

문화콘텐츠 연구의 현황과 극예술 연구의 접점

양근애*

〈차례〉

1. '문화+콘텐츠' 혹은 '문화-콘텐츠'
2. 문화콘텐츠 연구의 유형과 극예술 연구의 좌표
3. 방법으로서의 문화콘텐츠와 극예술의 미래
4. 문화(콘텐츠)연구, 가능한 불가능을 위하여

국문초록

‘문화콘텐츠’는 문화를 중요한 국가 정책 사업으로 인식하는, 이른바 ‘문화의 시대’라 불린 1990년대 중반에 만들어진 용어로 현재까지 여러 분야에서 널리 쓰이고 있다. 2001년 한국문화콘텐츠진흥원의 설립 이후 본격적으로 사용된 이 용어는 20여 년이 지난 지금 만화애니메이션, 음악, 영화, 방송, 모바일, 에듀테인먼트, 게임, 캐릭터와 문화산업으로서의 관광(테마파크)과 축제 개발 등 다방면에서 전유되고 있다. 본 연구는 21세기 한국에서 등장하여 여러 분야에서 활성화 되고 있는 문화콘텐츠 연구의 현황을 짚어보고 이와 같은 관점이 극예술 분야에서 적용되고 있는 양상을 살펴보기 위해 시도되었다.

현재까지 시도된 문화콘텐츠 연구는 크게 문화산업 활성화 측면과 문화콘텐츠 교육 측면, 그리고 문화콘텐츠의 (예술적) 가치에 대한 비평적 측면으로 대별해 볼 수 있다. 분석 결과 해당 연구들은 일정한 경향성이나 통합적 연구를 지향하지 않고 원자화 되어 있다는 문제가 있다. 특히 극예술 분야는 문화콘텐츠의 핵심적 창작 기술이자 전략을 지칭하는 ‘스토리텔링’이라는 개념이 활성화 되어 있지만 이미 학제적 연구가 축적되어 문화콘텐츠학과의 접점을 모색하려는 시도가 드문 편이다. 그러나 디지털 기술 이후의 극예술은 ‘컨버전스’, ‘트랜스’ 등의 개념을 통해 그 의미가 확인되고 또 확장되는 만큼, 새로운 형태의 극예술을 설명할 수 있는 관점으로 문화콘텐츠학적 접근이 필요하다.

본고는 문화에서 문화콘텐츠로의 이행을 불가피한 흐름으로 보고 있지만 문화콘텐츠학이 접하고 있는 산업적, 상업적 측면에 대해서는 경계해야한다는 견해를 제시하였다. 지난 20년이 고부가 가치를 창출하는 문화의 힘을 확인하는데 바쳐졌다면, 앞으로는 문화콘텐츠에 대한 비판적 성찰을 통해 시대를 견인하는 새로운 가치와 의미를 획득할 수 있도록 노력해야할 것이다.

* 서울대학교 기초교육원 강의교수.

주제어 : 극예술, 문화, 문화연구, 문화콘텐츠, 스토리텔링, 융합, 이행, 접점

1. ‘문화+콘텐츠’ 혹은 ‘문화-콘텐츠’

‘문화콘텐츠’는 21세기에 등장한 신조어 중에서 가장 빈도수가 높고 쓰임이 다양한 용어임에 틀림없다. 문화(culture)와 콘텐츠(content(s))를 결합해 만든 이 용어는 문화 관련 연구의 장(場)에서는 드물게 한국에서 만들어진, 그렇지만 아직 그 개념적 정의에 대한 합의는 이루어지지 않은 채 다양한 경로로 유통되고 있는 용어라고 할 수 있다.¹⁾ 문화콘텐츠라는 용어의 등장 시기에 대해서는 ‘문화의 시대’²⁾로 불리면서, 문화를 중요한 국가정책적 사업으로 인식하던 1990년대 이후로 보는 것이 주된 경향이다. 1990년대는 소비에트 연방 붕괴로 냉전이 종식된 시대, 1994년 1인당 GDP 1만 달러를 돌파하면서 1996년 OECD 가입국이 된, 민주주의와 경제적 풍요가 찾아온 시대로 기억된다. 또한 컴퓨터가 보급되면서 개인용 통신이 발달했고 음악, 영화, 게임, 스포츠, 방송 등 문화 전분야가 활성화 된 시기이기도 하다. ‘문민정부’를 표방한 김영삼 정부는 이전의 군사정권과 선을 그으면서 문화 육성에 대한 관심을 표명했고 1993년에 ‘문화창달 5개년계획’을 통해 문화산업의 개발을 중요한 정책목표로 부각시켰으며

1) 류은영에 의하면 2009년 당시, ‘culture content(s)’라는 용어를 주제로 하고 있는 서구의 도서는 전무하며 서구에서 이 용어는 포럼, 세미나 등에서 다양한 용도로 쓰면서 대중화되는 경향을 보이고 있다. 류은영, 「내러티브와 스토리텔링 : 문학에서 문화콘텐츠로」, 『인문콘텐츠』 제14호, 인문콘텐츠학회, 2009, 236면. 이 논문에서 인용하고 있는 한국문화콘텐츠진흥원의 개념 정의는 기실 문화콘텐츠가 거의 없는 기표로 쓰이고 있음을 확인하게 한다. “문화콘텐츠(culture contents)란 우리나라에서 탄생한 용어로 문화를 콘텐츠화하는 개념, 21세기에 문화가 중요해지면서 자연스럽게 문화콘텐츠라는 합성어가 일반화됐다.”

2) 홍성태, 『현대 한국 사회의 문화적 형성』, 현실문화연구, 2006, 17-18면.

1994년 문화체육부 산하에 '문화산업국'을 설치하였다. 1993년 이른바 '쏘나타 프레임'으로 불린, '<쥬라기 공원> 한 편으로 벌어들인 돈이 현대 쏘나타 자동차 150만 대를 수출한 효과와 맞먹는다.'라는 생각이 일으킨 반향이었다. 1997년 IMF체제로 인한 경제 위기에서 '문화콘텐츠'는 문화의 산업적인 가치를 강조하고 위기를 돌파하기 위한 자구책으로 등장한 용어였다.³⁾ 여기에는 문화를 통해 경제 위기를 돌파하고자 한 측면과, 미국을 중심으로 한 외국의 문화적 지배에 대응하기 위한 전략적 측면이 동시에 작용했다.⁴⁾

보다 본격적으로 '문화콘텐츠'라는 용어가 사용된 계기는, 2001년 당시 문화관광부가 선정한 8대 중점 과제 중 하나인 '문화콘텐츠산업육성'의 실현을 위해 한국문화콘텐츠진흥원이 설립되면서부터이다. 이때 쓰인 '문화콘텐츠'는 문화보다는 콘텐츠를 중심에 둔 것으로, 문화콘텐츠라는 말을 쓰기 전에는 '디지털콘텐츠'라는 말이 상용화 된 바 있다. 문화콘텐츠에 대한 통합적 연구에서는 대체로 '콘텐츠'의 속성이 디지털기술에 기반하고 있다는 것을 언급하고 있다. 여기에 '문화가 접속되면서 문화콘텐츠에 대한 개념 정의는 보다 복잡해지고 외연은 넓어졌다. 디지털 내용물을 뜻하는 콘텐츠에 문화라는 관점이 들어가면 정보통신기술 발달 이전의 (아날로그) 내용물들까지 문화콘텐츠의 범주에 포함될 수 있기 때문이다. 실제로 한국문화콘텐츠진흥원은 2009년에 문화를 탈각시키고, 영상산업, 게임, 소프트웨어, 디지털콘텐츠 산업과 관련된 유사 산하기관을 흡수하여 '한국콘텐츠진흥원'으로 확대 개편하였다.⁵⁾

3) 권창규는 문화의 기간산업화가 김대중 정부 때부터 추진되어 왔다는 견해에 대한 수정을 요청하면서 김영삼 정부 말기 외환위기를 "문화 생산과 소비의 '체질'이 결정되었던 시기"로 주목하고 있다. 권창규, 「'문화'에서 '콘텐츠'로」, 『대중서사연구』 제20호, 대중서사학회, 2014, 223면. 같은 글, 230면.

4) 문화체육부 편, 『1997 문화산업백서』, 문화체육부, 1997, 17-22면. 이 시기에 전개된 문화산업 논의는 문화제국주의와 연결되는 지점이 있다고 지적된다. 이 부분은 권창규, 위의 글, 227면 참조.

설립 초기인 2002년 한국문화콘텐츠진흥원은 한국문화예술진흥원과 공동으로 세미나를 열었는데 ‘순수문화예술과 문화콘텐츠산업, 그 조우와 성장을 위하여’가 그 제목이었다. 당시 한국문화예술진흥원장이었던 김정옥과 한국문화콘텐츠진흥원장 서병문은 공통적으로 문화산업의 중요성을 역설하면서 정보산업의 기술과 순수 문화예술의 소통과 협력을 강조하고 있다.⁶⁾ 즉, 당시 만해도 다가오는 정보기술의 형식에 담을 수 있는 내용으로서 ‘문화콘텐츠가 필요했던 것이다. 2002년에 창립한 인문콘텐츠 학회에서는 인문학을 중심으로 한 문화콘텐츠 연구를 제안하기 위해 ‘인문콘텐츠’라는 용어를 채택⁷⁾하고 있는데 이 역시 비슷한 맥락이라고 볼 수 있다. 문화콘텐츠 산업과 문화콘텐츠에 대한 연구는 2001년 이후 각 대학에서 문화콘텐츠 관련학과를 신설하면서 박차를 가하기 시작했다. 문화체육관광부에 따르면 2008년 기준 국내에 개설된 문화콘텐츠 관련 학과는 2년제, 4년제, 대학원을 포함하여 총 1,325개에 이른다고 한다.⁸⁾ 2010년 한국콘텐츠진흥원에서 조사한 보고서에서는 전국 대학교의 콘텐츠 또는 문화콘텐츠 관련 학과 수가 1,478개이며, 전국 전문계 고등학교의 관련 학과 수도 258개인 것으로 집계되었다.⁹⁾ 2002년 당시 세미나에서도 대학에서 교육하는 문화콘텐츠가 문화산업과 어떻게 연계되는지에 대한 주제로 토론을 열 정도로 문화콘텐츠는 민간 주도의 교육에서

5) 한국콘텐츠진흥원은 한국게임산업진흥원(1999-2009), 한국방송영상산업진흥원(1989-2009), 한국문화콘텐츠진흥원(2001-2009)을 전신으로 하고 있다. 한국콘텐츠진흥원의 구성과 연혁 등은 홈페이지(<http://www.kocca.kr>) 참조.

