

21세기 구비문학 교육의 한 방향

—‘신화의 콘텐츠화’ 수업 사례를 중심으로

신동훈*

<차 례>

1. 대학, 국어국문학과, 고전문학
2. 고전문학 교육과 생활문화-구비문학을 중심으로
3. 고전문학 교육과 콘텐츠-‘신화의 콘텐츠화’ 수업의 사례
4. 또 하나의 시도-신화 사이트 만들기

<국문초록>

이 논문에서는 대학 국문학 교육의 목표가 학생들로 하여금 국문학의 명실상부한 전문가가 되어 현실사회 속에서 전문적 역할을 수행할 수 있도록 하는 데 있다는 전제 하에 대학 국문학 교육의 새로운 방향을 살펴보았다. 논문에서 주목한 것은 국문학에 대한 깊이 있는 이해를 문화콘텐츠의 기획과 연결하는 일이었다. 양질의 문화콘텐츠를 산출하는 것이 중요한 시대적 과제가 되어 있거니와, 콘텐츠에 국문학의 예술적·생활적 힘을 불어넣는 것이 국문학 전문가의 역할이 된다. 필자는 국문학 수업을 통해 그 길을 다양하게 탐색해 왔거니와, 이 논문에서는 2006년 2학기에 수행한 ‘신화의 콘텐츠화’ 수업을 통해서 찾은 가능성과 방향을 제시하였다. 학생들은 국문학 탐구와 콘텐츠 기획을 결합하는 작업에 큰 관심과 흥미를 나타내면서 적극적으로 수업에 참여하여 주목할 만한 성취를 이끌어냈거니와, 그것은 학과 공부와 사회문화적 역할을 연계한 수업의 필요성과 가능성을 확인시켜 주는 의미 있는 과정이었다. 국문과 학생들로 하여금 학창 시절은 물론이고 졸업 이후에도

* 건국대

‘문학적 삶’을 일구어내는 적극적 주체로 살아나갈 길을 열어준다고 하는 차원에서, 국문학 공부와 콘텐츠 기획을 연계하는 수업 방안은 앞으로 더욱 다양하게 모색될 필요가 있다.

주제어 구비문학, 고전문학, 신화, 문학교육, 문화콘텐츠, 콘텐츠 기획

1. 대학, 국어국문학과, 고전문학

한국의 대학에는 거의 어김없이 국어국문학과가 있다. 각 대학 국어국문학과와 교육과정은 대동소이하다. 국어학과 고전문학, 현대문학 세 분야에 걸쳐 전형적인 교과목들이 설강돼 있다. 국어학개론, 국어문법론, 국문학사, 고전시가론, 현대시론, 현대소설론 등. 최근 교과목 명칭을 바꾼 대학들이 꽤 있지만 기본 틀이 바뀐 경우는 드물다. 2005년의 대교협 학과 평가에서 국어국문학 분야 평가에 국어학, 고전문학, 현대문학 분야의 균형 여부가 지표로 내걸렸으니, 전공 삼분체계가 국가적 공인을 얻고 있는 셈이다.

자세한 현황이나 내력은 모르겠지만, 현실적으로 국어국문학과 교육과정에서 고전문학 분야는 약 1/3의 ‘지분’을 차지하고 있다. 전국에 100개가 넘는 국문과가 있고 각기 100명 내외의 학생을 확보하고 있다고 보면, 언제나 1만 명이 넘는 대학생이 고전문학을 ‘전공’으로 공부하고 있는 터다. 이만하면 위세가 당당하다고 할 수 있겠거니와, 문제는 교육의 질이다.

대학에서 전공으로 고전문학을 공부한다는 것은 중고등학교에서의 학습과는 성격이 다르다. 중고등학생은 고전을 교양과 상식으로 받아들여야 되는 것이지만, 대학에서 국문학을 전공하는 학생은 그렇지 않다. 전공자란 그 분야 전문가로서 공부의 대상에 대해 책임을 져야 하는 사람들이다.

그러한 자세와 능력을 갖출 수 있도록 교육이 이루어지는 것이 당연하고도 마땅하다.

대학의 국어국문학과 학생들은 여타 학생이나 일반인들에 비해 고전문학에 대한 더 넓은 경험과 정보를 습득하는 것이 사실이다. 하지만 그 공부 자체가 실제의 삶과 연결되지 못한다면, 사회적 역할과 연결되지 못한다면 그 의미는 퇴색될 수밖에 없다. 문학을 배우는 것 자체로 즐겁고 가치 있는 일이라 할 수 있겠으나, 그것은 국어국문학과에 주어진 책무에 대한 응답이 될 수 없다. ‘국어 교강사 배출’이라는 목적은 국어교육 전공에 어울리며, ‘연구자 양성’은 대학원에 적합한 것으로 학부의 교육목적이 되기 어렵다.

대학의 국문학 교육은 문학이라는 대상을 충실히 이해하고 체득하는 것을 넘어서서 그 지식과 경험을 사회 문화 속에 의미 있게 살려내는 일로 연결돼야 한다는 것이 필자의 믿음이다. 국문학 전공자들은 문학의 전도사가 되고, ‘문학적 삶’의 선도자가 되어야 한다. 그 구실을 충실히 수행할 수 있도록 학생을 인도하는 것까지가 국문학 교육의 목적이 되어야 한다. 현대문학은 물론 고전문학 또한 예외가 아니다.

근래 들어 이와 관련한 모색이 활발히 이루어지는 모습을 보게 된다. ‘콘텐츠’나 ‘창작’, ‘치료’ 등을 화두로 한 다양한 교육적 시도가 그것이다. 필자 또한 오래 전부터 고전문학을, 특히 구비문학을 가르치면서 전공 학습과 실생활을 어떻게 연결할 것인가의 문제를 고민하며 이런저런 시도를 해온 터다. 돌아보면 성과보다 시행착오가 많았던 과정이었다. 이제 그 고민을 함께 나눔으로써 더 나은 길을 찾아보고자 한다. 이전의 다양한 모색에 대해 간략하게 살펴본 뒤 2006년 2학기에 수행했던 ‘신화의 콘텐츠화’ 수업을 주 사례로 삼아 새로운 길 찾기의 실마리를 마련하기로 한다.

2. 고전문학 교육과 생활문화—구비문학을 중심으로

2.1. 고전문학과 현장

고전문학 교육의 1차적 과제가 고전문학 자체에 대한 폭넓고도 깊이 있는 이해에 놓인다는 사실은 명백하다. 고전문학을 제대로 체득하지 않은 상태에서 그와 관련된 의미 있는 역할을 하는 것을 기대하기 어렵다. 국문학 전공자에게 있어 문학은 변경할 수 없는 기본 거점이다.

문학은 본질적으로 언어 텍스트로 구현되는 것이니, 제반 문학 작품이 야말로 국문학 교육의 핵심 대상이라 할 수 있다. 여러 고전문학 작품에 대하여 그 예술적·역사적·문화적 속성과 가치를 깊고도 정확하게 이해하고 표현할 수 있게 하는 일이 고전문학 교육의 기본 과업이다. 그 과업을 효과적으로 수행하도록 하기 위해 너나없이 다양한 모색을 거듭하고 있는 터다.

이 기본 과업과 관련하여 한 가지 강조하고 싶은 사실은 고전문학 작품의 교육과 학습이 책에 함몰해서는 안 된다는 사실이다. 여기에는 두 가지 측면이 있다. 하나는 글 이상으로 ‘말’이 중요하다는 것이고, 또 하나는 ‘행위’와 ‘맥락’에 대한 진지한 관심이 필요하다는 것이다.

고전문학에 있어 ‘말’의 중요성은 상례적으로 거론되면서도 쉽게 무시되는 경향이 있다. 기록문학은 물론이고 구비문학의 경우까지도 글로 된 텍스트를 바탕으로 하여 수업이 시행되곤 한다. 그것이 불완전한 것임은 말할 나위도 없다. 구비문학은 귀로 듣고 눈으로 보아야 그 본모습과 만날 수 있다. 다양한 시청각 자료를 통한 교육은 필수 요소가 된다.

