

‘밈(meme)’을 활용한 고전문학과 문화콘텐츠의 상호 협력과 융복합교육*

정 보 미**

차 례

- | | |
|--------------------------|---------------------------------|
| I. 서론 | III. ‘충실성(fidelity)’ 문제를 통해 본 고 |
| II. ‘밈(meme)’의 개념과 융복합교육 | 전문학과 문화콘텐츠의 상호 협력 |
| | IV. 결론 |

국문초록

이 논문은 문화콘텐츠 분야와 고전문학 교육의 상호 협력적 관계를 모색하기 위해 융복합적 성격을 지닌 ‘밈(meme)’이라는 개념에 주목하였다. 밈은 총체적인 코드로서 급속도로 퍼져나가며 유행하는 문화 전달의 단위인데, 오늘날의 ‘인터넷 밈’이 지니는 복합양식적 성격 외에도 개성을 사회적 소통의 장으로 통합시킨다는 점, 과거의 산물도 오늘날의 시대 정신에 부합하면 생명력을 가진다는 점에서 융복합적 성격을 지닌다. 개인과 사회, 과거와 현재를 연결시키는 융복합성을 토대로 문화콘텐츠는 고전문학 교육을 한층 능동적인 소통의 장으로 만든다.

* 본 연구는 한성대학교 신진교원 학술연구비 지원과제임.

** 한성대학교 조교수

또한 밈은 문화콘텐츠 분야와 고전문학 교육이 공동으로 지닌 ‘원전에 대한 충실성’ 문제에 대해 하나의 답변을 내려준다. 고전문학 작품에 대한 충실한 이해를 목표로 하는 고전문학 교육과 시대 정신에 맞는 파격을 지향하는 문화콘텐츠 사이에 충돌의 여지가 있지만, 이미 존재하는 내용을 신선한 방식으로 상기시킴으로써 창조성을 발휘하는 밈을 참고하면 충실도와 자유도가 상충된다고 볼 수 없다. 전달의 충실함보다 환기의 충실함에 호소함으로써 밈은 고전문학을 더 자세히 알고 싶게 만드는 도움닫기로, 과거에서 ‘힙함’을 발견하는 동력으로 활용할 수 있다.

주제어: 밈, 고전문학, 문화콘텐츠, 융복합교육, 충실성

I. 서론

‘문화콘텐츠(cultural contents)’는 여러 방식으로 정의되는 개념이지만 기본적으로는 ‘문화로서의 자격과 문화적 기능을 가진 콘텐츠’이자 ‘다양한 매체를 통해 구현되어 사람들에게 지적, 정서적 만족을 주는 창의적 가공물’로 정의된다.¹⁾ 그리고 문화산업의 자원이라는 점에서 재화적 가치를 가진 ‘영화, 음악, 게임, 출판, 방송, 문화재, 만화, 캐릭터, 애니메이션, 에듀테인먼트, 디자인, 광고, 공연, 미술품, 공예품, 디지털문화콘텐츠, 대중문화예술, 전통 소재와 기법을 활용한 의상 및 생활용품’ 등이 이에 속한다. 착실히 진행되어 오던 문화콘텐츠 분야의 발전은 코로나 팬데믹 이후 한층 폭발적인 양상을 보이고 있다.²⁾ 면대면 소통이 어려

1) 박상천, 『“문화콘텐츠” 개념 정립을 위한 시론』, 『한국언어문화』 33집, 한국언어문화학회, 2007, 200쪽, 207쪽.

2) 코로나 이후 콘텐츠 이용 변화 양상을 조사한 바에 따르면, 키즈/교육용 콘텐츠가 하루 평균 이용량 증가율이 59.2%로 가장 크고, 책/e-book/오디오북 콘텐츠는 44.9%로 그 다음을 차지하였다. 그 외에도 웹동영상, 게임, 방송, 콘서트/공연, VR,

운 상황에서 많은 종류의 즐길거리들이 문화콘텐츠의 형태로 창작 및 향유되었고, 공연이나 전시도 온라인 활로를 마련해 난항에 대한 돌파구를 마련하고 있는 상황이다.³⁾ 팬데믹 상황이 종식되더라도 문화콘텐츠에 대한 관심이 쉽게 사그라들 것 같지는 않아 보인다. 오히려 비대면 소통에 활용된 문화콘텐츠가 대면 소통의 문제까지도 극복하는 방식으로, 더 폭넓고 막강한 다중 소통이 가능해지리라는 것이 현재 주어져고 있는 낙관적 전망이다.⁴⁾

교육에 있어서도 문화콘텐츠가 지닐 앞으로의 위상이 어떠할지 고민할 기회가 주어졌다. 이전까지도 크고 작은 비중에서 교육적으로 활용되던 문화콘텐츠는 팬데믹 상황에서 더욱 적극적으로 활용되었다. 영상 형태로 송출되는 수업 자체도 문화콘텐츠로 볼 수 있거니와 수업에 참여하기 위해 접속한 온라인 환경에서 더 많은 문화콘텐츠와 연결되기도 하기 때문이다. 이렇게 문화콘텐츠는 비대면 수업 상황에서 구성원들을 이어주는 가교가 되고, 교사가 제공한 것 외에도 스스로 찾아볼 수 있다는 점에서 학습자들의 주체적인 행동을 독려하는 요긴한 것이었다. 물론 등교 제한으로 인한 학습 결손과 저성취, 대면 수업과 비대면 수업의 병행으로 인한 집중력의 분산, 방역 수칙에 따른 수업 대화의 제약 등의 문제도 만만치 않게 제기되면서 대면 수업이 필요하다는 식의 결론이

만화/웹툰 순으로 20~30%를 웃도는 증가율을 보였다. (이현우, 『코로나19와 콘텐츠 이용: 변화와 전망 - 콘텐츠 이용자 조사 결과를 중심으로』, 『KOCCA 포커스』 128호, 한국콘텐츠진흥원, 2020.8., 9쪽.

3) 백민제, 『온택트(Ontact) 시대, 공연예술 산업의 온라인 플랫폼 활용에 관한 연구』, 『연기예술연구』 22-2집, 한국연기예술학회, 2021에서는 대면 소통이 핵심 미학이어서 특히 타격이 큰 공연예술 콘텐츠가 어떻게 온라인 활로를 마련하고 있는지를 살폈다. ‘삭 온 스크린(SAC On Screen)’이라는 유튜브 스트리밍 서비스를 통해서 대중들에게 공연 예술 향유 기회를 제공하거나, ‘레드컬튼(redkurtain)’이라는 공연 실황 스트리밍 플랫폼을 통해 촬영 및 연출상의 어려움을 극복하는 방식 등이 그것이다.

4) 이현우, 앞의 글, 24쪽; 신광철, 『위드/포스트 코로나 시대 문화콘텐츠 교육의 방향』, 『인문콘텐츠』 59집, 인문콘텐츠학회, 2020, 123-124쪽 참고.

내려지기도 했다.⁵⁾ 그러나 이는 대면 수업으로의 복귀만으로 뿌리 뽑을 수 있는 문제가 아니라 학습자의 주체성과 흥미를 촉진함으로써 본질적으로 극복할 수 있는 문제이기에, 자발적인 학습에 기여하는 동력이 되도록 한다면 문화콘텐츠의 활용은 대면 수업에서든 비대면 수업에서든 중요한 역할을 할 것으로 기대된다.

자발성을 독려하는 방식으로 문화콘텐츠를 활용하는 것은 텍스트를 둘러싼 상호작용을 중시하는 문학교육에서 한층 더 소중한 일이 된다. 그 속에 아무리 가치 있는 이야기를 담고 있다 해도 문자 텍스트로만 이루어진 문학 작품은 학습자들의 주의를 끄는 데 한계가 있다. 이를 보완하기 위해서 해당 문학 작품을 요약하고 그에 대한 해석이나 비평을 내놓는 SNS 게시물과 유튜브(youtube) 영상, 또는 해당 문학 작품을 콘텐츠화한 영화, 드라마, 웹툰, 웹소설 등의 문화콘텐츠가 동원된다. 이러한 문화콘텐츠들은 학습자가 어떻게 자신의 감상이나 아이디어를 표현하면 좋을지 알려주는 예시 자료로서도 기능하고, 해석을 확장시키거나 또 다른 해석의 가능성을 인식하는 데 자극을 주는 참고 자료로서도 기능한다. 비대면 수업에서 주목받았던 수업 툴들도 문화콘텐츠가 자발성을 독려하는 방식으로 활용되는 데 도움을 주었다. ‘멘티미터(mentimeter)’나 ‘카훗(kahoot)’, ‘패들렛(padlet)’ 등의 툴(tool)은 학습자들의 학습 상황을 파악하고 의견을 청취할 수 있는 효율적인 도구이며, 대면 상황에서든 비대면 상황에서든 학습자 개개인의 다양한 반응을 존중하고 종합할 수 있는 장치이기 때문이다.

수업의 무게 중심을 문학 작품뿐 아니라 문화콘텐츠에게도 분산하는 것, 그리하여 학습자의 다양한 감각을 자극하고 그것을 바탕으로 생각하고 표현할 수 있는 여지를 확보하는 것은 문학의 위상을 저해하는 일이 아니라 변화된 환경 속에서 새로운 문학교육의 구도를 정립하는 일이다.

5) 교육부, 『보도자료 : 2학기 학사운영 방안 - 단계적 등교확대를 통한 교육회복』, 2021.8.9.

