

# 문학교육의 의연과 텔레비전 오락프로그램의 가능성\*

류 수 열\*\*

## <차례>

1. 실마리 : 몇 가지 의문
2. 미디어 리터러시의 자장
3. 오락프로그램의 언어 사태에 대한 국어교육의 관점
4. 마무리 : 남는 문제들

## 1. 실마리 : 몇 가지 의문

몇 가지 의문으로 논의를 시작하고자 한다. 이 의문들은 대중문화의 시대를 맞이하여 '매체언어'와 관련하여 국어교육학계에서 진행되는 논의를 접하면서 가졌던 소박한 의문이다.

첫째, 텔레비전 리터러시(television literacy)<sup>1)</sup>는 항상 방어적이어야 하는가? 지금까지 국어교육에서 매체언어 혹은 미디어를 수용하고 교육하는 차원의 관심사에서 끊임없이 제기되는 것은 수용자의 비판적 이

---

\* 이 글은 2002년 11월 16일 본 학회에서 발표한 것을 수정한 원고이다. 학회에서 질의를 통하여 논문을 보완할 수 있도록 도와준 김종신 교수(수원대)께 감사 드린다.

\*\* 전주대학교 사범대학 국어교육과

1) 리터러시의 역어로는 문식성, 문식력, 문해력, 문변력 등으로 다양하다. 이 역어들의 차이에는 국어교육관의 차이가 개재되어 있다. 이 글에서는 현실적인 소통의 편의를 위해 가급적 원어 그대로 쓰기로 한다.

해이다. 학생은 수용자로서 미디어를 이해하는 입장이며, 이 과정에서 는 반드시 비판적 읽기가 필요하다는 것이다. 여기에는 미디어의 언어 가 학생들의 바람직한 성장을 도모하는 교육에 악영향을 끼친다고 보는 관점이 전제되어 있다. 그런데 한편으로 우리는 지나치게 텔레비전이 가져다 주는 폐해에 강박되어 있는 것은 아닌가 한다. 마치 그것을 피 해 갈 수 없기에 어쩔 수 없이 이를 방어하기 위한 방편으로서 텔레비 전 리터러시의 필요성을 역설하고 있는 것은 아닌가? 그렇다면 주체적 이고 생산적인 텔레비전 리터러시의 위상을 정립할 필요는 없겠는가?

둘째, 오락성은 오락 프로그램의 속성인가, 텔레비전 자체의 속성인 가? 50년대 말 미국에서는 이른바 '퀴즈쇼 스캔들'이 있었다. 당시 많은 인기를 누리고 있었던 TV퀴즈 프로그램들이 거의 모두 조작되었다는 사실이 폭로되었던 것이다. 이 사건은 당시 미국인들에게 커다란 충격을 안겨 주었으며, 심지어 대통령까지 분노했다고 한다. 그런데 이에 대해 어느 연출자는 다음과 같이 항변했다. "TV 프로그램은 오로지 오락적 가치에 의해서만 판단되어야 한다." 시청자들이 정보나 지식을 얻 기 위해 텔레비전을 시청하는 경우가 없지 않았지만, 대부분의 시청자 들은 대부분의 경우 안락한 즐거움과 위로를 얻기 위해 텔레비전을 결 것이다. 실제로 오늘날의 텔레비전 프로그램들은 장르를 불문하고 오락 화 경향에 가속도를 붙여가고 있다. 전통적으로 오락프로그램으로 분류 되는 코미디, 게임·퀴즈쇼, 음악쇼, 토크쇼, 시트콤은 물론이고 진지 한 것으로 알려진 드라마와 다큐멘터리마저 오락성을 점점 더 가미해가 고 있는 실정이다. 그렇다면 오락성은 오락 프로그램의 속성인가, 텔레 비전 자체의 속성인가?

셋째, 텔레비전 오락 프로그램에 대한 미적인 접근은 왜 원활하지 못 한가? 판소리나 탈춤을 비롯한 과거의 오락물에 대해서는 미적 기준으 로 접근하고 평가하는 것이 일반적이다. 그런데 오늘날의 대표적인 오락물인 텔레비전의 오락프로그램에 대해서는 미적 기준 대신 도덕적 기준을 들이댄다. 그 결과는 비난에 가까운 비판이며, 한때의 바람에 그 치긴 했지만, 'TV 끄기 운동'처럼 TV가 차라리 세상에서 떠나 주기를

바라는 시청자 운동으로 번져가기도 했다. 늘상 목격하는 일이지만, 신문 매체를 통해 생산되고 있는 미디어비평에서는 물론 방송사가 자체적으로 구성하는 옴부즈맨 프로그램에서도 가장 만만한 상대로 등장하는 장르는 텔레비전의 연예·오락프로그램이다. 과거의 문화적 유산인 탈춤이나 판소리, 그리고 현재의 텔레비전 오락프로그램은 모두 대중 문화의 영역에 귀속되고 있다는 점에서는 동일하다. 그리고 양자가 모두 대중적 흥행을 추구한다는 점에서도 그 동질성을 인정할 수 있다. 과거의 대중문화와 현재의 대중문화에 대한 접근 경로가 각기 다르고 평가 준거가 서로 다른 것은 왜인가?

넷째, 오락프로그램의 언어는 왜 항상 문제적인가? 방송의 언어, 특히 오락프로그램의 언어에 대한 관심에서 가장 뚜렷하게 두각을 나타내고 있는 것은 언어의 오용과 일탈이다. 방송이 제도화된 이후 언어학자를 포함한 지식인들의 비판은 주로 잘못된 언어를 구사하는 출연자들의 자질에 집중되었다. 발음, 어휘, 문장 수준에서 규범을 지키지 못하고 있다거나, 비속어·은어·유행어·욕설·신조어 등 비표준어가 아닌 말이나 외래어와 외국어를 무절제하게 구사한다거나, 저속하고 선정적인 언어를 남발한다거나 하는 지적은 방송 언어의 문제점을 논할 때마다 빠지지 않는 단골 레퍼토리이다. 말하자면 방송 언어가 지닌 문제점의 역사는 방송의 역사와 거의 나란히 출발한 셈이다. 그런데도 여전히 그 문제점이 해결되지 않고 있는 것은 무엇 때문이겠는가? 궁금해지지 않을 수 없다. 이것은 방송 제작자 및 출연자의 자질 부족 때문인가, 아니면 오락프로그램 언어의 내재적 속성인가?

이 글은 이러한 몇 가지 의문을 문학교육의 외연 확장을 통해 해결해 보고자 하는 시도로서 작성된 것이다. 매체언어를 국어교육의 장에 끌어들이야 한다는 논리는 당위의 차원에서도 정책의 차원에서도 어느 정도 폭넓은 공감대를 형성해 가고 있는 것으로 보인다. 국어교육의 장에 새로운 대상 혹은 내용이 편입될 때, 그러한 교육적 재편에는 특정한 준거가 필수적이다. 이 글에서는 문학교육의 외연을 준거로 삼아, 매체 언어, 특히 텔레비전 오락프로그램의 언어를 전략적으로 배치할 수 있

는 가능성을 모색해 보고자 하는 것이다.

