한국어 의미학 14, 2004.

인터넷 유머 이해의 문화교육적 고찰*

– 다중문식성과 하이퍼텍스트적 소통 원리를 중심으로 –

정 현 선

(서울대학교 국어교육연구소)

Abstract

Jeong, Hyeon-Seon. 2004. **Cultural Literacy for Understanding Internet Humor: Perspectives on Multiliteracies and Cyberlitercy.** *Korean Semantics, 14.* This article considers cultural literacy in the context of the contemporary Korean society which is increasingly dominated by the Internet. South Korea is considered as a world leader in the field of Internet in terms of the flourishing culture as well as the technological development. In such a context, it seems that Korean language education needs to consider how to teach the diverse meaning making processes of multimodal cultural texts which are widely available on the Internet. Teaching about Internet humor seems to be an interesting pathway to cultural literacy education.

I propose that multiliteracies and cyberliteracy should be two key words for understanding the dynamic, multimodal communication on the Internet where everything can be easily copied, replaced and transferred through the techniques of hyperlink. Multiliteracies refers to the ability to understand and design multimodal communication such as textual, verbal, visual, gestural, spacial languages and the interplays of the diverse languages. Cyberliteracy refers to the ability to understand how the language and culture made of hypertext can create different kinds of communication and cultures in the cyber

* 본 연구는 2002년도 학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음(과제번호: KRF-2002-005-B20013).

space. Considering these two elements of literacy requires some significant changes in the perspectives and the areas of study in Korean language education.
Internet humor is discussed in this article as the object of a case study of rethinking Korean language education in terms of considering multiliteracies and cyberlitercy. Understanding humor requires very sophisticated language abilities even for native learners of Korean, considering that humor can be highly strategic communication that is used for a gentle criticism of particular kinds of people or social events. Multimodal humor texts made of diverse interplay of verbal, visual, textual and sound languages are often loaded with multiplicity of different social discourses, which require the audiences to reflect their own positions. Internet users need to consider that such multiple discourses are communicated in the cyber space where 'simulation' erases the traces of references of signifiers.
This article discusses these issues through a case study of Internet humor. The discussions here are ultimately related to the reconceptualization of 'cultural literacy' in the age of multimodal communication through diverse media. Considering this, understanding Internet humor can provide interesting ways to create more genuine dialogues in the classroom of learning Korean not only for native learners but also for non-native learners in the process of reaching a higher level of Korean competence.

핵심어: 인터넷 유머, 문화교육, 문화적 문식성, 다중문식성, 하이퍼텍스트

1. 인터넷 유머 이해와 문화적 문식성

낯선 사람과의 대화를 경험해 본 사람이라면 누구든지, 가볍고 효과적인 농담 한 마디가 어색한 긴장감 해소에 큰 도움이 될 수 있음을 잘 알고 있을 것이다. 그러나 유머란 늘 발화자의 의도대로 효과를 거두는 것은 아니어서, 스스로 던진 유머가 제대로 작동하지 않아 난감해지거나 누군가가 가볍게 던진 농담에 은근히 불쾌해지는 경우가 생기기도 한다. 외국어를 배우는 과정에서 가장 어려운 점이 바로 유머의 이해라는 말에서도 알 수 있듯이, 유머는 메

시지의 생산 주체와 이를 해독하는 수용자가 특정한 정보, 배경 지식, 정서 그리고 세계에 대한 인식과 관점을 공유하는 방식에 따라 그 성공과 실패 여부가 판가름 되는 매우 섬세한 의사소통 행위이다.

유머에는 개인들 간의 대화에서 심리적 긴장을 완화하고 즐거운 분위기를 조성하기 위한 것도 있지만, 특정한 사회적 이슈에 대해 간접적으로 비꼬거나 대화 상대자의 허점을 찌르는 등 오히려 갈등을 유발하기 위해 만들어지는 유머도 있다. 최근 들어 매우 활발히 논의되고 있는 다양한 형태의 인터넷 정치 패러디는 바로 이러한 비판적 메시지가 담긴 유머로서, 우리 사회의 주요 의제를 설정하고 여론을 형성하는 데 있어 매우 중요한 정보와 가치를 함축적으로 담고 있는 의미심장한 것들이다.[1] 특히 인터넷 유머는 그 텍스트적 구성 원리라 할 수 있는 하이퍼텍스트의 속성상 원본 텍스트의 복제, 이동, 수정이 자유롭고, 원칙적으로 누구나 쉽게 텍스트 생산·수용·유통에 참여할 수 있는 상호작용성을 특징으로 하는 까닭에(배식한, 2000; Landow, 2001), 구전이나 인쇄매체로 전해지는 유머와는 비교할 수 없을 만큼 빠른 속도로 사회의 구석구석에 퍼져나가면서 폭발적인 반응을 불러일으키기도 한다.

이와 같은 인터넷의 특성은 인쇄매체를 기반으로 한 의사소통 모델과는 전혀 다른 저자와 독자를 만들어내며, 따라서 텍스트의 생산 및 유통에 참여하는 과정에서 고려해야 할 미디어 문식성과 정보 윤리의 새로운 문제들을 제기한다. 더욱이 현대 한국 사회는 인터넷 이용 인구로서는 미국과 스웨덴에 이어 제 3위를 차지할 뿐 아니라, 초고속 인터넷 가입 인구 제 1위를 자랑하는 명실상부한 디지털 사회이다(한국인터넷정보센터, 2004). 이러한 점을 고려할 때 전 세계의 어느 나라도 미처 경험해 보지 못한 독특한 인터넷 문화

1) 이와 관련하여, 정보 포털 사이트의 하나인 '네이버'에서 최근의 정치적 상황을 풍자한 유머를 '탄핵 패러디'로 검색해 보면 각종 패러디물이 담긴 22개의 웹사이트 뿐 아니라 이에 관한 193개의 뉴스를 보게 된다. (2004년 4월 26일 현재 시점)

에 대해 문화적 문식성 교육의 차원에서 관심을 기울이는 것은 국어 교육에서 매우 중요하다고 본다.

문식성이란 “다양한 형태의 메시지에 접근하고 메시지를 분석하고 평가하고 의사소통할 수 있는 능력”이며, 미디어 문식성을 갖춘 사람은 “인쇄매체와 전자매체를 해석하고 평가하고 분석하고 생산할 수 있는 사람”이라는 미디어 리터러시 전미 지도자협회(National Leadership Conference on Media Literacy)의 주장(Aufderheide, 1997)은 이제 문식성의 교육이 인터넷을 기반으로 한 의미작용에까지 확장될 필요가 있음을 뒷받침해 준다. 특히 인터넷 유머는 특정 인물, 대상, 사건에 대한 정보와 정서를 함축적인 방식으로 표현함으로써 불특정 다수의 독자를 설득하거나 사회적 현상에 대해 비판을 가함으로써 일정한 분위기를 조성하려는 것으로, ‘정보전달’, ‘설득’, ‘문학’, ‘오락’, ‘친교’ 등 기존의 국어교육에서 중시해 온 다섯 가지 언어사용 영역의 어느 한 가지에만 귀속되지 않는다는 점에서 복합적 의미작용에 대한 이해와 사용에 대해 폭넓게 탐색할 수 있는 의미 있는 문화 현상이라 할 수 있다.

이미 제 7차 교육과정에서는 정보화 시대의 새로운 언어교육에 대한 시대적 요청에 부응하기 위해 현대인의 언어생활에 중요한 영향을 미치는 미디어를 교육 내용 안에 포함시켜 두었다. 아직까지는 그 내용이 대체로 미디어를 활용하여 문자 언어나 음성 언어를 이해하는 데 그치는 경우가 많으나, 특히 고등학교 일반 선택 과목인 <국어생활>에서는 매체의 영향, 매체 자체의 소통 현상 이해, 매체 텍스트 이해 등을 그 교육 내용으로 도입함으로써 다양한 미디어 텍스트의 이해를 국어교육의 한 영역으로 위치 지워 놓았다(김정자, 2002; 심상민, 2003; 홍완선, 2003). 이와 더불어 인터넷 매체를 언어교육 및 문학교육의 차원에서 체계적으로 수용하는 데 대한 이론적 검토 역시 무르익고 있는 실정이다(이채연, 2001; 김혜숙, 2002; 서유경, 2002; 한명숙, 2003).

한편, 인터넷 유머를 이해하는 데에는 인쇄매체를 기반으로 한 문

식성을 넘어선 복합적 기호 해독 능력이자 문화의 다양성에 대한 이해력을 의미하는 '다중문식성(multiliteracies)'이 요구된다. 다중문식성이란 언어, 시각, 음성, 몸짓, 공간적 의미와 같은 다양한 의미를 비롯해 이들의 복합적 작용에 의해 생산되는 멀티모드적 의미 패턴 등 여섯 가지 의미 요소를 이해하고 디자인할 수 있는 새로운 리터러시 능력과(New London Group, 1996; 정현선, 2002; 최인자, 2002), 사회적 삶에서 일어나는 다양한 의미작용에 능동적, 비판적으로 참여할 수 있는 능력을 의미한다. 인쇄매체를 기반으로 한 기존의 문식성 교육을 넘어선 다매체, 다문화 시대의 새로운 언어 능력의 학습을 모색하고 있는 최근의 국어교육 및 다문화교육의 관점에서 볼 때, 인터넷 유머의 복합적 의미작용은 다중문식성 학습을 위한 매우 흥미로운 문화적 텍스트가 될 수 있다. 특히 인터넷 유머를 통해 다중문식성과 하이퍼텍스트적 소통 원리의 언어교육적 수용을 논하는 본고의 문제의식은, 구체적 사례 연구를 통해 '문화적 문식성'을 재개념화(박인기, 2002)하려는 시도와도 연관된다.

