

대학 고전소설교육의 지향과 방법

권순궁*

<차례>

1. 문제의 제기
2. 대학 교육환경의 변화와 고전소설교육의 지향
3. 고전소설교육의 방법
4. 맺음말

<국문초록>

대학의 고전소설교육은 대학 교육 환경의 변화에 따라 새롭게 바뀌어야 한다. 전공의 틀에 안주하지 말고 다양한 방식으로 교양 강의를 개발해야 하며, 전공 역시도 교육산업이나 문화산업 쪽으로 국문과의 진로가 열려있는 점을 고려해 낡은 <고전소설론>을 고집하지 말고 새롭게 탈바꿈해야 한다. 그 가능한 과목들을 찾아 보면 이렇다.

교양강의 : <고전소설과 디지털서사>, <고전소설과 문화콘텐츠>, <고전소설과 영화>, <고전소설과 영상문화>, <고전소설과 문화예술>, <고전소설과 역사기행>

전공강의 : <고전소설 다시 읽기>, <고전소설 찾아가기>, <다매체 시대의 고전소설>

물론 이 과목들이 전공과 교양으로 양분되는 것이 아니라 얼마든지 넘나들 수 있어야 한다.

그러면 실제 수업을 어떻게 해야 하는가? 첫째 단계는 작품을 제대로 읽는 것이며, 교수와 학생들이 함께 강독하는 것이 가장 바람직하다. 둘째 단계는 이를 바탕

* 세명대학교 한국어문학과 교수

으로 작품에 대한 생산적인 논의를 만들어 보는 것이다. 셋째 단계는 여기서 더 나아가 현대적 재창조의 통로를 만드는 것이다.

그 방법으로는 ①텍스트 확장하기 ②영화와의 관계 속에서 길 찾기 ③게임 같은 디지털서사와 고전소설 비교하기 ④음악, 미술 등 문화예술 장르와 고전소설 비교하기 등이다. 이런 다양한 방법을 통해 우리의 고전소설이 현대의 다양한 장르로 재창작될 수 있는 길을 모색하고자 하는 것이다.

주제어 교육산업, 문화산업, 고전소설론, 텍스트 확장, 디지털 서사, 현대적 재창조

1. 문제의 제기

중등교육과정 6년 동안 주요 고전소설 작품인 <홍길동전>, <박씨전>, <구운몽>, <춘향전>, <심청전>, <홍부전>, <토끼전>, <허생전> 등은 국정 교과서에 실려있어 반드시 접한다.¹⁾ 게다가 심화선택과정에서 20편이 넘는 작품을 배우기도 한다.²⁾ 상당수의 고전소설을 필수적으로 대면하는 셈이다. 하지만 학습목표라던가 수업시수, 단원의 체계를 따라야 하기에 일정 부분 제한을 받는다. 중·고등학교에서 고전소설을 자유롭게 가르치지 못하는 이유도 여기에 있다.

하지만 대학은 이와는 반대로 자유롭게 가르칠 수 있는 틀은 얼마든지 가능하지만 접할 수 있는 교과목이 제한되어 있다. 고전소설 관련 전공과목을 보면 대부분 필수가 아닌 선택이며 그나마 1~2과목에 불과하다. 국문학과가 있는 전국 90개 대학의 고전소설 관련 교과목 개설 현황을 보면 1과목만 개설한 대학이 51개교, 2과목을 개설한 대학은 25개교, 3과목을

1) 1차 개정 교과서부터 현행 7차 개정에 이르기까지 중등 『국어』에 실려 있는 고전소설은 대략 5~7편 정도다. 그 자세한 목록은 <부록>으로 제시한다.

2) 현행 7차 개정 『문학』 교과서에 실려 있는 고전소설은 모두 27편으로 자세한 목록은 <부록>으로 제시한다.

개설한 대학은 1개교이며, 6개 대학에서는 고전소설 관련과목을 개설하지 않았다 한다.³⁾ 대부분이 <고전소설론> 1과목이고, <고전소설강독>이 개설된 곳은 그 반에 불과하다.

한두 과목밖에 없는 가운데 고전소설교육의 대안을 모색한다는 것은 한편으론 난감하지만 중요한 일이 아닐 수 없다. 더욱이 학생수 격감으로 인한 구조조정의 격랑 속에서 국문학과 자체의 존립도 위협받고 있는 처지에 고전소설을 포함한 고전문학 전체의 교육은 침체될 수밖에 없고, 그러기에 전략적 대안이 필요한 것이다. 한쪽에선 인문학의 위기를 거론하기도 하며 취업위주의 인기대학, 인기학과, 인기교과목으로 편중되어 이른바 양극화 현상이 일어나는 절박한 상황에 몰려있다. 어떻게 할 것인가? 고전소설 교육의 획기적인 대안을 마련해서 이 난국을 돌파해야 하는 어려운 시점에 와 있다. 그 대안을 모색해 본다.

2. 대학 교육환경의 변화와 고전소설교육의 지향

어찌해서 학문의 전당이어야 할 대학이 이 지경에 이르게 됐을까? 우선은 신자유주의 시장논리가 대학에도 적용되어 학부제가 전면 시행된 것을 들 수 있다. 이에 따라 학과별로 전공이수 학점이 '35학점 이상'으로 대폭 줄어들어 이른바 '선택과 집중'이라는 적자생존의 법칙이 횡행하게 됐다는 점이다. 12과목만 들으면 전공과정을 이수하게 되니 인기 있는 과목으로 몰리는 건 당연한 일이다.

국문학과와 전공을 관계대로 국어학/고전문학/현대문학(이 틀도 사실 재고할 여지가 있다.) 분야로 나누어 본다면 한 분야에 기껏 4과목 정도만

3) 김기형, 「대학 고전소설 교육의 현황과 전망」, 『고전소설교육의 과제와 방향』, 월인, 2005, 411~412면 참조.

이수하면 졸업에 지장이 없다. 고전문학분야의 경우 일반적으로 개설된 교과목은 <국문학개론>, <국문학사>, <구비문학론>, <고전시가론>, <고전소설론>, <고전작가론>, <고전문학강독>, <한국한문학강독> 등이다. 이들 과목간에도 시장의 점포처럼 손님을 끌기 위한 경쟁을 치러야 되니 학문의 정체성이나 깊이 있는 논의는 생각할 수도 없게 되어 버렸다. 그저 재미있고, 쉽게 학점을 이수할 수 있는 현대문학 쪽으로 학생들이 몰리고 케케묵은 고전문학은 아예 뒷전일 수밖에 없다.

다음은 2004학년도부터 고교졸업생수의 격감으로 대학들이 정원을 못 채우게 되고⁴⁾, 이에 따라 학과가 없어지거나 통합되는 구조조정의 진통을 겪게 되었다는 점이다. 이는 학부제의 전면시행보다 더 심각한 문제로 상대적으로 인기가 적은 국문학과와 존립자체를 위태롭게 했다. 문·사·철 중에서 사학과나 철학과는 없어지는 추세에 있고, 국문학과도 아슬아슬하게 버티고 있는 실정이다. 이미 학생수가 부족한 영·호남의 대학들은 국문학과를 아예 ‘어문콘텐츠학과’나 ‘문화콘텐츠학과’, ‘영상문학과’로 바꾸어 버렸다.⁵⁾ 이렇게 집안이 풍비박산날 지경인데 어떻게 살림도구인 고전소설을 챙기겠는가.

이런 대학 교육 환경 변화는 분명 대학교육의 틀을 바꾸도록 요구하고 있다. 바뀌지 않으면 생존할 수 없는 처지에 놓이게 된 것이다. 자본의 탐욕이 지식을 집어삼키고 대학을 벼랑 끝으로 몰고 가고 있다. 그 결과 대학도 서울과 수도권 중심으로만 몰리는 양극화 현상을 보이지만 학과나 학문분야도 마찬가지다. 국문학과나 고전문학 분야는 분명 잘 안되는 쪽

4) 2004학년도부터 급작스레 고교졸업생수가 격감하여 대학이 정원을 못 채우게 됐는데, 그 해에 4년제 대학이 35,681명(입학정원의 9.8%), 전문대학이 50,172명(입학정원의 17.6%)으로 모두 85,853을 못 채웠다. (대학 교육협의회 자료)

5) 권순궁, 「지방대학 ‘국어국문학과’의 개편과 전망」, 『고전문학연구』 25집, 한국고전문학회, 2004, 44~48면 참조

이다.

