

# 영상콘텐츠를 활용한 중국어 교육 시론\*<sup>1)</sup>

임대근\*\*

## <目 次>

1. 영상콘텐츠의 함의
2. 중국어 교육에 있어 영상콘텐츠 활용의 필요성
  - 2.1 영상콘텐츠 활용의 필요성에 대한 근거
  - 2.2 영상콘텐츠 활용의 기대효과
3. 영상콘텐츠 활용 중국어교육의 목표 재검토
  - 3.1 영상콘텐츠 활용에서의 유의점
  - 3.2 영상콘텐츠 활용의 목표 재검토
4. 결론에 대신하여: 영상콘텐츠 활용 중국어 교육의 과제

## 1. 영상콘텐츠의 함의

‘영상(映像: 影像)’이란 광의적으로는 “실재하는 대상에 대한 닳은 꼴 혹은 그를 마음에 떠올리는 상”을 광범위하게 지칭한다. 따라서 “시각으로는 파악할 수 없는 심상(心象: mental image)과 물상(物象: material image)<sup>1)</sup>이 모두 거기에 포함된다. 그러나 협의적으로는 “어떤 기술 수단에 의해 2차원 또는 3차원의 화면에 재생 및

\* 이 연구는 2010학년도 한국외국어대학교 교내학술연구비의 지원에 의하여 이루어진 것임.  
이 글은 한국중국어교육학회 2010년도 상반기 학술발표회(2010.5.1; 제주대학교)에서 같은 제목으로 발표한 초고를 수정, 보완하였다.

\*\* 한국외대대학원 글로벌문화콘텐츠학과 조교수, 중어중문학과 BK21 “신한중문화전략사업단” 참여교수

1) 이경기, 《영화예술용어사전》, 다인미디어, 1998, p. 291.

표시된 시각 정보”,<sup>2)</sup> “광선의 굴절이나 반사에 의하여 물체의 상이 비추어진 것” 혹은 “실재의 정경을 광학적 또는 전기적으로 얇은필로 재현한 것으로서 영화 또는 텔레비전 화상으로 표현된 것”<sup>3)</sup>만을 가리킨다. 광의와 협의의 범주가 설정하는 가장 큰 차이점은 ‘심상’을 포괄하느냐의 여부일 텐데, 중국어 교육과 관련한 논의에서는, 후자의 경우는 물론 전자의 경우도 필요한 측면이 있는 것으로 보인다. 예컨대 ‘심상’을 통한 이미지 훈련을 통해 언어적 특성을 기억하고 훈련케 하는 과정을 설계해 볼 수 있을 것이다.<sup>4)</sup>

그러나 이 연구에서는 주로 ‘물상’으로서의 영상이 어떻게 중국어 교육과 관련을 갖는지를 논의하고자 한다. 그것은 학습자의 심리 과정을 통해 재현되는 주체화된 영상의 경우 또 다른 논의가 필요한 일이기에, 우선 물질적 대상(재료)으로서의 영상만을 문제 삼겠다는 의미이다. 즉 영상과 학습자의 심리를 연계할 경우, 이준일 등이 이미 다루고 있는 바와 같이 “영상 메시지는 두뇌에서 어떻게 처리되는가?”, “영상 커뮤니케이션의 감각 이론과 지각 이론”, 기억(memory)이나 심상(projection) 등 “영상 지각에 영향을 미치는 정신적 요소들”에 관한 논의는 필수불가결한 것이 되기 때문이다.<sup>5)</sup> 그런 맥락에서 ‘영상콘텐츠’라는 개념의 활용은 유용해 보인다. 학계에서 ‘콘텐츠’의 개념에 대한 여러 논란이 있어 왔지만,<sup>6)</sup> 최근에는

2) 《방송용어사전》, 한국방송기술인연합회, 1992, p. 292.

3) 《방송용어사전》, 한국방송개발원, 1996; 이준일 외, 《영상매체학 개론》, 커뮤니케이션북스, 2000, p. 136 재인용.

4) 허혜영·정도성은 초등학교학생들을 대상으로 한 디자인 교육에서의 ‘기억 특성’을 이용한 애니메이션 교육 방법에 관한 연구에서 “학생들은 정보를 받아들일 때 암묵적으로 받아들여지고 보다 관심있는 부분에 대해서 부호화하여 자신의 언어로 저장하게 된다. 이러한 정보의 축적이 많을수록 학습자들은 정보를 재조합하여 창조하기가 쉬우므로, 학습자에게 영상화 훈련을 통하여 보다 쉽게 머리속에 이미지를 구축하도록 한다”고 말하고, 단계별 수업 방안을 제시하는데, 이들이 설정한 2단계 수업이 바로 ‘영상화 훈련’이다. ‘훈련’은 “①그림을 떠올리는 단계 ②그림을 저장하는 단계 ③그것을 꺼내보는 단계 ④다른 것으로 바꾸는 전환단계”를 설정하고 있다. 이와 같은 방식은 외국어교육에도 충분히 활용될 수 있을 것으로 판단된다. 허혜영·정도성, 〈기억특성을 이용한 초등학교 애니메이션 교육방법에 관한 연구: 암묵기억과 외현기억을 중심으로〉, 《2004 봄 학술발표대회 논문집》, 한국디자인학회, 2004.5, p. 223.

