

한국고전연구학회

제97차 학술대회 일정

13:00-13:40 회원 등록 및 접수
13:40-14:00 개회사 및 인사말 이택동(가톨릭대, 학회장)

14:00-16:40 ◎ 1부. 논문 발표 ◎
사회: 이수곤(홍익대 세종)

14:00-14:30 발표 : 김일환(동국대) 콘텐츠로서의 '북학파'
토론 : 김현미(한중영)

14:30-15:00 발표 : 이호섭(서강대) 고전시가의 대중문화콘텐츠화를 위한 기획과
실천방향
토론 : 정인숙(성균관대)

15:00-15:20 ◎ 정리 및 휴식 ◎

15:20-15:50 발표 : 정선희(홍익대) 고전소설의 현대적 의의와 문화콘텐츠화 방안
모색 - 대학 수업 사례를 중심으로
토론 : 한길연(경북대)

15:50-16:20 발표 : 조홍윤(건국대) 신화적 스토리텔링의 구조 연구
- 캠벨(Joseph Campbell)의 원질신화(Monomyth)와
한국 무속신화의 구조를 중심으로 -
토론 : 윤인선(가톨릭대)

16:20-16:40 ◎ 정리 및 휴식 ◎

16:40-18:00 ◎ 2부. 지정 토론 및 종합 토론 ◎

좌장: 조용호(목포대)
지정토론자 : 김현미(한중영), 정인숙(성균관대), 한길연(경북대), 윤인선 (가톨릭대)

18:00 ◎ 폐회 ◎

2. 공지사항

- 1) 지난해 11월에 열린 96차 학술대회는 회원 여러분의 관심 속에서 성황리에 마쳤습니다. 발표와 토론 그리고 좌장을 맡아주신 선생님과 참석해주신 선생님께 감사의 마음을 전합니다.
- 2) 학회 연회비를 미납하신 회원님들께서는 아래의 계좌로 회비를 납부하여 주시기 바랍니다. (입금자 성명 명기해 주실 것) 평생회원과 연회비를 납부하신 회원님들께는 1년에 네 번 발행되는 학회지를 우송해 드립니다. 연회비는 3만원이고, 평생회비는 50만원입니다. 우리 학회는 회원 여러분의 연회비로 운영되고 있습니다. 학회의 원활한 사업 진행과 운영을 위해 회원 여러분의 학회에 대한 많은 관심과 성원을 부탁드립니다. 보내실 곳은 아래와 같습니다.

우리은행 1002-555-084713 예금주: 이택동(한국고전연구학회)

* 주차권은 학회에서 구입하실 수 있습니다.

** 기타 학회와 관련된 문의는 총무이사(류정월: 010-8706-2406), 총무간사(강지연: 010-8975-9975)에게 해주시기 바랍니다.

2017년 2월 9일

한 국 고 전 연 구 학 회



목 차

콘텐츠로서의 '북학파'

김일환(동국대) 1

고전시가의 대중문화콘텐츠화를 위한 기획과 실천방향

이호섭(서강대) 11

고전소설의 현대적 의의와 문화콘텐츠화 방안 모색

– 대학 수업 사례를 중심으로

정선희(홍익대) 37

신화적 스토리텔링의 구조 연구

– 캠벨(Joseph Campbell)의 원질신화(Monomyth)와 한국 무속신화의 구조를 중심으로 –

조흥윤(건국대) 53

콘텐츠로서의 북학과

김일환(동국대)

1. 2003년 어느 사진기자의 난감함

여행이 끝나고 일행이 헤어질 무렵 유홍준 교수는 “이제 『열하일기』를 제대로 읽어봐야겠다”고 말했다. 여행 전에 읽는 것과 현장에 다녀온 뒤에 읽는 것은 느낌이 다르기 때문이다. 나도 같은 생각을 했다. 그리고 무엇보다 연암 박지원, 그가 궁금했다. 그가 어떤 인물인지 제대로 알고 싶었다. 그러자면 우선 『열하일기』 완역본을 읽어야 했다. 여행 전에 읽은 책은 『열하일기』의 전체 스물 여섯 편 중 첫 세 편인 <도강록(渡江錄)>, <성경잡지(盛京雜識)>, <일신수필(駢迅隨筆)>만 수록한 문고판이었다. (중략) 그러나 큰 서점들에 알아봐도 완역본은 없었다. 인터넷 서점에서 검색해보도 축약본이나 『신 열하일기』류의 여행기가 있을 뿐이었다. 말하자면 국보급 고전인 『열하일기』를 한글로 처음부터 끝까지 읽을 수 있는 책이 서점에 없는 것이다. 많은 사람이 찾는 책은 아니지만 서점에 전혀 없다는 것은 나로서는 이해할 수 없는 일이었다.¹⁾

2002년 여름 <중앙일보>가 한중 수교 10주년 기획으로 마련한 ‘新연행록’ 연재를 위해 기획한 ‘연행 노정 답사’에 참여했던 최정동은 『열하일기』를 본격적으로 읽어보기로 마음 먹는다. 주된 텍스트인 『열하일기』²⁾를 전부 읽지 않고 답사에 참여했음에 의아함이 들기도 할 것이다. 하지만 그는 학술 담당 기자도 아니었고, 답사 과정을 기록하는 ‘사진기자’의 업무를 가지고 임했기에 이런 불성실한(?) 참여 태도는 이해할 수 있다. 오히려 한 번의 ‘출장’으로 끝내지 않고, 텍스트를 찾아 읽으려 하는 적극적인 모습에 연구자로서 부끄러움을 느껴야 할 것이다.

그런데 최정동은 ‘내 책’으로만 ‘읽기’가 가능한 사람인 듯 싶다. 도서관을 찾지 않고, 서점과 인터넷에서 『열하일기』를 찾았다. 하지만 당시 시중에 판매되고 있는 『열하일기』 완역본은 없었다. 그가 찾아낸 것은 민족문화추진회(현 한국고전번역원)에서 1968년에 간행한 연민 이가원 선생의 2권으로 된 번역본 『국역 열하일기』였다.³⁾ 1977년에 나온 수정판이나 10984년에 나온 중판도 아니고, 복사본도 아닌 원본 초판을 구한 그는 의기양양하게 『열하일기』에 빠져든다. 이후 김영호 교수에게서 『열하일기 연구』(창작과비평사, 1990)를 받아 내고, 출판사에 전화하여 절판 후 1권밖에 남지 않은 박희병 교수의 『나의 아버지 박지원-過庭錄』(돌베개, 1998)을 구한다. 박희병 교수가 서문에서 ‘다시는 번역이나 주석 다는 일을 하지 않겠다’는 말⁴⁾에 ‘나 같은 사람’, ‘한글세대’는 고전을 읽지 않아도 된다는 것이냐며 의문을 표한 뒤에, “인

1) 최정동, 『연암 박지원과 열하를 가다』, 푸른역사, 2005, 24~25쪽.

2) 최정동이 읽은 문고판은 민족문화추진회 편, 『열하일기』, 솔, 1998로 보인다.

3) 연민의 『열하일기』 번역본에 대해서는 서현경, 「연민선생과 『열하일기』 번역」, 『열상고전연구』 26, 열상고전연구회, 2007.12.

4) “번역이나 주석 작업을 끝낼 무렵이면 늘 하는 결심이 있다. 다시는 이런 일을 하지 않겠다는 다짐이다. 창조적인 일만을 하기에 시간도 부족하지 않은가. 그러나 우리의 학문적 상황이나 문화적 상황을 고려한다면 ‘나 몰라라’하는 입장을 취하기도 썩 미안한 일이다. 모든 게 마뜩찮기 때문이다. 이 책은 역자가 취한 이런 난처함의 산물이다.”(박종채 지음, 박희병 옮김, 『책머리에』, 『나의 아버지 박지원』, 돌베개, 1998)

박희병 교수의 책 이전에 『과정록』의 번역은 이미 2종이 나와 있었다.

김영호 해설, 송옥 역, 『아버지 朴燕巖』, 『文學思想』 1974년 5월호, 6월호

박종채 저, 김윤조 역주, 『역주 과정록』, 태학사, 1997.

다만 『文學思想』의 번역본은 전문 번역이 아니었다. 김윤조 교수는 ‘연암의 본디 면모에 더 가깝

2 한국고전연구학회 제97차 학술대회

문학이 사위어감을 한탄만 하지 말고 자신이 책임이 있다고 생각하는 학자들은 갖자 자신이 서 있는 자리에서 벽돌을 한 장씩 쌓아야 한다고, 그래야 인문학이라는 견고한 성채가 쌓아질 것 아니냐”며 훌륭한 번역서 출간을 강하게 주장하고 있다.⁵⁾

그러면서 당시 나와 있던 연암과 『열하일기』 관련 출판물을 일별했고, 자신의 답사기를 작성함에 있어 도움을 받았음을 적고 있다. 아래 그 목록을 보이고, 개별 도서에 대한 설명을 덧붙이도록 하겠다.

- ①홍대용 원작, 김태준·박성순 편역, 『산해관 잠긴 문을 한 손으로 밀치도다』, 돌베개, 2001.08. *참 우리 고전 4
- ②정민, 『비슷한 것은 가짜다-연암 박지원의 예술론과 산문미학』, 태학사, 2003.07
- ③박제가 지음, 안대회 옮김, 『궁핍한 날의 벗-박제가 산문선』, 태학사, 2000 *태학산문선 101
- ④박제가 지음, 안대회 옮김, 『북학의』, 돌베개, 2003.02 *참 우리 고전 5
- ⑤김영호, 『조선의 험객 백동수』, 푸른역사, 2002.04
- ⑥지영제, 『서정록을 찾아서-고려 시인 익재 이제현의 대륙 장정』, 푸른역사, 2003.07
- ⑦고미숙, 『열하일기, 웃음과 역설의 유쾌한 시공간』, 그린비, 2003(개정판, 2004) *리라이팅 클래식 001

①은 홍대용이 쓴 한글 연행록 『을병연행록』의 현대어 번역본이다. 1983년 명지대학 출판부에서 출간된 영인본,⁶⁾ 1997년 송실대 팀의 주해본⁷⁾이 나온 처음으로 이루어진 현대어역 출판본이었다. 하지만 이 번역본은 미완의 책이다. ‘한 권’으로 냈으면 좋겠다는 출판사의 요구에 전체 1,300장에서 100여 장을 덜어내면서 ‘발췌본’이 되고 말았다.⁸⁾ 20권 20책의 한국학중앙연구원 장서각본 『을병연행록』을 20개 장으로 나누고, 이를 다시 5부로 묶고, 각 장절에 적당한 제목을 붙여 가독성을 높였다. 완역본은 2012년에 ‘두 권’으로 나왔는데,⁹⁾ 현재 제1권은 품절 상태다.

②는 정민 교수가 처음으로 낸 연암 관련 단행본으로 『현대시학』에 2년 동안 연재한 글을 모아 엮었다.¹⁰⁾ 연암의 산문 약 40편을 대상으로 한 25편의 독립된 글로 이루어졌고, 박지원의 예술론과 인식론, 인생론이 잘 정리되어 있다. 인터넷 서점의 서평이나 리뷰를 살펴보면, 연암과 정민 교수에 대한 독자들의 상찬이 넘쳐난다.

③과 ④는 안대회 교수의 작업이다. 안대회 교수는 18세기 한시와 소품문(小品文)을 학계의 중심으로 끌어들이고 새로운 관심을 촉발시키는 데 큰 기여를 했다. 그는 기존의 자료는 물론이거니와 새로운 자료를 섭렵해서 앞선 연구자들에게 반복적으로 소개된 인물보다는 자신이 직접 발굴한 인물들을 중심

다’고 판단한 『한국한문학연구』 영인본(서울대 규장각 소장본)을 대본으로 선택했고, 박희병 교수는 ‘완성본’인 『열상고전연구』 영인본을 대본으로 하고 있다.

5) 최정동, 위의 책, 28~29쪽.

6) 홍대용 撰, 김태준 편, 『을병연행록』(국학자료총서 3), 명지대학출판부, 1983

7) 소재영, 조규익, 장경남, 최인황 주해, 『국문으로 된 최초의 장편기행-주해 을병연행록』, 태학사, 1997.

8) 「홍덕보 묘지명」을 비롯한 간단한 부록과 색인을 더해 504쪽이다.

9) 홍대용 지음, 정훈식 옮김, 『을병연행록-18세기 장편 국문 연행록의 현대어 완역본』(전2권), 경인, 2012.03

10) 정민 및 안대회 교수의 고전 산문 대중화 작업에 대해서는 박동욱, 「고전 산문 대중화의 현황과 전망-한문학을 중심으로」, 『제156차 반교어문학회 정기학술발표회 자료집-1946~2016, 국어국문학 70년의 회고와 전망-3세대 한국 어문학자들과 함께』, 반교어문학회, 2016 참조.

으로 다루면서, 일반 독자와 연구자 모두에게 풍성한 자료를 제시했다.¹¹⁾ ③은 그가 박제가의 산문 가운데 정채로운 작품들을 뽑아 만든 선집으로, 현재까지 총 32권이 나온 <태학산문선> 시리즈의 첫 번째 책이다.¹²⁾ 원제(原題)를 직역하지 않고 독자들의 흥미를 불러일으키는 현대적이고 감각적인 제목에 깔끔하고 유려한 번역, 간결한 해설은 이 시리즈가 스테디셀러로 자리매김하는데 큰 공헌을 했으며, 무엇보다 조선이 살기 위해서는 ‘사대부의 반을 제거해야한다’는 주장으로 유교적 신분질서에 대항하는, 과격하고 성마른 이미지의 박제가에게 섬세하고 예민한 감각을 가진 시인, 어려운 삶 속에서도 우도를 지키는 따뜻한 지식인으로서의 면모가 있음을 부여하였다. ④는 박제가의 가장 대표적인 저작인 『북학의』의 번역본이다. 돌베개의 <참 우리 고전> 시리즈의 제5권으로 나온 이 책은 안 교수의 충실한 번역으로 당대 조선 사회의 문제에 격정적으로 문제를 제시하는 젊은날 박제가의 열정과 의지를 확인시켜 준다. 안 교수는 『북학의』의 이본 20여종을 교감하여 정본을 만들어 완역했고,¹³⁾ 다시 대중들도 부담없이 읽을 수 있는 버전으로 만들어냈다.¹⁴⁾

⑤의 저자 김영호는 전문 연구자나 집필자가 아니라 무예인(武藝人)이다. 직장 생활을 하던 그가 우연히 『한국의 전통무예』라는 책 한 권을 접하면서 전통 무예 24기를 익혔고, 조선 무사들의 생애에 관한 글을 쓰게 되었다. 그는 『무예도보통지(武藝圖譜通志)』의 편찬 총감독이었던 백동수의 생애를 조명함으로써 조선 무(武)의 숨겨진 향대를 맡으려 하였다. ‘숨겨진 무사’ 백동수는 문집은커녕 행장조차 남아 있지 않았다. 빈약한 사료에 그의 벗인 성대중, 박지원, 이덕무, 박제가, 유금, 성해응과 이덕무의 손자 이규경 등이 남긴 시문을 더해 백동수의 일대기를 복원했다. 집필 과정만 7년이 걸렸다고 한다. 백동수를 모델로 그려졌다는 『무예도보통지』의 삽도(插圖)를 비롯하여 조선 무사와 선비에 관련된 그림과 기타 이미지 자료 200여 장을 책 곳곳에 배치하여 독자들의 이해를 높였다. 또한 본인 스스로 참여했던 ‘정조시대 전통무예전’(2001.06., 수원 화성)의 화보를 첨부하여, 교안(教案)과 실연(實演)을 비교해 볼 수 있도록 했다. 이렇게 열정으로 만들어진 책은 서자 출신으로 잘 알려져 있지 않던 ‘들사람[野飯]’ 백동수를 되살렸다.¹⁵⁾ 출간 10년 후 그동안 추가로 발견된 자료와 출간 당시의 오류를 바로잡은 개정판을 내놓았다.¹⁶⁾

⑥은 익재 이제현이 14세기 원나라 때 대륙을 가로질러 사천성(四川省) 아미산(峨眉山)까지 여행하고 나선 엮은 조그만 시집 『서정록(西征錄)』과 이후 감숙성 도스마까지 여행하고 엮은 『후서정록(後西征錄)』을 대상으로 한 답사기이면서, 번역 시집이자, 작품 해설서이다. 1316년 아미산 길, 1319년 보타산 길, 1320년 연행 길, 1323년 도스마 길을 7년에 걸쳐 답사한 뒤에 한 권의 책으로 묶어 내었다. 공간으로는 중국 대륙을 종횡으로 가로지르고, 방대한 중국사가 배경에 놓이고, 분석 대상은 시(詩)로 점철된, 전체 655쪽에 이르는 대단한 책이다. 하지만 일반 독자의 입장에서 보면 통독할 엄두가 나지 않는다.

⑦은 『열하일기』를 대중화시키는 데 혁혁한 공로를 세운 책이다. 학계와 ‘연구실’이라는 두 세계에 걸쳐

11) 박동욱, 위의 책, 35쪽.

12) <태학산문선>이 갖는 특징은 인상적이고 감각적인 제목에 유려한 현대어 번역, 작품의 핵심을 짚어 주는 간결한 해설이 덧붙이는 방식으로 각 편이 구성되어 있다. 개별 작품을 모두 번역하는게 일반적이지만, 내용이 길면 일부를 생략하기도 하고, 별도의 제목을 붙여 병렬하기도 한다. 표점을 가한 원문이 뒤쪽에 모아져 실려 있기에 대중들은 깔끔한 수필집을 감상하는 것으로 끝내고, 전문 연구자들은 원문을 바탕으로 연구의 텍스트로 활용할 수 있다. 흰색을 베이스로 한 ‘사륙판’으로 옛날 문고본의 향취를 지녀 ‘고급 독자’들의 취향을 만족시키고 있다.

13) 박제가 지음, 안대회 옮김, 『완역정본 북학의』, 돌베개, 2013

14) 박제가 지음, 안대회 옮김, 『쉽게 읽는 북학의-조선의 개혁, 개방을 외친 북학 사상의 정수』, 돌베개, 2014.10

15) SBS 드라마 <무사 백동수>(29부작, 2011.07.04.~2011.10.10.)

16) 김영호, 『조선의 협객 백동수-18세기 조선 남아들의 인생 역정』(수정증보판), 푸른역사, 2011.07

4 한국고전연구학회 제97차 학술대회

있다가, 마침내 ‘지식 공동체’로 넘어가는 즈음에 『열하일기』와 조우했고, ‘유목(노마드)’이라는 키워드로 ‘다시 쓴’ 책이다. 『열하일기』라는 ‘친숙한’ 텍스트를 ‘낯설고’ 경쾌하게 읽어낸 것처럼 보이는 이 책은 출간된 지 채 1년이 지나기에 8쇄를 찍는 기염을 토한다. 그는 ‘전국 곳곳을 다니며 『열하일기』를 알리는 전령사’가 되었다. 다만 제목에서 연상되는 것과 달리 고미숙 선생은 책이 출간된 뒤에 비로소 『열하일기』의 현장을 실제로 찾아간다. 개인 답사에 이어 책의 성가에 힘입어 방송가의 책 프로그램 제작을 위한 현지 촬영에 나선 것이다. 이 두 차례의 여행 동안 찍은 사진을 추가하고, 신문에 연재했던 여행기를 에필로그에 더하고, 그가 『열하일기』를 해체할 때 사용한 주요 개념에 대한 설명을 덧붙여, 1년 만에 개정판이 나왔다. 10년 뒤에 출판사를 바꾸어 개정신판을 다시 내어,¹⁷⁾ 변함없는 인기와 독자의 사랑을 증명하고 있다. 개정판 서문에서 그는 “『열하일기』를 직접 읽고 싶다는 독자들의 요망에 부응하고자 『열하일기』를 현대판 버전으로 변환하는 프로젝트를 추진 중”이라고 공언했는데, 실제로 ‘세계최고의 여행기’라는 타이틀을 붙여 2권짜리 『열하일기』 현대역본을 출간하였다.¹⁸⁾ 7의 청소년 버전도 있는데 ‘삶과 문명의 눈부신 비전’이라는 수식어로 『열하일기』를 소개하고 있다.¹⁹⁾

2. 2003년 한 소설가의 새로운 시작

비전공자인 최정동이 『열하일기』와 씨름하는 동안 전공자라 할 수 있는 김탁환은 ‘백탑파’ 연작의 첫 번째 권을 집필하고 있었다. 『방각본 살인사건』이다.²⁰⁾ 참고문헌에서 서대석, 이창현, 안대회, 정민, 강명관의 저서와 논문을 읽으면서 많은 것을 배웠다는 감사의 말을 하며, 자신이 소설에서 직접 인용하거나 간접으로 녹인 주요한 참고 문헌을 제시하고 있다. 연구자이면서, 비평가이고, 소설가인 면모를 잘 보여준다. 논의의 편의를 위해 ‘그 외 자료’와 ‘연구편’은 생략하고, ‘등장인물 관련 자료’로 제시한 원전과 번역본만 제시한다.²¹⁾

『정조실록』, 세종대왕 기념사업회 편, 1991

정조, 『국역 홍재전서』, 민족문화추진회 편, 1997

정조 외, 『홍재전서, 영재집, 금대집, 정유집』, 송준호, 안대회 역, 고려대 민족문제연구소, 1996

박지원, 『연암집』, 민족문화추진회 영인 표점, 한국문집총간 236-237, 1999

박지원, 『국역 열하일기』, 민족문화추진회 편, 1968

박지원, 『비슷한 것은 가짜다』, 정민 역, 태학사, 2000

박지원, 『연암 박지원 산문집』, 리가원·허경진 역, 한양출판, 1994

박종채, 『나의 아버지 박지원』, 박희병 역, 돌베개, 1998

홍대용, 『국역 담헌서』, 민족문화추진회 편, 1974

홍대용, 『산해관 잠긴 문을 한 손으로 밀치도다』, 김태준·박성순 역, 돌베개, 2001

홍대용, 『임하경륜·의산문답』, 조일문 역, 건국대학교 출판부, 1975

이덕무, 『국역 청장관전서』, 민족문화추진회 편, 1981

17) 고미숙, 『열하일기, 웃음과 역설의 유쾌한 시공간』(개정신판), 북드라마, 2013

18) 박지원 지음, 고미숙·김풍기·길진숙 옮김, 『세계최고의 여행기, 열하일기』(상하), 그린비, 2008. 이 책 역시 ‘유쾌한 시공간’과 함께 2013년 북드라마에서 ‘개정신판’이 나왔다.

19) 박지원 지음, 고미숙 엮음, 이부록 그림, 『삶과 문명의 눈부신 비전 열하일기』(나의 고전 읽기 7), 아이세움, 2007.(현재 절판)

20) 김탁환, 『방각본 살인 사건』(白塔派, 그 첫 번째 이야기, 상하 2권), 민음사, 2003. 이 작품은 2007년 10월까지 17쇄를 찍었고, 2007년 12월에 2판을 찍었다. 현재 서점에서 유통되는 책은 ‘소설 조선 왕조실록 03.04로 새롭게 ‘넘버’가 매겨진 2015년 2월에 출간된 개정판이다.

21) 김탁환, 『방각본 살인 사건(하)』(2판), 민음사, 338~340쪽.

- 이덕무, 『한서 이불과 논어 병풍』, 정민 역, 열림원, 2000
 박제가, 『조정전서』, 아세아문화사, 1992
 박제가, 『궁핍한 날의 벗』, 안대회 역, 태학사, 2000
 박제가, 『북학의』, 안대회 역, 돌베개, 2003
 유득공, 『영재집』, 민족문화추진회 영인 표점, 한국문집총간 260, 2000
 유득공, 『발해고』, 송기호 역, 홍익문화사, 2000
 유득공, 『경도잡지』, 이석호 역, 을유문화사, 1969
 박제가 외, 『무예도보통지』, 임동규 역, 학민사, 1996
 박제가 외, 『사가시선』, 여강출판사, 2000
 이규상, 『18세기 조선 인물지』, 민족문제연구소 한문학분과 역, 창작과비평사, 1997

김탁환은 <작가의 말>에서 ‘백탑 아래 모여 북학을 갈망한 서생들의 꿈과 야망을 충실히 재현하려고 노력했다’고 말하고 있다. ‘실학은 무조건 옳다는 관점에서 한 발 물러나 백탑파의 규장각 진출이 지닌 객관적 의미와 그들의 정치적 한계 등도 그려 보고 싶었다’고도 했다. 앞의 욕망은 위에 제시한 연구자들의 고되고 오랜 작업의 결과물로 직조될 수 있었고, 뒤의 의도는 작가 ‘자신과 동년배인 386세대’의 참여 정부 동참을 중첩시킴으로써 풀어갈 수 있었다.

우선 ‘역사소설은 그 나라 국학의 수준과 정비례한다’고 언젠가 썼었다. 정말 그렇다. 내가 『방각본 살인사건』에서 그래도 백탑파를 비슷하게나마 그리게 된 것은 학자들의 탁월한 연구성과 덕분이다. 5년 남짓 집중적으로 쏟아진 18세기에 대한 탐색은 나로 하여금 많은 상상을 하게 만들었다. 그들의 연구가 없었다면 나는 결코 이 소설을 쓸 수 없었을 것이다.(매월당 김시습에 도전하고 싶은 욕심이 생기는 것도 심경호 선생님이 『김시습평전』(돌베개)를 내셨기 때문이다. 그 책을 읽노라면, 정말 매월당을 전혀 다르게 문학적으로 형상화할 수도 있겠다는 생각이 든다). 『방각본 살인사건』에서 절반 정도는 소설가 김탁환이 쓴 것이고, 나머지 절반은 18세기를 본격적으로 연구한 젊은 학자들(특히 안대회, 정민, 강명관, 이종묵, 강혜선 선생님)이 썼다 해도 과언이 아니다. 앞으로도 이런 행복한 배움의 여정이 주욱 이어졌으면 한다.²²⁾

실제로 소설 작품을 살펴보면, 김탁환의 말이 겹사나 공치사가 아님을 확인할 수 있다. 그는 매 장의 시작에는 소재목 아래 그 장의 내용이나 주제와 관련된 백탑파와 정조, 혹은 옛문인들의 글을 배치하였다. 『방각본 살인사건』뿐만 아니라 『열녀문의 비밀』²³⁾, 『열하 광인』²⁴⁾에 이르기까지 일관되었다. 시리즈의 네 번째 작품인 『목격자들』²⁵⁾은 소재목도 없이 번호로만 장을 나누었는데, 이 작품의 세월호 사건에 촉발되어 작성되었기 때문이다.²⁶⁾

『방각본 살인 사건』의 <3장-백탑파>는 이 시리즈를 이끌어 나가는데 등장하는 백탑파의 일원들을 제시하고 있다. 시작은 백탑파들의 동인지 활동을 요약한 박제가의 <백탑청연집서 白塔淸緣集序>와 그 구성원을 밝힌 박종채의 『과정록』을 인용하고 있다. 이어 가상의 인물로 이 시리즈의 화자(話者)인 의금부 도사 이명방이 의형제를 맺은 백동수를 따라 서상수의 서재인 관재(觀齋)로 가서 십여명의 서생과 조우한다. 하지만 작가는 10여명을 모두 호명하지 않는다. 서재의 주인인 서상수도 이명방에게 물을 떠주는 역할만 할

22) 김탁환, 「2003년 7월 16일-책 출간 후의 몇 가지 느낌들」, 『김탁환의 원고지-2000~2010 창작일기』, 황소자리, 2011, 126~127쪽.

23) 김탁환, 『열녀문의 비밀-백탑파 그 두 번째 이야기』, 민음사, 2005. 시리즈 1권과 마찬가지로 2007년에 2판, 2015년에 개정판이 나왔다.

24) 김탁환, 『열하광인, 백탑파 그 세 번째 이야기』, 민음사, 2007. 역시 2015년에 개정판이 나왔다.

25) 김탁환, 『목격자들-조운선 침몰 사건』, 민음사, 2015.

26) ‘방각본’, ‘열녀문’, ‘열하’와 같은 18세기의 어떤 것이 아니라 ‘목격자’라는 현대적인 용어가 제목으로 뽑히고, ‘조운선’이 부제로 들어갔다. <작가의 말>에서 제 일성이 “돌아오지 못할 줄 알았다”였다.

뿐이지, 대화에 참여하지 않는다. 발언권을 가진 이는 연암 박지원, 담헌 홍대용, 형암 이덕무, 단원 김홍도, 초정 박제가, 영재 유득공뿐이다. 사실 김홍도도 ‘말’보다는 ‘그림’으로 자신의 역할을 수행하고 있다. 이명방이 사형을 집행한 ‘매설가(賣說家)’ 청운몽에 대한 백담파의 추모를 문제 삼자, 서생들은 벼를 그리 워하는 마음을 발언하기 시작한다. 이덕무는 「선굴당농소」의 〈知己〉²⁷⁾를 벼에 대한 그리움으로 풀어낸다. 이어 박지원은 ‘뜨거운 눈물을 흘리며」 「與人」의 뒷부분²⁸⁾으로 열변을 토한다. 연암의 〈與人〉은 그가 안 의현감으로 있던 시절(1792~1796)에 지은 작품인데, 서두에 박제가의 상처(喪妻)와 이덕무의 죽음이 언급되어 있어 1793년 여름 무렵에 지은 것으로 추정된다. 지기(知己)를 잃은 슬픔이 아내를 잃은 슬픔보다 더 하다면서 쓴 글이다. 이 글에는 독자에 따라서는 절대로 동의하기 어려운 대목²⁹⁾이 있지만, 작가의 절묘한 발췌와 정민 교수의 유려한 번역³⁰⁾에 힘입어 편지글은 감동을 자아내는 웅변으로 화했다. 홍대용과 이덕무는 김홍도의 그림 솜씨를 뽑내게 하기 위해 ‘코끼리’를 화제(畫題)로 제시할 때, 북경에서 본 코끼리를 추억하고 있다. 각기 『연기』과 『입연기』의 해당 대목³¹⁾을 대화로 가져온 것이다. 4장에 가면 이명방이 백동수에게 박제가에 대해 묻자, 백동수는 유명한 박제가의 짧은 자서전 「소전(小傳)」을 외워 보이고 있다. 이렇게 백담파 문인들이 지은 글을 대사로 녹여내거나, 유기(遊記)를 가지고 경관이나 심리를 묘사하는 대목이 시리즈 전반에 흩어져 있다.³²⁾ 민음사 장은수 편집장이 작가에게 한 “18세기에 들러붙이라는 주문”, “더 고중하여 어렵게 가라”는 조언³³⁾이 이에 해당할 것이다.

백담파 시리즈의 이명방은 설록 홈즈 시리즈의 왓슨 박사(John H. Watson)에서 모티브를 가져온 것이다. 홈즈 시리즈의 대부분을 왓슨이 쓴 것처럼 백담파 시리즈의 화자는 임진왜란 해전의 영웅이었던 이억기의 후손인 의금부 도사 이명방이다. 문무를 겸비하고, 소설을 사랑하는 매설가(賣說家)인 그는 무과급제가 답지 않게 실수도 잦고, 부상도 많다. 이런 그를 압도하여 바람처럼 사라졌다 결정적인 순간에 나타나 잔뜩 꼬인 상황을 한번에 풀어내는 ‘명탐정’, 이 시리즈의 진정한 주인공은 규장각 ‘오검서’로 불리는 서리 김진(金眞)이다. 꽃에 미쳤다 하여 ‘화광(花狂)’이라 불리는 그는 박제가가 쓴 「백화보서(百花譜序)」의 주인공 ‘김군(金君)’이다. 정확한 정보를 알 수 없는 ‘김군’을 작가가 ‘김진’이라는 조선 최고의 서쾌이자, 여행가, 박물학자, 탐정으로 새롭게 만들어냈다. 이 가상의 인물 두 명이 백담파의 문인들과 함께 정조 년간의 괴이한 사건을 해결하고 있다. 조언으로는 채제공이나 홍국영 같은 실제 역사 인물, 백담파와 관계가

27) 若得一知己。我當十年種桑。一年飼蠶。手染五絲。十日成一色。五十日成五色。曬之以陽春之煦。使弱妻。持百鍊金針。繡我知己面。裝以異錦。軸以古玉。高山峨峨。流水洋洋。張于其間。相對無言。薄暮懷而歸也。

28) 鍾子期死矣。爲伯牙者抱此三尺枯梧。將向何人鼓之。將使何人聽之哉。其勢不得不拔佩刀。一撥五絃。其聲戛然。於是乎斷之絕之。觸之碎之。破之踏之。都納竈口。一火燒之。然後乃滿於志也。吾問於我曰爾快乎。曰我快矣。爾欲哭乎。曰吾哭矣。聲滿天地。若出金石。有水焉進落襟前火齊。瑟瑟垂淚。舉目則空山無人。水流花開。爾見伯牙乎。吾見之矣。

29) “아내를 잃은 자는 오히려 두 번, 세 번 장가들어 아내의 성씨를 몇 가지로 하더라도 안될 바가 없다. 이는 마치 옷이 터지고 찢어지면 깎거나 꿰매고, 그릇과 세간이 깨지거나 부서지면 새것으로 바꾸는 것과 같다. 혹 뒤에 얻은 아내가 앞서의 아내보다 나은 경우도 있고, 혹 나는 비록 늙었어도 저는 어려, 그 편안한 즐거움은 새 사람과 옛사람 사이의 차이가 없다. 벼를 잃은 아픔에 이르러서는, 다행히 내게 눈이 있다 해도 누구와 더불어 내가 보는 것을 함께 하며, 귀가 있다 해도 누구와 더불어 듣는 것을 함께 하며, 입이 있더라도 누구와 함께 맛보는 것을 같이 하며, 코가 있어도 누구와 더불어 냄새 맡는 것을 함께 하며, 다행히 내게 마음이 있다 해도 장차 누구와 더불어 나의 지혜와 깨달음을 나눌 수 있겠는가?”

30) 정민, 『비슷한 것은 가짜다-연암 박지원의 예술론과 산문미학』, 태학사, 2000, 267쪽. 스무번째 이야기는 「제2의 나를 찾아서」를 제목으로 한 박지원의 우정론을 다루고 있다. 〈與人〉에 대한 설명에 이어 이덕무의 해당 글을 언급하고 있다.

31) 홍대용, 「정조조참(正朝朝參)」, 『연기(燕記)』; 이덕무, 「정조 2년 6월 7일」, 『입연기』(하). 홍대용의 대화는 작가의 가필이 들어가 있고, 이덕무의 대화는 거의 그대로 옮겨져 있다.

32) 간혹 주석으로 인용했음을 보여주곤 하지만, 대부분 그냥 녹아들어가 있다.

33) 김탁환, 『김탁환의 원고지-2000~2010 창작일기』, 황소자리, 2011, 110쪽.

있어 그들의 글에 언급된 실제 인물³⁴⁾, 이 시기를 배경으로 한 야담이나 설화 속 인물들, 가상의 악인들이 등장한다.

매 작품마다 사건은 해결되지만 영 개운치가 않다. 적어도 이 시리즈에서만큼은 ‘비극 작가’임을 자임하는 김탁환의 세계관이나 실제 역사 속에서의 백담파 문인들의 삶이 그랬기 때문이기도 하다. 백담파 문인들이 결국 자신들의 의지를 제대로 펴지 못하고 죽은 이후의 시점에서 과거의 사건을 회상하는 후일담 형식도 한몫 하고 있다.

문제는 ‘백담파’ 시리즈라고 하여 이들 동호인 집단을 대상으로 하고 있지만, 18세기에 ‘들어붙은’ 대사를 하는 인물은 홍대용, 박지원, 이덕무, 박제가로 한정된다. 『방각본 살인사건』에서는 박제가가, 『열녀문의 비밀』에서는 이덕무가, 『열하 광인』에서는 박지원, 『목격자들』에서는 홍대용이 다른 인물들보다 두드러지게 활약하고 있다. 유득공은 주로 그의 학문적 업적에 대한 회상의 대상으로 등장하고, 서자가 아닌 이 서구는 출현 빈도가 현저하게 낮아진다. 이는 담헌, 연암, 형암(청장관), 조정(정유)의 거의 모든 시문이 번역되어 있고, 이들을 대상으로 하는 연구자와 연구논문의 분포와 빈도, 밀도와 상관관계를 갖고 있다.

최정동과 김탁환의 작업을 통해 산만하게나마 북학파 관련 콘텐츠를 일별했다. 이 과정에서 전문 학자부터 일반대중에 이르는 인문학/고전의 확산 과정을 살펴볼 수 있다.³⁵⁾

첫째, 전문 학자가 한문으로 된 원 자료를 해독하고 연구하여 논문과 연구서를 쓰거나 해당 텍스트를 번역·주해한다. 이는 ‘학문적 글쓰기’의 단계라 할 수 있다. 아직 대중이 읽기에는 적합하지 않으나, 이후의 풀어쓰기를 위한 가장 중요하고 기초적인 토대 작업이 된다.

