

‘장자못 전설’ 문화콘텐츠 개발을 통한 민속의 현대적 계승

Modern Succession for Folk Lore through the Creation of Culture Contents of 'Jangjamot Legend'

이규훈

한국고원대학교 국어교육과

Kyu-Hoon Lee(lkh026@naver.com)

요약

이 연구는 ‘장자못 전설’의 활용 양상을 살펴보고 콘텐츠 개발을 시도해 봄으로써 민속의 현대적 계승에 대해 논의한 것이다. 오랜 세월 동안 민간에서 전승된 민속인 설화는 익명의 다중에 의해 향유된 이야기 콘텐츠이다. 특정 연못, 바위의 유래를 알려주는 ‘장자못 전설’의 원천서사와 문화요소들은 문화콘텐츠로 개발될 수 있다. ‘장자못 전설’은 영상콘텐츠로 개발되거나 지역에 따라 축제나 동제의 기원으로 활용되고 있다. 전설과 관련된 축제나 대회가 활성화되려면 민속·관광 분야에서 원천서사와 관련된 다양한 문화콘텐츠가 개발되어야 할 것이다. ‘장자못 전설’ 원천서사 보존은 전설에 대한 대중들의 접근 가능성을 높일 수 있다. 전설에 내재한 각종 문화요소들은 일관되고 효과적인 콘텐츠로 개발되고 활용될 수 있다. 이와 같은 콘텐츠 개발을 통해 설화 등 민속은 현대에도 보편성을 획득하여 계승될 수 있다.

■ 중심어 : | 장자못 전설 | 민속 | 문화콘텐츠 | 원천서사 | 문화요소 |

Abstract

The object of this study is to find ways of the modern succession of folklore by attempting the creation culture contents and looking into the aspects of using ‘Jangjamot Legend’. Folk tale which has been handed down among people for many years is that story contents that are enjoyed by anonymous many people. The original narration and the cultural elements of ‘Jangjamot Legend’ which show the origin of a certain pond and rock can be used for creation of culture contents. The legend has been created the video contents or used the origin of the village ritual and festival in different areas. If the festival and the contest related to the legend is activated, more contents of the original narration will be created by the folklore or tourism. The preservation of the original narration will be easily accessed by the mass about ‘Jangjamot Legend’. The cultural elements which are inherent in the legend shall cause the creation of consistent and effective contents. Through these contents creation, folklore will be passed on to the next generation with the obtain of universality in the modern times.

■ keyword : | Jangjamot Legend | Folklore | Cultural Contents | Original Narration | Culture Element |

1. 서론

민속은 오랜 세월 동안 전승된 민간의 생활양식 및 문화이다. 2002년 KOCCA(한국문화콘텐츠진흥원, 현

한국콘텐츠진흥원)가 설립되어 ‘우리 문화원형 디지털 콘텐츠화 사업’이 시작되면서 민속은 문화콘텐츠 개발의 주요 대상으로 여겨졌다. 첫 사업 때부터 민속은 설화, 서사무가, 세시풍속, 축제 등의 다양한 영역에 걸쳐

접수번호 : #100527-002

접수일자 : 2010년 05월 27일

심사완료일 : 2010년 09월 26일

교신저자 : 이규훈, e-mail : lkh026@naver.com

두루 콘텐츠 개발 대상이 된 것이다. 하지만, 여전히 많은 사람들은 민속이라 하면 제기차기, 널뛰기, 농악, 탈춤 등을 떠올리게 마련이다. 또는 시골에서나 전승되는 풍습 정도로만 여기고 있다. 이러한 이해 부족은 민속을 단순히 하층 문화로 여기는 데에 기인한다고 하겠다.

문화는 일반적으로 생산과 수용의 향유 주체에 따라 엘리트문화, 대중문화, 민중문화로 분류된다. 엘리트문화와 대중문화의 생산자와 소비자 사이에는 상업자가 매개자로 자리한다. 이에 반해 민속은 그 생산자, 수용자, 그리고 매개자가 모두 민중(folk)이다. 향유계층이 일치한다는 점에서 민속은 일종의 민중문화이다[1]. 특히 세시풍속, 설화 등의 민속은 범계층적으로 향유되어 왔기에 ‘전통대중문화’라 할 만하다. 물론 대중(mass)은 민속의 주체인 민중과 같은 개념은 아니다. 그런데, 21세기의 대중은 그 속성 면에서 과거 전통사회 민속의 향유계층인 민중과 통하는 요소를 지니고 있다[2]. 미니홈페이지나 블로그 등을 통해 이 시대의 대중들은 스스로 사진도 찍고 동영상도 제작하는 등 콘텐츠를 생산하고 수용하는 주체이다.

여기에서 과거 전승의 민속문화와 현대의 콘텐츠문화가 만난다. 민속의 생산자와 소비자가 같듯이 현대의 콘텐츠 대중문화의 생산자와 소비자가 같기 때문이다. 이러한 민속 가운데 설화는 익명의 다중에 의해 발생하고 공동체 생활의 필요에 의해 향유된 우리 전통의 ‘이야기 콘텐츠’로서 현대 문화콘텐츠 개발의 주된 바탕이 된다. 설화가 현대문화의 단순한 종속 변수가 아니라 독립 변수로서 문화콘텐츠 개발의 원천이 됨으로써 당당히 현대에도 보존되고 계승되는 것이다.

이에 보편 민속인 설화 중, 대중에게 잘 알려진 ‘장자못 전설’의 현대적 활용 양상을 살펴보고 문화콘텐츠 개발 등 민속의 현대적 계승을 논의해 보고자 한다. 먼저 ‘장자못 전설’의 서사 가치 및 이 전설의 여러 문화요소를 밝혀보도록 하겠다. 이어서 ‘장자못 전설’의 현대적 활용 양상을 살펴보도록 하겠다. 그리고 문화콘텐츠 개발, 민속·관광 분야의 활성화 등을 모색해 봄으로써 민속의 현대적 계승을 논의해 보고자 한다. 설화가 문화콘텐츠의 원천서사로 활용될 수 있음을 확인하려는 것이 아니다. ‘장자못 전설’을 원천서사로 현대에 수용

가능한 문화요소들을 발굴하고 문화콘텐츠 등으로 재창조함으로써 민속의 적극적 계승을 도모하자는 것이다. 그럼으로써 보다 다양하게 민속을 활용한 콘텐츠 개발이 활성화될 수 있기를 기대해 본다.

II. ‘장자못 전설’의 서사 가치와 활용 현황

1. ‘장자못 전설’의 서사 가치

‘장자못 전설’은 전국 각지에서 100편 넘게 채록될 정도로 광포(廣布)되어 있으며, ‘소돔과 고모라’ 유형과 연결되는 세계적 보편성을 지닌 설화이다. 현행 제7차 교육과정 고등학교 국어(상) 국정교과서에 각편 ‘용소와 며느리바위’가 수록되어 있기도 하다. 또한 고소설 ‘용고집전’, 한무숙의 현대소설 ‘뜰’에도 그 내용이 변용되어 대중들에게 널리 알려져 있다. 이렇듯이 놀라운 전승력과 광포성에 비해 각편들의 서사는 대체로 일치한다. 이 전설의 보편적인 서사구조를 제시하면 다음과 같다.