실제로 구비문학 수업에서는 문자 텍스트 외에 다양한 시청각 자료를 활용하게 되는데, 문제는 그것 또한 충분치가 않다는 것이다. 녹음되거나 녹화된 이야기와 연희 자료를 듣고 보는 것은 분명 유익하지만, 여전히 평

면적이고 제한적이다. 자료에 따라 차이가 있지만, 원 자료의 맛을 반의반만큼 내기가 어렵다. 실제로는 뜨겁고 강렬한 자료가 차갑고 무덤덤한 반응을 낳기 십상이다. 현장의 기운이, 행위와 맥락의 요소가 소거 내지 약화된 데 따른 결과다.

고전문학, 특히 구비문학 교육에 있어 텍스트에 대한 온전한 이해를 위해서는 현장 학습이 필수적이다. 현장에서 직접 경험하면서 느끼고 판단할 수 있어야 한다. 민담은 이야기관에서 만나야 하고, 노동요는 일터에서, 무가는 굿판에서, 판소리와 탈놀이는 소리판과 탈판에서 만나야 한다. 현장에서 살아 있는 문학과 만나야 한다.

곤란한 사실은 고전문학이나 구비문학이 본 모습 그대로 살아 있는 현장을 찾기가 어렵다는 사실이다. 시대가 바뀐 지 오랜 터라 원형적 현장은 거의 사라졌다 해도 과언이 아니다. 하지만 원형 그 자체는 아니라 하더라도 그 잔영 내지 유산을 몸으로 경험할 수 있는 현장들은 찾아보면 꽤 많이 있다. 그리고 그것만으로도 확실히 유익하다.

필자가 ‘구비문학의 세계’를 위시한 고전문학 수업을 진행하면서 학생들과 함께 찾아가거나 학생들을 보낸 현장에는 다음과 같은 곳들이 포함되어 있다.

- 탑골공원 및 종묘공원 이야기관
- 국립국악원의 각종 국악 공연
- 국립극장의 판소리와 창극 공연
- 서울놀이마당과 남산한옥마을 등의 야외 공연
- 통일기원굿, 씻김굿, 별신굿, 꽃맞이굿 등의 굿판
- 과천마당극제, 세계공연축제 등의 축제 행사
- 인사동 거리소리판, 또랑광대 현장공연
- 연극, 영화, 마당놀이, 뮤지컬 (오구, 이, 사이에서, 춘하추동 오늘이, 인당 수사랑가 등)

교실을 벗어나 현장으로 나아가는 일은 교수나 학생에게 모두 불편하다. 하지만 현장에서 문학과 제대로 조우할 때 그 교육 효과는 기대 이상이다. 학생들에 의하면, 탑골공원에서 진짜 이야기꾼을 만나 얻은 감흥이나 창극 무대에서 받은 문화적 충격, 또랑광대 공연에서 경험한 열띤 신명 등이 산교육이 되어 국문학에 대한 인식을 일신하는 계기가 되었다고 한다.¹⁾ 교재 한 권을 통독하고 요약하는 것보다 한 번의 현장학습이 더 유익했다고 말하곤 한다.

현장학습은 단지 고전문학을 살아있는 형태로 경험하기 위해서만 필요한 것이 아니다. 고전문학과 생활현장 사이의 거리를 좁힌다는 데 그 이상의 의의가 있다. 이때 생활현장은 전통 외에 ‘현대’라는 시간개념을 포함한다. 오늘날 우리의 삶 속에 고전문학이 어떻게 존재하고 있으며 앞으로 어떻게 나아가야 할 것인지 그 양상과 방향을 가늠함에 있어 현장체험이 의미 있는 바탕이 되어줄 수 있다는 것이다. 전통 양식의 공연 외에 현대 장르에 해당하는 연극이나 뮤지컬 등을 현장학습 대상으로 포함하는 것은 이 때문이다.

학생들이 현장학습을 거치며 고전문학을 새롭게 되살리는 길에 대하여 깊은 관심과 의욕을 나타낸 사례는 무척 많다. 공동 현장학습 뒤에 전개했던 ‘창극의 나아갈 방향’이나 ‘또랑광대 운동의 발전 방향’에 대한 토론은 매우 진지하고 의욕적이며 ‘실제적인’ 것이었다. 앞으로도 유의미한 현장을 찾아 학생들과 함께 나아가고 그 학습 결과를 공유하는 일을 꾸준히 지속해 나갈 예정이다.

1) 최근 5-6년 사이에 학생들이 제출한 각종 현장학습 보고서는 신동훈의 홈페이지 (<http://gubi.co.kr>) ‘구비문학의 세계’ 및 ‘생활문화와고전문학’ 등의 게시판에 그 원본이 올라 있다.

2.2. 기획과 창작

앞서 고전문학의 특징과 가치를 이해하고 체득하는 것만으로는 부족하다 했다. 그것을 사람들의 실생활과 의미 있게 연결시키는 데까지 이끌어 가는 것이 국문학 전공 교육의 책무라 했다. 이는 고전문학과 관련한 지식의 전수와 텍스트 분석, 현장체험 등으로 완수될 수 있는 것이 아니다. 더 구체적이고 실질적인 활동이 필요하다.

필자는 그 길이 ‘기획’과 ‘창작’의 두 측면에 있다고 생각하고 이와 관련한 일련의 시도를 수행하여 왔다. 특히 사회문화 제반 분야에 적용될 수 있는 ‘기획’의 측면에 깊은 관심을 가지고 있다. 부연하면, 고전문학의 예술적·생활적 가치를, 고전문학의 문학적·문화적 힘을 현재와 미래의 삶 속에 의미 있게 살려내기 위한 제반의 전문적이고 체계적인 설계와 제안에 해당하는 활동이 그것이다. 이는 국어국문학과 학생이라면 누구나 할 수 있고 또 해야 하는 활동이라는 것이 필자의 생각이다.

여기서 필자가 속한 학과의 교육과정을 간략히 소개한다. 필자가 재직 중인 건국대학교 국어국문학과와 고전문학 분야 교육과정은 8-9년전까지 대다수 대학에 일반적으로 적용되던 전형적인 틀을 갖추고 있었다. 1999년 시점에 있어 교과목 구성이 다음과 같았다(전공 9과목, 25학점).

2학년 : 고전문학사(3) / 고전시가강독(3)

3학년 : 고전소설강독(3), 고전시가론(3) / 고전소설론(3)

4학년 : 구비문학론(3), 고전문학특강(2) / 한문학강독(3), 고전수필론(2)

이후 우리는 2000년에 교과과정의 개편에 착수하여 고전문학 분야 교과과정을 일신하였다. 고전문학 영역의 기본 교과목에 대한 학습을 마친 데 이어 고전문학과 실생활의 접목을 추구하는 학습으로 나아가는 이원적 발

전체계를 설정하는 것이 핵심 사항이었다. 바뀐 교육과정은 다음과 같다 (전공 9과목, 25학점).

2학년 : 고전문학사(3), 구비문학의 세계(3)/고전시가의 이해(3), 한문학의 세계(3)

3학년 : 고전산문의 이해(3)/생활문화와 고전문학(3), 고전과 문학치료(2)

4학년 : 고전문학과 영상(3)/고전과 창작(2)

전체적으로 고전문학사에 이어 구비문학과 한문학, 고전시가와 고전산문 등 기본 영역에 대한 학습을 최대한 압축하여 진행한 다음 그 공부의 결과가 현실 응용 교과로 이어지도록 하였다. 응용 교과목은 생활문화 관련 학습과 콘텐츠 기획(생활문화와 고전문학), 고전을 활용한 문학치료의 모색(고전과 문학치료), 고전의 영상화 작업(고전문학과 영상), 고전을 적용한 창작 실습(고전과 창작) 등을 교육내용으로 삼고 있다. 기획과 창작, 그리고 치료라는 세 화두를 새롭게 교과과정에 반영한 것이다.

