

## 고전소설의 문화콘텐츠화를 위한 수업방안 연구\*

정선희\*\*

<차례>

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

### <국문초록>

본고에서는 고전소설의 현대적인 의의와 활용도를 높이기 위해, 고전소설을 원천 소재로 하여 현대문학이나 문화 예술 분야의 작품을 창작하거나 기획하는 방안을 모색하였다. 특히 대학에서의 실제 수업의 사례를 구체적으로 살펴봄으로써 학계와 문화계에 반향을 불러일으키기를 기대한다.

수업시간에는 먼저 고전소설을 활용한 기존의 문화콘텐츠들을 분석하여 그 장단점을 알아보았고, 문화콘텐츠 매체별 특성과 흥행 요인, 기획 시 유의할 사항 등에 대해 논하였다. 이후에는 자신이 소재로 활용할 고전소설 작품을 깊이 있게 읽고 숙고한 뒤 이를 어떤 방식으로 재창작할 것인지에 대해 간략하게 발표하도록 함으로써 새 작품의 문제의식과 주제, 분위기 등에 대한 열개를 잡도록 하였다. 한 학기 수업의 후반부에는 기획서를 발표하게 함으로써 작품의 스토리라인, 캐릭터, 영상 또는 연출 기법, 제작 방식, 연계 상품 등을 제안하게 하였다.

영화, 드라마, 게임, 뮤지컬, 웹툰, 전시회, 방 탈출 카페 등 다양한 매체로의 기획 가능성을 보여주었는데, <운영전>과 <만복사저포기>는 영화로, <박씨전>은

\* 이 논문은 제 97차 한국고전연구학회 동계 학술대회에서 기획주제(고전문학의 콘텐츠화와 콘텐츠교육)하에 발표한 「고전소설의 현대적 의의와 문화콘텐츠화 방안 모색 - 대학 수업 사례를 중심으로」를 수정·보완한 것임.

\*\* 홍익대학교 국어국문학과 교수

드라마로, <김현감호>는 영화와 드라마로 재창작하려 하였다. 특히 과거와 현재를 어떻게 접목할 것인지, 시간여행의 방법을 무엇으로 할지, 배경과 영상을 어떻게 살릴 것인지 등에 대해 고민하였다. <홍길동전>과 <오유란전>은 뮤지컬로 기획하였는데, 최근의 사회 문제들을 예리하게 담으면서도 독창과 합창, 춤을 적절히 배치함으로써 흥겨움을 살리고자 하였다. <호질>, <장화홍련전>을 변용하여 게임의 시나리오를 만들기도 하였는데 게임의 특성상 기획서만으로는 실행 여부를 판단하기 어려운 면이 있었다. 색다른 기획은 <숙영낭자전>을 소재로 하여 회화 전시회를 하겠다는 것과, <강도몽유록>을 소재로 방 탈출 카페를 만들어보겠다는 것이었다. 화가들에게 소설의 중요 장면을 설명하여 그림으로 그리게 한 뒤 전시회를 열고 소설 설명자와 화가, 관객과의 대화의 장을 마련하면 효과적일 듯하였다. <강도몽유록>은 십여 명의 여인들이 자신들이 전쟁으로 인해 억울하게 죽은 사연을 이야기하는 소설이므로 방마다 다른 이야기와 비밀들을 숨겨 놓아야 하는 탈출 카페의 시나리오에 적절하였다.

본고는 고전문학이 현재뿐만 아니라 미래에도 지속적으로 읽힐 문학으로 살아 남기 위해 고전문학 전공자이자 인문학자들이 어떤 노력을 해야 할지를 고민하는 가운데 시도한 대학교육방안에 대한 중간보고이다. 고전소설을 소재로 하여 현대의 문화콘텐츠를 기획하고 창작하는 일이 다소 생소하고 어려운 면이 있어 시행착오를 겪기는 했지만 고전문학의 매력과 잠재성을 전파하고 확산할 수 있는 적절한 방안이라 여겨졌다. 다만 고전소설의 재해석과 정체성 문제에 있어 기획자가 소신과 주제의식을 지니고 있어야 하며, 현대인의 감성을 읽어낼 힘을 지니고 있어야 제대로 된 작품을 만들어낼 수 있을 것이다. 또 이런 기획 과정을 대학에서 교육할 때에는 발표와 토의, 조원의 공동작업을 강화하고, 플립트 러닝(Flipped learning)과 액션 러닝(Action learning) 등 적절한 수업 방법을 활용해야 할 것이다.

