

디지털 시대, 우리 국악(國樂)의 나아갈 길

-문화콘텐츠를 통한 국악계의 활로 모색-

정창권¹⁾²⁾

1. 시대 흐름에 따른 변화의 필요성

가. 반추-인문학의 위기

요즘 인문학 위기가 새로운 화두로 떠오르고 있다. 지난 2006년 9월 15일, 고려대 문과대 교수들은 ‘무차별한 시장논리와 효율성에 대한 맹신으로 인문학의 존립 근거와 토대가 위협받고 있다’고 인문학 위기 선언을 하였다. 물론 그들은 자성의 목소리도 함께 내놓았는데, 학제간 연구방법론 개발과 새로운 사회적 요구 및 시대 반영이 그것이다³⁾. 같은 달 26일, 전국 인문대학장단도 오늘날 인문학부는 시장논리에 영합되어 충실한 인문교육이 이루어지지 못하고 있다면서, 정부가 인문학진흥기금과 인문학한국위원회를 설치하여 인문학 발전을 도모해야 한다고 주장했다. 비슷한 시기에 한국학술진흥재단도 인문주간을 선포하고 세미나나 강연회 등 인문학의 대중보급 행사를 가졌다⁴⁾.

하지만 그에 대한 언론의 지적은 비판적이었다. 정부를 탓하기 전에, 인문학자들이 먼저 사회와 소통하고 자기의 효용을 과시할 구체적 방안을 제시하지 못했다는 것이다⁵⁾. 필자의 조사에 따르면⁶⁾, 학생들의 반응도 자못 냉담하고 불만에 차 있었다. 선언문에는 왜 인문학의 위기가 발생했는지 아무런 해명이 없고, 위기의 본질이 무엇인지도 전혀 언급이 없다는 것이다.

인문학이란 ‘인간(人)과 그 문화(文)에 대해 관심을 갖는 학문(學)’으로, 여기에는 문학과 역사, 철학, 인류학, 언어학 등이 포함된다. 인문학은 모든 학문의 기초(토대)이자, 인간을 인간답게 살도록 하는데 있어서 밑받침이 되는 역할을 한다. 그런데 왜 이러한 인문학이 위기에 처하게 되었을까?

인문학 위기 선언문에선 ‘무차별한 시장논리와 효율성에 대한 맹신으로 인문학의 존립 근거와 토대가 위협받고 있다’고 했는데, 학생들은 인문학의 위기와 무분별한 시장논리는 별

1) 고려대 초빙교수(국문학)

2) 이 글은 제41차 국어문학회 동계학술대회에서 발표한 내용을 수정-보완해서 작성한 것이다. 특히 이 글은 21세기 디지털 시대에 우리 인문학과 전통음악 등 순수 분야의 새로운 활로를 모색해보는 데에 중점을 두고 쓰여졌다.

3) 고려대 문과대학 교수 일동, <인문학 선언문>, 2006년 9월 15일.

4) <연합뉴스> 2006년 9월 25일자.

5) <조선일보> 2006년 9월 27일자.

6) 필자는 인문학 위기 선언 후, 필수교양 <사고와 표현> 과목을 수강하는 학생 30여명을 대상으로 글쓰기를 통해 그 반응을 조사해보았다.

로 관계가 없다고 말한다. 모든 사람들은 자신의 이익에 충실하게 행동하는 것이 자연스럽기 때문이다. 만약 인문학적 지식이 살아가는데 있어서 꼭 필요한 것이라고 스스로 판단되면, 누구나 인문학과를 선택하고 인문학 관련 서적들을 찾아서 읽을 것이다. 그렇지도 않은 상태에서 인문학에 대해 아무리 가치가 있다고 강조해도 소용이 없다. 남들이 그것을 인정해주지 않기 때문이다. 즉, 인문학이 시장에서 자신의 존재를 입증하는데 실패한다면, 대중들에게 계속 외면 받을 수밖에 없다는 것이다.

이처럼 자본주의 산업사회와 신자유주의 등 시대상황이 변하면서 우리의 인문학은 밥 벌어 먹기 힘든 학문이고, 취업하기 힘든 학문이며, 사회로부터 좋은 시선을 받기 힘든 학문이 되고 말았다. 그래서인지 요즘 인문학을 배우고 있는 학생들은 솔직히 등록금이 아깝다는 생각까지 든다고 한다. 비싼 등록금을 내고 시간만 허비하고 있는 게 아닌가 하는 의구심이 생긴다는 것이다.

심지어 대학들도 인문학 지원자가 매년 줄어들고 있어 인문학 관련 학과들을 통폐합하고 있는 실정이다. 학교 운영이 경영과 동일시되면서, 이제 대학들도 산업과 자본에 충실한 기업으로 변질되고 있는 것이다. 일부 대학에선 총장이라는 자리도 돈을 끌어오는 자리가 되었으며, 교수의 등급도 논문의 내용이나 질보다 그 수의 많고 적음으로 매겨지고 있다.

정부의 올바르지 못한 정책도 인문학의 위기를 더욱 심화시키고 있다. 지난날 과학기술 분야는 경제발전이라는 국가적 우선과제로 인해 정부의 많은 혜택을 받아왔다. 하지만 인문학은 실용성과 경제성에서 밀린다는 이유로 계속 소외되어 왔다. 실제로 한국학술진흥재단에 의하면, 지난 몇 년간 정부의 인문학 연구지원금은 거의 제자리를 맴돌고 있다고 한다⁷⁾.

