

김유신 문화콘텐츠 기획 재매정택 복원과 관련된 활용방안

저자 (Authors)	장성재
출처 (Source)	신라문화 46, 2015.08, 331-363(33 pages) THE JOURNAL OF THE RESEARCH INSTITUTE FOR SILLA CULTURE 46, 2015.08, 331-363(33 pages)
발행처 (Publisher)	동국대학교 신라문화연구소 The Center of Research for Silla Culture Dongguk University
URL	http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE06520773
APA Style	장성재 (2015). 김유신 문화콘텐츠 기획. 신라문화, 46, 331-363
이용정보 (Accessed)	삼성현역사문화관 183.106.106.*** 2021/09/15 10:36 (KST)

저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.

김유신 문화콘텐츠 기획*

- 재매정택 복원과 관련된 활용방안 -

장 성 재**

<目 次>

I. 머리 말

II. 상시개설 문화콘텐츠

III. 연례 축제행사 문화콘텐츠

IV. 맺 음 말

[국문초록] 이 글은 재매정택이 김유신의 자택이라는 전제에서, 김유신을 중심으로 한 문화콘텐츠 기획방안을 구성해 보았다. 전시·공연, 체험놀이교육 및 상품화 등 상시개설 콘텐츠와 연례축제행사 콘텐츠로 나누어, 진실성과 독창성 그리고 오락성 및 일관성의 관점에서 살펴보았다. 그 결과는 다음과 같다.

① 진실성의 관점에서 김유신과 재매정택의 관련기록에 근거하여 축국과 연날리기, 전통식음료 등 문화원형적 내용들과 그 의미를 찾아보았다. ② 독창성의 관점에서 문화원형의 콘텐츠들을 전통명절인 대보름과 삼짇날 및 김유신의 기일에 맞춰 다른 장소나 행사와 차별되는 내용들을 중심으로 기획해 보았다. 이때 김유신 검술과 직접적인 관련은 없으나, 황창량 검무설화에 의한 신라검법과 수운 최제우의 경주 용담에서 행한 검무도 주목해 보았다. ③ 오락성의 관점에서 진실성과 독창성의 문화원형을 훼손하지 않는 범위에서, 오늘날 한류 문화를 이끌어 가는 영상과 k-pop의 가무 및 e-스포츠 등과 결합시켜 적용하였다. 이때 시대를 앞서간 김유신의 지혜를 본받아, 오늘날 첨단 미래기술인 컴퓨터 기기나 로봇과 드론 등을 최대한 활용하고자 했다. ④ 일관성의 관점에서 전시와 공연, 체험놀이교육과 상품화 등 상시개설 콘텐츠를 ‘관심’에서 ‘감동’으로 단계적인 내적 변화가 이뤄질 수 있도록 기획하였으며, 종합적 내용인 연례 축제행사 콘텐츠를 전통명절과 연계시키거나 김유신 기일에 맞도록 구성하였다.

이상으로 김유신 관련 문화콘텐츠 기획을 통해 그의 정신을 되새겨보고, 사라져가는 고유명절을 그와 관련된 새로운 문화축제로 되살리고자 하였다. 나아가 이 원형들을 미래의 침

* 이 연구는 2015년도 동국대학교 DG선진연구강화사업의 지원에 의해 이루어진 것임.

** 동국대학교 경주캠퍼스 인문학부 교수

단기술과 접목시켜 활용하면, 이곳 경주에서 독창적이면서도 대중적인 한류문화를 일으킬 수 있음도 제시해 보고자 하였다. 또 그 결과 경주의 관광산업이 촉진되기를 기대하였고, 나아가 그 혜택이 지역주민들에게 돌아갈 수 있도록 구상해 보았다.

[영문초록] As the cultural contents utilization plans of Kim Yu-sin(金庾信 595~673, King Jinpyeong17-King Munmu13), this article is planning to after the restoration of Jaemaejeong(財買井). In points of Truth(Historicity), Originality, Entertainment, and Consistency, this planning is structured down to exhibition, performance, experience, education, and product development etc. Through this planning, celebrating Kim Yu-sin's spirit and help reinvigorate disappearing custom cultures. Furthermore, using this planning with future high-technology, suggest the possibility about the original and popular Korean wave in Gyeong-ju. And expect that more advanced tourism industry in Gyeong-ju, and local resident will be benefit from these advancements.

[주제어] 김유신(Kim Yu-sin), 문화콘텐츠(cultural contents), 진실성(Truth), 독창성(Originality), 오락성(Entertainment), 일관성(Consistency), 전시(exhibition)·공연(performance), 체험놀이교육(experience education in play), 상품개발(product development), 축제행사(festival event)

I. 머리말

金庾信(595~673. 진평왕17~문무왕13)은 평생지기 太宗 武烈王 金春秋(603~661. 진평왕25~무열왕8)와 함께 삼국통일의 주역으로서, 그의 활약은 곧 한국역사가 되었다. 김유신은 진골계급 출신이지만, 신라에 병합된 금관가야의 왕손이기에 신분상 제약이 많았다. 무인집안 출신이지만, 김유신이 역사에 이름을 올린 것은 고구려 낭비성 전투에서 활약한 35세가 되어서야 가능했다. 그때까지 그는 화랑시절부터 무예를 통한 피나는 능력개발과 외교능력이 출중한 김춘추와의 두터운 친분관계로 가야계의 신분제약을 돌파해 나갔다. 어려움이 있을 때마다 지혜와 의지로 이를 극복해 나갔고,¹⁾ 이 경험들을 바탕으로 풍전등화에 놓인 신라의 위기상황을 극복하고 삼국통일의 주역이 되었다. 그 결과 군인으로서 뿐만 아니라, 정치인으로서도 누구도 도달하지 못한 최고 칭호까지 얻었다.²⁾

1) 연을 날리는 지혜로 비담의 난을 진압했으며, 추운 겨울날 고구려 영역 깊숙이 평양성 주변까지 당군에게 군량미를 운반했던 의지 등이 그 예이다.

2) 무열왕 때 정치인으로서 귀족대표의 최고 관직인 上大等에 올랐고, 생전에 17등급 골품제의 최고 지위인 角干보다 높은 大角干(무열왕)과 이후 太大角干(문무왕)의 칭호를

하지만 김유신에 대한 후대 평가는 엇갈린다. 金富軾(1075~1151)은 『三國史記』 列傳 10권 중 3권을 할애해서까지 김유신의 생애를 자세하게 기록할 정도로 삼국통일의 영웅으로서 높은 평가를 내렸다.³⁾ 그러나 근대에 들어와 丹齋 申采浩(1880~1936)는 민족주의 사관에서 그동안의 평가를 당연하게 여겼던 김유신에 대해 혹평하였다.⁴⁾ 신채호의 비판 이후 김유신에 대한 평가는 다른 전쟁영웅들에 대한 칭송과는 달리, 외세를 끌어들이어 삼국을 통일했다는 따가운 시선도 함께 받고 있다.⁵⁾

이런 연유에서인지 현재 李舜臣(1545~1598. 조선 인종원년~선조31) 등 전쟁영웅들에 대한 지역축제들을 앞다투어 개최⁶⁾하고 있는 반면에, 김유신의 이름을 내세운 축제는 아직까지 열리지 않고 있다.⁷⁾

받았다. 또 사후 흥덕왕(재위826-836) 때는 興武大王으로까지 추봉되었다.

- 3) 일연의 『삼국유사』 또한 삼국통일의 영웅에 대한 긍정적 평가였다. 이때 김유신은 별자리나 전쟁담을 통한 탄생부터 호국신의 보호를 받은 화랑시절, 심지어 사후에도 33 天의 天人으로까지 신비화되었다(『三國遺事』 卷1 紀異2 金庾信조와 太宗春秋公 및 卷2 萬波息笛조 참조). 이런 영웅설화적 내용은 조선시대에도 이어져, 『角干先生實紀』(知禮本 1897)와 같은 문학작 허구성을 더한 고전소설까지 등장하였다.
- 4) 丹齋 申采浩(1880~1936)는 『朝鮮上古史』에서 “김유신은 지략과 용기가 있는 명장이 아니라 음험하고 무서운 정치가였으며, 그 평생의 큰 공은 전쟁터에 있지 않고 음모로 적국을 혼란에 빠뜨린 데 있었던 사람이다.”라고 평가하였다(신채호, 『조선상고사』, 박기봉 옮김, 비봉출판사, 2006, p. 510 참조).
- 5) 특히 오늘날 북한 역사학계는 신라의 삼국통일은 외세에 의존한 것으로, 중국에게 고구려 북부 땅을 내준 죄악을 저질렀다고 부정적으로 평가하였다(사회과학원 역사연구소, 『조선통사(상)』, 오월, 1988, pp. 136~138참조). 그렇기에 고구려를 계승한 발해까지 통합한 고려왕조의 한반도 통일이야말로, 역사발전에 긍정적 의의를 가진다고 주장하였다(上揭書 p. 181 참조).
- 6) 전쟁영웅들에 대한 축제로는 이순신과 관련된 ‘아산성웅이순신축제’와 ‘통영한산대첩축제’를 비롯해서, 정묘호란 때 안주성전투에서 순절한 南以興장군(1576-1627)을 기리는 당진의 ‘남이흥장군 문화축제’, 백제문화제 행사로서 논산에서 거행되는 階伯(?-660. ?-의자왕20)의 정신을 기리는 황산벌전투재현행사 등이 있다.
- 7) 김유신에 대해 전통적 제례의식을 올리는 곳은 현재 경주의 (傳)김유신장군묘 사당인 崇武殿(조선시대 金山齋)과 선도산 西岳書院(1561년. 조선明宗16 건립)을 비롯해서, 전국에 진천 길상사·강릉 화부산사·부안 보령원·전주 완산사·광주 장렬사·부여 부풍사·진주 남악서원·울산 은월사·화성 금산사·양산 취서사·무안 연계사·진양 남악사 등이 있다. 이에 반해 김유신 이름을 전면에 내세운 지역축제는 없는데, 그나마 김유신 관련축제라고 한다면 김유신의 탄생지인 진천과 단오제가 열리는 군위·경산·강릉 정도일 것이다. 진천은 ‘생거진천문화축제’란 이름으로 화랑도 관련행사가 포함되며, 김유신의 주둔지였던 군위는 효령사에서 김유신과 함께 이무·소정방 3장군의 위패를 모시고 ‘단오대제’를 거행한다. ‘경산자인단오제’는 경산시 자인면 수호신인 한

그렇지만 오늘날 강대국들 사이에서 남북의 대치상황이 삼국시대와 유사함을 볼 때, 지금의 현안을 해결하는데 당시 어려운 난국을 극복한 김유신을 주목해 볼 필요가 있다. 그런 뜻에서라도 대중들이 김유신의 시대정신과 비교해서 작금의 국내외 문제들을 생각할 수 있게 하려면, 무엇보다 먼저 그의 행적을 알리고 체험해 볼 수 있는 공간이 필요하다. 마침 경주시는 유일하게 남아있는 신라시대 금입택 유적인 김유신의 財買井宅⁸⁾을 복원한다는 계획을 세우고 있다.⁹⁾ 재매정택을 복원한다면, 그곳에서 김유신과 관련된 전시와 공연 및 축제 등을 통해 이 문제들을 자연스럽게 공개적으로 논의할 수 있을 것이다.

다만 최근 유적지 주변까지 발굴¹⁰⁾했음에도 불구하고, 아직까지 김유신의 저택이란 결정적 증거는 발견되지 않았다.¹¹⁾ 따라서 이 글은 복원하는 유적지가 재매정택이라는 전제하에, 김유신과 관련된 - 특히 그의 정신 즉 지혜와 의지를 중심

(韓)장군을 위한 민속축제인데, 이때 한(韓)은 한(大)의 의미로 경산에 주둔했던 ‘大’장군인 김유신으로 추정하기도 한다. 또 유네스코 인류무형문화유산인 강릉 단오제는 대관령 국사성황·대관령 국사여성황·대관령 산신에게 풍작과 태평을 기원하는 축제이다. 이때 이 지역 민간신앙에서 梵日국사(810~889. 헌덕왕2~진성여왕3)인 대관령 국사성황과 함께, 김유신을 대관령 산신으로 모시고 있다. 梵日은 강릉(옛 명주)이 고향인데 다 중국유학 후 귀국해서 이 지역 崛山寺를 중심으로 40여 년간 머물면서 구산선문 중 關崛山派를 개창했으니, 신으로 모실만 하다. 이에 반해 김유신이 대관령산신으로 모셔진 것은 이곳에서 검술수련을 익혀 영웅이 되었다는 민간설화에 근거한 것이지만, 실제 역사기록에는 없는 이야기이다.

- 8) 『三國遺事』에서는 신라 전성기 때의 부유하고 큰 귀족의 집으로 35곳 金入宅을 제시하였는데, 그 중의 하나가 김유신의 저택인 財買井宅이었다(『三國遺事』 卷1 紀異2 辰韓 조 참조). 조선시대에는 지금의 재매정 일대(사적 제246호)를 김유신의 집이 있었던 자리로 보았기에, 우물 옆 비각 안에는 1872년(고종 9) 경주부윤 李晚運이 세운 김유신을 기리는 비석이 서 있다.
- 9) 경주시는 35금입택 중 유일하게 위치 추정이 가능한 김유신 장군 옛집을 복원해 화랑정신과 호국의 얼을 전승하는 교육의 장으로 활용한다는 계획을 세우고 있다. 이 복원은 문화재위원회 심의 결과에 따라 추진될 예정이며, 빠르면 2016년 실시설계 용역을 거쳐 건물복원과 경역을 정비하고 2017년까지 홍보관 건립을 예정하고 있다(<경주신문> 2015. 4. 30 참조).
- 10) 재매정은 1991년부터 1993년까지 3차에 걸쳐 발굴·조사하였고, 이후 다시 그 주변을 2013년부터 1214년까지 4차와 5차에 걸친 발굴도 마쳤다.
- 11) 2014년까지 재매정과 주변지역 발굴을 토대로 연구한 결과, 확인된 면적만 약 130m×50~80m, 약 8,580㎡(약 2,600평)대규모 공간을 차지하고 있어서, 『三國史記』雜誌 屋舎조의 곱품제에 따른 가옥규모의 기록과 비교해 봐도 신라시대 진골 최대 상류주택임은 분명해졌다(안계복, 『재매정지 조정공간 고찰』 『경주 재매정 활용방안을 위한 학술심포지엄(발표문)』, 경주시, 2015, p. 151 및 p. 175 참조).