## 2. 미디어 리터러시의 자장

리터러시(literacy)는 일차적으로 문자를 읽고 쓰는 능력을 의미하는 개념(functional literacy)에서 비롯되었으나, 지금은 그 개념의 폭이 한층 넓어져 인간의 의사소통 자체는 물론 이를 둘러싼 사회·문화적 환경에 대한 앎과 행위 전반을 아우르고 있다. 문화적 리터러시(cultural literacy), 미디어 리터러시(media literacy), 비판적 리터러시(critical literacy) 등의 용례가 이를 뒷받침한다.<sup>2)</sup>

국어교육에서 오락프로그램에 관심을 두는 이론적 근거는 바로 이러한 광의의 리터러시 개념에 있을 것이다. 음성언어와 문자언어의 소통 능력에 국한되던 국어교육의 관심사가 TV를 비롯한 미디어를 통하여 이루어지는 사회적 커뮤니케이션 전반으로 넓어졌다는 점, 그리고 오락프로그램이 텔레비전 방송 문화의 주요한 거점으로 자리하고 있다는 점이 적극적으로 고려된 결과라고 보는 것이다. 따라서 오락프로그램 그 자체를 초점에 두고 논의를 하기 이전에, 먼저 미디어 리터러시와 관련된 일련의 논의를 검토하는 절차를 밟고 이를 통해 오락프로그램과 국어교육의 관련을 살피는 것이 순서일 것이다.

미디어 리터러시를 국어교육과 관련시키는 핵심적인 고리는 무엇보다 미디어 교육에 관한 논의에서 제시되어 있다. 이에 미디어 교육의 목표에서나, 미디어 교육의 관점을 통해 미디어 리터러시의 자리를 확인해 보기로 한다. 단 아래에 나열된 목표들은 순차적이지도 않고, 또 특정한 연역적 체계를 갖추고 있는 것도 아님을 전제로 이해되어야 한다.

---

2) 국어교육의 목표와 관련하여 리터러시 개념의 변화 과정과 그 함의를 검토한 최근의 논의로는 최인자(2001)를 들 수 있다.

<미디어 교육의 목표>

- ① 이해력, 비판력, 식별력을 갖춘 수용자
- ② 각종 대중매체의 역사적 발전 과정을 포괄적으로 이해
- ③ 대중매체의 정보 제공 기능과 오락 제공 기능이란 양면 이해
- ④ 현실 세계와 대중매체에 의해 구성된 세계와의 차이 및 판단력
- ⑤ 언론인의 책임과 그들에 대한 정치, 경제, 조직, 기술, 사회, 문화적 통제 요인
- ⑥ 여론 형성 또는 여론 조작에 미치는 매체에 대항할 수 있는 수용자의 힘
- ⑦ 대중매체의 내용물을 미학적, 윤리적 기준에 의해서 관찰, 해석, 평가할 수 있는 방법
- ⑧ 지식 전파, 문화 전승, 규범 형성 등과 같은 대중매체의 기능과 역할에 관한 이해
- ⑨ 대중매체 내용의 평가 및 선별 능력을 길러 실제 생활에 활용 및 적용
- ⑩ 대중 매체를 이용해서 수용자 자신들의 의견을 개진할 수 있는 기회와 능력 제고<sup>3)</sup>

여기에서 우리가 주목해야 하는 것은 이상의 목표들이 지금껏 우리가 문자언어를 중심에 두고 사유해 왔던 국어교육 혹은 문학교육의 목표와 크게 다를 바 없다는 점이다. 다만 차이가 있다면 활자매체 혹은 인쇄매체라는 말이 들어갈 자리에 대중매체가 대입되어 있다는 정도이다.

①에서 요구하는 능력은 국어교육에서 전통적으로 추구해 왔던 것이다. ②는 대중매체의 기술적 요소만 보면 국어교육과 다소 거리가 있지만, 음성언어와 문자언어를 하나의 미디어로 간주하고, 대중매체의 언어를 언어의 새로운 모습으로 파악함으로써 그 거리를 충분히 좁힐 수 있다. ③에서 말하는 두 가지 기능은 언어와 문학의 기능을 보는 안목으로도 충분히 포괄할 수 있다. ④ 또한 문학의 세계와 현실 세계의 관계를 설명하는 논리는 물론이고 현실과 언어 혹은 현실과 기호의 관계와 출발점을 공유하고 있다. ⑤의 '언론인'은 글쓰기에서의 필자 혹은 작가, 말하기에서의 화자 요소의 연장선상에 있다고 할 수 있으며, ⑥

3) 은혜정(1998), 『청소년 대상 미디어교육의 정규교육 정책화 방안 연구』, 한국방송진흥원, v면.

과 ⑦은 비판적 읽기 능력의 핵심이다. ⑧은 독서와 관련한 일반적인 상식의 연장선상에서 이해할 수 있으며, ⑨는 이른바 '실용적인 글'이나 '문학적인 글'을 읽는 목적과 크게 다르지 않다. ⑩ 또한 글쓰기 교육 혹은 창작 교육의 연장선상에서 충분히 언급될 수 있는 사항이다.<sup>4)</sup>

따라서 위에서 제시된 모든 미디어 교육의 목표를 포괄하는 개념이 미디어 리터러시라면, 이는 곧 국어교육이 본래적으로 추구해 왔던 목표에 특별한 가감 없이 부합한다고 볼 수 있겠다. 그렇다면 미디어 리터러시가 국어교육의 주요한 영역 혹은 내용이 되어야 하는가에 대한 논란은 더 이상 필요가 없는 셈이다. 문학을 비롯한 언어 자료를 통찰할 수 있는 안목이 갖추어지면, 그 연장선상에서 미디어 리터러시의 함양도 어렵지 않게 도모할 수 있을 것이기 때문이다.<sup>5)</sup>

중요한 것은 미디어의 무엇일, 그리고 어떻게 교육해야 하는가가 생산적인 논의를 위한 방향이라 할 것이다. 이 때 중요하게 대두되는 것은 미디어 교육의 관점이다. 미디어 교육에서 관점이 중요시되는 이유는 그것이 결국 미디어 리터러시의 주요한 내용을 결정할 것이기 때문이다. 미디어 교육의 관점은 크게 미디어의 사회적 기능에 대한 관점, 수용자의 역할과 능력에 대한 관점에 의해 결정된다고 본다. 아래에 제시한 네 가지 관점을 검토하면서 미디어 리터러시와 국어교육의 관련에 한발 더 접근해 보기로 한다.

4) 텔레비전이나 여타의 미디어가 언어 외에 음향이나 영상을 동반하기 때문에 국어교육에서는 그것을 전폭적으로 수용하기 어렵고, 문자 언어 혹은 음성 언어만을 취해야 한다는 식의 인식은 소박하므로 상론은 생략한다.

5) Goodwyn의 다음과 같은 진술도 이와 같은 맥락에서 나온 것으로 보인다. “영어 시간에 미디어 교육을 하는 것이 아이들에게 커뮤니케이션 수용자에 대한 이해를 확장시킬 수 있는 가장 좋은 기회이며, 때로는 수용자에 대한 개념을 가르쳐 줄 수 있는 최적인 장소”, “미디어 교육의 교차-교육과정(cross-curriculum)으로서 미디어 효과와 수용자에 대한 이해 및 의식화된 수용자로 교육하기가 가장 용이한 과목은 영어 영역일 것”.

