

# 우화소설의 현대적 활용 방안 - <두껍전>을 중심으로

윤종선(고려대)

## 1. 머리말

우화소설의 현대적 활용 방안에 대한 논의는 고전문학이 현대사회에서도 살아있는 텍스트가 될 수 있는 기반을 마련하는 것을 말한다. 이를 위해 우화소설, 그 중에서도 <두껍전>을 중심으로 현대화와 다양한 활용가능성을 탐색하고자 한다.

최근 인문학의 위기란 표현으로 학문의 정체성이 사회문제로 대두되었다.<sup>1)</sup> 인문학이란 인간의 삶과 가치관 정립에 방향성을 제시하는 학문이다. 그러므로 인문학이란 학문 자체에 문제가 있는 것이 아니라, 우리 사회에 인문학이 어떻게 소통되어야 하는가를 새롭게 인식할 필요가 있다. 그에 따라 인문학 연구자들의 반성과 함께 다양한 학문연구 방법을 통해 사회와 소통할 수 있는 길을 모색해야 할 것이다.

고전 속에는 각 시대의 생활상을 반영한다. 그 속에는 인간의 삶의 가치가 담겨 있는 동시에 오늘날 우리 사회에도 소통되는 보편성이 있다. 그러나 고전문학이 현대사회 대중의 기호에 따라 소통되기 위해서는 새롭게 각색되어 전달될 필요가 있다. 이런 의미에서 시도해 본 것이 우화소설의 현대적 활용 방안이다.

고전작품 중에는 당대 사회에서 여러 이본 형태로 유통되면서 인기를 누린 작품들이 있다. 그것은 필사(筆寫)나 출판 형태로 유통되었으며, 이를 통해 독자들은 선현들의 삶을 되짚어보고 자신의 삶의 방향과 가치관을 정립하는데 영향을 받기도 하였다. 이러한 정신은 현대사회에서 또 다른 형태로 고전 작품이 지닌 정신을 이어나갈 수 있어야 한다는 것을 말해 준다.

우화소설을 현대적으로 활용할 수 있는 방안으로 우화의 성격을 잘 드러내면서 재미와 감동을 줄 수 있는 아동극을 생각해보았다. 이것은 김태준의 『조선소설사』<sup>2)</sup>에서 우화소설을 ‘동화·전설의 소설화’라고 지적한 데서 그 연관성을 찾은 것이다. 동화나 아동극과의 관련성에서 어린이들에게 예술적 정서와 교육적 가치를 생각할 수 있으며, 우화는 동화에 많이 나타나고 어린이들이 즐겨보는 장르라는 점에서 아동극과 우화소설의 관련성이 깊다고 할 수 있다.

우화소설은 조선후기에 집중적으로 나타난다. 여러 이본이 형성·유통된 점에서 당시 사람들에게 큰 인기를 누렸음을 알 수 있다. 이런 점은 변화하는 조선후기 사회상을 반영했다. 점뿐만 아니라, 작품 속에 드러나는 서사구조(story)와 등장인물의 행동특성(character)이 두드러지기 때문이라 생각된다. 잘 짜인 서사구조와 개성 있는 등장인물들의 특성은 새로운 콘텐츠(contents)<sup>3)</sup>를 생산할 수 있는 기반을 제공해준다는 점에서 우화소설의 현대적인 활용 방안에 대한 가능성을 열어주고 있다.

현대사회는 다양한 매체의 보급과 제작기반을 바탕으로 장르의 넘나듦 현상을 볼 수 있

1) 2006년 9월 15일 고려대학교에서는 인문학의 위기 타개를 촉구하는 ‘인문학 선언’을 발표하였다. 또한 9월 26~27일에는 이화여대에서 ‘열림과 소통으로서의 인문학’이란 주제로 학술대회가 열렸고, 인문주간을 선포하여 사회적으로 큰 반향을 일으켰다.

2) 김태준은 『조선소설사』에서 우화소설을 ‘동화·전설의 소설화’에 포함하여 언급하고 있다는 점에서 어느 정도 연관성이 깊다고 본다. 김태준 저, 박희병 교수, 『증보 조선소설사』, 한길사, 1990(원저는 김태준, 1939. 『조선소설사』, 학예사, 1939), pp.125~134 참조.

3) 콘텐츠(contents)란 말은 국어의 외래어표기법에 따른 것이다. 영어의 원음에 가깝게 발음할 때는 컨텐츠라고도 읽고 표기하기도 하는데, 여기서는 외래어표기법에 따른다.

다. 그러나 디지털 기술에 의한 제작환경이 좋아졌다고 하지만, 그것을 담아낼 소재가 부족하다고 지적하기도 한다. 이와 같은 현상은 현대사회에서 문화콘텐츠<sup>4)</sup>의 창작이 중요한 시대가 된 것을 말해주는 동시에, 새로운 문화콘텐츠 제작의 필요성을 시사하는 것이다. 이런 점에서 볼 때 고전의 현대화와 각색의 필요성은 그 중요성이 더 커지게 된다.

우화소설은 서사구조와 캐릭터가 두드러진다고 하지만, 내용상 조선후기 사회상을 반영하고 있다는 점과 형태적인 측면에서 현대의 다양한 영상매체 시대에 활자화된 것만으로 현대 사회의 독자들에게는 접근성이 떨어진다는 점을 발견하게 된다. 이러한 문제에서 가능성을 탐색해 본 것이 아동극과의 관련성이다. 그러나 단지 <두껍전>을 아동극으로의 전환만을 의미하는 것은 아니다. 조선시대에 활발히 읽혀지던 우화소설이 현대사회에 맞게 새롭게 소통되기 위해서는 내용의 각색과 매체의 다양화를 시도할 필요가 있다. 이 때 원전의 내용을 그대로 살리면서 매체를 달리한다거나, 내용을 현대사회와 관련된 것으로 변형하는 등 여러 가지 형태로 나타날 수 있다. 중요한 것은 우화소설의 풍자성과 메시지의 전달을 어떻게 살려내느냐의 문제일 것이다.

여기서는 우화소설이 지니는 풍자성을 살리되, 내용은 현대사회에 맞게 각색하는 방향에 따른 연구방법을 살펴보려 한다. 매체의 다양화는 1차 원소스(one-source)를 개발하여 콘텐츠화한 것을 다양하게 활용하여 새로운 문화콘텐츠를 형성하는 것을 의미한다. 우화소설은 특히 어린이들이 즐길 수 있는 형태로 개발 가능하며 여러 가지 형태가 있을 수 있지만, 여기서는 이야기의 변형과 아동극과의 관련성 차원에 초점을 두고 이야기를 진행하려 한다. 이러한 관점에서 본문에서는 여러 가지 우화소설 중 <두껍전>의 서사구조와 등장인물의 성격을 살핀 후, 아동극의 활용 가능성에 대해 살펴보겠다.

## 2. 본문

### 1) 콘텐츠성 부각

#### (1) 캐릭터의 친근감

우화소설에는 의인화된 동물이 등장한다는 점에서 어린이들과의 친연성(親緣性)을 갖는다. 어린이들은 유아기 때 인형을 갖고 놀며, 그 중에는 동물 인형도 많다. 어린 아이들을 위한 동화책일수록 동물들의 이야기가 많이 등장하기 때문에 어린이에게 동물은 친근한 존재이다. 또한 어린이는 세상의 모든 사물에 생명이 있다고 믿거나 동물을 사람처럼 말하고 행동한다고 믿는 물활론(物活論)적 사고(Animism)를 하기 때문에 상상력이 풍부하다. 이런 점에서 우화소설은 어린이 대상의 아동극으로 새롭게 재탄생될 수 있고<sup>5)</sup>, 새로운 콘텐츠를 통해 현대 사회에 우화소설의 전통이 이어질 수 있다고 생각된다.

4) 문화콘텐츠란 개념에 대해 정창권(「김만덕 콘텐츠 개발과 활용 방안」, 『제주문화』, 제주문화원, 2005, 「콘텐츠학, 어떻게 연구하고 가르칠 것인가」, 동양한문학회 제89차 학술대회 발표요지, 2006. 9. 23.)의 견해를 따르면 다음과 같다.

콘텐츠(contents)란 디지털 시대가 도래하면서 새롭게 유행하고 있는 용어로 ‘내용물’, 쉽게 말해 ‘각종 대중 매체에 담긴 내용물’을 말한다. 얼마 전까지만 해도 대중문화로 불렸으나, 사용범위가 넓어지고 산업화 되면서 콘텐츠란 용어를 사용하게 되었다고 한다. 그래서 콘텐츠는 디지털 시대에 맞게 ‘다양하게 활용 가능한 내용물’을 일컫는 원소스(one-source)를 가리킨다. 문화콘텐츠는 콘텐츠를 담는 그릇이자 다양하게 활용하는 도구들로 출판, 만화, 방송/영상, 게임, 캐릭터, 음반 등 각종 콘텐츠산업을 말한다고 하였다.

