

한국 문화콘텐츠학의 현황과 전망

- 스토리텔링을 중심으로

박기수*

1. 문화콘텐츠, 學이 되지 못한 이유
2. 문화콘텐츠의 변별성
3. 문화콘텐츠학, 스토리텔링의 현황
4. 문화콘텐츠학의 전망과 과제

국문 요약

이 글은 문화콘텐츠에 대한 실천적이고 생산적인 논의를 기반으로 문화콘텐츠학을 정립하기 위한 토대를 구축하기 위한 것이다. 문화콘텐츠의 장르별, 매체별, 분야별 광범위성을 고려하여 이 글에서는 스토리텔링을 중심으로 논의를 진행하였다. 이러한 논의의 전제는 문화콘텐츠의 변별성이 되어야 함은 물론이다. 한국문화콘텐츠는 비교적 다양한 장르의 콘텐츠들이 시장에 진입에 성공했고, One Source Multi Use를 통한 고부가가치 창출의 기반이 마련되었고, 우수한 향유자들을 보유하고 있으며, 문화콘텐츠에 대한 인식이 높다는 강점을 지니고 있다. 이제 그러한 강점은 보다 생산적이며 지속 가능한 모델로 구체화하느냐에 있다. 이러한 논의를 위해서는 통합적인 논의와 산학협력을 기반으로 한 실천적이며 구체적인 논의가 필수적이다. 문화콘텐츠학으로서 스토리텔링에 대한 논의는 1) 양질의 스토리텔링을 확보하기 위한 원천 소스 개발 및 전환 전략, 2) 확보된 소스를 어떻게 효과적으로 콘텐츠화 할 것인가 하는 스토리텔링 전략

* 한양대학교 문화콘텐츠학과 교수

3) 구현된 스토리텔링을 매개로 한 향유의 활성화 전략과 One Source Multi Use 확산 전략, 4) 문화콘텐츠 스토리텔링 리더러시 전략 등을 통합적인 관점에서 진행시켜야만 한다. 또한 그러한 성과를 산학협력을 기반으로 검증하고 동시에 이를 기반으로 이론적이며 논리적인 체계화를 수행할 수 있을 때 학문적인 신뢰와 권위를 확보할 수 있을 것이다.

주제어

한국문화콘텐츠, 스토리텔링, 원천소스, 스토리텔링 전략, 향유, one source multi use, 리더러시, 산학협력

1. 문화콘텐츠, 學이 되지 못한 이유

한국에서 문화콘텐츠학의 현황과 전망을 이야기하는 것은 조심스럽다. 문화콘텐츠의 일천한 역사와 가시적인 성과에 비해 과도하게 쏟아지는 관심과 투자를 염두에 둔다면 선불리 전망을 내놓는 것은 경솔하거나 무모한 일이 될 것이기 때문이다. 문화콘텐츠에 대한 우리의 관심은 사회적 흐름의 자연스러운 결과라기보다는 매우 돌발적인 것이었고, 민간이 주도하는 것이 아니라 관(官)이 앞에서 선도하는 형국이었고, 문화적 역량이 결집된 결과 아니라 경제적 부가가치에 편향된 기대에서 기인한 것이었다. 더구나 학문적인 토대가 아직 마련된 것도 아닌데, 가장 보수적이며 변화에 둔감한 대학교에서 기민하게 학과를 만들고 문화콘텐츠를 전면화한 일은 주목할 만한 일이 아닐 수 없다. 그 원인이 '인문학의 위기'¹⁾를 타개하기 위한 것이든, 정부가 내놓은 각종 문화콘텐츠

1) 현재 '인문학의 위기'는 단지 인문학의 시장 경쟁력이 떨어졌음을 의미하는 말이 아니다. 사회문화적 환경의 급변에 처할수록 인간과 그의 문화를 탐구하는 인문학의 가치와 효용은 더욱 그 빛을 발할 수밖에 없다는 점에서 지금 이곳에서 말하

관련 지원책에 있든, 기획보다 큰 성과를 가져온 한류로 인한 문화콘텐츠에 대한 사회적 수요에 있든 간에 문화콘텐츠 관련 학과의 폭발적인 개설은 놀라운 일이 아닐 수 없다. 이와 같은 대학을 포함한 우리 사회 전반에 걸쳐 일어나고 있는 문화콘텐츠에 대한 폭발적인 관심과 투자는 아직 현재 진행형이다.

