

교육학 석사 학위논문

구비문학의 구술성을 활용한
매체언어 교육방안



부경대학교 교육대학원

국어교육전공

강만복

교육학석사 학위논문

구비문학의 구술성을 활용한
매체언어 교육방안

지도교수 곽진석

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함.



부경대학교 교육대학원

국어교육전공

강만복

강만복의 교육학석사 학위논문을 인준함.

2009년 8월 26일



주 심 문학박사 고 순 희 (인)

위 원 문학박사 최 호 석 (인)

위 원 문학박사 곽 진 석 (인)

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성과 목적	1
2. 연구사 검토	3
3. 연구 내용 및 범위	7
II. 본론	10
1. 구비문학과 매체언어의 구술성	10
가. 구비문학의 구술성	10
나. 매체언어의 구비문학적 구술성	16
2. 매체언어와 매체언어 교육	20
가. 매체언어의 개념	20
나. 매체언어 교육의 개념과 범주	22
(1) 매체언어 교육의 개념	22
(2) 매체언어 교육의 범주	23
다. 매체언어 교육의 목표	29
라. 매체언어 교육 필요성	32
3. 구비문학의 구술성을 활용한 매체언어 교육방안	38
가. 구비문학의 구술성을 활용한 교육방안 설계	38
나. 구비문학의 구술성을 활용한 교육방안 실제	43

(1) 교육내용	43
(2) 수업지도안	44
(3) 교육평가	57

Ⅲ. 결론	58
-------------	----

▣참고문헌▣	61
--------------	----

<표 차례>	
<표 1> 교육내용	43
<표 2> 3차시 수업계획	44
<표 3> 1/3차시 수업 지도안	44
<표 4> 1/3차시 학습지	47
<표 5> 2/3차시 수업 지도안	49
<표 6> 2/3차시 학습지	51
<표 7> 3/3차시 수업 지도안	54
<표 8> 3/3차시 학습지	56

**A Study on the Education Methods of Media-language
Based on the Orality in Oral Literature**

Man-Bock Kang

*Graduate School of Education
Pukyong National University*

Abstract

On-scene of oral tradition literature at narration culture to be performed in Internet media is following. Specially, you can easily find out an oral tradition literary tradition if you read a humor and riddle.

Oral literature carries oral characteristics such as an addition expression, a aggregate representation, a repetitive expression, a traditional accident, a realistic accident. Similarly, the internet media ignored the technical grammar consists of spoken discourse features, cyber achieved representation tend to stick to their feelings. Both tend to be completed through mutual negotiations in the oral and similar characteristics. Therefore, for these oral language measures designed to take advantage of the Internet media.

Korean language courses in new media activities listed in the existing curriculum presented in the Korean media over the level of leverage in terms of media language activities in earnest to implement the content.

Media language is a language activity. Therefore, this study of the oral

literature of the required as common in literature and media, browse the Internet, a common medium of oral language use in education have to think about it. Additionally, through a critical language to accommodate the Internet medium to enhance the creative capacity to provide education methods.



I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

구비문학은 전통사회에서 사람들의 삶과 밀접한 관계를 형성하고 있었다. 노동과 놀이, 제의 등 일상적인 삶의 주요한 과정이 구비문학과 맞물려 있었다. 민요는 노동을 수행함에 있어 빼 놓을 수 없는 필수 요소였고, 민담을 비롯한 다양한 이야기들은 휴식의 공간에서 구연되었다. 이렇게 구비문학은 전통사회 일상생활 구석구석에서 삶의 소중한 한 부분을 이루었다.¹⁾

하지만 20세기 산업화, 기계화로 전통적 마을 공동체의 해체가 가속화되었고 대중매체가 보급되면서 구비문학의 현장은 급격히 훼손되었다. 현대사회에서 구비문학의 현장은 점점 사라져갔고 구비문학의 생산은 그 명맥이 끊어질 위기에 처하게 되었다.

그러나 인터넷 매체에서 이루어지는 서술문화 속에서 구비문학의 현장이 이어지고 있으며, 오히려 더 활성화 될 가능성 있다. 특히 유머와 수수께끼류의 글과 경험담류의 글을 보면, 구비문학적 전통을 쉽게 발견할 수 있다. 그러한 글들은 심층적인 서사구조, 기저에 흐르는 바탕정신이 우리 서사체의 구술전통과 흡사하다. 그것은 산업화, 기계화로 점차 붕괴되어 왔던 구비문학의 현장을 부활시키는 조짐으로 읽혀지기도 한다.²⁾

이렇듯 구비문학의 현장이 인터넷 매체 속에서 활성화되는 것은 구비문

1) 서대석 외, 『한국인의 삶과 구비문학』, 집문당, 2002, 16~17면.

2) 김현주, 『구술성과 한국서사전통』, 월인, 2003, 83~86면.

학과 인터넷 매체에 공통적으로 존재하는 구술적 특성 때문이다. 이들은 기술문법이 무시된 구어체 화법으로 이루어진다는 특징, 자신의 감정에 충실한 표현을 하는 경향, 쌍방적인 상호교섭을 통해 완성되는 경향 등의 구술적 특성을 가진다.³⁾ 구비문학과 인터넷 매체의 구술적 공통성은 두 영역을 연계하여 교육할 수 있게 한다. 이러한 연계는 인터넷 매체언어를 단순한 매체 활용의 수준을 넘어 매체언어 활동의 측면에서 본격적으로 그 매체의 성질을 고찰할 수 있게 한다. 나아가 인터넷 매체언어를 비판적으로 수용하고 생산하는 활동에 이르게 한다.

2007년 2월에 개정 고시된 새 국어과 교육과정에서는 국민 공통 기본 교육과정의 '국어' 과목에 매체언어 관련 교육 내용을 '듣기', '말하기', '읽기', '쓰기', '문법', '문학' 영역에서 각 영역의 특성과 학습 내용을 고려하여 통합적으로 제시하고 있다. 즉 새로운 국어과 교육과정의 '국민 공통 기본 교육과정'에 제시된 매체언어 활동은 제7차 국어과 교육과정에서 제시했던 매체 활용 수준을 넘어서 매체언어 활동의 측면에서 본격적으로 그 내용을 구현하고 있다. 구체적으로는 애니메이션을 보고 인물의 성격을 시각적으로 표현하는 방식 알기, 인터넷 게시판의 내용을 비판적으로 분석하고 인터넷 토론에 주체적으로 참여하기, 라디오 프로그램을 듣고 진행자의 말하기 특성과 효과를 평가하기, 인터넷 매체를 활용하여 효과적으로 자신을 소개하기, 영상 언어의 특성을 살려 영상물을 만드는 것 등을 교수-학습 활동으로 제시하여 국어교육적 관점에서 하나의 '언어 활동'으로 보고 있다.

또한 '고등학교 선택 중심 교육과정'의 국어과 과목으로 신설된 '매체언어'라는 과목에서는 매체언어 교육 내용을 심화된 형태로 제시하고 있다. 선택 과목인 '매체 언어'에서는 매체언어와 매체 자료의 성격에 대한 이해,

3) 김현주, 위의 책, 87~91면.

사회·문화적 맥락에서 매체언어가 어떤 역할을 하고 있는지에 대한 이해를 강조하며, 이를 바탕으로 매체 텍스트를 수용하고 생산하는 활동을 교육 내용으로 제안하고 있다. 그리고 이런 활동을 위해 정보 전달과 설득, 심미적 정서 표현, 사회적 상호 작용의 형태로 이루어지는 매체자료의 유형을 제시하고 있다.⁴⁾

이처럼 개정교육과정에서의 매체언어 활동은 단순한 매체 활용 수준을 넘어 매체 텍스트를 수용하고 생산하는 활동에 이르도록 한다. 따라서 이 연구에서는 구비문학의 구술성을 중심으로 구비문학과 인터넷 매체의 공통점을 찾아보고, 공통의 구술성을 매체언어 교육에 활용하는 방안을 생각해 볼 것이다. 또한 이를 통해 인터넷 매체언어를 비판적으로 수용하고 창의적 생산능력을 향상시키는 교육방안을 마련해 보는 데에 이 연구의 목적이 있다.

2. 연구사 검토

본 연구는 구비문학의 구술성을 활용한 매체언어 교육 방안이므로, 구비문학의 구술성에 대한 연구, 매체언어 교육에 관한 연구, 매체언어와 국어과 영역을 접목한 교육방안에 대한 연구로 각각 나누어 살펴보겠다.

먼저 구비문학의 구술성에 관한 연구들이다.

김현주⁵⁾는 구술로 이루어지는 일상서사체와 구술로 이루어지는 문학서사체를 비교 분석하며 양자 사이의 거리가 크지 않다는 것을 확인하였다. 이것은 양자가 연행될 때의 동일한 구연 상황에서 기인한 바가 크다는 것

4) 교육인적자원부, 『국어과 교육과정』, 대한교과서, 2007, 126면.

5) 김현주, 「'일상경험담'과 '민담'의 구술성 연구」, 『구비문학연구』 4, 한국구비문학회, 1997.

도 확인하였다. 또한 구술성의 개념 정립을 위해 유사성에 초점을 맞춰 두 가지 구술 서사체의 장르 간 비교를 하였으며 구술성의 몇 가지 구성소를 도출해냈다.

김경섭⁶⁾은 텍스트 언어학적 방법을 사용하여 구술성의 정체를 밝히고 있으며 이를 토대로 구술성과 관련 있는 문화의 코드를 구체적으로 밝히는 작업을 수행하였다. 또한 구술성과 기술성이 혼합되는 양상을 살피며 구술성이 기술문학에 어떻게 유입되고 있는지 확인하였다.

최혜실⁷⁾은 구술 시대, 문자 시대, 디지털 시대에 이르러 언어가 다른 차원의 구술성을 드러내면서 이야기 장르가 다양하게 변모해 가는 시대적 배경과 그 양상을 살펴보았다. 또한 그 과정에서 종래의 서사학을 지양하는 새로운 서사 개념인 '스토리텔링(storytelling)'을 제시하였다.

권선영⁸⁾은 설화 교육의 모습을 분석하고 그 결과를 토대로 설화 교육의 문제점을 명확히 하였다. 또한 설화 교육의 문제점을 극복할 수 있는 방안으로써 구술성을 바탕으로 하는 설화 교육방안을 제시하였다. 구술성을 바탕으로 한 설화 교육의 개념을 문학, 언어 사용능력, 문화 교육의 목표 설정에 바탕하여 구체화하고, 그 교육적 가능성을 타진하였다. 하지만 구술성을 통한 설화 교육방안을 제시하는 데 머물렀으며 설화에 나타나는 구술성을 활용하여 인접 영역에 적용해 보려는 시도를 하지 않았다.

다음은 매체언어 교육에 관한 연구들이다.

염창권⁹⁾은 현대와 같은 열린 세계에 알맞은 문학교육이 이루어지기 위해서, 문학 학습자의 교육의 전이가 밖으로 나가기 위해서는 폭넓은 교재의 선택이 필요함을 역설하고 그 구체적인 방법으로 영상텍스트를 국어교

6) 김경섭, 「설화 연행의 텍스트 언어학적 연구」, 『한국고전연구』 5, 한국고전연구학회, 1999.

7) 최혜실, 「디지털 문화 환경과 서사의 새로운 양상」, 『구비문학연구』 16, 한국구비문학학회, 2003.

8) 권선영, 「구술성을 바탕으로 한 설화 교육」, 이화여자대학교 교육대학원 석사논문, 2003.

9) 염창권, 「구비문학과 대중매체 문화」, 『국어교육』 90, 한국어교육학회, 1995.

재로 활용해야 한다고 하였다.

김대행¹⁰⁾은 매체언어가 생활문화로서 매우 중요한 자리를 차지한다는 점을 언급하며, 국어교육이 언어 환경 변화에 발맞추어 텍스트, 국어 교육관, 언어관 측면에서 매체 언어 교육을 국어과 교육에서 담당해야 한다고 하였다.

최영환¹¹⁾은 국어 교과가 사고의 도구이며 다른 교과 교육을 가능하게 하는 기초 교과라는 입장에 매체 사용 교육을 국어과 교육 영역으로 받아들여야 함을 주장하였다. 특별히 매체의 변화는 교육적 패러다임의 변화로 국어교육에 있어 언어를 보는 관점에 근본적인 변화를 초래한다고 하였다.

최병우·이채연·최지현¹²⁾은 국어과에서의 매체 교육을 ‘매체 언어 교육’이라 명명하고 매체에 의한 교육, 매체에 대한 교육, 매체를 통한 교육 모두를 아울러 논하였다. 특히 이들은 매체를 크게 인쇄 매체, 방송 매체, 인터넷 매체의 범주로 나누고 각각의 매체 언어 교수 학습 방법들을 제안하였다.

최영환·이문규¹³⁾는 매체언어 교육에 전통적인 국어과 교육의 정체성이 어떻게 확인되고 재인식되어야 하는지에 대한 충분한 연구 없이, 국어과 교육에서의 매체언어교육 수용 논의 및 교수-학습 활동의 시도가 다소 성급하게 이루어지고 있다는 점을 지적하였다.

마지막으로 매체언어와 국어과 영역을 접목시켜 교육방안을 마련한 연구들이다.

은주연¹⁴⁾은 학생들의 읽기 능력을 향상시키기 위한 효율적인 방법으로

10) 김대행, 「국어과 교육의 목표와 영역」, 『선청어문』 25, 서울대학교 국어교육과, 1997.

11) 최영환, 「매체언어와 대응하는 국어 교육」, 『국어교육』 98, 한국어교육학회, 2000.

12) 최병우·이채연·최지현, 「매체언어와 국어 교육: 매체언어와 교수-학습 방법에 관한 연구」, 서울대학교 교육연구소 학술세미나, 2000.

13) 최영환·이문규, 「국어교육에서의 매체언어 교육 수용에 대하여」, 『중등교육연구』 52, 경북대학교 중등교육연구소, 2004.

14) 은주연, 「매체 활용을 통한 읽기 능력 신장 방안」, 『동국어문학』 15, 2003.

매체 활용 교육을 제안하였다. 학생들이 인쇄 매체에 노출되어 있는 시간보다 영상 매체나 인터넷 매체에 노출되어 있는 시간이 더 많다는 것을 지적하며, 그들의 친숙한 매체로 읽기 교육을 하는 것이 능력 향상에 효율적이라고 하였다.

정일균¹⁵⁾은 사이버 문학과 구비문학의 소통체계에 관심을 두어 사이버 문학이 가지는 구비문학적 소통체계의 실상을 밝히고 그 구현 양상을 살펴 보았다. 사이버 문학과 구비문학의 공통의 특성인 텍스트의 구술성과 쌍방향의 소통체계를 활용하여 소설 이어쓰기, 무작위 시 감상, 첨삭 지도 게시판, 찬반 토론장 등의 적용 방안을 제시하였다. 하지만 적용 방안에서 제시한 여러 유형의 학습방법은 텍스트의 구술성과 쌍방향의 소통체계를 제대로 반영하지 못 했으며 적용 방안도 간략히 제시하는 데 그치고 있다.

안유선¹⁶⁾은 미디어 시대에 설화의 양상이 변해가는 모습을 진단하며, 설화교육에 있어서 활용될 수 있는 다양한 미디어 텍스트들을 살펴보았다. 특히 다큐멘터리 텍스트에 나타나는 서사적 구조, 구연성, 현장성 등에서 설화적 요소가 있음을 살피고 이를 활용한 다큐멘터리 텍스트 활용 수업, 애니메이션 제작 수업 등의 방법을 제시하였다. 하지만 설화의 요소를 다양한 매체에 활용하지 못하고 영상매체 중 다큐멘터리 텍스트에 한정하여 활용하고 있다.

