

# 중화권 학생에게 가르치는 한국 문화

Kwon, Hyuk-chan(權赫贊)\*

"과학 분야의 교수들이 20 년 전 습득한 지식들 중 80%는 낡은 것이 되어버렸다. 지식은 더 이상 대학에만 있지 않고 도처에, 우리가 원하는 순간 존재한다. 저자가 이 대목에서 건네는 조언은 한가지. 그것은 자기 자신의 존재를 넘겨주는 것이다. 더 이상 교사나 부모는 후대에게 지식이나 물질을 전달할 필요가 없다. 우리는 자기 자신을 전달할 수 있을 뿐이다. 그러므로 우린 자기 자신으로 존재해야 한다."<sup>1</sup>

## 1. 들어가며

대학생들에게 문학을 가르치는 것은 갈수록 어려운 일이 되고 있다. 대학이 순수 학문 탐구를 위한 아카데미아(academia)로서의 정체성을 잃고 당장 취직에 기여할 수 있는 실용적인 기술 습득의 장이 되고 있는 현실을 감안하면<sup>2</sup> 한국학을 전공하고 있다는 이유로 학생들이 문학 작품에 관심을 가져주길 바라는 것은 과욕일 수도 있다. 한국어가 모국어가 아닌 학생에게 當代 문학이 아닌 고전/근대 문학을 가르치는 것은 더욱 지난한 점이 많다.

필자는 중국계 학생의 비율이 절반에 이르는 캐나다 브리티쉬 컬럼비아 대학 동양학과에서 4 년간 중국 문학과 동아시아 문화를 가르쳤고 2010 년부터 현재까지 홍콩에서 한국/한중 비교 문화 및 문학을 가르치고 있다. 상기한 경험을 바탕으로 홍콩 및 중화권 대학생들의 한국학에 대한 성향을 간단히 요약한다면 이들의 한국 문화에 대한 관심이 극단적인 양분화 현상(dichotomy)을 보인다는 것이다. 특히 한국학 과정을 이수하는 대부분의 홍콩 학생들은 한국 전통 문화에는 거의 관심이 없고 한국 현대 대중 문화(contemporary popular culture of Korea)에만 관심을 보이는 경향이 있다. 부연하자면 일반적으로 한국 대중 문화에서도 특히 K-pop 과 한국 연예 방송 프로그램에 지대한 관심을 보인다.

하지만 단순히 학생들의 즉각적인 관심사에만 주목하여 대중문화에만 치우쳐서 한국문화를 가르치는 것은 피상적이고 단편적인 소개에 그치게 될 수 있다. 한국 문화 전반에 걸친 심도있는 이해를 유도하기 위해서는 현대 대중 문화뿐만 아니라 다양한 시대와 장르, 사조를 포괄하는 문학 작품을 실제로 감상해야 할 필요가 있다. 이에 필자는 학생들이 쉽게 접근할 수 있는 대중 문화

---

\* Assistant Professor 助理教授

Department of Chinese, Translation, and Linguistics 中文、翻譯及語言學系  
City University of Hong Kong 香港城市大學

<sup>1</sup> 경향신문(2013 년 5 월 31 일)에 실린 목수정의 Michael Serres 작 *Petite Poucette* (Pommier)에 관한 서평 인용. 원문은 아래와 같다.

[http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201305312011145&code=900308](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201305312011145&code=900308).

<sup>2</sup> Johnson, Benjamin, et al. eds. *Steal This University: The Rise of the Corporate University and the Academic Labor Movement* (New York: Routledge, 2003) 참조.

에 관련된 소재를 이용해 학문적으로 좀 더 깊이 있는 내용을 전달하는 방법을 고심하여 왔다. 이를 몇 가지 대표적인 사례(case study)를 가지고 살펴보려 한다.

### 예1. 문학적 관점에서 본 싸이(Psy)의 '강남 스타일': 김소월의 <진달래꽃>과의 구성 비교

싸이(Psy)의 '강남 스타일'은 단순히 K-pop의 경계를 넘어선 2012년 세계 대중 가요계의 최고 히트작이라 할 수 있다. 이 점을 활용하여 한국 문학에서의 시를 설명하며 시란 어려운 것이 아니며 홍콩 학생들이 친근하게 느끼는 '강남 스타일'의 가사에서 시의 특징을 쉽게 찾을 수 있다는 점을 통해서 학생들의 시 문학에 대한 친근감을 높인다. 일례로 김소월의 <진달래꽃>은 한국인이라면 누구나 애송하는 시이지만 중화권 학생들에게는 낯설게 다가오는 경우가 많다. 한국 시에서 자주 사용되는 <진달래꽃>의 首尾雙關 형태의 구성을 최근 큰 인기를 끈 싸이(Psy)의 '강남 스타일'의 가사와 비교하며 설명을 시도해 본다.

#### 진달래꽃

나 보기가 역겨워  
가실 때에는  
말없이 고이 보내 드리오리다.

영변(寧邊)에 약산(藥山)  
진달래꽃,  
아름 따다 가실 길에 뿌리오리다.

가시는 걸음 걸음  
놓인 그 꽃을  
사뿐히 즈려 밟고 가시옵소서.

나 보기가 역겨워  
가실 때에는  
죽어도 아니 눈물 흘리오리다.

#### 강남 스타일 (가사 중 후렴 중복 부분 삭제)

오빠 강남스타일  
강남스타일

낮에는 파사로운 인간적인 여자  
커피 한잔의 여유를 아는 품격 있는 여자  
밤이 오면 심장이 뜨거워지는 여자  
그런 반전 있는 여자

나는 사나이  
낮에는 너만큼 파사로운 그런 사나이  
커피 식기도 전에 웅크 때리는 사나이  
밤이 오면 심장이 터져버리는 사나이  
그런 사나이

.....

