

메타버스 시대, 한국 고전문학의 역할과 과제

- 고전문학 교육·학습 활용을 중심으로*

백진우**

<차 례>

1. 머리말
2. 학습 환경의 변화와 학습 주체의 문제
3. 메타버스 시대, 한국 고전문학의 역할과 과제
 - 1) 보편적 감정의 공유와 개인적 수용
 - 2) 변주와 가공의 수월성
4. 맺음말 및 남는 문제

<국문초록>

코로나19 팬데믹 이후 ‘메타버스(metaverse)’라는 개념이 우리 사회 여러 분야에서 중요한 화두로 떠올랐다. 우리말로 ‘초월 세계’ 또는 ‘가상 세계’로 번역되는 이 용어는 현실 세계를 그대로 옮겨놓은 듯한 가상의 공간에서 사람들의 각종 활동을 현실과 유사하게 재현해내고 있다. 그리고 이러한 상황에서 이미 여러 분야에서 메타버스 활용에 관한 논의가 활발하게 진행되고 있다.

본고에서는 메타버스 시대 한국 고전문학의 역할과 과제에 대해 논하였다. 또 한편으로는 한국 고전문학에서 메타버스라는 기술을 어떻게 활용해야 할 것인가에 대한 논의이기도 하다. 이를 위해 먼저 오늘날 디지털 세대가 맞닥뜨린 학습 환경의 변화와 학습 주체의 문제에 대해 논하였다. 과거와 달리 디지털 세대는 ‘교육 대상’이 아닌 ‘학습 주체’로 자리매김하였으며, ‘콘텐츠 소비자’가 되기보다는 ‘콘텐츠 생산자’가 되고자 하는 특성을 가지고 있다는 점을 집중적으로 살펴보았다.

* 이 논문은 2022년 한국고전연구학회 하계학술대회(8월 18일, 온라인)에서 발표한 원고를 보완·수정한 것이다. 학술대회에서 토론을 맡아 발표의 미진한 부분을 짚어주고 방향성에 대해 조언해주신 하지영 선생님께 지면을 빌려 감사드린다.

** 전주대학교 한국어문학과 조교수

다음으로는 이러한 특성 위에서 메타버스 시대의 한국 고전문학의 역할과 과제에 대해 살펴보았다. 먼저 고전문학 개별 작품을 정확하게 해석하고 이해하는 것을 전제로 보편적 감정의 공유에서부터 개인적 수용으로 나아가야 하는 이유에 대해 논하였다. 다음으로 메타버스 세계 내에서는 원전(原典)의 변주와 가공이 수월하다는 특성을 감안하여, 고전문학 작품을 학습 재료로 활용할 수 있는 가능성을 살펴보았다.

아직 메타버스라는 개념이 모두에게 익숙한 것은 아니다. 특히 고전문학 전공자들에게 있어서는 더욱 낮은 개념이기도 하다. 그러나 디지털 세대에게 익숙한 플랫폼을 활용하여 고전문학의 현대적 가치와 활용성을 제고하는 노력을 펼칠 필요가 있다. 본고에서는 교양 교육 수준에서 고전문학 교육과 학습 활용 방안을 논하였다. 향후 개별 수업 사례가 축적된다면 전공 교육 수준에서도 충분히 활용할 수 있을 것으로 기대한다.

한국 고전문학, 메타버스 시대, 학습 주제, 콘텐츠 생산자, 변주와 가공

1. 머리말

‘미래(未來)’. 한자로는 ‘아직 오지 않은’ 때로 풀이한다. 그래서 대부분의 사람들은 미래를 두고 한참 후에 만나게 될 먼 훗날을 떠올린다. 직접 체감하지 않는 이상 자신의 눈앞에 놓인 현실이라고 생각하기는 어렵기 때문이다. 그렇다면 사람들이 미래가 가까워졌다고 느끼는 때는 언제일까? 저마다 다를 수는 있겠지만, 먼 미래를 그려낸 영화 속에서 스쳐 갔던 날짜를 현실에서 마주할 때 피부로 느낄 수 있을 듯하다.

1980년 후반에 개봉한 <백 투 더 퓨처(Back to the Future)>라는 영화가 있다. 과거와 현재, 그리고 미래를 넘나드는 시간 여행을 다룬 작품이다. 작품 자체의 완성도도 높고 흥행에도 크게 성공하여 3편까지 시리즈가 만들어지기도 했으며, 이후 지금까지도 시간 여행을 소재로 한 영화의 선구

작으로 손꼽히고 있다. 이 영화에서는 기발한 상상력으로 30년 후 미래를 그려냈다. 날아다니는 스케이트 보드와 자동차, 자동으로 몸에 맞춰주는 의복과 운동화, 3D 입체 영화, 가상 현실을 만들어주는 안경(VR glasses) 등이 미래의 소품으로 등장했다. 그런데 이 영화에서 설정한 미래가 바로 2015년이였다.

비슷한 예로 2005년에 개봉한 <아일랜드(Island)>라는 영화도 떠올려 볼 만하다. 이 영화의 주인공들은 지독한 환경 오염으로 인해 멸망한 인류의 마지막 생존자들인데, 이들은 특정한 시설에서 함께 생활한다. 그리고 복권에 당첨되어 지상에 남아 있다는 환상의 섬 ‘아일랜드’로 가기를 꿈꾼다. 하지만 이들은 사실 엄청난 부(富)를 가진 이들에게 건강한 장기(臟器)를 공급하기 위해 만들어진 복제인간이었을 뿐, 본인들이 생각하는 실존 인물들은 아니었다. 이 영화에는 2022년 현재까지도 실현해내지 못한 엄청난 과학과 의학 기술들이 등장한다. 그런데 이 영화의 시간적 배경도 이미 지나간 2019년이다.

현재 우리는 이미 2015년과 2019년을 훌쩍 지난 2022년에 살고 있다. 과거의 특정 시점에서 그저 먼 미래라고 생각했던 시기가 어느덧 과거가 되어 버린 것이다. 우리들은 위에 언급한 영화와 같은 예시를 아마도 대부분 경험해보았을 것이다. 이처럼 빠른 속도로 다가오는 미래를 생각한다면, 미래는 점점 가까워지고 과거는 점점 멀어져가고 있는 듯하다.

점점 변화의 속도가 빨라지고 있는 오늘날 가장 큰 화두(話頭)가 되는 단어 가운데 하나가 바로 ‘메타버스(Metaverse)’이다. 이 메타버스는 코로나 팬데믹으로 인해 촉발된 언택트(untact) 시대에 올라타 그 확장의 기세가 더욱 무섭다. 일반적으로 이 메타버스를 우리말로 ‘가상 세계’ 또는 ‘가공 세계’라고 번역하기도 한다. 하지만 이 번역어만으로는 메타버스의 본질을 정확하게 설명하기는 쉽지 않다. 여러 분야에서 많은 사람들이 메타버스를 언급하고 있지만, 그저 다 신기하고 그럴듯한 말처럼 느껴질 뿐 구

체적인 모습을 그려내고 개념을 도출하기가 쉽지 않기 때문이다. 하지만 곳곳에서 메타버스를 외치는 오늘날, 이에 동참하지 못하면 소외받을 가능성이 무척 크다.

