

‘부가가치 창출을 위한 상품’으로서의 문화콘텐츠 기획을 효율적으로 도와주기 위한 고전시가의 연구 방향

이수곤*

— <차 례> —

1. 들어가면서
2. 문화콘텐츠의 개념과 그 특성
3. 문화콘텐츠 기획에 있어서 국문학의 역할
4. 원형이야기의 효율적 제공을 위한 고전시가의 연구 방향
5. 나오면서

〈국문초록〉

본고는 문화콘텐츠 기획에서 고전시가의 역할을 효율적으로 수행하기 위한 연구 방향을 제시하는 데에 목적을 두고 있다. 문화콘텐츠의 의미를 ‘경제적 고부가가치 창출을 위한 문화상품’으로 제한하였고, 이를 전제로 논의를 전개했다.

기존에는 고전시가의 문화콘텐츠화 가능성에 초점을 두고 여러 가지를 제안했다. 이는 실상과 거리가 있음을 살펴보았다. 문화콘텐츠의 핵심 중 하나가 ‘스토리텔링’인데, 고전시가 연구는 스토리텔링을 구성하는 데에 실질적 도움을 줄 수 있는 방향으로 진행해야 한다는 견해를 밝혔다. 구체적인 방법으로 ‘문학주제학’을 언급했다.

문화콘텐츠는 국문학의 활성화를 위해 모처럼 마련된 기회이다. 기획과 제안은 국문학의 역할이 아니라고 생각했다. 문화적 가치 추구에 목적을 둔 문화사업에는 적극적으로 다가갈 필요가 있다. 하지만 경제적 부가가치를 추구하는 즉 현재의 문화콘텐츠 산업에서는 조력자로서의 역할을 충실히 행하는 일이 최선이라 판단했다.

□ 문화콘텐츠, 고전시가, 경제적 부가가치, 스토리텔링, 문학주제학

* 홍익대학교 세종캠퍼스 교양과 강의전담 조교수

1. 들어가면서

본고는 문화콘텐츠 기획에서 고전문학 그리고 고전시가의 역할을 효율적으로 수행하기 위한 연구 방향을 제시하는 데에 목적을 두고 있다. 한국고전연구학회는 2017년 2월 9일 “고전문학의 콘텐츠화와 콘텐츠 교육”을 주제로 특집 학회를 개최하였다. 이번 학회의 기획 주제는 “고전문학과 콘텐츠”이다. 2년 사이에 문화콘텐츠 관련 두 번째 학술 대회이다. 문화콘텐츠는 시대적 대세라는 사실을 깨닫게 해준다.

정부에서는 문화콘텐츠를 대표적 수출 산업으로 육성하기 위해 설립한 한국문화콘텐츠진흥원의 주도로 2002년부터 2006년까지 550여 억을 투자하였고,¹⁾ 2016년 문화체육관광부는 콘텐츠 관련하여 국고보조사업으로 막대한 금전의 지원이 있었다고 한다.²⁾ 현재 문화콘텐츠 관련 학과가 22개교 23개가 생겼다고도 한다.³⁾ 보고된 연구 성과 역시 방대하다. 상황이 이럼에도, 본고는 아래와 같은 이유에서 비롯되었다.⁴⁾

- 1) 정창권, 『문화콘텐츠 스토리텔링』, 북코리아, 2009, 34쪽.
- 2) 이호섭, 『고전시가의 대중문화콘텐츠화를 위한 기획과 실천방향』, 『한국고전연구』 제37집, 한국고전연구학회, 2017, 103쪽.
- 3) 전국대학문화콘텐츠학과협의회 2006년 자료에 근거하였다. 박기수, 『문화콘텐츠 교육의 현황과 전망』, 『국제어문』 37집, 국제어문학회, 2006, 290쪽.
- 4) 문화콘텐츠 개념과 범위에 대해 규정할 필요가 있다. 다양한 의미를 지녔기 때문이다. 예를 들어, 백순철(『문화콘텐츠 원천으로서의 <화전가>의 가능성』, 『한국고시가 문화연구』 제34집, 한국고시가문화학회, 2014, 221~222쪽)은 고전시가의 문화콘텐츠화 양상을 세 가지로 나누었다. “자료 집성 및 주석과 현대화 작업”, “현대시, 현대 소설, 대중가요 등 현대적 텍스트로 변용”, “산업적 가치 또는 경제적 효용을 획득하기 위해 고전시가 콘텐츠를 활용하는 단계”가 그것이다.

문화콘텐츠의 의미는 문화적 함의를 풍성하게 하는 데에 기여하는 것과 고부가가치를 창출하는 일종의 문화상품으로 대별할 수 있다. 전자는 아날로그 세상을 전제로 한다. 경제보다는 문화적 가치를 중요시한다. 지역 문화 개발을 위한 여러 행사가 대표적 예라 하겠다. 이에 반해 후자는 현대 기술의 발전에 의한 다양한 매체 활용을 전제로 한 디지털화된 문화콘텐츠를 의미한다. 콘텐츠의 문화적 가치를 등한시하는

첫째, “할 수 있다.” 식의 논의가 다소 불편했다. 고전시가는 대중과의 소통 면에서 구석진 곳에 있고, 시의적절한 대응에도 그리 민첩한 편은 아니다. 서사 장르가 아닌 만큼, 문화콘텐츠 개발에서도 선호하는 장르는 아니다. 그래서 그런지 고전시가에 남다른 애착을 가진 전공자는 잠재력과 가능성에 대해 적극적인 태도를 보이곤 한다. 긍정적이고 적극적인 논의가 갖는 당위성과 생산력을 인정하면서도, 조금 머뭇거리려진다. 문화콘텐츠는 ‘할 수 있다’보다는 부가가치 창출 여부를 기준으로 접근해야 할 문제이다.

둘째, 문화콘텐츠 개발 관련 국문학 연구자의 제안과 그 수행할 과제가 효율적인 면에서 다소 미흡하다고 판단했다. 국문학자를 포함한 인문학 관련 연구자들이 생각하고 있는 문화콘텐츠 기획 모델(과정)과 실상은 거리가 있어 보이기 때문에 유효할 수 없다는 것이 본고의 판단이다. 글쓰기에 빚대어 말하자면, 주제 설정·자료 수집과 정리·개요작성·초고쓰기 등이 순서대로 수행되지 않고 실제로는 동시다발적인 과정으로 이루어지는 것과 같다. 이론과 실상의 거리를 고려하지 못하고 마련된 제안과 과제는 효율적인 면에서 만족스럽지 못하기 십상이다.

이의 구체적인 모습을 2, 3장에서 논의하고자 한다. 문화콘텐츠(문화상품), 기획, 국문학(인문학), 스토리텔링 등을 핵심으로 하여 전개할 예정이다. 그리고 나서 4장에서 문화콘텐츠 기획 관련하여 고전문학 나아가 고전시가의 역할을 온전히 수행할 수 있는 연구 방향에 대해 논의하고자 한

것은 아니지만 경제적 효용 가치에 방점을 두고 있다. 영화, 애니메이션, 게임, 캐릭터 등이 대표적 예이다. 백순철의 견해 중 세 번 째가 이에 해당한다.

