

# 문화교육으로서의 국어교육\*

김 동 환\*\*

## 〈차 례〉

- I. 문제제기 - 왜 문화인가
- II. 외부로부터의 문제들
- III. 문화 대중으로서의 학습자
- IV. 방법적 사례들
  - 1. 문화물로서의 소설 읽기
  - 2. 문화적 생산 원리와 교육의 한 방향
- V. 대중화의 길

## I. 문제제기 - 왜 문화인가

왜 문화인가? 이는 가장 먼저 검토해 보아야 할 실질적인 문제라고 생각한다. 문화교육과 관련된 논의의 선편을 권 것은, 기존의 구분법에 따르면 문학교육<sup>1)</sup> 측이었다. 문학 자체를 문화적 텍스트와 그 실천으로 보고 문학교육 역시 그에 상응한다고 보고 문화론의 관점에서 문학교육론의 전개 가능성을 타진한 논의와<sup>2)</sup>, 문학을 언어활동의 준거들,

\* 본 연구는 2003년도 한성대학교 교내 연구비 지원과제임.

\*\* 한성대학교

1) 이 논문에서는 논의의 필요상 그동안 통칭으로 사용해 온 국어교육과 문학교육이라는 구분법을 필자의 관점을 개입시키지 않고 사용하고자 한다. 그렇지만 이러한 구분법은 생산적이고 체계적인 논의를 통해 지양되어야 하리라 보며, 그 과정에서 문화론이 중요한 논거가 될 수 있으리라 판단한다.

2) 우한용, 문학교육과 문화론, 서울대출판부, 1997.

생활문화 및 예술문화 등으로 다층화하여 그 영역을 확대하고 시각을 다각화한 논의<sup>3)</sup>, 언어 활동의 창조적 저변을 확대하는 차원의 문학적 실현을 문화적 실천으로 강조한 논의<sup>4)</sup>들이 그 대표적이다.

이러한 논의들은 문학교육론의 측면에서 긍정적인 평가를 받은 것으로 판단된다. 그런데 그 논리들에 대해 오해의 여지가 있으며 실제로 그것이 드러난다는 견해 또한 엄연히 존재한다. 적나라하게 말한다면 문학교육이 국어교육의 범주보다 교육적 효용성과 편의성의 측면에서 낫다는 논리를 마련하기 위한 전략적 발상과 접근이라는 것이다. 그래서 문화론의 입장에서 문학교육을 논하는 경우 대체로 그 방향성이 '문학에서는 이러한 원리와 발상법이 발견된다', '문학은 문화적 활동의 다양한 국면을 내포하고 있다'는 쪽으로 나아가게 된다는 것이 그러한 견해들이 경계하는 대목이다. 특히 문화를 언어활동의 맥락에서 접근하고 그에 바탕을 두어 문학을 바라보는 일, 문학의 영역을 규범적인 것에서 일상적인 것으로 확대하려는 일 등이 그 요체라고 생각하고 있다.

필자는 문화론적 문학교육론을 경계하는 입장에 대해 동의하는 측면도 있는데, 그 이유는 문화론적 문학교육이 외적으로는 포괄적인 속성을 지니고 있어 문학교육과 국어교육을 두루 아우를 수 있다는 입장을 보이고 있지만, 궁극적으로는 기존의 구도에서 다른 한 쪽을 배타적으로 바라보는 시각을 노정해 왔기 때문이다. 즉 다양한 맥락의 변화에 따라 영역 구성의 조정 또는 재설정이 필요하다면 그에 따른 적절한 고타당한 방법이 강구되어야 한다고 보기 때문이다.

문화적 문학교육론이 문학을 바라보는 일, 나아가 국어생활을 바라보는 일에 대한 새로운 시각을 제공해 주는 것이라는 견해나, 문학이 문화임을 새삼스럽게 강조하는 일 자체가 낯설다는 반응이 공존할 수 있는 것은 동일한 문제 현상에 대한 공동의 작업이나 인식이 거의 이루어지지 않았다는 점을 말해준다. '문화교육으로서의 국어교육'을 논하는

3) 김대행, 국어교과학의 지평, 서울대출판부, 1995.

———, 문학교육론의 시각, 문학교육학 2호, 1998.

4) 김종철, 문학교육의 문화론적 관점, 교전문학연구 별집 8호, 2001.

자리의 출발점은 여기에서야 한다고 본다. 문화는 그 사회 구성원 모두의 생산물이자 향유물이라는 점을 역설적으로 되새겨보게 되는 대목이기도 하다.

‘문화’는 기존의 구도에서 새로운 구도로 나아가는데 필요한 공동의 방법적 개념이어야지 어느 한 구도의 입지를 강화하거나 배타적인 입장을 마련하는데 필요한 근거가 되어서는 아니 된다고 본다. 그리고 범박하게 말한다면 그동안 국어교육과 관련 전공자들이 해온 논의들은 표나게 문화론이라는 관점을 드러내지 않고 문화에 대한 관점들을 제시하지 않았을 뿐이지 구체적인 맥락에서는 이미 문화론적 접근에 포괄되는 것들이라고 생각한다. 오히려 중요한 것은 기존의 두 영역이 공동으로 모색해야 할 조화의 길을 마련해 줄 틀로서 문화론을 수용하고 앞으로의 방향성을 탐색하는 것이라고 판단된다.

이러한 맥락에서 볼 때 ‘문화’라는 방법적 개념에 대한 정의가 중요한 변수로 떠오르게 된다. 그런데 문화에 대한 정의는 그 특성에 걸맞게 매우 다양하게 이루어져 왔다. 그리고 각각의 정의들은 나름대로의 타당성과 설득력을 지니고 있다. 문제는 우리의 논의에 필요한 정의를 그 다양한 범주 속에서 ‘선택’해 올 것인가, 아니면 목적의식에 따라 새롭게 규정해 낼 것인가 하는 점이다. 필자로서는 후자의 경우가 바람직하다고 보는데, 잠정적으로 몇몇 연구자들이 공동으로 도출해 낸 바 있는 “말과 생각과 사는 방식이 하나의 질서를 이룬 것이 문화”<sup>5)</sup>라는 규정을 따르기로 한다.

## II. 외부로부터의 문제들

문화교육으로서의 국어교육이 문제를 다루는 일은 정적인 맥락이 아닌 동적인 맥락에서 출발해야 한다고 본다. 문화가 지닌 속성이 그러하기도 하지만 국어교육의 새로운 방향성을 모색하게 되는 주요한 입지

5) 김대행 외, 문화교육원론, 서울대출판부, 2000, p57.

