A Study on the Teaching Plan Using Parody to Build the Foundation for K-Culture

Han, Seung-woo

Associate professor, Chung-Ang University, Korea

exhibition610@cau.ac.kr

Abstract

Objectives At this point in time when K-Culture is emerging as an important topic, parody classes that allow the integration of original texts, convergence of media, and communication between various creators can play a big role. The parody instructional model presented in this study is expected to function as a process of basic literacy that fosters an eye for analyzing and converting nuclear power content in a variety of ways.

Methods The possibility of Korean content is growing infinitely as it meets with giant platforms. In particular, it owns many original works such as webtoons and web novels, and has various folktales and mythological elements that are unfamiliar to Western society. We pay attention to the method of “One Source Multi Use,” which can be converted into one content in various ways to expect synergy, and the story reproduction form in various formats has been successful. Therefore, in this article, we focused on the 'parody' methodology that can maximize value by converting nuclear power plants in different ways.

Conclusions In this study, a teaching model was proposed to actively introduce parody into the class, shed new light on the meaning of the original work, and then recreate it. We also looked at the possibility of “one-source multi-use” of parody through the results of the class. Parody not only looks at objects from various angles, experiences ways of convergence and integration, but also confirms the possibility of producing various results through parody classes in various ways of communication between original text-media-genre-re-creator.

Keywords K-Culture, One Source Multi-use, Original, College Writing, Parody, Fast, Plagiarism, Convergence

https://www.ijkculture.com, DOI: doi.org/10.23159/IJKC.2023.10.312.002
Received: Sep. 20. 2023 ; Reviewed: Oct. 10. 2023 ; Accepted: Oct. 15. 2023
pISSN 2951-2808 eISSN 2951-2883

www.kci.go.kr

International Journal of K-Culture vol. 3, October 2023. pp.25~40
pISSN 2951-2808, eISSN 2951-2883 https://www.ijkculture.com, DOI: doi.org/10.23159/IJKC.2023.10.312.002

K-Culture의 기반 조성을 위한 패러디 활용 수업 방안 고찰

한승우

목 차

1. 들어가며
2. 패러디 수업 모형 및 채점 기준
3. 학생들의 패러디 작품 사례와 의의
4. 마무리와 과제

1. 들어가며

볼츠는『구텐베르크-은하계의 끝에서』'시각적으로 직관할 수 있는 사고'와 '형상을 지닌 하이퍼텍스트의 시대'가 올 것으로 예견하였다.[1] 이런 하이퍼미디어에 의한 시대가 도래하면, 해체하고 복사하고 편집하는 디자이너만 존재하는 시대가 올지도 모른다고 경고하였다. 각종 정보에 대한 쉬운 다운로드와 수많은 편집 어플의 사용은 볼츠가 경고했던 다큐멘트(document)가 난립하는 '다큐버스(Docuverse)'의 시대를 말한다. 인터넷의 많은 자료들은 출처 없이 짜깁기 되어 또 다시 복사되고 있다. 이러한 현실 속에서 학생들은 표절에 이르기 십상이다. 현재 각 대학 교양 〈글쓰기〉 수업에서는 표절과 인용의 차이에 대해 교육하고, 각주와 주석 다는 방법에 대해 심도 있는 수업을 진행하고 있다. 여기에서 더 나아가 다큐버스의 세계 속에서 정당한 인용과 창의적인 재창조의 방안을 제시해 주어야 할 것이다.

코로나 19로 인한 팬데믹 시기를 지나오면서 우리는 K-Culture의 여러 가능성을 엿볼

1 노르베르트 볼츠 지음, 윤종석 옮김 (2000), 구텐베르크: 은하계의 끝에서: 새로운 커뮤니케이션 상황들. 서울: 문학과지성사.

www.kci.go.kr

수 있었다. 특히 넷플릭스와 같은 거대 그룹의 플랫폼과 만나 그 발전의 가능성이 무한히 커지고 있는 실정이다. 한국은 이야기 즉 콘텐츠의 강국이다. 원전 혹은 원소스를 소유하고 있다고 볼 수 있는데, 그것은 하나의 콘텐츠로 영화, 게임, 음반, 애니메이션, 출판 등 다양한 방식으로 판매해 시너지 효과를 기대하는 '원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)'로 발전할 가능성을 충분히 담지하고 있다. 하나의 원전을 다른 방식으로 변환하여 그 가치를 극대화시킬 수 있는 것이 바로 원 소스 멀티 유즈가 갖는 장점이다. 흥미로운 예시로 한국의 영화 〈수상한 그녀〉(2014)를 들 수 있는데, 이 영화는 일본의 〈싱 마이 라이프〉, 베트남의 〈내가 니 할매다〉, 인도네시아의 〈스위트 20〉, 인도의 〈오 베이비!〉, 중국의 〈20세여 다시 한 번〉으로 리메이크 되었다. 이 외에도 태국, 멕시코, 터키 등에서 리메이크 되거나 제작에 관심을 보이고 있다.



