

고전문학 기반 콘텐츠 창작의 실제*

- 미디어스토리텔링과 과제물 사례 분석을 중심으로

신윤경**

<차례>

1. 들어가며
2. <고전문학과디지털콘텐츠> 교과목 수업 운영 사례
3. 고전문학 기반 콘텐츠 과제 분석과 그 의미
4. 고전문학 학습자의 콘텐츠 제작(자) 연습
5. 나가며

<국문초록>

이 글은 미디어스토리텔링과 학생들이 <고전문학과디지털콘텐츠> 교과목에 제출한 과제물을 분석하여 고전문학에 대한 학생들의 인식과 활용 양상을 살펴본 것이다. 이 교과목의 목표를 간단히 말하자면 고전문학의 서사, 인물을 변용하여 새로운 문화콘텐츠 서사로 창작할 것을 제안하고 학생들은 텍스트 이해, 자료조사, 기획, 매체선정, 스토리 확정, 매체에 따른 콘텐츠를 완성하는 것이다.

과제물 분석 결과는 다음과 같다. 첫째, 학생들은 차용, 확장, 수정, 매시업 하는 데에 주저함이 없다. 콘텐츠에 필요한 서사 일부를 거침없이 잘라서 자신이 기획한 인물 중심의 서사에 끼워넣는 경향이 강하다. 둘째, 인물의 특성과 인물 서사에 관심을 보인다. 거시적 안목으로 해당 고전문학의 서사 전체를 다루기보다 인물 중심의 소소한 서사에 더 관심을 기울이는 특성을 보인다. 셋째, 우리 주변에 만연해 있는 사회문제를 자신들의 작품 안으로 끌어오려는 주제적 접근을 시도한다. 다만, 콘텐츠를 시각적 이미지로 구현해야 한다는 압박을 느끼고 기획했던 매체를 웹소설로

* 이 글은 2024년 2월 1일에 열린 제125차 한국고전연구학회 학술대회 발표 원고를 고쳐 쓴 것이다.

** 장안대학교 미디어스토리텔링과 초빙교수

전환하는 경우가 많은 점은 쉽다.

학생들은 고전문학을 배우는 학습자이면서 동시에 콘텐츠를 생산하는 창작자라는 두 가지 역할을 수행한다. 고전문학은 어렵고 고리타분하다는 선입견을 떨치고 다양하고 신이한 스토리와 캐릭터가 가득하다는 깨달음에서 고전읽기의 즐거움을 느끼고 이를 다시 다양한 매체로 전환하는 과정에서 매체 특성과 트랜스스토리텔링의 특성을 학습하게 된다. 교수자는 매체의 다양한 활용을 독려하되 학생들이 고전문학을 친숙하게 여기고 창작의 소재를 얻는 소중한 자료로 인식할 수 있도록 지도해야 할 것이다.

고전문학, 디지털콘텐츠, 삼국유사, 수업사례, 재창작, 트랜스미디어스토리텔링

1. 들어가며

본고는 경기도 소재 대학교 미디어스토리텔링과 2학년을 대상으로 <고전문학과디지털콘텐츠>라는 수업을 운영하여 기말 과제(콘텐츠 기획과 제작)를 제출하도록 하는 교과목을 기반으로 한 것이다.

미디어스토리텔링과 학생들은 졸업 후 희망하는 진로가 다양하다. 문학작가, 방송 작가, 시나리오 작가, 웹툰 작가, 카피라이터, 출판 편집자, 영상 편집기사 등을 꿈꾸는 학생들이 공존한다. 문제는 순문학이나 웹소설 창작에 집중하고자하는 학생과 그 외 디지털 기반의 콘텐츠를 창작하고 싶어하는 학생들이 멀티미디어를 이해하고 습득한 정도 차이가 매우 크다는 점이다.

글의 도입부에서 굳이 컴퓨터 활용 능력을 언급하는 이유는 학과 특성상 실습-콘텐츠 제작, 그리고 졸업작품전과 밀접한 관련이 있기 때문이다. 그런 점에서 학과 모든 교수자가 학생들에게 ‘디지털 기반의 문화 산업 구조-

디지털 콘텐츠를 제대로 이해하고 스토리텔링을 활용, 제작할 수 있는 역량을 기를 수 있도록 강조하고 대부분의 수업 목표가 그와 연관되어 설정돼 있는 것은 일견 당연¹⁾해 보인다. 콘텐츠 성패를 가르는 중요한 지점²⁾이 바로 ‘스토리-텔링’에 달렸다고 보고 ‘telling’ 즉 어떤 디지털매체로 표현할 것인가에 골몰한다.

그간의 고전문학을 현대에 소환하여 창작자와 독자 혹은 소비자를 연구하고자 하는 논의는 다방면에서 이루어졌는데 원천 소재를 중심으로 고전서사를 콘텐츠로 활용³⁾한 애니메이션, 만화, 드라마, 영화, 연극 특히 요즘 더욱 강세를 보이는 웹소설을 분석하는 연구⁴⁾가 중심이 된다. 고전문학

-
- 1) 이와 관련된 학과의 교육과정 설정은 인문학적 자료와 콘텐츠 중심, 콘텐츠 창작 구성능력과 실습이 수반되는 다매체 영역, 문화산업 기획력과 멀티미디어 기술에 대한 이해와 활용능력 영역 등으로 나누어 편성(신선희, 「디지털 시대의 고전문학 교육-고전서사관련 교과목 운용사례를 중심으로-」, 『이화어문논집』 제24·25, 이화어문학회, 2007, 137쪽.)하였다.
 - 2) 박기수, 『《삼국유사》 설화의 스토리텔링 전환 방안 연구』, 『한국언어문화』 제34집, 한국언어문화학회, 2007, 139~157쪽. 141쪽의 그의 지적대로 “문화콘텐츠는 스토리텔링을 기반으로 기획, 창작, 마케팅이 전개되며, 그것의 적실성 여부”가 문화콘텐츠의 성패를 가르는 중요한 지점이 되기 때문이다.
 - 3) 임재해, 「디지털 시대의 고전문학과 구비문학 재인식」, 『국어국문학』 143, 국어국문학회, 2006, 33~143쪽. 고전문학이 창조적 전통으로 새로운 주목을 받고 진정한 고전으로 거듭나기 위해 디지털 시대에 맞는 변신과 재창조가 필요함을 역설함과 동시에 디지털 시대의 문학도 고전문학의 형식과 내용으로 되돌아오는 현상을 판타지문학을 예로 설명하면서 고전문학과 구비문학 전반을 문화, 디지털 환경과 관련지어 논의한 글이다. 고전서사 콘텐츠 현황을 정리하고 그 동향을 살핀 정혜경, 「고전서사를 활용한 콘텐츠 동향과 기획」, 『우리문학연구』 57집, 우리문학회, 2018, 119~159쪽. 이 논의는 창작자와 기획자가 고전서사로부터 영감을 얻고 이를 가공, 변형, 재해석한 콘텐츠를 대상으로 구현 매체를 광고, 교육, 게임, 드라마, 뮤지컬 등으로 세분화하여 그 현황을 123~134쪽에 걸쳐 정리해 놓았다.
 - 4) 웹소설에 대한 논의는 헤아릴 수 없이 많지만, 본고는 학생들의 과제물을 ‘창작’의 관점에서 다루므로 ‘창작방법론’에 집중한 한혜원, 「한국 웹소설의 창작방법론 연구」, 『디지털 테크네 시대와 어문학의 미래』, 어문연구학회 2016년 전국학술대회 논문집, 2016, 229~252쪽의 논의를 중심으로 참고하였다.

기반 콘텐츠를 다룬 기존의 논의는 대부분 고전문학-서사가 현대에 어떻게 수용, 변용, 재창작되는지를 다루면서 각각의 콘텐츠를 분석하며 그러한 일련의 과정에 수반되는 문제점들-고전문학의 본질적 가치와 특징을 도외시하거나, 정작 고전문학의 존재감이 약하게 반영된다는 점-을 지적하며 이 문제를 해결하기 위해서 고전문학 콘텐츠 기획을 위한 교육을 강화하는 게 급선무라 보기도 한다.

그러나 실제 수업 현장에서 학생들에게 고전문학을 디지털 매체로 구현 하도록 하는 한 학기 과목의 경우 첫째, 고전서사를 해석하고 분석하고 이해하는 과정에 상당한 어려움을 겪는다는 문제가 있고 둘째, 자신들의 아이디어를 어떤 매체로 구현하는 게 가장 효율적인지 판단하는 것을 어려워 하며, 결정 이후에도 구현 가능성(자신의 미디어 활용 능력 수준)에 대한 확신이 부족하거나 불가능하다고 여겨 결과를 쉽게 낼 수 있는 매체로 전환하는 문제점이 내재하고 있다.⁵⁾

따라서 본고는 학생들이 고전문학을 원텍스트로 수용하고 이해하는 과정과 콘텐츠로 제작하기까지의 기획 과정, 기말 과제로 완성한 양상 등을 실제 학생 작품을 예시로 보이며 논의를 이어가고자 한다.⁶⁾ 또한 기말 과

5) 2학기 교과목인 <스토리캐릭터개발>의 경우도 크게 다르지 않는데 특히 2학기에는 학과 졸업작품전이 11월 둘째 혹은 셋째 주에 열리기 때문에 기말과제를 완성하는 데에 마감시간에 상당한 압박을 느끼고 결국은 웹소설이나 시나리오로 결과물을 완성하는 아쉬움이 있다.

