

웹툰을 활용한 의사소통 교육 방법 연구

- 『유미의 세포들』을 예로 -

김경애*

*목원대학교 국어교육과

e-mail:minerbakorea@mokwon.ac.kr

A Study on Communication Education Method Using Webtoon

- 『Yumi's cells』 as an example -

Kyung-Ae Kim*

*Dept. of Korean Language Education, Mokwon University

요약

이 글에서는 성장이 스토리화되어 있을 뿐 아니라 정동과정을 시각화하여 감정의 생성 과정을 보여준다는 점에서 의사소통 교육의 좋은 제재라고 할 수 있는 웹툰 『유미의 세포들』을 대상으로 수업 방법을 구안하는 연구를 수행하였다. 대학 의사소통 교육은 학습자 중심으로 수행되어야 하며 주제적으로 토의·토론하는 방식으로 수행됨이 적절하다고 보고, 전략적으로 텍스트를 선정하여 수업을 구안한 결과이다. 이 연구에서는 세 가지 수업 방법을 제안하고자 하였다. 첫째, 인물 및 세포에게 ‘충고’하는 글쓰기이다. 이러한 글쓰기는 자신의 경험을 객관화할 수 있을 때 가능하다. 인물과 자신의 경험이 합치하는 부분을 찾아 이에 대해 주요 인물에게 충고하는 글을 써보고 이를 통해 자신을 객관화하는 훈련을 해 보고자 한다. 둘째, 자신의 프라임 세포가 무엇인지 생각해 보고 이에 대해 발표하기이다. 이러한 과정에서 자신은 무엇을 최우선에 놓는 사람인지, 내가 원하는 것은 무엇인지 등 자신의 정체성에 대해 생각하는 시간으로 꾸릴 수 있을 것이다. 셋째, 내 감정 이해하여 설명하기이다. 가족 및 연인과의 이별 등 가장 힘들고 어려웠을 때를 떠올려 보고 그때 내가 느낀 감정을 구체화하여 말이나 글로 설명해 보는 것이다. 이 과정은 감정을 명료하게 인식하게 할 뿐 아니라, 그것을 표현하는 과정으로서 말하기와 글쓰기 양방향에서 진행하고자 한다.

1. 서론

최근 스낵 컬처에 대한 관심이 높아지고 있다. 스낵 컬처란 최근에 생성된 신조어로 과자를 먹듯 5~15분의 짧은 시간에 소비할 수 있는 문화 콘텐츠를 의미한다. 웹툰, 웹소설, 웹드라마는 대표적인 스낵 컬처라고 할 수 있다. 현대에 스낵 컬처는 출퇴근 시간이나 점심시간 등의 짧은 시간에 간편하게 즐길 수 있는 문화 콘텐츠가 되었으며, 이러한 콘텐츠를 즐기는 라이프 스타일 및 문화 트렌드를 일컫는 말이 돼가고 있다.

스낵 컬처에 대한 관심이 높아지고 있는 반면, 이를 대학 의사소통 교육에 활용한 사례는 많지 않다. 매체를 활용하여 말하기와 글쓰기를 가르치는 방법을 제안한 강경화[1]와 박성준[2]의 논의를 제외하고 이를 대학생들을 위한 말하기 및 글쓰기 교육에 활용한 사례는 거의 찾을 수 없었다. 한편, 이들 논의는 넓은 범주에서 매체 활용을 논의한 연구라는 점에서

이 글이 목표로 하는 지점과는 구별된다.

웹툰 같은 전략적 텍스트를 제재로 삼은 이유는 최근 학습자의 성향과 관련된다. 최근 학습자들은 소위 Z세대로서 1990년대 중반부터 2010년대 후반에 출생하여 어렸을 때부터 IT 기술을 많이 접하고 자유롭게 사용하는 세대라고 할 수 있다. Z세대는 텔레비전·라디오·신문·잡지·전화 등의 올드미디어보다 온라인 신문, 블로그, 비디오 게임, 소셜 미디어 등의 뉴미디어를 선호한다. 성인 교육이 학습자 중심으로 수행되어야 한다(learner-centered education)는 점에 동의한다면, 대학에서 의사소통 교육은 학습자의 적극적 참여를 중심으로 토의·토론하는 방식으로 수행됨이 적절하다. 이때 전략적으로 텍스트를 선정하고 이를 중심으로 수업을 설계하면 좋은 결과를 얻을 수 있다.