A. Goodwyn(1992), *English Teaching and Media Theory*, Open University Press, p53.

<미디어 교육의 관점>

- ① 보호주의적 혹은 집중주의적 접근 : 해롭고도 강력한 미디어의 영향으로부터 어린이와 청소년들을 보호하여야 한다는 입장
- ② 텍스트 중심주의에 입각한 비판적 접근 : 대중매체에 나타나는 텍스트 자체에 의미가 저장되어 있고, 수용자는 그 의미를 수동적으로 받아들이는 것이라는 가정 하에, 대중매체가 그러한 텍스트를 통해 지배 이데올로기를 생산하고 유통시킨다고 보는 입장
- ③ 문화연구적 접근 : 대중매체에 나타나는 텍스트의 의미는 텍스트에 내재해 있는 것이 아니라 텍스트와 수용자가 만나는 관계 속에서 생산된다고 보면서, 수용자가 지닌 사회 문화적 경험과 맥락이 텍스트의 의미와 가치를 판단하는 데 있어 매우 중요한 영향을 미친다고 보는 입장
- ④ 성찰적 접근 : 직접 프로그램을 제작해 봄으로써 자신이 미디어를 어떻게 수용하고 있으며 미디어를 통해 자기도 모르게 갖게 된 사회 문화적 가정과 관습들은 어떤 것들인지에 대해 비판적으로 성찰할 수 있는 기회를 제공해 주어야 함을 강조하는 입장<sup>6)</sup>

이상의 네 가지 관점의 순차적 배열은 미디어 교육의 역사적 변화를 반영하고 있는 것으로 보인다. 이 배열 순서에 따르면, 수용자의 능동성과 생산 능력에 대한 신뢰가 점증되고 있는 형국을 이루고 있음을 알 수 있다. 미디어 교육에 대한 초기의 관심은 미디어의 폐해를 지적하는 목소리와 함께 촉발되었다. '예방 집중'이라는 별칭이 암시하듯, 미디어는 청소년의 사고와 생활을 오염시키는 병원균과 같은 존재로 취급되었던 것으로 보인다. ②의 텍스트 중심주의에 입각한 비판적 접근의 대두는 텔레비전의 사회적 기능을 이데올로기 차원에서 인식한 결과이며, ③은 수용자의 능동성 혹은 자율성을 대폭 승인한 결과이다. 여기에 더하여 ④에 이르러서는 수용자를 소비자로 바라보는 시각에서 벗어나 생산자로 자리매김함으로써 수용자의 운신의 폭을 훨씬 넓여 놓았다.

6) 강내원(2001), 『시사토론 프로그램의 비판적 시청과 미디어교육적 함의』, 『국어교육연구』 제 8 집, 서울대국어교육연구소, 46-47면. 한편 김택환 외(2000)에서는 미디어 교육관의 변화를 예방집중론, 선전·선동론, 자율보호론, 정치적 해방론, 기술 공학론, 행동참여론, 생활 세계론, 멀티미디어론 등의 미디어 이론에 기대어 설명하고 있다. 김택환 외(2000), 『세계 미디어 교육 모델』, 한국언론재단, 2000, 20-31면.

그런데 우리가 경계해야 할 것은 선택의 유혹이다. 아무리 ④의 관점이 진보된 것이라 하더라도, 나머지 관점에 대해 배타적일 필요는 없는 것이다. 오히려 관점의 포괄성이나 통합성, 그리고 교육 내용의 풍부화를 위해서라도 모든 관점을 끌고루 승인하는 것이 더 바람직하다 하겠다.

### 3. 오락프로그램의 언어 사태에 대한 국어교육의 관점

#### (1) 대항하며 읽기와 조망하며 읽기

미디어 교육의 목표와 관점을 검토하는 과정에서 확인할 수 있었던 것은, 이제 수용자는 단순히 메시지를 소비하는 위치에 머물러 있는 수동적 존재가 아니라는 점이다. 그러나 여기에 대해서 전폭적인 신뢰를 보낼 수 있는 것은 아니다. 여전히 TV의 수용자는 모니터에 오감을 맡기고 몰입해 있는 형상으로 다가서기 때문이다.

신뢰감이 인색해지는 데는 이보다 더 큰 현실적인 이유가 있다. 그것은 TV 자체의 위력 때문이다. 특히 오락프로그램은 거의 예외 없이 규범상 부적절한 언어 사용으로 일관하고, 이데올로기적으로도 편향된 가치를 전달하기에 여념이 없다. 아무리 수용자의 능동적·주체적 역할을 승인한다고 하더라도, TV 오락프로그램의 일탈은 그것을 압도하고도 남을 정도로 심각하게 일어나고 있는 것이다.

이에 실증적 분석의 결과를 참조로 삼기로 한다. 다만 논의의 산만함을 피하기 위해 프로그램의 포맷이나 카메라 앵글 등 기술적인 영역에 대한 고려는 생략하고 언어 문제에 초점을 맞추어 보기로 하겠다. 그렇게 하더라도 오락프로그램의 '병폐'를 확인하는 데는 모자람이 없을 줄로 안다.

- 순정성 위배 : 영어자모, 외래어·외국어, 기타 외국어식 표현, 은어·비어·속어·비격식적 표현, 조어·어려운 약어, 표준말에 어긋난 틀린 표현

- 공식성 위배 : 사람을 차별하는 부적절한 호칭, 시청자를 고려하지 않는 친근한 호칭, 지나친 과장, 공식화한 표현 및 상투적 표현, 선정적 표현·성적 표현
- 공손성 위배 : 출연자간 비난 및 품위 손상, 출연자간 신체 및 외모 조롱, 대관객 자화자찬 및 관객 무시
- 공정성 위배 : 남녀 차별, 세대 차별, 지역 차별, 계층 차별, 인종 차별, 기타 집단 차별 및 정치적 불공정, 권위주의적 언어
- 세련성 위배 : 부적절한 어휘, 문법에 어긋난 표현
- 일상성 위배 : 어려운 한자, 어색한 명사화·복잡한 명사구<sup>7)</sup>

이상의 지적은 前述한 네 가지 관점 중 보호주의적 입장과 비판적 입장에 의해 두루두루 포섭된다. 이 중에서 공정성을 위반하는 언어 사례는 대중매체가 텍스트를 통해 지배 이데올로기를 생산하고 유통시킨다고 보는 비판적 입장의 이론적 근거가 되고, 나머지 사례들은 적어도 언어교육적 관심사에서는 보호주의적 입장의 경험적 근거로서 부족함이 없다.

이러한 사정을 염두에 둔 대응 방안은 크게 두 가지로 제시되고 있는 것으로 보인다. 먼저 언어 규범을 내세워 오용된 언어 사례를 지적하고 이의 시정을 촉구하는 방법이다. 이 방법이 반드시 교육적 관점을 표나게 내세우지는 않는다 하더라도, 여기에는 궁극적으로는 올바른 방송 언어에서 언어 사용의 모범을 구하고 이것이 자연스럽게 언어교육의 장이 될 수 있기를 바라는 소망이 전제되어 있다.<sup>8)</sup> 이러한 언어 사례들이 문제적인 것은 규범을 위반하면서 언어 질서를 교란시키고, 언중들의 언어를 심각하게 오염시키기 때문이다. 따라서 언어 정책의 차원에서든 언어 교육의 차원에서든 이러한 방법론은 지속될 필요가 있다고 본다.

또 다른 방안은 비판적 읽기를 통하여 매체 경험을 통해 스스로 성장

7) 방송위원회(2001), 「방송프로그램 언어분석 연구」(《정책연구》2001-4), 138-141면. 거의 모든 오락프로그램에서 자주 접할 수 있는 풍경이므로, 출처가 되는 프로그램 명과 각 항목의 비율은 인용 과정에서 생략했다.

8) 이러한 관점에서 지속적으로 일관되게 방송 언어의 문제점을 지적한 다음의 글이 주목된다. 박갑수(1996), 『한국방송언어론』, 집문당.