한편, 인문학이 위기에 처하게 된 것은 인문학 자체의 유연성 부족과 실제와의 융합력 부족에서도 그 원인을 찾을 수 있다. 인문학은 인류가 존재한 이래 가장 오래된 학문이자 엄청난 이론들을 가지고 있다. 하지만 시대 흐름에 따른 변화보다는 과거를 보존하는데 치중했기 때문에, 기존에 하던 연구방법을 지금 이 시대에도 계속하고 있다. 그리고 지금까지 일궈낸 연구업적도 단지 자신들만의 전문지식으로 남겨둘 뿐, 그것을 사회전반에 확산시키거나, 기타 응용학문과 연계하여 새로운 가치를 창출하려는 노력에는 게을리 하였다. 즉, 시대 흐름에 적극적으로 대처하지 못하고 단지 자기 학문만을 고집해왔다는 것이다.

실제로 학생들의 얘기를 들어보면, 인문학 교수들의 수업에는 엄숙하고 권위의식이 많다고 한다. 학생들에게 ‘서비스’ 한다는 개념보다 그냥 ‘내가 관심 있게 공부한 거니까 잘 들어보아라’는 식의 생각이 든다는 것이다. 게다가 아무리 고리타분한 수업이라도 참신하게 배우고 느낄 수 있는 주제는 어느 학생에게나 인기가 많다. 하지만 상경이나 과학 계열 수업을 듣다가 인문학 수업을 들으면 상대적으로 너무 정체되어 있다는 느낌을 받는다고 한다. 똑같은 주제, 똑같은 내용, 똑같은 방식의 수업 등…….

인문학은 뿌리가 깊은 만큼, 그 속에 내재된 가능성도 무한하다. 지금은 단지 그 잠재력을 활용하고 있지 못할 뿐이다. 앞으로는 단지 자기 학문만을 위한 인문학이 아니라 좀 더 다양한 분야에 관심을 갖고 실생활에 접목시킨다면, 인문학은 새로운 전성기를 맞이할 수 있을 것이다. 특히 인문학의 콘텐츠화, 곧 응용학문인 문화콘텐츠화와의 만남이 필요한데, 장기간 축적해온 인문학적 지식들은 고스란히 콘텐츠의 자원으로 활용될 수 있기 때문이다⁸⁾. 물론, 그럼에도 불구하고 인문학의 기초 분야에 대한 연구를 등한시하지 말아야 함은 두 말

7) <헤럴드 생생뉴스> 2006년 10월 9일자.

8) 기타 앞으로 인문학이 발전하기 위해선 논문보다 저서를 통해 대중들과 소통하려 하고, 인문학과 경영학, 공학, 자연과학 등을 포괄해서 공부하는 통합학문을 해야 할 것이다.

할 필요도 없다.

나. 국악의 침체

이상과 같은 문제는 비단 인문학에만 국한된 것이 아닌 전통음악, 곧 국악도 마찬가지라고 본다. 필자는 이번 학기에 120여 명의 학생들을 대상으로 ‘우리 국악의 문제점과 대책에 관하여 논하라’는 글쓰기를 실시해본 적이 있었는데, 그것들을 토대로 국악의 침체 원인을 함께 알아보자.

주지하다시피 국악은 우리의 전통음악이다. 하지만 서양음악에 익숙해진 현대사회에서 국악은 정말 낯선 음악이 되어버렸다. 특히 젊은 세대일수록 국악은 지루하고 졸리고 고리타분한, 재미없는 음악으로 여기고 있다. 단적인 예로 요즘 많은 사람들이 가지고 다니는 MP3나 휴대폰에 국악파일을 넣어서 듣고 다니는 이가 과연 몇이나 될까? 우리의 국악은 이미 관심 있는 소수 사람만이 향유하는 특정 장르의 음악이 되어버린 것이다.

이러한 현실을 반영이라도 하듯, 우리 주위에는 서양음악 관련 공연은 많지만 국악 관련 공연은 거의 찾아볼 수 없다. 라디오나 TV에서도 서양음악 프로그램은 쉽게 찾을 수 있지만, 국악 프로그램은 가뭄에 콩 나듯이 거의 찾을 수 없는 실정이다.

우리 고유의 문화가 어찌다가 이 지경에까지 이른 것일까?

학생들의 얘기에 따르면, 먼저 우리의 국악은 대중들에게 익숙하지 않다고 한다. 서구의 경우, 자신들의 전통음악이라고 할 수 있는 클래식을 쉽게 접할 수 있다. 그곳에선 클래식이 대중화되어 있어서 어디서든 비교적 싼값에 접할 수 있다. 반면에 우리의 전통음악인 국악은 사람들에게 매우 생소하고 다른 대중문화보다 어렵게 느껴지는 게 지금의 현실이다.

하지만 우리 국악의 가장 큰 문제점은 역시 ‘보수성’이라고 한다. 십년이면 강산도 변한다는데, 우리 국악은 너무 옛 것만 고수하려는 보수적 성향을 가지고 있다는 것이다. 하루가 다르게 신선하고 재미있는 콘텐츠들이 쏟아져 나오고 있는 요즘, 국악 콘텐츠만이 변하는커녕 옛 스타일을 그대로 고수하고 있다. 당연히 유행에 민감하고 문화수준이 향상된 신세대들에게 사랑과 관심을 받을 리 만무하다.