필자는 위의 여러 교과목 가운데 구비문학의세계→고전산문의이해→생활문화와고전문학→고전과창작 등 네 교과목을 맡아 교육을 수행하였다. 구비문학과 고전산문(고전소설)에 대한 기초적 학습에 이어, 그것을 기획과 창작이라는 과업으로 연결시킨 셈이다. 실은 기초적 학습 과정에서도 기획과 창작을 곁들였던 터이니, 구비문학 수업에 있어 ‘구비문학의 재창조 방안’에 관한 토론을 전개하였고 고전산문 수업에 있어 ‘고전의 명장면 재구성’ 작업을 진행하였다. 각각 기획과 창작의 맛보기 작업이었다 할 수 있다. 그 맛보기 작업에 이어 본격 작업으로 나아가는 형태로 교육 내용을 설계하였다.

그 수업과 관련한 제반 사항을 번다하게 소개하는 것은 비효율적일 것이다. 글의 주제가 구비문학 및 콘텐츠 쪽에 있는 만큼, 구비문학 수업과

생활문화 수업에서 수행된 기획 관련 주요 사항을 간단히 제시하는 것으로 대신한다.

구비문학 수업에서의 ‘구비문학의 현재적 재창조’에 대한 발표와 토론은 학기말 무렵에 1, 2주에 걸쳐 진행하였고, 생활문화 수업에서의 콘텐츠 관련 세미나는 7, 8주 이상 장시간에 걸쳐 수행하였다. 그 결과를 보자면, 구비문학 수업의 맞보기 작업에서 많은 흥미로운 아이디어들이 나온 데 비하여, 생활문화 수업에서의 본격 작업을 통해서는 오히려 기대만큼의 가시적 성과를 이끌어내지 못한 것으로 요약이 된다.

구비문학 수업의 ‘현재적 재창조 방안’ 세미나는 2001, 2002, 2004년 등 3개년에 걸쳐 진행했는데, 해마다 흥미로운 방안들이 제출되었다. 아이디어 차원에서 부담 없이 의견을 제시하다 보니 내용이 공상으로 흐르는 한편으로 신선한 착상들이 많이 나왔던 것으로 생각된다. 한 학기 동안 구비문학과 부대끼면서 여러 가지 생각과 느낌을 얻은 것이 자연스럽게 기획 아이디어로 연결된 부분도 크다고 생각된다.

학생들이 제기한 화두를 몇 개 뽑아서 보이면 다음과 같다.²⁾

- 신혜진 : TV 방송 프로그램에서의 구비문학 재창조
- 장석진 : 구비문학의 재창조 방안-이야기마을, 테마관광
- 서상근 : 국제적 관광상품으로서의 구비문학
- 오세미 : 구비문학의 재창조-뮤지컬 판소리
- 김지은 : 한국의 유니버설 스튜디오를 꿈꾼다
- 김정현 : 구비문학 계승방안-나는 유치원으로 가련다
- 장혜진 : 전통구비문학의 현재적 계승방안-애니메이션을 중심으로
- 김범준 : 초등교육을 통한 이야기 문학의 계승 방안

2) 학생들이 제출한 재창조 방안 과제들은 신동훈 홈페이지(<http://gubi.co.kr>)의 ‘구비문학의 세계’(지난 게시판) 및 ‘구비문학 보고서’ 게시판에서 확인할 수 있다.

이소영 : 창극, 오페라와 뮤지컬 그리고 창작 소리극

박진영 : 라이브카페에 당당히 맞서는 전통 “판소리카페”

지금의 시점에서 보면 이러한 아이디어를 안출하는 일이 일반화된 느낌도 있지만, 5, 6년 전 당시로서는 발상 자체로 꽤 참신한 것이었다고 할 수 있다. 손쉽게 실현될 수 있는 것이 하나도 없다고 말할 수도 있겠으나, 장기적으로 볼 때 핵심 착상 가운데 상당 부분이 여전히 유효성을 지닌다는 것이 필자의 생각이다.

생활문화 수업에서의 ‘미래문화 콘텐츠로서의 고전문학’ 세미나는 2004년과 2005년 두 해에 걸쳐 진행하였다. 오늘날의 생활문화 속에 고전문학이 적용된 사례를 점검하는 작업에 이어 고전문학을 새롭게 콘텐츠로 적용하는 방법에 대한 조별 기획안 발표를 수행하였다. 대상 고전문학의 범위는 따로 한정하지 않았고, 발표는 파워포인트나 영상 파일로 수행하게 하였다. 발표 주제를 나열하면 다음과 같다.

<2004년>

강현숙 박만호 천광주 : 고전의 게임화-호질

고민선 : 한국고전의 일본어 번역 출판

김극래 조혜림 이은진 : 새로운 교육의 키워드로서의 고전문학

김혜련 이화진 : 소극장 연계사업과 고전 놀이카드

강선영 임성희 : 흥부놀부와 함께하는 고전캠프!

김재은 김정희 문경란 : 이야기 속으로-여행과 함께 하는 고전의 체험

박효진 김미란 : 보드게임방을 통한 고전의 부활

김지영 주민정 : 인터넷 고전 놀이방

이동선 이소영 정수경 : 살아있는 우리 신화 그리고 구연 CD 시리즈

한혜영 김기자 : 고전을 이용한 PR-(주) 놀부 사업제안서

남미현 박신영 이수진 : 고전의 날

- 김혜정 장지혜 조인수 : TV 프로그램, “고전 버라이어티쇼”(?)
 이지은 이지은 정준형 : 일상에서 고전체험하기
 오설희 정은선 : 창작 판소리 드라마 “여인국기”
 이승준 허시내 최선영 : 새로운 창작 판소리, 그리고 패러디 사이트
 박종원 김효정 배경렬 : 메가박스 고전플렉스

<2005년>

- 문윤택 : 고전문학 학습지 <일석다조(一石多鳥)> 사업 제안서
 김나영 : 고전 속에서 다시 태어나는 대중교통 수단
 김지현 : 고전문학을 통한 독거노인 봉사프로그램
 양은지 : 특별한 날, 우리 이야기 속 주인공이 되어보자!
 신선호 : 고전문학 하나로 수업
 송희승 순명은 : 옛이야기를 통해 배우는 성(性)
 이해경 : 고전문학과 게임과의 만남
 배도훈 : 고전을 이용한 게임 콘텐츠 개발 계획
 유현근 이섭 : 고전문학과 함께 하는 한식 레스토랑
 공영배 김민형 : RPG 온라인 게임속 고전문학 접목
 신동윤 최정호 : 고전문학의 게임화 작업 “영웅전설”
 박미선 : 고전문학 치료를 위한 홈페이지- 고전문학 놀이터
 박혜진 김승화 : 서울랜드에 제안하는 시즌축제
 조미희 조소용 : 고전문학을 적용한 테마 놀이터
 조중민 정우영 : 고전문화를 접목한 문화휴식 복합공간
 김혜진 정한아 : 고전문학을 차용한 의류브랜드 ‘미소’

교과목 명칭 그대로 ‘생활문화’ 속에 고전문학을 살려내는 길을 찾는다
 는 목적의식을 가지고 한 학기 동안 부지런히 움직였다. 뜻을 함께하는 학
 생들끼리 조를 짜서 발표를 준비하고, 1시간당 1건의 발표를 수행할 수 있
 도록 시간을 배정하여 발표와 토론의 질을 확보하도록 했다. 발표에 앞서

온라인상의 소통을 통해 아이디어를 가다듬어 나가도록 하기도 했다.

돌아보면 매우 다양한 방향의 기획이 이루어진 것이 사실이다. 고전문학을 실생활에 적용할 수 있는 길이 매우 많다는 사실을 확인해 나가는 과정이었다. 하지만, 다양한 모색에도 불구하고, 꽤 참신하고 현실적인 기획안들이 없지 않았음에도 불구하고, 허점이 많았고 아쉬움을 많이 남긴 과정이었다.

먼저 기획력 부족의 문제다. 창의성과 현실성, 깊이를 함께 갖추고 있어야 훌륭한 기획이 될 수 있을 터인데, 그것을 동시에 만족시키는 일이 쉽지 않았다. 풍부한 상상력과 창의성이 발현된 기획은 실현 가능성의 벽에 부딪혔고, 현실성을 고려하여 방안을 풀어가다 보면 내용이 부실해졌다. 그러다 보니 내용이 겹도는 사례가 많았다. 치고 넘어가야 할 지점에서 주저앉는 식의 상황이 거듭되었다. 그 결과는 깊이와 전문성의 부족이었다.