해 나갈 수 있는 방안이다. 실제로 국어교육의 자장 내에서 미디어 혹은 매체언어를 분석하거나 설계한 대부분의 논의는 '예방 접종'의 관점이나 거리두기를 통한 비판적 접근을 교육적 처방의 중심으로 삼고 있는 바, 이는 방송의 현실적 영향력을 감안하면 절실한 요청에 부응하는 연구 경향이라 할 것이다.

그러나 이러한 방안 제시의 한계는, 여전히 수용자의 방어적인 반응에 편향되어 있다는 점이다. 그것은 대체로 이러한 논의들이 '어떻게' 읽을 것인가 하는 비판적 읽기의 방법에 집중되어 있고, '무엇'에 해당되는 교육 내용은 여전히 불모지처럼 황량하다는 점이다.<sup>9)</sup> 이것이 하나의 문제인 이유는, 비판적 읽기의 방법이 대상의 해로움으로부터 멀어지게 하거나 피해갈 수 있는 길을 제시할지언정, 그것이 왜 그러한가에 대한 통찰의 안목을 제시해 주지는 못하기 때문이다. 요컨대 '어떻게'에 대한 관심은 필연적으로 텍스트에 대항하며 읽기(reading-against)의 방법 제시에 머무를 수 있는 것이다. 따라서 방어적인 태도에서 벗어나 적극적으로 대응할 수 있는 능력을 함양하기 위해서는 텍스트를 조망하며 읽기(reading-beyond)에 필요한 안목을 갖추게 하는 일이 필수적이다. 이런 안목은 방법적 지식을 통해 획득된 '기능'을 넘어서는 자리에 위치하게 될 것이다.

이러한 방향은 교육철학적인 차원에서도 정당성을 갖는다. 지식을 편의상 실제적 지식과 이론적 지식으로 양분한다면, 실제적 능력은 개인이 맞닥뜨린 문제 사태를 해결해 나가는 데 도움을 주며, 이론적 지식은 어떤 상황에 대해 스스로 문제를 제기하도록 하는 문제 발견 능력을 신장시켜준다.<sup>10)</sup> 텔레비전의 오락프로그램이 이미 자연화(naturalization)되어 학생들의 생활 환경이자 생활 문화로 자리잡고 있는 이상, 그 프로

9) 이런 현상은 국어교육 과정 자체가 방법이나 기능에 편향되어 왔었던 사정과 무관하지 않을 터이다. 미디어 텍스트의 교육과 관련하여 소략하나마 이에 대한 반성적 지적이 있었던 것은 고무적이다. 박인기 외(2000), 『국어교육과 미디어텍스트』, 삼지원, 17-18면.

10) 이홍우(1995), 『교육의 목적과 난점』(제5판), 교육과학사, 121-142면 참조.

그램이 스스로 문제 사태를 인지하도록 자신을 노출시키지는 않을 것이다. 그렇다면 문제 사태를 발견하는 능력과 그러한 안목을 형성하도록 도모해 주는 이론적 지식이야말로 고급스런 그 '무엇'이 아니겠는가?<sup>11)</sup>

이로써 우리는 서두에서 제기한 첫 번째 의문을 해결한 셈이 된다.

그렇다면 매체언어 현상을 거시적으로 조망할 수 있는 방법론이 요청된다. 이에 문화론적 시각에 의거한 접근법이 이러한 요구를 충족시킬 하나의 방법론이 될 가능성을 검토해 보기로 한다. 방송언어문화의 세 국면을 언어 체계, 사고 형성, 사회적 작용으로 설정하여 방송언어를 분석한 연구 결과에 따르면, 상기한 언어 오용 사례로 인해 일어날 수 있는 문화적 사태와 그 의미는 다음의 표와 같이 재정리된다.

방송언어의 문화론적 분석 결과<sup>12)</sup>

방송언어 문화의 국면	현상	문화론적 의미
언어체계	언어질서 파괴 : 발음 오류, 표준어 규정에 어긋나는 말, 부정확한 어휘와 억지 조어	언어상의 오류를 개인의 정체성의 표상으로 인식하는 경향
	정체성 상실 : 외국어 어휘, 외국어 문장, 외국어 체명	외국어 사용을 차별화의 전략으로 인식하는 경향

11) 필자는 국어교육의 '내용'을 '지식, 수행, 경험, 태도'의 네 범주로 나누고, 범주간 관계의 개괄적인 윤곽을 그려 보고, 이를 바탕으로 각 범주에 포함될 매체언어 교육의 내용 항목을 추출하는 시론을 시도해 본 적이 있다. 이런 작업이 만족스럽지는 않으나, 교수-학습 상황은 지식이 있어야 성립될 수 있다는 것은 공리임을 확인할 수 있었다. 류수열(2001), 『판소리와 매체언어의 국어교과학』, 역락, 251-259면 참조.

12) 김대행(2002), 『방송언어의 문화론적 분석』, 김지운 외, 『21세기 한국방송의 좌표』, 나남출판 참조. 이 분석의 시각에서 우리는 기의(signified)와 레퍼런트(referent)가 기표(signifier)의 유희에 농락당하고 함몰당했다는 보드리야르(J. Baudrillard)의 통찰을 읽을 수 있다. 그는 자본주의는 기표와 기의의 관계를 격리시켜 기표 그 자체가 기의 및 레퍼런트가 되게 만들고 기호(기표+기의)는 이제 더 이상 아무것도 가리키지 않는다고 한다. 그런 만큼 이 연구는 얼마간은 사회학적인 관심으로 옮겨갈 것이라 할 수 있다.

언어체계	언어의 과대화 : 과장 표현, 상투적 비유, 관용적 극대화	사실보다 표현을 더욱 강하게 하려는 언어의 극대화 경향
	언어의 친박화 : 품위를 손상하는 말, 은어·비속어, 신조·유행어의 사용, 컴퓨터 통신 언어	개인 정체성의 표상으로 인식하는 경향. 무리짓기에 의한 차별화
사고형성	주체적 판단 지해 : 자막 사용, 피동 표현, 추측 표현	책임 소재를 분명하게 하지 않으려는 의도의 소산
사고형성	내용의 왜말화 : 사소한 화제, 내용 없는 방담, 사생활 중심의 화제	삶의 가치를 말초적 흥미로 옮기게 되는 경향
	고정 관념 형성 : 주종 관계의 언어, 방언의 이중성, 언어의 남용	정체성의 차별화와 사회적 조정 유도
	비논리적 사고 조장 : 성급한 일반화, 흑백논리, 논리적 합리성 결여	사회의 비합리화 조장
사회적 작용	언어생활 변화 : 언어의 과격화, 극대화한 표현, 일탈된 표현	부자연스러운 언어 변화 초래
	무리짓기에 의한 사회 분열 : 젊은이 대 노인의 구분, 서울 대 지방의 구분, 남자와 여자의 구분	사회적 무리짓기 유도
	사회 권력 형성 : 여론 주도층, 대중문화 주도층, 상대적 우월 계층	권력구조의 관념화

표에서 알 수 있듯이, 각 항목의 문화론적 의미는 중복되는 면도 있다. 그러나 이는 표면적으로 드러난 다양한 현상들이 결국 하나의 본질에서 비롯된다는 뜻으로 이해하면 될 것이다. 이 연구는 장르를 초월하여 모든 텔레비전 프로그램을 대상으로 자료를 수집한 결과이긴 하나, 이러한 언어 사례를 보여주는 대표적인 장르가 오락프로그램이라는 점에서 우리의 관심사에 커다란 시사점을 보여준다.