우신영은 코로나 팬데믹 시대에는 “기존의 문학 강의 역량보다는 문학 경험 촉발 능력이 있는 교수자가 요구된다”라고 하며 “문학 지식 전달자가 아닌 문학 경험의 플랫폼으로 학습자를 초대하는 큐레이터”로서 교사상을 정립할 것을 제안하였다. 또한 각자의 다양한 공간에서 문학하기를 수행하며 교차 공간을 창출시킬 수 있다 전망하였다.⁶⁾ 이 논의에서도 시사하듯 교실 공간만이 문학교육의 공간이 아니며, 교수자의 목소리와 문학 작품만이 문학교육의 내용이 아니다. 가상의 공간과 그 공간에 게시된 익명의 목소리, 그리고 그 목소리들이 만들어낸 콘텐츠들을 문학교육의 구성 요소로 적극 포함될 필요가 생겼다.

그런데 한 가지, 문학교육 가운데서도 고전문학 교육이 문화콘텐츠를 활용할 때의 이점에 대해서는 조금 더 면밀한 검토가 필요하다. 언어나 문화의 장벽으로 인해 고전문학 작품을 어려워하는 현대 학습자들에게는 고전문학 작품을 원전으로 하여 만들어진 문화콘텐츠가 좋은 도움닫기가 되어 준다. 그런데 이 경우 해당 콘텐츠에 요구되는 잣대는 이중적이다. 하나는 고전문학 작품을 이해하는 데 도움이 되는 자료로 사용되므로 해당 작품에 대한 충실한 이해가 어떤 형태로든 드러나야 한다는 것이고, 다른 하나는 오늘날의 사람들의 이목을 잡아 끌어야 하기 때문에 오늘날의 시대 정신에 부합해야 한다는 것이다.

물론 시대보편적인 가치에 주목한다면 두 가지 요구를 모두 충족시킬 수 있지만, 고전문학 작품 자체에만 살아 숨쉬는 오늘날과의 ‘다름’은 어떻게 처리해야 하는지가 관건이다. 대부분의 고전문학 기반 콘텐츠들은 교육적 목적으로 만들어지지 않아서⁷⁾ 그 ‘다름’을 이해시키는 것보다는 오늘날의 시대 정신에 맞게 고전문학 작품에 번개를 가하는 방법을 사

6) 우신영, 『팬데믹 시대, 문학교육 앞의 질문들에 대하여』, 『문학교육학』 71집, 한국문학교육학회, 2021, 57쪽, 63쪽.

7) 이 간극을 문제 삼고 교육적 목적의 콘텐츠 창작 방법론을 마련해야 한다는 주장이 송팔성, 『한국고전문학교육 영상콘텐츠의 담론 유형별 활용 및 글쓰기 방안』, 『고전문학과 교육』 14집, 한국고전문학교육학회, 2007에서 제기되었다.

용한다. 하지만 학습자와의 접점을 마련하기 위해 문화론적 관점⁸⁾을 갖는다 하더라도 궁극적으로는 ‘다름’에 대한 인식을 통해 세계 인식을 확장하는 것이 귀중한 목표이다. 오늘날의 시대 정신을 외면하지 않고, 그러니까 학습자들의 생활과의 접점을 유지한 채로 고전문학의 ‘다름’에 대하여 즐겁게 배울 수 있는 콘텐츠화는 요원한 일일까?

이 질문에 대해 답을 내리기 위해 본 연구에서 주목한 개념은 ‘밈(meme)’이다. ‘밈’은 리처드 도킨스가 『이기적 유전자』(1976)에서 언급한 개념으로, 몸에서 몸으로 복사되고 전달되는 유전자처럼 옷이나 식습관의 유행, 예식, 관습, 기술 등의 ‘문화’도 한 사람에서 다른 사람에게로 복사된다는 아이디어에서 도출되었다.⁹⁾ 유전자에 담긴 생존에 유리한 속성이나 행동 방식이 개체의 의식과는 무관하게 한 개체에서 다른 개체로 넘겨지듯이, 문화적인 요소도 우리가 의식하지 못하는 사이에 전수된다는 점을 ‘밈’은 통찰케 한다. 여기에 주목하면 우리는 고전문학에 뒤섞여 있는 익숙한 것과 낯선 것을 모두 ‘지금까지 물려받아진 것’으로서 바라볼 수 있으며, 그 중 낯선 것에 대해서 거부감을 느끼거나 극복해야 한다는 의무감을 느끼는 것이 아니라 그것이 왜 지금에 와서는 자연스럽지 않은 것으로서 문제 삼아졌는지를 탐구할 수 있게 된다. 다시 말해 고전문학을 문화적 산물로서의 ‘밈’으로 바라보고 밈이 지니는 속성에 비추어서 고전문학을 교육한다면 그것의 ‘다름’을 즐거이 배울 수 있는

8) 김종철, 『문학교육의 문화론적 관점』, 『국문학과 문화』, 한국고전문학회, 2001; 엄은열, 『고전문학의 교육적 대상화에 대한 연구 -문화론적 관점을 중심으로-』, 『고전문학과 교육』 30집, 한국고전문학교육학회, 2001 참고. 문화론적 관점이란 문학 작품을 인간의 일상적인 삶과 동떨어진 고급 예술로 보는 것이 아니라, 일상적 표현의 자원이자 인간 활동의 산물로 보는 시각이다. 이런 시각을 견지하게 되면 과거의 문학 작품에 대해서도 오늘날과 동떨어진 세계 인식을 담았다고 단정하며 거리를 두기보다는, 우리와 마찬가지로 인간이 오늘날과는 다른 맥락에 처했을 때 어떤 반응을 내놓는가를 볼 수 있는 지표로서 호기심을 가지고 바라볼 수 있게 된다.

9) Richard Dawkins, 홍영남·이상임 역, 『이기적 유전자』, 서울:윌유문화사, 2016, 364쪽.

길이 열린다는 것이다.

이를 입증하기 위해 본 연구에서는 ‘밈’의 개념과 속성을 검토하고, 이 개념이 전통적인 문학교육 내용을 융복합교육의 기조 아래로 전이시키는 역할을 한다는 점을 살피고자 한다. 또한 밈의 속성 중 하나인 ‘충실성’을 어떻게 이해해야 하는지를 바탕으로 옛 문화의 산물로만 여겨지던 고전문학과 상업성을 특징으로 하는 문화콘텐츠가 상호 협력적인 관계를 지닐 수 있음을 통찰하고자 한다.

II. ‘밈(meme)’의 개념과 융복합교육

1. ‘밈’의 개념과 특징

리처드 도킨스는 “문화 전달의 단위 또는 모방의 단위라는 개념을 담고 있는 명사”라고 하며 ‘gene(유전자)’과 유사한 음상을 지닌 ‘meme’을 소개했다. ‘gene’이 진화론에 의거한 생물학적 복제에 의해 확산되듯이, ‘meme’은 문화 현상에서의 모방과 증식 과정을 거친다. ‘밈’과 유사한 용어로 ‘문화 유전자(culturegen)’이라는 용어도 비슷한 시기에 생겨났던 것을 생각하면 모방과 복제에 의한 문화 전달은 보편적으로 인식되는 분명한 현상이라 할 수 있겠다.¹⁰⁾ 밈은 인간의 유전자처럼 자기 복제적 특징을 지니며 번식해 대를 이어서 전해져 오는 사상이나 종교, 이념 같은 정신적 사유인데, 험프리는 밈을 살아 있는 구조라고 하며 하나의 아이디어가 뇌에서 뇌로 건너다니는 모습을 적절하게 요약했다. 곡조나 사상, 표어, 의복의 유행 등의 밈은 기존의 내용, 형태, 태도를 모방하거나 변형시킴으로써 계승하거나 재창조된다.¹¹⁾

10) Susan J. Blackmore, 김명남 역, 『밈』, 서울:바다출판사, 2010, 20-21쪽.

11) Richard Dawkins, 앞의 책, 364쪽.

밈을 무엇으로 보느냐에 대한 의견은 학자마다 다르다. ‘뇌에 상주하는 정보의

밈은 경제학이나 심리학에서 주로 연구되었고, 심리학을 기반으로 언어학적, 사회학적인 연구 방향이 파생되었다.¹²⁾ 그러는 과정에서 ‘밈’은 문화적 산물이라는 일반적인 개념으로서보다는 특정한 문화 코드 및 유행이라는 구체적인 개념으로서 더 많이 일컬어지게 되었다. 신어를 민감하게 등재하는 것으로 잘 알려진 국립국어원의 ‘우리말샘’에는 ‘밈’이라는 말이 2018년 9월에 처음으로 등재가 되었다고 하는데, 이 당시의 뜻 풀이는 ‘특정 사람과 연관이 있는 말이나 유행어’였다고 한다.¹³⁾ 또한 위긴스와 바우어스의 연구에서는 온라인 세계에서 유행하는 ‘인터넷 밈’이 “참여문화에 의해 만들어진 인위적인 결과물”이라고 정의되기도 했다.¹⁴⁾ 이때의 ‘인위성’은, 말하자면 “패러디(parody), 혼성 모방(pastiche), 매시업(mash-ups)과 같이 사용자와 수용자의 창의적이고 전면적인 참여”를 의미한다고 할 수 있겠다.¹⁵⁾

단위(도킨스)를 비롯해 ‘신경 기억망에 들어 있는 활성화된 시냅스들과 활성화되지 않은 시냅스들의 무리’(델리우스), ‘사람의 마음에 영향을 미치는 정보 패턴’(그랜트) 등 다양한 정의가 있고, 복제되는 것이 아닌 복제된 것을 ‘운반’하는 그림, 책, 도구, 건물 등의 실체를 밈이라고 간주하는 경우도 있다(데넷). (Susan J. Blackmore, 앞의 책, 138-141쪽.)

