

면양정 송순 문화자산의 문화콘텐츠 활용 가능성*

박기수**

차 례

1. 송순의 문화자산과 문화콘텐츠
2. 담양과 송순 그리고 면양정의 문화생태계
3. 송순 문화자산의 문화콘텐츠 활용 가능성

| 국문초록 |

본고는 면양정 송순의 문화자산을 기반으로 문화콘텐츠로의 활용 가능성을 모색함으로써, 송순의 문화자산을 현재로 소환하여 다양한 방식으로 향유하기 위한 것이다. 본고에서 말하는 문화자산이란 문화를 매개로 가치를 지속적으로 창출 하고 있거나 창출 할 수 있는 가능성을 지니고 있는 고유성, 차별성, 현재성을 가지고 있는 일체의 자산을 말한다. 이러한 맥락에서 송순의 문화자산을 파악하기 위해서는 그의 문학적 자산뿐만 아니라 그것을 구현했던 담양과 지역의 문화생태계를 구현하는 다양한 요소까지 통합적인 관점에서 규명해야 한다.

송순의 문화자산은 크게 ① 원천스토리를 지니고 있는 송순의 삶 자체, ② 시가문학(詩歌文學)의 유산, ③ 학통(學統)과 문통(文統)의 계보학(系譜學)적 유산, ④ 면양정(俛仰亭)이라는 유형유산, ⑤ 담양이라는 장소자산으로 나눌 수 있다. 송순의 문화자산을 기반으로 문화콘텐츠를 개발하는 목적은 송순의 문화자산을 발굴하고 선양해야 한다는 문화적인 가치 창출뿐만 아니라 경제적 가치 창출에도 맞추어져 있다. 이러한 목적의 성격과 문화자산의 특성을 고려할 때, 그것은 담양이라는 구체적인 장소자산을 기반으로 논의되어야 한다.

문화콘텐츠의 지향과 정체성을 결정하는 SWIH는 구현 전략을 마련하는데 매우 유용하다.

* 이 논문은 2016년 한양대학교 교내연구비 지원으로 연구되었음.

** 한양대학교 문화콘텐츠학과 교수

5W1H로 송순의 문화자산과 상관하여 담양이 이미 확보하고 있는 자산을 살펴보면, ‘언제(When), 어디서(Where)’는 어느 정도 구비되어 있지만, ‘누가(Who), 무엇을(What), 어떻게(How)’의 부분은 상당히 미흡하다. 본고에서는 전략적 차원에서 송순의 문화자산의 문화콘텐츠로의 활용을 5W1H의 각 항목별로 점검하며 전략적 차원에서 반드시 고려해야 할 요소에 대하여 제안하였다. 송순의 문화자산이 지닌 가치나 구현 공간으로서 담양이 지니고 있는 자산은 분명하다. 다만, 그것이 문화콘텐츠로 구현하고 지속하기 위한 고민은 거시적 관점에서 단계별로 전개되어야 하며, 무엇보다 사업의 정체와 지향을 차별적으로 선점하는 일이 중요하다.

핵심어 : 송순, 면양정, 담양, 문화자산, 문화콘텐츠

1. 송순의 문화자산과 문화콘텐츠

본고는 면양정 송순(倅仰亭 宋純·1493~1583)의 문화자산을 기반으로 문화콘텐츠로의 활용 가능성을 모색하기 위한 것이다. 널리 알려진 바와 같이 송순은 조선문학사(朝鮮文學史)를 대표하는 큰 시인이며, 호남시가(湖南詩歌)의 원류를 구현한 큰 샘(泉)으로 평가받는 인물이다. 조선을 대표하는 경세가이며, 학자이며, 큰 시인으로서 송순이 이뤄낸 고른 성취에 대한 논의는 다양하게 진행되어 왔으며 진행 중에 있다. 송순이 이뤄낸 성취를 고려할 때, 이러한 논의는 다양한 관점에서 보다 깊이 있게 지속적으로 전개되어야 할 것이다. 이러한 맥락을 바탕으로 본고에서는 송순의 문화자산을 기반으로 문화콘텐츠로의 활용 가능성을 모색함으로써, 송순의 빛나는 문화자산을 현재로 소환하여 다양한 방식으로 향유하기 위한 시도이다.

본고에서 문화자산(cultural assets)이란 문화를 매개로 가치를 지속적으로 창출 하고 있거나 창출 할 수 있는 가능성을 지니고 있는 고유성, 차별성, 현재성을 가지고 있는 일체의 자산을 말한다. 이병민은 “좁은 의미에서 ‘문화자산’을 문화적 가치가 있는 시설과 문화재로서 물리적 부분에 집중한다고 한다면,

넓은 의미에 있어서 ‘문화자산’은 물리적자산과 비물질적 요소(감정, 영적 요소까지 포함)를 모두 망라”하고, “문화적 가치가 있는 역사와 스토리텔링, 가치로서의 이미지 등이 모두 결합된 형태”¹⁾라고 주장한 바 있다. 이병민이 주장한 요소들에 논자는 연결성(connectivity)과 통합적 구현을 덧붙인 후, 그것을 고유성, 차별성, 현재성의 관점에서 가치를 창출할 수 있는 유효한 것들을 문화자산으로 본 것이다. 무엇보다 문화자산은 당위적인 가치가 아니라 구현을 전제로 한 것이어야 하며, 구현 가능성은 ‘지금 이곳’에 소환할만한 고유성과 차별성 그리고 현재성을 확보한 것이어야만 하기 때문이다. 특히 본고에서 논의할 문화자산은 송순의 문화자산뿐만 아니라 그것의 구체적인 발현의 터(場)였던 담양은 물론 지역의 문화생태계를 구현하는 다양한 요소까지 통합적인 관점에서 논의되어야 하기 때문에 포괄적인 접근이 보다 유용하다.

이와 같은 통합적 관점의 문화자산은 현재적 향유를 기반으로 한 가치 창출과 그것을 지속 가능하고 구체적인 형태로 구현할 수 있는 문화콘텐츠²⁾와 연결지어 접근할 수 있다. 일반적으로 문화콘텐츠는 “문화, 예술, 학술적 내용의 창작 또는 제작물 뿐 아니라, 창작물을 이용하여 재생산된 모든 가공물, 그리고 창작물의 수집, 가공을 통해서 상품화된 결과물들을 모두 포함하는 포괄적 개념”³⁾으로 사용하고 있다. 심상민은 원작자가 누구인지, 어떤 가공 과정으로 구현되었는지가 분명하여 저작권이 가능할 수 있어야 한다는 ‘콘텐츠 재화(contents good)’적 인식에 주목한다. 그는 “창작 기반의 문화, 예술작품 산업을 ‘문화산업’, 놀이와 감상의 성격을 전면화한 ‘엔터테인먼트 산업’, 이 둘 가운데 상업화의 가능성이 높고 매체 연계성이 높은 분야를 문화콘텐츠”⁴⁾라고 주장한

1) 이병민, 「문화자산을 토대로 한 도시재생과 지역발전-〈서울동화축제〉 사례를 중심으로-」, 『한국경제지리학회지』, 19권 1호, 한국경제지리학회, 2016, 58쪽.

2) 본고의 문화콘텐츠에 대한 논의는 논자가 문화콘텐츠 연구 1세대 연구자로서 여러 연구에서 누적하며 내린 현재까지의 잠정적 결론이다. 따라서 이하 문화콘텐츠에 대한 논자의 선행 연구에서 언급된 것들을 다시 정리한 것임을 밝혀둔다.

3) 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠산업 학과 커리큘럼 가이드북』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2003, 7쪽.

4) 심상민, 『미디어는 콘텐츠다』, 김영사, 2002, 19쪽 정리.