박명신¹⁷⁾은 청소년들의 새로운 의사소통 매체인 인터넷 사이트 ‘싸이월드’를 통해 인터넷 매체를 활용한 국어교육의 구체적이고 실제적인 활용방법에 대해 살펴보았다. 학습자가 단순히 교과서 속 작품만을 읽고, 배우는 것이 아니라 인터넷 매체를 통해 보고 읽고, 간단히 자신의 생각을 말로

15) 정일균, 「사이버 공간에서의 구비문학적 소통 체계와 그 교육적 활용 연구」, 건국대학교 교육대학원 석사논문, 2003.

16) 안유선, 「멀티미디어 시대의 설화교육의 방향」, 서강대학교 교육대학원 석사논문, 2005.

17) 박명신, 「인터넷 사이트 싸이월드를 활용한 국어교육의 실제」, 단국대학교 교육대학원 석사논문, 2006.

표현하며 더 나아가 자신의 독창성을 이용하여 글쓰기를 할 수 있도록 하였다.

박한나¹⁸⁾는 청소년들의 새로운 의사소통 방식인 블로그 매체에 우언문학을 활용하여 문학교육의 가능성을 살펴보았다. ‘우언 블로그’를 통해 학습자의 흥미유발, 다양한 수용능력의 신장, 자연스러운 글쓰기를 유도할 수 있다고 하였다.

이상의 논의들은 구비문학의 구술성에 대한 연구, 매체언어 교육에 대한 연구, 국어과 영역과 매체언어를 접목하여 교육방안을 고안한 연구이다. 이를 통해 구비문학의 구술성, 매체언어 교육, 국어과 영역과 매체언어의 연관성 등에 대한 연구의 중요성을 알 수 있다. 하지만 이상의 논의들은 매체언어를 능률적인 교수-학습을 위한 수단으로 생각하고 있다. 단순한 매체 활용 수준을 넘어서지 못하고 있다. 따라서 이 연구에서는 구비문학과 인터넷 매체의 공통된 구술성을 활용하여 매체 텍스트를 수용하고 생산하는 활동에 이르도록 하는 데에 주안점을 둔다.

3. 연구 내용 및 범위

본 연구는 구비문학의 구술성을 활용하여 매체언어 교육방안을 모색하려고 한다. 구비문학의 구술성과 매체언어가 지니는 구술성의 공통점을 통해 매체언어의 비판적인 수용과 창의적인 생산능력을 향상시키려 한다.

II 장에서는 매체언어와 구비문학의 구술성에 대해 살펴보려고 한다. 먼저 구비문학의 구술성에 대해 알아본다. 구비문학의 구술적 자질과 특성에

18) 박한나, 「‘우언 블로그’를 통한 문학교육의 활용방법과 실제」, 단국대학교 교육대학원 석사논문, 2006.

대해 살펴보고 연행의 현장과 의사소통의 상호성을 알아본다. 그리고 구비문학의 구술성을 바탕으로 매체언어와 구비문학의 공통점을 찾아낸다. 또한 구비문학의 특성이 인터넷 매체에서 어떻게 실현되는지를 살펴본다.

III장에서는 매체언어와 매체언어 교육의 개념에 대해 살펴보고자 한다. 또한 7차 교육과정과 7차 개정 교육과정을 통해 제시하고 있는 매체언어 교육을 분석하여 본다. 이를 통해 매체언어 교육의 중요성을 확인하고 매체언어 교육의 방향성을 확인하고자 한다.

IV장에서는 II, III장의 내용을 바탕으로 구비문학의 구술성을 활용한 매체언어 교육방안을 고안해 본다. 먼저 문자 언어와 음성 언어의 차이점을 통해 구술성에 대해 알아본다. 또한 유머를 통해 구비문학과 인터넷 매체의 공통점을 찾아본다. 마지막으로 구비문학의 구술적 특성을 활용하여 창의적인 글쓰기를 해본다. 구비문학의 구술성을 활용한 인터넷 매체언어 교육의 개념을 정립하고, 구술성을 통한 매체언어와 구비문학의 연계 가능성을 확인한다. 이를 통해 인터넷 매체언어를 비판적으로 수용하고 창의적 생산능력을 향상시킬 수 있는 교육방안을 구상해 본다.

또한 이 연구를 위해 다음과 같은 연구 범위를 설정하였다.

첫째, 매체는 일반적으로 사람들이 직접 만나지 않고 간접적으로 생각과 느낌, 정보와 지식을 전달하고 공유할 때 활용하는 것으로, 책, 신문, 잡지, 라디오, 사진, 영화, 텔레비전, 인터넷 등을 포괄한다.¹⁹⁾ 이렇듯 매체는 범위가 넓다. 따라서 이 연구의 매체 범위는 정보화 사회에서 중요성이 부각되고 있는 인터넷 매체로 한정한다. 그리고 인터넷 매체의 여러 형식의 글 중에서 유머 게시물로 연구 범위를 제한한다.

둘째, 구비문학의 구술적 특성은 민담을 통해 알아본다. 문학양식에 속하

19) 교육인적자원부, 앞의 책, 125면.

지만 일상서사체에 가까운 민담의 구술 서사체를 통해, 구비문학의 구술성과 의사소통의 상호성 등의 특성을 살펴본다.



II. 본론

1. 구비문학과 매체언어의 구술성

가. 구비문학의 구술성

문자가 발명되고 널리 쓰이기 시작한 것은 인류의 전체 역사 속에서 본다면 그다지 긴 시간은 아니다. 문자가 생겨난 이후에도 일부 지식인들에 의해서만 쓰였을 뿐 일반 민중들은 입말에 의존한 삶을 살았고 그들의 사고와 문화 역시 철저히 입말에 의존한 것이었다. 하지만 인쇄술이 개발되고 문자사용의 영역이 일반 민중들에게까지 확대되기 시작한 지 얼마 되지 않는 시간 동안 문자가 인류에게 미친 영향은 실로 엄청나다 할 수 있다. 이와 같은 흐름 속에서 주와 부를 차지하고 있던 구술성과 문자성의 개념은 다음과 같이 정리된다.²⁰⁾

문자성은 문자에 익숙하며 쓰기에 의해 깊이 영향 받고 있는 문화에 입각한 것이다. 구술성은 1차적인 구술성과 2차적인 구술성으로 나뉘는데, 1차적인 구술성은 쓰기를 전혀 알지 못하는, 다시 말해 문자의 영향을 전혀 받지 않은 문화에 입각한 구술성을 의미한다면, 2차적인 구술성은 쓰기가 존재하는 문화에 입각한 구술성을 의미한다. 즉, 쓰기와 인쇄에 의존하는 전화, 라디오, 텔레비전 등의 전자장치에 의해 뒷받침되는 구술성이라 할 수 있다.

20) Walter J. Ong, 이기우·임명진 역, 『구술문화와 문자문화』, 문예 출판사, 1995, 203~208면.

구술문화에서 핵심이 되는 것은 말이다. 말은 소리가므로 초점을 맺지 않고 자취도 남기지 않는다. 때문에 말은 고정될 수 없고 쉽게 사라져 버리므로 어떻게 기억해 둘 수 있을 지에 대한 부분은 큰 관건이 될 수밖에 없다. 이를 위해서는 우선 이야기 상대가 필수기지며 이것만으로 부족한 부분은 기억 가능한 사고 방식에 의해 채워지게 된다. 반복, 정형구, 균형 잡힌 패턴 등, 통사구문의 존재는 구술문화에서의 기억의 필요성에서 비롯된 것이다.

구술문화에 바탕을 둔 사고와 표현의 특성은 다음과 같다.²¹⁾

첫째, 종속적이라기보다는 첨가적이다. 기술된 담론은 구술된 담론보다 훨씬 더 정교하게 다듬어지고 문법적으로 잘 짜여진다. 왜냐하면 그것의 의미생성이 훨씬 더 언어구조에 의존하기 때문이다. 구술된 담론은 문법에 그다지 크게 의존하지 않고 의미를 생성하는데, 그 대신 병렬적이고 연속적인 나열의 방식이 자주 사용된다는 것이다. 그래서 문장의 구조에 있어서도 병렬적이고 첨가적인 형식을 많이 취하게 된다.

둘째, 분석적이기보다는 집합적이다. 구술된 담론은 자질구레하게 집합되어 있는 공식화된 어구나 형용구들을 기꺼이 받아들인다. 또한 구술문화에서는 일단 전통적으로 굳어진 표현은 분해되지 않고 손대지 않은 상태로 보존된다. 왜냐하면 그것은 문자체계의 분석적인 작업에 의하지 않고 굳어진 사고와 표현이 분해되지 않기 때문이다.

셋째, 상황하거나 다변적이다. 구술담론에서는 서술자와 청자 사이의 의미전달이 즉각적이기 때문에 그것의 단점을 보강하기 위해서, 또 이미 말한 것에 서술자의 주의를 더 끌어들이기 위해서 그 전달내용을 반복하는 경향이 있다. 특히 많은 대중을 상대로 하는 경우 이러한 반복적인 상황성은 더욱 커진다.

21) Walter J. Ong, 위의 책, 60~92면 요약 정리.

넷째, 보수적이거나 전통적이다. 구술문화에서는 지식이 획득되기 어렵기 때문에 여러 세대에 걸쳐 학습된 것을 사라지지 않도록 하기 위해서 자꾸만 반복해서 말하는 데 큰 힘을 쏟게 된다. 또 지식을 지니고 있는 사람들은 대부분 그러한 보존체계를 오랫동안 유지해온 노인들이고 그러한 노인들은 사회적으로 크게 존경받는다. 이에 따라 그전부터 형성되어 온 사고나 표현을 쉽사리 바꾸지 않는 보수성과 전통성을 지니게 된다. 그렇지만 구술문화에 독창성이 없는 것은 아니다. 다만 독창성이란 새로운 이야기의 줄거리가 아니라 상황에 맞추어 청중과의 특별한 교류를 만들어 내는 데 있다.

다섯째, 인간생활에 밀접하다. 기술문화는 지식을 정교하고 분석적인 것으로 만들어야 하므로 생활의 경험으로부터 일정한 거리를 두고 지식을 구조화하지만, 구술문화는 그러한 정교함과 분석성이 결여되어 있으므로 모든 지식을 인간생활에 밀착시켜 개념화해야 한다. 그리하여 외부의 객관적인 세계마저도 보다 익숙한 인간의 상호관계로 밀착시켜 이해하기까지 한다.

여섯째, 논쟁적인 어조가 강하다. 구술문화는 언어적 연행이나 실제의 생활양식에 있어서 논쟁적이다. 기술문화는 논쟁하는 곳으로부터 지식을 분리해내어 추상화하는데 비하여 구술문화는 논쟁을 통해 역동성을 얻고 있다.

일곱째, 객관적 거리유지보다는 감정이입적이거나 혹은 참여적이다. 구술문화에서 배운다거나 안다는 것은, 알려지는 대상과 밀접하고도 감정이입적이고 공유적인 일체화를 이룩한다는 것을 뜻한다. 기술문화에서는 학습자와 학습의 대상이 서로 분리되기 때문에 어느 정도의 객관성이 유지되지만, 구술문화에서 학습이나 지식은 그 대상과 밀접하고 감정적이고 공적으로 동화하는 작용을 달성하는 행위 그 자체이어서 주체와 대상 사이의 객

관적인 거리가 결여된다. 따라서 감정적이고 논쟁적인 참여의 경향이 강하다.

여덟째, 항상성이 있다. 구술사회는 문자사회와 비교해 보면 항상성이 유지된다고 특징지을 수 있다. 다시 말하면, 구술사회는 이미 현재와의 관련이 없어진 기억을 버림으로 해서 항상성을 유지한다. 구술문화에서 쓰이는 단어는 현재의 실생활의 상황에 의해서 통제된다.

아홉째, 추상적이라기보다는 상황의존적이다. 구술문화에서는 상황의존적이고 조작적인 준거틀에서 개념이 사용되는 경향이 있다. 이러한 준거틀은 사람의 생활세계에 아직도 밀착해 있다는 의미에서 추상의 정도는 매우 적다.

한편 구비문학의 가장 큰 특징은 다른 어느 것보다도 입에서 입으로 전해져 내려오는 문학이라는 점이다. 이는 다시 말하면 구비문학은 입말에 의해 향유되는 문학이며 따라서 구술적 특성을 지닌다는 것을 의미한다. 앞에서 언급한 구술성을 바탕으로 구비문학에서 나타나는 구술성에 대해 살펴보면 첨가적 표현, 반복적 표현, 참여적 표현, 고통적 어조 등의 특성을 찾을 수 있다.²²⁾

첫째, 첨가적 표현이다. 구술적 연술은 의사소통맥락 속에서 그 의미가 결정되기 때문에 고정되고 정밀한 언어적 문법을 필요하지 않는다. 구술적 연술에 있어서 화자는 통사론보다는 화용론에 의존하여 새로운 정보를 하나하나 첨가시켜 나간다.

<흉가집에서 귀신을 만나 성공한 거지>

헌디 지가 얻어 먹음서 몰친 비상금이 있던가, 돼지 한 다리 사고, 막걸리 반동우 받아가지고 가서, 또 도매하구 칼허구 사 가지고 가서는 방 가운데다 도매

22) 콰진석, 「언어의 구술성 연구 - 민담을 대상으로」, 『우암어문논집』 2, 부산외대 국어국문학과, 1992, 141~151면 요약 정리.

놓고, 도야지 다리 삶은 것 놓고, 술 받은 것 딱 놓고, 저 안바이다 못을 박고는
노끈을 이렇게 지드란하게 달어갖고는,²³⁾

“돼지 다리 한 다리 사고”, “막걸리 반 동우 받아가지고”, “도매허구 칼
허구 사 가지고”, “도매 놓고”, “도야지 다리 삶은 것 놓고”, “술 받은 것
놓고”, “노끈을 지드란하게 달어갖고는”처럼 새로운 정보들이 상호 첨가적
인 관계 속에서 표현된다.

둘째, 반복적 표현이다. 반복은 구술적 사고와 표현의 현저한 특징 중 하
나이다. 구술적 발화는 그것이 수행되자마자 사라지기 때문에 화자는 이미
취급된 내용에 초점을 두면서 구술을 진행하기도 하고 같은 말이나 사건을
되풀이하기도 한다.

<귀신을 퇴치하고 잘 산 이야기>

그래 인제 방중 된께나, 고마 그래가 들어오고 들어오더니 그러더니 한 놈 오
더니 문을 덜렁 열고는, “하이가, 참 큰 대인이 하나 앉았는데.” 이러 쿠거든.
대인이 제라서 앉았는데 쿠고, 아이, 그래 그러쿠고, 그래 쿠더니 또 한 놈이 나가
더니, “에나 대인이 와가 앉았는데 오늘 저녁에는 우짤 도리가 없다.”쿠거든. 또
오더니 “에이 그 놈, 내가 잠을 필요가 없다. 그런 걸 몬 잡으겠다.”마, 이러 쿠
니 또 한 놈이 들다보니, 또 대인이 있다 쿠옵서 또 나가빠는 기라. 또 오더니
한 열두 놈이 들어오더니, 난주 마즈막 열두 놈이 들어오더니, “참 대인이 앉았
구나!”쿠더니²⁴⁾

귀신들이 목침을 찾기 위해 사람 앞에 나타나는 장면이 다섯 번 반복되
고 있다. 이런 유사한 사건의 반복은 구술적 표현의 일반적인 특징이다.

23) 한국구비문학대계 5-3(전북편), 곽진석, 「언어의 구술성 연구 - 민담을 대상으로」, 『우암어문논
집』 2, 부산외대 국어국문학과, 1992, 143면에서 재인용.

24) 한국구비문학대계 8-3(경남편), 곽진석, 「언어의 구술성 연구 - 민담을 대상으로」, 『우암어문논
집』 2, 부산외대 국어국문학과, 1992, 146면에서 재인용.

셋째, 참여적 표현이다. 구술전승에서 화자, 청자 그리고 등장인물은 모두 구술되는 세계 속에 흡수된다. 즉 그들은 구술되고 있는 세계를 중심으로 상호융합되고 있는 셈이다.