방송이 거듭된 경고에도 불구하고 여전히 그 언어적 폐해를 안고 가는 데는 그만한 이유가 있었을 것이라고 가정해 볼 수 있다. 또한 여기에서 우리는 오락프로그램의 오락 지향성이 여타 장르의 프로그램을 오

락성으로 견인해 간 것임도 암시적으로나마 이해할 수 있다. 오락프로그램은 방송언어의 사회적 기능을 침해하게 수행해 가면서, 여타 장르의 프로그램으로 하여금 그 흥행 성공의 전철을 따르도록 유인해 간 것이다. 요컨대 오락프로그램의 언어는 텔레비전의 언어 일반(一般)을 압축적으로 보여주는 일반(一斑)이라 할 것이다. 이로써 두 번째 의문에 대해서도 답을 한 셈이 된다.

문화분석 능력의 함양이 오늘날 국어교육 목표 중의 하나로 자리잡게 된 데는 다음과 같은 국어교육관의 영향이 크게 작용하고 있다.

“학생들이 자신이 살아가고 있는 세계와 문화적 환경에 대하여 비판적으로 이해할 수 있는 능력을 강조한다. 학생들은 의미가 전달되는 과정과, 인쇄물이나 여러 가지 매체가 가치를 전이시키는 방식에 대하여 알아야 한다.”<sup>13)</sup>

이 진술에서는 학생들이 매체를 능동적으로 수용하도록 하는 능력을 강조하고 있으며, 이를 위해 의미 전달 과정, 매체의 가치 전이 방식에 대한 앎의 필요성을 부각시키고 있다. 표에서 제시된 바 각 언어 사태의 문화론적 의미는 고스란히 이 ‘앎’의 구체적인 내용 항목이 될 수 있을 것이다.

이러한 시각의 의의는 언어를 규범의 체계로 한정하여 바라보는 시각과 대비해 보면 더욱 선명해진다. 언어를 규범의 체계로 바라볼 경우 오락프로그램의 그릇된 언어 사태를 지적하거나, 학생들로 하여금 규범의 체계를 익혀 그 잘잘못을 판단하도록 하는 데 머무를 수 있다. 그러나 문화론적 시각은 그것이 왜 그러한가, 그것이 무슨 의미를 함축하고 있는가를 조망하는 안목을 제공해 주는 수준까지 나아갈 수 있는 것이다.

13) Brian Cox, *Cox on cox: An English Curriculum for the 1990s*, Hodders & Stoughton, 1991, pp. 21-22.

## (2) 텔레비전 읽기와 텔레비전 쓰기

현재 우리 사회의 주된 흐름을 특징짓는 코드는 '가벼움'의 코드이다. 이 흐름에는 나름의 역사적 배경이 있다. 외형적인 경제적 풍요의 확대, 디지털 인터넷 문화와 같은 하드웨어적인 배경도 지적될 수 있고, 포스트모더니즘의 이성주의 비판이라는 소프트웨어적 요소도 그 배경으로 거론할 만하다. 그리하여 이성보다는 감성, 성찰보다는 느낌, 합리성보다는 감각성이 더 높은 가치를 가진다는 것이 암묵적 동의를 얻어가고, 이성주의적 진지함과 엄숙함은 권위주의의 망령으로 치부되기도 한다. 물론 감성, 느낌, 감각은 억압되어서도 안 되고 자유롭게 분출될 만한 가치가 있다.

문제는 그것이 급격하게 기울어져 편향이 일어날 때 생겨난다. 이성, 성찰, 합리가 그 반대쪽에서 나란히 균형을 맞추어야 할 이유가 여기에 있다. 감각의 창은 컴퓨터의 모니터나 휴대전화의 화면처럼 대다수의 사람들에게 열려 있다. 그러나 감각의 창 너머의 기획과 조정은 지식 창조자, 과학 발명자, 정보 제공자의 몫이다.<sup>14)</sup> 이들의 안목은 대체로 문제를 해결하는 방법적 지식보다 문제를 발견하는 이론적 지식에 바탕을 둔다. 오락프로그램도 감각의 창으로서는 매우 훌륭한 자격을 갖추고 있는 바, 그 프로그램의 제작자는 일종의 창조자이다. 따라서 이제 국어교육은 텔레비전 오락프로그램의 읽기 못지 않게 오락프로그램을 창조적으로 쓰는/만드는 능력에 대한 적극적인 배려도 필요할 것이다.

텔레비전을 보는 것은 즐겁다. 그러나 텔레비전을 읽는 즐거움도 있다. 또 다른 한편에는 텔레비전을 쓰는/만드는 즐거움도 있다. 다만 텔레비전을 쓰는/만드는 즐거움은 창조의 고통을 수반하는 '무거운' 즐거움이므로, 여기에 대해서는 특별한 교육적 배려가 필요하다.

텔레비전 쓰기는 문학교육에서 수행되어 온 교수-학습 방법론의 틀을 준용하면 다음의 세 가지 차원에서 접근해 볼 수 있겠다. 텔레비전 '으로' 쓰기, 텔레비전 '을' 쓰기, 텔레비전 '에 대해' 쓰기가 그것이다. 텔

14) 이 점에 대해서는 김용석(2002)에서 포괄적으로 다루고 있다.

레비전'으로' 쓰기는 텔레비전의 각종 포맷(format)을 글쓰기와 말하기 활동의 각종 형식으로 차용하는 것이고, 텔레비전'을' 쓰기는 텔레비전의 프로그램을 직접 구성해 보는 것이다. 그리고 텔레비전'에 대해' 쓰기는 텔레비전 경험에서 얻은 즐거움과 만족감, 혹은 이와 상반된 불쾌감을 대화나 토론을 통해 다른 사람에게 말해 보고 글로 써 보는 것이다. 앞에서 살펴 본 바대로 규범에 어긋난 언어 구사를 지적하면서 규범의 준수를 강조하는 것이 보호주의적 관점의 소산이라면, 텔레비전'으로' 쓰기와 텔레비전'을' 쓰기는 성찰적 접근법과 연결될 수 있고, 텔레비전'에 대해' 쓰기는 텍스트 중심주의와 문화연구적 접근과 맥락적으로 상통할 수 있을 것이다.

이러한 학습 활동을 통해 매체 경험은 더욱 깊어지거나 넓어질 수 있고, 궁극적으로는 그 매체 경험의 의미화 혹은 자기화를 이루어 낼 수 있는 것이다. 또한 이러한 언어적 수행은 이차적 구술성의 자장에 놓여 있는 미디어 문화의 감각적 직접성을 극복하는 계기로 작용할 수 있다는 점에서도 특히 주목되어야 한다.<sup>15)</sup> 요컨대 텔레비전 쓰기는 텔레비전의 언어를 언어 수행의 자료로 활용한다는 점에서 국어교육의 방법이 되고, 경험과 수행, 태도를 두루 포괄한다는 점에서 국어교육의 내용으로 자리잡을 수 있는 것이다.

물론 이들 세 차원이 엄밀히 구별되는 것은 아니다. 텔레비전 프로그램의 포맷을 도구로 활용하느냐, 그 자체로 완결된 학습 활동으로 설정하느냐의 차이일 뿐이다. 이러한 차이에도 불구하고, 학습의 효과를 높여 줄 것이라는 점은 공통된다. 텔레비전 텍스트가 이미 잘 맥락화되어 있고, 특정 형태의 프로그램으로 포맷화되어 있으므로, 이를 통한 언어적 경험을 국어교재화하고, 수업활동화하는 것이 더 효과적인 경우가 많기 때문이다.<sup>16)</sup> 이 경우 특히 오락프로그램은 더욱 큰 효과를 발휘할 수 있을 것이다. 대부분의 학생들에게 가장 친숙한 장르가 오락프로

15) 이 중에서 세 번째 차원은 다음의 글에서 강조된 바 있다. 김성진(1998), 「국어교육의 대중문화 수용을 위한 시론」, 『국어교육연구』 제5집, 서울대 국어교육연구소.