둘째, 전문 학자 혹은 상당한 학식을 갖춘 중간 필자가 이러한 연구 결과나 학술 번역을 일반 독자에게 이해 가능하고 흥미를 유발할만한 방식으로 ‘고쳐쓰기(rewriting)’를 하는 단계이다. 바로 이로부터 가공이 시작된다. 이 단계는 고전의 대중화를 위한 필수적인 중간 과정이다.

셋째, 완전한 대중화 단계이다. 어린이, 청소년, 중·고등학생을 위한 고전 입문이나 그 외 다양한 주제의 책이 있을 수 있다. 만화나 애니메이션, 웹툰, 팟캐스트도 빼놓을 수 없는 장르이다. 이 단계에 오면 내용 자체도 독자의 수준에 알맞게 변형될 필요가 있다. 내용의 큰 줄기와 대체적인 사실 관계에 문제가 없다면 약간의 내용 변경은 허용된다.

(미정고)

34) 예를 들어 『방각본 살인사건』에서 범인을 밝히는데 핵심적인 역할을 수행한 각수(刻手) ‘도침’은 백동수의 친구인 장세경(張世經)으로 설정되어 있다. 그는 『무예도보통지』를 판각할 때 정조의 친필인 ‘어정 무예도보통지’와 정조가 짓고 채제공이 옮겨 쓴 서문을 판각한 ‘장세경’이다. 함께 왕명을 수행한 경험이 있던 박제가는 장세경의 아들이 13살에 요절하자 묘지명(「張璣墓誌銘」)을 써주기도 하였다. 작중 그의 별명이 ‘목치(木痴)’인데, 이는 북학파의 구성원이었던 석치(石痴) 정철조(鄭喆祚)에서 가져온 것이다.

35) 이하의 세 단계는 광차섭, 「고전은 어떻게 ‘실용화’되는가?-영어권의 경우를 중심으로」, 『東洋漢文學研究』 20, 동양한문학회, 2004, 49~50쪽의 내용을 약간 수정한 것이다.

「콘텐츠로서의 복학파」에 관한 질의문

김현미(한중영)

<별지참조>

고전시가의 대중문화콘텐츠화를 위한 기획과 실천방향

이호섭(서강대)

1. 서론

최근 한국의 대중가요는 K-POP을 중심으로 하는 한류 열풍에 힘입어 세계 도처에서 거대한 역사적 흐름을 형성하며 각광을 받고 있다.

싸이(PSY)의 「강남스타일」은 2,726,340,218회(2017년1월3일 현재)를 상회하는 조회수를 기록하며, 세계 대중가요 사상 전무후무한 페이지 뷰 신기록을 작성하고 있다. K-POP 스타들의 성공은 한국의 대중가요가 그 질량에 있어서 세계적인 경쟁력을 갖추고 있음을 나타낸다. 그러므로 노래하는 문학에 해당하는 고전시가 역시도 어떻게 콘텐츠로 가공하여 보급하느냐에 따라서, 국내는 물론 국제화의 길도 충분히 모색할 수 있을 것으로 기대되는 것이다.

이러한 가능성에 기초하여 본고에서는 고전시가의 대중화를 위한 문화콘텐츠 기획과 그 실천방향을 궁구해 보고자 한다.

대중화란 다종의 자발적인 관람 또는 구매와 같은 적극적인 동인을 끌어내는 유무형의 콘텐츠가 사회적으로 퍼져 확산됨을 뜻하는데, 여기에는 축제콘텐츠, 연극·영화콘텐츠, 음악콘텐츠, 교육콘텐츠 등의 공연물 및 음원(音源) 등이 대상물이 된다. 이에 따라 고전시가 부문에서도 대중화를 위한 문화콘텐츠 제작에 관심이 늘고, 연구도 계속 증가하고 있다.

이찬욱은 ‘시조낭송콘텐츠’의 정보조사와 분석, 시나리오 소재개발 및 응용프로그램 구축, 시나리오 소재를 주제별·내러티브별·대상별로 목록작성, 그리고 소재를 분류하여 시놉시스화 할 것을 제시하였고,¹⁾ 김진순은 민요가 가진 본래의 놀이기능에서 축제콘텐츠를 추출하고, 문학적 기능에서 시나리오 소재로서의 문화콘텐츠, 교육콘텐츠, 생태콘텐츠로서의 요소를 추출하고자 했다.²⁾

정인숙은 「정읍사」를 오페라로 만든 『돌하 노피곰 도드샤』의 서사구조의 확대와 갈등의 심화, 여성수난과 비극적 결말의 반복 등 내적 구조를 분석하고, 「사미인곡」과 「덴동어미화전가」, 「노처녀가」 등 고전시가의 공연예술로의 변용 가능성을 함께 논의하였다.³⁾

이창식은 민요 「아리랑」과 관련하여 이벤트, 팩션(faction)⁴⁾, 이미지를 통한 스토리텔링을 실제 작품 창작 과정의 사례로 제시하면서, 아리랑의 전승문법, 창조원리, 다성적 소통 등에 관하여 논의했고,⁵⁾ 백순철은 “「화전가」를 공연형태로 재현하는 각본을 짜서 생활문화로서의

1) 이찬욱, 「시조낭송의 콘텐츠화 연구」, 『시조학논총』 19집, 한국시조학회, 2003.
_____, 「시조문학 텍스트의 문화콘텐츠화 연구」, 『우리문학연구』 21집, 우리문학회, 2007.
2) 김진순, 「한국민요의 정서적 기능과 문화콘텐츠」, 한림대학교 대학원, 문학박사학위논문, 2004.
3) 정인숙, 「<정읍사>의 공연예술적 변용과 문화콘텐츠로서의 가능성」, 『한국문학이론과 비평』 36집, 한국문학이론과 비평학회, 2007.
_____, 「<사미인곡>의 공연예술적 변용과 그 의미-고전시가의 현대적 변용과 관련하여」, 『국어교육』 120권, 한국어교육학회, 2006.
4) 팩트(fact)와 픽션(fiction)을 합성한 신조어로, 역사적 사실에 상상력을 덧붙인 새로운 장르를 말한다.
5) 이창식, 「전통민요의 자료활용과 문화콘텐츠」, 『한국민요학』 11집, 한국민요학회, 2002.
_____, 「아리랑의 문화콘텐츠와 창작산업방향」, 『한국문학과 예술』 6집, 한국문예연구소, 2010.

연행성이 잘 드러나도록 재현하는 것이 필요하다”고 말했다.⁶⁾ 함복희는 「서동요」, 「도천수 관음가(禱千手觀音歌)」, 「헌화가」, 「안민가」 등 향가와 배경설화에 등장하는 인물들의 캐릭터 개

<그림1> 서경별곡 아바타



발과 게임 스토리텔링 개발 가능성 등을 살폈으며,⁷⁾ 강명혜도 고전시가의 스토리텔링 가능성에 주목하며, 이를 2차 3차 스토리텔링으로 확장하여 ‘컨버전스’와 ‘원소스멀티유저(OSMU)’ 마케팅 전략을 구상하였다. 나아가 「서경별곡」의 스토리텔링을 통한 캐릭터(아바타)를 <그림1>과 같이 제시했다(2008).⁸⁾

이상에서 살펴본 바와 같이 지금까지의 연구는 고전시가 작품의 DB구축·공연예술변용, 콘텐츠기획·캐릭터 창조·스토리텔링을 통한 시놉시스 제시가 중심을 이루고 있다. 여기서 중요한 것은 방향 제시뿐만 아니라 고전시가의 현대적 개량을 통한 대중화 방안과, 콘텐츠의 실제적인 매체와의 융합방안에 주목해야 한다는 점이다.

또 하나 명확하게 짚고 가야 할 사항은 고전시가의 전승·계승이라고 했을 때 먼저 대두되는 문제로, 원형보전을 중심에 두고 계승할 것인가, 취의를 하여 현대적으로 개량할 것인가라는 문학적 가치관의 대립이다. 온라인 게임 등과 같은 뉴미디어들을 구조주의 서사학으로 분석했던 자넷 머레이(Janet Murray)나 브렌다 로렐(Brenda Laurel) 등이, 곤잘로 프라스카(Gonzalo Frasca)⁹⁾나 에스켈리넨¹⁰⁾ 같은 게임 학자로부터 신랄한 비판을 받고 있는 것처럼, 이제는 고전문학의 해석에도 새로운 시각이 필요하다는 시대적 요청이 대두되고 있다.

특히 최근의 인지서사학(cognitive narratology)은 볼프강 이저(Wolfgang Iser)와 야우스(Robert Jaus) 등이 제시한 수용미학의 임계점을 넘어, 이른바 ‘체화된 인지’를 바탕으로 ‘내러티브’에 독자의 영역을 적극적으로 끌어 들이고 있다.¹¹⁾ 이러한 새로운 문학해석은 ‘대중은 더 이상 수동적인 교화의 대상이 아니다’라는 반성에 기반한다. 즉, 창작이 이루어지고 있는 상황에서의 작가적 인지가 전경(foreground)과 배경(background) 및 맥락(context)의 형태로 존재하는 것과 같이, 향수자(享受者)가 수용할 때에 있어서도 독자로서의 인지적 전경과 배경 및 맥락 등이 작동한다는 것이다. 이와 같은 유연성을 바탕으로 인지서사학이 문학콘텐츠의 새로운 통섭의 한 축으로 부상하고 있다.

고전시가를 대중이 향수(享受)할 때는 문면 그대로 해석화된 의미로 받아들이는 것이 아니라, 가치관과 세계관·경험과 예단·현재의 시공간적 환경·심리상태·욕구 등 다양한 변수가 개입된 인지적 상황 하에서 작품을 해석한다. 그러므로 향수자에 따라 저마다 고전시가의 해석이 달라질 수 있는 것이다. 이러한 큰 흐름에 따라 고전시가의 대중화 방법도 유연하게 달라져야 함은 철향을 요하지 않을 것이다. 현재 “사이버 세상에 존재하는 십만이 넘는 공동체

6) 백순철, 「문화콘텐츠 원천으로서 <화전가>의 가능성」, 『한국고시가문화연구』 제34집, 한국고시가문화학회, 2014, 239쪽.

7) 함복희, 「향가의 문학콘텐츠화 방안 연구」, 『우리문학연구』 24, 우리문학연구회, 2008.

8) 강명혜, 「고전시가와 스토리텔링」, 『온지논총』 제16집, 온지학회, 2007.

———, 「<만전춘별사>의 스토리텔링화」, 『온지논총』 18집, 온지학회, 2008.

9) Gonzalo Frasca, "Simulation versus narrative: Introduction to Ludology", In M. J. P. Wolf, & B. Perron(Eds.), *The video game theory reader*, London and New York: Routledge, 2003, pp.221~231.

10) Markku Eskelinen, "Towards computer game studies", In N. Wardip-Fruin, & Pat Harrigan(Eds.), *First person: New media as story, performance, and game*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2004, pp.36~39.

11) David Herman, "cognitive narratology, discursive psychology and narratives in face to face interaction," in *storytelling and the sciences of mind*, narrative, 2007.

(community) 가운데 일반인들로 구성된 고전문학 모임은 전혀 발견할 수 없다”¹²⁾고 한다.

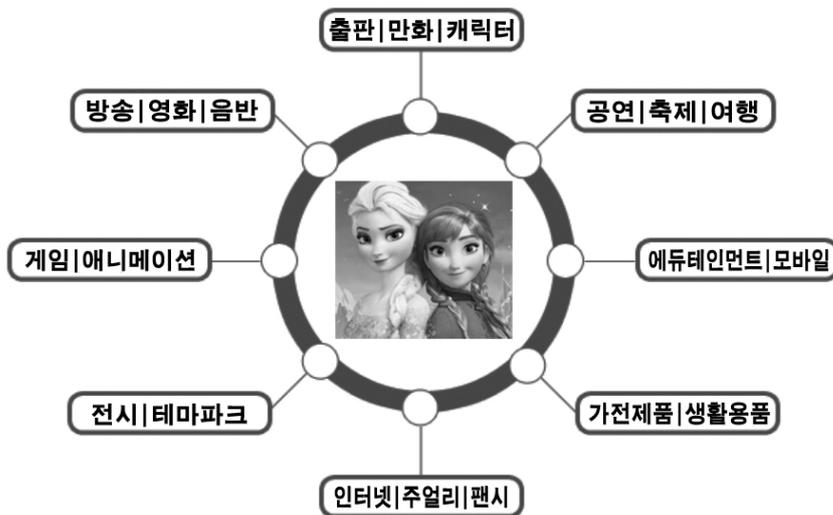
이러함에도 지금까지의 고전문학의 해석과 활용은 대부분 원형의 가치를 보존하는 것을 대 원칙으로 하여 이루어져 왔다. 그 결과 “과학기술의 발달로 인한 대중사회의 급격한 변화를 고전문학 연구자들은 따라갈 수가 없어, 연구 성과가 날로 대중들로부터 외면되거나 배척되는 결과를 가져오기도 했다.”¹³⁾ 소위 인문학 위기설은 이미 1990년대부터 제기되었던 것이다. 이런 이유로 학계에서도 고전의 현대화와 문화콘텐츠화에 있어서 원작의 자유로운 변용을 권장하는 목소리가 증가하는 추세이다.¹⁴⁾ 실제로 최근 고전문학의 문화콘텐츠화 단계에서는, 특히 스토리텔링을 중심으로 하는 서사물로의 재편성에 지향점을 두는 경향이 강하게 나타난다.

이하에서는 지금까지 발표된 고전시가 콘텐츠들의 양상을 살펴보고, 그 연장선에서 고전시가의 현대적 계승과 대중화를 위한 콘텐츠의 기획 및 실천방향을 제시할 것이다.

2. 고전시가의 문화콘텐츠화 양상

“문화콘텐츠(culture contents)는 각종 대중매체에 담긴 내용물, 곧 작품들을 말하며, 출판, 만화, 방송, 영화, 애니메이션, 게임, 캐릭터, 공연, 음반, 전시, 축제, 여행, 테마파크, 디지털 콘텐츠, 에듀테인먼트, 인터넷콘텐츠, 모바일 등 다양한 장르를 포괄하고 있다.”¹⁵⁾ 최근에는 <그림2>에서와 같이 주얼리·시계·악세사리·의류·팬시·문구·생활용품은 물론, 가전제품·컴퓨터용품 등 인간생활 전 영역에까지 확대되고 있다.

<그림2> 대중문화콘텐츠 종류



12) 신동훈, 「사이버세상과 고전문학의 길-고전문학의 희생을 위하여-」, 『국문학과 문화』 20, 한국고전문학회, 2001, 365~373쪽.

13) 설성경, 「고전문학 연구의 대중화 방안」, 『돈암어문학』 12, 돈암어문학회, 1999, 7쪽.

14) 임재해, 「디지털시대의 고전문학과 구비문학 재인식」, 『국어국문학』 제143호, 국어국문학회, 2006.

박정희, 「문화산업시대의 불교문화콘텐츠개발 방안연구 : 감로탱의 콘텐츠화 과정을 중심으로」, 국민대학교 대학원 박사학위논문, 2008.

15) 정창권, 『문화콘텐츠 교육학』, 북코리아, 2009, 25쪽.

지금까지 수행된 고전시가 콘텐츠의 대표적 작업을 정리하면 다음과 같다.

1) 집성자료 콘텐츠

고전시가의 역사적 장르를 중심으로 집성자료를 책으로 출판하는 콘텐츠로 다음과 같은 것이 있다.

- ①시조 : 『교본 역대시조전서』, 『한국시조대사전』, 『고시조 대전』¹⁶⁾
- ②가사 : 『한국역대가사문학집성』, 『규방가사 I』, 『규방가사-신변탄식류-』, 『17세기 가사전집』, 『18세기 가사전집』¹⁷⁾
- ③민요 : 『한국구비문학대계』, 『한국민요대전』¹⁸⁾
- ④무가 : 『제주도무속자료사전』¹⁹⁾

2) 텍스트 변용콘텐츠

고전시가를 텍스트의 테마로 활용하여 창작된 현대시 또는 현대소설이 여기에 해당하며, 작품에 따라 다음과 같은 다양한 양상을 보인다.

- ①항가 : 「헌화가」,²⁰⁾ 「서동요」,²¹⁾ 「우적가」,²²⁾ 「처용가」,²³⁾ 「월왕생가」,²⁴⁾ 작가 월명사²⁵⁾
- ②고려속요 : 「청산별곡」²⁶⁾ 외에도 「정과정」, 「동동」, 「정석가」, 「쌍화점」, 「가시리」, 「만전춘별사」, 「정읍사」²⁷⁾ 등이 있다.

16) 심재완, 『교본 역대시조전서』, 세종문화사, 1972.
 박을수, 『한국시조대사전』, 아세아문화사, 1992.
 김흥규 외, 『고시조 대전』, 고려대 민족문화연구원, 2012.

17) 임기중, 『한국역대가사문학집성』, 누리미디어, 2005.
 권영철, 『규방가사 I』, 한국정신문화연구원, 1979.
 ———, 『규방가사-신변탄식류-』, 효성여대출판부, 1985.
 이상보, 『17세기 가사전집』, 민속원, 1987.
 ———, 『18세기 가사전집』, 민속원, 1991.

18) 『한국구비문학대계』 85책, 한국정신문화연구원, 1980~1992.
 최상일, 『한국민요대전』 (CD 및 해설집), 문화방송, 1993~1996.

19) 현용준, 『제주도무속자료사전』, 신구문화사, 1980.

20) 권천학의 <水路夫人>, 김규화의 <水路夫人>, 문효치의 <나의 水路>, 박제천의 <水路>, 박진환의 <獻花歌散調>, 박희진의 <헌화가>, 서정주의 <老人獻花歌>, <水路夫人의 얼굴>, <水路夫人은 얼마나 이뻐는가?>, 신규호의 <당돌한 실수>, 임보의 <水路夫人의 戀史>, 정의홍의 <수로부인의 고백>, 흥해리의 <水路여 水路여>.

21) 권천학의 <薯童이랑 善花랑>, 김규화의 <薯童이여>, 박경석의 <내 열아홉 薯童>, 박진환의 <薯童>, 신규호의 <신서동요>, 윤석산의 <맛동의 노래>, <無名인 나에게>, <살 또는 삶>, <돌, 또는 금>, <맛동의 사랑>, <善花에게>, <善花公主의 말>, 임영희의 <薯童 오라비여>, 정의홍의 <서동의 말>, 흥해리의 <서동요>.

22) 박제천의 <遇賊>, 박희진의 <우적가>, 이승하의 <遇賊歌를 읽으며>.

23) 현대시로는 김춘수의 <처용단장>, 박희진의 <처용가>, 박제천의 <처용>, 서정주의 <處容訓>, 윤석산의 <처용의 노래>가 있고, 현대소설로는 정한숙, 『처용랑』(경향신문, 1958.4.~1959.4.)이 있다.

24) 박제천의 <願往生歌>.

25) 박제천의 <月明>, 서정주의 <月明 스님>.

26) 현대시로는 윤근강의 <살어리>가 있고, 현대소설로는 김제철, 『그리운 청산』(민음사, 1988)가 있다.

27) 현대시로는 「정과정」: 신석초의 <백조의 꿈-鄭瓜亭曲을 본따서>, 「동동」: 신석초의 <十二月戀歌>, 「정석가」: 이건청의 <有德호신님, 당신을 향해 부르는 풀들의 노래>, 「쌍화점」: 이희중의 <카페 쌍화점에서>, 「가시리」: 흥신선의 <贈答 無名氏 夫人>, 「만전춘별사」: 이근배의 <麝香 그리고 黃砂>, 현대소설로는 「정읍사」: 문순태, 『정읍사-그 천년의 기다림(이름, 2001)』이 있다 .

3) 디지털 음원 콘텐츠

고전시가를 대중가요의 노랫말로 변용하여 창작된 악곡과, 이것을 바탕으로 노래 또는 연주 형태의 음반 또는 음원으로 제작된 디지털콘텐츠이다. 이명우의 「가시리」, 송골매의 「처용가(처용의 슬픔)」, 이상은의 「공무도하가」, 노라조의 「황조가」, 노바소닉의 「청산별곡」, 서문탁의 「사미인곡」 등이 있다.

4) 영상 콘텐츠

고전시가를 소재로 한 영화와 드라마 또는 사진 등의 영상물로서, 정용주 감독, 『처용의 다도(2005)』, 유하 감독, 『쌍화점(2008)』, 진모영 감독, 『님아, 그 강을 건너지 마오(2014)』, 고은아 주연, 『사모곡(TBC 동양방송, 1971)』 등이 있다.

5) 공연예술 콘텐츠

고전시가를 소재로 창작하여 무대에서 진행되는 뮤지컬·연극·춤 등을 말하며, 『공무도하가』, 『도솔가』, 『처용』, 『서동요』, 『사미인곡』 등이 있다.

6) 만화·애니메이션·게임 콘텐츠

고전시가를 만화·애니메이션·게임 형태로 가공한 콘텐츠로 「황조가」, 「정읍사」, 「처용가」, 「헌화가」 등을 소재로 한 콘텐츠들이 나와 있으며,²⁸⁾ 이 중에는 「황조가」를 테마로 만화와 게임으로 제작되어 크게 성공한 『바람의 나라』도 포함되어 있다.

7) 테마파크·전시·축제 콘텐츠

고전시가나 작가의 이름을 주제로 인물상과 부대시설을 갖춘 테마파크와 전시관을 건립하거나 축제를 개최하는 등의 콘텐츠이다. 고전시가를 소재로 한 테마파크로는 전북 정읍시의 정읍사공원이 있고, 전시관으로는 수로부인공원(강원도 삼척), 고산유물관(전남 해남), 가사문학관(전남 담양) 등이 건립되어 있으며, 축제로는 서동축제(전북 익산), 처용문화제(울산), 송강정철문화제(경기 고양) 등이 있다.

8) 우표·주화·엽서 등의 기념물²⁹⁾

고전시가를 주제로 제작된 우표·주화·엽서 등의 기념물로, 지금까지 모두 여섯 차례 시리즈로 우표가 발행되었다. 정보통신부에서는 우리 문학을 국내외에 널리 알리고자 1995년도부터 ①「구지가(龜旨歌)」와 「정읍사(井邑詞)」 ②「제망매가」와 「찬기파랑가」 ③「여수장우중문시」 ④「가시리」, 「사모곡」 ⑤「관동별곡」과 「어저 내일이야 그릴 줄을 모르던가」 ⑥「어부사시사」 등의 고전시가를 소재로 우표를 발매했다.

28) 김진, 『바람의 나라』, 이코믹스, 1992~. 「황조가」를 배경으로 만화로 엮어 드라마, 뮤지컬, 온라인 게임으로도 제작됨(필자 주).

조명운, 『정읍사』, KOCN, 2013.

유시진, 『마니』, 시공사, 2002. 「처용」을 만화로 엮음(필자 주).

이강산, 「황조가」.

수로부인 헌화공원, 「헌화가 설화」와 「해가사 설화」.

Seri, 『만화로 읽는 고전시가』, 꿈을담는 틀, 2014.

29) 정보통신부에서는 우리 문학을 국내외에 널리 알리고자 1995년도부터 1, 구지가(龜旨歌)와 정읍사(井邑詞) 2, 제망매가와 찬기파랑가 3, 여수장우중문시 4, 가시리, 사모곡 5, 관동별곡과 어저 내일이야 그릴 줄을 모르던가 6. 어부사시사 등의 고전시가를 소재로 우표를 발매했다.

지금까지 고전시가를 활용한 문화콘텐츠가 매우 다양한 양상으로 제작되고 있다는 점을 살펴봐왔다. 그러나 내용적인 면에서 볼 때 이들 대부분이 대중콘텐츠의 창작소재로만 활용되는데 그치고 있어, 고전시가의 참다운 면모를 전달하기에는 그 수준이 크게 미치지 못하고 있다고 하겠다. 이런 점에서 문화콘텐츠의 전승적 가치와 경제적 효용을 제고할 수 있는 대중적 고전시가 콘텐츠의 기획과 실천방향은 매우 중요한 당면과제 중 하나라고 할 것이다.

3. 고전시가의 대중화를 위한 기획과 실천방향

최근의 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원에서 공동으로 발표한 분야별 문화콘텐츠 총매출 자료³⁰⁾를 보면, 경기침체 속에서도 문화콘텐츠 산업만은 지속적인 성장세를 이어가고 있음을 확인할 수 있다. 콘텐츠산업 분류에 근거해 11개 산업(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)에 대한 통계정보를 보면, 총 매출액은 94조 9,472억 원, 수출액은 52억 7,352만 달러에 달하고 있다. 그리고 이 업종의 종사자 수는 61만 6,459명으로, 5100만 명의 인구 중에서 100명당 약 1.22명이 콘텐츠 관련 산업에 종사하고 있다는 많은 수치를 보이고 있다.

고전시가를 문화콘텐츠화하기 위해서는 어떤 콘텐츠를 활용하는 것이 유리하고 또 용이한 것이지를 알아보기 위하여, 콘텐츠 산업별 매출액을 보다 세부적으로 제시하면 <표1>과 같다.

표 1 콘텐츠산업 전체 요약(2014년 기준)

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)	수출입 차액 (천 달러)
출판	25,705	191,033	20,586,789	247,268	319,219	△71,951
만화	8,274	10,066	854,837	25,562	6,825	18,737
음악	36,535	77,637	4,606,882	335,650	12,896	322,754
게임	14,440	87,281	9,970,621	2,973,834	165,558	2,808,276
영화	1,285	29,646	4,565,106	26,380	50,157	△23,777
애니메이션	350	4,505	560,248	115,652	6,825	108,827
방송	910	41,397	15,774,635	336,019	64,508	271,511
광고	5,688	46,918	13,737,020	76,407	501,815	△425,408
캐릭터	2,018	29,039	9,052,700	489,234	165,269	323,965
지식정보	8,651	75,142	11,343,642	479,653	626	479,027
콘텐츠솔루션	1,586	23,795	3,894,748	167,860	536	167,324
콘텐츠산업 합계	105,442	616,459	94,947,228	5,273,519	1,294,234	3,979,285

총매출액 규모로는 출판(20조 5,867억 원), 방송(15조 7,746억 원), 광고(13조 7,370억 원), 지식정보(11조 3,436억 원), 게임(9조 9,706억 원), 캐릭터(9조 527억 원), 음악(4조 6,068억 원), 영화(4조 5,651억 원), 콘텐츠솔루션(3조 8,947억 원), 만화(8,548억 원), 애니메이션

30) 문화체육관광부, 「2014 콘텐츠산업 통계조사」, 2014.12.30.

(5,602억 원)의 순서이다. 년도 별 콘텐츠산업의 매출액 동향은 <표2>와 같다.

<표2> 연도(年度) 별 콘텐츠산업 매출액 동향

(단위: 백만 원)

구분	2010년	2011년	2012년	2013년	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	21,243,798	21,244,581	21,097,287	20,799,789	22.7	△1.4	0.2
만화	741,947	751,691	758,525	797,649	0.9	5.2	1.9
음악	2,959,143	3,817,460	3,994,925	4,277,164	4.7	7.1	11.8
게임	7,431,118	8,804,740	9,752,538	9,719,683	10.7	△0.3	10.2
영화	3,432,871	3,773,236	4,404,818	4,664,748	5.1	5.9	9.0
애니메이션	514,399	528,551	521,005	520,510	0.6	△0.1	5.6
방송	11,176,433	12,752,484	14,182,479	14,940,939	16.4	5.3	10.9
광고	10,323,172	12,172,681	12,483,803	13,356,359	14.6	7.0	9.8
캐릭터	5,896,897	7,209,583	7,517,639	8,306,812	9.1	10.5	11.6
지식정보	7,242,686	9,045,708	9,529,478	10,388,176	11.4	9.0	14.4
콘텐츠솔루션	2,359,853	2,867,171	3,029,140	3,437,787	3.8	13.5	12.0
합계	73,322,317	82,967,886	87,271,637	91,209,616	100.0	4.5	8.0

<표2>의 통계를 참조하면 국내 콘텐츠산업 매출액은 지난 5년간(10년~14년) 연평균 8.0%씩 고도의 성장을 하고 있음을 알 수 있다. 이는 2013년도 국가 전체 경제성장률이 전년 대비 3.0% 증가했고, 5년간('09~'13) 연평균 성장률이 3.8%를 기록한 것과 비교할 때 괄목할만한 수치이다. 콘텐츠 매출액은 출판, 게임, 애니메이션을 제외한 전 산업 부문에서 증가했으며 캐릭터(10.5%), 지식정보(9.0%) 등이 매출 규모가 크고 높은 증가율을 보여 국내산업 성장에 크게 기여한 것으로 나타났다.

고전시가는 모든 콘텐츠 분야에 골고루 활용될 수 있다는 점에서, 유연성과 확장성이 뛰어나다는 장점을 가지고 있다. 이하에서는 이들 콘텐츠들을 생산하기 위한 기획방향과 실천방향을 나누어 살펴보도록 한다.

1. 미디어융합 콘텐츠-기획방향

그간의 고전시가를 활용한 문화콘텐츠의 종류를 살펴보면 대중가요가 가장 많고, 게임·만화·공연물·드라마·영화·기념물·축제 등 여러 형태가 있는 것으로 나타난다. 그러나 고전시가 작품의 활용빈도수가 많은 것이 아니라는 점에서 현대에 전승을 위한 특단의 대책이 시급한 것이 사실이다. 이하에서는 각 개별 콘텐츠의 대중화를 위한 기획방향을 살펴본다.

1) 현대어로 재해석

우선 대중가요 분야만 보더라도 현대시와 고전시가의 전체적인 숫자에 있어서 현대시가 우위를 보이며,³¹⁾ 특히 대중적인 인기에서 현대시에 비하여 필적할만한 것이 못 된다³²⁾는 점에서 대중화를 위한 심도 있는 연구가 필요하다.

고전시가로서 대중화된 노래는 「가시리」와 「사미인곡」 정도를 꼽을 수 있다. 고려속요 「귀호곡」을 변용한 이명우의 「가시리」³³⁾는 Harry belafonte가 부른 이스라엘 민요 「Erev shel shoshanim」 곡에 편사(編詞)된 노래로, 제1회 MBC대학가요제³⁴⁾에서 은상을 수상하며 인기를 얻었다.

서문탁이 불러 히트한 「사미인곡」은 제목만 송강가사 「사미인곡」과 동일할 뿐 노랫말 내용으로 보아서는 그 어떤 친연성도 발견할 수 없다.³⁵⁾ 2절의 “어찌 혼자 살아 가리오 이제 둘이 함께 가자스라”라는 화법은 오히려 훈민가³⁶⁾와 가깝다. 이 뿐만 아니라 2절의 “이제야 얻는 내 사랑을 지켜가게 하소서”와 같은 노랫말은 종교적 기도문에 가까워서 일관된 작품의 형식미가 갖추어져 있다고 볼 수 없다.

이상은의 「공무도하가」³⁷⁾는 중국의 채옹(蔡邕)의 『금조(琴操)』와 최표(崔豹)의 『고금주(古今注)』에 한시로 전하는 「공무도하가(公無渡河歌)」를 일부 변개를 했지만 비교적 번역문에 가깝도록 살렸고, 특히 마지막에 한시 원문을 덧붙인 것이 특징이다. 「공무도하가」가 수록된 음반은 ‘한국의 100대 명반’에 선정되었지만, 이 노래는 대중화되지 않아 아쉬움을 남긴다.

「황조가」는 이정표·이청·정은정·김명기·노라조·신효범, miS=mR 등 여러 가수들에 의해 노래로 만들어 불렸다. 이정표는 노랫말 전문을 번역문으로 살렸고, 정은정·이청·김명기는 노래의 처음 또는 중간에 번역문을 삽입한 후 나머지는 창작했고, 신효범·노라조·miS=mR는 전문이 창작되어 원문의 취의조차 박약하고 다만 제목만 취했다. 김명기의 「처용가」는 1절은 김완진이 해독한 향찰로, 2절은 현대어로 바꾸어 노래한 것이 특징이며, 송골매의 「처용가(처용의 슬픔)」는 노래의 처음에 향찰의 번역문을 삽입하고 나머지는 창작했다. 그러나 「황조가」와 「처용가」 역시 대중적인 인기를 모으지는 못했다는 점에서 아쉬움이 있다. 노바소닉의 「청산별곡」은 원문 그대로 살려 노래한 가요이지만 역시 큰 주목을 받지 못했다.

현대시에 악곡을 붙인 대중가요가 대중의 인기를 끄는 경우가 많았던 반면에, 고전시가에 악곡을 붙인 대중가요는 상대적으로 묻혀 사장되는 경우가 많았던 이유는 무엇일까? 특히 노

- 31) 현대시가 대중가요로 발표된 작품으로는 송민도의 「산유화」, 유주용의 「부모」, 정미조의 「개여울」, 서유석의 「먼 후일」, 라스트 포인트의 「예전에 미처 몰랐어요」, 활주로의 「나는 세상 모르고 살았노라」, 장은숙의 「못잊어」, 희자매의 「실버들」, 이은하의 「초혼」, 마야의 「진달래꽃」 등 소월의 시가 가장 많고, 김동현 시·박재란 노래의 「산너머 남촌에는」, 박인환 시 나애심 노래의 「세월이 가면」, 박인환 시 박인희 노래의 「목마와 숙녀」, 마중기 시(양인자 편사) 조용필의 노래 「바람의 말(바람이 전하는 말)」, 정지용 시 이동원·박인수 노래 「향수」 등이 있으며, 이들 대부분이 빅 히트를 하여 대중적인 노래로 성공했다.
- 32) 고전시가가 대중가요화 된 작품으로는 이명우의 「가시리」, 송골매의 「처용가(처용의 슬픔)」, 이상의 「공무도하가」, 노라조의 「황조가」, 노바소닉의 「청산별곡」, 서문탁의 「사미인곡」 등이 있다.
- 33) 그러나 「가시리」의 노랫말 내용을 살펴보면 1절과 2절은 「귀호곡」으로 시작하여 후렴에서 「청산별곡」의 “알리알라……”가 삽입되었고, 3절은 “살으리 살으리랏다……”처럼 아예 노랫말이 「청산별곡」으로 시작되어 「청산별곡」으로 마친다. 즉 「귀호곡」과 「청산별곡」 등 두 개의 작품이 모자이크(mosaic)로 결합된 작품의 형식을 띠고 있는 것이다.
- 34) 문화방송, 『제1회 '77대학가요제』 2집, 히트레코드사, 1977, SIDE-A.
- 35) 만백성에게 고하노니 사랑하며 살지어다. / 대체 무슨 이를 하관대 사랑하지 않고 살아가오. / 쉬었다간들 어떨소냐 난 사랑하며 사는도다. / 인생이 이리 짧을진대 어찌 사랑 맘껏 안하리오. / feel me love me 사람이라면 응당 그래야 하거늘 이렇게 된 세상 어이할꼬. / love for love for love 꼭 그리 하오리다. / 사랑하며 살고 그 안에서 행복을 이룰지니 난 사랑을 하나니 / 정녕 있는 힘껏 사랑하며 그렇게 살으리오다.
- 36) 마을 사람들아 옳은 일 하자스라. (송강 정철, 「훈민가」 <향려유례>); 오늘도 다 새거다 호미 메고 가자스라. (송강 정철, 「훈민가」 <무타농상>).
- 37) 이상은 노래, 이상은 작곡, 『공무도하가』, Polygram, 1995. 남아 남아 내 남아 물을 건너가지 마오. / 남아 남아 내 남아 그예 물을 건너시네. / 아~ 물에 휩쓸려 돌아가시니, / 아~ 가신님을 어이 할꼬. / “公無渡河. 公竟渡河. 墮河而死, 當奈公何.”

바소닉의 「청산별곡」과 이정표의 「황조가」처럼 원전 그대로 악곡을 붙여 부른 노래임에도 대중으로부터 인기를 얻지 못한 이유는 무엇일까?

그 이유는 이들 노래들이 원전을 그대로 가사로 활용하고 있기 때문으로 추정된다. 「청산별곡」에 나오는 “영무든 장글란”과 “미리도 괴리도” 및 “늑막자기”와 “조롱곳 누르기 미와 잡스 와니” 등의 고어로 된 시어나 시구는 고전시가를 전공하지 않은 현대인들이 노래를 듣는 즉시 이해하기 어렵다. 그리고 「공무도하가」와 「황조가」는 한시 번역문이 비록 난해한 고어는 없지만 화법이 고색창연한 느낌을 주고 있어서, 현대인들의 정서에 깊이 파고들지 못하기 때문에 친연성이 박약하여 인기를 얻지 못한 것으로 추정된다. 오히려 여러 고전시가 작품에서 도막으로 가져와 모자이크한 이명우의 「가시리」와 서문탁의 「사미인곡」이 더 많이 알려지는 기현상은 고전시가 연구자들의 기대와는 상치된다. 이렇게 혼종성이 더 사랑받는 현상은 고전시가의 정체성에 막대한 혼란을 초래할 수 있는 우려할만한 일이지만, 그러나 대중의 정서가 어떤 방향으로 흐르고 있는지를 가늠할 수 있게 하는 하나의 방향타가 되기도 한다.

