

## 창조적 문화 세대를 위한 고전문학 교수-학습의 설계\*

- 고전문학의 패러디 활동을 중심으로 -

류수열\*\*

<차 례>

- I. 논의의 배경과 목적
- II. 고전문학 패러디 활동의 교육적 정당성
- III. 패러디 기반 고전문학 교수-학습 방안
  - 1. 사실적 이해 능력 신장을 위한 패러디
  - 2. 추론적 이해 능력 신장을 위한 패러디
  - 3. 비판적 이해 능력 신장을 위한 패러디
  - 4. 표현 능력 신장을 위한 패러디
- IV. 맺음말

### I. 논의의 배경과 목적

이 논의는 고전문학의 수용이 학생들의 창조성 혹은 창의성<sup>1)</sup> 계발에 기여할 수 있는 교수·학습 방안을 패러디 활동을 중심으로 모색하는

\* 이 논문은 한양대학교 교내연구지원사업으로 연구되었음(HY-2014년도)

\*\* 한양대학교 국어교육과 교수

1) 창의성(creativity)은 개인적 성향을 가리키고, 창조성(creativity)은 예술 작품의 독창성을 가리키는 말로 구별되기도 한다. 그러나 여기에서는 이러한 구별에 구애받지 않고 모두 개인적 성향을 가리키는 뜻으로 쓴다.

데 목적이 있다.

이러한 논의의 근거에 오늘날의 국어교육에서 고전문학은 어떤 역할을 맡고 있는가, 그리고 이 시대를 살아가고 있고 다가올 미래를 주도할 청소년들에게 고전문학은 어떤 의미를 가지는가 하는 문제가 놓여 있음은 자명하다. 실상 이러한 문제는 새삼스러운 면이 없지 않다. 현재 이루어지고 있는 고전문학 교육의 당위라 할 수 있는 문화의 전승이라는 목적은 모든 교육에서 부동(不動)의 위치를 점하고 있기 때문이다.

그런데 문제적인 사태는 급속하고도 급박한 환경 변화로 인해 이러한 목적이 부동(浮動)하는 경향이 나타나고 있다는 점이다. 혁신이나 창조라는 말이 사실상 과거와의 단절과 동의어로 쓰이고, 과거에 대한 관심을 집착으로 규정하면서 이것이 오히려 미래로 나아가는 발목을 잡는다는 식의 논리가 설득력을 발휘하는 국면에서 이러한 경향이 감지되곤 한다. 교육의 장으로 초점화할 경우 ‘온고지신(溫故知新)’을 제도적인 폭력으로 간주하는 담론들을 만나게 되는 일도 있다.

오늘날 우리는 세대, 성, 지역, 혈통 등을 기준으로 서로 이질적인 문화를 향유하면서 각자의 목소리를 내면서 살아간다. 이 중에서 세대라는 범주는 항상 연속적이면서도 단절적인 양면을 동시에 갖는다. 그 양면 사이의 긴장에서 생성되는 문화의 착종 현상은 종종 혼란을 초래하기도 하지만, 창조의 빛은 바로 그 세대 간 차이와 사이에서 발산되기도 한다. 모든 새로운 세대들이 그러하건대, 미래에 우리 사회를 이끌어 나갈 현재의 청소년을 포함한 ‘창조적 문화 세대’도 앞선 세대와의 단절과 혁신만을 추구할 수는 없다. 그들이 누리게 될 문화가 과거에 뿌리를 두고 있는 한, 과거의 문화적 유산을 깡그리 부정할 채 새로운 문화를 만들어낼 수는 없겠기 때문이다.

그렇다면 창조적 문화 세대들이 과거의 문화유산을 창조적으로 수용할 수 있는 길을 만들어 주는 것이 교육적으로 온당한 방안일 것이다. 과거의 문화유산을 창조적으로 수용한다는 것은, 문화유산의 전승과 새

로운 문화 창조가 동시에 수행되는 길이라 하겠다. 이를 통해서 도달해야 할 지점은, 공동체 차원에서는 문화유산의 전승이라는 교육 일반의 거시적 목표이지만, 개인 차원에서는 창의성의 신장이라는 목표라 할 것이다.<sup>2)</sup> 이를 위해 이 논의에서는 그 두 가지 목표가 만나는 접점에 창조적 재구성이라 할 패러디가 있다고 보고 이에 초점을 맞추고자 한다.

문학교육에서 창조성 혹은 창의성의 신장이 주요한 관심사가 되는 것은 최근의 문화적 동향을 반영했기 때문만은 아니다. 창의성 신장은 모든 교육적 실천 행위에서 보편적으로 추구되었던 목적으로서 우리나라에 공교육이 자리를 잡을 때부터 꾸준히 강조되어 왔던 것이다. 거슬러 올라가면 전근대 시기에도 독서나 글쓰기 교육에서 답습과 창안이라는 학습의 두 가지 방향에 대해서도 지속적인 관심이 있었음을 확인할 수 있다. 따라서 문학교육의 한 목표로서 창의성 신장을 상정하고 이를 위한 문학교육의 실천태가 어떠해야 하는가 하는 문제에 대해 논의한 성과는 매우 풍성할 수밖에 없다. 그러나 여기에서는 비교적 최근에 이루어진 창의성 관련 논의를 일별하는 것으로 그 경향을 간략하게 진단해 보고자 한다.

우선 김선민(2004)에서는 문학 활동이 본질적으로 창의성의 발현이라고 보고, 창의성의 요소와 창의성의 발현 요인을 밝히면서 창의성 발현을 위한 교수-학습 방법을 제안하였다. 김상욱(2004)에서는 서사문학을 중심으로 서사 능력과 서사적 상상력의 구조를 동일시하면서, 경험의 서

---

2) 1980년대 영국에서는 자국어 교육과정 논쟁을 통해, ①개인적 성장관(personal growth), ②범교과적 도구관(cross-curricula), ③성인적 실용관(adults needs), ④문화 유산관(cultural heritage), ⑤문화 분석관(cultural analysis)이라는 다섯 가지 관점을 도출한 바 있다(Brian Cox, 1991 : 21-22). 이에 따르면 문화유산의 전승은 ④와, 창의성의 신장은 ①과 직결된다. 한편 김대행(1997)에서는 이러한 관점들의 정당성과 필요성에 대해 폭넓은 논의를 펼친 바 있다.

사적 구조화 자체가 언어적 창조성의 실현으로 보았다. 최인자(2004)에서는 ‘창의성’ 대신 ‘창조성’ 개념을 적극적으로 동원하여 아동기와 청소년기의 창작 경험 발달 위계를 중심으로 생태학적인 차원에서 창작 경험의 문학교육적 의의를 드러냈다. 최미숙(2004) 또한 문학적 글쓰기에서 창조성이 어떻게 구현되는지, 그리고 백석의 영향을 받아서 시를 쓰는 방식을 통해 문학적 글쓰기 방식의 한 유형을 제안하였다. 한편 조하연(2003)은 쉬클로프스키의 ‘낯설게 하기(defamiliarization)’ 개념에 기대어 창의적 사고력을 증진시킬 수 있는 수행적 절차를 제시하기도 하였다. 이상의 논의들은 주로 현대의 문학 작품을 근거로 삼거나, 문학 일반론에 기대어 창의적 요소를 추출하고 있다.

