

한국어 학습자를 위한 대중문화 교육 방안 탐색 -드라마 <이태원 클라쓰>를 중심으로-

전하나
(경희대학교)

1. 서론
2. 선행 연구 및 교육 방안 고찰
3. 영화·드라마를 활용한 문화교육의 실제
 - 3.1. 문화교육 자료로서의 <이태원 클라쓰>
 - 3.2. 수업 모형의 구성 및 내용
4. 결론

국문초록

최근 한국 대중문화의 발전과 함께 한국어 학습자의 수 또한 증가하였고 이에 따라 대중문화를 통한 한국 문화교육 방안에 대한 연구가 이루어지고 있다. 많은 연구자들이 대중문화 교육에 관심을 가지며 교육 방안들을 제시하였지만 대체로 단발적인 연구에 그치기 때문에 대중문화 교육의 방향성에 대해 고찰하고 체계적으로 구상하기에는 어려움이 있었다. 따라서 본고에서는 대중문화 장르 중에서도 영화·드라마를 통한 문화교육 방안에 대해 구체적으로 구상하고 그 결과를 바탕으로 대중문화 교육의 방향성에 대해 귀납하고자 하였다.

먼저 선행 연구의 내용을 바탕으로 '학습자 참여형 수업', 교사와 학습자의 '협력적 구성'이라는 수업의 방향을 설정하였고 드라마 <이태원 클라쓰>를 활용한 문화교육의 구체적 방안을 제시하였다. 수업의 전체적인 구성은 '대중문화 텍스트의

선택, 문화코드의 추출, 문화의 콘텍스트 분석 및 평가'로 간략히 정리할 수 있으며 이러한 과정이 대중문화 교육의 큰 틀이 될 수 있을 것으로 보았다. 무엇보다 수업의 전 과정에서 학습자들의 참여를 유도하는 것이 가장 중요하다. 결론적으로 학습자들이 단순히 대중문화를 향유하는 데에서 그치는 것이 아니라 대중문화 교육을 통해 문화 지식의 욕구가 충족되고 상호문화능력이 향상될 수 있을 것이라고 기대하였다.

[주제어] 문화교육, 대중문화 교육, 대중문화, 한국 드라마, 학습자 참여형 수업

1. 서론

한류라는 문화 현상이 나타나기 시작한 1990년대 후반부터 한국의 대중문화는 외국인들의 관심을 집중시키기 시작했다. 이러한 문화적 영향력으로 많은 한국어 학습자들이 생겨났고 한국은 점차 문화 강국으로 거듭났다. 문화 강국으로서의 자부심을 갖게 하는 그 중심에는 한국의 대중문화가 있으며 이제 그 위상은 예전과 다르다고 할 수 있을 것이다. 한국의 대중문화는 내용과 수준의 다양한 층위를 가지는 가운데에서 현대 한국 사회를 살아가는 한국인들과 함께 호흡하며 성장해 가고 있다.

한국어 교육계에서도 이러한 시대적 배경에 맞게 교육 내용과 대중문화와의 접목을 시도하였으며 대중문화와 관련한 여러 가지 교육 방안을 내놓기도 하였다. 한류를 이끄는 가장 대표적인 장르가 영화, 드라마, K-POP이기 때문에 이러한 장르들은 한국어, 한국문화 교재의 교육 자료로 쓰이거나 관련된 별도의 수업이 이루어지기도 하였다. 하지만 대체로 단발적인 활용과 연구에서 그치기 때문에 대중문화 교육의 현재와 미래에 대해 체계적으로 구상하고 그 방향을 고찰하기에는 어려움이 있었다. 따라서 본고에서는 하나의 예시로서 대중문화 콘텐츠 중 가장 많이 활용되고 있는 영화, 드라마를 통한 문화교육의 선행 연구들을 살펴보고 실제 수업 방안 구상을 통해 향후 대중문화 교육이 나아가야 할 방향을 고찰하고자 한다.

기본적으로 본 연구에서 취하는 대중문화 교육에 대한 관점은 ‘문화 교육’이라는 점을 밝히겠다. 이미혜(2005: 189)는 문화교육을 언어와의 연관성에서 중심을 어디에 두느냐에 따라 “언어 중심의 문화 통합 교육”과 “문화 중심의 언어 통합 교육”으로 나누어질 수 있다고 보았는데 전자는 문화가 언어 능력을 위한 보조 역할을 하는 것을 의미하며 후자는 이문화의 학습을 목표로 하되 언어도 함께 교육하는 것을 의미한다. 이 내용에 대해 임경순(2015: 24)은 문화, 의사소통, 문법/어휘는 각각 분리되어 있는 것이 아니라 매우 긴밀히 연결되어 있으며 문화는 의사소통과 문법/어휘를 모두 포함하면서 더 큰 영역을 가지고 있다고 말한다. 그러므로 ‘문화 중심의 언어 통합 교육’은 “문화를 중심에 두고서 언어, 언어 행위, 일상 행위, 일상 생활 그리고 인류의 지적 물질적 성취물들의 문화적 의미와 방향 등을 통합적으로 교육하는 데 초점”을 두는 것으로 설명한다(임경순 2015: 24). 이와 같이 본고에서는 대중문화 콘텐츠를 통한 ‘문화 중심의 언어 통합 교육’을 지향하는 바이다.

특별히 본 연구에서는 대중문화 교육의 학습 대상을 중급 이상의 수준을 가진 학문 목적의 한국어 학습자를 전제로 하여 구성하였다. 국립국어원(2011: 91)에서는 등급별 문화 영역의 목표를 제시하였으며 4급에서부터 “한국의 대중문화를 이해하고 즐길 수 있다고”고 기술하였다. 또한 일부 대중문화 내용은 체험과 감상의 차원에서는 초급 수준에서부터 교육하는 것이 가능하지만 지식을 이해하고 비교·분석을 하기 위해서는 중급 이상의 수준에서부터 학습이 가능하다고 제시하였다(국립국어원 2017: 205~210). 초급 학습자들에게 한국 문화에 대한 흥미를 유발하기 위해 K-POP 같은 대중문화를 소개할 수는 있겠지만 결국은 중급과 고급의 수준에 이르러서야 깊이 있는 이해로 나아가는 교수·학습이 가능하다는 것(한국문화예술교육진흥원 2013: 28)을 여러 연구들이 말해 주고 있다.

영화·드라마를 통한 문화교육의 필요성은 다음과 같이 정리할 수 있다.

1. 영화·드라마를 통한 수업은 한국어로 생활하는 데에서 오는 긴장감을 해소시켜 주어 학습자들이 한국 문화를 편안하게 받아들일 수 있도록 한다.

2. 영화·드라마의 내용은 학습자들에게 흥미를 유발하며 대중문화를 향유하고 즐기게 될 경우 한국 문화와 한국어 학습에 지속성을 더할 수 있다.
3. 영화·드라마의 내용은 한국 문화의 실제적 삶의 모습부터 깊이 있는 사회·역사적 내용까지 담고 있어 한국 문화 이해에 한 발 더 깊이 나아갈 수 있다.
4. 영화·드라마를 단순히 한 번 경험하고 끝내는 것이 아닌 문화교육을 통해 심화 학습을 할 수 있다면 이것은 해당 작품들의 효용성을 증대시키는 것이자 학습자들의 지적 욕구를 충족시켜 주는 것이 된다.
5. 영화·드라마는 교재에서 다루지 않는 다양한 한국 문화의 모습을 품고 있다. 특히 외국에서는 교재 수급이 어려운 경우가 많으며 대중문화 텍스트가 교재를 대신할 수 있다.

