



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

스토리텔링을 활용한 창세신화 교육 연구

A Study of Cosmogenic Myths
Education Using Story-Telling



한국외국어대학교 교육대학원

국어교육전공

한 윤 혜

스토리텔링을 활용한 창세신화 교육 연구

A Study of Cosmogenic Myths
Education Using Story-Telling

지도교수 양 민 정

이 논문을 교육학 석사학위 청구논문으로 제출합니다.

2010년 8월

한국외국어대학교 교육대학원

국어교육전공

한 윤 혜

이 논문을 한윤희의 교육학 석사학위 논문으로 인정함.

2010년 8월 일



심사위원장_____ (인)
심 사 위 원_____ (인)
심 사 위 원_____ (인)

한국외국어대학교 교육대학원

<국 문 초 록>

본 연구는 국어과 교육에서 학습자들이 창세신화에 대해 관심을 가지고 공부할 수 있도록 스토리텔링을 활용한 구체적인 교육 방안을 제시하는데 연구의 목적을 두었다.

제Ⅱ장의 1절에서는 기존의 창세신화에 대한 연구를 바탕으로 창세신화의 개념과 성격을 살펴보았다. 그 결과 한국의 창세신화 역시 창조와 인간세상의 지배 원리라는 신화의 보편적인 내용을 담고 있음을 알 수 있었다. 또한 창세신화를 지역별로 나누어 본토 창세신화의 일부가 <제석본풀이>와 연관성이 있고, 제주도 창세신화는 고향에서의 ‘본풀이’ 형태로만 전승되고 있다는 고유한 성격을 지니고 있음을 알 수 있었다. 2절에서는 본토와 제주도의 창세신화를 분류하여 각각의 신화소(神話素)를 정밀하게 분석하고, 그 의미를 파악하였다. 구체적으로 본토와 제주도에 공통적으로 전승된 신화소는 ‘천지혼합과 개벽’, ‘인세차지 경쟁’, ‘일월조정’을 살펴보았고, 본토 창세신화의 공통 신화소로는 ‘인간의 창조와 출현’을 분석하였다. 마지막으로 제주도 창세신화에서 공통적으로 전승된 신화소는 ‘천부지모 결연과 인간 영웅 탄생’을 중심 신화소로 정리하였다.

제Ⅲ장에서는 스토리텔링의 이론적인 내용들을 살펴보고 스토리텔링을 활용한 창세신화 사례를 분석하였다. 스토리텔링과 창세신화의 공통 요소인 상상력과 상호작용을 바탕으로 다양한 작품들이 무엇을 모본으로 삼고, 어떻게 이야기를 전개하고 있는지 살펴보았다. 그 결과 출판물과 애니메이션 모두 창세신화를 스토리텔링한 이상 우리 민족의 사상과 정서가 반영되어야 함에도 불구하고 동화 같은 꾸며낸 이야기로만 남아버렸다는 한계가 있었다. 작자가 지나치게 개작하여 신화적인 의미가 독자들에게 바르게 전해지지 않는 것이다. 또한 스토리의 매끄러운 전개만을 위해 중요한 부분을 무작위로 삭제한 경우도 보였고, 우리 신화의 특성을 살리지 못한 채 서양의 신화를 삽입한 경우도 있었다. 그리고 본

토와 제주도의 창세신화를 균등하게 다루어야만 우리의 창세신화를 모두 살펴봤다고 할 수 있을 텐데, 대부분의 작품들이 제주도의 창세신화인 <천지왕본풀이>를 바탕으로 대별왕 소별왕 이야기만을 개작하여 안 그래도 많은 이들이 알지 못하는 본토의 창세신화가 더욱 소외되어 안타까웠다.

스토리텔링에 대한 이론적인 연구와 활용 사례에 대한 논의를 마친 후 제Ⅳ장에서는 구체적으로 창세신화 교육에 스토리텔링을 접목시켰다. 스토리텔링을 활용한 창세신화 교육의 실제 방안을 모색하고자 한 것인데, 우선 창세신화 교육의 필요에 대해 이야기하기 위해 중·고등학교 신화 교육의 현황을 살펴보았다. 설문조사를 통해 우리나라에 신화가 있는지 잘 모르고 있는 사람들과 그 존재를 안다고 해도 건국신화에 치중된 교육으로 인해 창세신화를 접해볼 방법이 없었던 상황을 개선하기 위한 노력으로 스토리텔링을 활용하고자 하였다. 스토리텔링은 최대한 창세신화 교육의 효율과 성과를 높이기 위해 활용하는 것으로, 마지막에는 창세신화 교육이 수업에서 잘 이루어질 수 있도록 스토리텔링을 활용한 교수·학습 과정안을 제시하였다.

본고에서는 중·고등학생을 대상으로 조금 더 쉽고 재미있게 창세신화를 공부할 수 있는 방안으로 스토리텔링을 활용하는 것에 대해 논의하였다. 본 연구는 많은 중·고등학생을 대상으로 현장수업과 조사를 거치지 못했다는 한계를 지니지만, 기존 문학 교육에서의 자료 해석 수준의 내용 분석에서 벗어나 새로운 신화의 즐거움을 맛볼 수 있는 수업 방안이라는 점에서 그 의의가 있다. 앞으로 창세신화 교육에 대한 연구와 관심이 점점 더해진다면 괄목할만한 성과가 나타날 것으로 기대된다.

< 목 차 >

I. 서론	1
1. 연구 필요성과 목적	1
2. 선행 연구 검토	3
3. 연구 방법	8
II. 창세신화 내용 고찰	10
1. 창세신화의 개념 및 성격	10
2. 창세신화 전승 신화소의 의미	17
III. 스토리텔링 이론과 적용 사례	27
1. 스토리텔링 이론	27
2. 스토리텔링을 활용한 창세신화 사례 분석	35
IV. 스토리텔링을 활용한 창세신화 교육의 실제	53
1. 창세신화 교육의 필요성	53
2. 창세신화 스토리텔링	69
3. 창세신화 교육의 실제	83
V. 결론	91
Abstract	102

〈표 목 차〉

〈표1〉 제7차 교육과정 중학교 국어·생활국어 교과서에 수록된 설화 작품	53
〈표2〉 제 7차 개정(2007개정) 교육과정 중학교 1학년 국어·생활국어 교과서(23종)에 수록된 설화 작품	55
〈표3〉 제 7차 교육과정 고등학교 문학 교과서(18종)에 수록된 설화 작품	57
〈표4〉 스토리텔링을 활용한 창세신화교육의 5차시 교수·학습 지도안 (중3)	84
〈표5〉 스토리텔링을 활용한 창세신화교육의 6차시 교수·학습 지도안 (중3)	89

〈도 표 목 차〉

〈도표 1〉 성별	59
〈도표 2〉 직업	59
〈도표 3〉 질문1	60
〈도표 4〉 질문2	60
〈도표 5〉 질문3	61
〈도표 6〉 질문4	61
〈도표 7〉 질문5	63
〈도표 8〉 질문6	63
〈도표 9〉 질문7	64
〈도표 10〉 질문8	64
〈도표 11〉 질문9	65
〈도표 12〉 질문10	65
〈도표 13〉 질문11	65

I. 서론

1. 연구 필요성과 목적

문학은 전승 방식에 따라 구비문학과 기록문학, 즉 말로 전승되는 문학과 문자로 전승되는 문학으로 나눌 수 있다. 기록문학이 특정 계층만이 향유할 수 있는 특수한 문학양식이라면, 구비문학은 누구나 향유할 수 있는, 계층과 시간 공간을 초월하여 전승되는 보편적인 문학양식이다. 구비문학이 끊임없이 재창조되면서 사람들의 입에서 입으로 자연스럽게 전승되어 온 것은 우리 민족의 사상과 정체성, 전통성의 맥을 이어온 것이라 할 수 있다. 구비문학은 신화, 전설, 민담, 민요, 무가, 판소리, 민속극, 속담·수수께끼 등이 전승되어왔고 21세기에도 여전히 구비문학은 창조·향유되고 있다.

구비문학 중 이야기로 전승되는 것은 주인공이 처한 상황에 따라서 갈래수가 다시 갈라진다. 신이 주인공이거나 신성한 인물이 신이한 업적을 완성할 때 그것은 예사 이야기와는 다르게 신화라고 명명한다. 이와는 다르게 범속한 인물은 아니고 역사적으로 실존하거나 특정한 증거물과 관련되는 비범한 인물과 증거물에 관련된 이야기가 있으니 그것을 전설이라고 한다. 범속한 인물이 특별한 상황 속에서 비범한 일을 겪어서 달라지게 되는 이야기를 민담이라고 한다.¹⁾

중·고등학교 학생들에게 설화라 일컬어지는 이야기 중에 알고 있는 신화에 대해 이야기 해보라고 하면 대부분이 ‘그리스·로마신화’를 말한다. 최근 신화에 대한 열풍으로 책, 애니메이션, 영화 등 다양한 매체를 통해 그리스·로마신화는 남녀노소 가릴 것 없이 많은 이들이 친숙하게 접할 수 있다. 많은 사람들이 그리스·로마신화를 즐겨 찾는 이유는 빠져들 수 있는 흥미진진한 이야기이기 때문이라고 한다. 보는 이들로 하여금 몰입할 수 있는 흡인력이 있는 신화, 과연 우리에게 그러한 신화가 있는 것일까? 결론부터 말하자면 우리에게 그런 신화

1) 강등학 외, 『한국 구비문학의 이해』, 월인, 2005, 16쪽.

가 존재한다. 지금까지 외국의 신화에 익숙해져 미처 알지 못했던, 한국의 신화가 있다. ‘우리 민족의 창세 간념이 내포된 기원(起源) 신화로 우주 근원에 대한 본질적인 의문을 해결’²⁾해 줄 수 있는 창세신화가 존재한다. 게다가 창세신화는 학생들의 흥미와 문학적 상상력을 불러일으키기에 충분한 요소를 갖추고 있어서 문학시간에 공부하기에 적합한 작품이다.

이에 본 연구에서는 본토와 제주도 지역에서 구비 전승되고 있는 다양한 창세신화의 채록본과 필사본을 연구하여 중·고등학교 교육 현장에서 활용할 수 있는 방안을 살펴보고자 한다. 그런데 현재의 문학 교육의 방법으로는 학생들이 구비 전승 되던 것을 그대로 채록, 필사한 자료에 편하게 접근하기란 여간 어려운 일이 아니다. 자칫 잘못하면 우리 민족의 사상을 이해하고 우리의 뿌리를 찾기도 전에 지레 겁을 먹고 도망가 버릴지도 모른다.

창세신화와 그 작품을 처음으로 접하게 될 학생들의 교량적 역할을 할 수 있는 것이 스토리텔링이다. 위에서도 언급했듯이 창세신화는 구비 전승되어 지금까지 이어져오고 있는 것이다. 구비문학은 입에서 입으로 전승되면서 계속 변모해나가는 공동창작의 과정을 거치며, 암기에 용이하기 위해 에피소드는 한 두 개 정도로 종결되는 단순구성이어야 하며, 남녀노소·신분여하를 막론하고 민족구성원 누구나 참여하여 향유할 수 있는 보편적·민중적·민족적 문학양식이다.³⁾ 이러한 점이 바로 스토리텔링과의 연결고리가 된다. 세계가 창조되는 과정에 관한 이야기, 천지 만물을 이루게 된 내력을 담고 있는 이야기가 바로 창세신화로, 이 이야기 속에 인간의 삶의 원형이 고스란히 녹아있다. ‘그리스·로마신화’와 같은 서구의 신화들은 이러한 특성 덕분에 끊임없이 이어져왔기에 지금과 같은 흥미로운 이야기가 갖추어진 것이다.

학생들이 구비 전승된 창세신화를 읽고 상상력을 동원하여 스토리텔링하면 신화 이야기를 누구보다 잘 이해하고, 그 숨은 뜻을 잘 설명할 수 있다. 더 나

2) 허영미, 『〈천지왕본풀이〉의 전승 양상 및 교육적 활용에 관한 연구』, 한국교원대학교교육대학원석사학위논문, 2007, 1쪽.

3) 김문태, 『신화교육과 국어교과교육의 현장』, 보고사, 2005, 11쪽.

아가 창조적으로 작품 세계를 비판하고 재구성하여 수용하는 태도를 지니도록 하는 교육과정에도 부합되어 창세신화의 다양한 가치가 창출될 것이다.

2. 선행 연구 검토

본 연구에 바탕이 될 만한 유의미한 연구는 크게 세 가지로 나눌 수 있다. 첫째는 창세신화에 대한 이론적인 연구, 둘째는 스토리텔링에 대한 이론적인 연구, 셋째는 창세신화와 스토리텔링의 교육 방안에 대한 연구이다. 창세신화의 본질에 관한 연구는 대부분 신화 연구의 연계선상에서 이루어진 기존 학자들의 연구이고, 스토리텔링에 관한 연구는 최근 대두되고 있는 문화콘텐츠와 결부되어 연구된 것이 대부분이다. 이러한 연구들을 바탕으로 교육적으로 살펴보거나 교육 방안을 제시하는 것은 국어교육전공의 학위 논문들이 대다수이다.

첫 번째로 창세신화에 대한 연구로는 장주근, 서대석, 김현선, 박종성, 신동훈, 조현설 등이 있다.

한국 신화 연구의 초기단계의 학자인 장주근⁴⁾을 살펴보면, 한국의 신화를 종합하고 정리하는데 있어서 하늘과 땅이 생긴 이야기로 유일절대신이 우주 만물을 만들었다는 ‘우주창조형’과 태초의 혼돈에서부터 점차적으로 분리되어 만물이 생겨나왔다는 ‘천지개벽형’의 신화로 나누는 의미 있는 작업을 하였다. 문제는 문헌상에서 그 모습을 찾아볼 수 없기 때문에 우리의 천지개벽 신화는 없다는 결론을 내린 것이다. 다만 제주도의 거신(巨神)이야기와 함께 ‘선문데할망’에 대해 수집한 것을 천지개벽신화로 소개했을 뿐이다. 그러나 이것은 온전한 창세신화라고 하기엔 조금 부족한 감이 있다고 할 수 있다. 이러한 것들은 우리의 창세신화에 대한 초창기 연구였음을 감안해야 하는 것이다. 그 후 약 40년간에 한국 신화 연구는 큰 진전을 보여 왔고 장주근 역시 본인의 연구를 수정·보완하였다. 그 결과 『풀어쓴 한국의 신화』⁵⁾는 구전산문신화와 무속신화, 문헌신화

4) 장주근, 『韓國의 神話』, 成文閣, 1961.

까지 아울러 전승되는 신화를 가능한 한 추려 모아 우리 신화의 총괄적인 모습을 그려보고자 한 의의가 있다.

이후 지금까지 창세신화 전승 양상과 특징에 대해서는 서대석과 김현선의 연구가 대표적이라 할 수 있다.

서대석⁶⁾은 “우리의 신화연구가 체계적으로 진행되지 못한 것은 자료 정리가 제대로 이루어지지 않았던 데 가장 큰 원인이 있다”고 보아 우리의 건국신화와 무속신화, 한국 신화와 다른 나라의 신화를 비교·대비 검토하여 한국 신화 전반을 종합적으로 연구하였다. 신화에 대해 수십 년간 연구해온 서대석은 지금까지 문헌신화에만 치중되었던 연구 결과에 구비(무속)신화 연구의 자리를 만들어 주었다. 수집된 구비(무속)신화 자료를 분석하여 이를 구조화하고 신화적 성격을 검토하였고, 한국 신화의 체계를 수립한 것이다. 특히 「창세시조신화의 의미와 변이」 연구에서는 전국에서 조사된 구비(무속)신화 각편을 살펴보아 함흥과 제주도에서 완벽한 창세시조신화를 전승하고 있고, 이들 자료에서 천지개벽, 인간 창조, 일월조정, 주도권 경쟁, 시조의 출생 등의 신화소를 밝혀내었다.

김현선⁷⁾은 창세신화를 “이 세상이 생기게 된 내력을 무속적 견지에서 보여주는 살아 있는 신화”라 정의하고, 창세신화의 내용이 우리 민족의 특징과 사유 방식을 확인할 수 있기에 그 중요성 또한 강조하고 있다. 그는 본토 지역에 존재하는 창세신화와 제주도 지역에 분포하는 창세신화를 구분하여 각 지역 창세신화의 신화소를 추출하여 분석하고, 의미와 위상에 대한 논의하였다. 그리고 신화소 중 ‘인세차지경쟁’ 신화소와 ‘일월조정’신화소의 전승과 변이 양상을 검토하였다. 마지막장에서 검토된 신화 자료를 일괄적으로 정리하고 소개하였는데, 지금까지 널리 알려진 자료는 물론 필자가 새롭게 발견한 자료와 국외의 중요한 자료까지도 소개하고, 자료마다 해설을 덧붙인 것이 특징이다. 또한 앞에서 유구의 창세신화소를 주목하고 소개했으며 이후에 논의를 좀 더 발전시켰다.

5) 장주근, 『풀어쓴 한국의 신화』, 집문당, 1998.

6) 서대석, 『한국신화의 연구』, 집문당, 2001.

7) 김현선, 『한국의 창세신화』, 길벗, 1994.

신화연구에서 세계화의 추세와 더불어 부각된 과제인 비교신화학의 목적에 따라 한국과 유구의 창세신화를 비교 연구한 것이다. 이는 유구에 존재하는 여러 신화가 한국 창세신화연구에 긴요한 지침이 된다는 점에서 의의가 있다.⁸⁾ 최근에는 창세신화가 지니는 철학적 가치에 대해 논의하였는데, <천지왕본풀이>에서 “보편적 대립자를 신의 공간적 송성에 배당하고 그들의 갈등과 조화를 통해서 구체화하는 특성”을 발견하여 이러한 신화의 논리를 확인하였다.⁹⁾

박종성¹⁰⁾은 신화 전반적인 연구에서 일부분으로서의 창세신화가 아닌, 창세신화 개별 연구로서 의의가 있는 성과물을 ‘창세서사시’라는 명칭으로 내어놓았다. 그는 북부지역, 동해안지역, 경기지역, 제주지역의 창세서사시의 분포와 전승양상을 파악하고 각편별로 서사단락을 정리하였으며, 그에 따른 신화소들을 나누어 비교·분석하였다. 각각의 신화소들이 내포하고 있는 의미를 파악하여, 창세서사시 공통전승의 의미를 확인하였고, 각각의 신화소들이 따로따로 존재하는 것이 아니라 서로 밀접한 연관성을 가지고 있음을 밝혀내었다. 또한 창세서사시 변이 전승의 의미와 건국 시조 전승과의 관계를 밝혀냈다는 점에서 기존의 연구에서 한 단계 나아갔다는 평을 할 수 있을 것이다.

두 번째, 스토리텔링에 대한 연구로는 이인화, 송정란, 류수열 등의 논의를 정리해보고자 한다.

이인화¹¹⁾는 스토리텔링의과 디지털 스토리텔링, 엔터테인먼트 스토리텔링, 인포메이션 스토리텔링 각각의 개념을 정리하였다. 스토리텔링 이론을 바탕으로 각각의 사례를 제시하여 디지털시대에 어떻게 구현되어야 효과적일지 탐구하고 연구 방향에 대해 논의하였다. 스토리텔링 기법에 대한 연구서 『디지털 스토리

8) 김현선, 「한국과 유구의 창세신화 비교 연구 -함흥, 제주도, 오키나와, 나가사키의 창세신화를 중심으로-」, 『세계의 창조신화』, 동방미디어, 2001.

_____, 「韓國과 琉球의 創世神話 比較 研究 -彌勒과 釋迦의 對決 神話を 중심으로-」, 『古典文學研究』 Vol.21, 한국고전문화학회, 2002.

9) _____, 「<베포도업침·천지왕본풀이>에 나타난 신화의 논리」, 『비교민속학』 Vol.28, 비교민속학회, 2005.

10) 박종성, 『한국 창세서사시 연구』, 태학사, 1999.

11) 교육·이인화 외 6인, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.

텔링』은 디지털 스토리텔링을 공부하려는 이들에게 여전히 활용 가능한 입문서로서 도움이 되고 있다.

송정란¹²⁾은 스토리텔링에서 모두 ‘이야기’로 불리며 혼란이 있었던 서사(narrative), 담론(discourse), 스토리(story)의 개념을 명확하게 구분하고, 스토리텔링의 기능까지 살펴보았다. 또한 디지털 스토리텔링에 대한 설명을 통해 21세기 현대적 스토리텔링 시대에 소홀하지 않은 논의를 펼쳤다. 특히 스토리텔링의 실제에서 애니메이션, 오페라 등과 함께 스토리텔링 관련 서적에서 잘 다루어지지 않았던 ‘설화를 텍스트로 한 현대시의 스토리텔링’ 등 스토리텔링의 실제 적용에 대해 논의한 것이 장점이다.

류수열¹³⁾은 스토리텔링의 이론과 실재를 균형 있게 다루었다. 최근 문화콘텐츠 열풍으로 너도나도 ‘스토리텔링’이란 말을 사용하지만 정확한 개념이 잡혀있지 않아 제대로 설명하지 못하는 이들에게 스토리텔링의 명확한 체계를 세울 수 있도록 도움을 준다는 의의가 있다. 이 책은 대학에서 스토리텔링을 강의할 목적으로 스토리텔링의 개념과 역사를 개괄하고, 그 구성 요소들을 이론과 실재를 접목하여 살펴보았으며, 새롭게 부각되는 디지털 스토리텔링을 다루었다.

세 번째로 교육 방안에 대한 연구는, 창세신화 교육에 대한 연구와 스토리텔링 교육에 대한 연구로 나누어 볼 수 있다. 우선 신화 교육에서 눈여겨볼만한 것은 김문태의 책이다.

김문태¹⁴⁾는 국어과에서의 신화교육에 대한 연구를 본인의 강의에 참여한 이들과 함께 진행하였다. 『신화교육과 국어교과교육의 현장』은 배우는 사람들의 기본서가 아닌 가르치는 사람으로서 꼭 알아야 하는 신화교육에 대한 내용을 담고 있다. I 장에서는 신화교육의 의의와 신화의 의미에 대해 이야기하고, II 장에서는 각각의 신화 첫머리에 번역문과 원문을 제시하였으며 신화 연구의 동향과 쟁점을 논의하였다. III장은 중·고등학교 국어, 문학 교과의 지도안을 수록

12) 송정란, 『스토리텔링의 이해와 실제』, 문학아카데미, 2006.

13) 류수열 외 4인, 『스토리텔링의 이해』, 글누림, 2007.

14) 김문태, 앞의 책, 2004.

하여 신화 교육의 실제 적용 방안을 모색하였다. 이는 그동안 고려되지 않았던 국어교육 현장의 신화교육 내용과 방향, 방법을 모색하였다는데 의의가 있다.

허영미¹⁵⁾는 <천지왕본풀이>의 이본 9편을 대상으로 변이형Ⅰ ‘부친 탐색담’과 ‘수명장자 징치담’이 탈락된 것, 변이형Ⅱ ‘대별왕의 이승 정리담’이 첨가된 것, 변이형Ⅲ 서사단락의 유무와 관계없이 소별왕이 긍정적으로 기능하는 것으로 나타나는 전승 양상을 변이형 세 가지로 나누어 설명하였다. 또한 각각의 유형들의 구조적 특징과 의미를 살펴보고, 이승에만 관심을 가진 본토의 창세신화와 이승과 저승으로 분리하여 그 질서가 구현되는 과정에도 관심을 가진 제주도 창세신화의 전승집단 의식 역시 연구하였다. 마지막으로 교육적으로 수용하여 활용할 수 있는 방안을 모색했는데, 자료를 개작하여 교재화하고 교수·학습 과정안을 제시하였다.

염혜진¹⁶⁾은 학생들의 말하기 능력을 신장을 위해 교수·학습 방안으로 스토리텔링을 제시하였다. 스토리텔링이 가장 기본 개념인 동화 구연정도로 인식되어 중·고등학교 교육과정에 반영되지 않는 경향 속에 스토리텔링 교육의 방향을 정립하고, 말하기 교육에서 스토리텔링을 활용할 수 있는 방안과 효과에 대해 연구했다.

조미희¹⁷⁾는 스토리텔링 교육 자체의 방안을 논의하였다. 스토리텔링 교육의 의의와 목표, 교육 내용을 마련하였다. 이 연구는 스토리텔링의 교육적 가치에 대해 충분히 논의가 되지 않아 제도적 교육에서 이루어지고 있지 않는 상황에서 학교 교육 현장에서 이루어질 수 있는 교육 방안을 제시하고 있다는데 의의가 있다.

그 외에 더 특별하게 살펴보아야 것은 김의숙과 이창식의 『한국 신화와 스토리텔링』이다. 이들은 우리나라에도 서구의 신들을 능가할만한 신들의 계보와

15) 허영미, 앞의 글, 2007.

16) 염혜진, 「스토리텔링을 활용한 말하기 능력 신장 방안 연구」, 한국외대 교육대학원 석사학위논문, 2006.

17) 조미희, 「스토리텔링 교육 방안 연구」, 한국외대 교육대학원 석사학위논문, 2008.

찬란한 이야기가 있음을 간파하고 그것을 스토리텔링의 원천 소스로 활용하고자 하였다. 한국의 신화를 OSMU(One Source Multi Use)화 하여 가치를 창출해내기 위해서 우선 신화와 스토리텔링이 무엇인지 살펴보고, 문화콘텐츠화 하는 실례를 보여 주었다.¹⁸⁾

지금까지 살펴본 선행 연구들은 창세신화만을 논의한 것 외에 우리 신화 전반적인 연구가 대다수였다는 점과 창세신화 교육에 대한 본격적인 연구는 미흡했던 것으로 파악된다. 고고학, 민속학, 역사학 등의 분야가 아닌 국문학 분야에서 창세신화에 대한 연구 역사가 그리 길지 않은데, 더욱이 국어교육학 분야에서는 창세신화 교육에 대한 연구는 거의 전무하다고 보아도 무방할 것이다.

스토리텔링은 문화콘텐츠라는 테두리 안에서는 끊임없이 논의가 이루어지고 있지만, 응용학문이라 할 수 있는 문화콘텐츠 분야 외에는 국문학이나 영문학에서는 간간히 성과물이 나오고 있는 추세이다. 게다가 이 역시 국어교육 분야에서는 거의 연구가 이루어지 않았음을 알 수 있다. 학위 논문들을 살펴보면 외국어 교육에서 듣기·말하기, 즉 ‘언어사용능력 신장’을 위해 스토리텔링을 활용한 것은 많이 볼 수 있다. 그러나 초등교육에서도 영어교육을 제외하고는 ‘전래동화 들려주기와 이어쓰기’,¹⁹⁾ ‘학습만화의 스토리텔링 방식과 독자 반응’,²⁰⁾ ‘친환경 소양에 미치는 효과’²¹⁾ 정도의 연구 결과만을 살펴볼 수 있다. 중·고등학교 국어교육 분야도 타 교과와 비슷한 것이 현실이라 할 수 있다.

3. 연구 방법

창세신화는 우리 민족의 원초적 세계관을 비롯한 다양한 적층의미가 담겨있

18) 김의숙·이창식, 『한국 신화와 스토리텔링』, 북스힐, 2009.

19) 서영미, 「전래동화 들려주기와 이어쓰기를 통한 상상력과 창의력 신장 방안」, 진주교육대 교육대학원 석사학위논문, 2009.

20) 강현주, 「학습만화의 스토리텔링 방식과 독자 반응에 관한 연구」, 경인교육대 교육대학원 석사학위논문, 2009.

21) 박현주, 「멀티미디어 기반 스토리텔링이 초등학생의 친환경 소양에 미치는 효과」, 순천대 교육대학원 석사학위논문, 2006.

다. 그러나 문헌으로 남겨져 널리 알려지고 많이 연구가 된 건국신화와는 달리 대부분의 창세신화는 연구가 부족한 실정이다. 게다가 1차에서 7차, 2007개정과 2009 개정까지의 교육과정 동안 창세신화는 한 번도 다루어지지 않았다. 이처럼 창세신화를 잘 접해보지 못한 학생들에게 보다 쉽게 접근하기 위해서는 스토리텔링을 활용한 교육이 한 방법이 될 수 있다.

창세신화 교육을 위해 제Ⅱ장에서는 창세신화의 개념 및 성격에 대해 논의할 것이다. 또한 기존의 창세신화에 대한 연구를 바탕으로 본토와 제주도의 창세신화를 분류하여 각각의 신화소(神話素) 중에 중심 되는 것을 하나씩 분석하고, 본토와 제주도의 공통 신화소를 분석하여 그 의미를 파악할 수 있도록 하겠다.

제Ⅲ장에서는 스토리텔링의 특징 및 스토리텔링을 활용한 창세신화 사례를 살펴볼 것이다. 이때 창세신화의 서사구조를 그대로 따라가며 더 이해하기 쉽게 꾸며낸 이야기를 다룬 스토리텔링도 가능하지만, 주인공이나 결의 열개만 가져왔을 뿐 전혀 새로운 이야기로 변용, 재창조한 경우도 스토리텔링이라 할 수 있다. 창세신화 사례 작품을 분석하여 스토리텔링과 창세신화의 공통점도 알아볼 것이다. 이것을 바탕으로 창세신화 작품을 재구성하는 데까지 나아갈 수 있다.

스토리텔링에 대한 이론적인 연구와 활용 방안에 대한 논의를 마친 후 제Ⅳ장에서 구체적으로 창세신화 교육에 스토리텔링을 접목시킬 것이다. 이때 스토리텔링은 최대한 창세신화 교육의 효율과 성과를 높이기 위해 활용하는 것으로, 창세신화 교육이 수업에서 잘 이루어질 수 있도록 스토리텔링을 활용한 교수·학습 과정의 실재를 제시하도록 하겠다.

한 가지 짚고 넘어가야 할 것은 본 연구가 스토리텔링 자체에 대한 교육도 아니고, 창세신화를 원천소스로 삼아 콘텐츠화 하는데 그 목적이 있는 것도 아니라는 점이다. 본 연구는 국어교육 과정에서 학생들이 창세신화를 배우고, 더 나아가 창세신화를 즐기고 향유할 수 있도록 스토리텔링이라는 기법을 접목시켜 창세신화를 교육하고자 하는 것이다. 즉, ‘문학교육’ 안에서의 ‘신화교육’, 그 중에서도 ‘창세신화교육’에 대한 연구라 하겠다.

II. 창세신화 내용 고찰

1. 창세신화의 개념 및 성격

가. 창세신화의 개념

신화는 신에 관한 이야기이며, 태초에 창조된 사건, 특히 인간 생활에서 본질적인 의미를 가진 자연현상이나 사회현상, 그리고 인류문화 등에 관한 기원과 질서를 설명하되, 이것들이 오늘날 인간의 행동에까지 구속력을 가지는 동시에 규범이 될 수 있는 이야기이면서, 나아가 신성시되는 이야기이다.²²⁾

표준국어대사전에 따르면 ‘문학’적으로 신화는 “고대인의 사유나 표상이 반영된 신성한 이야기. 우주의 기원, 신이나 영웅의 사적(事績), 민족의 태고 때의 역사나 설화 따위가 주된 내용이다. 내용에 따라 자연 신화와 인문(人文) 신화로 나눈다.”라고 설명하고 있다.