16) 박인기 외, 앞의 책, 16면.

그램이기 때문이다.

가령 우리는 시의 화자나 소설의 등장 인물을 토크쇼의 게스트로 초청할 수 있으며, 여기에서 그에게 던질 질문과 이에 대한 대답을 상상적으로 구성해 볼 수 있다. 골계적인 민담이나 소설 작품은 코미디나 시트콤의 포맷으로 전환해 볼 수도 있다. 물론 반드시 문학 작품을 토대로 할 필요는 없다. 자신의 실제적인 경험을 소재로 삼을 수도 있을 것이다. 오랜 시간 동안 만나지 못한 그리운 지인과의 추억을, 유명 인사들의 기억 속에 숨어 있는 인물을 찾아 주는 프로그램의 포맷을 활용하여 구성해 볼 수 있는 것이다.

그러나 이러한 사례들은 교수-학습의 방법이나 수행 평가의 도구라는 제한적 의미만을 가질 수 있다. 그리고 친숙한 장르이고 선호도가 높은 장르라는 사실이 국어교재화와 수업활동화의 유일한 이유라면, 그것은 곧 기능주의적 편향에 기울어지고 말 것이다.

이러한 난점을 해결하기 위해서는 이러한 수행 경험을 통해 좀더 근원적이고 본질적인 인식에 이르도록 배려하는 일이 요구된다. 근원적이고 본질적인 인식이란 무엇인가? 그것은 이러한 장르의 원리나 규칙에 대한 지식이다. 오락프로그램의 포맷을 활용하든, 혹은 오락프로그램을 구성하든, 이것이 가능하기 위해서는 먼저 오락프로그램의 장르적 원리에 대한 앎, 곧 장르 리터러시(generic literacy)가 있어야 한다. 그것은 물론 일방적인 전달에 의해서 얻을 수도 있겠지만, 수행을 통해 경험적으로 깨달아 나가도록 하는 것이 바람직할 것이다. 이렇게 하여 수행, 경험, 태도 범주에 지식 범주까지 갖춰지면, 국어교육의 네 가지 내용 범주를 모두 충족시키게 되는 것이다.

오락프로그램의 장르적 리터러시를 계발하는 과정에서 궁극적으로 만나게 되는 것은 오락이 왜 인간에게 필요한가, 오락은 어떤 메커니즘으로 인간의 필요를 충족시키는가 하는 질문이다. 이들 질문에 대한 앎(지식)은 다시 필연적으로 오락프로그램을 조망하는 안목으로 실현될 것이다.<sup>17)</sup>

오락은 고대의 儀式에서 비롯된 것으로 보며, 이것이 문화의 전개와

더불어 진지성과 성스러움을 제거하고 세속화, 형식화된 것이다. 대체로는 쾌락과 감동, 재미 등의 요소로 이루어지며, 이성이나 논리, 질서 보다는 감성, 소란과 무질서에 그 기능의 원천을 둔다. 오락은 또한 인간 사회 내부의 혼란을 야기하고자 하는 무의식적 욕망에 기초하고 있다고 한다. 다만 사회 변화에 따라 그 내용과 형식, 참여폭 등이 바뀌어 왔을 따름이다. 이 점에서 오락은 놀이와 특별히 구분되지 않는다. 탈춤이나 판소리 등 전통적인 민속 예술에서 확인할 수 있듯이, 사회의 지배적 가치가 지닌 무거움을 가볍게 웃어넘길 수 있는 유쾌함이 오락의 핵심이라 할 것이다. 이를 위해 필연적으로 불순하고 불손하며, 비공식적이고 선정적이며, 세련되지 못한 언어가 동원될 수밖에 없다. 순정하고 공손한 언어, 공식적이고 온건한 언어, 그리고 세련된 언어는 본래 무겁고 논리적인 데다 지배적 질서의 표지(標識)로 기능하기 때문이다.

이러한 오락의 본질적 성격은 오락프로그램에서 극대화되어 나타난다. 적어도 형식의 측면에서 본다면 텔레비전 오락프로그램은 인간의 원초적 쾌락 본능을 정공법적으로 충족시키는 역사적 오락 장르인 셈이다. 실제로 오락프로그램의 포맷은 아곤(Agōn: 경쟁), 알레아(Alea: 운), 미미크리(Mimicry: 환상 또는 모의), 일링크스(Ilinx: 현기증)의 네 가지 기본적인 놀이 종류<sup>18)</sup>에 거의 모두 포괄될 수 있다. 뿐만 아니라 오락프로그램은 인류가 창안해 왔던 웃음의 창출 방식을 골고루 활용하기도 한다. 그 방식은 소화(笑話) 등의 장르 차원, 모방담과 형식담, 경쟁담 등의 형식적 유형 차원, 속고 속이기, 공모 등의 장치 차원, 똑똑한 바보 등의 인물 유형 차원, 언어유희(pun) 등의 언어적 원리 차원 등등에서 모두 포괄될 수 있다. 실제로 오락프로그램의 고정적인 병폐로 지적되곤 하는 선정성만 하더라도 판소리와 탈춤에서 어렵지 않게

17) 그렇다고 해서 오락프로그램을 읽기 위해 이러한 읽이 별도로 제시되어야 한다는 것은 아니다. 이하의 논의에서 확인할 수 있겠지만, 민속문학을 설명하는 지식 체계로도 이에 대한 준비는 충분하다는 것이 이 글의 기본적인 관점이다.

18) Roger Caillois, 이상률 역(1994), 『놀이와 인간』, 문예출판사, 39-57면 참조.

발견되곤 한다. 오히려 방송에서보다 더 직설적이고 노골적인 경우도 있다. 뿐만 아니라 민담, 민요, 속담, 민속 제의 등 민속 문화에서도 선정적인 요소는 두루 발견된다. 양반들이 즐기고 양반들이 채집한 이야기들 중에서도 '육담(肉談)'으로 분류되는 선정적인 이야기는 주요 레퍼토리로 자리하고 있다.<sup>19)</sup>

텔레비전 오락의 가치는 본래 가벼움과 웃음의 자유를 통해 당연시된 가치와 권위를 쉽게 흔들어버릴 수 있다는 점에서, 그리하여 기존의 지배적인 배치로부터 가볍고 쉽게 떠날 수 있게 한다는 점에서 막대한 미덕을 갖는다.<sup>20)</sup> 그러나 텔레비전의 오락프로그램은 하나의 상품으로 생산되면서 오락의 본질 일부를 잃어버렸다. 그것은 '웃음을 위한 웃음'에 모든 관심의 초점이 놓여 있는 데 원인이 있다. 가벼움의 너머에 있는 무거움, 무질서의 이면에 놓여 있는 질서, 웃음의 뒤편에 있는 울음을 보지 못하고, 가볍고 무질서한 웃음만을 강요하고 있는 것이다. 불순하고 불손하며, 비공식적이고 선정적이며, 세련되지 못한 언어를 동원은 하되, 그 본성을 살리지는 못하고 있는 것이다.<sup>21)</sup>

여기에서 서두에 제기했던 세 번째와 네 번째 의문에 대한 대답의 단서가 나온다. 세 번째 의문이란 현대의 대중문화 장르에 대해 과거의 대중문화 장르에서처럼 미적인 기준을 적용하지 않는 이유는 무엇인가 하는 것이었다. 이에 대해 엄밀히 말하면 우리가 오락프로그램에 미적인 기준을 적용하지 않는 것이 아니라, 오락프로그램이 이미 미적으로 실패했다는 선험적 판단을 작동시키고 있는 것이다. 기실 오락프로그램의 언어 사태에서 제시된 사항들은 여타 장르에 비해 오락프로그램에서

19) 전통 장르에 나타난 '육담'의 다양한 양상과 기능은 다음 글을 참조할 수 있다. 김선풍 외(1997), 『한국 육담의 세계관』, 국학자료원.

