

# 대중문화의 국어교육적 의의

노 은 희\*

## 〈차 례〉

1. 왜 대중문화인가
2. 어떻게 대중문화를 받아들이고 있는가
  - 가) 대중매체 중심의 접근
  - 나) 대중문화(예술) 텍스트 중심의 접근
3. 어떤 방향으로 대중문화를 받아들여야 하는가
  - 다) 대중의 문화적 실천행위 중심의 접근

## 1. 왜 대중문화인가

최근 국어교육에서는 부쩍 대중문화에 관심을 기울이고 있으며 그것의 교육적 가능성을 조심스럽게 타진하고 있다. 이 가운데 본고는 국어교육에서 갖고 있는 대중문화에 대한 관심과 그 수용 양상을 정리하고, 나아가 좀더 발전적인 수용 방향을 제안해보고자 한다.

국어교육이 대중문화에 시선을 돌리게 된 이유는 사실 내적인 동기보다는 시대적 요청에 따른 것이라 할 수 있다. 지금 우리는 지식기반 사회에서 문화사회로 이행하고 있으며 그 핵심에 대중문화가 자리잡고 있다. 더불어 정보화사회의 도래에 따라 매체가 강조되면서 그러한 매체를 통해 생산 소비되는 대중문화에 관심을 둘 수밖에 없다.

---

\* 홍익대학교

이러한 시대적 흐름에 교육계는 문화교육을 하나의 대안으로 제시하고 있으며, 자연스럽게 당대의 한 문화 형태인 대중문화를 끌어들이고자 한다. 또한 제도 교육의 대상인 청소년이 대중문화에 심취해 있다는 사실도 대중문화에 관심을 기울이게 하는 중요한 요인이다.

대체로 제도 교육에서는 대중문화란 선도되고 정화되어야 할 영역으로 간주되어 왔다.<sup>1)</sup> 이러한 인식 속에 보통 고급문화와 비교하여 비난하기 위해, 혹은 일단 받아들인 후 학습자를 결과적으로 나은 쪽으로 인도하기 위해 대중문화를 수용하고 있다.

그러나 문화연구자들은 상업문화, 저질문화의 시비에도 불구하고 대중문화의 긍정적 역할을 꾸준히 제기하고 있다. 이들 연구에 따르면, 대중문화가 엘리트적 소수 고급문화를 탈피하여 다양성을 포용하는 문화의 민주화를 이루도록 하였으며, 현대인들이 의미를 공유하여 사회적으로 연결되도록 도와준다.

최근에는 교육계에서도 대중문화에 대한 올바른 이해 없이는 새로운 교육의 과제를 해결할 수 없다는 자성의 목소리를 내고 있다. 이제 보수적인 교육계에서도 대중문화를 수용할 수 있는가 혹은 가치가 있는가라는 회의적인 관점에서 벗어나 대중문화를 수용해야 한다는 당위성 논의로 급진전하고 있다.

이러한 인식의 전환은 교육계의 내적인 동기로 이어져 대중문화를 본격적으로 교육의 장에 끌어들이기 위한 검토가 다각도로 이루어지고 있다. 먼저 기존의 '지식', '배움', '교육'의 개념이 재구성되면서 대중문화가 갖는 교육적 함의가 재평가되고 있다. 현대의 지식은 보편적이고 절대적인 것이 아니라 상대적이며, 이제 학습자는 이러한 지식을 비판적으로 선별 수용하는 능력을 키워야 한다. 여기서 일상적인 경험 그

1) 대중문화에 대한 교사들의 인식을 살펴보면, 교사의 80%이상이 대중문화 때문에 청소년들의 학교생활지도에 어려움이 있으며, 현재의 청소년 문화가 획일적이고 상업적인 문화이기 때문에 바람직하지 않다고 인식하고 있다. 이에 대중문화의 교육은 '대중문화에 대한 비판 능력', '외래문화의 올바른 수용'이 강조되어야 한다고 보고 있다(김영, 2001).

자체가 배움의 재료가 될 수 있으며 경험 자체를 학습의 계기로 만드는 것이 중요하다. 대중사회에 살고 있는 우리들은 자신을 둘러싼 세계가 하나의 거대한 텍스트가 되며 이러한 텍스트를 읽는 학습자라고 할 수 있다. 따라서 대중문화는 대중들의 일상 생활세계의 역동성을 포함하는 교육의 소재이자 교육의 과정 그 자체가 될 수 있다(이상용, 1998).

대중문화가 우리 시대의 지배적인 삶의 양식이며 청소년들의 사고와 행동방식을 형성하는 데 큰 영향을 미친다는 사실과, 교육계의 열린 교육관으로 대중문화 자체가 교육의 소재와 장이 될 수 있다는 인식, 이 모든 것은 국어교육이 대중문화에 관심을 기울일 만한 충분한 근거가 된다. 이에 더하여 대중문화를 국어교육에 도입했을 때 기존의 국어교육관과 궤를 같이 하면서도 동시에 새로운 발전 방향을 보충하여 제시할 수 있어야 한다. 또한 대중문화의 발전 과정에 국어교육의 힘이 관여할 지점이 있는지 모색해 보아야 한다.

국어교육에서도 대중문화의 수용은 최근 교육계 전반에 영향을 미치고 있는 생활중심, 수용자중심의 교육관에 부합하며, 구체적으로 다음의 두 측면을 지지하고 보완한다.

### ① 당대성을 가진 생활 문화 강조

대중문화는 지금 여기의 당대성을 지닌 일상의 문화이다. 따라서 대중문화가 갖는 당대성이나 일상성은 당대의 살아있는 언어 문화를 국어교육의 장으로 이끌어서 기존의 교육이 갖는 언어 현실과의 괴리를 좁혀줄 수 있다.

이러한 점들은 생활 문화로서의 국어활동 영역을 점차 강조하고 정전 중심의 교재관을 벗어나고자 하는 국어교육의 지향점과 맞닿아 있다. 대중문화는 접근 용이성, 일상성 때문에 그것을 매개로 자신과 사회에 대한 성찰적 의미 습득과 주체 형성이라는 배움을 획득하기 좋은 재료가 될 수 있다. 그것은 대중문화가 잘 다듬어진 텍스트의 내재적 가치보다는 사회적 심리적 갈등이 그대로 드러나는 실재로서의 텍스트를 제공함으로써 복수적 메시지를 파악하고 선별 비판하는 재료로 활용

가능하기 때문이다. 대중문화라는 텍스트는 그 자체의 완결성에 의해 그 가치가 평가되는 것이 아니라 생활과의 기능적 관련성에 의해 평가 되는 것으로 기존의 소재와는 다른 측면의 내용을 제공할 수 있다.

