

국 | 제 | 언 | 어 | 인 | 문 | 학 | 회  
2022 학술대회 발표논문집

<http://www.inahsl.or.kr>



인 문 언 어  
Lingua Humanitatis

# “기술시대, 언어학과 문학”

일 시 : 2022년 11월 12일(토) 13:00 ~ 17:40

장 소 : 수원대학교 아마랜스홀 202, 203호

주 제 : <기술시대, 언어학과 문학>

주 최 : 국제언어인문학회 · 수원대학교

INTERNATIONAL ASSOCIATION FOR  
HUMANISTIC STUDIES IN LANGUAGE



# 2022 국제언어인문학회 학술대회

## 모시는 글

존경하는 선생님들께,

11월 12일(토) 수원대학교 융합문화예술대학 아마랜스홀에서 개최 예정인 2022년 국제언어인문학회의 정기학술대회에 선생님들을 초대합니다.

이번 2022년도 정기학술대회의 주제는 <기술시대, 언어학과 문학>입니다. 새롭게 발전·변화하는 사회적 환경에서 인문학의 두 축인 언어학과 문학의 변화를 읽어보고자 합니다. 인문학은 역사적으로 미학의 발달과 함께 시대적 욕구에 맞추어 지나간 변화를 담아왔습니다. 현대에 들어서며 과학으로 대표되는 기술 문화의 발전은 우리에게 익숙했던 전통적 인문학의 위상에 적지 않은 변화를 가져왔다고 할 수 있습니다. 본 학술대회는 이러한 인문학적 환경의 변화에 따른 언어학과 문학 그리고 교육에 이르기까지의 변화를 함께 탐구하고 성찰해보고자 자리를 마련하였습니다.

학회에 앞서 선생님들의 많은 성원과 참석 부탁드립니다. 코로나 상황에 항상 건강 유의하시기를 기원합니다. 감사합니다!

2022년 11월  
국제언어인문학회 회장 양기찬

## 학술대회 일정

시간	세부 일정	
13:00~ 13:30	등록	
13:30~ 13:50	학회 총회	사회자: 김민채 (경희대)
13:50~ 14:00	<개회사> : 양기찬 (국제언어인문학회 회장)	
<b>1부</b>		
14:00~ 14:40	<발표1> 서나영 (평택대) <포스트 팬데믹과 뉴노멀 시대의 연극 교육: 문제점과 대안> [토론: 정아름 (한국예술종합학교)]	사회자: 최석훈 (서울 시립대)
14:40~ 15:20	<발표2> 김종완 (전북대) <ASMR 자극을 이용한 정서 형용사 유사성 비교> [토론: 채행석 (KT)]	
15:20~ 15:40	휴식	

2부

<p>15:40~ 16:20</p>	<p>&lt;발표3&gt; 손현정 (연세대) &lt;언어학 교육과 디지털 도구 활용&gt; [토론: 이현주 (인천대)]</p>	<p>사회자: 전미경 (명지대)</p>
<p>16:20~ 17:00</p>	<p>&lt;발표4&gt; 김형엽 (고려대)·이동훈 (고려대) &lt;TOEIC Part 2 문항에 반영된 격조 고찰- Brown&amp;Levinson의 체면 위협 행위와 Leech의 가치 거래 개념의 비교를 중심으로&gt; [토론: 이재연 (고려대)]</p>	
<p>17:00~ 17:30</p>	<p>종합토론</p>	
<p>17:30~ 17:40</p>	<p>폐회</p>	

# 목 차

## 논문발표 I

- 포스트 팬데믹과 뉴노멀 시대의 연극 교육: 문제점과 대안 ..... 8  
서나영 (평택대)

## 논문발표 II

- ASMR 자극을 이용한 정서 형용사와 유사성 비교 ..... 35  
김종완 (전북대)

## 논문발표 III

- 언어학 교육과 디지털 도구 활용 ..... 46  
손현정 (연세대)

## 논문발표 IV

- TOEIC Part 2 문항에 반영된 격조 고찰- Brown&Levinson의  
체면 위협 행위와 Leech의 가치 거래 개념의 비교를 중심으로 ... 59  
김형엽 (고려대)·이동훈 (고려대)

## 투고 안내

- Call for Papers ..... 69  
학회지『인문언어』투고 요령 ..... 70  
논문심사 방침 ..... 74  
연구윤리규정 ..... 75



발표 논문 1

**포스트 팬데믹과 뉴노멀 시대의 연극 교육:  
문제점과 대안**

서나영 (평택대학교)



## 포스트 팬데믹과 뉴노멀 시대의 연극 교육: 문제점과 대안

평택대학교 서 나 영

### <차 례>

1. 서론 : 포스트 코로나 시대, 길을 잃은 연극교육
2. 코로나 이후 연극 교육 현장-비대면 수업의 경험
3. 변화를 요구하는 연극 교육
  - (1) 연기 교육 중심의 연극 교육
  - (2) 현장과 분리 된 연극 교육
  - (3) 연극 교육의 '교육 목표' 상실
4. 수요자 중심 예술 교육으로의 전환
  - (1) 렉처 퍼포먼스(lecture performance)를 통해 본 예술 교육의 변화
  - (2) 연극과 테크놀러지 : 기술 발전에 따른 연극 교육의 변화
  - (3) 연극과 다양성 : 인종, 젠더, 환경, 장애를 마주하는 연극 교육
5. 체계적인 연극 교육 시스템 확립
  - (1) 교육자를 훈련하는 연극 교육
  - (2) 시스템 확립을 위한 교육 행정
6. 결론 : 질문하는 연극, 대답하는 교육

\*\* 이 발제문은 위 필자의 논문 전체의 흐름에서 학회 주제에 맞는 4-(1)절과 4-(2)절의 내용을 중심으로 편집, 발제한 글임을 밝힌다. 또한 4-(1)절의 내용은 2022년 한국연극교육학회 춘계학술대회의 발표문을 다듬은 것임을 밝혀둔다.

## 1. 서론 : 포스트 코로나 시대, 길을 잃은 연극교육

코로나로 인한 급작스러운 변화가 코로나 이후의 세계를 재편하고 있다. 전 세계가 정치, 경제, 사회, 문화 모든 방면에서 다함께 직면했던 ‘팬데믹(pandemic)’<sup>1)</sup>이다. 공연예술계에서도 멈춤 상태가 길어졌고 ‘회복’의 추세와 함께 ‘변화’의 요구가 절실했다. 현장의 충격도 충격이지만 연극 교육계의 혼돈도 그 어느 때보다 컸다. 2020년 1학기는 대학의 다른 모든 학과도 그러했겠지만 실기 교육, 특히 협동 작업을 위주로 진행된 연극 교육은 매번 바뀌는 위기 단계에 맞춰 나가며 고전했다. 2020년 2학기부터 지금 2021년 1학기에는 어느 정도 준비된 상황에서 각 대학별로 전략을 가지고 비대면 수업과 대면 수업을 병행하며 대응해나가고 있다. 수업뿐만 아니라 철저히 대면 방식으로 이루어진 연기 전공 학생들의 입시 역시 동영상 심사가 적극적으로 도입되면서 심사 기준과 입시 전형도 급격하게 변화되고 있다. 코로나 상황이 거의 마무리된 2022년 2학기의 상황에서는 모든 수업이 대면으로 회복되었지만 입시는 여전히 동영상 심사가 지속되고 있다.<sup>2)</sup>

이미 포스트 코로나 사회가 그 이전 사회로 복귀할 수 없음을 많은 전문가들이 진단했으며 이는 ‘뉴 노멀(new normal)<sup>3)</sup>’의 사회가 도래하고 있음을 말하고 있다. 감염병의 시대는 디지털 콘텐츠로 연결되는 사회를 더 빨리 가져왔다. 또한 전 세계는 하나로 연결되었음을 확인시켜주며 동시에 계급 문제를 폭발시켰다. 슬라보예 지젝은 코로나 이후의 세계를 두고 ‘일상으로 다시 돌아갈 길은 없고, 새로운 일상이 옛 우리 삶의 잔해들로부터 만들어지거나, 이미 조짐이 선명하게 보이는 새로운 야만에 접어들게’ 될 것이라 말한다.<sup>4)</sup> 뿐만 아니다. 코로나는 교육과 예술의 문제에 있어도 예견되어 있었지만 실현되지 않았던 많은 변화들을 급작스럽게 앞당겼다. 한동안 학교와 극장은 문을 닫았다. 이런 변화 앞에서 연극 교육의 문제점을 진단하고 미래 사회를 논의하는 토론의 장은 간절하다. 코로나 바이러스로 인한 감염병이 시작되고 3년 다 되어가는 지금, 여전히 변화의 시기를 겪고 있는 연극 교육의 문제를 논의하고 여러 가지 대안을 마련해 보는 일은 절대적으로 시급한 일이다. 따라서 본 논문에서는 기존의 대학 연극 교육의 실태를 점검하고 코로나 이후 진행된 연극 교육에 관한 논

1) 감염병의 세계적 대유행을 가리키는 말이다. 인류는 14세기 유럽의 흑사병 이후로도 이러한 팬데믹을 주기적으로 겪어왔다. 슬라보예 지젝·이택광, 『포스트 코로나 뉴노멀』, 비전 CNF, 2020, 67쪽.

2) 연기 전공 학생들의 입시는 코로나 이전에는 한 번도 동영상으로 진행되지 않았지만 코로나 시기를 겪으며 동영상으로 대체되었다가 2023학년도 신입생을 선발하는 상황에서도 이전으로 돌아가지 않고 1차-2차로 나누어 입시를 진행하는 대부분의 학교에서 1차 전형은 동영상으로 대체하였다. 이는 코로나 재유행의 위험을 고려한 상황도 있겠으나 대규모 (대략 1000명 이상) 학생들의 실기 고사를 진행해야 하는 학교의 입장에서는 효율성을 고려했기 때문으로 짐작된다.

3) ‘시대의 변화에 따라 새롭게 부상하는 표준’이 되는 것을 말한다. 즉 코로나 이전의 ‘가치와 표준은 이제 무의미’해졌다고 해도 과언이 아니다. 사회가 지향하는 표준이 정치, 경제, 사회, 철학, 문화 등 다방면에서 변화하고 있다. 위의 책, 17쪽, 91쪽.

4) 슬라보예 지젝, 『팬데믹 패닉』, (주)북하우스 퍼블리셔스, 2020, 20쪽.

의들을 검토하여 포스트 코로나 시대를 만들어 가는데 연극 교육에 반드시 필요한 사안들을 논의하고자 한다.

## 2. 코로나 이후 연극 교육 현장-비대면 수업의 경험

연극 교육을 담당하는 대표적인 전문인 양성 기관인 대학은 지난 1년 어떻게 지내왔을까? 코로나 이후 대학 연극 교육의 가장 큰 문제점은 교육을 이끌어 가고 있는 교수자(敎授者)들의 혼란이다. 이론 수업의 교수자들과는 달리 실기 수업을 진행하는 교수자들은 실기수업에 있어 ‘대면’이라는 가장 중요한 특징을 뺏겨버렸고 갑자기 닥친 변화로 모두 ‘혼란’의 상태에 놓여있었다. 그동안 예술 교육, 혹은 대학 교육 전반에 걸쳐 미래 사회의 변화를 예견하고 준비해왔으나 속도에 있어 급작스러웠던 것이 사실이다.<sup>5)</sup> 교수자들의 이런 혼란은 미래에 대한 불확실성에서 오는 두려움으로 확장된다. 코로나로 인한 전 세계의 변화는 여전히 진행 중이다. 따라서 이 커다란 변화의 한 가운데서 현실을 진단하고 미래를 설계하는 것은 쉬운 일이 아니다. 그럼에도 불구하고 상황 파악과 문제 해결을 위한 노력을 꾸준히 이어가고 있다.<sup>6)</sup>

코로나 이후로 진행된 연극 교육에 대한 논의는 대부분 비대면 수업의 방법과 적용, 효과에 대한 내용으로 이루어져왔다.<sup>7)</sup> 먼저 연기 실기 수업에서는 교수자들의 다양한 시도가 돋보였으며 교수자들은 대면 수업과 비교하여 비대면 수업의 장점을 살리려고 노력하였다. 교수자들 대부분 실시간 화상 수업을 줌(Zoom)을 통해 시행하였고 유튜브(Youtube) 채널을 통해 강의 동영상을 공유하기도 했다. 학생들은 각자의 사적 공간에서 컴퓨터 스크린이나 핸드폰을 통해 수업에 참여하였고 동료들의 발표에는 관객이 되었으며 실시간 채팅, 카톡, 밴드 등을 통해 교수자와 지속적인 피드백을 주고받

5) 『비대면 시대 연극 교육- 접근 관점 및 온라인 기반 교수학습 방법론』 (한국연극교육학회 추계학술대회 자료집, 2020)을 참조하면, 대학에서 연극 교육을 담당했던 교수자들의 담담한 심정을 살펴볼 수 있다. 2020년 한 해 동안 대학에서 연기, 연출, 연극 교육을 담당하고 있는 사람들이 직접 겪은 코로나 이후 교육 현장의 문제점을 논의하고 대책 마련의 방법적 사례를 각자의 수업을 예시로 들어 설명하고 있다. 다섯 명의 발제문은 모두 ‘어려움에 직면’, ‘우려’, ‘생각의 전환’, ‘새로운 환경에 적응하기에 급급’, ‘많은 혼란과 어려움을 겪었고’, ‘사전 준비 없이 너무도 급박하게’ 등의 단어들로 시작된다. 교육 현장에서 미래를 위한 새로운 수업 모델을 구상하고 설계하고 있었다하더라도 코로나 이후의 상황은 특히 실기 교육 교수자들에게 큰 혼란을 가져왔다.

6) 이러한 변화에 맞서, 월간 『한국연극』에서는 대학 연극 교육에 대한 논의를 시작했다. 연극 교육에 대한 전문적인 문제 제거나 해결 방안을 다루고 있지는 않으나 현장 교육자들의 목소리를 담아내고 있다. (2021년 4월호부터 6월호까지, 연재: 연극교육②③④, 좌담, “연극-연기교육, 변화의 시간”) 세 번에 걸친 좌담에서 대다수의 교수자들은 대학 연극 교육의 변화는 필연이라고 말하고 있다. 하지만 여러 가지 현실적인 실행 불가능성과 방향 설정에 대한 어려움을 토로하고 있다.

7) 2020년 한 해 동안 연극 교육계도 갑작스레 닥친 현실을 매순간 극복해 나가는 시간들이었기 때문에 포스트 코로나 시대의 연극 교육을 충분히 논의할 수 있는 시간적 여유와 토론의 장이 없었음이 사실이다. 따라서 이 연구는 2020년 하반기 열린 한국연극교육학회 학술대회(“비대면 시대 연극 교육- 접근 관점 및 온라인 기반 교수학습 방법론”)와 월간 『한국연극』의 연극 교육 연재에 하반기부터 실린 코로나 이후 연극 교육계 진단 글을 참고한다.

았다. 연기 실습을 강의한 정은영은 스스로 ‘새로운 시도를 두려워하지 않는 것’부터 시작하여 연기 실습을 학생들의 개별 공간을 활용하여 진행하였으며 ‘카메라와의 거리를 통해 상대방과의 물리적 거리를 설정하였다’고 설명한다.<sup>8)</sup> 또한 이러한 시도들은 비록 타의에 의해 시작된 것이지만 기존의 수업에서 ‘간과했던’ 것들을 다시 소환하는 역할을 했다고 평가한다. ‘공간’에 대해 섬세하게 인식하는 계기가 되었으며 행동, 반응, 듣기와 같은 배우의 기본적 훈련에 대해 더 집중해서 훈련할 수 있었다고 평가한다. 무엇보다 비대면 수업에서는 원활하지 않았던(학생들 개인적 성향의 차이) 피드백을 1:1로도 주고받을 수 있었고 수업이 끝난 후에도 여유롭게 시간을 가지고 이야기를 나눌 수 있는 장점이 있었다고 말한다.

하병훈은 ‘1인 에튜드’를 활용하여 연기 수업을 진행한 내용을 통해 ‘제 4의 벽에 대한 인식을 동일하게 카메라에 둘 것’을 학생들에게 요구한다. 또한 동물이나 사물을 관찰하여 발표하는 형식을 사용하여 희곡의 인물을 구축해 나가는 방법을 적용한다.<sup>9)</sup> 학생들은 각자의 공간에서 카메라를 관객으로 인식하며 연기를 선보인다. 하병훈 역시 카메라의 ‘클로즈 업’을 통한 섬세한 연기지도와 충분한 피드백을 비대면 수업의 장점으로 꼽았으나 ‘연극은 일정한 텍스트를 공유한 연기자 혹은 퍼포머(performer) 사이의 상호 관계라는 것을 전제로 할 때 상대 배우끼리의 교감, 교류 혹은 상호 행동에 대한 교육’<sup>10)</sup>은 반드시 비대면으로 이루어져야 한다고 강조한다.

배우 훈련에 있어 필수적으로 다루어지고 있는 음성, 소리, 화술 훈련에 대한 비대면 교육을 담당한 최정선은 먼저 연기 실기수업에 ‘영상을 활용하는 방법이 실제로 가능한 일이라는 것과 이제는 피해갈 수 없는 시대’<sup>11)</sup>가 되었다고 말하며, 실제 2020년 1학기 ‘호흡과 소리’ 수업 동영상 제작과 학생들과의 교류를 통해 ‘디지털 네이티브(digital native)인 Z세대(대개 1995년 이후 출생한 세대)들에게는 온라인 수업이 더 익숙한 환경임을 확인한다. 동영상이나 줌을 통한 수업은 기존의 대면 수업에 비해 교수자의 ‘권위 의식’을 없애고 ‘학습자 중심’으로 수업을 설계하면 학습자들의 ‘다이나믹한 에너지를 유도하면서 소통’할 수 있다는 것이다.<sup>12)</sup> 이렇게 실제로 불가능하다고 생각했던 비대면 연기 실기 교육이 다양한 방법을 통해 교육 현장에서 개발되어 실현되고 있다.

8) 정은영, “언컨택트(uncontact) 시대의 대학 연기 교육: 줌(Zoom)에서 줌(Zoom: 확대)하다.”, 『한국연극』, 2020. 9월호, 80-81쪽.

9) 하병훈, 「언택트(Untact) 시대, 온라인 연기교육에 대한 단상- 2020년 1학기 1인 에튜드와 관찰 수업 경험을 중심으로」, 『비대면 시대 연극 교육- 접근 관점 및 온라인 기반 교수학습 방법론』 (한국연극교육학회 추계학술 대회 자료집, 2020, 7-8쪽.)

10) 위의 논문, 10쪽.

11) 최정선, 「비대면 실기영상수업 사례- ‘다이나믹하게 소통하면서 학습을 유도하기」, 『비대면 시대 연극 교육- 접근 관점 및 온라인 기반 교수학습 방법론』 (한국연극교육학회 추계학술 대회 자료집, 2020, 19쪽.

12) 위의 논문, 22쪽.

연극 연출/제작 수업 역시 다양한 방법을 통해 시도되었다. 제작 수업은 주로 한 학기에 걸쳐 진행되는 수업이니만큼 대면-비대면을 적절하게 적용하여 운영한 사례들이 있다. 이기호는 다음과 같은 ‘대면 방식과 비대면 방식의 블렌디드 러닝을 예술실기교육에 유연하게 적용하기’<sup>13)</sup>를 권한다. : ‘대면을 통한 오프라인수업방식은 프로젝트 기반 학습법(Project-based Learning, PBL) 활용’ ‘동영상 제공을 통한 온라인 수업 방식으로 플립 러닝(Flipped Learning) 활용’ ‘비대면 수업방식은 온라인 실시간 양방향 화상 강의를 위해 임파워먼트 테크놀로지 활용’ ‘대면 수업방식의 프로젝트 기반 학습과 비대면 수업방식의 동영상 강의, 양방향 화상강의를 조합하여 블렌디드 러닝의 예술실기교육을 설계하고 운영’. 이를 위해서는 먼저 교수자 중심에서 학습자의 학습활동 중심으로 교육의 방향이 다시 설계되어야 함을 이기호 역시 강조하였다.<sup>14)</sup>

하지만 밀려오는 변화들과 함께 교육 현장에서 구현된 비대면 연극 교육은 사실 이론 교육에 있어는 오래전부터 활용되어온 방법이다. 집단적 작업으로 이루어진다고 생각하는 연극 실기 교육에는 어울리지 않는다는 선입견이 오랜 시간 시도를 방해했을 뿐이다.<sup>15)</sup> 교수자들은 대부분 대학 교육이 코로나 이전으로 돌아가지 못할 것이라고 예상하고 있다. 이미 비대면 강의의 편리함에 익숙해진 디지털 네이티브 세대들이 자기 시간을 통제, 관리할 수 있는 온라인 수업을 선호할 것이기 때문이다. 연극 실기 수업도 예외는 아니다. 이전과 같이 집단적 제작 수업 방식이나 비대면 수업만 진행하는 것은 불가능해지고 학생들은 실기 수업도 ‘온라인과 오프라인을 결합한 블렌디드 러닝(Blended Learning)을 선호할 확률이 높다’<sup>16)</sup>고 전망한다.

그렇다면 과연 연극 실기 수업을 비대면 수업 혹은 대면-비대면 혼합 수업 방식으로 설계해 나가는 것이 미래 연극 교육을 위한 최선일까? 대면 수업과 비교하여 효과적인 측면을 강조하고 계속해서 비대면-온라인 수업에 적합한 연극-실기 수업을 개발하는 것도 필요하지만 이는 코로나 상황으로 인한 급작스러운 환경 변화를 막아내는 미봉책에 불과하다. 포스트 코로나 시대 연극 교육에 대한 전체적인 방향을 제시하고 근본적인 문제점을 바꿔 나갈 수 있는 시각이 필요하다. 교수자 개인의ダイナミック 에너지와 창의적인 수업 개발, 학생들의 만족도 충족 등으로만 포스트 코로나 시대의

13) 이기호, 「블렌디드 러닝을 적용한 연극연출 수업설계 및 운영방법」, 『비대면 시대 연극 교육- 접근 관점 및 온라인 기반 교수학습 방법론』, 한국연극교육학회 추계학술 대회 자료집, 2020, 45쪽. (다음 논문 역시 블렌디드 러닝을 통한 연극제작 수업에 대한 실례를 담고 있다. : 이지수, 「코로나19로 인한 비대면 중심 연극 교육 사례 보고: 공연제작실습 <푸르른 날에>를 중심으로」, 조준희, 「포스트 코로나 시대의 연극교육환경」, 『비대면 시대 연극 교육- 접근 관점 및 온라인 기반 교수학습 방법론』, 한국연극교육학회 추계학술 대회 자료집, 2020)

14) 위의 논문 47쪽.