본고에서는 문화콘텐츠를 ‘고부가가치 창출을 위한 문화상품’으로 한정한다. 문화적 함의로서의 문화콘텐츠를 부정하는 것은 물론 아니다. 다만 문화적 함의로서의 문화콘텐츠는 이전부터 계획해왔던 작업이어서 새삼스럽게 조명할 필요가 없기 때문이다. 즉, 21세기 혹은 현 사회에서 ‘문화콘텐츠’를 강조하는 이유는 경제적 효용 가치에 있다고 판단했기 때문이다.

다. 문학주제학적 연구와 교육을 제안할 것이다. 소극적인 접근이기에 모처럼 마련된 인문학의 부흥에 이바지하는 면이 적을 수도 있지만, 효율적인 기획 수립에 실질적인 도움을 줄 수 있으리라는 기대를 감히 가지면서 논의를 전개하고자 한다.

2. 문화콘텐츠의 개념과 그 특성

문화콘텐츠를 축자적 의미로 받아들여서는 곤란하기 때문이다. 축자적 의미의 문화콘텐츠는 언제나 있어왔다. 인류의 역사와 함께 존재했다고 보는 것이 온당할 듯싶다. 언제나 존재해왔지만, 그 구체적인 모습은 동일하지 않다. 시대나 환경에 따라 다르다. 따라서 21세기 디지털 시대에 맞게 문화콘텐츠는 달리 정의되어야 하는데, 매체의 특성을 고려해야 한다. 디지털 미디어 매체를 배제한 문화콘텐츠는 지금은 유효하지 않다.

또 현재 문화콘텐츠는 문화상품을 의미한다. “문화적 요소들이 콘텐츠로 재구성되고 유통되면서 경제적 부가가치를 창출하는 상품”이다.⁵⁾ ‘상품’과 ‘부가가치 창출’을 문화콘텐츠의 개념에 첨가해야 한다. 문화적 요소가 다양한 매체로 재생산되고, 유통되면서 새로운 가치가 덧붙여져야 한다. 문화·콘텐츠·다양한 미디어 매체·상품·부가가치 등이 포함되어야 문화콘텐츠의 개념이 마땅하게 된다. 이를 정리하면 아래와 같다.

문화콘텐츠

1) 내용 : 문화

5) 이명희·서주환, 『한국적 감성 스토리텔링을 위한 문화콘텐츠의 개발과 구축』, 『조형미디어학』 19권 2호, 한국일러스트아트학회, 2016, 209쪽.

- 2) 수단 : 다양한 디지털 매체
- 3) 목적 : 문화상품으로서의 고부가가치 창출

1)은 시공을 초월하여 언제나 변함없는 일종의 상수이다. 2)와 3)은 현재 첨가된 의미로 상황에 따른 가변적 요인이다. 1)은 상수로 무표화(無標化, unmarked) 되기에, 방점(유표화)은 수단과 목적에 놓이게 된다. 이 모두의 의미를 동시에 포함해야 지금의 ‘문화콘텐츠’라 할 수 있겠다. 예를 들어, 훌륭한 문화적 내용물이라 하더라도 또 다양한 매체를 효율적으로 이용하여 소통하였다가 하더라도, 상품으로서 부가가치를 창출하지 못하였다면 유효한 문화콘텐츠라 말하기 힘들 듯하다.

학습 만화 『마법 천자문』은 2003년 문화산업진흥기금 지원사업 대상 도서였으며, 2004년 최고의 책으로 선정되었다. 부제는 “손오공의 한자 대탐험”으로 손오공과 악당들이 함께 벌이는 이야기가 토대다. 중국의 고전 <서유기>를 변형한 스토리텔링이다. 한자능력검정시험 5~8급 수준의 한자 중 20자씩을 한 권에 담았다.



[그림1] 마법천자문 표지

한자 교육을 내용물로 하였다. 어린이가 대상이기에 선택된 매체는 만화다. 교육콘텐츠로서 출시 9개월 만에 100만 부 이상이 판매되었다. 문화상품으로서 고부가가치를 창출한 것이다. 기획팀은 원소스 멀티유즈(One Source Multi Uses, 이하 OSMU)의 일환으로 게임, 애니메이션 등 다양한 매체를 통해 또 다른 문화상품을 개발할 길을 모색하고

있다고 한다.⁶⁾

싸이의 <강남스타일>은 어떠한가? 2018년 8월 현재 조회 수가 31억을 넘어섰다. 비공식적이긴 하지만 <강남스타일> 한 곡으로 벌어들인 수익은 100억 원에 달하는 것으로 알려졌다. 경제지 포브스는 싸이의 스타 기질, 말춤의 매력과 중독성 등을 인기 요인으로 언급했다. 하버드비즈니스리뷰에서는 “SNS를 통한 새로운 마케팅”을 성공 요인으로 분석하기도 하였다. KBS <취재 파일>에서는 “평범한 사람 중심. 유머코드, 단순, 반복, 엉뚱함” 등을 거론하였다. 싸이는 노래 강남스타일을 미디어 매체 유튜브(YouTube)를 통해 유포하여 엄청난 수익을 올린 성공한 문화콘텐츠의 사례임은 분명하다.

교육콘텐츠인 『마법천자문』, 대중문화콘텐츠인 싸이의 <강남스타일>은 문화콘텐츠의 성공한 대표적인 사례이다. 그런데 이러한 성공은 누구도 예측하지 못했다. 앞서 언급한 인기나 성공 요인은 결과론적인 분석일 뿐이다. <강남스타일> 성공 후 나온 싸이의 후속곡은 고전을 면치 못하였다. 『마법천자문』은 때마침 불어온 중국 열풍에, <강남스타일>은 당시 허술했던 유튜브 저작권법에 성공 비결이 있었을 가능성도 배제할 수는 없다. 즉 문화콘텐츠의 성공 여부는 우연성에 기초할 수밖에 없을 듯하다.

홍행에 성공하여 문화콘텐츠로서의 가치가 입증되면 이른바 고수익이 실현되지만, 예측 불가능성은 언제나 도사리고 있다 하겠다. 문화상품 그 자체로는 가치를 가늠하기 어렵고, 부가가치가 창출된 후에 확인할 수 있다. 상품 자체로서가 아닌 판매율로 판단할 수밖에 없다. ‘High Risk - High Return’, 곧 문화콘텐츠는 고위험-고수익의 속성을 지녔다.⁷⁾ 문화

6) 정창권, 『문화콘텐츠학 강의(깊이 이해하기)』, 커뮤니케이션북스, 2007, 184~185쪽.

7) 김지희·이윤철, 『문화콘텐츠의 창조, 활용 프로세스 특성과 전략적 적용』, 『경영학연구』 37권 8호, 한국경영학회, 2008, 6쪽.