한편 기존의 교육과정이 인지적인 측면의 발달에 관심을 둔 접근 체계라고 할 때, 대중문화가 현대인의 욕구를 대변하는 생활 문화라는 점은 감성적이고 욕구중심적인 변화를 교육에서 포착할 수 있는 또다른 접근법일 수 있다(한승희, 1998). 이 또한 정서적인 측면을 점차 강조하고자 하는 국어교육관에 부합하면서 대중문화가 간여할 수 있는 지점이기도 하다.

## ② 능동성을 가진 학습자의 주체성 강조

대중문화는 일상의 생활 문화이므로 청소년층 학습자도 능동적 주체가 되어 적극적으로 참여 가능하다. 대중문화는 대중이 수용자인 동시에 생산자이므로<sup>2)</sup>, 대중은 지배적인 의미제시를 저항하거나 거부할 수도 있고 대량생산된 텍스트를 독자적으로 독해하거나 창조적으로 전환시켜 자신의 것으로 만들 수도 있으며, 이러한 문화로 스스로의 능력을 증진시키고 자신들의 의미와 정체성의 자원 혹은 일상을 풍요롭게 하는 것으로 이용할 수도 있다.

자칫 대중문화에 대해 학습자들은 수동적이고 무의식적으로 따라가는 것처럼 보일 수도 있으나 메시지의 생산/분배와 그 메시지를 수용하는 양자간의 사이에는 분명한 단절이 존재한다. 학습자의 주체적 태도

---

2) 대중문화의 의미기제는 그 허부구조의 체제 종속성에도 불구하고 여전히 대중에 의해 결정되고 주도된다. 분명히 자본논리 및 그 기제 안에서 유통되고 있는 문화 기제 사이에는 의미 있는 틈새가 존재한다. 문화내용은 분명히 자본의 축적에 이바지하고 있지만 그 반면에 생활세계의 잔존하는 항수를 유지하며 분명한 저항의 메시지를 우리에게 전달한다. 대중문화는 자본주의 사회의 상품적 관계를 대변하는 문화상품이라는 점에서 현대 사회의 특성을 가장 잘 반영하나 반대로 대중문화는 바로 그 상품성이 가지는 제한성 안에서 대중의 목소리를 형성하고 확대하는 저항적이고 대안적인 기능을 수행하고 있다는 점에서 사회변혁의 새로운 가능성을 담지한다(한승희, 1998).

에 따라 교육·학습이 형성되기도 하고 형성되지 않기도 한다. 수용과정 또한 생산과정만큼이나 창조적일 수 있고, 어떠한 근거에서 그것이 의미의 재창조 과정이기도 하다. 이는 학습자의 주체적 과정이 없으면 대중문화를 통해 교육적 가치를 얻어내는 것이 어려울 수 있고, 각 개인의 성찰 능력과 태도에 따라 대중문화에서 얻어내는 정보의 양과 질은 현저한 개인차를 보일 수도 있다는 뜻이다. 이 지점에 국어교육이 학습자들의 능동적 수용을 안내할 교육적 역할이 필요하다. 이같은 대중문화에 대한 능동적 수용 요청은 주체적인 의미 재구성을 강조하는 현 국어교육의 구성주의 관점과도 상통한다. 이때 대중문화에 대한 의미의 재구성은 '대중성'이라는 것에 기초하므로 개인의 의미해독의 자율성에만 머물지 않아서 최근의 사회적 구성주의와 연결되기도 한다.

요컨대, 대중문화는 당대의 살아있는 생활언어 문화를 국어교육의 소재로 제공하여, 학습자의 자발적이고 능동적인 참여를 유도할 수 있다. 이에 국어교육은 학습자의 자발적인 태도를 도와 능동적으로 대중문화 속 언어문화를 성찰하도록 안내해 주어야 한다.

## 2. 어떻게 대중문화를 받아들이고 있는가

대중문화의 국어교육적 의미를 본격적으로 논하려면 대중문화의 개념과 범위, 성격과 특징 등에 대한 명확한 규정이 요구되나, 이는 그리 간단한 문제가 아니다. 학자에 따라서는 '대중', '문화', '대중문화' 그 자체가 고정된 것이 아니라 끊임없이 변화하는 살아 있는 것이기 때문에 그 개념이 획일적으로 규정될 수 없다고 주장하기도 한다. 따라서 여기서는 대중문화의 일반적인 개념들을 언급하고 교육적 관점에서 개념을 선택한 후, 여기서 부각되는 핵심요소를 중심으로 국어교육의 대중문화에 대한 접근 양상을 살펴보고자 한다.

〈대중문화 개념〉

- a. 대중을 대상으로 생산된 시장지향적 상품문화
- b. 대중매체를 통해 대중의 욕구에 따라 생산, 유통, 소비되는 다양한 형태의 문화
- c. 대중매체를 중심으로 전파되는 대중적인 예술 장르나 문화적 형식 등과, 그에 관련된 생산체제와 물질, 그리고 수용하는 대중들에 의해 공유되는 행위와 담론 등에 관련되어 대중의 일상화된 삶의 과정에 내재된 문화의 총칭

a의 정의는 대중문화의 상업적 성격을 드러내는 것으로, 대중문화의 생산 측면이 초점화되어 있다. b의 정의는 a에 비해 대중문화에 기여하는 대중매체의 역할이 드러난다. c의 정의는 대중문화의 과정에 나타나는 여러 가지 층위를 포괄하고 있다. 최근 문화연구에서는 대중문화에 대해 '대중적인 삶의 다양한 방식들'로 보는 관점과 삶과 관련된 여러 에너지를 가르고 배치시키는 힘으로 보는 관점을 접합시켜 정의의 내릴 것을 권유하고 있다(원용진, 2001). 이러한 개념의 수용은 문화운동, 문화정책, 문화교육 등과의 논의를 펼칠 수 있도록 도와준다.

보통 범위를 분명히 하기 위해 a, b의 관점으로 다루는 것이 보편적이다. 그러나 교육의 관점에서 대중문화의 특성 자체보다는 대중문화 과정에서 학습자의 수용과정과 그것의 일상화된 삶의 경험을 중요시하는 만큼, 논의의 버거움에도 불구하고 c의 영역까지 확대하여 살펴보고자 한다. 더불어 c의 개념은 대중문화를 상업문화나 매체문화로만 이해하는 것을 피할 수 있다.

c의 정의를 수용하여 대중문화의 과정에서 보이는 세 가지 핵심요소를 제시하면 다음과 같다.

