

고전 문학 기반 문화콘텐츠 수업방안

— 판소리계 소설을 중심으로 —

이문성*

- 차례 -

1. 머리말
2. 고전 문학 기반 콘텐츠 교과목의 설계
3. 판소리계 소설의 콘텐츠화 수업방안과 실제 사례
4. 맺음말

* 고려대학교 문화창의학부 초빙교수, panlms@hanmail.net

[국문초록]

고전 문학(古典文學) 기반 문화콘텐츠 수업은 ‘한국문화(韓國文化)의 원형(原型)’으로써 한국고전(韓國古典)을 대상으로 한 교과목(教科目)이다. 이것은 한국적인 고유성(固有性)과 독창성(獨創性)을 지닌 콘텐츠 개발과 전문 인력 양성에 기여가 기대된다. 고전 문학은 원작(原作)의 저작권(著作權)에서 자유로운 열린 재창작의 기초이며, 한국문화 콘텐츠의 보고(寶庫)이다.

본고는 고전 문학을 기반으로 한 콘텐츠 전공자의 자질과 소양을 점검하고, 콘텐츠 교과 설계와 수업방안의 구체적인 사례를 제시하고자 한다. 특히, 판소리계 소설을 중심으로 한 콘텐츠 수업에서 이루어지는 고전비평(인물평, 작품평)의 실제 사례와 재구성·콘텐츠화의 실제 사례(에듀테인먼트, 구즈, 시나리오)를 제시한다.

해당 수업에서 얻은 학습 경험과 산물은 콘텐츠 현장에서 실효성과 경쟁력을 가늠하는 선경험이다. 판소리계 소설을 비롯한 ‘고전 문학 기반 콘텐츠 수업’은 한국적 콘텐츠 개발과 전문 인력 양성에 순기능이 기대된다.

주제어: 고전 문학, 문화콘텐츠, 판소리, 수업방안, 재구성

1. 머리말

문학을 기반으로 한 대학수업 현장에서 수강 학생들의 참여와 호감을 높이기 위한 노력은 기존 국어국문학과뿐만 아니라, 신흥 문화콘텐츠학과에서 중요한 과제 중에 하나라고 할 만하다. 더욱이 특정 교과목을 통해서, 해당 학과와 전공의 향후 가능성과 전망까지 학생들에게 인지시킬 수 있어야 한다는 것은 절실하면서도 어려운 일이다.

또한, 대부분 교과목에서 ‘문학 기반 문화콘텐츠 분야의 전문가 양성에 필요한 역량 강화’를 고민하는 것은 지극히 당연한 일이라고 할 만하다. 문학뿐만 아니라 역사, 철학 등 여러 인문학 교과에서 이루어지고 있는 다양한 화소(話素), 인물, 사건, 주제, 이야기, 담론(談論) 등이 문화콘텐츠(일명, 콘텐츠) 분야와 미래 창조산업(創造產業)에 적잖이 도움이 될 것이라는 기대와 전망은 여러 선행 연구에서 수차례 강조되고 있다.¹

다만, 그동안 연구 성과에도 불구하고, 구체적인 ‘문학 기반 콘텐츠’ 수업방안의 실천적 사례는 다양한 모색과 함께 순방향을 찾아가야 할 것이다. 이러한 점에서 기존의 선행 연구는 주목할 만하다.²

특히, ‘한국문화의 원형’을 다룬다고 할 수 있는 한국고전(韓國古典)을 기반으로 한 교과목은 한국적인 고유성과 독창성을 지닌 콘텐츠 개발과 전문 인력 양성에 대한 기여도가 크다고 하겠다. 고전 문학(古典文學)은 원작(原作)의 저작권(著作權)에서 자유로운 열린 재창작의 밑거름이며, 한국문화 콘텐츠의 보고(寶庫)라고 할 수 있다.

이에 본고는 문학을 기반으로 한 문화콘텐츠 전공자의 자질(資質)과 소양(素養)을 점검하고, 콘텐츠 교과 설계와 고전 문학 기반 수업방안의 구체적인

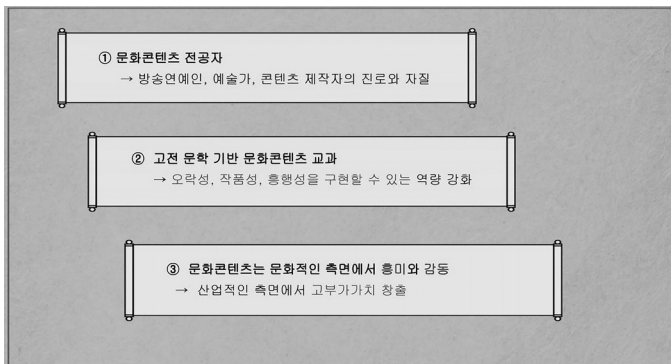
1 인문학콘텐츠학회, 『문화콘텐츠 입문』, 북코리아, 2006 ; 정창권, 『문화콘텐츠 교육학』, 북코리아, 2009, 참고.