이와 같은 필요성에 따라 본고에서는 영화·드라마의 교육의 방향에 대해 고찰하고 구체적인 수업 방안을 구상하고자 한다. 또한 구상한 수업 방안을 예시로 하여 대중문화 교육의 방향성에 대해 제안할 것이다.

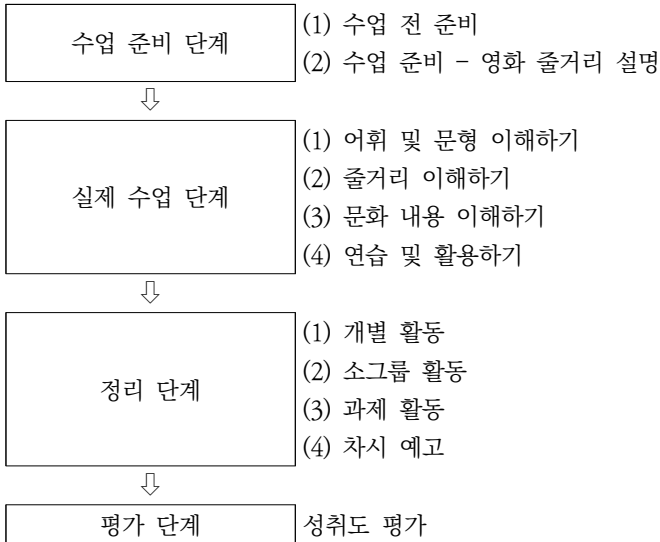
2. 선행 연구 및 교육 방안 고찰

영화나 드라마 같은 영상 매체를 활용한 문화교육에 관한 연구는 여러 연구자들에 의해 이루어져 왔으며 작품 선정과 교육 방식에 차이를 두고 최근까지도 계속해서 이어져 오고 있다. 어떤 작품을 통해 무엇을, 어떻게 가르칠 것인가에 대한 부분은 이러한 연구들에서 가장 중요시되는 부분이라고 볼 수 있다. 무엇보다 영화·드라마를 활용한 교육의 경우 한국어 학습 상황에서 일반적으로 이루어지는 교육이 아니기 때문에 실제 교육 환경에서 어떻게 교수·학습될 수 있는가의 부분이 매우 중요하게 여겨진다. 따라서 기존 연구들의 영화·드라마를 활용한 문화교육 수업 방안을 상세히 살피고자 한다.

강승혜 외(2010: 319~324)에서는 한국문화교육론을 정리하며 영화를 활용한 문화교육의 방법을 자세히 설명하고 있다. 그 내용은 아래에

서 제시된 것처럼 네 단계로 나누어 정리되었다. 강승혜 외(2010)에서 제시한 ‘평가 단계’의 경우는 언어 능력의 성취도 평가에 대한 내용을 담고 있어 문화교육의 경우 다른 방식으로 전개될 수 있을 것이다.

〈표 1〉 강승혜 외(2010)에서 제시한 영화를 활용한 문화교육 방법



물론 수업의 단계별 진행은 문화교육의 주제, 영화·드라마의 내용, 수업 시간, 학습자가 가진 배경 및 상황 등에 따라 구체적인 내용을 달리하게 된다. 따라서 무엇보다 학습자들이 관심을 가질 만한 작품, 학습되어야 할 문화교육의 주제를 선정하는 것이 중요하며 이를 바탕으로 하여 구체적 교수·학습 방안을 모색해야 할 것이다.

김훈태(2017)에서는 루마니아의 한 대학교 한국어 학습자들을 대상으로 하는 드라마를 활용한 문화교육 방안을 제안하였다. 교육 방식으로는 이미혜(2005)에서 제시한 언어 중심의 문화 통합 교육의 입장을 취하였으며 해외 한국어 교육 현장에서 대중문화를 활용하여 교육을 실시하는 것은 환경적 제약을 벗어나 언어 사용의 실제와 문화를 간접적으로 경험할 수 있어 매우 효과적인 교육 방식이라고 보았다. 수업 단계를 총

3단계로 나누었는데 첫 단계에서는 드라마 시청 후 드라마 내용과 문화적 지식에 대한 교사의 설명, 두 번째 단계에서는 특별로 드라마의 일정 분량을 전사 후 교사에게 파일 전송, 세 번째 단계에서는 교사가 드라마에 나오는 유용한 표현을 중심으로 수업을 진행한다. 문화를 가르치는 하나 언어 능력 향상이 중심이 되는 교육 방법이다.

이밖에도 최정순·송입섭(2012)에서는 영화 <공동경비구역JSA>를 통해 고급 수준의 한국어 학습자들을 대상으로 한국의 정치 및 역사 문화를 가르치는 방안을 제시하였고, 박성(2018)에서는 영화 <국제시장>을 통해 한국의 가치문화를 교육하고자 하였다. 또한 윤영(2019)은 한국어 및 한국학을 전공하는 외국인 학습자들을 대상으로 영화 <안시성>을 통해 역사 영화를 활용한 문화교육 방안을 연구하였으며 김미선 외(2023)에서는 드라마 <SKY 캐슬>의 교차성 분석을 통해 학습자들의 상호문화 능력을 향상시키고자 하였다. 다만 최근까지 연구된 영화·드라마를 활용한 문화교육의 수업 모형은 대체로 비슷한 양상을 보여 점차 변해가는 학습자들의 성향과 학습 환경, 그리고 매체의 특성 및 시대적 변화를 반영한 대중문화 교육 방안의 새로운 접근이 필요해 보이는 바이다.

세종학당에서는 2016년부터 세종문화아카데미를 운영하고 있다. 세종문화아카데미는 비정규 과정으로서 한국 문화와 한류콘텐츠를 활용한 문화교육을 시행하고 있으며 2022년 세종문화아카데미의 심화 교육 과정은 ‘영화와 드라마, 문학, 예술, 전통 문예와 놀이 등’의 네 개의 영역으로 구성된 바 있다.¹⁾ 이성희(2023)에서는 이러한 세종아카데미의 심화 과정으로 구성된 영화·드라마의 교수·학습 방안의 설계 원리를 밝히고 있다. 먼저 연구자는 문화교육을 통해 ‘개인적 연관(personal involvement)’을 확장시키는 것이 중요하며 “학습자가 교육 자료에서 주어진 문제를 자기 자신의 삶의 문제와 연관하여 자신의 문제로 받아들여 이를 성찰”함으로써 개인적 성장을 이룰 수 있다고 말한다(이성희 2023: 133).²⁾ 또한 ‘실제 세계(real world)’를 제시하여 학습자들이 한

1) “세종문화아카데미는 2016년 1개국 1개소 650명 시범 사업으로 시작되어 2022년 현재 22개국 41개소에서 운영 중이다. 수업 횟수는 학당별로 주 1회, 주 2회, 2주에 1회, 한 달에 1회 등 탄력적으로 운영한다. 학습자의 한국어 수준은 초급~중급에 분포되어 있다.”(이성희 2023: 131)

국 문화를 추체험하도록 사진, 동영상 등의 다양한 자료들이 활용되어야 한다고 보았다.