2. 인터넷 유머 이해를 위한 문화적 문식성의 요소

2.1. 유머의 의미 작용 원리: 부조화 이론(incongruity theory)

인지적 측면에서 볼 때 유머는 화자와 청자가 상식적 차원에서 기대하는 것과 실제로 발화된 언어 사이에 간극이 있을 때 발생하는데, 이를 부조화 이론(incongruity theory)이라 한다. 언어학적 측면에서 볼 때 유머는 화행이론에서 말하는 화자와 청자 간의 '협동원리'(Grice, 1975)를 의도적으로 어기는 수사학적 계약에 의해 성립하는데(원용진, 2001), 이와 관련하여 로스(Ross)는 유머의 원리로서 작용하는 부조화 이론의 세 가지 요소를 다음과 같이 들고 있다(Ross, 1998: 8).

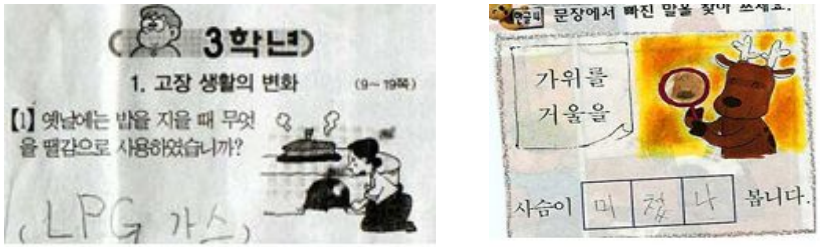
1) 청자가 기대하는 발화와 화자가 실제로 발화한 것 사이에 갈등이 있다.
2) 이러한 갈등은 언어의 모호성에 의해 발생한다.
3) 유머를 제공하는 결정적인 발화는 청자가 기대한 해석이 아니라는 점에서 놀라움을 주지만, 궁극적으로는 기대된 것과 발화된 것 사이의 갈등을 해소하는 것이어야 한다.

로스의 주장을 달리 표현해 보면, 유머는 언뜻 보면 '말이 안 되는' 언어적 표현이지만, 화자와 청자 간에 공유하는 배경 지식의 작용에 따라서는 '말이 되는' 표현이 될 수 있는 '모호한' 표현이라 할 수 있다.[2] 즉, 청자가 기대하는 언어적 표현과 화자가 실제로 생산한 언어적 표현 간의 부조화 속에서 발생하는 것이 유머인데, 이것이 '말이 되기' 위해서는 그 부조화를 의미 있는 언어 행위로 인정할 수 있는 두 언어 주체 간의 '협동 원리'가 필요하며, 이러한 협동은 화자와 청자 간에 공유하는 비언어적 요소인 배경 지식 때문에 가능해진다는 것이다. 이것이 바로 유머의 의미 작용 원리이며, 외국어 학습에 있어 유머의 이해가 어려운 이유도 이러한 공통 문화로서의 배경 지식이 잘 공유되지 못하기 때문이라 할 수 있다.
그런데 이와 같은 부조화 이론의 의미 작용 원리는 문자나 음성 언어로만 이루어진 유머에도 적용되지만 다양한 시각 이미지 혹은 동영상으로 된 유머 텍스트에도 마찬가지로 적용된다. 단, 문자 혹은 음성 언어만으로 된 유머 텍스트와는 달리 문자와 시각 이미지가 공존하는 경우에는 유머 생산자와 수용자 간에 공유하는 일정한 배경 지식이 발화 맥락에 존재하는 가운데, 문자 언어가 만들어내는 의미와 시각 이미지가 만들어 내는 의미 간의 부조화에 의해서도 유머가 발생하게 된다. 이 경

2) 유머 텍스트에 대해 텍스트 언어학적 측면에서 고찰한 한성일(2002)에 따르면 유머 텍스트는 정보의 결속성이 거의 파괴되어 있고, 은유와 환유 등 문학적 언어 기능이 작용하는 특성을 보인다. 그러나 유머 텍스트의 의미 작용은 발화 맥락과의 관계에서 이루어지는 것임을 고려할 때, 유머 텍스트에서 정보 결속성은 그 생산자에 의해 의도적으로 파괴된 것으로 보아야 한다.

우 언어의 모호성은 문자 언어 사이에서만 발생하는 것이 아니라 문자 언어와 시각 이미지라는 두 층위의 '언어' 간 부조화로 확장되는 것인데, 이 때문에 보다 복합적인 의미 작용이 일어나게 된다.

아래에 든 인터넷 유머의 예는 2003년에 처음으로 실시된 초등학교 3학년 대상 기초학력 진단평가 직후에 인터넷상에서 큰 관심의 대상이 되었던 유머로, 시험을 치른 아이들의 이른바 '엽기적인' 답안지가 담임교사에 의해 인터넷에 공개되면서 화제를 모았던 것이다. 그 중 두 가지만 소개하면 다음과 같다.



<그림 1. 초등학생 '엽기' 답안>

이와 같은 초등학생의 이른바 '엽기' 답안지는 네티즌들 사이에서 폭발적인 인기를 얻었었는데, 그 반응은 '어이가 없다'는 것에서부터 '그럴 만하다', '참신하다'에 이르기까지 아주 다양했다.[3] 사실 이 초등학생 '엽기' 답안 유머는 이 텍스트가 생산된 사회적 맥락(초등학생을 대상으로 한 기초학력 진단평가)에 대한 수용자의 사회적 판단이 어떻게 작용하느냐에 따라 아주 속 시원히 웃을 수만은 없는 복잡한 정서적 반응과 지적 판단을 야기한다. 우선 이 유머 텍스트가 보는 이에게서 웃음을 유발하기 위해서는 한국 사회에서는 대체로 시험이 어떤 방식으로 치러지며 정답은 어떻게 정해지는지에 대한 일정한 경험적 지식이 필요하다. 이러한 지식은 대체

3) '엽기'의 의미에 대해서는 다음 절에서 인터넷 '엽기' 문화를 다루면서 보다 자세히 논의할 것이므로 여기서는 '황당하면서도 재미있다'는 정도의 의미로 규정하는 것으로 만족하고자 한다. ('순수 혹은 맹랑', 스포츠서울 2003년 10월 24일자 기사 참조.)

로 시험 제도 자체에 대한 지극히 단편적이고 부정적인 인식에 바탕을 둔 것이지만, 그 진위 여부를 떠나 유머의 이해에 반드시 필요한 것이다.

이와 같은 시험에 대한 배경 지식에는 한국 사회에서는 학교를 다니는 동안 무수한 시험을 치르게 되는데 대부분의 경우 단 하나의 정답을 고르는 문제가 출제된다는 점, 시험 문제는 사실적이고 '객관적'으로 해석해야 하는 것으로 다소 무의미해 보이는 질문에 대해서도 '창의적' 해석을 해서는 안 된다는 점 등이 포함된다. 한편, 객관식 시험 방식의 문제점에 대해 여러 가지로 사회적 논란이 있어온 가운데, 비록 선발을 위한 시험이 아니라 기초학력 진단을 위한 시험이라는 전제 조건은 있었으나 창의적 해석보다는 획일적인 정답을 강조할 가능성이 많은 시험을 초등학교 3학년 어린이들에게까지 치르도록 하는 것이 과연 옳은가에 대해 사회적 합의가 쉽게 이루어지지 않았었다는 점 역시 이 유머를 이해하기 위한 배경지식에 포함될 수 있다. 이 유머 텍스트에 대한 수용자의 반응은 이러한 배경 지식의 공유 여부와 이에 대한 일정한 사회적 판단의 차이에 따라 달라진다.

<그림 1>의 경우, 이 텍스트 자체에 나타난 시각 이미지와 문자언어 사이의 의미 작용 간 부조화가 웃음을 유발하는 가운데, 한국의 학교교육 맥락에서 시험이 갖는 의미에 대한 수용자의 일정한 경험이 오답에 대한 '어이없는' 웃음을 불러일으키게 되는 것이다. 이러한 의미 작용은 이 유머 텍스트를 보는 수용자가 스스로의 시험에 대한 경험 및 초등학생들의 맹랑함에 대한 사회적 담론, 그리고 시험 제도 자체에 대한 스스로의 판단과 같은 배경 지식들을 종합적으로 작동시키는 가운데 일어나는 것이다.

예를 들어, '옛날에는 밥을 지을 때 무엇을 땔감으로 사용하였습니까?'라는 질문에서 '옛날'이란 지극히 추상적인 단어이다. 따라서 정확한 답을 원하는 경우라면 당연히 어느 시점까지가 '옛날'에 속하는 것인지를 질문 속에 명시해 주어야 한다. 이런 점에서 볼 때 '옛

날'에 대한 정확한 시점 규정을 제시하지 않은 이 질문은 피시험자의 경험에 따라 그 시점이 좌우되어 여러 가지 다양한 답을 기대할 수 있는 열린 질문으로 받아들여질 수 있다. 이 경우 초등학교 3학년 정도의 어린이 입장에서 볼 때 LPG 가스를 쓰던 시절은 상대적으로 '옛날'에 속하는 것으로 생각될 수도 있는 것이다.