전통은 옛부터 이어져 내려온 것을 지키고 발전시키는 것이다. 하지만 우리 국악은 이어져 내려오는 것을 물려받기만 하고 아름답게 가꿀 줄은 모른다. 본래 음악이란 여러 사람이 듣고 즐겨야 하는데, 전통만을 강조하는 음악, 곧 시대 흐름에 맞지 않는 음악은 신선한 자극을 주지 못해서 금방 지루해지게 된다는 것이다. 그리하여 대중들이 더 이상 국악을 찾지 않게 되고, 결국엔 존속조차 어려워지는 처지에 놓이게 될 지도 모른다.

물론 사람들로 하여금 국악에 익숙하지 않게 만든 국가의 교육 정책도 문제이다. 우리는 어렸을 때부터 학교에서 주로 서양음악이나 서양악기만을 배워왔고, 국악이나 국악기를 접해볼 기회가 별로 없었다. 그러다보니 자연스럽게 서양음악에 익숙해지고, 오히려 국악을 어색하게 느끼는 이상한(?) 현상이 일어나게 되었다. 초등학교 때부터 아이들에게 국악을 가르치고 보여줄 수 있는 환경을 만드는 것이 무엇보다 시급한 과제인 것이다.

2. 문화콘텐츠를 통한 국악계의 활로(活路) 모색

가. 디지털 혁명

그렇다면 어떻게 해서 우리 국악이 침체에서 벗어날 수 있을까? 필자는 콘텐츠와 문화콘텐츠

츠, 곧 활용론이자 응용학문을 하나의 대안으로 제시하고자 한다.

1990년대 중반 이후 우리는 디지털 기술의 놀라운 발전으로 일상생활의 거의 모든 부분이 디지털화된, 이른바 ‘디지털 시대’를 살게 되었다⁹⁾. 디지털은 과거의 농업혁명, 산업혁명과 마찬가지로 인간의 삶과 문화를 획기적으로 바꾸어놓은 그야말로 혁명적인 것이었다. 그것은 무엇보다 컴퓨터(인터넷)와 휴대폰 등 디지털 기기들을 중심으로 변화를 이끌었다.

우선 인터넷은 직접 책을 구매하거나 대여하지 않고도 많은 자료를 쉽고 빠르게 검색할 수 있고, 재미있는 기사나 동영상, 만화, 영화 등을 마음껏 즐길 수 있으며, 지구 반대편에 있는 나라들의 소식도 금방 알 수 있게 하였다. 인터넷을 통해 각국의 사람들은 더욱 가까워져서 ‘지구촌’이라는 말까지 생겨났다. 그리고 우리는 휴대폰을 통해 길을 가면서도 전화를 할 수 있고, 노래를 듣거나 카메라를 찍을 수 있으며, 심지어는 지상과 방송까지 볼 수 있게 되었다. 정말 아날로그 시대엔 상상조차 할 수 없는 놀라운 일들이 아닐 수 없다.

그에 따라 우리 사회에 콘텐츠, 문화콘텐츠가 급속히 부각되었다.

나. 콘텐츠, 문화콘텐츠의 개념 및 범주

대개 콘텐츠(contents)란 사전에 나온 그대로 ‘내용물’인데, 쉽게 말해서 각종 대중매체에 담긴 내용물을 말한다¹⁰⁾. 예를 들어 드라마나 영화, 공연, 게임 등에 들어있는 각종 작품들이 그것이다. 얼마 전까지만 해도 이것들은 흔히 대중문화라 불렸으나, 요새는 그것들이 더욱 다양하게 사용되고 하나의 거대한 산업화가 되어감에 따라 많은 사람들이 콘텐츠란 용어를 쓰고 있다.

물론 콘텐츠는 인류 역사상 계속 존재해왔다. 문자나 회화, 음악, 무용…… 등. 하지만 21세기 디지털 시대가 되면서 그 의미가 상당히 변모하였다. 디지털의 특징은 앞에서 보았듯이 정보의 신속성과 정확성, 멀티미디어성 등 여러 가지가 있으나, 가장 중요한 점은 역시 정보의 무한한 복제와 변형 및 전송이 가능하다는 것이다. 그에 따라 콘텐츠의 의미도 다양하게 활용 가능한 내용물로 바뀌게 되었다. 즉 요즘 우리가 쓰고 있는 콘텐츠는 ‘내용물이지만, 다양하게 활용 가능한 내용물’인 것이다.

하나의 소스를 가지고 다양하게 활용한다는 ‘원소스 멀티유즈(One Source Multi-Use)’도 디지털 시대가 되면서 본격화된 것이다. 즉 디지털 시대의 도래로 장르간 경계가 허물어지고 매체간 이동이 자유로워지면서, 하나의 소스로 다양한 상품들을 개발하여 판매할 경우 그 시너지 효과가 더욱 크다는 판단에 따라 본격화된 것이었다. 예를 들어 한 편의 드라마가 성공하면, 거기에 삽입된 O.S.T(배경음악)을 음반으로 출시하고, 캐릭터를 활용하여 각종 기념품을 발매하며, 촬영지나 세트장을 관광지로 개발한다. 또 드라마를 해외로 수출함은 물론이요, 나아가서는 그 내용을 토대로 소설 혹은 만화로 발간하거나 애니, 게임 등으로 제작하기도 한다. 최근에는 아예 기획단계부터 출판이나 방송, 영화, 애니, 게임, 캐릭터 등을 망라하는 콘텐츠를 개발하여 부가가치를 극대화하고 있다. 콘텐츠의 힘, 곧 파급력은 바로 여기에 있었던 것이다. 그리고 이제 하나의 콘텐츠를 개발하더라도 각 분야별 문화 콘텐츠에 대한 통합적인 안목을 갖고 접근해야 한다.