사정이 이렇기 때문에 기존의 고전소설 교육의 틀로는 이 난관을 돌파하기 어렵다. 예전엔 <고전소설론>이 대부분 필수과목이거나 전공이수학점이 많아 선택의 여지없이 들어야 하는 과목이었다. 수업시간에 무엇을 가르치건 그건 학생들이 선택하거나 불평할 일이 아니었다. 담당교수의 관심분야에 따라 일반론을 다루거나, 작품분석에 치중하거나, 심지어 작품 한편을 그냥 강독하기만 해도 문제될 것이 없었다. 하지만 지금은 그렇게 했다간 당장 폐강되거나 강의평가에서 낙제점을 받는다. 더 중요하게는 인문학 특히 고전문학의 돌파구를 마련하기 위해 새로운 틀의 대안이 필요한 것이다.

우선 전공에만 한정되어 있는 고전소설 관련 수업을 과감하게 교양 쪽으로 확대 개설할 필요가 있다. 전공은 고전소설의 전반적인 내용을 체계적으로 가르쳐야 된다는 부담감이 있지만 교양은 얼마든지 자유롭다.

그 대안중의 하나로 <고전소설과 디지털서사>같은 과목을 통해 게임이나 판타지 소설들을 고전서사와 연결시킬 수 있다. 고전소설은 분명 근대소설의 서사문법으로 보면 규칙에 맞지 않지만 합리성의 감옥에 갇힌 소설의 운명을 구제할 수 있는 가능성을 보여준다. 그러기에 고전소설에 빈번히 등장하는 환상성이나 비현실성을 적극적으로 해석할 필요가 있다. 생각해 보라. 인당수에 몸을 던진 심청이가 어떻게 살아나올 수 있겠는가. 죽을 수밖에 없는 것이 현실이지만 한편 환생하여 행복한 삶을 보상받는 것이 민중들의 꿈인 것이다. 고전소설에 들어있는 환상성은 적어도 근대적 이성의 제약을 받지 않는다. 그래서 현대소설에서는 불가능한 무한한 상상력의 확장을 체험할 수 있다. 이 부분을 강조하여 현대의 디지털서사와 연결시키면 아주 흥미롭고도 확대재생산이 가능한 수업을 진행시킬 수 있다.

세속적 욕망을 이루고자 꿈속으로 들어온 한 명의 남자와 8명의 여자가 서로 얽혀 만나고 인연을 맺는 <구운몽>을 생각해보자. 이런 기막힌 판타지가 어디 있는가. 어머니 현수연에서 기생 계섬월과 적경홍이 나타나 자리를 빛내주고, 낙유원 장치에서 심요연과 백능파가 찾아와 월궁을 제압하는, 그 기막힌 만남과 적절한 등장은 더할 나위 없이 충실한 판타지의 요건을 보여주며, 이 모든 욕망의 실현이 꿈이었다는 (마치 영화 <매트릭스>의 결말처럼) 외화(外話)는 또 얼마나 신선한가. 더욱이 그 모든 내화와 외화가 어느 것이 꿈이고, 어느 것이 꿈이 아니냐고 물음을 던지는 데서 <구운몽>의 판타지는 완성된다. 영화 <매트릭스>처럼 몇 겹의 이야기 속에 인간의 욕망과 삶의 가치에 대한 철학적 문제를 제기하고 이를 해결하고자 한 것이다.

<구운몽>을 확대한 <옥루몽>은 이미 콘텐츠화되어 애니메이션으로 제작되고 있다.⁶⁾ 이런 상황들을 참고하여 고전소설을 다양한 디지털서사나 문화콘텐츠와 비교하고 새로운 방향도 모색해 볼 수 있을 것이다. 물론 본말이 전도되어 고전소설보다는 디지털서사나 문화콘텐츠가 더 중심이 될 수도 있다. 하지만 어찌랴, 다양한 문화콘텐츠의 마르지 않는 원천으로 존재하는 것만으로도 고전의 가치를 입증한 셈이 되니, 여기에 만족할 수 밖에 없지 않은가.

또 다른 길은 현대 대중문화의 꽃인 영화와 관련하여 과목을 개설하는 것이다. <소설과 영화> 혹은 <고전소설과 영화>, <고전소설과 영상문화> 등의 강좌가 가능하다. 고전소설이 영화화된 자료를 확보하여 수업을 진행시키는 것이다. 현재 우리 고전소설은 모두 42편이 영화화됐다. 이를 빈

6) <옥루몽>의 애니메이션 제작 사례는 한국고전문학회 2006년 하계학술대회에서 발표됐다. 김상민, 「고전문학의 재발견, 애니메이션 콘텐츠」, 『매체환경의 변화와 고전 텍스트』(발표집), 한국고전문학회, 2006년 6월 30일 참조.

도수에 따라 정리하면 다음과 같다.⁷⁾

- <춘향전> : 22편
- <장화홍련전> : 7편
- <심청전> : 4편
- <홍길동전> : 4편
- <홍부전> : 3편
- <숙영낭자전> : 2편
- <콩쥐팍쥐전> : 2편
- <운영전> : 1편

각 작품과 그것이 영화화된 영상자료를 통하여 그 자체의 비교분석도 가능하지만 어떻게 만들면 더 좋을지의 대안을 모색해 보는 것도 필요할 것이다. <춘향전>의 경우 2000년에 만들어진 임권택 감독의 <춘향뎐>을 통해 원작이었던 조상현 창본 <춘향가>와 비교하면서 매체의 전환에 따른 영화화의 실상과 문제점 그리고 각자의 대안을 모색해 본다면 고전소설 수업을 넘어서 문화 전반의 문제로 확장시킬 수 있다.

그 외에도 고전소설을 통해 당시의 역사적 실상을 살펴보는 <고전소설과 역사기행> 혹은 근대소설까지 포함해서 <소설과 역사기행>이란 강좌도 괜찮은 편이다. 고전소설을 읽으면서 그 속에 나타난 당대의 실상을 파악하고 이를 역사자료와 같이 살펴보는 것이다. <춘향전>을 통해서는 당시의 기생제도나 관아의 실태들을 살펴보는 것이 필요하고, <홍부전>을 통해서는 당시 농촌의 실상과 임금노동자들의 실태를 알아보는 것이다.

7) 자료목록은 이윤경, 「고전의 영화적 재해석」, 『돈암어문학』 17집, 돈암어문학회, 2004, 122~124면 참조. <춘향전>의 경우 이윤경은 18편을 제시했는데 여기에 언급되지 않은 4편을 보탤다.

물론 이 강의를 위해서는 구체적인 자료확보가 우선돼야 한다.⁸⁾

하지만 전공도 그냥 막연히 <고전소설론>으로 해서는 문제가 있다. 국문학과와 경우 졸업생들의 진로를 고려해보면 여기에 대한 반성이 필요함을 절실히 느낄 수 있다. 국문학과를 졸업하고 현재의 전공지식을 살려 먹고 살 수 있는 사람이 몇 명이나 될까? 예전에는 국어교육학과가 별로 없어 졸업생의 많은 수가 국어교사로 나갔기에 전문적인 전공지식을 필요로 했다. 하지만 지금은 설립된 지 오래된 대학의 상위 10%학생들에게만 국어교사자격증을 주고 그나마 앞으로는 교사수급계획에 따라 폐지될 처지에 있다. 더군다나 교사자격증을 뺐다고 모든 게 해결되는 것도 아니다. '교육교사'라고 할 임용고사가 기다리고 있다. 수십 대 일의 경쟁률을 뚫고 여기에 합격해야 교사로 나가 전문적인 지식을 써먹을 수 있는 것이다.

국어교사로 나가는 것도 이렇게 어려우니 전문연구직이나 교수로 나가는 길은 아예 엄두도 못 낸다. 일단 대학원에 진학해서 공부를 하지만 국문학과가 인기가 없어서인지 교수를 채용하는 일은 거의 없다시피 한다. 그러다보니 대학원은 서울의 주요대학과 지방 국립대를 제외하고는 개점 휴업상태다.