6) 학생들의 작품을 논의의 대상으로 삼고 그 내용을 직접 언급한 글은 신선희, 「고전 서사문학과 게임시나리오」, 『古小說研究』 제17, 한국고소설학회, 2004, 75~106쪽.; 신선희, 「디지털 시대의 고전문학 교육-고전서사관련 교과목 운용사례를 중심으로-」, 『이화어문논집』 제24·25, 이화어문학회, 2007, 133~158쪽.; 신동훈, 「21세기 구비문학 교육의 한 방향-신화의 콘텐츠화 수업 사례를 중심으로」, 『한국고전연구』 15, 한국고전연구학회, 2007, 59~87쪽.; 정선희, 「고전소설의 문화콘텐츠화를 위한 수업방안 연구」, 『한국고전연구』 37, 한국고전연구학회, 2017, 5~30쪽.; 정선희, 「대학 전공교육으로서의 고전소설 수업 방안 연구-쓰기 실습과 주제어 접근을 중심으로」, 『한국고전연구』 61집, 한국고전연구학회, 2023, 67~89쪽 참고. 학생들의 창작 작품을 대상으

제-콘텐츠 완성본 분석을 통해 고전문학에 대한 학습자의 이해 정도와 인식의 변화를 살펴 학습자이면서 동시에 콘텐츠 창작자이기도 한 학생들의 입장을 고려해보고자 한다.

2. <고전문학과디지털콘텐츠> 수업 운영 사례

<고전문학과디지털콘텐츠> 교과목 프로파일⁷⁾에 제시된 교육목표는 아래와 같다.

본 교과목은 디지털 미디어를 통해 확장되고 있는 서사원리와 구조를 이해하고 이를 응용할 수 있는 능력을 고전문학을 기반으로 함양하는 것을 목적으로 한다. 한국 문학과 디지털 매체 환경의 상보성을 통해 열리는 문화콘텐츠의 세계를 확인하고 미래의 문화창조의 핵으로 그 부가가치를 고양할 문화 콘텐츠 창의력을 이끌어내어 다양한 디지털 콘텐츠를 함께 살펴 창작적 실천의 기반을 이루고자 한다.

이 교과목의 목표를 간단히 말하자면 고전문학의 서사, 인물을 변용하여 새로운 문화콘텐츠 서사로 창작할 것을 제안하는 수업이다. 2023학년도 1학기 <고전문학과디지털콘텐츠> 수업은 『삼국유사』와 『삼국사기』 「열전」을 발췌⁷⁾해 읽고, 관련 자료를 수집하고 이를 기반으로 새로운 이야기

로 하지는 않았으나 고전시가 수업 방안으로 시조 작품을 읽고 그를 이해하는 과정과 의미를 학생들의 감상과 설문을 통해 논의하고자 한 연구도 참고할 만하다. 신현웅, 「지성 함양을 위한 텍스트로서의 ‘고’전문학」, 『한국고전연구』 59, 한국고전연구학회, 2022, 29~55쪽.

- 7) 학생들에게 삼국유사, 삼국사기 열전을 주교재로 삼되 출판사에 제한을 두지 않았다. 다만, 본고에서는 논의의 통일성을 위해 국사편찬위원회 한국사데이터베이스 (<https://db.history.go.kr>) 항목을 제목으로 사용한다.

를 구상하는 방식으로 진행하였다. 수강생은 15명이고 조별 과제와 개별 과제 총 2개의 콘텐츠를 기획, 완성하도록 하였다.

수많은 고전문학 자료들 중에서 『삼국유사』를 선택한 이유는 자료의 가치와 실제 활용의 용이성 때문이다. 민족적인 원형을 고스란히 간직하고 있고, 문화콘텐츠로 가공할만한 다양한 원천 소스를 지니고 있으며, 역사와 설화의 경계가 모호할 정도로 융합⁸⁾되어 있으면서도 기사별로 구분되어 있어 수업시간 안에 소화하기가 용이하다.

분량상 『삼국유사』⁹⁾와 『삼국사기』 「열전」 전체를 대상으로 삼을 수 없어 학생들이 대부분이 알고 있는 건국신화는 제외하였고 수업 시간에 읽기와 이해가 가능해야 하므로 학생들이 관심 있어 하는 항목을 추렸다. 1주차 수업 안내 시간에 『삼국유사』에 대한 간단한 설명을 하고 네이버에서 제공

8) 박기수, 「『삼국유사』 설화의 스토리텔링 전환 방안 연구」, 『한국언어문화』 제34집, 한국언어문화학회, 140쪽.

9) 정선희, 「문화콘텐츠 원천소재로서의 고전서사문학-『삼국유사』와 한문소설 활용을 중심으로-」, 『우리말글』 60, 우리말글학회, 191~215쪽. 이 논의는 본고에서 다루는 수업시간에 학생들이 직접 기획하거나 제작한 고전문학기반 콘텐츠에 대한 것은 아니다. 오히려 『삼국유사』를 바탕으로 국립극단에서 진행한 ‘삼국유사 프로젝트’를 소개하면서 그 의의를 밝히는 한편 고전 원형의 의미가 제대로 드러나지 않은 점을 지적하며 그 나아갈 방안을 모색했다는 점에서 의미 있다. 특히 ‘귀신이나 자연을 제어하는 유형’, ‘신기한 기적을 낳은 왕’, ‘충성스런 신하’, ‘따뜻한 지도자’, ‘호랑이 여인과 사랑을 나눈 사람’, ‘부처를 감동시킨 수도자’, ‘외지에서 들어온 인물’로 유형화하여 ‘비형량, 표훈대덕, 김제상, 김현감호, 처용’ 등의 인물을 캐릭터로 활용할 것을 제시하고 있다. 박기수는 「『삼국유사』 설화의 스토리텔링 전환 방안 연구」 145쪽에서 문화적 정체성을 갖고 있으면서도 세계적 보편성을 추구할 수 있는 문화원형을 바탕으로 한 원천 소스 개발, 이를 장르, 매체, 향유자를 고려한 매체로 전환하는 전략, 양질의 스토리텔링을 창작할 수 있는 잠재적 생산자 육성 전략 차원에서 추구해야 한다면서 ‘이러한 맥락으로 볼 때, 문화정체성을 기반으로 삶의 총체적 양상을 다양하게 반영·굴절하고 있는 《삼국유사》 설화는 스토리텔링 원천소스로서 문화원형의 회수본임에 분명하다고 강조한다. 그 외에도 표정옥, 「미디어콘텐츠로 구현되는 『삼국유사』의 대화적 상상력 연구-『삼국유사』 담론의 현대적 해석을 중심으로」, 『서강인문논총』 30, 서강대학교 인문과학연구소, 371~399쪽.

하는 원문과 함께 읽는 삼국유사¹⁰⁾ 사이트를 제시하며 목차를 보며 학생들이 흥미로워하는 기사를 우선 선정하였다.

	수업 내용
1주	강의 내용과 방향 소개, 삼국유사 기사 일람, 조편성
2주	삼국유사 읽기(1) 연오랑세오녀, 나물왕 김제상, 사금갑, 도화녀 비형랑, 천사옥대, 선덕왕 지기삼사
3주	삼국유사 읽기(2) 문무왕 법민, 만파식적, 수로부인, 경덕왕 충당사 표훈대덕, 사십팔경문대왕, 처용랑 망해사, 진성여왕 거타지, 무왕, 가락국기
4주	2주 3주차 수업 자료 기반 1차 조별 기획안 발표 및 피드백
5주	삼국유사 읽기(3) 분황사 천수대비 맹아득안, 낙산이대성 관음 정취 조신, 대산월정사 오류성중
6주	삼국유사 읽기(4) 양지사석, 원효불기, 혜통향룡, 옥면비염불서승, 월명사 도술가, 김현감호, 용천스님의 혜성가, 영재우적
7주	5주 6주차 수업 자료 기반 1차 조별 기획안 발표 및 피드백 삼국유사 읽기(5) 대성효이세부모, 향득사지할고공진, 손순매아, 빈녀양모
8주	중간고사
9주	삼국사기 열전 읽기(1) 강수 이사부 사다함 박제상 온달 설총 관창 계백
10주	삼국사기 열전 읽기(2) 향덕 물계자 백결선생, 술거, 효녀지은, 설씨, 도미
11주	1. 조별 콘텐츠 선정 2. 학습 활동 중 기말 과제(개인) 자료 선정
12주	금오신화 읽기 - 1. 「만복사저포기」 2. 「이생규장전」 3. 「취유부벽정기」 4. 「용궁부연록」 5. 「남염부주지」 ¹¹⁾
13주	변개의 방향과 매체 선정(1) - 기획안 쓰기(조별) 발표
14주	변개의 방향과 매체 선정(2) - 기획안 쓰기(개별) 피드백
15주	기말고사 / 과제 제출

수업 진행은 ‘1. 작품읽기 2. 작품분석과 이해 3. 깊이읽기 4. 새롭게보기’

- 10) 한국인문고전연구소에서 2012년에 발행한 668쪽 분량 e-북, 학생들은 대부분 김원중이 옮긴 민음사 『삼국유사』를 교재로 활용하였다.
- 11) 『금오신화』는 수업 시간에 발췌독을 하고 전체 내용을 교수자가 설명하는 방식으로 진행하였다. 「만복사저포기」와 「이생규장전」의 ‘귀신과의 교혼」 서사는 상당히 흥미로워 했으나 삽입시 이해를 힘들어 했으며 「용궁부연록」이나 「남염부주지」의 경우도 ‘이세계물’이라는 점에 관심했을 뿐 각 작품에 담긴 다양한 주제에는 큰 공감을 하지 못했다.