<선비의 원한을 풀게 한 숙종대왕>

이 사람을 안 직이면은 탄로가 난다 말입니다, 저 여자가. 그래 가지고 (청중: 아, 맞다, 맞아, 그 말이 맞네.) 그래 다니러 갔는데, 그래 가지고는 (청중: 간부로 갖다 직이, 직이 났으니.) 그래 가지고²⁵⁾

청자는 화자에 의해 구술되는 세계에 깊숙이 관여하고 있다. 청자가 화자의 구술 내용에 대해 주관적인 판단을 내리고 있기 때문이다. 그러므로 구술전승은 화자와 청자 모두의 것이라고 할 수 있을 것이다.

넷째, 고통적 어조이다. 구술문화에 있어서 지식은 투쟁의 문맥 속에서 축적된다. 속담이나 수수께끼가 단순히 지식을 축적하기 위해서만 진행되는 것이 아니라 언어적, 지적 투쟁에도 이용된다. 어희에 의한 상대인물의 비난, 풍자도 일종의 투쟁의 문맥을 형성한다. 이러한 관점에서 육체적 폭력에 대한 기술은 구술전승의 한 특징으로 취급될 수 있을 것이다.

<선비의 원한을 풀게 한 숙종대왕>

그런께 여자가 마 그래 쌓은께네, 그 쏘, 쏘리가지고 마 마 그래 마 사령들도 불러가지고 마, “저 녀를 갖다가 무수하게 패래.”칸다 말이야. 어짜서는 뭐 큰 대접을 받을라고 갔는데, 그것도 저것도 없이 그마 무조건하고 사령들테부다 뚜 드리패서, 그마 그만 뭉치다가 말이야 아 그마 이거 끄어다 내빼린다 말이야.²⁶⁾

25) 한국구비문학대계 8-11(경남편), 광진석, 「언어의 구술성 연구 - 민담을 대상으로」, 『우암어문논집』 2, 부산외대 국어국문학과, 1992, 149면에서 재인용.

26) 한국구비문학대계 8-11(경남편), 광진석, 「언어의 구술성 연구 - 민담을 대상으로」, 『우암어문논집』 2, 부산외대 국어국문학과, 1992, 148면에서 재인용.

나. 매체언어의 구비문학적 구술성

오늘날 인간의 전달매체는 입말, 글말, 인쇄매체, 전자매체, 디지털매체가 공존하면서 서서히 변화하는 양상을 띠고 있다. 입말시대의 작가와 독자는 같은 시공간에 존재했으며, 글말시대나 인쇄매체시대에는 양자 사이의 시공간의 거리가 매우 멀어졌고, 전자매체시대를 거쳐 디지털매체의 시대와서는 양자 사이의 시공간의 거리가 다양한 형태를 띠기 때문에 소통관계 또한 다양한 양상을 갖게 된다.

특히 디지털시대의 전자언어를 바탕으로 하는 사이버소설에서 소통관계의 다양한 양상을 찾을 수 있다. 사이버소설은 다분히 구술적이며 독자와 작가가 함께 하는 공동창작 형식을 띤다. 작가와 독자의 경계가 무너지고, 물리적으로 먼 거리에 있는 양자 사이가 정신적, 정서적으로 구비문학시대 처럼 가까운 거리에 있기 때문이다. 사이버소설은 특성상 게시판에 올린 다른 독자들의 의견을 수용하지 않을 수 없기 때문에 구비문학과 같이 적층적으로 이루어질 수밖에 없다.²⁷⁾

또한 인터넷 매체의 다양한 글 중에서 유머와 수수께끼류의 재미있는 글과 경험담류의 일상적인 이야기에서도 구비문학적 특성을 살펴볼 수 있다. 그러한 글들의 심층적인 서사구조라든가 기저에 흐르는 바탕정신이 우리 서사체의 구술전통에 깊이 뿌리박고 있음을 볼 수 있다.

이렇듯 인터넷 매체언어에는 여러모로 구술적인 성격을 지니고 있다. 형식과 내용상에 걸쳐 구술성의 여러 모습이 인터넷 매체언어에 반영되어 있다. 여기에서는 주로 형식적인 차원에서 구술적인 표현 특징을 살펴보겠다.²⁸⁾

27) 김재국, 「전자언어와 문학의 구술성과 다어성」, 『한국문예비평연구』 7, 한국현대문예비평학회, 2000, 227~230면.

28) 김경주, 「구어적 텍스트의 문체적 특성과 쓰기 교육적 의의」, 『국어교육학연구』 11, 국어교육학

첫째, 기술문법이 무시된 구어체 화법으로 이루어진다는 특징이 있다. 인터넷 매체언어에서는 기술문법이 요구하는 규칙들이 종종 무시되기도 한다. 철자법과 구두점 표기, 그리고 띄어쓰기 등이 흔히 부재하거나 과잉되게 사용되는 등 기본적인 문법 사항들조차 무시되는 것이다.

발음대로 표기하는 것은 묻고 답하는 것이 거의 동시에 이루어져 속도에 쫓기는 상황에서 글쓰기가 이루어지기 때문이기도 하지만 말이 지니는 생동감을 그대로 전달하기 위한 방법으로 생각할 수 있다. 구어체 화법을 그대로 모방하려는 성향이 강해서 사투리를 채용하기도 하고, 구두 발음에 될 수 있는 한 가깝게 가려고 복자음이나 복모음 같은 복잡한 음운체계가 동원되기도 하며, 일부러 바보스럽게 혀짧은 소리를 흉내내기도 한다.

- 그래서 아침에 축구한김 차는데 왜 그렇게(게임)
- 낼은 수학여행(내일)
- 오늘은 일요일러서(일요일)
- 가그 싶은뎡 그 시간에 학겨가 끝나지 안아용
- 좌!!! 이제부텅 쉬콱데미당!!! 준비하세염.²⁹⁾

사이버 글쓰기에서의 이와 같은 구술 화법은 사이버 공간이 격식을 차리지 않아도 되는 자유로운 분위기이기 때문에 가능하다. 거꾸로 보면 그런 분위기이기 때문에 자신의 감정에 충실할 수 있는 구술 화법이 구사되는 것이다. 이러한 구술 화법은 글쓰기의 통사구조까지 바꿔놓는다. '주어-술어'의 구조가 많이 쓰이는 공식적인 글쓰기와는 달리 '언급-제시'의 일반 구어식 구조가 채용되는 경향이 있고, 종속절보다는 대등절의 구성이 많아

회, 2000과 김현주, 『구술성과 한국서사전통』, 월인, 2000을 참고하여 정리함.
29) 권오경·서은아, 『인터넷 통신어휘 사전』, 도서출판 동인, 2002.

지며, 잉여적이고 탈선적인 구절이나 구성이 빈번해지고, 능동태 어휘 등을 포함한 능동형 문형이 많아지는 등 전형적인 구술 문형의 자질들을 보여주는 것이다.³⁰⁾

둘째, 사이버상에서는 자신의 감정에 충실한 표현을 하는 경향이 있다. 앞에서 본 구술 화법을 통해서도 어느 정도의 감정 표현이 가능하지만 감정 표현을 보다 풍부하게 하기 위해 특이한 도구들이 출현하게 되었다. 그것이 요즘 사이버 공간 속에서 쓰임새가 점차 많아지고 있는 이모티콘(emoji)이라는 일종의 도상기호이다.³¹⁾ ‘페이스마크’ 또는 ‘스마일리 아이콘’이라고도 불리는 이모티콘은 일반 전각기호나 반각기호를 주로 이용하여 만든, 감정이 담겨 있는 형상이다. 웃는 얼굴이나 놀란 얼굴, 슬픈 얼굴을 ^*~0@|+=:;?/\$ 등과 같은 기호나, 한글과 영어 알파벳 등 가용할 수 있는 기호 수단은 모두 동원하여 표현하는 것이다.

- 가뿐했는데.... T.T
- 역띠 우리 짱은...호호 ^^*

이모티콘은 온라인 상의 의사 소통이 면대면 상황이 아니기 때문에 상대가 자신의 표정을 볼 수 없다는 점을 보완할 수도 있고 슬프다든지 겸연쩍다와 같은 정서까지도 전달할 수 있다. 구어적 텍스트에서는 이러한 이모티콘이 빈번하게 쓰이고 있는데 이것은 자신의 얼굴을 직접 볼 수 없는 상대에게 유형화된 표현이라도 전달하여 비대면의 대화적 상황을 보완하고

30) 심우장, 「통신문학의 구술성에 관하여」, 『사이버문학의 이해』, 집문당, 2001, 260~269면.

31) 주요 이모티콘을 살펴보면 다음과 같다.(한국PC통신, 『꿈따라』, 1998, 2~3면)

- ① 미소/웃음 : :-)(미소), :-D(웃음), ^_(윙크), ^^;(멋쩍은 웃음), ^_(호뭇하게 웃는 모습), :-)(턱수염의 미소), :-)(콧수염 있는 미소)
- ② 슬픔 : :-((찌푸리다/찡그리다), :-((울음), T.T(눈물)
- ③ 기타 : --+(홀려보는 눈), 0.0(놀라는 표정), :-P(혀를 내밀며 놀림), :-C(믿을 수 없는 표정)

또한 자신의 생각을 좀 더 직접적으로 전달하고자 하는 것이다. 이모티콘의 존재를 통해 우리는 사이버상의 의사소통에 감정이 얼마나 교류하고 있으며, 또 그러한 감정 교류를 사람들이 얼마나 소중하게 생각하는지 알 수 있다. 그것은 구술 세계에서 이루어지는 감정적 표현을 많이 닮아 있다.

셋째, 매체언어는 쌍방적인 상호교섭을 통해 완성되는 경향이 있다. 처음부터 미리 계획된 대로 구성되고 표현된 완결된 텍스트들이 왕래하는 것이 아니라 쌍방이 서로 교섭하면서 완결된 형태를 만들어가는 형식인 것이다. 그것은 쌍방적인 소통을 전제로 씌어지고 독서되는 사이버 소설과도 유사하며, 네티즌들의 참여를 통해 진행과 결말이 선택되고 조정되는 요즘의 드라마와도 유사하다. 이처럼 사이버상의 텍스트들은 그 형성에 있어서의 통로가 언제나 개방되어 있다. 겉으로 보아 쌍방적인 의사소통이 아닌 것도 그것의 이면에는 상호작용의 과정인 모니터링과 피드백이 잠재되어 있는 것이다. 사이버 글쓰기는 무엇을 일방적으로 주장하려 하거나 정보를 일방적으로 전달하려 하지 않는다. 상대방이 개입할 여지를 항상 남겨 놓기를 선호하며, 그래서 단언적인 표현과 결론 제시가 약하다. 제시되는 텍스트들은 미정향적이며 채워지기를 기다리는 미결 상태에 있다. 이러한 현상은 사이버 글쓰기가 구술 세계에서 머리끝을 맞대고 의견을 조율해나가는 담화 관습과 닮아 있음을 말해준다.

이렇듯 인터넷 매체는 기술문법이 무시된 구어체 화법으로 이루어진다는 특징, 사이버상에서는 자신의 감정에 충실한 표현을 하는 경향, 쌍방적인 상호교섭을 통해 완성되는 경향 등에서 구비문학의 구술성과 비슷한 특징을 찾아볼 수 있다. 따라서 이러한 구술성을 활용하여 인터넷 매체언어 교육방안을 모색해 보고자 한다.

2. 매체언어와 매체언어 교육

가. 매체언어의 개념

매체란 중재하는 수단, 도구 혹은 매개체라고 하며, 이는 효과나 정보가 운반되거나 전달되는 물질 혹은 경로를 의미한다.³²⁾ 넓은 의미에서 매체는 사람들의 생각이나 정서 그리고 다양한 정보와 지식 등을 전달하고 공유할 수 있도록 매개 역할을 하는 것이다. 이런 관점에서 보면 음성뿐만 아니라 문자 또한 매체로 볼 수 있다.³³⁾

그러나 오늘날 우리가 매체라고 할 때는 이보다 제한적인 의미로 쓰인다. 생각이나 정서, 정보와 지식 등을 다수의 사람들과 더불어 공유하고 즐기고 전파하는 매개 역할을 하되, 텔레비전, 영화, 비디오, 라디오, 사진, 광고, 신문, 잡지, 인터넷 등 현대 커뮤니케이션 미디어의 의미로 쓰인다.³⁴⁾ 이 관점에 따르면, 현대 사회에 이르면서 지속적인 기술 발전이 만들어낸 신문, 라디오, 텔레비전, 영화, 인터넷 등이 제한적인 의미의 매체라 할 수 있다. 매체를 단순히 생각이나 느낌을 전달하는 ‘도구나 수단’의 의미로 축소해서는 곤란하다. 서로 다른 매체를 통해 표현하는 과정은 전달의 과정이면서 동시에 의미 구성 방식, 사유의 구조화 방식에서 차이를 보이기 때문이다.

이러한 의미의 매체는 현대 언어생활에서 매우 큰 비중을 갖게 되었다. 기계·전자 기술의 발달은 이전과는 다른 새로운 형태의 매체 텍스트를 생산하고 있으며, 현대 사회는 그러한 텍스트를 읽고 쓸 수 있는 언어 능력

32) Buckingham D., “*Media Education: literacy, leaning and contemporary culture*”, 기선정·김아미 역, 『미디어 교육-학습, 리터러시, 그리고 현대문화』, jNbook, 2004, 17면.

33) 오미영 외, 『커뮤니케이션 핵심 이론』, 커뮤니케이션북스, 2005.

34) Buckingham D., 앞의 책, 17면.

을 우리에게 요구하고 있는 것이다.

매체언어는 다양한 매체 텍스트에 실현되는 언어의 특성에 주목한 용어다. 기존의 언어가 음성언어와 문자언어로 이루어진 것이었다면, 매체언어는 텍스트의 종류에 따라 음성, 문자, 소리, 이미지 동영상 등이 복합적으로 작용하여 의미를 형성한다는 특성을 지닌다. 말과 글만이 아니라 영상 이미지나 소리와 같은 또 다른 차원의 언어들이 결합하여 의미를 생성하는 것이다. 따라서 매체언어는 음성, 문자, 소리, 이미지, 동영상 등 다양한 언어가 통합되면서 의미를 형성하기 때문에 음성, 문자, 이미지 등의 개별적으로 의미를 표현하고 전달하는 방식과는 다른 차이를 지니며, 나아가 다른 표현 효과를 내게 된다. 이런 관점에 의하면 매체언어를 매체 텍스트에 실현된 문자언어나 음성언어로 한정하여 보는 것에 대해서는 재고할 필요가 있다.³⁵⁾

결국 매체언어는 다양한 언어가 복합적으로 작용하여 의미를 형성하는 독특한 언어 체계를 지니며, 매체 텍스트는 의미를 생성하는 문법적인 구조를 가지고 있는 음성언어나 문자언어처럼 상세한 분석이 가능해진다. 매체언어가 국어교육에서 다루던 기존의 언어와 차이는 지니기는 하지만, 매체언어도 본질적으로 언어라는 점, 그러기에 해석의 과정이 필요하게 마련이라는 점, 이러한 과정은 궁극적으로 의미의 추구를 겨냥하게 한다는 점에서 동질적인 것이라 할 수 있다.³⁶⁾

35) 최미숙 외, 『국어 교육의 이해』, 사회평론, 2008, 359면.

36) 김대행, 「매체언어교육론 서설」, 『국어교육』 97, 한국어교육학회, 1998, 9면.

나. 매체언어 교육의 개념과 범주

(1) 매체언어 교육의 개념

매체언어 교육은 매체언어를 이해하고 표현하는 능력의 향상을 목적으로 한다. 따라서 언어 자체가 매체이며 매체언어가 매체적 실현을 조건으로 하기 때문에 우리말과 글로 된 매체언어 교육은 국어 교육 그 자체라고도 할 수 있다.

