

대중적인 판소리 콘텐츠 개발 필요성에 관한 인식조사

A Survey on the Necessity Developing of Popular Pansori Contents

김예진
중앙대학교 대학원

Ye-Jin Kim(sorimusician@naver.com)

요약

본 연구는 대중적인 판소리 콘텐츠에 대한 판소리 비전문가의 인식조사를 통해 대중적인 판소리 콘텐츠 개발의 필요성을 검토하고 판소리 전문가와의 면담조사를 통해 대중적인 판소리 콘텐츠 개발에 필요한 기초자료를 도출하기 위한 목적을 가진다.

첫째, 대중적인 판소리 콘텐츠 개발의 필요성을 검토하기 위하여 판소리 비전문가 100인을 대상으로 동일한 대중적인 판소리 콘텐츠의 경험을 통한 인식조사를 진행한 결과 대중적인 판소리 콘텐츠가 판소리의 새로운 면을 보여주었다는 점에서 긍정적으로 평가하였으며, 다양한 시도를 통해 내용과 전문성을 보완한다면 대중성의 확장 가능성이 높고, 대중적인 판소리 콘텐츠의 개발은 필수적이며 대중성 확보, 재미와 흥미, 다른 장르와의 융합, 판소리에 대한 본질적 고민, 다른 전통예술로의 확대, 트렌드에 맞는 소재, 가사, 언어, 음악의 개발, 전문 프로듀서 등이 고려되어야 한다고 하였다.

둘째, 대중적인 판소리 콘텐츠 개발에 필요한 기초자료를 제공하기 위하여 판소리 전문가 31인을 대상으로 면담조사를 진행한 결과 대중적인 판소리 콘텐츠 개발은 필수적이며, 가장 중요하게 생각해야 하는 점으로 판소리와 시대와 대중에 대한 분석, 끊임없는 도전과 시도, 소재의 개발, 전문 인력과의 협업, 음악확장 등을 제언하였다.

■ 중심어 : | 판소리 | 판소리 콘텐츠 | 대중적인 판소리 콘텐츠 |

Abstract

The purpose of this study is to investigate the perception of Pansori non-Specialist After reviewing the need for content development and conducting interviews with Pansori Specialist, the contents of popular Pansori contents It is aimed to derive basic data necessary for development.

First, in order to examine the necessity of development of popular Pansori contents, 100 Pansori non-specialists surveyed through the experience of the same popular Pansori Contents revealed that the contents of popular Pansori showed a new aspect of Pansori and it is necessary to develop popular Pansori contents. it is necessary to secure popularity, fun and interest, Convergence with other genres, intrinsic troubles about Pansori, Expansion in to traditional arts, materials suitable for trends, development of lyrics, language, music, and professional producers should be considered.

Second, As a result of conducting interviews 31 Pansori Specialist in order to provide basic data necessary for the development of popular Pansori contents, its essential to develop popular Pansori contents. and analysis of the public, endless challenges and attempts, material development collaboration with professional worker and expansion.

■ keyword : | Pansori | Pansori Contents | Popular Pansori Contents |

1. 서론

1. 연구목적 및 필요성

판소리는 음악이고 문학이며 공연예술이다[1]. 판소리는 이러한 다양한 요소를 포용한 장르적 성격을 바탕으로 다양한 형태로 계승·발전할 수 있는 무한한 가능성을 내재하고 있으며[2], 우리 역사와 희로애락을 함께 해온 독창적인 예술적 가치와 매력을 인정받아 1964년 대한민국의 「무형문화재」, 2013년 유네스코 지정 「인류구전 및 문화유산 걸작」으로 지정되었다[3].

본래 판소리는 민중예술에서 출발하여 왕실에서도 향유한 전 계층을 통합하는 흥행예술로서 존재했다. 또한 향유층의 취향에 따라 변화·변모가 가능한 넓은 개방성과 포용력을[4] 바탕으로 시대에 따라 변모하여 끊임없이 재창조[5]되어 우리 민족의 삶과 역사를 대변할 수 있었다[6].

그러나 새로운 문화 창출을 꿈꾸는 21세기[3] 현재의 판소리는 무형문화재 제도에 의해 명맥을 이어오며 전통예술 이상으로 인식되지 못하고 있다. 이는 판소리의 보존과 전승이 향유층의 확대와 연결[3]되어 있으며 판소리가 시대가 요구하는 시대성[7]과 새로움[5]에 대한 준비가 미흡했음을 뜻한다.

판소리는 이 시대의 대중이 원하는 부분과의 융합을 통한 재창조로 시작하여 대중을 확장시켜야 한다[3]. 대중문화와도 과감히 손을 잡아야 하며,[8] 재미와 감동을 주고, 대중과 공감을 위한 다양한 주제와 내용을 가지고[9] 미디어(대중매체)를 통한 지속적인 노출[10]이 가능한 대중적인 판소리 콘텐츠의 개발이 필요하다.

콘텐츠란 문화산업진흥법에 의해 부호, 문자, 음성, 음향 및 영상으로 표현된 모든 종류의 자료 또는 지식 및 이들의 집합물이며, 사람들이 지적·정서적으로 향유하는 모든 종류의 무형자산으로 판소리 콘텐츠란 판소리와 관련되어 사람들이 지적·정서적으로 향유하는 모든 종류의 무형 자산이라고 정의 할 수 있다[11].

즉, 대중적인 판소리 콘텐츠 개발은 판소리의 대중성 확장을 위하여 필요한 것으로[3] 기존의 여러 가지 콘텐츠를 결합한 새로운 멀티미디어 콘텐츠를 개발해야 한다[1].

이러한 대중적인 판소리 콘텐츠를 활용한다면 기존의 판소리를 접하고 향유하기 어려운 대중의 정서에 익숙한 매체를 통한 적극적인 노출을 통해 판소리에 대한 대중의 접근성을 용이하게 하는데 효과적일 것이다. 따라서 판소리의 대중을 확장하고 대중들이 쉽게 접근할 수 있는 매체를 활용할 수 있는 대중적인 판소리 콘텐츠의 개발이 필요하다.