의 순서로 진행하였다. 2주차 읽을 자료 중 「연오세우」 관련 내용 몇 가지를 예로 본다.

1. 작품읽기	2. 작품분석 이해	3. 깊이읽기	4. 새롭게 보기
함께 읽기	개별 마인드 맵	 <p>日月池 경북 포항시 남구 오천읍 중무로 59</p> <p>三足鳥 태양 속에 산다는 전설의 새</p>	<p>三足鳥 細鳥</p> <ul style="list-style-type: none"> • 三足鳥: 태양 = 양오(陽鳥) or 금오(金鳥), 쇠오 <p>까마귀</p> <ul style="list-style-type: none"> • 신의 뜻을 전달하는 신령스런 존재, 태양의 정기 <p>日月池 = 핵당굿</p> <ul style="list-style-type: none"> • 영일(靈日: 햇빛이), 핵의 정기를 받아들임
질문하며 읽기	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">日官</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">번고</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">제사</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">貴妃庫</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">迎日縣</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">都新野</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">태양신</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">天日痛</div> </div>	영상 자료-포항 포스팅, 바다를 마당으로 가진 연오랑세오녀 테마공원	<p style="text-align: center;">아이디어 내기</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 45%;"> <p>새로운 캐릭터</p> <p>-차용, 변용</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 45%;"> <p>새로운 배경</p> <p>-시간/차원 이동</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 45%;"> <p>새로운 사건</p> <p>-확장, 변형, 삽입, mash-up</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 45%;"> <p>새로운 주제/매체</p> </div> </div>

수업 운영은 『삼국유사』의 기사를 꼼꼼하게 읽는 것-작품읽기로 시작하였다. 이를 위해 교수자와 학습자가 번갈아가며 함께 기사 전문을 읽고 질문을 던지거나 어려운 용어를 설명해 주는 방식으로 진행하였다. 다음은 작품 분석을 위해 학생들에게 읽은 내용을 토대로 마인드맵을 그리게 한 후 조별로 내용을 통합하게 하였다. 학생들이 그린 마인드맵을 전체적으로 확인한 후 주요 내용을 PPT에 옮기고 의미를 생각하고 발표해 보도록 하였다. 깊이읽기에는 교수자가 미리 준비해 온 내용을 제시하면서 설명하였다. 가능한 한 시청각 자료를 활용하여 학습자의 관심을 유도하고 이를 바탕으로 관련 자료 검색의 범위를 넓혀 그 의미를 확장할 수 있도록 제안하고 확장한 내용을 직접 인터넷에서 찾아보고 새로운 시각을 가질 수 있도록 하였다. 마지막으로 새롭게 보기에서는 새로운 캐릭터(캐릭터의 차용 혹은 변용), 새로운 배경(시간 공간 허물기, 차원 이동), 새로운 사건(치환, 확장, 변형, 삽입, 매쉬업/크로스 오버)¹²⁾, 새로운 주제, 새로운 매체를 구상

12) 학생들에게 새로운 사건을 구상하는 시도를 주문하며 제시한 것은 웹소설의 서사 확장 방식의 트랜스미디어 스토리텔링의 기본 원리 몇 가지를 제안하였다. 치환

하도록 했다.

조별과제는 각 주차별 읽기 자료를 위에서 제시한 4단계의 순서로 진행 하되 매체 특성을 염두에 두도록 강조하였다. 조별 활동은 3명씩 5개 팀으 로 구성했고 결과물은 다음과 같다.

	선정 기사	콘텐츠 제목	매체	비고
1조	선덕여왕 지기삼사	화귀, 지귀	웹툰 ⇒ 오디오북	졸업작품 -트레일러로 전환
2조	도화녀 비형랑	귀신잡는 김비형	웹툰 ⇒ 홍보 리플렛	졸업작품 -트레일러로 전환
3조	문무왕 법민, 만파식적	용의 피리	웹소설	N웹소설 6회분 연재
4조	빈녀봉양- 효녀지은	身火	단편소설	트레일러로 전환
5조	경문대왕	Your Turn:다음은 너야	소설	트레일러로 전환

3. 고전문학 기반 콘텐츠 과제 분석과 그 의미

1) 〈화귀, 지귀〉¹³⁾

1조가 대상으로 삼은 자료는 선덕왕 지기삼사(知幾三事)이다. 조원들은 선덕여왕과 관련된 모란꽃 그림에 대한 내용을 잘 알고 있었고 두 번째 이야기 개구리 울음 소리로 백제를 물리친 것 또한 잘 알았으나 옥문지(玉門池), 여근곡(女根谷) 따위의 용어 자체를 불편해 했고 흰 빛과 서쪽이 연관되

(transposition), 연장(extension), 수정(modification), 매시업(mash-up)·크로스오버(cross over), 삽입(embedding) 원리는 마리 로르 라이언(Marie Laure Ryan) 논의를 요약 제시한 홍우진·신호림, 「고전문학 기반 웹소설의 서사 확장 방식에 대한 試論-웹소설 <용왕님의 세프가 되었습니다>를 대상으로」, 『기호학 연구』 제68집, 한국기호학회, 2021, 189~217쪽. 202~203쪽에서 재인용하였다.

13) 조원 : 김*경, 안*주, 이*은

어 있는 것도 이후 부연 설명을 듣고 나서야 이해하였다. 마지막으로 자신의 죽음을 예견한 일은 설명에도 불구하고 사천왕천(四天王天), 도리천(忉利天) 등의 용어 자체가 이해되지 않아 쉽게 적용하기 어렵다고 하였다.

그에 비해 콘텐츠로 활용한 지귀설화는 짝사랑, 비극적 결말, 화신(火身: 火神)과 같은 키워드가 갖는 판타지성이 더욱 친숙하게 다가왔다고 볼 수 있다. <화귀, 지귀>는 「선덕여왕 지기삼사」를 읽을 때 보조자료로 제공한 「심화요탑」¹⁴⁾을 바탕으로 한 작품이다.

아래에 조발표 첫 기획안을 제시한다.

주제	할 말은 하자
로그라인	환생한 선덕여왕인 최선예와 과거 선덕여왕의 손에 봉인된 지귀가 만나게 되었다. 또다시 난동을 부리는 화귀를 막기 위한 고군분투
인물	최선예 : 책임감 있는, 당당함, 호전적인. 터치로 상대의 미래를 볼 수 있다. 하지만 항상 볼 수 없다. 복불복처럼 조절이 불가능하다.
	지귀 : 겁 많은, 소심한, 회피적, 후회적. 비를 내려 사람의 감정을 진정시키는 능력, 바로 화귀를 진정시킬 수 있다.
	화귀 : 겁 없는, 잔인한, 공감하지 못하는. 사람의 감정을 조종해서 충동적으로 만든다.

1조의 경우 시공간 설정, 인물 설정과 스토리라인은 토의를 통해 일찍 확정되었다. 조원 중 한 명이 당시 웹소설을 꾸준히 연재하고 있던 터라 플롯을 스토리로 구성하는 일은 수월하게 진행되었다. 하지만 첫 발표에서는 단순한 로그라인과 미흡한 캐릭터 설정에 그쳐 교수자와 청중들의 많은 피드백을 받아 기획의도를 작성하고 캐릭터 정보를 보완하여 스토리를 구성하였다.

14) 권문해(權文海) 『대동운부군옥』 권20 「心火繞塔」, 용수(龍樹) 『대지도론(大智度論)』 권14, 석도세(釋道世) 『법원주림(法苑珠林)』 권21 「술파가설화(術波伽說話)」

가-학교 뒷산 피담을 들은 선예와 친구들, 진실 확인을 위해 그 장소를 찾았다가 선예는 구덩이에 빠진다. 그 속에는 나비 없는 모란꽃 그림이 걸린 죽자가 있다. 그 그림에 손을 댄 순간 불길기 치솟고 두 안개가 떠오르는데 붉은 안개는 땅위로 사라지고 푸른 안개는 사람이 되어 선예를 따라온다. 그는 자신이 지귀이며 선예는 선덕여왕의 환생이라 알려준다. 선예는 왜 자신이 간혹 신기(神氣)있었다는 말을 들었는지 조금 이해하게 된다.