그러나 이 시험 문제의 정답은 언어로 제시된 질문과 함께 제시된 이미지, 즉 아주머니가 아궁이에 무언가를 넣는 장면에 대한 해석에 의해 제한된다. 이처럼 열린 질문을 닫힌 질문으로 만드는 시험의 제도적 장치를 읽어내지 못한 (혹은 이에 아랑곳하지 않는) 초등학생이 '나무' 혹은 '숯'이라는 정답이 아니라 자신의 경험에 비추어 볼 때 '옛날 땔감'에 속한다고 판단되는 'LPG'라는 답을 적은 셈이다. 이처럼 언어 텍스트(질문)와 시각 이미지 텍스트(그림) 간의 조화를 배반하는 '오답'이 만들어낸 의미의 '부조화'는 시험에 대한 수용자의 배경 지식과 상승작용을 일으키는 가운데, 유쾌한 웃음을 유발하기도 하고 어이없는 웃음을 짓게 하기도 한다.

위에서 제시된 세 번째 질문의 '사슴이 □□□ 봅니다'의 경우도 마찬가지이다. 이 답안을 작성한 어린이는 그림과 함께 제시된 두 가지 보기 중에 하나를 정답으로 고르는 대신, 아주 '창의적'인 답을 적어 넣음으로써 의미의 부조화를 만들어냈는데, 이것이 웃음을 유발한다. 언어 텍스트로 된 질문이 정답으로 요구하는 것은 목적어와 서술어의 문법 구조에 대한 지식인데 비해, 답안을 작성한 어린이는 '~었나 보다'라는 추측의 표현을 답으로 적어 넣는 기지를 발휘한 것이다. 이를 본 사람들이 웃음을 짓게 되는 것은 어린이가 적은 답이 비록 정답은 아니지만 문법적으로 올바른 표현이라는 점에 대한 인식, 그리고 주어진 보기 중 하나를 수동적으로 고르는 대신 시험이라는 제도적 상황을 가볍게 메타적으로 관망하면서 주어진 시각 이미지를 창의적으로 해석하고 있는 '어이없는' 어린이에 대한 기특함과 애처로움이 한꺼번에 어우러진 복합적 감정 때문일 것이다.

지금까지 살펴본 ‘초등학생 엽기 답안’ 유머는 인터넷상의 디지털 정보로서, 수많은 네티즌들에 의해 끊임없이 복제되고 자유롭게 이동되며 유통되는 하이퍼텍스트의 속성과 맞물리면서 한동안 엄청난 사회적 반응을 불러일으켰다. 그런데 사실 이 경우에는 애초에 답안을 작성한 초등학생 스스로 유머의 의도를 갖고 있었는지 확인할 길이 없다. 이 때문에 이러한 일련의 ‘엽기’ 답안들이 사실은 실제로 초등학생들에 의해 작성된 것이 아니라 디지털 이미지 합성을 재미삼아 해 온 어떤 네티즌이 만들어낸 조작적 이미지일 수도 있다는 논란이 일기도 했었다. 이는 ‘디씨인사이드’ 등 디지털 이미지 합성을 통한 유머가 유포되어온 문화적 맥락 때문에 제기된 의혹이었으나 사실이 아닌 것으로 나타났다.

그러나 애초에 누가 이 이미지를 만들었는가, 혹은 그 최초의 저자가 유머의 의도를 갖고 있었는가 하는 저자(author)에 관련된 문제는 여기서 그다지 중요하지 않다. 인터넷이라는 대중매체 공간에서 유포되는 유머 텍스트는 유포의 과정 자체를 통해 특정한 의미를 부여받게 되기 때문이다. 이는 단순히 정보를 알아보기 위해 검색창에 조회하는 것만으로도 ‘조회수’를 늘리는 행위가 되어 디지털 공간에 흔적을 남기게 됨으로써 텍스트의 유통에 참여하게 되는 것, 또 이보다는 좀더 적극적이라 할 수 있지만 여전히 가벼운 참여 행위인 ‘댓글 달기’만으로도 마치 눈덩이처럼 불어나는 하이퍼텍스트 형성에 참여하게 되고 마는 인터넷의 속성과 관련된다. 이는 인터넷 유머의 의미 작용을 전체적으로 이해하기 위해서는, 다중문식성에 대한 이해뿐 아니라 언어의 매체적 존재 조건을 이해할 필요가 있음을 일깨워 주는데, 이런 점에서 문화적 문식성에 대한 재개념화가 필요함을 시사한다.

2.2. 인터넷 유머 이해의 두 가지 중심축: 다중문식성과 하이퍼텍스트적 소통 원리

인터넷 유머는 플래시 애니메이션, 동영상, 디지털 합성 이미지 등의 다양한 형태로 여러 엽기 유머 사이트[4]나 '디씨인사이드'[5] 등 다양한 웹사이트를 통해 유포되고 있는데, 기호적 측면에서 볼 때 대부분 시각 이미지가 중심을 이루고 있으며 문자 텍스트의 비중은 아주 낮은 편이고 '엽기적'이라는 수식어가 따라 붙는 경우가 많다. 이승영(2001)에 따르면, '엽기'는 본래 일본의 대중문화, 특히 '오타쿠 문화'(특정 분야의 매니아 문화)의 90년대 '료우키'에서 상당한 영향을 받은 것으로, 우리 사회가 수용하고 있는 여러 '하위 문화' 양식들, 즉 심한 부조리를 동반하는 블랙 유머, 포토샵을 통한 사진 합성, 패러디, 언어유희, 하드코어 포르노그래피, 사진, 게임, 만화, 이야기 등을 말한다.

원래 엽기라는 말은 기괴한 것을 수집한다는 사전적 의미와 일반적인 상식과 도덕 감정으로는 상상할 수 없는 반인륜적 범죄 사건을 일컫는 관용적 의미를 갖고 있었고 '그로테스크(grotesque)'한 이미지를 연상시키는 것이었다. 인간과 동물의 잡종 내지 혼합이라는 의미와 흉하고 일그러지고 기괴한 것이라는 의미가 엽기와 결부되는 것은 이 때문이다(백민석, 2000). 그러나 일본의 료우키가 외설, 호러, 폭력, 히로뽕 등 일종의 변태적 문화인데 비해, 한국의 엽기는 코믹함과 황당함이 주를 이루는 블랙 유머 등 키치 문화와 연관된다. 최근에 인터넷을 통해 유포되는 한국의 '엽기' 유머는 엉뚱

---

4) 2004년 4월 13일 현재 포털 사이트 '네이버'에서 '엽기'를 검색어로 입력하면 총 257건의 엽기 유머 관련 사이트가 나타난다. 다양한 시각 이미지, 동영상, 플래시애니메이션 등을 선보이고 있는 '엽기제국'은 그 중 하나이다. (http://yupki.zekook.com/)

5) 디지털 카메라 사용자들 간의 커뮤니티로 시작한 디씨인사이드(http://www.dcinside.com)은 디지털 카메라와 이미지 합성을 통해 재미를 추구하고 사회를 풍자하는 다양한 네티즌들의 재기 넘치는 시각 이미지들이 가득한 곳으로, 다양한 '엽기' 이미지를 양산한 곳이기도 하다.

하고 황당하면서도 귀여운 시각 이미지들을 가진 플래시 애니메이션 캐릭터들과 결부되고 있다.

플래시 애니메이션은 1997년 미국 마이크로미디어사에서 개발된 이후 적은 용량과 손쉬운 제작 방법 등의 장점들로 인해 네티즌들 사이에서 빠르게 전파되기 시작했다. 처음에는 홈페이지나 e-card 등에서 큰 용량을 차지하지 않으면서 쉽게 동영상 효과를 낼 수 있는 것 정도로 인지되었으나 2000년도 여름부터 한국에서 일명 '엽기 토끼'로 불린 '마시마로'가 폭발적인 인기를 끌면서 그 뒤 '졸라맨', '우비소년', '뿌까', '지하철도 999', '감자도리' 등 다양한 플래시 애니메이션의 제작이 이어졌고 네티즌들 사이에서 많은 인기를 모으게 되었다. 온라인상에서 인기를 끈 플래시 애니메이션은 이후 팬시, 인형, 액세서리 등으로 이어지는 캐릭터 머천다이징을 통해 오프라인 사업에서도 크게 성공하는 문화상품이 되었는데(홍미희, 2002: 172), 이는 하나의 시각 이미지나 캐릭터가 특정 매체에 한정되지 않고 다양한 매체 변용을 통해 곳곳에 퍼져 나가는 상업성과 연관된 '상호텍스트성'의 측면에서 설명될 수 있다.