① 대중매체 (TV, 라디오, 잡지, 컴퓨터 통신 ...)<sup>3)</sup>

3) '대중매체'는 다수의 사람들을 대상으로 특정한 내용과 정보들을 전달하는 통로이다. 사실 이러한 매체는 과거 인쇄물이 텍스트를 보조하는 수준에서가 아니라 영상, 음향, 전자미디어, 필름 등 다양한 매개물의 형태 자체가 직접적인 텍스트로 기능하기도 한다.

- ② 대중문화 텍스트 (영화, 음악, 문학 ...)
- ③ 대중의 문화적 실천행위 (유행어 사용, 팬픽 활동, 통신문화...)

이러한 핵심요소의 초점화에 따라 대중문화를 교육에 수용하는 접근법은 다소 달라질 수 있다. 현 국어교육에서는 ①의 대중매체 교육으로부터 출발하여 ②의 대중문화 텍스트 교육으로 나아가는 양상을 보여준다. 물론 ①②를 통한 접근법도 세 요소의 통합성을 염두에 두고 있으며 ③ 대중의 문화적 실천행위를 지향점으로 삼고 있다. 따라서 실제 접근에서는 중첩된 양상을 보이고 있으나, 발생 순위에 따른 논의의 기술 편의상 이를 구분하여 살피고자 한다.

#### 가) 대중매체 중심의 접근<sup>4)</sup>

대중문화를 국어교육에서 수용하지는 논의는 사실 매체교육이 강조되면서부터라고 할 수 있다. 매체가 중심으로 자리잡은 현대 사회에서 매체의 소통 양상에 적절히 대응해야 하는 것은 교육의 과제가 아닐 수 없다.

현행 제7차 국어과 교육과정도 이러한 매체 환경의 변화에 대응하고 있다. 기본공통과목인 <국어>에서 대중매체 관련 내용을 살펴보면, 거의 모든 학년에서 관련 활동을 마련하고 있다. 단적인 예를 들어보면, 3학년 <쓰기>에서 '글을 컴퓨터로 옮겨 쓴다', 6학년 <듣기>에서 '여러 가지 매체에서 관심 있는 내용을 찾아 듣는 태도를 지닌다' 등이 이에 해당한다. 이전의 교육과정에 비해 매체를 받아들이는 진일보한 변화를 보이고 있다. 그러나 매체는 주로 듣기·말하기·읽기·쓰기 등의 언어사용 기능 영역에서 학습의 대상보다는 교수·학습 방법의 활용수단으로 반영되어 있어, 이러한 변화가 본격적인 매체교육을 이끈다고 보기 어렵다.

---

4) 대중매체를 중심으로 하는 접근이 다른 요소(텍스트, 실천 행위)를 완전히 배제하는 것이 아니며, 논의의 출발점을 대중매체로 삼고 있다는 정도로 이해하면 될 듯하다.

이에 비해, 고등학교 선택과목인 《국어생활》에서는 '국어와 매체 환경'의 내용을 마련하여 여러 가지 대중매체의 작용과 의사소통의 특성을 이해하고 이를 비판적으로 수용하며 효과적으로 활용하는 것을 하위 내용으로 설정하고 있다. 좀더 발전적인 모습이 분명하나, 고등학교 선택과목이므로 국어교육의 전반적인 변화를 기대하기에는 역부족이다.

이러한 제도 교육의 취약한 현실을 반성의 기초로 삼아, 매체교육을 국어교육에서 적극 도입해야 한다는 논의가 활발하게 전개되고 있다. 먼저 매체는 본질적으로 언어이기에 국어교육은 본질적으로 매체의 교육이고 매체교육은 국어교육이 주요하게 담당해야 할 영역임을 강조한다(김대행, 1998). 또 대중매체는 매체 나름대로의 기호적 특성을 갖고 있어서 이러한 의미기호의 해석에 국어교육이 당연히 나서야 함을 지적한다. 이러한 인식의 전환은 대중매체를 국어교육에서 수용할 때 겪게 되는 국어교육의 본질적인 변화에도 주목한다. 이에 따라 국어교육에서 논의의 출발점인 '언어'와 '국어능력'의 재개념화를 시도하고 있다.

기존의 국어교육에서 언어란 곧 음성언어와 문자언어를 말하는 것이나 이제 다른 의미기호에 대해서도 관심의 영역을 넓히려 한다. 특히 음성언어와 문자언어와 결합하여 다양한 문화 텍스트를 구성하고 있는 영상언어까지 포함하려는 노력이 강구되고 있다. 더불어 이러한 언어의 확장은 그러한 언어들을 포함한 문화 텍스트를 다루는 능력이 강조되면서 기존의 국어능력에 대한 관점도 확장할 것을 요청하고 있다.<sup>5)</sup> 또한 그 동안 '듣기, 말하기, 읽기, 쓰기'로 고착되었던 언어사용 기능도 영상언어를 포함하여 다룰 수 있도록 재조정이 요구된다. 특히 매체 교육이 활성화된 선진 사례의 참조<sup>6)</sup>를 통해 이러한 영상언어를 이해하는 '보기' 활동이 설정되어야 한다는 논의들이 진지하게 제기되고 있다.<sup>7)</sup>

5) 보통 기존의 '리터러시', '문해력', '문판력' 등의 용어를 재해석함으로써 개념 확장을 모색하고 있다.

6) 호주의 자국어 교육과정에서는 읽기 영역을 확대하여 '읽기와 보기'로 설정하고 있다.

7) 이 가운데 박기범(2001)은 좀더 강력한 제안을 하고 있다. 독자적인 영역의 필요성과 표현 교육과의 형평성을 고려하여 '보기와 함께 보여주기' 영역의 설정을 제안하고 있다.

또한 매체를 중심으로 한 텍스트 유형의 국어교육적 탐색도 활발하며 상당한 연구들이 축적되어 있다. 보통 TV, 신문, 인터넷 등의 매체 별로 그 속에 소통되고 있는 광고, 드라마, 뉴스 등의 소통원리와 특성에 주목하여 교육적 가능태를 모색하고 있다(김동환 외, 2000 : 박인기 외, 2000 등).

이와 같이 대중매체를 통한 대중문화의 접근은 국어교육 전반에 새로운 시각을 요구하는 동인으로 작용하고 있다. 특히 교육과정 안에서는 언어사용 기능 영역의 변화가 이를 구체화하고 있다.