□ 고전소설, 문화콘텐츠, 콘텐츠기획, 교육, 수업, 영화, 드라마, 게임, 뮤지컬, 전시회, 플립트 러닝, 액션 러닝

## 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.<sup>1)</sup> 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 과정과 그 과정에서 이룩해낸 소산들을 알 수 있을 것이다. 선인들이 삶을 아름답고 풍요롭게 하기 위해 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.<sup>2)</sup>

다음으로, 고전소설은 다양한 문화콘텐츠의 창작 소재로서 활용될 수

1) 정선희, 『대학 교양교육에서 고전문학의 역할과 의의-고전소설 활용을 중심으로』, 『한국고전연구』 30, 2014, 397~426쪽.

2) 정선희, 『고전소설 속 일상생활의 양상과 서술 효과』, 『한국고전연구』 35, 2016, 161~190쪽.

있다. 필자는 대학에서의 고전소설 교육의 개선을 위하여 몇 가지 제안을 한 바 있다.<sup>3)</sup> 고전소설을 교육함에 있어 ‘고전’이라는 점과 ‘소설’이라는 점 두 가지를 조화롭게 교육하면서도 요즘 대학생들에게 필요한 실용적 측면까지 고려할 수 있는 방안이었다. 첫째, 고전소설 연구의 성과를 반영하여 다양한 방법론으로 작품을 분석하는 방법을 알려 주는 것이다. 이는 문학을 교육할 때에 메타텍스트적 지식<sup>4)</sup>을 중시하는 태도인데, 중등 교육에서는 중요하게 다루어지지 않기에 대학에서는 이 부분이 좀 더 강조 되었으면 한다. 둘째, 대학생들이 관심 있어 하는 주제를 택하여 주제론적으로 접근하는 방법을 활용하는 것이다. 작품에 대한 정확한 독해와 연구사 정리를 바탕으로 한 작품 선택과 주제론적 분석을 한다면 효과적인 교육법이 될 것이다. 인간관계와 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 기획하고 창작하는 일<sup>5)</sup>이다.

3) 정선희, 「고전소설 연구와 교육의 소통—대학 고전소설 교육의 개선을 위하여」, 『고소설연구』 38, 2014, 129~155쪽.

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 제시한다. 주요 논의들은 다음과 같다. 양민정, 「디지털콘텐츠화를 위한 조선시대 애정소설의 구성요소별 유형화와 그 원형적 의미 및 현대적 수용에 관한 연구」, 『외국문학연구』 27, 2007; 정창권, 「대하소설 <완

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

---

월회맹연>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, 국문학과 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.

이제 이 수업의 진행 방법과 과정, 결과에 대해 구체적으로 논의하면서 실제 수업 현장을 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 계획<sup>8)</sup>이 실제 수업에서는 잘 맞지 않아 개강 후에 계획을 변경하였는데, 다음과 같다.

1주 : 강의 내용과 방향 소개

2주 : 고전소설 활용 문화콘텐츠 창작의 필요성과 의의

3주 : 고전소설 활용 문화콘텐츠 개관

---

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 유니버시스 서사 기획

13주 : <호질>, <양반전> 읽기와 풍자물 기획

14주 : <장화홍련전>, <소현성록> 읽기와 가족서사 기획

15주 : 기말 보고서 제출, 강의 총평

- 4주 : 문화콘텐츠 기획의 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 : 중간고사
- 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 영화에만 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 고전을 접목한 것에 대한 연구는 아직 본격화되지 않았다. <춘향전>을 영화화한 작품들을 개괄하거나 고전서사를 게임화한 것들을 개괄한 논문들이 도움이 되었고, <방자전><sup>9)</sup>의 성공 요인 분석이나 <정

선 아라리>와 <양반전>을 지역문화축제로 활용하는 방안 연구 등은 기획의 실마리를 던져 주었다.