본고에서는 이성희(2023)에서 제안하는 교육 방식을 향후 문화교육이 나아가야 할 방향으로 인식하였다. 이성희(2023)에서 제시하는 한류문화콘텐츠 교육의 키워드는 ‘개인적 연관(personal involvement)’, ‘실제 세계(real world)’로, 학습자들이 해당 문화를 개인적으로 의미화하고 그 문화의 실제성을 최대한 가깝게 느끼면서 문화 학습에 대한 내적 동기를 강화시킬 수 있다. 이로 인해 문화 수업에서 학습자들의 자발적 탐구를 유도할 수 있을 것이다. 대중문화를 통한 문화교육은 학습자들이 한국의 대중문화를 스스로 찾아 향유하는 데에서 그 필요성이 시작되고, 대중문화 수업에서도 이러한 자발성의 방식이 연장되어야 한다고 본다. 따라서 본고에서는 영화·드라마를 통한 문화교육의 새로운 교육 방식을 고안하며, 이성희(2023)에서 제안하는 방향을 염두에 두고 무엇보다 학습자가 중심이 되어 탐구하는 ‘학습자 참여형 수업’ 방식을 가장 우선 순위로 하여 방향을 설정할 것이다.

이와 관련해 “협력적 행위주체성(co-agency)”³⁾이 증시되는 교육 방식은 교사가 일방적으로 지식을 전달하는 전통적 교육이 아닌 교사와 학습자가 협력적으로 의견을 주고받는 “협력적 구성(co-construction)”의 교육이다. 원용진(2014)에서는 대중문화의 소비자인 대중들이 더 이상 수용자의 자리에만 머무르지 않으며 생산자의 자리로 나아가는 “프로슈머(prosumer)”의 모습을 띤다고 말한다. 최근의 대중문화 소비자들은 수동적으로 받아들이기만 하는 것이 아닌 적극적인 참여자 및 또 다른 지식의 생산자로서 역할하기도 한다. 이러한 흐름과 달리 대중문화를 교육하는 교사가 학습자들에게 일방적인 지식 전달의 방법을 고수한다면 학습자들의 성향에 대치될 것이며 시대적 흐름에도 걸맞지 않은

2) “영화, 드라마 등 예술 작품은 모든 인간이 살아가면서 당면하는 삶과 죽음, 사랑과 미움, 만남과 헤어짐, 갈등, 고난과 극복 등이 주제화된다. 영화와 드라마에 구현된 주제는 학습자들이 삶 속에서 겪어야 하는 문제라 할 수 있다. 이 문제를 교수·학습 과정에 초점화시켜 한국 영화와 드라마의 주제와 학습자 자신의 문제를 연관시켜 학습자의 동기를 진작시키고 학습에 참여할 수 있도록 해야 한다.”(이성희 2023: 134)

3) 한국교육개발원(2019)은 OECD 교육 2030 참여 연구에서 미래 지향적 교육 방안에 대해 제안하였다.

교수법이 될 것이다. 학습자 참여형 교육 원리로 수업을 구성할 시 가장 중요한 부분이 교사와 학습자와 협력하는 부분이다. 전반적인 과정에서 학습자가 참여하고 주도해야 하기 때문이다. 교사의 역할이 전혀 없는 것이 아니라 학습자가 주체가 되도록 학습 활동을 설계하고 지원하는 방식의 전문성이 필요할 것이다. 또한 학습자들의 성향에 따라 수업 주도성의 정도를 조절하여 교사와 학습자가 적절히 협력하는 방향으로 수업을 운영할 수 있다. 이와 같이 본고에서는 ‘학습자 참여형 수업’, 교사와 학습자의 ‘협력적 구성’의 원리를 바탕으로 드라마 〈이태원 클라쓰〉의 교육 방안을 모색해 보려 하는 바이다.

3. 영화·드라마를 활용한 문화교육의 실제

3.1. 문화교육 자료로서의 〈이태원 클라쓰〉

대중에게 가장 친밀한 영상 서사 장르는 영화와 드라마로 볼 수 있다. 그중에서도 드라마는 TV를 통해 대중의 삶에 연결되는 가장 친근한 장르로서 드라마 제작자들은 대중의 욕망을 파악하고 그들의 취향을 폭넓게 포섭하기 위해 노력한다. 따라서 드라마는 대중의 일상 속으로 들어가 대중과 함께 호흡하며 어떤 매체보다도 가장 빠르게 사회적 현실을 반영하는 장르라고 볼 수 있다. 홍상우(2017)는 TV 구성 작법과 스타일, 그리고 사회적 현실의 조화가 드라마의 대중성을 만들며, 드라마가 “사회문화적 가치”를 반영 및 재생산할 수 있다고 보았다(홍상우 2017: 17).⁴⁾ 많은 대중에게 관심을 받은 드라마에는 그 시대의 세계관 및 욕망이 투영되어 있다고 보는 것이 타당할 것이다.

드라마 〈이태원 클라쓰〉(2020)는 각각 개성을 가진 청년들이 모여 모진 역경을 이겨내고 창업에 성공하는 내용을 담은 작품으로 국내와 국외에서 큰 관심을 받았다. 한국에서는 최고 시청률 18.3%를 달성하였고

4) 극의 인물 또한 “일정한 태도와 스타일, 그리고 세계관의 물리적 구현체”이며 “문화적 가치체계의 구현체”로 해당 사회가 가진 문화를 재현해 낸다(홍상우 2017: 44).

‘아시아 텔레비전 어워즈(Asian Television Awards)’에서 2021년 드라마 작품상을 받는 등 한류의 반열에 오른 드라마로 볼 수 있다.⁵⁾ 또한 일본과 대만에서는 리메이크를 결정하였는데 이는 <이태원 클라쓰>가 한국의 사회상을 담고 있으면서도 매력적인 캐릭터와 탄탄한 서사 구조로 국외 시청자들의 공감을 받기에 충분했기 때문이다.⁶⁾

김훈태(2017: 48~49)는 해외 학습자들의 경우 한국 문화를 직접적으로 경험할 수 없기 때문에 드라마를 통해 간접적으로나마 경험하고자 하며 무엇보다 학습자들과 비슷한 연령대 청년들의 문화를 궁금해 한다고 언급하였다. 김훈태(2017)는 문화교육을 위한 드라마 선정의 기준에서 ‘현대 문화의 모습을 담은 것’, ‘젊은 세대의 모습이 담긴 것’을 제안하였는데 드라마 <이태원 클라쓰>가 이러한 요건을 충족하는 작품으로 볼 수 있다. 홍경수·정영희(2021: 358)에서는 드라마 <이태원 클라쓰>가 “청년들의 현실적 위치와 문화적 감수성”을 담아내어 청년들의 공감을 얻어내었다고 분석하였으며 김숙현(2020)에서도 <이태원 클라쓰>에서 재현되는 청년 담론에 주목하여 작품을 이해하였다.

본고에서는 드라마 <이태원 클라쓰>의 내용이 담고 있는 문화교육 자료로서의 가능성을 세 가지로 정리하였다.

