



문화콘텐츠 원천소재로서의 고전서사문학

삼국유사와 한문소설 활용을 중심으로

Classical Korean Narrative Literature as the Subject Matter of Culture Contents - Focusing on the Application of Memorabilia of the Three Kingdoms and Stories in Classical Chinese -

저자
(Authors) 정선희
Jeung, Sun-hee

출처
(Source) [우리말글 60](#), 2014.3, 191-215(25 pages)
[URIMALGEUL : The Korean Language and Literature 60](#), 2014.3, 191-215(25 pages)

발행처
(Publisher) [우리말글학회](#)

URL <http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE02396525>

APA Style 정선희 (2014). 문화콘텐츠 원천소재로서의 고전서사문학. [우리말글](#), 60, 191-215

이용정보
(Accessed) 삼성현역사문화관
211.229.139.***
2021/09/17 14:17 (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.

문화콘텐츠 원천소재로서의 고전서사문학

- 『삼국유사』와 한문소설 활용을 중심으로 -

정 선 희

(홍익대학교 교수)

< 차례 >

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. 머리말 | 4. 문화콘텐츠의 원천소재로서의 |
| 2. 고전서사문학의 문화콘텐츠화 | 한문소설 |
| 현황 | 5. 맺음말 |
| 3. 문화콘텐츠의 원천소재로서의 | <참고문헌> |
| 『삼국유사』 | |

<국문 요약>

필자는 인문학을 실용적으로 활용할 방안을 모색하는 가운데, 고전서사문학이 문화콘텐츠의 가장 좋은 원천소재일 수 있음을 논의하였다. 특히 21세기를 선도할 동력은 문화콘텐츠인데 그 중요한 부분이 바로 이야기 만들기 즉 스토리텔링이므로 우리 민족의 원형적인 심상과 문화를 담고 있으면서도 환상성과 신이성을 지니고 있는 『삼국유사』 속 이야기들을 적극적으로 활용할 것을 제안하였다. 귀신이나 자연을 제어하는 인물, 신이한 기적을 행하는 왕, 충성스러운 신하, 따뜻한 배려심의 지도자, 신비로운 존재와 사랑을 나누는 남성, 부처를 감동시킨 수도자와 신통력 있는 스님, 외지에서 들어온 이방인 등 참으로 다양한 캐릭터들이 생산될 수 있을 것이다. 또 몇 편의 한문소설들은 전쟁이나 사랑, 살인 사건과 소송, 득도와 수련 등 특별하면서도 보편적인 공감을 불러일으킬 수 있는 서사와 인물들을 담고 있기에 현대의 문화콘텐츠의 소재로 적절하다. 특히 <은애전>, <운영

전>, <남궁선생전>, <강도몽유록>, <김영철전>, <온달전> 등이 그것인데, 이들을 중심 구조로 삼거나 부분적으로 활용하여 게임이나 영화, 드라마, 뮤지컬을 만든다면, 한국적인 세계관과 인간상, 감성을 담고 있으면서도 현대인들의 취향과 수요에 맞는 문화예술물들이 탄생할 수 있을 것이다.

◎ 주제어: 문화콘텐츠, 원천소재, 고전서사문학, 삼국유사, 한문소설, 캐릭터, 스토리뱅크

1. 머리말

2001년 이후 우리나라가 92개국에 수출한 영화, 음악, 드라마, 출판물과 같은 문화콘텐츠 상품과 IT, 식품, 의류 등의 소비재의 수출과의 상관관계를 분석한 결과, 문화 상품의 수출이 100달러 늘 때마다 기타 소비재의 수출이 412달러 증가하는 효과가 있다고 한다. 또 2012년도의 조사 결과에 따르면, 문화콘텐츠 장르에서 핵심요소인 스토리와 관련된 세계적인 산업의 규모가 약 1조 3566억 달러나 되는데, 이는 자동차 산업의 1조 200억 달러, IT산업의 8000억 달러를 크게 웃도는 수치라고 한다. 이런 상황임에도 불구하고 우리나라의 경우는 세계 시장에서 2% 정도밖에 차지하지 못 하고 있는 실정이기에 좀 더 분발할 필요가 있다는 진단이다.¹⁾

이러한 상황을 극복하고자 인문학을 실용적으로 활용할 방안을 모색²⁾하는 중, 고전서사문학을 소재 원천으로 하는 문화콘텐츠를 만들어

1) 조해진(2012), 「고전설화 <만파식적>의 문화콘텐츠적 가치에 관한 연구」, 『한국디자인문화학회지』 18-3호.

2) 그 일환으로 필자는 이 논문에 앞서 두 편의 논문을 발표하였다. 「외국인을 위한 한국문화·가치관 교육 제재 확장을 위한 시론-〈숙영낭자전〉을 중심으로」(『한국고전연구』 27, 2013. 6.), 「한국 고전서사문학의 번역과 세계문학으로서의 가능성 모색」(『한국고전연구』 28, 2013. 12.)이다. 우리 고전서사문학을 대중에

보려는 논의가 있어왔다. 특히 21세기를 선도할 성장 동력은 문화콘텐츠인데 그 중에서도 가장 중요한 부분은 이야기 만들기 즉 스토리텔링이며, 전세계적으로 인기를 끌고 있는 큰 흐름은 판타지 문학이라고 할 수 있다.³⁾ 그러므로 우리 고전소설과 설화, 신화 등에서 판타지적인 요소를 추출하여 콘텐츠로 만들어보는 방법이 주효할 듯하다.

특히 최근에 인기를 끌었던 영화들은 대체로 만화나 소설 등의 원작을 재가공한 것들이다. 국내 웹툰을 원작으로 한 <은밀하게 위대하게>, 프랑스 만화를 원작으로 한 <설국열차>를 비롯하여, 여러 편의 만화를 원작으로 한 <아이언맨3>, 소설을 원작으로 한 <월드워Z> 등의 외화들이 있었다. 이들은 차례대로 695만 명, 930만 명, 900만 명, 530만 명의 관객을 동원하여 2013년 영화계를 이끌었다고 해도 과언이 아니다.⁴⁾ 외국의 경우에도 한 해 동안 상영된 영화의 반 이상이 원작이 있는 것이었다.⁵⁾ 이렇게 이미 인기를 끌었던 소설이나 만화를 소재로 하여 영화화를 하는 것은 원작의 인기에 기대어 기본 관객을 동원할 수 있다는 장점이 있다. 하지만 문학 작품에서 가능했던 섬세한 묘사와 표현 등을 실감나게 전달하지 못한다거나 두 시간 정도의 제한된 시간 내에 많은 이야기를 담아낼 수 없기에 원작의 감동을 전달하지 못하는 경우가 종종 있다는 면에서 부정적으로 평가할 수도 있다.

그러나 영화나 연극, 드라마에서 무엇보다 중요한 것은 서사 구조의 탄탄함과 등장인물의 캐릭터성이므로 기존의 서사문학 작품을 원작으로 삼는 것은 꽤 효과적인 방법이라고 생각된다. 하지만 우리나라에서는 현대문학 작품이나 국내외의 만화를 소재로 하는 경우는 다수 발견되지만 고전문학 작품을 소재로 하는 경우는 그리 많지 않다. 그런데

게, 더 나아가 전 세계에 확산, 전파하는 방법은 교육, 독서, 문화콘텐츠의 제재로 활용되는 것이라 생각하여 차례로 연구한 것이다.

3) 허만욱(2010), 「문화콘텐츠에서 서사매체의 변용과 발전 전략 연구」, 『우리문학연구』 29.

4) 한국영화진흥위원회 홈페이지(www.kopic.or.kr) 참조.

5) 박스오피스 모조(www.boxofficemojo.com) 참조.

