

스토리텔링의 서사 문화와 서사표현교육론*

—TV 방송 매체의 일상성을 중심으로—

김근호**

<차 례>

1. 이야기 욕망의 일상성
2. 서사표현교육에서 매체 언어의 문제
3. 스토리텔링의 서사 문화 지형도
4. 스토리텔링 서사 문화의 서사표현교육 내용
5. 윤리적 서사 주체의 형성을 위하여

1. 이야기 욕망의 일상성

인간은 이야기하는 동물이다.¹⁾ 인간은 예로부터 이야기를 만들고 이야기로 만나며 소통하고 이야기로 지혜를 축적하며 살아왔다. 이야기는 인간과 운명을 함께 한다. 예컨대, <천일야화(The Arabian Nights' Entertainments)>

* 이 논문은 한국어문학회와 우리말글학회가 공동으로 주최한 2008년 연합 전국학술대회(2008. 10. 25, 경북대학교)에서 발표한 내용을 일부 수정한 것이다. 학술대회 발표 당시 이 논문의 발전을 위해 자세한 조언을 아끼지 않은 토론자 김정우 교수(영남대)와 신재기 교수(경일대)께 감사드린다.

** 서울대학교 박사과정 수료

1) “Our capacity to create, enjoy and benefit from narratives so defined—be they factual or fictive—surely sets us apart from other creatures. (……) we are also rightly distinguished as narrative or story-telling animals.”(Daniel D. Hutto, (ed.), Narrative and Understanding persons, Cambridge University Press, 2007, p.1)

에서 세헤라자드의 운명처럼 이야기는 인간을 살게 한다. 세헤라자드는 살기 위해 이야기를 해야 했고, 이야기를 함으로써 죽지 않고 살아갈 수 있었다. 이야기에 힘입어 죽음으로 가는 시간을 견디었고 그 와중에 인간적 시간의 자유를 누릴 수 있었다. 인간은 이야기로 살고 이야기를 끝으로 죽는다. 오늘날에는 이야기가 매체의 발달에 따라 곳곳에서 발생하고 유통되고 증식되고 있다. 이야기의 시대이다. 모든 견고한 것들은 이야기 속으로 사라진다.

이 연구는 다매체 시대 스토리텔링(storytelling)의 서사 문화를 고찰하고 이를 바탕으로 서사표현교육의 내용을 논하고자 한다. 오늘날 사회 환경의 급격한 변화는 인간의 언어 활동에도 많은 변화를 이끌어내고 있다. 근대의 특징으로 문자 문화의 우세를 들 수 있다면, 오늘날과 앞으로의 세상에서 새로운 영역으로 부상하고 있는 것이 뉴미디어의 언어 문화일 것이다. 이에 대한 관심은 그 역사가 자못 오래되었음에도 불구하고, 여전히 현재 진행형의 가치를 지니고 있다. 그것은 나날이 변화하는 언어 환경 때문이다.

그러나 변화 속에서도 지속되는 것은 바로 인간이 언어로 소통하며 산다는 사실이다. 방식의 변화가 근본 원칙의 변화를 결정짓는 것은 아니기 때문이다. 인간은 시간 속에서 시간을 운영하며, 시간적 질서의 언어 활동을 계속해 나갈 것이 틀림없다. 또 고전적인 문학 개념에서 잠시 벗어나 거시적으로 조망해보면, 인간의 언어 활동에서 미적 감수성이나 자기 성찰의 역동성이 살아있는 ‘문학적’ 언어 활동이 지속될 것임은 틀림없다. 그런 점에서 소설과 같은 이야기(narrative, 敍事)는 계속될 것이다. 인간은 근원적으로 이야기 혹은 이야기하기(storytelling)를 좋아하는 본성을 지니고 있기 때문이다.

인간이 갖는 이야기 욕망은 매우 근원적이고 본질적이어서 삶의 전반에 두루 포진하고 있다. 이야기 욕망은 일상적이다. 오늘날 텔레비전 혹은 라디오를 통해 소통되는 토크쇼와 같은 이야기, 광고 속의 이야기 등을 보면 인간의 이야기 욕망은 대단히 일상적인 현상임을 알 수 있다. 인간은 이야기를 보고, 듣고 싶어 하며, 또 이야기를 하고 싶어 한다. 그것은

이야기가 인간이 경험을 전달하는 방법 중 상당히 효과적인 것이기 때문이다. 심지어는 인터넷의 발달로 이야기는 꼬리에 꼬리를 물며 이어지고 증식한다. 인간의 이야기하기(storytelling)에 대한 욕망이 온라인과 오프라인을 넘나드는데, 이러한 현상은 교육적 관점에서도 긍정·부정의 양면성을 지닌다. 그러나 그 무엇보다 명백한 것은 이러한 현상이 오늘날 현대인의 일상에 긴밀히 침투해가고 있다는 점이다. 이야기는 일상성의 문제인 것이다.

일요일 아침 <신비한 TV 서프라이즈>(MBC, 일 10:50~11:50)라는 프로그램이 방영되고 있다. 이 프로그램은 2002년 5월 처음 방송된 이후 줄곧 고정적인 인기를 누려왔는데, 어느덧 6년이 지났다. 이 프로그램은 ‘진실 혹은 거짓’이라는 타이틀을 걸고 대략 3가지 정도의 이야기를 보여준다. 프로그램의 패널은 방청객과 함께 연출된 단막극을 본 뒤 어느 작품이 진실인지 혹은 거짓인지를 맞추게 된다. 일종의 진실 게임이다. 진실이라고는 했지만, 엄밀하게 말해 ‘사실’이 정확한 표현이다. 또 거짓은 거짓이지만 우리를 위협하고 억압하는 거짓은 아니니, 거짓 역시 부정적인 의미는 아닐 것이다. 따라서 이 말을 ‘사실 혹은 허구’ 정도로 고쳐 이해하는 것이 적절하다. 중요한 것은 사람들이 경험적 사실과 상상적 허구를 이야기의 형태로 수용하고 표현하면서 산다는 점이며, 사실과 허구의 엄격한 구별보다는 이야기의 향유 자체가 보다 더 일상적인 욕망에 가깝다는 점이다.

오늘날 다매체의 발달은 인간의 이야기 욕망이 일상에서 발현할 수 있도록 도와준다. TV, 라디오, 인터넷 등에서 확인되는 이야기 탐닉 현상은 그 증거이다. 학교에서 소설 쓰기를 가르치지 않아도 학생들은 인터넷 소설 창작 카페 같은 가상 공간에서 만나 ‘나름대로의 소설’을 쓰고 읽으며 소통한다. 이는 수준의 문제이기는 하나 문인들의 활동과 구조적으로는 상동하고 상통한다. 교육은 이 같은 이야기 욕망의 일상성에 주목해야 한다. 그리하여 이야기 욕망의 일상성을 서사교육의 한 차원으로 유목화할 필요가 있다. 이야기하기는 인간의 본능이기도 하지만 길러주지 않으면 안 되는 언어 능력이기도 하다. 일상에 길든 사람은 자신의 환경과 실존을 고민하고 성찰하는 데 무감각해질 수 있기 때문에, 이에 대한 교육

적 조치가 필요하다.

2. 서사표현교육에서 매체 언어의 문제

이 논의의 성격상 서사표현교육에서 매체 언어의 문제를 검토하지 않을 수 없다. 스토리텔링의 개념이 다매체의 환경과 긴밀한 연관성을 지니기 때문에,²⁾ 서사교육 특히 서사표현교육에서 매체 언어를 충실히 고려해야 한다는 것이 이 연구의 입장이다. 여기서는 국어교육에서 서사교육론의 발흥과 서사표현교육의 동향, 그리고 서사표현교육에서 매체 언어의 위상을 점검할 것이다. 그리하여 서사표현교육에서 매체언어교육의 필요성과 가능성을 구체화할 것이다.

‘소설교육에서 서사교육으로’ 인식을 전환하게 된 까닭은 여러 가지가 있겠지만, 가장 중요한 것은 사회 환경의 변화를 꼽을 수 있다. 특히 매체 환경의 변화는 굳이 종이책으로 된 소설, 훌륭한 지성이 숨 쉬는 소설뿐만 아니라 다양한 형태의 이야기 문학을 양산하게 되었다. 또 기존 문학의 고정관념을 넘어 보다 많은 사람들이 향유하는 형태의 새로운 이야기

-
- 2) 일반적으로 문자 문화에서 작가가 쓴 이야기는 ‘이야기된 것’을 의미했다. 반면 스토리텔링(storytelling)은 ‘story’, ‘tell’, ‘ing’의 합성어로서, 이야기, 말하다, 현재진행형이 결합된 말이다. 즉 ‘이야기하기’라는 행위에 초점을 둔 말이라 할 수 있다. 스토리텔링의 개념에 대해서는 다음의 개념적 접근이 있었다. “스토리텔링은 사건에 대한 진술이 지배적인 담화 양식이다. 사건 진술의 내용을 스토리라 하고 사건 진술의 형식을 담화라 할 때 스토리텔링은 스토리, 담화, 이야기가 담화로 변하는 과정의 세 가지 의미를 모두 포괄하는 개념이다. 이런 포괄적인 개념이 대두된 것은 현대 이야기 예술에서 행위와 결과물, 즉 이야기하기의 행위(conduct)와 이야기 자체(contents)를 동시에 지칭하는 경우가 많아졌기 때문이다.”(고육·이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003, 13~14쪽) 새로운 다매체 환경은 전통적 서사에 이미지와 시각적 움직임, 그리고 상호작용성(interactivity)을 극대화하고 있다. 이에 따라 능동적인 ‘이야기하기’ 활동인 스토리텔링의 개념이 부각되었다는 것이다. 여기에는 문자 문화에서 보기 힘들었던 디지털 매체의 이야기성, 현장성, 상호작용성이 스토리텔링의 주요 특징이라는 설명도 참고할 수 있다.(최혜실 외, 『문화산업과 스토리텔링』, 다홀미디어, 2007, 8~20쪽)

문화가 생겨나게 되었다. 인쇄 매체뿐만 아니라 TV, 라디오 등의 방송 매체와 인터넷과 같은 쌍방향적 소통 매체는 이야기를 만들어내고 소통할 수 있는 폭넓은 장을 제공해온 것이다. 물론 기존 소설에 비해 상대적으로 혼란스러운 면도 없지는 않으나, 새로운 서사 문화가 생성되고 있음은 분명하다고 하겠다. 교육에서는 이러한 상황을 주목하고 문학의 특정 장르로서의 소설을 넘어 서사(narrative)³⁾라는 소통 양식으로 시선을 돌리게 되었다. 즉 다매체 환경에서 이제는 훌륭한 작가의 훌륭한 소설뿐만 아니라 다양한 형식의 이야기 문화를 향유할 수 있게 된 바, 이를 교육이 적극적으로 다루어야 한다는 목소리가 힘을 얻게 된 것이다.