사전적인 정의에서도 볼 수 있듯이, 신화 연구자들에게 통용되는 신화의 정의는 ‘신성한 이야기’라고 하는 것이다. 이야기 자체가 신성하고 소중하게 받아들여지는 이야기가 신화다. 이는 ‘신성을 지닌 이야기’, ‘신성을 발현하는 이야기’라고 달리 말할 수도 있다. 이때 핵심 개념이 되는 것이 신성(神聖)인데, 이에 대해서는 여러 시각이 있다. 인간을 초월하는 저 높은 곳의 힘이나 섭리로 신성을 이해하기도 하며, 인간이 그 안에 신성을 지니고 있다고 보기도 한다.²³⁾

신성을 지닌 이야기인 신화 중에도 우주나 세계가 창조되는 과정에 관한 창세신화가 있다. 대부분의 신화는 우주발생론부터 시작함을 알 수 있다. 각 민족마다 가지고 있는 창세신화의 서사구조는 각각 상이하지만 이 세계가 어떻게

22) 이지영, 『(하룻밤에 읽는) 한국의 신화 이야기』, 사군자, 2003, 11~12쪽.

23) 신동훈, 「굿과 무가, 그리고 신화」, 『옛 이야기의 이해』 계시판, 2009.4.16. (<옛 이야기의 힘> 블로그 <http://blog.daum.net/storylover/>)

생겨났고, 무엇으로 이루어 졌는지에 대한 끊임없는 의구심은 전 세계 민족의 보편적인 의문이었을 것이다. 인간이 사는 세상, 이 우주의 근원에 대해 알고 싶어 하는 욕구는 그 원인을 밝혀낼 수 있는 최초의 시기에 대한 이야기를 만들어 내게 하였고, 인간은 신화를 통해 그 의문을 해소하게 되었다.

즉 우주의 발생, 더 구체적으로 천지가 개벽하여 하늘과 땅을 형성하고, 인간과 이 세상 만물이 어떻게 생겨났는지에 대한 답을 창세신화에서 찾을 수 있다. 창세신화는 신화의 본질로서의 우주와 인간, 신과 인간에 대한 기본 사유를 내포하고 있는 것이다.

한국의 창세신화에 대해 연구하기 위해서는 반드시 굿에 대한 이해가 선행되어야 한다. 문헌신화가 아닌, 구비 전승되고 있는 무속신화로만 창세신화가 전승되고 있기 때문이다. 무속신화는 민중들의 종교이자 문화로 그들의 삶과 함께 했던 무속에서 나오게 되었다. 무속에는 종교의례(宗教儀禮)이며 놀이인 굿이 존재한다. 노래(음악)와 이야기(문학), 춤(무용), 연극 등이 함께 어우러진 종합 예술인 굿에서 신(神)을 맞이하여 신을 위해 노래하였다. 그렇다고 굿이 오로지 신(神)만을 위한 제의라고는 할 수 없다. 궁극적으로는 신과 인간을 매개(媒介)시켜주는 무당에 의해 온갖 세상사를 돌보는 수많은 신들에게 정성껏 대접하고 우리의 평안(平安)을 기원하며 복을 비는 일종의 축제(祝祭)라고 할 수 있다.

굿에서 구연되던 우리의 창세신화를 지칭하는 것도 학자들마다 다양한데, 대체적으로 서사무가나 무속신화라는 용어를 사용한다. 그런데 이러한 용어는 학술적으로만 규정된 것이므로 실제 굿의 현장에서 보편적으로 사용되는 명칭은 아니다. 굿의 현장에서는 신의 근본을 풀어낸다는 뜻으로 ‘풀이’, 특히 ‘본(本)풀이’라는 말을 많이 사용한다. 인간사를 주재하고 있는 여러 신들이 어떤 과정을 거쳐 신이 되었지 그 내력(來歷)을 구술함으로써 신의 성격과 능력을 보여주는 이야기가 바로 본풀이이다.

이러한 특징들을 종합하여 창세신화를 정의하자면, 크게 내용적인 면과 형식적인 면으로 살펴볼 수 있다. 우선 내용적으로는 하늘과 땅의 분리로 시작되는

우주의 열립, 즉 천지개벽과 천지만물의 창조와 출현, 인간세상의 시작과 이승을 차지하기 위한 신적 인물들의 싸움과 그 결과로 인한 인간세상의 시작에 대한 이야기가 담겨 있다면 우리의 창세신화라 할 수 있다.²⁴⁾ 이러한 신화의 내용은 우리의 창세신화만이 아니라 전 세계의 신화에서 보편적으로 보이는 것이므로 한국 창세신화의 보편성을 입증해준다.

또한 곳에서 불리는 서사무가인 본풀이는 종합예술적인 성격을 갖추고 있으며, 특히 문학적인 내용을 노래로 부르는 형식이 갖추어져 있다. 우리의 신화를 ‘본풀이’라 한다면, 본풀이는 모든 것의 발생 원리를 풀어내는 하나의 이야기로서의 역할이 있는 것이다. 그 이야기는 고정적이지 않고 근본을 풀어내는 화자에 의해 다양하게 꾸며질 수 있는 유동적인 이야기이다. 신화의 더하고 빼면서 내용을 바꾸어나갈 수도 있고, 부르는 노래를 다르게 하여 다른 느낌의 신화로 풀어낼 수도 있다. 이와 같은 이유에서 한국의 창세신화에서 본풀이를 제외하고 논의할 수 없는 것이다.

요컨대 본고에서는 한국의 창세신화를 ‘우주의 열립’과 ‘인간 세계의 지배 원리’와 같은 창세신화 일반에 두루 적용되는 보편적인 내용을 담고 있으면서, 곳에서 불리는 ‘본풀이’의 형태로만 전승되고 있다는 고유한 특징을 갖는 것으로 정의하겠다.²⁵⁾

나. 창세신화의 성격

현재 무속에서 전승되는 창세신화는 지역별로 두 계열로 나누어진다. 하나는 본토에서 전승되는 신화군으로서 이에 <창세가> 각편과 <시루말>, <삼태자풀이>, <순산축원>이 포함되며 다른 하나는 제주도에서 전승되는 창세신화로서 <천지왕본풀이>의 각편이 여기에 해당된다. 그런데 전승되는 지역에 따라

24) 김정경, 「한국 창세신화 연구」, 서강대 대학원 석사학위논문, 1999, 4~5쪽.

25) 김정경, 앞의 글, 1999, 6쪽.

나누어지는 이들 창세신화는 작품 전개 과정에서 드러나는 특징들과 대체로 일치한다. 본토 창세신화의 경우 오산 <시루말>을 제외하고는 미륵과 석가가 창조신으로 등장하며 이들에 의해 하늘과 땅이 분리되거나, 해와 달이 조정되며 인세창조가 이루어진다. 그런데 제주도에서 전승되는 창세신화의 각편은 미륵, 석가가 등장하지 않고 이들의 역할을 천지왕과 지상의 부인 사이에서 출생한 쌍둥이 형제가 하는 것으로 전개된다.²⁶⁾

창세신화의 전승지역을 구체적으로 정리하면 다음과 같다.

- ㉠ 북부(함경도, 평안도) - 함흥 : 김쌍돌이 구연 <창세가>, 강춘옥 구연 <생긔>, 강계 : 전명수 구연 <창세가>, 평양 : 정운학 구연 <삼태자풀이>
- ㉡ 동부(강원도, 경상도) - 강릉 : 박용녀 구연 <당고마기노래>, 울진 : 권순녀 구연 <순산축원>, 영해 : 최음전 구연 <당금아기①>
- ㉢ 중부(경기도) - 오산 : 이종만 구연 <시루말>
- ㉣ 제주도 - 서귀포 : 박봉춘 구연 <초감제>·<천지왕본풀이>, 문창현 필사 <천지왕본>, 김두원 필사 <초감제>·<천지왕본>²⁷⁾, 구좌 : 고대중 구연 <천지도엽>, 한경 : 강일생 구연 <베포도엽침>, 조천 : 안사인 구연 <베포도엽침>, 정주병 구연 <천지왕본풀이>, 표선 : 이무생 구연 <천지왕본>, 제주시 : 강제길 구연 <오등본향>, 창천 : 고창학 구연 <초감제>, 서귀포 : 강태옥 구연 <초감제>, 한경 : 김병효 구연 <초감제>, 삼도 : 김오생 구연<초감제>²⁸⁾

지금부터 이러한 전승지역을 크게 본토와 제주도로 나누어 그 성격을 살펴보고, 공통적으로 전승되는 신화소를 분석해보도록 하겠다. 앞으로 인용될 창세신화 작품들은 구연자를 중시하여 「김쌍돌이본」, 「정주병본」 등으로 지칭한다.

1) 본토 창세신화의 성격

26) 김난주, 「한국 창조신화의 분석심리학적 해석」, 단국대 대학원 박사학위논문, 2003, 17쪽.

27) 김두원이 필사한 <천지왕본>은 진성기가 채록한 이무생의 <천지왕본>과 매우 흡사하다. 이는 같은 제보자의 구연을 채록하거나 다시 필사한 것으로 보인다. 그러므로 본 연구에서는 김두원이 필사한 <초감제>는 연구 자료에 포함시키되, <천지왕본>은 제외하도록 하겠다.

28) 50여 년 전, 1957년 3월 31일에 제주시 삼도동 남무 58세 김오생 구연을 채록한 것이 유실되었다가, 최근 발굴되어 2003년에 제주민속박물관 관장인 진성기에 의해 풀이된 것이 소개되었다.

창세신화를 본토와 제주도로 나누어 비교할 때, 본토는 <창세가> 유형만이 전해지는 것이 아니라 다른 신화와의 결합이 다양하게 드러난다. 정운학과 강춘옥의 구연 본은 창세신화자료에 이어서 <제석본풀이>라고 불리는 <당금애기>가 연결되므로 둘 사이에 연관성을 추측해볼 수 있고, 박용녀와 최음진, 권순녀가 구연한 것은 <당금애기>의 한 부분으로 존재한다. 또한 본토의 신화 중 특이하게도 이중만 구연의 <시루말>은 제주도의 <천지왕본풀이>유형과 흡사한데, 천부지모(天父地母)가 결합하는 형식인 우리나라의 건국신화와도 유사하다. 서대석의 연구에 따르면 이 신화가 단군신화와 주몽신화 계열의 시조신화이며 이들이 후대에 변모한 것의 <제석본풀이>라고 한다.

<제석본풀이>는 불교가 전래된 이후 천신이 불교의 고승으로 바뀌어져 전승되면서 이를 합리화하기 위한 변모가 일어난 경우라고 볼 수 있다. 불교적 변모를 제거하면 <제석본풀이>는 <해모수신화>, <주몽신화>, <유리신화>를 합친 고구려 건국신화와 방불하다. 천신인 남성과 지신인 여성 사이에서 탄생한 존재가 제석이라는 농경생산신이 된다는 것이다. 창세신화에서 시조신이 제석신으로 기능이 달라진 것은 고대 국가의 통치자는 생산신으로서 권능을 가졌다는 인식에서 시조신과 생산신의 교체가 쉽게 일어날 수 있었기 때문이라고 생각된다.²⁹⁾

또한 「강춘옥본」은 <생긔>이라 지칭하지만 ‘세인긔, 세인긔, 성인긔’이라고도 불려진다. 창세가에 이어 성조가, 중의 내력담, 에밀레중 전설, 장자뭇 전설, 제석본풀이가 이어져 있어 중에 관한 이야기는 다 모여 있다고 할 수 있다.

<생긔>형을 통하여 알 수 있는 것은 무속제의가 변질되어 대상 신격이 변모하면서 거기서 불려지는 무속신화 또한 변화를 겪게 된다는 사실이다. 석가여래를 위하는 곳에서 불려지는 <생긔>이, 내용은 달라도 등장인물의 성격만 같다면 유사한 이야기들이 얼마나 많이 차용될 수 있는지를 잘 말해주고 있는 것이다.³⁰⁾

29) 서대석, 「한국 신화의 역사적 전개」, 『한국구비문학사연구』 제5호, 한국구비문학회, 1997, 26쪽.

즉, <생곳>형은 <천지왕>형을 토대로 하여 생겨난 <제석본풀이>의 파생형이라 할 수 있고, 다른 북부와 동부의 창세신화 중에서도 그 일부가 <제석본풀이>에 차용되어 나타난 것도 있다. 그렇다면 이러한 연관 관계를 생각해봤을 때, 일반적으로 알고 있는 미륵과 석가의 대결을 다룬 <창세가> 계열의 작품들로 본토의 창세신화를 무작정 한데 묶는 것은 무리가 있을 것이다. 그러므로 본고에서는 본토의 신화 중에서 「김쌍돌이본」을 중심으로, 각편에 나와 있는 그와 관련된 신화소를 선별하여 <창세가> 계열로 연구하도록 하겠다.

2) 제주도 창세신화의 성격

제주도 무속에서는 신화를 ‘본(本)풀이’라고 부르고 있다. ‘본향(本郷)풀이’라고도 한다. 이 두 용어는 ‘무조(巫祖)의 전기(傳記)에 관한 서술(敍述)’이란 뜻을 지니고 있음과 함께 이른바 개벽신화(開闢神話) 또는 창생신화(創生神話)의 범주에 들 서사물(敍事物)을 지칭하기도 한다. 일례로 제주도의 대표적인 신화인 <천지왕본풀이>는 신들의 유래와 천지창조의 과정에 대해 서술하고 있음을 보게 된다.³¹⁾

《초감제》는 곳에서 제일 처음에 행해지는 제사의 명칭을 말한다. 《초감제》는 비념(소규모의 신원무의(神願巫儀)에서부터 큰곳까지 규모의 대소에 관계없이 모든 무의에 공통적으로 행해지는 기본적인 의례로 제향 하는 모든 신들을 함께 불러 모아 대접하는 성격을 갖고 있다.³²⁾ 《초감제》의 세분화된 소재 중 하나인 <배포도엮침>으로, 일반적으로 제주도 창세신화의 제목으로 알고 있는 <천지왕본풀이>는 <배포도엮침>의 한 부분으로 존재한다.

천지개벽은 전체적으로 <배포도엮침>에서 구연되는 것이고, <천지왕본풀이>

30) 이지영, 「창세시조신화의 전승변이에 관한 연구」, 『관악어문연구』 제18호, 서울대학교 국어국문학과, 1993, 88쪽.

31) 현용준, 『제주도신화』, 서문당, 1976, 11쪽 참조.

32) _____, 『제주도 무속 연구』, 1986, 324쪽.

에서는 그러한 천지개벽에 하나로 이어지는 일월조정에 보다 초점이 맞추어져 있다. 즉 천지개벽 화소는 <베포도업침>과 관련짓고, <천지왕본풀이>는 월일광(月日光)의 도업과 관련시켜 이해하는 것이 바람직하다. <베포도업침>은 천지·인문사항의 발생을 말하고, 그 안에서 ‘월일광도업’과 관련해 구체적으로 <천지왕본풀이>를 구연하는 것이기 때문이다.³³⁾

<천지왕본풀이>에 나타나는 월일광도업도 천지개벽으로 볼 수 있으나 그것은 전체의 일부분이며, 실제적인 천지개벽의 신화소는 <베포도업침>에 담겨 있다. 그러므로 제주도의 창세신화의 전체적인 내용을 연구하자면, <베포도업침>과 <천지왕본풀이>를 모두 아울러 살펴보아야 한다. <베포도업침>에서 시작해보면, 천지혼합·개벽에 이어 월일광(月日光)을 도업한 후 혼란스러운 세상을 다스릴 수 있는 신적인 존재가 등장하게 된다. 그들이 대별왕과 소별왕으로, 둘 사이에 인세를 차지하기 위한 다툼이 일어나고, 결국 속임수로 이 세상을 차지한 소별왕 때문에 이승과 저승은 각각 다른 지배체제로 다스려지게 되고, 이승의 모든 악함과 혼란스러움이 유래되었다는 것이 <천지왕본풀이> 핵심이다.

물론 <베포도업침>에도 ‘월일광도업’과 관련해 간략하나마 천지왕과 대별왕, 소별왕이 언급되고 있다. 그러나 <베포도업침>은 ‘천지혼합으로부터 시작하여 하늘의 열림, 땅의 열림, 사람의 생김, 해와 달의 생김, 별들의 생김 등 천지개벽의 이야기를 노래하고, 천황씨(天皇氏)·지황씨(地皇氏)·인황씨(人皇氏) 등으로부터 인간 살림의 시작을 노래’하는 것이고, 이 대목에 <천지왕본풀이>가 끼어들어 ‘천체가 조절되고 인간 사회의 어지러움이 시작되었음을 노래’³⁴⁾하는 것이다. 즉 <천지왕본풀이>는 <베포도업침>의 한 부분이므로 <베포도업침>의 내용과 <천지왕본풀이>의 내용을 결합해야지만 하나의 완전한 창세신화로서의 모습을 갖출 수 있다. 따라서 본고에서는 <베포도업침>과 <천지왕본풀이>를 모두 묶어 <천지왕본풀이> 계열로 명명하여 연구하고자 한다.

33) 강소진, 위의 논문, 2008, 266쪽.

34) 현용준, 『제주도 신화의 수수께끼』, 집문당, 2005, 13쪽.

2. 창세신화 전승 신화소의 의미

창세신화를 연구할 때, 공통적으로 전승되는 신화소를 분석하는 것은 크게 두 가지 측면에서 논의될 수 있다. 첫 번째로, 창세신화 전승권역 전체를 포괄하여 공통적으로 전승되는 신화소들을 분석하는 방법이 있다. 이것은 우리나라 창세신화의 공통적인 요소만을 선별하여 다른 나라와는 다른 우리 민족 고유의 성격이 담긴 신화소를 찾아낼 수 있다는 장점이 있다. 두 번째로, 각각의 전승권역별로 전승되는 공통의 신화소를 뽑아내어 그 의미를 살펴보는 방법이 있다. 예를 들어 본 연구에서와 같이 본토와 제주도로 지역을 나누어보았을 때, 본토와 제주도 각 지역에서 전승되는 창세신화의 신화소를 분석해보면, 전승권역별로 그 지역만의 창세서사시의 특징을 알아볼 수 있다. 그러나 후자의 경우에는 각편의 세밀한 부분까지 분석하게 되므로 창세신화를 전반적으로 이해할 수 있는 큰 그림을 그리는 데는 어려움이 있다.

이러한 장단점을 절충하기 위해서는 우선 전국적으로 전승되는 공통적인 신화소들의 의미를 분석하고, 본토의 전승 양상을 검토한 결과에 따른 공통 전승 신화소와 제주도의 창세신화에서 공통적으로 전승되는 핵심 내용의 신화적 의미를 살펴보아야 한다. 그런데 공통 전승 신화소에 대해서는 지금까지 기존의 많은 연구자들이 논의하였고 다양한 해석이 이루어졌다. 그러므로 선행 연구자들의 논의를 정리하는 것으로도 본 연구에서 하고자 하는 스토리텔링을 활용한 창세신화 교육을 위한 바탕이 충분히 될 것이라 판단된다. 본고에서는 앞으로 스토리텔링된 작품을 분석하고, 학습을 위한 수업 자료를 구상하는데 도움이 될 수 있도록, 전승 신화소 중에서도 전체 이야기의 뼈대가 될 수 있는 핵심 몇 가지만을 분석하도록 하겠다.

가. 본토와 제주도의 공통 전승 신화소

1) 천지혼합과 개벽

천지혼합과 개벽 신화소는 창세신화 명칭 그대로 세상의 창조에 관한 것이다. 창세신화의 첫머리에는 대부분 천지혼합과 개벽이 등장한다. 천지가 붙어 아직 열리지 않은 천지 혼합의 시기에는 하늘과 땅이 딱 맞붙어 있어 그 사이엔 조그마한 간극이 없다. 그렇기 때문에 어둡고 컴컴한 세계이다.

구체적으로 각 이본을 살펴보면 「김쌍돌이본」은 천지가 개벽되는 장면이 매우 축약되어 있음을 알 수 있다. 이러한 현상은 대부분의 창세신화에서도 마찬가지로 보이는데, 대부분 세계의 창세신화들이 천지가 어떻게 생겨났는지에 대해 궁금해 하며 천지창조부터 이야기를 풀어나가고 있는 반면, 우리나라의 창세신화는 창조가 아닌 분리에 더 초점을 두고 있다. 하늘과 땅이 서로 맞붙어서 하늘도 아니고 땅도 아닌 혼돈의 상태로 뒤섞여 있던 것이 어느 순간 둘로 갈라지면서 이 세상은 이전과 전혀 다른 모습을 갖추게 되었다. 즉, 카오스의 세계에서 코스모스로의 세계로 변화를 겪은 것이다. 카오스에서 코스모스로의 이행은 세계의 창세신화의 일반화된 설명 모델이다.

그렇다면 하늘과 땅이 갈라져 천지가 개벽한 때는 어떠했을까? 하늘과 땅의 분리는 크게 두 가지 유형으로 나눌 수 있다. 하나는 천지개벽 후 생겨난 또는 그 이전부터 존재했던 거대한 신이 하늘과 땅을 갈라서 새로운 세상을 만든 것이고, 또 하나는 어느 날 갑자기, ‘갑자년 갑자월 갑자일 갑자시’에 하늘과 땅이 저절로 갈라진 것이다.

거대한 신은 「김쌍돌이본」에서 천지를 여는 존재가 직접적으로 나와 있지는 않지만 하늘과 땅이 생겨날 때 탄생한 ‘미륵’으로 추측되고, 「고창학본」에서와 같이 ‘도수문장’이라고 한다. 미륵이 천지를 분리한 것은 본인의 의지대로 행한 것으로 보이지만, 도수문장은 옥황이 굽어보고 있었으므로 하늘의 옥황상제가 도수문장에게 천지 분리를 명한 것으로 볼 수 있다. 옥황상제는 우리민족

이 흔히 하늘의 신으로 일컫는 최고신으로 모든 것을 관장하는 인물이다. 그래서 제주도 신화의 경우에도 옥황상제가 곧 천지왕으로 묘사되거나, 옥황상제가 천지왕에게 지시를 하여 수명장자를 징치하도록 하는 경우도 있다. 옥황상제가 도수문장에게 천지를 개벽을 지시한 것은 논리정연하게 내용이 전개되고 있으나 오히려 이러한 점 때문에 후대에 변모되었을 가능성이 있다. 그러나 본토에서도 북부지역인 「김쌍돌이본」과 제주도의 「고창학본」이 비슷하게 거신(巨神)이 하늘과 땅을 갈라놓음을 이야기 하는 것은 창세신화라면 설정될 수 있는 보편적인 관점임을 짐작케 한다.

또한 누군가에 의한 것이 아니라 우주 그 자체의 힘으로 하늘과 땅이 분리된 것은 다시 두 가지 유형으로 나누어 생각해볼 수 있다. 하늘에서 이슬이 내리고 땅에서 이슬이 솟아나 합쳐지거나, 사방에서 새(닭)가 머리를 들고 꼬리를 들어 날갯짓을 하며 울자 천지가 개벽했다고 한다. 청이슬이 내리고 흑이슬이 솟아나 솟수했다는 것은 天父地母의 관념과 인간의 성행위에 의한 자녀 출생의 원리를 투영한 표현으로 볼 수도 있다.³⁵⁾ 새벽에 수탉이 올라앉은 나무 막대를 치면서 우는 것은 문학작품에서도 하늘과 땅이 열릴 때라는 표현으로 자주 쓰인다. 이와 같이 다양한 모습으로 천지개벽의 상황을 묘사하고 있는 것이다. 거인신의 분리 행위이든 자연적인 천지인의 변화이든 간에 하늘과 땅이 열리는 구체적인 모습은 인간 세상에 물의 근본이 생기고 구름이 생기고 아침이 밝아오는 순차적 과정을 강조하고 있다고 판단된다.³⁶⁾

2) 인세 차지 경쟁

인세차지 경쟁은 미륵과 석가, 대별왕과 소별왕의 대결 구도를 그린다. 태평하고 모든 것이 어우러졌던 미륵의 시절을 차지하고 싶은 석가가 나타나 이승

35) 현용준, 『무속신화와 문헌신화』, 집문당, 1992, 256쪽.

36) 박종성, 앞의 책, 1999, 85쪽.

을 사이에 두고 싸움을 벌인다.

본토의 창세신화는 미륵과 석가가 꽃피우기 내기를 하기 전에 다양한 내기를 하게 되는데, ‘금·은병에 줄매달아 끊어지지 않기, 여름 강 불이끼, 술병 깨고 공중에 술 남기기, 달걀로 낮가리 가리기’로 보통 각편에서는 이 중에서 두 번의 내기를 거친다. 이러한 내기에서 주로 미륵이 우위를 점하지만 결정적인 내기인 꽃피우기 경쟁을 통해 석가가 세상을 차지하게 된다.

제주도의 경우 자료를 살펴보면 대별왕이 수수께끼에서 승리하는 것은 두 편, 소별왕이 승리하는 것은 세 편이다. 대별왕이 문제를 내고 소별왕이 답하는 경우나 소별왕이 문제를 내고 대별왕이 답하는 경우, 누가 답을 맞히든, 인세 차지 경쟁을 위해 소별왕과 대별왕이 주고받은 수수께끼는 자연과 사물의 이치를 깨달은 사람만이 인간세상을 다스릴 수 있음을 보여주는 것이다.

이처럼 본토나 제주도의 창세신화가 이승을 차지하기 위해 다양한 경쟁을 거치지만, 결과적으로는 앞의 두 번의 내기가 아닌 마지막 내기가 최종적인 승리자를 가리게 된다는 점에서 꽃피우기 내기는 가장 중요한 신화소라 할 수 있다.

조현설은 인세차지 경쟁 부분을 통해 “성경 등의 다른 신화에서 보면 인간세상에서 인간이 저지르는 죄악은 인간에서부터 비롯된 것이지만, 우리의 창세신화에서는 신의 잘못이 인간 세상에 영향을 끼쳤다”고 논하고 있다. 이것은 우리 민족은 악의 근본 원인이 인간에 있지 않고 인간은 아무 잘못이 없다는 인간중심적인 사고를 한 것으로 볼 수 있다. 또한 악이 인간의 외부에 있다는 인식 안에서 발현될 수 있는, 세계에 대한 막연한, 근원적 낙관론을 전파하고 있는 것이다.³⁷⁾

꽃피우기 내기를 박종성의 견해를 참조로 하여 설명해보면, 우선 무릎은 남성이나 권위를 상징하는 것으로 신화에서 많이 사용된다. 그 무릎에 꽃을 피우는 것은 인간 세상을 맡아 다스리는 절대 신으로서의 권위와 능력을 보여주는 하

37) 조현설, 「한국창세신화에 나타난 인간과 자연의 문제」, 『한국어문학연구』 제41호, 한국어문학연구학회, 2003, 267~268쪽.

나의 절차이다. 다른 지역에서 전승되는 것은 그냥 꽃이라고 되어 있거나 혹은 배꼽에서 피어났다고 해서 배꽃이라 한다. 그런데 「김쌍돌이본」에서는 모란꽃으로 이야기한다. 함경도 지역의 자료가 가장 오래된 형태를 가지고 있다고 학계에서 인정되고 있으므로 모란꽃에 초점을 두면, 모란꽃은 양의 원리, 남성적 자질, 행복을 상징한다. 음보다 양, 남성적인 정기를 가진 것이 모란꽃이다.

또한 꽃피우기 경쟁에서 중요한 것은 잠을 자는 행위이다. 대체로 아시아 전체, 세계에서 많이 전승되는 형태인데, 잠을 자는 것은 금기·터부(타부)로 많이 설정되어 있다. 잠을 자면 거기에 상응하는 부정적인 결과가 초래한다. 이때 잠을 자는 행위는 무릎에 꽃을 피우는 행위와 결부시켜서 식물의 성장을 의미한다. 잠을 자면서 꽃을 피우는 것은 인위적인 조작을 하지 않고 자연 상태로 내버려두는 것이다. 손을 대지 않고 자연 상태 그대로 채취하고 살았던 그 시대의 발상이며, 석가가 꽃을 꺾어 와서 자기 무릎에 꽃은 것은 인위적인 조작으로 옮겨 심은 것이다. 이는 농작물과 관련해서 보면 일종의 농경적인 면모를 보여준다고 할 수 있는데, 미륵의 시절은 자연 그대로 살았던 시대이지만, 석가의 시절은 경작을 하고 하는 농작적인 원리가 어느 정도 구현되는 그 시기로 해석이 가능하다.³⁸⁾

한편 소별왕이 꽃피우기 내기에서 승리하기 위해 잠을 잘 것을 제안한 부분에서 소별왕과 대별왕의 성격을 해석하려는 시도가 있다. 잠을 자는 것을 ‘실명(失明)’으로 파악하면, 원초적 질서의 어둠과 혼란, 뒤바뀔을 뜻하는 것으로 해석된다. 엄중한 경쟁의 과정에서 ‘잠자기’를 수락했다는 것은 일종의 방심을 나타낸 것이다. 따라서 이를 보면 소별왕은 비록 위계로서 승리하기는 했으나 적극적으로 경쟁에 임한 것이 된다.³⁹⁾

그러나 이승과 저승은 혼란스러운 곳과 맑고 청량한 법이 다스리는 곳으로 차이가 나게 되는 결과는 다르지 않다. 속임수를 쓴 소별왕의 이승에는 그의 성

38) 박종성, 앞의 책, 1999, 112~123쪽 참조.

39) 강소진, 앞의 논문, 2008, 274쪽.

품에 따라 살인·역적·도둑이 많고, 사리분별이 힘든 반면 속임수를 쓰지 않은 대별왕의 저승은 질서정연한 곳으로 대별왕이 곧은 정신이 그대로 반영된 것이다.

3) 일월조정

우리의 창세신화는 전승권역에 관계없이 모두 태초의 시절에는 해와 달이 둘씩 존재했다고 전해온다. 이 세상에 혼란스러움과 고통을 안겨주는 복수의 일월은 창세신 미륵이 조정하여 태평한 세월이 지속되거나, 그 시절에 들어있던 것을 미륵이 조정하였는데 석가가 인세를 차지하니 다시 혼돈의 시기로 되돌아가기도 한다. 결국 인세차지 경쟁 이후 석가가 일월을 조정하기도 하지만, 그의 속임수로 인해 세상이 무질서해졌음을 잠시나마 보여준 것이다. 이처럼 일월 조정의 주체와 조정 방식에서는 각각의 이본에 차이가 있다.