이와 같이 현재 문화콘텐츠에 대한 관심은 보다 구체적이고 생산적인 차원으로 다양하게 전개되고 있다. 국가적으로는 문화콘텐츠를 미래의 성장엔진으로 파악하고 문화관광부, 산업자원부, 정보통신부 등을 중심으로 다양한 지원책을 내놓고 있다. 또한 상당한 규모의 자본들이 문화콘텐츠 현장으로 투자되고, 그에 상응하여 소위 대박을 터트리는 성공적인 콘텐츠가 지속적으로 등장함으로써 국내외적으로 문화콘텐츠에 대한 관심은 한층 더 고조되고 있는 실정이다. 이제 성공적인 브랜드로 자리 잡은 한류 열풍의 지속과 확장 과정도

는 “인문학의 위기”는 모순적이다. 인문학이 “인간의 문자나 비문자적 표현을 통해 자연적, 사회적 질서의 제약으로부터 자유인의 가능경험을 모색하는 노력”(정대현 외, 『표현인문학』, 생각의 나무, 2002. 22쪽)이라고 할 때 그것은 시장의 논리보다는 인간의 가치를 우선으로 한다는 점에서 시장 경쟁력의 저하는 오히려 인문학의 융성을 결과해야하기 때문이다. 그렇다면 ‘인문학의 위기’는 인문학의 위기가 아니라 인문학과 관련된 교육 및 연구 시스템의 위기 혹은 인문학의 가치에 대한 사회적 인식의 변화, 인문학의 현실 대응력의 위기 등이 빚어내는 종합적인 부실의 결과로서 인문학과 관련된 냉정한 성찰의 요구에 다름 아니다. 이러한 관점에서 인문학의 위기에 대한 냉정한 자기성찰 없이 맹목적인 문화콘텐츠로의 경사를 보이는 것은 매우 위험한 징후일 뿐이다. 그보다는 지금 이곳이 요구하는 인문학의 기능 혹은 인문학의 확장 가능성에 대한 보다 개방적인 논의가 선행되어야 하며, 이를 바탕으로 급변하는 문화 환경이나 향유 방식의 변화 등에 대한 적극적인 탐구와 적실한 대응을 위한 전향적인 자세가 필요하다. 가장 중요한 것은 이와 같은 요구를 당위적 차원이 아닌 실천적 차원에서 얼마나 적극적으로 발전적으로 수용할 수 있느냐의 문제다. 그 실천의 구체적인 가능성으로 제시된 것 중의 하나가 문화콘텐츠이다. (박기수, 「문화콘텐츠 교육의 현황과 전망」, 『국제어문』 37집, 국제어문학회, 2006. 4 쪽)

문화콘텐츠에 대한 낙관적 전망을 보다 강화시키는 요인이 되고 있다. 하지만 문화콘텐츠에 합리적이고 안정적인 기화 생산·비즈니스의 시스템을 확고하게 마련하지 못했고, 소위 전문가라고 권위를 인정할 수 있는 집단이 빈약하고, 문화콘텐츠 생산의 토대가 되는 문화적 역량을 합리적으로 수렴할 수 있는 인프라가 미비하다는 이유를 들어 문화콘텐츠에 대한 비관적인 전망을 내놓는 사람들도 상당수 있는 것도 현실이다. 흥미로운 것은 그러한 우려의 실체는 문화콘텐츠의 미래에 대한 비관이 아니라 문화콘텐츠의 낙관적 미래에 우리가 주도적인 위치에 서야한다는 강박에서 출발하고 있다는 것이다. 즉 문화콘텐츠의 낙관적 미래를 의심하지 않기 때문에 지금 우리에게 부족한 요소들을 빨리 해소해야한다는 지적인 것이다.²⁾

인용에 드러난 바와 같이 문화콘텐츠에 대한 우려마저도 비관적 전망이라기보다는 낙관적 기대를 실현해야한다는 강박에 가까운 것이다. 하지만 그러한 당위적인 기대나 열망만으로 문화콘텐츠가 성과를 보장하는 것은 아니다. 이러한 기대와 열망을 성과로 보장하기 위한 체계적인 노력이 필요한데 그것이 문화콘텐츠학에서 해결해야할 문제이다. 하지만 사회 전반의 관심과 투자에 비해 문화콘텐츠의 학문적 정립의 움직임은 매우 미미한 형편이다. 그렇다면 그 이유는 무엇인가?