즉 대중은 시가작품의 완결성을 요구하는 것이 아니라, 정서적 친근·가치의 공감·화법의 일치·말맛과 재미의 취득 등에 더 관심을 보이는 것이다. 이러한 대중의 기호(嗜好)는 향후 고전시가의 대중화를 위한 콘텐츠 제작에 있어서 의식의 일대 전환이 필요함을 예고하고 있다. 지나치게 원전에 얽매어 확장성과 융통성을 상실할 때 고전시가는 대중으로부터 멀어져 끝내는 ‘연구자들만의 리그’로 전락할 수 있다는 점에서, 대담한 개방과 융합을 통하여 이 시대와 함께 숨쉬고, 말하고, 움직이는, 실천적 시가로 거듭나도록 하는 것이 대중화를 위한 문화콘텐츠 기획방향의 첫 번째 방법이라고 할 것이다. 그러나 대중의 기호가 분방하고 혼종성을 좋아한다는 것이 하나의 대세 또는 큰 흐름이라 할지라도, 노라조의 「황조가」와 같은 파격이 되면 안 될 것이다.

Yo DJ 혈혈 나는 ㉞저 꾀꼬리 암수서로 정답구나
 세트로 잡아다가 양념치킨
 가시리 가시리잇고 ㉞나를 버리고 가시리잇고
 ㉞십리도 다 못가서 발병난다오

아무리 재미를 주기위한 장치라 할지라도 “㉞저 꾀꼬리 암수서로 정답구나 세트로 잡아다가 양념치킨”처럼 살생을 예사로 하는 표현이나, ㉞의 「귀호곡」과 ㉞의 「아리랑」 노랫말을 짜깁기한 모자이크 기법은, 이명호의 「가시리」처럼 작품의 정체성에 심대한 혼란을 초래하므로 지양해야 할 것이다.

2) 융합을 위한 스토리텔링

디지털 스토리텔링이란 디지털 기술을 매체 환경 또는 표현 수단으로 해서 이루어지는 것으로, 영화나 애니메이션·방송·게임 등과 같이 허구적인 이야기를 바탕으로 디지털콘텐츠를 제작하는 엔터테인먼트 스토리텔링과, 디지털 광고나 이미지·박물관 등과 같이 특정한 정보나 지식을 이야기로 풀어 재창조하는 인포메이션 스토리텔링이 있다.³⁸⁾ 스토리텔링은 매체의 특성, 트렌드, 주요 타깃층의 문화적 성향이나 정서의 흐름 등을 정확하게 분석하여 집중화하는 것이 성패의 관건이 된다.

38) 김탁환, 「고소설과 이야기문학의 미래」, 『古小說研究』 제17집, 한국고소설학회, 2004.

스토리텔링을 바탕으로 근래에 고전 시가가 공연예술 작품의 모티프로 활용된 사례로는 「공무도하가」가 제의극 『공후인』으로, 「정읍사」가 오페라 『달하 노피곰 노다샤』로, 「도솔가」가 음악극 『일식』, 『도솔가-짜라투스트라는 이렇게 말했다』로, 「처용가」가 뮤지컬 『처용』 및 연극 『처용, 오디세이』로, 「서동요」가 뮤지컬 『서동요』로, 「사미인곡」이 뮤지컬 『사미인곡』으로 각색되어 공연된 것이 대표적이다.

고전시가를 소재로 한 영화와 드라마 등의 영상물로서, 정용주 감독의 『처용의 다도(2005)』, 유하 감독의 『쌍화점(2008)』, 진모영 감독의 『남아, 그 강을 건너지 마오(2014)』, 김재형 연출의 『사모곡(TBC 동양방송, 1971)』, 이병훈 연출의 『서동요(sbs, 2005)』, 이진서·이소연 연출의 kbs드라마 『동안미녀(처용)』와 강철우 연출의 tvN 드라마 『귀신보는 형사-처용』 등이 있다. 이들 작품 중에서 영화는 크게 주목받지 못했지만, 『사모곡』과 『서동요』, 그리고 『동안미녀(처용)』와 『귀신보는 형사-처용』은 TV드라마로 방영된 매체적 특성으로 인하여 많은 시청률을 확보하였다. 그러나 『사모곡』은 고려속요와는 전혀 다른 연산균 일대기를 그리고 있고, 『귀신보는 형사-처용』은 현재까지의 방영 내용으로만 보면 고전시가 「처용가」와는 하등의 상관이 없고, 오로지 제목만 차용하고 있어 시가사적인 의미를 부여하기 어렵다. 바로 이점이 고전시가 전공자들이 원천소스개별에 주력해야하는 이유이다.

영화나 드라마는 헬 수 없는 규모의 많은 제작비와 인력이 소요되는 콘텐츠로서, 그 위험만큼 스토리텔링에 해당하는 시나리오가 중요하다. 호메로스의 장편 서사시 「일리아드」를 스토리텔링으로 엮은 영화 볼프강 페터젠 감독의 『트로이(Troy, 2004)』와 「오딧세이」를 드라마화한 안드레이 콘찰로프스키 연출의 『오딧세이(The Odyssey, 1997)』처럼, 고전시가 작품을 스토리텔링을 통해 극적이며 스펙타클한 서사물로 재창작하여 영화와 드라마로 제작하는 일이 필요하다. 여기에는 크게 보아 두 가지 방법론이 있을 수 있다. 첫째로 「황조가」처럼 유리왕과 화희(禾姬)와 치희(雉姬)의 삼각구도 및 고구려와 중국의 대립 등이 배경설화에 나타나 있어서 전쟁·영웅·순정 등 여러 가지 특색으로 스토리텔링이 가능한 고전시가는 단일한 사건으로 각색해도 좋고, 「헌화가」와 「해사(해가)」처럼 하나의 사건이 연속적으로 발생하여 상호 긴밀한 관련이 있는 작품끼리는 서로 묶어서, 수로부인을 중심으로 소모는 노인으로 변신한 신선과 용으로 변신한 해적이 전쟁을 벌이게 되고, 이에 주인공이 나서서 용과 신선을 평정하는 영웅담으로 각색하는 방법도 있다. 이에 대한 자세한 스토리구성은 후술한다. 둘째로 최근 sbs 드라마 『옥탑방 왕세자』, 『신의』, tvN 드라마 『귀신보는 형사-처용』, 『인현왕후의 남자』, 『나인』 등에서 공통으로 선보이고 있는 타임슬립³⁹⁾에 판타지와 순정 또는 영웅서사물을 융합하여 각색하는 방법이 있다. 이러한 타임슬립물은 에릭 브레스, J. 마키에 그러버 감독의 『나비효과(2004)』, 리처드 커티스 감독의 『어바웃 타임(2013)』 등 외국 영화에서도 성공을 거둔 바가 있다. 이와 같이 시가작품의 내용과 배경설화 및 역사적 배경에 이상적인 픽션을 융합하여 현대화된 새로운 스토리텔링을 창작하는 것은, 고전시가의 발전적 계승 또는 현대적 정서와의 결합이라는 측면에서 전향적으로 검토될 수 있는 기법이다. J.R.R.톨킨 원작 『반지의 제왕』도 피터 잭슨 감독에 의해 영화화 되면서, 내용의 많은 부분에 걸쳐 삽입과 삭제 및 변경이 가해지기는 마찬가지였음이 이를 대변해 준다. 고전시가 작품이 출판이나 음악 또는 만화처럼 단일한 콘텐츠로서 존재해서는 그 확산력이 제한적일 수밖에 없을 것이다. 따라서 여러

39) 타임슬립(time slip)은 판타지 및 SF의 클리셰로, 어떤 사람 또는 어떤 집단이 알 수 없는 이유로 시간을 거슬러 과거 또는 미래에 떨어지는 일을 말한다. 사고에 가까운 초상현상이라는 점에서, 의도적으로 시간을 거스르는 타임머신을 이용한 시간여행과는 구분된다. 『위키백과』, Wikimedia Foundation, 2016.

형태의 콘텐츠로 연동시키기 위한 기초작업으로서 스토리텔링을 창작하는 것이, 대중화를 위한 문화콘텐츠 기획방향의 두 번째 방법이 될 것이다. 이 스토리텔링은 종국적으로 본고에서 제안하게 될 콘텐츠 솔루션으로서의 스토리보드(story board) 제작의 밑그림이 된다.

3) 전자북 플랫폼(e-book platform)

신동훈⁴⁰⁾은 연구 성과를 가장 효율적으로 집약하고 일반 대중과의 소통이 비교적 쉽게 이루어지는 출판 작업을 많이 하자고 제안하고 있다. <표1>에 본 것처럼 2014년 기준 우리나라 콘텐츠산업 총 매출액 94조 9,472억 원 중에서, 출판이 차지하고 있는 액수는 20조 5,867억 원에 달하며, 규모로는 21.7%로 가장 큰 비율을 차지하고 있다.

고전시가를 활용한 출판물로는 집성자료 콘텐츠와 텍스트 변용콘텐츠 등이 있음을 이미 살펴보고, 그 외에도 여러 형태의 출판물이 있을 수 있다. 집성자료 콘텐츠는 시조·가사·민요·무가 등 고전시가의 역사적 장르를 중심으로 집성자료를 책으로 출판하는 콘텐츠로, 산발적으로 흩어져 있던 작품들을 집대성하고 DB화하는 초석을 마련했다는 큰 의의가 있다. 그러나 이러한 콘텐츠 역시 개별화시켜 대중화로 나서기에는 제한이 있다.

텍스트 변용콘텐츠로는 향가·고려속요 등의 고전시가를 텍스트의 테마로 활용하여 창작된 현대시 또는 현대소설이 주종을 이루고 있는데, 이 역시도 고전시가에서 테마를 가져오거나 취의만 했을 뿐이어서, 고전시가의 대중화에 기여하는 몫은 그리 크다고는 할 수 없다.

이 외의 고전시가를 주 내용으로 하여 시판된 출판물의 수와 판매량이 어느 정도의 규모인지는 알 수 없으나, 근년 들어 베스트셀러로 기록된 출판물 중에 고전시가를 다룬 출판물이 없다는 점에서, 다른 분야에 비하여 약세를 면치 못하는 것이 아닌가 한다. 그 이유 또한 대중가요에서 든 이유와 대동소이하다.

책이 고형화되고 딱딱하면 손에서 멀어지게 된다. 학생들과 일반 독자들이 친숙하도록 조판 형식에서부터 지면 장식까지 전반적인 제작 마인드의 전환이 필요할 것이다. 예를 들면 고전시가의 이름에서 풍기는 고풍을 탈피하기 위하여 어려운 고어와 사용되지 않는 시어는 최대한 쉽게 현대어로 고치고, 친연성을 배가하기 위하여 인기 있는 예쁜감성폰트(font)로 인쇄하고, 작품을 이해하는데 도움이 되는 삽화나 사진을 과거와 현재와의 조화가 이루어지도록 배치하며, 가독성을 주기 위하여 현대시집과 같은 행간(行間)을 충분히 확보하며, 작품의 배경과 설명을 부기하는 등, 책의 속성과 팬시(fancy)의 속성이 혼재된 시가집을 생각해 볼 수 있다. 나아가 지면으로 읽는 고전시가로부터 벗어나 모바일 기기와 애플리케이션 및 인터넷 신기술이 유기적으로 연동된 ‘전자고전시가집(電子古典詩歌集)’을 개발할 필요도 있을 것이다. 책이 지식과 덕식의 창고만이 아니라, 장난감이 되고 소장품이 되며 인터넷과 모바일로 들어가는 창구 역할을 하는 등, 개별 콘텐츠를 연결하는 망(網)의 중심에 서도록 하는 새로운 플랫폼(platform)이 고전시가의 대중화를 위한 문화콘텐츠 기획방향의 세 번째 방법이 될 것이다.

4) 웹툰(webtoon)의 기지화

고전시가를 만화로 구성한 책으로는 이가영(Seri)의 『만화로 읽는 고전시가』가 있다. 이 책은 80여 작품의 고전시가를 만화로 재미있게 그려 이해를 돕고 있으나, 수능시험을 대비한 수

40) 신동훈, 「민속과 문화원형, 그리고 콘텐츠-문화산업시대, 민속학자의 자리」, 『韓國民俗學』 제43집, 한국민속학회, 2006.

협서라는 면이 대중화하기에는 제한이 있다. 이 외에 김진의 『바람의 나라』는 「황조가」를 배경으로 하지만 영향력이 크지 않고, 조명운의 『정읍사』는 제목만 취했을 뿐 실제로는 액션만 화이고, 유시진의 『마니』는 학원물에 환타지가 첨가된 형식으로 처용설화를 현대적으로 각색한 만화이며, 이강산의 「황조가」는 개인이 발표한 만화로서 역시 영향력이 제한적이긴 마찬가지이다. 강원도 삼척의 수로부인 현화공원에 있는 「현화가 설화」와 「해가사 설화」 만화는, 관광객들에게 설화를 이해시키기 위한 용도로 제작하여 게시한 시설물이므로 대중화와는 거리가 멀다. 살펴본 바와 같이 만화 부문에서도 고전시가의 콘텐츠화는 아직 요원한 형편임을 알 수 있다. 만화는 일반인은 물론 특히 학생들이 쉽게 접근할 수 있는 매체라는 점에서 고전시가의 대중화를 위해서는 매우 중요한 콘텐츠의 하나라고 할 것이다. 문제는 우리나라의 학생들에게 주어진 교육환경이, 즐기고 이해하면서 터득하는 교육이 아니라 입시를 위한 교육에 치우쳐 있다는 점이다. 이러한 환경에서는 고전시가 작품을 만화로 제작한다고 하더라도, <그림3> 이강산의 「황조가」처럼 단편적인 작품에 그칠 뿐, 작품 전반에 녹아 흐르는 의미와 감동을 대작으로 재구한 만화작품을 여유 있게 읽으며 가슴으로 느끼기에는 시간이 부족하다.

<그림3> 이강산의 「황조가」 만화



따라서 현실적으로 가능한 방법으로, 고전시가를 소재로 하는 순정·모험·판타지·액션·SF 등 다양한 내용의 스토리텔링 공모전을 개최하여 DB로 구축하고, 당선작과 만화가를 연결함으로써 만화작품을 펴냄과 동시에 학생용 수업모형에 응용할 축약본을 생산하는 일도 고려할 수 있을 것이다. 특히 현재 개인이 그린 만화도 블로그나 홈페이지를 통해 대중적 인기를 얻을 수 있으므로, 이런 네트워크 기반⁴¹⁾을 활용하여 고전시가를 소재로 그려진 만화를 기지화(基地化)하여 통합DB로 관리할 필요가 있다. 만화로 성공한 작품은 영화·음악·캐릭터·팬시 산업으로 확장할 수 있으므로, 이것이 고전시가의 대중화를 위한 문화콘텐츠 기획방향의 네 번째 방향이 될 것이다.

41) 개인이 그린 만화로 웹에서 데뷔해 인기를 끈 대표작가로는 권윤주(스노우 캣), 강풀(아파트, 순정 만화), 심승현(파페포포 메모리즈) 등이 있다.

이 외에도 고전시가를 소재로 하는 기념물콘텐츠로는 우표·주화·엽서 등이 있다. 그러나 이러한 기념물은 하나의 상징성은 될 수 있지만, 고전시가를 대중화하기 위해 외연으로 확장하기에는 쉬운 일이 아니라는 단점이 있다.

고전소설 장르에서는 캐릭터 개발을 위한 연구가 이미 시도되고 있지만,⁴²⁾ 고전시가 장르에서는 아직 미미하다. 캐릭터 산업도 단일 콘텐츠로는 영향력이 크지 않을 것이므로 트랜스포머, 아이언맨, 뽀로로, 아기공룡 둘리, 피카츄, 텔레토비처럼, 고전시가 중에서 캐릭터로 재창조할 수 있는 소재를 영화나 애니메이션 또는 게임과 연동하는 것이 필요할 것이다.

4) 솔루션으로서의 스토리 보드(Story Board)

<표2>의 매출액 동향 지표에서 전년도에 비해 매출액이 증가하는 추세로 보면 콘텐츠솔루션이 1위, 캐릭터산업이 2위, 지식정보가 3위, 광고, 음악, 영화, 방송, 만화 순이다.

콘텐츠 솔루션이 1위 자리를 점유했던 것은 최근 콘텐츠의 향수방식이 모바일 중심으로 급격하게 변하고 있고, 따라서 소비자가 정적인 콘텐츠에서 동적이며 입체적인 콘텐츠를 요구할 뿐만 아니라, 현실과 가상현실을 하나의 세계로 묶는 새로운 환경으로 바뀌고 있음에 기인하는 것으로 보인다. 그러므로 고전시가를 대중화하는 일도 콘텐츠 솔루션의 일환으로 접근해 볼 수 있을 것이다.

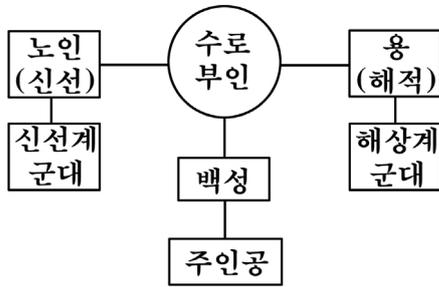
고전시가를 테마로하여 가장 크게 성공한 콘텐츠로 『바람의 나라』를 손꼽는다. 1992년 연재를 시작한 김진 원작 만화가 인기를 얻으면서, 1996년 온라인 게임으로 각광을 받았고, 다시 2008년 9월 10일부터 2009년 1월 15일까지 한국방송공사(KBS)의 특별기획드라마로 인기를 모았다. 이 뿐만 아니라 2001년에 예술의 전당 오페라 극장에서 뮤지컬로도 공연되었다. 가수 이정표는 KBS 드라마 『바람의 나라』에서 「황조가」를 직접 작곡하고 노래했다. 이 OST는 『삼국사기』 「고구려 본기 유리왕」조에 4연4구로 기록되어 있는 한역시(漢譯詩) 「황조가」의 원형을 거의 그대로 살려 노래하고 있어서, 고전시가의 현대화에 하나의 모범적인 사례로 거론될 수 있다. 그러나 이렇게 공전의 히트를 한 『바람의 나라』가 유리왕의 「황조가」를 배경으로 하고 있다고는 하지만, 전체적인 스토리의 진행이 유리왕의 셋째 아들인 대무신왕 무휼에 맞춰져 있어서, 게임과 만화 및 드라마 속에서 「황조가」의 대중적인 인지도와 영향력이 크게 빛을 내지 못한다는 점이 문제라고 할 것이다. 여기서 고전시가를 변용한 콘텐츠가 스토리의 주인공과 동일성이 확보될 때, 대중적 확산이 커진다는 결과를 알 수 있다.

이러한 점을 참고로 하면 오히려 신라 향가 「헌화가」와 「해사(해가)」를 연동하여 다음과 같은 콘텐츠 솔루션을 위한 스토리보드(story board)를 만들 수도 있다.

- ①절세미녀 수로부인을 소모는 노인으로 변신한 신선과 해적인 용이 서로 탐한다.
- ②신선은 영원불로(永遠不老)하는 신묘한 꽃을 꺾어 바쳤으나, 용은 순정공과 백성으로부터 수로부인을 강제로 탈취한다.
- ③수로부인이 용에게 잡혀가자 이에 격노한 신선이 인간계와 천계(天界)의 중간계인 신선계(神仙界)의 군대를 출동하여, 용(해적)의 해상계(海上界) 군대와 대혈전이 펼쳐진다.
- ④양계의 혈전으로 백성들의 생활이 피폐해지고 수로부인이 생환할 방도가 없자, 나라에서는

42) 조혜란, 「조선의 여(女俠), 검녀(劍女)」, 『한국고전여성문학연구』12, 한국고전여성문학회, 2006. 이정원, 「원혼 캐릭터 디자인을 위한 서사적 접근」, 『한국고전여성문학연구』 12, 한국고전여성문학회, 2006. 이정원, 「해학적 악인 캐릭터를 위한 서사적 접근」, 『古小說研究』 제23집, 한국고소설학회, 2007.

<그림4> 스토리보드의 예



방을 붙여 용과 해상계를 처치하고 수로부인을 구해올 영웅을 모집한다.

⑤주인공인 플레이어 ‘나’는 백성들의 전폭적인 지원을 등에 업고 수많은 모험과 전투를 수행하여, 드디어 용(해적)의 군대를 격파하고 수로부인을 구해 낸다.

⑥주인공인 ‘나’는 신선에 대해서도 다시는 인간 세상을 탐하지 않겠다는 약조를 받아내고, 중간 계로 돌아가도록 한 후 영웅으로 귀환한다.

⑦「헌화가」와 「해가」를 디지털 음원 노래로 제작하여, 극적인 장면에서 삽입하여 연주하도록 한다.

<그림4>에서 보여주는 스토리보드는 ㉠헌화가 ㉡해가+구지가 ㉢반지의 제왕⁴³⁾의 중간계 ㉣캐리비안의 해적⁴⁴⁾의 리바이어던⁴⁵⁾ ㉤신화에서 영웅의 귀환 등의 다양한 서사를 융합한 새로운 형태의 복합콘텐츠이다. 위와 같은 스토리보드(story board)는 이질적인 여러 개별 콘텐츠를 융합하여 새로운 콘텐츠를 제작하기 위한 중심적 콘텐츠 솔루션으로서의 기능을 갖는다. 첫째로 콘텐츠의 생산기반이 되는 스토리텔링을 포함한다. 둘째로 콘텐츠 제작을 위한 장면구성을 구체화한다. 셋째로 이것을 바탕으로 OSMU와 마찬가지로 영화·게임·음악·만화·애니메이션 등의 개별 콘텐츠를 어떻게 구성할 것인가에 대한 목표영역(target domain)을 제시한다. 넷째로 이들을 통합하여 어떻게 융합콘텐츠를 구성할 수 있을 것인가에 대한 키 스테이션(key station)⁴⁶⁾으로서의 중심축을 구축한다. 이 개념은 OSMU를 탈피한 ‘멀티소스멀티유스(MSMU)’ 개념의 도입을 의미한다.

이와 같은 기능을 갖는 스토리보드는 기존의 스토리텔링 영역을 확장한 개념이다. 즉, 스토리텔링이 하나의 개별콘텐츠 영역이라면, 스토리 보드는 장면단위로 구체화한 콘텐츠 솔루션으로서의 성격을 가지는 것이다. 마찬가지로 OSMU가 하나의 중심 콘텐츠를 기반으로 하는데 비하여, MSMU는 여러 개의 원천영역(source domain)의 콘텐츠를 기반으로 한다는 점에서 차이가 있다.

『바람의 나라』의 성공요인이 설화와 역사를 절묘하게 융합하였고, 등장인물들의 캐릭터를 특화하여 개성이 두드러진다는 점에 있다고 본다면, 수로부인을 중심으로 하여 소모는 노인과 용의 갈등-수로부인 납치-신선계와 해상계의 전쟁-백성들의 생활피폐-영웅모집-신선계와 주인공의 연합-전쟁승리-신선계의 퇴출-영웅의 귀환으로 구성된 영웅담과 판타지물을 결합한 현대적 MSMU 『헌화가+해사(해가)』도 역시 대중적 인기를 얻을 수도 있을 것이다. 이러한 인기를 기반으로 한다면 영화 『겨울왕국』의 주인공인 엘사(Elsa)가 얼음의 궁전으로 가면서 부르는 노래 「Let it go」처럼, 극적인 장면에서 신선이 부르는 노래 「헌화가」와 주인공과 백

43) R. R. 톨킨 원작, 필리파 보웬스 각본, 피터 잭슨 감독, 『반지의 제왕(The Lord of the Rings)』, 뉴라인 시네마, 2001~2003.

44) 테드 엘리어트·테리 로지오 각본, 고어 버빈스키 감독, 『캐리비안의 해적(Pirates of the Caribbean)』, 월트 디즈니 픽처스·제리 브룩하이머 필름스·퍼스트 메이트 프로덕션, 2003~2017.

45) 리바이어던(Leviathan)은 성서에 나오는 바다의 괴물로, 자세한 성격은 노스럽 프라이, 임철규 옮김, 『비평의 해부』, 한길사, 2011, 369쪽 참조.

46) 원래 방송용어를 본고에 원용한 것으로 모국(母局)이라고 하며, 라디오나 텔레비전의 방송 프로를 방송망(네트워크)으로 연결된 타국으로 내보내는 중앙 방송국을 말한다. 『전자용어사전』, 월간전자기술 편집위원회, 성안당, 1995.

성이 부르는 노래 「해사(해가)」도 많은 음반 판매량을 이끌어 내는 디지털음원콘텐츠로 재창작될 수 있을 것이다. 이와 같이 솔루션으로서의 기능을 하는 ‘스토리보드 제작’을 대중문화콘텐츠 기획의 다섯 번째 방향으로 필자는 제안하고자 한다.

미래학자 앨빈 토플러는 1990년대 이미 ‘미디어 융합(media-fusion)’에 주목했다.⁴⁷⁾ 여기서 미디어 융합이란 개념에 유의해야 하는 이유는, 미디어환경이 시시각각으로 급변하는 현재 ‘원소스멀티유스(OSMU)’를 넘어 이제는 ‘멀티소스멀티유스(MSMU)’ 시대가 한창 꽃을 피우고 있기 때문이다. OSMU에서 성공은 하나의 원본 콘텐츠의 가치가 좌우했다고 한다면, MSMU는 개성과 성격을 달리하는 여러 가지의 ‘이질적인 콘텐츠’가 적절한 방법으로 어떻게 융합하는가라는 ‘방식’이 그 가치를 좌우한다. 따라서 고전시가의 대중화를 위한 문화콘텐츠의 기획 방향은 총체적으로 볼 때, 바로 이러한 ‘MSMU’의 실현가능성, 즉 ‘미디어 융합콘텐츠’에 초점을 맞추어야 한다는 결론에 이르게 된다.

2. 창조적 마케팅-실천방향

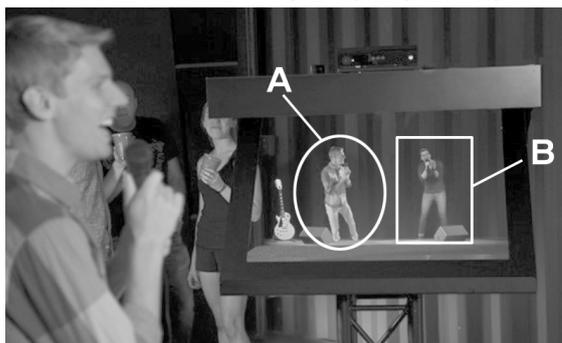
현대의 커뮤니케이션의 중심적 가치는 쌍방향(interactive) 소통과 융합(convergence)이다. 그리고 이를 실천하는 마케팅 방법론으로서 옴니채널, 항상 접속해 있는 상태, 동영상, 단절 등 4대 키워드가 부상하고 있다.⁴⁸⁾ “미디어의 ‘융합’이 있다면 여기에 ‘확산’이라는 단어를 덧붙여야 한다. 지금은 세계 어느 지역도 완전히 단절된 곳이 없기 때문이다.”⁴⁹⁾ K-POP을 비롯한 음악·드라마·패션·성형기술·모바일디자인·화장품 등의 한류가, 세계적인 유행의 물결을 타고 있는 것은 바로 이 ‘확산’의 영향이다. 따라서 고전시가의 실천방향에서 ‘확산’이라는 개념이 빠질 수 없다.

아무라도 “세계적인 인기가수들과 함께 노래를 부를 수만 있다면 얼마나 좋을까?”라는 생각을 해 보는 것은 인간의 공통된 욕구이다. 이런 상상이 미국의 엔터테인먼트 기업 ‘VNTANA’

가 개발한 『홀로그램 가라오케 (Hologram Karaoke)』가 발표되면서 현실이 되었다.⁵⁰⁾ 이 홀로그램 프로그램은 무대에서 있는 사용자를 즉시 3D 홀로그램 영상으로 변환하여, 다른 영상이나 다른 매체의 이미지와 실시간으로 융합하여 제3의 새로운 3D 영상을 만들어 낸다.

<그림5>의 화면은 공간이 각각 다른 두 곳에서 노래 부르는 장면을 하나의 무대를 배경으로 합성하여 두 사람이 한 무

<그림5> 홀로그램을 이용한 공간융합 가상현실



47) 앨빈 토플러 저, 이규행 감역, 『권력이동(Power Shift)』, 한국경제신문사, 1994, 428쪽.

48) ‘2014 글로벌 모바일 서베이’ 보고서에서 채택된 키워드로서, ‘옴니채널’은 모바일과 인터넷 및 오프라인 매장 등 여러 채널을 유기적으로 결합하여 시너지 효과를 내는 것이고, 동시에 ‘항상 접속해 있는’ 사람들을 위한 서비스 전략을 말하며, ‘동영상’은 고품질 동영상 제작의 필요성을 말하고, ‘단절’은 다양한 기기의 동시 이용증가에 따라 소비자의 눈길을 붙잡아 두는 것의 중요성을 나타낸다. DC상생협력지원센터, 「2014.3분기 콘텐츠솔루션 산업동향」, www.dcwinnwin.or.kr, 2014.

49) 앨빈 토플러, 앞의 책, 429쪽.

50) mashableAsia, "The first-ever hologram karaoke experience will debut this summer", <http://mashable.com/2016/06/23/hologram-karaoke/#VAG4VPng.aq1>

대에서 듀엣으로 노래하는 장면으로 바꾸어 놓은 것이다. A는 현장에 있는 인물이지만 B는 전혀 다른 곳에 있는 인물로, 외국뿐만 아니라 심지어는 다른 위성에서 노래하는 모습도 융합이 가능하다.

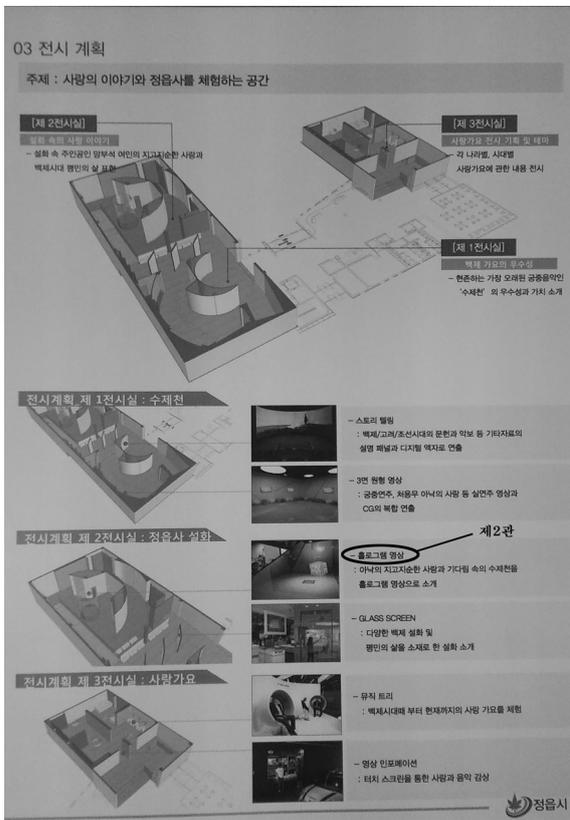
이러한 홀로그램 기술을 응용하면, 한국의 사이(Psy)와 미국의 비욘세(Beyonce)가 각각 자신의 집에서 춤추며 노래하더라도 관객이 50만 명이 넘는 대광장의 무대 위에서 듀엣으로 노래하는 모습으로 보이게 할 수 있다. 나아가 홀로그램 영상과 사진을 이메일로 전송할 수도 있고, 페이스북, 트위터와 같은 SNS에도 공유할 수 있는 기능을 지원한다. 앞으로 홀로그램 기술은 엔터테인먼트 산업에서 많은 변화를 불러올 것으로 기대된다.

실제로 필자가 자문을 맡고 있는 전북 정읍시에서 발주한 <정읍시 가요가든 조성계획(안)>에 포함되어 있는 ‘정읍시가요박물관’ 안에도, 제2관에 홀로그램을 이용한 ‘백제여인만나기’ 프로그램이 설치된다. 여기에는 인공지능과 결합하여, 관광객이 백제여인을 만나기 위해 먼저

대화를 건네면, 외모와 음성분석을 통해 이용자의 성별·연령·화법을 즉시 산출해 내어, 가장 알맞은 여인이 나타나 대화를 하도록 설계된다.

즉, “부인 어디 계시오?”처럼 고풍스럽고 예스러운 화법을 하는 40대 이상 남성이면, 30대 중반의 지고지순한 기품을 가진 여성이 백제의상을 갖추어 입고 나타나 대화를 한다. 화면에는 실제로 이용자와 백제여인이 부부처럼 한 장소에서 대화를 나누는 모습이 연출된다. 만약 이용자가 여성이면 홀로그램에서는 대역인 남성이 나타나며, 어린이면 대역도 어린이로 나타나는 인공지능을 갖추게 된다. 이렇게 홀로그램으로 합성되어 마치 백제여인과 마주하여 대화를 나누는 것처럼 제작된 화면은 이메일과 SNS에 저장할 수도 있고, 배포할 수도 있는 기이한 체험을 할 수 있다. 이러한 가상공간에서 백제여인을 만날 때, 「정읍시」 가요가 배경음악으로 흐르게 하는 점이 이 홀로그램 프로젝트의 중점사항이다. 대중가요로 제작되는 버

<그림6> 정읍시가요박물관 전시관 설계도



전은 젊은이 취향의 R&B, 힙합댄스, 트로트, 국악 등 네 가지 버전이 있어서, 역시 이용자의 성향분석에 따라 인공지능으로 선택된다. 「정읍시」 트로트 버전은 필자가 작곡한 것으로, 이미 문희옥의 노래로 제작되어 2016년 8월 30일 정읍시 소재 정읍사공원에서 발표회를 가진 바 있다. 이와 같은 신기술을 이용하여 이용자들의 관심과 호기심을 자극하고, 이것을 실제 행동으로 유도하여 참여하고 향수할 수 있도록 다양한 유인책을 개발하는 것이 대중화 실천방향의 중요한 목표가 된다. 이와는 별도로 고전시를 현대적 정서로 재창작한 대중가요를 제작하는 것도 실천방향의 하나임은 물론이다. 기생 홍랑의 시조 “뫓버들~”을 현대적으로 재구성하여 필자가 작곡하여 발표한 노래 민수현의 「홍랑」은, 한국어 버전 외에 한류를 감안하여 중

국어 버전으로 동시에 발매되었는데, 이것도 하나의 사례라고 할 것이다.

게임을 이용한 대중화 실천방향으로는 2017년 1월 24일에 출시한 게임 『포켓몬 GO』⁵¹⁾의

<그림7> 포켓몬 고



사례가 모범이 된다. 이 게임은 다양한 종류의 포켓몬을 잡기 위한 수집욕구로 인해 플레이어끼리 심리적 경쟁을 유발하며, 같은 포켓몬을 잡더라도 랜덤으로 등급이 부여되기 때문에 최상위 등급의 포켓몬을 잡기 위한 도박성도 적당히 가미되어 있다. 또한 상대를 제압하기 위해 필요한 강력한 포켓몬이 망나농(그림7)이므로, 플레이어는 망나농을 얻기 위해 갖은 힘을 다 쏟게 된다. 그러나 이 포켓몬은 수시로 다른 지역으로 이동하므로 좀처럼 잡기 어렵다. 그러므로 ‘망나농’이 어느 지역에 떴다는 사실만으로도 인터넷 상의 대단한 빅뉴스가 되고, 급기야는 이 포켓몬을 잡은 사람의 계정이 현금 거래될 정도이다. 사용자는 ‘망나농’을 최상위 레벨로 키우기 위하여 다른 포켓몬들을 끊임없이 잡아야 한다. 이러한 게임방식은 ‘키운다’는 자기 성취감을 자극하고, ‘망나농’을 최강자로 키웠을 때 타인

이 가지지 못한 것을 자신만 소유하고 있다는 우월감을 갖게 된다. 또 부가적 요소로 제공되는 체육관 점령이라는 PVP(Player VS Player) 대결방식이 게임의 묘미를 더해주며, 플레이어는 이것으로 상대방과의 대결에서 승리했을 때 최고의 성취감을 갖도록 설계되어 있다.

이러한 방식의 게임을 제작한다고 했을 때, 고전시가의 종류와 난이도에 따라 포켓몬의 희소성과 연동하여, 포켓몬을 잡거나 대결에서 이길 때마다 고전시가의 독특한 캐릭터가 뜨면서 노래가 나오도록 설계함으로써, 대중화를 실천하는 방법도 고려할 수 있을 것이다.

영화 또는 드라마 및 공연물을 통한 고전시가의 대중문화콘텐츠 실천방향으로는 2017년 1월 25일 첫 방송된 SBS 수목드라마 『사임당-빛의 일기』를 참고할 수 있다. 이 드라마는 아름

<그림8> 『사임당-빛의 일기』



다운 영상미와 이영애가 연기하는 캐릭터가 중심에 있고, 또 누구나 친숙한 한국 여성의 전형 신사임당과 현대 여성 서지운 간에 현재와 과거를 넘나드는 타임슬립(time slip)을 통해, 의미와 맥락의 질량을 증폭시키는 기법으로 맵핑되어 있다.

