

孝



문화와 콘텐츠



김기덕 조관연 김영애 신광철 전윤경 고기정



경기문화재단

필자소개

김기덕 건국대학교 연구교수(한국사)
문화재청 문화재 전문위원, 문학박사

조관연 한신대학교 디지털문화콘텐츠학과 초빙교수
민족학박사

김영애 중앙대학교 문화콘텐츠학과 겸임교수
다홀 미디어대표, 문학박사

신광철 한신대학교 디지털문화콘텐츠학과 교수
철학박사

전윤경 성결대학교 교양학부 교수
아이엠미디어 대표, 문학박사

고기정 Bitzro Learning Design 소장
교육학박사

- 표지에 사용된 이미지는 『동국신속삼강행실도(東國新續三綱行實圖)』에 수록된 〈민손단의(閔損單衣)〉의 부분도입니다.

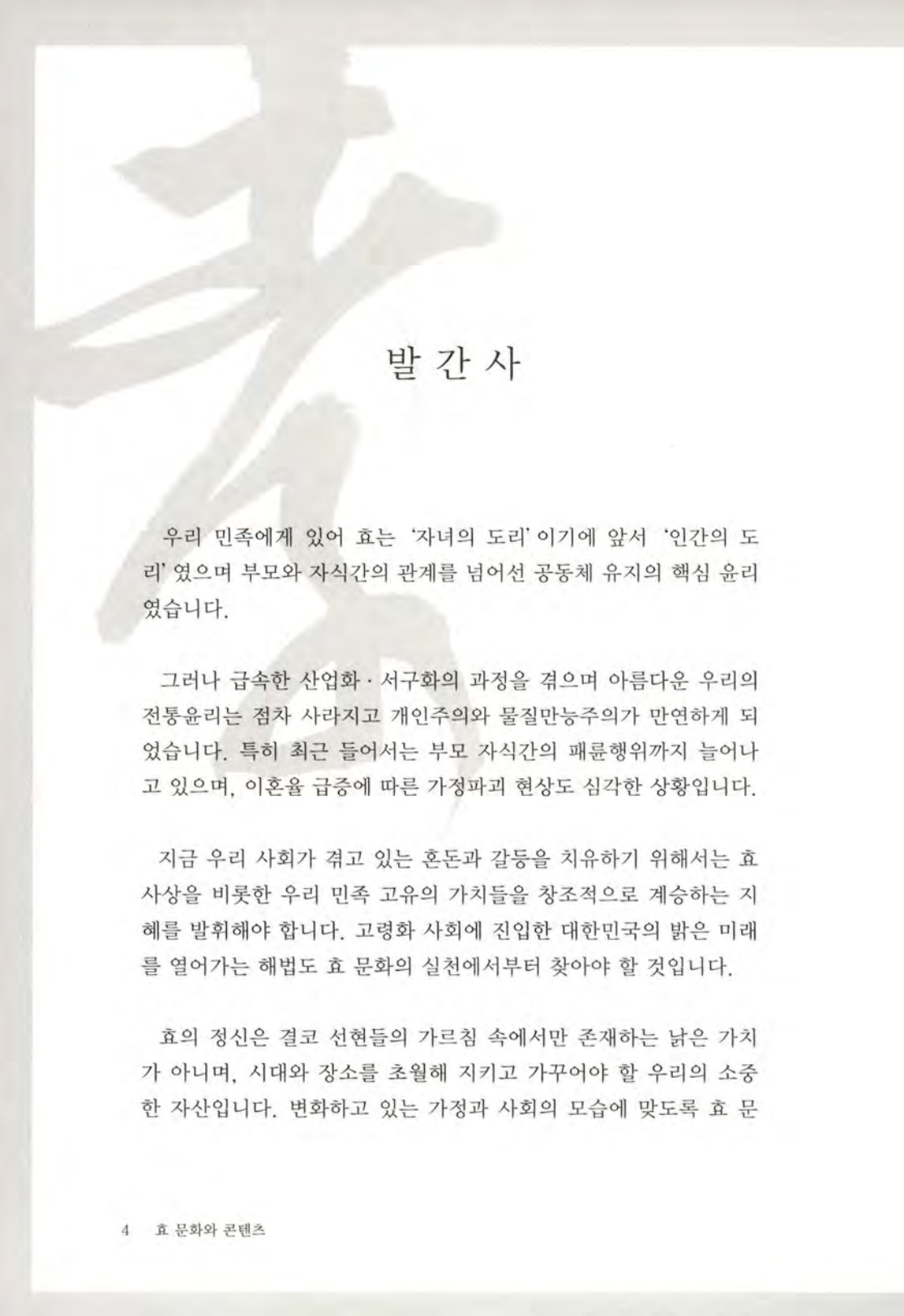
효 문화와 콘텐츠

효 문화와 콘텐츠

김기덕 조관연 김영애

신광철 전윤경 고기정





발 간 사

우리 민족에게 있어 효는 '자녀의 도리' 이기에 앞서 '인간의 도리'였으며 부모와 자식간의 관계를 넘어선 공동체 유지의 핵심 윤리였습니다.

그러나 급속한 산업화·서구화의 과정을 겪으며 아름다운 우리의 전통윤리는 점차 사라지고 개인주의와 물질만능주의가 만연하게 되었습니다. 특히 최근 들어서는 부모 자식간의 패륜행위까지 늘어나고 있으며, 이혼을 급증에 따른 가정파괴 현상도 심각한 상황입니다.

지금 우리 사회가 겪고 있는 혼돈과 갈등을 치유하기 위해서는 효 사상을 비롯한 우리 민족 고유의 가치들을 창조적으로 계승하는 지혜를 발휘해야 합니다. 고령화 사회에 진입한 대한민국의 밝은 미래를 열어가는 해법도 효 문화의 실천에서부터 찾아야 할 것입니다.

효의 정신은 결코 선현들의 가르침 속에서만 존재하는 낡은 가치가 아니며, 시대와 장소를 초월해 지키고 가꾸어야 할 우리의 소중한 자산입니다. 변화하고 있는 가정과 사회의 모습에 맞도록 효 문



화를 전승·발전시켜 '사회적 자본' (social capital)으로 적극 활용할 필요가 있습니다.

이러한 시기에 새로운 효 문화 콘텐츠 개발 가능성을 열어주는 「효 문화와 콘텐츠」를 발간하게 된 것을 참으로 기쁘게 생각합니다. 이 책은 현대 디지털 문명이 초래한 인간의 사고구조·사회관계·생활방식의 변화가 효 문화와 어떻게 조화를 이룰 수 있는지를 모색하는 첫 걸음이 될 것입니다.

앞으로도 애니메이션, 영화, 현대교육 등 다양한 분야에서 효 문화 콘텐츠에 대한 폭넓은 연구가 계속되기를 바라며, 본서가 출판되기까지 애써주신 김기덕 교수님을 비롯한 학자 여러분께 깊은 경의와 감사를 표합니다.

2004년 12월

경기도지사 손학규
경기문화재단 이사장

차례

제1부 효 사상의 본질 탐색

1 효의 가치는 절대적이며 영원하다 | 김기덕 · 11 -효의 존재론적 가치-

- I. 머리말
- II. 시류(時流)에 따른 판단은 때로 얼마든지 잘못될 수 있다
- III. '효'의 가치와 '효문화'를 혼동해서는 안된다
- IV. '살의 문화'와 '죽음의 문화'를 함께 생각해야 한다
- V. 효의 존재론적 가치는 절대적이며 영원한 것이다
- VI. 효문화 콘텐츠의 구축과 개발
- VII. 맺음말

2 현대 한국사회에서의 효의 사회·문화적 함의 | 조관연 · 59

- I. 들어가기
- II. 효를 둘러싼 전제들
- III. 효를 둘러싼 갈등 요인들
- IV. 결어

제2부 효 문화 콘텐츠의 분석 및 개발

3 경기도 효 문화원형의 디지털콘텐츠 개발 | 김영애 · 85

- I. 머리말
- II. 경기도 효문화원형의 분석
- III. 효문화원형의 콘텐츠 개발 방안
- IV. 효문화원형 콘텐츠 개발의 기대효과
- V. 맺음말

4 효 문화 영화의 현황과 전망 | 신광철 · 127

- I. 머리말
- II. 효문화 관련 영화의 시대적 경향
- III. 효문화 관련 영화의 경향과 가능성
- IV. 맺음말: 효문화 관련 영화의 전망

5 애니메이션 〈센과 치히로의 행방불명〉에 나타난 ‘관계’에 관하여 | 전윤경 · 165

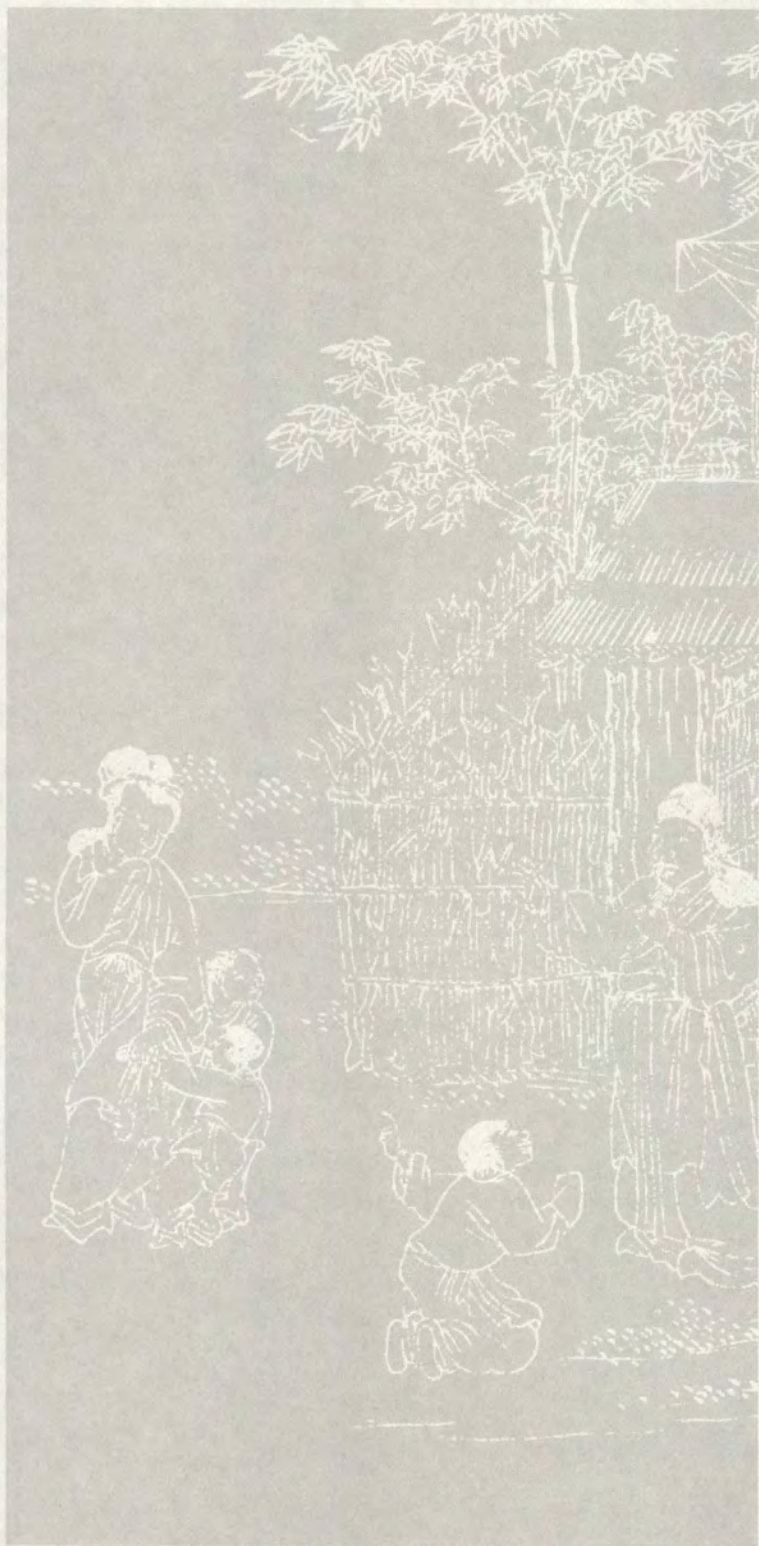
- I. 행방불명된 가족문화
- II. 잃어버린 부모 그리고 되찾은 친구들
- III. 나, 너 그리고 우리

6 효 교육 콘텐츠의 개발 방안 탐색 | 고기정 · 207 -효 박물관 교육프로그램 설계를 중심으로-

- I. 서론
- II. 효 교육 콘텐츠의 정의
- III. 사례연구
- IV. 효 박물관 교육 프로그램의 설계
- V. 결론

여 백

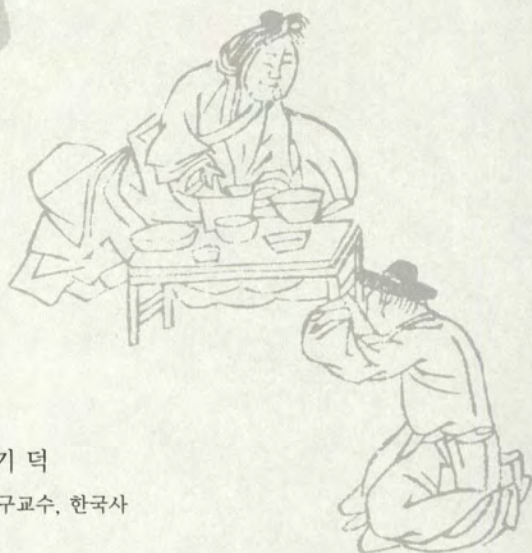
제 1 부 호 사 상 의
본 질 탐 색



여 백

효의 가치는 절대적이며 영원하다

-효의 존재론적 가치-



김기덕

건국대학교 연구교수, 한국사

여 백

효의 가치는 절대적이며 영원하다

-효의 존재론적 가치-

I. 머리말

본 글은 이 책의 총론적으로 쓴 것으로, 효의 존재론적 가치를 밝힌 글이다. 효는 유교의 전유물도 아니며, 효는 누가 중요하다고 했기 때문에 중요시되는 것도 아니다. 효란 존재론적으로 진리 그 자체인 것이다. 따라서 효의 가치는 절대적이며 영원하다는 점을 본 글에서는 밝히고자 한다.

효와 효문화는 구분되어야 한다. 효는 절대적이며 영원한 가치를 갖는 것이지만, 그것을 구현하는 효문화는 민족 및 시대의 흐름에 따라 그에 맞는 색채를 띠고 있다. 심지어는 정치적 측면이 작용하여 효의 본질이 왜곡될 수도 있다. 따라서 오늘날 새로운 시대흐름에 맞추어 효문화를 새롭게 정립해야 한다는 목소리는 얼마든지 받아들일 수 있고 또한 그러해야 하지만, 그러한 새로운 효문화의 정립시도가 결코 효 자체를 부정하는 것을 전제한다면 그것은 잘못된 것이다.

지금의 우리는 삶과 죽음의 주기에서 죽음은 고려하지 않고 오로지 삶의 가치관만을 중시하는 시대에 살고 있다. 과거-현재-미래의 삼세(三

世)가 동체(同體), 즉 한 몸임을 잊어버리고 있다. 나무의 뿌리-줄기-열매가 하나의 동체(同體), 즉 한 몸임을 깨닫지 못한다. 현대인은 세상을 바라보고 인간을 바라보는 관점이 너무 왜소화되어 있다. 효가 중요하다는 것은 삶과 죽음이 동체이며 과거-현재-미래가 동체이며 뿌리-줄기-열매가 동체라는 인식하에서 가능하다. 그러므로 효를 이해한다는 것은 세상의 존재의 본질을 깨닫는 것이다. 효를 구현하는 효문화를 바로 정립한다는 것은 나를, 가정을, 사회를, 국가를, 세계를 바로 잡는 것이다. 효의 본질적 가치의 위대함이 여기에 있고, 효를 구현하는 효문화를 시대에 맞추어 적절히 재창조해 나가야 할 이유가 여기에 있는 것이다.

II. 시류(時流)에 따른 판단은 때로 얼마든지 잘못될 수 있다

많은 사람들은 지금의 세대에서는 예전의 고리타분한 효가 적용될 수 없다고 당당히 말한다. 그러면서 흔히 '요즘 세상에서는' '지금의 많은 사람들은' '현대인의 인식으로는' 등등의 표현, 한마디로 '시류(時流)'를 들먹이며 세상은 변했다면서 효에 대한 기존의 생각도 바뀌어야 한다고 강조한다.

본 장에서는 먼저 당대(當代)에 많은 사람들이 옳다고 생각하는 것들도 조금 세월이 흐르면 얼마든지 잘못된 판단일 수도 있다는 점을 몇 가지 사례를 들어 제시해 보고자 한다. 물론 필자의 주장은 시류(時流)가 모두 잘못되었다는 것은 아니나, 많은 경우 커다란 오판(誤判)을 집단적으로 하는 경우도 많다는 점을 지적하고자 한다. 이 점은 현대 한국인의 효에 대한 판단 역시 얼마든지 잘못된 것일 수도 있다는 점을 서론격으로 제시해 보고자 함이다.

1. 자동차산업과 반도체산업

지금 우리의 최대 수출상품으로 주목받는 자동차산업과 반도체산업에 대하여, 한 때의 시류(時流)가 잘못된 것이었다는 점을 밝히고자 다음의 컬럼을 인용한다.

11년 전 뉴욕특파원으로 부임해 처음 당한 골칫거리가 전임자한테 물려받았던 현대 쏘나타였다. 걸핏하면 시동이 꺼지는 차를 몰고 어찌 살벌한 맨해튼 취재를 다닌단 말인가. 애플단지를 팔아치우느라 고생한 기억이 아직도 생생하다. 그랬던 쏘나타가 지금 미국에서 도요타와 캠리, 혼다의 어코드 같은 일본의 명품 차들을 제치고 최고 인기 차로 올라섰다고 하니 정말 믿어지지 않는다. 상품의 승리를 넘어 국가 자존심 차원의 쾌거다.

그런데 이런 현대자동차를 한때 한국 정부가 앞장서서 없애려는 정책을 폈던 일을 기억하는 사람들은 별로 많지 않을 것이다. 1980년 정부는 '한국 자동차산업은 희망이 없다'는 결론을 내렸다. 그리하여 현대·대우·기아를 하나로 합쳐 GM한테 넘겨주기로 결정했다. 자동차산업은 대만처럼 선진국 자동차의 조립생산이나 해야 한다는 정책 판단이었다. 정주영회장은 당시 상공부 장관한테 시키는 대로 하겠다며 각서까지 썼음에도 불구하고 끝까지 버텼다. "외국인에게 경영권을 넘겨주면 자동차 수출은 끝"이라며 우겼다. 한국 정부의 약속을 믿고 거저 먹는 줄 알고 덤벼들던 GM은 현대의 막무가내에 화를 내며 돌아가 버렸다. 이때 정부계획대로 됐다면 지금의 자동차산업은 없다.

자동차산업만이 아니다. 코리아의 브랜드 이미지를 세계 일류로 끌어올린 반도체 산업도 아예 통제로 없었을 뻔했다. 80년대에 들어오면서 삼성이 반도체산업에 투자를 늘려 나가자 많은 사람이 곱게 보지 않았다. 더욱이 당시 분위기가 과잉투자, 중복투자에 하도 혼이 났던 터라 리스크 큰 사

업에 대한 경계심이 유난히 고조됐을 때였다. 정부는 물론이고 학자들조차 “저러다간 삼성이 기존 사업체들마저 모조리 거덜내겠다”며 우려했다. 급기야 재무부가 나서서 삼성의 반도체사업에 대한 은행대출 중단조치를 취했다. 삼성으로선 날벼락이었다. 정부가 자금지원을 늘려주는 커닝 돈을 끊는 조치를 취했으니 말이다. 결국 이병철 회장은 그룹 계열회사들을 총동원하여 올인 작전으로 정부의 목조르기를 극복해 나갔다. 지금처럼 내부거래 규제가 심했다면 그나마도 불가능했을 것이다.

자동차와 반도체산업이 없는 한국경제... 상상도 할 수 없는 일이다. 그럼에도 불구하고 정부는 이 두 산업을 결정적인 순간에 없애겠다는 정책을 결정하고 실제로 추진했다. 정주영 회장이나 이병철 회장이 죽기살기로 정부정책을 어겼기에 살아 남을 수 있었다. 기업가 정신으로선 드라마 같은 성공사례였던 반면, 한국정부의 산업정책사로 볼 땐 치욕의 기록이다. (이하 생략)¹⁾

위의 일화에 대해 더 이상 설명이 필요 없을 것이다. 비록 정부가 추진한 것이었지만, 대부분의 국민들 생각도 당시에는 그러했다. 흔히 남들도 다 그렇게 생각한다는 것은 중요한 지표가 될 수도 있지만 집단 오판(誤判)에 빠진 경우도 얼마든지 있을 수 있다는 점을 기억해야 한다. 필자는 오늘날 많은 사람들이 생각하는 효에 대한 관념이 그러하다고 생각해서 시류 판단의 잘못된 예로 위의 일화를 소개하였다.

2. 청계천 복개와 복원

현재 활발히 진행되고 있는 청계천 복원의 의의를 서울시에서는 다음과 같이 설명하고 있다.

1) 중앙일보 12409호(2004년 12월), 이장규 칼럼

“청계천 복원은 서울시의 문제만이 아니라 국가적인 문제이며 청계천 복원 사업은 21세기를 시작하는 시점에서 매우 중요한 역사적 과업이다. 청계천 복원이 이루어지면 서울은 환경친화적, 인간중심적 도시공간으로 바뀔 것이다. 이것은 서울이 21세기 도시관리의 새로운 패러다임을 선도하고, 서울의 이미지를 일신하는 계기가 될 것이다. 우리 문화유적이 복원되면 서울은 600년 역사성이 회복되고, 전통과 현대가 어우러진 문화도시로 자리매김을 하며, 청계천은 국내외 관광객이 즐겨찾는 휴식처이자 관광명소가 될 것이다. 청계천 복원으로 주변환경이 개선되고, 새로운 상권이 조성되며 서울은 동북아의 중심도시, 국제적인 상업도시, 금융거점도시로 발전하게 될 것이다. 이 같은 환경복원사업은 서울의 얼굴을 바꾸고 서울시민들에게 미래의 꿈과 희망을 줄 수 있다”

위와 비슷한 것이지만, 이어서 이러한 청계천 복원의 필요성을 다음과 같이 정리하고 있다.

“(1)청계천 주변 지역의 문화자원을 회복·조성하여 시민이 함께 즐길 수 있는 문화도시 서울의 이미지 제고 (2)노후된 구조물의 철거로 시민 안전의 근본적인 대책 마련 (3)도시생태계를 복원하여 환경도시 서울로 전환 (4)청계천 주변지역은 대부분 노후지역으로 경쟁력이 쇠퇴하여 고부가가치 산업지구로 재편할 수 있는 여건을 마련 (5)청계천 복원을 통한 강북지역 경제활성화로 강남북 균형발전”

청계천의 변천사 및 복개과정을 간략히 적어 보면 다음과 같다. 본래 청계천의 명칭은 ‘개천(開川)’이었다. 조선 왕조의 한양정도(漢陽定都) 당시 이 개천은 자연하천 그대로여서 홍수가 나면 민가(民家)가 침수되는 물난리를 일으켰고, 평시에는 오수가 괴어 매우 불결하였는데, 제3대 왕 태종이 개거공사(開渠工事)를 벌여 처음으로 치수 사업을 시작하

었다. 그 후 영조 때에는 준설 양안석축(兩岸石築) 유로변경 등 본격적인 개천 사업을 시행하였다. 이 공사로서 내의 흐름이 비로소 직선화하였다. 순조·고종 때에도 준설 공사는 계속되었는데 이 개천에 놓인 다리는 수표교(水標橋), 오간수교(五間水橋), 광교(廣橋), 영미교(永尾橋), 관수교(觀水橋) 등 모두 24개가 있었다.

그러다가 국권피탈 후 일제강점기 초(이때에 청계천으로 이름이 바뀌었다)에는 근대적 도시계획의 성격을 띤 대대적인 준설공사가 행하여졌다. 8·15광복 후에도 청계천의 유지관리에 힘써 왔고 1958년 6월부터 복개공사에 착수, 60년 4월에 1단계로 광교~주교(舟橋) 1~4가 간을 완공하여 너비 50m의 간선도로를 만들었다. 답십리동(踏十里洞) 신당초등학교 앞까지 복개된 그 위에는 고가도로가 건설되었다.

그로부터 40여년 만인 2003년 7월 1일부터 2005년 9월까지 청계천 도로위의 삼일고가도로를 철거하고 복개된 청계천 포장도로를 걷어내서 예전의 청계천으로 복원한다는 서울시의 계획으로 현재 공사중에 있다.

필자가 청계천의 복개 및 복원의 과정을 설명한 이유는 역시 시류(時流)에 따른 판단이 얼마든지 단세포적이고 오판일 수 있다는 점을 강조하려는 것이다. 편리성과 공간 확보라는 측면에서 청계천이 복개되었지만, 40여년 만에 겨우 한 세대 조금 더 되자 우리의 판단은 바뀌었다. 힘들게 복개하고서 다시 힘들게 복원하고 있다. 대부분의 사람들은 청계천 도로와 고가도로가 철거되면 큰일난다고 생각했었다. 그러나 2003년 실시된 여론조사는 철거에 부정적인 의견이 많았으나, 지금은 긍정적인 의견이 훨씬 많다. 나만 그런 것이 아니라, 저 사람도 또 저 사람도 그렇게 생각한다는 시류를 항상 중요한 지표로 생각하여 판단해서는 안된다. 시대흐름이 본질을 놓치고 있을 수도 있는 것이다. 필자는 효에 대한 현대인의 인식이 그러하다고 생각하여 역시 위와 같은 일화를 제시해 보았다.

3. 매장과 화장정책

비록 아직은 필자의 주관적인 판단이지만, 시류가 잘못되어 있는 대표적인 예의 하나가 지금의 화장(火葬) 찬성과 매장(埋葬) 반대의 이분법적(二分法的) 여론이라고 생각한다.

지금 우리의 현실을 둘러보자. 어느 사회유명인사가 죽은 뒤에 화장을 하겠다고 미리 선언하면 사진과 함께 신문에 크게 보도된다. 심지어 여자고등학생들이 학급회의를 통해 화장을 집단 결의했다는 기사도 나왔다. 그 기사제목이 [속깊은 여고생들 “우리 화장할래요”]라고 되어 있다. 그 기사의 내용은 다음과 같다.

꽃다운 여고생 225명이 매장이 아닌 화장을 지지하고 나서 잔잔한 감동을 주고 있다. 한때 사회 지도층 인사들의 화장 서약이 사회적 이슈가 되기도 했지만 죽음에 민감한 어린 학생들의 화장 지지서명은 장묘문화 개선운동의 확산에 크게 기여할 것으로 보인다.

대전 성모여고 고정은양(16·1학년) 등 225명은 11월 15일(2002년) 화장문화를 지지하는 글과 지지 서명을 담은 편지를 환경운동연합 앞으로 보냈다. 이들은 “여의도 면적의 1.2배가 매년 묘지로 바뀌고 있고, 지난 수해 때는 5000여 기의 묘지가 유실되어 가족들이 안타까워하는 모습을 보았다”며 “조상묘를 찾는 횡수가 1년에 한두 번뿐인 상황에서 변화된 세상을 맞는 새로운 장례문화가 요구된다”고 말했다. 이들은 또 “풍수지리의 해석처럼 좋은 묘자리가 부귀를 가져오는 것은 아니다. 땅은 무대일 뿐 모든 것은 사람 자신에게 달려 있다고 생각한다”고 덧붙였다.

학생들의 화장문화 지지서명은 이 학교의 ‘사회참여학습’ 도중에 시작됐다. 담당 사회교사 최성은씨(36)는 “사회적 문제를 자신의 문제로 파악하고 대안을 찾게 하는 사회교육 중에 몇몇 학생이 자발적으로 장묘문화 개선운동에 동참하자고 주장했다”고 밝혔다. (주간동아)

결국 화장의 선택은 속깊은 행동인 반면, 만약 누가 매장하겠다고 하면 그것은 은연중에 전근대적이요, 바람직하지 못한 행동으로 치부되는 세상이다. 국민들의 의식도 최근 몇 년 사이에 크게 바뀌었다. 1980년대까지 10%대에 머무르던 화장율이 2001년말 조사로는 64.9%로 나타난 울산을 선두로 하여, 부산 62.2%, 서울 53.6%, 인천 50.1%, 경기 45.9% 등이고 전남은 16.1%, 제주는 15%로 가장 낮았다. 이제 화장도 장례방법으로 결코 부정적이지 않다는 의식은 정착된 것으로 보인다. 아니 어떤 면에서는 이미 매장보다 화장이 더 선호되고 있다고 표현하는 것이 보다 정확할런지도 모른다.

『죽음의 역사』의 저자 필립 아리에스는 죽음에 대한 인식과 그것과 관련된 사회적 행위들은 아주 천천히 변화하기 때문에 유의미한 변화양상을 추적하기 위해서는 적어도 천 년의 역사를 살펴볼 필요가 있다고 말한다. 그런데 우리사회에서는 불과 몇 년 사이에 장례방식에 있어 엄청난 변화를 가져왔다. 그 이유로 흔히 유교사상의 퇴조와 사회경제적 변화에 따라 조상의식이 희박해지고 후손들의 묘지관리를 기대할 수 없게 되면서, 화장의 비율이 높아졌다고 보고 있다. 그러나 1990년대 후반 이후 급박하게 진행된 화장률 급상승을 견인해 낸 것은 '묘지강산을 금수강산으로'라는 표어처럼, 묘지강산이 되어 버린 국토를 금수강산으로 되살리기 위해서는 전통적인 매장관습으로부터 탈피해서 화장을 해야 한다는 목표를 가진 사회운동이 본격적으로 전개되었기 때문에 가능한 일이었다. 그 중심에 1998년에 창립된 (사)한국장묘문화개혁범국민협의회는 적극적인 홍보 활동이 있었으며, 또한 대부분의 언론들이 그에 동조하여 열심히 계몽운동을 전개해 주었다. 그들의 활동은 무엇보다 매장으로 인한 국토의 잠식을 방지하고 국토를 효율적으로 이용하자는 케치프레이즈로 대표된다.

화장장려운동은 화장률과 매장률의 상대적 비교 측면에서 보면 대단히 성공하였다. 이제 화장의 비율이 매장의 비율을 확실히 넘어섰다고

말해도 좋을 것이다. 그러나 지금 이 시점에서 우리 모두는 화장률의 증가가 우리 사회에 준 긍정적 효과는 과연 무엇인가 하는 점을 냉정하게 생각해 볼 때가 되었다. 아울러 부정적 측면 또한 더 이상 화장장려캠페인에 가리어져 그대로 방치할 수 없는 상황에 이르렀다고 본다.

사회학자 천선영이 지적했듯이, 사실 그동안 장례문화협의회와 그에 동조한 언론기관의 계몽활동은 대단히 폭력적으로 전개되어 왔다. 그 기본 구도는 매장은 '악(惡)' 이요, 화장은 '선(善)' 이라는 관점에서 있었다고 해도 과언이 아니다. 그 결과 매장은 우리 사회에서 없어져야 할 장례방식이며, 화장은 바람직한 대안이라는 '강제적 계몽성'이 지난 몇 년 동안 우리 사회를 휩쓸고 지나갔다. 그에 따라 화장률은 급증했으며, 화장 위주의 법령도 제정되었고, 장례와 관련된 대학교의 학과도 대거 신설되었다. 특히 이러한 추세에 발맞추어 납골 및 석재관련업체는 최고의 호황기를 맞고 있다. 이들에게 화장장려운동은 황금알을 낳는 거위와 다름없다. 이러한 먹이감을 참지 못하고 종교계도 적극 뛰어 들고 있다. 처음 화장장려운동을 전개하고자 한 분들의 순수성을 의심하지는 않으나, 작금의 상황은 그야말로 죽썩어 개 좋은 일 시킨 격이라고 말해도 과언이 아닐 것이다.²⁾

우리 사회에서 화장(火葬)이 늘어나는 추세는 불가피한 것이며, 좁은 국토 면적을 생각한다면 바람직한 현상이라는 점에 대해 이의를 제기할 생각은 없다. 그러나 필자가 강조하는 것은 매장은 악이요 화장은 선이라는 이분법이 횡행하면서, 과연 매장과 화장의 본질이 무엇인지에 대한 통찰은 완전히 사라지고 흡사 '시체처리논쟁'이 되어 버렸다는 점이다.³⁾ 앞으로 현재 진행되고 있는 무조건적인 화장위주의 정책은 마치 청계천 복원처럼 한 세대가 되지 않아 시대의 오판으로 판명될 수도 있음을 지적해 두고자 한다.

2) 김기덕, 「화장은 좋고 매장은 썩인가」 『신동아』 2004년 3월호

3) 이 점에 대한 자세한 고찰은 이 자리에서 생략하며 다음의 글을 참조할 수 있다. 김기덕, 「앞의 글」; 김기덕, 「한국의 매장문화와 화장문화」 『역사민속학』 16 (2003)

필자는 이 장에서 3개의 일화를 소개하였다. 다시 한 번 밝히거니와 필자가 강조하려는 것은 많은 사람들이 '시류(時流)'를 강조하며 '이제 대부분의 사람들이 그렇게 생각하고 있다'는 것을 논거로, 효의 문제에 접근하는 것은 대단히 잘못된 판단일 수도 있다는 점을 지적하려는 것이다.

Ⅲ. '효'의 가치와 '효문화'를 혼동해서는 안된다

효와 관련된 비판은 많이 있다. 2004년 6월 10일 경기문화재단에서 열린 '효 문화 콘텐츠의 구축과 개발'이라는 심포지움에서도 토론자들은 발표자들의 논지에 부정적 의견을 많이 제출하였다. 특히 그 중 경기대 김기봉 교수와 서강대 공임순 교수의 비판문이 주목된다. 두 사람은 문화사적 측면이나 사극의 역사의식을 분석하는 글에서, 그동안 날카로운 시각을 많이 제시한 바 있다. 논의를 풀어가기 위해 그들의 비판문의 요지를 먼저 소개해 둔다.

1. 공임순의 토론 요지⁴⁾

효가 인류보편이라는 점은 일견 맞지만 효가 우리만의 특수성을 띠고 있다는 점은 상세한 고찰을 요한다. 효의 보편성이 주위의 외적 환경과 교섭하면서 그 함의를 달리하는 것은 어느 사회나 마찬가지라고 할 수 있다. 그런데 효가 비단 한국사회에서 특수한 함의를 갖는다고 말할 때,

4) 조관연의 발표 「현대 한국사회에서의 효의 사회·문화적 함의」에 대한 토론이었다. 토론자의 운문을 거치지 않고 당시 토론문의 일부를 인용한 점에 대해 양해를 구한다.

그 특수성의 맥락은 중국과 조선의 관계뿐만 아니라 일제 식민지시기를 제외하고 논할 수는 없다고 본다. 해방 이후 효는 새롭게 재구성되는 것도 사실이지만 일제 식민지시기를 거치면서 형성된 어떤 특정한 기제를 그대로 차용하고 있다는 점에서 이 부분을 결락하고 효를 현대적 시점에서 논한다는 것은 토론자가 보기에 다소 어폐가 있다고 생각한다.

하나의 단적인 예를 들자면 “기독교를 서양종교로만 아는 사람들이 있는데 기독교는 결코 서양종교가 아니요 차라리 동양종교이다. 성서를 읽어보라. 자녀더러 부모에게 효경하라고 가르치는 것, 장례를 후하게 한 것, 선조의 분묘를 존중히 여기는 것, 조상의 유속과 교훈을 기억한 것, 연소한 자가 長上에게 머리를 땅에 대기까지 절한 것, 남존여비의 사상이나 종교의 의식 등 모든 것이 서양적인 것이 아니라 동양적인 것이었다”고 1941년에 적고 있다. 이때는 소위 태평양전쟁(대동아전쟁)이 가시화되면서 영·미로 대표되는 서양과 동양의 날카로운 대비선이 그 어지던 때였다. 기독교가 서양의 종교가 아닌 동양의 종교로 호명될 수 있었던 것은 효와 충이 있었기 때문이다. 멸사봉공·충효점전을 통해 일본 천황을 정점으로 한 대가족주의의 이상은 충과 효를 동양의 정신으로 특화시키게 된다.

이 충효의 대가족주의는 해방후와 박정희정권을 거치면서 더욱 공고화된다. 현재도 이런 집단심성은 여전히 지배적인데, 가령 아직도 한 여성정치가를 정치인이 아닌 불쌍한 ‘우리’ 딸로 심성화하는 것이 그러하다. 이때 정치의 영역은 없어진다. 다만 눈물과 연민의 드라마가 정치를 잠식한다.

이것을 하나의 문화산업으로 전환시킨 예가 <효자동 이발사>이다. 가족과 국가간의 어긋남을 통해 당시의 국가폭력을 고발하고 있는 이 영화는 그러나 이 어긋남을 끝까지 밀고 가는 동력을 상실한다. 아들에 대한 아버지의 자애는 아들의 아버지애에 대한 애뜻함으로 기이하게 굴절되고 마는 것이다. 공공의 정신으로 아들을 신고한 아버지는 결국 공공의 폭력에 의해 철저히 유린당하지만, 의자를 어루만지는 그의 손길은

상실한 아버지에 대한 회한의 정을 진하게 토로한다. 박정희에 대한 모
한 향수를 자극하는 이 영화는 충효가 뒤섞인 한국 가족주의의 집단심
성을 고스란히 반영하고 있다고 생각한다.

2. 김기봉의 토론 요지⁵⁾

발표자는 논문의 서두를 다음과 같은 문장으로 시작했다. “오늘날 효
문화의 중요성이 부각되고 있다. 우리 사회가 세속화·다원화의 물결
속에서 중심을 잃고 있는 시점에서, 사회의 중심을 이루어야 할 가족의
중요성과 함께, 가족을 지탱할 중심적 가치로서의 효문화에 관심이 모
아지고 있는 것은 자연스러운 일이다”

그런데 과연 지금 우리 사회에서 가족을 지탱할 중심적 가치로서 효문
화가 여전히 유효할까? 세속화되고 다원화한 사회의 잃어버린 중심을
되찾아주기 위해 가족의 중요성과 함께 가족을 지탱할 중심적 가치로서
효문화가 다시 요청되고 있다는 발표자의 관찰에 토론자는 동의하지 않
는다. 나는 믿을 것은 핏줄밖에 없다고 말하는 사람을 믿지 않는다. 그
런 사람들이 사회를 통합하는 중심점을 형성해서는 안되며, 그럴 수도
없다고 생각한다. 족벌경영이 어디서 나오며 아들에게 국회의원 자리는
물론 수령의 지위까지 상속하는 정치문화를 우리는 타파해야 한다. 그
리고 가족을 지탱할 중심적 가치로서 효가 지금 이 시대에서도 기능할
수 있다는 것에 대해 토론자는 회의한다. 효와 충은 기본적으로 상하질
서이며, 이는 민주적인 근대사회의 구성원리로 작동할 수 없다. 누가 충
효를 강조했는가? 독재자 박정희가 아닌가?

5) 신광철의 발표 「효문화 영화의 현황과 전망」에 대한 토론이었다. 역시 토론자의 운문
을 거치지 않고 당시 토론문의 일부를 인용한 점에 대해 양해를 구한다.

나는 기본적으로 전통은 발견이거나 계승이라기보다는 발명이라고 생각한다. 조선사회를 유지시키기 위한 성리학적 질서로서 충효의 이데올로기가 만들어졌으며, 이러한 유교 이데올로기가 다시 부활하는 것을 나는 경계한다. 나의 부모세대는 자식을 위해 거의 모든 것을 희생했으며, 자신의 부모에게 효도하는 것을 인륜의 도덕으로 믿었다. 하지만 이 시대의 부모는 더 이상 자식을 위해 그런 희생을 하지 않으며, 자식 또한 더 이상 부모를 모시고자 하지 않는다. 이 시대 최대의 사회적 갈등 요인은 더 이상 계급이 아니라 세대이다. 나는 효문화의 콘텐츠화가 이러한 시대의 흐름을 되돌릴 수 있다고 믿지 않는다.

이 시대의 우리가 더 이상 좋은 부모 효자 효녀가 되지 못하는 것은 우리의 심성이 옛날보다 더 타락해서가 아니다. 문화와 사회 경제적 구조가 바뀌었기 때문이다. 이 시대의 십대들은 더 이상 부모세대와 대화하기를 원하지 않는다. 효라는 방식의 일방적인 의사소통체계로는 더 이상 이 시대의 갈등이 치유될 수 없다. 우리는 자식에 의지해서가 아니라 국가 또는 스스로의 저축을 통해 노후대책을 마련해야 하는 사회에 살고 있다.

결론적으로 토론자는 두 가지 근거를 갖고 “효문화의 콘텐츠화”에 대해 회의한다. 첫째는 지금 우리는 유교가 더 이상 현세적 종교로 작동되지 않는 사회에 살고 있다. 유교적 세계관에서 유일하게 인정되는 신이 죽은 조상이다. 유교에서 살아서의 효는 계율이며, 죽어서의 효는 종교적 개념이었다. 그리고 임권택 감독 영화의 대사처럼 장례식은 그 규율과 종교가 만나는 접점이다. 그런데 오늘날 병원의 장례식장에 가 보라. 그런 곳인가?

막스 베버의 말대로, 천상과 지상의 이원적 세계관을 가진 서구 기독교문화에서 세속화는 탈 전통화를 통한 삶의 방식의 합리화로 나타났지만, 현세종교인 유교에서 세속화의 의미는 애매하다. 한국사회가 근대화되면 될수록 세속화되는 것이 아니라 도시의 교회당 십자가의 수는 늘어만 가며, 설날과 추석을 맞이해서 고향을 성지처럼 순례하는 전통은 반복되고 있다.

둘째로 나는 전통화를 역설하는 사람들에게서 때때로 독재자 또는 기득권자의 환영을 본다. 그들에게 나는 묻고 싶다. 누구를 위한 전통화인가? 사람들은 죽은 부모를 위해 명당을 찾는 것이 아니라 자신의 부귀영화를 만들어내고 보험 들기 위한 장소로서 명당을 구한다. 나는 전통도 마찬가지로 현재 자신의 권력과 기득권을 유지하고 정당화하기 위해 만들어지는 것이라고 생각한다. 물론 나는 모든 전통적 가치를 부정하는 것은 자신의 역사를 부정하는 것처럼 어리석은 것이라는 점을 잘 안다.

하지만 나는 효를 인간의 영원한 덕목이라고 이상화하는 사람에게 효란 자연이 아니라 문화이며 사회적 산물이라는 점을 알려주고 싶다. 유교는 부모와 자식 사이의 관계를 효라는 하나의 코드로 정형화시키고자 했다. 그런 전통사회는 지나갔다. 하지만 부모와 자식 사이의 관계가 사라지지 않고 계속되는 것이 인간 역사이다. 그렇기 때문에 우리는 효라는 일방적 관계로 신세대들을 더 이상 규율화할 수 없는 탈 유교사회에서 부모와 자식 사이의 소통과 관계맺음이 어떻게 다시 원활하게 이루어질 수 있는지를 화두로 삼아야 한다. 참고로 영어에서 효라는 단어는 없다. 단지 자식으로서의 공경심을 의미하는 filial piety라는 단어가 있을 뿐이다.

좀 길었지만 중요하다고 생각하여 인용해 두었다. 공임순은 우리 시대 '집단심성'에 주목한다. 그리고 집단심성의 측면에서 보았을 때 과연 어떤 측면에서 효가 이 시대에 계승되어야 하는가를 묻고 있다. 김기봉은 효는 본질(자연)이 아니라 문화라는 점을 강조한 뒤, 탈 유교화된 오늘날 과연 이 시대에 맞는 효란 무엇이며 그것의 정치적, 사회적, 문화적 효과는 무엇인가 하는 점을 성찰한 뒤 효의 콘텐츠화를 말해야 한다고 주장한다.

위와 같은 지적은 대단히 예리한 측면이 있다. 그러나 필자가 생각하기에 기본적으로 '효'와 '효문화'를 구분하지 않는 것이 문제라고 생각한다. 공임순은 항상 우리 시대 '집단심성'에 관심이 있다. 이 점을 밝

히는 것은 대단히 중요한 작업이다. 다만 인류보편적인 효의 본질적 가치를 인정하는 가운데 집단심성의 문제에 접근한다면, 보다 유연한 해석이 도출될 수 있지 않을까 생각한다.

김기봉은 효문화의 부정적인 측면을 많이 강조하였다. 김기봉은 항상 문제를 선명하게 지적하기 위해 분명하면서도 강한 어조로 발언하는 연구자이다. 그런데 필자의 생각으로는 앞 장에서 제시한 것처럼 시류(時流)가 전제로 작용하는 위험성이 있다는 점을 지적하고자 한다. 둘째로는 효는 유교적 가치관만이 아니라는 점 또한 고려해야 한다고 본다. 지금의 전 시대가 조선왕조였고, 조선왕조의 이데올로기가 유교였으며, 유교에서는 효를 강조했기 때문에 흔히 효는 유교의 전유물인 것처럼 생각하지만, 전혀 그렇지 않다. 세 번째로는 가장 중요한 측면으로서 효와 효문화를 구분하지 않고 있는 것이 아닌가 한다. 그 대목을 다시 강조하면 다음과 같다.

“나는 효를 인간의 영원한 덕목이라고 이상화하는 사람에게 효란 자연이 아니라 문화이며 사회적 산물이라는 점을 알려주고 싶다. 유교는 부모와 자식 사이의 관계를 효라는 하나의 코드로 정형화시키고자 했다. 그런 전통사회는 지나갔다”

그러나 효와 효문화는 다른 것이다. 효문화란 효의 가치를 구현하는 방식이다. 효의 가치가 본질적이며 위대한 것이라면, 비록 그 효를 구현하는 방식이 잘못되었을지라도 효의 가치는 여전히 존중되어야 한다. 따라서 효문화를 올바르게 정립하기 위해서는 그 전제가 되는 효 자체의 본질적 가치를 확실히 이해할 필요가 있다. 이제 장을 바꾸어 효의 본질적 가치를 밝혀 보고자 한다.

IV. '삶의 문화'와 '죽음의 문화'를 함께 생각해야 한다

본 글의 주안점은 이제 '효'의 본질적 가치를 밝히는 것이 될 것이다. 그것을 위해 본 장에서는 먼저 삶의 문화와 죽음의 문화에 대하여 언급해 보도록 하겠다. 효의 본질을 이해하기 위해서는 먼저 인간 삶의 한 주기를 어떻게 잡을 것인가 하는 점이 대단히 중요하기 때문이다.

필자는 최근 삶과 죽음에 관한 몇 권의 주목할만한 책을 접했다. 아리에스와 김열규의 책이 그것이다.⁶⁾ 특히 한국인 김열규는 '죽음을 잊으면 삶이 덩달아서 잊혀진다는 점', '지금까지 죽음에 관한 본격적인 책이 없었다는 것은 결국 삶도 제대로 들여다 보지 못했다는 것을 의미한다는 점', 따라서 '삶을 다그치듯 죽음을 잊지 말자'고 얘기한다.

이러한 주장은 결코 원론적인 문제제기에 불과한 것이 아니다. 어떠한 인류의 위대한 문화도 '죽음'을 배제한 문화는 없다고 보아야 한다. 김열규의 주장은 현대인의 '죽음'의 망각을 일깨우고 있다. 죽음을 망각한다는 것은 살아있는 삶도 결코 풍요롭게 하지 못할 것이다. 주지하듯이 장례문화는 죽음을 생각하고 죽은 자를 대상으로 하는 죽음의 문화이다. 그에 반해 살아 있는 자의 생활문화는 삶의 문화이다. 무엇보다 죽음의 문화는 삶의 문화와 대칭되면서 서로를 이어주고 근거가 되어 주는 소중한 문화라는 점을 인식해야 한다. 우리들이 그토록 소중히 여기는 삶의 문화(생활문화)가 건강하려면 죽음의 문화(장례문화 : 죽은 자에 대한 문화)가 건강해야 한다. 생활문화는 삶의 문화이며 장례문화는 죽음의 문화이다. 삶의 문화와 죽음의 문화는 서로 떼어낼 수 없고 소홀

6) 아리에스, 『죽음의 역사』, 동문선(1998)

김열규, 『메멘토 모리, 죽음을 기억하라』, 궁리(2001)

김열규·김석수·박선경·허용호 공저, 『한국인의 죽음과 삶』, 철학과현실사(2001)

히 할 수 없는 균형과 조화의 질서원리이다. 이것이 자연을 보는 중요한 관점이다.

지금의 세태는 삶의 문화에만 치중되어 있고, 죽음의 문화에 대한 인식이 부족하다. 우리는 삶의 문화를 중요시하는 만큼 죽음의 문화도 그만큼 철저히 들여다 보아야 한다. 그러나 현대인에게는 죽음을 보는 지혜·너그러움·인식 그 자체가 턱없이 부족하다. 무엇보다 죽음이 삶의 단순한 반대가 아님을 인식해야 한다. 음·양(陰陽)의 틀처럼 공존·균형되면서 서로 연결되어 있다는 인식의 전환이 필요하다. 삶과 죽음을 분리해서는 안된다. 삶과 죽음은 하나의 사이클에 속해 있는 것이다. 모든 생명체는 집합(集合: 삶)과 환원(還元: 죽음)의 과정으로 되어 있다. 죽음의 과정은 이산(離散)·괴멸(壞滅)되어 제자리로 환원(還元)되면, 다시 생명과정인 집합(集合) 과정으로 이어진다. 그것은 모든 생명체(生命體)가 그러하며, 실로 모든 물질존재가 그러한 주기를 갖고 있는 것이다. 그래서 모든 생명체는 죽음이 새로운 생명의 근원이 된다.⁷⁾

이처럼 우리는 생명체의 주기를 집합(集合) 과정 즉 삶의 과정만이 아니라 이산(離散)·환원(還元) 과정 즉 죽음의 과정까지를 포함하여 생각해야 한다. 과연 하루의 일과에서 해가 저서 어둠이 왔다고 하루가 끝났다고 할 수 있을까? 계절이 변하여 잎이 떨어지고 낙엽이 진다고 한 해가 다 끝났다고 할 수 있을까? 씨앗을 보고서 생명이 없다고 할 수 있을까? 한 인간이 숨이 끊어졌다고 그 생명체는 다 끝났다고 할 수 있을까? 결국 생명체의 한 마디(term)를 어디로 잡을 것인가 하는 문제가 된다. 집합(삶)과정만이 아니라 환원(죽음)과정까지를 하나의 마디로 인식해야 한다. 지금까지 논의한 것을 간략히 정리하면 다음과 같다.

7) 이 점에 대한 본격적인 논의는 다음의 글을 참조할 수 있다. 黃英雄, 『風水原理講論』, 東國秘傳(2002)

집합(集合)과정 : 삶 · 낮 · 봄여름 · 陽 · 物質 · 體(육신)

환원(還元)과정 : 죽음 · 밤 · 가을겨울 · 陰 · 反物質 · 魄(시신:뻘)

이처럼 존재사이클은 크게 집합커브와 환원커브를 갖고 있다. 우리는 집합커브를 생명의 집합현상 즉 '생명'으로 인식하는 것이며, 환원커브를 생명의 환원현상 즉 '죽음'으로 인식한다고 할 수 있다. 이 두 측면은 생명체의 다른 모습으로, 결국 한 생명으로 보아야 한다.

그러므로 모든 생명체가 그러하듯 죽음이 생명(삶)의 근원이다. 죽음은 생명을 이어주는 다리요 근원이다. 어둠(밤)을 지나야 밝음(낮)이 올 것이 아닌가? 겨울이 가야 봄이 올 것이 아닌가? 이산(離散)·환원(還元)과정을 거쳐야 다시 집합(集合)과정이 시작될 것이 아닌가? 이 점을 명확히 인식해야 죽음에 대한 인식이 바로 선다. 결국 죽음과 생명은 함께 균형관계 속에 있다는 자연생명관, 우주적 생명관의 정립이 필요하다.⁸⁾

따라서 생(生)을 위한 지혜와 노력 또한 먼저 사(死)의 근원과 과정을 파악하지 않고서는 안된다. 이러한 점은 비단 장례문화에만 국한되는 것이 아니다. 모든 사회적·문화적·역사적 흐름을 살펴보아도 죽음은 꼭 삶과 연결되어 있다. 그것은 '나'와 '너'가 동체(同體)라는 것만큼이나 당연한 것이다. '삶'과 '죽음'은 동체(同體), 즉 한 몸인 것이다.⁹⁾

8) 김기덕, 앞의 「한국의 매장문화와 화장문화」 참조

9) 오늘날 환경운동이 주된 이슈가 되었다. 그러나 진정한 환경운동 또한 삶과 죽음이 하나라는 인식이 서지 않는다면 지속적인 추진이 불가능할 것이다. 한편 죽음과 관련하여 흔히 내세·천당이나 극락·윤회 등으로 표현되는 종교적 해석이 있다. 그러나 종교적 해석이나 표현이 우선하는 것이 아니다. 실제적인 물질계(존재계)의 논리가 먼저 있는 것이고, 그것을 종교가 나름대로 해석한 것으로 이해해야 한다. 본 글에서 서술한 삶과 죽음에 대한 이해는 종교적 해석 이전에 물질계의 존재논리를 제시해 본 것이다.