생활문화 관련 기획과 관련한 체계적인 학습을 받지 않은 상황에서 이러한 문제는 이미 예견되었던 것이라 할 수 있다. 기획서가 그리 정교하지 못한 것은 그리 큰 흠이 아닐 수 있다. 결정적으로 문제가 된 점은 국문학과 관련한 전문성이 제대로 살아나지 못했다는 사실이었다. 기획안을 준비하다 보니 어느새 관심은 생활문화 쪽에 쏠렸고, 출발점인 고전문학은 상식적이고 일반적인 소재의 수준으로 돌아가 버리는 현상이 나타났다. 고전문학의 예술적·문화적 가치가 온전히 생동하면서 힘을 내는 그러한 장면과 만나기 어려웠다. 국문학적 전문성이 기획으로 연결되어야 하는 것인데 ‘기획’에 눌러 그 전문성이 해체된 모습이다. 결국 그 기획은 비전 공자가 내는 기획과 차별화될 만한 요소를 발견하기 어려웠다. 학생들은 자신들의 발표에 만족스러워하기도 했지만, 필자는 그것을 ‘실패’로 규정하고 있다.

국문과 학생이 국문학 전공자로서 하는 제반 행위는 ‘국문학적 전문성’을 발휘할 때 의의를 지닌다는 것이 필자의 기본 생각이다. 두 해 동안의 ‘생활문화와 고전문학’ 수업은 그 전문성을 이끌어낼 길을 찾아내야 한다는 과제를 안겨주었다. 그 실패는 전공 공부와 기획이 서로 분리되어 움직인 탓이 크다고 보고 있거니와, 양자의 긴밀한 결합을 지향하는 수업의 필요성을 인식하게 되었다.³⁾

3. 고전문학 교육과 콘텐츠-‘신화의 콘텐츠화’ 수업의 사례

3.1. 수업의 설계

앞서 필자가 속해 있는 건국대 국문과의 고전문학 교육과정을 소개한 바 있다. 그 교육과정은 최근에 부분적 보완이 이루어졌다. 기획과 치료 등 응용 교과목을 더 강화하는 방향의 개편이었다. 현재의 교육과정 체계는 다음과 같다(전공 11과목 30학점).

2학년 : 고전문학사(3), 구비문학의 세계(3) / 고전시가의 이해(3), 한문학의 세계(3)

3학년 : 고전산문의 이해(3), 고전과 생활문화(3) / 고전문학과 콘텐츠(3), 고전과 문학치료(2)

4학년 : 고전문학과 영상(3), 문학치료연습(2) / 고전과 창작(2)

3) 필자는 최근 2년(2005, 2006)의 구비문학 수업에 있어 ‘재창조 기획’을 일정에서 뺐었다. 기획 작업은 다음 학년의 수업(생활문화와 고전문학, 고전문학과콘텐츠)에서 감당한다는 생각에서였다. 그 대신 ‘스토리 분석’이라는 요소를 강화하여 수업을 진행했던 것인데, 현재의 계획으로는 2007년 새학기 수업에서 그 ‘맛보기 기획’을 부활시키려고 생각하고 있다. 전공공부와 기획이 함께 갈 필요가 있다는 깨달음 때문이다. ‘전공학습 → 기획’이라는 순차적 틀보다는 양자가 함께 움직이는 형태의 진행이 국문학 학습 과정 전반에 적용되는 것이 더 효과적이라는 것이 현시점에서의 필자의 판단이다.

이전 교육과정과 비교하면, ‘생활문화와 고전문학’이 ‘고전과 생활문화’로 변경되었고, ‘고전문학과 콘텐츠’ 및 ‘문학치료연습’이 신설되었다. ‘생활문화와 고전문학’은 생활의 관점에서 고전문학을 살피는 일과 생활문화 관련 콘텐츠를 기획하는 일을 함께 포괄하던 것인데, 그 중 기획 관련 사항을 분리하고 특화하여 ‘고전문학과 콘텐츠’에서 다루도록 조정하였다. 명실상부한 기획 관련 교과목이 새로 생겨난 셈이다.

필자는 2006년 2학기에 ‘고전문학과 콘텐츠’의 첫 강의를 맡아 교육을 진행하였다. 본래 2007년 개설 예정이었으나 해당 과목이 문화콘텐츠연계 전공 인정 과목으로 지정된 덕에 국문학 전공이 아닌 연계전공 교과목으로 미리 개설된 터였다. 국문학 전공 수업으로 인정되지 않아서 수강생은 그리 많지 않았다. 문화콘텐츠연계전공 이수자 11명을 포함한 15명이 최종 수강생이었다. 하지만 이들 모두가 국어국문학을 제1전공으로 하는 학생들이어서, 실제 내용상으로는 국어국문학과 수업과 다름이 없었다. 실제 수업 또한 국어국문학과 강의로 전제한 상태에서 국문학적 전문성을 염두에 두고 진행하였다.

기획을 기본 화두로 삼고 있는 본 수업의 진행에 있어 감당해야 할 기본 과제는 이전 강의에서 나타났던 문제점, 특히 전공공부와 기획의 괴리라는 문제점을 극복하는 것이었다. 국문학 전공의 전문성이 충분히 발휘되어 깊이와 차별성을 갖춘 기획안이 나올 수 있도록 해야 했다. 여기에는 두 가지 길이 가능했다. 기존에 공부한 것을 이끌어 와서 기획을 하는 것과 새로 공부를 하고 그것을 기획에 연결시키는 것. 이 중 필자가 택한 것은 후자였다. 그 공부의 대상은 ‘신화’였다.

고전문학의 넓은 분야 가운데 신화라는 한정된 대상을 화두로 선택한 것은 학습과 기획의 집약성을 높이기 위한 것이었다. 학습 측면에서 보면 특정 대상에 대한 집중적 탐구를 통해 전문적·차별적 인식에 도달할 수

있다는 장점이 있고, 기획의 측면에서 보면 공동 관심사에 작업을 집중함으로써 다면적이고 입체적인 기획 활동이 가능한 한편으로 상호간 소통의 밀도를 높일 수 있으리라 생각했다.

여러 대상 가운데 신화를 주제로 잡은 것은 그것이 내포하고 있는 짙은 서사적 원형성과 콘텐츠화 가능성에 주목했기 때문이다. 문화콘텐츠 기획에 있어 스토리의 중요성은 막대하거니와, 신화는 심원한 원형적 의미를 다층적으로 함유하고 있는 스토리 양식으로 콘텐츠 소스로서 큰 가치를 지니고 있다. 콘텐츠 기획자와 개발자들이 실제로 신화에 높은 관심을 나타내고 있고 결과물이 산출되고 있는 중이다. 하지만 그 가능성의 극히 일부만이 실현되고 있는 상황이므로 현재와 미래를 대상으로 새로운 다양한 콘텐츠를 모색하기에 적합하다고 보았다.

강의 일정은 다음과 같이 구성하였다.

▷ 강의 목표 : 현대 및 미래 문화콘텐츠로서의 고전문학의 자질과 가능성을 탐구하고, 우리 고전을 출판, 공연, 노래, 영화, 애니메이션, 게임, 테마파크 등의 각종 문화콘텐츠로 살려낼 수 있는 창조적이고 현실적인 기획력을 함양한다.