표 1. ‘장자못 전설’의 서사구조

단락	내용	문화요소	비고
1	옛날 어떤 마을에 인색한 장자가 살았음.	장자의 모습	장자 = 부자(富翁)
2	어느 날 시주 온 도승에게 장자가 쇠뿔을 줌.	도승의 모습	두엄이나 흙을 주기도 함
3	며느리가 도승에게 사죄하며 쌀을 시주함.	시주문화	
4	도승은 며느리에게 집을 떠나되 뒤를 돌아보지 말라고 함.	금기	도승이 며느리와 함께 가기도 함
5	피신하던 며느리가 큰 소리에 놀라 뒤돌아봄.	금기 파기	집이 걱정되어 돌아보기도 함
6	며느리는 그 자리에서 돌이 됨.	며느리 바위	아기나 강아지가 함께 돌이 되기도 함
7	장자의 집은 함몰되어 연못이 됨.	연못	
8	지금도 연못과 돌이 남아 있음.	원천서사, 증거물	구체적 증거물 현존

설화는 구술 서사라는 점에서 공동체 구성원들의 의식이 담겨진 훌륭한 민속이자 문화원형이다. 문화원형은 역사성과 동시성을 향유하는 공동체 삶의 바탕이자 방식이다[3]. 신화, 전설, 민담 등 설화는 견고한 서사구조를 기반으로 끊임없이 재창조되면서 전승의 고리를 이어갔다. 특히 전설은 신화의 신기함과 민담의 소박함을 동시에 지니고 있으며 구체적인 증거물로 인해

흥미진진하고 때로는 역사적 사실로 여겨지기도 한다. 따라서 전설은 우리 문화의 고유성과 정체성을 보여주는 효과적인 문화원형이 될 수 있다. 이러한 점에서 ‘장자못 전설’은 세계적 보편성과 우리 문화의 특수성을 모두 표현할 수 있다는 가치를 지니고 있다고 하겠다.

‘장자못 전설’은 특정 연못, 바위의 유래를 담은 설화이다. 서사 구조에 나타나듯이 이 전설은 못된 장자에 대한 도승의 징벌을 통해 착하게 살아야 한다는 교훈을 담고 있다. 또한 착하지만 하늘이 내린 금기(禁忌)를 어겨 돌이 된 머느리를 통해 신적(神的) 질서를 잘 지켜야 한다는 민간 신앙의 모습도 나타난다. 이에 ‘장자못 전설’은 ‘뒤돌아보지 말라’는 금기에 초점을 맞춰 여러 차례 문학연구 대상이 되어 왔다. 금기는 ‘장자못 전설’, ‘우렁각시’, ‘선녀와 나무꾼’ 등 여러 설화의 서사 진행에 주요 요소이다. 그러나 금기가 이 전설의 전부는 아니다. 금기 제시와 관계없이 장자의 집은 ‘연못’이 되었으며, 금기의 불이행으로 ‘바위’로 변한 것은 악한 장자가 아니라 착한 머느리이다.

[표 1]에서 알 수 있듯이 ‘장자못 전설’은 ‘금기’ 외에도 장자, 시주문화, 도승, 악인징벌, 머느리바위, 물의 정화력 등 우리 문화의 고유성을 지닌 훌륭한 문화요소를 담고 있다. 특히 악인징벌은 중국에서 쉽게 목격되는 수많은 함호(陷湖) 전설에도 나타나는 이야기요소이다. 따라서 ‘장자못 전설’은 독창적이면서도 세계적인 문화콘텐츠 개발의 바탕이 되는 좋은 원천서사라 하겠다. 또한 훌륭한 문화원형이요, 문화콘텐츠 개발로 이어질 수 있는 많은 문화요소를 지녔다고 하겠다. ‘장자못 전설’ 원천서사 및 이에 내재된 다양한 문화요소의 발굴은 세계적 보편성을 담은 문화콘텐츠 개발로 연결되어 민속의 보존 등 우리 문화를 리모델링하는 것이다.

2. ‘장자못 전설’의 현대적 활용과 문제점

전설 자체와 전설에 내재된 다양한 문화요소들은 오늘날 새로운 문화 산업을 위한 의미 있는 창작 소재로 활용될 수 있다. 그런데 그간 ‘장자못 전설’은 문화콘텐츠 개발이나 민속의 보존 등 응용문학으로 연구된 바 없다. 문화콘텐츠 개발의 원천서사로서 이 전설의 활용 가치가 크다고 할진대 그 개발이나 활용도는 다른 문화

원형에 비해 다소 떨어지는 게 사실이다. 문화콘텐츠닷컴(<http://www.culturecontent.com>)에서도 ‘장자못 전설’ 문화콘텐츠는 검색되지 않는다. ‘장자못 전설’의 현대적 활용 현황을 제시하면 다음과 같다.

표 2. ‘장자못 전설’의 현대적 활용

번호	구분	유형	명칭
1	문화콘텐츠	영상콘텐츠(애니메이션)	KBS ‘애니멘터리 한국설화’ - ‘연못으로 변한 집터’, ‘뒤돌아본 여인’
2	축제	기원제	강원 태백 ‘낙동강 발원제’
3	동제	민속신앙	전북 부안 ‘보안입석 동제’
4	관광	경쟁대회	전남 고흥 ‘전국 고부사랑 등반대회’

스토리는 매체와 만날 때 그 매체의 고유한 특성에 맞게 유기적이며 능동적으로 반응한다[4]. ‘장자못 전설’에 을 원천 서사로 개발된 콘텐츠로는 2001년 KBS 위성TV에서 제작한 영상 콘텐츠 ‘애니멘터리 한국설화’가 유일하다. ‘애니멘터리 한국설화’는 2001년부터



그림 1. KBS 위성TV 애니멘터리 한국설화

2003년까지 총 210편이 방영되었는데 현재 KBS 홈페이지에서 동일영상이 제공되고 있다. 애니메이션으로 내용을 보여주고 설화와 관련된 현장 등을 다큐멘터리 형

식으로 보여주어 그 내용의 이해를 돕도록 했다. ‘장자못 전설’ 관련 콘텐츠는 61회 ‘연못으로 변한 집터’(충북 제천편, 2002. 1.13 방영), 150회 ‘뒤돌아본 여인’(강원 태백편, 2003.11.11 방영)의 2편이다.

이 콘텐츠는 위성채널의 특성상 재외국민과 그 자녀, 그리고 외국인에게 우리 문화를 알리는 좋은 예라 하겠다. 이처럼 설화의 여러 정보를 문화콘텐츠의 시각에서 재구성·재창조하는 것은 설화를 대중화시킬 수 있는 좋은 기회이다. 또한 전설에 내재된 문화적 가치를 당대 대중들에게 전달함으로써 문화 경험의 폭을 넓힐 수 있다는 점에서 의의가 있다고 하겠다.

그런데, ‘애니멘터리 한국설화’는 줄거리 외에 ‘장자못 전설’과 관련된 두 작품이 다른 작품들과 변별될 수 있는 고유성을 밝히지는 못했다. 옷차림, 생김새 등 두 작품에 등장하는 인물들은 다른 작품에도 동일한 캐릭터로 등장하고 있으며 전설의 소개에 치중하다 보니 지역에 따라 어떤 특수성과 고유성이 있는지에 대해서는 보여주지 못한 문제점이 있다.