그와 함께 문화콘텐츠는 국내에서만 통용되는 용어인데, 한마디로 콘텐츠를 담는 그릇들이자 다양하게 활용하는 도구들, 예컨대 출판이나 방송, 영화, 게임, 캐릭터 등을 말한다. 과

9) 정창권, 콘텐츠학, 어떻게 연구하고 가르칠 것인가, 동양한문학회 제89차 학술대회 발표요지.

10) 이하 내용은 정창권, 앞의 발표요지, 참조.

거 이것들은 대중매체(문화상품)라 불렸으나, 콘텐츠와 마찬가지로 날이 갈수록 서로 융합되고 하나의 거대한 산업화가 되면서 새로 생겨난 신조어이다.

끝으로 콘텐츠학 또는 문화콘텐츠학이란 용어가 쓰이고 있는데, 흔히 콘텐츠학이란 내용물을 중심에 두고 하는 연구를 말하고, 문화콘텐츠학이란 문화상품의 기획과 개발, 제작, 판매 등을 둘러싼 포괄적인 범위의 연구를 말한다. 또한 콘텐츠 산업 혹은 문화콘텐츠 산업이란 하나의 콘텐츠를 만들어 널리 활성화하면서 부가가치를 얻는 것을 말한다.

문화콘텐츠의 분야는 대단히 많다. 그런데 필자가 계속 ‘문화콘텐츠의 이해’란 과목을 강의하면서 느낀 점은, 많은 학생들이 자기가 좋아하는 분야만 공부한다는 것이었다. 특히 요즘 뜨고 있는 영화나 드라마, 게임 등에 관심이 많고, 그렇지 않은 출판이나 만화, 전시, 공연, 에듀테인먼트 등은 별반 관심을 갖지 않았다. 하지만 문화콘텐츠에는 **출판과 만화, 방송, 영화, 애니메이션, 게임, 캐릭터, 공연, 음반, 전시, 축제, 여행, 디지털콘텐츠(데이터베이스, 에듀테인먼트, 인터넷콘텐츠), 모바일** 등 최소한 15가지 이상의 분야가 있다. 또 디지털 기술이 발달함에 따라 앞으로도 계속 새로운 매체가 탄생할 것이다. 게다가 위에서 말했듯이 21세기 디지털 시대, 곧 원소스 멀티유즈 시대에선 하나의 콘텐츠를 개발하더라도 각종 문화콘텐츠에 대한 통합적 안목을 갖고 접근해야 한다. 그러므로 정부는 영국이나 미국 등 문화강국들처럼 모든 문화콘텐츠를 골고루 균형 있게 발전시켜야 하며, 학생들도 우선은 폭넓게 이해한 뒤 차츰 자기만의 분야를 찾아가야 할 것이다.

다. 콘텐츠 개발과정의 이해

한편, 시간이 흐를수록 콘텐츠, 특히 원소스(원작)의 중요성이 점점 부각되고 있다¹¹⁾. 디지털 기술의 발달로 매체가 다양해짐에 따라¹²⁾, 그 속을 채워줄 내용물이 문제가 되기 시작한 것이다. 컴퓨터 산업을 예로 들어보면, 하드웨어가 극한까지 발달한 오늘날에는 소프트웨어가 더욱 중시되는 것과 같은 이치이다. 게다가 영상세대로 갈수록 인간의 상상력은 오히려 떨어지는 경향이 있어서, 콘텐츠를 생산할 인력이 갈수록 귀해지고 있다. 그래서인지 요즘 문화콘텐츠 기획자들은 좋은 콘텐츠를 구하기 위해 혈안이 되어 있고, 콘텐츠 공모전이 날이 갈수록 늘어나고 있다. 또 콘텐츠를 전문적으로 생산해서 판매하는 단체나 회사도 늘어나고 있다¹³⁾.

사실 한국 문화콘텐츠 업계의 문제점은 멀티유즈, 곧 제작과 마케팅에만 혈안이 되어 있지, 정작 중요한 콘텐츠 개발에 대한 투자는 매우 미흡하다는 것이다. 마찬가지로 대학들도 제작과 마케팅 위주로 가르치고, 콘텐츠 개발에 대해선 등한시하고 있다. 아무리 많은 멀티유즈화 방안을 갖고 있더라도 확실한 콘텐츠가 없다면 무용지물이란 사실을 잊고 있는 듯하다.

보통 콘텐츠는 기획-개발-제작-완성의 단계를 거쳐 세상에 나오게 되는데, 우선 그 과정을 도표로 간략히 제시하면 다음과 같다.

11) 정창권, 앞의 발표요지, 참고.

12) 대표적으로 인터넷, 휴대폰, CD, DVD, DMB 등을 들 수 있다.