V. 효의 존재론적 가치는 절대적이며 영원한 것이다

앞 장에서 삶의 문화와 죽음의 문화를 동체(同體)로 파악하는 자연생명관을 가질 필요가 있다는 점을 언급하였다. 이 점을 효의 본질을 언급하기 위하여 좀 더 확대해서 다시 설명한다면, 과거-현재-미래의 삼세(三世)를 동체(同體)로 인식하는 자연생명관을 확립할 필요가 있다. 효는 과거-현재-미래 삼세관(三世觀)에 바탕을 둔 과현미(過現未) 동체(同體) 대자사상(大慈思想)이다. 대자(大慈)란 스스로를 어여뻐 생각하는 것이며, 자기를 낮추어서 자기를 되돌려보고 아끼는 마음이다. 그리고 그 마음을 넓혀서 나의 모든 과거생(過去生)이 전부 나의 뿌리이며 현재생(現在生)의 모든 생명체는 전부 나의 몸이며, 미래의 모든 생(生)은 전부 다 나의 열매이다라는 사상으로 승화되는 마음이다. 이렇게 과·현·미 동체(同體) 대자(大慈)사상으로 이해될 때, 대승적(大乘的) 효의 관념이 되며 참 효의 존재론적 가치가 형성되는 것이다.

따라서 효는 절대적인 것이며 만고불변의 진리이다. 물론 효를 구현하는 효문화는 왜곡될 수 있다. 한 때 효는 빈곤, 전쟁, 이데올로기, 환경 등으로 망각될 수 있고 소홀해질 수는 있다. 그러나 효는 진리이며, 다다익선(多多益善)이요, 먹어도 먹어도 배부르지 않는 것이며, 해도 해도 물리지 않는 것이다. 왜냐하면 결국은 내 자신을 아끼는 것이고 내 자식을 아끼는 것이이기 때문이다. 그것은 내 뿌리가 튼튼해져야 내 몸(줄기)이 튼튼해진다는 원리와 같다.

우리는 현재 인간세상을 보는 안목이나 인간의 가치를 보는 안목이 짧기 때문에, 어버이 세대와 나의 세대 그리고 자식 세대를 단절시키는 것이다. 그러면서도 누구나 내 자식 세대는 단절시키지 않는다. 혹 자식세대와 의사가 불편할 때는 다소 소홀히 할 수 있겠지만, 상향식 자비사상

도 하향식 자식사랑 못지 않게 중요한 것이다. 하향식 사랑방식이 상향식 사랑방식에서 결정된다는 것을 인식해야 한다. 상향식 사랑방식을 모르는 사람은 하향식 사랑방식을 절대 완성시키지 못한다. 자손에게 완전한 사랑을 줄 수 없는 것이다. 사랑은 원만해야 하기 때문에 한쪽이 결함이 있는 원만하지 않은 사랑은 하향식 사랑에도 원만하지 않는 틀을 만들어준다. 그러기 때문에 완전한 사랑의 틀은 상(부모)·하(자식)가 함께 이루어져야 하며 더 나아가 좌우(左右) 역시 갖추어져야 한다. 좌우란 내가 아닌 타인에게도 사랑을 줄 수 있어야 원만하며 올바른 사랑의 틀이 형성된다.

결론적으로 과현미(過現未)를 뿌리-줄기-열매로 이해할 수 있어야 한다. 뿌리-줄기-열매는 형태만 다를 뿐이지 나의 한 몸뚱이이다. 우리 인간의 과현미를 나무에서 볼 줄 알아야 한다. 그 나무를 볼 줄 아는 지혜가 있어야 인간문화가 발전하며, 인간의 대승적 문화가 발전하는 것이다. 인간의 근본을 나무의 뿌리-줄기-열매처럼 볼 줄 모를 때 인간의 삶의 문화는 절름발이 문화, 결함이 있는 문화가 된다. 따라서 원만한 문화는 과-현-미 삼세를 일체로 보는 대승적 효의 가치 속에서만 비로소 올바른 틀이 형성된다. 이것이 효의 존재론적 가치인 것이다.

효문화

부모-나-자식을 과거-현재-미래의 삼세(三世), 뿌리-줄기-열매의 나무 구조로 바라볼 수 있어야 한다. 뿌리의 존재의미는 줄기를 사랑하는 것이고 줄기의 존재이유는 열매를 사랑하는 것이다. 존재의미를 잃어버리면 안된다. 존재의 가치를 깨달아야 존재의 가는 길을 바로 알고 행할 수 있다. 그러나 의식하는 것만 갖고는 안된다. 효는 행해야 완성된다. 행하지 않으면 뿌리가 줄기를 사랑할 줄 모르는 것이며, 줄기가 열매를 사랑할 줄 모르는 것이다. 바로 이러한 행함의 방식에서 각 시대

각 민족의 효문화가 나온다. 그 방식이 국가 혹은 시대에 따라 다름으로써 효문화의 방식에 차이가 있는 것이다.

효는 근본이 사랑이다. 효가 사랑이라는 것은 자비요 자애라는 뜻이다. 그리고 자존이기도 하다. 내 부모를 사랑할 줄 모르는 사람은 절대 자기 아내를 사랑할 줄 모르고, 자기 아내를 사랑할 줄 모르는 사람은 절대 자기 자식을 사랑할 줄 모른다. 자기 부모, 자기 아내를 사랑할 줄 모르는 자가 만약 자기 자식을 끔찍하게 사랑한다면 그것은 기형적 사랑이다. 예컨대 자세히 들여다 보면 아이를 독점하든가 소유물로 생각하며, 혹은 자신에 대한 결점을 아이를 통해 대리만족하고자 하는 것이다.

그것은 원만하게 사랑하는 방식이 아니다. 사랑은 항상 원만성이다. 원만성이 이룩될 때 모든 존재가치가 생긴다. 원만성취가 아닌 어떠한 효나 사랑도 완전한 것이 아니며 결함이 있는 것이다. 즉 편협되거나 편중적인 것이다. 효문화라는 것도 과현미 동체사상, 뿌리-줄기-열매 동체사상에 바탕을 둔 '효'의 존재론적 가치를 전제할 때 원만한 사랑이 이룩되는 것이다.

제사

효문화의 대표적인 것으로 조상 제사가 있다. 이러한 제사 또한 기본 정신은 위에서 언급한 것과 같은 삼세(三世) 동체관(同體觀)에서 나온 것이다. 영혼도 뿌리 영혼, 줄기 영혼, 열매 영혼이 전부 한 영혼 속에 있다. 그 한 영혼을 그대로 맑고 청정하게 유지하게 하는 것은 내 자신의, 그리고 내 자손의 영혼을 맑고 청정하게 만드는 것과 같다. 따라서 제사란 삼세 동체관에 바탕을 두고 영혼을 맑게 하는 의식이요 절차며 습관인 것이다.

유교와 효

실제 효문화는 유교에서 강조되었다. 제사는 유교의례의 대표적인 것이다. 그러나 효문화는 결코 유교관에 포괄되는 것만은 아니다. 효는 중

교관이 아니며, 효는 인간의 근본관으로서 존재론이다. 효를 강조하는 것은 물질세계가 그렇기 때문이며, 진리가 그러하기 때문인 것이지, 결코 훌륭한 사람이 얘기했기 때문에 그런 것이 아니다.

영혼을 기리고 받들며 공경하고 그 뜻을 이어받고 하는 것은 유교만이 아니라 생명의식체가 지녀야 할 마땅한 도리이다. 다만 유교식(儒敎式)이니 하는 방식이 다를 뿐이지 근본 뜻은 인간생명체가 가지고 있는 공통뜻인 것이다.

풍수

풍수의 근본원리도 내 뿌리를 찾고 줄기를 찾고 열매를 찾고자 하는 것이 기본정신인 것이다. 즉 과현미 동체로 보는 것이며, 부모-나-자식을 동체로 보는 것이다. 단 풍수 이론에서는 그 매개를 조상시신의 상태가 만들어내는 동기감응(同氣感應)으로 파악하는 것이다. 풍수에서는 동기감응의 틀이 형성되려면 주변의 국(局)과 동조(同調)되지 않으면 안된다. 따라서 사신사(四神砂)의 지형조건을 찾는 것이다. 무엇보다 사신사와 같은 주변 국(局)의 동조 속에서 좋은 열매가 형성된다고 보기 때문이다. 그렇게 뿌리가 튼튼하게 되었을 때, 그 줄기와 열매인 내 가정의 올바른 행복도 유지될 수 있다는 기본인식에서 나온 것이 무덤풍수의 본질인 것이다.

역사

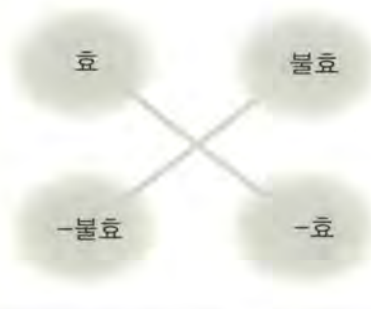
역사란 뿌리를 살피는 철학이다. 뿌리를 알자는 것이다. 뿌리의 생존 형태를 살피고 뿌리에서 특성을 살피 우리가 이어받고 계승·발전시켜 나가는 것, 그것이 역사이다. 따라서 효를 생각하자는 것과 역사를 기억하자는 것은 사실상 그 본질이 같은 것이다.

가정

내 가정이 원만하고 평안해야 가정이 몸담고 있는 사회가 평안하다.

사회가 평안할 때 또한 그 사회가 몸 담고 있는 국가가 평안하다. 그 국가가 평안할 때 그 국가가 몸담고 있는 세계가 평안하다. 그래야 그 세계가 몸담고 있는 인류가 평안해 질 수 있다. 가정은 열매이며 사회는 줄기이며 국가는 뿌리이다. 이러한 사회관, 국가관을 가질 때에 참다운 가정의 평화가 온다. 따라서 온전한 가정의 평화는 효문화에서 시작해야 한다. 효문화가 무너지면 사회문화 틀이 무너진다. 사회문화 틀이 무너지면 국가문화의 틀이 무너지는 것이다.

현재 우리 사회에서 존재하는 효문화에 대한 시각은 아마 다음의 틀이 가장 일반적인 수준이 아닌가 한다.



앞의 기호사각형은 우리 사회의 중요한 가치론을 구성하고 있는 효의 의미 구성모델이다. 우리 사회는 기본적으로 효와 불효를 대립시키며 가족의 윤리와 가치를 정립시키는 경향이 있다. 그러나 현대사회에 들어서면서 효에 대한 인식이 기존의 것과는 사뭇 달라졌다. 효와 불효의 적극적, 긍정적 대립보다는 ‘-불효’와 ‘-효’의 소극적, 부정적 대립이 사회가치를 지배하고 있다. 그래서 효행을 부정하고 불효를 전제하는 ‘-효’의 상태나 불효를

부정하고 효를 전제하는 ‘-불효’라는 매개의 상태들이 사회적 가치로 용인되는 것이다. 예를 들면 부모님과 함께 사는 자식들이 적극적 의미의 공경의 상태를 부정하지만 함께 산다는 것 외에는 아무런 공경의 행위를 하지 않는다. 이 경우는 불효를 전제하는 ‘-효’의 상태이므로 비난받아야 하지만 우리 사회의 만연한 일로 받아들여지고 있다. 불효만을 면하려고 인간적인 공경심 보다는 의무적인 행위만을 수행하는 ‘-불효’가 효로 받아들여지는 것이다. 결론적으로 효에 대한 가치가 효를 부정하는 ‘-효’의 상태를 비난할 수 없고 불효를 부정했지만 효로 이행하지 않은 ‘-불효’의 상태를 반길 수밖에 없는 상황으로 변화되고 있음을 기호사각형으로 구성해 본 것이다.¹⁰⁾

그러나 위의 수준에서 머물러서는 안된다. 위의 도식은 효에 대한 현재의 시류(時流)를 아주 간략하게 잘 정리하였다. 그러나 우리는 과현미삼세 동체관에 입각하여 효의 존재론적 가치를 깨닫고 보다 적극적인 효의 본질이 반영되는 효문화의 방식을 개발할 필요가 있다. 이제 다음장에서 그 점을 생각해보자.

VI. 효문화 콘텐츠의 구축과 개발

지금까지 효의 존재론적 가치를 언급해 보았다. 이제 본 장에서는 효문화와 관련된 콘텐츠가 올바르게 구축되고 개발됨으로써 효를 주제로 한 것이 문화산업까지 갈 수 있는 방안을 제시해 보고자 한다. 효란 누차

10) 송치만, 「기호학과 인문학」 『인문학과 문화콘텐츠』, 한신대 인문학연구소 심포지움 자료집(2004)

강조했듯이 우리 존재의 근본이므로, 효의 본질을 반영하는 효문화의 다양한 콘텐츠를 개발하는 과제는 반드시 필요하다.

1. 효문화 관련 콘텐츠의 구축과 개발 심포지움 소개

먼저 여기에서는 본 책에 실린 글들을 발표하였던 심포지움에서 제기되었던 토론자들의 요지를 소개함으로써, 효문화 관련 콘텐츠의 구축 및 개발에 있어 도움이 되고자 한다.

제1주제 ‘효의 사회문화적 함의(조관연)’에 대한 토론에서 공임순(서강대 국문과)은 효에 대한 일반론 보다는 효가 우리 사회·문화에서 어떤 ‘집단 심성’을 형성하게 되었는가를 철저히 분석해야 할 것을 강조하였다.

제2주제 ‘경기도 효문화 원형의 디지털콘텐츠 개발(김영애)’에 대한 토론에서 정규훈(충신대 교수)은 효를 주제로 한 콘텐츠의 개발은 대단히 의미가 있지만, 몇 가지 고려해야 할 점을 지적하였다. 우선 궁중문화와 서민문화, 전통시대와 현대사회의 논리적 상이성 등을 적극 고려해야 한다는 것이다. 정조 화성행차 시 “화성주민에게 쌀주기/낙남헌에서 양로연/방화수류정 시찰/활쏘기와 불꽃놀이” 등의 백성들을 위한 이벤트가 있었지만 이런 내용들이 왕실문화의 담을 어떻게 허물 수 있는가 하는 점을 질문하였다. 인륜의 보편성은 있지만 봉건사회의 질서에 근거한 효행사례를 어떻게 현대에 접목할 것인가 하는 것은 보편적 인륜의 강조만으로는 부족하다는 것이다. 물질만능주의 사회에서 심지어 이혼하더라도 양육권을 피하려는 소송이 제기되는 현실, 즉 희생적이지 못한 부모가 자식에게 감동적인 실천사례를 만드는 것은 지난(至難)한 일이다. 과거의 사례가 강 건너 불보기처럼 타인의 일로 그친다면 문화 본래의 의미는 퇴색하고 만다는 점을 지적하였다. 앞에서 일부 토론문

의 내용을 소개한 바 있으나, 워낙 장문이어서 소개하지 못한 부분을 다시 첨가해둔다.

제3주제 '효 문화 관련 영화의 분석과 전망(신광철)'에 대한 토론에서 김기봉(경기대 사학과 교수)은 효라는 것을 어떻게 콘텐츠하는가 하는 문제 이전에 그것을 콘텐츠로 하는 이유를 먼저 생각해야 할 것이라는 점을 지적한 뒤, 다음과 같이 세밀하게 문제점을 지적하였다. 앞에서 일부 토론문의 내용을 소개한 바 있으나, 워낙 장문이어서 소개하지 못한 부분을 다시 첨가해 둔다.

효가 하나의 문화라면 시대에 따라 그것은 변화하며, 영화는 그러한 효문화를 반영하면서 새롭게 변화하는 효문화를 표상하는 기표이다. 효 문화 영화가 집중적으로 제작된 시기는 1960년대이다. 60년대는 이른바 '조국 근대화'가 인위적으로 추진되던 시기였기 때문에 전통의 해체가 급속도로 진행되고, 이에 대한 반작용으로 전통적 가치의 재발견이라는 취지에서 효문화와 관련된 영화가 집중적으로 제작되었다고 한다. 그렇다면 구체적으로 그 영화들의 어떤 장면과 플롯 구성이 산업화가 빠른 속도로 진행되는 것에 대한 반작용으로 전통적 가치의 재발견을 추구하는 것으로 보일 수 있는지에 대한 치밀하고 심층적인 분석이 필요하다.

1970년대는 효문화 관련 영화가 역사, 시대, 활극, 괴기, 희극, 계몽 등 다양한 장르적 실험으로 지속적으로 만들어졌다고 했다. 그렇다면 그러한 다양한 장르적 실험을 시도했던 사회 문화적 배경은 무엇인가? 영화는 현실의 반영이며 '꿈의 공장'이다. 발표자는 이 시기 작품 중 〈효녀 심청〉을 주목했다. 그렇다면 과연 신상옥 감독이 어떤 재해석을 했으며 어떤 새로운 영화기법을 사용했는지에 대해 말해 주어야 한다. 만약 신상옥 감독이 심청을 재해석했다면 그런 재해석을 시도한 당시의 독특한 사회·문화적 배경이 있었을 것이다. 영화란 사회의 반영이며,

또한 제작자는 영화라는 매체를 통해 사회를 향해 자기 발언을 한다. 신교수가 맺음말에서 썼듯이, 대중은 메시지를 기다린다. 그래서 효를 주제로 한 영화는 '사회극'의 차원에서 효의 현재적 가치를 성찰하기 위한 문화콘텐츠를 창출한다. 그러므로 효문화 영화의 사회 문화적 맥락을 영화의 역사를 통해 좀더 심층적으로 펼쳐 보이는 방식을 통해 효의 현재적 가치를 성찰할 때, 영화를 매개로 한 문화콘텐츠의 창출이 이루어질 수 있다. 그러기 위해서는 통사적인 방식이 아니라 문제사의 관점에서 어느 특정 작품, 예를 들어 <심청전>을 각 시대에서 리메이크한 영화들의 사회 문화적 맥락과 정치적 효과들을 집중적으로 분석해 보임으로써, 효문화가 역사적으로 어떻게 변화해 왔으며, 지금 우리에게 전통적 가치로서 효란 과연 무엇인지를 성찰할 수 있게 해 줄 수 있을 것이다.

1980년대는 현저히 확산된 세속화와 다원화의 경향 속에서 효와 관련된 영화가 상당히 줄어들었고, 1990년대에는 효문화와 직접 연관된 작품을 거의 찾아볼 수 없게 되었다고 발표자는 지적하였다. 단지 장례식 영화를 통해서 새로운 의미에서의 가족영화 현상이 나타난 것이 특징이라는 것이다. 1980년대에 이르러 이러한 효를 주제로 한 영화의 쇠퇴는 효라는 전통적 가치가 더 이상 사회 문화적 의미를 가지지 못한다는 현실의 반영이었다.

이러한 효문화의 쇠퇴는 현재 공연중이라는 <심청은 왜 두 번 인당수에 몸을 던졌는가>에 잘 나타나 있다고 본다. 물론 토론자는 이 뮤지컬을 보지 않아서 자신있게 말할 수는 없지만, 적어도 발표자의 말처럼, 인당수에 빠졌던 심청이 용왕과 함께 현대 서울에 나와 부패사회를 개탄해서 다시 인당수에 몸을 던졌다는 것이 스토리라면, 이는 더 이상 효에 관한 영화가 아니라 일종의 문명비판이다.

다음으로 지적할 수 있는 것은 과연 효문화라는 것이 무엇이고, 그것을 콘텐츠화 하는 것이 오늘날 우리에게 어떤 의미가 있는가 하는 점이다. 효사상은 위로부터 주입된 효 관념과 철학이라면, 효문화란 아래로부터 일상

적 삶 속에 배어 있는 효에 대한 일반인들의 생각과 정서이다. 따라서 대중 문화의 총아인 영화가 반영하는 것은 효사상이 아니라 효문화이다.

발표자는 영화를 통해 「효문화의 콘텐츠화」를 시도하고 있다. 그런데 토론자는 「효문화의 콘텐츠화」란 무엇이며, 무엇을 위해 그것을 해야 하는지에 대해 따져 물어보고 싶다. 발표자는 궁극적으로 죽음과 장례를 통해 이 시대가 요청하는 효 문화의 코드를 해독해 보고자 했다. 그는 임권택 감독의 영화 〈축제〉의 대사를 인용하면서 독자에게 메시지를 전하고자 했다. 대사를 들어보면, 유교의 복잡한 장례의식과 시묘살이는 현세적 공경의 대상인 사람을 종교적 신앙의 대상으로 이전시키기 위한 유교의 독특한 효문화라는 것이다. 유교에서 “제사는 종교적 효의 형식이고, 장례는 그 중 가장 진지한 효도의 형식”이라고 말한다. 이에 대한 발표자의 분석은 다음과 같다. “임감독은 효의 개념 속에서 유교의 종교성을 읽어내고 있는 것이다. 장례식은 그러한 유교의 종교성이 갈무리되어 있는 의식이다. 장례식은 살아서의 효에 대한 悔恨, 그리고 그것 때문에 더욱 진해질 수밖에 없는 죽어서의 효의 엄숙함이 교차되는 의식인 것이다.”

그런데 토론자는 발표자처럼 생각하지 않는다. 이렇게 효의 코드가 ‘장례’로 변한 것을 나는 효문화의 부활이 아니라 종말로 읽기 때문이다. 효란 기본적으로 부모가 살아 있을 때 하는 것이지 죽은 다음에 하는 것이 아니다. 그런데 왜 장례와 제사를 통해 효를 말하는가? 이는 효라는 것이 더 이상 사회 문화적 가치가 될 수 없는 현실을 어떻게든 되돌려 보고자 하는 저항의 전략으로 죽음의 문제를 마지막 카드로 제시한 것이라고 본다.

얼마 전 한 드라마는 고전인 〈콩쥐 팥쥐〉를 완전히 재해석했다. 이혼이 일상화됨으로써 전통적인 가족이 해체된 포스트모던사회에서 팥쥐 엄마들을 위해 발언하는 ‘사회극’의 요청을 반영한 것이다. 이 시대는 또 〈장화 홍련〉이라는 영화를 새롭게 만들기를 요구한다. 오해를 피하기 위해 끝으로 내 입장을 명확히 밝히면, 나는 「효의 콘텐츠화」를 말하

기 이전에, 탈유교화한 이 시대에 맞는 효란 무엇이며, 그것의 정치적, 사회적 그리고 문화적 효과는 과연 무엇인지부터 성찰해 보아야 한다.

제4주제 '애니메이션·게임세계에 나타나는 효사상(전윤경)'에 대한 토론에서 황경선(틴하우스 부사장)은 효의 관계에 있어 '쌍방향'이 필요하다는 지적을 전적으로 공감하였다. 이는 사랑을 바탕으로 두고 두 세대가 인격적으로 서로를 인정하는 상호보완적 관계를 의미한다고 하였다. 그리고 효는 순환의 사이클이라는 점에서 시간의 흐름과 연관하여 그 모습을 달리하는 공경-사랑-배려로 이어지는 순환의 모형을 제시해 볼 것을 주문하였다.

제5주제 '효 문화 관련 교육콘텐츠의 분석 및 기획(고기정)'에 대한 토론에서 김덕균(성산효도대학원대학교 효학과 교수)은 효문화는 성격상 이론적이라기 보다는 실천적이며, 이성적이기 보다는 감성적이라는 점에서 효문화는 체험교육으로 가야 한다는 주장에 동의를 표하였다. 그러나 이런 개인적이고 감성적이며 특수한 효문화 교육을 어떻게 어떤 방법으로 그래픽이나 동영상화할 수 있는가에 대한 구체적인 예시가 있었다면 보다 공감하는 바가 컸을 것이라고 지적하였다. 그리고 '충효문화(忠孝文化)'와 '예효문화(禮孝文化)'를 구별해서 충효문화는 청산의 대상, 예효문화는 계승의 차원으로 구분한 것에 이의를 제기하였다.

2. 효문화와 콘텐츠, 그리고 문화산업

끝으로 효문화를 콘텐츠로 만들고 더 나아가서 효를 주제로 하여 산업적 활용까지 나아가고자 할 때 고려되어야 할 측면들을 제시해 보고자 한다. 콘텐츠가 아직 생소한 개념이므로 디지털시대의 의미부터 콘텐츠의 개념

그리고 문화산업의 측면에서 효가 어떻게 주요한 소재가 될 수 있을까 하는 점들을 순서적으로 밝혀 보고자 한다.¹¹⁾

디지털시대의 빛과 그림자

서기 2000년이라고 하는 새로운 밀레니엄의 시작과 맞물리면서, '디지털혁명'이라고 하는 담론이 세상을 온통 뒤덮고 있다. 화질이 좋은 디지털 TV나 핸드폰이라는 편리한 도구, 필름없이 찍는 디지털카메라는 즐거운 마음으로 이용할 수 있다. 세상의 이쪽 저쪽을 자유자재로 연결하면서 많은 자료를 검색하고 공유하며, 또한 누구와도 대화할 수 있는 인터넷에 접속하게 되면 세상 참 좋아졌다는 생각이 든다.

그러나 반면에 여러 형태의 천박한 반이성적인 사이버폭력을 경험하게 될 때, 그것이 나 자신과 직결되는 것이 아니라 하더라도 언젠가는 나도 그러한 형태의 피해자가 될 수 있다는 생각을 하게 되면 끔찍해진다. 더욱이 그토록 소중히 여기던 문자시대가 힘을 잃으면서 디지털기술로 무장한 새로운 도구들이 나를 헛갈리게 하고, 다양한 영상이미지가 전통적인 이성적 판단을 휘젓게 되면, 이 시대 그동안 쌓아왔던 나의 정체성이 흔들리면서 솔직히 당혹스럽고 두렵다는 느낌이 든다.

디지털기술의 의미

이러한 변화의 시기에는 무엇보다 디지털기술에 담긴 역사적 의미를 추적할 필요가 있다. 디지털기술은 단순한 기술의 발전사로 출현한 것이 아니다. 디지털기술과 그 대표적 표상으로서의 인터넷은 다수(多數)의 시

11) 이 장의 내용은 다음의 글들을 재구성한 것이다. 김기덕, 「영상역사학을 제창한다」 『역사교육』 75(2000); 김기덕, 「콘텐츠의 개념과 인문콘텐츠」 『인문콘텐츠』 장간호, (2003); 김성민, 「디지털시대의 의미와 문화콘텐츠」 『건국가족』 101호(2004); 김기덕, 「디지털기술에 어떻게 콘텐츠를 담아낼 것인가」 『건국가족』 101호(2004)

대, 참다운 대중민주주의를 실현해야겠다는 대중의 결집된 욕망이 사회적 동인(動因)이 되어 촉발된 기술사적 조응인 것이다. 왜 오늘날의 정보통신상의 발전과정이 필연적으로 디지털방식으로 갈 수밖에 없는가? 그것은 기존의 아날로그방식으로는 다수·대중을 구현할 수 없기 때문이다.

따라서 현재 진행중인 디지털과 인터넷혁명으로 인한 미래의 변화를 정확히 예측하기는 어렵지만, 지금 이 시대 우리들이 추구해야 할 지향점이 무엇인가는 자명해진다. '열림·다수·공유·쌍방향'이라는 디지털기술과 인터넷에 담긴 의미를 구체적으로 실천하면서, 디지털시대의 역기능을 제거하며 진정한 대중(시민)민주주의사회를 구현해 나가야 할 것이다. 그런 점에서 디지털기술은 '인간화·인간해방'을 위한 좋은 도구라 할 수 있겠다.

콘텐츠의 개념

새로운 기술에는 새로운 내용을 담아야 한다. 물론 기존에 축적된 결과물들도 당연히 활용될 수 있다. 그러나 새로운 내용들은 새로운 기술에 맞는 형식으로 가공될 필요가 있다. 따라서 새로운 디지털기술에 담기는 내용물들을 '콘텐츠(contents)'라는 용어로 부르게 되었다. contents를 콘텐츠 혹은 컨텐츠로 표기하는데, 사실 이것은 한국에서 만들어진 용어이다. 구미에서는 단수형인 'content'로만 쓰고 있는데, 한국에서만 복수형인 'contents(콘텐츠)'를 쓰고 있다.

콘텐츠라는 것은 단어 그대로 내용물이라는 뜻이 된다. 새로운 디지털기술이 출현하였기 때문에 그것에 담는 내용물을 영어식으로 콘텐츠라고 표현하게 된 것이다. 그러나 디지털기술에 익숙하지 않는 사람들은 '콘텐츠'라는 새로운 용어에 처음에는 익숙하지 않을 것이다. 시대가 점차 모든 분야에서 디지털화가 되면서 더욱더 콘텐츠라는 말은 일반화되어 사용될 것이다. 우리가 어디를 여행간다고 하였을 때, 과연 무엇을 하며 어떤 프로

그램으로 즐길 것인가? 그것을 '이번 여행에 콘텐츠가 뭐야' 라고 질문하면 된다. 알고 보면 콘텐츠라는 용어는 특별한 것이 아니다. 그러나 그것이 디지털기술과 관련된 내용물이기 때문에, 디지털기술에 익숙하지 않은 만큼 콘텐츠라는 개념 또한 낯설게 느껴지는 것이다.

문화콘텐츠, 인문콘텐츠

왜 콘텐츠라는 말에 흔히 '문화'가 결합되어 문화콘텐츠라고 회자되는 것일까? 그것은 디지털매체에 담긴 콘텐츠 가운데, 일반대중과 만나는 장르를 총칭할 때 '문화'로 표현하는 것이 가장 적절하기 때문이다. 더욱이 21세기는 흔히 문화의 시대라고 말한다. 그만큼 문화적 요소가 모든 측면에서 중요해졌으므로, 우선적으로 문화관련 콘텐츠를 필요로 하게 된 것이다. 현재 문화콘텐츠의 대표적인 모습은 영화·애니메이션·게임·음반·캐릭터 등을 들 수 있다.

그러나 그러한 문화콘텐츠 창출의 주된 원천이 되는 것은 인문학적 소양과 축적물 그리고 인문 및 예술적 상상력이라고 할 수 있다. 바로 이 점을 강조하기 위하여 새롭게 '인문콘텐츠'라는 용어도 나오게 되었다. 콘텐츠가 한국에서 창출된 용어이듯이, 문화콘텐츠나 인문콘텐츠라는 용어도 한국에서 새롭게 창출된 개념이다. 그만큼 우리가 디지털기술 및 그 성과물에 있어 어느 나라보다도 실험적 시도를 하고 있다고 할 수 있다.

제로섬(zero sum)이 아니라 시너지(synergy)효과

문화콘텐츠 혹은 인문콘텐츠는 현 단계에서는 새로운 학문이자 일종의 응용학문이다. 따라서 기존의 순수학문 영역을 고수하는 쪽에서 보았을 때, 문화콘텐츠 분야는 자칫 순수학문을 위축시키고 그 영역을 잠식한다고 소극적으로 판단할 수 있다. 그럴 경우 갈등과 오해가 발생한다.

그러나 이 문제를 제로섬의 차원에서 접근해서는 안된다. 순수학문의 축

적없는 응용학문이 있을 수 없는 것이고, 전문성 없는 대중화 역시 제대로 존재할 수 없다. 그 반대의 경우도 반드시 유념할 필요가 있다. 응용학문은 순수학문의 필요성을 증대시키며, 대중화의 요구는 역시 전문적 연구를 촉발시키는 것이다. 따라서 새롭게 출현한 문화콘텐츠 분야에 대한 탐색과 성과는 기존 순수학문 영역을 위축시키는 것이 아니라 오히려 전체의 총량을 크게 만든다는 시너지효과로 접근할 필요가 있다.

변화 포인트에서 '상승' 혹은 '하강' 한다

디지털기술로 인한 변화를 인류사의 '제3의 혁명' 으로까지 표현하는 오늘날, 우리는 어떠한 자세를 가져야 할 것인가? 우선 디지털기술로 발생하는 새로운 역기능도 있지만, 디지털기술과 그 표상으로서의 인터넷 출현의 동인(動因)은 진정한 대중(시민)민주주의사회의 구현임을 이해해야 한다, 그리고 그러한 디지털기술에 담는 대표적 내용물인 문화콘텐츠의 결과물이 보다 풍요로우면서도 진정 '인간화' 를 구현하는 방향으로 전개되도록 노력해야 한다.

항상 변화는 소외된 변방에서 먼저 시작한다. 중심지는 기존의 기득권이 있으므로 아무래도 새로운 변화에 민감하게 반응하지 않기 때문이다. 그러하기 때문에 시대에 따라 주도권이 바뀌는 것이다.

지금의 세상이 디지털기술로 모든 것을 새로 포장하는 시기이다. 이 변화 포인트에서 중심을 잡고 올바르게 대처하는 개인이나 학교·회사·국가는 상승의 흐름을 탈 것이고, 그렇지 못한 개인이나 학교·회사·국가는 하강의 나락으로 떨어질 것이다.

무한한 발전 가능성을 가진 '문화콘텐츠산업'

앞에서 언급했듯이 콘텐츠란 미디어(Media) 또는 플랫폼(Platform)에 담기는 '내용물' 의 의미로서 매체와 결합하여 지식정보 유통의 전체적

인 체계를 이루는 것이다. 따라서 콘텐츠는 그 자체로 독립적인 의미를 갖기도 하지만 흔히 정보유통단계의 한 요소로서 지칭되기 때문에, 디지털기술에 기반한 지식정보 유통단계가 익숙하지 않은 상태에서는 '디지털내용물'이라는 단순한 의미를 갖는 콘텐츠라는 용어도 아직은 생소하게 느껴진다.

디지털콘텐츠에는 상상할 수 없이 많은 범주들이 있다. 디지털기술과 관련하여 다양한 소프트웨어도 전부 디지털콘텐츠라고 할 수 있으며, 많은 사람들이 즐기는 온라인게임도 디지털콘텐츠인 것이다.

21세기는 문화의 시대이며 대중의 시대이다. 따라서 현재 가장 주목받으면서도 대중과 직접 교류되는 분야는 통칭 '문화'와 관련되는 문화콘텐츠분야라고 할 수 있으며, 당연히 산업적 측면에 있어서도 문화콘텐츠산업이 현재 가장 발전가능성이 큰 분야로 주목받고 있다.

문화콘텐츠산업의 세 측면

문화콘텐츠산업은 크게 영화산업·음반산업·만화애니메이션산업·게임산업·캐릭터산업·방송산업·출판산업 등을 들 수 있다. 이들 문화콘텐츠산업의 규모는 전세계적으로 하루가 다르게 커지고 있으며, 디지털기술이 보다 발전하고 일반화될수록 더욱 커질 것이다.

그런데 문화콘텐츠산업을 다시 분석하면 이러한 완성품으로서의 측면 외에 기초·원자재로서의 측면이 있다는 것을 생각해야 한다. 한 편의 영화가 완성되어 나오기까지는 어떤 적절한 소재를 고를 것인가? 그와 관련하여 참고할만한 자료들은 무엇이 있는가? 그것들을 구체적으로 어떻게 계획하여 어떠한 메시지를 던져줄 것인가? 등등의 과정이 당연히 필요하게 된다. 영화만이 아니다. 모든 문화콘텐츠산업의 완성품에는 실제 '제작'의 측면 외에 세분하여 구분하자면 총칭하여 이러한 '기획'의 측면이 있는 것이다.

기획은 개발하고자 하는 소재에 대해 그 내용을 가장 잘 알면서 또한 상상력도 풍부해야 하기 때문에, 영화산업이라 할지라도 영화관련 학과 출신보다는 인문학관련 학과 출신들이 보다 잘 수행할 수도 있을 것이다. 이 점은 다른 문화콘텐츠산업 분야에 있어서도 마찬가지이다.

문화콘텐츠산업에는 또 하나의 측면이 있는데, 그것은 경영·마케팅의 측면이다. 작품을 기획하여 제작하였다고 하더라도 그것을 가장 효율적으로 홍보하고 마케팅해야 하며, 'One-source Multi-use'로 표현되듯이 다양한 쓰임새로 재창조될 필요가 있다.

문화콘텐츠산업의 기초 인프라

이처럼 문화콘텐츠산업은 기획·제작·경영의 세 측면으로 나눌 수 있다. 지금까지 우리나라의 문화콘텐츠산업은 이러한 여러 분야의 전문적 결합을 무시한채, 우리 민족의 역동적 추진력과 순발력을 무기삼아 작품을 생산해 왔다. 그리고 한류(韓流)로 대표되듯이 상당한 성과도 거두었다. 그러나 문화콘텐츠산업이 지속적으로 성장하기 위해서는 이제 전문적 결합시스템이 추구될 필요가 있다.

이 중 가장 문제가 되는 것은 기획분야이다. 왜냐하면 올바른 기획은 그것을 가능하게 하는 일종의 문화인프라가 구축되어야 하기 때문이다. 이와 관련하여 주목되는 것은 한국문화콘텐츠진흥원이 펼치고 있는 '우리문화원형 디지털콘텐츠사업'이다. 이것은 우리 문화원형의 디지털콘텐츠화를 지속적으로 추진하여 문화콘텐츠산업의 상상력과 창의력의 원천인 창작소재를 제공함으로써, 문화콘텐츠산업의 경쟁력 향상을 도모하고자 하는 사업이다. 현재 축적되어 있는 100여 개가 넘는 성과물들은 바로 문화콘텐츠산업의 기초·원자재로서 소중한게 응용될 수 있을 것이다.

이와 함께 정부에서 추진하고 있는 역사·산업·문화·과학기술·건

설교통·해양수산·정보통신·교육학술 8개 분야의 주요자료들을 디지털화하고 있는 '국가지식정보종합센터'의 작업도 문화콘텐츠산업의 기초인프라로 유용하게 활용될 것이다. 이처럼 문화콘텐츠산업에서 기초인프라가 차지하는 중요한 역할을 인식하여 이미 유럽에서도 'INFO 2000'과 'e-Europe'이라는 의욕적인 정보화사회 추진전략 프로젝트 계획을 통해, 범유럽적 멀티미디어 잠재력을 활성화함으로써 유럽의 고급 멀티미디어 콘텐츠 개발을 촉진한다는 전략을 추진하고 있는 것이다.

아름다운 상생(相生)

우리에게 잘 알려진 미야자키 하야오 감독의 '센과 치히로의 행방불명'에 등장하는 캐릭터들은 상상력에 의해 만들어진 것이 아니다. 통칭 '요괴학(妖怪學)'이라 하여 오랜 세월 역사·신화·민속·문학·문화 분야의 연구자들의 결과물이 축적되어 있는 바탕 위에서 나온 것이다. 타키타 요지로 감독의 '음양사'도 마찬가지이다. 사후세계(死後世界)·신화(神話)·기(氣)의 범주를 미신으로만 여겨 버리지 않고 꾸준히 학문적 축적을 해왔기 때문에 보다 풍요로운 작품들이 나올 수 있었던 것이다.

앞으로 문화콘텐츠산업이 추구해야 할 방향은 자명하다. ①기초자료에 바탕을 둔 기획분야, ②실제 제작하는 단계, ③만들어진 것을 적절하게 마케팅하는 비즈니스분야의 세 측면이 결합되어야 한다. 더 세분화하면 ②제작단계에서는 당연히 ④디지털기술 측면이 들어간다. 이러한 여러 분야가 함께 상생해야 경쟁력있는 문화콘텐츠산업이 지속적으로 진행될 수 있다.

효문화와 콘텐츠

지금까지 디지털 시대의 의미, 콘텐츠의 출현과 개념, 문화 콘텐츠의 중요성, 기초 인프라로서의 인문학적 지식 등을 언급하였다. 본 책에는

제2부에서 구체적으로 효문화와 관련된 다양한 콘텐츠 작품들을 분석해 보거나 혹은 콘텐츠 기획을 제시해 보았다. 끝으로 효문화를 콘텐츠로 하여 문화산업으로까지 활용할 경우 앞에서 언급하였지만, 세 가지 점을 특히 유념해야 할 것으로 생각한다. 하나는 문화산업에 있어 첫 단계라고 할 수 있는 기획의 중요성이다. 흔히 문화 산업이라고 할 때 완성품으로서의 결과물만을 의식하는 경우가 많다. 그러나 결과물이 산출되는 과정에서 가장 첫 단계는 기획이다. 이 기획의 단계도 문화산업임을 인정해야 한다. 다음은 문화콘텐츠도 지향과 방향성이 있다. 그것을 강조하기 위해 인문콘텐츠라는 용어도 사용했지만, 콘텐츠의 지향점을 잊어서는 안된다. 효문화 콘텐츠에 있어서는 효의 존재론적 가치를 항상 염두에 두어야 할 것이다. 세 번째는 교육콘텐츠, 교양콘텐츠도 문화산업의 중요한 분야임을 역시 인정할 필요가 있다. 그렇다면 효문화 콘텐츠도 대단히 중요한 문화콘텐츠산업의 하나임을 인식할 수 있을 것이다.

VII. 맺음말

지금까지 효의 존재론적 가치를 중심으로 고찰해 보았다. 효의 문제는 효문화와는 구별하여 보아야 한다는 점도 강조하였다. 무엇보다 효의 본질을 이해하기 위해서는 과현미(過現未)를 뿌리-줄기-열매로 이해할 수 있어야 한다는 점을 강조하였다. 그것은 형태만 다를 뿐이지 나의 한 몸뚱이인 것이다. 우리 인간의 과현미를 나무에서 볼 줄 알아야 한다. 나무의 뿌리-줄기-열매가 동체 즉 한몸임을 볼 줄 아는 지혜가 있어야 인간문화도 발전하며, 인간의 대승적(大乘的) 문화가 발전하는 것이다. 인간의 근본을 나무의 뿌리-줄기-열매처럼 볼 줄 모를 때 인간의 삶의

문화는 절름발이 문화가 된다. 반드시 어딘가 이빨이 빠진 문화, 결함이 있는 문화가 된다. 따라서 원만한 문화는 과-현-미 삼세를 일체로 보는 대승적 효의 가치 속에서만 비로소 올바른 틀이 형성되는 것이다.

나무 열매는 다시 줄기가 될 수 있고 다시 뿌리가 될 수 있다. 따라서 뿌리의 가치를 내 몸처럼 해야 하고 또한 줄기의 가치를 내 몸처럼 해야 하며 또한 열매의 가치를 내 몸처럼 해야 한다. 뿌리의 존재의미는 줄기를 사랑하는 것이고 줄기의 존재이유는 열매를 사랑하는 것이다. 존재의미를 잃어버리면 안된다. 존재의 가치를 깨달아야 존재의 가는 길을 바로 알고 행할 수 있다. 그러나 의식하는 것만 갖고서는 안되며, 깨닫기만 하면 안된다. 효는 행해야 완성된다. 행하지 않으면 뿌리가 줄기를 사랑할 줄 모르는 것과 같다. 이러한 행함의 방식에서 효문화가 나온다. 그리고 그 방식이 국가 혹은 시대에 따라 다르므로써 효문화의 방식에 차이가 있는 것이다.

본 글은 효문화의 측면보다는 효의 본질을 추구하고자 했다. 그리고 다음의 제2부에서는 다양한 측면에서 효문화와 관련된 콘텐츠들을 고찰하였다. 그리고 본 글은 이 책의 총론이라는 성격을 갖는다는 점에서 심포지움에서 나타난 토론문의 요지를 소개하였으며, 마지막으로 콘텐츠와 문화산업의 개괄적인 소개와 효문화의 적용사례를 간략히 제시해보았다. 그리고 앞으로의 연구를 위해 마지막에 참고자료로 효 관련 참고문헌을 붙여 두었음을 밝혀 둔다.¹²⁾

12) 참고문헌 작성은 인터넷 검색을 활용하였다. 따라서 빠진 글들도 많이 있을 것이다. 그리고 비록 제목은 효와 관련되지 않더라도 목차에 효와 관련된 것이 있을 때는 제시해 두었음을 밝혀둔다.

| '효(孝)' 관련 참고문헌 |

1-1 한국(사) 단행본(박사논문 포함)

- 고씨중앙종문회, 『忠義와 孝烈 -高氏家門과 그 姻親』, (2001)
- 김익주, 『한국의 효사상(서문문고 261)』, 서문당(1977)
- 김익주, 『한국민족교육사상사 -충효사상을 중심으로-』, 주덕문화사(1978)
- 문화재청, 『예안이씨 충효당 실측조사보고서』, 문화재청(2003)
- 박주, 『조선시대의 효와 여성』, 국학자료원(2000)
- 백남철, 『효의 연구』, 계명사(1977)
- 세종대왕기념사업회, 『삼강행실도 -효자편-』, 세종대왕기념사업회(1982)
- 사운연구소, 『정조대왕 및 충·효 자료 도록 -이종학 선생 기증자료-』, 사운연구소(1997)
- 연기향토사연구소, 『국역충효록』, 연기군(1990)
- 윤양모, 『충효교육』, 한국교육도서출판사(1979)
- 이민수 역, 『오륜행실도(을유문고 211)』, 을유문화사(1976)
- 이수봉, 『백제문화권역의 孝烈說話연구 -호남지방을 중심으로-』, 백제문화개발연구원(1987)
- 이종일, 『효와 효행』, 광주광역시 남구문화원(2003)
- 이희덕, 『고려유교정치사상의 연구 -고려시대 천문·오행설과 효사상을 중심으로-』, 일조각(1984)
- 전라남도교육연구원, 『우리고장의 忠孝烈』, 전남일보신문사출판국(1978)
- 한국정신문화연구원, 『효사상과 미래사회 -효사상 국제학술회의』, 한국정신문화연구원(1996)

1-2 한국(사) 논문·단편

- 강헌규, 「『삼국사기』와 『삼국유사』에 나타난 효자 '향덕·향득'에 대하여」 『백제문화』 18·19, 공주사범대학(1989)
- 곽정식, 「『김씨효행록』의 構造와 意味 -『개화기 소설』의 多元性 理解를 위한-」

『論文集』제14집 1권, 경성대(1993)

- 금종우, 「효사상연구(Ⅰ)」 『논문집』20, 경북대학교(1975)
- 김경진, 「조선왕조실록에 기록된 효녀·효부에 관한 소고 -태조실록~중종실록을 중심으로-」 『아세아여성연구』16, 숙명여자대학교 아세아여성문제연구소(1977)
- 김기섭, 「신라 흥덕왕대 孫順의 孝를 통해 본 “表彰”의 의미」 『김윤근교수정년 기념논총 -한국중세사회의 제문제-, 한국중세사학회(2001)
- 김기평, 「孝道에 關한 研究 -國文學 作品과 儒教 典籍을 通하여-」 『公州教育大學論文集』제12집 2호, 공주교육대학 교육연구소(1976)
- 김길환, 「조선유학의 반성을 통한 충효정신」 『새마음논총』 창간호, 충남대학교 부설 새마음연구소(1977)
- 김대연, 「퇴계·율곡의 효사상과 경료교육」 『홍대논총 -인문·사회과학편-』 17, 홍익대학교(1986)
- 김대현, 「『搜神記』와 『三國遺事』의 효행담에 대한 비교 고찰」 『아시아문화』15, 한림대아시아문화연구소(2000)
- 김상현, 「『삼국유사』 효선편 검토」 『동양학(창립30주년기념호)』제30집, 단국대학교 동양학연구소(2000)
- 김석근, 「조선시대 군신관계의 에토스와 그 특성-비교사상적인 시각에서-」 『한국정치학회보』29집 1호, 한국정치학회(1995)
- 김안기, 「고대 한국 효의 사상에 관한 연구」, 중앙대학교 대학원 석사학위논문(1972)
- 김영달·정오룡, 「조선전기 유학사상을 토대로 한 충효의식에 대한 연구」 『국사연구』, 조선대학교 국사연구소(1978)
- 김영목, 「효의 전통성과 현대적 의의」 『공주사범대학 논문집』15, 공주사범대학(1977)
- 김익수, 「율곡의 윤리사상 -효경을 중심으로-」 『국민윤리연구』19, 국민윤리학회(1984)
- 김익수, 「율곡의 효사상과 가정문화의 전범」 『한국사상과 문화』20, 한국사상문화학회(2003)
- 김인제, 「본질적 개념에서의 충효사상」 『북한』6, 북한연구소(1978)
- 김정진, 「충효사상과 국난극복정신의 사적 연구」 『동양문화연구』9, 경북대학

교 동양문화연구소(1982)

- 김창식·최성곤, 「한국적 전통윤리관으로서 충효사상에 관한 일고찰」 『논문집』16, 상주농잠고등전문학교(1977)
- 김충실·최문식 공저, 「退溪의 『禮安鄉約』에서 표현된 '孝'와 현대교육」 『퇴계학연구』4, 단국대 퇴계학연구소(1990)
- 김태현, 「조선전기 가부장제와 여성 -효사상의 확대와 노인대우를 중심으로-」 『여성 -역사와 현재』, 국학자료원(2001)
- 김훈식, 「고려후기의 『효행록』 보급」 『한국사연구』73, 한국사연구회(1991)
- 김훈식, 「『三綱行實圖』 보급의 社會史的 高찰」 『진단학보』제85호, 진단학회(1998)
- 노용필, 「신라시대 『효경』의 수용과 그 사회적 의의」 『이기백선생 고회기념 한국사학논총(상) 고대편·고려시대편』, 일조각(1994)
- 노평규, 「白村 金文起의 忠孝와 義理思想」 『유교사상연구』8, 한국유교학회(1996)
- 민병하, 「『삼국유사』에 나타난 효선사상」 『인문과학』3·4, 성균관대학교(1974)
- 박길웅, 「충무공정신 고찰 -효를 중심으로-」 『논문집』16, 전주교육대학(1980)
- 박민일, 「고대소설에 나타난 효녀형 여인상고」 『어문학집』22, 고려대학교 국어국문학연구회(1981)
- 박병호, 「고법만필(古法漫筆) : 효(孝)와 가족주의」 『사법행정』, 한국사법행정학회(1982)
- 박성봉, 「길재 -절의와 효행의 철인-」 『한국의 인간상』4, 신구문화사(1965)
- 박영주, 「효행설화의 고난 해결방식과 그 의미 -가난의 문제를 중심으로-」 『도남학보』16, 도남학회(1997)
- 박중익 편저, 「제1부 효(孝)·열녀(烈女)·우애」 『한국구전설화집』1·2·3, 민속원(2000)
- 박주, 「조선초기의 정표자에 대한 일고찰 -효자·열녀를 중심으로-」 『사학연구』37, 한국사학회(1983)
- 박주, 「조선 숙종조의 정려에 대한 일고찰」 『논문집』29, 효성여자대학교(1984)
- 박주, 「조선중기 효자·열녀에 대한 고찰 -『咸州志』와 『永嘉誌』를 중심으로-」 『연구논문집』56집, 대구효성카톨릭대학교(1997)
- 박주, 「17세기 晉州지역의 효자·열녀 -『晉陽志』를 중심으로-」 『인문과학연구』

- 구)창간호, 대구효성카톨릭대학교 인문과학연구소(1998)
- 박주, 「조선시대 효자에 대한 정표정책」 『한국사상사학』10, 한국사상사학회(1998)
 - 박주, 「조선중기 경상도 상주지역의 효자·열녀」 『한국사론(일계김철준선생10주기념추모논총)』41·42합집, 서울대학교 국사학과(1999)
 - 박주, 「조선중기 경상도 선산지역의 효자·열녀 -『일선지』를 중심으로-」 『조선시대사학보』8, 조선시대사학회(1999)
 - 박주, 「조선중기 경상도 함양지역의 효자·열녀 -『천령지』를 중심으로-」 『진단학보(두계이병도선생10주기추념호)』88호, 진단학회(1999)
 - 박주, 「조선중기 경주지역의 효자·열녀 -『동경잡기』를 중심으로-」 『사학연구(내운최근영박사정년기념논문집)』58·59합집, 한국사학회(1999)
 - 박주, 「조선시대 대구지역 효자·열녀」 『사학연구』63, 한국사학회(2001)
 - 박주, 「조선중기 단성지역의 효자·열녀」 『한국사학보』13, 고려사학회(2002)
 - 박주황, 「민족사적 측면에서의 충효사상」 『북한』6, 북한연구소(1978)
 - 박진용, 「일반적인 측면에서의 충효사상」 『북한』6, 북한연구소(1978)
 - 박태용, 「한국전통사회에 있어서의 효행에 관한 사적고찰」 『논문집』2, 한국사회사업대학병설전문대학교(1977)
 - 서해길, 「백제의 충효사상과 개척정신」 『백제의 종교와 사상』, 충청남도(1994)
 - 손혁, 「신라효자 손순의 형적」 『경주문화』6, 경주문화원(2000)
 - 신채식, 「송대 사대부의 충효의식 연구」 『역사교육』24, 역사교육연구회(1978)
 - 안대희, 「효자 흥비기의 비문」 『문헌과해석』22, 문헌과해석사(2003)
 - 안재순, 「세종대왕의 윤리사상」 『세종학연구』12·13, 세종대왕기념사업회(1998)
 - 안재철, 「효경어법 연구」 『한문학논집』4, 단국대(1986)
 - 안재철, 「효경에 나타난 어기사 연구(1)」 『한문학논집』6, 단국대(1988)
 - 유우선, 「沈淸傳의 根源說話와 背景思想」 『용봉논총-인문과학연구-』11집, 전남대학교 인문과학연구소(1981)
 - 유점숙, 「조선시대 아동의 인간관계교육」 『인문연구』16-2, 영남대학교 인문과학연구소(1995)
 - 유증선, 「설화에 나타난 효행사상」 『장암 지현영선생 화갑기념논총』 대전(1971)
 - 윤영기, 「선비정신과 무사도의 비교 연구: 효, 충, 사생관을 중심으로」 『경성대 일본연구논총』4(1990)

- 윤용혁, 「신라 효자 향덕과 그 유적」 『백제문화』11, 공주사범대학 부설 백제문화연구소(1978)
- 윤호진, 「“효행록” 소개 이재현의 찬 연구」 『남명학연구』10, 경상대 남명학연구소(2000)
- 이근철, 「한민족의 효사상 고찰」 『한국철학연구』10, 해동철학회(1980)
- 이기백, 「신라 불교에서의 효관념」 『동아연구』2, 서강대학교 동아연구소(1983)
- 이능화 저 김상익 역, 「24 조선의 효녀와 효부」 『조선여속고』, 동문선(1990)
- 이상순, 「효에 관한 연구 -논·맹을 중심으로-」 『중국철학사상논구』1, 동양철학회(1986)
- 이상일, 「효행 윤리의 변리 연구」 『인문과학』3·4, 성균관대학교(1973·1974)
- 이순형, 「조선조 혼인 관계의 유지 원리 : 『조선왕조실록』의 이혼 사례 분석」 『한국사회학』제31집 여름호, 한국사회학회(1997)
- 이인경, 「경주지역 전승설화의 성격과 의미 -역사인물 전설과 “효불효” 설화를 중심으로-」 『경주문화연구』3, 경주대학교 경주문화연구소(2000)
- 이종춘·이상용·지교현, 「충효사상의 본질에 관한 연구」 『청주교육대학 논문집』14, 청주교육대학(1978)
- 이현, 「조선시대 마산·창원지역의 효자·열녀 사례분석」 『가라문화』15, 경상대 가라문화연구소(2001)
- 이현, 「조선시대 경남의 도서·연해지역 효자·열녀 사례 분석 -거제·남해·고성·하동을 중심으로-」 『가라문화』16, 경상대 가라문화연구소(2002)
- 이흥구, 「현릉원 천봉과 정조대왕의 원행효성」 『기전문화』9, 기전향토문화연구소(1992)
- 이희덕, 「高麗時代 儒敎의 實踐倫理 -孝理論을 中心으로-」 『한국사연구』10, 한국사연구회(1974)
- 이희덕, 「고려시대의 효사상의 전개」 『역사학보』55, 역사학회(1972)
- 이희덕, 「고려울과 효행사상에 대하여」 『역사학보』58, 역사학회(1973)
- 이희덕, 「한국에 있어서 효사상의 형성과 그 전개」 『한국사상사학』10, 한국사상사학회(1998)
- 임선빈, 「충청도 대흥·덕산·예산지역의 효행포장」 『조선시대 사회의 모습』, 집문당
- 임완혁, 「嶺南孝烈婦傳 研究」 『한문교육연구』16(2001)

- 임치균, 「고씨효절록」 『문헌과 해석』4, 태학사(1998)
- 장춘석, 「한국 효자고사집 연구 -유통과 구성을 중심으로-」 『호남문화연구』 29, 전남대 호남문화연구소(2001)
- 정구복, 「2. 효행천거제의 활성화」, 「3. 효행천거제의 성립」 『조선시대의 薦擧制 연구』, 동국대 대학원 사학과 박사학위논문(1993)
- 정구선, 「조선전기의 효행천거제」 『경주사학』11, 경주사학회(1992)
- 정구선, 「고려시기의 유교윤리 장려정책에 관한 일고찰 -효행자·열녀 보상제도를 중심으로-」 『인문학연구』1, 관동대학교 인문과학연구소(1998)
- 정상진, 「구비 '노인재혼담'에 투영된 효의식」 『한국민족문화』21, 부산대 한국민족문화연구소(2003)
- 정양원, 「옛 文獻에 나타난 아낙네의 孝에 대하여」 『誠信女子師範大學 研究論文集』제11집, 誠信人文科學研究所(1979)
- 조광, 「조선조 효 인식의 기능과 그 전개」 『한국사상사학』10, 한국사상사학회(1998)
- 조규남, 「孝思想의 韓國教育的 發展過程의 分析的 研究」 『전주대학 논문집』제11집, 전주대학교(1982)
- 지교현, 「韓國의 孝思想」 『釋山韓鍾萬博士華甲紀念 韓國思想史』, 釋山韓鍾萬博士華甲紀念論文集刊行委員會(1991)
- 최길성, 「일본 무사도의 충효와 죽음」 『일본학지』18(1980)
- 최래옥, 「한국효행 설화의 성격 연구 -효자 호랑이 설화를 중심으로-」 『한국민속학』10, 민속학회(1977)
- 최상수, 「6. 孝不孝橋」 『慶州의 古蹟傳說』, 대재각(1954)
- 최석우, 「韓國그리스도교 運動에서 본 忠孝」 『誠信女子師範大學 研究論文集』제11집, 誠信人文科學研究所(1979)
- 최영진, 「조선조 효사상의 이론적 기반」 『한국사상사학』10, 한국사상사학회(1998)
- 최은식, 「효행설화에 나타난 전통집단의 의식」 『한국의 생활의식과 민중예술』, 성균관대학교 대동문화연구원(1983)
- 하우봉, 「세종대의 유교논리 진급에 대하여 -효행록과 삼강행실도를 중심으로-」 『전북사학』7, 전북사학회(1983)
- 하효길, 「치악산지대의 전설」 『한국민속학』7, 민속학회(1974)
- 한기범, 「어흥민씨 삼세칠효의 효행과 후대의 인식」 『대전문화』9, 대전광역시

사면찬위원회(2000)

- 한기산, 「효의 사상과 비교교육학적 연구」 『학술원논문집』13(1974)
- 한기연, 「『효의 사상』의 불교교육학적 연구」 『학술원논문집(인문사회과학편)』 13, 학술원(1974)
- 한명수, 「퇴계의 충효사상」 『퇴계학연구』5, 경상북도 문화공보실(1978)
- 한상각, 「백제문화권내의 '충·효·열' 유적조사연구 -공주(웅진)지역을 중심으로-」 『백제문화』20(1991)
- 홍운식, 「불교의 효관」 『한국사상사학』10, 한국사상사학회(1998)
- 홍현길, 「한국과 일본의 초·중학교 도덕교육에 관한 고찰 -효(孝) 중심도덕과 도덕교재를 중심으로-」 『일본학보』, 한국일본학회(1997)
- 황선모, 「유교적 측면에서의 충효사상」 『북한』6, 북한연구소(1978)
- 황패강, 「鶴羽譚에 관한 一考察 -信孝孝行說話의 경우를 중심으로 -」 『국문학 논문집』15, 단국대학교 국어국문학과(1997)

2. 영상자료(다큐멘터리)

- KBS 다큐멘터리 목록 중 1980년 9월 20일 첫 회 「인간가족」
연출 : 유시정, 김재현 외
- KBS 다큐멘터리 목록 중 1983년 3월 30일 가정기획 「고부간 어떻게습니까」
연출 : 최종국
- KBS 다큐멘터리 목록 중 1986년 3월 17일 월요기획 「신어머니학」
연출 : 남성우
- KBS 다큐멘터리 목록 중 1999년 5월 31일 20세기 한국의 톱10
26편 '가정의 변화사 10대사건'
- KBS 역사스페셜 방송목록 중 2002년 4월 27일
'세기의 걸작, 백제 금동대향로는 어느 불효자의 사부곡'
- KBS 일요스페셜 목록 중 1994년 12월 4일 '아버지와 아들'
- SBS 1994년 4월 18일 첫회 가족 다큐멘터리 「우리집 이야기」
- SBS 1995년 11월 14일 효 다큐멘터리 「상현이와 헤미」

여 백

현대 한국사회에서의

효의 사회·문화적 함의



조 관 연

한신대 디지털문화콘텐츠학과 초빙교수

여 백

현대 한국사회에서의

효의 사회 · 문화적 함의

I. 들어가기

올해 5월 16일 KBS에서 방영한 독일 영화 '아버지의 그늘'(원제: '나의 아버지', 'Mein Vater', 감독: Andreas Kleinert, 2002년, ARD)은 현대 독일 산업사회에서 효란 무엇을 의미하는지에 대해 다루고 있다.