본토와 제주도는 차이가 더욱 뚜렷하다. 본토의 신은 초월적인 능력으로 손수 일월을 조정하는 경우가 있어 창세신다운 면모를 드러내지만, 제주도에서는 천부지모의 결연으로 태어난 인간 영웅 형제가 이를 맡아 행하기도 하고, 인세를 차지한 소별왕이 인세의 법도를 마련하지 못하고 일월을 조정할 능력이 없어 대별왕이 제3자를 통해 조정하게 하는 경우도 있다. 그렇지 않고 누구의 명인지 분명하지 않으나 제 3자가 등장하여 조정하는 경우도 나타난다. 경기 및 제주지역본 에서는 거의 예외 없이 천근·백근의 철공을 이용한다는 점이 일치한다.⁴⁰⁾

중국의 <산해경(山海經)>이나 <회남자(淮南子)> 등에 보이는 영웅 예의 신화나, 일본의 아만자쿠 등, 동아시아에서 하늘에 여러 개의 해와 달이 한꺼번에 출현함으로써 지상에 피해가 속출하여 그것을 해결하는 영웅에 관한 이야기가 널리 퍼져 있다. 대부분 한 영웅이 나타나 하늘에 해와 달을 하나씩만 남기고 나머지는 모두 활로 쏘아 떨어뜨리는 것인데, 제주도의 창세신화는 이와 흡사하

40) 박종성, 앞의 책, 1999, 51~52쪽.

다.

복수의 일월은 자연의 무질서로 인한 세상에 대한 공포를 표현한 것으로 볼 수 있다. 지나치게 뜨거운 햇살은 지독한 가뭄이나 폭염과 같은 자연의 이상 징후를, 이와 반대로 세상의 모든 것을 얼리는 복수의 달은 지구에 갑자기 닥친 빙하기 때문에 공룡이 죽었다는 설처럼 급격한 기온저하를 불러올 수도 있는 것이다. 그런데 이러한 자연의 특이한 현상이 신화의 논리에서는 일종의 재창조의 과정으로 인식된다. 일월을 조정하는 신 덕분에 기존의 혼란은 가고 살기 좋은 새로운 세상이 열리게 되는 것이다.

나. 본토 창세신화의 중심 신화소 - 인간의 창조와 출현

본토의 창세신화로 「김쌍돌이본」에서는 창세신이 축사하여 인간의 근원인 벌레가 하늘에서 내려오고, 「강춘옥본」에서는 인간을 ‘천지 암녹산’의 황토로 창조한다. 제주도의 「고대중본」에서는 특별한 창세신이 등장하지 않고 우주의 운행원리에 따라 이 세상 만물이 저절로 생성되었다. 그러므로 인간의 창조와 출현에 대한 구체적인 신화소는 본토의 창세신화에서 중점적으로 다루어질 수밖에 없다.

창조형 창세신화 자료들은 우선 인간이 자연의 일부, 자연의 연장이라는 인식을 보여준다. 「김쌍돌이본」은 인간이 ‘하늘’의 속성을, 「강춘옥본」은 인간이 ‘땅’이 속성을 지닌 것으로 인식되고 있지만 하늘의 벌레든 땅의 황토든 자연의 일부를 구성하는 사물이라는 점에서는 다르지 않다.⁴¹⁾

여기서 중요한 것은 「김쌍돌이본」이다. 금과 은은 해와 달을 상징하는데, 금벌레와 은벌레가 각각 남녀가 되었다는 것은 우리 인간이 하늘에서 내려온 해와 달의 천신족임을 의미한다. 또한 동북아시아의 다른 민족의 자료를 바탕으로 추정을 해보면 ‘벌레’는 ‘용, 뱀’ 등의 용사류이다. ‘유연’ 민족을 주변 민족들

41) 조현설, 앞의 논문, 2003, 259쪽.

이 벌레라고 불렀는데, 그 용어를 추적해보면 용이나 뱀을 나타내는 말과 연결되어 있다. 실제로 몽골에서도 용, 뱀을 나타내는 말의 어원이 유연을 부르던 벌레라는 말의 어원과 거의 흡사하게 나타난다. 즉 벌레는 신령스러운 존재의 별칭이라고 할 수 있다.⁴²⁾

금이 해를 상징하고 벌레를 용이라고 볼 수 있다면, 우리의 건국신화와 세계의 다른 신화에서도 이와 관련된 것으로 해석할 수 있는 부분이 있다. 우선 부여와 고구려의 건국 신화들을 보면 해모수(解慕漱)가 다섯 마리의 용이 끄는 수레인 오룡거(五龍車)를 타고 내려온 것으로 그려지는데, 해모수는 신성한 ‘용’이 끄는 수레를 모는 인물이다. 그는 부여의 부루(扶婁)나 고구려의 시조 주몽(朱蒙)이나 어느 누구의 아버지로 해석하더라도 신성성을 지닌 신적인 인물임은 부인할 수 없다. 이때 ‘해’라는 성씨를 태양을 일상적으로 이르는 말인 ‘해’로 본다면, 해모수를 태양신으로 여긴 것으로 볼 수도 있다. 또한 그리스·로마신화의 아폴론도 유일하게 해에 닿을 수 있는 태양마차를 몰 수 있는 태양신이므로, 그리스의 아폴론과 우리의 해모수 모두 태양신으로 관련지어 생각해볼 수 있다.

이처럼 용과 해는 신성성을 강조하는 신화적 장치로 전승되었고, 그 시작이 태초의 창세신화인 것이다. 우리의 근원이 하늘에 있고, 인간은 신의 자손인 신성한 존재로 해석이 가능하기에 창세신화의 인간 창조와 출현도 이러한 맥락에서 살펴볼 수 있다.

다. 제주도 창세신화의 중심 신화소 - 천부지모 결합과 인간 영웅 탄생

천부지모의 결합은 곧 천지왕과 총명부인이 결합이다. 천지왕은 우주 전체의 혼란을 정리하고 바로 세울 수 있는 뜻이 담긴 꿈을 꾸고 인간세상으로 내려온다. 인간세상에서 그 혼돈을 해결할 수 있다고 믿었기 때문이다.

그런데 천지왕은 분명 월일광이 혼란스러운 상황임을 알고 꿈까지 꾸어 내려

42) 박종성, 앞의 책, 1999, 89~103쪽 참조.

왔는데, 이런 근원적인 것에 대해서 정리한다는 내용은 없고 단지 수명장자만을 징치하고 있다. 이것은 다양한 맥락으로 이해될 수 있는데, 강소전의 연구에서는 수명장자를 징치한다는 부분을 단순히 악행을 일삼는 인간세상의 악인을 벌한다기보다는, 천지왕과 총명부인의 결합을 방해하는 ‘방해자의 제거’로 해석하고 있다. 이는 복수의 일월을 제거하고 이승과 저승을 다스릴 수 있는 신의 자손을 탄생시키기 위해 천지왕이 훼방꾼인 수명장자를 징치하고 총명부인과 결합을 해야 하기 때문이다.

결국 그는 자신의 목적대로 총명부인이 대별왕과 소별왕을 잉태한 것을 알고 난 후 더 이상 지상의 일에는 관여하지 않고 서둘러 하늘로 돌아간다. 천지왕은 인간세상의 정리와 관련한 우주적 차원의 질서 확립을 위해 어떤 특별한 능력을 보이기보다는, 대·소별왕의 탄생을 가능케 함으로써 간접적으로 질서 확립에 조력자가 된다.⁴³⁾

세상의 질서를 확립할 수 있는 주인공인 대별왕과 소별왕의 신이한 혈통은 천신의 아들이기도 하지만, 천지왕의 꿈 덕분이라고 할 수 있다. 임치균은 “창세신화 이후 건국신화, 영웅군담소설에 이르기까지 영웅군담소설에서 주인공에게 신이한 혈통을 부여하는 장치는 ‘대대 명문거족의 배경’보다는 ‘태몽’⁴⁴⁾이라고 설명한다.

천지왕의 꿈은 일종의 태몽이라고 할 수 있다. 태몽은 보통 태어날 아이의 용모, 성격, 장래등과 연관된 내용을 암시하는 경우가 많으며, 비범한 인물의 상징이다. 대별왕과 소별왕은 우주적 질서를 확립하는 데 천근활과 백근살을 사용한 다든지, 인간과 귀신, 금수를 구별할 수 있는 능력을 지니고, 수명장자를 징치하는데 까지 성공한다. 아버지 천지왕의 예견대로 대별왕과 소별왕은 충분히 특별한 능력을 발휘한 것이다. 이러한 태몽이 <천지왕본풀이>의 첫 부분에 존재함으로써 독자들은 대별왕과 소별왕이 큰일을 해낼 것이라는 기대를 가지게 되고,

43) 강소전, 앞의 논문, 2008, 272쪽.

44) 이상택 외, 『한국 고전소설의 세계』, 돌베개, 2005, 78쪽.

그들이 특별한 능력을 보였을 때, 태몽으로 추측이 가능했던 신이한 혈통이 다시 한 번 확인되는 것이다.

그리고 이들의 부친 탐색은 지상에서 얻은 대별왕과 소별왕이 자신의 존재 근원을 찾고자 하는 신화소이다. 대별왕과 소별왕 형제가 부친을 찾아서 부친과 다르게 다시 하늘에 오르게 된다는 신화적 설정이 돋보인다. 이러한 신화소는 <해와 달이 된 오누이>를 위시해서 지상에 머물던 존재자가 하늘로 거슬러 올라간다는 것과 상통하는 것으로, 우주천문의 기원을 설명하는데 흔하게 등장하는 신화소라 할 수 있다.⁴⁵⁾



45) 김현선, 앞의 논문, 1997, 376쪽.

Ⅲ. 스토리텔링 이론과 적용 사례

1. 스토리텔링 이론

최근에 인상 깊게 본 기업 이미지 광고 한편이 있다. 그 광고 내용을 다음과 같이 정리해 볼 수 있다.⁴⁶⁾

훈장님 : “아휴…… 인재가 없어…….”

(한 남자아이가 손을 들고)

훈장님 : “어, 그래.”

(그 아이가 책을 읽는다.)

그 아이가 청년이 되어 열심히 공부하고
과거 시험을 본다.

결국 장원급제를 한 청년이 행차를 한다.

<얼굴이 아니라 가능성을 보는 나라>

<LG는 다문화 가정 자녀들을 위한 ‘사랑의 다문화 학교’를 운영하고 있습니다.>

다문화 자녀들과 함께 커가는 대한민국으로

사랑해요 코리아

사랑해요 LG

<그림 1>



<그림 2>



46) http://www.lg.co.kr/press/tvad/company/company_list.jsp?main_no=1014

<그림 3>



<그림 4>



<그림 5>



<그림 6>



위의 광고는 스토리텔링을 활용하여 기업의 일방적인 주장을 전달하는 광고를 벗어나 이야기하고자 하는 바를 드러냈다. 전통적인 그림체는 조선시대의 생활을 그린 그 당시의 그림을 보는 듯한 착각에 빠져들게 한다. 당대에 혼혈 가족이 있을 수 없었음에도 불구하고 그런 인물들을 자연스럽게 배치하면서, 소비자에게 사랑 받는 기업이라는 이미지에서 더 나아가 현 시대에 중요한 화두인 '다문화 가정'에 초점을 맞추으로써 브랜드 이미지 제고의 효과를 노리고 있다. 다문화 가정 자녀들과 함께 할 수 있는 대한민국을 만드는 기업이라는 이야기를 담은 것이다. 롤프 엔센이 『드림 소사이어티』에서 언급한 바와 같이 정보화시대 이후에는 상품이 아니라 상품에 담겨 있는 스토리(Story), 즉 꿈과 감성을 파는 사회가 오는 것이다. 스토리가 편집되어 스토리텔링이 될 때 상품이 되며, 거기에서 막대한 가치와 이윤을 창출하게 된다.⁴⁷⁾ 이 경우 스토리텔링은 건

조하고 추상적인 언어보다 훨씬 더 강렬하고 인상적으로 메시지를 전달하는 효과를 가진다.⁴⁸⁾ 이러한 사례에서 볼 수 있는 스토리텔링이란 무엇인지 구체적으로 살펴보도록 하겠다.

가. 스토리텔링의 개념

흔히 스토리텔링(storytelling)을 규정할 때 story(이야기), tell(말하다), ing(현재진행형)의 세 요소를 감안한다. 일반적으로 ‘story’는 허구로 구조화되기 전의 전체 줄거리라는 의미로 서사학자들 사이에서 논의되어 왔다. 기본 골격으로 스토리가 있고, 이를 플롯(plot)으로 꾸민 것을 담론(discourse)으로 불렀다. 반면 스토리텔링은 디지털 매체를 기반으로 하는 이야기 장르에서 흔히 쓰이는 말로 ‘이야기하기’ 즉 이야기에 참여하는 현재성·현장성을 강조한 말이라는 것이다.⁴⁹⁾

스토리텔링은 스토리(story)와 텔링(telling)을 결합한 용어로 ‘이야기하기’로 설명할 수 있다. 스토리텔링은 설화 등의 구전되는 이야기들, 우리의 일상 생활이 드러나는 이야기들을 그냥 담화하는 것이 아니라 서사구조를 갖춘 이야기, 사실만이 바탕이 아니라 거기에 허구성을 덧붙인 꾸며낸 이야기로 풀어내는 작업이다. 그리고 스토리텔링은 사건에 대한 진술이 지배적인 담화양식으로 사건 진술의 내용을 스토리라고 하고 사건 진술의 형식을 담화라 할 때 스토리, 담화, 이야기가 담화로 변하는 과정의 세 가지 의미를 모두 포괄하는 개념이다.⁵⁰⁾

스토리텔링은 화자와 청자의 의사소통으로 이루어진다. 스토리텔링은 상호성을 띠고 있기 때문에, 실제 발화 상황뿐만 아니라 문자, 영상을 매개로 하는 필자와 독자, 감독과 관객 등 이야기를 전할 수 있는 모든 상황에서 이루어진다. 즉, 이야기를 매체의 특성에 맞게 표현하는 것이므로 각각의 매체에 맞추어 이

47) 송정란, 앞의 책, 2006, 20쪽.

48) 류수열 외 4인, 앞의 책, 2007, 20쪽.

49) 최혜실, 『문화콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, 2006, 18쪽.

50) 김의숙·이창식, 앞의 책, 2008, 65쪽.

이야기가 구성되고, 매체가 어떤 것이든 화자와 청자가 누구인지, 또한 어떤 상황에서 어떤 목적으로 스토리텔링 하는지에 따라 이야기가 다양하게 변형될 수 있다.

청자는 자기가 듣고 보고 읽은 이야기의 내용을 파악하고 이에 공감하거나 비판하는 등 이야기에 반응하는 수용과정을 거쳐, 저마다 이야기에서 다양한 의미를 읽어내고 자기 방식으로 내면화 한다. ‘아는 만큼 보인다’는 말이 있듯이 각각의 청자는 자신의 스키마를 통해 화자가 스토리텔링 하는 것에 대해 이해하고 받아들이는 것이 다른 것이다. 그 청자는 똑같은 스토리텔링이라도 자신의 스타일대로 변형, 재창조 해내고 그것을 다시 다른 이에게 전해주는 화자의 역할이 된다.

스토리텔링은 광의로 문학적 상상력, 예술적 심미안, 공학적 기술까지를 아우르는 능력이라고 해석한다. 그러나 협의로는 재미있고, 감동적인 스토리를 만들어내는 능력이다. 따라서 첫 단계로 문학적 상상력으로써 새롭게 창작하든가 아니면 1차 자료를 기본 틀로 해서 2차적 이야기 나아가 3차적 이야기를 만들어내는 것이다.⁵¹⁾

나. 스토리텔링과 창세신화의 공통 요소

오늘날 전해지는 신화는 그 자체로도 스토리텔링의 기원이라 할 만하지만, 신화시대 당시에는 신화가 스토리텔링의 한 요소에 불과했다. 흔히 신화를 가리켜 ‘제의 구술적 상관물(oral correlative of ritual)’이라 한다. 이는 신을 영접하고 신을 즐겁게 하며 신을 배웅하는 절차에 따른 제의에서, 구술 언어가 독립되어 전해지는 것이 오늘날의 신화라는 뜻이다. 이 점은 현재에도 진행되는 곳을 보면 충분히 수긍할 수 있다. 굿판에서 무당이 읊조리거나 노래하는 말이 무가가 되듯이, 신화는 그 당시 제의에서 노래로 가창되거나 율격을 지닌 말로 음영된

51) 김의숙·이창식, 앞의 책, 2008, 68쪽.

것으로 본다. 요컨대 신화는 제의라는 커다란 스토리텔링 안에서 연행된 구술서사시로서, 또 하나의 작은 스토리텔링이었던 것이다.⁵²⁾

즉, 스토리텔링의 기원을 문자 이전의 구술 문화 시대부터로 본다면 스토리텔링은 우리의 신화와 떼려야 뗄 수 없는 것으로, 신화와 신화 이야기 구연 그 자체라고 할 수 있다. 그러한 것이 문자 문화 시대에 기록으로 남게 되고 한 민족의 공동체적 기억과 이상을 고스란히 반영하고 있는 것이 신화이기에 문자라는 기록수단을 통해 스토리텔링이 지속되면서 지금까지 전승되어 온 것이다. 현대에는 디지털 문화 시대로 구술 문화와 문자 문화 시대를 아우르면서 그보다 더 나아가 시공간을 넘나드는 스토리텔링이 전개되고 있다. 이처럼 다양한 스토리텔링을 활용하여 창세신화를 교육하기 위해서는 먼저 둘의 공통점을 살펴보아야 한다. 스토리텔링이 교육적으로 어떤 의의가 있고 그것이 문학교육, 창세신화교육에서 활용될 수 있는 방안을 찾아야 하는 것이다.

1) 상상력

그리스어 ‘mythos’는 편하게 읽을 수 있는 옛날이야기와 같은 꾸며낸 이야기이고, ‘logos’는 논리적이고 이성적인 이야기로서 이 둘은 서로 대립하는 말이다. ‘Mythos’가 바로 신화를 의미하는 것을 보면 신화는 상상력을 동원하여 꾸며낸 이야기가 된다. 물론 그리스 시대에는 모든 문학은 신과 함께하는 신에 관한 이야기였기에 당대의 신화는 곧 문학이었지만, 오늘날에는 신화를 ‘고대인의 사유나 표상이 반영된 신에 관련된 신성한 이야기’로 한정되어야 한다. 그러나 신화의 개념 범위가 좁아졌다고 할지라도 미토스는 상상력이 만들어낸 이야기다. 모든 이야기, 곧 모든 문학은 한결같이 상상력이 만들어내는 것이지만 신화는 그 가운데서도 아직 분화되지 않은 상태의 원초 형식이다. 따라서 거기 활동한 상상력은 그 어떤 문학의 그것보다도 깊고 넓어서 상상력의 원형이라고 부

52) 류수열 외 4인, 앞의 책, 2007, 26쪽.

르기도 한다. 이렇게 신화는 곧 상상력의 집합물이기에 그것들을 서로 떼어놓고 그 관계를 따질 필요도 없을지는 모르겠다.⁵³⁾

본고에서 가장 중점적인 것이 바로 상상력이다. 고전문학의 상상력은 신화의 상상력에서부터 기원한다. 이때 상상력은 고전문학 작품 내부, 그 자체에도 존재하지만, 이것을 생산하고 수용하는 과정에서도 필요하다. 스토리텔링 역시 새로운 이야기를 만들어 내는 능력은 그 바탕에 상상력이 있어야만 가능하다. 하나의 이야기를 바탕으로 새로운 이야기를 창조해내거나 이야기를 이해하고 감상하는 과정에서도 상상력이 필요한 것이다. 창세신화를 수용할 때 신화를 창조해낸 당대 인간의 사고방식에 대해 생각해보고, 글로 드러나지 않는 부분까지도 감상할 수 있는 것은 상상력 덕분이다. 나아가 본인이 이해하고 감상한 창세신화를 바탕으로 스토리텔링 과정 속에서 작용하는 상상력은, 기존의 사건과 인물을 변형하거나 더 구체적으로 표현하며 이야기를 할 수 있다.

이야기를 할 때 화자는 여러 가지 요인을 고려하여 본래의 내용에 살을 붙이거나 깎아가며 재구성하는 과정을 거친다. 이러한 과정을 거친 이야기가 화자를 통해 전달되는 순간, 이야기는 청자의 적극적인 역할을 요구하게 된다. 타인에 의해 전해지는 이야기는 무수히 많은 빈 곳을 갖고 있으므로, 청자는 이 빈 곳을 채우려고 노력해야 하며 이러한 노력 가운데 이야기는 청자를 통해 또 다시 재구성되는 것이다. 이렇게 재구성한 이야기로써 청자는 언제든지 또 다른 화자가 될 수 있으며, 그에 따른 재구성이 끊임없이 일어나게 된다.⁵⁴⁾

빈자리는 텍스트로 하여금 의미를 무한히 발산시킬 심층구조를 형성하고, 독자들은 이 구멍을 메움으로써 이야기를 다양하게 발산시킬 심층구조를 형성하고, 독자들은 이 구멍을 메움으로써 이야기를 다양하게 발산시키면서 새로운 의미를 생산할 수 있게 된다. 텍스트에게는 의미의 잠재적인 저장고가 되고 독자에게는 상상의 나라를 펼칠 수 있는 장이 되는 곳이 바로 이 ‘빈자리’이다. 텍스

53) 김수업, 「우리 신화와 상상력」, 『인문학연구』 제3호, 경상대학교 인문학연구소, 1997, 8쪽.

54) 조미희, 앞의 논문, 2008, 29~30쪽.

트의 여백을 활용하여 맥락과 상황에 맞게 이야기를 재구성하는 ‘맥락화’, ‘빈 구멍 메우기’, ‘꿰어 맞추기’등도 빈자리를 활용하여 이야기를 무한히 변주시키는 기제이다.⁵⁵⁾

이처럼 상상력을 발휘하여 빈 곳을 메워갈 때, 창세신화의 서사구조를 그대로 따라가며 더 이해하기 쉽게 꾸며낸 이야기를 다룬 스토리텔링도 가능하지만, 주인공이나 결의 열개만 가져왔을 뿐 전혀 새로운 이야기로 변용, 재창조한 경우도 가능하다. 상상력의 보고인 창세신화를 스토리텔링을 통해 공부함으로써 상상력과 창조력을 기를 수 있는 것이다.

2) 상호작용

창세신화는 시간과 공간을 초월하여 입에서 입으로 전승한다. 이러한 구전성으로 인하여 본래의 이야기의 일부를 보태거나 삭제하여 고치면서 지속적으로 변화한다. 따라서 창세신화는 한 유형의 이야기라도 이야기하는 사람에 따라 그 내용이 조금씩 달라져 이본을 형성하는 것이다. 이때 이야기를 하는 사람과 듣는 사람의 구성 능력이 서로 다르므로 서로의 상호작용을 통해 새로운 이야기가 창출되기도 한다. 예를 들어 우리나라의 창세신화는 무속신화이므로 굿판에서 구연된다. 지금 문헌으로 볼 수 있는 것은 연구자들이 채록한 채록본인 것이다. 이때 이야기를 해주는 구연자는 상황에 따라 원본 텍스트를 나름대로 빼기도 하고 덧붙여 길게 늘이기도 하면서 자유자재로 이야기를 구사한다. 따라서 구연되는 현장에서의 상호작용은 창세신화 전승에 중요한 영향을 끼친다. 그리스·로마 신화의 경우에도 다양한 작가들에 의해 윤색·각색되며 재창조되었는데, 작가가 그 주인공에 대해 어떻게 생각하는지, 결말을 어떻게 지을지에 따라 서로 다른 버전(version)이 탄생하게 된다. 한 작가가 행복한 결말을 지었다 하

55) 김재춘·배지현, 「의미 생성 활동으로서의 스토리텔링의 교육적 함의」, 『초등교육연구』 제22호 제1권, 한국초등교육학회, 2009. 66쪽.

더라도 그 글을 읽은 독자가 흥미진진한 이야기에 더 끌린다면 본인이 다시 작가가 되어 비극적인 결말을 내리기도 하는 것이다. 이렇게 작가와 독자의 상호작용 덕분에 지금은 다양한 버전들이 공존하게 된 것이다.

스토리텔링 역시 상호작용성이 두드러지는데, 이는 말하기(tell)와 현재진행형(-ing)과 연관되어 현재성, 유동성을 띠게 된다. 스토리텔링의 ing은 이야기에 참여하는 활동의 '현재성'과 '상호작용성'을 강조한 말이다. 쓰여진 이야기나 말하는 이야기도 독자나 청자 등의 대상적 존재를 전제하고 있으나, 스토리텔링의 ing성은 단순한 대자적인 전제를 넘어 화자와 청자 사이의 현장적이고 역동적인 상호작용성을 강조한다.⁵⁶⁾

성공적인 스토리의 열쇠는 스토리를 만드는 화자와 듣는 청중 사이에 연대감이 형성되는 것이다. 화자와 청중 간의 연대감은 달리 말하면 스토리에 대한 신뢰라고 할 수 있다. 그래서 스토리의 내용은 '나'와 '너', '나'와 '그'의 체험이 소통될 수 있는 현상(the status quo) 중심적인 사건으로 이루어진다. 소통된다는 것은 기존의 질서에 바탕을 둔 상호간의 기대가 서로 부합한다는 의미이다. 스토리의 화자는 세세한 배경정보의 연쇄를 통해서 신뢰를 쌓아가게 된다. 그렇기 때문에 스토리란 인간이 세계를 인식하는 방식이라고도 말할 수 있다.⁵⁷⁾

학습자가 텍스트에 적극적으로 개입하고 상호작용함으로써 그 결과를 원본 텍스트에 반영할 수 있다는 점은 디지털 스토리텔링의 가장 큰 장점이다. 화자와 청자의 직접적인 담화 상황에서의 상호교섭작용은 매체가 바뀌어 디지털매체를 통해서도 상호작용성과 유동성은 두드러진다.

20세기에 가장 중요한 커뮤니케이션은 인쇄된 책이었다면 디지털매체의 등장으로 21세기 이야기의 특성을 가장 잘 드러낸 것이 디지털스토리텔링이다. 현대적인 스토리텔링은 고전적인 스토리텔링과 마찬가지로 청자가 내용을 이해하지 못할 때는 자세하게 부연 설명을 한다던가, 흥미가 없는 듯한 반응을 보인다면

56) 김재춘·배지현, 앞의 논문, 2009, 68쪽.

57) 소강춘·장미영·유지은, 『스토리텔링과 문화산업』, 글누림, 2009, 47~48쪽.

이야기를 바꾸거나 삭제하며 재구성할 수 있다.

다양한 매체를 통한 스토리텔링의 상호작용적 특징은 구비전승된 창세신화가 청자들의 반응을 유도하고 참조해 가면서 이야기를 들려주는 스토리텔링이라는 점과 결부되어, 함께 만들어가는 이야기라는 특성을 잘 드러낸다.

2. 스토리텔링을 활용한 창세신화 사례 분석

스토리텔링과 리텔링, 즉 이야기하기와 이야기 ‘다시’ 하기의 접근방법은 다양하다. 청자, 화자, 장소, 테마, 매체 등 각각의 준거에 따라 전혀 다른 이론적 전개가 가능하다. 특히 다양한 매체와의 접목을 통해 동일한 스토리가 어떻게 환골탈태하는가를 살피는 작업은 학문적으로 매우 유익하다.⁵⁸⁾ 본고에서는 매체별로 창세신화 스토리텔링 사례를 분석하여, 앞으로 창조해낼 이야기와 교수·학습 방법 연구의 밑받침으로 삼을 것이다.

가. 출판물

1) 서정오, 『우리가 정말 알아야 할 우리 신화』

서정오의 『우리가 정말 알아야 할 우리 신화』에서는 「이승신 소별왕과 저승신 대별왕」이라는 제목으로 이야기 하고 있다. 제주도의 신화를 중심으로 특히 <정주병본>을 모본으로 삼았음을 알 수 있다. 지상국의 부인을 만나는 부분은 <박봉춘본>을 일부분 차용하였으며, 세상의 혼란을 정리 하는 부분은 <이무생본>의 내용을 덧붙였다.

이 책은 우리 신화를 널리 알리고 퍼뜨리는데 도움을 줄 목적으로 쓰였다. 우리나라의 설화는 기본 뼈대가 되는 이야기에 듣는 이들의 재미를 위한 이야기

58) 조은하·이대범, 『스토리텔링』, 북스힐, 2006, 5쪽.

들이 덧붙여지기도 하고, 흥미가 떨어지는 부분은 삭제되기도 하며 사람들의 입에서 입으로 전승되어 온 것이 대부분이다. 이 과정에서 이야기를 만들어내는 이야기꾼의 역할이 가장 중요한 것이라 할 수 있다. 구연되는 이야기가 채록되어 남겨질 때도 글쓴이의 역할은 기존의 이야기에 자신의 상상력을 보태어 이야기를 다시 쓰는 것이다. 이처럼 구비 전승되거나 문헌으로 정착되는 이야기를 만드는 이야기꾼들의 스토리텔링 덕분에 이야기는 청자와 독자에게 질리지 않는 새로운 것으로 다가갈 수 있는 것이다. 작자 서정오는 ‘그리스·로마’ 신화가 끊임없는 개작과 창작 전승을 통해 이어진 것과 같이, 우리 신화 역시 이러한 변화 노력을 통해 오래도록 이어질 수 있을 것이란 생각을 한 것으로 보인다.

이 책에서는 각 캐릭터들을 아래와 같이 설정하였다.⁵⁹⁾

옥황상제 (천지왕)	이승과 저승, 하늘 세상과 땅 세상을 통틀어 으뜸가는 신으로서 하늘 옥황궁에 살면서 신과 사람을 다스린다. 바지왕과 혼인하여 아들 대별왕과 소별왕 형제를 낳았다.
바지왕	땅 세상 지국성 슬기부인 백주할머니의 외동딸로 태어나 천지왕의 아내가 되었다. 땅 세상을 다스리는 신이지만, 사람들 앞에 나타나는 일은 없다.
대별왕	옥황상제의 맏아들로서 저승을 다스리는 저승신이다. 본지 이승 신이었으나, 아우 소별왕의 꾀에 빠져 이승과 저승을 맞바꾸었다. 저승 시왕의 윗자리에서 그들을 다스리기도 한다.
소별왕	옥황상제의 둘째 아들로서 이승을 다스리는 이승신이다. 이승을 다스린다고는 하지만 사람들과 접촉하는 일은 없다. 이승에 싸움 좋아하는 사람, 잘 속이는 사람, 남의 것을 빼앗는 사람, 까닭 없이 남을 해코지 하는 사람이 남아 있게 된 것은 그의 능력이 대별왕보다 못하기 때문이다.

「이승신 소별왕과 저승신 대별왕」의 천지개벽 이야기는 정주병의 <베포도 업침>을 바탕으로 개작되었고, ‘더 갈 수 없는 꼬트머리 옛날 옛적’이라는 표현으로 태초에 하늘과 땅이 처음 생긴 시점을 이야기했다. 인간이 셀 수 있는 만

59) _____, 위의 책, 2003, 10쪽.

큼 이상으로 오래된 옛날인 것이다.

하늘로 청이슬 땅으로 흑이슬 중앙으로 황이슬이 내려 합수될 때 천지가 도업 했는데, 동화에서는 이 당시 땅에 ‘갓가지 풀, 나무와 물고기, 날짐승, 길짐승이 생겨나고 이윽고 사람도 생겨나게 됐다’고 하여, 하늘과 땅이 열리자 만물이 저절로 생겨난 것으로 설명했다.

