

국어교육학회

제46회 전국학술발표대회 자료집

## 국어교육과 디지털 리터러시

- 일자 : 2010년 8월 28일(토),
- 시간 : 10:30-17:00
- 장소 : 이화여자대학교 ECC B146호
- 주최 : 국어교육학회
- 후원 : 이화여자대학교

국 어 교 육 학 회  
(<http://koredu.net>)

# 제46회

## 국어교육학회 학술발표대회 세부일정

주제 : 국어교육과 디지털 리터러시

날짜 : 2010년 8월 28일(토)

시간 : 10:30~17:00

장소 : 이화여대 ECC B146

10:30 ~11:00	등록		
<b>개인 발표</b>			
	<b>1분과</b> <b>국어 교육의 이론</b> 좌장 : 이병규(서울교대) 강평 : 심영택(청주교대)  장소 : ECC B153	<b>2분과</b> <b>국어 교육의 실제</b> 좌장 : 김창원(경인교대) 강평 : 김대희(원광대)  장소 : ECC B146	<b>3분과</b> <b>한국어 교육의 이론과 실제</b> 좌장 : 김호정(국민대) 강평 : 심상민(영남대)  장소 : ECC B151
11:00 ~11:40	전통극과 오락프로그램 비교를 통한 학습자와 텍스트의 상호작용 촉진 방안  발표 : 함성민(동국대) 토론 : 류수열(한양대)	의사소통의 관점에서 본 매체언어교육의 태도 교육 연구  발표 : 김성희(동국대) 토론 : 최지현(서원대)	한중 문화비교를 통한 한국 대중문화 교육 연구  발표 : 김 엠(서울대) 토론 : 강남욱(호서대)
11:40 ~12:20	국어과 교육과정 해설서의 전문용어에 대한 예비교사의 인식 양상 연구  발표 : 김은성(이화여대)·박재현(성명대) 토론 : 남가영(한국교육과정평가원)	인터넷 언어의 국어교육 내용 연구  발표 : 윤여탁 외 3인(서울대) 토론 : 이성영(춘천교대)	학교에서의 한국어교육 프로그램 설계 방향 연구  발표 : 오영신(인하대) 토론 : 조수진(서강대)
12:20 ~13:50	점심		

<b>개 회 식</b>		사회 : 김정우(이화여대)
13:50 ~14:00	<b>개회사</b> 김중신(국어교육학회 회장, 수원대)  <b>환영사</b> 한종임(교육대학원장)	
<b>주제 발표 제1부</b>		사회 : 임동훈(이화여대)
14:00 ~14:30	<b>주제 1 : 컴퓨터 언어학을 위한 언어 자료 구축과 언어교육에의 활용</b> 발표 : 신호필(서울대 언어학과)	
14:30 ~15:00	<b>주제 2 : 웹 사전과 맞춤법 자동교정기</b> 발표 : 정철(다음 커뮤니케이션)	
15:00 ~15:10	중간 휴식	
<b>주제 발표 제2부</b>		사회 : 최인자(신라대)
15:10 ~15:40	<b>주제 3 : 문서 자동 요약의 현황과 과제</b> 발표 : 강인수(경성대 컴퓨터학부)	
15:40 ~16:10	<b>주제 4 : 문서 자동 요약 기술의 발전을 위한 학제적 접근의 필요성과 과제</b> 발표 : 서혁 외 2인(이화여대)	
16:10 ~17:00	<b>종합 토론</b>	사회 : 구본관(서울대)
	<p>※ 주제 발표별로 초점을 두어 공동 토론 함.</p> <p>고창수(한성대) : 주제 발표 1</p> <p>김양진(고려대) : 주제 발표 2</p> <p>김재봉(광주교대) : 주제 발표 3</p> <p>김봉순(공주교대) : 주제 발표 4</p>	

# 목 차

## 개 인 발 표

### 1 분 과

- 전통극과 오락프로그램 비교를 통한 학습자와 텍스트의 상호작용 촉진 방안 ..... 1  
발표 : 함성민(동국대)  
토론 : 류수열(한양대)
- 국어과 교육과정 해설서의 전문용어에 대한 예비교사의 인식 양상 연구 ..... 19  
발표 : 김은성(이화여대) · 박재현(상명대)  
토론 : 남가영(한국교육과정평가원)

### 2 분 과

- 의사소통의 관점에서 본 매체언어교육의 태도 교육 연구 ..... 29  
발표 : 김성희(동국대)  
토론 : 최지현(서원대)
- 인터넷 언어의 국어교육 내용 연구 - 현장 연구를 중심으로 ..... 39  
발표 : 윤여탁 외 3인(서울대)  
토론 : 이성영(춘천교대)

### 3 분 과

- 한중 문화비교를 통한 한국 대중문화 교육 연구 ..... 53  
발표 : 김염(서울대)  
토론 : 강남욱(호서대)
- 학교에서의 한국어교육 프로그램 설계 방향 연구 ..... 63  
발표 : 오영신(인하대)  
토론 : 조수진(서강대)

## 주 제 발 표

주제 1 : 컴퓨터 언어학을 위한 언어 자료 구축과 언어교육에의 활용 ..... 75

발표 : 신호필(서울대 언어학과)

토론 : 고창수(한성대)

주제 2 : 웹 사전과 맞춤법 자동교정기 ..... 103

발표 : 정철(다음 커뮤니케이션)

토론 : 김양진(고려대)

주제 3 : 문서 자동 요약의 현황과 과제 ..... 113

발표 : 강인수(경성대 컴퓨터학부)

토론 : 김재봉(광주교대)

주제 4 : 문서자동 요약 기술의 발전을 위한 학제적 접근의 필요성과 과제 ..... 129

발표 : 서혁 외 2인(이화여대)

토론 : 김봉순(공주교대)

\*주제발표에 대한 토론: 주제 발표별로 초점을 두어 공동 토론 함.





## 전통극과 오락프로그램 비교를 통한 학습자와 텍스트의 상호작용 촉진 방안

- <봉산탈춤>과 <무한도전>을 중심으로

합성민 (동국대)

### 〈차례〉

1. 고전문학과 구술성
2. 전통극과 오락프로그램의 장르적 성격
3. 전통극과 오락프로그램의 표현 방식
4. 〈무한도전〉으로 〈봉산탈춤〉 이해하기
5. 마무리

## 1. 고전문학과 구술성

중등학교에서의 문학교육은 교과서를 중심으로 한 인쇄매체에 수록된 내용들이 중심이다. 그런데 고전문학교육의 대상이 되는 텍스트들은 향유자들이 문자매체의 시대 속에서 삶을 살아가고 있지만 구술매체를 활용하여 작품을 향유한 것들이다.<sup>1)</sup> 즉 중등학교 문학교육에서 다루어지고 있는 시조, 고려가요, 민요, 판소리, 가면극 등의 장르는 문자매체적 속성보다는 구술성이 강한 것이었다.<sup>2)</sup> 구술성을 특징으로 하는 고전문학작품들은 대부분 연행되었던 것들이다. 연행성을 기반으로 소통되었던 고전문학작품들은 주로 향유주체의 시각과 청각 등 감각의 역동적 작용을 통해 향유되었을 것으로 보인다. 그럼에도 불구하고 중고등학교의 문학교육에서는 문자문화적 테두리 안에서 이들 작품들을 다루어 왔다. 고전문학작품에 나타난 선조들의 삶의 맥락에서 가르치는 것이 아니라, 문자문화적 관점에서 작품의 내용을 분절하고 그것을 암기하게 하는 데에만 중점을 두어 온 것이다.

본고에서 논하고자 하는 전통극은 현재의 학습자와는 동떨어진 사회·문화적 맥락에서 향유되던 장르이기 때문에, 지금 여기의 학습자가 이해하기 어려울 수 있다.<sup>3)</sup> 왜냐하면 전통극이 구술문화를 기반으로 연행된 장르임에도 불구하고 현대의 학습자들은 문자문화적 테두리에서 텍스트를 받아들여야 하기 때문이다. 학습자와 고전문학작품과의 상호작용이 활성화되기 위해서는 작품들이 향유되던 당대 선인들의 삶과 사회·문화에 대한 이해가 필요하다. 고전문학작품을 선인들의 삶의 관점에서 이해하기 위해서는 고전문학작품에 나타나는 삶의 모습과 유사한 양상을 띤 것들을 지금 여기의 문화요소 속에서 찾아내 학습자

1) 염은열(2007:34~40)에서는 현대문학작품들을 인쇄문화의 영향에서 치밀하고 계획적인 사고의 과정을 거쳐 만들어진 텍스트라고 규정한다면, 고전국문문학작품들은 구술문화에서 향유되던 것들이기 때문에 즉흥적 창작에 의해 연행되거나 음영(吟詠)되던 텍스트로 규정할 수 있다고 주장한다.

2) Walter J. Ong(1995:93~107)에 의하면 문자언어로 표현되어 있는 인쇄물이 논리적이고 객관적 성격을 지니고 정확성이 강한 반면에, 음성언어로 표현된 구술물은 감성적이고 즉흥적이며 변화가능성이 크다.

3) 김승호(2000:114)는 고전문학이 과거시기의 작품이니 우리 의식과 동떨어진 사람들의 구조물이라는 편견을 떨쳐 주는 것이 우선시되어야 한다고 말한다. 그는 고전문학작품을 역사적 대상 사회 반영의 구조물로만 볼 것이 아니라 세상살이에서 드러나는 사람들 간의 갈등과 생각을 함의한 것이라고 보는 순간 기대지평의 확장 대상으로 볼 수 있다고 말한다.

와 상호작용을 유도하는 것이 효과적이라고 본다. 왜냐하면 학습자가 선인들의 삶에 대한 이해를 바탕으로 고전문학작품과 상호작용할 수 있을 때 자신의 삶 또한 이해할 수 있기 때문이다.

최근 과학기술의 발달로 인해 시각과 청각에 호소하는 매체들이 다양한 양상을 띠며 변화하고 있다. 최근의 학습자는 타자를 체험하는 통로로 영상매체를 활용하기도 한다. 즉 학습자는 텔레비전에서 생산되는 드라마나, 영화 그리고 인터넷에서 만들어지는 각종 서사물들을 통해 타자와 상호작용하게 되고 그것들을 통해 이해의 지평을 넓혀가는 것이다.<sup>4)</sup> 따라서 영상매체 또한 학습자의 이해의 지평을 넓히는 데 영향을 주고 있다고 말할 수 있다. Walter J. Ong(1995:61~91)은 텔레비전 매체에 의해 새롭게 나타난 구술문화를 2차 구술문화라고 말한다. 그는 2차 구술문화가 문자성과 인쇄문화의 영향을 바탕으로 전자 시대의 도래와 함께 시작되었다고 주장한다. 이를 바탕으로 했을 때 텔레비전 오락프로그램에 나타나는 구술성은 2차 구술문화에 나타나는 구술성이라 할 수 있다. John Fiske(1994:136)는 텔레비전 담론 내에 구비적 전통과 문자적 전통이 공존하고 있다고 말하면서 ‘구비논리’라는 개념을 설정한다.<sup>5)</sup> 이와 같은 관점으로 본다면 고전문학작품들 또한 구비적 전통과 문자적 전통이 공존하고 있다고 말할 수 있을 것이다.

따라서 본고는 고전문학작품인〈봉산탈춤〉<sup>6)</sup>과 텔레비전 오락프로그램 〈무한도전〉<sup>7)</sup>을 비교하고자 한다.<sup>8)</sup> 이를 바탕으로 시대를 달리하는 두 장르와 학습자와의 활발한 상호작용을 유도할 수 있다면, 학습자가 자신 및 선인들의 삶의 관점에서 두 장르를 이해하는 데 도움이 될 것이라고 본다.

## 2. 전통극과 오락프로그램의 장르적 유사성

### 2.1 구술적 성격

#### 2.1.1 주체의 창조를 유발하는 즉흥성

전통극은 구술문화적 전통에서 향유되었기에 극중 장소와 공연 장소가 일치하는 특성을 지닌다. 그러므로 전통극은 연희될 때 향유자들의 자기 이해를 통한 상호작용이 중심이 된다. 즉 연희에 참여하는 연희자와 청중의 이해의 지평 및 사회·문화적 상황 그리고 텍스트의 서사적 흐름이 역동적으로 상호작용하게 된다. 따라서 전통극의 연희자는 매회 공연할 때마다 주어진 상황 맥락과 청중의 참여 속에서 즉흥적인 해학과 기지를 발휘하여 청중과의 상호작용을 시도한다. 전통극의 세부적인 내용들은 때와 장소 그리고 청중에 따라 달라질 수 있다. 그러므로 전통극의 즉흥성은 창조적 공연과 연결된다고 말할 수 있겠다.<sup>9)</sup>

4) Walter J. Ong(1995:61~91)은 텔레비전 매체에 의해 새롭게 나타난 구술문화를 2차 구술문화라고 말한다. 2차 구술문화는 문자성과 인쇄문화의 영향을 바탕으로 전자 시대의 도래와 함께 시작되었다고 주장한다.

5) John Fiske(1994:136)는 텔레비전 담론이 논리는 문자논리와 형식논리와 반대되는 수사학의 양식이라고 설명하면서 텔레비전 메시지는 삼단 논법의 연역적 필요조건에 의해 정당화되는 것이 아니라, 그 메시지의 문맥과 요소(시각적/ 구어적)들의 대립에 의해 정당화된다고 설명한다. John Fiske는 번스타인의 견해를 인용하면서 텔레비전의 약호가 제한된 약호를 지닌다고 설명한다. 제한된 약호에서의 “개인의 의도는 상황의 비언어적인 구성요소, 억양, 강세, 표정, 특질 등을 통해서만 나타날 수 있고, 특별한 언어적 계획은 최소화될 것이다”라고 설명한다.

6) 본고에서는 전경옥(1998)의 부록에 수록된 〈봉산탈춤〉 대본을 연구대상으로 삼았다. 전경옥(1998)은 국어국문학회 18권에 수록된 임석재(1957) 채록본을 주석하였다.

7) MBC〈무한도전〉은 2006년 5월 첫 방송을 한 이래 2010년 5월 현재 200회를 넘었으며 20%가 넘는 시청률을 보인다. 2009년 7월 〈무한도전〉은 방송에 부적합한 언어의 사용으로 방송심의위원회에 경고를 받았다. 그러나 이러한 점을 역이용하여 국어 수업에 이용할 수도 있다. 그리고 〈무한도전〉에 나타나는 언어의 일탈성이 높기 문화의 ‘오락성’을 구현하는 데 일정 부분 긍정적으로 작용하기 때문에 국어 수업에 활용할 수 있다고 본다.

8) 류수열(2003:18~20)은 판소리와 가면극이 본래부터 예술적 성취의 결과로 이루어진 것이 아니라고 주장하면서 텔레비전 오락프로그램 또한 ‘판소리’와 ‘가면극’처럼 미적 기준으로 접근할 필요가 있다고 주장한다.

9) Anthony Frost & Ralph Yarrow(1989)는 ‘즉흥’은 모든 드라마의 기본이며, 확실히 작은 연기의 한 부분일 뿐만 아니라 더욱 중요한 것

텔레비전 오락프로그램 또한 등장인물의 즉흥적 구술에 의존하여 스토리를 전개해 나간다. 오락프로그램의 출연진들에게는 주어진 상황 맥락에서 즉흥적으로 유머와 기지를 발휘하여 수용자의 웃음을 유발할 수 있는 창조적 능력이 요구된다.<sup>10)</sup> 오락 프로그램 또한 작가의 세밀한 대본이 존재하지 않는다. 제작진이 만들어 놓은 단순한 플롯에 대한 출연진의 즉흥적 반응을 통해 서사적 흐름이 유지된다. 따라서 오락프로그램 또한 즉흥성을 지닌다.<sup>11)</sup> 그러므로 리얼리티 오락프로그램의 스토리 전개는 불확정적이라 할 수 있다.

### 2.1.2 주체의 기억을 용이하게 하는 반복성

전통극은 대본이 존재하지 않는다. 그러므로 전통극은 구연자의 기억을 용이하게 하기 위한 반복의 장치를 사용한다. 구연자의 기억을 용이하게 하기 위한 장치로 특정한 음운을 반복하거나 동일한 통사구조를 반복하여 리듬을 추구하기도 한다. <봉산탈춤> 양반과장은 ‘말뚝이의 등장 → 말뚝이의 저항 → 양반의 호령 → 말뚝이의 변명 → 양반의 안심’의 서사구조로 이루어져 있다. 이러한 서사구조는 연희과정에서 반복적으로 나타난다. 또한 전통극의 사설은 특정한 구절을 반복하기도 한다. 단순한 서사구조의 안에는 특정한 통사구조의 반복과 유사음, 동음이의어를 활용한 언어유희, 비·속어가 반복적으로 나타나기도 한다. ‘반복’은 의미를 강조하고 흥을 돋우기도 하지만 한편으로 변화의 성질을 지니기도 한다. 따라서 ‘전통극’에서 나타나는 반복은 리듬을 형성하여 연희자의 기억을 용이하게 할 뿐만 아니라 공연의 역동성을 높이는 데에도 기여한다. 또한 당대의 표현 문화적 관습에서 용인된 가요나 사설, 중국의 고사와 한시 등을 인용하기도 한다.<sup>12)</sup>

오락프로그램의 구술성 또한 반복성을 유발한다. <무한도전>은 매회 “여섯 인물의 신변잡기 소개 → 도전 과제 소개 → 임무 수행 → 도전 결과 → 다음 도전 예고”의 단순한 구조가 반복된다.<sup>13)</sup> 또한 특정한 자막이나 영상기호, 음향 등을 반복하여 수용자가 프로그램을 받아들이는 데 필요한 요소들을 제공한다. 또한 오락프로그램에서는 출연진에게 특정 행동 및 제스처를 반복시켜 특정한 성격을 부여한다. 이러한 과정을 거쳐 출연진은 캐릭터화 되고 캐릭터화 된 출연진들은 매회 유사한 행동을 반복한다.

## 2.2 오락적 성격

전통극과 텔레비전 오락프로그램에서 가장 눈에 띄는 성격은 오락성이다.<sup>14)</sup> 전통극의 이름은 대부분 놀이이다. ‘놀이’는 ‘오락(娛樂)’을 풀이한 우리말에 해당된다. 그러므로 ‘오락(娛樂)’은 춤과 음악과 말로 즐겁게 노는 것으로 해석할 수 있다. ‘통영오광대놀이’, ‘수영아류’, ‘송파산대잡희놀이’ 등 전통극이 전승되고 있는 제목만 보아도 ‘놀이’와 깊은 관련이 있음을 확인할 수 있다.

은 연기는 오직 ‘즉흥’의 창조적 과정이라고 설명한다.

“즉흥’은 언어를 포함한 신체적 답변이며 즉각적이고 조직적인 것이며, 이것은 무슨 일이든 발생하는 인간세계를 반영하는 인간세계의 패러다임이다. ‘즉흥’이 효과적이기 위해서는 적어도 터부와 관습, 수줍음을 깨야한다. 그렇게 되면 환경이나 내용에 어울리는 통합된 조건으로 가장 가깝게 된다. 그렇게 되면 결과적으로 가장 적당한 형태들을 표현해 주고, 다른 것들에 대한 인식 능력을 만들어 주며 연기에 있어서 실제성을 담보해 준다. 이러한 견지에서 본다면 ‘즉흥’은 순수한 ‘창조성’에 다가갈 것이며, ‘즉흥’이 더 정확하게 창조하도록 하는 것이다.” 박진태(2001:12~13)에서 재인용.

10) <무한도전>은 매회 다른 소재를 출연진에게 부과한다. 출연진이 야외로 이동하여 출연진 각각의 부여된 캐릭터에 맞게 주어진 임무를 해결해 나가는 과정 속에서 즉흥적 대화와 과장된 몸짓을 보여 주면서 시청자의 웃음을 유발한다.

11) 신윤경(2008:37~48)은 창조적 사고를 위한 중요한 체계는 ‘즉흥성’이며, ‘즉흥성’은 자유로운 개인의 사고와 얽매이지 않는 환경 속에서 만들어진다고 말한다. ‘즉흥성’은 주로 음악이나 대중 앞에서 연희되는 연극이나 오페라 장르에서 많이 나타난다고 말한다. 연구자는 이와 유사한 장르로 우리나라의 예술 장르로는 판소리, 창극, 가면극 등을 꼽을 수 있다고 본다.

12) 김승현(2005:43~44)은 탈춤이 수용되던 당시 주된 향유층인 서민층은 한자를 쓰는 데는 익숙하지는 않았어도 중국고사나 유명 한시의 구절을 말하기에는 익숙하였다고 주장한다.

16) 김남일(2008:29~33)은 <무한도전>의 구성을 ‘오프닝 → 도전 과제 발표 → 도전 과제 진행방식 및 관련 전문가 소개 → 개인별 혹은 조별 도전 → 도전실매 및 출연진 간의 화해 → 클로징 + 다음 주 예고’로 정리하고 프로그램의 수용자는 프로그램이 진행됨에 따라 ‘안정 → 불안 → 안정’의 심리적 단계를 거친다고 하였다.

14) 전규찬(1994:47)은 ‘오락’은 이성이나 논리 질서보다는 감성과 소란스러움 무질서와 같은 속성에 가깝다고 설명한다.

한편 텔레비전 오락프로그램 역시 ‘놀이’와 관련된다. 오락프로그램이라는 어휘 자체가 ‘오락+프로그램’이다. 이는 오락프로그램의 목적이 ‘오락’에 있는 것임을 의미한다. 김상근(2007:60)은 텔레비전 매체의 발생을 언급하면서 텔레비전의 발명으로 인해 사람들은 놀이에 동참해야 했던 이전의 수고를 하지 않고도 놀이를 향유할 수 있게 되었다고 말한다. 즉 텔레비전 오락프로그램은 객관적 정보 전달을 주로 하는 뉴스나 시사프로그램과는 달리 수용자에게 즐거움과 휴식을 제공하는 데 목적이 있다.

〈봉산탈춤〉의 오락성은 연희자가 착용하는 ‘탈’, 연희자와 청중의 상호작용을 돕는 ‘음악과 춤’, 일정한 서사적 흐름을 지니고 있는 ‘사설’ 등의 요인 등이 역동적 작용하여 유발된다.<sup>15)</sup> 〈무한도전〉의 ‘오락성’은 등장인물인 ‘캐릭터’, 관객과 청중의 상호작용을 유도하는 ‘청중의 참여’와 ‘음향’, 등장인물들의 즉흥적 대사와 ‘자막’ 등이 역동적으로 작용하여 이루어진다.

### 2.2.1 가면 쓰기를 통한 오락성 추구

탈춤의 ‘탈’은 청중의 시각적 이미지에 호소한다. ‘탈’은 인간이 지닌 얼굴의 평범성을 벗어나 특정한 부분이 과장되어 형상화되어 있다. 그러므로 탈춤의 ‘탈’은 보는 그 자체로 ‘웃음’을 유발한다. ‘탈’의 본질은 공연에 참여하는 연희자의 모습과 신분을 감추기 위해 사용된다. ‘탈’은 말 그대로 일탈을 의미하는 것으로 탈춤에서는 탈춤을 향유하는 주체들이 꿈꾸는 일탈을 의미하거나, 각 구성원들의 갈등을 해소하고 욕구를 분출하는 통로로 작용하기도 한다. 연희자는 ‘탈’을 쓰는 순간 양반이 될 수도 있고 서민이 될 수도 있으며, 노인이 될 수도 있고 소년이 될 수 있으며, 동물이 될 수도 있고 신이 될 수도 있다.<sup>16)</sup> 그러므로 배우들은 탈을 쓰고 공연을 하면서 억압된 현실 속에서 표출할 수 없었던 인간의 본능적 욕구를 배출한다. 전통극에서의 ‘탈’의 가변적 성격은 등장인물이 구사하는 사설 및 춤과 결합되어 역동적으로 작용하게 된다.

한편 〈무한도전〉은 총 6명의 고정출연자가 출연중이다. 주진행자인 유재석을 중심으로 5명의 인물이 상호작용한다. 〈무한도전〉을 시청하는 시청자 역시 6명을 배우의 실제 모습이라고 생각하지 않는다. 왜냐하면 〈무한도전〉에 나오는 여섯 인물의 모습은 프로그램내에서 캐릭터화된 것에 불과하기 때문이다. 〈무한도전〉의 캐릭터는 텔레비전 프로그램 텍스트상의 표층에서만 형성되지 않는다.<sup>17)</sup> 〈무한도전〉출연자들의 캐릭터의 외양은 출연자들의 구체적 모습으로 복장, 육체, 신상명세 등으로 나타나며 외연적(denotation) 의미를 지닌다. 반면 캐릭터 속성은 등장인물의 별명, 개인 이미지, 역할 성향으로 내포적(connotation)의 의미를 지닌다. 프로그램에서 캐릭터화되고 있는 여섯 인물들은 무형의 가면을 쓰고 있는 셈이다.

### 2.2.2 배우와 청중의 상호작용을 통한 오락성 추구

전통극은 엽불, 타령, 굿거리 장단을 기본으로 삼현육각에 팽과리와 징 등의 악기를 활용한 음악이 삽입된다. 탈춤에 사용되는 장단들은 경쾌하고 밝기 때문에 민중의 음악적 흥취를 돋우기에 적절하다. 탈춤에서 사용되는 음악과 춤은 연희자의 신명과 흥을 유도할 뿐만 아니라 연희자의 신명과 흥이 청중에게 전이되도록 돕는다. 따라서 탈춤에서 사용되는 음악과 춤은 연희자와 청중의 상호작용을 촉진한다. 탈춤은 지속적으로 유사한 장단을 반복하여 청중의 참여를 유도한다. 탈춤의 음악은 반복을 기반으로 하되 부분 부분에 변이(變移)를 주어 흥을 극대화한다.

탈춤의 춤 또한 동작의 정확성보다는 자연스럽게 이루어지는 손짓과 발짓으로, 일회성이 짙은 것으로 보아야 한다. 탈춤에 관여하는 연희자나 악사는 청중의 관심에 따라 음악과 춤을 변형한다. 같은 음악과 춤이라도 청중과 공연 상황을 고려하여 특정 리듬을 반복, 첨가, 삭제하기도 한다. 탈춤의 음악과 춤은 연희자와 악사, 관객의 호흡에 따라 결정된다. 청중은 음악과 춤을 통해 연희자와 상호작용하면서 탈춤에 참여하게 된다. 탈춤에서 나타나는 춤과 몸짓은 일정 부분 청중과 의사소통하는 데

15) 김승현(2005)은 탈춤의 ‘오락성’을 탈, 춤, 음악, 사설에서 찾고 있다.

16) 이두현(1997)은 ‘탈’의 이러한 성격을 사람의 얼굴이 지닌 한계성에서 찾고 있다. 탈춤에서 탈은 ‘탈’을 통해 인간의 한계성을 극복하여 그 무엇이든 상징하고 표현해 낼 수 있다. 이러한 ‘탈’의 가변적 성격을 통해 등장인물을 희화화하기도 하고 특정 계층을 폄하할 수 있는 것이다. 이와 같은 행동이 용인되는 것은 ‘탈’ 자체가 창조된 인물인 것을 연희자나 수용자 모두가 인식하고 있기 때문에 놀이판에서의 행동에 책임을 수반하지 않기 때문이다.

17) 김남일(2008:22~29)은 〈무한도전〉의 등장인물들의 속성이 사회적·정치적·경제적 요인에 의해 구체화되어 있는 가치나 사회적 지위가 은유적으로 재현되어 있다고 설명한다.

기여하기 때문에 비언어적 요소를 가진 것으로 판단된다.

오락프로그램에서 즐거움을 유발하는 요인 중의 하나가 관객의 박수소리와 웃음소리 그리고 음향이다. <무한도전> 뿐만 아니라 대부분의 오락프로그램이 녹화 후 편집과정에서 20대 초·중반의 대학생들의 웃음소리를 삽입하고 있다. 이러한 장치는 제작자의 의도적 계획에 의한 것으로 인간의 보편적 모방심리를 자극한 것이다. <무한도전>의 제작자는 시청자에게 웃음을 전이(轉移)시킬 목적으로 해학적 웃음을 유발하는 장면에서 청중들의 웃음소리나 음향을 삽입한다. 이러한 원리는 판소리나 전통극에서 귀명창과 광대의 상호작용이 다수의 청중에게 영향을 주는 원리와 유사한 것이라고 할 수 있다.

<무한도전>은 <봉산탈춤>과 달리 고정적인 ‘춤’이 나타나지 않는다. 그러나 <무한도전>은 영상을 통해 시청자와 소통하기 때문에 비언어적 표현이 매우 중요한 역할을 하게 된다. 즉 <무한도전>의 등장인물의 과장된 몸짓이나 행동 등의 비언어적 표현이 <봉산탈춤>의 춤과 유사한 역할을 한다고 할 수 있다.

### 2.2.3 서사적 장치를 통한 오락성 추구

<봉산탈춤>에서 연희자는 사설을 통해 사회적 억압에 대한 저항적 메시지를 표출할 뿐만 아니라, 청중과 소통하기도 한다. 탈춤의 사설은 서사적 줄거리를 이어나가는 데 중요한 역할을 할 뿐만 아니라 연희자의 춤 및 음악과 어우러져 신명을 유발한다. 탈춤의 사설은 청중과 대면상황에서 소통하기 때문에 음악에 맞추어 노래로 진행되는 창부분과 가락 없는 사설이 연속적으로 이어지며 이를 통해 서사적 흐름을 유지한다. 탈춤의 사설이 갖는 이러한 특성은 청중의 관심을 지속적으로 유도한다.

반면 <무한도전>은 배우와 시청자가 비대면 상황에서 소통한다. 그래서 <무한도전> 역시 서사적 흐름을 유지하기 위한 장치를 사용한다. <무한도전> 또한 배우들의 대사를 통해 서사적 흐름이 유지된다. 시청자가 프로그램을 이해하기 위해서는 오락프로그램의 시작에서부터 끝까지 연속적 상황을 이해해야 한다. 그래서 <무한도전>은 서사적 흐름을 설명하고 청중의 지속적 관심을 유도하기 위해 자막을 사용하기도 한다.

[그림 1]은 <무한도전>에 나타난 자막<sup>18)</sup> 사용을 캡처한 것이다.



[그림 1] <무한도전>의 자막 사용

연구자는 오락프로그램의 자막이 일정한 서사성을 지니며<sup>19)</sup> 수용자에게 제공되는 영상과 음향 등과 역동적으로 작용하여 오락성을 극대화하는 데 기여한다고 본다. 자막은 수용자의 시선을 유도하기 위한 기호나 사진, 의성어, 의태어 등을 기호화한 것 등 다양하며 독특한 색채나 도상기호(Icon)를 사용하기도 한다. 자막의 역할은 출연자의 극중 상황이나 등장인물의 심리에 대해 설명하거나 논평하기도 하고, 연출자가 미리 일어날 사건을 알려주기도 한다.

18) 홍준식(2004:13~18)에서는 오락프로그램의 자막을 일본 텔레비전의 오락프로그램에서 기인한 것으로 보고 있다. 연구자는 오락프로그램의 자막이 일본 프로그램의 영향에서 기인했다 하더라도, 오락프로그램에서 프로듀서가 제작하는 자막은 작품 전체를 조망하여 청중이 흥미있어 하는 부분을 중심으로 내용을 첨가하거나 삭제하고 앞으로 전개될 사건이나 등장인물의 심리상태를 전지적으로 조망하기도 한다는 점에 주목한다.

19) 김중신(2009)은 KBS 오락프로그램 <1박 2일>의 자막을 대상으로 자막언어의 서사성을 언급한 바 있다. 그는 자막의 언어의 서사성을 ‘인물의 대사 혹은 장면 내 주체의 발화’, ‘심리 묘사 혹은 장면 내 주체의 상황’, ‘사건의 진행 혹은 장면 외 주체의 해설’, ‘편집자적 논평 혹은 장면 외 주체의 개입’으로 나누어 설명한다.

### 2.3. 가벼움과 일탈의 미학

전통극과 오락프로그램의 웃음은 가벼움과 일탈의 미학을 통해 드러난다. 전통극은 수많은 대중들 앞에서 구술성을 기반으로 연희되던 장르이다. 전통극의 웃음은 기존의 사회를 지배하고 있는 이데올로기에 대한 저항과 사회질서를 전복하여 유발된다. 전성희(2007:158)에서는 가면극이 형성되던 당시 가면극이 연희되는 동안만큼은 수용자가 공식적이고 억압적인 문화에서 벗어나 생생한 삶이 주는 기쁨을 느낄 수 있었다고 말한다. 또한, 당시의 지배층이 추구하던 고상하고 정신적인 것으로부터 벗어나 기성문화를 철저히 격하하고 전복함으로써 일어나는 축제적 웃음을 통해 지배문화와 다른 문화의 힘을 형성할 수 있었다고 말한다. 사진실(2008:207~208)은 탈춤이 '즐거움'을 유발하는 이유를 탈춤의 웃음이 카니발적 웃음을 지니기 때문이라고 설명한다.

텔레비전 프로그램 중 오락프로그램은 재미있지만 저속하며, 전통적 사회 규범에 반하는 것으로 인식되어 왔다. 텔레비전 오락프로그램은 수용자에게 즐거움을 주는 것을 주목적으로 한다. 그러므로 오락프로그램은 뉴스나 교양 프로그램에 비해 교육적 가치가 낮아 보일 수 있다. 그러나 최근 국어교육에서 문화에 대한 재개념화가 이루어지면서 텔레비전 오락프로그램의 가벼움과 일탈의 미학에 대한 재조명이 이루어지고 있다. 오락프로그램에서 추구하는 웃음은 기존의 사회질서를 비틀고 전복하여 웃음을 발생시킨다.<sup>20)</sup>

김남일(2008:9~10)은 MBC <무한도전>를 분석대상으로 삼아 <무한도전>의 즐거움은 완벽한 남성적 몸과 사회적 성공의 갈망으로 채워진 기존의 사회 질서를 비틀고 스스로 격하시킴으로써 발생한다고 보았다.

## 3. 전통극과 오락프로그램의 표현 방식

### 3.1 언어의 특성

전통극의 사설은 구술문화에서 향유되면서 창작되었기 때문에 당시 선인들의 삶의 모습을 반영하고 있는 언어들로 가득 차 있다. 전정욱(1998)은 전통극의 사설에 표현된 언어들을 비속어, 육담(肉談), 사투리, 동음이의어와 유음어, 속담, 수수께끼, 관용어, 은어, 한시구, 한자성어, 고사성어 등으로 나눈다.<sup>21)</sup> 그런데 기존 문자문화의 영향에서 차용된 시구와 한자성어, 고사성어는 당대의 지배계층인 사대부들의 표현 관습에서 사용하던 것들이다. 그러므로 이러한 언어들은 당대 지배계층이 추구하던 문화적 관습으로 수렴하려는 성질을 지닌다. 반면, 비속어, 육담(肉談), 사투리, 동음이의어와 유의어, 속담, 수수께끼, 관용어, 은어 등은 주로 서민들의 언어 표현과 연관된 것으로 지배 계층의 문화적 관습에서 일탈하려는 성향이 나타난다. 그러므로 전통극의 언어는 지배계층의 문화로 수렴하려는 성질과 일탈하려는 성질을 동시에 지닌다.

오락프로그램의 언어는 일탈적 속성이 강하다. 왜냐하면 사회와 문화를 지배하고 있는 가치를 가벼운 웃음으로 뒤집는 것이 오락프로그램의 핵심이기 때문이다. 이러한 이유로 오락프로그램의 언어는 사회가 공인하는 가치에서 다소 벗어난 언어들이 사용된다. 사회적으로 용인되는 표준어, 공손한 언어 세련된 언어는 지배적 질서의 표지로 작용하기 때문이다. 오락프로그램 언어의 탈규범성은 기존 사회 문화의 가치에 수렴하는 듯하면서 어느 순간 그 가치를 뒤엎는 웃음을 유발하는데 기여하게 된

20) 최인자(2008:246~247)은 텔레비전 오락프로그램이 중심화된 도덕 질서와 가치의식을 뒤흔들며 윤희의 역할과 전복의 임무를 맡는다고 주장한다. 김남일(2008:9~10)은 MBC <무한도전>을 분석대상으로 삼아 <무한도전>의 즐거움은 완벽한 남성적 몸과 사회적 성공의 갈망으로 채워진 기존의 사회 질서를 스스로 비틀고 격하시킴으로써 발생한다고 보았다. 김용래(2004:47)은 오락프로그램의 카니발적 성격을 논하면서 카니발이나 축제 등은 한정된 시공간에서 일탈과 방종 및 무질서를 허락하면서 오히려 불만이나 저항의식을 순화시키고, 이를 통해 사회지배체제의 유지와 질서 강화의 효과를 얻고자 하는 의도된 전략에 의해 역사적으로 구성되었다고 하였다.

21) 김옥동(1993:333~415)은 가면극의 언어를 바흐진의 카니발이론으로 분석하여 가면극의 외설어, 동음이의어 등의 말장난, 반어법, 숫자놀이, 수사법등에 접근한다. 가면극은 이와 같은 언어표현을 통해 일상생활에서 억압되어 있던 것에 대한 자유와 해방을 맞고 유희에 대한 인간의 본능을 유감없이 발휘하고 있다고 설명한다.

다. 오락프로그램의 언어가 지니고 있는 탈규범성, 선정성, 과격성은 연구자들에 의해 비판받아 왔다.<sup>22)</sup> 그런데 오락프로그램의 제작진은 촬영 후 방송이 될 수 없는 요소들을 편집할 수 있다. 따라서 오락프로그램의 언어가 일탈성을 지닌다 하더라도, 규범에서 완전히 벗어난 언어사용이 나타나지는 않는다. 오락프로그램에서 언어의 일탈은 어디까지나 사회적으로 용인 가능한 일탈이다. 또한 오락프로그램의 출연진들은 대부분 전 국민이 텔레비전을 시청한다는 것을 전제로 촬영에 임한다. 규범에서 벗어난 언어표현들은 오로지 수용자들이 용인할 수 있다고 판단하는 범주 안에서만 이루어진다. 예컨대 <무한도전>의 출연진은 카메라를 바라보며 시청자와 소통을 시도할 때 사회적 가치나 규범으로 수렴하려는 언어사용 양상을 보인다. 반면, 출연진들끼리 상호작용하는 상황에서는 잘못된 발음이나 비표준어 등이 사용되기도 하고 비속어 등의 저속한 표현을 사용하여 상대방을 공격하기도 하는 것이다.

## 3.2 전통극과 오락프로그램의 표현 방식

### 3.2.1 반복

구술문화에서 향유되는 <봉산탈춤>과 <무한도전>은 반복적 표현을 사용한다. 반복적 표현은 언어 표현을 통해 드러나기도 하고, 인물들의 반복된 행동을 통해 나타나기도 한다.

우선 <봉산탈춤>의 언어는 다양한 수사를 활용한 표현 방법이 나타난다. 전통극의 대사는 구술성을 기반으로 하기 때문에 단어와 구절과 문장, 공식적 표현단위를 반복한다. 이는 향유자의 기억을 용이하게 하고, 리듬을 형성하여 가면극을 향유하는 주체들이 신명나게 춤을 추도록 유도하며, 연희자와 청중이 상호작용할 수 있도록 돕는다. 또한 구조적 반복이 나타나기도 한다. 다음은 전통극에 나타나는 반복적 표현의 예이다.

**말뚝이** : 서울이라 칠폰달아 안남산, 뱀남산, 벽자골, 주자골, 안동밭골, 장안골, 등고개, 만리재, 일금정, 이목골, 삼청골, 사적골, 오부, 육조앞, 칠간안, 팔각정, 구리개, 십가로 두러시 다녀도 생원님은 커녕 내 아들놈도 없습디다.  
- 동래야류 양반과장-

**영 감** : (시나위칭으로) 절절절 절시구 절절절 절시구

**미 알** : 우리 영감 찾으려고 일원산서 하루 자고, 이강정에서 이틀 자고, 삼부조서 사흘 자고, 사법성서 나흘자고  
- 봉산탈춤 미알 과장-

위 대목은 청중 앞에서 공연될 때 연희자가 청중의 흥미를 유발하기 위해 특정한 부분을 반복하여 확장적 표현을 하는 부분이다. 동래야류 양반과장에서는 ‘산’, ‘골’을 반복하였고, 봉산탈춤 미알과장에서는 ‘절시구’와 ‘자다’를 반복하고 있다. 이처럼 전통극에서는 반복을 통해 리듬을 형성하고, 청중의 흥미를 유도한다.

반면 오락프로그램은 단순한 구조로 출연진의 즉흥적 대사에 의해 연희되기 때문에 반복성을 활용한 언어표현이 나타난다. 예컨대 <무한도전>에서 반복되는 언어표현으로 가장 자주 표현되는 것은 오프닝 멘트인 ‘무한-도전!’일 것이다. ‘무한-도전!’이라는 멘트는 매회 오프닝 되기 이전 출연진 모두가 두 손을 벌리는 동작을 취하면서 수행된다. ‘무한-도전’의 멘트는 하나의 사건이 끝나고 다른 사건으로 넘어가는 분절의 기능을 수행되기도 하며, 출연진들이 야외에서 주어진 임무를 수행하면서 청중들과 접촉할 때 수용자와 상호작용의 수단으로 사용되기도 한다. 또한 자막을 통해 상징적 기호들을 반복적하여 수용자와의 상호작용을 시도한다.

[그림 2]는 무한도전에서 반복적으로 나타나는 ‘무한-도전!’ 기호를 캡처한 것이다.

22) 오락프로그램에 나타나는 비속어·은어·유행어·신조어 및 무분별한 외래어 사용은 청소년들의 언어사용에 악영향을 끼치는 것으로 연구되어 왔다. 권성란(2005)에서는 봉산탈춤과 개그콘서트에 나타난 언어사용 양상을 비교·분석하여 오락프로그램의 언어사용 양상에 대한 비평적 활동을 언급하고 있으며, 김태현(2001), 이주행(1998), 이기현(2001), 홍준식(2004)는 오락프로그램에 나타난 무분별한 자막 사용을 비판하고 있다.



[그림 2] <무한도전>에 나타나는 반복적 표현

### 3.2.2 문화 요소의 삽입

문학작품에서는 당대에 사회·문화적으로 의미화된 요소를 인용하기도 한다. ‘용사(用事)’는 고전문학 작품에서 중국의 고사나 우리 선인들의 사적들을 인용하여 자신의 정서를 표현하는 것을 말한다. 예컨대 전통극에서는, <춘향가>의 한 구절이 삽입되기도 하고, 유명한 잡가의 한 구절이 삽입되어 특정 정서를 심화하기도 한다. 오락프로그램 역시 ‘웃음’을 유발하기 위하여 사회·문화적으로 유행하고 있는 요소들을 삽입하여 시청자의 관심을 유도한다.

전통극은 청중과의 역동적 상호작용을 기반으로 하여 이루어지기 때문에, 당대의 표현 관습인 ‘용사(用事)’를 활용한다.<sup>23)</sup> 가면극에 삽입된 관습적 표현은 당대 문화의 향유자들이 보편적으로 이해할 수 있는 중국의 고사, 한시, 혹은 잡가, 시조, 민요, 무가 한시, 판소리의 한 구절 등 다양하다.

영감 : (노래조로) 하이알 머어엄...

할멈 : (영감 있는 데로 나가면서) 영감!!

영감·할멈 : (둘이 서로 상대방을 찾느라고 반대편을 더듬어서 찾으며, ‘영감’, ‘할멈’하고 서로 부른다)

영감 : (할멈을 찾기를 멈추고 서서 노래조로) 거 누구라 날 찾나. 거 누구라 날 찾나. 기산 영수 별건곤 소부 허유가 날 찾나

할멈 : (영감을 찾기를 멈추고 서서 노래조로) 거 누구라 날 찾나, 거 누구라 날 찾나. 적벽감 추야월에 소자침이가 날 찾나

영감 : (노래조로) 거 누구라 날 찾나. 거 누구라 날 찾나. 진대풍류 자랑코저 죽림칠현 날 찾나.

할멈 : (노래조로) 거 누구라 날 찾나. 수양산 백이숙제 재미하자 날 찾나. 날 찾을 일이 바이 없네. 거 누구라 날 찾나.

영감 : (노래조로) 거 누구라 날 찾나. 술 잘 먹던 이태백이 술얼 먹자 날 찾나. 날 찾을 이 없건마 너 거 누구라 날 찾나

할멈 : (노래조로) 거 누구라 날 찾아. 춤 잘 추는 학두루미 춤얼 추자고 날 찾나

영감·할멈 : (둘이 서로 찾다가 무대 중앙에서 마주치고, 영감! 할멈! 하고 서로 불러본다. 그리고 자진 곳거리장단에 맞추어 춤을 추다가 그 자리에 맞대 앉는다)

-강령탈춤 영감·할미과장-

위에 삽입된 강령탈춤 영감·할미과장은 ‘할멈’, ‘영감’하고 부르는 소리를 듣고 ‘거 누가 날 찾나’를 반복하여 리듬을 추구하며 청중에게 흥을 유발한다. 본래 이 가요는 판소리 <수궁가>의 한 대목으로 육지에 올라온 자라가 토끼를 부르자, 토끼가 나타나면서 이 노래를 부르는 것이다. 누군가 자기를 찾을 때 부르는 가요이기 때문에 탈춤에서 영감과 할미가 서로 찾는 장면이 차용되어 표현 효과를 극대화한 것이다.

한편 오락프로그램 제작자들은 대중에게 인기가 있는 사회·문화적 코드 등을 간파해야 한다. 제작자들은 프로그램에 대중가요나 드라마의 부분부분을 삽입하여 수용자의 흥미를 유발하기도 한다. 예컨대 <무한도전>의 제작자는 당대 문화를 지배하고 있는 코드와 유행 요소에 민감하게 반응하고, 당대 사회·문화적 관심을 끄는 요소들을 오락프로그램에 삽입하여 시청자와 소통한다.

23) 전통극에서 어떤 상황이나 장면을 묘사할 때 청중이 이미 알고 있는 기존의 가요나 중국의 고사를 제시함으로써 얻을 수 있는 효과는 다 음과 같다. 첫째, 다음에 일어날 사건에 대한 예고적 역할을 수행한다. 둘째, 당시 청중들이 익히 알고 있었던 중국의 고사나 기존의 가요를 삽입하여, 청중의 예술적 인식과 미적 쾌감을 이끌어 내 연희자와 청중이 공감대를 형성하는 데 유용하게 작용했을 것으로 판단된다.



[그림 3] <무한도전>에 삽입된 대중문화

[그림 3]은 <무한도전>에 삽입된 대중문화 요소들을 캡처한 것이다. <무한도전>은 출연진이 대하드라마 <이산> 마지막 회에 카메오로 출연하였고, 드라마 <내조의 여왕> 마지막 회에 출연하여 수용자의 흥미를 유발하기도 하였다. 또한 <무한도전>은 출연진이 전국체전에 에어로빅 대표로 참여하거나 올림픽 비인기 종목인 봅슬레이에 참여하여 수용자의 관심을 유도하였다. 또한 연출자는 당대의 대중이 이해할 수 있는 만화영화의 주제가나 영화음악, 드라마 음악 등을 장면에게 맞게 삽입하여 오락성을 유발하는 장치로 사용한다. 이러한 발상은 고전문학 작품에서 쉽게 발견할 수 있는 요소이다.

### 3.2.3 언어유희

전통극과 오락프로그램은 오락성을 추구하기 때문에 언어유희가 빈번하게 나타난다. 언어유희는 발음이 유사한 어휘들을 중첩시켜 웃음을 유발하는 표현을 말한다. 이는 기의보다는 기표에 주목하는 언어현상으로 기표와 기의의 이질성을 통해 웃음을 추구하는 방식이다. 전통극에서는 주로 동음이의어(同音異義語)를 사용한 언어유희가 나타난다. 전통극의 언어유희는 주로 대상의 권위를 떨어뜨리기 위해 사용된다.

**말뚝이** : 하아 이 양반 어찌 듣소, 문안을 들이고 들이고 하니가 마내님이 술상을 차리는데, 벽장문이 열고 목이 길다 황새병, 목이 짧다 자라병, 강국주 이강주며 우위시기 부란데며 금천대를 내어 놓자, 앵무잔을 마내님이 친히 들어 잔 가득이 술을 부어 한 잔 두 잔 일이삼배 마신 후에 안주를 내어 놓는데, 대양푼에 갈비찜 소양푼에 저육초고추·저린 김치 문어 전복다 버리고, 작년 8월에 샌님택에서 등산 갔다 남은 좃대갱이 하나 줍디다.

**생 원** : 이놈 뭐야

**말뚝이** : 아아 이 양반 어찌 듣소, 등산 갔다 남은 어두일미라고 하면서 조기 대갱이 하나 줍디다 그리하였오.

**양반들** : (합창) 조기 대갱이라네에. (하며 굿거리에 맞추어 같이 어울려 춤춘다)

-봉산탈춤 양반과장-

<봉산탈춤> 양반과장에서는 양반의 권위를 추락시키기 위해 동음이의어를 사용한다. 말뚝이가 양반의 권위를 무너뜨리기 위해 ‘좃대갱이[남근의 귀두(龜頭)]’와 ‘조기대갱이’의 음가의 유사성을 활용하고 있다. 즉 말뚝이는 동음이의어 효과를 통해 양반을 풍자하고 있다.

오락프로그램 또한 웃음을 유발하는 장치로 언어유희의 표현방식을 활용한다. [그림 4]는 <무한도전>에 나타나는 언어유희이다.



[그림 4] <무한도전>의 언어유희

〈무한도전〉을 매회 시청하다 보면 출연진들이 언어유희를 즐기는 장면을 쉽게 찾아낼 수 있다. 오락프로그램에서 언어유희가 나타나는 대목은 자막이 동시에 삽입되어 수용자의 이해를 돕는다. 프로그램의 출연진들이 행하는 언어유희는 대본에 수록되어 있는 것이 아니라, 출연진이 주어진 임무를 수행해 나가는 과정에서 즉흥적으로 나타난다.

### 3.2.4 패러디

패러디는 특정 작품의 소재나 작품의 문체를 흉내내 익살스럽게 표현하는 수법을 말한다. 패러디는 용사(用事)와는 달리 기존의 문화요소를 자기화한 것이라고 할 수 있다. 기존의 문화요소에 대한 향유자들의 자기 이해를 바탕으로 재구성한 것이다.<sup>24)</sup> 전통극 연희자는 패러디를 활용하여 지배계층의 권위를 추락시킨다.

**생원** : 아, 그것 어렵다. 여보게, 동생. 되고 안 되고 내가 부를 터이니 들어 보게. (영조로) “울록줄록 작대산(作大山)하니, 황천풍산(黃川豊山)에 동선령(洞仙嶺)이라.

**서방** : (한참 생각하다가) 네에, 거 운고옥편(韻考玉篇)에도 없는 자인데, 그것 참 어렵습니다. 그 피마자(薺麻子)라고 하는 자가 아닙니까?

-봉산탈춤 양반과장-

위 글에 나타나는 생원과 서방의 대사는 한자의 파자(破字)놀이를 패러디한 것이다. 이처럼 패러디로 인해 내용과 형식의 부조화로 인한 긴장이 야기되고 그로 인해 지배계층의 문화를 추락시켜 웃음을 유발시키는 효과가 발생하는 것이다.

오락프로그램 또한 웃음을 유발하기 위해서 패러디를 사용하고 있다. 오락프로그램에서는 토론프로그램, 뉴스, 드라마, 광고, 스포츠 혹은 스포츠 스타의 언행이나 행동을 패러디한다. [그림 5]는 〈무한도전〉에 나타난 패러디이다.



[그림 5] 〈무한도전〉에 나타난 패러디

〈무한도전〉은 할리우드 영화 ‘007 작전’을 패러디한 ‘돈을 갖고 튀어라’, 스포츠 스타 김연아를 패러디한 ‘김연아 특집편’, ‘100분 토론’을 패러디한 ‘무한도전 100분 토론’, 드라마 ‘대장금’을 패러디한 ‘추석특집 무한도전’, 강변가요제를 패러디한 ‘강변북로 가요제’ 등 현재 대중문화를 지배하고 있는 소재들을 패러디하여 수용자들의 웃음을 유발해 왔다.

오락프로그램에서 패러디하려고 하는 것들은 대부분 대중들의 호응이 높은 것들이다. 패러디 대상은 엄숙한 내용을 소재로 한 사극이나 삼각관계를 소재로 한 드라마, 텔레비전 토론, 광고, 스포츠, 나아가 문학의 장르인 시조, 한시 등 다양하다. 〈오락프로그램〉에서 패러디를 통해 웃음이 유발되는 것은 출연진들이 수행한 과정 및 결과가 각 해당분야의 전문가들이 수행한 과정 및 결과와 상반되는 것에서 기인한다.

24) 김종철(1999:372)은 고전소설의 이본 파생으로부터 창작 교육의 한 방향을 찾고 있다. 이것을 바탕으로 그는 모방, 변개, 패러디, 창안, 변안을 통해 판소리계 소설의 이본이 만들어지는 양상을 설명한다. 그는 모방, 변개, 패러디, 창안, 변안이 자기화와 관련된 것이라고 주장한다.

## 4. <무한도전>을 통해 <봉산탈춤> 이해하기

### 4.1 이해의 해석학적 의미

이해의 관한 논의는 이해의 기준을 인간에 놓느냐 텍스트에 놓느냐에 따라 두 가지 관점으로 나눌 수 있다.

첫 번째 관점은 이해의 기준을 텍스트에서 찾는 것이다. 이 관점은 인식주체의 입장을 수동적으로 본다. 즉 텍스트 이해의 판단 기준을 인식주체가 텍스트에 담긴 의미와 저자의 의도를 명확하게 받아 들였는가에 중점을 둔다. 두 번째 관점은 이해의 기준을 인식주체에서 찾는 것이다. 이 관점은 텍스트의 이해의 기준이 인식주체에게 의미 있는 것인가의 여부에 관심을 갖는다. 이 관점에 의하면 인식주체의 이해의 지평에서 텍스트를 해석해 낸 것이 바로 이해가 된다.

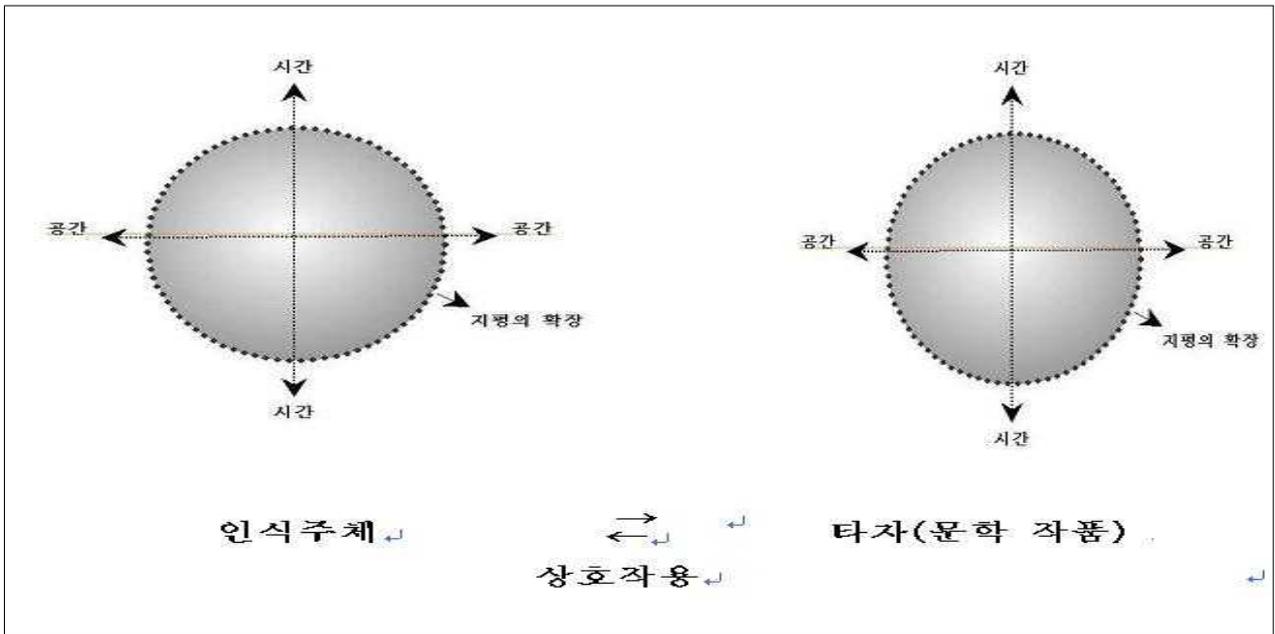
이해의 중심을 텍스트에 두어야 한다는 관점을 가진 사람들은 이해의 기준이 모호하거나 없다는 점을 들어 두 번째 입장을 주장하는 사람들을 비판한다. 왜냐하면 이해가 인식주체에 따라 달라지는 주관적 속성을 지닌다고 보기 때문이다. 이러한 관점으로 이해를 바라본다면 텍스트 이해의 기준은 바로 텍스트를 생산해 낸 글쓴이의 의도를 정확하게 파악했는가에 초점을 두게 된다. 두 번째 입장을 가진 사람들은 다음과 같은 이유로 첫 번째 입장을 가진 사람들을 비판한다.<sup>25)</sup> 첫 번째 견해를 주장하는 사람들이 이해의 객관적인 기준을 지나치게 강조하고 있다는 점이다. 이와 같은 의견을 주장하는 대표자로 가다머가 있다. 가다머는 이해에 관한 이론을 전개하기 위해 전통, 권위, 선입견<sup>26)</sup>, 그리고 언어 등의 개념을 내세운다. 그의 견해에 따르면 우리의 이해는 전통을 기반으로 하여 성립하며, 우리는 이미 각자 당면하고 있는 상황과 맥락에 따라 일정한 이해, 즉 선입견을 가지고 텍스트를 해석한다.

문학교육에서 이해의 기준을 설정할 때에는 후자의 관점에 중점을 두어야 할 것으로 보인다. 문학교육 현상은 텍스트를 생산하는 주체와, 텍스트, 학습자, 교사가 모두 각기 다른 교육적 지평을 바탕으로 이루어지기 때문이다. 따라서 문학교육에서는 작품이 유통되던 당시의 사회 문화적 맥락에 맞추어 작품의 의미를 재구해 나가는 것이 필요한데, 동일한 작품도 시·공간적 지평에 따라 다르게 해석될 수 있다는 관점에 유념할 필요가 있다.

또한 문학작품에 대한 이해는 다른 텍스트의 이해의 과정과는 차이가 있다. 문학작품은 언어를 매재로 하여 형상화하되 삶의 총체성을 보여주기 때문이다. 그러므로 인식주체의 문학작품에 대한 이해는 작품을 통해 타자의 삶을 추체험하는 과정을 거쳐야 한다. 인식주체는 추체험을 통해 문학작품과 상호작용하게 되며, 이를 통해 자신의 삶 전반에 대해 성찰하게 된다. 인간은 자신이 속한 삶의 공간과 시간을 긍정하면서도 언제나 그것을 넘어서기를 지향하며, 지금 여기와 다른 타자의 삶에 대한 관심을 갖게 된다. 그런데 이렇게 인간이 타자의 삶에 대한 관심을 갖는 것이 결국 이해의 지평을 넓히는 중요한 계기가 된다. 이를 그림으로 나타내면 [그림6]과 같다.

25) 대표자로 가다머(H. Gadamer)와 하버마스(Jurgen Habermas), 아펠(Karl-Otto Apel) 등이 있다. 가다머는 이해를 한 개인의 주관적 행위의 결과라기 보다는 과거와 현재가 끊임없이 용해되는 전통 안에 자기 스스로를 정립하는 과정으로 본다. 해석적 이해의 과정은 텍스트에 구현되어 있는 선판단과 해석자 자신의 것을 대면 시켜 양자를 초월하는 새로운 의미를 출현시키는 가능성을 찾는 것이다. 해석자의 문제는 전통의 일부 안에 스스로를 놓아 두는 것이 아니라 자기 자신의 지평이 다른 지평과 통합될 수 있도록 자기 자신의 지평을 확장시키는 데 있다고 주장한다. 이를 가다머는 '지평의 융합(fusion of horizon)'이라고 한다.

26) 가다머는 세계를 이해하는 데에는 전통으로부터 전승된 '선입견(prejudices)'이 개입한다는 점을 강조한다. 인식은 백지 상태에서 일어날 수 없다. 가다머는 이러한 점에서 모든 인식의 선행 조건으로 '선입견'을 제시한다. 장상호(2004:156)에서 재인용.



[그림 6] 인식주체와 타자의 상호작용

문학작품은 타자의 삶이 총체적으로 반영되어 있고, 인간은 문학작품을 통해 타자의 다양한 삶의 국면들을 체험할 수 있다.<sup>27)</sup> 딜타이(2008:34)는 “내 자신의 고유한 상태를 간직하고 있는 내적 경험을 그 자체로서 내 자신의 고유한 개성으로 의식할 수는 없다. 내 자신을 타자와 비교할 때 비로소 개별적인 것을 내 안에서 경험하게 된다.”라고 말한다. 즉 딜타이의 견해는 인식주체가 문학작품에 대한 체험을 통해 인식주체만의 독특한 지적 정서적 작용을 구성할 수 있다는 의미로 해석할 수 있다.

연구자는 오락프로그램 <무한도전>이 <봉산탈춤>과 학습자의 상호작용을 촉진하는 데 기여할 수 있다고 보았다. 왜냐하면 타자에 대한 이해는 타자의 삶을 체험하는 과정을 통해 이루어는데, <봉산탈춤>보다는 <무한도전>이 학습자의 지금 여기의 삶과 인접해 있기 때문이다. 본고에서 논의하고자 하는 바를 가다머의 논의를 통해 표현하면 학습자가 <봉산탈춤>을 이해하는 데 <무한도전>의 요소들이 선입견으로 작동하도록 돕는 것이라고 할 수 있겠다.<sup>28)</sup>

#### 4.2 <무한도전>의 표현 방식으로 <봉산탈춤>의 용사(用事) 이해하기

이 절에서는 앞에서 언급했던 <무한도전>과 <봉산탈춤>에 대한 비교를 바탕으로 학습자와 <봉산탈춤>의 상호작용 촉진 방안을 용사(用事)를 예로 들어 설명하고자 한다.

용사(用事)는 본래 한시의 작법이었으나 고전문학작품에 두루 사용되었다. 용사(用事)란 고전문학작품에서 중국의 고사(古事)나 우리 선인들의 사적들을 인용하여 자신의 사상과 정서를 표현하는 방법을 말한다. 전술한 바와 같이 가면극에서는 <춘향가>의 한 구절이 삽입되기도 하고, 유명한 잡가의 한 구절이 삽입되어 정서를 표현한다. 또한 오락프로그램 역시 현재의 사회·문화를 지배하고 있는 요소들을 삽입하여 웃음을 유발한다. 오락프로그램의 이러한 발상은 고전문학의 용사(用事)와 유사하다.

27) 리코르(Paul Ricoeur, 1990)에 의하면 타자를 통한 자기 이해만이 가능하며, 자기 이해를 통한 타자의 이해만이 가능하다. 이를 위해 리코르가 지목하는 것은 언어로 구성된 텍스트이다. 리코르는 텍스트를 통한 자기 이해가 다른 것보다 더 특권적이라고 주장한다.