2 정창권, 『고전문학과 콘텐츠』, 월인, 2013, 32-195면 ; 김인경, 「문학교육을 위한 문화콘텐츠 수업방안 연구」, 『우리어문연구』, 62호, 우리어문학회, 2018, 435-460면.

사례를 제시하고자 한다. 이것은 한국적인 콘텐츠 기획, 제작, 생산의 실천적 경험의 생생한 자료라고 할 수 있다. 이것이 고전 문학 기반 콘텐츠 분야의 일력 양성의 당위와 가능성에 한 사례뿐만 아니라, 미시적인 대안의 계기가 될 것이라 본다.

2. 고전 문학 기반 콘텐츠 교과목의 설계

콘텐츠 전공자의 자질과 소양을 일괄해서 말하기는 쉽지 않다. 이미 알고 있는 것처럼, 콘텐츠 분야와 해당 산업은 매우 다종다양하다. 예를 들면 방송, 음악, 영화, 애니메이션, 모바일, 게임, 출판, 만화, 캐릭터, 이러닝, 디지털박물관, 테마파크, 축제와 이벤트 등이 있다.³ 이에 콘텐츠 전공자는 선천적인 창의력과 상상력뿐만 아니라, 후천적인 지적 능력과 관련 직업에 필요한 기술력을 갖추어야 한다. 이에 교과목의 설계에 있어서, 콘텐츠 전공자의 ‘진로와 자질’, ‘역량 강화’, ‘문화·산업 측면의 가능성과 전망’이 제시되어야 할 것이다.



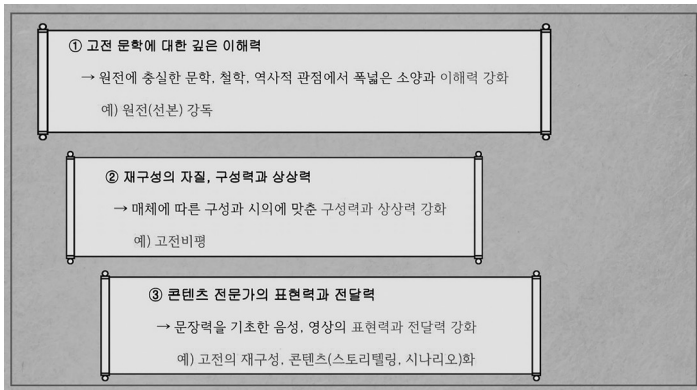
〈문학 기반 콘텐츠 전공자의 가능성과 전망〉

① 콘텐츠 전공자는 방송연예인, 예술가, 콘텐츠 제작자 등의 향후 다양한

3 인문콘텐츠학회, 『문화콘텐츠 입문』, 북코리아, 2006, 66-184면 참고.

진로를 예상할 수 있다. ② 문학 기반 콘텐츠 교과에 주목했을 때, 해당 전공자는 신규 콘텐츠의 오락성, 작품성, 흥행성을 구현할 수 있는 역량을 갖추어야 할 것이다. ③ 콘텐츠는 문화적인 측면에서 흥미와 감동을 줄 수 있어야 하고, 산업적인 측면에서 부가가치를 창출할 수 있어야 한다.

여기서 주목되는 것이 고전 문학 기반 콘텐츠 교과이다. 고전 문학은 한국 문화의 원형(原型)이면서, 관련 작품들이 역사적인 가치와 사회적인 공감 속에서 유·무형(有·無形)의 유산(遺産)으로서 현재까지 전한다. 흔히 말해서, 작품성과 대중성이 사회역사적으로 검증된 고전 문학의 작품들은 현대적인 콘텐츠화의 원자료로써, 원작에 대한 저작권에서 자유로운 재창작이 가능하다. 고전 문학은 검증된 원자료로써 맘껏 활용하여 새로이 콘텐츠화할 수 있는 정신적·물질적 유산이다. 새로운 콘텐츠화로 빛어질 물질적 자산의 소유권, 저작권은 콘텐츠를 개발한 현대인의 몫이다. 이에 고전 문학 기반 콘텐츠 교과가 더욱 주목된다.



〈고전 문학 기반 콘텐츠 교과의 역량〉

고전 문학 기반 콘텐츠 교과는 ① 고전 문학에 대한 깊은 이해력, ② 재구성의 자질, 구성력과 상상력, ③ 콘텐츠 전문가의 표현력과 전달력의 역량을 강화할 수 있어야 한다.

우선, 해당 교과는 원전(原典)에 충실한 문학, 철학, 역사적 관점에서 폭넓

은 소양과 이해력을 강화하는 원전, 선본(善本) 강독의 수업 방식을 갖는다. 이 수업은 선본을 선정(選定)하고 원작(原作)을 해석하는 데에 교수자의 안목과 역할이 필요하고, 무엇보다 학습자의 창의적이고 능동적인 재해석이 중요하다.

또한, 고전비평(古典批評)을 통해서, 다양한 현대적 매체(활자·음원·영상·공연물 등)를 염두에 둔 재구성과 시의성(時宜性)에 맞는 구성력과 상상력의 기초를 마련할 수 있다. 고전비평은 원작의 비교·분석·평가를 에세이(essay) 형식의 작품, 작가, 등장인물, 서사, 주제, 소재, 화소 등의 평(評)으로 이루어진다.