4주부터 6주까지는 문화콘텐츠 관련 서적들<sup>10)</sup>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 활

9) <방자전>, 김대우 감독, 2010년 6월 개봉.

10) 정창권, 『문화콘텐츠 스토리텔링』, 북코리아, 2010, 13~182쪽; 정창권, 『문화콘텐츠 학 강의-쉽게 개발하기』, 커뮤니케이션북스, 2008, 3~197쪽.



용하는 방법이다. 이런 방법을 씬으로써 고전에 새 생명을 불어넣고, 경제적 이익을 창출하며, 우리 문화를 알리는 계기도 되기에 인문학의 새로운 대안이라고 말할 정도이다.<sup>11)</sup>

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><sup>12)</sup>, 드라마 <구미호 여우누이던><sup>13)</sup>, 뮤지컬 <아랑가><sup>14)</sup>, 창극 <변강쇠 점찍고 옹녀><sup>15)</sup>, 게임 <구운몽—어느 소녀의 사랑 이야기><sup>16)</sup>, 웹툰 <신과 함께><sup>17)</sup>, 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 써

11) 문화콘텐츠 산업과 스토리텔링에 관해서는 정창권, 앞의 책들 참조.

12) <장화, 홍련>, 김지운 감독, 2003년 6월 개봉.

13) <구미호 여우누이던>, KBS에서 2010년 6월부터 16부작으로 방송.

14) <아랑가>, 변정주 연출, 2015년 2월 공연. CJ문화재단 ‘크리에이티브 마인즈’ 뮤지컬 부문 당선.

15) <변강쇠 점찍고 옹녀>, 고선웅 극본 연출, 2014년부터 2017년까지 총66회 국립 창극단 공연. 제8회 차범석 희곡상 수상.

16) <구운몽—어느 소녀의 사랑 이야기>, 네온 스튜디오 제작, 넥슨 서비스, 2014년 4월 출시.

17) <신과 함께>, 주호민 작, 2010년부터 2012년까지 네이버 웹툰 연재.

와서 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 유지할 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, 이데 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 들으면서 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 졸업논문 작성에 도움이 되게 하고자 논문의 체제를 갖추도록 유도하였다.<sup>18)</sup> 다음 장은 이를 토대로 하여

18) 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)

핵심 사항들을 정리하면서 필자의 의견을 덧붙이는 방식으로 서술한다.

### 3. 고전소설의 문화콘텐츠화 방안 모색-수업의 결과

#### 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 공감대를 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, 남주 인공을 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.

## 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><sup>19)</sup>라는 제목의 뮤지컬로, 2011년과 2013년에는 <호랑이를 부탁해><sup>20)</sup>라는 로맨

19) <키스 미 타이거>, 장유정 연출, 서울시 뮤지컬단 2006년 7월 공연.

20) <호랑이를 부탁해>, 이기쁨 연출, 창작집단 LAS 2011년 공연, 극단 작은 신화 2013

틱 코미디로 만들어져 공연되기도 했다고 한다. 이들에게는 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, 셀러리맨, 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

---

년 공연.

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. 주시청자층이 감정이입을 하기에 용이하도록 하면서 과거와 현재가 연관되게 하고자 한 것이다.

### 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 2014

년부터 매년 공연을 해도 매진될 만큼 인기를 끄는 <변강쇠 집 짝고 옹녀>, 2015년 봄에는 도미설화를 모티프로 한 <아랑가>가 좋은 평가를 받았다. 특히 <변강쇠 집 짝고 옹녀>는 차범석 희곡상 뮤지컬 극본상을 수상하였고 프랑스 파리에서 공연되어 호평을 받는 등 창극의 대중화와 세계화에 기여하고 있다.

<홍길동전><sup>21)</sup>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 캐는 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

21) <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.

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, 결식(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 만들고자 하였다.