13) 예컨대 드라마콘텐츠 개발 전문회사인 ‘(주)에이스토리’, 학습만화 《마법천자문》시리즈를 내고 있는 ‘스튜디오 시리즈’, 필자가 운영하고 있고 다양한 인문학적 지식들을 콘텐츠로 개발하는 ‘스토리아트’ 등이 그들이다.

콘텐츠 개발과정

순서	과정	내용	기타
1	기획단계	테마선정(아이디어 찾기) 자료수집(선행콘텐츠 조사 포함) 시놉시스 짜기(주제, 의도, 캐릭터, 줄거리 등) 기획서 작성	
2	개발단계	스토리텔링 -캐릭터 설정 -스토리라인 구성 -장면진개 시나리오화 스토리보드 제작	
3	제작단계	원소스의 콘텐츠화 -제작 교섭 -콘텐츠 제작	
4	판매단계	마케팅 -홍보 -판매전략 -멀티유즈화 사후관리	

기획단계란 하나의 테마를 선정해서 각종 자료를 수집한 후, 시놉시스를 짜고 기획서를 작성하는 것을 말한다. 기획단계에서 중요한 점은 테마가 얼마나 참신하고 실현가능한 것인가이다. 아무리 좋은 테마라도 타콘텐츠와 유사하면 경쟁력이 없어지고, 실현가능하지 않으면 개발이 이루어질 수 없기 때문이다. 개발단계는 본격적인 원소스를 개발하는 것으로, 캐릭터를 설정하고 스토리라인을 구성한 뒤 하나씩 세부적인 장면들을 짜가는 것을 말한다. 물론 이때 필요하다면 각각의 매체에 맞도록 시나리오와 스토리보드 작업을 하기도 한다. 제작단계는 그러한 원소스를 가지고 제작 회사와 결합해서 하나의 온전한 콘텐츠로 만드는 것을 말한다. 원소스를 콘텐츠로 제작하는 방식은 매우 다양하다. 소설이나 만화, 어린이책, 인문서 등 출판물로 먼저 제작하거나, 그렇지 않으면 곧바로 방송이나 영화, 애니, 게임 등 영상매체로 제작할 수도 있다. 판매단계는 그 콘텐츠를 널리 알려서 수익을 내는 것으로, 홍보와 판매 등 마케팅이 이에 해당한다. 애써 만든 콘텐츠를 효과적으로 알리고 판매하는 일도 매우 중요하다. 그런데 최근 문화콘텐츠 마케팅의 특징은 하나의 콘텐츠를 가지고 다양하게 활용해서 고부가가치를 올리는, 이른바 원소스 멀티유즈 전략을 펼치고 있다. 즉, 이제 하나의 콘텐츠를 개발해서 한 가지 목적으로만 이용하는 시대는 지났다는 것이다.

라. 문화콘텐츠 공부방법

이제 콘텐츠 혹은 문화콘텐츠는 하나의 대세가 되었다. 학생들은 갈수록 문화콘텐츠 관련 수업으로 몰려들고, 그에 발맞추어 각 대학들도 너나없이 문화콘텐츠 관련 학과를 개설하고

있다¹⁴⁾. 나아가 문화콘텐츠는 21세기 한국경제를 이끌어갈 주력산업의 하나가 될 것이다. 하지만 우리나라는 아직까지도 문화콘텐츠의 개념조차 생소하게 여길뿐더러, 체계적인 커리큘럼(교과과정)이 부재한 상태이다. 그러므로 여기에선 필자의 강의 경험과 연구 성과를 토대로 대략적인 문화콘텐츠 교과과정을 제시하고자 한다.

우선 기초공통 과목으로는, [문화콘텐츠의 이해](문화콘텐츠의 개념과 범주, 각 분야별 문화콘텐츠의 동향과 문제점 및 전망을 이해함), [콘텐츠 개발론](기획과 개발, 제작, 마케팅 등 콘텐츠 개발과정과 유의사항 및 간단한 개발 실습까지 해봄), [콘텐츠 개발을 위한 ‘문화연구’](문학과 역사, 사상, 예술, 과학 등 여러 분야의 학문을 섭렵하며 폭넓은 배경지식을 쌓음)¹⁵⁾ 등이 있다.

다음 전공과목으로는, [문화콘텐츠 기획론](각종 문화콘텐츠의 기획과 관련된 사항을 이해하고, 자기 전공별로 하나의 콘텐츠를 직접 기획해봄), [스토리텔링론](각종 문화콘텐츠의 특성을 고려한 스토리텔링과 그 유의점을 학습함), [문화콘텐츠 제작론](출판, 방송, 영화, 애니, 게임, 캐릭터, 공연, 전시, 축제, 에듀테인먼트, 디지털콘텐츠, 모바일 등 각종 문화콘텐츠의 제작 원리를 이해하고 직접 실습까지 해봄), [문화콘텐츠 마케팅론](콘텐츠의 홍보와 판매, 연계사업, 사후관리 등을 집중적으로 연구함), [문화산업정책론](정부나 기업의 문화산업에 관한 각종 정책을 분석함), [문화콘텐츠 교육론](각종 콘텐츠 혹은 문화콘텐츠의 교육방법을 연구함), [인터넷 과정](각종 문화콘텐츠 업계와 제휴를 맺고 학생들에게 인터넷 생활의 기회를 제공함), [전문가 협동과정](각 분야의 문화콘텐츠 전문가들이 모여 어떻게 서로 연대하여 부가가치를 올릴 수 있는 지 연구함) 등이 있다.