중의 하나가 바로 현대 사회의 변화와 관련되기 때문이다. 특히 한 사회의 문화적 구도를 질적인 측면에서 변화시키고 있는 변수들에 대한 고려가 필요하다고 본다. 이 장에서는 그러한 맥락에서 몇가지 문제들을 살펴 보고자 한다.

미래학자들은 최근에 들어 과학자들이 전통적인 인문학의 영역에 대해 경계 허물기를 시도하고 있다는 경각심을 심어 주고 있다. 예를 들어 과학자들은 디지털 사회의 특징적인 현상 중의 하나로 인간이 'Humanoids(인간 비슷한 것)'들과 동거하기 시작했다는 것을 들고 있다. 컴퓨터는 물론 간단한 기계를 조작하는데도 일종의 대화를 요구하는 환경이 조성되고 있는 데 이러한 환경이 보다 강화된다면 인간은 자신의 정체성에 대해 보다 분명하게 인지하고자 하는 노력들을 하게 되는 시기가 올 것이라고 본다. 그 단계에서 인간의 본질과 세계에 대한 보다 깊이 있는 성찰도 가능하지 않겠느냐는, 즉 과학이 인문학의 핵심 영역에 대한 실체적인 접근 통로를 열어 줄 수 있으리라는 것이다.

또한 과학자들은 자신들이 문화 예술의 생산자로서의 역할을 수행하게 될 것이라고 말하고 있다. 최근의 한 학술대회(2000 HCI·CG·VR 학술대회)에서 발표된 논문들인 「게임 난이도에 따른 뇌전환 변화에 관한 연구」, 「조직 대형을 이용한 그룹 경로 찾기」, 「벡터 집합 합성 방식의 모핑에 기반한 얼굴의 표정 애니메이션 연구」, 「MPEG-4 3차원 얼굴 모델 애니메이션과 캐릭터 언어의 생성」 등의 논지가 바로 그 구체적인 사례들이다. 이러한 논지들은 학술대회는 물론 전문잡지 등을 통해서도 지속적으로 개선되고 있다.<sup>6)</sup> 과학자들은 의식적으로 전통적인 예술 미학이나, 철학, 문학 영역에 대한 접근을 시도하고 있는데 필자는 이런 글들을 읽어 가면서 착잡한 심경을 금할 길이 없었다. 이제 과학자 아닌 기술자들이 예술가로서의 역할까지도 수행하겠다는 의지와 낙관적 전망을 강하게 내보이고 있기 때문이었다.

---

6) 다음 경우가 그 대표적인 사례라 하는데 이와 관련된 내용들은 국내의 과학분야 전문잡지에 상세하게 소개되고 있다.

Special Report : Art and Technology, IEEE Spectrum, Vol. 35, 1998.

그런데 그 같은 낙관적 전망은 그들의 체계모니적인 발상에 기대고 있다는 점을 읽어 내야 할 것이다. 그 한 예를 들어보자. 디지털 시대가 추구하는 일종의 가상 현실에 대해 과학자들은 서구의 유토피아론을 거론하고 있다. 그들이 즐겨 인용하는 베이컨의 「새 아틀란티스」에는 다음과 같은 구절이 있다. “우리 체제의 목적은 세상의 원인들에 대한 지식을 얻고, 사물들의 비밀한 움직임을 발견하며, 인간의 제국을 확장하여 모든 것을 가능하게 하는 데 있다.” 그들은 이것을 최근의 정보화 사회를 형성시킨 동인 중의 하나로 인식되는 유토피아론에 해당하는 것으로, 계몽주의를 거쳐 우리 시대로 직접적으로 유전되어 내려오는 것이라 보며 과학은 이러한 인문학의 가치추구 전통을 이어받되 실제적으로 만들어 보임으로써 그 근원을 앞질러가고 있다고 주장하고 있다.

이와 같은 과학자들의 시도에 대해 인문학에서는 그 이면에 놓여 있는 진실을 드러내는 접근방법을 통해 본질적인 대응논리를 마련해야 할 것이다. 이런 접근법은 어떻게 생각해 본다. 사람들은 아무래도 컴퓨터와 핸드폰 등 정보 통신 기기의 발전을 일상 중에 경험하는 것을 통해 변화를 인식하므로 하드웨어 중심의 문명발전관을 가지는 경향이 있다. 그러나 이것은 역사의 맥락을 놓치는 것이다. 현재를 평가하고 미래를 예견하려면 우리는 눈에 보이는 현상들보다 그 뒤에 있는 무형의 변화의 의미를 음미해야 할 때가 있는데 정보화의 경우가 바로 그러한 것이다.

이런 근본적 변화에서 중요한 것은 하드웨어보다 오히려 소프트웨어이며 가장 중요한 것은 지식웨어, 즉 이 모든 것 뒤에 숨어 있는 논리적 발전이다. 이 논리적 발전의 중핵에 인문학이 놓여 있다는 발상이다. 인문학이 ‘과학의 뒤를 따라가는 것’이 아니라 ‘앞서 나가는 것’임을 인식하고, 인식시키고 실현해 가는 일이 무엇보다도 필요한 것이 아닐까 생각해 본다.

인문학의 현재적 존재 이유를 찾을 수 있는 또 다른 맥락은 언제나 지적되어 온 바처럼 물질문명의 양면성이다. 앞서 과학자들이 인간 평등주의를 디지털 시대의 주요한 덕목으로 내세우고 있음을 지적했지만

이는 당위론적인 덕목이지 존재론적인 덕목일 수는 없다. 이놀드 토인비가 제기한 바 있는 '도덕적 간극 Morality Gap'이라는 용어를 굳이 사용하지 않아도 인간이 전에 없던 힘을 가지게 된 반면에 그에 걸맞은 지혜와 윤리는 갖지 못했음을 그간의 인류사를 통해 확인할 수 있다. 오히려 그 간극은 더욱 벌어질 것으로 보는 것이 타당할 것이다. 최근 들어 학계나 교육계에서 인문 정신이라는 개념이 새삼스럽게 논의의 대상으로 떠오르는 것도 이런 맥락에서라고 본다.

디지털 시대에는 정보적 경험이 철저히 개인화되는 추세에 놓여 있어 규범적 동질성이 형성되기는 매우 어려울 것이다. 심지어는 사회적으로 문화 해체 현상에 직면할 수도 있다. 이제 인문학은 가상 공간과 가상 사회로부터 우리의 공동체와 사회를 어떻게 지켜나갈 것인가 하는 절박한 문제를 떠 안게 되는 셈인데 이는 오히려 새로운 방향성을 탐색할 수 있는 기회가 될 것으로 판단된다. 과학문명이 인류가 밟 디디고 살아 온 문화를 형해화 시키는 쪽으로 나아간다면 인문학은 그것을 복원시키는 쪽으로 나아가야 할 것이다. 물론 과학자들은 디지털 문화는 필연적인 것이며 보다 발전된 형태라고 주장하고 있다.