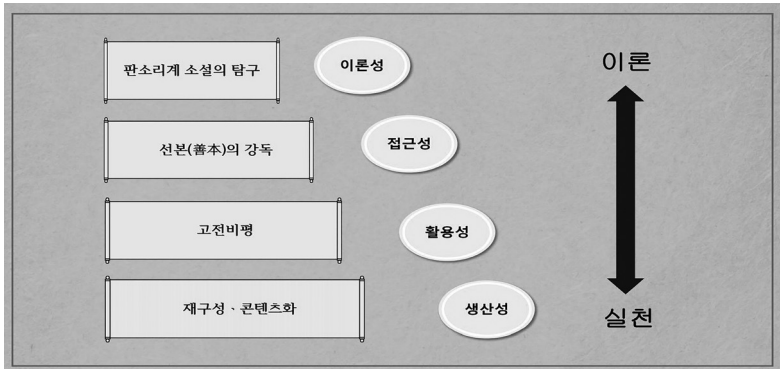
아울러, 글쓰기의 문장력을 기초한 음성, 영상의 표현력과 전달력 강화를 위한 고전의 재구성, 콘텐츠(스토리텔링, 시나리오)화 작업을 교과목의 목표로 삼는다. 이 수업은 문건 형식뿐만 아니라, 음원과 영상 등 다양한 매체를 활용한 콘텐츠화 작업을 권장한다. 이에 대한 구체적이고 실천적 사례는 이하 자리를 달리하여 논하고자 한다.

고전 문학 기반 교과목은 한국문화의 원형으로서 고전 문학의 교수 방안이라고 할 만하다. 고전 문학은 큰 갈래(계통(系統))와 세부 갈래(장르(genre))로 살펴보면, 구비문학(口碑文學), 고전서사(古典敍事), 고전시가(古典詩歌) 등으로 크게 계통을 나눌 수 있고, 구비문학에는 설화(說話), 민요(民謠), 판소리 등, 고전서사에는 전기(傳奇), 야담(野談), 소설(小說) 등, 고전시가에는 향가(鄉歌), 시조(時調), 가사(歌辭), 잡가(雜歌) 등의 세부 장르를 갖는다. 고전 문학은 모티브(motive), 테마(Thema), 스토리(story), 대중성을 제공하고, 흥행성, 작품성이 일정 검증된 텍스트로서 현대적 콘텐츠 개발에 다양하게 활용할 수 있다.

고전 문학 기반 콘텐츠 수업의 강점은 오랫동안 한국문화에서 ‘검증된 이야기’를 다룬다는 것이다. 이것은 다양한 ‘스토리텔링(storytelling)’이 가능하고, 고전 텍스트의 현대화와 재구성의 아이디어와 능력 강화에 좋은 교재(教材)가 된다. 해당 수업의 기회는 ‘한국문화의 원형으로서 고전 문학, 저작권이 없는

원석(原石)’으로써 ‘재미와 감동의 검증된 유전자(遺傳子)’를 확인하고 확보하는 것이다. 이것의 계승 및 개발의 수업과 경험을 통해서, 콘텐츠 문화·산업의 창의·창조적 인재 육성을 기대할 수 있다.

이에 고전 문학 기반 콘텐츠 수업의 구체적인 한 사례로서 판소리계 소설을 중심으로 한 콘텐츠 수업을 소개하고자 한다. 이것은 때로는 <고전의 재탄생>이라는 교양과목으로써, 때로는 <옛 소설 강독>이라는 국어국문학 전공과목과 <옛 소설과 사회문화>라는 문학·문화콘텐츠 전공과목으로 이루어진다.⁴ 특히, 문학·문화콘텐츠 전공과목으로 개설된 과목에서 판소리계 소설 기반 콘텐츠 수업이 주목된다.



〈고전 문학 기반 콘텐츠 교과와의 이론과 실천〉

고전 문학 기반 콘텐츠 교과는 ‘이론(理論)’과 ‘실천(實踐)’으로 이루어진다. 구체적인 사례로써 판소리계 소설 기반 콘텐츠 수업은 ‘판소리계 소설의 탐구’→‘선본(善本)의 강독’→‘고전비평’→‘재구성·콘텐츠화’의 과정을 통해서 이론성·접근성·활용성·생산성을 도모한다.

한 학기를 기준으로 학기 전반부(중간고사 이전)까지는 판소리계 소설의 사

4 이상의 과목은 2011년부터 2020년까지 한성대학교 한국어문학과와 문학·문화콘텐츠 전공에서 이루어진 것이고, 이후 학부생(학습자)의 고전비평(古典批評) 문건과 재구성·콘텐츠화 영상 자료는 필자가 운영하는 인터넷 가상공간(고전의 재탄생, <<http://cafe.daum.net/panlms11/>>)에 탑재된 것임을 밝힌다.

