

캐리커처를 활용한 한국어 교재의 흥미 제고 방안*

-한국어 중급 교재를 중심으로-

장용수**

-차 례-

1. 서론
2. 캐리커처와 한국어 교육 방안
 - 2.1. 캐리커처와 한국어 교육
 - 2.2. 한국어 교재에서 캐리커처 활용 조건
 - 2.3. 한국어 교재의 삽화 개작 방안
3. 캐리커처를 활용한 교재 개작과 활용 효과
 - 3.1. 캐리커처를 활용한 교재 개작
 - 3.2. 한국어 교재에서 캐리커처를 활용한 효과
4. 결론

* 이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2021S1A5B5A17050321).

** 배론평생교육원 외국어로서의 한국어 교육개론 운영교수.

[국문초록]

이 연구는 캐리커처를 활용한 한국어 교재 개작 방안에 대한 것이다. 현재 캐리커처를 활용한 언어 교육 방안은 없다. 이는 교재 개발자들이 언어교육에서 삽화가 줄 수 있는 학습의 긍정적인 효과를 간과해왔기 때문이다. 이 연구는 한국어 학습자가 가장 많은 일반목적 한국어 중급 과정의 학습자 및 교재를 대상으로 했다.

본 연구에서는 캐리커처를 한국어 교육에서 활용하기 위해 먼저 한국어 교재에서 캐리커처 활용 조건을 살펴보았다. 그리고 캐리커처 작가와 함께 캐리커처를 활용한 한국어 교재 삽화에 대해서 논의하고 한국어 교재의 일부를 캐리커처를 활용해서 개작해 보았다. 그리고 이를 한국어 수업에 적용해 본 후 학습자 대상으로 설문조사를 실시했다.

주제어 : 한국어 교육, 캐리커처, 한국어 교재, 학습자의 흥미, 교재 개작, 학습자 반응, 의미전달

1. 서론

한국어 교육은 그간 양질의 성장을 거듭해왔다. 이러한 한국어 교육의 가장 직접적인 성장 요인은 학습자의 증가다. 앞으로도 학습자의 증가가 한국어 교육의 존재 기반에 결정적인 영향을 줄 것으로 예상된다. 따라서 한국어 교육은 다른 외부 요인에 탄력적으로 대응하면서 학습자 중심의 한국어 교육 방안 개발에 적극적일 필요가 있다. 학습자 중심의 한국어 교육 방안은 다양한 관점을 고려해 마련되어야 한다. 그리고 학습자의 흥미를 자극해서 한국어 학습으로 연결하는 다양한 방안도 모색될 필요가 있다. 본고에서는 학습자의 흥미를 위해 희극적인 요소가 강한 캐리커처에 주목했다. 캐리커처는 인물의 특징을 과장하고 희화화한다. 이러한 캐리커처의 방식을 한국어 교재의 삽화에 활용하면 학습자의 흥미도가 상승할 것으로 예상된다. 캐리커처는 과장과 희화화를 통해 흥미로운 상황제시에 최적화되어 있는 장르이기 때문이다.

현재 한국어 교재의 삽화는 흥미 요소가 빈약하다. 삽화는 그동안 한국어 학습의 보조 자료로 인식되는 경우가 많았기 때문이다. 김중섭·이관식(1999:14)은 한국어 교재들이 학습자의 흥미 유발을 위해서 다양한 삽화 및 사진 자료를 사용해야 한다고 했다. 실제로 한국어 교재는 학습자의 증가와 함께 다양하게 진화해 왔으며 최근에는 삽화의 활용도가 높아지고 있다(이미선, 2017). 그리고 한국어 교재에서 삽화를 적절하게 활용하고 있는가라는 의문을 던지며 대안을 제시하는 논의도 활발해지고 있다(권영옥 2016, 이미선 2017, 조지강 2019).

삽화는 단순히 언어교육의 보조적 자료만이 아니다. 삽화와 문자 텍스트로 구성된 교재가 문자 텍스트로만 구성된 교재보다 뛰어난 학습 효과를 보인다는 주장이 이를 뒷받침한다(Levie & Lentz, 1982). 이러한 주장에 따르면 삽화는 언어교육에 필수적이다. 그런데 기존의 한국어 교재 삽화는 일종의 전형성을 띠며 제시되어 있다. 이 전형성이란 한국어 교재 본문의 내용을 보충하는 보조적인 형식으로 삽화가 제시되는 경우가 대부분이라는 점이다. 그리고 대부분의 한국어 교재의 삽화는 인물의 감정마저 표현되지 않는 경우가 많다. 이렇게 보조적이고

평면적으로 제시된 삽화에서는 등장인물의 매력이 배제되어 있는 경우가 많다. 이러한 한국어 교재 삽화의 전형성을 조금만 개선해도 한국어 교재의 흥미요소는 크게 향상될 것으로 기대된다.

2. 캐리커처와 한국어 교육 방안

2.1 캐리커처와 한국어 교육

캐리커처의 형식은 원시예술에서부터 찾아볼 수 있다. 라스코 동굴 벽화는 다양한 미학적 의미로 해석되고 있지만 캐리커처의 원형이라고 볼 수도 있다. 라스코 동굴 벽화의 소, 말 등의 그림은 대상을 과장하는 캐리커처의 특성이 잘 드러나 있기 때문이다(우연이, 2008:6). 라스코 동굴 벽화의 그림들은 주술적인 의도로 대상을 과장했다고 해석되고 있지만 이를 캐리커처의 원형이라고 해도 손색이 없다. 캐리커처는 대상을 모사하듯 그대로 그리는 것이 아니라 심미적인 해석을 가미해서 형태 색채 등을 과장해서 대상의 새로운 모습을 발견하는 것이기 때문이다.

한편 캐리커처의 출현은 16세기 초반이라는 논의도 활발하다. 레오나르도 다빈치(1452~1519)는 초기 캐리커처 작가로 자주 인용된다. 스케치북의 밑그림에서 그는 인물의 형태를 계획적으로 희극적인 요소를 가미해 기괴하게 변형하여 묘사했다. 또 한 명의 초기 캐리커처 작가로 자주 언급되는 사람은 카라치(1560~1609)다. 카라치는 다빈치 처럼 익명의 사람들을 대상으로 하기보다는 유명한 사람들을 풍자적인 기법으로 표현했다(우연이 2008:7). 그래서 정수일(2018:15)은 캐리커처의 역사는 카라치부터 시작되었다고 주장한다. 이러한 주장의 근거로 그는 현시대에 행해지고 있는 캐리커처의 의도와 목적성에 카라치의 작품이 가장 부합된다고 보기 때문이다.

서양에서는 일반적으로 사람이나 동물의 특징을 과장해서 그린 캐리커처(caricature)와 어떤 사건 또는 정치·사회적인 풍조를 풍자하여 그린 1장짜리 카툰(cartoon), 줄거리가 있는 만화(comic strip : comic

book도 포함)를 장르적으로 구분한다. 그런데 한국에서는 카툰과 만화가 혼합되어 거의 한 개념으로 통용되는 경우가 많다. 조선정(2018:19)은 만화의 유형은 카툰(cartoon), 캐리커처(caricature), 코믹스(comics), 애니메이션(animation)과 같이 4가지로 나눌 수 있다고 했다. 이외도 다양하게 장르적 특징을 강조하여 더 세분하여 구분하기도 한다.