그러나 인간이 살아 숨쉬는 공간이 존재하고 그 안에서 형성된 삶의 방식들을 문화라고 할 수 있는 것이지 기계와 인간이 공존하면서 기계에 중심이 놓이는 상황이 만든 생활양식을 문화라고 부를 수는 없을 것이다. 지금까지의 역사를 부정할 수 없다면 문화 또한 부정하기 어렵다. 그리고 그 문화의 핵심은 인간이기에 인간이 중심이 되지 않는 문화는 인정하기 어렵다. 과학자들이 인간 평등주의 운운하는 것은 역으로 이러한 맥락을 인정하는 것으로 볼 수 있을 것이다. 사이버 공간도 따지고 보면 문화사 속에 수많은 상(像)으로 존재하는 이상현실의 기계적 변환에 다름 아니다.

여전히 인문학이 필요한 이유를 여기에서 찾아보고 싶다. 그러나 중요한 것은 현대를 살아가는 사람들을 어떻게 설득할 것인가 하는데 있다. 표면적으로 드러나 있지 않아서이지 학문 간의 힘겨루기에서 우열을 정해주는 것은 바로 사회 구성원들을 설득하는 힘에 있다고 할 수

있다. 중세 말에서 근대 초기에 과학이 급속도로 힘을 얻게 된 것은 사람들의 믿음이었다. 종교나 철학이 제시했던 세계와 인간과 현상에 대한 설명들이 추상적이고 비가시적이었던 데 비해 과학은 그것들을 가시적인 것 즉 보고 느낄 수 있는 상태로 전환시켜 설명하였기에 믿음을 준 것으로 볼 수 있다.

그렇다면 인문학 중에서도 그 실천적 속성을 가장 필요로 하는 문학 교육 및 국어교육이 무엇을 해야 할 것인가는 보다 분명해질 수 있다. 흔히 국어 교과서를 비롯한 각종 교과서를 편찬하는 과정에서 그 방향성을 설정하는데 어려움을 많이 겪기도 한다. 교육과정이 그 대강의 범주를 정해주는 것은 하지만 여전히 구체적인 내용을 설정하는 데는 지표가 필요하다. 과학을 중심으로 하는 문명 발전론의 영향력 아래서 인문학의 추구해야 할 바를 제시하는데 필요한 내용과 방법으로서의 문화론적 접근은 그 한 지표로서 작용할 수 있을 것이다.

### Ⅲ. 문화 대중으로서의 학습자

문화론적 관점에서 교육을 설계하는 일은 문화가 지닌 속성, 특히 시대와의 연관성으로 인해 빚어지는 속성으로 인해 문제를 야기하기도 한다. 대중문화의 경우가 그 좋은 예이다. 학생들이 있는 집안에서는 예외 없이 대중문화를 둘러싼 갈등이 존재하는데 이는 문화론이 감당해야 할 큰 문제이기도 하다. 대중문화 생산자들은 사실 오랜 기간 동안 문학교육과 국어교육을 받아 왔는데 그들이 교육을 통해 얻은 능력을 활용하여 만든 문화적 생산물은 대부분 교육의 측면에서는 기피의 대상이 되어 왔다. 왜냐하면 지금 현재의 피교육자들을 위협한다고 생각하기 때문이다. 그렇다면 현재의 교육의 방향은 그 피교육자들이 어떤 문화적 생산물들을 만들기를 원하는 것일까? 그리고 그 피리는 무엇으로 설명해야 할 것인가? 여기에는 혹시 문화를 이르는 언어는 매우 동시대적인 것인데 문화에 대한 관점은 매우 보수적이고 정합적이지 않은 것

을 선택해 왔기 때문은 아닌가 하는 판단이 든다. 그리고 문화대중으로서의 학습자에 대한 배려가 부족한 것은 아니었나 하는 판단이 든다. 논의의 필요상 현대의 문화를 대하는 대중의 태도에 대해 서사문화를 중심으로 간단하게 설명해 보기로 하자.

현대의 서사문화에 대응하는 대중의 태도는 전통적인 서사를 대하는 대중과는 사뭇 다른 것으로 판단해야 할 것이다. 역사적인 흐름을 감안할 때 대중들은 다양한 문학 양식 중에서 서사 양식에 대해 가장 가까운 거리에서 향유하는 경향을 보여 왔다는 것이 일반적인 견해이다. 서사양식 자체가 기본적으로 대중의 세계를 형상화하는데서 출발했던 점<sup>7)</sup>이나, 유통구조가 대중을 겨냥하고 형성되었던 점들을 방증으로 삼는다면 설득력 있는 견해라 판단된다.

우리는 대체적으로 대중을 매우 소극적인 성격을 지닌 존재로 규정해 왔다. 개별자로 보든, 집합으로 보든 문화현상에 대해 소극적이고 수동적인 태도를 지닌 것으로만 파악해 왔기에 문화의 형성과 유통과정에서 늘 논의의 대상으로 삼아왔다. 그러나 이러한 대중들에 대한 시각은 현대에 와서는 근본적인 교정을 받아야 할 것으로 보인다. 특히 디지털 문명의 확산은 대중의 위상에 대한 인식 제고에 중요한 전환점을 제공해 주었다고 판단된다.

디지털 문명으로 인해 문화 생산자와 향유자 사이가 일방향 소통에서 쌍방향 소통으로 바뀌었다 라든지 하는 식의 이야기는 이제 새로운 것이 아니다. 문제는 소통의 질적인 문제에 대한 검토가 필요한 시점이라 본다. 대중들은 현대 문화에 대해 어떤 의식을 지니고 대응을 하고 있는지가 중요한 문제라 본다. 디지털 문명은 분명 대중의 대응 전략을 이전보다는 능동적인 것으로 만든 것은 사실이지만 그 태도의 뿌리는 사회적 이념이 다변화되고 개인적 가치의 다양성이 인정되는 시기까지 거슬러 올라간다고 보는 것이 보다 타당할 것이다. 즉 대중의 성격이

7) 대중들의 '옛보기 심리' 나 '비밀스러움 만들기' 등의 욕망이 구조화되면서 나타난 것으로 보이는 로마의 변형담이나 스페인의 피카레스크 소설 등에서 그 발생론적 성격을 확인할 수 있을 것이다.

mass라는 어원에서 벗어나 사회 구성원을 집합적으로 일컫게 되는 단계에서 이미 능동적인 모습을 보였다고 할 수 있다.