28) <무한도전>에 대한 이해를 바탕으로 학습자가 <봉산탈춤>과의 상호작용을 더 원활하게 이룰 수 있다면, <봉산탈춤>에 대한 이해를 바탕으로 학습자와 <무한도전>과의 상호작용도 더 원활하게 이루어질 수 있다. 이러한 과정을 거친다면 <봉산탈춤>이 <무한도전>을 이해하는 데 선입견으로 작용할 수 있다고 본다.

그렇다면 다음에 나타난 용사(用事)를 어떻게 이해할 것인가?

**미얄** : 적벽강 추야월에 소동파 따라 갔나. 우리 영감을 찾으려고 일원산(一元山)서 하로 자고, 이강경(二江景)서 이틀 자고, 삼부여(三夫餘)에서 사흘 자고, 사법성(四法聖)서 나흘 자고, 삼국(三國)적 유현덕(劉玄德)이 제갈공명(諸葛孔明) 찾으랴고 삼고초려(三顧草廬) 하던 정성, 만고 성군(萬古聖君) 주문왕(周文王)이 태공망(太公望)을 찾으려고 위수양(渭水陽) 가던 정성, 초한(楚漢) 적 항적(項籍)이가 범야부(范亞夫)를 찾으려고 기고산(祁高山) 가던 정성, 이 정성 저 정성 다 부려서 강산 천리(江山千里) 다 다녀도 우리 영감을 못 찾았네. 우리 영감을 만나 보면 귀도 대고 코도 대고 눈도 대고 입도 대고 엮어도 보고 안아도 보련마는, 우리 영감 어때를 가고 날 찾을 줄을 왜 모르는가. 아이고, 아이고!

- 봉산탈춤 미얄과장 -

위 구절은 <봉산탈춤 미얄과장>에서 ‘영감’을 찾는 ‘미얄’의 대사이다. 문학교사는 이 부분을 교수·학습 할 때 상당한 어려움에 직면하게 된다. 왜냐하면 위에 나열된 중국의 고사(古事)가 학습자에게 친숙하지 않을 뿐만 아니라, ‘미얄’이 위 대목에서 중국의 고사를 장황하게 나열하는 이유를 현대문학의 관점으로 설명하기 어렵기 때문이다. 위 부분에 나타난 용사(用事)를 설명할 때 교사가 중국의 고사를 일일이 설명하는 것이 필요한 일이겠지만, 그보다 당대의 언어 문화적 관점에서 용사(用事)를 하는 이유를 밝혀주어야 한다.

이 대목을 <무한도전>과 관련지어 설명하면 다음과 같다.<sup>29)</sup>

오락프로그램은 오락프로그램을 생산·수용할 때 당대 대중들에게 의미화되어 녹아 있는 사회문화적 코드를 이용하여 표현한다. 전술한 바와 같이 <무한도전>의 제작자는 당대 문화를 지배하고 있는 유행에 민감하게 반응하고 있으며, 상황맥락에 맞게 당대 사회·문화적 관심을 끄는 요소들을 삽입시켜 대중의 시선을 유도하려 한다. 즉 대중들이 익히 알고 있을 만한 드라마나 영화의 일부 혹은 영화 포스터, 애니메이션, 대중음악을 삽입하여 수용자에게 흥미를 유발하는 것이다.<sup>30)</sup> 예컨대 최근에 방영되는 텔레비전 오락프로그램이나 시트콤에서는 등장인물이 뛰어가는 장면이 연출자가 의도적으로 애니메이션 <달려라 하니>의 주제가(主題歌)를 삽입하여 웃음을 유발하는 장면을 쉽게 접할 수 있다.<sup>31)</sup> 즉 <달려라 하니>는 지금 여기의 삶을 살아가는 주체에게 의미화되어 있는 사회 문화적 코드로서 작동하고 있는 것이다. 이러한 발상은 고전문학의 용사(用事)와 유사하다고 본다.

미얄과장의 용사(用事)도 이와 같은 관점으로 접근할 수 있다. 미얄과장이 향유되던 당시는 현대처럼 전자 매체가 발달되어 있지 않은 시대이다. 그러므로 <봉산탈춤>이 향유되던 당대의 문화의 축을 이루는 정보들은 중국에서 들어온 역사나 문학, 철학 관련 서적에서 기인한다. 따라서 미얄과장이 향유되던 당시의 사회·문화의 요소들은 중국에서 전래된 서적들에서 영향을 받은 바가 크다. 당시의 선인들은 중국 문헌에 나온 이야기들을 수용하고 그것을 상황에 맞게 재구성하여 소통하였다. 즉 용사(用事)는 당대 사회·문화 속에서 의미를 창출하는 데 중요한 역할을 하였다. 그러므로 용사(用事)는 의미를 구체화하는 데 적합한 표현 방법이었던 것이다.

이처럼 <무한도전>에 나타나는 표현 방법에 대한 이해가 <봉산탈춤>의 용사(用事)를 이해하는 데 선입견으로 작동할 수 있다면, 학습자가 자신의 삶의 관점에서 용사(用事)를 이해할 수 있다고 본다. 나아가 학습자와 두 텍스트들과의 상호작용 또한 촉진될 수 있을 것이다.

29) 문학교육에서 전통극을 다루기 위해서는 장르에 대한 교육과 한자 및 고어에 대한 교육도 함께 이루어져야 한다. 중요한 것은 학습자에게 미얄과장에 나타나는 발상이 오늘날의 대중문화 속에 여전히 살아 숨쉬고 있음을 인지시키는 것이다.

30) 연구자는 고전국문문학에서 사용되고 있는 용사(用事)를 현대의 관점에서 학습자가 수용하기 어려운 것처럼, 미래의 후손이 <달려라 하니>의 주제가(主題歌)가 배경음악으로 삽입된 오락프로그램이나 시트콤을 다시 시청한다면 <달려라 하니>가 삽입된 이유를 쉽게 생각해 내기 어려울 것이라고 본다.

31) <달려라 하니>는 1988년도에 방영되어 큰 인기를 누렸고, 주제가(主題歌) 역시 대중적 인기를 누렸던 애니메이션이다.

## 5. 마무리

중등학교에서 다루어지고 있는 고전문학작품들의 상당 수는 연행되었던 것으로 판단된다. 고전문학작품들 중 시조, 고려가요, 민요, 판소리, 가면극 등의 장르는 구술성이 강한 장르였다. 그럼에도 불구하고 문학교육에서는 문자문화적 테두리 안에서 분절적 지식을 가르치는 데 치중하고 있다. 본고는 학습자가 고전문학작품을 이해하기 어려워하는 이유를 매체 문화적 특성에서 찾았다. 학습자는 문자언어로 된 교과서를 중심으로 구술성이 강한 고전문학작품들을 이해해야 하기 때문에 어려움을 느끼는 것이다. 타임머신을 타고 과거로 돌아가지 않는 이상 구술되었던 고전문학작품들의 정확한 실체는 가려내기 어렵기 때문에 그것을 구체화하여 교수·학습하기에는 어려움이 있다.

본고는 Walter J. Ong(1995)의 견해를 수용하여 전통극과 텔레비전 오락프로그램을 비교하였다. 전통극과 오락프로그램은 모두 구술문화를 기반으로 하여 이루어지기 때문이다. 전통극과 텔레비전 오락프로그램은 가벼움과 일탈의 미학을 추구할 뿐만 아니라 구술적 성격, 오락적 성격을 중시한다. 이러한 까닭으로 두 장르의 언어 표현 양상 또한 유사성을 지니는데 본고에서는 반복, 용사, 패러디, 언어유희 등의 표현을 찾았다.

또한 문학작품에 대한 이해는 인식주체와 타자의 상호작용에 의해 형성된다. 이해란 주체의 외부에 존재하는 지식을 습득하는 것이 아니며, 인식주체와 타자와의 대화를 통해 대자적으로 이루어지는 것이다. 인식주체가 타자를 이해할 때에는 인식주체가 가지고 있는 선입견을 바탕으로 타자와 상호작용하게 되는데 타자와의 상호작용 과정에서 지평의 융합이 이루어진다.

이러한 관점을 바탕으로 했을 때 문학교육에서 학습자에게 전통극을 이해시키기 위해서는 학습자와 전통극의 활발한 상호작용을 유도해야 한다. 그런데 전통극이 지금 여기의 학습자의 삶과 동떨어져 있기 때문에 상호작용을 하는 데 어려움이 있다. 학습자의 이해의 지평이 전통극에 도달하지 못하는 것이다. 따라서 학습자에게 지금 여기의 사회·문화의 모습을 역동적으로 보여주고 있는 오락프로그램의 요소들을 선입견으로 작동시켜 전통극을 이해한다면 학습자와 전통극과의 상호작용이 촉진될 수 있다고 보았다. 나아가 학습자와 전통극에 대한 상호작용이 활발하게 이루어진 이후에는 전통극이 학습자와 오락프로그램의 상호작용을 하는 데 선입견으로 작동할 수 있다고 본다.

## ▣ 참고 문헌

- 김남일(2008), 텔레비전 오락 프로그램에서 웃음유발의 정치성, 한국방송학보 22권 6호, 한국방송학회, 9~41쪽.
- 김대행(2000), 문학교육의 틀짜기, 역락, 97쪽~106쪽.
- 김상근(2007), TV오락프로그램의 오락성 요인에 관한 연구 -MBC <무한도전>의 텍스트 분석을 중심으로-, 주관성 연구, 통권 제 15호, 한국주관성연구학회, 57~74쪽.
- 김승현(2005), 鳳山 탈춤의 오락적 성격에 관한 연구, 한양대 교육대학원 석사 논문.
- 김승호(2000), 고전의 문학교육적 이해, 이회.
- 김옥동(1993), 탈춤의 미학, 현암사, 333~415쪽.
- 김용래(2004), 방송연예론, 한울아카데미, 45~47쪽.
- 김예란(2006), TV리얼리티 프로그램의 이론과 실제, 7~42쪽.
- 김정걸(2003), 리피르의 해석학과 철학, 한돌출판사.
- 김종철(1999), 소설 이본 파생과 창작교육의 한 방향, 고소설연구7집, 한국고소설학회.
- 김중신(2009), TV 자막 언어의 서사성과 그 의미에 관한 연구 -1박 2일을 대상으로, 문학교육학회 발표대회 자료집, 문학교육학회, 65~80쪽.
- 김태현(2001), 오락프로그램의 언어 사용과 자막 활용 문제, 한국방송문화진흥원, 2001한국 방송문화진흥회 포럼.
- 김희정(2009), 버라이어티의 장르변화에 관한 연구 -<무한도전>을 중심으로, 서강대신문방송대학원 석사학위 논문.
- 류수열(2003), 문학교육의 외연과 텔레비전 오락프로그램의 가능성, 국어교육학회, 17~42쪽.
- 박장순(2002), 엔터테인먼트의 개념과 시대적 구분, 한국엔터테인먼트학회·한국광고기호학회 공동심포지엄.
- 朴秦泰(2001), 韓國 탈춤의 卽興性 研究, 중앙대학교 연극학과 석사 논문.
- 사진실(2008), <봉산탈춤>의 웃음 창출양상과 문화사적 의미, 어문연구57, 어문연구학회.
- 서명희(1999), 용사의 언어문화론적 연구, 서울대학교 석사 논문.
- 신윤경 유현정(2008), 즉흥성을 활용한 미디어교육프로그램 연구, 디자인 여성학, 디자인여성학회, 35쪽~53쪽.
- 염은열(2007), 고전문학교육의 교육적 발견, 역락.
- 윤성우(2004), 폴 리피르의 철학, 철학과 현실사.
- 윤천탁(2007), 국어교육에서 유머 텍스트의 활용 방안, 청람어문교육학회.
- 이기현(2001), 방송자막 사용실태와 문제점, 지상파 3사 연예오락프로그램을 중심으로, 한국방송문화진흥원 현안연구.
- 이윤진(2002), 한국텔레비전 문화의 형성과정 - 구술매체와 구술문화의 근대적 결합을 중심으로, 고려대학교 신문방송학과 박사 논문.
- 이주행(1998), 자막에 잘못 쓰인 언어, 방송위원회, 방송과 시청자.
- 이지호(1996), 판소리 웃음과 그 의미, 국어교육연구vol.3, 국어교육학회.
- 임영호(2002), 텔레비전 오락프로그램 내부에 나타난 오락프로그램 및 지역 정체성 구성, 한국언론학보46-2, 한국언론학회, 576~605쪽.
- 임재해(1994), 탈의 의미와 주술적 기능, 민속연구.
- 전경옥(1999), 한국 가면극 그 역사와 원리, 열화당.
- 전규찬(1994), TV오락을 둘러싼 담화정치학 분석, 방송학 연구5, 한국방송학회, 47~71쪽.
- (2003), 텔레비전 오락에 관한 '새로운' 담화 정치학 연구, 한국방송학보 통권 16-2, 한국방송학회, 304~335쪽.
- 전성희(2007), 한국의 가면극과 그로테스크 -양주별산대, 봉산탈춤, 가산오광대를 중심으로, 드라마 연구 27호, 157쪽~183쪽.
- 정일권(2003), 한국전통극의 희극성 연구, 조선대학교 박사 논문.
- 정현선(2004), 다매체 시대의 국어교육과 문화교육, 역락.
- 최인자(2008), 서사문화교육의 전망과 실천, 역락.
- 홍준식(2004), 텔레비전 娛樂프로그램의 字幕使用에 관한 연구, 중앙대학교 신문방송대학원 석사 논문.
- Hans-Georg Gadamer, 이길우 외, Wahrheit und Methode, 진리와 방법 I, 문학동네.
- Paul Ricœur, 김웅권 옮김(1990), Soi-même comme un autre, 타자로서 자기 자신, 동문선.
- Walter J. Ong, 이기우·임명진 역(1995), Orality and Literacy: The Technology of the Word, 구술문화와 문자문화 문예출판사.
- Wilhelm Dilthey, 이한우 역(2002), Erleben Ausdruck und Verstehen, 체험 표현 이해, 책세상.
- Wilhelm Dilthey, 손승남 역(2008), Die Entstehung der hermeneutik, 해석학의 탄생, 지식을 만드는 고전 선집.
- Anthony Frost & Ralph Yarrow(1989), Improvisation in Drama, New York: St Martin's press.



## ‘전통극과 오락프로그램 비교를 통한 학습자와 텍스트의 상호작용 촉진 방안’에 대한 토론문

■ 류수열(한양대학교 국어교육학과)

0.

발표자는 전통극과 오락프로그램의 장르적 공통점과 표현 방식상의 공통점을 근거로, 전통극에 접근하는 한 통로로서 오락프로그램, 특히 <무한도전>의 의의에 주목하였다. 고전이 상대적인 거리감 때문에 학생들이 접근하기 어렵다는 현상 진단을 전제로, 거기에 이르는 길로서 학생들에게 친숙한 오락프로그램에 주목하고, 이를 위해 두 장르의 공통점을 세세히 밝혔다. 토론자 또한 이 문제에 대해 간헐적이긴 하지만 관심을 기울여왔던 바, 시간적 상거에도 불구하고 두 장르가 지닌 친연성에 대해서는 쉽게 동의할 수 있었다. 공통점을 발견하기 위해 발표자가 포착한 지점들 중에서 동의할 수밖에 없는 부분도 많았고, 토론자 또한 새로 볼 수 있는 계기가 되었다. 그러나 공통점 찾기에 골몰한 나머지 논리를 과도하게 비약적으로 펼친 것이 아닌가 한다. 먼저 그 과도한 논리 비약의 세부를 몇 가지 지적하고, 전통극 교육에 접근하는 통로에 대해서도 함께 토론해 보고자 한다.

1.

두 장르 간의 공통점을 밝힌 논의에서 자의적으로 사실을 재단하고 있다.

- ① ‘주체의 기억을 용이하게 하는 반복성’을 공통점 중의 하나로 꼽았다. 그런데 전통극을 설명할 때의 주체는 ‘연희자’이고 오락프로그램을 설명할 때의 주체는 ‘수용자’이다. 주체 개념의 지시 대상이 다른 것도 문제이지만, 수용자의 기억을 용이하게 함으로써 무슨 효과를 노리게 될 것인가?
- ② 오락성도 공통점이라 했다. 그러나 이는 논의의 초점이 아니라 최소한의 전제가 아니었던가? 그렇게 보면 굳이 오락프로그램에만 집중할 필요도 없을 것이다. 토크 쇼, 가요 프로그램, 드라마 등도 모두 <무한도전> 못지않은 오락성을 지니고 있기 때문이다. 중요한 것은 그 오락성의 심층이 무엇인가 하는 점이다. 가면 쓰기가 오락성 추구의 한 방법이라 했지만, 탈춤의 가면은 ‘mask’이고 <무한도전>의 가면은 ‘persona’이다. 넓은 범위에서는 같은 대상이지만, 본질은 다르다. 물리적 실체로서의 가면과 캐릭터로서의 가면을 같은 층위에 두고 논의하는 것은 비약이다.
- ③ 배우와 청중의 상호작용도 오락성 추구의 한 방법이라 했다. 그러나 배우-청중 간 상호작용은 오락성의 필요조건인가 충분조건인가, 아니면 필요충분조건인가? 필연성이 없다. 더욱이 <무한도전>에서 관객의 웃음소리를 삽입하는 것을 가리켜 상호작용이라 규정하는 것도 납득되기 어렵다. 서사적 장치가 오락성 추구의 한 방법이라는 설명도 같은 맥락에서 필연성이 있다고 보기는 어렵다.
- ④ 반복 표현도 공통점으로 꼽았다. 그러나 전통극에 나타나는 반복 표현은 사설의 형태론과 통사론 수준에 주목한 것이고, <무한도전>의 반복 표현은 ‘무한-도전!’이라는 멘트를 지칭한다. 나란히 놓일 수 있는 성질이 아니지 않은가.
- ⑤ 문화 요소의 삽입은 공통점으로 충분히 거론할 만하다. 그러나 초점은 달라져야 하겠다. <무한도전> 멤버들이 드라마의 카메라로 출연하거나 에어로빅이나 뽕슬레이에 출연하는 것은 프로그램의 기본적인 포맷으로서 그것은 문화 요소가 삽입된 것이 아니라 도전의 대상으로 설정된 것이다. 오히려 멤버들이 대중음악, 영화, 드라마, 광고 등 현실 문화 요소를 자연스럽게 수용하여 한 장면을 연출하는 데 초점을 맞추는 것이 격에 맞지 않을까 한다.
- ⑥ 용사와 패러디의 경계가 무엇인지 분명하지는 않으나, 파자놀이를 패러디로 보는 것은 동의하기 어렵다. 이것이 패러디라면, 패러디의 대상이 되는 원본은 무엇인가?

2.

공통점에 주목하다 보니 상대적으로 차이에는 주목하지 않았다. 이차적인 구술성은 그 속에 사람들이 참가한다는 신비성을 가지며, 고유한 감각을 키우고, 현재의 순간을 중히 여기는 한편, 나아가 정형구를 사용한다는 점에서 일차적 구연성과 유사하다. 그러나 이차적 구연성은 기록 문화의 자장 위에 형성되었다는 점에서, 일차적 구연성과는 매우 심대한 차이를 갖는다. 그리고 그 차이의 핵심은 기계나 전자매체의 중재 여부인 바, 이로 인해 이차적 구연성에서는 전체적인 흐름이 일정한 시간의 질서에 의존한 선형성(linearity)을 특징으로 갖게 된다. 발신자와 수신자의 관계는 쌍방향적이지 않고 일방적이며, 수신자는 메시지를 어느 정도 수동적으로 받아들이는 입장에 서게 된다. 방송 영역은 매체에 의해 중재된, 소수 대 다수의 구어적·시각적 커뮤니케이션 형태를 포함하게 된다. 커뮤니케이션 내용은 고도로 조직화되어 있으며, 시청자에게 처음부터 끝까지 상대적으로 고정된 장소에서 스케줄에 따라, 예정된 시간에 질서정연하게 표현한다. 요컨대 방송으로 대표되는 매체언어의 기본적인 특성은 고도의 계획성과 의도성에서 찾을 수 있는 것이다.<sup>1)</sup> 이 점은 이차적 구연성의 질적 특성으로서 특별히 주목되어야 할 것이다. 왜냐하면 하나의 프로그램이 성공하기 위해서는 철저하게 청취자(시청자)의 관심을 끌어야 하는바, 매체언어의 계획성과 의도성은 바로 그 관심을 끌기 위한 전략이기 때문이다. 문제는 바로 이것이다. 발표자는 ‘구술성’에만 초점을 맞추었지만, ‘일차적’과 ‘이차적’이라는 수식어는 주목하지 못했던 것이다. 오히려 ‘구술성/기술성’보다는 ‘일차적/이차적’이라는 대립쌍이 지금으로서는 더 유효할지도 모를 일이다.

3.

이제 전체 논의의 초점과 논리에 포괄적으로 접근해 보기로 한다. 4장의 제목은 ‘〈무한도전〉을 통해 〈봉산탈춤〉 이해하기’이다. 발표자의 의도는 학습자들에게 친숙한 〈무한도전〉을 비계(飛階)로 삼아 〈봉산탈춤〉에 이르도록 하자는 것일 게다. 그 한 예로 〈봉산탈춤〉의 용사(用事)를 어떻게 이해할 것인가 하는 문제를 제기하고 그 답을 제시했다. 적어도 그 접근 방법은 타당하다.

만일 발표자의 의도대로라면 학습자들은 왜 그 많은 용사가 전통극에 들어왔는지를 이해할 수는 있겠지만, 그 용사 하나하나를 ‘구체적으로’ 이해하지는 못할 것이다. 이만한 정도의 공통점 찾기를 통해 도달한 지점이 여기라면, 좀 허망하다는 느낌이 강하다. 이런 정도라면, 교재의 한 부분에서, 혹은 교사가 도입부에서 ‘달려라 하니’의 주제가가 삽입된 〈무한도전〉 한 대목을 보여주는 것으로도 충분하지 않을까 한다.

논의가 이렇게 교착된 이유는 무엇보다 전통극을 왜 가르쳐야 하는가 하는 목적에 대한 성찰의 부족에 있지 않은가 한다. 말하자면 이 논의는 길고긴 여정을 돌아서 어떻게 가르칠 것인가로 귀결되었다. 왜 가르쳐야 하는가가 결정되면, 무엇을 가르칠 것인가가 결정될 것이고, 어떻게 가르칠 것인가는 자연스러운 귀결로서 뒤따라오지 않겠는가? 반복 표현, 가벼움과 일탈, 언어유희, 혹은 이를 넘어 이데올로기 투쟁, 표상 작용 등등 가르칠 것은 차고 넘친다. 커다란 그림을 먼저 그려두고, 거기에 배치될 세부 항목을 고민하는 것이 순서일 것이다. 그 과정에서 역시 빠뜨릴 수 없는 것은 역시 일차적 구술성과 이차적 구술성의 차이일 것이다.

4.

토론자라는 자격은 원래 시비를 거는 역할에서 나온다. 그러다 보니, 과도하게 문제점 중심으로 토론을 벌였다. 그러나 대상의 세부를 하나하나 관찰하는 안목과 이를 이론적 배경에 기대어 설명해내는 솜씨는 충분히 박수를 받을 만하다. 부디 좌절하지 말고 목표와 좌표를 다시 설정하여 과감히 이에 도전하기를 바란다. 무한~도전!!!

---

1) 바로 이러한 맥락에서, 역시 옹이 설명한 바, 이차적 구연성의 존립이 쓰기와 인쇄에 의해 뒷받침된다는 점을 수긍할 수 있다. 쓰기와 인쇄는 이 구연성의 요구를 제조하고 기능을 발휘하는 데는 물론이고 그것을 사용하기 위해서도 없어서는 안 된다.



## 국어과 교육과정 해설서의 전문용어에 대한 예비교사의 인식 양상 연구

김은성(이화여대) · 박재현(상명대)

### 〈차례〉

1. 연구 관점 및 대상
2. 선행 연구 검토
3. 이론적 배경
4. 연구 설계
5. 결과
6. 논의

### 1. 연구 관점 및 대상

- 연구 관점 : 1. 국어과 교육과정 실행의 의사소통체계 점검  
2. 국어과 교육과정 해설서의 소통성 강화
- 연구 대상 : 2007 중학교 국어과 교육과정 해설서에 나온 용어에 대한 서울 소재 2개 대학교 3,4학년 학생들의 주관적 인식도 조사

### 2. 선행 연구 검토

- 교과과정 연구(교육학 일반) : 황규호(1997), 김민환(1999), 이병호·홍후조(2008), 김원정(2008), 정영근(2009), 김진숙(2006), 백남진(2006) 등.
- 국어과 교육과정 연구 : 정혜승(2002), 노은희 외(2008) 등.
- 교육과정 용어 연구 : 최지현(2005), 최지현(2006), Sue and Rohs(2006).

### 3. 이론적 배경

: 의사소통적 관점에서 본 국어과 교육과정 실행과 교육과정 해설서의 의미

#### ■ 국어과 교육과정의 실행

국어과 교육과정은 문서 그 자체로서도 큰 의미를 갖지만 교실 현장에서 실행됨으로써 그 의미가 완전하게 실현된다.

어떤 관점에 따라 실행하느냐에 따라 실행의 방향은 달라진다<sup>1)</sup>.

○ 노은희 외(2008)

국어과 교육과정은 그 자체로 독립적으로 의미를 갖는 것이 아니라, 국어과 교과서, 국어과 수업을 통해 비로소 의미를 갖는다. 따라서 교육과정 해설을 통해 교과서 개발자, 교사의 교육과정에 대한 이해를 도울 필요가 있으며, 이러한 교육과정에 대한 충실한 이해가 전제될 때 교육과정의 취지, 의도를 구현한 교과서 개발, 교실 수업이 가능하다(3).

■ 국어과 교육과정 실행 과정에서의 의사소통 : 교육과정적 의사소통

그런데 어떤 관점을 가지게 되든, 특정한 관점 아래 교육과정이 실행되기 위해서는 애초에 기획된 문서화된 교육과정이 교육 주체에 의해 일차적으로 이해되어야 한다. 구체적으로 어떤 방향으로 어떻게 실행할지의 문제도 해당 교육과정을 읽은 후에 결정된다. 이런 점에서 볼 때, 국어과 교육과정 실행이 구체적으로 어떻게 되고 있는지에 대한 조명과 함께, 국어과 교육과정이 실행되고 있는 근거의 의사소통 체계에 대해 점검해야 한다.

■ 국어과 교육과정 실행 과정에서의 의사소통체계와 교육과정 해설서의 위상

○ 국어과 교육과정 실행 과정에서의 의사소통체계의 특성은 일방성, 분리성, 닫힌 구조 등을 들 수 있다.

- 일방성 : 중앙집권적 교육과정 개발 및 관리 시스템, 한정된 전문가 집단 주도성 강화
- 분리성 : 교육과정 기준 중심의 수업이 아닌 교과서 중심의 수업이 이루어지는 현상
- 닫힌 구조 : 국어교육 연구집단 중심의 소통 구조로 인한 좁은 폭의 독자층 상정 → 국어교육 구성원들을 ‘손잡아 이끌어 주는 친절한’ 교육과정이 아님

○ 이로 인해 다음과 같은 문제적 상황이 발생하기도 한다.

- 상황 1 : 국어교육을 전공한 교과서 개발자가 제반 교육과정 문서(교육과정, 교육과정 해설서 등 포함)에서 특정 성취기준에 대해 완전한 이해에 도달하지 못한다.
- 상황 2 : 교육 경력 10년 이상의 교사가 교육과정 성취기준에 준한 평가 문항 설계에 어려움을 겪는다.

이런 상황에서 대부분의 현장교사들은 국어과 교육과정적 의사소통구조에서 원천적으로 소외되거나 스스로 소외되는 상황이다. 현재 상황에서 충실도 관점에서의 교육과정 실행은 거의 불가능한 상태라고 보아야 한다. 이러한 상황을 긍정적인 방향으로 변화시키기 위해서는 다양하고 적극적인 조치가 필요할 것이다. 그 중의 하나가 교육과정 해설서의 소통성 강화이다. 교육과정 해설서는 국어과 교육과정 실행 의사소통체계에서 국어과 교육과정의 직접 이해가 어려운 구성원들과 교육과정 사이에 발생하는 긴장의 완충지대에 있다.

■ 새로운 변화를 모색하기 위한 출발점: ‘교육과정 용어’와 ‘교육과정 독자’

○ 교육과정 용어 : 교육과정 문서의 소통성을 강화하기 위한 기술(記述) 상의 중요 도구

- 최지현(2005) : [교육목표의 달성과 교육내용의 구체화가 교육과정용어를 통해 설명될 수 있다는 점에서, 그리고 구체적인 수업이 이 용어를 내용이자 방법적 수단으로 삼아 수행될 것이라는 점에서, 교육과정용어의 선정과 범주화는 매우 중요한 이론적·실천적 과제임이 분명하다(331). 하지만 그간 우리는 국어과 교육의 내용 규정을 위해 선정되고 범주화된 목록을 가져본 적이 없다(329).]
- Sue and Rohs(2006: 231) : ["Theme과 project의 차이점은 무엇입니까?" 이 질문은 유아 교육과정에 대한 강의록을 읽던 학생이 던진 질문이다...(중략)... 이 질문을 시발점으로 하여 본 연구에서는 특정한 교육과정 용어가 제일

1) 충실도 관점에 선다면 교육과정 설계 시의 의도와 계획이 큰 변형 없이 교육 현장에서 실현되어야 하고, 상호적응적 관점에 선다면, 실제 교육 현장의 상황에 따라 원래 의도했던 것을 적절하게 바꾸고 조정할 수 있을 것이고, 교육과정 생성 관점에 선다면 처음의 교육과정은 교사와 학생들이 교실에서 만들어가는 경험의 참조적 도구물 정도로 그 의미가 축소된다(정혜승, 2002:21~24).

처음 쓰인 때와 그것이 시간의 흐름에 따라 어떻게 변해왔는지를 깊이 있게 연구하게 되었다.]

- 교육과정 독자 : 교육과정 소통성의 수준, 기술에 사용되는 용어의 수준을 결정하는 주요 변수임.
  - 노은희 외(2008: 45) : [해설서의 독자는 현장 교사, 예비 교사, 교과서 집필자, 교과교육 연구자들이다.]
  - 백남진(2006: 14) : 미국의 경우
    - [기준은 학부모, 학생, 지역사회의 구성원들이 이해할 수 있도록 충분히 명료해야 한다.(AFT, 1995: 7; Gandal, 1995: 18)]
    - 기준은 교사와 그 교사의 학생들에게 이해될 수 있을 만큼 충분히 명료한가?
    - 학부모가 그들의 자녀의 진보를 점검하고 자녀들에게 기대되는 것을 이해할 만큼 충분히 명료한가?
    - 기준은 고용주와 대학에 학생들이 고등학교 졸업 후 알 것과 할 수 있을 것에 대해 일관된 메시지를 주는가?
    - 학생 자신은 기준을 읽고 자신들에게 기대되는 것이 무엇인지에 대한 명확한 아이디어를 얻을 수 있는가?
  - 김진숙(2006:125) : 영국의 경우
    - [이제 교육과정은 학교의 교육과정 담당 교사만이 아니라, 일반 교사, 학부모, 학생까지 그 주된 독자층을 확대하는 것이 세계적인 동향이다.]
    - (영국의 학부모 대상 국가 교육과정 안내 사이트 <http://www.parentscentre.org.uk> 소개)
  - 최근 자녀 학습을 위해 국어과 교육과정을 자발적으로 구해 읽는 학부모들이 생기기 시작함(PPT 자료 참고).

노은희 외(2008)에서 볼 수 있듯이 이미 교육과정 개발 주체는 독자층을 예전에 비해 더 확대하는 관점으로 변화하고 있다. 그러나 대규모 현장 조사를 실시한 비교적 최근 연구들에 따르면 이러한 기초 아래 만들어진 교육과정 문서의 주된 독자층이 연구자 집단 및 교육과정 담당 교사 등의 한정된 집단으로 밝혀졌다(이병호·홍후조, 2008; 정병근, 2009 참조). 따라서 변화된 관점을 실현하는 구체적인 후속 조치가 체계적으로 이루어져야 하는바, 이 연구에서는 특히 국어과 교육과정 해설서에 대한 다양한 요구와 수준을 가진 독자들에게 대한 고려가 필요하다고 보고, ‘예비 국어교사’라는 특수 독자를 중심으로 이러한 문제의 해결 방안을 시범적으로 모색해 보고자 하였다.

#### 4. 연구 설계

##### ■ 연구 진행

단계	주요 내용
예비 조사 설계	▶ 10명의 3, 4학년 국어교육과 학생들을 대상으로 교육과정 이해에 어려움을 겪는 용어를 조사하고자 함.
예비 조사 실시	▶ A대학 5명, B대학 5명에게 조사지 배부 및 수거
결과 분석 및 본 조사 설계	▶ 예비 조사 용어 목록 정리 → 1차 용어 선정 - 2차 용어 선정 - 설문지 작성 - 설문지 배부 및 수거
본 조사 실시	▶ A, B대학 총 72명 설문 실시
결과 분석	▶ 5점 척도의 평균치 중심 결과 분석

■ 연구 설계의 주안점

- 대상의 한정 : 국어교육과 3, 4학년(3학년: 38명, 4학년: 34명- 예비교사의 수준 조정)
- 대상의 특성 : 설문지 응답자가 속한 대학의 교과과정 상, 직간접적으로 국어과 교육과정에 대해 학습할 수 있는 환경을 가짐.
- 주관적 인식도 : 객관적 인식도가 아닌 주관적 인식도를 택한 이유는, ‘실제로 어느 정도로 알고 있느냐?’를 보고자 하는 것이 아니라, 독자로서의 예비교사가 독해 대상 텍스트인 교육과정 해설서의 독해 과정에서 교육과정 이해에 용어의 난이도가 장벽으로 작용할 수 있으며 이에 따라 교육과정 해설서라는 대상에 대한 경험적 인식이 형성된다는 점을 전제한 것임.

5. 결과

■ <국어과 교육과정 해설>에 대한 학습 정도

구분	빈도	퍼센트
전혀 접해 보지 못했다	0	0.00
특정 영역이나 부분만 보았다	24	33.33
전반을 대략적으로 보았다	41	56.94
전체를 세세하게 공부했다	7	9.72
합계	72	100

■ 주된 학습 경로

구분	빈도	퍼센트
학과 수업	60	83.33
스터디 모임	2	2.78
학원 및 인터넷 강의	2	2.78
독학	8	11.11
합계	72	100

■ 용어로 인한 이해의 어려움의 정도

구분	빈도	퍼센트
전혀 그렇지 않다	2	2.78
그렇지 않다	9	12.50
보통이다	41	56.94
그렇다	20	27.78
매우 그렇다	0	0.00
합계	72	100

■ 용어의 양적 적절성

구분	빈도	퍼센트
전혀 그렇지 않다	1	1.39
그렇지 않다	21	29.17
보통이다	31	43.06
그렇다	19	26.39
매우 그렇다	0	0.00
합계	72	100

■ 용어의 주관적 인식도

영역	용어	평균	표준편차
1. 성격 / 2. 목표	기능적 문식성	3.19	1.02
	국어활동	3.60	0.80
	인지적 교육 내용	3.88	0.77
	정의적 교육 내용	3.79	0.79
	담화 표지	3.75	0.98
3.1 듣기	반언어적 표현	4.43	0.73
	비언어적 표현	4.51	0.60
	의미 구성 행위	3.67	0.92
	관계 중심 대화	3.89	0.86
3.2말하기	교차 심문	3.17	1.10
	상호 교섭	3.96	0.86
	자기 노출	3.63	0.97
	심미적 반응	3.76	0.78
3.3 읽기	성찰적 읽기	4.19	0.62
	수용 가능성	3.69	0.93
	서사 구조	3.96	0.78
	담화 공동체	3.94	0.93
3.4 쓰기	수사적 전략	3.38	0.98
	심미적 경험	3.68	0.82
	영상 언어	3.65	1.05
	정교화	3.63	0.85

영역	용어	평균	표준편차
3.5 문법	국어 생활 문화사	2.89	0.88
	국어 의식	3.14	0.98
	사고 도구어	2.74	0.99
	언어적 보편성	3.58	0.83
	응집성	4.04	0.78
	통일성	4.17	0.69
3.6 문학	달린 텍스트	3.83	0.86
	문학적 의사소통	3.82	0.79
	상위 인지	4.28	0.79
	상호 참조적 이해	3.03	0.95
	심미 체험	3.51	0.86
	열린 텍스트	3.92	0.90
	자기화	3.81	0.91
4.교수학습 방법	정서의 색조	2.49	0.90
	조직자	3.51	0.93
	수업 처치	3.03	1.07
5. 평가	협력 학습	4.10	0.72
	간접 평가	3.78	0.89
	비형식 평가	3.74	0.95
	신뢰도	4.01	0.86
	양적 평가	4.10	0.75
	일화기록법	3.43	1.10
	직접 평가	3.93	0.83
	질적 평가	4.03	0.71
	타당도	3.97	0.80
	평정 척도	2.99	1.20
	프로젝트법	3.33	1.02
프로파일	2.94	1.06	
형식 평가	3.39	1.00	

■ 예비교사들이 어렵다고 생각하는 용어 순

순위	용어	평균	표준편차
1	정서의 색조	2.49	0.90
2	사고 도구어	2.74	0.99
3	국어 생활 문화사	2.89	0.88
4	프로파일	2.94	1.06
5	평정 척도	2.99	1.20
6	상호 참조적 이해	3.03	0.95
7	수업 처치	3.03	1.07
8	국어 의식	3.14	0.98
9	교차 심문	3.17	1.10
10	기능적 문식성	3.19	1.02
11	프로젝트법	3.33	1.02
12	수사적 전략	3.38	0.98
13	형식 평가	3.39	1.00
14	일화기록법	3.43	1.10
15	심미 체험	3.51	0.86
16	조직자	3.51	0.93
17	언어적 보편성	3.58	0.83
18	국어활동	3.60	0.80
19	자기 노출	3.63	0.97
20	정교화	3.63	0.85
21	영상 언어	3.65	1.05
22	의미 구성 행위	3.67	0.92
23	심미적 경험	3.68	0.82
24	수용 가능성	3.69	0.93
25	비형식 평가	3.74	0.95

순위	용어	평균	표준편차
26	담화 표지	3.75	0.98
27	심미적 반응	3.76	0.78
28	간접 평가	3.78	0.89
29	정의적 교육 내용	3.79	0.79
30	자기화	3.81	0.91
31	문학적 의사소통	3.82	0.79
32	단힌 텍스트	3.83	0.86
33	인지적 교육 내용	3.88	0.77
34	관계 중심 대화	3.89	0.86
35	열린 텍스트	3.92	0.90
36	직접 평가	3.93	0.83
37	담화 공동체	3.94	0.93
38	상호 교섭	3.96	0.86
39	서사 구조	3.96	0.78
40	타당도	3.97	0.80
41	신뢰도	4.01	0.86
42	질적 평가	4.03	0.71
43	응집성	4.04	0.78
44	협력 학습	4.10	0.72
45	양적 평가	4.10	0.75
46	통일성	4.17	0.69
47	성찰적 읽기	4.19	0.62
48	상위 인지	4.28	0.79
49	반언어적 표현	4.43	0.73
50	비언어적 표현	4.51	0.60

## 6. 논의

- 독자 친화적인 용어 선택 및 기술 방식의 다양화를 통한 교육과정 해설서의 소통성 강화

: 국어과 교육과정 해설에 쓰인 용어는 기본적으로 국어교육이라는 전문 영역에서 쓰이는 용어이므로 전문용어에 속한다. 따라서 이론의 장(場)을 방사형 원이라고 볼 때 중심점에서 바깥으로 퍼져 나가는 각 부분에서 특정 독자가 어디에 위치하는지에 따라 이해도가 달라질 수 있다. 따라서 이러한 다양한 수준의 독자들을 고려한 기술(記述) 상의 고려가 요청된다. 본 연구대상은 환경의 측면에서 전문 연구자 집단을 제외하고 국어교육이론을 가장 심도 있게 접할 수 있으면 그 접근성도 매우 좋은 독자에 해당한다. 예비교사의 인식도 결과는 이러한 집단의 특성이 반영되어 있다.
- 소통성을 강화하기 위한 한 방편으로 교육과정 용어의 체계적 관리 및 조정이 필요함

: 국어와 교육과정 문서에 사용되는 용어의 성격은 전문 용어라는 범주에 모두 포함되기는 하나, 그 세부적 성격은 다시 재범주화될 수 있음. 또한 예비 조사 및 본 조사를 거쳐 최종 목록을 선정하기까지의 과정에서 용어 목록이 변화된 양상을 볼 때, 각 단계에 따른 결과치를 그 성격에 따라 교육과정 해설서의 소통성을 강화하기 위한 방안 모색이 실마리로 적극활용해야 한다(예: ‘서술어의 자릿수’와 ‘국어 활동’의 차이에 따른 교육과정 문서 내 용어 처리 방식의 다양화 가능성 모색 - 전자의 경우, ‘색인’으로, 후자의 경우, 적극적인 ‘주요 용어 기술로 다루어야 함).
- 교육과정 문서 기술의 대강화(大綱化)와 소통성 강화를 위한 기술의 명료성 추구의 조화

: 용어의 기술 부문을 고려하는 것이 교육과정의 대강화가 갖는 장점을 덮지 않도록 ‘독자에게 잘 읽히기 위한 텍스트’라는 관점에서 상보적 접점을 고려해야 한다.

## ■ 참고 문헌

- 교육과학기술부(2008), *중학교 교육과정 해설 (II): 국어, 도덕, 사회*.
- 교육부(1999), *중학교 교육과정 해설 (II): 국어, 도덕, 사회*.
- 김민환(1999), 교사의 교육과정 인식과 실천에 관한 연구, *교육과정연구* 17(1), 한국교육과정학회, pp.219~247.
- 김원정(2008), 교육과정 텍스트의 매개적 맥락에 대한 해석적 이해, *교육과정연구* 26(2), 한국교육과정학회, pp.1~27.
- 김진숙(2006), 제7차 교육과정의 문서 체재(體裁) 개선 연구, *교육과정연구* 24(1), 한국교육과정학회, pp.121~151.
- 노은희 외(2008), *고등학교 국어과 교육과정 해설 연구 개발*, 한국교육과정평가원.
- 백남진(2006), *교육과정 문서에서의 교육과정 제시 방식 분석, 이화여자대학교 교육학과 박사학위논문*.
- 이병호·홍후조(2008), 우리나라 교과 교육과정 문서 체재(體裁)의 개선에 관한 연구, *교육과정연구* 26, 한국교육과정학회, pp.27~58.
- 이희용(2007), 한 고등학교 국어 교사의 성장 체험 - 자기 이야기(self-narrative), *교육인류학연구* 10(2), 한국교육인류학회, pp.131~169.
- 정영근 외(2009), *국가 교육과정 관련 문서 체제 개선 연구*, 한국교육과정평가원.
- 정혜승(2002), *국어과 교육과정 실행 연구*, 박이정.
- 최지현(2005), *중등학교 문학교육과정 설계를 위한 교육과정용어 선정 및 범주화에 관한 연구(I): 제7차 국어과 교육과정에서의 문학교육과정용어 기술(記述)을 중심으로*, *문학교육학* 17, 문학교육학회, pp.327~422.
- 최지현(2006), *중등학교 문학교육과정 설계를 위한 교육과정용어 선정 및 범주화에 관한 연구(II): 미국과 캐나다의 영어과 교육과정과 문학교육과정용어*, *문학교육학* 20, 문학교육학회, pp.199~296.
- 황규호(1997), *교과 교육과정의 교육내용 진술 방식 개선 과제*, *초등교육연구*(11), pp.161~184.
- Vartuli, Sue and Jovanna Rohs(2006), Conceptual Organizers of Early Childhood Curriculum Content, *Early Childhood Education Journal* 33(4), pp.231~237.

## ‘국어과 교육과정 해설서의 전문용어에 대한 예비교사의 인식 양상 연구’에 대한 토론문

■ 남가영(한국교육과정평가원)

### 1. 국어과 교육과정 실행 과정의 의사소통 체계에서 ‘해설서’의 위치

국어과 교육과정 실행 과정의 의사소통 체계에서 ‘해설서’는 기본적으로 교육과정(문서)의 소통성을 강화하기 위한 도구나 방편으로서 자리 잡고 있습니다. 특히 발표자께서 언급한 ‘교육과정 독자’가 점차 연구자에서 학부모 등으로 넓어지고 있는 추세를 고려하면 교육과정 해설서의 역할이 점차 중요해지고 있다고도 볼 수 있습니다.

그러나 교육과정 해설서를 실제 면밀히 들여다보면, 해설서는 교육과정 문서의 소통성을 높이기 위해 교육과정상의 진술을 ‘메타적으로 풀어 주는’ 역할뿐 아니라, 특히 교육 내용 진술의 경우 ‘왜 해당 항목이 교육 내용으로 들어왔는지’, ‘이전 학년의 어떠한 내용과 유기적으로 관련되어 있는지’ 등과 같은 메타적 진술과 함께 해당 교육 내용에 대한 상세한 이론적 해설과 설명이 덧붙으면서 오히려 상당히 이론적인(그러나 명백히 ‘이론서’가 아닌 ‘해설서’란 점에서 이론적 명증성·엄밀성이 상대적으로 결여된) 성격을 띠고 있습니다. 그 과정에서 교육과정 문서에 쓰이지 않았던 전문 용어들이 명료한 개념 규정 없이 더 많이 출현하면서 교육과정 문서의 소통성을 오히려 저해하는 결과를 초래하기도 합니다. 이러한 소통성의 문제가, 과연 용어 차원의 문제인 것인지, 아니면 교육과정 해설서의 위치·성격에 대한 재규정이 필요한 문제인 것인지, 근본적인 물음이 생기는 지점입니다.

### 2. 연구 대상으로서 ‘교육과정 해설서의 전문 용어’의 실제 및 범위

연구 대상을 ‘교육과정 해설서의 전문 용어’로 설정하고 계신데, 연구자께서는 ‘교육과정 해설서의 전문 용어’를 교육과정 문서에서 제공되는 용어 및 개념의 소통성을 높이기 위해, 즉 해당 개념 및 용어를 설명하는 일종의 도구어나 설명어로서의 용어를 상정하고 있는 것인지, 아니면, 넓은 의미의 ‘교육과정 용어’라는 차원에서 ‘교육과정 문서의 용어’와 동일하게 상정하고 있는 것인지 궁금합니다.

다시 말해, 교육과정 문서의 소통성을 높이기 위해 교육과정 문서의 용어를 선정, 범주화, 명료화하는 것과, 교육과정 해설서를 통해 해당 용어를 소통 가능하도록 설명하는 것은 같은 것인지요, 다른 것인지요. 교육과정 문서의 소통성을 강화하기 위한 방편으로서 기능해야 하는 교육과정 해설서가 오히려 새로운 용어와 과도한 개념, 정의되지 않고 합의되지 않은 개념과 용어들로 채워지고 있다는 점을 고려하면, ‘교육과정 용어의 체계적 선정 및 범주화’라는 문제의식에서 이 둘은 같은 것처럼 보이나, 교육과정 문서와 교육과정 해설서의 관계를 고려하면 교육과정 해설서의 용어는 개념어를 설명·기술하는 설명어로서, 넓은 의미의 교육과정 용어에 속하되 기능적으로는 분리 가능한 성격을 지니고 있다고도 할 수 있겠습니다.

현재 연구자께서 다루고 있는 용어를 보면, ‘담화 표지’, ‘반언어적 표현·비언어적 표현’이나 ‘응집성·통일성’ 등은 교육과정 문서 상에서 교육내용 진술(성취기준)과 관련하여 핵심적으로 등장하는 개념이자 용어이며, ‘간접·직접 평가, 형식·비형식 평가, 양적·질적 평가, 신뢰도·타당도’ 등도 교육과정 문서의 ‘평가’ 영역에서 핵심적으로 등장하는 용어입니다. 반면, 이들 교육과정 용어를 설명하거나 구체화하는 데 동원되는 ‘열린·닫힌 텍스트, 심미적 반응, 문학적 의사소통’ 등과 같은 용어들도 함께 보입니다. 따라서 표면적으로는 연구자께서는 이들 용어를 구별하지 않고 ‘넓은 의미의 교육과정 용어’로 포괄하고 있는 것처럼 보입니다.

기본적으로 ‘정의·규정되는 용어’와 ‘정의·규정하는 용어’를 실체상 변별하기 어렵고, 특정 용어가 맥락에 의해 개념어가 되기도 하고 설명어(도구어)가 되기도 한다는 점을 감안하더라도, 연구 대상으로 ‘교육과정 해설서의 전문 용어’를 택한 이상 교육과정 실행 과정에서 ‘교육과정 해설서’가 차지하는 기능적 위치를 고려하여 좀 더 구체적인 변별 및 범주화가 가능하지 않을까 생각합니다.

### 3. 연구 방법: 용어 목록의 선정 원칙과 ‘주관적 인식도’ 조사

1) 연구 설계와 관련한 진술이 소략하여, 구체적으로 어떠한 절차 및 설계에 따라 용어를 선정, 범주화하였는지 잘 드러나 있지 않습니다. 논문 말미에서 ‘예비 조사 및 본조사를 거쳐 최종 목록을 선정하기까지의 과정에서 용어 목록의 변화’를 언급하고 계신데, 그에 대해 좀 더 자세한 설명을 듣고 싶습니다. 또한 소략히 언급되어 있긴 하나, 연구자께서 해당 연구 과정(목록 선정 과정)에서 얻은 통찰은 국어교육 연구 공동체가 교육과정 용어의 선정·범주화 문제와 관련하여 연구 방향을 찾아나가는 데 유의미한 단서가 될 것으로 보입니다. 이 부분도 함께 말씀해 주시면 감사하겠습니다.

2) 용어에 대한 예비 교사의 주관적 인식도를 조사하고 있는데, 주관적 인식도는 말 그대로 앞에 대한 주관적 자기 판단인 관계로, 주관적 인식도 자체는 예비 교사들이 교육과정 해설서의 용어에 대해 어떻게 받아들이고 있는지 대강의 가늠 이상 말해 주기 어렵습니다. 물론 예비 교사가 국어교육 연구자 및 현장 교사를 제외하고 가장 가독력이 뛰어난 독자이며, 현장 교사보다 오히려 교육과정 해설서에 대한 접근 정도와 민감도가 더 높을 수 있는 독자라는 점을 고려하면, 예비 교사의 주관적 인식도를 조사하는 것은 의미 있는 접근이라 할 수 있습니다. 그러나 주관적 인식도 조사와 함께 ‘해당 용어에 대해 그들이 어떻게 알고 있는지’ 그 질적 양태를 파악하는 것이, 본 문제의식을 구체화하고 본격화하는 데 필수적이라 생각합니다. 이 과정에서, 국어교육 공동체 안에서 명시적으로 합의되기도 전에 교육과정 문서 및 해설서에서 소통되는 ‘국어생활문화사’ 등의 용어나 여전히 개념적 혼선을 빚고 있는 ‘통일성·응집성’과 같은 용어 등, 국어 교육과정 용어의 체계화 및 명료화 필요성 또한 훨씬 선명해질 수 있을 것이라 생각합니다. 이에 대한 후속 연구를 기대합니다.

국어 교육과정 용어의 체계화 문제는 결국 국어과 교육과정의 구조화, 체계화 문제와 맞물려 있습니다. 또한 국어과 교육과정 해설서는 기능적으로 국어과 교육과정 실행 과정에서의 소통성과 관련되어 있습니다. 이런 점에서 교육과정 해설서의 용어에 대한 예비 교사의 인식을 살펴본 본 연구는, 국어과 교육과정의 핵심 연구 문제에 접근할 수 있는 유의미한 경로를 보여 주고 있다고 생각합니다. 가치 있는 문제의식을 던져 주신 연구자께 감사합니다.



## 의사소통의 관점에서 본 매체 언어 교육의 태도 교육 연구

- 주체적 태도 형성을 중심으로

김성희(동국대)

### 〈차례〉

1. 들어가며
2. 왜 주체적 태도인가?
3. 의사소통의 관점에서 본 주체란 무엇인가?
4. 매체언어 교육의 주체적 태도 교육은 어떻게 하는 것인가?
5. 나가며

### 1. 들어가며

매체언어 교육의 필요성이나 목표는 이제 많은 공감대를 형성하고 있다. 문제는 그 교육 내용이나 방법의 연구가 아직도 부족하고 교실 현장에서 실천하기가 어렵다는 것이다. 물론 급변하는 매체 환경과 그에 따른 의사소통 및 사고방식의 변화를 매체언어 교육이 모두 따라갈 필요는 없을 것이다. 그러나 매체 환경 속에서 살아가는 학습자들에게 기본적으로 필요한 의사소통 능력과 사고력을 제시할 수는 있어야 할 것이다. 그런데 이제는 이러한 능력의 제시만으로는 부족하다. 의사소통의 능력이나 사고력이 학습자들에게 필요한 것이며 그것이 특히 매체 환경 속에서 주체적이고 능동적인 인간으로 살아가는 데 꼭 있어야 할 능력일 것이다. 다만 그러한 능력을 온전히 자신의 것으로 내면화하고 이를 교실에서만이 아니라 자신의 태도로 형성할 수 있도록 하기 위한 교육 방안도 고민해 보아야 할 것이다.

사실 그동안 진행되어 온 매체언어 교육의 연구들이 제시하는 교육 목표나 내용에는 대부분 비판, 성찰 등이 포함되어 있었다. 그런데 이 비판과 성찰의 태도가 어떻게 길러질 수 있는지, 그리고 이것만으로 충분한 태도 교육인지에 대해서는 그다지 깊은 고민이 없었다. ‘태도’ 교육이 가지는 특수성과 매체 환경이 가지는 특성이 만나는 지점을 찾아 어떠한 태도 교육이 필요하며 그 구체적 내용과 실현 방안에 대해 모색해야 한다. 특히 비판과 성찰적 태도의 전제로 그 주체가 형성되어야 하며 주체 형성이 국어교육의 태도 교육에서는 어떠한 모습으로 실현되어야 하는지 밝혀야 한다. 기존의 의사소통 연구들이 제공하는 많은 단서들이 매체 환경에서의 의사소통 주체에 대해 구체화시켜 줄 것으로 기대된다.

### 2. 왜 주체적 태도인가?

박인기 외(2000: 148)에서는 미디어 문식성 교육에 있어서 태도는 지식이나 기능과 달라서 교육 내용의 구성보다는 교수-학습의 과정 중에 태도를 어떻게 내면화시킬 수 있는지 그 방법을 고려하는 것이 더 중요하다고 하였다. 그런데 내면화 시켜야 할 태도가 무엇인지는 명확히 밝히지 않고 있다. 태도 교육이 능력 신장과 다른 차원에서 내면화까지 도달해야 한다는 점

에서는 중요한 지적을 하였으나 과연 무엇을 내면화해야 하는지에 대해서는 좀더 구체적 연구가 필요하다. 이후 여러 연구들에서 그 구체적 내용은 밝히지 않은 채 매체언어 교육의 태도가 중요하다는 언급들이 있어 왔다.

김정자(2002: 240)에서는 미디어 교육이 길러주어야 할 능력 중 하나로 미디어에 대한 바람직한 태도를 포함하고 미디어 교육의 내용 체계에서는 미디어에 대한 태도, 미디어 수용과 제작의 태도를 제시하고 있다. 그러나 여기서도 미디어에 대한 바람직한 태도란 무엇인지가 명확히 드러나지 않고 있다. 이 시기의 연구들이 매체언어 교육의 정체성을 다지고 내용 체계를 세우며 교육과정에서의 위상을 정립하는 것에 매진하고 있었기 때문에 이런 양상은 불가피한 것이었다.

대체로 매체언어 교육의 내용에 대한 연구들을 중심으로 하여 매체 텍스트에 대한 비판적 분석, 매체 언어생활에 대한 성찰, 주체적 태도 등이 꾸준히 논의되어 왔다. 이러한 내용들은 현장의 수업 분석에까지 연결되는 다양한 매체언어 교육 연구들에서 다루어지고 있다.(김대행 외, 2006: 246, 우한용 외, 2006: 279) 특히 비판적 태도는 정현선(2007)의 논의를 중심으로 매체언어 교육에서 중요한 키워드로 등장하게 되었다. 비판적 태도와 함께 강조되는 것이 성찰적 태도이다.(최현섭 외, 2007: 327; 윤여탁 외, 2008: 40) 그런데 이 비판과 성찰만으로는 매체언어의 태도 교육을 담아내기에는 부족함이 있다.

사실 비판적 태도는 그것이 태도인지 기능인지 명확하지가 않다. 매체 텍스트에 대한 비판적 분석은 텍스트를 이해하는 기능에 연결되어 있으며 이를 습관화하여 비판적 태도를 함양해야한다는 것으로 이해할 수 있다. 그러나 기능을 내면화하면 그대로 태도가 되는지에 대해 다시 생각해 보아야 한다. 또한 비판적 태도 혹은 비판적 기능은 매체언어 교육에서만 아니라 다른 영역에서도 필요한 것이므로 이를 매체언어 교육의 태도 교육 내용으로 특별히 내세울 수 있는지도 재론의 여지가 있다. 물론 매체가 인간 생활의 많은 부분을 지배하는 환경 속에서 비판적 태도는 필요한 것이며 이를 매체언어 교육에서 가르쳐야 하는 것은 맞다. 그러나 비판적 태도를 위해서는 비판의 기준을 가진 주체가 먼저 형성되어야 한다.

이는 성찰적 태도 측면에서도 마찬가지이다. 매체언어 교육에서 저작권이나 윤리, 언어문화에 대한 성찰적 태도가 필요하다. 이 성찰적 태도를 매체언어 생활에 대한 비판적 자기 점검이라고 본다면 이는 비판적 태도와 관련될 수도 있다. 또는 성찰적 태도를 자신의 언어 생활에 대한 메타적 점검이라고 볼 수도 있다. 특히 인터넷과 같은 익명 공간에서의 언어생활은 이러한 자기 점검이 꼭 필요하다. 그런데 비판적 자기 점검이나 메타적 자기 점검을 하기 위해서는 자기 점검을 할 수 있는 주체가 필요하다. 즉, 성찰을 하기 위한 스스로의 판단과 기준이 있어야 하며 그 판단을 할 수 있는 주체가 먼저 형성되어 있어야 한다.

김대행(2007: 22)는 언어생활은 소통이 이루어지는 매순간마다 당사자의 태도가 요구되는 활동이며 태도는 자신의 정체성을 발현하는 것이므로 모두 저다운 태도를 궁극적으로 형성하고 이를 드러내야 함을 강조하였다. 여기서 말하는 정체성은 주체성이라는 말로 바꿀 수 있는데 특히 매체언어 생활에서는 이 주체성을 갖는 것이 매우 중요하다. 왜냐하면 지금의 매체 환경은 부정적 요소들이 많이 자리 잡고 있으며 이는 개개인이 미디어의 주체가 되어야만 극복할 수 있는 것이기 때문이다.(주형일 외, 2005: 41-43) 또한 매체 텍스트에 대한 비판적인 인식과 성찰은 우선 주체 층위에서 정보를 수용하고 생산하고 전달하는 소통 주체의 성찰이 필요하기 때문이다.(최현섭 외, 2007: 326-327)

물론 주체성이라는 것이 매체언어 교육 외의 다양한 교과와 영역에서도 필요하고 중요한 것이다. 그러나 다양하고 복잡한 매체 환경에서 살아가는 학습자들에게는 그 무엇보다도 스스로의 주체성을 확립하여 매체의 주인이 되는 것이 필요하다. 그렇지 않다면 비주체적 선택이나 휩쓸린 판단으로 인하여 왜곡된 소통에 참여하게 되기 쉽다.(김성희, 2009: 44-45) 대중 매체나 인터넷 매체의 환경 속에서는 그 무엇보다도 비판의 주체, 성찰의 주체를 아우른 매체 주체의 확립이 절실히 필요하다.

이러한 주체성에 대한 논의는 지식이나 기능에서 다루기는 어렵기 때문에 태도 범주에서 접근하는 것이 적절할 것이다. 박인기(2000: 3)은 마르자노의 논의를 들어 언어학습에서 정의적 요인의 구체적 항목으로 '자아와 환경', '자아와 과제', '자아와 타자'에 대한 태도를 언급하면서 언어 사용에서 인식 주체의 태도가 중요하다는 점을 짚고 있다. 특히 국어교육의 태도 교육에서 언어 사용의 주체는 핵심적인 요소이므로 여기에 주목하여 매체언어 교육의 태도 교육을 구체화시켜 보고자 한다.

### 3. 의사소통의 관점에서 본 주체란 무엇인가?

주체의 개념은 사용 맥락에 따라 다양하게 사용할 수 있다. 마르크스주의 인식론에서는 주체라는 말을 주관의 의미가 강조된 ‘인식 능력과 인식 기능의 능동적 담지자’라는 의미의 주체와 사회적 의미가 강조된 ‘사회적 실천을 바탕으로 목적 지향적으로 환경에 작용을 가하여 환경을 물질적이고 정신적으로 자신의 것으로 만드는 사회적 인간’이라는 의미로 사용하여 왔다. (서울대 국어교육연구소, 1999: 693) 이 의미를 바탕으로 하여 주체는 ‘인식과 소통 행위에 있어서 스스로 판단하고 결정할 수 있는 능동적 담지자로서 목적 지향적으로 세계에 작용하는 사회적 인간’이라 할 수 있을 것이다.<sup>1)</sup>

의사소통학에서 찾아볼 수 있는 주체의 모습은 의사소통 모델에 따라 드러나는 양상이 조금씩 차이가 있다. 초기 과정 중심의 의사소통 모델에서는 주체보다는 소통의 절차나 현상에 주목하였기 때문에 주체에 대한 뚜렷한 인식이 부족하였던 것을 알 수 있다. 예를 들어 거브너의 모델에서 ‘선택’을 하는 행위에서 주체의 모습을 엿볼 수 있는 정도이다.<sup>2)</sup> 이후 기호학이 대두되면서 의사소통 분야에서 퍼스와 소쉬르를 통한 기호, 코드, 약호의 개념이 활발하게 논의되었다. 그런 과정에서 주체의 모습은 ‘의미 작용’의 개념에서 좀더 뚜렷해지기 시작한다. 그러나 소쉬르의 의미 작용 개념에서는 아직까지 소통의 주체와 텍스트 사이의 의미 협상이나 구성에 대한 인식까지는 이르지 못한다.

소통 주체와 텍스트, 관습과 경험 등의 상호 작용의 개념으로 의미 분석을 시도한 바르트에 의해 비로소 소통의 주체가 뚜렷하게 모습을 드러내게 된다. 물론 바르트가 의사소통의 주체에 주목한 것은 아니었으나 소통의 절차나 텍스트의 기호에만 초점을 두었던 것에 비하면 진일보한 것이다. 특히 소통에서의 의미 작용이 결국 주체에 의해 분석되고 구성된다는 것(J. Fiske, 1990; 강태완·김선남 역, 2001: 161-162)은 주체의 중요성과 역할에 주목하게 한다. 즉 소통에서의 주체는 의미의 분석과 구성의 주체이며 이 의미 분석과 구성은 텍스트와의 상호작용을 통해 이루어진다고 할 수 있다. 이는 생산이나 수용의 주체 모두에게 마찬가지이다.