“캐리커처는 볼륨을 높인 초상화다.” 오늘날 가장 성공한 캐리커처 작가의 한 사람으로 알려진 Tom Richmond의 말이다. 그는 캐리커처의 중요 요소로 식별 가능성, 과장, 표현을 들었다. 식별 가능성은 작가가 모델을 얼마나 과장했든 상관없이 모델을 알아 볼 수 있어야 한다는 것이다. 과장이란 말 그대로 인물의 특성을 강조하는 것이다. 표현이란 작가의 개성적인 표현 방식을 말한다(Tom Richmond, 2016:14). 본 논의에서는 이러한 식별 가능성, 과장, 표현을 중심으로 캐리커처를 논하고자 한다.

현재 국내외적으로 캐리커처 관련 다양한 단체가 생성되어 독자적인 영역을 구축해 가고 있다. 국내의 대표적인 캐리커처 협회로는 한국캐리커처 작가협회(KOSCA), 대한 캐리커처 협회, 한국 캐리커처 협회 등이 있다. 이들 중에는 순수하게 캐리커처의 작품성과 대중화를 추구하는 협회도 있지만 상업적 목적을 우선시 하는 협회도 적지 않다. 상업적 목적이란 대중 행사에서 캐리커처를 그려주고 수익을 남기는 경우와 고객의 주문에 의해 캐리커처를 그려주고 수익을 남기는 경우를 들 수 있다. 일반적으로 전자를 라이브 캐리커처라 부르고, 후자를 스튜디오 캐리커처라 부른다. 라이브 캐리커처는 현장에서 고객을 앞에 두고 10분 내외로 그려지고, 스튜디오 캐리커처는 충분한 시간을 두고 인물의 특성을 예술적인 차원으로까지 끌어올려 표현하다. 본고에서는 스튜디오 캐리커처에 주안점을 두고 논의를 전개할 것이다.



A

B

<그림1>¹⁾

<그림1>은 어떻게 대상을 캐리커처 형식으로 변모시키는지를 잘 보여주는 예이다. 캐리커처는 대상의 구성이나 형태를 사실적인 기준으로 묘사하는 순수 회화와는 다르다. 캐리커처는 그림 A와 같이 대상의 얼굴 형태를 중심으로 인물의 식별 가능성을 고려하여 과장을 한다. 그림 A를 보면 눈, 코, 입, 귀 등이 과장되어 표현되었다는 것을 알 수 있다. 캐리커처는 이렇게 대상의 본질을 확대 해석해서 대상의 또 다른 이면을 보여주는 것을 추구한다. 그러나 인물의 식별 가능성을 기준으로 하기 때문에 인물을 과장해도 그 사람인 것을 알아 볼 수가 있다. 이러한 이유 때문에 좋은 캐리커처 작품의 경우는 대상의 본질을 보다 명확하게 보여줄 수도 있다고 주장하는 작가도 많다²⁾.

1) 본고에서 사용된 그림은 주로 박치현 작가의 그림이다. 박치현 작가는 국내는 물론 세계 캐리커처 콘테스트에서 다수의 수상 경력이 있는 한국의 정상급 캐리커처 작가이다. 그는 현재 ‘치작가’라는 닉네임으로 활발하게 활동하고 있다. 이 그림들은 박치현 작가의 허락을 받아 사용했다.

2) 대표적인 사람으로 노호룡 캐리커처 작가를 들 수 있다. 그는 “약간의 과장으로 더 사실적이 된다”는 주장을 펼치며 활발한 작품 활동을 하고 있다.



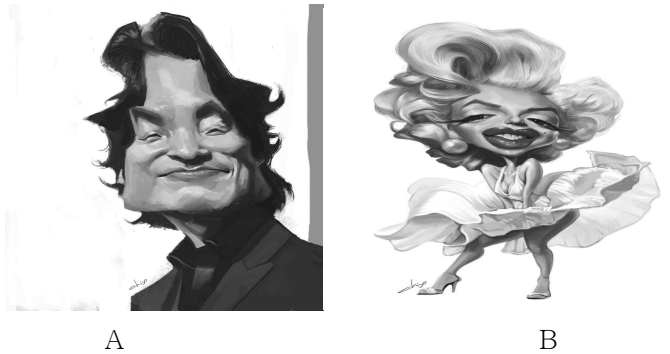
A

B

<그림2>

<그림2>는 누구나 알만한 유명인들이다³⁾. 이 그림들을 보면 대상을 단순히 과장한 것이 아니라는 것을 알 수 있다. 그림 B는 축구감독이라는 인물의 직업적인 특성도 잘 표현되어 있다. 이 그림을 보면 희극적인 느낌이 든다. 즉, 대상을 보다 유머러스하게 표현한 것이다. 이러한 희극적인 요소는 그림을 보는 사람의 흥미를 자극시킨다. 캐리커처는 희극에서 멈추지 않는다. 좋은 캐리커처 작품의 경우는 희극을 넘어 풍자성까지 지닐 수 있다. 그러나 본 연구에서는 이러한 캐리커처의 풍자성까지 활용하기는 어렵다고 판단했다. 풍자성이란 심미적인 미학의 차원까지 논의를 확대해야 규명될 수 있기 때문이다.

3) 그림 A의 모델은 방송 MC로 활발하게 활동하고 있는 작곡가 유희열이다. 그림 B의 모델은 전 국가대표 축구감독 최강희이다.



<그림3>

<그림3>은 인물의 특징과 감정이 잘 드러난 캐리커처다⁴⁾. 그림 A가 과장과 재해석을 통해 인물의 성격과 특징을 희극적으로 잘 해석했다면 그림 B는 전신상으로 인물의 특징을 보다 뚜렷하게 형상화했다. 이렇게 인물의 특징과 감정이 잘 드러난 캐리커처로 한국어 교재에서 인물을 제시하면 학습자의 흥미는 높아질 것이다⁵⁾. 그런데 기존의 한국어 교재의 삽화는 대부분 인물들의 감정이 잘 드러나지 않거나 입모양을 통해 기쁨이나 슬픔 등의 단순한 감정만 표현되어 있는 경우가 많았다.

2.2. 한국어 교재에서 캐리커처 활용 조건

김중섭·이관식(1999:14)은 한국어 교재를 개발하는 데 있어서 학습자의 흥미를 고려하여 삽화를 많이 포함시켜야 한다고 했다. 그리고 지나치게 복잡한 삽화는 지양하고 만화와 같이 단순한 그림이 좋다고 했다. 이렇게 한국어 교재에서 삽화는 언어 교육의 부수적인 요소로 인식되는 경우가 많았다. 그래서 삽화는 언어 학습을 위한 자료로서의 역할

4) 그림 A의 모델은 배우 한석규이다. 그림 B의 모델은 미국의 영화배우 마릴린 먼로이다. 캐리커처는 이처럼 유명인을 대상으로 하는 경우가 많다.
 5) 캐리커처는 해학과 연관된다. 그러나 본고에서는 해학과 관련된 내용을 중심으로 놓고 논의를 진행하지는 않을 것이다. 해학을 논의하기 해위서는 또 다른 다양한 전제가 필요하기 때문이다.