고전서사문학, 특히 고전소설은 그 정형적인 구도, 중층적 서사전개방식, 문화적인 위상의 측면에서 현대의 드라마나 영화와 유사한 대중서사물의 성격을 지니고 있던 장르이다. 주제의 측면에서도 보편적 질서를 추구하면서 낭만적이고 감상적인 시각을 보여준다는 면에서 유사한 점이 있다.⁶⁾ 그래서 국문장편 고전소설(대하소설)을 드라마 등 문화콘텐츠의 소재로 활용할 수 있으리라 전망하는 논의들이 있어 왔다. 대하소설의 이원구조나 유형성, 다양한 인간 군상의 모습, 넓고도 구체적인 공간 설정, 사건과 사물에 대한 풍부한 정보, 보편적 윤리와 감정 제시 등의 면에서 활용도가 높을 것이라는 것이다.⁷⁾ 하지만 이 논의는 전망 제시나 가능성 타진의 성격이어서 구체적인 데에까지는 나아가지 않았으며, 문화콘텐츠를 제작하는 현장 종사자들이 쉽게 이해할 수 있을 정도로 작품을 가공하거나 설명하지는 않았다. 한편, <완월회맹연>이라는 장편 소설을 드라마로 각색할 수 있음을 역설한 논의도 있었다.⁸⁾ 매체 선정의 타당성, 작품의 각색 방향과 시놉시스까지 작성해 보는 등 구체적으로 방안을 모색해 보기는 했지만, 논의의 대상이 180권이나 되는 대장편이기에 현장에서 콘텐츠의 소재로 활용하기에 어려운 면이 있을 것으로 생각된다.

이에 본고에서는 각각의 이야기들이 비교적 짧으면서도 우리 민족의 원형적 심상과 문화를 담고 있다고 여겨지는 『삼국유사』의 설화들과, 개성적인 인물과 서사구조를 지니고 있는 한문소설들을 문화콘텐츠의 소재로 활용할 수 있음을 제안하고자 한다.⁹⁾ 현대의 문화예술 현장에

-
- 6) 송성욱(2004), 「고전소설과 TV드라마-TV드라마의 한국적 아이콘 창출을 위한 시론」, 『국어국문학』 137.
 - 7) 이지하(2009), 「대하소설의 문화콘텐츠화에 대한 전망」, 『어문학』 103.
 - 8) 정창권(2009), 「대하소설 <완월회맹연>을 활용한 문화콘텐츠 개발」, 『어문논집』 59.
 - 9) 『삼국유사』 설화를 활용한 문화콘텐츠 스토리텔링 전환 전략을 1) 설화 그 자체를 중심으로 전환하는 경우, 2) 설화의 구조나 소재만을 부분적으로 활용하는 경우, 3) 현재적 문제를 치유하기 위한 원형으로서 활용하는 경우 등 셋으로 나누어 살펴되, 이미 출간된 서적이거나 애니메이션, 드라마 등을 분류하여 설명한

서 활용하기에 용이하도록 설화와 소설들을 인물, 서사의 특성에 따라 설명하고 이들은 현대인들에게 어떤 의미로 다가갈 수 있을지, 어떤 매체로 창작하면 좋을지에 대해 논하였다.

기존 논의에서도 우리의 신화는 요즘과 같은 문화 감성 시대에 문화콘텐츠 산업의 원천이 되기에 적합하며 새로운 상상력과 감성 세계의 결정체라고 평가한 바 있듯이, 『삼국유사』 속의 신화나 설화는 우리 문화의 원형으로서의 의의를 지니고 있다.¹⁰⁾ 특히 『삼국유사』의 이야기들은 신이성과 환상성이 있는 것들이 많으며, 사랑과 효(孝), 열(烈), 신뢰와 충성 등 우리에게 감동을 주는 가치들이 담겨 있기도 하다. 또한 외지(外地)에서 이주해 온 사람들과 섞여 살거나 외지로 가서 살아가는 이야기들도 있어 지금과 같은 다문화시대에 시사점을 줄 수 있을 듯하다. 요즘 인기 있는 드라마는 환상성이 있거나 소재가 특이한 것들이다. 시간을 넘나들거나 귀신이 등장하거나 남녀가 바뀌는 등 환상성이 있는 것으로, <시크릿 가든>, <인현왕후의 남자>, <빅>, <닥터 진>, <옥탑방 왕세자>, <아랑사또전> 등이 인기를 끌었으며, 의학이나 요리, 방송계 등 특별한 소재들을 다룬 것들도 인기를 끌었다. 따라서 우리의 고전 『삼국유사』의 이야기들이나 한문소설들을 소재로 하여 드라마나 영화, 뮤지컬 등을 창작한다면 새롭고도 환상적인 작품이 나올 수 있을 것이다.

2. 고전서사문학의 문화콘텐츠화 현황

논의(박기수(2007), 『『삼국유사』 설화의 스토리텔링 전환 방안 연구』, 『한국언어문화』 34.)는 있었다. 하지만 설화의 내용을 바탕으로 하여 그 구체적인 활용 방안을 제시하지는 않았다. 또 한문소설을 문화콘텐츠의 소재로 제안하는 연구는 아직 없다.

10) 고운기(2011), 「문화원형의 의의와 『삼국유사』」, 『한문학보』 24.

우리 고전서사문학의 대표적인 작품인 <춘향전>은 1923년부터 지금까지 총 25편의 영화와 드라마로 제작되었다. 2000년 이후의 것만 보면, 두 편의 드라마와 두 편의 영화를 들 수 있다. 2000년에 상영된 영화 <춘향뎐>은 원작을 그대로 살리면서 판소리까지 삽입하였는데, 줄거리가 같아 신선함이 떨어지고 삽입된 판소리가 몰입을 방해하여 흥행에는 실패했다고 평가된다. 2005년에 방영된 드라마 <쾌걸춘향>은 몽룡의 아버지가 적극적인 조력자로, 춘향과 이도령 등 주인공의 성격은 현대적으로 바뀌었다. 친근한 인물들이 등장하면서도 성격을 바꾸어 고전의 재해석의 폭을 확장시켰으며 공감 가는 이야기를 전개함으로써 감성적 몰입을 유도하여 32%의 시청률을 올렸다. 2007년의 드라마 <향단전>과 2010년의 영화 <방자전>은 주연과 조연의 전복을 통한 차별화를 꾀했는데, 이들에서는 특히 신분을 초월한 순수한 사랑이라는 주제를 강렬히 부각하였다. <향단전>에서 향단은 이몽룡의 신분을 모르는 채 그를 좋아했고 옥에 갇혀서도 목숨을 걸고 도령을 보호하였다.¹¹⁾ <방자전>에서 방자는 이도령보다 먼저 춘향과 사랑을 나누었고 그 사랑을 춘향이 도령과 혼인한 뒤에도 품고 있었으며, 춘향이 벼랑에서 떨어져 아이 같은 지능을 갖게 된 뒤에도 돌봐주는 등 춘향을 향한 사랑이 변함이 없었기에 관객들의 호응을 얻었다.

이외에도 게임 분야에서 <임진록>이나 <충무공전>, <장보고전>, <동명왕>, <태조 왕건>, <구운몽> 등이 소재로 쓰였으며¹²⁾, 드라마에서는 <선녀와 나무꾼>을 패러디한 <선녀와 사기꾼>, <홍부전>을 패러디한 <홍부네 박 터졌네>, <콩쥐팥쥐>에서 모티브를 따온 <내 사랑 팥쥐>, <바보 온달과 평강공주>에서 모티브를 따온 <사랑한다 웬 수야> 등이 있었다.¹³⁾ 한편, 『삼국유사』의 설화를 소재로 하여 드라마

11) 신원선(2012), 「<춘향전>의 문화콘텐츠화 연구-2000년 이후 영상화 양상을 중심으로」, 『석당논총』, 동아대 석당학술원.

12) 신선희(2004), 「고전 서사문학과 게임 시나리오」, 『고소설연구』 17.

13) 권도경(2011), 「고전서사문학·디지털문화콘텐츠의 서사적 상관성과 고전서사

로 재창조한 <서동요>는 백제의 역사를 재연했다는 의의가 있었는데 시청률도 높아 꽤 좋은 성과를 거두었다. 고전의 일부 모티프를 중점적으로 차용하여 새로운 작품으로 재창조한 경우에는 <쾌도 홍길동>이 있었다. 이 작품은 홍길동이라는 인물을 보다 현실적이고 인간적인 모습으로 그려낸 코믹사극이었다.