으로 한 - 문화콘텐츠를 구상해 보겠다. 이때 오늘날 김유신에 대한 평가가 엇갈리므로, 김유신을 옹호하는 일방적 홍보를 지양하고 체험자 스스로 판단할 수 있도록 하는 방향에서 콘텐츠를 기획하고자 한다. 그런데 이 글이 재매정택보다는 김유신의 삶에 초점을 두고 문화콘텐츠를 기획하다 보니, 정작 재매정택을 복원할 때는 이 기획이 구체화되지 못하고 구상단계에서 그칠 수도 있을 것이다.¹²⁾ 그러나 이 기획안에서 채택할 내용이 있다면, 오히려 재매정택의 복원형태 또한 부분적으로 수정될 수도 있을 것이다.¹³⁾

글의 순서는 재매정택에서 평상시 운영할 수 있는 전시와 공연, 놀이교육 및 상품개발 등 상시개설 콘텐츠와 특정한 시기에만 개최하는 연례축제행사 콘텐츠로 나누어 살펴보겠다. 이때 기획안의 내용은 진실성과 독창성, 오락성 및 일관성의 관점에서 구성하고자 한다.¹⁴⁾

즉 ① 진실성이란 역사기록에 근거¹⁵⁾해서 김유신 관련 콘텐츠의 원형을 발굴 재현하려는 것이다. 이 진실성을 통해 김유신 관련 콘텐츠의 핵심인 주제의식을 깊게 각인시키고자 한다. ② 독창성이란 다른 지역에서 행하는 콘텐츠들과 차별화된 내용으로, 이곳만이 가지는 독자적인 고유성을 드러내려는 것이다. ③ 오락성은 원형의 진실성을 훼손하지 않는 범위에서 현대적으로 확대·응용하여, 김유신에 대한 대중적 관심을 증폭시키려는 것이다. 이때 오락성은 옛 것의 원형을 발굴

12) 예를 들어 문화재 관련규정의 적합성 여부나 예산문제 등도 고려해야 하고, 또 재매정택의 복원형태가 확정되지 않았기에 여기서 구상한 기획안이 그 건축공간과 부합되는지도 알 수 없기 때문이다.

13) 김유신 관련 콘텐츠는 재매정택의 원형복원형태를 정하고, 그 공간에 맞게 기획하는 것이 순리일 것이다. 그렇다 하더라도 콘텐츠의 구상에서 중요한 내용이 있다면, 복원 건물의 원형을 훼손하지 않는 범위에서 건물 내부 벽이나 외부 시설물 등은 위치나 형태를 변경시킬 수도 있을 것이다.

14) 문화관광부가 2005년에 분석한 문화관광축제 방문객의 만족도 조사결과에서 문화콘텐츠 기획관련 문제점만을 보면, 지역문화의 특징과 흥미로운 내용이 부족하다는 점이었다. 또 이로 인해 특색 있는 지역상품도 개발되지 못하는 결과가 나타난다고 보았다(김영순 외, 『축제와 문화콘텐츠』, 다할미디어, 2006, pp. 60~65 참조). 오래된 자료결과이기는 하지만, 이것은 방문객이 축제에 대한 '독창성'과 '오락성'을 중시하고, 그 체험한 추억을 상품에서 찾으려 함을 보여준다. 만약 여기에 주제의식의 '진실성'이 바탕이 된다면 그 감동은 몇 배가 될 것이고, '일관성'이 갖춰진다면 주제의식에 대한 뚜렷한 체험화가 이뤄질 것이다. 따라서 이 글에서는 앞서 지적한 독창성과 오락성에 진실성과 일관성을 추가해서 기획안을 구성해 보겠다.

15) 이때 역사 기록은 주로 『三國史記』와 『三國遺事』를 중심으로 살펴보겠으며, 다만 아직 검증되지 않은 『화랑세기(필사본)』 등은 이 기록들과 상충될 수 있기에 여기서는 제외시키겠다.

한 내용일 수도 있겠지만, 다른 한편으로는 이를 변형해서 - 마치 경주 황성공원에 세워진 조각가 金萬述(1911~1996)의 칼을 뽑은 김유신 기마동상과 형태는 유사하지만, 새로운 첨단매체를 사용한 白南準(1932~2006)의 비디오아트(video art) ‘김유신’처럼 - 시대를 앞서가는 첨단기술의 활용도 과감하게 시도해 보겠다. 상대가 미처 생각지 못한 전략전술을 구사한 김유신의 정신을 오늘날 되새겨 본다는 의미로서도, 첨단의 새로운 방식을 활용할 필요가 있을 것이다.¹⁶⁾ ④일관성은 콘텐츠의 내용인 전시와 공연, 놀이교육, 상품개발 등을 유기적으로 연결시켜, 방문객들이 김유신에 대한 외적인 지식정보를 통해 마음 속 깊이 심층적으로 체험할 수 있게 하려는 것이다.¹⁷⁾

한편 정확한 재매정택의 원형 복원형태를 알 수 없기에, 이 글에서는 구상방안의 구체적인 프로그램 - 전시의 진열방식이나 행사의 일정순서 등 - 은 다루지 않겠다. 또 당연한 것이겠지만, 특별한 사유가 없는 한 김유신과 관련 없는 내용들도 이 글에서는 언급하지 않겠다. 아울러 비록 김유신과 관련된다고 하더라도, 다른 장소에서 행해지고 있는 전통제이나 화랑관련 행사내용 또한 제외시키겠다.

II. 상시개설 문화콘텐츠

재매정택에 상설된 콘텐츠들은 먼저 ‘전시’를 보고 김유신에 대한 지식정보를 통해 관심과 흥미(attention, interest)를 가지게 되고, 이를 기반으로 한 ‘공연’에서 마음의 감동(욕망desire)을 일으킨 뒤, ‘놀이교육’을 통한 체험으로 마음 속 깊이 추억할 수 있게 각인(memory)시켜서, 자연스럽게 김유신과 관련된 ‘상품’을 구입(행위action)¹⁸⁾할 수 있도록 단계적으로 구성하고자 했다.¹⁹⁾

- 16) 전쟁의 승패는 상대가 생각하지 못한 전략이나 기술에서 이뤄지는 경우가 많다. 김유신 또한 상대가 생각하지 못한 - 예를 들어 연을 날려 위기를 기회로 만드는 등 - 전략과 기술로 허를 찌르는 전략을 구상했다. 따라서 김유신 관련 콘텐츠 또한 그의 정신을 기리는 원형적인 것과 함께 미래지향적인 내용들을 활용해 보고자 한다.
- 17) 일관성을 유지하기 위해 - OSMU(One Source Multi Use)의 측면에서, 하나의 원형(‘One Source’)에 대해 여러 형태로 변형(‘Multi Use’)시킨 프로그램들로 구성하더라도 - 방문객들이 다양한 체험 속에서 하나의 일관된 원형을 잊지 않도록 주의하겠다. 아울러 관람객의 체험을 보다 극대화하는 방안으로, 프로그램마다 관람객의 참여도를 높이도록 구성하겠다.
- 18) 상시개설 콘텐츠의 단계적 구성은 상품구매를 하는 소비자 행동이론인 ‘아이드마(AIDMA) 법칙’ - 소비자가 상품을 구매하는데 5단계 과정인 관심(attention)과 흥미(interest)를 축

1. 전시: ‘관심과 흥미의 장’

전시공간은 재매정택 건축물 외부보다 주로 실내에 마련함으로써, 외부 시설물 설치로 인해 역사드라마 등 신라시대 재현영상 촬영에 최대한 방해되지 않도록 주의하고자 한다. 신라시대 당시 재매정택은 건물내부 바닥이 온돌이 아닌 마루였고, 내부벽채도 휘장 등으로 구획을 나눈 것으로 추정된다.²⁰⁾ 따라서 내부에 전시공간을 마련하게 되면, 여러 칸으로 터져 있는 마루로 된 큰 집 건물 내부를 빈 채로 방치하지 않고 유용하게 활용할 수 있을 것이다. 아울러 전시물들을 보관 유지하는 것도 실내가 유리할 것이다.

전시내용은 재매정택과 그곳의 출토유물에 대한 전시²¹⁾와 김유신 관련 전시로 구성해야 할 것이다. 다만 재매정택의 원형복원에 대한 내용은 앞으로도 계속 연구되어야 할 것이기 때문에, 이 글은 일단 김유신 관련 전시내용을 중심으로 살펴 보겠다.

전시형태는 주로 실물과 영상으로 꾸미도록 한다. 즉 김유신의 가족관계와 주요 행적 등을 디오라마(diorama)형태의 미니어처와 실물크기 모형으로 재현해 본다. 또 영상자료와 애니메이션으로 김유신의 활약과 삼국통일 과정을 보여주고, 전시

발시켜, 욕망(desire)을 불러일으키고, 강렬한 기억(memory)을 남겨, 상품구입의 행동(action)을 실행한다는 내용을 축약하여 AIDMA(Attention Interest Desire Memory Action)라고 한 미국의 클렌드 홀이 주장한 법칙 - 과 유사하다.

- 19) 다만 이곳 콘텐츠의 각 단계는 ‘아이드마 법칙’처럼 최종단계인 상품구입을 위한 수단은 아니다. 오히려 각 단계의 콘텐츠들 하나하나의 모두 자체로 의미와 목적을 지닌다. 방문객들이 이곳을 방문하여 마음 속 깊은 체험을 극대화시키는 과정을 보다 효율적으로 설정했을 뿐이다.
- 20) 1991년부터 1993년까지 재매정 중심지역 발굴을 토대로 한 연구결과(이동건, 「재매정택 재현에 관한 연구」, 영남대 석사, 2002, p. 113 참조)에 따른 것이다. 아울러 가형토기를 통해 7세기를 살았던 김유신의 집은 부분적인 온돌을 사용했다는 주장도 있다. 즉 5~6세기 신라시대 가형토기의 건축모습은 굴뚝이 건물내부에서 맞배지붕으로 나와 있는 것 - 고구려와 백제의 긴 구들(ㄱ자 또는 一자 ‘長坑’유적)과 함께 외부의 굴뚝시설이 설치된 것과는 다름 - 으로 보아 부분적인 난방과 취사를 위한 ‘쭉 구들’로 추정하고 있다. 지붕에서 굴뚝이 사라진 것은 팔작지붕 형태를 가진 8세기 통일신라 가형토기(경주 북군동)에서 발견됨으로써, 이후 건축공간의 구성 변화를 추정했다(김상태, 「신라 주거의 건축적 고찰」 『경주 재매정 활용방안을 위한 학술심포지엄(발표문)』, 경주시, 2015, pp. 114~116 참조).
- 21) 재매정택의 유구형태와 복원과정 및 복원 후 모습을 발굴유물의 영상과 함께 미니어처로 전시하고, 이외에도 김유신과 관련되는 다른 유적지들 즉 천관사(복원 모습)와 김유신장군묘, 서약서원 등도 영상과 미니어처로 소개하도록 한다.

내용과 관련된 문답하는 지능형 로봇과 신라시대 배경의 크로마키 촬영 등으로 관람객의 호기심과 자발적 참여를 유도하는 시설을 갖출 필요가 있다. 구체적인 내용은 다음과 같다.

1) 김유신의 생애별 주요행적에 대한 전시

미니어처를 활용하여 시간적 관점에 따라 김유신의 생애에서 인상적인 사건 및 설화와 삼국통일을 이루기까지의 역사적 주요사건으로 나누어 재현해 본다.²²⁾

첫째, 김유신의 인상 깊은 일화들로서 ① 김유신의 탄생설화,²³⁾ ② 화랑시절 중악에서의 기도²⁴⁾와 열박산에서의 검술수련²⁵⁾ 중 異蹟, ③ 천관녀 집 앞에서 어머니를 죽인 설화,²⁶⁾ ④ 김춘추와의 蹴鞠시합과 문희의 買夢설화,²⁷⁾ ⑤ 출정 도중 자

22) 1977년에 건립된 경주 통일전에 전시된 張遇聖(1912~2005)의 김유신장군 영정을 비롯한 여러 유명화가들의 김유신 관련 미술작품들을 찾아 복제해서 전시해도 좋을 것이다. 복제할 때도 본 작품과는 다른 소재, 예를 들어 자수 등으로 바꾸어서 전시하면 새로운 느낌을 줄 수 있을 것이다.

23) 『삼국사기』에 의하면, 아버지는 두 개의 별이 내려오는 꿈을 꾸고, 어머니는 금빛 갑옷을 입고 구름을 탄 동자가 집으로 들어오는 태몽을 꾸었다(『三國史記』 卷41 列傳1 金庾信 上조 참조). 『삼국유사』에서는 태몽이야기 대신에 김유신이 七曜의 정기를 타고 태어나서 등에 七星무늬가 있다고 했다(『三國遺事』 卷1 紀異1 金庾信조). 또 須彌山 꼭대기 33天의 天人이 신라에 태어났다는 이야기(『三國遺事』 卷1 紀異1 太宗春秋公조, 卷2 紀異2 萬波息笛조)와 억울하게 죽은 고구려의 점술가 楸南이 환생했다는 이야기도 전하고 있다(『三國遺事』 卷1 紀異1 金庾信조 참조).

24) 17세 때인 611년(진평왕 33) 김유신은 외적을 물리치려는 뜻을 품고 홀로 中嶽의 석굴에서 기도하였더니, 難勝이란 노인이 나타나 方術을 전해 주고 사라졌다(『三國史記』 卷41 列傳1 金庾信 上조 참조).

25) 18세 때인 612년(진평왕 34) 열박산(咽薄山)에서 홀로 수련하였다. 사흘째 되는 날, 虛星(28수 중 북쪽의 넷째 별자리)과 角星(28수 중 동쪽의 첫째 별자리) 두 별빛이 칼에 실려 움직이는 것 같았다(『三國史記』 卷41 列傳1 金庾信 上조 참조). 이후 낭비성 전투에서 홀로 적진에 뛰어들어 칼로 적장을 죽이는 기록(上同)이나, 또 당과 연합하여 백제를 정벌할 때 새가 진영 위로 맴돌아서 蘇定方이 불길해 하자 김유신이 칼을 뽑아 새를 겨누어 죽인 일(『三國遺事』 卷1 紀異1 太宗春秋公조 참조) 등에서 김유신의 무예는 신기에 가까운 검술수련을 바탕으로 했음을 알 수 있다. 따라서 김유신 관련 콘텐츠 기획할 때, 무예축제의 중심은 검술이 되어야 할 것이다.

26) 一然(1206~1289)보다 앞선 고려 명종 때 李仁老(1152~1230)는 김유신과 天官女와의 사랑, 어머니의 가르침과 딸의 목을 벤 이야기, 이로 인한 천관녀의 怨詞와 天官寺 등에 대해 소개하였다(『破閑集』 참조). 이인로는 천관녀를 기생으로 묘사하고 있으나, 오늘날에는 天官이란 명칭에 의해 天祭를 올리는 신궁의 신녀로 보고 있다.