매체의 변화는 우리의 일상생활에 많은 영향을 미쳐 변화를 가져왔으며 국어 교육에도 점점 그 영향을 증대하고 있다. 지금까지 국어 교육에서의 매체언어 교육은 주로 매체를 수단으로 하여 활용하는 교육에 논의가 있었다. 제6차 교육과정의 국어 교과서에서 인쇄매체 언어로서의 신문 기사나 광고, 만화를 대상으로 한 매체언어 교육은 부분적으로 시행되었지만 영상 매체언어나 인터넷 매체언어 교육은 본격적으로 이루어지지 않았다. 1997년 공표된 제7차 국어과 교육과정은 제6차 교육과정에 비하여 매체언어 교육을 학년마다 다루고 있지만 기본적인 학습의 대상으로보다는 교수-학습 방법의 활용 수단으로 반영되고 있어 초기 단계에 머무르고 있다고 할 수 있다. 다만 고등학교 선택 과목인 국어생활 과목에서 매체 교육을 고려한 내용을 적극 제시하고 있을 뿐이다. 이는 급격하게 변화하는 매체언어의 교육적 의미를 미처 수용하지 못한 것이라 할 수 있다. 제7차 교육과정 개정되던 시기인 1997년의 매체언어에 대한 인식 수준에서 국어 교육과정이 개발되어 컴퓨터를 활용하여 문서를 작성, 편집하거나 다양한 매체를 활용하는 내용으로 제시되었다. 제7차 교육과정 국어 교과와 국민 공통 교육 기간인 10학년 교육 내용에서 매체언어 교육은 기본 교육 내용으로 다루어 졌다기보다는 주로 심화 수준의 학습 활동의 예로 제시되어 교수-학습의 수단으로 인식한 것을 알 수 있다.

2007년 2월에 개정 고시된 새 국어과 교육과정의 ‘국민 공통 기본 교육 과정’에 제시된 매체언어 활동은 제7차 국어과 교육과정에서 제시했던 매체 활용 수준을 넘어서 매체언어 활동의 측면에서 본격적으로 그 내용을 구현하고 있다. 구체적으로는 애니메이션을 보고 인물의 성격을 시각적으로 표현하는 방식 알기, 인터넷 게시판의 내용을 비판적으로 분석하고 인터넷 토론에 주체적으로 참여하기, 라디오 프로그램을 듣고 진행자의 말하기 특성과 효과를 평가하기, 인터넷 매체를 활용하여 효과적으로 자신을 소개하기, 영상 언어의 특성을 살려 영상물을 만드는 것 등을 교수-학습 활동으로 제시하여 국어교육적 관점에서 하나의 ‘언어활동’으로 보고 있다.

따라서 매체언어 교육은 매체의 운용 능력을 기르는 교육이며, 매체언어가 지닌 사회적 힘에 대한 비판적 인식을 바탕으로 하여, 매체가 생산하는 의미를 비판적으로 수용하고 이를 바탕으로 매체를 통한 의미 생산에 참여할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 한다.

(2) 매체언어 교육의 범주

현대인의 언어생활에 영향을 주는 매체는 나날이 증가하고 변화하며 통합되어 가고 있다. 전통적으로는 책이나 신문 잡지 등의 인쇄매체에서 현대적으로는 라디오, 텔레비전, 영화 등의 영상 매체가 생활에 밀착되어 있다. 근래 컴퓨터의 인터넷에 의한 매체 변화는 가히 혁명적이라 할 수 있다. 현대인의 주요 의사소통 양식으로서의 다양한 매체의 사용은 이제 일반화되고 있다.

의사소통 매체의 발생사적 전개를 중심으로 매체언어를 범주화하면 크게 세 부분 정도로 묶을 수 있다. 먼저 음성언어인 구어의 문화를 기록의 문화로 바꾼 문자언어의 발명과 인쇄매체 언어를 들 수 있다. 인쇄매체는 오랜 기간 동안 인간의 삶의 기록과 문화 전승의 매체로서 기틀을 마련하며

지식의 양과 질을 획기적으로 증대시켰다. 인쇄매체 언어를 잇는 범주로는 라디오나 텔레비전, 영화 등의 시청각 영상매체 언어이며 세 번째 범주로는 컴퓨터를 중심으로 한 정보 통신기술 즉 인터넷 매체언어이다.³⁷⁾

인쇄매체 언어, 시청각매체 언어, 인터넷 매체언어에 대해 살펴보면 다음과 같다.³⁸⁾

① 인쇄매체 언어

인간의 원초적인 의사소통 매체는 음성언어를 중심으로 한 면 대 면의 손짓, 몸짓, 표정 등이었다. 그 이후 문자가 발명되고 인쇄 기술이 발전되면서 인쇄매체가 인류의 문화를 이끌어 왔다고 할 수 있다. 인쇄매체에 의한 기록은 과거, 현재, 미래의 공시성을 드러낸다. 문자언어가 사용되는 전형적인 양상은 책이나 신문, 잡지 등이다. 인쇄매체 언어는 수천 년 동안

37) 최미숙 외, 『국어 교육의 이해』, 사회평론, 2008, 358면.

국어 교육의 내용인 '이해'와 표현에 해당하는 언어활동과 관련하여 유형과 종류를 나누어 보면 다음과 같은 표로 정리해 볼 수 있다.

	언어활동	매체 유형	매체 종류
이 해	읽기/보기	종이, 인쇄매체, 인터넷 뉴미디어	그림책, 만화, 신문기사, 광고, 사진, 포스터, 잡지, 카탈로그, 이메일, 편지, 메신저, 대화, 휴대전화 문자 메시지 등
	듣기	라디오	라디오(뉴스, 음악프로그램, 대담, 토크쇼 등)
	듣기/읽기/보기	영상매체, 파워포인트, 인터넷과 뉴미디어	텔레비전(뉴스, 드라마, 다큐멘터리, 토크쇼), 영화/비디오/DVD(다큐멘터리, 단편영화, 극영화), 애니메이션, 웹 페이지, 비디오 게임, 온라인 게임 등
표 현	쓰기	종이, 인쇄매체	신문기사 등
	말하기	라디오	라디오(뉴스, 음악 프로그램, 대담, 토크쇼 등)
	쓰기/보여주기	종이, 인쇄매체, 영상매체, 파워포인트, 인터넷과 뉴미디어	그림책, 만화, 신문기사, 광고, 사진, 포스터, 잡지, 카탈로그, 이메일, 편지, 메신저, 대화, 휴대전화 문자 메시지 등
	말하기/쓰기/보여주기	영상매체, 파워포인트, 인터넷과 뉴미디어	텔레비전(뉴스, 드라마, 다큐멘터리, 토크쇼), 영화/비디오/DVD(다큐멘터리, 단편영화, 극영화), 애니메이션, 웹 페이지, 비디오 게임, 온라인 게임 등

38) 박영준, 『매체언어론』, 세종출판사, 2006, 30~41면 요약 정리.

인간의 생각과 지혜를 보존하고 전승하는 데 커다란 역할을 수행하였다. 인간에게 있어서 가장 전형적인 매체언어는 음성 언어와 문자 언어라고 할 수 있다. 이 두 매체는 전언성과 형상성의 측면에서 차이가 있음에도 불구하고, 분절적 요소들로 구성되는 의미 체계를 가지며 선조성의 측면에서 서사적 의미 구성을 뚜렷하게 하는 특징을 갖는다. 이로 인해 다른 매체언어와는 달리 논리적, 분석적, 합리적 성격을 지닌다. 또한 도구적 기능과 통로적 기능, 그리고 상호소통적 기능이 하나의 단일 매체 속에서 모두 일어날 수 있는 유일한 매체언어이기도 하다. 음성언어와 문자언어가 통합되어 실현되는 유형으로는 대화나 대담, 연설, 안내, 강의, 변론, 상담 등을 들 수 있다.

문자언어는 인간의 사고 행위를 지배하며 지식의 생산과 소비를 주도하는 매체언어이다. 문자언어로 기록된 책은 수많은 세월 동안 인간의 삶에 필요한 지식과 정보, 문화를 전달하는 기본적인 역할을 수행하여 왔으며 다양한 전파매체가 지배하는 현대에도 여전히 그 영향력은 지대하다.

② 시청각 영상매체 언어

전화나 팩스 등의 원격 통신은 의사소통에 관련된 장소나 시간의 한계로부터 벗어나게 할 뿐만 아니라 의사소통의 발신-전달-수신의 일관된 연계 체제에 큰 변화를 주었다. 또 시청각 영상 매체언어는 음성 언어와 문자 언어, 영상 언어 등 둘 이상의 매체언어가 결합되고 어울리어 복합적인 양식성을 갖는다. 영화나 텔레비전 드라마는 영상 매체언어와 음성 언어가 함께 적용하여 일정한 의미 체계를 구성하는 시청각 영상 매체언어이다. 또한 텔레비전의 뉴스나 기획 프로그램, 토론 프로그램, 광고 등에서는 화면에 문자언어가 삽입되는 자막을 넣어 시청자의 이해를 돕게 하는 안내의 역할을 한다. 이는 음성 언어와 문자 언어, 영상 언어가 어우러져 결합하는

매체라고 할 수 있다. 시청각 영상 매체언어는 기본적으로 복합다중매체 언어의 조건을 지닌다. 이로 인해 다매체적 실현 환경을 필수적으로 요구한다. 또한 많은 경우 그것은 인간의 의사소통의 가장 주된 방식인 시각과 청각을 함께 사용한다. 시청각 영상매체 언어로는 영화와 텔레비전 프로그램, 영상 자료 등이 있으며 청각매체로는 라디오 프로그램, 각종 청각자료 등을 들 수 있다.

특히 현대 생활에서 텔레비전이나 영화 등의 영상 매체 보기가 보편화, 일상화됨으로써 의도적이 아니더라도 국어 생활 전반에 강력한 영향을 주고 있다. 영상매체 환경에서 자라난 세대에게 이러한 영상매체에 길들여진 경험은 그들의 국어 생활을 잠재적으로 지배한다고 할 수 있다.

③ 인터넷 매체 언어

인터넷 매체언어는 기존의 다른 매체언어와는 달리 디지털로 구성되었으며 하이퍼텍스트, 하이퍼미디어, 멀티미디어 구조로 갖추고, 시각적, 청각적, 동영상을 제공하며 공급자와 수용자간의 상호 의사소통이 가능하도록 구성되어 있다. 인터넷 매체언어는 문자, 그림, 사진, 동영상, 애니메이션 등이 각각의 개별적 형상성을 유지한 채 컴퓨터 화면 속에 하나의 문서로 통합 존재한다는 점에서는 혼성적이라 할 수 있으며, 그림과 사진이 문자와 합성되거나 동영상과 사진 혹은 문자가 합성되어 새로운 개체를 형성한다는 점에서는 융합적이다.

인터넷 매체언어의 혼성적이고 융합적인 형상성을 이용해 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기의 국어 활용을 할 뿐 아니라 문자와 그림, 사진, 영상 등의 언어적 기호의 표상성을 이해하는 문화행위를 복합적으로 수행한다. 인터넷 매체언어를 이해하기 위해서는 기존의 문자 중심의 문식성에서 탈피하여 혼성·융합언어에 대한 이해 및 정보처리 능력을 포함하는 정보 문식성을

재해석하여야 한다. 일반적으로 문식성은 의사소통을 목적으로 하는 문자 언어의 사용능력, 즉 모국어로 읽고 쓸 수 있는 능력을 가리킨다. 인쇄매체 중심의 문식성에 대한 개념은 매체 발달과 매체에 의존하는 언어생활에 따라서 그 개념은 점차 광범위하게 확장하고 있다고 할 수 있다. 나아가 매체의 언어사용 현상을 국어 교육의 일부로 수용하고 이를 반영한다면 인터넷 매체언어에 대한 국어교육적 수용은 정보 문식성에 대한 이해 범위의 확대와 언어정보 재창출로 연결될 것이다.

인터넷 매체언어는 실시간 상호 소통을 할 수 있기 때문에 기존 매체의 한계를 뛰어넘어 혁신적인 언어활동을 실현할 수 있다. 인터넷 매체 언어는 둘 이상의 매체언어가 하나의 기호 작용을 한다는 점에서 시청각 영상 매체언어를 통합하여 문자 매체언어처럼 어떤 고정된 양식성을 취하지 않는다는 특징도 함께 가지고 있다.

인터넷 매체 언어는 음성 매체 언어, 문자매체 언어, 시청각 영상매체 언어, 각종 통신 언어 등을 모두 총괄하여 망을 형성한다. 즉 인터넷의 연결을 통하여 인쇄매체인 신문, 잡지 등과 시청각 매체인 라디오, 텔레비전, 전자 게시판, 온라인 채팅, 각종 동영상 등을 총괄하는 역할을 수행하는 매체이기도 하다.

인터넷은 우리의 일상에서 빼놓을 수 없는 중요한 생활환경이 되었다. 인터넷 접근성이 높아지면서 연령대를 막론하고 많은 사람들이 인터넷을 이용하고 있다. 초기에는 주로 젊은 연령대를 중심으로 인터넷 이용률이 높았지만, 해가 다르게 중장년층의 이용률도 높아지고 있으며, 이는 그만큼 인터넷이 우리 생활 깊숙이 들어왔다는 것을 의미한다.

인터넷을 중심으로 활용 실태를 살펴보면 다음과 같다.³⁹⁾ 방송통신위원회

39) 방송통신위원회 · 한국인터넷진흥회, 「2008년 인터넷이용실태조사 요약보고서」, <http://isi.nida.or.kr>, 2008.

회와 한국인터넷진흥회에서 공동 실시한 2008년 인터넷 이용실태조사에 따르면, 인터넷 이용률은 77.1%, 이용자수는 3,526만 명으로 집계됐다. 특히 10대(99.9%), 20대(99.7%), 30대(98.6%) 등 젊은 층의 대부분이 인터넷을 이용하는 것으로 나타났다. 인터넷 이용 목적은 여가활동(92.9%), 자료 및 정보 획득(89.0%), 커뮤니케이션(85.2%) 등으로 조사되었다. 이메일이 인터넷 이용자 대부분(82.5%)이 이용하는 가장 보편적인 커뮤니케이션 수단으로 자리매김하였으며, 친교·교제활동을 위한 대표적인 소셜 네트워킹 서비스(SNS)인 커뮤니티(카페·클럽)의 이용률 및 블로그·미니홈피의 이용률이 각각 50.2%와 58.1%이고, 특히 20대(각각 76.4%, 82.0%)의 이용이 가장 활발한 것으로 나타났다.

세분화된 분야에 따라 세대에 따른 이용 방식에 다소 차이가 있기는 하지만, 인터넷 이용 비중이 전체적으로 높은 여가활동, 자료 및 정보 획득, 커뮤니케이션 모두, 국어교육의 본령이라 할 수 있는 언어적 소통과 문학을 포괄하는 상위 범주이다. 특히 커뮤니케이션 분야와 관련된 인터넷 이용 통계는 인터넷이 언어와 문화적 삶에 미치는 영향과 중대성을 매우 직접적으로 보여주는 것이라 할 수 있다.

인터넷을 이용하는 사람들이 주로 자료나 정보를 획득하기 위해서, 그리고 소통을 위해서 활용한다는 것은 우리 언어생활에 시사하는 바가 크다. 종이 신문을 읽고, 책을 읽으면서 정보를 획득하고, 주로 면대면 의사소통을 하거나 전화, 편지 등의 형태로 이루어지던 기존의 소통 방식이 이제 디지털 매체를 활용한 소통 방식으로 전환되고 있는 것이다. 일상생활의 중요한 소통이 새로운 매체를 통해서 이루어지고 있으며, 이는 기존의 소통 방식과는 다른 특성을 지닌다. 이모티콘, 이미지 동영상 등 동반하면서 이루어지는 디지털 의사소통은 목소리, 몸짓, 표정 그리고 문자를 통해 이루어지던 기존의 소통 방식과는 다른 특성을 지니는 것이다. 그리고 이러

한 상황은 새로운 매체의 지속적인 발달과 함께 더욱 가속화 될 것이다. 이러한 생활환경의 변화를 바탕으로 이 연구에서는 인터넷 매체언어를 중심으로 한 매체언어 교육 방안에 대해 생각해 볼 것이다.