'공동주택에 홀로 사는 아버지는 제철공인 아들이 꿈에 그리던 새 집을 장만하는데 무리해서 경제적 도움을 준다. 이 일이 있고난 후 아버지는 치매로 인해 버스운전을 일찍 그만 두게 된다. 권위적이었던 아버지와 항상 갈등 속에 살았던 아들은 치매에 걸린 아버지를 모시고 사는 것에 반대하지만 화랑에서 큐레이터로 일하는 아내의 설득으로 모시게 된다. 아내는 경제적 어려움을 무릅쓰고 직장을 그만두고 시아버지를 정성껏 모시지만, 치매에 걸린 아버지의 존재는 가정생활과 대인관계를 엉망으로 만든다. 아들은 이 어려움을 견디지 못하고 아버지를 치매환자 요양병원으로 모시지만, 동물원과 같은 그 곳 분위기와 떠나가는 아들을 물끄러미 바라보는 아버지의 눈길을 잊지 못해 다시 집으로 모셔온다. 점점 악화되

어가는 병세 때문에 경제적 어려움을 무릅쓰고 아들도 직장을 그만두고 아버지를 돌보지만 치매로 인해 부부의 애정과 인내심으로 도저히 극복할 수 없는 일들이 계속 벌어진다. 이에 지친 아내는 친정어머니의 설득으로 친정으로 가버리고, 처음부터 할아버지를 전혀 이해하려고 하지 않던 손자마저도 엄마를 따라 가버린다. 혼자 남은 아들은 밤낮으로 아버지를 혼신의 힘을 다해 돌보지만, 온갖 어려움을 겪으면서 장만한 새집은 거의 망가지고, 아들은 정신적·육체적으로 더 이상 버틸 수 없는 상황에 이르게 된다. 늦은 밤 정신이 다시 돌아온 아버지는 자식에게 더 이상 폐를 끼칠 수 없어서 가출하기로 작정을 하지만 잠긴 문을 열 열쇠를 찾지 못한다. 이 소리에 선잠에서 깬 아들은 열쇠를 꺼내서 문을 열어준다. 양복 상의와 잠옷바지를 입고 가방 하나만을 든 아버지는 도심의 밤거리를 정신 없이 헤매는 것으로 영화는 끝이 난다.'

이 영화에서는 아버지와 아들이 서로 다른 가치관과 규범을 갖고 있음으로서 생겨난 소원한 관계와 그럼에도 불구하고 이 차이를 이해하고 극복하고자 노력하지만 외부의 불가항력적인 조건으로 인해 끝내 좌절하고 마는 나약한 인간들의 모습이 그려지고 있다. 이 모습은 독일 사회에만 국한된 이야기가 아니며, 상당히 보편적인 양상을 보이고 있다. 이 때문에 이 영화는 현대 사회에서 효가 무엇을 의미하는지 그리고 이 문제를 어떻게 해결해야 하는지에 대해 진지하게 성찰할 수 있는 기회를 제공해 준다.

II. 효를 둘러싼 전제들

부모님이 살아 계실 때는 공경하고 봉양하며, 돌아가시면 예로서 제사를 받드는 것이 한국 사람들이 대체적으로 생각하는 효에 대한 모습일 것이다. 제사 지내는 것(추효)을 제외한다면 - 성서나 쿠란 그리고 불경에서 볼 수 있듯이 - 효는 인류의 보편적인 가치이다. 거의 모든 사회에서 효를 중시하고 또한 다양한 문화적 제도들을 통해 이를 장려하고 있지만, 각 사회마다 이를 둘러싸고 많은 갈등이 있는 것도 사실이다. 특히 산업화가 진행되고 개인주의가 팽배한 사회에서 이런 갈등은 더 두드러지게 나타나고 있다.

앞에서 언급한 독일 영화는 한국 사회에서도 이미 나타나기 시작한 효를 둘러싼 갈등들을 잘 보여주고 있다. 이와 같은 갈등들은 세대 간의 의사소통의 부재와 가치관의 차이 그리고 가치와 규범을 강제할 수 있는 사회적 장치들의 부재에 주로 기인하고 있다. 본 글은 이에 대해 논의를 전개할 것이다.

필자는 효를 둘러싼 갈등을 이해하는데 사회생물학 이론이 많은 시사점들을 준다고 생각한다. 사회생물학에 의하면 모든 개체는 자신의 유전자를 최대한 번식시키고, 이들에게 최대한으로 유리한 사회적 출발점을 제공하려는 나름대로의 전략들을 구사한다고 한다. 이 때문에 유전자의 절반씩을 이미 부모에게서 물려받은 모든 개체는 시간과 에너지를 부모를 돌보는데 보다는, 자신의 유전자를 번식시키고 이상적인 출발점을 마련해 주는데 더 많은 시간과 에너지를 소비한다는 것이다. 자식을 낳은 개체가 부모를 섬기는 치사랑보다는 자식들을 돌보는 내리사랑에 더 많은 시간과 에너지를 할애하는 현상이 인류사회에서 보편적으로 나타나고 있다. 한국 속담에도 “내리사랑은 있어도 치사랑은 없다”는 말이 있는데, 역사적으로

효가 특히 중시된 한국에서 이와 같은 속담이 인구에 회자되는 것은 아이러니다. 그러나 사회생물학에서 주장 하듯이 유전자의 변식 전략이 인간의 행동을 전적으로 결정짓는 것은 아니며, 다른 사회·문화적인 요인들과 결합해서 다양한 양상을 나타낸다.

사회생물학은 학습행위나 문화의 전승 그리고 인간행위의 복잡성을 충분히 고려하지 않고, 인간 행동을 결정짓는 요인으로 변식의 극대화 측면만을 일방적으로 부각하였다는 비판을 받고 있다. 실제로 인간은 인생역정에서 다양한 사회적 역할을 담당하게 되며, 이를 통해 새로운 사회적 의미와 역할들을 체화해 나가는 과정들을 반복하고 있다. 이 때문에 대체적으로 한 개체가 자아정체성을 형성하면서 부모와의 심리적 거리를 멀리하기 시작하며, 새로운 배우자를 만나면서 이 거리가 더 멀어지는 경향이 있다. 그러나 자식을 낳고 기르면서 부모의 존재와 이들과의 인간적 유대감이 필요하다라는 사실을 새삼스레 다시 발견하고, 효의 의미에 대해서도 새롭게 자각하는 것 역시 사람들 사이에서 흔히 발견할 수 있는 현상이다.

또한 인간 내면에 자리 잡고 있는 이기심 등과 같은 숙명적인 약점들, 부모를 제대로 섬기는데 방해 요인으로 작용하는 수많은 사회적·문화적 요인들, 그리고 세대 간 가치와 규범의 차이로 인해 관계설정을 두고 고뇌하는 모습은 앞으로도 영원히 반복될 것이다. 이런 복잡성은 효의 문제점과 해결방안을 모색하는데 많은 어려움을 주고 있지만, 이런 복잡성에 기초한 문화콘텐츠 개발은 교육적인 측면 뿐만 아니라 콘텐츠의 질을 한 단계 높일 수 있는 계기를 마련해 줄 것으로 기대된다.

Ⅲ. 효를 둘러싼 갈등 요인들

본 글은 사회생물학의 전제와 경제적·사회적 그리고 문화적 요인들 역시 중요한 역할을 하고 있다는 전제에서 출발하고 있다. 왜냐하면 사회생물학 이론들이 주장하는 바와 개인을 둘러싼 경제적·사회적 그리고 문화적 요인들이 결합하면서 다양하고 복잡한 일들이 효를 둘러싸고 벌어지고 있기 때문이다.

한국에서 산업화 이전 사회에서의 효에 대한 연구는 상대적으로 활발히 이루어진 편이다. 이것이 한국전통 문화의 지속 때문이었는지, 일본 군국주의적 식민전통의 유산이었는지, 이를 극복하고 한국적 정체성을 재정립할 필요성 때문이었는지, 산업화와 도시화에 기인한 사회질서의 이완현상을 극복하기 위해서였는지, 아니면 이 모든 요소들이 복합적으로 작용해서 일어난 현상인지를 정확히 구분하기는 어렵다. 하지만 이런 요소들이 혼재하면서 한국에서 효는 매우 중요한 정신문화 중의 하나일 뿐만 아니라, 계승 발전시켜야 할 덕목으로 인정받아오고 있다. 또한 이와 같은 목적의식은 효를 해당 시대의 사회적·문화적 맥락과 유리시켜 이상화하는 경향을 낳기도 했다. 신세대에게 효가 진부하고 식상한 주제 중의 하나로 여겨지게 된 데는 이런 목적의식이 일조를 했다.

토마스 쿤(Thomas Kuhn)의 말대로 사람들은 사회를 객관적으로 보는 것이 아니라, 사회적 창(패러다임)을 통해 인식하고 있다. 이와 같은 창들은 사람들에게 무엇이 의미 있는지 뿐만 아니라 어떻게 해석해야 하는지에 대해서도 규정하고 있다. 이와 같은 창들은 동 시대에도 다수가 존재하고 있다. 하지만 적지 않은 연구서들은 효를 해석함에 있어 당시의 사회적·문화적 맥락들을 도외시하거나, 조선 후기 특정지역 특정 계층이 갖고 있던 창 또는 현재 우리의 창들을 무리하게 적용해서 해석하려는 경

향을 보이기도 한다. 본 글은 현대 한국사회에서 효를 둘러싼 갈등들이 발생하는 다양한 요인들을 제시하고자 한다.

조선 후기부터 신분사회의 붕괴 현상은 두드러졌고, 서구사상의 유입으로 인해 유교적 세계관과 가치관은 변화하였다. 그러나 이 변화만큼이나 1960년대 중반부터 추진된 산업화는 한국의 사회체제 뿐만 아니라 사람들의 사고방식도 바꾸었다. 사람들의 생각은 점차 개인주의적이고, 물질을 중시하는 방향으로 변했으며, 교육수준의 향상은 서구 사상의 유입과 맞물리면서 전통적 권위의 붕괴와 가치의 다양화를 가속화하였다. 한국에서의 산업화의 시작에서 후기산업사회로 이행은 세계 어느 나라에서도 찾아보기 힘든 압축고도 성장이었다. 효를 둘러싼 갈등은 현격한 정치·경제·사회·문화적인 부분에서의 급속한 변화로 인한 세대 간의 가치와 규범 그리고 행동양식의 차이로 인해 야기된 측면이 강하다. 본 글에서는 현대 한국 사회에서 이 차이가 생겨난 구조를 중심으로 논의를 진행할 것이다.

효 문화를 둘러싼 사회적 구조에 대해 대체적으로 이야기 한다면 다음과 같다. 식민지 상황에서 해방된 국가는 자신들의 문화적 정체성을 확립하기 위해 자랑스런 전통을 재 발굴하고 이를 통해 자신들의 문화적 정체성을 수립하려는 경향이 강하다. 한국도 예외는 아니어서 자신들의 문화적 정체성을 수립하기 위해 전통문화 중의 하나를 효에서 찾았다. 그러나 해방 이후에 진행된 한국사회의 변화로 인해 효의 존재기반은 상당히 흔들리게 되었다.

5·16 군사정권 하에서 시작된 본격적인 산업화는 도시화, 지역공동체의 약화, 핵가족화를 야기했다. 높은 교육열은 해방 이전의 사회부터 있어왔던 현상이었지만, 산업화로 인해 이 현상은 더 가열되었고, 교육내용도 산업화에 필요한 부분으로 바뀌게 되었다. 이 때문에 산업화를 성공적으로 이끌었다고 간주된 서구사상들이 대거 수입되었는데, 이 내용은 특

히 '과학적' 사고를 중시하며, 보수적이면서도 자유주의적인 미국 남부의 시각을 많이 담고 있었다. 서구 사상의 유입으로 인해 이전까지 사회를 지지하고 있던 유교나 불교와 같은 가치관들은 상대적으로 많이 약화되었으며, 이로 인해 세대 간의 가치와 세계관의 차이는 더 두드러지게 되었다. 이들 차이를 더 두드러지게 만든 또 다른 요인으로는 한국전쟁을 꼽을 수 있다. 생존을 위한 처절한 싸움을 경험한 세대들과 산업화의 성숙 단계에서 상대적으로 유복하게 자란 2세대들은 삶을 대하는 가치나 태도들에 있어서 너무나 달랐으며, 이와 같은 차이점들은 80년대 중반의 민주화 운동을 둘러싼 부분에서 그리고 현재는 국보법·언론개혁안 등에서 다시 한번 세대간의 집단적인 갈등 양상으로 나타나고 있다.

한국사회가 점차 후기산업사회로 진입함에 따라 사회는 단순 노동자 양성에서 고부가가치를 생산해 낼 수 있는 인력 양성을 추구하게 되었다. 이로 인해 사회는 더욱 더 '과학적' 이고, 개인주의적이고, 창의적인 인간상을 원하게 되었다. 이런 요구에 의해 양성된 인력들은 이전 세대들과는 또 다른 가치와 규범 그리고 태도를 가지게 되었는데, 이 차이점들 역시 세대 간의 갈등의 요인으로 작용하고 있다.

어느 사회에서나 세대 간의 문화적 차이는 존재한다. 그러나 한국사회에서 이것이 더 크게 부각되는 이유는 사회 구성원들이 서로의 차이를 인정하고 조정하는 경험을 별로 축적하지도 못한데다 이의 필요성도 절실히 느끼고 있지 못하고 있기 때문이다. 이런 현상은 핵가족화가 빠른 속도로 진행되고, 자녀수도 급감하면서, 형제나 또래집단 구성원들과의 상호 이해관계나 의견을 조율하고 타협할 수 있는 기회가 줄어들고, 컴퓨터의 대량보급으로 인해 자기만의 공간에서 시간을 보내는 기회가 늘어나고 있는데다, 학교에서는 개인의 창의성을 강조하는 교육이 강조되다보니 공동체 안에서 나이에 따른 각자의 역할을 배우고, 이를 상호 존중하는 능력은 더욱 더 떨어지게 되었다. 이 때문에 한국사회에서는 현재 각 분야에서

세대 간 또는 세대 내의 갈등이 심하게 나타나고 있다. 효를 둘러싼 갈등 양상도 이와 같은 맥락에서 고찰할 필요가 있다고 판단된다.

1. 한국전쟁, 산업화 그리고 도시화

문화 변동은 그것이 타문화와의 접촉에 의한 것이든 아니면 자생적이든 지 지속적인 상호작용의 결과이다. 한국인의 의식 구조 변화는 이런 외적 요인들을 살펴봄으로써 그 맥락을 파악할 수 있다.

1948년 정부 수립 당시 한국인의 평균 수명은 50세에도 못 미쳤고, 실업률은 11.3%, 1인당 국민 총생산(GNP)은 50달러도 채 안되었으며, 사회에는 정신적·사회적·경제적 혼란이 심했다. 한국전쟁은 이를 더욱 더 심화하였는데, 한국은 당시 더 이상 외부의 원조 없이 자체적으로 의식주를 해결할 수 없는 세계 최빈국 중의 하나로 전락하였다. 참혹한 전쟁은 혁명보다 사회적 계층 질서를 더 빠른 속도로 붕괴시키는 경향이 있는데, 한국전쟁이 바로 그 경우였다. 사회 내 계층질서는 상당 부분 와해되었고, 사람들에게 삶의 유일한 목표는 '살아남는 것'이었다. 육체적으로 살아남는다는 것에 대한 강한 집착은 이후로 진행된 일련의 변화에도 불구하고 80년대까지 지속되었다. 이런 경험을 통해 형성된 부모세대의 가치와 규범은 비교적 유복하게 자란 2세대들과의 의사소통과 상호 이해를 가로막는 주요한 원인으로 작용하고 있다.

5·16 군사정권은 집권 후 근대화와 경제성장 정책을 추진하였는데, 생존문제를 전 국민 동원체제를 통해 저돌적으로 해결하려고 하였다. 이 당시 사람들은 잘 살아보는 것, 즉 경제 성장을 위해서 모든 것을 희생할 각오가 되었으며, 실제적으로 이를 위해 모든 것을 감내했다. 자본과 자원이 없는 한국에서 인력과 상품 수출만이 유일한 경제 성장 정책으로 여겨

졌으며, 60년대 중반부터의 산업화는 월남 파병과 중동진출, 정부 주도의 수출 지향 정책 등으로 인해 시작되었다. 적은 자본을 효율적으로 활용하기 위해 몇몇 거점 도시들이 선정되었고, 이를 중심으로 근대화와 산업화가 추진되었다. 이 산업화 정책은 이농과 도시화를 부추겼고, 이로 인해 마을 공동체가 점차 붕괴되는 양상을 낳았다. 도시화로 인해 많은 사람들이 농촌공동체를 떠나면서 한편으로 이들은 익명성이 어느 정도 보장되는 도시의 공기 속에서 비교적 자유롭게 생각하고 행동할 수 있었다. 한편 다른 사람의 시선을 항상 의식해야만 하고, 이 시선들에 의해 자신의 생각과 행동이 상당부분 통제받고, 공동체적 가치와 규범에 벗어난 행동들은 집단적인 따돌림 당하던 농촌공동체 사회에서 효는 - 최후적인 수단으로 - 자율적, 반강제적 타율에 의해 잘 지켜질 수 있었다. 하지만 익명성이 어느 정도 보장되고 공동체의 직간접적인 감시와 통제장치가 없는 도시에서는 효를 집단적으로 강제할 수 있는 기제가 상당히 약화되었다.

2. 경제 구조의 변화와 발전

한국 경제의 발전 속도와 방향은 무역을 살펴보면 가장 잘 파악할 수가 있다. 한국이 처음으로 세계 무역시장에 뛰어든 것은 1960년이다. 이 당시 한국 국민 일인당 수출액은 1.3 달러에 불과했지만, 97년에는 국민 1인당 수출액이 무려 2,961 달러로 2,278배나 급증했다. 수출만이 살 길이라고 생각하던 한국인이 1억 달러 고지를 달성한 해는 64년이었고, 이후 5년 동안 세계 경제의 호황과 월남 특수 덕분에 연평균 41%의 놀라운 수출 성장세를 기록하였으며, 후진국에서 개발도상국으로 진입하였다. 1977년에는 전 국민의 꿈이며 선진국 진입의 전초 단계로 여겨졌던 수출 100억 달러가 성취되었다. 1차 산업 상품과 단순 가공품이 수출품의 주종

표 1 행정 구역별 인구분포

(단위: 천 명, 개)

연 도	1960	1970	1980	1985	1990
총인구	24,989	31,435	37,436	40,448	43,411
시의 수	27	32	40	50	73
시의 인구	2,977 (28.0%)	12,929 (41.1%)	21,434 (57.3%)	26,443 (65.4%)	32,309 (74.4%)
시 평균 인구	259	404	536	529	443
군의 수	140	140	141	142	137
군의 인구	17,992 (72.0%)	18,504 (58.9%)	16,003 (42.7%)	14,005 (34.6%)	11,102 (25.6%)
군 평균 인구	129	132	113	99	81

(권태한, 1995:48)

을 이루던 60년대에서 70년대에는 기계·선박·철강 등의 중화학 제품들이 수출상품의 40~50%까지 차지했다. 또한 70년대에는 해외 건설에 서만 총 40억 달러의 외화를 벌어들였는데, 이 액수는 당시의 경제 규모를 감안한다면 대단한 액수였다. 한국 산업 구조는 이후에도 상품과 인력 수출을 통해 들어오는 자본을 바탕으로 - 단기적인 부작용은 있었지만 - 고부가 가치 산업으로 계속 전환되었다. 이 때문에 80년대는 전자·전기·자동차·조선·기계류 등 중화학 제품의 수출 비중이 50~60%선으로 급속히 높아졌다. 이 중에서 전기·전자 분야의 성장은 괄목할만한 것이었는데, 이 분야의 생산품은 전체 수출 물량의 30%선을 차지했다. 80년 초반 대외적인 경기가 침체하고 국내의 혼란 때문에 주춤하던 한국 경제는 중반부터 시작된 국외의 저금리·저달러·저유가의 소위 '3저 현상'에 힘입어 88년 올림픽을 전후한 86~89년 사이 4년 연속 무역 흑자를 기록했다. 60년대나 70년대에도 이와 같은 호황은 있었지만, 80년대

중반 이후의 호황은 전혀 다른 의미를 갖는다.

70년대 초반까지 한국 경제는 비약적인 성장을 하였지만, 60년대 이전까지 경제적 기반이 거의 전무했기 때문에 수익은 저축의 형식으로 회수되어 다시 산업이나 2세 교육에 집중적으로 투자되었다. 70년대 초반까지의 높은 경제 성장률에도 불구하고 사람들은 여전히 먹고살기 위한 생존 경쟁에서 완전히 숨을 돌리지는 못했다. 그러나 70년대 중반부터 추진된 중화학 공업으로의 방향 전환과 허리띠를 졸라매는 근검절약 그리고 이를 바탕으로 한 경제발전은 80년대 중반부터 결실을 맺게 된다. 80년대 중반부터는 대량생산·대량소비의 축적체제가 어느 정도 마련되었다. 중산층은 경제적 상류층의 전유물로 여겨졌던 - 비록 국산 소형차지만 - 자가용을 구입할 수 있는 경제력을 가졌으며, 당시까지 경제적 발전을 위해 유보했던 자유나 인권과 같은 것에 대해 관심을 보였다. 또한 성공적인 올림픽 개최는 서구 국가들에 대해 갖고 있던 경제적·문화적 열등감을 어느 정도 극복하고 민족적 자긍심을 가질 수 있는 계기가 되었다.

80년대 말부터 한국 사회는 대부분의 사람들이 어느 정도 민주화와 경제적 성장에 만족하게 되면서 기존의 거대 담론인 정치문제는 뒷전으로 물러나게 되었다. 대부분의 사람들은 기존의 '허리띠를 졸라매고 근검절약' 하는 것보다는 자아실현에 점차 더 많은 가치를 두기 시작했다. 여기서 자아실현이란 그 동안 경제적 외적 팽창 과정에서 소홀히 했던 정신적인 면의 개발만이 아니라, 지금까지 미래를 위해 억제했던 물질적 소비도 의미한다. 이런 생각은 단기간 내에 기존의 유교적 가치관을 대체해 나갔다. 이런 맥락에서 80년대 말부터 외식 산업과 관광업이 호황을 누리고, 서로 앞 다투어 소형차를 중형차로 바꾸고, 경쟁적으로 대형 평수의 아파트를 분양받고, 외제 고가 브랜드를 소비하는 시대가 온 것이다. 사회에서 가장 중요한 덕목으로 여겨지던 근검절약 대신에 물질적 소비가 자리를 차지하기 시작했으며, 사람의 사회적 성공여부는 물질적 소비 정도에

따라 평가되었다. 한국인들이 지난 25년 동안 육체적 생존과 장밋빛 미래를 위해 유보했던 욕구가 한꺼번에 표출된 시기가 온 것이었다. 육체적 생존을 위해 치열하게 앞만 보고 달려온 세대들에게 이런 물질적 풍요 속에서 자란 신세대들의 가치관은 이해하기 힘든 측면이 많다.

표 2 직업 취업자 분포

(단위: %)

연도	전문·기술 행정·관리	사무관련	판매	서비스	농림·어업	생산	계
1965	2.9	4.1	12.0	6.4	58.4	16.3	100
1970	4.8	6.0	12.4	6.4	50.2	20.2	100
1975	3.6	6.4	13.0	7.1	45.8	24.1	100
1980	5.3	9.3	14.5	7.9	34.0	29.0	100
1985	7.3	11.5	15.5	10.8	19.85	30.3	100
1990	9.5	15.3	13.9	8.7	19.90	32.0	100

(권태한, 1995:52)

경제발전과 이로 인한 사회구조의 변화에 따라 소비 행태 뿐만 아니라 자유와 인권 그리고 창의성을 중시하는 신세대의 가치관은 한국전쟁과 이후의 가난 그리고 경제발전의 역군으로 살아온 기성세대의 가치관과는 양적·질적으로 상당히 달랐다. 이런 가치관의 차이점은 교육을 통해서도 더욱 더 두드러지게 되었다.

3. 주자학 사상과 대중교육의 영향

산업화가 사회 구조와 가치관을 어떻게 변화시켰는지 살펴보았는데, 전통적 가치 그 중에서도 주자학 전통이 이들 변화에 어떤 역할을 하였는지

를 발휘할 필요가 있다.

주자학이 사회에서 지배적인 이념으로 자리를 잡게 되면서 가문의 일원으로 살고 있는 한국인에게 가장 중요한 가치는 입신양명이었으며, 이는 현재까지도 어느 정도 중요하게 여겨지고 있다. 이론적으로 이야기하면, 입신양명이란 내가 몸을 닦고 덕을 세워 사람의 도리를 행함으로써 널리 사람들을 이롭게 하고, 그 결과 미래의 역사에 이름을 날리고, 이로써 부모와 조상을 영광스럽게 하는 것이다. 입신양명은 입신과 행도, 그리고 양명의 세 단계로 구성되어 있다. 입신은 개인적 수양과 함양 그리고 자신의 사회적 지위를 확립하는 수신에, 행도는 자신이 구비한 능력을 남과의 관계 속에서 실천하는 치인에 초점이 있다. 양명은 입신과 행도에 대해 다른 사람들이 평가하는 것으로 이루어진다. 나에게 대한 우리의 평가가 긍정적이면 아름다운 이름을 남기게 되고, 부정적이면 더러운 이름을 남기게 되며, 아무런 평가를 받지 못하면 무명으로 남는다. 한국인들은 오명보다는 무명을 가치 있게 여겼으며, 최상의 가치 또는 인생의 목적은 후대에까지 아름다운 이름을 남기는 것이다. 아름다운 이름을 알리고자 하는 가치관은 주자학에서만 발견되는 것이 아닌 상당히 많은 문화들에서 발견되지만, 한국 사회에서는 이것이 더 강조된다는 점에 차이가 있다.

주자학이 지배적인 이데올로기였던 시기에 입신양명은 교육을 통해서만 가능하였으며, 이에 성공한 사람의 수는 극히 제한적이었다. 그러나 식민지 시기와 한국전쟁을 거치면서 신분계층의 혼란이 발생하고, 산업화가 추진되고, 경제가 비약적으로 성장하면서, 한국 사회에서 성공한 사람들의 수가 기하급수적으로 늘어났는데, 이는 가문 간 뿐만 아니라 가문 내에서도 심각한 권력과 권위의 이동 현상을 초래했다. 배운 사람만이 인간적인 대접을 받을 수 있던 전통 속에서 자란 기성세대들은 경제적 부가 축적될수록 자식들이 가난과 사회적 편견으로부터 자유롭게 살게 하기 위해 교육에 더 많은 투자를 하였다.

표 3 30-34세 인구의 연도별 교육수준 분포

(단위: %)

연도	무학	초등학교	중학교	고등학교	대학이상	평균교육 연수
1970	10.4	48.7	16.4	15.8	8.7	7.6
1980	2.1	30.8	25.9	28.5	12.7	9.5
1990	0.5	9.5	22.1	46.7	21.2	11.4

(권태한, 1995:44)

비약적인 경제 성장과 대중교육의 확대로 인해 부모 세대에는 꿈도 못 꾸었던 사회적 신분 상승을 한 2세들이 많이 탄생했다. 일례로 한국에 대학 교수의 수도 10만 명이 넘으며, 한국의 대표적인 대기업인 삼성그룹에는 부장 이상의 간부 요원만 7,000 명 이상이 있다. 거의 무학에 가까운 부모 아래서 자식들은 대학을 졸업한 양상이 벌어진 것이다. 한겨레신문이 1996년과 97년 12월 말 전국 성인 남녀 1천 명을 대상으로 한 주관적 계층 귀속감 조사는 이런 경향을 잘 나타내준다. 96년 12월의 조사에 의하면 자신을 상류층에 속한다고 생각하는 사람은 1%도 안 되었지만, 중류층은 거의 90%, 하류층에 속한다고 생각하는 사람은 10%밖에 안 되었다. 중류층 중에서도 자신이 중간에 속한다고 생각하는 사람이 제일 많았으며(48.8%), 그 다음 중의 하(26.2%) 그리고 중의 상(14.1%)이었다. 이 조사에서 볼 수 있듯이 전 국민의 절반에 가까운 사람들이 자신을 중산층으로 여기고 있다. 이렇게 두터운 심리적 중산층이 두드러지게 형성된 것은 80년대 중반부터였다. 한국에서 외환위기가 닥친 후인 97년 12월말의 조사에서도 주관적 계층 귀속감은 크게 변하지 않았다(상: 0.5%, 중의상: 8.6%, 중의중: 42.8%, 중의하: 30.2%, 하: 17.9%). 그러나 IMF 구제 금융이후 점차 심리적 중산층이 붕괴되는 양상을 보이고 있다. 이들 심리적 중산층들은 익명성이 보장되는 거대한 도시에서 이전의 마을 공동체 사회에서 가지고 있던 자신의 정체성을 떨쳐버릴 수가 있게 되

었다. 마을 공동체 내의 구성원들은 서로 서로 그 집안의 내력과 경제적 부 등에 대해 모두가 알고 있었고 이에 따라 사람들을 판단하였지만, '새로운 고향', 도시 사람들은 다른 사람들의 내력에 대해 알 수가 없었고, 가치관의 변화로 인해 사람을 평가하는데 이 점이 그리 중요하지도 않게 되었다. 가문의 내력보다는 교육과 경제력이 그리고 직장이나 직위가 사회적 지위를 평가하는 중요한 척도로 자리를 잡게 되었다.

그러나 비교적 좁은 단위인 몇몇 마을 단위로 제한되었던 사람들의 관계망은, 산업화와 도시화가 진행되면서 이전과는 비교할 수 없이 넓고 복잡하게 되었다. 일견 모래알 같은 개인들의 집단처럼 보이는 대도시에서 전근대적 요소인 개인적 연대망은 중요하지 않게 보일는지 모르지만, 한국에서는 달랐다. 원칙보다는 온정과 유대 관계에 의해 운영되는 한국 사회에서 학연·혈연·지연 등과 같은 관계망은 사회 구조상 자신과 자기 가문의 부 그리고 사회적 지위 향상을 가능하게 하였기 때문에 어느 정도 중요한 역할을 계속하였다. 특히 이 중에서도 개인적인 차원에서의 연대망인 학연은 혈연이나 지연보다 더 중요하게 인정받았는데, 이런 개인적 연대망의 변화는 기존의 마을과 혈연공동체의 중요성을 상대적으로 감소시켰을 뿐만 아니라 가문과 부모의 영향력도 감소시키는 결과를 낳게 되었다. 가문 또는 확대가족 내에서 부모의 영향력이 감소한 또 다른 이유는 고등교육을 받고 사회적 성공을 거둔 2세들의 수가 늘어났기 때문이다. 새로운 2세들의 사회적 성공은 당연히 가문 또는 확대가족 내에서의 권력 이동을 가능하게 하였는데, 왜냐하면 한국 사회에서는 특히 교육과 사회적 성공 여부에 따라 가문과 가족 내에서의 영향력이 결정되는 경향이 강했기 때문이었다.

이런 상황 속에서 핵가족화가 급격히 진행되면서 가문의 성공은 자기 자신과 자식들의 성공으로 좁게 여겨지기 시작하였으며, 이런 경향은 자녀의 수가 급격히 격감하면서 더 두드러지게 되었다. 이에 농촌공동체의

붕괴가 맞물리면서 사회생물학에서 이야기하는 본능들이 사회 내에서 발현될 수 있는 조건들이 마련된 것이다. 이 때문에 가문의 우두머리인 부모의 존재와 이들과 병존해야 한다는 소속감과 의무감은 약화되었고, 효를 둘러싼 문제들이 사회 내에서 두드러지게 나타나게 되었다.

교육에 의해 권위와 권력이 이동한 현상을 다시 한 번 자세히 살펴보면 다음과 같다. 주자학이 기반인 농촌공동체 사회에서 권위와 권력은 지식의 질과 양에서 판가름 났다. 나이가 들수록 접하는 정보의 양이 많은데다 다양한 경험에서 얻어진 지식들이 축적되었기 때문에 기성세대들은 자연히 많은 정보들을 갖고 있었고, 이는 지식을 중시하는 주자학적 사회에서 기성세대들의 사회적 권위와 권력의 기반이 되었다. 그러나 2세대들은 고등교육의 확산으로 인해 간접체험을 통해 단기간에 많은 지식을 축적할 수 있었고, 서구의 새로운 패러다임에서 만들어진 신학문도 습득할 수 있게 되었다. 이 때문에 세대 간에서 지식의 양과 질이 불균형 상태를 보이게 되었다. 이런 지식 소유의 역전 현상은 자연히 권위와 권력에 대한 역전 현상을 초래하였다. 또한 이 역전 현상은 - 받은 교육들의 패러다임이 다르기 때문에 - 세대 간의 의사소통을 어렵게 만들고, 갈등을 부추기기도 하고, 상호 존중을 어렵게 하는 측면이 강하다. 왜냐하면 고등교육을 받고 부모세대들이 상상하기도 힘든 사회적 성공을 거둔 심리적 중산층 사이에서는 서구 사상과 도시화의 영향으로 인해 핵가족을 표준적인 가족의 형태로 여기는 경향이 강하기 때문이다. 이와 같은 행동은 예전의 농촌공동체 사회에서는 직간접적으로 사회적 제재를 받고 커다란 불이익을 감수해야 했었다. 하지만 새롭게 바뀐 사회에서는 부모 세대가 배제된 핵가족 중심의 가족구조와 또 이를 중심으로 이루어지는 가족생활은 더 이상 사회적 제재의 대상이 될 수가 없게 되었다. 이로 인해 예전의 가정에는 대가족의 사진들이 거실이나 안방에 걸려있었지만, 현재는 핵가족 구성원들의 사진만이 대부분의 가정에 걸려있다.

IV. 결어

현대 사회에서 구성원들을 생물학적 나이와 이에 따른 역사적 경험에 의해 구분하는 것이 큰 설명력을 가지지 못하는 경우도 있다. 왜냐하면 사람들은 역사적 경험을 생물학적 나이에 따라 집단적으로 동일하게 해석하고 수용하기 보다는 교육정도·성별·경제적 지위·가정환경·지역 등에 따라 달리 해석하고 받아들이는 경향이 훨씬 두드러지기도 하기 때문이다. 또한 비슷한 경험을 하였어도 사회적 지위와 역할 그리고 조직의 정명과 같은 요인들에 의해 이들의 가치관은 변하기 때문이다. 이런 제약 점에도 불구하고 효 문화 콘텐츠를 개발하는데 있어서 거시적인 시각에서의 접근은 효를 둘러싼 아우라와 이에 영향을 끼치는 구조적인 틀을 이해하는데 필수불가결하다.

현재 지역 또는 혈연공동체 이외에 별달리 다른 사회적 안전망이나 상호부양체제들이 갖추어져 있지 않은 한국에서 효의 가장 중요한 역할 중의 하나는 노후의 인간적이고 공동체적인 삶과 생활의 안전보장이었다. 그러나 사회적 안전망이나 부양체제가 아직도 제대로 갖추어지지 않은 현재의 한국사회에서 앞서 소개한 경제적·사회적·문화적 변화들이 더해지면서 효는 더 이상 사회적 정명의 자리를 유지하기 어렵게 되었다. 이에 권력과 권위를 유지하고, 민족문화의 정기를 되살리기 위한 정통성이 허약한 정권들이 학교에서 인간으로서 지켜야 할 중요한 도덕적 덕목으로 충과 효를 일방적으로 교육시킨 과거 역사와 한국의 정치적·경제적 그리고 문화적 낙후성을 고리타분한 유교에서 찾았던 사회적 분위기 때문에 효는 더욱 더 고리타분한 ‘공자의 말씀’ 중의 골수로 사람들의 뇌리 속에 낙인찍히고 말았다. 이외에 개인주의와 인권·평등 그리고 창의성을 중시하는 교육 내용들이 주자학 사상들을 빠르게 대체하면서 세대 간의 가치

와 규범들은 큰 차이를 보이게 되었고, 이들 차이들에 대한 상호 존중의 분위기 역시 아직 매우 미흡한 상태이다.

한국에는 전 세계적으로 유례를 찾아보기 힘들 정도로 출산율이 급격하게 감소하고 있으며, 안정적인 노후생활을 위한 전통적인 사회적 안전망은 상당부분 해체되었지만, 새로운 복지제도들이 이를 대체하지 못하고 있다. 또한 세대 간의 지식 불균형과 시각과 가치의 차이들, 그리고 심화되어가는 경제력의 차이로 인해 세대 갈등의 조짐들이 두드러지게 나타나고 있다. 현 시점에서 세대 간의 문제는 결코 가볍게 보아 넘길 성질의 것이 아니다. 이들 세대들이 서로 어떻게 원활한 의사소통을 통해 상호공존할 것이며, 또한 어떻게 인간적인 삶이 가능한 대안을 찾아낼 것인지 그리고 세대 간의 수직적인 기존의 관계를 어떻게 재정립할 것인지에 대한 공동체 구성원 모두의 고민이 필요한 시점이다. 이와 같은 맥락에서 현재 우리에게 가장 바람직한 삶을 구성하기 위해 효가 어떤 역할을 담당해야 하고, 이의 한계는 무엇인지 그리고 이를 보완할 제도적인 장치들은 어떻게 마련해야 하는지에 대해 진지하게 성찰할 시점이라고 생각된다.

후기

“어머니를 포기함”

‘절연 각서’ 쓰는 자식들

병원, 복지시설, 빈집... 버려지는 부모들 ‘현대판 고려장’ 급증

▲인천 남동구 S 복지시설에 수용된 치매환자 노인들이 별도 제대로 들지 않는 방에 앉아 점심을 먹고 있다. (정한식 기자 | 블로그 · hschung.chosun.com)

“이○○씨가 어머니인 것을 포기하겠습니다.”

치매 환자인 이모(82)씨는 작년 말 인천 남동구 S 복지시설에 들어오면서 두 딸이 자신을 포기하겠다는 서약서를 쓰는 것을 지켜봐야 했다. 시설에 맡긴 어머니가 불의의 사고를 당해도 시설에 책임을 묻지 않을 뿐 아니라 자식인 자신들에게 연락을 해주지 않아도 괜찮다는 ‘자식 포기 각서’ 인 셈이다.

몇 차례 이씨가 “딸네 집으로 가겠다”고 우겨 찾아갔지만 딸들은 문을 열어주지 않았고 나중엔 이사를 가버렸다. 그 후 어렵게 연락이 된 손녀들도 “그 할머니는 우리 엄마와 아무 상관이 없는 사람”이라며 전화를 끊었다.

가족 해체와 이기주의, 평균 수명 연장 등 구조적인 문제가 극심한 경제 불황과 맞물리면서 자식이 병원이나 외딴 집에 부모를 버리는 ‘현대판 고려장’이 늘고 있다.

경기도 이천의 양지요양병원. 1년 이상 치료비가 밀려 있는 노인만 5명. 한 달 입원비 150만원을 3~4개월 연체한 경우도 올해 들어 15건으로 지난해의 2배 수준이다. 다른 곳도 사정은 마찬가지. 3개월 이상 치료비를 연체한 노인수가 경기 오산노인병원과 충남 부여노인병원에서 각각 10명(작년 6명)과 6명(작년 4명)에 이르고 있으며, 부여노인병원의 경우 보호자와의 연락이 2년 이상 끊긴 경우도 있다. 이들 병원 관계자는 “입원비를 연체시키는 자식들 상당수는 사실상 부모를 버린 것이나 마찬가지”라며 “입원비를 다시 내고 부모를 돌보는 경우는 드물다”고 말했다.

갈 곳 없는 노인 90여명이 수용된 인천 계양구 ‘즐거운 집’(미신고 시

설). 이곳 정순옥(50) 사무장은 올 초 “정문에 노인이 앉아 있다”는 전화를 받았다. 손전등으로 살폈으나 찾지 못하고 돌아온 정씨에게 “쓰레기통 옆에 있으니 잘 봐라”는 전화가 다시 걸려왔다. 정씨는 “옷보자기를 끌어안고 우두커니 앉아 있던 할머니를 일으켜 세우자 저만 치서 승용차 한 대가 부리나케 달아났다”고 말했다.

노인복지시설 ‘작은손길공동체’의 김영매(여·50)씨는 “복지시설에 버려지는 경우는 그나마 다행”이라고 말한다. 작년 여름 철거 직전의 두 칸짜리 아파트에서 할머니를 발견한 적이 있기 때문이다. 우연히 찾아낸 할머니의 집에는 세간도 이불도 음식도 없었다. 사흘째 굶고 있었다는 할머니는 고향을 물으면 대답했지만, 자식에 대해 물으면 말문을 닫았다고 한다.

불황 때문에 자식이 부모를 이용한 뒤 버리는 비정한 사례도 발견된다. 인천시 서구 오류동 낙원양로원. 이 곳에 머문 지 여덟 달째가 된 이모(60)씨는 충남에 있는 공장에서 크레인운전을 하면서 번 돈을 몽땅 집에 부치고 기숙사 생활을 했다. 떨어져 살던 아들(28)은 이씨 명의의 아파트와 인감도장을 빼돌려 대출을 받았다. 그 때문에 신용불량자가 된 이씨에게 뇌졸중이 덮쳤지만 아들은 병원 입원비만 계산하고 주소를 옮겨 버렸다고 한다.

이씨는 65세 미만인 데다 호적에 부인과 아들의 이름이 올려져 있었기 때문에 노인복지시설에 입소할 자격도 없었다. 8개월 동안 동네 야산에서 살아야 했다. 사정사정해 양로원에 왔다는 이씨는 “그놈들 원수를 갚기 전엔 죽을 수도 없다”며 병으로 일그러진 얼굴을 한 채 울먹였다.

낙원양로원 노인 53명 중 드물게라도 자식들이 찾아오는 노인은 3명 뿐이다. 나머지 노인에게는 찾아오는 사람도, 오라는 곳도 없다. 양명숙(여·41) 사무장은 “요즘 젊은 사람들에게 가족은 부부와 자식뿐”이라며 “애라도 볼 수 있고 전화라도 받을 수 있으면 이렇게 버려지지 않는다”고 말했다.

(김정훈기자 runto@chosun.com) (인천=이용수기자 hejsue@chosun.com)

출처: 2004년 10월 14일 조선일보 인터넷판.

| 참고문헌 |

- 권태한 · 박영진, 『한국의 인구와 가족』, 일신사(1995)
- 노무지, 『한국전통 문화의 이해』, 정훈출판사(1995)
- 김정훈, 「“어머니를 포기함”, ‘절연 각서’를 쓰는 자식들」, 조선일보 인터넷판 (2004.10.14)

여 백

제 2 부 효 문화 콘텐츠의 분석 및 개발



여 백

경기도 호 문화원형의 디지털콘텐츠 개발



김 영 애

(주)다홀미디어 대표

중앙대학교 문화콘텐츠학과 겸임교수

여 백

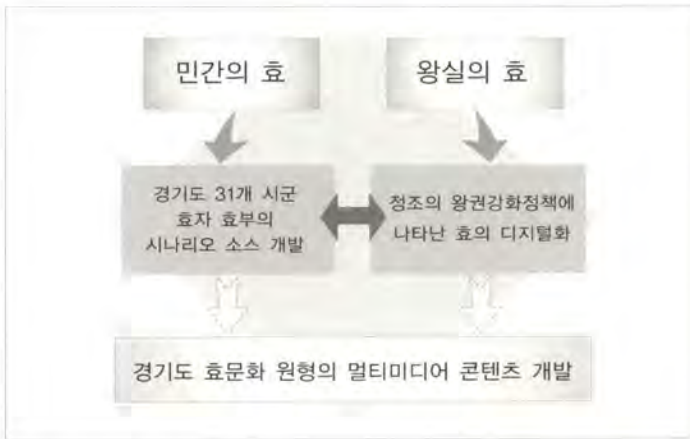
경기도 효 문화원형의 디지털콘텐츠 개발

I. 머리말

경기도 수원은 정조가 아버지 사도세자(장헌세자)를 기리기 위하여 건설한 도시이다. 팔달산 아래를 중심으로 한 화성이라는 신도시는 사도세자를 기리며, 새로운 도시를 신설하고자 하는 정조의 의지가 반영된 곳이기도 하다.

정조는 어머니인 혜경궁 홍씨의 회갑을 맞아 거대한 회갑연을 화성에서 치렀으며, 이때의 행사기록을 『원행을묘정리의궤』(이하 정리의궤)에 생생하게 남겨놓았다. 행사를 치르고 난 다음 해에 정조는 아버지의 원찰인 용주사에 『부모은중경』(이하 은중경)을 만들어 보급하였고, 그 다음해에는 세종대에 만든 『삼강행실도』에 『이륜행실도』를 더해 『오륜행실도』를 만들어 보급하였다. 이는 모두 효를 근본으로 하여 강력한 왕권 강화를 목표로 한 것이었으며, 그 근저에는 아버지에 대한 효가 바탕을 이룬다.

또한 이러한 효는 결국 조선 후기 이후 발달한 민화, 즉 문자도로 발전하여 효제충신에의염치(孝悌忠信禮義廉恥)라는 글자에 『오륜행실도』에 나타나는 소재(도상)가 표현되기도 하였다. 이처럼 효를 근본으로 하는



문자도는 정조대에 제작된 『오륜행실도』의 영향에 의한 것으로 보이며, 이는 주로 길상문자인 복록수(福祿壽)가 문자도의 소재가 되는 중국과는 차이가 있다.¹⁾

경기도는 이와같이 정조를 중심으로 한 효문화가 발달된 곳이며, 그래서 인지 민간에서도 많은 효문화가 산적해 있다. 특히 경기도 31개 시군에 남아 있는 효자효부의 이야기는 향토지 등의 문헌에서만 찾아볼 수 있는 이야기가 450건 정도 있으며, 그와 관련된 문화유적만도 160여기나 된다.²⁾

콘텐츠 개발은 먼저 철저한 문화원형의 분석이 전제되어야 한다. 그렇게 본다면 경기도의 많은 효 문화유적은 효문화의 콘텐츠 개발에 무궁무진한 소스를 제공하고 있다고 할 수 있다. 본 논고에서는 경기도 내의 많은 효문화유적 가운데, 조선시대 효를 대표하는 정조시대의 대표적인 문

1) 윤용이·이태호·유홍준, 「민화문자도연구」, 『한국 미술사의 새로운 지평을 찾아서』, 학고재(1997), p.134.

2) 김준혁, 「경기도의 효와 문화유산」, 『경기도의孝 문화유산과孝 박물관 건립방향』, 경기문화재단(2002), pp.28~33.