다. 현재적 의미에서 심상민의 이러한 구분의 유효성은 그리 높아 보이지 않는다. 이미 문화콘텐츠라는 말이 보편화되면서 그가 말하는 문화산업, 엔터테인먼트 산업도 모두 포괄하고 있기 때문이다. 논자는 그동안 문화콘텐츠를 생성적 개념으로 파악하며, 그것의 조형성에 주목해왔다. 새로운 미디어와 플랫폼의 등장에 따라 다양한 수익 구조를 지향하게 된 콘텐츠의 영역은 무한 확장되고 있고 그 중요성과 가치가 날로 증가하는 상황에서 문화콘텐츠 영역의 개방적 폭식성(暴食性)에 주목했기 때문이다. 더구나 문화콘텐츠는 논자가 주장해온 바와 같이 “문화’와 ‘콘텐츠’라는 상이한 두 개념의 합성어다. ‘문화’는 매우 포괄적이며 인간의 삶과 밀접한 상관을 지니고 있는 탓에 실체적 개념이라기보다는 조형적 개념에 가깝고, ‘콘텐츠’는 “문자, 영상, 소리 등의 정보를 제작하고 가공해서 소비자에게 전달하는 정보 상품”⁵⁾의 성격을 강하게 지니고 있기에 매우 복합적이고 다양한 부면을 지닐 수밖에 없다.⁶⁾ 이와 같이 문화적 특성과 콘텐츠적 특성을 모두 가지고 있는 문화콘텐츠는 그 영역이나 조합의 가능성이 지극히 다양하며, 그 다양성이 그것의 차별적 경쟁력이기 때문이다.

현재적 관점에서 합의 가능한 문화콘텐츠의 특성을 파악해야지만 그것의 활용에 대한 적실한 전략을 마련할 수 있다. 다소 장황하더라도 그 특성을 이해해야 하는 이유다. 첫째, 문화콘텐츠는 문화적 특성을 기반으로 콘텐츠적 특성을 상보적으로 구현되어야만 그 가치를 극대화할 수 있다. 문화가 콘텐츠에 일방적으로 종속되거나 콘텐츠가 문화에 일방적으로 종속되는 식의 상호관계가 아니라 문화와 콘텐츠가 적절한 긴장관계를 유지하며 생산적인 상보관계를 유지할 때, 비로소 기대하는 바와 같은 문화콘텐츠의 출현을 기대할 수 있기 때문이다. “문화적 가치와 재화적 가치를 동시에 구현함으로써 텍스트의 미적 가치를 확보하고, 이러한 세 가치의 통합적인 가치 구현 과정을 통하여 사회적

5) 콘텐츠 비즈니스 연구소, 조선일보 출판부 역, 『콘텐츠 비즈니스 아는 만큼 돈이 보인다』, 조선일보사, 2000, 17쪽.

6) 박기수, 「한국 문화콘텐츠학의 현황과 전망」, 『대중서사연구』 16호, 대중서사학회, 2006, 11~12쪽.

가치나 역사적 가치를 보유하고 있는 것이 문화콘텐츠의 가치 구현 사슬이라고 할 수 있다.⁷⁾ 문화콘텐츠의 중요성이 부상하면서부터 그것의 경제적 부가가치 창출에만 관심이 편중됨으로써 오히려 부가가치 창출에 실패하고 문화적으로도 황폐해지는 아이러니한 결과를 초래하기도 하였다. 문화콘텐츠가 지니고 있는 문화의 경제적 가치 창출 가능성은 그것만을 추구함으로써 높아지는 것이 아니라 문화적 가치를 기반으로 다양한 역량을 유기적으로 잘 구조화할 때 비로소 가능해지는 것이다. 물론 이러한 통합적 가치의 구현 과정에서 어떻게 경제적 가치를 창출할 수 있는가, 창출된 가치를 유지하고 확산시킴으로써 극대화할 수 있는가 등을 고려하여, 다양한 요소를 얼마나 효과적으로 전력화할 수 있는가는 문제도 필수적으로 고려할 사항이다. 따라서 경제적 가치에 매몰되어 문화를 도구화하거나 효율성을 핑계로 문화적 가치를 훼손시키는 일은 그 반대의 경우만큼이나 참담한 결과를 가져올 것이다.⁸⁾

둘째, 문화콘텐츠 분야는 매우 다양하고 광범위하며 지속적으로 확장되고 있다는 점이다. 문화콘텐츠 생태계 안에서 구현 장르, 미디어, 플랫폼, 향유자, 구현 기술, 수익 구조가 다양하고 다변화하는 것은 그 자체로도 중요하지만 그만큼 상호 연동이 용이하고, 상생적 결합에 의한 창조적 생산성이 높다는 말이며, 바로 이러한 특성이 문화콘텐츠의 경쟁력이기도 하다. 특히, 이러한 광범위성과 개방성은 모든 영역이 상호 협력 체제를 구축하고 협업 체제를 구축하여 공통의 이익과 지향을 마련해야 한다는 뜻이다.

셋째, 문화콘텐츠의 일정 수준을 확보하려면 규모의 경제(economy of scale) 구축이 필수적이라는 점이다. 무형의 가치를 활성화하여 가치를 창출하는 문화콘텐츠는 양질의 콘텐츠를 어떻게 생산할 수 있는냐, 어떻게 대중적 지지를 얻고 있는 콘텐츠의 가치를 지속, 공유, 확장할 것이냐의 문제가 무엇보다 중요하다. 시장 트렌드에 적실하게 대응하거나 트렌드를 선도할 수 있는 양질의 콘텐츠를 기획, 개발, 선점해야 하는 문제라면, 후자는 가치 있는 즐거움

7) 박기수, 「문화콘텐츠 교육의 현황과 전망」, 『국제어문』 37집, 국제어문학회, 2006, 4쪽 수정.

8) 위의 논문, 4쪽 수정.

을 창출함으로써 지속성을 확보할 수 있는 참여, 체험, 공유의 선순환 구조 구축에 관한 문제라 할 수 있다. 양자 모두를 성취하기 위해서는 신뢰할만한 대규모 자본의 지속적인 공급이 필수적이다. 국내 시장의 현재규모로는 이와 같은 공급 유도가 쉽지 않기 때문에 해외시장을 전제로 기획, 투자, 창작, 유통전략, 마케팅이 필요하다. 해외 시장을 고려한 콘텐츠 기획 및 개발에는 보편성과 특수성의 상관관계를 전략적으로 적용할 수 있어야만 한다. 물론 최근 스트리밍 서비스의 보편화로 인하여 양적인 규모뿐만 아니라 세분화된 취향별 규모에도 관심이 고조되고 있다는 점도 주목해야할 지점이다.

넷째, 문화콘텐츠는 가치의 발굴, 창출, 지속, 공유, 확장이라는 일련의 과정을 통하여 가치를 극대화하기 위한 부단한 시도를 전개하면서 최적화된 선순환 구조를 조형적으로 탐구한다. 이 때 필요한 전략이 One Source Multi Use, 더 나아가 트랜스미디어스토리텔링이다.

