만, 반대의 경우는 찾아보기 힘들다고” 하셨는데, 사랑은 기쁨, 즐거움, 행복함 등 긍정적 감정을 느끼게 합니다. 선생님께서 어떤 의미에서 하신 서술인지 보충 설명을 부탁드립니다.

3. 각주 3에 밝히신, <지귀 설화>와 <심화요탑>을 구분할 필요가 있다고 하셨습니다. 선생님께서 살피신 이들 이야기의 가장 큰 차이가 무엇인지 설명을 부탁드립니다.

4. 6페이지 3장에 대한 부분입니다. 일단 사랑은 정신적 사랑, 도덕적 사랑, 육체적 사랑, 헌신적 사랑, 실용적 사랑, 소유적 사랑 등으로 나눠 살필 수 있습니다. 여기에서 지귀라는 인물의 애정은 육체적, 이성적 사랑에 속할 것입니다. 그러나 이 사랑은 상대와의 교감이 수반되어야 합니다. 이러한 관점에서 지귀가 가진 이 감정이 사랑보다는 욕망에 가깝다고 생각되었습니다. 이에 대해 선생님의 부연 설명을 부탁드립니다.

5. 7페이지부터 마지막까지입니다. 선덕여왕과 지귀의 신분적 거리는 지귀의 심리적 거리와

비례합니다. 이 때문에 지귀의 선덕여왕을 향한 마음이 더욱 애틋해지고, 선덕여왕과의 결연을 원하는 그 욕망은 강해집니다. 그러나 그의 이 이성적 결연에 대한 욕망이 상층 문화의 동경 의식에서 비롯된 것이라면, 신분 상승의 수단으로 해석의 방향이 바뀔 수 있습니다. 신분 상승의 좌절이 곧 사랑의 좌절과 같은 선상에 놓일 수 있는 것입니다. 이와 같은 관점에서 10페이지에 서술한 "지귀는 삶을 적극적으로 수용하는 독립적인 힘을 갖고자 노력했다."라는 의미로 해석될 수 있을 것 같습니다. 이에 대한 선생님의 의견을 말씀 부탁드립니다.

하경숙 선생님의 본 발표문을 통해 많은 공부가 되었습니다. 혹시라도 저의 부족한 공부로 선생님의 글을 잘못 이해한 부분이 있다면 너그러이 양해를 부탁드립니다. 이상 토론을 마칩니다. 감사합니다.

대학 교양교육에서 중등교육 독서지원시스템의 활용

김성연(세명대)

1. 문제의식

이 연구는 독서교육 분야에서 중등교육과 고등교육의 유기적 연결 방안을 모색하고자 한 것이다.

고교학점제, 대학-고교교육 연계프로그램 등 최근 중등교육과 고등교육 사이에 연결고리가 만들어지고 있다. 미국의 교육제도에 영향을 많이 받는 우리 교육 현실을 고려하면, 미국 중등학교에서 시행되는 각종 '대학 학점 선이수' 과정도 머지않아 도입될 것이라고 예상할 수 있다.[71] 현재 운영 중인 고교학점제도 미국의 후기 중등 교육 프로그램이 시간 차이를 두고 우리 교육과정에 반영된 것이다. 초·중등-후기 중등-고등-성인으로 이어지는 연결 교육은 이미 시작되고 있다.

이렇게 중등교육과 고등교육 사이 후기 중등교육 프로그램들이 만들어지고 평생교육 체계 안에서 유기적으로 연결된다면, 과거 분리되어 존재했던 중등교육과 고등교육은 전단계와 다음단계 교육으로 연관된다. 그렇다면 전단계 교육의 성취를 살펴보고 다음 단계의 교육을 계획해야 할 필요가 있다.

이런 관점에서 대학교양교육 영역의 독서교육 방향을 탐색하고 대학독서교육 프로그램을 개발하기 위해서는 학습자들이 받아온 중등교육과정의 독서교육 실태부터 파악해야 한다.

중등교육과정 독서교육의 현황은 우선 '독서' 교과의 운영을 파악하고, 다음으로 초·중등교육과정에서 운영하고 있는 독서교육 통합플랫폼을 탐구한다. 이렇게 중등교육에서 '독서' 교육의 실태를 파악한 후 대학교양교육에서의 독서교육과 어떻게 연결될 수 있는지 방법을 탐색하고자 한다.