먼저 <이태원 클라쓰>는 가치관의 변화로 인한 기성세대와 청년 세대의 문화 갈등 양상을 보여주고 있다. 드라마 속 장대희라는 인물은 요식업 분야에서 가장 크게 인정을 받는 ‘장가’라는 회사의 회장이다. ‘장가(長家)’라는 이름에서 추측할 수 있듯 장대희라는 인물은 한국의 가부장적이고 권위적인 가족 문화를 고스란히 답습하는 전형적인 인물로 세상은 약육강식의 원리로 돌아간다고 생각한다. 반면 박새로이라는 인물은 드라마 속 주인공으로 ‘단밤’이라는 작은 술집을 운영하고 있으며 소신대로 살아도 손해 보지 않을 수 있는 세상을 꿈꾸는 청년이다. 가게를 운영할 때에도 직원들과 되도록 수평적인 관계를 맺으며 개개인의

5) 뉴시스(2023). ‘이태원 클라쓰’, 아시아 텔레비전 어워즈 드라마 작품상, (검색일: 2023년 11월 16일) https://www.newsis.com/view/?id=NISX20210122_0001315176&cID=10601&pID=10600

6) 매일경제(2023). 카카오웹툰 ‘이태원 클라쓰’ 일본 언어 대만서 드라마로, (검색일: 2024년 2월 11일) <https://www.mk.co.kr/news/culture/10870680>

의견과 존재를 그대로 존중한다. 결국 박새로이의 강한 정신력과 열정으로 작은 청년 술집인 단밤은 장가라는 대기업을 밟고 일어서게 되며 기성세대를 전복시키고자 하는 청년들의 욕구를 마침내 대신 이루어 준다.

다음으로는 드라마 속 디지털 세대의 모습이다. 드라마에서는 디지털 세대인 청년들의 모습을 나타냄으로써 현시대의 청년들에게 익숙하게 다가간다. 조이서라는 인물은 박새로이가 사장으로 있는 단밤이라는 가게의 매니저이자 인플루언서이다. 조이서는 SNS를 효과적으로 사용하여 홍보 글이나 사진, 영상을 편집하고 게시함으로써 가게의 운영에 일조한다. 무엇보다 조이서는 단밤을 소위 말하는 ‘핫플레이스’로 만들고자 한다. 디지털 세대로서의 조이서라는 캐릭터가 가진 이러한 특징적 모습은 현시대의 청년들의 모습을 생생하게 표현하며, 한국 청년들의 문화에 호기심을 가지고 있는 한국 문화 학습자들에게 친근하게 다가올 수 있다.

마지막으로 다양한 정체성을 가진, 세상에서 소외된 청년들이 화합하는 모습이다. ‘단밤’은 여섯 명의 청년들이 모여 일구어 가는 작은 가게이다. 박새로이와 최승권은 전과자, 장근수는 서자, 마현이는 트랜스젠더, 김토니는 다문화 가정 자녀, 그리고 조이서는 소시오패스라는 정신적 문제를 가지고 있으며 이들은 모두 사회적으로 적응이 어려울 뿐만 아니라 공격의 대상이 될 수도 있는 약점 및 특이점을 가지고 있다. 하지만 단밤이라는 가게를 통해 서로를 수용하며 각각의 인물들이 인격적 성숙으로 나아간다. 이러한 태도는 국가의 다름으로부터 오는 문화적 차이뿐만 아니라 자신만의 상황과 취향에 따라 고유성의 색을 강하게 띠기도 하는 초개인화 시대를 살아가는 우리 모두가 취해야 할 상호문화적 태도일 것이다.

이처럼 학습 자료로서의 <이태원 클라쓰>는 급격히 변해가는 한국 사회에서 몸소 그 변화를 흡수하고 몸부림치는 인물들의 모습을 통해 한국 사회에 대한 이해를 가능하게 하며, 청년들이 연대하여 어려움을 뚫고 나아가는 이야기는 학습자들이 개인적으로 의미화할 수 있는 공감대를 형성한다. 따라서 본고에서는 이러한 문화적 재현들을 바탕으로 드라마 <이태원 클라쓰>를 통한 문화교육 방안을 구체적으로 구성해 보고자 한다.

3.2. 수업 모형의 구성 및 내용

드라마 〈이태원 클라쓰〉는 위에서 정리한 것처럼 기성세대가 가진 문화와의 충돌, 최근의 청년 문화, 다양한 정체성에 대한 한국 사회의 태도 등 한국 사회의 여러 면모를 살필 수 있는 대중문화 텍스트이다. 한국의 대중문화 텍스트에는 한국문화의 특성을 품고 있는 여러 의미적 재현들이 담겨 있으며 본고에서는 이러한 문화적 특성들을 ‘문화코드’라고 부르겠다.⁷⁾ 작품에 담긴 문화코드를 이해하기 위해서 16부작의 드라마를 모두 시청하는 것은 불가능하며, 함께 생각해 볼 문화코드를 선택적으로 제한하여 수업 내용을 구성할 수 있을 것이다. 본고에서는 ‘학습자 참여형 수업’, 교사와 학습자의 ‘협력적 구성’의 원리를 바탕으로 다섯 단계로 나누어 수업 내용을 구성하였다. 수업의 전 과정에 학습자들이 참여하게 하여 함께 선정하고 탐구해 가는 것을 원칙으로 한다. 가장 먼저 준비 단계에서는 대중문화 텍스트를 선정해야 하며, 교사가 일방적으로 정하는 것이 아니라 학습자들에게 추천을 받아 그중에서 적합한 것을 선택하는 방식으로 한다. 추천을 받을 때에는 자신이 추천하는 작품과 그 이유를 함께 제시하도록 한다. 또한 해당 텍스트가 가진 특성에 따라 수업의 방향을 정하고 구체적인 교수, 학습 방식을 설정해야 할 것이다. 구체적인 수업 진행의 내용은 다음과 같다.

〈표 2〉 단계별 수업 내용

단계	수업 내용
준비 단계	1. 대중문화 텍스트 선정 - 학습자들에게 수업 시간에 다룰 드라마 추천 받기 - 추천 받은 드라마 중 수업 내용으로 적합한 것을 선정 2. 수업 구성 및 준비 - 해당 텍스트와 특성에 맞게 수업 구성

7) 오연(2019: 52)에서는 문화코드의 여러 정의를 정리하며 결론적으로 “한 국가 내에서 그것이 관습화된 상태로 표출되고 있는 상태”, “한 국가 내에서 문화적 관습에 의해 ‘안정화’, ‘자연화’되어 있는 것을 특화시켜 지칭하는 새로운 개념”이라고 언급하였다.

단계	수업 내용
보기 전 단계	<ol style="list-style-type: none"> 선정된 드라마의 기본 정보 소개 <ul style="list-style-type: none"> - 드라마 배경 장소 소개 - 인물 정보 소개, 줄거리 소개 추가 정보 간략 소개 <ul style="list-style-type: none"> - 관련 기사와 시청 후기 등
보기 단계	<ol style="list-style-type: none"> 드라마 감상(60분 이내) <ul style="list-style-type: none"> - 질문 활동지에 답을 쓰면서 감상 - 감상 후 소그룹별로 질문의 답을 확인하고 소그룹 토의 각 질문에 해당하는 내용에 대한 세부 시청 <ul style="list-style-type: none"> - 교사가 질문과 관련된 내용에 대해 다시 자세히 설명하고 반 전체가 함께 토의 소그룹 발표 준비 <ul style="list-style-type: none"> - 소그룹별로 자세히 조사하고 싶은 한국의 문화코드를 정하고 교사에게 선정한 주제를 알리기 - 소그룹별로 조사 방식 선정 및 역할 분담하기
보기 후 단계	<ol style="list-style-type: none"> 소그룹 발표 <ul style="list-style-type: none"> - 소그룹별로 조사한 문화코드의 내용을 발표하기 - 발표를 듣는 학생들은 들은 내용에 대해 피드백하기 교사 설명 <ul style="list-style-type: none"> - 교사가 준비한 내용으로 보충 설명하기 과제 제시 <ul style="list-style-type: none"> - 조사한 내용을 바탕으로 자국의 문화와 비교하는 글쓰기 과제 제시
평가 단계	<ol style="list-style-type: none"> 글쓰기 과제 평가: 목표 문화와 자국 문화에 대한 균형 잡힌 이해와 해석 소그룹 토의, 발표, 피드백 활동 등의 참여도