화유산을 크게 셋으로 분류하여 살펴보고, 각각의 효문화원형의 콘텐츠 개발 방안을 제시하고자 한다.

Ⅱ. 경기도 효문화원형의 분석

18세기 조선은 대대적인 혁신이 요구되는 시기였다. 정조는 개혁에 대한 사회적 요구를 강력하게 실현시키고자 왕권강화정책을 펴나갔으며, 그 명분을 효에서 찾았다. 1795년부터 1797년까지 단계적으로 이루어진 '정조의 효프로젝트'는 부모에 대한 회갑연을 정리한 정리의궤(1795), 부모에 대한 은혜를 전하는 은중경(1796), 자식의 부모에 대한 효를 언급한 『오륜행실도』(1797)로 정리할 수 있다. 따라서 『정리의궤』, 『은중경』, 『오륜행실도』의 자료를 효문화원형의 대상으로 삼아 각각의 내용과 의미, 그리고 가치를 살펴보고자 한다.

1. 궁중의 효잔치, 원행음묘정리의궤

『정리의궤』는 혜경궁 홍씨의 회갑연을 기록한 의궤로, 1795년 윤 2월 9일부터 16일까지(8일간) 화성행궁에서 정조가 어머니 혜경궁 홍씨를 모시고 아버지 묘소에 전배하고 주갑년을 기념하는 진찬례를 베푸는 것을 기록한 것이다. 을묘년(1795)은 사도세자와 혜경궁 홍씨의 탄신 1주갑이 되는 해이며, 재위 20주년에 해당되는 해이다.³⁾

3) 『원행음묘정리의궤』에 대해서는 한영우, 『정조의 화성행차. 그 8일』, 효행출판(1998) 참조.

〈정조의 효프로젝트〉



『정리의궤』의 글은 목활자인 생생자를 본떠서 제작한 금속활자인 정리자로 찍었고, 그림은 목판화를 사용하여 조선시대 의궤로는 처음 활자와 판화를 함께 갖춘 인쇄 체제로 제작하였다.⁴⁾

권수 1권, 본편 5권, 부편 4권의 모두 8책으로 구성되어 있으며, 권수(卷首)는 택일(擇日), 좌목(座目), 도식(圖式)으로 구성되었다. 택일(擇日)은 주요 행사의 일정표이며, 좌목(座目)은 행사를 주관한 정리소와 의궤를 편찬

4) 정병모, 「원행음묘정리의궤의 판화사적 연구」, 『문화재』22, 문화재관리국(1988), pp. 96~121.

한 의궤청의 직원명단이다. 도식(圖式)은 112쪽의 판화로 묘사되어 있는데, 진찬 외에 문무과방방(文武科放榜), 행성조(行城操), 어사(御射), 사미(賜米), 양로연(養老宴) 등의 부속행사와 노량진 앞 주교(舟橋)를 가설하는 등의 행사가 자세히 기록되어 있다. 즉 화성행궁의 봉수당에서 거행된 회갑잔치 장면과 잔치 때 올려진 14종의 궁중무용, 잔치에 쓰여진 꽃과 그릇, 과거에 합격한 자들의 발표 장면, 혜경궁 홍씨의 가마, 한강의 배다리 그림, 연회당에서의 회갑잔치 장면들이 상세하게 묘사되어 있다. (표 1 참조)

표 1 원행음료 행사 일정표⁵⁾

날짜		행사내용	참고이미지
행차의 준비		가마 제작/시흥로 건설/노량의 배다리 가설/예행연습 및 어사 파견/무과초시/서원	가마/주교도
제1일	윤2월 초9일	새벽에 정조가 혜경궁 홍씨를 모시고 창덕궁을 떠나다./노량행궁(용양봉지정)에서 점심을 들다./시흥행궁에서 묵다.	반차도/용양봉지정/수라상/시흥현지도/화성능행도
제2일	윤2월 초10일	시흥 출발/청천평에서 휴식/사근참 행궁에서 점심/진목전에서 휴식/화성행궁에서 묵다	화성행궁도
제4일	초12일	화성향교대성전에 전배/낙남현에서 문무과별시 거행(오전)/봉수당에서 진찬 연습	알성도/낙남현방방도
제5일	초13일	용릉(현용릉) 전배/서장대에서 군사훈련 실시	용릉전경/용주사전경/서장대성조도
제5일	초13일	봉수당 회갑연	봉수당진찬도(헌선도, 여민락, 몸금척, 하황은)
제6일	초14일	화성주민에게 쌀주기/낙남현에서 양로연/방화수류정 시찰/활쏘기와 불꽃놀이(득중정)	신흥루사미도/낙남현양로연도/동북각루도/방화수류정전경/득중정여사도
제7일	초15일	귀경길/사근행행궁에서 점심, 시흥현행궁에서 잠행릴도	정조대왕능행도/시흥환행릴도
제8일	초16일	시흥현에서 백성들과 대화/용양봉지정에서 점심/한강의 배다리를 건너 창덕궁으로 돌아옴	주교도
이후		각종시상/6월18일 연회당회갑	대호궤도/홍화문사미도/연회당진찬도

5) 한영우, 앞의 책 참조.

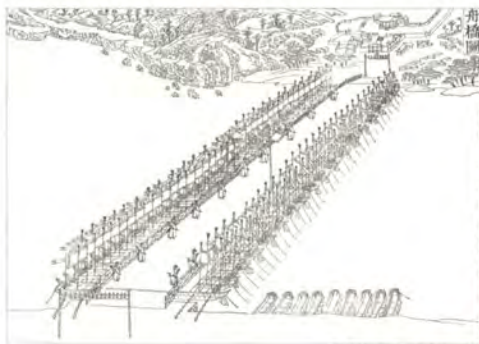
『정리의궤』에 나타난 궁중행사도는 짧은 일정이었지만 일정을 마친 후 기록으로 남기기 위해 다양하게 표현되어 있으며, 전통적인 평행수시도법은 물론이고, 서양화법인 선원근법, 조감법 등을 활용하여 궁정의 모든 행사를 일목요연하게 그려놓았다. 그러한 이미지 자료, 즉 표층구조를 분석해보면, 다음과 같은 특징을 발견할 수 있다.

첫째 국가 주도하의 행사이벤트를 발견할 수 있다. 당시의 회갑연은 국가의 주관하에 치러지는 행사인만큼 치밀한 계획하에 진행되었으며, 이는 당시의 이벤트 행사를 여러 면에서 엿볼 수 있다. 특히 한강을 건너기 위한 배다리 가설(그림 1, 2)이라든가, 낙남현에서의 과거시험 행사, 서장대에서의 군사훈련, 봉수당회갑연에서의 궁중정재 시연, 양로연 행사, 활쏘기와 햇불놀이 등은 모두 오늘날에도 흥미진진한 이벤트인 것이다.

둘째 우리나라 조선 후기의 궁중 생활문화를 엿볼 수 있다. 기록에는 당시 수라상 음식의 종류, 가지 수 등이 서술되어 있고, 이는 그림에도 표현되어 있다. 또 궁중무용에서의 악기 배열, 연주곡, 복장, 기물까지도 면밀하게 기록되어 있다. 이는 우리나라 궁중 생활의 일면을 살필 수 있는 소중한 자료이기도 하다.

셋째 궁중의 회갑잔치를 통한 효문화를 살필 수 있다. 정조가 어머니의 회갑연을 아버지의 능묘가 있는 화성에서 치렀다는 것은 왕이기 전에 자식으로서의 부모에 대한 효를 표현한 것이다. 이것을 정리한 『정리의궤』는 조선 후기 왕의 진정한 효심을 이해할 수 있는 근거자료가 되며, 이는 바로 일반 백성들에게도 자신있게 효를 권장할 수 있는 밑거름이 되는 것이다.

그 외에 양식적으로는 당시 도화서를 주도한 김홍도식의 화풍이 엿보이며 화원화가인 김득신, 이인문, 장한중, 이명규 등의 화가들이 참여하였다. 이와같이 『정리의궤』는 이전의 의궤도와는 달리 회화성이 풍부하여 정조시대의 판화양식을 주도하였으며, 후대의 진찬의궤, 진연의궤, 진작



(왼쪽 위) 그림 1 주교도 1
원행을묘정리의궤 중에서
(오른쪽) 그림 2 주교도 2
화성행렬도 중에서

의궤 등의 제작에 영향을 미쳤으며, 뒤이어 제작되는 『부모은중경』, 『오륜행실도』 등의 판화에도 많은 영향을 미친다.⁶⁾

2. 불교의 효, 부모은중경

정조는 1789년 양주 배봉산에 있던 아버지 사도세자의 묘 영우원(永祐園)을 수원 화산으로 옮겨 현륭원이라 하고 그 이듬해 현륭원의 원찰로서 용주사를 창건하였다. 그리고 사격(寺格)을 높이기 위해 신하들에게 용주사의 상량문, 권선문, 주련(柱聯) 등을 짓게 하고, 스스로는 <불불기복계사본(奉佛祈福偈寫本)>(1795년, 경기도유형문화재 제14호)을 지어 부처에 대한 불공의 의미를 전하고 있다.⁷⁾ 또 정조는 창건주인 사일(獅日)스님에게 부모은중경에 대한 설법을 듣고 1796년 은중경을 간행하였다. 국왕이 발원하여 은중경을 간행하였다는 것은 송유역불의 조선사회에서 갖는 상징적인 의미가 크다. 정조는 선달 그림과 단오날에 『은중경』 재송을 인쇄해 부적 대신 집안에 붙이도록 할 만큼 백성들에게 적극적으로 배포하였다.⁸⁾

『부모은중경』은 『불설대보부모은중경(佛說大報父母恩重經)』이라고 불리며, 범어나 팔리어 등의 불교 원전이 없는 위경(僞經)으로 제작되었다. 즉 중국적 사고에 바탕을 두고 제작된 경전으로 불교의 사상적 내용을 중

6) 정병모, 앞의 글, pp. 96~121.

7) 『불불기복계사본』은 정조가 손수 지은 御製로 글씨는 해서체이다. 처음에 “절을 현륭원의 齋宮으로 세웠다. 소자는 8만 4000의 보안법문의 經義를 썼으며, 부처님의 가르침을 받아 삼가 偈語를 지음으로써 三業의 공양을 드리며 보은의 불공을 드립니다.” 라고 밝히고 있다. 『경기문화재대관-도지정편』, 경기도(1998), p. 40 참조.

8) 정조, 『弘濟全書』 권 182, 群書標記, ‘恩重偈旒載軸’ 및 유근자·유소희, 『불교미술에 나타난 효』, 『부처님이 들려주는 효이야기』, 동국역경원(2001), pp. 204~205.

국민에게 납득시키기 위한 일종의 방편설이다.

은중경의 내용은 부모의 은혜가 한량없이 크고 깊음을 설하고 그 은혜에 보답할 것을 가르친 것으로 크게 4가지 특징이 있다. 첫번째는 부모의 은혜를 10대은으로 나누어서 설명하였고,⁹⁾ 두번째는 자식을 잉태하여 출산할 때까지의 생태학적인 고찰을 하였으며, 세번째는 아버지보다 어머니의 은혜를 강조하였으며, 마지막으로 유교의 『효경』이 효도를 강조한 데 반해 은혜를 강조하였다.

또 부모에게 은혜를 갚는 구체적인 방법으로 7월 15일의 우란분재(盂蘭盆齋)에 공양하고 이 경을 간행하여 널리 보급하도록 하였다. 부모를 위해서 이 경의 한 구절, 한 계송을 잘 익혀 마음에 새기면 오역의 중한 죄라도 소멸된다는 것이다. 이러한 부모에 대한 은혜를 강조한 『은중경』은 현재 우리나라에 중국과 비교할 수 없을 정도로 많은 양이 남아 있다.

우리나라에서는 조선초기부터 삽화를 곁들인 판본이 많이 간행되었으며, 조선 중기 이후에는 언해본이 출판되었다. 가장 오래된 것은 1553년 경기도 장단 화장사 개판본인데 전하지 않아, 1563년 송광사에서 간행된 것이 현존하는 가장 오래된 것이다. 현재까지 전하는 은중경은 80여 종, 개판사찰은 수백에 달해 조선시대에 이 경이 매우 각광받았음을 알 수 있으며, 이는 효를 중시하는 유교사회에서의 불교의 해답이라고 볼 수 있다.¹⁰⁾ 즉 유교사회인 조선시대에 불교 경전의 하나인 『부모은중경』 제작이 활성화 된것은 자식을 낳아 키우는 부모의 은혜가 일반 대중과 결합하

9) ① 어머니품에 품고 지켜주는 은혜, ② 해산날에 즈음하여 고통을 이기시는 은혜, ③ 자식을 낳고 근심을 잊는 은혜, ④ 쓴 것을 삼키고 단 것을 빨아 먹이는 은혜, ⑤ 진자리 마른자리 가려 누이는 은혜, ⑥ 젖을 먹여서 기르는 은혜, ⑦ 손발이 닳도록 깨끗이 씻어주시는 은혜, ⑧ 먼길을 떠나갔을 때 걱정하시는 은혜, ⑨ 자식을 위하여 나쁜 일까지 짓는 은혜, ⑩ 끝까지 불쌍히 여기고 사랑해주시는 은혜

10) 이태호, 「조선시대 목판본 부모은중경의 변상도 판화에 관한 연구」, 『서지학연구』19, 서지학회(2000. 6), pp. 221~245.

기 쉬운 생활 주제라는 점이며, 그래서 『부모은중경』을 귀족사회보다 서민을 대상으로 한 하급계급을 위한 경전으로 보기도 한다. 또한 『부모은중경』 첫 대목에 부처가 사람의 뼈를 보고 내 부모의 뼈일지도 모른다면 오체투지로 예를 갖춘 것은 부처의 권위주의를 벗어나 대중과의 친화력을 의도한 것이며, 이는 조선의 엄격한 유교사회의 전 계층에 불교가 뿌리내릴 수 있는 기반을 형성하게 한 것이다. 따라서 임란 이후 우리나라에서는 『부모은중경』이 대량 제작되었고, 이는 바로 16~17세기의 불교문화의 발전을 가져왔으며, 18세기 궁중에서까지 공개적으로 포용하게 되었고, 결국 정조의 어명으로까지 제작되기에 이르는 것이 용주사판 ‘불설대보부모은중경(佛說大報父母恩重經)’이다.¹¹⁾

현재 용주사에는 부모은중경의 경문과 변상도를 새긴 목판, 석판, 동판 등 모두 73판이 소장되어 있으며 목판에는 한역본과 국역본 변상도가 새겨져 있고, 석판에는 한역본, 동판에는 변상도가 각각 새겨져 있다. 이들 새김은 매우 정교하고 조선후기의 시대상이 반영되어 이전과는 전혀 다른 구도와 형상을 보이고 있다.¹²⁾

용주사본에 표현된 14장면의 변상도는 <여래정례도(如來頂禮圖)>(그림 3)부터 시작된다. 먼저 부처가 한무더기의 뼈를 바라보며 오체투지하는 장면이 나온다. 부처가 중앙에 엎드려 절하고 있고, 제자들이 그 주위를 둥글게 에워싸고 있다. 그림은 순간적인 장면을 묘사하고 있지만 그 속에는 많은 이야기가 담겨져 있다.

11) 박도화, 「조선전반기 불경판화의 연구」, 동국대학교대학원 박사논문(1997) 및, 이태호, 앞의 글, 참조.

12) 『부모은중경』의 내용은 크게 3부분으로 나뉘어져 있다. 서론적인 序分, 본론적인 正宗分, 마지막 결론인 流通分이다. 流通分을 제외하고 序分과 正宗分の 내용에 맞는 변상도를 삽입하는데, 보통 총 23종이며, 용주사본과 명대 목각본을 제외한 대부분에는 21종의 삽도가 있다. 용주사본은 파격적으로 총 14종의 변상도가 있다.



그림 3 여래정례도

이 장면은 부처님이 마른 뼈에게 예배를 드리는 것이며, 이를 의아하게 바라보는 제자들에게 이 한 무더기 마른 뼈가 어찌면 전생의 조상님 뼈이거나 여러 대를 거치는 동안의 부모님 뼈일지도 모르므로 절을 하여 예를 갖추었다고 하는 장면이다. 특히 부처는 이 뼈를 제자들에게 둘로 나누어 보라고 한다. 남자의 머리뼈라면 희고 또한 무거울 것이고, 여자의 머리뼈라면 검고 또한 가벼울 것이라고 하였다. 그 이유 중의 하나는 어머니(여자)는 한번 아이를 낳을 때마다 영긴 피를 서말 석되나 흘리고 아이를 기르는 동안 여덟 섬 너 말의 흰 젖을 먹어야 하는 까닭에 머리뼈가 검고 가볍게 되는 것이라고 하였다. 부처님의 제자인 아난은 이 말씀을 듣자 가슴을 도려내는 듯한 아픔에 눈물을 흘리고 슬피 울면서 어머니의 은덕을 입은 사람은 어떻게 보답을 해야 하나냐는 물음까지가 이 변상도에 숨겨져 있는 이야기이다.¹³⁾

특히 용주사본은 이전의 『은중경』과는 전혀 다른 구도와 형상을 보이고 있다. 앞에서 설명한 <여래정례도(如來頂禮圖)>를 보면, 이전의 『은중경』에서는 대여섯명의 권속을 거느린 부처가 등장하고 부처는 뼈에 대해 살짝 목례를 하는 정도로 그쳤지만, 용주사본에는 20여명의 나한 권속들이 표현되고 상단에는 사천왕을 배치하였다. 그리고 부처는 현실감있게 표현된 뼈무더기에 오체투지의 자세를 취하고 있다. 이는 이전의 권위에서 벗어나 진정으로 뼈무더기를 향한 예배의 자세를 취한 것이다.¹⁴⁾

<십계찬송도>의 변상도 10장면을 보면, 이전과 달리 건물을 대각선으로 포치하든가, 전체적으로 사선 구도로 연출하였다. 건물 안은 깊이감과 원근감이 표현되고 집안의 어머니와 아들의 몸동작과 표정까지도 읽을 수 있게 표현되었으며, 주변의 나무와 동물들 또한 섬세하게 표현되었다. 인

13) 권상로 역, 『대보부모은중경(은중경)』, 진영출판사(1987), pp. 10~15. 및 진동일 편역, 『그림으로 보는 부모은중경』, 일송미디어(2003), pp. 22~38 참조.

14) 정병모, 『한국의 풍속화』, 한길아트(2000), pp. 216~222.



그림 4 주요수미도

물이 착용한 복장은 아직 중국식이 보이지만 인물과 건물, 그리고 주변의 경물들이 김홍도식 화풍의 조선화가 보이는데, 이는 뒤이어 제작된 『오륜행실도』의 구도와 일맥상통하고 있다.

〈주요수미도(周遠須彌圖)〉(그림 4) 등은 도식화 된 수미산 표현을 벗어나 자연스러운 산악을 표현하였고, 이는 실제 금강산의 봉우리 가운데 하나를 표현한 듯이 보이며, 암산에 주름으로 묘사된 각진 바위의 표현은 김홍도의 『단원화첩』에서 볼 수 있는 〈옥순봉〉(그림 5)과 거의 유사하다.

〈아비타고도(阿鼻墮苦圖)〉는 이전의 그림에서는 성안에서 죄인들을 벌하는 장면이 묘사되는데 반하여 죄인들을 성 밖에 그렸으며, 성문에는 신장상이, 성 위에는 악귀들이 죄인들을 기다리는 듯이 리얼하게 표현되었다.

앞에서 언급하였듯이 『부모은중경』에는 부모에 대한 은혜를 자식을 잉



그림 5 김홍도, 단원화첩의 〈목순봉〉 1796

태하여 출산할 때까지의 생태학적인 고찰에 의해 상세히 설명하고 있다. 그러한 생태학적 고찰은 아기를 출산하고 기른 어머니의 입장에서만 이해할 수 있는 심오한 내면의 이야기인 것이다. 그런데 용주사본에서는 이전의 『은중경』과는 다른 다음과 같은 특징을 발견할 수 있다.

첫째, 조선시대에 조성된 많은 『은중경』 도상과는 달리 유교적인 관점에서 재해석하여 불교적인 색채가 약화되었다. 그것은 14점의 변상도에서 나타난다. 즉 원유팔종도(援喻八種圖) 가운데 〈주요수미도〉만 남기고 부처 도상이 들어간 7장면이 제외되었으며, 부처를 불전에 모신 〈계발참수도(啓發懺修圖)〉가 생략되었다. 제외된 장면들은 부처님 앞에서 자신의 몸을 자학하는 장면이므로 유교적 입장에서 의도적으로 생략된 듯하다.

즉 부모가 주신 터럭 하나도 소중히 해야 하는 유교적인 효 개념에 배치되는 장면이 배제된 것이다.

표 2 용주사부모은중경 변상도

	순서	내용	이미지 장면
	如來頂禮	부처님이 예를 표하다	부처님이 한 무더기의 마른뻬를 보시고, 당신의 몸은 엎드리시며 마른뻬에게 예배를 드렸다.
제1은	懷耽守護恩	잉태하여 수호해 주신 은혜	뱃속의 아기가 오장과 육정이 생기는 동안 몸조심하는 은혜. 어머니는 책상에 기대어 앉아 있다.
제2은	臨產受苦恩	낳으실 때 고통받으신 은혜	배부른 산모가 산파에게 고통을 호소하고 있으며, 시너는 화로에 물을 끓인다./ 별개의 여인이 달려올 듯함
제3은	生子忘憂恩	아기를 낳고서 근심을 잊으신 은혜	아이를 낳은 어머니가 침상에 아이를 안고 사랑스럽게 쳐다봄/ 시종이 물을 끓임
제4은	咽苦吐甘恩	쓴 것은 삼키고 단 것은 먹이신 은혜	의자에 앉아 아기를 올려 안고 있다.
제5은	廻乾就濕恩	마른 자리에 눕으신 은혜	초가집안에 아기가 누워 있고, 어머니가 그 모습을 바라보고 있다.
제6은	乳哺養育恩	젖을 먹여 키르신 은혜	아기를 안고 젖을 먹이고 있다. 멀리 누각이 보인다.
제7은	洗濯不淨恩	더러움을 씻어주신 은혜	정자에서 아기를 씻긴다. 여유 속의 아름다운 어머니의 모습을 표현.
제8은	遠行憶念恩	먼 길 떠난 자식 염려하신 은혜	문 앞에서 아들이 떠나는 모습을 바라보고 있다. 멀리 아들의 모습이 보인다.
제9은	爲造惡業恩	자식 위해 나쁜 일 하신 은혜	옷집과 지팡이를 들고 떠나는 아들 모습을 문에 기대어 애처롭게 바라본다.
제10은	究竟憐愍恩	끝없이 사랑하신 은혜	늙은 자식의 등을 두드린다.
	周遊須彌	부모를 업고 수미산을 돈다.	부모를 업고 가파른 수미산을 오르고 있으며, 정상에는 부처님이 제자들과 함께 있다.
	阿鼻墮苦	아비지옥에 떨어진 고통	죄를 짓고 끌려온 불효자들이 사슬에 묶여 저옥 문 앞에서 있다. 저옥문은 아수의 큰 입같이 표현되고, 성벽 안은 화염이 솟구치고 있으며, 그 담장 안에는 괴기스러운 옥졸들이 죄인들을 쳐다보고 있다.
	上界快樂	극락에 이른 즐거움	부모가 극락왕생하는 모습으로 저 멀리 극락세계가 보인다. 봉황과 구름으로 어우러져 있다.

둘째, 당시의 시대상을 반영한 가장 인간적이고 풍속적인 장면이 묘사되었다. 예를 들면 <여래정례>(그림 3)에서 이전의 부처가 뼈무더기였다 간단한 목례로써 예를 갖춘 것과는 달리 오체투지의 자세를 한 부처의 모습이 그러하며, <주요수미>(그림 4)의 경우, 수미산의 표현이 이전과는 달리 우리의 진경산수에서 표현된 산이다. 용주사본에 표현된 수미산은 아주 먼 이상향의 산이 아닌, 우리가 극복할 수 있는 친숙한 산수인 것이다.

셋째, 양식적으로 정교한 새김과 회화적 표현이 우수하여 조선 후기를 대표하는 판화라 할 수 있는 이 판화는 김홍도풍의 산수와 풍속 장면이 보임으로써 더불어 김홍도가 밑그림을 그렸다는 논의가 제기되었다. 김홍도 화풍으로 볼 수 있는 것은 여러 가지가 있는데, 사선구도와 인물, 산수, 식물, 동물의 표현이며, 이는 곧 김홍도 산수화나 풍속화풍에 속하는 당시 풍속장면의 연장이라 할 수 있다.¹⁵⁾

따라서 이러한 특징을 가진 용주사본은 조선 후기의 시대상을 콘텐츠로 개발할 수 있는 자료적인 가치를 지니고 있다.

3. 유교의 효, 오륜행실도

효의 연원은 고대 중국으로부터 시작되어 유가의 많은 경서들의 기록속에 효가 언급되고 있다. 우리나라에서도 일찍이 효는 충의 사상과 더불어 고취되었고, 조선시대에 이르러서는 충효를 근본으로 하는 도덕체계인 삼강오륜에 힘쓰게 되었다.

조선초 이항과 이이에 이르는 정통도학에 있어서는 효 관념이 성리학의 우주론 내지 인간론의 이해를 통하여 인간의 내면적인 보편주의적 규범으

15) 오주석, 『단원 김홍도』, 열화당(1998) 참조.

로서 확립되었다. 그러나 정통적 성리학에 대한 비판적 의식이 일어나던 17세기말부터 18, 9세기에 이르러 효에 대한 의식에 변화가 보이기 시작하였다. 즉 성리학에 비판적이었던 소수의 실학자들은 치인양성(治人養性)이 주목적이었던 성리학의 권위에 정면으로 도전하여 과거제 폐지와 양반의 취업을 주장하면서 국가의식을 가족의식보다 우위에 두고자 했다. 이러한 사회적 분위기에 맞춰 정조는 이전의 『삼강행실도』와 『이륜행실도』를 합책하여 1797년 『오륜행실도』를 간행하게 되었다.

『오륜행실도』의 내용은 5권 4책으로 구성되어 있는데, 권 1-3까지는 효자 충신 열녀의 행적을 <삼강행실도> 중에서 발췌, 수록하고 있다. 권1 효자도에는 <민손단의(閔損單衣)>를 비롯한 역대 명현 33인의 효행이 기록되어 있고(표 3), 권2 충신도에는 <용봉간사(龍逢諫死)>를 비롯한 35인의 충신행적이, 권3 열녀도에서는 <백희체화(伯姬逮火)> 등 35인의 열녀행적이 소개되고 있다. 권4, 5에서는 형제(兄弟) 24인, 종족(宗族) 7인, 붕우(朋友) 11인, 사생(師生) 5인 등 모두 47명의 행적을 <이륜행실도>에서 발췌하여 실고 있다. 이와같이 『오륜행실도』에는 모두 역대명현들 150명의 이야기가 실려 있으며, 이 가운데 우리나라 사람으로는 효자 4인, 충신 6인, 열녀 5인이 실려 있다.¹⁶⁾

조선시대 행실도의 공통점은 효자·충신·열녀의 순으로 되어 있으며, 효가 정치적, 사회적 질서의 근본적인 규범으로 인식되었고, 부자유친이 군신, 부부, 장유, 붕우의 인간관계에 앞서고 있다. 즉 삼강의 군신, 부자, 부부 관계를 발전시켜 맹자에 이르러 실천도덕으로 완성된 오륜사상을 받아들이고, 다시금 효를 오륜의 제1의(第一義)로 삼고 있다.

정조는 어머니 혜경궁 홍씨의 회갑을 맞이하여 그 즐거움을 백성들과 함께 나누어 노인을 존경하고 착한 이에게 상을 주는 치적을 남기기 위하

16) 李民樹, 「五倫行實圖解題」, 『五倫行實圖』, 乙酉文化社(1972), pp. 1~4 참조.



(왼쪽) 그림 6 누백모호

(오른쪽) 그림 7 김홍도의 씨름도



여 행실도를 제작하여 보급하였으며,¹⁷⁾ 이는 화성 건설, 원행을묘의 행사, 용주사 『부모은중경』의 간행 등 효를 매개로 한 정조의 왕권강화정책 중의 일환이었다.

특히 『오륜행실도』는 수록한 인물마다 행실을 기리는 찬과 시를 적은 글 다음에 삽화를 배치하여 모두 150여점의 판화를 배치하여 일반인들이 쉽게 접하도록 하였다. 그런데 이 『오륜행실도』는 이전의 『삼강행실도』와는 구도는 물론 표현면에서 전혀 다른 구조를 가진다.¹⁸⁾ 즉, 『삼강행실도』를 중심으로 한 이전의 행실도류판화가 한 화면에 줄거리에 따른 여러 개의 장면을 표현하되 건축물이나 구름, 산수 등을 구획하고, 여러 번에 걸쳐 등장하는 주인공을 구분하기 위해서 따로 주인공은 이름표식으로 한 것 등의 구도라든가, 삽화의 표현 등은 조선시대 판화이 백미라고 불릴만큼의 뛰어난 기량을 보여주는 것으로 평가되고 있다.¹⁹⁾ 즉 우리나라 효자는 <누백포호>(그림 6) 등 4명에 불과하지만, 전체 그림에 표현된 내용과 기법은 당시 유행한 화풍이 반영되어 콘텐츠의 문화원형자료로서 다음과 같은 특징을 가지고 있다.

첫째, 인물·풍속·산수·건물 등에 다양한 변모가 보인다. 이전의 삼강행실도보다 나무의 종류와 표현이 다양하고, 그 속에 표현된 인물·건물 등이 현실감있게 표현되었다. 이것은 당시의 도화서를 중심으로 한 김홍도의 화풍(그림 7)에 의한 것이다.

둘째, 전통적인 부감법의 시점을 사용하고 강한 사선구도를 사용하여

17) 정조는 『오륜행실도』의 처음 “御製養老務農頒行小學五倫行實鄉飲酒禮鄉約繪音”에서 그 취지를 밝히고 있다.

18) 『삼강행실도』는 1428년(세종 10) 진주의 숲禾라는 사람이 친부를 살해한 사건이 일어나 풍속을 교화시킬 목적으로 간행 배포되었다. 1432년 중국과 우리나라의 고사 가운데, 효자·충신·열녀 모두 110인씩 330인의 초고가 완성되어 1434년(세종 16)년에 배포되었다. 이는 조선시대 행실도 서적의 효시로서 이후 간행된 『이륜행실도』, 『속삼강행실도』, 『동국신속삼강행실도』, 『동국속삼강행실도』 등에 영향을 미쳤다.

19) 정병모, 『삼강행실도 판화에 대한 고찰』, 『진단학보』85, 진단학회(1998)

표 3 「오륜행실도」의 효자 33인²⁰⁾

	제목	내용
1	閔損單衣	민손이 홑옷을 입다
2	子路負米	자루가 쌀을 지다
3	臯魚道哭	고어가 길에서 울다
4	陳氏養姑	진씨가 시어머니를 섬기다
5	江革巨孝	강혁이 크게 효도하다
6	薛包洒掃	설포가 집안을 깨끗이 청소하다
7	孝娥抱屍	효녀 조아가 시체를 안다
8	黃香扇枕	황향이 베개에 부채질하다
9	丁蘭刻木	정란이 나무를 깎아 새기다
10	董永貸錢	동영이 돈을 빌다
11	王褒廢詩	왕부로 인해 시경을 읽지 않다
12	孟宗泣竹	맹종이 울며 죽순을 구하다
13	王祥剖冰	왕상이 얼음을 깨다
14	許孜埋獸	허자가 짐승을 묻어주다
15	王延躍魚	왕연을 위해 물고기가 뛰어나오다
16	楊香搯虎	양향이 범의 목을 조르다
17	潘綜救父	반종이 아버지를 구하다
18	黔婁嘗糞	검루가 똥을 맛보다
19	叔謙訪藥	숙겸이 약을 구하다
20	吉玆代父	길분이 아버지를 대신하다
21	不肖捧屍	불해가 시체를 찾아내다
22	王崇止雹	왕송에겐 우박도 그치다
23	孝肅圖像	효숙이 모습을 그리 모시다
24	盧操順母	노조가 어머니께 순종하다
25	孟熙得金	맹희가 금을 얻다
26	徐積篤行	서적의 독실한 행동
27	吳二免禍	오이가 화를 면하다
28	王薦益壽	왕천이 수를 더하게 하다
29	劉氏孝姑	유씨가 시어머니께 효도하다
30	婁伯捕虎	누백이 범을 잡다
31	自強伏塚	자강이 무덤에 엎드리다
32	石珍斷指	석진이 손가락을 자르다
33	殷保感鳥	은보가 까마귀를 감동시키다



그림 8 문자도 효 1, 선문대 박물관 소장

그림 9 문자도 효 2, 선문대 박물관 소장

긴장감 있는 구도를 보인다. 또한 이전의 『삼강행실도』에서와 같이 다른 시간에 벌어진 2, 3개의 장면을 한 화면에 엮는 복합적인 구성에서 탈피, 한 장면만을 부각시켜 보다 함축적이면서도 현실감있는 표현을 보여주고 있다. 이는 『부모은중경』에서와 같은 묘사법으로 장면의 사실감이 잘 표현된다.

셋째, 『오륜행실도』에 표현된 도상은 이후 민화의 문자도에 반영되어 민화로서 조선 후기 일반인들에 널리 애호되었다. 즉 문자도인 “효” 자를 보면, 그 속에 잉어·죽순·거문고·부채 등이 표현되어 있는 도상이 있는데 이 상징체들은 모두 『오륜행실도』의 이야기 속에 등장하는 것들이다.(그림 8, 9) 즉, 잉어는 왕상부빙(王祥剖氷 - 왕상이 얼음을 깨다),²¹⁾

20) 이민수, 앞의 책 참조, pp. 30~88.

21) 왕상은 삼국시대 진나라 사람이다. 한겨울에 병든 계모가 잉어를 먹고 싶다하자 도끼로 얼음을 켜후 옷을 벗고 얼음 속에 뛰어들려고 했다. 이때 갑자기 얼음이 깨어지면서 두 마리 잉어가 뛰어나왔다고 한다.

죽순은 맹종읍죽(孟宗泣竹 - 맹종이 죽순을 구하다),²²⁾ 부채는 황향선침(黃香扇枕 - 황향이 베개에 부채질하다),²³⁾ 대순탄금(大舜彈琴 - 대순이 금을 연주하다)²⁴⁾ 등의 『오륜행실도』에 등장하는 소재들이다. 이러한 소재들이 상징적으로 문자도 중 효자에 반영됨으로써 『오륜행실도』의 이야기가 더욱 친숙하게 전달될 수 있었을 것이라 생각된다.

Ⅲ. 효문화원형의 콘텐츠 개발 방안

문화의 원형연구에 있어서 가장 기본이 되는 것은 컨셉설계이다. 모든 기획에는 컨셉설계가 우선적으로 선행되어야 한다. 그 컨셉설계의 기본은 콘텐츠의 핵심가치, 즉 핵심적인 문화코드를 찾아내는 것이다. 다행히 경기도 효문화원형의 문화코드는 효가 그 핵심적인 문화코드로 전제된다. 그래서 역으로 핵심적인 문화코드를 어떻게 보여주고 어떻게 들려줄 것인가가 이 콘텐츠 개발의 목표가 될 것이다. 즉 앞에서 살펴본 경기도 효문화원형의 무엇을 어떻게 보여주고(표층구조), 어떻게 들려주어야(서사구

22) 맹종은 삼국시대 오나라 사람이다. 겨울에 병든 늙은 어머니가 죽순이 먹고 싶다고 하자 눈썹힌 대나무밭에서 눈물을 흘리자 홀연 죽순이 솟아나왔다고 한다. 맹종의 죽순의 보통 잉어와 교차되는 세로획으로 효자의 가장 상단에 표현된다.

23) 황향은 후한대 사람으로 9세때 어머니를 여윈 후에 부친을 극진히 모셨다. 여름에는 부채로 부친의 이부자리와 베개를 부쳐 시원하게 했으며, 겨울에는 자신의 몸으로 따뜻하게 해 드렸다고 한다.

24)舜은 임금이 되기 전 어릴 때, 눈먼 아버지와 계모, 그리고 이복동생으로부터 같은 싹을 받으면서도 끝내 지극한 효심을 지켰다고 한다. 그는 나중에 요임금으로부터 천하를 양위받아 후대의 五帝의 한 사람으로 꼽히게 되었다. 순은 음악을 무척 좋아하였는데, 그래서 요임금이 자기의 두딸 아황과 여영을 순에게 시집보낼 때 오현금을 선물하여 즐겨 연주하였다고 한다.



조), 그 심층구조(문화원형 코드)를 재미있고, 설득력있게 제대로 이해할 수 있을 것인가가 연구되어야 할 것이다. 그런데 앞에서 살펴보았듯이 경기도의 효문화원형의 3가지 자료를 분석한 결과 다음의 공통적인 특징을 발견해낼 수 있었다.

첫째 판화라는 기법을 이용했다.

둘째 도화서를 중심으로 유행한 김홍도의 화풍을 통해 18세기 후반의 조선의 문화 및 생활상을 조명할 수 있다.

셋째 『은중경』과 『오륜행실도』 등의 스토리에서 판타지 요소를 발견할 수 있다.

따라서 다음은 3가지 공통적인 특성에 맞는 콘텐츠를 개발할 수 있는 예를 제시하고자 한다.

1. Cut-out animation을 이용한 한국 판화의 재현

문화원형자료를 콘텐츠로 설계할 때 대체로 컨셉설계방향을 4가지로 규정한다. 그것은 바로 콘텐츠의 원형보존과 산업화, 그리고 대중화와 세계화이다.²⁵⁾ 그런데 이 4가지 설계방향에서 염두에 두어야 할 것이 바로 문화원형자료의 보편성과 차별성이다. 이것을 가장 잘 표현해야만 컨셉설계가 잘 되는 것인데, 이 보편성과 차별성은 글로벌화를 염두에 둔 것이어야 하며, 이것이 곧 콘텐츠의 마케팅과 연결되는 것이다.

그런데 이 보편성과 차별성을 나타내는 것 중에 가장 기본적인 것이 문화원형자료를 가장 잘 표현할 수 있는 미디어 환경의 이해이며, 이것을 통해 우리 문화원형만의 차별성을 잘 드러낼 수 있다. 예를 들면 같은 애니메이션으로 표현해도 그 대상에 따라 전혀 다른 기법을 이용한 콘텐츠가 개발되는 것이다.

앞에서 살펴 보았듯이 경기도 효문화원형 자료를 분석한 결과 판화라는 공통점이 발견되었다. 판화는 선에 농담이 없고 그 모양새가 단순하여 애니메이션화 하기에 유리하다. 그래서 효문화 관련 판화를 cut out 애니메이션으로 표현하는 것으로 콘텐츠 설계 컨셉을 설정하였다. 『오륜행실도』의 한 장면인 <반종구부도>(그림 10)의 하단에 보이는 병사를 캐릭터로 설정해 보았다. 완성작은 아니지만 목판화의 성격을 살리면서 애니메이션화하는 시도를 해보기로 하였다.(그림 11~14)

유사한 예가 이미 동아시아에 자리잡은 중국이나 일본에서 선행되어 호평을 받은 바 있다. 전자는 테 웨이 감독의 <피리부는 목동>(1963년 제작 - 그림 15, 16)으로 수목 애니메이션이라는 기법을 이용하였

25) 백승국, 「프랑스문화콘텐츠의 문화기호학적 분석」, 『문화콘텐츠와 문화기획, 문화산업』, 2004 문화콘텐츠 학술회의 발표요지, 한국외대문화콘텐츠학과(2004), pp. 4~5.



- (왼쪽 위) 그림 10 반중구부도
- (왼쪽 중간) 그림 11 캐릭터 제작
- (오른쪽 위) 그림 12 캐릭터 및 배경완성
- (왼쪽 아래) 그림 13 레이아웃 및 움직임(키)설정
- (오른쪽 아래) 그림 14 렌더링 이미지(애니메이션 완성)

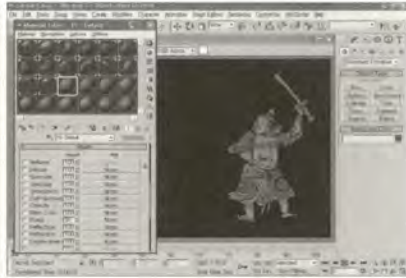
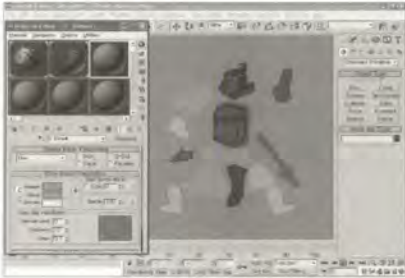




그림 15, 16 파리부는 목동

고,²⁶⁾ 후자는 가와모토 기와치로라는 작가가 만든 〈잠자는 가시공주〉(1990년 작)라는 puppet 애니메이션이다.²⁷⁾ 이들 애니메이션은 예술성과 더불어 산업적 가치를 지니고 있다. 특히 설화를 인형 애니메이션이라는 것으로 만듦으로써 일본을 알리고 독특한 미학을 전할 수 있으며, 수목 애니메이션 역시 수목 산수화가 발달된 중국의 문화를 콘텐츠화함으로써 인간의 감성을 자극한 순수한 애니메이션으로 개발된 독특한 예라 하겠다. 특히 론후이(Ronhui) 감독이 제작한 〈여름에 바치는 시〉(그림 17, 18)는 중국의 전통미술에 생동감을 부여한 작품으로 높이 평가받고 있다. 이

26) 〈파리부는 목동〉은 불교의 십우도를 주제로 한 애니메이션이다. 즉 소를 찾아가는 과정 속에 깨달음을 얻는다는 이야기이지만 이 애니메이션은 이성으로 보는 것이 아닌 마음으로 보는 애니메이션을 제작한 예이며, 수목애니메이션의 여백의 미와 더불어 자연스럽게 깨달음을 전하고 있다.

27) 가와모토 기와치로는 1963년 체코 유학시절 체코의 전설을 퍼핏 애니메이션으로 제작하는 이지 트롱카의 영향으로 자신도 일본의 노(能)나 가부키(歌舞伎)와 같은 일본 전통의 예술극을 작품화하였다.

그림 17, 18
 론후이 수묵 3D 애니메이션



는 연꽃과 물고기로 가득한 연못가에서 시를 노래하는 여인을 묘사한 짧은 애니메이션(2분 43초)이다. 그 짧은 시간에 한 편의 수묵 애니메이션을 감상하고 나면 수묵화를 아무리 잘 그렸다고 해도 이 애니메이션에서 느끼는 생동감에는 못 미칠거라는 생각이 들 정도로 진한 감동이 느껴지는 작품이다. 이들은 각각 단편 애니메이션 제작이라는 차원에서 정부의 적극적인 지원을 받고 있다.

우리나라에서도 국가에서 지원하는 <우리 문화원형의 디지털콘텐츠화 사업>²⁸⁾으로 우리 문화의 콘텐츠 개발이 활기를 찾고 있다. 그러나 지나치게 산업화를 강조하여 문화원형 자체의 본질을 벗어난 개성없는 산업화에 치중되는 것은 아닌지 한번쯤 검토가 필요하다고 하겠다. 즉 모든 문화원형 자료는 모든 콘텐츠 분야에 무조건 적용되어야 한다는 OSMU의 압박감에서 벗어나야 한다. 또한 문화원형 자체의 본질이 가장 알맞는 미디어 환경으로 표현된다면 그것은 저절로 OSMU의 가치를 지니게 되며, 부가가치가 높은 산업으로 연결될 것이다.

경기도의 효문화원형은 자체의 문화원형 자료만으로도 매우 훌륭하여 다양한 산업화가 이루어질 수 있지만, 판화라는 성격을 살린 컷 아웃 애니메이션으로 예술성과 산업성, 그리고 대중화와 세계화가 이루어질 수 있는 콘텐츠 개발을 시도해보면 어떨까?

28) 문화관광부 산하기관인 한국문화콘텐츠진흥원에서 주관하는 사업의 하나로, “우리 문화원형의 디지털 콘텐츠화를 지속적으로 추진하여 문화콘텐츠 산업의 상상력과 창의력의 원천인 창작소재를 제공함으로써, 문화 콘텐츠 산업의 경쟁력 향상을 도모한다”는 목적으로 5개년간(2002~2006) 사업을 추진한다는 계획을 가지고 있다.

2. 김홍도 화풍을 통해 본 18세기 조선후기 문화의 재현

경기도 효문화원형자료는 앞서도 살펴보았듯이 조선후기의 대표적인 화가인 김홍도 화풍으로 제작되었다. 김홍도 화풍이라는 것은 여러 가지 의미를 지니고 있다. 그 가운데 하나가 김홍도를 포함한 당시의 도화서 화원화가가 당시의 시대 흐름을 가장 잘 이해하고 있다는 것이다. 그들을 통해 당시의 진경산수화, 풍속화가 주류를 이루었으며, 결국은 그 안에서 당시의 산천과 풍속, 그리고 문화를 살필 수 있다. 따라서 김홍도 화풍의 판화를 통해 당시의 생활상을 살필 수 있다.

또 『정리의괘』는 기록이만큼 많은 이야기가 존재한다. 사실 정조와 혜경궁 홍씨, 그리고 사도세자에 대해서는 영화나 드라마에서 많이 사용되었던 콘텐츠이고, 특히 최근에 문화원형 사업의 소재로서 개발된 바 있다.²⁹⁾ 현재 경기문화재단에서는 정조의 능행차 장면을 동영상으로 개발하여 서비스하고 있다. 그러나 『정리의괘』에 기록된 모든 이야기의 주인공이 정조와 혜경궁 홍씨만은 아니다. 그 속에 나타난 모든 인물이 주인공이 될 수 있으며, 특히 궁중의 행사에 동원되어 일어난 일 속에 많은 에피소드가 산재해 있을 것이다.

『정리의괘』에는 당시 궁중에서 할 수 있는 모든 공연문화와 놀이문화가 기록과 더불어 그림으로 남아 있다. 공연문화로는 대표적인 것이 봉수당 회갑연(그림 19)일 것이다. 본 행사를 위해 예행연습까지 치를 정도로 세심한 준비하에 이루어졌으며, 그 행사에서 보여준 궁중의 무용과 음악은

29) 화성의괘이야기(포스트미디어, 2002년 개발), 조선왕실축제의 상징이미지 디자인 및 전통색채 디지털콘텐츠개발(이화여대색채디자인연구소, 2002년 개발). 전자는 화성성역의괘와 원행을묘정리의괘를 중심으로 정조시대의 문화를 체험할 수 있는 콘텐츠를 개발하였고, 후자는 영조정순후가례도감과 원행을묘정리의괘를 대상으로 왕실축제의 상징이미지를 개발하였다.

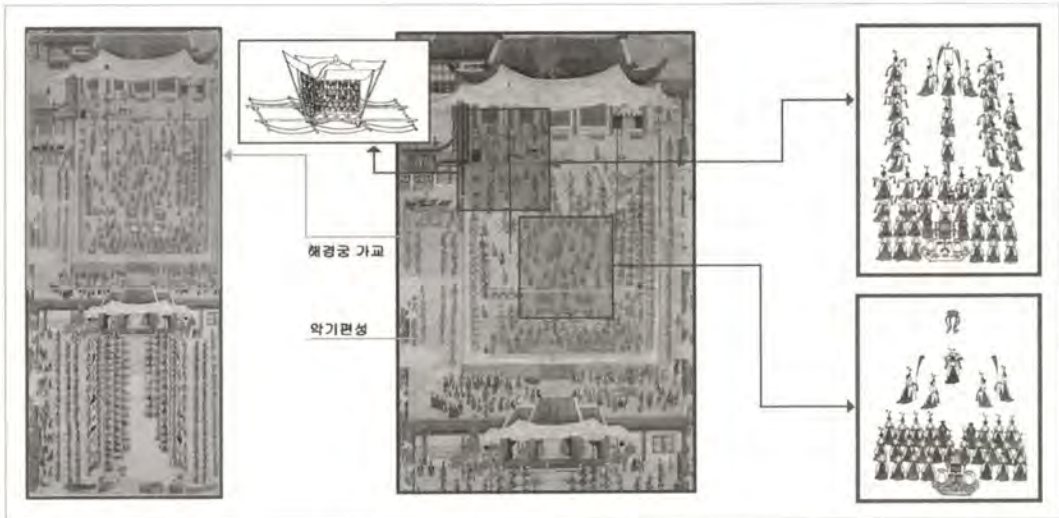


그림 19 봉수당회갑연도의 콘텐츠화 사례

당시 공연문화의 하이라이트였을 것이다. 놀이문화로는 활쏘기와 햇불놀이 등을 들 수 있으며, 햇불놀이는 오늘날의 불꽃놀이에 해당한다. <득중정어사도>에서 볼 수 있는 불꽃놀이는 모든 놀이문화의 하이라이트를 장식하는 문화로서 모든 남녀노소가 즐기는 문화이다.

또 궁중의 이벤트성 행사도 볼 수 있는데, 가장 대표적인 것이 배다리 가설이며, 서장대에서의 군사훈련, 양로연 행사, 쌀 나누어 주기 등은 민관 합동으로 이루어낼수 있는 이벤트 성격이 강한 행사이며 놀이문화이다. 이러한 문화가 콘텐츠로 개발된다면, 우리나라의 화려한 궁중문화, 즉 고급의 문화를 쉽게 접할 수 있을 것이다.

또 『정리의궐』에는 매번의 점심상과 저녁상 등의 수라상에 대해 아주 상세히 설명하고 있다. 요즘 문화의 범주에 빼놓을 수 없는 것이 음식문화로 대두되고 있는 만큼 음식의 종류, 가지수, 그릇 등은 당시의 음식문화콘텐츠로서 손색이 없을 것이다.

그 외에도 『정리의궐』에는 행사를 치른 8일간의 이야기 외에 그 행사를 준비하기 이전과 이후 들을 포함해 많은 이야기가 내포되어 있다. 그 많

은 이야기와 112 쪽의 판화자료, 그 외에 이와 관련된 궁중행사도 등은 조선 후기 궁중문화의 콘텐츠 개발에 가장 중요한 자료가 될 수 있을 것이다.

부모은중경의 14장면의 변상도, 『오륜행실도』의 33인의 효도 장면 또한 그 이야기는 물론이고 이미지를 통해 당시의 산천과 인물 등을 재현해 낼 수 있는 충분한 원천 자료가 된다.

3. 판타지 요소의 개발

판타지는 인간의 무한한 상상력에 근간을 두고 있는 장르로, 그 대표적인 것이 신화나 전설일 것이다. 현대인들은 판타지에 열광하고 있으며, 신화나 전설은 현대인들의 상상의 세계를 끊임없이 자극하고 있다.

『부모은중경』과 『오륜행실도』 역시 효를 근간으로 하는 문화원형자료이면서 그 속에는 무한한 상상력을 근간으로 하는 이야기가 내재되어 있다. 몇가지 예를 들면, 『부모은중경』 가운데 보은의 어려움을 묘사한 〈주요수미〉(그림 4)의 내용은 다음과 같다.

“가령 어떤 사람이 좌측 어깨에 아버지를 메고 우측 어깨에 어머니를 메고서, 살갓이 닳아 뼈에 이르고 뼈가 패어 골수에 이르도록, 수미산을 돌고 백천 번을 돌더라도 부모의 깊은 은혜는 아직도 능히 다 갚지를 못할 것이니라”

위의 내용은 한량없는 부모의 은혜를 입은 자식들이 그 부모를 업고 그 큰 수미산을 뼈가 부서지도록 돌고 돌아도 부모의 은혜는 다 갚을 수 없다는 것을 표현하였다. 도대체 뼈가 패어 골수에 이른다는 것은 어떤 지경에까지 이르러야 하는지 이해할 수 있겠는가? 이외에도 그림으로는 묘



그림 20 아비타고

사되지 않았지만, 자신의 몸을 찌르고 도려내고 불에 태우는 등 자신의 몸을 상상하기 어려울 정도로 자학하는 것이 글로 묘사되어 있다. 이는 몸뚱이의 어떠한 자학도 부모의 은혜에는 도저히 다가설 수 없음을 아주 적나라하게 표현한 내용이다. 그 내용 이면에는 인간이 자신의 몸을 자학할 수 있는 모든 방법론이 표현되어 있다.

〈아비타고〉(그림 20, 21)는 불효와 지옥의 관계를 묘사한 것이다.³⁰⁾

30) 아비타고는 아비지옥에 떨어지는 고통을 의미하며, 아비지옥은 일명 無間地獄이라고 한다. 무간지옥은 불교에서 말하는 8대지옥의 하나이며, 말 그대로 틈이 없다는 뜻으로 무간지옥에서는 잠깐 동안이라도 휴식시간이 없는 고통의 연속을 말하며, 이 지옥에 떨어진 죄인은 3천년 동안이나 머리를 아래로 하고 떨어져야 한다.