승-산에 함께 갔던 친구가 요즘 누군가에게 스토킹 당하는 느낌이 든다며 고민을 털어놓는다. 붉은 안개가 씌인 스토커, 화귀가 그를 지배하고 있던 것. 학교 친구들이 시기, 질투로 선예를 괴롭히기 시작한다. 이 또한 화귀가 친구들의 마음을 조종한 것.

전-지귀가 드디어 비밀의 전모를 밝힌다. 선덕여왕을 향한 마음을 추스르지 못하고 자신의 몸을 불로 태운 화귀를 선덕여왕이 죽자에 봉인하자 여전히 순수히 마음이 남아있던 본래의 지귀와 화를 억누르지 못한 화귀가 함께 두 인격체로 함께 봉인되어 있었던 것.

결-지귀는 자신이 가졌던 비를 내리는 힘으로 화귀를 진정하게 만들고 다시 한 번 선예에게 봉인을 부탁한다.

1조의 경우 대략적인 스토리를 바로 그 다음 주에 완성했지만 이를 표현하는 매체 선정에 고민이 많았다. 웹툰으로 기획했지만 스토리보드 작성 후 작화라는 벽에 부딪혔고 제출 마감일이 다가오자 매체를 오디오북으로 전환하였다.

완성작품은 6회 분량의 웹소설이다. 그중 1회를 4분 15초 분량의 오디오북(녹음파일본) 결과물로 제출하였다가 2학기 졸업작품전에는 웹소설을 홍보하는 트레일러 영상을 만들어 상영하였다. 아래 그림은 학생들이 완성한 졸업작품 영상 일부를 캡처한 것이다.



졸업작품 영상 <화귀, 지귀>

졸업작품전 트레일러 영상을 제작하는 과정도 순탄치 않았는데 내용을

시각화 하는 어려움이 컸기 때문이다. 작품을 주로 이끌어야 하는 학생이 그림을 그리기 힘들어하여 진척이 되지 않았다. 이에 AI 그림을 제안¹⁵⁾하였고 몇 개의 장면에 AI 그림을 활용하는 방안으로 작품을 완성하였다. 한편, 기말 과제로 제출한 <화귀, 지귀>는 웹소설의 문법을 그대로 따른다.

1.

<전략>

"저기.. 우리 이제 여기까지 가면 안될까? 지..집 가서 공부도 해야하고 이 이상 가면 너무 깊게 가는 거 같은데.."

"아까 소문이 어찌구하던 앤 어디갔대? 무서워?"

"그런 거 아니거든?! 귀신때문이 아니라 위험해서 그러는거잖아!"

"해봤자 뒷산인데 뭐가 위험하다고 그래. 선예도 그렇고 지수 너도 그렇고 운동부족이야!"

"하하... 사실 나도 다리가 아파서. 이제 그만 갈..?!"

쑤욱. 하고 선예의 다리가 빠졌다...

...해봤자 허벅지까지 들어갈 줄 알았던 작은 구멍에, 다리뿐만 아니라 선예의 몸이 아예 구덩이 속으로 빠져버린 것이다.

마치 커다란 보이콧이 순식간에 먹이를 삼키듯이.

"까악?!!"

..

..

"이런 썩..?! 선예야?!!"

"아...아아..."

"야 지수! 이런 미친. 기절하면 어떡해!"

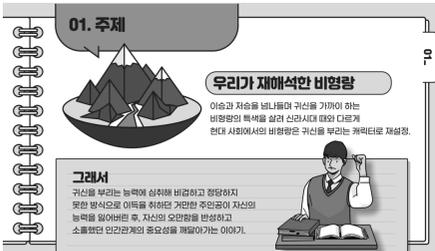
15) 원텍스트에 대한 분석과 이해, 기획안과 완성된 글이 있으므로 AI 그림을 졸업작품으로 인정할 수 있다고 판단한 것이다. 하지만 문체는 AI 그림을 그리는 데에도 일정한 미디어 활용 기술이 필요하다는 점이다. 관련 프로그램을 선정하고 명령어를 입력했지만 작품에 적합한 그림이 출력되지 않았다.

대환장파티가 시작되었다.¹⁶⁾

심오한 주제나 유려한 문체를 지향하기보다 현대 여고생이 사용하는 입 말 중심의 단문으로, 빠른 행간이를 통해 독자가 편히 읽을 수 있는 내용을 속도감 있게 전개한다. 이와 더불어 시간적 배경과 공간적 배경을 현대 서울로 설정하면서 선덕을 선예라는 인물로 재탄생시키고 지귀라는 인물에게 두 인격을 부여하여 기존 플롯을 변경시켰다. 신라의 지귀가 선덕여왕을 사모했던 것을 현대 사회에서의 스토킹과 연관지어 풀어냈고 선덕의 예지력을 선예에게는 무언가에 손이 닿으면 신기(神氣)를 발휘하는 능력치로 부여하였다. 기존 서사에 얽매이지 않고 웹소설이라는 매체가 가지는 변용에 대한 허여를 자유롭게 활용하여 인물, 배경, 플롯을 현대 독자가 흥미를 갖는 방향으로 풀어냈다고 볼 수 있다.

2) <귀신잡는 김비형>¹⁷⁾

「도화녀 비형랑」을 각색한 2조 작품은 웹툰 <귀신잡는 김비형>이다. 학생들이 기획한 내용을 아래에 간단히 보인다.



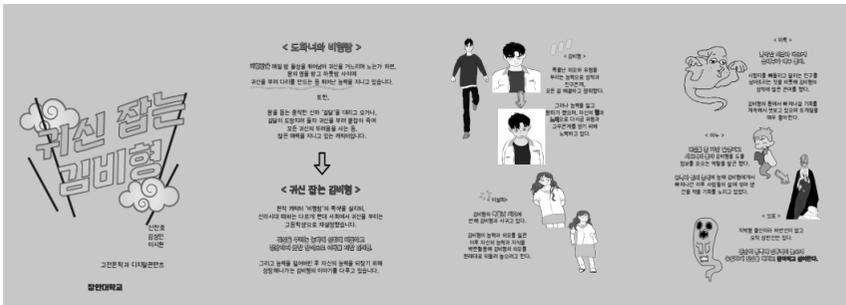
16) 웹소설 <화귀, 지귀> 1회 중 일부. 밑줄 필자.

17) 조원: 김*민, 신*호, 이*원



기획안 일부

2조는 첫 기획 당시 역동적인 움직임과 빠른 전개를 강조하기 위해 스크롤을 내리며 이야기가 전개되는 웹툰의 특성과 매력을 고려해 매체를 웹툰으로 결정했다. 하지만 이 또한 마감 기한과 그림 작업 문제로 인해 웹툰을 소개하는 리플렛으로 매체를 변경하여 완성 제출하였다.¹⁸⁾



기말과제 완성 <귀신 잡는 김비형> 리플렛 앞면

2조는 귀신을 부려 자신의 이익을 도모하는 철없는 남고생으로 비형을 설정하였다. 비형의 어머니는 사신(四神)을 모시는 무당인데 아들의 잘못을 지적하고 그것을 해결하도록 돕는 조언자이다. 현대물의 장점을 살리면서도 독자의 흥미를 끌 수 있을 만한 요소가 부족하다고 판단하였다. 그래

18) 이후 2학기 졸업작품전에는 웹툰 트레이일러 영상으로 완성하여 상영하였다.

서 2조의 콘텐츠 기획에 대한 피드백은 ‘캐릭터’에 집중했다. 진지왕과 전혀 상관없는 아버지 그리고 매사에 자신감 넘치는 현대적 여자친구. 길달을 떠올릴 수 있는 다양한 귀신들을 창조해보기를 제안하였다. 이에 새로운 인물인 아버지를 등장시키고 아버지의 직업을 서양음식 요리사 즉 셰프로 설정하여 잘 맞지 않은 듯 잘 맞는 동서양의 조화를 꾀했고 한국전통음식보다 양식을 너무 사랑한 나머지 제삿상에도 피자, 스과게티를 올리는 아버지로, 스토리가 너무 무겁게 느껴지지 않도록 캐릭터를 설정하였다.

주인공 김비형은 이름뿐만 아니라 귀신을 부릴 줄 안다는 점에서 삼국유사의 비형랑을 내세웠다는 것을 쉽게 알 수 있다. 하지만 그 외 인물들은 원텍스트와 상당히 거리가 있다. 비형랑의 어머니 도화녀는 왕이 탐낼 정도로 아름답고 ‘두 남자를 섬기지 않는 것이 여자가 지켜야 할 일이므로 차라리 거리에서 죽음을 당할지언정 다른 남자를 따를 수 없다’며 왕 앞에서 당당하게 맞서던 인물이다. 학생들의 작품에서는 정절을 중시하는 태도는 언급되어 있지 않지만 이름난 무당으로 설정한 것을 보면 귀신과 소통할 수 있다는 점에서 도화녀가 귀신의 몸으로 찾아온 진지왕을 받아들여 7일간 함께 지냈다는 서사와 통하는 바가 있다. 사건의 시발점 ‘귀신들’은 ‘길달’에서 힌트를 얻은 것이다.