27) 김유신은 김춘추와 자기 집 앞에서 蹴鞠을 하다 일부러 그의 옷고름을 밟아 떨어뜨렸

신의 집 앞을 지나다, 漿水를 마시는 광경,²⁸⁾ ⑥ 79세 때 재매정택에서 울며 나가는 陰兵들 이야기에 죽음을 예견한 김유신과 그의 장례식 장면²⁹⁾ 등을 소개한다.

둘째, 역사와 관련된 김유신의 활약으로 ① 35세 때 고구려와의 낭비성 전투에서 단신으로 적진에 뛰어들어 처음으로 큰 공을 세운 일,³⁰⁾ ② 53세 때 권력 장악의 계기가 되는, 연을 이용해서 비담의 난을 진압한 일,³¹⁾ ③ 66세 때 백제정복의 시발점인 계백과의 황산벌 혈투,³²⁾ ④ 67세 때 위험을 무릅쓰고 고구려 영토 깊숙이 평양성 부근까지 당군에게 군량미 운송하는 장면³³⁾ 등을 소개한다.

셋째, 현재 김유신을 기리는 대표 장소와 행사들로서 ① 경주의 (傳)김유신장군묘 사당인 崇武殿과 선도산 西岳書院에서 전통 제례의식을 행하는 모습, ② 김유

고, 이를 여동생 문희에게 꿰매게 하여 김춘추와 만나게 했다. 이후 문희가 임신하자 - 김유신은 선덕여왕이 남산에 행차할 때 동생을 태워 죽인다고 소동을 벌여 - 왕의 중재로 결혼을 성사시켰다(『三國遺事』 卷1 紀異1 太宗春秋公조 참조). 이 혼인으로 김유신은 폐위된 왕실가문의 김춘추와 생사를 함께 하는 결의를 맺게 된다. 한편 이 결혼은 문희가 언니 보희에게 꿈을 사는 買夢說話로 예견되었다.

- 28) 김유신은 51세(645년, 선덕여왕14) 때 백제와의 전투에서 승리하고 돌아오자마자 또 침략했다는 급보에 전쟁터를 향할 때, 자기 집 앞을 지나치다 멈춰서 가져온 漿水를 마신 후 “우리 집 물이 예전 맛이구나.”라는 말을 남긴 일화가 있다(『三國史記』 卷41 列傳1 金庾信 上조 참조).
- 29) 673년(문무왕13) 김유신은 79세로 자신의 집에서 세상을 떠났다. 문무왕은 金山原(지금의 경주 송화산 추정)에 매장할 때, 군악대 100명을 보내 장례를 치르게 하였다(『三國史記』 卷43 列傳3 金庾信 下조 참조).
- 30) 629년(진평왕51) 김유신은 아버지 김서현 장군 휘하에서 中幢부대의 지휘관(幢主)으로서 고구려 娘臂城 전투에 참여하였다. 신라군이 고구려의 기세에 패전 위기에 몰리자, 김유신은 아버지의 허락을 받고 홀로 적진에 뛰어들어 적장의 목을 칼로 베었다(『三國史記』 卷41 列傳1 金庾信 上조 참조). 김유신의 활약으로 승전한 후, 그의 명성이 세상에 알려지게 되었다.
- 31) 647년(선덕여왕16) 53세 때에 毘曇과 廉宗이 반란을 일으켜 명활산에 진을 쳤을 때, 왕이 머물던 月城에 큰 별이 떨어졌다. 불길한 조짐에 병사들이 동요하자, 김유신은 한밤중에 연(風鳶)에 불붙인 허수아비를 매달아 띄워서 떨어진 별이 다시 하늘로 오른 것처럼 꾸몄다. 이 묘책에 힘입어 위기를 벗어나, 반란군을 진압할 수 있었다(『三國史記』 卷41 列傳1 金庾信 上조 참조).
- 32) 660년 김유신은 대장군으로 5만 군사를 이끌고, 황산벌에서 백제 계백의 5천 결사대와 치열한 전투를 치렀다. 소정방의 당나라 군대와 백제 수도 사비성을 공격하기 위해 합류하기로 약속한 날짜에 도착하지 못할 정도로, 여러 차례 패전 끝에 조카 盤屈과 어린 화랑 관창의 희생으로 어렵게 승리하였다(『三國史記』 卷5 新羅本紀5 太宗武烈王7年조 참조).
- 33) 『三國史記』 卷42 列傳2 金庾信 中조 참조.

신 관련축제로는 진천의 ‘생거진천문화축제’에서의 화랑도 관련행사 모습이나, 강릉 단오제의 대관령 산신인 김유신을 모시는 모습 등을 소개한다.

2) 김유신의 가족관계와 생활모습에 대한 전시

실물크기로 재매정택 공간배치에 따른 김유신 가족의 구성과 생활상을 추정·재현해 본다. 나아가 이를 통해 골품제에서의 귀족들은 물론, 금입택에 출입하는 여러 계급들의 차별화된 모습도 함께 이해해 본다. 따라서 이 인물들을 관련 장소에 적절히 배치하여 당시 신분사회를 이해할 수 있도록 한다.

첫째, 부모형제관계로서, 김유신은 가야계 왕족출신인 아버지 金舒玄³⁴⁾과 신라계 왕족인 어머니 萬明부인³⁵⁾의 장남이다.³⁶⁾ 그의 형제로는 남동생 金欽純³⁷⁾과 여동생으로 태종무열왕의 왕비인 文明王后가 된 文姬³⁸⁾와 언니인 寶姬 자매가 있다.³⁹⁾

둘째, 김유신의 자손들과 관련해서는 655년(무열왕2) 태종무열왕(재위 654~661)의 셋째 딸 智炤(또는 智照)부인과 결혼해서 三光, 元述,⁴⁰⁾ 元貞, 長耳, 元望 등 5

34) 김서현(벼슬:蘇判)은 관산성 전투에서 백제 聖王(재위 523~554)을 전사시킨 금관가야의 마지막 왕인 仇亥王의 막내아들인 金武力(벼슬:角干)의 아들로, 진평왕(재위 579~632)때 백제·고구려와의 전투에서 활약했다(『三國史記』 卷41 列傳1 金庾信 上조 참조).

35) 만명부인은 진흥왕(재위 540~576)의 아우인 肅訖宗의 딸이다. 김서현이 만명과 길에서 만나 약합했는데, 숙흥종이 딸을 가두었으나 감시를 피해 만명이 만노군(지금의 진천)에 있는 서현에게로 도망쳤다(『三國史記』 卷41 列傳1 金庾信 上조 참조). 같은 진골계급이라도 신라 왕족이 가야계 왕족과 혼인하기는 엄격한 신분사회에서 어려웠기에, 김유신을 낳고서야 비로소 인정받을 수 있었다.

36) 김유신이 능력을 키우기 위한 피나는 노력을 한 배경에는 이처럼 귀족신분만으로 안심할 수 없는 불안한 위치도 큰 몫을 차지한다.

37) 金欽純은 전투에서 형 김유신을 보좌하였다. 특히 백제의 명운을 가르는 황산벌 전투에서는 신라군이 계속 패하자 교육지책으로 자신의 아들 盤屈을 단신으로 싸우다 죽게 하여, 이후 화랑 관창의 죽음과 함께 신라군이 승리할 수 있는 계기를 만들었다(『三國史記』 卷5 新羅本紀5 太宗武烈王2年조의 내용이 『三國史記』 卷47 列傳7 金令胤조에도 수록).

38) 따라서 태종 무열왕과 문명왕후 사이의 아들인 문무왕(재위 661~681)과 김인문은 김유신의 외종질이 된다. 그러나 김유신은 무열왕의 딸 지소부인과 결혼했으므로, 이들 외종질들과는 처남매부지간도 성립된다. 그렇기에 유교적 관점의 혈연관계만으로는 이들의 관계를 정확히 설명하기는 어렵다.

39) 어느 날 언니 보희가 꿈에 西岳에 올라 오줌을 누니, 온 경주에 가득 찼다. 아침에 일어나 동생 문희에게 이야기하자, 문희는 언니의 꿈을 사는 대신에 비단치마로 값을 치렀다(『三國遺事』 卷1 紀異1 太宗春秋公조 참조). 이 買夢說話는 문희가 언니 보희를 제치고 왕비가 되는 정당성을 부여하고 있다.

명의 아들과 4명의 딸을 낳았으며, 이들 외에 軍勝이라는 서자도 있었다고 『三國史記』에 기록되어 있다.⁴¹⁾

셋째, 그 외 김춘추(훗날 태종무열왕)를 비롯한 김유신과 관련된 여러 신분계층의 인물들을 배치해서, 17등급 골품제에 의한 차별화된 신분의 복장 등을 인지시킨다.

3) 김유신과 삼국통일 과정에 대한 영상자료원과 애니메이션

첫째, 김유신 관련 기록과 문헌들을 수집해서 영상자료로 볼 수 있게 한다. 방대한 자료라 하더라도 영상자료로는 간편하게 저장할 수 있고, 대중에게 뿐만 아니라 전문연구자들도 열람할 수 있어서 김유신 학술연구 자료원의 기능까지 결합할 수 있을 것이다.

둘째, 김유신 관련 전시내용을 중심으로 한 이야기를 탄탄한 서사구조로 재미있게 엮어서 애니메이션 동영상에 담는다. 동영상에 나오는 장면들은 앞서 전시된 김유신과 관련인물들이 역사 속에서 어떤 활동으로 삼국통일에 영향을 주었는지 화면 속 이야기로 이해시킨다.

이때 동영상의 완성도와 함께 캐릭터 개발에도 신경을 쓰도록 한다. 감동을 준 애니메이션 등장인물에서 인기 있는 캐릭터가 탄생하기 때문에, 김유신은 물론 그 외의 다양한 인물과 형태의 캐릭터들을 개발하여 상품화할 필요가 있다.⁴²⁾

40) 삼국통일 후 나당전쟁에서 672년(문무왕 12) 석문(황해도 瑞興)에서 신라군이 당군에 패하였지만, 원술은 전쟁터에서 죽지 않고 살아 돌아왔다. 이에 아버지 김유신은 왕에게 자식의 죽음을 청했으나 문무왕이 용서하자, 죽을 때까지 얼굴을 보지 않았다. 김유신 사후 원술은 어머니를 보려 했으나, 어머니도 三從之義를 내세우며 만나주지 않았다. 675년(문무왕 15) 당군이 貫蘇川城(지금의 楊州)을 공격했을 때, 원술은 죽기로 다짐하고 싸워서 큰 공을 세웠다. 그러나 부모에게 인정받지 못한 것을 한탄해, 벼슬하지 않고 숨어 살았다(『三國史記』 卷43 列傳3 金庾信 下조 참조). 1950년 유치진(1905~1974)은 희곡 <원술랑>을 국립극장 개관기념으로 공연하였다. 그는 이 작품에서 임진무퇴의 화랑정신을 주제로, 『三國史記』의 기록에다 가공의 여인 진달래를 설정하여 좌절한 원술에게 용기를 주어 치욕을 씻는 동기를 부여하였다.

41) 부부의 나이 차이는 컸을 것으로 추정된다. 지소(또는 智照)부인과 결혼할 때 김유신은 61세의 나이였고(『三國史記』 卷5 新羅本紀5 太宗武烈王2年조 참조), 부인은 김유신이 죽은 지 40년 후인 712년(성덕왕 11)까지 생존해 있었기 때문이다(『三國史記』 卷8 新羅本紀8 聖德王11年조 참조). 따라서 무열왕의 셋째 딸인 지소부인과 사이에서 5남4녀를 낳았다(『三國史記』 卷43 列傳3 金庾信 下조 참조)고 하는데, 김유신의 자식들이 모두 지소부인의 소생인지는 의심이 된다.

42) 김유신 관련 애니메이션 제작과 동시에 장난감과 캐릭터 작업도 함께 신경을 써야할

4) 관람객 참여시설

첫째, 전시된 내용들에 대한 이해 정도를 상중하의 수준에 따라 다양한 질문형태로 물어보고 대화하는 지능형 로봇을 설치한다.⁴³⁾ 이때 이 로봇 형태를 귀여운 캐릭터로 만들어서, 대화를 주고받을 때 친근감을 느끼도록 한다. 이 로봇이 지식 전달의 기능뿐만 아니라 인간의 감정을 파악하고 대답할 수 있다면, 큰 인기가 있을 것이다.⁴⁴⁾ 또 이를 통해 아동에서부터 성인에 이르기까지 개인이나 단체가 함께 놀이를 통한 ‘재미를 곁들인 교육’⁴⁵⁾도 이뤄질 수 있을 것이다.

둘째, 크로마키(Chroma key) 촬영의 포토 존을 설치한다. 두 개의 영상을 합성하는 기술인 크로마키를 활용하여, 관람객이 전시내용과 관련된 역사적 장소나 당시 인물들과 함께 영상에 담기도록 한다. 이 영상은 복사해서 가져가거나, 사진을 뽑아 구입할 수 있도록 한다. 이때 출토된 신라시대 갑옷과 무기를 활용하여 재현한 김유신의 장군 복장이나, 문희의 왕비 복장 등을 착용하고 연출하여 사진을 찍으면, 그 시대를 더욱 실감나게 체험할 수 있을 것이다.

것이다. 디즈니나 지브리의 애니메이션 작품 속 주인공들과 한국의 ‘뽀로로’ 등이 인기 있는 캐릭터가 된 이유이기 때문이다. 그 가까운 예로 2013년 겨울 개봉된 디즈니의 애니메이션 ‘겨울왕국’의 캐릭터도 극장 수입 15억 달러에 비금가는 13억 달러를 벌어들였다. 이에 반해 2014년 전 세계에 개봉해 1천억 원 넘는 매출을 올린 한국 애니메이션 ‘넛잡’은 큰 성공을 거두어 해외에서 장난감과 캐릭터 상품 요청이 쇄도했지만, 국내 제작사는 캐릭터 상품을 예상하지 못해서 더 큰 수익의 기회를 놓치고 말았다(2015. 4. 11 SBS TV뉴스 참조)고 한다.

43) 로봇은 상대의 신분을 자동인식해서(인식하지 못하면, 사용자의 간단한 소개를 입력해서) 질문에 답변하는데, 남녀노소에 따라 그에 대응하는 로봇의 반응을 다르게 해서 흥미를 돋우게 한다. 또 가능한 한 한국어뿐만 아니라, 영어 등 여러 언어로도 말할 수 있도록 한다.

44) 이런 지능과 감성을 지닌 로봇이 최근 일본에서 출시되어, 재매정택 전시에서도 이런 모델을 사용할 수 있을 것이라 여겨진다. 일본 소프트뱅크에서 개발한 가정용 로봇 페퍼(Pepper)가 그 주인공으로, 대당 가격 19만8,000엔(약 185만원)으로 2015년 6월 20일 온라인으로 1,000대를 일반인에게 처음 판매하기 시작했는데, 1분도 안돼서 다 팔려나갔다. 이 로봇은 일본어·영어·프랑스어·스페인어 등이 가능하며, 인간의 표정과 목소리 등을 인식해서 감정을 파악하고, 센스 있는 말투로 대화할 수 있는 능력을 지녔다.