5) 이준일 외, 위의 책 참조.

6) 이에 대해서는 다음을 참조. 김기덕, 〈콘텐츠의 개념과 인문콘텐츠〉, 《인문콘텐츠》 제1호, 인문콘텐츠학회, 2003; 박상천, 〈문화콘텐츠 개념 정립을 위한 시론〉, 《한국언어문화》 제33집, 한국언어문화학회, 2007; 미디어문화교육연구회, 《문화콘텐츠학의 탄생》, 다할미디어,

대체로 “문화원형을 바탕으로 새로운 매체(media)로 제작한 일련의 결과물”을 가리키는 것으로 합의가 되어 가고 있는 듯하다. 따라서 ‘영상콘텐츠’란 앞서 말한 ‘영상’의 범주에서 ‘물상’의 경우를 전제로 하고 있으며, 그것은 곧 교육 과정에 필요한 물질적 대상(재료)으로 상정될 수 있는 것이다.

그렇다고 하여 그것이 곧바로 ‘영상’의 협의적 의미를 지지하겠다는 뜻은 아니다. 왜냐하면, 앞서 제시한 협의적 의미로서의 ‘영상’은 “영화 또는 텔레비전 화상으로 표현된 것”만을 범주 내로 개념화하고 있기 때문이다. 이러한 개념에 따르면 ‘물상’으로서의 영상이 의미할 수 있는 다양한 범주들이 삭제될 수 있다. 다시 살펴보면, 이 개념은 우선 영상의 광학적 또는 전기적 변환을 전제로 하고 있고, 영상의 매체를 영화와 텔레비전으로 국한하고 있다. 즉 영상의 동작성 여부와 매체의 특성을 한정하고 있는데, 이는 정지된 영상으로서의 그림이나 사진 또는 오늘날 다양하게 발전하고 있는 디지털 매체로서의 영상을 폭넓게 수용하지 못하게 되는 것이다.

따라서 영상콘텐츠를 중국어 교육과 관련지어 논의를 전개해야 한다면, 우리는 다양한 층위의 ‘정영상(靜映像; 停映像)’은 물론 일반적 의미의 ‘동영상’, 그리고 다양한 매체들을 포괄해야 할 것이다. 예컨대 ‘정영상’의 경우 사진과 같은 독립적인 매체로도 존재하지만, 도서나 신문, 잡지, 인터넷, 전자책(e-book) 등의 매체를 통해 유통되고 있으며, ‘동영상’의 경우 역시 영화, 텔레비전, 인터넷, 이동 전화, 휴대용 멀티미디어 플레이어(PMP), 태블릿 피시(PC) 등의 매체를 통해 유통되고 있기 때문이다. 더불어 21세기 이후 과학 기술의 진보는 수많은 장르의 디지털 영상콘텐츠를 창조해 내고 있다. 비디오 게임이나 스펙터클 영화, 컴퓨터 애니메이션, 컴퓨터 게임, 아케이드 게임, 뮤직 비디오와 광고, 특수 장소 어트랙션(special venue attraction), 디지털 영화, 시뮬레이션 라이드(simulation ride) 등이 이미 보편적인 영상콘텐츠로 자리 잡고 있다.<sup>7)</sup>

2005: 최연구, 《문화콘텐츠란 무엇인가》, 살림, 2006: 박장순, 《문화콘텐츠학 개론》, 커뮤니케이션북스, 2006: 신광철, 《문화콘텐츠학 입문》, 한신대출판부, 2009.

7) 최근에는 3D영화가 새로운 대중적 장르로 등장하기도 했다. 21세기 이후 영상콘텐츠의 분화와 발전에 대해서는 Andrew Darley, 김주환 옮김, 《디지털 시대의 영상문화》, 현실문화연구, 2003, pp. 8-9참조.

‘영상콘텐츠’ 개념이 포괄할 수 있는 이와 같은 다양한 유형들에도 불구하고 대중적으로는 ‘영상’이라는 말이 실제적으로는 영화만을 지칭하는 경우도 적지 않다. 실례로 이종희는 중국의 학자인 인홍(尹鴻)의 저서 《세기 전환기 중국 영상문화(世紀轉換時期的中國影像文化)》를 번역하면서 “책의 내용을 90년대 이래의 중국영화로 제한했고 텔레비전에 관한 부분은 일단 삭제했다”<sup>8)</sup>고 썼으면서도 역서의 제목을 여전히 《중국 영상문화의 이해》라고 쓰고 있다. 또 민병기는 ‘영상문학’의 개념을 정의하면서 이를 “영화를 문학텍스트의 확장으로 보고, 이 양자의 상관관계를 탐색하는 학문”<sup>9)</sup>이라고 말하고 있다. 여기서 그의 발언 자체에 관한 논의가 핵심이 아닌 만큼 영화가 문학텍스트의 확장인지 여부에 관한 문제는 미뤄 두더라도 그 정의에 좀 더 걸맞은 범한 ‘영화문학’이라는 용어를 쓰지 아니하고 ‘영상’이라는 표현을 취한 까닭을 ‘비자각적 행위’로 돌릴 수만은 없을 것이다.<sup>10)</sup>