### 나) 대중문화(예술) 텍스트 중심의 접근8)

보통 대중문화라고 하면 영화, 대중가요(음악), 대중미술 등의 대중예술을 가장 먼저 떠올리며, 대중문화란 곧 대중예술이란 인식도 널리 퍼져있다. 따라서 대중문화를 교육에 끌어들이어야 한다는 교육 일반의 논

|    | 청각   | 시각   |      |
|----|------|------|------|
| 이해 | 듣기   | 읽기   | 보기   |
| 표현 | 말하기  | 쓰기   | 보여주기 |
|    | 음성언어 | 문자언어 | 영상언어 |

이러한 시도는 체계적으로 영역을 설정하고, 이해와 함께 표현 교육을 강조할 수 있다는 장점이 있다. 그러나 '보기'나 '보여주기' 영역을 따로 설정할 경우 기존 국어교육과의 관련성을 유지하기 어렵다. 영상언어를 적극적으로 끌어들이는 것은 좋으나 국어교육에서 관심을 두는 것은 아무래도 기존의 음성언어·문자언어와의 통합성이나 관련성일 것이다. 영상언어만을 독자적으로 설정하여 그 활동을 모색하기에는 아직 국어교육관의 확장이 부족한 상태이다. 언어의 확장에 따라 새롭게 언어사용 기능 영역을 설정하여 분할하는 것보다 이해나 표현을 큰 축으로 하여 통합하는 것도 현실적일 수 있다. 예컨대, 이해 영역을 통합하여 듣기, 읽기, 보기의 활동 양상을 함께 다루는 것도 하나의 방안이다. 호주의 경우 '읽기와 보기'만을 설정하고 있지만 분명 '듣기와 보기'도 관련된 활동을 할 수 있기 때문이다.

- 8) 여기서 대중문화 텍스트는 대중예술을 중심으로 한 텍스트로 한정하여 언급하고자 한다. TV 드라마나 광고 등도 주요한 문화 텍스트임이 분명하나, 이들은 주로 매체 중심의 접근법을 통해 자연스럽게 언급되는 장르이므로 여기서는 보통 영화, 음악 등과 같은 예술적 텍스트로 한정하여 살펴겠다.

의들은 사실 이 측면에 집중되어 있다. 이러한 인식에 더해 각 교과에서는 대중문화를 수용하면서 자연스럽게 역할 분담의 모습을 보인다. 즉 음악교과에서는 대중가요를, 미술교과에서는 대중미술을, 국어교과에서는 대중문학을 도입하려는 것이 그러하다. 어린이나 청소년들이 대중가요를 압도적으로 선호하는 현실에서 대중가요를 음악교과서에 넣자는 논의는 차분하게 이루어지고 있다. 미술교과에서도 대중미술의 분화 형태인 사진, 영화, 만화, 광고영상, 미디어아트, 넷아트 등을 포함해야 한다는 논의가 활발하다.

이러한 논리대로라면 국어교과에서는 대중문학들, 예컨대 연애소설, 공상과학소설, 추리소설, 환상소설 등에 대해 교과서에 실을 것인지를 고민해 봄직도 한데 아직은 부정적인 논의들이 더 많다. 이에 비해, 영화와 소설과의 연계성을 통해 문학교육에 새바람을 불어넣고자 하는 논의는 상당정도 진척되어 있고(유경아, 2001 : 박기범, 2001 : 박선영, 2002), 대중가요와 시의 연계성을 탐색하여 교육적 가능성을 모색한 연구도 있다. 혹은 대중예술의 한 영역인 대중가요 자체를 국어교육으로 끌어들이는 논의도 있어 흥미롭다(김창원, 2001).

이처럼 대중문화를 받아들여지는 문학교육의 논의는 대중문학의 분화된 장르에 대해 어떻게 받아들일 것인가를 고민하기보다는 이미 심미성을 어느 정도 담보받고 있는 다른 대중예술 장르(영화, 가요 등)와의 연계에 더 치중하는 모습이다. 이는 어쩌면 자연스러운 결과일 수 있다. 영상시대에 문학의 새로운 전환은 교육적으로 당연히 수용해야 할 부분이며, 애초에 대중문화는 매체 환경의 변화에 대응하려는 시도 중에 거론된 것이기 때문이다. 흔히 대중문학의 하위 장르들은 통속성을 그대로 드러내고 있어서 교육적으로 수용할 때 주저하게 된다. 또한 이러한 하위 장르들은 단지 소재의 확장 차원에서 열린 교재관만 갖게 되면 자연스럽게 해결되는 부분도 없지 않다.<sup>9)</sup> 한편 최근에 '청소년 문학'

9) 개인적 견해로는 국어교육에서 특히 문학교육에서 대중문화를 어떻게 받아들일 것인가에 대한 고민은 대중문학의 수직적 장르 분화에 더 관심을 기울여야 한다고 생각한다. 그것이 국어교육에서 대중문화를 끌어들이는 것인가를 고민했던 지점, 즉 상업

이나 '사이버 문학'과 같은 세분화된 층위에 대한 관심은 새로운 방향이라는 점에서 시선을 끈다.

대중문화에 대한 국어교육 논의들이 최근어야 활발해졌기 때문에, 제 7차 국어과 교육과정에서 드러난 대중예술 중심의 텍스트 수용 양상은 극히 미비한 편이다. 유일하게 6학년 <문학>에서 '가치 있는 작품이나 영상 자료 등을 선별하여 읽는 태도를 지닌다'는 내용이 제시되어 있다. 이를 통해 볼 때, 대중문학의 도입이나 다른 예술 장르와의 연계성에 대한 논의의 진지함에 비해 제도교육(특히 문학교육)은 변화 양상이 그리 크지 않음을 알 수 있다.

이는 대중문화에 대한 논의 자체가 매체 환경의 변화에 대응하는 것부터 시작하였기 때문에 아직 논의가 전개 중인 것을 감안하면 아직 단언을 내릴 상황은 아닌 듯싶다. 대중매체와 관련 텍스트에 먼저 주목하고, 점차 대중예술 부분인 대중문학이나 연계 장르에 대한 관심으로 이어지고 있기 때문이다. 대중매체 접근에 따른 국어교육 변화의 기본 설계가 사실 대중예술 장르를 도입할 때도 그 입지를 마련해 주기 때문에 편이한 상황으로 볼 필요는 없다. 그러나 대중문화를 국어교육에서 다루고자 할 때 근거가 되었던 청소년들의 대중적 취향, 언어현실과의 괴리 등을 생각해 보면, 대중들의 취향에 따라 마련된 대중예술, 특히 대중문학에 대한 문학교육적 고민은 좀더 다양하게 이루어질 필요가 있다.

---

성·저질성 등의 시비에도 불구하고 청소년들이 이러한 대중소설과 대중시에 몰입한다면 그것을 교육적으로 어떻게 보아야 하는지를 국어교육계가 아니면 해결할 수 없기 때문이다. 예컨대, 영화나 가요를 국어교육에서 끌어들이어 어떻게 미술이나 음악 교과와 다르게 교육할 것인가를 고민하기보다는 각종 대중 취향의 문학작품들을 어떻게 다룰 것인가를, 문학교육이 먼저 해결해 놓아야 한다.