이에 비해 고전문학을 대상으로 한 논의들은 대체로 고전의 창조적 해석이나 창조적 재구성에 초점을 맞추고 있다. 창조적 해석의 경우 기존 해석과 다른 접근을 취하면서 몇 가지 가정을 내세워 새로운 의미를 발견하는 경향을 보인다. 따라서 이는 고전문학에 대한 통상적인 연구 방법과 큰 차이를 가지지 않는다고 할 수 있다. 창조적 재구성에 초점을 맞추는 경향은 현대의 멀티미디어 환경을 고려하거나 이른바 문화콘텐츠로서의 활용 가능성, 혹은 문학치료적 효용을 겨냥하여 고전문학에 접근하는 방법에서 우세하게 나타난다. 대표적으로 김동환(2001)에서는 소프트웨어로서의 고전을 미디어로 재구성해 냄으로써 오히려 고전의 대중화를 이룰 수 있다고 보았고, 김정애(2001)에서는 <홍보가>를 문학치료적으로 활용하기 위한 현대적 재창조 방안이 논의되었다.

이상에서 일별한 대로 현대문학 작품을 대상으로 한 창의성 혹은 창조성 논의들이 문학의 교수-학습 국면을 겨냥하면서 이루어진 데 비해, 고전문학 작품을 대상으로 한 창의성 논의들은 미디어나 문화콘텐츠, 문학 치료 등 문학의 외연을 확장시킨 어떤 지점에 자리를 잡고 있다. 상대적으로 고전문학을 통해, 혹은 고전문학을 바탕으로 문학의 창의성을 논의한 연구 성과가 미진하다는 점을 확인할 수 있는 것이다. 이러

한 사정은 현대문학을 창의적 예술 작품으로 보는 것과 달리 고전문학을 문화적 양식의 하나로서 간주하는 관습적인 태도에서 비롯된 것으로 볼 수도 있겠다. 현대문학이 고전문학에 비해 예술적 자율성을 상대적으로 우월하게 확보하고 있다는 점을 부인할 필요는 없을 것이다. 그러나 그렇다고 해서 고전문학의 창조적 재구성이 현대문학에 비해 더 어렵다고 보는 것은 논리적 비약이다. 오히려 고전문학은 현대문학에 비해 그 예술적 완성도와 거리를 두고 있기 때문에, 재구성할 수 있는 여지가 더 많을 것으로 보이기 때문이다.<sup>3)</sup>

이에 이 논의에서는 고전문학을 창조적으로 재구성하는 패러디의 몇 가지 양상을 통해, 문화유산의 전수라는 공동체적 차원의 목표와 창조성 혹은 창의성 신장이라는 개인적 차원의 목표에 도달하는 방안을 모색해 보기로 하겠다. 이를 위해 먼저 패러디의 개념적 자장과 교육적 의의를 살펴보고, 수업 시간을 통해 수행된 과제의 결과물을 포함한 주요 자료를 근거로 삼아 실제에 접근해 보는 절차를 밟을 것이다.

## II. 고전문학 패러디 활동의 교육적 정당성

영어 단어 'god'는 통상적으로 '신'으로 번역된다. 이 단어를 고유명사로 보고 대문자로 시작하면 '하나님'이나 '하느님' 또는 '창조주'로 번역된다. 여기에는 창조란 보통의 신도 할 수 없는, 오직 창조주만 할 수 있는 일이라는 논리가 깔려 있다. 그러면 인간이 만들어낸 술한 문명과 문화는 도대체 무엇이란 말인가? 그것은 오직 창조주가 만들어 놓은 것을 변형시켜 만들어낸 모방물 혹은 복제품에 불과하다는 논리

3) 이런 점에서 최홍원(2011)은 특별히 주목되는 논의이다. '고전시가의 패러디를 통한 창의성 교육의 실제와 과제'라는 제목에서 알 수 있듯이, 실제의 패러디 작품을 대상으로 그 의의를 살핀 것이다. 본고의 관심사와 관련해서도 직·간접적 논거를 제공해 주었다.

로 귀결된다.

실제로 그러하다. 인간이 하는 일이란 아무리 새로워 보여도 실상은 과거에 누군가가 했던 일을 변형하고 변주하는 정도밖에는 되지 않는 일이다. 현대인이 아무리 위대한 문명사적 업적을 이룩한다고 해도, 결국 그것은 옛사람들이라는 거인의 어깨 위에 올라앉은 난장이의 한 포즈에 불과한 것이다.

예술가들의 천재적 영감을 칭송하면서 ‘작품’의 창조성에 보냈던 경외의 목소리는 낭만주의적 예술관의 소산이다. 문자문화의 자장 안에서 향유되었던 문학을 두고서도, 우리는 오랫동안 오직 작가만이 작품을 창조할 수 있다고 믿었다. 그러니 독자들의 몫이란 오직 위대한 작가의 의도를 찾는 일 외에는 없었다. 작가(author)는 창조주에 맞먹는 권능(authority)을 가진 존재들이었던 것이다. 이런 맥락에서 보면, 현대인을 기껏해야 고대인의 어깨 위에 올라앉은 난장으로 보는 관점은 20세기를 지배했던 예술관에 대한 전폭적인 전복이라 할 만하다.

프로슈머(prosumer)는 생산자(producer)와 소비자(consumer)의 합성어로서 생산자인 동시에 소비자이고, 소비자이면서 생산을 하기도 하는 사람들을 일컫는다. 원래 이 말은 앨빈 토플러가 그의 저서 『제3의 물결』에서 사용한 것으로서, 소비는 물론 제품 개발과 유통 과정에도 직접 참여하는 생산적 소비자를 뜻하는 마케팅 용어이다. 소비자가 단순히 물건을 구입하는 데 그치지 않고 다양한 방식으로 생산에 참여하는 것이다. 생산자는 소비자들의 아이디어를 수용하여 제품을 개선하거나 새로운 제품을 생산하게 된다. 이제는 그 의미가 확장되어, 이전에는 고도의 전문적인 기술과 값비싼 기기를 가져야만 생산할 수 있었던 제품을 스스로 만들어내는 일반적인 경우까지를 포괄하기도 한다. 특히 웹을 기반으로 한 인터넷상의 다양한 디지털 콘텐츠들은 비전문적인 애호가들에 의해 생산되어 유통되는 경우가 많다. 사진, 플래시 애니메이션, 포스터들이 패러디의 방식으로 자가 증식되는 사례가 대표적이다. 그리하여 디지털 미디어 환경은 오직 수동적이기만 했던 소비자를

능동적인 소비자로 변화시키고, 능동적 소비자에게 다시 생산자 역할을 부여하고 있다. 이런 점에서 프로슈머의 존재는 DIY(Do it yourself)의 가치를 충분히 입증하고도 남는다.

지식 정보에 대한 프로슈머로서의 자질은 정보와 지식이 중심이 되는 디지털 시대를 살아가는 데 요구되는 필수요건이 될 것이다. 그것은 단지 생존에 필요한 능력이기 때문만은 아니다. 정보의 쌍방향 통행을 수행하는 능력이 개인적으로는 자아를 실현하는 바탕이 되며, 사회적으로는 정보 민주주의 혹은 디지털 민주주의를 이루는 핵심적인 자질이 되기 때문이다.