‘낙동강 발원제’는 낙동강의 발원지로 알려진 강원도 태백시 황지동 ‘황지(黃池)’에서 매년 6월 태백문화원에서 주관하여 개최되는 축제이다[5]. 2003년부터 매년 6

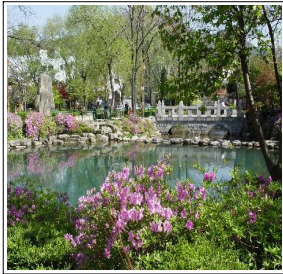


그림 2. 강원 태백 황지연못[6]

월에 열리는 이 축제는 ‘국태민안’을 염원하는 기원(祈願) 문화제로서 황지가 전국적인 관광 명소가 되도록 하였다. 이 축제에는 용신제(龍神祭)를 시작으로 풀피리 연주, 한국무용 등

다채로운 공연과 함께 물동이 이고 달리기, 물지게 지고 달리기 등 물과 관련된 민속행사가 실시된다. 하지만, ‘낙동강 발원제’의 일정이나 소개에서 황부자의 못된 인심이 낳은 황지의 유래담이나 ‘며느리 바위’에 대한 내용은 발원제에서 빠져 있다. 며느리바위 역시 자연유물이 아니라 인공적으로 제작하여 황지 옆에 있을 뿐이다. 이 축제는 오로지 ‘낙동강 발원’이라는 지리적 장점만을 부각시키고 있을 뿐인 것이다. 황지가 ‘장자못 전설’과 연결된 것이라면 그 기원을 분명히 밝히고 보다 객관적으로 다양한 콘텐츠 개발이 이루어져야 할 것이다. 이는 ‘장자못 전설’과 관련된 개별 콘텐츠와 현대사회의 맥락적 연결이 쉽지 않다는 것을 보여주는 좋은 예라 하겠다.

한편, 여러 지역에는 ‘장자못 전설’과 관련하여 ‘며느리 바위’가 구체적 증거물로 현존한다. 또한, 며느리 바위가 영험한 존재로 인식되어 전승지역 주민들의 신앙 대상이 되기도 한다.

전북 부안군 보안면 상입석리 마을 산35번지에 위치한 ‘보안입석’은 ‘장자못 전설’과 관련하여 전통 민속인 ‘동제’의 대상이 된다. 보안입석은 전북민속자료 6호로



그림 3. 전북 부안 보안입석 [7]

지정된 선돌이다. 선돌은 길쭉한 자연석이나 커다란 돌을 다듬어 세운 기념물 또는 신앙대상물이다. 마을 명칭의 유래가 되기도 하는 보안입석은 높이 264cm, 너비 66cm인 사각형의 화강암으로서 정면에는 며느리가 모델이 되었음직한

보살상이 조각되어 있다. 제작자와 제작연대는 알 수 없지만 음력 2월 1일이면 마을사람들이 돈을 거두어 동제를 지내고 소원을 빌곤 한다. 기복(祈福) 대상은 재앙 퇴치 등 여느 동제와 다를 바 없으나, 전설에서 나타나듯 며느리가 업고 있던 아기가 함께 돌로 변했기 때문에 영험함에 기대어 득남(得男)을 비는 경우가 많다[8]. 이처럼 유형문화유산은 그 자체로만 존재하지 않는다. 유물인 보안입석이 무형문화인 전설의 전승에 의해 문화유산으로서 보존되는 것이다. 보안입석은 무형문화유산이자 민속인 전설, 동제를 바탕으로 유형문화유산이 관광콘텐츠가 될 수 있음을 보여주는 좋은 예라 하겠다.

그런데 ‘보안입석 동제’는 ‘장자못 전설’과 분명히 관련이 있지만, 그 기원을 동제 진행과정에서는 밝히지 못하고 있다. 그러다보니 현재 여느 동제처럼 단순한 지역신앙에 그치고 말았으며 이 역시 적극적인 민속이나 축제로 발전시키지 못하고 말았다는 문제점이 있다.

전남 장흥군 장흥읍 우산리에 위치한 억불산에도 며느리바위가 있다. 많은 부처가 있다는 뜻의 억불산(億佛山)을 지역민들은 ‘1억 달러의 가치가 있는 산’으로 달리 보기도 한다. 편백나무숲, 고택마을 등 많은 관광 콘텐츠가 조성되어 있기 때문이다. 이곳에서는 2008년부터 시어머니와 며느리가 함께 참가하는 ‘전국 고부사랑 등반대회’가 개최되고 있다. ‘장자못 전설’에서는 시아버지와 며느리 사이에 어떠한 갈등도 없었다. 그런데 며느리가 비극적 피해자인 것에 착안하여 현대에 와서 며느리의 오랜 갈등 상대라 할 수 있는 시어머니를 동반자로 ‘고부(姑婦)사랑’이라는 모토 아래 화합을 도모하는 관광콘텐츠가 개발된 것이다. 이 대회는 전설에

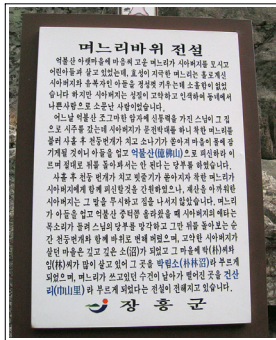


그림 4. 억불산 머느리바위 안 내문

프로그램이 열린다. 과거의 축제가 마을 단위의 전통문화축제라 한다면, 이 축제는 다소 인공적인 특성이 강한 산업형 축제로서 관광산업에 초점을 맞춘 것이다.

그런데 '정남진 물축제'의 프로그램들은 단순한 육체적 체험 위주로서 문화적 경험과는 거리가 있다. 물을 주제로 하는 축제이지만, 지역의 문화적 특성이나 정체성 부여가 부족한 편이다. 물을 주제로 하는 축제라면 당연히 물의 문화원형성을 바탕으로 지역의 문화자원을 흥미롭게 교육시키는 에듀테인먼트(edutainment)로서 축제가 진행되어야 할 것이다.

이처럼 '장자못 전설'은 영상콘텐츠로 개발되거나 전국에 분포된 전설담개 지역에 따라 축제나 동제의 기원으로 활용되고 있다. 하지만, 원천서사나 전설에 내재된 문화요소 등과 관련된 문화콘텐츠 개발이나 활용, 축제 등의 정체성 부여 등에서 문제점이 있는 것이 사실이다. 전설과 관련된 축제나 대회 등이 보다 활성화되도록 한다면 이러한 단선적인 활용보다 민속이나 관광 분야에서 원천서사나 문화요소와 연관되어 보다 다양한 콘텐츠가 개발되어야 할 것이다.

III. '장자못 전설' 기반 콘텐츠 개발

1. 원천서사의 보존과 활용

현대 사회에서 특정 문화가 대중의 흥미를 유발하고 수용되려면 항상 새로운 콘텐츠개발이 이루어져야 한다. 특히 '문화의 경제적 가치'라는 인식변화는 새로운 문화 창조방법인 문화콘텐츠 개발을 가져왔다. 콘텐츠

입각하여 지형적 특징을 활용한 관광콘텐츠라 하겠다.

전남 장흥은 광화문의 정남에 위치했다고 하여 2008년부터 '정남진 물축제'를 개최하고 있다.

이 축제에서는 물과 관련하여 '오리보트 타기,

물고기 맨손 잡기' 등의

개발에 필요한 문화정보를 가장 잘 제공해 주는 양식이 바로 이야기, 즉 서사이다. 문화콘텐츠 개발이 관광·축제·영화 등의 아날로그 방식이든 게임·애니메이션·캐릭터 등의 디지털 방식이든 이야기는 중요한 문화자원임에는 틀림이 없다. 그런데도 전설 등 우리 이야기를 집대성하여 그 가치를 보관하는 '우리 이야기 아카이브(archives)'는 활성화되어 있지 않다.

전설같은 원천 서사는 '자료 수집 → 전산화 → 정보화 → 활용'의 과정을 거치면서 의미 있는 내용물인 문화콘텐츠로 재구성된다. '장자못 전설'은 각종 설화집, 민속자료집, 동화책 등에 산재되어 있다. 그러다 보니 교과서에 수록되었다고 하여 하나의 각편일 뿐인 '용소와 머느리 바위'를 선본(善本)으로 여기는 경우도 있다.