결국 이 글이 다루고자 하는 범주를 확정짓기 위한 작업으로서 지금까지의 논의를 정리하면 다음과 같다. 즉, ‘영상’이란 다양한 층위에서 존재할 수밖에 없으므로, 이를 ‘물적 대상’으로서의 ‘영상콘텐츠’로 재범주화함으로써 중국어 교육과 연관하고자 하는 것이다. 나아가 ‘영상콘텐츠’ 역시 엄밀한 의미에서는 정지된 그림이나 사진, 그리고 다양한 매체의 영상들을 모두 포괄하기 때문에 이의 범주를 축소하여 논의하기 위해, 또한 최근에는 영상의 엄밀한 필요충분조건인 ‘시각적 요소’만을 내세우지 않고 거기에 ‘소리’, 즉 ‘청각적 요소’를 함께 더하여 ‘영상’이라 통칭하는 실례들이 자주 발견되고 있으므로 상대적으로 그 둘레가 좁은 통속적 의미의 ‘영상’을 논장(論場)으로 끌어내고자 하는 것이다.

8) 尹鴻, 이종희 옮김, 〈서문〉, 《중국영상문화의 이해》, 학고방, 2002, p. 10.

9) 민병기, 《한국 영상문학의 이해》, 문예마당, 1998, p. 16.

10) 한편, 중국어에서 ‘영상’은 대체로 ‘影象’과 ‘影視’라는 용어를 활용하고 있다. ‘影象’이란 우리말의 ‘영상’과 같이 ‘이미지’ 자체를 폭넓게 범주화하고 있는 개념이며, ‘影視’란 현대의 신조어로 영화를 뜻하는 ‘電影’과 텔레비전을 뜻하는 ‘電視’의 합성어이다. 《漢語大辭典》은 ‘影象’을 두고 화상(畫象) 또는 유상(遺象), 그림자(影子; 身影), 자취(徵象; 跡象), 형상(形象), 인상(印象) 등 다섯 가지 개념으로 설명하고 그에 해당하는 고전 문헌들의 용례를 들고 있다. 그러나 ‘影視’는 아예 표제어에도 수록되지 않았다. 編輯委員會 外, 《漢語大詞典》 第3卷, 漢語大詞典出版社, 1989, p. 1135.

## 2. 중국어 교육에 있어 영상콘텐츠 활용의 필요성

### 2.1 영상콘텐츠 활용의 필요성에 대한 근거

중국어 교육에 있어 영상콘텐츠의 활용은 이미 많은 교수자의 지지를 받고 있는 상황이다. 대학의 중국어 교육을 예로 들어 보면, 1990년 한국외국어대학교 중국어과가 국내 처음으로 '영상중국어' 과목을 2학년 전공으로 편성한 이후 각 대학의 중국 관련 학과가 영상콘텐츠를 중국어 교육에 활용하고자 하는 과목들을 교과 과정에 편입해 왔다. 안선미의 연구에 의하면, 서울 소재 대학 중국 관련 23개 학과 중 영상매체를 활용한 수업을 개설한 학과는 16개교(69.6%)였으며, 또한 중국어 교육에 이를 활용한 경우는 13개교(56.5%)를 차지하고 있다. 그는 조사를 정리하면서 “현재 영상매체를 활용한 중국어 교육 수업은 영상중국어의 가능성을 실제 효과로 끌어내기 위해 서로 다른 학습자와 학습목표를 가지고 다양한 방법으로 시도되고 있다”고 말한다.<sup>11)</sup>

그렇다면, 영상콘텐츠를 중국어교육에 활용하고자 하는 까닭 혹은 그 필요성은 어떠한 논리적 근거로 뒷받침될 수 있는가?

첫째, 그것은 기존의 중국어 교육에 대한 성찰에서 기인한다. 기존의 중국어 교육은 대부분 '문자'를 중심으로 한 교재를 통해 진행되어 왔다. 국내외를 막론하고 문자 텍스트를 중심으로 외국어 교수와 학습이 진행되어 온 관행은 오래 된 것이었다. 그러나 다종다양한 관련 기술의 진보에 따른 영상콘텐츠의 발전은 이러한 관행에 대한 성찰을 불러왔고 외국어 교육의 영역으로 영상콘텐츠를 편입케 하는 결과를 낳았다. 그렇다고 그것이 단순히 문자에 대한 거부만을 의미하는 것은 결코 아니다. 영상콘텐츠의 외국어 교육에의 활용은 그것이 보유하고 있는 시각적·청각적 요인을 기반으로 하여 언어 학습(습득)의 기본적인 원리를 교육에 적용할 수 있다는 기대감을 보여주는 것이기도 하다. 즉 논의를 중국어 교육만으로 제한한다고 해도, '문자'를 중심으로 진행돼 온 교육 방식이 변화해야 할 필요성

11) 안선미, 《대학생 중급 학습자를 대상으로 한 영상중국어교육 지도방안 연구》, 한국외대 교육대학원 석사학위논문, 2008, pp. 30-36.