2. 중등교육과정 선택 교과 '독서'

1992년 제6차 교육과정 개정 당시 과정별 선택 교과로 처음 등장한 '독서'는 2009년 교육

71) ① 2007년 현재 미국 고등학교의 60% 정도가 34개의 '대학학점 선이수 과정' 중 하나 이상의 과정을 개설하고 있으며 100만명 이상의 고등학생이 선이수 과정 수료 후 평가시험을 치렀다고 한다. 선이수 학점 제도에서 한 발 더 나아간 것이 "러닝 스타트(Running Start)" 프로그램이다. 워싱턴 주 고등학교 2, 3학년 학생의 10%가 등록하고 있다는 이 프로그램은 고등학교 때 대학과정을 이수하면서 학점을 취득하는 프로그램이다. 이때 취득한 학점은 진학 후 대학에서 정규 학점으로 인정받는다.(김성연, 2021)
② 2021년 1월 11일 대전교육청이 공모한 학점제형 고교-대학연계 원클래스 학생 강좌 운영대학으로 한남대와 우송대의 14개 강좌가 선정되었다. '학점제형 고교-대학연계 원클래스 학생강좌'는 3월부터 운영되는데, 학기 중에는 방과 후에, 방학 중에는 평일 집중형으로 총 16차시, 24차시, 32차시로 운영된다.(이기진, "대전지역 고교생, 대학 강좌 미리 듣는다", 『동아일보』, 2021.01.13.)

과정 개정시 선택 교과 ‘독서와 문법’으로 명칭과 성격이 달라진다. ‘독서와 문법’은 독서행위보다 국어 규범과 글의 유형을 익히는 데 중점을 둔 과목이었다. 2011년 개정 때도 ‘독서와 문법’ 과목명과 성격은 유지되었다. 2015년 개정 교육과정에서 과목명이 다시 ‘독서’로 바뀌었고 이때부터 ‘독서의 방법과 태도’를 배우는 것이 수업의 목적이 되었다.

같은 기간 독서 교육의 형태에도 변화가 있었다. 중학교의 경우 2009년 개정 국어과 교육과정에서는 “교과서의 짧은 글 읽기”를 독서 활동으로 규정하였다. 그런데 이것이 2015 개정 국어과 교육과정에서는 “한 학기 한 권 수업시간에 읽기”로 확대된다. 고등학교의 경우 2009년 개정 교육과정에서는“읽기 전략을 제시”하는 것을 독서 활동의 목표로 하였는데, 2015년 개정 때는 “모든 선택과목에 1학기 1권 통합적인 독서활동”을 명시하고 있다. 중학교와 고등학교 모두 2009년에 비해 2015년 개정과정에서 독서 교육이 강화되었다. 중등 독서교육이 기능 중심 교육에서 진정한 읽기 교육으로의 변화한 것이다.[72] ‘독서’ 과목이 ‘학습읽기’에서 ‘읽기 학습’으로 목적을 분명히 하였고, 중등교육에서 문식성 교육의 일환으로서 독서 교육이 시작되었다.

그런데 ‘독서’ 교과의 등장과 변화, 본격적 읽기 교육의 등장에도 불구하고 이 교과목이 의도한 교육을 중등교육 과정에서 실시하는 것은 어려웠다. ‘독서’는 비교적 높은 수준의 독서법을 교육할 수 있도록, 기초적 문식성이 어느 정도 확립된 고등학교 선택 과목에 배치되었다. 하지만 입시 몰입교육에 시달리는 고등학교에서 선택 과목에 시간을 충분히 할애할 수는 없기 때문에 현실적으로 ‘독서’ 교과목이 목표한 “한 학기 한 권 읽기” 등 통합적 독서활동은 성공적으로 수행할 수 없었다.