김비형의 아버지는 진지왕과 전혀 관련이 없는 인물이다. 여자친구도 「도화녀 비형랑」 원텍스트에는 없던 인물이다. 김비형이 어려움을 맞닥뜨렸을 때 기운을 불어넣어주는, 모든 일에 자신감 넘치는 당찬 현대 여고생으로 설정했다. 강아지를 안고 다니는 노인은 <현화가>의 견우노옹을 읽으며 힌트를 얻었다고 하였다. 「수로부인」 기사를 읽을 때 깊이읽기 단계에서 견우노옹의 정체는 과연 무엇일까라는 질문을 던지고 자유롭게 의견을 나누게 했는데 그때 학생들 다수가 내린 결론이 ‘힘을 숨기고 있는 자’였다. 그 견우노옹을 비형의 세계관 안으로 섞여들게 하면서 과거 힘을 남용하다 버림받은 이로 설정하여 비형이 지금과 같은 삶을 계속 산다면 그

미래가 노인의 처지와 다르지 않게 될 것을 깨닫게 하는 인물이다. 다른 서사의 인물을 비형량 세계관과 매시업한 것으로 볼 수 있다.¹⁹⁾

3) 〈용의 피리〉²⁰⁾

3조는 「문무왕법민」, 「만파식적」을 원자료로 선정하였다. 바다의 호국용이 된 문무대왕에 대한 이야기와 만파식적이라는 피리에 대해서 단편적으로 알고 있으나 당나라 유병들이 신라를 엿보던 상황, 의상대사의 전언, 용궁에서 비법을 전수받은 명랑법사의 명에 따라 낭산 남쪽 신유림에 도량을 개설한 것, 그것을 보여주기 싫어 채색 비단으로 절을 세우고 문두루 비법을 지으니 그때에 당나라와 신라의 군사가 싸우기도 전에 풍량이 크게 일어 당나라의 배가 모두 물에 침몰된 일 등을 확인하며 내용을 추가하였다.

「만파식적」도 원 텍스트를 꼼꼼하게 읽은 후 관련지어 볼 수 있는 자료들을 제시하였다. 먼저 경주시 감포읍 일대 지도를 제시하고 관련 장소를 찾도록 하였다. 문무대왕암, 이견대, 감은사지, 기림사 용연폭포 등 삼국유사에 기록된 지명 혹은 건축물이 현재에도 유효함을 전달하고자 하였다. 깊이읽기를 마친 후 3조는 ‘용, 피리, 주술’ 등을 키워드로 선정하고 콘텐츠를 기획하였다.

19) 2조 조원들은 과제의 완결을 위해 세 귀신을 설정하고 이를 복속시키는 것으로 결말을 구상했지만 세상에 귀신은 셀 수 없이 많은 법. 개과천선한 김비형이 귀신을 부릴 수 있는 자신의 능력을 선한 방향으로 강화하는 이야기가 상당히 많은 회차를 연재할 수 있는 기본 조건이 될 수 있다.

20) 조원: 박*진, 양*성, 최*화



기획안 일부

첫 기획 당시 제목은 <신기한 피리, 만파死적>이다. 기획안의 성격을 신이담, 후보담으로 규정하고 웹툰이나 웹소설, 혹은 유튜브 영상으로 제작하고자 하였다. 하지만 여러 번의 토의 끝에 6회차 분량의 <용의 피리>라는 웹소설을 완성하였다.



N웹소설 <용의 피리> 캡처

웹소설의 대략적 줄거리는 다음과 같다.

어려운 가정 형편의 주인공 김지환은 항상 시비를 거는 이한수 때문에 괴롭다. 반아이들은 한수의 눈치만 본다. 교과우수상을 받은 지환에게 한수는 비아냥거리기만 한다. 답답한 것은 왜 그러는지 이유를 알 수 없다는 점이다. 문학시간에는 ‘만파식적의 저주’에 대해 듣는다. 음악 수업 준비물 단소를 깜빡한 지환은 창고에서 단소와 비슷하게 생긴 낡은 피리를 찾아내고 수행평가를 치른다. 바람 빠지는 소리만 나는 단소 실력에 반 친구들은 크게 웃어대는데 한수는 갑자기 터진 코피가 그치지 않아 응급차에 실려간다. 순간, 문학 시간에 들었던 ‘만파식적의 저주’를 떠올린다.

조원들은 기존 만파식적의 이야기를 차용하면서도 문학선생님의 목소리를 통해 변용을 꾀하였다.

문학 선생님은 담담하게 말을 이어갔다.

“오래 전 일이었다. <중략> 섬에는 대나무가 있었는데 왕은 그 대나무로 피리를 만들었지. 여기까지는 너도 들어 알고 있는 내용일거다.”

“그 피리는 신묘한 힘을 가졌으며 홍수를 막고 가뭄을 풀어냈으며 나라의 적을 물리치고 평화와 안녕을 가져왔다. 이야기는 여기에서 끝나겠지만. 그 이후에도 피리는 전승되었다.”

“그러나 결코 좋은 이유로 이어진 것이 아니었어. 수많은 외세가 이 땅을 덮쳤고 피리 또한 빼앗기고 되찾기를 반복했다. 그 외중 피리는 용의 은혜에 무지한 자들의 사익을 위해 사용되었지.”

“...하지만 가장 큰 문제는 그 긴 세월동안 이 땅의 후손들도 그 은혜를 망각하기 시작했다는 거야. 수많은 이들의 이기심과 욕망에 점철된 피리에는 저주가 깃들었고 평화와 안녕은 커녕 사악과 파멸을 위한 기도에만 응답하기 시작했지...”

“그 뒤로는 네가 알고 있는 것 그대로다.”²¹⁾

피리를 불면 적군이 물러나고 병이 나았으며, 가물면 비가 오고 장마가 지면 날이 개었으며, 바람이 잠잠해지고 파도가 잔잔해졌다는 원텍스트의 만파식적(萬波息笛)과 달리 3조는 인간의 욕심과 폭력성, 그리고 은혜에 대한 망각을 강조하기 위해 만파식적을 ‘저주’를 내리는, 그렇기에 숨겨거나 없애버려야 할 제거의 대상으로 역전시킨다.

<용의 피리>는 스스로 소리를 내는 만파식적과 그 소리로 공격받는 인

21) 웹소설 <용의 피리> 4회 중 일부.

<<https://m.novel.naver.com/challenge/detail?novelId=1107311&volumeNo=4#nfulscreen>>

간, 그리고 그 저주를 풀기까지의 과정을 통해 판타지성을 유지하면서 학교에서 괴롭힘을 당하는 주인공의 대응을 보여주는 성장소설이기도 하다. 학교폭력이라는 부정의한 현실에 대한 해결을 바라는 주인공의 바람에 신물(神物)이 대신 복수를 한다. 이러한 내용은 고전서사의 환상성과 낭만성이라 표현할 수도 있는데 이는 주인공이 직면한 현실을 탈출할 통로가 되고 현대인이 느끼는 결핍과 호기심을 충족시켜주는 기제²²⁾가 되기도 한다.

4) 〈身火〉²³⁾

4조는 「효녀지은」의 이야기 앞부분을 거의 그대로 가져오되 욕심 많은 양반 도령이라는 캐릭터를 추가하여 이야기를 전개한다. 기존 이야기에서 빈녀(貧女) 혹은 지은에게 갑자기 많은 재산이 생긴다면, 그 기회를 자신의 욕심을 채우려하는, 악한 마음을 품은 자가 분명 존재했으리라는 조원들의 의견을 반영한 것이다. 그래서 작품 제목도 사람의 끝없는 욕심을 비유적으로 이르는, ‘몸을 태우는 불’〈身火〉이다.



기말 과제 영상 〈身火〉

이 과제물은 애프터이펙트 기반의 애니메이션을 매체로 삼았고 전달하

22) 정혜경, 앞의 논문, 143쪽.

23) 조원: 김*서, 윤*식, 이*수

고자 하는 내용은 최종 결과물에 자막을 삽입하여 완성하였다. 5개 조 중에서 유일하게 원텍스트의 시대와 공간을 그대로 유지하고 주인공도 그대로 가져오되, 악인 한 명을 삽입함으로써 새로운 갈등을 유발한다. 부분적 사실들의 사실성을 유지하면서 창작자의 상상력을 더하여 허구적 인물을 더하는 방식이다. 트랜스미디어 스토리텔링 원리 중 ‘연장(extension)’에 해당한다고 볼 수 있다. 연장은 기존의 이야기가 설정한 사실에 충실하면서 허구적 세계에 새로운 스토리를 더하는 것²⁴⁾이다. 다만 학생들의 작품에서 아쉬운 점은 수업 시간에 제시한 ‘효’와 관련된 다양한 자료를 제대로 활용하지 못했다는 점이다.