문화 향유자들이 '나는 다른 대중과 다른 향유자'라고 생각하는 경향이 두드러지면서 전반적인 대중의 성격은 변모하게 된다. 문화 생산자들도 대중을 '의식 있는 대중'과 '의식 없는 대중'으로 구분하고 자신의 생산물에 대한 대중의 평가를 자의적으로 해석해 온 것으로 볼 수 있다. 그러나 문화 향유자로서의 대중이라는 실체를 개개인으로 분리해 놓고 볼 때는 그러한 구분이 매우 불합리함을 알 수 있을 것이다. 현대 문화의 선택적 향유자들은 그 지식이나 교육의 정도로 보아 예전의 대중들과는 매우 다른 사회적 위상을 지니고 있다. 대중문화와 고급문화를 구분하지 말고 취향문화로 지칭하자는 견해는 대중의 속성과 위상 변화를 반영한 관점의 수정이라 할 것이다.

필자는 이러한 맥락에서 파악되는 현대 문화의 향유자로서의 대중들은 '일탈'과 '귀속'이라는 대응 전략을 구사하는 것으로 보고자 한다. 즉 집단으로부터의 일탈을 시도하는 과정에서, 집단에 귀속되고자 하는 과정에서 문화를 향유하고자 하는 욕구를 느끼고 그것을 실천한다고 본다.<sup>8)</sup> 전자의 경우는 개별성을 충분히 보장해주는 문화 양식이나 메시지에 대한 집중으로, 후자의 경우는 공적인 담론이나 사회 중심 계층의 세계관의 형상화에 대한 집중으로 나타난다고 본다. 대중들은 홍수처럼 쏟아지는 문화 생산물을 주체하지 못해 빠져 들어가거나 무관심해 지는 것이 아니라 자신의 욕구에 의해 '선택'하고 '배제'하는 행위를 통해 대응하는 것이다. 우리 주변의 경우를 돌아보자. 비디오 가게나 영화관, 만화 가게를 둘러보면 선택과 배제의 이유를 찾기 위해 골몰하는 개인이나 집합들을 보게 된다. 게임방이나 pc 앞에서는 선택된 화면에 무아지경으로 빠져 있는 개인들을 만나게 된다. 실체로서의 대중들의 모습이다.

대중들의 문화향유 능력이나 의식, 감각을 제쳐 두고 문화 생산자가

8) 줄고, 대중소설의 독자와 문학교육, 문학과 교육 3호, 1998, 봄

선구자·예술가·시혜자·창조자적 기질이나 의식을 앞세워 생산 자체에 의미를 둔다면 그 문화는 문화로서의 존재의의를 잃게 될 것은 자명한 일이다. 예전과 달리 사회 구성원의 의식이나 정체성은 물론 평균적인 문화적 감각이나 능력이 현저하게 달라진 이 현대성의 시대에 여전히 문화가 특출 난 재능이나 의식의 소유자의 지적 생산물로 인식된다면 대중들의 외면을 받게 될 것이기 때문이다. 그렇다고 기존의 대중 문화에 대해 표명했던 부정적 견해들의 논리들이 지적했던 것처럼 무조건적인 '대중 추수' 경향을 보이지는 것은 아니다. 대중들의 실체를 보다 명확히 설정하고 그들에게 '의미 있는 문화'를 제공해야 한다는 맥락이다.

하나의 예를 들어 본 것이지만 이상의 논리들은 문화론적 관점에서 교육을 설계하는 경우에도 적용될 것이다. 교육을 하는 입장, 즉 교육 방법론을 개발하는 입장이나 그에 의거해 학생들을 가르치는 입장은 문화 생산자와 동일한 위치에 놓여 있어야 한다고 본다. 문학교육이나 국어교육의 내용이 문화적 결과물이라면 당연히 그 내용을 향유해야 할 피교육자에 대한 배려가 있어야 하며, 그들이 행할 '선택'과 '배제'의 원리를 염두에 두어야 할 것이다. 언어 활동이 취향의 문제일 수도 있다는 점을 인정하는 일, 아주 작은 단위에서부터 '선택'과 '배제'의 원리가 필요하다는 일을 인식하게 될 때 구체적인 방법론이나 원리가 도출될 수 있을 것이다.

#### IV. 방법적 사례들

##### 1. 문화물로서의 소설 읽기

앞에서 필자는 문화교육으로서의 국어교육을 논하기 위한 선결 문제로 동일한 문화 현상에 대한 공동의 작업이나 인식이 이루어져야 한다는 점을 지적했다. 그 한 사례로 '문학 작품 읽기'라는 문제를 들어 보

자. 문학교육론의 입장에서 문학교육의 효용성이나 가치를 이야기하면서 문학 작품이 '가치 있는 삶'이라든가, '창조적인 언어 활동 양상' 등을 내포하고 있음을 강조한다. 그런데 정작 학습자들은 사실을 알고는 있지만 그것을 찾아내는 일 즉 '읽는 일'은 제대로 수행하지 못하는 경우가 대부분이다. 대학교 1~2년생을 대상으로 한 교양 수업에서 교과서에서 배우지 않은 작품들을 던져주었을 때 그것을 제대로 수용할 수 있는 학생들은 매우 드물다. 즉 제대로 읽지 못한다. 그토록 오래 동안 '문학' 수업과 '읽기' 수업을 받았으면서도 정작 작품이 주어졌을 때 '읽지 못한다'는 것은 매우 문제적인 현상이라 판단된다. 필자가 주장하는 바는 이러한 현상은 단순한 읽기 능력의 문제가 아닌 문화적 코드의 해석 능력과 관련된 문제로 받아 들여야 한다는 것이다. 그 점에 대해 상술해 보기로 하자.

문학의 한 속성을 학습의 대상으로 삼게 될 때 다양한 차원의 접근이 가능하겠지만 무엇보다도 앞서 고려해야 할 점은 바로 효용성의 문제일 것이다. 문학의 한 속성에 대한 앎이 궁극적으로 무엇에 도움이 될 것인가 하는 문제를 고려하지는 것이다. 필자가 알고 있는 한 지금까지의 소설교육은 대체로 예술적 인식의 차원에서 크게 벗어나지 않았다. 어떤 소설작품을 통해 언어예술로서의 문학의 미적 가치를 알고, 삶의 태도와 방향에 도움을 줄 교훈을 얻고, 사회와 세계에 대한 인식의 폭을 넓히는 경험의 원천으로 삼는데 중점을 두고 있었다. 예술 일반에 적용될 수 있는 보편적 감상 방법이 주를 이룬 셈이다. 그러나 이러한 접근은 상당한 수준의 독자의 입장이 아니면 주체적으로 이루어지기 어려운 특성을 지니고 있다. 원리가 아닌 결과를 학습하는 것과 마찬가지로 때문이다. 대부분의 학생들은 교과과정에서 배우지 아니한 새로운 작품들을 대하면 여전히 낯설고 어려운 존재로 다가온다고 토로한다. 교과과정 밖에서 주어지는 작품에 대해 어떻게 접근해야 하는지 난감함을 느낀다는 말을 들을 때마다 그간의 교육방법에 어떤 문제가 있는 것은 아닌가 하는 생각을 하게 된다.

