

한·중·일 전통무용의 문화콘텐츠 비교*

전은자** · 하테루마나가코***

- | | |
|---------------------------|------------|
| I. 서론 | V. 결론 및 제언 |
| II. 한·중·일 문화콘텐츠의 이해 | 참고문헌 |
| III. 한·중·일 전통무용의 문화콘텐츠 활용 | Abstract |
| IV. 한·중·일 전통무용의 문화콘텐츠 비교 | |

I. 서론

본 연구는 한·중·일 전통무용의 문화콘텐츠에 대한 비교를 목적으로 한다. 한·중·일 전통무용을 중심으로 글로벌 문화콘텐츠 구축을 위해 전통무용이 문화콘텐츠로서 어떻게 활용되고 있는지에 관하여 비교하고자 한다. 세계 각국은 문화역량을 극대화하고 삶의 가치를 창조하는 문화국가가 되기 위해 문화경쟁을 하고 있다. 그러한 문화 경쟁 속에 전통무용은 하나의 문화콘텐츠로서 국가적 정체성 확립과 경제력 제고, 가치창출에 중요한 원천으로 작용하고 있다.

각국의 문화콘텐츠는 4차산업 혁명의 시대에 도래하여 문화콘텐츠환경의 변화를 가져왔다. 4차 산업 혁명은 모든 것이 연결되고 상호작용하는 초연결형 사회의 구현이 가능하면서¹⁾ 가상현실, 인공지능, 빅데이터, 드론 등 새로운 기술 접목과 융합된 콘텐츠로 기존 산업혁명에 비해 융합에 초점을 두고 있다. 초연결형, 초지능화 특성을 가지고 있는 과학기술의 발달, 디지털 매체 환경의 변화는 콘텐츠의 제작, 유통, 소비의 변화를 가져오고 있다. 인간과 인간, 사물과 사물뿐만 아니라 인간과 사물의 연결되어 자동화, 지능화, 사람, 사물, 공간 등이 연결되고 상호작용할 수 있게 되었다. 이뿐만 아니라 스마트폰의 부상으로 모바일 미디어의 유통, 소비가 확장되고, 문화콘텐츠 또한 매스미디어에서 개인미디어시대로 변모하고 있다. 개인미디어는 유튜브들을 통하여 1인 방송 체제로 국경을 초월하여 글로벌적 문화향유가 확산되고 있다. 또한 실시간적 생산과 이용이 동시에 진행되면서 즉각적 반응의 반영과 함께 소비는

* 본 논문은 성균관대학교의 2017년도 성균학술연구비에 의하여 연구되었음.

** 주저자, 성균관대학교 무용학과 교수

*** 교신저자, 메이지대학교 커뮤니케이션학과 교수, hateruma@meiji.ac.jp

1) 김평수, 윤홍근, 장규수(2018), 『문화콘텐츠 산업론』(서울: 커뮤니케이션북스), p.352.

또 다른 생산을 만들어내는 이용자 중심의 문화가 대두하고 있다. 각국의 문화콘텐츠는 창의 기반 산업 등 기술, 문화, 경제 등 융합적으로 문화콘텐츠 개발 및 육성에 힘쓰고 있다.

본 연구는 각 나라의 문화콘텐츠에 대한 시사점과 전통무용의 문화콘텐츠 개발이 어떻게 진행되고 있는지에 대한 연구 동향을 살펴보고자 한다. 연구방법으로 국·내외 단행본, 문헌 자료, 학술지 게재 논문 등 이론적 연구방법으로 고찰하였고 전통무용의 문화콘텐츠 현황을 파악하기 위해 한국콘텐츠진흥원, 한국 문체부와 문화재청, 중화인민공화국 문화관광부, 일본 문화청 사이트 등을 활용하였다. 전통무용이 콘텐츠 영역에서 다양하게 활용되고 있지만 본 연구는 교육 문화콘텐츠, 대중매체[TV프로그램, 영화], 지역축제 관광 상품으로 제한을 두고 사례연구를 비교하였다.

상이한 문화에 대한 이해는 문화적 고정관념과 편견을 배제하고 타집단에 대한 문화의 감정이입을 통해 문화갈등과 마찰을 해소하는 문화상대주의적 근거를 바탕으로 한다. 각 나라의 전통무용의 문화콘텐츠에 대한 이해는 자국의 역사를 올바로 이해하는데 중요한 역할을 할 뿐만 아니라 앞으로의 문화 발전에 바탕이 되고 타민족과의 다양한 소통을 가능하게 하는 소중한 유산이 될 것이다. 이전시대의 전통무용 문화콘텐츠를 현시대에 재조명하는 과정은 국제사회에서 한 나라의 민족적 상징성을 생성할 수 있을 것이며 또한 이를 통해 민족간 커뮤니케이션을 할 수 있는 정보를 제공할 수 있을 것이다.

따라서 본 연구는 한국과 중국 그리고 일본의 전통무용의 문화콘텐츠 통해 한국의 전통무용이 앞으로 나아가야 할 국제적 방향성을 모색하는데 의의를 갖는다.

II. 한·중·일 문화콘텐츠의 이해

미디어 환경변화는 콘텐츠산업의 변화를 가져왔다. 지상파, 케이블, 위성중심에서 유무선 인터넷으로 확장되었고 스마트폰 등 모바일 기기가 필수 미디어로 부상하게 되었다. 미디어 환경변화는 콘텐츠의 플랫폼, 내용 등의 구조적인 변모뿐만 아니라 콘텐츠를 활용하는 이용자의 변화와도 관련이 있다고 볼 수 있다. 나이에 제한 없이 누구나 가지고 있는 스마트폰의 부상은 1인 크리에이터, 개인화된 시청 등 콘텐츠의 유통환경의 변화도 가져다주었다. 또한 4차 산업혁명에 따라 디지털 기반의 고부 가치 창출이 가능한 고화질, 실감화 성능이 중요한 콘텐츠가 추세가 되었고 장르간 융합과 창의기반 산업 등 혁신성장의 산업으로 확대되었다. 또한 4차 산업혁명시대의 콘텐츠 산업은 VR[Virtual Reality], MR[Mixed Reality], AI[Artificial Intelligence], 3D/360°, 다면영상스크린X, 홀로그램 활용확산으로도 영역이 확대되었다.²⁾ 인공지능이 콘텐츠 제작의 도구로 활용되면서 단편소설, 희곡, 연주, 그림 등 인간을 대체하는 대상이 콘텐츠를 결과물을 도출하고 있다.

1. 한국 문화콘텐츠의 이해

한국은 2017년 10월 공식 출범한 대통령 직속 4차 산업혁명위원회는 [사람중심]의 4차 산업혁명을 구현하여 지능화혁신추진 산업의 생산성과 글로벌 경쟁력 제고, 고질적 사회문제 해결을 높이는 계획을

2) 이양환, 백승혁(2018), 콘텐츠산업의 발전과 정책금융의 역할, 『코카포커스』 통권 118, pp.3-4.

발표하였다. 기술 경쟁력 확보차원에서 지능화 기술 R&D에 총 2조원을 투자하고 세계최초 5G 조기 상용화와 산업별 빅데이터 전문센터 육성, 규제 샌드박스 도입 등 혁신 친화적인 제도가 전면 재설계할 방침이다.³⁾ 문화체육관광부는 [2018년 문화기술연구개발 신규 정책지정 과제]를 확정하고 연구개발을 본격적으로 추진한다고 밝혔다. 이렇듯 정부는 지능화 혁신 프로젝트를 추진하며 본격적 4차산업 혁명 기술에 투자와 혁신산업을 계획하고 육성하고 있다. 또한 2019년 업무계획에 의하면 전통예술 발굴·보존 학술교류, 전통예술 전문 영상채널 설립, 전통문화의 기록 및 디지털 원형 보존, 전통문화콘텐츠 상품 개발 및 보급, 전통문화전승 및 계승 발전이 추진 중에 있다.