One Source Multi Use는 “원천소스(One Source)의 창구 다변화, 장르 전환, 관련 상품 판매, 브랜드 창출 효과 등을 통해서 부가가치를 극대화하는 마케팅 활동”을 말한다. 따라서 OSMU 구현 전략에 대한 논의는 “① 콘텐츠를 구현하는 미디어를 중심으로 창구화(windowing) 전략, ② 개별 장르의 변별성 탐구와 이를 기반으로 하는 장르 간 전환(adaptation) 전략, ③ 관련 상품 및 부가상품과 연관된 상품화(merchandising) 전략, ④ 브랜드 창출 전략 등의 실천적 관점”에서 종합적으로 이루어져야만 한다. One Source Multi Use 활성화 전략은 미디어별, 구현장르별, 구현기술별, 향유자별 특성을 고려해야 하며, 특히 One Source Multi Use의 전개 순서, 범위, 정도 등과 연동할 수 있도록 종합적인 관점의 다각적인 접근이 통합적으로 필요하다.⁹⁾

트랜스미디어 스토리텔링(transmedia storytelling)은 “향유를 지속, 강화, 확산하기 위하여 복수의 미디어와 장르를 가로질러 스토리월드(Story World)를 확장적으로 구축해나가는 스토리텔링 전략 혹은 그러한 세계를 의미한다.”¹⁰⁾

9) 박기수, 「One Source Multi Use 활성화를 위한 문화콘텐츠 스토리텔링 전환 연구」, 『한국언어문화』 44집, 한국언어문화학회, 2011, 156~157쪽 수정.

즉, 트랜스미디어스토리텔링은 매혹적인 새로운 세계를 주체적으로 만끽하기 위하여 향유자들은 다양한 미디어, 장르별로 적극적으로 참여/체험함으로써 스토리월드를 단편화하고 이것을 다시 재구하는 과정을 통해 의견을 나누거나 생산하는 체험과정으로 즐거움을 창출해내는 일련의 과정이다. 트랜스미디어(Transmedia)는 축자적 의미(literal meaning)로는 미디어 간 경계를 가로지르는 융합현상 혹은 그 결과물을 통칭하는 개념이다. 여기서 융합은 산업적 수요에 의한 미디어 플랫폼 간의 생산적인 이동 또는 참여와 체험을 기반으로 한 조형적, 개방적, 유목적인 향유자의 즐거움 추구 과정을 의미한다. 트랜스미디어 콘텐츠 혹은 트랜스미디어스토리텔링과 유사한 의미로 범칭하는 트랜스미디어는 미디어의 생산, 유통, 향유¹¹⁾과정에서 미디어 간 경계를 넘어서 역동적으로 창출되는 융합현상을 말한다. 따라서 트랜스미디어 스토리텔링은 ① 향유를 통한 지속적인 가치 창출, ② 집단지성의 실천적 참여와 자발적 생산, ③ 개방성과 자율성의 최대한 보장, ④ 완성되는 것이 아니라 하나의 모듈로서만 완결, ⑤ 지속적인 컨버전스의 개방적 시도를 그 특성으로 한다. 특히 컨버전스의 방향이 ‘연계→통합→확산→탈경계의 섞임→이주와 유목’ 등의 선택적 순환을 기조로 한다는 점과 그 핵심 동력은 향유이며, 그에 따른 놀이적 성격과 그것의 생산력을 어떻게 활성화할 것이냐에 달려다는 점을 주목해야 한다. 이렇게 구축된 스토리월드를 트랜스미디어 스토리월드라 하는데, 이것은 “다양한 미디어 플랫폼

10) 박기수, 「웹툰의 트랜스 미디어스토리텔링 전략 연구」, 『애니메이션연구』 12권 3호, 한국 애니메이션학회, 2016, 6쪽.

11) 여기서 말하는 향유는 논자가 그동안 주장한 “자발성, 개방성, 수행성의 즐거움에서 출발하는 참여적 수행으로 읽고→생각하고→생각을 나누고→덧붙여 쓰고→다시 쓰는 일련의 과정뿐만 아니라 텍스트를 매개로 자발적이고 개방적인 수행(performance)을 전제로 즐거움을 창출해내는 일체의 행위를 의미한다. 텍스트는 완결된 의미의 보존소가 아니라 자유로운 체험의 장(場)이라는 점과 텍스트는 체험화 과정을 통해 의미 지평을 지속적으로 확장한다는 인식이 향유의 전제인 까닭이다. 무엇보다 최근 문화전반에 스마트 혁명으로 인하여 향유자의 적극적인 참여와 체험을 바탕으로 즐거움을 창출하는 향유자 경험에 주목하고 있다는 점과 이러한 일련의 과정이 놀이화되어 조형적인 양상으로 무한증식하고 있다는 점에 주목해야 한다.”는 점에 중점을 두고 있다.(박기수, 『웹툰, 트랜스미디어 스토리텔링의 구조와 가능성』, 커뮤니케이션북스, 2018, 3~4쪽.)

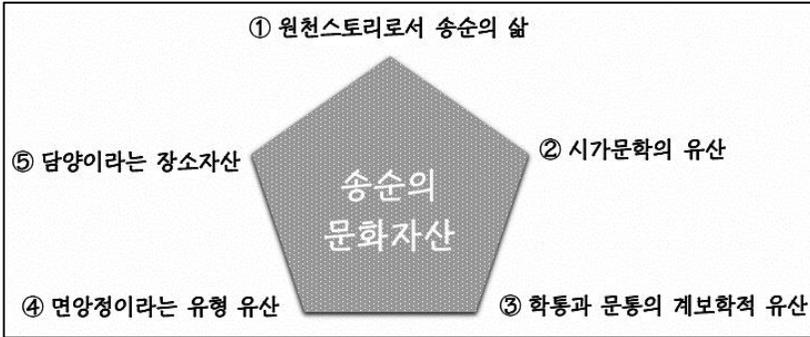
을 통해 공개되며, 각각의 새로운 텍스트가 전체 스토리에 분명하고도 가치 있는 기여를 하고, 프랜차이즈로의 진입은 자기 충족적이어야 하며, 어떤 상품이든지 전체 프랜차이즈로의 입구가 되어야 하고, 새로운 수준의 통찰과 경험을 지속적으로 제공해야만 한다.”¹²⁾ 이러한 맥락에서 모든 콘텐츠는 개별 미디어와 장르를 통해서 자족적인 형태로 창작되지만 보다 거시적이고 총체적인 세계로서 스토리월드로 발전 가능하며, 적어도 개별 작품은 트랜스미디어스토리월드의 구성요소로서 기능할 수 있다.

송순의 문화자산을 기반으로 문화콘텐츠 활용 가능성을 탐구하기 위해서는 송순의 문화자산을 구현 생태계를 기반으로 현재성 관점에서 파악해야만 하며, 이것을 문화콘텐츠의 특성과 결합하여 실현 가능성과 지속 가능성을 고려한 전략을 마련해야만 한다. 그동안 송순의 문화자산에 대한 연구가 경제가로서의 업적이나 큰 시인으로서 시가문학의 성취에 국한되거나 면양정의 역사적 가치 또는 면양정을 중심으로 한 호남시단의 계보학에 치중해왔다면, 본고에서는 그것의 구현 생태계로 확대하여 담양의 장소성(placeness)에 기반한 장소자산(place asset)까지 연결하여 송순의 문화자산을 살펴볼 것이다. 송순의 문화자산은 고유성과 차별성을 바탕으로 현재성을 확보할 수 있을 때, 지금 이곳의 논의가 보다 생산적이고 지속가능한 진정성을 얻을 수 있을 수 있다. 문화콘텐츠와 상관한 논의는 대부분 목적중심의 정체를 지향할 때 실천 가능성과 지속 가능성을 얻을 수 있기 때문이다.

2. 담양과 송순 그리고 면양정의 문화생태계

송순의 문화자산은 크게 ① 관/학/문(官/學/文)의 풍성한 내력(來歷)과 ‘관용과 대도’¹³⁾(大道)의 삶으로서 넉넉한 원천스토리를 지니고 있는 송순의 삶 자

12) 헨리 젠킨스 / 김정희원 외 역, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈, 2008, 149쪽.