3.2.1. 보기 전 단계

보기 전 단계에서는 시청하게 될 작품에 대한 소개를 통해 학습자들의 이해를 돕고 흥미를 유발하는 것이 중요하다. 교사는 학습자들이 보게 될 작품의 배경이나 인물 정보를 전달해야 한다. 인물들의 특성과 관계도를 정리해서 보여준다면 학습자들이 짧은 시간 안에 효과적으로

작품을 이해할 수 있을 것이다. 무엇보다 <이태원 클라쓰>는 16부작으로 만들어진 드라마로 수업 시간에 작품 전체를 시청할 수 없으므로 줄거리 요약이 필수적이다. 또한 드라마의 제목에 나타나는 지명인 '이태원'에 대한 기본 정보를 교수해야 한다. 작품을 이해하는 데에 매우 중요한 부분이므로 해당 장소에 대해 기본적인 정보를 전달해야 하며 이때 단지 말로 설명하는 것이 아닌 영상을 통해 소개한다면 학습자들의 이해에 큰 도움이 될 수 있을 것이다. 이성희(2023)에서는 세종문화아카데미의 문화교육 방향을 설명하며 '실제 세계(real world)'를 보여주기 위한 동영상, 사진 등의 자료 활용이 중요하다고 보았다. 그 예시로 YTN에서 제공하는 이태원 소개 영상을 유튜브에서 찾을 수 있어 참고할 수 있겠다.⁸⁾



〈그림 1〉 YTN 'Secret Korea-Seoul'의 이태원 소개 영상

흥미 유발을 위해 작품의 추가 정보를 전달할 수도 있다. <이태원 클라쓰>는 해외에서도 많은 인기를 끌었으며, 그 결과 일본과 대만에서 리메이크를 결정한 바 있다. 또한 원작은 광진이라는 작가가 쓴 웹툰 <이태원 클라쓰>이다. 이 웹툰은 지금도 카카오페이지에서 볼 수 있다. 이와 같은 추가적인 정보를 제공하여 관심이 있는 학습자들이 스스로 찾

8) YTN(2017). [Secret Korea-Seoul] 제29회 이태원: 서울 속 작은 지구촌/YTN(Yes! Top News), (검색일: 2024년 2월 12일) https://youtu.be/KdpdJV7DutY?si=arKAXk1qjGiO4_GD

아보게 한다면 작품에 깊이 들어가기 전에 학습자들의 흥미를 돋우어 수업 참여에 적극성을 더할 수 있을 것이다.



〈그림 2〉 〈이태원 클래스〉 일본판과 대만판 포스터⁹⁾

작품에 대한 여러 정보들을 제공한 뒤에는 자국에 〈이태원 클래스〉와 비슷한 특징을 갖고 있는 드라마가 있는지 질문하거나 드라마의 첫인상에 대해 이야기를 나누며 학습자들이 배경지식을 활성화하도록 할 수 있을 것이다. 이와 같이 보기 전 단계에서는 학습자들에게 작품에 대한 정보를 제공하는 것을 기본으로 하되 그 밖의 추가적인 정보를 통해 작품 감상 전에 학습자들이 스스로 관련 내용을 찾아볼 수 있도록 유도할 수 있다. 보기 전 단계에서부터 교사와 학습자가 해당 작품에 대한 정보를 주고받으며 학습자들의 적극적인 관심과 참여를 유도하고 수업 운영의 협력적 구성 방식을 가볍게 노출시킬 수 있다.

3.2.2. 보기 단계

보기 단계에서는 드라마를 감상하면서 질문지에 답을 해 보는 활동을 한다. 특별히 〈이태원 클래스〉의 5회 영상을 처음부터 끝까지 시청하는 것으로 정하였으며 교사의 의도에 따라 영상을 부분적으로 시청하는 것

9) 일본판 자료 출처: KBS(2022). 박새로이의 변신, '롯데원 클래스' 티빙 독점공개. (검색일: 2024년 2월 12일) https://kstar.kbs.co.kr/list_view.html?idx=221952 대만판 자료 출처: OSEN(2023). '이태원 클래스' 대만판 나온다..배우 캐스팅 공개 [Oh! 차이나], (검색일: 2024년 2월 12일) <https://entertain.naver.com/read?oid=109&aid=0004962772>

이 오히려 학습자들의 집중력을 분산시키고 문화에 대한 이해도를 떨어뜨릴 수 있다고 보았기 때문이다. 처음에는 한 회를 다 시청하고 이후 세부적인 장면 및 다른 회차에 있는 관련된 영상을 시청해 볼 수 있다. 5회 영상은 본고에서 중요하게 여기는 문화코드를 가장 적절하게 포함하고 있어 학습적으로 유의미하며 모든 인물들이 자신이 원하는 가치를 위하여 본격적으로 고군분투 하기 시작하는 내용이 담겨 있어 학습자들의 흥미를 돋울 수 있다고 판단하였다.

보기 단계의 핵심은 학습자들이 스스로 관심이 가는 문화코드를 발견하는 것이다. 하지만 처음부터 이러한 방식을 제안하는 것이 학습자들에게 부담이 될 수 있으므로, 교사가 미리 선택한 문화코드의 발견을 유도하면서도 그 외의 것들도 학습자가 스스로 발견하도록 할 수 있다. 본고에서는 드라마 <이태원 클라쓰>의 주 문화코드를 세 가지로 정리하여 수업을 제안하고자 한다. 그 세 가지 문화코드를 가족주의 문화, 성소수자 문화, 청년 문화로 크게 분류하고 질문지를 구성하여 학습자들이 그 부분에 초점을 맞출 수 있도록 유도할 수 있다. 하나의 드라마 안에는 무수히 많은 문화코드가 혼합되어 있기 때문에 교사가 문화코드를 제한하지 않으면 학습자들이 방향을 잡지 못할 수 있다. 하지만 영상 작품 속에서 문화코드를 해석해 보는 연습을 여러 번 한 학생들은 이후 교사의 제한 없이도 스스로 분석하고 평가할 수 있는 능력을 가질 수 있으리라 본다. 즉, 본고의 ‘보기 단계’ 과정은 문화코드 찾기의 연습 과정이라고 볼 수 있으며 이러한 연습을 통해 점차 교사가 제한을 두지 않은 상태에서 학습자가 스스로 문화코드를 발견하고 탐구하는 단계로 나아가야 한다.