수요자인 학생들을 중심에 놓고 전공수업을 생각한다면 전공수업 역시도 틀을 바꿀 필요가 있다. 고전소설 <춘향전>을 가르치면서 이들이 이 작품을 배워 도대체 무엇에 써먹을까 고민한 적이 한 두 번이 아니다. 마치 연암의 <양반전>에 등장하는 “한 푼의 값어치도 없는(不直一錢)” 정선양반의 처지와 무엇이 다르겠는가.

대학교육은 원칙론적 입장에서 본다면 직업교육과는 무관하다. 하지만 직업에 대한 정보와 소양을 갖추도록 배려해야 한다. 국문학과는 사실 너

8) 이를 참고하기 좋은 책은 다음과 같다. 신병주·노대환, 『고전소설 속 역사여행』, 돌베개, 2002. 사계절 편집부, 『역사신문』, 사계절, 1995~1997.

무 막연하다. 무엇이냐 할 수 있고 아무것도 아닐 수 있다. 예전에는 언론 계도 진출하고, 교사가 되고, 작가가 되기도 했다. 하지만 지금은 신문방송학과, 국어교육학과, 문예창작과가 있어 그 일을 담당한다. 무언가 분명한 지향과 정합성이 있어야 한다는 말이다.

이렇게 했을 때 국문학과가 그 정체성을 보존하면서 생존할 수 있는 방식은 교육산업이나 문화산업과 결합하는 것이다. 물론 국어교육은 국어교육학과가 있지 않느냐고 반문할지 모른다. 하지만 중등교육 과정에 입각하여 교사를 양성하고자 하는 것이 아니라 국어국문학의 지식들을 교육적 차원으로 확대해 프로그램을 만들고 시행해 보자는 것이다. 논술교육, 문학교육, 독서교육, 말하기교육, 한자교육 등 다양한 방식의 확산이 가능하다.

최근에는 2006년부터 문화관광부에서 주관하는 ‘외국어로서의 한국어 교육’이 시행되어 국문학과와 관련이 있는 분야에 희망을 주기도 했다. 이는 외국인들에게 한국어를 가르치는 한국어교사 양성 프로그램으로 4년 동안 문광부가 요구하는 35학점만 이수하면 2급 자격증을 주는 것이다.

문화산업과 결합하는 방식은 국어국문학의 지식이 문화산업의 콘텐츠가 되는 것이다. 영상물이나 애니메이션, 게임, 캐릭터 산업등과 국문학이 결합하여 고부가가치 상품을 만들어내는 분야다. 이 문화콘텐츠산업은 아직 시작 단계에 불과하지만 국문학이 뿌리를 내릴 수 있는 무한한 자양분을 지니고 있다.⁹⁾

현재 국문학과와 실태가 이러하니 예전 필수과목시절의 틀을 고집하는 건 무리다. 교육산업이나 문화산업과 결합할 수 있는 새로운 틀이 필요한 것이다. 그 틀은 적어도 교양과 전공을 넘나들 수 있어야 하고, 문학과 문화의 경계도 허물어야 한다. 그 구체적 방법을 생각해보자.

9) 권순금, 앞의 글, 47면 참조

3. 고전소설교육의 방법

1) 고전소설교육의 사례

대학 교육 환경의 변화에 따라 고전소설교육의 틀을 새롭게 모색하고자 할 때 가장 중요하게 선택해야 할 것이 우선 작품이다. <홍길동전>이나 <춘향전>과 같은 구체적인 작품을 통해 논의를 만들어가고 확대시켜야 한다. 하지만 대학에서 이루어지는 고전소설교육은 아직도 일반론의 틀을 그대로 따르는 경우가 많다. 가장 대표적인 경우가 한국고소설학회에서 편찬한 『한국고소설론』의 방식이다.¹⁰⁾ 그 목차를 보면

1. 고소설의 개념
2. 고소설의 발달사
3. 고소설의 작가와 독자
4. 고소설과 판소리
5. 고소설과 주변문예양식
6. 배경론
7. 주제론
8. 소재론
9. 인물론
10. 구성론
11. 유형론
12. 고소설과 중국소설
13. 고소설의 유통구조
14. 고소설의 연구사 개관

10) 한국고소설학회편, 『한국고소설론』, 아세아문화사, 1991.
이 책은 모두 3부로 구성되어 있는데 편의상 일련번호를 붙였다.

으로 16주 수업에 맞추어 <고전소설론> 수업을 할 수 있게 되어있고, 실제로 수업에 많이 활용됐다. 필자도 처음 이 책으로 <고전소설론> 수업을 진행했었다. 그런데 수업을 하면서 이렇게 많은 고전소설의 지식들을 다 가르칠 필요가 있을까를 끊임없이 회의했다. 흥미도 없을 뿐더러 이런 추상적인 지식이 학생들에게 무슨 의미가 있을까 하는 것이었다. 문제는 작품을 통하여 구체성이 확보되지 않는 추상적 논의는 공허하다는 것이었다. 하여 차라리 작품을 읽고 논의를 만들어 보자는 쪽으로 방향을 바꾸었다.

우선 6편의 대상작품을 선정하고 이를 학생들과 꼼꼼히 강독했다. 중등교육과정에서 학생들이 고전소설은 많이 접했지만 한 편을 온전히 읽은 것은 거의 없다. 선정된 텍스트를 제대로 읽는 것이야말로 고전소설교육의 출발이자 든든한 기초가 된다. 그것을 제대로 읽어 소화하는 것으로도 고전소설교육의 1차적인 목표는 달성된 셈이라고 여겼다.

텍스트는 주로 방각본이고 필사본도 있어 처음 욕심에는 고전소설의 전면목을 보여주고 싶어 원본을 복사해서 했으나, 너무 시간이 걸리는데다가 학생들이 글자를 해독하기 힘들어해 활자화된 주석본으로 바꿨다. 주석이 잘못되거나 불완전한 곳은 바로 잡아가며 강독을 했다. 고전의 읽는 맛을 느끼고 세세한 수사적 표현과 그것이 주는 정서적 감흥을 체득하기 위해서다. 학생들 혼자서는 불가능하지만 강독을 통해서는 가능한 일이었다. 강독을 해야하다보니 길이가 비교적 짧고 작품성이 있는 작품을 선정할 수밖에 없어, 이 작품들의 강독과 논의를 만드는 것으로 수업계획을 세웠다.

1. 고전소설의 전반적 성격
2. <홍길동전>(경판본) 강독
3. 봉건체제에 대한 저항 (논의의 생산)
4. <춘향전>(완판 84장본) 강독-첫날밤과 수난부분만 강독

5. 신분해방의 의지 (논의의 생산)
6. <홍부전>(경판본) 강독
7. 조선후기 경제 동향과 빈부 갈등 (논의의 생산)
8. <토끼전>(신재효본) 강독
9. 봉건모순에 대한 풍자 (논의의 생산)
10. <양반전> 강독
11. 봉건사회의 붕괴와 새로운 시대의 예감 (논의의 생산)
12. <이춘풍전>(장덕순본) 강독
13. 가부장적 권위에 대한 풍자 (논의의 생산)
14. 고전소설의 소설사적 구도

처음에는 <구운몽>이 길어 뻗지만 각 인물들의 개성이 잘 형상화되어 있을 뿐 아니라 기막힌 판타지로도 확대될 수 있어 <홍길동전>이나 <이춘풍전>과 바꾸어 하기도 했다. <심청전>도 뒤에 추가했다.

작품강독을 하고 나서 다음 차시는 작품에 대한 논의를 만들어 보도록 했다. 대개 조별로 발표를 시키면 기존의 논문을 요약하는 것으로 그친다. 하여 기존의 논문을 참고하지 말고 강독한 것을 바탕으로 논의를 만들어 보도록 했다. 그냥 되는 대로 뇌들 수도 없어서 어느 정도로 틀을 만들어 주고 거기서부터 논의를 출발하도록 했다. 사실 학생들의 수준이나 열의에 따라 이는 얼마든지 조정이 가능하다.