### 3. 어떤 방향으로 대중문화를 받아들여야 하는가

#### 다) 대중의 문화적 실천행위 중심의 접근

지금까지 국어교육에서 대중문화에 접근하는 양상을 고찰하여 보았다. 이러한 접근법들은 매체별, 텍스트별로 나누어져 체계적인 교육적 접근이 가능하다. 그런데 이들 접근법에도 다소 아쉬운 점은 있다. 이들 접근법들의 비판 사항을 나열해 보면 다음과 같다.

- 실제 교육현장에서 각 매체와 텍스트의 차별적 성격에만 주목하게 될 개연성이 있다.
- 매체와 텍스트를 일상의 생활 언어와 별개의 차원에서 접근할 가능성이 있다.
- 매체와 텍스트는 빠르게 분화하므로 교육이 그 속도를 따라 잡기 어렵다.
- 소비층으로서의 대중만이 주로 부각된다.
- 대중문화 교육에서 중요한 대중의 취향, 언어 윤리, 정체성에 접근하기 어렵다.

대중문화의 분야들이 다양화되고 세분화되며 분야들간의 혼성과 탈경계화가 급속하게 이루어지고 있기 때문에 그때마다 그 분야들을 교육에서 따라잡을 수도 없고, 국어교육에서 모든 매체와 텍스트를 다룰 수도 없다. 가), 나)의 접근법은 대응 논리만을 앞세울 뿐 문화 창조라는 최종점에 이르는 어렵다.

지금까지 국어교육의 양상을 보면 영화나 광고처럼 대중문화 중에서는 어느 정도 역사가 축적된 경우를 교육의 대상으로 삼고 있으나, 그것의 대상화 속도는 너무 더디게 진행되고 있다. 혹은 대중문화 중에서 비교적 질적으로 가치로운 것을 뽑다 보면 결국 정전 교육의 문제를 그대로 껴안게 된다. 모든 매체와 텍스트를 가르치고 그 중에서 좋은 것만을 고른다면 이상적이지만 이는 현실적으로 역부족이다. 이미 대중이 대중문화를 향유하고 있고 그것을 일상의 삶에서 실천하고 있다면 바로 거기부터 출발점으로 삼아도 좋을 것이다. 즉 다) 대중의 문화적 실천행위를 통해 대중문화를 이해하고 교육할 수 있다.

'취향은 집단에 따른 선호도의 차이를 말하는 것으로, 대중문화에서 취향은 중요한 선택의 기준이다. 따라서 천편일률적으로 매체나 텍스트를 동일하게 가르치는 것은 이러한 취향을 고려하지 않는 처사이다. 그것은 매체나 텍스트와 함께 대중문화의 수용자도 각기 다른 취향으로 빠르게 분화하고 있기 때문이다. 어떤 특정한 대중문화에 대해 매니아와 일반 수용자가 있을 수 있고 그들의 지식은 현저한 차이를 보이며 향유 방식도 다르다. 대중문화의 선별 수용에는 매체와 텍스트의 질적인 고려도 있으나, 수용자 자신의 취향에 맞는 매체와 텍스트의 선택도 있어야 한다. 다양한 장르를 선택하고 자신의 수용자 위치를 나름대로 선별해서 그 대중문화에 접근하도록 해야 한다.

사실 매체나 텍스트는 이미 고도로 문화화된 규범이 되어 있다. 대중매체, 특히 공중파 중심일 경우 이를 통한 교육은 청소년이나 일반인들은 결국 따라하거나 흉내내기 식의 소비자로서만 부각되며 가끔 비판적으로 인터넷게시판이나 팬클럽 활동을 통해 그러한 공중파에 영향을 미치는 정도가 실질적 비판으로 인정받는다. 따라서 매체나 텍스트를 출발로 한 접근법은 본질적으로 대중문화의 주체인 '대중'을 중심에 놓기 어렵다.

대중문화 생산 과정과 텍스트의 내용만을 분석하는 것은 이 두 차원을 물상화시킬 위험이 있다. 수용자의 주체적 입장을 무시한 채 단순한 소비자로 전락시킬 가능성이 있다. 대중문화의 생산과정과 텍스트 분석을 강조하는 입장은 대중문화가 여러 하위문화 집단으로 구성된 대중을 거치면서 어떻게 변용, 수용되는가를 고려하지 않음으로써 그것이 일방적이고 획일적인 방식으로만 전달된다고 보는 경향을 보인다. 대중문화가 제공하는 의미는 문화산업에 의해 일방적으로 주어지는 것이 아니라 대중의 수용 행위 속에서 창출되는 것이다. 따라서 텔레비전 드라마 텍스트 자체를 분석하는 것은 큰 의미가 없다. 드라마에 대해 사람들이 보이는 반응을 함께 고려해야 한다. 이는 어떤 텍스트를 그 수용양상과 결합시켜 분석하고자 할 때 사람들이 왜 그 텍스트를 그렇게 받아들이고 있는가를 해석하게 되고, 결국 그 사회의 정서의 총합으로서의 대중

문화에 관심을 기울이게 된다. 대중문화를 받아들일 때 대중매체와 텍스트의 요소에만 집중한다면 대중문화를 통해 얻고자 하는 궁극적인 교육적 효과, 즉 창조적 대중이라는 주체를 놓칠 수 있다.

지금까지 대중문화에 대한 국어교육의 역할에 대한 인식은 대충 이러하다. 학생들이 대중문화에 대해 올바르게 이해하여 비판적으로 선별 수용하고, 그러한 선별 수용의 과정을 통해 대중문화를 새롭게 창조하도록 돕자는 것이다. 이를 통해 볼 때, 국어교육에서 대중문화에 접근하는 두 가지 양상을 상정할 수 있다. 먼저는 대중문화를 이해하고 비판적으로 선별 수용하는 과정과 그러한 과정을 통해 대중문화에 참여하여 창조적으로 생산하는 과정이다.

그런데 앞의 가), 나) 접근법, 즉 매체별, 텍스트별 국어교육적 접근은 전자의 과정을 통해 후자의 과정을 얻어내고자 한다. 지금까지 국어교육은 비판적 선별 수용이 곧 창조적 생산으로 이어질 수 있다는 가정을 굳게 믿고 있는 듯하다. 즉 대중매체를 이해하고 그 속에 생산된 텍스트를 분석하게 되면 곧 창조적 생산에도 적용이 가능하다는 것이다.

이쯤에서 대중문화의 바통은 대중을 분석하는 일로부터 시작해야 함을 말하고자 한다. 대중문화라는 용어 자체가 '대중'이 생산자이고 소비자임을 암시하기 때문이다. 대중의 문화적 실천행위는 대중문화 과정의 최종점이기도 하나, 새로운 출발점이기도 하다.