문화콘텐츠가 독립된 학문으로 서지 못한 가장 큰 이유는 역사가 일천하기 때문에 학문적인 토대를 갖출 시간적 여유가 없었다는 것이다. 하지만 이 문제는 시간이 흐르면 학문적 정립이 이루어진다는 논리기 때문에 문제가 되지 않는다. 둘째, 문화콘텐츠의 범주가 지나치게 넓기 때문에 장르별, 매체별, 분야별 협력시스템을 구축해야만 의미 있는 연

2) 박기수, 「문화콘텐츠 교육의 현황과 전망」, 『국제어문』 37집, 국제어문학회, 2006. 285 쪽

구 성과를 얻을 수 있다는 점이다. 분과학문으로 세분화되고 개인적인 연구에 익숙한 기존 연구자들에게는 통합적인 공동연구를 요구하는 이 분야는 아무래도 생소할 수밖에 없다. 셋째 문화콘텐츠 연구는 산학협력을 기반으로 해야 하는데 두 경계가 분명하고, 협력할만한 역량을 지닌 파트너를 찾기 쉽지 않다는 점이다. 넷째, 개척학문으로서의 성격이 강하기 때문에 선행연구의 도움을 받을 수 없으며, 여타의 연구 방법론이나 학회 등의 연구 인프라도 스스로 만들어야 하는 어려움이 있다. 이외에도 다양한 이유를 들 수 있겠지만 문제는 어떻게 문화콘텐츠학을 정립시킬 것이냐에 있다.

본고에서는 아직 몇몇 연구자나 학회를 통해서 부분적으로 개진되고 있는 문화콘텐츠 관련 연구 성과물을 현황을 살피고 문화콘텐츠학의 정립을 위한 제언을 시도할 것이다. 특히 본고에서는 스토리텔링과 관련된 성과물들을 점검하고 그 전망을 해 볼 것이다.

2. 문화콘텐츠의 변별성

문화콘텐츠의 정의는 생성적이다. 뉴미디어와 다양한 콘텐츠의 결합으로 인하여 문화콘텐츠의 영역은 개방적 폭식성(暴食性)을 보이고 있다는 점을 고려할 때, 규범론적인 정의든 범주론적인 정의든 간에 끊임 없는 수정을 요구당하고 있기 때문이다. 그럼에도 불구하고 문화콘텐츠에 대한 논의를 위해서는 잠정적인 형태의 정의라도 필요하다. 따라서 본고에서는 충분하지는 않으나 지금 이곳에서 논의의 준거가 되고 있는 문화콘텐츠의 정의를 준거로 논의를 전개할 것이다.

문화콘텐츠는 “문화, 예술, 학술적 내용의 창작 또는 제작물 뿐 아니

라, 창작물을 이용하여 재생산된 모든 가공물, 그리고 창작물의 수집, 가공을 통해서 상품화된 결과물들을 모두 포함하는 포괄적 개념”³⁾이다. 심상민⁴⁾은 원작자가 누구인지, 어떤 가공 프로세스를 거쳐 만들어졌는지가 명확해서 저작권을 주장할 수 있어야 한다는 ‘콘텐츠 재화(contents good)’적 인식을 강조한다. 그는 또 창작에 의해 만들어진 문화, 예술작품을 기반으로 하는 산업을 ‘문화산업’이라고 한다면, 놀이와 감상의 성격을 강화한 것을 ‘엔터테인먼트 산업’이라고 하고, 그 가운데 ‘상업화의 가능성이 높고’ ‘매체 연계성이 높은’ 분야를 문화콘텐츠라고 주장한다.⁵⁾ 이러한 주장들이 비교적 신뢰할만한 것이라고 할 때, 문화콘텐츠는 ‘문화’와 ‘콘텐츠’의 합성어로서, 문화적 특성과 콘텐츠적 특성을 모두 가지고 있다고 볼 수 있다. ‘문화’는 매우 포괄적이며 인간의 삶과 밀접한 상관을 지니고 있는 탓에 실체적 개념이라기보다는 조형적 개념에 가깝다. ‘콘텐츠’는 “문자·영상·소리 등의 정보를 제작하고 가공해서 소비자에게 전달하는 정보 상품”⁶⁾이다. 이와 같이 상이한 성격의 두 개념이 만나서 만들어내는 문화콘텐츠는 매우 복잡적이고 다양한 부면을 지닐 수밖에 없다.