45) 문화콘텐츠의 내용은 education(교육)과 entertainment(오락)을 결합한 에듀테인먼트(Eduainment)가 대세를 이루고 있다. 따라서 이 로봇을 통해 개인도 자신의 전시학습 결과를 점검해 볼 수 있지만, 단체도 조 별로 나누어 경합시키면 어린 아동일수록 교육효과가 클 것이라 생각한다. 또 단체게임에서 - 예를 들어 틀린 문제를 전시실에서 다시 찾아오게 하는 등 - 이 로봇을 활용하면, 에듀테인먼트로서의 효과도 클 것이다.

2. 야외공연: ‘감동의 장’

공연은 관람객에게 지식정보 중심의 전시내용을 생생한 현장감을 통해 감성적 효과를 줄 수 있을 것이다. 수년 전부터 안동을 위시한 여러 지역에서는 다양한 야외공연들을 개최하고 있다.⁴⁶⁾ 재매정택에서도 관람객이 전시물을 관람하여 김유신에 대한 지식정보로 ‘관심’과 ‘흥미’를 가진 뒤 야외공연을 보게 된다면, 더욱 깊은 ‘감동’을 받을 것이라 예상된다. 재매정택에서의 야외공연은 기존의 김유신 관련 연극이나 뮤지컬 등을 연출 또는 각색하거나, 아니면 새로운 창작 작품들을 선보일 수 있을 것이다. 참고로 김유신과 관련된 기존 공연들은 다음과 같다. 연극으로는 해방 후 국립극장 개관기념 공연으로 초연된 유치진의 <원술량>⁴⁷⁾을 비롯해서, 최근까지 <천마>,⁴⁸⁾ <꿈속의 꿈>,⁴⁹⁾ <유사유감>⁵⁰⁾ 등이 있고, 뮤지

-
- 46) 안동에서는 고택에서 음악회·연극·뮤지컬·시낭송회 등 다양한 공연들이 행해지고 있다. 그 대표 사례들을 살펴보면, 음악회는 2010년 이후 수십 회에 걸쳐 탐동종택, 수곡고택, 수애당, 대산종택, 만송헌, 고산서원, 화천서원 등 여러 곳에서 개최되었으며, 주로 국악 공연이지만 때로 자작시 낭송, 가요도 곁들여서 고택정취와 함께 어우러진 향연이 펼쳐지고 있다. 또 연극 및 뮤지컬로는 山水實景을 배경으로 한 창작뮤지컬 <왕의 나라>는 공민왕과 노국공주의 안동 피난을 소재로 한 작품으로 2011년부터 안동민속촌성곽 일대에서 공연되었고, 水上實景을 배경으로 한 뮤지컬 <부용지에>는 하회탈의 탄생 설화를 바탕으로 한 허도령과 김씨 처녀의 애절한 사랑이야기로 2010년부터 부용대에서 공연되고 있다. 古宅實景을 배경으로 한 뮤지컬로는 퇴계 이황선생과 두향의 450년 동안 이어져 온 지고지순한 사랑 이야기 <사모>가 2010년부터 이어져 동산서원, 군자마을에서 공연되었고 2015년에도 가무극 <퇴계연가>로 재탄생되어 개목나루에서 7~8월에 개최되었다. 또 항일애국, 보국충절정신을 담은 <락-나라를 아느냐>는 李晚燾(1842~1910)와 머느리 金洛(1863-1929)의 이야기로, 2010년부터 동산서원, 2012년에 임청각에서 공연되었다. 한편 영주에서도 2014년부터 實景 뮤지컬 <정도전>을 처음 공연했으며, 2015년에도 ‘영주한국선비축제’의 개막공연으로 선보였다.
- 47) 극작가 유치진(1905~1974)은 초창기 연극계의 대표 인물이며, 경주고와 경주여고 교장을 지낸 시인 유치환(1908~1967)은 그의 동생이다. <원술량>(1950) 외에도 <마의태자>(1937)·<처용의 노래>(1953) 등 신라와 관련된 여러 희곡작품들을 남겼다. 다만 그는 일제강점기에 어용극 저술과 총독부의 연극을 주도함으로써, 친일파의 오점을 남겼다.
- 48) 1995년 ‘삼성문예상’을 수상한 홍원기의 희곡 <천마도>는 1998년에 연극 <김유신 이야기 천마도>로 상연되었으며, 2007년에는 음악극 <천마>로 재탄생되었다. <천마>는 김유신이 나약한 노인이 되어 젊은 날을 회상하며 고뇌와 좌절을 담아내는 심리극을 연출했다. 인물 내면을 상징적으로 드러내기 위해 우리의 음악과 소리, 몸의 형식을 적극적으로 수용하여 현대적 감각의 무대미학으로 구현한 새로운 음악극 형식을 취했다.
- 49) <꿈속의 꿈>은 장성희의 작품으로, 2008년 ‘서울연극제’에서 대상, 희곡상, 연기상을 받았다. 買夢說話 속에 숨은 진실 즉 오빠 김유신의 야망에 이용되는 보희·문희 자매의

컬은 TV드라마로도 큰 인기를 얻었던 <선덕여왕>⁵¹⁾ 등이 있으며, 오페라는 <천년의 사랑>⁵²⁾ <사랑하는 내 아들이>⁵³⁾ 등이 있다. 이처럼 김유신과 관련된 다양한 형태의 작품들이 계속 무대에서 공연되는 것은 역사적 영웅으로서 뿐만 아니라, 공연예술로서도 여러 측면에서 해석 가능한 매력적인 인물이기 때문일 것이다. 따라서 재매정택에 마련된 전시와 연계한 공연은 그 감동이 배가 될 것이고, 공연의 인기 또한 높을 것이라 추정된다.

이때 연출과 배우 등 공연 주체를 외부에 의뢰하기보다, 경주지역 예술인들을 주축으로 맡겨 보는 것이 장기적 관점에서 지역 예술의 발전에 큰 도움이 될 것이다. 공연개최 또한 처음에는 소규모로 비정기적으로 시작해서, 점차 관객의 반응에 따라 공연내용을 바꿔가면서 정기적으로 규모를 확대해 나가는 것이 바람직할 것이다.

3. 체험 놀이교육: ‘기억화의 장’

전시와 공연에서 얻은 ‘관심·흥미’와 ‘감동’을 마음 속 깊이 ‘기억’으로까지 자리 잡게 만드는 장이 관람객이나 교육생이 직접 체험하는 놀이교육이다.⁵⁴⁾ 이는

어긋난 삶을 통해서 두 여인의 갈등과 사랑, 상실감 등의 인간적 고뇌를 보여준다.

- 50) 2014년 박춘근의 <遺事遺憾>은 김유신을 비롯한 삼국유사 속 인물들이 일연에게 유감을 표현하는데, 여기에 고문학 연구가와 기자까지 등장시켜 삼국유사 속 진실에 대해 설전을 벌이는 내용이다. 상상과 역사, 연극과 현실의 경계를 허물어서, 일연이 삼국유사를 통해 보여주고자 한 바를 새로운 시각으로 풀어내고자 했다.
- 51) 드라마 <선덕여왕>의 동명 뮤지컬로 2010년에 상연되었다. 이전에 OSMU(‘One Source Multi Use’)의 관점에서 드라마로 성공한 <대장금>을 동명의 뮤지컬이나 애니메이션으로 제작하는 선례를 따랐다. 이러한 OSMU의 형태는 이미 60년대 이후로 할리우드에서는 <사운드 오브 뮤직>, <웨스트사이드 스토리>, <마이 페어 레이디> 등 브로드웨이 뮤지컬을 영화화해서 흥행에 성공했으며, 90년대 이후에는 역으로 <라이언 킹>, <미녀와 야수>, <타잔>, <메리 포핀스>, <칼라 퍼플>, <헤어스프레이> 등 영화로 성공한 작품들을 브로드웨이에 뮤지컬로 올려서 흥행에 성공했다.
- 52) 임공수 작곡, 최현목 대본인 2011년 국립오페라단 창작팩토리사업 선정작으로, 2012년에 공연되었다. 신라고유의 사상과 불교의 갈등을 배경으로, 화랑 김유신과 천관녀가 신분차이로 이룰 수 없는 아름답고 비극적인 사랑 이야기를 그려냈다. 대표 아리아로는 ‘화랑의 노래’ ‘충을 따르려는 자’ ‘차마 잊을 수 없어’ 등이 있다.
- 53) 유치진의 <원술랑> 원작, 표재순 각색으로 8년여에 걸쳐 완성한 오숙자의 오페라. 2002년 예술의 전당 오페라하우스에서 초연되었다. 신라시대의 신비로운 아름다움과 고유의 멋을 살린 의상, 궁전춤, 귀신춤, 태권도와 상여곡 등 한국의 미와 예술과 토속적 삶의 관습을 잘 보여주었다. 현대음악적 요소가 많이 포함돼 있으나 현대음악의 난해함을 배제하기 위해 여러 가지 작곡기법으로 극본에 따르는 표현을 했다.

놀이와 교육의 양면성을 가지지만, 어느 한쪽을 더 강조함에 따라 놀이마당과 체험교육으로 나뉜다. 이때 놀이교육은 기존의 화랑도 체험 콘텐츠들과는 차별화하려 한다. 왜냐하면 김유신이 화랑의 대표인물로 손꼽히지만, 그가 영웅으로 추앙받는 것은 화랑도로서보다는 장군과 정치인으로서 전략전술과 리더십을 극대화시켜 역사의 전면에서 활약했기 때문이다. 따라서 이곳 재매정에서의 김유신 관련 놀이교육은 화랑무예보다 지혜와 의지를 중심으로 한 김유신의 정신을 체험하는 것에 초점을 맞추고자 한다.

1) 상시 놀이마당

전시나 공연 등에서 본 김유신과 신라시대를 직접 체험하고 공감하는 놀이마당을 실내와 실외에 마련한다. 실내놀이는 주로 컴퓨터를 이용하는 게임이기에, 신세대들에게 인기가 많을 것이다. 이에 반해 실외놀이는 기성세대조차 조작하기 어려워, 즐거운 추억거리를 만들기 위해서는 여러 도움이 필요할 것이다.

(1) 컴퓨터를 활용한 실내 놀이체험

① 주령구⁵⁴⁾를 굴려 신라시대 17등급의 골품제에 따라 계급과 직책이 바뀌는 - 마치 조선시대 ‘승경도 놀이’⁵⁶⁾와 같은 - 컴퓨터를 활용한 보드게임(board game)을 할 수 있게 한다. 이때 자신이 얻은 등급에 따른 복장 등이 컴퓨터 화면에 나타나게 함으로써, 전시를 통해 이해한 골품제 내용을 게임에서 직접 체험할 수 있도록 한다.

② 고해상도의 3D컴퓨터 대형화면에 나타난 삼국시대 갑옷을 입은 무사들과 화면 밖의 관람객이 검술을 비롯한 다양한 무예 대결을 펼친다.⁵⁷⁾ 그 밖에도 같은 화

54) 이때 놀이를 강조하면, 시간적 흐름은 전시와 놀이 후에 공연에 이어 놀이교육이 되어야 하는데

55) ‘酒令具’는 1975년 경주 月池에서 출토된 정사각형의 6면과 육각형의 8면으로 이뤄진, 14면체 주사위로서 신라시대 놀이에 사용된 것이다. 본래 주령구에는 모두 벌칙만 적혀 있으므로, 김유신 관련 기획에서는 14면에 반반씩 賞罰의 내용으로 바꾸도록 한다.

56) ‘陞卿圖 놀이’는 5각형의 나무막대인 輪木을 굴려, 나온 숫자만큼 판 위에 그려진 조선시대 하위관직에서 상위로 말을 이동시켜 가장 먼저 높은 관직에 오르면 이기는 놀이이다. 조선시대 전반에 유행한 놀이였으나, 과거제도가 폐지된 이후로는 놀이 내용의 현실감이 떨어져 점차 사라지게 되었다. 유사한 사례로서 조선시대 불교에서도 ‘成佛圖 놀이’가 있어서, 육각형의 輪木을 굴려, 나온 숫자만큼 불교 세계관인 地獄으로부터 깨달음에 이르게 했다.

57) 닌텐도 위(Nintendo Wii)와 같은 버추얼 콘솔(Virtual Console)게임처럼, 가상현실의 대상과 화면 밖에서 게임을 할 수 있도록 설치한다. 이때 상대에 따라 삼국시대에 사용했

면에서 蹴鞠이나 연싸움 등 다양한 놀이의 항목들도 선택해서 즐길 수 있게 한다.

③ 김유신이 출전한 전쟁터의 컴퓨터 화면과 함께, 움직이는 승마기구에서의 운동을 직접 체험해 본다. 이때 관람객이 난이도에 따라 여러 장애물과 적들을 만나는 화면변화와 승마기구의 움직임을 선택할 수 있게 한다.

④ 김유신 캐릭터가 포함된 - 아직 출시하지 않은 테스트용까지 포함한 - 다양한 게임들을 직접 경험할 수 있는 e-스포츠 오락실을 운영하여, 관람객들이 여러 형태의 김유신 캐릭터들을 한 장소에서 체험해 보게 한다. 또 이 중에서 한 해 동안 관람객에게 가장 인기 많았던 게임을 선정해서, 김유신 기일축제에 e-스포츠 시합종목으로 채택하는 특전도 부여한다.⁵⁸⁾

(2) 실외 놀이체험

① 김유신과 관련된 실외놀이로서 蹴鞠과 연날리기 등이 있지만, 막상 대중들이 즐겨 놀이하기에는 어려움이 많다. 축국은 오늘날 사라진 전통놀이로서, 공과 놀이방식에 대해 많이 연구하고 개발해야 할 종목이다.⁵⁹⁾ 축국이 변형된 제기차기⁶⁰⁾도 - 나이든 기성세대가 어린 시절 추운 겨울철에 즐겼던 것이지만 - 요즘 신세대는 자주 접하지 못한 놀이일 수 있다. 연날리기 또한 김유신은 야간에 행했었던

던 다양한 갑옷과 무기들을 선택할 수 있도록 한다.

58) 재매정택 내에 설치한 게임 장소에서 방문객들이 신라와 김유신이 포함된 여러 형태의 게임들을 즐기게 하면 어떨까 한다. 이 장소는 새롭게 출시되는 어떤 게임이라도 - 게임사가 원하는 CBT(Closed Beta Test. 비공개 베타 테스트)나 OBT(Open Beta Test. 공개 베타 테스트) 등 어떤 형태이든 - 공개해서, 게임사 간의 비교 테스트 장으로 활용할 수 있을 것이다. 나아가 이곳에서 인기를 얻은 검증된 게임을 선정해서 축제행사 종목으로 활용한다(축제행사와 관련된 내용은 본 논문의 III. 연례축제행사 3. 김유신 기일축제 참조). 국내 게임시장은 인기에 민감한 만큼, 경쟁도 치열하다. 따라서 게임사 입장에서든 재매정택에서의 게임 시연과 검증은 프로그램을 홍보하는 효과가 클 것이기에, 게임 시연과 경쟁에 많은 관심을 가질 것으로 예상된다.