6) 한국문화예술진흥원·한국문화콘텐츠진흥원, 「순수문화예술과 문화콘텐츠산업, 그 조우와 성장을 위하여」, 2002.6.20, 1-3면.

7) 김기덕, 「콘텐츠의 개념과 인문콘텐츠」, 『인문콘텐츠』 창간호, 인문콘텐츠학회, 2003 참조.

8) 류준호·윤승금·이영주, 「문화콘텐츠 관련 연구에 대한 메타분석」, 『언론과학연구』 제10권 1호, 한국지역언론학회, 2010, 132면에서 재인용.

9) 한국콘텐츠진흥원 편, 『2010 콘텐츠 교육기관 현황조사』, 한국콘텐츠진흥원, 2011, 27면.

도 이슈가 되는 개념이었다.¹⁰⁾ 즉 ‘문화콘텐츠’는 정부 주도의 정책에서 발의된 후 대학교육¹¹⁾을 통해 확산된 개념으로 문화산업의 진흥을 위해 마련된 신조어라고 할 수 있다. 그러나 앞서 살펴본 바와 같이 문화콘텐츠는 정보통신/디지털 기술로부터 도래하였으나 그 내용적 정체성을 문화에 두고 있는 까닭에, 문화산업의 측면에서 질 좋은 문화 상품을 생산하는 것을 넘어서 새롭게 창출된 문화적 성과와 그 효과에 대한 기대 속에 놓여 있는 셈이다. ‘문화콘텐츠’를 ‘문화와 콘텐츠’(culture and contents)로 해석할 것인가, 아니면 ‘문화적 콘텐츠’(cultural contents)로 해석될 것인가라는 문제를 제기¹²⁾한 것은 아마 이 때문일 것이다.

문화콘텐츠는 “문화, 예술, 학술적 내용의 창작 또는 제작물뿐만 아니라 창작물을 이용하여 재생산된 모든 가공물 그리고 창작물의 수집, 가공을 통해서 상품화된 결과물을 모두 포함하는 포괄적 개념”(한국콘텐츠진흥원), “문화기호들의 연쇄적 조합이 창출한 결과물로, 커뮤니케이션의 다양한 채널을 통해 상업화될 수 있는 재화”¹³⁾, 또는 “문화적 요소를 지

10) 한국문화예술진흥원·한국문화콘텐츠진흥원, 앞의 글, 2002.6.20, 63-126면.

11) 현재까지 많은 연구자, 실무자를 배출하고 있는 대학의 문화콘텐츠학과, 스토리텔링학과, 융합콘텐츠학과 등은 한국문화콘텐츠진흥원에서 육성한 문화콘텐츠 교육 특성화 지원 사업에 선정되면서 되어 발전해 왔으며 ‘전국 문화콘텐츠학과 협의회’를 설립하여 협력하고 있다. 주요 대학 학과의 교육목표를 확인해보면, ‘문화산업을 선도할 인재 양성’, ‘인문학 능력을 갖춘 새로운 인재 양성’, ‘문화산업의 핵심 인력 양성’, ‘융합형 글로벌 리더 양성’, ‘글로벌 인재 양성’ 등으로 문화산업 분야에서 활약할 수 있는 실무자들을 배출하는 것에 중점을 두고 있는 것을 알 수 있다. 교육 과정 역시 이 목표에 맞추어 현장실습, 프로젝트, 기획제작, 창작 설계, 워크숍 등의 실무 교육이 상당 부분 포함되어 있다. 한편, 신광철은 문화콘텐츠학이 학문적 체계화 이전에 학과로서 제도화에 성공했다는 점을 언급하며 교육현장에서의 위상과 학문적 정체성이 연동되지 않았다는 사실을 문제 삼고 있다. (신광철, 「5W1H로 묻는 문화콘텐츠학의 정체성」, 『2015 인문콘텐츠학회 추계학술대회 자료집 - ‘學’으로서 문화콘텐츠의 모색』, 인문콘텐츠학회, 2015.12.5, 141면.)

12) 임대근, 「문화콘텐츠 개념 재론」, 『문화 더하기 콘텐츠』 제4호, 글로벌창의산업연구센터, 2014, 16면.

닌 내용물이 미디어에 담긴 것¹⁴⁾, “문화적 존재로서의 인간이 지어내고 꾸며낸바¹⁵⁾, “문화적 요소가 체화된 콘텐츠”(『문화산업진흥 기본법』) 등으로 정의된다. 그러나 이와 같은 정의는 무형의 자원으로 문화콘텐츠가 포괄하고 있는 넓은 범주를 확인하게 할 뿐, 미학적 실천까지는 담고 있지 못하다. “인간 삶의 질적 가치의 제고를 위하여 문화적 전통과 현상을 특정한 매체를 통하여 현대화(동시대화)하는 일련의 행위¹⁶⁾라고 재정의의를 시도한 경우가 있으나 ‘삶의 가치 제고’와 ‘동시대화’라는 요건은 여전히 문화콘텐츠라는 관점의 도입에 대한 필요충분조건과는 거리가 멀어 보인다. 요컨대, ‘문화콘텐츠’는 특정한 문화(산업)의 경향성을 드러내거나 문화생산물의 의미를 타진하기 위해 도입된 용어라기보다는 정책적으로 고안된 뒤, 일종의 고유명사에서 시작되어 대명사로 전이된 용어인 것이다. 수많은 연구 성과에도 불구하고 문화콘텐츠는 여전히 문화와 콘텐츠의 병렬적 결합을 강조하는 ‘문화+콘텐츠’로, 또는 문화와 콘텐츠의 연결을 강조하는 ‘문화-콘텐츠’로 느슨하게 개념화되고 있는 양상을 보이고 있다.

본고는 21세기 한국에서 등장하여 여러 분야에서 활성화 되고 있는 문화콘텐츠 연구의 현황을 짚어보고 극예술, 즉 연극, 영화, 텔레비전 드라마, 뮤지컬 등의 분야에서 이 연구의 관점이 적용되고 있는 양상을 살펴 보기 위해 시도되었다. 현재 한국교육학술정보원(riss.kr)과 한국학술지인용색인(kci.go.kr) 등에서 해당 내용을 검색해보면 적어도 오천 건, 많게는 만 건 이상의 자료가 검색될 정도로 문화콘텐츠 관련 연구가 폭발적으로 증가한 것을 확인할 수 있다. 지금까지 나온 연구의 결과들을 정량적으로 분석하는 것이 무모하다고 여겨질 정도로, 문화콘텐츠, 콘텐츠 관련 연구

13) 백승국, 『문화기호학과 문화콘텐츠』, 다할미디어, 2004, 20면.

14) 김평수, 『문화 산업의 기초이론』, 커뮤니케이션북스, 2014, 15면.

15) 이기상, 「문화콘텐츠학의 이념과 방향」, 『인문콘텐츠』 제23호, 인문콘텐츠학회, 2011.

16) 임대근, 앞의 글, 2014, 10면.

의 범위는 넓고 무한하다. 2010년 사회과학 분야에서 시도된 메타연구의 결과¹⁷⁾는 그로부터 7년이 지난 현재 시점에도 크게 변하지 않았다고 보아도 무방할 것이다. 본고는 문화콘텐츠 연구의 성과와 효과보다는 문화콘텐츠 연구에서 (무)의식적으로 배제되고 있는 지점에 주목하고 특정 분야와 달리 극예술 분야에서 관련 연구가 미비한 이유가 무엇인지에 대한 의문을 풀기 위해 질문을 던져보고자 한다.

2. 문화콘텐츠 연구의 유형과 극예술 연구의 좌표

현재까지 시도된 문화콘텐츠 연구는 크게 문화산업 활성화 측면과 문화콘텐츠 교육 측면, 그리고 문화콘텐츠의 (예술적) 가치에 대한 비평적 측면으로 대별해 볼 수 있다. 이 중에서 가장 많은 부분을 차지하는 것은 문화산업의 측면에서 문화콘텐츠를 발전시키고 산업적으로 활성화 하고자 하는 연구이다. 여기에는 콘텐츠 산업의 시장 현황에 대한 분석과 저작권 관련 연구가 포함된다. 만화·애니메이션, 음악, 영화, 방송, 모바일, 에듀테인먼트, 게임, 캐릭터와 문화산업으로서의 관광(테마파크)과 축제 개발 등에 관한 연구가 여기에 속한다.¹⁸⁾ 이 중에서 극예술 분야와 연관성이 높은 것은 영화, 방송(드라마), 축제 등이다. 특히 지방자치제 부활 이후 각 지역 축제에서 요구되는 스토리텔링 중에서 전통연희를 재탄생시켜 지역 문화의 전승을 꾀하는 경우가 많기 때문에 이 분야의 연구가 활발하다.¹⁹⁾ 영화나 방송(드라마)의 경우에는 주로 한류²⁰⁾ 등 국제 시장

17) “첫째, 문화콘텐츠에 참여하고 있는 전공 분야가 매우 다양하다. 둘째, 실용적 목적의 연구가 대부분이며 학문적 목적을 가진 연구가 점차 늘어나고 있다. 셋째, 다양한 방법론적 접근이 시도되지 못하고 있다.”와 같이 요약될 수 있다. 류준호 외, 앞의 글, 2010, 50-51면 참조.