한국, 〈수상한 그녀〉, 2014



베트남, 〈내가 니 할매다〉, 2015



일본, 〈싱 마이 라이프〉, 2016

영화 〈수상한 그녀〉는 원전 콘텐츠를 다양한 방식으로 변화하여 경제적 효과를 극대화하고 더 나아가 글로컬 콘텐츠로 자리매김하는 좋은 예시라고 하겠다. 이것이야 말로 원 콘텐츠의 힘을 보여주는 사례이다. '원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)'는 21세기 문화의 확장을 보여주는 사례라고 하겠다. 중요한 것은 하나의 원전을 변형 혹연 확장하는 그 안목일 것이다. 단순히 웹툰에서 영화로, 애니메이션에서 영화로의 전환만을 말하는 것이 아니다. 여기에는 원전을 존중하면서도 새로운 가치를 추가하여 창출하는 안목이 필요하다. 이런 원 소스 멀티 유즈의 확장적 시각을 넓히는 수업 방안의 하나로 이 연구에서는 페러디 수업을 제안하고자 한다.

www.kci.go.kr

패러디가 갖고 있는 원전과 패러디와의 소통은 볼츠가 언급했던 지식 디자인의 행위와 유사하고, 인터넷 가상 공간에 쌓인 정보의 융합이라는 점에서도 패러디 글쓰기는 다양한 가능성을 내포한다. 이 연구에서는 패러디를 적극적으로 수업에 도입하여, 원작의 의미를 새롭게 해석하고 재창조하는 데까지 나아가는 과정을 경험할 수 있는 수업 모형을 개발하는 것이 목표이다. 더 나아가, K-Culture의 기반 조성을 위한 패러디 수업의 가능성을 타진해 보는 것이 이 수업의 목표이다.

2. 패러디 수업 모형 및 채점 기준

패러디의 어원은 희랍어 명사인 paradia에서 왔는데, 접두사 para는 두 개의 의미를 동시에 지닌다. '대응하는(counter)' 혹은 '반하는(against)'의 의미로 쓰이는 것이 첫 번째이며, 두 번째 의미에는 '이외에'라는 뜻을 갖는다.[2] 즉, 패러디는 하나의 원본에 반대하여 다른 작품으로 재탄생되는 것을 의미하기도 하지만, 원본과의 일정 부분의 유사성을 가질 수밖에 없는 특성을 지닌다. 한 마디로 패러디는 다름과 일치를 동시에 지니는 행위이며, 패러디가 갖는 이와 같은 이중적 특성으로 혼선을 야기할 수밖에 없다. 또한, 패러디는 유사 개념인 표절과 패스티쉬와 구별되어야 하는 매우 신중한 재창조 개념이기도 하다.

> 표절이란 일반적으로, 다른 사람 저작물의 전부나 일부를 그대로 또는 그 형태나 내용에 다소 변경을 가하여 자신의 것으로 제공 또는 제시하는 행위를 의미한다. 표절은 사기행위의 일종이며, 저작권보호를 받는 저작물의 경우에는 저작권침해가 된다. 표절은 새로운 독창적 저작물을 창작할 때 다른 사람의 저작물에서 그 사상이나 창작방법을 자유롭게 사용하는 것과 구별된다. 한편, 표절은 일방적으로 형태적인 유사성의 경우에 한정하지 않는다.[3]

이상에서 확인할 수 있듯이, 표절은 원전을 '정당한 사용 방법' 없이 무단으로 사용하는 것이다. 표절은 해독자를 배경이 된 텍스트의 해석에 개입시키기보다는 감추려고 한다는

2 린다 허천 지음, 김상구·윤여복 옮김 (1998). 패러디 이론. 서울: 문예출판사, 55.

3 저작권위원회 (1993). 저작권표준용어집. 서울: 저작권심의조정위원회, 89.

www.kci.go.kr

점에서 근본적으로 패러디와 다르다.[4] 표절과 혼동되는 개념으로는 패스티쉬가 있다. 이는 다른 작가의 작품으로부터 거의 변형이 없이 원작을 차용하는 것으로서, 패러디가 상이함을 모방하는 것과는 달리 유사함을 모방하여 전략적인 담론효과를 지향하는 것을 말한다.[5] 바로 이 지점에서 패스티쉬와 표절 간의 혼동이 발생한다. 간단히 말하자면, 표절은 은밀한 것이고, 패스티쉬는 단순 모방에 가깝다. 그렇다면 패러디는 무엇이 다른가? 린다 허천은 의도(意圖)에 핵심이 있다고 보았고, 패러디는 그것이 따라하는 텍스트의 형식을 자신의 형식에 새겨 넣음으로써 해독자의 해석 작업이 용이해진다[6]고 설명한다. 이로써 표절과 패스티쉬에 비해 표절이 특별한 점은 재창조의 형식이 존재한다는 점이다. 패러디는 원작품에 풍자와 아이러니와 같은 새 의미를 투영한다. 이 과정 속에서 현시점에 맞는 비판이 더해지고, 독자는 이러한 차이점을 충분히 재수용할 수 있어야 한다. 이로써 패러디는 원작과의 차이를 지니지만, 표절은 은밀하게 감추어 가져다 쓰는 것이 된다. 또한 패스티쉬는 새로울 것이 없는 모방에 가깝다.