5) ‘우리나라에는 아동극의 원작이 될 전래동화 및 고전문학이 많은데 왜 그런 것들을 각색하여 아동극을 활발히 공연하지 않느냐고 지적했다는 어느 교포의 말에서 고전의 각색이 필요하다는 시사점을 찾을 수 있다. 김연수, 「러시아 아동극을 통해서 본 우리나라 아동극의 현실과 그 활성화 방안에 관한 연구」, 『한국극예술연구』 제5집, 한국극예술학회, 1995, p.388 참조.

인간은 동물들의 생태적 특성에 따라 관습적으로 동물 자체에 어떤 일정한 의미를 부여하기 때문에 캐릭터가 살아있다. 그러므로 동물 캐릭터는 역할에 따라 인간의 미묘한 감정을 표현할 수 있으며, 다양한 상황에 따라 인생의 진실을 보여주기도 한다. <두껍전>의 경우 다툼의 문제가 주요 사건으로 다루어지는데, 이것은 어린이들이 일상생활에서 겪는 문제와 관련이 있다. 다툼의 근본 문제가 다를 수 있지만, 자기주장을 펴는 문제와 사회질서에 도전하는 모습, 이기심, 시기와 질투, 갈등 속에서 남과 더불어 사는 사회를 알게 되고 사회질서를 배우고 내적 성장을 하게 된다. 이러한 내용을 직접 들어내기보다는 현실 세계에서 겪는 문제와 갈등을 통해 극적 체험을 할 수 있도록 캐릭터와 이야기(스토리)를 살려내야 한다.

## (2) 이야기 구조(서사성)

우화소설이 조선 후기에 집중적으로 나왔다는 점이 향촌사회의 모습을 풍자하기 위한 것도 있지만, 그것은 향촌 사회의 침예한 대립을 피하기 위한 방법이기도 하다. 우화가 인간 사회의 모습을 동물에 빗대어 표현한다는 점에서 직접 들어낼 수 없는 사회의 부조리한 모습을 동물의 행동 특성에 맞게 드러낸 것이다. 이러한 전달 방법은 작품의 의도를 파악할 때 주제의식은 더 강하게 전달되는 것을 볼 수 있다.

그러나 우화소설이 조선후기 사회 변화와 더불어 나타났고, 여러 이본이 유통되었다는 점은 당시 대중들의 의식이 반영되어 내용이 첨가되거나 변형된 것을 말해 준다. 내용이 첨가되거나 삭제되는 것은 분명 당시 사회의 대중들의 요구가 반영되거나 작가가 이야기 진행에 관련이 깊은 내용을 의도적으로 변형한 것을 짐작할 수 있다.

이런 현상은 우화소설이 조선 후기에 형성되었지만, 동물우화담의 전통은 그 이전부터 있었던 것에서 알 수 있다. 즉 구비 전승되는 설화나 민담이 동물우화담에 여러 가지 내용을 첨가하여 좀 더 극적이고 갈등구조가 뚜렷한 소설로의 변형이 이루어진 것이다.

<두껍전>의 경우 ‘두꺼비의 나이자랑’을 근원설화로 하였고, 이러한 내용의 연장<sup>6)</sup>으로 하여 <녹처사연회>, <노섬상좌기> 등이 <두껍전> 가운데 가장 초기적인 형태<sup>7)</sup>로 변형되었다는 점은, 당시 사회의 시대적 요구와 사회 환경의 변화에 맞게 전환, 각색되었다는 점을 의미한다. 설화적 차원에서 머물던 <두껍전>류의 초기작에서 좀 더 갈등구조와 구성의 합리적 연결로 소설화단계에 이른 것이다. 거기에는 부조리한 사회와 신분적 갈등 등 사회문제를 적절하게 배치함으로써 온전한 형태의 우화소설에 이른 것이다.<sup>8)</sup> 이런 점에서 볼 때 동물우화담은 시대와 내용에 따라 변형되어 왔고 대표적인 형태가 조선 후기에 나타난 우화소설인 것이다.

단순한 구조와 스토리 전개를 복잡 미묘하게 변형·확대함으로써, 흥미로운 내용이 첨가되

6) 이상구, 「우화소설의 서술구조와 사회의식」, 고려대 석사학위논문, 1984, pp.101~102.

7) 김동욱, 「두껍전 연구서설」, 『국어국문학』 55-57 합병호, 국어국문학회, 1972.

8) 이러한 관점은 민 찬의 다음과 같은 지적에서도 보충될 수 있을 것이다. 동물우화소설이 동물담에서 소설로 변용, 확장되었고 그 이후에도 소설 내부에서 큰 폭의 변화를 거치면서 전개되어왔다. 비교적 단순한 구조 속에서 풍자와 교훈이라는 정태적 의미를 담아낸 동물담과 그것을 모태로 완성된 동물우화소설은 동물과 인간, 혹은 동물세계와 인간세계의 질적 차이를 소화해내기 위해 많은 소설적 장치와 기법을 동원할 수밖에 없었고, 동물담의 단순한 구조만 가지고는 인간세대의 복잡다양한 면모를 형상화하는데 힘이 부칠 수밖에 없었다고 하였다. 이와 같은 설명에서 볼 때 동물우화담은 시대와 내용에 따라 변화되어 왔음을 알 수 있다. 민 찬, 「한국의 동물담」, 황폐강선생고회기념논총간행위원회 편, 『설화문학연구』(상), 단국대학교 출판부, 1998, p.429 참조.

고 새로운 매체로 재창작되어 유통되었다는 점<sup>9)</sup>에서 볼 때, 우화소설은 변화하는 조선 후기 향촌사회를 반영했다는 기존의 연구뿐만 아니라, 이미 다양한 해석이 가능하다는 전제를 내재하고 있는 것이다. 각 시대 상황에 맞게 변형되는 점을 생각해 볼 때 현대사회에 소통되는 매체에 따라 재탄생될 가능성도 열어주고 있는 것이다.

### (3) 우화소설 <두껍전>의 서사구조

<두껍전>의 아동극화를 위해 서사구조를 살펴보도록 하겠다. 이 연구에서는 <두껍전>의 이본 연구가 아니기 때문에 <두껍전>에 공통적으로 거론되는 서사구조를 따르고자 한다. 이를 위해 정해본(丁亥本) <금섬전(金蟾傳)>과 활자본 <섬동지전(蟾同知傳)>에 나온 서사구조를 기반으로 했다.<sup>10)</sup> 그 외에 역시 필사본 중의 하나이면서 <섬동지전>의 서사구조를 따르는 소재영 편 『한국풍자소설선』(정음사, 1975) 소재 <두껍전>을 참고하였다.

정해본 <금섬전>은 초기 이본인 <노섬상좌기>와 <녹처사연회>의 내용이 합쳐졌기 때문에 <두껍전> 이본의 내용을 총망라하였고, 활자본 <섬동지전>은 필사본 이후 다양한 사건의 전개과정을 포괄하고 있기 때문에 선본(善本)으로 삼은 것이다. 대체로 정해본 <금섬전>과 활자본 <섬동지전>의 서사구조가 비슷한 구조를 취하고 있다.<sup>11)</sup>

<두껍전>의 사건 전개와 인물(동물)의 성격을 중심으로 서사구조를 살펴보면 다음과 같다.

- A. 잔치 개최 - 잔치의 주최자는 장선생(노루). 잔치의 성격은 자신이나 부모의 생일 기념, 또는 장선생의 승록대부(崇祿大夫) 가자(加資)<sup>12)</sup> 받은 일을 축하하기 위함(활자본).
- B. 백호산군의 불청 - 잔치를 배설하고 주변의 각색 짐승을 초청하나 백호산군은 집안에 저지른 피해가 있었고, 손님들이 불편해 할 것이라 하여 제외.
- C. 상좌 다툼 - 잔치에 참여한 자들이 어느 자리에 앉느냐를 놓고 의견이 분분.
  - ① 토끼의 제안으로 향당(鄉黨) 막여치(莫如齒)라 하여 나이로 정할 것을 제안.
  - ② 노루가 허리 굽음을 이유로 상좌함.
  - ③ 여우가 흰 수염을 만지면서 이의 제기.
  - ④ 노루가 여우에게 호패를 올리라 하자 여우는 호패를 빼앗긴 일을 이야기 함. 천치개벽하고 황하수칠 때 가래장부가 되었다고 함.
  - ⑤ 노루는 하늘의 별 박을 때 별자리를 분간하여 도수 재는 일을 했다고 하며 서로 다툼.
  - ⑥ 곁에 있던 두꺼비가 눈물을 흘리며 연장을 자처하여 상좌함.
- D. 견문 자랑 - 두꺼비가 상좌를 차지한 것에 불만을 품은 여우의 공격<sup>1</sup>
  - ① 여우가 두꺼비에게 천하구경한 바를 물음.