한편 한국의 플래시 애니메이션은 플래시를 처음 개발한 미국의 마이크로미디어사에서도 세계적으로 가장 성공을 거둔 사례로 꼽을 정도로 국내 업계는 물론이고 세계 최고 수준의 능력을 보유하고 있다.[6] 플래시 애니메이션의 인기에 힘입어 우리 사회의 문화 코드 중 하나로 자리 잡은 '엽기'는 1990년대 이후 컴퓨터 통신망을 통해 급속도로 보급된 하위문화 양식의 상상력을 대변하는 문화적 기호라 할 수 있는데, 우리 사회의 서열화된 가치 체계들을 유머를 통해 전복시키고자 하는 긍정적 측면을 지니고 있다(이승영, 2001). '어이없다' 혹은 '황당하다'는 반응을 불러일으키면서 '엽기적'이라고 통칭되는 인터넷 유머의 독특한 상상력은 일상적 삶에서 권태를 느끼는 이른바 '사이버 폐인'들이 컴퓨터를 오락의 도구로 사용하면서 만들어낸 문화인데, 단지 무의미한 장난에 그치는 것이

6) <한국경제> 2001년 11월 12일자 기사.

아니라 제도적 합리성으로부터의 탈주를 위한 적극적인 움직임의 하나로 보아야 하며 따라서 윤리적 잣대가 아니라 문화적 차원에서 다루어야 한다는 의견이 지배적이다. 이처럼 전복적 상상력을 보여주는 인터넷 유머는 갈등의 골이 깊은 사회 현상에 대해 희극적 상황을 설정해 희화화하는 판소리나 탈춤 등의 한국 고전문학의 해학적 전통과도 이어지는 것이라는 점에서 전통문화와의 유사성과 차이점을 탐색하는 차원에서 다루어질 수도 있을 것이다.

앞서도 살펴본 바와 같이 문자 언어보다는 시각적 언어, 즉 이미지를 통해 의미 작용이 이루어지는 인터넷 유머에서는 수용자가 시각 이미지를 통해 연상하게 되는 배경 지식이 유머의 성패에 결정적인 역할을 담당하게 된다. 문자 언어로 된 유머의 경우에는 배경 지식이 단지 소통의 맥락을 이해하는 데 도움을 주는 정도의 역할만 하는데 그칠 수 있지만, 시각 이미지 위주로 표현된 유머의 경우에는 배경 지식이 '상호텍스트성(intertextuality)'의 차원에서 보다 적극적으로 텍스트의 의미 형성에 개입하기 때문이다.

<그림 4. '엽기' 토끼 마시마로>

<그림 4>의 '엽기' 토끼 마시마로는 플래시 애니메이션으로 제작된 마시마로 에피소드 제3회의 한 장면으로, 우리 사회에서 '엽기'라는 말을 유행시킨 바로 그 캐릭터가 등장하는 애니메이션이다. 이 애니메이션은 앞서 살펴보았던 수학여행에 대한 유머나 초등학

생 '엽기' 답안과는 달리, 문자와 음성 언어 없이 순수하게 시각 이미지와 음악만으로 구성된 텍스트이다. 이 장면에서는 맨 오른쪽에 있는 어린 원숭이가 달에서 방아를 찧는 토끼의 모습을 보면서 무슨 일이 벌어지고 있는 것인가에 대해 물은 질문에 대해, 마시마로가 변기를 뚫는 모습을 시연해 보이는 방식으로 엉뚱한 답을 주고 있다. 달에서 토끼가 방아를 찧는 모습과 엽기 토끼가 변기를 뚫는 모습의 시각적 유사성은 보는 이가 애초에 기대했던 것과는 사뭇 다른 의미를 구성한다는 점에서, 마치 언어의 모호성으로 인해 청자의 상식적 기대가 깨어져 나가는 듯한 부조화의 원리를 구현함으로써 어이없는 웃음을 자아낸다.

그런데 이와 같은 유머가 제대로 작용하기 위해서는 '달에는 방아 찧는 토끼가 살고 있다'는 한국의 민담을 보는 이가 알고 있어야 한다. 즉 방아 찧는 토끼 이야기가 상호텍스성의 차원에서 마시마로 에피소드가 구현되는 맥락의 배경 지식으로 존재해야 한다는 뜻인데, 즉 이 이야기를 모르는 외국인에게는 마시마로의 이 에피소드가 한국인에게만큼 재미있게 여겨지지는 않을 것이라는 뜻이다. 여기서 상호텍스트성이란 유머의 생산자와 수용자가 공유하는 기대와 실제 텍스트 간의 표현상 차이를 설명하는데 도움을 줄 수 있는 일종의 참고사항으로, 특히 스타일의 측면이 강조된다. 이는 역사적 과거에 대한 기억과 새로운 것 사이의 상호작용을 강조하는 다양한 예술 형식적 실험을 표방하는 포스트모더니즘 문화 현상의 주요한 측면으로서, 특정한 스타일에 대한 유머러스한 모방을 뜻하는 패러디(parody)에서 두드러지게 나타난다.

앞으로 좀더 자세히 살펴보겠지만, 이러한 패러디야말로 하이퍼텍스트와 하이퍼링크를 통해 빠른 속도로 다양한 텍스트들을 병치시키고 연결하는 인터넷의 속성과 맞물리면서 인터넷 유머의 독특한 시각 언어적 특성이 되는데, 이는 '언어유희(verbal pun)'와 대응하는 '시각유희(visual pun)'를 만들어낸다(Ross, 1998: 48). 문자 언어로만 구성된 유머가 아니라 문자 언어와 시각 이미지가 결합된

인터넷 유머를 이해하기 위해서는 다양한 기호의 복합적 의미 작용에 대한 이해가 필요함과 동시에, 예를 들어 '엽기'와 같은 독특한 시대적 특성을 반영하는 사회문화적 코드를 읽을 수 있는 문화적 능력이 필요하다. 이는 소통 방식 및 문화의 다양성을 강조하는 다중문식성 개념의 도입을 통해 국어교육에서 다루어야 할 언어 영역과 관점이 확대될 필요가 있음을 다시 한 번 확인해 준다.

3. 시각유희에 대한 비판적 이해의 필요성: '시뮬라시옹' 시대의 패러디와 적의적 표현

앞에서는 한국적 인터넷 '엽기' 유머의 특성을 발랄한 캐릭터가 등장하는 플래시 애니메이션의 급격한 확산 및 시각유희의 즐거움과 연관하여 설명하는 문화적 시각에 대해 살펴보았다. 또한 시각 이미지 위주로 표현된 유머 텍스트의 시각유희는 문자 언어를 위주로 표현된 유머 텍스트의 언어유희와 닮아 있다는 점을 고려할 때, 인터넷 유머를 이해하기 위해서는 문화적 코드에 대한 이해와 더불어 다중문식성에 대한 이해가 필요하며, 그것이 하이퍼링크를 통해 급속히 퍼져 나갈 수 있는 기술적 특성에 대해서도 논의하였다.

인터넷 유머의 특징을 이루는 시각 유희는 한국의 독특한 사회, 정치, 문화적 맥락에서 '엽기적'이라는 수식어를 탄생시켰는데, 이는 특히 패러디라는 미적 형식을 통해 표현되는 경우가 많다. 패러디는 일련의 정치 패러디에서 볼 수 있는 바와 같이 매우 강력한 사회 비판의 미적 양식으로까지 발전하기도 했다. 패러디는 특정한 대상이나 인물, 사건 등이 지니는 가치에 대해 시각 이미지 실험을 통해 비판 정신을 실천할 수도 있는 사회적 행위라는 점에서, 사회적, 정치적으로 민감한 이슈들을 다루는 경우가 많다. 이런 점에서 '엽기' 토끼나 '졸라맨'과 같이 어이없고 황당한 웃음을 자아내는 시각 이미지나 언어적 측면의 단순한 스타일상의 패러디와는 구분되는 좀더 비판적인 메시지가 담긴 패러디를 살펴볼 필요가 있다.

이를 유머의 종류와 관련하여 설명하면, 유머에는 많은 사람들로부터 웃음을 자아낼 수 있는 보편적인 것, 즉 사회 정치적 측면의 가치가 그다지 크게 작용하지 않는 것들도 많다. 앞서 예로 든 초등학생 '엽기' 답안이나 '엽기' 토끼 마시마로에 나타난 유머는 이처럼 비교적 '보편적' 유머에 가까운 것이라 할 수 있다. 이 경우에는 수용자가 누구든 상관없이 대체로 웃음을 지을 수 있는데, 각각의 유머 텍스트가 웃음의 대상으로 삼는 소재나 주제에 대해 수용자들이 갖는 시각이 문화적 혹은 정치적 차원에서 그다지 대립적이지 않기 때문이다. 이러한 유머 텍스트의 경우에는 특정한 시기의 한국의 하위 문화적 경향을 살필 수 있는 문화적 지식의 차원에서 한국어 교육에서도 매우 의미 있게 다루어질 수 있다.