2015년 교육과정 개정에 참여한 김혜경은 ‘중학교까지는 기능적 문식성으로서 읽기 전략의 습득에 치중했고, 상대적으로 고등학교는 평생 독자를 길러내는 것을 목적으로 다양한 분야의 독서 경험을 높이려는 의도로 짜여졌다.’고 밝혔다. 그러나 읽기 교육을 위해 최소한의 가이드라인으로 실제 교육용 정전 텍스트를 제시할 필요가 있다는 주장은 받아들여지지 않고 결국 자료 수준 텍스트의 종류를 제안하는 것으로 끝났다고 한다.[73](김혜경, 2016)

2021년 출판된 고등학교 ‘독서’ 교과서(신사고 출판)의 목차를 보면 크게 독서의 본질, 독서의 방법, 독서의 분야, 독서의 태도로 나뉘고, 인문 예술, 사회 문화, 과학 기술 등의 영역에 따라 비교적 짧은 글이 한 두 편씩 실려있다. 결국 교육 목표였던 “1학기 1권 통합적 독서활동”을 달성하기 위해서는 교과서 만으로 힘들고 교사가 따로 통권읽기 수업을 진행해야 한다. 따라서 독서교육의 경우 ‘통권 읽기’라는 교육 목표는 있지만 여건의 문제로 실제 교육목표가 달성되기는 힘들었다.

2022년 11번째 교육과정 개정에서 고등학교 국어과에는 일반선택 과목인 ‘독서와 작문’, 진로선택 과목인 ‘주제 탐구 독서’, 융합선택 과목인 ‘독서토론과 글쓰기’ 등 ‘독서’ 관련 교과가 3개로 늘어났다. 이 개정 교육과정이 아직 중고등학교에 실시되지 않아 개발된 교과서를 확인할 수는 없지만 교육 목표 면에서 독서-작문 연계 활동이 강화된 것만은 분명하다.

3. 중등교육과정 독서교육 통합플랫폼

---

72) 김진희, 「2009와 2015의 국어과 교육과정의 독서 영역 비교」, 『중등교육연구』, 2018. 1080~1082쪽.
73) 김혜정, 「2015개정 읽기/독서 교육과정의 내적 논리와 몇 가지 쟁점들」, 『국어교육연구』, 2016,10. 179~185쪽.

학교도서관업무지원시스템 DLS(Digital Library System)는 2001년 보급 이후, 현재는 거의 모든 국내 학교도서관들에서 공통적으로 운용하고 있는 도서관 관리 시스템이자 이용자에게는 학교도서관 자료로의 접근을 제공하는 유일무이한 검색시스템이다. 한국교육학술정보원은 2001년부터 DLS Ⅰ을 시작으로 2002년 DLS Ⅱ, 2005년 국제표준을 적용한 DLS v2.0을 개발.보급했다.[74]

독서교육종합지원시스템은 학교의 독서교육과 학생들의 다양한 독후활동을 지원, 관리하기 위하여 2009년도부터 교육부가 개발·보급해 온 독서교육포털이며 17개 시·도교육청에서 운영하고 있다. 검색시스템 DLS가 여기에 포함되었다.[75]

DLS에서는 학생이 상급학교에 진학하면 정보가 삭제되고 연계되지 않아, 전에 읽었던 책 목록을 전혀 알 수가 없었다. 하지만 독서교육종합시스템은 초·중·고 12년간의 학교도서관 대출 이력을 학생 스스로 확인할 수 있어 독후활동과 독서이력의 누적 관리가 가능했다.

그런데 해당 시스템 개발 후 독후활동 전반이 독서력 개발보다는 독서 여부 확인에만 치우친다는 비판에 부딪혔다. 실제로 대학 입시 관련하여 생활기록부와 자기소개서에 '독서 활동'을 기입할 수 있게 되면서 이 시스템의 활용이 폭발적으로 늘어났지만 2024년부터 대학 입시에서 자기소개서를 폐지하고 '독서 활동'을 반영하지 않으면서 시스템 사용량이 줄어들기도 했다.

이와 같은 문제를 겪으며 2024년 3월 새롭게 등장한 독서교육종합시스템이 '독서로'이다.