그렇다면 그 이전에는 과연 이런 식의 민주주의가 없었을까? 우리에게 선행하는 예술 텍스트를 노골적으로 혹은 은밀하게 훔치고 변주했던 과거가 있었다. 한시의 창작 원리로 자리 잡고 있었던 용사(用事)나 번안(翻案) 등이 여기에 해당된다. 용사는 흔히 여러 역사적 사례들을 원용하여 글의 의미를 증명하고, 옛일들을 인용하여 현재의 의미를 증명하는 것으로 정의된다. 번안은 옛사람들의 시구(詩句)를 뒤집어서 새로운 뜻을 창출하는 것이라는 뜻이다. 표절과의 경계가 선명하지는 않으나, 모두 과거의 것에 기대어 새로운 무엇인가를 창조해낸다는 데 개념의 핵심이 있다. 이는 우리의 문학사에서 커다란 봉우리를 이루고 있는 대부분의 문인들에게는 과거에 존재했던 수많은 텍스트와 만나고 대화하는 일이 필수적인 창작 방법 중의 하나였다는 점을 말해준다. 뿐만 아니라 조선 후기에 일어났던 술한 갈래 교섭 또한 문학 민주주의의 한 국면을 보여주는 데 부족함이 없다.<sup>4)</sup>

그러나 이러한 기교적 방법들은 오늘날의 패러디와는 전적으로 다르다. 그것은 어디까지나 하나의 수단 또는 방법으로서의 유효했지만 그 자체가 목적이 아니었기 때문이다. 린다 허치언(Linda Hutcheon)이 지

---

4) 조선 후기 문학사의 한 양상이라 할 수 있는 갈래 교섭과 관련하여 류수열 (2010)에서는 사실 공유 현상을 통해 작가성의 행방을 살핀 바 있다.

적한 대로, 패러디는 오직 근대성의 한 징표로서 등장한 개념이다(Linda Hutcheon, 김상구·윤여복 역, 1992 : 9). 근대란 무릇 개인주의 혹은 개아주의(個我主義, individualism)를 빼고는 성립되지 않는다. 패러디가 근대성의 한 징표라 할 수 있는 것은 개인적 자아 반영의 중요한 형식이기 때문이다. 자아는 끊임없이 남들과 구별되고자 하며, 그래서 선행하는 텍스트를 비틀고 뒤집는다. 남들과 유사하다는 것은 자아의 실종이나 다름없기에 인간은 타자와 달라지면서 자아를 유지하고자 하는 것이다. 그리하여 패러디는 그 자체가 목적인 경우가 많다. 그것은 곧 자아의 존재 증명이기도 하기 때문이다. 말하자면 패러디스트는 프로슈머의 한 전형이다. 패러디스트는 자신의 존재를 증명하기 위해 패러디를 한다.

이에 따라 패러디에 필수적인 요건으로 요청되는 것이 바로 ‘비평적 거리’임을 알 수 있다. 여기에는 선행하는 텍스트에 대한 비평과 이에 따른 적절한 거리가 동시에 포함된다. 선행 텍스트를 단순히 모방하는 수준은 거리가 지나치게 가까우므로 패러디라 하기 어렵고, 또 지나치게 거리가 멀어서 선행 텍스트의 흔적을 거의 발견할 수 없는 경우도 패러디라 하기 어렵다. 이 두 가지 요소로 인해 패러디는 창조성을 지니게 되며, 패러디 작가는 창조적 독자로서 인식될 수 있다(차봉희, 1992 : 87).

이로부터 우리는 패러디의 즐거움이 어디에서 오는지를 발견하게 된다. 귀에 익숙하고 눈에 낯익은 것들을 접하는 것은 자극적이지 않지만, 그 익숙함 혹은 낯익음 가운데 낯섦이 살짝만 끼어들어도 그것은 자극을 준다는 상식에 근거하더라도, 패러디를 하는 즐거움과 패러디한 결과물을 보는 즐거움은 모두 이 둘 사이에 놓이는 것이다.

그리하여 패러디에서 느끼는 즐거움은 낯익음과 낯섦에서 기원하는 두 가지 상반된 요소를 거느리는 것으로 보인다. 하나는 ‘소통의 즐거움’이고 또 하나는 ‘새로 보기의 즐거움’이다. ‘소통의 즐거움’이란 어떤 것도 서로에게 기대하지 않고 그저 대화를 나누는 이들의 즐거움을 위

해 대화하는 전형적인 방식이다. 낯익은 것을 ‘확인’하는 데서 오는 즐거움이다. 이에 반해 ‘새로 보기의 즐거움’이란 무엇인가를 ‘발견’하는 즐거움이다. 과거와는 다른 새로운 것, 과거와는 다른 이질적인 것을 발견하는 즐거움이다.<sup>5)</sup>

문학 교육과정에서는 패러디의 이러한 의의를 존중하면서 창조적 재구성을 독립적인 성취 기준으로 제시해 왔다. 창조적 재구성이 가능하기 위해서는 우선은 작품 자체에 대한 이해가 선행되어야 하기 때문에 수용 능력을 제고할 수 있으며, 또 재구성을 하는 과정은 또 하나의 창작 방법 그 자체이자 창작을 추동하는 계기이기도 하므로 창작 능력을 향상시킬 수도 있다. 이처럼 창조적 재구성은 작품의 수용 능력과 창작 능력 양면을 동시에 겨냥할 수 있는 이점이 있다.

그렇다면 이 점을 염두에 두면서 고전문학을 패러디하는 교수-학습 활동은 현대문학에 비해 어떤 차이를 지니는가 하는 문제로 넘어가 본다. 이를 위해 우선 고전문학 작품에 뿌리를 두고 새롭게 탄생한 작품 하나를 보기로 하자.

늘 먼 곳만 바라보는 사나이  
슬픈 노을만 그리워하는 사람  
아침부터 술로 온 가슴 불 지르고  
따스고 편한 것은 모두 버리고  
흰 머리칼 강바람에 허위허위 날리며  
끝 모를 수심 속으로 빠져 들었네

바람의 혼에서 태어났는가  
귀밑머리 풀고 만난  
아내의 손목조차 견디지 못해

광풍에 털미 잡혀 떠도는

---

5) 이는 대중예술에서 느끼는 즐거움에 대한 해명을 원용한 것이다. 이에 대해서는 박성봉(1995), 『대중예술의 미학』, 동연, p. 286 참조.

백수광부, 고조선 땅 내 애인이여

오늘 서울 어느 골목에서 다시 만나  
황홀한 몰락에 동행하고 싶구나

강 건너 그대 아내 땅을 치고 울더라도  
눈부신 노을 함께 삼키고 싶구나

- 문정희, 「술 마시는 남자를 위하여 - 백수광부에게 보내는 연서」

『남자를 위하여』(민음사, 1996)라는 시집에 수록된 이 작품은, 부제에서 선명하게 드러나듯 〈공무도하가〉 배경 설화의 주인공인 백수광부에게 보내는 연서 형식을 취하고 있다.

굳이 부제가 아니라 하더라도 ‘백수광부’라는 호칭에서부터 시적 청자가 누구인지를 충분히 감지할 수 있고, ‘술’, ‘흰 머리칼’로부터도 그의 이미지를 확연하게 떠올릴 수 있다. 여기에서 주목되는 것은, 이 시에서 백수광부가 주체할 수 없는 열정을 지닌 채 방황하다가 몰락하는 인물로 형상화되어 있다는 점이다. 왜 몰로 뛰어 들었는지에 대한 정보가 생략되어 있어 그 정체가 모호했던 원래의 배경설화와 달라진 지점이 이 부분이다. 이 시집에 실린 작품들에서 호명되는 남자들은 대체로 자신의 삶과 예술에 열정을 가지고 강렬하고도 충만하게 삶을 살다 간 사람들이라는 평가(김진희, 1996 : 289-290)를 참조해 보면, 이 작품에서 형상화된 백수광부 또한 이 범위에서 벗어나지 않는 것이다. 앞에서 말한 ‘비평적 거리’라는 패러디의 요건을 고스란히 갖추고 있는 셈이다.

그러니까 이 작품은 〈공무도하가〉 및 그 배경설화의 일부 정보를 그대로 살리고 모호한 일부 정보는 구체화한 패러디의 전형적인 사례라 할 수 있다. 맥락을 바꿈으로써 현재성을 강화하고 있는 데서도 그 전형성을 엿볼 수 있다. 이 패러디 작품을 읽는 재미는 고조선 시절의 고색창연한 작품이 현재의 우리를 보여주는 작품으로 환골탈태한 데 있다.