무엇보다 문화 수업은 상호문화능력을 추구하는 것이 가장 기본이 된다. 목표 문화를 일방적으로 이해하도록 강요하는 것이 아닌 학습자 문화를 존중하는 가운데 자국의 문화와 목표 문화를 객관적으로 이해할 수 있도록 돕는 것이다. 이렇게 할 때 학습자들은 문화 편견, 문화 갈등에서 벗어날 수 있고 문화의 다양성을 인정하는 열린 태도를 가질 수 있게 된다(강승혜 외 2010: 32~33). 따라서 이러한 상호문화능력의 향상을 추구하는 방향 안에서 질문지를 구성하여 문화 이해를 유도해야

할 것이다. 질문지의 내용은 세 단계로 구성할 수 있다

- 대문항 1. 한국의 문화코드가 담긴 장면이나 내용에 대한 질문
- 소문항 1. 그 장면이나 내용에 대한 자신의 생각, 느낌
- 소문항 2. 그 문화코드와 관련된 자국의 문화

먼저 학습자들은 ‘대문항 1’을 통해 해당 내용 또는 장면을 주의 깊게 살필 수 있으며 ‘소문항 1’의 질문에 대해 생각함으로써 자신과 연결 지어 의미를 만들어 볼 수 있다. 이성희(2023)에서는 문화교육을 통해 학습자들이 ‘개인적 연관(personal involvement)’을 확장시키고 내적 성장으로 나아갈 수 있다고 보았다. ‘소문항 1’의 질문은 영화나 드라마 속의 상황을 자신에게 대입시켜 생각하고 공감하게 하여 해당 텍스트와 문화코드에 몰입할 수 있도록 한다. 또한 ‘소문항 2’는 상호문화적 사고를 위한 문항으로서 자국의 문화와 목표 문화를 객관적으로 인식하고 비교하게 한다. 또한 활동지에서 유도하는 문화코드 외에도 학습자가 작품을 보며 기억에 남는 장면이나 문화코드가 있는지 생각해 볼 수 있는 질문을 할 수 있다. 위에서 제시한 세 단계에 따라 문화코드가 담긴 하나의 장면 또는 내용에 대해 상세히 질문하는 활동지의 예시를 다음과 같이 구성하였다.

〈표 3〉 〈이태원 클래스〉 질문 활동지 예시

드라마를 보면서 다음 질문에 대해 생각해 보세요.

1. 장근수는 가족과 살던 집을 떠나 혼자 지내게 됩니다. 장근수가 이러한 결정을 한 이유는 무엇입니까?
 - 1-1. 집을 떠나는 장근수의 마음이 어땠을 것 같습니까?
 - 1-2. 여러분 나라에는 자녀들 간의 서열이 있습니까?
2. 장근원은 아버지로부터 결혼할 여자를 추천받습니다. 그 여자를 추천받은 이유는 무엇입니까?
 - 2-1. 가족을 위해 자신이 원하는 것을 포기할 수 있습니까?

- 2-2. 여러분 나라에도 가족 중심의 문화가 있습니까? 이런 문화의 장단점이 무엇이라고 생각합니까?
3. 마현이가 여자가 되고 싶어 한다는 사실을 알게 된 다른 직원들의 반응은 어땠습니까?
- 3-1. 평소 알고 지내던 사람이 사실은 성전환 수술을 준비하고 있다는 것을 알게 된다면 기분이 어떨 것 같습니까?
- 3-2. 성소수자들에 대한 여러분 나라의 인식은 어떻습니까?
4. 조이서는 단밤을 어떻게 홍보합니까?
- 4-1. 여러분은 SNS를 어떻게 활용하고 있습니까? SNS를 통해 자주 찾는 정보가 있습니까?
- 4-2. 여러분 나라에서는 요즘 어떤 SNS 문화가 유행하고 있습니까?
5. 드라마를 보면서 기억에 남거나 궁금한 한국의 문화가 있습니까?

작품을 모두 본 후에는 소그룹별로 모여 활동지의 질문에 대해 함께 이야기해 보는 시간을 갖는다. 그 후에 교사와 그 내용에 대해 같이 이야기해 보는 시간을 가질 수 있다. 이 단계에서는 관련된 내용의 장면을 다시 시청하고, 다른 회차의 영상에서 관련된 내용이 있을 경우 교사가 미리 준비하여 부분적인 시청을 한다. 세부 시청으로 참고할 수 있는 영상은 다음과 같이 정리할 수 있다.

〈표 4〉 문화코드별 참고 영상

문화코드	세부 시청 장면
가족중심 문화	· 11화 8분 4초: 장근원이 구속된 후 장근수가 장대회 회장 앞에 나타나 자신이 기업을 물려받겠다고 함. 가족 외의 사람에게 기업을 물려주고 싶지 않은 장대회는 장근수를 받아들임.
성소수자 문화	· 12화 54분 20초: 마현이가 요리 경연 대회에 참석해 우승 후보가 유력해지자 장근수가 마현이의 성정체성을 기사화함. 모두가 마현이를 외면하지만 단밤 식구들의 응원으로 마음을 다잡고 경연 대회에서 당당히 우승하는 마현이.

문화코드	세부 시청 장면
청년 SNS 문화	<ul style="list-style-type: none"> · 3화 5분 33초: 같은 반 친구가 학교 폭력을 당하자 영상을 찍어 자신의 SNS에 공개하여 세상에 알리는 조이서. 팔로워 76만 명의 인플루언서이자 파워블로거로서 게시물의 영향력이 높은 것이 소개되는 장면. · 9화 1분 1초: 실시간 영상으로 새로 열게 된 단밤을 소개하는 조이서.

내용을 자세히 이해하기 위해 해당 장면의 대본을 준비해 교사와 같이 의미를 파악해 볼 수도 있다. 학습자마다 언어 수준의 차이가 있기 때문에 중요한 내용에 대해서는 대본을 준비해 설명해 줄 수 있어야 한다. 다만 언어 중심의 수업이 아니기 때문에 지나친 어휘 및 문법 교육으로 가지는 않도록 한다.

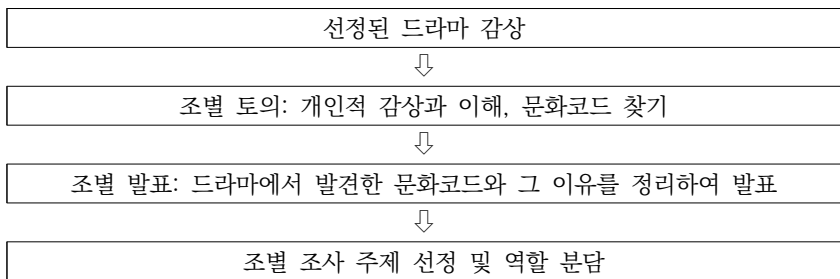
마지막으로 수업이 끝나기 전에 소그룹별로 모여 본격적으로 알아보고 싶은 문화코드를 하나씩 정하여 교사에게 알리고 역할 분담을 해야 한다. 교사가 제시했던 문화코드 중에 하나를 고를 수도 있고 또 다른 문화코드를 정하여 교사와 상의 후 조사를 시작할 수 있다. 지금까지 드라마의 작품 속 내용을 통하여 문화를 이해했다면 다음으로 텍스트를 벗어나 콘텍스트를 파악해야 할 차례이다. 박진규(2015: 40)에서는 “콘텍스트를 잘 파악하고 있어야 텍스트가 내포하는 의미를 잘 이해할 수 있”으며 “대중문화의 텍스트를 통해 나와 우리가 처해 있는 삶의 콘텍스트를 잘 읽어낼 수 있다”고 말한다. 학습자들은 텍스트에서 발견한 문화코드를 바탕으로 실제 한국 사회에서 해당 문화코드가 어떻게 실현되고 있는지 파악함으로써 편견 없는 이해로 나아갈 수 있으며 문화 이해에 대한 능동성도 가질 수 있다. 조사의 방법은 학습자들에게 전적으로 맡기지만 혼란을 피하기 위해 가능한 몇 가지 방법을 제안할 수 있다.