소설교육을 받았지만 새로운 소설을 쉽게 '읽어 낼' 수 없다는 교육적

결과에 대해 문학교육 전공자들은 결코 자유로울 수 없을 것이다. 그와 같은 결과는 필연적으로 학교 현장의 문제보다는 교육적 이념과 방향의 문제에서 비롯된 것이기 때문이다. 그간 학교 교육의 방향을 결정하는 교육과정을 입안하는 일이나 교과서를 편찬하는 일은 전적으로 전문가로 인정받은 연구자들의 몫이었다. 그리고 다른 어떤 인문학보다도 국어교육학 또는 문학교육학은 그 실천적 성격에 관심을 두어야 한다는 점에서 전공자들의 폭넓은 책임의식이 요구된다고 본다. 필자는 그 책임의식의 기저에 기존의 전공 영역의 경계를 허물 수 있다는 발상이 자리잡아야 한다고 본다. 이러한 발상법은 이미 오래 전에 제시된 바 있고 그에 대해 긍정적으로 수용하는 분위기도 형성되었다고 판단된다. 그러나 전반적인 측면에서 볼 때는 그러한 분위기의 형성에도 불구하고 구체적인 논의의 장에 이르러서는 핵심적인 발상으로 자리잡고 있지 못한 것으로 판단된다. 여전히 대부분의 논의의 근저에는 기존의 전공개념이 자리잡고 있다. 문학교육학의 내부에서는 시나 소설, 고전문학과 현대문학 등의 경계가 온존하고 있으며, 국어교육학의 차원에서 볼 때는 문학과 비문학의 교섭은 아예 차단된 상태라고 해도 과언이 아닐 것이다. 물론 융용학문으로서의 국어교육학을 연구하는 입장에서 하나의 기초학문을 바탕으로 삼는 일은 지극히 당연한 일이다. 그러나 그 기초학문이 통합을 지향하기 위한 것이 아닌 차별성을 피하기 위한 것으로 자리잡고 있다는 데에 문제가 있다. 지금의 국어교육학은 그 정체성을 확립하기 위해 각 연구자들이 역량을 결집해야 할 때이지 세부 영역간의 차별성을 위해 역량을 분산시킬 단계가 아니라고 보기 때문이다.

문학교육 나아가 문화교육에 대해 많은 관심을 가지고 있는 입장에서 문제해결을 위한 방안을 강구해 보면서 제일 먼저 떠올린 것이 문화적 코드로서의 '소설 읽기'라는 개념이었다. 그 과정에서 우선적으로 소설을 읽는다는 활동은 무엇을 어떻게 하는 것을 말하는지 새삼스럽게 생각해 보게 된다. 오랫동안 국어과 교육과정에서는 '이해와 감상'이라는 용어로 문학작품을 대하는 태도를 설명해 오고 있다. 그러나 교육과정을 면밀히 읽어보아도 문학작품을 바르게 이해하고 감상하기 위해 거

쳐야 할 과정에 대해서는 언급이 없다. '인간의 다양한 삶의 방식을 이해'하거나 '아름다움과 정신적 가치를 이해할 것 등을 요구하고 있지만 어떻게 읽어야 그러한 이해에 도달할 수 있는지는 알 길이 없다. 즉 '읽은 후'의 단계에 대해서만 관심을 표명하고 있다.

이런 구절은 있다. '작품을 즐겨 읽는 태도를 기르도록 하자'는 권유이다. 그렇지만 문학작품을 즐겨 읽을만한 대상으로 느끼게 하거나 그렇게 될 수 있는 구체적인 방법은 역시 없다. 7차 교육과정에서 표나게 내세운 '수용과 창작'이라는 발상에서도 그러한 배려를 찾기가 어렵다. 단순화해서 판단한다면 다른 논설문이나 설명문을 읽는 것처럼 하되 읽은 후에 그것이 미적 구조물임을 염두에 두면서 감상을 하면 된다는 논리를 발견하게 된다. 문학작품은 다른 글들과 달리 특수한 것임을 전제로 하고 있으면서도 특수한 것이기에 학생들이 느끼게 될 어려움에 대해서는 애써 피하고 있는 인상을 받게 된다. 극단적으로 말한다면 정작 학생들에게 우선적으로 필요한 방법은 배제되어 있는 셈이다.

이를 두고 전공 영역의 경계를 굳건히 지키고자 하는 의식의 발로이자 결과라고 본다면 지나친 억측일까. 신중하게 생각해 보지만 지나친 억측만은 아닐 것이다. 국어 과목의 하위 영역으로서의 '문학'과 문학 과목의 '문학'은 어떻게 다른 것인지 살펴 보다보면 그렇게 판단할 수밖에 없다. '말하기' '듣기' '읽기' '쓰기'의 영역과 '문학' 영역을 분리시킴으로써 얻고자 하는 궁극적인 효과는 무엇이며 학생들은 그러한 체계를 통해 어떤 능력을 얻게 될 것인지 하는 의문을 던져 주는 것이 현행 교육과정의 가장 큰 특성이다.

소설을 읽는다는 행위는 일차적으로 그 작품을 특별한 대상으로 보는 관점에서 벗어나는 태도의 형성에서부터 이루어져야 한다고 본다. 자유로운 사고를 제한하는 관점에서 벗어나자는 말이다. "문학이 심미적 구조물임을 안다."라는 학습목표는 오히려 문학을 이해하고 감상하는데 걸림돌의 역할을 하게 된다. 정작 '미적인 것'이 무엇이고 '생활적인 미'나 '정신적인 미'가 어떻게 다른 지도 충분히 인식하지 못하는 것으로 판단되는 학습자로서는 이 정체불명의 목표를 향해 자신의 사고활

동을 수렴시키고자 의식적으로 노력해야 하기 때문이다. 그렇다면 누군가에 의해 의도된 감상 결과에 다가가는 과정이지 스스로의 감상 결과를 찾아가는 과정이라 말하기는 어려울 것이다.