그림 21 아비타고의 현대화 장면

“불효한 자식은 몸이 헐어지고 목숨이 마치면 아비규환이 따르는 무간지옥에 떨어지게 된다. 이 큰 지옥은 길이와 넓이가 팔만유순이나 되고 사면에 무쇠성이 들러 있는데 그 주위에는 다시 그물로 둘러싸여 있다. 그 땅은 붉은 무쇠로 되어 있는데, 모진 불이 훨훨 타올라 맹렬한 불길이 우뢰같이 빠르고 번개같이 번쩍인다. …… 이 사람은 다시 다른 지옥을 들어가서 머리에 불화로를 이고, 무쇠로 만든 수레로 사지를 찢어서 창자와 뼈와 살이 불타고 찢어져서 하루에도 천 번을 살아나고 만 번이나 죽게 한다. 이렇게 고통을 받는 것은 모두 전생에 오역의 불효한 죄를 지었기 때문에 이러한 죄를 받는 것이다”

이상의 내용을 보면 너무나 불효의 죄가 참혹해서 몸서리가 칠 정도이

다. 즉 무간지옥을 보면 도저히 지옥행 열차는 타서는 안 된다는 생각이 드는 것이다. 보은의 길을 설한 <상계괘락>을 보면, 부모를 천상에 태어나도록 하기 위해 해야 할 일을 묘사하였다. 그림을 보면, 천상의 세계에 이른 부모들의 모습을 볼 수 있으며, 자식들의 공력에 의해 부모가 천상에도 갈 수 있고, 영원히 지옥의 괴로움을 면할 수 있다고 하였다. 이 이야기들은 지옥의 세계와 천상의 세계를 아주 극명하게 그려내어 선악이라는 이분법적 구도의 판타지 요소를 갖추고 있다.

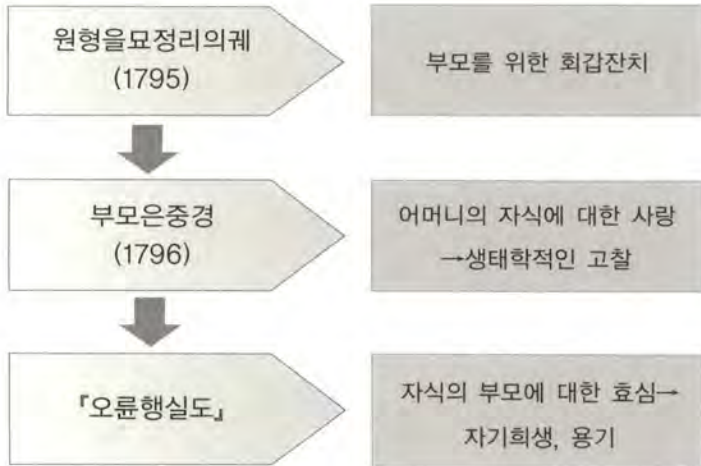
『오륜행실도』가운데, 수원 사람인 최누백의 이야기인 <누백포호>(그림 6)를 보면, 15세인 누백이 도끼를 들고 아버지를 잡아먹은 호랑이를 쫓아가 “네가 나의 아버지를 해쳤으니 내 너를 먹으리라” 하고 말하자 그 기에 질린 호랑이가 꼬리를 내리고 엎드리자 누백이 호랑이를 도끼로 찍어 죽였다. 이 이야기는 마치 한 편의 동화를 읽는 듯해서 아버지 원수를 갚는다는 일념으로 당당하게 맞선 누백의 태도를 짐작할 수 있다. 호랑이 배를 가르고 아버지의 뼈를 가지고 돌아온다는 것 역시 설화에서나 가능한 얘기인 것이다.

그 외에도 『오륜행실도』 속에 표현된 효자들은 효를 위해 자신의 몸, 자신의 삶을 기꺼이 바치고 있으며, 또한 그 효를 위해 일반인으로서 상상할 수 없는 배짱과 용기를 가지고 있다. 이러한 것에는 분명, 신화나 설화 속에서 느낄 수 있는 것처럼 인간의 기본적인 의식과 욕망 등이 투영되어 일반인들에게 어필할 수 있는 보편성을 지니고 있으면서, 한편으로는 우리 민족 특유의 가치관과 의식의 투영되어 있는 것이다. 이러한 점이 분명 판타지적인 요소로 분류될 수 있으며, 시나리오 스스로 제공할 여지가 되는 것이다.

위의 3가지 문화원형 자료는 1795년부터 1797년까지 연차적으로 이루어진 정조의 “효 프로젝트”와 연관성을 가지면서 체계성을 가지고 있다. 즉 정조는 1795년 부모에 대한 효심 발원을 궁중의 효잔치를 근사하게 치

러냄으로써 완성하였다. 그는 이 효심을 더욱 발심하여 부모의 은혜를 되새겨보는 프로젝트를 수행하였으며 그것이 바로 『부모은중경』이다. 『은중경』에는 부모, 특히 어머니에 대한 은혜를 생태학적인 고찰로 매우 리얼하게 묘사하였으며, 그 이야기는 매우 절절해서 이 경전을 읽으면, 어머니의 은혜를 되새겨보지 않을 수 없다. 다음으로 이루어낸 것이 『오륜행실도』이다.

『오륜행실도』에는 자기 희생을 감수하며 부모를 섬기는 많은 이야기들이 있다. 『오륜행실도』 자체만을 본다면, 분명, 자기의 몸을 아끼지 않는 희생으로써 부모에 대한 효에 최선을 다하고 있는 얘기들로 가득차 있다. 그러나 『은중경』에 표현된 부모의 은혜를 생각한다면, 그 정도의 효는 당연히 이루어내야 한다는 당위성이 있다. 따라서 정조는 당시의 효의 개념을 불교라든가 유교라는 종교적인 개념을 넘어서 당연히 우리가 해야 할 근본적인 개념으로 만들어 보급한 것이다.



Ⅳ. 효문화원형 콘텐츠 개발의 기대효과

조선시대 정조의 효프로젝트에 의해 보급된 경기도의 효문화원형은 궁중은 물론 일반인들 속에 매우 뿌리 깊게 자리잡고 있다. 따라서 경기도 효문화원형을 콘텐츠로 개발함에 있어서도 풍부한 자료를 제공할 수 있으며 이를 통해 점점 삭막해져 가는 현대인들에게 우리의 미풍양속인 효에 대해 다시 생각해볼 수 있는 기회를 제공할 수 있을 것이다. 전통적 가치관이 붕괴하고 서구의 문화가 이식되는 과정에서 야기된 수많은 사회문제의 적절한 대안이 부재한 지금, 효문화의 21세기 콘텐츠 개발은 그 어느 때 보다도 절실하다. 특히 지루한 원론이 아니라 감동과 재미가 있는 효문화의 콘텐츠 개발은 반드시 이루어야 할 우리의 과제라 해도 과언이 아니다. 그러면 이러한 콘텐츠 개발을 통해 어떤 효과를 기대할 수 있는가?

먼저 교육적 효과가 있다. 즉 효문화는 요즘 유행하는 에듀테인먼트적 요소가 강한 콘텐츠이다. 『부모은중경』이나 『오륜행실도』 속의 이야기는 더 이상 종교적인 관점에서 파악되어서는 안된다. 『부모은중경』이나 『오륜행실도』에 담겨 있는 얘기는 지금까지 종교적인 관점에서 해석됨으로써 고리타분하고 일방적인 희생을 강요하는 것 같은 느낌을 많이 받는다. 부모의 진정한 은혜를 진심으로 체득할 수 있을 때 효는 자연스럽게 발현되는 인간의 본성이다. 따라서 『부모은중경』과 『오륜행실도』은 함께 이해되어야 할 효의 기본서이다. 그래서 그들의 콘텐츠 활용은 종교성을 배제한 이야기로서 순수하게 접근해야만 대중화될 수 있다. 그래야만 그 속의 재미있고 감동적인 요소가 풍부하고 다양한 이야기로 그려질 수 있다. 단지 효는 이야기 속에 자연스럽게 녹아들어가면 되는 것이다. 따라서 그 속에 담긴 효이야기를 재미와 감동이 있는 이야기로 개발해 에듀테인먼트 산업에 활용토록 해야 한다.



두번째는 문화산업적 효과이다. 효라는 정신문화를 관광과 연계함으로써 글로벌시대의 문화관광벨트 중심 거점 육성이 필요하다. 효는 한국문화만이 가지고 있는 특수성은 아니다. 동서고금을 막론하고 효는 인간의 기본 윤리로 강조되어 왔다. 그러나 앞서도 언급되었듯이 『부모은중경』이 비록 위서(僞書)이지만, 중국보다도 더 보급될 정도의 조선시대만 보더라도 효는 우리 문화에 깊이 뿌리내리고 있다. 특히 국가사업의 하나로 정조가 수원을 중심으로 효를 강조한 것을 좀더 깊이 이해할 필요가 있다.

지차제 제도의 정착 이후, 각 지역문화는 나름대로의 정체성 찾기에 노력하고 있으며 각 시군별, 도별 문화를 앞다투어 과시하고 있다. 그러나 아무런 준비작업 없이 내세운 문화는 거의 몰개성의 문화로 정착하기 시작했다. 시군별로 치러지고 있는 축제가 그렇고, 영화제가 그렇다. 이러한 시점에 우리는 다시 한번 정보화시대에 맞게 문화의 글로벌라이제이션을 점검해야 한다. 이전부터 있어온 문화를 콘텐츠화 한다는 것은 단순히 디지털화를 통한 문화원형 보존과 보급만을 의미하지는 않는다. 우리의

문화를 어떻게 현대의 세계화에 맞는 콘텐츠로 콘텍스트(context)화 하느냐가 선행되지 않으면 안된다.³¹⁾

경기도를 중심으로 한 효문화의 컨셉은 향후 경기도의 특수성으로 자리매김할 수 있으며, 이를 동양문화의 키워드로 확장시킬 수 있다면 동북아시아, 더 나아가 세계 문화속에서 효의 문화산업적 효과를 더욱 확장될 수 있을 것이다.

31) 콘텍스트의 용어에 대한 정의는 심상민, 「콘텐츠비즈니스의 새 흐름과 대응전략」, 삼성경제연구소(2002. 7), p.9 참조. 이 글에서 콘텍스트란 사업자의 의도 및 기획, 경영, 전략 능력을 지칭하는 용어로, 콘텐츠란 'One source'를 소비자의 필요, 욕구에 맞게 가공 및 재단장하여 Multi Use로 활용하도록 하는 역할을 의미함. 요즘 콘텐츠와 콘텍스트는 불가분의 관계이다.

V. 맺음말

효는 한국을 대표하는 문화 중 하나이며, 경기도의 효문화만큼 기층문화와 상층문화가 어우러져 분명하게 체계화된 콘텐츠도 없을 것이다. 콘텐츠 활용은 산업화와 세계화이다. 경기도의 효문화를 다양한 콘텐츠로 개발하여 한국을 대표할 수 있는 문화로 거듭나게 해야 한다. 『원행을묘정리의궤』를 통한 궁중의 효문화, 용주사를 거점으로 한 『부모은중경』의 활용, 『오륜행실도』에 나타난 효의 순수함 등을 cut out 애니메이션 등의 미디어 매체로 만들어내고, 판타지 동화로 개발한다면, 그리고 이러한 콘텐츠를 한 자리에 모아 on-line, 또는 박물관 등에서 off-line으로 제공한다면, 효문화의 산업화와 세계화가 동시에 이루어질 것이다.

그러기 위해서는 지식기반 문화관광산업의 소스를 끊임없이 개발하고 제공해야만 하며, 경기도의 특수상황을 이해하고, 왕실 및 대중문화와의 연계에 의한 문화콘텐츠 등을 개발해내야 한다. 이는 바로 동북아 지역 및 아시아 지역의 국제문화도시 이미지 창출에 크게 기여할 수 있을 것이다.

여 백

호 문화 영화의 현황과 전망



신 광 철

한신대 디지털 문화콘텐츠학과 교수

여 백

효 문화 영화의 현황과 전망

I. 머리말

오늘날 효문화의 중요성이 부각되고 있다. 우리 사회가 세속화·다원화의 물결 속에서 중심을 잃고 있는 시점에서, 사회의 중심을 이루어야 할 가족의 중요성과 함께, 가족을 지탱할 중심적 가치로서의 효문화에 대해 관심이 모아지고 있는 것은 의미심장한 일이다.

‘효문화’란 개념은 ‘효사상’과 맥락을 같이 하는 개념이기는 하지만, 효의 실천적 함의와 문화적 확산을 전제하고 있다는 점에서는 보다 구체성을 띠는 개념이다. 그러한 점에서, 경기문화재단과 인문콘텐츠학회가 힘을 합하여 “효문화의 콘텐츠화 방향”을 모색하게 된 것은 매우 반가운 일이다. 주지하다시피, ‘효문화’는 ‘실학’과 함께 경기 지역의 문화를 대표하는 핵심 콘텐츠이다.

필자에게 맡겨진 주제는 “효문화 관련 영화의 분석과 전망”이다. 필자는 ‘효문화 관련 영화’를 “효를 주제 또는 소재로 한 영화”로 소박하게 정의하면서 분석 및 정리 작업을 시작하고자 한다. 아울러, ‘효문화’가 ‘충효(忠孝)’, ‘자효(慈孝)’, ‘효계(孝悌)’ 등의 외연(外延)을 지니지만, 이번 기

회를 통해서 는 일단 '자효'의 범위에 한정해서 분석을 실시하고자 한다. 지금까지 '효문화 관련 영화'에 대한 본격적인 연구가 없었던 점을 전제 하면서, 이번의 작업에서는 기본적인 데이터베이스를 구축하는 데 주안점을 두고자 한다. 앞으로 기회가 주어진다 면, '충효', '효제'의 범위에 속하는 작품들에 대한 추가적인 분석 및 정리 작업을 실시하는 한편, '효문화'와 관련해서 '가족영화'에 대한 분석 및 정리 작업을 또한 실시하고자 한다. 이러한 기초적 연구가 어느 정도 진전된다면, '효문화 관련 영화'에 대한 보다 심도 깊은 탐구가 가능해질 것이다.

이상의 제한된 범위 속에서, 한국영상자료원의 데이터베이스를 통해 분석 대상을 설정하였다. 구체적으로는, '효성', '효심', '효도', '효녀', '효자', '효부', '불효' 등의 키워드를 활용하여 자료를 검색한 후, 직접적으로 효문화와 관련되는 것으로 여겨지는 작품들을 분석대상으로 설정하였다. 필자의 자료 검색에 일정 정도의 자의성이 개재되었을 것임을 부인하기 어려울 것이다. 필자의 조사 결과에 따르면, 총 45편의 효문화 관련 영화가 확인되었다. 이상, 45편의 작품들을 중심으로, Ⅱ장에서 효문화 관련 영화의 시대적 추이를 살펴보고, Ⅲ장에서는 그러한 분석을 토대로 효문화 관련 영화의 특징을 살펴본 후, 마지막으로 Ⅳ장에서 간략한 전망을 실시하는 것으로 논의를 매듭짓고자 한다.

II. 효문화 관련 영화의 시대적 경향

1. 해방 이전

해방 이전의 효문화 관련 영화로는 다음과 같은 3편의 작품이 확인된다.¹⁾

■ 〈심청전〉(The Story of Shim-chung)

① 이경순 ② 1925년 ③ 나운규(심봉사 역), 최덕선(심청 역) ④ 통속 시대 ⑤ 고전 '심청전'을 영화화한 작품

■ 〈지지마라 순이야〉(Be a winner, Sun-i)

① 강호 ② 1928년 ③ 임화, 서광재, 조경희 ④ 통속 ⑤ 어느 농촌의 가난한 부녀 이야기. 아버지는 몇 해를 두고 병고로 신음하고 있다. 딸(순이)은 효심이 지극하였다. 학교 운동회 날, 순이는 아버지를 기쁘게 하기 위해 운동회에 나갔다. 운동회에서 일등을 하게 되면 푸짐한 상품을 받게 된다. 순이가 뛰자 동네사람들은 "지지마라 순이야"하고 순이를 응원하였다. 마침내, 순이가 일등을 하자, 순이 가슴에 푸짐한 상품이 안겨지고 아버지는 기뻐서 눈물을 짓는다.

■ 〈심청전〉(Story of Sim-chung)

① 안석영 ② 1937년 ③ 석금성, 김소영, 김신재, 조석원 ④ 통속시대 ⑤ 고전 '심청전'을 영화화한 작품 ⑥ 여배우 김신재의 데뷔작.

해방 이전의 효문화 관련 영화들은 장르적 측면에서 볼 때 '통속극' 내

1) 각 작품에 대한 기초적인 정보를 ①감독, ②제작년도, ③주요 출연진, ④장르(한국영상자료원 데이터베이스에서의 분류), ⑤개략적인 줄거리, ⑥특기 사항의 순서로 정리하고자 한다.



그림 1 1937. 심청전 스틸 안석영 감독의 <심청전>(1937년)의 한 장면

지는 '통속시대극'의 맥락에서 만들어졌음을 알 수 있다. 이는 당대의 영화적 경향의 영향을 받은 것이기도 하다. 해방 이전의 효문화 관련 영화에서 특이할만한 사실은 고전소설 『심청전』이 두 차례에 걸쳐 영화화되었다는 점이다. 이는 초기 한국영화사에서 나타난 '고전문학의 영화화'와 흐름을 같이 하는 것이기도 하다.

1925년작 <심청전>에서 심학규 역을 맡은 나운규는 시각장애자들의 생활을 체득하기 위해 그들이 사는 민가를 직접 찾아다니면서 연기의 흐름을 디자인하는 등, 연기에 상당한 열의를 보이기도 하였다.²⁾ 해방 이전에 제작된 두 편의 심청전 영화는 작품성 면에서는 그다지 좋은 평가를 받지 못한 것으로 여겨진다. 1925년작 <심청전>은 전반적으로 혹평을 받았으며, 1937년작 <심청전> 또한 호평을 얻어내지는 못하였다(그림 1).

2) 김종원·정중현, 『우리 영화 100년』, 민음사(2001), p. 112.

심청이가 효녀라고 굳이 말하지 않더라도 관중은 이미 그녀가 세상에 보기 드문 효녀인 것을 다 아는데도 불구하고, 상당히 느린 속도로 영화의 여러 장면들을 소비하면서 심청이가 효녀라는 무의미한 소개를 삼입했다는 힐난을 들었던 것이다.³⁾

2. 해방후~1950년대

해방후부터 1950년대까지의 효문화 관련 영화로는 다음과 같은 4편의 작품이 확인된다.

■ <홍차기의 일생>(The Life of Hong Cha Ki)

① 임운학 ② 1948년 ③ 임운학 ④ 통속시대 ⑤ 아버지가 모함으로 옥살이를 하게 되자 아들 차기는 구걸을 하면서까지 옥바라지를 하던 중 서울에 가면 나라님께 억울함을 알리는 신문고가 있다는 말을 듣고 와신상담하며 서울에 올라오지만 뜻을 이루지 못한다. 어느 날 대제학의 행차가 있는 날, 차기는 그 행차에 뛰어들어 대제학께 아버지의 억울함을 아뢴다. 자초지종을 듣고 난 대제학은 차기의 효성에 감탄하여 아버지의 누명을 벗겨주고 옥에서 풀려나게 해준다. ⑥ 한국영화계의 거장 유현목 감독이 동국대학교 국문과 2학년 재학중 조감독으로 제작에 참여하였음.

■ <애국자의 아들>(A Patriot's Son)

① 윤봉춘 ② 1949년 ③ 김석구, 유계선, 윤태영, 이동혁 ④ 계몽 ⑤ 독립투사의 아들 태영은 홀어머니 밑에서 가난하게 살아가지만, 굳세고 씩씩하며 공부도 잘하고 효성도 지극하다. 동리 아이들은 태영을 가난한 집 아이라고 조롱하기 일쑤지만 그때마다 그는 조국광복에 몸 바친 아버지를

3) 위의 책, p. 191.

생각하며 애국자의 아들이라고 자위한다. 마침내 동리 아이들도 그가 애국자의 아들이었다는 사실을 알게 되어 저희들의 잘못을 뉘우친 후 서로 도우면서 사이좋게 지내게 된다.

■ 〈심청전〉(The Life of Sim-Cheong)

① 이규환 ② 1956년 ③ 이경희, 권일칭, 김정옥, 임성숙 ④ 통속시대 ⑤ 고전 '심청전'을 영화화한 작품.

■ 〈세쌍둥이〉(Triplets)

① 이창근 ② 1959년 ③ 이민자, 조천금, 허장강, 한미나 ④ 통속시대 ⑤ 신라 중엽, 당대의 무장으로 명성을 떨치던 정대감에게는 2남 1녀의 세 쌍둥이가 있었다. 그 세 쌍둥이 사이에 얽히는 애정과 부모에 대한 효성을 그린 통속물.

그림 2 1956. 심청전 포스터 이규환 감독의 〈심청전〉(1956년) 포스터. 이경희가 심청 역을 맡았다.



이 시기의 효문화 관련 영화에는 대체로 해방 이전의 경향이 유지되고 있음을 알 수 있다. 이 시기의 효문화 관련 영화는 '통속시대극'의 맥락에서 효의 가치에 대한 성찰을 시도하고 있다. 효는 통속적 내러티브의 핵심 소재로 작동하였던 것이다. '계몽영화'의 성격을 띠는 〈애국자의 아들〉 또한 일제 강점기 하에서의 독립투쟁을 회고의 배경으로 삼았다는 점에서 '시대극'의 맥락을 지니는 것으로 볼 수 있다. 이 시기에는 이규환 감독에 의해서 세 번째의 심청전 영화가 만들어졌다(그림 2).

3. 1960년대

1960년대에는 모두 21편의 효문화 관련 영화가 제작되었다. 한국영화의 제1황금기이기도 한 이 시기에 상당수의 효문화 관련 영화가 만들어졌다는 것은 매우 의미 있는 사실이라고 하겠다. 이 시기의 효문화 관련 영화는 작품 편수가 많기 때문에 전반기(1960~1964년)와 후반기(1965년~1969년)로 나누어 분석하고자 한다. 먼저, 1960년대 전반기의 효문화 관련 영화로는 다음과 같은 11편의 작품이 확인된다.

■ 〈저 언덕을 넘어서〉(Over the hill)

① 박성복 ② 1960년 ③ 황해, 전옥, 김승호, 허장강, 안성기 ④ 통속 ⑤ 형은 부모를 돌보지 않고 방황을 일삼으며 효성스럽고 착실한 동생을 학대, 무시한다. 그럴수록 동생은 더욱 효도를 하여 형을 설득한다. 형이 싸움 끝에 살인을 하고 쫓기는 몸이 된다. 동생이 찾아가서 형을 위로하며 형을 대신하여 죄 값을 치르겠다고 나선다. 이에 감동한 형은 지난날의 자신의 과오를 참회하고 새 사람이 될 것을 다짐하면서 경찰에 자수하러 간다.

■ 〈슬픔은 없다〉(There is no sorrow)

① 김목 ② 1961년 ③ 김석훈, 엄앵란, 전영선 ④ 통속 ⑤ 시골에서 가난에 쪼들려 살던 그녀는 홀어머니의 반대를 뿌리치고 서울로 올라온 뒤 악착같이 돈을 모은다. 그러던 어느 날 시골에 계신 어머니가 위독하다는 기별이 온다. 그녀는 급히 시골로 내려갔으나, 그때는 이미 어머니가 세상을 떠나신 뒤였다. 그녀는 어머니의 시체를 안고 그동안 효도하지 못한 것을 후회하며 한없이 슬피 운다.

■ 〈불효자〉(A disobedient son)

① 이만희 ② 1961년 ③ 최무룡, 조미령, 김승호, 전영선 ④ 통속 ⑤ 김

승호의 딸 미령은 무직자인 무룡을 사랑하는데 아버지 승호는 그들의 사랑을 반대한다. 그러나, 미령과 무룡은 아들까지 낳게 된다. 그런 어느 날 무룡이 죽음의 위기에 직면하자, 승호는 자신이 대신 희생되면서 그들의 행복을 빌어 준다는 내용의 통속물, ⑥ 이만희 감독 데뷔작.

■ <대심청전>(Great story of Sim-Cheong)

① 이형표 ② 1962년 ③ 도금봉, 허장강, 최은희, 한은진 ④ 통속시대 ⑤ 고전 '심청전'을 영화화한 작품.

■ <모성애>(Mother's love)

① 양인은 ② 1962 ③ 남양일, 전옥, 김혜정, 최무룡 ④ 통속 ⑤ 계모로 들어온 그녀는 남편이 죽은 뒤, 전처 자식을 거느리고 화목하게 살아간다. 자식들도 그녀가 계모라는 사실을 알지 못한다. 그러나 자식들이 장성함에 따라 호적등본에 의하여 그녀가 계모라는 사실이 밝혀진다. 그녀가 계모라는 사실을 안 자식들은 더욱더 효성을 다한다. 그녀 역시 자식들을 위하여 헌신한다.

■ <산색시>(A bride from mountain)

① 박상호 ② 1962년 ③ 신영균, 최은희, 석금성, 박광수 ④ 통속 ⑤ 가난한 농부인 남편이 징용에 끌려 나가자 아내가 어린 자식과 홀어머니를 모시고 살아간다. 시어머니의 고약한 성미 때문에 갖은 시집살이를 하면서도 아내는 정성을 다하여 시어머니를 봉양한다. 며느리의 효성에 감동한 시어머니가 참회하고 징용 갔던 남편이 돌아온다. 또 서울 갔던 아들도 성공하여 돌아온다.

■ <지옥문>(The gate of the hell)

① 이윤민 ② 1962년 ③ 이민자, 이예춘, 이향, 김지미, 김석훈, 박노식 ④ 종교 ⑤ 지금으로부터 2,900여년 전, 인도 카리비아의 왕사성에서 일어난 이야기로, 목련존자의 효성에 크게 감동한 세존이 지아비를 배반한 죄로 지옥에 떨어진 청채 부인을 극락으로 구원한다는 내용의 종교 영화.

■ <칠공주>(Seven princesses)

① 정창화 ② 1962년 ③ 김승호, 문정숙, 주중녀, 신영균, 엄앵란 ④ 궁중 ⑤ 여섯 공주를 본 왕은 태자 탄생을 고대하고 있다. 그러나 일곱 번째 아이마저도 공주여서 왕은 그 공주를 버리도록 하명한다. 이에 착한 신하 한 사람이 자기 딸을 대신 버리고 일곱 번째 공주를 자기 딸처럼 키웠다. 후일 그 일곱 번째 공주는 양부에게 효도하고 국정에도 크게 기여한다. ⑥ 대만, 일본, 미국 수출.

■ <한많은 미아리고개>(Regrettable Miari ridge)

① 엄심호 ② 1962년 ③ 최무룡, 방성자, 황정순 ④ 통속 ⑤ 그녀는 6.25때 납북된 남편을 그리며 어린 남매를 위해 살아간다. 그러나 장성한 아들은 생계를 위해 기생이 된 그녀를 외면하며 부잣집 양자로 들어간다. 딸은 방종한 생활 끝에 비명에 죽는다. 그렇게 괴로울 때마다 그녀는 남편이 납북될 때 쇠사슬에 묶여 끌려가던 한 많은 미아리 고개를 쳐다보며 한숨짓고는 한다. 그러나 고시에 합격한 아들이 지난날의 잘못을 뉘우치고 돌아와서 앞으로 효도할 것을 다짐한다.

■ <고려장>(Goryeojang)

① 김기영 ② 1963년 ③ 김진규, 주중녀, 김보애 ④ 역사 ⑤ 기아에 허덕이는 화전민 마을. 원시적 생활을 영위하면서 사는 그 마을에는 사람 나이 70이면 산채로 업어다 버리는 폐습이 전해 내려오고 있었다. 그것은 기아선상에게 허덕이는 그들에게 하나의 계율이었다. 그런데, 한 아들이 어머니를 업고 버리러 갔다가, 결국에는 자신도 그렇게 업혀 버림받을 것을 생각하고는, 그 엄한 계율을 어기고 다시 어머니를 업고 되돌아온다. ⑥ 제7회 부일영화상 작품상, 감독상, 미술상, 제10회 아시아 영화제 출품.

■ <울곡과 그 어머니>(Yulkok and his mother)

① 이종기 ② 1963년 ③ 김석훈, 주중녀, 이민자 ④ 전기시대(신사임당) ⑤ 울곡이 어린 나이로 과거에 급제한 뒤 대소 관직을 역임하는 등



그림 3 1963. 울곡과 그 어머니 스틸 이종기 감독의 <울곡과 그 어머니>
(1963년)의 한 장면.

안, 효성이 지극했던 그와 온화하고 총명했던 그의 어머니 사이에 얽힌 사연들을 엮은 이야기.

1960년대 전반기의 효문화 관련 영화 또한 '통속극'의 맥락을 취하고 있지만, 몇몇 작품에서는 주목할 만한 새로운 시도가 있었다. 이용민 감독의 <지옥문>은 석가모니의 제자 목련존자와 관련된 이야기로부터 효사상의 영화적 성찰을 시도한 작품이다. <지옥문>은 종교영화의 맥락에서 효문화의 영화화를 시도했다는 점에서 주목할 만하다. 한편, 김기영 감독의 <고려장>과 이종기의 감독의 <울곡과 그 어머니>는 역사영화의 맥락에서 효문화의 영화화를 시도했다(그림 3). 김기영 감독의 <고려장>은 비슷한 소재를 다룬 일본 영화 <나라야마 부시코>와는 다른 결론에 도달하였다는 점에서, 한일 양국의 효문화의 특징에 대한 비교 문화적 성찰의 실마리를 제공해주는 작품이기도 하다. <고려장>은 작품성 면에서도 호

평을 받은 바 있다. 이 시기에도 이형표 감독에 의해 또 한 편의 심청전 영화 <대심청전>이 만들어졌다(그림 4).

다음으로, 1960년대 후반기의 효문화 관련 영화로는 다음과 같은 10편의 작품이 확인된다.

■ <막내딸>(The youngest sister)

① 김수용 ② 1965년 ③ 신영균, 태현실, 조미령 ④ 통속 ⑤ 4남매 중의 맏형인 그는 지나치게 보수적이어서 두 동생의 반발이 심해 잦은 불화가 생긴다. 그러나 4남매 중의 막내딸은 오빠들 틈에 끼어 형제간의 감정을 풀어 주고 오해를 풀어 주기도 한다. 게다가 부모님에 대한 효성 또한 지극했다. 마침내 오빠들이 그 막내에게 감화되어 회개함으로써 집안 가득히 웃음꽃을 피운다.

■ <김서방>(Kim Seobang)

① 김준식 ② 1966년 ③ 김승호, 이대엽, 김운하 ④ 통속 ⑤ 김서방은 마부 노릇을 하며 두 아들을 키워간다. 한 아들은 친자식이었고 다



그림 4 1962. 대심청전 스틸 이형표 감독의 <대심청전>(1962년)의 한 장면. 도금봉이 심청 역을, 허장강이 심학규 역을 각각 맡았다.

른 아들은 주워온 자식이었다. 이 둘째 아들은 효성이 지극한데 반하여 친자식인 큰 아들은 불량아였다. 그래서 그는 아예 친자식을 버린 자식으로 생각하며 살고 있었다. 급기야 작은 아들이 고등학교에 합격하고 그것을 계기로 큰 아들도 대오각성하여 진실하게 살아갈 것을 다짐하게 되었다. 이에 김서방은 언제 죽어도 여한이 없었다.

■ 〈삼천포 아가씨〉(Miss Samcheonpo)

① 강찬우 ② 1966년 ③ 황정순, 김승호, 신성일, 이수동 ④ 통속 ⑤ 미출시 ⑥ 삼천포에서 태어난 그녀는 결혼한 지 7년 만에 남편을 잃고 오직 아들 형제를 위해 살아간다. 하지만 아들은 하나같이 어머니의 속을 썩인다. 고생만 하던 그녀가 마침내는 불행히도 교통사고로 숨진다. 그제서야 아들들은 생전의 불효를 뉘우치고 어머니 주검 앞에서 통곡한다.

■ 〈오늘은 왕〉(Today's king)

① 김기덕 ② 1966년 ③ 신성일, 고은아, 남정임, 문정숙, 윤인자, 트위스트김, 이순재 ④ 통속 ⑤ 그는 생사를 알 수 없는 어머니의 실종에 의혹을 품고, 복잡한 여인 관계로 얽혀진 아버지를 의심하며 반발하는 동안에 어느덧 알콜 중독자가 되었다. 뒤늦게야 비로소 어머니의 행방을 알게 되었는데 어머니는 그동안 불치의 병으로 수녀원에 수용되어 휴양하고 있었다. 그제서야 그는 아버지의 인간적인 고민을 이해하고 그동안에 불효막심했던 자신의 잘못을 뉘우치고 갱생의 길을 걷는다. ⑥ 청룡상(4회) 미술상, 남도영화제(1회) 여우조연상(윤인자), 한국연극영화예술상(제3회) 신인상(남정임)

■ 〈자식들〉(Children)

① 박구 ② 1966년 ③ 김승호, 김지미, 황해 ④ 통속 ⑤ 삼륜차 운전사인 그는 자식들을 위해 온갖 정성을 다 기울인다. 하지만 자식들의 계모와 불화가 있어 늘 괴롭다. 그러던 중 맏딸이 좋은 신랑을 만나 결혼하게 된다. 고생해 온 보람을 비로소 느끼는데, 딸의 혼인식이 있는 날 그는 불행하게도 교통사고로 운명한다. 그제서야 자식들은 평소에 불효했

던 자신들을 돌아보고 후회하며 통곡을 한다.

■ <상사초>(Herb of Longing)

① 장일호 ② 1968년 ③ 신성일, 변기중, 이대엽 ④ 전설 ⑤ 병사 직전의 아버지를 살리기 위해 효성이 지극한 딸이 용기 있는 자에게 시집가겠다는 방을 붙여 마침내 뜻한 대로의 남자를 구하여 시집 간 다음 그로 하여금 괴물이 있는 굴 속의 약초를 캐오도록 함으로써 아버지의 병을 고쳤다는 이야기와, 나이 어린 신랑에게 시집 간 색시가 과거 공부하는 신랑의 시중을 듣다가 병들어 죽은 뒤에도 마침내 신랑을 도와 그로 하여금 장원급제하게 했다는 이야기를 엮은 전설물, ⑥ 동남아 수출.

■ <전설따라 삼천리>(Legend)

① 장일호 ② 1968년 ③ 김진규, 신성일, 김지미, 남정임 ④ 전설 ⑤ 마음씨 착한 부부가 있어 옥황상제로부터 복주머니를 받은 전설과 용맹스러운 선비가 있어 요귀를 없앴다는 전설, 그리고 열녀와 효자의 도를 그린 전설 등의 3화를 엮은 전설물.

■ <칠보반지>(Ring)

① 이규용 ② 1968년 ③ 김진규, 김지미, 문희, 이낙훈, 한은진, 안인숙 ④ 궁중 ⑤ 명나라에서 보내온 칠보반지가 왕비 손가락에 맞지 않아 왕은 이를 고치기 위하여 시정에 몰래 나갔다가 마음씨 착한 효녀 권소저를 만나 그 소저에게 가지고 갔던 칠보반지를 준다. 권소저는 궁녀로 들어온 후에도 왕의 총애를 받아 후궁이 된다. 질투가 심한 왕비는 자객을 보내어 후궁을 살해하려고 했지만 뜻을 이루지 못하고 오히려 그 사실이 폭로됨으로써 폐위되고, 권소저 자신도 스스로 궁에서 물러나온다.

■ <효자문>(Gate of Filial Daughter)

① 문상훈 ② 1968년 ③ 신영균, 문희, 한은진 ④ 통속시대 ⑤ 칩첩산중에서 외동딸로 귀엽게 자라 불효막심한 방울의 집에 너무나도 뛰어



그림 5 1966. 오늘은 왕 스틸 김기덕 감독의 <오늘은 왕>(1966년)의 한 장면. <오늘은 왕>은 당시의 사회상을 반영한 작품으로, 영화계의 주목을 받아 각종 영화제에서 좋은 평가를 얻었다.

난 미모 때문에 속세를 등져야만 했던 연이라는 아가씨가 머물게 된다. 그런 어느 날 읍내 사냥꾼들이 그 산 속에 들렀다가 연이를 범하려고 하자 마른하늘에서 벼락이 떨어져 그들은 숨을 거두게 되었다. 이 광경을 목격한 방울은 그제서야 연이를 비범한 사람으로 여기게 되어 그 후 연이의 말을 들어 후세에 길이 전할 효녀가 되었다.

■ <흑산도 아가씨>(Girl of Heuksan island)

① 권혁진 ② 1969년 ③ 이예춘, 윤정희, 남진 ④ 통속 ⑤ 여름방학을 맞아 유미와 함께 흑산도로 간 소영은 학비를 마련하느라 발동선조차 없이 고생하는 아버지의 모습을 본다. 상경한 소영은 아버지께 발동선을 마련해 드리기 위해 호스티스가 된다. 한편 이 사실을 안 흑산도의 아버지는 크게 실망한다. 그때 서울에서는 소영의 가혹한 효성에 감동한 유미가 발동선을 마련한다. 그리하여 꿈과 희망을 실은 발동선이 흑산도를 향해 달려간다.

1960년대 후반기 효문화 관련 영화의 경우도 대체로 '통속(시대)극'의 맥락에서 만들어졌음을 알 수 있다. '궁중' 및 '전설' 영역의 영화도 넓은 의미에서는 '통속'의 맥락을 취하는 것으로 볼 수 있다. 이 시기에

는 ‘전설’ 영역의 영화가 다수 제작되었는데,⁴⁾ 이러한 흐름은 방송 부문에서의 흐름이 영화 부문에 반영된 것으로 보인다. 이 시기의 작품 가운데 주목할 만한 것으로는 김기덕 감독의 〈오늘은 왕〉이 있다. 〈오늘은 왕〉은 당시의 사회상을 반영한 작품으로서 주목을 받았다(그림 5).

이상으로 간략하게 살펴본 바와 같이, 1960년대에는 양적인 측면에서 볼 때 상당한 수의 효문화 관련 영화가 만들어졌다. 이는 산업화가 빠른 속도로 진행되는 과정에서, 전통적 가치의 재발견에 대한 사회적 요구가 영화 영역에 반영된 것으로 여겨진다.

4. 1970년대

1970년대의 효문화 관련 영화로는 다음과 같은 13편의 작품이 확인된다.

- 〈마지막 황태자 영친왕〉(King Yeong-chin the Last Crown Prince)
- ① 정진우 ② 1970년 ③ 최무룡, 장동휘, 김정훈 ④ 역사 ⑤ 고종황제와 엄상궁 사이에서 태어난 영친왕은 남달리 총명하여 황제의 사랑을 독차지한다. 마침내 국운이 쇠퇴하여 영친왕은 일본총감 이등에 의해 유학이라는 미명하에 일본에 인질로 끌려간다. 효성이 지극한 영친왕은 일본에 있는 동안에도 매일같이 문안엽서 띄우는 것을 잊지 않는다. 하지만 그사이 엄비가 세상을 떠나고 나라가 일본에 합병되는가 하면 황제가 일인에 의하여 독살당하는 등으로 마지막 황태자인 영친왕은 쓰라린 망국의 한에 몸부림친다, ⑥ 대종상(10회) 계몽영화상, 아시아영화제(7회) 특별아동상(김정훈)

4) 〈효자문〉도 넓은 의미에서는 ‘전설’ 영역의 영화로 분류할 수 있을 것이다.

■ <소문난 남자>(Man with a Reputation)

① 김종래 ② 1970년 ③ 박노식, 김지수, 최성호 ④ 희극 ⑤ 시골청년
복남은 하루빨리 출세하여 홀어머니에게 효도하겠다는 일념으로 무작정
상경해서 어느 영화촬영소에서 근무하게 된다. 그때부터 그는 배우가 되
기 위해 연기연습에 열중하던 중, 마침내 부득이한 사정으로 출연할 수
없었던 어느 배우의 대역을 맡게 되고, 그의 선천적인 연기의 재질이 인
정되어 일약 스타가 된다. 그리하여 복남은 어머니에게 효도하게 된다.

■ <요화의 전설>(The Legend of Departed Soul)

① 신영일 ② 1970년 ③ 하명중, 윤 희, 장혁, 전영주 ④ 괴기, 시대,
공포 ⑤ 효성이 지극한 아들은 억울하게 옥에 갇힌 아버지를 구하려면
천 냥이 필요하다는 말을 듣는다. 때마침 재상집에서 사례금 천 냥을 걸
고 죽은 딸의 고향을 위로하기 위해 하룻밤을 같이 지낼 사람을 찾고 있
었다. 이에 그가 죽은 그녀와 하룻밤을 지내게 되면서 일어나는 사건을
연은 괴기물.

■ <대지옥>(The Great Hell)

① 권영순 ② 1972년 ③ 허장강, 박지영, 신영일, 주중녀, 황혜, 박암,
사미자 ④ 시대 ⑤ 임원빈은 극악무도한 악인이다. 딸 연아의 지극한
효성으로 몇 번의 죽음을 모면하나 결국 천벌을 받아 쓰러진다. 효녀 연
아는 목련존자에게 애원하여 지옥을 방문, 아버지를 찾아 헤맨다. 임원
빈은 대무간아버지옥에 빠져있고 연아는 그곳을 찾아가 문을 부순다. 그
러자 염라대왕이 나타나 대지옥의 문을 부순 죄를 다스리려 한다. 그들
의 목숨이 촌각에 이르렀을 때 목련존자가 나타나 그들을 구한다. 결국
연아의 효성은 악독한 아버지를 구한 것이다.

■ <효녀 심청>(Sim Cheong)

① 신상옥(조감독, 이장호) ② 1972년 ③ 윤정희, 김성원, 신성일, 최
은희, 도금봉 ④ 시대 ⑤ 장님인 홀아버지 심학규의 눈을 뜨게 하려고
공양미 3백석에 인당수에 몸을 던진 청이는 다시 인간으로 생환하여 바

닷가에 나왔던 왕의 왕비가 된다. 왕은 맹인잔치를 베풀어 심봉사를 찾는다. 며칠 후 청이를 만난 심봉사는 눈을 뜨고 그 자리에 모인 맹인들도 모두 눈을 뜨게 된다. ⑥ 베를린영화제(23회) 출품.

■ 〈어머님 용서하세요〉(Forgive me, mother)

① 최인현 ② 1973년 ③ 남진, 전계현, 김미영 ④ 멜로 ⑤ 이여사는 일찍이 남편을 잃고 상철, 상호, 혜영과 시아버지와 함께 살아가는 전형적인 한국의 어머니이다. 딸 혜영의 대학공부를 반대하는 차노인의 성화에 이여사는 장기간 상철, 상호에게 학비를 변통하려고 하지만 결국 고리대금업자 용필부의 도움으로 혜영을 입학시킨다. 상철과 그의 처의 불효에 노하지 않고 가난한 상호에게 반지까지 빼주는 이여사는 용필부가 퍼뜨리고 다니는 소문으로 차노인에게 쫓겨나고 혜영은 술집 호스텔스로 타락해 버린다. 자살하려다가 여승에게 구출된 이여사는 신경쇠약으로 병원에 입원하고, 성진의 설득으로 어머니를 찾은 혜영, 상철, 상호, 윤실은 행복을 되찾는다.

■ 〈아빠하고 나하고〉(With my daddy and I)

① 이원세 ② 1974년 ③ 김진규, 박지영, 전효진(아역), 백일섭 ④ 멜로 ⑤ 아버지가 흑연광산에 다니는 재수는 국민학교에 입학하자 겨울이 오면 점퍼를 사기 위해 동네 소에게 여물을 먹이고 10원씩 지축을 한다. 어느 날 진택의 장난으로 소를 잃어버리게 되자 재수는 아버지에게 매를 맞는다. 그러나 황소는 제 발로 돌아온다. 겨울이 오고 그토록 원하던 점퍼를 입고 재수는 아버지와 함께 큰집에 세배하러 간다. 도중에 추위와 폭설로 인해 아버지가 쓰러지자 아버지를 구하려던 재수는 끝내 아버지 곁에서 숨을 거둔다. 재수의 추도식장에서 진택이 읽는 조사는 재수의 효성을 가슴깊이 되새기게 만들었다.

■ 〈짝〉(A Pair)

① 이영우 ② 1976년 ③ 전영록, 한유정, 엄앵란 ④ 멜로 ⑤ 영애의 가정은 아버지의 박봉으로 살아가며, 김여사는 그런 가정을 위해 구멍가

내용누락

p.146-147

이 시기의 효문화 관련 영화는 장르면에서 상당한 다양성을 보여주었다는 점에서 주목된다. 이 시기에는 역사, 시대, 활극, 괴기, 희극, 계몽 등 다양한 장르적 시도가 이루어졌다. 역사 및 시대 장르에서는 각 시대마다 꾸준히 시도되었던 심청전 영화가 제작되었으며, 이전 시기에 이어서 목련존자와 관련된 또 한 편의 영화 <대지옥>이 만들어졌다(그림 6). 이 장르와 관련해서 이 시기에 특기할 만한 인물로는 영친왕을 들 수 있다(그림 7). 이 시기에는 활극 및 희극 영역에서도 효문화 관련 영화가 만들어졌지만, 영화적 주제로서의 효에 대한 진지한 성찰을 했다고보다는 소재로서의 효를 장르에 끌어당기는 가벼운 시도로 볼 수 있다. 장르와 관련해서 이 시기의 특기할만한 사항은 이른바 '멜로영화'에서 효문화의 영화화가 시도되었다는 점이다. 이는 이 시기 '신파영화'의 대중적 확산과 연



그림 6 1972. 대지옥 스틸 권영순 감독의 <대지옥>(1972년)의 한 장면. <대지옥>은 이용민 감독의 <지옥문>(1962년)과 비슷한 백락을 지닌 불교영화로서, 목련존자와 관련된 이야기를 담고 있다.



그림 7 1970. 마지막 황태자 영친왕 스틸 정진우 감독의 <마지막 황태자 영친왕>(1970년)의 한 장면. 1970년에는 영친왕과 관련된 또 한 편의 영화가 제작된 바 있다. 장일호 감독의 <비운의 왕비>가 그것으로서, 영친왕과 결혼한 일본 왕족 이방자 여사의 일생에 초점을 맞추고 있다. <비운의 왕비>는 제7회 청룡상 음악상을 수상하였다.

관되는 것이기도 하다.

이 시기에는 또한 <아빠하고 나하고>나 <옥레기>처럼 실화를 바탕으로 한 효문화 영화가 만들어지기도 하였는데, 효와 관련된 실화가 영화화되기 시작하였다는 것은 역으로 현실사회 속에서의 효문화의 축소를 반영하는 것이기도 하다. 임권택 감독의 <옥레기>는 1976년 '고 육영수 여사 추모사업회' 제정 효부상을 받은 바 있는 이옥레씨의 실화를 영화화한 것이다.

이 시기의 작품 가운데 특기할만한 것으로는 신상옥 감독의 <효녀 심청>이 있다(그림 8). <효녀 심청>은 여타의 심청전 영화와는 달리 독특한 시각에서 심청전 이야기를 재해석하였을 뿐만 아니라, 영화기법 측면에서도 주목할 만한 성과를 거두었다. <효녀 심청>은 고전 『심청전』을 일종의 판타지로 재현해 내었다. 아버지의 눈을 뜨게 하기 위해 인당수에 몸을 던진 심청이 용궁에서 어머니를 만나는 장면은 당시로서는 드물게 판타지 양식을 취하였다. <효녀 심청>은 또한 심청을 매우 주체적인 캐릭터로 설정하였다.

내용누락

p.150-151



그림 9 1981. 하늘나라 엄마별이 스틸 이영우 감독의 <하늘나라 엄마별이>(1981년)의 한 장면. <하늘나라 엄마별이>는 심청전을 내러티브의 중심축으로 삼고 있다는 점에서, 심청전 영화의 현대적 변형으로 볼 만한 것이다.

패니와 미국행 비행기를 타려던 석진은 어머니에 대한 불효와 자신의 아들을 낳았던 명예에 대한 죄책감으로 변민한다. 결국 패니만 비행기편으로 보낸 석진은 명예와 아들을 찾아 김포공항을 나선다.

1980년대 들어서부터는 직접적으로 효문화와 연관되는 작품들이 줄어들었다. 이러한 경향은 80년대 후반으로 갈수록 더욱 두드러진다. 이는 1980년 이후 한국사회에서 도시화와 세속화가 현저하게 확산된 사실과 연관되는 것으로 여겨진다. 다만, 몇몇 작품은 시대를 아우르는 가능성을 보여주기도 하였다. <하늘나라 엄마별이>는 심청전을 영화의 소재로 직접 언급할 뿐만 아니라, 심청전의 줄거리를 내러티브의 중심축으로 삼고 있다는 점에서, 심청전 영화의 현대적 변형으로 볼 만한 것이다(그림 9). 이두용 감독의 <장남>은 지극히 현대적인 일상 속에서 전통적 가치의 문제를 성찰하였다는 점에서 주목할 만하며, 작품성 측면에서도



그림 10 1984. 장남 스틸 이두용 감독의 <장남>(1984년)의 한 장면. <장남>은 급격한 도시화 속에서 가족이 해체되어 가는 현실에 처해, 효문화의 중요성을 성찰한 작품이다.

좋은 평가를 얻었다(그림 10).

1990년대에 들어서도, 효문화를 내러티브의 중심축으로 삼은 작품들을 찾아보기 어렵다. 다만, 다음과 같은 두 편의 장례식영화가 효문화 영화의 또 다른 가능성을 보여주고 있다.

■ <축제>(Festival)

① 임권택 ② 1996년 ③ 안성기, 오정해, 한은진, 정경순 ④ 가족, 휴머니즘 ⑤ 40대의 명망 있는 작가 이준섭은 5년이 넘게 치매를 앓아온 시골노모가 돌아가셨다는 연락을 받고 분주히 고향을 찾는다. 87세 노모의 죽음은 많은 사람들에게 다른 감정으로 다가간다. 특히 치매에 걸린 시어머니를 모셔온 형수의 감정은 흥가분함과 애석함이 교차한다. 한편, 준섭의 모친상을 통해 그의 문학세계를 재조명하는 기사를 쓰려온 기자 장혜림은 관찰자로서 장례식의 이모저모를 취재하기 바쁘다. 장례가 시

내용누락

p.154-155

Ⅲ. 효문화 관련 영화의 경향과 가능성

한국영화사에 있어서, “효”는 중요한 영화적 주제 가운데 하나를 이루어 왔다. 필자는 Ⅱ장에서 한국영상자료원의 데이터베이스를 검색하여, 효문화 관련 영화 45편을 분석·정리하여 보았다. 효를 주제로 한 영화들은 그 시대의 사회상을 반영한다는 점에서 주목할 만한 가치가 있다. 효문화 관련 영화가 집중적으로 제작된 시기는 1960년대였다. 1960년대는 이른바 ‘조국 근대화’가 인위적으로 추진되었던 시기이다. 근대화의 인위적 추구는 전통과 근대의 관계 설정에 대한 압박이라는 시대적 과제와 함께, 전통적 가치의 해체라는 현실적 과제를 남겼다. 이 시기에 효문화 관련 영화가 집중적으로 제작되었던 사실은, 산업화가 빠른 속도로 진행되는 과정에서 전통적 가치의 재발견에 대한 사회적 요구가 영화영역에 적극적으로 반영되었음을 말해준다.

1970년대에는 효문화 관련 영화가 다양한 장르적 실험에 의해 지속적으로 만들어졌지만, 1980년대에 접어들면서 위축되기에 이르렀다. 이는 1980년대 들어 현저히 확산된 세속화·도시화 및 다원화의 경향과 맞물린 것으로 여겨진다. 이는 또한 신세대 감독들이 전통적 가치의 영화화를 지속적으로 추구할만한 소양이 상대적으로 약화된 점과도 관련되는 것일 것이다. 1990년대에 들어서면서부터는, 직접적으로 효를 다룬 영화는 눈에 띄지 않지만, 장례식 영화에서의 가능성 제시와 함께, 새로운 의미에서의 가족영화 현상이 자리 잡기 시작하고 있는 사실이 주목된다.⁶⁾

예컨대, 흥행성과 작품성을 동시에 인정받은 이정향 감독의 <집으로...>

6) ‘가족영화’는 효를 내러티브의 중심축으로 삼고 있지는 않다는 점에서 ‘효문화 영화’와는 일단 구별된다. 가족영화에 대한 정리 작업은 후일의 과제로 남겨두고자 한다.



(왼쪽) 그림 12-1 2002. 집으로 포스터

(오른쪽) 그림 12-2 2004. 가족포스터

이정철 감독의 <집으로>(2002년)와 이정철 감독의 <가족>(2004년) 포스터. <집으로>와 <가족>의 대중적 성공은 가족영화의 장르적 가능성을 시사하는 것이기도 하다.

(The Way Home, 2002년)와 같은 작품은, 직접적으로 효를 영화의 주제 또는 소재로 다루지는 않았지만, 가족의 의의에 대한 성찰의 기회를 제공해 준 작품이다(그림 12-1). 영화 <집으로...>는 아르헨티나에서도 대중과 평단의 주목을 받은 바 있다. 한편, 관객 100만 시대를 선도한 강제규 감독의 <태극기 휘날리며>의 흥행 성공 이면에는 '형제애'라는 보편적 가치가 있었다. <태극기 휘날리며>의 영문 제목은 다름 아닌 '형제애'(Brotherhood)였다. 이러한 새로운 경향을 '가족영화'의 맥락에서 주목할 수 있을 것이다. 2004년 대중들의 관심을 모은 이정철 감독의 <가족> 또한 가족영화의 가능성을 열어 준 작품이다(그림 12-2).

효문화 관련 영화 가운데 특별히 주목할 만한 것으로는 '심청' 소재 영

내용누락

p.158-159

있었고, 그렇게 공유한 체험을 소설과 영화의 동시 작업을 통해서 보다 많은 사람들과 나누고자 했던 것이다. 임 감독 자신의 이야기를 통해 이를 확인해보도록 하자.