18) 김영순 외, 『문화산업과 문화콘텐츠』, 북코리아, 2010. 이 책의 유형 분류를 참조하였다.

진출을 통한 경제적 가치창출의 문제와 ‘천만 영화’ 등 관객 소구의 측면에서 살펴본 연구가 많다고 할 수 있다. 특히 한류의 경우 <겨울연가>와 <대장금>의 성공적인 진출로 인해 관련 연구도 증가하는 경향을 보인다.²¹⁾ 그러나 선행 연구에서 지적한 대로, 결과적으로 특정 작품이 한류 현상을 견인했다고 해도 그것이 치밀한 의도와 전략을 바탕으로 한 결과라고 보기 어렵다는 점을 고려해야 한다.²²⁾ 그럼에도 문화할인율(cultural discount rate)²³⁾이 상대적으로 낮은 중국, 일본, 대만 등에 한국 영화나 드라마

-
- 19) 주로 지역 기반 굿이나 탈춤, 판소리 등의 전통연희의 현대화를 들 수 있는데 이 분야는 문화원형의 D/B와 연관되어 있다. (<http://www.culturecontent.com>)
- 20) 문화체육관광부의 주도 하에 ‘다이내믹 코리아’를 기치로 내걸고 한국 문화의 세계화를 추진하였으며 한국콘텐츠진흥원에서 이와 연관된 다양한 사업을 진행한 바 있다.
- 21) 노정태, 「한국 드라마의 두 얼굴, <대장금>과 <겨울연가>」, 『Koreana』 제21권 4호, 한국국제교류재단, 2007; 소메야 도모유키, 사카타 사요 역, 「<겨울연가>로 열린 세계와 닫힌 세계」, 『한국문화』 제38집, 서울대학교 규장각한국학연구원, 2006; 송수익·김정수, 「대장금 이영애와 겨울연가 배용준의 한류 스타 메뉴 개발에 대한 탐색적 연구」, 『한국조리학회지』 제16권 2호, 한국조리학회, 2010; 오미영, 「일본 내 한류 수용과 타자 인식의 변화: <겨울연가> 붐을 중심으로」, 『현상과 인식』 통권 98호, 한국인문사회과학회, 2006; 정해영, 「겨울연가 이후 10년, 한국 드라마 수출의 명과 암」, 『문화 더하기 콘텐츠』 제3호, 글로벌창의산업연구센터, 2013.
- 22) 박기수, 「한류와 포스트한류 그리고 문화콘텐츠」, 『계간 시작』 통권 20호, 2007, 52면.
- 23) 문화권 간 대중문화의 교류 가능성을 평가하기 위한 지표로, 문화할인율이 낮다는 것은 한 나라의 문화상품이 다른 나라에 수용되기 쉽다는 의미이다. 문화상품의 특성상 스포츠·자연다큐멘터리·애니메이션·게임 등은 문화할인율이 낮고, 영화·드라마·예능프로그램·연극 등은 문화할인율이 높은 분야라고 볼 수 있다. 또 시각적 효과에 중점을 둔 문화상품일수록 문화할인율이 낮은 편이다. 일본·중국·대만·홍콩 등 동아시아와 태국·베트남 등 동남아시아에 한국의 대중문화(드라마·영화·대중음악 등)가 진출하여 한류 열풍을 조성할 수 있었던 이유 중 하나가 바로 문화적 친근함에서 기인한 낮은 문화할인율 때문이었다. 문화산업이 세계시장을 염두에 두고 문화상품을 제작할 때 시장전략의 하나로 고심하는 것이 바로 문화할인율을 낮추는 전술이다. (두산백과 ‘문화할인율’ 항목 참조

마가 진출하고, 또 역으로 동아시아 권역의 영화나 드라마가 한국에서 리메이크 되면서 한류를 비롯한 문화교류에 대한 연구가 활발해지고 있다. 한편, 천만 영화나 시청률이 높았던 방송드라마에 대한 연구의 경우, 대중성과 보편성을 확보했다는 결과를 견인하기 위해 동원된 분석 요인이 거의 유사하다는 맹점이 드러나기도 한다. 가령, 천만 사극 영화의 성공 요인이 “민중사관, 소시민적 영웅, 권위의식의 전복, 현실과의 연관성”에 있다고 본 것은 같은 조건을 두고도 흥행에서 참패한 사극 영화에 대해 설명하기 요령부득인 것이다.²⁴⁾

두 번째 유형으로는 문화콘텐츠 교육을 들 수 있다. 최근 중고등학생을 비롯하여, 대학생, 일반 시민, 외국인 등을 위한 한국어/한국문화 교육에서 한국 영화나 드라마 등을 활용하는 사례가 늘어나고 있다.²⁵⁾ 특정 사건이나 인물에 대해 교육할 때뿐만 아니라 특정 주제에 관해 함께 고민할 때에도²⁶⁾ 영상콘텐츠는 해당 정보에 대한 흥미를 유발하고 내용을 감각적으로 전달할 수 있다는 점에서 유용하다. 문화콘텐츠의 교육적 가

<http://www.doopedia.co.kr>)

- 24) 양나래, 「2000년대 천만 사극 영화의 스토리텔링 구조와 전략」, 『문화콘텐츠연구』 제6호, 건국대학교 글로컬문화전략연구소, 2015.
- 25) 김종균, 「영화 <학생부군신위>와 <축제>의 감상 포인트 비교를 통한 전통 의례의 스토리텔링 기법과 문화콘텐츠화 방안 모색」, 『영화와문학치료』 제2집, 서사와문학치료연구소, 2009; 이서라·정의준, 「역사드라마의 콘텐츠 재목적화에 관한 연구」, 『방송과 커뮤니케이션』 제15권 3호, 방송문화진흥회, 2014; 최정순·송임섭, 「영화를 활용한 한국 문화 교육 방안 - <공동경비구역JSA>를 중심으로」, 『국제어문』 제55집, 국제어문학회, 2012; 현대진, 「문화콘텐츠 산업의 현황과 영상교육의 통합화에 관한 연구」, 『조형교육』 제31권, 한국조형교육학회, 2008.
- 26) 가령, 대학 교육, 대학과 학문의 관계, 대학에서의 인간관계 등에 대한 탐색을 시도할 경우 해당 논제를 실감 있게 제시할 수 있는 영상콘텐츠로 영화를 활용할 수 있다. 문화콘텐츠의 관점은 이렇듯 목적에 따라 해당 콘텐츠의 의미를 다각도로 살펴볼 수 있다는 이점이 있다. 신현철·안영순, 「<세 얼굴이>가 보여주는 대학 문제」, 『글로벌문화콘텐츠』 제21호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2015.

치는 해당 콘텐츠에 대한 데이터베이스화를 기반으로 한다는 점에서 산업 및 정책의 효용성을 보여준다.

문화콘텐츠에 대한 미적 구조나 가치에 대해 논의한 연구는 많은 경우 기호학이나 신화(소) 분석 방법을 취하고 있다. 기호학은 연극, 영화, 드라마뿐만 아니라 게임, 애니메이션, 광고, 축제 분석에도 자주 등장하는 방법론이지만 주로 서사구조분석의 기본 토대가 된다는 점에서 특히 극예술 분야에서 자주 호출된다. 또 동시대 영화나 드라마에서 공통된 캐릭터 유형과 플롯 유형을 발견하고 그 변주 양상을 밝힌다는 점에서 문화분석의 이론적 토대를 제공하고 있다. 이와 같은 연구는 생산된 문화콘텐츠에 대한 분석이면서, 또한 새로운 문화콘텐츠 기획 및 창작을 위한 아이디어를 제공한다는 점에서 의의가 있다.²⁷⁾

이상으로 문화콘텐츠 연구 중에서 극예술 분야에 해당하는 연구의 특징을 개괄적으로 살펴보았다. 이와 같이 유형화를 시도했음에도 불구하고 해당 연구들은 일정한 경향성이나 통합적 연구를 지향하기보다는 개별 연구 자체로 의의를 지니고 있다. 말하자면 문화콘텐츠 연구는 서로 논쟁, 교섭, 통섭, 월경하지 않고 원자화 되어 있다. 문화콘텐츠의 주요 개념인 스토리텔링과 가장 인접한 분야가 극예술이라는 점을 감안하면, 이 부분이 흩어져 있는 것이 특히 아쉽다. 한 연구자의 여러 문화콘텐츠에 대한 지속적인 탐색 작업²⁸⁾이나 이론화 작업이 보이지 않는 것은 아

27) 김기국, 「문화콘텐츠의 상업성 비판: <8월의 크리스마스>의 기호학적 분석을 중심으로」, 『한국언어문화』 제32집, 한국언어문화학회, 2007; 백승국·권지혁·한창호, 「문화코드의 문화기호학적 고찰」, 『인문콘텐츠』 제24호, 인문콘텐츠학회, 2012; 송치만, 「기호학과 문화콘텐츠」, 『한신인문학연구』 제5집, 한신대학교출판부, 2004; 이찬욱·이채영, 「영상콘텐츠 스토리텔링 기반 문화코드 분석 연구」, 『인문콘텐츠』 제23호, 인문콘텐츠학회, 2011.