한편, 우리 고전문학을 소재로 활용하거나 세계관을 차용한 영화들 중 인기를 끌었던 것으로는, 2003년의 <장화, 홍련>, 2005년의 <왕의 남자>, 2008년의 <쌍화점>, 2009년의 <전우치>, 2010년의 <방자전>, 2011년의 <평양성>, 2012년의 <바람과 함께 사라지다> 등이 있었다. 그 중 고전서사문학을 활용한 것은 <장화, 홍련>, <전우치>, <방자전>인데, 이들은 고전소설 중 아주 대중적인 작품들을 소재로 하였기에 관객들이 쉽게 이해할 수 있었다. 특히 가장 최근에 고전소설을 소재로 하여 흥행에 성공한 영화 <방자전>은 고전에서는 보조자였던 방자라는 인물을 주인공으로 부각하면서 방자와 춘향의 사랑, 변함없는 방자의 사랑에 초점을 맞추어 각색한 것이었다.¹⁴⁾ 잘 알려진 고전을 소재로 하되, 현대인의 취향에 맞게 각색하거나 현대인도 감동할 만한 지고지순한 면을 강조했을 때 인기를 끄는 듯하다.

본고에서 관심을 가지고 있는 『삼국유사』 속의 신화나 설화를 드라마로 만든 경우들도 있었다. 소재 차원에서만 끌어다 쓴 것이 아니라 편저자인 일연의 세계관과 문화관까지 담아낼 수 있었다고 평가되기도 하는데, 드라마 <해신>은 『삼국유사』의 타자성의 문제를, <선덕여왕>은 다성성을, <김수로>는 왕과 민중의 상호소통성을 활용¹⁵⁾했다고 할 수 있다.

원형의 디지털스토리텔링화 가능성, 『동방학지』 155.(이 논문은 2011년에 쓰였음에도 불구하고 2005년까지의 상황을 정리해 놓았기에 아쉬운 면이 있다.)

14) 신원선(2010), 「한국고전소설의 영상콘텐츠화 성공방안 연구-영화 <전우치>와 <방자전>을 중심으로」, 『민족문화논총』 46.

15) 표정옥(2011), 「미디어콘텐츠로 현현되는 『삼국유사』의 대화적 상상력 연구-『삼국유사』 담론의 현대적 해석을 중심으로」, 『서강인문논총』 30.

『삼국유사』의 설화 중 <조신(調信)>은 1930년대부터 소설로 개작되거나 이후 영화화 되는 등 관심을 많이 받은 이야기이다. 1935년에 김동인이 <조신의 꿈>이라는 단편소설로 개작했었고, 1947년에는 이광수가 <꿈>이라는 제목의 중편소설로 개작했으며, 1955년과 1967년에 신상옥 감독이 <꿈>이라는 제목으로 영화화했고, 1990년에는 배창호 감독이 『삼국유사』의 원전 설화와 이광수의 소설을 원작으로 하여 영화화했다. 설화가 지니고 있던 불교적 깨달음, 사랑의 고통 등을 담기는 했지만, 대중성을 얻기 위해 작위적으로 불교적 색채를 표현하거나 폭력적이고 선정적인 장면을 삽입하기도 하여¹⁶⁾ 아쉬움을 남겼다. <만파식적> 설화는 1969년에 무용으로 공연되었고 이후 연출가 오태석에 의해 연극으로 공연되었으며 2010년에는 경주의 지역축제로 ‘만파식적제’라는 이름의 세계퍼리축제가 개최되기도 하였다.¹⁷⁾ 향가 <찬기파랑가>도 현대소설, 현대시, 창작뮤지컬로 활용되었는데, 2012년에 공연된 뮤지컬 <화랑>의 경우, 유오, 기파랑, 문노, 사다함, 관랑 등의 청년들이 만나 좌충우돌 끝에 화랑이 되어간다는 이야기로 구성되어 있어¹⁸⁾ 화랑을 주인공으로 하기는 했지만, 『삼국유사』 속의 설화를 구체적으로 활용하지는 않아 아쉬움을 남긴다. 그 이야기까지도 재구성하여 활용한다면 스토리가 풍부해져 더 큰 인기를 얻을 수 있을 듯하다.

한편, 2012년 하반기에서 2013년 초까지 국립극단에서는 ‘삼국유사 프로젝트’라는 기획 프로그램을 진행한 바 있다. 『삼국유사』를 통해 신화의 세계를 탐색하고 우리 고유의 상상력을 현대적으로 되살려보자는 취지였고, 『삼국유사』의 이야기 중에서 다섯 편을 골라 현대희곡으로 재창작하여 공연하기도 하였다. 조신 설화는 <꿈>이라는 제목으로, 수

16) 남정희(2013), 「『삼국유사』 소재 설화 <조신>이 현대 매체로 수용된 양상과 그 의미-이광수의 소설과 신상옥·배창호의 영화를 중심으로」, 『국제어문』 57.
 17) 조해진(2012), 「고전설화 <만파식적>의 문화콘텐츠적 가치에 관한 연구」, 『한국디자인문화학회지』 18-3호.
 18) 하경숙(2013), 「향가 <찬기파랑가>의 정체성과 현대적 변용」, 『한국어문학연구』 60.

로부인 설화는 <꽃이다>로, 처용 설화는 <나의처용은밤이면양들을사러마켓에간다>¹⁹⁾로, 김부 대왕 설화는 <멸(滅)>로, 비형랑 설화는 <로맨티스트 죽이기>로 재창작된 것이다. <꽃이다>²⁰⁾를 예로 들면, 설화에서 나오는 용을 현대물에 맞게 변형하기를, 순정공 수하의 화랑인 호일랑이라는 자의 속임수라고 하였고, 극적인 갈등을 강화하기 위해 관(官)과 민(民)의 갈등, 수로와 미녀 아리의 대결, 수로와 무당 검네의 대결, 수로와 순정공의 갈등 등을 만들어 긴장감을 더하였다.²¹⁾ 수동적이던 수로부인을 능동적인 행위 주체자로 만들고 여러 가지 갈등 관계를 조성함으로써 극적 재미를 더하기는 했지만, 미(美)의 화신이었던 고전에서의 원형적인 의미가 퇴색된 것은 아닌가 생각된다.

이렇게 우리의 고전서사문학은 <춘향전>, <홍길동전>, <전우치전>, <장화홍련전> 등 고전소설 몇 편과 『삼국유사』의 신화와 설화 몇 편이 현대적으로 재해석되어 문화콘텐츠의 소재로 활용되었다. 이제 고전서사문학에서 현대 문화콘텐츠의 소재 원천을 좀 더 다양하게 추출해 내어, 그것이 우리나라 고유의 서사나 캐릭터의 원형으로 인식되고 자리잡아가도록 할 수 있는 방안을 모색해 보고자 한다. 이에 우리 문학의 원형이 담겨 있는 고전이라고 평가되는 『삼국유사』의 설화들과, 개성적인 인물과 서사가 돋보이는 몇 편의 한문단편소설들을 제시하면서 이들의 현대적 의의도 설명하려 한다. 이러한 작업은 문화콘텐츠의 스토리뱅크²²⁾가 되어 현대의 문화예술 창작자들에게 도움이 될 수 있을

19) 창작자가 의도적으로 붙여 썼으므로 그대로 표기한다.

20) 2012년 9월 23일~10월 7일 국립극단 백성희 장민호 극장에서 공연. 흥원기작, 박정희 연출.

21) 오세정(2014), 「수로부인의 원형성과 재조명된 여성상-『삼국유사』 <수로부인>과 극 <꽃이다>를 중심으로」, 『한국고전여성문학학회 제43차 학술대회 발표집』. 이상, 국립극단의 삼국유사 프로젝트에 관한 것은 이 발표문 참조.

22) ‘스토리뱅크’는 고전문학작품을 현대어로 복원하여 데이터베이스화하는 방법으로, 사용자의 편의를 염두에 두고 유형별로 분류하여 체계적으로 정리한 자료의 집합체를 말한다. 이렇게 스토리뱅크를 만들어 놓으면 대중과의 소통과 문화콘텐츠 산업의 리소스로 활용되기에 용이할 것이다. 함복희(「야담의 문화콘

것이다.