실제로 판소리의 서사 즉, 문학적 측면이 영화, 창극, 마당놀이, 연극, 발레, 애니메이션 등 다양한 현대적 예술형태로 재창조 되었을 때 많은 대중의 관심을 일으킨 사례는 다양한 소재 개발의 가능성의 의미를 갖는다.

지금까지의 판소리 콘텐츠는 판소리 서사 또는 판소리계 소설 원전을 다른 예술양식으로 변경하여 수용한 <방자전>, <변학도는 향단에게 왜 빼빼를 찼는가> 등 다른 문화콘텐츠로 변형되어 새로운 즐거움을 보여준 사례와 1923년부터 2000년까지 총 15편의 영화로 재창조된 <춘향전>[12], 애니메이션 <황후 심청>[13], 설화에 애니메이션을 입히고 그것을 판소리로 재창조한 애니판소리 한국설화 12바탕전[14]등이다.

이는 대부분 판소리계 소설이나 고전 소설 즉, 판소리가 가지고 있는 여러 요소 중 문학적 요소에 한정하여 다른 예술 장르로 재창조된 사례로서 판소리의 음악이나 연극적 요소를 조명하거나 다른 장르와의 융합 혹은 결합을 통한 새롭고 대중적인 판소리 콘텐츠 개발은 거의 이루어지지 않고 있다.

판소리 콘텐츠 개발에 관한 기존의 연구 또한 판소리의 서사에 조명하여 콘텐츠화 하는 방안을 살펴보기거나 [1] 새로운 판소리 서사 개발에 따른 창작 판소리 콘텐츠 개발[7] 등의 판소리 서사 즉, 문학적 요소를 조명하여 재창조 하는 콘텐츠 개발에 한정된 연구가 대부분이며, 대중적이며 새로운 소재·장르와 판소리의 융합 등의 새롭고 대중적인 판소리 콘텐츠 개발에 관한 연구는 미흡한 실정이다.

또한 판소리 대중화에 관련한 연구에서 현대 대중은 대중매체를 통해 판소리를 수용하기 때문에 알아듣기 쉽게 변해야 하며[7] 대중의 호응을 많이 받는 장르의 힘을 빌리거나 지속적으로 노출시키는 노력과 인터넷과 온라인 공간 활용의 중요성을 주장한 집[8] 등은 판

소리 대중화를 위해서는 대중적인 판소리 콘텐츠 개발이 필수라는 의미라고 볼 수 있다.

따라서 본 연구는 판소리 콘텐츠 개발과 대중성확장에 대해 의의가 있을 것으로 사료된다. 본 연구는 대중적인 판소리 콘텐츠 개발의 필요성을 검토하고 대중적인 판소리 콘텐츠 개발에 필요한 기초자료를 제공하기 위한 목적을 갖는다. 대중적인 판소리 콘텐츠인 ‘간지가’·‘무도가’를 동일하게 경험한 판소리 비전문가의 인식조사를 통해 대중적인 판소리 콘텐츠 개발의 당위성을 검토하고 판소리 전문가의 면담조사를 통해 대중적인 판소리 콘텐츠 개발에 필요한 기초자료를 제공하는 것을 목적으로 한다.

II. 연구방법

1. 연구절차

본 연구에서는 대중 스타인 소지섭씨와 대중문화 콘텐츠인 무한도전을 주제로 한 ‘간지가’·‘무도가’를 대중적인 판소리 콘텐츠라고 판단하였다. 또한 이를 연구대상인 판소리 비전문가에게 경험하게 하여 동일한 연구환경을 조성하였다.

본 연구에서 ‘간지가’·‘무도가’를 대중적인 판소리 콘텐츠라고 판단한 이유는 대중스타와 대중적으로 큰 인기를 끄는 방송콘텐츠를 판소리의 소재로 활용함으로써 판소리의 생명력을 위한 대중성 확장과 소재개발의 가능성을 열어주었으며 판소리 음악을 제외하고는 현대어와 멀티미디어를 활용하여 대중이 알아듣기 쉽고 [7] 대중의 호응을 많이 받는 장르의 힘을 빌려, 인터넷과 온라인 공간을 활용하였다는 점[8] 때문이다.

본 연구는 대중적인 판소리 콘텐츠를 동일하게 경험한 판소리 비전문가의 인식조사를 통하여 대중적인 판소리 콘텐츠 개발의 필요성을 검토하고 판소리 전문가의 면담조사를 통해 대중적인 판소리 콘텐츠 개발에 필요한 기초자료를 제공하기 위한 연구이며, 그 내용은 다음과 같다.

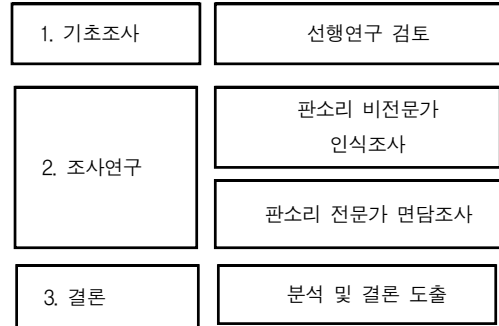


그림 1. 연구절차

2. 연구방법

1. 대중적인 판소리 콘텐츠에 관한 판소리 비전문가 인식조사

본 연구의 대상은 판소리 비전문가 100명으로, 2017년 4월 29일부터 2017년 5월 3일까지 대중적인 판소리 콘텐츠에 관한 인식조사를 실시하여 자료를 수집하였다. 수집된 자료는 백분율과 평균값을 구하였고, 개방형 질문은 인터뷰를 통해 의견을 도출 하였다.

본 연구의 대상인 판소리 비전문가는 대학 등에서 판소리를 전공하지 않은 학생 및 일반인을 뜻한다. 또한 연구 대상의 동일한 조사 환경을 조성하기 위하여 대중적인 판소리 콘텐츠인 배우 소지섭씨가 주체인 ‘간지가’[15]와, 무한도전이 주체인 ‘무도가’[16]를 경험하게 하였다.