9) 이에 대한 평가로 정출현은 다음과 같이 긍정적인 면과 한계점을 지적하였다. 우화소설이 근대이행기 향촌사회의 변동을 보여주는 징표이며, 중세 봉건체제의 본질적 계기를 작품으로 포착하여 구체적인 논리에 따라 진행시킨다는 점에서 긍정적 평가를 하지만, 이런 변화에 대해 현실 문제를 일정한 관습으로 굳어진 동물세계 속에서 발견하고 공동체의 문제의식을 투영하는 우화양식의 본질에 한계가 있다고 지적하기도 하였다(정출현, 『조선후기 우화소설 연구』, 고려대 민족문화연구소, 1999, pp.350~361 참조).

이에 대해 민찬은, 그러한 동물담에서 동물우화소설로 변용되는 과정에서 인간세대의 다양한 변모를 형상화했다는 점은 수용자의 다양한 입장에 따라 다양한 해석의 가능성을 열어둔 것이며, 많은 이본과 함께 이본간의 차이를 드러낸 동물우화소설이 수용자의 입장에 따라 다양한 해석의 가능성을 열어놓은 것이라고 하였다(민 찬, 『조선후기 우화소설연구』, 태학사, 1995, pp.429~430 참조).

10) <두껍전>의 서사구조는 소인호(「<두껍전> 이본군의 양상과 사회적 의미」, 고려대 대학원 석사학위논문, 1991, pp.35~54)와 민 찬(앞의 책, pp.71~77)의 견해를 참고하여 재정리하였다.

11) 소인호, 「<두껍전> 이본군의 양상과 사회적 의미」, p.35.

12) 승록대부는 조선시대 중1품 문무관의 품계이며, 가자는 정3품 통정대부(通政大夫) 이상인 당상관의 품계, 또는 그 품계를 올리는 일이다.

- ② 두꺼비의 반문으로 여우가 먼저 이야기 함.
  - ③ 두꺼비가 여우를 꾸짖으며 여러 사실에 대한 근본(내력)을 설명.
  - ④ 여우가 천상구경을 물음에 두꺼비가 반문.
  - ⑤ 두꺼비의 반문으로 여우가 먼저 이야기함. 천상에 관한 일 나열.
  - ⑥ 두꺼비의 대응. 여우에 대한 모욕적인 언사로 좌중이 박장대소.
- E. 근본 다툼 - 여우의 공격2
- ① 여우가 두꺼비의 근본을 공박. 길에서 뱀에게 몰린 개구리를 만났을 때 종첩 소생의 열사촌 두꺼비를 불러달라는 개구리의 부탁을 들었으나 사냥꾼 때문에 미처 구하지 못했노라며 두꺼비 가문을 비웃음.
  - ② 두꺼비는 스스로 집안 대대로 내려오는 고족(孤族) 양반임을 자처함. 그때 사냥꾼이 맹상군의 호백구 사냥으로 네가 하마 죽을 뻔하였노라고 여우를 공박.
- F. 지식 자랑 - 여우의 공격3
- ① 두꺼비에게 천문지리, 육도삼략, 의약복술을 아느냐고 묻고 두꺼비가 대답.
- G. 외모 다툼 - 여우의 공격4
- ① 여우가 두꺼비의 입, 초라한 행색, 노란 눈, 우툴두툴한 몸, 등이 굽고 움추러진 목, 턱 밑이 벌떡거리는 것 등을 차례로 물음.
  - ② 두꺼비가 과거의 이력을 말하며 해명함. 방탕한 사생활을 두꺼비 자신의 입을 통해 진술함.
  - ③ 여우가 두꺼비에게 사죄. 참회하고 대결 종료.
- H. 잔치 장면 - 두꺼비의 풍월. 작품의 비중은 적음. 또는 잔치가 진행되다 과연되었다는 정도로 끝나는 경우가 많음.
- I. 백호산군의 출현
- ① 자신을 초청하지 않음을 꾸짖음.
  - ② 두꺼비가 산군을 꾸짖고 진언을 외워 잡아다가 지옥에 가두거나 사라짐.
- J. 과연 후 사건 - 대부분 모두 두꺼비를 비롯한 각색 짐승들이 귀가하는 것으로 종결. 정해본에서는 과연 후 두꺼비가 자신의 근본이 천상선관이라 말하고 천상으로 올라감.

대체로 H단계에서 끝나는 경우가 많다.<sup>13)</sup> 이러한 <두껍전>의 서사구조를 아동극에 맞게 개작, 각색할 때도 전체내용을 다 다루기보다는 특정 사건을 어린이들이 이해할 수 있는 내용으로 바꾸는 것이다. 아동극을 보는 대상은 초등학교 수준이라고 설정할 때 그들의 정서에 맞는 내용이어야 하기 때문이다.

#### (4) 등장인물(동물)의 성격 분석

<두껍전>에 대한 활용 가능성을 찾기 위해 우선적으로 이루어져야 할 것이 캐릭터 설정이다. 그러므로 <두껍전>에 등장하는 주요 등장인물(동물)인 장 선생(노루), 여우, 토끼, 두꺼비, 백호산군 등을 중심으로 그들의 캐릭터를 살펴보고자 한다.

##### ① 장 선생(노루)

장 선생은 잔치의 주체자로, 승록대부 가자 받은 것을 축하하기 위해 동물들을 초대하고 잔치를 베푸는 인물이다. 그러나 작품 후반부에서는 수연(壽宴) 잔치를 베푸는 것으로 잔치의 성격이 달라진다.

잔치를 배설하는 장 선생은 상당한 경제력의 소유자로 조선후기 새롭게 대두된 요호부민

13) 두꺼비가 등장하는 이야기는 3가지 형태로 나누어지는데, 첫째는 <두껍전>의 내용으로 소개된 쟁쟁형 설화가 소설화된 경우, 둘째는 민담으로 전하는 <뱀신랑 신랑>, <구렁덩덩신선비> 같이 변신설화가 소설화된 경우, 셋째는 까마귀와 두꺼비부부가 천하의 남녀 이별 고사를 말하면서 부부의 정을 비유한 신재효가 지은 판소리 사설인 <오섬가>이다. 그러나 세 부류의 이야기는 다른 내용이다. 두꺼비가 천상선관으로 오른다는 점에서 민담의 내용이 첨가된 것으로 볼 수 있겠다.

층으로 보는 것이 기존의 견해이다. 조선후기 사회는 사회·경제적 변화에 따른 봉건체제의 동요와 붕괴과정에 있었다고는 하나, 여전히 신분은 중요한 사회였다. 그렇기 때문에 장 선생이 잔치의 주최자이긴 해도 상좌에 앉지 못하고 밀려나는 모습을 보인다.

노루는 민간에서 보은(報恩)한다는 의미<sup>14)</sup>로 통한다는 점과 노루의 뿔이 3개의 가지로 되어 있다는 것에서 더 높은 벼슬을 받는 것과 연관지을 수 있다. 노루의 외양묘사에 ‘고개를 숙이고 뛰기를 잘 한다’는 점과 갈포로 만든 두건을 쓰고 배웃을 입은 처사(處士)의 옷차림으로 구체적인 모습을 보여주기도 한다.

노루는 말, 사슴과 더불어 놀라기 잘하는 동물인데, 잔치에 호랑이를 초대하지 않는 이유가 다른 동물들도 두려워하고 자신의 종족에게 피해를 주기 때문이라는 것에도 관련하여 연약하면서도 손님들에게 피해가 없는지를 염려하는 성격이다.

한편, 노루는 때론 상좌를 차지하기 위해 기지를 발휘하거나 지혜롭고 영리한 행동을 보이기도 한다. 그래서 간사한 여우보다 더 기지 있는 표현으로 연장자임을 표현한다. 그런데 상좌를 차지하기 위해 거짓 행동을 할 때는 장 선생이라 표현하지 않고 노루라고 표현한다. 바르지 않은 행동을 하는 것에 비판적인 시각으로 일정한 거리두기를 하고 있다.

## ② 토끼

토끼는 힘이 약하고 몸집이 작은 것에 반비례하여 매우 영특하고 착한 동물로 그려진다.<sup>15)</sup> 여러 동물들이 모이고 서로 자리를 잡지 못해 분잡한 잔치에서 재치를 발휘해 해결책을 제시하는 인물이 토끼이다.