일반적으로 정보의 양과 일관성은 반비례한다. 전설은 서사진행은 대개 비슷하지만, 각 지역의 특성이나 문화의 차이, 구연자의 정보량과 가감(加減) 등에 따라 다양하게 파생된다. 전설의 특성상 원본(原本, original object)을 찾을 수는 없겠지만, 선본의 설정, 전설의 분포, 서사 진행의 특징, 구체적 증거물의 유무 등에 대한 정리는 반드시 필요하다. 이러한 자료의 일관된 제시가 선행되어야만 각종 콘텐츠가 일관성 있게 개발되고 활용될 수 있는 것이다.

따라서 무엇보다도 '장자못 전설'의 스토리뱅크 구축이 선행되어야 한다. 스토리뱅크 구축은 문화콘텐츠 개발의 핵심이자 출발점이라 하겠다. 전체 이야기에 대한 시놉시스 개발, 하이퍼텍스트를 활용한 메타데이터에 대한 원활한 접근 등 스토리뱅크는 향유자들이 보다 쉽게 전설 및 문화콘텐츠에 접근하고 그 내용을 활용할 수 있도록 한다.

이는 민속·관광 등 관련 분야의 콘텐츠 개발을 위한 아카이브(archives) 조성과 연결된다. '조선왕조실록'과 같은 공적기록물을 뜻하는 아카이브는 최근 박물관의 유물검색시스템, 공연예술 아카이브 등 그 적용 범위가 확장되고 있다. 즉, 현대적 의미의 아카이브는 누구나 접근가능하고 사용가능한 자료의 보관이라 하겠다. 각종 축적된 자료 없이 무턱대고 개발과 활용을 하면 설화의 변용이 어려워지고, 진가(眞假)의 구분조차 힘들게 된다. '장자못 전설' 기반 문화콘텐츠 개발,

민속의 보존, 관광 활성화 등을 위해 스토리뱅크, 아카이브 구축은 반드시 필요한 것이다.

스토리뱅크에는 ‘장자못 전설’의 원천서사 자체, 장자, 며느리, 도승 등 인물, 착하게 살라는 교훈, 물·시주물 등의 소재, 시주와 홍수 등의 사건, 시공간, 바위와 연못 같은 증거물 등 문화요소들이 개체화되어 구축되고, 다양한 문화요소들은 하이퍼텍스트를 활용하여 다양하게 시나리오 작가나 스토리텔러, 대중들에게 유용한 아이템과 자료를 제공할 수 있다.

그런데 현재 설화 등 민속자료를 통합하는 사업이나 자료센터는 없다. 국립민속박물관의 제한적인 유물중심의 ‘민속아카이브’ 구축 사업이 있을 뿐이다. 전설은 일반적으로 서적 형태로 채록되어 있기에 이를 포함해 민속 같은 무형 문화는 보다 다양한 매체로 수록될 필요가 있다. ‘장자못 전설’ 등 설화 채록 음성자료의 디지털 자료화, 설화 분포 전자지도, 연못·며느리바위 등 구체적 증거물의 사진, 관련 콘텐츠의 집대성 등 디지털아카이브의 개발은 소위 ‘장벽 없는 아카이브(archives without walls)’[9]을 가능하게 한다. 웹상에서 각종 자료를 제공되는 ‘설화 아카이브’의 구축은 도서관에서 작품을 찾아보거나 현장 답사를 통해 증거물을 보는 수준을 넘어서 원천서사의 발굴 뒤에 이어질 본격적인 문화콘텐츠 개발을 위한 바른 과정이라 하겠다.

그런데 텍스트, 이미지, 사운드, 동영상 등 다양한 형태의 문화콘텐츠는 그 생산자나 시스템에 따라 데이터의 요소, 명칭, 크기 등이 다르기에 문화콘텐츠 간의 정보공유가 어려운 형편이다. 이에 필요한 것이 디지털 객체의 식별과 접근을 보장하는 메타데이터(Metadata)이다. 특히 설화처럼 저자나 고정된 제목이 없는 무형 문화를 기반으로 문화콘텐츠를 개발할 때 메타데이터 구축은 필수라 하겠다. 네트워크를 기반으로 하여 메타데이터 간 호환성을 제공하는 더블린 코어(Dublin Core), 정보탐색의 도구로 사용할 수 있는 EAD(Encoded Archival Description) 등 다양한 메타데이터 포맷은 ‘장자못 전설’ 기반 각종 콘텐츠 개발에도 적용할 수 있다. 서적 형태나 구연자료로 존재하는 전설을 집대성하여 인터넷 등으로 그 내용을 제공하는 것이다. 스토리뱅크와 아카이브를 통한 원천서사의 발굴과 집대성 및

보존, 메타데이터를 통한 원천서사의 활용은 ‘장자못 전설’에 대한 대중들의 보다 깊은 이해 및 접근 가능성을 높이고, 전설에 내재된 각종 문화요소를 활용한 콘텐츠의 개발 및 활용을 보다 효과적으로 이끌 수 있는 것이다.

‘장자못 전설’의 스토리뱅크-메타데이터를 제시하면 다음과 같다. 밑줄 친 부분은 하이퍼텍스트를 통해 다른 디지털자료와 연결될 수 있다.

표 3. ‘장자못 전설’의 스토리뱅크-메타데이터

구분	내용	
번호	#001	
자료명	장자못전설	
분포	강원 태백, 전북 부안, 전남 고흥 등	
인물	장자	남, 50~60대, 부유한 지주, 똥뚱하고 콧수염이 나 있음, 이기적이며 탐욕스러움
	도승	남, 나이 알 수 없음, 가난한 스님, 신(神)의 사자(使者), 강마르고 쇠것을 썼음,
	며느리	여, 20대, 가정주부, 마른 몸매에 쪽진 머리, 베풀 줄 알고 착함
	기타	아기(남, 어림, 어머니에게 업혀 있음), 강아지 등
배경	시간적	아주 먼 옛날, 조선 시대 등
	공간적	강원 태백 등 전설 분포 지역
	사회적	불교에 대한 호의, 무시가 공존함
주제	·착하게 살아야 함 ·금기를 지켜야 함	
줄거리	옛날 어떤 마을에 인색한 장자가 시주 온 도승에게 쇠똥을 주었다. 장자의 며느리가 도승에게 사죄하며 쌀을 시주하자 도승이 며느리에게 집을 떠나 뒷산에 올라 가되 절대 뒤를 돌아보지 말라고 하는데...(more)	
문화요소 키워드(Keyword)	장자, 연못, 며느리바위, 금기	
활용형태	애니메이션, 게임, 캐릭터, 축제	

2. 문화요소의 활용과 스토리텔링 개발

문화콘텐츠는 OSMU(one source multi use)에 의해 다양하게 파생력을 지닌다. ‘장자못 전설’의 다양한 문화요소는 문화콘텐츠로 개발될 수 있다. 이 전설은 각편 간의 서사적 거리가 짧은 대신 강원 태백, 전북 부안, 전남 고흥처럼 전국적으로 분포되어 공간적 거리가 멀다. 각 전설에 내재한 공통 문화요소를 활용한 문화콘텐츠의 개발은 이러한 각편 간의 공간적 거리를 줄일 수 있다. 물론 문화콘텐츠가 획일화되어 각 전설들의

고유성을 해쳐서는 안 될 것이다. 누구나 접근가능하다는 보편성과 각 지역의 고유성이 보장될 때, 독특한 민속이나 지역 문화콘텐츠의 가치가 있기 때문이다.