그러나 이 작품을 보는 독자들이 〈공무도하가〉와 그 배경설화를 알지 못하면 그 재미는 반감될 수밖에 없다. 〈술 마시는 남자를 위하여〉라는 작품이 지닌 미덕의 일차적인 근원은 패러디되는 대상을 널리 알려진 레퍼토리에서 구했다는 데 있다 할 것이다. 패러디를 했는데 그것이 패러디임을 알 수 없는 작품이라면, 그것은 패러디로서 치명적인 약점이 아닐 수 없는 것이다.

여기에서 우리는 패러디의 대상이 되는 선행 텍스트로 고전문학이 활용될 경우의 미덕을 확인할 수 있다. 그것은 무엇보다도 독자로 하여금 선행 텍스트의 흔적을 비교적 용이하게 발견할 수 있도록 한다는 점이다. 현대문학 작품 중에서 정전급 작품은 공유의 범위가 넓긴 하지만 전체적으로는 작품에 따른 편차가 큰 편이다. 이에 비해 고전문학은 그 레퍼토리가 제한되어 있기 때문에 담화 공동체 구성원들에 의해 공유될 수 있는 가능성이 훨씬 높다. 말하자면 패러디의 결과물이 그 스스로 정체성을 확연히 보여준다는 이점이 있는 것이다.

### Ⅲ. 패러디 기반 고전문학 교수-학습 방안

이상에서 논의한 대로 패러디는 창조적인 독자로서 기존의 텍스트를 수용한 결과물이자 창작 능력의 실현태라 할 수 있다. 이 점을 염두에 두고 이제 몇 가지 구체적인 방안을 모색해 보고자 한다. 이를 위해 이해와 표현이라는 언어활동의 두 국면을 구별해 보고, 이를 다시 세부적인 층위로 나누어 접근하고자 한다.

이해의 국면에서는 언어적 사고력의 층위를 사실적 사고력, 추론적 혹은 상상적 사고력, 비판적 사고력으로 나누는 일반적인 방식<sup>6)</sup>에 따

---

6) 이러한 구별이 임의적일 수밖에 없다. 주지하듯이 사고력의 층위나 범주에 대한 구별은 논자에 따라 매우 큰 편차를 보인다(김종률, 2014). 그러나 이

라 이들 사례들을 배치하여 그 가능성을 탐색해 볼 것이다. 그리고 표현의 국면에서는 독자가 삶을 영위하고 있는 현실 사회의 맥락으로 작품을 끌고 들어오는 인유(引喩)의 방식으로 작품을 창조적으로 재구성하는 능력에 초점을 맞추고자 한다.

본격적인 논의에 들어가기에 앞서 두 가지를 첨언해 둔다.

하나는 이러한 다양한 층위의 사고력이나 언어 능력이 창의성을 기반으로 하고 있다는 점이다. 창의적 사고력을 위에서 기술한 다양한 사고력의 범주와 병렬적으로 배치하는 경우도 있는데, 이 경우 창의적 사고력은 이들 범주와 경합을 하거나 배타적인 관계에 놓일 수도 있다. 그러나 이 논의에서는 원작이 지닌 견고한 질서에 질문을 제기하여 답을 찾아내는 것 자체가 창의적인 사고력이 발동된 결과라고 보고, 창의적 사고력이 정보를 확인하는 사실적 사고 단계에서부터 인물이나 사건에 대한 평가를 가하는 비판적 사고 단계에 걸쳐 두루 적용되는 능력으로 보고자 하는 것이다.

또 다른 하나는 사실적, 추론적 혹은 상상적, 비판적 사고력이 명료한 경계를 유지하면서 무매개적이고 불연속적으로 분할되는 것은 아니라는 점이다. 정보에 대한 사실적 이해가 수반되지 않는 추론이나 상상은 오독으로 귀결되기 십상이며, 합리적인 추론이나 상상이 결여된 비판은 맹목으로 흐를 수밖에 없다. 더욱이 이들 사고력은 순차적으로 일어나는 것도 아니어서, 회귀적 과정을 반복적으로 거치지 않으면 제대로 된 독서로 보기도 어렵다. 다만 이 논의에서는 편의를 위해 분절적으로 초점을 맞추고자 하는 것이다.

---

러한 구별법이 대학수학능력시험에서 취하고 있는 기본적인 프레임이라는 점에서 어느 정도의 보편성은 확보될 수 있을 것이라 본다.

### 1. 사실적 이해 능력 신장을 위한 패러디

모든 문학 작품 읽기는 기본적으로 정보의 확인으로부터 출발한다. 만일 독서 대상이 소설이라면, 장면에 따라 인물이 참여한 사건을 순차적으로 이해함으로써 성격을 파악하거나 전체적인 주제의식을 찾아가는 절차를 밟을 것이다. 특히 소설 독서에서는 인물의 말에 담긴 뜻을 파악하는 일이 주요한 과정이 된다. 소설에서 인물들의 말은 작가의 철저한 전략적 계산의 산물이므로, 이에 담긴 의도를 파악하는 일이야말로 소설 읽기의 기본이 아닐 수 없다. 인물의 말이 전략의 산물이라는 점을 가장 극명하게 보여주는 것은 거짓말이 아닐까 한다.

그렇다면 두 개의 커다란 거짓말로 이루어진 서사라 할 수 있는 〈수궁가〉 혹은 〈토끼전〉을 학습하게 될 때, 육지에서 토끼를 유혹하는 자라의 거짓말과 수궁에서 용왕을 속이는 토끼의 거짓말에 담긴 의도를 간과할 수는 없다. 두 거짓말 모두 정보 격차를 바탕으로 목표를 달성한다. 화자는 거짓말의 성공적 관철을 위하여 청자는 모르고 자신만 알고 있는 정보를 의도적으로 은폐하거나 조작하게 된다. 따라서 모든 거짓말은 진실을 담고 있는 화자의 또 다른 목소리와 짝을 이루게 된다. 편의상 두 가지 거짓말 중에서 육지에서 벌어지는 자라의 거짓말에 초점을 맞추어 보기로 한다.

자라는 유혹에 성공해야만 하는 절대적인 임무를 띠고 있고, 토끼는 수궁으로 가는 순간 목숨을 부지할 수 없는 치명적인 위기에 처한다. 그렇다면 가령 다음과 같은 인물의 말을 선별적으로 제시하고, ‘진실을 담고 있는 화자의 또 다른 목소리’를 추론해서 쓰는 학습 활동을 제시해 볼 수 있다. 이때 원래의 말에 있는 단어를 최소한 하나 활용하라는 조건을 제시하면 그 밀착도를 훨씬 더 높일 뿐만 아니라 패러디로서의 요건도 갖추게 된다.

- ㉠ “원컨대 토 선생도 나를 따라 용궁을 가면, 훨씬 나은 저 풍채에 좋은 벼슬을 할 것이요, 미녀·악공을 밤낮으로 데리고 만세 인생을 살 터이니, 올 테면 오고, 말 테면 마오.”
- ㉡ “허허이! 큰일을 아내와 꾀하다가는 망하는 법이거늘, 아, 용궁 가서 귀히 된 후 가마 보내 모셔 가면 그 얼마나 좋을 일이오?”
- ㉢ “예, 퇴공. 가려면 잘 가시오. 좋은 친구 두었으니, 둘이 가서 잘 지 내시오.”
- ㉣ “내일 날 저물 때 김 포수 날랜 총 네 놈의 정수리 들이대고, 우루루 루루 광!”<sup>7)</sup>

이에 따라 제출된 몇 가지 반응을 보기로 한다.<sup>8)</sup> ㉠에 대해 “네 주제에 용왕을 위해 죽는 것이 차라리 ‘만세 인생’일지도 모르지.”라고 하여 비아냥을 섞어 구성한 결과물이 있었고, ㉡에 대해서는 “아내를 만나면 망하긴 망하는데 토끼 네가 아니라 내가 ‘망하’게 생겼다.”라며 속마음을 적확하게 읽어내는 경우도 있었다. ㉢은 여우가 나타나서 만류하자 토끼가 결정을 반복하고 되돌아서는 장면에서 나온 말로서, 이에 대해서도 “토끼 너에게도긴요한 충고를 아끼지 않는 ‘좋은 친구’ 하나는 있군.” 하는 식으로 방어적 표현을 직설적인 표현으로 재구성하여 그 진실을 고스란히 드러낸 경우가 있었다.