그러나 이러한 보다 '보편적' 웃음을 유발하는 유머와는 달리 수용자가 지닌 사회적 정치적 시각의 차이에 따라 웃음을 자아내기도 하고 반대로 불쾌감을 초래할 수도 있는 유머도 많다. 모든 이들이 함께 웃을 수 있도록 만들어지는 유머도 있지만, 의도적으로 누군가의 불쾌감을 자아내기 위해 만들어지는 유머도 많기 때문이다. 최근 한국의 인터넷에서 유행하고 있는 여러 가지 정치 패러디 유머는 바로 후자에 해당하는데, 이러한 유머들은 웃음을 함께 나눌 수 있는 사람들과 그렇지 않고 불쾌감을 느낄 사람들을 확연히 구분한다. 이러한 유머는 한국의 정치 사회 문화를 읽어내는 차원에서 의미를 가질 수 있고, 또 문화교육적 차원에서 수용될 경우에는 수용자들의 입장에 따라 매우 복합적이고 대립적인 의미를 생산하는 '문제적 텍스트'로 다루어질 수 있다.

예를 들어, 아래의 <그림 5> '탄핵 대장금'은 60%에 가까운 시청률을 보이며 8개월 가까이 전 국민적으로 인기를 끌었던 MBC 방송의 드라마 '대장금'의 인물들을 이른바 '탄핵 정국'의 주요 인물들로 바꾸어 놓은 시각 이미지 합성 기법의 패러디물이다. 이는 드라마 '대장금'에서 '천민 출신'으로 최고 상궁의 지위에 오른 '한상궁'의 억울한 인생사가 '고졸 학력'으로 국가 최고 지도자가 된 노무현 대통령의 삶과 닮아 있다는 세간의 해석이 현실 정치에 대한 비판

적 시각과 맞물리면서 인터넷상에서 큰 관심을 끌었다.
이러한 정치 패러디는 우선 수용자가 '대장금'이라는 방송 드라마에 대한 배경 지식을 어느 정도 갖고 있는가에 따라, 또 특정한 정치 사안에 대해이 패러디를 보는 이가 어떤 입장을 가지고 있는가에 따라, 그리고 드라마 속 인물들과 현실 정치인들의 연관성에 수긍하는 정도에 따라 유쾌한 웃음을 자아낼 수도 있고 불쾌감을 자아낼 수도 있는 민감한 유머 텍스트라 할 수 있다. 사이버 공간에서 문화가 국경을 자유롭게 넘나들고 있는 세계화 시대에 이러한 인터넷 유머는 동시대의 한국 문화에 대한 훌륭한 교재 역할을 할 수 있다.

<그림 5. '탄핵 대장금'>

그런데 이처럼 복합적인 시각 이미지들이 변형되고 조합되면서 만들어내는 유머 텍스트의 경우, 누가 보느냐에 따라 상반된 반응이 나오기도 하지만 동일한 수용자라 하더라도 양가적이고 때로는 모순적인 반응을 하게 될 수도 있다. 동일한 이미지를 보면서 한편으로는 웃음이 나면서도 어쩐지 그 웃음이 스스로 불편하게 느껴지는 경우도 있는 것이다. 이는 유머 텍스트를 통해 생성되는 의미 자체가 매우 복합적인 것으로 사회적 담론의 중층성[7]을 반영하기 때문인데, 아

7) '담론(discourse)'의 관점으로 언어를 본다는 것은 구체적인 언어 사용에 관련된 집단적 가치를 강조하는 것이고, '담론의 중층성(multiplicity of discourse)'이란 특정 언어 사용에 연관된 사회적 담론, 즉 가치의 구조가 복합적임을 강조하는 탈구조주의의 시각을 의미한다. 한편 최근에는 사회의 권력 구조와 가치가 언어에 어떻게 반영되어 있는가를

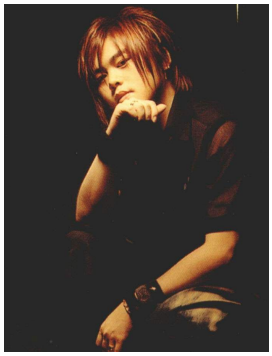
래에서 살펴볼 유머는 바로 이러한 두 번째 종류의 유머이다.

<그림 6>은 90년대 후반 H.O.T.라는 남성 밴드의 멤버로서 인기를 끌었다가 솔로 가수로 데뷔해 활동하고 있는 '문희준'이라는 대중음악 스타의 시각적 재현이다. 본래 상업적 댄스 음악으로 인기를 끌었던 문희준은 솔로 가수로 데뷔하면서 인디 음악의 대명사격인 락 음악을 하겠다며 음악적 방향 전환을 시도하게 되었는데, 이를 둘러싸고 인터넷상에는 락 음악의 팬들을 중심으로 문희준이 락 음악의 순수성을 모독했다며 일련의 비판의 언어와 시각적 재현물들을 쏟아내기 시작했다. 특히 이러한 비판은 문희준이 TV, 라디오 등 다양한 방송 프로그램에 출연해 자신의 음악 세계와 관련해 했다는 말들을 담은 '문희준 어록'이라는 희화화된 유머를 통해 인터넷 사이트 곳곳에 퍼지게 되었다.[8] 이 어록의 내용을 통해 문희준은 자신의 이름을 패러디한 '뇌가 없는 기생충'이라는 뜻의 '무뇌충(無腦蟲)'이라는 별명까지 얻게 되었고, 이후 문희준을 비판하는 네티즌들 사이에서는 <그림 7>과 같은 패러디된 시각 이미지로 통하게 되었다.

KCI

탐색하는 푸코 식의 거시적 담론과 대화분석 등을 통해 언어의 구체적 국면에 내재한 가치를 탐구하는 미시적 담론을 결합하는 분석 방법이 생겨나고 있다. 보다 자세한 내용은 Wood & Kroger (2000) 참조.

8) 이른바 '문희준 어록'에 관해서는 각종 포털 사이트에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 본고에서는 지면의 한계상 그 내용을 싣지 않았다.



<그림 6. 가수 문희준>

<그림 7. '무뇌충' 이미지>

<그림 8. '연예인지옥'의 '무뇌충'>

한편 <그림 7>에서처럼 '무뇌충'이라는 패러디된 이름으로 불리던 문희준은 <그림 8>에서 보는 것과 같이 또 한 번 패러디된 별명인 '무뇌중'으로 통하게 되었는데, 이는 군대에 입대하게 되어 머리를 모두 자르게 된 것이 마치 스님의 머리를 연상시킨다는 뜻에서 만들어진 이름이다. 이는 일부 연예인들의 병역 기피 의혹과 연관하여 문희준이 '견괄절 탈골'이라는 병명으로 병역면제를 받았다는 사실이 알려지게 된 맥락과 관련되는데[9], 이 때문에 문희준은 <그림 8>에서와 같이 연예인들의 병역 기피 문제를 비판적으로 희화화한 플래시 애니메이션 '연예인 지옥'에서 '무뇌중'이라는 또 다른 패러디 이름을 얻은 인물로 등장하기에 이르렀다. 이러한 패러디 언어와 시각 이미지로 구성된 유머 텍스트들은 누구나 쉽게 복제, 이동할 수 있는 디지털 데이터로서, 수많은 네티즌들에 의해 생산, 복제되어 하이퍼링크를 타고 엄청난 속도로 퍼져나갔다.

앞서도 언급했듯이 '문희준'을 '무뇌충' 혹은 '무뇌중'이라 명명하는 언어유희에는 상업성에 물든 댄스 음악의 폐해를 경계하고 락 음악의 순수성을 옹호하려는 자세, 또 시민으로서의 군 복무 의무를 편법으로 저버린 일부 연예인과 상류층에 대한 비판적 정신이 함축적으로 표현되어 있다. 그러나 이처럼 문화적, 사회적 비판 정신이 표현된 일련의 시각 이미지와 언어들의 이면에는 특정 인물에 대한 편협하고 잘못된 가치관에 기인한 이른바 '적의적 표현 행위', 즉 'hate speech' 또한 개입하고 있다. 따라서 수용자들은 한편으로는 문희준에 대한 패러디가 보여주는 상업적 음악에 대한 비판 정신에는 공감하면서도, 그 지나친 적의적 표현에 대해서는 선뜻 웃음을 나누기가 불편하게 여길 수 있다. 더욱이 이러한 적의적 표현 행위가 그 정도와 범위에 따라서는 자칫 범죄 행위로까지 간주될 수 있는 여지가 있다는 점에서(조소영, 2002), 이는 수용자에게 복합적인 담론으로 다가오게 된다.

---

9) 이른바 '문희준 어록'이 인터넷상에서 유머로 떠돌게 된 데에는 이런 사실에 대한 네티즌들의 비판적 의식도 작용하고 있다.

이를 '담론의 중층성(multiplicity of discourse)'이라는 차원에서 설명해 볼 수 있다. 즉, 문희준에 관련된 일련의 인터넷 패러디 유머에는 대중음악의 가치에 관한 문화적 담론, 국민으로서의 의무에 대한 사회적 담론, '대한민국 남자라면 군대에 가야한다'는 독특한 성적 담론을 비롯한 다양한 담론들이 복합적으로 개입하고 있다고 볼 수 있는 것이다. 이 때문에 문화적 담론의 측면에서 볼 때에는 상업적 댄스 음악에 대한 비판적 견해를 옹호하고, 사회적 담론의 측면에서는 시민으로서의 의무 준수를 저버리는 행위에 대해 비판적 견해를 가진 사람이라 하더라도, 남성들만의 독특한 군대문화와 집단주의의 표출에 대해서는 거부감을 가진 사람, 즉 여성 혹은 다양한 이유로 군대에 가지 않은 남성이라면 이러한 유머에 대해 전적으로 공감할 수 없는 불쾌감을 가질 수 있다(홍문보미, 2003).