「빈녀양모」, 「효녀지은」을 동시에 읽고 <심청전>과의 연관성을 살피고 「손순매아」, 「할고공친」을 이어 읽으며 광거경의 <24효>, 고려장 풍습을 둘러싼 여러 논란들을 다룬 후 장사익의 <꽃구경>²⁵⁾ 공연 영상, <나라야 마 부시코>²⁶⁾까지 감상을 확장하여 ‘효’의 다양한 사례들과 그를 활용한 다양한 콘텐츠를 참고할 수 있도록 했으나 이를 주제 혹은 세계관 확장으로 나아가지 못한 채 오히려 ‘인간의 욕심’과 권선징악, 사필귀정이라는 다소 단순한 서사가 되었다는 아쉬움을 남긴다.

5) <YOUR TURN : 다음은 너야>²⁷⁾

5조는 ‘임금님 귀는 당나귀 귀」 「경문대왕」을 현대 대한민국 서울을 배경으로 하여 <Your Turn:다음은 너야> 단편 소설을 기획하였다. 학생들 대부분은 ‘당나귀 귀」 이야기를 알고 있었으나 그 출처가 삼국유사라는 사

24) 홍우진·신호림(2007), 앞의 논문 203쪽에서 재인용.

25) 김형영 작사, 장사익 작곡. 앨범 <꽃구경>(2008) 수록곡.

26) 1957년 일본에서 발표된 동명의 소설을 바탕으로 1958년 영화로 제작되었던 것을 이마무라 쇼헤이 감독이 리메이크(1983, 1999)했다.

27) 조원: 주*나, 최*우, 한*연

실은 모른 채 ‘옛날이야기’로만 알고 있었다. 이 콘텐츠는 ‘복수는 복수를 낳는다 살인은 살인을 낳는다’라는 주제로 독자들에게 스릴과 재미를 제공하는 것을 기획의도로 삼았다.

기_때론 능력으로, 때론 비열하고 악독한 방법으로 경쟁자들을 제치고 CEO가 된 주인공 한예인. 그러나 취임 첫날 아침, 귀가 당나귀처럼 길어진 것을 알게 된다. 급한 대로 귀를 덮을 만한 모자를 쓰고 출근했으나 오로지 귀 생각뿐이다.

승_어떻게든 귀를 원래대로 되돌리고 싶은 한예인. 성형외과 의사가 된 동창에게 높은 수술비를 지불하고 순서를 가로 채 수술을 받는다.

전_주인공은 전보다 작아진 귀에 안심하며 회사를 다니는데, 어쩔수록 잊고 있던 기억 속 강아린은 입이 가뻐워서 많은 문제를 일으키던 인물이었다는 것이 떠오른다. 직원들이 이 사실을 알게 될까 걱정한 한예린은 강아린을 없애고 감시 목적으로 그녀의 아들을 후원한다.

결_성인이 된 강아린의 아들 박정한. 그는 모든 것을 기억하고 있었다. 어머니의 복수를 마무리한다. 모든 것이 끝났다고 생각한 순간, 그의 귀 또한 길어져 있었다. 당나귀처럼.²⁸⁾

왕이 되기 전, 국선(國仙) ‘응림’의 나이 스물에 현안대왕의 부름을 받고 대궐의 잔치에 나아갔다가 현안대왕의 사위가 된 과정, 임금이 된 후 왕의 침전에 많은 뱀들이 모여들었다는 기록도 학생들을 잘 알지 못했다.²⁹⁾

정답은 없고 오로지 독자의 해석이 유의미하다는 전제하에 그리스 프리기아의 왕 미다스 이야기를 관련 자료로 제시하였다. 아폴론이 미다스의 판단³⁰⁾에 ‘이렇게 무식한 귀를 더 이상 인간의 귀 꼴로 둘 수 없다’³¹⁾ 생각

28) <다음은 너야 YOUR TURN>, 기획안 일부 요약.

29) 자료를 함께 읽으며 첫째, 왕의 침소에 모여든 뱀과 그것을 물리치지 않은 이유, 둘째 응림의 귀가 길어진 이유가 주요 논의의 대상이 되었으나 이렇다할 답을 찾을 수는 없었다.

30) 이런 일이 있는 뒤부터 미다스는 부귀영화를 마다하고 시골에 살며, 들의 신 판(Pan)의 숭배자가 되었다. 어느 날 판은 자신의 피리 솜씨를 아폴론의 수금 솜씨와 비교해 보고, 이 수금의 신과 겨뤄봐야겠다는 무모한 생각을 한다. 아폴론은 이 도전을 받아 들였고 산의 신 토몰로스를 심판관으로 정한다. 들의 연주를 들은 토몰로스가 아폴론의 승리를 선언했지만 판의 숭배자였던 미다스는 판의 연주가 더 훌륭했다며 심판의 공정성을 의심하고 판정에 이의를 제기한다.

31) 토마스 벌펀치, 『그리스와 로마의 신화』, 이윤기 옮김, 대원사, 1996, 93쪽.

하고 미다스의 귀를 길게 잡아 늘였고 미다스왕은 그 사실을 숨기기 위해 이발사에게 합구령을 내렸지만 답답함을 참지 못한 이발사가 갈대밭에서 “미다스 왕의 귀는 당나귀 귀대!”를 외쳤다는 이야기는 경문대왕 이야기와 판박이다.

미다스의 귀가 길어진 이유를 ‘잘 들으라’는 이폴론의 경고에서 힌트를 얻어 적용시켰다. 경문대왕도 제대로 듣지 않았기 때문이라면... 다시 응림이 국선으로서 나라 곳곳을 다니며 일반 백성들의 삶에 귀 기울이던 삼국유사 기록으로 되돌아갔다. ‘낭은 국선이 되어 사방을 돌아다니다가 어떤 이상한 일을 보았는가?’라고 묻는 왕의 물음에 ‘아름다운 행실을 지닌 사람 셋을 보았습니다.’라고 대답한 것은 응림이 백성의 삶을 유심히 관찰하고 또 겸손한 성품이었기에 왕의 사위로 간택받은 것임에 비해 왕이 되고 나서는 충신의 말에 귀 기울이지 않고 백성들의 고통도 살피지 않았기 때문에 귀를 늘여서 충언을 잘 들으라는 비판이 바탕에 깔린 것이라 볼 수 있다고 결론지었다.

Title : YOUR TURN - 다음은 너야 Team : 교전문학과디지털콘텐츠

Cut	picture	Action (전문/가예리)	Dialog (대사)	Time
1		왕발을 바라보는 것아닌, 미다스왕 샷	왕아 - 나는 이 죄인네 호르기까지 수감과 처벌을 가라지 않았다.	
2		고개를 숙이고 있는 직원들과 그 사이를 유유히 지나가는 것아닌 샷	직원들 - "안녕하십니까, 죄장님!" 왕아 - 문안 있다면 뭐든 할 수 있는 세상이니.	

Title : YOUR TURN - 다음은 너야 Team : 교전문학과디지털콘텐츠

Cut	picture	Action (전문/가예리)	Dialog (대사)	Time
20		벌레를 잡는 행, 불로초왕 샷	왕아님 - "그해, 아네가 저 해된 대로 관세있도 이 벌레 새기 마당 끝에 버린것 알?" 대왕님! "그래지 어떤 행, 다한 손을 벌리지 않고 내 손으로 죄질 죽이 기도 했다"	
21			주여오는 상황, 지진을 볼 수 없는 여섯달. 반전의 반전을 기대하게	



기말 과제 영상 <Your Turn: 다음은 너야>

5조 조원들은 미다스 왕의 이야기와 경문대왕의 이야기에서 ‘말하지 말

이야 할 것을 누설'한 이발사, 복두장에 관심을 보였다. 자의든 타의든 말하기를 금지 당하는 것은 답답한 일이지만 남의 비밀을 흘리고 다니는 것 자체가 잘못되었다는 것이다. 남의 이야기를 하고 다니는 일이 얼마나 위험한 일인지, 당사자에게는 얼마나 큰 고통이 될 수 있는지 말하고자 한다.

제목만 보아서는 「경문대왕」과 연관짓기 힘들으나 주요 사건이 주인공이 밤새 길어진 귀를 줄이기 위해 성형수술을 하는 것이고 비극의 시발점이 ‘뜯소문-가벼운 입’이라는 점에서 경문대왕 이야기의 주요 서사를 활용했음을 알 수 있다

시놉시스를 기반으로 단편소설을 완성하기로 했다. 하지만 본 교과목의 학습 목표가 디지털기반의 콘텐츠를 제작하는 것이므로 소설을 홍보하는 다른 매체를 활용하도록 피드백하였다. 조원들은 소설을 홍보하는 트레일러 영상을 기획했고 매체 특성에 맞춰 먼저 콘티를 작성하였다. 이후 여러 번의 수정 과정을 거쳐 홍보 영상을 완성하였다.