거의 대부분의 사람들이 체감하고 있을 만큼 메타버스가 우리 사회에 가져온 변화는 무척 많다. 교육 현장 역시 예외는 아니기에 많은 교수자들이 메타버스를 교육에 접목시키려는 노력을 시도하고 있다.¹⁾ 비록 아직 모두가 쉽게 이해하고 수궁할 만한 명확한 목표나 결과물이 보이지 않는다고 하더라도 이러한 노력은 유의미하다고 평가할 만하다. 어떤 형태로든 온라인을 활용한 비대면 교육이 요구되고 활성화되는 현시점에서, 교수자들은 변화하는 환경에 적합한 가장 효율적인 교육 방안을 찾아내야만 하기 때문이다. 그리고 늘 그래왔듯 새로운 해결책을 찾아내고 적용하는 것이 인류의 일상적인 발전 방향이다.²⁾ 따라서 현시점은 일종의 암중모색(暗中摸索)의 시간이라고 할 수 있다. 이러한 시점에 메타버스가 무엇인지, 그리고 메타버스로 무엇을 할 수 있는지, 그리고 앞으로 무엇을 해야 하는지 그 누구도 정확히 알기 어려운 것이 정상이다.

필자 역시 메타버스라는 새로운 세계 앞에서 망양지탄(亡羊之歎)에 빠져 있는 연구자이자 교수자 가운데 한 명이다. 하지만 언제까지 갈림길 앞에 앉아 울고 있을 수만은 없다. 새로운 변화를 받아들이고 그 변화 안에서 어떤 역할을 수행할 수 있을지 깊이 고민해 볼 필요가 있다. 이러한 배경에서 본고에서는 발표자가 연구하고 가르치는 ‘고전문학’ 분야에서 이 메타

-
- 1) 2022년 9월 현재 한국학술연구정보서비스(RISS) DB에서 ‘메타버스’ + ‘교육’으로 검색한 결과 2021년 107편, 2022년 160편의 학술 논문이 발표되었음을 확인할 수 있다. 반면, 코로나 팬데믹 전인 2019년 이전에 발표된 논문은 단 2편에 불과하다.
 - 2) 코로나 팬데믹의 시작점에서 교수자들이 마주한 공포를 떠올려보자. 줌(Zoom), 구글 미트(Google meet), 웹엑스(Webex) 등의 실시간 온라인 강의 플랫폼 앞에서 모두가 혼란스러워했다. 그러나 2년이 흐른 지금은 오히려 온라인 강의 플랫폼을 낯설게 여기는 이를 찾기 어렵게 되었다.

버스라는 개념을 어떻게 받아들이고 활용해야 하는지 두서없이 고민하는 과정을 외람되게 공유해보고자 한다.

무서울 정도의 빠른 속도로 변화하는 세상 속에서 인문학은 늘 자신의 자리를 고민해왔다. 한국 고전문학의 경우에도 마찬가지다. 국내 유수의 고전문학 분야 전문 학회에서는 변화하는 시대, 또는 변화한 시대가 요구하는 그 무언가를 찾아내기 위한 노력을 지속해 왔다. 고전문학 분야를 놓고 보더라도 ‘문화콘텐츠’, ‘스토리텔링’, ‘디지털인문학’이라는 시대의 화두가 이미 그 과정을 거쳐 갔다. 당초에는 고전문학이 이와 같은 시대의 화두들과 어울리기는 어렵다는 인식도 있었다. 하지만 시간이 흐른 지금 고전문학은 이러한 분야에서 적극적으로 활용되고 있다. 그런 측면에서 볼 때, 아직 특정한 결론에 도달한 것은 아니라고 해도, 현시점에서 제기할 수 있는 여러 단상을 펼쳐놓고 동료 연구자들과 함께 이야기하는 것이 ‘감성, 인성, 지성 함양을 위한 고전문학의 활용 - 디지털 세대를 위한 고전문학의 새로운 역할과 과제’라는 기획주제에 부합할 수 있으리라 기대한다.

본고의 목적은 교육 현장에서 활용할 만한 무언가 현실적이고 구체적인 교육 방안을 제시하는 데 있지 않다. 또한 고전문학을 가르치는 데 있어 메타버스 세계를 반드시 활용해야 한다는 주장을 하려는 것도 아니다. 필자에게 그럴 만한 역량이나 지식이 있는 것도 아니다. 다만 현재까지 알려져 있는 메타버스 세계와 디지털 세대의 속성을 확인하고, 고전문학과와의 접점을 만들어볼 수 있는 부분을 함께 생각해보자는 취지로 원고를 작성하였다. 현행 대면 교육 방식으로 할 수 없는 것들을 비대면 세상인 메타버스 환경에서 어렵지 않게 구현해낼 수 있기 때문이다.

2. 학습 환경의 변화와 학습 주체의 문제

메타버스 시대의 고전문학에 대해 본격적으로 언급하기에 앞서 먼저 짚고 넘어갈 부분은 우리 대부분이 지난 반세기(半世紀) 정도에 걸쳐 경험한 ‘학습 환경’의 변화이다. 나이에 따라 직접 경험했을 수도 있고, 어쩌면 학교 전설처럼 구전(口傳)으로만 접했을 수도 있을 것이다.

먼저 물리적 학습 공간의 문제이다. 필자가 경험한 1980년대 중반의 ‘국민학교’ 교실을 예로 들어 본다. 서울 변두리에 위치한 학교였다. 한 학년에 15반, 한 반에 60여 명의 학생이 좁은 교실에 빼곡하게 들어앉아 수업을 들었다. 이게 끝이 아니다. 넘쳐나는 학생들을 수용하기에는 교실이 모자랐기 때문에 학교에서는 오전반과 오후반을 나눠서 2부제로 운영하기도 했다. 중학교, 고등학교에 진학한 이후의 상황도 여기서 크게 달라지지는 않았다. 좁은 교실에 모여앉은 60여 명의 학생이 1명의 선생님께서부터 수업을 듣는 일이 12년 동안 지속되었다. 대학이라고 해서 크게 달라진 것도 없었다. 캠퍼스라는 넓은 공간에서 강의실을 옮겨 다니며 수업을 들었을 뿐, 수십 명의 학생이 강의실에 앉아 한 명의 교수자로부터 수업을 듣는 방식에는 큰 변화가 없었다. 그리고 이와 같은 환경 속에서는 교수자와 학습자 사이의 상호 작용이 이뤄질 리 만무하다. 지금 돌이켜보면 그토록 문제가 많다고 비판하는 ‘주입식 교육’이 이뤄질 수밖에 없었던 환경이었다.