끝으로 문화콘텐츠 교과과정에서 유의할 점은 포괄적인 이론공부 후 철저한 실습, 현장 위주의 공부와 공부필요하다는 것이다. 세상에 경험보다 좋은 스승은 없기 때문이다.

우선 실습은 단순한 아이디어 제안 수준이 아니라 미약하나마 하나의 완성된 콘텐츠를 만들어보아야 한다. 물론 그것은 개별 혹은 팀별로 작업할 수 있으며, 한 학기가 아닌 1년에 걸쳐 작업할 수도 있다¹⁶⁾.

다음으로 문화콘텐츠는 굉장히 실용적인 학문이기 때문에 각종 문화콘텐츠 업계의 현장 체험, 곧 실무적인 측면의 공부와 필요하다. 실제로 [콘텐츠 개발론] 강의 경험에 비추어보면, 학생들은 항상 자신이 개발한 콘텐츠가 정말로 실현 가능한지 의문을 품고 있었다. 그러므로 현장 체험을 통해 문화콘텐츠의 구현방식을 직접 경험하거나, 또는 경험이 풍부한 전·현직 전문가의 초청강연을 자주 들어볼 필요가 있다. 나아가 산학협력을 통해 이론과 현장을 동시에 충족하면 그야말로 금상첨화일 것이다.

14) 현재 문화콘텐츠학은 독립적인 문화콘텐츠학과나 인문학, 예술학 등 기존 학과에서 응용학문(활용론)의 일종으로 이루어지고 있다.

15) 콘텐츠 개발을 위해선 기초학문의 연마가 필수적인데, 필자도 역시 기초학문을 튼튼히 쌓은 후 응용학문을 겸비하려고 하였다. 예컨대 필자의 그러한 연구성과들을 제시하면 다음과 같다. 《홀로 베풀하며 그대를 생각하노라》사계절, 2003. 《향량, 산유화 지다》폴빛, 2004. 《세상에 버릴 사람은 아무도 없다》문학동네, 2005. 《꽃으로 피기보다 새가 되어 날아가리》푸른숲, 2006. 김만덕 콘텐츠 개발과 활용방안, 《제주문화》11, 제주문화원, 2006. 역사책 쓰는 국문학자, 《문학마당》16, 2006년 가을호.

16) 또한 졸업요건도 하나의 완성된 콘텐츠를 제출하도록 하면 좋을 듯하다. 그럼 졸업생들의 취업에도 도움될 뿐만 아니라 한국 문화콘텐츠계에 보다 좋은 작품이 나올 수 있는 계기가 되기 때문이다.

필자가 보기에 문화콘텐츠 공부방법은, 1,2학년 때엔 이론 위주, 3,4학년 때엔 실습 위주의 공부를 하고, 방학 기간이나 인턴십 과정에선 실무 경험을 풍부하게 쌓는 것이 바람직할 듯하다.

마. 문화콘텐츠 전공자의 진로와 전망

문화콘텐츠 전공자의 진로는 매우 다양하다. 15가지가 넘는 각종 문화콘텐츠의 기획자가 되거나, 전문 스토리텔러가 되며, 감독이나 PD 등 연출가가 되기도 하고, 마케팅 담당자가 되기도 한다. 혹은 이 모든 분야를 총괄하는 총기획자가 될 수도 있다. 나아가 콘텐츠 닥터, 곧 어떤 콘텐츠 개발 프로젝트의 자문 역할을 하거나, 문화콘텐츠 연구자나 비평가 및 교육자로서 활동할 수도 있다. 그렇지 않으면 회사에 입사하여 충분한 경험을 쌓은 뒤 따로 독립해서 자신만의 회사를 창업할 수도 있을 것이다¹⁷⁾.

이는 문화콘텐츠 중 국악 전공자도 마찬가지인데, 지금처럼 연주자로서의 길만이 아닌, 국악과 관련한 각종 문화콘텐츠 기획이나 개발, 제작, 마케팅 등의 일을 할 것이다. 문화콘텐츠를 통한 국악계의 나아갈 길에 대해선 아래에서 자세히 살펴보기로 하자.

문화콘텐츠 시장은 나날이 커지고 있고, 활용 분야도 더욱 다양해지고 있다. 게다가 앞으로의 시대는 문화 산업과 지식기반 산업이 우리나라 산업의 대부분을 차지할 것이기 때문에, 이 분야의 미래는 희망적이라고 본다. 다만 ‘뿌린 만큼 거둔다’는 말처럼, 자신이 얼마나 열심히 하느냐에 따라서 성패가 달려있을 것이다. 즉, 꾸준히 소비자를 중심으로 생각하고 인기 있는 콘텐츠를 개발하는 사람은 결국 성공할 수 있지 않겠는가.

3. 디지털 시대, 우리 국악(國樂)의 나아갈 길

그렇다면 21세기 디지털 시대에 우리 국악은 과연 어떻게 나아가야 할까? 끝으로 이상의 내용과 학생들의 설문지를 토대로 우리 국악의 나아갈 길을 함께 모색해보자.