2016년도 2월 문체부-미래부의 [가상현실 신산업 플래그십 추진방안]에 의하면 VR유통 콘텐츠가 확산되면서 난타, 점프, 김덕수, SBS연예대상, MBC연기 대상 등 한류공연콘텐츠의 VR 특화 콘텐츠 개발, 한류 오락 프로그램 등을 활용한 VR콘텐츠 개발, K드라마 프로그램 등을 활용한 VR콘텐츠 개발이 이루어지고 있다. VR영상은 다양한 각도의 앵글과 현장감 넘치는 영상을 볼 수 있다. 또한 인공지능을 활용하여 새로운 콘텐츠 제작의 영역을 확장해 나가고 있다. 2017년 1월 KT는 GIGA 인공지능 스피커를 출시하여 뮤직, 영어학습 등 버튼을 누르지 않고도 음성제어 기능을 활용한 콘텐츠가 활용되고 있다. 또한 한국은 판매자, 구매자, 개발자 등 콘텐츠를 유통하고 공급할 수 있는 콘텐츠 환경의 변화는 새로운 플랫폼을 형성하고 있다. 한국은 유튜브에서 먹방[먹으며 진행하는 방송]이 화제인데 한국음식에 대한 다양한 콘셉트와 이미지를 어필하고 있다. 방송은 실시간 생산과 이용이 동시에 이루어지는 소셜 네트워크 플랫폼으로 시공간 영역을 초월하고 수요자 중심을 중요하게 여기는 주목받는 콘텐츠이다.

또한 한류의 근원으로써 한국 전통문화와 문화유산의 융합형 콘텐츠가 현대적 활용으로 다양하게 개발되고 대중문화를 선도하는 하나로 세계에 전파되고 있다.⁴⁾ 한류열풍이었던 드라마 [대장금], [겨울연가], 방송영상콘텐츠[옥중화], [세번의 귀향], 게임 [이카루스 M], [더 도어], [바람의 나라] 등 동아시아 권역의 성공적 진출로 경제적 가치창출을 주었다. 그 뿐만 아니라 문학, 영화, 음악, 애니메이션, 공연, 축제 등 대중문화를 선도하는 한국문화콘텐츠로 자리매김 하고 있다.

한국 문화콘텐츠는 공정과 상생의 콘텐츠, 지역과 함께 성장하는 콘텐츠, 신한류와 글로벌 한류의 지속가능한 도약, 4차 산업혁명의 핵심동력, 뉴콘텐츠 육성, 수요자중심의 콘텐츠와 소통과 공감, 참여와 개방의 전문조직⁵⁾을 통하여 콘텐츠의 글로벌 활성화와 수요자 중심의 사업을 바탕으로 지속가능하고 새로운 것을 창출해나가고 있다. 이처럼 급변하는 사회 환경 속에서 한국의 문화콘텐츠는 4차혁명산업과 지역기반 콘텐츠 산업 지원 확대, 융합형 문화기술 개발 등이 함께 추진 계획해오고 있으며 국가 이미지와 경제적 자원 형성에 영향을 주는 부분으로 크게 작용을 하고 있음을 시사하는 바이다.

2. 중국 문화콘텐츠의 이해

중국문화가 스스로 독립된 시스템을 구축하였다는 것은 오늘날 중국과 외국의 다수 학자들이 공인하는 역사적 사실이라고 할 수 있다.⁶⁾ 이 문화시스템은 그 범위가 방대하고 광범위하여 간단한 몇 마디로

3) 김평수 외(2018), p.355.

4) 소황옥(2017), 한국전통문화 콘텐츠를 위한 의상 디자인 연구, 『한국복식학회』 67(7), p.67.

5) 한국문화콘텐츠진흥원, <<http://www.kocca.kr/cop/contents.do?menuNo=200786>, 2019. 1. 15.>.

6) 余英時(1997), 『士與中國文化』(上海: 上海人民出版社), pp.1-2.

그 특성을 요약하기가 쉽지 않다. 이러한 제한점으로 본 연구에서는 중국 문화체제의 구조 및 중국문화의 최신 발전 방침과 현재 중국문화의 맥락과 발전추세를 살펴보고자 한다.

2018년 3월, (전)중화인민공화국 문화부와 (전)중국 국가 관광국은 정식으로 중국문화관광부로 재편되면서 향후 모든 국가 문화예술 업무를 새롭게 재편된 문화관광부에서 도맡게 되었다.⁷⁾

중국전통문화는 문화관광부의 산하 기관인 중국 전통문화산업 발전센터, 중국 전통문화 추진회, 중국 비물질 문화유산보호센터 등의 기관에서 관리한다. 상술한 부서에서 2019년 [중국의 우수한 전통문화를 전승, 발전시키는 사업을 실행하는데 필요한 견해]에 따르면 2025년까지 중국의 우수한 전통문화를 전승, 발전시키는 시스템을 대체적으로 구축한다고 하였다. 이를 통해 연구개발, 교육보급, 보호전승, 혁신발전, 교류전파 등의 부분에서 협동, 추진하여 중요한 성과를 거둔다. 또한, 중국특색, 중국품격이 있는 문화콘텐츠를 더욱 풍부히 하며 문화적 자각과 문화적 자부심을 현저하게 강화시키며 국가의 문화적 역량의 기반을 더욱 확고히 하고 중국 문화의 국제적 영향력이 현저하게 향상되게 한다.⁸⁾고 하였다. 상술한 내용에 따라 2017년 말에 시행한 해당 공문이 발행된 시점부터 2025년에 이르기까지 중국전통문화의 발전추세 및 중국문화의 전체적인 목표에 대하여 대략적으로 살펴볼 수 있다. 이러한 목표 중 구체적으로 다음과 같은 세 가지 조치로 중국 전통문화가 전통문화의 산업화로 전환함에 있어서의 기본적인 특징을 보여주고 있다.

첫째는, 중국 전통문화 내용을 국민교육에 융합시킨다는 것이다. 이는 중국의 우수한 전통문화를 각 계층의 교육단계와 각 분야에 전면적으로 융합시킨다는 내용으로 유아, 초등학교, 중학교 교재에 중점을 두고 중화문화수업과 교재 시스템을 구축한다는 계획이다. 또한, 고등교육기관에 중화의 우수한 전통문화 필수과목을 개설할 수 있도록 추진하여 철학, 사회과학 및 관련된 학과전공과 커리큘럼에도 중화의 전통문화와 관련된 내용을 추가하여야 한다는 것이다.

둘째는, 새로운 매체 기술의 이점을 이용하여 전통문화의 홍보를 확대한다는 것이다. 이를 위해서는 중화의 문화자원과 관련된 공공 데이터 플랫폼을 구축해야 하는데 국가문헌 소장고, 문화재자원 목록 및 빅 데이터베이스 등이 그 대상이다. 또한, 신문, 서적, 라디오방송국, TV방송국, 인터넷사이트 등 다양한 매개체를 종합적으로 활용하고 멀티미디어 자원, 영상 등 전파용 플랫폼에 힘입어 중국 전통문화를 주체로 하는 애니메이션, 다큐멘터리, TV프로그램 등을 제작해야 한다.

셋째는, 문화적 세계화[文化走出去]를 중요시하고 문화여행 산업의 발전을 이끌어야 한다는 내용이다. 특히, 일대일로[一帶一路]⁹⁾ 주변의 국가문화교류와 협력을 강화해야 하는데, 일대일로를 주제로 하는 학술교류 및 상호교류 이벤트를 마련하거나 해외의 중국문화센터, 공자학원, 각종 문화제, 문화전시, 영화제, 관광안내 및 문화브랜드 시리즈 이벤트 등을 활용하여 중국의 전통문화를 각국에 널리 홍보해야한다.

위의 상술한 내용은 중국문화의 현행 정책과 상황에 대해 거시적으로 파악하기 쉽게 하고 국가의 문

7) 신화뉴스(新华网), <http://www.xinhuanet.com/politics/2018lh/2018-03/14/c_1122533011.htm/, 2018. 5. 20.>.

8) 신화사(新華社), <http://www.gov.cn/zhengce/2017-01/25/content_5163472.htm/, 2018. 5. 20.> - 중국공산당 중앙판공청, 국무원 판공청(中共中央辦公廳 國務院辦公廳), 『중국의 우수한 전통문화를 전승, 발전시키는 사업을 실행하는데 필요한 견해』, (중국국내 정책문서), p.21.

9) 2014년 11월 중화인민공화국에서 개최된 아시아 태평양 경제 협력체 정상 회의에서 시진핑 주석이 제창한 경제권 구상으로, 중국과 중국 이외의 유라시아 국가들을 연결하고 협동하도록 하는 것에 그 목표를 두고 있는 계획이다.

화전략 차원에서 한·중·일 3국이 전통문화의 특징에 대해 비교하고 논의하는데 용이하게 한다.