패러디 작품은 보는 순간 원본이 무엇인가를 알아낼 수 있을 정도로 개방적이어야 하고, 원본에서 한발 더 전진하는 창조의 기능이 더해져야 한다. 이런 패러디의 개념 혹은 이론을 학습자들에게 충분히 이해시키는 작업이 전제되어야만, 올바른 패러디가 비로소 가능해진다고 보았다. 이를 위해 다음과 같은 패러디 수업 모형을 설계하게 되었다.[7]

이 연구가 개발한 수업 모형을 도입한 대상은 서울의 C대학의 공통 교양 〈글쓰기〉 수업이었고, 1학년 학생 45명을 대상으로 하였다. 우선, 패러디에 대한 이론 수업 선행에 힘썼다. 학습자들은 패러디라는 행위 자체가 생소한 것이며, 기타의 모방 활동들을 구분해 내는 경험이 없기 때문이다. 앞서 살펴본 표절, 패러디, 패스티쉬의 이론적 차이점을 정확히 이애한 후, 패러디가 정당한 원작 인용을 통한 새로운 창작 행위라는 점을 알 수 있었다. 또한 패러디가 단순히 원작을 따라하는 것을 넘어 현재와 소통하고, 스스로가 새로운 창작자가 되어 나의 개성과 비판 정신을 담아낼 수 있는 좋은 창작 기법이 될 수 있다는 점을 소개하였

---

4 린다 허천 지음, 김상구·윤여복 옮김 (1998). 65-66.

5 공종구 (1996). 패러디와 패스티시 그리고 표절 그 개념적 경계와 차이. 현대소설연구 5, 229.

6 린다 허천 지음, 김상구·윤여복 옮김 (1998). 65.

7 대학 수업에서 패러디의 방법이 논의된 것은 벌써 오래 전 일이다. 손혜숙 (2015). 대학 글쓰기에서의 패러디 글쓰기 교육방법 연구. 대학작문; 송지현 (2003). 패러디 문학 교육. 서울: 푸른사상; 오문석 (2012). 디지털시대의 문학교육. 열린 정신 인문학연구, 13(2): 유영희 (2009). 미디어 융합 시대의 시 양상과 시 교육. 우리말글, 47: 장창영 (2004). 패러디 시 활용의 교육적 의미. 한국언어문화, 26.

www.kci.go.kr

다. 더불어, 기존 유명 패러디 작품들을 두루 살펴보면서 원작과 패러디 작품의 차이점을 세밀히 살펴보았다. 새롭게 덧붙여지고 재해석된 창조된 요소들이 들어 있을 때 정당한 패러디가 성립할 수 있음을 특히 강조하였다. 그럼에도 불구하고, 혼란이 있을 수 있는 경우를 대비하여 학습자들에게 패러디 작품에 도전하기 전에 숙지해야 할 다음과 같은 '기준(조건)'을 분명히 제시하였다. 이것은 무분별한 모방 및 표절을 피하기 위한 일종의 준칙이 될 것이다.

〈K-culture 패러디의 기준〉

〈조건 1〉 원본에 대한 제안은 두지 않되, 원래의 작품이 무엇인지 알 수 있도록 해야 한다.
〈조건 2〉 단순한 모방이 아닌, 새로운 해석과 비판적 안목이 삽입된 것이어야 한다.
〈조건 3〉 패러디 작품을 발표할 때, 어떤 문제의식을 가지고 원전을 재해석했는가를 설명할 수 있어야 한다.

학생들은 4인 1조를 이루어 패러디 작품들을 구상하는 시간을 가졌다. '조별 창작'의 방식을 선택한 이유는 다양한 분야의 관심사를 가진 학생들이 서로가 가진 배경지식을 이용해서 융-복합적 사고를 교류해보는 가능성을 타진해 보기 위함이었다. 학생들은 공통된 관심사를 찾기 위해 많은 대화와 소통의 과정을 거칠 수 있었고, 합의된 생각들을 원작에 스며들도록 숙고하는 시간을 가졌다. 이상의 과정을 수업 모형으로 제시하면 다음과 같다.