그런데 여기서 의미 작용을 텍스트와 주체 사이의 상호작용으로만 파악한다면, 그리고 주체가 개인으로만 그친다면 곤란할 것이다. 다양한 환유, 은유, 상징 그리고 신화의 작용들을 설명하기 위해서는 이 상호작용에는 텍스트와 주체 외에도 의사소통을 둘러싼 맥락-야콥슨의 말을 빌리면 상황-과 같은 요인들이 포함되어야 할 것이다. 또한 주체도 개인적 주체가 아니라 사회문화적 맥락과 이데올로기 속에서 형성된 사회적 주체로서 인식되어야 할 것이다.

이 사회적 주체의 개념은 미드의 논의에서 좀더 명확히 찾을 수 있다. 미드는 자아가 사회적으로 형성되며 주체적 자아 “I”와 객체적 자아 “Me”의 관계를 통하여 자아가 구성된다고 보았다.(김인옥, 2006: 31-32) 주체적 자아와 객체적 자아가 변증법적으로 통합하면서 자아가 성장한다는 것이다.<sup>3)</sup> 이러한 미드의 사회적 자아 개념은 우리가 주체의 주관성에만 집중하여 놓치기 쉬운 부분을 인식하게 해준다. 의사소통의 주체인 개인은 사회적 자아를 가진 주체이다. 따라서 그가 소통에서 행하는 의미의 분석과 구성은 온전히 개인의 주관에 의해서가 아니라 사회화된 주체의 분석과 판단에 의해서 이루어지는 것이다.

한편, 하버마스는 미드와 뒤르켐으로부터 언어가 사회화의 원리로 관철되는 정도에 비례해서 사회성의 조건은 의사소통을 통해 산출되는 상호주관성의 조건과 합치한다는 사실을 추출하고 이것은 토의를 통해서만 뒷받침될 수 있다는 점에 주목하였다.(Habermas, 1987; 장춘익 역, 2006: 157) 그리고 이러한 토의는 미드가 제안한 이상적 의사소통공동체를 통해 구체화되고 하였다. 바로 이 이상적 의사소통 공동체의 토의가 사회화의 과정이면서 동시에 의사소통의 장이 되는 것으로 본 것이다. 즉, 토의의 과정 속에서 사회적 주체가 형성된다고 할 수 있다.

1) 이는 개인의 마음, 영혼, 정신을 지칭하는 ‘자아’의 주관성과 함께 이론적이고 정치적인 비중을 가진 의미를 가진 ‘주체’나 ‘정체성’의 개념을 포괄하고 있기 위한 것이다.(윤혜성, 2009: 89) 물론 자아, 주체, 정체성의 개념은 그 나름대로 각각의 맥락에서 가치를 가질 것이다. 그런데 여기서는 의사소통에서의 주체성을 중심에 두면서 필요한 국면에 따라 자아나 정체성을 포괄하는 개념으로 사용하려 한다.

2) 거브너의 수정 모델에서 주체는 두 번의 선택을 통해 그 모습이 나타난다. 이는 사건에 대해 지각할 때 소통 주체의 선택이 개입되고, 그 다음은 이 지각 표상을 소통하고자 할 때 잠재적 형식들 중에서 선택하게 된다.(J. Fiske, 1990; 강태완·김선남 역, 2001: 60-63) 이 선택은 의사소통의 내용과 성패를 결정지을 수 있는 중요한 것이지만 아직 소통의 모델로서 설명이 부족한 측면이 있다.

3) 미드는 “Me”가 타자들의 태도를 수용함으로써 형성되는 것이고 “I”는 인물의 자기실현과 같은 상황에서 창조적 해법을 찾는 일반화된 능력으로 보고 있다.(Habermas, 1987; 장춘익 역, 2006: 74-76) 따라서 이 두 주체가 충돌하거나 교섭하면서 자아를 형성한다고 볼 수 있고 이러한 변증법적 통합의 과정을 미드는 자아의 사회화라고 하였다.

이상적 의사소통 공동체는 합리적 의사소통이 이루어지는 곳이며 이 합리적 의사소통은 상호이해에 의한 합의를 통해 이루어진다. 하버마스는 합의가 ‘비판가능한 타당성 주장에 대한 상호주관적 인정에 근거하는 것’이라고 보았다. 또한 상호이해의 최소의미는 언어 및 행위능력이 있는 두 주체가 하나의 언어적 표현을 동일하게 이해한다는 것이라고 보았다. 특히 두 주체들 사이에 동의가 이루어지기 위해서는 상호주관적 인정 외에도 세 가지가 작용한다고 보았다. 첫째, 올바른 화행을 수행하는 것, 둘째, 참된 진술을 하는 것, 셋째, 진실하게 표현하는 것이다.(Habermas, 1987; 장춘익 역, 2006: 57-453)

하버마스가 말한 이 세 가지는 상호이해에 의한 합의를 위해 소통의 주체가 지녀야 할 태도로 볼 수 있다. 즉, 이상적 의사소통 공동체에서 소통하기 위해서 주체는 올바르게 화행을 수행하려는 태도를 갖고 참된 진술을 하며 진실되게 표현하는 마음가짐을 가져야 한다는 것이다. 그리고 이러한 태도로 소통하면서 서로의 언어적 표현에 대해 상호주관적 인정을 바탕으로 합의를 이루게 된다는 것이다.

지금까지 의사소통의 이론적 배경에 따른 주체의 개념을 소략하게나마 살펴보았다. 이를 정리하면 세 가지의 주체 개념을 찾아 볼 수 있다. 첫째는 의미 구성의 능동적 주체이다. 이는 기호의 의미 작용은 주체의 선택과 분석에 의해 구성된다는 점에 주목한 것이다. 둘째는 사회화에 의해 형성되는 사회적 주체이다. 결국 주체는 그가 속한 사회문화적 이데올로기를 배경으로 가진 사회화된 자아인 것이다. 셋째는 상호이해에 의한 합의를 이룰 수 있는 주체이다. 이것은 앞의 두 개념과 달리 이상적 주체의 모습이라고 볼 수 있는데 둘째 개념인 사회적 주체는 이러한 합의의 과정 즉 토의를 통해 형성된다고 본다.

#### 4. 매체언어 교육의 주체적 태도 교육은 어떻게 해야 하는가?

이상적 주체를 목표로 하되 이 연구에서 주목하고 있는 매체언어 교육을 위해 주체의 개념과 특성을 재개념화해야 한다. 매체 환경에서의 의사소통은 그 나름의 특성을 가지고 있으므로 이를 반영해야 하기 때문이다. 특히 매체언어 교육에서 관심을 가져야 하는 기술매체나 전자매체 등으로 인하여 소통의 환경이 어떤 특성을 가지게 되며 그것이 주체에 어떤 측면에 작용하게 되는지를 알고 이를 주체적 태도 교육에 반영해야 한다.

우선 매체언어의 환경은 그것이 매개된 환경이라는 점을 고려하여야 한다. 최현섭 외(2007: 284)에서는 피크스와 하틀리의 논의를 들어 제작자와 수용자가 텔레비전을 매개로 하여 문화적 자아, 집단적 자아들의 소통을 수행한다고 하였다. 이는 비단 텔레비전에만 해당하는 것이 아닐 것이다. 현대 사회에서 대부분의 소통은 매체에 의해 매개된 소통이라고 해도 과언이 아니다. 이를 다소 극단적으로 표현한 것이 바로 “미디어는 메시지이다.”라는 맥루언의 말일 것이다. 맥루언(H.M. McLuhan, 1964; 박정규 역, 1997: 7-21)은 모든 미디어가 우리 자신의 확장이며 그 미디어의 개인적 사회적 영향은 우리에게 도입되는 새로운 척도로서 측정되어야 한다고 하였다. 그의 표현대로 ‘메시지를 박아 넣은’ 미디어로 인간은 소통한다. 그렇다면 이 소통은 미디어에 의해 매개된 소통이라고 할 수 있고 매체 환경에서 의 주체는 다양하게 매개된 소통을 하고 있는 것이다.<sup>4)</sup> 특히 인터넷 환경은 재매개된 환경이라고 해야 할 만큼 특수한 조건을 가진다.(최현섭 외, 2007: 324-326) 인터넷에서 보는 뉴스는 재매개된 뉴스이며 드라마의 홈페이지에서의 소통은 드라마의 재매개된 소통을 양산한다. 따라서 재매개는 주로 인터넷에 의해 이루어지며 인터넷은 기존의 매체들을 흡수 통합 혹은 융합하는 방향으로 진화하고 있다.

이러한 매개와 재매개된 환경은 의사소통의 주체에 큰 영향을 미칠 수밖에 없다. 의미 구성의 능동적 주체는 매개 혹은 재매개된 소통 환경 속에서 의미를 분석하고 구성하게 된다.<sup>5)</sup> 따라서 이때의 의미 구성은 매개 과정까지 포함한 구성이 될 것

4) 물론 모든 소통은 어찌 보면 매개된 소통이라고 할 수 있다. 기호학의 입장에서 본다면 매체가 개입되지 않은 기호는 없으며 어떤 메시지도 매개되지 않고 전달될 수 없을 것이다. 그러나 매체언어 교육의 관점에서 바라볼 때의 매개는 기본적인 원론적인 수준의 매개가 아니라 현대 사회의 매체 환경을 염두에 둔 매개를 말하는 것이다. 따라서 ‘매개’란 하나의 미디어가 소통을 중재하는 것이라는 의미로 사용하게 되며(최현섭 외, 2007: 325) 따라서 이때의 매개는 텔레비전이나 라디오, 신문, 영화, 인터넷 등의 다양한 매체들에 의한 매개이다.

5) 인터넷 환경에서의 주체와 객체는 모두 커뮤니케이션 테크놀로지라는 매개변수에 의해 재형성되어 가상현실의 참여자들은 컴퓨터가 만든 세계의 일부가 되며 그 새로운 패러다임 안에서 결합하고 소통하게 된다.(Poster, 2001; 김승현·이종숙 역, 2005: 44-45) 매체 환경 속에서 이처럼 주체가 매개된 세상에서 재형성된다고 본다면 그 주체의 소통과 의미 작용 역시 매개 속에서 재구성된다고 할 수 있을 것이다.

이다. 사회적 주체 역시 마찬가지이다. 다양한 매체 환경에서는 의사소통의 공동체도 매개된 공동체이므로 사회적 주체는 매개된 공동체 속에서 형성되고 소통하게 된다.<sup>6)</sup> 따라서 이상적 주체도 매개된 토의를 통해 형성된다고 할 수 있다. 즉 상호이해에 의한 합의의 장이 되는 토의도 바로 매개 혹은 재매개된 공동체의 토의라는 것이다. 그리고 매개된 환경 속에서 상호이해를 하기 위해서는 그 매개 환경 혹은 매개체에 대한 이해가 함께 이루어져야 할 것이다.

매체언어의 환경이 가지는 또 하나의 특성은 일대일의 관계보다는 다대다의 관계로 소통을 하게 된다는 것이다. 이는 대중매체에만 해당하는 이야기가 아니다. 극히 개인적인 소통을 가정하는 ‘미니홈피’라 하더라도 사실 ‘미니홈피’의 생산자는 이를 제작한 웹 사이트와 그것을 이용하는 이용자 모두라고 볼 수 있으며 사용자 역시 다수의 방문자라고 할 수 있다. 또한 다수의 방문자들은 그 방문 행위만으로도 후속 방문자에게 영향을 미칠 수 있으므로 이것은 분명 다대다의 소통이라고 할 수 있을 것이다. 이러한 다대다의 소통은 텔레비전, 신문 등의 대중매체에서는 더욱 뚜렷해진다. 이는 매체 환경에서의 소통이 공공성을 가질 수밖에 없는 조건이 되기도 하며<sup>7)</sup> 소통의 맥락이 다중성을 가지게 되는 환경이 되기도 한다.

따라서 다대다의 소통이라는 점을 감안하면 소통의 주체는 다수가 될 수 있고 또한 의미 작용 역시 다수에 의해 구성된 의미 작용이 될 것이다. 앞에서 의사소통의 공동체 속에서 사회적 주체가 형성된다고 하였는데 매체 환경 속에서 이 사회적 주체는 더욱 강화된 것으로 볼 수 있다. 이때 공동체의 상호이해를 통한 합의는 개인과 개인의 합의라기보다는 다수와 다수의 합의라고 보아야 하므로 사실 합의의 조건은 좀 더 까다로워진 셈이다. 게다가 매개된 환경에서의 공동체이기 때문에 합의는 좀 더 어려워질 것이다.

이러한 매개된 소통과 다대다 소통의 특성을 가지는 매체 환경에서의 주체가 가지는 특성을 감안하여 매체언어의 태도 교육을 해야 할 것이다. 태도 교육에 대해 여러 가지 견해가 있겠으나 우선 태도는 환경이며 생활이어야 한다. 김대행(2007: 23)은 태도 교육이 “너 자신의 삶과 연결하라.”는 요구에 대하여 “나는 어떻게 할 것인가?”에 대한 답을 구하는 일이라고 하였다. 바로 학습자 자신의 삶과 연결하면서 그 속에서 학습자가 스스로 어떻게 할 것인가에 대한 답을 찾아나가도록 하는 것이 태도 교육이라고 할 수 있을 것이다. 이를 실현하기 위하여 매체언어 교육의 수업은 다음과 같이 설계되어야 한다.

첫째, 매체 환경에서의 사회적 주체는 매개된 환경의 공동체 속에서 형성되므로 이를 매체언어 수업의 설계에 포함해야 한다. 즉 매개된 공동체 속에서의 토의를 통하여 사회적 주체가 형성되도록 수업이 구성되어야 한다는 것이다. 공동체의 토의는 이미 다대다의 소통 상황을 가져오므로 여기에 매개된 환경을 제공하면 된다.<sup>8)</sup> 학습자들이 실생활에서 경험하게 되는 수많은 매개된 소통 환경을 매체언어 수업에서 구현하여 학습자의 삶과 연결시킨다. 그리고 이 매개된 공동체의 토의를 통하여 학습자들이 스스로 자신의 사회적 주체를 형성하도록 한다.

매개된 공동체를 수업에서 실현하는 가장 손쉬운 방법은 인터넷 매체를 활용하는 것이다. 온라인 토론방이나 디지털 카페를 활용할 수 있다. 굳이 수업 중의 실시간 접속에 의한 토의가 아니라 하더라도 장기간의 프로젝트 수업, 수업 외 시간 토의 등에 이 공동체를 적절히 활용할 수 있을 것이다. 이 디지털 매체에 매개한 소통을 통하여 의사를 결정하는 과정에서 공동체의 의견을 분석하고 수용하면서 자신의 의미를 구성하고 판단하는 과정을 거치도록 한다. 디지털 매체에 매개한 공동체 외에 다양한 대중매체에 매개된 소통을 경험할 수 있도록 각종 대중매체 관련 사이트나 타 공동체와의 연계 등을 하는 것도 필요하다. 그리고 이 매개된 공동체에서의 소통이 아래에 제시하는 내용을 실현하도록 함으로써 주체적 태도를 기르도록 한다.

둘째, 의미구성의 주체가 기호의 의미작용에 영향을 미치는 매개된 환경과 다대다 소통 상황에 대해 적극적으로 대응하여 의미를 구성하도록 한다.<sup>9)</sup> 매개된 소통에서는 미디어나 매개 주체에 의해 의미 구성의 왜곡이 일어날 수 있으며 다대다 소통

6) 오늘날의 미디어 환경에서는 텍스트, 음향, 영상, 신체동작, 행동사건 등의 혼합이 ‘자기’와 ‘자아’를 형성시키고 있다고 해도 과언이 아니다.(F.Hartman,2006;이상엽·강웅경 역, 2008: 35) 애초에 자아는 사회와 문화 환경 속에서 형성되는 것이므로 새삼스러운 주장이 아닐 수도 있다. 그러나 현대 사회의 매체 환경에서는 매체들이 자아의 형성에 깊숙이 관여하면서 특히 의사소통 공동체 속에서의 사회적 주체는 이러한 매체들에 매개된 공동체 속에서 형성된다는 점에 주목해야 한다.

7) 최현섭 외(2007: 285)에서는 텔레비전의 소통적 기능이 공동체 구성원에게 공동의 문화적 자원과 소통의 채널을 마련해 주는 공통의 언어라고 하면서 현대 사회에서의 대표적 공공 영역이라고 하였다. 텔레비전뿐 아니라 라디오나 잡지 등의 대중 매체는 물론이거니와 인터넷도 역시 같은 논리로 설명할 수 있을 것이다.

8) 다만 매체언어 교육이라고 해서 모두 매개된 토의로 이루어지는 것은 바람직하지 않다. 이를 메타적으로 바라볼 수 있는 직접 대면의 비매개된 토의도 함께 병행하는 것이 필요할 것이다.

환경에서는 의미 구성이 휩쓸려버리기 쉽다. 의미 구성의 주체는 이러한 소통 환경을 인식하고 보다 능동적이고 적극적으로 의미를 구성하려는 태도를 가져야 한다. 능동적이고 적극적인 의미구성 태도는 굳이 매체언어 교육이 아니라 하더라도 강조되어야 할 태도일 것이다. 그런데 매체언어 교육에서의 주체는 그 소통 환경이 가지는 특성 때문에 의미구성의 적극성이나 능동성에 이를 반영해야 한다.

이를테면 매개된 공동체의 토의 속에서 의미를 구성하게 되므로 매개 환경에 따른 의미의 변이나 변형을 판단하게 한다든지, 다대다의 공동체적 소통이 이루어지므로 많은 의견과 대화하고 교섭하면서 자신의 판단이 어떻게 변화하는가를 추적하게 하도록 할 수 있다. 스스로 자신의 의미구성에 영향을 미친 요인을 점검하도록 하는 것이다. 학습자들의 의미구성 혹은 결정은 사회적 주체로서 내리는 것이다. 이를 위해서는 학습자들 간의 의사소통도 활발해야 하며 그 밖의 다양한 의견을 많이 접하면서 그 속에서 의미가 구성될 수 있도록 해야 한다. 이는 다대다의 매개된 소통 환경을 최대한 활용하도록 한다. 디지털 매체의 특성을 이용하여 주제에 관련된 기사, 타 집단의 의견 등을 복제해 오거나 링크할 수 있을 것이다. 그 외에 전문가의 견해를 요청하거나 타 학교 학생들의 의견을 구해볼 수도 있다. 진정한 다대다 의사소통을 이러한 방법으로 전개시킬 수 있을 것이다. 또한 학습자들로 하여금 매개 환경에 대해 메타적으로 점검하는 습관을 기르고 공동체적 소통에 익숙해지도록 교육내용과 방법을 정해야 할 것이다.

셋째, 매체 환경에서의 소통은 매개된 소통이기 때문에 상호이해에 의한 합의를 위해서 특별히 내용의 진실과 바른 화행이 강조되어야 한다. 또한 다대다 소통이기도 하므로 상호 배려가 각별히 요구된다는 점도 잊지 말아야 한다. 합리적 의사소통을 위한 이상적 주체를 실현하기 위해서는 특히 상호이해가 필수적인데 매개된 환경에서는 더욱 이것이 어려워지고 다대다 소통에서는 조건이 더욱 까다로워진다. 여기에는 인지적 능력보다는 소통 주체의 태도가 더욱 중요한 영향을 미치게 되므로 올바르게 화행을 수행하려는 태도, 진실된 내용과 언어를 사용하려는 태도가 절실하게 필요하다.

이러한 태도를 내면화하기 위해 학습자가 스스로 어떻게 소통에 참여해야 할 것인가에 대해 답을 찾도록 수업을 구성한다. 앞서 언급하였듯이 합의에 이르기 위해서는 진실된 내용과 올바른 화행의 태도가 있어야 한다. 학습자로 하여금 나는 어떻게 소통에 참여할 것인가에 대해 고민하고 답을 찾을 수 있도록 한다. 매개된 다대다 소통이기에 자칫 토의의 결과에 치중하거나 토의 중 길으로 드러난 양상에만 주목할 수 있다. 그러나 학습자들로 하여금 토의 중 소통을 위해 스스로 얼마나 진실된 내용으로 올바른 화행을 수행하였는지 점검하도록 하는 것이 필요하다. 온라인 토의는 대부분 그 과정이 기록되므로 이를 잘 활용하도록 한다.

## 5. 나가며

지금까지 다소 거칠게나마 의사소통의 관점에서 본 주체는 무엇이며 이러한 주체가 매체언어 환경에서는 어떤 특성을 갖게 되는지를 살펴보고 매체언어 교육의 주체적 태도 교육을 어떻게 해야 할지에 대해 논의해 보았다. 물론 많은 관점에서 주체를 바라볼 수 있고 태도 역시 주체 외의 관점에서 논할 수 있다. 그러나 현재의 매체 환경에서 이루어지는 소통 양상은 그야말로 주체적 태도를 가진 소통의 주체가 필요하다. 이 주체를 이상적 주체로 본다면 매체언어 교육은 이상적 주체의 형성에 더욱 관심을 가져야 할 것이다. 다만 이 연구는 아직 초기 논의에 그치고 있어 후속 연구로 이를 실현하기 위한 구체적 내용과 방법의 설계가 뒤따라야 할 것이다.

---

9) 여기서 의미구성의 주체는 당연히 학습자가 되어야 할 것이다. 그러나 토의 중에는 교사가 의미구성의 주체가 될 수도 있는데 교사 역시 마찬가지로 이러한 매개된 환경과 다대다 소통 환경에 대해 적극적으로 대응하면서 의미구성을 하고 토의에 참여해야 한다.

## ■ 참고 문헌

- 김대행 외(2006), 하이퍼텍스트의 언어문화 이해 교육, 서울대학교출판부.
- 김대행(2007), 매체 환경의 변화와 국어교육의 방향, 국어교육학연구28: 5-36, 국어교육학회.
- 김성희(2009), 인터넷 매체언어의 읽기와 쓰기 특성과 효과적 통합 지도 전략 연구, 동국대학교 박사학위 논문.
- 김인옥(2006), 주체성과 관계성의 통합적 관점에서 본 청소년기 자아 정체성 교육, 이화여자대학교 박사학위 논문.
- 김정자(2002), 국어교육에서 미디어 교육의 수용, 국어교육학연구15: 235-272, 국어교육학회.
- 박인기 외(2000), 미디어 문식성을 반영한 국어과 교육과정 개발 연구, 한국교원대학교 부설 교과교육공동연구소.
- 박인기(2000), 국어과 교육에서 정의교육의 방향과 재개념화, 국어교육학연구11: 1-25, 국어교육학회.
- 서울대국어교육연구소(1999), 국어교육학사전, 대교출판사.
- 우한용 외(2006), 인터넷 시대의 글쓰기와 표현 교육, 서울대학교출판부.
- 윤여탁 외(2008), 매체언어와 국어교육, 서울대학교출판부.
- 윤혜성(2009), 사이버 공간에서 소통이 갖는 교육적 의미, 인하대학교 박사학위 논문.
- 정현선(2007), 미디어 교육과 비판적 리터러시, 커뮤니케이션북스.
- 주형일 외(2008), 미디어 교육의 원리와 방법, 영남대학교출판부.
- 최현섭 외(2007), 상생화용 새로운 의사소통 탐구, 커뮤니케이션북스.
- F.Hartman(2006), Medienphilosophie;이상엽·강웅경 역(2008), 미디어 철학, 북코리아.
- H.M.Mcluhan(1964), Understanding Media;박정규 역(1997), 커뮤니케이션북스.
- J.Fiske(1990), Introduction to Communication Studies;강태완·김선남 역(2001), 커뮤니케이션학이란 무엇인가, 커뮤니케이션북스.
- J.Habermas(1987), Theorie des Kommunikatiuen Handelns;장춘익 역(2006), 의사소통행위이론1,2, 나남출판사.
- Poster(2001), What s the Matter with Internet;김승현·이종숙 역(2005), 미네르바의 올빼미가 날기 전에 인터넷을 생각한다, 이제이북스.



## ‘의사소통의 관점에서 본 매체 언어 교육의 태도 교육 연구’에 대한 토론문

■ 최지현(서원대학교)

1.

토론자는 국어교육에서 태도 교육은 지식 교육이나 기능 교육과는 다른 위상에 설정되어 있는 실천의 영역이라고 보고 있는 사람이다. 선문답 식으로 표현하자면—이 편이 표현하기가 수월하기 때문이다—, 태도 교육은 가능하지만 태도는 가르칠 수 있는 게 아니다. 이것이 토론자의 시각이다. 그리고 여기에 덧붙이자면, 이 말인 즉, 우리가 태도 교육이라고 여기는 대부분의 것들은 태도를 형성하는 영향 요인들에 대한 교육이거나 태도를 강화하게 하는 지식이나 기능에 대한 교육에 다름 아니라는 뜻이다. 토론자는 그동안 ‘어떤’ 태도를 형성하게 하는 교육을 ‘태도 교육’이라고 명명하여 연구 대상으로 삼는 많은 선행 연구들에서 ‘태도 교육’에 고유한 교육 내용을 발견하지 못했거니와, 그것이 어찌면 매우 당연한 일이라고 보고 있기도 하다.

이러한 토론자의 입장을 미리 양해해 주시기를 부탁드린다. 이 토론문은 기왕의 훌륭한 토론문들의 모범을 벗어나 발표문과는 엇갈려 있는 시선에서 문제를 보고 있다. 잘못하면 논리의 함당성과 제안의 적정성이 아닌, 시각과 입장의 당위성이 토론의 중심 화제가 될 수 있고, 그것은 논의를 지극히 단순화할 우려가 있기 때문이다. 어쩔 수 없는 일이다. 하여, 부득이 논의를 생산적이게 하기 위해, 발표자의 핵심 관심사는 아니었을지라도 두 입장이 맞붙는 부분을 먼저 풍성하게 하는 것이 필요하다고 생각한다. 많지 않은 시간을 쪼개어 다음 질문들에 먼저 답하게 해 드려서 죄송하다.

2.

- “태도는 가르칠 수 있는가? 이때 가르친다는 것은 무엇을 뜻하는가?”
- “태도는 구체적인 교육 내용을 가지고 있는가? 그것은 교육과정에 명시될 수 있는 것인가?”
- “국어교육에서 태도 교육은 특정한 방향을 지향하는가? 그 방향은 발달의 방향인가?”

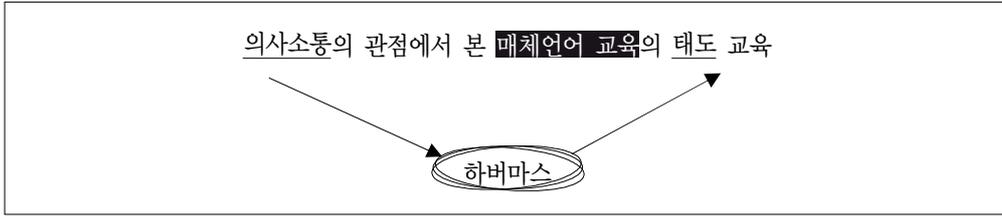
3.

발표문을 통해 발표자께서는 의사소통적 관점에서는 매체언어교육에서 ‘비판과 성찰의 태도’가 중요하며, 비판과 성찰의 주체가 형성되게끔 하는 것이 의사소통적 관점에서 평가하는 매체언어교육에서 태도 교육의 실현이라고 전제하고 있다. 그런 다음, ‘무엇이 비판과 성찰의 태도이며, 그 태도를 어떻게 실현할 수 있는가?’ 하는 것이 ‘1. 들어가며’의 핵심 내용이다. 이 핵심 내용은 ‘5 나가며’에서도 반복된다. 그 사이에 있는 2, 3, 4절(요표기로 보아 고쳐 써 놓았다.)이 각기 ‘첫 번째 과제1’, ‘첫 번째 과제2’, ‘두 번째 과제’를 다루고 있으니, 발표자는 매체언어 교육으로부터 주체로, 주체로부터 다시 태도로 화제를 옮겨 가며 교육 내용과 방안을 도출해 내려고 하고 있음을 알겠다.

그렇다면 그 내용은 무엇일까? 글의 논리 구조에 따르면, ‘비판과 성찰의 태도’는 2절에서 ‘주체적 태도’로 총괄되고 있는데, 2절의 ‘주체’는 3절에서는 ‘의사소통의 관점에서<sup>1)</sup> 하버마스적 의미의 능동적 주체<sup>2)</sup>로, 그리고 다시 4절 앞부분에서는 ‘매체언어 교육’이라는 장을 배경으로 하여, ‘매개된 소통과 다대다 소통의 특성을 가지는 매체 환경에서의 주체’, 다른 표현으로는 ‘매개된 환경의 공동체 속에서 형성된 사회적 주체로 개념화된다. 4절 뒷부분에 따르면, 주체적 태도는 결국 소통적(공동체의 의미를 수용하여 자신의 의미로 구성, 판단하는) 태도이며, 적극적이고 능동적인 태도이고, 진실과 바른 화해를 수행하려는 태도를 말한다. 이 부분만 놓고 보면, 하버마스의 재귀적 진술이라고 볼 만큼 하버마스적 의미의 주체를 바꾸어 놓고 있다.

1) 그런데 왜 의사소통의 관점이 개입하는 것일까? 매체언어교육은 의사소통의 관점을 필연적으로 요구한다는 뜻일까, 아니면 발표자의 기본 입장으로 전제한다는 뜻일까? 3절의 맥락은 후자를 의미하는 것 같은데, 4절의 전반부는 전자에 가깝다. 발표자께서는 이에 관해 입장을 정리해야 할 것 같다.

2) 하버마스에 따르면, 이는 사회문화적 이데올로기를 배경으로 가진 사회적 주체로 사회화되고, 다시 토의를 통해 상호 이해의 합의를 이룰 수 있는 이상적 주체로 형성된다고 한다.



발표문의 아쉬운 점을 놓고 보면,

(1) 의사소통의 관점이 하버마스로부터 도출되는 것은, 애당초 의사소통론 자체는 ‘주체’ 중심적이기보다는 ‘구조’ 중심적이며 따라서 ‘기호’ 중심적인 까닭에 ‘태도’의 문제를 다루기 어려운 반면, 하버마스에게서는 ‘주체’의 담화 행위가 갖는 ‘통합’의 힘을 의미 있게 가져올 수 있었기 때문이라 할 수 있다. 하지만 그것이 태도 교육의 방법으로 직접 연결된다면, 이 발표가 제안하는 논의의 새로움이란 무엇인가?

(2) 이럴 때, 매체언어 교육의 정체성이 문제가 된다. 앞의 논리 구조로 보자면, 국어교육에서 태도 교육은 공통의 내용을 가지고 있으며, 다만 매체언어 교육에서 방식이 구체화된다고 보는, 곧 매체언어 교육은 ‘내용 구체화 방식’의 하나라는 인식이 바탕을 이루고 있는 듯하다. 그런데 이와는 다른 인식에 따르면, 매체언어 교육은 언어가 실현되는 근본적인 다른 방식<sup>3)</sup>이다. 그렇다면,

- 매체언어 교육에서는 어떤 태도 교육이 가능한가? 하는 질문과

- 국어과 태도 교육은 매체언어를 어떻게 수용(활용)하는가? 하는 질문 중에서 어떤 질문에 답할 것인가?

참고로, 토론자는 전자의 질문에 먼저 답할 것이다. 이 질문은, 매체언어 교육에서는 태도 교육 또한 직접적인 음성이나 문자 중심의 국어교육에서와는 질적인 차이를 보인다는 가정을 취하는데, 그것은 매체언어 교육에서 태도는 의미 중심이라기보다는 형식 중심이기 때문이다.

(3) 이럴 때, 태도 교육의 내용과 방법이 일대일처럼 대응하는 것은, 달리 그 외에는 방법을 도출할 근거가 없기 때문이라고 읽힐 수 있다. 그런데 ‘사회적 주체’를 ‘온라인 토론방’에 연결시키고, ‘능동적 주체’를 여러 사람으로부터 ‘의견을 구해’보기와 연결시키며, ‘이상적 주체’를 ‘토의 수업’으로 연결시키는 것은 그 적합성이나 적정성을 검증할 수 없다는 점에서—달리 말해서 동어 반복적이라는 점에서— 무리가 있어 보인다.

#### 4.

주요하지는 않지만 나중을 위해 다듬을 만한 사항들을 몇 가지 더 언급하고 토론을 끝맺는다.

- 2절의 ‘주체’에 관한 선행 연구들의 정리는 다음과 같은 필요성으로부터 이끌린다. “다양하고 복잡한 매체 환경에서 살아가는 학습자들에게는 그 무엇보다도 스스로의 주체성을 확립하여 매체의 주인이 되는 것이 필요하다.” 하지만 유감스럽게도 이러한 주체성은 매체언어 교육이 아닌 경우라 해도, 똑같이 중요하다. 좀 더 강한 증거가 필요하다.

- 3절에서도 선행 연구 정리가 되어 있는데, 하버마스 이전까지의 논의 과정은 논리적 선후가 시간적 선후와 어긋나 있다. 거브너의 수정 모델은 80년대 제안된 것으로 알고 있는데, 이 모델은 초기 모델도 아닐뿐더러 소쉬르 사후 필사본과도 60여 년 이상 시간적 거리를 두고 있어서, 거브너에서 미약했던 것이 소쉬르의 개념에서 좀 더 뚜렷해진다는 것은 사실에 부합하지 않는다. 마찬가지로 바르트의 주체 개념을 야콥슨의 말을 빌어 평가하는 것이나, 야콥슨을 통해 검토한 사회적 주체의 개념을 미드의 논의에서 좀 더 명확히 찾을 수 있다고 말하는 것 등은 논리를 만들기 위해 전혀 다른 이론들을 임의로 결합시키고 분리했다는 비판을 받게 될 수 있다.

- ‘비판과 성찰의 태도’가 소통과 능동성과 참된 진술로 연결되는 과정은 나름대로 논리적인 연쇄를 갖추고 있다. 하지만 그런 다음에 그것들이 비판과 성찰에 어떻게 연결되는지를 보여주고 있지 않아 1절의 문제의식을 놓치기 쉽다.

3) 기왕의 매체언어 교육은 언어를 음성·문자 언어, 시청각·영상 언어, 컴퓨터·정보통신 언어로 나누고 그것들 사이에 질적 변별 자질이 존재한다고 보았다.



## 인터넷 언어의 국어교육 내용 연구 -현장 연구를 중심으로

윤여탁, 송여주, 정지민, 김진진(서울대)<sup>1)</sup>

### 〈차례〉

- I. 머리말
- II. 현장 연구 수업의 설계
  - 1. 게임 현장 연구의 교수·학습 내용
  - 2. 팬카페와 미니홈피 현장 연구의 교수·학습 내용
- III. 현장 연구 수업에서의 의미
  - 1. 게임 현장 수업 연구의 의미
  - 2. 팬카페와 미니홈피의 현장 연구 수업의 의미
- IV. 맺음말

### I. 머리말

본 연구는 2008~2010년 “학교 교육에서 인터넷 언어 사용 실태와 개선 방안 연구”라는 제목 하에 진행되고 있는 인터넷 언어의 국어교육 내용에 대한 연구의 마지막 단계로 실행되었다. 총 세 단계로 기획된 이 연구는 ‘인터넷 언어의 사용 실태 조사’<sup>2)</sup>를 통한 실태 파악과 전문가 델파이 조사를 바탕으로 한 교육 내용 구상<sup>3)</sup>을 바탕으로, 실제 학교 교육에서 실행 가능한 개선 방안을 구안하고 이를 현장 연구를 통하여 검증하는 데 목적을 두고 있다.

현장 연구 수업의 교육 내용은 선행 연구를 기반으로 설계되었다. 우선 2차 연구인 전문가 델파이 조사에서 인터넷 언어의 장르 및 텍스트 유형에 따른 교육의 필요성이 제기됨에 따라,<sup>4)</sup> 수업에서 다룰 대상 텍스트를 장르 및 텍스트 유형별로 선정하였다. 또한 구체적인 대상 텍스트 선정에 있어 1차 연구인 인터넷 언어의 사용 실태 조사를 참조하여, 중학교는 게임을, 고등학교는 미니홈피 및 팬카페를 선정하였다. 이는 1차 연구인 ‘인터넷 언어의 사용 실태 조사’의 내용에 근거한 것으로, 인터넷 접속 시 자주 사용하는 항목으로 중학교에서는 게임이, 고등학교에서는 미니홈피 및 커뮤니티가 높은 순위로 나타났기 때문이다.<sup>5)</sup>

1) 본 연구는 2008년도 한국연구재단 기초연구지원 인문사회(과제번호: krf-327-2008-3-A00864) 지원 과제에 의해 이루어진 연구로, 2010년 8월 현재 2차년도 연구가 진행되고 있다.

2) 윤여탁 외, 「학교 현장에서의 인터넷 언어 사용 실태 연구」, 국어교육학연구 제36집(2009.12) 참조.

3) 윤여탁 외, 「인터넷 언어의 국어교육 내용 연구-전문가 델파이 조사를 중심으로」, 한국어교육학회 제269회(2010.05.15.) 발표집 참조.

4) 윤여탁 외, 「인터넷 언어의 국어교육 내용 연구-전문가 델파이 조사를 중심으로」, 51쪽.

5) 윤여탁 외, 「학교 현장에서의 인터넷 언어 사용 실태 연구」, 국어교육학연구 제36집(2009.12), 438쪽.

인터넷 접속 시 자주 사용하는 항목 3가지를 고르도록 하여 전체 합산한 것이며, 원 조사는 남자 고등학교도 대상으로 하였으나 본 연

또한 교육 내용의 위계 설정이 필요하다는 가설을 세워, 중학교에서는 올바른 언어생활이라는 측면에서 태도교육을, 고등학교에서는 체계화된 지식을 가르치는 지식교육을 목표로 삼고 수업을 설계하였다. 수업의 방식은 중학교에서는 모둠을 기반으로 한 변형된 전문가 협동학습 방식(Jigsaw II)<sup>6)</sup>을 택하여, 수업의 내용은 모둠별로 사례 선정, 조사 후 그 문제점과 실천적인 해결 방안을 탐색하는 것으로 구성하였고, 고등학교에서는 발문을 통한 상호작용과 토론 중심 수업 방식을 택하였다.

연구 방법으로는 연구자에 의해 구안된 교육 내용을 구현한 수업의 참여 관찰 및 학생 심층 면담을 통한 연구 방법을 사용하였다. 또한 문제점 개선 방안의 효용성을 점검하기 위해 사전 및 사후 설문을 보완하여 실시하였다. 마지막으로 구체적인 현장 연구 수업의 대상 및 진행 사항은 다음과 같다.<sup>7)</sup>

	중학교	고등학교
<b>대상</b>	경기도 모 중학교 1학년 한 반 28명(남녀 공학)	서울 중구 모 고등학교 1학년 한 반 35명 (여)
<b>일시</b>	2010년 7월 16일 (2차시) 2010년 7월 19일 (1차시) 2010년 7월 20일 (1차시) ※ 총 4차시 <sup>8)</sup>	2010년 7월 7일 (1차시) 2010년 7월 9일 (1차시) 2010년 7월 12일 (1차시) ※ 총 3차시
<b>수업 교사 및 특기 사항</b>	해당 중학교에 재직 중인 경력 13년의 여교사(정보부장을 역임하고 있어 컴퓨터 및 인터넷에 대한 지식은 풍부하나 온라인 게임에 대해서는 잘 알지 못함). 기본적인 수업 내용은 연구자가 제시하고 수업 전 수업 참여 교사와의 이메일, 면담 회의 등을 통해 수업을 구성함. 수업 참여 교사가 수업을 하고 연구자가 참여 관찰함.	해당 고등학교에 재직 중인 경력 5년의 여교사(본 연구의 연구원임). 기본적인 수업 내용은 수업 교사 본인이 제시하고 수업 전 연구자와 이메일, 면담 회의 등을 통해 수업을 구성함. 수업 참여 교사가 수업을 하고 연구자가 참여 관찰함.
<b>연구 결과 수집 자료</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생 설문 자료 : 사전, 사후 설문지</li> <li>• 학생 심층 면담 자료 : 3인, 수업 종료 후 실시</li> <li>• 교사 자료 : 이메일, 면담 회의, 사후 심층 면담 자료</li> <li>• 교수 학습 지도안 및 학습지</li> <li>• 학생 수업 결과물</li> <li>• 수업 영상 녹화 자료</li> </ul>	

구에서는 제외하였다.

	이메일	정보검색	전자상거래	게임	커뮤니티	메신저, 채팅	학습	블로그, 미니홈피	기타
중	3.3%	18.7%	5.7%	19%	9%	16.3%	4%	18%	6.3%
고	8%	20.7%	6.3%	3%	12.7%	10.7%	13%	20%	7%

6) 전문가 협동학습(Jigsaw II)이란 기초 집단의 학생들이 각자 맡은 주제의 전문가 집단이 되어 그 주제에 대해 조사한 다음, 다시 기초 집단으로 돌아와 각자 조사한 주제를 기초 집단 동료들에게 가르쳐주는 모형이다. 그러나 본 연구에 기초집단에 가르쳐주는 모형이 아니라 반 전체에 공유하는 형태로 변형되어 이루어졌다. 자세한 것은 Slavin, *Cooperative Learning : Theory, Research, and Practice*, Boston : Allyn and Bacon, 1990. 참조.

7) 본 현장 연구의 대상이 된 학교는 1차 연구인 「학교 현장에서의 인터넷 언어 사용 실태 연구」에서 조사 대상으로 삼았던 학교와 동일하다.

8) 중학교와 고등학교 모두 동일하게 3차시로 계획하였으나, 실제 수업 결과 시간이 초과되어 중학교는 4차시로 변경하였다.

## II. 현장 연구 수업의 설계

### 1. 게임 현장 연구의 교수·학습 내용

#### 1) 전체 차시 계획

전문가 델파이 조사의 교육 내용 체계표에 근거한 학습목표를 다음과 같이 선정하였다.

내용 체계 영역	학습 목표
지식	온라인 게임의 개념과 특성을 안다. 온라인 게임의 소통 구조의 특성을 안다.
수용	온라인 게임의 언어문화에서 긍정적 측면과 부정적 측면을 말할 수 있다. 온라인 게임에서 일어나는 의사소통 현상을 비판적으로 수용한다.
맥락	개인적, 사회적 차원에서 온라인 게임의 언어 사용 문제점을 개선할 방안을 제안한다.

학습 목표에 따른 전체 차시 계획을 소개하면 다음과 같다.

차시	학습활동	학습활동
1~2차시	모둠 별 맡은 게임 소개, 사례 발표 게임의 성격과 장단점 정리	블럭 타임 (2시간)
3차시	게임에서 문제점을 게임의 특성과 연관하여 이해하기	
4차시	게임의 문제점을 해결할 개선 방안 제안하기	

모둠	역 할
1모둠	게임 사례 조사 발표(피파온라인2)
2모둠	게임 탐구 생활 발표(피파온라인2)
3모둠	게임 사례 조사 발표(크레이지 아케이드)
4모둠	게임 사례 조사 발표(메이플 스토리)
5모둠	게임 탐구 생활 발표(크레이지 아케이드)
6모둠	게임 사례 조사 및 탐구 생활 발표(카트 라이더)

## 2) 수업 설계의 특징

온라인 게임 수업 설계의 기본적인 관점은 텍스트에 대한 학습이라기보다는 사례 연구에 가까운 매체언어 교육의 성격을 살리고자 하였다. 인터넷에 나타난 언어문화 현상을 이해하기 위해 반드시 살펴보아야 할 일종의 '정전'과 같은 텍스트의 교육은 필요하지 않다. 의미를 해석해야 할 '정전'으로서의 텍스트를 선정하는 것이 아니라 탐구할 문제가 분명한 '사례 연구' 대상으로 텍스트를 선정하고 분석할 필요가 있다는 것이다.<sup>9)</sup>

이는 연구자와 수업 참여 교사가 수업 전에 동의했던 부분으로, 수업 참여 교사는 하나의 사례가 아니라, 학생들이 친숙한 사례를 선택할 수 있도록 하였다. 학생들이 자신의 경험을 최대한 끌어내어 수업을 통해 '공유'하게 함으로 동기 유발과 깊이 있는 탐구가 이루어질 수 있다고 보았다<sup>10)</sup>. 그래서 한 학급 전체가 동일한 게임 텍스트를 가지고 수업할 필요는 없다는 점에 연구자와 수업 참여 교사가 합치하여 수업을 설계하였다.

사례 조사 및 학생 경험을 중심으로 한 모둠 발표 수업 후 온라인 게임의 특성이라는 지식적 측면을 도출해 내었다. 온라인 게임의 특성은 세 가지 개념으로 설명되었다. 놀이의 공간, 대화의 공간, 상업적 공간이라는 세 개념은 엄밀한 학문적 개념이라기보다는 중학교 1학년 수준에서 쉽게 이해 가능한 개념으로 설정한 것이다. '공간'이라는 개념은 게임을 프로그램이나 객체(object)로 바라보는 것이 아니라, 인간 행위가 일어나는 장소로 바라보고자 도입하였다. 레프 마노비치에 의하면, 공간은 데이터베이스와 더불어 뉴미디어의 핵심적 형식(forms)을 이룬다<sup>11)</sup>. 또한 컴퓨터 공간은 이중적 특성을 지닌다. 컴퓨터의 공간은 물리적 사실성이나 인간의 육체와 연관되어 있지 않으며, 정보처리시스템을 공간적으로 시각화한 것이다. 그러나 다른 한편으로 컴퓨터 공간은 인간 거주자들이 살아가고 있는 공간 즉 사용자가 자신의 문화적 틀을 가지고 살아가는 곳이기도 하다<sup>12)</sup>. 컴퓨터와 인간 사이의 상호작용보다, 인간과 인간 사이의 상호작용이 중심이 되는 온라인 게임에서 공간은 전자이기보다는 후자의 성격을 강하게 지니지 않을 수 없다<sup>13)</sup>.

이러한 온라인 게임의 특성과 연관지어 온라인 게임 언어 문화의 문제점을 도출해냄으로써 문제점이 발생하는 구체적인 국면과 원인을 살펴보고자 하였다. 이는 문제점의 개선 방안을 강구할 때 단순한 예절 차원을 넘어서 개선 방안을 학생들이 심도 깊게 생각해 볼 수 있고자 한 것이다.

대안 제시 활동은 표현(쓰기) 활동과 연계하여 구성하였다. 공익 광고와 건의문 쓰기 중 하나를 택하여 스스로 생각해 낸 개선 방안 및 대안을 제시하도록 하였다. 연구 참여 교사가 제안한 이 두 장르는 중학교 1학년 1학기의 교수·학습 내용이면서, 학생들이 이미 표현 활동을 해 본 것이다.

또한 게임은 교실 안에서만 이루어질 수 있는 활동이 아니므로, 교실 안과 밖을 연결할 수 있는 대안을 마련해야 한다. 이와 관련된 교수학습 내용 및 활동으로 문식성 실천 혹은 실천적 문식성(literary practice) 활동을 제안하고 실행할 수 있다. 공익광고와 건의문 쓰기 활동은 이러한 실천성을 강조한 것이다. 태도의 변화가 태도에 대한 당위적인 강조에 의해 이루어지기보다는 경험에 의한 간접적인 교육 활동에 의해 이루어진다고 볼 때, 구체적 목표를 가진 실천적인 경험 활동은 학생들의 태도 변화에 영향을 미칠 것이다<sup>14)</sup>

9) 김대행 외(2006), 하이퍼텍스트의 언어문화 이해 교육 연구, 서울대학교 출판부, 328-329쪽

10) 모둠 별로 게임 활동을 조사 정리할 수 있는 기본양식을 주어 간단보고서를 작성하게 하고, 'OO의 게임 탐구생활' 같은 제목으로 모둠 안에 사례를 발표하면서 공유하는 것도 좋을 것 같아요. 그 게임에 익숙한 사용자들은 탐구를 할 때도 좀 더 깊이 있을 것 같고 지들끼리 신나서 잘할 것 같아요. - 수업 전 수업 설계에 관한 교사 이메일 답변

11) 공간이 미디어 유형이 된 것은 뉴미디어 시대에 이르러서이라고 보고 있으며, 특히 뉴미디어의 공간적 특성을 항행(navigable) 공간으로 규정하고 있다. 항행 공간은 인간이 특정한 목표를 가지고 경로를 설정하여 탐색할 수 있는 공간의 성격을 강조한 것이라 보겠다. 레프 마노비치(2004), 뉴미디어의 언어, 생각의 나무, 50-53면 참조

12) 레프 마노비치(2004), 앞의 책, 323-335면

13) 온라인 게임 뿐 아니라 인터넷을 기반으로 형성된 장르들은 대부분 그러하다.

14) 김은성은 국어교육에서 태도 교육의 구성 원리를 세 가지로 제시하고 있다. 간접성의 원리, 경험의 원리, 통합 중심의 원리가 그것이다. 각 원리에 대한 자세한 설명은 김은성, 국어 문법 교육의 태도 교육 내용 연구, 서울대학교 박사, 2006, 175-198면 참조.

## 2. 팬카페와 미니홈피 현장 연구의 교수·학습 내용

### 1) 전체 차시 계획

수업 지도안은 크게 인터넷 매체에 대한 이해와 인터넷 텍스트에 나타나는 의사소통상의 특징에 대한 이해, 실제 인터넷 텍스트 이용시 나타나는 문제점에 대한 성찰이라는 3가지 목표를 중심으로 구안되었다.<sup>15)</sup> 수업은 전체 3차시로 진행되었으며, 팬카페와 미니홈피를 각기 1.5차시로 배분하였다.<sup>16)</sup> 먼저는 인터넷 매체 자체에 대한 지식과 인터넷 텍스트가 소통되는 맥락을 이해하고, 이같은 인터넷 매체의 특성과 사회·문화적 맥락들이 어떻게 인터넷 텍스트의 의사소통의 특징을 결정짓는지를 학습자들이 이해할 수 있도록 구성하였다. 최종적으로 앞서 학습한 지식과 원리에 대한 이해를 바탕으로 학습자들로 하여금 인터넷 텍스트에 나타나는 인터넷 언어 사용을 비판적으로 검토하게 하였다.<sup>17)</sup> 전체적인 수업의 차시 계획은 다음과 같다.

차시	수업 목표	주요 교수·학습 내용 및 활동
1	인터넷 매체에 대한 이해	팬카페의 성격과 사회 문화적 맥락에 대한 이해
	인터넷 텍스트의 소통구조에 대한 이해	팬카페에서 나타나는 의사소통에 대한 이해
2	인터넷 텍스트의 언어 사용에 대한 성찰	팬카페 이용 경험에 비추어 인터넷 언어 사용에 있어 문제점을 비판, 성찰
	인터넷 매체에 대한 이해	미니홈피의 성격과 사회 문화적 맥락에 대한 이해
3	인터넷 텍스트의 소통구조에 대한 이해	미니홈피에서 나타나는 의사소통에 대한 이해
	인터넷 텍스트의 언어 사용에 대한 성찰	미니홈피 이용 경험에 비추어 인터넷 언어 사용에 있어 문제점을 비판, 성찰

### 2) 교수·학습 활동의 특징

#### ① 메타적 인식<sup>18)</sup>을 통한 지식과 개념의 정립 :

조사와 표현 활동을 중심으로 하는 중학교와 달리 고등학교는 메타적 인식을 통해 현상에 대한 지식과 개념을 정립하도록 설

15) 전문가 의견을 바탕으로 구성한 인터넷 언어 교육 내용 체계표에 따른 것이다. 전문가들은 국어교육관점에서 인터넷 언어 교육이 나아가야 할 방향으로 인터넷 언어 사용의 적절성과 규범성을 꼽았으며, 그 중에서도 소통 환경에 적절한 언어 사용 능력 신장 교육의 필요성에 대한 동의가 가장 높았다. 또한 인터넷 언어 교육 내용에 있어 인터넷 언어에 관한 지식, 인터넷 소통 구조에 대한 지식, 텍스트에 대한 비판적 읽기를 중요한 요소로 지적하였다. 윤여탁, 「인터넷 언어의 국어교육 내용 연구-전문가 델파이 조사를 중심으로」, 한국어교육학회, 2010.

16) 수업의 차시를 팬카페와 미니홈피 각기 2시간씩으로 진행하지 않은 이유로는 수업의 목적이 활동보다는 지식과 개념의 정립에 있기 때문이다. 따라서 수업 시간 중에 마칠 수 있는 학습지를 중심으로 학습활동을 구성했다. 다음으로는 현장 수업의 여건과 관련이 있는데 수업이 진행된 시기는 1학기 기말고사 직후로 설문조사 결과 학생들은 수업의 실효성과 관련한 질문에 대해 팬카페의 경우 35명 중 20명이, 미니홈피의 경우 34명 중 18명으로 수업의 필요성을 느낀다고 답변했다. 그러나 많은 학생들이 수업의 필요성을 인정함과 달리 심층 면담의 결과 시험 직후 여유가 있을 때 배우면 좋지만 정규 수업 중에는 부담이 된다고 답변하여 고등학교에서 인터넷 언어 교육에 많은 차시를 할애하는 것이 어렵다는 사실을 알게 되었다.

17) 태도를 형성하는 최종 단계에서는 학습자들로 하여금 학습자들 스스로의 경험에서 느낀 바를 구체적인 예를 들어 설명하게 하였으며, 비판적이라고 해서 부정적인 측면만을 부각하는 것이 아니라 인터넷 텍스트의 긍정적 가능성이 발현되는 측면과 문제점으로 드러나는 부정적 가능성이 발현되는 측면이 동시에 존재함을 인식할 수 있도록 지도하였다.

계하였다. 이는 인터넷 텍스트 자체가 학습자들에게 이미 친숙한 내용들이기 때문에 고등학교 학습자들에게 필요한 것은 인터넷 텍스트의 상황을 경험적으로 학습하기보다는 인터넷 텍스트에 대한 메타적 인식과 같은 상위 인지 기능을 활용하여 학습하는 것이 학습의 위계상 적절하기 때문이다. 학습자들은 교수-학습 과정에서 인터넷 언어의 생산과 수용의 원리 등 인터넷 텍스트의 소통구조를 이해함으로써 이미 알고 있는 현상에 대한 기존의 지식이나 태도, 신념들을 점검, 재조정하는 시간을 가졌다.

② 교사와의 대화와 자료 분석을 통한 지식과 개념 정리 :

수업은 교사가 지식을 일방적으로 전달하는 방식이 아니라 학습자들의 경험을 상기시키는 발문을 통해 학습자들 스스로가 답변하는 과정에서 지식의 내용이 도출되도록 하였다. 학습자들은 다양한 기사와 실제 인터넷 자료 등 감각적 자료를 토대로 구성된 학습활동을 수행했는데, 해결된 과제는 특별한 발표를 통해 확인하는 것이 아니라 교사의 발문에 자연스럽게 답변하는 과정을 통해 지식을 대화적으로 구성해갔다.

### III. 현장 연구 수업에서의 의미

#### 1. 게임 현장 수업 연구의 의미

##### (1) 인터넷에서의 실질적인(authentic) 언어 문화 공유

① 온라인 게임의 특성과 문제적 언어 사용이 일어나는 맥락 이해

현장 연구 수업의 결과, 학생들은 온라인 게임의 특성과, 온라인 게임 언어 문화의 문제점과 원인 등에 대한 이해도가 높아졌다. 학생들이 수업 이후 자신의 변화를 구체적으로 생각해보게 하는 설문에서, 온라인 게임에 대한 조사 활동을 통해 게임의 특성에 대해 다각도에서 이해하게 된 변화는 50%(14명)의 학생이 응답하였다. 친구와의 대화를 통해 문제의 심각성을 인식하게 된 것은 35.7%(10명), 문제점의 원인을 찾아 개선 방안을 모색하게 된 것은 32.1%(9명)의 순으로 응답하였다<sup>19)</sup>.

온라인 게임에서 문제적 언어 사용이라고 볼 수 있는 욕설과 상대방에 대한 공격적 언어 행위는 언어 현상에만 국한하여 생각할 수 없으며, 온라인 게임의 특성인 놀이성, 상업성과 연결된 맥락에서 일어나는 행위이다<sup>20)</sup>. 학생들은 게임의 특성 전반에 대해 이해하는 것이 언어 행위의 문제점을 개선하기 위해서도 필요하다는 점을 이해하게 되었다<sup>21)</sup>.

18) 메타적 인식이란 메타인지(meta-cognition)로 일컫기도 하는데, 메타인지란 인지에 대한 지식, 인지에 대한 반성으로 문제해결 과정에서 상위 인지 기능으로서 작용하여 계획, 조정, 점검, 관리, 평가의 기능을 한다. 메타인지는 크게 지식적, 기능적, 정의적 관점에서 설명할 수 있는데 지식으로서의 메타인지는 인지 작용의 상태를 판단하기 위한 환경, 과제, 자신, 방법에 대한 지식을 의미한다. 기능적 특성을 가진 메타인지는 메타인지적 지식을 규제하는 것으로, 과제를 이해하는 활동에 대한 감시, 과제 수행 활동의 평가, 전략 사용의 제어 조정 등이 포함된다. 마지막으로 정의적 특성을 가진 메타인지는 신념, 태도, 정서와 관련된 것으로 메타인지적 감정이란 과제해결 상황에서 돌발적으로 나오는 느낌을 말한다. 이 연구에서는 세 가지 관점의 의미를 모두 포함하여 메타인지의 개념을 사용하고자 한다. 김윤정, 「메타인지 촉진 전략을 활용한 온라인 토론 수업모형의 형성적 연구」, 서울대학교 석사학위논문, 2007, 10-12쪽 참조.

19) 설문 문항은 다음과 같다.

3. 수업을 한 이후에 달라진 점이 있다면 무엇인가? (복수응답가능)

- ① 온라인 게임에 대한 조사 경험을 통해, 전에는 생각해보지 않았던 온라인 게임의 여러 측면에 대해 생각해보게 되었다.
- ② 친구들의 발표를 듣고 대화를 나누면서 문제점의 심각성에 대해 인식하게 되었다.
- ③ 온라인 게임에서 일어나는 문제점의 원인을 찾아내면서 개선의 방향을 이해하게 되었다.
- ④ 문제점의 개선 방안에 대한 생각들을 모으고 표현함으로써 적극적인 태도를 가지게 되었다.
- ⑤ 수업 전과 별반 다르지 않다.

20) 학생들의 조사 발표 결과와 심층 면담 결과에 의하면, 게임의 레벨이 잘 올라가지 않아 스트레스 받을 때, 상대방에 의해 자신의 게임 진행이 방해될 때, 게임의 승패에서 졌을 때 등의 상황에서 주로 욕설 및 공격적 언어를 사용한다고 하였다.

## ② 언어 사용에서의 무책임성에 대한 인식

온라인 게임에서의 일탈적 공격적 언어 행위가 빈번히 일어나며, 학생들이 문제의 심각성을 느끼지 못하는 이유는 게임과 같은 가상 공간과 현실을 구분 못하기 때문이 아니라, 오히려 게임과 현실을 분리하기 때문이다. 학생들은 게임에서 하는 일탈적 공격적 의사소통 행위를 게임 안에서의 문화로 여기고 있는 것으로 보인다. 게임과 현실을 구분하여 게임 내에서의 일탈적, 공격적 의사소통 행위의 심각성에 대해 크게 느끼지 못하고 있다. 또한 학생들은 자신이 게임에서의 말과 행동을 현실에서 하는 하지 않는다고 여기므로 큰 문제로 여기지 않는다<sup>22)</sup>.

또한 온라인 게임에서 맺는 인간관계는 인격적 관계라기보다는 도구적 관계의 성격을 띤다. 온라인 게임의 구조는 과제의 제시와 해결로 구성되는 하나의 '과제 풀기' 혹은 이의 연속을 중심으로 구성되어 있다. 게임은 과제 풀기를 구성하는 세 가지 요소에서 즐거움을 얻고자 한다. 과제 풀기를 구성하는 세 가지 요소는 과제를 파악하고 풀기 위해 시간을 들여 노력을 지출하는 과정(플레이한 시간에 따른 즐거움), 이렇게 해서 얻어진 결과로서의 상태(목표달성), 마지막으로 상태에 따른 보상(보너스, 아이템획득)이다<sup>23)</sup>. 이러한 온라인 게임의 구조 안에서 다른 사용자와의 관계는 '이 과정에서 다른 사용자들은 잠깐 이용의 대상이 되는 하나 자신의 성취를 함께 나눌 수는 없는 타자이거나, 자신의 게임을 방해하는 장애물이 된다. 다른 사용자들을 인격적 존재가 아닌 본인의 플레이에 나타나는 도구나 환경으로 보는 구조에서 타인에 대한 존중과 배려가 끼어들 틈이 없다'<sup>24)</sup>.

게임을 현실과 분리된 공간으로 여김으로써, 게임의 구조가 인격적 관계보다는 게임 과제를 달성하여 즐거움을 얻기 위한 도구적 관계를 형성시킴으로써, 언어 사용의 무책임성이 강화된다는 점을 수업 과정을 통해 인식할 수 있었다.

## (2) '객관화'를 통한 반성적 태도 형성

온라인 게임에 대한 조사 발표를 통해 학생들은 게임 안에서의 언어를 교실로 옮겨와 발화하게 된다. 그 과정에서 무의식중에 사용하던 언어 행위를 '객관화시켜 돌아볼 수 있게 된다. 학생 심층 면담 시 '평소에는 별 생각 없이 게임을 하다가 친구들과의 대화를 통해 문제점의 심각성을 느끼게 되었다', 교사 심층 면담 시 '먼저 학습자들은 네트워크상에서는 자신의 언행을 성찰하거나 인지할 기회가 없었는데 자료조사를 하고 수업에서 직접 표현을 해보면서 심하다 싶은 생각을 가졌던 것 같아요. 표현의 강도가 일상생활에서는 쓰기 어려울 정도로 심하다고 느끼는 거죠. 조사한 대로 읽으면 돼 라고 했을 때 한 여학생은 이걸 어떻게 읽느냐고 반문을 했었죠.'는 답변은 실제로 교실에서 언어 행위에 대한 객관화가 일어난 과정을 보여준다.

이는 온라인 게임에서의 언어 생활을 돌아보는 메타적 활동으로 문제의 심각성을 깨닫게 하면서 태도 변화를 가져온다. 그래서 게임에서의 일탈적, 공격적 언어 행위에 대한 반성적 태도는 약간 그렇다 이상 17명(60.7%), 보통이다 8명(28.6%)으로 긍정적인 변화를 나타내었다<sup>25)</sup>.

21) 학생 심층 면담에 의하면, 게임의 세 가지 특성을 모두 이해하고 있지 못했으며 수업을 통해 이해하게 되었다고 하였다.

22) 게임 캐릭터 및 게임 경험과의 동일시 여부를 묻는 설문에서 66.7%(18명)의 학생이 그렇지 않다고 응답하였다. 게임에서 일탈적 공격적 의사소통 행위를 하는 경우는 (거의 포함) 하지 않는다가 25.9%(7명)였다. 반면 게임에서 하는 말이나 행동을 현실에서 하는 경우는 (거의 포함) 하지 않는다가 51.9%(14명)였다.