우선 새로운 시도가 필요하다는 것이다. 문화는 대중들의 요구에 맞추어 끊임없이 변화한다. 따라서 국악도 계속해서 새로운 것을 추구하지 않는다면 퇴보해서 영영 사라지고 말 것이다. 본질은 지키되, 현대에 발맞추어 변화해서 대중들의 욕구를 충족시켜주어야 한다. 무조건 과거의 방식만을 고집하기보다 현대 문화의 특성을 고려하여 그들의 입맛에 맞게 새단장을 할 필요가 있다는 것이다.

예컨대 국악의 현대적 변용 혹은 서양의 재즈나 클래식과 접목하는 것도 한 가지 방법일 듯하다. 과거 서태지와 아이들은 우리의 전통음악을 현대적으로 변용한 ‘하여가’란 노래를 통해 1990년대 음악계의 한 획을 그었다. 또한 근래 숙명여대에서 전통음악을 배우는 학생들이 가야금으로 서양의 클래식 음악 ‘캐논 변주곡’을 연주해서 대중들로부터 큰 관심과 인기를 끌고 있다. 이는 다름 아닌 전통음악의 정형화된 틀을 깨고 대중들에게 다가서려는 노력 때문인 듯하다.

물론 이에 대해 국악이 너무 가벼워지는 것이 아니냐는 비판이 있기도 했다. 하지만 젊은 학생들은 그러한 주장이 국악을 대중들에게서 더욱 멀어지게 하고 있다고 말한다. 대중을

17) 필자의 경우는 연구와 저술 및 강의 뿐 아니라, 만화와 영화, 공연, 디지털콘텐츠 분야의 자문 역할, 에듀테인먼트 분야의 기획자 역할을 맡고 있다.

위한 국악이 아닌 형식과 겉치레에 얽매인 국악은 대중들로부터 계속적인 무관심과 외면을 불러일으킬 뿐이라는 것이다. 위에서도 말했듯이 무조건 우리의 옛 것이 좋다는 생각을 버리고, 급변하는 세상 속에서 우리의 국악을 어떻게 유지하고 발전시켜 나갈 것인지 모두의 고민이 필요할 때이다.

다음으로 공연 형태의 변화이다. 우리 국악은 보여지는 게 너무 없는데, 음악과 연극(혹은 뮤지컬)의 결합을 통해 비주얼적 측면을 강화해보면 어떨까 싶다. 잘 알다시피 같은 음악이라도 국악 자체만 들을 때와, 연극과 함께 들을 때는 그 흥겨움이 다르게 느껴진다. 국악만 들을 때는 주로 청각에 의존하지만, 연극과 함께 들을 때는 시각적인 측면이 훨씬 더해지기 때문이다. 요즘은 비주얼 시대라고 하지 않는가. 국악 공연도 시대 변화에 맞춰 적절히 변용할 필요가 있는 듯하다.

또한 관중이 찾아오는 공연이 아닌 직접 찾아가는 공연, 특히 좀더 대중들과 함께 하기 위해 ‘길거리 공연’을 활성화했으면 한다. 간혹 지하철이나 거리를 지나다보면 서양악기를 연주하는 사람은 있지만, 국악기를 연주하는 사람은 거의 보지 못했다. 우리의 국악은 대중음악처럼 쉽게 접할 수 있는 게 아니고, 어떤 특별한 날, 특별한 장소, 특별한 행사 때만 잠깐씩 접할 수 있는 것이다. 날이 갈수록 길거리에서 이루어지는 공연이 많아지고 있다. 이젠 우리의 국악도 무대에서 내려와 다시 길거리에서 사람들과 자유롭게 어울려야 한다고 생각한다.

나아가 전통음악이라고 해서 꼭 옷차림을 전통의상으로 입을 필요는 없다고 본다. 대중음악이나 서양음악처럼 접근하기 편한 의상으로 바꾸어보면 어떨까 싶다.

한편, 앞의 문화콘텐츠와 관련하여 이젠 국악 콘텐츠도 다양한 활용방법을 모색해야 한다. 예를 들어 최근 사극 열풍이 한창인데, 그러한 드라마나 영화의 O.S.T(배경음악)를 적극적으로 활용할 필요가 있다. 얼마 전에 큰 인기를 끌었던 드라마 <대장금>의 O.S.T인 ‘오나라’ 역시 핸드폰 벨소리나 효과음 등 각종 음악매체에서 한 몫을 단단히 하였다. 우리나라 사극에서마저도 교향악이나 발라드 같은 서양음악이 흘러나와서야 되겠는가.

나아가 영어마을이나 한자마을처럼 체험형 교실을 열어 언어를 가르쳐주듯, 국악도 매년 여름방학이나 봄·가을 방학을 이용하여 초중고생을 대상으로 ‘국악교실’이나 ‘국악마을’, ‘국악학당’ 같은 행사를 개최해보면 어떨까 싶다. 실제로 부산대학교 한문학과는 한자 관련 체험교실을 열어 좋은 반응을 얻고 있다고 한다.

기타 이젠 국민의식도 바뀌어야 한다. 우리는 그동안 ‘우리의 것’에 대해 지나칠 정도로 관심이 없었다고 해도 과언이 아니다. 앞으로 사회 분위기가 우리 고유의 것들을 즐겨 찾고 발전시키는 방향으로 나아가야 할 것이다.