28) 신아영, 『스토리텔링과 영화 : 스토리텔링의 관점에서 본 영화』, 연극과 인간, 2011; 이광연·김봉석, 『시네마수학 : 스토리텔링 수학 영화를 만나다』, 투비북스, 2013; 조해진, 『판타지영화와 문화콘텐츠 산업』, 새미,

니지만 아직 그 성과가 극예술 연구의 새로운 경향성을 견인하는 데는 아직 무리가 있어 보인다. 연극, 영화, 텔레비전 드라마 연구가 문화콘텐츠(학)의 발생 이전에 이미 상당한 양의 연구가 축적된 분과 영역이라는 점, 따라서 문화콘텐츠라는 새로운 학제로 재편될 필요성/필연성이 설득되지 않는다는 것이 주요 원인일 것이다. 실제로 문화콘텐츠 관련 학술지에서는 공연(축제), 영화, 텔레비전 드라마에 관해 다양한 방식으로 접근하고 있으나 연극이나 영화 관련 학술지에서는 문화콘텐츠에서 시도되는 연구 방법들을 적용한 사례가 드물게 나타난다. 문제는 유사한 대상을 분석하고 연구하면서도 문화콘텐츠와 기존의 학제 간 연구 사이의 교섭과 소통이 원활히 이루어지지 않는다는 점이다. 문화콘텐츠라는 용어 혹은 개념의 도입 이후 특히 영화와 텔레비전 드라마에 관한 연구가 양적으로 늘어났지만 이것이 곧 의미 있는 연구 성과의 축적이라고 해석하기에는 의구심이 남는다.

그럼에도 불구하고, 극예술 분야와 문화콘텐츠의 접촉을 통한 연구가 기대되는 이유는 문화콘텐츠의 핵심적 창작 기술이자 전략을 지칭하는 ‘스토리텔링’이라는 개념이 이 분야에서 가장 활성화 되어 있기 때문이다.²⁹⁾ 주지하다시피, 스토리텔링이란 인쇄 미디어의 시대에 등장하여 이미 ‘이야기 된 것’이라는 과거형 의미를 지닌 이야기가 구술성을 회복하면서 시각, 청각, 촉각 등의 감각을 통해 현재진행형으로 창작, 유통, 소비 되는 것을 말한다.³⁰⁾ 스토리텔링은 같은 이야기라도 이야기 전달 방식

2012.

- 29) 김만수는 문화콘텐츠학과가 문예창작과를 개편한 경우가 많다는 점을 언급하고 있다. 문예창작과에서 개편된 문화콘텐츠학과에서는 대체로 스토리텔링 혹은 서사창작에 집중하여 기존의 시, 소설, 비평, 희곡 등의 전통적인 문학 장르에 영화, TV드라마, 게임 등으로 교육대상을 확대하는 성향을 보인다. 반면, 사학과나 철학과에서 개편된 경우에는 종교, 신화, 역사 등과 같은 원천 소스에 중심을 두고 이를 변용한 경우가 많다. 김만수, 「문화콘텐츠와 대학교육」, 『대중서사연구』 제16호, 대중서사학회, 2006, 75면.

에 따라 달라진다는 점을 강조하기 때문에 미디어의 관점을 필요로 한다. 따라서 수용자의 지각 방식을 염두에 둔, 쌍방향의 소통을 탐색할 수 있는 개념이다. 연극, 영화, 텔레비전 드라마는 더 이상 문자 중심의 텍스트로는 설명되지 않는 장르이다. 극예술 미디어에 담기는 드라마는 처음과 끝이 비교적 선명하다는 점에서 게임 서사보다는 개방성이 떨어지지만 최근 들어 드라마 내에서 상호매체성과 재매개적 특성이 두드러지는 등, 스토리텔링이라는 새로운 관점의 도입을 통해 그 의미가 더욱 풍부하게 밝혀져야 할 것으로 보인다.

아래 표에서 짐작할 수 있는 바와 같이 스토리텔링은 재래의 글쓰기와는 달리 노드(node)와 링크(link)를 통해 구성되는 하이퍼텍스트를 포괄할 수 있는 개념이다.³¹⁾ 하이퍼텍스트의 특성은 다양한 매체 및 플랫폼에서 구현되는 드라마의 여러 모습을 상상할 수 있게 한다. 특히 공간적 구성이나, 떠오르는 의미, 유추적 사고, 놀이, 도약 내지 불연속, 유동성 등은 지난 세기 문학에 비해 덜 진지하거나 덜 예술적이라고 평가받았던 극 장르의 특징을 다시 성찰하게 해준다. 이러한 특성들은 창작된 드라마에 대한 분석에만 적용되는 것이 아니라 드라마가 향유되고 담론을 형성해 내는 과정에도 적용될 수 있다. 이제 연극, 영화의 관객이나 텔레비전 드라마의 시청자들은 개별적인 작품의 내적 구조에 집중하는 것이 아니라, 텍스트의 표면을 자유롭게 이동하며 자신의 경험과 접속시킨다. 그리고 이 경험이 다시 창작에 영향을 미치는 순환구조가 생겨나는 것이다. 가령 최근 영화나 텔레비전 드라마는 동시대 관객/시청자가 기억하고 있는 문화적 산물들을 자유자재로 구사하며 때로 텍스트 바깥으로 나가 현실

30) 최혜실, 『문화산업과 스토리텔링』, 다할미디어, 2007; 크리스티앙 살몽, 류은영 역, 『스토리텔링』, 현실문화, 2010; 한혜원, 『디지털 시대의 신인류- 호모 나랜스』, 살림, 2010.

31) 서로 교차하는 노드를 통해 공유되는 경험과 가변적인 링크를 통해 개별적으로 체험되는 노드가 있다는 점에서 드라마 장르에 대한 인식 방법 역시 재래의 스토리 수용 방식과는 달라질 수밖에 없을 것이다.

을 지시하거나 캐릭터가 아닌 배우의 존재를 내세우는 등 하이퍼텍스트의 특성을 보여주고 있다. 또한 관객/시청자 역시 관련된 텍스트를 자기 방식으로 재생산하며 담론 구성에 참여하는 현상을 보이고 있는 것이다.

[표 1] 재래의 글쓰기와 하이퍼텍스트의 차이³²⁾

재래의 글쓰기	하이퍼텍스트
지구적(Durable)	순간적(Ephemeral)
선형적 구성(Linear Organization)	공간적 구성(Spatial Organization)
권위적 작가(Authorial Authority)	독자의 자유(Reader Freedom)
결정된 의미(Predetermined Meaning)	떠오르는 의미(Emergent Meaning)
텍스트에 초점 (Attention focused on textual World)	언어에 초점 (Attention focused on Language)
텍스트의 깊이 (Text experienced as depth: immersion)	텍스트의 표면 (Text experienced as surface: surfing)
중심적 구조(Centered structure)	해체적 구조(Decentered structure)
상하 구조(Hierarchical)	자유 연결(Rhizome)
하향 디자인(Top-down Design)	상향 디자인(Bottom-up Design)
총체적 일관성/응집력(Global Coherence)	부분적 일관성/응집력(Local Coherence)
목표 지향적 독서 (Reading as goal-centered navigation)	자유로운 산책 같은 독서 (Reading as free wandering)
조직적 접근(Systematic approach)	잡종의 땀질적 접근 (Thinking with the Heterogeneous)
논리적 사고(Logical Thinking)	유추적 사고(Analogical Thinking)
작업(Work)	놀이(Play)
통일성(Unity)	다양성(Diversity)
질서(Order)	혼돈 혹은 내부질서 (chaos or self-organizing system)

32) 김만수, 『문화콘텐츠 유형론』(개정판), 글누림, 2010, 156-157면.

단일화(Monologism)	다양잡종화(Heteroglossia)
연속된 발전(Continuous Development)	도약 내지 불연속(Jumps or discontinuity)
순차성(Sequentiality)	평행성(Parallelism)
고형성(Solidarity)	유동성(Fluidity)
설득을 위한 수사적 텍스트 (Text as rhetoric for persuasion)	자료로서의 텍스트 (Text as resource)
정적인 재현(Static Representation)	동적인 활동(Dynamic Situation)
몰입하는 텍스트(Immersive Text)	상호작용 텍스트(Interactive Text)

3. 방법으로서의 문화콘텐츠와 극예술의 미래

니콜라스 네그로폰테는 “아톰atom에서 비트bit로”³³⁾라는 선언으로 디지털 시대를 천명한 바 있다. 무형의 비트나 정보가 지식상품이 된다는 것은 산업시대에는 상상할 수 없었던 일이었다. 또 빌렘 플루서는 “죽어야 한다는 사실을 인지한 인간에게 엄습하는 잔인한 ‘무의미함’을 잊으려는 기교”가 바로 커뮤니케이션이며, 테크놀로지의 전성시대 이후 정신과학을 지배할 커뮤니케이션학을 ‘코뮤니콜로지(Kommunikologie)’라고 불렀다.³⁴⁾ 우리는 디지털과 테크놀로지의 지배 하에서 끊임없이 정보가 생산되는 현실을 거스르기 힘든 시대를 살고 있다. 미디어의 수가 증가하고 그보다 많은 콘텐츠가 증식하는 상황에서 문화콘텐츠의 향방, 나아가 영상콘텐츠/공연콘텐츠로서 극예술의 가치는 어디서 찾아야 하는 것일까. 디지털(digital) 이후 컨버전스(convergence), 트랜스(trans-) 등의 개념에서 자유로울

33) 니콜라스 네그로폰테, 백옥인 역, 『디지털이다 *Being digital*』, 커뮤니케이션북스, 2003.

34) 빌렘 플루서, 김성재 역, 『코뮤니콜로지』, 커뮤니케이션북스, 2006.