정숙해 보이지만 놀 땐 노는 여자  
이때다 싶으면 뒤통수 때리는 여자

가렸지만 웬만한 노출보다 야한 여자  
그런 감각적인 여자

나는 사나이  
짐작아 보이지만 놀 땀 노는 사나이  
때가 되면 완전 미쳐버리는 사나이  
근육보다 사상이 울퉁불퉁한 사나이  
그런 사나이  
.....<sup>3</sup>

여기서 주목할 것은 학생들이 <강남 스타일>과 <진달래꽃>은 전혀 다른 시대, 다른 배경, 다른 장르에 기반하여 아무 공통점이 없다고 여기는 인식을 깨는 것에 있다. 특히 고전 시가의 경우 <公無渡河歌>나 <薯童謠>의 경우와 같이 노래 가사가 시라는 형식을 가진 문학 작품으로 전해진 경우가 보편적이었다는 것을 인식시킬 수 있다. 또한 <진달래꽃>에 기반하여 발표된 가요들을 소개하여 K-pop의 가사도 사실 시라는 문학 작품과 밀접한 관계를 갖고 있으며 서로 전용될 수 있다는 것을 전하는 것이다. 특히 <강남 스타일>의 경우 <진달래꽃>의 경우와 같이 단순히 반복적인 수미쌍관이 아니라 앞서 설정한 주제를 부연하고 다소 형식에 변화를 주는 형태의 반복을 시도하여 구조적인 완성도를 높였다. 운율을 살펴보더라도 <강남 스타일>은 “—는 여자”, “—는 사나이”로 가사가 마무리되도록 반복적으로 배치하여 마치 전통시의 압운과 같은 효과를 의도하였음을 알 수 있다.<sup>4</sup> 학생들에게

<sup>3</sup> 두 작품에서 각각 수미쌍관 형식으로 반복되는 부분을 이탤릭체로 강조함.

<sup>4</sup> 영국 BBC 라디오 방송국에서 옮긴 <강남 스타일>의 영어 번역본을 보아도 시적인 반복에 특별히 주목하여 옮긴 점을 알 수 있다. 원작에서 “—는 여자”, “—는 사나이”의 패턴으로 반복되는 압운을 영어의 언어적 특징을 감안하여 각각 “A girl...”, “A guy...”의 반복되는 패턴으로 옮겨 두운의 형태로 원작 가사의 운율을 살렸다. 이는 BBC 라디오 방송국의 번역자도 <강남 스타일> 가사의 시적인 구성 요소를 인식하였다는 반증이라 할 수 있다. 영어 가사 번역은 아래를 참조할 것. (후렴의 반복 부분은 생략함.)

Oppa is Gangnam style  
Gangnam style

A girl who is warm and humanle during the day  
A classy girl who know how to enjoy the freedom of a cup of coffee  
A girl whose heart gets hotter when night comes  
A girl with that kind of twist

I'm a guy  
A guy who is as warm as you during the day  
A guy who one-shots his coffee before it even cools down  
A guy whose heart bursts when night comes  
That kind of guy

Beautiful, loveable  
Yes you, hey, yes you, hey  
Beautiful, loveable  
Yes you, hey, yes you, hey  
Now let's go until the end

Oppa is Gangnam style, Gangnam style  
Oppa is Gangnam style, Gangnam style

얼핏 공통점이 없어 보이는 이 두 작품의 닮은 부분을 문학적 분석으로 제시하여 한국 시가를 자신들과 괴리된 무엇인가로 여기기 보다는 K-pop 처럼 친근하게 느껴 한국 시가에 대한 접근성을 높이는 시도를 하였다. 수미쌍관적인 반복에 더 부합하는 가요의 예도 있지만 <강남 스타일>을 비교의 대상으로 삼은 것도 그 인지도를 활용하려는 의도이다.

## 예2. 한중 문화의 가교가 되는 《三國志演義》

《삼국지연의》는 중국고전소설이다. 하지만 1569년 혹은 그 이전에 조선에 전래된 이후로 한국에서 현재까지 꾸준히 큰 영향력을 향유해 온 소설이기도 하다. 또한 한국에서의 《삼국지연의》는 그 발원지인 중국과는 달리 사실상 재창작에 가까운 여러 개작본들이 활발히 나오고 있다. 한국에서 인기를 끄는 《삼국지연의》의 개작의 주요한 특징은 주로 컴퓨터 게임의 형태로 작품의 내러티브(narrative)를 새롭게 해석하여 독자가 직접 참여하는 대체 역사로서의 작품으로 새롭게 변화하여 나가고 있다는 것이다. 이러한 시도가 한국에서 가장 주도적으로 이루어지고 있지만 일본, 대만, 중국 등의 독자/사용자도 자유롭게 참여하고 있다. 즉, 《삼국지연의》는 시대와 지역을 뛰어넘은 동아시아의 ‘고전’으로서 자리잡았을 뿐만 아니라 활발히 재생산되고 다시 쓰여지고 있다는 점에서 다른 어떤 작품보다도 ‘당대 문학 작품’이기도 하다. 《삼국지연의》가 중국 문학과 한국 문학에서 공통적으로 가지고 있는 이러한 특징들을 학생들에게 중한문화교류사, 한중비교문학등을 가르치는 case study로 삼을 수 있다.

### 2-1. 역사성으로의 회귀: 코에이의 《삼국지연의》 시리즈와 대체 역사<sup>5</sup>

《삼국지연의》의 원작을 주로 번역이란 명목으로 ‘다시 쓰기’를 시도하는 전통은 작품의 출현과 거의 같이 시작되었다. 《삼국지연의》의 개작 양상을 관찰하면 이 작품에서 등장하는 여러 영웅들이 오랜 세월을 걸쳐 다양한 독자들에게 의해 주목 받아온 것을 알 수 있다. 예를 들자면 중국 독자에 비하면 일

---

Oppa is Gangnam style

Eh- Sexy Lady, Oppa is Gangnam style  
Eh- Sexy Lady oh oh oh oh

A girl who looks quiet but plays when she plays  
A girl who puts her hair down when the right time comes  
A girl who covers herself but is more sexy than a girl who bares it all  
A sensible girl like that

I'm a guy  
A guy who seems calm but plays when he plays  
A guy who goes completely crazy when the right time comes  
A guy who has bulging ideas rather than muscles  
That kind of guy

출처: [https://www.youtube.com/watch?v=lyysK4TymZ4&feature=player\\_embedded](https://www.youtube.com/watch?v=lyysK4TymZ4&feature=player_embedded)

<sup>5</sup> 이 부분에 관한 논의는 제 87회 한국중국소설학회에서 《삼국지연의》와 관련된 롤플레이밍 게임에 관해 발표한 내용 중 일부를 원작의 서사 전통의 발전과 관련된 역사성으로의 회귀 및 동아시아에서의 작품의 영향성 분석을 중점으로 하는 관점으로 수정, 보완하였다.