문화콘텐츠의 복잡성으로 인하여 문화콘텐츠는 뚜렷한 변별성을 갖는다. 문화콘텐츠학의 체계적인 정립을 위해서 문화콘텐츠의 변별성을 파악하는 것을 필수적이다.

첫째, 문화콘텐츠는 문화와 콘텐츠의 특성을 동시에 구현되어야

-
- 3) 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠산업 학과 커리큘럼 가이드북』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2003, 7쪽.
 - 4) 심상민, 『미디어는 콘텐츠다』, 김영사, 2002, 19쪽.
 - 5) 심상민, 위의 책, 5쪽.
 - 6) 콘텐츠 비즈니스 연구소, 조선일보 출판부 역, 『콘텐츠 비즈니스 아는 만큼 돈이 보인다』, 조선일보사, 2000, 17쪽

만 그 가치를 극대화할 수 있다는 점이다. 문화가 콘텐츠에 종속되거나 콘텐츠가 문화에 종속되는 식의 종속관계가 아닌 문화와 콘텐츠가 적절한 긴장관계를 유지하며 상보적인 관계를 유지할 때, 비로소 제대로 된 문화콘텐츠의 출현을 기대할 수 있는 것이다. 문화적 가치와 재화적 가치를 동시에 구현함으로써 텍스트의 미적 가치를 확보하고, 이러한 세 가치의 통합적인 가치 구현 과정을 통하여 사회적 가치나 역사적 가치를 보유하게 되는 것이 문화콘텐츠의 가치 구현 사슬이라고 할 수 있다. 하지만 그동안 문화콘텐츠에 대한 관심은 경제적 부가가치 창출에 대한 기대에 편중됨으로써 오히려 부가가치 창출에 실패하는 아이러니한 결과를 가져왔다. 문화콘텐츠가 지닌 문화의 자본화 가능성은 경제적 가치만을 지향함으로써 높아지는 것이 아니라 문화적 가치의 기반이 되는 다양한 역량이 유기적으로 잘 구현될 때 비로소 가능해지는 것이다. 물론 이러한 통합적 가치의 구현 과정에서 경제적 가치를 창출할 수 있는 다양한 요소를 얼마나 전략적으로 결합시킬 수 있느냐는 문제도 반드시 고려해야 할 사항임에는 틀림이 없다. 따라서 경제적 가치에 편향되어 문화를 도구화하거나 효율성을 앞세워 창의성을 매몰시키는 일은 문화적 가치에 압도되어 경제적 가치를 배려하지 않는 일만큼이나 참담한 결과를 가져올 것이고, 문화콘텐츠를 통한 지속 가능한 성장엔진의 모색은 기대하기 어려워질 것이다.⁷⁾

둘째, 문화콘텐츠 분야가 매우 광범위하다는 점이다. 라깁의 어투를 흉내 낸다면 문화콘텐츠 아닌 것도 없고 문화콘텐츠인 것도 없다, 장르의 다양성과 매체의 다양성 그리고 대상의 다양성을 문화콘텐츠라는 말은 모두 포괄하고 있기 때문이다. 문화콘텐츠가 광범위하다는 말은 그만