〈패러디를 이용한 K-culture 기반 조성을 위한 학습 모형〉

학습	주차	강의주제 및 강의내용	학습 목표
이론	1 차시	주제: 패러디의 정의 및 패러디와 표절의 차이점	
		① 패러디, 표절, 패스티쉬의 차이점은 무엇인가? ② 패러디의 긍정적 측면은 무엇일까? ③ 유명 패러디 작품을 감상하고, 이 작품이 함의하고 있는 바는 무엇지를 알아본다.	❶ 패러디의 정확한 개념을 이해한다. ❷ 정당한 모방 및 인용 방법을 익힌다. ❸ 패러디가 갖는 풍자와 해학, 비판적 성격을 모두 이해한다.
실습	2 차시	주제: 패러디 할 작품 선정하기	
		① 사전에 제시한 주의사항에 맞는 패러디 작품을 선정하였는가? ② 원작과 패러디 작품 사이에 차이점이 존재	❶ 주어진 20분의 발표시간을 이용하여, 패러디 작품을 설명한다. ❷ 원작과 달라진 자신의 패러디 작품의 상징

www.kci.go.kr

		하는가? ③ 자신의 개성과 비판정신을 작품에 투영하였는가?	성과 함의성을 설명할 수 있어야 한다.
발표	3 차시	주제 | 패러디 작품 발표하기	
		① 원본을 보여 준 후, 자신들의 패러디 작품을 보여준다. ② 원본 작품의 어떠한 점을 패러디 하기로 했는가를 명확히 밝힌 후, 새로운 작품이 더 나아간 지점을 설명한다. ③ 새로운 창작적 의미가 무엇인가를 분명히 밝힌다.	❶ 청중들은 채점지를 이용하여, 패러디 작품에 대하여 평가한다. ❷ 원본에 비해 패러디한 작품이 새롭게 갖게 된 의미가 잘 이해되었는가를 평가한다. ❸ 질문을 통해, 충분히 새로운 가치를 창출했는가를 중심으로 평가한다.

교수자는 발표 전에 미리 e-class를 통해 채점표를 제시하였다. 채점표는 크게 세 가지 영역을 요구하고 있다. 패러디 기준에 맞추어 원작과 패러디를 적절하게 구분하였는가, 원작에서 더 나아간 창작적 요소를 발견할 수 있는가, 패러디가 주는 효과를 깨닫고 평가할 수 있는가에 집중하도록 하였다.

〈K-culture 패러디 발표에 대한 채점표〉

채점자 학번 :	채점자 이름 :		
평가 조 :	패러디 제목 :		
평가항목		점수 : 총 10점 만점 (최고 2점, 최저 1점)	
1. 인용	패러디의 원작이 무엇인지 알아볼 수 있었는가?	2점	1점
	패러디 대상이 된 원작의 선정 이유가 타당한가?	2점	1점
2. 예술성	창의성과 독창성이 담겨 있는가?	2점	1점
	원작과 차별화된 재창작 작품으로 인정할 수 있는가?	2점	1점
3. 주제의식	새로운 해석과 비판적 안목이 담겨 있는가?	2점	1점
합계		총점	
판정 소감	장점	단점	

총 발표 점수는 10만점으로 책정하였고, 최고점과 최저점이 큰 차이를 갖지 않도록 최대 10점과 최저 5점으로 점수차를 크게 두지 않도록 설정하였다. 이는 평가한 학생들이 점수를

www.kci.go.kr

부정하게 행사하는 것을 막기 위함이기도 하고, 실습으로 인해 개별 점수에 큰 타격을 주지 않기 위함이기도 하다.

3. 학생들의 패러디 작품 사례와 의의

3.1. 문학작품 패러디의 예시

학습자들은 원전이 짧다는 장점으로 시 패러디를 가장 많이 시도하였다. 특히, 함축적고 비유적인 성향이 강한 시라는 장르에서 패러디가 지닌 풍자성과 상징성이 잘 드러나고 있음을 볼 수 있었다. 학생들은 자신들이 처한 현실과 사회적 비판 의식을 패러디 작품에 고스란히 담아냈다.

Ⓐ 동요 패러디

어린이날 노래 (윤석중 작사)		요즘 어린이 노래 (학생 작품)
날아라 새들아 푸른 하늘을 달려라 냇물아 푸른 벌판을 오월은 푸르구나 우리들은 자란다 오늘은 어린이날 우리들 세상	▶ 패러디	우리는 예~비 9급 공무원 한국사 행정법 형사소송법 안정된 공직생활 우리들은 도전한다 공무원 우리의 꿈 우리의 미래
우리가 자라면 나라의 일~꾼 손잡고 나아가자 서로 정답게 오월은 푸르구나 우리들은 자란다 오늘은 어린이날 우리들 세상		우리가 자라면 나라의 일~꾼 손잡고 나아가자 공직 생활을 우리는 중산층 우리들은 걱정없다 공무원 우리의 길 우리의 선택