20) 이진경(1998), 『탈주선 위의 단상들』, 문화과학사, 179면.

21) 대중문화를 '문화 산업'으로 규정하면서 이를 간파한 사람은 호르크하이머와 아도르노였다. 이들은 문화 산업이 수천 년 간 지속되어 온 고급 문화와 저급 문화의 경계를 허물었으나, 결국은 두 문화의 장점마저도 모두 무화시켰다고 본다. 고급 예술의 진지함과 엄숙성이 희생됨은 물론 대중 예술이 지닌 자생력과 저항력마저 상실되었다는 것이다. M. Horkheimer & T. W. Adorno, 김유동 외 역(1995), 『계몽의 변증법』, 문예출판사.

더욱 두드러지게 나타나고 있으며, 이 중 일부는 '배삼룡 시대'에도 단골로 거론되곤 했던 문제점들이다. 아주 오랜 시간 동안, 아주 두드러지게 이러한 경향을 보여 왔다면, 오락프로그램의 언어 문제는 아주 두꺼운 누적을 통해 아주 견고하게 형성된 장르적 관습으로 보아도 무방할 것이다. 장르의 관습이 그러하므로, 여기에 미적인 기준을 들이대지 않는 것은 우리의 습관이다.

판소리와 탈춤을 미적으로 접근하는 습관에는 물론 이들 장르들이 본래 불특정 다수의 참여로 이루어지는 소박한 민속 예술에서 출발하여 뚜렷한 민족 예술로 상승해 간 역사적 경과가 잠복해 있다. 더하여 여기에는 민족 문화의 우수성을 드러내고자 하는 민족주의적 기획도 숨어 있다. 그렇다고 하더라도, 이들 장르들이 공연을 통해 대중적 흥행을 추구하는 대중문화(popular culture)라는 점은 부인할 수 없다. 텔레비전의 오락프로그램 또한 대중 매체에 실려 전파된다는 의미의 대중문화(mass culture)이긴 해도, 흥행을 추구하는 대중문화임은 자명한 사실이다.

거꾸로 판소리와 탈춤이 처음부터 예술적 성취의 결과로 이루어진 것인가 하는 반문도 던져 볼 수 있다. 결코 그렇지 않다. 다만 거기에서 민족문화적 자질이나 민중예술의 정체성을 보고자 했기 때문에 그러한 시각이 성립되었을 따름이다. 판소리나 탈춤의 미적 성취도가 관심인 이상은 그것을 완결된 텍스트로 간주할 수밖에 없었던 것이다. 그렇다면 이제 텔레비전의 오락 프로그램에 대해서도 미적 기준으로 접근할 수는 없겠는가? 오락프로그램이 텔레비전 텍스트인 한, 그렇게 못할 이유는 없다. 다만 우리의 문화적 엄숙주의가 이를 가로막고 있을 뿐이다.

오락프로그램을 미적 기준으로 접근할 수 있다면 자연스럽게 네 번째 의문도 해결된다. 언어의 오용과 일탈은 일차적으로 제작자 및 진행자와 출연자들의 자질 부족에 원인이 있다 하더라도, 그것은 오락이 본질적으로 내재하고 있는 언어적 속성이다. 다만 미적으로 완결되지 못하고 채워지지 못했을 따름이다. 그렇다면 우리가 비난해야 하는 것은 그러한 언어 사용 자체가 아니라, 그러한 언어를 동원하면서도 미적 완

성도를 보여주지 못하는 미숙한 예술성이어야 할 것이다.<sup>22)</sup>

#### 4. 마무리 : 남는 문제들

미디어 리터러시의 함양을 위해 국어교육에서 '보기(viewing)'라는 영역을 하나 더 만들어야 한다는 주장이 있다. 물론 이러한 주장의 이면에는 국어교육에서 미디어를 본격적으로 다루어야 한다는 현실론적 당위가 자리하고 있고, 그만큼 타당성도 지니고 있다.

그러나 지금까지의 논의를 통해서 확인한 바로도, 이는 피상적 기론에 뿌리를 대고 있는 것이 아닌가 한다. 표나게 강조하지는 않았지만, 미디어 리터러시에 대한 접근에 필요한 기초적인 안목은 언어와 문학이 내재하고 있는 요소와 속성으로부터 비롯된다는 것을 확인할 수 있었다. 커뮤니케이션학, 방송학 관련 논의에서 고유한 방법론이 없는 대신 언어학과 서사학 등이 자주 원용되고 있는 것도 이런 사정과 무관하지 않을 것이다. 따라서 미디어 리터러시를 위해 별도의 지식 항목을 수립할 필요가 없다면, 별도의 영역을 만들 필요도 없을 것이다. 오락 프로그램을 조망하며 읽기 위해 필요한 안목이 민속적인 대중 문학을 설명하는 지식 체계로서도 충분히 확보될 수 있을 것임은 앞에서 입증해 보인 바 있다.

한편 '보기' 영역을 설정할 경우 이에 대응되는 '그리기' 혹은 '만들기' 영역도 함께 만들어져야 할 터인데, 이것이 과연 타당한가 하는 의문을 가질 수 있다. 언어 활동의 양상을 전체적으로 이해와 표현 영역으로 포괄한다면 논의는 달라진다. 그러나 듣기·말하기·읽기·쓰기와 동일한 위상으로 '보기' 영역을 별도로 만든다면, 체계성을 위해서라도 '그

---

22) 이런 점에서 텔레비전 오락의 잠재성을 무시한 채 지배 이데올로기에 근거하여 거의 맹목적으로 오락프로그램을 재단하는 신문 매체의 담론을 분석한 다음 글이 특히 주목된다. 전규찬(2002), 「텔레비전 오락에 관한 '새로운' 담화 정치학 연구」, 『한국방송학보』 통권 16-2, 한국방송학회.

리기' 혹은 '만들기' 영역도 함께 수립되어야 마땅하다. 따라서 '읽기'의 외연을 넓히면서 미디어 리터러시도 이 영역으로 포섭해 오는 것이 현실적이면서도 타당한 처방이 아닐까 한다. 물론 이때 이해 교육은 언어의 뜻을 파악하고 수용한다는 'comprehension'을 넘어, 통찰과 깨달음을 내포하는 'understanding'으로 나아가야 할 것이다.

실제로 '읽기(reading)'라는 말은 얼마나 광범위한 외연을 지니고 있는가? 다소 장황하고 수다스럽지만, 그 사례를 드는 것으로 글을 마치 고자 한다.