23) 박상우(2006), 공통적 말하기로서의 지배적 컴퓨터 게임 플레이 유형, 커뮤니케이션 이론 2권-1호 37-40

24) 교사와 수업 후 현장 연구에 대해 나는 이야기 중 가장 마지막에 받은 이메일의 내용으로, 연구 참여 교사는 '이 수업을 하면서 온라인 게임과, 온라인 게임에서의 학생들의 언어 사용에 대한 생각이 많이 바뀌었다.'고 하였다. '처음에는 온라인 게임에서 핵심적인 문제가 무엇인지 잘 몰랐으나 수업을 하면서 학생들의 이야기를 들으며 깨닫게 된 사실이 많았다.'고 하였다. 연구자 역시 이상과 같은 연구 참여 교사의 통찰에 깨달은 바가 많았다.

25) 설문 문항은 다음과 같다.

10. 이 수업을 한 이후에 온라인 게임에서 대화할 때, 욕을 하거나 공격적인 행위를 하지 않도록 주의해야겠다는 생각이 들었다.

① 매우 그렇다 ② 약간 그렇다 ③ 보통이다 ④ 약간 그렇지 않다 ⑤ 매우 그렇지 않다.

### (3) 다양한 표현 활동을 통한 대안 찾기

공익 광고와 건의문 쓰기라는 표현 활동은 각각 지향하는 개선 방안의 방향이 다르다. 교사의 심층 면담에서 그 지향점을 다음과 같이 말하고 있다.

온라인은 공간은 가상이지만 다른 사용자와 함께하는 행위는 현실이고 실재이므로 현실에서 친구들 대하는 것과 같이 상대를 존중해야하며, 현재 만연해있는 온라인상의 언어폭력과 다른 유저의 인격을 무시하는 행태들이 바로잡혀야한다는 인식을 확산하고자 하는 방법으로 공익광고 제작을 구안했어요. 이와 더불어 게임사에서 제공하고 있는 게임 안에서 유저가 네티켓을 무시하는 표현을 했을 때는 처벌, 상대를 배려하는 태도에 대한 보상 등을 효과적으로 마련하여 게임을 하면서 인터넷 예절을 습득할 수 있게 하는 방법이 있는데 이를 위해서는 게임사나 게임 산업 관련 기관에 건의문 작성이 효율적이라고 생각했어요.

- 교사 사후 심층 면담

공익 광고가 개인적 도덕적 태도 변화를 목적으로 하는 활동인데 반해, 건의문은 게임 회사 및 사회적 해결 방안을 추구한다. 실제 학생들의 활동 결과물에서 광고는 ‘당신의 욕설 한 마디가 당신의 인격과 신뢰를 한 단계 낮춥니다’ 등의 개인의 책임성을 위주로 한 내용이며, 건의문은 ‘욕을 하면 대화창이 없어지도록 하는 것, 욕을 하는 욕이 아닌 다른 말로 바뀌도록 하는 방법, 상대에게 욕을 하면 캐쉬가 없어지고, 캐시가 없는 경우 지고 있는 아이템들을 사라지도록 하는 방법’ 등 게임 회사를 상대로 한 온라인 게임 구조나 규칙의 변화를 촉구하는 내용이었다.

이처럼 표현(쓰기) 활동을 다양한 장르와 연관시킴으로서 다각도의 해결 방안을 모색할 수 있다. 또한 이 활동은 학생들의 자기효능감을 높이는 데도 의미가 있었다<sup>26)</sup>.

## 2. 팬카페와 미니홈피의 현장 연구 수업의 의미

### 1) 인터넷에서의 실질적인 언어 문화 공유

#### ① 팬카페나 미니홈피의 특성과 사회문화적 맥락에 대한 인식

수업 후 설문조사 결과 학습자들은 새롭게 알게 된 지식의 여부와 관련된 질문에 팬카페의 경우 총 응답자 35명 중 28명(80%: ① 매우 그렇다: 6명, ② 약간 그렇다: 22명), 미니홈피의 경우 총 응답자 34명 중 26명(76%: ① 매우 그렇다: 8명, ② 약간 그렇다: 18명)이 동의하여 수업의 실효성을 확인할 수 있었는데, 획득한 지식의 내용<sup>27)</sup>과 관련하여 팬카페의 경우 사회문화적 맥락이 총 15명으로 가장 많았으며, 미니홈피는 선택지에 대한 고른 반응을 보였다. 수업을 통해 학습자들은 인터넷 텍스트의 특성과 인터넷 텍스트의 소통 구조를 알게 되었으며, 또한 이 두 가지를 개별적인 지식 요소로 구분 짓는 것이 아니라 인터넷 텍스트가 소통되는 맥락적 상황이 인터넷 언어의 특징을 결정짓는다는 것을 인식하게 되었다.<sup>28)</sup>

26) 저는 해결 방안을 만들고 제시하여 표현하는 활동이 재미있었어요. 친구들과 이야기를 나누어 해결 방안을 만드는 활동이어서요. 실제로 구체적인 방안을 만들었다는 점에서 의미가 있었어요. - 학생 심층 면담

27) 설문내용은 다음과 같다.

#### 2. 새롭게 알게 된 내용이 있다면 어떤 것인가?

- |                      |                 |                    |
|----------------------|-----------------|--------------------|
| ① 팬카페의 특성            | ② 팬카페의 사회문화적 맥락 | ③ 팬카페의 의사소통에 대한 이해 |
| ④ 비즈니스(상업적)차원에서의 팬카페 | ⑤ 기타            |                    |

28) 다양하고 급변하는 다문화적 사회 속에서 계급, 인종, 성 그리고 연령의 사회적 차이에 따른 사람의 미디어 경험 형성 방식의 민감성이 요구된다. 또한 미디어 텍스트가 지닌 감정적, 이데올로기적 중요성이 다른 사람에게 어떤 의미로 다가갈 수 있는지를 아는 것이 중요하다. 따라서 인터넷 언어 교육은 어떤 개인적인 반응이 일어날 때 사회적, 문화적 제도적 맥락의 복잡성을 이해하고 자신의 반응이 어떻

## ② 팬카페나 미니홈피에서 나타나는 언어 현상에 대한 이해

학습자들은 팬카페의 메뉴 항목과 최다 게시글의 유형을 분석하는 활동을 통해 팬카페의 많은 글들이 연예인과 관련한 정보성의 글로 나타나고 있으며, ‘우리 오빠’나 은어, 줄임말, 서로의 감정을 공감하는 표현, 경쟁심리를 자극하는 언어 등 구체적인 언어 사용에 있어 폐쇄성을 지니고 있다는 것을 발견하였다. 또한 팬픽과 같이 상상의 세계에 자신의 욕구를 투사하는 일탈적 언어 현상이 나타난다는 것을 명시적으로 확인하였다. 이같은 현상은 팬카페가 지닌 1. 정보추구의 공간, 2. 특정 집단의 이해 추구, 3. 일탈과 대리 욕구를 충족과 같은 특성에서 기인한 것으로 팬카페가 팬덤 문화와 같은 대중문화와 정보화의 발달과 같은 사회 문화적 맥락에서 비롯되었다는 사실을 이해하게 되었다.<sup>29)</sup>

또한 미니홈피의 경우에는 자기표현과 친교를 위한 언어 행위가 두드러지는데 이는 미니홈피의 특성이 1. 자기표현과 자아정체성 구성의 공간, 2. 의사소통의 공간인데 기인한다. 미니홈피가 자기를 대변하는 인터넷 매체라는 특성은 방문자 수를 늘리기 위한 노력이나, 남들에게 보이는 또는 자신이 되기 원하는 모습 등 다양한 자아 범주화 양상을 통해 표현된다. 또한 의사소통의 공간으로서 특성은 1촌 맺기라는 인맥 형성을 통해 이루어지는데, 1촌 맺기는 소통의 지점이면서도 동시에 소외의 거점으로 작용한다. 또한 미니홈피는 다망응시의 공간으로 내가 관계 맺는 방식을 누군가가 지켜보기 때문에 타자의 시선이 나의 사이버상의 글쓰기나 표현행위를 결정한다 또한 게시판과 사진첩은 펌질(publishing)이 일어나는 곳으로 사회적 소통 공간이 되기도 한다.<sup>30)</sup>

따라서 학습자들은 팬카페나 미니홈피에서 의사소통을 할 때 팬카페와 미니홈피가 지니는 인터넷 자체의 특성과 소통구조를 고려해야 한다는 사실을 이해하게 되었다.

## 2) 지식의 개념화를 통한 메타적 인식

설문조사 결과 학습자들은 수업 후 인터넷 텍스트의 의사소통에 있어 반성적 태도가 형성되었다고 답변했다.<sup>31)</sup> 이같은 성찰적 태도의 형성은 수업을 통해 얻은 지식이 학습자들로 하여금 인터넷 텍스트에서 의사소통 활동을 할 때 자신의 태도를 점검하게 됐다는 심층면담<sup>32)</sup>의 답변을 통해 확인할 수 있었다. 특히 미니홈피에 있어 ‘자아정체성 구성’과 ‘다망응시’라는 특징은 학습자들이 의사소통을 할 때 타자를 의식하거나 객관적으로 자신의 의사소통 행위를 바라볼 수 있게 하여 인터넷 언어의 의사소통에 있어 반성적 태도가 형성된 것을 알 수 있다<sup>33)</sup>. 이는 지식이 학습자들이 무의식적으로 인식하고 있던 현상을 조직화하여 의식화하고 전체적인 맥락 속에서 바람직한 소통 방식을 찾고자 하는 메타적 인식을 일으키는 것으로 설명할 수 있다.

게 형성되어 나오는지 스스로 인식할 수 있도록 도와주어야 한다.

- Buckingham, D., 기선정·김아미 역, 『미디어 교육: 학습 리터러시 그리고 현대문화』, 제이앤북, 2004, 196쪽 참조.

29) 팬카페의 특징과 관련하여 다음의 연구들을 참고하였다. 이동연, 「팬덤의 기호와 문화정치, 진보평론 통권 제 8호, 진보평론, 2001. 김현지 외, 「온라인 팬덤, 미디어, 젠더&문화 제2호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2004. 정민우 외, 「스타를 관리하는 팬덤, 팬덤을 관리하는 산업-2세대 아이돌 팬덤의 문화실천의 특징 및 함의」, 미디어, 젠더&문화 제2호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2009.

30) 미니홈피의 특징과 관련하여 다음의 연구들을 참고하였다. 윤명희, 「미니홈피 커뮤니티의 사회문화적 특징- 대학생 이용자의 사례를 중심으로」, 사이버커뮤니케이션학회, 2007. 김유정, 「미니홈피 이용자의 온라인 관계 맺기」, 한국방송학보 제23-5호, 한국방송학회, 2009. 이진혁 외, 「푸코의 권력이론과 파놉티콘을 통한 “미니홈피”의 권력요소 분석」, 한국기초조형학회, 2009.

31) 팬카페 수업 후 반성적 태도 형성 여부에 대하여, ‘② 약간 그렇다’를 택한 학습자가 응답자 35명 중 15명으로 나타났으며, 수업을 통해 획득한 지식이 팬카페 활동을 하는 학습자의 언어 사용에 미치는 변화와 관련하여, ① 매우 그렇다’가 4명, ‘② 약간 그렇다’가 13명으로 총 17명을 나타냈다. 미니홈피 수업 후 반성적 태도 형성 여부에 대하여, ‘② 약간 그렇다’가 33명 중 18명, ‘① 매우 그렇다’가 4명으로 총 22명(67%)을 나타냈다. 수업을 통해 획득한 지식이 미니홈피를 통한 의사소통 태도에 미치는 영향과 관련하여 ① 매우 그렇다(12명)와 ② 약간 그렇다(13명)을 택한 학습자가 총 25명(81%)으로 인터넷 언어 교육을 통한 지식 획득이 실제적인 인터넷 의사소통의 태도에 영향을 미침을 알 수 있다.

32) 심층면담은 3명의 학생을 대상으로 이루어졌는데, 이들은 수업에 적극적으로 참여한 학생들로 미니홈피와 팬카페 이용에 적극적으로 가담하는 학생과 그렇지 않은 학생을 포함하여 선정하였다.

33) ‘자아정체성 구성’이라는 특징은 학습자들로 하여금 미니홈피의 이용자가 미니홈피에 자신을 투영하고 동일시하여 표현한다는 것을 이해하게 되어 답글이나 게시글을 쓸 때 더 주의하게 되었으며, ‘다망응시의 공간’이라는 특징은 타인이 자신의 의사소통 행위를 볼 수 있다는 사실로 인해 의사소통을 할 때 타인의 시선을 더 의식하게 되었다. 한편 누군가를 더 의식하고 지나치게 인터넷에 자신을 의존하는 것 같은 태도가 싫어서 이전보다 인터넷 매체를 덜 이용하게 되었다고 답변한 학습자도 있었다.

### 3) 토론을 통한 메타적, 성찰적 의미 찾기

인터넷 매체의 특성과 사회 문화적 맥락 및 소통구조, 의사소통의 특징에 대한 지식을 정리한 뒤 인터넷 매체 텍스트에 나타나는 언어 현상들에 대하여 토론하는 시간을 가졌다. 토론을 통해 학생들은 팬카페에 대한 이해가 확장되고, 인터넷 매체 이용자로서 자기 성찰과 더불어 인터넷 매체를 이용하는 타인에 대한 이해가 확장된 모습을 보였다.<sup>34)</sup> 학습자들은 토론을 통해 팬덤 문화에 대하여 긍정적인 반응을 보이기도 하고, 배타적인 감정을 표명하기도 하고, 팬카페 활동을 열심히 하면서도 팬카페 자체나 팬카페 언어 사용에 대해서는 부정적인 반응을 보이는 등 태도면에 있어 다양한 양상을 나타냈다. 또한 팬카페 이용자로서 다른 동료 학생들의 이야기를 듣고 자신의 모습을 점검하는 태도가 형성됐다<sup>35)</sup>는 심층면담의 답변을 통해, 다양한 의견을 듣는 토론의 과정에서 학습자 스스로가 매체를 어떻게 바라보고, 인터넷 언어를 사용해야 할 지에 대하여 메타적으로 의미를 찾는다는 것을 확인할 수 있었다.

## IV. 맺음말

인터넷 언어의 국어교육 내용 연구를 위해 현장 연구를 실시한 결과, 다음과 같은 시사점을 얻었다.

첫째, 학생들의 실질적인 인터넷 언어 사용에 대한 조사를 바탕으로 한 교육 대상, 교육 내용의 선정이 필요하다는 점이다. 정전화, 구조화되지 않은 대상이므로 학생의 실제 사용 양상, 인식 조사를 통해 학교 현장에서 필요한 교육 대상(장르)과 교육 내용을 선정할 수 있다.

둘째, 교수학습 활동의 방식에 있어 위계화를 이룰 수 있다. 중학교 단계에서는 활동으로부터 도출된 지식 및 태도 교육, 고등학교 단계에서는 메타적 인식을 활용하여 지식 중심의 교육을 설정할 수 있다.

셋째, 인터넷 언어에 대한 교육 역시 언어 현상을 둘러싼 맥락에 대한 이해가 필요하다는 점이다. 언어 사용의 문제점은 언어 그 자체로부터 발생하는 것이 아니라 언어 현상과 결부된 상황적, 사회적 맥락의 영향으로부터 오는 점이 간과될 수 없다.

---

34) 설문조사 결과 수업 후 태도 변화에 대하여, '③ 팬카페에 대한 이해 확장'을 택한 학습자는 총 응답자 35명 중 23명으로 가장 많았는데, 팬카페에 대한 이해가 팬카페에 대한 학습자의 태도 변화를 가져왔다는 사실을 알 수 있다. 태도 형성에 있어 긍정적에서 부정적으로 변화된 경우는 주로 팬카페의 사회 문화적 맥락을 알게 된 후 닫힌 방식으로 운영되는 팬카페가 싫어졌기 때문이라고 답했다. 반면 부정적에서 긍정적으로 태도가 형성된 학습자들의 경우에는 팬카페의 언어 사용과 그들만의 이야기가 정서적인 유대를 위한 것임을 알게 되어서 수업 후 학습자들이 팬카페 이용자들을 더 이해하게 됐다고 답변했다. 미니홈피의 경우에는 '① 미니홈피 이용시 미니홈피의 특성 고려'를 택한 학습자가 총 응답자 33명 중 16명으로 가장 많았는데, 수업을 통해 획득한 지식이 학습자의 태도 변화에 영향을 미쳤음을 알 수 있다. 주목할 만한 답변으로는 수업 후에 미니홈피에 대해 부정적으로 태도가 형성된 경우 '② 과도한 개인 정보 유출', '③ 지나치게 타인을 의식하는 것이 싫기 때문인 것으로 드러났다.

35) 심층면담의 결과 팬카페를 이용하는 학습자의 경우 다른 동료 학생들이 팬카페에 대해 부정적인 태도를 지닌 경우가 많다는 것을 파악하고, 팬카페를 이용할 때 자신의 모습에 있어 이전보다는 객관적인 거리를 유지하게 됐으며, 일상 생활에서 자신의 언어나 행동 등을 점검하게 되었다고 답변했다.

## ■ 참고 문헌

- 김대행 외(2006), 하이퍼텍스트의 언어문화 이해 교육, 서울대학교 출판부
- 김은성(2006), 국어 문법 교육의 태도 교육 내용 연구, 서울대학교 박사
- 김양은, 박상호, 임성원(2009), 게임리터러시 교육의 효과 연구, 한국콘텐츠진흥원
- 김양은, 정현선, 정연실, 이미숙, 홍유진, 김문경(2010), 게임 안으로 게임 밖으로, 한국콘텐츠진흥원
- 박상우(2006), 「공통적 말하기로서의 지배적 컴퓨터 게임 플레이 유형」, 커뮤니케이션 이론 2권-1호
- 윤여탁 외(2009), 「학교 현장에서의 인터넷 언어 사용 실태 연구」, 국어교육학연구 제36집
- 윤여탁 외(2010), 「인터넷 언어의 국어교육 내용 연구-전문가 델파이 조사를 중심으로」, 한국어교육학회 제269회(2010.05.15.) 발표집
- 이관용(2010), 「온라인게임 커뮤니티에서 청소년의 관계맺기 - mmrpg의 하위문화 사례」, 청소년포럼22집, 한국청소년문화연구소
- 이재현 편저(2003), 인터넷과 온라인 게임, 커뮤니케이션 북스
- 전경란(2009), 디지털 게임, 게이머, 게임 문화, 커뮤니케이션 북스
- Slavin, *Cooperative Learning : Theory, Research, and Practice*, Boston : Allyn and Bacon, 1990.
- 레프 마노비치(2004), 뉴미디어의 언어, *The language of New Media*, 생각의 나무

## 〈핵심 용어〉

현장 연구, 인터넷 언어, 게임, 미니홈피, 팬카페, 사례 조사, 공유, 공간, 메타적 인식 등



## ‘인터넷 언어의 국어교육 내용 연구’에 대한 토론문

■ 이성영(춘천교육대학교)

이 연구를 간략하게 요약하면 다음과 같습니다. : 인터넷 언어의 사용 실태 조사와 인터넷 언어의 국어교육 내용에 대한 전문가 델파이 조사를 바탕으로, ①인터넷 매체의 속성에 대한 이해, ②인터넷 매체 언어의 소통 특성에 대한 이해, ③인터넷 언어의 문제점에 대한 성찰이라고 하는 세 가지 교육 내용을 추출하였습니다. 그리고 세 가지 내용 요소를 중심으로, 중학생에게는 인터넷 게임을 대상으로 사례 분석을 하게 하여 태도 변화를 유도하였으며, 고등학생에게는 팬카페와 미니홈피를 대상으로 상호작용과 토론을 하게 하여 체계적인 지식과 깊은 인식을 가지게 하는 수업을 수행하였습니다. 그 결과 이들 교육 내용과 위계화 방안이 적절하여 유의미한 교육 효과를 유발하였습니다.

이 연구가 갖는 장점은 갑자기 불쑥 튀어나온 아이디어를 풀어 놓은 것이 아니라, 시리즈 기획 연구의 마지막에 해당하는 연구로서 앞선 연구들의 탄탄한 바탕 위에서 나왔다는 점입니다. 앞서도 밝힌 것처럼 이 연구에서 제안하고 있는 인터넷 언어의 국어교육 내용은 한편으로는 학생들의 실태를, 다른 한편으로는 전문가들의 의견을 바탕으로 추출한 것입니다. 이런 점에서 이 연구는 그 출발점이, 토대가 튼튼하다는 장점이 있습니다. 본 연구는 그러한 튼실한 바탕 위에서 그 내용 요소가 교실 현장에서의 실천적 타당성도 지니고 있다는 점을 보여 주는 연구입니다. 쉽게 말하면 선행 연구를 통해 도출된 내용 요소들은, 학교 수업에서 가르칠 수 있고, 가르치면 효과도 있더라 하는 점을 보여 준 연구입니다. 내용 도출의 정당성은 선행 연구로, 그것의 실천적 타당성은 연구 수업을 통해 실증적으로 보이고 있으므로 딱히 시비를 걸 거리가 없는 깨끗한 연구입니다.

그렇지만 아쉬움과 의아함이 아주 없는 것은 아닙니다. 먼저 아쉬움입니다. 토론자가 접한 이 연구의 발표문에는 구체적인 정보들이 거의 실려 있지 않습니다. 물론 이것은 시리즈 기획 연구의 일부라 많은 부분이 이전 연구에 기대고 있다는 점, 그리고 자세한 내용을 담고 있는 본 보고서가 따로 있고 이 발표문은 그것을 축약한 소논문 형태라는 점 때문에 비롯된 문제일 것입니다. 그러나 이 발표문 또한 학회지에 실리기 위해서는 한 편의 완결된 논문이 되어야 하겠습니까. 따라서 현장 연구 수업에서 다루기로 의도한, 혹은 학습 활동을 통해 도출된 ‘인터넷 매체의 특성, 인터넷을 통한 소통 구조의 특성, 인터넷 언어의 문제점과 해결 방안’이 어떤 것들인지 구체적으로 제시되었으면 합니다. 그것이 바로 이 연구가 궁극적으로 도달하고자 하는 연구 내용이 아닌가 합니다. 현재 상태로서는 인터넷 언어의 국어교육 내용에 대한 틀만 나와 있고 그 속을 채우는 알갱이를 확인할 수 없습니다. 선행 연구나 본 보고서를 참조하지 않고서는 인터넷 언어의 국어교육 내용이 무엇인지 짐작하기 어렵습니다.

사소한 의아함 또한 있습니다. 저의 오독인지는 알 수 없으나, 이 연구에서는 인터넷 언어활동에 능동적으로 ‘참여’하여 인터넷 언어를 ‘생산’해 내는 ‘능력(기능)’에는 관심이 없는 것으로 보입니다. 인터넷 매체나 그것을 통한 소통 구조의 특성에 대한 ‘인식’과 그 문제점에 대한 ‘성찰’로 인터넷 언어의 국어교육 내용을 한정하였습니다. 그래서 내용 체계에서도 국어과 교육 과정에서 택하고 있는 ‘지식-기능-맥락’ 대신 ‘지식-수용-맥락’을 선택하였습니다. 수용과 생산을 아우르는 ‘기능’을 버리고 굳이 ‘수용’을 택한 것입니다. 그 까닭이 궁금합니다. 물론 대상에 대한 인식과 성찰은 더 나은 수행을 가능하게 하는 요인으로 작용하겠지만, 그것만으로 수행이 전적으로 결정되지는 않을 것입니다. 가령 미니홈피의 언어가 지닌 특성에 대해 인식하고 또 그와 관련되는 문제점을 성찰하는 것뿐 아니라, 자신의 개성과 주체성이 반영된 미니홈피를 구성할 수 있게 하는 것, 그것을 매개로 여러 부류의 사람들과 다양한 형태의 의사소통을 원활하게 수행할 수 있게 하는 것 또한 국어교육의 내용이 되어야 하지 않겠습니까.

국어교육의 내용은 두 가지 점에서 접근할 수 있을 듯합니다. 우선 ‘능력’의 측면입니다. 우리는 학생들에게 국어 능력을 길러주기 위해서 관련 지식, 기능, 태도 등을 교육 내용화하여 가르칩니다. 다른 하나는 ‘장르 혹은 텍스트’ 측면입니다. 가령 기미독립선언서는 그것을 통해서 특정한 국어능력을 기르는 데 도움이 되는 지식이나 기능, 태도 등을 길러 줄 수 있겠지만,

다른 한편으로 ‘기미독립선언서’는 그 존재 자체가 문화적인 가치를 지니고 있기 때문에 국어교육의 대상이 됩니다. 인터넷 언어, 인터넷 텍스트들도 그것이 국어교육의 내용으로서 다루어지는 한, 이러한 두 가지 시각의 어떤 점에서 국어교육의 내용이 될 수 있는지 검토되어야 합니다. 인터넷 게임, 팬카페, 미니홈피의 언어도 여기서 자유로울 수 없습니다. 제가 판단하기에 이 검토에서 가장 큰 혐의를 받을 수 있는 대상은 인터넷 게임의 언어가 아닌가 합니다. 이 장르가 지니고 있는 특성인 놀이성과 상업성에 대한 이해는 그것이 새로운 지식이기에는 하겠지만 국어능력을 길러 주는 것과는 다소 거리가 있습니다. 욕설이나 공격적 언어가 만연해 있다는 것이 조금 더 관련이 있을 터이지만, 이것을 삼가자는 것은 언어 자체보다는 윤리의 성격이 더 강합니다. 설령 그것이 국어교육적으로 가치 있는 것이라 해도 교육적 효율성을 감안하면 다른 장르의 텍스트로도 충분히 감당할 수 있을 것입니다. 여기서 교육적 선별의 문제가 대두됩니다. 우리는 집만 나서면 온갖 종류의 가게 간판에 접하지만, 그것을 가르치는 것이 교육적으로 그리 가치 있다고 여기지 않기 때문에 가르치지 않습니다. 마찬가지로 중학생들이 인터넷 게임을 많이 하지만, 그렇다고 해서 그것의 교육적인 가치가 자동적으로 보장되지는 않습니다. 언어활동은 상대가 있습니다. 그런데 인터넷 게임에서의 상대는 ‘자신의 성취를 함께 나눌 수 없는 타자’이거나 ‘자신의 게임을 방해하는 장애물’입니다. 게임을 하는 당사자들은 ‘인격적인 관계가 아니라 도구적인 관계’에 있습니다. 이것은 언어활동을 위한 정상적인 관계가 아닙니다. 이러한 맥락에서 발생하는 언어가 어떤 점에서 국어교육의 내용이 될 수 있는지요? 욕설과 공격적 언어를 삼가자는 규범적 태도를 형성하는 데 도움이 되기는 하겠지만, 이런 태도는 다른 어떤 장르에서도 형성 가능할 것입니다. 나아가 태도는 규범적 태도뿐 아니라 선호적 태도, 협력적 태도, 창조적 태도 등 다양합니다. 이들을 아우를 수 있는, 그래서 문화적인 가치도 더 큰 다른 인터넷 장르가 있지 않겠습니까?

자못 읽었거나 몰라서 하게 된 말이 있을 것입니다. 너그러운 양해 바랍니다. 오랫동안 힘들여 좋은 연구를 해 오신 연구자들에게 박수를 보냅니다.



## 한·중 문화 비교를 통한 한국 대중문화 교육 연구

김 염 (서울대)

### 〈차례〉

1. 한국 대중문화 교육의 필요성
2. 한국 대중문화의 특성
3. 비교문화학 이론
4. 드라마 《구미호 : 여우누이뎐》과 영화 《화피》의 비교
5. 문화비교를 통한 한국 대중문화 교수·학습 방안
6. 결론

### 1. 한국 대중문화 교육의 필요성

한국어교육에 문화 교육을 통합해야 한다고 할 때 어떤 문화를 선택해야 하는지가 하나의 문제로 대두된다. 문화가 워낙 다양하고 광범위하기 때문에 적절하게 선택을 해야 효율적인 한국어 교육이 이루어질 수 있기 때문이다. 이와 관련하여 요즘의 추세를 보면 언어 교육을 위해 교육해야 할 문화 항목이 일상성과 구술성을 중심으로 설정되고 있다고 한다(이성희, 2008:544).

이러한 문제의식에서 출발하면 한국대중문화에 대한 교육도 진행해야 한다. 그러나 다만 대중문화가 문화의 일부로서, 일상성과 구술성의 특징을 강하게 띠고 있기 때문에 교육의 대상으로 채택되어야 한다고 주장하는 것은 아니다. 대중문화의 막강한 영향력에도 관련이 있다. 대중문화가 현 시대를 살고 있는 사람에게 지대한 영향을 미치고 있기 때문에 대중문화에 대한 올바른 이해와 수용이 없이는 원활한 사회생활을 하기 힘들기 때문이다.

한편, 한국어학과의 학습자들은 한국어 또는 한국학 전공자로서 일반인(비전공자)보다 한국 대중문화에 대한 더 정확하고 폭넓고 심도 있는 이해를 해야 할 뿐 아니라, 나아가 한국 대중문화를 분석하고 비판할 수 있는 능력이 있어야 한다. 이러한 문화적 능력은 학습자들에게 한국에 대한 배경지식을 형성해주어 학습자들의 한국어 의사소통능력에 직접 혹은 간접적으로 중요한 기여를 할 것이다. 그러므로 한국어학과에서는 한국 대중문화교육에 대해 다룰 필요가 있다고 생각한다.

### 2. 한국 대중문화의 특성

대중문화란 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 총칭이다(강현두, 2005:31).

한국사회에서 대중문화 현상은 1960년대 시작되어 1970년대부터 본격화되었다(강현두, 2005:31). 1970년대 문화의 대중화 현상은 고급문화의 여러 장르에서 각각 진행되고 있는 면도 있지만, 한국사회의 문화폭증, 문화의 대중화를 주도하는 문화는 대중매체에 의한 문화, 즉 매스 커뮤니케이션 문화이다. 그래서 한국의 문화대중화는 매스 커뮤니케이션 문화가 주류문화를 이루면서 진행되었다(강현두, 2005:24). 그러므로 한국의 대중문화는 대중매체의 문화, 즉 매스 커뮤니케이션 문화이다.

한국의 대중문화도 한때는 강한 비판을 받았던 적 있지만 1990년대에 접어들면서 투쟁과 비난의 대상이 아니라 대중문화의 대중성은 발굴하고 존중해야 할 건강함이었고 대중문화적 취향은 가치 있는 문화적 행위로서 이해와 분석의 대상이 되었다(강현두, 2005:30~33).

과거에 한국에도 서구사회와 마찬가지로 엘리트만의 고급문화와 서민들의 민중문화 또는 민속문화가 있었다. 그리고 한국의 고급문화는 유교문화로서 높은 교양과 많은 교육을 받았고 경제적 시간적 여유가 있는 벼슬한 양반들이 누릴 수 있는 상류문화로서 서민들과 무관한 문화이다. 한편, 그 당시 한국에는 서양처럼 고급문화 예술가들이 별도로 존재하는 것이 아니고, 한국의 상류층은 고급문화의 수용자이자 창조자이기도 했다. 이러한 자급자족적 성격을 강하게 띠고 있기에 근대화 과정에서 상류층이 몰락해짐에 따라 고급문화도 몰락의 길을 걸어야 했다.

한편 새로 들어선 지배계층이 전시대의 고급문화를 이어받지도 못하고 새로운 현대의 고급문화를 창조하는 문화계층이 되지도 못했다. 그러므로 한국의 고급문화인 유교문화는 과거 그 상태로 화석화되었고 “이미 삶이 끝나 버린 박물관의 보존물”로 되었다고 한다. 오늘 한국사회의 지배계층은 대중들과 동렬에 서서 현대의 대중문화를 탐닉하는 대중문화의 계층에 불과하다. 그리하여 현대 한국사회에는 고급문화도 고급문화의 계층도 없이 대중문화만 만연하고 있다(강현두, 2005:30).

그런데 한국의 고급문화가 박물관의 보존물로 되었다기보다는 대중문화 안에 어느 정도 들어와 있다고 할 수도 있겠다. 왜냐하면 고급문화의 주체인 유교문화가 오늘날 한국의 대중문화에 적지 않게 반영되어 있다는 데서 하는 말이다. 바로 이러한 유교적 문화가 반영되어 있다는 점이 한국 대중문화의 선명한 개성이다. 한국의 드라마가 중국에서 환영을 받는 가장 중요한 원인도 다름 아닌 한국 드라마는 현대 상업사회의 최첨단 元素들이 반영되어 있는 것도 있지만, 전통적 유교문화의 요소가 잘 반영되어 있기 때문이다. 한국드라마를 통해 중국 시청자들은 중국에서 사라진 유교의 전통을 다시 복습하게 되고 다른 나라의 대중문화에서 느낄 수 없는 친근함을 느끼게 된다. 이러한 특성이 한국의 대중문화가 다른 나라의 대중문화와 차별화되는 점이고, 중국의 시청자들이 한국의 드라마에 열광하는 중요한 원인이다.

말하자면 처음에는 순수 외래적 특징을 지니고 있는 한국의 대중문화는 30여년의 발전과정을 거치면서 점점 한국적 요소가 많아지게 되었다고 할 수 있다. 한국 대중의 구미와 요구를 만족시키려면 한국적인 이야기 구조와 정서 구조를 취해야 하는 것은 당연하다. 그러므로 오늘날의 한국 대중문화는 외래적 문화와 토속적 민중문화, 그리고 상류층의 고급문화가 서로 융합된 복합체라 할 수 있다. 이러한 특징은 대중문화, 고급문화, 민중문화 등 다양한 문화 영역의 구분이 사라지고 뒤섞이는 현상이 후기 산업사회의 일반적 현상이라는 포스트모던의 논리에도 부합된다.

### 3. 비교문화학 이론

지구촌 시대라고 명명되고 있는 현대사회에서 국가란 이제 고립된 자기충족적 존재일 수 없게 되었고, 국가간의 교류와 상호존성은 더욱 높아져가고 있다. 이런 시대적 흐름에 비추어 비교문화론적 관점은 더 중요한 방법론으로 부각되고 있다.

비교문화란 상이점과 아울러 공통점도 다루어 문화의 특수성과 보편성을 함께 해명하는 기능을 다해야 한다고 믿는다(전규태, 1984:20). 지극히 단순하게 표현하자면 비교 연구라는 것은 같음과 다름을 분명히 해보려고 하는 시도라고 할 수 있다. 어떤 문화를 연구함에 있어서, 다른 종류의 문화를 가져와 서로 비교하는 방법은 편협성을 지양하고 좀 더 넓은 시야로 연구를 전개할 수 있다. 특히 어느 한 국가 또는 겨레의 문화적 특징을 밝혀내고자 할 때, 그 하나에만 집중하여 깊이 연구를 한다면 자칫 나무만을 볼 뿐 숲을 보지 않는 위험에 처할 가능성이 높다.

한국 문화를 가르칠 때, 중국 문화랑 비교를 시도하는 것도 양국문화의 공통점과 상이점을 파악하여, 한국 및 자국 문화의 보편성과 특수성을 해명하는데 목적이 있다. 이러한 시각으로 문화 교육을 접근하는 것은 학습자들로 하여금 ‘더 높은 지평’에서 한국문화 및 자국문화를 바라볼 수 있게 할 수 있고 문화의 보편성을 인식하게 할 수 있을 뿐 아니라 보다 국제적이고 넓은 안목으로 문화의 특수성에 대한 올바른 인식을 바탕으로, 그로 인한 문화적 충돌을 극복하고 자국문화와 다른 문화에 대해서도 아량으로 포용하는 방향으로 나아가도록 할 수 있다.

여기서 알 수 있듯이 학습자들에게 더 높은 지평을 형성해주는 것이 비교문화의 핵심이라 할 수 있는데 이는 ‘초언어와 초문화능력(translingual and transcultural competence)’의 개념과 관련지어서 논의될 수도 있다. 이 개념은 9.11 이후 미국에

서 문화이해와 문화소통의 부재를 인식하고 이를 극복하기 위한 방안으로 고안된 것이다. 초언어와 초문화 능력은 여러 언어들 함께 다룰 수 있는 다언어능력을 말한다. 이는 목표 언어의 교양 있는 화자들과의 자연스러운 소통을 가능하게 하기 위한 충분한 숙달도 향상을 위한 문화이해 신장을 목표로 한다. 모국어와 목표언어에 표현된 의미, 사고방식, 세계관 등의 차이를 체계적으로 반영한다. 학습자들은 언어 능력과 함께 비관적인 언어 인식, 해석, 통역, 역사적정치적 의식, 사회적 감수성 및 미적 직관을 습득한다. 이를 위해 언어 교육 과정에 인문학의 문화, 역사, 지역정보, 상호문화적 시각을 제시하여 일상생활에서 문화에 배경지식이 재구성되는 것을 탐구하도록 하는 것이 문화 교수의 목적이다(이성희, 2008:546).

자국과 목표언어 국가의 언어적 의미, 사고방식, 세계관 등의 차이를 체계적으로 다루고 목표언어 국가의 인문적 정신, 감수성, 미적 직관을 습득하여 학습자들로 하여금 간문화 커뮤니케이션 과정에서 충돌을 해소하고 소통을 원활하게 하려는 초문화능력의 함의는 비교문화의 취지와 같은 맥락의 것이라 할 수 있다. 이러한 면에서 비교문화적 관점을 통해 한국 대중문화 교육을 진행하는 것은 아주 유의미한 문화교육 방법이라 할 수 있다.

## 4. 드라마 《구미호 : 여우누이뎐》과 영화 《화피》의 비교

### 4.1 설화 교육인가? 대중문화 교육인가?

주지하다시피 구미호 이야기는 한국의 설화이다. 그렇다면 설화를 드라마화한 텍스트를 교육한다고 할 때, 그것은 설화 교육인가 아니면 드라마를 앞세운 대중문화교육인가 하는 혼란이 빚어질 수도 있다. 그러나 사실 설화교육과 영화교육(대중문화교육)은 서로 모순되는 것이 아니라 상호보완적 관계가 성립될 수 있다고 본다. 그 이유는 먼저 양자의 상호관련성에서 찾아볼 수 있다. 문학을 영상화하는 것은 마치 요리를 하는 것과 같다. 원래의 재료의 특징을 잘 살려서 재료의 맛이 잘 드러나는 요리인지 아니면 다만 원 재료는 요리의 일부분으로 사용되어 전체적인 음식의 맛을 더 북돋우는 것에 불과한지 말이다(오현화, 2003:81).

그리고 영화와 문학은 둘 다 서사와 언어(대사) 그리고 등장인물과 플롯을 갖고 있으며 둘 다 삶의 다양한 양태와 의미를 성찰하는 예술이라는 점에서 공통점을 가진다(오현화, 2003:79). 그러므로 구미호 설화와 구미호 드라마는 기본 등장인물과 플롯이 비슷하여, 그것을 담아내는 매체가 다를 뿐 우리에게 시사해주는 바는 같은 것이다. 특히, 외국인학습자들에게 있어서는 드라마를 통해, 설화를 이해하는 계기가 될 수도 있다.

한편, 문학을 영상화함에 있어서 원작에 대한 충실도에 따라 다큐멘테이션(Documentation), 일러스트레이션(Illustration), 해석적 변형(Interpretative Transformation) 등 세 가지 양상이 있다(오현화, 2003:81). 그리고 이명현에 의하면, 원천소스를 문화콘텐츠로 활용하는 방법은 네 가지로 나누어 볼 수 있다. 첫째는 원작 그대로를 재현하는 방식이고, 둘째는 극적 흥미를 강화하기 위한 부분개작이고, 셋째는 원작의 브랜드 혹은 캐릭터만을 차용하는 전면개작이고 넷째는 중심캐릭터나 원작의 특정 포맷만을 독립시키는 스핀오프(spin-off)방식이다(이명현, 2007:153). 그런데 구미호 이야기를 소재로 한 드라마나 영화는 대부분 해석적 변형, 또는 원천소스를 활용한 부분개작에 해당한다고 할 수 있다. 오늘날, 관객들의 취향, 시청률 등을 고려하여 현대 대중들의 구미에 맞게 이야기를 첨가하고 변형을 가하는 것은 필연적으로 필요한 것이기 때문이다. 그러므로 시대에 따라 구미호를 주제로 한 드라마나 영화의 서사도 많은 변화를 거듭해왔다고 할 수 있다. 그런 의미에서 구미호 이야기를 줄거리로 한 드라마는 설화교육보다 대중문화교육의 성격을 더 강하게 지니고 있다.

### 4.2 비교의 전제

여귀는 한국 공포영화 또는 공포 드라마의 지배적인 모티브이다. 이는 중국과 일본 등 동양 나라의 공통되는 현상이기도 하다. 한국에서 이러한 여귀의 대표는 '구미호'라 할 수 있다. 구미호는 한국인에게 아주 친숙하다. 한편 중국에서도 여귀에 관한 이야기는 아주 보편화 되어 있다. 狐鬼문화는 중국 민간 문화의 중요한 부분으로서 이는 만물에는 모두 神靈이 있고 정신

은 불멸하고 생명은 윤회한다는 중국인의 세계관과 생명관을 반영하고 있다.

중국의 徐文松에 의하면, 神鬼狐怪 등의 非이성적인 제재가 가져다주는 윤리적 반성과 인성에 대한 사고는 그 깊이에 있어서 이성적 제재가 비교될 수 없는 것이라 했다(徐文松, 2009:104). 여귀인 구미호는 인간이 아니지만, 인간 사회의 중심에서 벗어난 또는 소외된 자이고 타자화되고 괴물화된 존재의 상징이라고 할 수 있다.<sup>1)</sup> 또는 사회에서, 특히 남성의 시각에서 바라본 여성의 상징적 기호이기도 하다. 그러므로 구미호의 형상과 운명을 탐구해보는 것은 중요한 사회문화적 의의를 지니고 있다.

본고에서는 주제가 비슷한 한국의 드라마와 중국의 영화를 비교해보고자 한다. 비교의 대상은 한국의 구미호 이야기를 영상화한 드라마 《구미호 : 여우누이뎐》과 중국의 여우 귀신 이야기를 다룬 영화 《畫皮》이다. 《구미호 : 여우누이뎐》은 2010년 현재 KBS 2TV에서 상영 중인 16부작 월화 드라마이다. 일일시청률은 16.9%이다. 한편 중국의 영화 《畫皮》는 2008년 개봉된 당시, 2억 관객을 동원한 블록버스터이다. 《畫皮》는 중국 清代 蒲松齡에 의해 엮은 《聊齋志異》에 등장하는 여우 귀신(九霄美狐)에 관한 이야기를 영화화 한 것이다. 그 전에는 1965년, 1993년에 홍콩 감독에 의해 영화로 만들어진 적이 있다. 먼저 두 작품의 줄거리를 보면 다음과 같다.

〈표 1〉 《구미호 : 여우누이뎐》과 《화피》의 내용 소개

〈구미호: 여우누이뎐〉 내용 소개	〈화피〉 내용 소개
<p>연이의 어머니인 구미호 구산댁, 여인으로 변했을 때는 경국 지색이지만 여우로 돌아오면 영락없는 괴수의 모습이 된다. 이러한 구미호는 이유 없이 그냥 인간이 되고 싶어 한다. 인간과 아이를 낳고 10여 년을 살아온 구미호 구산댁은 인간이 되기 하루 전날 남편이 약속을 깨고 비밀을 누설하는 바람에 인간이 되려던 꿈이 좌절된다. 남편을 죽이려고 했지만 10년이란 세월 동안 미운 정 고운 정이 쌓여 죽이지 못하고 다시 산 속으로 돌아가 살기로 하지만 이제는 딸 연이가 있다. 연이는 영특하고 마음씨 곱고 재주도 많으나 반인반수로 태어나 열 살이 되면 여우로 변하는 몸이다. 딸의 그런 운명에 어미로서 번뇌하지만 이미 인간에 대한 깊은 배신감을 느낀터라 다시는 인간들과 섞이지 않고 평생 산 중에서 연이를 돌보며 살리라 결심했다. 그러나 여우의 기운을 받기 전까지 인간세계에서 살아야 하는 연이를 돌보기 위해 잠시 머물게 된 곳에서 우연히 윤두수 일가와 얽히게 된다. 윤두수에게는 초옥이라는 어린 딸이 있는데, 그 아이는 원인을 알 수 없는 병에 걸렸다. 초옥의 병을 고칠 수 있는 건 같은 날 같은 시에 태어난 아이의 간을 먹는 것인데 연이가 바로 그 아이이다. 윤두수는 자신의 딸 초옥을 살리기 위해 무당인 만신이 알려준 비방대로 연이의 생간을 빼내어 초옥한테 먹인다. 자신의 딸을 잃은 구미호는 윤두수 일가에 복수를 하기 시작한다. (결과 아직 미지.)</p>	<p>2000년 전, 한나라 때, 사막 한가운데에서 벌어진 전투를 지휘하던 王生 장군은 절세가인 小唯를 구해서 돌아온다. 실은 小唯는 王生의 멋있는 외모와 영웅기색에 반해, 일부러 왕생 앞에 나타나 가련한 척 하면서 유혹을 한 것이다. 정체가 九霄美狐인 小唯는 정기적으로 사람의 심장을 먹어야 자신의 미모를 유지할 수 있다. 王生 장군의 부인 佩蓉은 小唯를 친절하게 돌보면서도 알 수 없는 불안함을 느낀다. 그 즈음 성안은 심장이 없어진 채 죽은 시체들이 하나, 둘 발견되는데, 이는 小唯를 사랑하는 도마뱀 요괴인 小易가 小唯에게 사람의 심장을 헌납하기 위해 저지른 일이다. 王生을 사랑하는 小唯는 王生에게 첩의 자리를 애원하지만, 王生은 패용을 배신할 수 없는 모순에 빠져 '왕부인은 오직 하나'라고 小唯를 거절한다. 어느 날, 대륙 최고의 무사 龐勇이 성으로 다시 돌아온다. 小唯의 수상한 행적들을 의심하며 불안해하던 佩蓉은 龐勇에게 도움을 요청하고, 龐勇은 小唯의 정체를 밝히려 한다. 小唯는 小易의 요괴는 인간에게 정을 주면 안 된다는 권고에도 불구하고 왕부인의 자리를 탐낸다. 小唯는 왕부인 앞에서 자신의 정체인 추악하고 징그러운 귀신의 모습을 드러내고 佩蓉에게 독술을 마시게 하고 또 스스로 자신이 요괴라는 것을 衆人에게 말하라 한다. 독술을 마신 佩蓉은 귀신의 모습으로 변해 사람들의 질타를 받는 와중에 龐勇이 와서 구해준다. 왕생과 小唯는 佩蓉과 龐勇이 있는 곳에 찾아와 이때, 王生은 모든 것을 알게 되고, 佩蓉과 같이 죽기로 결심하고 자결을 택한다. 이를 목격한 小唯는 상심한 나머지 요괴의 모습으로 변하여, 王生이 죽기 전에 佩蓉을 되살아나게 해달라는 소원을 들어준다. 진정한 사랑이 무엇인지를 깨달은 小唯는 천년 동안 수련한 구슬을 토해내어 죽은 사람을 모두 되살리고 바로 연기로 변해 사라진다.</p>

1) 한국의 공포영화나 <전설의 고향>에서 여귀는 가부장제에 희생된 단순한 희생자로 등장하기 보다는, 가부장적 가족 관계, 근대화 과정에서 주체를 위협하는 타자로 억압할 수밖에 없는 괴물로 등장한다. 이로 인해 여성들은 끊임없이 타자화되고 주변화되어 갔으며, 억압받는 여성성은 원한 맺힌 여귀로 괴물화되었다. (오현화, 150면.)

본고에서는 주로 두 작품 중의 여귀의 형상을 비교해보고자 한다. 그리고 이러한 여귀의 형상이 기존 여귀와의 차이에 및 그러한 형상이 형성되는 원인에 대해서도 논의해봄으로써 현재 양국 사회문화의 일면에 대한 이해를 꾀해보고자 한다.

### 4.3 여귀 형상에 대한 비교

#### 4.3.1 구산택의 형상

여인으로 변했을 때는 경국지색이지만 여우로 돌아오면 영락없는 여우 괴수의 모습이 된다. 현신적인 어머니의 모습과 요염함, 그리고 우아함을 고추 갖춘 완벽한 여인으로 어떤 남자도 그녀의 자색과 매력에 마음을 뺏기지 않을 수 없다. 강하고 잔혹해 보이지만 정 많고 마음이 여리다. 또한 어떤 인간보다 모성애가 강하다. 성실하고 인내심 많고 손재주가 좋다. 조용하고 차분한 성품 등 전형적인 전통 한국 여인의 특성을 지니고 있다. 그리고 기존 구미호 비해 인간의 간에 집착하는 구미호가 아닌 자식에 대한 사랑과 인간에 대한 정에 못이기는 인정 많은 구미호이다. 그냥 인간이 되고 싶어 하지만, 못난 남편은 10년 약속을 깨버리고 만다. 윤두수의 따뜻한 사랑에 못 이겨 다시 정을 주려고 하는데 딸 연이가 윤두수한테 죽임을 당하는 恨 많은 여자이다.

#### 4.3.2 기존 구미호와의 차이

한국에서 구미호에 관한 이야기는 《전설의 고향》, 《구미호》, 《구미호외전》 등 드라마나 영화를 통해 많이 대중화되어 있다. 이러한 영상물로 표현된 구미호이야기에서는 공통적으로 사람이 되고 싶어 하는 구미호와 인간 남자와 사랑을 이루지 못하는 구미호가 등장한다. 구미호는 인간을 갈망하고 인간과 사랑을 이루려하지만 인간들은 구미호를 부정적 아니마로만 인식하고 타자화시킨다(이명현, 2007:158).

구미호는 뛰어난 능력을 가지고 있지만, 인간 사회라는 경계 밖에 위치하기 때문에 타자로서 존재한다. 타자인 구미호는 경계 안으로 편입하기 위해 자신의 존재를 부정하고 인간이 되고자 한다. 구미호가 인간이 되기 위해 사람을 믿지만, 인간은 구미호를 받아들여기를 거부하고 결국 배신한다. 그리고 구미호는 항상 恨을 품은 채 사라져야 하는 운명이었다.

즉 한국에서 지금까지의 영상물에 반영된 구미호는 항상 인간의 배신으로 비극적 운명을 맞이하게 된다. 《구미호 : 여우누이뎐》의 전반부에서도 기존 영화나 드라마에 나타난 구미호에 대한 인식이 반복된다. 10년을 기다려온 구미호는 하룻밤만 더 지나면 인간으로 될 수 있는데 남편이 약속을 깨는 바람에 인간되기를 포기해야만 한다.

그러나 드라마는 기존의 작품처럼 구미호의 恨으로 끝나는 것이 아니다. 구미호에게는 반인반수의 딸 연이가 있고, 연이는 연꽃을 연상케 하는 청초한 용모와 고운 심성을 소유한 10살 소녀이다. 순진해보이지만 엄마를 닮아 한국 여인 특유의 강인함이 있고 극 중 정규도령과 서로 사랑하는 사이이다. 한편, 연이는 윤두수에게 죽임을 당하지만, 그 영혼은 죽지 않고 윤두수의 딸 초옥의 몸에 빙의된다. 드라마가 아직 2회를 남겨두고 있기에, 연이가 부활하여 정규도령과 사랑을 이룰 수 있는지, 구산택의 죽음으로 끝나는지 아니면 모든 원한을 풀고 인간과 여우의 화합으로 끝나는지는 아직 미지수이다.

그러나 드라마 전반부에서는 여우와 인간의 화합이 이루어질 수 있도록 여러 가지 복선이 깔려 있다. 연이와 정규도령의 사랑이 그 중 하나이다. “봐라, 저 등을 다 같은 한 사람이 달았다고 생각하느냐? 모르긴 몰라도 모두 다른 사람이 달았을 거다. 하지만 저 등에 담겨있는 마음은 다 같다. 아끼는 사람을 생각하는 마음이다. 세상 사람이 다 다른 것 같아도 사람마음은 다 똑같은 거다. 연이 너랑 나도 신분은 달라도 서로 아끼는 마음은 같지 않느냐? 그러니 우린 달라도 같다.” 이 대화는 정규도령이 연이에게 마음을 고백할 때 한 말인데 여기에서 인간에게 있어서 여우는 절대로 용납할 수 없는 존재가 아니라 서로 공통점을 지닌 존재로서 화합할 수 있는 희망을 열어놓았다 할 수 있다.

인간과 적대적이지 않은 친근한 구미호, 남성을 유혹하는 낯선 타자에서 인간과 함께 어울리는 화합의 존재로 거듭나게 구미호의 운명을 바꿔줘야 한다는 주장들이 나오고 있다.<sup>2)</sup> 이는 문화콘텐츠를 수용하는 현대 소비자의 감성에 부합하는 흐름이다. 구미호의 한과 공포만 소재로 하는 것은 이미 관객에게 감동을 줄 수 없기 때문이다.<sup>3)</sup>

2) 이명현(2007)과 이휘영(2006)은 모두 자신의 논문에서 구미호의 스토리가 인간과 여우의 화합으로 바뀔 때가 왔다고 역설하고 있다.

### 4.3.3 小唯의 형상

여인으로 변했을 때는 구산택과 같이 경국지색의 절세미인이다. 정체를 드러냈을 때에는 추악하고 징그러운 괴물의 모습이 다. 그리고 왕생한테 반해, 왕생을 홀리기 위해 가련한 척, 착한 척 다한다. 정기적으로 사람의 심장을 먹는 것으로 자신의 미로를 유지하는 흉악함과 잔인함을 지니고 있다. 가끔씩 자신의 피부를 벗겨내어 정성껏 화장을 하고 다시 피부를 씌운다. 자신을 사랑하고 지극히 충성하는 小易한테도 아주 매정하고 잔혹하다. 오직 왕생을 얻기 위해 모든 수단을 가리지 않는 여인이다. 왕생을 점유하기 위해 왕생의 부인에게 독약을 먹도록 강요하고 괴물로 변신하게 하고, 사경으로 몰아낸다. 아무리 노력해도 왕생의 마음을 얻지 못한다는 사실을 깨닫고 너무 상심한 나머지 자신의 죽음으로 모든 사람의 환생을 바꾼다. 인간 세계에 끝내 편입되지 못하고, 비극적 결말을 맞이한 여우이다.

### 4.3.4 기존 여귀와의 차이

중국의 민속학자이자 귀신문화 전문가인 서화룡에 의하면, 중국의 여귀는 아름답고 어질고 총명하고 정직하고 선량하다. 그리고 성격이 화끈하고 애증이 분명하고 목적을 이루지 못하면 결코 멈추지 않는 용기를 지녔다고 한다.<sup>4)</sup> 그러나 화피에 나타난 여귀 소유는 기존 여귀의 형상과 비교해 볼 때 결말에서 자신의 죽음으로 다른 사람의 환생을 바꾸어주는 선행을 보였지만, 많은 부분에서는 잔인하고 흉악한 성격의 소유자라 할 수 있다.

한편, 聊齋志異 원작 중의 여귀는 중국 여귀 중의 第一의 厲鬼로 알려져 있다. 원작 중의 여귀는 왕생의 배를 갈라 심장을 빼내었기 때문이다. 그러나 1965년, 1993년에 각각 홍콩 감독에 의해 만들어진 영화 《畫皮》에서 여귀의 공포적 느낌은 보다 약화되어 있고, 여귀는 보다 선량화, 인간화 되었다(徐文松, 2009:106).

그러나 2008년 중국 대륙에서 상영된 영화 《畫皮》에서의 여귀 小唯는 중국 전통 여귀가 지닌 성격인 다정하고 한 많은 기질을 벗어버리고 서양적 기질인 매정과 공포로 형상화되어 있다. 2008년 화피에 나타난 여귀의 형상은 한마디로 사랑하는 남자를 얻기 위해 서슴없이 잔인하게 살인할 수 있는 악독한 캐릭터라 할 수 있다.

악독한 여귀의 형상은 기존 영화 작품 중의 형상과 비교해보면 변화된 것이라 할 수 있다. 이러한 변화는 원작에 충실하기 위한 것이라기보다는 미국 공포 영화 중의 흉악하고 잔인한 캐릭터에서 영향을 받은 것이라 할 수 있다. 小唯가 피부를 벗고 정체를 드러냈을 때의 여우도 아니고 귀신도 아닌 징그럽고 충격적이고 기괴한 모습도 기존 영화에서 보여줬던 여귀의 모습과 완전히 다른 모습으로서 미국 등 서양 영화에서만 볼 수 있었던 시각적 효과를 모방한 것이라 할 수 있다. 이러한 형상의 창조는 대중의 감성에 부합하기 위한 것이 아니라 대중의 감각을 자극하기 위한 것이라 할 수 있다.

그러나 이 영화는 마지막에서 小唯의 죽음을 통해 人妖殊途 즉 인간과 귀신은 서로 다른 세계의 존재로서 같은 길을 걸을 수 없다는 보수적인 가치를 유지하고 있었다. 그러니까 小唯의 형상은 사회적 가치의 면에서는 별다른 돌파가 없고, 오히려 더 잔인해지고 악독해진 특징이 있다. 오직 형체의 면에서만 현대 그래픽 기술의 힘을 빌려 기존 스크린에서 볼 수 없었던 충격적 변화를 가져왔을 뿐이다.

3) 이런 의미에서 《구미호 : 여우누이뎐》의 결말은 아주 주시할 만하다. 그 결말에 따라서 이 구산택과 연이가 기존 구미호처럼 한과 죽음의 운명을 맞이해야 하는 것인지 아니면 완전히 새로운 구미호의 운명을 창조하여 사상 처음으로 인간과 여우의 화합이 이루어지는지가 결정되기 때문이다.

4) 中華網에서 인용.([http://www.china.com.cn/book/txt/2008-01/07/content\\_9490932\\_4.htm](http://www.china.com.cn/book/txt/2008-01/07/content_9490932_4.htm))

## 5. 문화비교를 통한 한국 대중문화 교수·학습 방안

위에 4장에서는 한국 드라마 《구미호 : 여우누이뎐》과 중국 영화 《화피》에 등장한 여귀의 형상에 대해 비교를 진행해 왔다. 이어서는 학습자들이 어떻게 비교문화적 수업을 통해 한국 대중문화에 대한 이해를 해나갈 수 있는지 그 방안에 대해 간단하게 살펴보고자 한다.

〈표 2〉 《구미호 : 여우누이뎐》과 《화피》의 비교를 통한 대중문화 교수·학습 방안

수업 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 영화, 드라마 등 영상 작품 속에 자주 등장하는 여귀의 문화적 의미를 이해한다.</li> <li>* 여귀의 형상 및 그 변화를 통해 대중의 심미정서와 그 변화 및 사회의 변화를 이해한다.</li> <li>* 한중 여귀의 비교를 통해 한중 대중문화의 공통점과 차이를 이해한다.</li> </ul>
수업 전: 준비 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 16부작의 드라마 《구미호 : 여우누이뎐》을 2주전에 미리 시청하도록 과제를 부여한다.<sup>5)</sup></li> <li>* 《구미호 : 여우누이뎐》과 비슷한 자국의 영상 작품을 찾아내어 시청하게 한다.</li> </ul>
수업시간 내 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 구산댁과 小唯의 형상과 운명에 대해 비교-분석해본다.</li> <li>* 한국의 구미호와 중국 여귀의 공통점과 차이를 토론한다.</li> <li>* 한국과 중국에서 여귀의 운명이 결정되는 원인에 대해 분석해본다.</li> </ul>
수업 후: 확장 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 드라마와 영화에 등장한 다른 인물에 대해 분석해본다.</li> <li>* 한국 대중매체 텍스트에 내포되어 있는 심미정서와 중국 대중매체 텍스트에 내포되어 있는 심미정서를 비교해본다.</li> </ul>

## 6. 결론

지금까지 한국의 대중문화 교육을 위하여, 한국과 중국의 대중매체 텍스트인 《구미호 : 여우누이뎐》과 《화피》를 선택하여 두 작품 중 여귀의 형상에 대해 비교를 진행해보았고, 그 교수·학습 방안에 대해서도 간단히 제시를 했다.

언어교육, 특히 외국어교육은 의사소통 교육이라는 가장 중요하고 기본적인 목표를 넘어 목표어의 문화, 국가, 사회, 인간에 대한 올바른 이해에 도달할 수 있어야 한다. 이를 통하여 목표어 사회 문화에 대한 이해를 넘어 사랑에도 도달할 수 있기 때문이다. 국제 이해 교육이나 세계 시민 교육이라는 목표가 아니더라도 외국인이나 외국 사회가 한국을 바르게 이해할 수 있도록 제대로 가르쳐야 한다(윤여탁, 2009:68). 본고의 궁극적 취지도 여기에 있다고 할 수 있다. 그러나 이러한 목적에 도달하기 위해, 한국 문화를 일방적으로만 입력하는 것은 어려운 것이다. 수업 시간에 교사는 학습자의 자국 문화도 끌어들이며, 한국 문화와 자국 문화의 진지한 비교 과정을 거쳐, 상호문화적 관점, 초문화능력의 관점에 바탕을 둔 교육이어야 그 목적의 달성이 한결 더 수월해지리라 생각된다.

5) 연구자가 2010년 4월에 진행한 설문조사에 의하면, 중국의 한국어 학습자들은 대학교 4년 동안 수업시간 외에 자신의 의지 하에서 대체적으로 한국 드라마를 평균 500시간 정도 시청한다. 그러므로 16부작의 드라마를 시청하게 하는 과제는 그렇게 부담되는 것이 아니라 할 수 있다.

## ■ 참고 문헌

강현두 편(2005), 현대사회와 대중문화, 나남출판.

노은희(2002), 대중문화의 국어교육적 의의, 국어교육학연구.

박유희(2005), 디지털 시대의 서사와 매체, 도서출판 동인.

오현화(2003), 영상문학의 이해, 한국문화사.

윤여탁(2009), 비교문학을 적용한 외국어로서의 한국 현대문학 교육 방법, 한국언어문화학6-1, 국제한국언어문화학회.

이명현(2007), 이물교혼담에 나타난 여자요괴의 양상과 문화콘텐츠로의 변용-구미호이야기를 중심으로, 우리문학연구 21집.

이성희(2008), 한국어 문화 통합 교육의 원리와 방향, 국어국문학.

이운진(2006), 한국의 이야기 문화와 텔레비전 드라마, 한국학술정보.

이휘영(2006), 구미호 전설과 포송령의 요재지이에 나타난 의식의 원형, 인물과 사상.

전규태(1984), 비교문학과 비교문화, 이우출판사.

徐文松(2009), 多重複調-영화 <<畫皮>>의 내재적 함의에 대한 해부, 북경영화대학교 학보.

## ‘한·중 문화 비교를 통한 한국 대중문화 교육 연구’에 대한 토론문

■ 강남옥(호서대학교 한국어문화학부)

김염 선생님의 발표 잘 들었습니다. 선생님께서는 한국시의 번역, 비교 문학, 문화 비교 등의 주제에 대해 중국어권 학습자를 대상으로 교육적 관점을 가지고 꾸준히 연구를 진행해 오신 것으로 알고 있습니다. 이번 연구 또한 한국의 대중문화에 대해 한중 문화 비교와 교육 방법을 다룬 연구로서 그간의 연구를 한 걸음 더 진척시킨 것으로 보이며 동시에 대중문화 및 문화 콘텐츠의 서사적 부분으로 관심의 영역을 넓히신 것으로 생각했습니다.