- 해당 문화에 대한 설문조사 실시
- 관련된 뉴스, 신문 기사, 서적 찾기
- 해당 작품과 관련된 영상에 대한 반응 분석하기(댓글, SNS 글 등)
- 해당 문화와 관련된 체험 활동
- 해당 문화와 관련된 내용으로 영상 만들기

앞서 언급했듯, 한국교육개발원(2019)에서는 학습자들의 주도성을 요구하는 “협력적 구성(co-construction)”의 수업에서는 교사가 일방적으로 정보를 제공하지 않고 상호 간에 주고받는 것이 중요하다고 보았다. 따라서 학습자들이 스스로 정보를 찾고 분석하여 새로운 지식을 생산할 수 있도록 유도하는 것은 가장 중요한 부분이다. 그렇게 할 때 수업에 참여한 모든 학습자들이 단순히 드라마 텍스트를 통해 문화를 이해하는 것보다 더욱 풍성하고 깊은 이해에 다가갈 수 있을 것이다. 교사는 소 그룹별로 10분 정도의 발표 분량을 준비하도록 안내하고, 단순히 찾은 것을 나열하여 발표하는 것이 아니라 찾은 내용을 바탕으로 분석, 정리한 결과를 발표해야 한다는 것을 주지시키는 것이 중요하다. 또한 발표 전에 교사에게 준비된 내용을 보내게 하여 교사도 해당 내용에 대한 추가적 설명을 할 수 있도록 준비한다.

대중문화 교육의 과정이 대학 수업에서 15주로 이루어질 경우 중간시험 전 1차, 기말시험 전 2차로 나누어 1차는 제한적 문화코드의 발견, 2차는 학습자가 스스로 문화코드를 발견하고 탐구하는 과정으로 편성하여 평가에 반영할 수 있을 것이다.

〈표 5〉 2차 수업의 ‘보기 단계’



본고에서는 학습자들이 스스로 문화코드를 발견하는 수준으로 나아가기 위한 1차 수업의 방식을 중심으로 내용을 구성하였다. 2차 수업의 경우보다 학습자가 중심이 되는 수업이 되기 때문에 교사의 개입은 더욱 적어지고 학습자들 간의 토의와 발표를 통해 수업이 이루어지게 된다.

3.2.3. 보기 후 단계

교사는 학습자들로부터 준비한 발표 내용을 수업 전에 미리 받도록 한다. 수업 시간에는 소그룹별로 10분 정도 분량의 내용을 발표하고 다른 학습자들은 내용을 들으면서 해당 소그룹의 발표 내용에 대해 조언하고 싶은 부분이나 기억에 남는 부분에 대해 피드백해 주는 활동지를 작성한다. 언어 능력에 대해 평가하지 않고 오로지 발표 내용에 대한 소견을 남겨야 한다. 이 피드백 내용은 이후 각 소그룹에 다시 전달하여 자신들이 발표한 내용에 대해 객관적으로 점검해 보게 할 수 있으며 학습자들 간의 원활한 피드백이 보다 학습자 참여형 수업을 위한 분위기를 형성하도록 할 것이다.

최근에는 문화교육에서 학습자들과의 상호 소통과 수업 내용에 대한 흥미 유발을 위해 다양한 매체 활용의 필요성이 증대되고 있다. 점차 디지털 세대의 학습자들이 증가하는 만큼 수업의 방식도 교육 내용과 매체의 활용이 조화를 이룬다면 효과적인 문화교육이 가능할 것이다. 참고할 수 있는 온라인 매체는 구글 잼보드, 패들렛, 페이스북 그룹 등이 있다. 구글 잼보드나 패들렛의 경우 온라인에 접속하여 공개된 게시판에 자신의 생각을 포스트잇 형식으로 붙이는 것이 가능하다. 윤영(2019)에서도 영화를 통한 문화교육 수업의 실재를 제시하며 패들렛 기능을 통한 수업 경험을 소개한 바 있다. 페이스북에서는 그룹을 만들어 자료를 공유하고 댓글로 의견을 나눌 수 있다. 이러한 매체 기능의 사용은 학습자들이 보다 편안하고 친숙하게 수업에 참여할 수 있도록 유도한다. 교사나 학습자 모두 이러한 온라인 공간에 자료를 올리고 실시간 댓글로 피드백을 주고받을 수 있으며 한 줄 피드백, 드라마의 첫인상 남기기 등의 간단한 활동을 할 수 있을 것이다.

발표 후 교사는 학습자들이 준비한 내용을 한 번 정리해 주고 보충적인 설명을 한다. 교사 자신이 가지고 있는 지식 안에서 제한되고 편향된 설명을 하지 않기 위해 학습자들이 준비한 내용을 미리 받아서 추가적으로 전달할 내용을 선별해야 할 것이다. 또한 학습자들의 발표보다 교사의 강이가 더 많은 비중을 차지하지 않도록 하며, 학습자들의 발표 내용을 존중해 주고 학습자들 간에 소통하도록 유도하는 것이 바람직할 것이다.

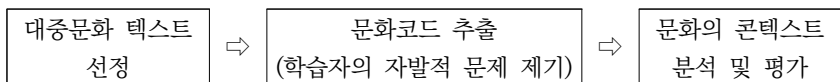
마지막으로 교사는 학습자들이 발표한 내용을 중심으로 자국의 문화와 비교하는 글쓰기 과제를 제시한다. 글쓰기 과제를 통해 학습자들은 다시 해당 문화 내용을 객관적으로 비교, 수용하고 평가하는 개인적 시간을 가질 수 있다. 교사는 소그룹 토의, 발표, 피드백 활동 등 수업의 전 과정에 학습자들이 적극적으로 참여했는지에 따라 평가에 반영할 수 있으며 글쓰기 과제를 통해 학습자들의 적절한 문화 이해와 해석 능력을 평가할 수 있다. 이와 같은 수업의 전 과정을 통해 학습자들은 상호문화적 능력이 향상될 수 있을 것이며, 대중문화 텍스트를 단순히 즐기는 경험에서 멈추는 것이 아닌 그 안에 담긴 문화 내용을 해석하고 평가하는 수준으로 나아갈 수 있을 것이다.

4. 결론

본고에서는 선행 연구에서 제시된 대중문화 교육의 다양한 방향성을 고찰하며 학습자 참여형 문화 수업 방안을 제안하였고, 드라마 <이태원 클라쓰>를 통해 수업의 실재를 드러내고자 하였다. 보기 전, 보기, 보기 후 단계의 각 과정에서 학습자들이 참여하여 교사와 협력하는 수업의 방향을 추구하였으며 유튜브 영상, 자료나 의견을 공유할 수 있는 웹사이트를 제시하고 학습자들이 다양한 방식으로 수업에 흥미를 가지고 참여할 수 있는 방안을 고민해 보았다. 또한 서론에서 언급하였듯이 영화·드라마를 통한 문화교육 방안을 구상하면서 대중문화 교육의 방향성을 그려볼 수 있을 것이라 기대하였다.

지금까지의 내용을 바탕으로 본고에서 제안할 수 있는 대중문화 교육의 방향성을 간략히 정리하면 다음과 같다.

〈표 6〉 대중문화를 통한 학습자 참여형 수업 과정



본고에서는 드라마를 선택하여 수업을 구상하였지만 실제로 다양한 대중문화 텍스트가 교육의 자료로 쓰일 수 있을 것이다. 대중문화 교육은 해당 텍스트의 특성에 따라 세부적인 내용들이 달라질 수 있으나 텍스트를 선정하고 문화코드를 추출하는 일, 해당 문화코드의 콘텍스트에 대해 탐구하는 일은 언제나 이루어져야 할 과정이다. 하나의 대중문화 텍스트에 담겨 있는 문화코드는 우리의 실제 삶에서 발견되는 콘텍스트와 견주어 봄으로써 비로소 가장 온전한 의미를 획득할 수 있을 것이다. 또한 대중문화를 통한 문화교육 수업의 기본 원리는 다음과 같이 설정할 수 있다.