수 없는 만큼, 극예술 분야에서 이와 같은 흐름이 어떻게 진행되고 있는지 그 현재와 미래를 짚어보는 것이 중요할 것이다. 달리 말하면, 공연이나 영화 또는 텔레비전 드라마에 대한 학문적 접근에 있어서 문화콘텐츠에서 주목하고 있는 새로운 형식이나 기술적 측면이 간과되고 있는 것은 아닌지 고찰할 필요가 있다. 새로운 개념은 기존의 문화생산물을 다르게 해석하기 위해서가 아니라 기존 방식으로 해석할 수 없는 새로운 형태의 문화생산물을 이해하기 위해 발생한다. 따라서 극예술 연구에 있어서 문화콘텐츠 분야에서 다루어지는 새로운 개념들을 적극적으로 전유할 필요가 있다.

우선 디지털드라마의 경우에는 플랫폼의 다변화에 따라 등장한 웹드라마를 주목할 수 있다. JTBC, 채널A, 온스타일 등 방송 채널들이 웹드라마 제작에 나서면서 이제 웹드라마는 명실상부한 드라마의 한 장르로 자리매김 되고 있다. 텔레비전은 라디오와 사진을 재매개한 미디어라는 점에서 연극을 재매개한 영화와 다르다. 영화와 텔레비전 드라마는 공히 영상으로 촬영-편집-영사/송출 되지만 제작 과정부터 편집 미학, 수용 방식에 차이가 있다. 컴퓨터가 텔레비전을 재매개한 미디어라는 점을 환기해보면, 웹영화 혹은 미니시네마보다 웹드라마가 인터넷이라는 플랫폼에 더 안정적으로 자리 잡은 이유를 짐작할 수 있다. 현재 웹드라마는 전면적으로 디지털 제작, 유통, 소비를 지향하면서 시청자의 취향 및 요구에 따라 모바일 브랜드 기획으로 이동해가고 있다.

웹드라마에 대한 연구는 다수의 학위 논문으로 제출될 만큼 활발하게 전개되고 있다.³⁵⁾ 웹드라마는 네트워킹이 가능한 디바이스를 연결한 웹의 매체적 특성이 잘 드러나며, 짧은 러닝타임과 단발성 에피소드를 통

35) 노은미, 「웹드라마의 서사전략 연구」, 인하대학교 대학원 석사학위논문, 2017; 양운운, 「웹드라마와 TV드라마에 관한 비교 연구」, 동국대학교 대학원 석사학위논문, 2015; 오민영, 「웹드라마 이용 동기 연구」, 성균관대학교 대학원 석사학위논문, 2017; 정운주, 「웹드라마 제작자의 장르 인식과 생산에 대한 연구」, 고려대학교 대학원 석사학위논문, 2016 외.

해 구성된다는 점이 특징적이다. 무엇보다 웹드라마는 ‘개인적인 취향을 설정할 수 있다는 점에서 기존의 드라마들과는 다르다.³⁶⁾ 따라서 기존의 주 시청자층보다 이른바 ‘청춘’으로 일컬어지는 청년세대를 공략하는 내용이 많고, 대부분 대기업이나 공공기관의 지원을 받아 만든, ‘브랜드 드라마’의 형식을 취하고 있으며 마케팅에 힘입어 유통, 소비 되고 있다.³⁷⁾ 그러나 미국, 중국, 한국의 인력과 자본이 합작하여 만든 <드라마월드>와 같이 한국 드라마의 클리셰를 그대로 드러내며 한류의 배면을 드러내는 사례가 있어 주목된다.³⁸⁾

‘21세기 마샬 맥루한이라고 불리는 헨리 젠킨스의 책이 국내에 번역된 것은 2008년으로,³⁹⁾ 불과 10년이 채 지나기도 전에 ‘컨버전스’라는 용어는 문화산업의 주요 키워드가 되었다. 통합, 융합, 복합이라는 말로 번역되는 이 말은 분산 혹은 분기를 뜻하는 다이버전스(divergence)의 반대말로 4차 산업혁명이 도래한 가까운 미래에 필요한, 다양한 전문성을 융합한 인간을 뜻하는 ‘호모 컨버전스’로 변용되기도 하였다. 컨버전스라는 말이 등장하기 이전에 문화콘텐츠에서는 융합을 뜻하는 용어로 주로 퓨전(fusion)이라는 용어를 사용하였다. 그러나 이제 성질이 다른 둘 이상의 결합을 뜻하는 과정, 수단으로서의 퓨전⁴⁰⁾이 아니라, 디지털 기술이나 성능

36) 김은성·강지영, 「새로운 장르로서 웹드라마의 가능성 고찰」, 『CONTENTS PLUS』 제14권 1호, 한국영상학회, 2016, 74-75면.

37) 송치혁, 「유동하는 웹, 확장하는 드라마」, 『대중서사연구』 제41호, 대중서사학회, 2017, 16면.

38) <드라마월드>를 통해 한국 드라마의 서구 수용과 그 문제적 지점을 분석한 논문으로는 박노현, 「케이드라마 인 더 트랩」, 『한국문학연구』 제52집, 동국대학교 한국문학연구소, 2016 참조.

39) 헨리 젠킨스, 김정희원·김동신 역, 『컨버전스 컬처 : 올드 미디어와 뉴미디어의 충돌』, 비즈앤비즈, 2008.

40) 가령, 기존의 역사드라마의 관습적 코드에 활극+추리적 요소를 결합한 드라마 <다모>는 융합(fusion) 콘텐츠에 속한다고 할 수 있다. 융합에 의해 탄생된 생산물들이 다시 코드화 되면 다른 요소와의 융합을 통해 새로운 변이를 할 수 있다.

이 융합되면서도 또 각각의 기능은 기능대로 수행되는 결과, 목표로서 컨버전스⁴¹⁾라는 용어가 더 적합한 수준에 오게 되었다. “올드미디어와 뉴미디어의 충돌”이라는 부제를 달고 있는 『컨버전스 컬처』에는 다중 미디어의 실천에 대한 다양한 사례들이 소개되고 있다. 사실 문화예술과 디지털이 결합된 문화콘텐츠라는 사태 자체가 컨버전스가 아닐 수 없다. 그러나 자세히 들여다보면 21세기 문화 융합에서 자주 등장하는 ‘트랜스미디어 스토리텔링’(Transmedia Storytelling)과 같은 구체적인 기술적 융합의 사례가 컨버전스에 해당한다고 할 수 있다.

트랜스미디어 스토리텔링은 개별적인 이야기들이 보다 거대한 허구 경험에 기여하는 새로운 서사 구조를 의미하는 하이퍼시리얼(Hyperserial)과 유사하다.⁴²⁾ 트랜스미디어 스토리텔링은 한 특정 미디어에 제한되지 않는, 다수의 미디어에 스며들어 경계를 넘나들며 스토리를 전개하는 융합 방식이다. 트랜스미디어 스토리텔링의 구성요소는 핵심스토리(Core story), 배경스토리(Back story), 부차적 플롯(Sub-Plot), 다양한 대상(Multi Audience), 세계관(World view)이다. 트랜스미디어에서는 세계를 구축(World building)하는 일이 중요하며 콘텐츠와 콘텐츠는 서로 연결되며 자유롭게 증식하되 전체 스토리세계와 조화를 깨뜨리지 않아야 한다. 트랜스미디어 콘텐츠의

41) 이 책의 말미에 있는 용어 해설에 따르면, 컨버전스는 “우리의 문화 내에서 미디어가 유통되는 과정에서 겪는 기술적, 산업적, 문화적, 그리고 사회적 변화를 의미한다. 이 어휘는 종종, 여러 미디어 플랫폼에 걸쳐서 배포되는 콘텐츠나 여러 미디어 산업 간의 협력, 혹은 올드 미디어와 뉴미디어 사이에 있는 새로운 미디어 금융 구조의 탐색, 그리고 자신이 원하는 엔터테인먼트 경험을 위해서라면 어디든 가려고 하는 미디어 시청자들의 이주적 행동을 설명하는 데 사용된다. 아마도 가장 넓은 의미로는, 미디어 컨버전스는 여러 미디어 체제가 공존하고, 미디어 콘텐츠가 미디어 간을 유동적으로 흘러 다니는 상황을 가리킨다. 여기서 컨버전스는 계속해서 진행되는 과정이고, 서로 다른 미디어 체제간의 교차점을 의미하며, 고정된 관계를 의미하지 않는다.” 헨리 젠킨스, 앞의 책, 2008, 410면.

42) 위의 책, 414면.

대표적인 예는 <매트릭스>와 <미생>을 들 수 있다. 트랜스미디어는 성공한 원작 스토리를 매체의 특성에 맞게 변용하는 OSMU와 달리 거대한 하나의 이야기가 여러 미디어로 나뉘진 형태, 즉 다양한 미디어 플랫폼을 통해 이야기가 분배된 것을 뜻하는 개념이다. ‘미생 월드’는 윤태호 작가의 웹툰 <미생>에서 시작하여 출판만화 <미생>, 모바일무비 <미생 프리퀄>(다음), 텔레비전 드라마 <미생>, 웹툰 <미생 - 사석 5부작>, 패러디 드라마 <미생물>로 3년 간 다양한 매체 전환을 했으며, “독자관객들에게 단일 미디어에서는 결코 경험할 수 없는 새로운 향유를 제공”⁴³⁾ 했다. <미생>은 생생한 현실 위기를 기반으로 한 직장인들의 모습을 보편적 모티프를 통해 그려내고 이를 리얼한 감각을 통해 묘사해냈다⁴⁴⁾고 평가된다.