또한 하늘 임금님 옥황상제를 이승과 저승, 하늘과 땅 모든 천지를 다스리므로 별명이 천지왕이라 하여, 우리 신화 최고신의 권능에 대해 대략적으로나마 추측할 수 있게 하였다.

그런데 천지왕이 세상을 다스리는데도 해와 달이 들쭉이었고, 만물이 말을 하고, 사람들이 서로 싸우고 속이고 빼앗고 해코지하느라 정신없는 세상이었다. 이와 같이 혼란스러운 세상을 다스릴 수 있는 아들들을 낳을 꿈을 꾸는 천지왕은 처음부터 아들 둘을 낳으면 이승과 저승을 하나씩 맡겨 다스리게 하리라고 작정을 했다고 하여 후에 대별왕과 소별왕이 각각 나누어 세상을 다스릴 것을 예견하고 있다.

천지왕이 총명부인을 만나는 장면에서도 창세신화에서는 총명하다는 이유로 결연하거나 처음부터 총명부인과 연을 맺게 되는 것이 당연하다는 듯이 되어 있지만, 동화에서는 아름다운 총명부인의 외모를 자세히 묘사하여 그 모습에 반한 천지왕이 배필로 삼고자 하는 것으로 그렸기에 개연성이 확보되었다.

천지왕이 수명장자를 징치하는 것은 본인이 직접 행차하지 않고 우례장군과 불꽃사자에게 명하여 다스리도록 하였다. 이 부분에서는 모본에서 드러나는 수명장자의 악행을 보여주기보다 요약 서술하여 악함의 강도를 약화시켰다. 또한 벼락장군, 벼락사제, 우례장군, 우례사제, 화덕진군, 화덕장군 등 천지왕 수하의 신들의 활약을 통해 수명장자를 징치하는 장면을 더욱 역동적으로 그릴 수 있음에도 불구하고 말로 간단히 하여 천지왕의 신이한 능력이 부각되지 못했다.

총명부인과 결연 후에는 세이레 스무하루 동안이나 함께 지낸 것으로 며칠 만에 헤어지는 모본과는 달리 좀 더 현실적으로 나타냈다. 또한 대별왕과 소별

왕이 자라서 세 살에 못하는 말이 없고, 다섯 살에 못 읽는 글이 없고, 일곱 살에 활을 쏘고, 아홉 살에 말을 타더니, 열다섯이 되자 현현장부가 됐다고 하여, 대별왕과 소별왕의 비범함을 알 수 있도록 구체적인 모습을 보여주었다. 덕분에 그들이 반신반인의 영웅으로서 이승과 저승을 다스리는 신으로 좌정할 수 있는 정당성을 확보한 것이다.

천지왕이 아들들에게 이승과 저승을 다스리라 명하는 것도 본인이 이승과 저승, 하늘과 땅을 전부 다스리기에는 힘이 벅차기 때문이라고 하여 인간이 살아가는데 천신의 직접적인 개입이 더 이상 없을 것이라는 추측을 할 수 있었다.

꽃피우기내기의 결과 부분을 보면 지금까지 수수께끼도 현명하게 잘 풀어내는 대별왕이 지금 어떤 상황이 벌어졌는지 파악하지도 못하는 어수룩한 모습을 보인다. 그러므로 달리 어떻게 할 도리가 없이 아우에게 이승을 양보한 대별왕은 소별왕의 속임수를 꾸짖지 않고 이승을 잘 다스려 달라고 당부를 하고 있을 뿐이다.

마지막 역시 <천지왕본풀이>와는 다르게 그려지고 있다. 결론적으로 이승이 혼란스러운 것은 같지만 그 근본 원인은 정반대이다. 그러므로 사실 전혀 다른 결말이라고 해도 될 정도이다. 소별왕이 대별왕에게 이승을 다스리기 힘들다고, 도와달라고 부탁할 때 서로 싸우고 속이고 빼앗고 해코지하는 사람들이 수두룩하다 하였다. 해와 달이 둘인 것과 만물이 말을 하는 상황은 천재지변이 일어나지 않도록 정리할 수 있는 것이지만, 소별왕이 이승에 가보니 그 전에 존재했던 사람들에게 이미 악함이 내재되어 있었던 것으로 설명하고 있다. 또한 ‘소별왕이 그 뒤로 이승의 법을 맑게 하여 세상을 반듯하게 다스리려고 애를 썼지만 힘에 부쳐 잘 안 될 때도 있는 모양이야.’라는 설명으로 이승의 모든 불행은 소별왕 때문이 아니라 인간 자체가 그렇게 때문이라고 생각하게 만든다. 이는 우리의 창세신화에 담겨 있는 인간중심의 세계관을 뒤엎는 것으로, 오히려 인간의 잘못된 행위로 원죄를 타고나게 된 기독교적 세계관에 가깝다고 할 수 있다. 성악설이라 일컬을만한 인간들의 타고난 악함은 신이 아무리 반듯하고 깨끗하게

다스리고 보살펴주려 해도 소용없다는 것이다.

서정오의 「이승신 소별왕과 저승신 대별왕」은 구수한 입말로 개작하여 친근하게 다가갈 수 있게 되어 있으며 인과관계가 부족한 부분에는 작가의 상상력을 적절히 발휘하여 납득할 수 있게 설명하였다는 장점이 있다. 그러나 소별왕을 긍정적으로 생각할 수 있게 하려는 의도를 지닌 작가의 지나친 개입으로 인해 우리 창세신화 전승집단의 의식을 왜곡한 것으로 아쉬움이 있는 작품이다.

2) 이석범, 『할로영산』

지금까지 우리나라 신화를 바탕으로 한 소설책도 많이 출간되었지만, 이 역시 단군신화나 주몽신화 등의 건국신화가 중심이었다. 이러한 현실 속에 특별하게 제주도의 무속신화로 소설을 쓴 것이 바로 이석범의 『할로영산』이다. 이 안의 「천지왕」 역시 제주도 창세신화 <천지왕본풀이>계열을 바탕으로 한 작품이다. 이석범도 서정오가 머리말에 쓴 것과 비슷하게 글을 쓴 목적을 밝히고 있다. 이 작품 역시 글쓴이가 ‘소설로 읽는 제주도 신화’라고 직접 밝히고 있는 소설책인 만큼, 우리 선조들의 모습이요 지금 우리 모습의 원형인 제주도 신화를 재생산하여 독자들이 편안하게 신화를 접할 수 있도록 도와주는 책이다. 앞으로 더 많은 작가들이 이야기를 다듬고 가꾸어 우리 신화를 풍부하게 만들 수 있도록 제 일 선두에 선 작품이 이석범의 『할로영산』이다.

신화 소설로써 첫 걸음을 뗀 이 책은 각 이야기의 제목을 신의 이름을 따서 짓고, 각각이 어떤 신인지 첫 페이지에서 소개하고 있다. 첫 번째 이야기 「천지왕」의 주인공은 ‘천지왕’으로, 여기서는 천지왕 캐릭터의 성격이나 모습, 상황에 대한 구체적인 설정은 되어 있지 않으며 대별왕과 소별왕에 대한 것도 언급하지 않고 있다.⁶⁰⁾

60) _____, 위의 책, 2005, 9쪽.

천지왕	“하늘과 땅을 가른 천지창조의 신이며, ‘하늘궁전’에서 온 세상을 주재한다. 사람들을 위해 여러 신들을 만들고 그들에게 적합한 신직(神職)을 부여했다. 천지왕의 두 아들, 대별왕과 소별왕은 각각 저승과 이승을 맡아 다스린다. 천지왕은 그리스 신화의 제우스와 비슷하면서도 사뭇 다르다.”
-----	---

이야기는 처음 하늘과 땅이 열리는 천지개벽의 시기부터 시작한다. 하늘과 땅이 맞붙어 있어 어둠뿐인 세상에 천지가 개벽하게 된 것은 천지왕이 심심했기 때문이라고 설명한다. 소설 「천지왕」과 제주도 창세신화를 비교해보면 소설의 인용문과 원문의 다른 점을 알 수 있는데, 분명 제주도의 <베포도업침>에서는 천지가 갈라질 때, 혹은 천지가 갈라진 후 만물이 생성되는 과정에서 창세신의 존재가 드러나지 않는다. 세계는 신의 노동에 의해서가 아니라 소리와 기운들의 자연스런 결합에 의해 빚어지고 있다.⁶¹⁾ 물론 본토의 창세신화에서는 ‘미륵’이라는 특정한 창세신(創世神)이 등장하기는 하지만 이 소설은 분명 제주도 신화를 바탕으로 하고 있기에 어설프게 천지개벽에 대한 관점을 바꾸는 것은 문제가 있다.

게다가 본토의 창세신화를 받아들인 것이라 할지라도, 창조주 미륵과 같은 성격의 신이 아닌 서구의 창세신의 모습과 흡사한 모습이다. 천지왕이 “하늘아, 머리를 들라”하고 지시하니 하늘과 땅이 열려 경계가 생겼다는 것은 성경의 창세기를 보는 듯 하다.

소설 「천지왕」에서 세상은 하느님의 말씀대로 창조되었다. 그가 무엇이 되어라, 어떻게 되어라 명하면 그대로 되었다. 그가 부르는 대로 세상의 명칭이 정해졌고, 그가 보기 좋은 세상이 되었다. 창조신의 말대로 그의 마음에 흡족한 세상이 열렸다는 것은 위 소설의 천지왕의 말대로 세상이 열리고, 심심한 천지왕의 심리상태에 따라 그가 원하는 대로 창조해냈다는 것과 일치한다. 즉, 천지에 개벽의 기운이 돌기 시작한 순간부터 이 소설은 서구적인 사고관이 반영된,

61) 조현설, 「동아시아 창세신화의 세계인식과 철학적 우주론의 관계」, 『口碑文學研究』 제13호, 2001, 110쪽.

너무나도 서구적인 창세신화로 둔갑해버린 것이다.

또한 문제가 되는 것은 세상을 열고 인간을 만드는 이유가 천지왕의 심심함 때문이라는 설명이다. 천지개벽이 신의 단순한 기분전환용으로 무의미한 의미에서 이루어진 것으로 형상화되어, 극단적으로는 이 세상이 신들의 장난에 의해 창조된 것으로 생각하게 될 위험이 있다.

천지왕이 수명장자를 정치하는 부분은 <이무생본>을 바탕으로 하였는데, <이무생본>은 쇠철망이 완전히 부서짐으로 해서 더 이상의 정치가 이어지지 못할 뿐 아니라 <박봉춘본>에서처럼 아들인 소별왕이 정치를 계속하지도 않는다. 이는 쇠철망이 온전하게 남아있느냐 아니면 부서졌느냐 하는 차이에서 비롯되는 것으로 쇠철망은 천지왕을 상징하는 신물이면서 수명장자 정치의 최후수단임을 알게 한다. 정치 역시 천지왕이 직접 나서지 않고 부리는 군사나 사자를 보내 정치하려다가 실패하고 직접 정치하기 위해 내려오는 것이 <이무생본>의 특징이다. 1차 정치에 이어 자신이 직접 행한 2차 정치도 실패로 돌아감으로써 수명장자 정치는 완전한 실패로 종결된다. 대결의 과정에서 천지왕의 우위는 분명하다. 그러나 정치를 벗어나는 수명장자에게 더 이상의 수단을 마련하지 못하고 물러나는 천지왕은 능력의 우위에도 불구하고 정치 실패를 인정할 수밖에 없는 존재로 설정된다.⁶²⁾

소설에서도 소별왕의 수명장자 정치담이 나와 있지 않다는 점은 같다. 그러나 모본은 천지왕의 권위 약화로 수명장자 정치담의 의미를 설명할 수 있는데, 소설은 제목부터 「천지왕」으로 정하고 천지왕 이야기 분량이 대별왕과 소별왕 이야기의 분량과 거의 균등하게 실려 있다. 이것은 천지왕의 비중을 높이고 창세신으로써의 신성성을 더욱 부각시키고자 하는 필자의 의도로 보이는데, 정작 천지왕의 신격은 약화되고 있는 모본을 택했으니 작품의 세부적 의미들이 서로 모순을 일으키고 있는 것이다.

62) 박종성, 「<천지왕본풀이>의 신화적 의미 - 수명장자 정치담과 천지왕의 결연을 중심으로」, 『口碑文學研究』 제6집, 한국구비문학회, 1998, 364~365쪽.

총명부인이 천지왕과 헤어질 때, ‘나중을 위해 무엇이든 신표를 남겨달라고 울며 애원하였다’는 상황은 원본에서와는 다른 상황이다. 다른 이본에서도 ‘본매’를 두고 가라는 말을 하기도 하지만 모두 떠나는 남편을 당연하게 보내는 것으로 느껴진다. 그러나 소설에서는 남편을 붙잡고 애원하는 모습을 넣어 조금 더 현실적인 인간의 모습을 그렸다.

또한 대별왕과 소별왕이 자라면서 글공부를 잘 했다는 것은 모본에도 나와 있는 이야기이다. 그런데 ‘활숨씨 또한 뛰어나서 다들 신동이라 감탄’했다는 이야기를 덧붙여 후에 이들이 일월조정에 큰 역할을 할 것임을 암시하고 있다.

뒤에 떠오른 해와 달을 하나씩 쏘아 없앤 대별왕과 소별왕은 저승과 이승을 다스리라는 명을 받게 된다. 이때 ‘이승은 누구나 욕심을 낼만 한 곳이었다’고 하여 소별왕이 이승을 차지하고자 꾀를 내어 대별왕을 속이는 것은 모든 사람들의 소원과 같은 이치로 당연한 것임을 이해시키고자 한다. 작자는 소별왕을 무조건 악한 신으로 보기보다 그의 욕심은 어쩔 수 없는 것이었으므로 조금은 소별왕을 긍정적으로 생각할 수 있게 하였다.

소설 「천지왕」은 중간 중간 원본에 나오지 않는 부분까지 묘사하거나 이야기의 흐름을 방해하지 않게 덧붙인 것이 장점이다. 대별왕과 소별왕이 해와 달을 쏘기 위해 날아갈 때 우레장군의 호위를 받고 날아가는 동안 하늘에 천둥소리가 요란하였다거나, 꽃피우기 내기를 할 때 화덕진군이 꽃씨를 구해왔고 꽃씨를 심은 하늘궁전 화단의 아름다운 모습을 표현한 것 등 세부적인 것까지 신경 쓴 점이 눈에 띈다. 이처럼 작가가 이야기의 전개에 알맞게 상상력을 발휘하여 개작하였기 때문에 재미있고, 짧은 내용이지만 오히려 그 덕분에 편하게 읽을 수 있어 창세신화를 처음 접한 중·고등학생들에게 쉽게 다가갈 수 있는 작품이다.

나. 애니메이션

1) 「천지왕 창세기」

KBS KOREA 『애니멘터리 - 한국설화』는 애니메이션과 다큐멘터리의 합성어인 애니멘터리라는 새로운 장르의 작품으로, ‘제 30회 한국방송대상’에서 ‘어린이 청소년 부문 작품상’을 수상했으며 2003년 YMCA의 ‘좋은 프로그램상’으로 선정되었다. 방송 외에도 VOD서비스와 출판, DVD 출시까지 확대되어 그 가능성을 입증 받았다. 특히 교육용 자료로 적합한 영상을 엄선하여 교과서 내용을 쉽게 이해 할 수 있도록 구성한 애니메이션 수업자료 총 36편을 제작하여 그 중 7편에 ‘애니멘터리 한국설화 - 한·중·일 창세신화 천지왕 창세기’가 수록되어 있다.

‘141화 한·중·일 창세신화 애니메이션 퍼레이드!’⁶³⁾는 각 민족 특유의 세계관과 상상력이 고스란히 담겨있는 창세신화를 애니메이션으로 만들었다. 그 중 「천지왕 창세기」는 제주도의 <천지왕본풀이>를 바탕으로 한 작품이다.

창세신화를 애니메이션로 제작하는 것은 이야기의 환상성과 상상력이 넘쳐나는 세계를 다양한 방법으로 표현할 수 있기에 가장 효과적이다. 이와 달리 다큐멘터리는 실제로 있었던 어떤 사건을 극적인 허구성이 없이 그 전개에 따라 사실적으로 그린 것이다.

따라서 애니멘터리는 설화적 소재의 개발을 시작으로 환상성과 다양한 표현방법이 가능한 애니메이션이라는 매체를 이용하여 단순히 할머니 방에서 잠자던 이야기를 많은 사람들이 흥미로우며 교육적으로 공감할 수 있는 소재로 개발하게 된다. 다큐멘터리 부분은 이야기의 진실성을 현존하는 현장 중심으로 설명하며 애니메이션과 다르게 실사 방식으로 전달하게 된다.⁶⁴⁾

다큐멘터리의 다양한 표현 방법으로 ‘리포터, VJ 진행 소개, 인터뷰(역사학자,

63) [http://asx.kbs.co.kr/player.html?kind=56&url=sat\\$legend\\$030902_1.asf&title=&no_logon=0&starttime= &endtime=#](http://asx.kbs.co.kr/player.html?kind=56&url=sat$legend$030902_1.asf&title=&no_logon=0&starttime= &endtime=#) (저작권자: KBS Media / 제작기관 : KBS Media / 서비스명 : 애니멘터리 한국설화)

64) 백재훈, 「문화콘텐츠개발에 있어 애니멘터리의 활용연구」, 『한국기초조형학회』 제7호 제1권, 기초조형학연구, 2006, 279쪽.

민속학자, 지역문화 전문가), 지역 현지인 증언, 성우 내레이션, 애니메이션 캐릭터 내레이션' 등은 일방적인 서술형식에서 벗어나 변화를 줄 수 있는 방법들로 자칫 지루하거나 딱딱해질 수 있는 역사와 정보제공 부분을 흥미롭게 표현할 수 있다.⁶⁵⁾

그런데 '창세신화' 부분에서는 현지답사가 어려운 점이 있었는지 성우 내레이션과 애니메이션 캐릭터 내레이션만이 있었기에 조금은 아쉬움이 남는다. 우리의 무속신화에서 각색한 작품임을 밝혔으니 <천지왕본풀이>를 구연하는 장면이나 신화학자의 설명 인터뷰를 첨가했다면 훨씬 다큐멘터리적 성격을 보여줄 수 있었을 것이다. 그러나 처음 장면에서 구비전승된 설화에 대한 성우의 설명은 창세신화를 살펴보기 이전에 신화에 대해 조금이나마 알게 되는 계기가 되었다.

이제 「천지왕 창세기」를 살펴보면, 우선 할아버지가 옛날이야기를 해주는 것 같은 내레이션으로 설화로써의 재미를 살렸다. 성우의 적절한 유머 덕분에 창세신화를 처음 접해볼 학생들에게 훨씬 친숙하게 다가갈 수 있는 장점이 있다. 그러나 코믹스러운 부분은 플래시 애니메이션의 장점이자 한계이다. 예를 들어 대별왕과 소별왕의 꽃피우기 내기, 수명장자에게 당하고 있는 소별왕의 모습 등은 중요하게 다루어져야 할 부분임에도 불구하고 얼떨결에 화분을 바꾸게 되었다는 해설로 갑자기 전체 맥락과 다르게 대별왕이 어수룩한 성격으로 묘사되고, 수명장자에게 붙잡혀 아무것도 못하고 동동거리는 소별왕과 총명부인의 모습은 악인을 징치할 인물의 신성성이 전혀 부각되지 않는다.

애니메이션에서 각각의 캐릭터를 살펴보면 다음과 같다.

천지왕	화덕장군을 대동하고 수명장자를 징치하러 왔으나 수명장자가 도망가 실패하였다. 그때 총명부인을 만나 혼인을 하고 아들 둘을 잉태한	
-----	---	--

65) _____, 위의 글, 2006, 281쪽 참조.

	부인을 두고 하늘로 올라간다. 후에 아들들을 만나 꽃피우기 내기를 통해 이승과 저승을 다 스리도록 명한다.	
충 명 부 인	여자 혼자 아들 둘을 키우느라 엄해질 수밖에 없는 어머니이다. 천지왕과 혼인하여 낳은 자식들을 기르며 천지왕의 의도대로 때를 기다렸다. 아버지를 만나고 이승으로 다시 돌아온 소별왕과 함께 수명장자를 찾아 나선다.	
대 별 왕	동생이 흥분할 때면 침착하게 말려줄 수 있는 형이다. 수명장자를 징치하기위해 자기가 이승을 다스려야 한다는 소별왕의 의견에 따라 저승을 다스린다. 대범하고 상황판단을 잘하며 활을 잘 쏘아 수명장자를 징치하는데 큰 역할을 한다. 또다시 도망가는 수명장자를 우리와 같은 핏줄일지도 모른다며 놓아주는데, 아무리 악인이라도 관용을 베풀 줄 아는 인물이다.	
소 별 왕	소별왕은 백발백중 활을 잘 쏜다. 아이들을 괴롭히는 잡귀들을 보고 혼내고, 그들이 아비 없는 자식이라 놀리자 싸우는 모습에서 불의를 참지 못하고 쉽게 흥분하는 성격임을 알 수 있다. 또한 소식도 없는 아버지를 원망하며, 아버지가 준 씨앗을 설명도 듣지 않고 심는 급한 성격이다.	
수 명 장 자	잡귀들을 만들어내는 악당이다. 천지왕이 썩은 머리두건을 도끼로 깨버릴 정도로 악독하다. 이 세상을 결코 바꿀 수 없을 것이라며 악담을 하고 도망가고, 계속해서 잡귀들을 만들어낸다. 후에 소별왕이 대별왕의 도움을 받아 수명장자를 징치한다. 그러나 또 다시 도망간 수	

	명장자 때문에 이승에는 여전히 혼란이 계속되고 있다.	
--	-------------------------------	--

이야기는 천지가 혼합되고 개벽할 때부터 시작한다. 아직 암흑천지인 시절 옥황상제 천지왕이 천왕닭·인왕닭·시왕닭을 찾아 입김을 불자 닭이 울고, 하늘에 해가 두 개가 뜨게 되었다. 천지왕의 입김은 창세신화에서는 나오지 않는 부분이지만, 천지왕이 창세신으로서 역할을 했다는 것을 보여주기 위해 첨가한 것으로 보인다. 그런데 달이 두 개가 뜨는 원인에 대해서는 어떠한 설명도 없어 의문을 증폭시킨다.

소별왕은 쏘는 것마다 과녁의 중앙을 명중시키는 활을 잘 쏘는 인물이다. 소별왕의 활소기 실력은 훗날 무엇인가 해낼 것이라 추측이 되지만, 막상 큰일을 해내는 것은 대별왕이라 조금은 모순이 있는 부분이다. 수명장자를 징치하는 장면에서 해 하나를 쏘아 떨어트린 것은 대별왕이고 송홧가루를 뿌린 것이 소별왕이기 때문이다.

잡귀들 때문에 사람들이 오랫동안 고난을 겪었다는 이야기는 <천지왕본풀이>에서 인간과 동식물, 귀신 등이 모두 함께 존재하는 혼란스러운 세상에 대한 언급은 있지만, 그 세상에서 잡귀들이 인간들을 괴롭혔다는 것은 한 단계 더 나아간 상상이다. 특히 그 잡귀들이 아이들을 괴롭히는 것을 본 소별왕과 싸움을 벌이고, 잡귀들이 아비도 모르는 녀석이라며 소별왕을 놀리는 것은 애니메이션의 극적 갈등을 조성하고자 한 것으로 보인다. 그런데 문제는 그 잡귀들을 수명장자가 만들어낸 것으로 그리고 있다는 점이다.

수명장자는 창세신화에서 분명 악인으로 그려지고 있긴 하지만, 수명장자는 천지왕에게 대립, 적대하는 인물이지 잡귀를 부리며 세상 사람들을 괴롭히는 주술사적 인물은 아니다.

- 1) 인간 세계의 법도를 관장하는 저승세계의 권위에 도전하는 인물이다. : 수명장자의 불효막심, 악행은 저승에까지 알려져 징치해야 할 인물이다. 각편에 따

라서는 저승세계에 자신을 잡아갈 자가 없을 것이라고 호언장담까지 하는 인물로서 저승세계의 권위에 도전하는 인물이다.

2) 수명장자가 먹을 쌀에 모래를 섞어 빌려주는 악인이다. : 이는 천지왕이 개인적으로 징치해야 할 또 다른 껌한 점이다.

3) 그가 징치되기 위해서 화덕장군, 일만 군사 등이 필요로 할 정도로 완강하게 그는 천지왕에게 대적한다.⁶⁶⁾

천지왕과 수명장자의 관계를 정리한 위의 인용문에서 알 수 있듯이, 수명장자는 곡식이 많지만 이웃에 인색하며 조상신을 섬기지 않은 문제로 징치되어야 하는 인물이다. 조상신을 섬기지 않는다는 점은 수명장자의 본래적 성격이 곡물을 주관하는 地神의 사제적 성격을 띠는 점을 암시한다. 地神的 面貌는 女性的 原理를 드러내기에 남성인 수명장자가 곡물을 관장하는 地神이라고 하는 것은 일반적이지 않다. 제주도의 巫俗社會에서는 신들을 ‘초상’, ‘조상’이라 하여 祖上視하는 특징이 있어 이런 추정을 뒷받침한다.⁶⁷⁾ 그러므로 지신을 섬기고 지신의 풍요 다산의 원리를 인간 세상에 널리 구현하지 못하는 사제적 성격의 수명장자는 인색할 수밖에 없고, 포악할 수밖에 없는 것이다. 천지개벽 후에 만물이 갖추어졌으나, 일월이 들어어서 혹은 일월이 없어서 인간들이 세상에 살기가 곤란할 때 많은 곡식을 차지하고 있다는 점은 수명장자가 범상한 인간 부자가 아니라 곡물의 신과 관련 있는 신적인 존재임을 보다 분명히 한다.⁶⁸⁾

이처럼 신과 관련 있는 존재로 까지 해석 가능한 수명장자를 애니메이션에서와 같이 잡귀를 만들어 내어 인간세상을 어지럽히는 것으로 설정해버리면 신화적 성격이 달라지는 문제가 있다. 수명장자가 천지왕에게 큰소리치며 대들 수 있는 것은 수명장자의 신적인 힘 덕분인데, 이렇게 되면 수명장자와 천지왕의 대결의 의미는 한낱 잡귀를 다루는 존재와 악귀를 내쫓으려는 퇴마사의 싸움으로까지 전락해버리게 된다.

66) 김난주, 「한국창조신화의 분석심리학적 해석」, 단국대 대학원 박사학위논문, 2003, 78쪽.

67) 현용준, 『무속신화와 문헌신화』, 집문당, 1992, 125쪽.

68) 박종성, 앞의 논문, 1998, 361쪽.

또한 수명장자를 제힘으로 징치하지 못한 소별왕이 대별왕에게 도움을 요청하였을 때도 문제점이 발견된다. 해가 두 개일 때는 수명장자가 엄청난 힘을 쓰다가 대별왕이 해 하나를 떨어트리자 갑자기 괴로워하며 발버둥치는 수명장자의 모습은 전혀 개연성이 없다. 그 이야기 뒤로도 해와 수명장자의 연관성에 대한 것은 어디에서도 언급되지 않는다. 심지어 두 개였던 달 중에 하나를 쏘아 떨어트린 이야기도 없으므로, 세상에는 여전히 달이 두 개인 것이다. 일월조정을 하는 이유는 인간세상의 조화와 균형을 맞추기 위해서인데 둘 중 하나는 시행되지 않고, 하나는 전혀 관련 없는 이야기와 짜맞춰져버리니 창세신화에서 일월조정담의 의미가 상실되어버렸다.

마지막으로, 대별왕은 수명장자를 우리와 같은 핏줄일지도 모른다면 놓아주는 데, 아무리 악인이라도 관용을 베풀 줄 아는 인물이라는 대별왕의 성격을 부각시키기 위한 장치일지 모른다. 그러나 한 핏줄이라는 것만으로는 애니메이션에서 보여주었던 수명장자의 악행을 용서해주는데 타당하지 못한 이유이다. 세상에 여전히 악함과 혼란이 계속되고 있다는 결말에 뒷받침이 되기 위해 이런 대사를 넣었을 것이다. <천지왕본풀이>에서는 대별왕과 소별왕의 대결에서 창세신의 잘못된 선택과 속임수로 인해 인간 세상에 역적·살인·도둑·간음이 여전히 많은 법인데, 이것을 수명장자의 탓으로 돌려버렸으니 우리 민족의 인간중심적 사상이 유지되지 못하게 된 것이다.

애니메이션의 고유한 특성 중의 하나가 움직이지 않는 사물에 움직임을 불어 넣어 주는 것이다. 그러나 움직이는 것만으로는 부족하다. 단순히 움직이기만 한다면 그것은 기술이 빚어낸 것에 대한 놀라움뿐이다. ‘감동’이 빠져버린 ‘놀라움’은 오래 지속되지 않는다. 그렇다면 감동의 힘은 어디에서 나오는 것일까? 바로 이야기이다. 움직이는 이미지가 놀라움 그 자체로만 끝나지 않기 위해서는 움직이는 이미지에 이야기가 결합되어야 한다. 이야기는 관객들과 소통하기 위한 중요한 요소 중의 하나로 관객들의 정서적 공감을 이끌기 위해서는 일정한 이야기가 요구된다.⁶⁹⁾

즉, 애니메이션에서는 영상미나 음향 등의 뛰어남보다 가장 기본적으로 몰입할 수 있는 스토리텔링이 필요하다. 애니메이션 「천지왕 창세기」는 새로운 장르로써 애니메이션과 다큐멘터리를 결합해 재미와 감동, 교훈을 결합했지만, 내용적인 요소에서 미흡함을 보였기에 아쉬운 작품이다.

2) 「대별왕과 소별왕」

‘한국 문화콘텐츠 진흥원’의 연구 허가를 받아 <천지왕본풀이>를 애니메이션화한 작품을 분석해보고자 한다. 이 자료는 ‘문화원형 과제 사이트’에서 ‘한국의 설화 인물유형분석’의 「대별왕과 소별왕」⁷⁰⁾이란 플래시 애니메이션과 시나리오이다.

정주병의 창세신화는 천지개벽의 혼돈을 해결하기 위해서 지상에 내려온 천지왕이 지상의 총맹부인과 결연하고, 이웃집의 수명장자를 징치하고, 자식이 부친을 찾는 과정, 대별왕과 소별왕이 이승을 차지하기 위해서 다툼을 벌이는 과정 등으로 이루어져 있는데, 비교적 짜임새가 있다.⁷¹⁾

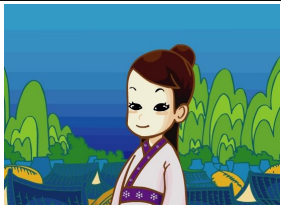
그런데 플래시 애니메이션 「대별왕과 소별왕」은 <정주병본>을 기본 바탕으로 하되 수명장자 징치담이 생략되어 있다. 또한 천지창조 부분에서는 청의동자를 등장시켜 해와 달의 기원을 이야기한 부분은 <고창학본>을 따온 것이다.