3. 일본 문화콘텐츠의 이해

일본에서는 2000년 9월에 「E-Japan 구상(構想)」¹⁰⁾이 발표되면서 콘텐츠가 국가정책의 핵심으로 부가되었다. 더불어 정부차원에서 문화콘텐츠 분야를 핵심적인 미래 성장산업으로 지정하여 콘텐츠산업을 육성 등 여러 가지 정책을 추진하고 있다. 2004년에 발표된 [콘텐츠의 창조, 보호 및 활용의 촉진에 관한 법률(콘텐츠비즈니스진흥법)]¹¹⁾을 살펴보면, 일본의 콘텐츠 대상은 영화, 음악, 연극, 사진, 만화, 애니메이션 등 인간의 창조적 활동에 의해 만들어진 것으로 비교적 광범위하게 바라보고 있으며, 콘텐츠의 제공을 통해 국민의 생활에 풍요로움과 유희를 주고 해외에서 일본 문화 등에 대한 이해 증진에 이바지하는 것이라는 부분에서는 일본 콘텐츠의 역할을 살펴볼 수 있다.¹²⁾

특히, 일본은 자국의 문화적 요소를 포함한 다양한 문화콘텐츠들로 애니메이션, 게임, 만화 등으로 문화콘텐츠 강국으로 성장하였다. 그 중, 요괴를 기반으로 하여 요괴 OSMU[One Source Multi Use]¹³⁾의 가장 전형적인 형태로 구현된 포켓몬스터는 게임에서 비롯되어 수많은 콘텐츠군을 성공적으로 창출시킨 대표적인 실례라 할 수 있을 것이다.¹⁴⁾ 이와 더불어 일본은 애니메이션, 게임 등의 대중문화산업 뿐 아니라 전통문화를 원천으로 하는 전통문화콘텐츠 육성, 문화예술 아카이브 구축 등¹⁵⁾ 더욱 다양한 분야에서 일본만의 독창적이고 창의적인 문화콘텐츠를 개발하기 위해 노력하고 있다.

일본에서는 교육 분야에서도 다양한 콘텐츠를 활용한 문화예술교육이 강조되고 있는데, 2001년 문화예술진흥 기본법이 제정되면서 학생들에게 풍부한 예술체험을 제공하는 것이 문화 정책의 중점 과제 중 하나가 되었다. 이러한 문화예술교육 정책을 통해 전통예술의 계승 및 발전과 미디어예술의 진흥을 강조하였다. 이를 위해 전통예술이 가진 역사적, 문화적 가치의 이해 및 보급을 꾀함과 동시에 국립극장·국립분라쿠극장 등에서의 공연을 추진하고 있다. 또한, 미디어예술의 진흥을 꾀하기 위해 다원적인 자금 도입, 관련거점의 정비 등 미디어예술에 관계되는 인재육성 및 콘텐츠제작, 보관, 이용 등을 일체적으로 진행시키는 방법을 추진하고 있다.¹⁶⁾

한편, 한국콘텐츠진흥원의 코카포커스 17-08호 「일본의 제4차 산업혁명 정책과 콘텐츠 산업 전략」¹⁷⁾에 따르면 세계적인 추세인 제4차 산업혁명은 콘텐츠산업에도 큰 변화를 추동할 것으로 내다보았다. 이에 일본은 ‘일본재흥전략2015’와 ‘일본재흥전략2016’에서 IoT[Internet of Things]와 AI[Artificial Intelligence], 빅데이터, 로봇 등에서 30조 엔의 부가가치를 창출하고, 콘텐츠산업을 핵심으로 문화 GDP도 2025년까지 18조엔[GDP의 3%]으로 늘리겠다고 선언하였다. 일본은 IoT, AI, 빅데이터,

10) 김현철(2013), 한국과 일본의 콘텐츠 개념에 대한 비교 연구, 『한국학연구』 45, p.221.

11) 『コンテンツの創造 保護及び活用の促進に関する法律』, <<http://www.cas.go.jp/jp/hourei/houritu/kontentu.html>, 2018. 12. 22.>.

12) 김현철(2013), p.223.

13) 하나의 자원을 토대로 다양한 사용처를 개발해내는 것.

14) 박희영, 조구현(2017), 일본문화콘텐츠에서 요괴 이미지의 확장성에 대한 고찰, 『일본문화연구』 63, p.261.

15) 이지선(2011), 일본 대중공연 예술과 문화콘텐츠, 『일본연구』 49, p.88.

16) 한국문화예술교육진흥원(2006), 『일본의 학교문화예술교육』(서울: 한국문화예술진흥원), pp.454-460.

17) 이 보고서의 목적은 제4차 산업혁명에 대비하는 일본정부의 정책 방향과 추진체계, 그리고 제4차 산업혁명과 연결된 콘텐츠산업에의 활용 현황과 경제적 전망을 살펴보는 데 있다.

VR[Virtual Reality], MR[Mixed Reality], AI[Artificial Intelligence]의 상용화를 통해 다양한 문화콘텐츠 개발 및 제작에 박차를 가하여 교육, 의료, 건설 등 다양한 분야에서의 활용을 모색하고 있다.

III. 한·중·일 문화콘텐츠의 활용

세계 각국은 문화역량을 극대화하고 삶의 가치를 창조하는 문화국가로 되기 위해 경쟁하고 있다. 이로 인하여 각 나라의 문화콘텐츠에 대한 시사점과 문화콘텐츠 개발이 어떻게 진행되고 있는지에 대한 연구 동향을 살펴보고자 한다. 다양한 콘텐츠의 활용 중에서 본 연구는 교육콘텐츠, 대중문화[드라마, 영화], 지역 관광화 상품 사례를 통하여 한국, 중국, 일본 동아시아 3국의 전통무용이 문화콘텐츠로서 어떻게 활용되고 있는지를 조사하였다. 각국의 전통무용은 오랜 세월과 역사를 가지고 있으며 현재까지도 보전되고 있다. 한국, 중국, 일본의 전통무용의 문화콘텐츠의 활용사례를 알아보고 현재 시사하는 문화콘텐츠가 무엇이며 전통무용이 한 나라의 상징으로서 민족 간의 커뮤니케이션으로도 활용되고 있는지를 살펴보는 바이다.

1. 한국의 활용사례

가. 교육콘텐츠

한국 교육부의 [2018 학교예술교육 활성화 기본계획]¹⁸⁾에 의하면 학생중심의 예술 활동과 예술적 감성을 중시하는 예술 교과수업의 내실화, 학생 예술 활동 기회 확대 등 지원체계 구축을 추진하고 있다. 그중에 무용분야에서도 콘텐츠 개발 보급과 학교예술교육 ICT[Information & Communication Technology]¹⁹⁾ 콘텐츠 자료 활용 등 학교에서 다양한 예술 활동을 접할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 또한 2015개정 교육과정 총론에 의하면 초등 5~6학년 수업에 도구를 활용한 놀이 중심의 알고리즘 체험과 프로그래밍 체험을 누구나 쉽고 재미있게 배우는 수업을 추진하고 있다.

탈춤수업의 한 예로 미술교과와 연계하여 탈 그래픽 제작, 음악교과와 연계한 기악과 창작의 형태로 봉산탈춤 장단 창작, 3D영상의 입체적 화면의 탈춤 영상감상 등 역사와 스토리 이해 등 융합적 사회문화 예술교육 프로그램 개발을 통하여 교과과정을 새롭게 개편하고 지도하고 있다. 협동, 탐구, 발견, 문제기반 학습을 통해 무용수업도 기존의 몸으로 체험하는 움직임 시간에서 지식의 탐구, 폭넓은 체험활동 등 통합교육의 다양한 방법을 진폭 넓혀 나가고 있다. 또한 놀이기반의 전통무용 학습방법을 개발하여 흥미유발, 체험활동 중심 등 창의적 역량을 넓혀 나가는 교과내용 추진하고 있다. 강강술래의 한 예로 교과서에 실린 내용으로 그림을 보며 설명하는 것뿐 만 아니라 미술수업[찰흙 발판으로 발디딤새 배우기], 음악수업[핸드폰으로 노래하여 음정, 박자 감각 키우기]을 연계하여 수업이 진행되고 있다. 전통무용 또한 지식위주의 암기교육에서 벗어나 배움을 즐기는 교육의 핵심으로 배우지 않으면 알 수 없는

18) 교육부(2018), 『2018 학교예술교육 활성화 기본 계획』(서울: 교육부), pp.3-7.