‘장자못 전설’의 서사 진행에서 도승이 제시한 ‘금기’는 이 전설의 주요 문화요소이다. ‘꺼리어서 싫어함’을 뜻하는 ‘금기’는 우리 이야기에서 자주 등장한다. ‘단군 신화’에서 곰에게 100일 동안 햇빛을 보지 못하게 한 것, ‘나뭇꾼과 선녀’에서 아이 셋을 낳을 때까지 선녀옷을 주지 말라는 것 등이 바로 그것이다. 또한 ‘발을 까불면 복 나간다.’, ‘문지방에 앉지 마라.’ 등 일상생활의 속신어에서도 ‘금기’는 자주 나타난다. ‘장자못 전설’에 등장하는 금기는 ‘뒤돌아보지 말라’는 것이다. 그런데 서사 진행에서 도승은 ‘뒤돌아보면 돌이 될 것이다’라는 금기 파기의 결과를 제시하지 않았다. 이러한 결과를 도승이 제시하였다면 며느리는 당연히 뒤를 돌아보지 않았을 것이다. 흥미로운 것은 돌이 된 며느리가 금기를 파기한 결과, 민간신앙의 대상이 된 것이다. 따라서 며느리가 돌이 된 것을 결코 비극적인 결말이라고만 할 수 없다. 인색한 시아버지의 그늘에서 지내던 며느리가 금기를 파기할 결과 오히려 인간적인 의식에서 탈출하고 신적 질서 세계로 들어가 신성성을 확보하게 된 것이다.

이러한 문화요소의 특징을 활용하여 스토리텔링을 개발할 수 있다. 스토리텔링은 융합과 통섭의 과정에서 각기 상이한 요소를 유기적으로 결합하여 문화콘텐츠를 소비자의 감성에 호소할 수 있도록 만드는 핵심적인 요소이다[10]. 또한 같은 원천서사라 할지라도 어떤 매체를 염두에 두고 만드는지에 따라 그 전략은 달라진다. 즉, 문화콘텐츠는 수요자의 필요에 따라 원천자료를 가공하여 개발하는 것이다.

전설은 신을 중심으로 하는 세계 질서의 확립을 보여주는 신화를 벗어나 인간이 자신을 발견하고 의식세계를 확장하는 과정을 잘 나타낸다. 그 과정에서 인간이 아직 벗어나지 못하는 신의 세계를 보여주기도 하고 인간의 가능성을 보여주기도 한다. ‘장자못 전설’ 기반 스토리텔링은 이러한 전설의 특질을 잘 답아야 한다. 금기를 어기고 싶은 인간의 보편적인 호기심과 상상력을 함께 보여줘야 하는 것이다. 인간의 다양한 선택과

그 결과에 따라 삶의 방향이 달라질 수 있음을 스토리텔링을 통해 제시할 수 있다. ‘KBS 애니멘터리 한국설화’가 간과(看過)했던 것이 바로 이것이다. 일반성과 고유성, 흥미와 의미를 동시에 담보하는 스토리텔링 개발이 이루어져야 하는 것이다.

‘장자못 전설’의 보편성과 상상력은 스토리텔링의 특성인 서사의 축약 및 확장과도 연결된다. ‘KBS 애니멘터리 한국설화’의 강원 태백 ‘뒤돌아본 여인’처럼 등장인물이 구체적으로 황장자와 지씨 며느리로 제시되는 경우도 있지만, 대부분의 ‘장자못 전설’에서는 장자와 며느리의 이름은 제시되지 않는다. 따라서 장자와 며느리, 장자가 도승에게 건네준 오물, 시어머니 등 주변인물, 연못의 형태, 며느리의 이동 공간, 며느리가 올라간 산의 지리, 며느리와 함께 떠난 아기와 강아지의 모습, 며느리가 금기를 지켰을 때의 결과 등을 자유롭게 스토리텔링하여 애니메이션, 광고, 게임 등으로 전설을 재창조할 수 있다. 이처럼 다양한 스토리텔링의 구현은 전설뿐만 아니라 전설에 내재된 문화요소들이 현대적으로 생명력을 얻어 새롭게 대중문화가 될 수 있는 밑거름이 될 수 있다. ‘장자못 전설’에 기반한 게임의 스토리텔링 시놉시스 방안을 제시하면 다음과 같다.

표 4. ‘장자못 전설’ 기반 게임 스토리텔링 시놉시스

·원천서사 : ‘장자못 전설’
·종류 : 온라인 RPG(Role Playing Game)형 게임
·형태 : 3D 그래픽
·스토리텔링 포맷 : 원천서사를 재미있게 재구성함.
구성 : 게임 오프닝, 스테이지별 시나리오, 엔딩
시놉시스 : (오프닝) 어느 여름 장마철, 돈을 세고 있는 장자 앞에 신의 사자(使者)가 나타나 시주를 부탁한다. 인색한 장자는 쓰레기 한 뭉치를 사자에게 던져주며 빨리 사라지라고 한다. 사자에게 며느리(남편, 시어머니 등 다양한 캐릭터 선택)가 공간에서 쌀을 퍼주며 사죄한다. 사자는 오늘날 많은 장애물과 괴물을 물리치며 특정 산을 정복하면 집이 망하지 않는다고 조건을 내건다.
(게임진행) 집안의 운명을 짊어진 며느리는 집을 나서 산으로 떠난다. 산으로 올라가는 길 곳곳에 놓인 삼구, 도토리, 박달나무 지팡이 등 아 아이템을 획득하여 각종 장애물과 괴물 물리치기를 수행한다. 게임 도중 그녀를 돕는 NPC(non-player character) 정령들의 도움을 받기도 한다. 실패하면 그 자리에서 바위가 된다.

또한, 이러한 게임 스토리텔링 등 콘텐츠의 활용도를 높이기 위해서는 문화요소에 대한 시각화 작업이 함께 이루어져야 한다. 전설의 구체적 증거물과 문화콘텐츠는 보는 것을 바탕으로 하기 때문이다. 앞에서 문제점을 살펴본 보안입석이나 억불산 며느리바위 등은 그 독

특한 모양을 고유캐릭터로 개발할 수 있다. 그리고 ‘장자못 전설’의 주요 인물에 정체성을 부여하는 것으로 제한할 수 있다. 뚱뚱하고 인색한 이미지를 지닌 장자의 모습은 보편적인 구두쇠의 전형으로 개발할 수 있다. 며느리는 힘든 집안일에도 아랑곳하지 않고 웃음을 잃지 않고 착하게 살았지만 산에 오르다가 자신이 살던 집을 슬픈 얼굴로 돌아보는 이미지캐릭터를 개발할 수 있다. 보안입석이나 며느리바위 등 구체적 증거물들은 민간신앙의 제의대상으로서 경건한 캐릭터를 개발할 수도 있다. 또는 득남을 도와준다는 민간신앙을 담아 인터넷부적어나 피규어(figure) 상품 등 다른 문화상품으로 파생할 수도 있다. 장자의 집을 과멸로 몰아가고 며느리에게 지키기 힘든 금기를 제시함으로써 신적 질서의 지엄함을 보여주는 도승의 이미지는 엄격하면서도 초현실적인 능력을 지닌 도사나 저승사자와 같은 캐릭터로 개발할 수 있을 것이다. 이처럼 다양한 문화콘텐츠의 개발을 통해 전설은 현대에도 보편성을 획득하여 그 가치와 의미가 새롭게 다가갈 수 있는 것이다.

3. 문화콘텐츠와 민속관광 분야의 상생

‘장자못 전설’ 기반 콘텐츠 개발은 특히 민속 및 관광 분야에서 두드러질 수 있다. ‘장자못 전설’ 원천서사 및 문화콘텐츠는 OSMU를 통해 다른 영역의 콘텐츠로 활용될 수 있다. 스토리텔링 등 문화콘텐츠가 민속·관광 등 현실 영역과 접점을 형성할 때, 시너지(synergy) 효과가 나타날 수 있는 것이다. 물론, 전설 등 민속은 예전부터 문화산업의 기초를 제공해 왔다. 민속과 문화콘텐츠는 당대 대중들의 문화적 가치를 수렴하고 지지를 확보하여 재생산한다는 점에서 공통점이 있다.