이 우선시 되었다. 이러한 까닭에 삽화를 활용해서 학습자의 흥미를 높일 수 있는 방안에 대해서는 적극적인 모색이 부족했다. 이는 연구자들이 삽화는 언어교육을 위한 보조적인 자료라는 인식이 강하기 때문이기도 하다. 삽화는 언어교육의 보조적인 자료이기는 하지만 이를 적극적으로 활용하면 언어 교육에 긍정적인 효과를 얻을 수 있다. 이에 본고에서는 흥미로운 삽화(캐리커처)를 제시함으로써 학습자의 학습에 대한 관심과 흥미를 높이는 방안에 대해 논의하고자 한다. 그런데 캐리커처를 한국어 교육적 관점에서 활용하기 위해서는 한국어 교육적 가치와 조응해야 한다. 캐리커처의 과장과 유머의 요소를 지나치게 강조하면 학습자들에게 왜곡된 인식을 줄 수도 있기 때문이다. 그래서 연구자는 여러 상황을 고려해서 한국어 교재의 삽화에서 캐리커처를 활용하기 위한 조건을 다음과 같이 제안한다.

첫째, 캐리커처는 한국어교육의 교육적 가치와 조응해야 한다. 한국어 교재에서 활용되는 캐리커처는 인간의 보편적인 진리와 도덕적 가치에 위배되지 않고 한국어 교육의 가치와 조응되는 관점으로 활용해야 한다. 따라서 캐리커처를 한국어 교육에서 활용하려면 한국어 학습과 연관되어야 하며 학습자의 흥미를 위해서 지나치게 과장을 해서 본래의 의미를 왜곡해서는 안 될 것이다. 캐리커처의 과장과 유머는 학습자료의 본래의 의미를 왜곡해서 인식되지 않을 범위에서 허용되어야 한다. 이는 캐리커처의 ‘식별가능성’과도 연관된다.

둘째, 캐리커처는 한국어교육의 학습 목적과 부합되어야 한다. 가령, 대학기관에서 학문 목적으로 한국어를 학습하는 학습자를 위한 캐리커처와 다문화가정의 아이들을 위한 교육 소재로서 활용되는 캐리커처는 다른 방식으로 제시되어야 한다. 즉, 학습 목적에 따라 캐리커처의 제시 방향이 달라져야 하고, 학습 목적에도 부합해야 한다.

셋째, 캐리커처는 학습자의 한국어 의사소통능력⁶⁾ 신장에 기여해야 한다. 한국어 교육의 주요 목적은 학습자의 의사소통능력 신장에 있다.

6) ALTE(The Association of Language Tester in Europe)는 의사소통적 언어능력을 크게 언어적 능력, 사회 언어적 능력, 화용적 능력으로 구분하고 세부 하위능력을 제시하고 있다. 한편 Canale & Swain(1980)은 의사소통능력의 하위 범주로 문법적 능력(grammatical), 담화적 능력(discourse), 사회언어학적 능력(sociolinguistic competence), 전략적 능력(strategic competence)을 제시한다.

따라서 삽화로 제시될 캐리커처는 한국어 학습의 의사소통 학습 과정에 도움이 되어야 한다.

넷째, 캐리커처는 한국의 문화 요소를 훼손하지 말아야 한다. 한국어 교육에서 캐리커처는 한국어 교재의 삽화 형태로 활용될 것이다. 그럴 때 한국문화에 관한 것은 풍자를 통해 지나치게 희극적으로 과장하지 말아야 한다. 한국의 문화 요소를 캐리커처를 활용해서 지나치게 변형시키면 학습자들이 잘못된 인식을 가질 수도 있기 때문이다.

다섯째, 캐리커처의 흥미 요소를 최대한 활용해야 한다. 학습자의 흥미를 유발해서 학습효과로 연결하는 것은 외국어교육의 관건이라고 할 수 있다. 그래서 본고에서는 캐리커처로 등장인물의 희로애락 감정을 표현함으로써 학습자의 흥미를 제고해 보고자 한다⁷⁾.

여섯째, 캐리커처에는 간 문화적(Intercultural Understanding) 관점이 포함되어야 한다. 한국어 교육 자료에서 타 문화에서 터부시 하는 요소(몸짓언어 등)를 희극적으로 과장하면 그 문화권에 속한 학습자는 불쾌감을 느낄 수도 있다. 따라서 캐리커처를 한국어 교재에 활용할 때는 간 문화적인 관점을 가져야 한다.

한국어 교육에 활용될 캐리커처가 이러한 구성 조건들을 충족하면 좋을 것이다. 본고에서는 캐리커처를 한국어 교재에서 삽화의 인물을 중심으로 활용해 보고자 한다. 인물의 희로애락의 감정을 캐리커처의 형식으로 제시하면 학습자들의 흥미가 높아질 것으로 예상되기 때문이다. 그런데 인물을 캐리커처 형식으로 제시할 때 이야기를 활용하는 방식이면 더 효과가 높아질 것으로 예상되었다. 현재 한국어 교재는 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 형식으로 구성되어 있는 경우가 일반적이다. 그런데 이러한 각 장의 구성이 이야기 맥락으로 구성되어 있지 않아서 학습자의 흥미 요소가 미미하다(장용수 2013). 이러한 탓에 삽화로 표현되는 인물들의 성격이나 캐릭터도 평면적이다. 이야기 맥락을 활용하면서 캐리커처 형식으로 등장인물들의 희로애락의 감정을 제시하면 학습

7) 본고에서는 학습자와 교원의 요구 조사를 실시했다. 대상은 J대학 한국어 교육센터에서 학생과 교원 30명이었다. 그런데 학습자들은 캐리커처에 대한 인식이 낮은 편이었다. 그래서 학습자들에게 캐리커처의 교육적 활용성에 대한 인식개선도 필요해 보였다.

자들의 흥미도가 더욱 높아질 것이다. 그러나 이러한 사항까지 모두 포함하여 논의를 전개하는 것은 어렵다고 판단했다. 따라서 본고에서는 기존에 활용되고 있는 한국어 교재 1종을 선택하여 삽화를 캐리커처로 대체할 경우 학습자들의 흥미 제고에 어떤 영향을 미치는지를 중심으로 논의를 전개할 것이다.