국어교육에서 서사교육의 논의가 본격적으로 촉발된 지는 시간이 제법 흘렀다.⁴⁾ 서사교육에서도 특히 서사표현교육에 대한 논의가 비교적 두드러지는 것을 확인할 수 있는데, 여기서는 그 모든 연구 성과를 낱낱이 정리하기보다는 문제의식이 예각화되는 지점을 중심으로 논의하도록 한다. 우선 김원일, 윤홍길, 현기영, 오정희, 박완서 등의 자전적 소설을 주 자료로 삼아 서사 주체가 자신의 개인적 경험을 이야기로 구성하는 방법과 그 교육적 내용을 모색한 연구가 있다.⁵⁾ 이 연구는 작가가 자신의 개인적 체험을 가치 있는 소설로 승화시켜가는 원리, 즉 서사 구성의 원리

3) 서사교육에서 ‘서사(narrative)’의 개념은 기존 문학의 특정 장르적 개념을 넘어 언어적 소통의 중요한 양식으로 일반화하여 쓰는 경향이 있다. 가령, 소설, 영화, 만화, 애니메이션, 역사물, 정치 담화, 법조계의 판례 등 서사의 외연은 무척이나 넓게 쓰인다. 그러나 아직 서사교육에 관한 이론적 담론은 많은 경우 소설이론으로서의 서사론을 바탕으로 하는 형편이다.

4) 소설교육에서 서사교육으로 발상을 전환하고자 하는 문제의식은 『서사교육론』(우한용 외 공저, 2001)이라는 공동 저서의 출간으로부터 시작되었다고 해도 과언이 아니다. 물론 이전부터 서사교육 논의가 없었다고 할 수는 없다. 하지만 대체로 그러한 논의는 부분적이었거나 소설교육에서 요구되는 원리 중심으로 모색되었던 것이 사실이다. 따라서 소설교육을 넘어 서사교육으로 가는 본격적인 논의는 『서사교육론』에서부터 출발한다고 볼 수 있다. 이처럼 서사교육에 대한 변화된 인식은 다음의 진술에서 쉽게 확인된다. “소설의 위기가 유도하는 서사의 변형과 새로운 형태의 서사의 발흥을 서사교육에서 긍정적으로 수용해야 한다.”(우한용 외, 『서사교육론』, 동아시아, 2001, 35쪽)

5) 임경순, 「경험의 서사화 방법과 그 문학교육적 의의 연구」, 서울대학교 박사학위논문, 2003.

를 탐구한 것이다. 이 연구는, 기존의 소설 텍스트 읽기 교육을 넘어, 소설을 일종의 서사물로 간주하고 이를 통해 자전적 소설 쓰기의 과정에 작용하는 개인적 경험(체험)의 변용 양상을 밝힌 성과로 인정된다. 즉 기존의 소설교육을 넘어 서사교육, 특히 서사표현교육의 내용과 방향을 자전적 이야기 쓰기라는 측면에서 구체화한 성과이다.

서사교육에서 가장 중요한 개념은 응당 서사이다. 서사는 인간의 이야기 혹은 인간화된 이야기를 다루므로 인물형(character)의 창조는 서사표현 교육에서 핵심이라 할 수 있다. 이에 따라 인물형의 창조라는 서사표현의 본질적 국면을 다룬 연구가 있다.⁶⁾ 서사를 수용하고 표현하는 과정에서 핵심적인 매개 개념은 결국 인물이다. 비범한 영웅, 전형적 인물, 문제적 개인 등, 이 모든 것은 이야기의 생성과 소통에 본질적인 견인력을 지닌다. 특히 서사교육에서는 이러한 인물형의 인식이 중요한 매개 변수가 된다. 교육이 인간의 전체적 성장을 전제하는 것이고, 또 국어교육에서 말하는 언어 능력이 단순한 기능적 능력을 넘어서는 것이라면, 결국 인격 형성에 기여하는 서사교육은 단순히 이야기 잘 하는 능력을 넘어 인간을 이해하고 표현하는 능력으로까지 나아가야 한다. 따라서 서사표현교육적 차원에서 서사의 인물 형상화 원리를 밝히고 교육적 의미를 부여한 이 연구는 충분한 의의가 있다. 이 외에도 학위논문이나 학술지 논문의 형태로 서사표현교육에 대한 접근이 계속되어 왔다.

한편, 서사교육에 관한 보다 큰 틀에서도 다양한 접근이 있어왔다. 우선 구성주의 혹은 독자반응비평의 이론을 바탕으로 초등학교 학습자의 이야기 수용 교육을 다룬 연구가 있는데,⁷⁾ 학습자가 서사물을 읽고 스스로 이야기 구조를 구성해보도록 지도하는 교육적 방안에 관한 연구이다. 이 외에도 서사적 사고의 본질에 관한 연구,⁸⁾ 서사 능력에 관한 이념적이고

6) 홍지연, 「서사의 인물 형상화 교육 연구」, 서울대학교 석사학위논문, 2005.

7) 한명숙, 「독자가 구성하는 이야기 구조 교육에 관한 연구」, 한국교원대 박사학위논문, 2003.

8) 최인자, 「‘모티프’ 중심의 서사적 사고력 교육」, 《국어교육학연구》 제18호, 국어교육학회, 2004.

포괄적 차원의 연구⁹⁾ 등이 계속 이어져왔다. 그럼에도 아직 학습자 변인을 주목하는 서사 능력의 발달과 관련된 연구, 서사교육과정론을 위한 서사교육의 위계화 연구 등은 부족한데, 이에 대한 지속적인 노력이 필요한 상황이다.

참고로 서사교육에 관한 국외 논의에서는 제롬 브루너(Jerome S. Bruner)가 단연 선구적이다. 그는 경험을 정리하고 현실을 구성하는 인간의 사고는 크게 보아 과학 논증적 사고와 서사적 사고로 구성된다고 하면서 특히 서사적 사고와 그 교육의 중요성을 역설하였다.¹⁰⁾ 특히 그는 언어란 소통의 도구일 뿐만 아니라 지식과 실재(reality)를 구성하고 창조하는 것¹¹⁾임을 강조함으로써 서사표현교육의 가능성을 열어놓았다. 이후 많은 논자들에 의하여 ‘서사적 인식론(narrative knowledge, narrative comprehension)’ 등도 모색되면서 서사교육에 대한 가능성이 심화·확장되어 왔다.¹²⁾

지금까지의 서사교육 특히 서사표현교육 논의를 살펴보면, 언어의 문제에 있어서 다소 제한적임을 확인할 수 있다. 다매체 시대에 인간의 언어가 꼭 구어(oral language)와 문어(written language)로만 이루어지는 것이 아님은 자명하다. 또한 역으로 따져보았을 때, 구어와 문어만이 반드시 언어로 인정받아야 한다는 불변의 원칙이 있는 것은 더더욱 아니다. 물론 인류사를 따져보았을 때, 구어와 문어가 언어의 양태로서 대단히 크고 막중한 것임은 부정할 수 없다. 그러나 그것에만 국한하고서 변해가는 언어 환경에 주목하지 못하면, 교육은 삶과 점점 유리될 것이다. 영국의 미디어 교육학자 버킹엄(D. Buckingham)은 미디어 리터러시(media literacy)를 두고 포괄적인 기호 작용으로 보는데, 이러한 관점은 이 연구에 중요한 참고가 된

9) 우한용, 「서사능력의 구조와 기능, 그리고 그 교육에 대한 이론적 탐구」, 《문학교육학》 제13호, 한국문학교육학회, 2004.

10) Jerome S. Bruner, *Actual Minds, Possible Worlds*, Harvard University Press, 1986, pp.11~43.

11) Jerome S. Bruner, *Ibid*, pp.132~133.

12) Donald E. Polkinghorne, *Narrative Knowing and the Human Sciences*, Albany : State University of New York Press, 1988 ; Catherine Emmott, *Narrative comprehension : a discourse perspective*, New York : Oxford University Press, 1997.

다.¹³⁾ 새로운 매체의 발달은 새로운 소통 방식의 발달로 이어지고 있다. 따라서 다매체 시대의 문식성은 부득이 ‘멀티미디어 리터러시(multimedia literacy)’가 될 수밖에 없다고 버킹엄은 주장한다.¹⁴⁾

이렇게 본다면, 서사표현교육은 구어와 문어를 포함하여 ‘지금 여기’의 다매체 서사 활동까지 다루어야 한다. 이는 우리에게 시급하고도(immediate) 중요한(important) 과제이다. 국어교육에서 매체언어교육의 가능성과 필요성이 주창된 이래,¹⁵⁾ 매체 언어 혹은 미디어 교육의 입론은 점차 강화되어왔다. 주지하듯이 ‘2007년 개정 국어과 교육과정’에 와서 <매체 언어>라는 심화과목이 신설되기까지 했다. 또 1학년부터 10학년까지의 국어과 교육 내용에서 매체 관련 교육 내용이 적절하게 반영되어 있다. 이는 언어 환경의 변화와 사회적 요구를 교육에서 적극 수용한 결과이다.

그러나 교육이란 현실 혹은 현상을 그대로 반영하는 일이 결코 아니다. 학생의 수준과 교육적 당위에 의해 선택되고 조정되어야 한다.¹⁶⁾ 즉 교육적 매개를 거쳐야 한다. 그렇기 때문에 교육은 현실 추수적일 수도 없다. 특히 서사표현교육의 내용과 방법은 다매체의 서사 문화로 그 지평을 넓혀가야 할 것이다. 서사표현교육이 매체를 활용하는 차원을 넘어 매체 서사의 교육이 가능할 수 있기 위해서는 매체 서사의 제작 활동까지 추구해야 한다. 그것이 국어교육 혹은 문학교육이 목표로 삼는 문화 수용과 문화 생산의 균형과도 어울린다.

13) “미디어 텍스트는 여러 종류의 ‘언어들’ 혹은 의사소통의 다양한 형식이라고 할 수 있는 시각 이미지(정지된 이미지 혹은 동영상), 오디오음향, 음악 혹은 말, 그리고 문자 언어를 결합한다. 그러므로 미디어 교육은 단지 문자에만 관련된 것이 아니라, 이미지와 소리의 상징적 체계와 관련하여 광범위한 능력을 기르는 것을 목표로 한다.”(David Buckingham, *Media Education*, 기선정·김아미 역, 『미디어 교육』, jNBook, 2003, 18쪽)

14) David Buckingham, 앞의 책, 69쪽.

15) 김대행, 「매체언어교육론 서설」, 《국어교육》 제97집, 한국국어교육연구회, 1998.

16) 피터스는 교육이란 가치 있는 지식(지식)을 도덕적으로 온당한 방법을 통해 가르치고(절차), 그 결과 사태를 보는 바람직하고도 포괄적인 안목을 갖춘 상태(결과)를 지향한다고 하였다. 그의 논증은 교육적 접근의 어려움과 중요성을 동시에 보여주고 있다(R. S. Peters, *Ethics and Education*, 이홍우·조영태 역, 『윤리학과 교육』, 교육과학사, 2003).

물론 ‘매체언어교육’이라는 독립적 영역도 필요하지만, 그렇다고 해서 인접 영역들과의 차별화만 꾀할 일은 아니다. 1 더하기 1이 2에만 그치게 하지 않고 더 큰 성과를 내기 위해서는 각자의 담론을 풍성하게 발굴하고 서로 소통하는 일이 필요하다. 이런 문제의식을 바탕으로 이 연구는 다매체 시대에서 형성되고 있는 스토리텔링의 서사 문화를 일상성의 차원에서 고찰한다. 그리고 이를 통해 서사표현교육의 내용을 모색한다. 본격적인 논의에 앞서 다음의 전제 사항을 밝혀둔다.