회문화적 의미를 살펴보고, 다양한 이본(異本)에서 선본을 선정한다. 이것은 관련 이론과 지식을 통해서 텍스트의 접근하는 방법을 경험하는 과정이라고 할 만하다. 아울러, 중·후반부는 앞서 언급한 것처럼, 고전비평과 재구성·콘텐츠화에 중점을 둔다. 이론 위주의 전반부에서 실천 위주의 후반부까지 교수자와 학습자의 적절한 조력과 능동적인 수행이 전체 수업의 관건이다.

3. 판소리계 소설의 콘텐츠화 수업방안과 실제 사례

판소리계 소설은 생성(生成)과 연원(淵源) 측면에서 구비문학의 판소리, 이야기 구조로 이루어진 측면에서 서사문학의 소설, 판소리의 가창(歌唱)과 판소리계 소설의 낭독(朗讀) 측면에서 시가문학과 깊은 연관성을 지닌 매력적인 문예물(文藝物)이다.

판소리는 한국전통문화일 뿐만 아니라, 유네스코(UNESCO)에서 인정한 한국무형문화유산(韓國無形文化遺產) 21종목 가운데 하나로써 가치와 의미를 지닌다(2003년 등재).⁵ 이것은 17세기 중후반에 기원한 것으로 추정되며, 이에 대한 최고의 기록은 1754년 유진한(柳振漢; 1711~1791년)의 <만화본춘향가(晩華本春香家)>에 전한다. 판소리는 1964년 국가 중요무형문화재 5호로 지정되었을 뿐만 아니라, 1978년 고법(鼓法)이 지정된다. 이것은 전통 음악 분야의 공연예술로서뿐만 아니라, 조선 후기로부터 전하는 판소리계 소설의 다양한 이본을 통해서 한국문화의 고유성과 역사성을 지닌다.

판소리계 소설 기반 콘텐츠 수업은 개괄적 이론과 선본의 선정에 있어서 기존 학계의 선행 연구 성과를 적극적으로 활용한다. 선본은 원전의 이해와 함께, 현대역(現代譯)을 활용한 작품의 접근성을 높인다. 소설 강독의 세밀한 부분은 교수자와 학습자의 질의와 응답 속에서 이루어진다. 대체로 원작은 고어(古語)로 이루어진 탓에 학습자의 어려움을 사기 때문에 현대어로 된 작품을

5 유네스코한국위원회, <<https://heritage.unesco.or.kr/>>(2021. 1. 2. 검색)

함께 제시하는 것이 바람직하다.⁶ 아울러, 재구성·콘텐츠화된 작품도 경험하게 하는 것이 중요하다. 이에 대해서는 이하 자리를 달리하여 자세히 다루고자 한다.

한편, 학기 중반부에 이루어지는 고전비평은 콘텐츠 수업의 성과를 가능할 수 있는 변곡점(變曲點)이라고 할 만하다. 이것은 관소리계 소설 기반의 콘텐츠 수업의 의미와 가능성을 학습자 스스로 가능할 기회가 된다.

3.1. 고전비평 실제 사례

관소리계 소설 기반 콘텐츠 수업에서 이루어진 고전비평의 실제 사례①, ②, ③)를 살펴보면 다음과 같다. 고전비평의 대상 작품을 학습자 스스로 선택하게 하였을 때, 대체로 잘 알려진 『춘향전』, 『심청전』, 『토끼전』 등의 작품에 높은 관심과 선호도를 보인다.

〈비운의 여주인공 춘향〉

① ... 전략 ... 이렇게 춘향이라는 인물은 태어나기 전부터 비범한 면모를 가진 인물이었다. 남창 춘향가 중에서 방자가 춘향을 설명하는 장면이 있는데, 이 장면에서 춘향의 비범함을 알 수 있다. 춘향을 문장, 음율, 바느질 등 다양한 곳에 재능이 있고 외모도 빼어나고 공부까지 잘하고 귀하게 자랐다고 설명한다. 녹주와 석승, 흥불기와 이정을 예로 들며 운명적인 남녀관계를 말하는 몽룡에게 문왕과 사마상여, 황숙과 제갈공명의 관계 즉, 동등한 사람과 사람 간의 만남이라며 답장을 보내는 장면에서 춘향이 총명함과 당찬을 가진 인물

6 현대어로 된 작품의 경우, 강한영(교주), 『신재효 관소리사설집(전)』, 민중서관, 1972), 정병헌(외), 『쉽게 풀어 쓴 관소리 열두 바탕』, 민속원, 2011), 최혜진(외), 『쉽게 풀어 쓴 신재효 관소리사설집』, 민속원, 2012) 등의 출판물을 참고할 수 있다.