59) 축국은 중국에서 비롯된 놀이로, 처음에는 털을 모아 묶어서 만든 공을 사용했다가 후에는 돼지 오줌보에 공기를 불어 넣어 비단으로 싼 공으로 높이 차 올리는 묘기나 혹은 골대를 만들어 집어넣는 경기였다(『武藝圖譜通志』卷4 擊球 참조). 『東國歲時記』에 "젊은 사람들이 축국놀이를 한다. 그 공의 모양은 큰 탄환만 하며 공의 위에는 꿩 털을 꽂았다. 그 방법은 두 사람이 서로 마주서서 차는데 계속 차다가 땅에 떨어뜨리지 않는 사람이 잘 차는 것이다."(『東國歲時記』十二月조 참조)라고 한 것을 보면, 김유신과 김춘추는 공을 땅에 떨어뜨리지 않고 높이 차는 경기를 했던 것으로 추정된다.

60) 조선시대에는 공을 쉽게 구할 수 없었던 상황에서, 공 대신 엽전을 넣어서 쉽게 찰 수 있게 만든 제기가 등장했다는 설이다(『한국민속대백과사전』제기차기 참조). 이 주장과는 달리 제기와 축국은 기원이 다른 놀이라는 반론도 있다(『한국민족문화대백과사전』축국 참조).

데, 이와 같은 체험을 하려면 횃불은 아니라도 LED등이 설치된 연을 준비해야 할 것이다. 그러나 신세대들이 주간에서조차 날려보지 않았던 연을 야간에 띄우는 것도 무리일 것이다. 또 최근 첨단 놀이로서 키덜트(kidult)들에게 가장 각광받는 현대 판 연이라 할 수 있는 무인 항공기 드론(drone)은 초보자도 쉽게 날릴 수 있고, 기능과 가격도 형편대로 선택할 수 있어 날로 인기가 높아지고 있다. 하지만 아직 대부분 사람들에게겐 드론은 생소한 비행체이고 날리는 장소 등 조건의 제약도 많다.

② 이처럼 김유신과 관련된 실외 놀이체험은 관람객들에게 생소한 것이어서, 대책 없이 놀이마당을 연다면 무관심 속에 결국 폐쇄될 수 있다. 그러나 축국과 연날리기는 김유신에 의해 이곳 재매정택 주변에서 행해진 최초기록을 가지고 있어서, 이곳에서 반드시 부활시켜야 할 전통놀이라 할 수 있다. 이런 일련의 작업은 지역주민을 위주로 전문지도사를 배치하여, 관람객의 수준에 맞춰 시범을 보이고 지도해 주면, 관람객의 놀이체험 효과는 높아질 것이다. 그렇게 하기 위해서는 이곳 재매정택에서 지도사 양성을 위한 심화과정의 체험교육 프로그램을 개설할 필요가 있다.

③ 전문지도사들이 양성되어 이곳의 체험놀이교육을 활성화시킬 수 있다면, 비단 김유신 관련놀이뿐만 아니라 이를 넘어서 사라진 신라시대 전통놀이들을 발굴(61)해서 그 원형의 보존연구와 함께, 현대에 맞는 여러 변용된 놀이들도 확대 개발해 갈 수 있을 것이다.

2) 김유신 정신의 심화교육

김유신 정신에 대한 체험교육은 비단 화랑도 교육에 머물지 않고, 그가 역사에서 보여준 지혜와 의지를 현대사회의 문제들에 맞게 이해하고 실천하는 자아실현의 교육을 목표로 한다. 이를 위해 가능하다면 이곳에 설치된 놀이시설들을 활용해 체험놀이 과정들을 더욱 심화해서 교육할 수 있도록 한다. 이때 교육은 재매정택에서 실시하되, 숙박이 어렵다면 인근 교촌마을 등을 활용한다. 수련과정은 전문가 양성과정과 일반과정으로 분류한다.

(1) 전문가 양성과정 운영

전문가 양성과정은 지도사자격증 취득과정으로, 재매정택의 문화콘텐츠를 실제적으로 활성화시키는데 반드시 필요하다. 교육 프로그램은 자격증 등급에 따라 재매정택에서 분야별, 수준별 지도사로 활동할 수 있도록 편성한다.⁶²⁾ 따라서 이 과

61) 그 한 예로서 신라말 崔致遠(857~?)의 시 ‘鄉樂雜詠’에서 지적한 신라시대 놀이인 金丸(공놀이)·月顛(가면극)·大面(가면춤)·東毒(춤추는 가면극)·狻猊(사자춤)의 新羅五伎가 있다(『新增東國輿地勝覽』卷21 慶州府 風俗조 참조).

정의 교과내용은 재매정택에 마련된 전시내용에 대한 심화해설에서부터 체험놀이 기술의 습득과 지도방법, 놀이의 원형개발과 현대화된 대중적 변용에 대한 연구, 그리고 전시시설 관리 등 수준별로 단계적인 교육과정을 마련하여 이에 대응하는 자격증에 차이를 둔다. 이 과정을 수료한 사람은 재매정택의 해당분야에 맞는 능력과 등급에 따라 배치해서, 관람객의 수준에 맞는 전시해설이나 놀이시범과 지도 등을 할 수 있도록 한다. 또 지도사들은 김유신 관련 축제행사 등에서 수준 높은 시범경기도 선보일 수 있게 한다.

(2) 일반과정과 교육내용

일반과정은 초등학교 저학년까지의 유소년이나 중학생까지의 청소년 또는 대학생MT나 기업연수 등 계층별로 분류한다. 수련항목과 내용은 나이와 목적에 맞는 수준으로 편성하고, 조별로 나눈 단체생활을 중심으로 하지만, 김유신의 청소년시절에 한정된 화랑교육⁶²⁾과는 차별화된 내용으로 구성하였다. 따라서 생애 전반에서 보여준 실천적인 지혜와 불굴의 의지를 중심으로 한 김유신의 정신을 현대사회와 관련시켜 보았다.

① 김유신의 생애에 대한 이론 강의와 토론경연

김유신의 생애를 이해하고 활용하는 강의를 개설한다. 전체적인 이론 강의가 끝나면, 강의내용을 근거로 단답형이 아닌 생각을 이끌어 내는 토론주제 - “김유신이 아들 원술랑을 평생 용서하지 않은 것은 정당한가?”⁶⁴⁾ 또는 ‘김유신은 시대의 진정한 영웅인가 아니면 교활한 책략가인가?’⁶⁵⁾ 등 - 을 제시하고, 제한된 시간에

62) 이 전문가 양성과정을 통해 품행이 방정하고 성적이 우수한 지도사를 선발할 수 있다면, 방문객들이 만족하는 체험을 제공할 뿐만 아니라, 경주문화의 품격을 높이는 데에도 큰 도움이 될 것이다.

63) 현재 건립중인 경주·청도·영천·경산을 잇는 신화랑 풍류체험벨트는 청소년을 주 대상으로 하여, 신라 화랑의 역사자원 전시와 화랑의 무예, 풍류, 수련활동 등을 테마로 하고 있다. 이에 따라 경주는 신화랑 풍류활동을 우리나라 대표적 청소년 인성프로그램으로 발전시켜 청소년 교류 거점으로 활용키로 했다. 청도는 화랑의 무예와 예술 활동을 총괄하는 종합교육·수련지구로, 영천은 화랑의 수련활동을 현대적 의미로 재해석하는 휴양형 공간, 경산은 화랑의 연병장을 정비·복원하고 전통문화 행사를 재현하는 신화랑 복원·재현지구로 개발된다(<한국일보>, 2015. 03. 11)고 한다.

64) 앞서 김유신 관련 공연들에서 원술랑과의 관계를 중시한 것처럼, 개인과 국가의 문제에 대한 신라시대와 현대사회의 시대적 패러다임의 차이점을 생각해 볼 수 있을 것이다.

65) 김유신에 대해서는 ‘통일의 영웅’에서 ‘교활한 정치가’까지 극단적인 평가가 있다. 그렇기에 당시 역경을 딛고 최선을 다한 영웅이라는 金富軾의『三國史記』기록과 같은 긍정적 평가로부터, 申采浩의『朝鮮上古史』에서처럼 음험하고 무서운 정치가로서의 부정적 평가까지 다양한 의견 제시를 통해, 흥미롭게 깊이 있는 토론이 이뤄질 수 있을 것이다.

각 조별로 스마트폰 등을 통해 관련 자료들을 조사하고 정리하게 한 후, 공개토론을 진행한다. 이때 평가기준은 결과를 도출한 창의성과 논리적 합리성에 근거한다. 청소년 이상의 연령대일수록 현대사회와 밀접한 문제들을 놓고 창의적이고 논리적인 답을 구하게 한다.

② 제한된 여건에서 창의적 지혜를 활용하는 체험교육들

김유신은 어떠한 열악한 현실조건에서도 창의적으로 문제를 해결하고 승리하였다. 각 조의 교육생들은 정해진 시간 안에 주어진 조건을 활용하여 문제들을 창의적으로 해결할 수 있게 한다.⁶⁶⁾ 이때 각 집단 안에서 아이디어를 낸 사람이 자연스럽게 리더가 되어 문제들을 해결해 나감으로써, 개인의 잠재된 능력개발과 집단에서 지도자의 능력과 구성원의 협력이 중요함을 체험할 수 있도록 한다.

③ 의지를 기르는 담력과 구성원에 대한 배려 훈련

김유신은 강한 의지로, 화랑도시절 깊은 산 속에서 홀로 검술 수련하거나, 노년에 고구려 땅에 고립된 당군에게 위협을 무릅쓰고 식량을 운반해 주었다. 이와 관련해서 개인 또는 단체 간에 담력과 지혜를 키우는 놀이 - 예를 들어 주야간에 재매정택 주변의 고분이나 계림 또는 반월성 등지에 지도 좌표를 따라 스마트폰을 활용한 지점별 보물찾기 - 를 시킨다. 이때 시간 간격을 두고 다음 조가 출발하니, 앞의 조는 추월당하지 않고 목표에 도달하도록 한다.⁶⁷⁾ 또 재매정택에 갖춰진 시설들을 활용한 집중력과 인내력을 요하는 놀이들 - 축국이나 제기차기나 승마기구에서 오래 견디기 등 - 을 개인전과 단체전으로 나누어 시행한 후, 그 결과를 비교 분석하게 한다. 이를 통해 개인전에 비해 단체전에서 개인의 한계를 넘어서는 인내력이나 힘든 과정에서도 상대에 대한 배려심 등이 자신을 더 강해지게 한 것은 아닌지 생각해 보도록 한다.⁶⁸⁾

66) 그 예로 요즘 케이블TV에서 인기리에 방영하는 ‘냉장고를 부탁해’ 라는 프로그램이 있다. 출연자가 집에 있는 냉장고를 가져와 자신의 입맛을 알려주면, 요리사들은 정해진 짧은 시간 안에 즉석에서 냉장고 안의 재료들을 이용해서 출연자 입맛에 맞도록 요리대결을 한다. 음식들이 완성되면 출연자가 맛보고, 자신의 입맛에 맞는 요리사의 음식을 선택하는 것으로 승부가 난다. 여기서 대결하는 요리사들은 냉장고 안에 든 임의의 재료들로 출연자가 알려준 입맛을 사로잡아야 하는데, 김유신의 체험교육에서도 주어진 여건 속에서 출제자의 의도에 맞게 해결하기 위해 창의성을 발휘해야 하는 방식과 구조가 유사하다.

67) 올림픽에서 채택한 이 방법은 정해진 거리를 단시간에 주파해서 상대가 쫓아오지 못하게 하거나 아니면 상대를 앞지르면 승리하는 사이클 추발경기나 스피드 스케이팅 단체경기와 닮아있다. 이 게임방식은 인기 있는 TV 오락프로그램 ‘런닝맨’ 등에서도 즐겨 사용한다.

4. 특화된 기념상품 개발: ‘공감의 장’

앞서 살펴본 김유신 관련 전시와 공연 및 체험놀이교육이 방문객에게 관심과 흥미, 감동 및 추억을 남기는 것이라면, 기념상품 개발은 김유신과 심리적 일치감을 이루려는 욕구에 부합하는 일이라 하겠다. 이때 지역주민들이 제작 가능한 상품이 있다면, 적극 참여해서 다양한 제품들을 개발하도록 한다. 다만 제품은 아동용이나 대중용뿐만이 아니라, 높은 기술이 더해진 고급상품들도 함께 개발해서 그 가치를 높일 필요가 있다. 그 예로서 대표적인 기념상품들을 실내와 실외용으로 나누어 소개해 보자.

1) 실내용 상품

① 재매정택(복원)에 대한 미니어처로서, 플라스틱·점토·나무·종이 등 다양한 재료로 된 완제품과 DIY(Do it yourself 自作) 조립제품도 개발 판매한다.⁶⁹⁾

② 김유신을 비롯한 관계 인물들을 다양한 재료와 형태의 캐릭터로 제작한다. 특히 김유신 캐릭터는 생애의 주요 장면들을 연령별로 시리즈화해서 개발한다. 대중적인 아동용 캐릭터 인형뿐만 아니라, 전문적인 수집가를 위한 매력적인 ‘피규어(figure 관절을 움직여 다양한 동작을 표현할 수 있는 인간·동물 형상의 모형 장난감)’도 개발할 필요가 있다.⁷⁰⁾ 이 캐릭터 역시 완제품과 함께 DIY제품으로도 개발 판매한다.⁷¹⁾

③ 전시관에서 경험한 김유신 관련 컴퓨터 오락물들에게서 흥미를 가진 사람들을 위해 e-스포츠 게임타이틀 등을 위탁 판매한다.

68) 단체생활에서 보면, 이런 목적의 훈련들을 반복하는데 - 현재 절찬리에 방영되고 있는 ‘진짜 사나이’라는 군대체험 TV 프로그램에서도 볼 수 있듯이 - 고대로부터 오늘날까지 단체생활에서 가장 많이 요구하는 훈련방법일 것이다.

69) 나무 또는 종이접기로 전통가옥 만들기 교육교재는 이미 시중에 나와 있다. 재매정택은 현재까지 알려진 신라시대 금입택 중 유일한 유적이기 때문에, 복원된 모습을 미니어처로 만들 가치가 있을 것이다. 이때 주변에 있는 월정교(복원)를 비롯한 건축물들을 함께 판매하면 파급효과가 더 클 것이다.