19) 안정민, (2005), 무용교육에서의 ICT활용에 관한 연구, 경성대학교 대학원 석사학위 논문, pp.20-25; ICT(Information & Communication Technology)는 정보기술과 통신기술이 합쳐진 모든 시스템을 활용하는 것, ICT활용의 수업은 디지털 기반과 실시간 인터넷 검색을 통한 자료 수집 및 분석을 통하여 웹메시지 내용 공유 등 데이터 활용도를 높인 수업이다.

우리전통문화의 소중함과 창의 융합형인재상을 구현하기 위해 실현하고 있다.

한국 정부는 무용을 포함한 예술 활동을 높이는 방안의 체계적인 제시를 위한 정책 수단, 지원 주체, 지원 대상 설정하였다.²⁰⁾ 학생들의 예술 활동 기회 확대 정규교육과정 뿐만 아니라 방과 후 학교 활동, 창의적 체험활동의 동아리활동, 전문예술강사 파견 등 예술 특성화 사업에 정책적 지원을 지속하고 있다.

나. 대중매체 활용

한국의 전통무용은 종합 예술의 성격을 담고 있는 문화원형의 하나로²¹⁾ 오랜 시간동안 역사성을 지니며 문화적 정체성이 담겨 있는 춤이라 할 수 있다. 한국 전통무용을 생각하면 떠오르는 것에 대하여 사극, 드라마, 영화 등 외국으로 방영되어 한국 문화와 한국춤의 활용으로 한국전통무용에 대한 관심을 이끄는 데 영향을 주었다는 결과이다.²²⁾ 이처럼 방송을 타고 미디어로 전파된 한국 전통무용의 문화콘텐츠는 TV사극 드라마를 통하여 한국인뿐만 아니라 일본, 중국, 동남아 등에 전파되었다고 볼 수 있다. 하나의 예로 2008년 10월 방영되었던 [황진이]는 조선시대 최고 기생이었던 [황진이]의 예술세계, 가치관 등을 담은 작품으로 한국 궁중무용, 민속무용 등 드라마에서 선보여졌다. 드라마 황진이에서 궁중무용의 처용무, 선유락, 춘앵전, 육화대, 검무 등이 삽입되었다. 이외에도 장검무, 창작무, 화정만무, 여령무 등 한국무용이 등장하였다.²³⁾

또한 2013년 1월 방영된 [해를 품은 달]에서는 궁중정재인 처용무가 드라마에 삽입되어 탈의 모습과 복장, 춤추는 장면 등이 전파되었다. 드라마의 하나의 소재, 장면으로서 전통무용의 활용은 대중들에게 한국의 역사와 전통무용을 알리게 되는 콘텐츠의 하나로 발현됨을 확인해 볼 수 있다. 드라마뿐만 아니라 전통무용을 소재로 다룬 [왕의 남자]라는 영화가 있다. 왕의 남자는 2005년 12월에 개봉되었고 조선시대 연산조, 남사당패의 광대를 다룬 이야기이다. 양반들에게 농락당하던 생활을 거부하고 놀이패들의 즐타기, 탈춤, 궁중 연희 등 시나리오 속 전통문화의 소재로 발현되었다. 이뿐만 아니라 음악에서도 전통무용이 반영된 문화콘텐츠의 활용사례를 있다. 한국 TV프로그램인 [불후의 명곡]에서는 국악과 봉산탈춤, R&B장법 세 가지가 합쳐져 현대 음악에 전통 가락을 섞어 흥겨움을 더해준 하나의 퍼포먼스로 방영된 적이 있다.

다. 지역관광의 상품화 양상

한국 전통무용의 지역관광 상품화 양상으로 지역 축제를 예로 들 수 있다. 축제는 각 지역을 대표하는 문화를 바탕으로 지역 공동체의 문화적 정체성과 전통성 계승을 함유하고 있다. 이러한 축제는 글로벌 경쟁력을 높이기 위하여 새로운 콘텐츠 개발에 힘쓰고 있다. 지역경제 발전과 활성화 방안으로 축제에서도 UV light 기술 등 융복합 전통공연 등 IT기술과 융합으로 새로운 문화콘텐츠 개발을 하고 있다. 전통무용의 탈춤은 안동 국제탈춤페스티벌, 진주탈춤한마당, 양주별산대놀이 등 예술성과 함께 지역 사회 발전과 더불어 국가 문화 정체성 확보 등 하나의 문화콘텐츠로서 자리 매김 하고 있다. 하나의 예로 안

20) 김정효, 김용(2016), 『예술 향유 능력 제고를 위한 중학교 예술교육 지원 방안』(서울: 한국교육과정평가원), pp.45-51.

21) 김지원, 류지원(2012), 전통춤 디지털 콘텐츠에 관한 문화 예술 정책 연구, 『한국콘텐츠학회』 12(9), p.157.

22) 문희철, 김운미(2014), 한류 콘텐츠로서의 한국전통춤 활용에 관한 담론, 『우리춤과 과학기술』 24, pp.43-44.

23) KBS드라마 황진이의 무용 안무자 인남순 선생의 서면 인터뷰, 2013. 5. 8.

동 국제탈춤페스티벌은 1977년도 경상북도 축제의 하나로 문화에 대한 자긍심과 전통문화의 재현과 전승을 통해 문화를 향유 할 수 있는 안동에서 개최된 축제이다.²⁴⁾ 하회 별신굿 탈놀이를 중심으로 개최되었는데 한국탈춤, 안동민속축제, 마당극, 외국탈춤, 퍼레이드, 선유줄불놀이 등 행사뿐만 아니라 탈 만들기, 하회세계박물관, 탈 체험 등 다양한 문화예술 행사가 진행되고 있다. 탈춤축제뿐만 아니라 진주 논개제 축제는 진주검무 칼 만들기 체험, 진주무형문화재 사진찍기 체험, 교방문화 체험, 교방문화거리 지신밟기, 진주교방의 악가무 공연[진주검무, 진주포그락무], 역사현장의 자연을 배경으로 논개 순국 재현극 등 각종 문화행사가 진행되고 있다.²⁵⁾ 이러한 지역 관광화 상품으로서 전통무용은 지역간 국가간 문화교류의 가교 역할을 하며 취약한 지역의경제력 향상, 지역민과 관광객간의 교류 증진의 콘텐츠로 바라볼 수 있다. 하지만 점점 사라져가는 지역축제와 전통공연예술단체를 유지하기 위하여 정보보조금 지원과 지방자치제의 마케팅 전략 도입 등 전통무용 지역 관광화 상품 물적, 인적 자원 확충 등이 지속적으로 필요하다.

2. 중국의 활용사례

가. 교육콘텐츠

중국은 문화관광부의 ‘중국의 전통문화 콘텐츠를 국민교육에 유입’하는 현행정책에 대응하고 ‘학습으로 연구를 이끌고 연구로 교육을 추진’하는 문화발전의 목표에 따라 교육콘텐츠로서 중화의 우수한 전통문화를 다루고 있다. 그 중 중국의 전통무용인 사자춤은 체육수업, 야외수업, 인터넷강의 등의 형식으로 중국의 초등, 중등, 고등교육의 현장에 도입되고 있다. 교육계 종사자들은 차원이 다양한 학습자들을 위하여 맞춤형 사자춤 관련 교재를 개발하고 출판하였다. 예를 들면, 초등생들을 대상으로 편찬한 보급형 교재 [무룡무사(용춤, 사자춤/舞龙舞狮)], 고등교육에 적용되는 [중국 사자춤 교본 (中国舞狮运动教程)], 수많은 사자춤 학습자와 아마추어들을 대상으로 한 [사자 채청 감상(사자가 야채를 따다)- 중국 사자춤 기교 보급에 관한 지도교본醒狮采青赏析-中国舞狮技艺推广辅导教材] 등이 있다. 이러한 명확한 교육지향성을 지닌 다양한 교육적 차원의 학습자들과 다양한 수요에 대응하는 폭넓은 수용은 구체적인 수업진행 방법과 과정을 통해 사자춤과 그 문화에 대해 보급하고 전수하고 있다. 전통적인 민간문화는 교육과 교학으로의 전환과 더불어 사자춤의 수용범위를 넓히고 교육과 연구라는 쌍방향 발전의 촉진메커니즘을 통해 사자문화에 대한 발굴, 보호, 계승에 선순환의 효과를 가져왔다.