콘텐츠의 기획은 고수익, 고위험, 우연성을 염두에 두고 이루어진다. 문화 콘텐츠 관련 연구 또한 이러한 특성을 고려해야 하는데, 문화콘텐츠는 이론 정립보다는 현장에서의 실현이 중요하기 때문이다.

3. 문화콘텐츠 기획에 있어서 국문학(고전문학, 고전시가)의 역할

문화콘텐츠의 가장 핵심 작업은 고부가가치 창출을 위한 문화상품 개발에 있다 하였다. 문화콘텐츠는 문화 자원을 소재로 하기에 기본적으로 인문학과 맞닿아있다. 유동환은 웹 콘텐츠·뮤지컬·게임·전시 등의 기획 과정 중 사용자(user), 아이디어(idea), 소재(object), 개념(concept), 스토리(story) 등 5대 요소가 인문학과 관련된다고 하였다.⁸⁾ 특히, ‘스토리’에 대해서는 “원형이야기를 활용하는 사례는 매우 많이 발견되지만 어떤 작품을 어떻게 활용하는가에 대한 연구는 부족하다”라고까지 지적하였다.⁹⁾

“원형이야기”는 문화유산, 문화원형, 원형스토리, 원천소스, 원천자료 등 여러 이름으로 불리는데, ‘이전에 있었던 자료’를 의미한다고 생각하면 되겠다. 기존 자료로는 특정 개별 이야기, 여러 이야기와 사건 등에 반복되어 나타나는 모티프 등이 있다. 구체적으로는 신화·전설·민담 같은 설화, 혼사장에·현명한 노인·변신 등의 모티프, 죽음·사랑·갈등 같은 인간의 본원적인 모습을 담은 여러 글, 사료(史料) 등을 말할 수 있겠는데, 문(文)·사(史)·철(哲) 즉 인문학과의 연계성이 매우 큼을 알 수 있다.

문학 작품, 철학적 담론, 역사적 사실이 문화콘텐츠로 활용할 수 있는

8) 유동환, 『문화콘텐츠 기획 과정에서의 인문학 가공의 문제』, 『인문콘텐츠』 제28호, 인문콘텐츠학회, 2013, 62쪽.

9) 유동환(2013), 위의 논문, 69쪽.

원형이야기인데, 원형이야기 혹은 이를 가공한 스토리텔링의 영향력은 크다. “거짓말하지 마라.”는 설교조의 백 마디 말보다는 <피노키오> 한 편의 동화가 어린이를 설득하는 데에는 더 효과가 있다. 인식적으로는 새로운 깨달음을, 정서적으로는 재미·흥미·즐거움·감동을, 효용적으로는 높은 설득력을 스토리텔링은 갖고 있다.¹⁰⁾ 그래서 문화콘텐츠가 고부가가치를 실현하는데 스토리텔링은 필수 요소로 여겨지기도 한다.

문화콘텐츠에서 스토리텔링은 축제·전시·광고 등 다른 문화상품의 가치 제고의 수단이 되거나, 애니메이션·영화·드라마 등과 같이 문화상품 그 자체가 되기도 한다. 관련 주요 작업은 원형이야기 찾기와 그 가공에 있다. 상품의 장르에 따라 구체적인 모습은 다르겠지만, 모든 기획 과정의 공통요소를 정리하면 아래와 같다.

단계	주요 작업
1	요구분석
2	창의발상
3	사례분석
4	소재조사
5	개념도출
6	스토리텔링
7	스토리보딩
8	프로토타이핑
9	개발계획과 발표

11)

기획자(제작자) 혹은 프로듀서는 전(全) 단계에 관여할 것이다. 4,5,6,7

10) 최시한, 『스토리텔링, 어떻게 할 것인가』, 문학과 지성사, 231~238쪽.

11) 유동환(2013), 앞의 논문, 62쪽.

단계는 프로듀서와 작가의 몫이다.¹²⁾ 그 중 6단계는 작가의 주요업무이다. 개별이야기, 모티프, 역사적 사실, 기존의 창작물 등을 조사하는 4단계는 프로듀서와 작가가 함께 할 수도, 상황에 따라 작가만의 작업으로 여기기도 한다. 문화콘텐츠 기획에는 제작자, 기획자, 연출가, 작가 등이 관여한다. 이중 원형이야기를 찾고 가공하는 작업은 주로 작가에 의해 이루어지고, 작가의 능력이 발휘되는 지점이다. 문화콘텐츠, 더 좁혀 스토리텔링과 국문학의 친연성이 확인된다. 국문학의 한 분야가 이야기학(서사학)을 주된 연구 대상으로 삼고 있기 때문이다.

기획 의도에 맞는 원형이야기를 찾고, 이를 당대의 문화적 트렌드 등을 감안하여 가공해야 하는 작업은 국문학의 주된 역할이다. 그렇다면 실제로 원형이야기와 그 가공은 어떠한 과정을 거쳐 이루어지는가에 대해 살펴볼 필요가 있다. 실효성 있는 연구와 교육이 이루어지기 위해서는 구체적인 모습을 확인할 필요가 있기 때문이다. 문화콘텐츠 개발의 전체 과정은 아래와 같다.

Pre Production → Modeling → Production → Post Production

OSMU를 고려한 콘텐츠 개발 프로세스라고 한다. 디지털 콘텐츠 사업에 참여했던 인원 중 72명을 대상으로 설문조사를 했는데, 50% 가량이 실제 제작이 용이한 모델이라고 답했다고 한다.¹³⁾ Pre Production에서는

12) 문화콘텐츠 산업이 발달한 경우에는 제작자(executive producer), 기획자(creative producer), 연출자(director)의 경계가 확실하지만, 우리나라는 혼용하는 경향이 있다고 한다.

13) 임해창·박원용, 『문화원형 콘텐츠의 OSMU 변환을 위한 개발 프로세스 개선 모델에 관한 연구』, 『한국멀티미디어학회 학술발표논문집』, 한국멀티미디어학회, 2006, 463쪽.

소재조사·기획안·개발계획을, Modeling에서는 콘텐츠 제작 방안·콘텐츠 모델 정립·시나리오·인터페이스를 주 업무로 하고 있다. 각 업무의 구체적인 내용은 별도의 설명이 없어 파악하기가 다소 애매하다. 디지털 미디어를 염두에 둔 모델이라는 점을 감안해야 한다. Pre Production과 Modeling이 기획 단계로 보인다. 기획단계에서는 기획안 작성과 시나리오 완성 등이 이루어진다. <토이스토리>·<니모를 찾아서> 등을 제작한 픽사(Pixar)의 제작 시스템에서 Pre Production 과정의 특징은 아래와 같다.