웹툰은 현재 대학 학습자들에게 친숙한 제재일 뿐 아니라, 선별적으로 갈등 항목을 제시하기 용이하고 시각화시키기 쉬운 이점이 있다. 한편 대학생들에게 공감을 불러일으키기 쉬운 제재를 다룬 것을 선정한다면, 학습자들을 적극적으로 수업에 참여시킬 수 있다. 이 글에서 대상으로 삼고자 하는 웹

툰 『유미의 세포들』은 이동진 작가가 직접 밝힌 바 있듯이 ‘남녀 사이에 권태기가 찾아오고 또 남녀가 헤어지고 새로운 사랑을 만나는 이야기’라는 점에서 대학생들이 접근하기 쉬운 ‘연애’ 문제를 제재로 삼고 있다. 아울러 주인공의 성장을 그린 서사라는 점에서 대학생들에게 중요한 문제일 수 있는 연애와 성장에 대해 논의하기 좋은 대상이다.

아울러 세포들의 세계를 시각화하여 인물의 정동과정을 극화했다는 점에서도 주목된다. 이 점을 잘 활용하면 학습자들이 자신의 감정의 동인(動因)들을 명료하게 인식하고 이를 표현할 뿐 아니라, 발화와 침묵의 행간을 읽는 법을 익혀 상대를 배려하고 스스로를 절제할 뿐 아니라, 한 사람의 온전한 사회적 자아로 성장하는 데 도움이 될 수 있다. 이 연구에서는 『유미의 세포들』을 대상으로 배려와 공감이라는 가치 아래 자신의 생각을 표현하는 방법을 배우는 효과적인 교수 학습 방법을 구안하는 연구를 수행하고자 한다.

2. 작품 분석

2.1 성장의 스토리화

이 웹툰의 서사는 성장을 스토리화했다고 볼 수 있다. 주인공 김유미가 구웅, 유바비, 신순록으로 이어지는 남친들을 만나고 헤어지는 과정에서 자신의 정체성을 확립하고 자신에게 잘 맞는 사람을 찾아가는 과정을 그리기 때문이다. 이 작품의 스토리를 서사의 심층에서 스토리를 요약하는 미케 발의 이론을 원용하여 요약하면 다음과 같다.

가능성: 김유미가 현재 특별한 꿈도 남친도 없는 32세 회사원이다.

과 정: 김유미가 구웅, 유바비를 만나면서 자신의 정체성과 꿈에 대해 알게 된다(회사를 그만두고 작가의 길에 들어선다).

결 과: 김유미가 자신에 대해 잘 알게 되고 자신과 가장 잘 어울리는 대상인 신순록을 만난다.

이 웹툰은 김유미가 주요 연애 대상인 구웅과 유바비를 만나면서 자신의 정체성을 확립하고 꿈을 이루어가는 이야기를 그린다. 유미는 자신에 대해 잘 알고 자신감을 얻게 되어 다니던 회사를 그만두고 작가의 길에 들어서게 된다. 뿐만 아니라 자신과 잘 맞다고 생각되는 상대 신순록을 만나 결혼하는 이야기라는 점에서 이 웹툰은 연애를 바탕으로 주인공 김유미의 성장을 그리면서, 유미와 사귀다가 헤어졌던 두 남자 주인공들인 구웅과 유바비의 성장을 그리는 이야기라고 볼 수 있다.