상황 파악에 재빠르게 행동하는 토끼는 모꼬지에 떠드는 것은 즐겁지 못한 일이라며 “내 일찍이 들으니 조정엔 막여작(莫如爵)이요 향당엔 막여치(莫如齒)라 하오니 부질없이 다투지 말고 연치(年齒)를 따라 자리를 좌를 정하소서.” 하며 나이에 따른 자리 정하기를 제안한다. 공적인 자리에서는 나이가 적어도 지위가 높으면 존장자로 대우하지만, 사적인 자리에서는 당연히 연장자를 공경해야 한다는 의견이다. 토끼는 문제의 해결책과 그에 따른 질서를 수용하는 모습을 볼 수 있다.

## ③ 여우

여우는 간사한 인물에 빗대어 잔피로 이익을 추구하는 인물로 자주 그려진다. ‘빛은 누르고 입은 뾰족하고 도적개 모양’의 여우는 부정적 인상을 주고 있다. 자리다툼에서 상좌를 차지하기 위해 두꺼비와 한바탕 대결을 벌이지만, 아무리 잔피를 부려도 두꺼비를 이겨내지 못한다. 그러나 후반부에서 부모를 제대로 봉양하지 못한 점을 반성하거나 반말투에서 존대말로 어조가 바뀌고 있다는 점, 전반부의 모습과는 달리 실제적인 것에 관심을 갖고 두꺼비의 외모에 대해 질문하기까지 표정과 행동 변화가 다양한 인물로 그려져 있다.

여우는 피를 써서 상좌를 차지하려고 하나, 설명하는 내용에는 근본이 없다하여 두꺼비에 의해 무지함을 비난받는다. 즉 두꺼비는 사족(士族)이기에 독서로 평소 학식을 쌓았지만, 여우는 단편적 지식만 알고 두꺼비와 대결하였기 때문에 매번 두꺼비에게 패한 것이다. 여우가 직접 경험할 수 없는 천상세계에 대해서도 거짓으로 아는 척하며 방어해보려 하지만, 두

14) 사공이 홍수 때 노루를 구해주었더니 황금 향아리가 문힌 곳을 가르쳐 주거나, 포수에게 쫓기는 노루를 구해 주고 명당터를 얻은 이야기 등에서 알 수 있다. 한국문화상징사전편찬위원회 편, 『한국문화상징사전』, 동아출판사, 1992, p.169 참조.

15) 한국문화상징사전편찬위원회 편, 『한국문화상징사전』, p.602.

꺼비의 설명에는 따라가지 못하자 패배를 인정하고 그때부터는 두꺼비에게 존대하는 태도로 변한다. 여우는 상황과악을 잘 못하고 남의 외모를 가지고 흉을 보거나 무시하는 태도를 보인다. 때론 두꺼비의 외모에 대한 질문으로 두꺼비의 권위를 실추시키면서 작품의 재미를 더해주는 역할을 하기도 한다.

#### ④ 두꺼비

다른 동물에 비해 몸도 작고 힘으로도 상대가 되지 않는 동물로 설정되어 있다. 또 잔치에 참여하는 동물들은 모두 털이 달린 동물들<sup>16)</sup>인 점에서 다른 동물들과 구별된다.

두꺼비는 잔치 석상에서 처음에는 다른 동물들에게 밟힐까봐 한쪽 구석에서 웅크리고 있다. 이때 노루와 여우가 상좌를 차지하기 위해 거짓말을 하는 것을 가만히 듣고 있다가 기지를 발휘해 그들보다 연장자임을 주장한다. 나이다툼을 통해 존장(尊長)으로 인정받는 것이다. 하지만 쉽게 인정하지 않고 좌중에게 의견을 물어 자신보다 높은 어른이 있는지 확인한 후에 상좌를 차지하는 침착성을 보인다. 그것은 신분사회에서 위계질서가 중요성을 드러낸 것이다. 계속되는 여우의 공격에도 불구하고 두꺼비가 승리할 수 있었던 이유는 해박한 지식을 가진 사족(士族)이기 때문인 것으로 나타난다. 그러나 사족이긴 해도 현실적으로 경제적 힘을 상실한 처지의 몰락 양반의 모습이다.<sup>17)</sup>

두꺼비는 여우의 질문의 받고도 반문하여 여우가 먼저 대답하게 하는 재치를 보인다. 여우가 견문 자랑에서 단지 유람한 곳만 열거하자 두꺼비가 근본을 알고 구경해야 견문을 넓힐 수 있다하며 여우가 구경한 곳에 대한 내력을 설명해준다. 또한 천상세계, 천문, 지리, 인륜, 병법과 의술 등에 대한 여우의 질문에도 두꺼비는 자세히 설명해준다. 두꺼비는 여우의 질문에 삶의 이치도 설명하면서 은근히 지식의 중요성을 강조한다.

그러나 여우가 두꺼비의 외모에 대해 질문했을 때는 이제까지 존장자로서의 품위를 지닌 두꺼비의 행동과는 어울리지 않는 내용을 이야기한다. 젊은 시절 방탕한 생활이나 대추를 많이 먹어 눈이 노랗게 되고, 평양감사로 있을 때 문란한 생활로 몸에 이상이 생긴 것을 말해준다. 두꺼비의 행동은 어른으로서 어른답지 못한 행동을 한 것에 대한 비난인 것이다. 존장의 위치로 올라갔지만 권위가 무너지는 것이다. 그래서 턱 밑이 벌떡거리는 이유에 대해서는 “너희놈들이 어른을 몰라보고 말을 함부로 하기에 분을 참노라고 자연 그러하노라.” 하며 그럴 듯한 변명으로 권위를 회복해보려 한다.<sup>18)</sup>

두꺼비는 박학다식하면서 나이다툼을 할 때 먼저 말하기보다는 나중에 이야기함으로써 여우가 말한 것보다 더 이전의 상태로 이야기하여 경쟁에서 이기는 방법도 알고 좌중에게 물어 확인하는 침착성을 보이기도 한다. 의문스러우면서도 지혜를 발휘하는 동물로 그려지면서도 지위에 어울리지 않은 행동을 보이고 있다.

#### ⑤ 백호산군

16) 소재영 편 「두껍전」(『한국풍자소설선』, 정음사, 1975)에서는 노루, 여우, 사슴, 토끼, 승냥이, 원숭이, 고슴도치, 오소리, 두더지, 수달피 등이 등장한다.

17) 이러한 모습은 박인로가 지은 가사 작품인 <누항사>, 조선후기 풍속화 중 김홍도가 그린 《행려풍속도병》 중 <춘일우경(春日牛耕)>, <자리 짜기>에 나타는 양반의 모습, 김윤보의 《풍속도첩》에서 <타작>하는 그림에서 농민들과 함께 직접 생산에 참여했던 당시의 모습을 반영한 것이라 생각된다. 이러한 예를 통해 조선 후기 향촌사회의 변화상과 몰락 양반의 경제적 어려움을 확인할 수 있다.

18) 결국에는 두꺼비도 비판의 대상으로 풍자되고 있다는 점에서 ‘두터비 파리를 물고 두엄 위에 앉아 ~’라는 사설시조에 나타나는 두꺼비의 형상과 같은 맥락에서 이해할 수 있을 것이다.

잔치자리에 백호산군은 제외된다. 백호산군이 노루 가족에게 해를 끼친 적이 있었고, 잔치자리에 모인 다른 동물들이 두려워해서 자유롭게 잔치를 즐길 수 없기 때문이다. 이러한 모습 때문에 기존 연구에서는 백호산군은 향촌사회에 수탈을 일삼는 부패한 관리로 부정적 성격으로 형상화된 것이라고 보았다.<sup>19)</sup>

호랑이는 우리나라에 서식하는 동물 중 가장 위협적인 맹수(猛獸)이어서, 흔히 산군(山君)으로 불렸기 때문인 것과 관련이 있을 것이다. 호랑이도 작품 초반부에 초대 손님으로 넣을 것인가 말 것인가를 놓고 고민하는 장 선생과 그의 맏손자의 대화에서 나오지만, 실제로는 등장하지는 않는 경우도 있다.<sup>20)</sup>

## 2) 현대적 활용 방안

어린이들이 주요 관객인 아동극에서는 사람뿐만 아니라 동물이나 식물 등이 등장인물로 나오기도 한다. 그런 점에서 우화소설과 같이 우화(寓話)의 공통점을 갖는다. 우화소설은 여타의 소설들에 비해 특정 시기와 장소에서 벌어지는 사건을 풍자했다는 점, 동물 본래의 특성과 관련지어 등장인물의 성격을 부여하고 개성 있는 캐릭터를 설정한다는 점에서 연극적 요소가 강하기 때문에 새로운 콘텐츠를 만들기에 좋은 작품이라 할 수 있다. 또한 시각적인 이미지에 익숙한 현대의 어린이들에게 있어 다른 형태로의 변형은 필요한 작업이라 생각된다. 여기서는 아동극으로의 변형을 생각해 본 것이다.