아직 4~5회분 밖에 방영되지 않아 드라마 속에 사임당의 한시 작품이 노래로 등장할지는 미지수이지만, 만약에 주제가나 OST를 가정한다

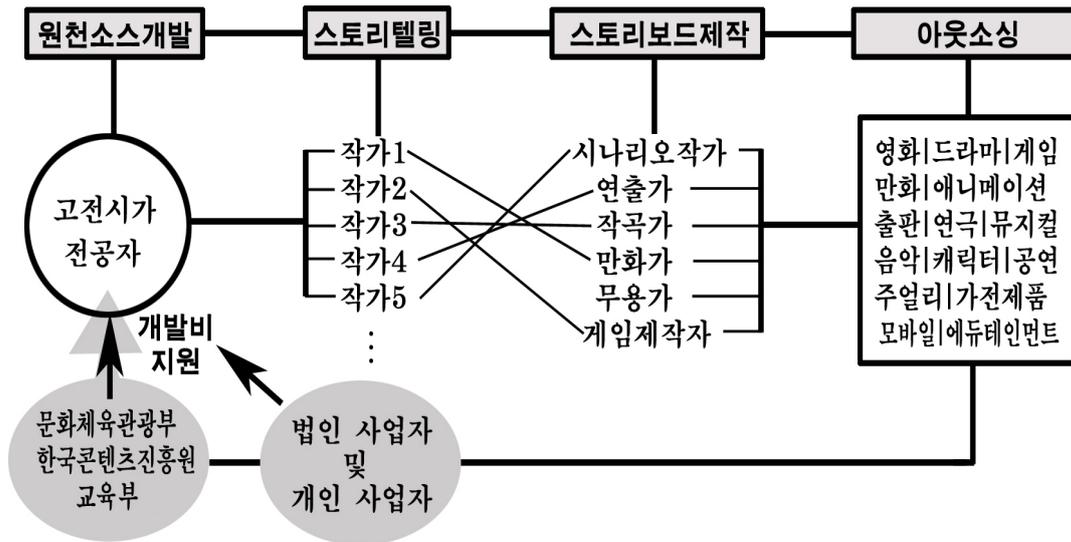
면 「유대관령망친정(踰大關嶺 望親庭)」과 「사친(思親)」 등, 신사임당이 남긴 한시를 현대적인 정서에 맞게 다듬어 노래로 만들 수 있을 것이다. 사실 한시를 대중가요로 만든 첫 번째 작품은 일제 강점기에 발표된 신사임당의 「사친(思親)」으로, 김안서(김억)가 번역하고 김성태가 작곡하여 이관옥이 노래했다. 그러나 예술가곡 형식으로 작곡된 이 노래는 크게 알려지지 않고 묻히고 말았다. 따라서 보다 대중성 있는 곡으로 작곡하여 드라마의 극적인 장면에 삽입하면, 드라마와 함께 상승작용을 일으켜 좋은 반응을 이끌어 낼 수 있을 것이다. 그러나 고전시가를 활용한 대중문화콘텐츠의 홍보라는 마케팅 시각에서 드라마 제작진과 긴밀히 협력하는 시스템

51) 지난 30일(월) 애플리케이션 분석기관인 <와이즈앱>에 따르면 출시 이후 1주일 만에 700만 명이 이용한 것으로 나타났다.

이 향후 필요할 것이다. 여기에는 방송사나 영화사에서 가장 목말라하는 제작비 지원이 과제가 된다.

이상에서 살펴본 여러 가지 실천방향이 현실화되기 위해서는 반드시 적절한 시스템이 마련되어야 할 것이다. 각 단계에서 그 분야의 최고의 전문가들이 모여, 소스(source)에서부터 결과물까지 현실적으로 가능한 모든 경험치와 창의력을 발휘할 수 있도록 하는 시스템의 한 가지를 제안하면 다음 그림과 같다.

<그림9>



위의 <그림9>를 설명하면 다음과 같다. 첫째로 고전시가 작품과 배경설화에 대한 풍부한 이해와 식견을 가지고 있는 고전시가 담당 교수와 전공자들을 망라하여 ‘원천소스개발연구회’를 구성한다. 연구회의 원활한 연구와 우수한 원천소스를 안정적으로 개발하기 위하여, 문화체육관광부와 교육부 및 한국콘텐츠진흥원과 같은 관련부서·산하 단체와 아웃소싱 대상 법인 또는 개인 사업자가 재정지원을 한다. 문화체육관광부의 지원 자금에 관하여는 <표3>에서 따로 기술하기로 한다. 둘째로 정해진 원천소스를 각각 개성이 다른 여러 작가에게 스토리텔링 창작을 의뢰한다. 결과물을 심의하여 단일 작가의 스토리텔링을 선정하거나, 또는 여러 작가의 특출한 부분을 합성하여 완성된 스토리텔링을 도출한다. 여기서 다양한 개성을 가진 작가가 필요한 까닭은 고전시가 작품을 곧이곧대로만 해석해서는 좋은 스토리텔링이 나올 수 없기 때문이다. 진실을 말하면 고전시가 연구자의 욕구와 대중의 욕구가 반드시 일치하는 것이 아니기 때문이다. 어떤 콘텐츠를 대중이 좋아하는 이유는 예상하기 힘들만큼 다양하다. 드라마 『태양의 후예』에서 송중기의 “~했지 말입니다”, 『서울뚝배기』에서 주현의 “~걸랴요, ~짜샤!”, 김애경의 “실례합니다~!”, 드라마 『소문난 칠공주』에서 나문희의 “돌리고 돌리고~”, 드라마 『사랑의 굴레』에서 고두심의 “잘났어 정말~!” 등과 같은 유행어의 창조가 실질적인 드라마의 성패에 많은 영향을 주었다. 드라마뿐만 아니라 팔도의 사투리 중에서 재미있는 어휘를 모아 대중가요로 만들어 밀리언셀러를 기록한 필자 작품의 『문희옥의 사투리디스크』도 이런 예에 속한다. 이와 같이 고전시가 연구자는 원전의 무결성을 원하지만, 대중은 원전과는 상관없이 재미를 원하기 때문에, 다양한 성향의 작가들에게 스토리텔링을 의뢰하는 것은 고전시가의 대

<표3> 문화체육관광부 ‘2016 국고보조사업’ 콘텐츠부문 예산채정표⁵²⁾

번호	사업명	예산	구분
1	우수 고전작품 현대화 및 세계화	10억 5000만원	지정사업
2	번역출판지원	22억 6700만원	
3	스토리창작 클러스터 조성	52억 5000만원	
4	만화산업육성	8억원	
5	건전게임 문화활성화	25억 5000만원	
6	지역기반 게임산업 육성	150억원	
7	게임 국가기술 자격검정	4억원	
8	게임 마이스터고 설립지원	20억원	
9	미디어 융합 인프라 구축지원	45억원	
10	방송영상 콘텐츠 창작기반 구축	2억 5000만원	
11	출판문화산업 지속성장 인프라 구축	9억 9500만원	
12	문화콘텐츠 투자활성화	10억3200만원	
13	중소콘텐츠기업 수출경쟁력강화	14억 7500만원	
14	대중문화 예술진흥	20억 4000만원	
15	자유이용 저작물 창조 자원화	48억 4000만원	
16	문화산업 클러스터 활성화	57억 7500만원	
17	문화콘텐츠 기획창작 스튜디오 운영	7억원	
18	문화콘텐츠 창작인 발굴 및 마케팅 지원	1억 5000만원	
19	첨단 실감제작 클러스터 조성	12억원	
20	전통공연 예술활동 지원	21억 8700만원	공모사업
21	전통 문화자원 발굴활용	16억 3400만원	
22	예술창작활동 지원	7억 1000만원	
23	시각예술 창작산실	3억원	
24	공연예술 창작산실-연극	12억 7000만원	
25	공연예술 창작산실-무용	11억원	
26	공연예술 창작산실-음악(오페라)	13억 8000만원	
27	공연예술 창작산실-전통	5억 5000만원	
28	창작뮤지컬-4개 종목 합산	45억원	
29	대중문화콘텐츠 산업육성	10억원	
30	한류융복합 협력프로젝트 발굴지원	20억원	
31	애니메이션 산업 육성	151억 5500만원	
32	만화산업육성	74억 9000만원	
33	캐릭터 산업 육성	97억 8400만원	
34	이야기산업 활성화	55억 5200만원	
35	음악산업 육성	10억원	
36	대중음악 우수 프로젝트 제작 지원	11억원	
37	차세대 게임 콘텐츠 제작 지원	20억 500만원	
38	문화창조 융합벨트 구축	815억 8500만원	
39	국산 애니메이션 해외시장개척 지원	15억원	
40	캐릭터 해외전시 마켓 지원	11억원	
41	만화 해외수출 및 국내외 마케팅 지원	13억 4000만원	
42	게임수출 활성화 지원	12억 4600만원	
43	우수 출판콘텐츠 제작 활성화	15억 800만원	
44	3D영상 콘텐츠 제작 지원	18억 8000만원	
45	예술영화 제작 지원	19억원	
46	방송영상 콘텐츠 제작지원	34억 9000만원	

중문화콘텐츠 기획의 명운을 가르는 중요한 부분이다. 셋째로 이 스토리텔링을 바탕으로 하여 각 분야의 실질적인 제작자인 시나리오 작가·감독·PD·연출가·작곡가·만화가·무용가·게임제작자 등이 망라된 '제작·구성 위원회'에서 정밀하고 입체적인 콘텐츠 솔루션으로서의 스토리보드(story board)를 제작한다. 넷째로 콘텐츠 제작에 가장 우수한 기술을 갖춘 업체를 선정하고, 이 업체로 하여금 이 스토리보드를 이용하여 개별 콘텐츠를 만들거나 융합 콘텐츠를 제작하도록 아웃소싱(outsourcing) 한다.

문제는 아무리 좋은 소스와 인적 자원 및 시스템이 있어도 이를 실현할 제작비가 없으면 무용하다는 것이다. 한국의 현재까지의 현실로 보면 민간 투자로 고전시가의 대중화 작업을 추진하기에는 여건이 매우 어려워 보인다. 따라서 우선 실현가능한 방법을 찾아야 할 것이다. 매년 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원 및 교육부에서는 대상 단체나 민간 또는 개인에게 콘텐츠 분야 개발 및 제작을 지원하고 있다. 충분하지는 않지만 이 지원금을 활용한다면 고전시가를 활용한 불후의 대중문화콘텐츠를 제작할 수도 있다고 판단된다. 아직 정부의 유관기관 정책에는 고전시가의 계승적 발전방안에 대한 뚜렷한 정책이 입안되거나 시행되는 지원책이 있는 것이 아니다. 그러나 사계에서 먼저 이러한 노력과 원천소스개발에 대한 열의를 보일 때, 행정적인 지원은 반드시 뒤따를 것으로 보인다. 사계의 연구자들이 활용할 수 있는 국고 보조사업 예산 내역은 대체로 <표3>과 같다.

4. 결론

지금까지 고전시가를 문화콘텐츠로 대중화하기 위한 기획방향과 실천방향을 모색해 보았다. 결론적으로 본고는 학계에서는 '원천소스'를 개발하고, 이를 위하여 관계부처와 산하단체 및 사업자가 재정지원을 하며, 이를 바탕으로 스토리텔링을 창작하고, 구체화된 솔루션인 스토리보드를 제작하며, 이것을 우수한 기술을 갖춘 제작업체에 아웃소싱함으로써 각 전문가 집단의 노하우와 원천기술을 최대한 활용하는 '고전시가 대중화 시스템'을 구축할 것을 제안했다. 여기에 홀로그램이나 인공지능, 게임원천기술 등 최고급 기술들이 망라되어야 함은 물론이다.

그러나 아무리 좋은 기획과 마케팅 전략이 수립되어 있다하더라도 시시각각으로 변하는 현대의 대중 감각을 재빨리 읽어내지 못하면, 자본만 투자한 채 흉물스런 빈껍데기만 남는다는 점을 주의해야 한다. 퀵서비스문화가 '빠름'을 상징하며, 패스트푸드문화가 '간단함'을 상징하며, 혼밥·혼술·혼놀문화가 '혼자'를 상징하고, 인터넷 상의 익명(匿名)문화가 '숨기'를 상징하듯이, 요즘 소비층들은 극단적인 개인주의 성향이 점점 두드러지고 있다. 고전시가콘텐츠의 기획방향과 그 실천의 성패가 바로 이러한 소비층들의 코드를 맞추는데 있다. 불확실하게 변화하는 대중들의 기호와 코드를 능동적으로 발맞추어, 그들의 욕구를 충족시켜 줄 때 고전시가는 현대에 다시 뿌리를 내려 꽃을 피울 수 있을 것이다. 따라서 독창성이 뛰어나고 오프라인과 온라인 양극에서 이용이 가능하며, 수동적 흐름(flow)이 아닌 함께 만들어 가는 쌍방향 흐름의 콘텐츠가 되도록 하는 것이 기획의 중심적인 축이 되어야 할 것이다.

이 시대는 인류 역사상 아날로그 문화와 디지털 문화가 공존하는 최초의 시대이자 마지막 시대이다. 그러므로 아날로그적인 아름다움도 최대한 살리면서, 동시에 디지털적인 판타지(fantasy)와 대중성도 살리려는 연구와 실천이 매우 중요하다고 할 것이다.

고전시가의 대중화를 위한 콘텐츠 기획과 실천은, 현재 취업률로 경쟁력의 명운을 다투는 지극히 잘못된 대학 정책 때문에, 쇠퇴위기에 놓인 인문학의 가치를 재인식하게 할 수 있는 기회와 방법이 될 것이다.

고전시가가 현대적으로 변용되어 다양하고 복합적인 문화콘텐츠로 다시 태어나 대중에게 사랑받게 된다면, 이것이야말로 고고학적인 것 정도로만 치부하던 고전시가에 현대와 호흡하는 역동적인 새 생명을 불어 넣는 숭고한 일이 될 것이다. 그리고 이렇게 해서 축적된 이윤으로, 고전시가문학을 더 심오한 학문으로 연구할 수 있도록 우수재원을 발굴하여 전폭적으로 지원하는 사업을 수행한다면, 지금처럼 학위 취득 후에도 취직이 되지 않아 인문학 지원을 포기하는 학계의 위기를 반전시켜, 오히려 지원자가 줄을 잇는 ‘인문학의 르네상스’를 구가할 수 있을 것이다. 이러한 달콤한 상상은 학계에서는 우수한 원천소스를 개발하는데 사력을 다하고, 업계는 이를 이윤화하는데 모든 노하우를 집중하는 투 트랙(two track) 전략이 유기적으로 결합될 때, 상상이 현실이 되어 나타나게 될 것이다.

참고문헌

1. 자료

- 문화체육관광부, 「2014 콘텐츠산업 통계조사」, 2014.12.30.
문화체육관광부, 『2016 국고보조사업 GUIDE BOOK』, 문화체육관광부, 2016.
DC상생협력지원센터, 「2014.3분기 콘텐츠솔루션 산업동향」, www.dcwinwin.or.kr. 2014.
문화방송, 『제1회 '77대학가요제』 2집, 히트레코드사, 1977.
『반지의 제왕(The Lord of the Rings)』, 뉴라인 시네마, 2001~2003.
『캐리비안의 해적(Pirates of the Caribbean)』, 월트 디즈니 픽처스·제리 브룩하이머 필름스
·퍼스트 메이트 프로덕션, 2003~2017.

2. 논저

- 강명혜, 「고전시가와 스토리텔링」, 『온지논총』 제16집, 온지학회, 2007.
——, 「<만전춘별사>의 스토리텔링화」, 『온지논총』 18집, 온지학회, 2008.
권영철, 『규방가사 I』, 한국정신문화연구원, 1979.
——, 『규방가사-신변탄식류-』, 효성여대출판부, 1985.
김진, 『바람의 나라』, 이코믹스, 1992~(만화).
김진순, 「한국민요의 정서적 기능과 문화콘텐츠」, 한림대학교 대학원, 문학박사학위논문,
2004.
김탁환, 「고소설과 이야기문학의 미래」, 『古小說研究』 제17집, 한국고소설학회, 2004.
김흥규 외, 『고시조 대전』, 고려대 민족문화연구원, 2012.
박을수, 『한국시조대사전』, 아세아문화사, 1992.
박정희, 「문화산업시대의 불교문화콘텐츠개발 방안연구 : 감로탱의 콘텐츠화 과정을 중심으로」, 국민대학교 대학원 박사학위논문, 2008.
백순철, 「문화콘텐츠 원천으로서 <화전가>의 가능성」, 『한국고시가문화연구』 제34집, 한국고
시가문화학회, 2014.
설성경, 「고전문학 연구의 대중화 방안」, 『돈암어문학』 12, 돈암어문학회, 1999.
신동훈, 「사이버세상과 고전문학의 길-고전문학의 희생을 위하여-」, 『국문학과 문화』 20, 한
국고전문학회, 2001.
——, 「민속과 문화원형, 그리고 콘텐츠-문화산업시대, 민속학자의 자리」, 『韓國民俗學』 제
43집, 한국민속학회, 2006.
심재완, 『교본 역대시조전서』, 세종문화사, 1972.
유시진, 『마니』, 시공사, 2002(만화).
이상보, 『17세기 가사전집』, 민속원, 1987.
——, 『18세기 가사전집』, 민속원, 1991.
이정원, 「원혼 캐릭터 디자인을 위한 서사적 접근」, 『한국고전여성문학연구』 12, 한국고전여

- 성문학회, 2006.
- , 「해학적 악인 캐릭터를 위한 서사적 접근」, 『古小說研究』 제23집, 한국고소설학회, 2007.
- 이찬욱, 「시조낭송의 콘텐츠화 연구」, 『시조학논총』 19집, 한국시조학회, 2003.
- , 「시조문학 텍스트의 문화콘텐츠화 연구」, 『우리문학연구』 21집, 우리문학회, 2007.
- 이창식, 「전통민요의 자료활용과 문화콘텐츠」, 『한국민요학』 11집, 한국민요학회, 2002.
- , 「아리랑의 문화콘텐츠와 창작산업방향」, 『한국문학과 예술』 6집, 한국문예연구소, 2010.
- 임기중, 『한국역대가사문학집성』, 누리미디어, 2005.
- 임재해, 「디지털시대의 고전문학과 구비문학 재인식」, 『국어국문학』 제143호, 국어국문학회, 2006.
- 정창권, 『문화콘텐츠 교육학』, 북코리아, 2009.
- 정인숙, 「<정읍사>의 공연예술적 변용과 문화콘텐츠로서의 가능성」, 『한국문학이론과 비평』 36집, 한국문학이론과 비평학회, 2007.
- , 「<사미인곡>의 공연예술적 변용과 그 의미-고전시가의 현대적 변용과 관련하여」, 『국어교육』 120권, 한국어교육학회, 2006.
- 조명운, 『정읍사』, KOCN, 2013(만화).
- 조혜란, 「조선의 여(女俠), 검녀(劍女)」, 『한국고전여성문학연구』12, 한국고전여성문학회, 2006.
- 최상일, 『한국민요대전』 (CD 및 해설집), 문화방송, 1993~1996.
- 『한국구비문학대계』 85책, 한국정신문화연구원, 1980~1992.
- 함복희, 「향가의 문화콘텐츠화 방안 연구」, 『우리문학연구』 24, 우리문학연구회, 2008.
- 현용준, 『제주도무속자료사전』, 신구문화사, 1980.
-
- 노스립 프라이, 임철규 옮김, 『비평의 해부』, 한길사, 2011.
- 앨빈 토플러 저, 이규행 감역, 『권력이동(Power Shift)』, 한국경제신문사, 1994.
- David Herman, "cognitive narratology, discursive psychology and narratives in face to face interaction, in", *storytelling and the sciences of mind*, narrative, 2007.
- Gonzalo Frasca, "Simulation versus narrative: Introduction to Ludology", In M. J. P. Wolf, & B. Perron(Eds.), *The video game theory reader*, London and New York: Routledge, 2003.
- Markku Eskelinen, "Towards computer game studies", In N. Wardip-Fruin, & Pat Harrigan(Eds.), *First person: New media as story, performance, and game*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2004.

“고전시가의 대중문화콘텐츠화를 위한 기획과 실천방향”에 대한 토론문

정인숙(성균관대)

이호섭 선생님의 발표문을 잘 읽었습니다. 대중문화 현장의 경험을 바탕으로 고전시가를 문화콘텐츠로 대중화하기 위한 기획·실천방향을 모색한 의미 있는 논의라 생각합니다. 저도 십여 년 전에 한국연구재단의 연구사업을 수행하면서 고전시가의 현대적 변용의 문제를 고민해 보았던 적이 있어 선생님의 논의가 반갑고 흥미로웠습니다. 발표문을 읽으면서 궁금했던 점 몇 가지를 질문하여 토론자의 소임을 다하고자 합니다.

1. 고전시가의 대중문화콘텐츠화의 방향에 대한 질문입니다. 고전시가가 현대적으로 전승(계승)되어야 한다고 할 때 이 글에서는 원전에 얽매이지 않는 개방과 융합을 통한 자유로운 변용의 입장을 견지하는 것으로 보입니다. 물론 현대인의 정서를 고려한 고전의 재해석은 일정 정도 필요하다고 생각되나, 원전에서 너무 멀어지는 문제 혹은 원전이 왜곡될 우려에 대해서는 검토가 필요가 있다고 생각합니다. 이 글에서는 노라조의 <황조가>가 지양되어야 할 예로 언급되었는데, ‘웹툰의 기지화’ 항목에서 소개된 <그림3>의 만화 <황조가> 역시 본래 작품이 가지고 있는 유리왕의 외로움(고독)이 탈색되고 오히려 유리왕이 우스꽝스럽게 희화화되는 결과를 초래했다는 점에서 문제적입니다. 여기서는 “입시를 위한 교육에 치우쳐 있”고 “단편적인 작품”에 그쳤다고 평했는데 고전시가를 소재로 한 만화를 기지화하여 통합DB로 관리하여 ‘웹툰의 기지화’를 실현한다고 해서 이러한 우려가 완전히 불식될 수 있을지는 의문입니다. 무엇보다 고전과 현대의 표피적인 만남이 아닌 고전텍스트 안에 흐르는 정서, 세계관, 미의식 등에 대한 고려가 동반되어야 하지 않나 생각합니다. 한편 전자책 플랫폼, 웹툰의 기지화, 솔루션으로서의 스토리 보드, 공간융합 가상현실 등이 얼마나 실효성이 있을지에 대한 전망도 듣고 싶습니다.

2. 이 글에서 고전시가를 ‘소재’로 한(또는 ‘배경’으로 한) 사례로 거론한 것에는 그저 제목만 차용했을 뿐 내용상 전혀 관련이 없는 경우까지 포함하여 그 스펙트럼이 넓습니다. 우선 논의 대상의 범주를 명확히 할 필요가 있습니다. 또한 문학텍스트, TV드라마, 연극, 영화, 대중가요, 지역축제 등 장르(분야)가 가지는 특성에 따라 변용의 편폭은 달라질 수밖에 없어 보이고 변용의 한계도 있다고 생각합니다. 이와 관련하여 기왕의 사례들을 장르(분야)별로 검토하는 작업이 선행되어야 한다고 봅니다.

3. 고전시가의 집성자료 콘텐츠를 소개한 부분을 보면 민요와 무가도 포함되어 있는데(4면) 일반적인 한국문학의 갈래 구분에 의하면 이들은 구비문학의 범주에 속하므로 고전시가 범주에 넣어 논의하기 곤란합니다. 또한 대중문화콘텐츠 실천방향으로 <사임당-빛의 일기>에 신사임당의 한시를 대중가요로 제작하는 방안을 제시했는데(17면) 한시 역시 고전시가의 범주에 속하지 않습니다.

4. 내용 및 구성 상 보완할 점

- 2장의 ‘고전시가의 문화콘텐츠화 양상’을 보면 다양한 양식의 콘텐츠로 활용된 사례가 소개되어 있는데 정작 구체적인 사례는 각주에 제시되어 있어 내용을 파악하는 데 불편합니다. 가능하다면 나열되어 있는 사례를 하나의 표로 제시하여 작품별로 어떻게 변용되었는지 한눈에 파악할 수 있으면 좋을 듯합니다. 한편 공연예술 콘텐츠로 활용된 경우는 구체적인 사례가 아예 생략되어 있어 내용 보완이 필요합니다.

- 3장에서 “어떤 콘텐츠를 활용하는 것이 유리하고 용이한 것인지 알아보기 위하여” <표 1>, <표 2>를 제시한다고 했는데, 콘텐츠산업 매출액이 매년 고도의 성장세를 보여준다는 일반론적인 설명에 그치고 “고전시가는 모든 콘텐츠 분야에 골고루 활용될 수 있다”고만 하여 정작 표에 제시된 내용이 제대로 이용되지 못하고 있습니다. 또한 <표 2>는 2010~2013년 자료로 국한되어 있고 본문에서는 이를 근거로 논의하고 있으나, 그 앞에 제시된 <표 1>의 2014년 자료를 포함해 보면 논의를 달리해야 할 점이 생깁니다. <표 2>만 보면 출판, 게임, 애니메이션 분야가 감소했으나 <표 1>을 함께 고려하면 출판, 영화 분야가 감소한 것으로 결과가 나옵니다.

- 3장의 1절 미디어융합 콘텐츠-기획방향의 첫 번째 항목으로 ‘현대어로 재해석’이라는 제목을 달았는데, 정작 읽어보면 원전에 얽매이지 않는 개방과 융합의 콘텐츠로 개발해야 한다는 내용이므로 이에 맞게 제목을 정정해야 합니다.

- 3장의 2절 창조적 마케팅-실천방향 가운데 ‘정읍사가요박물관’의 홀로그램을 이용한 ‘백제여인만나기’ 프로그램의 경우, 이용자의 성별·연령·화법에 따라 등장인물은 여성뿐만 아니라 남성, 어린이 등 다양하게 변화된다고 설명되어 있습니다. 그렇다면 결국 ‘백제여인만나기’가 아닌 ‘백제인만나기’가 되는 것 아닌가요?

5. 기타

- 3면 12번 각주 : 『국문학과 문화』 20 → 20 삭제 (학술지가 아니라 단행본임)
- 5면 29번 각주 : 삭제 (내용 중복)
- 8면 “고려속요 <귀호곡>을 변용한 이명우의 <가시리>”라는 설명 → <가시리>는 총 4연으로 된 분련체 고려속요이고 그 중 1연이 ‘귀호곡’이라는 이름으로 『시용향악보』에 가사와 악보가 수록되어 있는데, 이명우의 <가시리>에는 고려속요 가시리의 총 4연이 모두 가사로 들어가 있으므로(‘위증즐가 대평성대’는 제외) <귀호곡>을 변용했다는 설명은 맞지 않습니다.
- 8면 32번 각주 : 삭제 (내용 중복)
- 10면 <귀신보는 형사-처용>은 이미 2012년에 방영이 끝난 드라마이므로 “현재까지의 방영 내용으로만 보면”이라는 구절은 삭제해야 하고, 또한 방영(또는 공연)된지 5년 이상 오래된 작품에 대해 “최근” “근래”라는 말을 사용한 대목이 많은데 정정해야 할 듯합니다.
- 13면 4) 솔루션으로서의 스토리 보드 → 4)를 5)로 수정
- 13면 <해사(해가)> → <해가사(해가)>
- 21면~22면 참고문헌 : ‘논저’에 속해 있는 『규방가사 I』이나 『고시조대전』과 같은 책은 ‘자료’로 분류할 필요 있습니다.
- 참고문헌에서는 저자가 반복되는 경우 ‘—’ 기호를 사용하지만 각주에서는 사용하지 않는 것이 통상적인 예입니다.

이상입니다. 혹 내용을 오해한 점이 있다면 양해바라며 보충설명을 부탁드립니다.

고전소설의 현대적 의의와 문화콘텐츠화 방안 모색

- 대학 수업 사례를 중심으로

정선희(홍익대 국문과)

1. 머리말 - 고전소설의 현대적 의의와 문화콘텐츠화의 필요성
2. 문화콘텐츠 기획을 위한 수업 진행 과정
3. 고전소설의 문화콘텐츠화 방안 모색 - 수업의 결과
4. 맺음말 - 바람직한 콘텐츠화 방향과 수업 방법 제안

1. 머리말 - 고전소설의 현대적 의의와 문화콘텐츠화의 필요성

고전소설의 현대적 의의는 어디에서 찾을 수 있을까? 우선, 인문학적 소양을 쌓을 수 있게 한다는 점에 있다. 이는 대학에서 교양교육이나 평생교육을 하면서 염두에 두는 사항이기도 한데, 특히 학생 교육의 경우, 읽고 생각하고 말하고 쓰는 소통 능력과 사고력, 표현력을 함양하는 데에 초점을 둔다. 그렇게 함으로써 능동적인 학문 활동을 할 수 있고 방향성 있는 인생 설계와 사회 발전을 이룰 수 있는 토대를 갖게 되기를 바라는 것이다.¹⁾ 일반인의 평생교육에서도 지속적으로 이러한 능력을 키우면서 인생이나 세계, 가족이나 국가, 사랑이나 자기 정체성 등에 대한 탐색과 성찰을 하게 할 수 있다. 현대문학보다 고전문학이나 고전소설에서 인간과 세계에 대한 거시적인 안목, 선과 악에 대한 원초적 성향, 환경이나 집단과 개인의 갈등과 순응 등에 관해 더 많이 생각하게 하기 때문이다.

또한 고전소설은 옛 사람들의 생활, 문화, 감정, 감성을 이해하게 한다. 고전소설에는 선인들의 생활문화가 스며들어 있으므로 이를 통해 그들의 행동 양식 내지는 생활양식의 변화 과정 및 그 과정에서 이룩해낸 물질적·정신적 소산을 알 수 있을 것이다. 선인들이 삶을 풍요롭고 아름답게 만들기 위해 습득하고 공유하고 전달한 것들을 재구할 수 있는 것이다. 이는 인류학이나 민속학, 역사학에서 재구하는 것과 일정 부분 같을 수도 있고 다를 수도 있지만, 문학적으로 가공되어 굴절, 과장, 축소, 확대된 양상을 살펴 당대인들의 소망과 욕망, 의식과 무의식을 짐작할 수 있게 할 것이다.²⁾

다음으로, 고전소설은 다양한 문화콘텐츠의 창작 소재로서 활용될 수 있다. 필자는 대학에서의 고전소설 교육의 개선을 위하여 몇 가지 제안을 한 바 있다.³⁾ 고전소설을 교육함에 있어

1) 정선희, 「대학 교양교육에서 고전문학의 역할과 의의-고전소설 활용을 중심으로」, 『한국고전연구』 30, 2014. 12.

2) 정선희, 「고전소설 속 일상생활의 양상과 서술 효과」, 『한국고전연구』 35. 2016. 11.

3) 정선희, 「고전소설 연구와 교육의 소통 - 대학 고전소설 교육의 개선을 위하여」, 『고소설연구』 38, 2014. 12.

‘고전’이라는 점과 ‘소설(문학)’이라는 점 두 가지를 조화롭게 교육하면서도 요즘 대학생들에게 필요한 현실적(실용적) 측면까지 고려할 수 있는 방안이었다. 첫째, 고전소설 연구의 성과를 반영하여 다양한 방법론으로 작품을 분석하는 방법을 알려 주는 것이다. 이는 문학을 교육할 때에 메타텍스트적 지식⁴⁾을 중시하는 태도인데, 중등 교육에서는 중요하게 다루어지지 않기에 대학에서는 이 부분이 좀 더 강조되었으면 한다. 둘째, 대학생들이 관심 있어 하는 주제를 택하여 주제론적으로 접근하는 방법을 활용하는 것이다. 작품에 대한 정확한 독해와 연구사적 정리를 바탕으로 한 작품 선택과 주제론적 분석을 한다면 효과적인 교육법이 될 것이다. 인간 관계와 갈등, 제도와 이데올로기, 사랑, 욕망, 재물 등 다양한 주제에 대해 생각해 보게 한다. 셋째, 인문학적 소양과 안목을 키우고 나아가 고전소설을 바람직한 방향으로 계승할 수 있도록 교육하는 방법이다. 이는 고전소설을 통한 교양교육의 문제와도 연결될 수 있는데, 최근에는 고전소설과 영화 또는 그림의 연계에 대한 연구, 고전문학의 글쓰기 방법을 찾아 글쓰기 지도 자료로 활용하는 연구 등이 이루어지고 있다. 넷째로 지적한 바가 본고에서 주목하는, 즉 고전소설을 원천 소재로 하여 현대문학이나 문화 예술 분야의 작품을 창작하는 일⁵⁾이다.

이에 필자는 최근에 학생들과 함께 고전소설을 문화콘텐츠화하는 기획을 해보았다. 문화콘텐츠학과나 디지털콘텐츠학과가 아닌 국문과 고전문학 전공 교수가 진행할 수 있는 수업은 어떤 방식일 수 있을까를 고민한 것이다. 고전소설을 소재로 하여 문화콘텐츠를 만드는 데에 관심을 가진 교수와 학자들이 있기는 했지만, 실제로 국문과나 국어교육과의 전공과목으로 개설하여 수업을 하는 곳은 거의 없는 실정이다. 전국 4년제 대학 총 93개의 국문과·국어교육과 전공 교과목 중 문화콘텐츠나 스토리텔링을 과목명으로 노출시킨 것은 단 두 개, 즉 판소리계 소설과 매체, 고전서사와 스토리텔링뿐이었다.⁶⁾ 고전소설론이나 고전소설교육론 시간의 일부 분으로 다룬 곳은 더 많을 듯하기는 하다. 홍익대학교 국문과의 경우에도 그렇게 부분적으로 다루다가, 2016년 1학기 수업에서 처음으로 ‘고전문학과 문화콘텐츠’⁷⁾라는 과목을 개설하여 진행해 보았다. 과목명에는 고전문학이라 했지만 필자의 주전공인 고전소설(고전서사문학)에 초점을 맞추었다. 고전문학과 현대문학 전반에 걸쳐 다양한 선지식이 있어야 이들을 활용하여 문화콘텐츠의 소재로 가공할 수 있겠기에 전공과목 수강을 거의 마친 4학년 1학기 수업으로 개설하였다.

이제 이 수업의 진행 방법과 과정, 결과에 대해 구체적으로 논의하면서 실제 수업 현장을

-
- 4) 문학 지식은 텍스트적 지식, 콘텍스트적 지식, 메타텍스트적 지식 등 셋으로 나눌 수 있는데, 이 중에서 메타텍스트적 지식은 작품의 내재적 요소를 설명하거나 감상할 때 동원되는 전문적인 용어의 개념 등에 대한 지식을 가리킨다. 류수열, 「문학교육과정의 경험 범주 내용 구성을 위한 시론」, 『문학교육학』 19, 2005. 135~136쪽 참조.
- 5) 이에 대한 기존 연구들은 참고문헌란에 제시함. 주요 논의들은 다음과 같음. 양민정, 「디지털콘텐츠화를 위한 조선시대 애정소설의 구성요소별 유형화와 그 원형적 의미 및 현대적 수용에 관한 연구」, 『외국문학연구』 27, 2007. ;정창권, 「대하소설 <완월회맹연>을 활용한 문화콘텐츠 개발」, 『어문논집』 59, 2009. ;이지하, 「대하소설의 문화콘텐츠화에 대한 전망」, 『어문학』 103, 2009. ;한길연, 「고전소설 연구의 대중화 방안 - 디지털 매체와의 상관성을 중심으로」, 『어문학』 115, 2012. ;정선희, 「문화콘텐츠 원천소재로서의 고전서사문학-〈삼국유사〉와 한문소설 활용을 중심으로」, 『우리말글』 60, 2014.
- 6) 2014년 4월의 현황임. 정선희, 「고전소설 연구와 교육의 소통 - 대학 고전소설 교육의 개선을 위하여」, 『고소설연구』 38, 2014. 135~138쪽을 참조하기 바람.
- 7) 17명이 수강하였는데, 국문과 4학년이 30명 정도이므로 반 정도가 수강한 것이다. 같은 학기에 신설한 ‘현대문학과 스토리텔링’ 과목은 30명 정도가 수강한 것에 비해 관심을 가진 학생이 적다고 할 수 있지만, 소수(少數)여서 정예(精銳)일 수 있었다. 두 과목을 동시에 수강한 학생도 6명 정도 되었는데 이들은 이 분야에 대한 관심이 커져, 수업했던 것을 토대로 하여 공모전 등에 출품할 계획을 세우게 되었다.

보고한 뒤, 바람직한 문화콘텐츠화 방향과 적절한 수업 방법을 제안하기로 한다.

2. 문화콘텐츠 기획을 위한 수업 진행 과정

이런 수업을 해본 적이 없는 학생들을 어떤 방식으로 이끌어갈 것인가에 대한 고민을 여러 차례 하여 강의계획을 수립하였다. 하지만 애초에 세웠던 계획⁸⁾이 실제 수업에서는 잘 맞지 않아 개강 후에 계획을 변경하였는데, 다음과 같다.