2.3 한국어 교재의 삽화 개작 방안

삽화는 서적·신문·잡지 따위에서 내용을 보충하거나 기사의 이해를 돕기 위한 그림이다. 넓은 뜻으로는 서적이거나 잡지의 표지, 컷(cut), 광고 미술 따위도 포함된다⁸⁾. Illustration은 삽화와 거의 유사한 뜻으로 사용되기도 한다. 강영미(2000:13)에 의하면 삽화는 문장을 보완하고 이해를 돕기 위해서 문장 내용에 관계되는 전경, 인물 등을 묘사하며 글과 함께 제시된다고 했다. 백승주(2003)와 한영희(2015)는 교재에서 삽화는 개별적인 요소가 아니라 텍스트와 서로 대화하는 유기적인 주체라고 보았다. 이외도 대동소이한 논의들이 있으나 본고에서는 Hewings(1991)와 같이 삽화는 교재의 문자텍스트를 제외한 그림(drawing), 만화(cartoon), 사진(photographs)을 포함한 것으로 보고자 한다. 이외 한국어 교재에서 활용되는 차트(flow charts), 원그림(pie charts), 표(graph & tables) 등도 삽화의 형식이라고 보고, 삽화는 텍스트와 유기적인 관계에 있다고 본다.

삽화는 한국어 교재에서 거의 전단원에 제시되어 있다. 그만큼 삽화는 한국어 교재에서 차지하는 비중이 크다. Lewin & Lentz(1982)는 삽화의 기능을 주의적 기능, 정의적 기능, 인지적 기능, 보상적 기능 등으로 분류했다. 주의적 기능은 자료에 집중시키고, 정의적 기능은 학습자의 흥미를 강화하고, 인지적 기능은 텍스트의 내용 이해를 돕고, 보상적 기능은 부가적인 정보를 제공할 수 있다고 했다⁹⁾. 이러한 삽화의

8) 국립국어원 표준국어대사전.

9) Duchastel(1983)은 삽화를 주의적 기능, 설명적 기능, 파지적 기능으로 분류했다. 주의적 기능과 설명적 기능(인지적 기능)은 Lewin & Lentz(1982)와 유사하고 파지적 기능이 새롭게 추가 되었다. 파지적 기능은 시각적인 기억이 언어 기

기능은 삽화의 표현 방식과 연관이 된다.

삽화의 표현 유형에 관한 논의도 다양하다. 그 중 본고에서는 이미선(2017)의 논의에 따라서 사실적 기법, 만화적 기법, 인포그래픽적 기법으로 나눠 논의해 보고자 한다. 사실적 기법이란 사진 또는 실물과 유사하거나 동일하게 표현한 기법이다. 만화적 기법은 삽화의 표현 기법으로 실제적, 추상적, 의인적, 환상적, 장식적 표현을 포함한 기법이다. 인포그래픽(inforgraphic) 기법은 information과 graphics의 줄임말로 ‘보는 이가 복잡한 정보를 쉽고 빠르게 이해할 수 있도록 데이터나 개념을 시각화한 것이다(이미선 2017:22).

본고는 만화적 기법에 집중해서 논의를 전개해 보고자 한다. 본고에서는 한국어 교육에서 캐리커처의 활용 방안에 대해서 논의하고자 하는데 캐리커처는 만화의 한 장르로도 볼 수 있기 때문이다. 따라서 본고에서는 인물이나 사물의 특징을 희화화하여 표현한 만화적 기법을 캐리커처의 의미로 사용하고 있음을 밝혀 둔다. 언어학습 교재 내에서 만화적 기법은 어떤 의미를 전달하거나 사진과 실물을 대체하거나 변형하여 제시된다. 그리고 그림의 정밀도와 다양한 컷의 배치에 따라 실물보다 다양하고 쉽게 정보와 의미를 전달할 수 있으며, 희화적인 표현이나 의인화를 통해 학습자의 흥미도 높일 수 있다(이미선 2017:29).

한국어 교재 내에서 캐리커처가 적용될 수 있는 가장 적절한 요소는 인물이다. 캐리커처는 이탈리아어로 성격을 뜻하는 ‘Carattere’와 스페인어로 얼굴을 뜻하는 ‘Care’에서 영향을 받았기 때문이다¹⁰⁾. 그렇다고 모든 인물이 캐리커처의 대상이 될 수는 없다. 가령 세종대왕과 같은 역사적인 인물을 캐리커처 형식으로 제시하면 학습자들이 혼란스러워할 수도 있다. 한국어 교재 내에서 캐리커처의 대상은 희극적인 묘사를 통해 학습자들의 집중력과 흥미를 높일 수 있는 인물이 적절할 것이다. 한국어 교재 내에서 이러한 인물은 교재의 등장인물이다.

억보다 더 오래 지속된다는 이론적인 근거를 배경으로 하고 있다.

10) Dick Gautier, 『The Art of Caricature』, A Perigee Book, 1984, 23-31.



〈그림4〉

〈그림4〉는 삽화를 많이 사용한 한국어 교재 중 하나인 서울대 한국어 교재 3A의 인물 소개 부분이다. 현재 대부분의 한국어 교재들은 이렇게 등장인물을 설정하고 이 인물들이 계속 등장하면서 이야기를 진행시켜 나간다. 이 인물들은 대부분 만화 형식으로 제시되는데 문제적인 것은 성격이 잘 드러나지 않는 평면적인 인물로 제시된다는 것이다. 한국어 교재에서 만화적 요소를 활용하여 인물을 제시하면서 캐릭터가 잘 드러나지 않는 평면적인 인물로 묘사했다는 것은 아쉬운 일이다. 이는 교재에서 활용되는 이야기의 단순성 때문이기도 하다. 이야기의 단순성은 등장인물의 삽화적 형상화에도 영향을 주었다고 판단된다.

〈그림4〉에서 한국인과 미국인의 차이는 머리색 정도이다. 실제로 이 두 인물의 머리색을 같게 할 경우 한국인인지 미국인인지 알 수 없게 될 수도 있다. 등장인물의 국적이 머리색이나 피부색으로만 표현된 것도 너무 단순해 보인다. 그리고 한국어 교재 내에 등장하는 주인공의 희로애락과 같은 감정도 너무 단순하게 처리되어 있다. 삽화는 한국어 교재 내에서 학습자의 이해를 돕고 흥미를 높이는 역할을 해야 한다는 점에서 보완이 필요해 보인다. 그러나 캐릭터를 활용한 한국어 교재를 개발하기 위해서는 산적한 과제가 많다. 따라서 본고에서는 기존의 한국어 교재에서 삽화의 일부를 조금 개작해서 캐릭터의 활용 가능성을 타진해 보고자 한다.

3. 캐리커처를 활용한 교재 개작과 활용 효과

3.1 캐리커처를 활용한 교재 개작

현재 캐리커처를 활용한 한국어 교육 방안은 없다. 이는 교재 개발자들이 언어교육에서 캐리커처의 언어 교육적 활용성을 아직 발견하지 못했기 때문이라 판단된다. 그래서 본 연구에서 한국어 교재의 삽화에 캐리커처를 활용해서 학습자의 흥미를 높이는 방안을 강구해 보고자 한다. 그러나 캐리커처를 활용한 한국어 교재를 집필하기는 여러 한계가 있다. 따라서 본고에서는 기존의 한국어 교재를 일부 개작해서 캐리커처의 한국어 교육적 활용의 방안 및 효과에 초점을 두고자 한다.