70) 국내에서도 이순신 장군이나 광개토태왕 등의 영웅에 대해서는 이미 고급스럽고 정교한 피규어 제품이 개발되어 판매되고 있다. 이에 비해 김유신 장군의 정교한 피규어가 제작되지 않는 것은 그만큼 김유신에 대한 이미지가 부각되지 못했음을 반증한다 하겠다. 따라서 김유신에 대한 평가에 따라 피규어의 인기는 달라질 것이다.

71) 아직은 기술적으로 시기상조일 수 있지만, 새로운 시도으로써 구매자가 현장에서 직접 캐릭터 모델을 선택해서 3D 프린터로 제작 판매하는 방법도 구상해 본다.

④ 여동생 문희의 매몽설화를 활용하여, 좋은 꿈을 꾸고 ‘소원성취’의 기원을 담은 다양한 손바느질 자수상품들⁷²⁾이나, 신라시대 봄철 꽃나무와 관련된 - 종이나 비단으로 만든 - 紙花나 宮中綵華 등을 판매한다. 이들 상품은 가능한 한 지역주민들을 교육시켜 생산 공급할 수 있도록 한다.⁷³⁾ 그밖에 옷이나 액세서리 등 생활잡화에 대한 여러 제품들은 재매정택 관련 발굴 유물이나 문양을 활용하거나 김유신 관련 캐릭터를 넣어서 개발 판매한다. 이 또한 가능한 한 지역예술가들의 창작품들을 위탁 판매하도록 한다.

2) 실외용 상품과 먹거리

① 김유신 관련 먹거리로서, 삼진날 행사에서 선보인 새로 개발한 잔치음식이나 漿水와 같은 전통음료 및 한과들을 판매하고 선물용으로도 준비한다. 이때도 식품의 안전이 보장된다면, 지역주민들이 만든 식음료를 판매할 수 있게 한다.

② 김유신 관련 장수기원 상품으로서, 칠성의 문양⁷⁴⁾이 새겨진 접이식 의자와 지팡이(几杖활용)⁷⁵⁾를 개발해서 판매한다. 이것은 노인들만을 위한 것이 아니라, 누구나 야외와 산행에서도 사용할 수 있는 다용도 제품으로 제작한다.

③ 김유신 관련 전통놀이 제품으로서, 축국 공을 비롯한 제기 등과 함께 다양한 형태의 전통 연들을 완제품 또는 DIY제품으로 가능한 한 지역 예술가와 주민들이 함께 제작해서 판매하도록 한다. 이 제품들은 실제 사용할 수 있거나 아니면 작게 만들어 고급 장식용으로 활용할 수 있게 한다.

④ 키덜트(kidult)들이 선호하는 ‘드론’⁷⁶⁾에 신라시대 또는 김유신 관련 문양을

72) 전통적인 침구류는 자수로 복을 기원하는 길상문양이나 글자 또는 그림들을 새겼다.

73) 경주 주민들에게 자수나 지화 등을 제작해서 판매하려는 계획은 다음 글을 참고할 것. 장성재, 『인왕동 한옥지구 정비기본구상』 『인왕동 한옥지구 현황조사 및 정비기본계획(보고서)』, 경주시, 2015, pp. 129~132 참조.

74) 七星의 문양은 김유신의 탄생과 관련되지만, 아울러 민간신앙으로는 무병장수와도 관련된다.

75) 70세의 김유신이 은퇴를 청하자, 문무왕은 이를 허락하지 않고 안석과 지팡이(几杖)를 하사했다(『三國史記』 卷6 新羅本紀6 文武王 4年조). 조선시대에는 왕이 70세 이상의 1품 대신들에게 几杖을 하사하고 연회를 베푸는 几杖宴이 관례가 되었다. 안석은 근래에 잘 사용하지 않으므로 야외에서 다용도로 사용하는 접이식 의자로 바꾸어 보았다. 또 다른 기록에는 문무왕이 김유신에게 지팡이와 함께 가마(賜輿杖)를 주었다는 이야기도 있다(『三國史記』 卷41 列傳3 金庾信 下조 참조). 가마 또한 장식용 미니어처로 상품화 할 수 있을 것이다.

76) 최근 키덜트 산업이 대중화되면서, 기존의 레고와 같은 블록 장난감이나 피규어 수집 등을 넘어, 드론을 비롯한 무선조종(RC) 제품이나 3D 프린터 등의 영역으로 확대되고

넣어서 판매한다. 이때 구매자들이 현장에서 직접 체험해 볼 수 있도록, 드론의 묘기비행 시범과 실습교육도 병행한다.⁷⁷⁾

Ⅲ. 연례 축제행사 문화콘텐츠

전시와 공연, 체험교육 등의 내용이 김유신의 생애를 단계적으로 보여주는 것이라면, 연례행사인 김유신 관련 축제는 여러 다양한 볼거리를 종합적으로 제공하도록 기획한다.

이 행사는 시기에 따라 정월 대보름(음력 1.15)과 삼월삼진날(음력 3.3), 그리고 김유신忌日(음력 7.1)을 근거로 한다. 대보름과 삼진날은 잊혀가는 고유한 전통명절이면서 시기적으로 김유신 가계와 연관성이 있으므로, 이날의 세시풍속을 김유신 관련행사와 병행하면 행사내용도 풍부해지고 특화되는 만큼 관중들의 이목도 집중될 것이다. 기일행사는 김유신 관련 행사 중 가장 큰 축제로서, 대체로 8월 방학과 휴가기간에 개최되므로, 경주 방문객들에게 좋은 추억거리를 제공할 것이다.⁷⁸⁾ 다음에서 재매정에서의 특화된 축제행사 내용들을 소개해 보겠다.

1. 정월 대보름(음력 1.15): ‘축국과 연 날리기 행사 병행’

김유신이 김춘추와 평생 운명을 함께 하게 된 계기는 정월 대보름날 즈음 재매정택 앞에서의蹴鞠놀이였다. 또 그가 신라의 권력을 장악할 수 있는 계기 또한 647년 1월 야밤에 월성에서 연을 날린 후 비담의 난을 진압하여 이뤄졌다. 이처럼

있다. 온라인쇼핑 사이트 쿠팡에 따르면, 40대 남성(41%)을 위시한 30~50대 ‘키덜트’들이 구매한 ‘드론’ 제품의 2015년 1~2월 매출은 작년 같은 기간보다 2.4배(144%) 늘었다. 또 ‘RC’제품 매출도 같은 기간에 비해 74%나 급증했다고 한다(<세계일보> 2015. 3. 11 기사 참조).

77) 세계경제포럼이 2015년에 떠오를 ‘세계 10대 기술’을 발표했는데, 그 중에는 드론이 비행 경로상의 다른 물체와의 충돌을 피할 수 있도록 스스로 주변 환경을 감지하고 반응해서 비행고도나 경로 수정이 가능한 ‘감지·회피기술’도 포함되어 있다(<머니투데이> 2015. 3. 4 기사 참조). 만약 드론에 충돌하지 않는 기술이 적용되면, 초보자들도 드론을 쉽게 체험해 볼 수 있을 것이다.

78) 크리스마스나 부처님오신 날과 같은 명절이나 이순신축제 등 대부분의 축제들은 탄신일에 행사를 거행한다. 그러나 김유신의 탄생일은 알 수 없고 세상을 떠난 날만 기록되었기에, 그의 기일을 활용하게 되었다.

김유신이 역사의 전면에 나설 수 있는 계기는 대보름이 있는 음력 1월에 재매정택 인근에서 이뤄졌다. 따라서 재매정택에서 축국과 연날리기 행사를 정월 대보름 행사와 함께 병행함으로써, 세시풍속과 연계시킨 김유신 기념행사를 기획해 보았다.

1) 주간행사로서 蹴鞠놀이

정월 午忌日⁷⁹⁾에 김유신은 자기 집 앞에서 김춘추와 축국놀이를 하였다.⁸⁰⁾ 이를 계기로 김춘추와 여동생 문희의 결혼과 함께 平生知己를 맺게 되었고, 훗날 두 사람의 활약으로 삼국통일의 기반이 마련되었다. 따라서 김유신 기념행사로서 蹴鞠의 원형을 찾아 시범경기로 보여줄 필요가 있다. 제기차기 또한 축국이 변형된 것이라고도 하니, 이 놀이도 행사에 포함시켜 잊혀가는 다양한 기술들을 공유할 필요가 있다. 나아가 시범을 보이는 이 놀이들을 관중들이 함께 참여해서 따라한다면, 김유신을 기리는 더욱 뜻 깊은 행사가 될 것이다.

2) 야간행사로서 風鳶날리기

647년 1월 비담의 난 때 김유신이 야간에 불붙여 연 날린 일을 재현하는 기념 행사를 대보름날 액막이 연날리기 행사와 연계해서 개최한다. 대보름날 전국에서 행하는 연날리기 행사는 많지만, 김유신이 연을 날렸던 최초기록에 근거해서 행하는 이곳 재매정택에서의 연날리기 야간행사는 타 지역에서 모방할 수 없는 특별한 의미를 가질 것이다.

구체적인 행사내용으로 주간에 대보름 연날리기 행사를 한 후, 야간에 김유신과 관련된 축제행사 - 햇불 단 연을 하나 띄운 후, 이어서 다양한 빛깔의 LED를 장치한 연들을 날리는 광경을 연출시킨다. 연들을 띄우면, 관람객들도 참여해서 함께 연을 조종해 본다. 이때 행사에 방해되지 않고 관객의 안전도 보장된다면, 최근 각광을 받고 있는 드론들을 함께 비행시켜 밤하늘에서 묘기를 연출해도 좋을 것이다.⁸¹⁾ 또 이 광경을 공중에서 드론으로 촬영하여, 인터넷 등에서 기념영상으

79) 午忌日은 정초의 上午日로서, 대보름날인 烏忌日과 가까운 날(『三國遺事』 卷1 紀異2 射琴匣조 참조)일 것이다(『三國遺事』 卷1 紀異1 太宗春秋公조 참조).

80) 집 앞에서 축국놀이를 하였다면, 재매정택을 복원할 때 이 공간을 확보하는 것도 고려해 보면 좋을 것 같다. 만약 이 공간을 확보하기 어렵다면, 공연공간을 함께 사용하는 것도 한 방안이 될 것이다.

81) 전통의 연과 현대의 드론(drone 무인항공기)은 모두 전쟁용으로 개발되었다가, 점차 놀이로 변화된 공통점이 있다. 연날리기가 전통놀이의 큰 몫을 차지했듯이, 오늘날 드론도 레저용으로 개발되면서 키덜트(kidult)들에게 큰 인기를 끌고 있다. 그러나 미래 산

로 보여 준다면 행사홍보에도 도움이 될 것이다.

2. 삼월삼진날(음력 3.3): ‘여성의 날 꽃놀이 잔치 행사’

봄날에 재매부인을 장사지낸 재매곡에 가서 집안사람들이 잔치를 벌였다는 기록⁸²⁾은 한국세시풍속인 삼진날 花煎놀이 형태의 원형적 기록이다. 또한 삼진날은 전통적으로 봄꽃을 감상하러 외출하는 ‘여성의 날’⁸³⁾이므로, 기록에 남아 있는 신라시대 전통 꽃들을 전시해서 감상하는 행사⁸⁴⁾와 병행하면 좋을 것이다.⁸⁵⁾

재매곡에서 잔치를 하기 위해서는 먼저 재매정택 집안에서 음식준비를 했을 것이므로, 삼진날을 기념해서 재매정택에서 음식잔치 행사를 재현해 보는 것도 뜻있는 자리가 될 것이다.⁸⁶⁾ 이 잔치에는 김유신과 관련된 漿水(음료)와 韓菓(과자)도 포함시킬 필요가 있다.

漿水는 김유신이 자신의 집 우물 맛이 여전하다는 말⁸⁷⁾을 남긴 신라시대 음료

업으로서 드론의 필요성과 인기는 이에 그치지 않고, 앞으로 산업체와 일반가정으로까지 더욱 확대될 것이다. 따라서 김유신 관련 콘텐츠에 드론을 활용함으로써, 이 행사들이 전통보존으로서만이 아닌 미래지향적인 의미도 담고 있음을 알리고자 한다.

82) 매년 봄철이면 재매부인을 장사지낸 청연 위 골짜기(재매곡) 남쪽 개울에 집안의 남녀들이 모여 잔치를 벌였다 한다(『三國遺事』 卷1 紀異1 金庾信조 참조). 김유신이 전쟁영웅이다 보니, 김유신 관련 행사는 대부분 남성 취향적인 것으로 이뤄져 있다. 이에 반해 전통적으로 삼진날은 여성들의 야유회이기도 했으니, 삼진날에 하는 김유신 관련 행사는 여성 취향에 맞춰 꾸며도 좋을 것이다.

83) 세계여성의 날은 3월 8일로서, 1908년 미국 여성 섬유노동자들 1만 5천여 명이 노동환경 개선과 참정권 등을 요구하며 시위한 기념일이다. 이에 반해 한국에서는 자생적으로 이런 기념일이 제정되지 않았으므로, 세계여성의 날과 별도로 전통명절인 삼진날을 한국여성의 날로 제안해 본다.

84) 『三國史記』와 『三國遺事』의 기록을 중심으로 신라시대 꽃나무를 정리해 보면, 모란·장미·할미꽃·오얏꽃·복숭아꽃·살구꽃·연꽃·석류·산수유·버드나무·대나무·소나무·잣나무 등이 있다. 삼진날 행사에서 이 꽃나무들을 활용하게 되면, 경주 도심의 주민복지 향상과 관광산업 활성화에 큰 도움이 될 것이다(장성재, 『인왕동 한옥지구 정비기본구상』, 『인왕동 한옥지구 현황조사 및 정비기본계획(보고서)』, 경주시, 2015, pp. 129~132참조).

85) 시기적으로 경주에 벚꽃이 피고 지는 4월 초와 연계될 수 있기에, 경주벚꽃축제(최근 4월 5일~13일 개최)와 병행해서 상춘객을 지속적으로 운집시키는 새로운 축제행사가 가능할 것이다.

86) 따라서 폐지된 ‘경주의 술과 떡 잔치’ 행사를 재매정택의 행사로 개선해서 재개해 보아도 좋을 것 같다. 다만 이때 행사의 규모는 줄이되, 경주 향토음식을 새롭게 개발해서 선보이는 내실 있는 행사로 개최할 것을 제안해 본다.