천지왕	하늘의 왕 옥황상제이다. 아들 쌍둥이가 태아날 것을 예견하는 태몽을 꾸고 인간세상으로 내려온다. 둘씩인 해와 달을 하나로 조정하기 위해 자신을 찾아온 아들들을 시험하겠다는 명분으로 하나씩 쏘아 떨어트릴 것을 명한다.	
-----	--	--

69) 이종한·조미라, 앞의 책, 2005, 21쪽.

70) <http://koreastory.culturecontent.com/> (저작권자 : 한국문화콘텐츠진흥원, (주)광주방송, 호남대학교 / 제작기관 : 광주방송, 호남대학교 아시아 문화산업 여성연구원 / 서비스명 : 한국설화의 인물 유형분석)

71) 김현선, 앞의 책, 1994, 428쪽.

총 명 부 인	천지왕과 결혼하여 대별왕, 소별왕 쌍둥이 형제를 낳았다. 천지왕이 하늘로 올라간 뒤 홀로 아이들을 키우다가 박씨를 전해준다. 훗날 땅 세상을 다스리는 바지왕이 되었다.	
대 별 왕	쌍둥이 중 형으로, 힘과 슬기가 뛰어나 아무도 당할 자가 없다. 또한 힘과 슬기뿐만 아니라 참된 마음을 중요시 한다. 모든 것을 진실로 대할 줄 아는, 평화를 추구하는 인물이다.	
소 별 왕	쌍둥이 중 동생으로, 힘과 슬기가 뛰어나 아무도 당할 자가 없다. 대별왕보다 지혜는 부족하지만 피가 많아 꽃피우기 내기에서도 화분을 가로챈다. 이처럼 참되지 못한 소별왕 때문에 아직까지도 이 세상에는 어지러운 일들이 끊임없이 일어나고 있다.	

제주도 전승의 초감제에서는 혼돈의 ‘카오스’에서 하늘과 땅이 스스로 열린 후에 하늘에서 청이슬이 내리고, 땅에서는 흑이슬이 솟아나 서로 합쳐서 음양상통으로 만물이 생겨났다는 내용이 전승된다.⁷²⁾ <대별왕과 소별왕>에서도 시루떡처럼 붙어있었던 하늘과 땅이 열리면서 ‘하늘에서는 푸른 이슬이 내리고 땅에서는 검은 이슬이 솟아나 온갖 별들과 산, 물, 풀, 나무, 짐승, 그리고 사람이 만들어졌다’는 설명으로 시작하였다.

아직 해와 달이 없어서 칙흑처럼 캄캄한 세상에 수탉이 울자 바다 속에서 푸른 옷을 입은 거인이 솟아났다. 모본에서 등장하는 청의동자이다. 이 거인의 앞이마와 뒷이마에 두개씩 달려 있는 눈이 해 둘, 달 둘로 변했다며 대별왕과 소별왕 이야기의 시작을 알렸다.

그러던 어느 날, 천지왕은 땅에서 두 줄기 신비한 기운이 하늘로 뻗쳐 두 마리 큰 용으로 변하더니 해와 달을 하나씩 삼켜버리는 꿈을 꾸었다. 천지왕이 생

72) 현용준, 앞의 책, 1992.

각하기에 필시 땅 세상의 배필을 얻어 자식을 낳을 꿈인 것만 같았다. 즉, 태몽을 꾸는 것이다. 창세신화에서 천지왕이 태몽을 꾸었다는 은 간단하게만 언급되어 있는데 이 작품에서는 큰 용으로 신성성을 부각시키고 큰일을 할 만한 옥동자를 낳을 것임을 내레이션으로 설명해주어 이야기의 연결을 한층 더 매끄럽게 하였다.

대별왕과 소별왕이 자라서 천지왕을 만나러 갔을 때, 아들임을 입증해 보이고자 해와 달을 하나씩 쏘아 떨어뜨렸다. 이때 형제는 활과 화살을 들고 세상에서 가장 높은 산에 올라가 대별이가 동쪽하늘을 향해 활을 겨누어 두 번째 햇덩이를 떨어뜨렸다. 소별이는 바다에서 솟구쳐 오르는 달덩이를 쏘아 떨어뜨렸다. 알맞은 햇빛이 낮 세상을 비추고, 알맞은 달빛이 밤 세상을 비추어 살기에 좋은 세상이 되도록 하는 과정에서 가장 높은 산에 올라갔다는 것 또한 작가의 상상력이 가미된 것이다.

「대별왕과 소별왕」에서 문제점으로 꼽을 것은 수명장자 징치담이 빠져있다는 것이다. 제주도 창세신화에서 수명장자의 역할은 중요하다. 그런데 그것을 삭제하였으니 천지왕과 소별왕의 위엄을 상상할 수 있는 기회를 박탈당한 것이다. 또한 신화는 우리 민족의 집단의식의 표현인데, 이승에서 인간들을 괴롭힌 인물인 악인을 다스리는 것은 선이 승리한다는 우리의 정서상 드러나야 하는 이야기임에도 불구하고 제외되어있는 것이다.

다른 애니메이션이나 소설, 동화 작품에서는 자주 빠져있는 수수께끼 내기가 여기서 보인다는 것은 큰 장점이다. 하지만 이 역시 짧은 시간 관계로 정작 애니메이션에서는 이야기되지 않았고, 시나리오에서도 단순히 질문과 대답을 두 번 반복한 것으로 끝나버려 수수께끼의 진정한 의미를 파악하기 힘들었다.

꽃피우기 내기에서 대별왕이 소별왕에게 이승을 주며 부탁한 것은 소별왕의 잘못을 꾸짖는 모본과는 달리 당부하는 것으로 되어있다. ‘이승의 수많은 사람들을 잘 다스리려면 힘과 슬기도 필요하지만 무엇보다 참된 마음이 있어야 한다. 그러니 진실로써 그들을 다스려서 아름답고 평화로운 세상을 만들기 바란

다’는 말은 본래 꽃을 바퀴버린 소별왕의 행동 때문에 세상에 올 재앙들을 예견하는 것이었으나 동화나 애니메이션에서는 아이들과 학생들을 대상으로 만든 것이라 그런지 모두 마음 넓은 형의 심정을 보여주려고 애쓰는 모습이다.

마지막에 ‘하늘나라를 다스리는 천지왕 옥황상제와 총명부인이 훗날 바지왕이 되어 다스리는 땅세상, 그리고 이승을 다스리는 소별왕과 저승을 다스리는 대별왕’ 이렇게 나누어지면서 끝나는데, 땅세상과 이승의 차이점에 대해 명확한 설명 없이, 총명부인이 바지왕이 된 계기도 설명하지 않고, 그저 세상을 네 명의 왕이 다스리게 되었다는 결말을 내려 부족함이 느껴진다.

지금까지 살펴본 출판물과 애니메이션 모두 창세신화를 스토리텔링한 이상 우리 민족의 사상과 정서가 반영되어야 함에도 불구하고 동화 같은 꾸며낸 이야기로만 남아버렸다는 한계가 있다. 작자가 지나치게 개작하여 신화적인 의미가 독자들에게 바르게 전해지지 않는 것이다. 또한 스토리의 매끄러운 전개만을 위해 중요한 부분을 무작위로 삭제한 경우도 보였고, 우리 신화의 특성을 살리지 못한 채 서양의 신화를 삽입한 경우도 있었다. 그리고 본토와 제주도의 창세신화를 균등하게 다루어야만 우리의 창세신화를 모두 살펴봤다고 할 수 있을 텐데, 대부분의 작품들이 제주도의 창세신화인 <천지왕본풀이>를 바탕으로 대별왕 소별왕 이야기만을 개작하여 안 그래도 많은 이들이 알지 못하는 본토의 창세신화가 더욱 소외되어버렸다.

많은 문제점들을 극복하고 좋은 창세신화 작품으로 거듭나려면, 제작자들의 원전 분석과 이해가 우선되어야 할 것이다. 각각의 이본 분석을 바탕으로 흥미로운 신화소들을 모아 본토와 제주도의 창세신화 이야기를 만들어낼 수도 있고, 재미있는 부분만을 뽑아 새로운 이야기로 창출해낼 수도 있는 것은 모두 기본 텍스트인 창세신화를 공부하는 데서 출발하는 것이다. 앞으로는 다양한 독자층을 염두에 두고, 보다 많은 이야기로 교육적으로도 효과가 있는 작품을 만들어 낼 것을 기대해본다.

IV. 스토리텔링을 활용한 창세신화 교육의 실제

1. 창세신화 교육의 필요성

가. 신화 교육의 현황

1) 중학교 국어·생활국어 교과서의 신화 작품 분석

<표1> 제7차 교육과정 중학교 국어·생활국어 교과서에 수록된 설화 작품

교과서	대단원	단원 구성	작품
1-1 국어	1. 문학의 즐거움	소단원	(2) 아버지의 유물
	3. 문학과 의사소통	보충·심화	호랑이의 권세를 믿고
1-1 생활국어	6. 상황에 맞게 말하기	보충·심화	방태이, 가자미, 메기의 꿈 해몽 이야기
1-2 국어	2. 문학의 아름다움	소단원	(4) 옛 이야기
			- 동명왕 신화 - 지네 장터 - 우정의 길
1-2 생활국어	3. 판단하며 듣기	보충·심화	생금장 이야기
2-1 국어	3. 우리 고전의 맛과 멋	소단원	(1) 서동요
2-2 국어	2. 이야기의 구조	소단원	(1) 아기장수 우투리 (2) 현명한 아내, 만카
		보충·심화	원숭이와 거북 이야기 바리데기 바리데기 바리공주야
3-2 국어	1. 창조적인 문학 체험	소단원	(3) 길 잃은 태양마차
		3. 작가의 개성	읽기 전 학습활동

제7차 교육과정 중학교 국어 교과서에 실려 있는 신화 작품은 1학년 2학기에 우리나라의 <동명왕 신화>와 2학년 2학기에 그리스·로마신화의 일부분인 <길 잃은 태양마차>, 이렇게 두 작품이 소단원으로 되어 있다. 그리고 3학년 2학기

에 ‘바리데기’가 어떻게 무속신이 되었는지 그 내력을 담은 <바리데기 바리데기 바리공주야>라는 무가작품이 실려 있다.

<동명왕 신화>는 일연의 『삼국유사』를 원전인데, 교과서에서는 이만기가 엮은 『한국의 대표 설화』를 출처로 하고 있다. 이 작품은 글말 형태로 되어 있는데, 교사용 지도서에서 ‘학생들 또는 가족 단위로 구연 테이프를 만들어 보게 하는 것도 좋다’고 언급하고 있어 구연성을 고려하고 있음을 알 수 있다. 그러나 실제 학습 활동에는 이와 관련된 내용이 제시되어 있지 않아 이와 같은 교육이 잘 이루어지고 있지 않는 현실이다.

<바리데기 바리데기 바리공주야>는 이야기의 구조에 대해 생각해보는 활동이다. 교과서 ‘단원의 길잡이’와 ‘이 단원을 마치며’에서는 ‘이야기의 구조를 파악하며 읽는 것은 이야기가 어떻게 짜여져 있고, 그 짜임 속에서 사건이 어떻게 전개되는지, 더 나아가 이야기 속 인물이 겪는 갈등과 그 해결 과정이 어떠한지 파악하며 읽는 것을 의미한다’며 이렇게 구조를 파악해보면 ‘이야기를 더욱 흥미롭게 즐길 수 있으며, 아울러 짜임새 있는 이야기를 만드는 힘도 키울 수 있을 것’이라고 설명하고 있다. 즉, 일정한 구조를 갖추고 있는 것이 이야기가 구비전승 되는데 큰 몫을 한다는 점에서 이러한 특성을 잘 살린 단원이라고 할 수 있다. 그런데 그 구비성이 강한 무속신화를 <보충·심화> 단원에 수록하여 아랍에서 전해 내려오는 이야기와 우리나라 이야기 중에 ‘각자 읽고 싶은 이야기를 골라 공부’하도록 하고 있어 선택여부에 따라 공부를 하지 않고 그냥 지나칠 수도 있는 문제가 있다.

<길 잃은 태양마차>는 그리스·로마 신화 중 일부분을 실어 인물들의 생각이나 행동을 이해하고 각각의 장면들을 상상해보면서, 문학 작품을 자심의 경험과 연관 지어 능동적으로 감상할 수 있는 능력을 기르고 문학 작품을 창조적으로 수용하는 태도에 대해 학습하도록 했다. 학생들은 신화에 대한 상상력을 바탕으로 자신의 경험을 살려 작품을 체험하고 실생활에 확장할 수 있는 기회를 갖게 된다. 신화의 상징적, 교훈적 요소보다는 신화적 인물들의 행동과 자신의 경험

을 결부시켜 자유롭게 생각해보면서 학생 나름의 창조적인 수용을 경험할 수 있는 것이다.⁷³⁾

<표2> 제 7차 개정(2007개정) 교육과정 중학교 1학년 국어·생활국어 교과서(23종)에 수록된 설화 작품

출판사	교과서	대단원	단원 구성	작품
대교(박)	1-1 국어	1. 글과 말의 즐거움	소단원	(3) 복을 찾아 떠난 여행
박영사	1-1 국어	6. 문학과 갈등	소단원	(3) 아기장수 우뚜리
디딤돌(김)	1-2 국어	5. 같은 글, 다른 생각 <단원 통합 활동>	소단원	(1) 왕자 호동 온달전
지학사(이)	1-1 국어	6. 이야기 속 인물의 삶	소단원	(1) 소설의 인물 만나 보기 - 우정의 길
	1-1 생활국어		선택 활동	(1) 소설 속 인물의 심리와 갈등 - 사랑이나, 충성이나
미래엔 컬처그룹(이)	1-2 국어	4. 문학을 통한 여행	소단원	(1) 호동 왕자와 낙랑 공주
지학사(방)	1-2 국어	2. 우리말의 세계	소단원	백제 무왕과 선화 공주
중앙 유웨이	1-2 국어	1. 이야기의 즐거움	소단원	(2) 짧은 한마디, 깊은 생각 - 미련한 놈이 범 잡는다 - 남의 일에 감 놈라 배 놈라
			생각 더하기	고구려 본기
	1-2 생활국어	1. 이야기의 즐거움	알아두기	부채 장수 따라 하다가
웅진	1-1 생활국어	1. 마음의 풍경	선택 학습	호동 왕자와 낙랑 공주

73) 박선영, 「설화의 교과서 수록 변천에 대한 비판적 검토 : 제1~7차 교육과정기의 중학교 국어과 교과서를 중심으로」, 단국대 교육대학원 석사학위논문, 2008, 54~55쪽.

2010년 중학교 1학년 교과서부터 적용된 교육과정은 7차 교육과정을 바탕으로 한 2007개정 교육과정이다. 이전의 1차부터 7차 교육과정까지는 국정 교과서였던 중학교 국어·생활국어가 검정 교과서로 바뀌면서 총 23종의 중학교 국어·생활국어 교과서가 등장했다. 2009년 까지만 해도 다른 과목과는 달리 국어 과목만큼은 국가에서 채택한 교과서 하나로 전국의 모든 중·고등학교에서 가르쳐 왔지만 2010년부터는 국어 교과서도 학교별로 다양한 출판사에서 나온 책들로 수업을 할 수 있는 것이다. 그 시작이 중학교 1학년이다.

실시간으로 변화해가는 정보화 사회의 언어 환경 변화에 따라 국정 교과서로는 다양한 매체 언어와 내용 등을 수용하기 어려워졌고, 이에 따라 국어 교과서를 출판사별로 발행하는 검정제를 도입한 것이다. 다매체, 다문화 등 사회의 변화에 대한 적극적인 대응과 미디어 관련 교과 신설 등 사회적, 개인적 요구를 충실히 반영하고 국어 교육의 학문 공동체 연구 성과를 체계적으로 반영할 수 있는 길이 열리게 되었다.

그런데 문제는 새로운 매체에 따른 국어 교육 뿐만 아니라 우리의 고전, 우리만의 색깔이 있는 작품들에 대한 공부도 점차 제외되고 있다는 것이다. 국정 교과서일 때는 중학교 1, 2, 3 매 학년마다 신화에 대해 골고루 배울 수 있는 기회가 있었지만, 새로운 중학교 1학년 교과서에서는 중앙유웨이 출판사 외에 다른 출판사 교과서에는 문헌 신화든 구비 신화든(여기에는 무속신화도 포함된다) 신화가 한 작품도 실리지 않게 되었다. 위의 표에서 살펴봤듯이 ‘설화’로 크게 묶어 보았을 때에도 10종의 교과서 중에 ‘고구려 본기’라고 하여 고구려의 건국 신화인 <동명왕> 한편만 수록되어 있고, 나머지는 전설이나 민담, 배경 설화가 대부분임을 알 수 있다. 만약 학교에서 신화가 실려 있지 않은 22종의 교과서를 채택하게 된다면, 중학교 1학년 때는 신화 교육을 받지 못할 수도 있다.

2) 고등학교 문학 교과서의 신화 작품 분석

<표3> 제 7차 교육과정 고등학교 문학 교과서(18종)에 수록된 설화 작품

작품	지 학 - 권	지 학 - 박	디 딤 돌	천 재	금 성	두 산 동 아	문 원 각	블 랙 박 스	교 학 - 구	민 중	중 앙	한 교	상 문	대 한	교 학 - 김	형 설	태 성	청 문 각
단군신화	○	○	○		○	○		○		○	○	○	○	○	○	○	○	○
동명왕신화					○				○	○	○	○						○
석탈해 신화											○							
신라 시조 혁거 세왕				○														
구토설화	○	○						○			○							
조신설화			○					○	○		○			○			○	
도미설화					○	○												
화왕계						○												
바리데기			○					○	○									
경문대왕 이야기	○																	
달팽이 각시								○										
사복불언				○														
아기장수 설화											○		○					
연오랑세오녀							○											
온달전									○									
이야기 주머니			○															
제석본풀이					○													
강감찬전									○									
뱀 신랑 (구령등 등 신선비)						○						○						
삼태성						○												
서동과 선화공주									○									
손순매아			○															
오봉산의 불					○								○					
이야기꾼			○															
장자못 전설			○				○											
점몽											○							
지귀									○									
지하국 대적 퇴 치 설화													○					
청성잡기						○					○							
해명 태자 설화											○							
해와 달이 된 오							○											

누이																			
호원											○								

우리 민족은 수천 년 동안 수많은 신화를 만들고 전승해왔다. 그러나 여러 신화들 중에 교육현장에서 다루어진 것은 대부분이 ‘단군신화’이다. 우리 교육에서는 1949년 제정된 교육법 이래로 오늘날의 교육기본법에 이르기까지 ‘홍익인간(弘益人間)’이 교육이념으로 자리 잡고 있다. ‘홍익인간’의 이념을 바탕으로 국가적 차원에서 ‘단군신화’는 국어교과 뿐만 아니라 국사교과, 사회교과, 윤리교과 등에서도 다루어지고 있다.

특히 제7차 국어과교육과정의 선택과목인 문학 교과를 살펴보면 단군신화는 18종의 검정교과서 중에 15종의 문학 교과서에 수록되어 있다. 그 외의 신화로는 주몽신화는 6종의 교과서에, 혁거세신화와 석탈해신화는 각각 1종의 교과서에 수록되어 있다. 이는 현재 문학교과서가 지나치게 단군신화에만 편중되어 있음을 알 수 있다.

그런데 이보다 더 큰 문제는 선택과목인 문학이 11~12학년에 선택되지 않을 경우에는 12학년 동안 국어과에서 단 한 번도 우리 신화를 배우지 못할 상황이 발생할 수도 있는 것이다. 더욱이 기록문학으로 전승된 신화에만 집중한 나머지 구비 전승된 신화는 관심 밖의 것이 되어 바리공주는 2종의 교과서에, 제석본풀이는 1종의 교과서에 실려 있을 뿐이다.

나. 사전 인식 조사

1) 설문조사 개요

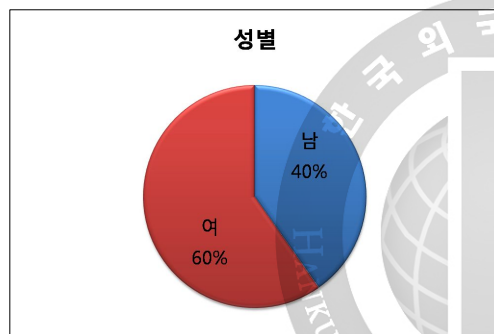
㉠ 제목 : 창세신화에 대한 인식 조사

㉡ 설문조사 시기 : 2010년 4월18일~5월10일

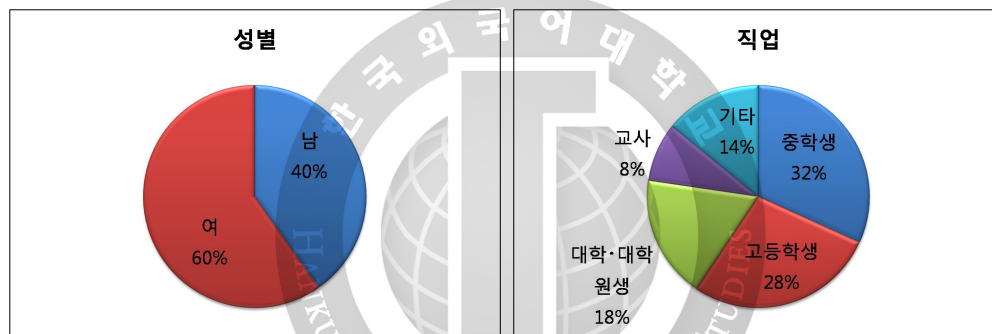
- ㉔ 조사 대상 : 중·고등학생, 대학·대학원생, 현직 국어과 교사, 기타
- ㉕ 회수·분석한 답안지 : 815장
- ㉖ 조사 방법 : 5지선다형 객관식 및 주관식으로 된 2쪽 분량의 설문 조사지를 온라인 및 오프라인으로 배포한 뒤, 온라인 설문지와 A4용지 설문지 등을 직접 회수
- ㉗ 분석 방법 : 별도 작성한 엑셀 프로그램에 입력하여 전산 분석

2) 설문조사 분석

<도표 1>



<도표 2>

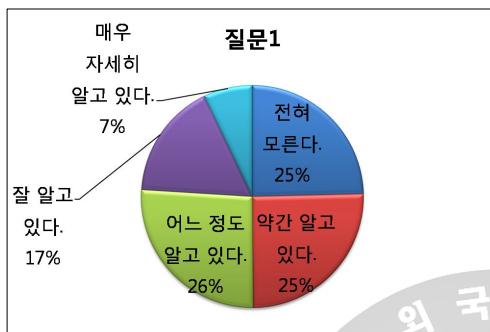


4월 18일부터 5월 10일까지 온라인·오프라인 설문조사를 통해 ‘신화’와 ‘창세 신화’에 대해 어떻게 알고 있는지 인식 조사를 시행하였다. 설문조사는 총 815명이 참여하였으며, 그 중 남자가 328명, 여자가 487명이었다. 중학생이 가장 많은 참여율을 보였고, 기타 학력을 알아본 바로는 대학교 졸업생은 75%, 대학원 졸업생과 중학교 졸업생이 10%, 고등학교 졸업생이 5%였다.

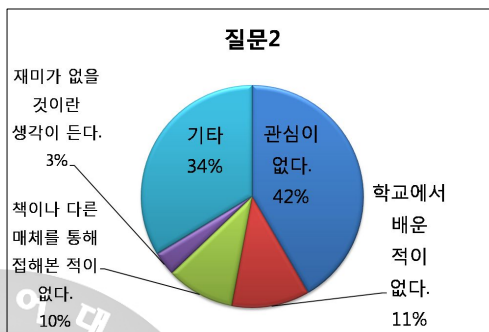
같은 문제로 조사를 진행했지만, 그 조사 대상별로 설문 목적은 조금씩 다르다고 할 수 있다. 우선 중·고등학생은 현재 신화와 창세신화 교육이 어떻게 시행되고 있는지 파악하고자 하였다. 다음으로 대학·대학원생은 그동안 초·중·고등학교의 공교육에서 ‘국어’와 ‘문학’ 교육을 받은 사람들로써 과연 우리의 신화에 대해 얼마나 알고 있는지를 알아본 것이다. 이는 현재 대학·대학원생뿐만 아

니라, 졸업자들에게도 해당되는 것이다. 마지막으로 현직교사는 국어과 교사들을 대상으로 조사를 하였는데, 그들이 국어와 문학 교육 안에서의 ‘창세신화 교육’을 시행하는데 있어서 창세신화에 대한 사전 지식이 있는지, 현 상황이라면 창세신화 교육이 가능할지를 살펴보고자 하였다.

<도표 3>



<도표 4>

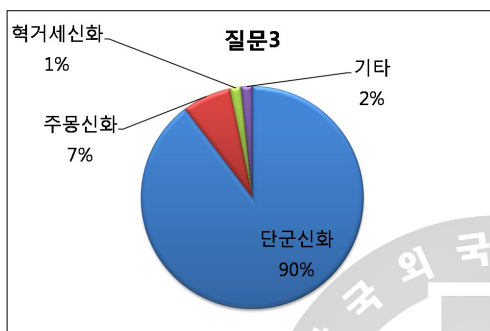


[질문1]은 전체적으로 봤을 때, 알고 있는 사람이 75%를 차지했다. 이는 응답자들이 신화가 무엇인지는 기본적으로 알고 있고, 우리나라의 신화에 어떤 것이 있는지, 그 내용이 무엇인지 대체적으로 파악하고 있음을 유추해볼 수 있다. 그러나 마냥 긍정적으로만 볼 수는 없는 것이 우리나라 신화에 대해 전혀 모르는 사람이 25%이기 때문이다. 다음 [질문2]에 대한 응답을 정리한 도표를 보면 우리나라 신화에 대해 모르는 이유를 살펴볼 수 있는데, 우리나라의 신화에 대해 관심조차 없는 사람이 4%이고 학교에서 배운 적이 없어 전혀 모르는 사람도 11%나 되었다. 즉, 학교 교육에서 신화를 배웠다면 본인이 관심을 가지지 않아 기억하지 못하는 것일 수도 있고, 학교에서조차 우리 신화에 대한 교육이 소홀함을 알 수 있다. 심지어 기타에는 다른 나라 신화, 특히 그리스·로마 신화는 알아도 우리나라 신화는 잘 모르는 경우와, 아예 우리나라에는 신화가 없는 것으로 알고 있다고 응답한 경우도 있었다.

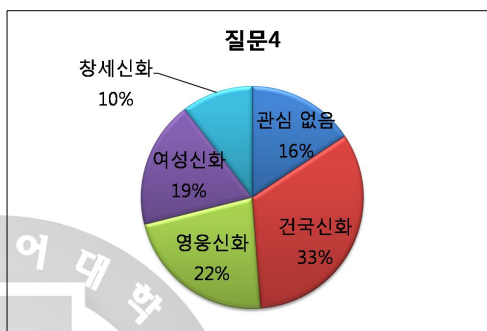
신화는 민족 공동체의 삶 속에서 민족 집단의 경험을 바탕으로 만물의 생성 이치를 바라보는 그들의 사고체계 즉 정신문화와 사회현실이 고스란히 녹아 있는 것으로 문화적 비밀을 간직하고 있는 것이다 우리는 신화를 통하여 한 민족

의 역사적 풍토와 민족문화의 성격 내지 이념의 방향을 추출해 낼 수 있으며 그 민족의 정신문화의 원형을 파악할 수가 있다.⁷⁴⁾ 이와 같은 한 민족의 문화유산인 신화를 알지 못한다는 것은 우리 민족의 사상과 그 근본을 잃어버렸다는 의미이다. 이것이 바로 민족의 원형이라 할 수 있는 신화에 대한 제대로 된 교육이 시급한 이유이다.

<도표 5>



<도표 6>



[질문3]은 객관식 문제가 아니었음에도 불구하고 응답자의 90%가 ‘단군신화’를 대답하였는데, 우리나라 사람들이 가장 많은 교육을 받은 작품이기 때문일 것이다. 우리나라는 개천절이 국경일로 지정되어 있고, 홍익인간(弘益人間)의 이념이 교육 목표로 되어 있기에, 단군신화는 오늘날까지 남녀노소 누구나 알고 있는 대중적인 것이 되었다. 그런데 단군신화는 국사, 철학 등 다양한 학문 분야에서 연구되고 다루어지면서 문학으로서의 ‘신화’로 받아들이기에 힘든 느낌을 남기게 되었다. 단군신화를 국사 시간에는 고조선을 세운 사실로 다루어지고, 국어시간에서도 문학이 아닌 역사적 사건으로 해석하고 있는 문제점이 있다. 물론 신화란 관심 방향이나 보는 시각에 따라 역사가 될 수도 있고, 문학이 될 수도 있으며, 종교가 될 수도 있다. 그러나 그 차이점과 어떻게 받아들여야 하는지는 언급하지 않고 두루뭉술하게 가르쳤을 때, 단군신화는 이름만 신화일 뿐이지 어느새 그냥 전해오는 이야기, 역사책에 기록된 이야기쯤으로 생각되어 ‘신화’로서의 모습은 퇴색되어 버릴 수도 있다. 이러한 문제점으로 인해 ‘우리나

74) 최남선, 『육당 최남 선집 V5』, 을유문화사, 1973, 16쪽.

라에는 신화가 없는 것으로 알고 있다’는 반응이 나오게 된 것이다.

그 외에 주몽신화와 혁거세신화 역시 대부분인 것은 우리 신화 중에서도 건국신화에 치중하여 교육받은 결과로 해석할 수 있다. 단군신화는 우리 민족 이념의 발원지이기 이전에 고조선 건국신화이고, 주몽신화는 고구려를 세운 동명왕의 이야기인 건국신화이며, 혁거세신화는 신라를 건국한 박혁거세에 관한 건국신화이다. 이러한 현상은 [질문4]의 대답과도 연관되는데, 대다수가 다양한 신화가 아닌, 건국신화에만 관심을 가진다는 문제점이 다시 한 번 드러나게 되었다.

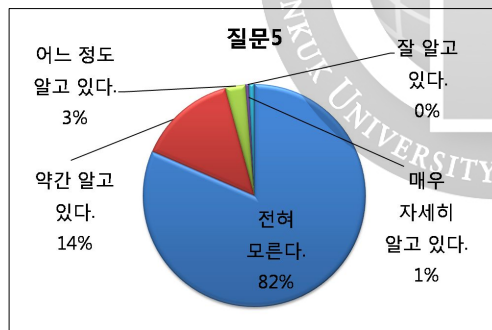
기타에는 천지왕본풀이, 경주 김씨의 시조신화인 김알지 신화, ‘제석본풀이’라는 이름으로 널리 알려져 있고, 전국적으로 가장 널리 불리는 대표적인 서사무가의 하나인 ‘당금애기’, 제 7차 교육과정 중학교 2학년 국어와 고등학교 문학 교과서에 수록되어 있는 ‘바리데기’, 일월성신 신화에서 신성성이 거세되어 전설화되긴 하였지만 창세신화 모티브를 가지고 있는 것으로 볼 수 있는 설화 ‘연오랑세오녀’와 ‘해와 달이 된 오누이’ 등의 대답이 있었다. 기타 답변은 수적으로는 2% 뿐이라 상당히 적은 비중지만, 그래도 다양한 신화에 대해 알고 있는 응답자들이 있다는 점에서 조금은 다행스러운 일이다. 본고에서 연구하는 창세신화에 대한 교육이 실제 학교 현장에서도 이루어질 수 있다면 많은 학습자들이 새롭게 알게 된 신화에 대해서도 관심을 가지고 오랫동안 기억할 수 있을 것이라는 희망을 엿볼 수 있기 때문이다.