- 1주 : 강의 내용과 방향 소개
- 2주 : 고전소설을 활용한 문화콘텐츠 창작의 필요성과 의의
- 3주 : 고전소설을 활용한 문화콘텐츠 개관
- 4주 : 문화콘텐츠 기획과 주제 설정의 방법, 고전활용 문화콘텐츠 분석
- 5주 : 자료 수집과 기획서 작성, 고전활용 문화콘텐츠 분석
- 6주 : 스토리와 표현방식 구상, 고전활용 문화콘텐츠 분석
- 7주 : 멀티유즈 전략 구상, 콘텐츠 기획 예비발표와 토의
- 8주 : 중 간 고 사
- 9주 : 각 매체별 성공한 문화콘텐츠 분석
- 10주 : 활용할 고전서사문학 분석과 탐구
- 11주 : 기획서 개요 발표와 토의(영화, 드라마 분야)
- 12주 : 기획서 개요 발표와 토의(뮤지컬, 게임 분야)
- 13주 : 기획서 개요 발표와 토의(웹툰, 전시회, 체험카페 분야)
- 14주 : 기획서 서론 쓰기와 중간 점검
- 15주 : 기획서 제출과 총평

필자는 처음에 고전서사문학의 소재나 주제별로 나누어 문화콘텐츠를 기획할 것을 제안했지만, 학생들은 자신이 관심을 가지고 있는 콘텐츠 장르에 몰두하기를 바랐다. 즉 영화에 관심이 있는 학생은 게임이나 전시회 기획에는 관심이 덜하므로 영화에 힘을 쏟겠다는 식이다. 그래서 관심 콘텐츠 장르마다 한 조로 편성하여, 영화, 드라마, 뮤지컬, 게임, 웹툰, 전시회나 체험카페 등 6개 분야로 나누었다. 이렇게 편성된 조는 3주차부터 6주까지 조별로 준비를 하였는데, 먼저 기존의 학자들이 고전을 활용한 문화콘텐츠를 분석한 논문들을 읽고 토의하였다. 이는 고전활용 문화콘텐츠 연구사를 정리하고 학자들의 분석 방법과 제언을 공부하는 시간이 되었다. 영화나 게임, 드라마 분야의 연구가 대부분이었고 웹툰이나 전시회, 체험카페에 고전

-
- 8) 1주 : 강의 내용과 방향 소개
 - 2주 : 고전소설을 활용한 문화콘텐츠 기획의 필요성과 의의
 - 3주 : 고전소설을 활용한 문화콘텐츠 개관
 - 4주 : 문화콘텐츠 기획 방법, 문화콘텐츠 분석
 - 5주 : 자료 수집과 기획서 작성, 문화콘텐츠 분석
 - 6주 : 스토리와 표현방식 구상, 문화콘텐츠 분석
 - 7주 : 멀티유즈 전략 구상, 기말보고서 주제 토의
 - 8주 : 중간고사
 - 9주 : <이생규장전>, <만복사저포기> 읽기와 애정 환타지물 기획
 - 10주 : <최척전>, <육미당기> 읽기와 여행서사 기획
 - 11주 : <박씨전>, <홍계월전> 읽기와 여성호걸 주인공 서사 기획
 - 12주 : <운영전>, <강도몽유록> 읽기와 옴니버스식 서사 기획
 - 13주 : <호질>, <양반전> 읽기와 풍자물 기획
 - 14주 : <장화홍련전>, <소현성록> 읽기와 가족서사 기획
 - 15주 : 기말 보고서 제출, 강의 총평

을 접목한 것에 대한 연구는 아직 본격화되지 않았다. <춘향전>을 영화화한 작품들을 개괄하거나 고전서사를 게임화한 것들을 개괄한 논문들이 도움이 되었고, <방자전>의 성공 요인 분석이나 <정선 아라리>와 <양반전>을 지역문화축제로 활용하는 방안 연구 등은 기획의 실마리를 던져 주었다.

4주부터 6주까지는 문화콘텐츠 관련 서적들⁹⁾에서 이론적 토대와 기획 방법 등을 간추려 강의하였다. 문화콘텐츠 산업은 문화산업이라고도 하는데, 문화상품을 기획, 개발, 제작, 판매하는 등 문화와 관련된 일련의 산업들을 말한다. 하나의 참신한 아이디어와 재미있는 이야기가 있으면 적은 비용으로 높은 수익 창출하는 고부가가치 산업이면서 친환경 산업이자 국가의 이미지를 높일 수 있는 산업이다. 미국에서는 엔터테인먼트 산업(상업성 강조), 일본에서는 미디어 산업(매체 강조), 영국에서는 크리에이티브 산업(창조성 강조)이라 부르며, '원소스 멀티유즈(One Source Multi-Use)를 핵심으로 한다. 이는 하나의 거대한 구조를 이룬 유기체적 성격을 지니고 있어, 드라마가 성공하면 이를 수출함과 동시에, 배경음악 음반과 캐릭터 기념품이 함께 출시되고, 촬영지는 관광지화 된다. 대본을 토대로 하여 소설과 동화, 만화가 출간되는가 하면, 애니메이션과 게임, 뮤지컬로도 제작될 수 있다.

문화콘텐츠 제작에서 특히 중요한 것이 스토리텔링(Storytelling)인데, 스토리와 텔링의 합성어이다. 스토리는 어떤 줄거리를 가진 이야기, 텔링은 매체에 맞는 표현방법을 말하므로, 이야기를 매체의 특성에 맞게 표현하는 것을 뜻한다. 고전서사문학을 매체나 분야의 특성에 맞게 각색하거나 전환하여 스토리를 만드는 등의 행위가 이에 해당한다 하겠다. 특히 각색 스토리텔링은 고전을 현대인의 정서에 맞게 변형하거나, 고전에서 자주 보이는 영웅의 일생구조, 계모 모티프 등 세계 보편적 이야기를 활용하는 방법이다. 이런 방법을 씬으로써 고전에 새 생명을 불어넣고, 경제적 이익을 창출하며, 우리 문화를 알리는 계기도 되기에 인문학의 새로운 대안이라고 말할 정도이다.¹⁰⁾

위와 같은 내용을 알아가는 동시에, 고전문학을 활용하여 만든 문화콘텐츠 중 비교적 성공했거나 주목을 받았던 작품들을 소개하고 분석하는 시간을 가졌다. 예를 들어, 영화 <방자전>, <장화, 홍련>, 드라마 <구미호 여우누이뎐>, 뮤지컬 <아랑가>, 창극 <변강쇠 점찍고 옹녀>, 게임 <구운몽 - 어느 소녀의 사랑 이야기>, 웹툰 <신과 함께>, 지역문화축제 <남원 춘향제>의 특성, 장단점, 효과적인 면 등에 대해 조별로 발표하고 다함께 토의하였다.

7주차에는 지금까지 학습하고 분석하고 토의한 결과들을 토대로 하여, 자신은 어떤 고전서사문학을 각색하거나 변형하여 어떤 문화콘텐츠로 만들 예정인지 간략하게 소개하도록 하였다. 교수뿐만 아니라 모든 학생들이 조언을 해주는 방식을 취했다. 8주차에는 전반부에 강의한 내용들을 서술형으로 출제하여 중간시험을 보았는데, 시험을 없애도 될 듯하다.

9주차부터는 개인 발표와 전체 토의 방식으로 진행되었는데, 9주에는 각 매체별로 최근에 가장 성공한 문화콘텐츠를 보거나 읽고 논평문을 써와서 발표하고 토의하는 시간을 가졌다. 고전서사문학이 소재로 활용되지는 않았지만 성공한 작품들의 기획 포인트, 인기 요인, 효과적인 제작 방식들을 배울 필요가 있었기 때문이다.

10주차에는 자신이 소재로 활용할 고전서사문학 작품을 깊이 있게 읽고 숙고한 뒤, 이를 어떤 방식으로 재창작할 것인지 간략하게 발표하도록 하였다. 이를 들으면서 학생이 그 고전문학 작품의 문제의식이나 인물의 특성, 분위기 등을 제대로 파악했는지 점검하고, 그것을 유지

9) 정창권, 『문화콘텐츠 스토리텔링』, 북코리아, 2010. ; 정창권, 『문화콘텐츠학 강의 - 쉽게 개발하기』, 커뮤니케이션북스, 2008.

10) 문화콘텐츠 산업과 스토리텔링에 관해서는 정창권 앞의 책들 참조.

할 것인지, 변형할 것인지, 다른 소재들과 조합할 것인지 등을 논의하였다.

11주부터 13주까지는 기획서를 발표하게 하였는데, 우선 소재로 삼은 작품을 소개하고 어떤 식으로 각색할 것인지를 캐릭터, 스토리라인, 영상 또는 연출 기법, 제작 방식, 연계 상품 제안 등의 순서로 하였다. 즉 시놉시스를 중심으로 한 기획서 개요를 작성하게 한 것인데, 이 데 대해 같은 조원들이 미리 읽고 지정토론지를 작성해 와서 좀 더 심도 있는 토론을 할 수 있도록 하였다. 발표자는 발표 도중 자신이 고민했던 바를 이야기하고 조언과 질문을 들으면 수정하고 조율해 나갔다. 주로 시대 배경을 언제로 할지, 인물 중 어떤 인물을 부각, 초점화하고 어떤 인물을 첨가, 축소할 것인지, 고전의 분위기와 주제를 유지할지 등에 대해 토의하였다.

14주에는 최종 점검 삼아 서론과 기획서 앞부분을 출력해 오게 하여 상호 수정함과 동시에, 교수가 읽고 조언을 해주었다. 15주에 제출하는 기획서는 4학년 1학기의 기말과제이므로 졸업 논문 작성에 도움이 되게 하고자 논문의 체제를 갖추도록 유도하였다.¹¹⁾ 다음 장은 이를 토대로 하여 핵심 사항들을 정리하면서 필자의 의견을 덧붙이는 방식으로 서술한다.

3. 고전소설의 문화콘텐츠화 방안 모색 - 수업의 결과

3.1. 고전소설의 영화화 - <운영전>, <만복사저포기>, <김현감호>

<운영전>은 사랑, 신분, 인간의 본성 등에 대해 고민하게 하는 내용을 담고 있어 학생들의 관심을 끌었다. 특히 ‘안평대군’의 애매한 위상, ‘특’이라는 악인 캐릭터라든지, 액자구조와 ‘유영’이라는 액자 밖 서술자의 존재, 열 명이나 되는 궁녀들의 많은 한시들 등등 개성적이고 문제적인 지점들이 많았다. 그래서 이를 변용하거나 확대하거나 근거를 들어가는 방식으로 영화화하려 하였다. 안평대군의 몰락과정과 왕위 다툼에 대해 조선왕조실록을 찾아가며 개연성을 부여하려 하였고, 수성궁이라는 공간과 한시(漢詩)들을 좀 더 적극적으로 활용하여 고전의 분위기를 살리고자 하였다. 안평을 사랑보다는 권력 획득에 관심이 있는 인물로 만들면서 특이라는 인물을 긍정적인 인물로 변화시켜 운영을 사랑하는 사람이자 이야기 전달자인 것으로 바꾸었다. 사랑의 변질과 지속이라는 주제의식을 담으려 한 것이다.

<만복사저포기>도 사랑에 관해 생각하게 하는 작품이지만, 죽은 사람 즉 귀신과의 사랑이라는 것이 현대의 관객들에게 큰 관심을 일으키지 못할 것이고 요즘 떠오르는 소재 중 하나가 동성애이므로 사랑의 방해 요인으로 이를 활용하고자 하였다. 하씨녀가 전쟁으로 정절을 잃을 것을 두려워하여 죽은 것처럼, 한 사람의 힘으로는 이겨내기 힘든 장벽을 동성 간의 사랑으로 설정한 것이다. 현대를 배경으로 하면서 <만복사저포기>의 이야기를 주인공의 꿈을 통해 그의 전생 같은 것으로 형상화하려 하였다. 꿈과 현실, 과거와 현재가 교차되는 방식은 고전문학을 소재로 할 때에 자주 활용되는 방식이지만 이것이 물 흐르듯 흘러가면서 흡입력도 지니려면 환상적인 영상미가 뒷받침되어야 할 것이다.

<김현감호>는 호랑이와 인간의 사랑 이야기라는 점에서 특이하지만 자칫 잘못하면 공감대

11) 다음과 같은 목차로 구성하게 하였다. 1. 서론(고전작품을 선택한 이유와 문화콘텐츠화의 필요성 논의, 논문의 구성 소개 등) 2. 기획 방안(구성요소별 설명 : 인물, 배경, 서사구조, 중요 모티프, 사건 전개, 장면 전환 등) 3. 멀티유즈 방안 4. 결론(자신의 문화콘텐츠화의 결과 정리 및 한계, 제안 등) * 참고문헌 **부록(시나리오 대본 등 실제 예시 몇 장)

를 형성하기 어려울 수도 있다. 그러나 뱀파이어와 인간의 사랑을 다룬 <트와잇라잇>이 시리즈물로 나올 정도로 인기를 끌었고, 구미호나 호랑이의 변신은 <전설의 고향> 등에서 익숙하게 봐 왔기에 영화의 소재로 적합하다. 최근에 공포영화가 인기를 끌고 있고, 호랑이는 가장 무서운 동물이기에 공포 스릴러 장르로 만들고자 했으며, 남주인공을 여주인공으로 바꾸어 호녀와 자매애를 느끼는 것으로 하여 두 사람의 공감과 연대를 강화하고자 하였다. 여기에 연암의 <호질>에서 착안하여 호랑이가 잡아먹은 사람이 창귀가 되어 사람을 또 잡아먹는다는 점을 더하여 공포분위기를 강화하고 여주인공과 그 친구들이 살인 사건을 접하면서 비밀을 알아가는 것으로 하였다. '논호림'이라는 설화집이 과거와 현재의 연결고리가 된다고 설정하기도 하는 등 흥미 요소를 넣었으며, 탕화나 사천왕상이 공포분위기를 조성하는 절이라든지 으스스한 마을 분위기를 살리려고 하였다.

3.2. 고전소설의 드라마화 - <김현감호>, <박씨전>

<김현감호>는 드라마를 기획하는 데에도 좋은 소재로 인정받았는데, 앞의 영화와는 완전히 다른 분위기의 시트콤 같은 밝고 재미있는 드라마를 만들고자 하였다. 이 설화는 이미 2006년에 <키스 미 타이거>라는 제목의 뮤지컬로, 2011년과 2013년에는 <호랑이를 부탁해>라는 로맨틱 코미디로 만들어져 공연되기도 했다고 한다. 이들에서는 인간과 호녀가 과연 사랑할 수 있을까, 갈등은 없었을까 라는 문제의식을 던지면서 상대의 원래 그 모습 그대로를 사랑하는 것이 진짜 사랑이라는 메시지를 주었다. 그런데 이 설화를 선택한 학생은 김현이 자신의 출세를 위해 사랑하는 여인 호녀의 죽음을 목인한 것에 문제를 제기하면서, 호랑이 가족을 다수의 기득권 집단에게 억압당하는 소수자들로 그리고자 하였다. 자신들의 터전인 자연에서 쫓겨나 인간 세계의 질서에 순응하여 정체를 숨기며 살아가는 어려움을 부각하려 한 것이다. 시대 배경을 현재로 하고 등장인물로 호랑이 외에 너구리, 치타 같은 동물들을 더하였으며, 야생동물 특수포획팀을 적대자로 설정하여 긴장감을 주려 하였다. 시트콤의 특성이 매 회 독립적인 에피소드를 담을 수 있는 것이기에 줄거리 기획보다는 인물의 성격 설정에 더 주의를 기울였다. 주인공 김현을 대학 4학년 휴학 중인 공무원 시험 준비생으로 설정하여 꿈은 있지만 냉혹한 현실 앞에서 무기력해진 청춘을 대변하게 하였으며, 호녀의 오빠 셋을 백수, 샐러리맨, 방랑자 등 특성이 다른 청년들로 설정하여 세태를 담고자 하였다. 특수포획팀 팀장과 인턴 등을 설정하여 직장생활의 어려움을 이야기하거나, 자기 종족의 정보를 팔아넘기면서 오랜 시간 인간세상에서 살아남은 너구리를 통해 이기주의를 비판하려고도 하였다.

<박씨전>은 고전소설로서의 지명도가 높음에도 불구하고 만화나 애니메이션으로만 재창작되었을 뿐 영화나 드라마, 뮤지컬 등으로 각색되거나 전환된 적이 없다. 고전소설이 워낙 한정적으로 활용되었다고는 하나, <숙영낭자전>이나 <배비장전>, <변강쇠가>보다 더 익숙한 작품일 텐데도 조명을 받지 못한 이유는 뭘까? 탈각(脫殼) 모티프를 처리하기 힘든 점, 애정 서사가 약한 점, 전쟁 장면이나 다양한 공간을 형상화하기 힘든 점 등이 있어 영화나 드라마로 만들기를 꺼렸을 듯하다. 그러나 요즘의 드라마에서는 만화 속 주인공이 현실에서 함께 활동을 하거나, 구미호가 변신을 하여 예쁜 여성으로 살거나, 시간 이동을 하여 과거로 가서 살아도 개연성이 있다고 생각해 줄 만큼 유연해졌다. 따라서 이 작품이 갖고 있는 비현실적이거나 환상적인 요소들이 오히려 흥미롭게 다가갈 수도 있을 것이라 기대할 수 있다. 또 외모를 중시하는 풍토가 더욱 강해졌고, 동북아 외교에 있어서도 답답한 면이 많으며, 남녀간, 부부간의 갈등도 큰 시기이기에 여러 가지 면에서 시사점을 주거나 통쾌함을 느낄 수 있도록 각색하면

좋을 것이다. 학생은 이 작품에서 부족한 애정 이야기를 강화하여 박씨와 이시백이 진정으로 사랑하게 되는 모습을 넣어 감동을 주고자 했으며, 청나라 장수들과의 전투 장면을 특수효과를 다량 사용하여 극적으로 표현하고자 하였다. 또 박씨의 탈각을 내면의 성숙으로 바꾸어 자존감을 회복하고 성장하는 여성으로, 그녀를 돕는 몸종 계화를 현대에서 이동해 간 하연이라는 인물로 설정하여, 현대의 젊은 여성이 과거로 들어가 현대의 물건들로 여러 가지 일을 함께 해결하기도 하고 특별한 경험을 하기도 한 뒤 되돌아오는 것으로 하였다. 주시경자충이 감정입을 하기에 용이하도록 하면서 과거와 현재가 연관되게 하고자 한 것이다.

3.3. 고전소설의 뮤지컬화 - <홍길동전>, <오유란전>

영화나 드라마에 비해 뮤지컬 기획은 전문적인 지식과 감상 경험이 필요하기에 다소 어려울 수 있지만, 우리나라 방식의 뮤지컬이라고 할 수 있는 창극(唱劇), 판소리, 마당극 등을 참고로 할 수 있었기에 순조로운 편이었다. 고전소설이나 설화는 창극으로 종종 공연되었는데, 2012년에 국립극단에서 야심차게 기획했던 <삼국유사 프로젝트>를 비롯하여 2014년부터 매년 공연을 해도 매진될 만큼 인기를 끄는 <변강쇠 점 찍고 옹녀>, 2016년 봄에는 도미설화를 모티프로 한 <아랑가>가 좋은 평가를 받았다. 특히 <변강쇠 점 찍고 옹녀>는 차범석 희곡상 뮤지컬 극본상을 수상하였고 프랑스 파리에서 공연되어 호평을 받는 등 창극의 대중화와 세계화에 기여하고 있다.

<홍길동전¹²⁾>을 뮤지컬로 만들고자 한 학생은 최근 사회 문제들을 예리하게 담고 있는 영화나 드라마가 흥행한 것에 촉발되어 <레미제라블>처럼 당대 사회의 문제를 담으면서도 현재의 관객들에게도 감동을 줄 수 있도록 하려 하였다. 다수의 시민들이 사회를 바꾸고 목소리를 내는 중요한 사람이라는 것을 말하고 싶어 하였다. 현대에는 서자의 개념이 없으므로 계모와 배다른 형으로 인물을 변형하고, 길동을 사랑하는 여성을 설정하여 애정 서사를 만들었지만 그녀도 길동의 정의로움을 도와 행동하는 여성으로 형상화하였다. 길동의 형 인형도 동생을 도와 독재자와 기득권층의 비리를 깨는 검사로 활약하다가 길동이 혁명에 성공한 후 평범한 가정생활을 하기를 바라자 새로운 지도자가 되는 인물로 설정하였다. 또한 뮤지컬의 특성상 독창과 합창이 적절히 조화를 이루어야 하므로 서사를 진행하는 도중 어떤 부분을 노래로 부를지를 선택하고 가사화하는 일이 어려웠다. 하지만 어떤 음악, 어떤 작곡가를 활용할지까지 세심하게 기획하고 장면과 노래의 연계나 규모도 고려하는 등 완성도 높은 기획을 해내었다.

<오유란전>은 창극이나 마당극으로 공연되곤 하는 <배비장전>과 유사한 면이 있고 재치 있는 기생이 여색에 초연한 듯한 남성을 놀려준다는 내용이 흥미로워, 밝은 분위기의 뮤지컬로 만들기에 적절하다. 여성 주인공이 작품의 제목에 노출된 점을 강화하여 그녀의 자신감, 지혜, 사랑을 중심으로 각색하였다. 원작보다 남녀 주인공의 사랑이 부각되도록 하였고, 잔치 장면, 걸식(乞食)하는 장면, 어사출도 장면 등에서 마을 사람들을 많이 등장시켜 전체 노래의 반 이상을 합창으로 소화하려 하였다. 하지만 두 주인공의 대화 장면에서는 중창을, 각자의 감정이 고조되는 곳에서는 애절한 독창을 하도록 가사를 창작했으며, 고전무용과 현대무용을 섞은 춤을 추고 국악 선율을 편곡한 현대음악을 선보이면서 <맘마미아>와 같이 흥겨운 뮤지컬로 만

12) <홍길동전>은 여러 차례 영화로 만들어졌을 뿐만 아니라 2008년에는 드라마 <쾌도 홍길동>으로 만들어져 높은 시청률을 보였고 90년대 중반에는 게임으로도 만들어졌으며 <홍길동 어드벤처> 같은 애니메이션으로는 여러 차례 만들어졌다. 그러나 2016년에 영화화된 <탐정 홍길동 : 사라진 마을>은 그다지 주목 받지 못하였는데, 고전소설과의 연관성도 그다지 크지 않았다는 면에서 아쉽다.

들고자 하였다.

3.4. 고전소설 소재 게임과 웹툰 기획 - <삼국유사>, <호질>, <장화홍련전>

게임은 학생들에게 익숙하고 게임 시나리오가 고전서사문학을 활용하기에 적합하다는 논의¹³⁾도 있었기에 기대를 많이 했으나, 기획서만으로는 실행성 여부를 판단하기 어려운 면이 있었다. <삼국유사>의 설화들을 활용하여 <삼국유사>의 내용을 학습할 수 있게 하는 교육용 게임을 기획한 학생은 일연을 행위자로 설정하여 대화 시뮬레이션, 전투와 장애물 피하기 게임, 리듬 게임 등으로 구성하고자 하였다. 주요 캐릭터로는 일연, 옹녀, 주몽, 대소, 산신령, 미추왕, 서동 등이 설정되었는데, 행위자인 일연이 '단군신화 스테이지'에 가면 곰과 호랑이와 대화하면서 설득하고 '주몽신화 스테이지'에 가면 주몽을 도와 주몽이 도망가는 것을 돕는 식으로 전개되도록 하였다. 환웅의 쑥과 마늘, 미추왕의 대나무 잎 등을 사용 아이템으로, 주몽의 활과 만파식적, 세오녀의 비단 등을 장비 아이템으로 설정하여 각각 능력을 부여하고 경로를 통해 획득하도록 하였다. <삼국유사>는 우리 문화의 원형을 담고 있고 흥미로운 이야기와 인물들이 많아 현대의 문화콘텐츠의 원천 소재로서의 가치가 높음¹⁴⁾에도 불구하고 다양하게 활용되지는 않고 있는데, 이렇게 교육 게임으로 제작하고 이후 웹툰이나 애니메이션, 뮤지컬 등으로 제작하면 좋을 듯하다.

연암 박지원의 소설 <호질>을 핵심 소재로 하여 모바일 게임을 기획한 학생도 있었다. 호랑이가 인간을 꾸짖는다는 중심 스토리를 그대로 가져오면서도 우리에게 친숙한 호랑이 캐릭터의 생동감을 살리려 하였다. 위선적이고 부패한 양반 계층을 풍자하는 원작의 느낌을 살리기 위해 가난한 농부, 탐관오리, 북관 선생, 동리자, 동리자의 아들들 등의 인물들을 그대로 설정하고 충신과 간신, 어리석은 왕 등을 추가하였다. 스토리는 단군신화 속에서 인간이 되지 못한 호랑이가 나중에는 신통력을 얻어 나쁜 사람을 벌한다는 것을 기본으로 하여 스테이지마다 다른 상황에 접하여 상을 주기도 하고 벌을 주기도 한다고 하였다. 게임은 스토리 모드와 경쟁 모드를 지원하는데 둘 중 하나를 골라서 할 수 있다. 스토리 모드일 경우, 하나의 맵 안에서 얼마나 빠른 시간 내에 클리어 하는가, 얼마나 많은 아이템을 모으는가에 따라 점수를 획득한다. 경쟁 모드일 경우, 얼마나 멀리 가는가, 얼마나 빨리 가는가, 체력을 어떻게 관리했는가, 얼마나 많은 점수를 얻는가에 따라 순위가 정해진다. 모바일 앱 게임은 대체로 스토리가 미흡했었는데 이렇게 고전서사문학을 소재로 한다면 비판과 풍자의 내용도 담으면서 재미도 있는 게임이 만들어질 수 있을 듯하다.

<장화홍련전>을 소재로 하여 공포 게임을 기획하기도 하였는데, 이 작품은 여러 차례 영화와 연극, 창극 등으로 제작되어 익숙하다는 장점이 있고 살인, 자살, 원혼, 추리 등의 요소가 공포 게임에 적합하다고 여겨졌다. 한 가정 내에서 일어나는 일이기에 등장인물은 적지만 공간을 넓게 구성하고자 대저택으로 설정하고 비와 바람, 쥐, 효과음 등을 통해 놀라게 하는 요소를 넣었다. 시대 배경을 현대로 하고 철산 부사 대신에 사진가가 시골 마을로 들어와 장화와 홍련의 이야기를 알아가는 스토리로 각색하였다. 찢어진 일기장 조각 찾기, 캠코더 사용하기 등을 통해 긴장감과 난이도를 높였다.

웹툰으로의 기획을 시도한 학생들은 소설보다는 설화들을 소재로 삼았는데, 무왕 설화와 서

13) 신선희, 「고전 서사문학과 게임 시나리오」, 『고소설연구』 17, 2004.

14) 정선희, 「문화콘텐츠 원천소재로서의 고전서사문학-〈삼국유사〉와 한문소설 활용을 중심으로」, 『우리말글』 60집, 2014.

동요를 소재로 하고 노래도 가미한 애정 서사를 만들고자 하였다. 삼국시대를 배경으로 하지만 나라명과 인물들을 바꾸어 상상 속의 나라로 설정하고 선화를 여왕으로 하여 나라 간의 알력 다툼과 전쟁, 남녀의 사랑을 함께 담고자 하였다. 여성을 주체적인 인물로 삼고, 새로 작사, 작곡한 노래를 담은 웹툰을 만들려 하였고 뮤지컬화도 염두에 두었다. 또 한 학생은 우륵 설화를 소재로 하여 우리 고유의 한의 정서, 시련을 겪으면서도 자신의 음악을 끝까지 완성해 내려한 끈기, 여성과의 사랑 등의 요소를 넣어 예술가의 삶을 조명하고자 하였다. 주호민의 <신과 함께>, 고은의 <제비전> 등 고전 서사문학을 원천 소재로 한 웹툰도 간혹 인기를 끌기는 했지만 속도감 있게 짧게 끊어 가면서도 흡입력 있는 줄거리를 지녀야 하는 웹툰의 특성에 맞추어 창작하기가 쉽지는 않은 듯하다.

3.5. 고전소설 소재 회화 전시회, 방 탈출 카페 기획 - <숙영낭자전>, <강도몽유록>

다소 생소할 수는 있지만, 고전 소설을 소재로 한 회화 전시회를 기획하기도 하였다. 현대 회화 전시회를 하되 작품을 관람만 하는 것이 아니라 체험과 교육을 병행할 수 있게 하고자 하였다. 특히 중고등학생이나 외국인들에게 고전소설을 소개하면서도 우리 회화의 아름다움과 특색을 살릴 수 있도록 기획하였다. <숙영낭자전>은 숙영과 선군의 사랑 이야기로, 애정과 효의 역학관계에 대한 조선 후기인들의 생각과 가치관의 변화를 보여주며 판소리로도 불렸을 정도의 인기를 누린 소설이다. 그럼에도 불구하고 현대의 문화콘텐츠로 활발하게 제작되지는 못하다가 2013년에 연극 <숙영낭자전을 읽다>, 2014년에 창극 <옛날 여인들은 자신의 꿈과 어떻게 소통했을까? - 조선판 사랑과 전쟁>으로 공연되었다. 창극에서는 숙영낭자의 시녀 매월을 부각시키면서 요즘 관객들의 시선을 끌려 했으나 그다지 성공적이지는 않았다.

전시회를 기획할 때에는 원작에서 주인공들의 사랑을 애절하게 그린 점, 숙영이 정절을 의심 받아 억울하게 죽은 것이 보상 받는 점을 살리기로 하였다. 시아버지에게 매질 당하는 남자, 섬돌에 깊이 박힌 옥비녀, 자살한 숙영과 이를 슬퍼하는 춘앵, 움직이지 않는 남자의 시신, 선군의 꿈에 나온 죽은 숙영낭자, 과거를 보러 갔다가 돌아오는 선군, 시체를 수습하는 선군과 파랑새, 벌을 받아 죽게 되는 매월 등 작품의 중요 장면을 선택하여 화가들에게 설명하고 토의한 뒤 그리게 하는 방식을 취하기로 하였다. 동양화보다는 서양화가 관객들에게 인기가 있기에 서양화 화가이되 우리나라의 전통적인 느낌이나 색채, 인물들을 많이 그린 이쾌대 같은 작가를 선정해야겠다고 계획하기도 하였다. 전시회에는 오디오가이드를 제공하여 성우가 소설을 낭독하는 것을 들으며 그림을 감상할 수 있게 하고, 관객이 화가나 고전소설 연구자와 대화를 나눌 수 있는 자리도 마련한다면 효과적일 듯하다. 차후에는 이 그림들을 삽화로 넣은 현대역을 출판하고, 외국인을 위한 한국어 교재로도 활용할 수 있을 것이다.

최근에 생기기 시작한 방 탈출 카페의 시나리오를 기획하기도 하였는데, 방마다의 서사가 있어야 한다는 점에 주목하여 열 명이 넘는 여인들의 하소연을 담은 <강도몽유록>을 소재로 삼았다. 병자호란 때에 자결하거나 죽임을 당한 여성들이 자신이 죽게 된 사연과 억울함을 말하는데 그녀들이 모인 곳에 가서 청허대사라는 인물이 엿듣는 형식의 작품이므로, 이 카페의 손님도 청허대사가 된 것처럼 그녀들의 이야기를 듣고 문제를 풀어가게 하였다. 처참하게 죽은 여성들이 있는 곳이기에 으스스한 분위기가 귀신의 방과 비슷할 수 있으며 웃는 듯 우는 듯한 소리, 통곡 소리 등을 공포 요소로 활용할 수 있다. 불에 탄 집과 무너진 성곽, 자물쇠로 잠긴 상자, 열쇠를 찾을 수 있는 단서가 되는 일기장, 일기장을 숨겨 놓은 곳을 찾을 수 있는 암호, 해독할 수 있는 잉크와 손전등, 퍼즐 등을 이용하여 문제를 풀어가게 하였다. 차후에는

규모를 키워 호러 테마파크로 조성하거나, 모바일 게임으로 제작하면 좋을 듯하다.

4. 맺음말 - 바람직한 콘텐츠화 방향과 수업 방법 제안

본고는 ‘고전문학이 현재뿐만 아니라 미래에도 지속적으로 읽힐 문학으로 살아남을 수 있을까? 그렇게 하는 데에 인문학자, 고전문학 전공자, 국문과 교수는 어떤 역할을 해야 할까?’를 고민하고, 실행한 결과에 대한 중간보고이다. 학생들과 격 없이 토의하고 공부하면서 시행착오를 겪기는 했지만, 학생들의 잠재력과 열의를 엿볼 수 있었고 고전소설의 매력을 다시금 느낄 수 있었기에 보람 있는 시간이었다.

하지만 몇 가지 고민이 여전히 남아 있다. 우선, 고전소설 작품의 재해석과 정체성 문제가 대두된다. 현대적으로 재창작했을 때에 서사의 일부와 주인공 이름이나 관계 설정 정도만 가져오고 주제의식이나 인물의 성격 등이 완전히 바뀐다면 고전소설을 소재로 했다는 점 외에는 큰 의미가 없을지도 모른다. 따라서 고전소설의 고유한 정신세계와 서사적 특질을 담고 있으면서도 공감대를 형성할 수 있도록 소설이나 문화·예술 콘텐츠들을 창작하는 방법을 고안할 수 있게 지도해야 할 것이다. 영화나 연극, 드라마 등의 문화콘텐츠에서 무엇보다 중요한 것은 서사 구조의 탄탄함과 등장인물의 캐릭터성이다. 그런데 우리 고전소설 작품들은 민족의 원형적인 심상과 문화를 담고 있으면서도 환상적이고 독특한 것들이 많이 있다. 타자성의 문제, 왕과 민중의 상호소통의 문제, 삶과 사랑의 문제 등을 생각하게 하는 것들도 있다.¹⁵⁾ 따라서 대학생들의 고전소설 교육을 활성화한다면, 새롭고도 흥미로운 현대의 문화 콘텐츠들도 많이 창작될 수 있을 것이다.

다음으로는, 수업 시간에 다룰 수 있는 기획과 창작의 단계 설정에 관한 문제를 들 수 있다. 여러 가지 매체의 문화콘텐츠들을 하나의 수업에서 함께 다루다 보니 교수가 미리 섭렵해야 하는 부분이 많아 시간과 공이 많이 들었음에도 불구하고 각 콘텐츠들의 특성에 맞게 적절하게 지도하고 조언하기 어려운 면이 있었다. 또 기획만 하는 것에서 그치기는 아쉬워 시나리오나 대본을 직접 창작하는 단계까지 나아갔는데, 국문과 학생들이라 대체로 열성적으로 써왔지만 고전문학 전공 교수가 그 대본을 첨삭하거나 수정해주는 것이 어려웠다. 영화나 드라마도 제작 현장에 대한 이해가 필수적이지만, 게임 산업의 메카니즘이라든지 뮤지컬 공연 무대의 규모나 시설에 대한 이해까지도 있어야 효과적으로 기획하고 창작할 수 있을 듯했다.

또한 수업 방법의 면에 대한 고민도 필요하다. 필자는 이 과목을 진행할 때에 소규모 수업의 장점을 살려 발표와 토의를 중심으로 한 방식을 택하였는데, 이는 최근에 대학 교양 수업이나 이공계통 수업에서 이용하기 시작한 ‘거꾸로 학습’ 즉, 플립트 런닝(Flipped learning)과 유사한 면이 있다. 거꾸로 학습은 기존의 온라인 수업과 오프라인 수업을 합한 형태이며, 지식의 전달이 온라인 교육을 통하여 가정에서 이루어지고 미리 공부했던 내용을 학교에서 교수자와 다시 한 번 확인하면서 개별 수준에 맞게 지식을 재구성하여 확장하는 방법이다. 이 방법의 장점은 교수자와 학생, 학생들 간의 상호작용을 확장시키는 활동이 가능하고, 개인의 수준에 맞는 피드백을 받을 수 있다는 점이다.¹⁶⁾

필자도 학생들에게 관련 자료나 논문, 기존의 문화콘텐츠들을 미리 학습하고 오라고 하여

15) 정선희, 앞의 논문.

16) 이승은, 「대학 영어수업에서 거꾸로 학습 적용 사례 - 실패 내성과 선호도 중심으로」, 『영어영문학 21』 28권 3호, 2015.