본에서는 원작의 주인공인 (또한 주희 등의 성리학적인 역사관을 가진 역사가가 옹호하였던) 유비보다는 그의 숙적인 조조에 동조하는 경향이 오래 전부터 나타나고 있다. 한국에서는 원작에서 가장 인기 있는 주인공 중 하나인 관우가 민간 신앙과 문학에서 조선의 수호자로 인식되기도 하였다.<sup>6</sup> 이런 다양한 개작의 출현은 다양한 문화적, 민족적 배경을 지닌 독자들이 각자의 취향대로 다양한 주인공을 선호해 왔으며, 이런 맥락에서 원작의 주인공과 개작의 주인공이 일치하지 않는 경우도 많다는 것을 보여준다. 지난 수백 년간 꾸준히 나타났던 “《삼국지연의》 다시 쓰기”란 측면에서의 이러한 변화는 결국 현대에 이르러 《삼국지연의》에 기반한 롤 플레이 게임에서의 다양한 멀티 엔딩을 가능하게 하는 계기가 되었다고 할 수 있다.

한편 이런 ‘삼국지 다시 쓰기’의 보편화는 당대 한국 독자들의 높은 역사적 지식에 기반을 두고 있다. 현대의 한국과 일본의 독자들이 가장 친숙하고 자세하게 알고 있는 중국사를 시대 구분으로 꼽으라면 단연 후한의 삼국시대라고 할 수 있다.<sup>7</sup> 당대의 동아시아의 독자들이 삼국 시대의 역사에 관해 전근대의 어떤 독자층보다도 풍부하고 사실에 근접한 지식을 갖게 된 것을 바탕으로 이해할 수 있는 현상이 있다. 바로 현대 한국, 일본 사회에서의 《삼국지연의》 관련 문화 상품들이 유독 독자들이 소설 《삼국지연의》의 허구적인 묘사와 후한 당시의 역사적 상황을 비교해 볼 수 있는 기회를 주는 작품 및 참고 자료 위주로 출간되고 있다는 것이다.<sup>8</sup> 소설과 역사 사이의 겹을 알게 된 독자들 중 상당수는 소설 속에서 왜곡된 (혹은 蜀漢正統論적인 관점<sup>9</sup>에서 재창작된) 이

<sup>6</sup> 자세한 사항은 Kwon, “How Guan-Yu (关羽) Became a National Hero of Korea”에 논의되었다. 관련된 논의로는 김명자, <안동의 관왕묘를 통해 본 지역사회의 동향>, 손숙경, <19세기 후반 관왕 숭배의 확산>, 이경선, 《삼국지연의의 비교문학적 연구》를 참고할 것.

<sup>7</sup> 예를 들면 장정일, 김운회 등은 장정일의 《삼국지연의》 출간에 앞서 《삼국지해제》라는 삼국연의의 내용 해설서를 2003년 김영사에서 출간하였다.

<sup>8</sup> 예를 들자면 이문열 <삼국지>의 각 장은 특정 장면의 소설 속 묘사와 역사 속 기록을 비교하곤 하는 평역으로 마무리된다. King Gonta가 그리고 이학인이 스토리를 쓴 일본 만화 *Sōten Kōro* (蒼天航路)에서는 소설 <삼국지>보다 주로 진수(陳壽)가 쓴 역사서 <삼국지>를 비롯한 역사서에 기록된 내용을 기준으로 스토리를 이어나가고 있다. 장정일이 개작한 <삼국지>는 그가 공저자로 참여한 <삼국지해제>라는 삼국 시대 역사서 및 작품 해설서에 의지하여 개작되었다. 한편 <삼국지해제>의 다른 공저자인 김운회는 <삼국지 바로 읽기>란 김성탄으로부터 시작되었다 할 수 있는 삼국지 독법의 전통을 계승하는 책을 썼는데 삼국 시대 역사에서 변방에 위치하였던 한민족 내지는 동이족을 중심으로 한 관점을 펼쳤다. 장정일의 <삼국지> 개작본에서도 역시 김운회가 제시한 비한족 위주의 새로운 역사관이 자주 나타난다.

<sup>9</sup> 촉한정통론은 동진의 역사가인 습착치(習鑿齒)가 저술한 한진춘추(漢晉春秋)에서 나타난다는 것이 학계에서 널리 인정받고 있다. 한편 일본의 삼국연의 전문가인 이나미 리츠코(井波律子)는 진수(陳壽, 233-297)가 쓴 정사 삼국지에서 이미 촉한정통론의 옹호가 어느 정도 엿보인다고 주장한다. 이나미 리츠코는 <삼국지 깊이 읽기>에서 다음과 같이 주장한다.

“진수는 유비가 한중왕이 되었을 때 신하들이 올린 글, 황제가 되었을 때 신하들이 올린 글, 유비 자신이 천제에게 바친 글을 빠짐없이 수록함으로써, 유비가 제대로 절차를 밟아 왕에서 황제가 되었다는 것, 유비야말로 유씨의 한 왕조의 후계자이며 촉나라야말로 정통이라는 것을 암암리에 호소하고 있다.” (이나미 리츠코(井波律子), <삼국지 깊이 읽기> (서울: 작가정신, 2007), 30 쪽에서 인용.)

미지로 투영된 역사 인물들에게 동정심을 형성하게 되는 경향을 보인다. 또한 독자들은 자신의 취향을 반영하는 《삼국지연의》 관련 번안, 재창작 작품을 선호하게 되고 나아가 독자와 문화 상품 생산자간의 피드백(feedback)의 형태를 통해 《삼국지연의》 관련 문화 상품의 창작 트렌드에 영향을 주는 형태로 발전하게 된다.