이다. 장수는 중국 농서에도 설명되어 있지만,⁸⁸⁾ 한국에서는 오랫동안 맥이 끊어졌다가 최근 연구 개발되어 상품으로 출시되었다.⁸⁹⁾ 이에 출시 상품과는 차별화된 맛으로 새롭게 개발하여 재매정택의 이름으로 비교·판매해 보는 것도 좋을 듯싶다.⁹⁰⁾

韓菓는 김유신 나이 18세의 國仙시절, 세 護國神이 가져온 맛있는 과자(美菓)를 나눠먹은 기록에 근거한다.⁹¹⁾ 그때 한과가 어떤 형태와 맛을 지녔는지 알 수 없지만, 김유신의 설화에 근거해서 몸을 보호하는 護身의 기원을 담은 새로운 한과를 개발 판매할 필요가 있다.

또 재매정택에서 차려지는 잔칫상에는 기록으로만 전하는 전통음료와 한과를 비롯한 경주 전통음식들을 발굴해서 재현 공개하는 이벤트 행사로 확대해서 거행해도 좋을 것이다.⁹²⁾

87) 김유신이 전선에서 돌아오자마자 다시 전쟁터로 떠나면서 부대를 이끌고 자신의 집 앞을 지나치다 집의 漿水를 가져오게 해서, 마신 뒤에 한 말로 유명하다(『三國史記』 卷41 列傳1 金庾信 上조 참조). 이때 마신 漿水는 발효음료로 추정된다.

88) 北魏 때 賈思勰이 저술한 가장 오래된 농업서적인 『齊民要術』에 “밥을 지어 뜨거울 때 항아리 속에 넣고 시어지게 한 후, 다시 3, 4일이 지난 다음 새로 지은 밥 한 사발을 덜어준다. 밥을 퍼낼 때마다 냉수를 첨가한다. 여름이 지나도 썩지 않으며, 물이 차가우면 매우 청량하다(『齊民要術』 卷9 寒食漿法).”고 한 것을 보면, 漿水는 곡물을 발효시켜 만든 신맛의 음료로 식혜와 유사한 것으로 추정된다.

89) 2014년 8월 말부터 시판한 ‘漿水’라는 동일한 이름의 상품 - 산야초 재료와 당류(별과과조청)에 미생물이 든 효소를 넣어 자연 상태에서 발효시켜 만든 공주교대 학교기업의 연구제품 - 이 나와 있다. 그러나 발효음료라는 것 외에는, 김유신 집의 漿水와는 직접적인 관계는 없다.

90) 漿水란 이름이 최초로 기록된 것은 김유신의 재매정 물맛과 관련된다. 따라서 가능한지 모르겠지만, 김유신이 물맛이 좋았다고 하는 재매정 물을 정수해서 음료수로 사용할 수 있다면 인기가 있을 것이라 생각된다. 대량생산으로 제품화하기는 어렵겠지만, 방문객을 대상으로 하는 소량상품에는 적용할 수 있을 것이다.

91) 김유신의 전생이 楸南이란 고구려 점술가였다는 설화와 관련된 일화로서, 이 일로 인해 白石이란 고구려 첩자에게 속아서 고구려로 납치당할 뻔한 일이 있었다. 이때 신라를 수호하는 奈林·穴禮·骨火 세 호국신이 구해주었는데, 이들은 여인들로 변신해서 김유신과 어울리다가 자신의 신분과 함께 백석의 정체를 밝혔다(『三國遺事』 卷1 紀異1 金庾信조 참조).

92) 김유신 집안과는 무관하지만, 경덕왕(재위742~765)에게 향가 ‘安民歌’를 지어 바친 忠談師는 重三·重九일에 남산 삼화령 미륵세존에게 차 공양했다는 기록이 있다(『三國遺事』 卷2 紀異2 景德王忠談師表訓大德조 참조). 이때의 重三(3.3)은 삼월삼짇날이고, 차는 이미 김유신이 활약했던 선덕여왕(재위632~646) 때에도 있었으니(『三國史記』 卷10 新羅本紀10 興德王3年조 참조), 김유신 관련 삼짇날 행사에서 차를 포함시키는 것도

3. 8월 김유신 忌日축제: ‘심신수련의 스포츠 축제’

김유신의 탄신일은 알 수 없으니, 그의 기일(음력 7월 1일)에 맞춰 ‘심신수련의 스포츠 축제’를 거행하고자 한다. 따라서 김유신의 전투장면과 지략을 연상시키는 기념행사로써, 육체뿐만 아니라 두뇌 스포츠까지 겸한 체육행사로 개최할 것을 제안해 본다. 8월 여름방학과 휴가철에 맞춰 이 축제를 거행하면, 경주에 모인 관광객들에게도 좋은 볼거리를 선사할 수 있다. 김유신을 장사지낼 때 문무왕이 군악대 100명을 보냈다는 기록⁹³⁾에 의거해서, 행사의 시작을 신라 군악대 전통음악 연주 퍼레이드로 시작해 보는 것도 좋을 것이다. 또 8월에는 전국 화랑대기 전국초등학교 유소년 축구대회와 경주국제유소년 축구대회가 개최되므로, 참가 선수와 임원들 또는 학부모들을 초청해서 蹴鞠시연과 함께 蹴球모기도 함께 선보여도 좋을 것이다.

주요 행사내용으로는 ‘심신수련’과 관련해서 육체와 정신 두 영역으로 나누어 보았다. 몸으로 하는 스포츠는 김유신의 특기인 검술을 중심으로 한 무예와 전투장면의 재현을 최첨단 기술인 로봇과 드론을 활용해 볼 것을 제안해 본다. 머리로 하는 두뇌스포츠 행사로는 전통 게임인 장기·바둑과 함께, 현대적 활용으로 e-스포츠 대회를 개최한다. 이 행사를 통해 전통문화의 보존뿐 아니라 새로운 한류문화의 개발기회 및 나아가 미래 산업의 첨단 시험장으로서의 역할도 함께 할 수 있도록 한다. 따라서 축제기간에 대중들에게 흥미를 줄 수 있는 프로그램들 - 검무 공연이나 드론경기, 또는 전통과 현대의 전략게임 등 - 은 해당 전문 케이블TV 또는 인터넷을 통해 전국에 중계하도록 한다.

1) 김유신의 무예와 전투 재현행사

① 검술 중심의 무예와 현대적 활용

김유신은 검술 무예에 뛰어났으므로, 관련 행사 또한 검술무예를 중심으로 - 충주에서 열리는 세계무술축제와는 달리 - 국내외 검술단체들을 초청해 다양한 검술 시범 및 대회를 개최한다.⁹⁴⁾ 김유신의 검술은 전해오는 바가 없어서 그 원형을 알 수 없지만, 『東國輿地勝覽』에는 신라의 7세 검객 黃倡郎이 춘 劍舞설화를 소개⁹⁵⁾

좋을 것이다.

93) 『三國史記』 卷43 列傳3 金庾信 下조 참조.

94) 분황사 탑과 석굴암 전실의 인왕상이 보여주는 자세가 고유한 권법무술과 관련된다는 점에서, 확대·활용적 관점에서 태권도와 택견을 함께 포함시키는 것도 가능할 것이다. 다만 김유신은 검술을 위주로 하였기에, 권법무술은 보조적으로 활용해야 할 것이다.

하였고, 『武藝圖譜通志』에서는 이 황창량의 검무설화를 바탕으로 신라검술인 ‘本國劍法’을 상세하게 그림과 해설로 기록하였다.⁹⁶⁾ 또 경주에는 근대 동학사상의 창시자인 水雲 崔濟愚(1824-1864)가 목검을 사용한 칼춤도 전해온다.⁹⁷⁾ 이것들이 비록 김유신의 검술은 아니어서 아쉽지만, 신라시대로부터 근대까지 경주의 전통 문화를 계승한다는 점에서 이 검술과 검무를 소개하고 활용하는 방안을 제시해 본다. 이때 가능한 한 관람객과 함께 하는 행사가 될 수 있도록 유도한다.⁹⁸⁾

검술과 검무는 『武藝圖譜通志』에 근거한 ‘본국검법’ 시범과 검술 및 검무대회를 개최하는데, 사람과 함께 로봇행사를 병행한다.⁹⁹⁾ 예를 들어 검술은 사람과 로봇이 함께 똑같은 무술동작을 하는데, 이때 로봇에 검술의 연속동작들을 입력해서 단체로 시범행사를 보인다.¹⁰⁰⁾ 축제행사가 끝나면 이 로봇들을 전시관에 배치해서, 영상에 맞춰 검술동작하는 모습을 정기적으로 관람하게 한다. 아울러 사람 외에도 창작로봇의 검술 경진대회를 개최한다.¹⁰¹⁾ 또한 원형의 재현행사만이 아니

95) 신라의 黃倡郎은 7세에 백제에 들어가 사람들 앞에서 칼춤을 취 유명해졌다. 이 소문을 들은 백제왕이 황창량을 불러 칼춤을 추게 했는데, 황창량은 기회를 틈타 왕을 찌르자 백제인이 그를 죽였다. 신라인들이 그를 기려 그의 얼굴모습을 한 가면을 쓰고 검무를 추었는데, 그 탈춤이 전해온다는 것이다(『新增東國輿地勝覽』 卷21 慶州府 風俗 조 참조).

96) 『武藝圖譜通志』 卷3 本國劍과 本國劍譜 참조.

97) 근대 西勢東漸의 상황에서 서양의 西學에 대항해서 東學을 내세운 水雲 崔濟愚는 경주 용담에서부터 東方을 뜻하는 ‘木劍’(음양오행설 근거)을 사용해서 즐겨 추었던 것이 칼춤이었다. 이 劍舞는 동학을 세상에 펼친 1861년 이후에 종교적 의식으로까지 발전되어, 오늘날까지 계승되고 있다. 따라서 동학사상에 입각한 수운의 검무를 이 행사에서 함께 하는 것도 한국전통문화를 보존 계승한다는 관점에서 뜻 깊은 일이 될 것이다. 이 劍舞는 동학의 제2대 교주인 海月 崔時亨(1827~1898)의 삶을 다룬 영화 <개벽> (임권택 감독 1991)에서 녹두장군 전봉준(1855~1895)이 노래하며 칼춤을 추는 장면이 활용되었다. 이 장면이 숭고미의 뛰어난 영상미학으로 돋보이게 됨에 따라, 관객들에게도 깊은 인상을 심어주었다.

98) 그 한 예로서 관람객의 참여를 높이기 위해 무술시범 중간에 관람객 중 지원자들을 대상으로, 검술의 어려운 동작들을 따라하게 하고, 그 서툰 동작들을 관객들의 반응과 함께 영상에 담아 제공하면 좋은 기념품이 될 것이다.

99) 이때 황창량의 검무는 가면을 사용했으므로, 로봇의 얼굴은 김유신의 캐릭터를 활용한다.

100) 지금의 로봇기술로도 시도해 볼 수 있을 것이다. 이때 검술시범 동작에서 많은 사람들이 함께 하면 할수록 그 동작은 조금씩 틀릴 수 있겠지만, 로봇들에게 입력된 정보는 동작이 똑같은 것이다. 따라서 사람들이 하는 실수가 나올수록, 관람객들의 탄성과 웃음을 유발시킬 수 있을 것이다.

101) 정해진 햇수에 연속 우승한 로봇은 제작자의 이름과 함께 전시관에 진열한다.

라, 관람객의 흥미를 높이기 위해 활용적 측면에서 검술을 무용과 결합한 다양한 劍舞들 - 예를 들어 k-pop댄스나 B-Boy댄스를 결합한 합동공연이나 시합(Dance Battle) 등 - 을 개발해도 좋을 것이다.

② 첨단 드론기술 경연대회

드론비행은 앞서 정월대보름 연날리기 행사에도 선보였지만, 추운 겨울철 야외에서 야간까지 장시간 감상하기는 어려울 것이다. 따라서 여름밤에 드론비행 관련 행사를 하되, 대보름 행사에서 제외되었던 다양한 드론경기들을 펼쳐보고자 한다. 이 경기들은 미래 산업으로 촉망받는 드론기술개발을 촉진시키는 기폭제도 될 것이다.¹⁰²⁾ 이때 드론은 김유신의 무술이나 전투를 하늘에서 재현하는 상징으로서, 섬세함과 강인함을 측정하는 형태의 드론경기를 개최한다.¹⁰³⁾

첫째, 섬세한 드론기술을 선보이는 시합으로서, 김유신이 고구려 땅 깊숙이 침투해서 평양부근의 당군에게 군량미를 제공하고 경주로 돌아온 것을 상징한다. 경기방법은 일정한 시간 안에 액체가 든 물건을 최대한 쏟지 않고, 각종 장애물들을 피해서 목표물에 안전하게 안착시키고 돌아오는 드론경기이다.¹⁰⁴⁾

둘째, 강인한 드론기술을 선보이는 전투베틀로서, 김유신이 행한 전투들과 승전을 기념한다. 시합에서 드론에 LED등을 달아 야간비행에도 윤곽이 보일 수 있게 하고, 정해진 시간과 구역 안에서 상대방에게 레이저를 쏘아 많이 맞힌 점수로 승패를 정하는 게임을 제안해 본다.¹⁰⁵⁾ 단체전에서는 왕을 상징하는 작은 드론을 합류시켜 경기한다.¹⁰⁶⁾ 시합 중에 상대와 부딪혀 땅에 떨어진 드론은 다시 비행할

102) 최근 국내외적으로 드론의 최신기술들을 소개하는 대회들이 많이 개최되고 있다. 한 예로 2015년 2월 10일 아랍에미리트(UAE) 정부가 우승 상금 100만 달러(11억원)를 내건 ‘좋은 목적의 드론’ 글로벌 경진대회가 있었다. 참여한 57개국 800개 팀 중 스위스 팀이 우승한 장애물에 부딪혀도 계속 날게 한 ‘짐볼’을 비롯해서, 재해 현장이나 인간이 접근하기 어려운 고지대, 해상 등에서 쓰임새가 많은 드론들이 소개되었다(<국민일보>, 2015. 2. 1 참조). 한국에서도 KAIST가 2014년부터 ‘로봇융합페스티벌’과 ‘국제로봇콘테스트’에 ‘드론’ 부문 경연을 처음 도입(<헤럴드경제>, 2014. 3. 10 참조)하는 등, 최근에 드론은 국내외적으로 군사용에서 상업용, 오락용으로 빠르게 확산되고 있다.

103) 드론은 로봇과 마찬가지로 기성제품이 아닌 창작품을 만들어 나와서 대결할 수 있도록 한다. 최근 발전하는 드론기술의 추세로 보아, 갈수록 흥미를 배가시키는 행사가 될 것이라 예상된다. 이때 관람객들에게 경기규칙을 소개할 때, 먼저 올바른 시범과 함께 웃음을 자아내는 잘못된 실수도 함께 보여주면 흥미를 돋울 수 있을 것이다.

104) 이 경기는 지상에서 미로를 만들어 놓은 현재 로봇경시대회의 종목으로도 활용할 수 있다.

105) 만약 관람객의 안전을 보장할 수 있다면, 레이저에 의한 점수뿐만 아니라 드론끼리 충돌시켜 상대를 떨어뜨리는 경기를 해도 될 것이다.