이라는 것을 보여주었다. 몽룡과 자신의 관계가 대등한 사람 간의 관계이기를 바랬다고 생각해 볼 수도 있다. … 중략 …

② 하지만 어머니의 신분이 '기생'이었고 여성이었기 때문에 한계도 가지고 있는 인물이다. 특히 조선 시대의 기생은 천민으로 하대받는 존재였는데 춘향전의 춘향 역시 이러한 취급에서 벗어나지 못하는 모습이 자주 보인다. 특히, 기생 신분이 아닌 춘향에게 수청을 강요하며 벌을 내린 사또와 제대로 반항하지 못하고 벌을 받는 춘향의 모습을 통해 아무리 능력이 있어도 여성이라는 이유로 인정을 해주지 않았던 조선의 모습을 알 수 있다. … 중략 …

③ 춘향은 몽룡과 함께 행복하게 잘 살았다고 하지만 기생의 딸이라는 이유로 겪었던 고난들은 몽룡과의 결혼을 위한 것들로 치부되어 아쉬운 부분이 많다. 총명한 춘향이 고난에서 스스로 빠져나왔다면 더 완벽한 결말이 되지 않았을까? 만약 춘향가의 배경이 현대였다면 춘향의 비범한 능력을 맘껏 발휘해 더 주도적으로 이야기를 이끌어 갈 수 있었을 것이다. 물론 춘향은 열악한 환경에도 굴하지 않았던 대단한 사람이다. 하지만 가부장제의 영향으로 제 능력을 마음껏 펼치지 못하고 결국, 남성에게 구원받았기 때문에 춘향은 시대를 잘못 만난 비운의 여주인공이라고 할 수 있다. (생략, 부호, 밑줄 필자)⁷

정수빈의 <비운의 여주인공 춘향>(①)은 춘향전(春香傳)의 주요 인물인 춘향에 대한 인물평이다. 제한적인 지면(紙面) 탓에 전문(全文)을 제시할 수 없어 아쉽지만, 이것은 특정 선본(남창 춘향가)을 대상으로 한 글로써(①의 밑줄), 사회적인 신분(기생)의 한계와 가부장제 속에서 능력을 마음껏 펼칠 수 없었던 춘향을 비운의 여주인공(②③)이라고 평한다.

남창 춘향가(男唱 春香歌)는 19세기 후반, 신재효(申在孝; 1812~1884년)의

7 고전의 재탄생, <<http://cafe.daum.net/panlms11/>>(2021. 3. 1. 검색). 논의의 편의상 인용의 생략(…), 부호(①, ②, ③), 밑줄 등은 필자가 한 것임을 밝힌다.

관소리 사설(辭說)로서 정제된 이본 가운데 하나이다. 작품과 당시 사회문화
를 염두에 두었을 때, ‘시대를 잘못 만난 비운’(③의 밑줄)이 어디 춘향뿐일까?
이에 대해 다양하고 비판적인 시선을 이하에서 확인할 수 있다.

〈뺨덕어미는 어떻게 악인이 되었나?〉

① 소설 〈심청전〉은 우리나라 대표 고전소설 중 하나로, 조선 시대에 쓰인
한글 소설이며, 관소리계 소설이다. 효심으로 아버지의 눈을 뜨게 하고, 극적
인 신분 상승을 이루는 내용의 소설 〈심청전〉은 관소리 〈심청가〉와 더불어 착
한 이가 복을 받는다는 우리 민족의 정서와 어우러져 오랫동안 사람들에게 사
랑받았다. … 중략 … 뺨덕어미는 〈심청전〉 작품군 중 100여 종의 이본에 등장
한다. 뺨덕이란 '치사하고 매물차고 표독스럽고 몰인정하고 부도덕스러운' 부
정적 측면을 내포하는 관용어처럼 사용되었다. 〈심청전〉 속의 뺨덕어미는 대
부분 작품 속에서 전형적인 '악인(惡人)'으로 묘사되고 있다. … 중략 …

② 이 글에서는 그동안 악인의 모습으로만 규정되었던 〈심청전〉 속 뺨덕
어미의 실체를 제대로 보고자 이 인물이 〈심청전〉 안에서 갖는 의미에 대하여
살펴보았다. 뺨덕어미는 심청전에만 존재하는 인물이 아니다. 이들은 그 시대
에는 흔히 존재하는 여성형이라고 할 수 있다. 당시는 유교 이념이 사회 전반
을 다스리는 근간이 되었고, 가부장제는 가정의 질서를 유지하는 근본으로 작
용하였다. 이러한 과정에서 여성은 수동적이고 나약한 인물로 전락하였으며,
그들이 지닌 사회적 위치도 미비했다. 신분 사회에서 하층 여성은 더욱 그랬
다. 뺨덕어미는 당대 지향하던 여성상과는 너무도 동떨어진 모습으로, 쉽게 용
납되거나 긍정적으로 인식될 수 없는 유형이다.