- 대개 3~4년
- 브레인트러스트 (BrainTrust)
- 적은 인력 (10명 정도)
- 스토리보드 제작

스토리보드 제작은 생산 전 단계에서 당연히 이루어져야 할 일인데, 픽사는 브레인트러스트를 통해 완벽한 스토리보드를 추구한다. 브레인트러스트는 일종의 제작 회의라고도 볼 수 있는데, 특징은 ‘문제 해결 중심’ 회의라는 데 있다. 기획과 스토리 창작 등의 어려움을 공유하고 해결한다. 참여자는 픽사 대표 핵심 구성원, 감독, 제작팀¹⁴⁾ 등이다. 브레인트러스트는 일종의 기획자집단이라 할 수 있는데, 문화콘텐츠의 모든 것은 기획에 의해 이루어진다고 생각해야 한다.

“스토리텔링은 기획의 관점에서 접근되어야 한다.”¹⁵⁾라는 점을 고려하

14) 제작에는 “Creative Team”이 있는데, Animator, Writer, Artist로 구성되고, 일종의 자기개발 프로그램인 Pixar University를 운영한다. 삼성경제연구소, 『Issue Paper - 애니메이션의 비즈니스 사례와 성공전략』, 2004, 42쪽.

15) 김정희, 『영상콘텐츠 기획을 위한 스토리텔링 전략』, 『문화산업연구』 제10권 제1호,

면, 스토리텔링 작업을 효율적으로 진행하기 위한 국문학의 역할을 좀 더 구체화할 필요가 있다. 문화콘텐츠 즉 부가가치를 만들어 낼 상품을 제작해야 하는 관점에서 프로듀서 혹은 제작자는 기획을 하고, 이러한 취지에 맞는 원형이야기를 찾아내고 가공을 해야 하는 것이 국문학이 담당할 역할이다. 문화콘텐츠로서의 스토리텔링은 국문학적 의의와는 별개의 의미를 지닐 수 있다. “문화의 콘텍스트와 상호작용” 속에 구성되어야 한다.¹⁶⁾

체계적이면서 입체적이고도 종합적인 시스템을 동원한 시장 분석 등의 조사를 거쳐 문화콘텐츠(문화상품)를 기획한다. 영화를 감독의 것이 아닌 기획력의 산물이라고 할 정도로 문화콘텐츠 개발에 있어서 기획은 절대적인 영향력을 행사한다. 앞서 문화콘텐츠의 특징으로 거론한 고위험성을 고려한다면, 모든 작업은 기획에 의해 움직일 수밖에 없는 구조로 되어 있다.¹⁷⁾ 이런 점을 감안하여, 이제껏 이루어진 문화콘텐츠와 고전시가의 연관성에 대한 연구와 교육을 비판적 시각으로 점검할 필요가 있다.

화전가는 봄과 꽃이라고 하는 주요한 모티프를 내함하고 있고, 화합과 연대라는 정서를 기반으로 하고 있다. 이러한 가사의 소재와 정서는 현대시나 대중가요로 변용도 얼마든지 가능한 자원이 될 수 있다. 뿐만 아니라 화전가는 문학적 접근을 통해 다양한 방식의 스토리텔링화가 가능한 텍스트이다. 스토리텔링화 있어서는 인물(캐릭터)이 중심이 될 수 있고, 특정 지역과 결부시킬 수도 있을 것이다.¹⁸⁾

<화전가>류 가사를 대상으로 한 논의이다. <텐동어미화전가>는 재미

한국문화산업학회, 2010, 172쪽.

16) 김정희(2010), 같은 논문, 같은 곳.

17) 따라서 모든 책임도 기획에 있다. 국문학은 고위험 부담을 담당할 수 없다.

18) 백순철(2014), 앞의 논문, 237쪽.

있다. <우부가>, <노처녀가> 등과 같은 조선 후기의 가사인데, 흥미로운 작품임에는 분명하다. “현대시나 대중가요로 변용도 얼마든지 가능”하고, “다양한 방식의 스토리텔링화가 가능”하다. 특히 소설 구성의 3요소이기도 한 ‘인물’을 부각해도 좋은 작품임은 틀림없다. 그래서 고전시가 전공자들의 주된 논의 대상이다. 이러한 시각은 교육에서도 나타난다.

1998년도에 나온 영화 <건축무한 육면각체의 비밀>. 비록 영화는 좋은 결과를 얻지 못했지만, 이 영화로 인해 이 영화의 소재가 된 이상의 시 <건축무한 육면각체>를 알게 되었다. …(중략)… 내가 이 작품으로 노린 성과는 바로 이 점이다. <면양정가> 역시, 영화의 소재로 만들어진다면 그러한 효과를 볼 수 있을 것이다. <면양정가>를 추리 영화의 배경과 소재로 설정하면서 그 의도를 우리 고전시가에 대한 새로운 호기심을 유발하기 위한 것으로 밝히고 있다. 이러한 점은 문화콘텐츠의 원천 소스로서의 고전시가가 다시금 현대적 의미의 문학으로 읽힐 수 있다는 점을 보여준다.¹⁹⁾

(굵은체· 밑줄은 필자, 굵은체·밑줄은 학생의 글)

위 논의의 연구자는 “현대 문화콘텐츠에 맞게 재생산해내는 작업을 고전시가교육의 내용에 포함시켜 강의한 바 있다.”²⁰⁾라고 하였다. 수업에 관한 결과를 논의하는 자리에서 서술된 학생의 글을 인용하였다. <면양정가>의 문학적 성과와 그 영향력은 두루 알고 있다. 고등학교 과정에서 이미 학습된 작품일 가능성이 많은 가사이기도 하다.

학생은 영화 <건축무한 육면각체>가 이상의 시를 알리는 계기가 되었듯이, <면양정가>를 영화로 만들어 널리 알리자고 하였다. <면양정가>

19) 최혜진, 『고전시가교육과 문화콘텐츠』, 『고전문학과 교육』 제11집, 한국고전문학교육학회, 2006, 86~7쪽.

20) 최혜진(2006), 위의 논문, 75쪽.

를 배경적 측면에서 활용한 영화 시놉시스를 만든 학생이 작품의 의도를 설명한 부분이다. 이에 원천 소스로서 고전시가는 현대에도 읽힐 수 있다는 점의 방증이라고 교수자는 말하고 있는 듯하다. <화전가> 논의와 마찬가지로, <면양정가>도 추리물로 문화콘텐츠화하기가 가능한 원천소스임을 전제로 한 논의로 해석된다.

문화콘텐츠의 목적을 생각해봐야 한다. 본고에서는 앞서 부가가치의 창출에 있다고 하였다. 자본주의적 가치만을 절대시하는 입장은 소중한 무엇인가를 놓치고 있는 것 같아 석연치 않다. 동시에 부가가치를 염두에 두지 않는 시각은 21세기인 지금 ‘문화콘텐츠’를 굳이 거론할 필요가 없다는 근본적인 문제를 일으킨다. 문화콘텐츠는 ‘할 수 있다.’는 식의 가능성으로 접근하여서는 곤란하다는 것이 본고의 기본 입장이다.