4. 고전문학 학습자의 콘텐츠 제작(자) 연습

미디어스토리텔링과에서 학생들을 지도하며 매년 드는 생각은 스토리 창작과 멀티미디어활용이라는 두 가지 영역을 어떻게 조화롭게 아우를 수 있는가에 대한 것이다. 서두에서 말했듯 시, 소설, 시나리오 창작을 희망하는 대다수의 학생들은 디지털 기반의 문화콘텐츠 제작에 언제나 두려움을 느낀다. 매 학기 기말 과제물을 어떤 매체로 완성할 것인지가 문학을 기반으로 스토리텔링을 기획, 제작해야 하는 학생뿐만 아니라 교수자인 필자에게도 고민이다. 특히 매년 11월 즈음 개최하는 졸업작품전은 디지털콘텐츠로 완성해야하기 때문에 매체에 대한 고민에서 자유로울 수 없다. 간혹 학생들이 흥미롭고 신선한 주제와 스토리를 가져와도 ‘주제/스토리는 참 좋

은데, 그래서 뭘로 만들 건가요?’라고 되묻는다. 어떻게 표현할 것인지 매체에 대한 고민이 이어진다.

그런데 학생들의 과제를 다시 들여다보고 정리하면서 매체 고민 즉 시각적 이미지 구현에 대한 강조보다 현재 학생들이 잘하고 있는 것이 무엇인지 파악하고 그것을 다양하게 혹은 깊게 활용하도록 독려하는 게 우선이라는 생각을 하게 된다. 특히 웹소설의 경우, 이미지는 부수적 기능을 수행하는 수준에 그치고, 오히려 문자 텍스트가 서사를 전달하는 데 있어서 보다 중요하게 작용³²⁾한다는 점을 생각하면 더욱 그러하다. 이는 콘텐츠의 스토리 자체보다 독자(혹은 졸업작품전에 올 관객)의 평가를 우선순위에 두었던 교수자의 개인적 반성이기도 하다.

조별콘텐츠 기획부터 제작 과정을 전부 지켜보면서 들었던 생각은 학생들이 고전문학의 서사, 특히 인물의 특성에 더 많이 관심을 보이고 그 일부 일지언정 자신들이 기획하고 있는 콘텐츠에 차용, 확장, 수정, 매시업 하는 데에 주저함이 없다³³⁾는 점이다. 서사 전체를 그대로 가져오기보다 인물 중심의 작은 서사를 여러 개 활용한다는 생각은 학생들의 개별 기말과제에

32) 한혜원, 앞의 글, 232쪽.

33) 다음은 개별 기말과제를 정리한 목록이다.

	선정 텍스트	완성 콘텐츠 제목	매체	비고
1	백결, 술거	신이 없는 세계	웹툰_시놉시스	우락, 강림, 삼신, 엽라
2	도미	아무 것도 몰라	이미지 소설	
3	효녀지은	4가지 효	단편드라마 극본	곽겨경 <24효>
4	술거	이슬화백전	동화	
5	강수	강수	단편소설	술거
6	관창 계백	투병식과	웹툰_시놉시스	
7	온달	佳緣	단편소설	
8	이사부	이사부 공원 안내	오디오 녹음파일	
9	맹아득안	천 개의 목숨	소설	
10	조신	고양이 울음소리	단편소설	e-book 출간
11	백결	백결 선생의 신비한 거문고 이야기	동화	e-book 출간

서 두드러지게 드러난다. 콘텐츠에 필요한 서사 일부를 거침없이 잘라서 자신이 기획한 인물 중심의 서사에 끼워넣는 경향이 강하다. 특히 학생들이 거시적 안목으로 해당 고전문학의 서사 전체를 다루기보다 인물 중심의 소소한 서사에 더 관심을 기울이는 특성을 보인다.

다음으로 눈여겨 볼 부분은 현시대적(현재적) 접근/수용이다. 앞서 살폈던 논의 대상 중 <화귀, 지귀>를 예를 들어 보자. 선덕에게 품은 마음을 주체하지 못하고 몸에 붙어 붙어 사라진 지귀의 서사를 현대의 스토킹과 관련지어 우리 주변에 만연해 있는 사회문제를 자신들의 작품 안으로 끌어온 좋은 시도라 평가할 만하다.

고전서사를 활용한 웹툰과 웹소설에서는 기이하고 비현실적인 소재가 선호되고 원천 소재의 가치와 미학을 구현했다기보다는 캐릭터와 서사의 일부를 활용해 로맨스, 액션, 판타지로 재구성³⁴⁾하는 특성이 있는데 그와 궤를 같이 하는 것으로 보인다. 학생들이 브레인스토밍과 마인드맵을 그리며 펼치는 제약 없는 상상은 이미 웹소설과 웹툰의 문법에 익숙한 독자들에게 충분히 쉽게 수용될 수 있을 것이다.

본고에서 다루는 대상은 아니나 1학년 수업에서는 <원천강본풀이>를 원텍스트로 읽고 오늘이가 원천강을 찾아가는 여정을 게임시나리오로 기획한 조³⁵⁾가 있다. ‘원천강을 찾아가는 기존 서사의 줄기를 기반으로 하되, 사계절이 공존하는 신화적 공간 원천강의 특징을 포착하였고 주요 인물은 ‘오늘이’가 아닌 ‘사계절을 닮은 네 명의 아이들’로 삼았다.

<전략> [소리] 어느날 새로운 이야기가 들려왔습니다. 오늘이가 원천강 가
는 지도를 남겼는데 그 지도가 조각이 나 곳곳에 흩어졌다는 이야기였습니다.

34) 정혜경, 앞의 글, 143쪽.

35) 유튜브, <원천강 가는 길>, 조원: 김*준, 김*진, 안*연, 우*수.

<<https://www.youtube.com/watch?v=3cxGwsnzRdY>>

봄의 산뜻함을 닮은 아이에게, 꽃잎처럼 여름의 따뜻함을 닮은 아이에게, 행운처럼 가을의 구름을 닮은 아이에게, 바람처럼 겨울의 냉철함을 닮은 아이에게, 운명처럼 그렇게 오늘이의 지도 조각들은 사계절에 어울리는 아이들에게 나타났습니다. 각각의 조각에 ‘해동국’이라는 글자가 나타나고 이를 본 아이들은 해동국에 모이게 되었습니다.

모인 지도 조각은 합쳐졌고 완성된 지도에는 길이 생겨났습니다. 하지만 몇 백 년이라는 시간이 흐른 지금, 예상치 못한 고난이 생길 수도 있습니다. 목적을 위해 모인 아이들은 과연 원천강에 잘 도착할 수 있을까요? TRPG 원천강 가는 길.³⁶⁾

조원들은 이 네 명의 아이들을 전면에 내세워 이들의 모험을 게임유저가 경험하도록 하는 데에 스토리의 초점을 맞춘다. 이 콘텐츠는 1학년 찬조작품으로 2023년도 졸업작품전에 트레일러 영상으로 상영되었는데 이 작품 역시 누구나 알 법한 서사를 그대로 가져오면서 오히려 캐릭터 구현에 집중한 것을 알 수 있다. 매체에 골몰하느라 본디 하고자 했던 스토리를 축약하고 고치기보다 고전문학 학습자로서 과감한 스토리 전개에 집중하도록 독려하는 것이 교수자의 역할임을 다시 확인하는 바이다. 콘텐츠 제작자이기에 앞서 고전문학 학습자, 콘텐츠 기획자로서 상상력 발휘에 힘쓰도록 지도할 필요가 있다.

다음으로 고전문학을 독해하고 이해한 후 다양한 문화콘텐츠로 제작하는 경우, 매체 선정에 있어 좀더 적극적이고 과감해지기를 제안한다. 웹툰, 트레일러 제작뿐만 아니라 스마트폰 홀로그램, 스마트폰 VR 등을 기획해보는 것도 새로운 돌파구가 될 수 있을 것이다. 이 두 가지 매체는 개인이 직접 참여하며 즐길 수 있다는 점에서 적극적 독자-소비자를 기대할 수 있다. 적극적 독자는 콘텐츠에 대한 관심도가 높고 SNS나 댓글 접근이

36) 위 영상, 스크립트 부분 발췌.

용이하여 발전적 피드백이 가능하다고 예상할 수 있다. 이는 학습자이면서 동시에 제작자인 학생들에게 오류나 미비한 점, 혹은 잘된 점을 빠르게 확인하고 수정·발전할 수 있는 기회를 제공한다는 점에서 고무적이다.

이에 더하여 3장에서 잠시 언급한 AI 그림도 더욱 적극적으로 활용할 필요가 있다. 아직은 사용자의 요구에 부응하지 못하는 단계³⁷⁾이나 AI 그림이 시각적 자료를 활용해야 하는 미디어스토리텔링과 학생들에게 유용한 방법이 되리라는 것은 자명하다. 교수자는 학생들이 원하는 장면을 얻으려면 어떻게 명령어를 입력하고, 어떻게 수정해 나가야 하는지 도움을 주는 역할을 감당해야 할 것이다.