<그림 1> 송순의 문화자산 구조

체, ② 한시문(漢詩文) 600여 수, 시조 30여 수를 비롯하여 조선의 강호가도(江湖歌道)를 대표하는 가사 <면양정가>(倂仰亭歌) 등 시가문학(詩歌文學)의 유산, ③ 놀재(訥齋) 박상(朴祥)과 취은(醉隱) 송세림(宋世琳)으로부터 수학하고 자신의 문하에서 김인후·기대승·고경명·정철 등과 같은 대학자와 다수의 문인을 배출함으로써 호남시단의 큰 스승으로 일컬어진¹⁴⁾ 학통(學統)과 문통(文統)의 계보학(系譜學)적 유산, ④ 유형 유산으로서의 면양정(倂仰亭), ⑤ ①-④까지의 모든 것을 수렴하여 구체적 현재로 구현되어 있는 담양이라는 장소자산(place asset)으로 나뉘 볼 수 있다.

①에서 ④까지는 송순의 문화자산으로 다양하게 논의되어 왔다. ①을 기조로 하여 ②의 성취나 ③과의 맥락성을 구조화하고, ④를 매개로 한 구체화 과정에 대한 논의들은 송순의 시가 세계나, 면양정을 매개로 한 호남시단의 계보, 면양정을 노래했던 수많은 작품들을 중심으로 전개해 왔다.

정자 면양정은 명실 공히 호남 시가문학의 산실이였다. 주인 자신이 <면양정 단가> 7수와 가사 <면양정가>를 지은 것을 위시하여, 임억령·김인후·박순·

13) 정영철, 「시문을 통해 본 면양정의 공간구조에 관한 연구」, 『한국주거학회논문집』 16권 4호, 한국주거학회, 2005, 94쪽.

14) 박영주, 「가사 작가 인물전_호남 시단의 맹주, 면양정 송순」, 『오늘의 가사문학』 2권, 고요아침, 2014, 63쪽.

고경명에 의해 각각 <면양정 30영>의 한시가 지어졌으며, 기대승의<면양정기>와 임제의 <면양정부> 또한 전한다. 이렇듯 면양정은 당대 호남시단의 기라성 같은 문인들에 의해 시조·가사·한시문 등 다양한 장르의 작품들이 쏟아져 나온 구심처였는 바, 특히 정철의 <성산별곡>은 스승의 <면양정가>에 감화 입은 바 매우 크다.¹⁵⁾

면양정과 관련된 작품들에 대한 논의는 위의 인용과 크게 다르지 않게 합의하고 있다. 면양정이라는 공간을 중심으로 ① 그곳에서 교류하던 선비들의 학통(學統)과 문통(文統)이 낳은 내력담(來歷談)과 ② 그들의 시가작품 등이 어우러져 면양정의 장소성을 만들어내고, 이것이 현재 담양의 문화생태계와 결합하여 장소자산을 창출하고 있다.

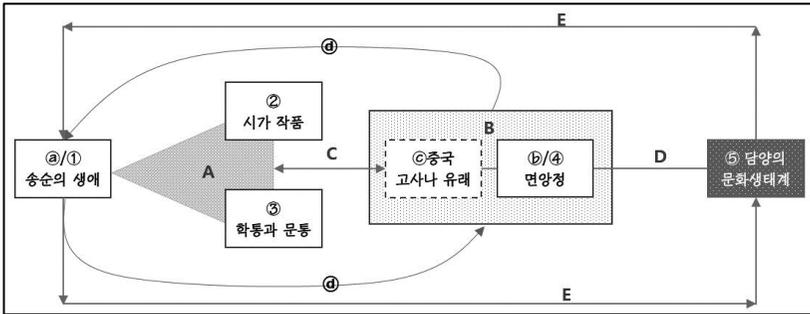
<가> ㉠ 면양정은 송순의 호이면서 정자의 이름이기도 하다. ㉡ 정자 면양정은 담양군 봉산면 제월리에 자리잡고 있는데, 송순의 나이 42살(1534) 때 대사헌의 직을 그만두고 향리에 내려와 있으면서 지었다. ㉢ ‘면양(俯仰)’은 ‘굽어보고 우러러보다’라는 뜻으로, 순자(荀子)가 백이(伯夷)와 유하(柳下惠)를 두고 한 말에 근거를 두고 있는 것으로 보인다. 심중량(沈仲良)의 <면양정기>를 보면, “백이는 우러러(仰) 하늘을 보아 맑음(淸)을 얻어 자신의 뜻(志)을 길렀고, 유하(柳)는 굽어(俯) 땅을 보아 순리(順)를 얻어 자신의 화평함(和)을 길렀다.”라는 순자의 말과 함께 ‘면양’의 의미를 되새기는 이야기가 나온다. 이로써 보면, ㉣ ‘면양’은 하늘의 도를 본받음으로써 맑은 뜻(淸志)을 기르고, 땅의 이치를 살핌으로써 화순한 마음(順和)을 기르려 하는 의지의 표상이라고 할 수 있다. 즉, 하늘을 우러러 부끄럼이 없고 땅을 굽어보아 순리에 어긋남이 없는, 맑고도 스스럼 없는 삶을 추구해 나가 고자 한 송순의 지향의지이자 가치 의식을 표상한다고 할 것이다.¹⁶⁾(인용 명명, 밑줄 및 원문자는 인용자)

인용문 <가>는 면양정의 유래를 기술하고 있는데, 송순과 면양정의 연관성(㉠)을 제시하고, 송순의 삶과 정자 면양정의 의미를 연결하고(㉡), 그것의 유

15) 위의 글, 64쪽.

16) 위의 글, 66쪽.

래를 중국 고사에서 찾은 후(㉔), 면양이 맑은 뜻(淸志)과 화순한 마음(順和)을 기르려는 의지의 표상이라는 것을 명시하고, 그것이 송순 삶의 지향이며 가치였음을 밝히고(㉕) 있다. 이러한 논리적 연쇄가 일반적으로 송순의 문화자산을 설명하는 패턴이며, 그의 삶과 면양정이라는 유형유산을 연결 짓는 방식이다.



<그림 2> <가>에 구현된 송순의 문화자산 구성 요소 간 상관관계

<그림 2>는 인용문 <가>에 구현된 송순의 문화자산 구성 요소 간 상관관계를 표로 나타낸 것이다. 이 그림을 보면, 송순의 문화자산 구성 요소 중 ②, ③, ⑤가 명시적으로 드러나지 않는데, 그중 ②와 ③은 ①과 더불어 A라는 장을 이루기 때문에 언급된 것으로 볼 수 있다고 할 때, ⑤만 유일하게 누락된 것을 알 수 있다. 송순의 문화자산에 대한 그간의 논의에서 ⑤가 누락된 것처럼, 여기서도 담양의 장소성은 제외되어 있다. 유형유산으로 면양정의 의미와 가치는 표면적으로 B(㉕+㉔)의 형태로 조성되지만, 그 심층의 의미는 B가 ㉔와 결합하게 되고 이것을 기반으로 A와 B의 비중과 경사에 따라 C라는 유연한 형태로 구현된다.¹⁷⁾ 이것에 ⑤까지 결합하는 D라는 상관을 통하여 송순의

17) “송순이 면양정을 중심으로 부른 한시로서는 「俛仰亭三言歌」 1수, 「俛仰亭」 1수, 「次俛仰亭韻」 2수(1538), 「次俛仰亭韻」 2수(1539), 「俛仰亭題詠」 1수, 「次和題俛仰亭」 4수, 「復次俛仰亭韻」 3수, 「索題韻」 1수 등 15수가 남아있으며, 가사로서는 「俛仰亭歌」 1편, 시조로서는 「俛仰亭短歌」 7수, 「俛仰亭雜歌」 2수가 전해진다.”(이종건, 『면양정송순연구』, 개문사, 1982, 90쪽.)

문화자산 생태계 전반과 관계하는 E를 구조화할 수 있다. <그림 2>는 위에서 인용문 <가>를 통해 설명한 바와 같이, 송순의 문화자산 전반이 어떻게 구조화되고 있고, 그것을 상호 작동시키는 관계를 종합적으로 드러낸다.