이 생긴 것이다. 영상콘텐츠 제작과 활용에 관한 기술이 다양하게 발전하면서 교수자와 학습자 모두 상대적으로 쉽게 이를 활용할 수 있는 환경이 조성되었으며, 이러한 상황 변화와 더불어 기존의 교수-학습 방식에 대한 불가불한 성찰이 있었던 것이 사실이다. 그러나 이를 단지 외부 환경의 변화에 의한 '불가불'한 상황 변화만으로 설명할 수는 없으며, 외국어 교육에 관한 근본적인 문제, 즉 언어 학습(습득)의 기본적인 원리로서 음성 언어에 대한 학습의 문자 언어에 대한 학습의 절차적 우위의 문제와 연관이 있다고도 말할 수 있을 것이다. 즉 중국어 교육에서 영상 콘텐츠의 활용은 모든 인간의 언어 습득의 순차성, 소리 언어에 대한 선행 학습과 문자 언어에 대한 후행 학습이라는 순차성의 근본으로 회귀하고자 하는 의미 또한 내포하고 있다 할 것이다.

둘째, 학습자의 호기심과 동기를 유발하기 위해서이다. 소리와 영상에 대한 지각 능력은 인간이 생래적으로 타고나는 능력이며 문자처럼 학습하지 않아도 되는 것이다. 따라서 보고 듣는 자연스러운 능력을 통해 학습자의 호기심과 동기가 유발될 수 있다. 예컨대 어린 아이들이 텔레비전 광고를 주시하는 사례 등을 통해서 이를 확인할 수 있다.<sup>12)</sup> 그러나 문제는 대부분의 경우 영상 매체가 중국어 교육의 동기를 유발하는 데에는 도움이 된다는 사실은 인정하지만, 그 이후 구체적인 교육 과정에 대한 연구는 부족했던 데서 기인한다.<sup>13)</sup>

이와 같이 중국어 교육에 있어서 영상콘텐츠의 필요성은 기존의 중국어 교육 방법에 대한 성찰이라는 측면과 교육 자체의 새로운 방법론으로서 학습자의 동기 유발에 대한 기대라는 두 가지 측면을 동시에 가지고 있다고 할 것이다.

12) 영상커뮤니케이션의 감각 이론과 지각 이론에 관해서 이준일은 다음과 같은 이론들을 소개한다. "감각이론은 게슈탈트 이론(Gestalt theory), 구성주의 이론(constructive theory), 생태학 이론(ecological theory)이 있는데 직접적이거나 매개된 이미지들이 빛으로 구성되어 있다고 주장한다. 이에 반해서 지각 이론은 기호학 이론(semiotic theory)과 인지 이론(cognitive theory)이 있는데 이것은 주로 인간이 이미지와 관련된 의미에 관심을 갖는다고 본다." 이준일 외, 위의 책, p. 43.

13) 영어 교육의 경우는 이에 관한 논의가 이미 활발히 이뤄지고 있다. 예컨대 영상영어교육학회의 경우를 참고할 수 있겠다.

자세한 학회의 현황 및 논의과정에 대해서는 <http://www.stemedia.co.kr> 참고.

## 2.2 영상콘텐츠 활용의 기대효과

이러한 잠재적 필요성을 염두에 두고 앞서 말한 바와 같이 중국어 교육에서 영상콘텐츠의 활용이 매우 활발히 이루어져 오고 있는 것으로 보인다. 그렇다면, 구체적으로 영상콘텐츠의 활용은 중국어 교육 및 학습에 있어서 어떠한 기대효과를 상정하게 되는가?

첫째, 이는 학습자의 집중도를 향상시킴으로써 위에서 언급했다시피 학습자의 흥미 및 동기를 유발하게 될 것이라는 기대를 갖게 한다.

둘째, 언어의 현실감을 반영함으로써 학습자에게 실제 언어 환경에서 구사되는 언어에 대한 필요성을 소구할 수 있게 될 것이다.

예를 들면 우리는 다음과 같은 사례, 즉 상업광고 이미지에서의 중국어(A), 동영상 이미지에서의 중국어(B), 텔레비전 드라마에서의 중국어(C) 등의 사례를 통해서 볼 때 각각의 언어들이 저마다 다른 형태로 실제 언어 환경을 반영하고 있음을 알게 된다. 우선 각 사례들이 보여주는 중국어 표현을 문자로 살펴보도록 하자.

[A]

來次閃耀吧

[B]

喂。請說普通話。你的方言我聽不懂。請說普通話。你的方言我聽不懂。你可不可以說普通話。你的方言我聽不懂。“溝通促進和諧，請講普通話。”

[C]

爸爸：你願意做我的老婆嗎？

媽媽：願意。你願意做我的老公嗎？

爸爸：當然願意了。

劉星：媽，老師讓您去一趟。

媽媽：你是不是又調皮？我有一個調皮的兒子叫劉星。

夏雨：爸，加利福尼亞的大蜘蛛咬我了。

爸爸：聽話聽話，小雨過來過來。這是我在美國出生的兒子夏雨。

[A]는 중국 시장 공략을 위한 한국 LG전자의 휴대전화 ‘샤인(Shine)’에 대한 중국어 광고이다. 이 광고는 2007년 집중적으로 각종 매체에 게재된 바 있는데, 한국의 유명 여배우를 내세워 “來次閃耀吧”라는 표현을 구사하고 있다. 만일 광고 이미