첫째, 이 연구는 다매체 시대의 스토리텔링이 갖는 서사 문화를 현대인의 일상성이라는 문제의식에서 접근한다. 따라서 다양한 매체의 개별성은 논외로 한다. 이 연구는 다매체 시대에서도 특히 사람들의 일상에 뿌리 깊이 자리한 방송 매체, 특히 TV 방송 매체를 주로 다룬다. 이제 방송 매체는 인터넷과 연계되어 쌍방향적 소통을 방법적 차원으로 실현하고 있다. 일반인이 개인 휴대폰으로 촬영한 사건·사고 동영상을 방송국에 곧장 보낼 수 있는 시스템에서부터 방송사의 인터넷 홈페이지를 통해 방송의 제작에 수용자들이 적극적으로 참여할 수 있는 현실까지 보더라도, 방송 매체는 일상성의 한 복판에 있다고 할 수 있다. 이처럼 방송 매체를 중심으로 한 서사 문화의 일상성이 교육적인 측면에서 우선으로 해결해야 하는 문제이다. 그것은 교육을 통해 삶을 성찰할 수 있는 힘을 기르는 것으로 연결된다. 교육이 삶과 소통하는 방법의 모색이 이 연구의 기본 방향이다.

둘째, 스토리텔링이라는 말이 뜻하듯이 이 연구는 텍스트를 넘어 행위(행동)에 초점을 둔다. 텍스트의 형식적 구조적 특성을 넘어 이를 가능하게 하는 인간의 행위에 핵심이 있다는 것이다. 이 연구는 비판과 창조의 균형 있는 ‘이야기하기(storytelling)’를 통해 인간이 서사 문화를 능동적으로 구성해가는 역학에 주안을 둔다. 따라서 이 연구는 스토리텔링의 서사 문화와 서사표현교육에 대한 소통론적 접근을 방법론적 전제로 삼는다.

셋째, 이 연구는 서사표현교육의 문제의식에 바탕하여 매체언어교육적 요소를 내용과 방법의 차원으로 고려한다. 그렇다고 서사표현교육과 매체언어교육의 접점을 고려하지 않는 것은 아니다. 초점을 어디에 두는

나 하는 문제인데, 이 연구에서는 서사표현교육이 매체 언어로 확장해야 한다는 점을 논의의 전제로 삼는다.¹⁷⁾ 즉 소설을 주된 자료로 삼아 서사표현교육의 방향을 모색하는 관행을 벗어나 다매체 시대에 스토리텔링의 서사 문화 현상을 직접적인 서사표현교육의 내용으로 정립하고자 하는 것이다.

3. 스토리텔링의 서사 문화 지형도

최근 공중과 방송 프로그램의 면면을 보면, 오늘날은 가히 토크쇼의 전성기라 할 만하다. 과거에 비해 토크쇼는 확실히 높은 시청률을 누리고 있고 또 많은 프로그램이 포진되어 있다. 일상생활에서 TV 방송이 차지하는 비중이 매우 높은 것을 감안하면, 이 같은 상황은 분명 검토해볼 만하다.¹⁸⁾ 토크쇼는 출연자가 자신의 경험담을 드러내고 소통하는 프로그램이다. 따라서 이는 자전적 경험 중심의 스토리텔링 문화라 할 수 있다. 토크쇼뿐만 아니라 다른 많은 프로그램이 이야기를 생산하고 소통하고 수용하는 방식으로 작용하고 있다.

그렇지만 포괄적이면서도 구체적으로 살펴보면, 오늘날 스토리텔링의 서사 문화 양상은 천차만별이다. 현재진행형의 문화인데다가 앞으로도 변화를 계속할 유동적인 문화이기 때문이다. 이 때문에 이러한 현상의 구도를 일정한 틀로 범주화하는 작업은 자칫 연역적 설계에 머물거나 반대로 왜곡적인 형태까지도 포괄하여 귀납함으로써 자칫 ‘잡스럽다’는 인상을 줄 위험이 있다. 이에 따라 범주를 구획하기 위해서는 방법론적 기준이

17) 여기서 우리는 국어교육에서의 기능적 영역 분할이 이론과 실천에서 날아오는 비판의 십자포화를 술하게 맞아왔음을 상기할 필요가 있다.

18) 토크쇼의 서사성과 문화적 의미에 관해서는 다음을 참고할 수 있다. 최인자, 「한국 TV 토크쇼의 서사 담화 패턴과 그 문화적 기능 : 주부 대상 프로그램을 중심으로」, 《이중언어학》 제22호, 한국이중언어학회, 2003.

요구된다. 여기서는 교육적 관점에 따라 성찰적으로 접근해보고자 한다.

다매체 시대 스토리텔링의 서사 문화가 교육의 장에서 다루어지기 위해서는 학습자를 생산자 아니면 수용자라는 식으로 구획 짓는 발상을 벗어나야 할 필요가 있다. 오늘날 다매체의 서사 문화를 수용하는 주체들은 기존의 일방향적 소통의 수용자로만 그치지 않는다. 적극적인 피드백을 하는 등, 의미 생산자의 역할을 동시에 수행하기도 한다. 소통과 참여의 평준화와 민주화를 지향하는 모습이다. 따라서 중요한 것은 메시지와 함께 이를 둘러싼 주변 맥락, 그리고 이 모든 것을 가능하게 하는 주체의 적극적이고 능동적인 이야기하기 활동이다.

수용자가 생산자이기도 하고 독자가 작가가 되기도 하는 현실은 스토리텔링의 서사 문화에서 매체 쓰기는 곧 능동적인 읽기를 전제하고 또 매체 읽기는 능동적인 쓰기를 지향한다는 사실을 말해준다. 교육적 관점에서 보아도 이러한 현상은 긍정적인 의미를 지닌다. 따라서 이 논의의 출발은 적극적인 매체 읽기를 전제한 서사 텍스트의 제작에서 찾을 수 있다. 다음으로 서사 텍스트 제작을 제작으로만 그치지 않고 의미 공유의 장에 널리 소통하는 활동을 상징할 수 있다. 마지막으로 교육의 궁극적인 성취는 학습자의 자기 교육을 통해 완성된다는 점에서, 소통이 만들어내는 문화 맥락에 대한 자기 점검 혹은 자기 비평을 상징해볼 수 있다. 이러한 기준에 따라서 스토리텔링의 서사 문화 지형도를 그려볼 때, 다매체 시대에 서 스토리텔링의 서사 문화의 범주는 다음의 단위로 접근할 수 있다.

- ① 서사 텍스트의 제작
- ② 소통에의 참여
- ③ 소통 맥락에 대한 성찰

우선 서사 텍스트의 제작은 주체가 능동적인 읽기를 통해 새로운 이야기를 생산하는 활동이다. 그 다음은 이야기의 판에 참여하는 활동인데, 이는 사회·문화적 실천으로 접어드는 단계이다. 마지막으로 이러한 전반적인 소통 상황에 대한 비판적인 성찰의 단계이다. 이를 대표적으로 확인할 수 있는 자료로는 <영화 대 영화>, <스토리텔링 클럽 ‘이야기 발전

소’>, YTN <돌발 영상> 등이 있다. 물론 이들 이외에도 많은 자료들이 있겠지만, 이 자료들이 이 연구에서는 유의미하다고 판단하는 바, 이들을 중심으로 스토리텔링의 서사 문화를 고찰해보기로 한다.

1) 비평과 이야기의 결합 : ‘영화 대 영화’

매주 일요일 정오 무렵에 『출발 비디오 여행』(MBC 일, 12:10~13:10)¹⁹⁾이라는 프로그램이 방영된다. 이 프로그램은 지상파 방송을 통틀어 영화 정보 프로그램의 대표 주자로 자리잡고 있다. 표면적으로 보면, 이 프로그램은 시청자들에게 영화를 소개하는 데 목적이 있다. 하지만 이 프로그램이 영화에 관한 정보를 전달하는 것만은 아니다. 『출발 비디오 여행』에는 총 6개의 코너가 개설되어 있는데, 차례대로 살펴보면 다음과 같다.²⁰⁾

19) 2008년 12월 현재 박경추, 이정민 아나운서에 의해 진행되는 이 프로그램은 방영된 지 15년이 되었다. 다른 지상파 방송사, 즉 KBS와 SBS 등에서도 유사한 프로그램이 있다. KBS는 『영화가 좋다』(KBS 2, 토, 오전 11:20~)이고, SBS는 『집속 무비월드』(토, 오전 11:00~)이다. 이 두 방송사의 프로그램에도 공히 <영화 대 영화>와 똑 같은 코너가 있다. 『영화가 좋다』는 <수다자매>라는 코너를, 『집속 무비월드』는 <영화 공작소>라는 코너를 운영하는데, 이 두 코너 공히 MBC 『출발 비디오 여행』의 <영화 대 영화>의 모방 코너이다. 세 코너들은 진행자만 다를 뿐이지 진행 방식과 텍스트의 형식과 구조가 판에 박은 듯 똑 같다. 이미 MBC의 <영화 대 영화>라는 코너가 원조로서 고정적인 인기를 누렸기 때문에, 다른 방송국이 따라 하는 것으로 보인다. 이처럼 <영화 대 영화>는 방송사들이 동일한 상품으로 경쟁하는 문화의 한 양상이다. 이는, 부르디외가 말한 것처럼, 텔레비전에서 나타나는 경쟁과 공급의 ‘획일성’ 문화이며, 결국 시청자들에게 획일적인 문화를 강요하는 것이라고도 비판할 수 있다(Pierre Bourdieu, *Sur la télévision : suivi de L'emprise du journalisme*, 현택수 역, 『텔레비전에 대하여』, 동문선, 1998, 127쪽). 그러므로 교육의 장에서 이러한 활동을 다룰 때는 충분하고도 포괄적인 비판이 전제되어야 한다.

20) <http://www.imbc.com/broad/tv/ent/video/proinfo/index.html>

코너 이름	코너 내용
유비무환	한 영화의 내용을 보여주면서 동시에 제작상의 특징들을 분석과 해석을 곁들여 보여준다.
영화 대 영화	영화 두 편의 공통적인 주제나 혹은 같은 배우의 다른 두 영화 등 서로 간 관련성이 있는 작품을 비교하면서 재치 있는 개그맨 김경식의 입담으로 이야기를 풀어간다.
김생민의 기막힌 이야기	소재나 형식면에서 기발한 작품을 대상으로 자세한 분석과 설명을 시청자들에게 들려준다.
COMING SOON	개봉 예정인 신작 영화를 소개하는 코너이다. 제작 현장, 배우들의 뒷 이야기 등을 들려준다.
영화 속 이야기 코멘터리	화제가 된 영화들의 뒷 이야기 등 각종 에피소드들을 들려주는 코너이다.
기획 코너	영화 전반에 걸친 이슈와 트렌드 등을 확인할 수 있는 코너.

얼핏 보면, 위에 제시한 6개의 코너는 영화에 관한 정보를 중심으로 편성된 것으로 보인다. 그러나 단순히 정보 전달에 그친다면 지금까지 그 명맥을 유지하기는 힘들었을 것이다. 『출발 비디오 여행』에는 영화와 함께 그 배경에 대한 재미있는 설명과 해설이 있어 많은 사람들이 좋아해왔다.