한편 상술한 독자들 중 상당수가 소설 《삼국지연의》의 내용과 실제 삼국시대의 역사 사이에 일치하지 않는 점이 많다는 것을 인지하게 된다. 필연적으로 이런 독자들 중 일부는 좀 더 역사적인 팩트와 일치하는 개작, 혹은 원작에서 미처 실현되지 못한 역사적 정의를 완성하는 개작의 출현을 요구하게 되었다. 이런 이데올로기적인 개작은 한국에서는 장정일이 다시 옮긴 《삼국지》를 대표적으로 들 수 있지만<sup>10</sup> 작품을 개작하는 수고가 상대적으로 덜 든다는 측면에서, 또 여러 독자의 다양한 취향을 만족시켜 줄 수 있는 멀티 엔딩(multi ending)이 가능하다는 것에 기인하여 《삼국지연의》를 기반으로 한 컴퓨터 롤 플레이 게임에서 더 자주 나타나고 있다. 그 예로 《삼국지연의》와 관련한 많은 컴퓨터 게임 중 일본 비디오 게임 발매 회사 코에이에서 만든 《삼국지》 시리즈가 지난 20여년간 가장 널리 알려지고 인기를 끌어난 게임이라 할 수 있다. 1985년에 시리즈 1편이 나온 후로, 현재까지 12편이 일본, 한국, 중국, 대만, 北美에서 발간되었다.

코에이의 《삼국지》는 턴제의 전략 롤 플레이 시뮬레이션 전쟁 게임(turn-based strategic role-playing simulation war game)이며 게임 플레이어가 분열된 국가를 다시 통일하려는 목적으로 역사상 실존했던 유명 인물 중 한 명을 선택하여 컴퓨터 혹은 다른 사용자가 플레이하는 군벌들과 최후의 승자 자리를 놓고 경쟁하는 내용이다.

게임 플레이어들을 가장 매혹시키는 점은 플레이어가 (당시 중국의 유교적 역사관에 따르면 “문명화된(civilized)”) 세계를 뜻한다고 볼 수 있는) 중원을 정복하여 천하통일을 이룰 수 있다는 점이다. 즉, 게임 플레이어 자신이 실제 역사에선 이루어지지 못했던 역사적 정의를 실현할 수 있다는 점이 매력적이라 할 수 있다.

중국의 삼국시대의 경우 삼국을 통일한 것은 조조의 魏를 이은 사마의와 그의 아들들이다. 사실상 중국의 정사에서 조조가 한승상으로 한나라의 내정과 군대를 지휘하였고, 정사 《삼국지연의》의 저자 진수를 포함한 여러 역사가들이 조조를 삼국시대 당시 가장 정통성이 있는 군주로 기록하고 있다. 하지만 중국의 통속 문학에서는 조조를 奸雄으로 기억하는 한편 유비와 그의 형제들이 진정한 영웅으로 추앙되고 있다. 이에 비해 역사상 유비는 당시 중국의 11개 주 중 하나 (현재의 사천성)만을 점령하고 있었을 뿐이고 중원은 조조가 장악하고 있었으나 毛本 《삼국지연의》에서는 성리학적 역사관에 따

<sup>10</sup> 장정일은 그가 옮긴 《삼국지》에서 기존 《삼국지》의 남성중심적이며 마초적인 가치관을 해체하려 시도했다고 밝히고 있다. 그 예로 기존의 번역 혹은 번안 작품에서 美人計의 도구로 쓰이고 버려지는 貂蟬을 그는 자주적으로 자기의 운명을 개척하는 능동적인 인물로 재창작하였다. 또한 손권이 유비에게 시집보내는 손부인 역시 단순히 정략결혼의 희생물이 아닌 강한 개성에 입각하여 스스로의 운명을 결정하는 인물로 묘사하였다. 더 자세한 사항은 2004년 11월 24일에 오마이뉴스에 게재된 장정일과의 인터뷰를 참조할 것.

라 蜀國을 세운 유비에게만 역사적 정통성을 부여하고 있다. 하지만 모본 《삼국지연의》마저도 유비가 결국 삼국 통일을 이루지 못하고 죽고 그 아들 유선 대에 이르러 축이 멸망하는 역사적 사실을 부인하지는 못하고 있다. 사실 모본 《삼국지연의》의 극적 긴장감은 축의 영웅들이 모두 사망하는 시점부터 급격히 감소한다는 점을 Moss Roberts를 비롯한 연구자들이 지적한 바 있다.<sup>11</sup> 이에 기인하여 《삼국지연의》의 번역자들은 흔히 104장에서의 공명 사후의 章回의 분량을 대폭 줄이곤 했다.<sup>12</sup> 이는 《삼국지연의》의 서사 구조상 나타나는 일종의 고질적 문제로서 모본 《삼국지연의》에서 독자의 관심을 가장 많이 받는 축의 영웅들이 모두 퇴장하는 순간을 기점으로 해서 작품을 계속 읽어나가는 독자들과의 흥미도 급격히 감소한다는 점을 피할 수가 없다. 독자들은 응원하던 주인공들이 잇달아 죽게 되는 장면에 좌절하게 되고 남은 부분을 대충 훑어보는 정도로 《삼국지연의》를 손에서 놓게 되는 경우가 많다. 바로 이런 순간이 《삼국지연의》의 독자가 작품의 역사적 정확성을 높이 평가하면서도 동시에 《삼국지연의》가 역사소설이란 점을 싫어하게 되는 모순적인 태도를 갖게 되는 때이기도 하다. 코에이 《삼국지연의》 시리즈는 이런 딜레마를 해결했다. 게임 플레이어는 임의로 자신이 선호하는 영웅을 고른 후 그 영웅으로 게임을 플레이하여 천하를 통일할 수 있다. 《삼국지연의》 게임의 사용자들은 스스로의 취향대로 대체 역사를 실현하고 자신의 가치관에 맞는 역사적 정의를 실현할 수 있게 되는 것이다. 게임 플레이어들은 다양한 단계에서 다양한 정도로 역사에 개입할 수 있다. 주요한 역사적 흐름은 건드리지 않고 주변적인 부분만 살짝 바꾸어볼 수도 있고 역사를 전면적으로 다시 쓸 수도 있다. 실제로 코에이 《삼국지연의》의 초기작들은 게임 플레이어들이 원작의 주요 등장인물만 플레이할 수 있도록 허용했었다. 후에 코에이 《삼국지연의》의 후속판들이 나올수록 사용자들의 게임 플레이상의 자유도는 점점 늘어나서 일반 백성(게임의 한국 번역판에서는 다소 시대착오적으로 '소시민'이라고 언급됨)을 포함한 중요도가 떨어지는 캐릭터를 사용해서도 게임을 클리어하고 천하통일을 이룰 수 있게 되었다. 이는 코에이가 게임 플레이어들의 염원을 수용해왔다는 것을 보여주는 것으로 《삼국지연의》란 역사소설의 내러티브를 감상하던 이전의 독자들로서는 바라기만 했을 뿐 실현은 불가능하던 염원이 작품의 내러티브가 롤 플레이 게임화되며 이에 따라 사용자와 서사 구조를 만드는 제작자 사이의 수많은 교통(feedback)이 가능해져 현실화되었다고 할 수 있다. 물론 일반 백성으로 삼국을 통일하려면 더 엄밀한 전략적 계획과 시간, 자원, 노력, 그리고 행운이 따라 주어야 한다. 그러나 이는 결코 불가능한 것은 아니다.