Ⓑ 시 패러디

엄마야 누나야 (김소월의 시)		엄마야 누나야 (학생 작품)
엄마야 누나야 강변 살자 뜰에는 반짝이는 금모래빛 뒷문 밖에는 갈잎의 노래 엄마야 누나야 강변 살자	▶ 패러디	엄마야 누나야, 아파트 사자 하룻밤 자고 나면 시가 상승 부족한 돈은 일단은 대출 엄마야 누나야, 건물도 사자

www.kci.go.kr

Ⓐ의 예시는 동요에 대한 학생의 패러디 작품이다. 윤석중의 「어린이날 노래」는 모든 어린이들이 차별 없이 사랑받기를 바라는 어린이에 대한 존중 의식을 담고 있는 순수하고 아름다운 시다. 주체적인 어른으로 성장하여 차세대를 이끌어갈 주역이 되어주기를 바라는 기대와 바람이 담겨있는 희망적인 동요이다. 그러나 현 시대를 살아가는 대학생들은 이 동요를 취업난에 대비시켰다. 푸른 벌판을 뛰어가며 미래를 꿈꾸는 해맑은 어린이의 모습을 안정된 일자리로 대표되는 '9급 공무원'으로 바꾸고, 오월의 푸르름을 중산층으로, 우리들 세상은 공무원 우리의 길로 바꾸어 공무원 시험과 안정된 삶에 전부를 걸 수밖에 없는 현 세대의 심정을 대변하였다. 원작이 주는 밝은 이미지와 미래에 대한 희망은 사라지고, 각박함과 미래에 대한 답 없음을 노래하고 있다는 점에서 비판 의식이 극대화된 작품으로 탈바꿈하였다.

Ⓑ은 김소월의 「엄마야, 누나야」를 대상으로 하고 있다. 강변, 금모래빛, 갈잎의 노래는 모두 자연을 지향하는 순수한 화자의 소망을 상징적으로 표현한 시어이다. 그러나 이런 시어들이 아파트, 시가 상승, 대출과 같은 물질적인 가치로 뒤바뀐다. 원작이 소유하고 있던 자연회귀의 소망은 사라지고, 현 시대가 추구하는 물질적 가치로 자연이 치환된다. 소박함과 아름다움이라는 자연의 가치가 결국 속물적 물욕에 대한 욕망으로 뒤바뀐 현대 사회의 모습을 풍자적 시선으로 비판하고 있다.

Ⓒ 패러디를 패러디한 경우

라디오와 같이 사랑을 켜고 끌 수 있다면 (장정일의 시) 내가 그의 단추를 눌러 주기 전에는 그는 다만 하나의 라디오에 지나지 않았다. 내가 그의 단추를 눌러 주었을 때 그는 나에게로 와서 전파가 되었다. 내가 그의 단추를 눌러 준 것처럼 누가 와서 나의 굳어 버린 핏줄기와 황량한 가슴 속 버튼을 눌러 다오.	▶ 패러디	 (학생 작품) 내가 좋아요를 눌러 주기 전에 그는 다만 하나의 뉴스피드에 지나지 않았다. 내가 좋아요를 눌러주었을 때 그는 나에게로 와서 우정이 되었다 내가 팔로윙을 하기 전에는 그는 다만 하나의 팔로워에 지나지 않았다

www.kci.go.kr

그에게로 가서 나도 그의 전파가 되고 싶다. 우리들은 모두 사랑이 되고 싶다. 끄고 싶을 때 끄고 켜고 싶을 때 켤 수 있는 라디오가 되고 싶다.		내가 팔로윙을 하였을 때 그는 나에게로 와서 우정이 되었다 내가 좋아요를 눌러 준 것처럼 내가 팔로윙을 한 것처럼 나의 가식 없는 SNS로 와서 진실로 뜨거운 감정을 share해다오 그에게로 가서 나도 그의 우정이 되고 싶다 우리들은 모두 친구가 되고 싶다 나는 너에게 너는 나에게 클릭 한번으로 연결이 되고 클릭 한번으로 끊어지는 소셜네트워크가 되고 싶다.