교재의 개작(Adaptation)은 교재를 특정 학습과 현장에 더 적합하도록 수정한 것을 말한다. 그 방법으로는 기존의 교재에 내용을 첨가, 확장, 삭제, 단순화, 재배열 및 재구성 등의 방법이 강구될 수 있다. 본 연구에서는 기존의 한국어 교재의 삽화를 일부 개작해 제시하고 학습자들의 반응을 살펴보고자 한다. 즉 기존 한국어 교재의 삽화 일부를 캐리커처를 활용해서 다시 제작하여 학습자들에게 제시해 보고자 한다. 그리고 기존의 삽화 대신 캐리커처 삽화로 학습했을 때의 차이에 대해서 학습자 반응을 살펴보고자 한다. 물론 이러한 방식으로 캐리커처의 한국어 교육적 활용에 대한 확실한 근거를 얻기는 부족하다. 그러나 현재와 같이 캐리커처의 한국어 교육적 활용이 전무한 상태에서는 이러한 방법이 캐리커처를 활용한 한국어 교육의 단초를 마련할 수 있다고 판단했다.

본 연구의 대상은 한국어 중급 학습자이다. 따라서 한국어 중급 교재의 일부 삽화를 캐리커처로 개작해보고자 한다. 한국어 중급 교재를 선택한 이유는 초급과정에서는 언어수행능력(language performance)보다는 언어수행에 필요한 기본적인 언어능력(language competence)교육에 주안점을 두고 있기 때문이다. 중급(3~4급)부터는 초급(1~2급)에서 학습된 언어지식을 바탕으로 언어수행능력을 키우도록 초점이 맞

춰져 있다. 따라서 캐리커처를 활용한 한국어교육 방안은 중급부터 적용하는 것이 효과적이라고 판단했다¹¹⁾.

한국어 교재는 현재 한국어 교육 기관에서의 활용성에 중점을 두고 선택했다¹²⁾. 선택된 교재는 2015년에 출간된 『서울대 한국어 3A Student's Book』이다¹³⁾. 이 교재는 문형이 많고 설명이 잘 되어 있다는 한국어 교원들의 평가 때문에 대학 기관 한국어 교육원에서 활용도가 높은 편이다. 이미션(2017)에 의하면 이 교재는 삽화도 다른 한국어 교재보다 많은 편이고 질도 높은 편이다. 그러나 연구자가 보기에는 다른 한국어 교재와 삽화의 활용 방식은 크게 달라 보이지 않았다. 즉, 기존의 한국어 교재가 그렇듯이 삽화는 언어의 보조적인 수단으로 활용되어 인물의 개성이나 흥미 요소는 찾아보기 어려웠다.

이미션(2017)에 의하면 서울대 한국어 교재는 어휘, 문법 표현, 말하기, 듣고 말하기, 읽고 쓰기, 과제, 문화, 자기평가 등의 단원에서 모두 삽화를 활용하고 있었다. 그리고 삽화의 표현 내용 분석 결과 설명과 행동 묘사가 가장 많이 사용되고 있다. 이것은 언어기호와 상호작용하는 표현이며 나머지 인물 제시, 배경, 장식 등의 요소는 학습의 지속성과 흥미를 위한 요인으로 사용되었다고 보았다. 설명형 표현 내용의 삽화는 어휘, 문법 표현, 말하기, 듣고 말하기, 과제 문화의 영역에서 높

11) 국립국어원에서 발간한 ‘2017년 국제통용 한국어 표준 교육과정’에서는 중급을 다음과 같이 정의했다. “일상생활에서 자주 마주치는 문제를 대부분 해결할 수 있으며, 친숙한 사회적 맥락에서 요구되는 과제를 어느 정도 해결할 수 있다.” 그리고 초급 어휘 1,835개와 중급 3,855개를 제시해 놓았다. 어휘만 보아도 중급의 학습량이 초급에 비해 두 배 이상 가중되고 있다는 걸 알 수 있다. 따라서 중급부터는 한국어 학습 이탈자를 막고 학습 효과를 높이기 위해 흥미로운 교육적 관점을 적용할 필요가 있다. 그런데 캐리커처는 학습자의 흥미를 제고하는데 가장 적합한 장르 중에 하나라고 연구자는 판단했다.

12) 연구자는 현재 전북지역에 거주한다. 그래서 전북 지역에서 가장 활용도가 높은 한국어 교재 1종을 선택했다. 이는 현재 상황에서 가능한 많은 학습자의 반응을 살펴보기 위함이었다. 따라서 캐리커처를 활용한 한국어 교육의 논의가 활발해지면 더 다양한 시도를 해 볼 수 있을 것이다.

13) 이 교재는 일반목적 한국어 교재이다. 그러나 대학 진학을 목적으로 하는 학습자들의 학습용 교재로도 많이 활용되고 있다. 현재 한국어 교재 선택은 일반적으로 교사가 선택하고 학생의 승인을 받는 형태였다. 이 교재는 전북지역 3개의 대학 한국어교육원에서 활용되고 있다.

은 사용률을 보이고 있고, 읽고 쓰기, 자기 평가 영역에서는 행동 묘사형의 표현 내용의 삽화를 주로 사용하고 있다고 평가했다¹⁴⁾.

본고에서는 삽화의 기능 중의 하나인 설명형 표현 삽화에 주목했다. 설명형 표현 삽화는 언어의 설명만으로는 부족하거나 명확하지 않을 때 그림이나 사진 등을 제시하여 학습자의 이해를 돕기 위한 것이다. 이 설명형 표현 삽화를 통해 학습자는 구체적인 이해에 도달하고, 이러한 이해를 바탕으로 배운 내용을 의사소통과정에서 활용할 수 있게 된다. 따라서 설명형 표현 삽화의 중요성은 매우 높다. 그런데 기존 교재의 설명형 표현 삽화는 교사나 학습자 입장에서 만족스러운 형태는 아니다. 기존 교재의 삽화는 대부분 언어학습의 보조적인 차원에서 제시되었다. 그래서 삽화의 본래 기능인 의미 전달이나 학습자의 흥미를 끌 수 있는 요소가 약하다는 것이다. 이는 교재 개발자들이 삽화에 충분한 시간을 투자하지 못했기 때문일 수도 있고, 다른 한편 삽화 제작자들이 언어 교육 교재에 대한 인식이 부족했기 때문일 수도 있다. 그렇게 판단할 수 있는 근거는 첫째, 기존 한국어 교재는 삽화의 가장 중요한 기능 중 하나인 의미 전달력이 부족하다고 판단되는 경우가 적지 않게 발견되기 때문이다. 둘째는, 기존 한국어 교재의 등장인물이 대부분 인형을 형상화한 것처럼 인물의 성격이나 감정들이 잘 드러나지 않아 학습자의 흥미를 유발하기에는 부족해 보이기 때문이다. 본고에서 선택한 서울대 교재에서 어휘를 설명하는 삽화는 다음과 같다.

14) 이미선(2017)의 경우는 『서울대 한국어 1A Student's Book』, 『서울대 한국어 1B Student's Book』를 기준으로 하고 있다. 그러나 중급 교재인 『서울대 한국어 3A Student's Book』도 초급 교재와 같은 형식으로 구성되어 있고 삽화도 '디자인마루'에 의뢰해서 통일된 형식으로 제작된 것으로 추정된다.