다. 매체언어 교육의 목표

매체언어 교육의 목표는 기호적 관점의 이해, 의미작용 이해, 미디어 텍스트의 비판적 분석과 생산, 심미적 미디어 텍스트의 향유와 생산, 소통 기술에 대한 성찰적 이해와 사회적 소통 참여 등으로 설정할 수 있다.⁴⁰⁾

① 매체언어를 바라보는 기호적 관점의 이해

매체언어 교육은 미디어 리터러시 중에서도 특히 언어와 기호의 의미작용을 통한 텍스트의 생산과 해석에 초점을 두는 좀더 미시적인 접근이라 볼 수 있다. 여기서 매체언어란 미디어의 언어, 즉 다양한 미디어 텍스트의 이해와 표현에 관여하는 의미화 체계 혹은 의미화 양식들을 뜻한다. 의미화 체계 혹은 양식이라는 용어를 쓰는 이유는 매체텍스트의 의미를 구성하는 관영하는 것이 문자언어와 음성언어에 그치는 것이 아니라, 몸짓이나 표정과 같은 비언어적 표현, 그리고 시각적 이미지와 같은 기호 차원으로 확대되기 때문이다.

지금까지 이루어진 매체언어 교육 관련 연구 성과들은 매체언어를 바라보는 기호적 시각에 가까이 다가서 있다고 할 수 있다. 하지만 폭넓은 의사소통과 의미작용을 국어 교육의 내용으로 수용하기 위해서는 좀더 열린

40) 정현선, 「기호와 소통으로서의 언어관에 따른 매체언어 교육의 목표에 관한 고찰」, 『국어교육연구』 119, 서울대학교 국어교육연구소, 2007, 100~130면 요약 정리.

시각으로 기호적 관점의 언어관을 받아들이는 것이 필요하다.

② 매체언어의 의미작용 이해

매체언어 교육의 또 다른 목표는 매체언어가 실제로 어떻게 의미를 만들어 내는지 이해하는 것이다. 마치 한국어로 의미 있는 글을 쓰기 위해 한국어의 문법을 알아야 하는 것과 마찬가지로이다. 여기서 중요한 것은 언어양식과 매체 개념을 구분하는 것이다. 이것은 같은 내용을 다른 미디어로 바꾸어보는 활동을 통해 확인할 수 있다.

읽기 교육이 학교에서 이루어져야 하는 이유가 글자를 식별하는 수준을 넘어서, 다양한 글의 사회적 관습을 배우고 글쓴이의 의도와 사회적 의미를 읽어 내는 데까지 나아가야 하는 것과 마찬가지로, 매체언어의 교육이 필요한 이유 역시 매체언어의 관습을 배우으로써 매체에 나타난 작가의 의도와 사회적 의미를 되도록 정확하게 읽어 낼 수 있기 위한 것이다.

③ 미디어 텍스트의 비판적 분석과 생산

신문이나 방송, 인터넷과 같은 미디어 텍스트에 있어 비판적 시각은 매우 중요한 문제로 대두된다. 즉 보도 기사, 뉴스, 칼럼, 광고, 드라마, 각종 계시물 등이 특정한 사회적 인물, 사건, 대상 등의 현실을 어떻게 재현하는가, 이 과정에서 특정한 표현과 문법적 구조의 선택이 매체 수용자들의 인식에 어떻게 영향을 미치는가 등에 대한 분석이 매체언어 교육의 중요한 목표가 된다는 것이다.

또한 매체언어에 대한 비판적 인식은 단지 미디어의 수용자(독자)의 입장에서 기존에 생성된 미디어 텍스트의 의미를 비판적으로 분석하는 데 그쳐서는 안 된다. 디지털매체 기반의 환경에서 어린이와 청소년을 포함한 일반인들도 사회적 사건에 대한 자신의 의견을 자유롭게 표현하고 이를 유

통시킬 수 있다. 따라서 매체언어 교육에서는 학생들 스스로 미디어 텍스트의 생산자 입장에서, 언어와 기호의 사회적 힘에 대한 인식을 바탕으로 공정하게 미디어 텍스트를 생산할 수 있도록 하는 것 또한 목표로 삼아야 한다.

④ 심미적 미디어 텍스트의 수용, 향유, 생산

매체언어 교육은 언어와 기호를 바라보는 비판적 인식에 바탕을 두고 있지만, 매체언어가 문화적이고 심미적인 텍스트를 생산하는 방식 역시 매체언어 교육의 중요한 부분을 차지한다. 언어와 기호는 의사소통을 위한 중립적인 도구가 아니라 그 자체로 사회문화적 도구이다. 이때 사회문화적 실천에는 정보와 지식의 수용, 생산, 유통뿐 아니라, 문화 예술과 관련된 심미적 차원의 텍스트를 수용, 생산, 유통하는 것도 포함된다.

예전에는 국어 교육에서 '문화'라고 하면 곧 문학을 가리키는 것으로 받아들여졌으나, 다양한 매체를 통해 이야기와 이미지를 수용하게 된 오늘날에는 만화, 애니메이션, 영화, 컴퓨터게임과 같은 대중매체를 통해 생산되는 대중문화 텍스트의 수용도 국어 교육이 지향하는 문화 교육에 포함되게 되었다. 문화적 측면에서 대중매체에 바탕을 둔 대중문화가 수용자의 의식과 정체성, 삶의 방식에 주는 영향, 그리고 대중문화를 통해 수용자들이 자신이 누구인가를 드러내고 관심사를 표현하며 사회적 관계를 형성하는 방식을 이해하는 것은 미디어 리터러시에 있어 매우 중요한 문제이다. 미디어를 통한 문화의 수용과 향유, 생산은 가치와 연관되며, 그 구체적인 의미작용은 매체언어를 통해 이루어지기 때문이다. 따라서 매체언어 교육에 있어서도 심미적인 성격을 지닌 대중문화 텍스트의 수용과 생산을 중요하게 다루어야 한다.

⑤ 소통 기술에 대한 성찰적 이해와 사회적 소통 참여

매체언어 텍스트는 언어 양식과 매체의 두 층위에서 고려할 수 있다. 일정한 기호학적 원리에 의해 의미를 생성하는 언어 양식의 층위와, 그 언어 양식이 실현되는 일종의 그릇이라 할 수 있는 매체 층위는 개념적으로 구분되는 것이다. 같은 내용이라도 어떤 매체를 통해 텍스트의 의미가 구현되고 유통되느냐에 따라 의미의 파급력이 달라지는데, 그 파급력은 소통 매체의 기술적 특성과 관련된다. 매체의 소통 기술에 대한 전문적 수준의 이해가 국어 교육에서 다루는 매체언어 교육의 핵심 사안인 것은 아니다. 그러나 디지털 기술을 토대로 한 인터넷이 매체언어로 읽고 쓰는 일의 중심에 놓이게 된 오늘날에는, 이 새로운 소통 기술이 의미의 파급력에 어떤 영향을 미치는지에 대해 이해하는 것이 사회적으로 책임 있게 소통하는 주체가 되는 데 있어 매우 주요한 자질이 된다.

라. 매체언어 교육의 필요성

1990년대 후반 이후 국어교육이 그동안 지속적으로 매체언어에 관심을 가졌던 이유, 매체언어가 국어교육에서 중요할 수밖에 없는 이유는 이것이 소통의 문제이기 때문이다. 말이나 글로 소통하는 것과, 신문이나 라디오 또는 텔레비전 그리고 인터넷을 통해 소통하는 것 사이에는 소통의 방식과 과정과 결과 등의 측면에서 큰 차이가 있다는 점을 인정하지 않을 수 없게 되었다.⁴¹⁾

이전에는 이용하지 못했던 여러 형식의 소통 방식을 선택할 수도 있게 되었다. 여전히 만나서 말로 대화를 나눌 수도 있고 편지와 전화로 소식을

41) 윤여탁 외, 『매체언어와 국어교육』, 서울대학교출판부, 2008, 47면.

주고받을 수도 있지만, 전자우편을 통해 자신의 생각을 전달할 수도 있고, 핸드폰 문자 메시지를 통해 간단한 문자 대화를 할 수도 있다. 수신자를 수십 명을 설정하여 동시에 여러 명에게 메시지를 보낼 수도 있으며, 메시지를 통해 동시에 여러 사람이 문자 대화를 나눌 수도 있다. 전자 게시판에 실린 글을 읽고 자신의 생각을 게시판에 올릴 수 있으며, 미니 홈페이지나 블로그를 통해 사적인 내밀한 경험을 불특정 독자를 향해 글로 쓰기도 한다.

이러한 매체의 변화가 가져온 의사소통 방식의 변화, 사유 방식의 변화로 국어교육적 차원에서 문제 의식이 시작되었다. 이 전에 교육방법의 수단으로 활용하던 차원에 머물러 있던 매체를 일상적인 언어생활의 차원에서 고민하기 시작한 것이다. 국어교육은 이에 대한 노력을 시도하고 있으며, 그 노력을 제7차 교육과정을 통해 드러내었다. 제7차 국어과 교육과정에 드러난 매체 관련 교육내용을 예로 들어 보면 다음과 같다.

<제7차 국어과 교육과정의 국민 공통 기본 교육과정에 제시된 내용>

- 인터넷, 컴퓨터 통신 등 다양한 매체를 이용하여 관심 있는 내용을 적극적으로 찾아서 듣는다.(7학년/듣기)
- 주변에서 이용할 수 있는 다양한 매체의 종류와 활용법 등을 안다.(7학년/말하기/심화)
- 자신이 말한 내용을 녹음하거나 녹화하여 주제에서 벗어난 내용이 있는지 검토한다.(7학년/말하기)
- 인터넷, 컴퓨터 통신 등의 다양한 매체를 이용하여 필요한 정보를 찾아 글을 쓴다.(7학년/쓰기)
- 주변에서 이용할 수 있는 다양한 매체를 이용하여 내용을 선정하여 글을 쓴다.(7학년/쓰기)
- 시청각 보조 자료를 활용했을 때의 전달 효과에 대해 토의한다.(8학년/쓰기/

심화)

· 방송에서의 말하기와 일상 대화를 비교하고, 말하기가 사회 · 문화적 과정임을 설명한다.(9학년/말하기)

· 다양한 매체를 활용하여 글의 이해도를 높인다.(9학년/읽기)

· 영상 매체나 청각 매체 등이 글의 내용을 이해하는 데 어떤 효과가 있는지를 토의한다.(9학년/읽기)

· 연극이나 영화, 비디오를 보고, 등장 인물의 언어적 표현과 반언어적 표현, 비언어적 표현의 상호 보완성에 대해 토의한다.(10학년/듣기)

· 신문이나 잡지에서 논쟁이 이어진 예를 찾아보고, 쓰기가 가지는 사회적 역할에 대해 토의한다.(10학년/쓰기)

제7차 국어과 교육과정에 따른 교과서의 경우 부분적으로 매체 텍스트를 다루기는 했다. 만화가 등장하고 대중가요 가사가 등장했으며, 드라마도 등장했다. 제7차 국어과 교육과정에서부터 매체에 대해 관심을 갖기 시작했고, 제7차 국어과 교육과정에 의거하여 개발한 국어 교과서의 선택과목 교과서에서 다양한 매체 장르를 다룬 것이 사실이며, 이것은 이전의 교육과 비교할 때 매우 커다란 변화라 할 수 있다. 하지만 그것은 대부분 학습내용 이해를 돕거나, 언어활동을 위한 보조 자료소서의 역할에 그치거나 다소 제한적인 차원에서 매체 텍스트를 다룬 경우가 많았다.

제7차 국어과 교육과정이 고시된 이후 매체는 빠른 속도로 발달했으며, 우리의 일상 언어생활에 이전보다 더 많은 변화를 가져왔다. 그리고 매체의 발달로 인한 언어생활의 변화와 소통 방식의 변화를 국어교육에 실질적으로 담아내야 한다는 목소리가 더욱 높아졌다. 이는 매체를 단지 교수 · 학습을 위한 수단으로서 활용하는 차원을 넘어서 국어교육의 내용으로 인식할 필요가 있다는 점을 강조하는 것이었으며, 나아가 매체 변화에 따른 언어 사용방식의 변화, 소통 방식의 변화를 국어과 교육의 내용에 본격적

으로 반영해야 한다는 주장으로 이어졌다.⁴²⁾

2007년 개정 국어과 교육과정에서는 비록 매체언어 교육을 위한 새로운 내용 영역을 설정하지는 않았으나, ‘듣기·말하기·읽기·쓰기·국어지식·문학’ 등 여섯 가지 내용 영역 속에 실질적인 매체언어 교육 내용을 통합하여 반영하고 있다. 이번 개정 교육과정에서는 주로 매체언어의 의미작용을 이해하는 것과 미디어 텍스트의 비판적 분석과 생산 측면에서 매체언어 교육이 강화되었다. 이 두 가지 목표는 주로 ‘듣기·말하기·읽기·쓰기’ 등 언어 사용 영역에 반영되어 있다.

<2007년 개정 국어과 교육과정의 국민 공통 기본 교육과정에 제시된 내용>

- 광고를 보거나 듣고 설득의 전략을 파악한다.(7학년/듣기)
- 인터넷 게시판의 내용을 비판적으로 분석하고 인터넷 토론에 주체적으로 참여한다.(7학년/말하기)
- 영화에 등장하는 인물의 가치관이나 사고방식을 비판적으로 이해한다.(7학년/읽기)
- 다양한 매체에서 내용을 선정하여 통일성 있게 설명문을 쓴다.(7학년/쓰기)
- 라디오 프로그램을 듣고 진행자의 말하기 특성과 효과를 평가한다.(8학년/듣기)
- 공식적인 상황에서 매체를 활용하여 효율적으로 발표한다.(8학년/말하기)
- 드라마의 인물이 되어 반어적, 비언어적 표현을 효과적으로 사용한다.(8학년/말하기)
- 다양한 풍자물의 매체 특성과 그 효과를 이해하고 비판적으로 수용한다.(8학년/읽기)
- 글을 쓰는 목적에 맞게 정보를 재구성하여 기사문을 작성한다.(8학년/쓰기)
- 목적, 독자, 매체가 쓰기의 내용과 형식에 미치는 영향을 고려하면서 글을 쓴

42) 정현선, 「‘언어·텍스트·매체·문화’ 범주와 ‘복합문식성’ 개념을 통한 미디어 교육의 국어교육적 수용에 관한 연구」, 『한국초등국어 교육』 28, 한국초등국어교육학회, 2005.

다.(8학년/쓰기)

- 시사 문제에 대한 심층보도를 비판적으로 이해한다.(9학년/듣기)
- 영화나 연극을 보고 자신의 경험이나 시대적 상황과 관련짓는다.(9학년/듣기)
- 실용적 정보를 담은 책을 읽고 정보의 효용성을 판단한다.(9학년/읽기)
- 만화의 매체 특성을 고려하여 함축된 의미를 해석한다.(9학년/읽기)
- 독자의 요구와 관심사를 고려하여 학교나 지역사회를 홍보하는 글을 쓴다.(9학년/쓰기)
- 영상 언어의 특성을 살려 영상으로 이야기를 구성한다.(9학년/쓰기)

2007년 2월에 고시된 2007년 개정 국어과 교육과정의 경우 매체언어 교육 내용을 본격적으로 도입하고 있다. 제7차 국어과 교육과정의 경우 매체언어 관련 교육 내용을 다루기는 했지만 부분적으로 다루었던 것에 비하여 2007년 개정 국어과 교육과정에서는 국어교육의 관점에서 대폭 수용하여 다루고 있다. 국민 공통 기본 교육과정의 경우 매체언어 관련 교육 내용을 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학 영역별로 각 영역의 특성과 학습 내용을 고려하여 통합적으로 배치하였으며, 선택 과목의 경우 '매체 언어' 과목을 새로 만들어 교육과정을 개발하였다.