Ⓒ는 시에 대한 패러디와 뉴 매체인 SNS를 접목시키고 있다. 원작 김춘수의 「꽃」이 장정일의 패러디 시 「라디오와 같이 사랑을 끄고 킬 수 있다면」으로 변환되고, 그것을 또 다시 학생이 패러디하였다. 소셜 네트워크 패이스 북에서 통용되는 좋아요를 누르는 행위와 팔로워 등의 용어를 통해, 누군가와 쉽게 소통하는 젊은 세대의 모습을 풍자한다. 네트워크 상에서 '좋아요'를 눌러주기를 갈망하는 마음과 그런 행위를 가리켜 '우정'이라고 정의하고, 수용하는 현대의 젊은이들의 세태가 그대로 드러나 있다. 가상의 공간 속에서 매체라는 수단을 이용해 소통하는 현대적 풍속을 엿볼 수도 있다. 뉴미디어의 세상 속에서 '진실로 뜨거운 감정을 share해다오' 라고 말하지만, 이는 가상의 공간 안에서 이루어지는 만남에 불과하다는 것을 시적 화자도 알고 있다. 클릭만으로도 서로의 인연이 쉽게 연결되는 것처럼 보이지만, 그것은 또 쉽게 끊어질 수도 있는 아주 얄팍한 끈이다. 네트워크 상의 소통이 일시적이고 허무한 것에 불과하다는 진실을 꼬집고 있다. Ⓓ의 학생 작품에서 특히 주목해야 할 점은 패러디 작품을 또 다시 패러디하는 과정을 거듭하면서, 원작과 패러디 작품의 경계가 허물어지고 시대와 현실에 맞는 작품으로 그 모습이 계속 진화하고 있다는 점이다. 원작 안에 여러 목소리들이 동시에 공존하는 것이 원 소스 멀티 유즈의 가능성을 충분히 담지하고 있다.

www.kci.go.kr

3.2. 다양한 매체 패러디의 예시

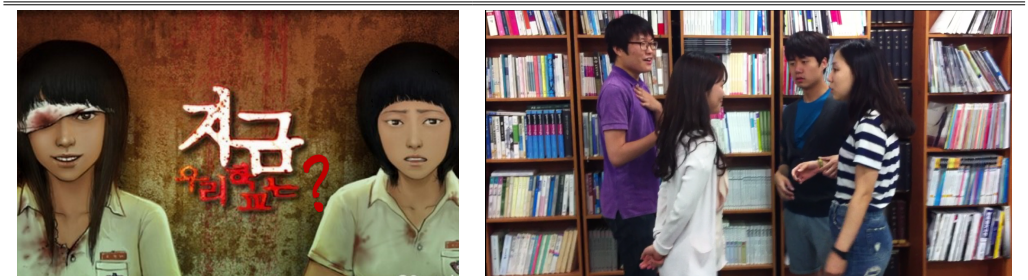
패러디는 다양한 장르에 접목될 수 있다는 장점을 지닌다. 다음에서 보는 바와 같이 Ⓐ의 경우에는 명화 〈비너스의 탄생〉을, Ⓑ는 영화 〈범죄와의 전쟁〉의 포스터를 패러디한 경우이다.

패로디 대조	
	
Ⓐ 보티첼리의 〈비너스의 탄생〉 패러디	Ⓑ 영화 포스터 패러디

Ⓐ는 후쿠시마의 원전의 파괴와 이를 통한 오염수에 대한 공포를 이야기하고 있다. 원작의 경우가 바람의 신과 봄의 신 그리고 꽃의 신이 미의 여신 비너스를 반갑게 맞는 신화 속 이야기를 다루고 있다면, 패러디 작품은 오염된 바다에서 태어난 비너스의 신체를 기괴하게 일그러트리고, 어둠의 신이 그녀를 따르고, 방독면을 쓴 꽃의 여신이 그녀를 비호하고 있다. 원작이 워낙 아름다운 색체와 분위기를 가지고 있다 보니, 패러디된 작품의 어둠과 기괴함만으로도 상당한 효과를 거두고 있다. 원전의 피해와 방사능 오염으로 인한 환경 파괴를 경고하는 작품으로, 강력한 비판의식과 경각심을 불러오는 패러디라고 하겠다.

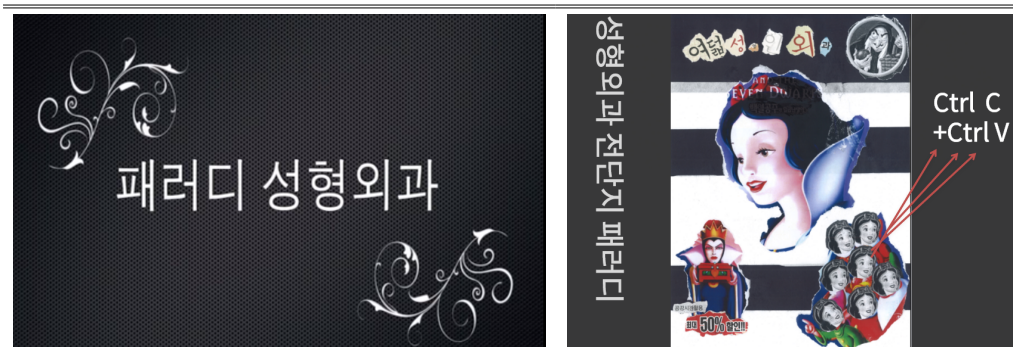
Ⓑ는 익숙한 영화 포스터를 개봉 장소와 개봉 일까지 바꾸어 섬세하게 패러디하고 있다. 이 패러디 작품이 발표자에 의해 발표되었을 때, 학생들의 호응이 매우 높았다. 간접 흡연의 피해와 흡연 장소의 제약, 흡연자와 비흡연자와의 갈등에 관해 잘 설명한 덕분이었다. 패러디 자체가 창의적이고 재치있었다기 보다는 좋은 해석과 이유 설명으로 인해 의미를 살린 패러디 작업이었다고 평가할 수 있다. 재창작자와 해독자가 어우러져 좋은 비판적 담론을 형성하는 장면이 연출되었으며, 패러디가 갖는 쌍방향적 소통에 의한 창작 행위의 단초를 제공하는 과정이었으므로 높은 평가를 줄 수 있었다.