그중에서 특히 <영화 대 영화>라는 코너는 입담 좋은 개그맨이 서로 관련되는 두 편의 영화를 대상으로 비교 분석하면서 이야기를 펼쳐낸다. 마치 판소리의 창자와 같은 이야기꾼(storyteller)이 이야기판을 차려놓고 이야기를 통해 청중을 몰입시키는 것과 유사하다. 이러한 코너를 진행하기 위해서는 제작자가 우선 유사성 혹은 공통점이 있는 두 영화를 선별해야 한다. 다음으로 두 영화에 나타난 주제, 내용 그리고 형식 면에서의 유사성을 찾아내야 한다. 그런 다음 선택된 영화의 장면들을 장면 단위로 나

누어 새롭게 짤 <영화 대 영화>라는 이야기 시놉시스를 만든 후 보다 구체적인 콘티를 작성해야 할 것이다. 그런 다음 구체적인 제작에 들어가게 될 것이다.

<영화 대 영화>의 제작에는 필연적으로 영화 텍스트의 ‘꼼꼼한 읽기’가 전제된다. 아울러 새로운 이야기를 생산하는 활동이기 때문에, 서사 텍스트 ‘쓰기’의 창의적 활동이 요구된다. 즉 텍스트 생산 주체의 비판과 창의성이 함께 작동한다. 영화를 재료로 삼아 이야기를 들려주는 것이기는 하지만, 인물, 사건, 배경 등의 서사 구성 요소와 함께 텍스트의 형식에 대한 분석적 비평도 동반되기 때문이다. 표층적으로는 우선 재미가 있지만, 심층적으로는 영화라는 서사 텍스트의 유형과 구성의 특징을 이해하는 데에 도움이 된다. 그것은 <영화 대 영화>의 시청자들뿐만 아니라 방송 프로그램 제작자들에게도 마찬가지이다.

이처럼 <영화 대 영화>는 상호 텍스트적인 요소를 찾아 해설자가 새롭게 이야기를 엮어가는 활동이다. 즉 수용과 창조가 융합된 이야기의 생산 활동, 비평에 바탕한 이야기 생산 활동, 영상 언어를 구술 언어와 만나게 하는 텍스트 변용의 활동으로서 문화적 의미를 지닌다. <영화 대 영화>는 오늘날 미디어 컨버전스, 장르 간 소통과 변용의 하이브리드적 문화를 상징하는 매체 서사물이다.²¹⁾ <영화 대 영화>는 서사 텍스트 제작을 중심으로 본 다매체 시대 스토리텔링의 서사 문화라 할 수 있을 것이다.²²⁾

21) Henry Jenkins, *Convergence Culture : where old and new media collide*, 김정희원·김동신 역, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈, 2008 ; 하이브리드컬처연구소 편, 『하이브리드 컬처』, 커뮤니케이션북스, 2008.

22) 본 연구자는 일전에 <영화 대 영화>에 나타난 매체 서사의 구성 원리를 ‘대결 구도와 게임의 원리’, ‘상호텍스트성에 따른 해석적 담화 구성’, ‘말하기와 보여주기의 동시성’, ‘서사와 비평의 결합’ 등 4가지로 밝히고 서사교육적 전망을 모색한 논의를 한 바 있다. 이에 대한 보다 자세한 논의는 다음을 참고할 수 있다. 김근호, 「‘영화 대 영화’형(型) 방송 프로그램에 대한 미디어 서사교육적 연구」, 《문학교육학》 제16호, 한국문학교육학회, 2005.

2) 참여와 경쟁의 이야기 : ‘이야기 발전소’

최근 KBS에서는 <스토리텔링 클럽 ‘이야기 발전소’>(토, 밤 12:55~)²³⁾라는 프로그램을 방영하고 있다. 이 프로그램은 “이야기가 자원이 되는 시대”라는 타이틀을 걸고 한국형 스토리텔링 클럽을 만들어 이야기 자원을 발굴하고 적극적으로 지원하겠다는 포부를 밝히고 있다.²⁴⁾ 이 프로그램은 “18세기는 산업혁명이, 20세기는 정보혁명이 새 부가 가치를 만들었다면, 지금은 ‘이야기 혁명’의 시대”라는 기치를 앞세우고, 이제 세계는 이야기 전쟁에 돌입했다고 선언한다. 이 프로그램의 인터넷 사이트에 소개된 바와 같이, <해리포터>를 탄생시킨 영국은 전국적으로 3만 여개의 스토리텔링 클럽이 있다. 그곳에서는 경험과 상상력이 어우러진 각종 이야기들이 탄생하고 소통하면서 서사 문화의 지평을 확장·심화시키고 있다. 이 같은 스토리텔링의 서사 문화를 참고하여 우리 식의 스토리텔링 클럽을 운영하고자 만든 방송 프로그램이 <이야기 발전소>이다.

<이야기 발전소>는 일반인들을 대상으로 미래의 전문 이야기꾼을 발굴하고 육성하고자 한다. 응모자들이 이야기를 창작하여 프로그램 담당자에게 보내면 그 중 우수작을 선발하고, 다시 이들에게 ‘주제어’를 제시하여 그에 맞는 이야기를 새롭게 창작하게 하는 방식이다. 말하자면 이야기 토너먼트가 <이야기 발전소>의 프로그램 형식이다. <이야기 발전소>는 이야기(혹은 소설) 창작을 전문 작가의 몫으로만 보지 않고 일반인들도 누구나 참여할 수 있는 길을 열어놓았다. 참여와 경쟁의 스토리텔링 민주주의를 지향하는 것이다. 방송사가 네이버에 카페(<http://cafe.naver.com/stellingclub>).

23) <이야기 발전소>는 2007년 11월 8일 목요일 첫 방송을 시작했다. KBS 이선영 아나운서가 진행을 맡아 오다가 최근 한석준 아나운서로 교체되었다. 2008년 11월 13일까지는 목요일 밤 12시 25분에 방영하다가 방송사 프로그램 편성 개편으로 2008년 11월 22일 토요일 밤 12시 55분에 방영하고 있다. 참고로 세간에는 <이야기 발전소>를 약칭 ‘이발소’라고 부르기도 한다. 그러나 2008년 12월 현재 다소 낮은 시청률과 KBS 방송국의 사정 등으로 인해 프로그램 폐지가 거론되고 있는 실정이다.

24) <http://www.kbs.co.kr/1tv/sisa/storytelling>

cafe)도 개설하여 주제어도 교환하고, 방송으로 각색된 작품에 대한 감상평도 나누는 등 방송에서 혹은 방송사 인터넷 게시판에서 못 다한 이야기를 교환하도록 하고 있다.

<이야기 발전소>의 진행에 대해 구체적으로 살펴보자. 처음에는 누구나 참여할 수 있으며, 주제는 자유 주제로, 장르는 코미디, 스릴러, 멜로, 드라마, 공포 등을 자유롭게 선택해서 할 수 있다. 응모작은 방송사 담당자만 확인할 수 있는 경우가 대부분이다. 우수작으로 선정이 되면, 그들을 중심으로 이야기 경합이 시작된다. <이야기 발전소>는 본선과 결승을 치르기 위해 주마다 ‘주제어’를 제시한다. 주제어는 공모를 통해 시청자들이 인터넷 게시판에 올린 것 중에 선정된다. 시청자들은 이에 맞추어 이야기를 창작해서 게시판에 올리든지 혹은 담당자의 이메일로 보내면 된다. 그런 후 토너먼트전이 시작된다. 이 프로그램은 다음처럼 총 7주로 구성되어 있다.²⁵⁾ 요약하면 다음과 같다.



- 예선(4회) : 공모된 이야기 중, 8편의 이야기를 선발하여 대결
- 본선(2회) : 예선에서 우승한 4명의 이야기꾼이 대결
- 결승(1회) : 본선에서 우승한 2명의 이야기꾼이 결승, 최종 우승자 1인을 가림

최종 우승자 1인에는 300만 원의 창작 지원금이 지급된다. 본선과 결승은 예선전 출연이 결정된 8명에 한한다. 본선과 결승에 진출하게 되는 경우, 주제에 맞추어 새 이야기를 써야 하며, 이에는 약 2주 정도의 시간이 허락된다.

25) <이야기 발전소> 공식 메일 : stelling@hanmail.net
 <이야기 발전소> 공식 카페 ‘시놉시스 공모’ 게시판 :
<http://cafe.naver.com/stellingclub.cafe>
 KBS 이야기 발전소 홈페이지 ‘이야기 공모’ 게시판 :
<http://www.kbs.co.kr/1tv/sisa/storytelling/item/index.html>

선정된 이야기가 시청자들에게 다가오는 방식은 선정된 작품을 방송사가 드라마로 제작해 보여주는 것이다. 재현 전문 배우들의 연기와 함께 내레이터(narrator)의 내레이션(narration)이 곁들여진다. 서술의 두 방법인 보여주기(showing)와 말하기(telling)가 동시에 작용하는 것이다. 문자 언어로 창작된 이야기, 이를테면 소설을 영화나 TV 드라마 같은 영상물로 바꾸는 과정에는 필연적으로 작중 서술자의 말하기가 굴절되고 변용될 수밖에 없다. 따라서 원작의 의미와 의의를 최대한 살리기 위해 보여주기와 말하기의 동시성을 선택한 것으로 볼 수 있다.

<이야기 발전소>는 일상인의 적극적인 참여와 경쟁으로 운영되는 방송 프로그램이다. 일상인의 경험과 상상력이 대중 매체를 통해 구체화되고 만나고 경합하여 결국 작품으로 승격된다. IT 강국이니 뭐니 해서 과학기술의 발달은 세계적으로 인정받고 있지만, 정작 이를 뒷받침할 문화 콘텐츠 발굴은 빈곤을 면치 못하고 있다. 이를 해결하기 위해 <이야기 발전소>는 일상인의 적극적인 참여를 유도하고 있는 것이다. <이야기 발전소>는 스토리텔링의 서사 문화를 성숙시키는 촉매제로 작용할 것으로 보이며, 앞으로도 이런 유형의 TV 방송 프로그램이 계속 시도될 것으로 보인다.

그런데 원리상 이런 방식의 방송 프로그램은 이미 라디오 매체에서 지속되어 온 측면이 있다. 대표적으로 MBC FM <라디오 ‘여성시대’>를 들 수 있는데, 이는 청취자들의 사연을 중심으로 진행되는 방송이다.²⁶⁾ 청취자들이 자신의 사연을 담은 이야기를 작성해서 해당 프로그램 인터넷 사이트 게시판에 올리면, 방송 편집자가 우수작을 선정, 진행자가 청취자들에게 구술해주는 방식으로 진행된다. 경품이나 상품을 걸고 사연을 올리도록 유도하는 면도 없지는 않지만, 청취자의 적극적인 참여와 소통으

26) MBC FM <라디오 여성시대>는 34년이나 된 장수 프로그램이다. 1975년 4월 임국희가 진행을 맡은 <11시의 희망음악>으로 시작해 이종환, 봉두원, 이효춘, 정한용, 손숙, 김승현, 전유성, 송승환 등이 이 프로그램의 진행을 맡아왔다. 2008년 10월 현재는 양희은과 강석우가 진행을 맡고 있다. 이 프로그램은 다른 라디오 프로그램에서 흔히 볼 수 있는 잡담을 지양한다. 진정성이 묻어나는 삶의 이야기를 발굴하고 소통하는 것이 이 프로그램이 지향하는 바이다.