교실에서는 이에 대한 발표와 토의, 질의와 응답을 주로 하면서 기획 방안을 마련하고 문제를 해결해 나갔다. 이런 방식이 효과적이고 성취감과 자신감을 불어넣어 주는 장점이 있기는 했지만, 학생들의 학습 부담을 가중시키는 요소가 되기도 했으며 강의식 수업에 익숙해 있거나 자기주도적인 학습 능력이 부족한 학생들의 경우 약간의 거부감도 있었던 듯하다.¹⁷⁾ 따라서 선행 학습에 대한 부담을 덜어주기 위해 조별로 함께 학습하고 조사하고 성찰하게 하며, 주어진 과제의 내용적 측면뿐만 아니라 과제를 해결하는 과정에 초점을 두어 향후에 유사한 과제를 직면했을 때에 이를 해결할 수 있는 역량을 키워주기 위해서도 노력하는 일이 중요할 것이다.¹⁸⁾

* 참고문헌

- 권순궁, 「대학 고전소설 교육의 지향과 방법」, 『한국고전연구』 15, 2007. 6. 27~58쪽.
- 김기형, 「대학 고전소설 교육의 현황과 전망」, 한국고소설학회편, 『고전소설 교육의 과제와 방향』, 월인출판, 2007. 409~431쪽.
- 김남익외, 「대학에서의 거꾸로 학습 사례 설계 및 효과성 연구」, 『교육공학연구』 30권 3호, 2014. 467~492쪽.
- 김대행외, 『문학교육원론』, 서울대 출판부, 2008. 1~481쪽.
- 김용범, 「문화콘텐츠 창작소재로서의 고전문학의 가치에 관한 연구」, 『한국언어문화』 22, 47~72쪽.
- 김종철, 「고전소설교육의 과제와 방향」, 한국고소설학회편, 『고전소설 교육의 과제와 방향』, 월인출판, 2007. 9~27쪽.
- 김효주·엄우용, 「대학 교원의 수업 개선을 위한 액션 러닝 적용 사례」, 『교육공학연구』 30권 4호, 2014. 839~878쪽.
- 류수열, 「문학교육과정의 경험 범주 내용 구성을 위한 시론」, 『문학교육학』 19, 2005. 135~136쪽.
- 박기수, 「『삼국유사』 설화의 스토리텔링 전환 방안 연구」, 『한국언어문화』 34, 2007. 139~157쪽.
- 박기수·안승범·이동은·한혜원, 「문화콘텐츠 스토리텔링의 현황과 전망」, 『인문콘텐츠』 21, 2012. 9~25쪽.
- 송성욱, 「고전소설과 TV드라마 -TV드라마의 한국적 아이콘 창출을 위한 시론」, 『국어국문학』 137, 2004. 91~108쪽.
- 신선희, 「고전 서사문학과 게임 시나리오」, 『고소설연구』 17, 2004. 75~106쪽.
- 신원선, 「한국고전소설의 영상콘텐츠화 성공방안 연구 - 영화 <전우치>와 <방자전>을 중심으로」, 『민족문화논총』 46, 2010. 365~402쪽.
- 안영길, 「<표해록> 문화콘텐츠 만들기 연구」, 『동북아 문화연구』 12, 2007. 57~72쪽.
- 양민정, 「디지털콘텐츠화를 위한 조선시대 애정소설의 구성요소별 유형화와 그 원형적 의미 및 현대적 수용에 관한 연구」, 『외국문학연구』 27, 2007. 233~258쪽.

17) 이러한 반응은 거꾸로 학습법에 대한 연구에서도 지적된 바 있다. 김남익외, 「대학에서의 거꾸로 학습 사례 설계 및 효과성 연구」, 『교육공학연구』 30권 3호, 2014.

18) 이러한 과정을 강조하는 교육 방법이 '액션 러닝(action learning)'인데, 학습 팀이 실제로 존재하는 과제에 대한 해결안을 내고 이 안을 실천하면서 개인과 팀이 학습해가는 과정을 뜻한다. 김효주·엄우용, 「대학 교원의 수업 개선을 위한 액션 러닝 적용 사례」, 『교육공학연구』 30권 4호, 2014.

48 한국고전연구학회 제97차 학술대회

- 윤승준, 「우리 고전을 읽고 쓴다는 것」, 『대학작문』 3, 2012. 37~54쪽.
- 이상진, 「문화콘텐츠 '김유정', 다시 이야기하기-캐릭터성과 스토리텔링을 중심으로」, 『현대소설연구』 48, 2011, 429~458쪽.
- 이승은, 「대학 영어수업에서 거꾸로 학습 적용 사례 - 실패 내성과 선호도 중심으로」, 『영어영문학 21』 28권 3호, 2015. 289~316쪽.
- 이지하, 「대학소설의 문화콘텐츠화에 대한 전망」, 『어문학』 103, 2009. 197~220쪽.
- 이현수, 「지역문화를 소재로 한 공연콘텐츠 활용방안 연구-<정선아라리>와 <양반전>을 중심으로」, 『온지논총』 33, 2012, 119~145쪽.
- 정선희, 「외국인을 위한 한국문화·가치관 교육 제재 확장을 위한 시론-<숙영낭자전>을 중심으로」, 『한국고전연구』 27, 2013, 29~60쪽.
- 정선희, 「문화콘텐츠 원천소재로서의 고전서사문학-<삼국유사>와 한문소설 활용을 중심으로」, 『우리말글』 60, 2014, 191~215쪽.
- 정선희, 「대학 교양교육에서 고전문학의 역할과 의의-고전소설 활용을 중심으로」, 『한국고전연구』 30, 2014, 397~426쪽.
- 정선희, 「고전소설 연구와 교육의 소통 - 대학 고전소설 교육의 개선을 위하여」, 『고소설연구』 38, 2014, 129~155쪽.
- 정선희, 「고전소설 속 일상생활의 양상과 서술 효과」, 『한국고전연구』 35. 2016, 161~190쪽.
- 정창권, 『문화콘텐츠학 강의 - 쉽게 개발하기』, 커뮤니케이션북스, 2008, 3~197쪽.
- 정창권, 「대학소설 <완월회맹연>을 활용한 문화콘텐츠 개발」, 『어문논집』 59, 2009, 85~108쪽.
- 정창권, 『문화콘텐츠 스토리텔링』, 북코리아, 2010. 13~182쪽.
- 조해진, 「고전설화 <만파식적>의 문화콘텐츠적 가치에 관한 연구」, 『한국디자인문화학회지』 18-3호, 2012, 525~536쪽.
- 한길연, 「고전소설 연구의 대중화 방안 - 디지털 매체와의 상관성을 중심으로」, 『어문학』 115, 2012. 249~287쪽.
- 함복희, 「야담의 문화콘텐츠화 방안 연구」, 『우리문학연구』 22, 2007, 149~181쪽.
- 함복희, 「<청구야담>의 스토리텔링 방안」, 『인문과학연구』 29, 2011, 129~158쪽.
- 황혜진, 「고전서사를 활용한 창작교육의 가능성 탐색-<수삽석남>의 소설화 자료를 대상으로」, 『문학교육학』 27집, 2009. 79~105쪽.

별첨 : 박지원의 『호질』을 활용한 앱게임 개발 방안 중 일부

* 캐릭터

캐릭터는 스테이지가 늘어남에 따라 추가될 예정이며, 현재 구상은 완료된 스테이지 1과 기본 NPC 캐릭터이다. 플레이어 캐릭터는 호랑이며, 북곽 선생과 동리자, 동리자의 아들들은 NPC 캐릭터이고, 그 외 캐릭터는 해당 스테이지에만 등장하지만, 농부의 아이처럼 스테이지가 끝난 이후에도 근황을 알 수 있다.

호랑이 : 『호질』에 등장하는 호랑이는 사람의 말을 할 수 있고, 집채만한 몸집을 갖고 있다. 앱게임 『호질』의 호랑이는 원작보다 더 신적인 존재다. 『단군신화』에 등장하는 인간이 되지 못한 바로 그 호랑이가 계속 살아남아, 악한 인간을 심판하는 한편 선한 인간에게 조력자 역할을 한다. 호랑이 캐릭터는 앱게임 『호질』의 주인공이며, 동시에 플레이어가 조작하는 캐릭터다. 각 스테이지마다 퀘스트를 클리어하기 위해 동분서주한다.

가난한 농부 : 스테이지 1에 등장하는 농부. 탐관오리에 시달려 갖은 고생을 하고 있다. 첫 등장은 가뭄으로 인해 눈에 물이 떨어져 고민하는 모습. 호랑이가 퀘스트를 해결해줄 때마다 형편이 점점 나아진다. 스테이지 1을 클리어한 이후는 가족과 함께 잘 살고 있는 모양.

농부의 아이 : 가난한 농부의 자식. 가족을 도와준 호랑이에게 감사하고 있다. 스테이지 1을 클리어한 이후, 호랑이에게 감사와 가족의 근황을 담은 손 편지를 보낸다.

탐관오리 사또 : 스테이지 1의 악역. 가난한 농부들을 괴롭히고 있다. 뻔뻔하고 악랄한 인물이지만 호랑이에게 크게 혼쫓이 난 후 반성하게 된다. 마을에 가뭄이 들어 농민들은 굶주려 가는데, 사또의 관아에는 곡식과 재물이 넘쳐난다.

북곽 선생 : 원작 『호질』에 등장했던 위선을 가진 유학자. 앱게임 『호질』에서는 옛날 호랑이에게 야단을 맞고 마음을 고쳐먹었다는 설정이다. 일종의 NPC며, 게임에 대한 팁이나 공지사항 등을 알려준다. 게임 내 상점을 관리하고 있다. 상점에서는 게임머니와 캐쉬로 살 수 있는 아이템들을 판매한다. 게임머니의 화폐 단위는 ‘냥’이며, 과금을 해야 하는 캐쉬는 ‘황금’이다.

동리자와 동리자의 아들들 : 일일 퀘스트를 담당한다. 스테이지를 클리어하기 위해 받는 스토리 퀘스트와는 다르게, 매일매일 내용이 바뀌는 반복 퀘스트를 플레이어에게 준다. 퀘스트 수행은 자유이며, 기존 맵에서 얻을 수 있는 아이템이나 제한시간 안에 스테이지 달성하기 등을 주제로 준다. 퀘스트를 완료하면 보상을 받을 수 있다. 게임을 실행시키면 흙 화면에 동리자 또는 아들 중에 한 명이 기다리고 있는 식이다.

* 시나리오

프롤로그 : 『호질』을 간략하게 소개하는데, 한 번 보고 나면 skip 버튼이 활성화된다. 『단군신화』 속, 사람이 되는 것에 실패한 호랑이가 오래 살던 끝에 신통력을 얻고, 나쁜

사람을 벌준다는 내용이다. 이때 호랑이에게 야단을 맞는 캐릭터는 『호질』에 등장하는 북곽 선생이다. 프롤로그가 끝날 때 등장하는 로딩 화면은 호랑이가 어딘가를 향해 달려가는 모습이다.

스테이지 1 : 산에 사는 호랑이는 오랜만에 인간세상으로 내려가길 결심한다. 그러나 막상 도착한 마을은 가뭄이 심해 모두가 배고픔에 고통 받고 있었다. 호랑이는 어떤 집에서 들려오는 울음소리를 듣고 찾아가는데, 그곳에 가난한 농부가 있었다. 농부는 울면서 논에 물이 모두 말라 한 해 농사를 망치겠다고 하소연한다. 호랑이는 농부를 도와주기로 약속한다.

스테이지 1 - 첫 번째 퀘스트 : 게임 플레이는 종스크롤 터치액션 방식이다. 화면을 세로로 둔 상태에서 방향키를 눌러 방향을 조작한다. 호랑이는 장애물을 피해 달리며, 아이템 '물'이 나올 때마다 이를 획득한다. 농부가 원하는 양의 물을 모으면(반복 플레이 필요) 퀘스트가 완료된다.

스테이지 1 - 두 번째 퀘스트 : 농부는 기뻐하며 덕분에 자신의 논이 살아났다고 말한다. 그러나 농사일은 아직 끝나지 않았다. 다음으로는 잡초를 뽑아달라고 부탁한다. 방식은 지난번과 같지만, 잡초는 방치하게 되면 너무 자라버리므로 제한시간 내에 클리어해야 한다. 호랑이는 장애물을 피해 달리며, 아이템 '잡초'가 나올 때마다 이를 획득한다. 제한시간이 지나버리기 전에 게임을 클리어하면 퀘스트가 완료된다.

스테이지 1 - 세 번째 퀘스트 : 덕분에 농사가 성공적으로 마무리되었다. 농부는 관아에 곡식을 바치기 위해 가야하는데, 자신을 데려다주었으면 좋겠다고 부탁한다. 제한시간은 없지만, 장애물에 일정횟수 이상 부딪치면 퀘스트에 실패하고 만다. 최대한 안전하게 게임을 클리어하면 퀘스트가 완료된다.

스테이지 1 - 마지막 퀘스트 : 마침내 관아에 도착했지만, 호랑이는 흥청망청 연회를 즐기는 탐관오리 사또를 본다. 호랑이는 중요한 것은 농사의 성공/실패 여부가 아니라, 탐관오리를 혼내주는 일이라는 걸 깨닫는다. 호랑이는 사또를 쫓기 시작하고 사또는 있는 힘껏 도망간다. 게임을 시작하면 사또 캐릭터가 열심히 도망가는 것이 보인다. 이때까지의 퀘스트보다 난도가 높은 편이다. 이를 쫓아가서 잡으면 퀘스트가 완료된다.

후일담 : 사또는 반성하고, 마을에는 평화가 찾아온다. 가뭄도 물러가서 농민들이 살기 좋은 곳이 되었다. 호랑이는 이곳엔 더 이상 자신이 필요하지 않다는 걸 깨닫고 다음 마을로 향한다. 게임을 진행하다보면, 가난한 농부의 아이에게서 편지가 온다. 덕분에 가족들 모두 잘 살고 있으며, 호랑이에게 고마워하는 내용이다.

기본적인 구성은 스테이지 1, 2, 3, 4 식으로 점점 늘어나는 스테이지와, 그에 맞는 퀘스트들을 완료하며 스토리를 진행시키는 방식이다. 그러나 무한정 맵이 늘어나는 것은 아니며, 일정 스테이지를 진행하면 이미 완료했던 마을에서 도움이 들어오는 경우가 있다. 다시 돌아가면 새로운 스토리 퀘스트와 함께, 더 어려운 스테이지가 등장한다. 호랑이의 레벨에 따라서 스테이지 입장 제한이 걸리며, 퀘스트를 깨서 얻은 돈과 경험치로 레벨업을 하는 식이다. 동리자와 그 아들들이 주는 일일 퀘스트는 이미 클리어한 스테이지를 대상으로 한다.

「고전소설의 현대적 의의와 문화콘텐츠화 방안 모색」에 관한 질의문

한길연(경북대)

본 논문에서는 고전소설의 문화콘텐츠화를 시도하면서 이를 대학교육 현장에 접목시켜 그 구체적인 방안을 다각도로 모색하고 있습니다. 고전소설의 입지가 점점 좁아지는 오늘날의 현실에서 앞으로의 문화를 이끌어갈 대학생들과의 활발한 토론을 통해 고전소설의 현대적 가치를 새롭게 정립해 보려는 본 논의는 매우 시의적절한 것으로, 그 의의가 크다고 생각합니다. 본 논문의 취지에 전적으로 동의하며 궁금한 점 몇 가지를 질문 드리면서, 본 논문이 더욱 더 의미 있는 방향으로 나아가는 데 작은 보탬이 되기를 희망합니다.

1. 수업의 대상과 방향에 대해

본 논문에서는 4학년 1학기 전공수업에서 학생들과 함께 고전소설의 문화콘텐츠화 방안
에 대해 모색한 결과물을 소개하고 있습니다. 구체적인 강의일정이 소개되어 있어 이러한 수업을 시도하려는 사람들에게 많은 도움이 되리라 생각합니다. 다만, 아쉬운 점은 국문과 전공 수업이기에 학생들이 고전소설에 대한 심도있는 이해를 바탕으로 문화콘텐츠화 방안을 모색해 볼 수 있는 장점도 있지만, 다양한 장르로 고전소설을 변용하는 데는 한계가 있지 않나 생각합니다. 오히려 1~2학년 대상 교양수업에서 고전소설의 기본적인 내용을 숙지하게 한 뒤에, 미술과 학생에게는 등장인물 캐릭터를 그려보게 하고, 음악과 학생들에게는 뮤지컬의 노래를 작곡하게 하고, 역사과 학생들에게는 당대 배경과 관련한 역사자료를 찾아보게 하고, 공대 학생들에게는 컴퓨터 활용 능력을 살려 게임으로 창작해 보게 하는 것은 어떨까 생각합니다. 어떤 경우에도 기본적인 시놉시스는 있어야 하기에 국문과 학생들이 주로 이를 담당하면서 다른 학과의 학생들과 협업한다면 좀 더 생산적인 기획안이 나올 수 있으리라 생각합니다.

한편, 본 논문에서 제시한 수업안에서는 학생들과의 토론을 주로 하면서 고전소설의 문화 콘텐츠화 방안에 대한 기획서를 제출하는 것으로 끝을 맺고 있습니다. 학생들이 제시한 구체적인 기획서가 궁금한데, 이를 부록으로라도 제시해 주셨으면 합니다.(아마 발표하실 때는 제공해 주시리라 기대합니다.) 다만, 본인도 이러한 방향의 수업을 해 본 입장에서 학생들이 매우 미숙하더라도 완성작을 발표해 보는 데까지 수업일정이 마련된다면 더욱 바람직하지 않을까 생각합니다. 간단한 영화로 제작하여 영상물로 보여줄 수도 있고, 연극으로 각색하여 주요 장면을 공연할 수도 있을 것입니다. 백견불여일행(百見不如一行)이라는 말이 있듯이, 학생들이 보다 적극적으로 참여할 수 있도록 한다면 더욱 이상적인 수업이 되리라 생각합니다.

2. 고전소설의 현대적 재해석에 대해

본 논문에서는 여러 작품을 변형하여 고전소설의 문화콘텐츠화에 대한 다양한 해답을 제시하고 있는데, 고전소설을 다양한 방향으로 변형시킨다 해도 고전소설의 고유한 정신세계와

서사적 특질을 견지해야 한다는 생각을 밑바탕에 깔고 있습니다. 그런데, 오늘날의 사회에서 고전소설의 문화콘텐츠화를 위해서는 고전소설에 대한 강도 높은 비판적 해석도 필요하지 않나 생각합니다. 원전의 정신을 잘 살리는 방안과 원전을 비판하면서 새롭게 재창작하는 두 가지 가능성을 다 같이 열어둘 필요가 있습니다. 일례로 <잠자는 숲속의 미녀>를 마녀의 관점에서 새롭게 재해석한 <말레피센트>처럼, 고전소설을 정반대로 해석하는 작품들도 나올 필요가 있다고 생각합니다. 본 논문에서도 현대적 관점을 반영하여 변형한 작품의 사례가 제시되지 않은 것은 아니지만, 좀 더 과감하게 작품을 정반대로 뒤집어 변형하는데까지 나아간 사례는 많지 않은 것 같습니다. 이에 대한 의견을 묻고 싶습니다.

3. 특정 작품의 변용 사례에 대해

<만복사저포기>를 동성애를 활용하여 각색한다고 하였는데, 매우 흥미로운 변용 사례라고 생각합니다. 이에 대한 구체적인 내용을 소개해 주셨으면 합니다. 한편, <강도몽유록>은 손님들로 하여금 귀신이 된 인물들의 이야기를 듣고 문제를 풀어가게 하는, 방 탈출 카페 시나리오로 기획한다고 하였는데, 어떤 식으로 문제를 만들고 풀게 할 것인지가 궁금합니다. 이에 대해서도 소개해 주시면 감사하겠습니다.

본 논문에 대해 혹시 오독한 부분이 있으면, 널리 양해해 주시면 감사하겠습니다.

신화적 스토리텔링의 구조 연구

- 캠벨(Joseph Campbell)의 원질신화(Monomyth)와 한국 무속신화의 구조를 중심으로 -

조흥윤(건국대)

1. 서론

디지털미디어 사회로의 급격한 전환과 함께, 현대 사회 대중은 언제나 그 손에 휴대용 디지털 디바이스를 들고 시간과 공간의 구애 없이 디지털미디어 콘텐츠를 소비하게 되었다. 이제 대중은 언제 어디서든 가상의 디지털 세계에 접속한 채 생활하는 것을 보편적인 삶의 패턴으로 삼게 되었다. 미디어 콘텐츠에 대한 접근이 극도로 용이해지면서 폭발적으로 늘어난 대중의 수요에 맞추어, 영화, 드라마, 애니메이션, 게임, 웹툰, 웹소설 등, 다종다양한 이야기콘텐츠의 생산이 이루어지게 되고 그에 결부된 여러 부가가치 산업 또한 활력을 얻고 있다. 말 그대로 '이야기'를 중심축으로 대량 생산과 대량 소비의 메커니즘이 구현된 '이야기산업'¹⁾의 시대라 할 만하다.

구비문학자로서 주목할 만한 현상은 '새로운 스토리텔링' 소재 찾기의 일환으로 '신화'에 대한 관심이 높아지고 있다는 점이다. 디지털 문화는 인문과 과학, 예술과 기술의 융합을 추동하며, 근대 이후로 사회 전반의 흐름을 주도하던 이성적인 인식과 과학적 사고 및 리얼리즘의 추구에서 벗어나 현실과 환상을 융합하면서 기존의 세계를 확장하려는 열망을 가속화시키고 있다. 장르문학으로 치부되던 판타지(fantasy)에 대한 관심이 높아진 것도 이러한 경향을 반영하며, 이러한 흐름에서 '과거의', '잊혀진', '낯선', '세계의 변두리에 존재했던' 것들이 재조명되고 있는 바 그 중 대표적인 것이 신화라고 할 수 있다.²⁾ 스토리텔링의 소재로서 신화의 가치는 그 낯설고 새로운 형상들에만 있지 않다. 신화는 인간 보편의 원형, "보편적이고 반복적인 체험을 시공을 넘어 재현할 수 있도록 하는 인간 무의식의 이미지"들을 풍부하게 함유하고 있다.³⁾ 따라서 신화는 보편 대중의 공감을 얻을 수 있는 스토리텔링의 소재로서 적극적으로 그 활용가능성이 검토되고 있는 것이다. 신화를 통한 스토리텔링의 문제에 관하여 다양한 연구들이 제시되고,⁴⁾ 각 대학들에 '신화와 스토리텔링', '신화와 문화콘텐츠' 등을 명칭으로

1) 한국콘텐츠진흥원에서는 '이야기산업'에 대해, "상상력과 창의성의 원천인 이야기의 조사·발굴·기획·개발·창작·유통·거래 등과 관련한 산업 및 이야기를 기반으로 한 상품과 기법을 통해 부가가치를 창출하는 산업"으로 정의하고 있다(한국콘텐츠진흥원, 『2014 이야기산업 실태조사』, 2014, 12면).

2) 오세정, 「신화, 판타지, 픽션의 서사론과 가능세계」, 『한국문학이론과 비평』 제47집, 한국문학이론과 비평학회, 2010, 429~430면.

3) 정재서·전수용·송기정, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교출판부, 2008, 327면.

4) 이들 연구들의 관심은 주로 '활용 가능한 신화소는 무엇이며 어떠한 방식으로 전환가능한가', '신화의 스토리텔링 전환에 있어서 주안점이 되어야 할 것은 무엇인가', '성공적인 스토리텔링 콘텐츠가 어떠한 신화적 상징과 구조를 포함하고 있는가'하는 점이다. 대표적으로는 안중혁, 「애니메이션에 나타나는 신화적 기능 : 센과 치히로의 행방불명을 중심으로」, 『디지털영상학술지』 1권 1호, 한국 디지털영상학회, 2004; 박기수, 「신화의 문화콘텐츠화 전환 연구」, 『한국문예비평연구』 20권, 한국현대문예비평학회, 2006; 이민용, 「신화와 문화콘텐츠 : 게르만 신화와 영화 <지옥의 묵시록>을 중심으로」, 『해세연구』 제18집, 한국해세학회, 2007; 최원오, 「한국 무속신화의 문화콘텐츠 활용 방안 점검-스토리창작을 위한 신화소 추출과 분류 및 활용방안을 중심으로」, 『한국문학논총』 제46집, 한국문학회,

한 교과목들이 개설되어 있는 것도 그러한 관심을 반영한 것이라 본다.

필자 또한 몇 차례 그러한 교과목을 담당하게 되었다. 신화란 무엇이며 어떠한 기능을 하는가에 대한 원론적 강의, 실제 신화자료의 감상과 분석, 다양한 신화 스토리텔링관련 연구들을 참고한 문제제기, 그 모두를 수렴한 스토리텔링 기획 발표의 구성으로 전체 수업을 진행하였는데, 이에 대한 학생들의 요구는 명료하다. 어려운 신화학 이론이나 원형 상징에 대한 정신분석학적 논리, 눈에 들어오지 않는 원문 자료, 신화 스토리텔링에 대한 다종다양한 선행연구들의 제언들 모두가 자신들을 혼란스럽게 할 뿐이라는 것, 그러니 실제의 스토리텔링 구현에 손쉽게 적용될 수 있는 구조나 원리를 알려달라는 것이었다. 그러한 요구가 이 글의 계기가 되었다. 이야기산업의 시대에 적실한 구비문학연구자의 역할이란, 스토리텔링 창작·기획과 교육의 현장에 실제적 원리로 활용될 수 있으면서도, 신화적 함의와 기능을 담보하여 신화적 체험을 가능하게 하는 스토리텔링 구조화 방안을 제시하는 것이 아닐까 생각하게 된 바이다.

신화의 서사적 특성을 스토리텔링의 구조로 전환하기 위한 탐색은 기실 새로운 것은 아니다. 신화의 상징체계를 이해하기 위한 맥락으로써 캠벨(Joseph Campbell)에 의해 제시되고, 보글러(Christopher Vogler)에 의해 스토리텔링의 원리로 다듬어진 원질신화(Monomyth)의 구조가, 이미 범용적 스토리텔링 구조화 원리로 활용되고 있는 것이다. 문제는 캠벨-보글러의 원질신화 구조가 도식적으로 남용됨으로써 유사한 내러티브를 양산해 낸다는 지적을 받고 있는 점이다. 대중문화의 가치 척도가 창발적 다양성에 있음을 고려하면,⁵⁾ 스토리텔링 구조화 원리로서 받고 있는 그 혐의는 매우 중대한 것이다. 또한 원질신화의 구조가 피상적이고 도식적인 신화 흉내 내기의 틀로 작용하고 있을 뿐이라면, 그 산출물이 신화가 지닌 본래적 기능과 감응력을 발휘할 수는 없으리라 본다. 이에 본고에서는 캠벨-보글러의 원질신화 구조에 대해 그 허실을 짚어보고, 향유자들로 하여금 신화적인 체험을 가능하도록 하는 신화 본연의 구조로서 그 보완책을 마련해 보고자 한다. 여기에는 필자의 오랜 관심 분야인 한국 무속신화의 서사구조가 반영될 수 있으리라 예상된다. 그리하여 그 구조 자체에 신화적 기능과 함의가 안배되어 있는, 원형적이고 보편적인 감응력을 통하여 대중일반의 신화적 체험을 가능하게 할 신화적 스토리텔링 구조로의 개선 방향을 찾아보고자 한다.

2. 캠벨의 원질신화에 기반한 스토리텔링 구조의 활용과 한계

2.1. 캠벨의 원질신화

2007; 한혜원, 「신화 퀘스트에 기반한 디지털 게임 스토리텔링 연구」, 『탐라문화』 34호, 탐라문화연구원, 2009; 안승범·최혜실, 「멜로영화 스토리텔링의 신화 구조 분석에 관한 시론」, 『인문콘텐츠』 제27호, 인문콘텐츠학회, 2012; 이동은, 「신화적 사고의 부활과 디지털 게임스토리텔링」, 『인문콘텐츠』 제27호, 인문콘텐츠학회, 2012; 홍은아·김정호, 「애니메이션 <천년여우>와 <파프리카>에 나타난 신화 이미지」, 『애니메이션연구』 8권 2호(통권21호), 한국애니메이션학회, 2012; 오세정, 「뫼비우스와 스토리텔링 : 한국 신화의 스토리텔링에 관한 서사학적 접근」, 『기호학연구』 제34집, 한국기호학회, 2013; 임정식, 「스포츠영화의 영웅 신화 서사구조 수용과 의미」, 『인문콘텐츠』 제34호, 인문콘텐츠학회, 2014; 김수정, 「12영웅여정단계 내러티브 분류에 기초한 애니메이션 분석」, 『애니메이션연구』 11권 3호, 한국애니메이션학회, 2015; 김진철, 「신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략- 제주신화 콘텐츠를 중심으로」, 숭실대학교 박사학위논문, 2015; 이해원, 「디즈니애니메이션의 영웅서사와 환상성 연구」, 세종대학교 박사학위논문, 2015 등이 있다.

5) Max Horkheimer & Theodor W. Adorno, "The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception", *Dialectic of Enlightenment*, 김유동 역, 『계몽의 변증법』, 문학과 지성사, 2001, 183~251면.

캠벨(Joseph Campbell)은 세계 여러 지역의 방대한 신화 자료를 검토한 결과 모든 신화에 서사적 뼈대를 이루는 보편적 기본 구조를 발견하고 이를 원질신화(Monomyth)로 명명하였다.⁶⁾ 그에 따르면 원질신화의 구조는 신화에만 국한된 것이 아니다.

“재미삼아 귀를 기울여보는 콩고 주술사의 잠꼬대 같은 주문이나, 점잖은 취미로 읽어보는 알 듯도 하고 모를 듯도 한 노자경구집(老子警句集)의 얇은 번역본이나, 이따금씩 깨드리고 보는 견고하기 그지없는 토마스 아퀴나스의 논법이나, 기괴한 에스키모 요정 이야기의 빛나는 의미나 그 내용면에 있어서는 별로 다른 것이 없다. 즉 변화무쌍한 듯 하지만 실은 우리가 일상적으로 만나는 이야기의 일정한 패턴을 따르고 있는 것이다.”⁷⁾

인용된 대로, 원질신화에 대한 그의 관심은 신화에 국한된 것이 아니라 인류의 정신적 작용을 담아내고 있는 모든 텍스트를 포함하는 것이다. 심지어는 로고스(logos)의 표상으로 여겨지며 미토스(mythos)의 대척점에 놓일 법한 토마스 아퀴나스의 논법마저도 원초적이고 보편적인 이야기 패턴의 자장 안에 놓여 있다는 것이 그의 생각이다.

인류의 정신 작용에 의한 결과물들이 지닌 놀라운 유사성은 인간 무의식의 보편적 기반이라 할 수 있는 '원형(archetype)'의 작용에 의한 것으로 여겨진다. 일찍이 프로이트(S. Freud)에 의해 발견된 “개인 자신의 생활의 어떤 것으로도 그 존재를 설명할 수 없는, 인간정신의 토착적이고, 선천적이고, 물려받은 형체들로 보이는 정신형태들”, ‘고대의 잔재(archaic remnants)’는, 현대인에 의해 묘사된 꿈의 이미지와 원시 인류의 집단적 심상이 반영된 신화적 모티프들 간 유사성에 주목한 융(C. G. Jung)에 의해 “고대 인간 정신의 생물학적, 선사적, 무의식적 발전의 결과물”이자 인간 정신의 기초를 이루는 원시이미지(primordial image), ‘원형’으로 명명되었다.⁸⁾

캠벨은 이처럼 고대로부터 현대에 이르기까지 인간 무의식의 집단적 기반이자 개인 정신의 근원적 토대로 작용하고 있는 원형에 의해 인류의 정신 작용 또한 보편적인 지향을 보이게 되었다고 본다. 그리고 그러한 보편적 정신 지향이 ‘원질신화’라는 서사적 거푸집이 되어 인간의 인식과 삶, 언어와 이야기 속에서 무한히 재현된다고 본 것이다. 그렇다면 원형에 의한 보편적 정신 지향의 구체적인 내용은 무엇이며, 그것이 어떻게 원질신화라는 프레임을 형성하는지 살펴볼 필요가 있다.

캠벨은 원질신화에 대하여 ‘인간의 삶’이라는 유사 과정의 오랜 반복을 통해 형성된 무의식적 패턴, 혹은 무수히 반복된 패턴의 무의식화 된 내용들이 신화 서사의 보편 구조로 승화된 것이라 본다. 따라서 원질신화의 구조는 인간 삶의 과정에 대응하며 ‘통과제의’의 형태를 띠게 된다. 집단에 따라 통과제의의 형태는 일정한 차이를 보일 수 있다. 그러나 인간의 성장과 발달에 대응하는 의식(儀式)이 ‘정체성의 변화’를 함의한다는 점은 동일하다. 따라서 구체적인 통과제의의 절차는 상이하더라도 모든 통과제의는 의미적 맥락에서 ‘출발(Departure) → 입문(Initiation) → 회귀(Return)’의 기본 구조를 지니게 된다. 이러한 통과제의를 통하여 인간은 세계와 자기 자신의 연속성을 발견하는 동시에 자기 자신의 과거와 현재의 모습은 물론 성취해야 할 미래의 모습까지, 그야말로 ‘자기’를 발견하게 된다. 이러한 기본 구조는 신화 주인공의 여정을 통해서도 똑같이 확인되며 신화 구조의 핵심적인 골격을 형성한다. 이것이 모든 신

6) Joseph Campbell, *The Hero with A Thousand Faces*, 이윤기 역, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 13~55면.

7) 같은 책, 13면.

8) C. G. Jung, *Man and his Symbol*, 정영목 역, 『사람과 상징』, 까치, 1995, 75~76면.

화와 이야기를 아우르는 원질신화의 구조이다.⁹⁾

캠벨이 제시한 원질신화의 구조를 간단히 정리하고¹⁰⁾ 도표로 나타내면 다음과 같다.¹¹⁾

1. 분리 혹은 출발 영웅은 평범한 삶 속에서 운명적인 소명을 얻게 되어 조력자의 도움을 통해 낯선 세계로 떠난다. 이 여행은 세상 밖으로의 여행인 동시에 자기 내면으로의 여행을 상징한다. 출발 이후 마주한 첫 관문(영웅이 극복해야 할 전체적 문제와 관련된)을 통과한 영웅은 '고래의 배'로 상징되는 재생의 영역에 들어간다.¹²⁾

- (1) 모험에의 소명
- (2) 소명의 거부
- (3) 초자연적인 조력
- (4) 첫 관문의 통과
- (5) 고래의 배

2. 시련과 입문의 성공 영웅이 맞이한 시련은 첫 관문의 문제를 심화시키고, 영웅은 장애에 맞서 몇 차례 예비적 승리를 거둔다. 그리고 여신과의 만남과 아버지와의 화해-존재적 문제의 근원에 해당하는 오이디푸스 콤플렉스의 해결-를 거쳐 신격화(존재적 변모) 된다.¹³⁾

- (1) 시련의 길
- (2) 여신(Magna Matar)과의 만남
- (3) 유혹자로서의 여성
- (4) 아버지와의 화해
- (5) 신격화(Apotheosis)

3. 회귀와 사회와의 재통합 영웅은 선약(仙藥)-여정을 통해 얻은 신성한 힘의 정수이자 자기내면에서 발견한 힘-을 지닌 채 귀환하는 노정에서 다시 한 번 위험에 빠지지만, 외부(초자아)의 도움에 의해 탈출에 성공하여 귀환한다. 영웅은 이 여정을 통하여 사회 통합의 힘-존재적 완성을 위한 정신적 힘-을 얻게 되고 사람들에게 인정 받는 영웅의 삶을 획득한다.¹⁴⁾

- (1) 회귀의 거부
- (2) 불가사의한 도주
- (3) 외부로부터의 원조
- (4) 회귀 관문의 통과
- (5) 두 세계의 주인
- (6) 살기 위한 자유

9) Joseph Campbell, 앞의 책, 13~55면.

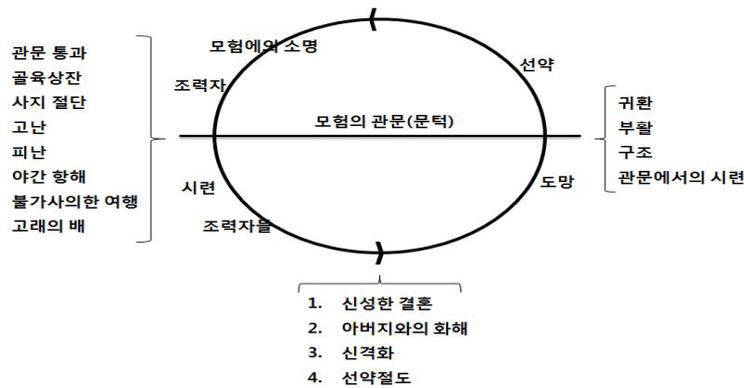
10) 같은 책, 51~52면.

11) <그림 2-1>은 같은 책, 315면의 그림을 인용한 것이다.

12) 같은 책, 69~127면.

13) 같은 책, 128~252면.

14) 같은 책, 258~322면.