‘문화’ 개념이 그러하듯 유형의 것과 무형의 것이 공존하는 개념이기에 밈 개념을 명쾌하게 정리하는 것은 쉽지 않다. 이에 ‘밈학’의 주요한 연구자인 수전 블랙모어도 “사태를 가능한 한 단순하게 정리”해야 한다고 하며, 복제되고 모방되는 발상, 발상을 촉발시킨 뇌 구조, 뇌 구조가 야기한 행동, 유형의 산물로 써진 발상 모두를 형태와 무관하게 ‘밈’으로 통칭하겠다고 하였다. (위의 책, 143쪽.) 이를 참고하여 본 연구에서도 이에 공감하며 밈 개념을 다소 넓게 통칭하고자 한다.

- 12) 지영은, 『밈의 대화로의 초대 - 인터넷-밈의 시각면과 상호행위』, 『독어교육』 91집, 한국독어독문학교육학회, 2021, 41쪽.
- 13) 박광길, 『인터넷 밈의 언어적 성격 고찰』, 『인문과학연구』 66집, 강원대학교 인문과학연구소, 2020, 10쪽.
- 14) “Internet memes exist as artifacts of participatory digital culture” (B. E. Wiggins & G. B. Bowers, “Memes as genre: A structural analysis of the memescape”, *New Media & Society* 17(11), 2015, p.1891.)
- 15) Shifman은 대표적인 인터넷 밈인 ‘유튜브 밈’을 “패러디(parody), 혼성 모방(pastiche), 매시업(mash-ups)과 같이 사용자와 수용자의 창의적이고 전면적인

밈의 개념이 이렇게 ‘능동성’을 강조하는 것으로 사용됨에 따라 밈은 패러디 등 향유자의 능동적인 변형 활동에 초점을 둔 개념처럼 여겨지기도 한다. 하지만 그렇다고 해서 일반적인 밈의 개념으로부터 인터넷 밈이 완전히 동떨어지게 된 것은 아니다. 두 개념은 어느 정도 구분되기는 하나 ‘안정적으로 기억되고 모방되는 대상’이 무엇인지를 이르지어준다는 점에서 공통적인 효용이 있다. 유전자가 자연 선택적인 기제에 의해 살아남듯이, 밈은 “사회문화적인 취사 선택의 과정”¹⁶⁾을 통해 살아남고 확산된다. 이때 “오랜 세월에 걸쳐 구성되어 온 문화적, 사회적 상호작용과 취향에 기반한 매우 역동적이고 복잡한 문화 기술”¹⁷⁾이 작용한다는 점을 생각해 보면, 현재의 변형에 초점을 맞춘 ‘패러디’¹⁸⁾ 등의 개념과 달리 ‘밈’은 계승과 변형의 전 과정과 그에 영향을 미치는 요소들을 아우르는 거시적인 개념임을 알 수 있다. 그러한 효용을 위시하여 인터넷 밈의 가치도 새로이 볼 필요가 있으며, 그 점에 주목할 때 우리는 계속해서 출현하며 오래도록 우리의 이목을 잡아끄는, 매력적인 문화 요

참여를 통해서 원본 비디오나 콘텐츠로부터 상당 부분 변형되어 유튜브나 소셜 미디어 그리고 인터넷의 다른 매체들을 통하여 대중적으로 확산되는 영상 콘텐츠나 비디오 클립(a popular clip that lures extensive creative user engagement in the form of parody, pastiche, mash-ups or other derivative work)”으로 정의한 바 있다. (L. Shifman, “An anatomy of Youtube meme”. *New Media & Society* 14(2), 2012, p.190.)

16) 김수철·강정수, 『케이팝에서의 트랜스미디어 전략에 대한 고찰』, 『언론정보연구』 50집, 2013, 92쪽.

17) 위의 논문, 92쪽.

18) ‘패러디(parody)’는 그리스어 ‘paradia’를 어원으로 하고 있으며, 여기서 ‘para’는 ‘반(反)하다’라는 뜻과 ‘일치하다’ 또는 ‘친숙하다’라는 의미를 동시에 지닌다. ‘반복과 다름’이라는 패러디의 넓은 의미는 여기서부터 비롯된다. 이에 기반하여 패러디는 ‘기존 작품의 형식이나 특정한 문제를 존속하면서 여기에 이질적인 주제나 내용을 치환하는 일종의 문학적 모방’(Kiremidjian), ‘차이를 내포한 확장된 반복’(Linda Hutcheon) 등으로 정의될 수 있다. (손혜숙, 『대학 글쓰기에서의 패러디 글쓰기 교육방법 연구』, 『리터러시연구』 11집, 한국리터러시학회, 2015, 80-81쪽.)

소에 대해 통찰을 할 수 있다.

그렇다면 밈은 구체적으로 어떠한 특성을 지니는가? 밈의 특성을 언어학적인 것과 사회학적인 것으로 나누어 살펴보면, 우선 언어학적으로 밈은 상당히 함축적인 언어라 할 수 있다. 메시지를 통해 전달되는 것이 단순한 기표와 기의가 아니라 총체적인 문화 코드이기 때문이다. “매우 짧은 어구 안에 핵심적으로 그들의 신념이나 가치관을 담고 그것을 유행처럼 퍼뜨”¹⁹⁾리는 밈은 그렇기 때문에 많은 논란에 휩싸이기도 한다. 언어 사용이 늘 그 근원이나 맥락에 견주어 포폄되듯이, 밈 또한 어디에서, 누구에게 생성되었으며 어떤 의미로 주로 사용되어 왔는가가 시비거리가 된다.

이러한 위험 부담에도 불구하고 밈은 자꾸만 사용하고 싶은 매력을 지닌다. 밈은 표현하고자 하는 사태와 밀접하게 결부되어 있어, 특정한 사태가 되면 그 밈이 자연스럽게 떠올라 사용하고 싶은 욕구를 느끼게 한다. 이는 ‘가장 정확한 표현’을 찾아 헤매는 가장 기본적인 욕구를 충족시키는 것이기도 하다. 이 욕구는 문학 작가들이 가진 욕구이기도 한데, 그 기제가 조금 다르다. 문학의 경우 모두가 다 알고 있는 사태에 대해서 어떻게 하면 정확하고 창의적으로 표현할지를 고민한 결과 탄생한다. 그러나 밈을 사용하는 사람들은 문학이 지향하는 창의적 표현보다는 최근에 많은 사람들에게 소개되었고 이목을 끌었던 표현에 호소한다. 그럼으로써 여느 때와는 다르게 특별하지만 이 시기에서만큼은 쉽게 이해될 수 있는 소통을 꾀하는 것이다. 보편성과 특수성을 두루 만족하는 이러한 소통 방식을 통해 특별한 소통이 주는 신선함과 이해 받는 쾌감을 동시에 느끼게 하는 게 사람들이 밈을 사용하는 이유이다.

한편으로 밈은 정확하게 표현하는 것이 어려운 언어이기도 하다. 다양한 표현 양식이 총체적으로 결합되어 있어 그것을 해체하거나 번역하면 밈으로서의 힘을 잃어버리기 때문이다. 바로 그 어휘, 바로 그 문장 구

19) 정지우, 「무엇이 밈이 되는가」, 『릿터』 32호, 민음사, 2021.10/11, 17쪽.

조, 바로 그 조합에서만 나타나는 효과가 밈에는 있다. 지극히 개별적 발화였던 것이 마치 규범처럼 여겨져 ‘그대로 사용되어야만 하는’ 구속력을 지니는 것은 밈을 ‘격상된 파롤’처럼 여기게끔 만든다. 그러나 밈은 의사소통의 필수 요소가 아닌, 재미를 위한 부가 요소일 뿐이다. 없어도 되지만 있으면 좋은 사치품 같은 것이다. 이는 밈을 교양이나 학식과는 별개로 보아야 하는 이유가 된다.

사회학적으로 밈은 사회의 권력 구도에 균열을 가하는 역할을 한다. 개인적인 발화가 알음알음 번져 유행을 하고, 전체 사회에서 비중 있는 위상을 가진 언어로 탈바꿈하기 때문이다. 밈은 수용자 중심으로 형성되는 문화이기에 탈권위적인 문화에 열광하는 사람들에게 각광을 받는다. 또한 밈은 공동체를 결속시키는 기능과 분리시키는 기능을 동시에 수행한다. 이해받은 밈은 공동체 간의 접점을 확보하는 데 기여하지만, 이해받지 못하는 밈은 오히려 간극을 심화시킨다. 그것의 의미와 맥락을 정확하게 알고 있는 사람끼리는 쾌감을 주는 의사소통 수단이지만, 알아듣는 사람이 없는 밈은 애초에 지니고 있던 매력을 잃고 의미 전달에도 실패하게 되므로 비효율적인 소통 수단에 불과하게 된다. 도킨스가 밈을 ‘호르는 것’이라고 했지만, 이 흐름은 모두를 대상으로 하는 것은 아니라는 특징이 있다.