트랜스미디어 스토리텔링의 향유는 자연스럽게 트랜스 리터러시를 제고한다. “융합 디지털 미디어가 대중화되면서 사람들은 멀티미디어에 관한 해독력, 다양한 정보 즉, 오디오 정보, 영상 정보, 시각 정보를 다루고 읽고 저작할 수 있는 능력을 갖게 된다. 이렇게 제3의 구술문화에서 갖게 된 미디어 능력을 트랜스 리터러시라고 부른다.”⁴⁵⁾ 디지털문화콘텐츠는 참여문화(participatory culture)를 유도하기 때문에 미디어/트랜스 리터러시가 개발될 수밖에 없는 것이다. 이렇게 국가와 미디어의 경계를 넘나드는 (trans-) 문화콘텐츠의 특징은 디지털 주체를 호명한다. 일찍이 미디어의 변화가 예술의 변화를 가져온다고 했던 맥루한의 견해는 이제 ‘콘텐츠의 변화가 주체의 변화를 가져온다.’라고 고쳐 읽어도 무방할 것이다.

새로운 기술의 개발로 인한 새로운 용어의 등장은 문화콘텐츠의 시대

43) 서성은, 「트랜스미디어 스토리텔링으로서 <미생>의 가능성과 한계」, 『어문학』 제128집, 한국어문학회, 2015, 281면.

44) 위의 글, 284-286면.

45) 이동후, 「융합 미디어 환경, 트랜스리터러시, 그리고 디지털 주체의 양가성」, 『한국방송학회 세미나 및 보고서 - Beyond Convergence : 디지털 컨버전스의 미래』, 한국방송학회, 2009.6.

에 익숙한 일인지도 모른다. 그러나 여전히 드라마에서는 인간과 그의 행동으로 인해 구축되는 세계의 문제가 중요하다. 인쇄 미디어의 시대로 불리던 19세기에도 지속적으로 은근한 영향력을 과시하던 인간 미디어⁴⁶⁾로서 연극은, 가장 오래된 미디어로 아직 존재하는 중이다. 문화콘텐츠가 문화산업의 자장에서 벗어나기 어렵다는 것은 주지의 사실이며 기술의 개발과 적용에 필요한 자본의 확보에 있어서 공연콘텐츠, 그 중에서도 연극이 가장 취약하다는 것도 잘 알려져 있다. 때문에 연극에서는 아직 문화콘텐츠의 개념으로 공연콘텐츠 연구를 시도한 일은 드물다.⁴⁷⁾ 문화콘텐츠로서의 가치를 직접 내세우지는 않지만 제작극장에서 기획, 공연된 연극들을 통해 기술과 결합되고 21세기의 변화된 가치를 추구하는 콘텐츠들을 짐작할 수는 있다. 문화콘텐츠로서의 극예술이라면 공학기술과의 연관성을 염두에 둔 결과물을 상상할 수 있으나, 연극에서 공연콘텐츠의 프로젝션 맵핑이나 디스플레이 기술, 인터랙티브 미디어, 미디어 스크린 및 미디어 파사드 활용, 홀로그램과 인공지능의 활용 등에 대한 연구는 아직 본격적으로 시도됐다고 말하기 어렵다.

46) 베르너 파울슈티히, 황대현 역, 『근대 초기 매체의 역사』, 지식의풍경, 2007.

47) 최근 공연된 베르나르 베르베르 작, 문삼화 연출 <인간>(예술의 전당 자유소극장, 2016.12.17-2017.3.5.)은 드라마 <꽃보다 남자>, <궁>, <사임당, 빛의 일기> 등을 제작한 (주)크리에이티브리더스그룹에이티브에서 만든 연극으로, 핵전쟁으로 인해 인간이 멸종하고 외계인에 의해 남녀 둘이 사육당하는 상황을 그려내고 있다. 이 연극이 유명한 배우, 코미디언, 아이돌 가수를 쓰는 대신, 그 내용에 걸맞은 공연 기술, 가령 프로젝션 맵핑이나 미디어 스크린을 사용하였으면 어땠을까 상상해보게 된다. 다양한 연극 현장에서 새로운 기술을 시도하고는 있지만 여전히 제작비 관행을 넘어서지 못하는 문제가 있다는 사실이 상기된다. 신아영은 이 연극이 문화사업의 일환으로 기획된 공연이며 연극의 미래에 대해 시사하는 점이 있다고 보면서도 원작자의 명성에 기대어 표피적인 제작에 그친 아쉬움이 있다고 평하고 있다. 신아영, 「인간존재의 의미를 묻는 문화콘텐츠로서의 연극 <인간>」, 『연극평론』 제84호, 연극평론가협회, 2017.

요컨대 연극 분야에서는 OSMU의 사례⁴⁸⁾가 빈번하지만 여기에 해당하는 대부분의 사례가 상업연극의 굴레에서 벗어나기 어렵고, 포스트휴먼 논의에 불을 지필만한 새로운 연극이 등장한다고 하더라도 새로운 기술을 접목시키려는 시도는 잘 보이지 않는다. 개념 기반 연극이나 뉴다큐멘터리 연극, 퍼포먼스, 전시 연극 등 참여문화를 통해 전파되는 공연에 대한 접근 역시 문화적 현상이나 콘텐츠로서의 가능성보다 공연 자체의 효과에 주목하는 경우가 더 많다. 연극은 어느 장르 못지않게 다양한 시도들을 하고 있지만 여전히 공연콘텐츠의 가능태로 존재한다기보다 인간 미디어라는 오래된 미래에 충실하다. 그렇기 때문에 디지털연극, 트랜스-미디어/트랜스-내셔널 연극, VR연극 등 새로운 형태의 연극을 상상, 구현할 수 있는 가능성 역시 열려 있다.

4. 문화(콘텐츠)연구, 가능한 불가능을 위하여

지금까지 문화콘텐츠의 등장과 연구 현황, 극예술 연구와의 점점 등을 개괄적으로 살펴보았다. 본고는 앞서 문화콘텐츠의 용어 사용이 편의적이며 맥락에 따라 디지털 기술과 결합한 내용물뿐만 아니라 문화생산물 자체를 의미하기도 한다는 점을 지적했다. 문화와 콘텐츠 사이의 느슨한 결합 혹은 연결에 대해서도 이야기했다. 그와 같은 문제제기를 하면서 ‘문화-콘텐츠’ 사이에 놓인 하이픈(-)이 연결이 아니라 뿔셈을 의미하는

48) 가령 연극 <옥탑방고양이>는 동명의 텔레비전 드라마를, <나의 PS파트너>는 동명의 영화를, <삼봉이발소>는 동명의 웹툰을 재생산하여 꾸준히 공연되고 있지만, 평단이나 연구자들의 관심에서 벗어나 있다. 또 최근 각색 작업을 활발히 하고 있는 작가·연출가인 오세혁은 <나와 나타샤와 흰 당나귀>, <굳빠이, 이상> 등의 뮤지컬을 선보이고 있으며, 뮤지컬에서도 이와 같은 매체 변환 사례가 빈번하지만 역시 문화콘텐츠로서의 관심을 이끌어내고 있지는 못하다.

것이기도 했다는 것을 고백해야겠다. 범박하게나마 문화콘텐츠 연구를 일별하면서 든 의구심은 ‘문화콘텐츠 연구는 왜 문화 전반에 대한 연구인가?’라는 것과 ‘왜 문화연구(cultural studies)⁴⁹⁾가 아닌가?’라는 두 가지 의문이었다. 문화콘텐츠는 2000년대 이후 현재까지 인문학뿐만 아니라 사회과학, 공학, 자연과학, 생명과학 등 다양한 분야에서 연구되어 왔지만 문화콘텐츠학으로서의 경향성을 탐색하거나 통합적인 연구의 흐름을 주도해 가는 방식이 아니며, 오히려 문화산업 연구의 한 형태로 기존에 나와 있는 문화생산물들의 산업적/상업적 가치에 주목하고 있는 경우가 더 많다.

문화콘텐츠 연구가 진행된 지 십수 년이 지난 현재, 문화콘텐츠 연구에 앞장서온 연구자들 스스로 문화콘텐츠학⁵⁰⁾의 학문적 정체성에 대해 의구심을 제기하기도 하며⁵¹⁾, 문화산업에서 출발한 이 학제와 연구 흐름

49) 영국의 버밍햄 학파와 독일의 프랑크푸르트 학파는 문화에 대한 비판적 담론을 개진하여 문화 연구를 하나의 운동으로 성장시켰다. 문화 연구는 ‘지적 삶의 개척자’(스튜어트 홀)로서, 문화의 자율성을 의심하고 문화가 자본주의 사회에서 분열과 투쟁이 일어나는 주요한 현상이었다는 점에 주목하여 매스미디어와 대중문화를 분석한다. 문화연구는 대중정치 의 실천이며, 특정 문화가 고급문화로 받아들여지는 데는 헤게모니 전략이 개입된다는 점에 주목하고 있다. 원용진, 「문화연구와 스튜어트 홀」, 『문화과학』 제23호, 문화과학사, 2000.

50) 문화콘텐츠 관련 연구가 ‘문화콘텐츠학’으로 정향될 수 있는가에 대한 의문은 문화콘텐츠 등장 이후 지속적으로 불거져 나온 문제이다. 다양한 문화콘텐츠가 쏟아져 나오고 있고 그에 대한 연구가 활발하게 이루어지고 있지만 문화콘텐츠학으로서의 학문적 위상을 차지하고 있지 못하고, 독자적 학문 영역으로 인정받을 수 있는 연구 방법론을 개발하고 있지 못하다는 점이 지적되어 왔다. 박상천은 여기에 한국학술진흥재단(현 한국연구재단)의 연구 분야분류에 ‘문화콘텐츠학’이 분과 학문으로 등재되어 있지 않다는 점이 가장 현실적인 문제라고 보고 있다. 이는 문화콘텐츠 연구가 학술연구조성사업 지원이나 산학협력 등을 통해 이루어져야 함을 역설하는 경향과도 맞닿아 있다. 박상천, 「문화콘텐츠학의 학문 영역과 연구 분야 설정에 관한 연구」, 『인문콘텐츠』 제10호, 인문콘텐츠학회, 2007, 61면.