어휘 Vocabulary

1. 그림을 보고 [보기]와 같이 이야기해 보세요.



손톱을 깨물다



다리를 떨다



코를 골다



한숨을 쉬다



머리를 긁다



잠꼬대를 하다



다리를 꼬다



이를 갈다

<그림5>15)

<그림5>는 서울대 한국어 교재의 어휘를 설명하는 삽화다. 이 삽화들을 의미 전달과 흥미도 관점에서 분석해 보면 여러 면에서 문제점이 발견된다. 처음 그림인 ‘손톱을 깨물다’는 손톱을 깨무는 것인지 치아가 아프다고 가리키고 있는지 그 의미(메시지)가 분명하지 않다. 물론 인물의 감정도 어떤 상태인지 예측하기 어렵다. 두 번째 그림 ‘다리를 떨다’는 다리를 떨고 있는 표현의 의미 전달력이 부족해 보인다. 이 삽화의 초점은 공부를 하고 있는 것에 더 집중되어 있는 것으로 해석될 수도 있다. ‘코를 골다’도 삽화만 보아서는 코를 고는 행위의 의미 전달로 이해하기 어렵다. 이 삽화는 오히려 입 냄새가 난다고 오해될 수도 있다. ‘한숨을 쉬다’는 그나마 의미 전달이 잘 되는 삽화인데 조금 더 표정이 과장되었다면 학습자의 흥미를 높일 수 있을 것으로 보인다. ‘머리를 긁다’도 교재의 내용처럼 창피해 하면서 머리를 긁는 모습으로 보이지는 않는다. 나머지 ‘잠꼬대를 하다’, ‘다리를 꼬다’, ‘이를 갈다’도 캐리커처를 활용해서 희극적으로 과장한다면 학습자들의 흥미는 더 높

15) 이 삽화는 『서울대 한국어 3A Student's Book』 2과 <방을 바꿔 달라고 해봐> 시작 부분인 46쪽에 제시된 것이다. 서울대 교재는 어휘부터 제시가 되는데 여기는 ‘습관과 버릇’에 대한 어휘가 제시되어 있다.

아질 것으로 보였다. 그리고 이렇게 캐리커처를 활용해서 의미(메시지)를 명확히 확정하고 인물의 감정을 과장하면 학습자의 흥미도가 높아지고, 이는 좋은 학습 효과로 연결될 것으로 기대되었다.

어휘 Vocabulary

1. 그림을 보고 [보기]와 같이 이야기해 보세요.



손톱을 깨물다



다리를 떨다



코를 골다



한숨을 쉬다



머리를 긁다



잠꼬대를 하다



다리를 꼬다



이를 갈다

<그림6>16)

이 삽화들은 기존 삽화의 단점들을 보완해서 새롭게 캐리커처 형식으로 제작한 것이다. 이 삽화들은 기존 한국어 교재의 단점인 의미(메시지) 전달력과 학습자의 흥미 제고를 고려해서 제작했다. 먼저 ‘손톱을 깨물다’는 구체적으로 손톱을 깨물고 있는 모습을 희극적인 모습으로 형상화했다. 그리고 ‘다리를 떨다’도 다리를 떠는 모습을 강조했고, ‘코를 골다’도 콧구멍과 입을 과장해서 의미(메시지)가 분명히 드러나도록 했다. ‘한숨을 쉬다’는 인물의 감정이 더 잘 드러나도록 했고, ‘머리를 긁다’도 교재의 보기 내용처럼 창피해서 머리를 긁는 모습으로 형상화했다. ‘잠꼬대를 하다’, ‘다리를 꼬다’, ‘이를 갈다’도 캐리커처의 과장을 통해 행동의 의미를 분명하게 하는 한편 희극적 요소를 가미했다.

16) 이 삽화들은 연구자와 협의를 통해 박치현 작가가 캐리커처 형식으로 제작해 준 것들이다. 적은 사례에도 기꺼이 캐리커처 작업에 응해주신 작가에게 감사드린다.

그러나 여기서는 기존 한국어 교재에 준해서 캐리커처 삽화를 제작했기 때문에 캐리커처의 과장과 희극적 요소를 극대화하지는 않았다. 만약 캐리커처를 활용한 한국어 교재의 삽화 제작이 활성화 된다면 캐리커처의 장점인 과장과 희화화를 통해 학습자의 흥미와 의미 전달력을 더 높여 볼 수 있을 것으로 기대되었다.

3.2 한국어 교재에서 캐리커처의 활용 효과

본고에서는 캐리커처를 활용한 삽화가 학습자의 한국어 학습에 어떤 영향을 주는지에 대한 간단한 설문조사를 실시했다. 학습자들의 학습 목적은 대부분 대학진학과 학과공부를 위한 것이었다. 이들의 한국어 학습 기간은 6개월에서 3년 사이였다. 학습자를 대상으로 설문조사는 중급 2개 반을 대상으로 2번 실시했다¹⁷⁾. 설문조사에서는 학습자들이 캐리커처 삽화로 한국어를 학습한 후에 이루어졌다. 학습자들은 기존의 한국어교재 『서울대 한국어 3A Student's Book』의 삽화 일부가 캐리커처 형식으로 개작된 사실을 알고 있었다. 따라서 학습자들은 기존의 한국어교재 삽화와 개작된 삽화를 모두 확인할 수 있는 상태였다.

본고에서 설문조사를 통해 학습자들에게 중점을 두고 알아보고자 한 것은 크게 세 가지였다. 첫째, 캐리커처 삽화가 얼마만큼 흥미가 있는가와 둘째, 삽화가 전달하는 의미(메시지)를 학습자가 잘 이해할 수 있는가에 대한 것이었다. 그리고 마지막으로 캐리커처 삽화로 한국어를 학습했을 때 학습자들의 거부반응은 없는가에 대한 것이다¹⁸⁾. 다음은

17) 설문조사는 전북에 소재한 한국어 교육기관 학습자를 대상으로 2022년 9월과 12월 두 차례 실시했다. 대상은 1차 24명(남10, 여14)이었고, 2차는 대상이 27명(남12, 여15)으로 총 51명이었다. 학습자들은 같은 대학 한국어교육원에서 학습하는 중급반 학생들을 대상으로 했다. 학습자의 국적은 중국 50%, 베트남 30%, 우즈베키스탄, 조지아, 독일 등 나머지가 20%였다. 1차와 2차 설문조사는 각각 중급에서 2개의 반이 대상이었다. 이렇게 동시에 2개 반의 설문조사를 같이 진행할 수 있었던 이유는 이 한국어교육기관이 진도표를 만들어 같은 급 학습의 속도를 일률적으로 진행하고 있었기 때문이다.

18) 이 설문조사는 캐리커처를 활용한 한국어 교육의 학습 효과에 대한 정확한 측정치로 보기는 어렵다. 그래서 논문 심사과정에서 캐리커처를 활용한 수업 방안이 제시되면 더 학술적 체계성이 높아졌을 것이라는 심사자의 의견이 있었다. 그리

학습자 설문조사 결과이다.