<그림1> '독서로'의 구성[76]

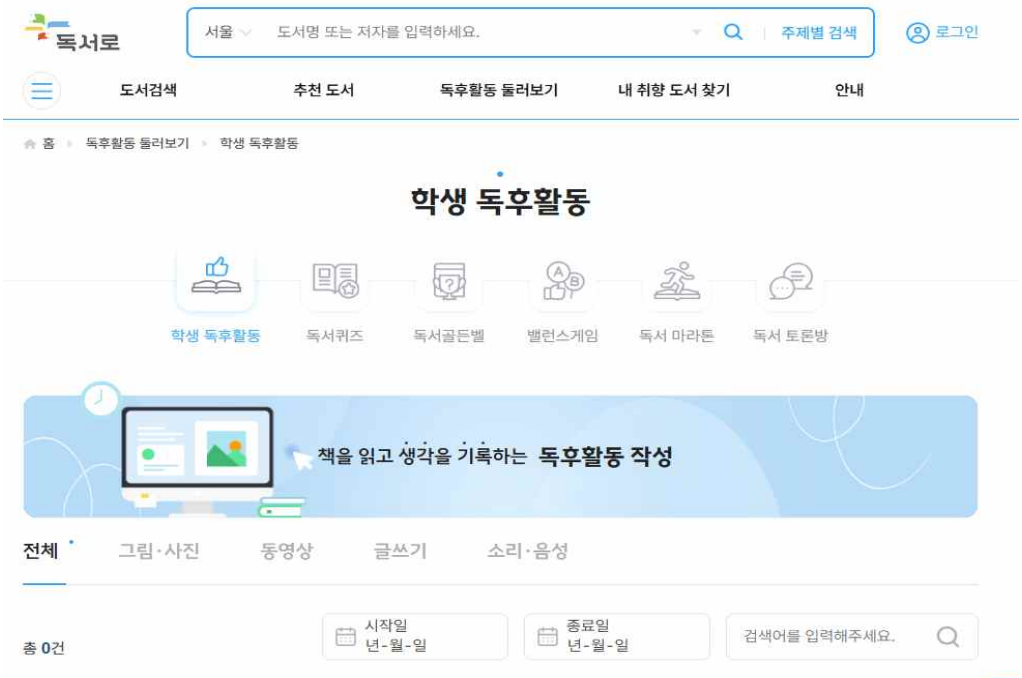
각 시도 교육청이 운영해 오던 독서교육종합지원 시스템을 통합하여 모든 데이터가 '독서로'로 이관되었다. 이 시스템은 독서교육을 위한 다양한 독서프로그램도 보강되었지만, 중요한 것은 독서이력과 독서활동 이력을 확인할 수 있도록 학생 개인화 통계가 가능하다는 점이다. 사용자는 전학·졸업 등 학적 변경과 상관없이 독서 포트폴리오를 만들 수 있다.

'독서로'는 이전 시스템에 비해 '추천도서(개인별 맞춤 추천)'와 '독서이력 관리'가 강화되었

74) 정영미,강봉숙, 「고등학생의 DLS 검색행태 분석을 통한 학교도서관 자료 접근성 향상 방안 고찰」 356~357쪽.
75) 박정민, 『독서교육종합지원시스템 활용에 관한 연구 - 경기지역 중학생을 중심으로 -』, 중앙대학교 석사학위 논문, 2019,2. 2~9쪽.
76) 독서로 홈페이지 '독서로 소개'(https://read365.edunet.net/SystemInfo, 2024.8.1. 검색)

고 고전 위주의 권장도서 목록이 따로 없으며 보다 당대성(contemporariness)이 고려된 추천 목록을 노출하고 있다. 추천도서의 종류도 교양서 보다는 편안하게 접할 수 있는 소설과 수필 등 문학류가 많다.