작품에서는 유미의 성장 과정에서 벌어지는 여러 심리 변

화가 뇌세포들의 세계를 통해 그려진다. 유미의 뇌세포들의 세계만 보여지는 것은 아니고, 주요 인물인 구웅, 유바비뿐 아니라 회사 동료 루비와 이다, 구웅의 친구인 서새이, 유미의 옛날 남친인 우기, 편집장, 신순록 등의 뇌세포의 세계도 그려진다. 뇌세포들의 세계는 인물의 생각이나 행위 결정 과정에서 충돌도 서슴지 않는 좌충우돌의 과정으로 다이나믹하게 그려진다. 이들 뇌세포의 세계는 소위 ‘정동’의 과정을 잘 형상화해 보여주는데, 인물이 어떤 감정을 구체화하거나 행동으로 옮기기까지 머릿속에서 진행되는 과정이 가감없이 그려진다.

유미가 구웅과 헤어진 이유는 취향 차이가 많은 부분을 차지하지만, 보다 결정적인 이유는 소통의 결렬 때문이었다고 보는 것이 적절하다. 유미는 웅이 대학 동창의 결혼식에 갔다가 대학때 구웅이 소위 ‘새이파’였으며 새이를 좋아했었다는 사실을 알게 된다. 구웅이 자신을 왜 만나는지 궁금해진 유미는 불안감을 상쇄시키고자 구웅에게 내가 어디가 좋아서 만나느냐고 묻는다. 그런데 이에 대한 구웅의 대답은 유미가 원하는 것이 아니었다. 그는 “뭐야. 가끔 보면 이렇게 엉뚱한 질문을 불쑥불쑥 하더라.”라면서 “그런 게 뭐가 중요해.”라고 대답한다. 원하는 대답을 못 들어 기분이 별로였던 유미는 웅이와 츄러스를 먹으러 가는데, 웅이가 츄러스 가게 줄이 너무 길다고 하여 결국 다른 곳에 가서 밥을 먹게 된다.

웅이와 연애가 시작되던 날 사랑 세포가 마을에 설치했던 단단하고 커다란 관계의 ‘박’은 자신이 보낸 장문의 문자에 답한 웅이의 ‘○○ 너도~’라는 짧은 문자에 어이없이 박살 나 버린다. 문자 자체가 문제였다기보다 관계를 대하는 구웅의 성의 없음과 소통의 불발이 초래한 결과이다. 오랜 시간을 사귀어도 관계가 진척되거나 발전되지 않고 상대가 최소한의 성의마저도 없어졌다고 생각되자, 유미는 결국 관계의 종료를 고민하기 시작한다. 구웅은 자존심이 먼저인 사람이었기에, 자신의 구차한 모습을 설명하는 대신 이별을 선택한다. 누가 먼저 관계의 종료를 고민하고 누가 먼저 그것을 입 밖으로 꺼냈는지는 중요하지 않다. 두 사람 모두 관계의 종말을 감지했고, 그것을 받아들였기 때문이다.

작품은 김유미가 구웅, 유바비와의 이별을 거치면서 획득하게 되는 감정의 내공과 심리적인 성장을 세포들의 능력치 향상을 통해 보여준다. 특히 사랑 세포의 성장이 두드러진다. 사랑 세포는 착용하는 순간 강력한 집중력으로 대상을 관찰하는 ‘장밋빛 필터’밖에 가지지 못했다가 누구에게나 사용자 가능하며 상대방을 세심하게 관찰할 수 있는 ‘섬세한 관찰자’ 스킬을 가지게 된다. 이 스킬은 유미 드론을 외부로 내보내서 멀리서 조망하듯이 유미를 볼 수 있는 스킬인데, 덕분에 유미에게 벌어지는 상황들을 냉정하고 객관적으로 관찰할 수 있게 된다. 이 스킬은 ‘자신을 객관화시켜 볼 줄 알게 되었다’는

것에 다름 아니다. 자신을 객관화시켜 보게 되는 것은 곧 감정적인 면에서의 성장을 의미한다고 볼 수 있다. 곧 유미가 연애를 통해 감정의 성숙을 이룩했다고 볼 수 있는 것이다.