라이트먼(Rihtman Augustin. D)은 민속의 변형과정을 첫째, 민속이 본래의 표현 방식으로 살아 있는 단계, 둘째, 민속이 전통적인 형태를 유지하면서 현대에 적응하여 새로운 민속이 대중문화 시장에 나타나는 단계, 셋째, 아이디어를 제공하면서 문화 실체에 새로운 영감을 부여하는 기능을 하는 단계로 설명하였다[11]. ‘장자못 전설’ 기반 민속·관광의 발전 및 활성화는 셋째 단계에 해당한다고 하겠다. 과거의 민속이라도 시대에 따라 얼마든지 훌륭한 문화상품으로 창출될 수 있는 것이

다.

하지만, 오로지 상업적인 목적만을 위한다면 가짜민속을 양산하고 원형이 없는 관광상품이 될 것은 자명하다. 당연히 원천서사 등 전설과 지역 민속을 기반으로 콘텐츠 개발이 이루어져야 한다. ‘장자못 전설’ 원천서사의 보존 및 스토리텔링 활용, 장자못과 며느리바위 등 유형 증거물의 보존 및 이미지화, 며느리바위 숭배 민간신앙의 보존 및 활용 등 민속과 그에 따른 문화콘텐츠 개발의 고유성이 강조되어야 한다. 그것이 바로 민속의 보존과 현대 콘텐츠 발전이라는 상생적 효과를 거두는 길이 되는 것이다.

그런데도 앞에서 지적한 것처럼 ‘장자못 전설’ 기반 민속문화축제의 문제점은 상업적 성격의 축제 양산으로 인한 축제 기원에 대한 정보 부족, 지역 주민의 자발적 참여 부족, 축제 내용의 획일화, 지역적·역사적 고유성 부족 등이었다. 그러다보니 문화콘텐츠 개발과 활용이 제대로 이루어지지 못하고 있다.

축제콘텐츠의 기획 과정은 ‘지역문화원형연구 → 콘텐츠의 스토리화 → 콘텐츠 스토리의 멀티미디어화 → 콘텐츠의 상품화’라 할 수 있다[12]. 민속·관광 콘텐츠 기획에 있어서도 문화원형의 발굴 및 스토리텔링 개발이 가장 기본적이고 우선적인 단계이다. 이어서 문화콘텐츠를 활용하는 실용화가 뒤따라야 보다 성공적인 관광 상품이 될 수 있다. 지역 축제에서 글로벌 축제로 발전한 전통문화축제 ‘강릉단오제’는 그러한 과정에 충실하여 성공한 대표적인 예이다.

강릉단오제가 과거의 지역민속에서 현재의 세계문화유산으로 확대되는 과정은 민속이 세계적인 문화콘텐츠로 변하는 좋은 예가 된다. 강릉단오제의 성공은 각종 문화제, 강릉농악, 서사무가 등의 문화원형 및 대관령산신, 국사서낭신 제의 등 민속신앙의 발굴과 보존에서 콘텐츠 개발을 멈추지 않고, 단오제와 관련된 관노가면극, 학산 오독떼기 민요 등 각종 문화요소를 스토리텔링 등으로 멀티미디어화하고 구당, 팻대 등 유형문화유산을 상품화한 데 기인한다 하겠다. 또한 인터넷 등 적극적인 홍보에 힘입어 역사성, 전통성, 경제성 등을 아우르는 민속관광상품이 되어 강릉단오제가 세계적인 문화축제로 성공할 수 있었던 것이다.

‘장자못 전설’ 기반 민속문화축제도 관광객을 끌어들이기 위해 이벤트 중심으로만 개발되면 지역문화콘텐츠의 가치는 발휘될 수 있다. 하지만, 문화원형의 진정한 가치는 사라질 수 있으며 지속적이며 확대된 축제가 될 수 없다. ‘장자못 전설’ 기반 축제가 보다 효과적인 성공을 거두려면 문화원형이라는 보편성과 지역문화라는 정체성을 동시에 맥락화시켜야 할 것이다. 물론, 관광 콘텐츠 개발은 원천서사에 대한 이해 강요가 아니라 관광소비자들의 생각을 반영하는 방향으로 진행되어야 한다. 지역 주민들조차 간단하게 여기는 전설을 외부 관광객들에게 강요하는 것은 역효과가 날 수 있다.

‘낙동강 발원제’에서는 ‘장자못 전설’의 문화요소인 ‘물’의 원형성을 활용하여 보다 적극적으로 민속·관광 프로그램을 개발할 수 있다. 이 전설의 결말을 ‘비극적이면서도 열린 결말’로 이해할 수 있는 것은 장자의 집이 물에 잠겨 연못이 되었다는 것이다. 파괴의 이미지를 가진 불로 징악(懲惡)을 할 수 있었을 텐데 도승은 생성·생명력의 이미지를 가진 물로 장자를 처벌하고 집터를 연못으로 만들어 버렸다. 이처럼 물을 생명의 원천으로 여기는 사고방식은 우리 민속에서 보편화되어 있다. 추석의 추석우(秋夕雨), 음력 5월 초열흘의 태종우(太宗雨), 단오와 유두(流頭)의 물맞이 등 우리나라에는 물을 신성시하는 세시풍속이 많이 있는데, 이들 역시 물을 생명의 원천으로 여기는 원본 사고(archetype)의 발현이다. ‘낙동강 발원제’에서는 용신제(龍神祭)가 열린다. 용신제는 용을 수신(水神)으로 받드는 민속신앙이 신성함을 특징으로 이루어지고 있는 것이다. 여기에는 황지에서 솟는 물이 낙동강으로 흘러가는 가장 새물, 즉 가장 깨끗한 물이라는 신성한 의미가 여기에 담겨져 있다고 하겠다.

또한 물은 정화의 매개체이다. 제의를 지내기 전, 제관(祭官)은 목욕계계로 부정을 없앤다. ‘장자못 전설’에서 물은 악한 장자의 공간을 깨끗하게 정화하였다는 점에서 의미가 있다. 권선징악(勸善懲惡)의 결과로 생겨난 연못의 물은 ‘신세계, 나쁜 마음에 대한 치유의 상징성’을 갖게 되는 것이다. 이러한 점을 부각시켜 ‘물맞이’, ‘세심(洗心)’ 행사 등을 개발한다면 ‘낙동강 발원제’는 독특한 관광축제로의 발전 가능성이 높다고 하겠다. 여

름축제가 없던 태백에서 행하는 이 축제가 용신제를 비롯하여 물의 ‘새로움, 시원함, 깨끗함, 신성함’ 등을 이 미지화하고 콘텐츠로 발전시킨다면 물을 소재로 한 보다 독특한 민속·관광축제가 될 수 있는 것이다.

‘보안입석 동제’는 민간신앙이자 무형문화유산인 민속신앙이다. 양반 중심의 유교 제례가 혈연적이고 종파적이라면 민속신앙인 동제는 지연적(地緣的)이고 협동적이다. 이러한 동제의 정체성을 제대로 인식하고 살려서 민속으로 보존하고 콘텐츠를 개발하는 것은 당연히 그 근원인 ‘장자못 전설’과 연결되어야 한다. 민속신앙 제의는 그 기원에 이야기의 개입, 즉 유래담이 필수적인 요소이기 때문이다. 민속신앙이 발전하여 축제로 자리매김한 강릉단오제 역시 설화가 근원이다. 강릉단오제는 대관령국사서낭인 ‘범일국사’와 부인 ‘국사여서낭’, 대관관산신인 ‘김유신’을 대상으로 신판이 떨어진 데에서 시작되었다[14]. 예부터 강릉사람들은 이들에게 굿과 헌공(獻供)을 통해 배길의 안전, 제역퇴치(除厄退治) 등을 기원하는 축제를 벌였던 것이다.