밈은 집단 내의 결속이나 집단 간의 분리에만 기여하는 것이 아니라 시대의 연결과 분리에도 기여한다. 밈은 동시대성을 반영하는 개념이지만 때때로 시간이 지나서야 밈이 되는 경우도 있다. ‘시대를 잘못 타고 났다’라는 평을 받으며 ‘역주행’되는 문화콘텐츠에서 이러한 밈을 발견할 수 있다. 영화 <타짜>의 ‘곽철용’, 드라마 <야인시대>의 ‘김두한’ 밈은 그 당시에는 주목받지 못했으나 십수 년이 지나 밈으로 회자된 사례들이다. 과거에는 밈이 아니었던 것을 밈으로서 받아들임에 따라 과거의 자원은 오늘날의 자원으로 탈바꿈하고, 과거와 현재는 동시대로 묶이게 된다. 그러나 밈의 효과가 언제까지고 지속되는 것은 아니다. 밈의 생명

력은 그것이 많은 사람들에게 알려지면서도 신선함을 잃지 않고 있을 때까지이다. 향유자에게 특정한 묘미를 주며 다가오는 한 밭은 유효하고, 그러한 묘미가 사라지는 순간 밭은 사장된다. 현재의 밭도 순식간에 낡은 것으로 여겨질 수 있다는 점에서 ‘밭’은 과거와 현재의 개념이 심리적으로는 유동적인 것임을 보여준다.

이상의 특징을 종합해볼 때 ‘밭’은 사회적 선택을 받아 유행하는 매력적인 문화 요소로서 개인이 능동적으로 선택하는 것이 아니라 복합적인 사회문화적 이유로 ‘주어지는’ 것이라고 정리할 수 있겠다.

2. 융복합교육의 제재로서 ‘밭’의 역할

밭은 최근의 융복합교육의 기조에도 부합하는 개념이다. 융복합교육에서의 ‘융복합적인 것’이란 교육 내용 차원에서는 특정 주제나 개념을 중심으로 이질적이면서도 서로 관련 있는 요소를 유기적으로 연결하는 것이고, 참여 주체 차원에서는 개인의 개별성을 존중하면서도 사회 구성원들과의 통합성을 강조하는 것이다. 교사와 학습자의 소통 면에서는, 교사는 학습자에게 의미 있는 사회적 맥락 속에 학습 내용을 연결시켜 학습 경험을 제공하고, 학습자는 그러한 경험에 능동적이고 탐구적인 자세로 접근하는 것이다.²⁰⁾ 이러한 융복합의 양상을 총체적으로 성취하는 것이 곧 융복합교육의 기조라 할 수 있다.

밭은 여기서 ‘개별성과 통합성을 함께 강조하는 것’과 ‘이질적이면서도 서로 관련 있는 요소를 유기적으로 연결시키는 것’, ‘의미 있는 사회 맥락 속에 내용을 연결시키는 것’을 두루 성취할 수 있다. 밭은 당대 사회에서나 역사적 상황에서 배태된 사고나 표현이지만 집단이 아닌 개체의 자원으로도 개성 있게 활용된다. 밭은 사회 구성원들의 머릿속을 경유하며 사람들이 공통적으로 열광하는 것이 무엇인지 보여주고, 그런 가운데서도 밭을 즐기는 사람들의 개성을 보여준다. 여기서 밭이 융복합 개념

20) 차윤경 외, 『융복합교육의 이론과 실제』, 서울:학지사, 2014, 20쪽.

이 지향하는 ‘개성의 존중과 사회 속에서의 어우러짐’을 보여주는 실체 입이 확인된다.

또한 밈은 시간까지 넘나들며 융복합을 이룰 수 있다. 과거에 사회 속에 어우러지지 못한 개성이 시간이 흘러서 주목될 수 있다는 점을 밈이 보여주기 때문이다. 창의성에 대한 연구로도 유명한 칩센트미하이도 ‘밈’에 대해 언급한 바 있는데, 그는 모든 문화와 모든 영역에는 나름의 밈이 존재하였고 그것이 인류의 역사에 따라 천천히 변형되어 왔다고 말하면서, 밈의 창의성이 사회적인 평가에 상당히 의존한다고 하였다. 그가 든 사례인 반 고흐의 경우 생전에는 평가받지 못했지만 사후에 그 창의성이 큰 인정을 받아 중요한 밈으로 여겨지게 되었다.²¹⁾ 이렇게 보면 밈은 존재 의의를 인정받게 될 날을 기다리며 세월을 통과하고 있는 것으로 보인다.

해당 밈을 환기하는 최소 요건만 충족되면 다양한 맥락으로 전유가 가능하다는 점도 밈의 융복합성을 보여준다. 이는 ‘이질성 속에서도 관련성을 찾아 연결시키는 것’이며 ‘의미 있는 사회 맥락 속에 내용을 연결시키는 것’이기 때문이다. 넷플릭스 드라마 <오징어게임>의 ‘우린 깡부잖아’라는 대사가 재빨리 정치권에서 활용되는 것만 보아도 밈이 얼마나 빠른 속도로 다른 맥락에 붙어 활용되는지 잘 알 수 있다. 거리를 좁히기 위한 시도와 선을 긋는 시도가 교차하는 상황에서 ‘깡부’ 밈이 활용되는 것을 보고 사람들은 <오징어게임>의 내용과는 별개로 편 맺기와 편 가르기의 어려움에 대해 통찰하게 된다. 이 밈도 시간이 지나면 생기를 잃어 지금처럼 효과적으로 소통에 기여하지는 못하겠지만, 역동하는 지금의 상황을 효과적으로 보여주는 데는 유용하다.

이렇듯 밈은 개인과 집단, 과거와 현재, 이질적인 대상이나 영역 사이를 연결하는 개념이기에 융복합교육의 맥락에서 활용도 높은 제재가 될

21) 김형숙·박미진, 『창의성 담론으로 본 미술교육에의 적용 가능성 고찰』, 『미술교육논총』 28집, 한국미술교육학회, 2014, 144쪽.

수 있다. 시의적절한 문제에 대한 창의적 발견 및 해결을 도모하는 도구로서 융복합교육의 핵심 목표이기도 한 창의성 증진에도 효과적으로 활용될 수 있다.

Ⅲ. ‘충실성(fidelity)’ 문제를 통해 본 고전문학과 문화콘텐츠의 상호 협력

1. ‘밈’에 있어서의 충실성(fidelity) 문제

본 연구의 주된 관심사는 고전문학과 문화콘텐츠가 교육의 맥락에서 어떻게 상호 협력 관계를 맺을 수 있는지이다. 지금까지는 문화콘텐츠 분야가 고전문학을 토대로 현대화된 콘텐츠를 계속해서 생산하여 고전문학의 현재적 효용을 보강해준다는 데 주목해 왔지만²²⁾, 여기에는 고전문학을 탈바꿈하여 보여주려는 문화콘텐츠와 고전문학의 실상을 마주 보게 하려는 고전문학 교육의 욕망이 충돌할 여지가 도사린다. 잘 된 콘텐츠화에 대하여 ‘작품을 충실히 계승하는 것’과 ‘시대정신에 맞게 과격을 가하는 것’이라는, 동시에 만족하기 어려운 기준이 언제나 함께 제시된다는 점에서도 이 충돌의 여지를 해결하기란 쉽지 않다. 원작을 충실하게 따르는 것과 창조적인 변형을 가하는 것 사이의 줄다리기는 오늘날의 콘텐츠 창작자들에게 큰 시름이 되고 있다.

‘밈’은 이러한 문제에 대해서도 지혜를 제공한다. ‘밈’은 문화콘텐츠를 오래도록 생존하게 만드는 기제로, 복제와 창발의 속성을 함께 지닌다. 도킨스가 “밈의 전달은 연속적인 돌연변이를 거치며 다른 것과 혼합도 되는 것처럼 보인다”²³⁾라고 하였듯, 밈에는 기존의 것을 복제하는 속성

22) 권순공, 『고전소설과 콘텐츠, 그 제작 양상과 개발의 전망』, 『우리 고전과 문화콘텐츠』, 파주:태학사, 2019, 125쪽.

23) Richard Dawkins, 앞의 책, 368쪽.

과 다른 것들을 끌어당겨 새로운 것을 만드는 속성이 공존한다. 이에 대해 지금까지 우리는 창발만이 창조성에 해당한다고 여겨왔지만, 사실 복제에서도 창조성은 찾을 수 있다. 인간의 창조성 가운데는 남들에게서 복사하지 않은 발상을 사용하는 부분도 있지만, 현실적으로는 많은 부분이 변이와 재조합에서 탄생하기 때문이다.²⁴⁾ 밈은 이러한 창조성을 지닌다.