15) 조준희는 앞의 논문에서 다음과 같이 지적한다. : “연극과 같은 실기교과는 이러한 온라인 교육 프로그램 및 콘텐츠 개발에 거의 관심을 기울이지 않았을 뿐이다. 즉 뉴 노멀 시대에 우리에게 필요한 에듀테크(EduTech) 기술과 온라인 교육콘텐츠는 오래 전부터 우리 주변에 존재하고 있었으나 사용자의 측면에서 교수자나 학습자 모두 그것에 큰 관심을 기울이지 않았을 뿐이라는 사실을 확인할 수 있다.” 조준희, 앞의 논문, 71-72쪽.

16) 조준희, 앞의 논문, 73쪽.

연극 실기 교육을 설명할 수는 없는 일이다. 이미 세계는 급격한 변화의 전환점을 맞이했고 예술-교육은 이에 걸맞은 청사진을 내놓아야 하는 시점이다.

### 3. 변화를 요구하는 연극 교육

#### (1) 연기 교육 중심의 연극 교육

전문인을 양성한다는 목표 아래 대부분의 한국 대학 연극 교육은 배우 훈련을 중심에 놓고 있다. 물론 무대 미술, 디자인, 극작, 연출, 기획 등의 인력을 훈련하는 학과들도 있지만 극히 소수이다. 보통 연기를 전공하기 위해 대학에 들어오하고자 하는 수험생을 상대로 입학시험이 치러진다. 신입생들의 학과 진입 자체가 배우 지망생을 위한 연기 중심의 실기고사로만 대부분 결정되는 것이다. 수시에 경쟁률 100:1을 넘기는 학교들이 즐비한 것도 이러한 ‘배우 지망생’들의 수요를 대학이 흡수하고 있기 때문이다. 따라서 교육의 모든 커리큘럼은 전문 배우를 양성하기 위한 과정으로 기획되고 학생 선발의 기준도 미래의 배우로서의 가능성에 방점이 찍힌다.

학생 선발은 대부분 실기 고사를 통해 이뤄지는데, 대학마다 모두 각각의 기준을 가지고 있으나 대부분은 실기고사 반영 비율 60-70퍼센트, 나머지는 고등학교 내신 비율로 산정한다. 실기고사의 내용은 대부분 연기자의 전체적 자질을 평가하는 독백과 특기(신체 능력과 가창 실력)로 이루어져 있다.<sup>17)</sup> 입학하는 학생들이 이렇다보니 대부분 대학의 연극 전공 학과는 4년 동안의 교육과정 역시 연기 중심, 즉 배우 양성에 초점을 맞춰 운영하고 있다. 수도권 중심에 있는 연극 전공 학과의 커리큘럼을 살펴보면<sup>18)</sup> ‘액팅 테크닉1-2’, ‘연기1-6’, ‘뮤지컬 연기1-2’, ‘카메라 연기1,2’, ‘즉흥연기’, ‘기초연기’, ‘연기실습1,2’ 등의 연기 훈련 수업과 배우 훈련에 도움이 되는 ‘움직임’, ‘가창’, ‘보컬’, ‘무용’, ‘신체표현’ 등의 수업을 운영하고 있다. 이 외에도 ‘연극사’와 관련된 이론 수업을 진행하고 ‘연출 실습’, ‘극장실습’, ‘공연제작실습’ ‘연극제작1,2’, ‘뮤지컬제작1,2’, ‘연극제작실습’ 등의 수업을 통해 연극을 제작하는 훈련을 한다. 대학의 상황에 따라 조금씩 차이는 있지만 결국 연극 전공 수업을 운영하는 학과는 ‘배우 훈련’과 ‘연극 제작’을 중심으로 교육 과정을 운영하고 있다.

하지만 각 대학은 배우가 되고 싶은 지망생들이 많다는 점(입시 경쟁률이 높은 점)을 고려하여 학생 모집을 위해 ‘연극 교육’을 ‘배우 훈련’으로 오랜 시간 대치해 왔

17) 홍익대학교 미술대학과 같이 비실기 전형을 통한 선발은 연극 전공에서 실시하는 대학은 거의 없다. 대부분 수시에서는 실기의 비중을 상당히 높이고, 정시에서도 수능 점수를 반영하면서도 실기 점수의 비중이 여전히거나 혹은 1,2차 전형을 나누어 실기 전형을 통과해야 한다.

18) 서울과 경기권에 자리 잡은 5개의 연극 전공 학과(학과의 명칭은 모두 다르지만, 연기 실기 전공 부분을 통해 입학한 학생들을 가르치고 있다는 점에서 동일하다.) 커리큘럼을 참조하였다.

다. 대부분의 대학은 ‘전문 배우 양성’에 교육의 목표를 둔다. 전국 80여 개 연극 관련 학과의 이러한 배우 중심 학생 선발과 교육과정 운영은 연극 교육의 장을 지나치게 축소시키는 결과를 가져왔다. ‘연극’을 공부하고 실천하며 교육하고 발전시켜 나가는 전문 인력들을 그동안 대학이 키워내지 못한 것이다. ‘연극 전공 졸업생들의 활동에 관한 인식 조사’<sup>19)</sup>에서 대학 교수자들의 의견을 묻은 설문조사 결과는 다음과 같이 요약된다.

“본 설문 결과를 보면 대학의 연극학과 교수들은 연극을 전공한 학생들의 대다수가 전공과 관련한 활동을 하고 있지 않으며, 전공을 살린다 하더라도 창작 활동만 하는 졸업생의 수는 상대적으로 적으며 그것도 학교별 편차가 상당하고, 창작활동과 교육활동을 병행하는 경우가 비교적 많다고 인식하고 있다. 또한 많은 졸업생이 행사 연출이나 사회, 웨딩플래너 등과 같은 전공과 관련한 활동을 하거나 아예 전공과 무관한 활동을 하는 것으로 보고 있다. 한편 대학의 교육목표는 44.8%만이 창작활동과 교육현장, 전공 유관활동에 맞춰져 있어 졸업생들의 졸업 후 활동과 편차가 있음을 암시한다. 연극학과의 교육과정은 연극현장에 진출하기에 모든 학교가 만족스러운 것은 아니며, 교육인력, 시설 및 기자재, 교육과정 등 교육과 관련한 제반 문제가 그 이유로 지적되었다. 이상의 결과는 전문인 양성 교육기관으로서 대학의 연극학과의 교육과정 및 시스템이 어떤 방향성을 갖고 개선해 나가야 하는지 근본적인 질문을 던지고 있다. 이제 우리는 연극학과의 당위적 교육과제를 수행하면서 학생들의 졸업 후 활동이라는 현실적 문제를 대비하고 시대적 요구를 반영할 수 있는 방안에 대하여 본격적으로 논의할 때다.”<sup>20)</sup>

위의 설문조사 결과가 보여주듯이, 지금의 대학 연극 전공 교육은 교육 목표와 방향에서 현실을 반영하고 있지 못하고 있으며 특히 포스트 코로나 시대를 이끌어 갈 수 있는 방향을 제시하지 못하고 있다. 대학 연극 전공 교육의 가장 큰 문제점은 연극 교육이 정체성을 잃은 지점에서 시작된다. 앞서 살펴보았듯이 학과 명칭은 ‘연극영화과’, ‘공연예술학과’, ‘연극학과’ 등으로 운영되고 있지만 실제로 입학하는 학생들은 모두(물론 소수의 연출 전공 학생을 선발하는 학과도 있다.) 연기 전공 학생들이다. 바로 이 지점에서 문제는 시작된다. 연기 교육을 연극 교육의 하위 개념으로 설정하고 연기를 배우러 입학한 학생들에게 연극을 제작하는 수업까지 가르치는 기이한 일이 벌어져온 것이다. 물론 전통적으로 ‘Theatre’ 혹은 ‘Drama’를 공부하는 곳에서 배우 훈련을 담당해 온 것은 사실이다. 하지만 시대는 변했고, 연기 교육이 반드시 연극 교육을 기본으로 할 필요가 없다. 반대로 연극 교육은 연기 교육에 국한되면 안

19) 월간 <한국연극>(2020년 2월호)에서는 “연극 전공 졸업생 활동에 관한 인식조사”를 실시하였다. ‘전문인 양성 교육의 핵심이라 할 수 있는 대학 연극관련 학과의 교육 방향에 대하여 재점검하고 미래 지향적 담론을 형성해 보고자’ 마련된 설문조사는 연극 교육 전반에 내재되어 있는 문제점을 드러내고 있다.

20) 월간 <한국 연극>, ‘연제 연극교육⑩’, 2020, 2월호, 76쪽.

된다.

전문인 양성 교육 기관으로서의 대학에서, 연극(Theatre/Drama/Performance)을 공부하고 싶은 학생은 어느 과에 가야할까? 수요가 없어서 학과가 개설되지 못한 것이 아니라 그동안 연극 교육이 그 수요를 이끌어 내지 못한 것은 아닐까? 예를 들어, 대학이라는 전문인 양성 기관에서 ‘연극’을 만들고 전공하고 싶은 사람들은 일단 배우 훈련을 받아야 입학이 수월하다. 지금의 연극 교육 구조 아래서는 대부분의 ‘연극’관련 학과 지망생들은 독백 연습을 하고 몸을 움직이고 작품을 짜며 노래를 배워야만 ‘연극’을 공부할 수 있다. 그러다보니 글쓰고 싶은 학생들은 문예창작학과를 통한 뮤지컬, 방송 계열로, 연출이나 PD, 기획을 해보고 싶은 사람은 예술경영학과 방송계열 학과로 흡수되었다. 결국 연극계 자체로 진입하는 자원이 한정되는 결과를 낳은 것이다. 대학원 역시 비슷한 상황이다. 일단 진입하는 인적 자원이 학부에서 연극을 전공한 학생들이 대부분이다 보니 연기자 중심의 한계를 벗어나지 못한다. 교육 과정 역시 창작자 중심의 교육을 설계하기보다 이론이나 연극제작 수업을 중심으로 운영되고 있다.

포스트 코로나 시대를 맞아 각각의 대학은 지역과 학교의 특징을 고려한 특색 있는 교육 목표를 설계해야 한다. 전국 80개 대학 연극 전공 관련학과의 목표가 ‘전문 배우 양성’일 필요는 없다. 배우 양성은 대학이 아닌 다른 기관에서도 가능하다. 100대 1을 넘는 지원자 경쟁률에 대한 욕심을 그만 내고, ‘연극 교육’에 걸맞은 지원자 선발 방식을 구축해 나가며 커리큘럼을 조정해 나간다면 천편일률적인 연극 교육에 다양함을 불러일으킬 수 있을 것이다. 예를 들어, 작품 창작 위주의 커리큘럼을 가지고 있는 학과, 다큐멘터리 퍼포먼스의 성격을 강하게 가지는 작품을 만드는 과정을 훈련하는 학과, 영상이나 미술, 음악 등의 복합 작업을 진행하는 학과 등 다양한 특색이 그 학교와 학과의 색깔이 된다면 배우 중심의 편향된 교육 과정 문제를 해결해 나갈 수 있을 것이다. 물론 대학의 현실적인 상황이 있기에 변화는 쉽지 않다. 하지만 연극 교육이라는 큰 테두리 안에서 ‘배우 훈련을 통한 전문 배우 양성’이라는 파이가 지나치게 커져버린 한국 연극 교육의 문제는 심각하다. 연극 교육이 곧 연기 교육이 되어 버렸고 연기 교육은 전문 배우를 양성하는데 갇혀 있다. 연극 교육은 전문성을 강화해야하고 연기 교육은 연극 밖으로 나와 스펙트럼을 확장해야 한다. 여러 가지 불이익과 불안함을 감수하더라도 전문인 양성을 담당하는 교수자들의 과감하고 용기 있는 결단과 실험, 도전이 그 어느 때보다 필요하다.



#### 4. 수요자 중심 예술 교육으로의 전환

##### (1) 렉처 퍼포먼스(lecture performance)를 통해 본 예술 교육의 변화

###### 가. 렉처-퍼포먼스(Lecture Performance)란 무엇인가?

‘렉처 퍼포먼스(Lecture-Performance)’라는 개념을 연극교육방법론과 관련해 문서로 확인한 것은 2019년 <한국연극학>에 실린 한 논문을 통해서다.<sup>21)</sup> 이해경은 이 논문에서 2019년 상하이에서 열린 세계연극학 대회와 주요 내용을 소개하며, 특히 공연 예술 연구 방법론에서 다룬 렉처 퍼포먼스 연구에 관심을 쏟는다. 이해경의 이전 논문<sup>22)</sup>을 통해 연극 교과목의 융합 교육, 혹은 연극 교육의 확장에 대해 실천적 사례들을 접한 터라, 렉처-퍼포먼스를 그 연구와 실천의 연장선상에서 소개하고 있음을 알 수 있었다.

연극 혹은 퍼포먼스가 그 자체로 교육과 치유의 기능을 가지고 있다는 것은 굳이 증명하지 않아도 역사적으로 실천되어왔다. 또한 종교 의식, 의식에서 행해지는 설교, 주술 행위, 모든 형식의 강연, 수업 등은 모두 1인 혹은 다수의 퍼포먼스로 해석될 수 있다. 다시 말해, 연극-퍼포먼스를 가르치고 배우는 행위 또한 퍼포먼스라 말할 수 있고 특히 교육과 관련된 모든 교육-행위(educational) 역시 퍼포먼스로 해석할 수 있다. 근대적 교육이 시작되고 지금에 이르기까지 엄청난 속도로 사회가 변했음에도 불구하고 변화의 속도가 가장 느린 곳은 종교시설과 교육시설이라고 한다. 팬데믹 이후, 변화의 필요를 몸으로 체감하고 있는 지금, 연극-교육은 어떠한 방향으로라도 변화의 움직임에 시도해야 한다. 렉처 퍼포먼스는 이러한 의미에서 연극 교육에 중요한 화두를 던지고 있다.

렉처 퍼포먼스는 대략 20세기 전반에 걸쳐 예술의 아방가르드 시기에 시작되었다고 본다. 이 시기 예술에서 ‘작품(work)’이라는 개념은 ‘과정(process)’의 의미를 포함하기 시작했고 특히 공연에 있어 예술성은 작품이 아닌 사건에 중점을 두기 시작했다.

21) 이해경, 「2019 세계연극학의 연구와 실천 동향-상하이 학술대회 주제 ‘연극, 퍼포먼스, 도시’를 중심으로」, 『한국연극학』, 71호, 2019, 280쪽.

“이번 학회에서 필자가 특히 주목했던 발표문은 공연예술 연구 방법론에 대해 영국 University of Worcester의 Ildiko Rippel이 제시한 Performance as Research (PaR)이었다. 그는 「Performacne as Research and the Performance-Lecture: A Pedagogy of Play and Participation」라는 발제문에서 관객들의 교육을 위한 lecture-performance와 연구자들을 위한 performance-lecture의 사례를 들어서 교육과 연구 분야에서 퍼포먼스를 활용해야 할 논거들을 제시했다. 그는 퍼포먼스를 통한 교육이 가르치는 사람이나 배우는 사람에게 자아를 성찰할 수 있는 기회를 제공하고 학생들에게 자신의 활동을 통해서 철학적 사유에 이르게 함으로써 전통적이고 위계적인 교육방법론을 벗어나게 한다고 한다. 또한 연구자들을 위한 performacne lecture은 기존의 제도적 학술 연구에서 고착된 방법론에서 지식 활동을 해방시키는 기능을 한다고 한다.”

22) 이해경, 「연극전공과 역사학의 학제간 융합 사례: 구술사를 활용한 버바팀 공연 창작 수업을 중심으로」, 『연극교육연구』, 35호, 2019.

생산자-수용자-예술작품이 더 이상 독립적으로 존재하지 않음으로 인해 이에 따른 예술의 생산미학, 작품미학, 수용미학의 나눔도 무의미해졌다.<sup>23)</sup> 예술가는 작품을 생산하는 사람이라기보다 사건을 일으키는 사람이 되었다. 또한 예술의 ‘수행적 전환(performative turn)’은 관객을 ‘같은 공간과 같은 시간에 같이 존재하는 공동 주체’로 만들며 예술의 생산과 수용 전반에 걸쳐 새로운 주체로 부상시켰다.<sup>24)</sup>

렉처 퍼포먼스는 예술의 ‘수행성’이 강조되면서 주목받기 시작했다고 볼 수 있다. 20세기 후반 공연예술은 그 수행적 힘, 즉 ‘새로운 현실을 구성하는 변환적 힘(performative power)’을 중요한 화두로 삼고 퍼포먼스 연구와 실천을 중심으로 공연예술의 확장과 전환을 이뤄냈다. 예술은 장르를 허물고 서로 경계를 넘나들었고 특히 렉처 퍼포먼스는 강연(강의)과 퍼포먼스의 특징을 모두 흡수하며 새로운 예술 실천의 형식을 탐색했다. 여전히 그 개념은 하나의 정의로 다 설명될 수 없지만, 렉처 퍼포먼스는 다양한 형식의 행위나 사건을 퍼포먼스로 흡수하는 과정에서 나타난 ‘한 명 또는 소수의 행위자, 슬라이드 프로젝션, 시·청각 텍스트 등을 기본 구성으로 갖춘 강연 형식 공연’이라고 할 수 있다.<sup>25)</sup> 렉처(lecture)는 강연, 강의로 해석되며 ‘읽기’를 뜻하는 라틴어 ‘lectura’에서 파생되었고 ‘읽는 행위’, ‘텍스트가 읽히는 방식’의 의미도 포함하고 있다.<sup>26)</sup> 결국 퍼포머의 행위와 그 행위를 흡수하는 관객 혹은 관객의 행위 모두 텍스트가 되는 것이고 이들 모두의 수행적 사건을 ‘읽는다’고 볼 수 있다. 그렇다면 이러한 렉처 퍼포먼스에서 연극교육에 있어 교육적 방법론으로서의 어떠한 가능성을 발견할 수 있을까? 다음의 세 가지 측면에서 살펴보려고 한다.

## 나. 행위자와 수용자의 위치 전복

렉처 퍼포먼스의 가장 큰 특징은 ‘단방향적인 강연의 구조와 관습적인 드라마 재현에 대한 반성에서 탄생’하여 기존의 렉처(강연)와 퍼포먼스(공연)의 한계를 극복하고자 하는 것이다. 먼저, 렉처 혹은 퍼포먼스라는 개념들이 주는 전형적인 이미지, 연상되는 과정, 전통적인 관습을 떠올려보자. 어떠한 형식으로든 퍼포머들이 존재하고, 관객도 함께 있을 것이다. 교육적 목표와 도달해야 하는 결과물도 형태는 다르고 과정도 다르겠지만 발생할 것이다. 하지만 렉처-퍼포먼스가 지향하는 예술 혹은 교육 혹은 그 외의 어떤 것은 우리의 이러한 전형적인 연상을 전복시킨다.

먼저 행위자와 수용자의 위치가 모호해진다. 대부분의 렉처 퍼포먼스는 시각적인 스펙터클을 만들지 않는 비-재현적 무대 장치를 통해 전통적인 퍼포먼스가 가지고 있는

23) 에리카 피셔-리히테, 김정숙 역, 『수행성의 미학-현대예술의 혁명적 전환과 새로운 퍼포먼스 미학』, 문학과지성사, 2017, 30쪽.

24) 위의 책, 28쪽.

25) 김상옥, 「동시대 렉처 퍼포먼스의 담론 형성 경향-국립현대미술관 다원예술 프로젝트를 중심으로」, 한국어아 문화, 제 30집, 2021, 6쪽.

26) 위의 논문, 9-10쪽.

생산자의 공간 선점을 없앤다. 또한 일반적인 강연에서 교육자와 교육을 받는자의 위치가 명확하다면 렉처 퍼포먼스는 교사와 학생, 행위자와 관객의 경계가 모호해진다. 특히 현대 미술에서 시도하는 렉처 퍼포먼스의 경우, 생산자가 공간에 나타나지 않는 경우도 있으며<sup>27)</sup> 공간은 작품이 생산되는 과정, 혹은 사건이 진행되는 시간을 준비한 사람과(행위자, 혹은 교육자) 참여하는 사람(관객, 혹은 학생)의 위계를 최대한 축소한다.

연극에서 관객이 공연에 참여하는 위치를 가지게 되는 것은 브레히트 서사극의 전반적 기획을 지나 보알의 포럼 연극에 이르러 명확해진다. 관객은 ‘관객-배우(spect-actor)’라는 지위를 부여받고 극에 적극적으로 개입해 사건을 완성한다. 물론 보알이 만들어 가는 포럼 연극과 렉처 퍼포먼스는 관객과 배우(학생과 강연자)의 위치를 전복시킨다는 점에서만 공통점을 찾아볼 수 있지 그 외의 과정은 ‘극의 기획’이라는 점에서 큰 차이를 보인다. 렉처 퍼포먼스는 행위자 외의 참여자가 굳이 극의 행위자가 될 필요는 없다. 각자의 위치에서 해석의 다양성을 인정하며 자기만의 퍼포먼스를 만들어 갈 뿐, 굳이 공동체의 결론이나 하나의 작품 혹은 결말을 만들어내지 않는다. 따라서 렉처 퍼포먼스가 이루어지는 공간은 ‘정치, 경제, 사회 문화 등 예술 외적인 제반 담론들을 다양한 관점에 입각해 비판적으로 비교하고 검토하는 일종의 실험장이 된다.’<sup>28)</sup>

이렇게 렉처 퍼포먼스의 가장 큰 특징은 기존의 렉처가 가지고 있는 가장 큰 위계, 즉 한 방향으로의 지식 전달 혹은 정보 전달의 메커니즘을 탈피한다는 것과 기존의 퍼포먼스가 가지고 있는 행위자의 메시지를 전달하거나 하나의 결론에 도달하려는 특권을 빼앗는다는 것에 있다. 굳이 랑시에르의 ‘무지한 스승’을 인용하지 않아도 이미 현대 사회에 있어 교육은 지식 전달, 정보 전달의 기능을 상실했다. 교육하는 자와 교육받는 자를 이분법적으로 나누어 놓는 설정자체를 문제 삼고 있는 랑시에르의 지적을 상기하면 렉처 퍼포먼스의 전통적 위계 전복이 시사하는 바가 크다.

#### 다. 로고스와 감각 기능의 뒤바뀐 우선 순위

렉처 퍼포먼스는 행위자와 관객의 경계를 모호하게 하고 렉처 퍼포먼스가 진행되는 모든 시간 속에서 과정적 속성(work-in-progress)을 중요시한다. 굳이 중요하게 생각한다고 강조하지 않더라도 퍼포먼스 안에서 일어나는 모든 상호작용이 렉처를 이루는 요소이기 때문에 과정 자체가 곧 공연이다. 전통적인 작품의 개념에서는 생산자들에게 선택되어진 기호 체계가 수용자들에게 전달된다면, 반대로 일원론적 전달 방식과 의미화를 분산시키고 다양한 담론과 감각을 생산하게 만드는 것이 렉처 퍼포먼스

27) 라비 무르에, <시간이 없다>/ 김상욱, 위의 논문, 27쪽 참고

호추니엔, <의문의 라이텍>/ 이경미, 「렉처 퍼포먼스의 미학적 잠재성과 기억의 재연(reenactment)」, 한국연극학, 76호, 2020, 151쪽 참고.