선생님의 진취적인 문화 교육 탐구 이력에 비하면 저는 문화 이론에 대해 정통하지도 못한데다가 구미호(九尾狐)라는 동아시아 고전 설화의 화소(話素)가 담긴 드라마를 연구 대상으로 하고 있어 한국어문법교육론 등을 주로 다뤄 온 제가 선생님의 논의를 제대로 짚을 수 있을지 조심스럽습니다. 다만 대중문화의 테마들을 한국어교육 연구의 주제로 몇 번 다루어 본 입장에서, 그리고 평소 동시대의 대중문화에 관심이 많고 TV 드라마를 즐겨 보는 평범한 취미를 가진 사람이라는 점에서 저를 토론자로 지정해 주셨다고 생각하고, 제 몫의 소임을 다하기 위해 몇 가지 선생님의 연구 논문을 읽고 궁금했던 사항을 이 자리에 게시 청중들을 대신하여 말씀드리고자 합니다. 질문의 순서는 연구 논문의 흐름을 따르지 않고 토론자가 느끼기에 가장 의문이 드는 것을 위주로 배치하였습니다.

첫째, 토론자인 제가 받아들이기에는, 한국 설화의 ‘구미호’라는 모티프와 중국의 청대의 괴기(怪奇) 소설집인 요재지이(聊齋志異)의 ‘화피(畫皮)’ 모티프를 현 시대의 관점에서 재해석된 작품을 가지고, 이를 다시 ‘대중문화 비교’로 이끌어 가는 논리가 다소 거칠게 느껴집니다. 물론 4.1.절에서는 결국 이들 작품은 대중의 기호에 맞게 새롭게 재해석된 것이므로 대중문화가 맞고, 설화교육과 대중문화교육은 모순되거나 괴리된 것이 아니라 상호보완적이라는 언급을 하신 것은 잘 알고 있습니다. 그렇다 하더라도 연구에서 다룬 <구미호: 여우누이뎐>과 陳嘉上(Gordon Chan) 감독의 <畫皮 2008>은 원전이 정해 둔 시대 배경 등은 그대로 두고 인물과 줄거리에 해석적 변형을 가한 형태로, 이른바 사극(史劇)의 형태를 취하고 있습니다. 그렇기에 이들 작품들은 대중문화(pop culture)가 가지고 있는 중요한 속성 중에 하나인 공시대성(contemporaneity)을 갖고 있는 것 같지는 않습니다. 오히려 최근에 방영하고 있는 드라마 ‘내 여자 친구는 구미호’와 같은 작품이 현시대를 배경으로 하고 있어 대중문화의 성격을 더 강하게 갖고 있다고 생각되는데, 연구자께서는 어떻게 생각하시는지요?

둘째, 이 연구는 모티프를 공유하고 있는 한중 양국의 영상 콘텐츠를 활용하여 문화 비교 교육을 이끌어내고자 하는 것을 목표로 하고 있는데, 정작 5장에서 다루고 있는 실제 교수-학습 방안은 단 두 문장으로 소략하게 논의가 되어 아쉬움을 줍니다. 제시한 수업 시간 내의 활동이 각자 영상물을 찾아서 본 후 ‘구산대과 소유(小唯)의 형상과 운명 비교’, ‘구미호와 중국 여귀의 비교’, ‘여귀의 운명 결정의 요인 분석’으로 제시되어 있는데 이러한 활동이 거시적으로 이른바 ‘초언어와 초문화 능력(translingual and transcultural competence)’ 배양에 어떤 가능성을 시사할 수 있는지요? 사족인데 ‘trans-’를 ‘초(超)-’로 옮긴 용어는 이성희(2008)의 논의로서 인용하였기에 이곳에서 논의할 사항은 아니지만 제게는 잘 받아들여지지 않습니다. (토론문을 작성하면서 다른 논문들을 찾아보았으나 ‘통언어/통문화’라는 역시 마음에 들지 않는 용어 이외에는 다른 번역어는 없었습니다.)

제가 오히려 선생님의 연구 논문을 읽으며 흥미롭게 포착되었던 점은, 문화 혼종 및 교종(hybrid)에 대한 것이었습니다. KBS의 <구미호: 여우누이뎐>은 금주 화요일 비극적인 결말로 마무리되었는데, 만신(천호진 扮)의 정체를 찾아보며 저는 아프리카-카리브 지역의 요괴담인 부활 시체(zombie)의 이야기를 떠올렸고, 직접 영화를 보지는 못했으나 <畫皮 2008>의 잔인한 영상미와 공포감 조성은 히치콕(A. Hitchcock) 이후 서구 영화 이론에서 형성된 스릴러(thriller) 문법을 충실히 따르는 것은

아닐까 생각했습니다. 어차피 문화란 서로 섞일 수밖에 없습니다. 구미호라는 설화적 소재도 한국 고유의 것이 아니라 ‘산해경(山海經)’, ‘현중기(玄中記)’ 등의 중국 고대서로부터 비롯되어 한국이나 일본 등에서 재해석되면서 변이 설화로 형성·정착되었다고 들었습니다. 이러한 부분을 어떻게 하면 교육적인 부분으로 엮어 논의해 나갈 수 있는가에 대해서는 아직 구체적인 생각이 떠오르지는 않습니다.

저의 무지에서 비롯된 질문일지 모르겠는데, 4.3.4. 항에서 자주 사용된 ‘여귀’가 ‘女鬼’인지 ‘厲鬼’인지 잘 분간이 되지 않습니다. 예컨대 본문 중 ‘〈聊齋志異〉 원작 중의 여귀는 중국 여귀 중의 第一의 厲鬼로 알려져 있다. 원작 중의 여귀는 왕생의 배를 갈라 심장을 빼내었기 때문이다.’의 문장에서 어느 귀신이 어느 귀신을 지칭하는 것인지 잘 몰라 다소 혼란을 느꼈고, 배를 갈라 심장을 빼내는 행동적 유형이 ‘厲鬼’를 규정하는 것인지에 대해서도 알지 못하겠습니다. 제가 참조한 표준국어대사전에서는 ‘女鬼’는 여자 귀신이고, ‘厲鬼’는 제사를 받지 못하는 귀신이나 못된 돌림병으로 죽은 사람의 귀신으로 정의가 되어 있었습니다.

이외 대중문화를 연구 쟁점화하기 위해 전근대 계급성에 대한 몇몇 연구자들의 언급을 인용하면서 고급문화의 몰락과 대중문화의 대두를 너무 대립적으로 다루었다는 인상도 받았지만, 이러한 논의는 다소 소모적이기도 하고 연구 논의의 본령이 아닌 것으로서 지엽적이라는 생각입니다.

토론자의 이해 수준이 일천하고, 또 본 토론문 준비에 시간상의 제약이 있어 제대로 된 질의를 드리지 못하고 발표자의 노고에 누를 끼치지지는 않았는지 모르겠습니다. 연구 논의를 제대로 짚어내지 못한 질의 사항은 전적으로 토론자가 연구를 바르게 이해하지 못한 결과이니 너그럽이 양해하여 주시기 바랍니다. 앞으로 선생님의 연구가 외국어로서의 한국어교육 분야에서 유익하고 실제적인 성과를 낳는 문화 비교 교육 연구로 뻗어나가시기를 기원하며 토론을 마치겠습니다. 감사합니다.



## 3분과 한국어교육의 이론과 실제 개인 발표 2

# 학교에서의 한국어교육 프로그램 설계 방향 연구

- 인천 지역의 다문화가정 자녀를 중심으로

오영신(인하대)

### 〈차례〉

1. 여는 말
2. 다문화 사회의 개념 및 유형
3. 다문화 사회 및 한국어 교육 실태
4. 다문화 가정 자녀의 학습자적 요인 분석
5. 학교 한국어 교육 프로그램 설계를 위한 제언
6. 맺는 말

## 1. 여는 말

현재 한국 사회는 다문화 사회가 되었고, 이로 인한 인종적·민족적·문화적 다양성은 공교육 현장에도 점차 반영되었다. 그러나 다문화 가정 자녀들이 여러 갈등과 대립으로 인해 사회와 학교에서 겪는 부적응의 상황은 큰 문제가 되었고, 한국 공교육은 사회 통합을 위해 다문화 교육에 관심을 갖고 다양한 노력을 시도했다. 그러나 기존의 학교 다문화 교육 프로그램들은 표준화된 교육적 지침이나 교육과정 없이 실시되었고, 비슷한 시행착오를 반복할 수밖에 없었다. 이는 다문화 사회와 교육에 대한 철저한 분석과 연구 성과에 대한 고려 없이 단기적·비효율적인 형태로 교육활동이 실시되기 때문이다.

따라서 본고에서는 다문화 가정 자녀들의 겪는 모든 문제의 근본 원인 중 하나가 한국어 능력의 부족이라는 전제 하에, 다문화 가정 자녀를 위한 다문화 교육으로서의 학교 한국어 교육 프로그램을 설계하기 위한 제안을 하고자 한다. 우선 여러 선행연구들을 토대로 다문화 사회의 개념 및 실태를 확인하고, 인천 공교육 현장에서 다문화 가정 자녀를 지도하는 교사들과의 면담, 다문화 교육 연구 보고서 분석을 통해, 한국어 교육의 실태·필요성, 다문화 가정 자녀들의 학습자적 특징을 분석할 것이다. 그리고 이를 토대로 다문화 가정 자녀들을 위한 학교 한국어 교육 프로그램 설계를 위한 몇 가지 제언을 할 것이다.

## 2. 다문화 사회의 개념 및 유형

### 2.1 다문화 사회의 개념 및 사회통합이론

사회적으로 다문화(multi-culture)에 대한 관심이 때문에 ‘다문화 사회’에 대한 다양한 정의가 존재하나, 결국 ‘다문화 사회’는 다양한 유형의 문화 또는 문화적 정체성이 공존하는 사회’로, ‘다문화주의(multi-culturalism)’는 그런 ‘다양한 문화 또는 문화적 정체성을 받아들이고 수용하는 것’으로 정의할 수 있을 것이다. 다문화 사회에서는 민족과 인종, 계층, 거주지, 연령,

능력 면에서의 특수성, 종교, 언어, 성 등의 측면에서 다양성을 보이고 이런 다양성은 사회 내에서 갈등과 대립을 초래한다. 이러한 대립과 갈등이 집단 간의 상호작용 과정을 통해 통합되고 문화적 정체성을 형성할 때, 그 사회는 발전할 수 있다.

## 2.2 다문화 가정 및 자녀의 유형 (생략 - 표7 참고)

# 3. 다문화 사회 및 한국어 교육 실태

## 3.1 한국의 다문화 사회 실태 및 한국어 교육의 필요성

- <표2> 국제결혼가정의 자녀, 외국인 근로자 자녀 초·중·고 재학생 수 증가
- <표3> 다문화 가정 외국인 부모의 국적의 다양화
- <표4> 다문화 가정 거주 지역의 범위 확대
- <표5> 공교육에서 다문화 가정 자녀의 재학 범위 확대 및 새터민 가정 자녀의 지속적 증가

다문화 사회를 가능하게 하는 가장 중요한 지표는 인종과 민족이고 현재 한국사회는 민족과 인종 면에서 매우 다양해졌다. 그러나 이러한 변화에도 불구하고, 다문화 시대에 대한 국민들의 의식은 크게 달라지지 않았다. 우리 사회는 순수혈통과 단일문화주의를 내세워 다른 인종, 타 문화에 대해 차별적인 배타적 태도를 취해 왔다. 그렇기에 유색 외국인 배우자 중 대다수가 존중받지 못하고 일방적으로 한국화 되기만을 강요받게 된다. 이러한 동화주의적 태도는 다문화 가정 내에서의 언어와 문화에 대한 이해 부족은 물론 가족 간의 대화 단절과 갈등을 유발하게 되었다.

또한 외국인 부모의 미숙한 한국어 구사 능력은 자녀에게 적절한 입력을 제공할 수 없게 함으로써 자녀의 인지능력이나 언어 능력 발달에 심각한 부진 현상을 일으킨다. 이는 다문화 가정 자녀를 지도하는 선생님과의 인터뷰 내용에서 확인할 수 있다.

인터뷰 <1> : K군(19세, 인천, 고3 남학생, 중국에서 1년 6개월 체류 후 탈북 후 3년)의 다문화 및 탈북 학생 담당 부장 교사 인터뷰(2010. 08. 06. 13:30경) <생략>

인터뷰 <2> : M군(18세, 인천, 고2 남학생, 다문화 가정 자녀, 우즈베키스탄 출신, 한국에 온 지 1년)의 담임 선생님과의 인터뷰(2010. 08. 06. 14:30경) <생략>

이러한 언어적 문제는 다문화 가정 자녀의 학습 능력은 물론 사회 정서적 측면에까지 영향을 끼친다. 한국어 능력의 부족은 의사소통의 원활한 수행을 막아 또래 집단 사이에서의 교류 부재로 연결되고 나아가 피부색의 다름으로 인한 차별과 따돌림, 일탈의 문제로 이어지게 된다.

이는 다문화 가정 자녀의 언어능력 부족이 정체성과 대인관계 형성에 부정적 영향을 끼친다고 지적한 오성배(2005)의 연구와 국제결혼 가정 자녀들 언어능력 부족으로 학습 부진과 정체성의 혼란과 집단따돌림을 경험한다고 설명하는 조영달 외(2006)의 연구 결과와 일치한다. 이렇게 볼 때, 다문화 사회로서 현 한국사회가 안고 있는 문제를 풀 수 있는 가장 중요한 열쇠 중 하나는 바로 한국어 교육이라 할 수 있을 것이고, 여기에 바로 다문화 가정의 자녀들에게 한국어 교육을 해야 하는 이유가 있는 것이다.

## 3.2 다문화 교육으로서의 학교 한국어 교육의 실태

다문화 교육으로서의 학교 한국어 교육에 대한 실태를 인천광역시의 사례를 중심으로 살펴보면 다음과 같다. 현재 인천광역시교

육청에서는 다문화 네트워크를 형성하고, 체계적이고 조직적인 다문화 교육을 위해 노력하고 있다. 인천의 다문화 네트워크는 <표 6>과 같이 인천 소재의 학교와 인천의 다문화 유관 기관(다문화 가정 및 다문화 교육 관련 기관, 인천다문화교육 지역사회 협의회 등)을 연계한 것으로, 학교의 경우는 다문화 거점학교, 중심학교, 선도학교, 연구학교 네 가지 유형으로 교육활동이 이뤄지고 있다.

<표 6> 인천광역시 다문화 네트워크

유형	관련 학교 개수 (초/중/고)	운영대상				운영내용								
		다문화 가정		일반 가정		지역 사회	한국어 교육 프로그램 (한국어 학당)		기초학습 지도	학교생활 적응교육	한국문화 이해교육	다문화 (국제) 이해교육	다문화 교육과정 및 매뉴얼 개발	다문화 지역센터 운영
		학생	부모	학생	부모		학생	부모						
중심학교	총 33개교 (29/3/0)	○	○				○	○	○	○				
연구학교	총 3개교 (1/1/1)	○		○			○				○	○		
거점학교	총 2개교 (2/0/0)	○	○	○		○	○					○	○	○
선도학교	총 4개교 (2/1/1)			○	○						○	○		
유관 기관	인천광역시청, 인천출입국관리사무소, 한국 이주노동자인권센터, 인하대학교, 경인교육대학, 인천대학교, 성산효대학원대학교, 인천신문사, 이주 및 재외동포센터, 어린이재단, 연수종합사회복지관, YMCA 만수종합사회복지관, (사)아시아경영전략연구원 동북아포럼, (사)이주민사회통합지원센터, (재)인천국제교류센터, 인천지역사회협의회, 지역별 다문화가족지원5센터, 인천교육과학연구원, 학생상담자원봉사센터, 북구도서관, 화도진도서관, 중앙도서관, 서구도서관, 계양도서관, 평생학습관													

특히 중심학교는 관내를 30개의 구역으로 나누고 구역별로 중심학교 1개교와 3~10개교 정도의 인접 학교를 다문화 교육 벨트로 묶어 운영한다. 주로 다문화 교육은 다문화 가정과 일반 가정의 자녀들을 대상으로 하며, 한국어 교육(학당), 기초 학습 지도, 생활적응 교육, 한국문화 이해 교육, 다문화(국제)사회 이해 교육, 다문화 교육과정 및 매뉴얼 개발, 다문화 지역센터 운영 등의 활동을 추진하고 있다. 그 중 한국어 교육, 다문화(국제) 사회 이해 교육, 다문화 교육과정 및 매뉴얼 개발 활동이 주축을 이루고 있다.

이러한 인천의 다문화 네트워크를 통한 교육활동에도 문제점은 있다. 우선 한 학교가 여러 유형의 교육연구 사업을 동시에 진행하거나, 각 학교들이 거의 비슷한 시스템 속에서 유사한 교육 활동을 전개함으로써, 다양한 학습자적 특징을 고려한 맞춤형 교육 프로그램의 개발과 적용의 현실화가 어렵다. 둘째, 상대적으로 새터민 가정 자녀에 대한 지원에 치우쳐 있다. 셋째, 중심학교, 연구학교, 선도학교, 거점학교 등의 교육연구 사업이 주로 1~3년의 단기적 사업들로, 연구 사업을 통해 쌓은 노하우들이 연구 사업이 끝난 후에는 사장화 되는 경우가 많다. 넷째, 주로 일반학생이나 부모를 위한 다문화(국제)사회 이해교육 자료나 프로그램 개발이 이뤄지고 있어, 한국어 교육 자료의 개발이 상대적으로 미흡했다.

다섯째, 한국어 교육 프로그램의 경우는 주로 일상적 의사소통 위주의 초급 프로그램으로 설계되어, 고급 한국어 구사 능력을 신장시키는 데에 한계가 있었다. 여섯째, 한국어 교육의 교수요목 구성이 한국 문화적 요소에 많은 비중을 두고 있어, 학생들의 학업과 진로 개척을 위한 한국어 학습이 불가능했다. 일곱째, 한국어 교육 프로그램에서 언어학습적 요소의 기술이 비체계적이거나 아예 제시되지 않은 경우도 많았다. 여덟째, 한국어 수업 계획에 있어 실질적 언어능력의 지도보다는 문화적 체험활동의 비중이 상대적으로 컸다. 마지막으로 다문화 자녀를 위한 한국어 교육 및 다문화 교육을 담당할 전문적 교원이 부족했다. 이러한 다문화 교육으로서의 학교 한국어 교육 활동은 다문화 가정 자녀들이 실제 생활 속에서 겪는 문제를 극복하고 한국 사회에 훌륭하게 적응하는 데에 실질적 도움을 주기에는 여러 한계 요소가 있었다.

## 4. 다문화 가정 자녀의 학습자적 요인 분석

### 4.1 다문화 가정 자녀의 학습자적 특징 분석(생략)

### 4.2 다문화 가정 자녀의 한국어 사용 능력 분석

인터뷰(3) : C군(18세, 인천, 고2 남학생, 중국에서 11년 체류 후 탈북 후 3년)의 담임 선생님과 인터뷰(2010. 07. 15. 15:00) <생략>

인터뷰 <1~3>의 내용과 같이 다문화 가정 자녀들은 한국어 사용 능력의 부진으로 인해 학업 부진 및 사회 부적응의 문제를 겪고 있다. 구체적인 사항을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 다문화 가정 자녀들은 일상적 의사소통은 가능했으나, 정확성이 필요하고 심도있는 대화 상황에서의 의사소통 능력은 부족했다. 이와 관련하여 조수진 외(2008)은 다문화 가정 자녀들이 의성어, 의태어 표현을 어려워 했고, 읽고 이해했다 볼 수 있는 문장도 정확한 의미를 설명하는 것을 어려워했다고 했다.

둘째, 다문화 가정 자녀들은 순수한 형태적 이해 능력, 즉 맞춤법, 어휘능력, 문법능력, 문장 및 담화 능력이 부족했다. 조영달 외(2006), 권순희(2007)에서도 다문화 가정의 자녀들이 학교 교과목 중에서 국어 과목을 어려워하며 특히 받아쓰기(맞춤법)나 문법이 크게 취약한 것으로 보고했다.

셋째, 다문화 가정 자녀들은 대체로 기본적인 말하기, 듣기 능력보다는 읽기와 쓰기 능력 등 교과 학습에 직접적으로 연결되는 언어 기능이 떨어져서 학업에 어려움이 컸다.

넷째로 권순희(2007)에서는 다문화 가정의 자녀들은 한국어에 대한 문화적 배경지식이 부족하기 때문에 한국의 문화와 관계 깊은 사회, 도덕, 문학 등의 과목을 어려워한다고 했다. 반면에 조수진 외(2008)에서는 ‘다문화 가정 자녀들이 명절이나 풍습 등과 같이 ‘문화적 유표성(cultural markedness)’이 큰 부분보다는 언어예절, 생활습관 등 일상문화에 대한 이해가 부족하다고 말해 흥미롭다.

다섯째, 가정에서의 부모님의 구성 유형 및 주변 분위기 등의 요인으로 인해 다문화 가정 자녀들의 한국어 능력 및 학업 성취도는 많은 차이를 보였다. 양쪽 부모 모두가 외국인인 경우에는, 자녀들이 의사소통과 사회 적응에 어려움을 겪었고, 부모와 주변 인물들이 학습자의 학교생활과 학업에 얼마나 관심을 갖고 있는냐에 따라 한국어 능력 및 학업 성취도에서 큰 차이를 보였다.(오영신, 2009, 조수진 외, 2008)

## 5. 학교 한국어 교육 프로그램 설계를 위한 제언

서혁(2007)은 국내 다문화 가정을 위한 6가지 한국어 교육 지원의 기본 원리를 제시했다. 수요자 중심의 다양성과 실제성의 원리, 경제성의 원리, 단계성의 원리, 분담과 공조의 원리를 통한 체계적 접근, 다문화와 다중 언어적 접근의 원리, 프로그램의 장기적 지속적 확대와 유지가 바로 그것이다. 위의 원리는 다문화 가정의 자녀를 위한 학교 한국어 교육에도 적용되어 다문화 교육으로서의 학교 한국어 교육 설계의 기본 방향을 제안할 수 있을 것이다.

### 5.1 학습자 유형에 따른 다양한 한국어 교육 프로그램 개설

다양한 다문화 가정의 유형을 고려하면, 학습자의 특징에 따라 한국어 교육 프로그램도 달라지는 것이 당연하다. 권순희(2009)의 다문화 가정의 유형별 언어 사용과 언어 교육의 방향을 참고하여 학습자별 한국어 교육 프로그램의 방향을 체계화하면 <표7>과 같다.

〈표 7〉 다문화 가정 유형별 한국어 교육의 방향

유형	가정의 구성	사용언어	한국어 교육 방향
(1) 국제결혼가정	한국인 父 + 외국인 母 → 2세 한국인	한국어, 어머니의 모어(소수언어) →(부분) 이중언어 (한국어 우세)	이중언어교육(한국어 부진아 교육) 외국인 母에 대한 언어교육 필수
	한국인 母 + 외국인 父 → 2세 한국인	한국어, 아버지의 모어(소수언어) →(부분) 이중언어 (한국어 우세)	이중언어 교육(한국어 부진아 교육)
(2) 외국인 근로자 가정	외국인 근로자가 한국에 이주 후 에 이룬 가정 → 2세 태생	부모의 언어, 제2언어로서의 한국어 (KSL), 외국어로서의 한국어(KFL)	이중언어교육(한국어 부진아 교육)
	본국에서 결혼 후 한국에 이주 → 1.5세대 본국 태생	부모의 언어, KFL	이중언어교육, 사회 문화적 맥락적 내용 강화, 부모 대상의 언어교육 필수
(3) 기타 외국인가정	국제결혼 및 근로 이외의 목적	부모님의 모어, KFL, KSL 등	이중언어 교육(부모의 모어 유지)
	귀화 및 토착화된 외국인 가정	이중언어(KSL, 부모님의 모어)	이중언어 교육, 한국어 부진아 교육
(4) 새터민가정	제3국 장기 체류 후 입국한 가정	북한어, 제3국어, 부분교정 남한어	능숙한 이중언어교육(한국어 교정, 제3국 언어 유지), 방언 허용
	북한에서 직접 입국한 가정	북한어, 부분 교정 남한어	한국어 교정, 방언 허용, 체제·문화 적 응 교육 강화
	입국한 후 남한에서 형성된 가정	북한어, 남한어	한국어 부분 교정, 방언 허용
(5) 교포 및 장기 외국체류 귀국가정	입국 재외 동포 가정, 재외동포 중 국제결혼가정 등	부분 한국어, 외국 체류지 언어 등 다양	능숙한 이중언어 교육(한국어 보완, 외국 어 유지)
	장기 외국 유학 가정	한국어, 외국 체류지 언어 등	

이와 같이 다문화 가정의 유형, 외국인 부모의 모국어나 외국 체류지, 정착 및 가정 구성 과정 등의 다양한 학습자적 특징에 따라 적절한 목표를 수립하고 교육프로그램을 설계해야 다문화 가정 자녀들의 사회 적응을 실질적으로 도울 수 있을 것이다. 부모님이 한국어에 능숙한 경우 자녀들에 대한 한국어 교육은 이중언어 교육이나 한국어 부진아 교육의 형태를 지니게 되고, 외국 체류 기간이 길었을 경우에는 사회문화적 맥락의 내용 교육을 강화하고, 체류지의 언어 유지에 신경을 써야 한다. 또한 새터민의 경우 방언을 인정하고, 체제·문화 적응 교육적 관점이 필요하다.

## 5.2 창의 재량 및 방과후 학교를 활용한 교육 프로그램 설계

박상천(2008)은 बैंक्स의 초중등 교육과정 개혁 모델을 통해, 다인종 관련 내용을 초·중등학교 교육과정에 포함하는 네 가지 수준을 〈그림2〉와 같이 제시했는데, 이것은 공교육 현장에 있어서 다양한 다문화 교육과정 및 프로그램을 개발·보급하는 데 있어 매우 유의미하다.

뱅크스가 제안하고 있는 개혁 모델 중 제1수준과 2수준은 현존하는 교육과정에 변화를 주지 않는 범위 내에서 다문화 관련 주제를 취급한다는 점에서 현실성 있는 방안이다. 학교와 각종 단체에서 다양한 문화체험 행사를 계획·추진하는 것은 제1수준에 해당하며, 공교육에서 다문화 교육 연구사업 등을 통해 연구 보고서 및 교재 제작 보급, 적응교육을 위한 장학자료 제작하는 것은 제2수준이라 할 수 있다

또한 제3수준과 4수준의 개혁은 교육과정 자체를 바꾸는 것이기에 현실적으로 적용하는 데 한계가 있다. 그러나 2007년에 개정된 새 교육과정에서 학교 단위 교육과정 운영의 재량권을 인정하고 학교별 창의적 교육과정 운영의 촉진을 위해 재량활동이 도입되었다는 점에서 충분히 적용이 가능할 것이다. 따라서 부분적으로나마 창의적 재량 활동 시간에 다문화 교육 관련 교육 프로그램을 개발하여 운영할 수 있을 것이다.

또한 평생학습 사회 구현을 목표로 하고 있는 현 시점에서 학교 현장의 방과 후 학교는 다양한 다문화 가정 자녀를 위한 한국어 교육의 장으로서의 역할을 감당할 수 있을 것이다. 기존의 다문화 네트워크를 활용하되, 지역별, 학교별로 학습자의 유형에 따라 특성화 된 한국어 방과 후 학교 프로그램을 개설하고 이를 지역사회를 비롯한 같은 벨트 내의 타교에 개방하는 것이다. 이는 교육의 획일화를 지양하고, 같은 벨트 내에서 학습자에게 적절한 교육 프로그램을 제공한다는 점에서 교육적·경제적 효과를 얻을 뿐만 아니라, 특성화된 한국어 교육프로그램에 대한 각 학교의 전문성을 높일 수 있다.

### 5.3 수준을 고려한 학교 급별 나선형 프로그램 설계

다문화 가정 자녀의 재학이 고등학교까지 확대됨에 따라 다문화 가정 자녀 대상의 학교 한국어 교육 프로그램도 고등학교까지 활성화되어야 하며, 초~고급의 전 과정에 걸쳐 개설될 필요가 있다. 따라서 다문화 교육에 있어서 초-중-고의 학교 급별 구분의 벽을 해체하고 다문화 네트워크 상 같은 벨트에 속해 있는 초·중·고교에 각각 초-중-고급의 교육과정을 개설하고 공유해야 한다.

그리고 이렇게 학습자의 수준에 따라 한국어 교수요목을 설계 시에는, 학습 단계를 초·중·고급으로 분류하고 각 수준에 따라 언어 형태와 의사소통 기능을 비례적으로 배분하는 '부가적 모형'(배덕본, 2000)을 응용하면 좋을 것이다. 따라서 부가적 모형에 따라 다문화 가정 자녀들을 위한 학교 급별(수준별) 한국어 교육 프로그램의 교육과정 전개 모형을 제시하면 <그림 3>과 같다. 초급 한국어 교육 프로그램은 기초적인 한국어 의사소통 능력을, 중급은 기본적인 한국어 의사소통 능력과 기초적 학문 목적의 언어 사용, 고급은 학업과 취업 등 특수 목적의 언어 기능 신

<그림2> 초중등 교육과정 개혁 모델(Banks, 2004 :15)



<그림 3> 다문화 가정 자녀를 위한 한국어 교수요목 전개 모형

단계	초등학교 (초급)	중학교 (중급)	고등학교 (고급)
내용	음성언어 활동 중심	기능 중심 형태 중심	문자언어 활동 중심
교육과정	의사소통 중심	의사소통 + 학문(취업) 목적	학문(취업) 목적 중심

장에 목적을 두도록 설계 한다. 또한 수준별로 한국어 교육 프로그램을 설계 시 초급에서 고급으로 갈수록 의사소통 기능에서 언어 형태로, 음성언어 사용 중심에서 문자언어 사용 중심으로 자연스럽게 전이되게 하되, 비례적으로 배분한다.

마지막으로 수준별 한국어 교수요목 설계 시에는 한국어 기능 및 지식을 등급화·위계화하기 보다는, 동일한 내용을 반복 제시하면서 심화해 가는 나선형방식(cyclical/spiral type)의 교육내용 구조화가 유용할 것이다. 이는 다문화 가정 자녀를 위한 한국어 교육 프로그램은 언어능력 결손에 대한 치료 및 예방의 성격이 있으며, 학습자들 또한 다양한 요소에 따라 한국어 사용 능력의 수준이 천차만별이기 때문이다. 그리고 교육 내용의 제시 순서는 학교 현장에서의 제1언어 및 외국어로서의 한국어 교육과정을 토대로 한국어 교사나 교육과정 집필자의 경험, 또는 기존의 연구 성과, 학습자의 요구를 참고로 정할 수 있을 것이다.

#### 5.4 CBI 기반의 통합교수요목(an integrated syllabus)

교수요목의 유형을 결정하는데 있어 중요한 것은 언어를 교수할 때 어떤 접근법을 활용하는가이다. 접근법에 따라 적절한 교수요목의 유형이 결정되기 때문이다. 다문화 가정 자녀들의 경우 한국어 언어 사용 능력의 미숙함 뿐만 아니라 한국과 관련된 제반 지식을 바탕으로 하는 과목을 어려워했다. 따라서 다문화 가정 자녀들의 한국어 교육을 위해서는, 다양한 문맥의 텍스트 속에 담긴 내용학습을 통해 언어 형태 및 기능과 관련된 언어학습을 동시에 추구하는 내용 중심 교수법(Content based instruction : CBI)이 적절하다 하겠다. 그리고 언어학습과 내용학습을 동시에 추구하는 CBI를 기반으로 하는 교육이 이뤄지려면, 통합 교수요목(an integrated syllabus)을 통해 교육내용을 설계하는 것이 적절하다. 단, 이 경우 내용학습 자료가 언어 학습(언어 형태와 언어 제시 순서)을 결정하는데 중요한 역할을 하기, 의사소통적 요구나 교과 내용적 요구에 따라 조정할 수 있게 융통성있는 교수요목을 설계해야 할 것이다. 또한 다문화 가정 자녀를 대상으로 하는 학교 한국어 교육 프로그램의 교수요목은 모국인을 대상으로 하는 제1언어로서의 한국어 교수요목과 '제2언어 및 외국어로서의 한국어 교수요목'의 특징적 요소를 적절하게 재구성하여, 설계해야 할 것이다.

따라서 본고에서는 다문화 가정 자녀들을 위해서 '주제 및 텍스트'를 중심으로 언어기능 및 전략·문법(언어형태)·발음과 어휘·문화 및 문화 등의 요소가 결합되는 통합적이고 융통성 있는 교수요목을 설계하되, <그림 4>와 같이 설계할 것을 제안한다.

첫째 '주제 및 텍스트'는 학생들이 학교에서 배우는 다양한 교과에서의 내용 요소를 바탕으로 선정하되, 학습자의 일상생활과 폭넓게 연관될 수 있게 하고, 문화 사회적 맥락을 통합할 수 있도록 '다문화적 요소(multicultural elements)'가 반영되게 한다.

둘째, 언어기능은 '이해 기능'과 '표현 기능'으로 구성하기를 제안한다. 이는 CBI가 일반적으로 읽기와 쓰기를 중심으로 언어기능의 통합을 추구하고 있다는 점, 언어 기능들이 읽기와 듣기, 쓰기와 말하기가 서로 매우 비슷한 양상을 보이고 있기 때문이다. 셋째, 다문화 가정 학생들의 정확한 한국어 사용 능력의 향상 및 학문이나 취업 등의 특수 목적의 한국어 사용 능력을 향상시키기 위해서 '형태', '발음', '어휘' 등의 '문법' 범주 설정이 필요하며 이는 내용학습 요소 및 학습자적 특징에 따라 다양하게 적용될 수 있도록 융통성 있게 설계되어야 할 것이다.

넷째, 제1언어로서의 한국어 교육과정과 달리 '문화' 영역을 포함해야 할 것이다. 다문화 가정 자녀들의 경우 '한국 문화'에 대한 학습이 필요하므로 '문화' 범주를 설계하되, 이를 자연스럽게 교수요목의 '주제 및 텍스트'와 접목시킬 수 있을 것이다.

<그림4> 다문화 자녀를 위한 한국어 교수요목 내용영역



마지막으로 다문화 가정 자녀 대상의 한국어 교육을 위한 교수요목에서는 ‘문학’ 범주를 설정해야 한다. 보통 외국어로서의 한국어 교육과정에서의 ‘문학’은 ‘문화’의 한 하위 항목으로 제시된다. 하지만, 문학이 공교육 현장에서는 중요도 있는 독립된 과목이며, 문학적 의사소통이 고차적인 한국어 사용 능력 향상에 도움이 되기 때문에 다문화 자녀를 위한 한국어 교육에서는 ‘문학’을 독립된 하나의 영역으로 다루어야 할 것이다.

### 5.5 읽기와 쓰기 중심으로 통합한 능숙한 언어사용 능력 신장

다문화 가정 자녀들의 경우 시간이 흐름에 따라 일상생활에서 단순한 의사소통은 어느 정도 가능해 지나 정교하거나 심화된 의사소통이나 학업·취업 등의 특수 목적을 위한 한국어 사용 능력에서는 한계를 보인다. 따라서 학생들이 특수 목적의 상황에서도 원활하게 의사소통을 할 수 있도록 읽기·쓰기 기능을 중심으로 네 가지 언어 사용 기능을 통합하여 지도해야 할 것이다.

### 5.6 기타 교사 양성 및 교재 개발

경험 있는 교사와 연구자의 의견 및 다양한 연구 사례를 바탕으로 다문화 가정의 다양한 학습자를 고려하여 지도할 수 있는 교사 연수 프로그램을 개설해야 할 것이다. 또한 다문화 자녀를 위한 한국어 교육처럼 국가 수준의 표준 교육과정이 세워지지 않는 분야에서는 교육과정을 대신하는 것이 바로 교재이다. 따라서 다양한 학습자적 특징과 현행 국어 및 기타 교과 교육과정을 분석함으로써 다문화 가정 자녀들의 부족한 학업을 보완하고 학업 성취도 및 사회 적응력을 향상시키는 데 기여할 수 있는 교재 개발에 힘써야 할 것이다.

## 6. 맺는 말

한국 사회가 다문화 사회로 진입한 후로 학교 현장에서도 ‘다문화 사회’에 대한 대응이 필요하게 되었다. 그래서 본고에서는 다문화 사회와 다문화 교육의 개념 및 다문화 가정의 유형을 분석하고, 다문화 교육으로서의 한국어 교육의 실태와 학습자들의 한국어 사용 능력을 파악했다. 그리고 이를 토대로 다문화 가정 자녀를 위한 학교 한국어 교육 프로그램 개설의 몇 가지 방향을 제시했다. 여기서 우리가 유념해야 할 한 가지 사항은 다문화 가정 자녀들을 위해 학교 현장에서 다양한 한국어 교육 프로그램을 개설하고 교수요목을 설계하고, 교재를 개발하는 것도 중요하지만, 무엇보다도 우선시 되어야 할 것은 바로, 다문화 가정과 그 자녀들에 대한 우리 사회의 올바른 시각이라는 것이다. 아무리 좋은 한국어 교육 프로그램이 학교 현장에서 개설된다 하더라도, 다문화 가정 자녀들을 향한 일반 학생들과 교사들의 시각이 올바르지 않다면, 그 실효성은 의심받을 수밖에 없기 때문이다. 따라서 다문화 가정 자녀나 부모 대상의 한국어 교육뿐만 아니라 교사나 일반 학생들을 위한 다문화교육 프로그램이 같이 이뤄질 때, 다문화 가정 자녀들을 위한 한국어 교육 프로그램의 교육목표와 목적이 달성될 수 있을 것이다.

## ■ 참고 문헌

- 강승혜·안지혜(2009), “다문화 학급 초등학생을 위한 다문화 교육 프로그램 개발 연구”, 이중언어학회 제23차 전국학술대회 자료집 다문화 사회에서의 삶과 언어, 이중언어학회
- 교육과학기술부 외(2009), <다문화 이해 교육을 위한 교수-학습 지도서>
- 교육인적자원개발부(2006), <다문화 가정자녀지원우수사례 연구>
- 권순희(2007), “다문화 가정 자녀의 학교생활 실태와 교사의 인식”, 2007년도 서울 교육대학교 초등국어교육연구소 학술대회 발표 자료집
- 권순희(2009), “결혼 이민자 가정 자녀의 언어적 문제점”
- 김정원(2006), “국내 몽골 출신 외국인 근로자 자녀 학교교육 실태 분석”, 교육사회학연구 16권 3호, 한국교육사회학회
- 박아청(1987), 에릭슨:아이덴티티론, 교육이론지맥 PS 6, 교육과학사
- 박상천(2008), “다문화 사회에서의 학교 교육과정 정책”, 초등교육연구 제21집 2호, 한국초등교육학회
- 배득분(2000), 외국어 교육과정론, 한국문화사
- 부산광역시교육청(2009), <(2009 부산광역시교육청연구지원프로그램) 다문화 교육을 위한 교사 매뉴얼>
- 서 혁(2007), 열린문화공동체를 지향하는 다문화 시대의 한국어 교육 지원 방안, 2007년도 서울교육대학교 초등국어교육연구소 학술대회 발표 자료집
- 설동훈(2009), “다문화 사회 한국의 이민자 사회통합 정책”, 이중언어학회 제23차 전국학술대회 자료집 다문화 사회에서의 삶과 언어, 이중언어학회
- 오영신(2009), “화교학생 대상의 한국어 교육을 위한 기초 연구 : 인천 서울 지역의 화교학교 학생의 요구분석을 중심으로”, 국어교육연구 10, 인하대학교 사범대학 국어교육과
- 우복남(2009), “다문화 가정의 언어생활 ; 충남 결혼이주여성 유·아동기 자녀의 언어구사 실태를 중심으로”, 이중언어학회 제23차 전국학술대회 자료집 다문화 사회에서의 삶과 언어, 이중언어학회
- 이은희(1998), “외국어로서의 한국어 교육을 위한 교육과정 개발 연구”, 한국어 교육 9-2, 국제한국어 교육학회.
- 이정민, “인종과 민족의 다양성에 대응하는 한국 공교육의 다문화 교육과정”
- 이정희·김지영(2003), “내용중심 한국어 교육과정 수립을 위한 기초 연구 ; 최고급 단계를 중심으로”, 한국어 교육 14-1, 국제한국어 교육학회.
- 이병규, 구지민(2009), “다문화 사회의 언어지원 정책 추진 현황 및 방향”, 이중언어학회 제23차 전국학술대회 자료집 다문화 사회에서의 삶과 언어, 이중언어학회
- 이혜경(2007), “‘다문화시대의 도래 ; 배경과 전망’, 다문화 지역공동체 형성을 위한 포럼 발표문”, 대전시 대전발전연구원, 배재대학교 한국어 교육연구소 공동 주최
- 인천광역시교육청(2008), <무지개빛 세상을 꿈꾸며>
- 임영애(1993), “한국인의 효과적인 이중언어 지도방안”, 인하대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 조수진·윤희원·진대연(2008), “다문화 가정 자녀를 위한 ‘학습 한국어’ 교재 개발의 방향”, 이중언어학 제37호, 이중언어학회.
- 조영달 외(2006), 다문화 가정의 자녀교육 실태 조사, 교육인적자원부
- 조혜영·서덕희·권순희(2008), “다문화 가정 자녀의 학업 수행에 관한 문화기술적 연구”, 교육사회학 연구, 한국교육사회학회
- 최정순(2006), “학문 목적 한국어 교육의 교육과정과 평가”, 이중언어학 31, 이중언어학회.
- 최정순(2008), “다문화 시대 한국어 교육의 내실화를 위한 과제”, 이중언어학 제37호, 이중언어학회.
- 홍애란(2006), “재미동포 청소년 학습자를 위한 한국어 읽기 교육 연구”, 서울대학교 석사학위 논문.
- H. Douglas Brown(2005), 권오량 외 공역, 원리에 의한 교수 ; 언어 교육에의 상호작용적 접근법, Pearson Longman.
- 기타 다문화학교 운영 사례집 및 운영 계획서, 교수-학습지도 자료 : 천마초(2008), 창영초(2008), 동수초(2008), 계산중(2009), 석정초(2006), 병방초(2008), 신석초(2008), 가좌고(2008)
- 교육과학기술부 홈페이지 <http://www.mest.go.kr/>
- 인천광역시교육청 다문화교육지원센터 홈페이지 <http://culture.ice.go.kr>
- 통계청 포털 사이트 <http://www.kostat.go.kr/>



## ‘학교에서의 한국어교육 프로그램 설계 방향 연구’에 대한 토론문

■ 조수진(서강대학교 한국어교육원)

한국 사회에서 다문화 가정의 비율이 점차 높아지면서 이들 구성원에 대한 교육 및 교육과정 전체에서 다문화화를 고려한 내용과 방향 설정의 필요성이 높아지고 있는 시점에서 ‘학교에서의 한국어 교육 프로그램 설계 방향’을 제안하는 연구는 상당한 의의가 있다고 생각합니다.

다문화 가정의 경우 초·중·고의 상황이나 지역적 여건, 입국 시기, 결혼 유형 등의 여러 가지 환경에 따라 사례가 다양하기 때문에 다문화 교재와 프로그램 개발에 참여하면서 일부 사례만을 접한 토론자의 좁은 경험으로 연구의 폭을 넓힐 수 있는 깊이 있는 토론을 개진하기에는 부족한 점이 많습니다. 그렇기 때문에 논문을 읽으면서 궁금했던 점을 중심으로 토론을 하고자 합니다.

먼저 ‘학교에서의 한국어 교육 프로그램 설계 방향 연구’에 대한 논문에서 대상으로 삼고 있는 다문화 가정 학습자의 범위와 전체의 교육과정에서 어떤 비중과 위치에 해당하는 프로그램을 목표로 하는지 명확하게 밝힐 필요가 있다고 생각합니다. 발표문에서 표가 생략되어 정확하게 알 수는 없지만 국제 결혼이나 외국인 노동자의 자녀 중 한국에서 출생한 경우, 외국인 근로자의 자녀 가운데 중도 입국한 경우 외에 새터민을 포함하고 있으며 연령대도 초·중·고를 모두 포함하는 것으로 보입니다. 그런데 이들 학습자의 한국어에 대한 입장과 한국어 능력은 서로 상이합니다. 권순희(2009)의 연구 외에도 윤희원(2008) 등에서 제안하였던 한국어 교육의 방향을 재확인하는 것 이외에 ‘인천 지역 다문화 가정 자녀를 중심으로’ 연구한 결과를 바탕으로 제안하고자 하는 한국어교육 프로그램의 대상을 명확하게 규정하고 그들을 위해 어떤 한국어 교육이 필요한지 논의가 되어야 한다고 생각합니다. 특히 다문화 가정 자녀가 소속되어 있는 공식 교육기관인 ‘학교’ 차원에서의 프로그램을 제안한다면 기존의 교육과정이나 다문화 가정 자녀와 의사소통하고 교류하게 되는 일반 학생(다문화 가정 자녀가 아닌 학생)을 고려한 방향이 필요합니다. 다문화 가정 자녀가 성인 한국어 학습자처럼 독립적인 한국어 교육을 수행하는 것이 아니라 일반 학생과의 상호작용이 더 폭넓게 관여하는 차원에서 한국어를 배우기 때문에 전체 교육과정과의 관계 속에서 한국어 교육의 방향과 목표를 명확하게 설정할 필요가 있습니다. 아울러 논문의 제목에서는 ‘한국어 교육 프로그램’이라고 되어 있는데 7쪽에서는 교육과정을 제안하는 내용입니다. ‘프로그램’과 ‘교육과정’을 동일한 수준의 용어를 사용하고 있는지에 대해서도 부가적인 답변 부탁드립니다.

둘째, 창의적 재량 활동이나 방과 후 학교 프로그램으로 한국어 프로그램을 개발해야 한다고 하면서 같은 벨트 내의 타교에 프로그램을 개방하여 적절한 교육프로그램을 제공하고 특성화된 한국어 프로그램으로 각 학교의 전문성을 높일 수 있다고 하셨는데 현재 다문화 가정 자녀를 대상으로 한 ‘거점학교, 중심학교, 연구 학교, 선도 학교’ 등에서 다문화 가정 학생을 대상으로 방과 후 학교나 창의적 재량 활동으로서 문화 체험 및 한국어 수업 등을 수행하고 있습니다. 그렇지만 현재의 수준에서 보다 ‘적절하고 특성화된, 전문성을 높일 수 있는’ 프로그램을 개발하기 위해서는 어떤 점을 고려하여야 할 것인가가 논의되어야 한다고 생각합니다. 본 논문에서 인용한 벅크스의 개혁 모델 제3 수준과 제4 수준은 한국어 의사소통 능력 및 학습 한국어 능력이 부족한 학생들에게, 특히 아직 한국을 비롯한 세계에 대한 지식이 부족하고 정체성이 확립되지 않은 초·중·고 학생 수준에 적용하기에는 다소 어려운 부분이 있습니다. ‘한국어 교육 프로그램’의 구체적인 내용과 설계 방향이 있다면 어떤 것인지 알고 싶습니다.

셋째, <그림 3>에서 다문화 가정 자녀를 위한 한국어 교수 요목 전체 모형을 제안하고 있는데 초등학교를 <초급>으로 고등학교를 <고급>으로 설정하고 한국어 수준이 높아짐에 따라 의사소통 중심에서 학문(취업) 목적 중심으로 교수 요목을 설계하는 근거가 무엇인지 궁금합니다. 앞서서도 말씀드렸듯이 한국에서 출생한 경우에도 부모의 배경에 따라 한국어 의사소통 능력이 다르고, 중도 입국자의 경우에는 고등학생일지라도 의사소통 능력이 초급 수준이기 때문에 학교급에 따라 한국어 능력을 일률적으로 규정하는 것을 바람직하지 않습니다. 또한 초·중·고 학생이기 때문에 학문 목적의 한국어라 할 수 있는 ‘학습 한국어’<sup>1)</sup>

능력이 필요 없는 것은 아니라고 생각합니다. 기초적인 개념과 관련된 어휘나 수학, 과학 등의 분야에서 사용되는 초등 수준의 어휘나 표현을 위한 한국어 교육이 반드시 필요하며 학습 한국어를 교육함으로써 학업 성취를 도모할 수 있어야 한다고 생각합니다. 또한 초등학교 수준에서는 문자 언어 활동이 거의 없는 음성 언어 활동을 중심으로 한 한국어 교육을 제안하고 있는데 한국 문화, 사회 등에 대한 정보를 제공하는 '읽기' 활동의 중요성이나 학습을 위한 기초 한국어 능력으로서의 '읽기, 쓰기' 능력의 중요성을 고려한다면 문자 언어를 사용하는 활동이 보다 높은 비중으로 다루어져야 할 것이라고 생각합니다. 실제로 서울대학교 중앙다문화센터에서 개발한 다문화 가정 자녀를 위한 교재인 '학교가 좋아요 2'에서는 1권에 대한 현장 교사들의 의견을 반영하여 '한국어의 형태'를 보다 명확하게 학습할 수 있고 충분히 한국어 읽기 자료를 제공하며 읽은 내용을 확인할 수 있는 내용 이해 문제 등을 보완하여 구성한 바 있습니다. 그런데 연구자께서 인천 지역 다문화 가정 자녀를 중심으로 이와 같은 모형을 제안하셨다면 초급 수준에서 학문 목적 한국어를 다루지 않으며, 초등학교 수준에서 문자 언어 및 형태에 대한 비중을 낮게 제안한 구체적인 근거에 대해 설명을 듣고 싶습니다.

마지막으로 <그림 4>에서 언어 사용 기능, 문법, 문학, 문화를 분리하여 제안하고 있으며 언어 기능 역시 '이해 기능'과 '표현 기능'으로 구성하고 문학을 독립적인 영역으로 다룰 것을 제안하고 있습니다. 내용 중심 교수법을 기반으로 한 통합 교수요목이라는 점에서도 적절하지 않으며, 의사소통 능력이라는 점에서 접근할 때 이러한 접근의 논리적 타당성에 대해 의견을 듣고 싶습니다. 특히 한국어 교육과정의 한 부분으로서 문화에 대해 '정치, 경제, 지리, 법률, 철학, 과학, 기술, 역사 등'을 제안하고 있는데 이들 각각의 하위 영역은 한국어 교육만큼이나 큰 분야가 될 수도 있는 부분입니다. 그런데 이러한 영역을 내용 중심 교수법의 차원에서 접근할 때 단순히 관련 영역의 텍스트만을 선정하는 차원인지, 아니면 그에 해당하는 영역의 지식과 지식을 학습하기 위한 한국어 교육이 포함되는 것인지 의견을 듣고 싶습니다.

오영신 선생님의 답변이 연구 경험이 일천한 토론자의 다문화 교육에 대한 한국어 교육의 방향 모색에 큰 도움이 되리라 생각하며 미리 감사 인사를 드립니다.

---

1) 조수진 외(2008)에서는 다문화 가정 자녀를 대상으로 의사소통 능력 외에 학교에서의 학업 성취를 위해 필요한 한국어를 '학습 한국어'로 정의하면서 '학습 한국어'를 위한 교재를 개발한 바 있습니다.

## 주제 발표 1

### 컴퓨터 언어학을 위한 언어 자료 구축과 언어 교육에의 활용

신 효 필<sup>2)</sup>

#### 차례

- ▶ 자연언어처리를 위한 언어자원
- ▶ 한국어 언어자원
  - ▶ KorLex/Uwin/세종전자사전/CoreNet/날말
- ▶ 개념과 어휘
- ▶ KOLON (the **K**Orean **L**exicon mapped onto the Mikrokosmos **O**Ntology) 동기
- ▶ The Mikrokosmos Ontology
- ▶ 한국어 사전 구조 -'들다'의 예
- ▶ Outline of KOLON
- ▶ 한국어 어휘와 마이크로코스모스 개념과의 사상
- ▶ 다른 어휘자원과 비교
- ▶ 브라우징/검색 도구
- ▶ 자연언어처리에 응용
- ▶ 참고문헌

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

2) 서울대학교 언어학과

## 자연언어처리를 위한 언어자원

- ▶ **Ontologies**
  - ▶ Taxonomies on the Web
    - ▶ Yahoo! categories
  - ▶ Catalogs for on-line shopping
    - ▶ Amazon.com product catalog
  - ▶ Domain-specific standard terminology
    - ▶ Unified Medical Language System (UMLS)
    - ▶ UNSPSC - terminology for products and services
- ▶ **WordNet**
  - ▶ PWN(The Princeton Wordnet)
  - ▶ EuroWordnet
- ▶ 전자사전
  - ▶ 세종전자사전

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## 자연언어처리를 위한 언어 자원

- ▶ 윤애선 외(2009)

	명칭	구축기관	의미/개념 vs 어휘 수	구축 품사
U	Mikro-Kosmos	New Mexico State Univ.	6,000n	-
U	SUMO	IEEE SUMO Working Group	1,000n	-
U	CYC	CYC corp.	6,000n	-
M	WordNet (PWN)	Princeton University	117,417s/155,297w	명, 동, 형, 부
M	EuroWordNet	European Community	277,068s/484,466w	명, 동
M	BWN	BalkaNet Consortium	78,165s/125,604w	명, 동
M	NTT 어휘체계	NTT Cooperation	2,710n/400,000w	명
M	HowNet	Chinese Academy of Sciences	95,690s/81,062w	명, 동, 형
D	<a href="http://www.daml.org/ontologies/keyword.html">http://www.daml.org/ontologies/keyword.html</a>			

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

한국어 언어 자원

▶ 윤애선 외(2009)

명칭	중심구축기관	중심구축자 전공	구축 기간	구축방식/참조모델	어미/개념(n) vs 어의(w) 수	구축 품사
한국어 명사위드넷 [4]	호남대학교	전산학	1994-1995	직접	20,000w	명
세종 전자사전[7.8]	서울대학교	언어학	1998-2007	직접	581n vs. 540,000w	모든 품사
U-Win [9,10]	울산대학교	전산학	2002-2007	직접	46,339n vs. 약250,000w	모든 품사
한국어 시소러스 [5]	포항공과대학	전산학	1997-2000	참조/PWN	18,362n vs. 21,390w	명
KorLex 1.5 [11, 12]	부산대학교	전산학/언어학	2004-현재	참조/PWN	130,639n vs. 147,906w	명,동,형,부,분류사
대국어 어휘 데이터베이스 [13]	고려대학교	언어학	2000-2006	참조/EWN	5,500w	명
CoreNet [14]	KAIST	전산학/언어학	1995-2004	참조/NTT어휘대계	2,938n vs. 62,632w	명,동,형

Computational Linguistics Lab at SNU

한국어 언어자원 - KorLex

▶ <http://korlex.cs.pusan.ac.kr/>

The screenshot shows the KorLex website interface. At the top, there are navigation links for 'KorLex 사용법', 'KorLex 바로가기', 'Q&A', and 'KorLex 구입 안내'. Below this, there are sub-sections for 'KorLex 구축 방식', 'KorLex 구축 현황', and '구축 현황 및 자료'. A central diagram illustrates the 'KorLex 1.0' network structure, showing a transition from a 'PWN의 구조를 유지한 채' (maintaining PWN structure) to a '한국어 어휘 구조' (Korean word structure). A text box explains that KorLex 1.0 is based on Princeton WordNet 2.0 and includes Korean-specific additions like '한국어 어미 체계' and '한국어 어휘 체계'.

Computational Linguistics Lab at SNU

## KorLex 1.5의 구축 현황(윤애선 외 2009)

### ▶ 단의어/다의어크기

품사	단의어(C)	다의어		(C+E)/D	E/D
		어형(D)	어의(E)		
KorLexNoun 1.5	80,953	8,172	21,405	1.15	2.62
KorLexVerb 1.5	16,437	1,519	3,696	1.12	2.43
KorLexAdj 1.0	18,695	99	2,202	1.06	2.20
KorLexAdv 1.0	2,958	74	165	1.03	2.23
KorLexClas 1.0	1,083	98	294	1.17	3
계	120,126	9,962	27,762	1.13	2.56
PWN Noun 2.0	10,1321	15,776	43,783	1.23	2.77
PWN Verb 2.0	6,261	5,227	18,629	2.16	3.56
PWN Adj 2.0	16,889	5,252	14,413	1.41	2.74
PWN Adv 2.0	3,850	751	1,870	1.24	2.49
계	128,321	27,006	78,695	1.51	2.89

Computational Linguistics Lab at SNU

7

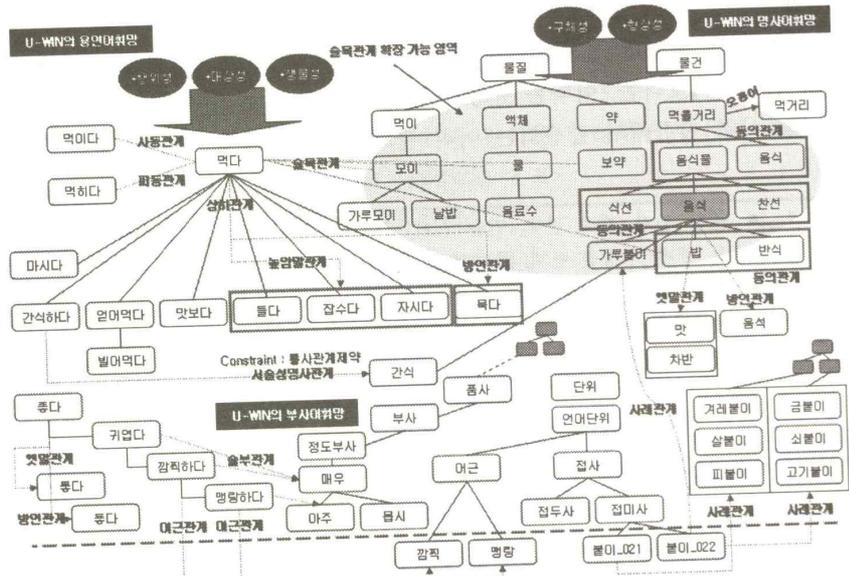
## KorLex 1.5의 구축 현황(윤애선 외 2009)

### ▶ 계층 별 신셋 수

계층	PWN 명사 2.0	KorLexNoun 1.5	PWN 동사 2.0	KorLexVerb 1.5
1	9	9	554	600
2	158	157	3,210	3,864
3	1,307	1,853	3,819	4,896
4	4,489	6,033	2,962	3,759
5	10,297	13,129	1,598	2,040
6	17,536	19,236	737	985
7	15,336	18,079	363	462
8	12,225	13,802	146	180
9	7,605	8,053	41	50
10	4,793	4,714	41	44
11	2,501	2,305	25	30
12	1,444	1,256	11	11
13	852	733	1	2
14	477	429		
15	415	346		
16	206	164		
17	39	36		
계	79,689	90,134	13,508	16,923

Computational Linguistics Lab at SNU

## Uwin



Computational Linguistics Lab at SNU

## 세종전자사전

구분	상세 전자사전	기초 전자사전	구분	상세 전자사전	기초 전자사전
체언	35,854	136,000	조사	559	563
용언	29,492	50,003	어미	1,507	1,554
의존명사	150	145	어근	2,511	1,607
대명사	200	191	접사	142	142
수사	182	182	연어	9,000	9,024
분류사	760	734	관용표현	5,052	5,055
부사	4,527	11,755	복합명사구	5,802	15,369
관형사	370	370	고유명사	24,278	168,123
감탄사	349	349	특수어	35,131	60,000
통합 전자사전			소 계	155,866	461,166
			총 계	617,032	

Computational Linguistics Lab at SNU

## CoreNet

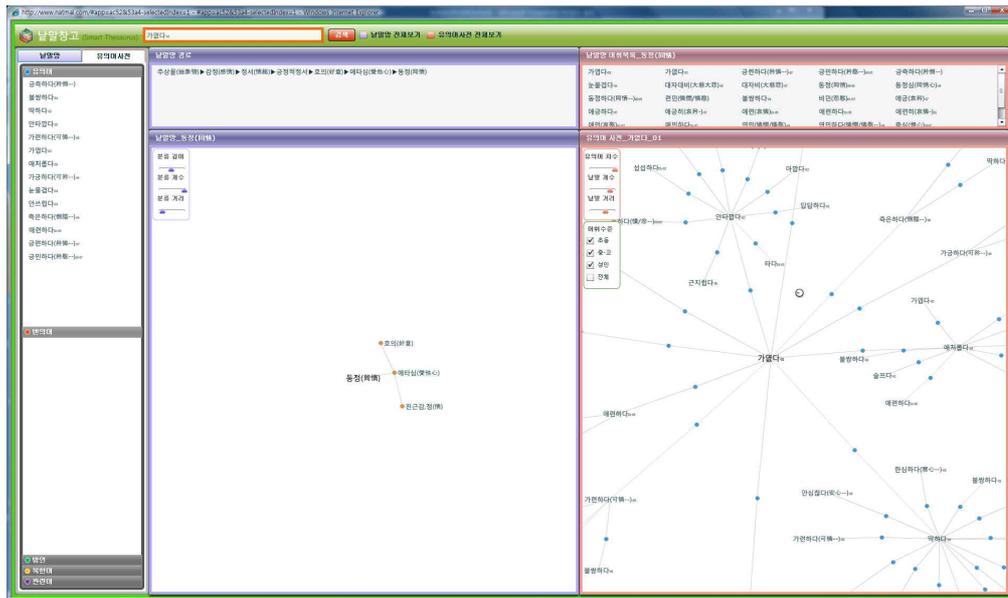
- ▶ 영어 워드넷에 따라 뼈대인 개념체계를 구성하고, 한국어 개별 어휘의 의미를 구분하여 개념체계와 연결하여 개념 기반의 어휘 의미망을 구축하려 함
- ▶ 코퍼스 용례를 기반으로 동사와 형용사의 격들을 구축하고 논항의 목록과 의미를 기술하고 이를 개념체계와 연결하여 의미적 체계와 통사적 체계를 모두 고려할 수 대규모의 어휘자료를 구축
- ▶ 기본 개념체계를 설정하고 그 후에 한국어 기본어휘를 코퍼스를 중심으로 빈도별로 추출한 후 명사, 동사, 형용사를 이 개념체계와 연결시켜 영어 워드넷과 평행한 작업을 행함
- ▶ 따라서 별개의 명사 워드넷, 동사 워드넷, 형용사 워드넷 등의 광범위한 어휘 자료 구축이 이루어짐
- ▶ 현재 첫 연구결과로 **2,954**개의 계층적 개념과, 이를 기초로 한 명사, 동사, 형용사 워드넷이 구축되어 있다.

Computational Linguistics Lab at SNU

## 날말- 우리말 유의어 대사전

Computational Linguistics Lab at SNU

## 날말-우리말 유의어 대사전



▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## 개념과 어휘

- ▶ 어휘망 / 어휘의미망 / 어휘 개념망 / 온톨로지...
- ▶ 어휘망
  - ▶ 형태 유형에 따른 어휘망: 파생 관계, 합성 관계 어휘망 등
  - ▶ 구문 유형에 따른 어휘망: 구문사전
  - ▶ 어의 관계에 따른 어휘망: 동의/반의/상하위 관계 어휘망 등
  - ▶ 특정영역에 따른 어휘망: 축구/기상/요리 영역 어휘망 등
- ▶ 온톨로지 = 어휘의미망?