창조성은 밈의 생명력에도 큰 영향력을 미친다. 아무 것이나 밈이 될 수 없고, 아무 밈이나 성공할 수 없다. 일단 밈에는 행동의 형태와 세부 사항이 복사된다는 특징, 실수나 꾸밈 같은 변화를 덧붙인 채 복사된다는 특징, 모든 행동이 아니라 일부만이 성공리에 복사된다는 특징이 있다.²⁵⁾ 단적으로 말해 탁월하고 보편적인 모방이어야만 밈이라고 할 수 있다. 우리는 모방을 어렵지 않게 여기지만 사실 이는 쉬운 일이 아니다. 모방을 하기 위해서는 무엇을 모방할 것인지를 선택해야 한다. 그러니까 무엇이 같거나 비슷한 것인지에 대한 파악이 선행되어야 한다는 것이다. 또한 제대로 된 모방인지를 스스로 판단하기 위해서는 남이 나를 볼 때에 그렇게 보여질 것인가 하는 시점의 복잡한 변환도 필요하다. 나아가 그에 상응하는 행동을 제대로 수행하는 것도 필요하다.²⁶⁾ 이렇듯 제대로 된 모방은 고차원적인 활동이기에 일반적인 동물들은 하기가 어렵다.²⁷⁾

또한 성공적인 밈은 충실성(fidelity), 다산성(fecundity), 긴 수명(longevity)을 가져야 한다. 충실성이란 정확하게 복사하는 것을, 다산성은 복사물을 많이 낳는 것을, 긴 수명은 복사물을 오랜 기간 존속시키는

24) Susan J. Blackmore, 앞의 책, 58쪽.

25) 위의 책, 117쪽.

26) 위의 책, 119쪽.

27) 여기서 모방과 사회적 학습의 차이를 논할 수 있는데, 모방이 ‘남을 관찰함으로써 어떤 행동에 관해서 무언가를 배우는 것’인 반면 사회적 학습은 ‘남을 관찰함으로써 환경에 관해서 배우는 것’이다. (위의 책, 115쪽) 환경에 대한 이해가 목적이 아닌 모방 그 자체를 즐기는 것이 밈의 존재 의의인 것이다.

것을 뜻한다.²⁸⁾ 유전자가 자기의 수를 늘리려는 목적을 가지듯 밭 또한 다른 밭보다 더 많은 사람의 뇌를, 더 많은 비중으로 차지하기 위해 경쟁해야만 살아남는 것이다.²⁹⁾

이러한 특성을 지닌 밭은 고전문학과 이를 기반으로 한 콘텐츠, 그리고 고전문학 교육의 국면에서도 발견된다. 서명석의 논의에서 『명심보감』과 같은 동양 고전이 그 속에 담긴 내용을 밭으로 하는 ‘문화 유전자 다발’로서 우리에게 전승되었고 우리는 그것을 모방함으로써 전통이라는 집단 무의식을 공유하게 되었다고 설명한 것처럼³⁰⁾, 지금까지 남아서 향유되고 교육되는 텍스트들은 모두 ‘밭’의 속성을 지닌다. 또 그것을 읽어내는 방식에도 ‘밭’의 속성이 있다. 김도남은 밭이 사람을 건너다니며 복제된 자신을 전달하듯, 사람의 문화적 행동인 ‘읽는 것’ 또한 밭의 특성을 지닌다고 하였다. 읽을거리의 선택에 있어서는 스스로의 관심과 흥미보다는 읽어야 한다는 의무감이나 타인의 추천이 영향을 미치는 경우가 많고, 읽는 방법에 있어서는 스스로 개발한 방법보다는 그렇게 읽도록 배워 온 방법을 활용하게 마련이기 때문이다. 읽은 결과도 스스로의 주체적인 해석이라기보다는 지지를 받는 해석에 좌우되기 쉽다. 『흥부전』을 읽고 놀부의 경제적 능력을 인식하는 것이 조동일의 이면적 주제에 대한 인식에서부터 비롯되어 일종의 밭이 된 것을 예로 들 수 있다. 김도남은 읽기 교육이 읽기 밭을 긍정적으로 바라보고, 기존의 읽기 밭을 다양하게 가르치고, 여기서 진화된 밭을 통해 새로운 읽기 문화에 대응할 수 있게 해야 한다고 보았다.³¹⁾

이렇듯 문학 작품 자체를 밭으로, 그리고 그것을 대하는 방식 또한 밭으로 본다면 고전문학을 콘텐츠화하는 것과 고전문학을 교육하는 것은

28) Richard Dawkins, 앞의 책, 367-368쪽; Susan J. Blackmore, 앞의 책, 130쪽.

29) 도킨스에 따르면 그리하여 유전에 의하지 않고도 종교와 언어, 각종 믿음과 사상이 오래도록 이어지고 있는 것이다. (Richard Dawkins, 앞의 책, 374쪽.)

30) 서명석, 『명심보감의 교육적 의의』, 『교육철학』 53집, 한국교육철학회, 2014.

31) 김도남, 『읽기 밭과 읽기 교육』, 『독서연구』 46집, 한국독서학회, 2018.

모두 밈에 대한 계승과 창발이라는 공통적인 특징을 지닌다. 그리고 이 행위가 성공적으로 이어지기 위해서는 더 많은 영향력을 발휘해야 하고, 그 과정에서 새로움이 계속해서 나타나야 한다. 이 지점에서 우리는 ‘잘된 콘텐츠화’와 ‘잘된 교육’이 동시에 갖추어야 할 요건을 통찰하게 된다. 그것은 콘텐츠화나 교육의 대상, 즉 모방의 대상을 오늘날에 모방할 만한 것으로 잘 선택했는지, 이 모방이 모방으로서 보일 것임을 객관적인 시각에서 확인할 수 있는지, 모방 자체를 잘 수행했는지이다.

이를 고전문학을 콘텐츠화하는 경우로 풀어 쓰면, 기반이 되는 고전문학의 일부나 전체를 오늘날에 발견되는 무언가와 같거나 비슷하다는 점을 포착하여 그것에 호소하기 위해 콘텐츠화를 하였는지, 콘텐츠화의 산물과 기반이 된 고전문학이 서로 밀접한 관련이 있다는 것이 객관적으로 파악되는지, 고전문학 작품의 특성을 충실히 드러내는 콘텐츠화 작업을 수행하였는지가 요건이 된다. 고전문학을 교육하는 경우로 풀어 쓰면, 작품에서 배울 만한 교육 내용이 오늘날 해결해야 할 문제나 알아야 할 문제와 접점이 있는지, 고전문학 작품의 요소들이 교육 내용으로 유관하게 변환되었는지가 객관적으로 파악되는지, 고전문학 작품의 특성을 충실히 안내하는 교육을 수행하였는지가 요건이 된다. 그리고 최종적으로 이러한 요건은 ‘충실성’, ‘다산성’, ‘긴 수명’을 자랑하는 방향으로 나아가야 할 것이다.

물론 이에 대하여 반론이 제기될 수 있다. 무엇보다 ‘충실성’을 둘러싸고 이견이 있을 수 있다. 우선 문화콘텐츠 분야의 입장에서는 ‘충실성’ 원칙이 콘텐츠화의 요건에 포함되는 것에 대해 부정적인 의견도 있다. 린다 허천은 “각색은 맹목적 복사 행위가 아니”라 “차이를 동반한 반복”이라고 하며, 원작에 대한 충실성을 판단 기준으로 삼는 것을 경계했다.³²⁾ 원작과는 일정한 세계만 공유하는 ‘크로스미디어 스토리텔링’에는

32) Linda Hutcheon, 손종흠 외 역, 『각색 이론의 모든 것』, 서울:엘피, 2017, 76쪽, 289쪽.

충실성 원칙이 적용되기 어렵고, 충실성을 따르다 보면 다양한 각색 시도를 차단하거나 각색의 범위를 좁힐 우려가 있기 때문이다. 고전문학 교육의 입장에서도 ‘주체적 해석’과 ‘상상력’을 중시하는 문학교육 전체의 기초에 충실성 원칙이 방해가 될 여지가 있다. 고전문학의 현재화를 고려한다면 원전에 변형을 가하는 수용자의 자유와 상상력을 존중할 필요가 큰 것도 사실이다.

그러나 유지와 변형을 막론하고 선택의 대상은 원전 자체이며 주목되는 것도 원전이 지니는 고유의 특성이다. 그러니 왜 굳이 그 특성이 선택되었는가를 고찰함으로써 우리는 지속적인 생산을 꾀할 수 있다. 변형의 방법은 무궁무진하나 시대 변화와 기술 발전에 의존적이기에 이에 초점을 두면 고전문학의 역할이 그때그때 출현하는 콘텐츠를 팔로우업하는 것에 국한된다. 하지만 원전 고유의 특성에 주목하여 그 매력을 소개하는 일은 이미 존재하는 고전문학의 특징을 심층적으로 보아내는 일 이므로 고전문학이 한층 적극적인 기여를 할 수 있다. 교육의 국면에서도 ‘오래도록 살아남아 사람들에게 영향을 주는 것의 속성’이 무엇인지를 탐구하게 하여 매력적인 콘텐츠 생산자로서의 능력을 기르는 데 도움을 줄 수 있다.

각색 이론을 정리한 린다 허천도 수명, 다산성, 충실성 순으로 중요성을 부여하긴 했으나, 각색을 각색으로서 체험하기 위해서는 기존 형태를 인식할 수 있어야 한다고 하며 모방과 복제의 필요성을 인정하였다. ‘밈’의 재미도 내가 알고 있는 것을 상기시켜주는 것, 내가 알고 있는 것이 이렇게 바뀌었다는 데 신선함을 느끼는 것에 있다. 융복합이라는 것도 보다 신선한 조합을 만들어내는 기제이기에 변형과 더 친연성이 있기는 하나, 그것의 효과를 풍부하게 누리기 위해서는 충실성에 대한 고려가 필요하다.