연구도구인 조사 문항은 대상자의 판소리 인식변화에 관한 1문항, 판소리 대중화에 관한 2문항, 판소리 콘텐츠 개발에 관한 2문항과 각 문항별 개방형 문항 5문항, 총 10문항으로 구성되었다. 연구도구는 전통예술 전문가(전통예술분야 박사학위 소지자 및 그에 준하는 경력을 가진 자)와의 Free test와 협의를 통해 타당도를 확보하였다.

대상자의 각 항목에 대한 인식정도를 파악하기 위해 최대 5점에서 최소 1점까지 5점 척도를 이용하였으며, 강한 긍정 5점, 긍정적 4점, 보통 3점, 부정적 2점, 강한 부정 1점까지로 구성 하였으며 문항 내용은 다음과 같다

표 1. 대중적인 판소리 콘텐츠에 관한 인식조사

문항 내용
1. 대중적인 판소리 콘텐츠의 경험을 통해 판소리에 대한 인식이 변화하였는가?
2. 대중적인 판소리 콘텐츠가 판소리의 대중성 확장(대중화)에 도움이 될 것이라고 생각하는가?
3. 판소리 대중화가 필요한가?
4. 대중적인 판소리 콘텐츠 개발이 필요하다고 생각하는가?
5. 대중적인 판소리 콘텐츠 개발에서 고려할 점은 무엇인가?

2. 대중적인 판소리 콘텐츠 개발을 위한 판소리 전문가 면담조사

본 연구의 면담 조사의 연구대상은 판소리 전문가로 판소리 명인, 학자, 중견 명창, 전공자 등 총 31명이다. 대상자 분류기준을 살펴보면, 판소리 명인은 판소리 관련(판소리, 판소리 고법, 가야금 병창 및 산조) 중앙, 지방 문화재 및 전수조교 이상이며, 교수·학자는 판소리 관련학과 전·현직 교수와 판소리 관련 학문(국문학, 음악학)의 학자, 중견명창은 35세 이상 대통령상 수상자·이수자·석사학위 이상 그에 준하는 경력을 가진 자와 35세 이하 학사학위 혹은 이상의 경력을 가진 판소리 전공자로 하였다.

연구 도구는 대중적인 판소리 콘텐츠의 필요성, 대중적인 판소리 콘텐츠 개발을 위한 제언점 등 총 3문항의 개방형 문항으로 구성되었으며, 2016년 2월부터 8월까지 직접면담을 실시하여 자료를 수집하였다. 연구도구는 판소리 전문가(명인, 교수 이상의 경력자)와의 Free Test와 협의를 통해 타당도를 확보하였으며 세부 내용은 다음과 같다.

표 2. 대중적인 판소리 콘텐츠에 관한 면담조사

문항 내용
1. 시대에 맞는 판소리 콘텐츠가 필요하다고 생각하는가?
2. 판소리 콘텐츠는 어떤 방식 (혹은 어떻게) 만들어야 한다고 생각하는가?
2. 판소리 콘텐츠 개발을 시도하는 소리꾼들에게 제한한다면?

III. 선행연구 고찰

판소리는 우리 역사와 희로애락을 함께 해온 우리 문

화의 정수로 그 독창성과 우수성을 인정받아 2003년 11월 7일 유네스코 제 2차 「인류구전 및 문화유산 걸작」으로 등재된 세계적인 문화유산이다. 또한 판소리는 우리나라 시대적 정서를 나타내는 전통예술로서 모든 계층을 두루 즐기게 하고 계층간의 생각을 조절하였다는 점에서 사회적 조절과 통합의 기능을 담당하는 것으로 평가된다[17].

판소리는 서사적이고 극적 구성으로 긴 이야기를 노래로 부르는 음악, 문학, 공연예술이 통합된 종합예술장르이다[18]. 판소리는 청중의 공감과 참여로 완성된다고[19] 하는데 이는 판소리의 보존·전승이 결국 향유층의 확대와 연결되어 있으며 이는 대중적인 판소리 콘텐츠 개발이 판소리의 생명력과 완성의 의미에서도 필수적이라는 것이다.

판소리의 가장 강력한 강점은[8] 다양한 예술장르와 결합하는데 있어 개방적인 성격의 소재로서 존재한다는 점이다. 특히 판소리 서사 즉, 문학적 측면은 연극, 영화, 뮤지컬, 드라마로 소재가 개발되어 재창조 되고 있음에도 일반 대중에게는 고전 이상으로 인식되지 못하는 실정이다[9].

콘텐츠란 기술과 상대되는 개념으로서 미디어라는 대상에 담긴 경쟁력 있는 고부가가치 내용물로 판소리 콘텐츠는 판소리와 관련되어 사람들이 지적, 정서적으로 향유하는 모든 종류의 무형자산[11]이라고 할 수 있다.

판소리 콘텐츠에 관한 선행연구를 살펴보면 최동현은 “문화콘텐츠에 관한연구”[1]에서 판소리를 콘텐츠화하는 방법을 살펴보았는데 판소리 콘텐츠 기획자로서의 판소리 연구자 역할을 제안하는 등의 의의가 있으나 판소리 서사의 측면을 조명하고 있고 콘텐츠 원천소스에 대한 자료에 한정하거나 결과를 도출하지 못한 한계를 지닌다.

최혜진은 “판소리 대중화를 위한 문화콘텐츠 전략”[3]에서 판소리의 대중화를 위해서는 전통 판소리의 개작과 창작을 통해 전통적인 판소리 핵심요소를 계승하여 현대에 맞게 계승시키고 현대의 가치관과 대중적 흥미에 따라 장면을 축약시키며 짧은 노래를 추구하는 것이 바람직하며 쉽고 재미있고 함께 부르는 판소리의 시도를 제시하였으나 판소리와 다른 장르와의 융합 등

의 새로운 방법을 제시하지 못하였다는 한계가 있다.