3. 문화콘텐츠의 원천소재로서의 『삼국유사』

이제, 『삼국유사』의 설화들을 인물을 중심으로 하여 살펴본다. 다양한 인물들이 등장하지만, 우선 눈에 띄는 인물들이 ‘귀신이나 자연을 제어하는 유형’인데, 비형랑이나 표훈대덕 등이 대표적이다. 비형랑의 경우를 보자.

‘비형랑’²³⁾은 신라 제25대 사료왕 진지대왕이 도화녀와 관계하여 낳은 아이이다. 그런데 그 당시 그는 세상을 떠난 지 2년이 지난 시점에 밤에 홀연히 도화녀에게 왔기에 귀신인 상태였던 것으로 되어 있지만, 혹자는 그가 죽었던 것이 아니라 폐위되어 갇혀 있었던 것²⁴⁾이라고 하기도 한다. 어찌되었든 그가 도화녀와 함께 한 7일 동안 그 집은 오색 구름에 덮여 있고 향기가 방안에 가득 차더니 그 후에는 홀연히 그의 자취가 없어졌고 그때부터 도화녀에게는 태기가 있어 사내아이를 낳은 것이 바로 비형랑이니 신이한 탄생임에는 틀림이 없다. 이를 들은 제26대 진평대왕이 그를 궁중에 데려다 길렀는데 15세 무렵부터 밤마다 멀리 나가서 귀신을 데리고 논다. 귀신을 시켜 개천에 다리를 놓게 하기도 하고 그 중 길달이라는 자를 천거하여 벼슬을 하게 하기도 한다. 그러나 길달이 여우로 변하여 도망가려 하니 비형은 귀신을 시켜 그를 잡아 죽이게 하였고 이후로 잡귀들은 비형의 이름을 들으면 두려워하

텐츠화 방안 연구, 『우리문학연구』 22, 2007.; 「<청구야담>의 스토리텔링 방안, 『인문과학연구』 29, 2011.)는 야담의 문화콘텐츠화 방안의 일환으로 이를 제안했는데, 본고에서는 배경, 인물, 사건으로 나누는 등의 구체적인 방법까지 수용하는 것은 아니고 ‘캐릭터’에 초점을 맞춰 정리해 볼 것이다.

23) 일연, 이재호역(2002), 『삼국유사』 1권, 제2 기이편 <도화녀와 비형랑>, 솔출판사. 153~155쪽. 이하 『삼국유사』의 내용은 이 책을 참고함.

24) 정출현(2012), 『김부식과 일연은 왜?』, 한겨레출판.

여 달아났다고 한다. 신이하고 특이한 탄생을 한 사람이 귀신을 제어하는 능력을 지녔다는 이야기이기에 관심을 끌 것이다.

경덕왕조의 ‘표훈대덕’²⁵⁾은 천상에 올라가 상제(上帝)와 이야기를 나눌 수도 있고 바라는 바를 요구할 수도 있는 인물이다. 귀신이나 상제 등 인간이 아닌 이들과 소통하는 능력을 지닌 캐릭터들을 활용한다면 환상적인 콘텐츠를 만들어 낼 수 있을 것이다.

다음으로는 죽어서도 나라를 위해 ‘신이한 기적을 낳았다는 왕’들을 볼 수 있다. ‘미추왕’²⁶⁾은 나라에 적이 들어오면 자신의 무덤에서 뗏목을 귀에 꽂은 군사들을 내보내 신라군을 돕게 했으며, ‘문무대왕’²⁷⁾은 큰 용이 되어 나라 앞의 바다를 지키면서 아들 신문왕에게 피리를 만드게 하여 적병을 물리치고 가뭄에 비가 내리게 하고 장마를 그치게 하였다. 이것이 바로 만파식적(萬波息笛)인데, 영화 <전우치>에서 흥미소로 활용되었던 것처럼 게임 서사에서 하나의 퀘스트로 설정한다면 흥미로울 것이다.

왕뿐 아니라 ‘충성스러운 신하’의 이야기도 감동을 준다. ‘김제상’²⁸⁾이라고도 하고 ‘박제상’이라고도 하는 인물인데, 눌지왕의 아우 보해가 고구려에 잡혀 가자 목숨을 걸고 고구려에 가 그를 몰래 빼내왔고 왕의 또 다른 아우 미해가 왜나라에 잡혀 있자 그도 구해내고 자신은 죽었다. 자신과 가족은 돌보지 않고 왕의 소망을 들어주기 위해 그 아우들을 구출해내는 데에 목숨을 바친 것이다. 공적인 의무와 사적인 행복 사이에서 갈등하고 결국 희생하는 인물에 감동할 수 있을 것이다. 어떤 상황에서도 충성을 바치는 신하의 이야기이므로 사극에서 활용하면 호응을 얻을 듯하다.

25) 『삼국유사』 1권, 제2 기이편 <경덕왕과 충담사·표훈대덕>, 솔출판사. 235~243쪽.

26) 『삼국유사』 1권, 제2 기이편 <미추왕과 죽엽군>, 솔출판사. 131~134쪽.

27) 『삼국유사』 1권, 제2 기이편 <만파식적>, 솔출판사. 219~223쪽.

28) 『삼국유사』 1권, 제2 기이편 <내물왕과 김제상>, 솔출판사. 135~144쪽.

왕의 아들이 당나라로 가는 길에 해적이 자주 출몰하고 풍량이 세니 활 잘 쏘는 이들을 뽑아 호위하게 하고 그 중 하나를 섬에 남겨두면 풍량이 가라앉는다고 하여, 홀로 남아 있다가 서해의 신의 부탁을 들어 주고 그 과정에서 늙은 여우가 화환 중의 목숨을 살려주어 그 딸을 아내로 얻는 ‘거타지’²⁹⁾라는 인물의 이야기도 있다. 처음에는 충성심, 그 다음에는 활 쏘는 능력과 용감함, 그 다음에는 남의 어려운 상황을 이해하는 아량을 보여준 이야기이기에 다채로운 서사를 만들어낼 수 있을 것이다.

‘따뜻한 지도자’의 이야기도 있다. ‘죽지랑’³⁰⁾과 득오의 경우인데, 이 이야기에서는 특히 고상한 인격의 화랑 죽지랑과 못되고 고집스러운 상사 익선이 대비되어 죽지랑의 인품과 배려가 돋보이며 그의 신비로운 탄생담까지 덧붙여 있다. 신라가 삼한을 통일하는 데에 큰 공을 세운 죽지랑의 이야기는 혼란상을 잘 조율하여 화합을 이끌어낸 지도자, 국민을 진심으로 아끼는 지도자상을 이야기할 수 있으니 오늘날에도 공감을 불러일으킬 콘텐츠의 소재로 활용할 만하다.

이렇게 왕과 관련된 신이한 인물들이나 충성스런 인물, 따뜻한 지도자 외에, 이루어지기 힘든 사랑을 하여 괴로워했던 인물로 ‘조신’³¹⁾을 들 수 있다. 하지만 이 이야기는 일찍부터 여러 가지 문화콘텐츠로 재창작되었기에 다시 논의하지 않는다.

‘호랑이 여인과 사랑을 나눈 사람’³²⁾의 이야기도 감동적이다. 김현이라는 이가 탐돌이를 하는데 옆에서 같이 돌던 아리따운 처녀와 사랑을 나누고 함께 그녀의 집으로 갔다가 그녀가 호랑이 처녀였음을 알게 된다. 그녀가 오빠들을 대신해 죽겠다고 하면서 이 때에 김현에게도 혜택

29) 『삼국유사』 1권, 제2 기이편 <진성여왕과 거타지>, 서울판사. 270~275쪽.
 30) 『삼국유사』 1권, 제2 기이편 <효소왕 때의 죽지랑>, 서울판사. 224~229쪽.
 31) 『삼국유사』 2권, 제4 탐상편 <낙산의 두 보살 관음·정취와 조신>, 서울판사. 121~126쪽.
 32) 『삼국유사』 2권, 제7 감통편 <김현이 범을 감동시키다>, 서울판사. 135~144쪽.