나. 대중매체 활용

중국의 대중문화와 유행문화는 한국이나 일본과 비교했을 때 비교적 늦게 시작되었다. 글로벌화 맥락에서 소비 위주의 욕구가 팽배하면서 외래문화의 중국 진출이 중국인들의 문화적 소비를 좌지우지하게 되었고, 국민들이 차차 문화적 수출과 문화산업화의 중요성에 대해 의식하게 되었다. 중국은 불과 10년 만에 문화생산에서 현저한 성과를 거두었다. 그러나 산업화 발전을 위한 발상이나 방식은 한국이나 일본과 크게 달랐다. 잘 알려진 바와 같이 한류, 한국 드라마, 일본 애니메이션 및 영화는 한국과 일

24) 박상오, 윤미경, 남현진(2012), 문화관광 축제를 접목한 문화상품 디자인 개발 연구-안동국제탈춤페스티벌, 강진청 축제, 진주남강유등축제를 중심으로-, 『한국디자인문화학회지』 18(4), p.162.

25) 진주시청, <<http://www.jinju.go.kr/02233/02249/02251.web?amode=view&sno=11073>, 2019. 6. 15.>.

본에서 문화를 수출하는 버팀목에 해당하는 주요한 산업으로, ‘대중문화’라는 ‘유형의 손’을 빌어 타국의 문화시장에 투입되었다. 하지만 중국에서는 자국의 문화산업발전의 방침에 대해 고려하고 확립함에 있어 일방적으로 한국이나 일본의 모델을 벤치마킹하는 것을 지양하고, 중국특색이 있는 문화노선원칙을 고집하였다. 또한 중국의 실질적 국정에 입각하여 그 문화적 특성을 분석하고 교육자원의 산업화, 문화재의 상품화, 지역문화관광의 제휴 등 기타 방법과 경로를 통해 자국의 문화산업화의 발전을 촉진하였다. 중국은 정보매체의 기술적 우위를 활용하고 다양한 매체의 전파 경로를 빌어 전통문화의 홍보에 대한 힘을 극대화함으로써 효과를 거두었다.

특히, 2004년 유네스코[UNESCO] 세계문화유산에 등재된 중국의 전통무용 [천수관음무(千手觀音舞)]는 2005년 CCTV 음력설야회 [춘완] 무용특집으로 방영되었다. 설맞이연회만회에서 천수관음무를 선보였고, 1등상과 만회 특별상을 받으며 대중들에게 알려지기 시작했다. CCTV 감동인물로 선정된 이 작품은 중국에서 뿐만 아니라 한국에서도 초청이 되어 TV에 방영되었다. 2011년 1월 한국 SBS [스타킹]에 특별손님으로 초청되어 천상의 춤을 선보였고 시청자들로 하여금 큰 감동을 자아냈다. 또한 광복 73주년을 맞이하여 평창 동계 패럴림픽에도 초청되어 춘천시 문화예술회관에서 공연을 올렸다.

다. 지역관광의 상품화 양상

2003년, 장예모가 연출감독한 [인상, 유삼제(印象.劉三姐)]는 중국 광시 계림에서 처음으로 중국문화관광산업 모델의 새로운 장을 펼침으로써 중국 [산수실경극(山水實景劇)]이라는 독특한 공연형식이 개발되었다.²⁶⁾ 이는 중국 소수민족의 삶과 역사, 그들의 춤 등을 모티브로 한 작품인데, 이후로 중국 전역에서 잇따라 모방하게 되었고, [인상 시리즈], [또 다시 시리즈] 등 산수실경극 및 지역문화 심층관광으로 지역의 경제발전을 이끌게 되었다.

벤자민(Benjamin)의 기계복제의 시대에서 바우드릴러드(Baudrillard)의 모방의 시대에 이르기까지, 현대 비디오 기술의 발전은 인류가 세계를 인지하는 방식을 변화시켰다.²⁷⁾ 다시 말하면 산수실경극은 기술의 수혜자이자 추종자라고 할 수 있다. 산수실경극은 텍스트를 시각으로 바꾸고, 느낌을 이미지로 변화시키는 현대 예술전략을 이용하고, 해당 지역의 천연적 자연경관[산, 수]을 무대배경으로 하며, 환경등과 연무장치 등을 사용하여 관객들이 직접 그 절경 속에서 체험하는 것과 같은 느낌을 받게 한다. 뿐만 아니라 산수실경극은 교묘하게 산봉우리 병풍이나 메아리와 같은 자연음향을 활용함으로써 음향과 환경이 혼연일체를 이루게 한다.

산수실경극은 내용의 측면에서 보았을 때, 대부분 현지의 민간전설, 지역 민요, 산가[山歌], 지역 민족무용 등 소재를 창작의 원천으로 한다. 그중에서 지역 민족무용은 지역문화의 유기적 구성으로, 문화관광의 융합의 맥락에서 민족문화를 기술하는 주체로 되었다. 그 주체성은 주로 다음의 세 가지 면에서 체현된다.

첫째, 지역민족무용은 특정 지역과 특정 민족의 무형문화유산으로서 대부분 시리즈 무용의 방식으로 구현되어 관객들로 하여금 현지 문화에 대해 향상적이고 직관적으로 이해할 수 있게 하였다. 예를 들면

26) 劉燕(2008), 印象的危機談-印象系列-山水實景劇視覺機制對傳統審美的消解, 중국 화동사범대학교 대학원 석사학위논문, p.349.

27) 앞의 글, p.351.

운남성 리장의 [여수금사(麗水金沙)], 시왕반나의 [명바라나시(勳巴拉娜西)]등이 있다. 둘째, 지역의 문화행정부서와 문화종사자들은 문화관광융합의 맥락에서 문화적 자신감을 얻게 되고, 이는 문화적 자각으로 파생된다. 즉 자각적으로 지역명작을 원본으로 제현하고 지역의 역사적 유명인사를 내세워 지역문화를 홍보하고 지역문화 명함을 구축하는 동시에 문화적 자신감을 쌓아가게 된다. 셋째, 산수실경극을 창조함에 있어, 관객들이 몰입식 체험[沈浸式體驗]을 할 수 있게 하는 방식 또한 안무들의 구상에서 중요한 부분을 차지하였다. 이는 기존의 극장이나 무대의 교호식 체험[交互式體驗]이 점점 몰입식 체험의 색채를 띠게 만들었다. 심지어 이러한 체험은 관객들로 하여금 공연 창조에 동참하게 하고, 창작자가 관객들에게 미리 남겨둔 몰입공간에 들어가게 함으로써 창조에 동참하게 한다.

3. 일본의 활용사례

문화콘텐츠로서의 일본 전통무용은 크게 가부키[歌舞伎²⁸⁾]와 같은 전통예능과 일본 여러 지역의 다양한 민속춤들의 활용사례로 찾아볼 수 있겠다. 특히 일본의 경우에는 자국의 전통적 가치관을 소중히 간직하여 그 원형을 보존하면서 여기에 전통을 재해석하는 작업과 첨단기술을 접목해 산업과 상품에 적용시키고자 하였다. 일본의 전통무용을 콘텐츠로 활용한 사례들을 살펴보면 다음과 같다.

가. 교육콘텐츠

2001년 제정된 문화예술진흥기본법[文化芸術振興基本法]은 문화예술에 관한 종합적인 내용이 담긴 것으로 이 법안에서는 인간의 풍요로운 생활을 위해 문화예술진흥에 있어 국가의 역할을 명확히 함과 동시에 예술가 양성, 문화시설 인프라 정비, 저작권 보호 등 넓은 분야에서 문화예술을 키워나가기 위한 조항들이 들어있다. 이 기본법을 바탕으로 시행되는 일본의 문화예술교육은 국민이 문화예술에 대한 관심과 이해를 깊이 있게 만들고, 문화예술을 창조하며 차세대에 물려주기 위해서는 그 기초가 되는 풍요로운 감성과 창조성을 가꾸어나감과 동시에 문화예술을 접하고 즐기는 교육환경을 만들어나가는 것이 중요하다고 하였다.²⁹⁾

특히, 교육환경을 조성하는 데 있어 미디어의 적극적인 활용과 기술의 발전에 따른 다양한 방식의 콘텐츠를 학습자에게 제공해야 함을 강조하였는데, 그중 미디어 예술을 통한 예술교육은 새로운 예술 창조나 국가의 예술 전체의 활성화를 촉진시킴과 동시에 타국에 대해 문화예술뿐 아니라 일본에의 이해와 관심을 높이는 매체로 등장하였다.