이러한 시도는 한국의 한 코에이 《삼국지연의》의 플레이어가 일부러 엄호(嚴虎)라는 원작 소설에서 비중이 떨어지며 잠깐 등장하고 사라지는 하급 장수를 선택하여 천하통일을 이룬 것으로부터 시작되었다. 원작에서 엄호는 일개 호족에 지나지 않지만 '동오의 덕왕(德王)'이라는 거창한 칭호를 자칭하다가 손책에게 패배하여 사라지는 인물로 사실상 손책의 무공의 탁월함을 강조하기 위해 잠시 등장하는 조연 중의 조연에 지나지 않는다. 따라서 게임

<sup>11</sup> 《삼국지연의》의 주요 등장 인물 중 제갈량이 가장 늦게 등장한다. 공명은 이야기의 초반부부터 자주 언급되지만 전체 스토리가 이미 1/3이상 진행된 제38회에서야 비로소 등장하며 역시 관우가 78회, 조조가 78회, 장비가 81회, 유비가 85회에서 사망하는 것에 비해 비교적 작품 후반부까지 활약한다.

<sup>12</sup> 이문열 《삼국지》 역시 제갈량 사후의 원작 분량을 1/3로 줄여버린 경우이다.

안에서 책정된 무력 수치도 원작의 주요 무장들에 비해 매우 낮은 편이다. 그러나 이 플레이어는 자칭 '동오의 덕왕(德王)'이라는 허명을 가진 엄호를 삼국 통일의 위업을 달성하는 군주의 위치에까지 올린다. 다소 장난스러워 보이는 이러한 시도 역시 틀에 박힌 영웅보다는 민초 위주의 ‘《삼국지연의》 다시 쓰기’의 현대적인 형태라 볼 수 있다.

이와 같은 시도가 극대화된 것이 실제 한국의 게임 플레이어가 코에이 《삼국지연의》의 10번째 버전의 게임에서 일개 백성을 선택하여 모든 지방 군벌을 무찌르고 삼국을 통일한 예가 있었다. 이 게임 플레이어는 일부러 게임에서 가장 약한 캐릭터를 골랐다. 이 플레이어가 고른 백성은 통솔, 무력, 지력, 정치, 매력이라는 캐릭터의 능력치를 평가하는 다섯 가지 항목에서 모두 1점만을 보유하고 있는 게임에서 선택가능한 플레이어 중 가장 약한 캐릭터였다. 설상가상으로 이 백성 캐릭터는 수명조차 짧아서 기대 수명은 5년뿐이어서 플레이어는 백성 캐릭터의 수명을 연장할 수 있는 의약품 아이템을 수시로 취득하여야 했다.

위에서 살펴 본 《삼국지연의》 관련 문화 상품의 특징에 입각하여 개개의 독자, 게임 플레이어, 시청자들은 자신의 취향에 맞는 《삼국지연의》 관련 문화 상품을 선택하여 즐기기도 하며 동시에 자신의 취향에 맞는 《삼국지연의》 상품의 개발에 큰 영향을 끼치기도 한다. 이런 맥락으로 볼 때 《삼국지연의》 관련 문화 상품과 관련해서 “독자는 텍스트의 생산자이며 동시에 소비자이기도 하다 (The reader is both the producer and the consumer of a text)”라는 언급이 적절하다고 할 수 있다.<sup>13</sup>

이는 아주 오랜 시간 동안 이어져 온 작자가 설정한 내러티브에 기반한 기존 소설의 스토리 플롯에 큰 변혁을 가져오는 사건이라 할 수 있다. 이미 몇몇 기존 작가들 사이에서는 다양한 방법을 동원하여 複數의 결말을 이끌어내는 소설 작법도 시도되었다. 하지만 이런 시도는 《삼국지연의》와 같은 지극히 풍부한 역사적인 서사를 바탕으로 한 롤 플레이 게임에서 플레이어와의 교감을 반영해 낼 수 있는 시스템을 지난 이십여년간 구축해온 작업과는 완성도 측면에서 비교할 수 없다. 즉, 당대의 《삼국지연의》 기반 역사 롤플레이/시뮬레이션 게임에서는 이미 작자/개작자와 독자/플레이어의 구분이 모호해지고 있다고 할 수 있다. 약 오백년 전에 인쇄본으로 나타난 이후 동아시아 출판 시장을 지배해 온 고전 명작 《삼국지연의》는 아이러니하게도 독자와 작자의 경계를 허물며 동시에 독자/플레이어 개인에 맞춰진 스토리 전개를 갖춘 지극히 현대적이며 미래지향적인 내러티브로 발전해 나가고 있다.