“치매 초기에 들어선 팔순 노모를 모시고 사는 입장에서 나는 가족 단위로는 감당하기 힘든 가족의 문제를, 개인적으로는 어머니를 잘 모시지 못한 죄스러운 마음을 허심탄회하게 영화에 담아 정직하게 내보이면, 이 각박한 세상에 강제로 되어지지 않는 효에 관한 이야기를 할 수 있겠다 싶었다. 우연히 이청준 씨와 지방에 같이 가게 되면서 그이 어머니 장례식 이야기를 듣고 당장 합시다 했다. … 그 무렵 이청준 씨가 써놓은 동화를 출간 전에 보여주었다. 동화를 읽고서 아주 감동했다. 사실 그이나 나나 동화처럼 어머니를 이쁘게 가꿀 수 없는 사람들인데, 다만 작품을 통해서나마 자기가 못하는 효심과, 죽은 사람과 다른 사람들이 어떻게 이어질 것인가를 생각할 수 있었고 그게 아주 중요했다.”¹⁰⁾

임감독은 영화 <축제>에서 장례식에 참석한 지인들의 대화를 빌어서 장례식에 담겨진 의의를 언급하고 있다. 지인들은 대화 속에서 장례식의 의의를 효사상과의 관련성 속에서 찾고 있다.

지인1) “유교는 다분히 현세적인 종교야. 아니 종교라기보다는 말이야. 하나의 생활계율이자 학문인 셈이지. 그 유교적인 세계관에서 유일하게 인정되는 신이 죽은 조상이야. 살아서의 효는 계율이지만, 죽어서의 효는 종교적 개념이 되는 거지. 그러니

10) “(인터뷰) 축제-즐거운 장례식”, 『KINO』(1996년 5월호), p. 157.

까 그 효가 얼마나 크고 엄숙한 것이야. 유교가 종교가 될 수 있는 것도 바로 그 점 때문이야.”

지인2) “그렇다면 장례식은 그 규율과 종교가 만나는 접점이 되겠구만.”

지인1) “그렇지. 예전에는 삼년 시묘살이까지 해야 끝났던 우리 장례식의 복잡한 의식, 그것도 따지고 보면 말이야. 현세적 공경의 대상인 사람을 종교적 신앙의 대상으로 이전시키는 유교적 방식인 셈이지. 제사는 종교적 효의 형식이고, 장례는 그 중 가장 진지한 효도의 형식인 셈이야.”

임 감독은 효(孝)의 개념 속에서 유교의 종교성을 읽어내는 한편, 장례식을 통해 그러한 종교성이 발현된다는 사실을 언급하고자 했던 것이다. “제사는 종교적 효의 형식이고, 장례는 그 중 가장 진지한 효도의 형식”이라는 말 속에 임 감독의 생각이 분명하게 나타나 있다. 장례식은 살아서의 효에 대한 회한(悔恨), 그리고 그것 때문에 더욱 진해질 수밖에 없는 죽어서의 효의 엄숙함이 교차되는 의식인 것이다. 장례식영화는 고도로 현대화된 사회 속에서 그 무게가 가벼워진 것으로 인지되는 효와 같은 전통적 가치가 기실은 여전히 중요한 것임을 설파하고 있다는 점에서 주목되는 장르인 것이다.

IV. 맺음말: 효문화 관련 영화의 전망

이상에서, 효문화 관련 영화를 시대적 추이에 따라 정리하는 한편, 효문화 관련 영화의 특징을 몇 가지로 요약해 보았다. 맺음말에서는, 기왕의 논의에 대한 재론을 하기보다는, 논의된 내용을 토대로 앞으로의 전망을 간단히 실시하고자 한다.

첫째로, 효문화 관련 영화의 장르적 시도와 관련해서 '통속(시대)극'의 맥락이 위주를 이루어온 사실에 대한 반성적 성찰이 요청된다는 점이다. 효문화 관련 영화가 통속극의 맥락에서 해소되어 온 점은 영화적 주제로서의 효가 이른바 신파영화의 '눈물샘 자극 전술'과 연계되어졌던 데 기인한다. 하지만, 대중들은 더 이상 스크린을 통해 신파를 보고자 하지 않는다. 대중들은 메시지를 기다린다. 이런 점에서, 역사영화에서 효의 가치를 재현한 <고려장>이라든지, '사회극'의 맥락에서 효의 현재적 가치를 성찰한 <장남>과 같은 콘텐츠의 창출은 중요하다고 본다.

둘째로, 효문화 관련 영화의 전통적 콘텐츠에 대한 창조적인 재해석이 필요하다는 점이다. 예컨대, 21세기적 안목에서의 심청 캐릭터의 영화적 재현은 여전히 유효할 것이다. 황석영의 소설 『심청』의 영화화 같은 프로젝트도 하나의 방법으로 검토할 수 있을 것이다. '고전의 영화화'는 여전히 생명력을 지니는 프로젝트이다. 임권택 감독의 영화 <춘향뎐>이 해외 영화제에서 좋은 성과를 거둔 것이나, 고전소설로부터 영화의 모티브를 채택한 김지운 감독의 영화 <장화홍련>이 대중들의 관심을 모은 사실에 주목해야 할 것이다.

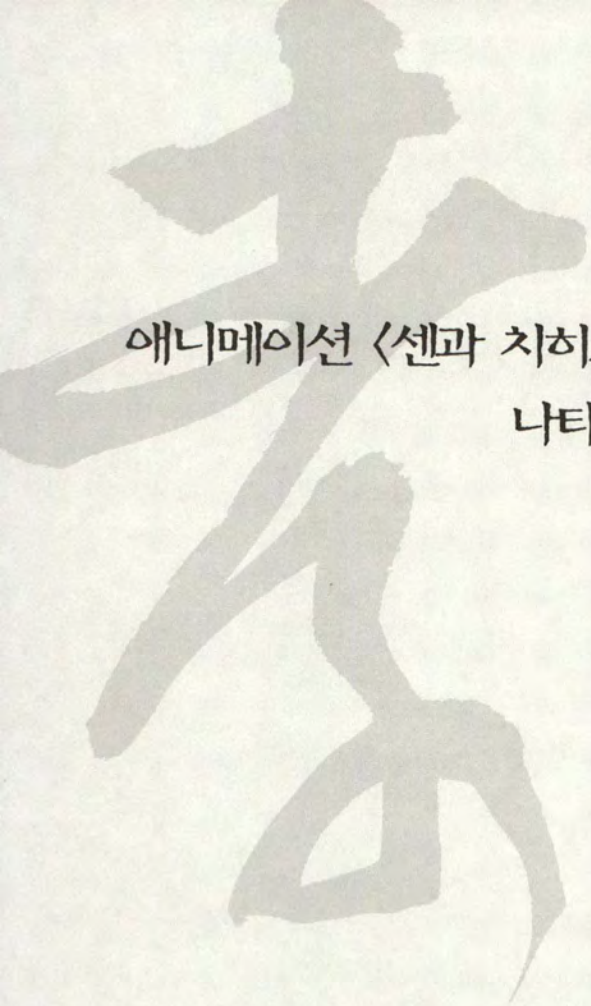
셋째로, 실화를 바탕으로 한 이야기 소재의 발굴 및 시나리오화에 주력해야 할 것이다. 실화에 바탕을 둔 영화는 현실사회 속에서 힘을 지니는 메시지의 전달이라는 점에서 주목할 만한 것이다. 이러한 프로젝트

가 단순히 계몽적 성격에 머물러서는 안될 것이며, 일상성 속에서 가치를 발견하고 공감할 수 있는 이야기와의 만남을 이끌어낼 수 있어야 할 것이다.

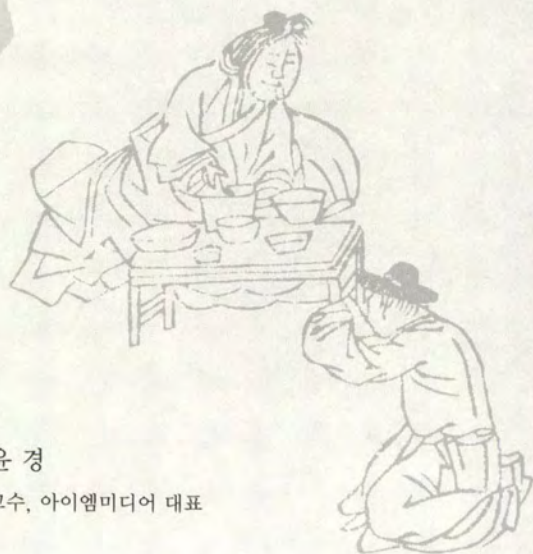
넷째로, 장례식 영화처럼 간접적이지만 강력한 메시지를 도출할 수 있는 영화적 실험이 계속해서 시도되어야 할 것이다. 이와 같은 실험 영역을 창조해내려는 노력 또한 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

다섯째로, '한국적' 효문화 관련 영화의 '모델'에 대한 학문적 검토가 뒷받침되어야 할 것이다. 일련의 비교문화적 시도를 통해서, 이러한 연구의 실마리를 찾을 수 있을 것이다. 예컨대, 남북한의 심청전 영화에 대한 비교연구, 한일 내지는 서구의 장례식 영화에 대한 비교연구, 〈고려장〉과 〈나라야마 부시코〉 등 비슷한 소재의 영화에 대한 비교연구 등은 이러한 연구의 지평을 넓혀줄 것이다.

여 백



애니메이션 <센과 치히로의 행방불명>에
나타난 '관계'에 관하여



전 윤 경

성결대 교양교직학부 교수, 아이엠미디어 대표

여 백

애니메이션 <센과 치히로의 행방불명>에 나타난 '관계'에 관하여

I. 행방불명된 가족문화

인간은 태어나서 자라는 동안 사회로부터 끊임없이 자극을 받으며 그 영향을 상호 교환함으로써 사회의 일원으로서의 역할을 수행하게 된다. 특히 어린 시절 사회 정서적 발달은 인간이 성장하면서 앞으로의 생을 즐겁게 모든 환경에 잘 적응해 가면서 살아가기 위한 기본적인 작업이다. 이러한 발달은 사회의 가장 기본적이고 일차적인 집단인 가정에서 이루어지며 우리는 출생하면서부터 자신이 속한 사회에서 요구하는 기본적인 생활양식을 이 곳에서 배우게 되는 것이다.

태어나면서 우리가 가장 처음 만나게 되는 첫 번째 사회적 환경이 가족이며 따라서 가족은 인간 개개인의 지적·개인적·정서적·사회적 발달에 매우 커다란 영향을 미친다. 즉 인간은 가정 내의 인간관계를 통해 필요한 기본적 규범·가치·적응 방식 등을 배우게 된다.

그러나 현대 사회로 접어들면서 가족에도 많은 변화가 일어나고 있다. 가족의 형태와 기능이 변화하고 있고 점점 복잡해지고 있다. 가족의 변화는 항상 있어 왔지만 지금의 가족 변화는 결혼과 가족에 관한 기존의

개념이 도전을 받고 있다는 면에서 과거의 변화보다 심층적이고 본질적이다. 결혼과 가족이 필수가 아니라 선택으로 보는 경향이 증가하고 있고 이혼율이 급속히 상승하고 있으며 성이 결혼과 분리되어 자유로워지고 있는가 하면 동거와 동성애자에 대한 긍정적 반응이 나타나고 있어 가족의 형태가 다양해져 감으로써 전체적으로 볼 때 전형적 가족의 개념이 해체되어 가는 양상이 나타나고 있는 것이 사실이다.

때문에 인간에게 가족에 대한 기초적인 개념과 가족관계에 대한 이해는 건강한 사회적 관계를 형성하는 데 가장 필수적인 것이라 할 수 있으며 그 기본적인 개념이 어린 시절에 이루어진다는 사실에 이견이 있을 수 없다고 보여진다.

이러한 가족에 대한 기본 개념을 형성하게 하는 데 영향력 있는 매체가 영상시대인 요즘은 방송이나 움직이는 그림책인 애니메이션이라 할 수 있을 것이다.

애니메이션은 어린이들에게 즐거움을 주고 정서 언어 인지 발달 사회화 과정에 영향을 준다. 이들은 이것을 통해 간접적으로 경험의 폭을 넓힐 수 있으며 이 안에 담긴 여러 가지 개념을 습득해 나간다. 또 어린이들은 이를 통해 사람들과의 관계에서 갈등과 문제가 존재하고 있다는 것을 이해하게 되며 일상생활에서 직접 나타나지 않는 사람들의 느낌도 경험할 수 있고 적응 방법도 깨닫게 되는 것이다. 이러한 간접 경험은 어린이가 주변세계를 이해하고 인간관계를 자연스럽게 학습하는 기회가 된다.

즉 어린이들은 영상에 나타나는 가족을 보면서 가족에 대한 기본적인 지식과 정보를 얻고 가족관계에서 필요한 사회적 인지적 기술을 획득할 수 있다. 따라서 영상물에 담긴 가족의 모습은 가족의 소중함을 인식시키는 데 중요하다. 그리고 이러한 인식은 이해의 수준을 넘어 '각인' 되는 개념으로 형성되어 가족뿐만 아니라 사회적 관계에도 많은 영향을 줄

것이다.

자세히 모든 작품을 분석해 보지는 않았지만 2003년에 방송된 작품 중 <채채풍 김치풍>과 같은 작품은 친구들이 모험을 떠나는 형태의 작품으로 가족이 나타나지 않는다. 일본과의 합작으로 인기 있는 게임 <포트리스>를 애니메이션화하여 언론의 관심을 끌었던 작품 <포트리스> 또한 친구들과의 우정을 그린 작품이었다. 그리고 일본에서 제작하여 어린이뿐만 아니라 20대에까지 사랑을 받았던 <하레와 구우>라는 작품은 이전의 <짱구는 못말려> 방식의 작품으로 칠없는 누나와 같은 엄마와 함께 사는 하레와 어느 날 엄마가 데리고 온 엽기 소녀 구우의 이야기로 무엇이냐 먹어 치우는 구우의 뱃속 세상과 현실세계에 관한 흥미로운 설정으로 무척 인기가 높았다. 또 대중성에서 신화적인 작품이었던 <세일러문>의 경우 또한 주요 이야기가 친구들이 모여 변신하면서 지구를 구한다는 내용으로 구성되어 있다. 가족이 등장한다 하더라도 주인공의 사고나 행동에 어떤 영향도 주지 않기 때문에 이들 작품의 관계는 수평적인 우정의 관계를 보여 준다고 볼 수 있다. 또 같은 이야기 방식으로 진행되는 <웨딩피치> 나 <천사 소녀 네티>처럼 가족 간의 문제보다는 가족 친구와의 갈등과 고민에 부딪히면서 지구의 문제를 해결해나가는 환타지 모험물이 주로 방영되었다.

본고에서는 방송용 애니메이션의 분석을 위해서는 많은 시간과 노력 뿐만 아니라 자료에도 수집에 어려움이 있어서 작년에 최고의 흥행작이었던 <센과 치히로의 행방불명>을 중심으로 그 작품에 나타나는 관계들을 작품의 발단 부분의 사건에서 끝까지 나타나는 순서대로 살펴보면서 분석해 보고자 한다.

<센과 치히로의 행방불명>은 2001년 7월 20일에 일본에서 개봉되어 2,350만 명의 관객을 동원하고 340억 엔(한화 3,130억 원)의 수입을 올리고 전세계 30여개 국에서 개봉되고 전세계 흥행수입 227,900,000

달리로 세계적 관심의 초점이 되었던 작품이다. 그리고 이 작품은 애니메이션으로는 처음으로 베를린 국제 영화제 금곰상을 수상하고 제 75회 미국 아카데미 애니메이션 부분의 상을 받은 작품이다. 우리나라에서는 2002년 6월에 개봉되어 201만 명의 관객 동원을 장식하며 어린이들뿐만 아니라 20대에게까지 인기가 있어 방송매체의 관심을 끌었던 작품이다.

이 작품은 세계인들의 정서를 잡아 끝만한 요소를 너무도 많이 포함하고 있다. 그건 이국적이고 낯설기만 한 캐릭터, 나약한 어린 소녀의 성장드라마라 할 수 있는 이야기의 전개와 자아 또는 정체성에 대한 문제, 그리고 서양의 대표적인 기존 판타지물을 연상케 하는 친숙한 구성력 등등 일일이 나열할 수 없을 정도로 많은 대중적 요소를 지니고 있는 작품이다. 사실 이 작품의 구성에서 <이상한 나라의 앨리스(Alice's Adventures In Wonderland)>나 <오즈의 마법사(The Wonderful Wizard of Oz)>를 연상하게 된다. 이것이 이 작품이 가장 일본적인 색채를 띄고 있으면서도 친숙하게 느끼며 관객의 공감대를 폭넓게 형성할 수 있었던 최대의 장점이 아닌가 여겨진다. 거기에 정체성의 변화, 더 나아가 초월적인 힘을 가져다주는 가장 중요한 요소로서의 '이름'이라는 철학적인 질문 등으로 다양한 연령층이 자신의 수준에 맞게 작품을 감상할 수 있게 많은 장치를 준비한 작품이다. 그리고 (성장드라마라는 형식을 차용하여) 주인공에 대한 관객의 감정이입의 속도를 늦춤으로써 오히려 극에 더욱 몰입하게 만드는 탁월한 연출력 등은 이 작품이 단순히 일본적인 전통만을 강조한 작품이라는 비평을 무색하게 만들고 있다.

이와 같은 매력을 지닌 <센과 치히로의 행방불명>에서 행방불명되어 찾을 수 없었던 우리 자신들의 모습을 이 작품에 나타난 '관계'를 중심으로 분석해 보면서 찾아 보고자 한다.

II. 잃어버린 부모 그리고 되찾은 친구들

1. 치히로와 그녀의 부모

이 작품에서 치히로와 부모와의 관계는 작품의 첫 장면에서부터 나타난다. 이 장면에서 치히로는 전학을 가야하는 현실에 대해 불만이 많다. 그녀는 아버지가 운전하는 차 뒤에 드러누워 이런 저런 불만을 이야기한다. 아버지와 어머니는 이런 치히로의 태도를 무시한 채 새로 이사 온 곳의 학교를 알려주면서 치히로의 관심을 바꾸어 보려한다.

아버지 : 저기 봐! 저게 초등학교야! 치히로, 니가 다닐 학교다!

어머니 : 학교는 제법 괜찮네요?

치히로 : 난 저번 학교가 더 좋아...엄마, 꽃이 벌써 시들어 버렸어.

어머니 : 그렇게 껴안고 있는데 안 시들고 배기니?



그림 1 차 뒤 편에 드러누워 있는 치히로



그림 2 치히로와 부모

하지만 치히로는 어머니와 아버지가 알려주는 학교 건물이나 새로운 도시에 관해서는 아무런 관심도 없다. 그녀는 지금 이전의 학교와 정이 들었는지 그 곳의 친구들과 헤어지는 것이 얼마나 싫은지를 알려주고 싶을 뿐이다. 그래서 그녀는 이사 오기 전에 친구들이 준 꽃이 시들었으며 꽃다발에 붙여준 카드가 떨어졌다고 이야기한다. 치히로와 부모 사이의 감정의 교감은 전혀 없어 보인다. 진정한 의미의 대화도 이루어지지 않는다. 서로의 입장에서 자신들의 이야기만을 하고 있다. 아버지와 어머니는 지리적으로 낯선 곳에서 이사가야 할 집을 찾아야만 했고 치히로의 불평을 귀담아 들어줄 여유가 없어 보인다. 치히로가 다시 한 번 꽃다발이 시들었다고 투덜거린다. 어머니는 너무 손으로 짊 쥐고 있어서 그렇다고 사무적으로 대답한다. 아버지와 어머니 두 명 중 어느 쪽도 치히로에게 “전학하게 되어 마음이 아프겠구나!” 라든가 “친구들과 헤어져서 섭섭하지?” 라고 되물어 주는 사람은 없다. 그렇게 대화가 진행되었다면 치히로와 부모의 관계가 좀 더 배려하고 사랑이 있는 것으로 여겨졌을 것이다. 하지만 이들의 관계는 이 짧은 장면에서도 상당히 수직적 형태로 보인다. 언제나 어른들의 결정에 따라야 하는 나약한 존재인

치히로는 이 장면에서 상당수의 어린이 관객에게서 호응을 얻었을 것이다. 자신의 의지나 원하는 것과는 달리 부모의 선택에 의해 이끌려 다니는 10살의 어린 소녀 치히로는 첫 장면에서 가는 팔과 다리 그리고 동그란 얼굴의 모습이 주는 이미지와 동일한 소심하고 나약하고 어떤 행동도 결정하지 못하면서 부모들의 결정에 투덜대는 전형적인 우리의 어린이들과 동일한 모습을 보여준다.

이사를 가고 있고 전학을 가야만 하는 상황에 대해 불만이 많은 치히로에 관한 사건이 설명된 후에 이 작품은 아버지가 길을 잃어 버려 이상한 숲에 도착하게 되는 사건으로 이어진다. 아직 이 지역의 지리에 익숙하지 않은 아버지는 길을 잃어버린 것이다. 이들은 숲의 이상한 건물 앞에 도착한다. 어머니와 아버지는 차에서 내려 어딘지 모르게 이상해 보이는 건축물 앞으로 다가간다. 이 건축물의 디자인은 상당히 고전적인데 아버지는 만든 지 얼마 안 되어 새 것으로 보이며 시멘트로 만들어졌다고 말한다. 갑자기 건축물 안에서 바람이 분다. 부모들은 이 곳으로



그림 3 숲에서 발견한 고 건축물

들어가 보려고 한다. 하지만 치히로는 싫다. 강하게 싫다고 하지만 역시 이번에도 선택은 부모들의 몫이다. 건물 내부에서 이상한 바람이 불고 치히로는 무섭고 두렵다.

치히로 : 싫어! 난 가고 싶지 않아! 아빠, 그만 돌아가요!

아버지 : 괜찮아! 이 아빠를 믿어!

치히로 : 난 안 가!

어머니 : 그럼 넌 잠시 차 안에서 기다려!

하지만 부모들은 단호했다. 치히로에게 왜 이런 결정을 해야 하는지에 관해 그 어떤 설명도 하지 않는다. 치히로의 이해를 구하지도 않는다. 치히로의 부모는 즉흥적으로 치히로에게는 너무 두렵고 무서운 일을 하기로 결정한다. 치히로의 의견은 무시되고 겁쟁이라는 소리만 듣는다. 치히로의 부모는 치히로를 뒤로 하고 건물 안으로 들어간다. 같이 가지고 권하지도 않는다. 치히로는 혼자 있게 되자 덜컥 겁나서 엄마를 부르며 뒤따라간다. 터널같아 보이기도 하는 어두운 실내에 여러 가지 오래된 물건들이 놓여 있다. 치히로는 엄마의 팔을 꼭잡고 이 곳을 통과한다. 이 때 이들은 모두 어떤 대화도 하지 않는다. 엄마, 아빠와 치히로는 가족으로 같은 공간에 있지만 이들은 호기심과 두려움으로 교감을 느끼기보다는 각자의 공간에 '간헐 존재'로 변한다. 그런데 이 곳은 파란 잔디가 깔린 들판으로 이들을 인도한다. 부모는 밝은 빛에 안도하며 들판 너머에 음식점이 있을지도 모른다고 하면서 더 가보기로 결정한다. 이 때에도 치히로의 부모의 행동은 즉흥적이다. 또 이 결정에도 치히로의 생각은 무시당한다. 치히로는 웬지 더 이상 가지 말자고 말한다. 하지만 아버지와 어머니는 치히로의 말을 듣지 않는다. 또 치히로를 뒤로 하고 앞서 가고 있다. 함께 가기 싫으면 남아서 기다리라고 말한다. 팔과 다리가 양상해서 너무 나약

해 보이는 치히로가 부모에게는 더 이상 보호의 대상이 아니다. 역시 또 치히로는 보호를 기대하며 다시 부모를 따라간다. 하지만 이들은 들판을 걸어 갈 때도 치히로와는 무관하게 행동한다. 치히로는 상당히 어렵게 부모를 뒤따라 간다. 이상한 바람을 계속 느끼며 징검다리를 겨우 건너서 부모 뒤를 따른다. 하지만 부모는 치히로를 한번도 도와 주지않고 치히로가 따라 오는지 살피지도 않는다. 배가 고파서 음식점을 찾아보아야 겠다는 한 가지 목적에만 집중하고 있다. 가족이란 공간에 있어야할 '배려와 존중'은 전혀 보이지 않는다. 부모는 먹고 싶다는 욕망에 사로잡혀 뒤따라오는 자신들의 유일한 딸인 치히로는 잠시 잊은 듯하다. 드디어 이들은 상점이 즐비한 거리에 오게 된다. 하지만 상점의 문이 닫혀있는지 거리에 아무도 없다. 치히로의 아버지와 어머니는 이런 이상한 점에 대해 아무런 반응을 보이지 않고 음식이 있는 곳만 찾아 움직인다. 이들은 음식이 있는 상점을 발견하게 되자 주인을 부른다. 하지만 아무도 나오지 않자 허락 없이 음식점 의자에 앉아 그 곳의 음식을 먹기 시작한다. 정말로 게걸스럽게 먹는다. 예의바르고 정중한 일본인들의 모습과는 완전히 다르



그림 4 정신없이 음식물을 먹고있는 치히로의 부모

다. 어머니는 치히로에게 너무 맛있다고 먹어 보라고 음식을 계속 먹으면서 말한다. 하지만 이 때 어머니는 치히로를 돌아 보지도 않는다. 아마 치히로가 그 곳에 없어도 몰랐을 것이다. 만일 치히로가 부모를 따라 오다가 길을 잃었다 하더라도 이들은 알 수 없었을 것이다. 이들 부모에게 치히로는 이미 잊혀진 존재였다. 이들은 '먹고 싶다'라는 욕망에 사로잡혀 주변 상황은 전혀 고려하지 않고 행동한다. 이성을 소유한 어른으로 보기에 이들은 동물적 본능에 사로잡힌 '돼지'일 뿐이다. 10살의 나약한 딸을 보살펴 주거나 돌봐주는 모습은 이들 부모에게서 보이지 않는다.

치히로는 이 작품이 시작해서 세 번째 '싫다'라고 말하며 먹기를 거부한다. 주인의 허락 없이 먹는 것은 싫다고 하면서 어머니와 아버지도 그만 먹으라고 소리쳐 보지만 아버지와 어머니는 이런 치히로의 말에 아무런 반응도 보이지 않는다. 이런 어머니와 아버지를 위로하고 치히로는 거리로 나온다. 텅 빈 거리를 걸으면서 치히로는 다리를 발견한다. 이 다리 위에서 치히로는 하쿠를 만나 곧 밤이 되니 어서 도망가라는 말을 듣는다. 마음이 급해진 치히로는 당황하며 어머니와 아버지를 찾아 달려간다. 그런데 어머니와 아버지는 돼지로 변해 있었고 여전히 음식을 게걸스럽게



그림 5 돼지로 변한 치히로의 부모



그림 6 치히로를 알아
보지 못하는
부모.

먹고 있었다.

이들을 누군가가 채찍으로 때린다. 그런데 이들은 채찍으로 맞으면서도 계속 먹는다. 치히로는 이 장면을 보고 놀라며 믿을 수 없다는 듯이 엄마와 아빠를 불러 본다. 하지만 이들은 여전히 먹고 있다. 치히로는 두려움에 상점에서 나와 엄마, 아빠를 찾아 헤맨다. 아까 그 돼지가 엄마와 아빠라고 믿을 수 없다는 듯이 정신없이 이곳저곳을 헤매며 뛰어다닌다. 그런데 치히로가 왔던 곳으로 돌아가려고 들판 쪽으로 나왔을 때 치히로는 더 이상 갈 수 없다. 들판은 없어지고 강으로 변해있다. 다리를 물에 담근 채 치히로는 정말로 놀랄만한 광경을 목격한다. 유람선에서 너무나 이상한



그림 7 사라져가는 치히로

그림자들이 내리고 있었는데 이들은 분명 귀신들이다. 치히로는 너무 무서워 꿈이라고 외친다. 그리고 사라지라고 외치지만 사라지는 건 자신의 몸이다. 손이 사라지고 있고 자신의 몸이 점점 사라지고 있다. 치히로는 너무 무서워 도망친다.

작품이 시작되면서 치히로는 하기 싫은 일을 부모 때문에 세 번이나 따라 했다. 그리고 한참 부모의 보살핌과 보호가 필요한 나이에 지금 그녀는 어딘지도 모를 곳에 오게 된 것이다. 그녀에게 부모는 명령하고 따라 오라고 하는 그런 존재였다. 그렇지만 그녀는 그런 부모의 보호를 받을

수 있었다. 이제 그녀는 어디에서도 보호를 받을 수 없는 외톨이가 되었다.

수직적 관계에 있었던 부모가 오히려 나약한 소녀에게 커다란 피해를, 아니 생명에 위협을 가하는 피해를 준 것이다. 센과 치히로의 행방불명에

서 나오는 부모와 같은 유형, 즉 자신들의 선택으로 인해 자녀들의 미래를 바꾸어 놓거나 생명을 잃을 수도 있는 상황으로 내모는 부모와 같은 유형은 장르가 달라서 그 분위기나 이미지는 다르지만 일본 애니메이션의 여러 작품에서 볼 수 있다. 특히 애반게리온의 겐도 박사와 신지는 그 동기와 목적은 다르지만 이 경우와 비교할 만하다.

아무튼 치히로는 자신의 실수도 아니고 원해서도 아닌, 강하게 하지 않겠다고 부인했지만 어느 것도 결정할 수 없는 나약한 존재이었기에 자신의 몸이 사라지는 끔찍한 상황에 직면하게 된다. 치히로는 이런 상황이 꿈이길 사라지길 바랐지만 결국은 싫어도 받아들여만 하는 현실이었다. 아무튼 <센과 치히로의 행방불명>에서 작품의 발단 부분을 구성했던 사건은 모두 치히로의 부모에 의해 일어난다. 치히로는 이제 자신의 선택에 의해서가 아니라 부모의 즉흥적인 선택에 의해 귀신 세계에 '감금' 된다. 이 작품의 발단 부분에서 평등한 부부상은 제시되었지만 여전히 어린이의 권리는 무시되어지는 가족의 형태가 표현되어지고 있다. 필자에게는 최고의 인기를 얻은 <센과 치히로의 행방불명>이라는 작품의 주요 발단 부분이 핵가족의 형태로 구성되어지며 환타지 세계로의 여행이 부모의 선택과 결정에 의해 아무 힘없는 나약한 소녀에게 주어진다. 사건이 매우 흥미롭다. 친구들과의 놀이에 의해서라든지 본인의 호기심에 의해 환타지의 세계로 모험여행을 떠나게 된다는 일반적인 사건 전개 방식에서 조금 벗어나 완전히 믿고 따르며 의지해야 하는 부모에 의해서 어린이의 의견을 조금이라도 경청했다면 이런 엄청난 일은 일어나지 않았을 그런 상황에 치히로라는 10살 소녀를 옮겨 놓은 발단부분은 마치 20세기 부조리 극의 한 장면을 보는 듯한 처절함이 엿보인다. 대화의 단절과 배려와 이해의 무지에 의해 발생한 사건을 미야자키 하야오는 하쿠라는 치히로를 부모 대신해서 보살펴 줄 친구를 등장시키면서 새로운 국면으로 이끌어 가고 있다.



그림 8 온천장 앞의 치히로

2. 치히로와 센 그리고 하쿠와 린

치히로가 어머니와 아버지의 보호와 배려를 받지 못하는 소녀이어서 이런 상황에 처한 그녀가 앞으로 걱정스럽다며 가슴조이며 작품을 감상하고 있을 때 관객은 특히 어린이 관객은 하쿠의 등장으로 안심하게 된다. 그는 치히로를 보살피고 격려하고 아껴주는 대표적인 인물로 작품



그림 9 치히로를 구출해 가는 하쿠

에서 표현되기 때문이다.

치히로와 하쿠의 만남은 사실 아주 오래 전, 치히로가 강에 빠진 신발을 찾으러 갔다가 물에 빠졌을 때 하쿠가 나타나 치히로를 구해주면서 시작되었다. 생명의 은인으로 맺어진 인연은 치히로가 다시 생명의 위협을 느낄 때 이어진다. 우선 그는 거리를 돌아다니며 다리 위에서 강물에 난 철로 위로 달려가는 기차를 구경하고 있던 치히로에게 나타나 위협을 알려준다. 그리고 또다시 치히로의 몸이 사라지기 시작할 때 나타나 치히로에게 몸이 사라지지 않는 약을 먹여 치히로를 다시 살려준다. 하쿠는 “이 세상의 것을 먹지 않으면 너는 사라진다”고 말한다. 현실이 싫더라도 곱씹으며 우리는 존재해야 하는 것이다. 아무리 알 수 없고 이상하고 받아들이기 힘든 이상한 나라의 앨리스와 같이 자신이 느껴져도 현실이 주는 것을 아낌없이 먹으며 우리는 버텨야 한다. 하쿠는 울고 있는 치히로를 위로해 준다.

끝까지 참으면 좋은 결과가 있을 거야.

인간이면 안되는 상황에 인간의 냄새를 풍기면서 살아갈 수는 없다. 이제 치히로는 더 이상 인간으로 살아갈 수 없다. 살기 위해 그녀는 적응해야 한다. 이제 치히로는 너무 끔찍하고 괴로워서 소리를 지르거나 화를 내거나 불평을 더 이상 할 수 없었다. 그녀는 괴로워도 슬퍼도 코를 막고 입을 막고 참아야만 했다. 이 세상에서 치히로는 숨을 쉬면서 인간의 냄새를 풍기면 안되었다. 그러면 그녀는 이 세계의 귀신들에게 들리게 되고 돼지가 되거나 잡혀 먹히게 되는 것이다. 그녀는 더 이상 이전의 치히로가 아니다. 아니 이전의 치히로라고 느끼거나 생각하면 살 수 없는 그런 상황에 처하게 된 것이다. 이제 그녀는 끔찍한 현실에서 들리지 않고 숨을 은신처-가정-가 필요하다. 그리고 하쿠가 언제까지나 도와 줄 수는 없다. 하쿠가 치히로가 만든 소동을 처리하는 동안 치히로는 그의 지시대로 가마할아범을 찾아 가야한다. 이제 치히로는 싫다는 말을 하지 않는다. 어머니와 아버지가 지시할 때와는 달리 그녀는 하쿠를 전적으로 의지한다. 또 그녀는 이 일들이 꿈이 아니고 현실이라는 자각이 있었기에 가능한 일이지도 모른다. 아무튼 그녀는 조금씩 변해간다. 이전의 치히로로 쓰는 살아갈 수 없기 때문에 그녀는 변해가기 시작한다. 조금씩 자신이 선택해 가면서…….

치히로는 혼자 알지 못하는 미지의 세계로 발을 옮긴다. 하쿠가 지시한 대로 가고 있지만 이 길이 옳은 길인지 알 수 없다. 주저 앉고 싶지만 그럴 수 없다. 언제 잡혀가 돼지가 되어 잡혀 먹힐지 모르는 형편이다. 울 수도 없다. 소리 지를 수도 없다. 괴물이 나와 치히로를 위협할 수도 있다. 길이 아닌 곳으로 걸어와서 막다른 곳에 도착할 수도 있다. 계단에서 굴러 떨어질 수도 있다. 그래도 치히로는 무서워 나오는 소리를 나오지 못하게 손으로 입을 막고 숨소리라도 들킬까봐 코를 막으며 그저 앞으로 가야만 한다. 이런 그녀가 의지하고 있는 대상은 이제 어머니도 아니고 아버지로 대표되는 가족이 아니다. 자신을 다시 살려준 친구 하쿠이다.

어린이에게 있어서 무엇보다도 소중한 것은 가족이다. 그것은 인간의 보편적인 욕구이다. 어린이에게 있어 가족이 없어져 버리면 보호해 줄 것이 없다.

매달릴 것이 없다. 물질적으로도 의지할 것이 없어져 버릴 뿐 아니라 정신적으로도 정서적으로도 위로해 줄 것이 없어진 것이다. 치히로에게 이런 역할을 대신 해줄 인물은 하쿠이다. 힘들어도 괴로워도 견디어 나갈 수 있는 힘을 주는 존재가 바로 하쿠인 것이다.

드디어 치히로는 가마할아범을 찾았다. 가마할아범의 모습에 놀라 치히로는 반갑게 그에게 다가가기 어렵다. 손이 거미처럼 많은 할아범은 계속 일을 하고 있다. 어딘지 모르게 기이하게 생겼다. 치히로는 마음을 진정시킨 후 가마할아범에게 이 곳에서 일을 하게 해달라고 부탁한다. 일이 없으면 이 세상에서 생명을 유지하기 어렵기 때문에 치히로는 살기 위해 일을 구한다. 자신 스스로 이곳에서 일할 수 있는 능력이 있음을 보여주면서 가마할아범에게 부탁한다. 이 작품에서 위기를 벗어나기 위해 처음



그림 10 거미 모양의 가마할아범

으로 치히로가 능동적으로 말하고 행동하는 장면이다. 치히로는 여지껏 누구의 지시에 의해 싫어도 따라 왔다. 감정적인 언어 구사로 밖에 자신의 의견을 표현할 수밖에 없었다. 또 10살의 치히로가 할 수 있는 판단의 근거는 좋거나 싫다라는 느낌 외에는 아무것도 없었다. 아무 것도 선택할 수 없어서 그저 부모를 따라 이 곳에 왔고 부모를 잃어 버려서 생명의 위협을 느꼈지만 친구 하쿠를 만났고 그의 도움으로 이 곳에 적응하기 위해 싫지만 약을 스스로 먹었고 그리고 이제 이 곳에서 살기 위해 일이 필요하다는 것을 알게 되고 일을 얻어야겠다고 깨닫고 스스로 일을 부탁한다. 이 사건은 감정적이고 본능적인 언어와 행동을 보여주던 치히로가 주어진 현실에서 삶을 포기하지 않고 스스로 살아보겠다는 의지의 발로로 보여진다.

이 때 하쿠보다는 비중이 낮지만 치히로가 이 곳 온천에 적응하고 살아가게 도와 주는 또 한 명의 조력자 린이 나타난다. 린은 할아버지가 이곳의 주인인 유바바에게 치히로를 데리고 가 주라고 하자 치히로가 인간이며 이 일이 어려운 일이고 자신에게 불리한 일로 작용할 것이라는 것을 알면서도 치히로를 유바바에게 안내한다. 그녀는 또 치히로에게 목욕탕의 일도 알려주며 치히로가 처한 어려운 일들을 목욕탕 내의 인물들 중 유일하게 치히로가 부모와 함께 인간 세상으로 가는 일에 적극적인 협조자가 되어준다.

이제 린은 자신이 있어야 할 가정과 학교를 대신하는 목욕탕의 상황에 놀라 어리둥절해 하는 치히로를 유바바가 있는 곳으로 갈 수 있는 승강기로 안내한다. 하지만 치히로의 인간 냄새 때문에 목욕탕 안에서 다시 소동이 일어나자 치히로만을 승강기에 태워 올려보낸다. 다가온 현실이 두려워 벌벌 떨며 어디로 가야할지 몰라 주저앉아 울먹이던 치히로는 이제 더 이상 두려움에 떨고 있지 않고 거대한 귀신의 뒤에 숨어 스스로 행동하여 위기를 모면한다.

두려움을 이기고 스스로 현실을 감내해 나가기 시작한 것이다.



그림 11 유바바를 찾아가는 치히로

이렇게 치히로가 꿈과 같은 현실을 꿈이 아닌 것으로 믿게 되고 돼지가 되어 잡혀 먹히는 것보다는 일하면서 살아야겠다는 소망을 갖게 되고 그것을 위해 무섭고 떨리지만 혼자 행동하고 결정하게 된 이면에는 가족에 대한 사랑이나 배려가 힘이 되어주고 용기를 북돋아주지 못했다. 오히려 치히로에게는 낯선 처음 보는 같은 또래의 하쿠와 린 그리고 가마할아범의 도움이 있었고 이들의 위로가 있었다. 부모보다도 더 잘 위로해주고 격려해주는 하쿠와 린의 도움으로 치히로는 이제 이 곳에서 살아남기 위해 넘어야 하는 최고의 위기를 직면해야 한다. 마녀 유바바와의 만남이

그것이다. 마녀 유바바가 치히로를 거부하면 그녀는 돼지로 변하게 된다. '그렇게 되기는 싫다...' 이제 치히로는 하기 싫은 것을 하지 않기 위해 노력한다. 부모님처럼 돼지가 되기 싫어서 치히로는 무섭고 두렵지만 마녀 유바바의 방문 앞으로 다가간다.

3. 센과 유바바 그리고 보우

이 곳에서 살아남기 위해 마녀 유바바에게 일하는 것을 허락받아야 한다. 온천장을 지배하는 마녀 유바바는 돈을 버는 일이라면 비정할 정도로 철저하면서도 아기 보우에 관해서는 온갖 응석을 다 받아주는 이중적인 성격을 지닌 이기적이면서 양면성을 지닌 인물이다. 하지만 유바바도 타인과 관계를 맺는 일에는 서투르다. 그녀는 모든 관계를 계약을 통한 소유의 관계로 여긴다. 자신과 관련된 존재들을 쓸모 있는 자와 없는 자의



그림 12 유바바와 보우

개념으로 구분하고 있으며 특히 유일한 혈육인 자신의 쌍둥이 언니 제니스와도 자매의 정을 나누기보다는 자신의 이익을 위해 언니가 가지고 있는 도장을 훔치는 일까지 벌인다. 그렇게 아끼는 아기 보우에 관해서도 그녀는 보우를 밖에 나가면 병에 걸린다면서 자신의 방 옆에 그의 방을 만들어 주고 나가지 못하게 한다. 유바바는 자신이 가지고 싶은 것은 완전히 가지고 자신에게 쓸모가 없어지면 버린다. 이런 냉정하면서도 자신의 이익을 위해서는 무슨 일이라도 하는 유바바에게 치히로가 그리 반가운 존재는 아닌 것이다.

유바바는 머뭇거리며 서있는 치히로에게 화를 낸다. 하지만 치히로는 무서워서 편다. 겨우 소리를 내어 조금 작은 목소리로 일을 달라고 부탁한다.

유바바 : 자, 들어오너라... 들어 오라니까!

(중략)

치히로 : 저기... 여기서 일하게 해 주세요!

유바바 : 음, 멍청한 애가 멍청한 소리만 하는군.

유바바는 치히로의 모습을 살펴 보면서 일할 수 없는 조건을 가지고 있다고 판단한다. 인간이 올 곳이 아닌 곳에 왔으며 신들의 휴식을 방해하고 있다고 이 곳에는 쓸모없는 존재라는 것을 치히로에게 알려준다. 그리고 유바바는 치히로에게 일을 허락할 수 없는 이유를 한가지 더 설명해 준다. 그것은 신들이 먹을 음식을 허락도 없이 다 먹어 치운 치히로의 부모 때문에 더욱 더 치히로에게는 일을 허락할 수 없다고 말한다. 그리고 치히로는 부모를 따라 새끼 돼지가 되어야 한다고 말한다. 하지만 치히로는 그렇게 되는 것은 싫다고 자신의 의견을 단호하게 말한다. 작품의 첫 사건에서 부모에게 건물로 들어가기 싫다고 말하는 장면에서의 치히로와

는 사뭇 다른 어투이다.

유바바 : 돼지 새끼로 만들까?

치히로 : 싫어요.

유바바 : 석탄으로 만드는 방법도 있었군. 떨고 있구나.

(중략)

치히로 : 여기서 일하게 해 주세요!

유바바 : 아직도 일 타령이냐!

유바바는 치히로의 의견을 들어 줄 수 없다고 소리친다. 하지만 이 대사를 살펴보면 이 두 사람 사이에는 갈등이 존재하지만 이 곳의 법이며 지배자인 유바바는 명령어와 지시어들로 구성된 말을 구사하면서 치히로에게 자신이 왜 치히로에게 일을 줄 수 없는지에 대해 설명하고 있다. 그래도 치히로가 자신의 의지를 굽히지 않자 오히려 유바바는 치히로에게 그녀의 의견을 왜 들어주어야 하는지를 되묻는다.

치히로 : 여기서 일하고 싶어요!

유바바 : 닥쳐라!

내가 왜 너 같은 인간을 고용해서 밥을 먹여 줘야하지?

보아하니 넌 울보에다, 떼쟁이에다,

어리광쟁이 같은데 말이야!

계다가 머리까지 나쁜 계집애한테...

말길 만한 일이 어디 있겠느냐?

그것만은 절대 사절이다!

이 곳에서 치히로는 할 수 있는 일이 없으므로 유바바는 치히로에게 투

자할 이유가 없다고 단호하게 말한다. 이 세계에서는 일하지 않으면 그 존재가치를 잃는다. 일을 통해서 자신의 존재가치를 높인다. 이 곳에서는 주변에 도움을 줄 수 있는 쓸모 있는 존재가 되어야 하며 밥만 축내며 남에게 신세를 지는 존재는 돼지가 되어 신들의 음식으로라도 활용되어야 한다고 유바바는 역설한다. 이 때 유바바가 아주 사랑하는(?) 거인 아기 보우가 울기 시작하며 난동을 부리기 시작한다. 보우는 항상 유바바와 치히로 사이의 사건에 끼여든다. 이 때 고의성은 보이지 않는다. 오히려 본능적이면서 즉각적인 행동을 할 때 보는 우연히 유바바와 치히로 사이의 갈등에 끼어들어 이들의 문제를 치히로를 도와주는 방향으로 해결하게 해준다.

유바바 : 아아, 우리 아가! 왜 우는 게냐?

엄마가 왔으니까 이제 울음을 그치렴...

갑자기 호들갑스럽고 부드러운 목소리로 말하며 아기를 달랜다. 유바바에게 있어서 보우는 없어질까 무서워, 다칠까 두려워 집안에만 보관하는 손가락의 반지처럼 소유하고 있는 귀한 보석과 같은 존재이다. 마녀 유바바는 바깥 세상은 병이 많고 밖에 나가면 병에 걸려 죽으니까 방에만 있어야 한다며 보우를 밖에 내보내지 않는다. 유바바에게 보우는 없어서는 안 될, 자신이 소유하지 않으면 안되는 귀한 보석 같은 존재이다. 없으면 갖고 싶고 항상 보고 싶고 그런 욕구가 있을 때마다 보아야 하고 만져 보아야 하는, 숨겨 놓고 보아야 하는 그런 존재인 것이다. 그런 보우가 울고 있다.

치히로 : 여기서 일하고 싶어요!

유바바 : 어디서 큰소리 지르는 거냐!

아유, 잠시만 기다리렴. 착하지, 착해 우리 보우,

착하기도 해라! 아이구...

사랑하는 사람을 위해서는, 법과 규칙을 위해서는 어떤 마법도 서슴치 않는 유바바도 그리고 쓸모없는 존재는 가차없이 제거하여 이 세계의 인물을 모두 다 무섭게 만드는 유바바도 자신이 아끼는 보우를 위해서는 하기 싫은 일도 서슴지 않고 한다.

치히로 : 여기서 일하게 해 주세요!

유바바 : 알았으니까..., 제발 조용히 해라.

아아, 그래그래.

착하지, 우리 얘기..., 계약서다.

치히로는 이제 유바바가 지배하는 세계에서 쓸모 있는 인간으로 일하게 된다. 지배자와 피지배자의 관계로 계약에 의해 맺어진 종속적인 관계가 된다. 명령하면 '네' 하고 일을 해야하는 관계로 이전의 치히로의 부모의 관계와 비교할 만하다.

유바바 : 저기에 네 이름을 써라.

그러면 일하게 해 주지.

그 대신 '싫다' 든지 '돌아가고 싶다' 고 말하면

돼지 새끼로 만들어 버릴 테다!

치히로 : 저기, 이름만 쓰면 되는 건가요?

유바바 : 그래! 이름 하나 쓰는데

뭔 잔말이 이렇게 많아.

(중략)

다 썼느냐?

유바바는 치히로의 부모가 그녀의 이름을 지어주었듯이 이 세계에서
의 이름 또한 지어준다. 치히로에게는 이제 가정의 역할을 해 줄 안식처
가 생긴 것이다.

치히로 : 네.

유바바 : 흠, '치히로' 라고 하느냐?

치히로 : 네.

유바바 : 이름 한 번 거창하시군!

지금부터 네 이름은 '센' 이라고 해라.... 알았느냐?

'센' 이다.

알았으면 대답을 해야지? 센!

치히로 : 아, 네....

이제 다시 유바바와 치히로 사이의 갈등을 정리할 사람인 하쿠가 나타
난다. 그는 유바바의 명령대로 치히로를 그녀가 숙식할 곳으로 안내해준
다. 모두 인간이어서 싫다고 거부하지만 하쿠는 냉정하게 유바바의 명령
이라며 지킬 것을 명령한다.

4. 센과 하쿠

하쿠가 쌍둥이인지 모른다고 생각할 정도로 센(치히로)을 대하는 하쿠
의 행동과 말이 바뀌었다. 아까 치히로였던 센을 도와주며 위로해 주던
하쿠와는 달리 냉정하다. 목욕탕에서 인간이 센을 거부하자 하쿠는 린에
게 센을 맡긴다. 린은 센이 대단해 보인다. 아무것도 할 수 없어 보이는
멍청한 아이를 유바바에게 내놓고 걱정했다며 이 곳에서 지내면서 모르는



그림 13 치히로를 위로해 주는 하쿠

것은 다 물어보라고 알려준다. 센은 온천장에 오게 된 이후로 시련의 연속이었지만 만나는 인물마다 센을 도와준다. 린은 언니처럼 센이 이 곳에 적응할 수 있게 도와준다. 너무 긴장한 탓에 주저앉으며 센은 린에게 물어본다. 하쿠가 두 명이 있냐고…. 린은 하쿠는 그 무서운 유바바의 부하라고 알려주면서 조심하라고 말한다. 센은 벌벌 떨며 주저앉는다. 아버지는 이 곳에 오기 전에 자신을 믿으라고 했다. 그렇지만 아버지와 어머니는 센에게서 부모에 대한 신뢰를 앗아갔다. 그들은 더 이상 센을 보호해 줄 수 없다. 그녀를 힘들게 만든 사람들이다. 하지만 하쿠는 이 귀신들의 온천장에서 처음 만나 이 곳까지 안내해주고 자신을 살려준 은인이다. 그런데 그런 하쿠가 어머니와 아버지를 돼지로 만들어 버리고 다시는 인간 세계로 돌아 갈 수 없게 마법을 걸고 이 귀신들의 온천장을 지배하는 무시무시한 마녀의 부하라는 사실을 믿을 수 없다. 어머니 아버지처럼 센에게 더 큰 시련을 줄 수도 있다. 센은 드러 눕는다.

아파서 정신이 없는 센에게 하쿠가 찾아온다. 센의 부모가 있는 곳으로 데리고 간다. 하쿠의 안내로 아버지와 어머니를 만나게 된 센은 이제 돼지로 변한 어머니와 아버지를 인정한다. 하쿠는 센에게 이들은 자신이 인간이었던 사실을 잊고 먹기만 한다고 말한다. 센은 이제 자신의 부모에게 너무 많이 먹지 말라고 당부한다. 센의 부모는 그녀의 목소리를 기억할까?

하쿠는 센에게 이 세계에 오기 전의 물건을 전해 준다. 전학을 때 친구들이 준 카드이다. 그는 이 카드가 나중에 돌아갈 때 필요하니까 잘 숨겨 두라고 말한다. 센은 치히로라는 글씨를 읽으면서 자신이 치히로였다는 것은 잊고 지냈다고 말한다.

센(치히로): 치히로... 치히로라면... 아! 이걸 내 이름이야!

하 쿠 : 유바바는 상대의 이름을 빼앗아 지배하는 마녀지.

항상 '센'으로 행동하고 네 진짜 이름은 소중히 간직해 뒤.

센(치히로): 나도 뺏기기 시작했나 봐... 어느새 센이 되고 있었어.

하 쿠 : 이름을 뺏기면 원래 세계로 돌아가는 길을 잃어 버려.

난 아무리 생각해도 기억이 나지 않아.

센(치히로): 하쿠의 진짜 이름?

근데 참 이상해!

치히로란 이름은 기억이 나거든.

언젠가는 시들어 버릴 것이 확실한 이름 모를 꽃들이 만발한 정원을 배경으로 이들은 다시 한 번 먹을 것을 주면서 서로의 신뢰를 확인한다. 하쿠는 센에게 특별히 힘이 나는 마법을 써서 만든 음식을 아무 것도 먹지 않으려는 센에게 준다. 센은 이것을 울먹이며 먹고 하쿠의 위로를 받아 다시 힘을 낸다. 센은 이제 길을 잃지 않는다. 하쿠는 센에게 치히로

라는 과거를 잊지 말라고 당부하고 이 역경을 이겨 내어 다시 인간 세상으로 돌아가고자 하는 희망을 간직할 수 있게 도와 준다. 과거는 현재를 만들고 또 다시 미래를 바라볼 수 있는 바탕을 만들어 준다.

센은 이제 미래를 위해 치히로라는 과거를 잊지 않으려고 노력할 것이다. 그리고 센은 또 현실에 성실하게 임한다. 이제 10살 짜리 나약하고 겁많고 울보였던 치히로가 아니라 유바바와 계약을 맺은 일하는 사람으로서의 역할에 최선을 다한다. 린의 도움을 받으며 목욕탕의 마루를 닦고 걸레를 빨면서 탕의 내부를 깨끗이 청소하며 이 낯선 곳의 질서를 배우기 시작한다. 그녀는 유바바가 제일 싫어하는 '밥을 축내지 않는 사람'이 되기 위해 열심히 일한다. 센은 이제 외롭지 않다. 힘을 주는 하쿠와 도와주는 린이 있기 때문이다. 그리고 아무리 이상하게 생긴 이곳의 인물들에 관해서도 센은 꺾듯이 예의를 지킨다. 이들을 두려워 하거나 무서워 하지 않는다. 센은 자신의 상황에서 주변 인물들과 어떻게 관계를 맺을지 배워나간다. 주변 인물들이 인간이 아니고 귀신같은 존재들이라 해도 이들을 존중하며 이들과의 관계를 발전시킨다.