기실 밈이 지향하는 충실성은 자유를 제약하는 충실성이 아니라, 본래 그 자신이 가지고 있는 속성을 충분히 상기시키는 차원의 충실성이다.

이는 단지 내용이 상세하게 드러나 있는지의 여부로 판단되는 것이 아니라, 그 내용을 떠올릴 수 있는 단서를 사용하였는지의 여부로 판단할 수 있는 것이다. 앞서 밈의 특징에 ‘형태와 세부사항이 복사된다는 특징’과 ‘모든 행동이 아니라 일부만이 성공리에 복사된다는 특징’이 공존하는 이유도 여기에 있다. 뇌를 안정적으로 차지해야 훌륭한 밈이라는 점을 볼 때 밈의 충실도는 ‘잘 기억되게/기억나게’ 하여 머릿속에 충실히 떠오르는 것에서 찾아야 하지, 밈 내용의 충실성에서 찾는 게 아니라는 것이다. 밈이 생명력을 지속해온 본질적인 근원이 ‘모방된 것 자체’라는 점을 생각하면 이에 대한 의식을 하지 않을 수 없다.

모파상은 『뻬에르와 장』의 서두에 붙인 『소설』이라는 글에서 독창성에 대한 지론을 편 바 있다. 그는 “모든 것 속에는 아직 답사자의 발길이 미치지 않은 곳이 있기 마련”이라고 하며, “활활 타오르는 불을, 그리고 평원의 나무를 묘사하려면 그 불과 그 나무가 더는 다른 그 어떤 나무와도, 그리고 다른 그 어떤 불과도 닮아 보이지 않을 때까지 그 불과 그 나무 앞에 머무르자”라고 제안하였다. 왜냐하면 “바로 그러한 방식으로 독창성을 갖추게 되”기 때문이다.³³⁾ 이는 충실한 관찰이 모방과 복제를 위한 것만이 아니라 독창성을 향한 중요한 과정일 수 있음을 시사한다.

이상에서 살핀 ‘밈’의 속성은 문화콘텐츠 분야와 고전문학 교육이 지닌 공동의 과제인 ‘원전에 대한 충실성’ 문제에 대해 하나의 답변을 내려 줄 수 있다. 그 답변이란 ‘전달의 충실함보다는 환기의 충실함’에 호소해야 한다는 것이다. 사람들의 호기심을 사고 원전에 대한 궁금증을 유발하여 고전문학의 본래 형태에까지 관심을 기울이게 함으로써 밈은 충실성을 성취할 수 있다.

2. 고전문학과 문화콘텐츠의 상호 협력과 ‘밈’을 통한 교육

앞 절에서 충실성의 개념을 검토함으로써 모방과 창조성이 배치되는

33) Guy de Maupassant, 정혜용 역, 『뻬에르와 장』, 파주:창비, 2012, 26-27쪽.

것이 아니며, 충실성의 성취에는 여러 가지 길이 있음을 살펴보았다. 고전문학을 충실하게 콘텐츠화하는 방법에는 그 내용을 있는 그대로 구현하는 것 외에 내용을 풍부하게 떠올리도록 하는 것도 있으며 그로부터 창조성이 탄생되기도 한다는 것이다. 이렇게 관점을 넓힐 때 고정된 옛 문화의 산물로 고전문학을 바라보는 시각과 가변적인 현대의 산업적 산물로 문화콘텐츠를 바라보는 시각도 재고될 수 있다.

본 연구에서는 이상의 논의를 토대로 이미 존재하는 내용에 대해 신선한 방식으로 상기시키는 것이 고전문학과 문화콘텐츠의 상호 협력을 촉진하며 융복합교육의 방법으로서도 가치를 지닌다고 본다. ‘뭍’이 일종의 문화 원형이라는 점을 생각하면 고전문학 작품을 기반으로 한 문화콘텐츠의 계보는 고전문학 작품이라는 뭍이 그 자체의 생명력을 유지하는 가운데 문화콘텐츠의 형태로 영향력을 확장해 온 역사라 할 수 있다. 그 가운데에서 고전문학 작품 자체의 실체나 속성이 계속해서 뭍으로서 유지되는 경우도 있는가 하면, 문화콘텐츠로 탈바꿈하면서 향유자에 의한 활동이 강조되어 본래의 모습과 거리가 멀어져 보이는 경우도 있다. 그러나 이는 유전자 이어받기의 꼬트머리에 있는 우리들이 언제나 우리의 조상을 상기하며 살지 않듯이, 뭍 이어받기의 꼬트머리에 있는 문화콘텐츠가 자신의 원전에 대해 늘 인식하고 있지 않은 것과 마찬가지로이다. 중요한 것은 적절한 자극이 주어졌을 때 본래의 형태를 떠올리거나 관심을 가지게 만들 수 있느냐이다. 그럴 수 있다면 본래의 모습은 잊혀지거나 버려진 것이 아니다.

매력적인 장치를 통해 충실성을 확보하는 뭍은 오래도록 노출되어 잘 알려진 내용에 대해서는 쉽게 상기시키고, 그 내용을 넘어선 것에 대해서는 더 알고 싶게 자극하여 풍부한 앎과 향유를 추구하게 만드는 뭍이다. 이러한 뭍의 대표적인 사례로 판소리 수궁가를 콘텐츠화한 <범 내려온다>를 들 수 있다. 이 콘텐츠로 인기를 끈 ‘이날치’가 신선함을 자아내면서도 판소리에 대한 관심을 이끌어낸 기제를 분석한 연구³⁴⁾에 따르

면, 이날치를 기획한 장영규는 “판소리라는 게 음악이 아니라 문학”이라는 시각에서 작업을 시작하며 선율 중심의 서양 음악을 따라가지 않겠다는 기초를 내세웠다고 한다. 그리하여 서양 음악의 익숙한 리듬 대신 판소리의 핵심적 구성 원리인 ‘장단’을 베이스와 드럼으로 구현해 냈다는 것이다. 이는 ‘다름’에 대한 명확한 이해가 콘텐츠화에 선행되었다는 증거로 볼 수 있을 것이다.

이 연구에서는 이날치의 공연이 처음에 노래보다는 춤 때문에 인기를 끌게 된 것에도 주목하였다. 판소리에서는 발림이 창(노래)에 비해 존재감이 크지 않은데, 이날치의 공연에서는 존재감이 큰 ‘춤’을 선보임으로써 이목을 집중시킨 것을 눈여겨 보았다. 사실 판소리 사설을 그대로 사용한 노랫말은 어렵고 낯설어서 접근성을 떨어뜨리는 요인인데, 춤이 인기를 끌며 따라 사람들이 자신의 몸을 움직이는 노래에 관심을 갖게 되었다는 것이다. 또 이러한 관심에 대해 응답하듯 판소리 전문가들의 노랫말 안내 콘텐츠들이 쏟아짐에 따라 최종적으로는 판소리 자체에 대한 관심이 극대화되었다는 분석도 이루어졌다.

이상의 분석을 참고하면 ‘잘된 밈’이 지니는 파급력이 고전문학의 다름을 있는 그대로 받아들이게 하고 즐기게 함을 통찰케 된다. 그러나 잘된 밈을 창출하는 것은 의도적으로 할 수 있는 일이 아니다. 범위가 넓고 가변적인 사회의 지지를 받아야 하는 일이고 아무리 창의적이고 적절한 시도라 하더라도 지금이 아닌 훗날 인정되기도 하기 때문이다. 따라서 보다 현실적으로는 고전문학 작품들이나 관련 현상들에 대해서 ‘밈’의 역사로서 폭넓게 바라보는 관점이 필요하다. 2장에서도 언급한 것처럼 밈은 향유자들의 능동적인 활동 외에 ‘여태 생존해 온 비결’이 중요한 개념이다. 우리는 이에 주목하여 고전문학과 문화콘텐츠의 간극을 활용할 필요가 있다.

34) 임형택, 『이날치의 고전 현재화와 그 참여문화의 스토리텔링』, 『온지논총』 68집, 온지학회, 2021.

이를 위해 본 연구에서 제안하는 교육 활동들로는 다음과 같은 것들이 있다.

첫째, 일반적인 뭍의 개념과 속성에 비추어 고전문학이 ‘뭍’이 될 수 있음을 이해하는 활동이다. 오늘날까지 회자되고 교육되기까지 하는 고전문학 작품은 인기를 이유로 혹은 교육적 가치를 이유로 살아남은 문화적 산물이다. 그 점에 주목하여 시대별로 각광받은 고전문학 장르나 작품이 무엇이었는지, 이에 대한 사회적 호응의 부침은 어떠한 통시적 궤적을 그려 왔는지를 가늠할 수 있다. 이는 문학의 본질 및 문학사와 관련된 교육과정의 성취기준³⁵⁾과 연계하여 기존의 문학교육을 풍부하게 할 수 있는 활동이 되며, 이를 통해 문학사를 ‘사회적으로 선택된 문학 뭍의 역사’로 재개념화할 수도 있다.