1. 학습자들이 주도적으로 참여하고 탐구할 수 있도록 한다.
2. 수업에서 다양한 매체의 활용으로 해당 문화의 실제성이 드러나도록 한다.
3. 상호문화능력 향상을 위한 수업 내용 및 방법을 구성한다. 학습자들 간의 소통을 통해 상호문화능력의 향상이 이루어지도록 한다.
4. 교사가 학습 내용을 제한하지 않고, 문제를 탐구하고 결과를 만들어 가는 과정에서 열린 태도로 학습자들과 함께 발견해 가도록 한다.
5. '문화의 개인적 이해 → 자국 문화와 비교 → 상호문화능력 향상'의 과정을 통해 대중문화를 학습하고 분석, 평가하는 능력을 기르도록 한다.

무엇보다 전 과정 속에서 학습자들이 자발적으로 문화코드를 발견하고 분석하면서 대중문화의 능동적 향유자가 되는 동시에 문화 지식의 지적 충족 및 문화에 대한 열린 태도로 나아갈 수 있을 것이다.

참고문헌

강승혜 · 김성희 · 박성태 · 임형재 · 최주열 · 황인교(2010). 한국문화 교육론, 형설출판사.

- 국립국어원(2011). 국제 통용 한국어교육 표준 모형 개발 2단계.
- 국립국어원(2017). 국제 통용 한국어교육 표준 모형 개발 4단계.
- 대학내일20대연구소(2022). Z세대 트렌드 2023, 위즈덤하우스.
- 김미선·장인하·왕문혜·정은선(2023). 교차성을 활용한 상호문화교육 연구-드라마 〈SKY 캐슬〉을 중심으로, 〈한국어 교육〉 34(1), 29-74쪽.
- 김선미(2003). TV 프로그램을 이용한 한국문화 교육 방안, 고려대학교 교육대학원 석사.
- 김수현(2020). 〈이태원 클라쓰〉의 청년 재현과 서사 분석, 〈CONTENTS PLUS〉 18(5), 119-133쪽.
- 김훈태(2017). 한국의 대중문화를 활용한 한국어 교육과 문화교육의 사례-루마니아 한국어 학습자를 대상으로 한 '드라마'의 활용사례를 중심으로-, 〈국제한국어 교육학회 학술대회논문집〉, 46-54쪽.
- 박성(2018). 영화를 활용한 한국 가치문화교육 연구-상호문화능력을 중심으로-, 〈한국언어문화학〉 15(2), 189-227쪽.
- 박성(2021). 한국 전통문화교육에서 웹툰의 활용 방안 연구, 〈국어교육연구〉 48, 101-131쪽.
- 박진규(2015). 청춘, 대중문화로 말하다, 한울.
- 오연(2019). 한국 원작영화와 중국 리메이크영화의 문화차원과 문화코드 비교연구: 〈블라인드〉와 〈나는 증인이다〉의 서사·이미지구조를 중심으로, 한국외국어대학교 박사.
- 원용진(2014). 새로 쓴 대중문화의 패러다임, 한나래.
- 윤영(2019). 역사영화를 활용한 한국문화교육 방법 연구-한국어 및 한국학 전공 외국인 학습자를 대상으로-, 〈문화교류와 다문화교육〉 8(2), 193-217쪽.
- 이미혜(2005). 대중문화를 활용한 한국 언어문화 교육-문화 중심의 언어 통합 교육 모형 설계-, 〈한국언어문화학〉 2(1), 185-206쪽.
- 이성희(2023). 2022 세종문화 아카데미 심화과정 영화와 드라마 교수 요목 설계- '개인적 연관'과 '실제 세계' 제시를 중심으로, 〈한국언어문화교육학회 추계 전국학술대회 논문집〉, 128-144쪽.
- 임경순(2015). 외국어로서의 한국어교육을 위한 한국문화교육론, 역락.
- 최정순·송임섭(2012). 영화를 활용한 한국 문화 교육 방안-〈공동경비구역JSA〉를 중심으로-, 〈국제어문〉 55, 639-669쪽.
- 한국교육개발원(2019). OECD 교육 2030 참여 연구: 미래지향적 역량교육의 실행 전략 탐색.
- 한국문화예술교육진흥원(2013). 세종학당 한국문화교육을 위한 문화예술교육길라잡이.
- 홍경수·정영희(2021). 청년세대의 텔레비전 드라마 수용 연구: JTBC 드라마 〈이태원 클라쓰〉의 공감과 재미 요소를 중심으로, 〈한국언론학보〉 65(2), 330-

369쪽.

홍상우(2017). TV 드라마의 이해, 경상대학교출판부.

뉴스시스(2023). '이태원 클라쓰', 아시안 텔레비전 어워즈 드라마 작품상, (검색일: 2023년 11월 16일) https://www.newsis.com/view/?id=NISX20210122_0001315176&cID=10601&pID=10600

매일경제(2023). 카카오웹툰 '이태원 클라쓰' 일본 이어 대만서 드라마로, (검색일: 2024년 2월 11일) <https://www.mk.co.kr/news/culture/10870680>

YTN(2017). [Secret Korea-Seoul] 제29회 이태원: 서울 속 작은 지구촌/YTN (Yes! Top News), (검색일: 2024년 2월 12일) https://youtu.be/KdpdjV7DutY?si=arKAxk1qjGiO4_GD

일본판 자료 출처: KBS(2022). 박새로이의 변신, '롯데폰기 클라쓰' 티빙 독점공개, (검색일: 2024년 2월 12일) https://kstar.kbs.co.kr/list_view.html?idx=221952

대만판 자료 출처: OSEN(2023). '이태원 클라쓰' 대만판 나온다..배우 캐스팅 공개 [Oh! 차이나], (검색일: 2024년 2월 12일) <https://entertain.naver.com/read?oid=109&aid=0004962772>

필자 소개

성 명 전하나

소 속 경희대학교 국제한국언어문화학과

주 소 경기도 용인시 기흥구 덕영대로 1732 경희대학교 외국어대학관
208호

전자우편 hanajeon@khu.ac.kr

Abstract

A Study On Popular Culture Education Methods for Korean Language Learners - Focusing on the Drama <Itaewon Class> -

Jeon, ha-na
(Kyunghee University)

Recently, with the development of Korean popular culture, the number of Korean language learners has also increased, and accordingly, many studies are being conducted on ways to educate Korean culture through popular culture. Many researchers were interested in popular culture education and proposed educational methods, but because they generally only conducted one-off studies, it was difficult to consider and systematically plan the direction of popular culture education. Therefore, in this paper, I designed a concrete plan for cultural education through movies and dramas among popular culture genres and attempted to infer the direction of popular culture education based on the results.

First, based on the contents of previous studies, the principles of the class were set as 'learner participation class' and 'co-construction' between a teacher and learners, and a specific plan for cultural education using the drama <Itaewon Class> was presented. The overall structure of the class can be briefly summarized as 'selecting a popular culture text, finding cultural codes, and analyzing and evaluating cultural context', and it was suggested that this process can become a large framework for popular culture education. Above all, it is most important to encourage learners' participation throughout the entire course of class. In conclusion, it can be expected that learners will not only enjoy popular culture, but will also be able to satisfy their needs for cultural knowledge and improve their ability to understand other cultures through popular culture education.

[Key words] culture education, popular culture education, popular culture, Korean drama, learner participation class

투고일 2024. 02. 13 / 심사일 2024. 03. 09 / 게재확정일 2024. 03. 13