▷ 강의 주제 : 한국신화와 문화콘텐츠 : 신화의 콘텐츠화 방안 집중 모색

▷ 강의 진행 일정 및 과제

도입 (제1주) - [서론] 고전문학과 현대의 삶, 그리고 콘텐츠

[참고자료] “민속과 문화원형 그리고 콘텐츠”

1단계(2-4주) - [기본 학습] 한국 신화 집중 탐구

(1) 건국신화의 세계 “되새겨 보는 우리 건국신화”

(2) 무속신화의 세계 “살아있는 우리 신화”

(3) 신화의 현대적 해석 “우리 신화의 수수께끼”

* 과제 : 연구서 요약 논평(3건), 해당 주 화요일 제출

- # 2단계(5-8주)-[점검과 모색] 신화 콘텐츠, 현황과 문제점
 - (1) 출판 (아동/일반) “한겨레 옛이야기” / “만화로 보는 우리 신화” / “오늘이”
 - (2) 웹콘텐츠(문화원형) “새롭게 펼쳐지는 신화의 나라” / “신화의 섬 제주” 외
 - (3) 기타-공연, 축제, 애니메이션, 테마파크, 의식주 산업 등 기타
 - (4) 학생들의 콘텐츠 기획안 분석 비평
- * 과제 : 콘텐츠 점검 분석(2건)-해당 주 화요일 제출
- # 3단계(9-11주)-[아이디어 회의] 콘텐츠 기획 아이디어 발표 및 토론
 - 기획 프로젝트 초안 발표 및 토론 (1-2인 1조. 시간당 2건)
- * 과제 : 기획 아이디어 제출(발표 이틀 전, 홈페이지)/토론 참여(발표당 1회 이상)
- # 4단계(11-15주)-[기획안 발표] 새로운 한국 신화 콘텐츠-“이것이 콘텐츠다”
 - * 과제 : 기획서 PT 자료 제출(당일 발표 후 게시판 게시)/토론 참여(발표당 1회 이상)
- # 평가(제16주)-[평가] 종합 정리 및 평가
 - * 과제 제출 : 신동훈의 홈페이지 <http://gubi.co.kr> ‘고전문학과콘텐츠’ 게시판에 내용이나 파일 게시.

전체적으로 교수의 강의를 최소한도로 줄인 상태에서 ‘기본학습 → 사례 분석 → 아이디어회의 → 본발표’로 이어지는 4단계의 강의 일정을 잡았다. 각 단계가 서로 긴밀히 연결되어 우수한 기획안으로 연결될 수 있도록 하는 데 신경을 썼다.

강의는 강의실 수업과 과제의 수행, 온라인상의 소통을 상호 연계하는 방식으로 설계하였다. 학생들로 하여금 소정의 과제(책 논평문, 콘텐츠 분석문, 기획 아이디어 등 개인당 7,8건)를 담당교수 홈페이지 게시판에 올리도록 하고, 올라온 글에 대해 댓글을 달도록 하였다. 그를 통해 모자란 토론 시간을 보충하는 한편, 수강생 전원이 함께 공부하고 함께 기획하는 일종의 동지적 협력 관계를 형성할 수 있도록 하였다. 학생들이 이와 같은

수업 방식에 혼련이 돼있는 터라 수업 설계에 큰 걸림돌은 없었다.

3.2. 진행 경과

강의를 진행함에 있어 담당교수는 처음부터 전공 공부와 기획의 연계를 강조하였다. 차별적 전문성을 지니는 콘텐츠의 기획은 국문학적 전문성에서 나올 수 있다는 점을 거듭 환기하였으며, 콘텐츠를 기획함에 있어 고전문학(신화)의 힘이 제대로 살아날 수 있도록 하는 데 최우선 순위를 두게 했다.

1단계의 학습 과정과 관련하여, 수강생들은 전년도 ‘구비문학의세계’ 수업을 통해 무속신화를 포함한 한국신화에 대한 기초적 학습을 수행한 상태였다. 하지만 그것으로는 부족하다는 판단 하에 새로운 집중 학습을 수행하였다. 건국신화, 무속신화, 신화의 현대적 해석 등 세 주제를 놓고, 1시간의 강의와 2시간의 토론을 진행하였다. 토론 대상은 신화에 관한 전문 저서 세 권이었다(김문태-되새겨보는 우리 건국신화, 신동훈-살아있는 우리신화, 조현설-우리신화의 수수께끼). 매주 한 권씩 3주간 3권의 책을 통독한 다음 발제와 토론을 통해 한국 신화의 특성과 가치, 현재적 의미 등을 집중 탐구하였다. 다소 부담스러울 수 있는 과제였으나, 수강생 모두가 책을 정독한 상태에서 수업에 임하여 열띤 토론을 전개하였다. 우리 신화를 충분히 소화했다고는 못하더라도 신화에 대한 지식과 안목이 넓어지는 과정이었다고 생각한다.

기존 콘텐츠를 점검하고 분석하는 2단계 작업은 추석연휴 기간을 포함해 3주에 걸쳐 진행하였다. 신화를 자료로 한 문화원형 콘텐츠 결과물이나 축제, 테마파크, 각종 기획안 등을 담당교수가 소개 분석하고, 출판물과 영상물에 대해서는 세미나 형태로 수업을 진행했다. 출판물로는 ‘만화

로 보는 그리스로마 신화'와 '만화로 보는 우리신화'를 비교 검토하였고, 영상물로는 애니메이션 <오늘이>와 <키리쿠와 마녀> 및 영화 <단적비연수>를 집중 분석대상으로 삼았다. 학생들이 모두 책과 영상을 미리 살펴 보고 온 상태에서 토론을 전개하였다. 신화적 속성과 대중적 취향의 연결 문제가 토론의 주요 화두가 되었다. 일련의 논의 과정을 통해 신화다움을 살려내는 창의적 기획의 중요성에 대한 공감기가 이루어졌다.

3단계와 4단계 수업 일정에는 계획과 달리 차질이 있었다. 필자가 한 달간의 장기 출장으로 수업을 이끌어 나갈 수 없었기 때문이다. 그 한 달간 학생들 스스로 온라인상에 우선 기획 아이디어를 내고 이어서 진행과정에 대한 중간보고(2차기획안)를 올리도록 했다. 그리고 올라오는 글마다 적극적으로 댓글을 달아 의견을 교환함으로써 여러 사람의 의견을 수렴한 기획안이 될 수 있도록 했다. 대부분의 학생들이 정해진 일정에 맞추어 기획 아이디어와 중간보고를 올렸고, 각 게시물마다 많은 댓글이 달려 활발한 소통이 이루어졌다. 다만 담당 교수가 방향을 잡아주지 못한 데 따른 다소간의 혼란은 어쩔 수 없었다.

담당교수가 출장에서 복귀한 뒤 학생들의 기획안 중간보고를 점검하는 과정을 거쳐 기획안 본 발표 일정을 소화하였다. 주당 1시간의 보강을 포함해 매주 4건의 발표와 토론을 진행하였다. 발표는 모두 파워포인트나 영상자료를 시연하는 형태로 이루어졌다. 전년도에 비해 미디어를 다루는 수준이 크게 향상된 것이 두드러졌다. 발표 내용에 대해서는 뒤에서 따로 다룬다.

각 기획안은 정성껏 작성된 것이지만 발표자들이 미처 가늠치 못했던 문제점들이 드러나곤 했다. 때로 그것은 주제를 조정해야 할 만큼 결정적이었다. 그 문제점들을 수정하고 보완할 수 있도록 하기 위해, 별도로 기획안 최종 발표회를 갖기로 하였다. 기말고사가 끝난 뒤에 따로 날짜를 잡

아 전체 기획안의 재발표를 수행하였다. 그를 통해 원 발표에 대한 수정과 보완이 일정하게 이루어질 수 있었다. 다만 기말고사 이후 작업 기간이 넉넉지 않아 충분한 보완이 이루어지지 못한 점이 아쉬웠다.

기획은 1-2명이 한 조를 이룬 상태에서 총 10건의 발표가 수행되었다. 아이디어에서 최종발표까지 주제가 변동된 상황을 도표로 정리하면 다음과 같다.