위에서 살펴본 것과 같이 중국의 고전 명작 《삼국지연의》는 현재 한국에서 당대를 대표하는 문화 상품으로서 많은 독자/사용자들의 사랑을 받고 있다. 즉, 《삼국지연의》에 대한 이해는 중국 문학 작품의 한국 전래와 수용 및 발전, 중한 문화 교류, 당대 동아시아 문화의 복합성(hybridity) 등의 중요한 쟁점을 이해하는데 꼭 필요한 case study라 할 수 있다. 부연하자면 《삼국지연의》는 중국의 고전이지만 동아시아 전역, 특히 한국에서 많은 독자를 확보하고 정전(canon)의 위치에까지 오른 작품으로 자리매김하였다. 국경과 언어의 경계를 뛰어넘는 문학의 역량에 힘입어 한국학과 중국학을 이어주는 교량의 역할을 하고 있다고 할 수 있다. 이런 맥락에서 중화권 학생들에게 한국과 중

<sup>13</sup> Jinhee Kim, “The Reception and Place of *Three Kingdoms* in South Korea,” 149.

국의 역사와 문학을 비교 고찰하는 학문적인 접근을 권장하는데 《삼국지연의》는 큰 역할을 할 수 있다.

### 예 3. 유교적 가치관에서 서구적 가치관으로의 이행을 보여주는 한국의 성형 열풍

매 학기마다 survey 를 통해 수강생들에게 가장 관심이 가는 주제를 적어내게 하면 항상 ‘한국의 성형 열풍’이라고 적어내는 경우가 가장 많다. 이런 관심은 종종 지나칠 때도 있어서 홍콩의 대학생들 사이에서 “한국 여성은 누구나 성형을 한다” 혹은 “한국인은 원래 외모를 중시한다” 등의 과장된 stereotype 을 형성하는 경우도 많다.

홍콩 학생들의 한국의 성형 열풍에 관한 높은 관심은 상당히 이례적으로 한국학 전공이 아닌 일반 교양으로 한국학 과목을 듣는 학생들도 이 주제에 상당히 강한 관심을 보인다. 이러한 단편적인 호기심을 충족시켜주는 것에 그치지 않고 보다 학술적인, 특히 전통 문화와 현대 문화를 모두 아우를 수 있는 기회로 이끌 수 있을 것이다. 구체적으로 이 주제는 한국 사회의 가치관의 변화, 성 담론의 발전, 전통적인 가치관과 현대적인 가치의 충돌 및 동양적 가치와 서양적 가치의 갈등을 포괄하는 심도 있는 인문학적 연구를 발전시킬 수 있는 주제로 활용할 수 있다.

이에 현재 한국에서 부는 성형 열풍은 한국인의 전통적인 가치관과는 괴리된 것으로 최근에 서구 문화 및 물질주의의 영향을 받아 형성된 것임을, 또한 어떠한 과정을 통해 한국인의 미적 관념이 변하여 왔는지, 그리고 이런 현상을 어떻게 사회적, 문화적으로 받아들일 수 있는지를 학생들과 같이 고찰한다.

우선 학생들에게 아름다움을 판단하는 기준은 절대적인 것이 있다기 보다는 각기 다른 문화와 시대에 따라 변하여왔다는 것을 인식시킨다. 일찌기 유교적 사상 체계를 받아들인 한국은 특히나 “**身體髮膚 受之父母 ,不敢毀傷, 孝之始也**”<sup>14</sup>라는 사고를 중시하여 부모가 물려준 자신의 신체를 변화시키지 않는 것을 **孝**와 연관시켰다는 것은 주지의 사실이다. 1895년 조선에 **斷髮令**이 내려졌을 때 수많은 사람들이 격렬한 반항을 하며 일부 유생들은 “**吾頭可斷, 此髮不可斷**”이라고 까지 한 것이 그 한 예이다. 머리를 길러 상투를 트는 것이 인륜의 기본인 **효**의 상징이라고 여겨졌던 사회에서 당시 사람들은 단발령을 신체에 가해지는 심각한 박해로 받아들였다. 단발령은 결국 을미개혁이 실패하면서 유야무야되었고 을미의병이 일어나는 원인 중 하나로까지 거론되기도 하니 한 세기 전만 해도 한국인들은 그 의도가 어떠하였던간에 신체에 머리카락 한 올이라도 인위적인 변화를 시도하는 것을 매우 경계하였음을 알 수 있다. 이러한 사고방식은 조선 유학자들에 의해 스스로의 문화적인 정통성을 강조하기 위해 강력하게 옹호되었는데 심지어 유교의 발원지인 중국이 이민족청의 지배에 들어가며 “**身體髮膚 受之父母 ,不敢毀傷, 孝之始也**”라는 가르침을 저버리고 변발을 한 것을 강하게 비판한 기록도 있다. 18세기 문인 박지원(朴趾源, 1737~1805)이 열하일기에 쓴 기록이 그 한 예이다.

우리나라 인사들이 북경에 다녀온 사람들을 처음 만날 때면 으레,  
“이번 걸음에 본 것 중에서 제일 장관이 무엇인가?”

<sup>14</sup> 孝經의 한 구절.