www.kci.go.kr



ⓒ웹툰 〈지금 우리 학교는?〉을 패러디한 동영상 장면 캡쳐

ⓒ는 웹툰 〈지금 우리 학교는?〉을 패러디하여 동영상으로 제출한 작품이다. 학우들 간의 갈등과 소통의 어려움을 이야기하고 있다. 연기를 전공하지 않은 비전공자 학생이었기 때문에 다소 미숙한 측면은 있었지만, 서로의 갈등이 거듭되면 좀비와 같은 괴물로 변할 수 있다는 시사점을 코믹하게 보여주었다. 이 패러디는 넷플릭스 시리즈인 〈지금 우리 학교는〉이 방영되기 이전의 패러디였다는 점에 주목할 만하다. 작품을 선정하는 안목과 정확한 주제 의식을 반영하고 있으면서도 새롭게 해석하고 현실에 접목시켰다는 점에서 원 소스 멀티 유즈로서의 가능성을 충분히 내포하고 있다.



ⓓ성형외과 광고와 전단지를 패러디

ⓓ는 광고를 패러디한 작품이다. 외모지상주의에 대한 비판을 다룬 작품으로, 전단지 패러디와 성형외과 광고 패러디를 동시에 진행하였다. 천편일률적으로 미인을 생산하고, 그것이 미의 기준으로 통용되는 현 사회를 신랄하게 비판하고 있다. 또한, 면접을 위해서는 성형까지 불사해야 하는 지금 사회를 꼬집고, 외모에 대한 차별로 인해 어려움을 겪었던 다양한 사례들을 가상 인터뷰 형식으로 제공하였다. 학생들의 공감을 불러일으켰다는 점에서 큰 의미가 있는 작품으로 평가할 수 있다. 가장 직접적이고 노골적인 패러디로 비판

www.kci.go.kr

의식이 가장 강력하게 엿보인 작품이었다.

이상과 같이 패러디는 문학 작품뿐만 아니라 다양한 텍스트에서도 접목이 가능하다. 즉, 문자와 더불어 청각 및 시각을 모두 활용한 다양한 통섭이 가능한 융합형 문화 재생산 수단이다. 패러디라는 수단을 통해 원작을 정확하게 이해하고, 새로운 안목과 가능성으로 재생산 혹은 재창조될 수 있음을 보여준다. 다채로운 장르를 모두 아우를 수 있는 융합적인 창작 활동의 가능성으로 볼 수 있는 지점이다. 이런 점에서 원 소스 멀티유즈의 개념을 이해하고, 확장시킬 수 있는 기초 실습으로 이 수업 모형의 실효성이 존재한다.

4. 나오며

이 연구에서는 대학 교육에서 K-Culture의 확장 가능성을 모색하고, 그것을 연습하는 과정으로 패러디라는 기법을 이용하는 교수 방법을 제안하고자 하였다. 궁극적으로 이 연구는 K-Culture 기반 조성을 위한 패러디 수업의 효과를 검증하는 것이 최종 목표라고 하겠다. 이를 위해 K-Culture의 장점인 원전 콘텐츠를 다각도 분석하여 응용할 수 있는 안목을 기를 수 있는 융합형 수업 모형 개발을 목표로 하였다. 패러디를 도입한 수업 모형을 통해, K-Culture에서 중요시 되고 있는 '원 소스 멀티 유즈'의 개념을 이해하고 적용할 수 있는 방안을 학생들과 함께 모색해 볼 수 있었다.

패러디는 텍스트를 적극적으로 분석하는 계기를 제공할 뿐만 아니라, 재창조할 수 있는 기술을 터득할 수 있는 기회를 제공하였다. 처음에는 원전을 모방하는 방식으로 진행되지만, 이것이 반복되면서 원전과는 전혀 다른 형태의 창조물을 확보하게 된다. 즉, 또 다른 창작물의 양산 기회를 제공하게 되는 것이다.[8] 학생들의 패러디 작품들은 문학 작품, 영화 포스터, 명화, 광고 등에 이르기까지 다양한 장르에 이르렀고, 다양한 문화 창작 행위가 가능한 것으로 판단된다. 패러디를 통해 재창작의 과정을 경험한 학생들은 정당하게 인용하는 방법을 터득했을 뿐만 아니라, 비판적 창작 행위 혹은 현실을 반영하는 예술 행위를 경험할 수 있었다.