[그림1] 지면 광고의 사례

지가 함께 제공되지 않는다면 학습자들은 이러한 표현이 갖고 있는 의미를 정확하게 이해하기 어려울 것이다. 상당한 중국어 수준을 보유하고 있는 학습자라 할지라도 이 같은 표현이 단문으로서 제공된다면 유사한 어려움에 직면할 것이다. 따라서 이와 같은 광고에서 이미지는 그 자체로 위의 ‘광고 중국어’ 텍스트를 이해할 수 있는 ‘문맥(context)’으로서 기능하게 된다. 더불어 이와 같이 상업 광고에서는 일반적인 중국어의 통사적 기능이나 화용적 상황을 무시하고 ‘창조적’인 언어적 환경을 고의로 연출하는 경우가 많은 것 또한 사실이다. 이 때문에 교재로서 광고를 사용할 경우,

중국에서 현실적으로 유통되는 유행어 등과 같은 매우 실제적인 중국어를 교수할 수 있다는 장점은 있지만, 그것이 일반적인 언어 환경에서 사용될 수는 없는 것이라는 부연 설명 또한 반드시 필요할 것이다.

[B]의 경우는 짧은 공익 광고 영상의 대본이다. 이 광고는 창사(長沙)의 성메이 광고주식회사(盛美廣告有限公司)가 2009년 제작한 “표준어를 말합시다(請講普通話)” 시리즈의 하나(長沙話篇)로 제16회 중국국제광고제(中國國際廣告節)에서 은상을 수상하기도 했다. 20초 분량의 광고는 출연자의 대사를 그대로 문자 언어로 옮겨놓았을 경우에는 아주 밋밋하고 건조한 표준어 구사에 대한 주장으로 머물고





[그림2] 영상 광고의 사례

만다. 독자 혹은 관객들은 전체 영상을 보고 난 뒤에야 매우 흥미로운 광고의 설정을 이해할 수 있다. 광고는 걸려온 전화를 받는 한 남자가 상대방에게 “보통화로 말을 해 달라”, “방언으로 말을 하니 못 알아 들겠다”는 말을 반복하는 장면으로 구성된다. 그리고 마지막에 화면 중

양에 “소통은 화해를 촉진합니다. 보통화로 말합시다(溝通促進和諧, 請講普通話。)”는 메시지가 표시된다. 그러나 이 남자는 우스꽝스럽게도 자신이 방언의 일종인 ‘창사말(長沙話)’을 구사하고 있는 중이다. 이 광고 영상을 구체적으로 중국어 학습에 활용할 수 있을지에 대해서는 또 다른 논의가 필요하겠지만, 만일 영상이 동시에 제공되지 않을 경우, 이 광고가 보여주고 있는 이런 풍자적이고 해학적인 내용은 학습자들에게 전달되기 어려울 것이다.

[C]의 경우는 2005년 12월부터 중국 중앙텔레비전(CCTV)을 통해 절찬리에 방영된 시트콤 드라마 〈아들딸 있는 집(家有兒女)〉의 제1회 첫 장면의 대사를 옮겨 놓은 것이다. 텔레비전 드라마의 특성 때문에 이 경우는, 앞의 사례와는 달리 전후 문맥을 통해 일정한 정도로 대사의 의미를 파악할 수 있는 장점을 가지고 있다. 또한 텔레비전 드라마는, 특히 동시대의 생활양식을 그리고 있는 경우에는 현대적 언어 구사를 직접적으로 노출함으로써 매우 현실감 있는 언어를 학습자에게 제공한다는 측면에서 매우 의미가 있다. 실제 텔레비전 드라마가 갖고 있는 이러한 특성은 그 어떤 영상 장르보다 중국어의 현재성과 현실성을 담보하는 데 있어 매우 큰 장점으로 작용하게 될 것이다. 그러나 이러한 텔레비전 드라마는 역시 체계적



[그림3] 텔레비전드라마 <아들딸 있는 집>의 사례

인 학습 교재로서 개발된 것이 아니므로, 이미 기본적인 중국어의 어휘나 통사 구조 등을 익힌 학습자에게 고급 수준으로의 도약을 위해 제시되는 것이 바람직하다고 여겨진다. 또한 실제로 1회 분량이 약 25분 정도로 진행되므로 고급 수준의 학습자들이 학습하기에도 적당하다고 보인다.<sup>14)</sup>

이와 같이, 영상콘텐츠를 활용한 중국어 교육은 학습자의 집중도 향상과 흥미와 동기 유발, 그리고 언어의 현실감을 반영할 수 있다는 기대효과를 충족할 수 있을 것으로 판단된다.

### 3. 영상콘텐츠 활용 중국어교육의 목표 재검토

#### 3.1 영상콘텐츠 활용에서의 유의점

그러나 주의할 점은 이러한 언어 환경은 저마다 모두 다른 차원에서 구성되는 점이다. 즉 같은 현실 언어라 하더라도 그것이 어떠한 콘텐츠로 어떠한 미디어

14) 실제로 2009년에는 이 드라마를 활용한 대외중국어 교육 교재가 개발되기도 했다. 이 교재는 모두 3권으로 구성됐으며 각 권마다 4개 부분으로 구성돼 있고, 각 부분이 드라마 1회분에 해당한다. 각 회는 모두 6과로 다시 구성된다. 질문과 본문, 어휘, 언어 특징 해설, 문화 해설, 연습문제, 추천 문장 등 7개 주제로 구성되며 DVD가 함께 제공된다. 劉立新·鄧方, 《家有兒女》, 世界圖書出版公司, 2009.