[질문4]에서는 건국신화, 영웅신화, 여성신화 순으로 관심을 보였으며, 창세신화보다 신화 자체에 관심이 없다는 대답이 더 많았음을 알 수 있다. 그 원인은 우선 건국신화에 치중된 교육의 결과로 분석할 수 있다. 또한 영웅이 고난과 역경을 극복하고 승리하는 모습에서 흥미를 느끼기 때문에 응답자의 22%나 영웅신화에 관심을 보인 것이라 추측된다. 그리고 여성신화에 대한 관심은 응답자의 절반 이상이 여성이기 때문에 같은 여성으로서 관심을 가지게 되었을 수도 있고, 자신의 운명에 도전하고 그것을 이겨내는 여성의 모습을 긍정적으로 받아들

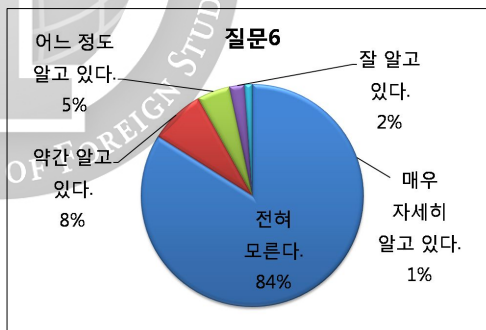
였기 때문일 수도 있다. 그런데 <바리공주>, <세경본풀이>, <도랑선비와 청정 각시> 뿐만 아니라 다양한 여성 신화가 전해오고 있음에도 불구하고, 제7차 교육과정 중학교 2학년 국어 교과서에서는 <바리데기 바리데기 바리공주야>라는 제목으로, 고등학교 문학 교과서에는 3종의 교과서에서 선택되어 <바리공주>가 실려 있고, 다른 여성신화들이 수록된 것은 없는 것으로 확인된다. 우리의 다양한 여성신화를 공부하기 어려운 교육 상황이 안타깝다.

마지막으로 창세신화는 10%만이 관심을 보였는데, 설문조사 결과 창세신화가 무엇인지, 우리나라에 창세신화가 있는지도 모르는 응답자가 대다수였음을 감안한다면 당연한 결과라 할 수 있다. 창세신화의 정의나 개념에 대해 알고 그 이야기를 들어본 적이 있어야 더 공부하고 싶은 마음이 생길 터인데, 창세신화에 대한 교육도 받지 못하고, 스스로 학습한 경험도 없는 상황에서 창세신화에 대해 흥미를 가질리 만무하다. 이는 창세신화에 대한 교육 방안을 모색하여 우리의 창세신화를 알려야만 올릴 수 있는 수치이다. 어떻게 창세신화의 새로운 세계에서 오는 즐거움을 맛보게 할지는 본고의 필자를 포함한 연구자의 몫이다.

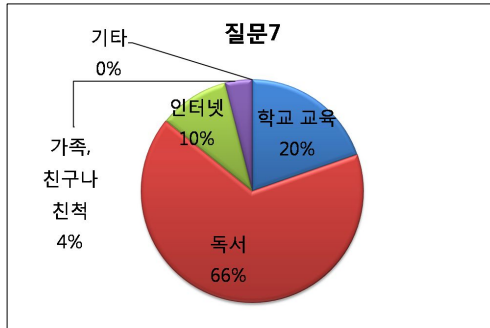
<도표 7>



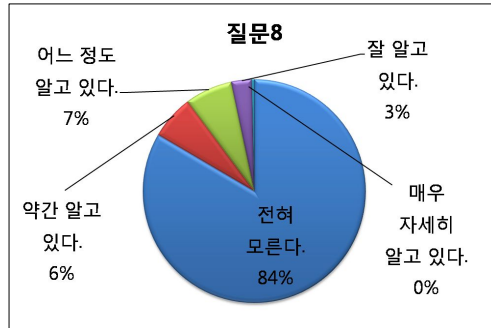
<도표 8>



<도표 9>



<도표 10>



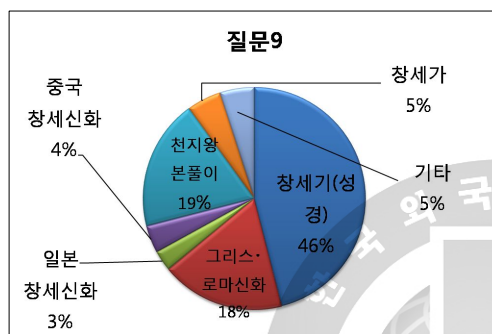
[질문 7]은 창세신화에 대한 지식은 학교 교육보다는 스스로의 학습에 의한 것으로, 학습자의 주체적인 학습의 결과라는 점에서는 긍정적이지만, 일반인이 나 학생들이 읽을 수 있는 창세신화와 관련된 책은 대부분 동화책이나 소설책 정도이고, 이러한 책들은 창세신화에 대해 자세하게 설명되어 있지 않아 정확하게 파악하기 어렵다는 단점이 있다. 한 사례로 『미륵 이야기』⁷⁵⁾라는 동화책을 읽은 독자는 미륵이야기에서 천지왕이야기로 넘어갈 때 연관성 없이 넘어가는 부분이 어색했다고 하였다. 이는 미륵이야기와 천지왕이야기가 본토와 제주도 각각에서 전승되는 신화임을 설명하지 못한 것에서 발생한 문제이다. 초등학교 저학년층을 대상으로 한 동화책이라 할지라도 이 책을 읽고 창세신화란 무엇인지, 어떻게 전승되던 것이 이야기로 개작되었는지 이해할 수 있도록 설명을 곁들여 주는 것이 필요하다. 그런데 이 책은 어려운 용어에 대한 설명도 없고, 책에 대한 부연설명도 부족해 아쉬운 작품이다. 이처럼 독서만으로는 불완전하게 창세신화를 이해하게 될 수 있으므로, 문학 작품으로서의 창세신화를 공부할 때는, 학교교육 내에서 창세신화에 대한 지식이 있는 국어교사에게 배우는 것이 필요하다.

[질문8]은 9번 문제에서 구체적인 창세신화 작품에 대해 이야기하기 이전에, 창세신화란 무엇인지, 그 정의에 대해 알고 있는지를 알아보는 문제이다. 이러한 설문조사는 대부분 본인의 주관에 따라 체크되는 것으로, 분명히 무엇인가에

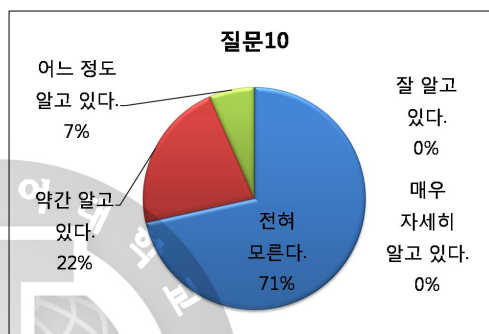
75) 손준영 글·이지연 그림, 『미륵 이야기』, 비씨스쿨, 2008.

대해 잘 알고 있다고 자부하지만 정작 그 구체적인 사례를 나열해보라고 하면 기억이 안 난다는 핑계로 대답을 꺼리게 된다. 사실 기억이 안 난다는 것은 정말 순간적으로 잠깐 잊어버린 것일 수도 있지만, 대부분은 그것에 대해 확실히 알지 못하고 잘 모르고 있었다는 것을 반증하게 된다. 이러한 맥락에서 창세신화에 대해 알고 있는지를 살펴보고, 그 이후에 알고 있는 창세신화에 어떤 것이 있는지 알아보았다.

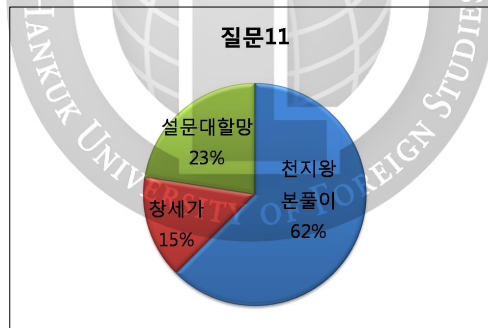
<도표 11>



<도표 12>



<도표 13>



[질문 9]에 대해 절반 이상이 외국의 창세신화를 대답했다. 성경의 창세기는 46%, 그리스·로마신화의 창조신화 ‘카오스(Chaos)와 우주의 생성 이야기’는 18%, 일본의 창세신화인 ‘이자나기(イザナミ)와 이자나미(イザナミ)’ 이야기가 3%, 중국의 ‘반고신화’가 4%, 기타로 유럽의 신화가 5%를 차지했다. 그 외에 우리나라 창세신화인 ‘천지왕본풀이’와 ‘창세가’를 24%가 알고 있다고 응답했다. 9번 문제는 천지왕본풀이나 창세가에 대해 전혀 모르는 사람을 제외하고 한 질

문인데, 그중에서도 총 76%가 우리의 창세신화가 아닌 다른 나라의 창세신화를 대답한 것은 그만큼 우리의 신화에 대해 잘 알지 못하는 사람이 대부분임을 알 수 있다.

또한 종교적인 문제를 떠나 유일신의 첫째 날부터 여섯째 날까지 창조는 오랜 시간동안 전해 내려오며 크리스천이 아닌 이들도 한번쯤은 접했을 이야기이다. 현재 우리가 일요일에 쉬는 것도 성경에서 나온 하느님의 말씀에 따른 창조의 과정에 따른 것으로 마지막 일곱째 날이 안식의 시간이기 때문이란 것이다. 이와 같은 성경의 창세기는 종교적인 믿음에서 뿐만 아니라 문학적으로도 상당히 잘 갖추어진 신화적 이야기이기에 대다수의 응답자가 대답한 것이다.

그리스·로마 신화도 쉽고 재미있게 접할 수 있는 다양한 기회 덕분에 많은 사람들은 우주가 발생하기 이전, 원시적인 상태로 혼돈이나 무질서 상태를 일컫는 카오스(chaos)에서부터 신화가 시작되었음을 잘 알고 있다. 우리의 창세신화를 설명하는데 있어서도 천지창조 이전의 혼란스러움 또는 무질서, 대 혼란의 시기인 카오스(chaos)와 그 상대적인 개념인 질서와 조화를 지니고 있는 우주 또는 세계인 코스모스(cosmos)를 적용하여 분석하고 있다. 이러한 면에서 봤을 때 그리스·로마 신화 역시 현대 우리들의 사유에 깊게 관여하고 있음을 알 수 있다.

뿐만 아니라 하늘에서 하강한 이자나미, 이자나기 남녀신의 결합으로 일본 열도와 여러 신을 포함한 우주 만물을 생산한 일본의 창세신화와, 혼돈의 상태에서 태어난 반고가 18000년간 자라 거인이 되어서 하늘과 땅을 분리시키고 반고의 사체가 해와 달을 비롯한 우주만물의 기원이 되었다는 중국의 창세신화 역시 몇몇의 분들이 응답해 주었다. 그런데 성경의 창세기나 그리스·로마신화의 천지창조 이야기는 학력에 상관없이 대부분의 사람들이 알고 있었던 반면, 일본이나 중국의 창세신화는 대학 이상 학력의 사람들이 대부분이었다. 그러므로 개인의 독서 보다는 최소한 대학 이상의 교육의 영향으로 동아시아 신화를 접하게 된 것으로 추측된다.

[질문10]는 계속해서 언급했다시피 우리나라에 신화가 있는지 잘 모르고 있기 때문일 것이며, 그 존재를 안다고 해도 전국신화에 치중된 교육으로 인해 창세신화를 접해볼 방도가 없었기 때문이다.

마지막으로 [질문 11]은 설문대상도 거인신으로 제주도를 만들어낸 여신이므로 창세신화에 포함시켰을 때, 총 85%가 제주도의 신화에 대해 더 많은 대답을 하였다.

마지막 ‘도표 13’까지 살펴보면 위에서도 잠깐 언급했듯이 한 가지 문제가 발생하게 된다. 분명 5번 문제에서 ‘창세가’계열의 이야기를 알고 있다는 사람의 비율보다 6번 문제에서 ‘천지왕본풀이’계열의 이야기를 아는 사람의 비율이 낮았다. 그런데 이후 9번과 11번의 ‘기억나는 창세신화와 우리나라 창세신화에 대해 대답해보라’는 질문의 답변으로는 ‘천지왕본풀이’계열의 이야기보다 ‘창세가’계열의 이야기 비율이 낮게 나왔다. 오히려 ‘천지왕본풀이’계열의 이야기가 우리의 창세신화라고 대답한 응답자가 훨씬 많은 것이다. 이것은 ‘미륵의 천지개벽과 석가와의 인세차지 경쟁 이야기’에 대해 독서와 같은 학습을 통해 이야기를 접하긴 하였지만, 이것이 창세신화라는 것은 모르고 있던 것이라는 해석이 가능하다. 즉, 책이나 애니메이션 등으로 이야기를 접하긴 했지만 허무맹랑한 옛날 이야기, 동화책으로 꾸며낸 이야기쯤으로 생각하고 받아들였을 수도 있는 것이다.

다. 창세신화 교육의 필요성

설문조사 결과에서도 알 수 있듯이 대부분의 사람들이 우리 신화에 대해 흥미를 느끼기 이전에 접해볼 기회조차 없어 그 존재를 모르고 있다는 점에서 큰 문제가 아닐 수 없다. 한 민족의 신화는 그 민족 문화의 ‘틀’이나 ‘테’를 이루고 있는 원형(原型)이요, 오늘의 것을 깊이 있게 말해 주는 근원어(根源語)라 하여 신화의 가치를 말할 수 있다.⁷⁶⁾ 또한 이것이 바로 민족의 원형이라 할 수 있는

신화에 대한 제대로 된 교육이 시급한 이유이다.

그런데 우리 신화 교육에서 유독 꾸준히 유지되어 왔던 것이 단군신화이다. 단군신화는 우리 민족의 시원(始原)이자 교육 의의인 ‘홍익인간(弘益人間)’의 근원(根源)이다. 하지만 단군은 고조선 이래로 줄곧 우리 겨레의 시조로 여겨진 것은 아닌 듯하다. 겨레의 정신적 구심점이 절실해진 고려 후기에 와서 새롭게 내세워진 것이 아닌가 하는 의심이 간다. 왜냐하면 고조선이 무너진 뒤에 새로 일어서는 열국들에서는 저마다 자신들의 국조신을 모시고 대내적 결속을 다지는 일에 몰두했던 탓으로 지난날의 고조선의 국조신이었던 단군을 받들고 신앙할 겨를이 없었을 것으로 보이는 까닭이다.⁷⁷⁾ 그렇다면 우리가 꼭 단군신화 교육만을 고집할 필요가 없다는 결론에 이를 수 있다. 그 외에 수많은 문헌신화와 구비신화들을 무시하고 단 한가지만을 외쳐온 교육 현실을 바꾸기 위해서 창세신화 교육에 대한 연구가 새로운 신화 교육의 첫걸음이 될 수 있을 것이다.

또한 창세신화가 무엇인지, 우리나라에 창세신화가 있는지도 모르는 응답자가 대다수라 창세신화에 대한 관심을 요구하기란 무척 힘들다. 창세신화의 기본 개념과 정의에 대해 알고 있는 응답자들조차도 대부분은 우리나라의 창세신화는 알지 못하고 있었다. 이는 우리나라에 신화가 있는지 잘 모르고 있기 때문일 것이며, 그 존재를 안다고 해도 건국신화에 치중된 교육으로 인해 창세신화를 접해볼 방도가 없었기 때문이다. 이러한 상황을 개선하기 위해서는 많은 학생들이 흥미를 가지고 창세신화에 접근할 수 있는 발판을 만들어줄 새로운 교육 방안이 필요하다.

제7차 교육과정의 기본 방향은 ‘21세기 세계화·정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성’을 이념적 틀로 하고, 학습자의 ‘창의적 국어사용 능력 향상’을 국어 교육의 궁극적 목표로 설정하였다. 또한 2007 개정 교육과정과 2009 개정 교육과정에서의 문학 교육은 ‘문학의 올바른 이해와 폭넓은 경험을

76) 김열규, 『한국의 신화』, 일조각, 1978, 120쪽.

77) 김수업, 「우리 신화와 상상력」, 『인문학연구』 제3호, 경상대학교 인문학연구소, 1997, 34~35쪽.

바탕으로 문학 작품을 수용하고 생산하는 능력을 기르며, 자아를 실현하고 공동체의 발전에 기여하는 태도를 함양한다.’는 목표를 세우고 있다.

이와 같이 능동적인 수용과 생산 활동을 하며, 창의적으로 사고하고 소통하는 능력을 중시하는 문학 교육과정은 창세신화의 교육 방안을 모색하는 데 있어서, 스토리텔링을 접목시키는 것이 도움이 됨을 알 수 있다. 창세신화를 통해 우리 신화에 대해 공부할 때, 스스로 이야기해보는 방법을 통해 학습자가 흥미를 가지고 적극적으로 학습에 참여할 수 있는 방법이 될 수 있기 때문이다. 또한 재미있는 교육 방법을 활용함으로써 지루하고 어렵지 않은 창세신화에 대한 지식을 더 쉽고 재미있으면서도 체계적으로 이해할 수 있고, 심미적 안목을 높일 수 있다.

창세신화를 교수·학습하기 위해서는 어려운 어휘와 낯선 문체를 설명적 주석본이 아닌 읽기 쉬운 이야기체로 풀어내는 작업이 선행 되어야한다. 고전 문학의 현대적 수용 및 장르적 변용을 통해 구체적인 작품을 공부하고, 고전과 현대 문학의 연계성과 그 내재적 원동력을 찾아내 넓게는 한국문화의 원형성의 지속과 계승 작업의 토대를 마련해주어야 한다.⁷⁸⁾ 더 크게 문화교육까지 발전시키지 않더라도, 국어·문학 교육에서 작품을 처음 접하는 학습자가 관심을 가지고 공부할 수 있게 하려면 제일 먼저 필요한 작업이 창세신화 스토리텔링이다. 각 학년에 맞는 적절한 이야기 본을 만들어내고, 수업에서도 스토리텔링을 활용하여 스스로 다시 이야기하는 과정을 통해 창세신화를 바르게 이해할 수 있도록 지속적인 관심을 보여야 할 것이다.

2. 창세신화 스토리텔링

가. 캐릭터

78) 신선희, 「디지털스토리텔링과 고전문학」, 『한국고전연구』 제13호, 한국고전연구회, 2006, 282쪽 참조.

1) 트릭스터(Trickster)로서의 소별왕과 석가

‘트릭스터’를 구태여 번역하자면 ‘사기꾼’의 뜻이 될 것이다. 그러나 ‘사기꾼’의 사전적 정의는 ‘남을 속여 이득을 취하는 사람’이며, 또한 이 말의 한국에서의 쓰임은 매우 좋지 않은 의미 지향성을 지니고 있다. 하지만, 설화학에서 이야기 되는 ‘트릭스터’는, 사기꾼의 語感과는 매우 다르게, 반드시 부정적인 성격을 지닌 인물이라고만 할 수 없다. 말하자면, ±적 성격을 공유하는 트릭스터와 -적 성격을 지니는 사기꾼과는 구별되지 않으면 안 되는 것이다.⁷⁹⁾

본고에서는 나수호⁸⁰⁾의 논의를 바탕으로 하되 조금 다른 관점으로 ‘트릭스터(Trickster) 신’을 살펴보도록 하겠다. 그는 창세신화의 신들은 언급하지 않았지만, <창세가>의 ‘석가’와 <천지왕본풀이>의 ‘소별왕’을 속임수를 쓰면서 긍정과 부정의 양가적 면모를 띠는 트릭스터 신으로 생각해볼 수 있다. 석가와 소별왕은 서양의 트릭스터 신과는 다른 한국적 트릭스터 신의 특성을 잘 보여주고 있기 때문이다.

나수호는 트릭스터신의 제일 중요한 특징으로 “중간의 주인”이라는 말로 표현되는 특징을 들었다. 트릭스터 신의 경계성은 경계를 넘나들면서 자유롭게 움직이거나 관계를 원활하게 해주는 것이다. 또한 기만성이라는 트릭스터 신의 부정적인 측면을 설명하였다. 이런 부정적인 측면은 주로 도둑질, 장난, 속임수 등으로 표현되며 경우에 따라 그 심각성도 달라진다. 가장 중요하거나 근본적인 특징은 아니지만 가장 잘 보이는 특징이며 이런 것이 없으면 트릭스터라고 하기가 어렵다.

경계성과 기만성을 위와 같은 관점으로 본다면, 소별왕은 하늘의 신인 천지왕과 땅의 인간인 어머니 사이에서 태어나 신성성과 인간성을 동시에 지니고 있

79) 조희웅, 「트릭스터(Trickster)담 연구」, 『어문학논총』, 국민대학교 어문학연구소, 1987, 85쪽

80) 나수호, 「한국 설화에 나타난 원형적인 인물 트릭스터의 경계성」, 『口碑文學研究』 제28집, 2009, 47~67쪽 참조.

는 신(神)과 인간, 하늘과 땅의 경계에 서 있는 인물이다. 즉, 어떤 행위를 통해 드러내는 경계의 트릭스터는 신(神)과 인간의 매개자로서의 역할을 하는 것이다. 해와 달이 두 개라 이 세상에 모든 생물이 괴로워할 때, 천지왕이 해와 달을 하나씩으로 만들어줄 귀한 자식을 낳을 꿈을 꾸었을 때부터 이미 소별왕에게는 세상의 혼란스러움을 극복하게 해줄 신의 사도(使徒)로서의 역할이 주어졌다. 인간세상을 살기 편하게 만들어 주는 일을 하늘의 신인 천지왕이 직접 행하지 않고 경계선상의 인물인 소별왕이 그 질서를 갖추도록 한다. ‘통과의례에 있어서 초입자가 사회 구조에서 벗어난 후 다시 새로운 지위나 신분으로 사회 구조에 통합하기 전까지의 중간 단계’인 경계성 또한 소별왕에게서 잘 드러난다. 그는 어린 시절을 아버지가 없는 후계자식이라 놀림 받고 무시당하며 살아왔으나 친부를 찾는 통과의례를 거쳐 새로운 지위인 인간세상을 다스리는 신으로 좌정하게 된다. 물론 이승을 다스리는 것은 소별왕의 숙임수 때문에 가능한 일이었지만, 만약 소별왕이 꽃을 바뀌치기 하지 않았더라도 처음 천지왕의 분부대로 저승을 다스리는 신이 될 수 있었을 것이다.

석가 역시 경계 선상에 존재하는 신으로, 자연과 문화 또는 창조와 파괴, 혼돈과 질서 등 양쪽의 의미성을 모두 띠는 존재이다. 미륵의 시절인 천지개벽후의 세계는 평화로운 시절이었다. 미륵의 시절에서 석가의 시절로 옮겨오면서 석가는 주인공으로서 역할을 하게 된다. 기존의 질서가 아닌 석가의 새로운 질서가 마련되어야 하는 것이다. 화식을 하고 일월성신을 조정하는 등의 석가의 행위는 기존의 위계는 이미 파괴되었고, 새로운 위계를 수립하려고 하는 노력으로 볼 수 있다.

트릭스터로서의 석가는 미륵에 의해 창조된 세월을 파괴하고, 다시 자신의 세월로 재창조 하는 모습을 보인다. 이와 연장선상에서 생각할 수 있는 것으로 석가는 안정적인 미륵의 시절을 차지하여 혼돈의 세월로 바꾸어버렸지만 곧 자신의 세월로 질서를 갖추어 나가는 역할도 한다. 즉, 한편으로 사회 구조를 강화하면서 다른 한편으로 사회 구조를 공격함으로써 그 구조가 침체되지 않도록

하면서 새로운 변화를 가져온다는 트릭스터 신의 모습을 잘 드러낸 것이다.

또한 창세신화에서 가장 중요한 신화소 중의 하나인 인세차지경쟁의 과정에서 소별왕은 형인 대별왕을 속이고 자신이 피우지 못한 꽃과 대별왕이 피운 꽃을 바꿔치기한다. 석가도 미륵을 속이고 꽃을 꺾어 차지한다. 많은 연구자들이 트릭스터란 무엇인지 정의를 내릴 때 꾀를 부려 속이는 트릭(Trick)이란 단어에 초점을 맞추고 있는 점은 공통적이다. 즉, 트릭스터란 ‘사술(詐術)을 사용하는 신화적 인물’을 가리킨다. 이러한 면에서 석가와 소별왕은 트릭(Trick)이란 단어에 걸맞게 남을 속이는 수단을 사용하는 트릭스터적 인물이라 할 수 있다.

2) 대결형 캐릭터 - 미륵(대별왕)대 석가(소별왕)

갈등이 없으면 자칫 이야기를 지루하게 만들 수 있다. 따라서 갈등 및 대립은 이야기에 얼마나 흥미를 제공하느냐를 결정하는 추진력이라 할 수 있다. 인간의 심성을 고려했을 때 사람들은 무의식적으로 그들의 삶에서 균형과 조화를 찾는다. 이런 조화가 무너지면 사람들은 곧 그것을 회복하기 위해 무의식적으로 해결책을 찾으려고 노력한다. 따라서 갈등구도를 가지고 있을 때 바로 독자를 사로잡을 수 있는 좋은 이야기가 되는 것이다. 더욱 훌륭한 갈등구도가 있을수록 더욱 드라마틱한 이야기가 구성되는 것이다.⁸¹⁾

이들은 이승을 차지하기 위해 대결하는 캐릭터들이다. 본토의 신은 미륵과 석가, 제주도의 신은 대별왕과 소별왕이다. 본토와 제주도 신의 대결을 차이점과 공통점으로 나누어 살펴보면 다음과 같다.

		미륵 대 석가	대별왕 대 소별왕
차이	인물형	거인신 (창세신이므로 부모가 존재하지 않는다.)	반신반인 (하늘의 신 천지왕과 땅의 인간인

81) 차유철 외 3인, 『광고와 스토리텔링』, 한경사, 2009.

점		전혀 다른 성격	총명부인이 부모이다.) 쌍둥이 형제
	관련 신화소	거인신 출현, 미륵시절, 물과 불의 근원 탐색, 인간의 창조와 출현	장자 정치담, 심부담, 천지부모 결연, 인간 영웅 탄생
공통점		인세차지경쟁, 부정한 성격의 인세차지, 창세신의 저주와 그로 인한 악의 횡행	
	획득 대상	이승 (인간 세계)	
	대결 공간	이승 (인간 세계)	
	대결 방식	지혜와 신적인 능력	
	대결 과정	악한 신을 대별하는 캐릭터들이 착한 신을 대별하는 캐릭터들에게 문제를 제기하면서 대결이 계속된다.	
	대결 결과	술수를 써서라도 이기고자 하는 캐릭터가 이승을 차지한다.	

나. 스토리텔링

본고에서는 창세신화를 본토와 제주도의 것으로 나누되, 두 신화를 혼합하여 마구잡이식으로 섞지는 않을 것이다. 그러나 본토의 창세신화는 <창세가> 계열로 통일하여 「미륵과 석가 이야기」로, 제주도의 창세신화는 <천지왕본풀이> 계열로 통일하여 「대별왕과 소별왕 이야기」로 지칭하여 분석한 신화소들과 내용을 엮어 하나의 이야기로 만들고자 한다. 「미륵과 석가 이야기」는 <김쌍둥이본>을, 「대별왕과 소별왕 이야기」는 <정주병본>을 기본 뼈대로 하여 추가될 내용은 다른 이본에서 따온 것이다. 주의해야 할 점은 학습을 위해 제시되는 창세신화 이야기가 세밀한 부분까지 묘사되어 있으면 안 된다는 것이다. 학생들에게 스토리텔링에 대해 교육하고 스스로 할 수 있는 방법을 배운다 할지라도 처음 창세신화를 배운 학생들은 그 이야기 이상의 것을 상상하기란 쉽지 않을 것이다. 예를 들어 실제 수업에서 장편을 다루기 힘든 이유는 긴 이야기를 읽고 새로운 이야기를 창출해내기 커녕 줄거리를 요약하는 것도 힘에 부치기 때문이다.

본 연구는 스토리텔링 활용하여 우리의 창세신화를 창의적으로 계승하고 발

전시켜나가는 것에 의의가 있으므로, 필자가 정리한 이야기는 모든 이본의 이야기를 종합하여 각각의 신화소들을 쉽게 이야기로 풀어쓴 느낌으로만 정리하였다. 신화를 연구하는 학자들도 해석하기 어려운 말들은 빼고 가능한 한 편안하게 읽을 수 있는 말들로 구성하였으며, 해설해주는 글이 아니라 이야기이므로 각 부분의 신화적 의미에 대한 해석은 생략하였다. 「미륵과 석가 이야기」에서 꽃피우기 이전의 내기들은 한편에 넷 중에 두 가지씩만 선택할 수 있기에 따로 설명이 필요한 부분이다.

1) 「미륵과 석가 이야기」

하늘과 땅이 생길 적에 미륵(彌勒)이 탄생(誕生)하였다. 그런데 하늘과 땅이 서로 붙어 떨어지지 않아 미륵이 땅의 네 귀퉁이에 구리 기둥을 세워서 갈라놓고, 하늘은 솥뚜껑 꼭지처럼 보이도록 하였다.

그때는 해도 둘, 달도 둘이었는데, 미륵은 달 하나를 떨어트려서 북두칠성(北斗七星)과 남두칠성(南斗七星)을 만들었다. 그리고 해 하나를 떼어서는 큰별을 만들고, 잔별은 백성의 직성(直星)별, 큰별은 임금과 대신별로 각각 만들었다.

미륵은 나무로 움막을 짓고 살았는데, 하늘과 땅을 열고 해와 달과 별을 만드는 등 세상을 정리했으니 자신도 무언가 입을 것이 필요해보였다. 그런데 워낙 큰 거인신이라 옷감이 없는 것이 아닌가. 그래서 이 산 저 산 넘어가는 칙을 끊어내어, 벗기고 꼬고 익혀 내어, 하늘 아래 베틀 놓고 구름 속에 잉아 걸고, 들고 짹짹 놓고 짹짹 짜 내어 드디어 긴 홀옷을 지어 내니, 전필이 길이요 반필이 소매며 다섯 자가 쉼이요 석자가 깃이었다. 머리 고깔을 짓는데 한 자 세 치를 잘라 지으니 눈 아래도 안 내려오고, 두 자 세 피를 잘라 지으니 귀 밑에도 안 내려와, 석 자 세 치를 잘라 지으니 턱 아래까지 내려왔다.