28) 이경미, 위의 논문, 137쪽.

의 특징이다. 이러한 의미에서, 렉처 퍼포먼스는 ‘작품의 공식적인 해석에서부터, 작품 생산 모드의 상황, 분석, 해체를 거쳐, 작품의 태생적 조건을 부분으로 받아들이는 것에 이르기까지, 다시 말해, 사고의 과정을 나타내고, 관계를 명확하게 하며 의미와 가치를 설명하는 양상에 이르기까지의 시간을 기반으로 하는 역사적인 과정을 포착한다고 볼 수 있다.’<sup>29)</sup>

여기서 중요한 점은, 이러한 사고의 과정이 로고스의 기능으로만 이루어지는 것이 아니라는 점이다. ‘퍼포먼스’의 핵심 요소인 감각의 생산이 이 로고스의 과정에 적극적으로 투입된다. 렉처 퍼포먼스에 참여하는 사람들은 자신들이 놓인 상황에서 의미를 시도하고 각자의 맥락에서 ‘다른 이에 대한 지각과 담론을 규정할 권리와 힘’을 강화해 나간다. 이러한 과정은 ‘자기 생성적으로 끊임없이 변화하며 자동적으로 형성되는 피드백 고리에 의해 이루어진다.’<sup>30)</sup> 그리하여 렉처 퍼포먼스는 사용할 수 있는 모든 감각을 깨우고 ‘로고스의 기능을 중단하는 것’을 기본으로 한다는 점이 일반적 토론 혹은 포럼과의 차이점이다. 렉처 퍼포먼스를 이뤄가는 모든 행위자(관객을 포함한)는 ‘지식을 배우고 수용하는 자가 아니라 퍼포머와 함께 끊임없이 모든 담론의 안과 밖, 담론과 담론의 경계를 유영하며 흘뜨리고 그로부터 새롭게 탐구하는 자이다.’<sup>31)</sup>

따라서 렉처 퍼포먼스에서는 감각이 로고스 뒤에 숨어 있지 않다. 텍스트, 시각적 장치들, 그리고 일어나는 사건들은 모두 생산과 수용을 완전히 하나로 합쳐지지 않게 교묘히 맞물리게 하여 그 어느 것도 우선 순위에서 밀리지 않게 배치한다. 예술, 특히 예술 교육은 어느 순간부터 ‘교육’의 보조적 장치에 머물러 있다. 태어나서 죽는 순간까지 인간은 지식을 탐구하고 정보를 탐색하는데 이는 철저히 예술의 카테고리에서 벗어나 있다. 예술은 로고스 중심의 ‘교육과정’을 더 풍요롭고 다채롭게 해 주는 다른 영역에 존재한다. 하지만 렉처 퍼포먼스는 ‘지식 교육과 예술 교육’의 확고한 분리에 틈을 만든다. 인간의 감각을 사용하는 퍼포먼스를 통해 행위와 사고의 주체가 되는 경험이 렉처 퍼포먼스의 핵심적 요소다. 또한 렉처 퍼포먼스는 ‘예술을 통한 인간의 감각적 인식의 가능성 및 그 중요성에 주목하면서 예술 안팎의 여러 담론들을 학문적 관점에서 비판적으로 점검’<sup>32)</sup>할 수 있는 가능성을 열어 준다.

#### 라. ‘안다는 것/알고있다는 것’을 구조화하는 작업 : 자기 성찰적 과정

마지막으로 렉처 퍼포먼스에서 융합형 교육의 방법론적 가능성을 찾으려는 이유는 이 작업이 결국 자기 성찰적 자아를 만들어 간다는 점에 있다. 렉처 퍼포먼스는 일련

29) Rike Frank, ‘When Form Starts Talking : On Lecture Performances’, *A Journal of Art, Context and Inquiry*, Issue 33(Summer 2013), p.6.

30) 피셔 리히테, 위의 책, 107쪽.

31) 이경미, 위의 논문, 142쪽.

32) 위의 논문, 136쪽.

의 과정을 통해 ‘무엇이 아는 것을 구성하는가(what constitutes ‘knowing’?)’에 대한 질문을 던진다.<sup>33)</sup> 다시 말해, 렉처 퍼포먼스는 예술을 만들고 전시하는데 있어 시간을 기반으로 하는 접근을 통해 자기 성찰적 포맷(형식)으로 검토하며 사회적 조건과 앎의 전반적 과정에 대해 질문하는 공간을 창출하는 것이다.

특히 어떤 역사적 사건에 대한 기억이나 기록 혹은 재현에 대한 이미지를 단순히 전달하고 공감하는 형식에서 나아가 재구성할 것을 촉구한다. 즉, ‘우리가 기억하고 있는 이미지는 과연 어떻게 만들어졌는가?’, ‘기록으로 남아있는 텍스트는 누구의 기록인가?’, ‘기억은 어떻게 구성되어 남아있는가?’ 와 같은 질문이 이어지도록 감각이 작동한다. 이를 위해 다큐멘트, 프리젠테이션, 영상, 행위 등이 순차적이지 않게 배치, 배열되며 기존의 기억과 기록을 뒤흔든다. 그리고 하나의 질감으로 구성되지 않은 여러 요소의 장치들은 렉처 퍼포먼스가 이어지는 내내 서로에게 이질적인 영향력을 미치며 기존에 존재하던 정보와 구성된 지식의 권위에 틈을 마련한다. 다시 말해, 이러한 형태에 내재된 보이지 않는 권력과 자본의 관계뿐만 아니라 제도화된 형태의 지식을 분석하는데, 언어(로고스)를 통해서가 아닌 이질적 감각의 배치를 통해서 혹은 논리를 역행하는 사건의 구성 등을 통해 수행된다. 결론적으로 렉처 퍼포먼스는 우리가 어떻게 의미와 가치를 부여하는지, 다시 말해서 우리가 어떻게 아는지에 대한 논쟁으로 인해 자기 성찰적 자아를 강화하게 되는 것이다.

렉처 퍼포먼스는 사회적 실천의 성격이 강하다. 동시에 철저히 예술의 세계에 있다. 둘을 분리하지 않고 동시에 생경하게 하나의 요소에만 집중하지도 않는다. 렉처 퍼포먼스를 이루어 가는 사람들 모두는 끊임없는 탐구와 질문을 통해, 배치되어 있는 혹은 전시되는 사건과 이질적인 요소들에 대한 틈새 공략을 통해 자신을 성찰하며 지식의 지형을 새롭게 구성한다. 이것은 보알이 사용했던 ‘혁명의 연습으로서의 연극’과는 다르다. 보알의 연극이 예술적 수단으로 사회를 변화시키려 했다면 렉처 퍼포먼스는 지식의 구조에 틈을 만들어 새로운 지형을 만들어 나가는 작업인 것이다. 더구나 생산과 수용의 경계가 모호해지는 과정이니만큼 이 작업에 참여하는 모든 사람은 사회적으로 자기 성찰적 작업을 수행하는 것은 물론 미학적인 작업도 실행할 수 있게 된다. 그래서 렉처 퍼포먼스는 기존의 퍼포먼스에서 관심을 가졌던 배우/퍼포머/관객의 현존에 집중하지 않는다. 오히려 제한된 시간 안에서 개개인의 감각(정서, 감정)을 어떻게 구성하고 ‘물리적으로 현존할 수 있는 소통의 상황’<sup>34)</sup>들을 만들어 나가는 것에 집중한다.

기존의 공적 영역의 교육에서 삭제해버린 ‘무엇이 우리의 지식을 구성해가는가?’에 대한 질문을 살려내는 것은 예술 교육 뿐만 아니라 교육과 예술의 영역 전반에 가장 큰 혁명일 것이다. 렉처 퍼포먼스가 가지는 교육 영역에서의 가능성은 바로 이 지점에서 가장 유효하다.

---

33) Rike Frank, Ibid., p.8.

34) Ibid., p.9.

## 마. “형태(형식)가 말을 걸어올 때 (When Form Starts Talking)”

‘교육한다(educate)’는 것은 누군가를 ‘가르칠 수 있다(teach)’는 착각에서 벗어나는 것으로부터 시작한다. 연극을 가르치고, 연기를 가르치고 있다는 혹은 배우고 있다는 오만과 수동의 늪에서 더 이상 허우적거리기를 이어가지 않아야 한다. 특히 팬데믹 이후 우리는 다시 한 번 우리의 가르침과 배움이 대면-비대면의 문제가 아니었음을 깨닫는다. 랑시에르가 예를 들었던 ‘무지한 스승’을 기억한다. ‘설명’이라는 교육학의 함정에 빠져 예술 교육도 함께 근대 교육의 진창에서 헤매고 있는 것은 아닌지 점검 해 봐야 한다.

렉처 퍼포먼스는 교육 현장에서 아직 시도되고 있지는 않지만 비슷한 시도들이 아주 없었던 것은 아니다. 교실에서 진행되는 수많은 연극 놀이와, 연극 만들기 작업들, 공동 작업을 기반으로 하는 창작 과정들, 지역 사회와 연계하여 예술 전반의 작업을 이끌어 낸 결과물들, 구술사를 통해 혹은 기록을 통해 만들어진 공연 작품들, 의료계와 연계하여 진행된 예술 행위들에서 렉처 퍼포먼스의 요소를 군데군데 발견하게 된다. 하지만 이러한 작업들은 그동안 교육 현장에서 ‘비주류’적 교육행위 혹은 교육 작업으로 여겨진 것이 사실이다. 특히 대학의 연극 교육은 작품 제작 실습에만 몰두하여 진행되고 있는 것이 현실이다.

현실은 제한적이지만 가능성은 늘 함께 작동한다. 앞서 간단하게 살펴보았듯이 렉처 퍼포먼스는 기존 제작 실습수업 위주의 대학 연극 교육이 다루지 못했던 환경, 젠더, 기후, 인종문제를 다룰 수 있는 것은 물론이며 지식과 정보를 구성하는 방식까지도 변화시킬 수 있는 가능성을 가지고 있다. 예술 교육은 물론이며 교육 전반에 대한 변혁을 주도할 수 있는 힘으로도 작동할 수 있다. 더 나아가 지식 교육과 예술 교육의 이분법적 나눔의 문제도 ‘틈’을 만들어 문제 제기 할 수 있는 기폭제가 될 것이다.

### (2) 연극과 테크놀러지 : 기술 발전에 따른 연극 교육의 변화

앞으로 연극 교육의 수요자가 될 세대는 소위 밀레니얼 세대라 불리는 Z세대이다.<sup>35)</sup> 태어날 때부터 디지털 기기에 익숙한 이 세대는 오랜 시간 컴퓨터나 모바일 기기를 사용하는데 익숙하며 디지털 세계에서 관계 맺기와 의사소통이 실제 세계의 그것들

35) “밀레니엄(Y2000) 세대(1980년대 중반부터 1990년대 중반 사이에 태어난 세대)를 뒤를 잇는 세대. 세대를 가르는 정확한 기준은 없다. 인구통계 학자들은 일반적으로 1990년대 중반에서 2010년대 초반까지 출생한 세대를 Z세대로 분류하지만 언제까지를 Z세대의 끝으로 간주할 지에 대해서도 통일된 의견이 없다. Z세대를 규정하는 가장 큰 특징은 ‘디지털 원주민(Digital native)’. 2000년 초반 정보 기술(IT) 붐과 함께 유년 시절부터 인터넷 등의 털 환경에 노출된 세대답게 신기술에 민감할 뿐만 아니라 이를 소비활동에도 적극 활용하고 있다.” [네이버 지식백과] (한경 경제용어사전)

보다 훨씬 더 익숙하고 편한 이들이다.<sup>36)</sup> 이들이 코로나 사태로 인해 2년 이상 온라인 기반 수업에 노출되었고, 절대 변할 것 같지 않은 제도권 안의 전통적인 학교에 균열이 일어나는 순간을 직접 체험하였다. 실제로 코로나 상황에서 학교를 가지 못하고 온라인 수업을 1년 이상 겪은 이들 세대에게 이번 사태가 준 영향은 아직 파악조차 되지 못하고 있다. 하지만 모두가 확신하는 것은 교육계 역시 이전으로 환원되지는 않을 것이라는 사실이다.

앞에서도 언급되었듯이, 코로나 상황에서 연극 교육은 모두 비대면으로 전환되면서 어떻게 온라인으로 학생들과 소통할 것인가를 고민했다. 여러 가지 방안이 시도되었고, 비대면 수업과 비교하여 장단점이 도출되었으며 앞으로 계속적으로 이러한 비대면 수업은 늘어날 것이라고 전망하고 있다. 여기서 주지해야 할 것은, 단순히 교육적 툴(tool, 도구)의 관점에서 온라인 수업을 바라보는 것은 한계가 있다는 것이다. 주목해야 할 것은 교육 수요자들이 익숙하고 편하고 관심 있는 세계가 오프라인에서 온라인으로 전환되고 있다는 사실이다. 실제 미국에서는 이미 많은 청소년들이 ‘메타버스(metaverse)<sup>37)</sup>’에서 많은 시간을 보내고 있고 실제 미치는 영향력이 엄청나다.<sup>38)</sup> 이제 연극 교육은, 디지털 세계에서 정보를 얻고(수업, 강연), 사람과 만나서 의사소통을 하고(회의, 미팅), 소비하고<sup>39)</sup>, 여가 생활(게임, 영화, 공연예술)을 즐기는 세대들에게 교육 콘텐츠를 제공하고 연극이라는 세계를 경험하도록 이들을 초대해야 하는 숙명에

36) Z세대와 소통하는 온라인 수업을 준비하기 위해 이들의 특징을 연구한 최정선은 다음과 같이 Z세대의 특징을 요약한다. : “Z세대의 가장 큰 특징은 디지털 기기를 능숙하게 다루며 멀티태스킹에 능하다는 것인데, 이는 동전의 양면처럼 ‘산만’하다는 것을 뜻한다. 모바일로 게임을 하면서 동시에 카톡을 하고 인스타를 팔로우하며, 때로는 게임을 하면서 과제를 한다. 또한 위의 사전적 정의에서도 언급한 것처럼 즉각적으로 정보를 찾아볼 수 있고, 무엇이든 손에 든 모바일로 처리할 수 있다 보니 자신이 원하는 일을 즉각적으로 하고자 하는 성향이 강하다. (중략) Z세대는 글에 약하고 영상에 강한 특성을 보인다. 순간 집중력은 매우 강한데 반해 긴 글을 소화하거나 읽어내는 인내심이 매우 약하다. 글을 읽으면서 상상하는 이중 프로세스에 약하고 글의 맥락을 통해 핵심을 파악하는 능력이 퇴화된 것처럼 보인다. 심지어 같은 영상이라고 하더라도 자막 없이는 영상을 끝까지 소화하지 못한다. 성장 과정에서 유튜브 등의 동영상 서비스에 익숙해져 있고, 자막이 달려 있는 예능프로그램에 익숙해진 영향이라 유추할 수 있다.” 최정선, 앞의 논문, 20쪽.

37) 현실세계를 의미하는 ‘Universe(유니버스)’와 ‘가공, 추상’을 의미하는 ‘Meta(메타)’의 합성어로 3차원 가상세계를 뜻한다. 메타버스에는 가상세계 이용자가 만들어내는 UGC(User Generated Content)가 상품으로서, 가상통화를 매개로 유통되는 특징이 있다. 미국 IT 벤처기업인 린든랩이 만든 세컨드라이프(Second Life)의 인기가 증가하면서 메타버스에 대한 관심이 크게 높아지고 있다. 메타버스 세계는 그 동안 가상현실(Virtual Reality)이라는 말로 표현되었는데, 현재는 진보된 개념의 용어로서 메타버스라는 단어가 주로 사용된다. 이 용어는 원래 닐 스티븐슨의 1992년 소설 ‘스노 크래시(Snow Crash)’로부터 온 것이다. 요즘은 완전히 몰입되는 3차원 가상공간에서 현실 업무 뒤에 놓인 비전을 기술하는 데 널리 쓰인다. 가상공간의 서로 다른 등장인물들은 사회적이든 경제적이든 소프트웨어의 대리자들(아바타로서)과 인간적 교류를 하고 현실세계의 은유를 사용하지만 물리적으로 제한은 없다. [네이버 지식백과]

38) [https://biz.chosun.com/site/data/html\\_dir/2021/03/15/2021031501872.html](https://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2021/03/15/2021031501872.html)  
<https://www.hankyung.com/finance/article/202103118682i>

39) 단적인 예로 옷이나 신발 책 음반은 물론 게임기 등 전자기기의 온라인 구매 비중이 모두 50%를 넘는다. [네이버 지식백과]

놓인 것이다. 하지만 이들과 소통해야 하는 대학의 교수자들 대부분은 이런 세계와 그리 익숙하지 않다는데서 문제는 발생한다. 따라서 교수자들은 먼저 자신들이 배운 것을 가르친다는 자세, 알고 있는 것을 가르친다는 자세에서 벗어나야 한다. 수요자 중심의 교육을 만들어 가기 위해서는 수요자들의 세계를 이해하고 그 세계의 지평을 넓혀줄 수 있는 교육을 제시해야 한다.<sup>40)</sup>

또 다른 시각에서 논의 되어야 할 것은, 연극과 기술의 문제이다. 굳이 발터 벤야민<sup>41)</sup>의 논의까지 언급하지 않아도 자본주의가 가져온 기술의 발달은 예술이 가지고 있던 유일성(aura)에 균열을 냈다. 벤야민이 20세기에 이미 예견한 아우라의 붕괴는 포스트 코로나 시대에 있어 예술 창작과 수용 모두에 새로운 차원의 길을 열었다. 연극 역시 이러한 변화에 함께 참여했고 예술가-예술작품-수용자 모든 이들의 역할과 의미 전반에 새로운 개념을 창출해 냈다.<sup>42)</sup> 특히 코로나를 겪으며 공연이 지속되지 못하면서 많은 공연들이 온라인 생중계를 실시하였다. 이를 통해 우리는 비록 ‘공연’ 원래의 의미로 감상할 수는 없었으나 외국의 유명한 작품들을 안방에서 감상하는 호사를 누렸다. 누적 관객 수 200-300명을 넘기기 어려운 소극장 작품도 온라인 스티리밍으로 실시간 관객수 1000명을 훌쩍 넘기는 일이 다반사였다.<sup>43)</sup> 그렇다면 공연이 기술의 발전을 통해 관람의 형태를 어떻게 다양하게 가져갈 수 있는지도 연극 창작자들에게는 중요한 화두이다. 이제 미디어-테크놀러지는 예술작품을 창작할 수 있는 새로운 문화 영역이다. 작품을 제작하는 과정에도, 혹은 배우를 훈련하는 과정에도 이러한 변화를 반영하지 않으면 연극 교육은 이제 아무도 찾아주지 않는 구시대의 유물이 될 수도 있다.

또한 포스트 코로나 시대가 진행되면서 예술의 각 분야는 빠르게 진화하고 있다. 메타버스의 확장, 실감형 라이브 공연, 예술 작품 아카이브 방식의 변화 등이 가장 눈에 띄는 변화이다.<sup>44)</sup> 하지만 연극-연기 교육 분야에서는 이렇다 할 연구나 담론이 형성되고 있지 못하다. 특히 연극 교육은 이러한 테크놀러지의 발달이 가져온 변화를

40) 대학의 교수자들 중심으로 이런 요구와 필요성이 논의 되고 있다. 다음을 참조하라: “(상략) 요즘 메타버스 (meta-verse)를 공부하고 있어요. 예를 들면, 가상 아바타의 페르소나가 연극과 만날 수 있는 지점들을 생각하죠. 우선 나부터 바뀌어야 한다고 생각합니다. (중략) 메타버스의 세계를 알지 못하면 젊은 세대와 소통을 못 하겠다는 생각에 공감합니다. 또 거기에서 연극과 연계되는 어떤 실마리를 찾을 수 있을 것 같아요.” 월간 <한국연극>, 연재: 연극교육②, 2020년, 4월호. 60-63쪽.

41) 발터 벤야민, 『기술 복제 시대의 예술 작품. 사진의 역사 외. 발터 벤야민 선집 2』, 최성만 옮김, 도서출판 길, 2007.

42) 포스트 모더니즘 연극에서 예술가는 개인에서 집단으로, 수용자는 보는자에서 참여하는 자로 작품은 결과물 중심에서 과정 중심으로 의미가 이동했다. 김형기 외 지음, 『포스트드라마 연극의 미학』, 푸른 사상, 2011.

43) 실제로 연극 ‘고역’(2021.2.19.-28/ 아르코예술극장 소극장)은 라이브 생중계로 5000명 정도가 시청했다. 물론 이러한 숫자에는 틀어놓고 시청을 제대로 안하는 경우까지 포함되어 허수가 있지만 그래도 실제로 소극장에서 단기간 공연되었을 때보다 훨씬 많은 수의 관람이 이루어졌다.

44) 2022년 한국예술연구소 춘계학술대회 “메타버스(Metaverse), 예술로 확장 가능성” 자료집 참조



소화하지 못하고 전통적인 예술의 가치를<sup>45)</sup> 교육하는 것에 머물러 있었다. 예를 들어 기존의 연극 교육은 연극의 의식적, 종교적 가치가 가져다주는 창작자나 수용자 모두가 작품 속에서 자신을 작품 속의 인물과 동일시함으로써 신비적 일체감을 체험하게 되는 것에 집중했다. 혹은 전통적 연극의 형식만 교육에 적용했고 이를 ‘기본’이라고 상정했다. 기술은 예술-연극을 창작자와 수용자 모두의 전통적인 의미에서 해방시켜 전혀 다른 차원으로 변환시켜가고 있음에도 불구하고 대학의 연극 교육은 오래도록 변화 하지 않고 ‘배웠던 것을 가르치는’ 장에 머물러 있었다.