그런데 이러한 물리적 학습 환경의 문제는 시간의 흐름에 따라 자연스럽게 해결되었다. 학교 수가 늘어나고 교사는 많아진 반면, 학생 수는 날로 줄어들고 있다. 그런 과정에서 어느덧 교사 1인당 학생 수가 OECD 평균 지표에 가깝게 되었다. 변화하는 물리적 학습 환경 속에서 학생들은 자신을 드러내고 동급생들과 자연스럽게 의견을 주고받는 토론 문화에 익숙해지게 되었다. 교실 내에서의 상호 교류가 앞선 세대에 비해 훨씬 수월해진 셈이다.

다음으로 생각해볼 지점은 지식·정보의 독점 문제이다. 과거에는 대부분의 지식·정보가 교수자에 의해 독점되었다. 해당 교과(분야)에 있어 월등한 지식·정보를 소유한 교수는 자신이 중요하다고 생각하는 내용을 일방적으로 학습자에게 전달하는데 교육의 목표를 두는 일이 잦았다. 그 당시의 교수자들은 십수 년이 훌쩍 넘은 강의 노트를 들고 강의실에 들어와 칠판 한가득 판서하는 방식으로 강의를 진행했다. 수강생들은 수업 시간 내내 교수의 판서를 자신의 노트에 옮겨 적기 바빴다. 그 이유는 아마도 해당 내용을 수업 시간에 교수자로부터 배우지 않으면 다른 곳에서 배우기 힘들었기 때문이 아닐까 싶다. 도서관에서 관련 분야 전공 서적이거나 논문을 직접 찾아 읽는 능동적인 수강생은 극소수에 지나지 않았다. 강의 내용에 의문이 생기더라도 그 의문을 해결해줄 수 있는 사람은 결국 해당 수업의 교수자 말고는 찾기가 어려웠다.

하지만 이러한 지식·정보의 독점 환경도 1990년대 후반 이후 인터넷이 대중화한 이후 큰 변화를 맞이하게 되었다. 수많은 지식·정보가 온라인상에 존재하고 있고, 계속해서 빠른 속도로 쌓여가고 있다. 따라서 학습자들이 굳이 많은 경제적·시간적 비용을 지출하지 않고도 양질의 지식·정보를 손쉽게 획득할 수 있는 세상이 되었다. 모두가 지식·정보를 손쉽게 찾아낼 수 있는 상황에서 일방적인 전달에만 그치는 교수의 역할은 더이상 큰 의미를 갖기 어렵게 되었다.

오늘날의 기성세대는 위와 같은 학습 환경의 변화 추이를 직접 경험했거나 혹은 어느 정도 공감할 수 있는 세대에 해당한다. 반면 디지털 세대는 이러한 이야기를 전설처럼 전해 들을 뿐 쉽게 공감하기는 어려운 세대이다. 마치 1990년생에게 있어 88올림픽, 2002년생에게 있어 한일 월드컵처럼 말이다. 불과 몇십 년 사이에 두 세대를 절반으로 나누는 큰 벽이 생겨버린 셈이다.

물론 위와 같은 변화를 특정 시점을 기준으로 두부 자르듯 정확하게 나

눌 수는 없다. 그러나 일정한 범위 안에서 겹쳐 나타나는 현상을 어느 정도 용인한다면, 오늘날 우리가 ‘디지털 이주민(아날로그 세대)’와 ‘디지털 원주민(디지털 세대)’으로 구분하는 두 세대의 차이를 통해 어느 정도 짐작해볼 수 있다. 이 두 세대는 2022년 현재를 공존·양립(兩立)하며 살아가고 있는 세대이다. 이 둘의 대비되는 차이점을 마크 프렌스키의 설명³⁾을 인용하여 간략히 정리하면 다음과 같다.

구분	디지털 이주민 (Digital Immigrants)	디지털 원주민 (Digital Natives)
출생	1980년대 이전 (삶의 중후반부에 디지털환경에 노출)	1980년대 이후 (태어나면서부터 디지털환경에 노출)
취향	아날로그	디지털
활동 무대	오프라인	온라인
텍스트 습득	활자(인쇄물)	디지털 매체
신기술 습득	어렵게 여김	쉽게 여김

위에 제시한 프렌스키의 구분은 기본적으로 디지털 미디어 이용의 영향력을 전제로 한다.⁴⁾ 메타버스가 디지털 미디어의 구현을 기반으로 하는 플랫폼이라는 점을 감안했을 때, 이러한 구분은 2022년 현재에도 참조할 수 있는 준거로 상당히 유용하다. 비록 이 용어가 처음 제시되었을 당시 메타버스의 위상과 환경이 현재와 같지 않았다고 하더라도 말이다.

디지털 원주민에게 있어서 ‘디지털 환경의 온라인 세상에서 디지털 매체를 통해 새로운 지식·기술을 습득하는 일’은 그다지 어려운 일이 아니다. 반면에 디지털 이주민에게 있어서 ‘디지털 환경의 온라인 세상에서 디지털

3) Marc Prensky, *Digital Natives, Digital Immigrants*, On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001).

4) 권예진 외, 「한국의 디지털 원주민과 디지털 이주민-온라인 콘텐츠 이용, SNS 네트워크, 사회적 관계 인식을 중심으로」, 『한국방송학회』 29(2), 한국방송학회, 2015. 6~7쪽.

매체를 통해 새로운 지식·기술을 습득하는 일'은 무척 생소하고 어려운 일이다. 따라서 현시점은 디지털 이주민이 디지털 원주민을 디지털 환경에서 가르쳐야 하는 상황이다. 아마도 오늘날 기성세대 교수자에게 있어서 가장 어려운 지점이 바로 여기가 아닐까 한다.

그렇다면 이러한 환경 변화 속에서 디지털 세대를 마주한 기성세대가 가장 먼저 고민해 봐야 할 지점은 무엇일까? 바로 '주체'의 문제가 아닐까 한다. 필자가 2장의 소제목에서 '교육 환경'이라는 말 대신 '학습 환경'이라는 말을 쓴 이유가 여기에 있다. '교육'과 '학습'의 가장 큰 차이는 바로 주체가 누구냐에 있기 때문이다. '교육 환경' 속에서는 지식·정보를 독점한 상태에서 학습자에게 전달하고자 하는 교수자가 주체에 해당할 것이며, '학습 환경' 속에서는 수업에 참여하는 학습자 개개인이 주체가 될 것이다. '디지털 세대를 위한 고전문학의 역할'을 찾아보기 위해서는 바로 학습자 개개인을 학습 주체로 인정하고, 이들 개개인이 맘껏 새로운 지식 세계에서 뛰어놀기 위한 환경을 만들어주는 노력부터 시작해야 할 것이다. 그리고 바로 이 지점은 메타버스 세계에서의 교수-학습 방향 설정과도 관련이 깊다. 메타버스 세계에서는 기존에 교수자로부터 학습자에게 전달되는 일반적인 학습 방향성과는 여러모로 상대되는 성격을 지니고 있기 때문이다.