일반적으로 '미적인 것'으로 규정되는 대상을 논리적으로 설명하고 받아들이는 일은 인간의 여러 정신 작용 중에서도 매우 고차원에 속하는 범주에서 가능하다. 설명하기 어려운 것을 쉽게 가르쳐야 하고 그것을 논리의 차원에서 이해해야 하는 입장은 때로는 위태롭게 보이기조차 한다. 자칫 대상에 대한 무의식적인 거부감이나 거리감을 초래할 수도 있기에 그러하다. 중·고등학교 과정을 통해 문학교육을 받았으면서도 어떤 계기로 주어지거나 선택한 불특정 작품을 대할 때 우선 낯설고 어렵다고 느끼는 이유는 바로 이러한 무의식적인 거부감이나 거리감 때문은 아닌지 반문해 본다. 문학교육에서 가장 중요한 일은 작품이라는 것이 쉽사리 잡히지 않는 어떤 차원에 놓여 있는 대상이 아니라 내가 언제든 접근할 수 있는 대상이라는 생각을 갖도록 해주는 것이라고 본다. 그러기 위해서 필요한 일은 문학작품도 다른 언어적 구성물과 마찬가지로 자신의 일상적 언어활동과 동일한 맥락에서 이루어지는 것이라는 생각을 전제로 삼을 수 있도록 해야 할 것이다. 이는 다른 말로 하면 모든 재재를 문화적 생산물로 다루는 일, 즉 문화교육으로서의 접근을 필요로 한다는 것으로 설명할 수 있다.

소설이나 설명문이나 문화적인 글쓰기, 글읽기의 관점에서 보면 동일한 대상이다. 다만 전달하고자 하거나 읽어 내야 하는 내용이 어떤 그릇에 담겨 있느냐 하는 점에서만 다를 뿐이다. 설명문이 단순하고 생겼고 안을 쉽게 들여다 볼 수 있는 그릇이라면 소설은 모양도 복잡하고 입구가 좁거나 목이 이리저리 구부러진 그릇이어서 안에 담긴 내용을 들여다보거나 꺼내기가 수월하지 않은 그릇이다. 소설이라는 그릇에 담긴 내용을 누군가가 꺼내 주고 "이것은 이 복잡한 그릇에서 나온 것이니 그 점을 염두에 두고 내용물을 음미해 보라"고 한다면 그것만큼 무의미한 것은 없을 것이다. 빨대 같은 것으로 내용물을 조금씩 맛보면서 그것이 무엇일가를 생각해보거나, 갖은 기술을 다 동원해서 다른 그릇

으로 옮겨 내는데 성공하는데서 오는 성취감, 정 안되면 복잡한 그릇을 깨트려서 기어이 그 내용물의 정체를 알아내는 과정에서 느끼게 될 발견의 기쁨 등을 스스로 얻도록 해 주는 것이 올바른 국어 교육일 것이다. 그래야만 자신해서 또 다른 그릇들을 찾아 나서고 싶은 의욕도 생기고 더 복잡한 그릇에서도 내용물을 섭취하는 능력도 함양될 것이다. 이렇게 본다면 가장 중요한 문제는 그 내용물에 접근하는 방법인 셈인데, 그 방법의 요체들을 찾는 데 바로 문화적인 안목과 접근이 필요한 것이다. 문화란 사회 구성원들의 정서·체형적 공유성, 자발성, 창조적 발상 등이 근거를 형성하고 있는 산물이기 때문이다.

## 2. 문화적 생산 원리와 교육의 한 방향

논의의 틀을 조금 벗어난 것이기는 하지만 어떤 경험을 제시해보고자 한다. 중·고등학교 국어 교사를 대상으로 한 연수 강의에서 이런 질문을 받았다. “학생들에게 「적벽가」를 가르치고자 하는데 방법이 묘연하다. 이 작품을 어떻게 설명해야 할지, 무엇을 통해 접근해 가야 할지 좋은 수가 떠오르지 않는다. 학생들은 고전이라면 고개부터 내짚는 경우가 많다. 학생들에게 가장 친숙한 대중 매체를 통한 교수 방법이 없겠는가?” 필자는 이러한 방법을 제시해 보았다. “학생들에게 「삼국지」의 ‘적벽대전’에 대해 간단히 설명하고 그 중 전투장면을 상세히 묘사한 구절 특히 장수의 칼에 추풍낙엽같이 병사들이 날아가는 부분을 직접 제시한 다음, 그것을 4~5컷의 만화로 그려보게 하십시오. 인물의 모습을 상세히 표현하도록 주문하십시오. 그런 다음 「적벽가」를 읽혀 보십시오.”

얼마 후 어떤 교사로부터 전화를 받았는데 학생들이 그려 낸 만화의 내용과 그 이후의 수업에 대한 내용이었다. 몇 명의 학생이 그린 만화에 장수의 칼에 날아가는 병사의 모습이 부각된 그림이 있었는데 말풍선을 통해 ‘엄마 나 죽어요’ ‘OO야 난 억울하다’ ‘죽기 싫어요’ 등의 말로 그 심경을 토로하는 것이 있었다는 것이다. 이러한 맥락은 「삼국지」에

는 없으나 「적벽가」에는 있는 내용에 주목하게 되었다는 점을 의미한다. 즉 그동안 쉽게 풀어 쓴 소설이나 게임 등을 통해 대부분의 학생들이 접한 「삼국지」이지만 정작 학생들이 자신들의 시각으로 읽지는 못했던 작품이다. 이 만화를 돌려 본 이후의 수업시간에 매우 활발하고 진지한 토론이 이루어졌다고 한다. “원래의 「삼국지」는 순 장수 중심의 이야기네. 정작 맨 앞에서 전투를 벌이는 병사들은 전혀 고려하지 않고 있네.” “이름도 남기지 못하고 맥없이 죽어 가는 병사들은 도대체 누구일까? 그 부모나 가족들은 어떤 심정일까?” “「삼국지」의 작가는 인간의 목숨을 이렇게 경멸할 수 있던 말인가?” “그리고 보면 「적벽가」는 너무나 인간적인 작품인 것 같다.” “「적벽가」는 사람이 살아 있는 작품이다.”

이 경험을 장황하게 늘어놓은 것은 미디어의 속성과 고전의 결합이 어떤 효용성을 지니고 있는지에 대한 한 사례를 통해 문화교육으로서의 국어교육이 지향해야 할 한 가능성을 검토해 보고자 하는 의도에서이다. ‘고전’이라든가 ‘문법’이라든가 ‘언어’라든가 하는 개념들이 교육적 대상이 될 때 교사나 학생 모두 매우 어렵고 피하고 싶은 대상으로 인식된다는 점을 고려할 때 이같은 접근방법이 시사하는 바가 크리라 판단되기 때문이다. 예를 든 것은 고전문학의 현대문화적 재생산이라는 측면으로 한정되었지만 문제를 인식하는 데는 충분하리라 본다. 즉 우리 고전문학이 대표적인 문화생산물이라는데 동의한다면 그것을 어떻게 가르칠 것인가? 가르침으로써 무엇을 얻을 수 있을 것인가라는 질문에 대한 답을 통해 문화교육으로서의 국어교육의 한 방향성을 찾을 수 있을 것이다.