③ 자기 본능에 충실하고 향락적이며 소비적인 행동들이 꼭 의도한 바는
아니지만, 당대에 요구하는 여성의 덕목과 일치하지 않았다. 이러한 시대적 상

황이 이들을 전형적인 악인으로 인식하게 하였다. 뽕덕어미는 단지 소설 속 작은 악인이 아닌 <심청전> 안에서는 심봉사가 눈을 뜨고자 하는 욕구를 다시금 갖게 해준 인물이자, 시대에 국한하지 않고 자신의 진정한 행복을 찾는 주체적인 인물이라는 사실을 잊지 말아야 한다. (생략, 부호, 밑줄 필자)

주현주의 <뽕덕어미는 어떻게 악인이 되었나?>(②)는 심청전(沈淸傳)의 보조 인물인 뽕덕어미에 대한 인물평이다. 이것은 소설 심청전과 판소리 심청가를 염두에 두고, 여러 이본에서 유독 ‘악인(惡人)’으로 그려지는 뽕덕어미를 다루고 있다(①). 이것은 ‘신분 사회에서 하층 여성’으로서 ‘쉽게 용납되거나 긍정적으로 인식될 수 없는 유형’인 뽕덕어미에 대한 글로써(②), 그녀는 ‘시대에 국한하지 않고 자신의 진정한 행복을 찾는 주체적인 인물’(③)이라고 평한다. 이것은 작품의 보조 인물에 주목해서 하층민에 대한 따뜻한 시선이 돋보이는 글이라고 할 만하다. 이처럼, 고전비평은 작품의 주요 인물뿐만 아니라, 보조 인물의 캐릭터 분석과 사회 비평의 독특한 시선을 확인하는 기회가 된다. 이것은 향후 고전 문학 기반 콘텐츠화의 디딤판, 기초가 될 만하다.

〈옛사람의 목소리〉

① ‘토끼전’은 세대를 초월하여 남녀노소가 모두 즐길 수 있는 옛 소설이다. 자라의 우직함과 토끼의 지혜, 용왕의 아둔함과 과욕을 경계하는 태도 등 다양한 즐길 거리로 무장한 토끼전은 현대의 여러 작품의 모티브가 되고 있다. 옛 소설이 충분히 현대인의 마음을 움직일 수 있다는 것을 스스로 느꼈던 것은 3년의 휴학을 마치고 대학에 복학했을 때였다. 책을 놓고 지낸 지 3년 만에 다시 접하게 된 고전 문학은 이전에 읽었을 때와는 또 다른 느낌이 있었다. 이미 알고 있지만 읽을 때마다 새로운 감각으로 다가오는 옛 소설만의 매력이 느껴진 것이다. ... 중략 ...

② 졸업을 앞두고 있으나, 문학과 문화를 엮어 콘텐츠화하는 작업은 아직 어렵게 느껴진다. 그러나 옛 소설이 콘텐츠로서 충분히 경쟁력이 있음은 확인할 수 있었다. ‘쇼미더간’은 그 제목에서부터 현대적이다. 토끼전이 조선 하층민의 문화에서 시작한 판소리에서 유래하였다는 것을 생각해보면 흑인 빈민가에서 시작한 힙합과의 관련성이 떠오른다. ... 중략 ...

③ 고전 속 세계의 사람이나 현대의 우리나라 삶의 고통과 이를 극복하려는 과정은 크게 다르지 않다. 문장 하나하나에 얽매이지 않고, 작품 속에서 말하고자 하는 바가 무엇인가를 생각하여 보자. 그렇게 한다면 옛 소설도 더는 옛날이 아닌 현대의 이야기가 될 것이다. ‘쇼미더간’은 시간을 뛰어넘어 나에게 닿은 ‘옛사람의 목소리’이다. (생략, 부호, 밑줄 필자)

정우주, 〈옛사람의 목소리〉(③)는 옛 소설인 『토끼전』과 시나리오인 『쇼미더간, 토끼전』을 비교하면서 이루어진 글이다. 이것은 『토끼전』의 대중적 인지도와 매력을 언급(①의 밑줄)하면서, 현대적인 감각으로 콘텐츠화한 『쇼미더간, 토끼전』의 경쟁력을 논한다(②의 밑줄). 아울러, 현대의 이야기로서 ‘쇼미더간’은 시간을 넘어서 ‘옛사람의 목소리’라고 마무리를 짓는다(③).

이처럼, 익숙하다면 익숙한 옛 소설, 고전 문학은 현대의 이야기로서 재구성되고 콘텐츠화가 가능하다. 이것을 선경험(先經驗)하고 참신한 시선에 착안하는 일이 고전비평이라면, 재구성·콘텐츠화는 생경험(生經驗)이라고 할 만하다.

3.2. 재구성·콘텐츠화 실제 사례

판소리계 소설 기반 콘텐츠 수업에서 이루어진 재구성·콘텐츠화의 실제 사례는 다음과 같다. 학부생의 사례(이하 ①, ②, ③)와 졸업 후, 콘텐츠 분야에 종사하고 있는 제작자의 사례(④)를 함께 살펴보고자 한다. 이것은 학부 과정

의 실험적 가능성과 콘텐츠 제작의 실효성(實效性) 여부를 가늠하는 기회라 할 만하다.