이런 점에서 볼 때, 인터넷 패러디 유머에 대한 교육에 있어 중요한 것 중의 하나는, 유머 텍스트의 의미 구성에 관여하는 중층적 담론에 대한 분석 및 이에 대한 수용자 자신들의 인지적이고 정서적인 반응에 대한 비판적이고 자기 성찰적인 응시와 대화가 아닐까 생각한다. 상업적 음악에 대한 비판에서 출발한 문희준 비판이 문화적 우월감에 바탕을 둔 독선적이고 편협한 적의적 표현 행위로 전락하는 수준에까지 이르고 있으며, 이런 가운데 본래의 비판적 의미가 상실된 패러디 이미지는 개인의 인격을 무책임하게 무시하고 짓밟는 심각한 언어폭력으로 변질되고 있기 때문이다. 이는 특히 국어교육의 맥락에서 어린이와 청소년들을 대상으로 한 문화교육적 차원에서 고려하게 될 문제일 것이다.

그러나 이 문제에 대해 단지 윤리적으로 판단하여 '누군가를 미워하는 언어를 쓰지 말자'는 식의 네티켓 교육을 강조하는 것은 큰 효과를 발휘하기 힘들뿐더러 국어교육의 본령에서 볼 때에는 매우 비전문적인 처방으로 여겨질 수 있다. 그보다는 오히려 인터넷이라는 매체의 소통 메커니즘이 이러한 적의적 표현 행위가 너무나도 쉽게 복제되고 이동되면서 퍼져 나가게 하는데 있어 어떻게 기여하

게 되는가에 관련된 하이퍼텍스트의 기술적 속성에 주목하게 하는 것, 즉 인터넷 이용자인 어린이와 청소년들이 자신도 모르는 사이에 누군가에 대한 적의적 표현이 마치 눈덩이가 불어나듯 번져나가게 하는 데 기여할 수도 있음을 인식하게 하는 것이 필요하다는 뜻이다.

이와 관련하여, 사이버문화 현상에 대해 연구한 구락(Gurak, 2002:25)은 우리가 정말로 사이버 문화에 대해 알아야 할 것은 단지 기술의 사용법에 그치는 것이 아니라, 기술과 공생하고 그에 관여하며 이를 통제하는 방법이라고 주장한다. 이러한 '사이버 리터러시'는 자유로운 복제, 수정, 이동이 가능한 디지털 이미지가 의사소통의 중심이 된 시대의 소통 방식에 대해 국어교육이 취해야 할 관점과 영역의 변화를 요구하고 있다고 할 수 있다.

이와 관련하여 포스트모던 이론가인 보드리야르(Baudrillard)의 이론 역시 참조할 필요가 있는데, 보드리야르에 따르면 시각 이미지가 의사소통의 중심에 자리한 현대 사회에는 '가상현실'이 가상적인 것이 아니라 오히려 현실 자체일 수 있는데(주창윤, 2003: 19), 이는 기호와 지시대상 사이의 관계가 무너짐으로써 정상적인 의미 사슬의 관계가 해체되었기 때문이다. 기호를 구성하는 지시대상의 본질을 상정하는 기의(signified)가 사라지고 단지 기표(signifier) 간의 상호작용을 통해 의미가 생성되는 '시뮬라시옹(simulation)'의 세계(Baudrillard, 1996)에 우리가 살고 있다는 것이다.

앞서 살펴본 문희준의 패러디 이미지에도 이러한 시뮬라시옹 이론을 적용할 수 있다. 문자 언어적 측면에서 '문희준'이 '무뇌충' 내지 '무뇌중'으로 명명되는 과정과 동시에 진행된 시각적 이미지의 구성은 <그림 6>의 본래 지시대상 및 기의로서의 '문희준'을 사라지게 하고[10], 대신 <그림 7>이나 <그림 8>과 같이 인터넷상에서 새롭게 구성된 기표만을 우리의 눈앞에 남겨 놓았다. 이런 과정을 통해

10) 사실 <그림 6> 역시 연예기획사에 의해 구성된 현실의 문희준이 아닌 시뮬라시옹에 불과하긴 하다

우리 눈앞에 놓이게 된 기표인 <그림 7>의 '무뇌충' 이미지는 더 이상 현실의 '문희준'과 연관성을 갖지 않는 양 자유롭게 다른 기표들과 결합하여 새로운 의미들을 만들어낸다. 다음은 그러한 예 중의 하나이다.

<그림 9. 영화 '스쿨 오브 락'>

<그림 10. 패러디 '스쿨 오브 락선'>

<그림 9>는 비교적 최근에 개봉되어 화제를 모은 할리우드 영화 '스쿨 오브 락'의 포스터인데, <그림 10>과 같이 총선시민연대의 '낙선' 명단 선정으로 패러디 되면서 정치 상황을 풍자하고 있다. <그림 9>에서의 '락(rock)'이 두음법칙을 거치면 한국어의 '낙선'과 유사한 발음을 갖게 된다는 점에 착안한 이 '락선(rockson)' 패러디에 어이없이 등장한 '무뇌충'의 시각 이미지는 더 이상 '문희준'이 한 것으로 여겨지는 특정한 행동이나 말에 대한 애초의 비판적 인식은 희박해진 채, 단지 우스꽝스럽고 부정적인 인물을 상징하는 기표가 될 뿐이다. 이러한 관점에서 볼 때 <그림 10>은 문희준이라는 원본 혹은 실재가 사라진 시뮬라시옹의 기호 체계의 일부라 할 수 있는 것이다.

이러한 인터넷 패러디 유머의 시각유희는 특정한 인물이나 대상, 사회 현상에 대한 비판적 표현으로 볼 수 있는 반면, 자칫 편협한

인식에 바탕을 둔 적의적 표현이 될 가능성 또한 지니고 있다는 점에서 국어교육의 맥락에서는 다소 초점을 달리하여 학습될 필요가 있다고 본다. 이는 특히 끊임없이 자유롭게 정보를 생산, 복제, 수정, 이동할 수 있게 하는 인터넷이라는 매체적 존재 조건 속에서 문자 언어 및 시각 이미지가 지니는 효과와 결합된 것이기도 하다. 따라서 이는 단지 인터넷상에서 네티켓을 지키는 문제, 즉 다른 이의 인격을 존중해야 한다는 당위적이고 윤리적인 처신의 문제로만 볼 문제가 아니라, 다중문식성을 기반으로 한 다양한 텍스트가 인터넷이라는 매체적 존재 조건 속에서 의사소통의 메커니즘 속에 위치 지워질 때 발생할 수 있는 의미 작용의 과정에 대한 비판적으로 이해하고 창의적으로 개입할 수 있는 교육을 강조하는 차원으로 나아가야 한다.

이러한 다중문식성과 사이버 리터러시는 디지털 미디어에서의 정보 소통에 대한 윤리적 책임과도 관련되는 것이지만, 단지 윤리교육의 영역에만 국한되는 것이 아니라 언어의 매체적 존재 조건에 대한 인식을 바탕으로 한 소통 행위의 교육이라는 차원에서 국어교육이 적극적으로 끌어안아야 할 학습 영역이 아닐까 생각하는 것이다. 하이퍼텍스트로 구현되어 '눈덩이처럼 불어나는 텍스트'가 되는 적의적 표현에 대해 정보 윤리와 인터넷이라는 매체의 특성을 이해하는 가운데 공공영역의 소통 구조에 참여할 수 있는 비판적이고 창의적인 시민을 길러내는 문제이다. 바로 이 점에서 하이퍼텍스트에 대한 이해가 비판적이고 문화적인 문식성 교육이라는 차원에서 어떻게 국어교육과 만나야 하는지에 대한 시사점을 얻을 수 있다.

4. '쓸 수 있는 텍스트(writerly text)'를 통한 대화적 문화 교육

앞서의 논의를 바탕으로 할 때 특히 국어교육의 맥락에서 고민해야 할 문제는, 구체적인 교육의 장면에 어떤 텍스트를 어떻게 들여와

문화적 문식성을 교육할 것인가 하는 점일 것이다. 이는 개별적 실천의 장면에서 부딪치게 될 이론적 문제에 대한 논의와 관련된 것이다. 디지털 시대 의사소통의 교육을 위한 국어교육의 내용에는 대중매체의 의사소통, 특히 그 중에서도 인터넷으로 대표되는 뉴미디어의 소통 방식에 대한 이해가 포함되어야 하는데, 여기서는 구전이나 인쇄매체를 통한 의사소통에서는 제기되지 않았던 전혀 다른 차원의 일들이 생겨난다.

예를 들어 개인으로서는 큰 의미 없이 어떤 글에 대한 답글을 달거나 재미있다고 생각되는 시각 이미지를 다른 곳에 옮긴 것일 뿐인데, 이러한 행위 자체가 사이버 공간에는 그대로 기록되어 남을 뿐 아니라 또 다른 복제와 이동의 대상이 된다. 즉 자신도 모르는 사이에 눈덩이처럼 불어나는 텍스트 생산과 여론 형성에 참여하게 되는데, 이것은 디지털 문화의 속성 중 하나이다. 이런 측면을 고려할 때 언어의 매체적 존재 조건을 고려한 의사소통의 메커니즘의 이해가 국어교육에서 반드시 필요한데, 이는 디지털 미디어의 정보 윤리 문제와도 연관된다. 그렇다고 윤리 교과에서 떠넘길 수 있는 문제가 아니라 언어문화의 매체적 존재조건을 알고 소통하는 문제와 관련되는 것이다.