처음으로 센에게 처리해야 할 임무가 내려진다. 목욕탕 내의 그 누구도 하기 싫어하는 부패신의 시중을 들어 주는 일이다. 지독한 냄새를 풍기는 부패신을 이 지역의 그 누구도 반기지 않는다. 이 신의 시중을 정성을 다해 성실하게 해낸다. 어려서 할 수 없는 일은 센을 걱정해 주는 언니같은 역할의 린이 도와준다. 이 일로 센은 목욕탕에서 신뢰를 얻는다. 일부러 위험하고 하기 어려운 일을 명령한 유바바를 센은 '성실'과 '진실'로 이겨 낸 것이다. 센은 이 목욕탕에서 이방인이 아니라 쓸모 있는 사람으로 변한다. 이 곳의 질서를 배우며 지키며 승리한다. 이런 결과는 센 혼자 이룬 것이 아니다. 그녀의 뒤에 어머니와 아버지를 구해야 한다는 희망과 하쿠와 린이 있었던 것이다. 이제 작품은 절정을 위해 또 하나의 에피소드를 만들어 나간다. <센과 치히로의 행방불명>을 보고

난 관객들에게 가장 기억에 남게 된 미야자키 스스로 자신이 직접 디자인했다고 말하는 가오나시가 등장한다.

5. 센과 가오나시

가오나시는 “쓸쓸해… 쓸쓸해…”라고 말하며 타인과의 관계를 원하지만 타인과 어떻게 만나고 말해야 하는지 그 방법을 모르는 존재이다. 그래서 그는 소유를 원한다. “갖고 싶어 갖고 싶어 ‘센’ 갖고 싶어” 그는 돈을 뿌리며 다른 존재들 위에 군림한다. 의사소통이 존재하는 것이 아니라 일방적인 방법으로 그는 자신의 방식대로 다른 존재들이 자신 앞에서 몸을 조아리며 자신이 원하는 것은 무엇이든지 하게끔 만든다. 그래도 너무 쓸쓸해서 그는 “먹고 싶어 먹고 싶어 ‘센’ 먹고 싶어”라며 먹기 시작한다. 그



그림 14 치히로에게 금을 주는 가오나시

는 마음대로 되지 않으면 난폭해져서 모든 것을 먹어 치운다. 그래도 가오나시는 쓸쓸하다. 그래서 그는 센을 갖고 싶어 한다. 그러나 언제나 한결같은 치히로의 존재가 가오나시를 변하게 한다.

가오나시와 센의 첫 만남은 하쿠와 함께 돼지우리로 가서 어머니와 아버지를 보고 온천장으로 가는 다리 위에서이다. 가오나시는 센을 좇아 온천장으로 따라오지만 그 안으로 들어가지는 못한다. 초대받지 못한 손님이었던 것이다. 그러던 중 센이 걸레를 빨면서 밖에 서있는 가오나시를 발견하고 문을 열어놓는다. 계속 숨어있던 가오나시는 목욕탕에서 배가고프다며 음식을 가져오라고 요구하며 음식을 가져다 주면서 시중을 들어준 사람에게 사금을 준다. 이 소문은 온천장 내에 퍼져서 가오나시의 사금을 가지려고 그의 시중을 들기 위해 줄을 서게 되고 가오나시는 많은 사금을 던져준다. 유바바의 명령으로 쌍둥이 언니인 제니스의 도장을 훔치러 갔던 하쿠가 심하게 다치고 와서 제니스를 찾아 떠나려고 하는 센을 가오나시가 발견하고 센에게 자신의 시중을 들어줄 것을 부탁한다. 하지만 센이 이를 거절하자 가오나시는 아주 많은 사금을 센에게 준다. 그래도 싫다고 하자 가오나시는 분노한다. 주변의 모든 것을 먹어치우며 제니스의 집으로 기차를 타고 떠나가려는 센의 뒤를 따라간다.

센과 유바바의 관계가 계약에 의해 지배자와 피지배자로 맺어진 사이라면 가오나시와 온천장 사람들은 금품으로 맺어진 사이이다. 돈 즉 재산에 의해 피지배자로 전락한 사람들... 이들은 사금을 받기 위해 음식을 만들고 호들갑스럽게 움직이며 자신이 먼저 가오나시의 시중을 들기 위해 싸우기도 한다. 온천장은 계약과 금품이 오가는 소 자본주의의 사회인 것이다. 이들은 살아 남기 위해 열심히 일한다. 유바바와 계약하여 그 계약을 지키고 쓸모 있는 존재가 되어 돼지로 변하지 않고 그리고 자신의 재산을 많이 모으는 것... 이것이 이 세계의 최고의 가치이자 이들의 소망이다. 가오나시는 이들의 재산에 대한 욕망을 건드려 끊임없이 이 욕망을 향해

움직이게 한다. 하지만 가오나시는 사실 사금을 주면 이들이 자신에게 잘 해 줄 것이라는 사실을 알지 못한 듯하다. 그는 혼자였고 외로웠다. 그리고 어느 누구하고도 사귀지 못하고 숨어다니고 누군가를 쫓아다니고 그림자처럼 그렇게 살고 있었다. 그러다가 센이 열어 준 문으로 많은 존재들이 있는 곳으로 오게 되었다. 그 때에도 그는 숨어 있었다. 하지만 가오나시는 너무 배가 고팠다. 본능적인 욕망에 의해서만 움직이는 가오나시는 외로워서 배가 고팠다. 센과 친구가 되고 싶었는데 센은 자신을 보지도 못하고 다른 존재와는 달리 자신의 시중을 들어주지도 못한다. 그래서 가오나시는 먹는다. 먹고 또 먹고, 그래도 그는 배가 고프다. 이제는 주변 존재까지도 집어먹는다. 그래도 배가 고프고 외롭다. 센이 그를 외면하자 가오나시는 이제 다른 목표가 생겼다. 그녀를 따라 가는 것... 이제 그는 먹은 것을 다 토해내고 센을 쫓아간다. 금품을 주면서 주·종관계로가 아니라 스스로 센을 따라 동반자가 된다.

움지 못한 것을 거부하고 모두를 위해 가오나시를 온천장 밖으로 유인한 센은 이제 모든 것을 스스로 결정하고 해결한다. 다른 이들의 도움과 안내를 받던 센은 이제 가오나시를 유인하여 온천장을 조용하게 만들어 주고 주변의 다른 이들을 도와주는 존재로 변하기 시작한다.

6. 센과 치히로 그리고 니기하야미 고히쿠누시

아직 자신의 이름을 찾지 못한 센은 여전히 센이라고 불리지만 자신을 도와준 하쿠를 위해서는 그 어떤 위험도 감수한다. 센에게서 이전의 치히로에게서 볼 수 있던 겁 많고 소심한 모습은 보이지 않는다. 하쿠가 제니스의 물건을 훔쳤다고 해도 센은 자신의 원래 모습인 용이 되어 피를 흘리며 고통스러워 하고 있는 하쿠를 보호한다. 부모를 잃어 버리고 집에도

갈 수 없어 두려움에 벌벌 떨던 치히로를 어떤 상황에서도 자신이 옳다고 믿는 일은 끝까지 버리지 않는 강한 센이 될 수 있게 도와준 하쿠는 센의 도움을 받게 된다. 센에게 하쿠는 그동안 본인이 지니고 있던 비밀을 드러내 놓는다. 하쿠는 용이었고 유바바의 부하로 유바바가 시키는 일은 무엇이나 충실히 수행했다. 물론 센은 이 사실을 어렴풋이 알고 있었지만 하쿠가 자신의 진실된 모습을 보여 준 적은 없었다. 그러나 유바바는 다친 하쿠는 필요없는 존재라면서 처리하라고 명령한다. 하쿠 또한 목욕탕의 다른 이들과 마찬가지로 기계부품과 같은 존재로 녹슬거나 필요 없어지면 버려진다. 하쿠는 목욕탕의 다른 존재들과 달리 직접 유바바의 명령을 수행하고 목욕탕의 질서를 잡는 선봉장이었다. 주인에게 버림받은 유바바에게 나쁜 도둑이라 지독한 마법에 걸려 죽어갈 수 밖에 없을 것이라는 말을 서슴지 않는 제니스를 향해서도 센은 하쿠를 살려내야 하며 그를 치료해야 한다고 소리친다. 그녀는 하쿠와 함께 지하세계로 떨어진다. 하쿠는 혼신의 힘을 다해 가마할아범이 있는 곳으로 피신하고 정신을 잃는다. 센은 하쿠의 입을 벌려 강의 신이 주고간 알약을 하쿠의 입에 넣어준



그림 15 하쿠를 위해 모험을 떠나는 치히로

다. 하쿠는 강하게 약을 거부하지만 센은 가까스로 하쿠의 입에 알약을 넣어준다. 이제 서로의 입장이 바뀌었다. 몸이 사라질 위험에 처해있던 치히로를 하쿠는 위로하며 약을 주었다. 이 약을 먹어야만 살아날 수 있다고 설명하면서 치히로는 지금 하쿠를 치료해 주고 있는 것이다.

센은 하쿠를 구하기 위해 제니바가 사는 마을로 가기로 마음 먹는다. 하지만 가마할아범이 그 고을로 가면 다시는 돌아올 수 없다고 말한다. 돌아오는 표는 없기 때문이다. 그 곳으로 가면 목욕탕으로도 못 오고 친구를 만나지도 못하고 또 다른 세계에 적응하며 살아가야 한다. 가족과 함께 인간세계로 돌아가는 일은 더욱 더 이루기 힘든 먼 이야기가 될 수도 있다. 미래의 희망을 포기하면서 센은 하쿠를 살리겠다고 결심한다. 그리고 제니바의 마을로 향해 떠난다. 변신한 보우와 가오나시가 이 여행에 같이 동반해준다.

제니바를 만나 하쿠의 일을 사과하고 차를 마시는 동안 하쿠는 다시 살아난다. 그는 유바바를 찾아가 센을 치히로로 만들어 주는 일에 관해 의논하기 시작한다. 그는 보우를 데리고 올 테니까 센을 그녀의 부모와 함께 치히로로 돌려보내 달라고 부탁을 한다. 유바바에게 또다른 계약을 제안한 것이다.

치히로와 보우를 교환하는 조건이다. 앞에서 설명했듯이 하쿠는 유바바와 치히로 사이의 갈등을 조정해주고 해결해주는 역할을 하는 인물이다. 인간세계로 센을 보내지 않으려는 유바바와 하쿠는 거래를 해서 약속을 받아내고 센을 데리러 제니스가 있는 곳으로 날아간다.

이제 하쿠는 더 이상 자신의 모습을 숨기지 않아도 된다. 센이 자신의 모든 것을 알게 되었기 때문이다. 그는 제니스의 집에 도착하여 센과 보우를 데리고 다시 목욕탕이 있는 곳으로 날아간다. 이 때 치히로가 하쿠에게 하쿠와의 기억을 말해준다. 자신이 신을 찾아 강물에 빠졌을 때 자신을 구해준 사람이 하쿠라고 그리고 그 강의 이름은 고하쿠.

그리고 그 곳은 아파트가 지어져 강이 없어졌다. 하쿠는 자신이 살던 가정 - 고타쿠강 - 을 잃고 유바바에게 왔던 것이다. 하쿠는 이제야 센의 도움으로 과거를 찾는다. 자신의 이름을 찾는다. 치히로라는 이름을 잊지 말라고, 과거를 잊지 말라고 당부하여 센의 과거를 지켜준 하쿠는 센에 의해 자신의 과거를 되찾는다. 하쿠와 센의 관계는 이제 치히로와 센 그리고 니기하야미 고타쿠누시와 하쿠의 사이로 발전한다. 하쿠에게 부모 이상으로 의지하며 도움을 받으며 지내왔던 10살의 소녀 치히로는 이제 하쿠와 진정한 상호보완적인 아주 이상적인 형태의 관계로 발전된다.

마지막으로 하쿠는 자신의 암무를 완성한다. 센 아니 이제 치히로로 돌아갈 친구를 위해서 그는 유바바에게 약속을 지킬 것을 요구한다. 목욕탕 식구들이 다 보는 앞에서 유바바는 약속이기에, 계약이기에 치히로의 부모를 찾으면 모두 돌아가게 해준다고 약속한다. 치히로는 부모를 찾는데 성공하고 이곳을 떠나 부모님과 함께 집으로 돌아가게 된다. 니기하야미 고타쿠누시는 치히로를 경계까지 안내하고 다시 만날 수 있을 것이라며



그림 16 치히로의 성공을 기뻐하는 린과 온천장 식구들

자신은 유바바와 계약을 다시 하여 유바바의 부하로 있지 않겠다고 말한다. 그리고 다시 센 아니 치히로와 만날 수 있을 것이라고..., 그리고 이들은 꼭 잡았던 손을 놓는다.

치히로는 이제 이름에 걸맞은 소녀로 성장했다. 투덜대지도 않고 무서워하지도 않는다. 두려워 울지도 않고.... 하쿠를, 추억을 가슴에 넣어 간직하고 있기 때문이다.

이제 그녀는 하기 싫은 일도 해야 하는 일이면 스스로 판단하여 열심히 한다. 그리고 어려운 일이고 자신이 위기에 처한다 하더라도 옳다고 믿는 일이면 그녀는 열심히 할 것이다. 이제 그녀는 그렇게 믿고 따랐던 하쿠와 잡았던 손을 놓는다. 하쿠가 자신을 만나러 곧 오겠다는 말을 믿고 어머니와 아버지가 있는 곳으로 달려간다. 그 곳은 자신을 보호해주고 보살펴 줄 집과 부모님이 있는 인간세계이다.

돼지로 변했었던 일을 전혀 모르는 부모는 치히로에게 빨리 오라고 부른다. 하지만 치히로는 온천장에서의 일을 잊지 못할 것이다. 이 곳의 경험으로 그녀는 변했고 앞으로도 더 변해갈 것이다. 부모와는 달리 치히로는 이 곳을 추억할 것이고 기억할 것이고 성장해 나갈 것이다.

Ⅲ. 나, 너 그리고 우리

〈센과 치히로의 행방불명〉에서 일어난 일은 우리에게 일어날 수 있는 일이다.

우리의 정체성을 잃어 버리고 이전에 알고 있던 사람들과 헤어지고 자의에 의해서가 아니라 타의에 의해서 우리는 막다른 골목에 다다를 수 있다. 참담하고 암담하여 주저앉아 울고 싶지만 현실은 그 시간조차도 허락해 주지 않을 때가 있는 것이다. 꿈이길 바라지만, 이 악몽에서 깨어나길 기도하지만 차가운 현실로 우리에게 다가오는 시간들이 있다. 시간은 가고 살아 있음으로 움직여야 하고 살 수 있는 곳으로 갈 길은 안 보이고 나 자신이 누군지도 모르겠고…. 주변의 인물들은 모두 다 다른 세계의 존재처럼 보이고, 나만 홀로 외톨이가 된 듯한 상황에 빠질 때가 우리 누구에게나 있는 것이다. 그 때 우리는 어떻게 할까…. 우리는 어디를 헤맬까…. 울고 있을까…. 평생 믿어 왔던 가족이 그리고 형제가 그리고 친구가 날 버리고 세상이 날 버린 듯한 때 우리는 어디로 가야할까…. 그래도 우린 어디론가 가야하고 어디에선가 살아남아야 한다.

치히로에서 센으로 그리고 다시 치히로로 돌아온 10살의 소녀는 이제 다시는 이 전의 치히로로 돌아갈 수 없을 것이다. 많은 어려움을 통해 그녀는 성장했고 이 모든 것을 ‘기억’하고 있다. 그녀를 부모처럼 도와준 하쿠와 함께 그녀는 이제 더 이상 혼자가 아니다. 그녀는 주제가의 내용과 같이 빛나는 무엇인가를 가슴 속에서 찾을 수 있을 것이다. 그리고 ‘꿈’을 꿀 것이다. 꿈을 몇 번이나 그려볼 것이다. 하지만 이 작품을 보고 난 뒤 살아 있는 “신비한 죽어가는 신비함…. 언제나 몇 번이나 꿈을 그려보자…”라는 주제와 함께 “쓸쓸해… 쓸쓸해…”하며 센을 뒤쫓아 다니던 가오나시가 생각나는 건 여전히 난 몇 번이나 꿈을 그려보는 것이 너무나

힘들고 슬픈 일이 많이 있다는 것을 이미 알아버린 어른이기 때문일까….

그래도 “어떤 상황에도 우리는 혼자가 아니다” 라는 메시지를 전해 주는 <센과 치히로의 행방불명>을 보면서 다른 꿈을 그려볼 용기를 가져본다. <센과 치히로의 행방불명>은 이렇게 많은 이야기와 상징으로 아름답게 포장된 작품이다. 인간의 관계와 꿈, 좌절, 용기에 대해 생각해 보게하는 매력적인 작품인 것이다. 우리는 언제나 어디서나 혼자가 아니다. 우리는 살아야 하는 것이고 용기를 잃지 않아야 한다. 언제 사라질지 모르지만 하늘에 별이 있고 언제 시들지 모르지만 피어 있는 이름 모를 꽃이 있어서 이 세상은 아름다운 것이다. 우리는 살아있고 생명이 있으니까….

설 일

김 남 조

겨울 나무와
바람
머리채 긴 바람들은 투명한 빨래처럼
진종일 가지 끝에 걸려
나무도 바람도
혼자가 아닌 게 된다.

혼자는 아니다
누구도 혼자는 아니다.

나도 아니다

실상 하늘 아래 외톨이로 서 보는 날도 하늘만은 함께 있어 주지 않던가

삶은 언제나 은총의 돌층계의 어디쯤이다.

사랑도 매양

섭리의 자갈밭의 어디쯤이다.

이적진 말로써 풀던 마음

말없이 삭이고

얼마 더 너그러워져서 이 생명을 살자.

황송한 축연이라 알고

한세상을 누리자.

새해의 눈시울이

순수의 얼음꽃,

승천한 눈물들이 다시 땅 위에 떨어지는

백설을 담고 온다.

각 나라의
포스터



영문 포스터



한국 1



일본 1



한국 2



일본 2

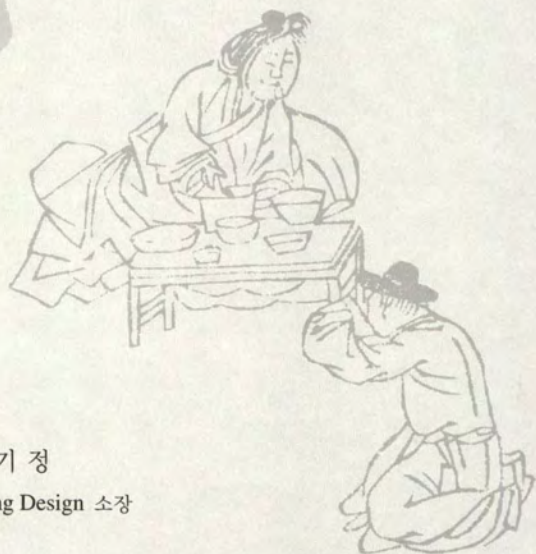


프랑스

여 백

효 교육 콘텐츠의 개발 방안 탐색

- 효 박물관 교육프로그램 설계를 중심으로 -



고기정

Bitzro Learning Design 소장

여 백

효 교육 콘텐츠의 개발 방안 탐색

- 효 박물관 교육프로그램 설계를 중심으로 -

I. 서론

문화의 세기인 21세기가 새롭게 요구하는 정신적 가치들 - 인본주의, 이타주의, 평화공존주의, 인내와 절충의 미덕 등은 우리 문화의 전통 사상 중 하나인 효 사상에 응축되어 있다는 견해가 있다(홍일식, 2001). 효 교육은 지식 전달 위주의 교육과 달리 정신적인 가치나 인성을 포함하는 정의적인 영역에 관한 교육이기 때문에 텍스트 정보와 강사의 강의를 중심으로 이루어지는 주입식 교육으로는 교육 효과를 크게 기대하기 어렵다. 효 교육이 지식사회에서 지향하는 정신문화 구축에 기여할 수 있기 위해서는 현대인들의 문화코드에 맞는 다양한 방식으로 이루어지는 교육의 기회가 확대되어야 한다. 이것은 효 교육에서 사용할 수 있는 양질의 교육 콘텐츠 개발을 전제로 한다.

‘교육 콘텐츠’는 교육의 경험을 제공하는 유·무형의 교육자원들을 통칭하는 말이라고 할 수 있다. 전통적인 교육환경에서 교육 콘텐츠는 주로 텍스트 정보 의존도가 높은 교재를 의미했지만, 최근에는 정보통신 기술을 기반으로 해서 만들어진 다양한 유형의 교육 자료를 지칭하는 용어로

사용되고 있다. 각종 참고형 정보나 학습 교재, 컴퓨터를 이용한 코스웨어 등과 같이 교육 활동에서 직·간접적으로 사용되는 교수·학습 자료 뿐 아니라 구체적인 교육 목표를 가지고 학습자들에게 배움의 경험을 제공하기 위해 만들어진 공식·비공식적인 교육 프로그램들도 넓게는 교육 콘텐츠의 범주에 포함된다고 볼 수 있다.

현재 공식, 비공식적으로 이루어지는 효 관련 교육의 모습을 보면 효 교육 관련 콘텐츠의 부족이 심각한 수준이라는 것을 알 수 있다. 일반적으로 효 교육은 비공식적으로 이루어지는 예절교육이나 고전 학습에 관한 교육들과 학교 교육과정에서 이루어지는 가치중심적인 교육으로 나눌 수 있다. 효 문화 사상이 지식사회를 이끄는 정신적인 지주로서의 역할을 해야 한다는 당위론에도 불구하고, 현재 학교를 비롯한 공식·비공식적인 경로를 통해서 이루어지고 있는 이러한 효 교육은 기대에 크게 미치지 못하고 있다는 지적이 많다. 무엇보다도 현재의 효 관련 교육은 시대적 맥락성을 갖지 못하고 형식적인 교육활동에 그치고 있다는 것이 문제이다. 구태의연한 교육내용과 현실성 부족, 지식 전달 위주 및 가치 주입식 교육 방식 등 때문에 교육 효과가 미흡하고, 효 교육이 수행하여야 할 본연의 역할을 제대로 하지 못하고 있다는 비판이 제기되고 있다. 효 교육과 관련하여 지적되고 있는 이러한 문제점들은 효 교육 관련 콘텐츠들이 양적인 면과 질적인 측면에서 시대적 교육 요구에 맞게 제대로 개발되지 못하고 있다는 점에 기인한다고 볼 수 있다.

효 교육이 활성화되기 위해서는 질적으로 우수하고, 학습자들에게 의미 있는 교육 경험을 제공할 수 있는 교육 콘텐츠의 개발이 확대되는 것이 중요하다. 문제는 효 교육과 같이 정의적인 특성을 지니는 콘텐츠들을 어떻게 개발하는 것이 바람직한 것인지에 대한 시사점을 줄 수 있는 관련 연구의 축적이 매우 미흡하다는 점이다. 이러한 점을 염두에 두고, 본 논문은 학습자들에게 의미 있는 교육 경험을 제공할 수 있는 효 교육 콘텐츠

츠의 개발 방안을 탐색하는 것을 목적으로 한다. 특히 본 논문에서는 효 교육 콘텐츠의 여러 유형 중에서 효 문화 박물관에서 사용할 수 있는 교육 프로그램에 초점을 두어 효 교육 콘텐츠의 개발 방안을 탐색하고자 한다.

박물관은 공식적인 교육 기관에서 일어나는 형식적인 교육을 제외하고 가장 자연스럽게 교육적인 경험이 일어날 수 있는 장소이며, 지식사회에서 강조하고 있는 평생교육의 장으로서 최근에 주목을 받고 있는 비공식적인 교육 문화 공간이다. 박물관에서 이루어지는 교육활동은 기본적으로 박물관이 가지고 있는 정보 자원들을 바탕으로 하기 때문에 상대적으로 양질의 교육 경험을 제공할 수 있는 여건이라고 할 수 있다. 그러나 우수한 정보 자원을 보유하고 있다고 해서 반드시 양질의 교육 경험을 제공할 수 있는 것은 아니다. 박물관에서 이루어지는 교육이 교육 참여자들에게 의미있는 배움의 경험을 제공할 수 있도록 하기 위해서는 제대로 된 교육 프로그램을 이용하여 교육이 이루어져야 한다.

따라서 본 논문에서는 효 박물관에서 사용할 수 있는 교육 콘텐츠로서의 교육 프로그램 개발 방안에 초점을 맞추어 연구를 수행하고자 한다. 이를 위해서 우선 효 교육 콘텐츠의 개념을 정의하고, 박물관의 효 교육 프로그램 개발에 시사점을 줄 수 있는 국내외의 선도적인 관련 사례들을 분석하였으며, 이를 바탕으로 효 박물관의 교육 프로그램의 개발 방향과 설계 전략을 제안하였다. 본 논문의 연구 결과는 효 박물관에서 활용할 수 있는 교육 콘텐츠의 설계 뿐 아니라 나아가 일반적인 효 교육 콘텐츠의 개발 시에도 시사점을 줄 수 있을 것으로 기대한다.

II. 효 교육 콘텐츠의 정의

효 문화의 창조적 계승과 창달은 다양한 형태의 공식적 혹은 비공식적 학습활동을 통해서 이루어진다. 좁은 의미에서 효 교육은 학교라는 공식적인 교육기관에서 정규 수업시간에 이루어지는 교육을 의미한다. 그러나 넓은 의미에서 볼 때, 효 교육은 공식적인 교육과정을 통해 이루어지는 학습활동 뿐 아니라 각종 비공식적인 경로로 이루어지는 교육과 사회 단체나 기관에서 주관하는 효 문화 관련 전시나 이벤트적인 행사를 통해서 이루어지는 사회교육적인 활동, 가정과 같은 일상적인 생활 속에서 이루어지는 학습까지도 포함하는 포괄적인 개념이다. 효 교육은 학교를 중심으로 이루어지는 전통적인 의미의 교육과 달리 평생학습을 강조하는 지식정보사회 교육의 전형적인 모습을 갖추고 있다고 할 수 있다. 이것은 인간의 전 생애에 걸쳐서 일어나는 활동으로서, 학교, 직업기관, 성인교육기관 등에서 일어나는 형식학습과 가정, 직장, 지역사회에서 이루어지는 비형식적인 학습을 포함하여 모든 장소에서 일어나는 개인적, 사회적인 발전을 지향하기 때문이다.

효 교육은 가치, 도덕 혹은 인성교육과 마찬가지로 의도적인 교육에 의해서 뿐 아니라 우연적인 상황에서 자연스럽게 이루어지는 경우가 많다. 현재의 학교 교육에서와 같이 도덕교과에서 인위적으로 이루어지는 교육 활동들은 오히려 의도했던 교육의 목표를 달성하는데 장애가 되기도 한다. 정의적 영역의 학습목표들을 지식 전달 위주의 교육방법으로 달성하고자 시도하는 데서 오는 한계 때문이다. 효 교육은 단순한 지식의 전달이나 암기, 설교나 행위의 강요 등을 통해서가 아니라 도덕적 내면화를 통해서 자발적이고 실천적인 행동으로 나타날 수 있도록 하는 것이 중요하다.

따라서 규범의 주입 혹은 생활의 방향이나 가치 판단의 제시와 같은 일

방적인 주입식 교육보다는 학습자들이 자율적으로 학습 과정에 적극 참여하여 체험을 통한 학습이 일어날 수 있도록 하는 것이 요구된다. 즉, 객관적인 시각에서 학습자들 스스로의 판단에 따라 문제해결의 상황에 이를 수 있도록 상황 중심적인 학습환경을 제시해 주고, 판단의 근거를 제공해주거나 과제 수행 혹은 문제해결에 도움을 줄 수 있는 다양한 학습자원을 제공해 주는 것이 필요하다. 또한 효 문화 교육은 학습자 개인의 특성과 차별성을 최대한 존중하여 개인에 따라 교육의 내용과 방식을 다르게 하는 것이 바람직하며, 효 문화에 관한 학습자의 인지적인 이해를 바탕으로 체험을 통한 정의적인 학습활동이 이루어질 때 교육 효과를 배가시킬 수 있다는 것이 일반적인 견해이다.

학습자들이 이처럼 자연스런 문제 상황에서 의미 있는 교육 경험을 통해 지식사회에서 요구하는 올바른 가치관의 정립에 필요한 지식과 기술을 습득하여 스스로의 경쟁력을 키우고, 개인적인 삶의 질을 향상시킬 수 있도록 하기 위해서는 의도적인 혹은 의도하지 않은 교육 상황에서 개별 학습자들의 학습활동을 도울 수 있는 다양한 교육 콘텐츠들의 확보가 필수적이다. 강의, 토론, 탐구, 프로젝트 수행, 체험학습 등 개별적 혹은 공동으로 다양하게 이루어지는 교육활동에서 교육 콘텐츠는 학습자들이 다양한 학습경험을 할 수 있도록 지원하는 교수학습 활동의 주요 자원으로써 학습자들이 필요로 하는 지식과 기술을 습득할 수 있도록 할 뿐 아니라 이를 바탕으로 새로운 지식과 가치를 창출할 수 있도록 한다. 따라서 학습자들이 양질의 교육 콘텐츠에 손쉽게 접근할 수 있다는 것은 최상의 교육자원과 교육기회에 접근하여 급변하는 지식경제 시대의 사회, 문화적 환경에 적절히 대처할 수 있는 새로운 지식과 기술, 태도와 가치들을 적극적으로 유연하게 습득할 수 있다는 의미이다.

일반적으로 교육 콘텐츠는 교육활동을 위해 사용할 수 있는 정보나 지식을 말한다. 특정의 교육활동을 위해서 교육 목적으로 만들어진 창작 혹

은 제작용물 뿐 아니라 이를 이용하여 재생산된 모든 가공물과 상품화된 결과물을 모두 포함하는 개념이다. 넓은 의미에서 특정의 정보가 사용된 상황과 방식에 따라 모든 콘텐츠는 기본적으로 교육 콘텐츠로 활용될 수 있다. 예를 들어서 콘텐츠가 어떤 분야의 내용을 담고 있는가에 따라 금융, 문화, 보건, 건설 등의 전문성을 지닌 콘텐츠와 공공정보나 지역정보 등 일상 생활의 편의를 지원하기 위한 내용을 담고 있는 생활 콘텐츠 등으로 분류할 수 있지만, 이러한 콘텐츠들은 해당 분야의 학습자원으로도 사용이 가능하다.

전통적인 교육 환경에서 교육 콘텐츠는 주로 교재를 의미했지만, 정보통신 기술의 활용이 보편화되고 있는 최근의 교육 현장에서 교육콘텐츠의 범위는 점차 넓어지고 있다고 할 수 있다. 텍스트 형태로 만들어진 교재 이외에 수업에서 사용할 수 있는 교과과정 관련 강의안을 비롯하여 텍스트 및 멀티미디어 유형으로 된 raw data, 교수·학습 활동을 지원할 수 있는 유형·무형의 각종 참고형 정보, 다양한 교수·학습 유형으로 된 코스웨어, 교수들의 강의를 녹화한 비디오 혹은 오디오 자료 등이 교육 콘텐츠에 포함된다. 또한 교수·학습 및 각종 연구활동을 지원할 수 있도록 만들어진 체계화된 디지털 라이브러리(전자도서관)도 교육 콘텐츠의 범주에 포함될 수 있으며, 교육경험이 일어날 수 있도록 설계된 교육 프로그램도 교육 콘텐츠의 범주에 포함될 수 있다. 이처럼 교육 콘텐츠는 작게는 단위 정보에서부터 넓은 의미에서는 하나의 교과목이나 과정 또는 교육 프로그램에 이르기까지 교육과 관련된 모든 활동들을 포함한다고 할 수 있다.

모든 교육 콘텐츠가 반드시 정보통신 기술을 근간으로 만들어질 필요는 없다. 그러나 일반적으로 교육 콘텐츠라고 했을 때 많은 경우는 정보통신 기술의 사용을 전제로 한다. 교육용 코스웨어 처럼 정보통신 기술의 교육적 특성을 활용하여 교육활동을 수행할 수 있도록 만들어진 경우도 있지만, 아날로그 방식의 텍스트 기반 교재들도 많은 경우에는 컴퓨터를 이용

하여 만들어지고 있으며, 디지털화된 결과물들은 정보통신 기술을 이용하여 정보 자원으로 유통되고 활용되고 있다. 다양한 멀티미디어 정보 유형을 이용하여 만들어진 교육 콘텐츠는 사실 정보의 단순한 암기와 같은 학습 활동이 아니라 좀 더 고차원적인 사고를 유발할 수 있는 학습 활동, 체험적 활동이나 탐구나 발견적 학습을 가능하게 하는 교육환경으로서의 역할을 수행할 수 있다. 인터넷의 예에서도 보듯이 교육자원への 접근성을 증진시키는데 발전된 IT기술은 큰 역할을 하고 있다.

효 문화 교육 콘텐츠는 공식·비공식적으로 이루어지는 넓은 의미의 효 문화 관련 교육활동을 하는데 필수 불가결한 기본적인 교육 요소이다. 학습이 오프라인에서 이루어지든지 혹은 e-Learning 방식으로 온라인 상에서 이루어지든지 간에 콘텐츠는 학습자들의 교육 경험 내용과 학습의 질을 결정하는데 큰 영향을 주기 때문에 효 문화 교육의 질은 다양한 학습 시점에 학습과정에서 활용할 수 있는 학습자원, 즉 교육 콘텐츠의 질에 좌우된다고 할 수 있다. 효 문화 교육 콘텐츠는 일차적으로 효 문화와 관련된 사실적인 지식이나 정보로 구성된다. 이것은 역사적 의미를 지니는 지적 유산일 수도 있고, 일상 생활에서 흔하게 볼 수 있는 규칙이나 정보일 수도 있다. 이러한 지식이나 정보들은 텍스트나 그래픽, 혹은 동영상과 같이 특정의 정보 유형을 이용하여 구체적인 결과물로 형상화될 수 있다. 효 교육을 위해서 활용되고 있는 대부분의 교육 콘텐츠는 아직도 사실적인 정보들을 나열식으로 모아놓은 텍스트 위주의 교재들이 주종을 이루고 있어서 소재나 표현방법 등이 보다 다양해질 필요가 있다.

효 문화 교육이 단순한 지식 전달 위주의 교육에서 벗어나기 위해서는 상황 중심적인 학습활동을 통해서 우연적으로 일어나는 학습에도 주목할 필요가 있다. 이것은 효 문화와 관련된 교육에서는 교육 콘텐츠의 개념이 기존의 지식이나 정보 중심적인 콘텐츠 컨셉에서 벗어나 상황 또는 환경 중심적인 시각에서 새롭게 접근되어야 한다는 것을 의미한다. 인터넷을

비슷한 컴퓨터 및 정보공학 기기를 통해서 접근이 가능한 효 문화 교육용 콘텐츠는 단순히 정보들을 모아놓은 것이 아니다. 효 문화 교육 콘텐츠는 교수-학습 과정을 돕는 자원으로서 다양한 학습 주제들을 배울 수 있는 작은 우주(microworld)와 같은 학습 환경(Learning Environment)을 학습자들에게 제공해 줄 수 있다. 교육 콘텐츠가 제공할 수 있는 학습 환경은 아래의 (그림 1)에서 보듯이 기본적으로 학습자를 중심으로 구성되며, 크게 인적자원과 물적자원, 학습도구들로 이루어진다.

인적자원은 교사와 학습조교, 외부 전문가 및 동료 학습자들을 말한다. 학습자는 학습이 진행되는 동안 이들과 다양한 방식으로 상호작용을 하면서 유기적인 관계를 형성하게 된다. 전통적인 교육에서와 달리 정보기술을 기반으로 형성되는 학습환경에서 학습과정에 참여하는 인적자원에는 교실 밖의 다양한 전문가 집단이 포함되며, 이들은 실시간 혹은 비실시간

그림 1 효 문화 교육 콘텐츠의 구성



Technology-based learning space

으로 학습에 참여하여 자문, 안내, 자료제공 등의 방식으로 학습자들의 학습활동을 지원할 수 있다.

물적자원은 교육활동에 필요한 정보 자원을 의미한다. 전통적 의미의 교육내용과 유사하다고 할 수 있는데, 디지털화된 정보 자원들은 정보의 소재지에 관계없이 접근하여 활용할 수 있다. 학습활동에 필요한 관련 정보 뿐 아니라 교육용 코스웨어, 데이터베이스 등 모든 형태의 정보들을 포함한다. 학습도구는 학습활동을 지원하는 워드프로세서나 프리젠테이션 도구 등을 비롯하여 이메일, 채팅, 게시판 기능과 메신저 기능 등 학습 참여자들 간의 상호작용을 지원하기 위한 커뮤니케이션 도구들을 말한다.

컴퓨터 및 정보통신 기술이 기본적인 교육 인프라가 되고 있는 지식사회의 교육에서 효 문화 교육 콘텐츠는 단순히 지식이나 정보를 전달하는 매개체가 아니라 일종의 학습환경으로서 학습자들에게 이전과는 새로운 통합적이고 체험중심적인 학습 경험을 할 수 있도록 지원하는 학습의 장으로서의 역할을 할 수 있다고 하겠다. 이처럼 지식이나 정보가 발생되고 활용되는 상황이나 환경에 초점을 맞춘다면 효 문화 교육 콘텐츠의 범위는 크게 확대될 수 있다. 도덕 가치와 같이 관념적이고 추상적이어서 학습자의 내면에 체화될 때에만 의미를 갖는 것, 혹은 시간적·공간적인 매트릭스에서 정의되어 체험이나 경험과 같은 행동을 통해서만 얻어질 수 있는 효 문화 관련 아이템들도 효 문화 교육 콘텐츠의 범주에 포함될 수 있다. 또한 학교 외적인 환경에서 접할 수 있는 유·무형의 지적 혹은 물적인 효 문화 관련 유산들도 교육 콘텐츠로서 사용될 수 있다. 이처럼 넓은 의미의 교육 콘텐츠들이 의도한 혹은 의도하지 않은 교육적 효과들을 가져올 수 있도록 교육과정에서 활용되기 위해서는 상황적 의미로서의 콘텐츠들에 대한 적극적인 기획과 제작이 전제되어야 한다.

지금까지 효 교육 콘텐츠의 개념을 새로운 시각에서 정의해보았다. 효 교육 콘텐츠는 단순한 사실적 정보들의 집합이 아니라 학습과정에 참여하

는 사람들과의 상호작용이나 정보통신 기술이 제공할 수 있는 다양한 학습도구들까지도 포함하는 학습환경의 관점에서 이해되어야 한다고 기술하였다. 효 교육 콘텐츠를 보는 이와 같은 인식의 변화는 효 교육이 지식의 전달이 아니라 학습자들의 경험과 체험을 중심으로 하는 실천적인 학습이 되어야 한다는 것을 전제로 한다. 효 교육 콘텐츠의 질적인 변화는 효 교육이 단순히 과거 전통의 계승이 아니라 현재 시대적 상황에 맞는 가치나 규범으로 새롭게 해석되고 일상적인 삶의 규범과 문화로서 자리잡을 수 있도록 학습자들에게 다양한 학습의 기회와 경험을 제공할 수 있을 것이다. 그러나 이와 같은 인식의 변화가 실질적인 효 문화 학습의 질적인 변화에 기여할 수 있기 위해서는 무엇보다도 교육 콘텐츠의 개발이 인간의 창조적 상상력과 소프트적 전문성을 바탕으로 이루어져야 한다.

III. 사례연구

본 장에서는 효 박물관에서 활용하는 교육 콘텐츠 설계 방안에 대한 시사점을 얻기 위하여 국내외의 대표적인 박물관들을 대상으로 현재 운영되고 있는 교육 프로그램에 대한 사례조사를 실시하였다. 국내 사례 분석은 국립중앙박물관과 삼성어린이박물관의 교육 프로그램을 대상으로 하였으며, 국외 사례 분석은 미국 뉴욕의 자연사 박물관, 쿠퍼 휴이트 국립디자인 박물관(Cooper Hewitt National Design Museum), 영국의 런던 교통 박물관 등을 대상으로 하였다. 사례연구에서는 박물관 교육 프로그램의 기본 기획과 주요 교육내용, 교육방법 등을 중심으로 각 박물관에서 운영하고 있는 교육 프로그램의 장·단점을 분석하고, 이들 교육 프로그램이 효 박물관 교육 프로그램 개발에 주는 시사점을 살펴보았다.

1. 국내 박물관

(1) 국립중앙박물관

가. 국립중앙박물관의 교육 프로그램

우리나라의 대표적인 박물관인 국립중앙박물관(<http://www.museum.go.kr>)의 전시는 시대별로 분류와 주제별 분류로 나누어진다. 국립중앙박물관에서 실시하고 있는 교육프로그램을 보면, 학습대상자를 세분화하여 학습 대상자에 맞는 교육프로그램을 운영하기 위해 많은 노력을 기울이고 있다. 연령별로는 어린이, 청소년과 성인 대상의 프로그램을 구분하고 있으며, 교육 대상 집단의 특성을 고려하여 가족을 대상으로 하는 가족 프로그램과 문화 소외계층을 대상으로 하는 프로그램을 운영하고 있다. 또한 일반 연수와는 별도로 초·중등교사들을 위한 문화 연수 프로그램과 박물관이나 관련 기관의 현업 종사자들을 대상으로 하는 프로그램을 운영하고 있으며, 염색과 도자와 같은 특정 주제를 중심으로 하는 체험 교육 프로그램도 개설하고 있다.

국립중앙박물관의 교육프로그램은 학습대상자들의 여건을 고려하여 교육의 시기를 비교적 융통성 있게 조정하고 있는 편이다. 예를 들어 어린이나 청소년 대상의 프로그램, 현직 교사 대상의 프로그램은 주로 여름방학 동안 운영을 하며, 직장인들을 위한 프로그램은 토요일 오후, 가족 대상 프로그램은 주말에 주로 운영하고 있다. 교육기간이나 교육 횟수도 프로그램에 따라 달라서 하루 동안 진행되는 프로그램, 일정 기간동안 정기적으로 이루어지는 프로그램이 있고, 1회성의 프로그램과 매월 개강이 되지만 1회만 참여할 수 있는 프로그램 등도 있다.

교육내용을 보면, 박물관의 전시품에 대한 소개, 우리나라 전통문화에

대한 강좌, 전통 공예를 체험해보는 강좌 등이 대부분이며, 거의가 교양 강좌 수준이라고 볼 수 있다. 문화·교육기관 종사자들을 대상으로 하는 연수 프로그램은 우리나라 역사·문화에 대한 심층적 학습이 이루어지고 있다고는 하지만, 전문성 향상을 위한 프로그램이라고 하기에는 교육기간이나 내용면에서 다소 무리가 있다고 하겠다.¹⁾ 국립중앙박물관의 교육 프로그램은 사전에 신청을 받아서 운영을 하는 프로그램이 대부분이며, 강좌당 교육인원 수도 제한되어 있는 경우가 많다.

이와 같은 공식적인 형태의 교육 프로그램 이외에도 교육적인 목적으로 활용될 수 있는 것들도 있다. 예를 들어 국립중앙박물관은 웹을 통해서 박물관이 소유하고 있는 전시물이나 문화 관련 자료들을 제공하고 있다. 아래 (그림 2)와 같이 신문 형식을 이용해서 역사적 사실과 연계하는 방



그림 2 국립중앙박물관의 박물관 신문 : 신문 형식을 활용한 정보 제공



그림 3 국립중앙박물관의 사이버 박물관 화면

식으로 정보를 제공하거나, 연대순, 인물별로도 자료를 제공하며, 관련 사이트로 연결할 수 있도록 링크를 제공하여 관람객 혹은 잠재적인 관람객들이 보다 많은 정보 자원들을 활용할 수 있도록 하고 있다. 자료의 검색 키워드도 인물별, 연대기별, 소장품 등으로 차별화하여 이용객들의 편의를 도모하고 학습 자원으로서의 역할을 충실히 할 수 있도록 지원한다.

또한 (그림 3)에서 보는 바와 같이, 국립중앙박물관은 관람객들에게 실제 관람과 유사한 상황을 제공하기 위하여 사이버 박물관을 운영하고 있다. 그 결과 관람객들은 박물관을 직접 방문하지 않고서도 웹을 통해 실제로 박물관을 방문한 것처럼 박물관 내부를 둘러보면서 소장품을 관람할 수 있다.

- 1) 국립민속박물관에서는 5개월과정의 “전통문화지도사” 양성교육 프로그램을 운영하고 있다.

사이버 박물관에서 제공되는 영상들은 이미 제작된 동영상을 사용자가 일반적으로 관람하는 방식으로 제공되는 일반 동영상들과 달리 학습자들이 관람자 시각에서 동영상을 활용할 수 있도록 되어 있다. 즉, 학습자들은 마치 직접 박물관을 방문한 것처럼 학습자가 원하는 동선을 따라 움직이면서 줌인·줌아웃 기능을 활용하여 사이버 공간에 재현된 박물관 내부의 소장품들을 자세히 살펴볼 수 있다. 어린이들의 동기유발을 위해서 애니메이션 형식을 이용하여 관련 정보를 제시하기도 한다.

나. 시사점

국립중앙박물관 교육프로그램은 방대한 학습자료를 기반으로 하고 있다는 점이 두드러진다. 박물관이 소장하고 있는 전시 품목 뿐 아니라 역사 및 문화에 관한 서적이나 학술 자료 등 방대한 양의 자료를 관람객들이 손쉽게 활용할 수 있도록 제공하고 있다. 공식적인 교육 프로그램을 통해서 이루어지는 교육활동에서 이와같은 관련 자료들이 얼마만큼 효과적으로 사용되고 있는가 하는 점은 차치하고라도 일단 웹을 통한 검색 엔진 및 오프라인 상의 도서관들을 통해서 전통문화에 관한 특화된 정보자원들을 관람객들이 손쉽게 활용할 수 있도록 하고 있다는 점 때문에, 넓은 의미에서 국립중앙박물관은 교육적인 역할을 하고 있다고 할 수 있다. 단순히 정보를 제공한다는 것이 학습활동으로 연결된다고 볼 수는 없지만, 의도한 혹은 의도하지 않은 다양한 교육 상황에서 전통문화 관련 정보들을 학습의 자원으로 사용함으로써 학습의 경험을 좀 더 풍부하게 만드는 데 기여할 수 있다.

국립박물관에서 제공하고 있는 교육 프로그램들을 보면, 연령층, 교육 집단 특성 등을 고려하여 프로그램을 세분화하려는 시도가 보인다. 연령

대에 따라 아동과 성인을 구분하며, 직장인, 가족, 전문가 집단, 나아가 문화소외계층과 장애우 등 교육 대상 집단을 구분하여 집단의 특성에 따라 교육의 내용과 방법, 운영 방식 등을 차별화하고자 한다. 전통문화에 초점이 맞추어진 교육내용은 프로그램에 따라 미술과 공예, 문화와 철학 등으로 구성되며, 교육은 주로 강의와 전시실 관람학습을 통해서 이루어진다. 프로그램에 따라 공예나 염색 등을 직접 체험할 수 있도록 하거나, 실제 유적지를 답사하는 등 체험학습 혹은 직접학습(Learning-by-Doing)의 방법도 활용하고 있다.

그러나 아직까지는 대부분의 교육 프로그램이 일반적이거나 교양 수준의 내용을 주로 다루어지고 있어서 전문성이 부족하며, 프로그램 별로 정교하게 특화되었다고 보기 어렵다. 대부분의 프로그램이 단기 프로그램 위주이고, 단편적 혹은 이벤트적인 성향이 강하여 교육 내용 간의 지속성이나 연결성이 미흡하다고 볼 수 있다. 비교적 장기적으로 운영되는 성인용 프로그램의 경우도 시간적인 관점에서 프로그램의 운영기간이 길 뿐이지, 시간이 지나면서 교육의 내용이 심화되거나 보다 상위의 고급과정으로 발전한다고 보기는 어렵다. 이런 점에서 국립중앙박물관의 교육프로그램은 학습대상자들의 특성에 따라 교육을 세분화하여 다양하게 운영하려고 시도는 하고 있으나, 아직은 단편적이고 흥미 위주이며 전체적인 교육 프로그램이 체계적으로 정비가 된 단계는 아니라고 하겠다.

(2) 삼성 어린이 박물관

가. 삼성 어린이 박물관의 교육 프로그램

어린이를 주요 대상으로 하는, 삼성 어린이 박물관(<http://www.samsung>

kids.org)은 체험 중심의 전시를 통해서 어린이들의 다양한 학습 활동을 지원하는 놀이형 학습 환경을 제공하고 있다(그림 4). 삼성 어린이 박물관의 전시물들은 그 자체가 하나의 교육 프로그램이라고 볼 수 있다. 어린이의 '탐구와 표현' 능력 함양을 위해서 과학, 미술, 방송국, 사회문화 등 11개 전시 및 프로그램 영역을 갖추고 있는데, 각 영역의 전시물들은 전시 주제에 맞는 내용 설명이 비교적 상세하게 되어 있는 편이다. 또한 학교에서 배우기 어려운 심화된 내용의 6개의 특별 프로그램이 연령에 맞추어 준비되어 있고, 전시 이벤트와 주말 이벤트가 다양하게 운영되고 있다. 특히 주말과 방학기간에 운영되는 전시회나 각종 공연 등의 이벤트들은 관람객들의 관심과 호응이 매우 큰 편이다.

삼성 어린이 박물관에서 운영하고 있는 교육프로그램은 일반 프로그램, 특별 프로그램, 학교 현장에서 이루어지는 프로그램 등 세 가지 유형으로 나눌 수 있다. 어린이와 가족을 대상으로 하는 일반 프로그램은 창의성과 흥미감을 기르는데 중점을 두고 있다. 아트워크숍 미술교육 프로그램과 방송 장비와 시설을 갖춘 미니 스튜디오에서 이루어지는 어린이 방송국 프로그램이 있으며, 방학에는 어린이들을 위한 과학 실험 프로그램도 제



그림 4 삼성 어린이 박물관의 내부 모습

공된다. 소정의 입장료를 받고 진행되는 단체 선택 프로그램도 있는데, 이것은 사전 예약을 통해서 진행된다. 아트워크숍 프로그램은 평일 무료 프로그램과 주말 특별 프로그램으로 나누어지며, 다양한 재료들을 활용하여 간단하면서도 이색적인 미술작업을 할 수 있도록 한다. 주말 특별 프로그램은 토요일과 일요일에 5,6세 아동 40명을 기준으로 하는데, 가족이 모두 참여할 수도 있고, 혹은 아동만 참여할 수도 있다. 골판지, 망사, 한지, 찰흙 등 주제별로 다양한 재료를 활용하여 자유로운 탐색과 창의적인 표현 작업을 할 수 있도록 한다. 어린이방송국 프로그램은 화요일부터 토요일까지 정해진 시간에 운영되는 것으로 참가비는 무료이다. TV속 주인공이 되어보는 분장놀이, 손인형극, 전통악 등에 관하여 학습한다. 한편, 삼성 어린이 박물관은 주고객층인 어린이를 연령별로 구분하여 연령별 발달 수준과 흥미에 맞는 특별 교육 프로그램을 제공하고 있다. 취학 전 아동을 대상으로 하는 프로그램은 연령에 따라 영유아 놀이학교와 키즈놀이스쿨로 구분된다.

나. 시사점

삼성 어린이 박물관의 가장 큰 특징 중 하나는 박물관 전시가 관람객과의 상호작용을 최대한 지원할 수 있는 방식으로 이루어지고 있다는 점이다. 삼성 어린이 박물관은 주 관람층인 어린이 관람객들의 눈높이에 맞는 상호적인 학습 경험을 제공하기 위하여 다양한 시도를 하고 있는 것으로 나타나고 있다. 무엇보다도 박물관의 전시물들을 사용자 친화적인 인터페이스로 하여 어린이 관람객들이 자연스런 환경에서 '탐구와 표현' 능력을 함양할 수 있도록 하고 있다. 어린이 관람객들은 전시공간에 설치된 설치물들과 신체적인 접촉을 통한 직접적인 상호작용을 하면서 체험학습을 할

수 있다. 예를 들어 발로 뛰어다니며 건반을 밟으면 소리가 나도록 되어 있는 피아노 설치물은 획일적으로 한 가지 소리를 내는 것이 아니라 어린이가 밟는 건반에 따라 소리가 달라지게 되어있다. 관람객들은 바닥에 그려진 건반 위를 뛰어다니면서 자신만의 새로운 소리들을 만들어낼 수 있고, 여러 관람객들이 함께 화음을 만들어 낼 수도 있다.

이처럼 박물관의 전시물들은 단순 조작 하거나 관람객들이 일방적으로 보는데 그치는 시각적인 대상이 아니라 관람객인 어린이들과 적극적인 상호작용을 하는 쌍방적인 것으로 설계되어 있다. 즉, 삼성 어린이 박물관의 전시공간에서 이루어질 수 있는 관람객과 전시물과의 상호작용은 단순한 기기 조작이나 자극-반응 식의 수동적인 상호작용이 아니라 학습자들이 전신과 오감을 이용해 설치물들과 커뮤니케이션을 하는 것이며, 나아가 신체적인 활동이 인지적인 사고활동과 연계될 수 있도록 설계되어 있다. 일반적인 박물관에서의 전시 관람이 비교적 수동적인 '관람'의 수준에 머무르고 있다면, 삼성 어린이 박물관에서는 적극적인 신체활동을 통한 상호적 활동을 바탕으로 관람객인 어린이들이 보다 역동적으로 관람의 과정에 참여할 수 있도록 되어 있으며, 나아가 이러한 관람의 경험이 자연스런 학습활동으로 이어질 수 있도록 설계되어 있다고 할 수 있다.

둘째, 삼성 어린이 박물관은 박물관 전시와 연계하여 일종의 보조학습 도구로서 웹사이트를 적절하게 이용하고 있다(그림 5).