연기 훈련의 경우도 역시, ‘기본’을 훈련한다는 명목 하에 그동안 예술 창작 현장의 변화를 거의 수용하지 못하고 있음이 사실이다. 연극 교육이 거의 연기 교육으로 대체되고 있었음에도 불구하고 연기 교육조차 현장의 요구, 교육 수요자의 요구에 적극적으로 반응하지 못하고 있다. 지금의 한국 대학 연기 교육은 20세기 유럽과 미국에서 체계화된 배우 훈련법을 바탕으로 하고 있다. 배우 훈련의 경우 연기-신체적 움직임-발성, 화술-가창 등의 영역으로 나누어 훈련하고 연기 훈련은 주로 저학년에서는 사실주의 연기(자기 자신으로 연기하기/배우 자신의 탐색), 고학년에서는 스타일 연기(매체연기, 뮤지컬 연기, 역할로서 연기하기/ 역할 탐색)로 구성되어 있다. 이는 유럽의 스타니슬랍스키 연기 훈련을 바탕으로<sup>46)</sup> 하거나 미국의 아카데미나 대학에서 이루어지는 교육 과정을 모방한 것이다. 하지만 이러한 모델도 변화를 요구받고 있다. 먼저, 모든 교육 과정을 분리시키고 단계별로 적용하는 과정을 재검토해야 한다. 이러한 20세기 분과 학문의 경향은 모든 학문을 전문 영역으로 세분화하여 나누고 분리시켰다. 연기 훈련의 경우도 연기/화술/호흡과 발성/움직임/춤/마임의 영역을 나누고 이를 단계별로 적용하여 훈련하였다. 이러한 모델이 과연 얼마나 효과적으로 배우 훈련에 영향을 주었는지 재고해야 한다. 예를 들어, 대학은 각각의 영역별 커리큘럼을 만들기 전에, 배우의 신체와 소리 훈련은 필수적 요소이지만 이것을 나누어 훈련하는 것이 과연 효과적인지 아니면 20세기 분과 학문의 산물인지 다시 검토해야 한다는 것이다.

또한 연기 훈련에서도 교수자들은 자신이 배운 테크닉 위주의 훈련이나 장면 연기 훈련 위주로만 교육 과정을 운영하였기 때문에 변화가 심한 현장과 수요자 요구와는 거리가 생길 수밖에 없다.<sup>47)</sup> 실제로 배우들이 연기하는 공연은 전통적인 연극을 벗어

45) 다음의 문제제기를 참조하라. : “수요자 중심 교육이 필요하다. 왜 모든 대학은 정작 신경 써야 할 수요자, 학생을 중요하게 여기지 않았을까요. 현장은 수요자 중심입니다. 요즘처럼 다양한 방식의 플랫폼이 빠르고 새롭게 나오는 지점에 관심을 가져야 합니다. 학교와 현장의 괴리감이 너무 큼니다. 연극교육은 연극부터 출발해야 해, 연극은 배우예술이고 드라마는 작가, 영화는 감독예술이야, 연극부터 해야 풀-샷을 연기할 수 있어, 이런 이야기 말고 다른 거 없을까요.” 월간 <한국연극>, 연재: 연극교육②, 2020년, 4월호. 60-63쪽.

46) G 크리스티 지음, 『스타니슬랍스키 연기 교육 1,2』, 박상하 옮김, 도서출판 동인, 2012, 2015.

47) 대학에서의 배우 훈련과 실제 현장에서 적용되는 연기 테크닉 사이의 거리에 대한 논의는 이미 여러 연구자들에 의해 지적되어 왔다. 조한준은 「배우 훈련 방법의 대안으로서 메이어홀드 ‘인체역학’의 효용성」(한국콘텐츠학회, 14권, 5호, 2017, pp. 95-106.)에서 기존의 배우 훈련이 현장에 활용되지 못하고 있는 현실을 지적하며 메이어홀드의 신체 중심 훈련을 신체를 과학적으로 분석하는 과정

난 다양한 형식의 연극이 많고 촬영 현장은 VR과 3D 촬영을 위한 블루스크린 위에서 연기할 때가 많기 때문이다. 촬영 장비의 발달로 인한 현장의 급속한 변화는 배우들에게 새로운 환경을 계속해서 제공하지만 정작 이들을 훈련하는 교육 현장은 여전히 스타니슬랍스키와 메소드 연기에서 나오지 못하고 있음이 사실이다.<sup>48)</sup> 대학 연극 교육 기관은 교육 수요자들에게 연기를 훈련한다는 것의 지향점을 분명히 설정하고, 여기에 교육 수요자들과 실제 현장의 필요를 더욱 섬세하게 반영하는 것이 필요하다.

## 5. 체계적인 연극 교육 시스템 확립

### (1) 교육자를 훈련하는 연극 교육

앞서 살펴본 “연극 전공 졸업생 활동에 관한 인식조사”에서도 볼 수 있듯이, 연극 전공 학과를 졸업한 학생들 중 대부분이 연극 교육의 현장에서 일하고 싶어 하고 실제로 일하고 있다. 하지만 그동안의 대학 연극 교육기관은 ‘연극 교육’을 담당하는 교육자들을 길러내는 일을 등한시 한 것이 사실이다. 유치원부터 초등학교, 중학교, 고등학교에서 연극은 이런 저런 형태로 교육되어 왔고 이를 담당하는 교사들도 다양한 경력으로 연극을 교육했다. <표1>에서 보듯이 주로 학교에서 교육된 연극에 대해서는 크게 ‘교육 연극’과 ‘연극 교육’로 분류되고 있다.

<표1> 학교에서 이뤄지는 연극 교육 형태<sup>49)</sup>

연극	교육 연극	역할놀이-주어진 역할을 맡아 연기를 통한 간접 체험 연극놀이-연극적인 요소를 놀이화 시켜 공동체적 체험 과정드라마- 구체적 상황과 역할을 드라마 형식으로 부여한 극적 체험
	연극 교육	공연 또는 연극- 희곡을 공연으로 만들기 위해 대사를 외우고 동선을 익히며 공연을 준비하는 과정

에 적용하여 CG가 사용되는 매체연기 훈련에 적용하고 있다. 또한 박지우와 오세곤은 「연기자의 C·G 환경 수용에 대한 연구」(영상문화콘텐츠연구, 19, 2020, pp.377-404.)를 통해 배우들이 훈련하는 연기 테크닉과 실제 적용되는 환경의 격차를 설명하며 배우 훈련의 적용 과정과 방향 선정에 전반적인 변화를 촉구한다.

48) 실제로 촬영 현장과 교육 현장의 차이를 실감하는 교수자들의 자성의 목소리도 많이 나오고 있다. 다음을 참조하라. : “사실 우리 과는 계속 매체에 관심을 많이 가져온 편입니다. OTT 분야가 급성장 중이라 뉴미디어 플랫폼이 넘치는 세상이기에 매체 연기를 고민하지 않을 수 없어요. 3년 전부터 영화감독의 연기 코치를 위주로 수업을 운영하고 있습니다. 미장센과 작품 해석을 가지고 수업을 하다 보니 학생들이 나가서 현장 적용에 수월한 지점이 있다는 결과가 나왔습니다. 매체 연기 교육에 대한 고민이 많아요. 지금은 아무것도 없는 공간에서 3D, VR이 적극적으로 사용되고 있고, 그래서 현장의 관점도 많이 변했죠. 이 스피드를 쫓아가려면 수요자 중심의 교육이 필요합니다.” <한국연극>, 연재: 연극교육②, 2020년, 4월호. 60-63쪽

49) 박찬수, 「학교 연극교육 활성화 방안 연구」, 『연극교육연구』, 35, 2019, p8 인용.

‘교육연극’은 주로 학교 현장에서 교사들에 의해 이루어져 왔다. 특히 국어, 사회, 역사 등의 수업과 연결하여 과목의 교육적 목표를 효과적으로 달성할 수 있도록 ‘즉흥적 기술, 가장, 역할 놀이’ 등을 활용해 ‘교육적 효과를 극대화 하는 것을 목표로 한다.’<sup>50)</sup> 이러한 교육 연극의 의미, 개념, 범위, 방법 등에 관한 연구는 주로 ‘교육연극학회’를 통해 이루어져 왔고 이러한 교사들을 전문적으로 교육하는 곳은 서울교육대학 대학원 과정 중에 융합대학원 ‘교육 연극’ 과정이 국내에서는 거의 유일하다. 이와는 다르게 ‘연극 교육’은 연극이라는 학문+실천을 교육하는 것을 말한다. 학교의 정식 교육 과정 안에서 이루어지는 것 보다는 학교와 연계된 학습 활동으로 많이 이루어져 왔다.<sup>51)</sup> 이러한 활동을 이끌어 나가는 사람들은 주로 대학에서 연극 교육을 받은 사람들로 학교와 협업하여 연극 교육을 실천해 왔다. 작품을 제작하거나, 연극 발표를 진행하거나 혹은 연극 놀이를 통한 연극 자체의 체험에 목적을 둔 활동들이 주를 이뤘다. 연극 교육을 담당하는 기관은 대학에 설치된 교직 과목, 교육대학원, 혹은 한국예술종합학교 연극원 전문사 과정에 설치된 아동청소년연극 전공에서 핵심적으로 활동해왔다. 학교에서 시행되던 예술교육으로서의 연극 교육은 기능 위주 교육이나 진로 교육으로만 인식되어 온 것이 사실이다. 하지만 ‘2015 개정 교육과정’이 시행되면서 ‘연극’은 독립된 과목으로 중등 교과과정에 편입되었다. 또한 연극 자체를 배워나가는 과정을 통해 학생들이 습득하게 되는 요소들은 인성과 협동, 소통을 중요시 하는 포스트 코로나 시대 미래 교육의 일환으로 주목받고 있다.<sup>52)</sup>

그럼에도 불구하고 전문인 양성 기관으로서의 대학은 그동안 연극 교육을 담당할 교육자들을 길러내는 시스템을 만들지 못했다. 뒤늦게 만들어진 ‘연극’ 과목은 이제 겨우 교과서를 발행하고 전문 교사들을 교육하는 시스템을 만들고자하는 연구가 진행되고 있다.<sup>53)</sup> 다른 예술 과목들에 비해 교과교육학도 체계화 되어 있지 않은 상태이다.

50) 위의 논문, 8-9쪽.

51) “그동안 연극교육은 학교 공간 안에서 이루어지기는 했으나 교과교육과정과는 별개로 진행되어왔다. 연극교육은 그동안 학교 현장에서 창의적 체험활동의 자율특색동아리와 문화예술동아리 활동으로 자체적으로 실시하거나 방과 후 학교 프로그램과 같이 외부에서 연극 전문 강사를 초빙해 진행되었으며, 교육부와 교육청, 지방자치단체 사업과 연계하여 교육이 이뤄지기도 했다.” 위의 논문, 9쪽.

52) 이에 관하여 조준희는 포스트 코로나 시대 연극 교육은 ‘신체 중심의 집단적 사고를 통해 6C의 역량이 발현될 수 있는 매우 적합한 교과목’이라고 주장하며 다음과 같은 근거를 제시한다. : “스탠포드대학교 교육대학원 부원장인 Paul Kim은 포스트 코로나 이후 학생들에게 요구되는 역량을 기존의 4C에서 확장하여 6C를 제안하였다. 4C는 Creativity(창의성), Collaboration(협력), Critical Thinking(비판적 사고), Communication(소통)이다. 여기에 추가된 2C는 Compassion(공감능력)과 Commitment(헌신)이다. (중략) 왜냐하면 뉴노멀 시대는 경쟁에서 상생과 협력의 시대로 교육의 패러다임이 전환되어야 하기 때문이다.” 조준희, 앞의 논문, 76쪽.

53) 다음의 논문을 참조하라. : 이연심, 「2015 개정 교육과정과 고등학교 『연극의 이해』 교과서 연계 분석 -성취기준을 중심으로-」(한국연극학, 77, 2021, pp.295-343), 이연심, 설유정, 오세근, 「연극교과 PCK(D-PCK)신장을 위한 연극교사교육 프로그램 탐색」(연극교육연구, 36, 2020, pp.177-250)

이런 와중에, 중등 교원 임용시험 과목은 여전히 연극과 영화가 하나의 과목으로 묶여 있어 연극 전공자들은 전혀 관련 없는 영화를 공부하고 시험을 통과해야 하고 현장에서 연극과 영화, 모두를 가르칠 수 있는 실력을 뒤늦게 갖추어야 한다. ‘연극’이 중등 교육에 있어 보통 교과로 인정을 받았음에도 불구하고 학교 현장에서는 아직 개설되고 있지 않다. 유럽이나 미국의 교육 과정에서는 중등 교육 과정에 미술-음악-체육과 더불어 반드시 연극(드라마, 뮤지컬)수업이 진행된다. 학생들은 자신의 의지에 따라 선택해서 예술과목을 수강할 수 있다. 한국의 중등 교육 과정에도 연극이 더 활발하게 개설되어 적용될 수 있는 연구와 행정이 시급한 시점이다.

물론 최근 20여 년 동안 아동청소년 연극에 대한 교육과 예술 현장의 성장은 많이 이루어졌다. 특히 국립극장의 청소년 연극 개발과 한국예술종합학교의 대학원 아동청소년전공 과정에서 배출하는 많은 교육자, 실천가들은 다방면에서 활동하고 있다. 하지만 이들은 앞서 설명했듯이 실제로 연극이 교육되고 있는 제도권 학교로 진입하지 못하고 있다. 초등학교의 경우 다른 과목 전공의 교사들이 연극을 배워서 연극을 교육의 목적으로 사용하는데 머무르는 한계가 있다. 아동청소년 연극을 전공한 사람들은 비정규직 상태에서 단기적으로 학교와 계약을 맺고 일하는 방식을 반복하다 보니 예술 교육자들은 불안정한 고용으로 소모적으로 일하게 된다. 이는 많은 실력 있는 교육자들을 교육 현장으로부터 사라지게 만든 가장 큰 원인이다. 이러한 이유로 전문인 양성소로서 연극 교육을 담당하는 대학은 연극을 전공한 학생들의 진로와 관련하여 어떻게 교육 기관과 안정적으로 연결될 수 있는지에 대한 행정적 철차도 논의하고 연구해야 한다. ‘예술 교육’이 예술가가 되지 못한 사람들이 밥벌이를 위해 선택하는 도구가 되어서는 안된다. 예술 교육의 첫걸음부터 교육 현장에 나가 교육이 이루어지는 그 순간까지 모두 체계적으로 기획되어야 한다. 연극 현장과 교육 현장을 연결하여 연극 교육의 전문성과 스펙트럼을 확대하는 것만이 연극 교육이 다음 세대에서 소멸되지 않을 유일한 길이다.

## (2) 시스템 확립을 위한 교육 행정

마지막으로 ‘연극 교육’이 환골탈태해야 할 부분은 바로 교육 과정의 시스템 확립이다. 그동안의 대학 연극 교육은 앞서 살펴보았듯이 제작 실습수업을 중심으로 진행되었다. 한 편의 완성된 공연을 관객에게 보여주는 일, 그 전체적인 작업을 실제로 모두 경험해보는 것도 좋은 교육적 과정이 될 수 있다. 하지만 이러한 제작 중심의 교육은 연극 교육을 결과 중심으로 만들었다.<sup>54)</sup> 오랜 시간동안 대학의 연극 교육은

54) 코로나 이후 연극 교육의 문제점과 대안을 고민하면서 조준희는 제작 실습 위주의 교육을 지적하며 포스트 코로나 시대는 과정 중심의 프로젝트 수업이 주가 될 것으로 예측하고 있다. : “공연 만들기에서는 종종 과정보다는 결과가 교수자나 학습자에게 우선시되는 목표가 되었고 학습자는 속칭 단과 수업인, 연기, 무용, 성악, 움직임 등의 수업을 등한시하며 학기말에 대중에게 오픈되는 프로덕션 수업에 몰두하였던 것 또한 사실이다. 하지만 코로나를 겪으며 1학기 대부분의 대학의 프로덕션 수업이 장면발표, 낭독 공연, 갈라 콘서트와 같은 무관중 약식 발표 형태로 대체되면서 학습자나 교수자 모두 연극실기교육의 목적이 무엇이었는데 대해 성찰하는 시간을 제공하였다고 본다. 기존의 공연제

완성된 결과로서의 작품 제작이 가장 큰 교육의 목적이 되도록 커리큘럼과 학과의 제반 사항을 운영해 왔다. 연극 전공에 진입한 학생들은 대부분 연기 전공 학생들이고 대학의 예산은 한정되어 있음에도 불구하고 매학기 2-3개의 프로덕션을 운영하여 공연을 올리는 일이 당연한 것으로 여겨졌다. 여기에 동원되는 연기 전공 학생들은 무대를 만들고 조명을 달고 의상을 만들고 소품을 구한다. 이런 모든 과정이 ‘당연한’ 교육의 과정으로 여겨지고 있다. 학생들은 밤을 새워가며 연습과 무대 만드는 일을 하다 보니 정규 교육 과정은 당연히 소홀해질 수밖에 없다. 아래의 표는 필자의 개인적 경험에 바탕한 해외 대학의 공연 제작 환경과 국내 대학의 공연 제작 환경을 간단하게 비교한 것이다.

<표2> 해외 대학과 국내 대학 제작환경 비교

해 외 대 학 작 품 제 작 환 경	국 내 대 학 작 품 제 작 환 경
공연이 학점에 포함되지 않는다. (학점은 프로젝트 수업과 같이 기말발표로 이수된다)	공연이 학점에 포함되거나 졸업 시수에 해당된다.
공연에 참여하는 사람은 오디션을 통해 선발된 사람들이다.	오디션을 거치긴 하지만 학과 대부분의 인원은 매 학기 공연에 어떠한 역할로도 참여하는게 원칙이다.
자신의 전공분야만 수행한다.	전공과 관계없는 역할로도 공연제작에 동원된다.
배우로 참여할 때 자신의 연습 시간(콜타임)이 정해져 있고 연습은 공연 직전까지 실제 현장에서 전문 배우들이 하는 것과 동일하게 진행된다. (주말 콜타임 한정 등)	역할에 관계없이 참여 인원 전원이 매일 연습에 참여해야 한다. 주중, 주말 모두 연습이 진행된다면 참여해야 한다.
공연 제작 전반을 담당하는 학교(학과)의 부서와 책임자가 따로 있다.	공연 제작도 교수-학생들이 담당하여 진행한다.
공연팀의 사적 모임(애프터, 시파티, 종파티 등)은 없고 현장의 진행 사항을 그대로 모방하여, ‘프레스 콜’이나 첫 공연 후 모든 창작자, 학교 관계자, 언론 종사자들의 미팅 겸 파티가 있다.	공연팀의 사적 모임이 준비하며, 참석도 필수가 되기 마련이다. 공연이 끝날 때 까지 계속된다.
첫 공연 후 연출자는 더 이상 극장에 오지 않고 이후 모든 책임은 무대감독에게 이행된다.	연출 겸 지도 교수의 지도와 작품 고치기가 공연 마지막까지 계속된다.

작수업은 프로덕션 시작 전과 후의 학생 개개인의 발전에 대한 코멘트에는 인색하였고 전체적인 공연의 질을 위해 종종 학생 개개인에 대한 미시적인 상담 및 개인적 성취도 평가는 생략되기 쉬웠다. 이러한 코로나 시대의 ‘색다른 경험’은 기성 교수자에게나 학습자에게 모두 신선한 충격을 제공하였을 것으로 판단되며, 코로나 종식 이후에도 최소한 ‘학교’에서는 기존의 성과 중심보다는 과정 중심(Process Oriented)의 프로덕션 수업이 이루어질 것으로 예측된다.” 조준희, 앞의 논문, 75-76쪽.

물론 위의 상황은 개인적인 경험에 근거한 것이지만 여전히 한국 대학 교육의 제작 환경은 열악하고 부당하다. 부족한 자원을 가지고 일을 효율적으로 진행하기 위해서는 연극을 제작하는 과정은 개인보다 집단이 중요했고 집단에는 위계가 필요했다. 개인은 없어지고 공동체만 남았다. 과정은 없어지고 결과만 남았다. 우리의 환경은 ‘연극’이라는 커다란 이름으로 공적 영역과 사적 영역이 분리할 수 없을 만큼 흘러 녹아 뒤섞여 버렸다. 이러한 교육 환경은 결국 연극 현장과도 연결되어 졸업 후 현장에 나가서도 이러한 환경이 ‘당연한’ 것으로 받아들여지거나 이러한 환경을 적극적으로 조성하는 결과를 가져왔다. 다같이 힘을 모아서 열악한 환경을 이겨내고 밤새 연극을 만드는 주먹구구식의 과정은 이제 대학 연극 교육 과정에서 지양해야 한다. 그동안 ‘열정’이라는 미명하에 오히려 하지 않아도 되는 것까지 너무 많이 하려고 애쓴 것은 아닐까? 할 수 없는 환경이라면 하지 않는 것도 현명한 선택일 것이다.

2018년 이후 연극계가 예술 창작의 현장에서뿐만 아니라 교육 현장에서도 성폭력, 위계폭력, 국공립 극장의 제작 환경의 문제 등이 터져 나온 배경에도 오랜 시간 교육을 통해 습득된 이러한 당연하지 않은 것들이 당연시 되어온 문화들이 자리 잡고 있다. 가장 자유롭고 가장 창의적이어야 할 예술 창작의 현장, 그것을 교육하는 현장이 그 어느 곳 보다 구시대적 습관에 젖어있었던 것이다. 그러다 보니 연극 교육은 젠더, 인종, 환경, 인권 등의 문제와는 거리가 멀었다. 이러한 사안을 다루지도 않았고 교육하지도 않았다. 한 사람의 창작자는 4년 동안(혹은 2-3년동안) 자유롭고 안전한 환경에서 자신과 타인의 삶을 반추하고 사회를 반영하는 작품 활동을 해나가는 연습이 필요하다. 그것을 제공하는 곳이 곧 전문인 양성 교육을 담당하는 곳이어야 한다. 본격적인 창작자가 되기 전, 실패를 거듭하고 실수를 거듭해도 다시 도전하고 실험해 볼 수 있는 환경이 마련되어야 한다. 기존의 대학 연극 교육은 몇몇의 교육자들에게 이러한 권력이 집중되어 있었고 위에서 살펴본 대로, 가능하지 않은 것을 가능하게 만드는 무리한 시도들로 개인의 영역이 집단의 영역에 묻혀버렸다. 대학은 집단과 공동체라는 미명하에 죽어간 개인의 팔딱거리는 독창적인 창작 에너지들을 살려내야 한다. 그러기 위해서는 작품을 만들어 가는 과정이 더 중요해야 하며 그 모든 절차가 철저하게 시스템화 되어야 한다. 시간이 걸리겠지만 그 누구도 건드릴 수 없는 개인의 자유로운 창작 환경과 예술가의 침해되지 않는 평등한 권리를 만들어 나가는 것이 다음 세대를 예술의 현장에, 예술 교육의 현장에 남아있게 하는 유일한 대안이다.