대중문화에 대한 접근은 분명 어느 요소에 치우치기보다는 총체적으로 접근해야 교육적 효과를 볼 수 있다. 그럼에도 불구하고 세 요소 중 대중의 문화적 실천 행위에 대한 접근은 국어교육에서 아직 활성화되지 못한 상태이다. 본고는 대중의 문화적 실천행위를 통한 국어교육적 접근방안을 강조하고자 한다.

대중의 문화적 실천 행위는 매체별, 텍스트별 접근에서는 논의의 최종점일 수 있으나 출발점이라는 인식을 더하면 좀더 다르게 접근할 수도 있다. 그들의 문화적 실천 행위가 더하여 그 방면의 문화적 영역이 확장되거나 달라질 수 있기 때문이다. 따라서 대중문화를 재구성하고 이를 실천한 일상 언어생활의 모습까지 소재로 삼고 성찰해 보아야 한다.

대중문화를 접하는 것만으로 각 개인에게 의미 있는 변화가 일어나는 것은 아니다. 따라서 자신의 대중문화 경험을 내부적으로 재구성하고 서로 관련짓는 성찰적 해석이 중요하다. 이때 대중매체가 제공하는 그 텍스트를 분석하는 것으로부터 출발하는 것도 가능하나 역으로 그와 관련된 대중의 문화 실천 행위를 분석하는 것도 한 방향이 될 수 있다.

그렇다면 대중의 문화 실천 행위를 교육의 대상으로 삼는 것은 어떤 모습일까. 이 또한 그리 단순한 문제는 아니다. 대중들의 문화적 실천 행위에는 역동성과 창의성만이 드러나는 것은 아니다. 대중문화의 저질성 시비는 곧바로 이러한 대중들의 대중문화 실천 행위에도 고스란히 주어진다. 그래서 더욱 실천적 행위를 분석하고 따져보는 일은 교육적으로 가치로울 수 있다. 대중들의 문화적 실천 행위가 문제점을 안고 있다면 문제를 인식하고 그것을 극복하기 위한 방안을 협동적으로 모색하는 문제해결의 교수학습법도 가능하다. 대중매체와 그 텍스트를 알아야 문제에 대처 가능하다는 지적도 옳고 우선 순위가 있으나, 이미 대중들이 대중문화를 향유하고 있다는 전제를 수용한다면 스스로 문제를 밝히고 자신들이 선택한 대중문화의 취향, 언어 윤리, 정체성 등을 성찰할 수도 있을 것이다.

여기서 청소년의 문화적 실천행위를 단적인 예로 살피고자 한다. 대중문화는 다양한 대중을 전제로 실체가 모호하여 드러나지 않는 만큼, 실천의 문제를 이야기할 때는 특정 하위 문화로 접근하는 것이 유용하다. 그 중 청소년은 제도 교육의 대상이며 대중문화의 주요 실천층이므로 그들 언어 문화로부터 대중의 실천행위를 살피는 것은 의미가 있다. 대중문화의 실천 속에서 형성된 청소년 언어문화를 몇 가지 제시하면 다음과 같다.

### ① 유행어 사용 문화

유행어는 대중매체에 의해 언중들의 공감을 얻어 일시적으로 많이 사용하는 언어로 단어, 구, 문장, 이야기를 포함할 수 있다. 유행어는 대다수의 언중이 당대에 광범위하게 사용하고 대중매체를 그 출처로 한

다는 점에서 유의하여 지켜볼 만하다. 초기 유행어는 신문이 담당했으나 최근에는 라디오, 텔레비전, PC통신, 인터넷 등의 대중매체를 통해 전국적으로 동시에 확산된다. 특히 최근에는 코미디 프로그램, 광고 방송 등에서 많은 유행어가 발생한다.

제7차 국어과 교육과정의 7학년 <국어지식>에서 '은어, 전문어, 속어, 비어, 유행어의 개념을 안다'가 제시되어 있다. 유행어에 대한 개념 파악에 치중할 뿐, 그것의 실천적 행위가 갖는 고찰은 없다.

유행어는 보통 대중매체를 통해 흘러 들어온다. 청소년들은 TV 광고에서 관심 있는 광고언어를 보면 일상생활 속에서 사용해보고 싶어하는 경향이 강하며, 83% 이상이 일상생활 속에서 광고언어를 따라한 적이 있다고 한다(정보산 외, 1999). 96% 이상의 학생들이 대부분 유행어를 쓰고 있다는 사실은 유행어가 그들 언어문화를 일부 대변한다고 할 수 있을 것이다(오은하, 2000).

이처럼 청소년들의 유행어 사용은 대중매체를 통해 선보인 감각적인 언어에 대해 그들 나름의 반응을 보이는 대중적인 실천행위의 하나이다. 그런데 이러한 실천 행위를 단순하게 모방이나 소비로만 보아서는 곤란하다. 청소년들은 그들의 감각에 맞는 언어가 보이면 곧 그들의 세계에 유행시키고, 또 그들 자체적으로 수시로 유행어를 만들어낸다. 또 그들은 동류 집단이라는 의식에 민감하기 때문에 같은 또래에게 소외 받지 않으려고 유행어를 많이 쓰며 유행어에 빠진 반응을 보인다.<sup>10)</sup>

---

10) 청소년들에 대한 설문조사에 따르면, 중·고등학생은 52.1%가 광고의 내용에 대해서 믿지 않으며 95.1%가 우리나라 광고 중 허위·과장 광고가 많다고 응답하여, 예상 외로 광고에 대해서 매우 비판적 견해를 보인다(정보산 외, 1999). 청소년들은 광고의 설득 기제나 내용에 대해서 이미 청소년들 나름의 비판력을 가지고 있다는 것이다.

그런데 보통 국어교육에서 '광고'를 교육한다고 할 때, 전달하려는 메시지와 그것을 실현하는 다양한 설득적 표현기체에 관심을 두고 그것의 분석에 치중한다. 이러한 활동은 광고를 비판 해석하는 데 유용하나, 수용자의 실천 행위에는 별로 관심 없는 것이기도 하다. 광고를 접할 때 오히려 청소년들이 주목하고 영향을 많이 받는 부분은 감각적인 광고언어이다. 즉 청소년들이 광고언어에서 반응을 보이는 부분은 설득적 기법이라기보다는 그들 감각에 맞는 언어이다.