에 담겨지느냐에 따라 언어의 형태 및 구사 환경은 모두 달라질 수밖에 없다는 것이다.

즉 영상을 장르별로 분류해 보면, 크게는 픽션(fiction)으로서의 영상과 논픽션(non-fiction)으로서의 영상으로 나눌 수 있을 것이고, 이들은 다시 보도, 광고, 극, 기록영화 등으로 세분될 것이다. 그렇다면 이들 각각의 영상콘텐츠들이 구사하는 언어는, 콘텐츠의 본래적 특성에 따라 현실 생활에서의 회화 언어나 나레이터의 나레이션, 뉴스 언어 등으로 나뉠 것이므로 이들에 대한 세심한 관찰 및 언어 교육에의 적용이 고민되어야 할 것이다.

이와 같이 영상콘텐츠를 중국어교육에 활용함에 있어 우리는 몇 가지 유의해야 할 내용들을 만나게 된다. 그것은 우선적으로 현재의 영상콘텐츠를 활용한 중국어교육이 대부분 기성의, 이미 만들어진 영상콘텐츠를 활용한다는 문제로 인해 발생한다. 즉 이들은 전문적으로 중국어교육을 위해 제작된 '교재'가 아닌 것이다. 즉 목적콘텐츠와 도구콘텐츠 사이의 불일치 현상이 발생하는 것이다.<sup>15)</sup> 이렇게 되면, 목적으로 제작되지 않은 영상콘텐츠만을 활용한다고 했을 때, 외국어 교육의 체계성은 결핍되고 말 것이다. 이는 결국 외국어 교육의 단계와 수준에 따른 문제를 야기하게 될 것이다.

그렇다면, 전문적인 외국어 교육을 위한 영상콘텐츠를 체계적으로 개발하는 방법을 고려할 수도 있을 것이다. 그러나 이 문제는 결국 시간과 자본, 전문 기획력 및 노동력이 투입되어야 하는 쉽지 않은 작업이다. 예컨대 이전의 사례들에서 보는 바와 같이 일부 방송국(EBS와 같은)과 같은 전문 기관에서나 이뤄졌던 것이다.

더불어 목적콘텐츠로서 영상콘텐츠를 활용한 교육콘텐츠를 활용할 경우, 경험에 따르면, 단조로운 영상과 상대적으로 실제감이 반감된 언어 표현으로 인해 우리가 앞서 논의한대로 영상콘텐츠를 외국어교육에 접목하고자 했던 본래적 취지, 즉 흥미와 동기 유발이라고 하는 측면에서 검토할 경우, 그런 장점이 반감될 수밖에 없는 요인도 발생하게 될 가능성이 더욱 커지고 만다.

15) '콘텐츠'라는 용어는 매우 조어력이 강하다. 많은 수식어들이 '콘텐츠'를 수식하게 되는데, 나는 이것을 크게 목적콘텐츠(예: 교육콘텐츠, 오락콘텐츠 등), 도구콘텐츠(예: 영상콘텐츠, 공간콘텐츠 등), 주제콘텐츠(예: 역사콘텐츠, 문학콘텐츠 등)로 나누어서 설명하고자 한다.

따라서 지금까지의 논의를 다시 요약해 보면, 엄밀한 장기적 기획에 따른 목적 콘텐츠 제작의 상황을 제외한다면, 결국 다시 영상콘텐츠를 “어떤 방식으로 활용할 것인가?”의 문제가 대두되며, 나아가 우리가 중국어교육에서 영상콘텐츠를 활용하고자 하는 목표를 재검토해야 할 필요성이 대두된다.

### 3.2 영상콘텐츠 활용의 목표 재검토

이 지점에서 우리는 “영상콘텐츠를 활용한 중국어 교육-학습의 궁극적 목표는 무엇인가?” 혹은 “왜 그런 방식으로 가르치는가?”에 관한 물음을 다시 제기하지 않을 수 없다.

앞선 논의를 다시 정리하면, 영상콘텐츠를 활용한 중국어 교육-학습은 언어 학습의 순차성(듣기-말하기-읽기-쓰기)을 강조하는 경향이 있다. 그러므로 어린 아이의 언어 습득과 유사한 환경을 조성함으로써 학습자에게 도움을 준다는 측면에서 의미가 있다.

이를 중국어 교육의 학습자에게 적용한다면 ‘비집중식 외국어 학습’에 적합할 수 있다. 여기서 ‘비집중식 학습’이란 개념을 중국어에 대한 노출 빈도를 높임으로써 상시적 언어 노출 환경을 조성한다는 의미로 사용하고자 한다. 즉, ‘비집중식 외국어 학습’은 ‘교육’적 행위라기보다는 자발적 ‘학습’의 경향이 더욱 클 것이다. 또한 ‘비집중식 외국어 학습’은 교육으로서의 체계성이 결여될 수밖에 없다.