일반적으로 우리는 기성세대가 미래세대를 교육한다는 선입견을 가지고 있다. 세상에 먼저 태어나 보다 많은 직접 경험과 간접 경험을 축적한 기성세대가 교육의 주도권을 쥐 수밖에 없다고 생각하기 때문이다. 그리고 이러한 생각은 전통적인 방식으로 지식을 습득하고 전달하는 교육 환경에서 그리 틀렸다고 할 수는 없다. 하지만 오늘날 디지털 세상에서는 곳곳에서 상황의 역전(逆轉)이 일어나고 있다. 고속버스나 기차 승차권 예매, 카페나 음식점에서 키오스크를 통한 주문, 영화나 공연 예매 등등 일상생활에서 꼭 필요한 일들을 디지털 세대의 도움 없이 손쉽게 해낼 수 있는 기성세대는 그리 많지 않다. 디지털 세대는 코딩(프로그래밍)을 그리 어려워하

지 않지만, 기성세대에게는 마치 새로운 외국어를 배우는 일만큼이나 어렵다. 그리고 디지털 환경에 노출된 시간이 짧은 세대일수록 디지털 세상은 더욱 어렵게만 느껴진다.

아마도 메타버스 세계는 현시점에서 이와 같은 디지털 환경의 최첨단에 놓여 있는 세계라고 할 수 있다. 이 세계에서 디지털 세대는 너무도 자연스럽게 놀고, 공부하고, 경제 활동을 하며 시간을 보낸다. 이와 관련하여 “이 세계의 어린이들은 초연결 지능화 사회에서 일어나는 비예측적 문제의 해결에서 기성세대보다 더 탁월하다.”⁵⁾는 언급은 메타버스 세계에서 교육·학습의 주도권이 누구에게 있어야 하는지를 잘 말해준다. 기성세대가 미래 세대를 교육시켜야 한다는 기존의 일반적인 시각과 달리 메타버스 세계에서는 오히려 미래세대가 기성세대보다 몇 발짝 앞서 있다고 할 수 있다. 더욱이 디지털 세대는 새로운 세상을 자연스럽게 직관적으로 손쉽게 받아들여려는 경향이 있지만, 기성세대들은 새로운 문법 배우는 일을 너무도 어렵게만 여긴다. 하지만 현재의 기성세대가 인생의 중반 즈음에 인터넷을 기반으로 대두된 디지털 환경을 받아들이고 그에 적응하여 살아가고 있듯, 앞으로 다가올 메타버스 세계에 대해서도 열린 자세로 수용할 필요가 있다.

오늘날의 교수자가 기성세대의 일원으로서 ‘주체’의 변화를 받아들일 준비가 끝났다고 한다면, 그다음으로 생각해볼 문제는 메타버스의 역할과 기능에 관한 사항이다. 코로나 팬데믹 기간 동안 많은 사람이 메타버스 세계를 직간접적으로 경험하였지만, 여전히 그 실체가 무엇인지에 대해서는 정확하게 알기 어렵다. 온라인상에서 나를 대체하는 아바타를 만들어 입학식·졸업식에 참여하고, 학술대회에 참여하고, 전시회를 관람하는 일이 분명 메타버스 세계의 전부는 아닐 것이다. 만약 가상 세계에서 나를 대신해

5) 이인화, 『메타버스란 무엇인가』, 스토리프렌즈, 2021, 21쪽. 이 책의 제1부 1장 ‘열세 살 공룡이가 천백만 원씩 버는 세상’에서는 메타버스 세계에서 어린이들이 어른들을 어떻게 압도하고 있는지 실례를 들어 알기 쉽게 설명해 두었다.

존재하는 아바타만 없다면 웹캠과 마이크를 통해 참여하는 온라인 회의 플랫폼과 다른 점도 굳이 찾기 어렵다고 느낄 정도이다. 그렇게 본다면 메타버스 그 자체는 온라인을 통해 진행되는 여러 플랫폼 가운데 하나일 뿐, 교육의 본질을 뒤흔들 만한 헤게모니를 쥐고 있지는 않은 것 같다.

하지만 ‘매체(미디어)’의 측면에서 본다면 조금 다르다. 인간이 상상하는 많은 것들을 구현해낼 수 있는 메타버스 세계에서는 분명 온라인 회의 플랫폼을 뛰어넘는 흥미로운 공간적 특징과 요소들이 존재하기 때문이다. 특히 그 가운데 ‘교수자와 학습자’, ‘학습자와 학습자’ 사이의 ‘상호 작용’과 ‘소통’이 수월하다는 점은 학습 현장에서 무척 매력적인 요소로 부각될 수 있다. 교수가 정밀하게 수업을 설계할 수만 있다면, 그 안에서 학습자들 각자가 하나의 주체가 되어 자신의 학습 목표를 달성하고, 또 이를 다른 학습자와 함께 나누거나 만들어 나갈 수 있는 가능성이 열리기 때문이다. 이는 코로나 팬데믹과 같은 불가피한 상황 속에서 온라인 강의 플랫폼이 대면 교육 현장을 비대면으로 대체하는 역할을 수행하는 것과는 분명 다른 부분이기도 하다. 최근 여러 학문 분야에서 메타버스를 교육 현장에 적용 시키고자 하는 방법론으로 제출된 연구들 또한 이와 같은 메타버스의 속성에 주목한 결과라고도 할 수 있다.⁶⁾

이러한 학습 주체의 환경 변화 속에서 또 한 가지 고려해야 할 지점은

6) 처음에는 초·중·고, 대학, 평생교육 등 교육 대상자를 중심으로 메타버스를 활용한 교육 방법론을 고찰한 연구가 주를 이루는 가운데 실제 수업에 적용한 사례 분석 연구가 뒤를 잇는 상황이다. 학문 분야로 볼 때는 예술 분야의 연구가 주를 이루는 가운데, 종교·어학·역사 등으로 분야를 확장해 나가고 있다. 본고와 관련하여 한국 고전문학 분야에서는 대표적으로 다음과 같은 선행 연구가 제출되었다. 이지영, 「메타버스에서의 이야기 문화」, 『구비문학연구』 62, 한국구비문학회, 2021, 5~32쪽; 김수연·윤서연·오지원, 「디지털 감수성과 대학의 고전문학 교육-메타버스를 활용한 <고전문학과 영상>(DT)를 중심으로」, 『이화어문논집』 56, 이화어문학회, 2022, 5~28쪽; 김경희, 「메타버스 콘텐츠를 활용한 옛이야기의 미래」, 『아동청소년문학연구』, 한국아동청소년문학학회, 2022, 141~174쪽; 황혜진, 「메타버스의 시각에서 본 「금오신화」의 공간 구성」, 『작문연구』 53, 한국작문학회, 2022, 83~117쪽.