<그림 1> 원질신화의 영웅여정 구조

캠벨의 말을 인용하여 이를 요약 정리하자면, “영웅은 일상적인 삶의 세계에서 초자연적인 경이의 세계로 떠나고 여기에서 엄청난 세력과 만나 결국은 결정적인 승리를 거두고, 이 신비스러운 모험에서 동료들에게 이익을 줄 수 있는 힘을 얻어 현실 세계로 돌아오는 것”이라고 할 수 있다.¹⁵⁾

그런데 이러한 원질신화의 구조는 다른 아닌 인간 보편적 삶의 과정에 대한 무의식의 원형 심상에 의해 형성된 것이라 전술하였다. 말하자면 신화 속 영웅의 모습이 곧 보편적 인간의 상징이며, 신화 속 경이의 세계가 곧 인간이 살아가는 세계의 상징이고, 맞닥뜨리는 위험과 고난이 곧 인간 삶의 문제를 상징하며, 그에 대한 승리가 곧 그러한 문제에 대한 극복을 상징하는 것이다. 얼핏 이질적인 형상과 내용으로 구성되어 있는 신화가 보편적인 공감과 감동을 불러일으키는 힘은 그러한 구조적 특성에 기인하는 바가 크다. 의식의 층위에서는 낮선 형상들로 인한 신비를 체험하면서도 무의식의 층위에서는 인간 삶의 과정에 대한 원형을 통하여 다른 아닌 ‘나의 이야기’로서 공감될 수 있는 것, 그것이 신화가 지닌 구조적 힘이라고 할 수 있다.

2.2. 원질신화 구조의 활용과 한계

캠벨의 연구 이후, 신화가 지닌 구조적 힘에 주목하여 그것을 성공적인 스토리텔링의 원리로 받아들이고자 하는 움직임이 생겨나게 되었다. 정신적이며 영적인 영역을 강조하였던 캠벨의 저술은 저항정신과 히피문화로 조형된 70년대 미국 대중문화에 손쉽게 수용되었고, 곧 시대에 대한 영향력을 발휘하게 된 것이다. 대표적으로는 루카스(George Lucas) 감독의 <스타워즈(Star Wars)> 시리즈(1977~1983)를 들 수 있는데, 3부작으로 된 시리즈의 구성 자체도 ‘1편 <스타워즈>(출발과 분리) → 2편 <제국의 역습(Empire Strikes Back)>(시련과 입문) → 3편 <제다이의 귀환(Return of the Jedi)>(회귀와 사회와의 재통합)’으로 되어 있다. 각 편의 서사 또한 캠벨이 제시한 영웅 여정의 단계별 도식에 따르고 있는 바, 시리즈 전체의 구성에서부터 각 작품의 세부 구성에 이르기까지 캠벨의 원질신화 구조를 적극적으로 반영하고 있는 것이다.¹⁶⁾

그 외에도 영화 스토리텔링에 원질신화 구조가 적용된 사례는 무수하다. 영화 정보 전문

15) 같은 책, 41~42면.

16) <스타워즈> 시리즈에 적용된 원질신화 구조에 대하여 보다 자세한 논의는, 김기홍, 「캠벨의 원질신화와 문화콘텐츠」, 『통일인문학』 제66집, 건국대학교 인문학연구원, 136~137면을 참조.

DB로 널리 알려져 있는 IMDb¹⁷⁾는 그에 부합하는 영화 66편을 소개하고 있는데, <슈퍼맨(Superman)> 시리즈, <매트릭스(The Matrix)> 시리즈, <스파이더맨(Spider-man)> 시리즈, <다크나이트(The Dark Knight)> 시리즈, <반지의 제왕(The Lord of the Rings)> 시리즈 등 영웅서사에 해당하는 경우는 물론 <오 브라더(O Brother)>, <양들의 침묵(The Silence of the Lambs)>, <조스(Jaws)>, <셰익스피어 인 러브(Shakespeare in Love)>, <델마와 루이스(Thelma & Louise)>, <주홍글씨(The Scarlet Letter)> 등 그 자체로 영웅서사로 이해하기 힘든 경우도 여럿 포함되어 있다.¹⁸⁾ 소개된 작품들은 모두가 세계적인 성공을 거두었던 바, 스토리텔링의 구조로서 원질신화가 지닌 힘과 가능성을 잘 보여주는 사례들이다.

이에 헐리우드 메이저 영화사의 스토리 애널리스트였던 보글러(Christopher Vogler)는 캠벨이 제시한 원질신화의 영웅여정 구조가 지닌 가능성을 발견하고 그것을 다듬어, 영화스토리 구성상의 실패를 최소화하는 동시에 서사적 완결성을 높이기 위한 스토리텔링의 구조를 제안하기에 이른다.¹⁹⁾ 화소와 원형을 중심으로 제시된 기존 원질신화의 영웅여정 구조는, 실상 스토리 창작의 거푸집으로 제공되기보다 인간의 정신적 풍요와 완성을 위한 이야기 이해의 가이드라인 역할에 중점을 둔 것이었다. 따라서 거의 모든 이야기를 포괄할 수 있는 가능성을 열어두고, 상정될 수 있는 최대한의 완결적 구조를 설정하기 위해 엄밀한 순차성과 도식성을 띠지 못하는 것이었다. 보글러는 이를 영화의 3막 구조에 맞추어 12단계로 단순화 하는 동시에 보다 엄밀한 순차성과 도식성을 부여함으로써 손쉽게 활용 가능한 스토리텔링의 구조로 재탄생시킨 것이다.

보글러에 의해 다시 제시된 영웅여정의 구조를 간략하게 정리하고²⁰⁾ 도표로 나타내면 다음과 같다.²¹⁾

제1막

- (1) **보통 세상(Ordinary World)** 관객들이 영웅을 만나 그의 야망과 한계를 알게 되고, 그와 공감함으로써 유대감을 형성한다.
- (2) **모험에의 소명(Call to Adventure)** 영웅은 떠밀려 탐색을 위한 여행길에 오르거나 문제 해결에의 도전에 직면한다.
- (3) **소명의 거부(Refusal of Call)** 영웅은 망설이거나 공포를 드러낸다.
- (4) **조언자와의 만남(Meeting with the Mentor)** 영웅은 확신, 경험, 지혜의 원천에 접속한다.
- (5) **관문 통과(Crossing the Threshold)** 영웅은 모험을 받아들여 '특별한 세계'로 들어간다.

제2막

- (6) **시험, 협력자, 적대자(Tests, Allies and Enemies)** 영웅은 '특별한 세계'에서 그로 하여금 '특별함'을 발견하도록 이끌어가는 상황과 인물들을 만난다.

17) '인터넷 영화 데이터베이스(Internet Movie Database, 약칭 IMDb)'는 영화, 배우, 텔레비전 드라마, 비디오 게임 등에 관한 정보를 제공하는 온라인 데이터베이스이다. 2014년 8월 1일을 기준으로 영화, 에피소드 정보 2,950,317건, 인물 정보 6,029,621건을 보유하고 있으며, 약 5,400만 명이 가입해 있다. 미국의 컴퓨터 프로그래머인 콜 니덤에 의해 1990년에 제작되었고, 1996년에는 영국에 '무비 데이터베이스 Ltd' 회사를 설립해 광고 대행, 라이선싱, 파트너십 등을 통해 수익을 창출했으며, 1998년에 아마존닷컴에 인수되어 DVD를 판매하는 데 정보를 제공하고 있다.

18) <http://www.imdb.com/list/ls052754941/>, 검색 일시: 2017.2.1. pm.7:45.

19) Christopher Vogler, *The Writer's Journey*, 함춘성 역, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 무수, 2005, 35~38면.

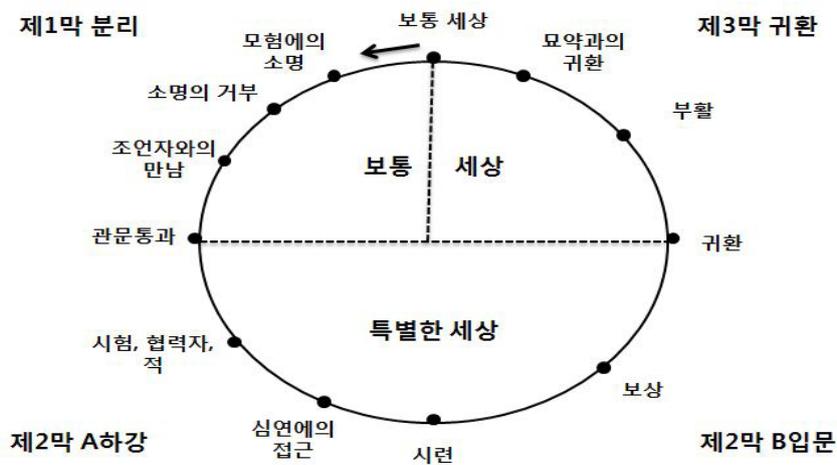
20) Christopher Vogler, 앞의 책, 53면 ; Stuart Voytilla, 김경식 역, 『영화와 신화』, 을유문화사, 2005, 9~10면 참조.

21) Christopher Vogler, 앞의 책, 277면.

- (7) **심연에의 접근(Approach)** 영웅은 죽음의 세력들-실패, 절망, 악 등등-과 맞서 싸우기 위한 전투를 준비한다.
- (8) **시련(Ordeal)** 영웅은 극한의 공포와 맞서 실제적이거나 상징적인 죽음을 경험한다.
- (9) **보상(Reward)** 영웅은 공포와 죽음을 극복하고 그에 대한 보상을 만끽한다.

제3막

- (10) **귀환(Road Back)** 영웅은 모험의 끝을 천명하고 '특별한 세계'를 떠나거나, 떠나는 과정에서 추격당한다.
- (11) **부활(Resurrection)** 영웅은 일상세계로 돌아오는 관문에서 정화, 속죄, 변신을 위한 시험에 직면한다.
- (12) **묘약과의 귀환(Return with the Elixir)** 영웅은 귀환하여 여정의 획득물을 나누어 줌으로써 그를 둘러싼 세계를 이롭게 한다.



<그림 2> 보글러의 영웅여정 구조

신화 및 정신분석학의 지식 없이도 손쉽게 활용 가능한 보글러의 영웅여정 구조는 각종 영화아카데미의 교육용 스토리텔링 구조로 적극 도입되었고, 보글러는 대중문화 서사콘텐츠 기획 분야의 선구자로서 명성을 얻게 되었다. 또한 캠벨-보글러 모델의 스토리텔링 구조는 영화의 분석 및 응용을 위한 틀로 꾸준히 활용되어왔으며,²²⁾ 이후로도 원질신화 구조의 적극적 활용을 위한 연구들이 지속되고 있다.²³⁾ 지금에 이르러 영웅여정 구조는 주류 대중문화 창작의 관습으로 자리매김한 바, 일례로 세계적인 열풍을 일으키고 있는 ‘마블코믹스 슈퍼히어로 시리즈’ 또한 캠벨-보글러의 영웅여정 구조를 적용한 것으로 보고된 바 있다.²⁴⁾

최근에 들어서는 캠벨-보글러의 영웅여정 구조를 스토리텔링 일반의 방법론으로 확산 적용하고자 하는 움직임도 일고 있다. 다큐멘터리 제작²⁵⁾에서부터 관광 상품의 개발²⁶⁾, 심리치료

22) Antonio Sánchez-Escalonilla, “The Hero as a Visitor in Hell: The Descent into Death in Film Structure”, *Journal of Popular Film and Television*, Vol.32(4), 2005 참조.

23) Sue Clayton, “Mythic Structure in Screenwriting”, *New Writing*, Vol.4(3), 2007.

24) Wilson Koh, “Everything old is good again: Myth and nostalgia in Spider-Man”, *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, Vol.23(5), 2009.

25) Jouko Aaltonen, “Claims of hope and disaster: rhetoric expression in three climate change documentaries”, *Studies in Documentary Film*, Vol.8(1), 2014.

26) Marco Antonio Robledo & Julio Batle, “Transformational Tourism as a hero's journey”, *Current Issues in Tourism*, 2015.

의 영역²⁷⁾에 이르기까지 광범한 스토리텔링의 영역에서 적극적인 활용이 이루어지고 있는 것이다. 협의의 스토리텔링 영역이라고 할 수 있는 서사콘텐츠 분야를 포함하여 대중문화 전반을 아우르는 광의의 스토리텔링 영역까지, 스토리텔링의 일반 원리로서 활용되고 있는 것이 원질신화의 구조라 할 수 있다.

그처럼 스토리텔링의 표본 구조로서 전가의 보도처럼 활용되고 있는 원질신화이지만, 그 한계를 지적하는 목소리도 높다. 원질신화 스토리텔링 구조의 전도사였던 보글러 자신도 인지하였던 바, 일찍이 많은 헐리우드 영화비평가들이 원질신화의 구조를 영화 창작의 만병통치약쯤으로 여기고 작가들에게 먹이는 데 급급한 행태가 작가들의 창조성을 질식시켰으며 엇비슷한 졸작을 양산시켰노라 비판하여 왔던 것이다.²⁸⁾ 캠벨의 저작에 감명을 받아 그것을 쉽게 적용 가능한 스토리텔링 구조로 전환·보급하고자 했던 보글러의 의도가, 창작자들로 하여금 원질신화 구조가 내포한 진정한 의미에는 무관심한 채로 그 표층적 구조만을 확대 재생산하게 하는 부작용을 낳았다고 이해된다.²⁹⁾ 원질신화 구조의 신화적 기능과 함의를 고려하지 않은 도식적 적용에 의해서는, 신비와의 조우, 보편적 공감과 정서적 정화, 내면적 성숙 등등, 신화적 체험을 가능하게 할 신화적 스토리텔링의 구현이 이루어질 수 없다. 결국은 보글러가 의도했던 ‘실패할 확률이 적은 완결성 있는 스토리텔링의 구현’도 요원한 일이 되는 것이다. 그리고 그러한 부작용이 이제 스토리텔링 전반의 영역으로 확장될 위험에 놓여 있는 상황이다.

근래 한국의 연구자들에 의해서도 캠벨의 원질신화에 기반 한 스토리텔링 기획이나 콘텐츠 분석이 이루어지고 있지만, 역시나 원질신화 구조에 의해 발견되어야 할 신화적 기능과 함의에 대한 관심은 없이 다분히 도식적인 적용에 그치는 경우가 많다. 한국 신화의 서사콘텐츠화 방안을 연구한 모(某) 문화콘텐츠학 박사의 논문을 예를 살펴보면, 원질신화의 구조가 본디 신화에 바탕을 둔 것임에도, “한국 신화를 서사콘텐츠로 재구성함에 있어서 세계적인 스토리텔링의 일반 원리로 활용되고 있는 원질신화의 구조에 맞추어 가다듬는 방식이 중요하다.”라는 결론이 맺어지기도 한다.³⁰⁾ 유력한 방법론을 무비판적으로 적용하면서 전후의 맥락에 관심을 두지 않은 결과이며, 스토리텔링 구조로서 원질신화 적용의 현재를 여실히 보여주는 사례이다.

3. 신화적 스토리텔링을 위한 원질신화 구조의 개선 방안

- 한국 무속신화의 서사구조를 통하여

전술한 바, 캠벨이 신화 이해를 통한 인류의 정신적 풍요를 위하여 일종의 가이드라인으로 제시하였던 원질신화의 구조는, 보글러를 거쳐 스토리텔링의 일반이론으로 경도(傾倒)되면서 표층 구조의 도식적 남용이라는 부작용을 낳았다. 문제는, 그러한 한계가 명백함에도 원질신

27) Philip Dybicz, “The Hero(ine) on a Journey: A Postmodern Conceptual Framework for Social Work Practice”, *Journal of Social Work Education*, Vol.48(2), 2012; Derek L. Robertson & Christopher Lawrence, “Herods and Mentors: A Consideration of Relational-Cultural Theory and The Hero's Journey”, *Journal of Creativity in Mental Health*, Vol.10(3), 2015.

28) Christopher Vogler, 앞의 책, 13면.

29) 김기흥, 앞의 논문, 141~146면 참조.

30) 면식이 없는 해당 연구자에게 지나친 모욕이 될까 두려워 연구자의 성명과 연구제목은 밝혀 적지 않는다.

화의 스토리텔링 구조를 적용한 성공작들이 심심찮게 세계적인 열풍을 일으키고 있다는 것, 그리하여 어느 정도 검증된 도구로서 스토리텔링 전반의 영역에 지대한 영향을 미치고 있다는 점이다. 그렇다면 그 한계를 지적하여 용도폐기를 주장할 것이 아니라, 개선하여 본래적 힘을 발휘할 수 있도록 하기 위한 고민이 실효적이라 생각된다.

캠벨은 분명 장르와 미디어, 문화와 인종의 경계를 초월한 이야기들의 유사성에 관심을 지니고 있었다. 그러나 그가 관심을 둔 일은 그 유사성의 기반이 되는 서사구조의 추출을 통해 완결적이며 성공적인 이야기의 형식을 도출하는 것이 아니었다. 그는 인간 보편적으로 내재한 정신적 본질과 그것을 감추고 있는 상징체계를 밝혀 전하고자 하였으며, 서사적 유사성의 기반이 되는 구조 속에서 그 맥락을 발견하고자 하였던 것이다. 그러한 의도는 원질신화의 구조를 제시하였던 그의 저술에서 첫머리에 배치된 프로이트의 인용에 그대로 드러난다.

종교 교의에 녹아들어 있는 진리는 대개가 변형된 데다 체계적으로 위장되어 있기 때문에 많은 사람들이 이것을 진리로 알아보지 못한다. 이는 우리가 아이를 상대로 갓난아기는 황새가 물어다준다는 이야기를 들려주는 상황과 흡사하다. 우리는 이 큰 새가 무엇을 의미하는지 알고 있다. 따라서 이 경우, 우리는 상징으로 분석된 진리를 말하고 있는 셈이다. 그러나 아이는 알아듣지 못한다. 아이는 우리가 말하는 내용 중 변형된 부분만을 알아듣고는 속았다고 생각한다. 우리는 어른에 대한 아이들의 불신과 면역성이 종종 이러한 부정적 인상에서 유래한다는 사실을 경험을 통해 알고 있다. 우리는 아이들에게 이야기를 들려줄 때 진리의 상징적 분석을 피하고 아이들의 지적 수준에 맞추어 사건의 진상을 알게 하는데 인색하지 말아야 한다는 것도 알게 되었다.³¹⁾

다시 말해 “신화의 형태로 가려져 있는 진리를 밝히는 것”이 그의 궁극적인 목적이었다.³²⁾ 여기서 진리란 “존재의 신비”로서 그 앞에 선 인간의 경외감을 이끌어 내고, “우주론”으로서 광대한 세계 속의 자신을 자각하게 하며, “사회의 질서”로서 한 개인을 집단에 유기적으로 통합시키고, 궁극적으로는 “개인을 그 자신의 심리라는 현실의 질서에 입문시켜서 그를 그 자신의 영적 풍요와 자각으로 안내”할 수 있는 정신적 깨달음이다.³³⁾ 이로써 우리는 “우리에게 주어진 이 삶을 이 특정한 상황에서 어떻게 살아낼 것인가 하는 문제”에 대하여 해결의 실마리를 얻을 수 있는 것이다.³⁴⁾ 그리고 그 모든 신화적 체험을 가능케 하는 맥락적 이해 기반이, 인간 삶의 과정을 이루는 심층 구조이자 인간의 정신이 만들어 낸 이야기들의 심층 구조, ‘원질신화’인 것이다.

따라서 원질신화의 구조가 스토리텔링을 위한 구조적 틀로 전환되어 궁극적인 힘을 발휘하기 위해서는, 보편적 인간으로 하여금 신화적 체험을 가능케 하는 그 본래적 기능이 담보되어야 한다. 그러한 기능적 측면이 구조적 차원에서 미리 고려된다면, 적어도 스토리텔링 생산자들의 도식적 남용에 의해 알맹이가 빠져버린 결과물이 끝없이 반복 재생산 되는 상황을 미리 방지할 수 있으리라 본다. 그렇다면 남은 문제는 그 향유자들로 하여금 신화적 체험을 가능케 하는 신화의 구조는 무엇이고, 그것을 어떻게 원질신화의 영웅여정 구조와 결합시켜 스토리텔링의 구조적 틀로 삼을 수 있는가 하는 것이다.

31) Sigmund Freud, *The Future of an Illusion*, (James Strachey et. al. (trans.)) The Hogarth Press, [1927]1961, pp.44-45 ; Joseph Campbell, 앞의 책, 5면에서 재인용.

32) Joseph Campbell, *The Masks of God(Occidental Mythology)*, 정영목 역, 『신의 가면 III: 서양 신화』, 까치, 2004, 595면.

33) 같은 책, 592~593면.

34) Joseph Campbell & Bill Moyers, *The Power of Myth*, 이윤기 역, 『신화의 힘』, 고려원, 1992, 81~82면.

이에 주목하게 되는 것은 한국 무속신화의 서사구조이다. 캠벨이 원질신화의 구조적 맥락을 통해 궁극적으로 도달하고자 했던 목표가, 신화적 원형 상징체계의 이해를 통한 ‘존재적 신비의 체험’, ‘인간을 둘러싼 세계와 사회의 모습, 그 속에 놓인 자기의 발견’, ‘세계와 사회의 질서 인식 및 그에 유기적으로 연결된 자신의 역할 자각’, 궁극적으로는 ‘개인의 정신적인 자각과 성숙을 통해 현실이라는 세계와 삶이라는 문제 상황을 극복할 수 있는 힘을 얻는 것’이라면,³⁵⁾ 그러한 목표에 부합하는 신화적 기능이 가장 두드러지는 것이 바로 한국의 무속신화인 것이다.

엘리아데(Mircea Eliade)는 신화적 상징이 무엇에 응답하고 있는가 하는 물음에 대하여, “자연스럽게 생성되고 전해진 상징이나 신화의 의례는, 인류의 역사적 상황만을 밝히는 것이 아니라 언제나 인간의 한계상황을 나타내고 있다.”고 답한다.³⁶⁾ 여기서 말하는 ‘한계상황’이란 거대한 세계 속에 놓인 작고 나약한 인간의 존재적 위치에 대한 인식이며, 다사다난한 인간 삶에 대한 통찰의 결과이다. 신화의 향유자들은 자신들의 한계를 절감하면서, 그것을 극복하기 위한 정신적 해결의 길을 궁구하는 가운데 신화를 탄생시켰던 것이다. 그러한 고민의 과정들은 특히 한국의 무속신화에 뚜렷이 나타난다. 대다수의 한국 무속신화는 한계적 존재인 인간이 그 인간적 한계에 맞부딪혀 절망하면서도, 그것을 극복하기 위해 말할 수 없는 고난의 여정을 감당하고, 종국에는 신성한 존재로의 변모를 이루는 과정을 이야기하고 있는 것이다. 대표적 무속신화인 <바리데기>가 그러하거나 <세경본풀이>, <원천강본풀이>, <이공본풀이>, <당금애기> 등 대다수의 무속신화가 그러하다. 평범한 우리와 다르지 않은 주인공들이 인간적인 한계에 절망하고, 그것을 극복할 수 있는 길을 찾아 나아가 존재적 완성을 이루어가는 이야기가 도도하게 펼쳐지곤 한다. 이러한 점에서 캠벨이 신화의 기능 중에서도 가장 핵심이 되는 것으로 보았던 ‘개인의 정신적인 자각과 성숙을 통한 문제 상황의 극복’에 관하여 가장 확실하게 기능할 수 있는 것이 한국의 무속신화이며, 그러한 기능을 담보하는 것이 한국 무속신화의 서사구조라고 할 수 있는 것이다.

이에 착안하여, 필자는 향유자들로 하여금 스스로의 문제를 발견하도록 하고 그것을 극복할 수 있는 힘을 담보하는 한국 무속신화의 구조에 대하여 연구한 바 있다. 신화의 향유자들이 개인 내면의 정신적 얽힘인 콤플렉스의 문제를 공동체적 신화제의를 통하여 풀어낼 수 있었던 구조적 원리를 드러내고자 했던 바 소기의 성과를 거두었다고 본다. 지면상의 여건을 고려하여 그 전체를 자세하게 설명하는 것은 무리가 있다고 보고, 그 중 핵심을 이야기하자면 다음과 같다.³⁷⁾

한국 무속신화의 대립구조: 이상/현실, 이상의 서사/현실의 서사³⁸⁾

한국 무속신화에서 언제나 핵심적인 대립을 이루는 것은, 주인공이 놓인 부정적 ‘현실’과 그에 대비되는 ‘이상’이다. 주인공이 놓인 현실의 문제 상황은 주인공으로 하여금 부정적인 정서적 경험을 누적시키고 부정적 자기 인식을 내면화하도록 한다. 이에 주인공은 ‘추방’ 혹은 ‘이탈’의 과정을 거쳐 자신이 놓인 현실을 떠나 문제 상황을 극복하고 이상적 존재성을 얻기 위한 여행을 떠난다. 각각의 문제와 극복의 과정에는 차이가 있으나 결과적으로 주인공들의 서

35) 이는 캠벨이 제시한 신화의 4가지 핵심 기능을 풀어 설명한 것이다(Joseph Campbell, 앞의 책, 2004, 592~593면).

36) Mircea Eliade, *Images et Symboles*, 이재실 역, 『이미지와 상징』, 까치, 1998, 40면.

37) 보다 자세한 논의는 졸고, 「콤플렉스 치유의 관점에서 본 한국 무속신화 연구」, 건국대학교 박사학위논문, 2015 참조.

38) 졸고, 앞의 논문, 185~187면.

사는 ‘현실’과 ‘이상’으로 대변되는 대립적인 두 계열의 의미소를 중심축으로 하여 구성되게 되는 것이다.

이는 엘리야데가 말한 ‘성(聖, sacré)/속(俗, profane)’에 대응한다. ‘성’과 ‘속’은 인간의 실존적 본질을 이루는 두 가지의 경험 양식이자, 인간 존재의 다른 두 측면, 인간을 둘러싼 세계 안에 합일 된 두 극단으로 이해된다. 그리고 성과 속이라는 두 가지 대립적이고 극단적 양태가 하나의 사물, 세계, 인간 존재를 구성한다는 측면에서 이를 ‘대극의 합일(coincidentia oppositorum)’ 구조라 한다.³⁹⁾ 신화의 역할은 세속적인 인간을 성스러운 시공간으로 인도하여, 세속적 인간의 삶이 성스러운 경험을 통해 대극합일을 이루도록 하는 매개체이다. 이때 신화를 통한 성현(聖現, hiérophanie)의 체험이 인간 정신의 대극합일을 추동할 수 있는 것은, 신화의 서사 그 자체도 성/속의 대극합일 구조를 이루고 있기 때문이다. 한국 무속신화의 기반을 이루는 ‘현실/이상’의 대립구조가 주인공의 문제발견과 극복의 과정을 이끌어가는 중핵으로 작용하고 있는 것도, ‘속’에 해당하는 ‘현실의 서사’와, ‘성’에 해당하는 ‘이상의 서사’가 이루는 대극의 합일구조에 의한 것이다. 그러므로 바로 그 ‘현실의 서사’와 ‘이상의 서사’가 대립하고 합일해가는 과정이 신화의 순차구조를 이루게 된다.

이에 대해 한국의 신화 중에서도 가장 원형적인 인간 삶의 존재적 문제를 다루고 있다고 판단되는 <원천강본풀이>의 실례를 들어 설명해본다. <원천강본풀이>의 첫 장면은 아무도 없는 ‘적막한 들’에 홀로 존재하는 주인공의 모습이다.⁴⁰⁾ 이는 광막한 세상 한 가운데 홀로 던져져 한 세상을 감당해야 하는 인간 존재의 근원적 고독을 상징한다.⁴¹⁾ ‘부모도 없고’, ‘이름도 없고’, ‘태어난 날도 모르는 채’ 완전한 혼자의 몸으로 광야를 걷고 있는 주인공의 모습은, 삶 가운데 때때로 완전히 혼자된 듯한 고독감에 몸서리치곤 하는 보편적 인간의 모습을 형상화하고 있는 것이다. 것처럼 <원천강본풀이>의 주인공 오늘이가 놓여 있는 부정적 ‘현실’이란 인간으로서 필연적으로 마주하게 되는 근원적 ‘고독’이며, 오늘이가 추구해야 할 ‘이상’은 ‘고독의 해결’이 될 것이다. 이 양 극단이 <원천강본풀이>의 서사를 추동하는 핵심 대립구조를 이룬다.

○ <원천강본풀이>의 핵심 대립구조

현실(俗) / 이상(聖) = 고독 / 고독의 해결

한국 무속신화의 순차구조: 이상과 현실의 대립과 합일 과정⁴²⁾

한국 무속신화의 주인공은 언제나 심각한 현실의 문제 상황에 직면해있으며, 그로 인해 현실적 자기 존재성(상황, 관계, 자질)에 대한 부정적 인식을 지닌다. 그러므로 문제의 해결을 위해 타의적·자의적인 여행을 시작하게 되는 데, 주로 문제 상황의 이유가 되는 현실의 부정적 자기 존재성에 대비될만한 이상적 존재성을 얻기 위함이다. 주인공은 여행의 과정을 통하여 문제 해결에 필요한 실마리들을 발견해 간다. 중요한 것은 그와 같은 문제 해결의 실마리들이 동떨어진 외부에 존재하는 것이 아니라 이미 주인공에게 주어져 있었던, 본래적 자기 존재성

39) Mircea Eliade, *The Sacred and the Profane, The Nature of Religion*, 이동하 역, 『성과 속』, 학민글방, 1995 2003, 11~15면.

40) “옥갓튼계집애가적막한드레에웨로히넛타나니”, 아키바 다카시·아카마쓰 지쇼, 『조선무속의 연구』 상, 동문선, 1991, 292면.

41) 신동훈, 『살아있는 우리신화』, 한겨레출판, 2007, 122면 참조.

42) 졸고, 앞의 논문, 187~192면.

이라는 점이다. 즉 부정적 자기 존재성으로 인한 ‘현실’을 극복하기 위한 이상적 존재성, 신화의 논법으로 이야기할 때 ‘신성’이라고 이야기할 수 있는 것들은, 주인공이 여행하는 신성의 공간에 한정적으로 존재하는 것이 아니라 그가 떠나온 현실 안에 이미 감추어져 있던 것이다. 주인공은 여행을 계기로 부정적 현실에 가려진 자기의 이상적 존재성을 발견하고, 이상적 공간인 신성계(神聖界)에 진입하는 과정에서 그것을 온전한 자기의 것으로 확신하게 된다. 그렇게 문제 해결의 실마리를 발견하고 확신을 얻은 주인공들은 이상의 공간에 머무르는 것이 아니라 다시 현실의 공간으로 복귀하여 현실의 삶을 문제없이 살아낸 이후 신직에 좌정(완전한 존재성 발현)한다. 이것이 한국 무속신화 속 주인공들이 자기의 문제를 발견하고 극복해 나가는 공통된 과정이며, 한국 무속신화가 지닌 공통의 순차구조라 할 수 있다. 이를 간단하게 정리하면 다음과 같다.

한국 무속신화의 순차구조

- A. 부정적 자기 존재 발견과 현실 이탈
- B. 이상적 자기 존재 발견
- C. 이상적 자기 존재 확신
- D. 이상적 자기 존재성을 통한 현실 문제 해결

주인공의 현실 복귀가 이루어지고 현실의 문제가 온전히 해결되거나 현실의 삶을 충분히 살아낸 이후에 신으로 좌정할 수 있다는 것은 의미심장하다. 한국의 무속신화가 그 서사를 통해 말하고자 하는 것은, 본래 지니고 있던 존재적 가치, 즉 신성을 발견하고 획득하는 것보다, 그렇게 획득된 존재성을 통해 현실의 삶을 살아내는 것이 중요하다는 의미일 수 있다. 이는 신화의 서사가 저 너머 신성공간에 대한 희구를 위한 것이 아니라, 현실의 온전한 인간 삶을 위한 깨달음을 위한 것임을 의미한다. 이로써 주인공의 ‘현실의 서사’는 곧 ‘이상의 서사’, ‘신성의 서사’가 된다. ‘이상의 서사’를 추구하는 것이 ‘현실의 서사’를 버리는 것이 아니고, ‘현실의 서사’를 온전히 함으로써 ‘이상의 서사’로 만들어가는 것이다. 부정적 자기 인식에 가려졌던 본디의 존재적 가치를 발현하며 현실의 삶을 사는 것, 그것이 한국의 무속신화가 내포한 대극 합일의 원리인 것이다.

그렇다면 그와 같은 순차구조에 따라서 <원천강본풀이>의 주인공 오늘이의 문제는 어떠한 해결의 흐름을 보이게 되는지 살펴본다. ‘A. 부정적 자기 존재 발견과 현실 이탈’ 순차는, 들판에 홀로 놓여있던 오늘이가 못 사람들을 만나는 과정을 통해 문제적 자기 존재성을 발견하고, 그 해결을 위해 백씨 부인을 만나 부모의 소재를 알게 됨으로써 이루어진다. 기이하게도 들판을 홀로 배회하는 소녀를 만난 사람들은 그 정체를 묻게 되고, 소녀는 “나는 성명도 모르고 아무것도 모릅니다.”라고 답한다. 이에 사람들은 ‘오늘 난 것과 같다.’는 뜻으로 ‘오늘이’라는 이름을 지어준다.⁴³⁾ 오늘이가 홀로 있을 때에는 이름을 묻거나 불러줄 이가 존재하지 않았다. 그러므로 그녀는 이름이 없어도, 부모를 알지 못해도 그것이 문제라 생각할 수 없었다. 그러던 중에 사람들과 관계맺음으로써 비로소 자신의 존재적 문제를 인지한다.⁴⁴⁾ 실상 인간의

43) “나는강님드름에서소사났습니다. 성이무엇이며일음이무엇이나, 나는성명도물고아무것도물읍니다. 이려저러 사람사람들이, 너는나흔날을물으니, 오날을나흔날로하야일음을오날이라고하라”, 아키바 다카시·아카마쓰 지쇼, 앞의 책, 292면.

44) “적막한 들을 지나 세상과 조우하며 비로소 자신을 돌아보게 되는 오늘이, 적막한 들에 놓여있을 때에는 자신의 성이나 이름, 나이에 대해 궁금하게 여길 이유가 없었지만, ‘너는 누구냐?’라고 물어오는 사람들을 통해 자신을 돌아보게 되었을 때에는 부모도 없이, 이름도 나이도 모르는, 과거와 완전히 단절되어 버린 자신을 발견하게 되었을 것이다.”, 졸고, 「<원천강본풀이>의 서사에 나타난 ‘시간’의

고독에는 주위를 둘러싼 타인과의 관계가 전제된다. 홀로 존재할 수 없어 무리를 이루어 사는 것이 인간이기에, 그 무리에서 외따로 떨어진 자신을 발견하게 될 때에 비로소 고독의 문제를 인식하게 된다. ‘고독’이라는 자신의 문제를 인지하지 못하다가 관계맺음을 통하여 그것을 인지하게 되는 오늘이의 모습은, 보편적 인간에게 있어서 ‘고독’의 문제가 내포한 관계적 특성을 온전하게 드러내고 있는 것이다.

비로소 ‘고독’한 상황에 놓인 문제적 자기 존재를 발견한 오늘이는 그 해결을 위해 백씨부인의 조언을 얻는다. 그리고 “너의 부모는 원천강에 있다.”는 답을 얻고서 중대한 선택의 기로에 놓인다.⁴⁵⁾ 고독한 존재로서의 현실을 그대로 살아갈 것인가, 부모를 찾아 혼자서 아님을 확인할 것인가. 주어진 부정적 ‘현실’에 안주할 것인지, 현실을 떠나 고독의 해소라는 ‘이상’으로 나아갈 것인지를 기로에서 오늘이는 ‘이상’을 위한 여행을 선택한다. 이로써 오늘이의 서사를 이루는 첫 번째의 순차가 이루어진다. 이는 오늘이가 ‘고독한 존재’라는 문제적 자기 존재성을 발견하고 그 해결을 위해 부정적 현실을 떠나는 과정이다.

A. 부정적 자기 존재 발견과 현실 이탈 = 고독한 자기 존재의 발견과 그 해결을 위한 여행

‘B. 이상적 자기 존재 발견’의 순차는 원천강을 향한 여로에 존재하는 여러 고립자들, ‘장상’, ‘매일’, ‘연꽃’, ‘뱀’, ‘궁녀’와의 조우에 의해 이루어진다. 각각의 고립자는 오늘이가 원천강을 찾아가는 이정표의 역할을 담당하는 바, 그들 각각의 형상이 표지하는 것은 오늘이가 해결해야 할 고독의 일면이라 할 수 있다. 따라서 그들의 ‘고립’이 표상하는 의미를 통해 오늘이가 발견한 고독의 문제에 대한 해결책, 그녀가 발견하고 성취해야 할 이상적 존재성의 의미를 짚어볼 수 있겠다.