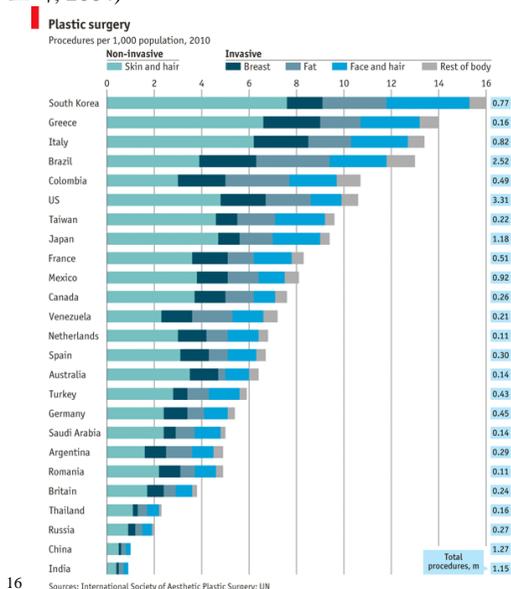
하고들 묻는다. 이럴 때마다 대답하는 사람들은 저마끔 본 대로 이구동성이 나 다름없이 요동별 천리가 장관이라느니, 구요동 백담이 장관이라느니, 연로의 점포들이 장관이라느니, 계문의 숲이 장관이라느니, 혹은 노구교, 혹은 산해관, 혹은 각산사, 혹은 망해정, 혹은 조가의 패루, 유리창, 통주의 선창, 금주위 목축, 서산 누대, 사천주당, 호랑이 우리, 코끼리 우리, 남해자, 동약묘, 복진묘 등등 장관이 하도 많으니 이루 손을 꼽을 수도 없을 것이다.

이런 경우에 제 판에 일류 인사는 감개 깊은 표정으로 얼굴빛을 변하고 몸을 도사리면서 이렇게 말하렷다.

“한 마디로 말하자면 아무것도 볼 만한 것이 없었다. 볼 만한 것이 없다는 것은 무엇을 두고 말함인가? 황제가 머리를 깎고 장상과 대신과 백관이 머리를 깎고 만백성이 머리를 깎고 보니, 비록 나라의 공덕이 은, 주와 같고 부유하고 강한 품이 진나라나 한나라보다 앞섰다는 치더라도 인간살이가 생겨난 뒤로 아직 머리 깎은 천자는 볼 수 없었다. 육룡기, 이광지의 학문과 위희, 왕완, 왕사징의 문장과 고염무, 주이준의 박식으로도 한번 머리를 깎고 보면 갈 데 없는 오랑캐다. 오랑캐는 개돼지나 다를 바 없을 바엔 개돼지에게 무슨 볼 만한 것을 찾을 것인가?”<sup>15</sup>

이러한 역사적인 예를 고려해보면 한국의 성형 열풍의 기반이 되는 탈유교적 사고방식은 사실 비교적 근래에 대두한 것임을 알 수 있다. 국제성형학회의 공식 기록을 보면 한국이 1만명 당 성형 횟수 기준으로 세계 1위로 올라선 것은 2010년부터이고<sup>16</sup> 2000년대 중후반까지의 통계로는 다른 아시아 국가

15 박지원 저, 이상호 옮김. 열하일기 熱河日記, 1권 일신수필 馴迅隨筆, 225쪽. (서울: 보리, 2004)



들과 큰 차이가 없으니<sup>17</sup> 중화권 사람들이 흔히 갖고 있는 “한국은 성형 천국이다”라는 생각은 최근까지는 편견에 가까운 것이었다고 할 수 있다.

그렇다면 최근 들어 한국에서는 어떤 이유로 성형이 점점 보편화되어가고 있는 것일까? 학술 논문과 보도 기사들을 종합하여 보면 그 이유를 확연히 알 수 있다. 서구적인 미의 기준이 기존의 동양적, 한국적인 미의 기준을 빠르게 대체해 나가면서 한국인들은 서구인들과 다른 자신의 몸에 불만을 갖기 시작했다.<sup>18</sup> 이에 더불어 서구적인 미를 갖춘 것을 경쟁력으로 여기는 물질주의에 근거한 외모지상주의(lookism)가 지배적인 가치관에 편입되면서 특히 대학을 졸업하고 취업 시장<sup>19</sup>, 결혼 시장<sup>20</sup>에 진입하는 젊은이들에게는 남에게 뒤지지 않기 위해서라도 외모를 향상시키는 것이 이른바 ‘스펙’ 높이기 of 일환이 되었다.<sup>21</sup> 결론적으로 한국의 성형 열풍은 단순히 ‘미에 대한 염원’ 수준이 아니라 현대 한국 사회의 지배적인 가치관으로 떠오르고 있는 외모중심주의, 스펙 쌓기 열풍, 취업난, 더 나은 조건의 결혼 상대 찾기, 왕따 피하기 등의 여러 사회 구조적인 요소가 초래한 결과이다. 이에 홍콩 사회는 한국 사회와 어떻게 다른지, 이러한 사회적 변화를 인문학적인 교양에 기반하여 어떻게 받아들여야 할 지를 학생들에게 사고해 보게 유도한다. 원래 서구권에서 유래한 이러한 body politics 가 세계 어느 곳보다 한국에서 더 빨리 퍼지게 된 것은 한국인

<sup>17</sup> International Society of Aesthetic Plastic Surgery 에 따르면 2011 먼 기준으로 한국은 성형 수술의 시술 건수 기준으로 세계 7위, 인구 10,000명 당 시술 숫자로 세계 1위이다. 아래의 자료를 참조.

<http://www.isaps.org/files/html-content/Downloads/ISAPS%20Results%20-%20Procedures%20in%202011.pdf>

<http://healthworkcollective.com/esteemstudio/79176/most-popular-countries-cosmetic-surgery>

<sup>18</sup> Eul-Sik Yoon, et al, "Analysis of incidences and types of complications in mandibular angle ostectomy in Koreans" in *Annals of Plastic Surgery* (2006)에 의하면 한국 여성들은 특히 서구적인 외모를 목표로 성형하는 경향이 강하다. ("A prominent mandibular angle is considered to be unattractive in Asians because it gives the face a square, coarse, and muscular appearance. Asian women desire to have an ovoid, reduced, and slender face by aesthetic mandibular angle resection.")

<sup>19</sup> Carl Senior 와 Michael J.R. Butler 의 연구 결과에 따르면 외모가 뛰어난 사람들이 더 좋은 직장에 취직할 가능성이 높다고 한다. Rediff News 참조:

<http://www.rediff.com/getahead/2007/dec/07jobs.htm>.

<sup>20</sup> 한국에 이른바 결혼 시장이란 것이 형성되어 있다는 것은 듀오, 선우 등의 결혼중개회사들이 대기업화하여 성업하고 있다는 것만으로도 확연히 알 수 있다. 성형 관련한 광고들 역시 성형을 하면 더 좋은 조건의 혼처를 얻을 수 있다는 강한 암시를 포함하고 있는 경우가 많다.