따라서 유행어는 이미 개인적인 소비형태를 넘어 일정한 공동체(포레)를 형성했음을 전제한다. 개인의 일회 사용에서 나아가 일정한 공유의식을 갖게 되는 것이 대중문화의 본질이라고 한다면, 유행어는 대중성을 성공적으로 획득한 상태이므로 대중문화의 실천행위를 이해하는 하나의 방향이 될 수 있다. 이러한 대중의 유행어 사용은 성공한 대중성으로 인해 곧 각종 대중매체에 흡입되어 다시 재생산 과정을 거친다. 유행어는 그 특성상 생성, 유통, 소멸이 당대에 확인 가능하다. 따라서 자신이나 동료가 쓰고 있는 유행어가 어디서 만들어졌으며, 어느 부분이 감각적으로 자신과 동료들에게 맞았는지, 그 유행어의 변용 생산 과정(신문, 인터넷 등)을 모아보고 확인하면서 나아가 당대의 관용어로서 어떻게 다양하게 쓰이는지, 비판할 점은 있는지 검토해 볼 수 있다. 나아가 그 속에서 문제점이 발생하거나 유익한 점이 있었는지 동료들과 토론하면서 자신의 언어 생활을 되짚어 볼 수 있다.<sup>11)</sup>

## ② 휴대전화 문자메시지

최근에 휴대전화는 컴퓨터 통신이나 인터넷 못지 않게 중요한 통신수단의 하나로 부각하고 있다. 고등학생의 90% 정도가 휴대전화가 있고, 다른 계층에 비해 문자메시지를 적극 이용하고 있다.<sup>12)</sup> 따라서 국어교육 관점에서 문자메시지는 주목할 만하다.

작년에 문자메시지 경시대회가 열려 '휴대전화 신춘문예'라 일컬어지기도 했다. 휴대전화 문학, 디지털 하이쿠(俳句)라고 할 문자 메시지는 짧은 글에 풍부한 감성을 담은 특성을 보인다. 40(8\*5)자 이내로 한 편의 시와 같은 '8언절구'도 만들어낸다(손가락이 빠였는가/삼십원이 아까운가/

11) 대중문화 자체가 즐거움을 주기 위해 생산되고 소비되는 것이 본질이라면, 이러한 유행어가 즐거움과 재미를 위한 언어 활동, 특히 대화의 분위기 전환에 이용되는 양상도 고찰해 볼 수 있다. 다양한 상황과 맥락에 적용되면서 언어적 유희와 정서적 즐거움을 주는 유행어는 또다른 변용과 창조의 출발점이 되기도 한다. (니들이 게맛을 알아. CU@K리그, 꿈★은 이루어진다 등)

12) 저렴한 요금과 감정 전달의 용이함으로 인해, 하루 평균 대략 6400만 건의 문자메시지가 오고 간다(조선일보, 2001. 8. 28일자).

죽었는가 살았는가/기적이냐 하고살자/). 다음은 경시대회에 수상한 작품이고 세 번째 ‘팔빙수’가 대상작이다. 이러한 문자메시지들을 제공하는 인터넷 사이트와 접속자는 폭발적 증가추세이고, 특정 사이트에서 ‘베스트문자’는 다운받아 전송하는 사람도 월 5000명이 넘는다. 조회수를 통해 대중성을 평가받고 하나의 관습이 되어 청소년들 사이에 계속 이용된다. 나아가 이를 중심으로 다양한 문자메시지가 빠르게 변형되어 다양하게 재생산된다.

|   |  |  |
|---|--|--|
| 길가는(사) 람들중<br>에서너(랑) 닳은사<br>람볼맨(하) 늘만큼<br>땅만큼(니)가그리<br>위왜일(까)?? | 뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕<br>뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕<br>뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕<br>뽕뽕뽕뽕뽕뽕뽕<br>뽕속에서뽕찾아봐 | ♡♡ 덩지?<br>★★★ 팔빙수<br>☹☹☹☹ 먹어~<br>\ / (∧O∧)/<br>— |
|---|--|--|

이러한 휴대전화 언어문화는 청소년을 중심으로 한 대중 주체가 대중문화를 창조적으로 실천하는 행위이며 이는 다시 대중으로부터 인기를 얻어 문화로서 관습성을 부여받는다. 이들 생산자와 소비자가 모두 청소년이며 그들은 기꺼이 그러한 행위에 참여한다. 따라서 이러한 실천 행위의 분석은 대중문화의 생산과 소비의 과정에서 자신들이 곧 능동적인 생산자나 수용자가 될 수 있음을 인식하도록 도와 줄 수 있으며, 어떤 요인이 대중들의 취향과 감각에 부합하여 어떤 과정을 거쳐 하나의 문화로 자리잡는지 단적으로 보여줄 수 있다.

### ③ 사이버 문학과 사이버 언어문화

컴퓨터상의 어느 대학생의 글인 ‘엽기적인 그녀’, ‘동갑내기 과외하기’ 등이 영화화 된 것이나 청소년들이 영화 대본에 공모하는 것 등도 실천적 행위로 볼 수 있다. 올바른 인터넷 언어문화 정착을 위해 ‘네티켓’을 마련하고 ‘게시판 예절’과 ‘대화방 예절’ 등을 마련하는 것도 문화적 실천행위라 할 수 있다. 혹은 PC상의 토론 참여를 통해 일반 TV토론과

는 어떻게 다른지 스스로 검토하고 비판하는 것도 유익하다. .

대중문화는 점차 분화되어 사실 모호한 대상으로 남아 있다. 따라서 대중의 하위문화로의 문화적 실천행위(특히 청소년)에 주목하여 그들의 창조력을 새삼 확인하고 대중문화에 기여하는 창조적 지점을 안내해 주는 것도 의의가 있다. 본고는 유행어 사용과 휴대전화 문자 메시지를 가르치자는 것이 아니라 청소년이 대중문화의 과정에 자신들이 어떤 식으로 반응하고 있으며, 그것을 어떻게 변용하는지 알아보고 그 속에서 취향, 주체성, 윤리 등에 대해 고민할 기회를 마련해 주자는 것이다. 이러한 과정을 통해 대중문화 과정 속에 위치하는 자신의 역할을 점검해보고, 자신이 창조적으로 기여할 지점이 있는지 모색하게 한다.

본고는 갑자기 친대중문화의 입장에서 대중문화의 수업활용방안을 고민했다기보다는 대중문화를 국어교육에서 수용하려 한다면 그 취지를 최대한 살려야 한다는 입장에서 논지를 전개한 것이다. 이는 매체별·텍스트별 접근법의 무용론을 제기하는 것이 아니라 상호보완적인 측면에서 그러한 접근법들이 간과하기 쉬운 '대중'과 '그들의 실천행위'를 논의의 중심에 놓기 위해서이다. 그것이 애초에 대중문화를 수용하고자 했던 '생활중심', '수용자중심'의 교육관에 좀더 부합하기 때문이다.