“우리에게 문화콘텐츠화할 수 있는 원천이야기가 있다. 그러니 대중가요·영화·애니메이션·광고로 만들자.”는 식의 논의는 문화콘텐츠의 목적을 다시 생각하는 계기가 된다. 즉 상품으로서의 가치를 저울질하지 않는다면 공허하다. 우리의 문화, 원천이야기가 갖는 예술성과 무한한 변신 가능성을 인정하는 것과는 다른 문제이다. 또 가능하고, 그러니 만들자는 긍정적이고 적극적인 태도로 접근할 문제가 아니다. 문화콘텐츠 기획 시스템, 그리고 기획 과정에서 실제 이루어지는 국문학의 역할에 비추어 봐도 그렇다. 실제 작업과 거리가 있기 때문이다. 다음 논의를 보자.

풍부한 국내의 구비문학을 애니메이션으로 활용할 수 있게끔 콘텐츠화하는 것이다. 즉 구비문학의 스토리, 소재, 인물 유형 등에 따른 분류 작업을 통해 다양한 데이터베이스를 구축, 시나리오 작가는 물론 애니메이션을 제작하는 모든 이들이 다양한 소재를 제공받도록 해야 한다.

그중에서도 가장 시급히 선행되어야 할 것은 구비문학을 구조화시켜 분

류한 데이터 베이스화 작업이다. 시나리오는 장르별로 각기 여러 내용이 있을 수 있기 때문에 구비문학을 유형화시켜 분류해 놓으면 창작자는 이를 통해 필요한 소재를 찾을 수 있을 것이다.²¹⁾

원형이야기 찾기가 작가의 주요업무 중 하나인데, 위의 논의는 원형이야기 찾기의 효율성을 높이지는 제안이다. “스토리, 소재, 인물 유형” 등을 기준으로 데이터베이스를 구축하자는 것이다. 작품의 정리는 작업의 능률을 높이는 방법이라는 데에는 이론의 여지가 없어 보인다. 문화콘텐츠화 작업의 기초를 자료의 집성과 주석, 그리고 현대화 작업으로 여기는 시각은 보편화한 듯하다.²²⁾ 그런데 실제 작업의 상황을 보면 효율성 면에서 의문을 갖게 한다.

디즈니사가 애니메이션 <물란>의 제작 과정을 보면, 현장에서 어떻게 원형이야기 찾기가 이루어지를 짐작케 한다. 10년 전에 나온 <China Doll>은 비참한 중국 소녀를 그린 영화인데, 그리 성공한 것 같지는 않다. 그러나 <China Doll>과 같은 프로젝트를 더 많이 진행하기 위해 살살이 뒤졌지만, 도움을 줄 사람을 찾지 못했다. 그러다가 디즈니의 단골 상담가인 동화작가 San Souci가 중국의 <화목란> 시를 영화화하면 좋겠다고 조언을 해주면서, <물란> 작업은 본격화 되었다고 한다.²³⁾

21) 조미라·윤의섭, 『구비 문학의 애니메이션 활용에 관한 방안과 전망』, 『구비문학연구』 18호, 한국구비문학학회, 2004, 143쪽.

22) 백순철(2014), 앞의 논문, 220쪽.

23) “Mulan” wasn’t supposed to turn out this way. The movie originated nearly a decade ago as a dimwitted short called “China Doll,” meant to go directly to video without stopping in theaters. It was about a miserable Chinese girl who struggles against oppression until a British Prince Charming whisks her away to happiness in the West. None of Disney’s first-string animators would have anything to do with it. But before it could be produced, “Beauty and the Beast” came out and made boxoffice history as the first animated feature since “Snow White” to draw

디즈니는 많은 애니메이션을 제작하고 성공을 거둔 만큼 체계적인 제작 시스템을 갖춘 제작사이다. 픽사와 합병을 이룬 후부터는 더욱 안정되고 생산적인 시스템을 형성하였다. 그런데 원형이야기를 찾아내는 위의 기사를 보니, 우연으로 이루어진 것 같아서 예상과 다르다. 기사를 극적으로 표현하다 보니 이렇게 묘사되었을 수도 있다고 판단할 수도 있다. 창의성을 중요시하는 창작자들은 정보를 어떻게 얻는가? 우리나라의 기획 과정을 살펴보자.

시스템의 안정성과 견고성과는 별도로 작가의 정보 수집 과정은 그리 체계적이지 못하다는 인상을 지우기 힘들다. Dervin과 Case에 따르면, “공식 정보원은 드물게 이용하며, 주변 환경 요소들이나 지인 등의 비공식 정보원에 의지하는 것으로 나타났”다고 한다. 때로는 정보의 무시나 회피 등의 행동을 취하기도 한다고 하였다.²⁴⁾ 이정연은 제작자, 연출가, 작가 등 기획에 참여하고 기획 의도에 맞는 자료를 수집하는 방송 관계자를 대상으로 인터뷰 형식의 조사를 했는데, 그 결과가 흥미롭다.

audiences of all ages. Disney promptly scoured the studio for more such projects, even “China Doll.” Meanwhile, children’s book author Robert San Souci, a frequent Disney consultant, had suggested that a Chinese poem called “The Song of Fa Mu Lan” might make a good movie. So the “China Doll” team, now the “Mulan” team, began trying to patch together the two Chinese tales. “Mulan started out in the groove of Belle and Mermaid, with a ton of attitude,” says Chris Sanders, story editor on “Mulan.” “The whole point of the first draft was for Mulan to get the guy.” Corie Brown & Laura Shapiro, “Woman Warrior,” 『Newsweek』, 1998.6.8.

24) 이정연, 「방송기획과정 분석을 통한 방송콘텐츠 창작자의 정보활동모형 개발에 관한 연구」, 『한국문헌정보학회지』 43집 4호, 한국문헌정보학회, 2009, 63쪽.

정보원	백분응답률
최근 사건(뉴스)	33.3
일상생활전반	27.8
인물	16.7
음악, 미술(예술)	11.1
문학작품	5.6
기타	5.6

25)

일상적인 삶을 정보원으로 이용하고 있음을 알 수 있다. 정보 채널에 대한 조사도 이루어졌는데, 인터넷(33.3%)·동료 staff(27.8%)·방송(16.7%) 순으로 나왔다. 책·해당 분야 전문가 등은 각각 5.6%로 조사되었다. 이로 미루어 짐작컨대, 고전 연구자들이 유형 분류하여 작성한 리스트가 얼마나 참조될지는 여전히 미지수이다. 목록 작성의 의의를 꺾어내리는 것이 아니라 실효성 측면에서 의구심을 가질 수 있음을 말하고자 하는 것이다.

문화콘텐츠 개발 관련 기획은 제작자, 연출가, 작가 등의 참여로 기획 되는데, 기획의도와 작품 중 우선하는 것은 무엇인가? 기획의도에 맞는 원형이야기를 찾아내는데 이용되는 주요 정보원과 채널은 어디인가? 이 두 질문은 문화콘텐츠 개발 관련 연구와 교육을 실효성 있게 하기 위한 중요한 기준이 될 것이고, 또 되어야 한다고 판단했다.