그러나 여기서는 아동극을 만들기 위한 1차 자료에 지나지 않는다. 단지 아동극이란 문화 콘텐츠를 만들기 위해 한 가지 소스(source)를 제공하는 스토리텔링(storytelling)이므로 완전한 형태라고는 할 수 없다. 스토리텔링은 문화콘텐츠를 만들기 위한 원소스이므로, 아동극을 만들기 위해서는 어린이들에게 상상력을 자극하고 정서적으로 감동을 느낄 수 있는 내용이 필요하다. 그리고 다양한 극적 장치, 무대배경, 음향효과, 의상, 소품 등으로 작품의 완성도를 높여야 할 것이다.

고전작품을 아동극(또는 인형극)으로 만든 경우는 <효녀 심청>, <콩쥐 팥쥐>, <토끼와 거북이>, <해님 달님>, <혹부리영감>, <꼭두각시놀음> 등이 있다. 그 외에도 외국의 동화나 이솝우화를 아동극으로 만드는 경우가 많다. 이런 작품들은 선악의 대결구조가 분명해 자주 무대에서 공연되는 작품들이다. 그러한 어린이들은 선악의 구조와 교훈만을 앞세우는 작품에는 실증을 느끼기 쉽다. 또 어른들은 어린이들의 사고 범위가 작기 때문에 너무 많은 메시지를 담지 말아야 한다고 생각한다. 하지만 오히려 어린이들은 그들의 입장에서 취사선택하여 내용을 이해하고 반응한다고 한다.<sup>21)</sup> 그러므로 우화소설에 담긴 내용이 어린이들이 이해하기에는 적합하지 않을 것이라 생각한다면, 한 가지 주제를 담아야 한다는 생각 등은 변화되어야 할 것이다. 어린이들은 그들의 입장에서 해석하고 이해할 준비가 되어 있는데, 오히려 어른들의 시각에서 막아버리는 현상이 벌어지는 것이다. 이것은 동물담에서 유래한 우화소설이 수용자의 입장에 따라 다양한 해석을 가능하다는 것과도 관련 있다고 생각한다.

그러나 <두껍전>을 소재로 한 작품을 살펴본 결과 아직까지 아동극으로 만들어진 예를 찾아볼 수 없었고,<sup>22)</sup> 어린이용 동화책이나 만화책이 몇 권 있는 정도이다. 이런 점에서 불

19) 소인호, (「<두껍전> 이본군의 양상과 사회적 의미」, pp.72~75), 정출현(『조선 후기 우화소설 연구』, pp.86~97), 민 찬(『조선시대 우화소설연구』, p.102)에 자세한 설명이 있다.

20) 이본에 따라 등장하기도 하지만, 텍스트로 살펴본 작품(세창서관본, 『한국풍자소설선』 소재)에서는 등장하지 않는다.

21) 조동희, 『아동연극개론』, 범우사, 1987.

때 고전작품의 현대적 활용 방법은 장르를 달리 한다거나, 내용을 그대로 두고 여러 가지 사건을 첨가한다거나, 등장인물이나 소재를 현대사회에 맞게 재해석하고 매체에 맞게 각색하는 등 다양한 방법이 시도될 수 있을 것이다. 아직까지 <두껍전>을 소재로 한 작품은 찾아볼 수 없었다는 점에서 아동극 실현의 가능성을 찾을 수 있다.

#### (1) 내용의 각색

우화소설 <두껍전>이 조선후기 향촌사회의 신분 갈등과 지위 다툼을 풍자한 정치·사회적 내용으로 한정할 경우 이러한 내용을 직접적으로 드러내기에는 적당하지 않다. 우화의 특성이 인간사회의 문제를 동물의 세계에 빗대어 표현하여 풍자적이고 교훈적 내용을 전달하는 장르라는 점을 살리되, 어린이들이 이해하기 힘든 내용을 제외하거나 변형할 수 있어야 한다. <두껍전>의 각색도 이러한 특성을 살려 어린이의 입장에서 재미와 감동을 줄 수 있는 작품으로 전환되어야 할 것이다. 어린이들은 자기주장이나 고집이 강한 시기 이후 사회화를 통해 사회질서를 배우며 내적 성장을 하게 되므로, 이러한 특성과 관련하여 어린이들이 겪을 수 있는 내용을 첨가하는 것이 좋을 것이다.

<두껍전>의 이야기를 통해 드러내려는 것은 여러 가지가 있을 수 있다. 사람은 교만하지 않아야 하며, 겉모습만 보고 외모를 평가하는 것은 옳지 못하는 점, 어리석어 보이는 사람이 슬기롭게 문제를 해결한다는 점, 다른 사람의 처지를 배려할 줄 아는 마음, 부모님과 어른 공경 등 여러 가지 내용이 전달될 수 있다. 두꺼비와 여우의 다툼이 자주 나타나듯, 아동극에서도 다투는 상황 속에서 사건을 어떻게 해결해 가는지를 보여주되 그것을 재미있는 상황 설정으로 각색되어야 한다. 이때 다양한 에피소드의 삽입은 여러 자료를 찾아 첨가하면 좋을 것이다. 어린이들을 위한 아동극이므로 상상력이 가미된 비현실적이고 과장된 이야기가 첨가될 수 있으며, 이 과정에서 문제를 해결하는 지혜와 재치가 중심이 되어 재미있는 장면을 연출되어야 한다.

#### (2) 아동극의 특징

새로운 매체에 맞게 콘텐츠를 제작함에 있어서 무엇보다 중요한 요소는 스토리텔링(storytelling), 곧 캐릭터(character) 설정과 스토리짜기에 있다.<sup>23)</sup> 그러므로 아동극에 맞는 스토리를 구성해야 하는데, 먼저 아동극이라는 매체의 특성을 살펴볼 필요가 있다.

아동극은 공연의 주체가 누구든지 간에, 아동 관객들을 위해 극형식을 제대로 갖추어 극경험(劇經驗)을 체험하도록 하는 연극 공연이다.<sup>24)</sup> 또한 아동극은 무대를 통해 받을 수 있는 현장감과 아울러 공연의 전체적인 분위기에 참여하여 공감하는 시간 동안에 다른 어떤 매체보다도 직접적이고 실제적인 체험의 기회를 가진다는 효과가 있다고 할 수 있다.<sup>25)</sup>

22) 인터넷 검색사이트에서 기존 아동극단들의 공연작품을 검색해 보았으나, 작품 목록에는 보이지 않았다. 철저한 준비와 공연기획, 기성 극단과의 협력 등 공연을 위한 준비가 이루어지면 새롭게 <두껍전>이 공연될 수 있을 것이다.

23) 정창권, 「김만덕 콘텐츠 개발과 활용 방안」, p.145.

24) 조동희, 『아동연극개론』, 범우사, 1987, p.21. 이 책에서는 관객으로서의 아동을 7세 이하 그룹, 7~11세 그룹, 11~17세 그룹으로 나누어 설명하고 있다. 유아기를 벗어난 5~7세 정도는 연극을 구경할 수 있는 최소 연령으로 잡고 상상력의 시기라 하였고, 7~11세 그룹은 자기주장이 강한 시기로 사회의식이 싹트는 시기로 보았다. 11~17세 정도까지는 충성심의 시기로 14세 이전을 과도기, 그 이후를 청소년기로 보았다. pp.39~70 참조.

25) 황계호, 「아동극에 대한 고찰 - 주변 매체와의 비교를 중심으로」, 고려대학교 언론대학원 영화연극전공 석

그러나 아동극이라 해서 어린이만을 즐기는 것은 아니다. 어린이들에게는 상상의 세계가 펼쳐지고, 어른들에게는 동심의 세계를 경험하는 것이 아동극이라 할 수 있는 것이다.<sup>26)</sup>

이러한 아동극을 만들기 위해서는 재미있는 이야기와 캐릭터가 있어야 한다. 강요에 의한 교육은 효과 없듯이 재미없는 연극은 어린 관객들에게 외면 받게 된다. 재미있는 이야기와 시선을 끌 만한 독특한 캐릭터가 살아있을 때, 그리고 그 연극 속에 도덕적 가치가 녹아있을 때, 어린 관객들은 주목하게 되고 가치를 발견하게 된다. 연극의 효과를 인간의 감정을 정화(淨化, catharsis)시킨다는 점에서, 아동극의 목적은 예술적 체험과 교육적 가치가 균형을 이루어야 할 것이다.