51) 최근 임대근은 문화콘텐츠 연구에 대한 의문—문화콘텐츠 연구/문화콘

에 대한 낙관적 기대를 충족시키기 위한 일종의 제동을 걸고 있기도 하다.⁵²⁾ 문화콘텐츠의 ‘개방적 폭식성’⁵³⁾과 광범위한 영역을 아우를 수 있는 특성을 잠재성으로 파악할 수도 있지만, 어떤 의미에서 “인문학의 위기에 대한 냉정한 자기성찰 없이 맹목적인 문화콘텐츠로의 경사를 보이는 것은 매우 위험한 징후일 뿐이다”⁵⁴⁾라는 초창기의 우려는 현재에도 유효한 것이다. 또한 문화콘텐츠라는 개념에는 “기술을 인간화시켜 인간다운 기술로 만들어보자는 꿈이 표현”⁵⁵⁾되고 있지만, 기술적 가치에 함몰되거나 경제적 효과나 그것을 견인한 전략을 재구하기 위해 문제점들을 외면하고 있는 것은 아닌지 성찰할 시점이 아닌가 싶다. 물론 문화콘텐츠는 2000년대의 주요 성장 동력으로 꼽힐 정도로,⁵⁶⁾ 문화강국으로서의 입지를 다져준 긍정적인 측면이 고려되어야 할 것이다. 문화콘텐츠는 기본적으로 정보기술 발달로 인한 새로운 형식의 등장에 대한 반응이었고, 때문에 내용적 의미보다는 형식적 기술이나 기호화 작용에 치우치고 있는 것

텐츠학은 분과학문으로 볼 수 있는가? 문화연구와는 어떻게 같고 다른가? 문화콘텐츠연구는 다양한 학문적 분과들을 형식적으로 통합하는 실체라고 간주할 수 있는가?-를 던지고 문화콘텐츠를 학문적 대상으로 삼는 행위가 특정한 학문의 경향성이 보인 변화 과정 속에서 ‘형성 중’이라고 이야기한 바 있다. 임대근, 「문화콘텐츠연구의 학문적 위상」, 『인문콘텐츠』 제38호, 인문콘텐츠학회, 2015, 133-134면.

52) 박기수는 문화콘텐츠 연구에 제기되는 “전문가 집단이 빈약하고 문화적 역량을 수렴할 수 있는 인프라가 미비하다”는 등의 비판이 문화콘텐츠의 낙관적 미래를 실현해야한다는 강박에서 나온 것이라고 본다. 박기수, 「한국 문화콘텐츠학의 현황과 전망」, 『대중서사연구』 제16호, 대중서사학회, 2006, 10면. 한편 신광철은 이 낙관적 전망을 토대로 문화콘텐츠학의 정체성을 확인하고 있다. (“작금의 문화콘텐츠 현상은 어떠한 경로를 거쳐서 실세가 되었는가?”) 신광철, 앞의 글, 2015.12.5, 141-148면.

53) 박기수, 위의 글, 2006, 11면.

54) 박기수, 「문화콘텐츠 교육의 현황과 전망」, 『국제어문』 제37집, 국제어문학회, 2006, 4면.

55) 이기상, 『지구촌 시대와 문화콘텐츠. 한국 문화의 지구화 가능성 탐색』, 한국외국어대학교출판부, 2009, 267면; 이기상, 앞의 글, 2011, 13면.

56) 최연구, 『문화콘텐츠란 무엇인가』, 살림, 2006, 53면.

도 이해가 가지 않는 것은 아니다.

그러나 우리는 신자유주의 체제 이후 거대한 자본의 바람을 타고 팽창해가는 문화생산물만 가지고 있지는 않다. 문화산업의 규모가 커지면서 자본의 흐름을 좇는 방향으로 문화예술의 활동이 진행되리라는 예상과는 사뭇 다르게, 어쩌면 문화콘텐츠라는 수평적 명명법이 암시하듯 다양한 기술과, 또 그보다 더 다양하고 기발한 콘텐츠들이 이익 창출에 종속되지 않는 방식으로 쏟아져 나오고 있기에 문화의 장이 다양성을 유지하는 것은 아닌가? 문화적 위계를 세웠던 시대에 예술에 대한 특권적 의식에 따라 고급예술/저급예술, 순수예술/대중예술로 구분되었던 빗금이 와해되었지만 정치경제적 이해관계에 따라 또 다른 빗금이 세워지고 그 빗금에 따라 다양한 문화생산물들을 획일적으로 재단하지는 않았는지, 성공한 한류 콘텐츠에 대한 주목이 의미 있는 다른 콘텐츠에 대한 조명을 가리지는 않았는지, 또한 기술에 대한 맹신이 미디어/트랜스 리터러시 취약 계층을 소외시키고 있지는 않은지 반성해볼 필요가 있다. 롱테일의 법칙⁵⁷⁾에 따라 소수(자)의 개성과 다름을 간직한 채, 소수(자)의 취향과 요구의 본성적인 형태를 지지하기 위해 존재하는 문화예술/콘텐츠가 더 많아지는 것도 간과할 수 없는 현상이다. 이러한 다양한 문화적 시도들이 가능한 세계가 문화강국의 궁극적인 이상은 아닐까 상상해보게 된다.

그런 맥락에서 드라마 <태양의 후예>의 인기에 대한 지나친 관심과 그에 대한 연구가 해당 콘텐츠에 대한 비판 지점을 눈감아 버렸다는 사실을 기억하고 싶다. 당시 저널리즘에서도 이 드라마의 인기와 부가가치 창출에 대한 측면뿐만 아니라, <태양의 후예>가 한국식 제국주의의 부드러운 재생산이며, 국가주의와 젠더에 대한 진부한 재현이었다는 점을 지적하고 있었다.⁵⁸⁾ 그러나 한국콘텐츠진흥원에서 제출한 연구 보고서⁵⁹⁾

57) Chris Anderson, *The Long Tail : How endless choice is creating unlimited demand*, London: Randon House Business Books, 2007. (김만수, 앞의 책, 2010, 163-170면에서 재인용)

에서는 이 드라마의 퇴행성에 대해 문제 삼지 않았다. 과연 <태양의 후예>는 문화상품으로서의 가치를 지닌 만큼, 예술적 의의와 가치가 있는 작품인가? 문화콘텐츠가 시장의 자본과 유리되기 어려운 환경에 있지만 “소비자들이 좋아하는 물건과 객관적으로 좋은 물건이 일치하는 것은 아니다.”⁶⁰⁾라는 사실을 쉽게 간과하며, 인기가 많으면 곧 좋은 작품이라는 식으로 문제를 호도하고 있는 것은 아닌지 되짚어 보아야 한다는 생각이 든다.

이제 문화콘텐츠에 대한 연구가 존재 변이를 꾀할 수 있다면 상품으로서의 문화를 가능하게 한 존재 조건을 탐색하고 이데올로기로서의 문화, 즉 문화의 정치성과 그 효과에 대해 주목하는 문화연구의 관점과 접속하여 새로운 패러다임을 형성하는 길로 나아가야 할 것이다.⁶¹⁾ 불가능한 것인가? 그러나 자본의 눈덩이와 함께 굴러가는 문화예술의 역행을 멈추기 위해서라면 그 불가능을 가능하게 만들어야 하지 않을까. 문화의 시대였지만 정작 문화운동은 비어 있었던 시대적 과오를 반복하지 않기 위해서라면, 또 기술이 아니라 연구의 관행이 콘텐츠의 가치와 의미를 퇴색시키지 않기 위해서라면 말이다.

58) 문강형준, 「선택-문화현상」, 『문학동네』 통권 87호, 문학동네, 2016.

59) 윤재식·하윤금·선지혜, 「<태양의 후예> 열풍과 K-드라마의 매력」, 『코카포커스』 통권 99호, 한국콘텐츠진흥원, 2016.

60) 김만수, 앞의 책, 2010, 28면.

61) 문화연구는 대중문화 연구에 다름 아니며, 문화연구의 전제는 “모든 문화는 정치적이다”에 있다고 선언한 존 스토리의 견해를 곱씹어볼 수 있다. 존 스토리, 백선기 역, 『문화연구란 무엇인가』, 커뮤니케이션북스, 2000.

참고문헌

1. 단행본

- 김만수, 『문화콘텐츠 유형론』(개정판), 글누림, 2010.
- 김영순 외, 『문화산업과 문화콘텐츠』, 북코리아, 2010.
- 김평수, 『문화 산업의 기초이론』, 커뮤니케이션북스, 2014.
- 니콜라스 네그로폰테, 백옥인 역, 『디지털이다 Being digital』, 커뮤니케이션북스, 2003.
- 문화체육부 편, 『1997 문화산업백서』, 문화체육부, 1997.
- 백승국, 『문화기호학과 문화콘텐츠』, 다할미디어, 2004.
- 베르너 파울슈티히, 황대현 역, 『근대 초기 매체의 역사』, 지식의풍경, 2007.
- 빌렘 플루서, 김성재 역, 『코뮤니콜로지』, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 신아영, 『스토리텔링과 영화 : 스토리텔링의 관점에서 본 영화』, 연극과인간, 2011.
- 이광연·김봉석, 『시네마수학 : 스토리텔링 수학 영화를 만나다』, 투비북스, 2013.
- 이기상, 『지구촌 시대와 문화콘텐츠. 한국 문화의 지구화 가능성 탐색』, 한국외국어대학교출판부, 2009.
- 조해진, 『판타지영화와 문화콘텐츠 산업』, 새미, 2012.
- 존 스토리, 백선기 역, 『문화연구란 무엇인가』, 커뮤니케이션북스, 2000.
- 최연구, 『문화콘텐츠란 무엇인가』, 살림, 2006.
- 최혜실, 『문화산업과 스토리텔링』, 다할미디어, 2007.
- 크리스티앙 살몽, 류은영 역, 『스토리텔링』, 현실문화, 2010.
- 한국콘텐츠진흥원 편, 『2010 콘텐츠 교육기관 현황조사』, 한국콘텐츠진흥원, 2011.
- 한혜원, 『디지털 시대의 신인류- 호모 나랜스』, 살림, 2010.
- 헨리 젠킨스, 김정희원·김동신 역, 『컨버전스 컬처 : 올드 미디어와 뉴미디어의 충돌』, 비즈앤비즈, 2008.
- 홍성태, 『현대 한국 사회의 문화적 형성』, 현실문화연구, 2006.