■ 캐리커처를 활용한 삽화는 재미있었습니까?

	1차 2개 반 설문 24명		2차 2개 반 설문 27명	
	응답 24명	백분율	응답 26명	백분율
① 매우 재미있다	6	25%	8	29.62%
② 재미있다	10	41.66%	10	37.03%
③ 보통이다	8	33.33%	8	29.62%
④ 재미없다	0	0%	0	0%
⑤ 지루하다	0	0%	0	0%

<표1> 설문조사 결과

본고에서는 먼저 학습자들이 캐리커처를 활용한 삽화를 재미있게 받아들였는지 질문했다. 이러한 이유는 무엇보다 캐리커처를 활용한 삽화가 학습자의 흥미에 주안점을 두고 제작되었기 때문이다. 질문에 대한 대답은 전체적으로 긍정적이었다. ‘매우 재미있다’와 ‘재미있다’를 합산하면 1차에서는 약 66%, 2차에서는 약 67%의 결과가 나왔다. 그런데 ‘보통이다’라는 응답도 1차에서 33%, 2차에서도 29%가 나와 적지 않았다. 이는 이번에 제작한 캐리커처 삽화가 기존 한국어 교재에 준해서 제작되었기 때문이라고 판단된다. 이러한 이유는 학습자들의 이질감을 줄이려는 의도 때문이었는데 결과적으로는 캐리커처의 장점을 충분히 부각시키지 못했다. 캐리커처의 장점이 부각될 수 있도록 과장과 희극적 요소를 가미했으면 더 나은 결과가 나왔을 것으로 예상되었다. 그러나 이 결과를 통해 학습자들의 새로운 삽화에 대한 요구도 읽을 수 있었다.

고 캐리커처 개작 교재의 활용 전과 이후의 수업 사례를 비교해서 설문을 작성했으면 학습자의 변화를 보다 명시적으로 알 수 있었을 것이라는 의견도 있었다. 이러한 부족한 점은 추후의 연구에서 보강해 나가고자 한다.

■ 캐리커처 삽화의 의미(메시지)는 이해하기 쉬웠습니까?

	1차 2개 반 설문 24명		2차 2개 반 설문 27명	
	응답 24명	백분율	응답 27명	백분율
① 매우 그렇다	10	41.66%	12	44.44%
② 그렇다	12	50%	13	48.14%
③ 보통이다	2	8.33%	2	7.40%
④ 어려웠다	0	0%	0	0%
⑤ 이해하지 못했다	0	0%	0	0%

<표2> 설문조사 결과

이 질문은 학습자가 캐리커처로 제시한 삽화가 전달하려는 의미(메시지)를 잘 이해했는가에 대한 질문이었다. 이 질문에 대한 1차, 2차 설문조사에서 약 90%의 학습자들이 삽화의 의미(메시지)를 이해하는데 어려움을 느끼지 않았다고 대답했다. 이는 캐리커처를 활용한 삽화가 한국어 교육적 용도로 사용되었을 때 의미 전달에 오류 가능성이 낮다는 것을 알 수 있다. 그러나 캐리커처는 과장과 희극성이 극대화하는 형태로 형상화되는 경우가 많기 때문에 언어 교재에 학습용으로 제작될 때는 유의할 점들이 적지 않다. 따라서 교재 개발자와 삽화가의 긴밀한 협업이 중요하다고 판단되었다.

■ 캐리커처를 활용한 삽화는 어떤 점에서 좋았습니까? (복수 응답 가능)

	1차 2개 반 설문 24명		2차 2개 반 설문 27명	
	응답 24명	백분율	응답 27명	백분율
① 흥미롭다	8	33.33%	10	37.03%
② 기억이 잘됨	7	29.16%	9	33.33%
③ 이해가 잘 된다	10	41.66%	14	51.85%
④ 그저 그렇다	5	20.83%	6	22.22%
⑤ 이해가 안 된다	0	0%	0	0%

<표3> 설문조사 결과

이 질문은 한국어 교재 내 캐리커처 삽화가 어떤 점에서 좋았는지에 대한 질문이다. 이 질문에 대해서 학습자들의 반응은 1차와 2차의 반응이 대체로 유사했다. 이해가 잘된다는 응답이 가장 높았다. 1차의 경

우는 약 41%, 2차의 경우는 51%의 학습자들이 캐리커처 삽화로 공부했을 때 그 의미(메시지)를 잘 이해할 수 있다고 응답했다. 이는 연구자가 캐리커처 삽화는 학습자의 흥미 자극에 좋을 것으로 예상한 것과는 다른 결과였다. 그러나 한편 기존 한국어 교재들의 삽화가 의미(메시지) 전달이 좀 부족했다는 것도 반증되는 결과라고 판단된다. 그 다음으로 흥미롭다는 응답이 1차에서는 33%, 2차의 경우는 37%로 높았다. 흥미는 어떤 사실이나 사물에 대해 느끼는 특별한 관심을 말한다. 따라서 학습자들의 반응을 보면 기존의 삽화 대신 제시한 캐리커처 삽화에 관심이 높다는 것을 확인할 수 있다. 그 다음으로 기억이 잘 된다는 응답률은 각각 29%, 33%로 나타났다. 연구자의 예상보다는 적은 수치이지만 학습자들의 기억력에도 캐리커처 삽화가 영향을 주고 있다는 것을 알 수 있다. 반면 그저 그렇다는 반응도 각각 20%, 22%로 나타났다. 이는 학습자들이 이번에 제시한 캐리커처의 삽화가 기존의 삽화를 기준으로 제작된 것에 대한 반응이라고 예상된다. 즉 학습자들의 적지 않은 수가 이번에 제시한 캐리커처 삽화와 기존 삽화와의 변별점을 크게 느끼지 못했다고 판단되었다.

■ 캐리커처 삽화로 한국어를 공부할 때 거부감이나 이상하다는 느낌이 있었습니까?

	1차 2개 반 설문 24명		2차 2개 반 설문 27명	
	응답 24명	백분율	응답 27명	백분율
① 전혀 없었다	12	50%	14	51.14%
② 없었다	10	41.66%	12	44.44%
③ 조금 불편했다	1	4.16%	0	0%
④ 조금 이상했다	1	4.16%	1	3.70%
⑤ 매우 불편했다	0	0%	0	0%

<표4> 설문조사 결과

이 질문은 캐리커처 삽화에 대한 학습자들의 거부감이 있는지에 대한 질문이었다. 학습자들은 대체로 거부감이 없는 것으로 나타났다. ‘전혀 없었다’와 ‘없었다’를 합하면 1, 2차 각각 90%를 상회했다. 이는

기존의 삽화에 준해서 캐리커처 삽화를 제작했기 때문에 학습자들이 익숙하게 받아들인 것으로 이해되었다. 그러나 조금 불편했다와 조금 이상했다는 반응도 있었다. 그러나 매우 불편했다는 반응은 없었다. 따라서 학습자들이 느꼈을 약간의 이질감을 고려해서 캐리커처를 활용한 삽화를 제시하면 언어학습에 문제는 없을 것으로 판단되었다.

■ 캐리커처 삽화로 계속 한국어 공부를 하고 싶습니까?