작품을 꼼꼼히 강독했고, 이를 토대로 새로운 논의도 해 보았지만 무언가 아쉬움이 남았다. 그것은 도대체 이것을 해서 무엇하려느냐는 것이다. 그때는 1990년대 초반이니 ‘문화콘텐츠’라는 개념조차 없을 무렵이다. 막연하게나마 고전소설을 현대적으로 재창조해보자는 생각이 들었다. 고전 텍스트에 구애되지 말고 텍스트를 확장시켜 새로운 시도를 해 보았다. 이른바 ‘텍스트의 확장’ 또는 ‘서사의 빈틈 채우기’라 할 수 있는데, 이론적

논의가 아닌 형상적 언어로 고전소설을 재창조하는 작업이다. 학생들에게 자신이 감독하고 작품에 대해 아래 과제를 써오고 발표케 했다.¹¹⁾

- <홍길동전> : 홍길동의 가출일기
- <구운몽> : 8선녀 중 어느 한사람의 입장에서 양소유 평가
- <춘향전> : 춘향의 옥중서한
- <심청전> : 심청의 유서
- <홍부전> : 홍부옹호론 혹은 놀부옹호론
- <토끼전> : 토끼의 용궁기행기
- <양반전> : 천부의 양반 거부 이유서
- <이춘풍전> : 이춘풍의 참회록

다소 엉뚱할지 모르나 이런 과제는 작품의 핵심을 제대로 이해할 때 작성될 수 있다. 중요한 것은 작품의 디테일을 이론적 논리가 아닌 형상적 언어로 제시해 보는 것이다. 작중 인물의 입장이 되어 작품의 세계 속으로 들어가도록 했다.

<춘향의 옥중서한>은 옥에 갇혀 내일이면 죽게 되는 춘향의 입장이 되어 써보라 했다. 물론 <춘향전>의 어떤 이본에도 없는 부분이지만 이렇게 함으로써 춘향이의 처지를 어떤 관점에서 볼 것인가를 논의케 했다. 어떤 학생은 막막한 자신의 운명에 진저리를 치고(청순가련형), 어떤 학생은 양심수의 옥중서한처럼 투사적 면모를 보이는가 하면(투사형), 어떤 학생은 그 마지막 순간까지 이몽룡의 사랑을 갈구하기도(애정추구형) 했다. 사실 춘향은 그 모든 모습을 다 가지고 있다. 놀랍게도 학생들은 인간해방보다는 애정추구 쪽으로 관심을 많이 보였다.

11) 이 자료를 모아 『우리소설 토론해 봅시다.(고전소설편)』, 새날, 1997.을 펴내기도 했다. <구운몽>과 <심청전>은 나중에 추가 해서 책에 수록하지 못했다.

고전소설은 분명 텍스트가 열려있을 때 무한히 확장될 수 있는 잠재력을 보여주었다. 어떤 학생은 <토끼의 용궁기행>을 시나리오로 제출하기도 했고, <심청전>의 과제를 음악으로 만들어 제출한 학생도 있다. 이른바 고전을 콘텐츠로 하여 다양한 장르로 재창작을 시도해 본 것이다. 바로 여기서 고전소설교육의 대안을 찾을 수 있었다. 그것은 텍스트의 확장과 다양한 장르 혹은 매체로의 현대적 전환이었다. 이제 수업사례를 토대로 구체적인 방법을 모색해 본다.

2) 고전소설교육의 방법 모색

(1) 수업의 틀을 새로 짜자

일단 고전소설교육의 틀을 새로 짜야 한다. 교양쪽의 강의 개설은 물론이고 전공강의도 고전소설에 관한 모든 것을 다 가르쳐야 한다는 강박관념에서 벗어나야 한다. 수요자의 입장을 고려하여 그들이 요구하는 것을 강의에 반영해야 한다. 김기형 교수가 조사한 고전소설교육에 대한 학생들의 요구사항을 보면 ①작품해석(66명) ②원전강독(50명) ③현대적 재창조(28명)이다.¹²⁾ 작품을 중심으로 원전을 강독하여 내용을 제대로 이해하고 이에 대한 새로운 해석과 현대적 재창조를 원했다.

이에 따라 교양과목은 물론이거니와 전공과목의 경우도 <고전소설론>이라 규범적으로 정할 게 아니라 <고전소설 다시 읽기>라던가 <고전소설 찾아가기>나 <다매체 시대의 고전소설> 등으로 바꾸어 아예 수업의 틀을 개방하는 것도 필요하다. 내용이 중요하다 하겠지만 형식이 바뀌면 내용 또한 새로워지는 법이다. 일단 교양과 전공으로 나누어 가능한 강의들을 정리해 보자.

12) 김기형, 앞의 글, 419면 참조.

교양강의 : <고전소설과 디지털서사>, <고전소설과 문화콘텐츠>

<고전소설과 영화>, <고전소설과 영상문화>

<고전소설과 문화예술>, <고전소설과 역사기행>

전공강의 : <고전소설 다시 읽기>, <고전소설 찾아가기>, <다매체 시대의 고전소설>

이들 강의는 충분히 넘나들 수 있어야 한다. <고전소설과 문화콘텐츠>나 <고전소설과 영화>가 전공으로 와서 <고전소설론> 강좌를 대신해도 좋다. 충분한 자료를 갖추고 있다면 그렇게 하는 게 더 이상적이다.

(2) 작품을 제대로 읽자

고전소설교육에서 가장 우선시해야 되는 일은 그 기초가 되는 작품을 제대로 읽는 것이다. 작품에 대한 논문을 수없이 읽는 것보다 작품 한 편을 제대로 읽는 것이 무엇보다도 소중하다. 논문을 우선하다보면 작품에 대한 자유로운 해석이 막히고, 남이 전개한 논리의 구도에 따라 텍스트가 읽히게 된다. 따라서 텍스트에 대한 창의적이고 생산적인 해석이 불가능해진다. 작품을 많이 접해보지 않은 학생들에게는 더욱 중요한 일이다.

고전소설 원전을 읽히는 것도 좋지만 너무 많은 시간이 소요되기에 현대활자로 된 주석본이 적합하다. 활자만 현대활자로 바꾸고 표기는 그대로 둔 것과 아예 현대어로 번역한 것이 있는데, 수업시간에 같이 강독하기에는 전자가, 학생들이 혼자 읽어보기에는 후자가 적합하다. 작품강독시에는 강독하는 팀을 미리 정해서 읽어 오도록 하여 수업시간에 대표강독을 시키면 훨씬 시간이 절약된다. 방각본 30장분을 기준으로 3시간 정도 소요되니, 3시간 한 차시에 한 작품 정도 강독할 수 있다. 작품에 대하여 논의하는 시간을 한 차시 정도 할애한다면 한 학기에 6~7작품 정도 강독과 논

의가 가능해진다. 4~5작품 정도 강독을 줄이고 논의과정을 늘이거나 다양한 매체와의 관련양상을 살펴볼 수도 있다. 학생들에게 현대어역 작품을 미리 읽어 오게 하고 중요한 부분을 발췌해서 강독하는 방법도 있다.

무슨 작품을 강독할 것인가의 문제도 중요하다. 일단 소설사에서 중요한 작품들이 읽기에 익숙하고 연구도 많이 됐기에 적당하겠지만, 꼭 그런 것만도 아니다. 수업의 틀을 어디에 맞추는가에 따라 작품선정은 달라질 수 있다. 이를테면 <고전소설과 영화>로 강의구도를 맞추면 영화화가 많이 된 <춘향전>, <장화홍련전>, <심청전>, <홍길동전>, <홍부전>, <숙영낭자전>, <콩쥐팍쥐전>이 적당할 것이며, <고전소설과 디지털서사> 쪽으로 방향을 잡으면 <구운몽>, <옥루몽>, <임하정연> 같은 다양한 인물들이 만나는 대하소설이나 <조웅전>, <유충렬전>, <정수경전> 같은 영웅소설이 적당할 것이다.

가장 일반적인 경우는 중·고등학교 때부터 익숙하게 접했고 소설사에서도 중요하게 거론되는 <홍길동전>, <구운몽>, <춘향전>, <심청전>, <홍부전>, <토끼전>, <허생전>을 선정해서 강독하는 것이다. 이 경우에는 작품을 이미 부분적이라도 접했기 때문에 이야기 구조에는 익숙하지만 신선함은 떨어진다.