연극은 다른 어떤 예술 장르보다 집단적 창작 환경이 필요하다. 많은 인력이 동원되는 비효율적 과정을 거쳐야 한다. 그렇게 때문에 협력과 소통의 방법을 배워나가는 과정의 훌륭한 모델이 될 수 있다. 그렇게 되기 위해 지금 한국 대학의 연극 교육은 아 이러니하게도 집단의 이익보다는 개인적 창작 활동과 자유로운 의사소통이 더욱 강화되어야 한다. 따라서 대학 연극 교육은 코로나 상황을 겪으며 다시 이전으로 복귀하여 작품 제작의 열정을 불태우려 하지 말고 1인 창작자로서의 개인적 능력을 개발하고 훈련할 수 있는 시스템을 먼저 마련해야 한다. 앞서 살펴보았듯이 온라인 기반의 실기 수업을 통해 많은 교수자들은 학생들과 대면수업에서는 가지지 못했던 섬세하고

자세한 피드백을 가질 수 있었다고 말한다. ‘개인별 맞춤 학습’이 가능한 것이 예술 실기 훈련이다.<sup>55)</sup> 코로나 상황으로 찾아낸 이러한 긍정적인 가능성을 발판으로 새로운 교육 모델이 마련되어야 한다.

## 6. 결론 : 질문하는 연극, 대답하는 교육

팬데믹이 남긴 우리의 일상과 연극계의 폐허 위에, 우리는 어떤 새로운 일상과 연극을 세워야 할지 궁리해야 하는 시점이다. 연극과 연극 교육은 동시에 연극이 다음 세대와 소통하기 위한 변화의 시간 앞에 섰다. 연극 현장과 연극 교육 현장은 결코 분리될 수 없는 영역이다. 미래에 연극 현장을 이끌어갈 예술가들을 교육하는 연극 교육 현장 역시 일상을 회복하면서도 변화의 시간 앞에 서 있는 것이다. 대학 연극 교육은 새로운 시대를 준비해야 한다. 그러기 위해서는 비대면 수업에 대한 방법론적 접근에 머물지 말고 ‘연극’+‘교육’ 전반에 관한 논의를 활발히 진행하는 것이 급선무다.

실제로 연극 전공 학과를 졸업해서 전문 배우가 된다거나 현장에 남아 창작자로서 살아가는 사람은 그리 많지 않다.<sup>56)</sup> 전문 배우로 평생을 살아갈 수 있는 숫자는 정해져 있는데 연극 교육을 받은 이들은 (연극 교육이 곧 연기 교육이니) 배우가 되는 것 외의 일은 염두도 못 내고 현장에서 짧고 굵게 쓰이고 길고 가늘게 버려진다. 이러한 현실을 바꿔내기 위해서는 연기 교육은 연극 교육 아래에서 나와 스펙트럼이 다양하게 확장되어야 한다. 전문 배우 양성을 넘어서는 목표 아래 ‘연기’라는 행위가 필요한 사회 전반으로 교육의 목표가 확대되어야 한다. 연극 교육은 그동안 배우 이외의 길에 연기 혹은 연극 교육이 어떻게 적용되는지 혹은 도움이 되는지 그 가능성은 거의 고려하지 않았다. 배우와 유사한 역할을 하는 많은 직업군은 물론이며 유치원 교사, 초·중·고 정규직 교사, 평생 교육 강사로, 직업 교육 강사로 연극 교육의 영역은 확장되어야 한다. 고등학교 교과목으로 선정된 ‘연극’이 모든 학교에서 어떻게 ‘교육’과 만날 수 있는지도 힘써 고민해야 한다. 초·중·고등학교 내부에서는 국어 교사가, 사회 교사가, 음악 교사가 연극을 가르치며 연극 교사는 굳이 필요 없다고 말한다. 예술가들은 예술이 ‘교육’ 밑으로 들어가 그 자유로움을 방해받을 수 없다고 손절한다. 정말 그럴까? 아이들을 향한 무한한 열정과 사랑을 가진 똑똑한 내 동료들과 후배들은 여기저기 단기 계약으로 교실을 전전하며 온갖 아이디어와 육신의 에너지와 노력과 열정을 쏟아내 왔지만 여전히 비정규직, 단기 계약직으로 버티다 사라진다. 연극 교육을 실현하고 지속 가능하게 만들 수 있는 플랫폼이 너무나 많이 필요하다. 하지만 전문인 양성기관으로서의 대학은 그동안 무대만 만들어 왔다. 누군가는 무대에서 내려와

55) 더 자세한 수업 사례에 관하여는 조준희, 위의 논문, 75쪽을 참조하라.

56) “연극 전공 졸업생 활동에 관한 인식조사”를 참조하면 대학에서 교육을 담당하는 교수자들은 ‘졸업생 대다수는 전공과 관련한 활동을 하고 있다고 생각하십니까?’라는 질문에 81.6퍼센트가 ‘그렇지 않다’라고 응답했다. 월간 <한국연극>, 2020년 2월호, 연재: 연극교육 ㉔, 74쪽 참조.

플랫폼을 만들어 내야 한다. 그래야 무대가 지속 가능하다. 연극과 교육이 모두 지속될 수 있는 플랫폼이 절실하다.

또한 학제간 융합 교육도 적극적으로 개발하여 연극 교육의 범위를 넓혀 나가야 한다. 이런 점에서 이해경의 연구를 주목한다.<sup>57)</sup> 이해경은 연극 수업과 역사 수업의 명확한 교육 목표를 제시하고 다양한 결과물을 만들어 내는 융합 교육을 통해 예술 교육의 새로운 수업 모델을 제시하고 있다. 이러한 도전과 시도, 그리고 결과물을 체계화하기까지 교수자들이 가졌던 태도에 대해 다음과 같이 설명한다.

“우리 교수들이 가졌던 가장 큰 책임감은 수업 진행과 결과를 예측하기 어려운 융합 수업을 교수들에 대한 신뢰로 선택한 제자들의 기대에 대한 것이었다. 우리는 학생들이 이 낯선 수업을 통해서 각자의 전문성 심화는 물론 융합 수업의 의미와 가치를 체화하도록 하는 것을 가장 큰 목표로 삼았다. (중략) 제자들이 진출할 연극 현장의 범위와 용도를 확장할 책무를 지닌 필자에게 역사학과와의 융합 수업은 다양한 계층과 세대에 울림을 주는 연극의 사회적 쓰임새와 인문학적 융합 교육 방법을 탐색하는 기회이기도 했다.”

연극은 연극 자체의 교육적 효과도 상당하지만 연극이 다른 학문의 교육적 매개가 될 수 있는 힘을 가지고 있다. 다양한 사례 연구를 통해 여러 대학의 경험을 공유하다 보면 새로운 교육 모델이 만들어질 수 있을 것이다. 대학은 이러한 ‘결과를 예측할 수 없는’ 새로운 시도에 더욱 적극적으로 나서야 할 것이고 교수자들은 실패를 감수하고 변화를 시도하는 용기를 내야 할 때이다.<sup>58)</sup> 이미 많은 졸업생들과 그들을 배출한 대학의 통계자료가 말해주고 있듯이 대학의 연극 교육은 전문 연극인을 양성하기 위해 기획되기도 하지만 한 인간이 연극 교육이라는 과정을 전문적으로 경험하기 위해 기획되어도 된다. 특히 포스트 코로나 시대의 예술-연극-연기 교육은 창작과 교육 환경은 물론이고 교육의 목표 자체를 재고하여 사회를 반영하면서도 한 발 앞서 내다보는 예술 교육으로 전환되어야 할 것이다.

57) 이해경, 「도시 상공인의 생과 업, 삶의 현장에서 재연하기: 산책연극 <아마도 당신이 몰랐을 이야기-염천교>를 중심으로」, <한국연극학> 66(2018)/ 「연극전공과 역사학의 학제간 융합 사례: 구술사를 활용한 버바팀 공연 창작 수업을 중심으로」, <연극교육연구>, 35호, 2019. pp. 165-204.

58) 교수자들도 자신들과 대학에 대한 성찰을 통해 실패를 감수하는 도전이 필요하다고 말하고 있다. : “실패해도 되는 학교가 필요하다고 봅니다. 변화는 필요하지만, 누구도 장담할 수 없으니까요. 지각변동은 결국 해 봐야 알 수 있습니다. 정말 실험을 해 봐야 하는데 성공 여부를 모르기 때문에 누구도 시작을 못 해요. 실패로부터 많은 걸 배우는 가치가 공유되는 학교, 그런 꿈을 꿉니다. 지금처럼 용기가 필요 없을 만큼 안전하게 할 수 있는, 이만큼은 보장되는 그 길을 선택하는 게 과연 항상 좋은지. 모험하지 않는데 무엇을 바꿀 수 있을까요. (중략) / 맞습니다. 실패할 수 있는 자유를 주어야 합니다. 그 시간이 쌓여야 해요. 점점 더 대학은 소극적이면서 창의성이 떨어지고 있습니다. 집단적으로 의견을 일치해야 한다는 생각이 있어서 어떻게 보면 하향평준화가 되는 느낌이에요.” <한국연극>, 연재: 연극교육②, 2020년, 4월호. 60-63쪽.



주제어 : 연극 교육, 연기 교육, 포스트 코로나 시대, 테크놀러지와 연극, 렉처 퍼포먼스

### <참고자료>

- 김형기 외 지음, 『포스트드라마 연극의 미학』, 푸른 사상, 2011.
- 발터 벤야민, 『기술 복제 시대의 예술 작품. 사진의 역사 외. 발터 벤야민 선집 2』, 최성만 옮김, 도서출판 길, 2007.
- 슬라보예 지젝, 『팬데믹 패닉』, (주)북하우스 퍼블리셔스, 2020.
- 슬라보예 지젝·이택광, 『포스트 코로나 뉴노멀』, 비전 CNF, 2020.
- G 크리스티 지음, 『스타니스랍스키 연기 교육 1,2』, 박상하 옮김, 도서출판 동인, 2012, 2015.
- 월간 <한국 연극>, ‘연재: 연극교육②’, “연극 전공 졸업생 활동에 관한 인식조사”, 2020, 2월호
- 월간 <한국연극>, 연재: 연극교육②③④, 좌담, “연극-연기교육, 변화의 시간”, 2020, 4월호-6월호.
- 박지우, 오세곤, 「연기자의 C·G 환경 수용에 대한 연구」, 『영상문화콘텐츠연구』, 19, 2020.
- 박찬수, 「학교 연극교육 활성화 방안 연구」, 『연극교육연구』, 35, 2019.
- 이기호, 「블랜드드 러닝을 적용한 연극연출 수업설계 및 운영방법」, 『비대면 시대 연극 교육- 접근 관점 및 온라인 기반 교수학습 방법론』, 한국연극교육학회 추계학술 대회 자료집, 2020.
- 이연심, 「2015 개정 교육과정과 고등학교 『연극의 이해』 교과서 연계 분석 -성취기준을 중심으로」, 『한국연극학』, 77, 2021.
- 이연심, 설유정, 오세곤, 「연극교과 PCK(D-PCK)신장을 위한 연극교사교육 프로그램 탐색」, 『연극교육연구』, 36, 2020.
- 이지수, 「코로나19로 인한 비대면 중심 연극 교육 사례 보고: 공연제작실습 <푸르른 날에>를 중심으로」, 『비대면 시대 연극 교육- 접근 관점 및 온라인 기반 교수학습 방법론』, 한국연극교육학회 추계학술 대회 자료집, 2020.
- 이혜경, 「도시 상공인의 생과 업, 삶의 현장에서 재연하기: 산책연극 <아마도 당신이 몰랐을 이야기-염천교>를 중심으로」, 『한국연극학』, 66, 2018.
- 「연극전공과 역사학의 학제간 융합 사례: 구술사를 활용한 버바팀 공연 창작 수업을 중심으로」, 『연극교육연구』, 35호, 2019.
- 정은영, “언컨택트(uncontact) 시대의 대학 연기 교육: 줌(Zoom)에서 줌(Zoom: 확대)하다.”, <한국연극>, 2020. 9월호, 80-81쪽.
- 조준희, 「포스트 코로나 시대의 연극교육환경」, 『비대면 시대 연극 교육- 접근 관점 및 온라인 기반 교수학습 방법론』, 한국연극교육학회 추계학술 대회 자료집, 2020.
- 조한준, 「배우 훈련 방법의 대안으로서 메이어홀드 ‘인체역학’의 효용성」, 한국콘텐츠학회, 14권, 5호, 2017.
- 최정선, 「비대면 실기영상수업 사례- ‘다이나믹하게 소통하면서 학습을 유도하기」, 『비대면 시대 연극 교육- 접근 관점 및 온라인 기반 교수학습 방법론』, 한국연극교육학회 추계학술 대회 자료집, 2020.

하병훈, 「언택트(Untact) 시대, 온라인 연기교육에 대한 단상- 2020년 1학기 1인 에튜드와 관찰 수업 경험을 중심으로」, 『비대면 시대 연극 교육- 접근 관점 및 온라인 기반 교수학습 방법론』, 한국연극교육학회 추계학술 대회 자료집, 2020.

발표 논문 2

## ASMR 자극을 이용한 정서 형용사 유사성 비교

김종완 (전북대학교)

2022년 제 22회 국제언어인문학회

# ASMR 자극을 이용한 정서 형용사 유사성 비교

전북대학교 심리학과  
김종완

[jongwan.kim@jnu.ac.kr](mailto:jongwan.kim@jnu.ac.kr)  
<https://top.jnu.ac.kr/emolab/>



## ASMR



# ASMR

- ASMR이란 'Autonomous Sensory Meridian Response' 의 약자로 사람에게 심리적 안정감이나 쾌감(tingle)을 주는 특정 소리 및 현상을 지칭함(신민아&윤재영, 2019).
- ASMR 콘텐츠는 YOUTUBE 등 다양한 플랫폼에서 생산, 소비되고 있지만, 이에 대한 심리학적 연구는 부족.
- 최근 들어 ASMR 자극이 핵심정서자원에 위치함을 확인하는 심리사회적 효과에 대한 연구(김현중&김종완, 2020)와 Mindfulness에 미치는 ASMR의 긍정적 효과에 대한 연구(Fredborg, B. K., Clark, J. M., & Smith, S. D., 2018)가 진행됨.
- 일반적으로 정서관련 자극은 많은 사람들을 대상으로 정서평정을 실시하여 데이터베이스화 되어 있음(예: IAPS, IADS 등),
- 하지만 정서 자극을 평가하기 위한 행동사에 대한 연구는 부족한 현실임.

3

## 핵심정서이론 Core affect theory

Russell, 1980; Russell et al., 1989

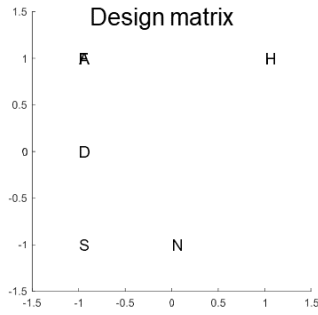
- 핵심정서 (core affect) 구조
  - 쾌불쾌차원 (valence)
  - 각성차원 (arousal)



4

# 다차원척도법

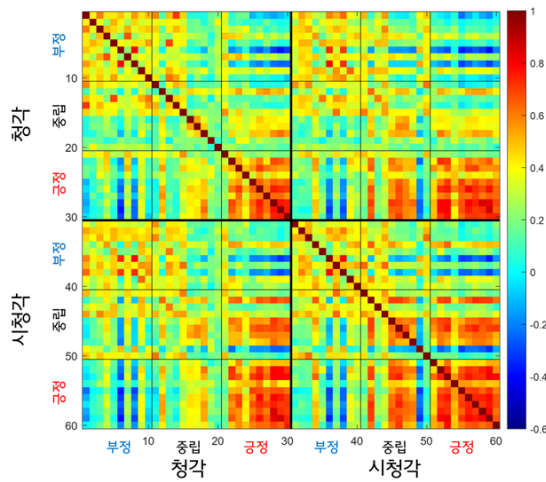
- 다차원척도법(Multidimensional Scaling: MDS)
  - 자극으로부터 차원을 추출하기 위한 통계적 기법
    - (예: Bigand et al., 2005; Bimler & Kirkland, 2001; Catz et al., 2009; Russell & Bullock, 1985)



5

# 선행연구

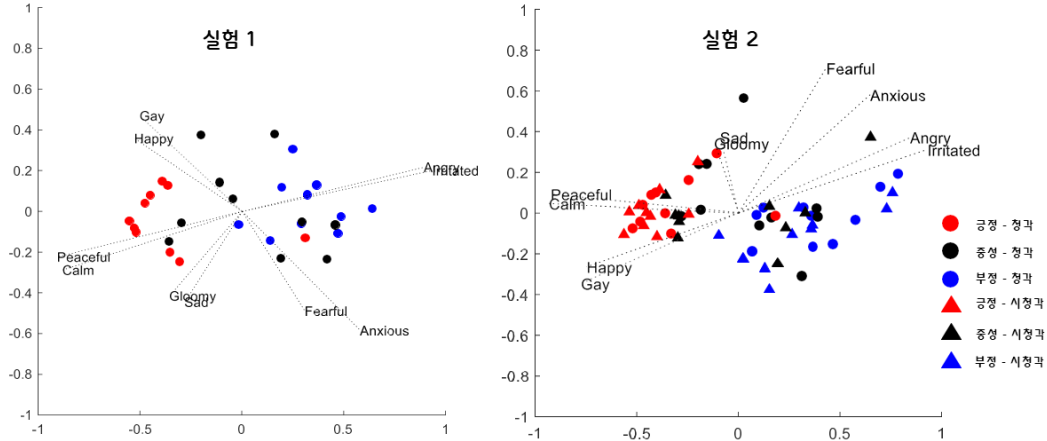
김현중, 김종완. (2022). 다차원척도법과 분류분석을 이용한 ASMR에 대한 정서표상. 감성과학, 25(3), 47-62.



6

## 선행연구

김현중, 김종완. (2022). 다차원적도법과 분류분석을 이용한 ASMR에 대한 정서표상. *감성과학*, 25(3), 47-62.

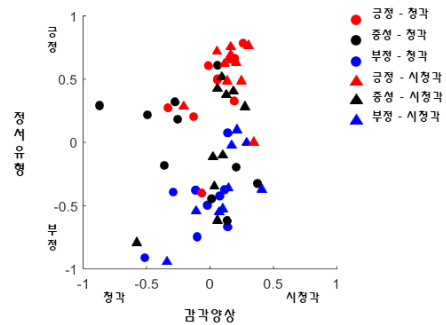


7

## 선행연구

김현중, 김종완. (2022). 다차원적도법과 분류분석을 이용한 ASMR에 대한 정서표상. *감성과학*, 25(3), 47-62.

- ASMR 자극이 정서 유형의 구분이 잘 이루어짐과 핵심정서 차원중 쾌-불쾌 차원에 위치함을 확인하였음.
- 2차원에서 감각영상 간 구분이 이루어짐을 확인함.



8

# 연구질문

- 정서 자극 평정에 사용된 형용사 척도는 핵심 정서 공간에 표상되는가?
- 그렇다면 이 때 정서 자극은 어떻게 기여하는가?

9

# 방법

- 참가자
  - 온라인 설문지 링크를 통해 참가자를 모집하여, 총 33명(남:6 여:27)이 참가함.
- 자극 및 측정
  - 동영상 플랫폼에 게시된 ASMR영상들을 조회수 1만회 이상\*, 2017년 이후 게시 외 두가지 기준으로 선별함.
  - 선별된 영상 중 부정, 중성, 긍정 정서 당 영상을 각 10개, 총 30개를 연구자 임의로 선정함.

정서 유형 감각 영상	긍정	중립	부정
청각	총 60개의 자극		
시청각			

20

영상을 끝까지 시청 후 질문지에 응답해주세요입니다.



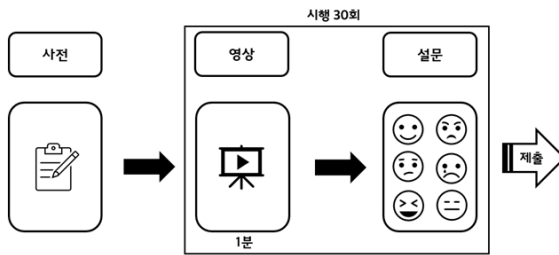
10



## 방법

### ■ 실험 절차

- Google docs 기반의 온라인 설문지를 통해 실험을 실시함.
- 참가자는 ASMR 자극을 시청한 후 10개의 형용사 (김민희&민경환, 2004)에 대해 그 형용사의 느낌을 어느 정도로 경험하였는지 5점 척도로 평정하도록 함.
- 이와 같은 과정을 60회 반복하여 진행함.
- 60개의 시청각 자극과 10개의 형용사는 무선적인 순서로 제시됨.



위의 영상을 시청 후 질문에 답하십시오.  
어느정도 경험하셨는지 체크해주세요.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
두렵다	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
짜증난다	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
즐겁다	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
평온하다	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
기쁘다	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
슬프다	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
불안하다	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
서글프다	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
편안하다	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
화가난다	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11

## 방법

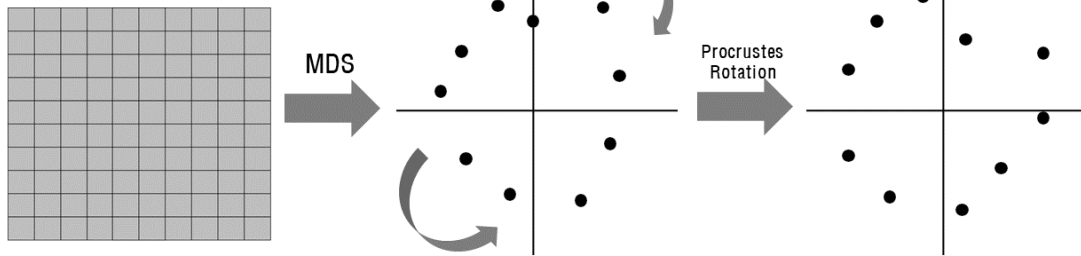
### ■ 자료분석

- 상관분석을 통해 각 형용사 당 자극 평정 값으로 상관행렬을 도출하였고, 이는 형용사 간 유사성 자료로 활용됨.
- 도출한 상관행렬을 다차원척도법 및 Vector fitting을 실시함.