2007년 개정 국어과 교육과정에서는 해당 학년의 학생들이 일상적인 생활에서 자주 접하는 매체언어 자료 혹은 매체 텍스트를 대상으로 활동할 수 있도록 하였다. 예를 들면 매체 텍스트는 '인터넷 토론, 영화, 라디오 프로그램, 방송보도' 등의 형태로 제시되고 있다. 그리고 해당 텍스트를 중심으로 비판적으로 읽고 분석하고 참여하며, 나아가 매체 텍스트를 표현하는 활동을 하도록 성취 기준을 통해 제시하고 있다. 동일한 텍스트라 하더라도 학년별로 어떤 내용을 학습해야 하는가에 초점을 두어 교육 내용을 제시하고 있는 점도 주목할 만하다.

국민 공통 기본 교육과정은 텍스트를 중심으로 이루어지는 언어활동을

중시하고 있으며, 교육 내용을 대부분 텍스트의 이해와 표현 교육에 초점을 맞추고 있다. 따라서 국민공통 기본 교육과정의 경우 개별 텍스트를 제시하고 그 텍스트를 중심으로 하여 매체언어 활동을 강조했다는 특성이 있다. 따라서 이 연구에서는 매체언어 개별 텍스트를 중심으로 매체언어의 특성 중 구술성을 활용한 매체언어 교육방안을 마련하고자 한다.



3. 구비문학의 구술성을 활용한 매체언어 교육방안

가. 구비문학의 구술성을 활용한 매체언어 교육방안 설계

구비문학의 구술성을 활용한 매체언어 교육방안 설계를 위해 다음과 같은 부분을 생각해 보아야 한다. 구체적으로 어떠한 학습 목표를 설정할 것인지에 대한 부분, 학습 목표를 달성하기 위하여 어떠한 활동들을 제시해야 할 것인지에 대한 부분, 다양한 활동들을 어떻게 분류하고 적절한 차시에 배치할 것인지에 대한 부분, 어떠한 평가방법을 사용해야 할 것인지에 대한 부분 등은 구체적인 수업방안을 모색하는 데에 필수적인 고려 대상이 될 것이다.

여기에서 구성하고자 하는 교수-학습 지도안과 다양한 활동들은 개정된 국어과 교육과정 중 심화과목인 매체 언어의 교육과정을 토대로 구성한 것이다. 7차 개정에 따른 교과서가 아직 개발 중에 있지만 7차 교육과정부터 교과서는 해당학년 교과과정 내용의 목표를 달성하기 위한 하나의 수단이었다. 따라서 이 교육 방안은 매체 언어 교과과정 내용의 목표를 달성시키는 방법 중 하나를 제시한다.

교육과정의 세부 내용을 근거로 차시별 학습 목표를 설정할 수 있다. 이 교육 방안은 다음과 같은 매체 언어 교과과정의 세부 내용을 바탕으로 차시별 학습 목표와 그에 따른 학습 활동들을 구성한다.

(3) 매체 언어의 수용과 생산⁴³⁾

(가) 매체자료의 비판적 수용과 심미적 향유

③ 매체 자료의 창의적인 표현 방식과 심미적 가치를 이해하고 향유

한다.

이 내용은 매체 자료가 지닌 창의적인 표현 방식과 심미적 가치를 이해하고 향유하도록 하기 위하여 설정하였다. 매체 언어에 대한 접근은 매체 언어에 대한 비판적 인식을 바탕으로 하여 이루어지기 때문에, 매체 언어를 통해 이루어지는 정보와 지식에 대한 비판적 수용과 생산을 중심으로 이루어지는 경우가 많다. 그러나 한편으로 매체 언어는 오랫동안 인간이 향유해 온 이야기를 담기도 하는 언어라는 점에서 보다 문학적인 접근도 필요로 한다. 매체 자료의 창의적인 표현 방식과 심미적 가치를 이해하고 향유하는 일은 매체 언어에 대한 문학 교육적 접근이라 할 수 있다. 광고에 나타난 창의적 표현을 살펴본다든가, 영화에 나타난 생산자의 주제 의식을 살펴보는 것 등이 이에 해당한다. 매체 자료를 정보와 지식을 수용하고 생산하기 위한 측면에서 바라보는 관점뿐 아니라, 심미적 가치를 담은 창의적 표현물의 측면에서 이해할 수 있도록 지도하는 것이 중요하다.

(4) 자료유형⁴⁴⁾

(나) 심미적 정서 표현

① 심미적 정서 표현을 위한 매체 자료의 특성을 안다.

이 내용은 매체 자료 가운데 심미적 정서를 표현하는 자료의 특성을 이해하도록 하기 위하여 설정하였다. 심미적 정서란 담화의 내용과 형식에서 느껴지는 아름다움이나 즐거움에 대한 판단과 관련되는 것으로, 기존의 국어교육의 영역과 관련지어 볼 때 문학 영역과 가장 관련이 깊다고 할 수 있다. 대중문화에 대해서는 그 내용과 형식의 도식성, 통속성, 상업성 등에 대해 비판적으로 바라보는 시각도 있지만, 대중문화가 수용자에게 소박한 감동과 삶에 대한 깨달음을 주기

도 한다는 점은 간과할 수 없다. 텔레비전 드라마, 영화, 인터넷 사용자가 다양한 목적으로 스스로 제작한 영상물, 대중가요, 사이버 문학, 만화, 오락물 등 다양한 매체 자료가 수용자에게 즐거움과 재미를 느끼게 하는 구조적, 형식적, 언어적 특성에 대해 이해하고, 이에 대한 심미적 안목과 비평 능력을 갖도록 지도하는 것이 중요하다.

② 심미적 정서 표현을 위한 매체 자료를 수용하고 생산한다.

이 내용은 심미적 정서 표현을 위한 매체 자료를 실제로 수용하고 생산하는 활동을 하도록 하기 위하여 설정하였다. 애니메이션, 영화, 텔레비전 드라마 등과 같은 영상물, 대중가요, 게시판 소설과 같은 사이버 문학, 만화, 텔레비전 코미디 프로그램, 컴퓨터 게임과 같은 오락물 등 다양한 대중문화를 심미적 정서 표현의 측면에서 비판적으로 수용하고 직접 생산해 보는 경험을 하도록 지도한다. 이를 통해 다양한 매체가 만들어내는 이미지와 이야기 문화에 대해 심미적 안목을 바탕으로 한 비평 능력을 기르는 한편, 매체를 통해 보다 창의적인 문화 생산 능력을 기를 수 있도록 지도하는 것이 중요하다.

(4)-(나)-①의 교육과정은 심미적 정서 표현을 위한 매체 자료의 특성을 안다는 세부 내용을 제시하고 있다. 수용자가 영상물, 대중가요, 사이버 문학 등 다양한 매체 자료에서 즐거움과 재미를 느끼게 하는 구조적, 형식적, 언어적 특성에 대해 이해하고 이에 대한 심미적 안목과 비평 능력을 갖도록 하고 있다. 매체언어의 특성에 대한 이해를 강조하는 (4)-(나)-①의 교

43) 교육과학기술부, 『고등학교 교육과정 해설 -국어-』, 한국보훈복지의료공단 신생인쇄조합, 2009, 468면.

44) 교육과학기술부, 위의 책, 472~473면.

육과정을 통해 인터넷 매체언어의 특성을 안다는 학습목표를 설정할 수 있다.

(3)-(가)-③의 교육과정은 매체 자료의 창의적인 표현 방식과 심미적 가치를 이해하고 향유한다는 세부내용을 제시하고 있다. 매체 언어를 통해 이루어지는 정보와 지식에 대한 비판적 수용과 생산만이 아니라 매체 자료의 창의적인 표현 방식과 심미적 가치를 이해하고 향유하도록 한다. 매체 자료의 창의적인 표현 방식과 심미적 가치의 이해와 향유를 강조하는 (3)-(가)-③의 교과과정의 세부 내용을 통해 인터넷 매체언어 중 유머의 표현 방식과 심미적 가치를 안다는 학습목표를 설정할 수 있다.

(4)-(나)-②의 교육과정은 심미적 정서 표현을 위한 매체 자료를 수용하고 생산한다는 세부내용을 제시하고 있다. 영상물, 대중가요, 사이버 문학, 오락물 등 다양한 대중문화를 심미적 정서 표현의 측면에서 비판적으로 수용하고 직접 생산해 보게 한다. 대중문화의 비판적 수용과 생산을 강조하는 (4)-(나)-②의 교과과정의 세부 내용을 통해 인터넷 매체언어 중 유머를 창작하고 수용한다는 학습목표를 설정할 수 있다.

수업의 진행은 다음과 같다. 먼저 구비문학과 매체언어의 공통된 특성인 구술성에 대한 개념을 알게 한다. 또한 구비문학과 매체언어 자료를 찾아 자료에 나타나는 구술성을 확인함으로써 구비문학과 매체언어의 구술성에 대해 알게 한다. 다음으로 인터넷 매체의 여러 유형의 글 중에 유머를 택하여 인터넷 유머에서 구비문학의 구술적 특성을 찾는 활동을 통해 상호간의 유사성을 발견하게 한다. 마지막으로 구비문학의 구술적 특성을 활용하여 인터넷 게시판 등을 통해 유머를 창작하는 활동을 한다.

인터넷을 통해 유포되는 유머는 하이퍼텍스트로 구현되어 하이퍼링크를 통해 순식간에 수많은 이들에게 퍼져나가는데, 이와 같은 디지털 기술의 특성으로 인해 인쇄매체와는 비교할 수 없을 만큼 빠른 속도로 사회의 구

석구석에 퍼져나가면서 폭발적인 반응을 불러일으키기도 한다. 더욱이 하이퍼텍스트는 원본 텍스트의 복제·이동·수정이 자유로우며, 원칙적으로 누구나 쉽게 텍스트 생산·수용·유통에 참여할 수 있도록 하는 상호작용적 속성을 지니고 있다. 이러한 매체적 특성은 인터넷 유머의 존재 조건의 하나로서, 인쇄매체를 기반으로 한 의사소통 모델과는 전혀 다른 저자와 독자를 만들어낸다.

따라서 하이퍼링크를 통해 공유되는 인터넷 유머의 구술적 특성이 어떤 것이며, 그것이 생성하는 의미는 어떻게 공유되는가에 대한 이해를 이끌어내는 일종의 문화교육 방안을 설계하고자 한다. 한편 학습 내용의 측면에서는 지식에 대한 학습자의 개인적 맥락 및 사회적 맥락화를 중시하고, 학습 방법의 측면에서는 협동 학습 및 프로젝트 기반 학습을 통해 학습자가 스스로 지식을 자기화할 수 있도록 하는 학생 중심의 사회구성주의적 교육 원리를 바탕으로 한 학습과정을 설계하고자 한다.

나. 구비문학의 구술성을 활용한 매체언어 교육방안 실제

(1) 교육내용

교육과정은 개념 알기, 적용하기, 창작하기 단계에 따라 진행된다. 개념 알기 단계에서는 학생들이 음성 언어와 문자 언어의 특성과 문자 언어의 구술성에 대한 개념을 알게 한다. 또한 이렇게 알게 된 개념을 구비문학을 통해 확인하고 인터넷 매체언어에 적용하게 한다. 적용하기 단계에서는 개념 알기에서 학습한 구술성을 바탕으로 인터넷 유머에 나타나는 구비문학 적 특성을 알게 한다. 창작하기 단계에서는 구술성을 바탕으로 한 구비문학의 수용과 창작의 과정을 알게 하여 이를 바탕으로 인터넷 게시판을 통해 상호작용하는 글쓰기를 해보게 한다.

<표 1> 교육내용

개념 알기	<ol style="list-style-type: none"> 1. 음성 언어와 문자 언어의 특성을 안다. 2. 구비문학과 인터넷 매체언어를 통해 문자 언어의 음성 언어 적 특성을 안다. 3. 문자 언어의 구술성에 대해 안다.
적용하기	<ol style="list-style-type: none"> 1. 유머의 특성을 안다. 2. 인터넷 유머에 구술적 특성을 본다. 3. 구비문학을 통해 유머의 구술적 특성을 찾아본다.
창작하기	<ol style="list-style-type: none"> 1. 구비문학의 구술성을 활용하여 인터넷 유머를 창작한다. 2. 구술성을 바탕으로 구비문학의 수용과 창작의 과정을 알아 본다.

(2) 수업 지도안

수업 지도안은 3차시로 구성하였다. 1차시는 개념 알기 단계, 2차시는 적용하기 단계, 3차시는 창작하기 단계를 적용하였다.

<표 2> 3차시 수업 계획

차시	주요학습내용	비고
1	음성 언어, 문자 언어 특성 문자 언어의 구술성 구비문학, 인터넷 매체언어에 적용	컴퓨터실
2	유머의 특성 구비문학, 인터넷 매체언어에 적용	
3	유머 창작	

① 1차시

1차시는 개념 알기 단계로 음성 언어와 문자 언어의 특성을 파악하는 활동을 한다. 직접교수법을 통해 음성 언어와 문자 언어의 개념을 학생들에게 알려주고 문자 언어에 나타나는 음성 언어적 특성을 학생들이 찾아보게 한다. 이 활동을 통해 학생들은 구비문학과 인터넷 매체 등의 문자 언어를 통하여 음성 언어적 특성이 있음을 알게 되고 인터넷 매체와 구비문학의 공통적인 특성을 알게 된다.

<표 3> 1/3차시 수업 지도안

학습목표	1. 음성 언어와 문자 언어의 특성을 안다. 2. 구비문학과 인터넷 매체언어를 통해 문자 언어의 음성 언어적 특성을 안다. 3. 문자 언어의 구술성에 대해 안다.			
단계	학습형태	교수-학습 활동	시간	수업

		교사	학생		형태
도입	수업 분위기 조성	▶교사와 학생 상호간에 인사한다. ▶출석 체크를 한다.	▶교사와 학생 상호간에 인사한다. ▶대답한다.	1	
	동기유발	▶학생의 자발적 참여를 유도하여 어제 있었던 일에 대해 3분 말하기를 하도록 한다. -동영상을 촬영하여 음성 언어 자료로 이용한다.	▶자발적으로 참여하여 어제 있었던 일에 대해 3분 말하기를 한다.	6	발표
	학습 목표 제시	▶학습 목표를 제시한다. -제시한 후 다 같이 소리내어 읽게 한다.	▶다 같이 소리내어 읽는다.	1	
전개1	발견하기	▶모듈별로 음성 언어와 문자 언어의 특성을 찾게 한다. -음성 언어: 동기유발 시간에 한 3분 말하기 영상을 틀어준다. -문자 언어: 어제 있었던 일을 종이에 쓰게 한다.	▶어제 있었던 일에 대해 3분 말하기와 종이에 쓴 내용을 바탕으로 음성 언어와 문자 언어의 특성을 찾아본다.	6	모둠
	비교하기	▶모듈별로 음성 언어와 문자 언어의 특성에 대해 발표하게 한다.	▶모듈별로 음성 언어와 문자 언어의 특성에 대해 발표한다.	4	발표
	확인하기	▶모듈별로 발표한 내용을 종합하고 부족한 부분을 보충하여 설명한다. -학습지	▶교사의 설명을 집중하여 듣는다.	3	강의
전개2	발견하기	▶설화에 나타나는 음성	▶설화에 나타난 음성	6	모둠

		언어적 특성을 찾게 한다. -학습지	언어적 특성을 찾아본다.		
	비교하기	▶모둠별로 설화에 나타나는 음성 언어적 특성을 발표하게 한다.	▶모둠에서 찾은 설화에 나타난 음성 언어적 특성을 발표한다.	5	강의
	확인하기	▶모둠별로 발표한 음성 언어적 특성을 종합하고 부족한 부분은 보충하여 설명한다.	▶교사의 설명을 집중하여 듣는다.	3	발표
전개3	발견하기	▶인터넷 게시판에서 문자 언어의 음성 언어적 특성을 찾도록 한다. -사례 중심으로 발표하게 한다.	▶인터넷 게시판을 중심으로 문자 언어의 음성 언어적 특성을 찾는다.	5	개인
	비교하기	▶인터넷 게시판에서 발견한 음성 언어적 특성을 개인별로 발표하도록 한다.	▶인터넷 게시판에서 발견한 음성 언어적 특성을 발표한다.	4	발표
	확인하기	▶문자언어의 구술성에 대해 정리한다.	▶교사의 설명을 집중하여 듣는다.	3	강의
정리	내용 정리	▶수업 내용을 정리해 주고, 학습 목표를 다시 인지시켜 그 달성 여부를 확인한다.	▶수업 내용을 정리하고, 자신이 학습 목표를 얼마나 달성하였는지 점검해 본다.	2	
	차시 예고	▶다음차시를 예고한다.	▶다음차시 수업내용을 인식한다.	1	

<표4> 1/3차시 학습지

1. 음성 언어와 문자 언어의 특성을 쓰라.