서유석은 “전통예술에서 대중예술로”[5]에서 판소리의 청중의 변화를 통해 판소리 연행의 새로운 방향을 제시하기 위한 연구로 현재 판소리의 수준 높은 음악성과 예술성이 확보됨과 동시에 대중성과 흥행성을 잃어버렸다고 지적하며, 예술로서 듣는 청중이 아닌 판소리를 진정으로 즐기는 청중이 곧 판소리의 생명력과 연관될 수 있기 때문에 즐기는 청중을 만들어내기 위한 노력이 필요하다고 하였다. 그리고 이에 관해 우리의 삶의 모습을 직시할 수 있는 새로운 이야기의 발굴과 창작을 통해 대중과 호흡할 수 있으며 대중성이 확보될 수 있다고 하였다. 또한 시대의 문제와 일상의 모습을 구현한 긍정적인 인물의 형상이 담긴 이야기를 가지고 전통 판소리가 쌓아온 수준 높은 음악성을 확보할 때 새로운 창작 판소리는 진정한 의미의 판소리 고전이 될 수 있을 것이라 제언했다. 이는 판소리 연행자가 창작을 할 때 중요하게 유념해야 할 내용이라고 사료된다.

이태화는 “판소리에 대한 엇갈린 인식과 대중화의 방안”[8]에서 멀티미디어 시대에 판소리가 어떤 변화가 있어야 하는 지에 대해 논의한다고 하였다. 판소리는 다른 전통예술장르에 비해 가장 높은 대중성을 지녔으며 판소리를 콘텐츠 구성요소나 다른 대중적 장르와의 결합을 통해 새로운 콘텐츠를 만들어 내어야 하고, 현대 대중문화와 과감히 손을 잡아야 한다는 등의 방법을 구체적으로 제시하였다. 하지만 멀티미디어 환경 활용에 대한 구체적인 논의를 전개하지 못한 한계를 지닌다.

김명자는 “전통 판소리의 대중화를 위한 재창작 방안 연구”[7]에서 판소리 대중화를 목적으로 현대인에게 친숙하고 의미 있는 새 창본의 대중화 원리(현대 언어 활용, 문화개작, 시대정신 반영, 짧은 이야기, 핵심을 살리는 방향성, 열린 구조 지향, 시간축소)를 제시하였는데 전통판소리의 근본적인 변화를 사설의 변용에만 한정하여 판소리 음악적 측면의 논의를 진행하지 않았다는 점은 한계로 보인다.

정중수는 “판소리 대중화를 위한 발전 방안 연구”[10]에서 판소리 대중화에 대해 일반인의 설문조사를 바탕으로 판소리를 접하는 방법이 대중매체여야 한다는 당위성이나 판소리가 대중화되기 위해서는 해학

즉 재미를 중심으로 짧아야 한다는 것 등을 일반인의 의견을 통하여 밝혔다는데 의의가 있다. 또한 연구 지역이 전주라는 지역의 한정성과 10대가 75%를 차지한다는 한계가 있지만 이는 10대가 미래의 판소리 대중이라는 점에 의미가 있다.

박병호는 “문화 콘텐츠 소재로서 판소리 정책적 이원 방향 연구”[9]에서 판소리 대중화를 위해서는 판소리가 다양한 매체를 활용하고 가치 창출을 위해 재미와 감동을 줄 수 있는 콘텐츠를 활용하여 향유층을 확보해야 한다고 하였다. 이는 판소리의 대중화와 글로벌화에 대해 문화콘텐츠로서의 판소리 변용에 대한 구체적인 방법을 제시하였다는데 의의가 있지만 문화유산인 판소리를 문화콘텐츠의 경제적 가치 창출에 집중하여 논의를 진행하였다는 점은 아쉬움으로 남는다.

선행연구를 종합하면 대중적인 판소리 콘텐츠 개발은 판소리 향유층을 확대하는데 필수적이며 판소리 작품 속에 들어있는 여러 가지 문화요소와의 융합, 판소리의 요소를 다양한 각도로 활용하는 다양한 매체의 활용, 재미와 감동을 줄 수 있는 콘텐츠를 개발해야 한다고 하였다. 또한 판소리 대중성 확보를 위해서는 대중의 감성이 공감할 수 있고 시대와 대중에 대한 철저한 분석을 통한 소재의 개발, 연행자(창자)의 주체성, 음악 개발 및 확대, 공연문화의 변화 및 개발, 대중 매체에서의 지속적인 노출, 원형의 재구성 변형을 통한 교육 등의 콘텐츠 개발, 어린이 창극의 활성화, 스타 발굴, 연구 교류 등이 필요하다고 하였다.

IV. 연구 결과

1. 대중적인 판소리 콘텐츠에 관한 인식조사

본 연구에서는 대중적인 판소리 콘텐츠 개발의 당위성을 검토하기 위하여 판소리 비전문가를 대상으로 대중적인 판소리 콘텐츠를 경험한 후, 대중적인 판소리 콘텐츠에 관한 인식변화와 발전 가능성 등에 관한 인식조사를 실시하였으며 세부 내용은 다음과 같다.

세부 내용은 대중적인 판소리 콘텐츠로 인한 판소리의 인식변화, 판소리 융합 콘텐츠의 대중성 확장의 가

능성, 판소리 대중화의 필요성, 판소리 융합 콘텐츠 개발의 필요성 등이다.

먼저 객관식 문항을 살펴보면 기본적으로 판소리가 우리나라의 중요한 문화유산이라는 인식 덕분에 대부분이 긍정적인 인식을 하고 있었기 때문에 대중적인 판소리 콘텐츠에 대한 경험이 판소리의 인식에 크게 영향을 미치지 않아 아주 변화 8%, 변화 31%, 보통(그저 그렇다) 46%, 변화 없다 12%로 나타났으며 평균은 3.38점으로 나타났다.