수 없게 한다. 이때 드론이 불시에 추락하면 위험할 수 있으니, 관람객의 안전거리를 확보한다.¹⁰⁷⁾

2) 김유신의 전략을 재현하는 정신 스포츠

① 전통놀이로서 전략게임인 장기와 바둑경기를 개최한다.¹⁰⁸⁾ 특히 바둑은 김유신 이전 시대부터 문헌에 기록된 게임¹⁰⁹⁾으로, 신라인들의 바둑실력이 상당할 정도로¹¹⁰⁾ 인기가 있었다고 추정된다. 따라서 대회진행방식으로 예선은 장기와 바둑 아마추어 대회를 전국규모로 개최해서 입상자를 선발하고, 본선은 선발된 입상자들을 프로기사 1인과 동시에 ‘다면기’로 대결하는 대회로 연결시킨다. 이때 프로기사의 실력은 김유신의 뛰어난 전략전술을 상징한다. 각각의 기존 대회방식은 열렸지만, 이렇게 김유신을 매개로 두 행사를 서로 연계시켜 특성화시킨 대회는 처음 일 것이다. 이 대회를 통해 활력을 잃어가고 있는 전통 전략게임에 대한 대중들의 관심을 환기시킬 수 있을 것이다.¹¹¹⁾

106) 단체게임은 - ‘해리포터’시리즈에서 보여준 퀴디치 경기의 작은 ‘골드 스니치’처럼 - 왕의 드론을 작게 하여, 점수가 적어도 이를 맞추면 승리하도록 하면 대회의 흥미를 높일 수 있을 것이다.

107) 이를 위해 작은 경기장은 그물을 치고, 큰 경기장은 일정한 거리를 지정해서 공간 내 안전거리를 벗어나 경고음을 내게 되면 탈락시키도록 한다.

108) 장기와 바둑은 고대 동아시아에 대중적인 놀이였다. 장기는 인도에서 기원하여 중국을 거쳐 들어온 - 반면에 서양에 들어가 체스(chess)가 된 - 전략게임으로, 코끼리(象)나 전차(車), 대포(包) 등 무기의 특징에 따라 움직임으로써 자웅을 겨룬다. 바둑은 중국에서 기원한 것으로, 원리는 天圓地方說에 근거해서 하늘의 陰陽기운(360개 흑과 백의 둥근 돌로서 1년 상징)이 땅(사각의 상징으로서 동서남북 사방)에 내려와 세력을 겨루는 게임이다(『棋經十三篇』 棋局編 참조).

109) 고구려 장수왕이 보낸 승려 道琳이 백제 개로왕에게 바둑으로 신임을 얻고서, 왕의 권위를 세우기 위해 수도 漢城의 궁궐을 웅장하게 다시 지으라고 권유하였다. 이 말에 따라 백성들에게 노역을 시켜 원성을 사게 함으로써, 한성이 쉽게 함락되고 개로왕은 불잡혀 아차산성에서 목숨을 잃었다는 기록이 있다(『三國史記』 卷25 百濟本記3 蓋鹵王21年조 참조). 바둑으로 백제가 한성을 잃고 웅진으로 도읍을 옮긴 것은 475년의 일이다.

110) 김유신 사후의 일이지만, 신라 聖德王이 승하하자 당 현종이 사신으로 형숙을 파견할 때, 신라인은 바둑을 잘 둔다 하여 바둑고수 楊季膺을 함께 보냈다는 기록이 있다(『三國史記』 卷9 新羅本記9 孝成王2年조 참조).

111) 한국의 장기는 민속놀이에 머물다 보니, 오늘날 침체되어 있다. 반면에 바둑은 한중일 삼국이 중심이기는 하지만, 이창호(1975~현재)가 1990년대 초반부터 2000년대에 걸쳐 세계 바둑대회에서 21회를 우승하는 등 세계 최고의 위치를 점하며 국내에 바둑 붐을 일으켰었다. 그러나 현재는 전성기의 이창호와 같은 국내 기사가 지속적으로 배출되지

② 현대 놀이인 e-스포츠(Electronic Sports 컴퓨터 게임)¹¹²⁾도 앞서의 전통 놀이와 같은 상징과 방식으로 대회를 개최한다. 다만 쉴 틈 없이 움직이는 게임 특성상 - ‘다면기’ 형태보다는 - 유명한 프로기사들을 여러 명 초청해서 프로기사 한명이 정해진 시간 안에 아마추어 선발전수 몇 명을 연속해서 이기는 지를 겨루게 한다. 이때 프로기사는 김유신을 상징하는 까닭에 그가 이끄는 부대를 유닛으로 사용하게 한다. 김유신을 비롯한 삼국시대 영웅들을 캐릭터로 등장시킨 다양한 RPG(Role-Playing Game 역할수행게임)와 RTS(Real-Time Strategy 실시간 전략)게임들은 오래 전부터 개발되어왔고, 지금도 계속되고 있다.¹¹³⁾ 다만 큰 준비가 필요 없는 전통 놀이와는 달리, e-스포츠는 구체적인 동영상 화면으로 흥미로운 게임 프로그램을 갖추는 것이 중요하다. 그렇기에 기존에 개발되었던 게임들로 부족하다면, 새로운 게임을 개발해야 할 것이다. 오늘날 한국은 게임 산업의 왕국으로서 지금도 무수한 게임들을 개발해서 일정기간동안 여러 시험을 거쳐 상품화하고 있다.¹¹⁴⁾ 따라

않아서인지, 점점 대중의 관심이 멀어지고 있다.

- 112) e-스포츠는 국내외에 대중적 인기를 끌고 있는 韓流산업의 한 축을 담당하고 있다. 1996년 ‘바람의 나라’라는 고구려를 배경으로 하는 넥슨의 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. 대규모 다중 사용자 온라인 역할수행게임)는 한국 게임역사의 전환점이 되었다. 이 게임 이후 패키지 게임의 시대가 쇠퇴하고, 온라인게임의 시대가 열린 것이다. 이 성공에 이어, 1998년 엔씨소프트는 10세기 전후 중세유럽을 배경으로 한 ‘리니지’를 출시하였다. 이 두 작품은 대내외적으로 성공을 거두어, 현재 한국 최고의 게임회사로서 넥슨과 엔씨소프트를 손꼽게 만들었다.
- 113) 최근만 놓고 볼 때, 2013년에는 광개토대왕이 활약한 4세기 후반을 재현한 RTS게임 ‘삼한제국기’에 김유신 등 여러 등장인물들을 포함해서 출시되었다. 역사적 고증을 통해 복식과 관직명 등 고구려, 백제, 신라, 가야의 국가별 특징을 구별하여, 삼국시대 역사를 즐기면서 배울 수 있게 하였다. 그러나 영세기업이다 보니, 개발비 부족으로 후속 버전 발표를 포기하고 말았다. 2014년에도 위인들을 담은 ‘광개토대왕’과 ‘삼한영웅전’ 등 게임들이 연이어 출시되었다. ‘맹장’은 TCG(Trading card game. 카드교환수집게임)에 RPG요소를 결합해서, 중국역사 속 맹장들 속에 한국역사 속 영웅인 김유신·계백 등을 포함시켰다. RTS(전략 게임)인 ‘진삼국대전’은 삼국지를 재해석해서, 이순신, 계백, 김유신 등 시대를 초월한 영웅들을 캐릭터로 등장시켰다. ‘삼한영웅전’은 2005년의 ‘계백전’을 리메이크해서, 계백·김유신·연개소문 등이 활약했던 7세기 삼국시대를 배경으로 한 복합장르 게임인 SRPG(simulation roll playing game 模擬게임과 역할수행게임의 결합)이다. 전체적으로 볼 때, 삼국시대를 배경으로 하는 게임에는 김유신이 빠지지 않고 등장하지만, 중심인물은 대체로 중국대륙과 맞서 싸웠던 광개토대왕과 같은 고구려의 영웅들이 중심이 되고 있다.
- 114) 게임 산업은 문화콘텐츠산업의 ‘high risk, high return’ 즉 ‘위험부담이 크면, 수익도 크다’는 특성에 따라, 많은 작품들이 만들어지는가 하면 또 소리 소문 없이 사라지기도 한다. 그러나 그 중에서 어느 한 작품이라도 성공하면, 그에 따른 수익은 엄청난 배상

서 재매정택에서의 e-스포츠 행사는 오히려 새로 개발한 게임들의 검증장소로 활용할 수 있을 것이다. 어려운 과정일 수 있지만, 이 대회가 지원해서 활성화시킬 수 있다면 전통문화를 활용한 게임 韓流가 한 단계 도약하는 계기가 될 것이다.¹¹⁵⁾ 아울러 행사가 열리는 이곳 재매정택도 국내외적으로 주목을 받을 수 있을 것이다.

IV. 맺음 말

이상 김유신과 관련된 문화원형을 복원하면서도, 방문객들에게 흥미와 감동을 줄 수 있는 재매정택의 상시개설 콘텐츠와 연례축제행사 콘텐츠로 구성해 보았다. 이 내용을 다시 진실성과 독창성, 오락성 및 일관성의 관점에서 요약하면 다음과 같다.

첫째, 진실성의 관점에서는 김유신과 재매정택의 관련 기록들을 중심으로 정리하여 보았다. 그중에 특히 대보름이 있는 정월, 재매정택 주변에서 일어난 김유신 생애를 결정짓는 계기로서, ‘蹴鞠’에서 비롯된 김춘추와의 인연과 ‘야간 연날리기’를 통한 비담의 난 평정이 있었다. 또 재매정택을 유명하게 한 것으로 김유신의 출정 때 마신 ‘漿水’이야기, 문희의 買夢說話와 그 집안사람들의 봄맞이 꽃구경 잔치 등도 있었다.

둘째, 독창성의 관점에서는 앞서 살펴본 축국이나 야간 연날리기 행사 및 漿水와 같은 고유 먹거리 등 문화원형의 콘텐츠들을 중심으로, 다른 장소나 행사에서 모방하기 어려운 내용들을 특성화해서 기획하였다.

셋째, 오락성의 관점에서는 문화원형을 훼손하지 않는 범위 내에서, 시대를 앞

으로 돌아온다. 그 사례가 앞서 본 ‘바람의 나라’와 ‘리니지’로 성공을 거둔 넥슨과 엔씨소프트라고 할 수 있다.

115) ‘천년의 신화’는 2000년에 출시한 RTS게임으로, 삼국 시대 고구려와 신라, 백제 및 고려를 대상으로 하였다. 이 게임은 그해 경주세계문화엑스포에서 소개되었고, 2003년 후속 작으로 나온 ‘천년의 신화2: 화랑의 혼’ 또한 3D 게임으로 보완되어, 그해 다시 경주세계문화엑스포에서 공개되었다. 흥행은 생각만큼 되지 않았지만, 이들의 새로운 시도로 한국이 오늘날 게임왕국을 이루는데 큰 자극이 되었다. 유사한 사례로서 2014년 출시된 ‘삼한영웅전’도 이전의 ‘계백전’을 웹 게임으로 리메이크 한 것이다. 이렇듯 문화콘텐츠산업이 지닌 ‘high risk, high return’의 특징을 감안할 때, 앞서의 실패를 반성하고 문제점들을 보완한다면, 김유신 축제행사에서도 다시 시도해 볼 가치가 있을 것이다.

서간 김유신의 지혜를 오늘날 첨단 미래기술인 컴퓨터 기기나 로봇과 드론 등에 상징적으로 확대 활용해 보았다. 또 이를 영상콘텐츠와 k-pop 및 e-스포츠 등 한류 문화와 접목해서 적용시켰다.

넷째, 일관성의 관점에서는 콘텐츠를 상시 개설과 연례행사로 나누어 보았다. 상시개설 콘텐츠는 전시와 공연, 놀이교육 및 상품화의 순서를 통해, 관람객이 김유신에 대한 관심과 흥미를 유발시켜 점차 마음 속 깊이 체험하고 공감대를 형성하는 단계적 의식변화가 이뤄지도록 구성하였다. 또 특정기간에 개최하는 연례 축제 콘텐츠는 종합적으로 구성된 체험행사들을 해당 전통명절들과 연계시키거나 김유신 기일에 맞춰 특성화시켰다.

이상 김유신 관련 문화콘텐츠 기획을 통해 오늘날 그의 정신을 되새겨보고, 동시에 사라져가는 대보름과 삼짇날 등 고유풍속을 김유신과 관련시켜 문화원형을 되살리고자 하였다. 나아가 이 원형들을 미래의 첨단기술과도 접목시켜 활용하면, 이곳 경주에서 진실성에 의거한 수준 높고 독창적이면서도 대중적인 새로운 한류 문화를 일으킬 수 있음도 제시해 보고자 하였다. 또 그 결과로서 관람객들에게 흥미와 감동을 선사해서 경주의 관광산업이 촉진되기를 기대하였고, 나아가 그 혜택이 지역주민들에게 돌아갈 수 있도록 주민참여의 폭을 넓히고자 하였다.

[논문투고일 : 7월 28일, 논문심사완료일 : 8월 13일, 논문게재확정일 : 8월 14일]

[참고문헌]

1. 기본사료

- 『三國史記』, 『三國遺事』, 『新增東國輿地勝覽』, 『東國歲時記』, 『破閑集』, 『武藝圖譜通志』, 『角干先生實紀』, 『齊民要術』, 『棋經十三篇』

2. 단행본 및 저서

- 김부찬, 『한국전통무예의 체육철학』, 신아출판사, 2006
- 김영순 외, 『축제와 문화콘텐츠』, 다할미디어, 2006
- 申采浩, 『朝鮮上古史』, 박기봉 옮김, 비봉출판사, 2006
- 이진수, 『신라화랑의 체육사상 연구』, 보경문화사, 1990

3. 논문 및 기타

- 김복순, 「김유신(595~673)활동의 사상적 배경」 『신라문화』 31집, 신라문화연구소, 2008
- 김상태, 「신라 주거의 건축적 고찰」 『경주 재매정 활용방안을 위한 학술심포지엄(발표문)』, 경주시, 2015
- 박성주 외, 「김유신관련 문헌사료와 설화의 비교」 『신라문화』 31집, 신라문화연구소, 2008
- 안계복, 「재매정지 조경공간 고찰」 『경주 재매정 활용방안을 위한 학술심포지엄(발표문)』, 경주시, 2015
- 이동건, 「재매정택 재현에 관한 연구」, 영남대 석사, 2002
- 장성재, 「인왕동 한옥지구 정비기본구상」, 『인왕동 한옥지구 현황조사 및 정비기본계획(보고서)』, 경주시, 2015
- 김영태, 「김유신의 통일외지와 미륵신앙 -용화향도와 난승노인을 중심으로」 『한국불교학』 14집, 한국불교학회, 1989