발표자	아이디어	중간보고	1차발표	최종발표
정지연 김현정	서울신화영화제	서울신화영화제	제1회 건국대학교 신화영화제	온라인 신화영상 UCM
김명수	고전신화를 활용한 라디오 드라마	라디오 드라마, 출 판과 연계하다	'만화로 보는 우리 신화'를 활용한 오 디오드라마	'만화로 보는 우리 신화'를 활용한 오 디오드라마
심문선 이혜림	놀이공원 내 신화 테마공간 및 테마 공연	어린이 전용 포털 을 이용한 신화 알 리기	어린이 전용 포털 내 우리 신화 공간 구축	어린이 전용 포털 내 우리 신화 공간 구축
최승범	우리신화 미니홈피 / 우리신화 모바일 이야기 등	우리신화 미니홈피 아이템	미니홈피, 우리신화 로 물들다	미니홈피 속 우리 신화
신자연 이원영	출판 / 광고 / 테마 파크	한국민속촌 활성화 방안	한국 민속촌 신화 축제	한국 민속촌 신화 축제
김누리	신화를 디자인하다 - 브랜드 신화(가 칭) 런칭	브랜드 이공(二公) 사업계획서	브랜드 이공(二公) 사업계획서	브랜드 이공(二公) 사업계획서
이은미 이희원	우리신화 다이어리 / SHINHWA SET 메뉴	우리신화 다이어리	우리신화 다이어리	우리신화 다이어리
양은지	신화와 만나는 뮤 지컬	신화와 뮤지컬의 만남	신화 뮤지컬, 생명 의 신 얘기할망	신화와 뮤지컬 : 가 족 뮤지컬 <얘기할 망>
박강욱	핸드폰 요금제 / 신 화 TRPG게임	신화를 적용한 핸 드폰 요금제	신화가 숨쉬는 계 임개발	우리신화 TRPG 만 들기
한윤지 황유선	신화테마 음식점 / 신화테마 청소년수 련원	신화테마 음식점	우리신화 게임 - 신 모수호전	우리신화 게임 - 신 모수호전

창의성과 현실성을 고려하면서 신화의 힘을 살려내는 방향의 기획안을 찾는 일은 그리 쉽지 않았다. 위 도표에 나타난 것처럼 처음의 아이디어를 계속 유지해 간 발표자 외에 두어 개의 아이디어 사이에서 방황한 경우나 본래의 계획을 중간에 대폭 수정한 사례들이 있었다.

최종 결과를 놓고 보면, 꽤 다양한 형태의 신화 콘텐츠 기획이 이루어졌다고 할 수 있다. 주제를 보면 일반 생활문화 쪽보다 문화예술 쪽 콘텐츠가 우세한데, 담당교수가 이쪽으로 작업을 유도한 측면이 있다. 아무래도 문화예술 분야에서 고전문학(신화)의 힘이 잘 살아날 가능성이 높다고 보았기 때문이다. 하지만 이 방향을 강요한 것은 아니었다.

각 기획안의 요지를 간단히 소개하면 다음과 같다.

온라인 신화영상 UCM	'상상마당'과 같은 UCC 사이트에 '신화'를 테마로 한 자작영상(UCM) 코너를 만들고 공모전 같은 이벤트를 전개하여 신화 영상물의 창작과 소통을 촉발한다.
'만화로 보는 우리신화'를 활용한 오디오드라마	오디오의 시대가 다시 열리고 있다. '오디언닷컴'과 같은 오디오 드라마 사이트 등에 신화 관련 출판물(만화로 보는 우리신화)을 활용한 오디오 드라마 코너를 마련하여 이용자들의 자발적 참여를 이끈다. 출판물과의 연계를 통해 시너지 효과를 얻는다.
어린이 전용 포털 내 우리 신화 공간 구축	'유니버'와 어린이 전용 포털의 '신화' 공간에 '우리신화' 코너를 두어 어린이와 신화의 만남의 장을 만든다. 기존 출판물을 적용한 E-Book, 애니메이션, 플래시게임 등을 다양하게 활용하여 우리신화를 알린다.
미니홈피 속 우리신화	우리신화를 주제로 한 미니홈피를 통해 신화와 관련한 소통을 한다. 미니홈피는 우리신화를 반영한 스킨을 적용하며, 스킨과 아이템이 널리 퍼질 수 있도록 유도한다.
한국 민속촌 신화축제	민속촌에 신화를 테마로 한 축제를 적용함으로써 침체의 길을 걷고 있는 한국민속촌에 새로운 활력을 불어넣고 신화의 즐거움을 나눈다. 계절별로 민간신화를 적용한 축제를 개최하며, 퍼레이드와 이야기 체험 등의 다양한 이벤트를 전개한다.
브랜드 이공(二公) 사업계획서	무속신화 이공본풀이의 '서천꽃밭' 이미지를 적용한 패션 브랜드 "이공" 사업계획서. 한국적 꽃 이미지를 적절히 적용함으로써 차별화된 한국적인 패션을 창조해 낸다.

우리신화 다이어리	사람들의 일상생활 가까운 곳에 있는 ‘다이어리’에 신화를 적용함으로써 ‘신화와의 상시적 소통’을 추구한다. 우리신화의 이미지를 다양하게 적용하는 한편, 신화의 서사를 함축적으로 구현해냄으로써, 나날의 생활 속에서 신화를 음미할 수 있도록 한다.
신화와 뮤지컬 : 가족 뮤지컬 <애기할망>	신화를 적용한 뮤지컬에 대한 기획안. 제주도 신화 ‘삼승할망본풀이’와 ‘마누라본풀이’의 서사를 조합한 흥미로운 스토리의 뮤지컬을 통해 가족이 함께 즐기면서 신화의 세계관을 내면화할 수 있는 공연물을 창조한다.
우리신화 TRPG 만들기	우리 신화를 적용한 TRPG(Table talk Role Playing Game) 게임 기획서. 참여적 소통의 형태를 취하는 오프라인 보드게임의 속성을 잘 활용하여 신화적 서사에 대한 주체적이고 창조적인 참여를 추구한다.
우리신화 게임 - 신모수호전	건국신화와 무속신화의 여러 스토리를 결합한 복합 어드벤처 콘솔게임 기획. 곰족의 영웅이 용녀를 되살리기 여행길에 나서 무속신화와 관련한 갖가지 미션을 수행하면서 신성을 얻어나가는 과정을 구현한 비폭력의 문학적 게임.

수업의 의도를 충실히 반영하기 위해 노력한 자취가 보이는 기획안들이었다. 하지만 다단계에 걸친 진행 과정에도 불구하고 이런저런 문제점이 노출되기도 했다. 이에 대해서는 절을 달리해서 살펴기로 한다.

3.3. 평가 및 전망

지금까지 한 학기 동안 ‘신화의 콘텐츠화’ 기획을 축으로 삼아 진행한 강의에 대하여 그 대체적인 내용을 소개해 보았다. 이제 대학에서의 고전 문학 또는 구비문학 교육이 새롭게 나아갈 길이라는 화두와 관련하여 그 성과와 문제점을 정리해 보기로 한다. 새로운 시도를 통해 확인한 의의부터 살펴본다.

첫째, 현실문화 관련 ‘기획’ 작업이 학생들의 공감과 의욕을 이끌어낸다는 사실이다.

국문과 학생들에게 있어 국문학 강의에서 감상이나 분석이 아닌 ‘기획’

에 해당하는 작업을 하는 일은 낫설 수 있다. 어쩌면 그것을 국문학 교육의 본령에서 벗어난 일로 받아들여질 수 있다. 하지만 국문학적 전문성을 살린다는 전제하의 기획 작업에 대한 학생들의 관심과 열의는 뜨거운 편이다. 자신의 전공 공부가 현실문화를 뛰어넘어 가는 일과 연결될 수 있다는 사실은 적극적 참여를 위한 강한 동기가 된다는 사실을 수업을 통해 거듭 확인할 수 있었다. 학생들은 때로 교수가 주문한 것 이상의 작업-예컨대, 서점에 나가 직원과 인터뷰를 하고, 민속촌을 직접 답사하며, 오디오드라마를 만드는 일 등-을 수행하며 의욕적으로 수업에 참여하였다.

둘째, 전공 공부와 기획이 서로 상생적 효과를 낼 수 있다는 사실을 확인할 수 있었다.