특히, 교육콘텐츠로 활발히 활용되고 있는 [문화디지털라이브러리]는 문화원형과 정보통신기술이 결합하여 새로운 디지털공연콘텐츠를 개발한 대표적인 사례이다.³⁰⁾ 2002년 7월, 일본예술문화진흥회 [국립극장]에서는 [문화디지털라이브러리]³¹⁾를 구축하였는데, 이는 최첨단의 디지털기술을 활용한 것이다.³²⁾ 이 시기 정부기관들은 디지털화에 주목하여 다양한 문화재, 미술품, 지역문화, 무대예술 등의

28) 2008년 유네스코 인류무형문화유산으로 등재된 일본의 전통문화를 대표하는 전통예능으로 춤과 노래 연기가 함께 어우러지는 종합 예술이다. 모든 출연자는 남성이며, 화려한 의상과 독특한 배우의 화장이 특징적이다.

29) 한국문화예술교육진흥원(2006), pp.454-455.

30) 이지선(2011), p.97.

31) 文化デジタルライブラリー. <<http://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/>, 2019. 1. 2.>.

32) 이지선(2011), p.96.

역사자료에 관한 정보를 지리적인 제약을 받지 않고 어디서든 입수, 이용할 수 있는 환경을 정비하고, 디지털화·아카이브화하여 국내외에서 자유롭게 이용할 수 있도록 추진하였다.³³⁾

일본 국립극장의 문화디지털라이브러리의 구성은 다음과 같다. 먼저, 배운다[学ぶ]를 통해서도 공연 예술 교재로서 학습이 가능한데, 전통 예능에 대해 배울 수 있는 콘텐츠가 갖추어져 있다. 이를 테면, 가부키 무용 감상에 대해 도움이 되는 영상을 제공한다. 두 번째로 조사한다[調べる]를 통해서도 국립극장, 국립분라쿠극장 등에서 연행된 공연에 대해 공연일, 공연명, 출연자 등의 조건으로 검색이 가능하게 하였다. 마지막으로 본다[見る]를 통해서도 국립극장의 소장자료를 볼 수 있게 하였다. 이를 테면, 가부키의 브로마이드와 무대사진 등을 볼 수 있다.

이렇듯 디지털라이브러리는 디지털공연콘텐츠이자 교육콘텐츠로서 자국민뿐 아니라 세계 어느 곳에서 누구나 쉽게 접근할 수 있고, 이들에게 양질의 콘텐츠를 제공함으로써 일본의 전통예술을 널리 알릴 수 있다는 점, 무엇보다 후대에도 귀중한 자산으로서의 콘텐츠를 전달할 수 있다는 점에서 시사하는 바가 크다고 하겠다.

나. 대중매체 활용

일본의 전통예능은 대중매체를 이용하여 다양한 콘텐츠 개발 및 활용에 힘쓰고 있다. 이는 과거 일정한 장소에서만 접할 수 있었던 단점을 극복하고자 만화, 영화, TV 등에 의도적으로 노출시키거나 전통예능을 소재로 한 콘텐츠를 개발하고 있다.

특히 가부키의 경우, 모든 사람이 쉽게 접할 수 있는 공공의 공간에서 시대에 발맞추어 존재하는 일본 문화로 변모하고 있다고 사료된다. 이유는 전통적 양식의 가부키뿐만 아니라 만화와의 합작, 오페라와 경극의 장점을 도입해 완성한 [슈퍼가부키(スーパー歌舞伎)]등의 제작, 나아가 [시네마 가부키(シネマ歌舞伎)]까지 선보임으로써 전통의 가부키를 현대의 색다른 문화콘텐츠로서 제시하고 있기 때문이다. 특히, [시네마가부키]는 가부키의 무대공연을 스크린으로 옮긴 영상작품으로 스크린으로 보는 새로운 가부키이다. 400년 이상의 역사를 지녀 명실상부 일본 예능을 대표하는 가부키를 고성능 카메라로 가부키의 현장감과 아름다움을 촬영하고 재현하는 새로운 미디어형식³⁴⁾이라 할 수 있겠다. 2005년 첫 작품 [野田版 鼠小僧]를 시작으로 2016년 2월까지 23개의 작품을 공개하고 있다.³⁵⁾ 전통가부키의 대중화를 위해 제작된 시네마가부키는 가부키좌에서의 관람가보다 비교적 저렴한 가격에 가부키를 즐길 수 있다는 점과 스크린을 통해 색다르게 가부키를 관람할 수 있다는 점에서 대중문화콘텐츠로서의 역할을 톡톡히 수행하고 있다고 사료된다. 이는 전통적 가치를 존중하면서도 이를 재해석하여 첨단 기술과 함께 융합함으로써 현대적 활용에 초점을 맞춘 콘텐츠의 사례로 볼 수 있겠다.

다. 지역관광의 상품화 양상

[마츠리(祭り)의 나라]라고 불려도 과언이 아닐 정도로 일본은 전국 각 지역에서 매우 다양한 마츠리가 열리고 있다. 마츠리는 종교적 의식이자 축제의 의미로서 신을 영접하고 연회를 하며 가무를 바치는데서

33) 송영량(2008), 일본 아시아역사자료센터의 디지털 아카이브운영사례 연구, 한남대학교 대학원 석사학위논문, p.16.
34) 손미경(2012), 일본 전통문화의 재해석과 현대적 활용- 신일본양식과 아오모리 네부타 마츠리를 중심으로, 『글로벌문화콘텐츠학회』 9호, p.118.
35) 백현미(2016), 일본 전통예능 가부키의 현대화 양상연구, 한국연구재단(NRF) 연구성과물, p.2.

비롯되었는데, 이러한 마츠리는 일본의 전통문화와 지역축제가 합쳐진 복합적인 형태로서 일본의 전통에 술이 오늘날까지 전승될 수 있도록 하는데 가장 공헌도가 큰 문화콘텐츠로 작용하고 있다고 사료된다.

400년 이상의 긴 역사를 지닌 아와오도리³⁶⁾ 춤 축제[Awa Dance Festival]는 일본 도쿠시마현의 최대의 전통 축제로 우리나라의 추석과 같은 명절인 오봉[御盆] 기간인 매년 8월 중순에 개최된다. 이 축제를 보기 위해 세계적으로 수많은 관광객이 이곳으로 모인다. 축제 기간이 되면 도쿠시마현은 물론이고 전국적으로 무려 1000여 개 이상의 랜[連]³⁷⁾이 해당 축제의 참가를 신청한다. 또한, 랜에 속하지 않는 춤꾼들도 축제 기간에 자발적으로 모여 공연을 하며, 다수의 관광객도 같이 즐기는 등 자유분방한 모습을 보여준다. 이 축제의 가장 큰 성공 요인은 국가의 전략적인 행정지원과 적극적인 홍보를 꼽을 수 있을 것이다. 그러나 국가의 지원 외에도 지역주민들의 주체적이고 자발적인 참여가 있었기에 현재까지도 일본을 대표하는 축제가 되었다.³⁸⁾

에이사[エイサー]는 오키나와를 대표하는 전통예술이다. 이 춤 역시 일본의 추석 기간에 추어지는데, 에이사 축제 기간(매년 8~9월)에는 선조의 영혼을 환영하기 위해 오키나와의 젊은이들이 노래와 반주에 맞춰 춤을 추며 거리를 지나간다. 에이사 춤은 20~30명의 젊은 남녀들이 원을 만들어 북소리의 반주에 민요를 부르며 추어진다. 이 춤은 오키나와에서 열리는 에이사 축제 외에도 관광지(테마파크)와 연계하여 관광콘텐츠로써 활용되고 있다. 배경으로는 오키나와를 찾는 관광객이 늘어나면서 전통예술은 오키나와다움을 어필하는 주요한 수단이 되었다. 에이사는 오키나와 전통예술을 대표하는 민속무용으로서 1990년 중반부터 관광지에서 연행되기 시작하였다.³⁹⁾ [오키나와 월드]⁴⁰⁾라는 테마파크와 연계하여 테마파크 내에서 에이사를 관람할 수 있도록 하였다. 관람 이외에도 무용수들과의 촬영, 악기 연주 등 다양한 이벤트들도 함께 진행하고 있다.