그동안의 문화자산에 대한 논의는 개별 구성 요소 별로 독립적으로 전개되었고, 그 결과 간의 연쇄는 지극히 정태적인 관점에서 이루어진 탓에 생산적인 문제 제기가 어려웠다. 더구나 문화콘텐츠는 역동적인 현재성을 기반으로 구현되는 까닭에 송순의 문화자산을 실천 가능한 생산으로 효과적으로 구현하기에는 분명한 한계가 있었다.

다음 장의 문화콘텐츠로의 활용 가능성 모색에 앞서, 앞서 언급했던 송순 문화자산을 구성하는 각 요소의 개념과 범주를 분명히 해야 할 필요가 있다. ①은 관용과 대도의 삶을 지향한 송순의 생애로서 원천스토리로서의 성격을 지니고 있다. ②는 ①과 밀접한 연관이 있는 송순의 시가문학으로서 현재까지 남아있고, 그중 일부는 정규 교육과정을 통해 학습으로 심도 있는 체험한 바 있는 텍스트이며, ③은 호남시단의 큰 스승인 송순을 중심으로 연결된 학통(學統)과 문통(文統)의 계보학(系譜學)적 네트워크¹⁸⁾를 의미한다. ④는 정자 면양정으로 ①, ②, ③을 연결하는 구체적인 매개이며 중심으로서 큰 역할을 한다. 따라서 ①과 ③은 송순의 문화자산을 이해하는데 가장 기초가 되는 원천스토리를 제공할 수 있으며, ②와 ④는 그것에 참여하고 체험할 수 있게 함으로써 가치 있는 즐거움을 창출하고, 그 창출과정을 공유하게 하는 중요한 매개로 그 역할을 강화할 수 있다. ⑤는 담양이라는 장소성과 그것의 구현 생태계를 통해 ①-④까지의 모든 것을 상호 연결하여 의미 있는 현재로 소환할 수 있는 담양이라는 장소자산(place assets)을 말한다.

<나> 면양정의 나이 87살(1579) 되던 해에 정자 면양정에서 큰 잔치가 열렸다. 그가 과거에 급제하여 벼슬길에 나아가게 된 것이 27살 때인데, 이 해가 바로 과

18) 이것에 대한 실증적 연구는 박준규의 선구적 연구가 대표적이다.(박준규, 『宋俊仰亭 研究- 그의 生平을 중심으로』, 『국어문학』, 25호, 국어국문학회, 1985.)

거 급제 60년이 된 해였기 때문이다. 이를 회방연(回榜宴)이라고 하는데, 말 그대로 급제자 목록에 오른 지 60년을 경축하여 베푸는 잔치라는 뜻이다. 임금인 선조는 호조에 명하여 꽃과 술을 처음 과거에 급제했던 때처럼 내려 축하했다. 그리고 그 자리에 모인 당대 인사들만을 보더라도, 고경명·정철·임제와 같은 문하생들을 위시하여 관찰사 송인수와 주변 고을 수령 등 100여 명에 달했다고 한다. 특기할 만한 사실은, 그날 밤이 깊어 선생이 술이 거나하여 침소로 돌아가기를 원했는데, 송강이 제창하여 일시에 제자들이 나서서 면양정의 가마를 메고 마을로 모시고 내려갔다고 한다. 그리하여 거기에 모인 사람들이 모두 탄복하면서, ‘이런 일이란 예전에는 없었다.’고 했다 한다. 면양정의 인품이 빛어낸 아름다운 일화면서 그와 문하생들 사이의 다사로운 정을 실감할 수 있는 일화라고 하겠다. 훗날(1798년) 정조 임금은 호남지역 과거시험에서 「荷輿俛仰亭」(면양정에서 가마를 멘 일)을 어제(御題)로 내기도 했다.¹⁹⁾(인용 명명 인용자>

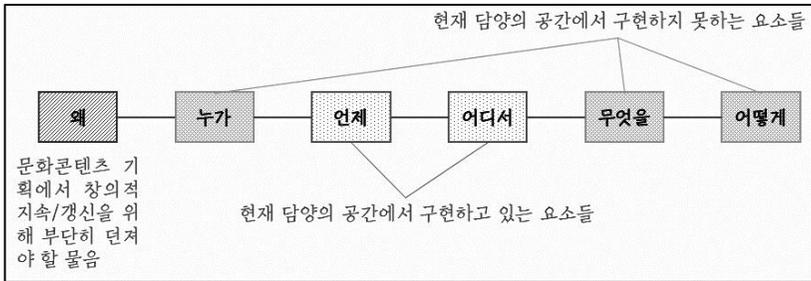
위 인용문 <나>를 보면 ①, ②, ③, ④가 어떻게 유기적으로 연결되어 원천 스토리를 형성하는지 알 수 있다. 과거 급제 60년에 열리는 회방연(回榜宴)²⁰⁾은 당사자가 어린 시절에 급제하고 장수해야지만 가능한 것이라는 점에서 당대 선비들에게는 거의 모든 복에 해당하는 축하이며(①), 임금이 꽃과 술을 내리고 문하생이 축하하며 가마를 메고 마을로 가니 그의 학덕(學德)을 알아볼 수 있는 구절(②, ③)이며, 그 행사가 면양정에서 열렸고(④), 정조는 그 행사를 기려 어제(御題)를 내기도 했더니 당대 개인의 이야기로서는 이보다 더 크고 극적이며 영광스러운 이야기가 없다. 이 모든 이야기가 송순의 고향이며, 학문과 시가를 교류하던 면양정이 위치해 있고, 당대 최고의 선비들이 그곳에 살았던 담양을 통해 구체화되고 있다는 점에 주목해야 한다. 담양은 송순 문화자산이 발현된 공간이며, 향유자의 다양한 체험을 통해 공간(Space)에서 장소(Place)로 전환되고 이를 통해 장소자산(Place Assets)을 확보할 수 있는 곳이 때문이다.

19) 박영주, 앞의 글, 65~66쪽.

20) 회방연의 문화콘텐츠적 활용에 대한 연구는 임준성의 연구를 통해 구체화된 바 있다.(임준성, 『俛仰亭三十詠』과 문화콘텐츠 활용, 『우리말글』 56호, 우리말글학회, 2012.)

3. 송순 문화자산의 문화콘텐츠 활용 가능성

이 장에서는 앞에서 살펴본 송순의 문화자산을 기반으로 한 문화콘텐츠로 활용 가능성을 모색해볼 것이다. 문화콘텐츠 기획에 있어서 5W1H는 콘텐츠의 지향과 정체성을 확정하고, 구체적인 전략을 마련하는데 매우 유용하다. 문화콘텐츠 기획이 지극히 목적중심적인 과정이라고 할 때, <그림 3>에서 드러난 바와 같이 5W1H의 세분화된 접근은 필수적이기 때문이다. 이러한 관점에서 볼 때, 송순 문화자산의 콘텐츠로의 활용 전략은 5W1H에 대한 점검으로 출발해야 한다.²¹⁾



<그림 3> 송순의 문화자산을 활용한 문화콘텐츠 기획의 전제

모든 콘텐츠 기획이 그렇지만, 본고에서도 ‘왜’(Why)로 질문을 시작해보자. 송순의 문화자산을 왜 문화콘텐츠로 개발하여야 하는가? 대부분 송순의 문화자산을 발굴하고 개발하여 보다 대중적인 형태로 폭넓게 향유하게 하기 위한 것이라 답변할 것이다. 하지만 이 답변은 소박할뿐더러 원론에 가깝다. 담양은 인구 45,936명 규모로서 지역 자체의 수요를 기반으로 한 콘텐츠 생산은 지극히 제한적일 수밖에 없다. 따라서 주민들의 절대적인 지지를 기반으로 외부 방

21) 본고에서 송순 문화자산의 콘텐츠로의 활용 가능성을 5W1H로 접근하는 것은 구체적인 전략 수립단계까지 접근하기 위한 것이 아니다. 그러한 논의의 출발점에서 고려해야 할 것에 대한 문제제기임을 미리 밝혀둔다.