그러나 문면을 제대로 파악하지 못하면 사리에 어긋나는 반응이 나오기도 한다. 가령 ㉣은 물을 보고 겁을 먹은 토끼가 도망치려 하자 이를 막으려는 의도에서 나온 협박인데, 이에 대해 “어차피 ‘내일 날 저물 때’ 죽을 목숨, 차라리 용궁에 가서 죽는 게 영광 아니냐.”라는 식으로 재구성하는 경우가 있을 수 있다. 그러나 이 말은 그야말로 육지에

7) 장미영 외(2005), 『현대화사설본 수궁가, 적벽가』, 민속원, 167-173.

8) 사례는 필자가 고전문학 관련 수업에서 제시한 과제의 결과물이다. 과제를 수행한 학생들은 대학생이므로 인지 발달 단계를 기준으로 볼 때 중고생들과는 커다란 질적 차이를 지니고 있다. 그러나 그것은 능력의 차이가 아니라 발달 수준의 차이이므로 위계성을 고려하면 충분히 양해될 수 있을 것이라 믿는다.

서의 고난을 부각시켜 토끼의 마음을 되돌리려는 의도에서 나온 말일 뿐, ‘내일 날 저물 때’ 포수의 총에 맞아 죽을 것이라는 예정된 사건을 내세운 것은 아니다. 따라서 이러한 재구성은 문면에 대한 정확한 이해가 결여된 반응이라 할 수 있다.

이처럼 인물의 의도를 드러내는 말로 재구성해 보는 과제를 미리 제시한다면, 그것도 원래의 말을 그대로 활용하여 재구성해 보는 학습활동이라면, 목적의식적인 독서를 유도하는 효과를 발휘할 수 있다. 물론 이러한 활동이 반드시 거짓말에만 적용될 수 있는 것은 아니다. 소설에서 인물의 말은 거의 예외 없이 전략적 의도를 가진 경우가 대부분이므로 그 의도를 드러낼 수 있기만 하면 성립 가능한 것이다. 말하자면 의도의 직설적 부연이나 의역(paraphrase)에 해당되는 것이다.

이러한 학습 활동은 기본적으로 정보 확인에 초점을 맞추는 사실적 사고 능력 신장에 초점이 있지만, 인물의 말에 담긴 의도를 추리하는 능력이라는 점에서 추론적 사고도 부분적으로 개입될 수밖에 없는 것으로 보인다. 바로 이 지점에서 이러한 교수-학습이 새로운 창안을 이끌어내는 창조적 활동의 일환임을 확인할 수 있다.

## 2. 추론적 이해 능력 신장을 위한 패러디

고전문학 중에서도 시가는 향가, 고려속요, 경기체가, 시조, 가사 등 역사적 장르별로 고유의 역사적 위상을 지니고 있다. 그런데 이들은 대부분 상층 지식인의 문학이라는 공통점을 갖는다. 그 중에서도 경기체가는 가장 완고한 형식을 지닌 채, 가장 배타적으로 향유되었던 문화적 양식이었다. 패러디는 이러한 특성을 지닌 갈래의 특수성을 이해하는데도 충분히 활용 가능하다.

〈한림별곡〉은 경기체가 중에서 최초의 작품으로서, 전반부는 신흥 사대부들의 소양과 관련된 목록들이, 후반부에는 사치스런 향락적 생활

의 목록들이 제시된다. 이황의 평가대로 ‘궁호방탕(矜豪放蕩)’과 ‘설만희압(褻慢戲狎)’의 정서가 전체를 지배한다. 이에 따라 이 노래는 그들의 소속감과 연대감을 확인시켜 주는 동시에 다른 부류의 사람들을 배제해 내는 역할을 한다.<sup>9)</sup> 현대적 개념으로 말하자면 일종의 ‘문화 자본(cultural capital)’을 집중적으로 전경화(前景化)시킨 작품이라 할 수 있다.

그런데 문제는 학습자들이 〈한림별곡〉의 지배적 정서를 파악하고 이해하기에는 시간적으로는 너무 멀고 문화적으로는 너무 이질적이라는 데 있다. 이를 해결하기 위해 이 작품을 현재 우리의 삶에서 그와 유사한 장면을 포착하여 서로 연결시키는 단계를 설정해 볼 필요가 있고, 그 구체적인 방안이 이 작품에 대한 패러디를 도구적으로 활용하는 것이다.

이와 관련하여 SNS를 이용하는 동기에 대한 한 연구(박찬옥 외, 2013, 334-335)를 잠시 주목해 볼 필요가 있다. 이 연구에 따르면 SNS 사용자들이 추구하는 가치는 실용적(utilitarian) 가치와 탐닉적(hedonic) 가치로 구별될 수 있고, 그 동기 또한 실용적 동기와 탐닉적 동기로 구별된다. 이 중 탐닉적 동기에는 즐겁지 않은 현실에서 탈출하거나 현실의 문제로 인한 긴장감을 해소하는 등의 탐험성(adventure)과, 자신의 생각이나 감정을 다른 사람들과 교환하고 그림, 음악, 아바타 등을 활용하여 현실에서 보다 멋진 자아 이미지(self-image)를 만드는 등의 자

9) 이 점은 다음과 같은 『용재총화』의 기록을 통해 충분히 확인할 수 있다. “새로 급제한 사람으로서 三館(弘文館·藝文館·校書館)에 들어가는 자를 먼저 급제한 사람이 괴롭혔는데, 한편으로는 선후의 차례를 보이기 위함이요, 다른 한편으로는 교만한 기를 꺾고자 함인데, 그 중에서도 예문관이 더욱 심하였다. ...중략... 아래로부터 위로 각각 차례로 잔에 술을 부어 돌리고 차례대로 일어나 춤추되 혼자 추면 별주를 먹었다. 새벽이 되어 상관장이 주석에서 일어나면 모든 사람들은 손뼉을 치며 흔들고 춤추며 「한림별곡」을 부르니, 맑은 노래와 재미 울음소리 같은 그 틈에 개구리 들끓는 소리를 섞어 시끄럽게 놀다가 날이 새면 헤어진다.”(성현, 『慵齋叢話』 권4)

아 표현의 동기가 포함된다.

8연을 제외한 〈한림별곡〉의 레퍼토리는 시부(詩賦), 서적, 명필, 주류, 꽃, 악기, 경치이다. 그렇다면 〈한림별곡〉에서 제시된 문화적 상징 자본의 목록이 오늘날 SNS를 통해 공유되고 소통되는 정보들<sup>10)</sup>과 크게 다를 바 없다는 점에 생각이 미치게 된다. 만일 한림제유들에게 사회적 네트워크 서비스(SNS)를 활용할 기회가 주어졌다고 가정해 본다면, 그들은 필시 그 목록들을 SNS에 직접 게시하고 공유하고자 했으리라고 짐작하는 것은 어렵지 않다. 만일 그러하다면 그들은 실용적 동기보다는 탐닉적 혹은 쾌락적 동기에서 이들 레퍼토리들을 즐겼을 것으로 짐작된다. 대사회적 가면을 요구하는 현실 생활에서 벗어난 주연(酒宴)과 같은 자리에서 긴장을 이완시키는 한편으로 신분적 정체성을 상징하는 사물들을 통해 자아 이미지를 구축하는 등 쾌락적 동기에 충실한 노래가 바로 〈한림별곡〉이었던 것이다. 폭넓은 공감대를 가지지 못한 채 폐쇄적으로 소통된 〈한림별곡〉이 조선시대에 이르기까지 지속적인 생명력을 가질 수 있었던 역설이 성립되는 까닭이 여기에 있다 하겠다.