하지만 대중적인 판소리 콘텐츠가 판소리의 대중성 확장에 도움이 되겠느냐는 질문에 아주 도움된다 23%, 도움된다 54%, 그저 그렇다 19%, 도움 안된다 4%순으로 확장에 도움이 될 것 같다는 긍정적인 의견이 총 77%로 나타났다. 판소리 대중화 또한 아주 필요하다 30%, 필요하다가 55%로 총 88% 평균 4.11로 판소리 비전문가 또한 판소리 대중화의 필요성을 인식하고 있었으며, 판소리 융합 콘텐츠도 아주 필요하다가 25%, 필요하다 63%로 총 85% 평균 4.12가 대중적인 판소리 콘텐츠 개발의 필요성을 응답하였다. 마지막으로 대중적인 판소리 콘텐츠에서 고려해야할 점은 대중성 확보 39%, 재미와 흥미 32%, 다른 장르와의 융합 15%, 판소리에 대한 본질적 고민 11%, 전통예술로의 확대 7% 순으로 나타났으며 조사결과는 다음 [표 3]과 같다.

표 3. 대중적인 판소리 콘텐츠 인식 조사

항목	문항	실수	백분율	평균
1.대중적인 판소리 콘텐츠를 통해 판소리 인식이 변화했는가?	1)아주 변화 했다	8	8.0	3.38
	2)변화 했다	34	31.0	
	3)그저그렇다	46	46.0	
	4)변화 없다	12	12.0	
	5)전혀 변화 없다.	0	0	
2.대중적인 판소리 콘텐츠가 대중성 확장에 도움이 될 것이라고 생각하는가?	1)아주 도움 된다	23	23.0	3.96
	2)도움 된다	54	54.0	
	3)그저 그렇다	19	19.0	
	4)도움 안된다	4	4.0	
	5)전혀 도움 안된다	0	0	
3.판소리 대중화가 필요 한가?	1)아주 필요하다	30	30.0	4.11

	2)필요하다	55	55.0	
	3)그저 그렇다	13	13.0	
	4)필요 없다	1	1.0	
	5)전혀 필요 없다	0	0	
	5)전혀 필요 없다	0	0	
4.대중적인 콘텐츠 개발이 필요하다고 생각하는가?	1)아주 필요하다	25	25.0	4.12
	2)필요하다	63	63.0	
	3)그저 그렇다	11	11.0	
	4)필요 없다	1	1.0	
	5)전혀 필요 없다	0	0	
5.대중적인 판소리 콘텐츠 개발에서 고려할 점은 무엇인가?	1)대중성확보	39	39.0	* 복수 응답
	2)재미와흥미	32	32.0	
	3)판소리에 대한 본질적 고민	11	11.0	
	4)전통예술로의 확대	7	7.0	
	5)다른 장르와의 융합	15	15.0	
	6)기타	4	4.0	

개방형 문항은 위 객관식 문항의 의견내용으로 대중화, 콘텐츠 의견을 구분하여 정리하면 다음 [표 4], [표 5]와 같다.

표 4. 대중적인 판소리 콘텐츠의 대중화 관련 의견

항목	긍정(1,2문항)	부정(4,5문항)
인식 변화	38%	12%
	대중에게 쉬운 주제(접근성) 극대화(11) 재미(18) 쉬운 가사전달, 집중(10) 판소리와 대중문화 결합 신선(11)새롭고 참신(8) 젊은 층 공감대형성(7) 좋음(3) 북 하나로 판소리를 대중적으로 바꿨다 (1) 이런 형식으로는 국악이 널리 퍼질 수 있을 것 같다(1)	초점이 주제에 집중되어 판소리가 안 들림(6) 알던 판소리와 비슷(3) 영상 등 전문성 부족(2) 이야기 흐름이 끊김(1) 기타(1)-여자연애인이 없으면
대중성 확장 가능성	77%	4%
	흥미, 호기심유발(8) 재미(6), 쉬움, 친근(4) 신선(1) 국악을 알리는 좋은 수단(2) 새로운 시도(2) 팬덤에서 시작하여 대중성 확장 도움(3) 주인공의 홍보 필요(1)	심도 있는 가사 내용 필요 (1) 영상 음향 세련되고 전문적으로(12) 따라 하기 힘들고 길다(6) - 짧고 간결, 임팩트 재미 없음(1) 목적필요(1) 다양한 시도 필요(2) 소재 한정(1)
대중화 필요성	의견	
	우리 것을 알려야 함(14) 시대에 따른 변화 필요(14) 국악 중 가장 접근이 쉬움(3) 대중적 개발 미흡(1) 모두가 즐겼으면(3) 판소리는 경험하기 어려운 장르(2)	

[표 4]를 살펴보면 대중적인 판소리 콘텐츠를 통해 판소리 인식변화와 대중성 확장 가능성에 관해서는 긍정적인 의견 38%와 부정적인 의견 12%의 답변이 도출되었다. 대중적인 판소리 콘텐츠로 인해 판소리의 인식이 변화하였는가의 질문에 긍정적인 내용은 대중에게 쉬운 주제에 따른 쉬운 접근성, 재미, 쉬운 가사전달, 새롭고 참신, 판소리와 대중문화 결합자체의 신선함 등 부정적으로는 주제에 초점이 집중되어서 판소리가 들리지 않음, 기존의 판소리와 비슷, 영상 등의 전문성 부족, 이야기 흐름이 자연스럽지 않다는 등의 답변이 도출되었으며, 대중적인 판소리 콘텐츠로 인한 대중성 확장의 가능성이 있다고 생각하느냐에 관해서도 긍정적인 의견 77%, 부정적인 의견 4%의 답변이 도출되었고 세부 내용으로는 흥미, 호기심 유발, 재미, 쉬움, 친근, 신선, 국악을 알리는 좋은 수단, 소재에 관심이 있는 팬덤에서 시작하여 대중성 확장에 도움이 될 것 같다는 의견과 도움이 되기 위해서는 질적 향상을 위해 심도 있는 가사 내용의 필요성과 영상 음향 등의 세련, 전문성, 짧고, 간결한 임팩트 등의 의견이 도출되었다.