12

## 다차원척도법

10\*10 similarity matrix  
Based on participants ratings



13

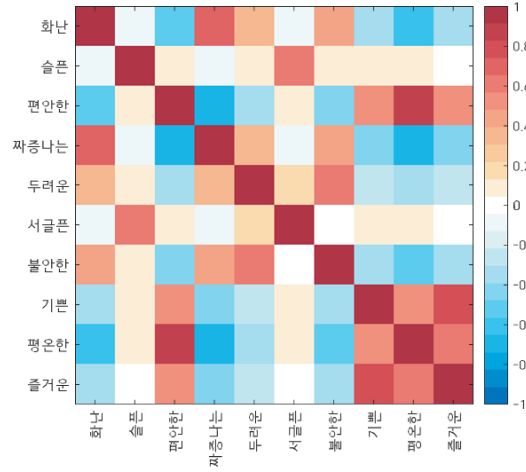
## 다차원척도법

Table 1. Design matrix of emotion adjectives

형용사	정서가 Valence	각성가 Arousal
화난	-1	1
슬픈	-1	-1
편안한	1	-1
짜증나는	-1	1
두려운	-1	1
서글픈	-1	-1
불안한	-1	1
기쁜	1	1
평온한	1	-1
즐거운	1	1

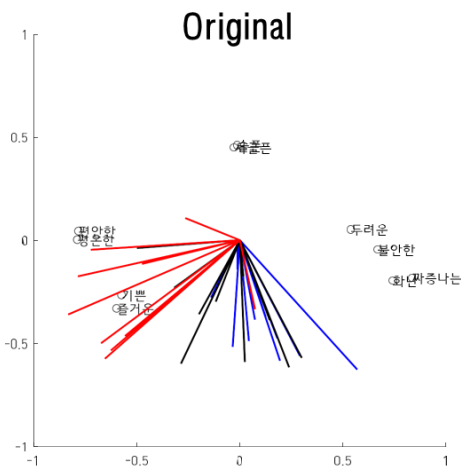
14

## 결과: 상관분석



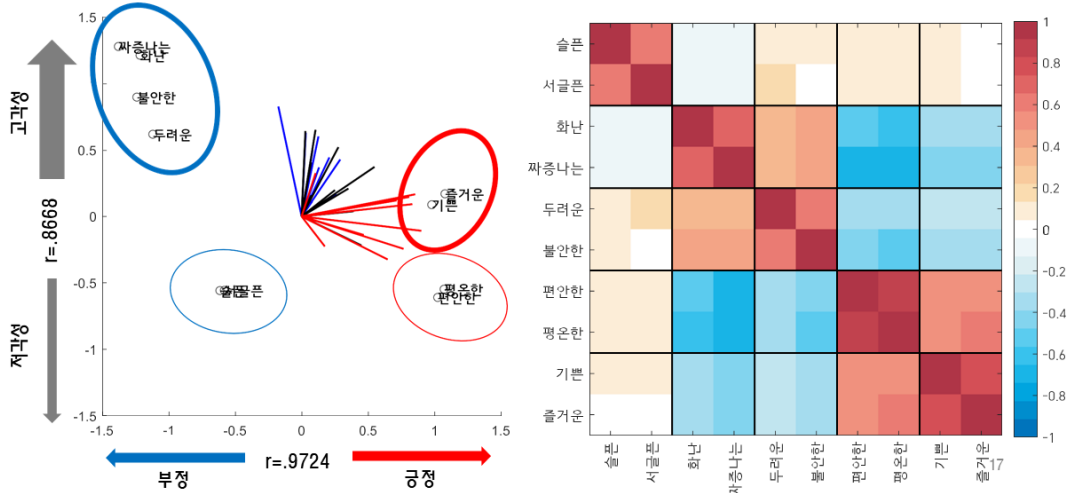
15

## 결과: 다차원척도법



16

## 결과: 다차원척도법 Procrustes Rotated



## 논의

- 선행연구(김현중&김종완, 2022)에서 ASMR 자극이 핵심정서 차원에서 표상되었음을 밝힘.
- 본 연구에서는 정서 자극 평정에 사용되는 정서 형용사 역시 핵심정서 차원에 표상될 수 있음을 밝힘
  - 1차원: 정서가 차원(valence)
  - 2차원: 각성 차원(arousal)
- ASMR 자극 선정시에는 각성 차원을 고려하지 않았지만, 사용된 정서 형용사는 정서가 뿐만 아니라 각성 차원 역시 고려되었음을 시사함.
- 정서 형용사와, 물리적 특징과 연관된 단어와의 관계 탐색
- 후속적으로 일반적인 청각 자극과 ASMR 청각 자극의 비교 연구, 통제된 실험실 환경에서 생리적인 측정 방식을 활용한 연구들이 필요함.

# 감사합니다

전북대학교 심리학과  
김종완

[jongwankim80@jnu.ac.kr](mailto:jongwankim80@jnu.ac.kr)  
<https://top.jnu.ac.kr/emolab/>



발표 논문 3

## 언어학 교육과 디지털 도구 활용

손현정 (연세대학교)



## 디지털 도구 활용 프랑스언어학 교육

제 22회 국제언어인문학회 학술대회  
'기술시대, 언어학과 문학'  
(2022년 11월 12일)

손현정  
(연세대 불어불문학과)



## 인문학이 왜 '기술'에 대해 고민해야 하는가?

- 인문학자는 오랫동안 인문 지식의 생산과 교육을 담당
- 지식을 안전하게 전달하고 보존하는 (디지털) 기술은 인문학자의 관심 대상이 아니었음
- 오늘날, 디지털 기술이 부를 창조하는 원천이 되고, 사회를 움직이는 중요한 동력이 됨  
-> IT 시대 (<-> 석기 시대, 청동기 시대, 철기시대, ...)
- 사회가 대학의 인문학과에게 인문지식과 디지털 기술을 겸비한 인재들을 교육시킬 것을 요구



## 프랑스언어학 교육

- 프랑스어를 대상으로 하는 언어학
- 프랑스어와 다른 언어를 대상으로 하는 비교언어학도 프랑스언어학의 범주에 포함됨
- 프랑스 언어학계에서 제안된 이론이나 연구방법론
- 프랑스언어학 교육의 목표
  - 1) 프랑스어의 체계와 현상을 이해하고,
  - 2) 프랑스어와 관련된 언어학 이론을 배우며,
  - 3) 프랑스어를 비롯한 다양한 언어의 현상들을 관찰하고 분석할 수 있는 능력을 키우는 것



## 프랑스언어학 교육의 발전 방향

- 디지털 도구를 활용한 프랑스언어학 교육
- 프랑스언어학 교육에 적합한 디지털 도구를 선별하고,
- 디지털 기술을 프랑스언어학 교육에 접목하는 효과적인 교육 방법에 대한 모색이 필요
- 디지털 기술을 프랑스 문학이나 프랑스 문화 교육에 도입하는 시도는 이미 오래전부터 활발히 이루어지고 있음





## 디지털 도구 활용 프랑스언어학 vs 디지털인문학

- 전혀 다른 학문
- 디지털 도구 활용 언어학을 디지털인문학의 하위 범주로 다루는 연구가 있음
- 디지털인문학: 디지털 기술의 응용 분야
- 서지학, 문학, 언어학을 보조하는 디지털 기술에서 시작
- 인문 컴퓨팅 -> 디지털 인문학



## 디지털 도구 활용 강의 소개

- 불어불문학과 3,4학년 대상 언어학 과목 「프랑스어와컴퓨터」
- 문과대학 학부 학생 대상 언어학 공통과목 「디지털담화처리의 이해」



## 컴퓨터언어학 소개

- 어떤 시대이건 인문지식을 포함한 모든 지식과 정보는 ‘언어’로 기록되어 저장되고 소통되었음
- 언어와 문자가 사용되는 환경이 디지털 기술에 의존하는 바가 커졌기 때문에 언어학에서 디지털 도구를 공부해야 함을 컴퓨터언어학의 역사를 소개함으로써 이해시키려 했음.
- 정보의 기본 구조와 특징, 유통량의 사회적 중요성



## 정보란?

- 모든 인간의 의사 결정에 필요한 요소  
‘새로운 것’, ‘확신시켜 주는 것’, ‘재확인시켜 주는 것’  
(예) 00대에서 광화문까지 가는 버스는?  
오늘 학생식당 점심 메뉴는?
- 데이터(정보를 구성하는 요소) ->  
정보 ->  
지식(인과적 구조를 가진 정보)



## 컴퓨터언어학의 목표

인간과 컴퓨터가 정보에 대해 **인간언어**로 의사  
소통할 수 있게 하는 것.

(예) C3PO



## 컴퓨터 언어학의 역사

- 1629년 Descartes가 보편언어에 대해 처음 논함.
- 1949년 W. Weaver 와 A. Booth에 의해 기계 번역의  
가능성이 처음으로 제기됨
- 1952년 미국에서 기계번역에 대한 컨퍼런스가 세계  
최초로 열림
- 1954년 기계번역기의 최초 시연: 러시아어->영어
- 1950년대 : 막대한 투자가 이루어짐(DARPA)  
- **군사적 목적**
- 1960년대 **ALPAC 보고서**: 기계번역의 사형선고서



## 채팅앱 엘리자 Eliza

- 1966년, 컴퓨터언어학 연구 초기 단계에 개발된 심리상담 프로그램
- 채팅앱의 조상
- 실패작

### Eliza, the Rogerian Therapist

ELIZA is a computer program that simulates a Rogerian psychotherapist. Just type your question and answers will follow. This will answer you.



After the original ELIZA was reported in the 1960s, some people actually mistook her for human. The history of intelligence work had become. If you still your Generation. Clicking about yourself and your life.  
The programming of ELIZA was originally written by [John Holzapfel](#) and significantly enhanced by [Joseph Weizenbaum](#).



## 엘리자 예시

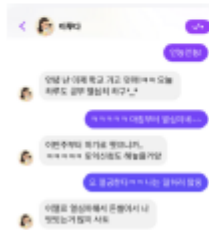
- (1) >Hello. I am Eliza.
- (2) \*Hello Eliza.
- (3) >How are you today.. What would you like to discuss?
- (4) \*I have problems with my friends.
- (5) >Come, come, **elucidate** your thoughts.
- (6) \*They are not so kind to me.
- (7) >Can you **elaborate** on that?
- (8) \*They often leave me alone.
- (9) >Say, do you have any psychological problems?
- (8) \***You don't understand what I'm saying.**
- (9) >**Do you believe it normal to be saying?**



## ELIZA - Tay - 이루다

MS Tay

(Kageura(2020) 에서 재인용)



## 인공지능은 독립적인가?

### 1. 인공지능은 '인간 독립적'인가?

⇒ 윤영찬 의원의 포털 갑질 논란에 '다음' 창업자 이재웅이 남긴 말

- "많은 사람이 AI는 가치 중립적이라고 생각하지만 그렇지 않다. **규칙 기반의 AI**는 그 시스템을 설계하는 **사람의 생각**이 반영될 수밖에 없다"

- "AI 시스템이 채용 면접을 한다고 가정했을 때 이를 설계한 사람이 **항목별 가중치를 결정**하면 AI는 여기에 맞춰서 계산해 점수를 낸다"고 "부인할 수 없는 사실은 AI는 우리가 설계한 대로, 혹은 우리의 현상을 반영해서 판단할 가능성이 높지, **AI라고 해서 가치 중립적으로 판단하지 않는다**는 것"

- "AI 시스템이 차별하지 않는지, 정치적으로 중립적인지 판단하기 위한 감시 시스템이 필요하다"



## 신뢰할 수 있는 인공지능을 위한 윤리규정

### Empowering Europe's digital future ethics@europa.eu | April 2020 Ethics guidelines for trustworthy AI

On 8 April 2020, the High-Level Expert Group on AI presented 'Ethics Guidelines for Trustworthy Artificial Intelligence'. This followed the publication of the guidelines' final draft in December 2018 on which more than 500 comments were received through an open consultation.

According to the Guidelines, trustworthy AI should be:  
(1) lawful - respecting all applicable laws and regulations  
(2) ethical - respecting ethical principles and values  
(3) robust - both from a technical perspective while taking into account its social environment



신뢰할 수 있다고 평가되기 위해 인공지능이 지켜야 하는 일곱 가지 주요 요구사항

- 1) Human agency and oversight
- 2) Technical Robustness and safety
- 3) Privacy and data governance
- 4) Transparency
- 5) Diversity, non-discrimination and fairness
- 6) Societal and environmental well-being
- 7) Accountability



## 문어담화

- 문자코드
- 텍스트 에디터, 정규식(Regular expresion)
- 다국어 형태소 분석기 트리태거 (TreeTagger) 사용법 소개 및 실습



## 형태론과 어휘론: 형태소 분석기 트리태거(TreeTagger)

### Online TreeTagger

Annotate your texts with part-of-speech and lemma information using [TreeTagger](#).

Type a text [Upload a file](#)

Text to process?

Cela fait plusieurs semaines que la Commission européenne travaille sur cette proposition mais jusqu'à présent, la première ministre grecque a décidé de porter le débat sur le sujet antitrust. Dans un message adressé à 13 membres du Parlement, le président de l'Institut économique, George Katsoulis a en effet appelé l'Union européenne (UE) à adopter un certain « standard » de réglementation. « Les entreprises concernées devraient être libres de voyager », écrit le document contesté. Avant de poursuivre : « Pour des pays comme la Grèce, qui dépendent de l'aérien, il est essentiel que ce problème soit résolu avant le saison estivale. »

Language of your text?

French

[Process](#)

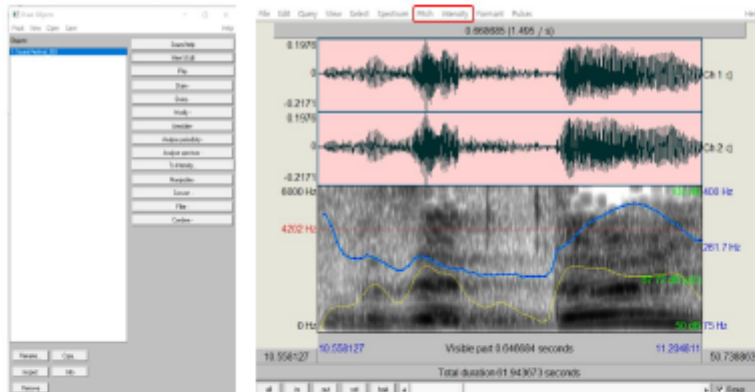
TreeTagger is a tool developed by Patrick SCHAFER at the Institute for Computational Linguistics of the University of Stuttgart. The paper is described in the following link please:  
 A. SCHAFER, H. CHANG, Improvements in Morph-Semantic Tagging with an Application to German, in: Proceedings of the 10th SIGMORPHON Conference, 1998.

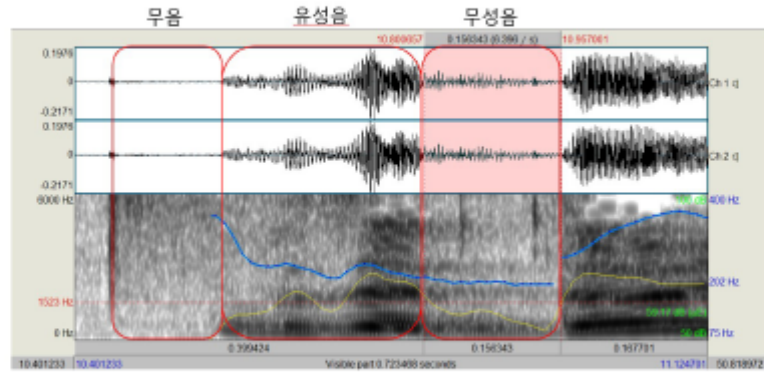
```

MORF: PRSD, A:100, B:700, A:10000
Cela PRSD/DEM cela
est VER/prop être
plusieurs PRD/IND plusieurs
semaines NOM semaine
que CONJ que
la DET/ART le
Commission NOM commission
européenne ADJ européen
travaille VER/prop travailler
sur PRP sur
cette PRSD/DEM ce
proposition NOM propos
mais CONJ mais
jusqu'à PRP jusqu'à
présent NOM présent
le DET/ART le
parlement NOM parlement
le président de l'institut économique, George Katsoulis a
en effet appelé l'Union européenne (UE) à adopter un certain «
standard » de réglementation. « Les entreprises concernées devraient être libres
de voyager » = écrit le document contesté. Avant de poursuivre : « Pour
des pays comme la Grèce, qui dépendent de l'aérien, il est essentiel que
ce problème soit résolu avant le saison estivale. »
    
```



## 음성학과 음운론: 프랏(Praat)





## 담화분석: 예언자 도구(Voyant Tools)와 이페르바즈(Hyperbase)

- 세계적으로 가장 유명한 담화분석 도구 플랫폼
- 캐나다 맥길대학교의 Stéfan Sinclair와 앨버타 대학교의 Geoffrey Rockwell이 공동개발한 예언자 도구(Voyant tools)
- (<https://voyant-tools.org/?lang=fr>)









## 인문학 교육과 코딩

- 문과대 학생들에게 코딩은 접근하기 쉽지 않은 주제이다. 관심도 없고 두렵고 배우고 싶지도 않으며 뛰어나게 잘하기는 정말 힘들다.
- 문과대 학생들이 디지털 시대를 살아가기 위해 습득해야 하는 것은 코딩이 아니라 **디지털 데이터에 대한 이해와 디지털 도구의 활용 방법**
- 오늘날에는 사용하기 쉬운 디지털 도구들이 많이 만들어졌고, 디지털 데이터에 대한 이해와 경험이 있으면 이들을 능숙하게 사용하는 것은 문과대 학생들에게 그리 어렵지 않다.
- **코딩은 코딩을 잘 하는 사람을 시키면 된다.**



## 제언

- 풍부한 인문학적 소양과 상상하는 능력  
: 독학한 (대중)인문학과 다른, **제대로 된 인문학**
- 소통능력, 포용력 그리고 **정보를 해석하는 능력**
- (디지털) **도구는 도구일 뿐**
- 문과대학 공통과목 형식의 인문융합교육을 통해 효과적으로 제공  
: '공학' 수학, 공학 물리학, 공학 화학이 있듯이, 수강생 맞춤형 '**인문**' **디지털 과목이 있어야 한다.**

발표 논문 4

---

**TOEIC Part 2 문항에 반영된 격조 고찰**  
- Brown&Levinson의 체면 위협 행위와  
Leech의 가치 거래 개념의 비교를 중심으로

김형엽 (고려대학교)

이동훈 (고려대학교)

# TOEIC Part 2 문항에 반영된 격조 고찰

## - Brown&Levinson의 체면 위협 행위와 Leech의 가치 거래 개념의 비교를 중심으로

이 동훈(주저자. 고려대학교 대학원 글로벌언어문화협동과정 박사과정)  
김 형엽(교신저자. 고려대학교 글로벌학부 영미학전공)

### I. 서론

의사소통(communication)이란 기본적으로 화자와 청자라는 두 사람 또는 그 이상의 관계에서 서로의 화행(utterance)이 교환되는 것을 말한다. 그러나 이 화행에 가담하고 있는 사람들의 메시지가 서로의 희망 가치에 상응하지 못한다면 그것은 자연스러운 의사소통이 이루어진다고 할 수 없다. 잘 이루어진 결속과 협동은 나를 향한 타인의 적대감(또는 그 반대 방향)을 줄임으로써 나에게 호의적인 사람을 많이 만들 수 있게 해 준다. 즉, 성공적인 의사소통이란 화자와 청자가 서로의 역할을 교대하면서 각자가 가진 의미를 상대방에게 가급적 온전하게 전달하여 서로를 향한 거리감을 줄이는 것을 말하는데, 이는 통사적 또는 의미적 양상보다 외부의 맥락 요소가 개입될 여지가 더욱 크다는 면에서 화용적 접근이 적합하다. 말하자면 의사소통은 화자와 청자 간에 어휘와 그 외부적(what is said) 의미 이외의 관련 정보의 종합과 추론을 통한 포괄적 의미 전달을 통해 최종 목적인 문제 해결을 도모하고자 하는 행위인데, 이 합의에 도달하기 위해 격조 활용을 통한 화자의 의미 구축과 청자의 의미 번역의 높은 완성도가 의사소통의 마지막 단계임을 보여준다고 할 수 있다.

대화에 참여하는 당사자가 동일하거나 유사한 문화적 배경을 가지고 있는 조건에서 행하는 의사소통은 더욱 원활하게 이루어질 것이다. 반대로 이질적이거나 익숙하지 않은 환경의 각자 화자들이 의사소통에 참여한다면 메시지에 대한 반응도 다를 수 있다. 특정 화자가 암시하고 있는 바를 특정 기표로 나타낸다고 하더라도, 그 기표를 이해하는 청자가 화자와는 다른 문화적 특질을 띠고 있는 사람이라면 화자의 의도에 맞게 항상 일관적인 반응을 보여주는 것은 아니다.

본 논문에서 제시하는 자료는 영어가 모국어가 아닌 사람들이 일상생활이나 비즈니스에서의 실용적 영어 능력을 평가하는 시험인 TOEIC(Test of English for International Communication)의 듣기 평가(Listening Comprehension) 중 Part 2의 문항을 중심으로 한다. 2016년에 각 파트의 유형이 소폭 변경된 이후 수험생들 사이에서 L/C part 2의 질문-답변 유형 문항의 정답에 관해 의문점이 표출된 바 있고, 이 경향에 관해 파고다 어학원의 주지후 강사는 2021년 9월 13일 학원의 공식 블로그 게시글을 통해 정답 선택을 위해서는 제시된 세 가지 선택지 중 ‘버릇없음’ 응답을 고를 것을 제시하기도 했다.<sup>59)</sup> 즉, 질문이 제시되고 주어진 세 가지의 선택지 중 시험 출제 기관인 ETS가 제시하는 선택지는 한국 학생들에게 다소 무례하거나 불쾌하여 때로는 정답으로 불충분하게 느낀다는 점을 지적한다. 이러한 차이는 미국과 한국의 의사소통 개념 중 상호 존중 방법에 관하여 어디에 방점을 두는가에 차이를 보인다는 것을 의미한다. 한국에서 ‘버릇없음’은 상대방을 향해 응당 지켜야 할 예의의 부재를 뜻하는 말로, 정답 표현이 ‘버릇없음’은 미국과 한국의 문화적

59) 2020년 3월 5일에 방영된 KBS TV 프로그램 해피투게더에서 연예인 홍진경에게 토익을 수업한 강사다. 파고다 어학원의 공식 블로그에서 이 강사는 정답 선택의 요령을 제시한다.

(<https://post.naver.com/viewer/postView.naver?volumeNo=32360095&memberNo=4550737&vType=VERTICAL>)

배경 차이에서 발생하는 출제자와 응시자의 정답 인식을 보여주는 간결한 표현임을 부정할 수 없다. 즉, 영어 표현의 무례함은 곧 공손하지 못함으로 인식되고, 따라서 일부 문항과 정답지의 관계를 질의에 대한 응답의 공손성 부재로 인식한다는 것이다.