그리고 앞서도 얘기했듯이 국가의 지원과 홍보가 무엇보다 절실하다. 국악 전승자와 기획자에게 투자하는 것은 결코 소모적인 지출이 아니다. 우리 역사의 일부를 다듬어 미래와 연결시키는 중대한 일에 투자하는 것으로서, 훗날 상상할 수 없는 국력을 신장시키는 방법이다. 또한 지원과 더불어 적극적으로 홍보함으로써 국악의 활성화를 촉진해야 한다. 단적으로 국정홍보처에서 국악을 이용하여 광고를 하는 것도 하나의 방법일 듯하다.

우리의 국악은 비슷비슷한 대중음악과 차별되는 독특한 매력을 가지고 있다. 우아함, 흥겨움, 애절함 등 다양한 감정들을 품고 있는 것이다. 그러므로 여러 가지 창조적인 시도도 해보고, 이를 토대로 국내 뿐 아니라 해외에까지 널리 알리도록 노력한다면, 국악이 외면당하기는커녕 새로운 문화콘텐츠로 자리 잡을 수 있을 것이다.

또한 이젠 국악 전공자도 꼭 연주자로서의 길만이 아닌, 다양한 국악 관련 콘텐츠 생산자

로서도 활약할 수 있어야할 것이다. 참고로 한국은 운동선수들에게 공부는 뒷전이고 주로 운동만 시키고 있다. 그러다보니 창의성이 떨어지고, 운동을 즐기기보다 강압적으로 하게 되며, 나중에는 운동 밖에 할 줄 모르는 상황에 처하게 된다. 반면에 미국의 경우는 일정 성적을 유지하지 않으면 아예 시합조차 나갈 수 없게 한다고 한다. 그 결과 운동과 공부를 동시에 하도록 함으로써, 한편으론 창의성을 기를 뿐 아니라 훗날 운동을 그만두어도 여러 가지 직업에 종사할 수 있게 한다는 것이다. 이젠 우리의 인문학계나 국악계도 학생들에게 기초 영역만 가르치지 말고 응용학문(활용론)도 함께 가르쳐서 다양한 사회 적응력을 갖추도록 했으면 싶다.

<참고 문헌>

고려대 문과대학 교수 일동, <인문학 선언문>, 2006년 9월 15일.

《연합뉴스》, 2006년 9월 25일자.

《조선일보》, 2006년 9월 27일자.

《헤럴드 생생뉴스》, 2006년 10월 9일자.

정창권, 콘텐츠학, 어떻게 연구하고 가르칠 것인가, 동양한문학회 제89차 학술대회 발표요지.

" 《홀로 버슬하며 그대를 생각하노라》, 사계절, 2003.

" 《향랑, 산유화 지다》, 풀빛, 2004.

" 《세상에 버릴 사람은 아무도 없다》, 문학동네, 2005.

" 《꽃으로 피기보다 새가되어 날아가리》, 푸른숲, 2006.

" 김만덕 콘텐츠 개발과 활용방안, 《제주문화》 11, 제주문화원, 2006.

" 역사책 쓰는 국문학자, 《문학마당》 16, 2006년 가을호.

<국문초록>

이 글은 21세기 디지털 시대에 우리 국악의 나아갈 길을 새롭게 모색해본 것이다. 특히 최근 급속히 부각되고 있는 문화콘텐츠를 통해 우리 국악의 다양한 활용 가능성을 탐색해본 것이다.

우선, 요즘 우리의 인문학이 위기에 처했다는 목소리가 점점 높아지고 있다. 시대 흐름에 적절히 대처하지 못하여, 날이 갈수록 인문학의 설 자리가 좁아지고 있다는 것이다. 마찬가지로, 우리의 전통음악인 국악도 이미 대중들에게 외면당한 채, 관심 있는 소수의 사람만이 향유하는 특정 장르의 음악이 되어 버렸다.

이에 따라 필자는 21세기 디지털 시대에 급속히 부각되고 있는 콘텐츠와 문화콘텐츠, 콘텐츠융합학을 통해 우리 국악의 다양한 활로를 모색해보았다. 예컨대 새로운 음악의 시도, 공연 형태의 다변화, 국악의 다양한 활용 등이 그것이다. 또한 이제 국악 전공자도 꼭 연주자로서의 길만이 아닌, 다양한 국악 관련 콘텐츠 생산자로서도 활약할 수 있어야 한다고 하였다.

핵심어: 인문학. 국악. 디지털 시대. 콘텐츠. 문화콘텐츠. 원소스 멀티유즈. 공연 등.

[Abstract]

In the digital era, the new way for Korean Classic Music

Jeong Chang Guen(korea univ)

In this article, I try to find alternative use for Korean Classic Music in the digital era. Specially, I focus on possibilities to utilize Korean Classic Music through Culture Content which is emerged recently.

First of all, there is a rumor of a crisis at the humanities. Because of going against the current of the time, the place for humanities is getting smaller. The people also turned the cold shoulder on Korean Classic Music.

Therefore, I try to find alternative ways to utilize Korean classic music through Contents and Culture Contents, applied studies, in the digital era. For example, trying to compose new types of Korean Classic Music, showing new types of public performance, and utilizing Korean Classic Music in new concepts. Also, I think that artists majoring in Korean Classic Music should be playing a role in making contents which is related to Korean Classic Music.

<Key word>

humanities. Korean classical music. the digital era. contents. Culture Content. one source multi-use. a public performance

주민번호: 670927-1622521