고전문학에 대한 공부-예컨대, 작품에 대한 심층분석과 토론-는 그 자체로 소중한 작업이지만, 기획을 전제로 하여 학습을 수행함으로써 공부의 목적의식과 밀도를 높일 수 있었다고 판단된다. 오늘날의 삶에 의미 있게 적용될 수 있는 요소를 찾아내야 한다는 조건이 신화 자료를 살피는 관점에 초점을 부여하는 효과를 냈다. 신화 관련 저서의 통독과 종합적 토론이라는 방만한 작업이 대체로 밀도 있게 진행되었다. 한편, 기획에 앞서 신화에 대한 공부의 과정을 가진 것 또한 유익했다고 판단된다. 전년도에 비해 기획에 있어 전공 차원의 전문성이 강화되는 양상을 나타냈다. 서로 상생적인 관계를 이룰 수 있도록 양자를 더 긴밀히 결합할 필요가 있다고 생각한다.

셋째, 기획의 원천자료를 신화라는 특정 대상으로 한정된 것도 긍정적 효과를 낸 것으로 판단된다.

고전문학 전반을 대상으로 삼아 진행한 이전의 기획 작업은 전체적으로 초점이 없이 산만한 면이 있었고 활용의 깊이가 낮다는 문제가 있었다. 그 범위를 신화로 한정함으로써 이런 문제점을 상당 부분 극복할 수 있었

다. 학생들 상호간의 소통이 더 밀도 있게 이루어질 수 있었으며, 공통 대상을 축으로 한 아이디어 경쟁을 통해 기획이 심화될 수 있었다. 앞으로 특정 대상을 집중적으로 다루는 방향의 수업을 다양하게 개발할 필요가 있다는 생각이다. <바리데기>나 <선녀와 나무꾼>, <춘향전> 등 어느 한 작품을 집중 검토하는 것도 유력한 방법이 될 것이다.

넷째, 단계별 수업 진행방법 또한 유효한 것이라 여겨진다. 다만 진행 과정에서의 혼란을 최소화하고 목표를 향해 전진할 수 있는 방법을 찾는으로써 더욱 효율적인 체계를 수립할 필요가 있다. 학생들 상호간의 더욱 생산적인 토론 외에 담당 교수의 전문가적 안목과 지도력이 필요한 부분이다.

다섯째, 결과적으로 현실문화에 적용할 만한 좋은 기획안들이 산출되어 ‘국문학적 기획’의 가능성을 확인할 수 있었다.

앞 절에 소개한 여러 기획안들은 전년도에 비해 전반적으로 전문적 밀도가 향상된 것이었고, 창의성과 현실성 면에서도 진전을 보인 것들이었다. 일부 기획안은 창의성과 현실성, 전문성이라는 세 가지 요소를 강의에서 의도한 수준까지 실현하였다. ‘어린이 전용 포탈 내 우리 신화 공간 구축’은 당장이라도 적용할 만한 현실성과 내용성을 갖춘 것이면서, 우리 신화의 저변을 대중적으로 확산하는 효과를 거둘 수 있는 좋은 기획으로 평가된다. ‘우리신화 다이어리’ 기획도 전문 개발자를 만나면 매우 유효한 문화상품으로 살아날 만한 것이라 판단된다. 다이어리가 지향하는 상시적이고 내밀한 정서적 소통이 신화의 문학적 속성과 잘 맺어졌다고 생각된다. 신화의 스토리를 함축적으로 반영하는 과정을 통해 신화의 힘을 발휘할 길을 찾아내기도 하였다. ‘만화로 보는 우리신화를 적용한 오디오드라마’는 기획의 선도성 면에서 높이 평가할 만한 것이었다. 최근의 UCC 흐름을 반영하면서 사람들이 쉽게 참여하여 신화 세계를 의미 있게 경험할 수 있

는 길을 보여주었다. 직접 샘플 파일을 제작해 보임으로써 그 실현 가능성을 현시하였다는 점도 높이 평가된다. 이 외에 다른 기획안들 또한, 부분적으로 불충분한 점이 있는 것은 사실이지만, 일정한 보완을 거치면 현실에 적용할 만한 가능성을 지닌 것들이었다.

요컨대 본 수업은 현실문화 관련 기획에 초점을 맞춘 고전문학 교육의 의의와 가능성을 확인시켜 주었다고 하는 것이 종합적인 결론이다. 하지만 그것은 보완하고 극복해야 할 여러 문제점을 드러내기도 하였다.

첫째, 전공 공부와 기획을 긴밀히 연결하는 것은 여전히 쉽지 않은 일이었다. 기획의 진행과정에서 어느 사이 문학이 뒤로 밀려나 빛을 잃는 식의 현상이 자주 발생했다. 기획 과정에서 ‘국문학적 전문성’을 발휘하는 일을 부단히 독려하고 점검할 필요가 있음을 확인시켜 주는 결과였다. 각자가 선정한 기획의 주제와 관련하여 해당 국문학 자료에 대한 심도 있는 재학습을 유도하는 것이 유력한 방법이 될 수 있을 것이다.

둘째, 창의성과 현실성을 효과적으로 접목하는 것 또한 어려운 일이었다. 전년도에 비해 나아간 점이 있다고 하지만, 많은 기획안들이 이 지점에서 일정한 문제를 드러냈다. 기획을 살릴 수 있는 핵심적인 그 무엇이 제대로 살아나야 하는데 그 변두리에 머무르곤 하였다. ‘한국민속촌 신화 축제’, ‘건국신화영화제(→온라인 신화영상 UCM)’, ‘신화뮤지컬 애기할망’, ‘신화게임 신모수호전’ 등이 모두 좋은 아이디어를 가지고 있음에도 그것을 현실 속에 통할 만한 수준까지 밀고 나가지 못한 사례들이다. 국문학적 전문성 또는 기획력이 아직 모자란 데 따른 결과라고 할 수 있겠으나, 그 수준을 어떻게든 한 단계를 더 끌어올려야 소기의 교육 목적에 부합하는 성과를 얻을 수 있다.

셋째, 애초의 의도와 다르게 국문학적 연관성을 제대로 살리지 못한 기획안이 있다는 점이 아쉬웠다. ‘미니홈피 속 우리신화’는 ‘홈피’의 무한한

가능성에도 불구하고 ‘스킨’이라는 주변적 요소에 치중하여 문학과 멀어졌고, ‘패션’이라는 색다른 대상을 선정한 ‘브랜드 이공 사업계획서’ 같은 경우도 신화적 속성을 반영하는 길을 제대로 찾아내지 못한 아쉬움을 남겼다. 기획 수업의 진행에 있어 국문학적 전문성을 온전히 살리는 일에 얼마나 큰 신경을 써야 하는가를 잘 보여주는 사례라 하겠다.

국문학이라는 전공 정체성에 대한 집착이 지나치다고 할 수도 있겠다. 하지만, 그 정체성이 소거될 때 이미 그것은 국어국문학과 수업일 수 없다는 것이 필자의 기본적인 생각이다. 국문학이 아닌 다른 차원의 전문성은 다른 전공 영역에서 감당할 사항이거니와, 국문학적 역량을 최대한 발휘할 수 있도록 하는 것이 우리의 과업이다. 이 과업에 약간이라도 소홀하면 교육이 방향을 잃게 된다는 것이 그간의 경험을 통해 도달한 결론이다. 반대로 그 과업을 충분히 감당할 때, 새로운 교육의 길은 힘 있게 열리게 된다. 단지 ‘기획’만이 그러한 것이 아니다. 창작이나 치료, 또는 비평 등도 마찬가지다.

4. 또 하나의 시도- 신화 사이트 만들기

‘신화의 콘텐츠화’를 주제로 한 수업을 통해 현실에 적용할 만한 가능성을 갖춘 기획안들이 도출되었다고 하였다. 하지만 그것이 단지 ‘가능성’에 그친 채 수업 종결과 함께 단혀 버리고 만다면 그 의미는 완전히 퇴색될 것이다. 수업이라는 틀을 넘어서 교실 밖의 그 작업을 현실문화로 연결할 통로를 찾을 필요가 있다.

필자는 학생들의 수업 결과물을 홈페이지(<http://gubi.co.kr>)에 공개함으로써 그 하나의 통로를 마련하고 있다. 하지만 현실문화와 활발히 소통하

기에 그 통로는 좁고 어둡다. 더 크고 효과적인, 젊은 몸짓들이 완전히 살아
 아나 일반 대중과 소통을 이룰 수 있는 장이 필요하다.