문자를 수용할 수 있을 때, 경제적으로도 유의미한 콘텐츠를 기획하고 개발할 수 있다.

이러한 맥락에서 볼 때, 송순의 문화자산을 기반으로 문화콘텐츠를 개발하는 목적은 송순의 문화자산을 발굴하고 선양해야 한다는 문화적인 가치 창출 뿐만 아니라 경제적인 가치 창출 및 확산에도 초점을 맞추어야 한다. 더불어 콘텐츠 개발에 필요한 자원을 투자해야할 주체의 관점이나 콘텐츠 생태계 안에 일원으로 참여해야할 담양 주민들의 관점 역시 이 목적으로 수렴한다 할 수 있다. 따라서 이러한 목적의 성격과 문화자산의 특성을 고려할 때, 그것은 담양이라는 구체적인 장소자산을 기반으로 논의되어야만 한다. 문화콘텐츠 개발에는 주체나 거점이 필수적인데, 송순의 문화자산이 담양을 매개로 연결되고 구현되고 있기 때문이다. 그렇다면 현재 송순의 문화자산과 관련하여 담양이 이미 확보하고 있는 자산들이 무엇인지 살펴보아야 한다.

송순의 문화자산과 관련하여 담양이 이미 확보하고 있는 자산을 5WIH의 관점으로 살펴보면, ‘언제(When), 어디서(Where)’의 요소는 어느 정도 구비되어 있지만, ‘왜(Why), 누가(Who), 무엇을(What), 어떻게(How)’의 부분은 상당히 부족하다는 것을 알 수 있다.

‘왜’(Why)는 프로젝트의 정체와 목적을 결정하는 핵심적 요소다. 송순의 문화자산 문화콘텐츠로 활용하기 위한 목적, 성격, 정체, 지향 가치 등을 종합적으로 고려하여 ‘왜’에 대한 답을 준비하는 것이 프로젝트의 출발이 될 것이다. ‘왜’에 대한 생산적인 답을 위해서는 송순의 문화자산에 중심을 둘 것인지, 문화콘텐츠화에 무게를 둘 것인지와 같은 문제에서부터 사업 주체, 대상 선정, 구현 방법, 시기와 장소에 대한 종합적인 고려와 합의가 필요하다. 단지 기획서의 으레 몇 줄 적는 목적이 아니라 프로젝트 전체의 정체성을 결정하는 목적을 마련해야 하는 까닭에 충분한 논의와 합의 과정이 필수적인 것이다.

‘누가’(Who)는 문화콘텐츠 개발에서 고려해야할 가장 중요한 요소다. 여기서 ‘누가’는 사업 주체와 향유자를 모두 포함하는 개념으로, 양자 모두를 고려해야한다는 의미다. 앞에서 언급했던 ‘왜’와 연동하여 ‘누가’ 사업 주체가 되고,

누구를 향유자로 타겟팅할 것이냐의 문제이다. 현재 송순의 문화자산을 활용한 문화콘텐츠화 개발 과정은 이 ‘누구’의 두 측면이 모두 모호하다는 치명적인 약점을 가지고 있다. 사업 주체가 결정이 되어야 사업 목적이 재조정되며, 투자할 자본의 규모나 기대 수익의 규모 및 시기 등의 구체안이 마련될 수 있다. 또한, 누구를 향유자로 타겟팅할 것이냐에 따라 개발해야 할 콘텐츠의 성격, 수준, 종류, 시기 등이 달라지기 때문이다. ‘누구’와 상관하여 ‘왜’도 재조정해야 하는 협의의 과정이 필수적인 이유다. 아직 송순의 문화자산을 활용한 문화콘텐츠화의 사업 주체와 타겟 향유자가 제대로 설정되지 않았다는 점은 반드시 지적해야 할 지점이다.

<표 1> 문화자산 관련 요소들의 범위와 특징

구분	세부 구분	의미	종류
물리적 자산	<ul style="list-style-type: none"> • 문화자산(협의) • 경관자산 • 장소자산 • 시설자산 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화적 가치가 있는 시설 • 지역정체성을 가진 자연경관 장소 • 장소성을 지닌 공간 • 역사 문화적 가치가 있는 시설 	<ul style="list-style-type: none"> • 등록, 비등록 문화재 • 산, 구름, 수변 등 자연경관, 도시 내 풍경 • 역사적 가로, 명소 • 고택, 산업시설, 향만, 유적
인문적 자산	<ul style="list-style-type: none"> • 역사자산 • 인적자산 • 이미지자산 	<ul style="list-style-type: none"> • 지역고유의 정체성을 가진 양식 • 역사적 특성을 보유한 사회활동 • 지역의 정체성 및 상징성 	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 고유의 생활양식, 제도, 풍물 • 역사적 인물, 커뮤니티 • 지역정체성, 장소성, 전래동화

‘무엇을’(What)은 일견 송순의 문화자산과 관련하여 <표 1>²²⁾에서 언급한 물리적 자산과 인문적 자산이 어느 정도 갖춰져 있으니 구비되었다고 볼 수도

22) 이병민, 앞의 논문, 57쪽.

있을 것이다. 하지만 송순의 문화자산을 활용한 문화콘텐츠 개발 가능성 모색이라는 본고의 목적을 고려할 때, 여기서 말하는 ‘무엇’은 이 둘을 연결하여 ‘가치 있는 즐거운 체험’으로 구현할 수 있는 문화콘텐츠를 의미한다. 기존의 송순과 관련된 술한 연구 성과는 물론, 특히 송순의 면양정과 정철의 송강정 그리고 시가문학을 대표하는 한국가사문학관을 보유하고 있다는 점에서 차별적 우위성을 확보하고 있고, 양산보의 소쇄원, 김윤제의 환벽당, 오희도의 명옥헌원림, 죽녹원, 관방제림, 메타세콰이어길과 같은 다양한 문화예술자산을 확보하고 있고, 수목, 산성, 습지, 슬로시티, 누정(樓亭)으로 꾸러진 담양오방길까지 체험중심의 하드웨어를 구축함으로써 가치 있는 즐거움을 창출할 수 있는 다양한 자산을 보유하고 있음에도 불구하고 기대만큼의 경제적 가치를 지속적으로 창출하지 못하는 것은 그것들을 연결하고 수렴해낼 수 있는 문화콘텐츠가 없기 때문이다. 물론 여기서 말하는 문화콘텐츠는 본 사업의 성격을 고려할 때, 단순한 문화상품, 엔터테인먼트 상품을 의미하지는 않는다. 오히려 기존에 송순의 문화자산을 연결하고 확산할 수 있는 유무형의 정보상품에 가깝다. 그 안에는 담양의 지역적 특색이 고스란히 녹아서 시너지 효과를 발휘할 수 있어야 하며, 동시에 시가문학의 압도적 차별성을 더욱 부각시킬 수 있어야 하고, 송순의 문학적 성취를 고유성으로 선양(宣揚)할 수 있어야 하며, ‘지금 이곳’에서도 충분히 유효한 현재성을 기반으로 해야만 한다. 담양에 와야만 즐길 수 있는 송순의 문화자산들 즉, 면양정, 한국가사문학관, 담양오방길, 담양10미, 대나무 등을 연쇄적으로 향유할 수 있는 전략이 문화콘텐츠화 개발 과정에서 내재화시킬 수 있어야 한다. 현재 담양오방길을 줄기로 구성된 체험형 관광을 중심에 두고, 송순의 시가문학의 자산을 현재화할 수 있는 프로그램, 그 과정과 함께 즐길 수 있는 다양한 취향과 가격 그리고 선택의 F&B(food and beverage) 등을 연결할 수 있는 문화콘텐츠는 현재 찾아보기 어렵다. 가령, 담양10미라고 부르는 한우떡갈비, 대통밥, 죽순요리, 돼지숯불갈비, 국수, 한정식, 창평국밥암뽕, 한우생고기, 메기찜/탕, 한과/쌀엿 경우에도 그냥 좋으니 즐기고 권하는 것이 아니라 즐길만한/즐겨야만 하는 이유를 제시하고, 그것을 담