을 주고자 자신을 죽여 높은 벼슬을 얻으라 한다. 김현은 양심의 가책을 느끼지만 그녀의 말대로 하여 벼슬에 오르고 그 후 호원사(虎願寺)를 지어 명복을 빌어준다. 이 이야기는 신도징과 호녀의 이야기³³⁾와 비교할 수도 있고 사랑에 빠진 여성의 희생정신, 여동생의 오빠를 위한 희생, 혼인과 자아정체성에 대해 생각하게 한다.

사람 사이의 애정과 희생도 감동적이지만, ‘부처를 감동시킨 수도자’들의 이야기도 감동과 함께 신비로움을 줄 수 있다. 광덕과 엄장, 노힐부득과 달달박박, 옥면의 아내 이야기 등이 그것이다. 이와 같은 이야기들은 수행자에게도 인간적인 아량과 남을 긍휼히 여기는 심성이 더 중요함을 보여준다. 해의 변괴를 없앤 월명 스님, 귀신을 쫓은 밀본 스님, 죽었다가 다시 살아난 선율 스님, 지팡이를 마음대로 부린 양지 스님 등 신통력 있는 스님들도 있다. 특히 혜통이라는 스님은 용에게 불살계(不殺誡)를 가르쳐 용의 화신인 웅신(熊神)의 피해를 없앴고, 주문을 외워 왕의 등창을 낫게 하기도 하는 등 신이한 기적을 보인다.

마지막으로 주목해 본 이야기는 우리나라가 아닌 ‘외지(外地)에서 들어온 인물’들에 대한 것이다. 가야국 왕비가 된 허황옥, 신라의 왕이 된 탈해, 신라로 와 역신이 된 처용 등이다. 특히 허황옥 이야기³⁴⁾는 다른 건국신화들에 비해 왕비에 대한 부분이 확장되어 있다는 면에서도 주목되는데, 그녀는 가락국의 수로왕이 먼저 좌정한 뒤에 먼 바다에서 배를 타고 망산도(望山島)로 온 아유타국의 공주이다. 나루터에 도착해서는 왕이 직접 마중 나오기를 요구하는 등 자존감이 강하였으며, 내조도 잘하여 백성들이 존경하는 왕후였다. 수십 명의 수행원들이 같이 들어왔기에 그들의 이야기와 함께 다문화사회 관련 콘텐츠를 만들 수 있을 것이다. 현대소설 <허황옥, 가야를 품다>로 재창작되었고 이것이 드라

33) 이 이야기에서는 호랑이 처녀가 신도징과 가정을 이루고 1남 1녀를 두었으면서도 예전에 자신이 살던 호랑이 세계를 잊지 못해 다시 호랑이로 변신하여 그곳으로 돌아간다.

34) 『삼국유사』 1권, 제2 기이편 <가락국기>, 솔출판사. 341~356쪽.

마 <김수로>로 만들어지기는 했지만, 다문화적인 면에 초점이 맞춰지지 않았다.

용성국에서 온 ‘탈해’³⁵⁾의 이야기도 흥미롭다. 가락국 앞 바다로 온 그는 원래 알로 태어났기에 이를 이상하다고 여긴 왕이 배에 태워 보낸 것이었다. 하지만 붉은 용이 호위하여 그곳으로 온 것이었는데 아진 의선이라는 노파가 건져서 키운 지 7일 만에 말을 하고 자신의 내력을 말한 뒤 토함산으로 가 호공의 집을 빼앗는다. 그의 지혜에 감탄한 신라 남해왕이 자신의 큰 딸을 주었고 이후 노례왕의 뒤를 이어 왕이 되었다. 몸의 뼈의 길이와 머리뼈의 둘레가 크며 치아가 길고 엉겨 있는 등 장사의 골격이었다고 한다. 그도 이방인으로서 신라에 와 신이함을 발휘하여 왕까지 된 인물로, 출생, 이주, 투쟁, 정착, 혼인 등을 중심으로 서사를 이어가면 좋을 듯하다.

이방인으로는 ‘처용’³⁶⁾도 있다. 동해용이 신라에 데려온 일곱 아들 중 한 명으로 신라 왕의 정치를 돕게 하였는데, 혼인한 여인이 너무 아름답다워 역신(疫神)이 범하자 이를 목격하고는 노래 부르며 물러나온다. 이를 본 역신이 그 도량에 감동하여 처용 앞에 무릎을 꿇었다고 하여 그 뒤로는 벽사(辟邪)의 기능을 하게 되었다는 이야기이다. 주로 향가나 고려가요와 함께 연구되었지만, 이 인물 자체를 소재로 삼아 무용이나 뮤지컬 등 현대 예술물의 캐릭터로 만들어 볼 만하다.

4. 문화콘텐츠의 원천소재로서의 한문소설

지금까지 필자는 한국 고전서사문학의 문화콘텐츠화 현황을 살펴보고, 새로운 문화콘텐츠의 소재로 『삼국유사』를 활용할 것을 제안하면서

35) 『삼국유사』 1권, 제2 기이편 <제4대 탈해왕>, 솔출판사. 120~126쪽.

36) 『삼국유사』 1권, 제2 기이편 <처용랑과 망해사>, 솔출판사. 265~269쪽.

그 이야기들을 인물의 특성을 중심으로 설명하였다. 귀신이나 자연을 제어하는 인물, 신이한 기적을 행하는 왕, 충성스러운 신하, 따뜻한 배려심의 지도자, 신비로운 여인과 사랑을 나누는 남성, 부처를 감동시킨 수도자와 신통력 있는 스님, 외지에서 들어온 사람들 등 참으로 다양한 캐릭터들이 생산될 수 있을 듯하다.

이렇게 고전서사문학에서 흥미로운 캐릭터를 제공받는 것과 더불어 서사의 활용도 적극 검토해 볼 만한데, 이는 『삼국유사』 소재 설화들과 같이 짧은 이야기보다는 중단편의 고전소설들에서 도움을 받을 수 있을 것이다. 특히 한문소설은 잘 알려져 있지 않아 새로움을 줄 수 있고, 살인 사건이나 전쟁, 소외된 인물의 이야기 등 재미있으면서도 적당한 길이인 것들이 꽤 있다. <은애전>, <운영전>, <남궁선생전>, <김영철전>, <은달전> 등이 그것인데, 이들을 기본 구조로 하거나 부분적으로 활용하여 게임이나 영화, 드라마, 뮤지컬을 만들어 볼 수 있을 듯하다.³⁷⁾

먼저, <은애전>³⁸⁾은 조선후기의 문인 이덕무(李德懋)가 지은 한문소설로, 1790년 정조 14년에 실제로 있었던 살인사건과 재판과정을 소설화한 것이어서 사실성이 높다. 김은애라는 여성이 자신의 정절을 모함하여 혼사를 망치고 그 후로도 2년 간 지속적으로 자신을 음해하던 노파를 칼로 여러 차례 찔러 죽인 사건이다. 김은애는 관가에서 문초 받

37) 이하, 문화콘텐츠의 소재로 적합한 한문소설 선택은 2013년 2학기 홍익대학교 국어국문학과 4학년 과목인 '고전문학배경론'에서 학생들과 함께 고민하고 토의한 결과를 반영한다. 20대 초중반의 대학생들은 현대 문화콘텐츠의 수요자들이기도 하므로 그들의 의견은 중요하게 고려할 사항이다. 아울러, 각 한문소설의 주요 내용과 의의를 정리한 부분과 활용 방안으로 제안한 부분이 다소 주관적일 수 있으나, 한문으로 된 고전서사문학 작품이 현대의 문화콘텐츠의 소재로 활용될 때의 장점과 가능성을 지녔음을 보여 주는 방향으로 논하였다.

38) 이덕무, <은애전>, 신해진 역(2003), 『조선조 전계소설』, 월인 출판사, 271~284쪽.(현대문학 창작자들이나 문화콘텐츠 기획·제작자들이 읽기에 좋으면서도 원작의 느낌과 미학을 잘 살린 번역본을 제시할 필요가 있다는 제언에 힘입어, 몇 편의 번역본들을 검토한 뒤 가장 적절하다고 생각되는 것을 인용함. 이하 다른 작품도 동일한 기준으로 번역본을 택함.)