『유미의 세포들』은 김유미와 구웅, 유바비의 연애사들 이들의 심리와 설명할 수 없는 감정들을 세포들을 통해 풀어 놓으면서 그들이 어떤 맥락에서 만나고 이별했는지를 스토리 텔링한다. 결국 연애라는 것이 외로운 마음에 상대를 만나는 것이지만, 상대를 만나면서 정신적으로 성숙해가고 자신에게 잘 맞는 상대를 알아보는 눈을 기르는 과정임을 얘기했다고 할 수 있다. 아울러 상대에게 솔직해야 하고 소통의 타이밍이 서로 잘 맞아야 한다는 점을 이야기하고 있기도 하다.

2.2 정동과정의 시각화

이 웹툰은 인물들의 교차하는 감정이나, 충동 등을 뇌세포로 의인화하여 보여주어 읽는 재미를 선사한다. 의인화된 뇌 세포들을 빼버리면 이 웹툰은 그저 흔한 연애를 소재로 한 서사가 된다. 그런데 의인화된 세포들이 그려짐으로써 관심은 연애 자체가 아니라 인물의 의사 결정 과정으로 이동한다.

정동은 주관적 경험, 인지적 요소 그리고 생리적 요소를 포함하는 복합적인 심리생리학적 상태를 말한다. 정신분석학은 감정(feelings), 정서(emotions), 정동(affects) 사이에 있는 다양한 차이들을 구별해 왔다. 감정은 중추신경에서 주관적으로 경험되는 상태를 말한다. 정서는 외부에서 관찰할 수 있게 드러나는 감정을 말하며 정동은 이것과 관련된 ‘현상’을 말하는데, 그중에 어떤 것은 무의식적이다. 곧 정동의 현상이 겹치고 엮여서 어떤 감정을 발현시키게 되는 것이다. 하지만 이 용어들은 종종 상호적으로 사용되어 원초적인 심리 상태에서부터 복잡하고 인지적으로 분화된 심리 상태에 이르기까지 넓은 범위를 포함한다. 그런가 하면 기분(mood)은 비교적 안정적이고 오래 지속되는 정동 상태로서, 지속적인 무의식적 환상에 의해 일깨워지고 지속되는 상태를 가리킨다.

정동적인 상태에는 언제나 동기적인 특성이 있다. 정동이 갖는 중요한 적응적 기능은, 개인으로 하여금 경계심을 갖고 외부 환경과 내부 환경에 적절히 반응하게 하고, 자신의 내부 상태를 타인에게 전달하여 사람으로부터 반응을 이끌어내는 것이다. 이는 직접적인 자극과 그 심리내적 표상(과거 경험에 따라 평가되고, 통합되고, 반응을 불러 일으키는)과 관련된 지각에 의해 감정 상태의 성질이 결정된다. 또한 지각은 다른 많은 요인들에 의해 영향을 받는데, 그것들 중에는 위험, 외상, 안전, 유쾌, 행복, 자기-존중감, 본능 만족, 숙달, 기능 만족, 죄책감, 수치감 또는 이러한 것들의 조합이 포함된다.

『유미의 세포들』 하면 더불어 떠오르는 작품이 있다. 픽사가 만든 애니메이션 <인사이드 아웃>이다. <인사이드 아웃>이 개봉된 뒤 두 작품의 유사성이 주목을 받기도 하였다.

『유미의 세포들』과 <인사이드 아웃>은 같은 성장 이야기지만, 매우 다른 성장 이야기이다. 두 작품은 스토리 자체가 매우 다르다. 그러나 정신세계 속 감정들을 의인화, 캐릭터화 해서 이야기를 풀어나간다는 점이 유사하다는 지적이 있었다.

<인사이드 아웃>은 발달적인 관점에서 볼 때 유전적으로 물려받은 생리학적인 9개 반응 유형을 활용한다. 이 작품은 놀람, 흥미, 기쁨, 절망, 분노, 공포, 수치, 경멸 그리고 혐오 등을 기쁨이, 슬픔이, 까칠이 등으로 캐릭터화한다. 그런데 『유미의 세포들』의 세포는 기획에서부터 많은 차이를 보인다. 다음에 제시한 작가의 말에 이 점이 일부 드러난다.