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## 개념과 어휘

---

- ▶ 잘 정의된 개념체계와 이를 바탕으로 한 실제 어휘 기술을 분리할 필요가 있다
- ▶ 즉 지식기반으로 언어중립적인 개념체계가 필요하며 실제 어휘들의 다의적인 속성은 이 개념체계를 어휘로 사상(mapping)시켜 놓을 때 의의가 있다
- ▶ 이렇게 기술된 어휘는 자연언어처리를 위한 자료로 사용할 수 있다
- ▶ 개념에 사상된 어휘들은 어휘망보다는 인지기반의 포괄적 동의어/유의어 그룹을 형성할 수 있다
- ▶ 실제 자연언어처리에서는 세분화된 동의 유형보다는 넓은 범위의 동의어 그룹이 필요하다



Computational Linguistics Lab at SNU

## KOLON(the **K**Orean **L**exicon mapped on the Mikrokosmos **O**ntology) – 동기

---

- ▶ 개념과 어휘를 분리
  - ▶ 어휘와 개념이 혼재되는 어휘망 지양
- ▶ 어휘의 다양한 관계를 망으로 구성하기 보다는 개념망에 따른 어휘의 사상
  - ▶ 같은 개념으로 포괄될 수 있는 동의어 그룹 중심
  - ▶ 다른 다양한 어휘 관계는 기존의 사전 및 자원을 활용
  - ▶ 통사와 의미정보를 통합하여 기술할 수 있는 기재 마련
    - ▶ 의미정보: 개념 구조, 논항의 의미 유형
    - ▶ 통사정보: 문법 관계, 격틀(조사)
    - ▶ 온톨로지에 사상된 어휘 기술로 통사 정보와 의미 정보를 연결하여 통합 기술
    - ▶ 영어의 경우 FrameNet
  - ▶ 언어처리에 간편하게 활용될 수 있는 자원 구축
    - ▶ 기존의 언어 자원 활용(세종전자사전 등)



Computational Linguistics Lab at SNU

## KOLON – 동기(FrameNet)

**Frame** Criminal\_investigation

**Definition**  
 This frame describes the process that involves the determination by an authority, the **Investigator**, of the circumstances surrounding an **Incident** by means of inquiry.  
**The police** are **INVESTIGATING** **the bank's reported loss of several thousand dollars from their downtown branch's top security vault.**  
**Authorities** are **INVESTIGATING** **several murders.**

**FEs:**

**Core:**  
**Incident [Inc]** The **Investigator** attempts to determine the exact circumstances surrounding the **Incident**, which is typically a criminal act (murder, robbery) or the result of such an act (death, loss of money).  
**Investigator [Inv]** The **Investigator** is the person or agency that investigates a person of a crime.

**Semantic Type**  
 Sentient  
**Suspect [Sus]** This FE denotes the **Suspect** that is investigated by the **Investigator**.

**Semantic Type**  
 Goal  
**The police** are **INVESTIGATING** **Dr. Phil.**

**Non-Core:**  
**Duration [Dur]** The length of the investigation.  
 Duration  
 The police carried out a **two-year** **INVESTIGATION** into terrorist kidnappings.  
**Time [Time]** When the **Investigator** investigates the **Incident**.

**Semantic Type**  
 Time  
 Our guys are **currently** **INVESTIGATING** her disappearance.

**Lexical Units**  
*clue.n, inquire.v, inquiry.n, investigate.v, investigation.n, lead.n, probe.n, probe.v, under investigation.prep*

Computational Linguistics Lab at SNU

## KOLON – 동기(FrameNet)

- ▶ Frame Structure ('Criminal\_investigation' is the subframe of 'Crime\_scenario')



Computational Linguistics Lab at SNU

## KOLON – 동기(FrameNet)

### ▶ Frame & Core

- Frame: 총 963개

Abandonment Abounding\_with Absorb\_heat Abundance Abusing Access\_scenario Accompaniment  
Accomplishment Accoutrements Accuracy Achieving\_first Active\_substance Activity .....

Visitor\_arrival Visitor\_departure Visitor\_scenario Vocalizations Volubility Waiting Waking\_up  
Want\_suspect Waver\_between\_options Wealthiness Weapon Wearing Weather Wholes\_and\_parts  
Willingness Win\_game Withdraw\_from\_participation Within\_distance Word\_relations Working\_on

- Core: 1126개

Abundant\_entities[A\_e] Abuser[Abu] Accessory[Acc] Accoutrement[Acout] Accuracy[acc] Accuracy[Acc]  
Act Act[act] Act[Act] Action Action[Action] Action[Actn] Action[mea] Action[pos] Activity .....

Whole[Whl] Whole[who] Whole[Whole] Whole\_patient[Pat] Wielder[Wild] Witness[Wit] Work[wor]  
World\_state[W-state] World\_state[wor] Wrong[Wrong] Wrongdoer[Wd] Wrongdoer[W] Wrongdoer[wro]

- Non-Core: 755개

Abundant\_entities[A\_e] Accessory[Acc] Accuracy[acc] Accuracy[Acc] Action[Act] Action[mea] Addressee[]  
Addressee[add] Addressee[Add] Addressee[Addressee] Addressee[Other] Adequacy[ade] Affected\_Party[]  
..... Value[Pos] Value\_1[] Value\_2[] Vantage\_point[VP] Vehicle[Veh] Venue[] Venue[Venue] Vividness[viv]  
Weapon[Wep] Wearer[Wear] Whole[] Wielder[Wild] World\_state[W-state] World\_state[wor]

- Core & Non-Core: 1731개

- Semantic type(for Core & Non-Core): 28개

Artifact, Body\_part, Container, Content, Degree, Duration, Event, Goal, Group, Human, Human\_act, Living\_thing,  
Location, Locative\_relation, Manner, Message, Organization, Path, Physical\_entity, Physical\_object, Quantity, Sentient,  
Source, Speed, State, State\_of\_affairs, Temperature, Time

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## The Mikrokosmos Ontology

### ▶ History

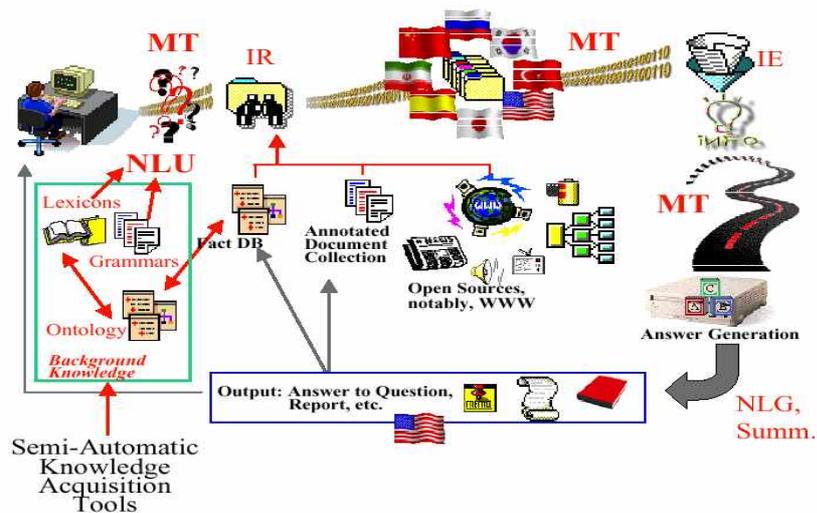
- ▶ Started in the early 1990
- ▶ Based on the work by Lynn Carlson and Sergei Nirenburg at CMU
- ▶ Continued at CRL (Computing Research Lab) of New Mexico State Univ. in 1995

### ▶ People

- ▶ Sergei Nirenburg
- ▶ Kevi Mahesh
- ▶ Evelyne Viegas
- ▶ Stephen Beale
- ▶ Wanying Jin
- ▶ Spencer Koehler
- ▶ Hyopil Shin

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## Ontology as a Knowledge Resource



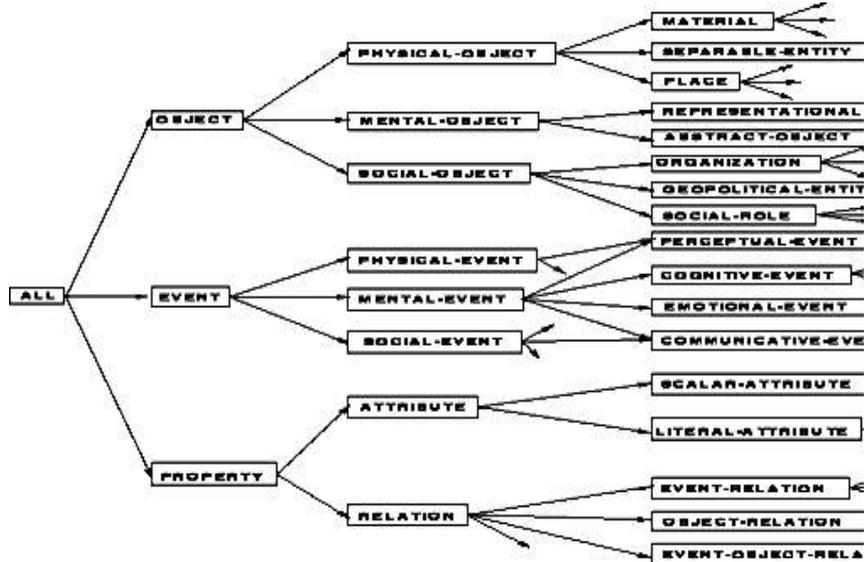
▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## The Mikrokomos Ontology

- ▶ **Ontology is** (in the Mikrokosmos)
  - ▶ a model that a particular speaker has about the world;
  - ▶ a computational unit
  - ▶ a net of linked **CONCEPTs**.
  - ▶ **CONCEPTs** are **language independent**. They are not words.
  - ▶ **Ontology CONCEPTs** are hierarchically organized in a **tangled tree of CONCEPT frames**.

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## Top-level Hierarchy of the Ontology



Computational Linguistics Lab at SNU

## Concept Frames

- ▶ All CONCEPTS in the ontology are represented as **frames**.
- ▶ A frame has
  - ▶ a name (of a CONCEPT) and
  - ▶ slots.
- ▶ Slots have facets
- ▶ Facets can be filled with
  - ▶ CONCEPTS
  - ▶ INSTANCES of concepts,
  - ▶ literal symbols
  - ▶ a scalar range and
  - ▶ a number.
- ▶ The name is simply a label to index CONCEPTS. The meaning of a CONCEPT is conveyed by its properties, represented as slots.

Computational Linguistics Lab at SNU

## An Example of an Object Concept Frame

### ▶ TABLE

Concept	Slot	Facet	Filler(s)
TABLE	DEFINITION	VALUE	"a flat horisontal surface with legs"
	IS-A	VALUE	FURNITURE
	SUBCLASSES	VALUE	ALTAR, DESK, DINING-TABLE, NIGHT-TABLE
	AGE	VALUE	"(> 0)"
	COLOR	VALUE	BLUE, RED, CYAN, GRAY, GREEN, MAGENDA, ORANGE, PURPLE, TAN, YELLOW
	CONTAINED-IN	DEFAULT	PLACE
	HAS-PARTS	SEM	FURNITURE-PART
	INSTRUMENT-OF	SEM	EVENT

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## An Example of an Event Concept Frame

### ▶ DISPLAY

Concept	Slot	Facet	Filler(s)
DISPLAY	DEFINITION	VALUE	"to show to public view"
	IS-A	VALUE	PHYSICAL-EVENT
	SUBCLASSES	VALUE	INDICATE, SIGNIFY
	AGENT	SEM	ANIMAL, ENERGY, FORCE
	BENEFICIARY	SEM	OBJECT
	INSTRUMENT	DEFAULT	ANIMAL-PART, DEVICE
	LOCATION	SEM	PLACE
	THEME	SEM	PHYSICAL-OBJECT

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## An Example of an PROPERTY Concept Frame

---

▶ AGE

Concept	Slot	Facet	Filler(s)
AGE	DEFINITION	VALUE	"how long something has existed"
	IS-A	VALUE	SCALAR-OBJECT-ATTRIBUTE
	DOMAIN	SEM	OBJECT
	MEASURED-IN	SEM	TEMPORAL-UNIT
	RANGE	VALUE	"(<>0 1410065408)"



Computational Linguistics Lab at SNU

## Some Statistics

---

총 개념 수		5,415
OBJECT		2,650
EVENT		1,152
PROPERTY	ATTRIBUTE	345
	RELATION	368
INSTANCE		900



Computational Linguistics Lab at SNU

## The Lexicon

### ▶ The Structure of the Lexicon

```

superentry ::=
  ORTHOGRAPHIC-FORM:      "form"
  ({syn-cat}: <lexeme> * ) *

lexeme ::=
  CATEGORY: {syn-cat}
  ORTHOGRAPHY:
    VARIANTS: "variants"*
    ABBREVIATIONS: "abbs"*
  PHONOLOGY: "phonology"*
  MORPHOLOGY:
    IRREGULAR-FORMS: ("form"
                      {irreg-form-name})*
    PARADIGM: {paradigm-name}
    STEM-VARIANTS: ("form" {variant-name})*
  ANNOTATIONS:
    DEFINITION: "definition in NL" *
    EXAMPLES: "example"*
    COMMENTS: "lexicographer comment"*
    TIME-STAMP: {lexicog-id date-of-entry}*
  SYNTACTIC-FEATURES: (feature value)*
  SYNTACTIC-STRUCTURE: f-structure
  SEMANTIC-STRUCTURE: lex-sem-specification

```

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## The Lexicon(continued)

### ▶ Example of 'buy'

buy-v1	cat	v		
	morph	stem-v	bought v+past bought v+past-participle	
	anno	def	"when A buys T from S, A acquires possession of T previously owned by S, and S acquires a sum of money in exchange"	
		ex	"Bill bought a car from Jane"	
		time-stamp	dha: 12-13-94	:the acquirer and the date
	syn	syn-class	trans	+ :redundant with SYN-STRUC; may be
	syn-struct	root	buy	
		subj	root cat	Svar1 n
		obj	root cat	Svar2 n
		oblique	root cat prep +	from prep +
			root cat	Svar3 n
	sem-struct	buy	agent	value sem ^Svar1 HUMAN
			theme	value sem ^Svar2 OBJECT
			source	value sem ^Svar3 HUMAN

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## 한국어 사전 구조 - ‘들다’(28 senses)

- ▶ 들다1- ENTER(->MOTION-EVENT->CHANGE-LOCATION->PHYSICAL-EVENT->EVENT) %대궐로 들라고
- ▶ DIRECTION-OF-MOTION SEM DIRECTION %안,
- ▶ PLACE %집
- ▶ VAL-KorJosa 예 / 로 / 으로 / 에게
- ▶ 들다2- SLEEP(->LIVING-EVENT->PHYSICAL-EVENT->EVENT) %잠자리에 들었다.
- ▶ THEME SEM ANIMAL
- ▶ VAL 이 / 는 / 가
- ▶ LOCATION SEM PLACE (from PHYSICAL-EVENT)
- ▶ RELAXABLE-TO BED
- ▶ VAL-korJosa 예
- ▶ 들다3- INSURE(->EVERYDAY-FINANCIAL-EVENT->FINANCIAL-EVENT->SOCIAL-EVENT->EVENT) %보험
- ▶ 에 들었다
- ▶ AGENT SEM HUMAN (from FINANCIAL-EVENT)
- ▶ INSTRUMENT INV FINANCIAL-OBJECT (from FINANCIAL-EVENT) %보험
- ▶ VAL-Kor 예 (from FINANCIAL-EVENT)

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## 한국어 사전 구조 - ‘들다’(28 senses)

- ▶ 들다9- CHANGE-STATE-CHEMICAL(->CHANGE-STATE-MATERIAL-CHANGE-STATE->PHYSICAL-EVENT->EVENT) %단풍이 들다
- ▶ AGENT SEM HUMAN (from CHANGE-STATE-MATERIAL)
- ▶ RELAXABLE-TO FORCE
- ▶ THEME SEM MATERIAL (from CHANGE-STATE-MATERIAL) %물 / 단풍 / 색
- ▶ VAL-KorJosa 이 / 가
- ▶ 들다12- CHANGE-STATE(->PHYSICAL-EVENT->EVENT) %장마가 들었다.
- ▶ 로 THEME SEM WEATHER TEMPORAL-OBJECT %OBJECT를 더 구체적으로
- ▶ TYPE-OF-CHANGE SEM NATURAL-EVENT %장마, 풍년, 흉년
- ▶ DIRECTION-OF-CHANGE SEM NEGATIVE %장마, 흉년
- ▶ POSITIVE %풍년
- ▶ VAL-korJosa 이 / 가
- ▶ CREATION-DESTRUCTION-ATTRIBUTE SEM CREATION %풍년
- ▶ DESTRUCTION %흉년, 망조

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## 한국어 사전 구조 - ‘들다’(28 senses)

- ▶ 들다19-GRASP(->APPLY-FORCE->PHYSICAL-EVENT) %선물꾸러미를 손에 들고 있다.
  - ▶ AGENT SEM ANIMAL %주어
  - ▶ VAL-korJosa 이/가
  - ▶ THEME SEM PHYSICAL-OBJECT
  - ▶ VAL-korJosa %을/를
  - ▶ INSTRUMENT SEM HAND
  - ▶ VAL-korJosa 예/으로
- ▶ 들다20-MOTION-EVENT(->CHANGE-LOCATION->PHYSICAL-EVENT->EVENT) %손을 들고 질문했다.
  - ▶ SOURCE SEM PLACE
  - ▶ VAL-korJosa 에서/부터
  - ▶ DESTINATION SEM PLACE
  - ▶ VAL-KorJosa 으로/로
  - ▶ THEME SEM EXTERNAL-ANIMAL-PART %손/머리/발
- ▶ 들다22-INGEST(->LIVING-EVENT->PHYSICAL-EVENT->EVENT) %음식을 드시고 주무세요.
  - ▶ THEME SEM INGESTIBLE %음식
  - ▶ VAL-korJosa 을/를
  - ▶ INV CAKE DESERT MEAL PIE PREPARED-FOOD

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## Outline of KOLON

- ▶ 세종전자 기초사전의 17,152 체언(sense)과 국립국어연구원의 한국어 기본동사 1,500 어휘와 세종전사 사전의 1,500 여 동사 및 형용사를 추가하여 마이크로코스모스 온톨로지(The Mikrokosmos Ontology)에 사상
- ▶ 마이크로라이트(MikroLite)
  - ▶ 다국어 어휘 자료로 기능(중국어, 영어, 스페인어)
  - ▶ 일차적으로 한국어 어휘를 마이크로코스모스 개념에 사상
  - ▶ SLOT을 이용한 어휘 기술은 추후에
  - ▶ 기존의 자원 활용을 염두에 둔 세종전자사전의 의미부류와 마이크로코스모스 온톨로지 개념의 자동 매핑 시도
  - ▶ 세종전자사전의 격률 정보와 여러 어휘 관계 추출
- ▶ 저작, 관리, 브라우징 도구 개발

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## 한국어 어휘와 마이크로코스모스 개념의 사상

---

- ▶ 1단계: 한국어 기본 동사 1,500 어휘 선정
  - ▶ 국립국어원의 한국어 기본 동사
  - ▶ 다의 관계까지 고려하면 약 4,800여 sense 기술
- ▶ 2단계: 세종전자사전 정보 이용
  - ▶ 기초 사전의 17,152 (sense)체언 사상
  - ▶ 1단계 1,500 어휘에 추가적으로 세종전자사전의 1,500여 동사, 형용사 사상
  - ▶ 세종의미부류와 마이크로코스모스 온톨로지 개념 대조/사상
  - ▶ 저작도구, 관리도구 개발
  - ▶ 활용도구, 뷰어 개발



Computational Linguistics Lab at SNU

## 한국어 어휘와 마이크로코스모스 개념의 사상

---

- ▶ 마이크로코스모스의 개념과 세종의미부류
  - ▶ 마이크로코스모스 - 약 5,430여 개념
  - ▶ 세종의미부류 약 620여개
  - ▶ 개념간의 미세화와 분류 철학의 상이로 단순한 대응은 의미없음
  - ▶ 따라서 단순한 대응을 포기하고 새로운 대응
  - ▶ 세종전자사전의 동의어, 상위어, 반의어, 하위어, 관련어 등의 정보와 격들, 논항 정보를 추출
  - ▶ 온톨로지에 사상된 의미 정보 + 통사적 정보를 결합
- ▶ 사상 및 교정
  - ▶ 1차 매핑 - 상호 검토 - 교정
  - ▶ 재교정 (PROPERTY만으로 사상된 명사, 동사 재사상)
  - ▶ 새로운 개념 추가 (34 개념)
- ▶ 새로운 개념 추가 및 정제 작업 필요



Computational Linguistics Lab at SNU

## 정제 작업

- ▶ 명사와 동사 중에서 PROPERTY 개념으로 사상되어 있는 어휘들의 재 사상 작업
  - ▶ 명사 1,356 sense
  - ▶ 동사 1,159 sense
  - ▶ 다중 부모의 특징을 지니는 것으로 파악
    - ▶ 예) 가까워지다1\_1 (INTIMATE-WITH) -> (CHANGE-STATE, INTIMATE-WITH)
    - ▶       가까워지다1\_2(NEAR) -> (CHANGE-LOCATION, NEAR)
- ▶ 각 개념별 사상된 어휘들 정제 계속



Computational Linguistics Lab at SNU

## 사상 결과 - 통계(품사별)

	총 어휘수	총 어의 수
명사	7,386	13,007
동사	13,397	22,038
형용사	4,075	6,198
계	24,858	41,243



Computational Linguistics Lab at SNU

## 사상결과- 체언 사상

개념	전체 개념 수	사상된 개념 수
OBJECT	2,651	1,330
EVENT	1,153	768
ATTRIBUTE	346	213
RELATION	369	145



Computational Linguistics Lab at SNU

## 사상결과-체언에 사용된 상위 10 개념들

OBJECT		EVENT		ATTRIBUTE		RELATION	
개념	빈도	개념	빈도	개념	빈도	개념	빈도
HUMAN	254	DISEASE-EVENT	57	RANK	93	TIME	99
CHARACTERISTIC	61	CHANGE-STATE	48	AGE	87	MULTIPLE-ENTITY-SPATIAL-RELATION	45
SOCIAL-ROLE	56	PHYSICAL-EVENT	44	AMOUNT	70	PART-OF	44
METHOD	54	EMOTIONAL-EVENT	37	QUALITY	50	HEAD-OF	43
LANGUAGE-RELATED-OBJECT	49	NEGATIVE-STATE	34	SHAPE	49	EFFECT	42
TEMPORAL-OBJECT	45	EVENT	31	GENDER	48	SITUATION	34
BIRD	43	DECREASE	30	SUCCESS-ATTRIBUTE	47	CONDITION-OF-CHANGE	32
PREPARED-FOOD	41	MEETING	30	COLOR	46	ORIGIN	30
CLOTHING-ARTIFACT	40	LIVING-EVENT	29	STRENGTH-ATTRIBUTE	41	CAUSED-BY	29
NATION	34	CONVERSATION	28	UNITY-ATTRIBUTE	36	QUANTITY	21



Computational Linguistics Lab at SNU

## 사상결과 - 동사

개념	전체 개념 수	사상된 개념 수
OBJECT	2,651	54
EVENT	1,153	390
ATTRIBUTE	346	69
RELATION	369	28

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## 사상결과 - 동사에 사용된 상위 10 개념들

OBJECT		EVENT		ATTRIBUTE		RELATION	
개념	빈도	개념	빈도	개념	빈도	개념	빈도
PROBLEM	5	CHANGE-STATE	37	SUCCESS-ATTRIBUTE	38	EFFECT	66
SPROUT	4	INCREASE	36	CAPACITY	21	DESCRIBES	6
DOCTRINE	4	WORSEN	34	PURITY-ATTRIBUTE	13	UTILIZES	6
MEMO	3	DIVIDE	20	UNITY-ATTRIBUTE	11	EVENT-RELATION	5
SUN	3	BREAK	18	ENDURANCE	11	SPATIAL-RELATION	5
ANGLE	3	ASSAULT	18	ACTIVENESS-ATTRIBUTE	10	NEAR	5
SAIL	3	SPEECH-ACT	18	TACTILE-ATTRIBUTE	10	MEET	4
FAMILY-ROLE	3	DECREASE	17	UTILITY-ATTRIBUTE	9	CAUSED-BY	4
FINANCIAL-GAIN	3	WORK-ACTIVITY	17	AMOUNT	9	CONSIST-WHOLLY-OF	4
BONE-SUBSTANCE	2	MOTION-EVENT	16	STABILITY	9	SOCIAL-RELATION	3

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## 다른 언어자원과 비교 - '배추'

KOLON	KorLex	세종전자사전
ALL OBJECT PHYSICAL-OBJECT PLANT-DERIVED-SUBSTANCE PLANT-FOODSTUFF VEGETABLE-FOODSTUFF CABBAGE	<p><a href="#">배추 1</a>(<a href="#">Chinese_cabbage 2</a>, <a href="#">celery_cabbage 2</a>, <a href="#">Chinese_celery 1</a>)</p> 실체 1, 개체 1 성분 1, 물질 1 고체 2 고형 식품 1 청과물 1 채소 1, 야채 1 십자화과채소 1 양배추 1 배추 1	은 구체물 구체자연물 자연음식물 채소
	<p><a href="#">배추 1</a>(<a href="#">Chinese_cabbage 1</a>, <a href="#">celery_cabbage 1</a>, <a href="#">napa 1</a>, <a href="#">pe-tsai 1</a>, <a href="#">Brassica_rapa_pekinensis 1</a>)</p> 실체 1, 개체 1 물체 1, 물건 1 유기체 1, 생물체 1 식물 1, 식물체 1 유관속식물 1, 관속식물 1, 관다발식물 1 풀 1, 초본 1 십자꽃 1, 십자화 1 배추 1	

Computational Linguistics Lab at SNU

## 다른 언어자원과 비교 - ABSORB에 사상된 어휘들

KOLON	KorLeX
먹다_1_16, 1_17	<p><a href="#">늪다 1</a>, <a href="#">먹다 1</a>(<a href="#">senesce 1</a>, <a href="#">age 2</a>, <a href="#">get_on 7</a>, <a href="#">mature 5</a>, <a href="#">maturate 2</a>)  <a href="#">먹다 2</a>, <a href="#">섭취하다 1</a>(<a href="#">consume 2</a>, <a href="#">ingest 1</a>, <a href="#">take_in 15</a>, <a href="#">take 18</a>, <a href="#">have 6</a>)  <a href="#">먹다 2</a>(<a href="#">eat 1</a>)  <a href="#">먹다 2</a>(<a href="#">feed 6</a>, <a href="#">eat 3</a>)  <a href="#">따다 2</a>, <a href="#">따먹다 1</a>, <a href="#">먹다 3</a>(Wordnet에는 없음)</p>
먹혀들다_1_2	인정하다1-받아들여지다1 먹혀들다1
먹히다_1_7	<a href="#">먹히다 1</a> (Wordnet에는 없음) <a href="#">들다 5</a> , <a href="#">먹히다 2</a> ( <a href="#">set_back 3</a> , <a href="#">knock_back 1</a> , <a href="#">put_back 2</a> )
물먹다_1_1	실패하다2, 실패하다1 물먹다1
방음되다_1_1	X
배어들다_1_1	입장하다1, 들어가다1 관통하다1, 꿰뚫다1 삼투하다1, 스며들다1, 침투하다1 스며들다1, 스미다1 배어들다1
불리다_3_3	변화시키다1, 바꾸다1 증가시키다1, 증척시키다1, 증다시키다1 불리다1
빨다_1_2	<p><b>빨다</b>1,  <a href="#">먹다 2</a>, <a href="#">섭취하다 1</a>            마시다1  <b>빨다</b> 1</p> <p><b>빨다</b>1, <b>빨아당기다</b>,  <a href="#">제거하다 1</a>, <a href="#">치우다 1</a>            퍼올리다1  <b>빨다</b>1, <b>빨아_당기다</b></p> <p><b>빨다</b>2</p>

Computational Linguistics Lab at SNU

## 다른 언어자원과 비교 - ABSORB에 사상된 어휘들

KOLON	KorLeX
빨아먹다_1_1	획득하다1, 얻다1, 취득하다1 이익을_얻다1, 이득을_얻다1 이용하다2, 빨아먹다1
빨아들이다_3_2	총 7개의 Synsets 중 빨아들이다1, 흡수하다, 빨아들이다2, 흡수하다2 흡치다1, 압지로_건조시키다1, 압지로_흡수시키다, 스펀지로_ 빨아들이다1, 스펀지로_흡수시키다
빨리다_2_2	빨리다1, 빨리다2, <b>빨리다3</b> 실행하다1 관여하다1, 참여하다1 경험하다1, 겪다1 경험하다1, 겪다1, 당하다1 빼앗기다1, 뺏기다1 빨리다1
삼투되다_1_1	X
소화하다_1_6	<b>변화시키다1, 바꾸다1</b> (3 synset 중 하나) 적시다1 적시다1, 축축하게_하다1, 젖게_하다1 습하게_하다1, 수분을_공급하다1 소화하다1, 소화시키다1, 삭이다2
스며들다_1_1, 1_2, 1_4, 1_5	배어들다1_1 참조
투수하다_1_1	
스미다_1_1	배어들다1_1 참조

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## 다른 언어자원과 비교 - ABSORB에 사상된 어휘들

KOLON	KorLeX
잠기다_2_2	담그다2, 적시다1, 잠기다(3 Synset 중 하나) 이동하다1 내려가다 1 가라앉다 3 잠기다 1 다이빙하다 1, 수몰되다 1, 삼수하다 3
젖어들다_1_2	X
풀떡이다_1_1	X
흡기하다	쉬다 1, 호흡하다 1, 숨쉬다 1 들이쉬다 1, 흡기하다
흡수하다.(흡수시키다, 흡수되다)	빨아들이다 1, 흡수하다 1, 빨아들이다 2, 흡수하다 2 (8 Synset 중 하나)
흡열하다_1_1	X
흡인하다_1_1(흡인되다)	X
흡입하다_1_1(흡입되다, 흡입시키다)	먹다 2, 섭취하다 1 흡연하다 1, 담배를_피우다 1 들이마시다 1, 흡입하다 1
흡착하다_1_2(흡착시키다, 흡착되다)	변화하다 1, 변하다 1, 변화되다 1 상태가_변화하다 1 흡수하다 3, 흡착하다 1 (2 Synset 중 하나)

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## 개념망에 따르는 어휘망이 가능?

개념	어휘
<b>ALL</b>	
<b>OBJECT</b> (ontological concepts that are not actions, or properties; the static things that exist in the physical, mental, and social world)	개개_1_1, 구태_1_1, 대어_1_2, 면_1_3, 선물_2_1, 토해내다_1_4, 환속하다_2_1, 환원시키다_1_1, 회송되다_1_1, 회수시키다_1_1, 회수하다_1_1  (대개는 다중부모 중의 하나로 사용됨) 환원시키다_1_1 : OBJECT, RETURN
<b>PHYSICAL-OBJECT</b> (object which is observable, has position, and has physical dimensions)	가루_1_2, 금물_3_2, 물자_1_1, 물질_1_1, 물질_2_2, 물체_1_1, 보물_1_1, 유물_1_2, 증거물_1_1, 칼자국_1_1
<b>PLANT-DERIVED-SUBSTANCE</b> (substances derived from plants or trees, such as rubber, resin, paper, etc)	
<b>PLANT-FOODSTUFF</b> (any foodstuff originating with the plant kingdom)	가지_2_2, 감귤_1_1, 개암_1_1, 계피_1_1, 고비_2_2, 녹말_1_1, 다시마_1_2, 도토리_1_2, 미역_1_1, 박_1_2, 버섯_1_1, 차나락_1_1, 채소_1_1
<b>VEGETABLE-FOODSTUFF</b> (any herbaceous plant whose parts are used as food; the edible parts of such plants)	강직_1_1, 고들빼기_1_2, 고사리_1_1, 근대_2_2, 나물_1_1, 냉이_1_1, 달래_1_1, 더덕_1_1, 도라지_1_1, 무_1_1, 무_2_2, 미나리_1_1, 미역_1_1, 배추_1_1, 버섯_1_1, 부추_1_2, 상추_1_2, 시래기_1_1, 쑥_1_2, 아욱_1_1, 야채_1_1, 오이_1_2, 우엉_1_1, 인삼_1_1, 잎줄기채소_1_1, 줄기채소_1_1, 채소_1_1, 채소_2_2, 취나물_1_2, 파_1_1, 파_2_2, 파_2_2, 표고버섯_1_1, 푸성귀_1_1, 호박_1_1, 호박_1_2
<b>CABBAGE</b> (a vegetable with thick leaves formed into a round, compact head)	배추_1_1, 배추_1_2, 지부배추_1_1

Computational Linguistics Lab at SNU

## 브라우저, 검색 도구(<http://word.snu.ac.kr/kolon>)

The screenshot shows a web browser window displaying the webKOLON search results for the term '가연다\_01\_01\_VA: QUALITY'. The interface includes a search bar at the top, followed by the search results for the selected term. The results are organized into several sections:

- LEXE**: The word '가연다\_01\_01\_VA: QUALITY'.
- VALUE**: The meaning 'be miserable'.
- SEM-CLASS**: The semantic class 'ATTRIBUTE'.
- Frame 1: X=N0-0| A**: A semantic frame indicating the argument structure.
- EXAMPLE**: An example sentence: '그 아이는 정말 가연은 아이이다. 그의 차이는 뚜렷 가연었다.' (That child is really miserable. His difference was clearly miserable.)
- THEME**: A table of thematic roles:
 

ELEMENT	N0
JOSA	이
LEXK	인칭
	장
	격
SEM	ABSTRACT-OBJECT ANIMATE

At the bottom of the page, there is a copyright notice: '© 2015 Aikwi Park, Juno. Computational Linguistics Laboratory, Department of Linguistics, Seoul National University. Powered by webKOLON and SNU.' The browser's address bar shows the URL 'http://word.snu.ac.kr/kolon'.

Computational Linguistics Lab at SNU

## 감정분석에 적용(Jang and Shin (2010))

Data	Method	Accuracy (%)	F-measure <sup>6</sup> (%)
Editorial articles	TFIDF	48.297	38.0890872
	NOonto	71.051	54.2405131
	MULTIconcREDUCE	<b>73.311</b>	<b>56.7395627</b>
	POLconcPERADD	<b>73.113</b>	<b>58.560</b>
	POLconcADD	69.326	<b>56.855</b>
	NOTPOLconcREDUCE	<b>73.696</b>	<b>57.381</b>
	POLnNOTPOLconc	70.419	<b>57.216</b>
Subtopic News articles	TFIDF	49.549	65.9825426
	NOonto	53.945	66.8227983
	MULTIconcREDUCE	<b>55.254</b>	<b>67.7925654</b>
	POLconcPERADD	51.015	65.227
	POLconcADD	51.549	65.690
	NOTPOLconcREDUCE	<b>55.971</b>	<b>67.681</b>
	POLnNOTPOLconc	53.495	66.500
News articles	TFIDF	40.076	56.4174364
	NOonto	49.903	58.3755695
	MULTIconcREDUCE	44.141	57.3308965
	POLconcPERADD	48.980	<b>58.386</b>
	POLconcADD	46.307	<b>58.489</b>
	NOTPOLconcREDUCE	<b>50.259</b>	<b>59.011</b>
	POLnNOTPOLconc	44.214	57.291

▶ Computational Linguistics Lab at SNU

## 참고문헌

- ▶ 신효필(2010), "KOLON(the Korean Lexicon mapped onto the Mikrokosmos Ontology): 한국어 어휘의 마이크로코스모스 온톨로지로의 사상과 언어 자원의 결합. 언어학 56.
- ▶ 신효필 (2007), "미크로코스모스 온톨로지로의 한국어 기본 동사의 사상", 언어학 49.
- ▶ 신효필 (2004), "온톨로지를 기반으로 한 개념구조와 어휘 기술", 어학연구 40-3.
- ▶ 윤애선, 황순희, 이은령, 권혁철(2009), "한국어 어휘의미망 KorLex 1.5의 구축, 정보과학회 논문지:소프트웨어 및 응용 36-1.
- ▶ 최호섭 외 (2006), "대규모 우리말 어휘 지능망 구축 방법", 한글 273.
- ▶ Jang, Hayeon and Shin, Hyopil. 2010. Language-Specific Sentiment Analysis in Morphologically Rich Languages. *Proceedings of COLING 2010*.
- ▶ Jang, Hayeon and Shin, Hyopil. 2010. Effective Use of Linguistic Features for Sentiment Analysis of Korean, to appear, PACLIC24

▶ Computational Linguistics Lab at SNU



## ‘컴퓨터 언어학을 위한 언어 자료 구축과 언어 교육에의 활용’에 대한 토론문

■ 고창수(한성대학교 한국어문학부)

먼저 그간 연구되거나 구축된 언어 자원들을 일목요연하게 설명하여 주신 점에 대하여 감사드립니다. 이 토론에서는 발표문에서 찾기 어려웠던 온톨로지 특히 발표자께서 구축하고 계신 KOLON에 대해 몇 가지 질문을 드립니다.

1.

온톨로지는 원래 특정 도메인에서 컴퓨터가 추론을 하기 위해 만든 개념과 개념들의 명시적 관계(by GRUBER)라고 쉽게 정의할 수 있습니다. 그러나 온톨로지는 결국 개념과 어휘를 관계 지을 수 있는 가능한 복잡한 정보를 내포할 필요도 있습니다. 그런데 발표자께서 구축하시는 KOLON을 보면 기존의 전자사전과 워드넷 등의 정보들이 과잉되어 있다는 생각을 하게 됩니다. 즉, 특정 도메인에서의 추론을 위한 배려가 부족하지 않은 것인지 궁금합니다.

2.

특정 도메인의 추론 엔진을 지원하기 위해서는 해당 도메인에서의 필요한 추론과 이 추론이 온톨로지를 통해 어떻게 지원 받을 수 있는지에 대한 논리적 설명과 예증이 필요하지 않을까요?

3.

발표자께서 예를 든 한국어 ‘들다’가 28센스를 갖는다고 하였는데, 한 동사를 이렇게 세분하여 얻는 이익, 즉 추론적 이익이 얼마나 될 수 있는지 궁금합니다. 제 생각에는 동사가 가지는 각 개별 뜻을 정의하기보다는 각 동사들이 가질 수 있는 카테고리 몇 가지로 특정하고, 이 기준에 따라 단어의 센스를 정하는 방식이 효율적이지 않을까 생각합니다.

4.

제목에는 ‘언어 교육에의 활용’을 들고 있지만, 발표문에서는 이에 대한 발표자의 구체적인 의견을 알기 어렵습니다. 그리고 언어자원을 활용할 때 구축된 언어 자료를 검색하고 각 단어에 대한 개념적 위치를 파악하는 도구가 필요한데, 기 구축된 언어자원에서 이러한 검색을 누구나 쉽게 할 수 있는지도 궁금합니다. 또한 교육의 활용을 위해 특별한 언어 교육 도구나 어플리케이션을 만들어야 하는지, 혹은 이러한 도구 개발을 기구축했거나 함께 진행하고 있는지에 대해서도 말씀해 주셨으면 합니다.

5.

토론자는 학생들에게 한국어 교재에 나온 명사들을 급수에 따라 온톨로지를 만들어보라는 과제를 부여한 적이 있습니다. 이렇게 시험적인 온톨로지를 만듦으로써 학생들 스스로가 각 교재가 가지는 어휘적 공백과 어휘 관계를 파악할 수 있었던 동기를 부여하기 위한 목적이었습니다. 앞으로 KOLON에 이러한 단계적 어휘 학습에 관한 정보를 추가하는 문제에 대해서는 어떤 의견을 갖고 계신지 말씀해 주시면 고맙겠습니다.



## 주제 발표 2

## 웹사전과 맞춤법 자동교정기

## Korean Web Dictionary &amp; Word-based Korean Spellchecker

정 철 (다음 커뮤니케이션)

## 1. 머리말

스마트폰의 등장으로 사전 사용의 양상은 크게 달라지고 있다. 종이사전이 쇠퇴하고 CD롬 사전이나 전자사전, 웹사전이 나오면서 일찌감치 예견되었지만 2008년 이후 스마트폰이 인터넷을 핸드폰으로도 연결해주어 이제는 모든 사전의 대안이 웹사전으로 통일되어가는 양상이다. PC용 웹사전이나 스마트폰용 웹사전이나의 차이가 있을 뿐 웹사전이라는 사실에는 변함이 없다.

이런 상황에서 웹사전은 단순히 종이사전의 인터넷 버전이 아닌 웹이라는 매체의 특성을 활용한 사전이라는 차별성을 가져가고 있으며 그 여러 변화중 하나로 여기서는 맞춤법 자동교정기능을 소개하려 한다.

## 2. 맞춤법 자동교정기

맞춤법 자동교정기(이하 자동교정기)는 말 그대로 사용자가 맞춤법에 어긋난 검색어를 입력해도 사용자의 본래 의도를 고려하여 적절한 질의어로 바꿔주는 장치를 말한다. 자동교정기는 문장단위로 처리하거나 어휘단위로 처리해줄 수 있다. 문장단위로 처리하는 것으로는 나라인포테크(부산대학교 권혁철 교수팀)가 상용화한 “한국어 맞춤법/문법 검사기”가 유명하며 이는 우리말배움터에서 사용해볼 수 있다.<sup>3)</sup> 문장단위의 자동교정기는 문서 작성시 매우 유용하게 활용할 수 있다. 따라서 워드 소프트웨어에는 맞춤법 자동교정기가 들어가 있고, 포털 사이트의 메일서비스나 블로그/카페 서비스 등에서도 적용 가능하다.

본 발표에서 소개하려는 것은 문장단위가 아닌 어휘단위로 처리하는 자동교정기이다. 웹사전에 입력되는 검색어는 문장단위가 아니고 구 혹은 단어 단위이기 때문이다. 구로 입력되는 경우도 극히 일부이며 대부분은 단어 단위로 입력된다. 따라서 웹사전의 자동교정기는 단어 단위의 처리를 잘 해주어야 한다.

자동교정기는 아래의 장점을 가진다.

- 1) 사용자의 맞춤법 오류를 고쳐줄 수 있다.
- 2) 사용자가 잘못 넣은 질의어를 다시 한 번 검색해야 하는 불편함을 해소할 수 있다.
- 3) 사용자가 순화대상어를 검색하면 순화어를 제시할 수 있다.

3) [http://urimal.cs.pusan.ac.kr/urimal\\_new/](http://urimal.cs.pusan.ac.kr/urimal_new/)

사전은 태생부터가 규범일 수밖에 없다.<sup>4)</sup> 옳은 표현인지 확신이 서지 않을 때 찾아보는 것이 사전이기 때문이다. 따라서 사전의 표제어는 맞춤법에서 정답으로 간주할 수 있다. 정답이 명확하게 들어있다면 오답을 정답으로 연결해주는 것은 정답이 애매하거나 없는 경우에 비해 훨씬 쉬운 일이 된다. 웹사이트용 자동교정기를 만든다는 생각은 여기서 출발하였다.<sup>5)</sup>

### 3. 맞춤법 자동교정기의 논리

현재 다음 국어사전에 적용된 한국어 자동 교정기는 아래와 같은 논리로 구성되어 있다.

- 1) 오용어 목록 비교
- 2) 음절 수 비교
- 3) 음절간 음운현상을 반영한 고빈도 패턴 적용<sup>6)</sup>
- 4) 음절별 자소를 초중종성으로 나누어 비교

1) 먼저 오용어 목록 비교 단계는 관리자가 무조건 정답으로 규정한 내용과 비교하는 단계이다. 규칙으로 만들기에는 경우의 수가 적지만 반드시 적용되어야 하는 경우를 모아 처리한다. 규칙이 99%를 처리한다면 나머지 1%를 처리하는 것이 오용어 목록 단계이지만 전체적인 완성도를 높이는데 반드시 필요하다.

이 오용어 목록 비교 단계에서 순화어를 반영한다. 순화대상어와 순화어는 형태상의 유사성이 있을 수도 있지만 오텍과 어묵처럼 형태상의 관련이 전혀 없는 것이 대부분이다. 따라서 이런 경우는 규칙을 통한 자동 처리가 아닌 수동 처리를 할 수밖에 없다.

2) 다음으로 음절 수 비교 단계는 비교 대상 어휘를 줄이는 역할을 한다. 사용자가 어휘를 잘못 입력했을 때 대체로 맞춤법을 틀리지 음절 수까지 틀리지는 않는다고 전제하는 것이다. 이는 특별히 근거를 가지고 적용한 전제는 아니며 자동 교정기에 처리 부담을 덜 주기 위한 방편이다. 표준국어대사전에 실린 표제어가 대략 50여 만 개라 하므로 그 모든 것을 대상으로 할 수는 없기 때문이다. 하지만 이 처리는 여러 가지 약점을 가진다. ‘메뚜’를 입력하면 ‘메뚜기’쪽을 추천해주는 것이 더 좋을 수 있는데, ‘메주’가 추천될 수 있기 때문이다. ‘숏컷’을 입력해도 ‘쇼트컷’이 추천되지 못한다. 그럼에도 불구하고 대규모 입력을 처리해줘야 하는 포탈 웹사이트의 특성상 이러한 논리가 포함되었으며 이는 향후 개선의 여지가 많이 있다.

3) 음절간 음운현상과 고빈도 패턴에는 사용자가 소리와 철자를 혼동하는 형태와 그것에 포함되지는 않지만 자주 틀리는 형태가 포함된다.

---

4) 물론 규범사전이 아닌 기술사전에 관한 논의들이 계속 나오고 있지만 그것은 사전을 만드는 입장에서 그러한 것이지 사용자의 입장에서 규범사전이나 기술사전 모두 규범으로 다가갈 수밖에 없다.

5) 본 발표에서 언급하는 어휘단위의 자동교정기는 모두 다음 국어사전에 적용된 것을 말하며 선행연구가 있었을지도 모르나 치밀한 확인없이 구현 자체를 목표로 삼아 진행한 것이다. 따라서 여기서 가정된 전제들에 근거가 확실하게 있다고 할 수는 없다.

6) 이 과정에서 키보드 인접도 오류 패턴을 적용하기도 한다. 예를 들어 추정, 투정, 우정, 주정이라는 단어가 있다고 할 때 \*[푸정]이라는 오류가 들어오면 키보드 상에서 가장 가까운 추정을 먼저, 그 다음에 투정이나 우정을, 마지막에 가장 먼 주정이나 부정 등을 제시해주는 것이다. 하지만 사전에서 단어단위로 입력되는 경우에는 키보드 인접도 오류가 많이 보이진 않는다.

	철자를 소리처럼 오인한 과잉교정		소리 그대로 철자를 적은 오류	
	오류형	표준형	오류형	표준형
비음화	격련 감남을녀	경련 감남을녀	궁물 종노	국물 종로
일곱 끝소리	긱이	굳이	젷소 오지랍	젷소 오지랴
경음화	뒗곰치 콧배기	뒤곰치 코빼기	각따	깁다
격음화			조타 차카다	종다 착하다
구개음화			구지	굳이
사이시옷	나무가지 꼭지점	나뭇가지 꼭짓점	댓가 춧점	대가 초점

## [ㄱ. 적용 가능한 음절간 음운현상 오류와 그 교정의 예]

이러한 음운현상은 아래처럼 패턴 규칙의 형태로 바꾸어 자동교정기에 적용이 가능하다.

패턴 01 : 받침 ㅍ → 받침 ㅂ [워크숍 vs 워크숍]
패턴 02 : 그크크 ← → 받침 ㄱ [워크샵 vs 워샵]
패턴 02-1 : 그브 ← → 받침 ㄱ [로브스터 vs 롱스터]
패턴 03 : 받침 ㅅ + 트 → 트 [셋트 vs 세트]
패턴 03-1 : 받침 ㅅ + 트 → 받침 ㅅ [카펫트 vs 카펫]
패턴 03-2 : 받침 ㅅ ← → 트 [카펫 vs 카페트]
패턴 03-3 : (받침 ㅅ +) 츠 → 받침 ㅅ [도너츠 vs 도넛]
패턴 04 : 자재져제주 → 자재저제주 [비전 vs 비전]
패턴 04-1 : 쉬 → 시 [인턴쉽 → 인턴십]
패턴 04-2 : 휘 → 피, 휘 → 페 [휘트니스 vs 피트니스, 휘스 vs 펜스]
패턴 05 : 차쳐초추 → 차저초주 [시츄에이션 vs 시추에이션]
패턴 05-1 : 자저조주 → 자저조주 [자스민 vs 자스민]
패턴 06: 받침 ㄴ + ㄴ → ㄴ [런닝 vs 러닝]
패턴 06-1 : 받침 ㄴ ← → 받침 ㅁ [퀸핌 vs 컴핌]
...

## [ㄴ. 외래어 표기 오류 관련 패턴 정리의 예]

하지만 이런 패턴은 서로 충돌하기도 하고 다른 부작용도 일으킬 수 있으므로 여러 테스트를 해 봐야 한다. 또 패턴과 음절별 자소 비교간에 충돌도 있을 수 있다. 위에는 그런 테스트를 거치지 않은 몇 가지 예를 들었을 뿐이며 충돌을 많이 일으키는 패턴은 실제로 그런 패턴이 있다 하더라도 자동교정기에서 빼는 것이 옳을 수도 있다.<sup>7)</sup>

7) 현재 다음 국어사전에 \*(맞닥들이대)와 \*(맞딱들이대)를 입력하면 맞닥뜨리다가 아닌 맞아들이다를 추천해준다. 이런 경우는 패턴이 점수보다 우선적으로 적용되지 못한 부작용이라 할 수 있다.

4) 마지막으로 음절별 자소 비교는 음절 내의 첫 글자, 가운데 글자, 끝 글자를 나누어 점수를 비교하는 것이다. 이를 통해 예를 들어 '마딱뜨리다'를 넣었을 때의 ㄷ, ㅌ, ㅍ과 같이 인접한 동일 계열간의 자소 교체는 1점 감점을, 동일 계열이 아닌 자소 교체는 2점 감점을 준다면 위치별 감점은 아래처럼 줄 수 있다. 따라서 감점이 가장 적은 딱뜨리다가 최우선 추천 후보가 될 수 있다.

	마	딱	뜨	리	다	감점
딱뜨리다	2	1	0	0	0	3
마사뜨리다	0	4	0	0	0	4
다딱뜨리다	4	1	0	0	0	5
다딱트리다	4	1	1	0	0	6

[ㄷ. 음절내 자소 교체로 인한 오류도 계산의 예]

#### 4. 맞춤법 자동교정기의 개선

다음 국어사전에 적용된 자동교정기는 초보적인 형태로, 성능 개선의 여지가 많이 있다. 아직 적용하지 못했으나 운영하면서 얻은 아이디어들을 여기에 소개한다.

먼저 비교 대상어를 확장할 필요가 있다. 사람들이 용언의 활용형에서 많이 틀리는데 사전 표제어에는 기본형만 있으므로 자동 교정기가 제대로 정답 추천을 해줄 수 없다. 따라서 비교대상어에 고빈도의 용언 활용태를 넣어야 한다. 특히 불구동사처럼 실제 말뭉치에서 기본형이 거의 사용되지 않는 경우 뿐 아니라 전체 활용형 중에서 두세 가지 형태가 해당 어휘 빈도의 대부분을 차지하는 경우는 비교대상인 정답 세트에 반드시 포함해야 한다. 이는 세종말뭉치를 가공해서 충분히 얻어낼 수 있는 자료이다.<sup>8)</sup>

불필요한 비교 대상어를 목록에서 빼는 것도 전체적인 성능을 개선하는데 도움을 줄 수 있다. 구지는 동음이의어가 표준에 11개나 실려있지만 현대어에서 거의 안 쓰이는 것들뿐이다. 실제로 말뭉치에서 \*{구지}를 찾아보면 굳이를 잘못 적은 것이 대부분을 차지한다. 이런 어휘들은 사전에 실려 있는 것이야 옳겠으나 자동 교정기 내의 비교 대상어 목록에서는 빼고 오용어 목록 비교단계에서 처리해주는 것이 합리적이다.

음절 수의 일치에서 벗어날 필요도 있다. 특히 외래어의 경우 장음을 살리느냐 아니냐, 마지막 자음을 어떻게 발음하느냐에 따라 음절 수가 달라질 수 있기 때문이다. '플룻'을 넣으면 현재는 음절수에 걸려서 '플룻'이 추천되고 있는데 사실 이것은 '플루트'를 찾은 것이다. 이를 위해서는 외국어에서 일어나는 음운현상도 일부 자동 교정기에 반영해야 한다.

8) 세종말뭉치에서 문다 활용형을 찾아보면 아래와 같다.

\_ (때가) 문다 : 문은([세]253), 문어([세]154), 문지([세]21)

\_ (때를) 문히다 : 문혀([세]48), 문힌([세]32), 문히고([세]18), 문히지([세]11)

\_ (쓰레기를) 문다 : 문고([세]98), 문어([세]85), 문었다([세]59), 문은([세]58), 문는([세]25), 문을([세]20), 문으며([세]15)

\_ (쓰레기가) 문히다 : 문혀([세]262), 문힌([세]89), 문힐([세]28), 문혔다([세]23), 문히고([세]22), 문혀버렸다([세]18), 문히는([세]15)

가지 수로 보면 형태는 16가지이지만 빈도수로 따지면 문은, 문혀, 문어, 문힌, 문고의 5가지가 전체의 80%를 차지한다. 즉 이 5개의 활용형을 정답 세트에 넣어두면 문다 활용형 관련 맞춤법 오류는 대부분 잡을 수 있는 것이다. 이 5개에서 벗어나는 오류형은 \*{문었다}, \*{문어있다}, \*{문혀서} 등이 발견되었다.

또 패턴을 확장해서 적용할 필요가 있다. 지금은 한국어에서 나타나는 비음화, 경음화, 격음화 등의 음운규칙이 반영되어 있지만 외래어에서 나타나는 패턴들을 좀 더 보완할 수 있다. 물론 이를 획일적으로 적용할 수 없으며 테스트해보고 부작용이 있는지 확인해봐야 한다. 또 패턴으로 적용하는 것이 나은지 그냥 오용어 목록에 넣어 예외처리하는 것이 나은지도 확인할 필요가 있다.

기계학습(machine learning) 결과물을 적용하는 것도 필요하다. 자동교정기는 점수가 비슷하면 맞춤법 교정 결과를 여러 개 내놓는다.



[르. '수방씨'의 검색실패 화면]

이처럼 자동교정기에 \*{수방씨}를 넣으면 가장 정답에 가까운 수박씨를 먼저 제시해주고 이후 수방기, 수방사, 무방비 등 다음 순위의 답들을 제시한다. 이 경우 수박씨가 다행히 가장 좋은 결과였지만 사용자는 수박씨보다 무방비를 더 원했을 경우도 분명히 있다. 자동교정기는 자동으로 추천해주기 때문에 항상 오류의 요인들을 가지고 있기 때문이다. 그때 사용자는 무방비를 선택할 것이고 이는 사전 서버에 기록된다. 이 기록이 쌓여서 많은 이들이 무방비를 더 원했다고 판단되면 그 때는 정답으로 무방비를 제시하고 수박씨는 뒤에 보여주는 것이 옳다.

마지막으로 오용어 목록을 지속적으로 개선해야 한다. 규칙은 비교적 많은 경우의 수를 해결할 때 유용하지만 모든 것을 규칙으로 처리하면 전체적인 처리 속도는 저하된다. 규칙으로 어느 정도의 보완이 끝났을 때 완성도를 높이는 방안은 바로 오용어 목록을 계속 보완하는 것이며 이런 오용어 보완에 가장 좋은 방법은 사용자가 사전을 검색했던 검색어 목록을 꾸준히 검토하는 것이다.

## 5. 맞춤법 교정의 표현방식

인터넷 활용량이 늘어날수록 중요해지는 것은 사용자 인터페이스이다. 얼마나 사용자가 쉽게 쓸 수 있도록 서비스를 구성하는가가 서비스의 기능이 어떤가보다 더 중요해지는 시대에 우린 살고 있다. 따라서 맞춤법 교정기능도 중요하지만 그 교정된 결과를 어떻게 보여지는가도 중요하다.

앞서 수박씨의 사례에서 보여준 것처럼 자동교정기의 결과물은 일단 정답에 가장 가까운 사전 항목을 먼저 제시해주고 다른 단어를 원했는지 모르는 경우를 대비해 후순위의 후보를 제시해주는 두 가지의 단계로 이루어져있다. 이 외에 해결할 수 없는 경우에 대해 보완이 필요하다.

단어 검색결과 (1-20 / 총38건)

**구지**

[명사] [옛말] '구유미'의 옛말.

연관단어 : 구유

**구지<sup>1</sup>[九地]**

[명사]

- 1 땅의 가장 낮은 곳.
- 2 적에게 쉽게 발견되지 않을 만큼 깊숙이 팬 땅.
- 3 손자 병법에서, 싸우기에 이롭고 불리한 데에 따라 구별한 아홉 가지(地), 교지(交地), 구지(衢地), 중지(重地), 비지(圯地), 위지(圍地), 사지(死地).

연관단어 : 구천

**구지<sup>2</sup>**

[부사] [옛말] 굳게.

**구지<sup>3</sup>[溝池]**

[명사]

- 1 도랑과 못을 아울러 이르는 말.
- 2 적이 침입하지 못하도록 성(城) 둘레에 파 놓은 못.

**구지<sup>4</sup>[俱胷]**

[명사] [불교] 인도에서 쓰는 큰 수의 하나. 일천만을 뜻한다.

**구지<sup>5</sup>[舊地]**

[명사] 이전에 차지하고 있던 땅.

연관단어 : 구토

아래의 경우를 찾으셨나요?

\* 굳이

‘노가다’ 대신 아래의 표기를 권장합니다.

\* [토목] 인부, 노동자, 일꾼

\* 노역

\* [속어] 삽질

‘노가다’는 일본어 土方(どかた)에서 넘어온 말입니다.

[□. ‘구지’를 입력했을 때 보조설명이 나오는 희망화면 예시]

자동교정기로 해결할 수 없는 경우 오용어 목록을 보완하여 정답을 제시해주는 데 그 중 사용자를 교육하기 위해 더 자상하게 표현해줄 필요도 있다. 대표적인 경우가 고빈도의 맞춤법 오류와 순화대상어 제시이다.

고빈도의 맞춤법 오류의 예로는 \*(구지)나 \*(주꾸미) 같은 것이 있다. 언젠가 이 고빈도 오류들이 표준어의 지위를 차지하게 될 수도 있지만 지금은 아니므로 이런 경우는 명시적으로 고쳐줄 필요가 있다. 필요하다면 추가적인 문법설명 등을 달 수도 있을 것이다.

일본식 표현이나 만연한 외래어를 우리말에 가까운 형태로 고쳐 표기하려는 언어순화는 꾸준히 있어왔으며 그 결과물은 국립국어원의 순화어 자료집이나 우리말 다듬기 홈페이지에서 찾아볼 수 있다.<sup>9)</sup> 이러한 순화 결과물은 최대한 널리 알려 규범

9) <http://www.malteo.net/>, 순화어 사용이 얼마나 바람직한가에 대해서는 여러가지 이견이 있을 수 있다. 홈페이지도 누리집이라는 순화어로 대체할 수 있겠지만 나는 별로 그러고 싶지는 않은 것이 솔직한 마음이다. 홈페이지를 누리집이 대체하는 것이 좋은가, 노가다를 노동자나 노역이라는 말이 대체할 수 있는가에 대해 회의적이기 때문이다.

으로 작용하게 해야 하며 그에 적합한 것이 바로 웹사전 결과에서 그때그때 순화어를 제시하는 방식이다. 역시 여력이 닿는다면 왜 그 순화어를 쓰는 것이 좋은가를 더 제시하여 순화어 제시의 효과를 높일 수도 있다.

## 6. 나가며

앞서 언급한 것처럼 사전은 태생적으로 규범적인 도구이며 인터넷 시대를 맞이하여 좀 더 효과적인 교육도구로 변해가고 있다. 또 한편으로는 사전 판매고가 점차 감소하여 사전의 재생산 기반이 약해지고 있는 모순적인 상황에 놓여있기도 하다.

이 시점에서 사전은 두 가지 전략을 모두 취할 수밖에 없다. 하나는 사전의 경쟁자인 인터넷 문서(카페, 블로그, 홈페이지 등)들과의 차별점을 강조하기 위해 종합 언어 학습도구로서의 콘텐츠 확대와 신뢰도 강화이고 또다른 하나는 사전이 재생산될 수 있도록 사회적으로 이슈를 제기하여 자본을 확보하는 것이다.

종합 언어학습 도구로서의 사전의 성격은 앞으로 충분히 발전될 여지가 있다. 역순사전이나 갈래사전 등 종이사전에서도 구현된 사전적인 특성이 아직 웹사전에 반영되지 못한 것도 있을 뿐 아니라 한국어 의미망이 좀 더 체계적으로 구축되고 방대한 유의어 반의어군을 정리하면 기존의 사전과는 혁신적으로 다른 웹사전이 나올 수 있을 것이다. 맞춤법 자동교정기는 그 작은 일부에 불과하다.



## ‘웹 사전과 맞춤법 자동교정기’에 대한 토론문

■ 김양진(고려대학교 민족문화연구원)

이 논문은 주로 ‘다음’이라는 웹버전의 사전을 중심으로 맞춤법 자동교정기를 소개하고 그 구성원리와 문제점 및 개선 사항에 대해서 논의하고 있다. 필자는 주로 종이사전의 집필 과정에 참여했고 웹버전의 사전에 대한 실질적인 구성에 참여해보지 못한 관계로 여러 가지 이해가 부족하지만 몇 가지 궁금증을 질의하는 것으로 토론자의 소임을 다하도록 하겠다.

첫째, 이 논문에서 언급된 웹사전에서의 맞춤법 자동교정기의 원리가 가지는 문제점에 대해 언급하겠다. 이 논문에서 소개하는 웹사전 맞춤법 자동교정기는 문장단위가 아니라 어휘단위 처리를 위주로 한다고 되어 있는데 맞춤법의 경우 중요한 항목이 띄어쓰기인데 어휘단위의 처리를 위주로 할 경우 띄어쓰기 교정을 어떤 방식으로 제공하게 되는지 궁금하다. 이 논문에서 주장하는 것처럼 “웹사전에 입력되는 검색어는 문장단위가 아니고 구 혹은 단어 단위이기 때문”에 어휘단위의 맞춤법 자동교정기를 만들었다는 것은 어쩌면 사전 사용자의 요구를 반영했다기보다는 사전 제작자의 편의를 더 고려한 것이 아닌가 하는 우려가 있다.

둘째, 맞춤법 자동교정기의 논리에서, 첫 번째로 ‘오용어 목록’을 비교하면서 순화어의 문제를 반영하겠다고 하였는데 순화어의 교정의 경우는 형태상의 관련이 없는 것이 대부분이기 때문에 결국 사용자의 의도를 확인하는 수동 처리가 반드시 수반될 수밖에 없는데 이는 엄밀히 말하면 자동교정기의 논리에 어긋나는 것이 아닌가 한다. 순화어의 문제는 어차피 강제성이 없는 부분이므로 맞춤법 자동교정기의 효율성을 고려한다면 순화어의 비교를 논리적으로 배제하고 맞춤법 자동교정기를 구성하는 것이 옳은 것은 아닌가 한다.