현재 국내의 플라이트니스 연구는 주로 Brown&Levinson의 체면 손상 행위(Face-threatening Acts: FTA)를 중심으로 이루어져 있으나, 본고에 수록된 TOEIC의 기출제 예시 문항들은 플라이트니스가 체면 손상 행위보다 가치 거래를 주장하는 Leech의 입장에 반영되어 정답으로 나타난다. 본 논문의 연구 목적은 TOEIC part 2의 일부 고난도 문제들의 정답 유형이 어떤 근거로 인해 응답으로서 불분명하고 불명확하여 다소 무례하게 들리는지 알아보기 위하여 B&L과 Leech의 플라이트니스를 각각 체면 손상 행위와 가치 거래의 두 가지 관점 차이에 두고 관찰하는 것으로부터 출발했다. 자료를 분석하여 본 결과 체면에 바탕을 둔 B&L의 플라이트니스와 상호 불균형에서 발생하는 가치 거래 행위로서 플라이트니스를 연구한 Leech의 이론을 비교했을 때 part 2의 문제 유형에 반영되는 플라이트니스 정답 표현은 Leech의 가치 접근법 격조 관찰에 근접함을 밝히고자 한다.

## II. Goffman의 체면(Face)과 Brown&Levinson의 공손(Politeness)

### 1. 체면과 공손으로서의 플라이트니스

CP에 기반하여 확장된 플라이트니스 연구는 대표적으로 B&L(1987)과 Leech(1983)에 의해 구체화 되었는데 우선 B&L은 Goffman(1967/2013)이 제시한 체면(face)을 통해 플라이트니스를 규명하고자 했다. B&L은 화자와 청자가 겪는 체면 위협 행위(FTA)를 완화하기 위해 화행의 당사자가 호소하는 각자의 체면 범위에 따라 상대방에게 ‘적극적 플라이트니스 전략(positive politeness strategy)’과 ‘소극적 플라이트니스 전략(negative politeness strategy)’을 이행함을 설명했다. 현대의 플라이트니스 연구는 주로 B&L의 이론을 바탕으로 하여 이루어지는 경우가 많았다.

플라이트니스는 화행 중 발생하는 체면 위협 행위를 교정하거나 완화하기 위해 고안된 일종의 장치 개념이다. FTA를 대화에서 발생하는 부득이한 과정으로 보고 상대방에게 FTA를 해야 하는 경우, 상대의 체면 손상을 완화하기 위해 플라이트니스를 포함하는 언어 표현을 사용한다.<sup>60)</sup> 즉, 대부분의 대화가 본질적으로 대화 참여자에게 FTA가 될 수 있으므로 체면 위협 행위를 최소화하기 위한 목적이다. Goffman의 체면 이론에 근거하여 B&L(1987)은 적극적 체면(positive face)과 소극적 체면(negative face)을 설정했다. 사회 내 역량이 있는 모든 성인을 체면과 어떠한 이성적 능력을 소유한 존재로 가정을 하면서 이론을 시작하고 있다. 그들의 관점에서 체면은 감정적으로 투사되는 것으로 상실, 유지, 강화될 수 있으며, 상호작용 안에서 꾸준히 수행된다. (B&L 1987:61)

### 2. 체면과 의례상의 거리

다만 대화 상호작용에 관해 Goffman은 마음에서 우려난 솔직한 동의보다는 일시적 비위 맞추기 성격의 작업성 승인으로 간주한다. Leech(2014)도 의사소통 과정에서 상대를 생각하는 마음에 관해 격조를 “의사소통적 이타주의”라고 하며 이것이 오해되어서는 안 된다고 주장한다. 의사소통을 통해 전달되는 “이타주의적 의미”는 진정한 이타주의와 동일시되어서는 안 되며 원칙적으로, 때로는 실제로 격조가 진정한 이타주의와 구별된다고 전제한다. 윤명희(2013)도, Goffman이 현대사회에서 강제적이고 초자연적인 종교적 의례들이 퇴조함에 따라 상대방에게 공손과 호의, 경건함을 보여주는 연출된 의례들, 달리 말하자면 ‘경건한 속임수(pious fraud)’라고 부르는 대인적이고 일상

60) 곽면선, 이상철. 2020

적인 상호작용 의례만이 살아남았다는 점을 강조했다. (Goffman, 1959)

의무(obligation)와 기대(expectation)는 품행 규칙이 개인에게 영향을 미치는 두 가지 방식이다. 행위자가 상대와의 관계를 기리고 확인하는 봉헌의 표현인 존대는 상대를 존중한다는 의미 또는 상징, 연장선 또는 대리인으로 본다는 뜻을 상대에게 상징적으로 전하는 행동의 구성요소를 말한다. 의무와 기대는 존대에서 사용되는 요소로, 내용상 또는 의례상으로 존대 행위를 행하는 사람이 상대의 기대와 의무를 받아들이고 지지하겠다는 일종의 서약과 같은 약속을 포함한다. 다시 말하면, 정중한 태도로 경의를 표하는 행동인 존대는 내심(內心)보다 상대를 더 높이 평가하는 경향을 띤다. 다만 존대 형태는 사회적으로 대등한 관계에서 교환하는 (1) 대칭적 존대의 존재 인정과 (2) 존대를 하는 상대를 향한 생각이 '존경하는 마음'과 비례할 필요가 없다는 점을 고려해야 한다. 호감과 소속감에서 오는 존대의 감정도 있으므로 다음과 같은 존대의 연출이 필요할 수도 있다.

- (1) 박 사장: 김 사장님! 오랜만입니다. 그간 별고 없으셨죠? 직원들은 안녕하시고?  
김 사장: 박 사장님 반갑습니다! 여전하십니다. 요즘 무슨 좋은 일 있으십니까?
- (2) 카페 점원: 어서 오세요, 고객님! 주문 도와드리겠습니다.  
손님: 안녕하세요. 아이스 아메리카노 하나 주세요. 샷 추가해서요.
- (3) Patrick: I'm sorry to say goodbye.  
Dennis: No, time flies! I will be missing you until we have a good time again.

Goffman은 존대의 표현법 중 회피 의례(avoidance rituals)와 연출 의례(presentational rituals)<sup>61)</sup>에 대해 관찰하는데, 우선 회피 의례의 요점은 행위자와 존대 대상자 사이에 적당한 거리를 지킴으로서 고유 영역을 설정해주는 일정한 선을 넘지 않도록 노력하는 것이다. 친숙한 관계와 어색한(정중한) 관계는 이 선을 넘나들 수 있음을 기준으로 삼을 수 있는데, 정중한 관계는 친숙한 관계에 비해 접촉의 범위가 더욱 좁다는 점을 관찰할 수 있다. 계급별로 차별이 존재하는 사회에서 상위 계급이 하위 계급보다 존대 어법을 많이 쓰는 이유가 이러한 점에 있음을 알 수 있다. 반면에 연출 의례는, 존대를 하는 쪽이 상대를 어떻게 생각하는지, 향후의 상호작용에서 상대를 어떻게 대우할지 상대에게 보여주는 행동을 포함한다. 즉, 하지 말아야 할 일들을 규정하는 회피 의례와 달리 연출 의례는 해야 할 것들을 규정한다. 이에 앞서 Durkheim은 적극적 의례와 소극적 의례를 제시했는데, 그의 분류 방법은 Goffman이 정의한 회피 의례 및 연출 의례와 유사함을 인정하고 있다. 따라서 의례의 방향성과 강도에 따라 Durkheim의 소극적/적극적 행위는 Goffman의 회피/연출과 유사하다.

말하자면, 적극적 플라이트니스는 접근 기반(approach-based)이고 소극적 플라이트니스는 회피 기반(avoidance-based)으로, negative politeness 전략은 화자가 청자의 소극적 체면 욕구를 인지하고 존중하여 그의 행동의 자율성을 침해하지 않는 것으로 구성되는 것이다. 접근 기반의 플라이트니스에서 화자는 스스로가 청자와 동류이므로 청자를 좋아하고 청자의 욕구를 화자도 원함으로써 FTA의 요소를 최소화한다. 반면에, 회피 기반 플라이트니스에서의 화자는 FTA에 대한 답례로 청자에게 존경과 존대를 보여줄 수 있고, 그로 인해 미래에 발생할 수 있는 부채를 회피하는 것으로도 이익을 얻을 수 있다.

61) 회피 의례는 상호작용에서 삼가야 할 언행, 연출 의례는 표현해야 할 언행으로 구성되는데, 이를 연극학적으로 접근한 Goffman은 연극으로 비유하여 '무대 위(on stage, front region)'와 '무대 뒤(off stage, back region)'로 개념화했다 (*Strategic Interaction*, 1969). 타인과 직접 마주하는 상호작용 상황을 가리키는 '무대 위'는 연출 의례로 개념화하여 동료 참여자를 상호작용 상대로 인정하고 평가하며 상대와의 관계를 소중히 생각한다는 의미를 상대에게 전하는 예절 관행을 말하는 한편, '무대 뒤'는 타인의 시선에서 자유로운 상황으로, 남 보기에 흠이 될 요소들을 상대에게 허용하고 존중한다는 뜻에서 관찰이나 관심, 개입 등을 삼가는 회피 의례로 개념화된다. Goffman, E. & 진수미 역. (1967/2013) *상호작용 의례 : 대면 행동에 관한 에세이*. 아카넷. p. 72

### III. Leech의 가치와 격조(Politeness)

#### 1. 교환 가치로서의 플라이트니스

Goffman이 정의한 체면은 한 사람이 타인들과 상호작용을 하면서 본인이 자기의 노선대로 자신을 표현하여 얻게 되는 긍정적 사회 가치를 말한다. B&L(1987: 62)도 체면에 대한 존중을 사회의 구성원에 의해 가입된 규범이나 가치로 취급하는 것이 가능했을 것이라고 규정한 바 있다. Grefenstetter et al.(2021)은 Goffman(1959, 1967)의 체면을 개인에 의하고 개인을 향한 사회적 기대의 구축임을 지적하며 본질적으로 가치 있고 보호의 가치가 있는 것으로 간주했다. 체면은 개인이 가지고 있는 인간으로서 존중받고 인정받을 본질적 가치 중 노선을 통해 드러나는 하나의 하위적 측면으로 볼 수 있다.

그러나, 체면과 관련한 B&L의 플라이트니스 분석은 타인과의 관계에서 자신의 욕구를 만족시키거나 고자 하는 의도에서 주장되는 서양 관점의 심리적 경향의 개인주의적 성향이 강한 이유로, 한국과 일본, 그리고 중국처럼 위계, 조직 등과 연관성을 갖고 의무와 권리가 형성되는 전통적인 동양의 특성과는 다소 맞지 않았다. Gu(1990)와 Ide(1993)는 물론이고 Mao(1994)의 연구에서도 B&L의 체면 개념은 중국의 개념과는 상이함을 재차 강조한다. Ide(1992)는 플라이트니스에 대해 전략적 요소보다는 집단적 사회의 역동성을 강조하는 것이 분별(discernment)임을 언급하며, 일본어의 경어 체계에 관한 연구에서 플라이트니스가 전략적 선택이나 '무언가를 얻기 위한 수단'이 아니라, 화자들이 문화적 규범을 따르기 위해 분별해야 하는 대화 요건이라고 지적한다. 따라서 한국어와 일본어에 특화된 경어 표현이 서양의 플라이트니스에 대칭하는 역할로서 상응하는 언어적 자질인지에 관한 문제가 발생한다.

Culpeper(2021)는 B&L의 체면 연구에서 주장한 적극적(positive)과 소극적(negative)의 체면 욕구(face wants)를 제시하며, 기본적으로 인간은 특정한 욕구를 가지고 있다고 전제한다. 특히 그의 (비)격조 호혜 원리(The Principle of (Im)politeness Reciprocity: PIR)는 호혜가 격조와 비격조의 연구에서 중요한 역할을 할 수 있음을 보여주는데, 그의 논문에서 Ohashi(2008)도 호혜가 격조 연구에 필요하고, 특히 일본어의 감사 표현과 연관성이 있음을 보여준다는 점을 언급했다.

격조가 목표 지향적 행위임을 주장하는 Leech(2014)는 주로 개인의 가치에 중점을 두고, 격조를 표현하는 것은 각자가 가진 가치의 거래라고 하였다. Simmel(1950)을 인용한 Goffman(1967/2013)도, 사람이 가지고 있는 고유 영역은 개인적인 문제와 성격이 담겨 있음을 지적하며 각자 강조하고자 하는 가치는 달라도 성질은 마치 물질과 같음을 인정한 바 있다. Leech는 가치와 불균형에 따른 격조의 8가지 특징을 주장하는데 이것은 의사소통에 가담하는 사람들의 목표가 일치한다는 점을 조건으로 한다. 대화의 성립과 시작 과정이 서로가 의도하는 가치 교환의사의 합의를 통한 개시고, 일종의 거래 행위가 잘 이루어졌을 때 그 화행은 무사히 종료된다. 즉, 격조의 사용은 서로를 정당한 상대로 인정하는 협조의 대상으로 본 상태에서 시행하는 일종의 협상 행위로 볼 수 있다.<sup>62)</sup>

#### 2. 가치 거래와 격조 행위

상호 불균형 원리를 기준으로 격조를 가치 부여의 개념으로 분류한 Leech의 격률에 관해 Culpeper(2021: 150)는 플라이트니스와 임플라이트니스를 (비)격조 호혜의 원리(Principle of (Im)politeness Reciprocity: PIR)에서 지불의 균형이라는 현실적인 개념으로 치환하여 제시한다.

62) Yamamoto & Tanaka. 2009

Culpeper(2021)에 따르면, 종교의 도덕적 의무에서도 발견할 수 있는 사회적 협조를 유지할 수 있도록 발달한 근원으로서 가장 중요한 것은 호혜성이고, 그것이 격조와 비격조에도 적용할 수 있다는 것이다. 의사소통 당사자 사이에 주고받기가 적절히 이루어진다면 격조의 교환이 이루어지지만, 만약 어떻게 언어가 사용되는지에 관한 일반적인 기대에 어긋나 서로에게 바라는 지불-균형 관계의 균형에서 오류가 발생한다면 비격조의 순환이 일어날 수 있다. B&L과 Leech가 제시한 positive(pos-)와 negative(neg-)는 타인에 대한 개인의 자세를 보여주는 방식으로, 타인의 영역에 개입한다는 것은 타인을 향해 드러낼 무형의 양적 자산이 우월하다는 의미다. 반대로 타인으로부터 방해받지 않거나 그의 공격의 원인을 감소시키는 것은 자신의 위상이 상대방에 비해 낮기 때문이다.

(4a)	One small coffee.	\$5.00
	One small coffee, please.	\$3.00
	Hello, I'd like one small coffee please.	\$1.75
(4b)	UN CAFÉ.	€7
	UN CAFÉ, S'IL VOUS PLAÎT.	€4,25
	BONJOUR, UN CAFÉ, S'IL VOUS PLAÎT.	€1,40
(4c)	커피.	10.0
	커피 주세요.	7.0
	안녕하세요. 커피 한 잔 주세요.	5.0

카페는 화폐와 재화의 교환이 이루어지는 서비스업 매장 중 하나다. 상대의 체면을 고려하는 기본적인 의사소통의 기능에 더해, 대가를 지불하고 그에 상응하는 재화를 취득하는 요소가 더해진 대화의 형식으로, (4a)~(4c)에는 청유 표현과 인사가 첨가될수록 재화의 가격이 내려간다. 거래에서 발생한 세 가지의 발화들이 보여주는 공통점은 영어와 불어, 한국어 발화가 공통으로 진정한 이타주의의 발현에서 이행된 격조가 아닌, 각 화자와 청자가 자신의 가치(용역을 제공하는 점원으로서의 가치)를 인정받고 취득(구매하고자 하는 음료의 비용 절감)하기 위해 연출된 존대가 존재한다는 것이다.

#### IV. TOEIC Part 2의 가치 반영 응답 유형

Part 2는 단문으로 이루어진 질문에 대해 주어지는 세 가지의 선택지 중 정답에 가까운 표현을 고르는 방식으로, 문제와 선택지는 시험지에 인쇄되지 않아 오롯이 수험생의 청해 실력에 의존해야 하는 형식이다. 2016년에 새로운 TOEIC 유형이 소개된 이후 변화의 폭이 큰 파트로, 정답을 고르기보다 오답을 걸러내는 방법이 문제 풀이 전략으로 소개되는 일이 빈번한 문제들을 다수 수록하고 있다. L/C의 총 100문항 중 25문항 (7번~31번)으로 구성된 해당 파트가 수험생들로부터 가장 까다로운 영역으로 인식되고 있는데, 그 이유는, part 3과 4에 비하여 상대적으로 짧은 단답 질문형 문제임에도 불구하고 수험생들의 정답 판별을 어렵게 하는 '모르겠다' 또는 '아직 결정되지 않았다' 류의 정보 제공 불가 응답과 '~에게 물어봐라' 또는 '~을(를) 확인해봐라'와 같은 회피 응답처럼 명확한 단서를 제시하지 않는 거두절미 단답형 선택지, 질문과 관련성을 유지하면서 극소한 단서만 제공하는 동문서답형 응답 제시형이 대부분 회차의 파트 중반부터 상당수 정답을 차지하고 있기 때문이다. 또한 상대의 대답을 요청하



는 질문형 문항이 아닌 화자의 의견 또는 사실을 진술하는 평서문이 등장하여 그에 적절하게 어떤 선택을 해야 하는지 묻는 문제 비중도 올라가고 있다.

#### 1. 가치 격조 반영의 예시

다음에 제시된 대화문은 가치 관점의 격조가 반영된 대화문이다. 각 대화는 2021년 YBM에서 출판된 「ETS 토익 정기시험 기출문제집 1000 vol. 3」에서 발췌되었는데, 해당 교재는 TOEIC 출제 기관인 ETS와 독점 계약을 맺고 정기시험에서 출제된 문제로 구성되어 있다.

- (5) M-Au Would you like some ice cream or cake for dessert?  
W-Am (A) Because I'm hungry.  
(B) Yes, I liked it.  
(C) I'm trying to avoid sugar. <1회 21번>
- (6) W-Am George, will you call our clients back?  
M-Cn (A) The information pack.  
(B) Yes, she'll be back soon.  
(C) Anna left them a message. <5회 26번>
- (7) W-Br You're going to attend tomorrow's training session, right?  
M-Cn (A) An attendance sheet.  
(B) It departs this afternoon.  
(C) Do you think that's necessary? <4회 21번>
- (8) M-Cn Why are we meeting to discuss the budget?  
W-Br (A) Have you seen last quarter's sales figures?  
(B) Next Tuesday at two o'clock.  
(C) I'd like to, but it's expensive. <8회 17번>
- (9) M-Cn Are you taking the train or riding the bus to work?  
W-Br (A) Usually, they're on schedule.  
(B) No, it's a project for work.  
(C) My car's back from the repair shop! <7회 25번>
- (10) M-Cn Who ordered the cake for Miguel's retirement party?  
W-Br (A) We need to replace that tire.  
(B) No, it's at eight o'clock.  
(C) We're serving ice cream instead. <7회 27번>
- (11) M-Cn Could you represent our company at the recruitment fair this week?  
W-Br (A) Five new interns.  
(B) Thomas said not to get him any presents.  
(C) I always enjoy meeting new people. <10회 29번>

#### V. 결론

인류의 사회적 결속을 위해서는 자연스럽게 성공적인 의사소통이 중요한 역할을 한다. 의사소통의 기본 목적은 화행에서 의미의 온전한 전달인데, 플라이트니스는 화자와 청자가 각자 역할을 전환하면서 둘 (혹은 셋 이상) 사이의 의미 교환 발화 중에 발생할 수 있는 언어적 직접성과 그로 인한 공격성 등의 요소에 의해 각자의 체면 손상 혹은 가치 보존을 목적으로 한 일종의 화용 요소다.

B&L은 Goffman의 체면 이론을 바탕으로 FTA와 완화 전략의 POLITENESS를 제시했다. 그들에 따르면 대화에서 플라이트니스가 발생하는 이유는 청자를 향한 화자의 발화가 청자의 체면을 위협할 수 있다는 전제 아래에서라고 보았다. 그러나 체면 위협 행위를 방지하기 위해 플라이트니스가 일반적으로 발생한다는 B&L의 주장은 대표적으로 중국의 Gu와 일본의 Ide에 의해 체면에 관한 동서양의 근본적인 차이를 지적받았고, 따라서 서양의 플라이트니스와 동양의 플라이트니스를 동일한 개념으로 보기에는 다소 문제가 있는 것으로 보인다. 특히 국내의 플라이트니스 연구는 ‘공손’이라는 용어가 주는 개념으로 인해 수많은 연구에서 플라이트니스에 관해 명확한 방향성을 제시하는지에 대한 논의가 이루어지기도 했다.

Leech의 연구는 B&L이 이용한 체면도 인류가 가진 여러 가치 중 하나로 보고, 대화는 그 무형의 가치를 서로가 교환하는 일종의 비용-편익 관점의 행위로 보며 그 대화에서 자신이 가진 가치를 상대방에게 주는 과정에서 발휘되는 것이 격조라고 본 것이다. 따라서 Leech의 격조에는 상대방에게 줄 수 있는 자산 규모에 따라 양적 위상차가 존재하고, 따라서 대화의 출발 선상은 메시지를 전달하려는 화자가 0보다 상위인 양의 격조 또는 하위인 음의 격조가 존재할 수 있다.

본 논문에서 활용된 자료는 TOEIC Part 2의 단문 대화 문항들로, 대화에 가담하는 각 화자가 원하는 바를 제대로 묻고 대답하고 있는지 간단명료하게 묻는 유형의 시험이다. 해당 파트는 단문으로 된 질문과 가장 일관성을 이루는 선택지를 고르는 유형으로 2016년 이전의 구 TOEIC의 해당 파트 문제들에 비해 난해하다는 평가를 받고 있다. 공손 관점에서 경어 문화가 익숙한 대화를 사용하는 한국의 문화에 비추어볼 때 화자와 청자가 서로 원하는 것을 묻고 받아가는 가치 주고받기 의도 표현의 선택지를 정답으로 제시하는 것은 수험생들에게 정답 선택에 혼동을 주기 때문이다. 이에 본 「토익 정기시험 기출문제집 3」 교재는 시험 출제 기관인 ETS의 정기시험 기출문제 출판 허가 하에 미국, 영국, 호주, 그리고 캐나다의 비즈니스 영어 화행 유형을 관찰하고 숙지할 수 있도록 보여주고 있다. 본 논문에서 제시된 예문들은 10회로 구성된 교재에서 회당 25문제로 구성된 part 2의 여러 문항 중 대화 당사자들의 노선 보장과 체면 유지 측면보다는 가치 거래의 차원에서 응답한 선택지가 정답이 된 문항들을 선택했음을 명시하며, 현대의 비즈니스 관계의 발화에서는 호혜적 관점에서 본 Leech의 격조 연구의 반영이 다소 유용하다는 점을 관찰할 수 있었다. 말하자면, 다른 선택지에 비해 질문과의 연관성에서 단 1%라도 더욱 정합성이 있는 가치 정보를 제대로 전달하는지에 관한 격조의 단계 차이가 있는 응답이 어디에 있는지 식별해야 하는 문제 유형이다.