을 때에 자신의 원통함과 억울함을 호소했지만, 관아의 관리는 살인을 용서할 수는 없다고 왕에게 보고한다. 그러나 왕 정조는 이를 열녀의 행동에 비하며 사형을 면해준다. 사실적인 묘사라든지 개성 있는 인물들이 눈길을 끌기도 하지만, 무엇보다도 법과 도덕, 법과 양심, 인지상정 등의 문제를 다루고 있기에 현대인들에게도 생각할 거리를 줄 수 있다. 소설에서는 은애의 복수가 벌을 받지 않았지만 이러한 결말에 동의하지 않는다면 다른 방식으로 바꿀 수도 있겠다.

<운영전>³⁹⁾도 실제의 인물 안평대군을 중심으로 하여 그의 궁궐에서 일어난 궁녀와 진사의 사랑 이야기이고 우리 고전문학에서 드문 비극적 결말을 지니고 있어 인생과 사랑에 대해 진지하게 고민하게 한다. 금단의 영역이었던 궁궐, 재주가 뛰어난 열 명의 궁녀에게 시를 가르치는 왕, 왕의 여자인 궁녀, 그녀와 몰래 사랑을 나누는 선비. 그 사랑을 함께 하기 위해 목숨을 버린 궁녀 운영, 상전인 진사와 그 애인 운영을 곤경에 빠뜨린 악한 노복 특 등 독특한 캐릭터들을 만들어 낼 수 있다. 갈등도 여러 겹이어서 운영과 김 진사, 안평대군 간의 삼각관계, 운영과 동료 궁녀들 간의 갈등, 남궁 궁녀들과 서궁 궁녀들 간의 갈등, 진사와 노비 특과의 갈등 등을 통해 인간의 본성, 사랑의 의미, 친구의 의미, 노주(奴主) 간의 관계를 조명할 수 있을 것이다. 액자구조라는 틀 또한 흥미로우며, 주인공 여성의 1인칭 화자 시점으로 서사를 전개해 나가는 것 또한 독특하다. 열 명의 궁녀가 지은 한시(漢詩)가 여러 수들어 있는, 애뜻한 사랑 이야기이므로 시들을 노래로 만들어 뮤지컬로 창작하면 좋을 듯하다.

<남궁선생전>⁴⁰⁾은 조선 중기의 문인 허균(許筠)이 지은 한문소설로, 사람의 성격, 인품이 얼마나 중요한지를 알게 하며, 신선이 되는 방법을 구체적으로 제시하면서 수행하는 모습을 보여주어 호기심을 자극한

39) 작자 미상, <운영전>, 박희병·정길수 역(2007), 『사랑의 죽음』, 돌베개, 1~190쪽.

40) 허균, <남궁선생전>, 신해진 역(2003), 『조선조 전계소설』, 월인, 69~106쪽.

다. 남궁두라는 이가 영민하였지만 포악한 면이 있었는데 첩이 간통하는 것을 보고 화가 나 두 남녀를 화살로 쏘 죽이고 도피행각을 일삼다가 산으로 가 신선이 되기 위해 노력했지만 조금한 성격이 발동하여 실패한다는 이야기이다. 개성적인 인물이면서 현대인들과 닮은 면이 있어 치유와 위로의 효과를 낼 수 있을 듯하다.

열두 명이나 되는 여성들이 등장하는 <강도몽유록>⁴¹⁾도 주목할 만하다. 병자호란이라는 전쟁 상황, 적에게 겁탈 당하느니 차라리 스스로 죽어달라고 하는 아들의 말을 듣고 자결한 어머니, 적에게 끌려갔다 되돌아오니 절개를 의심하는 남편과 가족들의 의심어린 시선을 못 이겨 죽은 여성, 적을 피해 자결하여 절개를 지킨 여성 등 억울하면서도 처절한 사연들과 하소연들, 당대의 정치와 가부장제에 대한 비판들을 적나라하게 담고 있는 소설이다. 강화도에서 죽은 여성들이 각각 자신의 억울하고도 안타까운 사연을 말하면서 남편과 아들, 시아버지 등 상층 남성 지배층들을 비판하므로 가정과 사회, 국가의 문제적인 지점들을 폭넓게 다룰 수 있을 것이다. 또한 열두 명의 여성들이 한 장면마다 주인공이 될 수 있으므로 유니버스식 영화나 연극, 뮤지컬을 만들면 좋을 것이다.

<김영철전>⁴²⁾도 조선시대에 전쟁을 겪으면서 파란만장한 삶과 우여곡절을 겪은 한 남자의 이야기를 사실적으로 담고 있는 소설이다. 당시의 동아시아 전반에 걸친 전란에 휩쓸려 중국의 건주와 등주에서 혼인하여 아들을 낳고 살지만 고향으로 돌아가고자 하는 마음이 너무 깊어 식구들을 놔두고 혼자 조선으로 돌아온다. 하지만 고국은 결코 따뜻한 보금자리가 아니었으며 산성에서 일하는 노역을 60세가 넘은 노령에도 불구하고 계속하다가 80세가 넘어서 죽는다. 이러한 서사를 활용한다면, 전쟁이 사람을 얼마나 힘들게 하는지, 나라도 백성을 보호하지 못

41) 작자 미상, 박희병·정길수 역(2013), 『이상한 나라의 꿈』, 돌베개, 79~121쪽.

42) 홍세태, <김영철전>, 박희병·정길수 역(2007), 『전란의 소용돌이 속에서』, 돌베개, 67~92쪽.

하는 상황이면 얼마나 더 비참해지는지 등을 느끼게 할 것이며, 가족과 국가의 중요성, 개인과 집단의 중요성 등을 비교하며 성찰하게 할 수 있을 것이다.

<온달전>⁴³⁾은 김부식의 『삼국사기』에 들어 있는 한문소설로, 인물들 간의 갈등과 대립 구도가 중층적으로 들어 있어서 드라마나 게임 서사로 활용하기에 적합하다. 평원왕과 딸 평강공주의 대립, 평강공주와 온달의 대립과 교화, 적군 신라와 온달 장군의 대립 등을 각 퀘스트로 만들어 액션 어드벤처 게임을 제작할 수 있을 것이며, 평강공주가 온달을 교화, 성장시키는 대목을 확장시켜 육성 시뮬레이션 게임⁴⁴⁾으로 제작할 수도 있을 것이다.⁴⁵⁾

5. 맺음말

지금까지 필자는 인문학을 실용적으로 활용할 방안을 모색하는 가운데, 고전서사문학이 문화콘텐츠의 가장 좋은 원천소재일 수 있음을 논

-
- 43) 김부식, 이병도 역(2012), <온달전>, 『삼국사기』 하권, 을유문화사, 419~421쪽.
 - 44) 한 학생은 구체적으로 그 방안을 제시하였는데, 플레이어가 게임 속 캐릭터의 보호자가 되어 캐릭터를 성장시키는 육성 시뮬레이션 게임으로 만들 수 있을 것이라 하였다. 주요 설정은, 공주와 온달의 만남으로부터 10년의 시간이 주어지고 7년 후에 전쟁이 일어나는데 온달의 성장에 따라 다른 이벤트들이 벌어진다. 또 매년 3월 3일에는 사냥대회가 열리고 우승하면 큰 보상을 얻을 수 있다는 것이다. 온달의 능력은 힘, 체력, 지능, 판단력, 순발력, 검술, 궁술, 창술, 기마술 등으로 나누어 구성할 수 있고, 그가 할 수 있는 활동은 노동, 학습, 수련, 휴식 등으로 나뉜다. 예를 들어 '노동'은 힘과 체력 지수는 증가하지만 지능과 판단력, 순발력은 감소, '학습'은 지능과 판단력 증가, 힘과 체력, 기술 등은 감소로 나타날 것이다.
 - 45) 또 다른 학생은, 이와는 달리 <단군신화>의 서사를 중심으로 하여 <온달전>의 온달과 평강공주의 만남 부분을 하나의 퀘스트로 만들고 또 다른 퀘스트는 <유충렬전>, <전우치전>, <바리공주> 등 각기 다른 특성을 지닌 주인공들을 중심으로 하여 만들며, 여성이 주인공인 <장화홍련전>이나 <운영전>도 하나의 퀘스트로 설정하여 변화를 주기도 하였다.