#### 4) 고전소설 소재의 게임과 웹툰 기획

—〈삼국유사〉, 〈호질〉, 〈장화홍련전〉

게임은 학생들에게 익숙하고 게임 시나리오가 고전서사문학을 활용하기에 적합하다는 논의<sup>22)</sup>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, 웅녀, 주몽, 대소, 산신령, 미추왕, 서동 등이 설정되었는데, 행위자인 일연이 ‘단군신화 스테이지’에 가면 곰과 호랑이와 대화하면서 설득하고 ‘주몽 신화 스테이지’에 가면 주몽을 도와 주몽이 도망가는 것을 돕는 식으로 전개되도록 하였다. 환웅의 축과 마늘, 미추왕의 대나무 잎 등을 사용 아이템으로, 주몽의 활과 만파식적, 세오녀의 비단 등을 장비 아이템으로 설

22) 신선희, 『고전 서사문학과 게임 시나리오』, 『고소설연구』 17, 2004, 75~106쪽.



정하여 각각 능력을 부여하고 경로를 통해 획득하도록 하였다. <삼국유사>는 우리 문화의 원형을 담고 있고 흥미로운 이야기와 인물들이 많아 현대의 문화콘텐츠의 원천 소재로서의 가치가 높음<sup>23)</sup>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, 북괘 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

23) 정선희, 「문화콘텐츠 원천소재로서의 고전서사문학-〈삼국유사〉와 한문소설 활용을 중심으로」, 『우리말글』 60, 2014, 191~215쪽.

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 서동요를 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 내려간 끈기, 여성과의 사랑 등의 요소를 넣어 예술가의 삶을 조명하고자 하였다. 주호민의 <신과 함께>, 고은의 <제비전><sup>24)</sup> 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.

##### 5) 고전소설 소재의 회화 전시회, 방 탈출 카페 기획

—〈숙영낭자전〉, 〈강도몽유록〉

다소 생소할 수는 있지만, 고전 소설을 소재로 한 회화 전시회를 기획

24) <제비전>, 고은 작, 2012년부터 2014년까지 다음 웹툰 연재.

하기도 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 불렀을 정도의 인기를 누린 소설이다. 그럼에도 불구하고 현대의 문화콘텐츠로 활발하게 제작되지는 못하다가 2013년에 연극 <숙영낭자전을 읽다><sup>25)</sup>로 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 낭자, 섬돌에 깊이 박힌 옥비녀, 자살한 숙영과 이를 슬퍼하는 춘앵, 움직이지 않는 낭자의 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.

25) <숙영낭자전을 읽다>, 권호성 연출, 2013년 설치극장 정미소 공연.

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 손님은 청허대사가 된 것처럼 그녀들의 이야기를 듣고 문제를 풀어가게 하였다. 처참하게 죽은 여성들이 있는 곳이기엔 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 일부

와 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 현대인의 감성과 공감대를 건드릴 수 있도록 소설이나 문화·예술 콘텐츠들을 창작하는 방법을 고안할 수 있게 지도해야 할 것이다. 영화 <방자전>은 고전의 인물구도를 전복시키면서도 춘향을 향한 방자의 영원한 사랑을 강조함으로써 공감을 얻었고, 드라마 <쾌도 홍길동><sup>26)</sup>은 가볍고 코믹한 분위기이면서도 홍길동과 민중들의 저항정신이 살아 있어서 호평을 얻었던 것을 상기해야 할 것이다. 이처럼 잘 알려진 작품의 경우에는 좀 더 과감한 재해석을 통해 변용하는 것이 효과적일 수 있다.

또한 영화나 드라마, 뮤지컬 등의 문화콘텐츠에서 무엇보다 중요한 것은 서사 구조의 탄탄함과 등장인물의 캐릭터성이다. 그런데 고전소설 작품들은 우리의 원형적인 문화를 담고 있으면서도 환상적이고 독특한 것들이 많이 있다. 타자성의 문제, 왕과 민중의 상호소통의 문제, 삶과 사랑의 문제 등을 생각하게 하는 것들도 있다.<sup>27)</sup> 따라서 대학생들의 고전소설 교육을 깊이 있고도 폭넓게 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 교수자가 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

26) <쾌도 홍길동>, 이정섭 연출, KBS에서 2008년에 24부작으로 방송.