5. 나가며

한 학기 운영한 과제를 바탕으로, 학생들의 고전문학에 대한 이해도가 측정되지 않은 상태에서 자료를 해석하고 의미화 했다는 점에서 본고의 한계를 인정하는 바이다. 그러나 미디어스토리텔링과는 국어국문학과가 아니다. 학생들이 우리의 고전문학을 체계적으로, 심도있게 학습하지 않는다. 이러한 교과운영의 현실적 상황을 고려한다면 이 수업을 통해서 고전문학에 관심을 가지게 되었다는 점, 그리고 고전문학을 새로운 창작의 자료로 활용해봤다는 경험 자체가 유의미한 것은 아닐까 생각해본다.

고전문학을 혹은 고전서사를 기반으로 창작된 콘텐츠에 대해 기존의 논의에서 염려하는 바와 앞으로 나아가야 할 방향성에 대해서는 공감하는 입장이다. 다만, 교육의 현장, 특히 학생들이 배움의 과정으로 콘텐츠를 기획

37) 실제로 <화귀, 지귀>를 AI 그림으로 구현할 때 시대배경을 자세히 설명하고, 인물에 대해 세세한 묘사를 명령어로 입력했음에도 불구하고 시대에 맞지 않는 의상과 손을 뺀 장면에서 손가락이 4개인 손을 결과물로 내놓는 등 만족할 만한 수준은 아니었다.

하고 제작하는 실습 중심 활동에는 ‘삼가고 조심하라’고 요구하기보다 그리고 전통적 요소가 현실로부터 괴리되지 않도록, 그리고 고유의 미감과 가치를 보존해야 한다고 강요하기보다 인물들, 서사를, 주제를, 미감을 한껏 쪼개도 보고 섞었다가 다시 합쳐 보기를 권하는 바이다.

가벼움의 미학, 넘나듦의 미학을 학생들의 콘텐츠 과제에서 엿본다. 고전이라는 무게에 짓눌리기보다 재량껏 풀어헤치고 혹은 다시 직조해내는 학생들의 과제물을 보면서 고전문학을 배우는 학습자이면서 동시에 고전 서사를 활용하고 엮어내는 창작자인 학생들의 가능성을 기늬해 본다. 그래야 멀리하고 싶던 고전문학을 친숙하게 여기고 두려움 없이 다가서서 다양한 방식으로 스토리텔링을 펼쳐내지 않을까.

지금까지 <고전문학과디지털콘텐츠> 교과목 운영 사례를 학생들의 과제물을 분석하면서 살펴보았다. 이 수업에서 학생들은 고전문학을 배우는 학습자이면서 이를 바탕으로 새로운 콘텐츠를 만들어내는 창작자라는 양면성을 지닌다. 콘텐츠 제작이라는 실습중심의 수업이 학생들이 고전문학에 대해 갖는 ‘어려운 것, 고리타분한 것 혹은 읽기조차 힘든 것’이라는 기존의 선입견에서 벗어나 ‘새로운 것-처음 듣는 것, 신기한 것, 도전해 볼 만한 것’이라는 긍정적인 반응으로 전환되는 데 도움이 되었다고 생각한다. 한발 더 나아가 학기를 마친 후 다수의 학생들이 ‘고전문학은 창작의 소재를 얻을 수 있는 믿을 만한 창고’라고 언급한 사실에 의미를 부여하고 싶다.

참고문헌

■ 자료

- 일연, 『삼국유사』, 김원중 옮김, 민음사, 2022.
 김부식, 『삼국사기』 「열전」, 구인환 역음, 신원문화사, 2002.
 권문해, 『대동운부군옥』 권20, 「心火繞塔」.
 국사편찬위원회 한국사데이터베이스(<https://db.history.go.kr>)
 토마스 벌핀치, 『그리스와 로마의 신화』, 이윤기 옮김, 대원사, 1996.

■ 논저

- 김민경·김동혁, 「트랜스미디어와 크로스미디어 스토리텔링 특성 연구」, 『出版雜誌研究』Vol.28 No.1, 출판문화학회, 2020, 5~19쪽.
 김지은, 「사설시조를 활용한 <시조웹툰> 스토리텔링 전략 방안 연구」, 『다문화콘텐츠연구』 제46집, 중앙대학교 문화콘텐츠기술연구원, 2023, 141~161쪽.
 류철균·한혜원 외, 『트랜스미디어 스토리텔링의 이해』, 이화여자대학교출판부, 2015, 1~246쪽.
 박기수, 「《삼국유사》 설화의 스토리텔링 전환 방안 연구」, 『한국언어문화』 제34집, 한국언어문화학회, 2007, 139~157쪽.
 신동훈, 「21세기 구비문학 교육의 한 방향-신화의 콘텐츠화 수업 사례를 중심으로」, 『한국고전연구』 15, 한국고전연구학회, 2007, 59~87쪽.
 신선희, 「디지털 시대의 고전문학 교육-고전서사관련 교과목 운용사례를 중심으로-」, 『이화어문논집』 제24·25, 이화어문학회, 2007, 133~158쪽.
 신현웅, 「지성 함양을 위한 텍스트로서의 ‘고’전문학」, 『한국고전연구』 59, 한국고전연구학회, 2022, 29~55쪽.
 이명현, 「문화콘텐츠 스토리텔링 소재로서 고전서사의 가치」, 『우리文學研究』 25집, 우리문화회, 2008, 95~124쪽.
 임재해, 「디지털 시대의 고전문학과 구비문학 재인식」, 『국어국문학』 143, 국어국문학회, 2006, 33~143쪽.
 정선희, 「고전소설의 문화콘텐츠화를 위한 수업방안 연구」, 『한국고전연구』 37, 한국고전연구학회, 2017, 5~30쪽.
 정선희, 「대학 전공교육으로서의 고전소설 수업 방안 연구-쓰기 실습과 주제어 접근을 중심으로」, 『한국고전연구』 61집, 한국고전연구학회, 2023,

67~89쪽.

- 정선희, 「문화콘텐츠 원천소재로서의 고전서사문학-『삼국유사』와 한문소설 활용을 중심으로-」, 『우리말글』 60, 우리말글학회, 191~215쪽.
- 정혜경, 「고전서사를 활용한 콘텐츠 동향과 기획」, 『우리문학연구』 57집, 우리문학회, 2018, 119~159쪽.
- 표정옥, 「미디어콘텐츠로 현현되는 『삼국유사』의 대화적 상상력 연구-『삼국유사』 담론의 현대적 해석을 중심으로」, 『서강인문논총』 30, 서강대학교 인문과학연구소, 371~399쪽.
- 한혜원·김유나, 「한국 웹소설의 멀티모드성 연구」, 『대중서사연구』 제21권 제1호, 대중서사학회, 2015, 263~292쪽.
- 한혜원, 「한국 웹소설의 창작방법론 연구」, 『디지털 테크네 시대와 어문학의 미래』, 어문연구학회 2016년 전국학술대회 논문집, 2016, 229~252쪽.
- 홍우진·신호림, 「고전문학 기반 웹소설의 서사 확장 방식에 대한 試論-웹소설 <용왕님의 세프가 되었습니다>를 대상으로」, 『기호학 연구』 제68집, 한국기호학회, 2021, 189~217쪽.

ABSTRACT

The Practice of Creative Content Based on Classical Literature
- Focusing on Case Analysis of Assignments
of Department of Media Storytelling

Shin, Yun-kyung

This article analyzes the assignments submitted by students in the Media Storytelling Department to the <classical literature and digital content> course and examines students' perceptions and applications of classical literature.

The results of the analysis of students' assignments are as follows. First, there is no hesitation in borrowing, expanding, revising, or mash-up. There is a strong tendency to cut out some of the narratives necessary for the content without hesitation and insert them into the person-centered narrative he planned. Second, they show interest in the characteristics of the characters and the person's narrative. From a macroscopic point of view, they show the characteristic of paying more attention to small narratives centered on characters rather than dealing with the entire narrative of the classical literature. Third, we try a thematic approach to bring the social problems that are prevalent around us into their works. However, it is unfortunate that there are many cases where the planned medium is converted into web novels after feeling pressure to implement the content as a visual image.

Students play two roles: learners of classical literature and creators who produce content at the same time. Classical literature dispels the preconceived notion that it is difficult and bizarre, and learns the characteristics of media and trans storytelling in the process of converting it back to various media, feeling the joy of reading classics from the realization that it is full of diverse and novel stories and characters. Instructors should encourage the diverse use of media, but guide students to recognize classical literature as valuable materials to obtain creative

materials.

Key Words Classical literature, digital content, Samgukyusa, class cases, recreation,
transmedia-storytelling

논문투고일: 2024.03.31.

심사완료일: 2024.05.07.

게재확정일: 2024.05.08.