양오방길과 연결하여 즐길 수 있도록 매개할 수 있는 문화콘텐츠를 활용하여 프로그램화하려는 전략적 탐색이 필요하다. 시가문학자산 역시 물리적인 구현이 가능한 하드웨어는 물론 참여와 체험을 기반으로 한 다양한 프로그램을 구성할 수 있을 때, 비로소 담양의 장소자산으로 기대하는 가치를 창출할 수 있을 것이다.

그동안 송순의 문화자산은 그 자체의 가치만으로도 충분하다고 여김으로써 현재성의 관점에서 그것의 활용에 크게 주목하지 않았던 것이 사실이다. 그의 문학적 성취를 비롯한 문화자산이 아무리 빼어나다 하더라도 현재 향유되지 못하고 공유되지 않는다면 그것은 웨어아할 구슬 서 말에 지나지 않는다. 정말 그것을 아끼고 선양의 필요를 절감한다면 과감한 현재화의 노력이 필요하다. 송순의 문화자산을 배경으로 현재적 유효성을 제고할 수 있는 콘텐츠의 기획이 필요한 이유다. 송순이 조선 문학사에서 학문적 업적과 한시문의 유산도 빼어나지만, 우리말의 아름다움을 살린 시가와 가락에서 빼어난 성취를 보였다는 점을 차별화 콘셉트로 삼으면 어떨까? 가사를 포함한 송순 시가의 암송이나 낭송 대회 혹은 이어짓기가 고답적인 접근이라면, 참여와 체험을 바탕으로 젊은이들의 각광을 받고 있는 랩 베틀²³⁾이나 비보이 댄스 경연은 그의 시가 정신을 이어가는 현재화된 방안이 되지 않을까? ‘지금 이곳’에서는 참여나 체험이 없이 즐겼다 이야기 하지 않는다. 즐긴다는 말은 내가 주체가 되어 해당 콘텐츠에 참여하여 체험했다는 의미이며, 그것이 지속적인 향유가 가능하려면 ‘가치 있는 즐거움’이 반드시 수반되어야만 한다. 고가의 희귀석에 새긴 옛시가를 보며 즐겼다 하지 않고, 교과서에 어렵기만한 고문을 읽으며 그것을 향유했다 이야기하지 않는 이유다. 따라서 우리의 고민은 송순의 풍성한 문화자산을 어떻게 현재화할 것이냐이며, 그러기 위해서는 참여, 체험, 공유, 확산의 선순

23) 2019년 11월 2일, 담양군은 랩 음악을 가사문학에 접목시키겠다는 취지로 ‘제1회 전국 청소년 랩 페스티벌’을 개최할 바 있다. 이러한 시도가 현재화의 노력이라 할 수 있으며, 보다 생산적이고 지속가능한 형태가 되기 위해서는 향유자중심, 체험중심의 프로그램으로 구체화되어야 한다.

환 구조를 만들어야 하고, 그 과정에 핵심 동력은 ‘가치 있는 즐거움’을 창출할 수 있느냐에 있다.

이제 문제는 ‘어떻게’(How)에 달렸다. 문화콘텐츠 향유의 핵심은 ‘가치 있는 즐거움’을 창출하여 그것을 어떻게 ‘참여, 체험, 공유, 확산의 선순환 구조’에 실을 수 있느냐에 있다. ‘어떻게’는 당위적 요구로서는 해결될 수 없는 지점이며, 오히려 ‘실천 가능한 생산’과 ‘지속가능한 향유’를 유지할 수 있느냐의 구체적인 문제다. 현재 송순 문화자산의 가장 큰 문제점은 아쉽게도 ‘어떻게’의 전략이 매우 부족하다는 것이다. ‘어떻게’의 전략은 문화콘텐츠 생태계의 중심 주체와 협업을 통해서 마련해야만 하는 문제다. 송순의 문화자산에 누가 관심을 갖고 있는지, 관심이 없다면 어떻게 관심을 환기할 것인지, 어떤 문화자산이 콘텐츠화에 효과적인지, 그것을 어떻게 구현할 것인지, 콘텐츠는 어떤 체험을 창출하고 공유할만한 가치가 있는 것인지, 다양한 미디어와 플랫폼과 어떻게 연결할 수 있는지 등의 문제를 총체적으로 고려해야만 하기 때문이다. 더구나 그것이 담양이라는 구체적인 장소성과 연관될 수 있어야 하며, 생산적인 결과물과 경제적 가치를 지속적으로 창출할 수 있어야 한다는 점에서 결코 만만한 과제는 아니다. 따라서 대부분의 문화콘텐츠와 전략은 미시적인 차원에서 전개되는 것이 대부분인데, 송순의 문화자산을 활용한 콘텐츠화 전략은 거시적 차원의 기획을 바탕으로 미시적인 세부 전략이 개선되어야 한다는 점에서 그 어려움이 더욱 크다. 가령, 면양정과 관련된 문화콘텐츠는 시가문학의 상징성을 바탕으로 빼어난 자연경관의 아름다움과 향유자 스스로 체험할 수 있는 프로그램을 결합할 수 있을 때, 그곳의 장소성을 극대화할 수 있다. 그러기 위해서는 복수의 향유자 페르소나(persona)를 설정하고, 스토리텔링을 기반으로 ‘향유자 여정의 맵’(Enjoyer Journey Map)을 전제로 하는 체험의 설계가 이뤄져야만 한다.

그런 점에서 담양오방길의 성취와 한계가 분명하다. 담양오방길은 송순문화자산을 총체적으로 향유할 수 있는 기획이다. 황색, 흑색, 백색, 청색, 홍색로드로 구성된 오방로드는 ㉠ 수목길, 산성길, 습지길, 싸목싸목길, 누정길이라는

구체적인 콘셉트로 구현된다는 점, ⑤ 각각의 길은 독립적으로도 즐길 수 있고, 연계/지속적으로도 즐길 수 있으며, ⑥ 계절과 절기별 구분을 시도하고 있다는 점과 같은 큰 미덕을 지니고 있음에도 불구하고, 그곳에서 어떻게 즐겨야 할 지에 대한 안내나 즐길 것들에 대한 기획이 부족하다는 점은 큰 아쉬움이 아닐 수 없다. 문화콘텐츠의 기획단계부터 그곳에서 무엇으로 어떻게 즐길 것인가 하는 문제의식을 분명히 하고, 페르소나별 향유자 여정의 맵을 정치하게 구성할 수 있어야 하지만 이 아쉬움을 해소할 수 있다. 이 역시도 5WIH의 종합적인 관점에서 구체화될 수 있어야 하는 것이다.