그리하여 필자는 수업에 참여했던 수강생들과 더불어 하나의 새로운
 기획을 수행하기로 했다. 우리신화를 주축으로 한 신화 사이트를 만들어
 신화와 관련한 제반의 학술적·창조적 성과를 집약하는 한편 새로운 신화
 콘텐츠의 생산과 소통을 선도해 나가기로 한 것이다. 그 기본 아이디어는
 필자가 수업시간 중에 제시하였으며, 홈페이지에 기획안을 공개하여 학생
 및 일반 이용자들의 의견을 수렴하는 과정을 거쳤다.⁴⁾ 그리고 두 차례에
 걸쳐 기획회의를 갖고 사이트 개발 방향 및 역할 분담에 관하여 논의하였
 다. 자발적 참여를 표방한 이 작업에 동참하기로 결정한 사람은 현재 15명
 정도로 수업을 들은 수강생들이 다수를 이룬다.

차후 운영 주체가 되어 사이트를 이끌어갈 참여자들은 역할 분담을 통
 해 사이트에 들어갈 기초 콘텐츠를 마련하는 일에 착수하였다. 일부 도메
 인도 확보해 놓은 상태다. 지난 수업에서 학생들이 토론하고 기획한 결과
 가, 그리고 향후 수업에서 학생들이 작업할 내용이 거기 콘텐츠로 담기게
 될 것임은 물론이다.

필자는 과거 구비문학 수업에서 소리꾼 초청 강의의 열기를 인터넷 커
 뮤니티로 연결시켜 판소리와 관련한 소통의 장을 마련한 경험이 있다(다
 음 카페 ‘판세’ <http://cafe.daum.net/panse>). 온라인과 오프라인에서 활발한
 모임을 갖는 한편, 판소리 공연에 단체로 참석하여 응원을 펼치고 인사동
 거리소리관에 주체로 참여하는 등의 활동을 수행했었다. 비록 지금은 활
 동이 거의 중단된 상태지만, 의미 있는 시도였다고 여기고 있다. 새로 기
 획중인 신화 사이트가 과연 그 이상의 힘을 내며 큰 생명력을 발휘할지
 미지수다. 하지만 공동체적 친밀성, 전문성과 대중성, 미래지향적 활동성,

4) 신동훈 홈페이지 <http://gubi.co.kr> 의 ‘신화 만들기’ 게시판에 그 내용이 올라 있다.

자발적 참여 시스템 등의 요소를 잘 살려나간다면 가능성이 충분히 있다고 본다.

굳이 이와 같은 활동의 장을 마련하는 이유는 자명하다. 국문학을 전공하는 학생들이 대학과 강의라는 제도적 틀을 넘어서서 나날의 생활의 과정 속에서 국문학적 전문성을 발휘할 수 있어야 한다는 사실이 그것이다. 그들이 학생으로서 활동할 때만, 학생의 신분에 있을 때만 국문학과 관련된 활동을 하는 데 그친다면 그 교육은 실패한 것이라 할 수밖에 없다. 현실사회 속에서 사람들과 소통하면서 국문학 전문가로서의 역할을 수행할 수 있는 식견과 실천력을 갖추어야만 한다.

이때 전문성이란 곧 직업적 전문성을 뜻하는 것이 아님을 강조하고 싶다. 국문학 전공자 가운데는 국문학 관련 직종에 종사하는 사람도 있고 그렇지 않은 사람도 있다. 아마도 후자의 비율이 훨씬 클 것이다. 중요한 사실은 이들이 어디서 어떤 일을 하든 국문학에 대한 관심과 애정을 잃지 않고 학교교육을 통해 함양한 능력을 발휘할 수 있어야 한다는 것이다. 국문학에 대한 한 명의 전문가로서 말이다. 직업적 전문가로서 그 일에 나서서 사람이 많다면 더 좋겠지만 일상생활 차원에서 아마추어 전문가 역할을 수행하더라도 그것만으로도 의의가 충분하다고 할 수 있다. 국문학 교육의 성공 여부가 이 지점에서 갈린다고 생각한다.

국문학을 전공하는 학생들을 예외 없이 대학 수준에 걸맞는 국문학 분야 전문가로 양성하여 세상 가운데서 문학적 삶을 살려내는 책무를 훌륭히 수행할 수 있도록 하는 것. 그것이 대학에서의 국문학 교육의 목표이자 방향이 되어야 한다는 것이 이 글의 출발점이자 최종적인 결론이다. 이와 관련한 활발한 논의와 모색이 이어지기를 기대한다.

참고문헌

- 김광욱, 「문화콘텐츠 창작소재화의 문제점과 대안」, 『한국고전연구』 제14집, 2006, 343-369쪽.
- 김기덕, 「전통적인 인문학 관련 학과에 있어서 ‘콘텐츠 교과목’의 보완」, 『인문콘텐츠』 제2호, 인문콘텐츠학회, 2003, 147-172쪽.
- 김대행, 『문학교육 틀짜기』, 역락, 2006, 1-311쪽.
- 김동환, 「미디어를 통한 고전의 재생산」, 『고전문학연구』 별집 제8호, 한국고전문학회, 2001, 383-397쪽.
- 김종철, 「문학교육의 문화론적 관점」, 『고전문학연구』 별집 제8호, 한국고전문학회, 2001, 85-102쪽.
- 김현선, 「21세기 구비문학의 문화사적 위상」, 『구비문학연구』 제6집, 한국구비문학회, 1998, 445-477쪽.
- 서대석 외, 『한국인의 삶과 구비문학』, 집문당, 2002, 1-420쪽.
- 서대석, 「21세기 구비문학 연구의 새로운 관점」, 『고전문학연구』 제18집, 2000, 23-40쪽.
- 신동훈, 「삶, 구비문학, 구비문학 연구 - 구비문학 연구의 현재성」, 『구비문학연구』 제1집, 한국구비문학회, 1994, 149-180쪽.
- 신동훈, 「사이버세상과 고전문학의 길」, 『고전문학연구』 별집 제8호, 한국고전문학회, 2001, 357-381쪽.
- 신동훈, 「민속과 문화원형, 그리고 콘텐츠 - 문화산업 시대, 민속학자의 자리」, 『한국민속학』 제43호, 한국민속학회, 2006, 255-283쪽.
- 우정권 편저, 『한국문학콘텐츠』, 청동거울, 2005, 1-346쪽.
- 최원오, 「구비문학 관련 강좌의 실태조사 보고」, 『구비문학연구』 제6집, 한국구비문학회, 1998, 479-489쪽.

고전과생활 <http://www.gojunlife.com>

다음 카페 ‘판세’ <http://cafe.daum.net/panse>

새롭게 펼쳐지는 신화의 나라 <http://koreamyth.culturecontent.com>

신동훈과 함께 여는 구비문학 고전문학 세상 <http://gubi.co.kr>

ABSTRACT

About a New Direction of Oral Literature Education in the University
—Focused on the Example of ‘Myth Contents Lecture’

Shin, Dong-Hun

The theme of this essay is the education of literature in the university. What should be the purpose of literature education? I think students should become specialists of literature and serve as specialists in real society. There are various ways of achieving this purpose. One way is to incorporate ‘cultural contents’ in literature education. I have given several lectures that have related cultural contents to works of literature. In this essay I introduce an example of ‘myth contents lecture’ performed during the 2th semester of 2006. The theme of the lecture is associating cultural contents with Korean myths. As a result, I realized that the content planning lecture is a promising teaching methodology of literature education, especially regarding classical oral literature. Students showed a lot of interest and participated eagerly in the lecture which reflected in the quality of their work. I wish they would become specialists of Korean literature who play important roles in society. It requires further research to determine whether this methodology is effective in literature lectures to cultural contents.

Key Words oral literature, classical literature, myth, literature education, cultural contents, planning of contents

논문투고일 : 2007. 3. 30

심사완료일 : 2007. 4. 20

게재확정일 : 2007. 5. 4