학습자가 콘텐츠 소비자에서 콘텐츠 생산자로 진화해 나가고 있다는 사실이다. 오늘날의 학습자들은 더이상 만들어져 있는 콘텐츠를 있는 그대로 받아들이거나 소비하는 데 만족하지 않는다. 자신이 주체가 되어 새로운 콘텐츠를 만들어내고, 자신이 만든 콘텐츠를 다른 이들과 공유하고, 다른 이들로부터 심리적·경제적 만족감을 획득하고자 한다. 가까운 예로 유튜브 콘텐츠를 떠올려볼 수 있다. 예전에는 영상 콘텐츠를 제작하는 일이 방송 전문가의 영역에 속했다. 영상 콘텐츠를 제작하기 위해서는 수많은 인력과 예산은 물론이고 영상을 편집할 수 있는 전문적인 기술이 필요했기 때문이다. 하지만 지금은 온라인상에 수많은 1인 콘텐츠 생산자가 넘쳐난다. 이들이 콘텐츠를 만들어내기 위해서 예전만큼 수준 높은 전문 분야의 지식이 필요한 것도 아니다. 그리고 이들이 만들어낸 콘텐츠는 온라인상의 수많은 사용자가 ‘좋아요’와 ‘구독’ 버튼을 눌러줌으로써 인정을 받게 된다.

메타버스 세계에서도 이러한 양상은 비슷하게 나타난다. 전 세계 초·중생들이 가장 즐겨하는 게임인 로블록스에서는 ‘로블록스 스튜디오’라는 개발 도구를 제공하고 있다. 이 개발 도구를 통해 초등학생들이 각 게임을 만들어내고, 자신이 만들어낸 게임을 다른 이들과 함께 즐기며, 이를 통해 경제적 수익을 얻기까지 한다. 로블록스는 플랫폼만 제공할 뿐, 그 안에서는 누구나 높은 자유도를 가지고 새로운 콘텐츠를 만들어낼 수 있는 것이다. 이처럼 콘텐츠 생산자의 역할을 부여하고 장려하는 것은 로블록스 뿐만 아니라 대부분의 메타버스 플랫폼이 가지고 있는 기본적인 속성이다. 대표적으로 제페토(Zepeto)에서는 ‘빌드잇’을, 이프랜드(ifland)에서는 ‘이프랜드 스튜디오’를, 샌드박스(the Sandbox)에서는 ‘복스에딧’을, 개더타운(Gather town)에서는 ‘맵 메이커’를 콘텐츠 제작 툴(tool)로 제공한다. 누구나 아이디어만 있으면 콘텐츠를 만들어낼 수 있다. 이러한 콘텐츠 제작이 디지털 이주민인 기성세대에게는 어려운 일일 수 있지만 원주민인 디지털 세대에게는 그리 어려운 일이 아니다.

이 장의 논의를 정리하면 다음과 같다. 지난 십수 년간 이어진 학습 환경의 변화와 함께 지식·정보의 독점 체제가 허물어지고, 디지털 세대는 ‘교육 대상’이 아닌 ‘학습 주체’로 자리매김하게 되었다. 디지털 세대는 온라인상에서 활동하며 디지털 매체를 통해 새로운 지식 얻는 일을 수월하게 여긴다. 또한 디지털 환경에서 제공되는 새로운 기술을 습득하는 일을 어렵지 않게 여긴다. 이와 함께 더이상 콘텐츠 소비자의 역할에 머물러 하지 않고 콘텐츠 생산자의 역할을 수행하고자 한다. 이 과정에서 디지털 기술의 발전은 콘텐츠 생산자로서의 진입 장벽을 낮춰 주었다. 오늘날 급속도로 확장하고 있는 메타버스 세계는 디지털 세대의 욕구를 실현 가능케 해주는 효과적인 디지털 플랫폼이자 미디어라고 할 수 있다.

3. 메타버스 시대, 한국 고전문학의 역할과 과제

지금까지의 논의를 통해 메타버스 시대를 살아가는 디지털 세대 학습자의 성향과 특징에 대해 정리하였다. 이제 고민해야 할 부분은 한국 고전문학과 메타버스 사이의 접점(接點)이다. 여기에 접근하기 위해 먼저 메타버스를 활용한 교육 방법론이나 수업 설계 사례를 참고하고자 한다. 여기서 모두 예거(例擧)하기는 어렵지만, 최근 제출된 선행 연구를 참고하면 메타버스 활용 교육은 일정한 공통분모를 발견할 수 있다. 바로 학습자 중심으로 수업을 설계한다는 점이다. 기존 연구에서 제시한 수업 유형을 정리해보면 ‘토론 학습’, ‘문제해결학습’, ‘프로젝트학습’, ‘협동학습’, ‘게임화’, ‘디자인 사고’, ‘시범과 실험·실습’ 등으로 나눌 수 있다.⁷⁾ 이러한 수업 유형은 교수자가 일방적으로 지식·정보를 전달하는 방식과 거리가 멀다. 교수자와

7) 계보경 외, 『메타버스 기반 교수학습모델 개발 연구』, 한국교육학술정보원, 2022, 55~208쪽.

학습자 사이의 상호 소통, 학습자의 능동적 참여를 강조하는 방식이다.

이는 한국 고전문학을 제재로 다룬 연구에서도 유사하게 나타나고 있다. 구비문학(이야기 문화)에서 학습자의 창작 욕구를 인정하며 실시간 상호 소통을 강조해야 한다든가,⁸⁾ 능동적 향유자로서의 경험을 통해 성취감과 자발성을 강조한다든가,⁹⁾ 학습자가 옛이야기를 활용하여 능동적으로 서사에 개입하거나 새로운 결말 만드는 일을 장려한다든가,¹⁰⁾ <금오신화(金鰲新話)>에서 구체화되지 못한 공간을 가상공간을 통해 복원하는 등¹¹⁾ 상호 소통과 학습자의 능동적 참여를 메타버스 세계에서 중시해야 하는 덕목으로 인식하고 있다.

본 장에서는 메타버스 세계에서 한국 고전문학의 역할과 과제를 ‘원전의 수용’과 ‘능동적 활용’의 관점에서 살펴보고자 한다.

1) 보편적 감정의 공유와 개인적 수용

문학작품을 읽는 가장 큰 이유 가운데 하나는 ‘공감(共感)’에 있다는 사실은 부인하기 어렵다. 작품 속 인물의 감정에 공감하고, 처지에 공감하고, 행위에 공감하면서 우리는 무엇으로도 대체할 수 없는 카타르시스를 느낀다. 특히 한국 고전문학의 경우 우리 민족이 만들어내고, 공유하고, 공감하며, 지속적으로 전한 정서를 담고 있다는 점에서 의미가 크다.

우리는 저 높이 뜬 달을 보면서 집 나간 남편이 무사히 돌아오기를 애타게 기원하는 <정읍사(井邑詞)> 속 아내의 마음에 공감하기도 하고, 어느 비 갠 맑은 날 아침 사랑하는 임을 멀리 떠나보내면서 느끼는 <송인(送人)> 속 작중 화자의 슬픔에 공감하기도 하고, 수자리를 살려 간 남편을

8) 이지영(2021), 앞의 논문, 24~27쪽.

9) 김수연·윤서연·오지원(2022), 앞의 논문, 22~25쪽.

10) 김경희(2022), 앞의 논문, 169~171쪽.

11) 황혜진(2022), 앞의 논문, 108~112쪽.