더불어 ‘어떻게’에서 반드시 고려해야 할 것은 인스타그램이나 페이스북과 같은 SNS나 유튜브와 같은 스트리밍서비스의 효과적 활용이다. ‘어떻게’의 문제는 접근과 확산의 문제와도 연동한다. 그것은 단순히 범용성 기반의 홍보가 아니라 세분화된 취향과 목적에 최적화할 수 있는 전략적 선택인 까닭에 지극히 사적인 영역에서 개별화된 형태의 정보로 제공되고 공유되는 특성을 지녔기 때문이다. 각각의 미디어별 플랫폼별 특성을 파악하고 이것을 전담할 수 있는 팀을 구성해 전략적인 홍보가 필요하다. 다만, 이러한 홍보는 향유자 스스로 참여하여 공유하고 확산시킬 수 있는 방안을 마련하는 것이지 전담팀에서 기획하고 생산하여 공급하는 방식은 아니다. SNS나 유튜브의 핵심 동력은 자발성, 가치성, 놀이성, 유희성에 맞춰져 있다는 사실을 잊어서는 안된다.

‘언제’(When)와 ‘어디서’(Where)는 비교적 잘 구현되고 있는 편이다. 이 둘의 유기적인 연결이 장소성의 기반이 된다는 점에서 ‘언제’와 ‘어디서’는 매우 중요한 요소들이다. ‘언제’는 향유자의 ‘언제’여야 하고, 동시에 담양의 ‘언제’여야 한다. 이 두 의미가 결합된 ‘언제’는 다시 페르소나별 향유 여정의 맵과 연결하여 개별화되고 구체화된다는 점에서 반드시 양자를 모두를 고려할 수 있어야 한다. ‘어디서’는 거시적으로는 담양이라는 대체 불가능한 공간을 의미하며, 미시적으로는 송순의 문화자산과 연계되어 특화된 공간을 의미한다. 이것이 나머지 왜, 누구, 언제, 무엇을, 어떻게와 결합함으로써 장소성을 확보하게 되고, 이를 기반으로 문화적 가치는 물론 경제적 가치를 창출할 수 있다는 점

에서 더욱 중요하다.

이상에서 살펴 본, 송순의 문화자산을 활용한 문화콘텐츠화 가능성은 지극히 전략적인 차원의 논의여야만 한다. 문화자산의 가치, 지역성, 고유성은 본 논의의 출발일 뿐, 궁극이 아님은 분명하다. 문화콘텐츠는 당위의 영역이 아니라 실제의 영역이며, 지향이 아니라 실천이어야 하고, 향유가 자산이 되어 생산에 이르는 분야다. 따라서 문화콘텐츠화의 시도가 곧 성취를 의미하지는 않는 매우 냉혹한 세계다. 그런 까닭에 문화콘텐츠로의 출발 전에 5WIH의 관점에서 꼼꼼하게 기획을 전략적으로 점검해야만 한다. 무형의 가치를 생산하는 문화콘텐츠이기 때문에 성공하지 못하면 중간이 아니라 아무 것도 남지 않는다는 사실은 성공했을 때 엄청난 부가가치를 창출할 수 있다는 장밋빛 전망만큼이나 분명하다. 가치 있는 즐거움을 창출하기 위한 참여, 체험, 공유, 확산의 선순환 구조를 전제로 거침없는 노마드(Nomad)가 되어야 하는 것은 분명하지만, 길을 잃으면 결코 돌아올 수 없는 길이라는 점을 잊지 말아야 할 것이다.

본고에서 살펴 본 전략적 고려들은 출발로서 의미를 지닐 뿐이다. 송순의 문화자산이 오랜 기간 동안에 걸쳐 현재에 이르렀듯, 그것의 문화콘텐츠로의 활용 방안 역시 단기간에 생산적인 결과를 낼 수 있는 것이 아니다. 문화콘텐츠로서 생산적인 성취를 기대할만한 풍부한 문화자산을 가지고 있다는 점은 분명한 만큼, 그것을 어떻게 문화콘텐츠로 활용할 것인가의 문제는 문화콘텐츠 생태계를 종합적으로 고려하여 단계별로 추진하고, 지속적인 환류를 통하여 조형적으로 구현해야만 할 것이다.

참고문헌

- 김성기, 「송순의 시가문학 연구」, 조선대학교 대학원 박사논문, 1990.
- 임준성, 「〈侏俛仰亭三十詠〉과 문화콘텐츠 활용」, 『우리말글』 56호, 우리말글학회, 2012.
- 박기수, 「One Source Multi Use 활성화를 위한 문화콘텐츠 스토리텔링 전환 연구」, 『한국언어문화』 44집, 한국언어문화학회, 2011.
- 박기수, 「문화콘텐츠 교육의 현황과 전망」, 『국제어문』 37집, 국제어문학회, 2006..
- 박기수, 「웹툰의 트랜스 미디어스토리텔링 전략 연구」, 『애니메이션연구』 12권 3호, 한국애니메이션학회, 2016.
- 박기수, 「한국 문화콘텐츠학의 현황과 전망」, 『대중서사연구』 16호, 대중서사학회, 2006.
- 박기수, 『웹툰, 트랜스미디어 스토리텔링의 구조와 가능성』, 커뮤니케이션북스, 2018.
- 박영주, 「가사 작가 인물전_호남 시단의 맹주, 면양정 송순」, 『오늘의 가사문학』 2권, 고요아침, 2014.
- 박준규, 「宋侏俛仰亭 研究-그의 生平을 중심으로」, 『국어문학』, 25호, 국어국문학회, 1985.
- 심상민, 『미디어는 콘텐츠다』, 김영사, 2002..
- 이병민, 「문화자산을 토대로 한 도시재생과 지역발전-〈서울동화축제〉 사례를 중심으로-」, 『한국경제지리학회지』, 19권 1호, 한국경제지리학회, 2016.
- 이종건, 『면양정송순연구』, 개문사, 1982.
- 정영철, 「시문을 통해 본 면양정의 공간구조에 관한 연구」, 『한국주거학회논문집』 16권 4호, 한국주거학회, 2005.
- 콘텐츠 비즈니스 연구소·조선일보 출판부 역, 『콘텐츠 비즈니스 아는 만큼 돈이 보인다』, 조선일보사, 2000.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠산업 학과 커리큘럼 가이드북』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2003.
- 헨리 켄킨스·김정희원 외 역, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈, 2008.

| Abstract |

Cultural Assets of Myeonangjeong Song Soon and Its Usability as a Cultural Content.

Park, Ki-soo
HanyangUniv. Prof.

This paper is written in attempt to revitalize and thus enjoy the cultural assets of Myeonangjeong Song Soon in various ways by seeking the usability of it as a cultural content. Cultural assets discussed in this paper refer to every assets that can consistently create value through culture, which must possess uniqueness, differentiation, and newness. In this context, cultural assets of Song Soon must be found on integrated point of view that includes not only his literary asset but also Damyang that embodied it and diverse factors that give body to the cultural ecosystem of the region.

Song Soon's cultural assets can be divided into ① Song Soon's life itself that contains the source story, ② heritage of Korean classic poetry, ③ genealogical legacy of scholastic and literary mantles, ④ Damyang as place assets. Purpose of developing cultural contents based on Song Soon's cultural assets is not only focused on cultural value creation that cultural assets of Song Soon should be excavated and promoted but also on economic value creation. Considering the nature of these purposes and characteristic

of cultural assets, it must be discussed based on the specific spacial assets of Damyang.

5W1H that decides the direction and identity of cultural contents is very useful in building an implementation strategy. When we examine the assets that Damyang already secures with 5W1H, it is furnished with 'When' and 'Where' to a degree, but falls short of 'Who', 'What', and 'How'. This essay inspects the use of Song Soon's cultural assets as cultural content by each part of 5W1H and suggests the factors that must be considered from a strategic point of view. Both value of Song Soon's cultural assets and assets that Damyang holds as space of implementation are clear. However, effort to implement and consist it as a cultural content should be developed stage by stage in macro perspective, and it is most important to occupy the identity and aim of the business in differentiated ways.

Key words : Song Soon, Myeonangeong, Damyang, cultural assets , Cultural Content