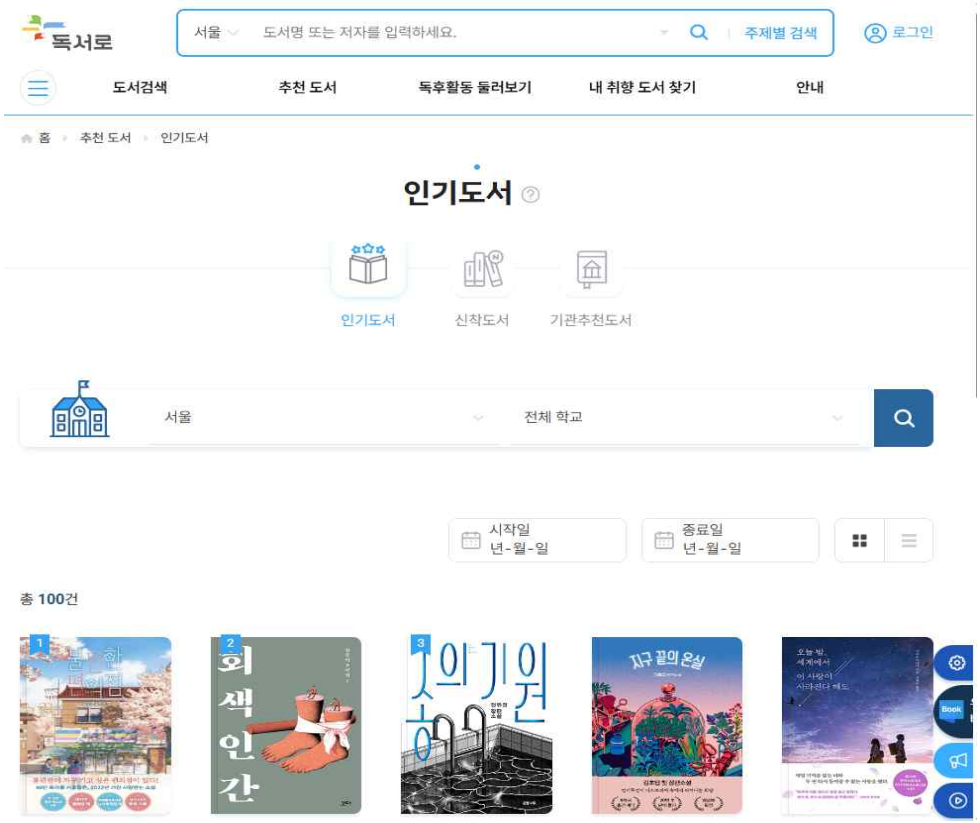
<그림2> 독서로 독후활동 화면[77]



<그림2> 독서로 추천도서 화면[78]

77) 독서로 홈페이지 '독후활동 둘러보기'(https://read365.edunet.net/RecommendList?type= 2024.8.1. 검색)

78) 독서로 홈페이지 '추천도서' (https://read365.edunet.net/PopularCuration, 2024.8.1. 검색)



'독서로'는 1992년 교육과정이 분권화 된 후 다시 하나의 시스템을 기반으로 '독서' 활동 및 교육이 이루어지게 된 것이라는 점에서 의미가 있다.

각종 보도자료는 '독서로'에서 제공하는 독후활동 서비스가 새로 만들어지는 '독서' 관련 교육과정과 연계해 독서를 활성화할 것이라는 기대를 나타내고 있다.[79]

2022년 개정 교육과정이 2025년부터 고등학교에서 시작되면서 '독서' 관련 교과목이 대폭 늘어나고 '독서로'를 통해 관리된다면 향후 대학에 진학하는 학생들은 누구나 자신의 독서 포트폴리오를 쉽게 제출할 수 있다.

3. 대학교양교육에서 중등교육 독서활동지원 플랫폼 활용 및 참고

대학 독서활동 관련 윤유라,이은주의 연구를 보면, 권장도서목록과 같이 일정한 기준에 따라 정리된 도서목록을 제공할 경우 학생들의 도서선정에 도움이 될 수 있을 것이며 체계적인 독서활동이 가능 할 것이라고 예측하였지만 실제로는 그렇지 않았다고 한다. 이미 선정되어있는 목록임에도 불구하고 실제로 무엇을 읽는 것이 좋을지 목록 안에서 판단하여 선택하는 과정이 쉽지 않았다는 것이다. 대학교 3학년 학생을 대상으로 한 수업에서 무엇을 읽어야 할지 고민하는 데만 3주를 소비한 경우도 있었다고 한다. 또한 무형식의 독서노트를 작성하게 하면 학생들은 무엇을 적어야 하는지 주저하였으며 교수자가 형식을 제공해주기를 요구했다고 한다.[80] 이와 같은 상황은 대학 교양수업에서 흔히 일어나는 일이므로 교수자라면 누구나 공

79) 「학생 독서이력관리에, 도서 추천까지...23일 '독서로'서비스」, 교육부 보도자료, 2024.4.22.
「울산교육정보원, 3월부터 '독서로' 운영」, 울산광역시교육정보원 보도자료, 2024.3.5.