필자는 위에서 살펴 본 것처럼 한 편의 소설이 만화로 변용될 때 만화라는 미디어의 속성상<sup>9)</sup> 작품이 지닌 의미 층이 더욱 다양하게 드러날 수 있다는 점에 주목하고 싶다. 특히 앞으로 고전문학의 잠재적 향유 층으로 설정 가능한 학생들을 가르치는 교육 현장에서 이와 같은 양

9) Scott McCloud, *Understanding Comics*, Harper Collins, 1993.

상의 미디어와의 결합을 통한 고전의 교육 방법 모색은 중요한 의미를 가진다고 보기 때문이다. 주지하다시피 고전문학은 실제적인 향유자를 향해 다양하면서도 실생활적인 도움을 주는 접근 통로를 마련하지 않으면 미디어 문화 시대에 그 존재 영역을 상실할 가능성이 점점 커질 것이다. 그리고 그런 식의 현상이 지속되고 확대된다면 교육적 대상으로서의 '문화'는 그 범주가 축소될 것이다. 국어교육의 한 지향점으로 설정하게 되는 문화교육이 정작 그 구체적인 대상을 설정하는데 어려움을 겪는다면, 즉 어떤 문화를 대상으로 할 것인가라는 문제에 부딪히게 된다면 아이러니가 아닐 수 없다. 문학교육의 현실적 필요성에 대한 한 논거를 여기에서 찾을 수 있을 것이다.

미디어 관련 업계 종사자들의 고민 중의 하나가 소프트웨어를 만들고 개선해 나가는데 필요한 내용 생성이 점점 어려워진다는 점이라고 한다. 특히 소프트웨어를 만드는 대부분의 사람들이 공학계통의 전공자들이어서 자주 한계에 부딪히게 된다는 것이다. 각 미디어에 따라 다소의 차이는 있지만 시간이 지나면서 수용자들의 기대치와 지각적 대응력이 높아지면서 더 복잡적이고 고차원적인 내용 체계를 원하지만 그것을 만족시키기가 쉽지 않다고 한다. 그래서 눈을 돌리게 되는 것이 문학예술의 세계라고 한다. 우선은 고갈된 상상력의 원천을 찾아 재충전할 수 있을 뿐 아니라 수용자들의 의식 저변에 깔려 있는 일상적인 문학적 선형성을 이끌어 내어 흡인력을 높일 수 있다고 판단하기 때문이다.<sup>10)</sup> 특히 그들이 주목하는 바인 일상적인 생활에서의 문학적 선형성, 즉 의식하든 그렇지 않든 간에 일상의 많은 국면에서 문학적 사고와 언어생활이 이루어지고 있다는 사실은 문학 연구자들이 유념해야 할 부분이라고 생각한다.<sup>11)</sup> 문학이 존재하는 곳, 존재해야 할 곳에 관심을 두지 않는 문학연구라면 점차 그 기반을 잠식당할 것이기 때문이다.

이런 맥락에서 본다면 우리 고전은 이 시대의 미디어 문화의 중요한

10) Peter Gibian, *Mass Culture and Everyday Life*, Routledge, 1997.

11) 생활 속의 문학의 존재 방식과 그 의미에 대해서는 다음 참조.  
김대행 외, 앞의 책.

소프트웨어 공급원으로서의 위상도 충분히 가능하다고 생각한다. 고전 텍스트의 생산들의 상상력과 연구자들의 논리가 어우러진다면 미디어 문화의 주된 내용 체계들을 이룰 수 있는 원리적 변용<sup>12)</sup>을 위한 패러다임을 마련할 수 있다고 보는 것이다. 여기에는 무엇보다도 고전 작품을 가변적인 문화적인 텍스트로 볼 수 있는 유연한 태도가 필요하다고 본다. 정본(定本)의 개념으로만 텍스트들을 대할 때 텍스트의 외연은 확장될 수 없을 것이다. 아주 정밀하고 빈틈없는 정본으로서의 텍스트를 제시하는 일과 부분 부분이 훼손되더라도 본래적인 의미를 구현해 낼 수 있는 텍스트를 제시하는 경우의 두 가지를 비교할 때 후자의 경우가 현대적인 효용성이 더 크다고 본다. 특히 미디어와의 관계를 고려할 때 더욱 그렇다. 고전 작품에서 발견할 수 있는 현상과 사물과 관련된 참신하고 깊이 있는 발상과 표현법이나 사유구조 등이 미디어의 속성 및 원리와 결합하여 새로운 텍스트로 변용될 때 고전의 가치는 더욱 증폭되리라 본다. 바로 여기에 문화교육으로서의 국어교육이 선택할 수 있는 한 방법이 있다고 판단된다.

## V. 대중화의 길

비본질적인 문제라고 볼 수 있겠으나 문화론적 관점에서 문학교육과 국어교육을 바라보는 일에서 필요한 또 하나의 일은 연구 결과의 대중화라고 본다. 그것도 본질적인 대중화의 방법을 강구할 필요가 있다고 본다. 본질적인 차원의 대중화를 위한 길은 연구자, 교사, 학습자들이 서로 긴밀하게 연결되는 통로를 모색하는 길과 통한다.

예를 들어 문학 작품이나 언어 현상에 대한 연구 결과를 생각해 보자. 현재와 같은 상황이라면 학생들은 학교에서 배우지 못하면 그와 관련된 지식이나 논리를 얻을 기회를 얻지 못한다. 그렇다고 평론가나 연구자들이 비평이나 연구를 목적으로 쓴 글을 읽고 필요한 것을 얻는 것

12) Brian McFarlane, *Novel to Film*, Clarendon Press, 1996.

도 한계가 있다. 교과서나 관련 도서 외에 그들이 접할 수 있고 학습의 효과를 얻을 수 있는 매개체를 제공해 주는 것이 필요하다는 것이다. 교사들의 경우에도 마찬가지이다. 한정된 시간과 자료를 통해 생산적인 교수-학습을 위한 노력을 보이기에는 쉽지 않다. 연구자들의 연구 결과는 세부적인 수용자들을 겨냥하여 다양한 양상으로 재생산되어야 할 것이다. 문화란 구성원들이 공유하는 것이기에 문화적인 것이라고 판단되는 문학이나 언어 현상에 대한 대중적 접근 통로는 매우 중요한 것이다.