십수 년간 하염없이 기다리는 <정부원(征婦怨)> 속 아내의 원망에 공감하기도 한다. 다음날 있을 처형(處刑)을 기다리면서 아내에게 마지막 편지를 시로 읊어 보낸 <가내(寄內)> 속 남편의 마음에 공감하기도 하고, 유배지에서 아내의 부고(訃告)를 접하고서 다음 생에 서로 처지를 바꿔 태어나자는 <도망(悼亡)> 속 남편의 슬픔에 공감하기도 한다. 전쟁 속에서 기구한 일생을 보낸 <최척전(崔陟傳)> 속 주인공의 삶에 안타까워하기도 하고, 아버지를 위해 목숨을 바치기로 결심한 <심청전(深靑傳)> 속 주인공의 효심에 감탄하기도 한다.

이처럼 우리가 고전문학을 여전히 읽고, 공유하고, 전하고자 하는 여러 가지 이유 가운데 하나는 시대가 달라지더라도 그 안에 담긴 주제·인물·감정·서사에 공감(共感)할 수 있는 요소가 충분하기 때문이다. 그런데 지금까지 대부분의 수업에서는 고전문학의 내용을 주로 텍스트를 매체로 삼아 전달하였다. 이를 일반적으로 강독식 수업이라고 부르며, 학습자는 교수자가 전달하는 내용과 주제를 정확하게 이해하는 데 주력하였다. 기술 발전에 따라 음성이나 영상을 수업에 활용하기도 하였지만, 어디까지나 텍스트를 대체하는 것일 뿐 본질적인 차이는 찾아보기 어려웠다. 물론 텍스트를 통한 내용 전달이 쓸모없다거나 효용이 적다는 것은 아니다. 글자와 글자 사이, 그리고 행과 행 사이에서 만들어지고 공유되는 문학적 상상력의 가치를 폄하하지는 것도 아니다. 그리고 이 과정에서 교수자의 친절한 안내만 있다면 작품을 통해 찾아낼 수 있는 정서를 학습자가 쫓아가는 것도 아주 어려운 일만은 아니다. 다만 각자가 주체가 되기를 원하고, 자유롭게 상상하기를 원하는 디지털 세대의 특징을 고려한다면, 문학작품 감상을 통해 수용하는 보편적 감정을 저마다 다른 개인적 수용 차원으로 이끌어내 볼 여지가 충분하다.

이 과정에서 가장 먼저 필요한 단계는 작품의 정확한 독해와 이해이다. 해당 작품을 정확하게 이해하는 일이 선행되지 않고서는 그 다음 단계로

나아갈 수 없기 때문이다. 이는 교양교육, 스토리텔링, 문화콘텐츠 등 한국 고전문학의 현대적 활용에 관한 논의를 펼친 선행 연구에서도 늘 강조해온 지점이기도 하다.¹²⁾ 또한 이는 메타버스 세계에서 제아무리 상상력의 자유가 보장되어 있다고 하더라도 양보할 수 없는 지점이기도 하다. 원전(原典)이 갖는 위상, 정전(正典)이 갖는 위상을 인정하고 그에 합당한 지식을 전달할 필요가 있다. 원전에 대한 정확한 이해가 부족한 상태에서 새로운 해석 또는 변주(變奏)나 가공(加工)이 이뤄지는 일은 바람직하지 않다. 특히 고전문학의 경우 작품과 작품을 둘러싼 사실 정보에 대한 이해가 부족할 경우 합리적인 상상력을 발휘하기가 어렵다. 다만, 작품의 정확한 이해에 멈춰서는 안될 것이며 학습자의 새로운 해석을 이끌어낼 수 있어야 할 것이다. 이 과정에서 상호 소통을 증시하는 메타버스 세계는 하나의 유의미한 매개체가 될 수 있다.

여기서 ‘가상 세계’라는 메타버스의 근본적인 속성에 대해 떠올려볼 필요가 있다. 텍스트와 텍스트 사이에서는 상상력만 발휘할 수 있지만, 가상 세계에서는 상상력을 현실에 가까운 공간 이미지로 그려내고 구현해낼 수 있다. 한 걸음 더 나아가 자신이 그려낸 공간 이미지를 다른 사람들이 그려낸 공간 이미지와 비교하거나 함께 수정해 나갈 수도 있다. 혹 어설플 수는 있겠으나, 권위를 지닌 교수자가 만들어놓은 상상력의 유리천장을 영뚱한 상상력으로 돌파해낼 수도 있을 것이다.

일단 강독식 수업이라는 울타리를 벗어난다면 메타버스 공간에서 토론은 더욱 쉽게 이루어질 수 있다. 현재 강의실에서의 토론 수업은 무척 제한된 시공간 아래에서 이루어지고 있으며, 학습자의 창의성도 쉽게 이끌어

12) 신동훈, 「21세기 사회문화적 상황과 고전문학 연구의 과제-자본과 욕망의 시대, 존재와 가치의 근원으로-」, 『고전문학과 교육』 22, 한국고전문학교육학회, 2011, 117~146쪽; 정선희, 「대학 교양교육에서 고전문학의 역할과 의의-고전소설 활용을 중심으로」, 『한국고전연구』 30, 한국고전연구학회, 2014, 397~426쪽.

내고 있지 못하는 현실이다. 온라인 활동을 편하게 여기는 디지털 세대에게 시간과 공간이 주어진다면 진솔하고 다양한 답변을 들을 수 있을 것이다. 아울러 쌍방향 또는 다방향 교육이 수월하게 이뤄지는 메타버스 세계의 강점도 여기서 발휘될 수 있다. 교수자가 학습자에게 강의 내용을 일방적으로 전달하는 방식에서 벗어나 학습자 각자가 주체가 되어 학습 목표를 수행하는 일이 가능하기 때문이다. 또한 동일한 물리적 시간 내에 학습자와 학습자가 의견을 교환하는 일뿐만 아니라 언제든 학습자가 원하는 시간에 자신의 의견을 전달하고 피드백을 요청할 수도 있다. 메타버스 세계는 언제나 열려 있는 가상의 공간이기 때문이다.

앞서 언급했듯 현재 대부분의 메타버스 플랫폼에서는 이용자가 자신만의 공간을 만들어낼 수 있는 편리한 제작 툴(tool)을 제공하고 있다. 이러한 툴을 이용하여 모든 학습자가 자신만의 방식으로 주어진 고전문학 작품을 읽어내고, 자신만의 상상력을 발휘하여 작품 속 공간, 상황, 인물, 대화를 구체적으로 구현해낼 수 있을 것이다. 이 공간 안에서 자신이 직접 작중 화자 또는 주인공이 되어 본다면 공감에 실감을 더할 수 있을 것이다. 고전문학 작품 속에 담긴 사실 정보를 온전히 전달할 수 있다는 전제 위에서 메타버스의 활용은 학습자의 영역에서 각자의 상상력을 발휘하고 공감대를 형성할 수 있다는 강점이 있다.