또한 판소리 대중화는 우리 것을 알려야 하며, 시대에 따른 변화, 대중적인 판소리 콘텐츠 미흡 등 때문에 필요하다는 의견이 도출되었다.

표 5. 대중적인 판소리 콘텐츠에 관한 의견

항목	의견
콘텐츠 개발 필요성	전통기반 대중적 개발 필요(3) 대중인식 개선 및 가능성(10) 판소리 대중화를 위한 홍보 자료 활용(1) 지금 판소리로 대중화 불가능(2) 판소리 자체 발전 및 시대에 맞는 변화의 필요성(5) 쉬운, 대중적 판소리로 전통예술에 관심 갖게 하기 위함(7)
콘텐츠 개발에서 고려해야 할 점	판소리 존재를 노출하는 것 중요(8) 트렌드에 맞는 콘텐츠 개발(2) 소재개발(7) 공감, 관심유도 대중문화 스타, 콘텐츠, 팬덤, 연령, 흥미 활용 개발 대중이 흥미 있어 하는 분야 등의 접목 필요, 짧고 임팩트 있는 구성 필요, 편견을 깨기 위한 노력(무거움 보다는 가볍게), 쉬운 말 활용 - 판소리 언어의 어려움, 언어구사에 대한 다양한 개발, 가사 사실만의 변화 넘어서기(3) 판소리 전공자의 인식 변화 및 전환 - 관심, 갈망, 열린 마음 등 (2) 여러 가지 방법, 융합, 접목으로 관심유도 - 전통을 알리지만 본질의 아름다움을 알게 할 수 있는(13) 음악변화(8) - 선법변화, 듣기 쉬운 음악, 오늘날에 맞는 음악, 대중음악에 맞춘, 국악요소 살리기, 자연스럽게 흥얼거릴 수 있는 것 필요, 대중 수준고려, 홍보·마케팅의 중요(1) 전문 프로듀서의 필요(1) SNS, 인터넷, TV, 일반인 교육 콘텐츠로의 확장 및 활용 (2)

대중적인 판소리 콘텐츠 개발에 관해서는 판소리에 대한 대중의 인식 변화와 판소리 자체 발전 및 시대의 변화 때문에 필요하며 대중적인 판소리 콘텐츠 개발에서 고려해야할 점에 대한 기타 의견으로는 판소리의 노출 자체의 중요성, 트렌드에 맞고 공감, 관심을 유도할 수 있는 소재 개발, 쉬운 언어, 가사 개발, 여러 분야와의 융합, 접목의 필요, 음악 변화, 인터넷 등과 일반인 교육 콘텐츠로의 확장 및 활용, 전문 프로듀서의 필요 등의 의견이 도출 되었다.

연구결과를 종합하면, 판소리 비전문가는 판소리에 대해 우리 고유의 문화유산이라는 점에 대해 공감하고 긍정적인 인식을 많이 갖고 있었다. 대중적인 판소리 콘텐츠가 판소리의 새로운 면을 보여줬다는 점에서 긍정적으로 평가하였으며, 다양한 시도를 통해 내용과 전문성 등을 보완한다면 대중성이 확장될 가능성이 높으며 판소리의 대중화가 필요한 만큼 대중의 인식 개선과 시대에 맞는 판소리 변화를 위해 새로운 판소리 융합 콘텐츠의 개발이 필수적이라고 하였다.

또한 대중적인 판소리 콘텐츠 개발을 위해서는 대중성 확보, 재미와 흥미, 다른 장르와의 융합, 판소리에 대한 본질적 고민, 다른 전통예술로의 확대 등과 기타 의견으로 판소리의 지속적으로 노출할 수 있도록 대중의 공감과 관심을 유도할 수 있는 트렌드, 소재, 가사, 언어, 음악의 개발과 변화 다양한 분야와의 융합 및 접목 SNS인터넷 및 일반인 교육콘텐츠로의 확장 및 활용, 홍보 마케팅 필요, 짧고 임팩트 있는 구성, 전문 프로듀서 등을 고려해야한다고 하였다.

2. 대중적인 판소리 콘텐츠 개발에 관한 면담조사

본 연구에서는 대중적인 판소리 콘텐츠의 개발에 필요한 기초자료를 제공하기 위하여 판소리 전문가와의 면담조사를 실시하였으며 대상자의 따른 답변 내용은 [표 6]과 같다.

판소리 콘텐츠 개발의 필요성에 관해서는 모든 대상이 ‘당연히 필요하다’고 답변하였으며 판소리 콘텐츠의 방식에 대해서는 ‘자유롭지만 판소리 본질을 충실히 해야 한다’는 점을 공통적으로 강조하며 대부분이 제언과 연관 지어 답변하였기 때문에 문항의 2, 3번에 관한 내

용을 대상으로 분류하여 정리하면 다음 [표 6]과 같다.

표 6. 대상에 따른 답변

대상	내용
명인(4)	판소리의 기본원칙, 복색, 전통, 이면, 성찰, 철학, 정신, 사설 왜? 라는 질문의 중요성(3) 대중을 위해 창작하되, 전통을 기반으로(1)
학자, 교수(6)	판소리 격, 본질, 기량(3) 음악어법 확장 및 음악의 시대 초월 보편성 강조(2) 다양한 공부와 도전(1)
중견명창(12)	판소리 근원 등에 관한 심도 깊은 연구, (구조, 해부, 설계 다각적 분석)(6) 기본, 본질, 실력을 바탕으로 한 새로운 지향 및 예술의 확장(2) 다양한 것의 포용 흡수, 이야기 구조 변화, 다양한 장르의 전문가와의 공동작업,(1) 많은 시도, 본인만의 스타일에 관한 공부, 성장하는 시도, 도전의 중요성(1) 판소리 객관적 요소, 가사의 표현을 통한 공감, 소통 중요 (2)
전공자(9)	판소리 기본적 본질에 충실. (5) 문제의식, 이 시대에 내가 하고 싶은 이야기? 확실한 해석 능력, 인식, 깊이 내에 대한 정립, 자신의 생각, 요즘 언어의 필요성 등을 바탕으로 한 시도(4)