언어문화의 매체적 존재 조건을 고려한 소통의 메커니즘을 학습하는 데 있어 좀더 구체적으로는 어떤 텍스트를 수업 자료로 선택하는 것이 좋은가에 대한 질문을 탐색해 볼 필요가 있다. 이에 대해 연구자는 역사적으로 기념비적인 역할을 한 텍스트를 선정하는 것보다는 수용자/학생들의 복합적 의미 작용을 불러일으킬 수 있는 '문제적' 텍스트를 선택하는 것이 중요하다는 점을 강조하고 싶다. 사실 이는 너무 정답이 '뻔히' 들여다보이는 텍스트가 학생들의 지적 흥미를 자극하지 못한다는 현실적 문제도 고려한 것이지만(정현선, 2004a), 그보다는 학생들이 궁극적으로 얻어야 할 비판적 미디어 이해란 어떤 것이며 이를 어떻게 성취하도록 할 것인가에 대한 인식론적이면서도 방법론적인 문제를 고려한 것이기도 하다.

앞서 살펴본 바와 같이 중층적 담론이 반영하는 복합적 의미의 유머 텍스트는 보는 이로 하여금 스스로 터져 나오는 웃음과 그 웃음 뒤로 어딘지 불편하게 느껴지는 감정 간의 거리를 응시하도록 만든다. 스스로를 웃게 만드는 텍스트상의 의미작용 메커니즘은 무엇인가, 그럼에도 불구하고 그 터져 나오는 웃음이 어딘지 불편하게 느껴지는 이유는 무엇인가, 이러한 질문을 통해 수용자 자신의 개인적, 사회적 인식과 경험, 정서에 대해 성찰해 보는 기회를 가짐으로써 미디어 텍스트로부터 비판적 거리를 유지할 수 있기 때문이다. 나는 이처럼 복합적인 의미를 생성하는 텍스트가 수용자 자신의 의식과 정서를 성찰하게 한다는 점을 강조해 '수용자 중심적 유머'라 부름으로써, 텍스트상에서의 의미 작용을 중심으로 하여 비교적 단순하게 웃음을 자아내는 '텍스트 중심적 유머'와 구분하고자 한다. 이는 바르트(Barthes, 1970)가 말한 '쓸 수 있는 텍스트(writerly text)', 즉 의미 생산에 대한 수용자의 참여를 독려하는, '작가가 되라고 말하는 텍스트'라 할 수 있는 것으로, '읽을 수 있는 텍스트(readerly text)', 즉 '독자가 되라고 하는 텍스트'와는 대조되는 것이다.

즉, '텍스트 중심적 유머'란 텍스트 자체에 의해 의미가 어느 정도 제한되는 것인데 비해, '수용자 중심적 유머'는 유머 텍스트의 수용자가 지닌 의식과 정서가 텍스트 의미 구성에 보다 적극적으로 개입할 수 있는 여지가 있는 것이라 할 수 있다. '쓸 수 있는 텍스트'에 해당되는 유머는 '읽을 수 있는 텍스트'에 비해 텍스트의 의미 생성 기반이 되는 배경 지식이나 사회적 맥락에 관련된 담론 자체가 매우 중층적이며 따라서 수용자로 하여금 복합적인 반응과 해석을 하도록 만든다. 이런 점에서 '쓸 수 있는 텍스트'는 수용자를 편안하기보다는 불편하게 만드는 텍스트이며, 따라서 문화 텍스트에 대한 비판적 사고와 자기 성찰적인 수용 태도를 갖도록 할 수 있는 텍스트이다.

따라서 나는 학생들로 하여금 미디어 텍스트에 대한 비판적 거리를

갖도록 하는 미디어 교육의 목표를 위해서는 '쓸 수 있는 텍스트'를 학습 대상으로 삼을 필요가 있다고 생각한다. 이는 텍스트상에 나타난 시각 이미지나 이야기 자체의 윤리적, 미학적 자질을 근거로 하여 '좋은 텍스트'와 '나쁜 텍스트'를 구분하는 방식과는 전혀 다른 구분법으로, 오히려 교사와 학생들이 수업을 통해 논쟁과 대화를 할 수 있는 여지를 갖고 있는 텍스트와 그렇지 않고 '뻔한' 반응을 기대하게 하는 텍스트를 구분하는 것이다. 이런 점에서 나는 학습 공동체 내의 대화를 촉발할 수 있는 여지를 가진 '쓸 수 있는 텍스트'가 미디어 교육의 주요 제재가 되어야 한다고 보는 것이다.

실제 교실 수업의 장면에서 '읽을 수 있는 텍스트'는 학생들에게나 교사에게 복합적인 사고를 자극하지 못하며, 따라서 교실 내 '학습 공동체'가 함께 탐구해야 할 연구 문제를 마련해주지 못한다. 이런 경우 텍스트 해석은 마치 정해진 정답을 찾기 위해 교사와 학생이 의례적으로 주고받는 질문과 대답 속에 실리게 되는 내용이 되고 만다. 이런 점에서 볼 때 비록 인터넷 '엽기' 문화를 촉발한 '엽기' 토끼 마시마로를 유머의 원리 차원에서 학습하려 하는 경우, 이 텍스트와 관련된 담론의 층위가 학습 공동체 내의 대화를 촉발하기에는 그다지 두텁지 않기 때문에 '읽을 수 있는 텍스트'가 되고 만다.[11]

반면에 '쓸 수 있는 텍스트'는 교사와 학생들로 하여금 텍스트의 의미 구성에 관련된 중층적 담론들에 주목하도록 만든다. 따라서 이러한 중층적 담론들을 탐색하는 조사와 대화의 과정에서 학생들은 스스로의 복합적이고 모순적인 반응과 해석을 응시하고 성찰할 수 있다. 이처럼 복합적인 의미 작용에 대해 대화를 나누는 가운데, 학생들은 비판적이고 능동적인 의미 생산자이자 인터넷 문화에 대한 참여자가 될 수 있는 것이다. 그러나 '쓸 수 있는 텍스트'가 그 자

11) 그러나 같은 제재라 할지라도 마시마로를 캐릭터 머천다이징이라는 차원에서 '상호텍스트성'과 '상업성'이라는 주제를 탐구하기 위한 문화 텍스트로서 학습하는 경우라면 마시마로가 중층적 담론을 반영하는 '쓸 수 있는 텍스트'로 될 수 있다.

체로 수용자의 비판적 사고와 자기 성찰적 수용 태도를 갖게 하는 것은 아니다. 수용자가 이러한 태도를 가질 수 있도록 하는 것은 바로 교육의 역할이다. 바로 이 점에서 학습 목표와 교육 내용, 그리고 이를 실현할 수 있는 효과적인 방법을 구안하는 교사의 역할이 중요해짐을 알 수 있다.[12)]

5. 인터넷 유머의 국어교육적 함의 및 전망

인터넷 유머에 대한 이해는 한국의 당대 문화를 이해하는 데 있어 매우 중요한 언어 텍스트이다. 그러나 하이퍼미디어 시대의 언어문화 교육을 논의하면서도 여전히 많은 부분에 있어 우리의 상상력은 아날로그적인 한계를 갖고 있는 듯하다. 디지털 시대의 언어문화는 문자 언어에만 한정되지 않아야 함을 이론적으로는 수긍하면서도, 그 매체적 속성과 문화의 다양성의 교육에 대한 본격적인 상상력은 제한되는 경우가 많기 때문이다. 그러나 이러한 아날로그적 방식은 하이퍼링크를 따라 이질적인 장르마저도 쉽게 오가는, 어떤 특정한 표현 형식에도 한정되어 있지 않은 하이퍼텍스트들의 이해에는 장애가 된다. 열린 하이퍼텍스트의 링크를 닫아 버리는 일이 되기 때문이다.

한편 국어교육의 맥락에서 하이퍼텍스트의 링크를 닫아버리고 싶은 교사의 유혹은 보다 현실적인 데서 온다. 가령 인터넷에 대한 문화적 이해를 위해 컴퓨터실에서 수업을 하려고 생각할 때면 학생들

12) 필자는 본고의 이론적 논의를 중학교 국어과 재량활동 시간에 적용한 현장 연구를 실시함으로써 검증하고자 했는데, 사실 '읽을 수 있는 텍스트'와 '쓸 수 있는 텍스트'에 대한 논의는 현장 연구 결과를 분석하는 과정에서 나온 개념이다. 학생들이 '문제적' 텍스트라고 공감하지 못하는 유머 텍스트의 경우에 대해 웃음을 유발하는 의미 자질을 분석하는 것은 텍스트의 시의성 측면에서나 문화적 현상에 대한 탐구의 측면 모두에서 문제가 있는 것으로 나타났기 때문이다. 지면 관계상 현장 연구에 대해 본격적으로 다루지 못한 것은 본고의 한계이다. 현장 연구에 대한 자세한 내용은 정현선(2004b)를 참조할 수 있다.