의하였다. 영화나 연극, 드라마 등의 문화콘텐츠에서 무엇보다 중요한 것은 서사 구조의 탄탄함과 등장인물의 캐릭터성이므로 기존의 문학 작품을 원작으로 삼는 것은 꽤 효과적인 방법이다. 이에 본고에서는 각각의 이야기들이 짧으면서도 우리 민족의 원형적인 심상과 문화를 담고 있는 『삼국유사』 속 설화들과 한문소설들을 문화콘텐츠의 소재로 활용하는 방안을 모색해 보았다. 현대의 문화 예술 창작의 현장에서 활용하기에 용이하도록 설화들과 한문소설들을 설명하고, 이들이 현대인에게 어떤 의미가 있을지, 어떤 매체로 창작하면 좋을지에 대해 논한 것이다.

최근의 문화예술 작품들은 환상성이 있거나 특별한 소재를 다룬 것들, 그러면서도 현대인들에게 친근한 인물, 지키고 싶은 가치를 지켜주는 인물이 등장하는 경우에 인기를 끌었다. 우리 고전서사문학의 대표적인 작품인 <춘향전>은 1923년 이후 지금까지 총 25편의 영화와 드라마로 제작되었는데, 그 중 인기를 끈 드라마 <쾌걸춘향>은 친근하면서도 색다른 인물 성격 때문에 감성적 몰입을 가능케 했다. 반면, 영화 <방자전>은 인물의 성격과 서사를 완전히 바꾸었는데도 인기를 끌었는데 이는 원작에서 하인에 불과했던 방자가 그 누구도 지키기 어려운 ‘사랑’이라는 지고지순한 가치를 끝까지 지켜나갔기 때문이다.

이외에도 게임 분야에서 <임진록>, <동명왕>, <구운몽> 등이 소재로 쓰였고, 드라마에서 <서동요>, <홍길동> 등이, 영화에서 <장화, 홍련>, <전우치> 등이 재창작되어 인기를 끌었다. 본고에서 관심을 가지고 설명한 『삼국유사』 속 설화를 드라마로 제작한 경우도 있었는데, <해신>, <김수로>, <조신> 등이 그것이다. 이들은 단지 소재 차원에서뿐만 아니라 타자성의 문제, 다성성, 왕과 민중의 상호소통성, 삶과 사랑의 문제 등을 생각하게 했다. 그러나 문화콘텐츠의 소재로 활용되고 있는 고전서사문학은 고전소설 몇 편과 설화 몇 편에 불과하므로 그 소재를 좀 더 광범위하게 넓혀 우리 문화예술 작품 창작의 탄탄한 스토리뱅크가 마련되었으면 한다.

『삼국유사』의 설화를 특별한 인물을 중심으로 나누어 살펴보면, 귀신이나 자연을 제어하는 인물인 비형랑이나 표훈대덕, 신이한 기적을 행하는 왕인 미추왕이나 문무대왕, 충성스러운 신하인 김제상이나 거타지, 따뜻한 배려심의 지도자인 죽지랑, 호랑이 여인과 사랑을 나누는 남성인 김현, 부처를 감동시킨 수도자인 광덕과 엄장, 노닐부득과 달달박박, 신통력 있는 스님인 월명과 밀본 스님, 외지에서 들어온 사람인 허황옥, 탈해, 처용 등 참으로 다양한 캐릭터들이 생산될 수 있을 것이다.

또 잘 알려져 있지 않았던 한문소설들을 활용한다면 새롭고도 흥미로운 이야기들을 만들어 낼 수 있을 듯하다. <은애전>은 조선후기에 실제로 있었던 살인사건과 재판과정을 소설화한 것이어서 법과 도덕, 법과 양심의 문제를 생각하게 할 것이다. <운영전>은 안평대군과 그의 궁녀 운영, 그녀와 김 진사의 사랑이라는 특별한 이야기를 담고 있으면서도 비극적인 결말을 지니고 있기에 인생과 사랑에 대해 진지하게 고민하게 할 것이다. 또 열 명의 궁녀들이 등장하여 한시를 읊는 부분을 노래로 바꾼다면 뮤지컬로 재창작하기에 적절하다. <남궁선생전>은 신선이 되는 방법을 구체적으로 제시하여 호기심을 자극하면서도 사람의 성격이나 인품이 자신의 인생의 성패에 얼마나 큰 영향을 미치는지를 생각하게 할 것이다. <강도몽유록>은 병자호란 때에 강화도에서 죽은 여성들이 자신의 억울한 사연을 말하면서 남편과 아들, 시아버지 등을 비판하는 내용이므로 가정과 사회, 국가의 문제적인 지점들을 다룰 수 있을 것이다. 또 각 여성들마다 한 장면의 주인공을 맡을 수 있으므로 옴니버스식 영화나 연극으로 만들면 좋을 듯하다. <김영철전>도 전쟁으로 인해 일생 내내 파란만장한 우여곡절을 겪은 불행한 한 남자의 이야기를 사실적으로 담고 있으므로 전쟁이 사람을 얼마나 비참하게 하는지, 개인과 가족과 국가의 관계는 어떠해야 할지 등을 성찰하게 할 것이다. <온달전>은 인물들 간의 갈등과 대립 구도가 중층적이어서 그 얽혀 있는 관계들을 잘 살리면 흥미로운 서사가 될 것이며, 이들의 대

립을 각각의 퀘스트로 만들어 액션 어드벤처 게임으로 제작한다든지, 공주가 온달을 교화하고 성장시키는 점을 부각하여 육성 시뮬레이션 게임으로 제작할 수 있을 것이다. 이렇게 한문소설들은 전쟁이나 사랑, 살인 사건과 소송, 득도와 수련 등 특별하면서도 보편적인 공감을 불러일으킬 수 있는 서사와 인물들을 담고 있기에 현대의 문화콘텐츠의 소재로 활용하면 좋을 듯하다. 그러나 주의할 것은 고전서사의 구조나 소재만 차용하다 보면 그 고유의 맥락이 누락될 수 있으며 풍부한 문화적 의미도 탈락될 수 있다는 점이다. 따라서 고전에서 느꼈던 감동을 제대로 전달할 수 있도록 이야기 속 인물들을 캐릭터화해야 할 것이며, 더 나아가서는 우리 민족 고유의 캐릭터를 만들어 낼 수도 있어야 할 것이다.

서두에서 밝혔듯이 필자는 최근 우리 고전서사문학의 대중적·세계적 확산과 전파를 위한 방안을 구체적으로 모색해 보았다. 먼저, 고급 한국어 수준의 외국인들에게 한국의 문화와 가치관을 교육할 제재로 고전서사문학을 활용하는 것이 효과적임을 역설하고 그 중 한 작품인 <숙영낭자전>을 활용하여 전통적인 애정관, 세계관, 부부관, 처세관과 혼례와 상례 등을 교육할 수 있음을 고찰하였다. 이후, 우리 고전서사문학의 외국어 번역 상황을 점검하고 그 문제점과 난점을 해결할 방안을 생각해 보았다. 고전서사문학에는 우리 민족의 풍속과 생활, 문화 등 일상과 인간관계, 가치관 등이 구체적으로 드러나 있으면서도 흥미로운 서사가 이를 감싸고 있기 때문에 일반 대중이나 외국인들에게 친근하게 다가갈 수 있다.

따라서 고전문학 전공자들은 우리 연구의 깊이와 다양성만큼이나 교육과 확산, 소통에도 관심을 가지고 적극적으로 노력할 필요가 있다. 문화콘텐츠를 만드는 일도 그 현장에서 창작과 제작에 종사하는 이들이 좀 더 풍부한 고전문학 제재를 제공받을 수 있도록 일차적으로 가공하거나 쉽게 설명한 논의들이 지속적으로 나왔으면 한다. 현대문학 전공자, 현대문학 창작자, 문화콘텐츠 기획·제작자, 문화·예술 분야 중

사자들도 우리의 고전서사문학에 관심을 가져주었으면 하는 바람으로 이 글을 마련하였다. 더 구체적인 활용방안이나 지침은 후고를 기약한다.