따라서 영상콘텐츠를 중국어 교육에 활용함에 있어 발생할 수밖에 없는 단점(난점)들을 냉정히 인식할 필요가 있다. 이러한 ‘비집중식 외국어 학습’이라는 개념의 제기는 앞서 말했던 기성의 영상콘텐츠가 외국어 교육을 위한 전문 매체가 아니라는 점 때문에, 따라서 언어 교육의 체계성이 부족하고 언어 교육의 단계와 수준에 따른 문제가 유발된다는 측면에 이어 또 다른 측면에서 영상 매체의 외국어 교육에서의 단점이 나타나는 것과 상관성이 있다. 다시 말하면, 영상콘텐츠의 장점이라는 것은 좀 더 진솔한 논의를 전개할 경우, 앞서 외국어 교육의 순차성에 관해 논의했지만, 결국 학습자들의 흥미를 유발할 수 있다는 점을 제외하면 이렇다하게

찾아볼만한 것이 없다는 사실을 냉정하게 인식해야 하는 것이다.

그렇다면 영상콘텐츠를 활용하는 외국어 학습의 궁극적 목표는 무엇인가? 우리는 왜 영상콘텐츠를 활용해서 중국어를 가르치려고 하는가? 그것은 어떠한 외국어 교육의 경우도 동일하게 갖고 있는 목표인 해당 외국어를 모국어로 사용하는 사람과의 의사소통(communication)이라는 점에서 벗어나지 않을지도 모른다. 그러나 나아가 한 가지를 더 생각한다면 의사소통의 유형 중 미디어를 통한 정보의 수용 과정 그 자체를 문제 삼을 수도 있다는 사실에 유의해야 한다. 즉, 영상콘텐츠를 활용한 교육을 통해 “중국어 영화를 어떻게 더 잘 볼 수 있는가?”, “중국어 신문을 어떻게 더 잘 읽을 수 있는가?”, “중국어 드라마 혹은 텔레비전의 정보를 어떻게 더 잘 수용할 수 있는가?”, “중국어 광고를 어떻게 더 잘 볼 수 있는가?” 등을 문제 삼을 수 있지 않겠는가 하는 점이다. 그렇다면, 영상콘텐츠 활용 교육 과정은 **중국어 수준의 향상**은 물론, **특정한 매체의 특성**을 잘 이해할 수 있는 교육 과정을 의미하게 될 것이다. 예컨대 같은 기사라도 종이 신문으로 읽는 행위와 인터넷으로 보는 행위, 뉴스로 듣는 행위 사이에는 질적 차이가 존재하기 때문이다.

#### 4. 결론에 대신하여: 영상콘텐츠 활용 중국어 교육의 과제

이 지점에서 영상콘텐츠를 활용한 중국어교육을 진행할 경우 교육 효과가 기대되는 영역을 점검해 보자. 그것은 언어의 기능의 측면에서는 듣기(청취), 말하기(회화), 읽기(독해), 쓰기(작문/글쓰기), 통/번역 영역이 될 것이고, 언어(교육)의 구성의 측면에서는 발음 교육, 문법 교육, 어휘 교육 등을 아우르게 될 것이다.

그렇다면 영상콘텐츠는 이들 중 어떤 영역을 가르치는데 가장 적합한가? 하나씩 점검을 해나가다 보면 결국 다음과 같은 결론에 이르게 된다. 영상콘텐츠는 교실 내에서의 수업을 염두에 둔 경우(체계성을 가진 교재로 개발되지 않는 한), 중·고급 수준의 학습자들에 대한 보조 교재로 활용될 수밖에 없다.

따라서 우리는 영상콘텐츠를 활용한 중국어 교육에 있어 고려해야 할 사항을 염두에 두고 결국은 언제-어디서-누가-무엇을-왜-어떻게 교수-학습해야 하는가의 문제를 깊이 고려해야 한다.<sup>16)</sup>

첫째, 영상콘텐츠를 활용한 교육의 주체는 어떤 조건을 갖추어야 하는가? 다시 말하면 교사의 자격과 역할에 관한 논의가 필요할 것이다. 교사는 교육 공학에 능한가? 영상 편집이나 기기 조작 등에 미숙하지는 않은가? 영상이나 미디어 분야에 흥미가 있는가? 자료수집이나 자료정리, 보조교재 제작 등에 있어서 근면한가? 이와 같은 논의는 영상콘텐츠를 활용한 중국어 교육에 있어서 교육 주체가 반드시 고려해야 할 요건이다.

둘째, 영상콘텐츠를 활용한 교육의 대상은 누구인가? 즉, 학습자의 연령과 성별, 개인/집단 여부, 중국어 수준 등을 동시에 고려해야만 한다. 또한 이는 모두에서 말할 바와 같이 학습자의 심리적 요인과의 관련되는 바이다.

셋째, 영상콘텐츠를 활용한 교육 기관의 주체는 무엇인가? 즉, 유아교육에서 활용할 수 있는지, 초등교육, 중등교육, 고등교육(그 중에서도 전공/교양의 여부), 일반 성인교육(평생교육기관), 취미 그룹에 대한 교육인지에 대해서 고려해야만 한다.

넷째, 영상콘텐츠를 활용한 강의 환경은 어떠해야 하는가? 교수자는 반드시 현실적인 강의 환경을 고려해야 한다. 빔 프로젝트, 비디오, 컴퓨터, 디브이디 플레이어 등 관련 장비가 구비되어야 하는데 현실적으로 그렇지 못한 경우도 많기 때문이다. 또한 이러한 설비가 완벽하다 하더라도 교수방법에 있어서 교수자는 개인별 화면을 준비할 것인지, 전체 스크린을 준비할 것인지, 전체 스크린의 배치 위치를 어떻게 할 것인지, 학습자의 좌석 배치는 어떻게 할 것인지 등의 문제를 깊이 고려해야 할 것이다.