매체가 정해지면 그에 맞는 내용으로 전환하거나 각색되어야 한다. 너무 긴 대사는 지루한 느낌을 줄 수 있으므로 가능하면 간결한 대화가 좋으며, 때론 비약적인 표현으로 상상력을 자극할 수 있어야 한다. 나아가 삶의 지혜와 교훈을 얻고 정서적으로 감동을 줄 수 있어야 하며, 어린이들의 흥미를 끌기 위해서는 무엇보다도 재미가 있어야 한다.

우화소설의 내용이 요즘 시대에 맞지 않는다면 현대적 관점에서 변형될 수 있어야 한다. 시대가 변하고 세대가 변하면 문화도 자연스럽게 변화한다. 그러면 대중의 요구 또한 달라짐으로, 그에 적절한 이야기의 각색이 이루어질 수 있으며 어린이의 시각에서 공감할 수 있는 문제를 넣을 수도 있는 것이다.

각색을 하기 위해서는 ①무엇을 말하고 싶은가(목적), ②어떠한 이야기를 해나갈 것인가(줄거리), ③등장인물 등이 있어야 한다.<sup>27)</sup> 즉 어린이들에게 아동극이란 형식을 빌려 어떠한 내용을 전달하고 정서를 자극할 것이며, 그것을 통해 어린이들에게 어떤 영향을 줄 것인지를 고민해야 할 것이다. 이러한 기획을 통해 <두껍전>의 서사구조에 기초하여 캐릭터 설정과 스토리라인을 정한 후 시놉시스(synopsis)를 설정한다. 시놉시스는 완성된 내용이 아니라 작품이 전개될 내용에 대한 개요이다.

### (3) 아동극을 위한 각색의 예

두꺼비, 노루, 여우, 토끼, 호랑이 등을 중심으로 아동극을 위한 원소스집을 설정해 보았다. <두껍전>을 각색할 때 새로운 콘텐츠에 따라 다양한 형태로 나타날 수 있다. 여기서는 우화소설의 특성을 살리되, 현대성을 가미하고 배경도 현대로 바꿔 스토리와 캐릭터를 설정한 예를 들어 본 것이다. 그 외에 이야기 진행에 필요하다고 생각될 때 추가할 수 있다. 주요 등장인물들의 캐릭터를 설정하고 시놉시스를 짜본 것이다. 시놉시스는 아래의 내용으로 전개될 수 있다는 것을 보여줄 뿐이다.

#### \* 캐릭터 설정

① 두꺼비 : 도시에서 성장하다가 부모님의 사업 실패로 할머니가 살고 계시는 시골에 와서 함께 살게 된다. 어릴 때부터 책 읽기를 좋아해 세상 돌아가는 일에 해박하고 어린 아이답지 않게 박학다식

---

사학위논문, 1995, p.50.

26) 독일에서의 아동극(Kindertheater)은 대략 만5세부터 12세까지의 어린이들을 위한 연극을 말하고 16세까지의 청소년들을 위한 극은 청소년극(Jugendtheater)이라 구분하기도 하지만 이러한 극들이 어린이들만을 위한 것은 아니라 하였고, 어린이들의 문제와 꿈과 동경을 묘사하며 진지하게 생각할 수 있게 하면서 삶에 대한 용기, 관용, 세상에 적응하는 것, 예술적인 태도를 통해 의견을 표명할 수 있도록 자극하는 것이라 하였다. 김미란, 「독일 아동 및 청소년연극의 발전 고찰」, 『브레이크와 현대연극』, 한국브레이크학회, 2003, p.318 참조.

27) 오자와 아끼라 지음, 김선익 옮김, 『인형극 교실』, 예니, 1988, p.105~107 참조.

하다. 하지만 외모 때문에 고민이 많다. 특 튀어나온 눈, 두꺼운 입술에다 목이 짧고 남들에 비해 키도 작다. 공짜를 좋아하고 남에게 기댈 때가 많다. 그러나 기지를 발휘하여 지혜롭게 문제를 해결하는 특기가 있다.

② 노루 : 과시하기 좋아하는 성격으로 남에게 잘 속아 넘어가고 손해를 보는 때가 많다. 갑자기 벼락부자가 된 부모의 영향으로 평소 인색하던 노루가 친구들에게 맛있는 것도 잘 사주어 따르는 친구들이 많지만, 그때뿐일 때가 많다. 쫓대가 없어 남의 말에 잘 넘어가기도 한다. 다리가 길어 키가 크고 잘 생긴 외모, 얼굴이 하얗고 이빨이 튀어나와 치아교정을 하고 있다.

③ 여우 : 운동을 잘 하고 잔머리를 잘 굴리고 순간순간의 위기 대처 능력은 뛰어나지만 이치에 맞지 않아 상대방의 말에 곧잘 무너지고 만다. 놀기 좋아하는 성격에다 으스대기를 좋아한다. 제대로 아는 지식은 없으면서도 아는 척한다. 외모로 남을 평가할 때가 많다. 잘못된 것에 반성할 때도 있고 감정의 변화가 심하다. 길쭉한 얼굴에 덧니가 있다.

④ 토끼 : 체구가 작고 연약해보이지만, 행동은 민첩하고 상황 판단이 빠르며 사건 해결의 중재 역할을 잘 하고 예의 바른 행동으로 어른들의 신임을 받는다. 모범생 기질이 있고 동그란 안경을 썼다.

⑤ 백호산군(호랑이) : 욕심쟁이 기질에 체구가 크고 힘이 세다. 자주 남을 괴롭히거나 물건을 잘 빼앗는 등 남을 괴롭히기 좋아해 남들이 기피하는 인물형이다. 항상 머리카락을 세우고 다니며 우락부락한 얼굴이다.

⑥ 선생님 : 어린이는 순수함을 지닌 존재로 그 순수성을 잃어가지 않기를 바라는 인물이다.

#### \* 시놉시스

숲 속 마을에 사는 노루, 여우, 토끼, 호랑이 등은 어렸을 때부터 한 마을에서 자란 또래 친구들이다. 이 마을에 자신들과는 다른 환경에서 자란 두꺼비가 이사 온 후 같은 학교에 다니게 된다. 두꺼비는 새로운 환경에 적응하느라 학교에서 조용히 지내지만, 모르는 문제가 나오면 잘 맞추기도 해서 친구들의 시선을 받곤 한다. 또 특이하게 생긴 외모와 딸꾹질로 친구들의 놀림을 받을 때가 있다.

이 학교에 새로 부임한 선생님은 시골학교 선생님을 자청해 온 의욕이 많은 인물이다. 남다른 교육철학으로 어린이들은 순수하지만 나이 들수록 그 순수성을 잃어가는 것에 안타까워한다. 평소 생각하던 교육철학은 동물(사람)은 어렸을 때부터 남을 배려하는 삶과 어른에 대한 공경, 부모님에 대한 효도 등을 가르쳐야 한다는 신념을 갖고 있었다. 그런데 새 학년 초 교실에 처음 들어간 순간부터 노루와 여우의 싸움이 벌어지는 광경을 보게 된다. 이런 상황에서 어떻게 1년을 함께 생활해 갈지 고민하면서 숲 속 학교 동물들의 좌충우돌이 시작된다.

하루는 노루의 생일에 친구들을 초대한다. 서로 좋은 자리를 앉으려고 싸우자, 누군가 가위바위보로 정하자고 한다. 토끼가 그건 너무 시시하다며, 숲 속 마을에 오래 산 사람을 정하자고 제안한다. 먼저 여우의 조상은 천지개벽하고 마을을 정비할 때 일을 잘해서 수리시설을 만들 때 가래장부로 참여했다 한다. 이에 노루의 조상은 하늘이 처음 열릴 때 하늘에 별을 박는 일을 했다고 한다. 이 상황을 지켜보던 두꺼비는 한숨을 쉬며, 자신의 조상은 나무를 세 그루 심었는데 한 나무는 농기구를 만드는데 사용했고, 하나는 망치를 만들었다고 한다.

#### (4) 아동극의 제작과 실현가능성

작품이 무대에 올리기까지는 많은 시간과 노력이 필요하다. 대본 선정과 각색, 제작시기, 장소, 무대장치, 소품, 음향, 조명 등 아동극을 기획하는 단계만도 수개월에 걸쳐 탄탄한 준비과정을 거쳐야 한다.