둘째, 일반적인 뭍으로서 고전문학 작품이 어떠한 양상으로 회자되고 기억되는지를 사례를 통해 검토하는 활동이다. 고전문학 작품은 그 제목으로도, 작가로도, 등장인물이나 표현으로도, 작품이 생산된 시대적 배경이나 작품의 주된 속성 등으로도 일컬어진다. 그만큼 다양한 층위의 특성을 지니며, 이 중 일부 또는 전체가 상기된다. 예컨대 『홍길동전』의 주인공인 ‘홍길동’이라는 이름은 능력과 신분이 불일치한 영웅의 대명사로나, 관공서에서 작성해야 하는 문서의 작성자명 예시로나 누누이 호명되어 왔다는 점에서 뭍이라 할 수 있다. ‘호부호형(呼父呼兄)’이 불가한 처지를 슬퍼하는 작중 길동의 말은 정체성을 부정당하는 상황을 진지하게 든 장난스럽게든 나타내는 데 자주 활용되어 왔다는 점에서 역시 뭍이라 할 수 있다. ‘동에 번쩍 서에 번쩍’하는 길동의 행동적 특징도 움직임

35) 고등학교 1학년의 국어과 교육과정 문학 영역 성취기준에서 활용할 만한 성취기준은 다음과 같다. (교육부, 『국어과 교육과정』, 교육부 고시 제2015-74호 별책 5, 2015, 66쪽.)

[10국05-01] 문학 작품은 구성 요소들과 전체가 유기적 관계를 맺고 있는 구조물임을 이해하고 문학 활동을 한다.

[10국05-02] 갈래의 특성에 따른 형상화 방법을 중심으로 작품을 감상한다.

[10국05-03] 문학사의 흐름을 고려하여 대표적인 한국 문학 작품을 감상한다.

이 빠르고 활발한 사람이나 현상을 표현하는 데 즐겨 사용되어 온 밈이라 할 수 있다. 이렇게 고전문학의 등장인물과 그의 대사, 그가 지닌 속성, 그가 처한 공간 등은 다양한 층위에서 고전문학과 관련된 밈으로서 존재한다. 이에 대해 인식하는 것은 고전문학이 매우 다양한 형태로 우리의 삶에 스며들어 있음을 체감케 하여 고전문학이 밈으로서 지니는 영향력을 일깨운다.

셋째, 다양한 층위의 고전문학 밈이 오늘날의 문화콘텐츠를 통해서 어떻게 나타나는지를 사례를 통해 검토하는 활동이다. 원 소스 멀티 유즈(OSMU)의 기조 아래 고전문학은 콘텐츠의 원전으로 활용되며 그 양상은 상당히 다채롭다. 린다 허천이 말한 ‘전위(transposition)’, ‘창조(creation)’, ‘확장(extension)’³⁶⁾이나 루이스 자네티가 말한 ‘자유로운(loose) 각색’, ‘충실한(faithful) 각색’, ‘축자적(literal) 각색’³⁷⁾ 등 변형의 정도에 따른 분류는 다양하나, 중요한 것은 표면적인 변형의 정도와는 별개로 존재하는 생명력이다. 2017년 방영된 드라마 <역적: 백성을 훔친 도적>의 사례를 보면, 이 콘텐츠에서는 『홍길동전』의 주인공인 ‘홍길동’을 등장시키면서도 소설 속 인물이 아닌 실존 인물 홍길동의 삶을 재구하겠다는 목표를 내세운다. 한편으로 이는 『홍길동전』이라는 고전문학 밈을 기대한 향유자들에게는 낯설거나 신선한, 그래서 ‘밈’으로 볼 수 없는 문화콘텐츠로도 보인다. 하지만 이 드라마를 통해 우리는 노비의 아들이지만 불합리하고 폭력적인 권력자의 횡포에 분노하고 저항하는 ‘홍길동’의 모습을 볼 수 있고, 이를 통해 우리가 알던 소설 속 ‘홍길동’ 밈과의 유사성을 발견할 수 있다. 그리고 변형의 기조에도 불구하고 유지된 이러한 익숙한 것에서부터 깨달음을 얻을 수 있다. 그것은 예나 지금이나 우리가 호응하는 문화적 산물에는 공통적으로 ‘신분과 능력의 불일치에 따른 불우감’과 ‘권력자의 횡포에 대한 저항’이 자리한다는 것이다.

36) Linda Hutcheon, 앞의 책, 55쪽.

37) Louis D. Giannetti, 박만준 외 역, 『영화의 이해』, 서울:K-books, 2017, 451쪽.

이렇게 ‘땀’을 중심으로 고전문학과 문화콘텐츠의 간극은 새로이 이해될 수 있다.

넷째, 인터넷 땀처럼 능동성이 두드러지고 복합 양식의 동원이 활발한 땀으로 고전문학 땀이 탈바꿈한 사례를 확인하거나, 그렇게 만들어 보는 활동이다. 인터넷 땀은 일반적인 땀에 비해 향유자의 적극적인 개입과 참여 비중이 높지만, 여기서도 관건은 ‘살아남아 각광받는 대상’에 열광하며 각자 나름의 개성을 보태어 나가는 것이다. 이를테면 2002년 방영된 드라마 <야인시대>는 주인공 ‘김두한’의 ‘사딸라’ 땀으로 뒤늦은 유명세를 얻은 바 있다. 사딸라 땀은 미군과의 협상 테이블에서 우리나라 노동자들의 임금을 4달러로 올려 달라며 막무가내 주장을 하는 김두한의 모습을 담은 비디오 클립 땀이다. 협상의 과정이 너무나 단순하게 그려져 있어 개연성 면에서는 결함이 큰 장면이지만, 향유자들에게 어처구니 없는 감정을 느끼게 하고 웃음을 자아낸다는 점에서 즐거움을 주는 땀이다.

이런 땀은 오늘날의 우리만이 특별히 즐기는 땀으로 보이지만, 사실 이러한 땀이 주는 쾌감은 고전문학에서도 경험 가능한 것이다. 예컨대 『홍길동전』에도 불리한 상황에서 대담한 독심으로 상황을 타개해 나가며 자신에게 유리한 결과를 이끌어 내는 모습이 발견된다. ‘홍길동’은 자신을 잡으려 온 나라가 혈안이 된 상황에서 병조판서 벼슬을 요구하는 대담함과, 벼슬을 미끼로 자신을 잡으려는 왕과 대신들 앞에 직접 나서서 자신의 요구를 관철하는 독심을 보인다. 그러면서도 목적을 달성하고는 도술로 자취를 감추어 자신에게 유리한 결과만을 취하는 모습도 보인다. 이 모습은 물론 표면적으로는 사딸라 땀과 직접적인 연관성이 없으나, 각각에 내재된 특징이 예로부터 지금까지 줄곧 흥미롭게 여겨져 오고 있다는 점에는 주목해 볼 만하다.³⁸⁾ 우리는 왜 이렇게 무모한 영웅

38) 이러한 관점은 ‘원형(archetype)’이나 ‘모티프(motif)’의 계승 및 변형과도 관련지어 설명할 수 있다. 이를테면 『홍길동전』은 그 원형을 아기장수 전설에서 찾을

들을, 어처구니 없을 정도로 도전적인 영웅들을 좋아하는가? 그 영웅들은 왜 우리의 기억에 오래도록 남는가? 이에 대한 다양한 생각과 반응들은 향유자들에게 새로운 인터넷 밈의 창조 욕구를 자극할 수 있다. 오늘날의 밈을 고전문학의 밈과 관련지어 이해하거나, 고전문학에 오늘날 밈의 포맷을 적용시켜 색다른 유희거리를 만드는 활동 등도 이러한 기제를 통해 가능해진다.

이상의 활동들은 모두 과거와 현재를, 개인과 집단을, 다양한 양식들 사이를 이음으로써 새로운 이해와 생산을 도모하므로 융복합교육의 내용으로서 가치가 있다. 이를 관통하는 개념인 ‘밈’은 우리가 흔히 생각하듯 일시적인 유행이나 놀잇거리로 그치지 않는다. ‘밈’은 우리가 지나는 가벼운 마음과는 별개로 몹시 유구한 호흡으로 다음 세대를 겨냥하고 있다. 우리는 우리가 장악하고 있는 이 순간에 몰두하여 밈의 위력에 대해서는 가벼이 취급하고 있지만, 밈은 우리보다도 더 길게, 더 영향력 있게 존재해 왔고 앞으로도 존재할 것이다. 이를 감안하면 밈을 소비하기 보다는 그것이 지니는 힘을 거리를 두고 바라보면서 ‘살아남는 것의 특성’을 파악하는 것이 보다 창의적이고 문제 해결적인 태도일 것이라 본다.

때 아기장수 유형의 설화들과 폭넓은 관련성이 확보되며 ‘비극적으로 탄생한 영웅’이 밈으로서 지니는 유구함 또한 한층 강조된다. ‘겨드랑이의 날개’ 모티프의 비극적이고 반체제적인 성격이 아기장수 전설의 다양한 변이형 및 『홍길동전』의 화소에 공통적으로 드러난다는 분석은 임철호, 『아기장수설화의 전승과 변이 : 아기장수설화와 홍길동전(1)』, 『구비문학연구』 3집, 한국구비문학학회, 1996; 임철호, 『아기장수설화의 전승과 변이 : 아기장수설화와 홍길동전(2)』, 『구비문학연구』 4집, 한국구비문학학회, 1997; 유병환, 『아기장수설화와 「홍길동전」의 진화론적 관점 - 화소분열 양상과 의미 구체화』, 『한어문교육』 33집, 한국언어문학교육학회, 2015 등을 참고할 수 있다. 한편 아기장수 전설은 오늘날의 문화콘텐츠로도 그 생명력이 이어지고 있는데, 예컨대 심우장은 영화 <마녀>가 아기장수 전설과 친연성이 있다고 분석한 바 있다. (심우장, 『영화 <마녀>를 통해 본 아기장수 전설의 현재적 의의』, 『국문학연구』 43집, 국문학회, 2021.)