로 진행되는 프로그램이라는 점은 분명하다. 물론 <이야기 발전소>와는 방송 의도는 분명히 다르다. <라디오 ‘여성시대’>는 일상에 좀더 가깝게 다가가 있다. 그러나 둘 다 참여 소통, 그리고 경쟁의 이야기 문화를 지향한다는 점은 분명한 사실이다.

<이야기 발전소>는 아직 한계도 있다. 시청자는 방송사에서 연출한 드라마를 볼 수 있을 뿐이며, 심사위원의 심사평과 선정 과정을 전해들을 수 있을 뿐이다. 응모자가 글로 쓴 원작은 확인하기 어려우며, 작품을 두고 심사위원들 간 혹은 방청객 사이의 토론을 방송에서는 다루지 않는다. 그런 점에서 참여와 소통을 보다 더 활성화할 수 있는 스토리텔링의 서사 문화를 위해 <이야기 발전소>는 가야 할 길이 아직도 많이 남아 있는 셈이다.

3) 재현에 대한 자기성찰 : ‘돌발영상’

뉴스 전문 채널 YTN의 인기 프로그램으로 <돌발영상(POP-UP)>을 들 수 있다. <돌발영상>은 YTN의 시사 프로그램으로 보통 뉴스나 다른 시사 프로그램에서 보여주지 않고 지나치는, 즉 선택과 배제의 원리에 의해 편집된 자투리 장면을 재편집해 보여준다. 연예인, 정치인 등의 소소한 발언, 행동, 뒷이야기들을 풍자 형식으로 담는다. <돌발영상>은 2003년 YTN의 정오 뉴스 프로그램인 <뉴스 퍼레이드>의 중간에 토막으로 처음 방송되었다. 매일 3번 정시 뉴스에 토막으로 방송하고 주말에는 일주일간 방송된 돌발영상을 모은 <주간 돌발영상>을 방영하였다.²⁷⁾

아래는 2008년 5월 7일 미국산 쇠고기 청문회에 대한 <돌발영상>을

27) 주지하듯이, 2008년 7월 YTN 사장으로 구본홍 씨가 취임했고, 새 정부의 ‘언론 장악 시도’와 ‘낙하산 인사’라는 등의 이유로 이에 대한 YTN 노조의 퇴진 운동이 일어났다. 하지만 새로운 구본홍 사장은 노조에 대한 징계로 <돌발영상>을 제작하는 3명의 PD 중 임장혁 팀장, 정유신 PD 등을 해고하였다. 이 때문에 더 이상 방송 제작이 불가능해졌고, 이에 따라 2008년 10월 9일부터 방송이 중단된 상황이다.

장면별로 캡처하여 나열한 것이다.



많은 사람들이 잘 알고 있고 또 익숙하게 경험해온 정치인의 말 바꾸기를 풍자하는 장면이다. 미국산 쇠고기는 안전하다고 주장하는 국회의원에게 청문회 증인이 역으로 이전에 미국산 쇠고기의 수입을 반대하지 않았느냐고 반문한다. 이에 대해 그 의원은 그런 적 없다고 잘라 말한다. <돌발영상>은 과거에 보도된 뉴스를 찾아 이야기를 재구성하면서 국회의원 거짓말을 하고 있음을 폭로한다.

제작진 스스로도 밝히고 있지만, 위에서 보듯이 <돌발영상>은 대체로 정치적 비판을 강하게 드러낸다. 풍자에 일차적인 목적이 있기 때문이

다. <돌발영상>은 뉴스 전달이 갖는 ‘매개성’ 혹은 ‘중개성’을 성찰하게 하는 효과도 있다. 기존의 방송 뉴스에 길들여진 시청자들은 ‘뉴스는 곧 사실’이라는 환상에 빠질 위험이 있다. 하지만 방송에서 중개되는 것이 모두 사실은 아니라는 점, 선택과 배제의 원리에 의해 구성된 편집물이라는 점, 이데올로기가 반영된다는 점 등은 두루 인정되는 사실이다.²⁸⁾ 따라서 비판적 읽기가 매체 읽기에 전제 사항이 된다는 점은 자명하다. 돌발영상은 이 같은 매체의 재현 방식에 대한 성찰의 질문을 던지는 효과가 있다.

그런 점에서 <돌발영상>은 방송 매체를 통해 재현되고 소통되는 뉴스에 대한 일종의 ‘고쳐 쓰기’라 할 수 있다. 이는 이전 뉴스 내용을 비판적으로 읽어내는 과정을 전제한다. 그리하여 말풍선의 삽입과 영상의 새로운 구성을 통해 이야기를 다시 쓰고 고쳐 쓰는 활동이 된다. <돌발영상>은 일종의 패러디인 셈인데, 그 패러디가 영상을 다루는 방송 매체의 편집 능력을 극대화하는 장치가 된다. 린다 허치언(Linda Hutcheon)의 말처럼 “패러디된 텍스트 속의 언어는 그 자신과 동시에 그것이 지칭하는 것과 패러디하는 것을 함께 언급한다.”²⁹⁾ 즉 패러디는 자기 비판의 정신을 내장하고 있다. 이러한 <돌발영상>은 다음처럼 그 특성을 요약할 수 있다.

첫째, <돌발영상>은 미공개 영상을 드러내 보여준다. <돌발영상>은 ‘잘 빚어진’ 뉴스 방송에는 나오지 않은 일상의 모습을 공개하고 확인하는 자리가 된다. 그리하여 뉴스의 재현 과정에 발생하는 현실과의 ‘서사적 거리’를 최소화하는 효과를 거둔다.

둘째, <돌발영상>은 편집자의 비판적 시선을 과감하게 노출시킨다. 말풍선과 자막 처리가 그것인데, 특정한 장면에 편집자의 시선을 강하게 투영한다. 제작 의도를 자세하게 드러내면서 현실에 대한 편집자의 목소리를 반영한다. 이에 따라 대상에 대한 풍자 효과는 극대화된다. 말풍선과

28) 방송에서 실제로 보도된 뉴스를 대상으로 TV 뉴스의 서사성을 논하는 연구로 다음을 들 수 있다. 최인자, 「재난보도에 나타난 TV 뉴스의 서사적 특성」, 《국어교육》 제 101집, 한국국어교육연구회, 2000.

29) Linda Hutcheon, *A Theory of Parody*, 김상구·윤여복 역, 『패러디 이론』, 문예출판사, 1992, 113쪽.

자막은 편집자의 시선이다.³⁰⁾ <돌발영상>은 비틀고 바로 잡으면서 말하는 텍스트이다.

셋째, <돌발영상>은 편집자의 시선에 따라 텍스트를 성찰하는 텍스트이다. <돌발영상>은 편집자가 이미 공개된 영상과 미공개된 영상을 함께 조합하여 만든 서사물이다. NG처럼 기존 텍스트의 이면을 들추어내어 다시 조합하는, 말하자면 텍스트에 대한 메타 텍스트이다. <돌발영상>은 뉴스의 재현 방식에 대한 반성을 유도함으로써 궁극적으로는 매체의 재현과 수용자의 수용 태도에 대한 성찰로 인도한다.

부르디외가 말했던 것처럼, 텔레비전에서 방영되는 것은 대중 매체 전체의 메커니즘에서 ‘상징적 폭력’으로 작용할 수가 있다. 텔레비전에 의한 상징적 폭력은 그것을 행사하는 사람들과 그것을 당하는 사람들과의 암묵적인 공모로 행해진다.³¹⁾ 특히 오늘날 텔레비전은 다른 매체보다 훨씬 광범위하게 일상의 정보와 일상의 여가를 독점하고 있는 상황이다. 이 때문에 텔레비전은 오히려 민주주의를 외곡하고 억압하는 도구로 전이될 가능성이 높다. 교육의 장에서 이에 대한 비판과 성찰의 지성이 늘 필요한 까닭은 바로 여기서 찾을 수 있다.

요컨대, <돌발영상>은 매체의 재현 방식에 대한 서사적 성찰의 수사학으로 간주할 수 있다.³²⁾ 즉 매체가 스스로에 대한 매혹과 저항을 보여주고 있는 것으로서, 능동적이고 참여적인 매체 서사 읽기와 쓰기의 상징적인 유형인 것이다.

30) 보기에 따라서는 시청자의 시선이 개입하기도 한다.

31) Pierre Bourdieu, *Sur la télévision : suivi de L'emprise du journalisme*, 현택수 역, 『텔레비전에 대하여』, 동문선, 1998, 27쪽.

32) <돌발영상>은 이외에도 다양한 시각에서 논의를 해볼 만한 방송 텍스트이다. 특이한 영상 제작의 방식, 영상 미학의 특성, 매체와 권력의 문제[“파놉티콘(Panopticon)에서 시놉티콘(Synopticon)으로”] 등을 고려해볼 수 있다. 그러나 이 연구에서는 서사성과 교육적 가치라는 측면에서 접근하는 것이므로, <돌발영상>과 관련된 더 많은 논의는 차후의 과제로 미루고자 한다.

4. 스토리텔링 서사 문화의 서사표현교육 내용

과거 사람들이 새로운 매체 환경을 두고 ‘뉴미디어’라 불렀지만, 이제 더 이상 뉴미디어로 인식조차 하지 않는다. 그만큼 일상이 된 것이다. 하지만 그 와중에도 변화의 물결은 조금씩 삶의 깊은 곳으로 침투하고 있다. 물론 사태의 긍정 혹은 부정의 태도는 옹당 그 이유가 있으며, 현상에 대한 비판 없는 맹목적 몰입은 분명히 문제가 있다. 그러나 교육의 장에서는 변화하는 현실을 외면할 수 없는 것이 사실이며,³³⁾ 따라서 문제의식을 갖고 현상에 대한 깊이 있는 탐구와 비판 그리고 성찰이 항상 요구된다. 그것이 교육이 삶과 유리되지 않고 오히려 삶을 바람직한 방향으로 견인할 수 있는 토대이기 때문이다.

학습자를 바라보는 시선도 과거와는 달라졌다. 의미의 수용자 혹은 소비자로 간주되던 학습자들은 능동적인 의미 생산자로 탈바꿈하고 있다. 인터넷 카페(다음 ; Daum), 인터넷 블로그(네이버 ; Naver), 개인 홈페이지(싸이월드 ; cyworld) 등 이미 매체 환경을 적극적으로 활용함으로써 자신의 일상을 바꾸고 있는 것이다. 매체를 활용하는 것을 넘어 매체를 직접 제작하는 경우, 이른바 ‘UCC(User-Created-Contents)’ 작품의 출현도 삶의 변화를 말해주기에 충분하다.