[표 6]을 살펴보면, 명인은 판소리의 전통과 기본 즉, 판소리를 제대로 알고 새로운 판소리 창작을 시도하는 것을 가장 중요하게 생각했으며 학자, 교수 집단은 판소리의 격 즉, 판소리의 본질(2명) 판소리 음악어법 확장 등의 중요성을 이야기하면서도 우선 그 기본은 판소리 기량이라고 하였으며 장르확장의 시도와 다양한 공부와 도전 또한 중요한 것으로 보았다. 중견명창은 명인과 동일하게 판소리 근원에 대한 심도 깊은 연구, 분석, 실력을 통해 새로움을 지향해야 한다는 의견이 가장 많았다.

판소리의 객관적 요소, 다양한 장르를 포용, 다양한 전문가와의 공동작업과 시대 세대에 따른 도전과 시도, 실험정신 공감, 소통 등의 의견이 있었다. 전공자 집단에서 또한 판소리의 본질, 기본에 충실해야 한다는 답변이 있었으며 유일하게 문제의식을 바탕으로 내 자신이 공감하고 하고 싶은 자신의 이야기를 요즘 언어를 시도해야 한다는 대답도 도출되었다. 주제에 따라 세부 내용을 분류한 내용은 [표 7]과 같다.

표 7. 대중적인 판소리 콘텐츠 개발을 위한 주안점

주제	세부 내용
판소리	기본원칙, 바탕, 본질, 역사, 이면, 성찰, 철학, 정신, 기량, 예술적 경지, 깊이, 매력, 왜? 라는 의문, 구조, 해석, 흐름, 단위의 분석 (옛 것을 바탕으로 한 새로움)
시대성	대중과의 소통, 새로움을 담은 시각, 실험정신, 다양성의 포용, 21세기의 판소리에 대한 의문? 요즘 언어의 필요성, 창작·전통의 분리
도전과 시도	판소리 생명력을 위한 새로운 것에 대한 끊임없는 시도, 그에 따른 발전이 역사에 남을 수 있음
소재 개발	이 시대에 하고 싶은 이야기, 시대가 원하는 이야기, 내 마음속에 우러나는 이야기, 내가 왜 굳이 소리로 이것을 표현해야 하는가? 해답 찾기, 새롭고 다채로운 내용·소재 개발 판소리 서사 등의 활용은 기획에 따라 달라질 수 있는 무한대의 가능성. (다양한 상황, 환경 활용)
전문성	다른 장르(분야)의 전문가와의 협력 필요(질 높은 작품을 위한), 예술의 확장
음악 확장	음계확장, 다양한 음악과의 융합, 발전된 음악어법, 대중이 쉽게 따라 부를 수 있는 후렴구, 가벼움, 반주의 확대, 관객 수준을 고려한 음악의 개발과 변화
나만의 스타일	나만이 할 수 있는 스타일을 찾기 위한 노력필요

연구결과를 종합하면, 대중적인 판소리 콘텐츠를 개발하기 위하여 가장 중요하게 생각해야 하는 것은 판소리의 기본, 본질에 대한 심도 있는 분석이었다. 이는 대중성에 치우쳐 판소리에 대해 제대로 알지 못하고 시도하는 것에 대한 경계이며 제대로 된 시도만이 역사에 남을 수 있다는 전제일 것이다.

다음은 이 시대에 대한 분석이었는데 이는 판소리가 지금까지 시대에 맞게 변화해 왔으며 시대와 대중에 대한 분석을 통해 시도하는 본인을 성찰하고 다양함을 포용해야 한다는 점이다. 또한 끊임없는 시도와 도전 또한 중요하다고 보았는데 이는 판소리가 생명력을 갖기 위해서는 필수적이며 그 시도와 도전의 분석이 함께해야 더 나아지는 길이 될 것이라고 했다.

또한 다양한 소재 개발과 다른 분야의 전문가들과의 협력 등의 전문성 개발, 다양한 음악과의 융합, 음악어법의 확장 등의 판소리 음악 및 예술의 확장을 제안하였다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 대중적인 판소리 콘텐츠에 대한 판소리 비전문가의 인식조사를 통해 대중적인 판소리 콘텐츠 개발의 필요성을 검토하고 판소리 전문가와의 면담조사를 통해 대중적인 판소리 콘텐츠 개발에 필요한 기초자료를 도출하기 위한 목적을 가진다.

첫째, 대중적인 판소리 콘텐츠 개발의 필요성을 검토하기 위하여 판소리 비전문가 100인을 대상으로 대중적인 판소리 콘텐츠를 경험한 후의 인식조사를 실시하였다. 판소리 비전문가는 판소리가 우리 고유의 문화유산이라는 점에 대해 공감하고 긍정적인 인식을 가지고 있었다. 또한 동일하게 경험한 판소리 콘텐츠가 판소리의 새로운 면을 보여주었다는 점에 대해 긍정적으로 평가하였다.

이는 다양한 시도를 통해 내용과 전문성을 보완한다면 판소리 대중성의 확장 가능성이 높으며, 대중의 인식 개선과 시대에 맞는 판소리의 변화를 위해서는 대중적인 판소리 콘텐츠 개발이 필수적이라는 답변이 도출되었다.

또한 대중적인 판소리 콘텐츠 개발을 위해서는 대중성 확보, 재미와 흥미, 다른 장르와의 융합, 판소리에 대한 본질적 고민, 다른 전통예술로의 확대, 대중의 공감과 관심을 유도할 수 있는 트렌드에 맞는 소재와 가사, 언어, 음악의 개발과 변화, 다양한 분야와의 융합 및 접목 SNS 인터넷 및 일반인 교육 콘텐츠로의 확장 및 활용, 전문 프로듀서 등을 고려해야 한다고 하였다.