4. 원형이야기의 효율적 제공을 위한 고전시가의 연구 방향

이제껏 기존 논의는 특정 문학 작품의 문화콘텐츠화에 대한 잠재성과 가능성을 타진하고, 구체적인 방안을 제시하는 방향으로 이루어졌다. 이

25) 이정연(2009), 위의 논문, 67쪽.

를 수업에 적용한 성과물도 있었다. 또 문화콘텐츠 담당자의 편의를 도모하기 위해 작품을 분류·정리하고, 목록을 작성하지는 논의도 많았다. 기존의 논의가 갖고 있는 가치를 충분히 인정하면서도, 개발 과정의 실정을 염두에 두어야 한층 실효성 있는 논의가 되리라는 것이 본고의 입장이다. 부가가치의 창출, 기획 의도의 영향력, 창작자의 정보채널 등을 고려하여 국문학의 역할을 규정할 필요가 있다는 것이다. 국문학의 역할은 무엇인가? 아래 글은 김정희의 견해이다.

문화의 통시적 맥락에서, 문화 자원을 효과적으로 소재로 차용하는 동시에 이전에 있어왔던 유사콘텐츠 스토리와 비교·분석을 통해 보편성과 차별성을 모색해야 한다. 또한 문화의 공시적 맥락에서, 우리 시대의 사회적 이슈와 트렌드를 반영하여 대중에게 호응될 수 있는 참신한 스토리로 전환시켜야 한다. 이러한 기획을 바탕으로 스토리텔링이 구성되어 다양한 미디어로의 재현, 즉 원소스 멀티유즈의 가능성을 높일 때 진정한 문화콘텐츠 스토리텔링으로서의 가치를 얻는 것이라 할 수 있다.²⁶⁾

당대 문화의 특성을 선명하게 드러내는 소재·테마·주제 등을 찾고, 여러 시대와 공간에 존재하고 있는 스토리들과 비교·분석하여 공통점과 차이점을 찾아낸다. 공통점은 인류 통성에 기반한 보편적 성격을 의미하고, 차이점은 그 시대 혹은 그 공간만의 특성을 드러낸 차별적 요소일 것이다.

보편성은 시공을 초월하여 존재하는 성질이다. 즉 고려·조선이나 21세기나 동일하게 존재하는 성질이다. ‘사랑’이 대표적이다. 두 인격체 사이에 존재하는 친밀한 감정은 시대와 공간에 구애됨 없다. “동서양을 막

26) 김정희(2010), 앞의 논문, 172~173쪽.

론하고 고전에서 현대에 이르는 문학예술의 텍스트에서 가장 중심적인 제재”가 사랑이다.²⁷⁾

사랑은 시공을 초월하여 존재하지만, 그 표출 양상은 시대마다 공간마다 혹은 개인마다 다르다. 공시적 맥락에서 보면, 그 공간의 사회적 추세에 따라 표현하는 방식은 다르다. 사회적 이슈와 트렌드에서 자유롭기 어렵다. 밸런타인데이와 초콜릿은 21세기 사랑 표현 방식이다. 시대적·공간적 트렌드를 반영한 그리고 다양한 매체를 통한 재현이어야 문화콘텐츠 스토리텔링으로서의 가치를 얻을 수 있다는 것이 김정희의 견해이다.

이러한 견해와 동일한 시각을 갖고 있는 문학 연구 방법이 ‘문학주제학’이다. 그런데 문학주제학은 새로운 연구 시각은 아니다. 이재선은 “한국문학의 원류(源流)와 현상의 연계”를 여러 저작으로 학계에 보고하였고, 보고하고 있다.²⁸⁾

주제사적 탐구는 이미지, 상징, 모티프 등의 반복, 변주, 확장, 전이 등에 관한 폭넓은 성찰 속에서 개별 작품/ 작가의 이해를 심화하는 데에 중요한 의의가 있을 것으로 보인다. …(중략)… 모티프라는 것이 ‘반복적으로 나타나는, 동일하거나 유사한 제재, 표현, 요소들’이라는 점에서 …(중략)… 한정된 텍스트의 범위를 넘어서는 연관의 고려를 필수적으로 요청하기 때문이다. …(중략)… 시대, 장르, 개별문학의 경계를 넘어서 같거나 유사한 모티프를 발견하는 일이면서 다른 한편으로는 그 동일성이나 유사성에 깃들어 있는 전이, 변화, 확대, 수축의 역사적 차별성을 밝히고 해석하는 일이라고 생각한다.²⁹⁾

27) 서영채, 『사랑의 문법』, 민음사, 2004, 14쪽.

28) 이재선, 『(재판)한국문학 주제론』, 민음사, 2009.

_____, 『한국문학의 원근법』, 민음사, 1996.

_____, 『현대소설의 서사주제학』, 문학과 지성사, 2007.

_____, 『문학주제학이란 무엇인가』, 민음사, 1996.

앞서 제시한 김정희의 견해와 같은 시각을 반영한 문학 연구 방법론이다. 문학 연구는 “다수의 독자와 더불어 나누어야 할 모색, 성찰의 과정이기도 하다. 좀 더 넓은 범위의 독자들을 고전문학 담론 속으로 끌어들이는 데에 공헌하게 될 것”³⁰⁾이라는 기대를 하게 한다. 고전시가의 한계로 지적된 자폐적 성격에서 벗어날 수 있으며, 문화콘텐츠 개발에도 유효한 도움을 줄 수 있는 방법론이 문학주제학인 것이다. 문학주제학적 시각에서 본 고전시가의 예를 들어 보면 아래와 같다.

<안민가(安民歌)>는 경덕왕 때 총담사가 지은 향가이다. 우선 경덕왕과 과련을 맺고 있는 향가는 <안민가> 포함 <도술가>, <제망매가>, <찬기과랑가>, <도천수대비가> 총 다섯 수이다. 총 25수 중 『삼국유사』 소재 향가는 14수, 다섯 수가 경덕왕 때 지어졌다는 것은 주목할 만한 사건이다. 왕권 강화를 둘러싼 정치적 대립 구도가 형성된 때이다. 왕권 강화 세력과 진골 세력 간의 대립 혹은 왕권 강화 세력과 외척 세력 간의 대립 등 좀 복잡한 정치 구도가 존재하였다.³¹⁾ 두 해가 뜨는 괴이한 자연 현상이 나타나기도 했다.

한편 신라는 시의 주술적인 힘에 대한 믿음이 강한 시대였다. 두 개의 해가 나타난 자연 현상의 해결하기 위해 <도술가>를 지었고, 눈먼 아이를 위해 <도천수관음가>를 불렀고, 백성을 편하게 하기 위해 <안민가>를 지어달라고 하였다. 칼을 뽑아 드는 도적을 대하여서도 조금도 두려워하는 기색 없이 <우적가>를 부르니 도둑 무리는 감복하여 비단까지 선사했다. 조직 폭력배를 노래로 설득한 것이다. 실로 신라는 시의 나라이자,

29) 김홍규, 『한국 고전시가 연구와 주제사적 탐구』, 『한국시가연구』 제15집, 한국시가학회, 2004, 8~10쪽.