참고문헌

- 고운기(2011), 「문화원형의 의의와 『삼국유사』」, 『한문학보』 24, 우리한문학회, 3~29쪽.
- 권도경(2011), 「고전서사문학·디지털문화콘텐츠의 서사적 상관성과 고전서사원형의 디지털스토리텔링화 가능성」, 『동방학지』 155, 연세대학교 국학연구원, 145~176쪽.
- 김부식, 이병도 역(2012), 『삼국사기』 하권, 을유문화사.
- 김용범(2002), 「문화콘텐츠 창작소재로서의 고전문학의 가치에 관한 연구」, 『한국언어문화』 22, 한국언어문화학회, 47~72쪽.
- 남정희(2013), 「『삼국유사』소재 설화 <조신>이 현대매체로 수용된 양상과 그 의미-이광수의 소설과 신상옥·배창호의 영화를 중심으로」, 『국제어문』 57, 국제어문학회, 199~223쪽.
- 박기수(2007), 「『삼국유사』 설화의 스토리텔링 전환 방안 연구」, 『한국언어문화』 34, 한국언어문화학회, 139~157쪽.
- 박기수(2011), 「원소스 멀티유즈 활성화를 위한 문화콘텐츠 스토리텔링 전환 연구」, 『한국언어문화』 44, 한국언어문화학회, 155~176쪽.
- 박희병·정길수 역(2007), 『사랑의 죽음』, 돌베개.
- 박희병·정길수 역(2007), 『전란의 소용돌이 속에서』, 돌베개.
- 박희병·정길수 역(2013), 『이상한 나라의 꿈』, 돌베개.
- 서철원(2012), 「『삼국유사』의 현대역과 대중화 사이의 관련 양상」, 『우리말글』 56, 우리말글학회, 421~447쪽.
- 송성욱(2004), 「고전소설과 TV드라마-TV드라마의 한국적 아이콘 창출을 위한 시론」, 『국어국문학』 137, 국어국문학회, 91~108쪽.
- 신선희(2004), 「고전 서사문학과 게임 시나리오」, 『고소설연구』 17, 한국고소설학회, 75~106쪽.

- 신원선(2010), 「한국고전소설의 영상콘텐츠화 성공방안 연구-영화 <전우치>와 <방자전>을 중심으로」, 『민족문화논총』 46, 영남대학교 민족문화연구소, 365~402쪽.
- 신원선(2012), 「<춘향전>의 문화콘텐츠화 연구-2000년 이후 영상화 양상을 중심으로」, 『석당논총』, 동아대학교 석당학술원, 1~34쪽.
- 신해진 역(2003), 『조선조 전계소설』, 월인.
- 안영길(2007), 「<표해록> 문화콘텐츠 만들기 연구」, 『동북아 문화연구』 12, 동북아시아문화학회, 57~72쪽.
- 양민정(2007), 「디지털콘텐츠화를 위한 조선시대 애정소설의 구성요소별 유형화와 그 원형적 의미 및 현대적 수용에 관한 연구」, 『외국문학연구』 27, 한국외국어대학교 외국문학연구소, 233~258쪽.
- 오세정(2014), 「수로부인의 원형성과 재조명된 여성상-『삼국유사』<수로부인>과 극 <꽃이다>를 중심으로」, 『한국고전여성문학학회 제43차 학술대회 발표집』, 한국고전여성문학학회, 29~41쪽.
- 이상진(2011), 「문화콘텐츠 ‘김유정’, 다시 이야기하기-캐릭터성과 스토리텔링을 중심으로」, 『현대소설연구』 48, 한국현대소설학회, 429~458쪽.
- 이지하(2009), 「대하소설의 문화콘텐츠화에 대한 전망」, 『어문학』 103, 한국어문학회, 197~220쪽.
- 이창식(2012), 「설문대할망설화의 신화적 상상력과 문화콘텐츠」, 『온지논총』 30, 온지학회, 7~45쪽.
- 이현수(2012), 「지역문화를 소재로 한 공연콘텐츠 활용방안 연구-<정선아라리>와 <양반전>을 중심으로」, 『온지논총』 33, 온지학회, 119~145쪽.
- 일연, 이재호역(2002), 『삼국유사』 1권, 솔출판사.
- 일연, 이재호역(2002), 『삼국유사』 2권, 솔출판사.
- 정선희(2013a), 「외국인을 위한 한국문화·가치관 교육 제재 확장을 위한 시론-<숙영낭자전>을 중심으로」, 『한국고전연구』 27, 한국고전연구학회, 29~60쪽.
- 정선희(2013b), 「한국 고전서사문학의 번역과 세계문학으로서의 가능성 모색」, 『한국고전연구』 28, 한국고전연구학회, 157~182쪽.
- 정창권(2009), 「대하소설 <완월회맹연>을 활용한 문화콘텐츠 개발」, 『어문논집』 59, 민족어문학회, 85~108쪽.
- 정출현(2012), 『김부식과 일연은 왜?』, 한겨레출판.
- 조해진(2012), 「고전설화 <만파식적>의 문화콘텐츠적 가치에 관한 연구」, 『한

국디자인문화학회지』 18-3호, 한국디자인문화학회, 525~536쪽.

표정옥(2011), 「미디어콘텐츠로 현현되는 『삼국유사』의 대화적 상상력 연구-『삼국유사』 담론의 현대적 해석을 중심으로」, 『서강인문논총』 30, 서강대학교 인문과학연구소, 371~399쪽.

한길연(2012), 「고전소설 연구의 대중화 방안-디지털 매체와의 상관성을 중심으로」, 『어문학』 115, 한국어문학회, 249~287쪽.

함복희(2007), 「야담의 문화콘텐츠화 방안 연구」, 『우리문학연구』 22, 우리문학회, 149~181쪽.

함복희(2011), 「<청구야담>의 스토리텔링 방안」, 『인문과학연구』 29, 강원대학교 인문과학연구소, 129~158쪽.

허만옥(2010), 「문화콘텐츠에서 서사매체의 변용과 발전 전략 연구」, 『우리문학연구』 29, 우리문학회, 457~483쪽.

■ 정선희

☎ 소 속: 홍익대학교 문과대학 국어국문학과 교수

☎ 주 소: [121-791] 서울시 마포구 상수동 72-1

<홍익대학교 문과대학 국어국문학과(인문사회동 C동 429호)>

☎ 전화번호: 02-320-1767(학교)

☎ 전자우편: jeung319@hanmail.net

◎ 논문 접수: 2014년 2월 13일

◎ 논문 심사: 2014년 2월 21일 ~ 2014년 3월 13일

◎ 게재 결정: 2014년 3월 14일

<Abstract>

Classical Korean Narrative Literature as the Subject Matter of Culture Contents

– Focusing on the Application of 『Memorabilia of the Three Kingdoms』 and Stories in Classical Chinese –

Jeung, Sun-hee
(Hongik University)

The present paper examines present state of making Classical Korean Narrative Literature into culture contents and suggests applying 『Memorabilia of the Three Kingdoms』 and stories in classical Chinese as the subject matter of new culture contents. First, if we take stories of 『Memorabilia of the Three Kingdoms』 as subject matter, numerous characters can be produced such as characters who control ghosts or nature, a king who works miracles, a loyal retainer, warm-hearted leaders, a monk who impresses Buddha or who has supernatural powers, people from other regions and so on.

Stories in classical Chinese have novelty since they are unfamiliar and stories related to murder cases or wars, and stories of court ladies and neglected people can be fun and impressive. Especially, <The story of Eun-ae>, <The story of Woon-yeong>, <The story of Namgung Seonsaeng>, <Gang-do mongyurok>, <The story of Kim yeong-cheol>, <The story of Ondal> are the ones. If games, movies, dramas or musicals are made based on these or partially applied, modern works of art based on Koreans' prototypical images and culture will be made.

Keywords: culture contents, Classical Korean Narrative Literature, 『Memorabilia of the Three Kingdoms』, stories in classical Chinese, character, story bank