감할 수 있다. 읽기 교육이 단지 어린이나 청소년에게만 필요한 것이 아니라 고등교육 대상자, 나아가 모든 연령층의 독자들에게 필요한 것임을 쉽게 깨닫게 해주는 순간이기도 하다.

수업 계획 단계에서 짐작한 학습자와 실제 학습자가 다르다는 것은 윤유라·이은주의 연구에서 제시한 것과 같이 수업을 진행하면서, 면담이나 과제 피드백을 통해서 알게 된다. 그런데 중등교육과정에서 어떤 도서 목록으로 어떻게 독서교육을 받아왔는지 등 사전에 학습자의 맥락을 이해하고 있다면 시행착오를 줄일 수 있다.

이때 면담이나 과제 피드백 과정을 거치지 않고 미리 학습자의 독서 맥락과 독서 활동을 확인할 수 있는 유용한 자료가 '독서로'의 포트폴리오가 될 수 있다. 통일된 양식으로 고등학교까지의 독서 이력과 독서 활동 내역을 파악할 수 있으므로 개별적, 집단적 경향을 탐구하고 대학 독서 교육에 활용 가능하다. 게다가 '독서로'는 전체 학생이 이용하는 통합 시스템이면서 현재는 대학입시에서 활용할 수 없는 자료이기 때문에 소득에 따른 교육 양극화에서 자유로운 독서 활동 경향 파악이 가능하다.

'독서로'의 '독후 활동'에는 글쓰기 뿐 아니라 동영상, 그림·사진, 소리·음성까지 독후 감상 기록의 매체가 다양하다. 종이책과 문자언어로 의미를 구성했던 전통적 읽기 개념을 넘어 디지털 문식환경의 복합양식 텍스트를 강화한 교육 방법이 해당 시스템에 반영된 것이다.

읽기 교육 내용의 변화에 따라 독서 교육을 받게 될 학생들은 이전 학생들과 다를 것이고 따라서 대학 교양교육도 이전과 다른 학습자를 맞이하게 된다.

2022년 개정 교육과정에서 '독서' 교육 관련하여 '사회적 독서'가 강조되었는데 이는 단순히 청소년의 독서 차원에서 변화를 의미하는 것이 아니라 문화체육관광부의 독서문화진흥 계획과 관련있다. '독서문화진흥법[법률 제18764호]'에 근거하여 지역과 직장, 그리고 학교 독서교육의 진흥을 위한 방향 수립이 독서문화진흥 기본계획을 통해 이루어진다. 2019년부터 2023년까지 현행 제3차 기본계획 주요 비전은 '사람과 사회의 변화를 이끄는 독서' 즉, '사회적 독서'이다. 공동체와의 공유와 공동의 문제 해결의 과정으로서의 독서 참여가 사회적 독서의 본질이며 이는 매체의 발달, 사회적 참여 의식의 확산에 의해 개인적 독서가 점차 사회적 독서로 전환됨을 반영한 것이다.[81]

대학 교양교육에서도 이와 같은 맥락을 분명히 알고 있어야 변화하는 학습자들에 맞는 교육을 구상할 수 있다. 중등교육에서 목표한 대로 플랫폼을 기반으로 다양한 매체를 이용한 독서 및 독서 토론 활동이 이루어지는지, 2019년 개정 '독서' 교과목이나 독서종합지원시스템처럼 처럼 외부 환경에 의해 원래 교육목표가 변형 상실되지는 않는지 관심을 가지고 보아야 대학의 독서 교육이 적합한 방식을 찾을 수 있다.

중등교육과 고등교육을 과거처럼 분리해 생각할 수 없는 환경에서 중등교육의 과정을 이해하고 고등교육과의 접점을 찾는 문제는 가장 먼저 교양교육 분야에 요구된다. 한국 대부분 대학에 설립되어 있는 교양대학은 보편교육 과정인 중등교육을 수료하고 고등교육으로 진입한 학생의 의사소통 능력 점검과 향상, 기존의 보편교육을 보완할 자유교양교육 등 후기-중등교육과정, 탈-중등교육과정에 해당하는 교육을 이미 담당하고 있다.