따라서 각 연에 해당되는 레퍼토리를 SNS에 게시하는 상황을 고려하여 재구성해 보는 학습 활동을 하게 된다면, 그들이 이런 노래를 짓고 부른 이유를 ‘금호방탕’과 ‘설만희압’에 초점을 맞추어 충분히 추론하고 이해할 수 있게 될 것이다. 이는 곧 이 노래에 담긴 자긍심이라는 지배적인 정서를 추론적으로 발견하고 그 정서의 정체를 확인하는 일이다. 이 과정을 통해 문화적 상징 자본의 향유에서 비롯되는 의미작용(significance)에 대한 추론적 이해를 도모할 수 있을 것이다. 이러한 학

10) 실제로 한 포털 사이트에 제시된 블로그의 주제 분류에는 〈한림별곡〉에 오른 레퍼토리가 모두 포함되어 있다. 〈엔터테인먼트·예술〉 분야에는 ‘문학·책’, ‘미술·디자인’, ‘음악’, ‘스타·연예인’이, 〈취미·여가·여행〉 분야에는 ‘국내 여행’과 ‘세계 여행’이, 〈지식·동향〉 분야에는 ‘교육·학문’이 포함되어 있다.

습 과제는 그 정서의 가치를 비판적으로 평가하는 다음 단계 과제의 출발점이기도 하다.

### 3. 비판적 이해 능력 신장을 위한 패러디

고전문학 작품의 특징 중 하나는 다수의 이본이 있다는 점이다. 특히 소설의 경우 이본의 수는 작품에 따라 편차를 지니고 있지만, 대부분의 작품에는 이본이 있게 마련이다. 이러한 특수한 사정을 비판적 사고 능력 신장에 초점을 맞추어 교수-학습에서 유용하게 활용할 수 있는 방법이 있다. 이를 위해서는 이본 파생의 중요한 동기에 일종의 비판적 읽기가 있음을 이해할 필요가 있다. 선행하는 한 판본에 대한 비판적 읽기가 새로운 판본을 생성해낸다는 것이다.

비판적 읽기는 감상(鑑賞)의 주요 국면이다. 감상은 작품에 대해 주체적으로 반응하고 평가하는 활동이고(조하연, 2004), 필연적으로 작품의 자기화 과정과 맞물리게 된다. 따라서 감상은 블룸(B. S. Bloom)의 교육 목표 분류에 따르면 ‘평가(evaluation)’에 해당하는 것으로 볼 수 있다. 이런 점에서 감상은 객관성과 타당성을 지향하는 해석(解釋)이나 이해(理解)와는 구별된다.(류수열 외, 2014, 22 참조)

이제 이본을 활용하여 비판적 사고 능력 신장을 도모할 수 있는 가능성을 〈장끼전〉을 통해 확인해 보기로 하겠다.

장끼란 놈 반눈 뜨고 오호 탄식하는 말이 내 신수 불길하여 상부 갖은 네 가문에 당초에 장가들 제 내 원시 실체로다. 인간의 좋은 서방 다섯뿐 아니어든 죽는 놈 나만 싫제 못 본다고 계관하라(고대본, 14쪽)(가독성을 위하여 현대어에 가깝게 표기함, 이하 동일)

뒷에 치어 죽어가는 장끼의 모습을 보고 까투리가 자신의 상부 이력을 늘어놓으며 한탄하자 장끼가 하는 말로서, 장끼의 뒤뜰린 성격을 확연하게

보여준다. 그런데 어떤 이본에서는 이와는 다소 다른 말로 유언을 남긴다.

내 신수 불길한 탓이니 남을 원망하여 무엇하리. 한심하고 가련하다. 자네 말을 들었던들 이 지경을 당치 않고 살 것을 이제는 후회막급이라. 너를 두고 죽으니 절통하고 한심하다. 이 말 저 말 쓸데없으니 이내 백골이나 찾아다가 물어주소. 유언이 무궁하나 정신이 오락가락 산란하니 할 말을 다 못하노라. 이리 가까이나 오소. 목이나 없어 보세. 머리카락이나 찾아주소. 자네를 어찌 하고 죽잔 말인고.(서울대본, 28~29쪽)

아무리 뒤뜰린 성격의 소유자라 하더라도, 죽음을 앞두고 있는 상황이라면 모든 것을 용서할 수도 있고, 자기중심적인 판단을 버리고 아내에 대한 애정을 표할 수도 있는 것이다. 이것이 인간에 대한 정확한 이해가 될 것이다. 서울대본에 나타난 장끼의 말이 고대본에 비해 인간적 연민을 불러일으키는 효과가 있는 것(김중철, 1996 : 102-104)도 이 때문일 것이다.

소설 독서의 경우 작중인물을 서사 주체로, 독자를 심미 주체로 상정할 때 독자는 세 가지 방향으로 자아를 성찰하는 것으로 설명된다. 즉 가치 상향적 행위를 하는 서사 주체에 대해서는 선망을 통해, 가치 하향적 행위를 하는 서사 주체에 대해서는 감계를 통해, 가치 평형적 행위를 하는 서사 주체에 대해서는 동정하면서 감상을 하게 되는 것이다.(김중신, 1995, 73-154)

그렇다면 서울대본의 실상을 염두에 두고 고대본의 해당 대목을 고쳐 쓰는 학습 활동을 구성해 볼 만하다. <장끼전>의 경우 장끼는 가치 하향적 행위를 하는 서사 주체로서, 독자는 그에 대해 비판적 거리를 유지하면서 감계를 도모하게 되는 것이 일반적인 독서 과정이 될 것이다. 이를 통해 학습자들은 인간의 보편적 심리 동향에 대한 이해도 도모할 수 있고, 이를 바탕으로 인물 및 작품에 대한 비판적 이해 능력도 향상시킬 수 있을 것이다.

#### 4. 표현 능력 신장을 위한 패러디

국가 수준 교육과정에서 내세우고 있는 교육의 일반적인 목적 중에는 ‘건전한 시민 양성’이라는 항목이 있다. 건전한 시민으로서 갖추어야 할 덕목이야 무수히 많겠지만, 자신이 살고 있는 사회에 대한 관심과 이에 대한 합리적 평가도 그 중의 하나일 것이다. 국어교육 또한 개별 교과 중의 하나로서 이 목적에 충실할 수밖에 없다.

만일 국어의 교과적 정체성을 살려 이러한 거시적인 목적을 실현하고자 한다면, 이 경우에 문학은 매우 유용하고도 유력한 통로가 될 수 있으리라 예상된다. 학습자에게는 문학 자체가 현실 세계의 다양한 인물군과 사회를 형상적으로 접하게 되는 유력한 통로이기 때문이다.<sup>11)</sup> 나아가 이 목적을 글쓰기를 비롯한 표현 능력 신장에 초점을 맞추어 설계한다면, 문학과 쓰기의 영역 통합적 교수-학습도 가능할 것으로 기대된다.