그러나 이런 현상에 장밋빛 환상만을 투영하는 것은 성급하다. 매체의 발달로 인한 소통의 민주주의가 긍정적 측면만을 갖지는 않는다. 가치의 질적 하락, 소통의 혼란, 소통의 부재, 말초적 감각성으로 인한 지성의 쇠락 등 부정적인 면도 만만치 않다. 따라서 변화하는 현실과 이념적 당위를 온당하게 조화시키는 일이 항상 필요하다. 그 중요하고도 시급한 책무

33) 우리의 교육과 관련하여 회자된 “19세기의 교실에서 20세기의 선생님들이 21세기의 학생들을 가르치고 있다.”라는 말이 있다. 교육이란 교과를 가르치는 것이기도 하지만 학생을 가르치는 것이란 점도 분명하다. 하지만 궁극적으로는 교과와 학생의 경험은 교육이라는 현상의 양면과 같다. 그런 점에서 교육에 대한 균형 잡힌 관점은 늘 중요하다(이홍우, 『지식의 구조와 교과(개정·증보판)』, 교육과학사, 2006, 34쪽).

의 큰 부분을 교육이 맡아야 한다.

여기서는 앞서 고찰한 스토리텔링의 서사 문화를 바탕으로 다매체 시대의 서사 문화를 이끌어 갈 수 있는 서사표현교육의 내용을 논하고자 한다. 전망의 모색은 과거와 현재에 대한 성찰에서 출발하는 것이 온당하다. 이를 위해 문서로서의 교육과정(2007년 고시 ‘개정 국어과 교육과정’)과 교육 현황에 대한 비판적 검토를 거칠 것이다. 그러면서 스토리텔링의 서사표현교육이 추구할 수 있는 교육 내용을 제안할 것이다.

앞서 스토리텔링의 서사 문화를 첫째 서사 텍스트 제작, 둘째 소통에의 참여, 셋째 소통 맥락에 대한 성찰이라는 세 가지 기준으로 고찰하였다. 이는 교육적 관점에서 접근했던 것이며, 따라서 교육의 구도로 설정할 수 있는 가능성을 충분히 지닌다. 이에 따라 여기서는 서사표현교육의 내용을 ‘서사 텍스트 제작 중심 활동’, ‘소통에 대한 참여 중심 활동’, ‘문화 맥락의 성찰 중심 활동’ 등으로 설정하고자 한다.³⁴⁾ 이 세 가지는 실현되는 과정에서 서로 유기적으로 조화를 이루어야 할 것이다. 다음에서는 이에 대한 구체적인 내용을 차례대로 논한다.

1) 서사 텍스트 제작 중심 활동

다매체 시대의 서사표현교육에서는 우선 서사 텍스트 제작 중심 활동을 상정할 수 있다. 앞 장에서 <영화 대 영화>를 중심으로 고찰하였듯이, 서사 텍스트 제작 중심 활동은 선행 매체 텍스트에 대한 능동적인 읽기, 즉 ‘꼼꼼한 읽기(close reading)’를 바탕으로 해야 한다. 교육의 장에서는 생산자(producer)와 소비자(consumer)의 고전적 구별보다는 생비자(prosumer)의 가치를 중심에 놓아야 한다. 기존의 매체 서사물에 대한 모방 텍스트 제작

34) 아직 조심스럽기는 하지만, 이러한 구도를 교육적 위계화의 틀로도 볼 수 있을 듯하다. 즉 ‘제작 중심→소통 중심→성찰 중심’으로 교육의 위계를 설정하는 것이다. 물론 이 세 가지는 항상 함께 작용하는 문제이기는 하다. 하지만 교육 상황에 따라 무게 중심을 어디에 두느냐 하는 것은 교육적 위계화에 있어 중요한 사항이다.

뿐만 아니라 <영화 대 영화>처럼 장르 변용을 시도하는 경우조차도 선행 텍스트에 대한 ‘꼼꼼한 읽기’는 필수적이다. 따라서 서사 텍스트 제작 중심 활동은 철저한 수용(비평)을 통한 창의적 생산(서사)을 지향한다. 다매체 시대 하이브리드적 문화의 창의성은 이러한 원리를 바탕으로 하며, 서사 표현교육은 이러한 미디어 컨버전스(media convergence), 장르 간 소통 혹은 융합 등을 중요하게 받아들여야 한다.³⁵⁾

그러나 개정 국어과 교육과정을 보면, 서사 표현 활동에 매체를 적극적으로 활용하고 제작하는 활동, 나아가 하이브리드적 서사 문화를 고려하는 내용은 다소 드물다. 심화·선택 과목 <매체 언어>가 개설되기는 했지만, 이 과목은 고등학교 2, 3학년에서 선택 이수하는 과목이기 때문에 한계가 있다. 1학년부터 10학년까지 골고루 분포되어야 할 매체 제작 활동이 산발적으로 끼어들어있는 듯한 형국이다. 그런대로 다음과 같은 매체 제작 중심의 활동이 눈에 띈다.

[10학년]

-말하기-

성취 기준	내용 요소의 예
(1) 인터넷 매체를 활용하여 효과적으로 자신을 소개한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 인터넷 매체를 통해 자신을 소개할 때 필요한 자료 이해하기 • 글, 사진, 그림, 동영상으로 자신을 표현하거나 설명하기 • 청자의 관심을 고려하여 자신의 홈페이지 내용을 효과적으로 소개하기
(4) 생활 주변에서 발생하는 문제를 취재하여 보도한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 방송 보도의 특성 이해하기 • 문제의 중요도를 고려하여 취재 내용 선정하기 • 문제가 잘 드러나도록 보도 내용 편집하기 • 방송의 특성을 살려 보도물 제작하기

위는 10학년의 말하기 영역에서 인터넷 매체를 활용하여 자기를 소개하는 활동과 방송 뉴스를 제작해보는 활동의 한 가지 사례이다. 말하기

35) 매체 생산의 교육은 목적이 아니라 매체의 총체적인 이해를 위한 수단이 되어야 하며, 매체의 단순한 수용이나 활용을 넘어 매체 제작이 갖는 원리를 이해하고 성찰할 수 있도록 해야 한다는 논의로 다음을 참고할 수 있다. 윤여탁 외, 『매체언어와 국어교육』, 서울대출판부, 2008, 11~13쪽.

중에서 자기 소개와 방송 뉴스를 다루고 있다. 이는 제작 중심의 활동으로 간주할 수 있다.

하지만 위의 교육 내용은 서사적 표현 활동으로도 볼 수 있다. 자기 소개에서 자신의 일대기를 정리하여 소개하는 방식이 있다면, 그것은 서사적 표현이다. 또 방송 뉴스 역시 일종의 서사물이다. 뉴스 보도는 취재한 내용을 편집자의 시선으로 선별하고 조직하는 일이다. 단순히 사건·사고를 전달하는 것이 아니라 선택과 배제를 통해 세계를 구성하고 형성하는 행위이다.³⁶⁾ 즉 사건의 구성에 서사적 사고와 절차가 관여하므로, 이 둘을 스토리텔링의 활동으로 볼 수 있다. 하지만 2007년 개정 ‘국어과 교육과정’ 문서에서 ‘서사성’이 반영된 매체 제작의 교육 내용은 위의 인용뿐만 아니라 다른 곳에서는 확인하기가 더욱 어렵다. 물론 매체언어교육과 관련된 내용은 많지만, 서사표현교육의 측면에서 매체언어를 다루는 교육 내용은 부족하다는 것이다. 단지 아래에서 보듯이 심화 과목 <문학>의 ‘문학 활동’을 설명하는 대목에서 그 가능성을 짐작할 수 있을 뿐이다.

<문학>(심화과목)

(나) 문학의 생산

- ① 내용과 형식, 맥락, 매체를 바꾸어 작품을 비판적·창조적으로 재구성한다.
- ② 다양한 시각과 방법으로 작품을 창작한다.

요컨대 기존의 매체 텍스트에 대한 ‘꼼꼼한 읽기’를 바탕으로 한 서사 텍스트 제작 중심 활동을 일차적인 서사표현교육의 내용으로 상정할 수 있다. 그러나 이러한 서사 텍스트의 제작 중심 활동에서는 학습자가 자신의 실제 삶에서 매체가 갖는 사회·문화적 의미, 매체를 통한 관계 형성 등에 대한 이해는 다소 부족할 수 있다. 매체 제작의 흥미에만 빠져들어 자칫 기술적 훈련으로만 그칠 수도 있기 때문이다. 이 때문에 서사 텍스

36) 김대행 외, 『방송의 언어문화와 미디어 교육』, 서울대출판부, 2004, 55~59쪽 참고.

트 제작 중심의 활동에 이어 텍스트의 능동적인 공유, 즉 참여 중심의 활동도 요구된다.

2) 소통에 대한 참여 중심 활동

앞 장에서 <이야기 발전소>의 경우를 중심으로 보았듯이, 교육에서는 서사 텍스트를 통해 서사 문화의 소통에 적극적으로 참여하는 활동이 필요하다. 서사 텍스트의 개별적인 혹은 모듈별 제작으로만 그쳐서는 안 되고, 서로간 소통하고 경합을 벌이는 활동이 필요하다. 이는 놀이(play)의 본질과 관련이 있다. 놀이는 규칙 속에서 자유를 실현하는 활동이다.³⁷⁾ 놀이 중 특히 경쟁을 유도하는 놀이, 이를테면 게임의 형식을 통해 이야기 소통에 참여하고 경합을 벌이는 활동이 가능하다.

이러한 놀이로서의 소통과 참여는 서사 문화 만들기 작업이라 할 수 있다. 즉 이는 규칙을 준수하면서 동시에 창의성을 실현하는 일이기 때문에 사회·문화의 관습적 약화에 자신을 관계 짓는 작업이 된다. 그것은 자기 교육의 한 방법이다.³⁸⁾ ‘진지함’과 ‘자유로움’의 변증법적 실천이 이야기 게임에 참여하는 행위의 본질적 특성이다.

<문학>(심화과목)

(나) 문학의 소통

- ① 작가·작품·독자 및 생산·유통·수용의 역할과 틀을 이해한다.
- ② 다양한 매체를 통한 문학 작품의 수용과 생산에 참여한다.

37) Roger Caillois, *Les Jeux et Les Hommes*, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994, 14쪽.

38) 호이징하는 놀이의 교육적 가치를 두고 다음과 같이 말한 바 있다. “놀이는 무의식적인 자아 교육이다. (...중략...) 여기에서 놀이라는 것에서 추출되는 교육적인 결과를 얻을 수 있다. 놀이 활동은 본능적인 맹목적 합목적성에서 어린이의 삶을 해방시켜주고, 어린이로 하여금 다스리고, 스스로를 재발견하게 하는 하나의 세계를 만들어 준다.”(Johan Huizinga, *Homo Ludens*, 김윤수 역, 『호모 루덴스』, 까치, 2001, 319쪽)

개정 국어과 교육과정에서 심화 과목 <문학>의 교육과정은 ‘문학의 소통’을 위처럼 규정하고 있는데, 이는 적절한 참고가 된다. ‘문학 작품의 수용과 생산에 참여’는 학습자들이 교육 공간의 내·외부로 향하는 참여의 기회를 촉진시켜야 함을 말해준다. 서사표현교육의 차원에서 참여와 소통의 구체적인 내용 마련이 필요하다.

한편, ‘전국국어교사모임’에서는 전국 중·고등학생을 대상으로 2001년부터 매년 ‘이야기 대회’를 실시해왔는데, 이 역시 참고가 된다. ‘이야기 대회’는 학생들이 이야기를 만들고 이야기의 장(場)에 참여하도록 하는 활동이다. 다음은 제6회 이야기 대회의 취지 및 내용이다.