우선 아동극을 보는 대상을 고려해야 한다. 관람객들의 이해력과 수준을 생각하고 흥미를 끌 수 있는 내용을 선정해야 한다. <두껍전>의 경우 초등학교를 주요 관객으로 삼을 수 있다. 초등학교 저학년 정도의 어린이는 자기주장이 강한 시기이며 친구 사이의 다툼이 자주 일어나지만 그 속에서 사회성을 기르게 된다. 그런 점에서 <두껍전>은 일상 속에서 겪는 다툼의 문제와 그 속에서 공동체적 삶을 배울 수 있도록 기획될 수 있다.

유아들을 관객으로 하는 인형극의 경우 15분 정도, 초등 고학년이나 중학생 정도는

30~40분 정도의 극본이 적당하다고 볼 때<sup>28)</sup>, 아동극으로 만들어지는 <두껍전>의 경우 초등학교를 대상으로 만드는 것이므로, 몇 가지 에피소드를 묶어 설정하고 그것을 막 단위로 만들도록 할 수도 있을 것이다.

각색은 어린이들이 이해하기 쉽고 일상생활에서 겪을 수 있는 내용, 상상력이 풍부하면서도 흥미를 느낄 수 있는 개성적인 등장인물, 교육적이며 정서적으로 건전한 내용으로 꾸며져야 할 것이다. 그러나 너무 교훈적인 내용으로 흐르면 지루해할 수 있고 산만해지기 쉬우므로, 재미있는 내용이 우선 되어야 하고 극 속에 녹아 있어야 한다.

무대를 꾸밀 때는 많은 장면 전환도 중요하지만, <두껍전>에서는 잔치자리가 중요한 무대배경이므로 몇 가지 소품을 통해 변화를 주도하도록 한다. 예를 들어 주요 배경을 숲 속 잔치자리에서 의자나 탁자 등의 배치를 달리하여 교실 분위기로 꾸밀 수 있고, 등근 탁자와 나무 등걸이나 통나무로 의자를 삼을 수 있다. 시간적 배경을 봄으로 한다면 새소리와 물소리 등 자연의 소리 같은 음향효과와 밝은 이미지로 나타내야 할 것이다. 이외에도 <두껍전>이 실제 아동극으로 공연되기 위해 여러 방법을 알아보아야 한다. 공연할 수 있는 단체와 장소가 마련되어야 하고, 대학로나 학교, 청소년회관 등 공연이 가능한 장소에서 공연될 수 있도록 교섭해야 한다.

우리나라의 경우 최근 아동극을 위한 전용극장과 아동극전문극단이 많이 생겨 아동극을 위한 소재만 있으면 공연이 실현될 수 있을 것으로 기대된다.<sup>29)</sup> 독일이나 러시아의 경우 일찍부터 정부차원에서 아동극 전용극장을 마련하여 운영하고<sup>30)</sup> 어린이들에게 예술적, 미적 경험을 어렸을 때부터 경험하게 한다는 점은 우리에게 시사점을 준다. 최근 북촌 창우극장이 인형극 전문 공연장으로 탈바꿈하였다는 기사가 있었다.<sup>31)</sup> 아동극의 한 분야인 인형극을 위한 전문 극장인 만큼 다양한 작품의 원소스를 제공하는 차원에서 이러한 연구도 한 가지 사례가 될 수 있을 것이다.

### 3) 2차 활용(multi-use)

<두껍전>을 아동극으로 각색하는 것과 관련하여, 그것에 그치지 않고 또 다른 매체로의 활용가능성을 생각해 볼 수 있다. 다양하게 활용가능하다는 것이 문화콘텐츠의 특성이기 때문이다. 여러 활용분야를 생각할 수 있지만, 1차 원소스와 관련하여 크게 다음과 같이 나누

28) 안정의, 「인형극 놀이와 인형 만들기」, 행림출판, P.55.

29) 인터넷으로 검색해본 결과 최근에는 아동전문극장으로 라크어린이극장, 사다리아트센터, 웅진씽크빅 아트홀, 전쟁기념관 문화극장 등이 있었다. 아동전문극단으로 국립창극단, 그림연극, 공연예술기획 나이트, 놀이터, 아동극단 누리, 교육극단 달팽이, 동방, 공연창작집단 뛰다, 모시는 사람들, 민들레, 사다리, 서전, 안데르센, 자유마당, 즐거운사람들, 광주교육극단파랑새, 극단21, 극단예술무대, 우리인형극단, 북새통, 코스모스 등이 있었다.

30) 아동극에 대한 관심은 서구에서 일찍 관심을 갖고 정부차원에서 지원하여 운영되고 있다.

독일의 경우 18세기에 처음 아동 청소년극이 나타난 이후 각 도시에 주립극장이나 시립 또는 사설극장에 아동 청소년을 위한 전용극장이 많다고 한다. 1966년에 설립된 아동 및 청소년 전문극장인 베를린의 그립스 테아터(Grips-Theater)는 “아동 및 청소년 연극의 고전”이라고 할 만한 작품을 계속 발표하며 아동 청소년들에게 “용기를 주는 극장(Mutmachtheater)”으로 인정받고 있으며, 1950년 이후 동독의 대표적 청소년 극장으로 통일 후 베를린 주 정부가 운영하는 카루젤 테아터(Carrousel Theater)가 현재 독일에서 가장 큰 아동극장으로 꼽힌다고 한다. 그리고 인형극을 전문적으로 공연하는 대표적 극장으로 샤우부테(Die Schaubude)가 있다고 한다. (김미란, 「독일 아동 및 청소년연극의 발전 고찰」, 참조)

러시아의 경우 살아있는 예술을 통한 아동들의 교육이 우선 되어야 한다는 생각에서 1965년 세계 최초의 국립 “모스크바아동음악극장” 및 “아동전문극단”을 만들었다고 한다. (김연수, 「러시아 아동극을 통해서 본 우리나라 아동극의 현실과 그 활성화 방안에 관한 연구」, 참조)

31) 한겨레신문 2006년 6월 8일

어 살펴볼 수 있다.

(1) 출판 - 어린이 책

잘 짜인 스토리는 아동극뿐만 아니라 어린이 책으로 출판하여 독서물로서 어린이들에게 제공할 수 있어야 한다. 여러 가지 다양한 영상매체로 제작되더라도 책을 통해 느끼는 감동은 어린이들에게 상상력을 자극한다는 점에서 의의가 크기 때문이다. 어린이책으로 출판될 때는 더 많은 에피소드와 관련 자료를 넣어 흥미롭게 구성되어야 할 것이다.

(2) 캐릭터 상품

일본의 애니메이션 작품 중 대표적인 <이웃집 토토로>나 우리나라의 <아기 공룡 둘리> 같은 경우 주인공을 캐릭터 상품화하여 소비자에게 다양한 형태로 다가가 작품에 대한 지속성을 더하고 있다. 이처럼 <두껍진>에 나온 동물들도 개성을 살린 캐릭터 상품으로 제작한다면, 아동극이나 어린이책에 대한 지속적인 관심이 연계될 수 있을 것이다.

(3) 에듀테인먼트(edutainment)

에듀테인먼트는 교육(education)과 오락(entertainment)의 합성어이다. 21세기 정보화와 지식기반사회를 거치면서 다시 교육에 대한 패러다임이 변화하고 있다. 에듀테인먼트는 변화하는 시대에 지식위주의 교육에서 벗어나 재미와 흥미를 느끼고 체험할 수 있는 교육을 하자는 의미에서 나온 용어이다. 옛날에는 주위에서 쉽게 볼 수 있었던 동물들이 지금은 동물원에 가거나 동물도감을 찾아봐야 하는 현실에서 동물들의 세계를 이해하고 사라져가는 동물들에 대한 관심과 보호, 그리고 자연 속에서 인간과 동물이 함께 살고 있다는 생태교육으로 이어질 수 있다.

그 외에도 우화소설을 이솝우화 같은 책으로 엮거나 국제도서전 등에 전시하여 세계적 관심을 끌게 하고 이를 통해 애니메이션이나 어린이 뮤지컬로 만들어 볼 수도 있다. 이를 위해서는 다양한 분야의 교류와 연구가 필요하다. 이를 위해 극단, 어린이 관련 연구단체, 어린이청소년도서관<sup>32)</sup> 등과 연계하여 연구와 활용의 장으로 마련할 수 있어야 한다.