셋째, 사용자가 어휘를 잘못 입력했을 때 대체로 맞춤법을 틀리지 음절 수까지 틀리지는 않는다고 전제하고 진행되는 음절 수 비교 역시 문제가 있다. 이러한 전제가 옳다는 근거가 없으므로 이보다는 사용자가 어떤 단어를 검색하고자 할 때, 정확하지는 않지만 대개는 본래 단어의 음절에서 크게 벗어나지 않을 것이라는 가정을 전제로 [사용자가 검색하고자 하는 어휘의 음절수 ± 1음절]과 같은 논리를 검색 과정에 반영하는 것이 좀더 오류가 적은 검색을 가능하게 할 수 있지 않을까 한다.

넷째, 이 논문의 가장 중요한 장점이 가장 심각하게 고려되어야 할 항목은 자동교정기에서 “음절간 음운현상을 반영한 고빈도 패턴 적용”과 관련된 부분이다. 이 논문에서 주장하는 것처럼 “음절간 음운현상과 고빈도 패턴에는 사용자가 소리와 철자를 혼동하는 형태와 그것에 포함되지는 않지만 자주 틀리는 형태가 포함된다”고 하였는데 자동교정기가 되려면 국어의 다양한 음운현상이 모두 포함되어야 할 터인데 이 논문에서 제시한 “비음화, 일곱끝소리, 경음화, 격음화, 구개음화, 사이시옷”으로는 ‘자동교정기’가 되기에는 불충분한 듯하다. 즉 ‘ㅣ모음 역행동화’(애비→아비)나 ‘모음조화’(오손도손→오순도순), ‘설측음화’(실라→신라) 등 국어의 다양한 음운현상이 충분히 고려되어야 ‘자동교정기’라는 이름에 걸맞는 교정이 될 것으로 판단된다. 물론 이 논문에서 언급한 것처럼 “다음 국어사전에 적용된 자동교정기는 초보적인 형태로, 성능 개선의 여지가 많이 있다”고 하였기 때문에 이러한 문제들은 향후 충분히 극복될 것으로 보이나 어쨌든 개발 단계에서 국어의 다양한 음운 현상을 충분히 고려하려는 노력이 좀더 가미되었어야 한다고 판단된다. 특히 국어의 맞춤법에서 가장 문제가 되는 어말 복자음의 교정에 대한 부분은 단순히 ‘일곱끝소리’의 문제로 처리하는 것보다는 좀더 세밀한 관찰(연철, 분철의 과정을 모두 고려한)이 필요할 것으로 생각된다.

다섯째, “음절별 자소를 초중종성으로 나누어 비교”하는 문제는 자소 단위로 형태 의미를 달리하는 어휘 검색에 불필요한 정보가 아닌가 한다. 언어는 형태소 단위로 의미를 전달하기 때문에 형태소 목록을 갖추고 이에 대한 활성 여부를 검색에 활용하는 것이 좀더 효율적일 듯하다. 음소(자소) 단위의 활성화는 검색의 전체 과정에 무리를 줄 것으로 생각되는데 이에 대한 발표자의 생각을 좀더 듣고 싶다.

## 주제 발표 3

## 문서 자동 요약의 현황과 과제

### Automated text summarization: a survey

강인수(경성대 컴퓨터학부)

## 〈차례〉

1. 서론
2. 전문 용어
3. 문서 자동 요약
4. 요약 평가 방법 및 요약 평가 대회
5. 결론 및 향후 과제

## 1. 서론

컴퓨터와 인터넷의 영향으로 전자화되어 기록, 유통되는 정보의 양은 기하급수적으로 증가하고 있으나 원하는 정보를 찾기 위한 인간의 요구를 충족시키는 일은 더 어려워지고 있다. 한 연구<sup>1)</sup>에 따르면 10년 전 한 해 (2002년) 인쇄/필름/자화/광학 매체에 기록되는 새로운 정보의 양은 5엑사바이트(Exabyte= $10^{18}$ )이며 이 중 92%가 하드디스크와 같은 자기 매체에 저장된다고 한다. 5엑사바이트는, 미국 의회도서관에 소장된 1천7백만 여권의 도서들이 136테라바이트(terabyte= $10^{12}$ )로 전자화된다고 할 때, 미 의회도서관 3만7천여 개에 해당하는 정보의 양이다. 또한 2010년 8월 현재, 웹(World Wide Web)은 최소 270억 웹 페이지들을 담고 있으며<sup>2)</sup> 이로부터 구글 검색엔진은 질의어 'summarization'에 대해 5백8십만 웹 페이지를 검색 결과로 제시하고 있다.

이처럼 끊임없이 그 양이 증가하는 초대용량 정보 저장소로부터 원하는 정보를 찾고자 하는 인간의 정보 요구를 만족시키기 위해 검색, 추출, 요약, 질의/응답 등 다양한 작업들을 자동화하는 도구들이 개발되어 사용되고 있으나 그 성능은 아직 인간을 만족시키기에 많이 부족하다. 이 중 요약은 문서(들)를 입력으로 받아 그 내용의 주요 핵심을 간략하게 정리하는 것으로 검색, 추출보다 고수준의 인간 친화적 작업에 해당한다. 본 논문은 문서 요약을 자동화하는 기술의 현황과 향후 과제들을 다룬다.

1) <http://www2.sims.berkeley.edu/research/projects/how-much-info-2003/>

2) <http://www.worldwidewebsite.com/>

## 2. 전문 용어<sup>3)</sup>

표준국어대사전에 따르면 ‘요약’은 “말이나 글의 요점을 잡아서 간추림”이며 ‘간추림’은 “글 따위에서 중요한 점만을 골라 간략하게 정리하다”로 정의된다. 웹 상의 협업 백과사전인 위키피디아에서는 ‘automatic summarization’을 “*creation of a shortened version of a text by a computer program*”으로 정의하고 있다. 자동 요약 연구자들에게 ‘text summarization’은 “*the process of distilling the most important information from a source (or sources) to produce an abridged version for a particular user (or users) and task (or tasks)*”(Mani & Maybury, 1999)로 받아 들여진다.

자동 문서 요약의 사용 환경은 입력의 형태, 출력의 형태, 의도/용도(purpose)에 따른 세 가지 인자(factor)로 구분하는 것이 일반적이다. 요약 시스템의 입력 텍스트가 하나의 문서인 경우를 단일 문서 요약(Single-Document Summarization, SDS)으로, 특정 주제와 관련된 여러 문서인 경우를 다중 문서 요약(Multi-Document Summarization, MDS)으로 정의한다. 다중 문서 요약의 한 형태인 질의 관련 다중 문서 요약(Query-Focused Multi-Document Summarization, QFMDS)은 현대 정보 검색/분석 작업의 전형적 유형 중 하나이다. 이는 사용자가 작성한 질의문(query, topic, information need)에 대해 검색 엔진을 통해 검색된 상위 수십 건의 관련된 다중 문서의 내용을 요약하여 사용자에게 제시하는 것이다.

요약 시스템의 출력 텍스트와 관련하여 그 형태가 입력 텍스트의 발췌문(extract)들에 의존하는 경우를 추출 요약(Extractive summarization, Extraction)으로, 새롭게 작문된 문장들로 구성된 경우를 추상 요약(Abstractive summarization, Abstraction)으로 정의한다.

독자층에 대한 요약의 의도와 관련하여, 광범위한 독자를 대상으로 작성된 요약문을 포괄적 요약문(generic summary)으로, 특정 독자(의 관심 영역)를 염두에 두고 작성된 요약문을 사용자 지향적 요약문(user-focused summary)으로 정의한다. 포괄적 요약문은 불특정 다수의 독자를 대상으로 저자의 관점에서 원 저자나 요약 전문가가 작성하는 것이며, 사용자 지향적 요약문은 특정 사용자의 정보 요구(예: 질의문)와 관련된 주제의 관점에서 요약문을 작성하는 것에 해당한다. 후자의 경우 하나의 문서는 복수 개 주제(topic)를 다루며 각 주제에 대해 여러 측면(aspect)을 기술하고 있다는 가정이 전제된 것이다. 요약문이 입력 텍스트의 내용을 대신하는 용도를 가진 경우 정보적 요약문(informative summary)이라 하며, 입력 텍스트가 어떠한 주제를 다루는 것인지를 알리기 위한 용도를 가진 경우를 지시적 요약문(indicative summary)이라 정의한다. 예를 들어, 학술 문헌의 제목과 초록은 각각 지시적, 정보적 요약문에 해당할 수 있다.

요약율(compression ratio)은 요약 대상이 되는 입력 텍스트에 대한 출력 요약문 길이의 비율로 정의되며, 자동 문서 요약에서는 주로 30% 이내의 요약율을 갖는 요약문 생성을 다루어 왔다. 요약율이 감소할수록 요약문에 담긴 정보의 양은 줄어든다. 한 연구에서는 요약문이 정보적(informative)이기 위해서는 최소 20% 이상의 요약율을 가져야 한다고 보고하였다(Morris et al., 1992).

Sparck-Jones(1999)와 Mani 등(1999)은 자동 문서 요약(automatic text summarization)을 입력 텍스트의 해석(interpretation), 해석된 내용을 내부 요약 표현으로의 변환(transformation), 내부 요약 표현으로부터 요약문<sup>4)</sup> 생성(generation)의 세 단계로 구분하였다. Hovy(2005)는 이를 주제 인식(topic identification), 해석(interpretation), 요약문 생성(summary generation)의 세 단계로 나누었다. 전자는 보다 이상적인 추상 요약의 관점이 강하며 후자는 보다 현실적인 추출 요약의 관점이 강하다. 현재까지 연구되고 개발된 대부분의 요약 기법들이 추출 방식에 의존하고 있음을 고려하여 이 논문에서는 전체적으로 후자의 구분을 따른다. 그러나 추상 요약에 대해서는 전자의 단계들을 사용하여 기술한다.

3) 이 절의 많은 부분들은 (Mani & Maybury, 1999 Sparck-Jones, 1999)의 내용을 인용한 것이다.

4) 요약문의 단위는 문장이 일반적이나 구(phrase)나 키워드(들)일 수도 있다.

### 3. 문서 자동 요약

#### 3.1 추출 요약

##### 3.1.1 개요

추출 요약은 입력 문서에 대한 주제 인식(topic identification)을 거쳐 주요 문장들을 발췌하고, 발췌문의 길이를 줄이거나 발췌문 나열의 부자연스러움을 제거하는 요약문 생성(summary generation) 과정을 거치는 것이 일반적이다. 즉 자동 요약의 세 단계 중 두 번째 단계인 해석이 생략된다. 보다 단순한 추출 요약 시스템의 경우 세 번째 단계가 생략되기도 한다. 주제 인식을 거쳐 추출된 문장들의 나열은 대용어의 참조어 누락, 명제의 중복, 담화 표지의 부적절성 등의 부자연스러움이 빈번히 발견되므로 요약문 생성 단계에서 이를 해소하는 절차를 수행하게 된다. 요약문 생성 단계에서 문장 압축(sentence compression)이 적용되기도 하는데 이는 한 문장 내에서 시간 표현, 내포절, 동격구 등의 부가 표현들을 제거하는 과정이다 (Zajic et al., 2007).

추출 요약에서 사용된 주제 인식 기법들은 주제 빈출성, 주제 지역성, 담화 구조 주제 유추성, 인간 요약 모방성, 요약문 최소 중복성 가정 등에 기반하여 입력 텍스트의 주제 어구 및 문장을 찾는다. 주제 빈출성(topic dominance, topic prevalence)은 문서의 주제와 관련된 용어들은 빈번히 출현한다는 가정(Luhn, 1958)으로, 문서 내에서 자주 등장하는 내용어들이 문서의 주제를 대표할 수 있다는 접근법으로 연결되며, 가장 전통적이며 대표적인 주제 인식 원칙 중 하나이다. 주제 지역성(topic locality)은 문서의 주제문들은 문서 내의 특정 위치(예: 문서의 첫 단락 혹은 마지막 단락)에 나타난다는 가정(Baxendale, 1958; Edmundson, 1969)으로 문서의 내용에 무관하게 문서의 구조로부터 주제 문장의 위치를 결정하려고 하는 접근법에서 사용된다. 담화 구조 주제 유추성은 글의 담화 구조(discourse structure)로부터 핵심 문장들을 파악할 수 있다는 가정이다. 인간 요약 모방성은 사람이 작성한 요약문들로부터 주제문 선별의 자질을 모방할 수 있다는 가정으로, 기계학습을 사용하는 요약 시스템들은 모두 이 가정을 사용하는 것이다. 요약문 최소 중복성은 요약문을 구성하는 주제 문장들은 상호 간 내용의 중복이 최소화되어야 한다는 가정으로 특별히 다중 문서 요약에서 많이 사용된다.

##### 3.1.2 주제 빈출성

주제 빈출성에 기반하여 주제 (문장) 인식을 시도하는 접근법들은 주제 빈출성을 판단하기 위한 문서 표현으로 용어 집합, 어휘 그래프, 문장 그래프 등을 사용하였다. 용어 집합 방법은 문서를 출현 용어들의 집합으로 가정하고 문장 내 출현 용어의 주제성(topicality)으로부터 문장의 주제성을 계산하여 주제성이 큰 문장을 요약문으로 추출하는 시도이다. 자동 문서 요약의 최초의 시도로 인용되는 Luhn(1958)의 연구에서는 학술 문헌의 요약을 위해 중간 빈도수를 갖는 내용어(content word)들을 주제어(significant words)로 가정하고 많은 주제어들이 한 문장 내에서 근접하여 출현하는 정도를 문장의 주제성으로 계산하였다.

Luhn과 이후의 많은 연구자들은 주제 빈출성을 실현하기 위해 문헌 내 용어 빈도(Term Frequency, TF)와 함께 역 문헌 빈도(Inverse Document Frequency, IDF)를 동시에 고려하는 주제성 계산법을 시도하였으나 근본적으로 어형(word form)의 출현 빈도로부터 용어의 주제성을 계산하고자 하였다. 이 방법이 간단하여 구현이 쉽고 계산 복잡도가 크지 않은 장점이 있으나 심층 수준의 주제 빈출성을 충실히 반영하지 못하는 단점이 있다. 이는 자연어 텍스트 내에서 주제 관련 어휘들은 동일 어형의 단순 반복 이상으로 동의어, 말바꿈(paraphrase) 표현, 연어(collocation), 대용어(anaphora), 상/하위어, 전체/부분어 등으로 출현하거나 생략되기도 하기 때문이다. 이 뿐 아니라 어형에 기초한 집계 방식은 동형이의어(homograph), 다의어(polyseme)가 출현한 경우 주제어의 빈도수를 각각 과다, 과소 집계하는 오류가 발생하기도 한다.

따라서 주제 빈출성을 최대한 활용하기 위해서는 어휘가 아닌 의미나 개념 단위의 주제 표현이 필요하며 생략어나 대용어의 올바른 참조어 또한 미리 결정해 두어야 한다. 전자의 경우 어의중의성해소(Word Sense Disambiguation, WSD) 기법이

요구되며 후자의 경우 대용어 참조 해결 기법(anaphora resolution)이 필요하다. 영어의 경우 동의어, 상/하위어, 전체/부분어의 처리를 위해서는 워드넷(WordNet) 등의 어휘개념망을 활용할 수 있으며 연어, 공기어(co-occurring term) 등의 관련어들은 대용량 말뭉치 분석을 통해 미리 획득된 어휘지식을 이용할 수 있다.

**어휘 그래프** 방법은 입력 문서에 대해 그 출현 용어를 노드(node, vertex)로 용어 간 관계를 노드 간 링크(link, edge)로 설정한 용어 그래프(망, network, graph)로 표현해 두고 용어 그래프의 구조로부터 문장의 주제성을 결정하는 시도이다. Barzilay 등(1997)은 어휘 그래프의 한 형태인 어휘 사슬(lexical chain)을 문서 요약에 적용하였다. 어휘 사슬은 텍스트가 갖는 응집성(cohesion) 유형 중 식별이 용이한 반복, 동의어, 상위어, 공기어 등의 어휘적 응집성(lexical cohesion) 관계로 연결된 어휘들의 집합을 의미한다(Halliday & Hasan, 1976). 어휘 사슬에 기반한 주제 인식 방법은, 입력 텍스트에 대해 모든 가능한 어휘 사슬들을 생성하고 어휘들 간 연결 조밀성이 높은 상위 n개의 각 어휘 사슬과 관련된, 문서 내 첫 문장을 주제문으로 추출하는 것이다(Barzilay & Elhadad, 1997). 이 경우 주제 빈출성은 가장 조밀한 연결을 갖는 어휘 사슬들로 표현된다. Barzilay 등(1997)은 품사 태깅, 부분 파싱(partial parsing, shallow parsing)을 거쳐 분석된 문서 내 명사 상당어구에 대해 워드넷을 활용한 의미 관계들로 어휘 사슬을 만들어 요약에 적용하였다.

**문장 그래프** 방법은, 문서 내 문장들을 노드로 문장 간 유사도를 노드 간 링크로 설정하여 만들어진 문장 그래프에 대해 문장(노드) 순위화 알고리즘을 수행한 다음 상위 n개 노드에 해당하는 문장들을 요약문으로 추출하는 방식이다. 문장 순위화를 위한 가정은 문장 그래프 내에서 다른 많은 문장(노드)들과 강한 연결(링크)을 맺고 있는 문장(노드)일수록 문서 내에서 더 중요하다라는 것이다. 이 가정을 단순히 실현한 것이 노드의 차수(degree)<sup>5)</sup>가 높은 순으로 요약문을 추출하는 방식으로 차수 중심성(degree-centrality) 기법이라 불린다(Salton et al., 1997; Erkan & Radev, 2004). 그러나 차수 중심성 기법은 한 문장과 관련(연결)된 다른 문장들의 중요도를, 실제 그렇지 않음에도 불구하고, 모두 동일하게 고려하는 단점이 있다.

이를 극복하는 기법이 문장 그래프에 대해 PageRank(Brin & Page, 1998), HITS(Kleinberg, 1999)와 같은 노드 순위화 알고리즘을 수행한 다음 상위 n개 노드에 해당하는 문장들을 요약문으로 추출하는 방식이다. PageRank는 하이퍼링크로 상호 연결된 웹 페이지들의 중요도(rank)를 계산하는 알고리즘으로 구글 검색 엔진에 성공적으로 적용되었다. 문장 그래프에 적용될 경우 초기에 임의 할당된 문장 점수에서 출발하여, 이전에 높은 점수를 부여 받은 많은 다른 문장들과 높은 유사도로 연결된 문장들에 이전보다 더 높은 점수가 부여되도록, 문장 점수를 재귀적(recursively)으로 변경하는 방식으로 동작한다. 이 방법은 DUC<sup>6)</sup>-2002, 2003, 2004에서 최상위 평가된 문서 요약 시스템과 대등한 성능을 보였다(Mihalcea, 2004; Erkan & Radev, 2004).

문장 그래프를 활용하는 문서 요약 기법 중 군집화 방법이 있다. 이는 먼저 입력 텍스트를 구성하는 문장 그래프에 대해 군집화(clustering) 알고리즘을 적용하여 유사한 문장들을 같은 그룹(군집, cluster)들로 묶은 다음, 각 군집에 대해 그 군집을 대표하는 문장을 하나씩 추출하여 요약문을 구성하는 방식을 취한다(Radev et al., 2004; Bossard et al., 2008). 하나의 문장을 그 문장 내의 단어들의 벡터로 표현할 때, 군집의 표현은 군집 내 문장 벡터들의 평균 벡터인 센트로이드(centroid)로 나타낼 수 있다. 따라서 군집의 대표 문장은 군집의 센트로이드와 가장 유사한 군집 내 문장으로 정할 수 있다. 문서 내 문장들의 각 군집은 문서 내에 빈출하는 주제들을 소주제 별로 구분한 것에 해당한다.

### 3.1.3 주제 지역성

초창기 문서 요약 연구자들은 주제 지역성을 실현하기 위해 입력 문서의 첫 단락, 마지막 단락, 그리고 각 단락의 첫 문장 및 마지막 문장에 주제성 가중치를 부여하는 방법을 사용해 왔다(Baxendale, 1958; Edmundson, 1969). 이들이 다룬 학술 문헌의 경우 주제 문장들이 전술한 바와 같은 위치적 제약을 갖는다는 가정은 요약문 추출에서 강인하고 효과적임이 보고되었다. 주제 지역성이 극대화되는 장르로 뉴스 기사가 있다. 뉴스 기사의 경우 문서 내 앞 부분(lead)에 위치한 문장들의 주제성이 가장 크고 이후 주제성이 점차 감소하도록 글이 작성되는 것이 일반적이다. 따라서 뉴스 기사 요약의 경우 기사의 첫 문장

5) 그래프에서 한 노드의 차수(degree)는 그 노드와 연결된 다른 노드(들)의 개수이다.

6) DUC(Document Understanding Conferences) - <http://duc.nist.gov/>

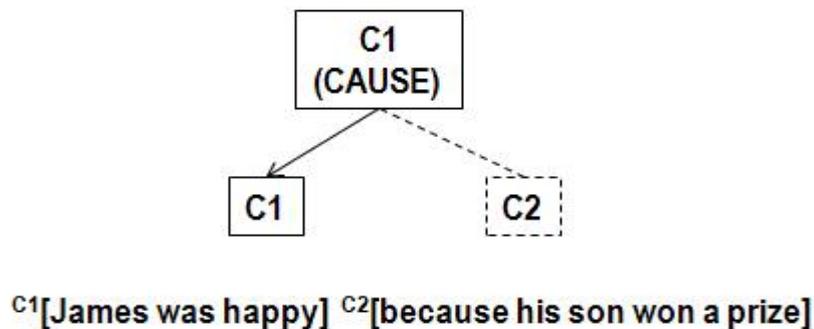
부터 순서대로 요약문의 정해진 크기만큼 문장들을 추출하는 방식이 있으며 이를 첫머리 기반 요약법(lead-based summarization)이라 한다. 이 방법은 현재까지도 단일 뉴스 기사 요약에서 가장 효과적인 기법 중 하나이다(Brandow et al., 1995; Nenkova, 2005).

이와 관련하여 문서 내에서 주제문의 위치가 장르에 따라 다를 수 있다는 가정에서 출발하여 장르 별 주제문의 최적 위치에 해당하는 최적 위치 전략(Optimal Position Policy, OPP)을 자동 결정하는 방법이 시도되었다(Lin & Hovy, 1997). 이 방법은 사람이 작성한 요약문이 포함된 특정 장르의 문서 집합을 입력으로 받아 해당 장르에서 주제문의 선호되는 위치들을 단락번호, 단락 내 문장 번호의 형태로 제시한다. Ziff-Davis 코퍼스의 13,000 신문기사로부터 얻어진 OPP는 T, P2S1, P3S1, P4S1, P1S1, P2S2, {P3S2, P4S2, P5S1, P1S2}, P6S1의 순이었으며, Wall Street Journal의 경우 T, P1S1, P1S2의 순이었다(T는 제목 위치이고, PnSm은 n번째 단락 내 m번째 문장 위치를 의미한다). 최근 뉴스 기사 장르를 대상으로 하는 관련된 OPP 연구(Katragadda, 2009)가 있었으나 타 장르로의 적용 시도는 찾기 힘들다.

### 3.1.4 담화 구조 주제 유추성

담화 구조로부터의 주제 인식은 입력 텍스트에 대해 만들어진 담화 구조 표현으로부터 주제문들을 추출하는 방식으로 동작한다. Marcu(1997)는 입력 문서를 분석하여 얻어진 수사구조트리(Rhetorical Structure Tree, RS-tree)의 상위 노드들에 해당하는 절들을 요약문으로 추출하는 시도를 하였다. 담화 구조 표현의 한 형태인 RS-tree는 텍스트의 모든 절(clause)들을 양보(concession), 인과(cause), 대조(contrast), 부연(elaboration) 등의 담화 관계(rhetorical relation)로 연결해 둔 것으로 담화 관계의 핵에 해당하는 절들이 트리의 상부에 위치한다. 수사구조이론(Rhetorical Structure Theory, RST)에 따르면 담화 관계로 연결되는 두 절은 핵(nucleus)과 위성(satellite)의 역할로 나뉘는데 이는 각각 주제 표현의 필수, 비필수적 요소에 해당한다. 예를 들어 한 문장 S가 'because'가 이끄는 원인절과 결과절로 이루어진 경우 원인절, 결과절은 각각 위성, 핵에 해당한다. S는 인과 관계를 표현하는 부모 노드 아래 결과절, 원인절을 두 자식 노드들로 갖는 트리의 형태로 표현되며 부모 노드에는 두 자식 노드 중 핵에 해당하는 결과절이 대응된다(그림 1 참조).

그림 1. RS-tree 예



Marcu는 텍스트의 수사구조 파싱(parsing)을 위해 미리 수집된 460개 담화 표지(discourse marker)를 중심으로 활용하였다. 담화 구조 표현의 근간이 되는 담화 관계가 담화 표지로부터 유추될 수 있다는 점을 고려할 때 담화 표지는 텍스트의 주제 파악에 중요한 기여를 할 수 있다. Marcu가 사용한 담화 표지 중 “to conclude”, “summing up”, “on the one hand”, “on the other hand”, “it can be concluded that”, “by contrast” 등의 단서구(cue phrase)들은 그 자체로 그들이 출현한 문장의 주제성 정도를 내포하고 있다고 볼 수 있다.

이와 관련하여 초기 문서 요약 연구에서는 학술 논문의 주제문들에서 특정한 단서구들이 동반 출현한다는 점에 착안하여 단서구 기반 요약(cue-based summarization)을 시도하였다. Edmundson(1969)은 미리 준비된 단서구 사전을 이용하여

‘significantly’, ‘definitely’, ‘in particular’ 등의 단서구가 출현한 문장의 주제성은 높이고 ‘hardly’, ‘impossible’, ‘unclear’ 등이 출현한 문장의 주제성은 낮추는 방식으로 문장의 주제성을 계산하였다. Teufel과 Moens(1997)는 ‘argue’, ‘propose’, ‘develop’, ‘attempt’, ‘prove’, ‘show’, ‘conclude’ 등을 포함하는 1,423개 단서구를 활용한 요약의 시도를 하였다. 단서구 기반 요약의 경우 텍스트에 출현한 단서구들의 모음으로 담화 구조 표현을 극히 단순화한 것으로 해석할 수 있다. 그러나 이 방법은 학술 문헌과 같은 특정 분야 글에 제한적으로 적용되었으며 타 분야로의 일반화 시도는 찾기 힘들다.

### 3.1.5 인간 요약 모방성

자동 요약을 위해 사람이 작성한 요약문의 특성을 활용할 수 있다. 글의 제목(title)은 글의 주제를 압축적으로 지시하는, 저자가 직접 작성한 지시적 요약문에 해당한다. 따라서 텍스트에 출현한 문장 중 텍스트의 제목과 가장 유사한 상위 n개 문장들을 요약문 후보로 추출할 수 있을 것이다. 이러한 제목 기반 요약 기법(title-based summarization)은 장, 절의 제목(heading)을 동시에 고려하기도 하였다(Edmundson, 1969).

제목 기반 요약 기법을 일반화시켜, 사람 요약문(예: 초록)이 부착된 문서에서 사람 요약문과 문서의 나머지 문장들과의 관련성을 파악하여 문서의 요약을 체계적으로 시도하는 기법으로 기계학습(machine learning)이 사용되었다. 이 방법은 먼저 사람이 추출한 요약문이 부착된 문서들의 집합을 학습데이터로 사용하여 인간추출요약문장이 갖는 공통 자질들의 중요도를 학습모델로 만들어 둔다. 이후 새로운 입력 텍스트의 각 문장에 대해 학습된 자질의 출현 정도를 계산하여 해당 문장이 요약문일 가능성을 점수화하는 방식으로 동작한다.

최초의 기계학습 기반 요약 시스템에서는 naïve-Bayes 분류기에 기반하여 인간추출요약문의 규칙성을 파악하는 5가지 자질로 문장 길이가 5단어 이상인지 여부, 문장이 단서구를 포함하고 있는지 여부, 문장의 위치가 단락의 처음 혹은 마지막인지 여부, 문장 내 주제 용어 포함 여부, 문장 내 대문자 용어 (예: UNESCO) 포함 여부를 사용하였다(Kupiec et al., 1995). Lin(1999)은 결정트리(decision tree) 기계학습법을 총 18가지 자질(title similarity, TFIDF, OPP, query signature, IR signature, sentence length, numerical data, proper name, pronoun or adjective, weekday or month, quotation 등)의 학습에 적용하였다. 이 외에도 대표적으로 HMM(Conroy et al., 2001), CRF(Shen et al., 2007), Neural Network(Svore et al., 2007) 등의 기계학습 기법이 문서 요약에 적용되었다.

### 3.1.6 요약문 최소 중복성

추출 요약 시스템이 제시하는 발췌문들은 그들 간 정보 중복의 정도를 고려하지 않을 경우 같은 내용을 반복하는 서로 다른 문장들이 다수 포함될 위험이 있다. 군집법에 기반한 주제문 추출의 경우는 유사한 문장들이 모인 군집 별로 하나씩의 요약문 후보가 추출되므로 자연스럽게 요약문 중복성의 문제가 해결된다고 볼 수 있다. 그러나 그 외 요약 기법들은 요약문 후보 문장들 상호간 유사도를 비교하여 특정 임계치 이상의 유사도를 갖는 중복 문장들을 제거하는 별도의 절차를 수행할 필요가 있다.

질의 관련 다중 문서 요약(QFMDS)의 경우는 요약 시스템이 다중 문서집합과 함께 질의문을 동시에 고려해야 한다. 즉 QFMDS의 요약문은 다중 문서의 내용을 대표하는 주제문을 찾아야 하는 동시에 그 주제문들이 질의문과 높은 관련성을 가져야 한다는 조건도 만족시켜야 한다. 이 두 가지 제약을 동시에 고려하는 대표적 QFMDS 요약 기법으로 최대 잔여 적합성(Maximal Marginal Relevance, MMR) 방법이 있다. MMR은 아래 수식이 보이는 바와 같이, 요약 대상이 되는 전체 문장들의 집합(S)으로부터, 질의(Q)와의 관련성(Sim<sub>1</sub>)이 높으면서 동시에 기 선택된 요약문장들(s<sub>i</sub> ∈ A)과의 관련도(Sim<sub>2</sub>)가 낮아야 하는 조건을 최대(argmax, max)로 만족시키는, 하나의 문장(s\*)을 제거하여 요약 문장들의 집합(A)에 추가하는 절차를 반복하는 방식으로 동작한다(Carbonell & Goldstein, 1998).

$$s^* \equiv \operatorname{argmax}_{s_i \in S-A} \left[ \lambda \operatorname{Sim}_1(s_i, Q) - (1 - \lambda) \max_{s_j \in A} (\operatorname{Sim}_2(s_i, s_j)) \right]$$

### 3.2 추상 요약

추상 요약은 입력 텍스트를 해석(interpretation)하여 내부 의미 표현을 만들고 이를 압축한 형식의 요약 표현으로 변환(transformation)시킨 다음 자연어 생성 모듈을 통해 요약문을 생성(generation)하는 단계들을 거치는 것으로 정의된다(Sparck-Jones, 1999; Mani & Maybury, 1999). 그러나 문장을 구문적으로나 의미적으로 해석하는 기계적 프로그램들은 있으나 텍스트의 온전한 의미 표현을 분석해 내는 기계적 도구는 현재 존재하지 않는다. 다만 텍스트의 의미 표현을 담화 구조의 형식으로 제한하여 분석하는 해석기의 개발은 보고되고 있으나(Sumita et al., 1992; Marcu, 1997; duVerle & Prendinger, 2009), 추출식 요약에 적합한 의미 표현의 수준을 증가하기 힘들다.

따라서 기존 추상 요약 시스템들은 텍스트의 내부 의미 표현을 위해 특정 도메인에 대해 미리 정의해 둔 템플릿(template, 스키마, schema)를 주로 사용해 왔다(DeJong, 1978 McKeown & Radev, 1995). 그림 2는 테러 기사 텍스트에 대한 의미 표현의 형태로, 테러 기사 글에서 언급되는 정보 항목의 유형(aspect)과 값을 Slot-Filler 쌍들의 집합으로 표현해 둔 템플릿의 한 예를 테러 기사 글의 예와 함께 보이고 있다. 이후 추상 요약 시스템은 정보 항목의 값이 채워진 템플릿을 자연어 생성 시스템에 입력으로 넣고 요약문을 생성하는 절차를 수행한다. 텍스트를 입력 받아 그림 2와 같은 템플릿의 Filler 값을 채우는 작업은 정보 추출(Information Extraction, IE) 시스템이 담당하므로 템플릿 기반 요약을 정보추출 기반 요약(IE-based summarization)이라고도 부른다.

그림 2. 테러 관련 텍스트와 템플릿 예 (Grishman, 1997)

19 March – A bomb went off this morning near a power tower in San Salvador leaving a large part of the city without energy, but no casualties have been reported. According to unofficial sources, the bomb – allegedly detonated by urban guerrilla commandos – blew up a power tower in the northwestern part of San Salvador at 0650 (1250 GMT).

Slot	Filler
Incident type	bombing
Date	March 19
Location	El Salvador: San Salvador (city)
Perpetrator	urban guerrilla commandos
Physical target	power tower
Human target	
Effect on physical target	destroyed
Effect on human target	no injury or death
Instrument	bomb

정보추출 기반 요약은 템플릿이 작성된 특정 도메인에서 효과적일 수 있으나 같은 도메인 내에서도 템플릿의 Slot으로 지정된 정보 유형 외의 다른 새로운 것들을 인식하지 못하며 타 도메인으로의 적용 시 템플릿을 새롭게 작성해야 하는 단점이 있다. 그러나 다중 문서 요약의 경우 템플릿의 서로 다른 Slot들을 서로 다른 문서의 텍스트로부터 수집하는 과정에서 자연스럽게 다중 문서 요약이 수행되는 효과가 있다. 또한 일단 템플릿의 Filler가 채워지면 서로 다른 언어로의 자연어 생성이 가능하므로 교차 언어 문서 요약 시스템의 개발이 용이해 지는 장점<sup>7)</sup>이 있다.

7) <http://www.isi.edu/natural-language/teaching/cs544/apps3-summarization-new.pdf>

## 4. 요약 평가 방법 및 요약 평가 대회

### 4.1 요약 평가 방법

자동 요약을 포함하여 자연어정보처리시스템의 평가는 intrinsic, extrinsic 평가의 두 가지로 나뉜다(Sparck-Jones & Galliers, 1996). 자동 요약의 관점에서 intrinsic 평가는 시스템이 만들어 낸 자동 요약문(system summary, 시스템 요약문, 기계 요약문)이 본질적으로 사람이 작성한 요약문(human summary, 사람 요약문)과 일치하는 정도를 정보성(informativeness), 문법성, 응집성 등의 측면에서 측정하는 것으로 대부분 요약 시스템 평가는 이 방식으로 이루어진다. Extrinsic 평가는 요약이 아닌 다른 외부 작업(task)을 수행함에 있어, 요약 시스템이 출력한 요약문을 활용하는 것이 작업 수행 시간 및 완성도 측면에서 도움이 되는지를 측정하는 것이다.

Intrinsic 평가를 위해서는 요약 대상 문서에 대해 사람이, 주제문 추출 방식이 아닌, 직접 작성한 요약문이 필요하다. 그러나 자동 요약 커뮤니티에서는 일반적으로 단일의 정답 요약문은 만들기 어렵다는 입장을 취한다(Mani et al., 1999; Hovy, 2005). 즉 서로 다른 사람은 서로 다르지만 올바른 요약문을 작성한다는 것이다. 따라서 공정한 평가를 위해서는 최소 2인 이상의 사람이 작성한 사람 요약문이 필요할 것이다. 이후 사람 요약문을 시스템 요약문과 비교하는 방식으로 수동(manual)과 자동(automatic) 기법을 고려할 수 있다. QFMDs 태스크에 대한 최신 수동 평가 지표로는, 기계 요약문이 사용자의 질의문을 만족하는 정도를 요약 내용과 언어적 표현 완성도 측면에서 1~5점 사이의 점수를 부여하는 Responsiveness 지표와, 요약 내용과 무관하게 기계 요약문의 문법성, 비중복성, 대용 표현 완전성, 포커스(focus), 구조, 일관성(coherence) 측면에서 1~5점 사이의 점수를 부여하는 Readability 지표가 있다(Dang & Owczarzak, 2008).

수동 평가는 소요되는 시간과 노력의 부담뿐 아니라 다른 사람에 의한 재반복(replication) 시 평가의 일관성이 보장될 수 있는가 하는 문제를 안고 있다. 보다 공정한 수동 평가를 위해 TAC 요약대회에서는 하나의 문서에 대해 서로 다른 시스템이 제출한 자동 요약문들을 같은 사람이 수동 평가하도록 하고 있다. 그러나 이 또한 이후 또 다른 시스템의 요약문에 대해 이전의 같은 사람이 수동 평가를 예전과 같은 일관성으로 재반복할 수 있는가 하는 문제는 해결되지 않는다. 이러한 수동 방식 요약 평가의 어려움은 기존 요약 기법의 개선이나 새로운 요약 기법 개발의 장애물이다. 다행히 최근 개발 ROUGE-2, ROUGE-SU4, BE-HM 등의 자동 평가 지표들은 평균적으로 Responsiveness, Readability 등의 수동 평가 지표들과 높은 상관 관계를 보이는 것으로 보고되고 있다(Dang & Owczarzak, 2008).

ROUGE(Recall-Oriented Understudy of Gisting Evaluation)는 사람 요약문과 기계 요약문 사이에 단어 n-gram<sup>8)</sup>이 겹치는 정도를 자동 계산하는 요약 평가 방법으로(Lin, 2004) 다양한 변형들이 있다. 이 중 ROUGE-2는 사람 요약문에 출현한 2-gram 중 기계 요약문에서 재현된 비율을 계산한 것이다. ROUGE-SU4는 사람 요약문과 기계 요약문 사이에서 Unigram과(최대 4 단어 거리 내에서 생성된) Skip-2gram<sup>9)</sup>들의 재현율, 정확률의 조화평균을 계산한 것이다. 그러나 ROUGE는 문장을 일차원적 단어의 나열로 가정함으로써 이차원적 구문 구조를 고려하지 못하는 단점이 있다. 이 문제를 다루기 위해 제안된 BE(Basic Elements)는 사람 요약문과 기계 요약문 사이에 구문 단위의 중복 정도를 계산하는 방법이다(Hovy et al., 2005). BE-HM은 사람 요약문과 기계 요약문들을 각각 의존 문법에 따라 구문 분석한 결과에서 지배소(Head)-의존소(Modifier) 쌍<sup>10)</sup>의 겹치는 정도를 요약 성능으로 계산한다.

8) 단어 n-gram은 문장에서 연속된 n개 단어들의 나열을 의미한다. "The king was happy"에서 1-gram(unigram)은 "The", "king", "was", "happy"이고 2-gram(bigram)은 "The king", "king was", "was happy"이다.

9) skip-2gram은 단어의 연속성 제약이 제거된 2-gram과 같다. "The king was happy"에서 skip-2gram은 "The king", "The was", "The happy", "king was", "king happy", "was happy"이다.

10) "Two Libyans were indicted for the Lockerbie bombing in 1991"의 의존 구문 분석으로부터 추출된 지배소-의존소 쌍들은, 의존 관계를 같이 표현하면, [Libyans|two|nn], [indicted|Libyans|obj], [bombing|Lockerbie|nn], [indicted|bombing|for], [bombing|1991|in]과 같다(Hovy et al., 2005).

## 4.2 요약 평가 대회

최초의 대규모 자동 텍스트 요약 시스템들의 평가는 1998년 SUMMAC(TIPSTER Text Summarization Evaluation)에서 이루어졌으며 미국 정보 분석가들이 전형적으로 수행하는 검색, 분류의 두 유형 태스크에서의 자동 요약의 유용함을 평가(즉 extrinsic evaluation)하였다(Mani et al., 1999). 검색 태스크에서는 질의문에 대해 정보검색 시스템이 검색한 문서의 원문을 읽고 적합 문서를 찾는 작업이, 문서의 원문 대신 요약 시스템이 제시한 요약문만을 읽는 방식으로 변경했을 때, 작업 완료 시간과 작업 완성도 측면에서 어떻게 영향을 받는지를 평가한 것이다. 분류 태스크에서는 문서의 토픽을 5가지 중 하나로 분류하는 작업이 문서의 원문을 읽은 경우와 기계 요약문만 읽은 경우 얼마나 달라지는지를 평가한 것이다. 그 결과로 요약문에 기초한 검색, 분류 작업은 원문에 기초한 작업에 비해 각각 5%, 14%의 낮은 성능 저하를 보이면서 작업 완료 시간 측면에서 각각 50%, 40%의 시간을 줄인 것으로 보고되어 요약의 유용함과 향후 요약 연구의 필요성이 입증되었다.

이후 2001~2007년까지 진행된 DUC(Document Understanding Conferences)에서는 뉴스 기사를 대상으로 하여 단일문서 요약(SDS), 다중문서요약(MDS)과 관련된 태스크에 대해 기계 요약문의 본질적 평가(즉 intrinsic evaluation)를 중점적으로 수행하였다. 2001~2002년 동안 진행된 Generic SDS는 단일 문서에 대해 100 단어 길이의 generic summary를 자동 생성하는 태스크였다. 2001~2004년 동안 진행된 Generic MDS는 다중 문서 집합(약 10개 문서)에 대해 50, 100, 200, 400 단어 길이의 generic summary를 자동 생성하는 태스크였다. 2005~2007년 동안 진행된 Focused MDS(QFMDs와 같다)는 질의와 관련된 다중 문서집합(약 25개 문서)에 대해 질의와 관련된 250 단어 길이의 요약문을 작성하는 태스크였다.

Generic SDS 태스크의 결과(Nenkova, 2005)로 어떤 참가 시스템들도 문서의 첫 100 단어를 요약문으로 추출하는 lead-based 요약문(baseline)보다 우수한 요약문을 생성하지 못하였으나 대부분의 사람 요약문들은 baseline보다 우수했으므로 향후 이 태스크의 성능 향상이 가능함을 보였다. 그러나 일부 사람 요약문(9명 중 2명)은 최상위 기계 요약문보다 성능이 낮았다. 이는 대부분 사람들은 기계보다 우수한 요약문을 작성하나 일부 사람들의 요약 전략은 그렇지 않음을 시사하는 것으로, 요약 평가와 관련하여 사람 요약문 작성을 위해 다수의 인원이 필요함을 의미한다. 2002년 이후 Generic SDS는 DUC, TAC에서 다루어지지 않았다.

DUC의 뒤를 이어 2008년 이후 계속되고 있는 TAC<sup>11)</sup>에서는 뉴스 기사를 대상으로 Focused MDS와 그 변형 태스크들을 평가해 왔다. Update Focused MDS(줄여서 Update summarization)(2008~2009년)는 사용자가 질의와 관련된 이전 10개 다중 문서를 이미 읽었다고 가정하고 이후 같은 질의와 관련되어 새롭게 출현한 10개 문서에 대한 요약문(update summary)을 작성하는 태스크로, 이전 10개 다중 문서에 대한 요약문(initial summary) 작성도 함께 평가된다. 2010년 8월 현재 TAC에서는 자연재해, 테러, 멸종 위기 자원 등 특정 카테고리에 속하는 질의와 관련된 10개 다중 문서에 대해 질의가 속하는 카테고리 관련하여 미리 지정된 여러 속성(aspects)<sup>12)</sup> 정보와 관련된 100 단어 요약문을 작성하는 Guided Focused MDS(줄여서 Guided summarization) 태스크를 진행하고 있다. 이와 동시에 Guided summarization에 대한 Update summarization 태스크도 진행 중이다.

표 1은 최근 2008년 TAC의 Update summarization 태스크의 평가 수치들을 정리한 것이다. Baseline은 10개 문서 중 가장 최근 문서의 첫 100 단어 요약문을 추출한 것이다. Responsiveness, Readability 등 수동 평가에서 기계 요약문은 사람 요약문에 크게 못 미치고 있다. 특별히 한 문서 내 연속된 문장들의 나열인 baseline 요약문은, 내용을 고려하는 Responsiveness 측면에서 기계 요약문에 뒤지고 있으나, 내용을 고려하지 않고 문법성, 응집성 등을 판단하는 Readability에서는 기계 요약문을 능가하고 있다. 사람 요약문들과 기계 요약문들의 평균적 성능에 있어, 자동 평가 지표는, 사람 요약문이 기계 요약문을 능가한다는, 수동 평가 지표의 결과와 높은 상관성이 있는 것으로 보고하였다(Dang & Owczarzak, 2008). 그러나 기계 요약문의 평균적 성능이 아닌 최상위 성능을 고려할 경우 자동 평가 지표들은 기계 요약문이 최하위 사람 요약문과 대등하다는, 보다 정확한 수동 평가의 결과와는 다른, 결과를 보이고 있다. 이는 현재 문서 요약에서 사용되는 최신 자동 평

11) <http://www.nist.gov/tac/>(Text Analysis Conference)

12) 자연재해(natural disaster) 카테고리의 경우 what happened; date; location; reasons for accident/disaster; casualties; damages; rescue efforts 등의 속성(aspects)을 미리 정의하고 있다(<http://www.nist.gov/tac/2010/Summarization/>).

가 지표의 개선이 필요함을 시사하는 측면 중 하나이다.

표 1. TAC-2008 (Update summarization) 수동, 자동 요약 평가 결과 (Dang & Owczarzak, 2008)

	Metric	Initial summary			Update summary		
		Human	Baseline	Machine	Human	Baseline	Machine
Manual	Responsiveness	4.41 ~ 4.79	2.29	1.29 ~ 2.79	4.29 ~ 4.87	1.85	1.10 ~ 2.60
	Readability	4.62 ~ 4.91	<b>3.25</b>	1.37 ~ 2.93	4.58 ~ 4.95	<b>3.41</b>	1.18 ~ 3.20
	Pyramid evaluation	0.52 ~ 0.84	0.18	0.08 ~ 0.35	0.49 ~ 0.76	0.14	0.03 ~ 0.33
Automatic	ROUGE-2	<b>0.108</b> ~ 0.13	0.05	0.03 ~ <b>0.111</b>	<b>0.106</b> ~ 0.13	0.05	0.01 ~ <b>0.101</b>
	ROUGE-SU4	<b>0.140</b> ~ 0.17	0.09	0.07 ~ <b>0.142</b>	<b>0.136</b> ~ 0.16	0.09	0.04 ~ <b>0.136</b>
	BE-HM	<b>0.067</b> ~ 0.09	0.03	0.01 ~ <b>0.063</b>	<b>0.073</b> ~ 0.10	0.03	0.01 ~ <b>0.075</b>

Baseline means the first few sentences of the most recent document

## 5. 결론 및 향후 과제

다양한 출처로부터의 대규모 정보들을 읽고 정리하는 시간을 단축해야 하는 인간의 요구는 텍스트 자동 요약 연구를 이끌어 온 내재된 힘이었다. 1950년대 학술 논문의 요약에서 시작하여 현재까지 뉴스 기사, 전자메일(Corston-Oliver et al., 2004), 회의 기록(Murray et al., 2005), 강의(Nobata et al., 2003), 구어체 대화(Zechner, 2001) 등 다양한 장르 텍스트의 요약이 시도되었다. 특히 뉴스 기사의 요약은 단일, 다중 문서 요약을 포함하여 지난 10년간 DUC, TAC에서 수행된 대규모 요약 시스템 평가의 지속적 주제였다. 이 논문에서는 추출 방식을 중심으로 텍스트 자동 요약 기술의 현황을 제시하였으며 요약 평가 방법과 대규모 자동 요약 대회에 대한 개괄을 기술하였다.

그간의 텍스트 자동 요약 기술은 텍스트의 표층에서 발견되는 어휘의 통계적 특성에 주로 의존하는 추출 요약 기법이 대부분이었다. 추출 요약의 경우 주제 인식을 위해 용어 집합, 어휘/문장 그래프와 같은 문서 표현을 사용하고 있으나 이들은 주로 텍스트 표층 수준의 어휘에 기초하여 만들어지고 있다. 어휘의 의미나 개념에 기초한 보다 심층 수준의 문서 표현을 위해서는 어의 중의성 해소, 대용어 참조 해소, 어휘개념망/온톨로지 기반 개념 관계 및 유사도 측정 기법 등이 전제되어야 한다. 텍스트의 온전한 의미 표현이 전제되어야 하는 추상 요약 기술 역시 특정 분야 글이 다루는 핵심 소재들을 미리 정의된 템플릿 형식으로 이해하는 수준에 그치고 있다.

추출 요약 기법이 모든 유형의 텍스트에 대해 고속의 강인한 요약 결과를 만들 수 있으나 인간의 요약 수준과는 여전히 큰 차이가 있다. 현재의 자연어처리기술 수준을 감안할 때 텍스트의 온전한 의미 표현을 만드는 자동 기법의 출현은 요원하다. 단기적으로 두 문장 혹은 한 단락의 내용을 압축하여 하나의 새로운 문장을 생성하는 언어학적 기법의 개발이 현재 추출 중심 요약의 한계를 극복하는 데 도움이 될 것이다. 텍스트에 대해 문장 단위의 담화 관계를 인식해 둔 담화 구조 표현으로부터 요약문을 추출하는 기법(Marcu, 1997) 또한 현재 추출식 요약의 한계를 극복하는 기대되는 시도 중 하나이다. 이와 관련된 한 연구에서는 담화 관계가 부착된 말뭉치로부터의 기계학습을 통해 93%의 담화 표지 분류 성능을 보고하였다(Pitler et al., 2008). 또한 향후에도 DUC, TAC 등과 같은, 요약 기법에 대한 대규모 평가를 지속적으로 유지하면서 현재 자동 요약 평가 지표가 갖는 문제 해결을 시도하는 새로운 자동 평가 기법의 개발(Lin et al., 2006)이 필요하다.

## 〈초록〉

인간이 다루어야 할 정보가 기하급수적으로 증가하는 문제를 다루기 위해 전산언어학 및 자연어처리 커뮤니티에서는 문서 요약의 자동화 기법이 연구되고 있다. 1950년대부터 시작된 자동 문서 요약 연구는 여러 유형의 문서를 다루면서 단일/다중 문서 요약, 질의 관련 다중 문서 요약 등의 다양한 태스크에 적용하기 위한 추출 및 추상 방식 요약 기법을 시도해 왔다. 이 논문은 추출 방식을 중심으로 텍스트 자동 요약 기술의 현황을 제시하고 요약 평가 방법과 대규모 자동 요약 대회에 대한 개괄 및 향후 과제에 대해 기술한다.

## Abstract

Information that human should read grows exponentially. To deal with this problem, computational linguistics and natural language processing communities have attempted to automate summarizing text. Since its start in 1950's, automated text summarization has handled single-/multi-document summarization using extracting and abstracting techniques, and nowadays specialized its tasks to query-focused multi-document summarization. This paper gives the current state of automatic text summarization techniques focusing on robust, practical extraction-based methods, and describes evaluation methodologies and large-scale summarization evaluation conferences. Finally, future issues are discussed.

## ■ 참고 문헌

- Barzilay, R. & Elhadad, M. (1997). Using lexical chains for text summarization. In Proceedings of the ACL/EACL Workshop on Intelligent Scalable Text Summarization.
- Baxendale, P (1958). Machine-made index for technical literature – an experiment. IBM Journal of Research and Development, 2:354–361.
- Bossard, A., Genereux, M. & Poibeau, T. (2008). Description of the lipn systems at TAC 2008: summarizing information and opinions. In Proceedings of the Text Analysis Conference.
- Brandow, R., Mitze, K., & Rau, L. (1995). Automatic condensation of electronic publications by sentence selection. Information Processing and management, 31(5):675–686.
- Brin, S. & Page, L. (1998). The anatomy of a large-scale hypertextual Web search engine. Computer Networks and ISDN Systems, 30:1–7.
- Carbonell, J., & Goldstein, J. (1998). The use of MMR and diversity-based reranking for reordering documents and producing summaries. In Proceedings of SIGIR-1998, pp.335–336.
- Conroy, J. & O’leary, D. (2001). Text summarization via hidden markov models. In Proceedings of SIGIR, pp.406–407.
- Corston-Oliver, S., Ringger, E., Gamon, M. & Campbell, R. (2004). Task-focused summarisation of email. In Proceedings of ACL, pp.43–50.
- Dang, H. T. & Owczarzak, K. (2008). Overview of the TAC 2008 update summarization task. In Proceedings of the Text Analysis Conference, pp.10–23.
- DeJong, G. (1978). Fast Skimming of News Stories: The FRUMP System. Ph.D. Dissertation, Yale University.
- duVerle, D., & Prendinger, H. (2009). A novel discourse parser based on support vector machine classification. In Proceedings of ACL, pp.665–673.
- Edmundson, H. (1969). New methods in automatic extracting. Journal of the ACM, 16(2):264–285.
- Erkan, G., & Radev, D. (2004). LexRank: graph-based centrality as salience in text summarisation. Journal of Artificial Intelligence Research, 22:457–479.
- Grishman, R. (1997). Information extraction: techniques and challenges, In Pazienza, M. (ed), Information Extraction, Springer, Berlin.
- Halliday, M., & Hasan, R. (1976). Cohesion in English. London: Longman.
- Hovy, E. (2005). Automated text summarization. In Mitkov, R. (ed), The Oxford Handbook of Computational Linguistics, Oxford: Oxford University Press.
- Hovy, E., Lin, C., & Zhou, L. (2005). Evaluating duc 2005 using basic elements. In Proceedings of Document Understanding Conference(DUC).
- Katragadda, R., Pingali, P., & Varma, V. (2009). Sentence position revisited: a robust light-weight update summarization baseline algorithm. In Proceedings of the International Workshop on Cross Lingual Information Access, pp.46–52.
- Kleinberg, J. (1999). Authoritative sources in a hyperlinked environment. Journal of the ACM, 46(5):604–632.
- Kupiec, J., Pedersen, J., & Chen, F. (1995). A trainable document summariser. In Proceedings of SIGIR, pp.68–73.
- Lin, C. & Hovy, E. (1997). Identifying Topics by Position. Proceedings of ANLP, pp.283–290.
- Lin, C. (1999). Training a selection function for extraction. Proceedings of CIKM, pp.1–8.
- Lin, C. (2004). Rouge: a package for automatic evaluation of summaries. In Proceedings of ACL, pp.74–81.
- Lin, C., Cao, G., Gao, J., & Nie, J. (2006). An information-theoretic approach to automatic evaluation of summaries. In Proceedings of HLT-NAACL, pp.463–470.
- Luhn, H. (1958). The automatic creation of literature abstracts. IBM Journal of Research and Development, 2:159–165.

- Mani, I., & Maybury, M. (ed), (1999). *Advances in automatic text summarisation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Mani, I., Firmin, T., House, D., Klein, G., Sundheim, B., & Hirschman, L. (1999). The TIPSTER SUMMAC text summarization evaluation. In *Proceedings of EACL*, pp.77-85.
- Marcu, D. (1997). *The rhetorical parsing, summarization, and generation of natural language texts*. Ph.D. thesis, University of Toronto.
- McKeown, K., & Radev, D. (1995). Generating summaries of multiple news articles. In *Proceedings of SIGIR*, pp.74-82.
- Mihalcea, R. (2004). Graph-based ranking algorithms for sentence extraction, applied to text summarization. In *Proceedings of ACL*.
- Morris, A., Kasper, G., & Adams, D. (1992). The effects and limitations of automated text condensing on reading comprehension performance. *Information Systems Research*, 3(1):17-35.
- Murray, G., Renals, S., & Carletta, J. (2005). Extractive summarisation of meeting recordings. In *Proceedings of ACL*.
- Nenkova, A. (2005). Automatic text summarization of newswire: Lessons learned from the document understanding conference. In *Proceedings of AAAI*.
- Nobata, C., Sekine, S. & Isahara, H. (2003). Evaluation of features for sentence extraction on different types of corpora. In *Proceedings of ACL*.
- Pitler, E., Raghupathy, M., Mehta, H., Nenkova, A., Lee, A., & Joshi, A. (2008). Easily identifiable discourse relations. In *Proceedings of COLING*.
- Radev, D., Jing, H., & Budzikowska, M. (2000). Centroid-based summarisation of multiple documents: sentence extraction, utilitybased evaluation, and user studies. In *Proceedings of ANLP/NAACL*, pp.21-30.
- Salton, G., Singhal, A., Mitra, M., & Buckley, C. (1997). Automatic text structuring and summarization. *Information Processing & Management*, 33(2):193-207.
- Shen, D., Sun, J., Li, H., Yang, Q., & Chen, Z. (2007). Document summarization using Conditional Random Fields. In *Proceedings of IJCAI*, pp.1805-1813.
- Sparck-Jones, K., & Galliers, J. R. (1996). *Evaluating natural language processing systems*. Berlin: Springer.
- Sparck-Jones, K. (1999). Automatic summarising: Factors and directions. In Mani, I. & Maybury, M. (ed), *Advances in automatic text summarisation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Sumita, K., Ono, K., Chino, T., Ukita, T., & Amano, S. (1992). A discourse structure analyzer for Japanese text. In *Proceedings of the International Conference on Fifth Generation Computer Systems*, volume 2, pp.1133-1140.
- Svore, K., Vanderwende, L., & Burges, C. (2007). Enhancing single-document summarization by combining RankNet and third-party sources. In *Proceedings of EMNLP-CoNLL*, pp.448-457.
- Teufel, S., & Moens, M. (1997). Sentence extraction as a classification task. In *Proceedings of ACL*, pp.58-65.
- Zajic, D. Dorr, B., Lin, J., & Schwartz, R. (2007). Multi-candidate reduction: Sentence compression as a tool for document summarization tasks. *Information Processing and Management*, 43:1549-1570.
- Zechner, K. (2001). Automatic generation of concise summaries of spoken dialogues in unrestricted domains. In *Proceedings of SIGIR*, pp.199-207.



‘문서 자동 요약의 현황과 과제’에 대한 토론문

■ 김재봉(광주교육대학교)



## 주제 발표 4

## 문서 자동 요약 기술의 발전을 위한 학제적 접근의 필요성과 과제

서혁\*·오은정\*\*·곽진영\*\*1)

## 〈차례〉

1. 머리말
2. 요약하기 연구와 문서 자동 요약
3. 학습자와 컴퓨터의 요약 능력 비교-MS Word 2003을 중심으로
4. 학제적 측면에서의 시사점

## 1. 머리말

국어교육이 학문의 한 분야로 자리 잡은 지도 짧게는 20년, 길게는 반세기를 넘어서고 있다. 2011년에 만 20년으로 성년을 맞이하는 국어교육학회도 새로운 도약을 위해, 미래지향적 측면에서 연구 영역의 확장과 새로운 연구 방법의 도입이 절실한 때가 아닌가 생각된다.

국어교육은 인문학적이면서도 사회학적 성격을 함께 지니고 있다. 교육 연구 자체가 사회학적, 인문학적, 과학적 성격을 가진 응용적 학문이다. 국어는 도구이자 문화이며, 그 교육 및 연구는 인문학적, 사회학적 성찰과 탐구를 지향하되, 기본적으로 과학적, 공학적 접근에도 관심을 둘 필요가 있다. 학문의 발전은 연구 내용, 연구 분야, 연구 방법의 개발, 확장, 축적에 따른 인적, 사회적, 역사적 기여에 달려 있다. 국어교육은 지금까지 교육을 통하여 수없이 많은 인적, 사회적 기여를 해 온 것이 사실이지만, 좀 더 과학적이고 체계적인 접근 노력이 없이는 현재의 위상을 유지하기도 쉽지 않을 수 있다. 인접 학문과의 학제적 연구는 새로운 학문의 개발은 물론 기존 학문 영역의 발전을 위해서도 필수적인 과제가 되고 있다.

모든 학문 영역이 그러하듯이 국어교육 역시 궁극적으로 인간의 이해, 기술, 문화와 문명, 존재 모두에 답하고 새로운 의미를 부여할 수 있어야 할 것이다. 학습자, 국어 이해와 표현, 언어문화예술 감상에 초점을 두고 있는 국어 교육 연구도 단순히 텍스트와 학습자라는 나무와 숲에서 더 나아가 인간과 삶의 세계와의 유기적 관계와 발전에 대해서도 관심을 가져야 할 것이다. 국어교육학회의 이번 학술대회 주제인 “국어교육과 디지털 리터러시” 역시 이러한 맥락에서 설정된 한 시도로 이해된다. 특히 현재도 그러하지만 미래 사회는 IT와 디지털 기술 및 연구가 인간의 삶에 더욱 중요한 영향을 미칠 것이 분명하며, 향후 더욱 다양한 접근과 시도가 있어야 할 것으로 생각된다.

이러한 맥락에서 이 글은, 1990년대 이후 지속적으로 발전되어 오고 있는 컴퓨터 정보 과학의 분야에서 중요한 한 부분을 차지하고 있는, 문서 자동 요약(또는 자동 문서 요약, Automatic Document Summarization)과 관련하여 국어교육 전공자의 시각에서 각 영역의 연구 성과들을 간단히 살펴보고, 외람되지만 학제적 상호 참조가 필요하다고 생각되는 몇 가지 의견을 제시하고자 한다.<sup>2)</sup> 이를 위해 기존에 국어교육 분야에서 주로 학습자를 대상으로 한 요약 관련 연구 성과들을 간략히 살펴본

1) \*이화여대 국어교육과 교수(shcore@hanmail.net), \*\*이화여대 박사과정

후, 컴퓨터 정보 과학 분야에서 연구되어 온 정보 검색과 문서 자동 요약과 관련한 연구들의 주요 내용들을 살펴서 비교 검토한 후 상호 참조가 필요한 향후 과제들에 대해서 간단히 언급하고자 한다.

“요약”에 대한 연구는 텍스트언어학에서 1970년대 이후 Kintsch & van Dijk(1978), Brown & Day(1980), Han & Goldman(1983) 등을 중심으로 비교적 활발하게 연구되어 왔고, 국어교육 분야에서도 현재까지 비교적 꾸준히 진행되어 있다.

인간과 컴퓨터의 요약 능력의 비교 대조를 위해, 다소 시의성은 떨어지지만 상용화 되어 널리 보급된 바 있는 MS Word 2003버전에 적용되었던 문서 자동 요약 기능을 활용했다.<sup>3)</sup> MS Word는 주지하다시피 세계적으로 일반화 된 프로그램으로서, 국내에서도 아래아 한글 프로그램과 함께 점차 그 사용자가 늘고 있는 추세이다. 흥미로운 것은 MS Word 2003버전에 포함되어 있던 문서 자동 요약 기능이, 2007년 버전에서는 영어 버전에서만 사용자가 선택 설치하도록 되어 있고, 2010년 버전에서는 영어와 한글 버전 모두에서 제거되었다는 점이다. MS Word의 문서 자동요약 기능의 원리나 후속 버전에서의 기능 삭제 이유 등에 대해서는 잘 알려져 있지 않으나, 아직은 완전하지 못한 기술 수준의 한계를 인정할 것이 아닌가 생각된다.