처음 만든 건 이성, 감정, 사랑, 출출, 응큼, 명탐정 세포 정도였다. 세포를 많이 그럴 생각은 없었다. (중략) 이 정도면 되지 않을까 했는데 그러다 보니 생각보다 많아지더라. 이리이러한 세포를 그려야지, 라고 이야기를 만들기보다는 이야기를 진행하다가 이걸 기존 세포들이 담당하기에 어려우면 새로운 세포를 만들어 냈다. 가령 안 씻고 자는 이야기를 그리고 싶다고 생각해서 세수 세포가 나온 식이다. 그런데 아무래도 세수는 사람들에게겐 후순위가 되기 쉬운 일이다 보니 세수 세포를 이성 세포에게 차인 느낌의 연약한 캐릭터로 만들었는데, 생각보다 반응이 좋아 놀랐다.

『유미의 세포들』에서 세포는 이성, 감성이, 사랑이, 출출이, 응큼이, 명탐정 등으로 기본적인 욕망을 반영하는 세포들도 물론 있지만, 세수세포, 작가세포, 수학세포, 어디서 본 건 있는 세포, 리액션 세포 등 인물의 행위와 능력을 세포화하고 있다는 점이 <인사이드 아웃>과 다르다. 곧 『유미의 세포들』에서 세포들은 머릿속에 움직이는 다양한 생각과 감정의 정동을 의인화한 것이라고 보면 적절할 것 같다. 이들 뇌세포의 다이내믹한 세계는 ‘정동’의 과정을 형상화한다. 가령 유미가 감정을 드러내거나 행동으로 옮기기까지 머릿속으로 진행되는 과정이 뇌세포들의 좌충우돌 과정을 통해 보여진다.

유미의 세포들을 소개해 보면 다음과 같다. 먼저 프라임 세포인 사랑세포가 있다. 세포들 중에서 월등한 능력을 가진 세포가 하나씩 있는데, 이를 프라임 세포라고 한다. 인간은 누구나 하나씩 갖고 있는 세포인데, 유미의 경우 사랑 세포가 프라임 세포이다. 프라임 세포는 변하기도 하는데, 유미가 바비와 헤어지고 나서 사랑 세포가 다시 혼수상태에 빠지고 작가 세포가 프라임 세포가 된다. 에피소드4에서 유미의 프라임 세포인 사랑 세포는 출출이를 제어하는 유일한 세포였고, 유미를 제시간에 기상시키는 마법도 부렸으며, 심지어 추운 날도 따뜻하게 만드는 능력이 있었다고 소개된다. 사랑 세포는 모든 세포들이 잘 따르는 인기 있는 세포였다. 그런데 유미가 우기와 헤어진 3년 전 대홍수 사건 때 사고가 나서 혼수상태

에 빠져 있었는데, 이 사랑 세포가 깨어나면서 이야기가 시작된다. 곧 유미의 사랑 세포는 서사에서 가장 중요한 역할을 하는 인물인 썸이다.

세포는 활동을 너무 안 하면 해당 분야의 세포가 죽게 된다. 지나간 관심은 세포들의 무덤에 묻히거나 잘못된 행위가 있는 세포는 감옥에 갇히기도 하는데, 세포들의 무덤에 묻힌 세포 중에 미술 세포, 수학 세포, 작가 세포 등이 있었다. 작가 세포는 중학교 이후로 십 년 이상 죽어있다가 되살아난 세포이다. 본심 세포는 ‘마음 속 깊은 곳’에 들어가면 만나게 되는 세포이다. 알코올이 들어오면 문이 열려 갑자기 튀어나오기도 하고, 가끔 화가 난 난폭이가 입구를 터뜨리면 불쑥 튀어나오기도 한다. 본심이 튀어나오면 유미의 사회생활은 끝났다고 해도 좋다고 말할 정도이다.