27) 정선희, 앞의 논문, 191~215쪽.

이쉬워 시나리오나 대본을 직접 창작하는 단계까지 나아갔는데, 국문과 학생들이라 대체로 열성적으로 써왔지만 그 대본을 상세하게 첨삭하거나 수정해주는 것은 어려웠다. 영화나 드라마의 경우에도 제작 현장에 대한 이해가 필수적이지만, 게임 산업의 메커니즘이라든지 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 온라인 수업과 오프라인 수업을 조합한 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 간의, 학생들 간의 상호작용을 확장하는 활동이 가능하고, 개개인의 수준에 맞는 피드백을 받을 수 있다는 점이다.<sup>28)</sup>

필자도 학생들에게 관련 자료나 논문, 기존의 문화콘텐츠들을 미리 학습하고 오라고 하여 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.<sup>29)</sup> 따라서 선행 학습에 대한 부담을 덜어주기 위해

28) 이승은, 「대학 영어수업에서 거꾸로 학습 적용 사례-실례 내성과 선호도 중심으로」, 『영어영문학 21』 28권 3호, 2015, 289~316쪽.

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.<sup>30)</sup>

---

29) 이러한 반응은 거꾸로 학습법에 대한 연구에서도 지적된 바 있다. 김남익 외, 『대학에서의 거꾸로 학습 사례 설계 및 효과성 연구』, 『교육공학연구』 30권 3호, 2014, 467~492쪽.

30) 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, 839~878쪽.

참고문헌

- 권순궁, 「대학 고전소설 교육의 지향과 방법」, 『한국고전연구』 15, 2007, 27~58쪽.
- 김기형, 「대학 고전소설 교육의 현황과 전망」, 한국고소설학회편, 『고전소설 교육의 과제와 방향』, 월인출판, 2007, 409~431쪽.
- 김남익 외, 「대학에서의 거꾸로 학습 사례 설계 및 효과성 연구」, 『교육공학연구』 30권 3호, 2014, 467~492쪽.
- 김대행 외, 『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·염우용, 「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」, 『동북아문화연구』 12, 2007, 57~72쪽.
- 양민정, 「디지털콘텐츠화를 위한 조선시대 애정소설의 구성요소별 유형화와 그 원형적 의미 및 현대적 수용에 관한 연구」, 『외국문학연구』 27, 2007, 233~258쪽.
- 윤승준, 「우리 고전을 읽고 쓴다는 것」, 『대학작문』 3, 2012, 37~54쪽.
- 이상진, 「문화콘텐츠 '김유정', 다시 이야기하기-캐릭터성과 스토리텔링을 중심으로



- 로, 『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-〈속영남자전〉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-〈수삼석남〉의 소설화 자료를 대상으로」, 『문학교육학』 27, 2009, 79~105쪽.

ABSTRACT

The study on teaching methods for developing Korean classical novels  
as cultural contents

Jeung, Sun-hee

This paper seeks ways to create or product works of modern literature or cultural art applying Korean classical novels as sources in order to raise modern significance and availability of Korean classical novels.

Especially, it is expected to cause sensation over academia and culture by examining actual examples of classes. The weekly process of class named 'Korean classical literature and cultural contents' and results of class which planned media-specific ways of developing Korean classical novels as cultural contents are presented. The possibility of using Korean classical novels in various media such as movies, dramas, games, musicals, Webtoons, exhibitions and room escape cafes. Lastly, it is suggested to design contents in a way that keeps esthetics and uniqueness of Korean classical novels and win favor of modern people at the same time. In addition, it is suggested to strengthen presentations and discussions and apply teaching methods such as flipped learning and action learning.

**Key Words** Korean classical novel, cultural art, education, class, Korean classical literature and cultural contents, movie, drama, game, musical, flipped learning, action learning

논문투고일 : 2017.03.31  
심사완료일 : 2017.05.04  
게재확정일 : 2017.05.15