‘장자못 전설’에서 착한 며느리가 단 한번 뒤를 돌아봄으로써 바위로 변한 것은 분명 비극이다. 이는 금기를 어길 수 없다는 심리적 중압감과 뒤돌아보고 싶다는 현실적 호기심 간의 갈등이 형상화된 것이라 하겠다. 그런데 며느리의 뒤돌아본 행위는 자신의 의지대로 행동한 것이다. 따라서 며느리의 죽음은 그녀가 돌로 변할지언정 민간신앙의 대상으로서 새로운 삶을 사는 것으로 이해할 수 있다. 이러한 며느리의 입신(入神) 과정은 ‘강릉단오제’처럼 보존되고 확대되어 독특한 관광프로그램의 근거가 될 수 있다. 그리고 특산물 등 지역 문화가 녹아 있는 제물(祭物)이나 제물 차리는 진설(陳設) 등은 하나의 디지털 이미지가 될 수 있으며, 나아가 ‘보안입석 동제’가 축제로 승화할 수 있는 관광콘텐츠가 될 수도 있다. 즉, ‘장자못 전설’을 바탕으로 동제의 유래, 제물의 종류, 진설, 축문 등 문화 요소가 지역의 특수성, 고유성이 가미된 민속·관광콘텐츠로 개발되는 것이다.

‘고부사랑 등반대회’에서는 관광이나 등반 목적으로만 정상에 물리적으로 도달하는 차원이 아니라 등반객 스스로 며느리로서 스토리에 뛰어들어 가상체험을 하

는 콘텐츠가 개발되어야 할 것이다. 관광해설사가 관광객에게 단순히 이야기를 전해주는 것을 넘어 디지털미디어를 통해 이야기하기, 즉, 원천서사에 대한 댓글 달기, 이어 말하기, 스토리 변형하기 등 다양한 형태로 관광객이 이야기진개에 개입하도록 하는 것이다. 그리하여 이 대회는 체험관광에서 문화관광으로 확대될 수 있다. 문화관광이란 문화적 동기를 가지고 전통과 현대의 다양한 문화를 적극적으로 체험하는 관광의 일종이다 [13]. 문화재나 박물관 등 전통문화유적을 찾는 것뿐만 아니라 서사를 기반으로 한 스토리텔링 등 문화콘텐츠의 활용을 통해 전설 등 민속에 대해 이해도를 높이는 것과 전설의 주인공이 되는 것도 문화관광인 것이다.

‘고부사랑 등반대회’도 ‘물’의 원형성을 반영하여 대회의 기원 등 정체성을 찾아야 한다. 고부갈등으로 인해 머느리바위가 생긴 것이 아니며, 역불산만이 고부간에 여행할 수 있는 장소가 아니기 때문이다. 등반대회의 기원이 된 전설과 그 변용 근거를 밝히고, 물과 관련된 다양한 콘텐츠를 개발한다면 ‘고부사랑 등반대회’와 ‘정남진 물축제’는 ‘물’이라는 소재적 공통성과 원형성으로 인해 축제참가자들이 관련축제로 이해할 수 있다.

표 5. ‘장자못 전설’ 문화콘텐츠를 통한 민속관광 분야의 활성화

문화콘텐츠 개발 및 활용	민속·관광	관련프로그램개발
· ‘장자못 전설’ 원천 서사의 보존 → 축제의 기원 등 정체성 부여	· ‘낙동강 발원지’	· 물맞이, 세심(洗心) 행사, 머느리 일러스트레이션 그리기.
· 문화요소(장자, 도승, 머느리, 시주, 연못, 머느리바위)의 발굴 → 다양한 스토리텔링을 통한 게임 등의 활용	· ‘보안입석 동제’	· 머느리 입신과정 보존 및 국 제 연, 동제의 유래, 제물의 종류, 전설, 축문 및 제의의 당위성 부여
· 문화요소에 대한 시각화 작업 → 캐릭터 개발 및 이미지 데이터화	· ‘고부사랑 등반대회’	· 디지털미디어를 통해 이야기하기, 머느리 가상체험 등 이야기진개에 개입하기 · 지역관련축제의 연계

이처럼 민속·관광 분야는 ‘장자못 전설’ 원천서사 및 문화요소, 문화콘텐츠 개발 등을 통해 활성화할 수 있다. 관광객을 끌어들이기 위해 성급하게 상업적 관점에서만 관광콘텐츠나 프로그램을 개발하는 것은 문화 왜곡일 뿐이다. 전설의 원천서사에 기반한 콘텐츠 및 프

로그램의 개발과 활용은 기원제 및 동제 등 민속의 보존과 현대 대중들에게 객관적인 민속지식의 전달을 통한 민속의 현대적 계승이 가능하다는 점에서도 의의가 있다고 하겠다.

20세기 근대화의 과정에서 민속은 시골에서 간간히 전승되어 왔을 뿐 발전이 없다고 하여 단순히 잔존문화의 취급을 받아왔다. 그러나 위의 표에서 보듯이 ‘장자못 전설’과 같은 설화 민속은 21세기 들어 각종 콘텐츠로 개발되어 창조적인 생명력을 유지할 수 있다. 또한 축제 등 관광 분야의 활성화를 통해 민속, 문화콘텐츠, 관광 등 관련 분야 모두가 상생·발전할 수 있다.

IV. 결론

민속은 오랜 세월 동안 전승된 생활양식 및 문화이다. 특히 설화는 오랜 세월 동안 익명의 다중에게 향유되어 보편성과 독특함을 함께 지니고 있기에 문화콘텐츠 개발의 원천서사로 활용된다. 2010년 3월 9일 문화체육관광부는 2014년 완공 예정인 ‘국립아시아문화전당’ 건립사업의 일환으로 ‘스토리텔링을 위한 한-중앙아시아 신화·설화·영웅서사시 공동조사 및 디지털 아카이브 구축 사업’ 등을 위한 주관사 선정을 공고하였다[15]. 이는 문화콘텐츠 개발의 바탕이자 우리 문화의 한 축인 설화의 중요성을 적시하는 좋은 예라 하겠다.

이 연구에서는 대중에게 잘 알려진 ‘장자못 전설’의 활용 양상을 살펴보고 다양하게 콘텐츠 개발을 시도해봄으로써 민속의 현대적 계승을 논의해 보았다. ‘장자못 전설’은 전국 각지에 분포되어 특정 연못, 바위의 유래를 알려주는 전설이다. 이 전설은 장자의 못된 행동에 대한 징벌, 금기 등 공동체 구성원들의 의식이 담겨진 훌륭한 문화원형이라는 서사적 가치와 우리 문화의 고유성을 잘 갖추고 있다. 또한 문화콘텐츠로 개발할 수 있는 훌륭한 민속자원인 문화요소를 많이 지녔다. 전설에 내재된 다양한 문화요소를 발굴하는 것은 민속문화 보존, 문화콘텐츠 개발 등 우리 문화를 현대적으로 리모델링하는 것이다.