사이를, 그리고 학생들과 교사 사이를 가로 막고 있는 커다란 컴퓨터 모니터가 수업을 방해할 것에 대한 두려움이 앞서는 것이다. 학생들에게 컴퓨터를 준다는 것은 학생들에게 '지겹게 느껴질 것 같은' 수업으로부터 벗어나 채팅 룸으로, 인터넷 서핑을 위해, 혹은 게임 사이트로 아이들이 하나 둘 씩 스크린 상에서 사라져 버려도 좋다고 허용하는 것을 뜻한다는 괜한 두려움 때문이다. 그러나 어쩌면 정작 더 큰 문제는 아이들이 공부할 만한 문제라고 느낄 질문들을 마련하고 그 질문을 탐구하기 위해 찾아봐야 할 자료들에 대한 힌트를 주는 것에 대한 자신 없음일 수도 있다. 너무나 '재미있는 것'이 많은 세상에서 아이들의 관심을 학습에 붙잡아 두기 위해서는 우리가 아이들에게 탐구하도록 호기심을 자극하는 질문 자체가 신선하고 흥미로운 것이어야 한다. 그리고 그 질문에 대한 답을 모색하는 과정에서 학생들은 능동적으로 생각하고 몸을 움직일 수 있어야 한다. 그러기 위해서는 의미가 너무나 즉각적으로 드러나는 것보다는 보다 복잡한 해석을 요하는 '문제적 텍스트'를 다룰 필요가 있다고 본다.

이는 기존의 국어교육의 틀을 그대로 유지하면서 미디어를 첨가하는 것이 아니라, 일상의 문화, 대중문화에 대한 비판적 이해와 참여 능력으로서의 문화적 능력의 함양을 중심으로 한 문화교육으로서의 인터넷 문화의 이해 교육이 필요함을 뜻한다. 그것은 다중문식성의 차원에서, 미디어 융합의 차원에서 의미 작용에 동원되는 다양한 표현 모드가 작용하는 커뮤니케이션 현상과 그 사회적 맥락 속에서의 2차, 3차 텍스트를 형성하도록 참여하게 하는 교육이며, 그 자체로 의미의 웹(web)을 만들어가는 하이퍼텍스트적 의미 생성의 교육이다. 그리고 이러한 웹을 만들어 가는 과정은 비단 한국어를 모국어로 하는 이들 뿐 아니라 한국어와 한국문화를 보다 깊이 있게, 모국어 화자에 근접한 수준에서 이해하고 사용하고 싶어 하는 이들에게도 마찬가지로 적용된다.

그러한 교육에서는 해석해야 할 정전이나 터득해야 할 고정된 문화

적 원리가 우선 되는 것이 아니라 인터넷이라는 '테크놀로지를 매개로 소통하는 공동체 안에서 지성, 감각, 정서를 통해 현실의 중요 문제들을 인식하고 거기에 관여할 수 있는 능력'을 기를 수 있는 구체적인 전략들이 중요하게 다루어져야 한다(Gurak, 2002). 그것은 무엇이 한국의 당대 문화를 보다 섬세하게 이해하는 데 있어 중요한 이슈이며 학습할 가치가 있는 문제인가를 합의하고 함께 탐구하는 해석과 대화의 문화를 만들어가는 교육이 될 것이다.

참고문헌

김정자(2002), 국어교육에서 미디어 교육의 수용: 미디어 교육 사례를 중심으로, 국어교육학연구 제15집, 국어교육학회

김혜숙(2002), 모둠 활동에 나타나는 말하기·듣지의 개념 틀에 대하여: 인쇄·영상·인터넷 매체 언어 자료를 활용하여, 새국어교육 제64집, 한국국어교육학회

박민석(2000), 망가진 낙원과 훼손된 신체, 엽기야, 얼른 지나가라, 문학사상

박인기(2002), 문화적 문식성의 국어교육적 재개념화, 국어교육학연구 15, 국어교육학회

배식한(2000), 인터넷, 하이퍼텍스트, 그리고 책의 종말, 책세상

서유경(2003), 국어과 교육과정과 정보통신기술(ICT)의 통합을 위한 내용 체계 고찰, 국어교육학연구 17, 국어교육학회

서유경(2002), 인터넷 매체와 국어교육, 역락

심상민(2003), 국어 교과 내 미디어 교육 수용 현황 및 수용 방향 연구: 중등학교 국어 교과를 중심으로, 서강대 언론대학원 석사학위 논문

원용진(2001), 웃음과 광고공학: 유머 광고의 이중적 주체 전형문제를 중심으로, 국제어문 23, 국제어문학회

이승영(2001), 일러스트레이션의 문화적 기호: 인터넷 가상공간에서의 엽기코드를 중심으로, 디자인학연구집 7(1), 한국디자인학회

이채연(2001), 인터넷의 매체 언어성과 국어 교재화 탐색, 국어교육 제 104집, 한국국어교육연구학회

정현선(2002), 성찰적 문화교육으로서의 미디어 리터러시 교육, 국어교육학연구 14, 국어교육학회

정현선(2004a), 문화교육으로서의 미디어 교육, 오영수, 김영순 외, 지식의 사회 문화의 시대: 지식 사회, 문화 시대의 세 가지 시선, 대구: 경북대출판부

정현선(2004b), 인터넷 '엽기' 유머 이해교육 연구, 하이퍼미디어 시대의 언어문화교육

연구: 한국학술진흥재단 2000년 선정 중점연구소 2단계 지원사업 학술발표대회 자료집, 서울대 국어교육연구소(2004. 4. 24.)
조소영(2002), Cyberspace에서의 Hate Speech의 규제에 관한 연구, 연세법학연구 8(2), 연세법학회
주창윤(2003), 영상이미지의 구조, 나남
차성란 외(2003), 가정에서의 인터넷 활용과 생활의 질에 관한 연구, 서울: 한국인터넷정보센터
최인자(2002), 다중문식성과 언어문화교육, 국어교육 109, 한국국어교육연구학회
한국인터넷정보센터(2004), 2003 한국인터넷통계집, 한국인터넷정보센터
한명숙 (2003), 미디어 문학 환경의 아동문학교육, 문학교육학 제12집, 문학교육학회
한성일(2002), 유머 텍스트의 원리와 언어학적 분석, 경원대학교 국어국문학과 박사학위 논문
홍문보미(2003), 안티 문희준 현상 분석, 여성주의 저널 일다, 2003년 9월 23일
홍미희(2002), 플래시 애니메이션의 차별성 및 성공 요인에 관한 연구: 기존 애니메이션과의 차별성을 중심으로, 만화애니메이션연구 6, 한국만화애니메이션학회
홍완선(2003), 국어교사들이 펼치는 매체교육: 현장의 인식과 논의, 그 현장 사례를 중심으로, 2003년도 제2차 미디어 교육 국내 심포지엄 자료집: 초·중·고 교육현장 속에서 미디어교육: 미디어 교육사례 발표와 활성화 방안을 중심으로, 한국언론학회 미디어교육위원회(2003. 6. 27.)
Aufderheide, P. (1997), Media Literacy, From a Report of the National Leadership Conference on Media Literacy, in Kubey (ed.) Media Literacy in the Information Age, Transaction Publishers
Barthes, R.(1970), *S/Z*, (trans. by Richard Miller, 1974), Hill and Wang
Baudrillard, J./ 하태완 옮김(1996), 시뮬라시옹, 민음사
Buckingham, D./ 기선정, 김아미 옮김(2004), 미디어교육: 학습, 리터러시, 그리고 현대문화, JNBook
Cohen, L., Manion, L. & Morrison, L.(2000) (5th edition), *Research Methods in Education*, London & New York: Routledge
Elliot, J.(1991), *Action Research for Educational Change*, Milton Keynes: Open University Press
Geertz, C.(1973), *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*, New York: Basic Books
Grice, P.(1975), "Logic and conversation," in Cole, P. & Morgan, J. (eds.), *Syntax and Semantics 3*, New York: Academic Press
Gurak, L. J./강수아 옮김(2002), 거미줄에 걸린 웹: 웹의 권력에서 자유로워지는 법, 코기토
Hopkins, D.(1993)(2nd edition), *A Teacher's Guide to Classroom Research*,

Buckingham & Philadelphia: Open University Press
Landow, P./여국현 외 옮김(2001), 하이퍼텍스트 2.0: 현대 비평이론과 테크놀로지의 수렴, 문화과학사
Oldfather, P. et al.(1999). *Learning through Children's Eyes: Social Constructivism and the Desire to Learn*, Washington, D.C.: American Psychological Association
Ross, A.(1998), *The Language of Humour*, London & New York: Routledge
The New London Group(1996), "A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures," *Harvard Educational Review* 66
Wood, L. A. & Kroger, R. O.(2000), *Doing Discourse Analysis: Methods for Studying Action in Talk and Text*, London: Sage
UCLA Center for Communication Policy(2004), "UCLA World Internet Project Report," http://ccp.ucla.edu/pages/internet~report.asp

서울시 관악구 신림동 산 56-1
서울대학교 국어교육연구소 (9동 401호)
151-748
전화 번호: 02-880-7668
전자 우편: hyeonseon@freechal.com FAX: 02-878-2593

KCI