30) 김홍규(2004), 위의 논문, 11쪽.

31) 이현우, 『경덕왕대 향가 5수의 사상적 배경과 의미 분석』, 『국제어문』 제37집, 국제어문학회, 2017, 272~273쪽.

시의 힘을 믿는 시대였다.³²⁾

경덕왕의 고민에 대한 충담의 대답은 “임금은 임금답게, 신하는 신하답게, 백성은 백성답게”로 <안민가>에 풀어놓았다. 이 말은 ‘임금이 임금답지 못하고, 신하가 신하답지 못하다면 백성은 편하게 되지 못할 것이다.’로 해석된다. 그러면 임금이 임금답지 못하면 신하는 어찌해야 하는가? “자로가 임금 섬기는 도리를 여쭙었는데, 공자께서 말씀하시기를, ‘속이지 말고, 범안하여 간하느니라.’ 하셨다.(子路 問事君 子曰 勿欺也 而犯之)” 『論語』 憲問篇 事君章의 내용이다. 낮빛을 범할 정도로 간한다는 것이다. 고분고분하게 대하지만은 않고서 같이 맞서 간하라는 뜻이다.³³⁾

『맹자』 양혜왕장에 보이는 제나라 선왕과 맹자와의 대화에서 선왕은 무왕이 주왕을 정벌한 사건에 대한 맹자의 견해를 청하였다. 즉 신하가 임금을 시해해도 되느냐는 질문이다. 맹자는 사내인 주를 처형했다는 말은 들었지만, 군주를 시해했다는 말은 듣지 못했다고 대답한다. 즉 잘못된 임금은 죽일 수도 있는 것이다. 왜냐하면, 임금 노릇을 못한 임금은 임금이 아니기 때문이다.

경덕왕 시대의 정치적 특징, 신라시대 시가 지니고 있었던 주술적 성격, 임금과 신하와의 관계 등 <안민가>는 신라 경덕왕 때 문화의 종합세트라 해도 과언은 아니다. 그런데 이런 정치적 상황, 노래의 성격, 임금과 신하의 관계 등은 경덕왕 때만 해당되는 것은 아니다. 지금도 여전히 우리 사회에 존재한다. ‘지금 일어나는 일은 예전에도 있었다.’ 경덕왕의 정치적 고심은 지금 대통령의 고민이다. 여당과 야당의 갈등은 어제오늘의 일이 아니다. 대통령과 행정 관료들의 관계는 어떠해야 하는가, 국정농단이 벌어졌던 과거가 생각나는 대목이다. 신라시대는 노래로 해결하려 하였는데

32) 김열규, 『시적 체험과 그 형상』, 대방출판사, 1984, 220~226쪽.

33) 정요일, 『논어강의』 地편, 새문사, 2010, 1093쪽.

지금은 무엇이 시의 역할을 담당하는가? <안민가> 그리고 이를 둘러싼 여러 사건 혹은 상황을 보면서 지금을 생각하는 작업이 문학주제학의 주된 업무인 것이다.

요즘을 살아간다는 것은 여간 버거운 일이 아니다. 2018년 6월 통계청이 발표한 고용동향에 따르면, 청년 실업률이 22.9%라고 한다. 100명 중 23명의 일자리가 없다. 최저임금제로 인해 아르바이트 사정도 여의치 못하다. 그래서 젊은이들은 어떤 생각과 자세로 살아가야 하느냐. 페르소나에 충실한 삶과 내 속에 무의식의 작용하고 있는 욕망을 따르는 삶 중 무엇을 택해야 할까. 이를 테마로 하여 조언을 구한다면 고전시가 전공자로서 원형이야기로 추천해주고 싶은 작품과 그 이유는 무엇인가. 이것이 필자의 고민이고, 나름의 대답을 마련하는 것이 연구와 교육의 방향이며, 문화콘텐츠 기획자에게 제공할 수 있는 내용이다.³⁴⁾ 이를 활용하여 구체적인 문화콘텐츠를 개발하는 작업은 우리가 아닌 기획자의 몫이라고 생각한다.

5. 나오면서

기획은 국문학이 담당할 일이 아니다. 불가능하지는 않지만 그렇다고 가능하다고 단정할 수 없다. 국문학과 교수들도 기획 능력은 없다. 있다

34) 기본적으로 궁핍한 삶을 산 사대부가 많았다는 것을 전제로 몇 작품을 소개하면 이렇다. 사대부의 생각과 태도를 알 수 있는, 즉 사대부의 삶을 노래한 작품을 소개해야 할 것으로 판단된다. 지난 속에서도 안분지족의 삶을 노래한 정극인의 <상춘곡>과 맹사성의 <강호사시>, 결국 페르소나의 삶을 선택한 정철의 <관동별곡>, 귀거래했지만 역시 페르소나로서의 나를 확인하고 괴로워하는 이현보의 <어부가>, 농사 짓기 위해 소를 빌리러 갔다가 빈손으로 돌아온 박인로의 <누항사>, 먹고 살기 위한 삶을 살다가 지은 정학유의 <농가월령가> 등등이 있겠다.

하더라도 극히 일부다. 본래의 업무도 아니다. 지식도 없을 뿐만 아니라 경험도 없다. 이론과 실무에서 모두 부적합이다.³⁵⁾ 문화콘텐츠 프로세스를 인문학 전공자가 정확히 구현할 수는 없다. 원천 자료를 깊게 이해하고 있는 것은 분명한 사실이지만, 가공 능력이라든가 문화상품으로 변환시키는 능력은 현 단계 문·사·철 전공자에게 바라기는 무리이다.³⁶⁾

특정 작품의 문화콘텐츠화를 제안할 것이 아니라, 기획 의도에 맞는 작품을 소개하고 이유를 설명하는 것이 국문학에 적합하다. 명확한 기획의도를 갖고서, 이를 구현할 수 있는 원천이야기가 필요하다고 요구할 때, 알맞은 작품을 제공하는 것이 국문학이 문화콘텐츠에서 제대로 할 수 있는 역할이라는 것이 본고의 입장이다. 기획자가 참고할 수 있는 리스트를 미리 작성해 놓지는 제안 역시 능률적이지는 못하기는 마찬가지이다. 참고할 가능성을 기대하기 힘들기 때문이다. 그리고 보면 국문학이 문화콘텐츠에서 해야 할 일은 전에도 해오고 지금도 하는 일과 별반 다르지 않다.

문학주제학적 탐구를 폭넓고 다양하게 수행하고, 이를 바탕으로 교육이 이루어진다면, 일정한 주제, 소재, 테마, 모티프 등에 대한 원천이야기가 필요할 때 유효한 참고 사항을 적재적소에 제시할 수 있다는 것이다. 이것이 국문학이 문화콘텐츠에서 담당할 역할이라고 판단하였다.