IV. 한·중·일 문화콘텐츠의 비교

본 연구는 한·중·일 전통무용의 문화콘텐츠에 대한 비교를 목적으로 한다. 이를 위하여 한·중·일 전통무용을 중심으로 글로벌 문화콘텐츠 구축을 위해 전통무용이 문화콘텐츠로서 어떻게 활용되고 있는지 사례를 통해 살펴보았다. 이를 바탕으로 각국의 특징적인 문화콘텐츠 개발 및 활용에 대하여 비교해보고자 한다.

첫째, 한·중·일 모두 전통무용이 교육콘텐츠로 활용되는 것으로 나타났다. 한국은 융합적 사회문화에 술교육 프로그램을 통하여 단순히 움직임을 익히는 교육에서 벗어나 그래픽, 3D등의 기술을 활용하거나 협동, 탐구, 발견, 문제기반 학습 등과의 통합교육을 통해 폭넓고 다양하게 전통무용 교육이 이루어지고 있음을 알 수 있었다. 중국의 경우에는 전통문화 콘텐츠를 국민교육에 유입하는 정책에 따라 사자

36) 도쿠시마의 옛 지명 ‘아와’와 춤을 뜻하는 ‘오도리’가 합쳐진 이름으로 도쿠시마 지역의 민속춤을 가리킨다.

37) 아와오도리를 추는 그룹을 일컫는 말.

38) 충청남도 공주시(2013), 문화와 축제의 융복합을 통한 지역창조자원화사업 국외연수 결과보고서, p.7.

39) 진필수(2010), 오키나와(沖繩)의 전통예술 활성화와 소수민족 정체성의 행방: 에이사(エイサー)의 사례, 『한국문화인류학회』 43(1), p.26.

40) 오키나와의 자연과 문화, 역사를 체험할 수 있는 관광 테마파크.

춤이 초등, 중등, 고등교육의 현장에 도입되었음을 확인할 수 있었다. 전문 교재의 출판을 통한 교육적 지식의 습득뿐 아니라 야외 수업과 체육수업을 통해 몸으로 직접 사자춤의 움직임을 배우는 과정도 포함하고 있어 체계적으로 전통춤을 익힐 수 있도록 한다. 일본은 교육콘텐츠이자 디지털공연콘텐츠로 제작되어 교육현장에서 활용되고 있는 국립극장의 문화디지털라이브러리를 살펴보았다. 이는 문화원형과 정보통신기술이 결합한 콘텐츠로 시공간의 제약 없이 인터넷을 통해 원하는 자료를 열람할 수 있고, 나아가 보다 많은 이들에게 양질의 콘텐츠를 제공할 수 있다는 장점이 있다.

둘째, 한·중·일 모두 대중매체를 이용하여 다양한 콘텐츠를 개발하고 활용하는 것으로 나타났다. 이는 과거 일정한 장소와 주어진 시간 안에 제한된 전통무용만을 접할 수 있었던 한계를 벗어나, 대중매체를 활용함으로써 많은 이들에게 대량의 정보를 손쉽게 전달할 수 있게 되었다. 한국의 경우에는 [황진이], [해를 품은 달] 등과 같은 TV사극 드라마와 영화 [왕의 남자]의 사례를 통해 특징들을 살펴볼 수 있었다. 대중에게는 낯선 정재와 민속무용 등 수십 종의 전통무용이 드라마와 영화를 통해 노출됨으로써 대중들이 다양한 한국 춤들을 간접적으로나마 접할 기회가 만들어졌다고 할 수 있겠다. 중국의 경우에는 전통무용을 소재로 한 TV특집 프로그램을 제작하여 방영한 사례를 제시하였다. [천수관음무]는 2005년 중국내 CCTV 프로그램을 통해 큰 인기를 얻으며 대중에게 알려졌는데, 중국에서만 아니라 한국의 [스타킹] 프로그램에도 초청되어 방송됨에 따라 한국에서도 큰 인기를 얻게 되었다. 이는 매체의 전파 경로를 빌어 전통문화 홍보에 큰 효과를 거둔 사례로 볼 수 있겠다. 일본은 영화의 방식으로 콘텐츠를 제작한 시네마 가부키가 특징적이었다. 시네마 가부키는 가부키좌가 아닌 영화관의 스크린을 통해 보는 새로운 형식의 가부키이다. 정해진 장소와 틀을 통해 평면적으로만 보던 가부키를 첨단 촬영 기술을 통해 재해석함으로써 가부키의 숨은 매력을 다각도적으로 발견할 수 있다는 장점이 있다. 시네마 가부키는 전통을 현대의 기호에 맞게 활용한 대표적 사례로 제시할 수 있을 것이다.

셋째, 한·중·일 모두 전통무용이 지역관광콘텐츠로서 활용되는 것으로 나타났다. 이는 지역관광의 상품화 양상으로 볼 수 있는데, 각국의 다양한 지역 축제 및 관광상품으로 생성된 지역관광콘텐츠는 지역 경제를 활성화시킬 뿐 아니라 그 지역의 다양한 춤들을 보존하고 계승할 수 있게 한다. 이러한 각 지역의 특색 있는 춤들은 관광객과 연계하여 관광객들의 공연 관람 및 체험을 통한 관광문화콘텐츠로서도 활용된다. 한국의 경우에는 탈춤을 바탕으로 한 축제들, [안동국제탈춤페스티벌], [진주탈춤한마당], [양주별산대놀이] 등의 사례를 통해 지역문화콘텐츠로서 자리매김 하고 있는 양상을 살펴보았다. 특히, 안동국제탈춤페스티벌은 안동의 대표적인 관광 상품으로 매년 다양한 체험, 전시, 퍼포먼스를 선보임으로써 지역민뿐 아니라 외국인 관광객들에게도 큰 인기를 얻고 있다. 중국은 한국의 방송에서도 여러 차례 소개된 [산수실경극]의 사례를 제시하였다. 특히, 장예모 감독의 [인상 시리즈]는 특정 지역과 특정 민족의 이야기를 담은 작품들로 작품의 배경이 되는 주변 자연경관을 그대로 활용할 뿐 아니라 그 지역의 소수 민족의 출연으로 그들의 춤도 어우러져 살펴볼 수 있다는 점이 특징적이다. 일본 역시 다양한 지역관광콘텐츠를 통해 민속춤을 계승하고 있다. 특히 일본의 민속무용은 각 지역의 마츠리를 통해 그 춤 맥을 이어오고 있으며 나아가 일본 문화교류의 역할도 수행하고 있다. 도쿠시마 지역의 민속춤인 아와오도리와 오키나와의 민속춤인 에이사춤을 사례로 제시하여 살펴보았다. 특히, 에이사춤은 매년 오키나와에서 열리는 에이사 축제 외에도 테마파크인 오키나와 월드와 연계하여 하나의 지역관광의 상품이 되어 관광콘텐츠로서도 활용되고 있다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 한·중·일 문화콘텐츠에 대한 시사점과 전통무용의 문화콘텐츠 개발이 어떻게 진행되고 있는지에 대한 동향을 살펴보았다. 각 국의 전통무용의 문화콘텐츠의 비교를 통하여 다음과 같은 결과를 도출하였다.

전통무용은 공통적으로 교육콘텐츠, 대중매체를 이용한 문화콘텐츠, 지역관광콘텐츠의 형태로 활용되고 있다. 또한, 한·중·일 모두 변화하는 시대에 발 맞춰 다양한 기술을 활용·융합하여 콘텐츠를 제작하며, 타국과의 문화교류에 전통무용 콘텐츠가 적극적으로 활용됨에 따라 지역 경제 발전 및 경제적 가치 창출에 이바지하고 있다. 각 국은 문화예술 정책에 따라 저마다 창의적이고 독창적인 문화콘텐츠를 개발하고 구축해가고 있다. 문화 전승뿐만 아니라 전통무용의 문화콘텐츠 대중화를 높이고 국가 이미지와 지역 경제적 자원 형성에 영향을 주는 부분으로 작용을 하고 있다. 또한 같은 대중매체에도 활용하는 방법이 다양하며 소통과 공감을 중심으로 수요자중심의 콘텐츠 개발이 이루어지고 있다. 이뿐만 아니라 각 지역의 축제를 통해 민속춤의 계승 및 발전을 이끌고 지역 경제의 활성화 및 전통문화의 재현과 전승을 통해 문화 시민으로서 자긍심을 고취시키는 부분으로 작용되고 있다. 교육도 시·공간의 제약 없이 문화원형과 정보통신기술이 결합한 콘텐츠로서 양질의 콘텐츠를 활용하고 폭넓은 수용의 바탕으로 교육이 진행되고 있다.