우선 삼성 어린이 박물관은 홈페이지 방문객을 학부모, 교사, 어린이로 구분하여 사용자에게 맞는 정보 서비스를 제공하고 있다. 어린이용 페이지에서는 애니메이션과 성우들의 나레이션을 이용하여 친근하게 내용을 제공한다. 교사나 학부모 페이지에서는 박물관 내의 시설을 통해 아동들의 학습을 유발할 수 있는 방법을 설명해주고, 박물관에서의 동선이나 인솔방법 등에 대해 안내함으로써 학부모와 교사가 박물관을 학습자원으로 활용할 수 있도록 지원한다. 또한 박물관의 전시 내용과 관련된 정보를



그림 5 삼성 어린이 박물관의 홈페이지

가지고 있는 다른 사이트로 연결할 수 있도록 하고 있다. 박물관 웹사이트는 박물관을 관람하기 전에 해당 박물관에 대한 정보를 얻을 수 있도록 하여 박물관 관람의 효과를 극대화하고자 한다. 또한 전시된 물품과 관련하여 생각할 문제를 웹사이트를 통해 제시함으로써 관람객들의 박물관 경험을 박물관 관람 후나 이전의 학습과 연계시킬 수 있도록 하고 있다. 예를 들어 아동이 다양한 그림자를 만들며 활동할 수 있는 공간이 박물관 전시 공간에 있다면, 홈페이지를 통해 빛과 관련한 여러 가지 내용과 간단한 문항을 제시하는 식이다.

그런데 삼성 어린이 박물관은 박물관 뿐 아니라 박물관 홈페이지의 인터페이스도 학습자에게 친근하도록 설계하여 사용자들의 흥미와 호기심을 유발하고 이용의 편리성을 높이고 있다.

학습자 눈높이에 맞는 인터페이스의 설계는 사용자들의 관심과 호기심을 불러일으켜 후속 학습활동으로 연계시키기 쉽다는 점에서 주목할 만하

다. 이처럼 삼성 어린이 박물관은 여러 가지 측면에서 어린이 학습자들을 학습 경험으로 유도하기 위하여 다양한 노력을 기울이고 있지만, 개선되어야 할 점들도 있다. 예를 들어 실제 박물관에는 학습자들이 직접 체험할 수 있는 기구나 프로그램이 연령대별로 준비되어 있어서 연령에 따른 학습활동의 차별화가 어느 정도 이루어질 수 있지만, 홈페이지를 통해 제시되는 프로그램은 흥미 위주로 운영되는데다가 제시되는 학습 내용에 연령의 구분이 없어서 학습효과 측면에서는 다소 문제가 있을 것으로 보인다. 프로그램 운영 상 세부적인 연령 구분은 어렵다고 하더라도 미취학 아동과 취학 아동 정도는 구분하여 프로그램이나 기타 학습활동의 안내를 제공하는 것이 필요하다.

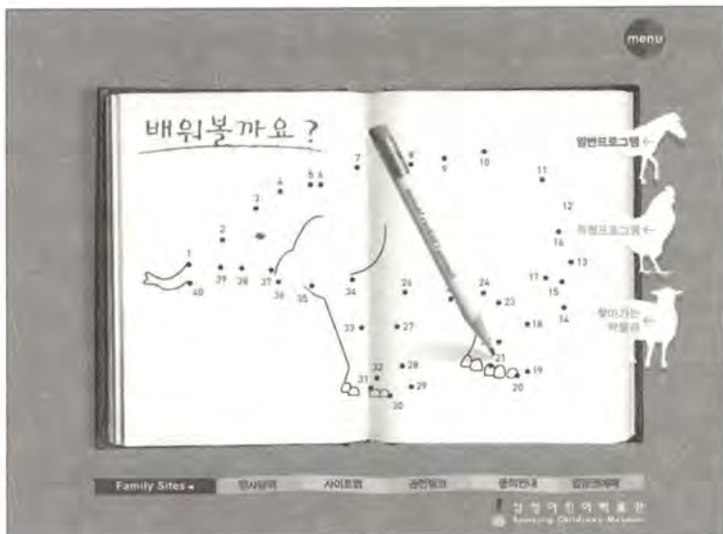


그림 6 교육프로그램 제시하기 전의 인터페이스

2. 해외 박물관

(1) 런던 교통 박물관(London's Transport Museum)²⁾

가. 박물관 개요

런던 교통 박물관은 런던의 교통 발전사를 역사적 설명을 부연해서 설명하고 있는 박물관으로서 주로 도시의 발달사(史)를 다루고 있다. 런던 교통 박물관은 관람 대상자를 세분화하여 각 관람객에 적합한 교육프로그램을 제안하고 있는데, 특히 학생들을 위한 프로그램을 많이 운영하고 있다.

박물관의 존립 목적인 정보전달 및 문화체험이 확실하게 반영되어 목적에 부합되는 세부 시스템을 갖추고, 체계적으로 운영이 이루어지고 있다. 박물관 내에 멀티미디어 학습 센터를 운영하고 있는데, 이 시설은 해당분야에 관심 있는 학생들의 학습을 지원하는데 효과적으로 사용되고 있다. 또한 박물관의 학습 프로그램에서 주요 관람객인 아동과 청소년들을 연령별로 세분화시켜, 주요 관람객들에게 필요한 여러 가지 프로그램을 제공하고 있다. 가령 미취학 아동들에게는 구연동화의 형식으로 런던 자동차의 역사를 설명한다면, 중·고등학생들에게는 전시품목들을 해설하면서 내용을 안내하는 형식이다. 교육프로그램을 위한 물리적인 시설을 갖추고 학습과정이 운영되고 있으므로 그 효과성이 높을 것으로 판단된다.

런던 교통 박물관에서 운영하고 있는 교육 프로그램의 단점으로는 여러 가지 유형의 교육 프로그램에도 불구하고 프로그램 각각의 특수성이 약하다는 점을 지적할 수 있다. 각 프로그램의 특성이 보다 명확하게 구분된다면 학습자들이 자신이 원하는 프로그램을 보다 적극적으로 활용할 수

2) <http://www.ltmuseum.co.uk/>



그림 7 역사를 구연동화형식으로
제시하는 장면



그림 8 박물관 내 학습센터

있을 것으로 생각된다. 현재는 각 프로그램별로 중복되는 부분이 있어 관람객의 입장에서 뚜렷한 선택을 하기가 모호하다는 단점이 있다. 내용을 제시하는 형식에서 연령별, 관람 목적별로 구분을 하는 것과 마찬가지로 학습 내용 역시 차별적으로 구성되어야 할 것이다.

나. 시사점

런던 교통 박물관에서 운영하고 있는 교육 프로그램의 시사점은 크게

두 가지로 정리할 수 있다. 첫째는 온라인과 오프라인을 적절히 연계하여 프로그램을 운영하고 있다는 점이다. 예를 들어 박물관 교육 프로그램을 통해서 전시물에 관한 관람 및 체험 활동을 하고 나면, 온라인(홈페이지) 상에서는 전시내용과 연계된 이야기나 문제해결 학습 등을 제공하여 박물관에서 시행한 학습을 일회성의 체험에서 그치지 않고 연계해 나갈 수 있도록 지원하고 있다.

둘째, 박물관 내에 학습센터를 운영하면서 적극적으로 관람객들을 위한 학습지원을 제공하고 있다는 점이다. 학습센터는 규모면에서는 일반 도서관보다 훨씬 작지만, 서적뿐만 아니라 신문, 잡지, 멀티미디어 자료 등 다양한 형태의 자료들을 가지고 있으며, 특히 박물관의 전시품목과 관련된 분야만을 특화하여 정보를 제공한다는 장점을 지닌다.

온라인을 이용한 학습지원 뿐만 아니라 박물관 내부에 학습관련 시설을 두고 학습을 지원하는 것은 박물관에서의 학습활동을 심화할 수 있는 물리적인 자원을 갖추고 있다는 점에서 의미가 있다. 즉, 학습자들은 박물관 방문을 통해서 단지 전시물을 관람하는데 그치는 것이 아니라 전시물에서는 얻기 힘든 보충 및 심화 자료까지도 함께 얻을 수 있다는 점에서 보다 수준 높은 학습활동이 가능하다고 볼 수 있다.

(2) 쿠퍼 휴이트 국립디자인 박물관(Cooper Hewitt National Design Museum)³⁾

가. 박물관 개요

Cooper Hewitt National Design Museum은 뉴욕에 위치한 디자인 박물관으로서 1897년에 Peter Cooper의 손녀가 과학과 미술의 체험을 위한

3) <http://ndm.si.edu/>

Cooper Union의 일부로 설립하였으며, 1967년도에 Smithsonian의 일부가 됨으로써 국립박물관이 되었다. 이 박물관의 미션은 일상에서의 창의적인 모습을 교육 프로그램을 통해 보여주는 것이다. Cooper Hewitt National Design Museum은 약 25만 점 정도가 되는 국제적인 규모의 소장품을 가지고 있으면서 디자인 관련 학습 자원 센터의 역할을 하고 있다.

Cooper Hewitt National Design Museum은 무엇보다 단순한 관람보다는 교육 프로그램 중심으로 운영되고 있다는 것이 가장 큰 장점이다. 전체 교육 프로그램은 학습 대상자에 따라서 성인용, 청소년용, 교육자용으로 나누며, 인턴십과 전문가들을 위한 프로그램도 별도로 있다. 성인들을 위한 교육 프로그램으로는 박물관을 방문해서 하는 강의 형식의 교육 프로그램과 실제 체험 형식으로 된 프로그램이 있고, 박물관 내부에서 뿐만 아니라 외부환경과 연계하여 운영하는 'New York City Walking Tours'라는 프로그램이 있다. 후자는 디자인 박물관의 특성에 맞게 한정적인 소장품 보다는 다양한 체험과 활동을 중요시한다는 특징이 있으며, 프로그램명(名)에서 알 수 있듯이 뉴욕시의 주요 부분을 돌아보면서 일상적인 삶 속에 나타나는 디자인 요소를 살펴보는 학습활동으로 설계되어 있다.

학생들을 위한 교육 프로그램은 학교 단위로 운영이 되는데 가이드의 안내와 교육이 있으므로 방문 시 예약이 필수적이며 디자이너와 같은 창의적인 마음을 갖는데 주안점을 두고 프로그램을 운영한다. 전문가 프로그램은 작가나 큐레이터 등 관련 분야의 전문가를 희망하는 사람들에 한해서 전문 교수진을 두고 2년 코스의 프로그램으로 운영하는데, 수료 후에는 학위를 수여하여 신뢰성을 높이고 있다.

Cooper Hewitt National Design Museum의 교육 프로그램의 단점으로는 학습대상자에 따른 프로그램의 구분이 명확하지 않다는 점을 지적할 수 있다. 프로그램 설계에서는 학습 대상자를 성인과 청소년, 교육자와 인턴십, 전문가 등으로 세분화 시켰으나, 실제 운영되고 있는 프로그램은 성

인과 청소년으로 양분되어 있고, 인터넷을 위해서는 특별한 프로그램을 운영하지 않는다. 또한 인터넷이 일반화 되면서 웹을 통해 정보를 얻는 학습자가 늘어나고 있는데 웹을 통해 정보를 제시하는 면이 미흡하며 구체적인 프로그램의 절차나 활동의 언급이 모호하고 전반적으로 전시품목을 개괄적으로 설명하거나 함께 그림을 그려보는 등 일반적인 활동이 많다는 점도 단점으로 지적할 수 있겠다.

나. 시사점

Cooper Hewitt National Design Museum의 교육 프로그램을 통해서 다음과 같은 시사점을 얻을 수 있다.

① 외부 환경과의 연계

Cooper Hewitt National Design Museum의 교육 프로그램은 박물관 내에서만 이루어지는 것이 아니라 외부 환경과도 연계하여 교육 프로그램을 운영하고 있다. 프로그램 중 일부를 도시, 외곽 등의 외부 환경과 연계하여 운영하고 있는데, 이것은 학습 공간과 학습의 내용을 확장시키는 데 기여하고 있다. 이와 같은 시도를 통해서 Cooper Hewitt National Design Museum의 교육 프로그램을 수강하는 학습자들은 디자인이 한정된 틀에서 정답이 나오는 것이 아니라 사고의 발산에서 기인한다는 콘텐츠의 특이성을 자연스럽게 배우고 있는데, 이와 같은 교육적 의도를 효 박물관 교육 프로그램 개발시에도 활용할 수 있을 것이다. 예를 들어서, 효 박물관도 효와 관련된 일화가 있는 곳이나 유물이 있는 곳으로 외부 투어를 함으로써 자연과 함께, 지역과 함께 연계하여 효의 중요성을 일깨우는 것이 교육의 한 방안이 될 수 있을 것이다.

② 에듀테인먼트 요소를 가미한 이벤트

Cooper Hewitt National Design Museum에서는 특강형식이나 특별 전시회와 같이 일반적인 이벤트 외에 'garden event'라는 이름으로 야간 개장 및 참여의 장을 마련하고 있다. garden event는 카테일파티 형식으로 진행되며, 디자인계의 전문가들과 함께 어울리고 춤을 추면서 얘기를 나누는 만남의 시간을 갖는다. 전문가와 형식적인 내용에 대한 지식을 나누는 것도 중요하지만 학습자와 학습자간의 상호작용을 유발하고, 전문가를 어렵지 않게 접할 수 있는 편안한 시간을 제공하는 것도 학습의 효과를 높이는 데 도움이 될 것으로 본다.

③ degree 수여

Cooper Hewitt National Design Museum은 전문가 과정에 한정되어 있지만 증서를 수여함으로써 과정 이수에 대한 신뢰성을 높이고 있다. 2년간의 장기적인 프로그램이 아니라고 하더라도 간단한 수수료증을 수여하는 것은 학습자들에게 성취감을 줄 수 있는 방안이 될 수 있을 것이라 생각한다. 호 박물관에서 특별 단기 프로그램 형식으로 학생들이 방학기간을 활용하여 특강을 들을 수 있는 등의 교육 활동을 운영한다면 수수료증 등을 제공하는 것도 학습자 참여와 만족도를 높일 수 있는 방안 중 하나가 될 것이다.

(3) 뉴욕 자연사 박물관(American Museum of Natural History)¹⁾

가. 박물관 개요

뉴욕에 소재한 자연사 박물관은 1869년에 개관하였고 뉴욕에서 가장

큰 박물관이며 메트로폴리탄 박물관 다음으로 방문객이 많은 곳이다. 공룡화석을 비롯하여 동물, 지리, 인물, 생물 관련 전시품목이 약 3,400만여 점 정도 전시되어 있다.

자연사 박물관에서 운영되고 있는 교육프로그램에서는 연령과 장소를 불문하고 학습할 수 있는 환경을 제시하는 것을 중요하게 여긴다.

자연사 박물관에서 현재 운영 중인 교육프로그램은 학교 지원 프로그램, 청소년과 가족을 위한 프로그램, 일반인을 위한 프로그램, 등으로 구분할 수 있으며, 학습지원 센터의 역할을 하는 전문연구센터도 있어서 관련 분야의 전문적인 연구활동을 지원하고 있다. 학교 지원 프로그램은 과학과 예술교육을 위한 방과 후 프로그램, 전문교사 양성을 위한 프로그램, 그리고 학교를 포함하여 교육요구가 있는 장소로 방문하여 교육 활동을 지원하는 이동박물관 프로그램이 있다. 청소년과 가족을 위한 교육프로그램의 주요 내용은 뒤의 (표 1)과 같이 구성되어 있다.

뉴욕 자연사 박물관의 교육 프로그램은 외부 기관 및 대학 등과 연계하는 프로그램을 운영하고 있는데, 이를 통해서 학습자들은 박물관의 경계를 넘는 다양한 프로그램과 전문 과정을 만날 수 있다. 이와같은 시도는 박물관이 해당하는 콘텐츠의 전시장소라는 기본적인 기능을 넘어서 다양한 분야를 만날 수 있는 문화의 중심지 혹은 복합된 학습의 장으로서 기능할 수 있도록 한다.

뉴욕 자연사 박물관은 이벤트적인 성격을 지닌 단기 프로그램도 많이 운영하지만, 다른 박물관들에 비해 1년 혹은 2년의 운영 기간을 가지는 장기 운영 프로그램이 제공되고 있다는 점이 특이하다. 고등학생들의 대학 진학을 돕기 위한 심화 프로그램이나 교사들을 위한 재교육 프로그램 등은 개인은 물론 지역사회의 발전을 도모하는 학습 과정들이 여기에 포

4) <http://www.amnh.org/>

표 1 미국 뉴욕 자연사 박물관의 교육 프로그램

학교 지원 프로그램	
과학 및 예술 교육을 위한 방과 후 프로그램	<p>-개요</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦여러 가지 주제의 워크숍을 개최하고 있으며, field trip도 실시 ◦연간 40개 정도의 주제를 다루는데, 학습 주제는 상어의 생태에서부터 불교에 이르기까지 학문간 경계를 넘어 다양함. <p>-운영에서</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦학생들을 대상으로 '거미의 생태'라는 주제로 워크숍을 연다면, 학생들은 신청을 통해 참가하게 되고, 박물관 내에서 해당 주제에 대해 관람하고 설명을 듣는 1차적 학습을 실시함. ◦1차 학습 후에는 박물관 외부에 위치한 근처의 센트럴 파크 등으로 field trip을 나가서 실제로 거미를 관찰하고 자신의 관찰과 학습에 대한 보고서를 제출함. ◦실제로 거미를 관찰하는 과정에서 곤충학 분야의 전문가를 만날 수 있으며, 박물관의 실험실에서 여러 기구(현미경 등)를 조작할 수 있도록 지원함. <p>-특성</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦직접 하기 힘든 학습 경험을 제공하고, 협력학습을 통해서 동료 학습자들과의 유대감을 높일 수 있다는 장점이 있음. ◦학습을 하면서 개인적으로는 만나기 힘든 과학계, 예술계의 인사들을 만날 수 있는 기회를 준다는 특성이 있음.
전문교사 양성을 위한 프로그램	<p>- 교사 및 기타 기관의 교육자들을 대상으로 하는 프로그램으로서 연간 운영하는 프로그램과 매 여름마다 이벤트성으로 개최하는 프로그램으로 세분화됨.</p> <p>-연간 운영하는 프로그램 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1)과학교사들이 Brooklyn과 Lehman 대학 프로젝트에 참여하여 degree를 획득하도록 지원하는 프로그램 2) k-12 과학교사들을 위하여 온라인을 이용한 과학 코스 운영 <p>-이벤트성으로 운영하는 단기 프로그램 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1)통합 과학 연구소 3일 코스로 운영되며, 생물학, 지질학, 천체학 등 과학 분야의 전문가들과 교사들이 공동으로 학교 커리큘럼 내용과 과학의 영역 내부에서 수행되고 있는 연구들이 어떤 관련성을 가지는지에 관한 연구를 수행함. 2)세계 문화 연구소 2일 코스로 운영되며, 과학이 인류와 어떻게 연결되며 인간 문화에 어떻게 통합되는지에 대해 알아봄. 3)브룩클린 대학 대학원 수료코스 과학교사를 대상으로 운영되는 프로그램으로서, 여름방학 중 2박 3일 동안 교실 밖의 박물관, 공원, 그밖에 과학 연구소 등을 체험하며 학습을 진행함. 브룩클린 대학의 교수진이 수업을 운영함.
이동박물관	<p>박물관 내부 전시품목을 특수 제작된 버스나 운송기관에 싣고 직접 학교 및 기타 커뮤니티를 찾아가서 설명해주는 프로그램으로서 무료로 운영됨.</p>

청소년과 가족을 위한 교육 프로그램

<p>아동을 위한 과학과 자연 프로그램</p>	<ul style="list-style-type: none"> -부모와 아이가 함께 박물관 내부를 체험하며 관계자 및 내용전문가의 설명을 들을 수 있도록 설계된 프로그램으로 3~9세 아동이 주요 학습 대상자임. -오전 오후로 나누어 운영되는데, 오전에는 미취학 아동을 대상으로 하며, 방과 후 오후에는 저학년 아동을 대상으로 함. -국내의 구청이나 백화점 등에서 운영하는 문화센터의 운영방식과 유사함.
<p>고등학생을 위한 과학 연구 프로그램</p>	<ul style="list-style-type: none"> -9~10학년 학생 중, 과학 분야에 진학하고 싶은 학생들을 대상으로 하는 프로그램으로 심층적인 내용까지 학습 내용에서 다루게 됨. -매년 봄에 신청을 받아 2년을 단위로 운영됨. -교육과정은 1st academic year, 2nd summer, 2nd academic year로 나누어서 운영되는데, 여름기간에는 주로 대학 순회를 하거나 또는 타 박물관으로 방문하는 field trip을 실시하며, 학기 중에는 박물관 내부에서 학습 주제에 대해 학습함. -다른 과정에 비해 시간이 길기 때문에 운영 프로그램이 통합되어 있고, 난이도가 높은 심화 학습이 이루어질수 있음.

국립 과학·교육·기술 연구소

	<ul style="list-style-type: none"> -일종의 학습지원센터의 개념으로, 박물관 내에 별도 기관으로 운영됨. -지질학, 생물학, 물리학 등 과학과 관련된 서적, 멀티미디어 자료 등의 방대한 자료들을 구비하여 관람객들이 도서관처럼 이용할 수 있도록 하고 있으며, 자체적으로 연구활동도 수행하고 있음.
--	---

일반인을 위한 교육 프로그램

<p>일반인 대상 프로그램</p>	<p>정해진 시간에 일반인을 대상으로 박물관 가이드를 운영하며, walking tour, field trip 등이 해당됨.</p>
<p>영화제 Margaret Mead film & video festival</p>	<ul style="list-style-type: none"> 학생들의 방학기간 동안에 이벤트성으로 운영되며, 크게 박물관 내부에서 이루어지는 것과 타 박물관 및 대학을 돌아보는 외부 운영 프로그램으로 나눌 수 있음. -박물관 내부에서 운영되는 것은 특정시간에 무료로 운영되는데, 자연사에 관련된 것뿐만 아니라 여러가지 주제를 가지고 영화 및 오페라 등의 문화 콘텐츠를 상영. -외부에서 이루어지는 것은 신청자에 한해서 미국의 뉴욕 내, 다른 박물관과 대학을 돌아보면서 미국의 문화에 대해 알아보는 것. -박물관에서 전시되는 주요 전시물과 관련성이 적은 내용이라도 폭넓은 주제를 다루는 것이 특징임.

아동 및 가족을 위한 정보 센터

<p>발견학습공간 Discovery Room</p>	<p>-가족단위나 어린이들을 대상으로 운영하는 일종의 발견학습 공간으로서 관련 자료나 실험 기구 등을 비치하여 직접 기구들을 체험해 볼 수 있도록 구성.</p>
----------------------------------	---

함되는데, 이러한 장기 과정들은 프로그램의 내용이나 수준면에서 매우 우수한 것으로 평가되고 있으며, 기관의 공신력을 높이는데 기여하고 있다고 한다.

그러나 너무 많은 과정이 운영되다 보니 운영되고 있는 프로그램의 분류가 뚜렷하게 되지 않아서 프로그램의 학습 대상자가 다소 모호한 경우가 있다. 이것은 학습자들에게 선택의 폭을 넓혀줄 수 있다는 장점도 있지만, 프로그램 특정의 학습자들을 대상으로 특화되기 어렵다는 점도 지적할 수 있다. 가령 노인을 주요 학습 대상으로 한다면 초빙되는 강사의 특성과 운영될 주제, 진행의 방식, 학습 시간 등을 해당 학습대상자들을 고려하여 운영될 수 있지만, 같은 프로그램이 누구나 참여할 수 있는 프로그램으로 개방된다면, 특정 학습 집단의 교육 요구를 수용하기 어려울 수도 있다.

나. 교육 프로그램 시사점

가장 우수한 박물관 교육 프로그램 중의 하나로 평가받고 있는 뉴욕 자연사 박물관의 교육 프로그램에서는 다음과 같은 시사점을 얻을 수 있다.

① 학문간 경계를 허문 간학문적(間學問的) 교육 프로그램 운영

자연사 박물관은 과학과 관련된 특화 내용 외에도 인류학과 과학, 문화와 과학 등 여러 다른 콘텐츠와 연결시켜 학습 과정을 운영한다. 이는 효 박물관에도 적용시킬 수 있으리라 생각되는데 효 박물관은 형식적인 내용보다 가치 중심 교육이기 때문에 오히려 자연사 박물관보다 더 필요한 부분이라고 할 수 있을 것이다. 예를 들어 효과 직접적인 관련은 없지만 인격 수양에 좋은 다도를 배울 수 있는 기회를 제공한다면 심신의 피로를



그림 9 박물관 내 학습센터의 역할을 하는 'Discovery Room' 모습.

풀 수 있는 요강강좌의 개설 등이 있을 수 있겠다. 이는 학습자에게 학문 간 경계를 넘어 사고를 확장시킬 수 있을 것이다.

② 대학 및 지역사회와 연계

자연사 박물관은 지역 내 대학 및 기타 연구소와 연계하여 전문적이고 심층적인 내용을 교육하는 과정을 운영하고 있다. 이처럼 대학과 박물관이 연계하여 교육자 및 실무 종사자들을 위한 재교육 과정은 해당 프로그램의 학습자들은 물론 이들이 서비스를 제공하는 최종 대상자인 학생들에게도 매우 도움이 되는 프로그램이라고 볼 수 있다. 호 박물관에서도 이와같은 형태의 재교육 과정을 개설하여 학교 교육의 질적인 향상에 기여할 수 있을 것으로 본다.

IV. 효 박물관 교육 프로그램의 설계

1. 효 교육 프로그램의 방향

효 문화의 창조적인 계승과 창달을 통해서 효 문화 사상이 21세기 지식 사회를 이끄는 정신적인 지주 역할을 할 수 있도록 하기 위해서는 사회 구성원들이 효와 관련된 양질의 교육적 경험을 지속적으로 할 수 있도록 하는 것이 무엇보다도 중요하다. 효 박물관의 교육 프로그램이 지식사회 구성원들에게 의미 있는 효 문화 관련 교육을 제공하는 구심점으로서의 역할을 하기 위해서는 교육 프로그램의 설계 이전에 효행원에서 지향하는 교육의 목표와 방향에 대한 정의가 선행되어야 한다. 즉, 효행원에서 제공하고자 하는 교육이 궁극적으로 지향하는 바가 무엇이며, 이를 위해서 교육을 어떻게 포지셔닝할 것인지에 대한 의견 수렴이 우선적으로 이루어진 후에, 교육의 전개 방식과 다른 효 교육 프로그램과의 차별화 방안 등에 대한 논의가 이루어지는 것이 바람직하다.

효행원에서 지향하고자 하는 효 교육의 기본 방향은 '효'에 대한 개인 및 사회의 인식을 비롯한 여러 가지 상황적 여건들에 의해 영향을 받을 수 있다. 효 교육의 기본 방향 설정에 영향을 줄 수 있는 여러 요인들 중에, 대표적인 것으로는 '효'의 개념에 대한 정의와 지식사회 도래에 따른 교육패러다임의 변화를 들 수 있다. 전자는 효 교육의 내용에 영향을 주며, 후자는 교육의 방식에 영향을 준다고 할 수 있다.

일차적으로 효 교육의 기본 방향은 '효' 개념이 어떻게 정의되는가에 영향을 받을 수 있다. 급격하게 이루어지는 사회 변화에 따라 '효'의 개념을 어떤 방식으로 정의하는 것이 바람직할 것인가에 하는 점에 대해서는 많은 논란이 진행 중에 있으며, 아직 합의점에 도달했다고 보기는 어

럽다.

전통적으로 '효'는 혈연을 중심으로 하는 부모·자식 간의 관계에 초점을 두어 왔기 때문에 개인적인 차원에서 정의될 수도 있지만, 어떤 면에서는 이데올로기의 문제이면서 사회적 산물인 문화라고 보기도 한다. 따라서 시대적 맥락을 고려하여 '효'의 정치적, 사회적, 문화적 함의에 대한 논의를 해야 한다는 지적도 있다.

'효'의 의미에 대해 어떤 합의에 이르든지 간에 효 문화 사상이 21세기 지식사회를 이끄는 정신적인 지주로서의 역할을 하기 위해서는 효 문화와 관련된 교육내용이 적절하게 선정되는 것이 중요하다. 이를 위해서는 지식사회로의 변화 상황들을 고려하여 전통적인 '효'의 개념을 변화된 사회에 맞게 재해석하는 것이 필요할 것이다.

둘째, 효 박물관 교육의 방향은 지식사회의 도래에 따른 교육 패러다임의 변화에도 직접적인 영향을 받을 수 있다. 전통적인 산업사회 교육과 다르게 지식사회 교육은 교수(Instruction)보다 학습(Learning)을 강조한다는 점에서 차별화된다. '학습'을 강조하는 교육은 교육의 수요자인 학습자를 중심으로 전개되어야 하며, 단순한 지식의 전달보다는 지식의 활용에 초점을 맞춘 활동 중심의 교육을 중시한다. 또한 빠른 속도로 변화되는 사회 발전에 적절히 대처하기 위한 평생학습을 강조하며, 행위를 통한 학습(Learning by Doing)과 정보통신기술을 활용한 교육의 필요성을 지적하고 있다. 이처럼 사회 전반에 걸쳐 점진적으로 일어나고 있는 일반적인 교육의 변화는 효 교육의 방식을 변화시키는데 중요한 역할을 할 수 있다.

효 박물관에서 제공하고자 하는 효 교육의 목표와 방향은 이러한 영향 요인들을 고려하여 설정되어야 한다. 효 교육은 효와 관련된 전통적인 문화에 대한 이해를 바탕으로 시대 변화에 적합한 새로운 효 문화 창달에 필요한 지식과 기술의 습득 및 태도 변화를 이끌어낼 수 있는 교육의 경

험을 제공하는데 초점이 맞추어져야 할 것이다.⁵⁾ '효' 혹은 새로운 '효 문화'를 어떤 관점에서 정의할 것인가에 대해서는 많은 의견이 있을 수 있으며, 이에 따라 효 교육의 내용과 범위는 많이 달라질 것이다. 예를 들어, '효'의 의미를 전통적인 부모·자식 간의 관계에서만 보는 것이 아니라 이데올로기나 문화의 관점에서 넓게 본다면, 효 교육에서 다루어져야 하는 교육의 범위 가치 및 인성교육의 범주까지 확대될 수 있다. 한편, '효'의 개념을 보편적인 인간관계의 관점에서 본다면, 올바른 커뮤니케이션을 통한 바람직한 관계 형성이 교육의 주요 이슈가 될 것이다. 따라서 전통적인 부모·자식 간의 수직적인 관계 형성에 관한 교육에서 벗어나 수평적인 인간관계와 관련된 교육내용들이 강화되어야 할 것이다.

이처럼 '효'를 바라보는 시각의 변화에 따라 효 교육의 목표와 내용 면에서는 많은 차이가 날 수 있겠지만, 지식사회에서 효 교육은 개념적인 지식의 전달에 그치는 것이 아니라 배움의 경험을 통한 인식과 태도의 변화를 가져올 수 있도록 해야 한다는 점에는 이론의 여지가 없다. 이런 맥락에서 효행원에서 추구해야 하는 효 교육 프로그램의 방향을 다음과 같이 설정하였다.

① 전통에 대한 이해를 바탕으로 현재와 미래를 조망할 수 있도록 한다.

효박물관의 교육 프로그램은 이벤트성의 단편적인 지식전달 교육을 지양하며, 학습자들이 전통적인 효 문화에 대하여 통합적인 시각을 가질 수 있도록 한다. 전통적인 효 문화의 의미를 시대적 맥락 속에서 이해할 수 있도록 하여 '효' 혹은 특정의 효 문화가 가지는 내재적 의미를 발견할

5) 시대적 맥락을 고려한 '효'의 개념을 어떻게 정의할 것이며, 지식사회에서 '효 문화'의 의미를 어떤 모습으로 기술할 것인지에 대한 논의는 본 보고서의 범위를 넘어서는 것이므로 여기서 구체적으로 언급을 하지 않았다.

수 있도록 하는 것이 중요하다. 이를 통하여 전통적인 효 개념의 현대적 의미를 해석하고, 미래 발전방향을 모색할 수 있도록 한다. 이와같은 교육이 이루어지려면, 효 교육프로그램은 단편적인 교과 중심 교육이 아니라 여러 학문 영역에 걸친 간학문적인(interdisciplinary studies), 주제 중심 교육 프로그램으로 개발되어야 할 것이다.

② 교육의 수요자인 학습자들을 위한 '학습' 이 이루어질 수 있도록 한다.

효 박물관 교육이 학습자들을 위한 프로그램이 되기 위해서는 교육 제공자가 아니라 수요자인 학습자의 관점에서 교육 프로그램의 개발과 운영이 이루어져야 한다. 무엇보다도 다양한 학습자들의 교육 요구를 충족시킬 수 있도록 프로그램 선택의 폭을 넓혀야 하며, 교육 프로그램이 학습자의 학습활동을 중심으로 설계되고 진행될 수 있도록 한다. 학습 대상자에 따라 차별화된 교육경험이 제공될 수 있도록 학습자의 교육요구와 눈높이에 맞게 교육의 내용과 방법을 맞춤형으로 조절할 수 있는 방안을 모색할 필요도 있다. 또한 사회 환경 변화에 따라 교육내용의 수정·보완이나 신설, 교체 등이 쉽게 될 수 있도록 지원하는 기제를 만들며, 교육과정을 융통성 있게 운영할 수 있도록 관리·운영체계를 정비하는 것도 필요하다.

③ 일관성 있고, 체계화된 교육과정을 제시한다.

효행원의 교육과정은 단지 여러 종류의 교과목들을 늘어놓은 것이 되어서는 안 된다. 구체적인 학습목표 혹은 과정 목표에 맞게 교과목이 구조화되어 있어서 학습자들이 일관성 있게 목적지향적인 학습활동을 할 수 있도록 한다. 교육과정은 특정의 주제별로 구성될 수도 있고, 인증, 혹은 자격증 취득을 위한 전문과정이 될 수도 있으며, 학습자 특성이나 내용상의 난이도 등에 따라 구성될 수도 있다.

이처럼 체계화된 학습과정을 제공하는 것은 학습자들이 일정 기간 혹은 생애 기간 동안 나름대로의 목적 의식을 가지고 학습활동에 임할 수 있도록 하여 단순히 스쳐가는 사람들이 아니라 어느 정도 충성심 있는 수요자층을 확보할 수 있다는 점에서 매우 중요하다. 학습자들의 학습 상황이나 여건에 맞게 학습경험을 제공하여 학습자들이 추구하는 교육목표 달성을 실질적으로 지원할 수 있도록 하는 것이 중요하다.

④ 학습자들에게 의미있는 교육 경험이 될 수 있도록 한다.

효 박물관의 교육은 재미있어야 하고, 학습자들의 적극적인 학습 참여를 통해서 학습의 효과를 극대화시킬 수 있는 방향으로 구성되어야 한다. 기존의 구태의연한 교육 방식에서 벗어나 현대인들의 문화 코드에 맞는 다양한 효 문화 관련 교육 콘텐츠와 정보기술을 기반으로 하며, 대상 학습자들의 눈높이에 맞는 프로그램이 되어야 한다. 효 교육 프로그램은 학습자들이 학습의 주체로서 효 혹은 효 문화에 관한 인지적인 이해와 체험을 통한 정의적 학습활동에 적극 참여할 수 있도록 하는 것이 중요하다.

학습자들에게 의미있는 교육경험을 제공하기 위해서 실제적(authentic)이고, 실재감(presence)을 체험할 수 있는 방식으로 학습을 설계할 수도 있고, 지속적인 동기유발이 일어날 수 있도록 하거나, 에듀테인먼트 요소를 가미하여 교육 프로그램을 개발할 수도 있다. ‘효’와 같이 정의적인 특성이 강한 콘텐츠의 경우, 형식적인 지식의 습득보다는 실제 자신이 처한 상황에서 활용할 수 있는 ‘실재성’이 교육 프로그램에 반영되는 것이 중요하다. 특히 ‘효’라는 콘텐츠는 막연한 암묵지의 형성이 아니라 실제로 그것을 실천하는데 의의가 있으므로 학습의 실재성이 강조되는 것이 바람직하다. 학습에 실재성을 부여하는 방법으로는 텍스트 위주나 교사 및 도슨트의 일방적인 내용 전달에 의존하는 학습 방법이 아니라 학습자들이 실제 체험하고, 자신의 상황에 적용해 볼 수 있는 학습방법의 고안

이 필요할 것이다.

2. 효 교육프로그램의 개요

앞 절에서 설정한 효 박물관 교육 프로그램의 방향과 국내 박물관 및 박물관 이용 환경을 고려하여 효 박물관에서 제공할 수 있는 효 교육 프로그램의 기본적인 틀을 다음과 같이 설정하였다. 아래의 (표 2)에서 볼 수 있듯이, 효 박물관의 교육 프로그램은 교육목적, 학습대상자, 학습방법, 학습기간, 학습자 규모, 학습장소, 학습주제 등에 따라 다양하게 구성될 수 있다.

실제 효 박물관에서 교육 프로그램을 개발하고자 할 때에는 여기서 사용한 구분의 준거를 참조하여 여러 준거를 복합적으로 활용하여 다양한 형태로 프로그램을 설계할 수 있다. 예를 들어서 학교 교육을 지원하기 위한 방과 후 프로그램을, '효 문화의 이해'라는 학습 주제를 가지고 개발할 수 있다. '관계형성'이라는 한 가지 주제를 가지고 학습대상자나 세부학습 주제, 교육목표에 맞는 교육방법을 활용하여 교육 연령대별로 특화된 교육 프로그램을 만들 수도 있다. 이처럼 여기서 제시된 기본틀은 효박물관에서 제공하고자 하는 교육 프로그램을 만들 때에 일종의 참고 도구로서 사용할 수 있다. 이러한 준거틀은 효 박물관의 교육 프로그램이 좀 더 체계화된 형태로 구조화되는데 도움을 줄 것으로 생각한다.

표 2 호 박물관 교육 프로그램의 구성

구분	세부 분류	주요 내용 및 특성
교육 목적	학교교육 지원	- 초·중·고등학교의 정규 학교 교육 지원 - 초등학교 학생들의 학교 외 체험학습 활동을 지원할 수 있도록 호 문화와 관련 하여 특화된 교육 프로그램 - 프로그램 유형 ◦ 학교 수업 내용과 연계하여 수업의 일부로서 진행되는 교육 프로그램→학교 내에서 수업 중에 수행하기 어려운 학습활동을 지원하거나 학교 수업의 연장 선상에서 이루어지는 학습 활동 실시 ◦ 학교 수업 내용을 보충 또는 심화할 수 있는 방과 후 프로그램 운영
	일반인교육	- 일반인들의 자기개발이나 여가활동을 지원할 수 있는 교육 프로그램
	학습센터	- 책, 음악, 영상, 영화, 등 다양한 매체로 된 각종 호 문화 관련 자료들을 수집, 관리하여 상시적으로 활용할 수 있도록 허용하는 물리적 교육 공간 - 학습센터를 통해서 얻을 수 있는 다양한 호 관련 정보 및 자료들을 이용하여 인 물 탐구, 문화탐구 등과 같은 다양한 주제에 관한 과제 해결을 수행하는 탐구 학 습활동, 경진대회 등의 기회를 제공 하는 프로그램
학습 대상	영유아	- 학령기 이전의 학습자 대상 프로그램 - 해당 연령층의 학습대상자들에게 의미있는 호 관련 학습주제 및 내용을 가지고 구연동화 하기, 만들기 활동 등 수행 - 학습자 연령층의 인지적, 신체적 발달 단계를 고려하여 교육 프로그램의 구성을 세분화하며, 학습자 눈높이에 적합한 교육방식을 이용하여 학습활동이 재미있 게 이루어질 수 있도록 배려
	아동	- 초등학교 학생들을 학년 단위 혹은 인지적 발달 단계로 구분하여 학습준비도에 맞는 적절한 호 관련 학습활동이 이루어질 수 있도록 학습내용이나 학습주제, 난이도를 세분화하여 제공하는 학습 프로그램 - 학습주제나 학습 대상 집단의 특성에 따라 체험형, 과제형, 문제해결형, 토론형 등의 다양한 교육방법을 활용한 프로그램 구성 - 학습결과에 대한 발표나 결과 공유의 기회를 가질 수 있도록 배려
	청소년	- 진로 선택이나 성장 과정에서 직면하는 문제점 등을 동료 학습자들과 공유하고, 다양 한 방식으로 해결할 수 있도록 학습자 눈높이에 맞는 교육 기회를 제공하는 프로그램 - 지식사회에서 요구하는 건전한 가치관과 인성 함양에 도움이 될 수 있는 교육 프로그램 제공 - 연령이나 인지적 발달 단계, 학습자 성향, 관심사 등에 따라 학습자 요구에 맞는 학습활동이 이루어질 수 있도록 배려
	성인	- 대학생, 회사원, 주부, 노인 등 집단별 특성과 교육 요구사항을 고려하여 해당 연령대에 맞는 호 관련 관심 주제를 중심으로 교육 기회를 제공하는 프로그램

구분	세부 분류	주요 내용 및 특성
학습대상	집단 특성	
	가족	-가족단위의 여가활동 지원이나 가족 연대감 및 가족문화 형성, 가족 내의 문제해결을 도울 수 있는 교육 내용으로 구성된 프로그램 -가족 구성원이 모두 함께 참여할 수 있는 체험적 프로그램으로 구성
	문화소외계층	-장애인, 노약자, 소년·소녀 가장이나 산간 도서 벽지의 주민들을 위해 특화된 효 문화 관련 교육 기회를 제공하는 프로그램 -문화 소외계층을 위한 '이동식 박물관 및 관련 교육 프로그램의 운영'도 고려해 볼 필요가 있음
	인턴십	-대학생들의 인턴십 활동을 지원할 수 있는 프로그램
	교사 재교육	-교사들의 전문성 향상과 교사 업무 수행 능력 향상에 필요한 학습 내용들로 구성된 프로그램
학습방법	전문교사, 전문가 양성	-효 문화, 혹은 효와 관련된 내용 전문가 및 교사를 양성할 수 있도록 특화된 교육내용들로 구성된 프로그램
	강의형	-교수자의 강의를 중심으로 지식 전달 위주의 교육을 전개하는 프로그램 -지식의 전달이 중요한 교육 목표이거나 일제식 강의형 수업에 적합한 학습 주제라고 판단된 경우 사용됨 -효 교육 프로그램의 운영 주도권은 교수자에게 있음
	과제수행형	-효 교육 목표 달성에 필요한 다양한 과제(프로젝트) 수행을 통해서 학습자들의 업무 수행 능력, 문제해결력 증진에 기여하는 프로그램 -학습결과인 과제 수행 산출물에 대한 발표 및 경험 공유의 기회 제공
	체험형	-학습자 본인에 의한 직접적인 참여 활동, 경험, 관람 등을 통해 자연스럽게 학습목표 달성에 이를 수 있도록 유도하는 프로그램 -활동 중심적 프로그램으로 구성
학습기간	매체활용형	-영화나 음악, 컴퓨터 등의 매체를 이용하여 학습활동이 진행되는 프로그램 -거의 대부분의 학습활동이 온라인에서 이루어지는 프로그램도 가능하며, 교육목표를 효과적으로 달성하기 위하여 온라인과 오프라인 상의 교육을 적절히 활용할 수도 있음
	단기	-1~2시간 동안 이루어지는 이벤트적인 학습활동에서부터 주 혹은 월 단위의 비교적 짧은 기간동안 이루어지는 학습 프로그램 -1회성인 경우도 있고, 일정 기간을 두고 반복적으로 제공되는 프로그램도 있음
	장기	-최소한 6개월에서 1~2년 동안 혹은 그 이상의 비교적 오랜 기간동안 이루어지는 학습 프로그램 -자격증이나 학위 획득과 같이 대체로 구체적이고 장기적인 학습 비전에 따라 진행됨.

구분	세부 분류	주요 내용 및 특성	
학습자 규모	개인	-1~2인의 개인별 관람자를 위해 제공되는 프로그램 -개인별로 도슨트와 같은 안내자를 활용하거나 오디오 기기와 같은 매체를 이용하여 전시물에 대한 설명을 제공하거나, 코너별 학습을 유도하는 형태로 구성될 수 있음 -개인별 기기 조작 등의 직접 체험을 통한 학습에 적절함	
	그룹	-5인 이상의 소규모 단위로 구성된 관람자들을 위해 제공되는 프로그램 -토론형이나 참여형 시연, 매체 등의 기기를 이용한 학습활동 등 소규모 집단 활동에 적합한 형태로 프로그램 구성	
	단체	-10인 이상으로 구성된 관람자들을 위해 제공되는 프로그램 -사전 예약을 통해서 단체로 박물관 안내 프로그램을 이용하거나 강의형, 시연, 발표회 등의 활동이 포함된 프로그램으로 구성	
학습 장소	내부	전시장 (on-site)	-전시품이 진열되어 있는 박물관 내부 현장에서 이루어지는 on-site 학습활동으로 구성된 프로그램 -박물관 안내 프로그램을 이용하거나 도슨트와 같은 전문인력의 설명을 들면서 전시 관람 -컴퓨터, 영상등의 매체를 이용하거나 관람자의 직접 조작을 통해서 이루어지는 체험활동, 코너 학습등의 형태로 구성
		강의실	-교육 목적으로 확보된 별도의 물리적 공간에서 실시되는 교육 프로그램 -전문가 강의, 강연, 소집단 토론학습 등의 학습형태로 구성
	외부	외부 장소	-지역사회를 비롯해서 박물관 외부의 물리적 자원을 학습장소로 사용하여 진행되는 프로그램 -박물관의 전시, 교육 프로그램과 연계하여 혹은 독립적으로 Field Trip을 실시하거나 영화제, 음악제 등과 같이 외부장소를 이용하여 교육 활동이 진행되도록 구성
학습 주제	효 문화의 이해	-효 문화의 개념과 전통을 이해하는데 도움이 되는 교육 내용들로 구성되어 있음 -효 문화의 전통과 전통적인 효 문화에 대한 이해를 통해서 이의 현대적 의미와 미래의 발전 방향 조망	
	가치·인성 교육	-지식사회에서 요구하는 가치관과 품성을 함양하는데 도움이 되는 가치 및 인성 관련 교육내용으로 구성 -단순한 지식전달 방식의 강의형 교육보다 상황 중심적인 학습환경 속에서 학습자들의 자발적 참여에 의한 체험식 학습을 할 수 있도록 지원	
	관계 형성	-부모, 자식간의 혈연 중심관계 형성에 그치지 않고, 수평적인 인간관계 형성에 도움이 되는 교육내용들로 구성	

V. 결론

지금까지 효 박물관의 교육 콘텐츠인 효 교육 프로그램의 개발 방안에 대하여 탐색하여 보았다. 효 박물관의 교육적 기능은 박물관의 기본적인 역할인 지식의 보존과 제공, 연구 기능과의 긴밀한 연계 선상에서 최대의 효과를 가져올 수 있다고 할 수 있다. 본 연구에서는 이러한 점을 염두에 두고 효 박물관의 교육적 기능이 보다 적극적으로 수행될 수 있도록 교육 프로그램에서 지향해야 하는 교육의 방향을 설정하고, 이와 같은 교육 방향에 부합되는 교육 프로그램의 설계 방안을 모색하고자 하였다. 이를 위해서 우선 국내외의 선도적인 박물관들을 대상으로 교육 프로그램의 운영 현황을 분석하여 효 박물관의 교육 프로그램 개발에 필요한 시사점을 추출하였으며, 이를 바탕으로 효 박물관이 추구해야 할 교육의 기본 방향을 정의하고, 교육 프로그램의 기본적인 틀을 설정하였다.

그러나 본 보고서의 연구 결과가 실제 효 박물관 교육 프로그램 개발에 활용되기 위해서는 향후 좀 더 깊은 연구가 진행되어야 할 것으로 본다. 예를 들어서 본 보고서에서는 선진 기관들의 박물관 교육 프로그램 사례에 보다 심층적인 분석이 다소 미흡하다. 효행원이 지식사회의 선도적인 박물관으로서 잠재적인 교육 대상자들에게 좀 더 의미있고, 인상적인 교육 경험을 제공하는데 도움이 되는 우수한 교육 프로그램을 개발하기 위해서는 선진 박물관들의 우수 교육 프로그램 사례들을 대상으로 박물관 교육 프로그램의 교육방법이나 교육환경의 구성, 교육 프로그램의 운영, 교육 콘텐츠의 개발 및 관리 전략, 박물관 인력 조직의 수급 및 전문화 전략 등에 관한 좀 더 심도 깊은 조사·분석이 필요하다.

또한 본 보고서에서는 박물관의 물리적인 환경 구성이나 효행원의 교육 요구사항들에 대한 조사 분석이 심도깊게 이루어지지 않았는데, 향후 이

부분도 보완이 되어야 할 것으로 본다. 효박물관이 좀 더 우수한 학습·문화 공간으로서 자리매김하기 위해서는 박물관 건립의 초기단계에서부터 물리적인 환경과 교육 프로그램의 설계·개발이 긴밀하게 연계 되어 진행되는 것이 바람직하다.

향후 선진 사례조사 결과의 심층적인 분석과 효행원의 여건 및 교육 요구 분석 등에 대한 연구 결과를 바탕으로 효 박물관 교육 프로그램의 개발 방향 및 설계 전략들이 좀 더 구체적으로 정교화되어야 할 것이다.

| 참고 문헌 |

- 강명희 · 임병노, 『미래를 준비하는 학교』, 학지사(2002)
- 강명희 · 권용선, 「지식창출을 위한 지식 공유 과정과 이에 영향을 미치는 요인」 『기업교육연구』 3(1), (2001)
- 경기문화재단 · 경기도 효문화실천연구회, 『공경하고 사랑하며』 (2003)
- 고기정, 「효 문화 교육콘텐츠의 분석과 기획」 『경기문화재단 효심포지움 발표자료』 (2004)
- 한승희, 『평생학습과 학습생태계 : 평생교육론의 새로운 패러다임』, 학지사(2001)
- 한승희, 『학습 혁명 보고서』, 매일경제신문사(2001)
- 홍일식, 「새로운 보편주의 전망과 효사상」 『경기도 효 문화 학술회의 자료집』 (2001)
- 한국교육과정 평가원 교수-학습 개발센터 자료실

| 참고 사이트 |

- 국립중앙박물관 | <http://www.museum.go.kr>
- 뉴욕 자연사박물관 | <http://www.amnh.org>
- 런던교통박물관 | <http://www.ltmuseum.co.uk>
- 사이버 충효 체험관 | <http://www.chunghyo.net>
- 삼성어린이박물관 | <http://www.samsungskids.org>
- 세계 효 문화 축제 사이트 | <http://www.hyofestival.com>
- 충효예의 리더십 | <http://chy-leadership.or.kr>
- 효도하자 닷 컴 | <http://www.hyodohaja.com>
- Cooper Hewitt National Design | <http://ndm.si.edu>

효 문화와 콘텐츠

발행일 · 2004년 12월 28일

지은이 · 김기덕 외

발행처 · 경기문화재단

발행인 · 손학규

등록일 · 1999년 3월 2일

등록번호 · 제 99-1-9호

주소 · 442-835 경기도 수원시 팔달구 인계동 1116-1

전화 · 031-231-7261~7263

팩스 · 031-236-0223

인쇄처 · 고센기획

ISBN · 89-89553-19-904900

89-89553-18-004900(세트)

값 10,000원

문화와 콘텐츠

본 책에서는 제1부에서 호의 존재론적 본질을 밝힌 뒤, 제2부에서 구체적으로 호문화와 관련된 다양한 콘텐츠 작품들을 분석해 보거나 혹은 콘텐츠 기획을 제시해 보았다. 호문화를 콘텐츠로 하여 문화산업으로까지 활용할 경우, 세 가지 점을 특히 유념해야 할 것으로 생각한다.

하나는 문화산업에 있어 첫 단계라고 할 수 있는 기획의 중요성이다. 흔히 문화 산업이라고 할 때 완성품으로서의 결과물만을 의식하는 경우가 많다. 그러나 결과물이 산출되는 과정에서 가장 첫 단계는 기획이다. 이 기획의 단계도 문화산업임을 인정해야 한다.

다음은 문화콘텐츠도 지향과 방향성이 있다. 그것을 강조하기 위해 인문콘텐츠라는 용어도 사용했지만, 콘텐츠의 지향점을 잊어서는 안 된다. 호문화 콘텐츠에 있어서는 호의 존재론적 가치를 항상 염두에 두어야 할 것이다.

세 번째는 교육콘텐츠, 교양콘텐츠도 문화산업의 중요한 분야임을 역시 인정할 필요가 있다. 그렇다면 호문화 콘텐츠도 대단히 중요한 문화콘텐츠산업의 하나로 자리잡을 것이다.

효의 가치는 절대적이며 영원하다

나무의 뿌리-줄기-열매가 한 몸이듯이
과거-현재-미래가 한 몸이다.
당연히 부모-나-자식도 한 몸이다.
효는 이러한 존재론에 바탕을 둔
본질적이며 영원한 가치이다.

그러나 효의 본질적 가치를 구현하는 효문화는
시대와 민족에 따라 달리 나타날 수 있다.
따라서 오늘날 새로운 시대 흐름에 맞추어
효문화를 새롭게 정립해야 한다는 목소리는
타당한 것이지만, 그러한 시도도 효의 본질적
가치를 인정하는 바탕 위에서 전개되어야 한다.

본 책은 효의 존재론적 가치를 밝히고,
그러한 바탕 위에서 다양한 효문화 콘텐츠의
구축과 개발방안을 모색해 보았다.



효문화의 정립은 효의 존재론적 가치 위에서 전개되어야 한다

값 10,000원



ISBN 89-895-5319-9

ISBN 89-895-5318-0 (세트)