<sup>21</sup> 결혼과 관련된 고려 사항에 외모의 비중이 높아지고 있는 현실은 다음 보도 자료 참조. [http://businessnews.chosun.com/site/data/html\\_dir/2009/10/07/2009100701460.html](http://businessnews.chosun.com/site/data/html_dir/2009/10/07/2009100701460.html).

New York Times 의 기사에서도 한국의 젊은이들이 취업과 이성 교제를 위해 성형을 하고 있음을 주목하고 있다. "In South Korea, Plastic Surgery Comes Out of the Closet" <http://www.nytimes.com/2011/11/04/world/asia/in-south-korea-plastic-surgery-comes-out-of-the-closet.html?pagewanted=2& r=0&ref=world&src=my>. 한편 기사에서 주목한대로 서구적인 외모로의 성형이 대세인 상황에서 90 퍼센트 이상의 한국인의 외모가 비서구적인 이유로 인해 대다수의 한국인들이 “비정형적 (non-standard)” 외모를 가진 것으로 인식되고 있는 현실을 주목할 필요가 있다.

의 가치관이 급속히 탈유교적으로 흐르며 이를 물질주의와 결과 중심주의적인 사고가 대체하고 있는 것은 아닌지 고찰해 보게 유도한다.

이상은 대학생들이 관심있는 한국 대중 문화의 아이콘을 통해 한국 문화, 문학, 철학, 사회 현상 등에 대한 심도 있는 고찰을 시도해 본 예이다. 이 시도가 외국에서 한국학을 가르치는 교원들에게 참고가 될 수 있기를 바란다.

## Bibliography

- Hegel, Robert. "Review for *The Four Masterworks of the Ming Novel*." *Harvard Journal of Asiatic Studies* 50, no. 1 (1990): 346–52.
- Johnson, Benjamin, et al. eds. *Steal This University: The Rise of the Corporate University and the Academic Labor Movement*. New York: Routledge, 2003.
- Kim, Jinhee. "The Reception and Place of *Three Kingdoms* in South Korea." In "*Three Kingdoms*" and Chinese Culture, edited by Kimberly Besio and Constantine Tung, 143–51. New York: SUNY Press, 2008.
- Koide Humiik'o. *Samgukchi inmul sajön* 三國志人物辭典 [Dictionary of *Three Kingdoms* characters]. Translated by Kim Chunyöng. Seoul: Tullyök, 2000. Korean translation of *Sangokushi jinbutsu jiten* by Koide Fumihiko.
- Kwon, Hyuk-chan. "How Guan-Yu(關羽) Became a National Hero of Korea." *Chunguk sosöl nonch'ong* [Journal of Chinese novels] 29 (2009): 41–56.
- Palais, James. *Confucian Statecraft and Korean Institutions*. Seattle: University of Washington Press, 1996.
- Plaks, Andrew H. *The Four Masterworks of the Ming Novel*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1987.
- Roberts, Moss, trans. *Three Kingdoms*. Abridged ed. Berkeley: University of California Press, 1999.
- Shim, Doobo. "Hybridity and the rise of Korean popular culture in Asia." *Media, Culture, and Society* (2006) 28:29-46.
- Yoon, Eul-Sik, et al. eds. "Analysis of incidences and types of complications in mandibular angle ostectomy in Koreans" in *Annals of Plastic Surgery* (2006)
- 김명자. "안동의 관왕묘를 통해 본 지역사회의 동향." *한국민속학* 42 (2005): 75-104.
- 박지원 저. 이상호 옮김. *열하일기* 熱河日記, 전 3 권. 서울: 보리, 2004.
- 손숙경. "19 세기 후반 관왕 숭배의 확산." *고문서연구* 23 (2003): 211-239.
- 이경선. *삼국지연의의 비교문학적 연구*. 서울: 일지사, 1976.
- 이나미 리즈코(井波律子). *삼국지 깊이 읽기*. 서울: 작가정신, 2007
- 이승채. "대학생들의 반복 독서 경험에 관한 연구." [A study on repeat reading practices of college students]. *한국문헌정보학회지* 41, no. 2 (2007): 161–80.

## On Specialized Methodologies for Teaching Korean culture to Chinese Heritage Students

Kwon, Hyuk-chan

Chinese heritage students tend to divulge dichotomized attitude to Korean culture in that they show great interest in contemporary Korean popular culture whereas they are generally much less interested in premodern/traditional Korean culture. However, in order to facilitate profound and comprehensive understanding of Korean culture, diverse genres and areas of Korean culture encompassing premodern/traditional literature, philosophy, history, and religion need to be introduced to Chinese heritage students studying Korean culture and language, notwithstanding their relatively low interest in these subjects. In this connection, this paper aims to introduce some case studies for teaching in-depth Korean culture making use of students' interest in contemporary popular Korean culture.

The first example is to introduce Korean poems and their literary styles by verifying their stylistic resemblances to Psy's Gangnam Style, which recently gained worldwide popularity. This approach aims to challenge the traditional distinctions of distinct genres and historical backgrounds. The second example is to use the Romance of the Three Kingdoms computer games to illustrate the cultural exchanges between East Asian countries in a historical context, and furthermore to let the students acknowledge the common factors in literary traditions between China and Korea in an East Asian context. The third example is to comprehend the changes of traditional Confucian values in terms of rapidly changing social norms based on capitalism and individualism in Korea and the influence of such rapid changes of traditional values regarding the body politics by examining the case study for the booming of cosmetic procedures that have become increasingly popular in Korea. Students are expected to gain a broader and more comprehensive representation of contemporary Korean society by investigating what made these recent social changes using the approaches based on cultural and intellectual history. In this way, this paper aims to introduce effective methodologies for teaching diverse Korean culture that encompass both traditional and contemporary cultural heritage of Korea to Chinese heritage students.

**Keywords:** Chinese heritage students, traditional Korean culture, body politics, East Asian context