둘째, 대중적인 판소리 콘텐츠 개발에 필요한 기초자료를 제공하기 위하여 연령으로 구분한 판소리 전문가 31인을 대상으로 면담조사를 실시하였다. 판소리 전문가는 새로운 판소리라고도 할 수 있는 대중적인 판소리 콘텐츠는 개발되어야 하며, 개발에서 가장 중요한 점은 판소리 기본에 대한 심도 있는 분석이라고 하였다.

또한 시대와 대중에 대한 분석, 끊임없는 도전과 시도, 소재 개발, 다른 분야 전문가와의 협업, 음악확장을 제언하였다.

마지막으로 종합하여 살펴보면 판소리 비전문가 전문가 모두 대중적인 판소리 콘텐츠 개발은 판소리 대중

성 확장을 위해 필수적이라고 하였다. 이에 관해 판소리에 대한 본질적 고민, 시대와 대중에 대한 분석을 통한 소재개발, 음악확장, 다른 장르와의 융합 등을 공통적으로 제언하였다.

또한 판소리 비전문가는 판소리 전문가의 인식 변화도 필요하며 열린 마음으로 다른 분야에 대한 관심과 새로움에 대한 갈망 등을 통해 융합과 접목을 시도해야 한다는 점과 전문 프로듀서 등의 다른 분야 전문가와의 협업의 필요성과 SNS 인터넷 일반인 교육 콘텐츠로의 확장 또한 제언하였다.

판소리 전문가 또한 끊임없는 도전과 시도가 판소리의 생명력과 역사를 위한다는 점에서 강조하였는데, 이는 판소리 연행자가 주체성을 가지고 도전하고 시도해야한다는 의미라고 볼 수 있다.

본 연구자는 판소리 연행자로 ‘간지가’·‘무도가’ 개발과 시도과정에서 느낀 막연한 두려움과 목적의 부재, 완성도에 관한 아쉬움 등을 바탕으로 연구를 시도했다.

물론, 질 높은 판소리 콘텐츠 개발에는 성공하지 못했지만 무모했던 시도와 도전이 있었기 때문에 판소리를 잘 알지 못했던 분들에게 판소리에 대한 긍정적인 평가와 칭찬을 받을 수 있었다.

또한 이는 열린 마음으로 끊임없이 시도·도전하고, 치열한 고민과 분석이 함께 한다면 언젠가는 판소리의 대중성 확장에 기여할 수 있는 대중적인 판소리 콘텐츠 개발이 가능 하겠다는 확신을 주었다.

판소리 연행자는 주체성을 가지고 판소리 본질에 대한 심도 있는 분석과 고민을 바탕으로 변화하는 시대와 발맞추어 끊임없이 시도하고 도전해야 한다. 물론 시행착오는 늘 존재하겠지만 끊임없는 시도와 도전이 판소리 생명력과 예술성을 확장할 수 있다는 점을 인식하고 수준 높은 판소리에 대한 음악적 역량을 바탕으로 자신만의 스타일과 방법을 통해 판소리의 발전에 기여하길 바란다. 또한 새로운 대중적인 판소리 콘텐츠 개발에 있어 본 연구가 기초자료로서 활용되길 기대한다.

참 고 문 헌

- [1] 최동현, "판소리 문화 콘텐츠에 관한 연구," 판소리학회논문지, 제22권, pp.393-422, 2006.
- [2] 판소리학회, 판소리 전승과 재창조, 도서출판 박이정, 2008.
- [3] 최혜진, "판소리 대중화를 위한 문화 콘텐츠 전략," 비교민속학회논문지, 제27권, pp.539-570, 2004.
- [4] 백대웅, 국악용어 해설집, 보고서, 2007.
- [5] 서유석, "전통예술에서 대중예술로: 청중의 변화를 통해 살펴보는 판소리 연행의 새로운 방향," 한국구비문학학회, 제42권, pp.105-141, 2016.
- [6] 최혜진, 판소리 유파의 전승연구, 민속원, 2012.
- [7] 김명자, 전통판소리의 대중화를 위한 재창작 방안 연구: <춘향가>를 중심으로, 건국대학교, 석사학위논문, 2014.
- [8] 이태화, "판소리에 대한 엇갈린 인식과 대중화의 향방," 판소리학회논문지, 제35권, pp.153-182, 2013.
- [9] 박병호, "문화콘텐츠 소재로서의 판소리 정책적 지원 방안 연구," 한국문화콘텐츠학회지, 제3권, pp.27-60, 2009.
- [10] 정중수, 판소리 대중화를 위한 발전방안 연구, 전북대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2007.
- [11] 백승국, 문화기호학과 문화콘텐츠, 다[할]미디어, 2005.
- [12] 이진원, "판소리<춘향가>의 현대적 재창조에 관한 연구," 판소리학회논문지, 제19권, p.73-118, 2005.
- [13] <http://www.empresschung.com>
- [14] DVD video, Kbs Media, 2005.
- [15] <https://youtu.be/0GbtaV0ahnI>
- [16] https://youtu.be/WT_0TT8IyaY
- [17] 이정원, 전통예술 문화콘텐츠 개발에 관한 연구 : 판소리 4마당의 콘텐츠 요소 개발을 중심으로, 한국예술종합학교, 예술전문사 학위논문, 2011.
- [18] 한상일, 판소리 예술적 전형화 과정 연구 : 문화 접변 양상을 중심으로, 성균관대학교, 박사학위논문, 2011.
- [19] 문화재청 홈페이지, www.cha.go.kr

저 자 소 개

김 예 진(Ye-Jin Kim)

정희원



- 2007년 2월 : 중앙대학교 국악대학(한국음악학사)
- 2011년 2월 : 한국예술종합학교 전통예술원(예술전문사)
- 2014년 2월 : 중앙대학교 대학원 음악학과 박사과정 수료

▪ 현재 : 중앙대학교 강사

<관심분야> : 판소리 콘텐츠