2) 변주와 가공의 수월성

활자화(活字化)되고 정전화(正典化)된 고전문학은 분명 국문학사 안에서 위상을 생성하고 권위를 가지는 데 있어 도움이 된다. 하지만 새로운 해석이나 변주의 가능성은 그 위상만큼이나 줄어들 수밖에 없다. 그런데 만약 교수자가 열린 전개와 결말에 대해 수궁하고 용인한다면, 학습자는 그 안에서 얼마든지 자신만의 서사를 전개하고 새로운 결말을 만들어낼 수 있다.

메타버스 세계에서 고전문학이 유용하게 활용될 수 있는 이유 가운데 하나는 바로 접근성의 힘이다. 학습자 대부분이 잘 알고 있는 재료이기 때문에 숙지해야 하는 기본적인 내용을 공유할 수 있고, 또 친밀감을 쉽게 느낄 수 있다. 가령, 고전소설 가운데 〈춘향전(春香傳)〉을 가르치면서 광한루(廣寒樓)를 배경으로 설정하거나, 〈토끼전〉을 가르치면서 용궁(龍宮)을 배경으로 설정하더라도 학습자들이 전혀 이질감을 느끼지 않는다는 것이다. 이러한 상황에서 작품이 가지는 서사의 기본 골격과 사실 정보를 배경지식으로 전달한다면 그 나머지 범위에 대해서는 학습자의 상상력이 극대화될 수 있다.

이 과정에서 고전문학이 가지는 상상력 역시 대부분 메타버스라는 가상 세계 안에서 구현해낼 수 있다. 메타버스 세계에서는 특정한 공간을 그려내고, 그 안에 오브젝트(object)를 설치하고, 자신을 대신하는 아바타(avatar)를 움직여 행위를 수행하는 일이 어렵지 않기 때문이다. 따라서 학습자가 텍스트로 마주한 인물·사건·배경 등을 얼마든지 현실처럼 만들어낼 수 있다.

어쩌면 메타버스 세계에서 활용 가능한 고전문학 텍스트의 효용성을 ‘익숙함’에 얽은 ‘낯섦’이라는 말로 치환해볼 수 있겠다. 기존에는 ‘익숙한 고전’을 ‘낯선 시선’으로 재해석하는 일이 주로 전문 창작자의 극도로 정제된 재창작 활동을 통해서만 가능했던 어려운 작업이었다. 예를 들어 〈춘향전〉을 모티브로 삼은 김대우 감독의 영화 〈방자전〉, 김연수 작가의 소설 〈남원고사에 관한 세 개의 이야기와 한 개의 주석〉 등이 모두 그러했다. 전문 분야에서 뛰어난 예술적 감각을 갖춘 영화감독이나 소설가 등만이 해낼 수 있는 높은 수준의 작업이었다. 하지만 메타버스 세계에서는 누구나 손쉽게 창작자가 될 수 있다. 그렇다면 학습자의 자유로운 상상력을 자극하고, 새로운 이야기를 만들어내는 일을 장려하는 일이 교수자의 중요한 역할이 될 수 있지 않을까 한다.

메타버스 세계에서 학습자들이 주체가 되기를 원하고, 자발적으로 움직

이며, 자유롭게 뛰어놀기를 원한다면 고전문학은 그와 같은 무대가 되어주기에 적합하다. 특히 익명의 창작자로부터 시작되어 수많은 이본(異本) 및 개작(改作)과 패러디를 용인한 고전소설의 경우 학습자의 주체적 참여를 손쉽게 보장할 수 있다. 그리고 이러한 과정 속에서 기존에 정해진 답처럼 전해지던 고정적인 작품 해석을 넘어 개별 학습자가 자신의 경험과 지식을 바탕으로 한 각자의 답을 찾아낼 수 있을 것이다.

이렇게 본다면 저작권으로부터 자유롭고 수많은 변주와 재창작을 용인하는 고전문학은 메타버스 세계에 제법 잘 어울리는 학습 재료라고 할 수 있다. 보편성의 관점에서 고전문학을 읽어내고 개별적 특수성의 관점에서 고전문학을 재해석하는 일은 본래 고전문학이 지니는 중요한 가치이기 때문이다. 또한 오늘날 메타버스 세계에서 기술 구현의 어려움보다 콘텐츠 확보의 어려움이 더 크다는 점을 감안할 때, 고전문학은 새로운 콘텐츠를 보급하는 보고(寶庫) 역할을 수행할 수도 있다.

이때 중요하게 고려해야 할 지점 가운데 하나는 지식·정보의 전문성과 정확도 확보를 위한 노력이다. 실제로 오늘날 온라인상에서 정제되지 않은 지식·정보가 별다른 여과 장치 없이 유통되는 일이 큰 문제점으로 지적되고 있기도 하다. 고전문학 교육과 학습 분야에 있어서도 이는 마찬가지로 문제가 될 수 있다. 이를 막기 위해서는 메타버스를 활용한 창작에 앞서 교수가 정확한 지식·정보를 전달하려 노력할 필요가 있다. 학습자 역시 원전을 최대한 정확하게 독해하고 이해하는 일이 선행되어야 함을 숙지할 필요가 있다.

물론 모든 고전문학 작품들을 메타버스 세계에 엮어낼 수도 없고 또 그럴 필요도 없다. 모든 작품이 메타버스 세계에서 구현해내기에 적절한 것도 아니다. 그러나 미래를 대비하여 우리 앞에 다가와 있는 메타버스라는 새로운 매체를 외면할 필요는 없다. 오히려 이를 활용하여 학습자가 주체적으로 사고하고 활동하며 교수자와 학습자가 상호 작용을 할 수 있는 무

대를 만들어내는 일에 대한 고민이 필요한 시점이다. 오늘날 디지털 세대의 지식 습득과 활용 방식에 변화가 있다면 그에 적합한 지식 전달 방식에 대한 고민 역시 필요하기 때문이다. 이 과정에서 교수자는 연행기, 기행가사, 유산기, 고전소설 등 메타버스 공간에서 활용 가치가 높은 고전문학 작품들을 발굴하고 공유할 필요가 있다.

4. 맺음말 및 남는 문제

본고에서는 빠르게 변화하는 학습 환경 속에서 학습 주체의 문제에 대해 검토하고, 이를 메타버스 시대의 고전문학의 역할 및 기능성과 관련하여 살펴보았다.

이상의 논의를 통해 언급한 바와 같이, 메타버스 세계는 오늘날 기술 과학 영역 가운데서도 가장 최첨단에 있는 개념이다. 반면, 고전문학은 늘 그렇듯 진부하고 고루하다는 일반의 선입견을 쉽게 깨뜨리기 어려운 분야이다. 그런데 곰곰이 생각해보면 이 양극단에 놓여 있는 두 개념이 통하는 부분 또는 시너지 효과를 낼 수 있는 부분을 찾아볼 수 있다.