학생들이 어떤 작품을 가장 흥미있어 할까? 김기형 교수의 조사에 의하면 <구운몽>(70명), <금오신화>(47명), <홍길동전>(42명), <춘향전>(36명), <사씨남정기>(23명), <허생전>(14명), <박씨전>(11명) 순이다.¹³⁾ 환상성이 두드러지거나 파란만장한 삶의 모습이 전개되기에 흥미를 느껴 기억에 가장 많이 남는 작품으로 꼽았던 것 같다. 이런 자료를 참고해 학생들에게 가장 읽어보고 싶어하는 목록을 받아 대상작품으로 선정할 수도 있겠다.

13) 같은 글, 421~422면 참조.

(3) 작품에 대한 유용하고 새로운 논의를 만들자

작품에 대한 논의는 쉽게 생각하면 주요 논문 몇 편 요약하면 되지 않겠느냐 하지만 그거야말로 답습이다. 더군다나 기존 논문을 중심으로 하면 필자의 논리를 따라가야 하니 창의적인 발상이 차단된다. 하여 작품강독을 바탕으로 새로운 논의를 만들어 보는 것이 중요하다. 공부를 한다는 것이 무엇인가? 바로 이런 생산적인 논의를 만들자는 것이 아닌가.

하지만 실제 해보면 학생들의 논의는 미숙하거나 모순투성이다. 교수가 어느 정도 틀을 만들어 주는 것이 필요하다. 예를 들어 <춘향전>의 경우 그 핵심이라 할 수 있는 ‘인간(신분)해방’과 ‘사랑’이란 문제에 관하여 집중적으로 논의하게 한다. 작품의 각 부분들이 사랑이나 인간해방의 측면에서 어떻게 해석될 수 있는가? 각 인물들은 어떻게 배치되어 있는가? 세부묘사는 어떤가? 이런 문제들을 검토하고 논의하게 한다.

<홍부전>의 경우는 홍부와 놀부의 인물분석을 위주로 하는 것이 좋다. 즉 “홍부와 놀부 중에서 누가 더 좋으냐?” 같은 단순한 질문을 던져 홍부는 어떤 사람이고, 놀부는 어떤 사람인가를 작품에서 찾아 논리를 만들어 가는 것이다. 이런 과정을 통해 기존 연구에 구애받지 않고 학생들 스스로 해답을 찾아가게 하는 것이다. 학생들의 논의가 예상치 못한 데로 가기도 하지만 그거야말로 바람직한 일이다. 그럼으로써 새로운 논의를 만들어갈 수 있는 것이다.

<홍부전>의 논의과정에서 어떤 학생이 “놀부는 그렇게 나쁜 놈인데, 왜 놀부부대찌개가 있느냐?”는 문제를 제기해 흥미로웠던 적이 있다. 그렇다. 대부분의 작품이나 연구에서는 놀부를 비판하지만 이 사회에서는 당당히 살아남아 ‘(주)놀부’로 위세를 떨치고 있다. 이 놀부 주식회사는 ‘놀부보쌈’으로 시작해서 ‘놀부 부대찌개’, ‘놀부집’, ‘놀부명가’, ‘놀부 항아리갈비’ 등 7개의 사업체를 거느린 거대한 외식 업체로 성장했다. 연매출은 분사만

685억 원에 이른다고 한다.¹⁴⁾ 아마도 우리사회에서 부정적인 캐릭터로 상호를 삼은 것은 놀부가 유일한 것 같다. ‘변학도 부동산’이나 ‘괘쥬식당’, ‘뽕덕어미 마트’를 들어본 적이 있는가. 그럼에도 그 못된 놀부가 힘을 발휘할 수 있었던 것은 돈이 많기 때문일 것이다. 돈이면 무엇이든 다 되는 이 사회의 논리가 놀부를 그렇게 만들었다고 설명했지만 개운치가 않다.

흔히 문학교육을 통해서 “인간의 삶을 총체적으로 이해하게 한다.”고 규정한다.¹⁵⁾ 하지만 소설이 삶의 문제를 아우른다면 총체적으로 이해할 것이 아니라 삶을 고양시키고, 풍요롭게 함으로써 창조적인 데까지 나아가야 할 것이다. 학교에서 배우는 문학작품이 삶을 위해서 아무런 소용이 되지 않는다면 도대체 무슨 필요가 있는가. 이런 입장에서 놀부를 보면 영 편치가 않다. 작품 속에서는 비난받고 망하지만 이 사회에서는 여전히 살아남아 위력을 발휘하고 있기 때문이다.

여기에는 시각의 확장이나 전환도 필수적으로 요구된다. 이를 테면 여성주의의 시각에 본다면 <이춘풍전>은 전혀 새롭게 해석될 수 있다. 허랑방탕한 이춘풍의 이야기가 아니라 당차고 야무진 근대적 여성상으로 이춘풍의 처를 주목하게 되는 것이다. 형편없는 남편에게서 떠나는 소극적 대처가 아니라 삶의 자세를 바꾸도록 하여 동반자적 관계를 유지하는 적극적인 방식의 부부관계를 보여주어 주목된다.

이처럼 새로운 논의를 만들어 가는 것이 학생 스스로 해답을 찾아가는 학습주도형 수업이기에 중요하기도 하지만 고전소설 문제를 어떻게 현재의 삶의 문제로 환치시키느냐가 더 필요한 것이다. 이는 다음 단계 현대적 재창조의 문제와 결부시켰을 때 필수적으로 요구되는 사항이다. 작품 속

14) 「사업하는덴 흥부보다 놀부」, 『중앙일보』 2006년 9월 19일자 참조.

15) 고등학교 국어과 문학교육의 목표는 1988년 개정고시(문교부 고시 제 88-5호)된 5차 교육과정부터 현재 7차 교육과정에 이르기까지 이렇게 규정되었다.

에서 현재적 의미를 찾을 수 없다면 그 작품은 케케묵은 유물로만 존재할 뿐이다. 지금, 여기서 우리에게 어떤 의미가 있느냐를 물어야 되고 그 대답이 작품에 대한 논의여야 한다. 이는 곧 메마른 고증학과 지식주의의 압도로부터 벗어나게 하는 것, 그러면서도 고전문학의 역사성이 학습자의 문해이해와 성장에 의미있는 요소로서 체험하도록 하는 것 - 이 두 가지 사이에 소통과 대화를 하는 '역사적 이해의 원근법'인 것이다.¹⁶⁾

(4) 현대적 재창조의 통로를 만들자

대부분의 고전소설 수업은 작품을 강독하고, 그 작품에 대해 논의하는 것으로 그친다. 필자도 처음엔 그랬는데 뭔가 미진한 게 있었다. 그건 현대의 다양한 문화에 대한 요구를 고전소설 수업이 충족시켜주지 못한다는 것이었다. 20편이 넘는 <춘향전>의 영화화는 별도로 <춘향전>의 수업은 진행됐다. 왜 소설을 이런데 영화는 다들까에서부터 의문이 제기되었고, 수업에 영화를 끌어들이자 훨씬 반응이 좋았다.

사실 국문학과와 진로도 교육사업이나 문화사업 쪽으로 열려있는 터에 이쪽으로 보다 주력할 필요가 있다. 문제는 수업자료를 확보하고 프로그램을 만드는 일이 쉽지 않다는 것이다. 그만큼 교수들의 노력과 학생들의 적극적인 참여가 요구된다. 여기서는 필자의 사례를 중심으로 고전소설 수업에서 가능한 현대적 재창조의 통로를 찾아본다.

ㄱ. 텍스트의 확장 : 서사의 빈틈 채우기에서 패러디 소설까지

이 방법은 앞서 소개한 수업사례에서 자세히 밝혔다. 자신이 작품 속에 들어가 주인공이 되어 심경을 드러내는 방식이다. 사실 고전소설은 내면

16) 김홍규, 「고전문학 교육과 역사적 이해의 원근법」, 『현대비평과 이론』, 1992년 봄호, 한신문화사, 1992, 43면 참조.