이제 옷을 입은 미륵은 배가 고팠다. 미륵은 거신(巨神)이라 뭐든 한말씩이나 먹었다. 하지만 불과 물이 없어 곡식을 생난알로 먹고 국도 끓이지 못했기 때문

에, 모래쌀과 돌떡을 먹기도 하였다. 제대로 된 것을 먹고 싶은 미륵은 드디어 물의 근본(根本)과 불의 근본을 찾기로 결심하였다.

그리하여 미륵은 풀메뚜기를 잡아다 형틀에 올려놓고 무르팍을 때리면서, 물의 근본과 불의 근본을 아느냐고 물었다. 풀메뚜기가 대답하기를,

“밤이면 이슬 받아먹고 낮이면 햇볕 받아먹고 사는 짐승이 어찌 알겠습니까? 나보다 한 번 더 먼저 본 풀개구리를 불러 물어 보세요.”

그래서 미륵은 풀개구리를 잡아다가 무르팍을 때리며 물으니, 풀개구리는

“밤이면 이슬 받아먹고 낮이면 햇볕 받아먹고 사는 짐승이 어찌 알겠습니까? 나보다 두 번 세 번 먼저 본 새앙쥐를 잡아다 물어 보세요.”

라고 말하였다.

결국 미륵은 새쥐를 잡아다가 무르팍을 때리며 물으니, 도리어 새쥐가 질문을 하였다.

“내게 무슨 공을 세워 주시렵니까?”

이에 미륵이

“너로 하여금 천하의 뒤주를 차지하게 하리라.”

고 말하니 그제야 새쥐가 물과 불의 근원을 대답해주었다.

“금당산에 들어가서 한쪽엔 차들을 들고 한쪽엔 시우쇠를 들고 툭툭 치니 불이 일어났고요, 소하산에 들어가니 샘물이 솟아 나오는 물의 근본이 있었지요.”

새쥐 덕분에 미륵은 물과 불의 근본을 찾을 수 있었고, 새쥐는 온 세상의 뒤주를 차지하게 되어 지금도 새쥐는 집집마다 안다니는 곳이 없을 정도이다.

이제 사람이 살 수 있는 환경이 마련되자, 미륵이 한쪽 손에 은쟁반을 들고, 한쪽 손에 금쟁반을 들고 기도하니, 하늘에서 금벌레 다섯 마리와 은벌레 다섯 마리가 떨어졌다. 금쟁반 은쟁반의 벌레들이 자라나서 금벌레는 남자가 되고 은벌레는 여자가 되었는데, 이들이 장성하여 부부(夫婦)의 연을 맺어 세상 사람들이 생겨났다.

미륵의 인간세월(人間歲月)에는 먹을 것이 풍족하여 섬들이 말들이로 식사하

고, 언제나 태평하였다. 게다가 인간과 나무, 돌, 짐승 등이 구별이 없는 시절이라 무엇이나 말을 할 수 있었고 서로 이야기를 주고받았다.

그런데 인간 세상이 탐이 난 석가(釋迦)가 출현하여 미륵의 세월을 빼앗으려고 하였다. 그러자 미륵은 “아직은 내 세월이지 네 세월은 못 된다.”고 말했고, 그 말에 석가가 “미륵의 세월은 다 갔다. 이제는 내 세월을 만들겠다.”고 받아쳤다. 그러자 미륵이 “네가 정녕 내 세월을 빼앗겠거든 너와 나와 내기를 하자. 이 더럽고 축축한 석가야.”라고 외쳤다.

첫 번째 내기로, 동해(東海) 가운데에서 미륵은 금병(金瓶)에 금줄을 달고, 석가는 은병(銀瓶)에 은줄을 달았다.

“내 병의 줄이 끊어지면 네 세월이 되고, 네 병의 줄이 끊어지면 내 세월이 아직 아니다.”

하는 미륵의 선언과 함께 내기가 시작되었다.

그런데 동해 가운데에서 석가의 줄이 끊어지니, 석가는 그에 불복하여 새로운 시합을 제안하였다.

두 번째 내기로, 미륵이 산호채로 병을 쳐 병이 깨지고 술만 허공에 달려 있으면 그 사람의 세월로 하자고 하였다. 석가가 동의하고 청유리병(靑琉璃瓶)에 황소주를 넣고 허공에 달아 산호채로 치니 병과 술이 땅에 내려졌다. 반면 미륵은 그대로 달려있는 병을 산호채로 치니 병은 깨졌지만 술은 허공중천에 매달려 있었기에 승리하였다.

이번에는 여름 성천강(成川江)을 얼리는 내기를 하였고, 미륵은 동지(冬至)의 기운이 가득 차게 제를 올리고 석가는 입춘(立春)의 기운이 가득 차게 제를 올렸다. 그러나 강이 어는 때는 봄이 아닌 겨울이므로, 역시 미륵의 강이 얼어붙었다. 결국 석가는 졌지만 다시 한 번 더 내기를 하자고 청하였다.

미륵이 다른 내기로 달걀로서 낮가리를 가려보자며,

“위에서 내려가며 아래로서 마무리를 하며 놓으면, 그 사람의 세월로 하자”고 하였다.

미륵은 낮가리를 위에서 내려가서 아래에서 마무리하였지만, 석가는 할 수 없이 추켜서 가려 위에서 마무리를 하였다. 결국 미륵의 승리였다.

마지막으로 둘이 한 방에 누워 있다가 모란꽃이 모락모락 피어 무릎에 올라오는 쪽이 이기기는 것으로 내기를 하였다. 그런데 미륵은 진짜 깊은 잠을 잤는데, 석가는 도둑심보를 먹고 열은 잠을 잔 것이었다. 이윽고 미륵의 무릎 위에 모란꽃이 피어오르자 석가는 몰래 모란꽃의 중간 부분을 꺾어다가 자기 무릎에 꽃아버렸다.

미륵은 잠에서 깨어나 상황을 알아차렸고, 석가를 책망하였다.

“축축하고 더러운 이 석가야. 내 무릎에 핀 꽃을 네 무릎에 꺾어다 꽃았으니, 꽃이 피어 열흘을 못 가고 심어서도 십년을 못 넘기리라.”

그러나 석가의 지나친 성화에 못 이긴 미륵은 석가에게 세월을 주기로 결심하면서 다음과 같이 예언하였다.

“축축하고 더러운 이 석가야. 네 세월이 되면 도둑법도 많겠다. 문마다 솟대 서고, 가문마다 기생(妓生) 나고, 과부(寡婦) 나고, 무당 나고, 역적(逆賊) 나고, 백정(白丁)이 날 것이다. 네 세월이 될 것 같으면 삼천(三千)명의 중에다 일천(一千)명의 거사(居士)가 날 것이니, 세월이 그러니 말세(末世)가 될 것이다.”

미륵의 예언대로 삼일 만에 삼천 중에 일천 거사가 출현하니 미륵은 그때에 바로 미륵당으로 도망(逃亡)을 쳤다. 결국 석가는 중들을 데리고 미륵을 찾아 떠났는데 한 산중에 들어가니 노루 한 마리가 있었다. 석가는 중들에게 그 노루를 잡아 고기를 서른 꼬챙이에 썰 다음, 고목을 꺾어 구워 먹으라고 하였다. 그러자 삼천 명의 중 가운데서 둘이 일어나면서 손에 들었던 고기를 땅에 떨어뜨리고는, “나는 성인이 되겠다!”고 외치며 그 고기를 먹지 않았다. 그 두 명의 중은 죽어서 산마다 바위가 되고 소나무가 되었다. 이런 이유로 지금까지 사람들은 삼사월이 돌아오면 상향미(上饗米)를 산천의 신령에게 제사지내 바치고, 진달래꽃 등을 따서 전을 지저먹으며 봄맞이 놀이를 한다.

한편, 미륵이 머리마다 뿔이 나던 미륵의 시절엔 나무, 돌, 개, 모든 짐승이

다 말을 하던 것을 말을 못하게 해놓고 돌아가니, 소의 머리에 뿔이 난 석가의 시절이 되었다. 초목금수가 말을 못하게 되어 세상이 지금과 같은 모습을 갖추게 된 것이다.

하지만, 정리가 잘 된 것만은 아니다. 석가의 세월이 되자 일월성신(日月星辰)이 없어져 어둠나라가 되었기 때문이다. 석가는 사람 사는 세상이 이러면 살지 못하니 일월성신(日月星辰)을 구할 수밖에 없다 생각하였다. 그래서 최매뚜기(최선비)가 해와 달과 별이 간 데를 안다 하여 곤장 오십대를 때리며 물었으나 최매뚜기가 말을 못하고 수미산으로 앞장서갔다.

드디어 석가가 늦쟁반에 달을 내고 금쟁반에 해를 내었는데, 해와 달이 너무나 그리웠기에 달과 해를 각각 둘씩 만들었다. 그런데 밤이면 석자세치 얼어가고, 낮이면 석자세치 타들어가니 백성이 살 수 없어 달과 해를 하나씩 절반을 갈라놓았고, 그때부터 석가의 세월이 분명하였다.

이제 일월(日月)을 조정하였으니 성신(星辰)도 다시 생성하였다. 오행정기 내을 적에 동방갑을(東方甲乙) 삼팔목(三八木)에게 나무를, 남방병정(南方丙丁) 이칠화(二七火)에게 불을, 서방경신(西方庚辛) 사구금(四九金)에게 쇠를, 북방임계(北方壬癸) 일육수(一六水)에게 물을, 중앙무기(中央戊己) 오십토(五十土)에게 흙을 빌어 ‘목, 화, 금, 수, 토’ 오행을 마련하였다.

또한 해 밑에는 일광노성인(日光老聖人), 달 밑에는 월광노성인(月光老聖人), 별 밑에는 호종씨성인(胡宗氏聖人), 동에는 사성(四星), 서에는 오성(五星), 남에는 육성(六星), 북에는 칠성(七星), 명에담 삼태성(三台星) 이렇게 오별상 육성문이 생겨났다.⁸²⁾

모든 것이 다 갖추어진 인간 세상에는 국수당성마누라, 칠기당성마누라, 호구별상마누라, 삼당성마누라 등의 여러 신들도 함께 존재하게 되었고, 동네방네

82) 명은 어두운 명(冥)으로 추측된다. 이제 동, 서, 남, 북과 어두운 곳에 성신이 생겨나는 것으로 해석이 가능하다. 그렇다면 동, 서, 남, 북, 명은 ‘오별상’으로 볼 수 있다. 문제는 ‘육성문’이다. 네 별, 다섯 별, 여섯 별, 일곱 별, 삼태성은 총 다섯 별이니 ‘육성문’이 될 수 없고, 그렇다면 밝은곳의 해, 달, 별 밑의 ‘성인’ 셋을 묶어 하나로, 동, 서, 남, 북의 ‘성’은 각각 하나씩, 마지막은 어두운 곳의 ‘삼태성’ 이렇게 여섯으로 나누어 ‘육성문’으로 표현한 것으로도 생각해 볼 수 있을 것이다.

다니면서 손님(천연두)을 식혀주는 등 인간을 위해주는 신도 생겨났으니, 완전한 석가의 시절이 온 것이다.

2) 「대별왕과 소별왕 이야기」

하늘과 땅이 시루떡처럼 한 덩어리로 붙어 있었던 시절에는 단 하나의 틈도 없어 온 세상이 캄캄하였다. 그런데 어느 날 하늘과 땅 덩어리에 금이 가기 시작하더니 둘이 갈라지기 시작한 것이 아닌가. 하늘에서 청이슬이 땅에서 물이슬이 생겨나 서로 합쳐졌고, 하늘엔 동쪽에서는 청구름, 서쪽에서는 백구름, 남쪽에서는 적구름, 북쪽에서는 흑구름, 중앙에서는 황구름이 났다.

이때 천왕닭(天皇鷄)이 울고, 지왕닭(地皇鷄)이 날개를 치고, 인왕닭(人皇鷄)이 꼬리를 치자 동서남북이 열려 동쪽 하늘이 밝아왔다. 그러자 동쪽에서 청의동자가 나타나 앞이마와 뒷이마에서 눈 두 개씩을 취해 각각 두 개의 해와 달로 만들었다. 이렇게 해와 달이 나자, 동쪽에는 샛별이, 서쪽에는 직녀성, 남쪽에는 노인성, 북쪽에는 북두칠성이 났다. 이제 인간이 솟아나고 산과 물이 생겨나고 삼십삼천이 생겼다.

그런데 낮에는 해가 둘이 떠서 모든 백성이 몹시 더워 말라 죽고, 밤엔 모든 백성이 심한 추위로 피부가 얼어 터져 얼어 죽었다. 또한 귀신과 인간이 구별되지 않는 시절이었다. 하늘의 옥황상제(玉皇上帝)인 천지왕(天地王)이 세상을 바라보며 걱정하다 잠이 들었고, 해와 달을 하나씩 베어 먹는 꿈을 꾸었다. 꿈의 의미를 생각해본 천지왕은 바로 인간세상으로 내려왔다.

지상에 사는 총명부인은 갑자기 찾아온 천지왕에게 저녁을 대접하려 하지만 저녁감이 없어 수명장자에게 빌리러 갔다. 천지왕이 하강한 그때에 인간 세상에는 악독한 수명장자가 살았는데, 총명부인도 어쩔 수 없이 수명장자를 찾아간 것이다. 쌀을 꾸어온 총명부인은 아홉 번 열 번을 씻어서 밥을 했지만 천지왕의 첫 수저부터 둘이 씹혔다.

“총명부인, 어떤 일로 첫 손가락에 돌이 먹힙니까?”

“그런게 아닙니다. 쌀이 없어서 수명장자에게 꾸러 갔더니 하얀 모래를 섞어서 주어 아홉 번 열 번 씻어도 어쩔 수 없었습니다.”

수명장자가 패썹한 천지왕은 총명부인에게 그에 대해 더 자세히 물었고, 그의 악행을 낱알이 알 수 있었다. 수명장자는 백성들에게 식량을 꾸어 줄때 쌀을 꾸면 하얀 모래를 섞어서 주고, 좁쌀을 꾸면 검은 모래를 섞어서 주었으며 적은말로 꾸준 쌀을 큰말로 받아다가 되팔아 큰 부자가 된 인물이다. 그의 자식들도 더욱 가관인 것이 딸들은 가난한 사람들을 불러 밭일을 시키되 좋은 장은 자기들이 먹고 고린 장을 일꾼들에게 먹였으며, 아들들은 말과 소에게 물을 먹여 오랬더니 말발굽에 오줌을 싸두고 물을 먹였다고 거짓말을 하였다. 게다가 조상도 잘 모시지 않았는데, 아버지께 아침·점심·저녁 때 끼니를 전부 죽 한 그릇으로만 대접했고 배고프다는 아버지에게 지금 예순 살이니 살아생전에 죽 먹은 것도 감지덕지요, 죽어서 귀신으로도 먹으러 오지 말라고 했다. 죽어서 삼년상에 대접하는 몫을 지금 주고 있는 것이라면서.

악독한 수명장자를 가만두고 볼 수 없었던 천지왕은 “벼락장군, 벼락사제, 우레장군, 우레사제, 화덕진군, 화덕장군을 내보냈다. 그런데 수명장자의 집은 짓는 개도 아홉이고, 무는 개도 아홉이고, 차는 말도 아홉이고, 찌르는 소도 아홉이라 들어갈 수조차 없었다. 결국 화가 난 천지왕은 열두 송협을 들였다. 집 솔뚜껑이 튀어나와 늘어섰지만 수명장자는 끄떡도 하지 않았고, 솔 뒤에 용달버섯이 났어도 반찬이 떨어졌으니 반찬 대신 볶으라 했다. 또한 말이 이상하게 걸어도, 밭가는 소가 지분 위로 올라가도 말이 더위 먹은 것이고 소가 힘이 좋은 것이니 염려하지 말라고 했다. 지켜보다 못한 천지왕이 수명장자의 머리에 쇠철망을 씌웠고, 점점 조여 와서 아픈 수명장자는 종을 시켜 도끼를 가져와 쇠철망을 부셔버렸다. 이 정도로 독하디 독한 수명장자를 잡지 못한 천지왕은 어쩔수 없이 총명부인의 집으로 갔다.

그날 밤, 옆방에 있던 총명부인이 천지왕을 찾아왔으나 돌려보내고 그 다음날

천지왕이 직접 총명부인을 찾아가 합궁하여 아이를 잉태하였다. 천지왕과 총명부인은 행복한 나날을 보냈고, 아들들을 낳으면 대별왕·소별왕으로, 딸들을 낳으면 대별대기·소별대기로 이름을 지으라 했다. 그리고 하늘로 돌아가야 하는 천지왕은 총명부인에게 각씨 하나와 박씨하나를 본미로 주고 초해일(初亥日)에 심으면 찾을 수 있다고 일러주었다.

천지왕이 돌아간 후 탄생한 대별왕 소별왕은 자라서 일천서당에 다니며 글도 잘 읽고 뛰어난 능력을 보였지만, 아버지가 없는 자식이라 놀림을 받았다. 결국 아들들은 아버지의 존재를 물어보게 되었고 총명부인은 국씨와 박씨를 보여주었다. 정월의 첫째 돼지날에 국씨와 박씨를 심자 옥황(玉皇)까지 자라났다. 대별왕과 소별왕은 천지왕을 찾아 하늘로 올라갔는데, 아버지는 없고 용상만이 있었다. 형제는 용상을 서로 차지하고자 다툼을 벌이다가 왼쪽 뿔을 부러트렸다. 그 때문에 우리나라의 왕은 왼쪽 뿔이 없는 용상에 앉는다고 전한다. 잠시 후 대별왕과 소별왕이 천지왕을 만나 형제의 성명과 부모의 성명을 묻고 친자 확인을 받았다.

드디어 나타난 아들들에게 두 개씩인 해와 달을 조정하라 명을 하였고, 대별왕과 소별왕은 백근활·천근살과 천근활·백근살로 일월을 조정했다. 대별왕과 소별왕은 각자 뒤에 오는 해와 달을 쏘아 떨어트리려 해는 동방(東方)으로 뜨게 하였고, 달은 서방(西方)으로 지게 하였다. 이제 세상의 혼란을 정리한 아들들에게 천지왕이 대별왕에게 이승을, 소별왕에게 저승을 차지하라 명했다. 그러나 이승을 다스리고 싶은 소별왕이 대별왕에게 수수께끼 내기를 제안했고, 그에 동의한 대별왕이 문제를 냈다.

“어떤 나무는 왜 사철 잎이 지지 않고, 어떤 나무는 왜 잎이 지느냐?”

“속이 짙찬 나무는 사철 잎이 지지 않고, 속이 빈 나무는 잎이 집니다.”

“그런 소리 말아라. 대나무와 갈대는 마디마다 속이 비어 있어도 잎이 지지 않는단다.”

이에 아무 대답도 못한 소별왕은 다시 내기를 걸었고 다시 대별왕이 물었다.

“왜 언덕에 있는 풀은 잘 자라지 못하고, 언덕 아래에 있는 풀은 무럭무럭 자라느냐?”

“이삼 사월 셋바람에 봄비가 내리니 언덕의 흙이 낮은 쪽으로 흘러 내려가서 언덕의 풀은 잘 자라지 않고 낮은 데의 풀은 잘 자랍니다.”

“모르는 소리 말아라. 그렇다면 왜 사람의 머리에 있는 머리카락은 길게 자라고 발등에 있는 털은 짧게 자라느냐.”

이번에도 동생은 할 말이 없었다. 또 진 것이다. 그러자 소별왕은 한 가지 꾀를 내었다.

“형님, 마지막으로 꽃을 잘 가꾼 사람이 이긴 것으로 이승을 다스리도록 합시다.”

대별왕은 그것도 좋다고 했다. 둘은 은대야에 꽃씨를 심었고, 대별왕의 꽃은 탐스럽게 자랐으나 소별왕의 꽃은 제대로 피지도 않고 시들어갔다. 이것을 본 소별왕은 다급해졌고 대별왕에게 누가 잠을 오래 자는지 내기를 하자고 제안했다.

그 내기에도 동의한 대별왕은 깊은 잠에 빠져들었다. 그러나 소별왕은 잠을 자는 척 하다가 일어나 대별왕의 꽃과 자신의 꽃을 바꾸어 놓고 형을 깨웠다. 잠에서 깬 대별왕은 속임수를 쓴 소별왕을 질책했고, 대별왕이 인세의 죄악을 예언하였다. 인세에는 해 둘, 달 둘이며, 귀신과 인간이 합방국이 되고, 짐승이 말하고 인간들의 다툼이 있을 것이라 하였다.

이승으로 내려온 소별왕은 제일 먼저 수명장자를 징치하였다. 화덕진군(火德眞君)과 화덕사제(火德使者)가 수명장자 집 울타리 안 전부를 불질러버렸다. 또한 수명장자의 딸들은 자루가 부러진 손가락을 하나 찢어서 팔 이파리를 갇아 먹고 사는 벌레로 만들고, 수명장자의 아들들은 소리개로 환생을 시켜서 주둥이를 꼬부라지게 하여 비가 오다 그치면 날개에 물이나 활아먹게 하였다. 마지막으로 수명장자의 육신이 모기, 파리, 빈대가 되어 날아갔다.

그런데 소별왕의 이승은 대별왕의 예언대로 해와 달이 둘씩 떠서 인간이 살

지 못하고, 인간과 귀신, 인간과 짐승이 구별되지 않는 세상이었다. 소별왕은 저승법을 잘 시행하는 대별왕에게 도움을 요청했고 대별왕이 이승의 큰 법을 다스려 주었다. 소나무 껍질을 벗겨서 만든 가루 다섯 섬 다섯 말을 뿌리니 사람만이 말을 하게 되었고, 귀신과 사람을 달아서 백근이 되는 놈은 인간으로 내보내고, 백근이 되지 않는 놈은 귀신으로 두었다. 이로써 이 세상은 어느 정도 질서가 잡히었다. 혼란이 해결되자 소별왕이 대별왕에게 이승을 차지하라 청하였으나 대별왕은 거절하고 저승으로 돌아갔다. 그래서 소별왕이 다스리는 이승은 오늘날에도 살인(殺人)과 역적(逆賊), 간음 같은 것이 여전하고, 대별왕이 다스리는 저승은 한결같이 공정한 세계가 되었다고 한다.

3. 창세신화 교육의 실제

중학생을 대상으로 한 창세신화 교육은 현재 중학교 3학년 ‘국어’의 ‘창조적인 문학 체험’을 바탕으로 창세신화 교육 방안을 제시해보겠다. 이는 작품을 능동적으로 감상할 수 있는 능력을 기르고 창조적으로 수용·창작하는 수업을 하는 것이다. 고등학생을 대상으로 한 창세신화 교육은 2009 개정 교육과정에서 선택 과목인 ‘문학 I’의 ‘문학 활동’의 ‘문학의 수용, 문학의 생산, 문학과 매체’를 바탕으로 교육 방안을 연구하고자 한다. 이러한 수업을 통해 교육과정에서 제시된 바와 같이 “문학에 대한 체계적 이해와 폭넓은 경험을 바탕으로 문학 작품을 수용하고 생산하는 능력”을 기를 수 있다. 그러기 위하여 “내용과 형식, 맥락, 매체를 바꾸어 작품을 비판적·창조적으로 재구성”하는 활동을 할 것이다.

가. 중학생을 대상으로 한 창세신화 교육의 실제

본고에서 개작한 「미륵과 석가 이야기」와 「대별왕과 소별왕 이야기」를 본문으로 하여 수업을 할 것이다. 이를 바탕으로 수용과 창작 교육이 이루어진

다. 대략적으로 1-2 차시에는 <창세가> 계열 작품분석, 3-4 차시에는 <천지왕본풀이> 계열의 작품분석, 5-6 차시에는 캐릭터 구축, 신화 스토리텔링으로 진행될 것이다. 이때, 본토나 제주도의 창세신화 중 원하는 작품을 선택하여 창작할 수 있다.

나. 고등학생을 대상으로 한 창세신화 교육의 실제

고등학생은 선택과목인 문학교육으로, 본토의 창세신화 한편과 제주의 창세신화 한편의 원본을 해석하고 분석하여 창세신화에 대해 알아본 뒤, 역시 스토리텔링화, 재창작과정을 거치게 된다. 예를 들어 1-2 차시에는 <창세가> 계열 작품분석을, 3-4 차시에는 <천지왕본풀이> 계열의 작품분석을, 5-6 차시에는 캐릭터 구축, 신화 스토리텔링을 하되 신화의 전체적인 이야기를 하는 것과 신화의 일부분을 따서 현대적으로 각색하는 과정까지가 수업 내용이 될 것이다. 창작 수업에서는 중학교와 마찬가지로 본토나 제주도의 창세신화 중 원하는 작품을 선택할 수 있으며, 이야기 해줄 대상 설정하여 그 대상 청중(독자)에 맞게 스토리텔링 하는 활동을 할 수 있다.

본고에서는 중학교 3학년을 대상으로 실례를 들어보도록 하겠다. 앞서 수업을 다 했다는 전제 하에 5-6 차시 수업의 교수·학습 계획안을 작성하였다. 수업을 하고자 하는 단원은 본고에서 새롭게 설정하였다.

※ 본시 교수·학습 계획안

<표4> 스토리텔링을 활용한 창세신화교육의 5차시 교수·학습 지도안 (중3)

대단원	우리 신화의 세계	소단원	창세 신화의 수용과 창작	
학습	1. 각 지역 창세신화의 내용과 특징을 기억할 수 있다. 2. 작품을 통해 각각의 캐릭터의 성격을 파악하고, 새로		차시	5/6
목표			수업	모듬

	은 캐릭터를 창출해낼 수 있다.		방식	학습
학습 단계	학습 내용	교수·학습 활동		수업 자료
		교사	학생	
도입 (10')	전시 학습 확인	· 창세신화에 대한 선행학습을 점검한다.	· 이전시간까지 배웠던 작품들을 떠올리며 창세신화의 내용과 특징에 대해 이야기 한다.	애니메이션 (애니멘터리)
	동기 유발	· 애니메이션 「천지왕 창세기」를 보여주고, 감상을 간단히 이야기 해보도록 한다. · 감상한 애니메이션에 문제가 있음을 언급하고, 구체적인 문제점을 찾아보는 것은 탐구활동으로 진행할 것임을 밝힌다.	· 애니메이션 「천지왕 창세기」를 본 느낌을 이야기 해본다. · 「천지왕 창세기」에서 어떠한 문제점이 발견되는지 간단히 생각해보고, 다음차시 탐구활동 때 구체적인 것을 다룬다.	
	☆ 감상 이야기하기 ① 본토와 제주도의 창세신화 중 무엇을 바탕으로 한 이야기 인지 맞춰본다. ② 어떤 부분이 재미있는지 이야기해본다.			
	목표 확인	· 학습목표를 제시하고 큰 소리로 따라 읽게 한다.	· 학습목표를 큰 소리로 따라 읽고 본시 학습을 인지한다.	
전개 (30')	활동 안내 (10')	· 스토리텔링이 무엇인지 그 개념을 설명한다. · 앞서 감상한 애니메이션이 창세신화를 어떻게 스토리텔링한 것인지 예를 들어 설명한다. · 학습한 창세신화 중 마음에 드는 작품을 고르게 한다.	· 스토리텔링에 대한 설명을 듣고, 그 예를 생각해본다. · 교사의 설명을 듣고 스토리텔링에 대해 이해되지 않는 부분을 질문한다. · 학습한 창세신화 중 마음에 드는 작품을 고른다.	학습지
	모둠 활동 (20')	· 창세신화 이야기를 새롭게 창조하려면 어떻게 해야 할지, 캐릭터에 대해 모둠별로 브레인스토밍을 하도록 한다.	· 모둠별로 약 5분 정도만 브레인스토밍을 한다.	교과서, 학습지
☆ 브레인스토밍은 이렇게 ① 시간을 제한한다. ② 고민하지 않게 한다. ③ 많은 아이디어가 산출되게 한다.				

		④ 산출된 아이디어에 대해 평가하지 않는다. • 토의를 통해 결정된 대로 캐릭터를 설정할 수 있도록 한다. • 교실을 계속 순회하며 활동하는데 어려움이 있는 학습자가 있는지 확인하고 도와준다. ☞ 캐릭터를 창출해내자 ① 한 사람당 한 캐릭터를 맡아 정리하는 것이 아니라, 모두 함께 각각의 캐릭터를 설정할 수 있도록 토의를 해야 한다. ② 같은 내용이라도 각자 원하는 대로 다양한 방법으로 캐릭터를 표현한다. (글로 풀어쓰거나 표로 정리할 수 있고, 그림을 그려 표현할 수도 있다.)		
정리 (5')	학습 내용 정리	• 캐릭터가 이야기 전개에 어떠한 영향을 미치는지 설명한다.	• 캐릭터가 이야기의 흐름에 어떠한 영향을 미치는지 생각해본다.	
	과제 및 차시 예고	• 오늘 정리한 캐릭터를 바탕으로 어떻게 이야기를 전개할 것인지 생각해오도록 한다. • 다음 수업의 기본 바탕도 되고, 창세신화 이야기 정리도 될 수 있도록 블로그에 이야기 이어쓰기를 과제로 제시한다. • 다음 시간에는 본격적으로 창세신화 스토리텔링 활동을 할 것임을 예고한다.	• 각자가 표현한 캐릭터를 바탕으로 어떻게 이야기를 재구성 할 것인지 생각해온다. • 다음 수업 스토리텔링 전에 도움이 될 수 있도록 블로그에 창세신화 이야기 이어쓰기를 한다. • 다음 차시 학습에 대한 안내를 듣고, 창세신화 이야기 전개에 대해 미리 생각해본다.	
		☞ 창세신화 이야기 이어쓰기 ① 본 과제는 수행평가의 일종이므로 정확한 블로그 주소와 마감 시간을 정확하게 공지한다. ② 반별로 다른 공간을 부여하여 최종적으로 이야기가 완성되었을 때 각반의 특색을 엿볼 수 있게 한다. ③ 이야기가 끝나지 않고 무한정 길어질 수 있으므로, 각반의 인원수에 맞게 3등분 하여 처음·중간·끝의 구조에 맞춰		

PPT

	이야기를 전개할 수 있도록 한다.	
	④ 이야기 진행 과정에 따라 이야기 이어쓰기를 한 사람이 혹시 다른 사람의 이야기를 더 구체적으로 하고 싶은 경우, 그 글에 댓글을 달아 다양한 상황전개와 묘사 등도 가능하 게 한다. (이런 경우 추가점을 줄 수 있다.)	

캐릭터란 작품에 등장하는 인물이나 작품 내용에 의하여 독특한 개성과 이미지가 부여된 존재이다. 스토리텔링에서 캐릭터를 구축해야 하는 이유는, 스토리텔링이 서사성을 가지고 있기 때문이다.