물론 ‘메타버스’라는 새로운 개념에 대해 비판적인 시각이 존재하는 것이 사실이다. 명확한 실체가 없는 허상이나 환상에 불과하다는 의견이다. 고전문학 분야에서도 마찬가지다. 굳이 고전문학을 메타버스라는 어려운 공간까지 밀어 가르쳐야 하는 의문이 있는 것도 사실이다. 물론 맹목적인 기대감으로 메타버스가 많은 부분을 해결해주리라 생각할 필요는 없다. 그러나 현재 가시적으로 드러나 있는 기술 수준만으로도 교육 분야에서 활용할 수 있는 여지가 제법 많은 것 또한 사실이다. 따라서 고전문학의 현대적 가치와 활용성을 제고하고 보다 많은 이들과 공감대를 형성하기 위해서는 새로운 세대의 수요와 요구에 부응하는 교수법을 찾아내고 강의 현장에

활용할 필요가 있다.

메타버스 세계에서 고전문학을 활용하는 데에는 두 가지 방식이 가능하다. 하나는 메타버스에 익숙한 이들이 고전문학을 활용하여 콘텐츠를 만들어내는 것이고, 다른 하나는 고전문학 전공자가 메타버스 플랫폼을 익혀 활용하고 콘텐츠를 만들어내는 것이다. 필자는 반드시 후자의 방식이 되어야 한다고 본다. 메타버스는 기술의 영역이고 고전문학은 지식의 영역이기 때문이다. 교수자가 콘텐츠를 만들어서 학습자에게 주는 것이 아니라, 학습자가 자신만의 콘텐츠를 만들어낼 수 있도록 필요한 사항들과 주안점을 알려줄 필요가 있다.

교육학 분야에서 사용하는 학습 효율성 피라미드 이론에 따르면 강의 전달(듣기), 읽기, 시청각 교육(듣고 보기), 시연하기, 집단토론, 실제 연습, 서로 설명하기 순으로 학습 효과가 높은 것으로 알려져 있다. 이는 학습자의 능동적이고 적극적인 참여가 중요함을 의미한다. 그런 측면에서 볼 때, 학습자의 적극적인 독해와 2차 창작 활동을 수월하게 이끌어낼 수 있는 메타버스는 고전문학 영역에서도 유의미하게 활용할 수 있다고 본다. 고전문학 작품에 대한 개인적·주체적 감상을 바탕으로 현대적 콘텐츠를 구현해내는 과정에서 자연스럽게 능동적인 학습 참여가 가능하기 때문이다.

본문에서 언급했듯 연구 영역에서는 아직 메타버스에 대한 논의가 본격적으로 궤도에 오르지 않았다. 그러나 이미 유튜브상에는 메타버스라는 플랫폼 위에서 한국 고전문학을 소재로 만들어낸 콘텐츠를 어렵지 않게 찾을 수 있다. 그것도 전문가가 아닌 고등학생의 수행평가 결과물로 말이다. 오늘날 교수자들이 대부분 디지털 이주민이기는 하지만 디지털 세대의 성향을 이해하고 그들의 학습을 돕기 위한 노력이 필요한 시점이다. 본고는 시론 성격으로 작성하였기 때문에 구체적인 수업 사례를 제시하지는 못하였다. 향후 실제 대학 학습 현장에서 메타버스 공간을 활용하여 고전문학 교육을 진행한 사례를 후속 연구로 진행하고자 한다.

참고문헌

- 계보경 외, 『메타버스 기반 교수학습모델 개발 연구』, 한국교육학술정보원, 2022, 1~250쪽.
- 이인화, 『메타버스란 무엇인가』, 스토리프렌즈, 2021, 1~250쪽.
- Marc Prensky, *Digital Natives, Digital Immigrants, On the Horizon* (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001), pp. 1~6.
- 권예진 외, 「한국의 디지털 원주민과 디지털 이주민-온라인 콘텐츠 이용, SNS 네트워크, 사회적 관계 인식을 중심으로」, 『한국방송학보』 29(2), 한국방송학회, 2015, 5~40쪽.
- 김경희, 「메타버스 콘텐츠를 활용한 옛이야기의 미래」, 『아동청소년문학연구』, 한국아동청소년문학학회, 2022, 141~174쪽.
- 김수연·윤서연·오지원, 「디지털 감수성과 대학의 고전문학 교육-메타버스를 활용한 <고전문학과 영상>(DT)를 중심으로」, 『이화어문논집』 56, 이화어문학회, 2022, 5~28쪽.
- 박상준, 「미래 사회에서 메타버스 교육의 방향」, 『미래융합교육』 2(1), 전주교육대학교 초등교육연구원, 2021, 61~81쪽.
- 신동훈, 「21세기 사회문화적 상황과 고전문학 연구의 과제-자본과 욕망의 시대, 존재와 가치의 근원으로-」, 『고전문학과 교육』 22, 한국고전문학교육학회, 2011, 117~146쪽.
- 이용욱, 「메타에듀와 인문교육 방법론: '탁월한 인텔리'와 '메타 테크네」, 『인문콘텐츠』 66, 인문콘텐츠학회, 2022, 9~31쪽.
- 이지영, 「메타버스에서의 이야기 문화」, 『구비문학연구』 62, 한국구비문학회, 2021, 5~32쪽.
- 정선희, 「대학 교양교육에서 고전문학의 역할과 의의-고전소설 활용을 중심으로」, 『한국고전연구』 30, 한국고전연구학회, 2014, 397~426쪽.
- 한송아·노양진, 「메타버스 활용 교육에 대한 대학 교수자 인식 연구」, 『한국디지털콘텐츠학회논문지』 22(11), 한국디지털콘텐츠학회, 2021, 1793~1806쪽.
- 황혜진, 「메타버스의 시각에서 본 『금오신화』의 공간 구성」, 『작문연구』 53, 한국작문학회, 2022, 83~117쪽.

ABSTRACT

Roles and Tasks of Korean Classical Literature in Metaverse Era

Baek, Jin-woo

After the COVID-19 pandemic, the 'metaverse' has emerged as an important topic in various fields of our society. Translated into 'transcendent world' or 'virtual world' in Korean, this term reproduces various activities of people similar to reality in a virtual space that seems to have copied the real world. In this context, discussions on metaverse utilization are already actively underway in various fields.

In this paper, the role and tasks of Korean classical literature in the metaverse world have been discussed. On the contrary, it is also a discussion about how to use the metaverse in Korean classical literature. To this end, this paper first discussed the changes in the learning environment and the problem of learning subjects that the digital generation faced. Unlike the past, the digital generation has positioned itself as a 'learning subject' rather than a 'educational object', and has the characteristic of becoming a 'content producer' rather than a 'content consumer'.

Next, based on these characteristics, the role and tasks of Korean classical literature in the metaverse era were examined. First, on the premise of accurately interpreting and understanding individual works of classical literature, the reasons for moving from the sharing of universal emotions to personal acceptance were discussed. Next, considering the characteristics that variations and processing are easy in the metaverse world, the possibility of using classical literature as a learning material was examined.

The concept of the metaverse is not yet familiar to everyone. In particular, it is an even more unfamiliar concept to classical literature majors. However, it is necessary to make efforts to enhance the modern

value and utility of classical literature by using a platform familiar to the digital generation.

Key Words

Korean classical literature, metaverse era, learning subject, content producer, variation and reproduction

논문투고일: 2022.10.25.

심사완료일: 2022.11.08.

게재확정일: 2022.11.08.