묘사가 현대소설처럼 치밀하지 못하다. 그러기에 그 빈틈을 채워보는 것이다.

이를 확대하면 아예 고전소설을 현대소설로 전환시킨 패러디 소설까지 가능해진다. 물론 수업시간을 통해 그 작업을 다 할 수는 없을 것이다. 그럴 수 있는 통로를 개척해보는 것이 중요하다. 그러기 위해서 고전소설과 패러디한 현대소설을 비교하여 어떻게 변용시켰는가를 따져보는 것도 필요하다.

<춘향전>을 보자. 이를 다시 쓴 패러디소설로는 이광수의 <일설 춘향전>을 비롯하여 안수길의 <이런 춘향>, 최인훈의 <춘향뎐>, 김주영의 <외설 춘향전>, 이청준의 <춘향이를 누가 말려>, 임철우의 <옥중가>, 김연수의 <‘남원고사’에 관한 세 개의 이야기와 한 개의 주석>, 김종식의 <불멸의 춘향전> 등 무려 8편에 이르며, 유치진의 희곡 <춘향전>과 김용옥의 시나리오 <새춘향뎐>도 있다.¹⁷⁾ 내용도 다양하고 편폭도 넓다.

최인훈의 <춘향뎐>(1967)은 멸문지화를 당한 이몽룡과 춘향이 도망하여 소백산 기슭에 숨어지내는 내용으로, 5·16 군사쿠데타로 암울했던 60년대 현실을 얘기하고 있으며, 임철우의 <옥중가>(1990)에서는 이몽룡이 변판서와 뒷거래하여 과거에 급제하고, 춘향이는 변학도의 애첩으로 들어가는 상황을 통해 1990년 3당 통합이라는 보수대연합의 답답한 정치상황을 풍자하고 있는 것이다. 이처럼 고전소설 원전에 구애받지 않고 다양한 이야기로 확대하여 재생산의 통로를 개척해 볼 수 있는 것이다.

ㄴ. 고전소설과 영화

소설과 영화는 전혀 다른 매체이지만, 그 속에 들어있는 서사적 구조는

17) 신선희, 『우리 고전 다시 쓰기』, 삼영사, 2005, 253~294면 참조.

동일하여 소설에서 영화로 쉽게 전환된다. 즉 “이야기는 그것을 전달하는 기술로부터 독립적이다. 그것은 그 본질적인 특성들을 상실하지 않은 채 한 매체로부터 다른 매체로 번역될 수 있다.”¹⁸⁾고 한다. 그러기에 고전소설과 연결하여 가르칠 수 있는 가장 매력적인 장르는 영화다. 물론 TV 드라마도 가능하지만 완성도 면에서 뒤떨어지기에 영화가 더 적합하다. 애니메이션은 가능하지만 현재 고전소설 소재가 된 것은 신동우 화백의 그림에 신동현 감독이 제작한 <홍길동전>(1967)과 남북합작 애니메이션 <왕후 심청>(2006)뿐이다. 이런 점에서 자료도 풍부하고 완성도도 높은 영화가 가장 적합할 것이다.

현재 영화화된 고전소설은 앞서 예로든 것처럼 <춘향전>, <장화홍련전>, <심청전>, <홍길동전>, <홍부전>, <숙영낭자전>, <콩쥐팍쥐전>, <운영전> 등 모두 8편이다. 각 작품별로 소설의 내용과 영화를 비교하며 수업을 진행하면 되지만, 자료 확보가 쉽지 않다. 유독 20편이 넘게 영화화된 작품인 <춘향전>만은 여러 작품을 비교할 수도 있을 정도로 자료가 풍부하다.

수업의 한 차시(3시간)는 소설 작품을 강독하고, 다음 차시는 영화(상영시간이 대부분 2시간 정도 된다.)를 보면서 비교분석하면 충분하다. 한 학기 동안 6~7편 정도 자료를 확보하여 수업을 진행하면 되겠지만 그 자료들을 어떻게 확보하느냐가 문제다.

필자는 임권택 감독의 <춘향뎐>(2000)으로 수업을 했는데, 이 영화는 20편이 넘는 <춘향전> 영화 중에서 비교적 현대적 감각으로 만들어진 영화다. 기존의 영화들이 소설 <춘향전>을 원전으로 했다면 이 영화는 조상현 창본 <춘향가>를 원전으로 하여 판소리의 가락을 영화로 구현하려 했다. 처음과 중간 중간, 그리고 끝 부분에 조상현의 판소리 공연 실황을 넣어

18) 시모어 채트먼, 김경수 역, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1990, 22면 참조.

서사적 구조 자체를 판소리와 일치시키고자 했다.

춘향의 인물 현상도 적극적으로 그려 첫날밤 장면도 비교적 자세히 그렸고, 이별시에도 발악을 하는 장면을 넣는가 하면 암행어사 출도 후에도 이몽룡을 원망하는 부분을 넣어 주체적인 여성상을 보여주었다. 변학도 역시 단순한 호색한이 아니라 엄격하고 냉철한 보수관료의 모습을 보여주며 이몽룡과의 팽팽한 대결을 통해 비록 영화는 양심세력의 승리로 끌고 가지만 그 세력이 만만치 않음을 보여준다.

춘향이 이몽룡이 암행어사라는 걸 확인하고 혼절한 다음 원망하는 모습이나 변학도의 형상은 분명 기존 <춘향전>에는 없는 부분이다. 춘향이의 이런 모습은 이해조의 <옥중화>에서 차용했으리라 보여지는데 변학도의 형상은 어느 이본에도 없다. 즉 영화만의 특색이라고 하겠는데 왜 그렇게 영화는 다르며 작가(감독)는 무엇을 얘기하려 했는가를 따져볼 수 있는 것이다. 소설의 문법과 영화의 문법을 비교하여 어떻게 하면 고전소설을 현대적 감각으로 살려낼 수 있을까를 다 같이 고민해 볼 수 있는 계기가 된다. 영화자료가 많으면 많을수록 보다 많은 성과를 거둘 수 있다. 필요하다면 시나리오의 스토리라인을 만들어보는 일까지 확대할 수도 있다. <구운몽>처럼 기막힌 작품이 왜 아직 한편도 영화로 만들어지지 않는가도 생각해 볼 과제다.

㉔. 고전소설과 디지털서사

고전소설은 그 환상성이나 방대한 스케일로 인해 게임의 서사로 차용되는 바, 그 시초는 아마도 1990년대 초 일본 코에이(Koei)사가 개발한 전략시뮬레이션 게임 <삼국지>일 것이다. 가장 인기있는 게임 중의 하나로 현재 11편까지 나와있는데, 삼국지의 이야기 속에 들어있는 인물과 그들의 관계, 물자 등의 조건을 선택해 전략게임을 벌이는데 결과는 <삼국지>

의 이야기 전개와 관계 없다. 이른바 ‘상호작용(interactivity)’을 특징으로 하는 것이다.

<삼국지>를 개발한 코에이사에서 나온 <수호전>, <봉신연의>가 있고, 코나미(Konami)사에서 출시한 <환상수호전>도 있다. 우리의 서사문학계 임으로는 <거상>, <충무공전>, <태조왕전>, <천년의 신화>, <장보고전>, <바람의 나라> 등이 있는데, 대부분 전략시뮬레이션 게임이다.¹⁹⁾

고전소설 게임으로는 에이 플러스사에서 1995년 개발한 <홍길동전>이 있고, 같은 해 미리내소프트사에서 개발한 <망국전기>가 있다. <망국전기>는 <홍길동전>의 속편으로 율도국이 망한 이후 홍길동의 손자 홍세영에 의해서 전개되는 이야기로 고전소설 <홍길동전>과는 무관하다.

한편 (주)세모로직에서 2008년에 개봉할 목표로 <구운몽>을 애니메이션으로 제작하고 있으며, 이를 컴퓨터게임으로 개발할 계획이 있다고 한다. <옥루몽>은 (주)위드프로젝트에서 이미 애니메이션 제작에 돌입했으며 게임화도 고려하고 있다. 애니메이션으로 제작되면 캐릭터가 확정되게 되니 풍부한 내용을 바탕으로 대부분 게임으로 만들어지는 추세에 있다.