서사에 대한 학계의 논의에서는 “화자가 청중에게 사건을 이야기 한다”는 점과 “인물, 공간, 사건이라는 세 요소가 서사적 세계를 창조”한다는 것에서 찾고 있다.⁸³⁾ 이러한 ‘서사성’은 내용적인 측면에서 비롯된 특성으로 다시 말해 이야기를 이야기할 수 있게 함을 뜻한다. 여기서 ‘이야기’란 ‘사건과 등장인물, 배경이라는 구성요소를 지니고 시작과 중간과 끝이라는 시간적 흐름에 따라 기술해가는 양식’⁸⁴⁾으로 정의 내릴 수 있다.⁸⁵⁾ 즉, 스토리텔링을 하기 위해서는 그 이야기를 이끌어갈 캐릭터를 살펴보아야 한다. 캐릭터 또는 인물을 김수업은 사람이라고 표현 하였는데, “사람이 없어도 언제 어디서든 줄거리 있는 일은 벌어질 수 있다. 그러나 거기에 사람이 끼어들고 끼어들어서 그것이 사람의 일로 여겨지고 사람의 삶을 드러내야 비로소 이야기다운 이야기가 된다. 물론 처음부터 사람이 벌인 일이라야 이야기다운 이야기가 되는 것임은 두말할 나위조차 없다.”⁸⁶⁾고 하며 이야기에서 캐릭터를 강조하였다.

작가는 이야기의 주제를 잘 드러낼 수 있도록 인물을 설정한다. 작가는 이야기의 주제와 일치하는 인물을 설정하기 위해 이야기에 등장하는 인물의 성격, 외모, 행동 그리고 지내온 환경 등 인물의 캐릭터를 드러내는 여러 요소들을 결

83) 임경순, 『국어교육과서사교육론』, 한국문화사, 2003, 60쪽.

84) 최예정·김성룡, 『스토리텔링과 내러티브』, 글누림, 2005, 15쪽.

85) 조미희, 앞의 글, 2008, 13쪽.

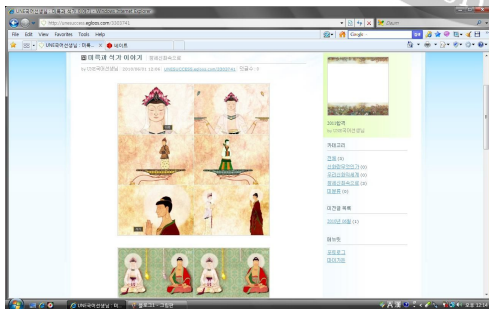
86) 김수업, 「이야기 교육에 던지는 물음 몇가지」, 전국 국어교사 모임, 2003, 6쪽.

합하여 인물을 재창조해 낸다. 작가에 의해 재창조된 인물들은 작가가 설계한 플롯대로 이야기를 주도적으로 이끌어가는 역할을 한다.⁸⁷⁾

이러한 캐릭터를 어떻게 설정하느냐에 따라 이야기의 해석이 달라질 수도 있다. 그 캐릭터의 성격에 따라 자신이 처해있는 상황에 대처하는 방법을 알 수 있고, 또 어떤 사건을 일으킬지 예측을 할 수도 있다. 심지어 캐릭터의 성격을 규정하는 데는 그 캐릭터의 외모나 행동이 무척이나 중요하다. 예를 들어 창세 신화에서 석가나 소별왕 비열하게 웃거나 피를 부리는 모습을 자주 보여준다면 그는 악한 신을 대표하는 인물로 인간세상이 선과 악의 대립에서 악의 손아귀에 넘어간 것이 된다. 그렇다면 일반적으로 선과 악의 대립에서 선이 승리한다는 결말의 상식은 완전히 뒤집어지게 된다. 또한 미륵이나 대별왕을 마음이 넓고 상황판단을 잘하는 인물이 아닌 인간세상을 다스리기에는 역부족인, 능력이 없는 신으로 묘사한다면 인세차지경쟁에서 지는 것은 당연한 것이 되어버린다.

이처럼 스토리텔링에서 캐릭터는 이야기의 진행 방향을 결정짓는 중요한 요소로 작용하므로 교수·학습 과정에서 캐릭터의 중요성을 강조하고, 학습자가 자기만의 시각으로 독특한 캐릭터를 창출해낼 수 있어야만 다시 말하기, 스토리텔링 학습에 의의가 있다고 할 수 있다.

<그림 29> 창세신화 블로그



<그림 30> 창세신화 이야기 이어쓰기



87) 조태남, 『문화콘텐츠와 스토리텔링』, 경남대학교 출판부, 2008, 27쪽.

<표5> 스토리텔링을 활용한 창세신화교육의 6차시 교수·학습 지도안 (중3)

대단원		우리 신화의 세계		소단원	창세 신화의 수용과 창작	
학습 목표	1. 새롭게 설정한 캐릭터를 바탕으로 스토리텔링을 할 수 있다. 2. 창세신화 스토리텔링을 통해 신화의 의미를 재창조해 낼 수 있다.			차시	6/6	
					모둠 학습	
학습 단계	학습 내용	교수·학습 활동			수업 자료	
		교사	학생			
도입 (10')	전시 학습 확인	· 창세신화에 대한 선행학습을 점검한다.		· 이전시간에 배웠던 스토리텔링의 개념을 되새기고, 설정한 캐릭터를 떠올린다.		
	동기 유발	· 각각의 모둠에서 설정한 캐릭터를 소개하도록 한다.		· 본인의 모둠에서 만들어낸 캐릭터를 소개한다.		
		☆ 캐릭터 소개하기 ① 본인의 모둠에서 「미륵과 석가 이야기」와 「대별왕과 소별왕 이야기」 중 어떤 이야기를 바탕으로 했는지 이야기한다. ② 캐릭터를 어떻게 설정했고, 어떤 부분을 강조하였는지 설명한다.				
	목표 확인	· 학습목표를 제시하고 큰 소리로 따라 읽게 한다.		· 학습목표를 큰 소리로 따라 읽고 본시 학습을 인지한다.		
전개 (30')	활동 안내 (5')	· 스토리보드 작성법을 설명한다.		· 교사의 설명을 듣고 스토리보드 작성법에 대해 이해되지 않는 부분을 질문한다.	학습 지	
	모둠 활동 (25')	· 지난 차시에서 제시한 애니멘터리의 문제점에 대해 탐구해보고, 발표한다. · 학생들이 지적한 부분에 대해 설명하고, 더 나올 수 있는 부분을 이야기해준다. · 창세신화 이야기 내용을 서		· 지난시간 처음에 본 애니멘터리에서 어떠한 문제점이 발견되는지 모둠별로 탐구해보고 발표한다. · 발표와 교사의 설명을 통해 어떻게 하면 스토리텔링이 잘된 이야기라 평가할 수 있을지 생각해본다. · 모둠별로 창세신화 이야기	교과 서, 학습 지	

		로 돌아가며 말하는 활동을 진행한다. • 교실을 계속 순회하며 활동하는데 어려움이 있는 학습자가 있는지 확인하고 도와준다.	내용을 서로 돌아가며 말해보고, 다른 친구들은 어떻게 이야기를 꾸며내는지 잘 들어본다.	
		☞ 스토리텔링은 이렇게88) ① 모둠원들끼리 순서를 정한다. ② 첫 번째 순번의 사람이 이야기를 시작한다. 각 1분씩 이야기를 구체적으로 만들어 이야기를 이어간다. ③ 다음 차례의 사람은 이야기를 이어받아 재미있고, 구체적으로 이야기한다. ④ 이야기가 끝날 때 까지 계속한다. 나머지 조원들은 잘 듣는다.		
		• 모둠별로 만들어진 이야기를 발표한다. 이때 이야기하는 태도와, 억양, 구연 방법 등에도 신경을 쓰도록 당부한다.	• 각 모둠에서 대표가 한명 와서 스토리텔링하고, 다른 모둠의 조원들은 그 이야기를 평가한다.	
		☞ 스토리텔링의 태도 ① 반·비언어적 표현에 대해 생각해보고, 그러한 표현이 이야기의 흥미에도 영향을 주므로 신경을 쓰도록 한다. ② 청중의 반응을 수용하여 때에 따라 이야기에 변화를 주는 연습을 통해 스토리텔링의 상호작용성을 이해한다.		
정리 (5')	학습 내용 정리	• 스토리텔링 활동 후 가장 재미있게 이야기한 모둠을 뽑는다. • 스토리텔링과 창세신화의 개념과 정의를 다시 한 번 상기시킨다.	• 가장 재미있다고 생각되는 모둠을 뽑는다. • 스토리텔링과 창세신화의 개념과 정의를 다시 한 번 떠올려보고 정리한다.	PPT
	과제 및 차시 예고	• 수업 시간에 각 모둠에서 스토리텔링한 것을 촬영한 동영상상을 블로그에 올려 학생들이 보고 자기점검이 가능하도록 한다. • 블로그에 댓글로 간단한 피	• 각 모둠에서 스토리텔링한 것을 촬영한 동영상상을 블로그에서 보고, 자기점검과 상호평가를 한다. • 동영상 게시물을 보고, 자신의 느낌을 댓글로 적는다.	

		드백을 한다. · 다음 시간에는 우리 신화 중 에 건국신화에 대해 공부할 것 임을 예고한다.	· 다음 차시 학습에 대한 안내 를 듣고, 건국신화에 대해 미리 생각해본다.	
--	--	--	--	--



88) 김광열·송정범·이태욱, 「디지털 스토리텔링 기반 프로그래밍 교육이 학습자의 동기 및 학업 성취도에 미치는 영향」, 『韓國컴퓨터情報學會論文誌』 제14호 제1권, 2009, 51쪽.

V. 결론

최근 그리스·로마 신화가 국내에서 큰 반향을 일으키면서 세계 각국의 신화들과 우리 신화에 대한 관심까지 높아졌다. 현재 중·고등학생들이나 성인들은 들어본 적 없다는 말을 부지기수로 하는 우리의 창세신화가 영·유아 어린이들을 대상으로 한 동화책에 등장하는 것은 실로 놀라운 발전이라 하지 않을 수 없다. 그러나 지금까지와 마찬가지로 앞으로 자라날 아이들과 중·고등학생들이 학교 교육에서 제대로 된 창세신화 교육을 받지 못한다면 이러한 변화도 그 흥미가 떨어지면 한순간 사라져버릴지도 모른다. 한국의 창세신화가 허무맹랑한 이야기, 애초부터 우리에게 존재하지 않았던 이야기로 전락할 수도 있는 것이다. 이러한 현실을 감안하여 보면, 국어교육에서 창세신화 교육은 더욱 절실하다.

따라서 본 연구는 국어과 교육에서 학습자들이 창세신화에 대해 관심을 가지고 공부할 수 있도록 스토리텔링을 활용한 구체적인 교육 방안을 제시하는데 연구의 목적을 두었다.

우주의 발생, 더 구체적으로 천지가 개벽하여 하늘과 땅을 형성하고, 인간과 이 세상 만물이 어떻게 생겨났는지에 대한 답을 창세신화에서 찾을 수 있다. 본 고에서는 이러한 창세신화의 보편적인 특징과 ‘본풀이’의 형태로 전승되고 있는 특수한 특징을 바탕으로 제Ⅱ장에서 창세신화의 개념과 성격을 살펴보았다. 또한 기존의 창세신화에 대한 연구를 바탕으로 본토와 제주도의 창세신화를 분류하여 각각의 신화소(神話素)를 정밀하게 분석하고, 그 의미를 파악하였다. 구체적으로 본토와 제주도에서 공통적으로 전승된 신화소는 ‘천지혼합과 개벽’, ‘인세 차지 경쟁 - 꽃 피우기 내기’, ‘일월조정’을 살펴보았고, 본토 창세신화의 공통 신화소로는 ‘인간의 창조와 출현’과 ‘인세 차지 경쟁 - 두 번의 내기’를 분석하였다. 마지막으로 제주도 창세신화에서 공통적으로 전승된 신화소는 ‘장자 징치’, ‘천부지모 결연과 인간 영웅 탄생’, ‘인세 차지 경쟁 - 수수께끼내기’ 이렇게

세 가지를 정리하였다.

제Ⅲ장에서는 스토리텔링의 이론적인 내용들을 살펴보고 스토리텔링을 활용한 창세신화 사례를 분석하였다. 스토리텔링과 창세신화의 공통 요소는 상상력과 상호작용이다. 상상력을 발휘하여 빈 곳을 메워갈 때, 창세신화의 서사구조를 그대로 따라가며 더 이해하기 쉽게 꾸며낸 이야기를 다룬 스토리텔링도 가능하지만, 주인공이나 결의 열개만 가져왔을 뿐 전혀 새로운 이야기로 변용, 재창조한 경우도 가능하다. 상상력의 보고인 창세신화를 스토리텔링을 통해 공부함으로써 상상력과 창조력을 기를 수 있는 것이다.

또한 창세신화는 한 유형의 이야기라도 이야기하는 사람과 듣는 사람의 상호작용을 통해 그 내용이 조금씩 달라져 이본을 형성하고 새로운 이야기가 창출되기도 한다. 이와 같이 스토리텔링 역시 학습자가 텍스트에 적극적으로 개입하고 상호작용함으로써 그 결과를 원본 텍스트에 반영할 수 있다는 장점이 있다. 화자와 청자의 직접적인 담화 상황에서의 상호교섭작용은 매체가 바뀌어 디지털매체를 통해서도 상호작용성과 유동성은 두드러진다.

이러한 공통점을 바탕으로 본고에서는 스토리텔링을 활용한 창세신화 사례를 분석하였다. 다양한 작품들이 무엇을 모본으로 삼고, 어떻게 이야기를 전개하고 있는지 살펴본 바에 의하면, 출판물과 애니메이션 모두 창세신화를 스토리텔링한 이상 우리 민족의 사상과 정서가 반영되어야 함에도 불구하고 동화 같은 꾸며낸 이야기로만 남아버렸다는 한계가 있었다. 작자가 지나치게 개작하여 신화적인 의미가 독자들에게 바르게 전해지지 않는 것이다. 또한 스토리의 매끄러운 전개만을 위해 중요한 부분을 무작위로 삭제한 경우도 보였고, 우리 신화의 특성을 살리지 못한 채 서양의 신화를 삽입한 경우도 있었다. 그리고 본토와 제주도의 창세신화를 균등하게 다루어야만 우리의 창세신화를 모두 살펴봤다고 할 수 있을 텐데, 대부분의 작품들이 제주도의 창세신화인 <천지왕본풀이>를 바탕으로 대별왕 소별왕 이야기만을 개작하여 안 그래도 많은 이들이 알지 못하는 본토의 창세신화가 더욱 소외되어 안타까웠다. 그러나 앞으로는 다양한 독자층

을 염두에 두고, 보다 많은 이야기로 교육적으로도 효과가 있는 작품을 만들어 낼 것을 기대해본다.

스토리텔링에 대한 이론적인 연구와 활용 방안에 대한 논의를 마친 후 제Ⅳ장에서는 구체적으로 창세신화 교육에 스토리텔링을 접목시켰다. 스토리텔링을 활용한 창세신화 교육의 실제 방안을 모색하고자 한 것인데, 우선 창세신화 교육의 필요성을 부각시켰다. 중·고등학교 신화 교육의 현황을 살펴보고, 설문조사를 통해 우리나라에 신화가 있는지 잘 모르고 있는 사람들과 그 존재를 안다고 해도 건국신화에 치중된 교육으로 인해 창세신화를 접해볼 방법이 없었던 상황을 개선하기 위한 노력으로 스토리텔링을 활용하고자 한 것이다. 문학교육에서는 첫째, 학습자로서, 특히 멀티미디어 매체의 세례를 받고 있는 청소년 세대들의 눈높이 교육으로서, 둘째, 청소년들의 학습의 도구나 언어생활의 습득 자료로서 문학작품이 활용되지 못했던 종래의 문학교육에 대한 반성과 극복 방식으로 스토리텔링 교육은 유용하다 할 것이다.⁸⁹⁾

이처럼 스토리텔링은 최대한 창세신화 교육의 효율과 성과를 높이기 위해 활용하는 것으로, 마지막에는 창세신화 교육이 수업에서 잘 이루어질 수 있도록 스토리텔링을 활용한 교수·학습 과정안까지 제시하였다.

본고에서는 중·고등학생을 대상으로 조금 더 쉽고 재미있게 창세신화를 공부할 수 있는 방안으로 스토리텔링을 활용하는 것에 대해 논의하였다. 본 연구는 많은 중·고등학생을 대상으로 현장수업과 조사를 거치지 못했다는 한계를 지니지만, 기존 문학 교육에서의 자료 해석 수준의 내용 분석에서 벗어나 새로운 신화의 즐거움을 맛볼 수 있는 수업 방안이라는 점에서 그 의의가 있다. 앞으로 창세신화 교육에 대한 연구와 관심이 점점 더해진다면 괄목할만한 성과가 나타날 것으로 기대된다.

89) 최혜실, 「문학교육에서 바라본 문학의 힘 : 문학, 문화산업, 문학교육의 연결고리로서의 스토리텔링」, 『문학교육학』 제29호, 2009, 71쪽.

참고문헌

1. 학술지

강소전, 「천지왕본풀이의 의례적 기능과 신화적 의미」, 『탐라문화』 제32호, 제주대학교 탐라문화연구소, 2008.

김수업, 「우리 신화와 상상력」, 『인문학연구』 제3호, 경상대학교 인문학연구소, 1997.

김재춘·배지현, 「의미 생성 활동으로서의 스토리텔링의 교육적 함의」, 『초등교육연구』 제22호 제1권, 한국초등교육학회, 2009.

김현선, 「한국 구전서사시의 역사적 전개」, 『口碑文學研究』 제4집, 한국구비문학학회, 1997.

_____, 「韓國과 琉球의 創世神話 比較 研究 -彌勒과 釋迦의 對決 神話を 중심으로-」, 『古典文學研究』 Vol.21, 한국고전문학회, 2002.

_____, 「<베포도업짐·천지왕본풀이>에 나타난 신화의 논리」, 『비교민속학』 Vol.28, 비교민속학회, 2005.

나수호, 「한국 설화에 나타난 원형적인 인물 트릭스터의 경계성」, 『口碑文學研究』 제28집, 2009.

류현주, 「디지털 스토리텔링 시대의 내러티브」, 『現代文學理論研究』 제24호, 현대문학이론학회, 2005.

서대석, 「한국 신화의 역사적 전개」, 『한국구비문학사연구』 제5호, 한국구비문학학회, 1997.

신선희, 「디지털스토리텔링과 고전문학」, 『한국고전연구』 제13호, 한국고전연구회, 2006.

이지영, 「창세기조신화의 전승변이에 관한 연구」, 『관악어문연구』 제18호, 서울대학교 국어국문학과, 1993.

조현설, 「동아시아 창세신화의 세계인식과 철학적 우주론의 관계」, 『口碑文學研究』 제13집, 2001.

——, 「한국창세신화에 나타난 인간과 자연의 문제」, 『한국어문학연구』 제41호, 한국어문학연구학회, 2003.

조희웅, 「트릭스터(Trickster)담 연구」, 『어문학논총』, 국민대학교 어문학연구소, 1987년.

최원오, 「창세신화에 나타난 신화적 사유의 재현과 변주 - 창세, 홍수, 문화의 신화적 연관성을 통해」, 『국어교육』 제111호, 2003.

최진봉, 「창세신화의 공간 연구」, 『崇實語文』 제19호, 숭실어문학회, 2003.

최혜실, 「문학교육에서 바라본 문학의 힘 : 문학, 문화산업, 문학교육의 연결고리로서의 스토리텔링」, 『문학교육학』 제29호, 2009.

2. 논문

김난주, 「한국 창조신화의 분석심리학적 해석」, 단국대 대학원 박사학위논문, 2003.

김정경, 「한국 창세신화 연구」, 서강대 대학원 석사학위논문, 1999.

염혜진, 「스토리텔링을 활용한 말하기 능력 신장 방안 연구」, 한국외대 교육대학원 석사학위논문, 2006.

조미희, 「스토리텔링 교육 방안 연구」, 한국외대 교육대학원 석사학위논문, 2008.

허영미, 『<천지왕본풀이>의 전승 양상 및 교육적 활용에 관한 연구』, 한국교육원대 교육대학원 석사학위논문, 2007.

3. 단행본

- 교육·이인화 외 6인, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.
- 김문태, 『신화교육과 국어교과교육의 현장』, 보고사, 2005.
- 김의숙·이창식, 『한국 신화와 스토리텔링』, 북스힐, 2009.
- 김현선, 『한국의 창세신화』, 길벗, 1994.
- 류수열 외 4인, 『스토리텔링의 이해』, 글누림, 2007.
- 박정혜·심지열, (2005). 『신화의 세계』, 성신여자대학교출판부.
- 박종성, 『한국 창세서사시 연구』, 태학사, 1999.
- 서대석, 『한국신화의 연구』, 집문당, 2001.
- _____, (2004). 『한국의 신화』, 집문당.
- 서정오, 『우리가 정말 알아야 할 우리 신화』, 현암사, 2003.
- _____, 『우리 신 이야기』, 현암사, 2008.
- 소강춘, 장미영, 유지은, 『스토리텔링과 문화산업』, 글누림, 2009.
- 손준영 글, 이지연 그림, 『미륵 이야기』, 비씨스쿨, 2008.
- 송정란, 『스토리텔링의 이해와 실제』, 문학아카데미, 2006.
- 신화아카데미, 『세계의 창조신화』, 동방미디어, 2001.
- 이상택 외, 『한국 고전소설의 세계』, 돌베개, 2005.
- 이석범, 『할로영산』, 황금알, 2005.
- 이종한·조미라, 『애니메이션과 스토리텔링』, 글누림, 2005.
- 이지영, 『(하룻밤에 읽는) 한국의 신화 이야기』, 사군자, 2003.
- 장주근, 『韓國의 神話』, 成文閣, 1961.
- _____, 『풀어쓴 한국의 신화』, 집문당, 2000
- 전북대 인문학연구소, (2002). 『창조신화의 세계』, 소명출판.
- 제주대학교 탐라문화연구소, 『風俗巫音(祝祀文)上, 下』, 제주대학교 탐라문화연구소, 1994.
- 조은하·이대범, 『스토리텔링』, 북스힐, 2006.
- 조태남, 『문화콘텐츠와 스토리텔링』, 경남대학교 출판부, 2008.

- 진성기, 『제주도 무가본풀이사전』, 민속원, 1991.
- 최예정·김성룡, 『스토리텔링과 내러티브』, 글누림, 2005.
- 최혜실, 『문화콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, 2006.
- 현용준, 『제주도신화』, 서문당, 1976.
- , 『濟州島巫俗資料事典』, 신구문화사, 1980.
- , 『무속신화와 문헌신화』, 집문당, 1992.
- , 『제주도 신화의 수수께끼』, 집문당, 2005.

4. 자료

- 신동훈, <옛 이야기의 힘> 블로그 (<http://blog.daum.net/storylover>)
- 조현설, 「대별왕과 소별왕의 수수께끼 내기」, 한겨레신문 문화일반 기사, 2005.05.12.
- LG광고 (http://www.lg.co.kr/press/tvad/company/company_list.jsp?main_no=1014)
- KBS KOREA, 『애니멘터리 - 한국설화』 ([http://asx.kbs.co.kr/player.html?kind=56&url=sat\\$legend\\$030902_1.asf&title=&no_logon=0&starttime=&endtime=#](http://asx.kbs.co.kr/player.html?kind=56&url=sat$legend$030902_1.asf&title=&no_logon=0&starttime=&endtime=#))
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『한국의 설화 인물유형분석』 (<http://koreastory.culturecontent.com/>)
- EBS. 다큐프라임 『한국 신화를 찾아서』 (http://home.ebs.co.kr/docuprime/prev/prev_popup69.htm)
- JBS 제주방송, 『탐라 개벽신화, 한라의 여신들』

[부록]

창세신화에 대한 인식 조사

이 설문은 창세신화에 대한 여러분의 인식도를 측정하기 위해 작성되었습니다.
학위 논문 데이터 외의 다른 용도로 사용하지 않겠습니다.

최대한 빨리, 처음 생각난 대로 해당하는 부분에 체크해주시기 바랍니다.

- | | | |
|---|------------------------------|-------------------------------|
| ※ 본인의 직업에 체크해 주시기 바랍니다.
(졸업하셨을 경우에는 기타에 졸업 학력을 써주시기 바랍니다.) | | |
| ☐ 중학생 | ☐ 고등학생 | ☐ 대학·대학원생 |
| ☐ 교사 | ☐ 기타 () | |
| ※ 본인의 성별에 체크해 주시기 바랍니다. | | |
| ☐ 남성 | ☐ 여성 | |

[질문 1] 우리나라에 신화가 있다는 사실을 알고 있습니까?

- ☐ 전혀 모른다.
- ☐ 약간 알고 있다.
- ☐ 어느 정도 알고 있다.
- ☐ 잘 알고 있다.
- ☐ 매우 자세히 알고 있다.

[질문 2] (1번 질문에 ‘전혀 모른다.’로 답한 분만 해당되는 질문입니다.) ‘전혀 모른다.’를 선택한 이유는 무엇이라고 생각하십니까?

- ☐ 관심이 없다.
- ☐ 학교에서 배운 적이 없다.
- ☐ 책이나 다른 매체를 통해 접해본 적이 없다.
- ☐ 재미가 없을 것이란 생각이 든다.
- ☐ 기타 ()

[질문 3] (1번 질문에 ‘약간 알고 있다.’ 이상으로 답한 분만 해당되는 질문입니다.
1번 질문에서 ‘전혀 모른다.’를 선택하셨을 경우 4번 질문으로 넘어가 주십시오.)
제일 먼저 떠오르는 우리나라 신화는 무엇입니까? 하나만 써 주시기 바랍니다.

[질문 4] 신화가 있다면, 구체적으로 어떤 신화가 있는지 알고 싶으십니까?

- ☐ 관심 없음 ☐ 건국신화 ☐ 영웅신화
- ☐ 여성신화 ☐ 창세신화

[질문 5] 미륵의 천지개벽과 석가와의 인세차지 경쟁 이야기를 알고 계십니까?

- ☐ 전혀 모른다.
- ☐ 약간 알고 있다.
- ☐ 어느 정도 알고 있다.
- ☐ 잘 알고 있다.
- ☐ 매우 자세히 알고 있다.

[질문 6] 천지왕과 대별왕, 소별왕 이야기를 알고 계십니까?

- ☐ 전혀 모른다.
- ☐ 약간 알고 있다.
- ☐ 어느 정도 알고 있다.
- ☐ 잘 알고 있다.
- ☐ 매우 자세히 알고 있다.

[질문 7] (5번 혹은 6번 질문 중 하나라도 ‘약간 알고 있다.’ 이상으로 답한 분만 해당되는 질문입니다. 5번, 6번 모두 ‘전혀 모른다.’로 답하신 분은 8번 질문으로 넘어가 주십시오.) 어떠한 경로를 통해 위의 이야기들을 알게 되었습니까?

- ☐ 학교 교육 ☐ 독서 ☐ 인터넷
- ☐ 가족, 친구나 친척 ☐ 기타 ()

[질문 8] 창세신화가 무엇인지 알고 있습니까?

- ☐ 전혀 모른다.
- ☐ 약간 알고 있다.
- ☐ 어느 정도 알고 있다.
- ☐ 잘 알고 있다.
- ☐ 매우 자세히 알고 있다.

[질문 9] (8번 질문에 ‘약간 알고 있다.’ 이상으로 답한 분만 해당되는 질문입니다. 위 질문에서 ‘전혀 모른다.’를 선택하신 분은 여기에서 설문을 종료하셔도 됩니다.) 창세신화 중에 알고 있는 이야기는 무엇입니까? 하나만 써 주시기 바랍니다.

[질문 10] 우리나라의 창세신화를 알고 있습니까?

- 전혀 모른다.
- 약간 알고 있다.
- 어느 정도 알고 있다.
- 잘 알고 있다.
- 매우 자세히 알고 있다.

[질문 11] (10번 질문에 ‘약간 알고 있다.’ 이상으로 답한 분만 해당되는 질문입니다.) 우리나라의 창세신화 중에 알고 있는 이야기는 무엇입니까? 하나만 써 주시기 바랍니다.



감사합니다.

Abstract

A Study of Cosmogenic Myths Education Using Story-Telling

Han Younhyea

Department of Korean Education
The Graduate School of Education
Hankuk University of Foreign Studies

This study is for learners of Korean Language Education to help them have interest in cosmogenic myths, using storytelling. I aim to introduce effective and specific ways of using storytelling in education.

Chapter two, paragraph one looks at the existing studies of cosmogenic myths to examine the basic concepts and characteristics. As a result, I found out that the Korean cosmogenic myths also deals with "Creation of the universe" and the "Principle of Governing in Human World". Generally, these are applied widely to many different areas of cosmogenic myths in Korea. Moreover, the cosmogenic myths can be divided into according to districts and parts of it can be related to "Jeseokbonpuri". Cosmogenic myths in Jeju Island from "gut-pan" is transcended with its special characteristics in forms of "bonpuri".

Paragraph two is concerned with identifying the classifications of cosmogenic myths in main land and Jeju Island, analysing mytheme and its meaning. I specifically looked at the mytheme that has been transcended commonly to the main land and Jeju Island, which are the creation of Heaven and earth that had mixed, "the competition to hold a dominant position in the world". Settlement of "the Picture of Gods of the sun and of the moon." I also analysed the common mytheme of cosmogenic myths in main land, "Creation of Human and their appearance". Lastly the common mytheme that is passed down from Jeju Island, is organized into main mytheme of "union between the heavenly father and the earthly mother", "the human hero's birth"

Chapter Three looks at theories of storytelling and its use in analysing

the case studies of cosmogenic myths. I studied variety of works, focusing on common components of storytelling and cosmogenic myths, which are creativity and interactions. "What were the models of these works?" "How was it modelled?" "How do the stories unfold?" These were the questions I had hoped to find answers to. As far as I am concerned, the publications and the animations used storytelling in cosmogenic myths, also they reflect our belief systems and our state of mind. Despite this, they merely seem like a fictive story. This is because the writer overdid the work in developing the story, hence the mythical meanings are not understood by the readers. For the smooth flow of the story, the important parts were removed inconsistently, and our own mythical values are replaced by Western values.

To say that we had covered all of our country's cosmogenic myths, the cosmogenic myths of main land and Jeju Island should be dealt equally. However, most works are only concerned with Jeju Island's cosmogenic myths of "Cheonjiwangbonpuri", redeveloping the story of "Daebyeonwang and Sobyeeonwang. It was shame to see that so many stories of the main land were neglected while many did not know about them.

By using theories of storytelling and its applications, the forth chapter focuses on education of cosmogenic myths, in relation to storytelling. To understand the realities and to find a solution for cosmogenic myths education, I did a research on middle and high schools' current trend in teaching it. Through a survey, I attempted to find ways to improve the situation of people not knowing the existence of our myth or only know vaguely about "the establishing myth" due to unbalance in myth creation education.

Storytelling should be used to maximize the efficiency of myth creation education.

Last but not least, for the enhancement of teaching quality, teachings and curriculums of cosmogenic myths education should be revised.

In this report suggested storytelling as a way to increase middle and high school students' interest. The limitation of this report is that there weren't sufficient field studies and research. On the other hand, it can be significant because it used different research method, compared to existing

researches on education in literature. Hence this report is meaningful as it gives pleasure of understanding myths in unusual way. If further attention is paid to research in myth creation education, I soon expect remarkable improvement in this area.