음성 언어	문자 언어
-시간의 제약을 받는다.	-시간의 제약을 받지 않는다.
-공간의 제약을 받는다.	-공간의 제약을 받지 않는다.
-대화를 통해 직접 전달된다.	-글을 통해 간접적으로 전달된다.
-손짓, 억양, 몸짓, 표정 등 부수적인 표현 방법을 활용할 수 있다.	-부수적인 표현 방법을 활용할 수 없다.
-청자의 반응을 즉시 참고하면서 강조하거나 반복해서 말할 수 있다.	-독자의 반응을 즉시 참고할 수 없다.
-비교적 쉬운 내용을 간단하게 전달한다.	-복잡한 내용을 논리적으로 전달할 수 있다.
-수정이 불가능하다.	-수정이 가능하다.

2. 설화에 나타난 음성 언어적 특성을 찾아 쓰라.

① 휴가집에서 귀신을 만나 성공한 거지

현디 지가 얻어 먹음서 물친 비상금이 있던가, 돼지 한 다리 사고, 막걸리 반동우 받아가지고 가서, 또 도매하구 칼허구 사 가지고 가서는 방 가운데다 도매 놓고, 도야지 다리 삶은 것 놓고, 술 받은 것 딱 놓고, 저 안바이다 못을 박고는 노끈을 이렇게 지드란하게 달어갖고는,

(예시 답안) -첨가적 표현이다. 구술적 언술은 의사소통맥 속에서 그 의미가 결정되기 때문에 고정되고 정밀한 언어적 문법을 필요하지 않는다. 구술적 언술에 있어서 화자는 통사론보다는 화용론에 의존하여 새로운 정보를 하나하나 첨가시켜 나간다.

② 귀신을 퇴치하고 잘 산 이야기

그래 인제 방중 된께나, 고마 그래가 들어오고 들어오더니 그러더니 한 놈 오더니 문을 덜렁 열고는, “하이가, 참 큰 대인이 하나 앉았는가배.” 이러 쿠거든. 대인이 제라서 앉았네 쿠고, 아이, 그래 그러쿠고, 그래 쿠더니 또 한 놈이 나가더니, “에나 대인이 와가 앉았는데 오늘 저녁에는 우짤 도리가 없다.”쿠거

든. 또 오더니 “에이 그 놈, 내가 잡을 필요가 없다. 그런 걸 몬 잡으겠다.”마,
이러 쿠니 또 한 놈이 들다보니, 또 대인이 있다 쿠옵서 또 나가빠는 기라. 또
오더니 한 열두 놈이 들어오더니, 난주 마즈막 열두 놈이 들어오더니, “참 대
인이 았았구나!”쿠더니

(예시 답안) -반복적 표현이다. 반복은 구술적 사고와 표현의 현저한 특징 중
하나이다. 구술적 발화는 그것이 수행되자말자 사라지기 때문에 화자는 이미
취급된 내용에 초점을 두면서 구술을 진행하기도 하고 같은 말이나 사건을 되
풀이하기도 한다.

③ 선비의 원한을 풀게 한 숙종대왕
이 사람을 안 직이먼은 탄로가 난다 말입니다, 저 여자가. 그래 가지고 (청중:
아, 맞다, 맞아, 그 말이 맞네.) 그래 다니러 갔는데, 그래 가지고는 (청중: 간
부로 갖다 직이, 직이 났으니.) 그래 가지고

(예시 답안) -참여적 표현이다. 구술전승에서 화자, 청자 그리고 등장인물은
모두 구술되는 세계 속에 흡수된다. 즉 그들은 구술되고 있는 세계를 중심으로
상호융합되고 있는 셈이다.

3. 인터넷 게시판에서 발견한 문자 언어의 구술적 특성을 쓰라.

(예시 답안) -기술문법이 무시된 구어체 화법으로 이루어진다는 특징

-감정 표현을 보다 풍부하게 하기 위해 특이한 도구들이 출현

-쌍방향적인 상호교섭을 통해 완성되는 경향

② 2차시

2차시는 적용하기 단계로 전 차시에 학습한 구술성을 바탕으로 유머에 나타나는 구술적 특성을 찾아보는 활동을 한다. 먼저 교사가 직접교수법으로 유머의 특성에 대해 설명한다. 특히 구비문학 자료를 통하여 구비문학의 구술성과 연관지어 설명한다. 이를 통해 전 차시에 학습한 구비문학과 인터넷 매체의 구술성이라는 추상적인 특성이 실현되는 모습을 보여준다. 교사는 학생들이 직접 인터넷을 검색하여 유머에 나타나는 구비문학의 구술적 특성을 찾아보게 한다. 이를 통해 학생들은 구비문학과 인터넷 매체의 공통적인 특성의 실현 양상을 알게 된다.

<표 5> 2/3차시 수업 지도안

학습목표		1. 유머의 특성을 안다. 2. 인터넷 유머에 구술적 특성을 알아본다. 3. 구비문학을 통해 유머의 구술적 특성을 찾아본다.			
단계	학습형태	교수-학습 활동		시간	수업 형태
		교사	학생		
도입	수업 분위기 조성	▶교사와 학생 상호간에 인사한다. ▶출석 체크를 한다.	▶교사와 학생 상호간에 인사한다. ▶대답한다.	1	
	전시 학습 확인	▶전시 학습 내용을 학생들에게 질문하고 보충 설명한다. -음성 언어와 문자 언어의 특성은? -문자 언어의 구술성?	▶교사의 질문에 대답하고 필요한 사항은 메모한다. -시간의 제약 여부, 공간의 제약 여부 등 -첨가적, 반복적 등	3	강의 문답
	동기유발	▶인터넷 유머 자료를	▶인터넷 유머 자료의	3	발표

		제시하여 웃음 유발요인을 찾게 한다. -시각자료를 활용하여 인터넷 유머가 여러 방식으로 표현될 수 있다는 것을 알게 한다.	웃음 유발요인을 찾아 본다.		
	학습 목표 제시	▶ 학습 목표를 제시한다. -제시한 후 다 같이 소리내어 읽게 한다.	▶ 다 같이 소리내어 읽는다.	1	
전개1	발견하기	▶모둠별로 여러 가지 유머 자료를 찾아 웃음 유발요인이 무엇인지 찾게 한다.	▶모둠별로 여러 가지 유머 자료를 찾아 웃음 유발 요인이 무엇인지 찾는다.	5	모둠
	비교하기	▶모둠별로 찾은 웃음 유발요인을 발표하게 한다.	▶모둠별로 찾은 웃음 유발요인을 발표한다.	4	발표
	확인하기	▶모둠별로 발표한 내용을 종합하고 부족한 부분을 보충하여 설명한다.	▶교사의 설명을 집중하여 듣는다.	3	강의
전개2	발견하기	▶모둠별로 학습지에 제시된 인터넷 유머의 구술적 특성을 찾게 한다.	▶모둠별로 학습지에 제시된 인터넷 유머의 구술적 특성을 찾는다.	5	모둠
	비교하기	▶모둠별로 찾은 인터넷 유머의 구술적 특성을 발표하게 한다.	▶모둠별로 인터넷 유머의 구술적 특성을 발표한다.	4	발표
	확인하기	▶인터넷 유머의 구술적 특성에 대해 종합하고 부족한 부분은 보충하여 설명한다.	▶교사의 설명을 집중하여 듣는다.	3	강의
전개3	개념알기	▶인터넷 유머에 나타나는 구비문학의 구술적	▶교사의 설명을 집중하여 듣는다.	6	강의

		특성에 대해 설명한다.			
	적용하기	▶개인별로 인터넷 게시판을 활용하여 구비문학의 구술적 특성이 나타나는 인터넷 유머를 찾게 한다.	▶개인별로 구비문학의 구술적 특성이 나타나는 인터넷 유머를 찾는다	5	개별
	발표하기	▶개인별로 찾은 내용을 발표하게 한다.	▶개인별로 찾은 내용을 발표한다.	4	발표
정리	내용 정리	▶수업 내용을 정리해주고, 학습 목표를 다시 인지시켜 그 달성 여부를 확인한다.	▶수업 내용을 정리하고, 자신이 학습 목표를 얼마나 달성하였는지 점검해 본다.	2	
	차시 예고	▶다음차시를 예고한다.	▶다음차시 수업내용을 인식한다.	1	

<표6> 2/3차시 학습지

<p>1. 인터넷 유머의 웃음 유발요인을 찾아보자. (예시 답안)-예측하지 못한 경우 -예측하기 어려운 경우 -잘못 예측한 경우</p> <p>2. 인터넷 유머의 구술적 특성을 찾아보자.</p> <p>① 생활속의 알파벳 구름속에 숨어있는 B 5월 5일을 좋아하는 I 수박에서 귀찮은 것 C 모기가 먹는 것은 P 닭이 낳는 것은 R 밤말을 엿듣는 것은 G</p>

(예시 답안) -리듬이 있는 첨가적 표현: 구술문화에 입각한 사고와 표현은 종속적이거나보다는 첨가적이며 리듬을 가지고 있다는 특성이 있다. 일정한 단위로 나누어져서 첨가적인 표현이 계속되면서 리듬을 형성한다.

② 달마가 동쪽으로 간 까닭은?

다음은 달마가 동쪽으로 간 이유에 대한 각계 유명인사의 대답.

-서쪽으로 가겠다는 잠재의식의 왜곡된 형태입니다. - 프로이트

-절대 선(善)을 향해 갔을 것이다.-플라톤

-보이지 않는 손에 의해 끌려갔을 것이다.-아담 스미스

-달마가 동쪽으로 간 것이 아니라 지구가 서에서 동으로 자전한 것이다.-갈릴레이

-지구는 둥글기 때문에 동쪽으로 계속 가면 서방 정도에 갈 수 있다. -콜럼버스

(예시 답안) -집합적이며 다변적인 표현: 구술적인 표현에서 집합적인 성격이 드러나는 경우는 대개 상투 어구에서다.

③ 순대와 파배기의 경주

순대와 파배기가 100미터 달리기 시합을 했다.

파배기도 열심히 뛰었지만 다리가 꼬이는 바람에 그만, 순대에게 지고 말았다.

경주에서 진 파배기는 분식점 구석에서 울고 있었다.

마음 좋은 오뎅이 파배기에게 다가가 어깨를 두드리며 달래려 했다.

그러나 파배기가 오뎅을 밀치며 이렇게 외치는 것이었다.

“어깨 두드리지마! 설탕 떨어져!”

(예시 답안) -삶에 밀착된 사고, 상황의존적인 사고: 구술문화의 또 다른 적극적인 의미는 그것이 삶에 밀착되었다는 사실에서 나온다. 일상의 낱낱을 소홀하게 다루지 않아서 아주 작은 부분일지라도 다시 부각시키고 그것을 비틀어 줌으로써 유머를 창출하는 것이다.

3. 인터넷 유머에서 구비문학의 구술적 특성

① 방학중, 옷, 잣, 잣

방학중이가 물건 점방에 떡 가가주고, 들가가주, 배는 고프고 잣을 처음 보이

먹고 싶은게라 먹고 싶다. 이게라. 그리 가가주고, 자기 옷을 만지면서
“이게 먼가요?”
“옷이라고, 옷이요”
“이건 이름이 먼가요?”
“갓이라고.”
그래 갓을 먹는거다. 그래 갓을 자기가 만지며
“이건 먼가요?”
“갓이라고.”
“그럼 난 간다고.”
그런 전설도 있니다.

-웃음을 유발시키는 요인은 발음의 유사성에 있다. 발음의 유사성으로 웃음을 유발시키는 인터넷 유머를 찾아보자.

② 두꺼비와 토끼와 호랑이

옛날에 두꺼비와 토끼와 호랑이가 의형제를 맺고 살았다. 하루는 셋이서 음식을 가지고 산에 올라가는데, 호랑이가 혼자서 다 먹고 싶어서 내기를 제안하였다. 이 세상에 제일 먼저 난 이가 이기는 것으로 하자고 하면서 “나는 이 세상이 된 다음에 곧 나왔다”고 하였다. 이에 대해서 토끼가 “나는 이 세상이 되기 전에 나왔다”고 하였다. 두꺼비는 잠시 후 “나는 이 세상이 되기 전에 아들 딸을 보았다”고 하였다

-점층적인 방식을 취하고 있다. 점층적인 방식을 통해 웃음 유발시키는 인터넷 유머를 찾아보자.

③ 3차시

3차시는 창작하기 단계로 1, 2차시를 통해 알게 된 구비문학의 구술성을 인터넷 매체언어의 여러 유형 중 유머를 통해 직접 창작하는 활동을 한다. 전 차시를 통해 알게 된 유머에 나타나는 구비문학의 구술적 특성을 활용하게 직접 유머를 창작하게 한다. 1, 2차시는 구비문학의 구술성과 관련된 표현 부분에 중점을 뒀지만 3차시에서는 구비문학의 수용과 창작의 과정도 고려를 하여 창작하게 한다. 자신이 창작한 유머를 사이버 공간에 올리고 사이버 공간을 활용하여 서로의 작품을 평가하고 평가를 바탕으로 자신의 작품을 수정하게 한다.