인문학 더 나아가 국문학의 위기를 귀에 못이 박이도록 들었었다. 관련 학술 대회도 빈번하게 개최된 것으로 기억한다. 이러한 차에 모처럼 마련된 인문학 부흥의 자리는 반색하고 맞이해야 마땅하다. 그런데 사정이 이렇다고 하여 능력 밖의 일을 욕심내는 것은 인문학의 위기를 다시 불러오

35) 문화콘텐츠학과를 문·사·철 전공자만으로 구성한 대학이 있다. 본고의 입장에서는 특수한 상황에서 벌어진 기이한 현상으로 보인다. 기획 전공자 혹은 실무자가 구성원으로서 자리하고 있어야 한다고 생각한다.

36) 김기덕, 『문화콘텐츠의 등장과 인문학의 역할』, 『인문콘텐츠』 28호, 인문콘텐츠학회, 2013, 26쪽.

게 하는 일이 되지 않을까 하는 우려도 한쪽에 자리하고 있다. 부흥기를 맞아 조력자로서 해야 할 역할을 충실히 행하는 것이 우리의 최선책이라는 판단이다. 낭만적이고 긍정적인 태도의 생산력을 인정하지만, 동시에 도사리고 있는 공허함을 경계하자는 것이 본고의 취지이다.³⁷⁾

37) 주4)에서 문화콘텐츠를 하나는 ‘아날로그 - 문화적 가치 추구’이고, 다른 하나는 ‘디지털 - 경제적 가치 추구’로 나눌 수 있다고 하였다. 전자는 이전부터 계속 추진해왔던 작업이라면, 후자는 과학 기술의 발전을 전제로 한 지금의 작업이라고 하였다. 국문학 혹은 국문학자의 태도는 전자의 경우 적극적인 성향을 떨 수 있는 반면 후자는 다소 소극적인 경향을 보인다. 본고는 후자의 개념으로 접근한 논의이다.

참고문헌

- 김기덕, 「문화콘텐츠의 등장과 인문학의 역할」, 『인문콘텐츠』 28호, 인문콘텐츠학회, 2013, 9~31쪽.
- 김열규, 『시적 체험과 그 형상』, 대방출판사, 1984, 1~282쪽.
- 김정희, 「영상콘텐츠 기획을 위한 스토리텔링 전략」, 『문화산업연구』 제10권 제1호, 한국문화산업학회, 2010, 168~84쪽.
- 김지희 · 이윤철, 「문화콘텐츠의 창조, 활용 프로세스 특성과 전략적 적용」, 『경영학연구』 37권 8호, 한국경영학회, 2008, 1~28쪽.
- 김홍규, 「한국 고전시가 연구와 주제사적 탐구」, 『한국시가연구』 제15집, 한국시가학회, 2004, 5~12쪽.
- 박기수, 「문화콘텐츠 교육의 현황과 전망」, 『국제어문』 37집, 국제어문학회, 2006, 7~31쪽.
- 백순철, 「문화콘텐츠 원천으로서의 <화전가>의 가능성」, 『한국고시기문화연구』 제34집, 한국고시기문화학회, 2014, 217~247쪽.
- 삼성경제연구소, 「Issue Paper - 애니메이션의 비즈니스 사례와 성공전략」, 2004.
- 서영채, 『사랑의 문법』, 민음사, 2004, 1~392쪽.
- 유동환, 「문화콘텐츠 기획 과정에서의 인문학 가공의 문제」, 『인문콘텐츠』 제28호, 인문콘텐츠학회, 2013, 55~72쪽.
- 이명희 · 서주환, 「한국적 감성 스토리텔링을 위한 문화콘텐츠의 개발과 구축」, 『조형미디어학』 19권 2호, 한국일러스트아트학회, 2016, 205~211쪽.
- 이재선, 『(재판)한국문학 주제론』, 민음사, 2009, 1~607쪽.
- 이정연, 「방송기획과정 분석을 통한 방송콘텐츠 창작자의 정보활동모형 개발에 관한 연구」, 『한국문헌정보학회지』 43집 4호, 한국문헌정보학회, 2009, 58~81쪽.
- 이현우, 「경덕왕대 향가 5수의 사상적 배경과 의미 분석」, 『국제어문』 제37집, 국제어문학회, 2017, 269~290쪽.
- 이호섭, 「고전시가의 대중문화콘텐츠화를 위한 기획과 실천방향」, 『한국고전연구』 제37집, 한국고전연구학회, 2017, 75~110쪽.
- 임해창 · 박원용, 「문화원형 콘텐츠의 OSMU 변환을 위한 개발 프로세스 개선 모델에 관한 연구」, 『한국멀티미디어학회 학술발표논문집』, 한국멀티미디어

학회, 2006, 461~466쪽.

정요일, 『논어강의』 地편, 새문사, 2010, 575~1149쪽.

정창권, 『문화콘텐츠 스토리텔링』, 북코리아, 2009, 1~185쪽.

정창권, 『문화콘텐츠학 강의(깊이 이해하기)』, 커뮤니케이션북스, 2007, 1~229쪽.

조미라·윤의섭, 「구비 문학의 애니메이션 활용에 관한 방안과 전망」, 『구비문학 연구』 18호, 한국구비문학회, 2004, 125~157쪽.

최시한, 『스토리텔링, 어떻게 할 것인가』, 문학과 지성사, 1~488쪽.

최혜진, 「고전시가교육과 문화콘텐츠」, 『고전문학과 교육』 제11집, 한국고전문학 교육학회, 2006, 71~93쪽.

Corie Brown & Laura Shapiro, “Woman Warrior,” 『Newsweek』, 1998.6.8.

ABSTRACT

A Study on Classical Korean Poetry for
Promoting Cultural Products in the Market

Yi, Sugon

This paper aims at presenting the direction of research to efficiently execute the role of classical poetry in the planning of cultural contents. We restricted the meaning of cultural contents to 'cultural products for economic, high-value-added creation', and developed discussions on this premise.

Previous discussion, classical poetry focused on the possibility of cultural content, and proposed several. It was judged that there was a distance from the actual. One of the core of cultural contents is "storytelling." Therefore, I thought that study of classical poetry should proceed in a direction that can provide substantial support in composing the storytelling. Specifically, it is "literary thematics."

Cultural content is an opportunity to prepare for the revitalization of National literature. I thought that the planning and proposal was not the role of national literature. It is necessary to actively approach the cultural project aimed at pursuing cultural value. However, in pursuit of economically added value, that is, it is best to faithfully perform the role as an assistant in the current cultural contents industry.

Key Words Cultural Contents, Classical Korean Poetry, Economic Added Value, Storytelling, Literary Thematics

논문투고일 : 2018.10.15

심사완료일 : 2018.11.10

게재확정일 : 2018.11.19