### 3. 맺음말

오늘날 문화에 대한 관심이 높아지고 다양한 제작환경에 따라 이야기가 생산되고 있다. 그런데 새롭게 창작되는 것뿐만 아니라, 고전 작품을 새롭게 각색하는 일도 이야기의 활용차원에서 필요한 작업이라 생각된다. 이러한 생각에서 우화소설의 특성을 살려 활용할 수 있는 분야로 아동극을 생각해보았다. 우화소설이 인간사회의 문제를 동물들에게 빗대어 비판, 풍자했다는 특징은 어린이를 대상으로 할 수 있는 장르와 관련이 깊다고 보았다. 그 중에서 아동극의 상관성을 살피고 현대적 활용 가능성을 찾아본 후 또 다른 파생분야를 생각해 보았다.

‘고전은 영원하다’는 표현은 작품이 창작되었을 당시에 전달하려는 내용이 삶의 방식이 달라진 현대사회에서도 일정 정도 관련성이 있기 때문에 그 메시지의 울림이 크게 느껴진다. 서양의 고전 작품들이 시대를 거듭할수록 재생산되는 것은 인간사회의 문제를 다룬 명작이기도 하지만, 그 작품을 현대인의 시각으로 바라볼 수 있게 각색되어 전달하기 때문이다. 새로운 콘텐츠를 만들기 위해서는 스토리와 캐릭터가 중요하다. 이를 바탕으로 매체에 맞는 원소스를 개발하고 다양한 활용이 가능해진다. 그런 의미에서 요즘 같은 디지털시대에

32) 최근 서울에서 국제어린이청소년도서관을 개관하였다. 사용자의 입장에서 접근성과 사용면에서 불편한 점도 있긴 하지만, 관련분야의 책과 DVD, 연구서 등의 자료, 세미나실 등 어린이와 청소년을 위한 도서관이 개관했다는 점에서 의의를 찾을 수 있다(한겨레신문, 2006년 6월 19일 ‘함께하는 교육’ 참조).

다양한 매체의 변화로 새롭게 부각되는 문화콘텐츠의 창작에 우화소설은 아동극과 같은 새로운 매체로의 활용가능성을 넓혀주고 있다. 앞으로 고전작품은 다양한 형태로 나타날 수 있을 것으로 기대된다.

우리나라의 고전작품 중에서도 새로운 매체에 맞게 전달방식을 달리할 수 있는 것들이 많은데, 아직까지 고전시대의 작품으로만 머물러 있는 경우가 많다. 이러한 문제점을 해결해 보려는 것이 이 연구의 목적이기도 한 것이다. 사람들에게 작품에 담긴 의미를 제대로 전달하기 위해서는 오늘날의 상황과 관련지어 생각해 볼 수 있어야 한다고 볼 때, 고전 작품에 대한 현대적 각색은 필요조건이라 할 수 있다.

우화소설의 현대적 활용 방안이란 차원에서 <두껍전>을 현대 사회에 알맞은 장르로의 전환과 각색이란 문제를 중심으로 살펴보았다. 그러나 이 연구는 아동극을 만들기 위한 기획서 형식에 불과하다. 또한 실제로 공연되기 위해서 많은 노력과 시간이 필요하다는 점도 있다. 그렇지만 이러한 시도가 우화소설의 현대적 활용과 개발 가능성을 모색하는 단계라고 생각한다. 앞으로 이런 시도들이 많아져야 좋은 작품으로 연결될 수 있을 것이다. 이를 통해 고전작품이 현대사회에서도 살아있는 텍스트가 되길 바란다.

#### □ 참고문헌 □

- 소재영 편, 『한국풍자소설선』, 정음사, 1975.
- 김태준 저, 박희병 교수, 『증보조선소설사』, 한길사, 1990.
- 김동욱, 「두껍전 연구 서설 - 이본을 주로」, 『국어국문학』, 55~57합집, 국어국문학회, 1972.
- 정학성, 「우화소설연구」, 서울대 대학원 석사학위논문, 『국문학연구』, 제18집, 국문학연구회, 1972.
- 임성래, 「두껍전 연구」, 연세대 대학원, 석사학위논문, 1981.
- 이상구, 「우화소설의 서술구조와 사회의식」, 고려대 대학원, 석사학위논문, 1984.
- 윤해옥, 「조선후기 동물우화소설의 구조적 고찰」, 『연세어문학』, 14·15합집, 연세대, 1982.
- 윤해옥, 『조선시대 우언 우화소설 연구』, 박이정, 1997.
- 소인호, 「<두껍전> 이본군의 양상과 사회적 의미」, 고려대 대학원, 석사학위논문, 1991.
- 정출헌, 『조선 후기 우화소설 연구』, 고려대 민족문화연구소, 1999.
- 민 찬, 『조선후기 우화소설연구』, 태학사, 1995.
- 민 찬, 「한국의 동물담」, 황폐강선생고회기념노총간행위원회 편, 『설화문학연구』(상), 단국대학교출판부, 1998.
- 윤승준, 『동물우언의 전통과 우화소설』, 월인, 1999.
- 김재환, 「동물우화소설의 형성배경 연구」, 『새얼어문논집』, 새얼어문학회, 1987.
- 김광순, 「의인소설의 사적 전개와 문학적 성격」, 『한국의인소설연구』, 새문사, 1987.
- 이강욱, 「<두껍전>의 말하기 전략과 그 의미」, 『고전문학연구』 22, 한국고전문학회, 2002.
- 정창권, 「김만덕 콘텐츠 개발과 활용 방안」, 『제주문화』 제11호, 제주문화원, 2005.
- 정창권, 「콘텐츠학, 어떻게 연구하고 가르칠 것인가」, 동양한문학회 제89차 학술대회 발표요지, 2006. 9. 23.
- 황계호, 「아동극에 대한 고찰」, 고려대학교 언론대학원, 석사학위논문, 1995.
- 김연수, 「러시아 아동극을 통해서 본 우리나라 아동극의 현실과 그 활성화 방안에 관한 연구」, 『한국극예술 연구』, 한국극예술학회, 1995.
- 김미란, 「독일 아동 및 청소년연극의 발전 고찰」, 『브레이크와 현대연극』, 한국브레이크학회, 2003.
- 오자와 아끼라 지음, 김선익 옮김, 『인형극 교실』, 예니, 1988.
- 안정의, 『인형극 놀이와 인형 만들기』, 행림출판, 1989.
- 조동희, 『아동연극개론』, 범우사, 1987.
- 한결 글 구성·그림, 『쥐전, 두껍전』, 능인, 1996.
- 초록글연구회 엮음, 송진희 그림, 『토끼전·두껍전』, 청솔, 2001.

한국정신문화연구원 편, 『한국민족문화대백과사전』, 1992.  
한국문화상징사전편찬위원회 편, 『한국문화상징사전』, 동아출판사, 1992,  
국립중앙박물관, 『조선시대 풍속화』 (도록), 2002.  
이태호, 『풍속화』 (하), 대원사, 1996.  
한겨레신문.  
www.naver.com

<Abstract>

**A device for modernistic application of an allegorical novel**  
**- Focused on <Dookkup-jeon> -**

Yun Jong-sun

This study originally aims to discover modernistic researching method in the Humanities. Lately, the popular titles such as, "the crisis of the humanities" or "the identity of the humanity" has raised their head. The humanities show the process of life which takes a triangular position of human beings. From this viewpoint of the humanities, we have to consider seeking of modernistic researching methods for the humanity study. Accordingly, we can make diverse researching methods for the humanity study. These researching methods of the humanities are intensively related to the ways of the communication in the modern society.

This study mainly deals with the modernistic application of the allegorical novel called, <Dookkup-jeon>. As we know, the classics always contain a lot of good things such as moral lessons, moral spirits and thematic messages which are the universal.

Through the diverse media and developments of the digital technology, we come to make the cultural contents. To create the cultural contents in this days is really necessary for the modernistic application of Allegorical novels. Besides, we try to make new versions and adaptations of the classics, especially allegorical novels. At this moment, the appropriate media should be accompanied.

The cultural contents have great stories and characters. From this viewpoint, allegorical novels contain them, which is very important. Furthermore, Allegorical novels are anthropomorphic attitude to animals, which can cause children's interests. Generally, children are interested in fables.

The allegorical novels are mostly derived from fable tales. As the fables in the late Jo-Sun dynasty transformed into the allegorical novels, the allegorical novels can make a version through new media and various settings. This study especially deals with a children play. So I analyzed the structure of the story and the characters in the allegorical novel, <Dookkup-jeon>. This solution is story(a

narrative structure) and character, so I examined closely. In addition, I convert <Dookkup-jeon> into a simple synopsis.

However, this study is a storytelling and a project which produces to cultural contents. In order to give shape to this plan, there needs for the more careful preparations and interchanges of research institutions.

keyword: allegorical novel, modernistic application, <Dookkup-jeon>, conversion, adaptation, story, character, storytelling, contents, cultural contents.

K C I