“제6회 전국 중고등학생 이야기대회”

1. 개최 목적

첫째, 말하고 듣는 능력과 기술을 키우고 가꾼다.

둘째, 이야기를 꾸미는 상상력과 창조력을 북돋운다.

셋째, 뛰어났으나 끊어져버린 겨레의 이야기 전통을 되살려낸다.

넷째, 지난날 선조들의 삶과 오늘 우리의 삶을 유심한 마음으로 생각하며 살아가게 이끈다.

2. 내용

‘옛날 이야기’와 ‘요즘 이야기’ 둘로 나누어, 중학생(100명)과 고등학생(100명)들끼리 겨루도록 한다. 올해부터는 중학생과 고등학생을 나누어서 따로 이야기대회를 개최한다. 이야기하는 시간은 5분 안팎으로 한다. 이야기하는 사람은 나름대로 이야기를 재미나게 전달하는 데에 걸맞은 꾸밈새를 자유로이 갖추 수 있다.³⁹⁾

훌륭한 교육적 의의에도 불구하고 ‘이야기 대회’는 보완할 점이 몇 가지 있다. 우선 이야기 대회가 단순히 이야기를 발표하는 장이 되어서는 안 된다는 점이다. 이야기를 만들고 소통하는 장이 되어야 한다. 예를 들

39) 이야기 대회의 입선 작품과 같이 구체적인 자료는 확인하기 어려우나, 이야기 대회의 개괄적인 진행에 대해서는 전국국어교사모임 인터넷 홈페이지에서 확인할 수 있다.
http://sk.naramal.or.kr

어, 참여자 각자의 이야기를 발표하는 형식에서 릴레이 소설 쓰기처럼 복수의 주체들이 하나의 주제를 두고 이야기를 이어가는 활동 등도 고려해 볼 수 있다. 또 같은 이야기를 두고 복수의 주체들이 다채롭게 변용하는 활동도 가능할 것이다. 이는 교실 밖 ‘이야기 대회’에서뿐만 아니라 교실 내에서도 충분히 수행 가능한 활동이다. 국어 교실에서 작은 형태의 ‘이야기 대회’를 시행한다면, 이야기의 구연성을 살리는 방향으로 교육할 수 있다. 아울러 ‘이야기’를 구어 능력으로만 한정하지 말아야 한다. 이야기가 존재하는 모든 부문에 대해 시야를 넓혀서, 다매체 시대에서 요구되는 언어 능력, 즉 스토리텔링의 서사 문화 능력으로 확장시켜야 한다. 이야기 대회에서 서사 매체의 제작과 경험도 적극적으로 고려할 필요가 있다.⁴⁰⁾

요컨대, 이야기가 생산적인 서사 문화로 현동화되기 위해서는 학습자의 개별적인 활동을 넘어서야 한다. 결과물인 텍스트와 함께 학습자들이 수행하는 활동은 의미 공유를 위한 소통을 지향해야 하는 것이다.

3) 문화 맥락의 성찰 중심 활동

마지막으로 서사 문화의 맥락에 대한 성찰 중심의 활동이 필요하다. 소통 행위에 대한 성찰에서부터 소통이 형성하는 문화 맥락의 성찰까지를 모두 포괄하는 활동을 기획해 볼 수 있다. 영국의 미디어 교육학자 버킹엄(D. Buckingham)은 미디어 제작을 강조하면서 이를 통해 “학습자들이 현대 미디어 문화에서 변화하고 있는 자신의 위치를 탐구하고 성찰해볼 수 있는 수단”을 획득할 수 있다고 주장한다.⁴¹⁾ 그러나 행위와 맥락에 대한

40) 역사적으로 볼 때, 이야기는 구연 서사뿐만 아니라 기록 서사도 포함하는 것이다. 나아가 매체 서사까지도 포함하는 것이 오늘날의 현실이다. 따라서 ‘이야기 대회’는 단순히 이야기를 짧게 발표하는 장(場)이 되어서는 안 되며, 학생들이 이야기를 말하고 듣는 장, 쓰고 읽는 장, 나아가 매체 서사까지도 제작하고 향유하는 등의 포괄적인 소통의 장이 되어야 한다.

41) David Buckingham, *Media Education*, 기선정·김아미 역, 『미디어 교육』, jNBook, 2003, 278쪽.

성찰은 행위 자체에서 자연스럽게 이루어진다고 일반화하기는 어렵다. 버킹엄의 입장은 미디어 교육에서 미디어 제작이 갖는 효과를 지나치게 전면적이면서 포괄적으로 보는 것이 아닌가 판단된다. 성찰은 성찰대로의 기획이 필요하다. 교육이란 본디 그러하며 또 그렇게 나아가야 한다.

다매체 시대의 서사 문화는 학습자간 소통을 거쳐 형성되는 잠정적이고 임의적인 것에서부터 학교 밖 활동에 참여하는 것에 이르기까지 다양한 형태로 현동화된다. 생성 중인 문화 맥락에 대한 성찰은 이 모든 것을 포괄한다. 더글라스 켈너(D. Kellner)의 논의를 통해 성찰의 단위를 구획지어 보자.

오히려 미디어 문화의 텍스트들은 사회·정치적 담론들을 체화하고 있는 복잡한 제작물들로서 그것들을 분석하고 해석하기 위해서는 그것들이 생산되고 유통되고 수용되는 정치경제학, 사회관계 그리고 정치 환경 속에 그것들이 어떻게 체화되어 있는가를 분석할 수 있는 독해와 비판의 방법이 필요하다.⁴²⁾

켈너의 생각에 따르면, 미디어 문화의 분석과 해석에는 매체의 생산, 유통, 수용과 그것에 관계되는 사회·정치·문화라는 맥락에 대한 포괄적 접근이 필요하다. 이런 점을 승인한다면, 문화 맥락의 성찰 중심 활동은 다음처럼 단계화할 수 있다.

- ① 생산 차원
- ② 텍스트 차원
- ③ 수용 차원

즉 서사 텍스트 제작에 대한 성찰, 서사 텍스트에 대한 성찰, 그리고 서사 텍스트를 수용하는 국면에 대한 성찰 등이 가능하다. 이러한 논리를

42) Douglas Kellner, *Media Culture : cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern*, 김수정·정종희 역, 『미디어 문화(제2판)』, 새물결, 2003, 20쪽.

바탕으로 교육 활동을 구상해보면, 자신의 제작 과정에 대한 성찰 활동과 자신과 타자의 텍스트에 대한 성찰 활동, 생산과 수용의 소통 맥락 전체에 대한 성찰 활동 등으로 유목화할 수 있을 것이다. 이에 따라 구체화할 수 있는 문화 맥락에 대한 성찰 중심의 서사표현교육 내용은 다음과 같다.

- ① 제작 과정에 대한 고백적 글쓰기
- ② 자신의 텍스트에 대한 다시 쓰기
- ③ 타자의 텍스트에 대한 다시 쓰기
- ④ 활동 전반에 대한 비평적 글쓰기

위에서 언급한 문화 맥락의 구체적인 성찰 방법들은 ‘자기 평가’에 기초한다. 자기 평가는 교육과정론에서 다루는 평가의 한 요소가 되기도 하지만, 서사표현교육의 과정 전반에 걸쳐 작용하는 교육 내용이자 방법이 되기도 한다. 학습자에게 자기 평가는 능동적인 자기 표현과 소통에의 참여를 촉진시키는 계기가 된다.

이러한 서사 문화 맥락의 성찰 중심 활동에는 학습자가 자신의 행위와 문화 맥락에 대한 ‘거리두기’가 필요하다. 거리두기는 사태의 객관화로 갈 수 있는 방법이기때문에 맹목적 몰입이 낳을 수 있는 몰주체성을 예방할 수 있다. 여기에는 주체의 적극적이고 생산적인 태도가 요청된다. 그런 점에서 거리두기는 자기 주도적 능력을 기르는 데도 영향을 미친다. 성찰을 위한 거리두기는 자기 이해, 궁극적으로는 자기 교육의 수단이자 방법이 된다. 제작한 텍스트를 매개로 학습자는 자기를 이해하고 관계 맥락을 성찰할 수 있는 것이다. ‘자기(self)’는 텍스트라는 ‘사물’을 ‘매개’로 구성된다 고 했던 리코르의 논의⁴³⁾는 성찰의 의의와도 연관된다. 나아가 성찰 활동은 서사표현교육의 학습자에게 기대되는 ‘서사적 정체성(narrative identity)’의 형성에도 기여할 수 있다.

43) Paul Ricoeur, *Du texte à l'action*, 박병수·남기영 역, 『텍스트에서 행동으로』, 아카넷, 2002, 132~133쪽.

5. 윤리적 서사 주체의 형성을 위하여

일상인들은 오늘날의 다매체 환경을 두고 별 대수로울 것 없는, 특별히 교육받을 필요까지는 없다고 생각할지 모른다. 일상의 문제이기 때문이다. 다매체 시대에서 인간은 시간에 쫓기게 된다. 원하는 원치 않은 일상의 세계 깊숙한 곳으로 침투한 다매체는 사유와 성찰의 시간을 허락하지 않는다. 상상력은 고갈되어가고, 그럼으로써 인간은 점점 더 조급해진다. 생각할 여유를 점점 잃어가는 인간은 파편화되고 피상적으로 변해가는 정신의 안이함에 빠져들 수 있다. 이 때문에 다매체 시대의 서사교육에서는 문학의 인문적 가치인 성찰성을 재인식하는 것이 마땅하다.

이에 따라 이 연구는 다매체 시대에서 주목받고 있는 스토리텔링의 서사 문화를 교육적 관점에서 고찰하고, 서사표현교육의 내용을 제시하였다. <영화 대 영화>, <이야기 발전소>, <돌발영상> 등의 매체 자료를 중심으로 스토리텔링의 서사 문화를 살펴보았는데, 새로운 매체 제작의 기술과 함께 참여의 미학, 그리고 매체의 자기 비평을 강조하는 방향으로 논의를 전개하였다.

이러한 구도는 교육의 국면에서 다매체 중심으로 서사 텍스트 제작과 소통에의 참여, 그리고 문화 맥락의 성찰로 재조정되었다. 교육의 방향성이 큰 틀에서 설정되면, 구체적인 교육 내용과 방법의 마련은 보다 쉬울 수 있다. 구체적인 매체와 만나는 서사표현교육 내용의 구체화 작업이 후속되어야 할 것이다. 역으로는 이러한 구도가 크게는 문학교육, 나아가 국어교육의 전반적 구도에도 도움을 줄 수 있을 것으로 본다.

하지만 이 모든 문제를 가로지르는 것은 윤리성이다. 이 연구에서 스토리텔링의 서사표현교육의 내용으로 특히 소통에의 참여와 문화 맥락의 성찰을 유목화한 것은 교육의 근본인 윤리성 때문이다. 매체가 소통을 위해 발전해왔고, 앞으로도 그럴 것이다. 그러한 소통의 주체 역시 인간이다. 인간이 매체를 통해 자기를 표현하고 소통하고 그리고 성찰하는 과정에는 자기 점검이 전제되어야 한다. 그런데 항간에는 매체 윤리의 문제를 강

조하면, 마치 ‘자기 검열’이라고 하면서 부정적으로 반응하는 이들도 있다.