먼저 ‘장자못 전설’의 서사 가치를 밝혀 보고 현대적

활용 양상과 문제점을 살펴보았다. ‘장자못 전설’ 기반 디지털콘텐츠는 KBS 위성TV의 ‘애니멘터리 한국설화’가 있다. 전설의 문화적 가치를 문화콘텐츠로 제작하는 것은 문화 경험의 폭을 넓힌다는 의의가 있다. 하지만, ‘장자못 전설’ 관련 작품의 등장인물들은 다른 작품에도 동일한 캐릭터로 등장하였으며 전설의 소개에 치중하다 보니 지역에 따라 어떤 특수성과 고유성이 있는지에 대해서는 보여주지 못했다.

‘장자못 전설’에 기반한 민속이나 관광으로는 강원 태백의 ‘낙동강 발원제’, 전북 부안의 ‘보안입석 동제’, 전남 고흥의 ‘고부사랑 등반대회’ 등이 있다. ‘낙동강 발원제’로 인해 황지는 전국적인 관광명소가 되었다. 하지만, 황지 유래담이나 ‘머느리 바위’에 대한 내용은 축제의 진행과정에서 생략되어 축제의 정체성과 기원에 대한 보완이 시급하다. 전북 부안의 ‘보안입석’은 동제 민속의 대상이다. ‘보안입석 동제’는 무형문화유산이자 민속인 동제를 바탕으로 유형문화유산이 관광콘텐츠가 될 수 있음을 보여주었다. 하지만, 그 기원을 동제 진행과정에서 밝히지 못했다. 그러다보니 현재 단순한 지역 신앙에 그치고 말았다. ‘전국 고부사랑 등반대회’는 관광산업의 하나로서 ‘머느리바위’라는 구체성과 지형적 특징을 활용한 축제이다. 하지만, 단순 참여형의 축제로서 ‘장자못 전설’과 단절된 대회가 되고 말았다.

이어서 ‘장자못 전설’에 기반하여 문화콘텐츠 개발을 모색해 보았다. 먼저 원천서사의 보존과 활용 방안을 모색해 보았다. 데이터뱅크, 아카이브 조성 등을 통한 ‘장자못 전설’의 원천서사 보존은 전설에 대한 대중들의 보다 깊은 이해 및 접근 가능성을 높이고, 전설에 내재된 각종 문화요소들을 활용한 각종 콘텐츠의 개발 및 활용을 일관되고 보다 효과적으로 이끌 수 있는 것이다.

문화콘텐츠는 OSMU에 의해 다양한 파생력을 지닌다. ‘장자못 전설’의 각종 문화요소는 문화콘텐츠 개발의 대상이 될 수 있다. ‘뒤돌아보지 말라’는 금기, 머느리의 주체적 행동 등은 이 전설의 서사 진행에 큰 역할을 한다. 또한 등장인물의 창조, 연못의 형태, 머느리의 이동 공간, 머느리가 올라간 산의 지리, 머느리와 함께 집을 떠난 아기와 강아지의 모습 등도 자유롭게 스토리

텔링을 함으로써 서사의 축약과 확장을 이루어 전설이 현대적으로 생명력을 얻어 새롭게 대중문화가 될 수 있다. 게다가 이들 문화요소는 캐릭터 등 다양한 문화상품으로 파생할 수도 있다. 다양한 문화콘텐츠의 개발을 통해 전설 등 민속이 현대인들에게 보편성을 획득함으로써 그 가치와 의미가 새로워질 수 있는 것이다.

끝으로 ‘장자못 전설’과 관련된 민속·관광의 활성화를 모색해 보았다. ‘장자못 전설’과 관련된 민속·관광 분야가 보다 효과적인 성공을 거두려면 문화 원형이라는 보편성과 지역 문화라는 정체성을 동시에 맥락화시켜야 한다. ‘낙동강 발원제’는 ‘물’의 원형성을 활용한 콘텐츠를 개발할 수 있다. 물은 정화의 매개체로서 ‘낙동강 발원제’는 ‘새로움, 시원함, 깨끗함, 신선함’ 등을 이미지화하여 축제 요소로 발전시킨다면 보다 독특한 축제가 될 수 있다. ‘보안입석 동제’는 일종의 민속신앙으로서 머느리의 입신 과정, 제물, 진설, 축문 등 문화 요소에 대해 지역의 특수성, 고유성이 가미된 민속·관광콘텐츠를 개발하여 축제로 승화될 수 있다. ‘고부사랑 등반대회’에서는 등반객 스스로 머느리가 되어 스토리에 뛰어드는 가상체험을 개발할 수 있다. 다양한 형태로 개입함으로써 이 대회는 단순한 체험관광에서 문화관광으로 확대될 수 있는 것이다. 또한 ‘물’의 원형적 성격 등을 반영하여 정체성을 찾음으로써 보다 활성화된 축제로 승화될 수 있다.

이처럼 ‘장자못 전설’에 기반한 각종 문화콘텐츠의 개발과 활용은 민속의 보존과 관광의 활성화를 통해 대중들에게 객관적인 민속지식을 전달한다는 점에서 의의가 있다. 또한 ‘장자못 전설’ 등 우리 민속이 현대에 각종 콘텐츠로 재창조됨으로써 민속, 관광분야가 활성화되고 상생할 수 있는 것이다. 민속이 현대에도 발전가능한 우리 문화로서 콘텐츠 개발의 주요 대상이 되기를 기대해 본다.

참고 문헌

- [1] 임재해, “민속문화의 현대적 수용과 변용의 논리”, 실천민속학회논문지, 제1집, p.13, 1999.

- [2] 신동훈, “민속과 문화원형, 그리고 콘텐츠”, 한국민속학회논문지, 제43집, p.263, 2006.
- [3] 황동열, “문화원형의 디지털콘텐츠 개발 모형에 관한 연구”, 한국비블리아학회논문지, 제14집, p.46, 2003.
- [4] 강명희, “고전문학의 문화콘텐츠화 양상 및 문화콘텐츠화를 위한 수업 모형”, 우리문화회 논문지, 제21집, p.19, 2007.
- [5] 데이코 D&S, *한국축제연감 2007*, 데이코 D&S, p.522, 2008.
- [6] <http://tour.taebaek.go.kr>
- [7] <http://www.buan.go.kr/02tour/index.jsp>
- [8] 김형관, “부안지역 당산제의 전승과 전개”, 한국역사민속학회 학술발표문, 2010(2).
- [9] Ketelaar, Eric., “Being Digital in People’s Archives”, *Archives and Manuscripts*, Vol.31, No.2, p.8, 2003.
- [10] 이인화, *디지털 스토리텔링, 황금가지*, p.13, 2003.
- [11] Rihtman - Augustin, D., *Traditional culture, Folklore, and Mass culture in contemporary Yugoslavia*, Dorson, ed, p.168, 1978.
- [12] 백승국, *축제와 문화콘텐츠, 다홍미디어*, p.88, 2006.
- [13] 김세천, “문화관광의 개념과 영향”, *문화로 보는 관광학, 소화*, p.26, 2002.
- [14] 김의숙, “강릉단오제의 근원설화 고찰”, 강원민속학회 논문지, 제16집, p.64, 2002.
- [15] 대한민국 정책포털 홈페이지.
<http://korea.kr/newsWeb/pages/brief/partNews2/view.do?dataId=155439963>

저 자 소 개

이 규 훈(Kyu-Hoon Lee)

정회원



- 1998년 2월 : 동국대학교 국어교육과(교육학사)
- 2005년 8월 : 한국교원대학교 국어교육과(교육학석사)
- 2009년 8월 : 한국교원대학교 국어교육과(교육학박사)

▪ 현재 : 한국교원대학교 강사

<관심분야> : 민속, 설화, 문화콘텐츠, 고전의 현대적 활용, 문예창작