## 참고문헌

- 강신임(1999), 「정보화사회의 문화현상과 교육과정의 과제」,  
동국대 박사학위논문.
- 김기석(2001), 「휴대전화 문자언어의 실태분석과 국어교육적 방안」,  
『교육한글』 14.
- 김대행(1998), 「매체언어 교육론 서설」, 『국어교육』 97.
- 김동환 외(2000), 『매체언어의 소통원리와 교육적 대상화의 방법』,  
서울대 국어교육연구소.

- 김문환(1999), 『문화교육론』, 서울대출판부.
- 김성진(1998), 「국어교육의 대중문화 수용을 위한 시론」,  
『국어교육연구』 5.
- 김 영(2001), 「청소년 대중문화에 대한 교사들의 인식에 관한 연구」,  
전북대 석사학위논문.
- 김용재(1997), 「대중 매체 문화의 국어교육적 함의」,  
『한국초등국어교육』 13.
- 김창원(2001), 「국어교육과 대중가요」, 『국어교육』 104.
- (2001), 「국어 교육과 문화론」, 『국어교육과 문화창조』 1.
- 박기범(2001), 「영화의 문학교육적 수용 연구」, 한국교원대 석사논문.
- 박선영(2002), 「대중문화교육연구 -영화의 문학교육적 접목을 중심으로-」,  
전북대 석사학위논문.
- 박인기(2000), 「사이버 문학과 문학교육」, 『문학과 교육』.
- 박인기 외(2000), 『국어교육과 미디어 텍스트』, 삼지원.
- 오은하(2000), 「유행어의 국어교육적 연구」, 숙명여대 석사학위논문.
- 유경아(2001), 「대중문화텍스트의 문학교육적 수용」,  
전북대 석사학위논문.
- 원용진(2001), 「포섭, 수렴 그리고 융전 : 신자유주의 시대의 한국 대중문  
화」, 『사회과학』 40.
- 이상용(1998), 「청소년들이 대중문화 수용에 나타나는 성찰적 체험과정에  
관한 연구」, 서울대 석사학위논문.
- 정보산 외(1999), 「방송광고언어가 청소년의 언어생활에 미치는 영향에 관  
한 연구」, 『한국광고학보』 1-2.
- 정현선(1997), 「'문화교육'이라는 문제 설정 II」, 국『어교육연구』 4.
- 조화태(1999), 「한국 대중문화의 교육적 의미에 관한 논평」, 『교육철학』.
- 조용환(1999), 「한국 문화교육의 정책과 실상」, 『교육철학』.
- 최영환(1998), 「매체 변화에 대응하는 국어교육」, 『국어교육』 98.
- 최인자(2001), 「문식성 교육의 사회·문화적 접근」, 『국어교육연구』 8.
- (2001), 「사회적 정체성과 스피치 패턴의 연관을 중심으로 한 TV  
드라마 교육」, 『국어교육학연구』 12.

한승희(1998), 「대중문화학습 : 현대문화연구와 성인학습연구의 접합」,  
『교육인류학연구』 1.

〈초록〉

## 대중문화의 국어교육적 의의

노 은 회

본고는 국어교육에서 갖고 있는 대중문화에 대한 관심과 수용 양상을 정리하고, 나아가 좀더 발전적인 수용 방향을 제안하고자 하였다. 대중문화는 우리 시대의 지배적인 삶의 양식이며 청소년들의 사고와 행동방식을 형성하는 데 큰 영향을 미친다. 이에 국어교육에서도 대중문화를 본격적으로 교육의 장에 끌어들이기 위해 다각도로 검토하고 있다.

여러 가지 대중문화의 개념들을 살펴보면, 대중매체·대중문화 텍스트·대중의 실천적 행위 등이 주요 요소로 등장한다. 본고는 이러한 요소에 따라 지금까지 국어교육이 대중문화에 대해 접근해온 양상을 정리하였다.

먼저, 대중매체 중심의 접근법이 시도되었다. 대중문화를 국어교육에서 수용하지는 논의는 매체교육이 강조되면서부터라고 할 수 있다. 매체는 본질적으로 언어이기에 국어교육이 매체교육을 주요하게 담당해야 한다는 각성에 따른 것이다. 따라서 각 매체(TV, 라디오, 잡지, 컴퓨터 통신 등)를 중심으로 대중문화의 국어교육적 가능성을 타진하는 다양한 접근들이 있었다. 다음에, 대중문화(예술) 텍스트 접근법이 대두되었다. 이는 대중매체를 통해 생산되는 대중문화의 다양한 장르와 그 속의 텍스트를 해석하고 비판하는 것이 국어교육의 몫이라는 주장에 따른다. 이러한 가운데 대중문학과 영화, 가요 등을 연계하여 국어교육의 장에 끌어들이고자 하는 시도들이 있었다.

이와 같이 국어교육이 대중문화를 매체별, 텍스트별로 수용하면서 체계적인 접근이 가능하였다. 그러나 각 매체와 텍스트에 주목하다보면, 대중문화의 총합적인 대중의 문화적 실천행위를 간과하기 쉽다. 따라서 본고는 기존의 매체별, 텍스트별 접근법을 상호보완하는 측면에서 그러한 접근

법들이 간과하기 쉬운 대중과 그들의 실천행위를 논의의 중심에 두고, 단적인 예로 청소년의 하위 언어문화인 유행어, 사이버 문화, 휴대전화 문자 메시지 등의 실천적 행위를 통해 국어교육적 가능성을 제시하였다.

**【핵심어】** 국어교육, 대중문화, 매체, 대중문화 텍스트

〈Abstract〉

## **The significance of popular culture in Korean Language Education**

**Noh, Eun-hee**

This study is to look into the possibilities of popular culture as a part of Korean Language Education. To achieve this purpose research questions are specified as follows :

1. Why does Korean Language Education intend to accept popular culture in spite of the negative side of popular culture?
2. How has Korean Language Education been approached popular culture within a curriculum or recent studies?
3. How should Korean Language Education approach popular culture?

Popular culture is a ruling life mode which is invulnerable. Adolescents are getting indulged in popular culture in a great rapidity, so Korean Language Education begins to consider the significance of popular culture. The approach to popular culture in Korean Language Education has been focused on the mass media and text of popular culture. The adaptation process of popular culture and consequences has been ignored. Adolescents think, feel and reveal ideas on their society by reaching popular culture, then own language and culture are weaved by consuming massively produced text. This reproductive adaptation is the core of popular culture. So, Korean

Language Education should stress the acceptance of popular culture.

**【key words】** Korean Language Education, popular culture, media, text of popular culture