출출 세포는 유미의 세포들 중 가장 크기가 큰 세포인데, 유미의 욕망 중 가장 커서 한 번 날뛰면 다스리기가 어려운 세포이다. 다른 사람에 보내오는 텔레파시를 받거나 텔레파시를 보내는 텔레파시 세포도 있다. 가장 많이 나오는 세포 중에 늘 중심을 잡는 이성 세포와 이랬다저랬다 종잡을 수 없는 감성 세포가 있고, 세수를 담당하는 세수 세포, 집안일을 담당하는 집안일 세포, 예의를 챙기는 예의 세포가 있다. 우기와 사랑이 끝나고 사랑 세포가 혼수상태에 빠지면서 세포 감옥에 갇혀있던 패션 세포도 새로운 사랑이 시작되자 가식방된다.

의심을 담당하는 의심 세포, 경제 관념을 대변하는 자린고비 세포, 농담 속에서 진담을 건져올리는 낚시 세포, 잠을 담당하는 자장자장 세포, 상처를 기록하는 상처 기록 세포, 내가 가스 밸브를 잠갔나 안 잠갔나 불안해 하는 불안 세포, 추리를 담당하는 명탐정 세포, 성에 대한 부분을 담당하는 응큼 세포, 꿈을 담당하는 꿈 세포 등이 있다. 구옹의 도시락을 쌀 때 등장했던 ‘어디서 본 건 있는 세포’도 있는데, 이들 세포들의 세계는 매우 다채롭고 창의성이 넘친다. <인사이드 아웃>이 심리학의 발달단계에 의거하여 기쁨, 슬픔, 까칠함 등 아주 단순한 감정들을 의인화하였다면, 『유미의 세포들』은 보다 다채로운 세포들의 세계를 보여준 것이다.

3. 수업 방법

이 연구에서는 다음 세 가지 수업 방법을 제안하고자 한다. 첫째, 인물이나 세포에게 ‘충고’하는 글쓰기이다. 이러한 글쓰기는 자신의 경험을 객관화할 수 있을 때 가능하다. 인물과 자신의 경험이 합치하는 부분을 찾아 이에 대해 주요 인물에게 충고하는 글을 써보고 이를 통해 자신을 객관화하는 훈련을 해 보고자 한다.

둘째, 자신의 프라임 세포가 무엇인지 생각해 보고 이에 대해 발표하기이다. 이러한 과정에서 자신은 무엇을 최우선에 놓는 사람인지, 내가 원하는 것은 무엇인지 등 자신의 정체성에 대해 생각하는 시간으로 꾸릴 수 있을 것이다.

셋째, 내 감정 이해하여 설명하기이다. 가족 및 연인과의 이별 등 가장 힘들고 어려웠을 때를 떠올려 보고 내가 느낀 감정을 구체화하여 말이나 글로 설명해 보는 것이다. 이 과정은 감정을 명료하게 인식할 뿐 아니라, 그것을 표현하는 과정으로 말하기와 글쓰기 양방향에서 진행하고자 한다.

4. 결론

이 글에서는 성장이 스토리화되어 있을 뿐 아니라 정동과정을 시각화하여 감정의 생성 과정을 보여준다는 점에서 의사소통 교육에 좋은 제재라고 할 수 있는 웹툰 『유미의 세포들』을 대상으로 수업 과정을 구안하는 연구를 수행하였다. 대학의 의사소통 교육은 학습자 중심으로 수행되어야 하며 주체적으로 토의·토론하는 방식으로 수행됨이 적절하다고 보고, 전략적으로 텍스트를 선정하여 수업을 구안한 결과이다. 이 연구에서는 세 가지 수업 방법을 제안하고자 하였다. 보다 상세한 수업 방법은 논문에서 구체화할 것이다.

참고문헌

- [1] 강정화, “문화 매체를 활용한 프레젠테이션 수업의 학습 자료 개발 - 동서울대학교 <컬처RWSP I·II> 운용 사례를 중심으로”, 한국어문교육 제30호, pp.41-67, 2020.
- [2] 박성준, “매체 활용을 통한 음식 서사 기반 성찰적 글쓰기 교육 사례 연구 - K대학교 글쓰기 교재 『성찰과 표현』의 ‘잇을 수 없는 음식’ 단원 활동을 중심으로”, 인문학연구 제51호, pp.265-300, 2022.