더 이상 존재하지 않는 별들의 천체도를 읽는 천문학자, 집을 지을 때 약거를 물리치기 위해 집터를 읽는 일본인 건축가, 숲 속에서 동물들의 발자국을 읽는 동물학자, 자신의 승리의 패를 내놓기 전에 상대방의 제스처를 읽는 도박꾼, 안 무가의 메모나 기호를 해석해 내는 무용가, 무대 위에서 공연중인 무용가의 동작을 읽는 관중, 한창 짜 내려가고 있는 카펫의 난해한 디자인을 읽어 내는 직공, 오케스트라용으로 작곡된 난해한 악보를 해독하는 오르간 연주자, 아기의 얼굴만 보고도 기뻐하는지 놀라고 있는지 아니면 감탄하고 있는지를 눈치채는 부모, 거북의 등딱지에 나타난 모양새를 보고 길흉을 점치는 중국 점쟁이, 밤에 침대 시트 아래에서 사랑하는 사람의 육체를 읽는 연인, 환자들을 상담하여 뒤숭숭한 꿈을 풀이하도록 돕는 정신과 의사, 바닷물에 손을 담가 보고 바닷물의 흐름을 읽어 내는 하와이의 어부, 하늘을 보고 날씨를 예견하는 농부……. 이들 모두는 기호를 판독하고 해석하는 기교를 독서가들과 공유하고 있다.<sup>23)</sup>

### 참고문헌

- 강내원(2001), 「시사토론 프로그램의 비판적 시청과 미디어교육적 함의」, 『국어교육연구』 제 8 집, 서울대국어교육연구소
- 김대행(1998), 「매체언어 교육론 서설」, 『국어교육』 제 97 집, 한국국어교육연구회

23) A. Manguel, 정명진 역(2000), 『독서의 역사』, 세종출판, 14-15면. 번역서의 제목을 '독서'로 번역한 것은 오역으로 보인다. '읽기의 역사'가 온당하다.

- 김대행(2002), 『방송언어의 문화론적 분석』, 김지운 외, 『21세기 한국방송의 좌표』, 나남출판
- 김선풍 외(1997), 『한국 육담의 세계관』, 국학자료원
- 김성진(1998), 『국어교육의 대중문화 수용을 위한 시론』, 『국어교육연구』 제 5 집, 서울대국어교육연구소
- 김용석(2002), 『깊이와 넓이 4막 16장』, 휴머니스트
- 김택환 외(2000), 『세계 미디어 교육 모델』, 한국언론재단, 2000
- 류수열(2001), 『판소리와 매체언어의 국어교과학』, 역락
- 박갑수(1996), 『한국방송언어론』, 집문당
- 박인기 외(2000), 『국어교육과 미디어텍스트』, 삼지원
- 방송위원회(2001), 『방송프로그램 언어분석 연구』(《정책연구》 2001-4)
- 은혜정(1998), 『청소년 대상 미디어교육의 정규교육 정책화 방안 연구』, 한국방송진흥원
- 이진경(1998), 『탈주선 위의 단상들』, 문화과학사
- 이홍우(1995), 『교육의 목적과 난점』(제 5 판), 교육과학사
- 전규찬(2002), 『텔레비전 오락에 관한 '새로운' 담화 정치학 연구』, 『한국방송학보』 통권 16-2, 한국방송학회
- 최인자(2001), 『문식성 교육의 사회·문화적 접근』, 『국어교육연구』 제 8 집, 서울대국어교육연구소
- Caillois, Roger, 이상률 역(1994), 『놀이와 인간』, 문예출판사
- Cox, Brian(1991), *Cox on cox: An English Curriculum for the 1990s*, Hodders & Stoughton
- Goodwyn, A.(1992), *English Teaching and Media Theory*, Open University Press
- Horkheimer, M. & T. W. Adorno, 김유동 외 역(1995), 『계몽의 변증법』, 문예출판사
- Manguel, A., 정명진 역(2000), 『독서의 역사』, 세종출판

〈초록〉

## 문학교육의 외연과 텔레비전 오락프로그램의 가능성

류 수 열

이 연구는 오락프로그램을 중심으로 하여 텔레비전 리터러시의 교육적 의의를 살피는 데 목적을 두고 있다. 이를 위해 미디어 리터러시의 개념적 자장을 확인하고, 이를 바탕으로 국어교육의 장에서 텔레비전 리터러시를 함양할 수 있는 가능성을 밝혔다. 이 과정을 통해 도출된 결론은 다음과 같다.

첫째, 오락프로그램의 언어에 대한 전통적인 접근법은 주로 폐해를 최소화하기 위한 방어적 전략의 산물이었거나 난잡한 언어 운용에 대한 규범적 교정에 치중했으나, 이제는 수용자의 능동성을 신뢰하면서 스스로 오락프로그램의 언어를 조망하면서 읽을 수 있는 안목을 제공하는 방향으로 미디어 리터러시 교육이 이루어져야 한다.

둘째, 텔레비전의 각종 프로그램이 오락화되어 가고 있는 경향은 텔레비전 자체의 속성으로서, 오락프로그램은 그러한 전체적인 경향을 선도하고 있다. 텔레비전의 전반적인 오락화 경향으로 인해 오락프로그램의 언어가 지니는 문제점은 텔레비전 언어 일반의 차원에서도 고스란히 나타나고 있다. 따라서 오락프로그램의 언어가 지닌 문화적 의미를 통해 미디어 리터러시 함양이라는 목표의 의의를 가늠해 볼 수 있다.

셋째, 판소리나 탈춤 등 전통 장르에 대해서는 미적인 평가의 준거를 적용하면서도 텔레비전 오락프로그램에 대해서는 윤리적 준거만을 적용하는 것은 정당하지 못한 관습의 산물이다. 국어교육에서는 오락프로그램에 대해 미적으로 대응할 수 있는 안목을 제공해 주어야 한다.

넷째, 제의의 오락성에 근원을 두고 있는 텔레비전 오락프로그램의 언어가 불순하고 불손하며, 비공식적이고 선정적이며, 세련되지 못한 것

은 필연적이다. 따라서 수용자들로 하여금 오락프로그램의 언어의 속성을 이해하도록 하는 방향으로 미디어 리터러시 교육이 이루어져야 한다.

다섯째, 미디어 리터러시의 함양을 위해 이른바 '보기' 영역을 설정하려는 시도는 언어 활동을 표피적으로 구분하고자 하는 의도의 소산이다. '읽기' 개념을 단순한 의미 파악을 넘어서는 통찰의 수준으로 확장한다면, 미디어 리터러시의 함양도 '읽기' 영역 안에서 충분히 가능할 것이다.

**【핵심어】** 미디어 리터러시, 텔레비전 리터러시, 미디어 교육, 오락 프로그램, 문학교육, 국어교육

〈Abstract〉

## **The Denotation of Literature Education and the Possibility of TV Entertainment Program**

Ryu, Su-yeol

This essay aims to inquiry the significance of television literacy centering around the language of entertainment program. For this, this essay demonstrate the possibility to develop television literacy in the area of language education on the base of conceptual field of 'literacy'. The conclusion drawn from a series of discussion is as follows :

First, the education of media literacy must be directed to improve learner's sight to see and read the significance of entertainment program language. The traditional approach to media language centering on defensive strategy to minimize the evil influence and abnormal uses of language needs to be sublated.

Second, the direction of improvement of media literacy can be on the ground of cultural significance of entertainment program language. Because entertainment program guide the entertainment of the other program.

Third, it is necessary to grow learner's knowledge and sight to response aesthetically to language of entertainment program, as we approach traditional performance genre, Talchum and Pansori with aesthetic standard.

Fourth, the audience of entertainment program is to under-

stand the attribute of entertainment language. This is not pure, courteous, informal, and refined because this language aims to attack and satire the dominant language.

Fifth, It is not necessary to the area of 'viewing' for media literacy education. The conception of 'reading' can be widened at the degree to cover the media literacy.

**【Key Words】** media literacy, television literacy, media education, entertainment program, literature education, language education.