---

80) 윤유라,이은주, 「권장도서목록을 활용한 독서토론 활동의 설계 -D대학의 사례를 중심으로-」『한국도서관·정보학회지』, 2020, 9. 330~331쪽.

81) 최숙기, 「2022 개정 국어과 교육과정 '읽기' 영역 개발의 중점과 방향」, 『청람어문교육』, 2023.3.31. 331쪽.

「대학 교양교육에서 중등교육 독서지원시스템의 활용」에 대한 토론문

류찬열(중앙대학교 교양대학)

김성연 교수님의 발표 잘 들었습니다. 이 발표문은 대학 교양교육에서 중등교육 독서지원시스템을 어떻게 활용할 것인가 하는 문제를 다루고 있습니다. 발표자가 이 문제에 초점을 맞춘 이유는, “독서교육 분야에서 중등교육과 고등교육의 유기적 연결 방안을 모색”하기 때문입니다. 발표자가 잘 지적하고 있듯이, “대학 교양교육 영역의 독서교육 방향을 탐색하고 대학 독서교육 프로그램을 개발하기 위해서는 학습자들이 받아온 중등교육과정의 독서교육 실태부터 파악해야” 합니다. 하지만 그럼에도 불구하고, 현행 대학 독서교육에서 이러한 기본 중의 기본을 소홀히 하거나 외면하고 있는 게 사실입니다. 이러한 발표자의 문제의식과 논지에 충분히 공감하면서, 토론자의 의무를 다하기 위해 몇 가지 질문을 드리겠습니다. 혹여 제가 잘못 읽거나 오해한 부분이 있다면, 우문에 현답으로 깨우쳐 주시기 바랍니다.

1. 발표문 2장에서는 주로 중등교육 과정에서 실시하고 있는 선택 교과인 ‘독서’ 과목의 변화 과정과 의미를 살피고 있습니다. 물론 추후 보완이 이루어지리라 믿지만, 좀 더 정치하게 변화 과정의 의의와 한계를 정확히 짚어 주시면 좋지 않을까 합니다. 특히 ‘한 학기 한 권 읽기’가 그 의도와 관계없이 실패한 이유가 무엇인지 밝히면 좋지 않을까 합니다.

2. 발표문 2장 끝부분에서는 2022년 11차 개정 교육과정을 소개하고 있습니다. 서술하신 내용만 보면, 11차 교육과정에서는 ‘독서’ 과목이 ‘독서와 작문’ 과목으로 바뀌는 것 같은데요. 특별한 이유가 있을까요?

3. 발표문 3장에서는 주로 중등교육 과정에서 운영 중인 ‘독서교육 통합플랫폼’의 변화 과정과 의미를 살피고 있습니다. 특히 2024년 3월 새롭게 선보인 독서교육종합시스템 ‘독서로’에 대한 서술이 흥미로웠습니다. 하지만 문제는 학생부종합전형에서 독서 상황 또는 이력을 평가 항목에서 제외한 상태라 제대로 운영될 수 있는가 하는 의문이 듭니다. 이와 관련해 두 가지 질문을 드립니다.

3-1. 현재 중등교육 현장에서 ‘독서로’가 어떻게 활용되고 있는지 좀 더 구체적으로 말씀해 주실 수 있을까요?

3-2. 4장에(발표문에는 3장으로 잘못 표기되었습니다.)서 긍정적으로 평가하신 ‘독서로’를 실제로 대학 독서교육에서 활용할 수 있을까요?

4. 아직 연구가 진행 중인 과정이기 때문에, 발표문에 대학 교육에 어떻게 활용할 수 있는지가 충분히 논의되지 않았습니다. 발표자께서 생각하시는 활용 방안에 대해 좀 더 체계적이고 구체적으로 설명해 주셨으면 합니다.

공부가 깊고 넓지 못해 두서도 없고 맥락도 없는 질문을 드렸습니다. 교양교육 종사로서 독서교육에 대해서 진지하게 고민할 수 있는 좋은 시간이었습니다. 여러모로 지적 자극이 되었습니다. 감사합니다.