다섯째, 교육에 대한 피드백을 어떻게 받을 것인가? 즉, 평가의 문제는 어떻게 할 것인지에 관한 문제도 중요하다 아니할 수 없다. 영상콘텐츠를 이용한 시험 문

16) 이와 관련하여 일찍이 유사한 논의를 전개한 바 있다. 임대근, 〈중국영화교육 추의(錫議)〉, 《중어중문학》 제37집, 한국중어중문학회, 2005 참조.

제 출제와 유형의 개발 문제 등을 지속적으로 고려해야 한다.

이상과 같이 살펴본 대로, 결국 목적콘텐츠와 도구콘텐츠가 결합(articulation)된 영상콘텐츠 제작으로 이어질 수 있는가의 문제, 그리고 영상콘텐츠를 활용 혹은 개발하는 교육에 관한 논의가 세부적으로 다루어야 할 몇 가지 문제들을 제기하면서 시론을 마무리하고자 한다. 이러한 논의가 뒷받침되어 향후 중국어 교육에서 영상콘텐츠 활용이 더욱 적극적인 교육 효과를 창출해낼 수 있기를 바란다.

#### 《參考文獻》

- 《방송용어사전》, 한국방송기술인연합회, 1992.
- 김기덕, 〈콘텐츠의 개념과 인문콘텐츠〉, 《인문콘텐츠》 제1호, 인문콘텐츠학회, 2003.
- 박상천, “문화콘텐츠” 개념 정립을 위한 시론, 《한국언어문화》 제33집, 한국언어문화학회, 2007.
- 허혜영·정도성, 〈기억특성을 이용한 초등학교 애니메이션 교육방법에 관한 연구: 암묵 기억과 외현기억을 중심으로〉, 《2004 봄 학술발표대회 논문집》, 한국디자인학회, 2004.5.
- 안선미, 《대학생 중급 학습자를 대상으로 한 영상중국어교육 지도방안 연구》, 한국의대 교육대학원 석사학위논문, 2008.
- 임대근, 〈중국영화교육 추의(芻議)〉, 《중어중문학》 제37집, 한국중어중문학회, 2005.
- 미디어문화교육연구회, 《문화콘텐츠학의 탄생》, 다할미디어, 2005.
- 민병기, 《한국 영상문학의 이해》, 문예마당, 1998.
- 박장순, 《문화콘텐츠학 개론》, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 신광철, 《문화콘텐츠학 입문》, 한신대출판부, 2009.
- 이경기, 《영화예술용어사전》, 다인미디어, 1998.
- 이준일, 《영상매체학 개론》, 커뮤니케이션북스, 2000.
- 최연구, 《문화콘텐츠란 무엇인가》, 살림, 2006.
- Andrew Darley, 김주환 옮김, 《디지털 시대의 영상문화》, 현실문화연구, 2003.
- 尹鴻, 이종희 옮김, 《중국영상문학의 이해》, 학고방, 2002.
- 編輯委員會 外, 《漢語大詞典》 第3卷, 漢語大詞典出版社, 1989.
- 劉立新·鄧方, 《家有兒女》, 世界圖書出版公司, 2009.

### 〈中文提要〉

#### 試論漢語教學利用影視文本

所謂“影像”都包括“心象”和“物象”，但它的狹義是“通過某種技術手段表出在二次元或三次元畫面上的視覺信息”或“將現實情景再現成光學或電氣的類像，即表現在電影或電視上的”。本研究主要探討作為“物象”的影像如何關係到漢語教學。

在漢語教學上，利用影視文本的必要有兩個方面：一個方面是對以往教學方法的反思，另一個方面是作為嶄新的方法論可以導出學生的動機及興趣。我們可以期待學生積極參與影視文本為中心的課堂，還有，它可以反映現實語言，讓學生能接受實際上的語言環境。例如，我們可以知道商業平面廣告、動影像廣告及電視劇上的漢語反映出各種不同的語言環境。

在課堂上利用影視文本時，我們往往遇見一個困難，這是因為大部分的影視文本原本不是為教學制作的。這種困難可以說是為“目的文本”和“工具文本”之間的差距而發生。因此，這種情況下，作為“工具文本”的影視文本更適合“非集中方式漢語學習”。所謂“非集中方式漢語學習”是提高對漢語的露出頻度，日常生活當中造成對漢語露出的環境。因此，在漢語課堂上利用影視文本是可以從兩個方面理解：一方面是提高漢語本身的水平，另一方面是提高對某個媒体的理解。這是因為同樣的新聞可在報紙上讀，也可在網上讀，兩個行為在質量上會是兩碼事。

總而言之，我們還有議論：利用影視文本的漢語教學要考慮何時、何地、何人、何事、為何及如何進行教學的一些問題。

**關鍵詞**：漢語教學，影視文本，“目的文本”，“工具文本”，“非集中方式漢語學習”，照片，廣告，新聞，電影，電視劇，電子遊戲

이 논문은 2010년 11월 20일에 접수되어 2010년 12월 16일에 심사가 완료되고 2010년 12월 21일 편집회의에서 게재가 확정되었음.