MS Word의 문서 자동 요약 기능이 비록 관련 분야에서 최신의 연구 성과들을 오롯이 반영하고 있는 것은 아니며, 최근에서는 더욱 다양하고도 효율적인 성과물들이 개발되어 웹 검색 등에서 활발하게 적용되고 있는 것으로 알려져 있다. 더구나 MS Word의 문서 자동 요약 기능의 기술적 과정이나 절차, 원리 등이 공개되어 있는 것도 아니고 그것에 접근하기도 쉽지 않은 것으로 보인다. 특히 관련 분야의 전문가인 강인수 교수의 조연이나 추교남(2007)에 따르면 MS Word의 문서 자동 요약 기능보다도 훨씬 우수한 연구 성과들이 보고되어 오고 있다. 후술되겠지만 추교남(2007)의 자동 요약과 관련한 주요 방법들의 비교에서, MS Word의 방식은 43%의 수행률을 보임으로써 60~90%에 이르는 다른 방법들<sup>4)</sup>에 비해서 가장 낮게 나타났다.

이러한 상황에도 불구하고 본고에서 MS Word 2003 버전을 중심으로 인간의 요약 능력과 컴퓨터의 문서 자동 요약 기능을 비교하게 된 것은, 연구자 개인의 오래된 관심과 호기심의 결과이기도 하지만, 문서 자동 요약과 관련한 컴퓨터 공학에 비전문가인 필자를 포함한 독자들에게 가장 쉽고도 명료하게 접근 가능한 방법이기 때문이다.

## 2. 요약하기 연구와 문서 자동 요약

### 2.1. 요약하기 연구의 흐름과 제한점

국어교육의 핵심 목표는 국어 이해·표현을 중심으로 하는 문식성(文飾性, literacy), 사고력, 언어문화예술품 감상 능력 신장을 핵심으로 한다. 문식성의 가장 기본적인 내용은 요약하기이다.<sup>5)</sup> 국외에서의 요약하기 연구 성과를 요약하면 다음과 같다.<sup>6)</sup>

1980년대를 전후하여 요약규칙과 학습자에 대한 적용 연구가 구체화되기 시작했다. Kintsch & van Dijk(1978)에서는 텍스트의 중요 내용을 거시 규칙 전략을 통하여 요약하는 이론적 근거를 제공하였으며, 요약하기 규칙으로 “삭제, 선택, 일반화, 재구성”을 제시하고 있다. 한편 Brown & Day(1980)에서는 “복사-삭제, 상위어로 일반화(superordination), 중심문장(topic sentence) 선택, 중심문장 생성”을, Han & Goldman(1983)에서는 “복사, 결합, 선택, 생성”의 네 가지를 제시하고 있다(서혁, 1991:34). 그런데 이들이 제시

---

2) 참고로 필자는 컴퓨터 공학 분야에는 문외한이지만 컴퓨터를 활용한 정보 검색과 처리, 문서 자동 요약을 중심으로 한 몇몇 연구 성과와 기술들을 대략적으로나마 살펴보면, 기존에 이루어져 온 국어학 및 국어교육 관련 연구 성과들이 상호 학제적 관련성이 생각했던 것보다도 훨씬 깊다는 것을 확인할 수 있었다.

3) 이 글에서 MS Word 2003의 자동 요약 실험 비교 및 기타 자료 정리 부분은 필자가 담당했던 2010-1학기 이화여대 대학원 석박사 과정 수업에서 오은정, 박진영, 고경은, 김규연, 김선경, 이소라, 문영은, 박윤진 선생 등이 본 연구에 많은 도움을 주었다. 수고에 심심한 감사를 표한다.

4) 최근까지 이루어진 주요 자동 요약 방법으로는 “문맥 분석 기반 방법”, “육하원칙 활성화 기반 방법”, “두문(頭文, 신문기사의 lead)기반 방법”, “제목 기반 방법”, “제목+중용어휘 위치 기반 방법” 등이 있다.

5) 최근에는 멀티미디어 등 매체의 발달과 다양화에 따라, 문자 중심의 읽고 쓰기 능력을 가리키던 문식성의 개념이 소리, 문자, (동)영상 등 복합매체에 힘입어 ‘다중 문식성(multiliteracies)’이 강조되고 있다.

6) 국내의 요약하기 연구와 관련한 주요 성과는 장철순(2008)에 잘 정리되어 있다.

하고 있는 삭제와 선택은 거의 동시에 이루어지며, 선택에는 삭제의 개념이 부수적으로 뒤따르는 것으로 볼 수도 있다. 따라서 요약 규칙은 “중심문장 선택, 상위어로 일반화, 중심문장의 생성(재구성)”의 셋으로 압축될 수 있다.

Baumann(1986)에서는 직접교수법을 활용하여 중심내용(main idea)의 이해 능력을 향상시키기 위한 수업의 단계를 상세하게 제시하고 있다. Brown & Day(1983)에서는 초·중·고등학생과 대학생들의 전략 양상 비교하여 학년에 따른 요약 능력의 차이를 밝혀내고, 요약하기에 관한 지식과 전략을 가르쳐야 할 필요성을 제시하고 있다. Winograd(1984)에서는 능숙한 독자와 미숙한 독자를 비교하여 글을 요약할 때의 전략적인 어려움을 실험 결과를 통해 보여주고 있다.

한편 James Flood & Diane Lapp(1986)에서는, 서혁(1991)에서도 강조하고 있듯이, 중심내용 파악을 읽기와 쓰기의 관련성 차원에서 접근하고 있다. David Cooper(2006)에서도 텍스트 의미 구성 전략으로서의 요약하기의 개념 및 전략을 소개하고 있다.

국내의 요약하기 연구로는 주로 학습자의 독해 처리와 글의 이해, 요약 능력과 관련하여 이루어져 왔는데, 천한신(1989), 서혁(1989), 임두순(1989), 김재봉(1996, 1999), 김봉순(1996, 1999), 이수희(2005), 장철순(2008)을 비롯하여 상당수의 연구 결과들이 최근까지 이루어져 오고 있다.

천한신(1987)에서는 요약 능력과 인지 발달과의 상관성, 중요도 파악 능력과 요약 능력의 관계를 다루고 있다. 서혁(1991)에서는 문장과 단락의 중요도 파악 능력이 학습자의 요약능력 및 밀접한 관련이 있다는 점을 학습자의 수준에 따라 구체적으로 분석, 제시하고 있다.

임두순(1989)에서는 독해 전략 훈련의 학습 효과와 관련하여 중심 내용 파악 전략과 정교화 전략을 비교대조한 후, “수정, 삭제, 첨가, 재구조화”를 중심으로 하는 정교화 전략이 효과적임을 제시하고 있다.

이삼형(1994)에서는 요약이 독자들의 정보처리 능력을 평가할 수 있는 주요 지침이라고 보고, 텍스트 내용 구조 분석을 통해 정보들 간의 구체적인 관계 유형을 제시함으로써 단락의 구분과 중심내용 파악의 이론적 기초를 제공하고 있다.

김봉순(1996)에서는 담화의 표지의 상세화를 통한 텍스트의 의미구조를 밝히고자 했으며, 김봉순(1999)에서는 설명적 텍스트의 의미구조를 포괄성, 선호성, 상호성이라는 세 원리에 의해 분석하고 중심내용이 결정되는 원리를 규명하고자 했다.

김재봉(1999)에서는 요약 전략을 분절 구조 활용 전략, 주제 구조활용 전략, 관계 구조 활용 전략으로 제시하고 요약방법, 요약기능에 대해 구체화하고 있다. 이수희(2005)에서는 독자의 요약하기 목적과 내용, 형식에 따라 다양한 요약이 가능함을 보여주고 있다.

요약하기의 결과는 요약하는 사람의 언어능력, 지식, 목적, 관심에 따라 다를 수 있다.

요약하는 능력의 차이를 Marton과 Säljö(1976)는 4가지 이해 수준으로 <표 1>과 같이 제시하였다.

〈표 1 : 요약하기의 인지적 수준, Marton과 Säljö(1976)〉

4수준	필자의 논의점의 요약, 지지되는 증거사항, 결론에 도달하는 개인적 사고 내용을 모두 포함하는 경우 √요약규칙이 효과적으로 사용됨 √주제문의 작성이 자신의 스키마로 재구성되어 있음
3수준	결론을 요약적으로 제시하기는 하지만, 증거제시의 불충분과 개인적 사고 내용의 불명확성을 보여주는 경우 √주제문에 해당하는 내용이 포함되어 있기는 하지만 그것을 지지하는 세부 정보가 불충분함 √일부 핵심 정보만을 복사, 삭제 규칙에 따라 옮겨 놓음
2수준	결론을 도출하지 못하고 세부 사항만 상술한 경우 √주제문에 해당되는 내용이 빠짐 √정보의 일부분만을 옮겨 나열해 놓음
1수준	결론이나 세부사항이 모두 불충분하고 합당치 못한 정보의 제시, 개인적 사고의 취약성을 보여주는 부분 √주제문에 해당되는 내용, 세부 사항에 대한 내용 모두 불충분함 √텍스트와 관련 없는 내용을 기술

전술한 국내의 연구 성과들을 살펴보면 인간의 독해 과정에 초점을 둔 요약하기 연구는 주로 담화-텍스트의 처리 과정, 담화-텍스트의 구조 및 정보의미의 관계, 담화표지, 중심내용 파악과 요약 능력 지도에 초점이 있는 것을 알 수 있다. 특히 요약의 결과물이 단순히 문장의 주요 내용을 간추리는 방식이 아니라 핵심정보들을 바탕으로 (학습)독자의 사고 과정을 거쳐 새롭게 재구성하는 데 초점을 두고 있음을 알 수 있다. 이는 문서 자동 요약이, 자연언어 처리의 어려움과 한계 때문에, 중심 문장의 추출에 초점을 둔 것과 차이가 있음을 말해 준다.

## 2.2. 문서 자동 요약 연구 현황과 제한점

문서 자동 요약에 대한 연구는 1960년대에 시작된 것으로 알려져 있다(김금영 외, 2002). 국내에서는 1990년대 후반에 21세기 세종계획 프로젝트가 가동되면서 국어 말뭉치(코퍼스) 구축 작업이 본격화되면서 더욱 탄력을 받게 되었다고 할 수 있다. 특히 1990년대 들어 전세계적으로 컴퓨터 보급이 일반화 되면서 인터넷 등을 통한 효과적인 정보의 검색 기술의 필요성에 따라 인간의 언어를 컴퓨터 등으로 처리하는 자연언어처리 연구가 핵심적인 과제로 대두되었다. 여기에는 정보검색, 문서 자동 분류, 문서 자동 요약, 맞춤법 검사기, 기계번역, 음성합성, 음성인식 등이 속한다. 다양한 연구 노력의 결과 최근의 자연언어 처리 기술은 매우 빠른 속도로 발전하고 있는 것으로 보인다.

그런데 컴퓨터가 인간의 의사소통 능력과 유사한 자연언어 처리 능력을 갖추기 위해서는, 음운, 형태, 어휘, 통사, 담화-텍스트, 화용과 관련한 언어 규칙은 물론 세상사적 지식을 포괄하는 알고리즘으로 재구성되어야 하는 새로운 엄청난 작업이기 때문에 지금보다도 훨씬 완벽한 수준의 인공지능이 만들어지기까지는 아직도 상당한 시일이 걸릴 것으로 예상된다. 자연언어 처리가 어려운 가장 큰 요인 중의 하나는 자연언어의 중의성(重義性)에 기인한다는 데 큰 이의는 없는 것으로 보인다.

자연언어 처리 분야에서도 가장 일찍이 연구되기 시작한 분야가 바로 문서 자동 요약이 아닌가 생각된다. 문서 자동 요약은 단일 혹은 다중의 문서에서 중심 내용을 추출하는 정보과학 기술 또는 그 결과물을 가리킨다. 문서 자동 요약은 인터넷 등의 웹 검색 엔진을 통해 사용자에게 효율적이고 편리한 정보 검색 및 처리를 위한 것이다.

김금영 외(2002)에 따르면 자동 문서 요약은 접근 방법에 따라 크게 문장추출 기반 요약 시스템과 정보추출 기반 요약 시스템으로 나눌 수 있다.

문장추출 기반 요약 시스템은 통계적인 방법, 위치, 단서단어를 이용하여 중심문장을 선택하여 요약문을 생성하는 것을 말한다. 구체적으로는 통계적 정보를 이용한 요약<sup>7)</sup>, 문장특성을 이용한 요약<sup>8)</sup>, 의미구조를 이용한 요약<sup>9)</sup>, 수사적 구조를 이용한 요약으로 나눌 수 있다.

정보 추출기반 문서 요약 시스템은 정해진 개념들을 문서 내에서 추출하여 주어진 템플릿을 채우는 방식의 요약문을 말한다. 이와 유사한 질의기반 자동문서 요약은 주어진 1개 이상의 명사로 이루어진 질의에 대해서 관련 있는 문장 단위를 추출하는 방식을 말한다. 이는 인터넷 검색 사이트에서 찾고자 하는 관련 어휘를 입력하면 웹상에 존재하는 다양한 문서 중에서 관련되는 내용을 요약적으로 제시해 주는 데 유용하다.

초기의 영어 문서 자동 요약 프로그램인 ECON(English Text CONdensing)에서는 각 문장에서 중요한 단어만을 남겨두고 지우는 삭제 규칙을 중심으로 이루어진 것으로 알려져 있다.<sup>10)</sup> 그런데 문장을 구성하는 단어들의 취사선택은 자칫 너무 일반

7) 단어의 출현 빈도와 말뭉치 내의 단어 사용 빈도를 이용하여 문장을 추출하는 방식을 말한다. 클러스터 구조를 이용한 문서 자동 요약 방법이 대표적이라고 할 수 있는데, 이는 텍스트 내에서 단어의 중요도를 고려하여 색인어를 추출한 후, 문장 간의 관련도, 유사도를 계산하여 문장 클러스터를 작성한 후 유사도를 통해 관련성이 가장 높은 문장들을 중심으로 요약문을 산출하는 것이다. 이때 요약문의 분량에 따라 대형 클러스터에서 소형 클러스터로 점차 요약 텍스트에 포함되는 내용이 확장되어 간다.

8) 중심 문장을 추출하여 요약문에 나타낼 수 있는 어휘 특성과 확률 정보를 이용하여 요약문을 생성하는 방식을 말한다.

9) 텍스트 내의 중심문장과 개념들의 연관 관계를 바탕으로 한 요약.

적인 진술에 그쳐 실질적 의미가 없는 요약문을 구성하거나 원문의 의도와 다른 요약문을 생성할 우려가 있다. 실제로 요약 규칙에서의 삭제규칙은 선택규칙에 부차적으로 적용되는 규칙으로 이해하는 것이 타당하다.

문서 자동 요약 결과물 평가 기준의 핵심은 재현율(Recall Ratio)와 정확률(Precision Ratio)이다. 재현율은 전체 어휘 중 중심 내용으로 압축하는 비율을 가리키고(요약 어휘량/전체 어휘량), 정확률은 요약 결과물의 문법적 정확도를 가리킨다. 그런데 재현율과 정확률이 떨어지는 것을 방지하기 위해 현재로서는 대체로 중요 문장 추출 방식을 선택하고 있는 것으로 보인다. 이는 다음과 같은 진술에서도 확인된다.

“요약문의 질을 높이기 위한 좀 더 적극적인 시도으로써 절 단위의 요약은 하거나, 문장의 절을 삭제하는 식의 요약을 고려할 수 있으나, 정보전달 오류의 가능성을 높이고, 정보의 내용이 약화되는 가능성이 매우 높게 존재한다. 물론, 인공지능의 정교하고 광범위한 지식을 동원한다면 어느 정도 성과가 있을 수 있지만 현재로서는 그러한 연구는 제대로 시도된 바가 없다. 결국 현재 시점에서 상용화를 위한 요약은 가장 적절한 문장을 선택하는 문제라고 볼 수 있다.” (김태희 외, 1999:67)

아울러 김태희 외(1999:67-68)에서는 복합 방법에 의한 문서 자동 요약 방법이 그나마 가장 효과적이라고 제시하고 있다. 즉, 단어 출현 빈도를 중심으로 한 통계적 방법과 텍스트 구조 지식 등을 중심으로 하는 지식기반적 방법의 총체적 시각(Wholism)이 필요함을 언급하고 있다.

추교남(2007)에서는 하위범주화(의미)사전을 통한 ‘문맥 분석 기반 방법’이 기존에 이루어진 다양한 자동 요약 방법<sup>11)</sup> 들 중 가장 효과적임을 제시하고 있다.(기존의 다양한 자동 요약 분석 방법과 원리에 대한 소개는 시간과 지면 관계상 후고를 기약한다.)

〈표 2: 주요 자동 요약 방법의 정확도 비교 (추교남, 2007:109)〉

구분	문맥 분석 기반 방법	육하원칙 활성화 기반 방법	두문 기반 방법	제목 기반 방법	제목+중요어휘 위치 기반 방법	MS-Word
정확도	91%	74%	70%	68%	55%	43%

문맥 분석 기반 방법이 일종의 개념망을 통한 의미적 접근이 강한 반면에, 육하원칙 활성화 기반 방법은 수사구조를, 나머지 ‘두문, 제목, 제목+주요 어휘 위치’ 기반의 방법들은 통계적 빈도수에 더 의존하고 있는 것으로 판단된다. 물론 컴퓨터로 이루어지는 자동 요약 기능의 속성상 모든 방법에서 통계적 연산 과정은 기본적으로 활용되는 방법이라고 봐야 할 것이다.

자동 요약의 정확도가 대체로 70~90%까지 이르고 있다는 것은 상당히 놀라운 사실이다. 물론 아직은 실험적 수준인 경우가 많고, 완성되어 상용화되기까지는 자연언어와 세상사 지식의 개념망을 확충하는 등의 온톨로지 개발 구축 노력이 뒤따라야 할 것이다.

여기에서 MS-Word의 방법은 2003버전을 가리키는 것으로 보이는데 정확률이 가장 뒤떨어지는 것으로 나타난다. 김계성 외(2003)의 ‘단란 자동 구분을 이용한 문서 요약 시스템’ 연구에서도 재현율과 정확률이 각각 .64와 .49로서, MS Word의 .33, .39에 비해 훨씬 뛰어난 것을 보여주고 있다. 2007버전부터 해당 기능을 제거하기 시작하는 이유를 확인할 수 있다. 본고에서 MS Word의 자동 요약과 학습자의 요약 수행 결과를 비교해 본 실험 결과는 별도의 절에서 후술된다.

10) 김태희, 박혁로, 신중호(1999), 검색/요약/필터링을 위한 텍스트 이해 모형 및 처리기술 개발, 과학기술부, p.12.

11) 자동요약의 주요 방법은 연구자에 따라 다양하게 명명되고 있기도 하다. 통계적 빈도수, 어휘의미장, 제목기반, 두문기반, 구조중심, 의미기반 개념망, 온톨로지, 여기에서 개념망이란 “상하위, 동의, 유의, 반의, 포함(전체-부분), 오용, 관련어” 관계를 통해 상호 의미 관계를 구축하는 것이다. 즉, 개념망 구축은 국어사전 혹은 전문용어사전에 등재된 표제어에 대해서 개념어 간의 의미적인 관계를 연결시키는 것으로서, 아직까지는 국어에 대한 전문 지식을 가진 사람에 의해 하나하나 수작업으로 구축되는 것이 일반적이다.

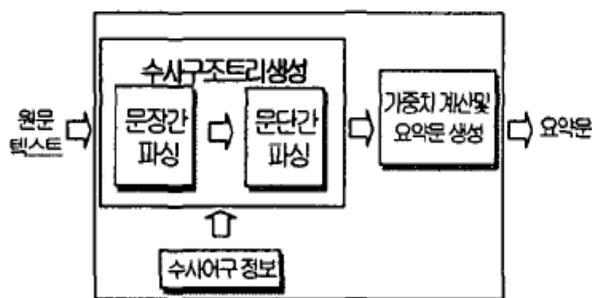
또한 본고에서 관심을 가지고 있는 수사구조를 이용한 자동 요약 방법과 관련하여 김태희 외(1999:68)에서는 일찍이 다음과 같이 기술한 바 있다.

“수사어구 데이터베이스와 서술어의 수사관계 패턴 데이터베이스를 강화하여 수사어구 추출단계의 기능보강 및 서술어구 추출단계의 기능을 보강하여 수사어구의 위치에 관계없이 입력문장의 수사관계를 규명할 수 있도록 향후 연구가 계속되어야 할 것이다.”

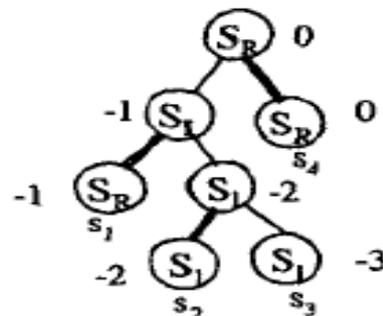
그런데 이 지적에서 “수사어구의 위치에 관계없이”라는 진술은 본 연구자의 입장에서는 재고의 여지가 있다고 판단된다. 이 연구물이 1999년도의 것으로 상당한 기간이 흘렀다는 점을 감안해야 하겠으나, 수사관계에서 수사어구의 위치는 문맥에 따라 차이는 있겠으나 요약과 관련하여 중요한 의미를 갖는 정보에 해당한다. 다시 말해서 텍스트는 특정 맥락에서 발신자가 자신의 전달하고자 하는 정보를 글의 전개 과정에 따라 제시하는 것으로 비유하자면 건축물의 평면적 전개도와 같다. 일반적으로 문자 텍스트의 경우 입체적 사고를 문자와 종이라는 평면에 구조화하여 제시하는 방식이다. 이때 비록 평면적 문자의 나열이라고 할지라도 텍스트 자체는 일정한 방향(글의 전개 방향)과 운동량(정보의 중요도)을 갖는 벡터(Vector)에 해당한다고 볼 수 있다. 이런 맥락에서 문서 자동 요약은 기본적으로 텍스트의 벡터 값을 구하는 것에서 출발한다고 볼 수 있다. 따라서 수사어구를 비롯한 텍스트 요소들의 위치 값은 인간의 텍스트 처리 과정에서는 물론 컴퓨터를 활용한 문서 자동 요약에서도 중요한 의미를 갖는다.

실제로 김건오 외(2002)의 “어휘 클러스터링을 이용한 자동 문서 요약”을 비롯하여 최근의 자동 요약 관련 연구물에서는 텍스트 내용어휘 분석 시 벡터로 변환시켜 컴퓨터 저장 공간에 벡터화의 개념을 도입하여 접근하고 있다. 다만 이때의 벡터의 개념이 정확히 텍스트 전개의 흐름을 반영하고 있지는 못하다는 생각이 든다. 텍스트 전개의 논리적 흐름보다는 기본적으로 중요도 판정을 위한 가중치 계산에 초점을 두고 있는 것으로 보이기 때문이다.

이유리, 최기선(1999)에서는 수사구조를 이용한 텍스트 자동 요약을 시도하고 있다. 위 논문에서는 텍스트 내 단어들의 의미 연결구조를 이용하는 요약 시스템의 경우 WordNet과 같은 시소러스에 저장된 의미 관계정보만을 이용하므로 특정 텍스트에서의 단어들의 관계를 파악하는 데는 한계가 있다는 문제의식에서 출발한다. 이를 보완해 줄 수 있는 단서로 텍스트의 수사구조에 주목하는 것이다. 이때의 수사 구조는 대체로 담화표지를 활용한 문장 간의 연결 관계에 초점을 두고 제한적 실험을 시도하고 있다. 해당 논문에서는 담화표지 대신에 ‘수사어구’라는 표현을 사용하고 있으며, “그러니까, 그래서, 왜냐하면, 즉, 뿐만 아니라, 따라서, 예를 들어, 하지만, 따라서” 등의 접속어구, 지시어, 숙어표현에 제한하여 분석하고 있다. 이 경우 한 단락 정도의 짧은 텍스트에서는 효과적으로 작동할 수 있으나 여러 단락으로 이루어진 긴 텍스트의 경우에는 적용이 쉽지 않다는 단점이 있다.



[그림 1] 수사구조를 활용한 요약시스템의 구성  
(이유리·최기선, 1999: )



[그림 2] 가중치가 부가된 수사구조 트리  
(이유리·최기선, 1999: )

수사구조를 활용한 문서 자동 요약은 기존에 어휘소 반복을 중심으로 하는 빈도수 조사 방법에 비해 진일보한 것이라 할 수 있으나 텍스트의 전반적 구조 분석의 방법으로는 아직 미흡하다고 판단된다. 즉, 텍스트의 거시구조 파악 노력이 좀 더 필요하고, 어휘소의 반복성과 의미관계, 상하위어 등을 포괄하는 통합적 온톨로지 체계의 도입이 요구된다.

아울러 텍스트의 수사구조와 수사어구의 정밀화 작업이 필수적으로 체계화 되어야 할 것이다. 또한 수사구조 역시 문장 간, 문단 간 수사 구조의 개념에 더하여 텍스트 전체의 수사구조로 확장되어야 할 것이다. 이와 관련하여서는 van Dijk, Kintsch, 서혁(1996), 김봉순(1996), 이해운(2007) 등에서 논의된 바 있는 텍스트 구조 분석, 거시구조, 초구조(Superstructure) 등의 개념을 참조할 필요가 있다. 특히 이해운(2007)에서는 담화표지에 따른 텍스트 구조분석을 통해, 동화/신문기사/학술논문이 각각 “연쇄(sequene)/연접, 상세화/연접, 상세화, 수단”으로 상이한 텍스트 구조를 갖는다고 보고, 궁극적으로 텍스트에 따른 초구조(Superstructure)의 차이를 밝히고자 시도하고 있다. 이 역시 수사구조를 활용한 문서 자동 요약에 시사하는 바가 크며, 텍스트 연구자들의 과제가 되리라고 본다.

서혁(1996)에서는 담화의 구조와 관련한 논의에서 수사적 구조를 텍스트 전체에 흐르는 특징적인 표현 장치와 전체적인 구조에 가까운 개념으로 보고자 했다. 예컨대 특정 정보나 주장을 나열하는 경우, “……는 다음과 같이 세 가지 측면에서 살펴볼 수 있다. 첫째, ……(또는 먼저, 우선, 무엇보다도 등), 둘째, ……; 셋째, ……”와 같은 특징적 구조를 갖는 경우가 많다. 이때 ‘첫째’, ‘둘째’, ‘셋째’ 등의 서수사는 예컨대 “우리 첫째 아이는……”에서의 ‘첫째’와 혼란의 여지가 있으나, 담화표지로서 작동할 때의 “첫째, 둘째, 셋째”는 바로 다음에 반점(.)으로 이어지고, 또한 대체로 담화상의 등간격을 유지하려는 속성을 지닌다는 점에서 비교적 분명하게 확인될 수 있다. 이는 주술호응의 규칙에 비교하여 텍스트의 수사적 호응 구조의 하나로 볼 수 있다.

수사구조를 활용한 문서 자동 요약 연구에서는 주로 문장간 또는 문단간 수사 구조를 중심으로 접근하고 있는데, 담화 텍스트 전체의 수사(호응)구조나 초구조(Superstructure)에 대한 관심과 연구 도입이 필요하다고 판단된다. 물론 이는 국어 텍스트 연구자들의 과제가 될 것이다. 그밖에 문서 자동 요약과 관련한 몇 가지 문제점과 과제를 지면 관계상 간략히 제시하면 다음과 같다.

#### ■ 종합적 접근법의 문제, 온톨로지의 가능성과 한계

온톨로지의 구축작업과 함께 수사구조, 통계적 빈도수, 제목 기반 등의 방법이 종합적으로 활용되는 방안이 필요하다고 본다. 그 기술적 가능성에 대해서는 문외한인 필자로서는 알 수 없으나, 현재의 연구와 기술 발달 속도로 그리 멀지 않은 기간 내에 충분히 가능하리라고 판단된다.

#### ■ 맥락적 정보 고려 부족

기존의 자동 요약 방법들에서 문맥 기반의 방법들은 많이 연구되고 있으나, 발신자와 수신자의 상황맥락, 사회문화적 맥락 정보에 기반한 ‘맥락적 정보 기반’의 방법이 시도되지 않는 것이 좀 의아하게 생각된다. 이는 물론 필자가 과문한 탓일 수 있으나, 아직까지는 주어진 텍스트 내의 문맥 기반에 제한된 방법이 주를 이루고 있는 듯하다. 물론 종합적인 맥락 기반의 방법 역시 보다 완전한 온톨로지의 구축과 밀접한 관련이 있을 것으로 판단된다.

#### ■ 발신자의 의도, 목적, 태도(양태 등) 처리 부족

이는 일정 부분 전술한 맥락적 정보와 관련된다.

#### ■ 요약시 텍스트의 생산(표현)적 측면(창안, 창출) 기술 미흡

학습자에게 요구되는 요약 능력과 같은 수준이 되기 위해서는 컴퓨터의 자연언어 의미 처리 능력과 문법적 표현 능력 앞으로 훨씬 더 보강되어야 할 것이다.

### 3. 학습자와 컴퓨터의 요약 능력 비교-MS Word 2003을 중심으로<sup>12)</sup>

본 연구에서는 현행 교육과정에서 학습을 진행하고 있는 초등학교 6학년 한 학급의 어린이들과 MS word 2003프로그램에 <세대 문화의 갈등(부록 1)>이라는 글을 요약하게 하였다.<sup>13)</sup>

MS Word 프로그램 2003에서는 25%, 50%, 75%의 선택사항을 차례로 실행한 것이다. 이 자동 요약 기능은 리포트, 정부 보고서, 기술 문서, 논문 등과 같은 구조화된 문서에서 아주 잘 작동하며, 비교적 구조화되지 않는 문서에서는 잘 작동하지 않는다고 소개되고 있다(MS Word 2003 매뉴얼).<sup>14)</sup> 자동 요약 기능은 문서에서 문장을 분석하고 점수를 매겨 주요 문장을 결정하는 방식으로, 만약 문서에서 자주 사용되는 단어를 포함하는 문장은 높은 점수를 얻게 되는 형식이다.

#### 3.1. 학습자의 요약 능력 평가

본 연구에서는 서혁(1994)과 7차 교육과정에서 제시하는 원리를 조합하여 아래 <표 3>의 요약규준을 구성하여 학습자와 워드 프로그램의 요약문을 평정하였다. 평가는 현장 교사를 포함하여 대학원 석·박사 과정에 재학 중인 3명의 전문가들에 의해 실시되었다.

<표 3 : 요약하기 평정 기준>

평정 기준	내용적 요소			형식적 요소	
	맥락성(20)	완결성(20)	독창성(20)	조건 준수(20)	세부사항(20)
평정 질문	핵심적 요소와 지엽적 요소를 구분하고, 글의 흐름에 따라 왜곡하지 않고 논지를 기술했는가?	요약문 자체가 하나의 완결된 글의 성격을 가지는가?	이해한 내용을 자신의 표현으로 재구성하였는가?	제시된 조건에 따라 글을 작성하였는가?	맞춤법, 단락 나누기 등 국어지식의 사용이 올바르게 반영되었는가?

연구대상 35명의 학습자에게 <부록 1>의 '세대 문화의 갈등'(교사용지도서 수록 글)이라는 글을 읽게 하고 800자 내외로 요약하게 한 결과를 위 <표3>의 규준에 의해 평정하였다.

12) 이 글에서 MS Word 2003의 자동 요약 실험 비교 및 기타 자료 정리 부분은 필자가 담당했던 2010-1학기 이화여대 대학원 석·박사 과정 수업에서 오은정, 광진영, 김구연, 김선경, 고정은, 김보람, 문영은, 이소라, 박윤진 선생이 본 연구에 많은 도움을 주었다. 특히 오은정 선생은 학습자 실험 등을 중심으로 주도적으로 수고해 주었다. 크게 감사드린다.

13) 학습자들은 서울시 동작구에 소재한 S초등학교 6학년 한 학급 어린이가 35명으로 연구와 관련된 학습자 특성은 <부록 2>와 같다. 35명 중에 19명이 남학생, 16명이 여학생이며 이들은 2010년 4월, 해당 학교 교육과정과 평가 지침에 의해 읽기 분야 성취도 평가(지필고사, 25문항 100점 만점)를 보았다. 성취도 평가 결과는 <부록 2>에 나와 있듯이 읽기 수준의 '상(上)'에 해당하는 아동이 24명으로 69%, '중(中)'에 해당하는 아동은 9명으로 26%, '하(下)'에 해당하는 아동은 2명으로 5%와 같다. 평가 점수를 읽기 수준으로 가름하는 기준은 성취도 평가의 평균이 89.20으로 평균보다 높은 점수를 얻은 아동과 평균보다 20점의 차이로 낮은 아동, 20점 이상의 차이로 낮은 아동을 나누는 것이다. 참고로, 연구대상들이 소속된 학교는 사회경제적 지위가 중상급에 해당하는 전형적인 서울 아파트촌으로 학습자들의 수준이 문식성을 비롯한 여러 가지 면에서 높게 나타나는 학교이다.

14) MS 워드 2003에서는 문서 자동 요약 방법을 총 일곱 가지로 소개하고 있다. 다음 진술은 그 중 하나이다. "요약 내용을 작성한 후에는 문서의 주요 내용이 포함되어 있는지 확인하십시오. 내용 문장은 제대로 다듬어진 깔끔한 문장이 아니므로 문장을 잘 다듬어서 사용하십시오." 이 진술을 통해 자동요약 기능은 처음부터 '적절한 요약을 해낼 수 없다'는 사실을 전제하고 있다는 것을 알 수 있다. 자동요약을 시행한 후 주요 내용이 포함되어 있는지 확인해야 하고, 문장을 다듬어야 하는데, 이러한 결과물을 요약하기로 볼 수는 없다. 중심 내용 파악이라는 요약하기의 가장 기본 요소를 자동요약은 적절하게 수행하고 있지 못하기 때문이다. 그리고 자동요약은 문서에 텍스트 상자, 틀, 표 등 기호, 도형 등은 자동요약하지 않는다는 것을 밝히고 있다. 자동요약이 텍스트의 의미가 도식적으로 표현되는 것을 아직 인지하지 못한다는 것을 의미할 것이다.

〈표 4 : 학습자들의 요약하기 평정 결과〉

연번	아동명	요약하기 평정 기준					총점
		맥락성	완결성	독창성	조건 준수	세부사항	
평균		14.71	15.86	16.14	17.31	16.00	80.02

평정 결과는 대체로 우수한 편으로 드러났으며 점수 합산과 관련하여 형식적 요소 중 ‘조건 준수’ 항목이 가장 높은 점수 획득을 나타내었다. 이는 800자 내외, 라는 제한된 조건에 600자~800자, 800자~1000자를 작성한 학생에게 2점의 감점을 주었기 때문에(다른 기준의 점수 폭은 5점) 생긴 현상일 수도 있지만 대체로 명시적이고 기계적인 부분에 대해서는 대체로 어려움 없이 과제를 수행하기 때문으로 보인다. 한편, 맥락성과 관련된 부분이 가장 낮게 나왔는데 이를 보고 알 수 있는 사실은 글의 핵심요소와 지엽적인 요소를 짚어내어 텍스트의 문맥을 돌출해내는 지점을 학생들이 가장 어려워한다는 점으로 해석할 수 있다. 다음은 3명의 전문가들의 평가 결과 만점(100점)을 받은 학생의 요약문이다.

#### [요약문]

요즘처럼 사회가 빠른 속도로 변화하는 시대에는 자연스럽게 세대 차이가 커지고 그에 따른 문화의 갈등도 한층 더 심해지고 있다. 세대차이로 생기는 문화적 갈등은 어린이의 옷차림과 언어 등을 통해 드러난다. 이런 세대문화의 갈등이 생기는 까닭은 무엇일까? 첫째, 대화의 단절이다. 각자 자기 일에 시간을 투자하기 바쁜 현대사회에서 대화하는 시간이 무척 줄어들고 있다. 둘째, 서로 상대방의 입장을 생각하지 않는 이기주의도 하나의 요인이 된다. 그 외의 요인 중에는 대중매체의 영향도 크다고 할 수 있다.

이러한 세대문화의 갈등을 해결하기 위한 방안에는 세 가지가 있다. 첫째, 서로 이해의 폭을 넓히기 위해 대화를 자주 나누어야 한다. 둘째, 어린이와 어른이 서로의 장점을 받아들여 조화시키는 노력을 해야 한다. 셋째, 어린이와 어른이 함께 도덕적인 사회를 만들기 위해 마음을 모아야 한다. 그리하여 진실과 정직이 바탕을 이루는 사회를 함께 만들어 나갈 수 있다면 세대문화는 조화롭게 발전할 것이다.(34번 최 \* \*)

위 요약문을 쓴 학생의 경우 원문 텍스트에서 구조적 읽기의 흔적을 찾아 볼 수 있다. 이를테면, ‘빠른 속도로 변화’, ‘옷차림’, ‘언어’, ‘까닭’, ‘어떻게’ 등의 단락을 이끌만한 단어에는 □표시를 하였고(특히 ‘어떻게’라는 단어에는 solution이라는 표식을 하였다), ‘하나’, ‘다음’, ‘첫째’, ‘둘째’ 등속의 서수 구실을 하는 단어에는 ①, ②등의 원문자 표시를 해둔 것을 볼 수 있었다. 텍스트를 읽는 동안 이 학생의 머리에서 핵심과 지엽의 요소가 가름되고, 예시와 근거의 적절한 구분과 변별이 이뤄지고 있다는 것을 알 수 있다. 그리고 추출된 문장과 문장 사이에 적절한 어말어미나 접속사 등을 사용하여 요약문 자체의 흐름이 원문 텍스트의 그것처럼 자연스럽게 이어지고 있는 것을 볼 수 있었다.

### 3.2. 컴퓨터의 자동 요약 능력 평가 – MS Word 2003을 중심으로

본 연구에서 적용한 컴퓨터에 의한 문서 자동 요약은 MS Word 2003 버전을 윈도우 비스타 운영체제를 사용하는 Sense R70 컴퓨터에서 구동시킨 것이다. 이를 통해 얻은 13% 요약(372자, 밑줄과 함께 진한 글씨체), 25%(밑줄만, 764자) 요약의 결과를 함께 제시하면 다음과 같다.

#### [요약문]

**신세대 어린이 문화.** 이는 우리가 익숙하게 듣는 말로서, 어른 문화와는 다른 어린이만의 독특한 생각이나 행동방식을 일컫는 말이다. 그런데 요즘 어린이 문화에 대해 우려하는 어른이 적지 않다. 그러나 과연 이것이 우

리 어린이만의 문제인가? 어린이 문화는 우리 사회 문화의 일부일 뿐이다. 지금의 어른도 한 때는 어린이였으며, 우리 어린이도 자라나서 언젠가는 미래의 어린이를 걱정하는 어른이 될 것이다. 따라서, 어린이 문화는 어린이만의 문제가 될 수 없다. 요즘처럼 사회가 빠른 속도로 변화하는 시대에는 자연스럽게 세대 차이가 더욱 커지고 그에 따른 문화의 갈등도 한층 더 심해지게 마련이다. 그렇다면 이러한 세대 문화 갈등의 실태는 어떠한가, 그 원인은 무엇인지, 그리고 세대문화의 갈등을 어떻게 극복해야 하는지에 대해서 살펴보도록 하자.

세대차이로 생기는 문화적 갈등은 어린이의 옷차림, 언어 사용 등에서 그 실상을 엿볼 수 있다. 어린이의 옷차림은 옛날과는 많이 다르다. 예전에는 부모님이 사 주신 옷을 단정하게 입었지만, 요즘 어린이는 유행에 따르면서도 자신의 독특한 개성을 살려 입는다. 길이가 길고 헐렁헐렁한 바지, 이해할 수 없는 외국어로 가득한 옷, 아주 짧은 반바지나 치마를 입은 어린이를 쉽게 볼 수 있다. 그래서 어른들은 이런 어린이의 옷차림에 대해 안타까워하고 걱정하기도 한다. 언어 사용에서도 세대문화의 갈등은 일어난다. 물론, 언어의 세대 갈등은 어제오늘의 일은 아니다. 언어는 사용하는 사람의 얼굴이면서 그 사람이 살고 있는 사회문화를 반영하는 것이다. 그러므로 어린이의 말이나 말투, 글이나 글투를 보면 그들의 생각을 엿볼 수 있다. 예를 들어, ‘쩔렁하다’, ‘웬 내숭’ 등과 같은 말을 때나 장소를 가리지 않고 사용한다. 어른이 어린이에게 그들이 사용하는 언어에 대해 설명을 요구하면, “왜요? 좋잖아요?” 라는 말로 되받아서 도리어 어른들을 이해성이 부족한 사람으로 만들곤 한다. 어른들은 이러한 언어 사용이 계속되면, 고운 우리말이 사라질 것이며, 바른 심성이 파괴될 수 있을 것이라고 우려한다.

그러면 이와 같은 세대 문화의 갈등이 생기는 까닭은 무엇일까? 그 하나는 대화의 단절이다. 사람들은 복잡한 사회에서 살아남기 위해 각자 자기 일에 대부분의 시간을 투자한다. 그렇기 때문에 가족이 함께 대화를 나누는 시간이 줄어들었다. 그래서 부모는 자녀가 무엇을 고민하고 어떤 일을 하고 있는지 잘 알지 못하고 자녀 또한 부모의 생각이나 관심사를 이해하지 못한다. 결국, 서로 점점 멀어지게 되어 세대문화의 갈등이 생기는 것이다. 다른 하나는 이기주의이다. 어린이와 어른은 모두 자기 입장에서만 생각하고 상대방을 고려하지 않는다. 어른은 어린이의 개방적인 사고를 그저 억누르려고만 한다. 반면에, 어린이는 지금까지 지켜 온 것들을 무시하거나 거부하려고 한다. 이 밖에도 세대 문화의 갈등을 부추기는 요인이 또 있다. 텔레비전, 라디오, 영화, 신문, 잡지 등 대중 매체의 영향이 바로 그것이다. 대중 매체의 내용을 살펴보면 어린이와 어른의 관심사가 분명하게 구분된다. 텔레비전의 오락 프로그램만 하더라도 대부분이 신세대만을 위한 오락 프로그램과 기성 세대만을 위한 오락 프로그램으로 나뉘어져 있다. 이렇게 텔레비전 프로그램을 나누어 버리면 시청률은 상승할지 몰라도 가족 사이의 세대 갈등은 점점 심해질 것이다.

그러면 이러한 세대 문화의 갈등을 극복하기 위해서는 어떻게 하여야 할까? 첫째, 서로 이해의 폭을 넓히기 위해 대화를 자주 나누어야 한다. 상대방의 문화를 무조건 나쁘다고만 할 수 없다. 어린이 문화는 미래의 어른 문화로 피어나게 될 씨앗이라 할 수 있다. 또, 어른 문화는 이러한 어린이 문화가 성장할 수 있도록 도와주는 밑거름이라고 할 수 있다. 그러므로 어린이와 어른은 서로 이해하여 세대 문화의 갈등을 대화로 풀어 나가야 할 것이다. 마음 속에 있는 생각을 터놓으면 상대방과의 거리를 좁힐 수 있다. 둘째, 어린이와 어른 서로의 장점을 받아들여 조화시키려는 노력을 해야 한다. 어린이는 창의적이고 기발한 상상력을 가지고 있다. 그리고 사물을 새롭게 볼 수 있는 능력도 있다. 예를 들어, 어른이 시계를 보고 시간을 나타내는 기계로만 이해할 때, 어린이는 리듬 측정기로도 이해한다는 것이다. 이처럼, 어린이는 툭툭 튀는 새로운 생각을 가지고 있다. 반면에 어른들은 어린이들이 겪어 보지 못한 다양한 경험과 풍부한 지혜를 가지고 있다. 그러므로 어른은 어린이의 독창성과 상상력을 어린이는 어른의 경험과 지혜를 받아들여 발전시켜야 한다. 셋째, 어린이와 어른은 함께 도덕적인 사회를 만들기 위해 노력해야 한다. 사회가 도덕적으로 흔들리면 어린이는 어른을 불신하게 될 것이다. 도덕적으로 타락한 어른은 어린이들의 고민을 진정으로 이해할 수 없을 것이며 이해하려 들지도 않을 것이다. 그러므로 우리는 바른 사회를 만들어 세대 문화의 갈등을 극복해야 한다.

지금까지 우리는 세대 문화의 갈등의 실상과 원인, 그리고 그 극복 방안에 대하여 살펴보았다. 세대 문화의 갈등은 어린이만의 문제가 결코 아니다. 이것은 어른에게도 책임이 있다. 그러므로 세대 문화의 갈등을 해소하기 위

해서는 서로를 이해하려는 마음으로 대화의 기회를 많이 가져야 한다. 그리고 어린이는 어른들의 경험과 지혜를 배우고, 어른들은 어린이의 처지에서 이해하려는 노력이 필요하다. 그리하여 진실과 정직이 바탕을 이루는 사회를 함께 만들어 나가야 한다.<sup>15)</sup> (총 2,660자)

이상의 요약문을 제시된 평정 기준에 의해 평정하면 <표 5>와 같다. 평정 방법은 앞서 학습자 요약문 평정과 같다.

<표 5 : MS Word 2003의 요약문 평정 결과>

요약 비율	요약하기 평정 기준					총점
	맥락성	완결성	독창성	조건 준수	세부사항	
13 %	5	15	5	20	15	60
25 %	5	15	5	20	10	55
27 %	5	15	5	20	10	55
75 %	5	20	5	20	15	65
평균	5.00	16.25	5.00	20.00	12.50	58.75

위 <표 5>에서와 같이 학습자들의 총점과 비교했을 때 20점 이상의 점수 차이를 확인할 수 있다. 워드 프로그램의 경우, 선택상황에서 결정한 조건은 착오 없이 진행되기 때문에 조건 준수 면에서 만점인 20점을 받을 수 있었다. 그리고 원문 텍스트와 독립적으로 글을 읽어 보았을 때 인상적으로 완결되어 보이는 경향이 있기도 하였다. 하지만 각 요약문에서 밑줄 친 지점이 암시하듯이 얼기설기 추출한 문장들이 비문 혹은 엉뚱한 조법으로 엮여진 경우를 쉽게 발견할 수 있다. 따라서 맥락성이 현저하게 떨어진다. 또한 원문 텍스트에서 한 글자도 틀리지 않게 옮겨 놓았기 때문에 원문 텍스트와 깊은 관련을 맺으면서도 또 하나의 독창적인 텍스트를 생성하는 데에는 실패했다고 볼 수 있다.

요컨대 MS Word 2003의 자동 요약 기능은 다음과 같은 특징과 문제점을 보여준다.

■ 단어 빈도수에 따른 핵심 단어의 인식

- 문단에서 반복되는 단어를 핵심 단어로 인식한다.
- 이 때 핵심단어는 하나만 선정하는 것이 아니라 문단에서 여러 번 반복되는 단어는 모두 핵심 단어로 인식하는 것으로 보인다. 실제로 형태소 분석기 말샘41을 통해서 실험 텍스트 “신세대 어린이 문화”를 분석한 결과 단어빈도수 결과를 반영하는 것으로 확인되었다.

■ 핵심 문장의 선정

- 핵심 단어들이 모두 들어가는 문장을 핵심 문장으로 선택한다.
- 반복되는 단어(핵심단어)가 복수일 경우, 이 단어들이 모두 들어간 문장을 핵심 문장으로 선정하는 경향이 강하다. 이는 단어 빈도수에 의한 가중치에 따라 중심문장을 추출하는 것을 의미한다.

15) 지문 출처: 교육과학기술부(2007). 초등학교 국어과 교사용 지도서, 대한교과서주식회사

■ 선행 문장에 대한 가중치 부여와 선택

- 핵심 단어가 모두 들어간 문장이 여러 개라면 문단에서 가장 앞에 있는 문장을 핵심 문장으로 선정하는 것으로 보인다. 그리고 두드러지게 반복되는 단어가 없는 경우에는 두괄식 구성을 기준으로 가장 앞 문장을 핵심 문장으로 선정하는 것으로 보인다.
- 별도의 실험문을 통해서 확인한 결과에 의하면, 동일한 위계의 문장 구조가 병렬적으로 나열될 때에도 최선행 문장을 요약문으로 반영했다.

■ 상위어 판단 불가

- 전술한 별도의 실험문 분석 결과, 상위어로 대체 능력이 없음을 보여 주었다. 이는 MS Word 2003의 자동 요약 기능이 단어 빈도수 중심의 통계적 방법에 따른 문장 추출 방식을 중심으로 제작되었고, 문맥정보 기반의 개념망은 활용되지 않는 것으로 판단된다.

■ 텍스트 구조 파악

- 별도의 실험문 분석 결과에 의하면 두괄식, 미괄식, 중괄식 역시 요약에 영향을 주지 못하는 것으로 판단된다.

요컨대 MS Word 2003의 자동 요약 기능은 기계적인 조건의 준수, 세부사항의 이행에 있어서는 인간 학습자보다 오류가 적을 수 있겠으나 글의 맥락성을 살려 독창적으로 요약문을 생성하는 데에는 효과적이지 않다는 것을 알 수 있다. 우수한 학습자와 워드 프로그램의 요약 능력을 비교해 보았을 때 워드프로그램의 요약기능이 제 역할을 하기 위해서는 몇 가지의 추가적인 기능과 활동이 필요해 보인다.

첫째, 자동 요약 기능을 비율이나 문서 안에서의 배치 정도의 한정된 선택상황 속에서 이뤄지게 하지 말고 문서작성자의 인지전략과 궤를 같이 하는 안내-선택의 옵션을 두는 것이 좋을 듯하다. 즉, 요약문을 덩어리째 제시하는 현 방식보다는 문장단위나 단락단위의 표식에서 '이 문장을 살릴까요?' 등의 안내 팝업창이 뜨는 방식도 가능할 것이다. 인공지능적 요소가 보다 인간의 두뇌활동과 비슷해지기 전에는 문서 작성자의 인지전략을 적절히 안내하면서 이뤄내는 요약기능이 더 유효할 듯하다.

둘째, '우선', '다음으로는' 등의 개조식 서술 문두를 파악하는 것이 필요하다. 위에서 예시한 워드프로그램의 요약문에서는 '첫째', '둘째' 등으로 시작하는 두괄식 어구에서조차 핵심문장이 변별되지 못하고 있다. 따라서 원문 텍스트의 논리 구조를 이끄는 상용구 등이 프로그램 내에서 해독이 되도록 조치하는 것이 좋겠다.

셋째, 우수한 학습자들이 자신만의 시각적 이미지를 원문 텍스트에 표시한 후 요약한 것을 참고하여 문서 작성자가 핵심 단어나 핵심 어구를 음영 등의 기법으로 표시하게 한 후 요약기능을 실행하면 좋을 것이다. 작성자가 표시한 부분이 추가 선택 사항으로 요약 기능에 추가된다면 핵심문장이 사장되는 오류를 피할 수 있을 것이기 때문이다.

워드프로그램의 요약문 평정 결과는 초등학생 하위 학습자의 점수와 비슷하게 나왔으며, 그 이유는 맥락성과 독창성, 문장 조어능력 등의 인지-초인지 전략이 인간 두뇌에서는 일정한 훈련 후에 자연스럽게 재현되는 데 비하여 워드 프로그램에서는 단순한 선택 상황에서 제한된 전략 사용만이 이뤄지고 있기 때문으로 보인다.

## 4. 학제적 측면에서의 시사점

지금까지 논의한 결과를 바탕으로 학제적 관점에서 문서 자동 요약이 주는 시사점을 제시하면 다음과 같다.

### ■ 맥락정보 기반 접근법 활용의 필요성과 가능성

- 제목이나 문맥 단서뿐만 아니라 담화-텍스트의 상황맥락, 사회문화적 맥락 등의 맥락 정보 활용 가능성. 발신자, 수신자, (의도, 목적, 메시지), 관련지식(스키마)

### ■ 담화표지, 담화-텍스트의 수사구조, 초구조, 거시구조, 담화-텍스트 차원의 수사(적 호응)관계 체계화와 적용 가능성

### ■ 텍스트 전개 구조를 참조한 입체적 벡터의 개념 (텍스트 전개 방향, 텍스트 부분의 중요도, 등간격 지향의 원리 등(첫째, 둘째, 셋째 등))

인간의 독해 처리 과정에서 설명적 텍스트의 기본 구조는 “처음(대상의 제시, 논의의 필요성과 전개 계획, 맥락 등)-가운데(대상에 대한 설명, 주요 내용 전개)-끝(주요 내용에 대한 요약 정리, 부가, 전망 등)”을 갖는 것이 일반적이다. 즉, ‘……에 대해 살펴본다. 무엇에 대한 구체적인 주요 내용(먼저, 무엇보다도, 첫째, 우선, 다음으로, 둘째, 또 다른 등), 마무리(정리, 확인, 평가, 전망 등. --지금까지 ……에 대해 살펴보았다. 향후……할 것이다. 여기에는 김계성 외(2003) 등에서 적용된 단락 자동 구분을 이용한 문서 요약 시스템의 방식을 참조할 필요가 있다고 판단된다.

- 담화-텍스트의 초구조와 수사구조에 대한 정밀한 탐색과 체계화 필요
- 담화-텍스트 표지의 상세화, 특히 개관표지 등 담화-텍스트 표지 체계의 확장 작업 필요
- 담화-텍스트 맥락의 상세화 및 활용 방안. 현재의 문맥 개념과 분석만으로는 부족. 발신자와 수신자의 상황 맥락, 사회문화적 맥락, 목적, 의도 등의 광범위한 맥락적 지식에 대한 참조 필요
- 제목, 키워드, 초록, 결론부의 적극 활용 필요(논문 등)
- 최근 학술논문들은 제목은 물론 초록, 키워드를 모두 담고 있기 때문에 컴퓨터를 활용한 문서 자동요약의 필요성이 여타 텍스트에 비해 줄어들고는 있으나, 전체 내용의 요약이 필요할 경우 위 자료들을 적극 활용하면 효율적일 것이다.

컴퓨터를 통한 자연언어 처리, 특히 문서 자동 요약 연구의 성과들은 국어교육에 시사하는 바도 많다. 즉, 국어교육에서는 학습자들의 정보 검색 능력과 활용 능력, 정보의 이해와 판단, 활용과 표현 능력 신장 등 디지털 리터러시 교육에 시사점을 얻을 수 있다. 실제로 학습자들이 자신이 원하는 정보를 효과적으로 검색하고 활용하는 정보 검색 및 활용 능력은 기본적인 교육 내용의 한 부분으로 고려될 필요가 있다. 지금까지는 인터넷 상에서 필요한 정보 검색은 단순히 한두 단어의 키워드를 입력하거나 주어진 틀에 질문을 입력하면 되는 정도로 매우 가볍게 처리되어 오지는 않았는지 반성이 필요하다. 무작정 상세화하여 다양한 관련 어휘를 입력하는 것도 정보 검색에 실패할 가능성이 높다. 따라서 효율적인 정보 검색을 위해서는 자신이 원하는 정보를 가장 효과적으로 검색하고 판단하기 위해 상하위어 활용, 관련어휘와 지식의 활용, 상세화 정도에 대해 상당한 인지적 노력이 필요하다. 더 나아가서는 문서 자동 요약의 과정과 절차, 원리를 이해하게 되면 정확하고 효과적인 언어 표현 및 이해 능력의 필요성과 중요성과 그 가치의 내면화 교육과도 밀접한 관련을 갖는다.

문서자동 요약 연구는 주로 기사문이나 설명적 텍스트 등 정보전달적 텍스트를 중심으로 연구되어 왔으며, 주로 정보의 검색을 목적으로 이루어져 왔다. 이는 컴퓨터에 의한 정보의 창출이나 생산, 특히 비유적 표현의 이해 및 처리와 관련하여서는 아직도 어려운 과제임을 말해 준다. 그러나 스스로 그림을 그리는 컴퓨터 프로그램이 나오고 있듯이, 언젠가 스스로 시와 소

설을 짓는 프로그램이 일반화 되는 날도 멀지 않을 것이다.

중요한 것은 이러한 컴퓨터 공학의 발달의 기본 바탕에는 인간의 정보처리 과정에 대한 정밀한 이해가 핵심적인 역할을 하게 된다. 즉, 인간의 언어 학습과 이해, 표현의 인지적·정의적 사고 과정에 대한 규명이 핵심이라는 점이다. 컴퓨터의 정보 처리 프로그램에는 학습과정이라고 불리는 전처리 과정이 필수적인데, 컴퓨터 프로그래머나 전문가뿐만 아니라 컴퓨터 역시 하나의 학습자라고 볼 수 있다. 따라서 국어교육에서 학습자의 언어처리 과정에 대한 과학적 탐구는 기여할 수 있는 바가 크다. 컴퓨터의 언어처리 모형의 기본 원리 역시 인간의 언어 처리 과정을 기반으로 하고 있는 부분이 크기 때문이다. 따라서 학습자의 국어 학습 과정, 이해와 표현 과정에서의 실수와 오류, 사실적·추론적·비판적 이해와 표현의 인지적 사고 발달 과정을 핵심으로 하는 국어교육의 연구 내용은 컴퓨터 언어 처리에 기여할 수 있는 바가 크다. 지금까지 언어와 관련하여 이루어져온 음운, 어휘, 형태, 통사, 담화·텍스트 구조, 담화·텍스트의 이해와 처리 과정, 인지 언어학 등 모든 연구들이 문서 자동 요약 연구에만도 관련되지 않는 부분이 없을 정도이기 때문이다. 그리고 생략, 지시, 대응 이론, 스키마와 개념망 이론 등이 완성될 때 문서 자동 요약을 비롯한 컴퓨터 언어 처리에 대한 과제가 좀 더 완전하게 해결될 수 있다는 시각이 일반적이다. 이는 인간의 언어이해와 표현의 정밀한 과정이 해결되어야만 문서 자동 요약은 물론 컴퓨터 언어 처리가 좀 더 완벽해질 수 있다는 뜻이다.

따라서 학습자의 언어 이해와 표현 과정에 대한 보다 정밀한 탐색과 연구는 국어교육은 물론 컴퓨터 정보 처리 연구에도 중요한 자산이 되며, 여기에 상호 학제적 연구의 필요성과 중요성이 존재한다. 비전문가의 관점에서 접근한 부족한 글을 향후 수정 보완할 것을 기약하며 독자의 양해를 구한다.

## ▣ 참고 문헌

- 고영중, 박진우, 서정연(2002), 문장 중요도를 이용한 자동 문서 범주화, 정보과학회논문지:소프트웨어 및 응용, 제29권 제6호, pp.417~424.
- 김건오(2002), 어휘 클러스터링을 이용한 주제어 판별 기반의 자동 문서 요약, 김건오, 서강대 대학원 석사학위논문.
- 김건오, 고영중, 서정연(2002), 어휘 클러스터링을 이용한 자동 문서 요약, 한국정보과학회 학술발표논문집 제29권 제1호(B), pp.463-465.
- 김계성, 이현주, 이상조(2003), 단락 자동 구분을 이용한 문서 요약 시스템, 한국정보과학회 논문지:소프트웨어 및 응용 제30권 제7-8호, pp.681-686.
- 김금영, 강인호, 안동연, 정성중, 박순철(2002), 질의기반 자동문서 요약, 한국정보처리학회 춘계학술발표논문집 제9권 제1호.
- 김봉순(1999), 설명적 텍스트의 중심내용 분석 원리. 국어교육학연구, 9.
- 김재봉(1995), 문 주제 중심의 텍스트 요약과 거시규칙. 텍스트언어학, 3. 박이정, 31-82.
- 김재봉(1999), 『텍스트 요약 전략에 대한 국어교육학적 연구』, 집문당.
- 김태희, 박혁로, 신중호(1999), 검색/요약/필터링을 위한 텍스트 이해 모형 및 처리기술 개발, 과학기술부 연구개발정보센터.
- 남기종(2003), 신문기사 명사-동사 공기패턴 정보를 이용한 문서 자동 요약, 남기종, 전남대 대학원 석사학위논문.
- 류동원(2001), 2단계 문서분할을 통한 자동 문서요약 시스템, 포항공과대학교 대학원 석사학위논문.
- 박건숙(2006), 「자연언어처리를 위한 구문, 의미 정보 구축」, 한국어의미학회, 한국어의미학, 제19집 2006.4, pp.1-35.
- 박진호(2006), 「자연언어처리와 국어 연구」, 국어국문학회, 국어국문학, 제143권 2006.9, pp. 97-122.
- 반 다이크, 정시호 역(1995), 『텍스트학』, (주)민음사.
- 배희숙, 백혜승, 최기선(2003), 문서 자동요약을 위한 말뭉치 기반 언어정보 추출 :백과사전 인물 관련 항목의 계량언어학적 연구, 계량언어학 제2집, pp.39-52.
- 배희숙, 최기선(1997), 「정보검색 시스템의 성능 향상을 위한 복합어 전자사전」, 프랑스문화예술학회, 프랑스문화예술연구, 제6집, pp.69-82.
- 서혁(1989), 「단락, 문장의 중요도 파악과 단락의 주제문 작성 능력이 요약에 미치는 효과」, 서울대학교 대학원 국어교육전공 석사학위논문.
- 서혁(1994), 요약능력과 요약 규칙, 국어교육학연구 4호, pp.113-142.
- 윤재민 외(2004), 육하원칙 활성화도를 이용한 신문기사 자동추출요약, 윤재민 외, 정보과학회논문지: 소프트웨어 및 응용 제 31권 제4호, 한국정보과학회.
- 윤재민, 강인수, 권오욱, 배재하, 이종혁(2002), 확장된 6하원칙을 이용한 신문기사 자동요약, 한국정보과학회 학술발표논문집, 29(1B): 466-468.
- 이삼형(1994), 설명적 텍스트의 내용 구조 분석 방법과 교육적 적용 연구, 박사학위 논문, 서울대학교 대학원.
- 이성영(1995), 국어교육의 내용 연구, 서울: 서울대학교 출판부.
- 이수희(2005), 「독자의 목적에 따른 요약하기 체계화 연구」, 경인교육대학교 교육대학원 초등국어교육전공 석사학위논문.
- 이유리, 최기선(1999), 수사구조를 이용한 텍스트 자동요약, 한국정보과학회 언어공학연구회 학술발표 논문집, 97-102, <http://uci.or.kr/G300-cX1072144.vn0p97>
- 장철순(2008), 「요약하기 실태 분석과 교수학습 방안」, 이화여자대학교 교육대학원 국어교육전공 석사학위논문.
- 천한신(1987), 인지 발달에 따른 글 내용의 중요도 파악 능력의 발달에 관한 연구. 석사 학위 논문, 서울대학교 대학원.
- 추교남(2007), 멀티미디어 XML 문서에 대한 의미 분석 기반의 지능적 자동 요약, 인천대학교 대학원 박사학위논문.
- 한경수(2000), 질의분해를 이용한 적합성 피드백 기반 자동 문서요약, 고려대 대학원 석사학위논문.
- 황금하, 신지애, 최기선(2008), 개념 및 관계 분류를 통한 분야 온톨로지 구축, 정보과학회논문지: 소프트웨어 및 응용 제35권 제9호, 한국정보과학회.
- Kintsch, W. and van Dijk, T.A. (1978) Towards a model of text comprehension and production, Psychological Review 85: 363—394.
- Marton, F. & Säljö, F. (1976). On qualitative differences in learning: I - Outcome and process, British Journal of Educational Psychology, Vol. 46, pp. 4-11.
- New London Group(1996). A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures, Harvard Educational Review 66, pp.60-91
- Wittrock, M. C. (1990). Generative processes of comprehension. Educational Psychologist, 24 (4), 345-376.



‘문서 자동 요약 기술의 발전을 위한 학제적 접근의 필요성과 과제’에 대한 토론문

■ 김봉순(공주교육대학교)