IV. 결론

지금까지 ‘밈’ 개념을 중심으로 융복합교육을 지향하는 차원에서 고전문학과 문화콘텐츠가 어떻게 협력할 수 있을지를 살펴보았다. 문화콘텐츠의 활발한 활용에 힘입어 융복합교육의 기조에 힘이 실리고 고전문학교육도 보다 쉽고 재미있게 이루어질 환경이 조성되었지만, 문화콘텐츠와 고전문학 교육 사이에는 좁히기 힘든 거리가 존재했다. 문화콘텐츠가 원전에 대해 가지는 원심성이 고전문학 교육을 흥미롭게도 만들지만 한편으로는 불충분하게 만들었기 때문이다.

본 연구에서는 이러한 딜레마를 ‘밈’이 극복해줄 수 있다고 보았다. 고전문학을 고정된 형태의 옛 문화의 산물로 바라보는 것이 아니라 그 자체로 사회의 선택을 받으며 생존해 온 밈, 때로는 문화콘텐츠를 이용해 색다른 모습으로 탈바꿈하면서 그 속에 특정한 문화 요소를 줄곧 담지한 밈으로 바라보는 것이 융복합교육의 기조에도 부합하기 때문이다.

이상의 관점을 바탕으로 고전문학과 문화콘텐츠가 어떠한 방식으로 상호 협력할 수 있고 관련하여 어떠한 교육적 활동이 가능할지 또한 모색해 보았다. 이때 강조한 것은 새로움만이 창의성이 아니며 충실한 모방은 신선한 변형과 공존할 수 있다는 것이었다. 창의성이 발휘되기 위해서는 기존의 것이 필요하다는 칙센트미하이의 통찰을 ‘밈’의 ‘번짐 현상’은 효과적으로 보여준다. 고전문학을 기반으로 문화콘텐츠를 만들어내는 사람과 고전문학 교육을 받는 학습자는 이 번짐을 받아내거나 이어나가는 사람이라 할 수 있다. 고전문학의 생명력을 십분 활용하는 것이 문화콘텐츠 분야와 고전문학 교육이 공동으로 가지는 목표라고 할 때, 보다 효과적이고 생산적으로 그 번짐을 받아내고 이어나가는 태도를 확립시키는 것이 중요하다. 이를 위한 구체적인 방법을 보다 풍부한 사례로 체계화하는 것을 추후의 과제로 남겨 둔다.

참고문헌

- 교육부, 『국어과 교육과정』, 교육부 고시 제2015-74호 별책 5, 2015.
- _____, 『보도자료 : 2학기 학사운영 방안 - 단계적 등교확대를 통한 교육회복』, 2021.8.9.
- 권순궁, 『고전소설과 콘텐츠, 그 제작 양상과 개발의 전망』, 『우리 고전과 문화콘텐츠』, 파주:대학사, 2019.
- 김도남, 『읽기 밈과 읽기 교육』, 『독서연구』 46집, 한국독서학회, 2018, 237-272쪽.
- 김수철 · 강정수, 『케이팝에서의 트랜스미디어 전략에 대한 고찰』, 『언론정보연구』 50집, 2013, 84-120쪽.
- 김종철, 『문학교육의 문화론적 관점』, 『국문학과 문화』, 한국고전문학회, 2001, 85-102쪽.
- 김형숙, 박미진, 『창의성 담론으로 본 미술교육에의 적용 가능성 고찰』, 『미술교육논총』 28집, 한국미술교육학회, 2014, 123-159쪽.
- 박광길, 『인터넷 밈의 언어적 성격 고찰』, 『인문과학연구』 66집, 강원대학교 인문과학연구소, 2020, 5-26쪽.
- 박상천, 『“문화콘텐츠” 개념 정립을 위한 시론』, 『한국언어문화』 33집, 한국언어문화학회, 2007, 179-209쪽.
- 백민제, 『온택트(Ontact) 시대, 공연예술 산업의 온라인 플랫폼 활용에 관한 연구』, 『연기예술연구』 22-2집, 한국연기예술학회, 2021, 59-71쪽.
- 서명석, 『명심보감의 교육적 의의』, 『교육철학』 53집, 한국교육철학회, 2014, 53-77쪽.
- 손혜숙, 『대학 글쓰기에서의 패러디 글쓰기 교육방법 연구』, 『리터러시연구』 11집, 한국리터러시학회, 2015, 77-98쪽.
- 송팔성, 『한국고전문학교육 영상콘텐츠의 담론 유형별 활용 및 글쓰기

- 방안, 『고전문학과 교육』 14집, 한국고전문학교육학회, 2007, 147-181쪽.
- 신광철, 「워드/포스트 코로나 시대 문화콘텐츠 교육의 방향」, 『인문콘텐츠』 59집, 인문콘텐츠학회, 2020, 107-129쪽.
- 심우장, 「영화 <마녀>를 통해 본 아기장수 전설의 현재적 의의」, 『국문학연구』 43집, 국문학회, 2021, 343-380쪽.
- 염은열, 「고전문학의 교육적 대상화에 대한 연구 -문화론적 관점을 중심으로-」, 『고전문학과 교육』 30집, 한국고전문학교육학회, 2001, 182-203쪽.
- 우신영, 「팬데믹 시대, 문학교육 앞의 질문들에 대하여」, 『문학교육학』 71집, 한국문학교육학회, 2021, 43-69쪽.
- 유병환, 「아기장수설화와 「홍길동전」의 진화론적 관점 - 화소분열 양상과 의미 구체화」, 『한어문교육』 33집, 한국언어문학교육학회, 2015, 161-189쪽.
- 이현우, 「코로나19와 콘텐츠 이용: 변화와 전망 - 콘텐츠 이용자 조사 결과를 중심으로」, 『KOCCA포커스』 128호, 한국콘텐츠진흥원, 2020.8.
- 임철호, 「아기장수설화의 전승과 변이 : 아기장수설화와 홍길동전(1)」, 『구비문학연구』 3집, 한국구비문학회, 1996, 203-235쪽.
- _____, 「아기장수설화의 전승과 변이 : 아기장수설화와 홍길동전(2)」, 『구비문학연구』 4집, 한국구비문학회, 1997, 1-33쪽.
- 임형택, 「이날치의 고전 현재화와 그 참여문화의 스토리텔링」, 『은지논총』 68집, 은지학회, 2021, 269-303쪽.
- 정지우, 「무엇이 밍이 되는가」, 『릿터』 32호, 민음사, 2021.10/11, 14-18쪽.
- 지영은, 「밍의 대화로의 초대 - 인터넷-밍의 시각면과 상호행위」, 『독어교육』 91집, 한국독어독문학교육학회, 2021, 31-58쪽.

- 차운경 외, 『융복합교육의 이론과 실제』, 서울:학지사, 2014.
- 한명숙, 『포스트코로나 시대, 한국 동화의 도전 : 개성적 인물의 창조로
아동문학 펼치기』, 『아동문학평론』 45집, 아동문학평론사, 2020,
33-46쪽.
- Blackmore, Susan J., 김명남 역, 『밈』, 서울:바다출판사, 2010.
- Dawkin, Richard, 홍영남·이상임 역, 『이기적 유전자』, 서울:을유문화
사, 2016.
- Giannetti, Louis D., 박만준 외 역, 『영화의 이해』, 서울:K-books, 2017.
- Hutcheon, Linda, 손종흠 외 역, 『각색 이론의 모든 것』, 서울:엘피, 2017.
- Maupassant, Guy de, 정혜용 역, 『뻬에르와 장』, 파주:창비, 2012.
- Shifman, L., “An anatomy of Youtube meme”, *New Media & Society*
14(2), 2012, pp.187-203.
- Wiggins, B. E. & Bowers, G. B., “Memes as genre: A structural
analysis of the memescape”, *New Media & Society* 17(11),
2015, pp.1886-1906.

<Abstract>

Mutual Cooperation between Classical Literature and Cultural Contents using 'Meme' and Convergence Education

Jeong, Bo-Mi*

This study focuses on the concept of 'meme' in order to explore the cooperative relationship between the cultural contents field and classical literature education. A meme is a unit of cultural transmission that spreads rapidly and is fashionable as a total code. In addition, it has convergence characteristics in that integrates individuality to a place of social communication and has vitality regardless of time, aside from the multimodal characteristics of today's 'Internet-meme'. Based on the convergence characteristics that connects the individual and society, the past and the present, cultural contents make classical literature education a more active forum for communication.

In addition, memes provide an answer to the problem of 'fidelity to the original source' shared by the cultural contents field and classical literature education. Although there is room for conflict between classical literature education, which aims to provide a faithful understanding of classical literature, and cultural content that aims to be disruptive moving with the times, fidelity and freedom cannot be seen as conflicting because memes show creativity by reminding

* Hansung University

people of existing content in a fresh way. By appealing to the fidelity of evoking rather than fidelity of delivery, memes can be used as a driving force for discovering ‘hip’ in the past, as a help that makes people want to know more about classical literature.

Key Words: meme, classical literature, cultural contents, convergence education, fidelity

■ 논문접수 : 2021년 12월 10일

■ 심사완료 : 2021년 12월 19일

■ 게재확정 : 2021년 12월 24일