이렇게 본다면 현재 우리 고전소설이 게임으로 만들어진 것은 <홍길동전> 뿐이고 <구운몽>은 현재 제작 단계에 있다. 수업으로 활용하기는 자료가 충분치 않다. <삼국지>와 <수호지>, <환상 수호전>, <봉신연의> 등의 자료를 활용한다면 <고전소설과 디지털서사> 혹은 <고전소설과 게임서사> 같은 강의가 가능해진다.

ㄹ. 고전소설과 문화예술

우선 쉽게 생각할 수 있는 것이 음악매체로의 전환이다. 판소리계 소설

19) 신선희, 『고전서사문학과 게임시나리오』, 『고소설연구』 17집, 한국고소설학회, 2004, 89~93면 참조.

은 그 자체가 판소리와 깊은 관련이 있어 판소리와 비교하면서 그 차이점을 살펴볼 수도 있고, 판소리를 무대화한 창극과 비교할 수도 있다. 판소리는 분명 문학이라는 기본 성격 외에도 음악과 연극적 성격을 동시에 지니고 있다. 그러기에 수업에서는 판소리계 소설과 판소리 그리고 창극(직접 무대에 가면 더 좋겠지만 비디오로 만들어진 것도 가능하다.) 이 세 장르를 비교하면서 매체의 차이에 따라 표현이 어떻게 달라질 수 있느냐를 비교하면 <고전소설과 음악> 혹은 <고전소설과 판소리>의 수업이 가능해진다. 이를 통해 확장적인 문체로 이루어진 판소리 사설의 특징을 파악할 수도 있고 그 장황한 수사를 새로 써 볼 수도 있는 것이다.²⁰⁾ 1972년 8월 1일 독일 뮌헨 올림픽 문화축전에서 초연된 윤이상의 오페라 <심청>(하랄트 쿤츠 대본)이나 박용구의 뮤지컬 <제비오는 날>도 고전소설과 음악을 비교하는 자료로 손색이 없다.

<고전소설과 미술>이라는 강좌는 소설의 내용을 시각화 혹은 이미지화한 것을 살펴보는 것이다. 이미 김현주에 의해 판소리와 풍속화의 세계를 여러 측면에서 비교한 작업이 있었다.²¹⁾ 즉 “판소리가 청각 예술이자 언어예술이라면, 풍속화는 시각예술이다. 이와 같이 전달매체가 전혀 다름에도 불구하고 일들이 매우 흡사한 것은 특별한 현상이다. 이들은 서로가 서로를 꿈꾸고, 서로를 닮아가려는 것처럼 보이기도 한다.……그래서 판소리에서 회화적 상상력이 강하게 발동되고, 풍속화에서 삶을 진솔하게 표현하는 판소리적 감흥을 진하게 느낄 수”²²⁾ 있다고 한다. 김현주의 작업을 토대로 <춘향전>, <심청전>, <홍부전>, <토끼전> 등의 강의가 가능

20) 이런 관점의 교육방법은 류수열, 『판소리와 매체언어의 국어교과학』, 역락, 2001.에 잘 드러나 있다.

21) 김현주, 『판소리와 풍속화 그 닮은 예술세계』, 효형출판, 2000. 참조.

22) 같은 책, 15면.

하다. 더욱이 소설의 내용을 그대로 옮긴 <춘향전도>나 <심청전도>, <토끼전도>도 있어 강의에 활용하기가 좋다.²³⁾ <토끼전>은 비슷한 풍자적 소재의 민화도 많이 있는 편이다.

고전소설의 내용이 그림으로 그려진 것 중에는 <구운몽>이 가장 많다. 민화 중에 유독 <구운몽도>가 눈에 많이 띈다. 16회로 이루어진 각 회의 장면마다 해당되는 그림이 있다고 한다.²⁴⁾ 이렇게 본다면 적어도 <구운몽>, <춘향전>, <심청전>, <홍부전>, <토끼전>은 소설과 그것을 이미지화한 풍속화 혹은 민화 간의 비교 고찰이 가능해 수업으로서 활용할 수 있다. 문제는 자료의 확보와 문화예술작품을 비교분석할 수 있는 안목이 필요하다. 그냥 학생들에게 던져놓고 알아서 보라고 해서는 안되고, 면밀하게 분석하여 어떤 답을 얻을 수 있어야 한다. 즉 고전소설이 어떻게 문화예술의 다른 매체로 전환될 수 있는지, 그 방식은 어떤 것인지를 알아야만 한다. 그것은 현대적 재창조의 통로를 개척하는 일이고 앞으로 계속 이루어져야만 하기 때문이다.

4. 맺음말

이제까지 장황하게 대학 고전소설 교육의 지향과 그 구체적 방법들을 살펴보았다. 학부제나 학생격감에 따른 구조조정 등으로 대학은 안팎으로 시련을 겪고 있으며 국문학과는 그 영향에서 자유롭지 못한 편이다. 변하지 않으면 살아남을 수 없는 대학 교육 환경의 격랑 속에서 고전소설 교

23) 윤열수, 『민화 이야기』, 디자인 하우스, 1995, 255면 참조.

24) 이에 관한 연구로는 김종철, 「그림으로 읽는 구운몽」, 『문학과 교육』 18집, 문학과 교육연구회, 2001.과 정병설, 「구운몽도 연구」, 『고전문학연구』 30집, 한국고전문학회, 2006.이 있어 참고가 된다.

육은 어떻게 해야 할 것인가를 모색해 보았다.

우선 과감하게 전공의 틀에 안주하지 말고 다양한 방식으로 교양 강의를 개발해야 하며, 전공 역시도 교육산업이나 문화산업 쪽으로 국문과의 진로가 열려있는 점을 고려해 낡은 <고전소설론>을 고집하지 말고 새롭게 탈바꿈해야 한다. 그 가능한 과목들을 찾아보면 이렇다.

- 교양강의 : <고전소설과 디지털서사>, <고전소설과 문화콘텐츠>,
<고전소설과 영화>, <고전소설과 영상문화>,
<고전소설과 문화예술>, <고전소설과 역사기행>
- 전공강의 : <고전소설 다시 읽기>, <고전소설 찾아가기>,
<다매체 시대의 고전소설>

물론 이 과목들이 전공과 교양으로 양분되는 것은 아니라 얼마든지 넘나들 수 있어야 한다.

그러면 실제 수업을 어떻게 해야 하는가를 세 단계로 나누어 보았다. 첫째 단계는 작품을 제대로 읽는 것이며, 교수와 학생들이 강독하는 것이 가장 바람직하다. 둘째 단계는 이를 바탕으로 작품에 대한 생산적인 논의를 만들어 보는 것이다. 셋째 단계는 여기서 더 나아가 현대적 재창조의 통로를 만드는 것으로 설정해 보았다.

현대적 재창조의 방법으로는 ①텍스트 확장하기 ②영화와의 관계속에서 길 찾기 ③게임 같은 디지털서사와 고전소설 비교하기 ④음악, 미술 등 문화예술 장르와 고전소설 비교하기 등이다. 이런 다양한 방법을 통해 우리의 고전소설이 현대의 다양한 장르로 재창작될 수 있는 길을 모색하고자 하는 것이다. 하지만 가장 큰 문제는 수업에 필요한 자료의 확보와 교수의 전문성이다. 활용할 수 있는 자료들은 제대로 정리되지 않았거나 쉽게 접할 수 없을 뿐더러, 관련분야의 전문적 지식은 당연히 많은 시간과

노력을 필요로 한다.

이렇게까지 해서 인기(?)를 얻을 필요가 있는가라고 반문하기도 한다. 분명한 건, 세상은 빠르게 변하고 있고, 대학이나 학문영역 역시 그렇다는 것이다. 고전소설에 대한 깊이 있는 연구는 언제나 필요한 것이지만 ‘고전소설교육’은 다른 차원의 문제다. 철저하게 수요자 중심으로 가야만 하고 그것이 대학이나 국문학과나 고전소설교육에서 요구되는 것이다.