중중 대중화를 현실 영합과 동일한 맥락으로 이해하여 '대중적 글쓰기'에 대해 완강한 태도를 보이는 연구자들을 보게 된다. 그러나 그 결과를 전혀 관계가 없는 사람들에게 나눠주고 어떤 이익을 구하자는 것이 아니고 문화의 형성과 전수의 존재 기반이 되는 대중들에게 그 성과를 되돌려 준다는 것인데 그것이 현실 영합일 수는 없다고 본다. 대중들의 변덕과 소신 없음을 탓하기에 앞서 연구자들의 인식함을 생각해 보는 것이 바른 수순일 것이다.<sup>13)</sup>

연구 결과의 대중화를 위한 실천적 방안을 강구할 때는 세 가지 점을 고려해야 하리라고 본다. 하나는 발상의 전환이고 다른 하나는 상호소통성이다. 발상의 전환은 구체적인 작품에 대한 연구 결과를 조직하는 과정에서 필요하다. 연구 내용을 대중들이 쉽게 이해할 수 있게 하되 일상적이고 생산적으로 수용할 수 있도록 유도하는 것이 대중화의 목적이라면 여러 방법적 장치들이 마련되어야 한다. 즉 접근 통로, 표현 방식, 자료의 구성 등 전달의 효과와 영향의 극대화를 위한 장치들이다. 이는 매우 창조적인 작업으로 어떤 측면에서는 연구 활동보다 더 고도의 전략을 필요로 하는 글쓰기가 될 것이다.

상호소통성은 연구자들이 시혜자나 계몽자의 입장에서 벗어나 대중과 동시대를 살아가는 한 구성원으로서, 역사 의식과 생활 의식을 공유하는 입장에서 상호작용을 시도하는 것이 필요함을 의미한다. 한국의 교

13) 이에 대해서는 줄고, 21세기의 문학연구 - 대상·태도·방법의 조화, 민족문화사 연구 17호, 2000. 12 참조.

육현장의 가장 큰 문제점의 하나가 교사와 학생, 교과서와 학생간의 소통구조가 일방통행에 가깝다는 점임을 염두에 둘 때 대중화가 그 전철을 밟아서는 생산성을 기대할 수 없을 것으로 보기 때문이다. 그러기 위해서는 새로운 글쓰기에 대한 진지한 모색이 이루어져야 하는바 그 자체로 국어교육의 중요한 내용이 될 것이다.

마지막으로 문화교육의 핵심적인 내용 체계 중의 하나가 지식교육으로 설정되어야 한다는 점이다. 문화는 지식과 불가분의 관계를 맺고 있다. 아주 일상적인 지식에서부터 체계적인 지식에 이르기까지 다양한 지식들이 근저에 자리 잡고 있다. 앞에서 '말과 생각과 시는 방식이 하나의 질서를 이룬 것이 문화'라는 규정을 따른다고 밝혔던 바, 방식이 질서로 자리 잡게 되는 것은 오랜 시간을 두고 전수되고 구성원들이 동의하게 될 때 가능한 것인데 그 전수는 바로 지식이라는 형태로 전환되어 이루어지기 때문임을 감안한다면 지식교육의 필요성에 동의할 수 있을 것이다.

그런데 언제부터인가 우리 교육현장에서는 지식 교육을 잘못된 교육의 표본인 것처럼 인식하는 풍조가 자리 잡고 있음을 발견하게 된다. 즉 암기의 대상이 되는 지식을 배척하는 현상이 나타나게 된 것이다. 그러나 그러한 인식의 결과는 어떠한가. 한 사회의 구성원으로서 갖추어야 할 주요한 덕목이 당대의 문화적 현상에 대한 주체적이고 자발적인 대응 능력일 터인데 현재의 청소년들은 그러한 능력을 갖추지 못하고 감각적이고 정서적인 반응을 하는 경우가 많다. '아는 것이 힘이다'라는 명제를 알면서도 교육적 편의성이나 오도된 인식에 의해 그 힘의 원천인 지식이 배제됨으로써 문화적 능력의 저하를 가져 온 것이다. 문화에서 지식이 사상된다면 무엇이 남겠는지를 생각해 본다면 문화교육에서 어떤 점이 배려되어야 할 것인지 파악 가능할 것이다.

〈초록〉

## 문화교육으로서의 국어교육

김 동 환

문화교육은 국어교육의 새로운 방향으로 인식되고 있다. 지금까지 그에 대한 논의는 문학교육의 측면에서 주로 제기되어 왔는데 그 맥락은 그리 바람직스럽지 않았다고 판단된다. 따라서 어떤 전환이 필요한데 새로운 방향의 문화교육을 설계하기 위해서는 우선 인문학이 처한 외적 정황에 대한 분석이 요청된다. 필자는 그것은 과학기술에 대한 인문 정신의 견제로 요약하고자 한다.

필자가 제안하는 문화교육과 관련된 발상들은 다음과 같이 요약할 수 있다.

우선 학습자를 어떤 성격을 지닌 주체로 볼 것인가 하는 문제를 들 수 있는데 필자는 학습자를 문화 대중으로 보기를 주장한다. 구체적인 방법론으로는 소설읽기를 예로 들면, 소설 텍스트를 창조적 개인의 독특한 생산물이 아니라 일상적인 문화물이며 일반적인 원리에 의해 생산된 것으로 보고 주체적으로 접근하는 태도, 즉 문화물에 대한 접근 태도의 전환과 그에 따른 실제적인 읽기 방법을 강구해야 한다. 다음으로는 현대 문화의 대표적인 존재 방식인 미디어와의 결합 방법이다. 학습자와 가장 친숙하고 가장 빈번한 경험의 대상인 미디어와의 결합을 통해 '문화물'을 교육하는 과정과 결과를 통해 문화교육의 요체를 얻을 수 있을 것이라 판단된다. 마지막으로 연구자들이 연구결과를 대중화하겠다는 의지가 필요하며, 잘못된 인식으로 인해 소홀히 되었던 지식 교육에 대한 태도의 전환이 필요하다.

**【핵심어】** 문화 교육, 인문 정신, 생활양식, 일상적 문화물, 문화 대중, 미디어 문화, 대중화, 지식 교육

〈Abstract〉

## **The Education of korean language in cultural education**

**Kim, Dong-hwan**

The cultural education is watched as a new direction in the education of korean language. The articles on the cultural education, has been carried on by literary education researcher, are not particularly desirable in my opinion.

The first task of this project, mapping out new cultural education, is a analysis of external situation surrounding the human studies. That is a restraining influence of humanistic spirit to the scientific technology.

The proposal about cultural education in this article is as follows:

first, the learner is characterized as a culcural public.

second, the text is recognized as a ordinary cultural product, not as a special product.

third, the co-relation of text and media is positively regarded as a method of teaching and learning.

the last, the cognition about knowledge education is turned to be necessity.

**【key words】** cultural education, humanistic spirit, culcural public, ordinary cultural product, co-relation of text and media, knowledge education