## 참고문헌

- Brown, P., & Levinson, S. C. 1987. *Politeness : some universals in language usage*. Cambridge University Press.
- Goffman, E. 1967. *Interaction ritual : essays on face-to-face behavior*. Doubleday.
- Goffman, E., & 진수미, 역. 2013. *상호작용 의례 : 대면 행동에 관한 에세이*. 아카넷.
- Gu, Y. 1990. Politeness Phenomena in Modern Chinese [journal article]. *Journal of Pragmatics: An Interdisciplinary Journal of Language Studies*,14(2), 237-257.
- Ide, S. 1982. Japanese Sociolinguistics: Politeness and Women's Language [journal article]. *Lingua: International Review of General Linguistics*,57(2-4), 357-385.
- Ide, S. 1989. Formal Forms and Discernment: Two Neglected Aspects of Universals of Linguistic Politeness [journal article]. *Multilingua: Journal of Cross-Cultural and Interlanguage Communication*,8(2-3), 223-248.
- Ide, S. 1993. Preface: The search for integrated universals of linguistic politeness. *Multilingua- Journal of Cross-Cultural and Interlanguage Communication*,12(1), 7-12.
- Leech, G. N. 1983. *Principles of pragmatics*. Longman.
- Leech, G. N. 2014. *The pragmatics of politeness*. Oxford University Press.

## ABSTRACT

Politeness is normally considered as one of the communicative strategies in English for mitigating the behavior trying to threaten the face of the other party. Speakers' behavior that is supposed to be apt to threaten the hearer (or addressee including the third party) can be classified into two acts, which are positive and negative one each. Speaker is conducting mitigation of the threatening acts by employing politeness strategy in accordance with certain steps, which are the devices for mitigating those acts. With the limitation that the politeness strategy has, nevertheless, not being applied universally to a variety of languages around the globe, that defective point has been refuted by certain eastern and western linguists. To compensate for the controversial view, transaction of value that the method for accessing the politeness theory Leech has applied for is more appropriate for the theory as it is even more common and therefore, speaker and hearer are capable of providing each other with to some extent sufficient information which each part wants, communicating with each other. It is possible for the politeness strategy which features value transaction rather than a face is that offering a value which is the other party wants to get can more be a way of recognizing and courteously treating the other to redeem or overcome a limitation that says honorifics in Korean and Japanese tend to be polite in a formal environment almost at all times. Value-related politeness strategy approach introduced in this article is helpful for Korean and Japanese learners who try to be familiar with foreign languages, especially English because the strategy can ease the sense of difference. Korean examinees experiencing TOEIC, the test developed and conducted by ETS, takes 4 parts within the Listening Comprehension and have difficulty in solving questions in Part 2 since rude answers that lots of questions seem to imply tend to be presented as an answer for each question. The reason why examinees cannot pick the answer easily is that they are familiar with treating people with courteous mind with honorification. In this respect, face and mitigation approach is to some extent commonly acknowledged, but within the specific test like TOEIC part 2 value transaction approach is more adequate because despite omitting context which helps understand why speaker and hearer can communicate with each other with few problems, examinees are able to identify why a certain answer is correct thanks to the right one being giving the clue which offers not the face mitigation but the proper value following the speakers question.

KEYWORDS: Pragmatics, Politeness, Polite Strategy, Politeness Expressions, Face, Face-threatening Acts, Value, Value Transaction, TOEIC, 플라이트니스, 공손, 체면, 격조, 가치, 가치 교환

## CALL FOR PAPERS

In accordance with the Prospectus, stated in English at the beginning of the journal, we invite papers on topics that address important aspects of the humanities or language as envisioned in any branches of learning papers that, if not strictly interdisciplinary in themselves, may by implication lead to such application.

Manuscripts should be double-spaced throughout, in the main text and in the apparatus, and prepared according to a standard guideline such as MLA format. Please be advised that your submissions should be accompanied by an abstract (of a length that can make the points as clear and concrete as possible), keywords (in the neighborhood of five to ten words/phrases), and personal information (including your name, institutional affiliation, complete mailing address, e-mail address, and phone number).

Submissions are completed via <http://www.inahsl.or.kr>. Inquiries should be directed to [inahsl@gmail.com](mailto:inahsl@gmail.com).

Contributions are welcome at any time of the year. Papers submitted later than the submission deadlines will be considered for the ensuing issue.

[국제언어인문학회지인 『인문언어』는 한국연구재단 등재지로서 회원 여러분의 성원과 투고로 연 1회 발간되고 있습니다. 많은 관심을 바라며 회원 여러분의 옥고 투고를 기대합니다. 상세한 내용은 학회 홈페이지(<http://www.inahsl.or.kr>)에서 온라인 논문투고 안내를 참고하시거나 학회 이메일([inahsl@gmail.com](mailto:inahsl@gmail.com))로 문의해 주시기 바랍니다.]

## 『인문언어』 투고요령

- \* 『인문언어』는 년 2회 6월 30일, 12월 30일에 발간한다.
- \* 원고는 연중 상시 모집하나 발간일까지 심사 및 편집이 완료되지 않는 경우 익년으로 이월하여 게재될 수 있다.
- \* 원고 제출처 및 방법: 본 학회 홈페이지(www.inahsl.or.kr)에서 회원가입 후 온라인 논문 투고 시스템에 원고 탑재
- \* 수정 후 게재 논문도 본 학회의 투고요령을 따르지 않을 경우 게재가 취소될 수 있다.
- \* 원고는 한국어 또는 영어로 작성한다.
- \* 영어로 작성된 글(원문 및 요약문)의 경우 표현상 영어원어민 수준을 갖추어야 한다.
- \* 논문 제목에 부제가 있는 경우에는 원제와 부제 사이에 :(콜론)을 넣는다.  
[예: 논문제목과 부제의 표기]  
무대 중심으로 본 미국 현대극의 부조리성: 올버의 『동물원 이야기』를 중심으로
- \* 연구활동비 지원 여부를 명시할 때는 논문 제목 끝에 윗첨자 별표(\*)를 표시하고 각주에 별표와 함께 지원받은 내용을 기재한다.
- \* 한국어와 영어논문 모두 영문 요약을 붙이는 것을 원칙으로 한다(요약을 다른 외국어로 작성하는 경우에는 반드시 영문 요약도 첨부한다).
- \* 요약문의 논문 제목, 필자 이름은 영문으로 작성한다. 이때, 필자 이름 표기법은 필자의 취향이나 선호도를 존중하되 given name을 맨 앞에, surname을 맨 마지막에 적는다.  
[예: 영문 이름 표기]  
Gildong Hong, Gil-Dong Hong, Gil Dong Hong, GilDong Hong
- \* 요약문 다음에 영문 주요어 5~10개를 영문으로 작성한다. 이때, 고유명사 혹은 작품명 등과 같이 필요한 경우에만 단어별 첫 자를 대문자로 적고 보통명사는 소문자로 적는다.  
[예: 키워드 작성]  
Keywords: American dream, nightmare, myth, poverty, New York, wall, death
- \* 필자의 연락처-주소(우편번호 포함), e-mail 주소, 전화번호-를 논문 가장 마지막에 표기한다. 이때, 논문이 영문으로 작성되었다 하더라도 한국 주소인 경우에는 주소를 한국어로 작성한다.

### 1. 기본 양식

- 1.1. 본문은 ‘한글’로 작성한다.
- 1.2. 인용은 겹 따옴표(“ ”)로, 강조는 홑 따옴표(‘ ’)로 표기한다.

### 2. 본문

- 2.1. 지나치게 세분화된 소제목은 가급적 피한다.
- 2.2. 저서명/작품명/논문명을 포함한 모든 고유명사는 한글로 표기하되, 외국어 표기가 필요한 경우에는 처음에만 괄호 속에 제시한다.
- 2.3. 운문을 인용하는 경우, 번역문 다음에 원문을 제시한다.

### 3. 출처 표기

- 3.1. 본 학술지의 각주는 ‘내용각주’에 국한되므로, 출처만을 밝히기 위해서는 본문 속에 괄호

를 사용하여 표기한다.

[예] 환상을 무대에서 구체화시킴으로써 관객들이 자신들의 살고 있는 현실을 반영하고 있다는 착각을 일으키게 하는 것이 미국 사실주의 연극의 궁극적인 목표라는 것이다(Berkowitz 1992).

3.2. 내용주의 연도 다음에 페이지를 밝히는 경우에는 쉼표(.)를 사용한다.

[예] 이러한 개념은 “모든 사회 현상이 관습의 결과이다”라는 주장(Johnson 35)과 맞물려 있다. 그러나 김이박(1989, 167)이 주장하듯이 이 개념은 재고의 여지가 있다.

3.3. 내용주의 출처가 둘 이상일 때는 각 출처 사이에 세미콜론(; )을 사용한다.

[예] 관습을 깨려는 노력에 의해 사회 현상이 유도되는 경우도 얼마든지 있기 때문이다(최이문 1977, 45; 이문창 1956, 66, 87).

3.4. 생략은 다음과 같이 처리한다.

문장 끝 부분에서 문장의 완결을 알리는 생략 처리: . . . .

문장 끝 부분에서 완결된 문장이 아닐 때 생략 처리: . . . .

문장 중간 부분에서 생략 처리: . . . .

[예] 환상을 무대에서 구체화시킴으로써 . . . . 현실을 반영하고 있다는 착각을 일으키게 하는 것이 미국 사실주의 연극의 궁극적인 목표 . . . .

#### 4. 주석 달기

4.1. 모든 주는 각 페이지 하단에 오도록 한다(각주).

4.2. 내용주(註)만 허용한다(인용문의 출처만 밝히는 경우는 위의 3항에 준거하여 본문에서 괄호로 처리하고 각주에는 기재하지 않는다.).

#### 5. 인용문헌

5.1. 본문에 인용된 문헌만 표기한다. 즉, 본문에 인용된 문헌들과 인용문헌 목록에 기재된 문헌들이 서로 누락됨이 없이 일치해야 한다.

5.2. 국내문헌(中.日 포함). 저서명 및 학술지명은 겹낫표(『 』)로, 논문이나 소(小)작품 제목은 홑낫표(「 」)로 표기한다.

5.3. 외국문헌. 저서명, 작품명 및 학술지명은 이탤릭체로, 논문이나 소(小)작품 제목은 겹따옴표(“ ”)로 표기한다. 이외의 모든 사항은 MLA 형식을 기준으로 한다.

5.4. 문헌제목은 부제를 포함하여 모든 내용을 표기한다.

5.5. 국내문헌, 외국문헌 순으로 하며 국내문헌은 저자 성씨의 가나다순으로, 외국문헌은 저자 성씨의 알파벳순으로 한다.

5.6. 인용문헌 목록은 1차문헌(원전)과 2차문헌(연구문헌)으로 구분되어야 할 경우 다음과 같이 분리하여 기재한다.

[인용문헌 목록]  
인용문헌

##### 원전 (Primary Sources)

생 텍쥐페리, 안톤(Saint-Exupéry, Antoine de). 『어린왕자』(Le Petit Prince). 김혁 역. 서울: 문예출판사, 1973.  
.....

##### 연구문헌 (Research References)

Beckett, Samuel. *En Attendant Godot*. Paris: Edition du minuit, 1991.

.....

## 5.7. 표기 순서 및 형식

[예: 저서(中·日 포함)]

- 김산해. 『신화는 수메르에서 시작되었다』. 서울: 가람, 2003.  
조철수. 『유대교와 예수』. 서울: 서해문집, 2003.  
未詳 『大梵天王問佛決疑經』(근續藏 권 87)  
『莊子發微』. 상해고적, 2002.

[예: 외국어저서 및 게재논문]

- Beckett, Samuel. *En Attendant Godot*. Paris: Edition du minuit, 1991.  
Frye, Northrop. *Anatomy of Criticism: the Four Essays*. Princeton, N. J.: Princeton University, 1957.  
Stone, Merlin. *When God was a Woman*. New York: Barnes & Nobles, 1976.  
Williams, Raymond. "The Analysis of Culture." *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*. Ed. John Storey. London: Harvester Wheatsheaf, 1995. 6-16.

[예: 논문집, 신문]

- 박찬부. 「프로이트와 라카의 정신분석학」. 『성곡논총』 22. (1991). 1709-44.  
서재만. 「한국전쟁이 중동지역에 미친 영향」. 『국제문제』 10:4. (1979 겨울). 49-71.  
이근삼. 「연극과 대중」. 『서울신문』 1964. 4. 3.

[예: 외국어논문집]

- Lacan, Jacques. "Seminar on 'The Purloined Letter'." Tr. Jefferey Mehlman. *Yale French Studies* 48. (1972). 34-72.

[예: 번역문헌]

- 끌라레, 자끄 (Jacque Claret). 『사고와 형식』(*L'idée et la forme*). 박윤환 역. 서울: 탐구당, 1993.

[예: 외국어번역문헌]

- Fischer-Lichte, E. *The Semiotics of Theater*. Tr. by J. Gaines and D. I. Jones. Bloomington: Indiana University Press, 1966.

## 6. 투고 논문 세부 편집 요령

6.1. 투고 논문의 분량은 최대 25쪽으로 제한한다.

6.2. 논문 편집 견본 파일

논문 편집 견본 파일은 국제언어인문학회(linghum@daum.net/jinhuh48@ yahoo.com)에 요청 시 저자에게 제공한다. 이 파일에 직접 논문을 작성하면 논문집 인쇄에 필요한 세부 편집 양식(아래 6.3 참조)이 미리 설정되어 있어 편리하며, 논문을 작성하는 과정 중에 인쇄될 논문의 분량도 미리 확인이 가능하다.

6.3. 논문집 세부 편집 양식

6.3.1. 용지 여백(단위 mm): 편집용지: 사용자정의 140 × 209.5

위쪽: 15 아래쪽: 15 왼쪽: 15 오른쪽: 15 머리말: 11 꼬리말: 0



### 6.3.2. 글꼴 및 문단 관련 규격

[한글 원고]

	글꼴	크기	장평	자간	정렬	줄간격	문단모양
논문명	HY태명조	14	95	-10	가운데	150%	
필자명 (소속)	HY중명조	11 (9)	98	-10	가운데	135% (90%)	
1.	HY태명조	11.5	90	-10	왼쪽	155%	
1.1.	HY태명조	10.7	90	-10	왼쪽	168%	
1.1.1.	HY중고딕	10.3	90	-10	왼쪽	168%	
본문	HY신명조	10.3	98	-10	양쪽혼합	168%	들여쓰기 10pt
각주	HY신명조	9	98	-10	양쪽혼합	140%	내어쓰기 14.7pt
예문(인용)	HY신명조	9.5	98	-5	양쪽혼합	150%	좌 18.5pt 들여쓰기 10pt
인용문헌	한글: HY신명조 영문: Times New Roman	9.3	98 95	-10 -5	양쪽혼합	157%	내어쓰기 30pt
영문초록	Times New Roman	9.5	98	-5	양쪽혼합	168%	들여쓰기 10pt
키워드	Times New Roman	9.5	98	-5	양쪽혼합	168%	내어쓰기 42.5pt

[영문 원고]

	글꼴	크기	장평	자간	정렬	줄간격	문단모양
논문명	Times New Roman	14	95	-10	가운데	150%	
필자명 (소속)	Times New Roman	11 (9)	100	-5	가운데	135% (90%)	
1.	Times New Roman	11.5	100	0	왼쪽	155%	
1.1.	Times New Roman	10.7	90	-5	왼쪽	168%	
1.1.1.	Times New Roman	10.3	90	-5	왼쪽	168%	
본문	Times New Roman	10.3	95	-5	양쪽혼합	168%	들여쓰기 10pt
각주	Times New Roman	9	90	-5	양쪽혼합	140%	내어쓰기 14.7pt
예문(인용)	Times New Roman	9.5	98	-5	양쪽혼합	150%	좌 18.5pt 들여쓰기 10pt
인용문헌	Times New Roman	9.3	95	-5	양쪽혼합	157%	내어쓰기 30pt
영문초록	Times New Roman	9.5	98	-5	양쪽혼합	168%	들여쓰기 10pt
키워드	Times New Roman	9.5	98	-5	양쪽혼합	168%	내어쓰기 42.5pt

## 논문심사 방침

### 1. 논문심사과정

- 1.1. 편집위원 중 해당 분야 3인이 심사한다. 전공영역의 특성을 고려하여 편집위원 이외의 회원에게도 심사를 의뢰할 수 있다.
- 1.2. 심사위원 3인 중 2인 이상이 승인하는 경우 게재 가능하다.
- 1.3. 투고된 논문에 대한 심사결과는 투고일 부터 60일 이내에 통보한다.
  - 1.3.1. 심사는 논문 주제 심사와 논문 체제 심사로 한다. (논문 체제 심사에 문제가 있을 경우 편집위원회 회의를 거쳐 게재를 거부 할 수 있다.)
  - 1.3.2. 투고자는 심사 결과에 대한 수정 사항 또는 의견을 별지에 작성하여 심사 후 수정 원고와 함께 제출한다.
  - 1.3.3. 심사 후 수정 원고의 교정(오타자 및 체제 준수)은 필자가 맡는다.
  - 1.3.4. 영문 원고(본문 및 요약)에 있어서 부자연스러운 표현이 많은 경우에는 편집위원회에서 수정을 요구할 수 있다.
- 1.4. 편집위원회는 게재 판정을 받은 논문에 대해 수정을 요구할 수 있다.

### 2. 논문 심사료

편당 60,000원, 게재 철회 시 반환하지 않는다.

### 3. 논문 게재료

- 3.1. 외부 지원 논문: 250,000원(20페이지 초과분은 페이지 당 5,000원 추가징수. 예: 22페이지는 260,000원)
- 3.2. 기타 논문: 전임강사 이상은 150,000원, 시간강사 이하는 50,000원(20페이지 초과분은 페이지 당 5,000원 추가징수. 예: 22페이지의 경우 전임강사는 160,000원, 시간강사는 60,000원)
- 3.3. 특정 논문에 대하여 편집위원회에서는 논문심사료 및 게재료를 면제할 수 있다.

## 연구윤리규정

제1조 (위원회 설치) 본회 회원의 규범 준수와 성실 의무를 심사하기 위하여 본회 내에 연구윤리위원회(이하 위원회라 부름)를 설치하여 운영한다.

제2조 (위원회의 구성) 위원회에 다음과 같은 임원을 둔다.

- 1) 위원장 : 1인
- 2) 위 원 : 5인 이내
- 3) 간 사 : 1인

제3조 (위원의 선출 및 임기) 위원회의 위원은 관련 분야 회원 중, 회장의 제청과 이사회의 승인을 받아 위촉한다. 위원장은 위원회에서 호선한다. 위원의 임기는 2년으로 하되 연임할 수 있다.

제4조 (위원회의 임무) 위원회는 회원의 학술연구윤리의무의 위반 행위를 심사하여 그 처리 결과를 이사회에 보고한다.

제5조 (심사 내용) 위원회는 다음 사항에 대해 심사를 행한다.

- 1) 부당한 인사 개입이나 연구비의 부정 집행 등, 회원으로서 윤리적인 물의를 일으킨 경우
- 2) 자신 또는 타인의 연구 결과를 도용하여 새로운 연구 결과로 위조, 변조, 표절한 경우
- 3) 자신의 연구 결과를 드러내기 위하여 기존의 연구를 의도적으로 폄하하거나 은폐한 경우
- 4) 기타 연구의 개시와 과정, 결과에 있어 심각한 도덕적 결함이 있다고 판단한 경우

제6조 (심사 절차) 심사는 다음과 같은 절차를 따른다.

- 1) 위원회의 심사 개시는 위원회 또는 회장의 심사 요청에 의하여 이루어지며 심사 요청이 접수되면 위원장은 즉시 위원회를 소집한다.
- 2) 위원회는 제기된 안건에 대해 심사위원의 참여 여부 등 해당 안건의 심사 절차를 결정하되, 심사의 진행에 영향을 끼칠 수 있는 위원은 심사에서 제외한다.
- 3) 위원회는 연구자의 연구 결과에 대한 충분한 검토를 거쳐 연구윤리위반 여부를 결정한다. 위원회는 필요시 해당 연구자, 제보자, 문제가 제기된 논문의 심사위원 등을 면담 조사할 수 있다.
- 4) 위원장은 위원 2/3 이상의 참석과 과반수의 찬성으로 안건의 처리를 결정하며, 해당 연구자와의 협의를 통하여 그 결과에 대한 본인의 소명 기회 부여를 검토한다.
- 5) 본인의 소명은 심사위원회의 비공개회의를 통하여 이루어진다. 위원장은 해당 연구자에게 심사 경과를 충분히 설명하고, 소명을 위한 요청 자료를 준비하여 회의에 참석하도록 통보한다.

- 6) 심사위원장은 해당 연구자의 소명 이후 심사위원회 결정의 번복 여부를 최종 결정하여 이사회에 보고한다. 번복 여부의 결정은 위원 과반수의 참석과 참석위원 과반수의 동의로 이루어진다.
- 7) 심사위원은 해당 회원의 신분이나 진행 사항 등을 외부에 공개해서는 안 되며 부정행위에 대한 의혹도 판정 결과가 확정되기 전까지 외부에 공개되어서는 안 된다.

제7조 (심사 결과의 보고) 위원회는 심사 결과를 조속히 서면으로 이사회에 보고해야 한다.

제8조 (징계) 위원회는 심사 및 면담 조사를 종료한 후 징계의 종류를 결정한다. 징계의 종류에는 다음과 같은 것들이 있으며, 중복하여 처분할 수 있다.

- 1) 학회에서의 공개 사과
- 2) 회원으로서의 자격 정지
- 3) 제명

제9조 (논문관련 조항) 본 학회의 학술지에 게재된 논문이 표절로 판명되거나, 다른 학술지(등재후보 이외의 학술지 포함)에 게재된 논문이 다시 게재된 것으로 판정이 될 경우에는 아래의 절차에 따라 조치하여야 한다.

- 1) 논문의 직권 취소 및 인용 금지
- 2) 해당 학술지 논문목록 삭제
- 3) 논문투고자 향후 논문투고 금지(5년 이상)
- 4) 학회 홈페이지에 공지
- 5) 한국학술진흥재단에 해당 내용에 대한 세부적인 사항을 통보

제10조 (후속 조치) 이사회는 심사위원회의 보고서를 검토한 후 다음과 같은 조치를 취한다.

- 1) 회장은 이사회의 결정에 따라 심사위원회의 결정을 즉시 시행한다.
- 2) 심사 결과가 합리성과 타당성에 문제가 있다고 판정할 경우, 이사회는 심사위원회에 재심, 또는 보고서의 보완을 요구할 수 있다. 이사회의 요구는 구체적인 이유를 적시한 서류로써만 이루어진다.