이때 고전문학은 현대문학에 비해서 다소 유리한 위상을 가질 것으로 판단된다. 앞서 말한 대로 고전문학 작품은 기본적으로 담화 공동체의 구성원들이 두루 공유한다는 이점이 있기 때문이다. 이를 가장 극명하게 보여주는 예는 작품 속의 인물이나 사건이 속담으로 구성되는 경우이다.<sup>12)</sup> 이들 속담에서 인물이나 사건은 현실 세계의 어떤 인물이나 사건을 표상한다. 인물이나 사건이 속담으로 정착되어 통용된다는 것은

11) 2012년 개정 교육과정 고등학교 문학 과목의 성취 기준 중 “문학을 통하여 자아를 성찰하고 타자를 이해하며 삶의 다양성을 이해하고 수용한다.” 나 “문학 활동을 통하여 우리 사회의 다양한 공동체와 문제의식을 공유하고 소통한다.”는 이런 목적에 직접적으로 귀속될 수 있을 것이다.

12) 다음은 고전문학 작품에 연원을 두고 있는 속담의 대표적인 사례이다. ‘춘향이 인도환생을 했나, 춘향이네 집 가는 길 같다, 춘향이 집 가리키기, 심사가 놀부라, 심통이 놀부 같다, 욕심이 놀부 뺨쳐 먹겠다, 뽕덕어멈 외상 빛 걸머지듯, 소대성이 모양으로 잠만 자나, 재주는 홍길동이다, 홍길동이 합천 해인사 털어먹듯’ 등.

그것이 담화 공동체 구성원들이 특정한 표상을 공유하고 있다는 증거이기도 하다. 이와 같은 소통 가능성은 현대문학에서는 좀처럼 일어나기 힘든 고전문학 현상 중의 하나라 할 것이다.

고전문학의 이러한 위상에 부합할 수 있는 교수-학습의 설계는 다양할 수 있겠지만, 그 중의 하나로 고전문학 작품을 인용해야 한다는 조건을 붙이면서 현실 사회의 여러 가지 문제에 대한 각자의 판단을 요청하는 시평(時評)과 같은 성격의 글을 쓰도록 하는 과제를 상정해 볼 수 있다.

이를 위한 하나의 사례로 신문에 실린 칼럼을 보기로 한다.

〈황새결승〉은 조선 후기 구전설화를 정리한 한글 단편소설이다. ‘결승’이 소송에 대한 확정판결이니, 곧 ‘황새의 판결’이다.

“경상도 안동의 한 부자가 송사에 휘말렸는데, 미리 관리들에게 뇌물을 바친 상대에게 저 재산을 뺏기게 됐다. 기가 막힌 부자가 최후진술에서 우화에 빗대 억울함을 호소한다. ‘피꼬리·빠꾸기·따오기가 서로 자기가 우는 소리가 좋다고 다투다가 황새에게 판결을 맡겼다. 가장 처지는 따오기가 미리 황새를 찾아가 곤충 먹이를 바치며 다음날 송사에서 자신에게 ‘아래 하’(下)자를 ‘윗 상’(上)자로 뒤집어 주도록 부탁했다. 재판 날 황새는 차례로 노래를 들은 뒤 따오기가 제일 낫다는 엉터리 판결을 내렸다.’ 이야기를 들은 판관은 아무 말도 못했다.”

…〈중략〉…

지난해, 촛불집회 관련 사건에서 법원 고위층이 판사들에게 구속영장 기각 사유를 ‘증거인멸과 도주의 우려가 없다’ 대신 검찰의 보장수사와 영장 재청구가 쉬운 ‘소명 부족’으로 바꾸도록 요구했다는 의혹이 제기됐다. 즉 심에서 벌금 대신 구류를 선고하라는 주문이 있었다는 말까지 나온다. 사실이라면, 그 옛날 형조비장과 비슷한 행태 아닌가.<sup>13)</sup>

시점이 다소 오래 전이긴 하지만, 시사 문제에 대한 논평을 가하고 있는 칼럼이다. 주목되는 것은 〈황새결승〉의 스토리를 인용하고 있다는

13) 여현호, 〈형조비장〉(<http://www.hani.co.kr/arti/opinion/column/340936.html>) (2009.02.25. 등록)

점이다. <황새결송>이 그다지 널리 알려진 작품이 아니라는 한계는 있지만, 요령껏 제시된 줄거리가 있어 전체 맥락을 이해하는 데는 아무런 불편이 없다. 즉 어떤 판결이 지닌 부당성을 문학 작품에 빗대어 비판한 것이다. 인유(引喩)를 통한 패러디인 셈이다.

신문에 실리는 칼럼 종류의 글에서 고전문학이 인용되는 사례는 흔하게 발견된다. 이 경우 대체로 독자들이 공유하고 있는 문화적 표상을 활용하여 논지의 설득력을 제고하고 공감대를 넓히기 위한 전략적 선택이라 할 수 있겠다. 위의 예문 또한 이 같은 전략을 구사한 사례에 해당된다 하겠다.

한편 비정부기구(NGO)와 같은 공익적 단체에서 고전작품에 모티프를 둔 퍼포먼스를 연출한다면, 이 경우에도 위와 유사한 효과를 낼 것으로 판단된다. 이에 대한 구체적인 사례를 하나 보기로 한다.

다음 사진에는 지구온난화로 인해 겨울잠을 못 잔 곰들이 곰으로 살



기를 포기하고 차라리 사람이 되고 자 쭉과 마늘을 달라고 요청하는 장면이 포착되어 있다.<sup>14)</sup> 그만큼 우리가 사는 지구가 에너지의 과잉 소비로 인해 위기에 처해 있음을 경고

하는 효과가 있다. 당연히 그 모티프는 단군신화에 포함되어 있다. 만

14) 원래는 어느 에너지 관련 NGO에서 연출한 퍼포먼스로서, 정부의 에너지 가격 체계와 정책에 대한 시위로 기획된 것이다.(그린 데일리 2009년 12월 23일자, <http://www.greendaily.co.kr/news/articleView.html?idxno=5531>)

일 단군신화에 대한 소양이 없다면 이 퍼포먼스의 효과는 아예 기대할 수 없거나 최소한 반감될 수밖에 없다.

이와 같이 작품 자체가 널리 공유되어 있다면 특정한 인물의 성격이나 모티프, 사건 등등이 현실 문제에 대한 발언에서 우의나 비유의 매개가 될 수 있다. 그 효과로는 신문 칼럼에서와 마찬가지로 설득력 제고와 공감대 확장을 기대할 수 있을 것이다.

따라서 고전문학을 사회 현실의 맥락으로 호명해 내고 이를 글쓰기를 포함한 표현 교육에서 활용하는 것은 여러 가지 차원에서 긴요하고도 유용한 전략이라 할 수 있다. 우선 우의나 비유와 같은 표현 방식을 구사하고, 설득력 제고나 공감대 확장과 표현 전략을 실현하는 데 긴요하게 기여할 수 있다. 그리고 미시적으로는 작품의 주제의식에 대한 이해를 도모하도록 할 뿐만 아니라 건전한 시민의식 함양이라는 거시적 목적의 달성에도 기여하게 된다. 이는 문학을 예술작품의 아우라에서 해방시켜 현실 사회의 맥락으로 재배치함으로써 글 전체의 소통 가능성과 설득력을 높이는 유효한 방안이 될 것으로 보인다.