그러나 ‘검열’이라는 말이 환기하는 부정적인 어감으로 사태의 전반을 호도할 수는 없는 일이다. 중요한 것은 관점이다. 억압으로 작용해왔던 검열이 아니라 새로운 매체 환경에서의 자기 검열이라는 점을 중시할 필요가 있다. 윤리적 자기 검열은 적극적인 향유 못지않게 중요한 자기 성찰의 한 방편이다. 즉 매체의 적극적이고 생산적인 주체가 되는 방법일 수 있는 것이다. 따라서 매체를 다루는 능동적인 활동에는 주체의 몰입과 거리두기가 상호 작용해야 한다. 몰입과 거리두기의 변증법이 행위 주체가 가져야 하는 윤리성이다. 인간이 보다 행복해지고 자유로워지는 데에 매체의 주체는 윤리적이라야 한다. 윤리는 ‘나’를 넘어 ‘우리’로 향하는 길이다. 인간의 소통에 윤리적 요구는 항존적이다.*

* 본 논문은 2008. 10. 31. 투고되었으며, 2008. 11. 4. 심사가 시작되어 2008. 11. 27. 심사가 종료되었음.

■ 검토자료

<영화 대 영화> <http://www.imbc.com/broad/tv/ent/video>

<이야기 발전소> <http://www.kbs.co.kr/1tv/sisa/storytelling/item/index.html>

<돌발 영상> <http://www.ytn.co.kr>

교육인적자원부 고시, 「국어과 교육과정」, 교육인적자원부, 2007.

전국국어교사모임 주최 ‘이야기 대회’ <http://sk.naramal.or.kr>

■ 참고문헌

교육·이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.

김근호, 「‘영화 대 영화’ 형(型) 방송 프로그램에 대한 미디어 서사교육적 연구」, 《문
학교육학》 제16호, 한국문학교육학회, 2005.

김대행, 「매체언어교육론 서설」, 《국어교육》 제97집, 한국국어교육연구회, 1998.

김대행 외, 『방송의 언어문화와 미디어 교육』, 서울대출판부, 2004.

류철균, 「디지털 시대의 한국 현대문학」, 《국어국문학》 제143호, 국어국문학회,
2006.

문학과문학교육연구소, 『디지털 시대, 문학의 길』, 푸른사상, 2007.

우한용, 「서사능력의 구조와 기능, 그리고 그 교육에 대한 이론적 탐구」, 《문학교육
학》 제13호, 한국문학교육학회, 2004.

우한용 외, 『서사교육론』, 동아시아, 2001.

윤여탁 외, 『매체언어와 국어교육』, 서울대출판부, 2008.

이홍우, 『지식의 구조와 교과(개정·증보판)』, 교육과학사, 2006.

임경순, 「경험의 서사화 방법과 그 문학교육적 의의 연구」, 서울대학교 박사학위논문,
2003.

정현선, 『미디어 교육과 비판적 리터러시』, 커뮤니케이션북스, 2007.

최인자, 「재난보도에 나타난 TV뉴스의 서사적 특성」, 《국어교육》 제101집, 한국국
어교육연구회, 2000.

최인자, 「한국 TV 토크쇼의 서사 담화 패턴과 그 문화적 기능 : 주부 대상 프로그램
을 중심으로」, 《이중언어학》 제22호, 한국이중언어학회, 2003.

최인자, 「‘모티프’ 중심의 서사적 사고력 교육」, 《국어교육학연구》 제18호, 국어교
육학회, 2004.

최혜실 외, 『문화산업과 스토리텔링』, 다홀미디어, 2007.

하이브리드컬처연구소 편, 『하이브리드 컬처』, 커뮤니케이션북스, 2008.

한명숙, 「독자가 구성하는 이야기 구조 교육에 관한 연구」, 한국교원대 박사학위논문, 2003.

홍지연, 「서사의 인물 형상화 교육 연구」, 서울대학교 석사학위논문, 2005.

Bourdieu, Pierre, *Sur la télévision : suivi de L'emprise du journalisme*, 현택수 역, 『텔레비전에 대하여』, 동문선, 1998

Bruner, Jerome S., *Actual Minds, Possible Worlds*, Harvard University Press, 1986.

Buckingham, David, *Media Education*, 기선정 · 김아미 역, 『미디어 교육』, jNBook, 2003.

Cailliois, Roger, *Les Jeux et Les Hommes*, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994.

Dewey, John, *Democracy and Education*, 이홍우 역주, 『민주주의와 교육(개정증보판)』, 교육과학사 2007.

Emmott, Catherine, *Narrative comprehension : a discourse perspective*, New York : Oxford University Press, 1997.

Gadamer, Hans-G., *Erziehung ist sich erziehen*, 손승남 역, 『교육은 자기 교육이다』, 동문선, 2004.

Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, 김윤수 역, 『호모 루덴스』, 까치, 2001.

Hutcheon, Linda, *A Theory of Parody*, 김상구 · 윤여복 역, 『패러디 이론』, 문예출판사, 1992.

Hutto, Daniel D., ed., *Narrative and Understanding persons*, Cambridge University Press, 2007.

Jenkins, Henry, *Convergence Culture : where old and new media collide*, 김정희원 · 김동신 역, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈, 2008.

Lefebvre, Henri, *La vie quotidienne dans le monde moderne*, 박정자 역, 『현대세계의 일상성』, 기파랑, 2005.

Kellner, Douglas, *Media Culture : cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern*, 김수정 · 정종희 역, 『미디어 문화(제2판)』, 새물결, 2003.

Peters, R. S., *Ethics and Education*, 이홍우 외 역, 『윤리학과 교육』, 교육과학사, 2003.

Polkinghorne, Donald E., *Narrative Knowing and the Human Sciences*, Albany : State University of New York Press, 1988.

Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality : immersion and interactivity in literature and electronic media*, Johns Hopkins University Press, 2001.

Ricoeur, Paul, *Du texte à l'action*, 박병수 · 남기영 역, 『텍스트에서 행동으로』, 아카넷, 2002.

<초록>

스토리텔링의 서사 문화와 서사표현교육론

-TV 방송 매체의 일상성을 중심으로-

김근호

이 연구는 다매체 시대 주목받고 있는 스토리텔링의 서사 문화를 고찰하고 이를 토대로 서사표현교육의 내용을 모색한다. 오늘날 다매체의 발달은 인간의 이야기 욕망이 일상에서 발현할 수 있도록 도와준다. TV, 라디오, 인터넷 등에서 확인되는 이야기 소통과 향유 현상은 그 증거이다. 교육은 이야기 욕망의 일상성에 주목해야 하며 이야기 욕망의 일상성을 서사교육의 한 차원으로 유목화할 필요가 있다.

하지만 본격적인 논의에 앞서 서사표현교육에서 매체 언어의 문제를 검토해야 한다. 지금까지의 서사교육 특히 서사표현교육 논의는 언어의 문제에 있어서 다소 제한적이다. 다매체 시대에 인간의 언어는 구어와 문어의 폐쇄적 활동을 넘어 ‘멀티미디어 리터러시(multimedia literacy)’가 될 수밖에 없다. 따라서 새로운 표상의 수단인 매체 언어를 국어교육의 내용으로 적극 도입해야 한다.

이에 따라 이 연구는 다매체 시대에서 주목받고 있는 스토리텔링의 서사 문화를 교육적 관점에서 고찰하고 서사표현교육의 내용을 제시하였는데, <영화 대 영화>, <이야기 발전소>, <돌발영상> 등의 매체 자료를 중심으로 스토리텔링의 서사 문화를 검토했다. 이를 통해 새로운 매체 제작의 기술과 함께 참여의 미학, 그리고 매체의 자기 비평을 강조하는 방향으로 논의를 전개하였다. 이는 교육적 관점에서 접근했던 것이며, 따라서 교육의 구도로 재개념화할 수 있는 가능성을 충분히 지닌다. 이에 따라 스토리텔링 서사 문화에 대한 서사표현교육의 내용을 ‘서사 텍스트 제작 중심 활동’, ‘소통에 대한 참여 중심 활동’, ‘문화 맥락의 성찰 중심 활동’ 등으로 설정하였다. 물론 이 세 가지는 실현되는 과정에서 서로 유기적으로 조화를 이루어야 할 것이다.

하지만 이 모든 문제를 가로지르는 것은 윤리적 주체이다. 이 연구에서 스토리텔링의 서사표현교육의 내용으로 특히 소통에의 참여와 문화 맥락의 성찰을 강조한 것은 교육의 근본인 윤리성 때문이다. 인간이 매체를 통해 자기를 표현하고 소

통하고 그리고 성찰하는 과정에는 자기 점검이 전제되어야 한다. 즉 매체 활동에는 주체의 몰입과 거리두기가 상호 작용해야 한다. 인간이 보다 행복해지고 자유로워지는 데에 매체의 주체는 윤리적이어야 한다. 다매체 시대 스토리텔링의 서사 표현교육에서 행위의 공공성과 성찰성은 강조되는 것이 마땅하다.

【핵심어】 국어교육, 서사교육, 서사표현교육, 스토리텔링, 서사 문화, 다매체 시대, 매체 언어, 멀티미디어 리터러시, 이야기 욕망의 일상성, 제작, 소통, 참여, 자기성찰, 윤리적 주체

<Abstract>

The Narrative Culture of Storytelling and the Theory of the Education of Narrative Expression

—focusing on the ordinariness of TV broadcasting media—

Kim, Keun-ho

In this paper I have investigated the narrative culture of storytelling in the multimedia age and have searched the contents of the education of narrative expression. Nowadays, the development of multimedia helps us to actualize the narrative desire. The narrative communication and enjoyment seen in the TV, radio, Internet, etc. Education should keep an eye on the ordinariness of narrative desire, to itemize the educational contents of it.

However, above all, I argued the problem of the media language in the education of narrative expression. Until now, the theoretical history of the narrative education in Korean education shows the limitation in the language. Human language in the multimedia age must be the multimedia literacy beyond the oral and the written language.

I investigated the narrative cultural structure of storytelling in multimedia, centering on the TV broadcasting media. I examined the 'Movie vs Movie', the 'storytelling club Eyagee Baljeonso', and the 'Dolbalyeongsang(Pop-Up)'. In these material, I discovered the technical production of narrative media text, the aesthetics of participation in the narrative field, and the self criticism of the narrative media text. These can be reconceptualized into the educational contents of the narrative expression of multimedia. I established three educational contents. First, the activity of focusing on producing of the narrative text. Second, the

activity of focusing on participating in the narrative field. Third, the activity of focusing on reflecting of the narrative culture. These items should be harmonized with each other.

But I emphasized the ethical subject of narrative expression in the multimedia age. Fundamentally, the education contains the ethics all the time. Human should follow the self-criticism in expressing, communicating, and reflecting of the narrative activity. Therefore, the education of narrative expression in the multimedia age should be based on the publicity and reflectivity of the narrative activity.

【Key words】 Korean education, narrative education, the education of narrative expression, storytelling, narrative culture, multimedia age, media language, multimedia literacy, ordinariness of narrative desire, production, communication, participation, reflection, ethical subject