‘장상’과 ‘매일’은 각각 ‘별충당’에 앉아 언제나 책을 읽으면서도, 그러한 자신의 삶에 의문을 품고 있다. 그들은 오늘이에게 원천강에 가는 길을 알려주며, “원천강에 가거든 왜 내가 책만 읽어야 하는지 이유를 알아 오라”며 부탁한다.⁴⁶⁾ 이들이 책을 읽고 있다는 것은 특정한 문제의 해결을 위한 해결책의 탐색에 몰두하고 있는 과정으로 이해된다. 삶의 과정에서 어떠한 문제에 직면하게 될 때, 그 문제에 지나치게 몰두한 나머지 주변과 단절된 채 자신만의 공간에 갇히게 되는 경우가 흔하다. 직면한 문제의 해결이 어려워 혼자만의 몰두가 깊어질수록 스스로를 고립시켜 고독 속에 던져 넣기 쉬운 것이다.⁴⁷⁾ 그렇다면 장상과 매일의 고립은 어떻게 해결되는가. 그 둘이 만나는 것만으로 그들의 고립은 해결된다. 혼자서는 아무리 궁구해도 답을 알 수 없던 문제가 누군가의 조언을 통해 의외로 쉽게 해결되는 경험을 종종 하게 된다. 결국 어려운 삶의 문제를 해결하기 위해서는 관계를 단절하고 스스로 고립되기보다, ‘관계맺음’을 통해 해결함이 옳다는 것을 장상과 매일을 통해 깨닫게 되는 것이다. 그렇다면 장상과 매일을 만남으로써 오늘이가 발견하는 해결책은 ‘고독의 해결을 위한 적극적 관계 맺음의 자세’라고 할 수 있으며, 이는 그 자신이 이미 실천하고 있는 방법이다. 이미 오늘이는 고독의 해결을 위한 원천강행을 위해 여러 존재들과 관계 맺음을 시도해가며 그 길을 찾아가고 있는

의미 연구], 『남도민속연구』 제23집, 남도민속학회, 2011, 418면.

45) “백씨 부인이 오늘이가 부모를 찾을 수 있는 최초의 단서를 제공하게 되면서, 그 만남은 오늘이에게 부모를 찾기 위한 여행을 시작할 것인지, 아니면 그대로 멈추어진 현재의 삶을 살아갈 것인지에 대한 선택의 순간이 되었다.”, 같은 논문, 419면.

46) “원천강에가거든, 왜 내가밤낫글만남어야하고, 이성밖그로외출치못하는지, 그리유를물어다가전하야잡시오”, 아키바 다카시-아카마쓰 지쇼, 앞의 책, 293면.

47) 졸고, 앞의 논문, 2011, 420~422면 참조.

것이다.

‘연꽃’과 ‘뱀’은 가진 것을 놓아버리지 못해 고립된 존재를 표상한다. 연꽃은 상가지 위에만 꽃이 피고 나머지 가지에는 꽃이 피지 않는다는 문제를,⁴⁸⁾ 뱀은 여의주를 셋이나 물고도 용이 되지 못하고 있다는 문제를 안고 있었다.⁴⁹⁾ 그런데 그 해결책은 상가지에 핀 그 한송이의 꽃을 꺾어버리는 것, 입에 문 여의주 셋 중에 둘을 버리는 것이다. 연꽃의 경우는 가진 것이 너무 적어서 집착하고 있었다면, 뱀은 가진 것이 너무 많아서 그에 대한 집착을 버리지 못하고 있었다. 살아가다 보면 관계 맺음의 대상을 위해 때때로 자신이 가진 것들을 포기해야 할 때가 있다. 그러한 때에 우리는 가진 것이 너무 적다는 이유로, 혹은 많이 가지고 있는 현 상황을 포기할 수 없어서 아무것도 내려놓지 못하는 경우가 많다. 자신이 가진 것을 나누고, 또 남이 가진 것을 나누어 받는 것이 인간의 삶을 이루는 관계맺음의 원리일진대, 아무것도 포기하지 못하고 나누어 주지 못하는 삶은 고독으로 귀결될 뿐이다. 따라서 연꽃과 뱀을 만남으로써 오늘이가 발견하게 되는 의미는 ‘가진 것의 포기와 나눔의 자세’라고 하겠다. 이 또한 오늘이가 이미 실천하고 있는 것이다. 아무것도 가진 것이 없는 오늘이지만, 조우하게 되는 고립자들 마다에게 자신이 줄 수 있는 도움을 적극적으로 주고자 하는 자세를 발견할 수 있는 것이다.

‘궁녀’의 경우는 천상의 존재로서 죄를 지어 지상에 고립된 이들이다. 그들은 웅덩이의 물을 퍼내는 과업을 완수해야 천상으로 돌아가게 되는데, 깨진 바가지로 물을 퍼낼 수 없어 울고 있다.⁵⁰⁾ 결론부터 말하자면, ‘구멍난 바가지를 막는다’는 현재의 과제는 무시한 채, ‘물을 다 퍼내고 천상에 올라간다’는 미래의 성취에만 집중하고 있는 상황이다. 그에 오늘이가 바가지를 막아줌으로써 물을 퍼낼 수 있었던 궁녀들은 감사의 표시로 오늘이를 대동하여 천상에 오른다. 미래의 성취에 대한 집착으로 현재의 관계와 현재의 삶을 망가뜨리는 일은 우리 삶에 흔히 있는 일이다. 그에 미래의 성취에만 집착한 궁녀들이 고립자로서의 현재를 살아가게 되는 것도 같은 맥락으로 이해할 수 있겠다. 그렇다면 ‘궁녀’와의 만남을 통해 오늘이가 발견하게 되는 의미는 ‘현재의 관계, 현재의 삶에 집중하는 자세’라고 할 수 있다.

이상으로 ‘B. 이상적 자기 존재 발견’에 해당하는 오늘이의 서사, 고립자들과 조우하며 발견되는 고독의 문제에 대한 해결책들을 하나씩 짚어 보았다. 이를 정리하면 다음과 같다.

B. 이상적 자기 존재 발견

- 장상·매일과의 만남 = 고독의 해결을 위한 적극적 관계 맺음의 자세
- 연꽃·뱀과의 만남 = 가진 것의 포기와 나눔의 자세
- 궁녀와의 만남 = 현재의 관계, 현재의 삶에 집중하는 자세

오늘이의 ‘C. 이상적 자기 존재 확신’은, 아버지와의 만남을 통해 원천강⁵¹⁾을 둘러보고 여러

48) “삼월이나면꽃이되는데, 상가지에만피고, 달은가지에는아니피니, 이팔자를물어줍소”, 아키바 다카시·아카마쓰 지죠, 앞의 책, 294면.

49) “달은베암들은, 야광주(夜光珠)를하나만물어도, 룡(龍)이되여승턴을하는데, 나는야광주를, 셋이나물어도용이못되고있스니, 엇편면쫓켓는가무려다주소”, 같은 책, 294면.

50) “그리하여앞으로앞으로가다보니, 아닌게아니라시녀궁녀가늦겨울며잇는데, 그리유를무르니, 그리유는 달은게아니라, 전일에는그들이하날옥황시녀엿섯는데, 우연이득죄하여, 그물을푸고있느바, 그물을다-퍼내기전에는, 옥황으로올나갈수가없는데, 아모리풀야야도푸는박아지에, 큰구멍이뜯버져잇기싸담애, 죽음도물을뵈므로퍼낼수가업는것이였다”, 같은 책, 295면.

51) ‘원천강’은 사계절이 한 곳에 모여 있는 형상으로 제시된다. 하나의 시공간에 ‘사계절의 순환’으로 표상되는 ‘영원’이 존재한다는 것에서, 원천강을 ‘순간/영원’의 대극 합일이 이루어지는 시간의 근원 점인 것으로 이해할 수 있다. 그에 원천강의 문을 열어본 오늘이가 여러 고립자들의 운명을 이해할

고립자들과의 만남을 통해 품게 된 의문들을 이해하게 됨으로써 가능해진다. 이야기 속에서는 표면적으로 그 모든 답을 아버지의 말을 통하여 얻는 것으로 표현된다. 그러나 이에 대해서는 보다 상징적인 측면의 시각이 필요하다. 오늘이가 여행의 과정에서 여러 고립자와 조우하며 얻게 된 ‘고독의 문제에 대한 고민들’을 끝없이 궁구하는 가운데 얻게 된 이해인 것으로, 그것을 세계의 위대한 진리를 상징하는 ‘아버지’의 이미지로 대치하고 있는 것으로 볼 필요가 있다. 그러한 이해의 내용을 정리하면 다음과 같다.

C. 이상적 자기 존재 확신 = 고독의 문제와 그 해결에 대한 이해

- 적극적 관계 맺음의 자세에 대한 이해
- 포기과 나눔의 자세에 대한 이해
- 현재의 관계, 현재의 삶에 집중하는 자세에 대한 이해

‘D. 이상적 자기 존재성을 통한 현실 문제 해결’은 원천강으로의 여정에서 만난 고립자들에게 그들의 의문에 대한 답을 전해주는 과정으로 나타난다. 이러한 과정은 그녀가 고독의 문제와 해결의 길에 대해 이해한 그대로를 실천하는 과정이라고도 볼 수 있다. 오늘이의 여정 자체가 여러 고립자들과의 관계 맺음을 통해 이루어지고, 고립자들의 도움을 통해 원천강에 도달한 오늘이가 그들의 부탁을 완수한다는 것 자체가 그들과의 관계 맺음을 온전히 하는 것이었다. 또한 고립자들의 도움을 받아 원천강에 가서 얻은 답을 다시 나누어 주는 것은 가진 것을 나눔으로써 관계를 만들어가고 고독의 문제를 해결한다는 깨달음의 맥락과 일치한다. 그리고 이상적 신성공간인 원천강에 머물지 않고, 지상의 현실세계로 복귀한다는 것이 현재의 관계와 현재의 삶을 중시하는 오늘이의 모습을 보여준다고도 볼 수 있다. 따라서 오늘이의 ‘현실 복귀’ 과정이 의미하는 것은 ‘고독의 문제에 대한 이해의 실천’이라고 하겠다. 이러한 과정을 통해 오늘이는 ‘고독’이라는 부정적 자기 존재태를 극복하고, 우주적 소통의 존재로서 ‘현실의 서사’와 ‘신성의 서사’의 대극 합일을 이루게 된 것이다.

D. 이상적 자기 존재성을 통한 현실 문제 해결 = 고독의 문제에 대한 이해의 실천

한국 무속신화의 수용구조: 대극합일의 서사체험을 통한 존재적 인식의 변화⁵²⁾

신화 주인공의 입장에서는 ‘현실’과 ‘이상’, ‘현실의 서사’와 ‘이상의 서사’를 동시에 인지하는 것이 불가능하다. 부정적 현실이 눈앞에 놓여있을 때에는 그에 매몰되어 아득한 절망에 빠졌다가, 이상적 가능성을 발견하면서는 저 하늘 높은 곳으로 상승하면서, 그렇게 현실과 이상, 현실의 서사와 이상의 서사를 종횡하는 것이 신화 주인공이다. 그러나 제의를 통하여 신화 주인공의 서사를 체험하는 이들은, 그 안에 구현된 두 층위의 서사, 현실의 서사와 이상의 서사를 동시에 인지한다. 따라서 신화의 수용자들은 자신과 전혀 다르지 않은 존재성을 지닌 주인공의 형상에서 자신의 모습을 발견하지만, 그로 인해 절망에 빠지지 않는다. 그와 같은 모습을 보여주는 주인공이 사실은 엄청난 존재적 가치를 지닌 존재, ‘신성한 존재’라는 사실을 인

수 있게 되는 것도, 그녀가 과거, 현재, 미래에 이르는 모든 시간을 관장할 수 있는 원천강의 주인이 되었다는 것을 의미한다. 참고, 「서사무가를 통해 본 한국 신화의 시간인식체계 연구」, 『겨레어문학』 제52집, 겨레어문학회, 2014; 김혜정, 「제주도 특수본풀이 <원천강본풀이> 연구」, 『한국무속학』 제20집, 한국무속학회, 2010, 256~258면 참조.

52) 참고, 앞의 논문, 2015, 197~200면.

지하고 있는 것이다. 그러하기에 제의 참가자들은 주인공들이 형상을 통해 자신의 모습을 발견하고 스스로의 문제를 인지하지만, 신화의 주인공들이 그러한 문제를 극복하는 과정을 통해 자신들의 문제를 극복해낼 가능성 또한 발견하게 되는 것이다.

신화의 수용자들은 현실의 서사 속에서 허우적거리는 주인공이 이미 이상의 서사를 살아가고 있다는 사실을 인지함으로써, 현실의 삶 가운데 고통을 겪고 있는 자신의 삶이 사실은 이상적 삶을 풀어나가는 과정이라는 인식을 내면화한다. 부정적 존재성을 보여주던 주인공의 안에 이상적 존재성이 깃들어 있었음을 확인함으로써, 자기 자신에게도 부정적인 자기 인식에 가려진 이상적 존재성이 분명 존재하고 있다는 인식을 내면화한다.

삶의 문제들로 인해 부정적인 자기 존재성 인식에 매몰되어 있던 수용자들은, 각 신화 주인공들의 서사를 통해, ‘부정적 자기 존재 발견과 현실 이탈 → 이상적 자기 존재 발견 → 이상적 자기 존재 확신 → 이상적 자기 존재성을 통한 현실 문제 해결’의 서사적 단계를 추체험하면서, 신화의 주인공들이 문제해결의 단서가 되는 표지들을 발견하고 획득하여 현실로 복귀하는 과정에 동참한다. 이때 신화의 주인공들이 ‘이상적 자기 존재 발견’ 단계에서 문제 해결의 단서들을 발견하는 것에 반해, 서사 체험의 당사자들은 주인공이 거치는 서사의 전 단계를 통해 자신의 문제와 그 해결의 방법을 발견하게 된다. 신화 서사의 추체험을 통하여 자신만의 존재적 가치, 부정적 자기 인식을 극복할 수 있는 존재적 확신을 얻은 감상자들은 삶의 현장으로 돌아와 자기 존재로서의 삶을 살아가게 됨으로써 자신의 문제를 극복할 수 있는 인지적 해결책과 정신적 힘을 얻게 되는 것이다. 이는 신화 서사의 대극 합일 원리가, 신화 수용자의 삶을 통하여 확장 구현되는 원리라고 할 수 있다.

그렇다면 앞서 살펴 본 <원천강본풀이>의 서사는 어떠한 방식으로 수용되었는가. <원천강본풀이>는 관련 제차가 남아있지 않아 그 정확한 사용처를 확인하기 어려운 특수본풀이 중 하나이다. 그러나 여러 논의를 통하여 무속인들의 입무의례(入巫儀禮)에 사용되었을 것으로 보는 견해가 주를 이룬다.⁵³⁾ 이는 ‘고독의 문제와 그 해결의 과정’이라는 서사적 맥락에서 살펴봐도 납득할 수 있는 견해이다. 무속인의 삶을 준비하는 이들이 우선적으로 해결해야 할 문제 중 하나가 바로 고독의 문제인 것이다. 무업을 수행한다는 이유만으로 경원되고 멸시받는 것이 무속인의 삶이다. 그들에게 있어서 필연적일 수밖에 없는 고독의 문제를 풀어내고 무속인으로서의 숙명을 감당하기 위한 정신적 준비의 과정은 필수적일 수밖에 없다. 그 과정에 오늘이의 서사가 구송되었던 것은 바로 그러한 이유이다. 경원과 멸시의 시선을 감당해가면서 각자의 문제에 봉착하여 자신을 찾아드는 모든 사람들과 긍정적인 관계를 맺어야 하며, 그들의 삶을 위하여 평범한 한 인간으로서의 자기 삶을 포기해야만 한다. 그렇게 모진 현실로 주어진 고독한 무속인의 삶을 살아내기 위해, 자신과 관계 맺는 모든 대상들을 품어 안는 자세가 필요함을, 그럼으로써 오히려 숙명적 고독에서 벗어날 수 있다는 깨달음을 <원천강본풀이>의 서사를 통해 내면화 하는 것이다.

이는 보편적인 인간의 삶에서도 마찬가지로 의미를 지닌다. 자신을 고독하게 만드는 대상들을 적극적으로 품어 안음으로써 숙명적인 고독의 문제에서 벗어날 수 있다. 거대한 삶의 문제에 직면했을 때, 자기 안으로 숨어드는 것이 아니라 타인과의 관계 맺음으로 그 문제를 공유함으로써 고독의 문제에 매몰되지 않고 자신의 문제를 해결할 수 있는 길이 된다. 가진 것을 포기하고 나눔으로써 타인을 돕고 그러한 도움이 자신에 대한 도움으로 돌아오도록 하는 것이 고독한 삶을 벗어나는 길이다. 성취를 위해 현재의 관계, 현재의 삶을 제쳐둘 것이 아니라, 오

53) 강권용, 「제주도 특수본풀이 연구: <원천강본풀이>, <세민항제본풀이>, <허궁애기본풀이>를 중심으로」, 경기대학교 석사학위논문, 2002, 38~43면.

히려 현재의 관계를 돌아보고 현재의 삶을 충실하게 살아가는 것이 고독에서 벗어나 성취를 향해 나아가는 길이 된다. 수용자들은 오늘이가 원천강으로의 여정을 통해 그러한 해답을 찾아가는 과정에 동참한다. 오늘이와 고립자들의 형상을 통해 고독한 상황에 놓여 있던, 혹은 여전히 그러한 상황에 놓여 있는 자기 자신의 모습을 발견한다. 그리고 오늘이가 고독의 문제를 해결할 방법을 찾아 그 자신과 고립자들의 문제를 해결해내는 모습을 목격하며, 자신이 이미 지니고 있는 것만으로 운명적 고독과 싸울 수 있는 자세와 그것을 추동하는 정신적인 힘을 내면화 할 수 있다. 인간이기에 고독의 문제는 필연적일 수밖에 없으나, 인간이라면 누구나 취할 수 있는 자세를 내면화함으로써 충분히 극복될 수 있는 문제임을 확인하고, 자신의 고독에 맞설 수 있는 용기와 힘을 얻게 되는 것이다.

이처럼 한국의 무속신화는 그 수용자들로 하여금 ‘자기발견-극복’의 신화적 체험을 가능하게 하는 구조적 원리를 뚜렷이 보유하고 있다. 이에 그러한 한국 무속신화의 서사구조를 캠벨-보글러의 원질신화 구조와 결합함으로써, 원질신화 구조의 제안자인 캠벨이 의도한대로 ‘개인의 정신적인 자각과 성숙을 통해 현실이라는 세계와 삶이라는 문제 상황을 극복할 수 있는 힘을 제공하는’, 그리하여 ‘신화적인 기능과 함의를 담보하여 신화적 체험을 가능하게 할’ 신화적 스토리텔링의 구조가 마련될 수 있으리라 본다. 그 구체적인 열개는 다음과 같다.

우선은 기존 사건의 진행 단계 중심으로 제안된 캠벨-보글러의 원질신화 구조를 그대로 사건 진행의 순차구조로 둔다.⁵⁴⁾ 그에 더하여 서사적 기능의 단계를 덧붙이도록 하는데, 사건의 진행에 따라 주인공이 어떠한 경험을 하게 되는가를 나타내는 한국 무속신화의 순차구조를 병렬 배치하여 구체적인 사건의 흐름이 신화적 대극합일의 구조를 벗어나지 않도록 안배한다.⁵⁵⁾ 이에 더하여 스토리텔링의 수용자가 어떠한 경험을 하도록 고려되어야 하는지, 그에 대한 내용을 각 순차에 따라 안배함으로써 구조적 스토리텔링에 의한 수용자의 신화적 체험이 담보될 수 있도록 고려한다. 이를 간략하게 다음과 같이 정리하여 나타냄으로써 장황한 설명을 피한다.

<표 1> 신화적 스토리텔링의 구조

사건의 진행 단계 (캠벨-보글러의 원질신화 구조)		서사적 기능의 단계	
		주인공의 경험 내용 (한국 무속신화의 순차구조)	수용자의 경험 내용 (한국 무속신화의 수용구조)
출발(1막)	1. 보통 세상	1. 부정적 자기 존재 발견과 현실 이탈	수용자는 주인공이 처한 문제와 그에 대응하는 주인공의 모습이 현실의 자기와 다르지 않음을 발견하고, 자기 자신의 문제에 대해 객관적으로 인지한다. 또한 서사의 진행을 통하여 주인공의 문제가 해결될 것임을 짐작하고, 자신의 문제 또한 해결 가능할 것이라는
	2. 모험에의 소명		
	3. 소명의 거부		
	4. 조연자와의 만남		
	5. 관문 통과		

54) 이때에는 캠벨이 제시했던 영웅여정 구조 보다는 보글러에 의해 다듬어진 것을 활용한다. 이는 캠벨식의 정리가 신화와 정신분석학에 대한 이해가 충분하지 않은 상황에서는 활용이 어렵다는 판단에 의한 것이며, 보글러가 제안한 구조가 더 폭넓게 활용되고 있다는 점, 사건의 진행만을 놓고 보았을 때에 보글러의 구조는 캠벨의 그것에 충실한 것이라는 점을 고려한 것이다.

55) 제시된 한국 무속신화의 순차구조 안에, 이미 ‘이상/현실’이라는 대립구조가 설정되어 있으므로 따로 이 대립구조를 안배하지는 않는다.

			희망을 얻는다.
입문(2막)	6. 시험, 협력자, 적대자	2. 이상적 자기 존재 발견	여행 중 주인공이 발견하게 되는 문제 해결의 실마리들, 인지하지 못했던 본래적 자기의 이상적 존재성들이, 수용자 자신이 인지하지 못하고 있던 자신의 이상적 존재성과 다름 아님을 발견해 간다. 또한 그것을 자기 존재성으로 확신하지 못하고 주저하는 주인공에게 안타까움을 느끼며 그것을 확신할 필요성을 강하게 동기화한다.
	7. 심연에의 접근		
	8. 시련 9. 보상	3. 이상적 자기 존재 확신	
회귀(3막)	10. 귀환	4. 이상적 자기 존재성을 통한 현실 문제 해결	결정적 사건을 통해 발견된 자기 존재성을 확신하게 되는 주인공의 모습을 보며, 수용자들은 주인공을 통해 목격한 자신의 이상적 존재성을 다시 한 번 강하게 확신한다. 주인공이 스스로 발견한 자신의 이상적 존재성을 통해 현실의 문제를 해결하는 모습을 보며, 수용자는 주인공을 통해 발견한 자신의 문제들도 마찬가지로 맥락을 따라 해결될 것으로 믿는다. 이러한 믿음과 주인공이 보여준 서사적 행보는 일상으로 돌아간 수용자들이 자신의 문제를 해결해나가는 정신적 힘과 방법이 된다.
	11. 부활		
	12. 요약과의 귀환		

이러한 스토리텔링 구조의 활용에 있어서, 원질신화 구조 기반의 ‘사건의 진행 단계’, 그 중에서도 12단계의 세부 구조는 엄밀히 지켜지지 않을 수 있다. 실상 원질신화의 구조는 수많은 서사 자료들을 두루 살핀 캠벨에 의해, 신화 이해의 맥락을 제공하기 위한 ‘가장 완결성 높은’ 서사구조로서 제안된 측면이 크다. 자세히 살펴보면 원질신화 구조가 그 세부 단계에 있어서 까지 모든 이야기에 모두 부합하는 것은 아니며, 자연적으로 형성된 많은 이야기들은 대개, 제시된 원질신화 구조에서 몇몇 세부 단락들이 결여되어 있다. 실제로 앞에서 예를 들었던 <원천강본풀이>의 경우를 보더라도, 원질신화의 세부 단계에 대응하는 몇몇 단락들을 찾기 어려운 것을 확인할 수 있을 것이다. 따라서 실제의 스토리텔링에 있어서는 제시된 세부 단계에 무리하게 끼워 맞추는 설정은 불필요하다고 본다. 제시된 세부 단계들은 완성도 높고 입체적인 서사를 구성하기 위한 제안의 차원에서 받아들여지되, 상황에 따라서 적용과 생략이 가능하다고 보면 된다. 다만, 원질신화 구조의 진정한 심층구조라 할 수 있는 ‘출발-입문-회귀’의 전체 틀은 엄밀히 지켜질 필요가 있다. ‘출발-입문-회귀’의 3단 구조야말로 통과제의의 구조에 대응함으로써 인간의 삶의 과정에 대응하는 핵심이며, 수용자로 하여금 제시된 스토리텔링 산출물을 ‘나의 이야기’로 공감하게 할 수 있는 유사성의 기반이 되기 때문이다.

한국 무속신화의 순차구조에서 착안하여 병렬 제시된 ‘서사적 기능의 단계’가 오히려 신화적 스토리텔링의 핵심적인 기능을 담당하고 있다. 주인공에 이입된 수용자들이 주인공의 서사적 행보를 따라 신화적인 자기발견과 극복의 체험을 내면화 할 수 있도록 하는 것이 바로 ‘서사적 기능의 단계’로 제시된 4단계 구조인 것이다. 이에 제시된 4단계 모두를 엄밀히 적용할 필요가 있다. 더하여 각각의 단계에 대응하는 수용자들의 경험내용이 적절하게 고려된다면,

보편적이고도 공감적인 스토리텔링을 통해 수많은 수용자들의 신화적 체험을 가능하게 할 신화적 스토리텔링이 가능할 것이다.

주의할 점은 제시된 스토리텔링의 구조가 실제의 스토리텔링에서 꼭 그러한 순서대로 구현되어야 하는 것은 아니라는 점이다. 스토리텔링 산출물의 형태나 장르적 특성, 구성의 묘에 따라서 각각의 순차가 복합되거나 전복되어 나타날 수도 있다. 일례를 들어 ‘추리물’의 경우에는 ‘부정적 자기 존재 발견’이 모든 순차의 마지막에 나타남으로써 반전의 카타르시스를 주는 경우가 비일비재하다. 그러한 것처럼 스토리텔링의 효과를 극대화할 수 있는 순차적 안배가 필요할 때에 그 표층적인 순차구조에 변화를 주는 것은 얼마든지 가능한 일이다. 위에 제시된 순차구조는 어디까지나 ‘심층의 구조’로서 스토리텔링의 산출물이 온전히 수용된 상태에서 드러나는 맥락을 의미한다. 만약 이러한 점이 고려되지 않고 제시된 순차구조를 고정된 표층구조로 여기게 된다면, 이는 비슷한 구조의 스토리텔링 결과물을 무분별하게 양산하는 부작용을 낳게 될 것이다.

이로써 어설픈게나마, 수용자들로 하여금 신화적인 체험을 가능하도록 할 신화적 스토리텔링의 구조를 제안하였다. 이는 순수한 제안의 단계이며, 이러한 구조의 적용이 실제로 가능한지, 실제로 신화적 기능을 지닌 참신한 스토리텔링 콘텐츠의 생산에 기여할 수 있을지 등의 여부에 대해서는 검증의 과정이 필요하리라 본다. 그러한 검증의 과정은 스토리텔링 교육에서의 활용, 성공적인 스토리텔링 콘텐츠에 대한 적용 분석 등의 형태로 추후의 연구를 통해 진행될 것이다. 이와 같은 ‘어설픈 몸부림’이 이야기산업의 시대를 맞이한 한 문학연구자의, 스토리텔링 기획과 교육의 현장에서 자신의 역할을 찾기 위한 진지한 고민으로 긍정될 수 있기를 바랄 뿐이다.

4. 결론

본 연구는 본격적인 이야기산업의 시대를 맞은 문학전공자, 그 중에서도 ‘이야기’ 그 자체를 연구의 영역으로 하는 구비문학전공자로서 자기 역할을 찾기 위한 고민의 일환이다. 스토리텔링 기획의 현장에서, 스토리텔링 교육의 현장에서 적용 가능한 스토리텔링의 원리를 제시하는 것이야말로 그러한 문학자가 감당해야 할 궁극적인 역할이라는 생각이 이와 같은 거대한 연구 주제에 겁도 없이 손을 대도록 한 계기라 할 수 있다. 특히 관심을 두게 된 것은 신화적 스토리텔링에 관한 것이다. 신화의 신비한 형상들이 새로운 스토리텔링의 소재에 목마른 기획자들의 관심을 모으고 있는 상황에서, 신화적인 소재들을 단순 차용하는 것에 그치는 사례들이 많은 아쉬움을 주고 있다. 이에 단순한 차용의 차원에 그치는 것이 아니라 신화적 원리에 기반을 둔, 그리하여 보편 대중에게 공감과 깨달음의 신화적 체험을 가능하게 할 스토리텔링의 원리를 제안해보고자 한 것이 본 연구의 의도이다.

이때 관심을 두게 된 것은 원질신화의 구조이다. 캠벨에 의해 제안되고 보글러에 의해 스토리텔링의 원리로 다듬어진 원질신화의 구조가, 이미 헐리우드 영화 스토리텔링을 비롯한 스토리텔링 전반의 영역에서 적극적으로 활용되고 있는 것이다. 그런데 신화와 신화적 상징체계를 이해하기 위한 맥락으로써 원질신화의 구조를 제안 했던 캠벨의 의도와 달리, 보글러 이후 널리 보급된 원질신화의 구조는 도식적인 적용으로 인해 비슷비슷한 서사를 양산해 내는 스토리텔링의 거푸집으로 전락한 상황이다. 이에 그러한 도식적 남용의 폐해를 개선하고 캠벨이 의도했던 대로의 본래적 신화의 기능을 담보할 수 있는 스토리텔링 구조로의 개선이 필요한 상

황이라 보았다. 이에 ‘자기발견과 극복’의 신화적 체험을 구조적으로 담보하고 있는 한국 무속 신화의 구조를 병렬 배치하는 방안으로써 ‘신화적 스토리텔링의 구조’를 새로이 제시해 보았다. 아직 신화적 스토리텔링의 구조는, 그 적용가능성과 실효성이 검증될 필요가 있는 순수한 제안의 단계에 머물러 있다. 추후 실제 스토리텔링 기획에의 적용, 스토리텔링 교육에의 적용을 통해 그 실효성을 검증받을 필요가 있다고 보고, 그러한 검증의 과정은 추후의 과제로 남겨둔다.

<신화적 스토리텔링의 구조 연구>에 관한 토론문

윤인선(가톨릭대학교 학부대학)

본 발표는 캠벨-보글러의 원질신화 구조에 관한 논의와 그 한계를 살펴보고, 한국 무속 신화를 통해 독자들에게 신화적 체험을 할 수 있는 가능성에 대한 논의를 전개하고 있습니다. 이를 통해 한국 무속 신화가 지닌 원형적이고 보편적인 감응력을 바탕으로 독자들에게 신화적 체험을 가능하게 할 신화적 스토리텔링 구조에 관해 생각해 볼 수 있는 기회를 제공합니다.

본 발표는 캠벨-보글러의 원질신화 구조 이론에 대한 진지한 성찰을 바탕으로 한국 무속신화를 통해 새로운 스토리텔링의 가능성을 제시하고 있다는 점에서 주목해볼만한 가치가 있다고 판단됩니다. 다만, 발표문을 읽으면서 정확하게 이해하지 못한 부분에 관해 몇 가지 질문을 하는 것으로 토론자의 소임을 대신하려 합니다. 만약 발표자의 논지를 오독한 부분이 있다면 너그러운 이해 부탁드립니다.

□ 스토리텔링 개념적 측면에 관한 질문

먼저 발표자께서 상정하고 계신 스토리텔링 혹은 스토리텔링 구조의 개념에 대해 질문 드립니다. 스토리텔링이라는 개념은 이야기(story)와 말하기(telling)가 결합된 합성어입니다. 따라서 어떠한 이야기를 어떻게 이야기하는가의 문제로 '내용과 형식'의 상호작용하는 차원에서 이해할 수 있는 용어입니다. 하지만 논의의 흐름을 따라가다 보면(특히 2장의 경우) 서사 구조와 스토리텔링을 같은 의미에서 사용하고 계시다는 생각이 듭니다. 그렇다면 결국 신화적 서사 구조를 신화적 스토리텔링이라는 용어로 활용하신 것은 아닌지 여쭙고 싶습니다.

□ 한국 무속 신화의 고유성 및 연구 대상에 대한 질문

발표자께서는 2장에서는 캠벨과 보글러가 제시한 원질신화 구조의 보편적인 활용 양상과 한계에 대해 논의하고, 3장에서는 원질신화의 구조가 스토리텔링을 위한 구조적 틀로 전환되어 신화적 경험을 일으킬 수 있는 가능성에 대해 한국 무속 신화의 서사 구조를 통해서 설명하고 있습니다. 즉 발표자께서는 2장에서는 한계를 3장에서는 새로운 가능성을 제안하고 있습니다.

발표문 2장의 논의는 프로프의 민담 형태론에 나타난 마법담의 전개 양상을 3장에서 분석된 내용은 민담 형태론에 대한 비판적 고찰을 바탕으로 제시된 레비-스트로스의 이항대립을 통한 신화의 구조 분석을 떠올리게 됩니다. 즉 이 두 분석은 같은 신화를 어떠한 방식으로(느슨한 구조주의 혹은 형태론/엄격한 구조주의 혹은 구조론) 보는가의 차원과 일맥상통합니다. 이러한 맥락에서 3장의 논의를 살펴본다면 한국 무속 신화에서도 캠벨과 보글러가 이야기한 것과 같은 원질신화의 서사 구조가 나타나고 있습니다. 다만, 발표자께서는 그것을 형태론적인 측면이 아니라, 레비-스트로스의 이항 대립과 같은 구조적인 측면에서 다시 살펴보고 있는 것 같습니다. 그렇다면, 본 발표문은 한국 무속 신화 고유의 자질이라기보다는, 다른 신화들에서도(특히 캠벨이 분석한 신화) 보편적으로 읽을 수 있는 모습이 아닐까라는 생각이 듭니다.

이러한 맥락에서 캠벨과 보글러가 제시한 원질신화 구조의 보편적인 활용 양상과 한계를 넘어설 수 있는 관점에 대한 논의를 전개하신다면, 오히려 한국 무속 신화보다는 캠벨이 분석한 신화를 다른 방식으로 설명하는 과정에서 새로운 신화적 스토리텔링의 구조를 설명하는 것도 논의의 완결성을 높이는 방법일 것이라는 생각이 듭니다.

□ 신화적 경험이라는 용어에 관한 질문

토론자가 감히 생각하건데, 본 발표문의 가장 중요한 용어를 뽑으라고 한다면 ‘신화적 경험’이 아닐까합니다. 발표문에 제시된 <표1> 신화적 스토리텔링의 구조나 3장에서 서술된 다른 내용들로 보았을 때, 단순하게 생각한다면 신화적 경험이란 신화 속 주인공의 처한 문제와 대응하는 모습에서 독자들은 현실의 자신과 다르지 않다는 점을 인지하는 등의 과정을 통해 신화적 서사를 독자의 삶과 연관시키는 혹은 발견하는 과정이라고도 할 수 있을 것 같습니다. 하지만 토론자가 거칠게 생각할 때 모든 독자들이 어려움을 극복하는 주인공의 모습에 몰입하는 것도 아니며, 그것을 통해 자신의 문제 또한 해결할 수 있을 것이라는 희망을 가지는 것도 아니라는 생각이 듭니다. 가령 개인의 트라우마 서사에 대한 도미니크 라카프라의 연구를 살펴보면, 그것에 마주하고 몰입할 수 있는 경우와 회피하는 경우를 ‘정찰적 극복하기’와 ‘행동화’라는 서로 다른 용어를 사용하여 설명하고 있습니다. 이는 동일한 고난과 극복에 대한 서사라고 할지라도 그에 대한 반응은 독자마다 상이한 차이를 보인다는 것을 의미합니다. 따라서 신화적 경험이라는 것은 보편적이거나 방향성을 지니는 것이 아니라는 생각이 들었습니다. 하지만 본문의 전개 과정이나 <표1>에서는 보편적인 혹은 이상적인 독자를 상정하고 일반론적인 논의가 진행된다는 생각이 들었습니다. 이러한 맥락에서 발표자께서 생각하시는 신화적 경험의 의미와 가능성에 대한 설명을 부탁드립니다.

□ 신화적 서사의 변별적 특징에 관한 질문

발표자께서는 신화적 스토리텔링, 신화적 체험과 같은 용어를 통해 신화 혹은 신화적 서사가 지닌 기능과 자질에 주목하고 계십니다. 하지만 2장의 분석에서도 알 수 있듯이 서술된 서사 구조는 상당히 보편적인 것 혹은 보편적으로 활용될 수 있는 것으로 보입니다. 즉 꼭 신화만의 것이 아니라, 영웅 서사 전반 더 나아가 고난 경험 서사에서도 찾아 볼 수 있는 모습들입니다. 하지만 그럼에도 불구하고 ‘신화적 스토리텔링’ ‘신화적 체험’과 같은 용어에서 성립되기 위해서는 다른 서사와는 다른 신화적 서사만의 고유한 특징이 상정되어야 할 거 같습니다. 그리고 토론자의 짧은 생각으로는 이것은 서사 구조가 아닌 담화적 차원에서 해결될 수도 있지 않을까하는 생각이 들었습니다. 그렇다면 발표자께서 생각하시는 신화적 서사의 변별적 특징 혹은 다른 서사들과 차이를 보이는 고유성은 무엇인지에 대한 고견을 여쭙고 싶습니다.

감사합니다.