김예은 편, <홍부와 놀부>(①)

김예은 편(編), <홍부와 놀부>(①)는 애니메이션(Animation)을 활용한 에듀테인먼트(Eduainment)의 영상을 7분 안팎으로 편집하여 재구성한다. 이것은 아동용 유희(遊戱)뿐만 아니라, 언어 발달 교육에 교보재(敎補材)로서 기획된다. <홍부와 놀부>는 기성(既成) 작품을 활용한 한계는 갖고 있으나, 아동 교육용 이상의 ‘외국어로서 한국어 교육’용 영상으로 확장 가능성을 보여 시사하는 바가 크다. 정확한 내용 전달과 수준별 어휘 사용을 조정하여, 고전(『홍부전』)의 에듀테인먼트로서 가능성을 엿볼 수 있다. 아울러, 권선징악(勸善懲惡)의 주제와 형제간의 우애(友愛)를 해학적(諧謔的)으로 다룬 한국문화의 미학과 판타지(Fantasy)를 소개하는 데에도 유용할 것이다.



김나영 · 전유미 작, <별주부전 펠트북>(②)

김나영·전유미 작(作), <별주부전 펠트북>(②)은 『토끼전』의 이본 가운데 하나인 『별주부전』의 기본 서사를 염두에 두고, 열린 결말 양상을 적극적으로 반영한 작품이다. 이것은 펠트(felt)를 소재로 활용해서 이야기책을 만들어 손으로 느끼는 질감도 전할 수 있고, 이야기 구연(口演)을 위한 어린이용 놀잇감이라고 할 만하다. <별주부전 펠트북>은 콘텐츠의 파생 상품[일명, ‘구즈(goods)’] 제작뿐만 아니라, 이것을 사용해서 구연동화(口演童話) 공연도 가능할 것으로 여겨진다. 학생들의 협업과 콘텐츠 제작의 창의성이 돋보이는 작품이라고 할 만하다.



박미나 작, <배비장의 아내는 어떻게 되었을까?>(③)

박미나 작, <배비장의 아내는 어떻게 되었을까?>(③)는 짧은 ‘1분 영상’이기는 하지만, 『배비장전』의 주요 서사와 사건, 인물을 중심으로 한다. 이것은 제주도로 부임(赴任)한 배비장이 여색(女色)에 빠져서 서울의 아내는 아랑곳하지 않는다는 점에 착안해서, 가부장제(家父長制) 사회의 문제의식과 여성의 홀로서기를 응원하는 홍보 영상, 공익 광고를 지향한다. 이것은 성평등(性平等)과 여성의 인권(人權), 자립·자존의 문제가 현안(懸案)일 수 있음을 환기(喚起)시키는 작품이라 할 만하다.

한편, 이하는 판소리계 소설 기반 콘텐츠 제작의 실효로써 『소미더간, 토끼전』의 일부를 소개한다. 이것은 콘텐츠 제작자를 겸하고 있는 시나리오 작가

과 본인의 협업으로 이루어진 작품이다.⁸

#15. 토끼 스토리

토끼 “보소, 수리 아주머니, 내 말 한 번 들어보시랑게요. 아주머니가 오시는 줄 알고 몇 달 동안 아껴두고 모은 양식이 차고 넘쳐서 이제 모아둘 곳도 없던 참이더라. 오메 근태 시방 요로코롬 만나게 됐으니 빨리 감시다!”

독수리 “갑자기 무슨 허언이니? 무슨 음식이 있다, 그런 달달한 거짓말로 감히 날 속이려 하나? 내가 무슨 개, 돼지도 아니고 명칭하게 그런 말로 너에게 속을 것 같니?”

토끼 “여보소, 아주머니 제 말을 들어보소. 우리 사이는 종종 서로 만날 터인데, 어찌 감히 손뚱 만치라도 속인다말이요. 아 글썄 제가 방금 바닷속 용궁에 틀렀다 오는 길이어라. 그곳 용왕에게 잠시 속아 잡혀갔다가, 오히려 내가 가진 재물들에 놀라서 한 나절 잔치만 벌이다 왔지 뭐요? 거시기 나를 욱지로 올려다주며 선물들도 잔뜩 담아 주었소. 그 중에 제일 긴한 것은 용궁에 있던 지혜주머니인데, 아주머니는 생전에 듣도 보도 못한 물건이랍시다. 이것을 가지기만 하면 금수저도 안 부러운디 내한테는 부당한 물건이요, 아주머니께는 필요할 것이라 생각이 딱 드는구만요. 독수리 아주머니 드리려고 제 집에다가 모셔왔으니 나와 같이 어서 감시다. 자손들한테도 전하면 얼마나 좋겠습니까?”

- 63 -

『쇼미더간 토끼전』(④)의 일부

앞서 살펴본 것처럼, 『쇼미더간, 토끼전』(④)은 판소리계 소설 『토끼전』을 재구성·콘텐츠화한 시나리오이다. 이것은 출판뿐만 아니라, 성우들의 목소리 연기를 위주로 한 방송용 음원과 웹툰 작가의 삽화, 무대 공연으로도 제작 중이다.⁹ 아울러, 판소리계 소설인 『옹고집전』의 이야기를 기본으로 한 시나리오인 『양반의 품격』도 협업의 콘텐츠로서 출간된 바가 있다.¹⁰

일련의 재구성·콘텐츠화 사례에서 얻은 학습 경험과 산물은 콘텐츠 분야 현장에서 실효성과 경쟁력을 가늠하는 예비 경험이다. 판소리계 소설을 비롯한 ‘고전 문학 기반 콘텐츠 수업’은 그 순기능을 경험한 학습자가 앞서 언급한

8 정세진·이문성, 『쇼미더간, 토끼전』, 지성인, 2019.