2. 논문 및 평론

- 권창규, 「문화에서 '콘텐츠'로」, 『대중서사연구』 제20호, 대중서사학회, 2014.
- 김기국, 「문화콘텐츠의 상업성 비판: <8월의 크리스마스>의 기호학적 분석을 중심으로」, 『한국언어문화』 제32집, 한국언어문화학회, 2007.
- 김기덕, 「콘텐츠의 개념과 인문콘텐츠」, 『인문콘텐츠』 창간호, 인문콘텐츠학회, 2003.
- 김만수, 「문화콘텐츠와 대학교육」, 『대중서사연구』 제16호, 대중서사학회, 2006.
- 김은성·강지영, 「새로운 장르로서 웹드라마의 가능성 고찰」, 『CONTENTS PLUS』 제14권 1호, 한국영상학회, 2016.
- 김종군, 「영화 <학생부군신위>와 <축제>의 감상 포인트 비교를 통한 전통 의례의 스토리텔링 기법과 문화콘텐츠화 방안 모색」, 『영화와문학치료』 제2집, 서사와문학치료연구소, 2009.
- 노은미, 「웹드라마의 서사전략 연구」, 인하대학교 대학원 석사학위논문, 2017.
- 노정태, 「한국 드라마의 두 얼굴, <대장금>과 <겨울연가>」, 『Koreana』 제21권 4호, 한국국제교류재단, 2007.
- 류은영, 「내러티브와 스토리텔링 : 문학에서 문화콘텐츠로」, 『인문콘텐츠』 제14호, 인문콘텐츠학회, 2009.
- 류준호·윤승금·이영주, 「문화콘텐츠 관련 연구에 대한 메타분석」, 『언론과학연구』 제10권 1호, 한국지역언론학회, 2010.
- 문강형준, 「선택·문화현상」, 『문학동네』 통권 87호, 문학동네, 2016.
- 박기수, 「문화콘텐츠 교육의 현황과 전망」, 『국제어문』 제37집, 국제어문학회, 2006.
- _____, 「한국 문화콘텐츠학의 현황과 전망」, 『대중서사연구』 제16호, 대중서사학회, 2006.
- _____, 「한류와 포스트한류 그리고 문화콘텐츠」, 『계간 시작』 통권 20호, 2007.
- 박노현, 「케이드라마 인 더 트랩」, 『한국문학연구』 제52집, 동국대학교 한국문학연구소, 2016.
- 박상천, 「문화콘텐츠학의 학문 영역과 연구 분야 설정에 관한 연구」, 『인문콘텐츠』 제10호, 인문콘텐츠학회, 2007.
- 백승국·권지혁·한창호, 「문화코드의 문화기호학적 고찰」, 『인문콘텐츠』 제24호, 인문콘텐츠학회, 2012.

- 소메야 도모유키, 사카타 사요 역, 「<겨울연가>로 열린 세계와 닫힌 세계」, 『한국문화』 제38집, 서울대학교 규장각한국학연구원, 2006.
- 송수익·김정수, 「대장금 이영애와 겨울연가 배용준의 한류 스타 메뉴 개발에 대한 탐색적 연구」, 『한국조리학회지』 제16권 2호, 한국조리학회, 2010.
- 송치만, 「기호학과 문화콘텐츠」, 『한신인문학연구』 제5집, 한신대학교출판부, 2004.
- 송치혁, 「유동하는 웹, 확장하는 드라마」, 『대중서사연구』 제41호, 대중서사학회, 2017.
- 서성은, 「트랜스미디어 스토리텔링으로서 <미생>의 가능성과 한계」, 『어문학』 제128집, 한국어문학회, 2015.
- 신광철, 「5W1H로 묻는 문화콘텐츠학의 정체성」, 『2015 인문콘텐츠학회 추계학술대회 자료집 - '學'으로서 문화콘텐츠의 모색』, 인문콘텐츠학회, 2015.12.5.
- 신아영, 「인간존재의 의미를 묻는 문화콘텐츠로서의 연극 <인간>」, 『연극평론』 제84호, 연극평론가협회, 2017.
- 신현철·안영순, 「<세 얼간이>가 보여주는 대학 문제」, 『글로벌문화콘텐츠』 제21호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2015.
- 양나래, 「2000년대 천만 사극 영화의 스토리텔링 구조와 전략」, 『문화콘텐츠연구』 제6호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2015.
- 양운운, 「웹드라마와 TV드라마에 관한 비교 연구」, 동국대학교 대학원 석사학위논문, 2015.
- 오미영, 「일본 내 한류 수용과 타자 인식의 변화: <겨울연가> 붐을 중심으로」, 『현상과 인식』 통권 98호, 한국인문사회과학회, 2006.
- 오민영, 「웹드라마 이용 동기 연구」, 성균관대학교 대학원 석사학위논문, 2017.
- 원용진, 「문화연구와 스토리 홀」, 『문화과학』 제23호, 문화과학사, 2000.
- 윤재식·하윤금·선지혜, 「<태양의 후예> 열풍과 K-드라마의 매력」, 『코카포커스』 통권 99호, 한국콘텐츠진흥원, 2016.
- 이기상, 「문화콘텐츠학의 이념과 방향」, 『인문콘텐츠』 제23호, 인문콘텐츠학회, 2011.
- 이동후, 「융합 미디어 환경, 트랜스리터러시, 그리고 디지털 주체의 양가성」, 『한국방송학회 세미나 및 보고서 - Beyond Convergence : 디지털 컨버전스의 미래』, 한국방송학회, 2009.6.

- 이서라·정의준, 「역사드라마의 콘텐츠 재목적화에 관한 연구」, 『방송과 커뮤니케이션』 제15권 3호, 방송문화진흥회, 2014.
- 이찬욱·이채영, 「영상콘텐츠 스토리텔링 기반 문화코드 분석 연구」, 『인문콘텐츠』 제23호, 인문콘텐츠학회, 2011.
- 임대근, 「문화콘텐츠 개념 재론」, 『문화 더하기 콘텐츠』 제4호, 글로컬창의산업연구센터, 2014.
- _____, 「문화콘텐츠연구의 학문적 위상」, 『인문콘텐츠』 제38호, 인문콘텐츠학회, 2015.
- 정윤주, 「웹드라마 제작자의 장르 인식과 생산에 대한 연구」, 고려대학교 대학원 석사학위논문, 2016.
- 정혜영, 「겨울연가 이후 10년, 한국 드라마 수출의 명과 암」, 『문화 더하기 콘텐츠』 제3호, 글로컬창의산업연구센터, 2013.
- 최정순·송임섭, 「영화를 활용한 한국 문화 교육 방안 - <공동경비구역JSA>를 중심으로」, 『국제어문』 제55집, 국제어문학회, 2012.
- 한국문화예술진흥원·한국문화콘텐츠진흥원, 「순수문화예술과 문화콘텐츠산업, 그 조우와 성장을 위하여」, 2002.6.20.
- 현대진, 「문화콘텐츠 산업의 현황과 영상교육의 통합화에 관한 연구」, 『조형교육』 제31권, 한국조형교육학회, 2008.

Abstract

Current Status of Culture Contents Research and Interface with Drama Studies

Yang Geunae

The Concept of 'Culture Contents' was made in mid-1990s, so-called 'the period of culture' when the culture was regarded as the important subject of national policy project, and have used widely in various fields. This study tries to address the current status of culture contents research that appeared in 21th century in Korea, and aims to consider the application aspect generated in the field of drama.

Culture Contents Research so far is divided into three groups. Activation of culture industry, education of culture contents, and criticism of artistic value about culture contents are the types of the research. As a result of the analysis, those groups have the matter that they are separated discretely and don't pursue the integrated research. Especially though the field of drama has activated the concept of 'Storytelling' that indicates the core creative skill and strategy of culture contents, there are few attempts to seek the interface with culture contents because of the accumulation of inherent research. But drama after digital technology identifies and extends its meaning by the characteristics of 'Convergence' or 'Trans-'. So the approach through Culture Contents is needed for interpretation of the new drama that consists of new format.

This study recognizes the inevitable transition of trend from 'Culture' to 'Culture Contents' in Korea, but also suggests the critical attitude about the industrial and commercial aspect of Culture Contents. Even if past twenty years were dedicated to verifying the power of culture that generates the high value of our society, next step

should be dedicated to critical introspection that leads the age to achieve the new value and meaning.

Key words : Culture, Culture contents, Cultural studies, Convergence, Interface, Drama, Storytelling, Trans-media

접수일: 2017년 11월 15일

심사기간: 2017년 11월 21일 - 12월 1일

게재결정: 2017년 12월 2일