	1차 2개 반 설문 24명		2차 2개 반 설문 27명	
	응답 24명	백분율	응답 27명	백분율
① 매우 그렇다	8	33.33%	8	29.62%
② 그렇다	9	37.5%	12	44.44%
③ 아니다	2	8.33%	2	7.40%
④ 현재 교재 삽화가 좋다	5	20.83%	5	18.51%
⑤ 두 방식 모두 싫다	0	0%		0%

<표5> 설문조사 결과

이 질문은 앞으로도 캐리커처 삽화로 한국어 공부를 하고 싶은 생각이 있는지에 대한 질문이었다. 학습자들의 응답은 매우 긍정적이었다. 1차 설문조사에서 ‘매우 그렇다’와 ‘그렇다’를 합하면 약 70%가, 2차 설문조사에서는 약 75%가 긍정적인 답변을 했다. 그러나 미미하지만 ‘아니다’라는 반응도 있었고, 기존 교재의 삽화에 대한 호감도도 20%로 나왔다. 이는 학습 교재가 바뀌는 것에 대한 불안도 작용했을 것으로 예상되었다. 이러한 학습자들의 보수적인 성향도 포용해서 극복해 나가야 하겠지만 앞으로 캐리커처 삽화를 활용한 한국어 교재 개발의 최소한의 근거는 얻을 수 있었다고 판단된다.

4. 결론

한국어 교육의 필수 요소는 학생, 교재, 교원이다. 이 중 교재는 교원과 학생을 이어주는 가장 중요한 매개체이다. 따라서 한국어 교재의 흥미 요소를 높이면 한국어 학습이 보다 원활해질 것이다. 교재의 흥미

요소를 높이는 요소는 다양하게 있을 수 있지만 본고에서는 캐리커처를 활용한 삽화에 주목했다. 현재 캐리커처를 활용한 언어 교육 방안은 없다. 이는 교재 개발자들이 언어교육에서 삽화가 줄 수 학습의 긍정적인 효과에 대한 연구가 아직 미흡하기 때문이라 판단된다. 이 연구는 한국어 학습자가 가장 많은 일반목적 한국어 중급 과정의 한국어 교재를 대상으로 했다.

본 연구에서는 기존 한국어 교재의 삽화를 캐리커처로 일부 개작했다. 캐리커처를 한국어 교육에서 활용하기 위해 먼저 ‘2.2’에서 한국어 교재에서 캐리커처 활용 조건을 살펴보았다. 그리고 ‘2.3’에서는 한국어 교재의 삽화 개작 방안에 대해서 논의했다. 그리고 현재 캐리커처 작가로 활발하게 활동하고 있는 작가를 섭외했다. 그리고 그 작가와 함께 캐리커처를 활용한 한국어 교재 삽화에 대해서 논의하고 한국어 교재의 일부를 캐리커처를 활용해서 개작해 보았다. 그리고 이를 한국어 수업에 적용해 보았다.

설문조사 결과 학습자들의 반응은 대체로 긍정적이었다. 설문조사를 통해 학습자들이 캐리커처 삽화에 대해 긍정적인 의견을 가지고 있다는 것을 파악할 수 있었다. 좀 더 정밀한 설문조사를 진행할 필요성도 있지만 이를 통해 캐리커처를 활용한 한국어 교육 방안 논의가 계속할 수 있는 근거는 생겼다고 판단했다.

[Abstract]

The Study on the Improvement of Interest in Korean Textbooks Using Caricatures

Jang, Yongsu(baeron remote lifelong education center)

The purpose of this study is to propose a Korean language education plan using caricatures. Currently, there is no language education plan using caricatures. This is because textbook developers lacked interest in the positive effects of learning that illustrations can provide in language education. This study targeted learners and textbooks of the general-purpose intermediate Korean language course, which has the largest number of Korean learners.

In this study, the illustrations of existing Korean language textbooks were partially adapted into caricatures. In order to use caricatures in Korean language education, the conditions for using caricatures in Korean textbooks were first examined in '2.2'. And in '2.3, we discussed ways to adapt illustrations of Korean textbooks. In addition, we discussed illustrations of Korean textbooks using caricatures with caricatures and adapted some of the Korean textbooks using caricatures. And I applied this to the Korean class. In addition, a survey was conducted on learners, and the results were very positive.

Key words : Korean Language Education, Caricatures, Korean Textbooks, Learners' Interest, Textbook Adaptation, Learner response, meaningful communication

[참고문헌]

■ 교재

서울대학교, 『한국어3 A,B Student's Book』, TOW PONDS, 2015.

■ 단행본

강현화 · 이미애, 『한국어 교육론』, KNOUpress, 2011.

박창석, 『캐리커처의 역사』, 살림출판사, 2003.

배두분, 『영어 교재론 개관』, 한국문화사, 2014.

정수일, 『캐리커처 제대로 그리기』, 투데이북스, 2016.

톰 리치먼드/ 김보은 역, 『캐리커처 드로잉』, 양문, 2016.

한국기호학회, 『몸짓 언어와 기호학』, 문학과지성사, 2001.

Dick Gautier, 『*The Art of Caricature*』, A Perigee Book, 1984, 23-31.

■ 논문 및 기타 자료

강영미, 「초등학교 영어 교과서 삽화 분석」, 한국교원대학교 석사학위논문, 2000.

국립국어원, 「국제 통용 한국어 표준 교육과정 적용 연구」, 2017.

권영옥, 「한국어교재에서의 삽화 활용에 관한 연구」, 경희대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2016.

김중섭·이관식, 「외국인을 위한 한국어 교재 개발에 관한 연구」, 『한국어교육학회』, 1999, 61-81쪽.

백승주, 「언어학습 교재의 시각디자인에 대한 기호학적 분석」, 연세대학교 석사학위논문, 2003.

우연이, 「캐리커처의 개념과 분류에 관한 연구」, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2008.

이미선, 「한국어 교재 삽화의 표현양상 분석」, 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2017.

장용수, 「이야기를 활용한 한국어교재 개발과 활용 방안 연구」, 전북대학교 박사학위, 2013.

조선정, 「켈러(Keller)의 학습동기모형론을 적용한 캐리커처 수업 모형연구」, 단국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2018.

- 조지강, 「한국어 초급 교재 삽화에 드러난 비언어적 의사소통 행위 분석」, 경기대학교 대학원 석사학위논문, 2019.
- 한영희, 「한국어 중급 읽기 교재 삽화 분석 - 텍스트와 삽화의 협력 관계를 중심으로」, 전남대학교 석사학위논문, 2015.
- Canale, M. & Swain, M., *Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing*. Applied Linguistics 1(1), 1980, 1~47.
- Duchastel, P.C., *Text illustration is art, There is no doubt it, Performance and Instruction Journal*, Vol 22, No 3, 1983.
- Hewings, M., "The interpretation of illustration in ELT materials" *ELT Journal*, 45, 1991, 237-244.
- Lewin, W.H & Lentz, R., *Effects of text illustration: A Review of Research*, Education Communication and Technology Journal, Vol 30, No4, 1982.