이처럼 삼국 모두 전통무용의 전승과 재현으로 경제의 활성화 및 국제사회의 한 나라의 민족적 상징을 생성하고 있으며 전통무용의 문화콘텐츠가 명확한 교육지향성으로 구체적인 수업 방법과 과정을 체계화 하여 국민교육에 힘쓰고 있다. 본 연구는 한·중·일 전통무용의 문화콘텐츠 사례 중심의 비교를 통하여 전통무용이 문화콘텐츠로서 다양한 가치 창출과 경제적 자원 형성에 영향을 주는 부분을 살펴볼 수 있었다. 또한 시대 변화의 문화콘텐츠의 다양한 양상과 과거 일정한 장소에서만 전통무용을 접할 수 있었던 단점을 극복하고 전통무용의 보전과 전승을 위한 콘텐츠 활용을 높이는 방법으로서 볼 수 있다. 전통무용의 원형은 그대로 유지하면서 빠르게 변화하는 시대에 다양하고 새롭게 문화콘텐츠의 활용을 지속적으로 개발하고 있다. 이처럼 앞으로도 삶의 가치를 창조하는 문화국가가 되기 위해 문화 경쟁속에 전통무용의 문화콘텐츠에 대한 이해는 자국의 역사를 올바르게 이해하는데 중요한 역할을 할 뿐만 아니라 앞으로의 문화 발전에 바탕이 되고 타민족과의 다양한 소통을 가능하게 하는 소중한 유산이 될 것이다.

■ 참고문헌

- 김평수, 윤홍근, 장규수(2018). 『문화콘텐츠 산업론』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 한국문화예술교육진흥원(2006). 『일본의 학교문화예술교육』. 서울: 한국문화예술진흥원.
- 余英時(1997). 『士與中國文化』. 上海: 上海人民出版社.
- 김지원, 류지원(2012). 전통춤 디지털 콘텐츠에 관한 문화 예술 정책 연구. 『한국콘텐츠학회』, 12(9): 156-171.
- 김현철(2013). 한국과 일본의 콘텐츠 개념에 대한 비교 연구. 『한국학연구』, 45: 213-245.
- 박상오, 윤미경, 남현진(2012). 문화관광 축제를 접목한 문화상품 디자인 개발 연구-안동국제탈춤 페스티벌, 강진청축제, 진주남강유등축제를 중심으로-. 『한국디자인문화학회지』, 18(4): 157-171.
- 박희영, 조규현(2017). 일본문화콘텐츠에서 요괴 이미지의 확장성에 대한 고찰. 『일본문화연구』, 63: 251-267.
- 백현미(2016). 일본 전통예능 가부키의 현대화 양상연구. 한국연구재단(NRF) 연구성과물.
- 문희철, 김운미(2014). 한류 콘텐츠로서의 한국전통춤 활용에 관한 담론. 『우리춤과 과학기술』, 24: 35-53.
- 소황옥(2017). 한국전통문화 콘텐츠를 위한 의상 디자인 연구. 『한국복식학회』, 67(7): 54-68.
- 손미경(2012). 일본 전통문화의 재해석과 현대적 활용- 신일본양식과 아오모리 네부타 마츠리를 중심으로. 『글로벌문화콘텐츠』, 0(9): 111-134.
- 송영량(2008). 일본 아시아역사자료센터의 디지털 아카이브운영사례 연구. 한남대학교 대학원 석사학위논문.
- 안정민, (2005). 무용교육에서의 ICT활용에 관한 연구. 경성대학교 대학원 석사학위논문.
- 이양환, 백승혁(2018). 콘텐츠산업의 발전과 정책금융의 역할. 『코카포커스 통권』, 118호.
- 이지선(2011). 일본 궁중공연 예술과 문화콘텐츠. 『일본연구』, 49: 87-112.
- 진필수(2010). 오키나와(沖縄)의 전통예능 활성화와 소수민족 정체성의 행방: 에이사(エサイ-)의 사례. 『한국문화인류학』, 43: 1-40.
- 충청남도 공주시(2013). 문화와 축제의 융복합을 통한 지역창조자원화사업 국외연수 결과보고서, pp.1-17.
- 한국문화예술교육진흥원(2006). 일본의 학교문화예술교육. 『해외 문화예술교육 현황 조사-일본』, 454-492.
- 한국콘텐츠진흥원(2018). 일본의 제4차 산업혁명 정책과 콘텐츠 산업 전략. 『코카포커스』, 17-08호 (117호).
- 劉燕(2008). 印象의危機談-印象系列-山水實景劇視覺機制對傳統審美的消解(인상의 위기담-인상 시리즈-산수실경극의 시각메커니즘에 의한 전통심미의 소해에 대한 연구). 『전파와 중국』, 349-358.
- 경상북도문화콘텐츠 진흥원(<https://gcube.or.kr:1021/home/search.asp?search=%C5%BB%C3%E3>,

2019. 2. 20.>.

교육부, 2018 학교예술교육 활성화 기본 계획. 교육부. 체육예술교육지원팀, pp.3-18.

문화체육관광부. <https://www.mcst.go.kr/kor/s_policy/culturevision2030/culturevision2030.jsp/, 2019. 2. 22.>. 사람이 있는 문화, pp.1-10.

아마존. <<https://www.popularonline.com.my/sgchinese/catalog/product/view/id/38029/s/9787811005899/>, 2019. 1. 10.>.

영화홈페이지. <<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=39894/>, 2018. 6. 25.>.

일본문화청. <<http://www.bunka.go.jp/>, 2018. 5. 22.>.

신화뉴스(新华网). <http://www.xinhuanet.com/politics/2018lh/2018-03/14/c_1122533011.htm/, 2018. 5. 20.>.

신화사(新華社). <http://www.gov.cn/zhengce/2017-01/25/content_5163472.htm/, 2018. 5. 20.>.

중국공산당 중앙판공청, 국무원 판공청(中共中央辦公廳 國務院辦公廳). 『중국의 우수한 전통 문화를 전승, 발전시키는 사업을 실행하는데 필요한 견해』. (중국국내 정책문서, 2017-01, p.21).

중화인민공화국 문화관광부. <<http://www.mcprc.gov.cn/>, 2018. 5. 20.>.

진주시청. <<http://www.jinju.go.kr/02233/02249/02251.web?amode=view&sno=11073/>, 2019. 6. 15.>.

청와대사이트-국정과제. <<https://www1.president.go.kr/government-projects/>, 2019. 1. 15.>.

한국문화콘텐츠진흥원. <<http://www.kocca.kr/cop/contents.do?menuNo=200786/>, 2019. 1. 15.>.

해를 품은 달. <imbc.com/, 2018. 6. 30.>.

KBS드라마 황진이의 무용 안무자 인남순 선생의 서면 인터뷰, 2013. 5. 8.

嘩圻槿(2018년 12월 26일). 2018-2019锦绣中华灯光美食节时间 内容及门票优惠. 『深圳旅游情报』. <http://ly.sz.bendibao.com/tour/20171219/ly799746_2.html/, 2019. 1. 10.>.

コンテンツの創造 保護及び活用 の促進に関する法律. <<http://www.cas.go.jp/jp/hourei/houritu/kontentu.html/>, 2018. 12. 22.>.

文化デジタルライブラリー<<http://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/>, 2019. 1. 2.>.

논문투고일 2019. 8. 13.
 심사일 2019. 8. 28.
 심사완료일 2019. 9. 2.

A Comparative Study on Cultural Contents of Korean, Chinese and Japanese Traditional Dances

Jun, Eun Ja* · Hateruma, Nagako**

Professor, Sungkyunkwan University* · Professor, Meiji University**

The purpose of this study was to compare cultural contents of Korean, Chinese, and Japanese traditional dances. This study compared case studies focusing on educational and cultural contents, mass media, local festival tours, etc. As a research method, theoretical literature such as books, literature data, and academic papers was reviewed and utilized. Through cultural transfer and reenactment of traditional dances, all three countries were striving to revitalize the economy and to create a national symbol for a country in the international community, and to use the media to convey a large amount of information to people, beyond the limits of places and time given in the past to traditional dances. They also served to promote the countries' self-esteem as a cultural citizen through the revitalization of the local economy as well as the transfer and reproduction of traditional culture.

Keywords: Traditional dance(전통무용), Cultural Content(문화콘텐츠), Cultural Integration(문화융합), Mass Media(대중매체), reappearance(재현)