9 『쇼미더간, 토끼전』은 2020년 중·후반기에 두 차례 무대 공연으로 기획(한국축제포럼, 사무국)되었으나 ‘코로나-19’ 때문에 취소되었고, 2021년 아동극으로 공연을 준비 중이다(스토리즘 스튜디오).

10 이문성·정세진, 『양반의 품격』, 지성인, 2020.

『쇼미더간, 토끼전』, 『양반의 품격』의 시나리오 작가와 콘텐츠 제작자로서 진로를 찾아간 것처럼, 제2, 제3의 인재 양상에 도움이 될 것이다.

4. 맺음말

이상에서 살펴본 것처럼, 고전 문학 기반 콘텐츠 수업은 ‘한국문화의 원형’으로써 한국고전을 대상으로 한 교과목이다. 이것은 한국적인 고유성과 독창성을 지닌 콘텐츠 개발과 전문 인력 양성에 기여가 기대된다. 특히, 판소리계 소설을 중심으로 한 콘텐츠 수업은 한국적 콘텐츠 개발과 전문 인력 양성에 순기능을 한다.

판소리계 소설을 비롯한 고전 문학 기반 콘텐츠 교과는 ‘이론(理論)을 아는 일’과 ‘실천(實踐)을 하는 일’의 합(合)으로 고부가가치(高附加價値), 친환경, 감성 문화콘텐츠 산업의 인력을 양성하는 데에 일조한다. 이것은 ‘옛것을 본받아 새로운 것을 창조’하는 ‘법고창신(法古創新)’의 이론과 실천을 통해서, 미래 창조산업인 문화콘텐츠의 전문 인재를 육성한다고 할 만하다.

[ABSTRACT]

A Study on the Classification of Cultural Contents Based on Classical Literature

Lee, Moonsung(Korea Univ.)

The Class of ‘Classical Literature-Based Cultural Contents’ is a subject for Korean classics as a prototype of Korean culture. It develops content with Korean uniqueness and originality. It is also expected to contribute to training professionals. Classical literature is the foundation of an open recreation free from the original copyright and a repository of Korean cultural content.

This paper checks the qualities and skills of those majoring in content based on classical literature. In addition, this paper presents specific examples of content curriculum design and teaching methods. In particular, we present real-world examples of classical criticism() and reconstruction in content classes centered on ‘Pansori-based novels’.

Learning experiences and products obtained in the class are prior experiences that measure effectiveness and competitiveness in the field of contents. Classical literature-based content classes, including Pansori novels, serve a good role in developing Korean content and fostering professional human resources.

Key words: Classical literature, Cultural contents, Pansori, Class plan, Reconstruction

[참고문헌]

□ 기본자료

정병현 외, 『쉽게 풀어 쓴 판소리 열두 바탕』, 민속원, 2011.

최혜진 외, 『쉽게 풀어 쓴 신재효 판소리 사설집』, 민속원, 2012.

고전의 재탄생, <[http://cafe.daum.net/panlms11/\(2021. 3. 1. 검색\)](http://cafe.daum.net/panlms11/(2021. 3. 1. 검색))>

유네스코한국위원회, <[https://heritage.unesco.or.kr/\(2021. 1. 2. 검색\)](https://heritage.unesco.or.kr/(2021. 1. 2. 검색))>

□ 단행본

강한영 (교주), 『신재효 판소리사설집(전)』, 민중서관, 1972.

김정우, 『문화콘텐츠의 경험의 교환』, 커뮤니케이션북스, 2018.

안남일 외, 『문화 콘텐츠 연구의 현장』, 푸른사상, 2014.

인문학콘텐츠학회, 『문화콘텐츠 입문』, 북코리아, 2006.

이문성 · 정세진, 『양반의 품격』, 지성인, 2020.

정세진 · 이문성, 『쇼미더간, 토끼전』, 지성인, 2019.

정창권, 『고전문학과 콘텐츠』, 월인, 2013.

정창권, 『문화콘텐츠 교육학』, 북코리아, 2009.

□ 논문

김인경, 「문학교육을 위한 문화콘텐츠 수업방안 연구」, 『우리어문연구』, 62호, 우리어문학회, 2018, 435-460면.

김인경, 「창의력 향상을 위한 매체적 접근 방안 연구」, 『인문사회21』 7권 6호, 아시아문화학술원, 2016, 858-872면.

윤종선, 「고전문학과 문화콘텐츠의 교육방법론 연구」, 『비평문학』 35, 한국비평문학회, 2010, 301-332면.

윤종선, 「문화콘텐츠로서 고전문학의 연구 현황과 전망」, 『어문학』 103, 한국어문학회, 2009, 167-196면.