이 글은 필자의 강의 경험을 바탕으로 한 것이지만 아직 필자의 역량부족으로 시도해 보지 못한 것도 많다. 그러기에 논리가 불충분하고 추상적 대안으로 그칠 위험도 안고 있다. 하지만 분명한 건 그것이 실패하건 성공하건 누군가의 새로운 시도를 통해 늘 변화 발전된다는 것이다. 길은 원래 있는 것이 아니라 사람들이 다니며 만들어가는 것이 아니겠는가.

〈부록〉

① 국정교과서(국어) 고전소설 수록 목록

| | 1차 개정 | 2차 개정 | 3차 개정 | 4차 개정 | 5차 개정 | 6차 개정 | 7차 개정 |
|------|-----------------|-----------------|---------------|-----------|--------------|----------------|--------------------|
| 홍길동전 | 우리의 고전문학 (고Ⅱ) | 고전산문의 의미 (고Ⅱ) | 고전의 세계 (고Ⅱ) | 소설 (고Ⅰ) | (중3-2) | 소설의 주제 (중3-2) | 문학과 사회 (중1-1) |
| 박씨전 | | | 고전의 세계 (중3-2) | | | | 고전문학의 감상 (중3-2) |
| 구운몽 | | | | 소설 (고Ⅱ) | | 문학의 즐거움 (고·상) | 능동적인 의사소통 (고·상) |
| 춘향전 | 우리의 고전문학 (고Ⅲ) | 고전문학의 감상 (고Ⅲ) | 고전의 세계 (고Ⅲ) | 소설 (고Ⅲ) | 노래와 삶 (고·하) | 작가·작품·독자 (고·상) | 전통과 창조 (고·하) |
| 심청전 | 우리의 고전문학 (중3-1) | 고전문학의 감상 (중3-2) | 고전의 세계 (중2-1) | 소설 (중1-2) | (중1-1) | 소설의 인물 (중1-2) | |
| 흥부전 | | | | | | 언어와 문학 (고·하) | |
| 토끼전 | 우리의 고전문학 (고·Ⅰ) | 고전문학의 이해 (고·Ⅰ) | 고전의 세계 (고·Ⅰ) | 소설 (중2-1) | (중2-3) | 소설의 배경 (중2-2) | 우리 고전의 맛과 멋 (중2-1) |
| 許生傳 | | | | | 소설과 사회 (고·상) | 문학과 현실 (고·상) | 정보의 조직과 활용 (고·하) |

② 2종교과서(문학) 고전소설 수록 목록(조선 전기/ 후기, 가나다순)

| 작품(작가) | 본문 | 본문 외 |
|-------------|---|--|
| 만복사저포기(김시습) | 민중하116 | 중양하79 교학하148 두산상345 |
| 이생규장전(김시습) | 중양하105 교학하145 금성하141 디딤돌상261 블랙하126 천재상 215 케이스하112 | 두산하136 |
| 광문자전(박지원) | 금성상228 | 금성상29·234·235 |
| 구운몽(김만중) | | 중양하68 교학상95 디딤돌하69 민 중하125 |
| 명주보월빙 | | 천재하130 |
| 민옹전(박지원) | | 금성하22·149 |
| 박씨전 | 블랙상187 상문하252 천재상184 | 교학상114 두산하31 |
| 사씨남정기(김만중) | 두산하113 디딤돌하195 천재상 130 | 중양상196 |
| 서동지전 | 천재하101 | |
| 숙영낭자전 | | 천재하129 |
| 심청전 | | 중양상192 케이스하165 |
| 양반전(박지원) | 교학하108 문원하117 블랙하147 케이스상180 | 두산하33 |
| 예덕선생전(박지원) | 상문하101 | |
| 운영전 | 두산상135 | |
| 유충렬전 | 중양상204 두산하120 케이스하 143 | 금성상234 천재하129 |
| 임경업전 | | 중양하119 |
| 임진록 | | 금성하365 민중상376 |
| 장끼전 | 두산하127 상문하181 | 금성하175 천재하132 |
| 전우치전 | | 민중하19 |
| 조웅전 | | 중양상181 |
| 춘향전 | 블랙하152 천재상161 | 중양상181 두산상41 상문상47 상 문하36 케이스상279 케이스상120 |
| 콩쥐팥쥐전 | | 중양하334 교학하302 |
| 토끼전 | 중양하140 | 교학상111 |
| 허생전(박지원) | 교학상234 | 금성상234 금성하352 디딤돌상32 |
| 호질(박지원) | 중양하134 민중하132 | |
| 홍길동전(허균) | 금성하151 두산상207 | 중양상33 교학하278 금성상31 민 중하37 천재상26 케이스하314 |
| 홍부전 | | 교학상92 디딤돌하89 문원하132 |

참고문헌

- 권순궁, 『우리소설 토론해 봅시다(고전소설편)』, 새날, 1997, 13~288면.
- 권순궁, 「지방대학 ‘국어국문학과’의 개편과 전망」, 『고전문학연구』 25집, 한국고전문학회, 2004, 44~48면.
- 김기형, 「대학 고전소설 교육의 현황과 전망」, 『고전소설 교육의 과제와 방향』, 월인, 2005, 411~412면.
- 김상민, 「고전문학의 재발견, 애니메이션 콘텐츠」, 『매체환경의 변화와 고전 텍스트』(발표자료집), 한국고전문학회, 2006. 6. 20, 67~78면.
- 김종철, 「그림으로 읽는 구운몽」, 『문학과 교육』 18집, 문학과 교육 연구회, 2001, 169~182면.
- 김현주, 『판소리와 풍속화 그 님은 예술세계』, 효형출판, 2000, 12~287면.
- 김홍규, 「고전문학 교육과 역사적 이해의 원근법」, 『현대비평과 이론』, 1992년 봄호, 한신문화사, 1992, 42~43면.
- 류수열, 『판소리와 매체언어의 국어교과학』, 역락, 2001, 15~327면.
- 신선희, 「고전서사문학과 게임 시나리오」, 『고소설 연구』 17집, 한국고소설학회, 2004, 89~93면.
- 신선희, 『우리고전 다시 쓰기』, 삼영사, 2005, 253~294면.
- 이윤경, 「고전의 영화적 재해석」, 『돈암어문학』 17집, 돈암어문학회, 2004, 122~124면.
- 정병설, 「대학 고전소설 재발견, 애니메이션 콘텐츠」, 『고전소설 교육의 과제와 방향』, 월인 2005, 395~406면.
- 정병설, 「구운몽도 연구」, 『고전문학연구』 30집, 한국고전문학회, 2006, 379~406면.
- 한국고소설학회 편, 『한국고소설론』, 아세아문화사, 1991, 2~407면.
- 시모어 채트먼, 김경수역, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1990, 15~45면.

ABSTRACT

A New Direction and Method for Teaching Classical Novels in Korean Universities

Kwon, Sun-Keung

Teaching classical novels in colleges needs to be changed according to new educational environments. Rather than pursuing easy frameworks of settled instructions, the diversity of general education programs should be sought. Nowadays, many of Korean literature majors have been entering the industry of education and culture. Accordingly, the instruction in Korean departments should be transformed by not giving too much stress on the <theory of classical novel>. Listed are some of the possible subjects:

Courses in General Subjects:

<Classical Novels and Digital Narratives>, <Classical Novels and Culture Contents>, <Classical Novels and Cinema>, <Classical Novels and Image Culture>, <Classical Novels and Culture Art>, <Classical Novels and Journey of History>

Courses in Major Field:

<Re-readings of Classical Novels>, <Reaching out for Classical Novels>, <Classical Novels in the Age of Multimedia>

Undoubtedly, there should be flexible shifts in courses between general subjects and major fields. Some real courses could be divided into three steps: 1) Reading novels thoroughly; 2) Producing some fruitful discussions based on previous readings; 3) Opening new pathways for modernistic recreation. Some of the suggested methods are: ① Expanding texts; ② Searching for ways in the relationship with movies; ③

Comparing digital proeses with classical novels: ④ Comparing the genre of culture art and classical novels.

Key Words Industry of Education, Industry of Culture, Theory of Classical Novel, Expanding Text, Digital Narrative, Modernistic Recreation

논문투고일 : 2007. 3. 30

심사완료일 : 2007. 4. 20

게재확정일 : 2007. 5. 4