패러디는 대상을 바라보고 문제를 해결하는 데 다각적 시각과 생각을 배양해 주는 역할을 담당할 수 있을 뿐만 아니라, 이러한 지식의 상호 이해의 과정 또한 익힐 수 있는 방식으로

8 장창영 (2004). 패러디 시 활용의 교육적 의미. 한국언어문화, 26, 219.

www.kci.go.kr

주목해야 한다. K-Culture가 중요한 화두로 떠오르고 있는 이 시점에서 원전 텍스트의 통섭과 매체의 융합 그리고 다양한 창작자 간의 소통이 가능한 패러디가 큰 역할을 할 것이라고 본다. 특히, 문화콘텐츠산업은 고부가가치를 창출하고 타 산업과의 연계에 의한 파급효과가 매우 큰 산업[9]이므로, 차세대들의 경쟁력을 확보할 필요가 있다. 콘텐츠를 이용하고 전환하는 안목을 기르는 과정에서 패러디 수업 방안이 기초 소양을 양성하는 것에 큰 역할을 할 것으로 기대한다.

9 원민관 (2004). 문화콘텐츠의 원소스 멀티유즈를 통한 수출활성화방안: 게임·애니메이션·캐릭터산업을 중심으로. 통상정보연구, 6(3), 317.

www.kci.go.kr

【References】

Jeong, Jin-kyung (2015). Creativity Enhancement by Advertisement Utilization and Convergent Writing. Humanities and Sciences, 45, 149-178.

Linda Heo Chun (1998). Parady theory. Seoul; Munyechulpansa

Nam, Jeong-hee (2012). On Learning Effect of Parody in Writing. Korean Journal of General Education, 6(3), 627-661.

Norbert Boltz (2000). Gutenberg: at the end of the galaxy. Seoul; literature and intelligence.

Oh, Moon-seok (2012). Literature Education in the Digital Age. Wonkwang Journal of Humanities, 13(2), 35-55.

Son, Hye-suk (2015). Writing a parody of educational research methods at the University Writing. The Korean Journal of Literacy Research, 11, 77-98.

Song, Ji-hyun (2003). The Essence and Method of Literature Education. Seoul; Purunsasang

You, Young-hee (2009). The aspect and the education of poetry in the era of media convergence. Urimalgeul: The Korean Language and Literature, 47, 105-140.

www.kci.go.kr

K-Culture의 기반 조성을 위한 패러디 활용 수업 방안 고찰

한승우
중앙대학교 다빈치 교양대학 부교수

한국어 요약

연구 목적 K-Culture가 중요한 화두로 떠오르고 있는 현 시점에서 원전 텍스트의 통섭과 매체의 융합 그리고 다양한 창작자 간의 소통이 가능한 패러디 수업이 큰 역할을 할 수 있을 것으로 본다. 본 연구에서 제시한 패러디 수업 모형은 원전 콘텐츠를 분석하고 다채롭게 전환시킬 수 있는 안목을 기르는 기초 소양의 과정으로 기능할 수 있을 것으로 기대한다.

연구 방법 한국의 콘텐츠는 거대 플랫폼과 만나면서 가능성이 무한히 커지고 있는 실정이다. 특히 웹툰 혹은 웹소설과 같은 원전을 다수 소유하고 있으며, 서구 사회에는 생소한 다양한 민담과 신화의 요소들을 가지고 있다. 우리는 하나의 콘텐츠로 다양한 방식으로 전환하여 시너지 효과를 기대할 수 있는 '원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)'의 방식에 주목하여, 다양한 형식으로의 이야기 재생산 양식이 성공을 거두고 있다. 따라서 이 글에서는 원전을 다른 방식으로 변환하여 가치를 극대화시킬 수 있는 '패러디' 방법론에 주목하였다.

결 론 본 연구에서는 패러디를 적극적으로 수업에 도입하여, 원작의 의미를 새롭게 조명한 후 재창조하는 데까지 수업 모형을 제안하였다. 그리고 수업의 결과물들을 통해서 패러디가 가진 '원 소스 멀티 유즈'의 가능성도 살펴보았다. 패러디는 대상을 다각도로 바라보고, 융합과 통섭에 이르는 방식을 경험하는 것은 물론, 원본 텍스트-매체-장르-재창작자 간의 다양한 소통의 방식을 패러디 수업을 통해서 다양한 결과물을 생산할 수 있는 가능성을 확인하였다.

핵심어 K-Culture, 원 소스 멀티 유즈, 원본, 대학 글쓰기, 패러디, 패스티쉬, 표절, 융합

이 논문은 2023년 9월 20일에 투고 완료되어,
2023년 9월 25일부터 2023년 10월 10일까지 심사위원이 심사하고,
2023년 10월 15일에 심사위원 및 편집위원 회의에서 게재 결정된 논문임.

www.kci.go.kr