#### IV. 맺음말

패러디가 주는 즐거움은 그것이 놀이라는 데서 온다. 놀이의 중요한 기능 중 하나는 ‘모방 본능(imitative instinct)의 충족이다. 말을 할 줄 모르는 유아들도 모방을 통해 놀이를 즐긴다. 그들에게 자아의식이 있을 리는 없지만, 모방이 원초적 본능의 소산임을 추리하는 단서로서는 충분하다. 모방이 그러하다면, 가장 지적인 모방이라 할 수 있는 패러디 또한 본능이라 할 것이고, 패러디의 재미는 본능을 충족시켜 주는 데서 오는 것이라 해도 무리는 아니겠다. 모든 인간은 본능적으로, 근원적으로, 궁극적으로 패러디스트이다. 누군가가 만들어 놓은 텍스트를 자신의 안목으로 보고 자신의 기준으로 판단하며 자신의 목소리로

재생산한다. 인터넷에서 펼쳐지는 무수한 UCC의 향연은 그러한 인간성의 본질이 발휘된 결과일 따름이다. 결국 패러디는 언제나 과거의 것, 타인의 것을 모방하려는 본능의 한 극점에 위치한 행위 양상인 셈이다.

패러디를 통한 교수-학습에 주목해야 할 일차적인 이유는 여기에 있다. 게다가 모방이 창조의 바탕이 된다는 보편적 상식을 신뢰할 만하다면, 지적인 모방으로서의 패러디야말로 창조적 문화 세대의 감수성에 가장 적절히 부합하는 교수-학습 전략이 될 것으로 보인다. 이에 더하여 놀이의 재미가 기본적으로 무상성(無償性)을 본질로 한다는 점도 패러디의 미덕으로 강조할 필요가 있겠다. 무상성은 의무감이나 책무감의 반대편에 위치해 있다. 보상 없이도 실행 가능하다는 사실은 곧 자율적, 자발적 학습 활동에 대한 기대로 이어진다.

패러디를 통한 교수-학습이 고전문학 교육의 유일한 전략은 될 수 없다. 그리고 그것으로 시종일관하는 것도 바람직하지는 않다. 그러나 학습 목표에 대한 고려, 수준에 따른 적절한 위계화가 뒷받침되기만 한다면, 고전문학의 교수-학습 국면에서 학습자들의 자율적, 자발적 참여도를 높이는 유력한 방안임을 부인할 수는 없을 것이다. 이 점에서 개별 작품의 표현, 인물의 성격이나 모티프 단위만이 아니라, 장르적 유형성이 뚜렷한 가전이나 몽유 서사 등의 형식이나 구조를 장르 패러디 차원에서 활용될 수 있는 방안에 대한 모색도 가능할 것으로 기대된다.

주제어: 창조적 문화 세대(Generation of creative culture), 고전문학교육(classical literature education), 패러디(Parody), 모방(Imitation), 놀이(Play), 이해 능력 신장(Enhancement of understanding ability), 표현 능력 신장(Enhancement of expressive ability)

## 참고문헌

- 김대행(1997), 「국어교육의 목표와 내용」, 『신청어문』 제 25 집, 서울대 국어교육과, 31-51쪽.
- 김동환(2001), 「미디어를 통한 고전의 재생산」, 한국고전문학회 편, 『국문학과 문화』, 월인, 383-397쪽.
- 김상욱(2004), 「국어교육의 방향과 서사적 상상력 - 서사적 상상력을 중심으로-」, 『문학교육학』 15, 한국문학교육학회, 11-41쪽.
- 김선민(2004), 「문학교육의 창의성에 관한 연구」, 『문학교육학』 13, 한국문학교육학회, 377-419쪽.
- 김정애(2001), 「역할극 수용을 통한 〈홍보가〉의 문학치료적 전망과 현대적 재창조 방안」, 『겨레어문학』 27, 겨레어문학회, 5-28쪽.
- 김종률(2014), 「국어과 인지적 사고 영역의 체계화 연구」, 『국어교육』 145, 한국어교육학회, 301-348쪽.
- 김중철(1996), 『판소리의 정서와 미학』, 역사비평사.
- 김중신(1995), 『소설감상방법론 연구』, 서울대출판부.
- 김진희(1996), 「‘나’를 넘어 ‘경계’를 지우며 시 쓰기 - 문정희 『남자를 위하여』, 백미혜 『에로스의 반지』, 김수영 『로빈슨 크루소를 생각하며, 술을』」, 『실천문학』 42호(1996 여름호), 286-304쪽.
- 류수열(2010), 「조선 후기 시가의 사설 공유 현상과 작가성의 행방」, 『한국시가연구』 28, 한국시가학회, 155-181쪽.
- 류수열 외(2014), 『문학교육개론Ⅱ-실제 편』, 역락.
- 박찬욱 외(2013), 「소셜네트워크서비스(SNS)의 탐닉적 이용 동기 및 확산에 관한 연구」, 『생산성논집』 27권 2호, 한국생산성학회, 331-354쪽.
- 조하연(2003), 「문학의 속성을 활용한 창의적 사고의 교육 방안 연구-‘낯설게하기(defamiliarization)’를 중심으로-」, 『국어교육학연구』 16, 국어교육학회, 471-497쪽.
- 조하연(2004), 「감상(鑑賞)의 개념 정립을 위한 소고(小考)」, 『문학교육학』 15, 한국문학교육학회, 377-412쪽.
- 차봉희(1992), 「현대문예학과 수용미학」, 박찬기 외, 『수용미학』, 고려원.
- 최미숙(2004), 「문학적 글쓰기에 있어서의 “창조성” - 시의 영향과 모방을 중

- 심으로-」, 『문학교육학』 15, 한국문학교육학회, 83-106쪽.
- 최인자(2004), 「아동기와 청소년기, 문학 창작 경험의 발달 특성에 관한 시론」, 『문학교육학』 15, 한국문학교육학회, 43-82쪽.
- 최홍원(2011), 「고전시가의 패러디를 통한 창의성 교육의 실제와 과제」, 『한어문교육』 24, 한국언어문학교육학회, 5-36쪽.
- Cox, Brian(1991), *Cox on cox: An English Curriculum for the 1990s*, Hodders & Stoughton.
- Hutcheon, Linda, 김상구·윤여복 역(1992), 『패러디 이론』, 문예출판사.

## Design of The Way to Teaching-Learning Classical Literature for Creative Cultural Generation

- Concentring on the Parody of Korean Classic Literary Works -

Ryu, Su-yeol

### [Abstract]

The purpose of this study is to seek out an teaching-learning plan which can make contribution to the acceptance of classical literature's cultivating students' creativity or creativeness.

Through several patterns of parody which creatively restructure classical literature, this study seeks out method which can arrive at the goal of communal dimension which is passing down cultural assets and at the goal of individual dimension which is enhancement of creativity or creativeness. For this purpose, this study investigates concept and educational meaning of parody and, based on data including the results of class assignments, goes through the process of approaching the reality.

What is essentially required of parody is 'critical distance.' Parody exists between simple imitation of previous texts and traceless distance from them. It can also be said the pleasure of parody lies between familiarity and strangeness. That is, this pleasure can be divided into factors of 'pleasure of communication' and 'double-take of recognition'. Classical literature has the advantage that the outcomes of parody possess distinct identity as the readers can easily find the objects of parody.

This study looks into instruction-learning plan of classical literature based on parody by classifying it into two perspectives. In terms of understanding,

this study looks into literal, inferential and critical thinking ability while, in terms of expression, it looks into ability to use allusion. It is expected that parody enhances not only understanding ability of learners but also expressive ability in classical literature education.

Parody is a play through imitation. It's a human instinct and pleasure of parody becomes the very basis for instruction-learning plan. Parody is deemed to be a method to promote voluntary participation of students in classical literature education.

류수열

소속 : 한양대학교 사범대학 국어교육과

주소 : 서울시 성동구 행당동 왕십리로 222번지 한양대 국어교육과

이 논문은 2015년 5월 13일 투고 완료되어

2015년 5월 22일부터 6월 10일까지 심사위원이 심사하고

2015년 6월 19일 심사위원 및 편집위원회에서 게재 결정되었음