<표 7> 3/3차시 수업 지도안

학습목표		1. 구비문학의 구술성을 활용하여 인터넷 유머를 창작한다. 2. 구술성을 바탕으로 구비문학의 수용과 창작의 과정을 알아본다.			
단계	학습형태	교수-학습 활동		시간	수업 형태
		교사	학생		
도입	수업 분위기 조성	▶교사와 학생 상호간에 인사한다. ▶출석 체크를 한다.	▶교사와 학생 상호간에 인사한다. ▶대답한다.	1	
	전시 학습 확인	▶전시 학습 내용을 학생들에게 질문하고 보충 설명한다. -인터넷 유머의 특성? -인터넷 유머의 구비문학의 구술적 특성?	▶교사의 질문에 대답하고 필요한 사항은 메모한다.	2	문답 강의
	동기유발	▶인터넷 뉴스에 댓글을 단 경험에 대해 발표하	▶인터넷 뉴스에 댓글을 단 경험을 떠올려보고	3	발표

		<p>도록 한다.</p> <p>-인터넷 매체의 상호소통성에 대해 알도록 한다.</p>	<p>댓글의 내용이 무엇이었는지 발표한다.</p>		
	학습 목표 제시	<p>▶ 학습 목표를 제시한다.</p> <p>-제시한 후 다 같이 소리내어 읽게 한다.</p>	<p>▶ 다 같이 소리내어 읽는다.</p>	1	
전개1	창작하기	<p>▶ 개인별로 전시 학습에서 배운 학습 내용을 바탕으로 인터넷 유머를 직접 창작하게 한다.</p>	<p>▶ 개인별로 전시 학습에서 배운 학습 내용을 바탕으로 인터넷 유머를 직접 창작한다.</p>	19	개별
	게시하기	<p>▶ 인터넷 게시판에 개인이 창작한 유머를 게시하게 한다.</p> <p>-반별로 유머 게시판을 만든다.</p>	<p>▶ 인터넷 게시판에 개인이 창작한 유머를 게시한다.</p>	3	개별
전개2	개념알기	<p>▶ 구비문학의 수용과 창작의 과정을 설명한다.</p> <p>-인터넷 문학의 수용과 창작의 과정이 공통점을 갖는다는 것을 알게 한다.</p>	<p>▶ 교사의 설명을 집중하여 듣는다.</p>	5	강의
	상호평가하기	<p>▶ 유머 게시판에 들어가서 다른 사람의 창작 유머에 댓글을 달아 평가하게 한다.</p>	<p>▶ 유머 게시판에 들어가서 다른 사람의 창작 유머에 댓글을 달아 평가한다.</p>	8	
	고쳐쓰기	<p>▶ 댓글의 평가를 토대로 고쳐쓰게 한다.</p>	<p>▶ 댓글의 평가를 토대로 고쳐쓴다.</p>	5	
정리	내용 정리	<p>▶ 수업 내용을 정리하고, 학습 목표를 다시 인지시켜 그 달성 여부를</p>	<p>▶ 수업 내용을 정리하고, 자신이 학습 목표를 얼마나 달성하였는</p>	2	

		를 확인한다.	지 점검해 본다.		
	차시 예고	▶ 다음차시를 예고한다.	▶ 다음차시 수업내용을 인식한다.	1	

<표 8> 3/3차시 학습지

<p>1. 구비문학과 인터넷 문학의 공통점에 대해 살펴보자.</p> <p>(1) 소통방식 (예시 답안)(예시 답안) 구비문학의 소통체계: 화자↔작품↔청자 기록문학의 소통체계: 작가→작품→독자 인터넷 문학의 소통체계: 작가→(↔)작품→(↔)독자</p> <p>(2) 구비문학과 인터넷문학의 공통점? (예시 답안) 구비문학은 화자가 청자를 직접 대면하면서 작품을 구연하는 특징을 지닌다. 이러한 과정에서 화자는 청자를 강력하게 의식하게 되며, 청자의 반응이 작품의 구연에 일정한 영향력을 행사하게 된다. 따라서 구비문학의 작품은 화자의 구연물이 아니라 화자의 청자의 소통 과정 전체라고 보아야 한다. 청자의 직접적인 반응에 의해서 화자는 작품 구연을 달리할 수 있으며, 청자가 화자의 구연 속으로 뛰어 들 수도 있다는 점에서 쌍방향적 소통체계를 가지고 있는 것이 구비문학의 특성이다. 인터넷 공간에 작품을 올리면 1분도 되지 않아서 독자의 반응이 접수된다. ‘조회수’와 ‘찬성’과 ‘반대’라는 독자의 반응을 접하면서 작가는 다시 작품을 수정하기도 하고, 이어지는 뒷 이야기를 새로 작품화해서 올리기도 한다. 그만큼 독자의 반응을 접하는 시간이 짧아진 것이다. 사이버 작가는 혼자서 작품을 창작하는 작가가 아니라 창작하는 공동의 주체인 전승자가 되는 것이다. 인터넷 문학의 특성으로 흔히 실시간성, 다중 주체, 쌍방향 소통구조, 원본의 소멸, 민주주의적 문학이라는 점 등을 지적하곤 한다. 이러한 핵심적인 특성들은 위에서 거의 대부분이 구비문학적 특성과 일치한다.</p>

(3) 평가

학생들이 수업 내용을 얼마나 잘 이해하고 내면화하였는지는 평가의 관건이 될 것이다. 여기에서 제시하고 있는 수업 방법은 학생들이 중심이 되는 활동이 위주가 되고 있으며, 학생들이 직접 경험하는 과정 속에서 의미를 구성해 나가도록 하고 있다. 이와 같은 수업을 진행하고, 이에 대한 평가를 할 때에는 단순한 문답식 지필고사만으로 목표 달성의 여부를 진단해 낼 수 없다. 여기에 수행평가가 효율적으로 쓰일 수 있을 것이라고 본다.

먼저 모둠 평가는 모둠이 모두 같은 점수를 받게 된다. 이 과정에서 열심히 참여한 학생과 그렇지 않은 학생들 사이에서 불평등이 초래될 수 있을 것이라는 비판점이 있을 수 있겠지만, 협동 학습이 서로 끌어주고 밀어주는 과정에서 그 학습의 효과를 극대화시키고자 하는 취지를 지니고 있다는 점을 감안해야 한다고 생각한다. 또한 개별 평가에서 적절한 장치를 마련함으로써 혹시라도 발생할 수 있는 불평등을 막을 수 있을 것이다.

모둠 평가는 첫째, 수행과제를 해결하는 과정을 교사가 유심히 살펴보면서 점수를 부여하는 방법, 둘째, 모둠별로 발표한 내용에 대하여 교사가 점수를 부여하는 방법을 제시한다. 첫 번째 방법은 모둠 구성원들이 얼마나 성실하고 적극적으로 모둠활동에 참여하고 있는가, 토론의 내용이 얼마나 알차고 체계적인가 등의 기준을 바탕으로 채점되어야 할 것이다. 두 번째 방법은 과제 해결의 결과에 대한 내용이 얼마나 깊이 있는 이해를 바탕으로 하고 있는가, 논리를 잘 갖추고 있는가 등이 기준이 될 수 있을 것이다.

개인평가는 3차시에 이루어지는 개인별 창작물에 대해, 학생들이 게시판에서 추천을 받은 수를 바탕으로 점수를 부여하는 방법을 제시한다. 학생들이 스스로가 평가해보는 기회를 제공한다는 면에서도 의의가 있을 것이다.

Ⅲ. 결론

인터넷 매체에서 이루어지는 서술문화 속에서 구비문학의 현상이 이어지고 있다. 특히 유머와 수수께끼류의 글과 경험담류의 글을 보면, 구비문학적 전통을 쉽게 발견할 수 있다. 이들은 기술문법이 무시된 구어체 화법으로 이루어진다는 특징, 자신의 감정에 충실한 표현을 하는 경향, 쌍방적인 상화교섭을 통해 완성되는 경향 등의 구술적 특성을 가진다. 이러한 점은 구비문학과 인터넷 매체의 구술적 공통성은 두 영역을 연계하여 교육할 수 있게 한다. 또한 이러한 연계는 인터넷 매체언어를 단순한 매체 활용의 수준을 넘어 매체언어 활동의 측면에서 본격적으로 그 매체의 성질을 고찰할 수 있게 한다. 나아가 인터넷 매체언어를 비판적으로 수용하고 생산하는 활동에 이르게 한다.

2007년 2월에 개정 고시된 새 국어과 교육과정에서 제시된 매체언어 활동은 제7차 국어과 교육과정에서 제시했던 매체 활용 수준을 넘어서 매체언어 활동의 측면에서 본격적으로 그 내용을 구현하고 있다. 국어교육적 관점에서 하나의 ‘언어활동’으로 보고 있다. 따라서 이 연구에서는 구비문학의 구술성을 중심으로 구비문학과 인터넷 매체의 공통점을 찾아보고, 공통의 구술성을 매체언어 교육에 활용하는 방안을 생각해 보았다. 또한 이를 통해 인터넷 매체언어를 비판적으로 수용하고 창의적 생산능력을 향상시키는 교육방안을 마련해 보았다.

구비문학은 첨가적 표현, 집합적 표현, 반복적 표현, 전통적 사고, 현실적 사고, 참여적 표현 등의 구술적 특성을 지닌다. 또한 인터넷 매체는 기술문법이 무시된 구어체 화법으로 이루어진다는 특징, 사이버상에서는 자신의

감정에 충실한 표현을 하는 경향, 쌍방적인 상호교섭을 통해 완성되는 경향 등에서 구비문학의 구술성과 비슷한 특징을 찾아볼 수 있다. 따라서 이러한 구술성을 활용하여 인터넷 매체언어 교육방안을 설계하였다.

또한 지금까지의 구비문학, 매체언어 교육의 한계를 극복할 수 있는 교육방안을 설계하였다. 지금까지의 교육에서 구비문학은 문학의 가치와 아름다움, 문학의 의사소통, 이야기의 짜임을 공부하기 위한 도구로 사용되었지 장르적 특성을 바탕으로 한 교육이 제대로 이뤄지지 않았다. 매체언어도 교육의 수단으로 사용되었을 뿐 매체언어의 특성을 고려한 교육이 이뤄지지 않았다. 따라서 구비문학과 매체언어의 공통된 특성인 구술성을 활용한 교육방안을 설계하였다.

교육내용은 개념 알기, 적용하기, 창작하기 단계에 따라 진행된다. 개념 알기 단계에서는 학생들이 음성 언어와 문자 언어의 특성과 문자 언어의 구술성에 대한 개념을 알게 한다. 또한 이렇게 알게 된 개념을 구비문학을 통해 확인하고 인터넷 매체언어에 적용하게 한다. 적용하기 단계에서는 개념 알기에서 학습한 구술성을 바탕으로 인터넷 유머에 나타나는 구비문학적 특성을 알게 한다. 창작하기 단계에서는 구술성을 바탕으로 한 구비문학의 수용과 창작의 과정을 알게 하여 이를 바탕으로 인터넷 게시판을 통해 상호작용하는 글쓰기를 해보게 한다.

수업의 진행의 순서는, 1차시에는 구비문학과 매체언어의 공통된 특성인 구술성에 대한 개념을 알게 한다. 또한 구비문학과 매체언어 자료를 찾아 자료에 나타나는 구술성을 확인함으로써 구비문학과 매체언어의 구술성에 대해 알게 한다. 2차시에는 인터넷 매체의 여러 유형의 글 중에 유머를 택하여 인터넷 유머에서 구비문학의 구술적 특성을 찾는 활동을 통해 상호간의 유사성을 발견하게 한다. 3차시에는 구비문학의 구술적 특성을 활용하여 인터넷 게시판 등을 통해 유머를 창작하는 활동을 한다. 이와같은 3차

시 수업을 통해 학생들은 구비문학의 구술성을 바탕으로 인터넷 매체 특히 유튜브에 나타나는 구비문학의 구술적 특성을 알게 되고 나아가 창작할 수 있게 된다.

이러한 연구 과정을 통하여 구비문학의 구술성을 활용한 매체언어 교육 방안으로 구비문학과 매체언어의 특성을 활용한 수업을 기대해 볼 수 있다.



▣ 참고 문헌 ▣

교육과학기술부, 『고등학교 교육과정 해설 -국어』, 한국보훈복지의료공단
신생인쇄조합, 2009.

교육과학기술부, 『중학교 교육과정 해설 II』, 대한교과서, 2008.

교육인적자원부, 『고등학교 교육과정 해설 - 국어』, 대한교과서, 2001.

교육인적자원부, 『국어과 교육과정』, 대한교과서, 2007.

교육인적자원부, 『중학교 교육과정 해설 II』, 대한교과서, 1999

<단행본>

고형일, 『근대화 정보화 그리고 한국교육』, 교육과학사, 1996.

권오경 외, 『인터넷 통신어휘 사전』, 도서출판 동인, 2002.

김대행 외, 『문학교육원론』, 서울대학교출판부, 2000.

김현주, 『구술성과 한국서사전통』, 월인, 2003.

박영준, 『매체언어론』, 세종출판사, 2006.

서대석 외, 『한국인의 삶과 구비문학』, 집문당, 2002.

오미영 외, 『커뮤니케이션 핵심 이론』, 커뮤니케이션북스, 2005.

최미숙 외, 『국어 교육의 이해』, 사회평론, 2008.

최지현 외, 『국어과 교수 · 학습 방법』, 역락, 2007.

Buckingham D., “*Media Education: literacy, leaning and contemporary culture*”, 기선정 · 김아미 역, 『미디어 교육-학습, 리터러시, 그리고 현대문화』, jNbook, 2004.

Walter J. Ong, 이기우 · 임명진 역, 『구술문화와 문자문화』, 문예 출판사, 1995.

<학술지 & 논문>

- 곽진석, 「언어의 구술성 연구 - 민담을 대상으로」, 『우암어문논집』 2, 부산
외대 국어국문학과, 1992.
- 권선영, 「구술성을 바탕으로 한 설화 교육」, 이화여자대학교 교육대학원
석사논문, 2003.
- 김경섭, 「설화 연행의 텍스트 언어학적 연구」, 『한국고전연구』 5, 한국고
전연구학회, 1999.
- 김대행, 「국어과 교육의 목표와 영역」, 『선청어문』 25, 서울대학교 국어교
육과, 1997.
- 김대행, 「매체언어교육론 서설」, 『국어교육』 97, 한국어교육학회, 1998.
- 김재국, 「전자언어와 문학의 구술성과 다어성」, 『한국문예비평연구』 7, 한
국현대문예비평학회, 2000.
- 김경주, 「구어적 텍스트의 문체적 특성과 쓰기 교육적 의의」, 『국어교육
학연구』 11권, 국어교육학회, 2000.
- 김현주, 「'일상경험담'과 '민담'의 구술성 연구」, 『구비문학연구』 4, 한국
구비문학학회, 1997.
- 박명신, 「인터넷 사이트 싸이월드를 활용한 국어교육의 실제」, 단국대학교
교육대학원 석사논문, 2006.
- 박한나, 「'우연 블로그'를 통한 문학교육의 활용방법과 실제」, 단국대학교
교육대학원 석사논문, 2006.
- 석진아, 「구비문학 교수 · 학습 방안 연구」, 경북대학교 교육대학원 석사
논문, 2006.
- 심우장, 「통신문학의 구술성에 관하여」, 『사이버문학의 이해』, 집문당,
2001.
- 안유선, 「멀티미디어 시대의 설화교육의 방향」, 서강대학교 교육대학원 석

- 사논문, 2005.
- 염창권, 「구비문학과 대중매체 문화」, 『국어교육』 90, 한국어교육학회, 1995.
- 유미영, 「구비문학 교육 연구 : 고등학교 문학교과서의 학습목표와 학습활동과제의 분석적 검토」, 이화여자대학교, 1999.
- 은주연, 「매체 활용을 통한 읽기 능력 신장 방안」, 『동국어문학』 15, 2003.
- 정일균, 「사이버 공간에서의 구비문학적 소통 체계와 그 교육적 활용 연구」, 건국대학교 교육대학원 석사논문, 2003.
- 정현선, 「기호와 소통으로서의 언어관에 따른 매체언어 교육의 목표에 관한 고찰」, 『국어교육연구』 119, 서울대학교 국어교육연구소, 2007.
- 정현선, 「언어 · 텍스트 · 매체 · 문화」 범주와 ‘복합문식성’ 개념을 통한 미디어 교육의 국어교육적 수용에 관한 연구」, 『한국초등국어교육』 28, 한국초등국어교육학회, 2005.
- 최병우 외, 「매체언어와 국어 교육: 매체언어와 교수-학습 방법에 관한 연구」, 서울대학교 교육연구소 학술세미나, 2000.
- 최영환, 「매체언어와 대응하는 국어 교육」, 『국어교육』 98, 한국어교육학회, 2000.
- 최용환 외, 「국어교육에서의 매체언어 교육 수용에 대하여」, 『중등교육연구』 52, 경북대학교 중등교육연구소, 2004.
- 최혜실, 「디지털 문화 환경과 서사의 새로운 양상」, 『구비문학연구』 16, 2003.