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

컴 상호 연동이 용이하고, 상생적 결합에 의한 생산성이 높다는 말이며, 바로 이러한 특성으로 인해 지식기반 사회에서 경쟁력을 갖는 것 또한 사실이다. 만화, 영화, 애니메이션, 음반, 캐릭터, 게임, 드라마, 공연, 뮤지컬 등의 장르와 웹, 모바일, TV, DVD, CD, DMB 등과 같은 매체 그리고 기획, 시나리오, 창작기술, 비즈니스마케팅 등의 분야를 고려할 때, 문화콘텐츠가 포괄해야 하는 영역이 얼마나 광범위한지 알 수 있다. 더구나 이것들이 교차적으로 조합하여 만들어내는 경우의 수까지 따진다면 통합적인 접근이 필요한 문화콘텐츠에서 정작 그러한 접근은 지극히 어렵게 된다. 이러한 까닭에 한 명의 연구자가 이 모든 장르, 매체, 분야 등을 통합적으로 연구하는 일은 결코 쉽지 않다. 연구의 어려움은 학문으로서의 위상 정립과 구체적인 성과의 생산성 등에서 많은 문제를 야기하며 특히 교육의 구체적 내용을 마련할 수 없다는 치명적인 결함을 낳는다⁸⁾. 문제는 문화콘텐츠 분야가 광범위하다는 것은 모든 것을 해야 한다는 요구가 아니라 모든 분야가 상호 협력 체제를 구축하고 공통의 지향을 마련하여 협업 시스템을 지향해야 한다는 것이다. 따라서 문화콘텐츠 학이 온전한 모습을 갖추기 위해서는 각기 전문 분야를 가지고 있는 전문가들(연구자, 산업체 현장 실무자, 교수 등)이 전체의 목표를 향해 자신의 역할을 분명히 인식하고 상호 협력할 수 있는 인식과 시스템

8) 이러한 까닭에 독립된 한 과 단위로 이 모든 것을 효과적으로 교육하기는 매우 어려운 실정이다. 결국 이 문제를 해결하기 위해서는 1) 과의 성격과 정체성을 분명히 함으로써 장르별, 분야별 선택과 집중을 통한 특성화를 꾀하거나, 2) 과 단위가 아니라 단과대 단위의 교육을 통하여 학습자 스스로 자기 필요에 따른 커리큘럼을 디자인하는 방법을 시도할 수 있다. 그러나 1)은 One Source Multi Use를 효과적으로 수행하기 위한 타 장르에 대한 이해의 문제와 장르 선정 등의 문제를 선결해야만하며, 2)는 포함시킬 규모의 확정이 쉽지 않을 뿐만 아니라 단과대 단위의 정원 확보나 구조 조정이 현재 대학의 실정을 고려할 때, 결코 용이하지 않다는 한계를 지니고 있다.(박기수, 「문화콘텐츠 교육의 현황과 전망」 『국제어문』 37집, 국제어문학회, 2006. 8쪽)

의 마련이 필수적이다. 또한 각 분야의 전문가들이 상호 협력하여 연구를 수행할 수 있기 위해서는 학제 간 교육 인프라, 산학협력의 체계적인 시스템, 공동 R&D 등이 시스템화 되어 체계적으로 지속성을 가지고 수행되어야 한다. 분야별 협업시스템은 물론 장르별 전환(adaptation) 전략도 문화콘텐츠의 포괄성을 긍정적인 동력으로 바꾸기 위한 필수적인 요소다.

셋째, 문화콘텐츠는 One Source Multi Use⁹⁾를 통해 부가가치 생산을 극대화한다. One Source Multi Use(이하 OSMU)란 하나의 원천콘텐츠를 중심으로 부가가치를 창출할 수 있는 다양한 파생상품을 개발함으로써 수익을 극대화하는 방안이다. OSMU는 수직적 Multi Use와 수평적 Multi Use로 나눌 수 있다. 수직적 Multi Use는 장르 간 계열화(만화, 애니메이션, 영화, 음반, 게임 등)를 시도하기 때문에 장르 변화비용(Conversion Cost)이 높고 따라서 risk도 크지만 신규시장을 개척할 수 있다는 점에서 수익의 극대화를 도모할 수 있는 방식이다. 반면 수평적 Multi Use는 시간의 계열화를 통해 수익을 창출하는 방식, 즉 동일한 콘텐츠를 매체별로 노출시키는 시기를 달리하는 방식으로 수직적 Multi Use에 비해 변환 비용이 적게 들어 risk도 줄일 수 있지만 신규시장 창출 효과를 기대할 수 없기 때문에 기대 수익이 작은 수익 창출 방식이다. 이와 같은 수평적 Multi Use를 일반적으로 Window Effects라고도 하는데 시간적 지리적 노출의 차별화를 통하여 배급효과를 높이고, 개별 Window 간의 충돌을 전략적으로 피하면서 기대 수익을 극대화하는 방식으로 콘텐츠의 수익 창출 기간을 확장하는 효과가 있다.

9) One Source Multi Use 에 대한 내용은 논의의 편의를 위하여, 박기수, 「신화의 문화콘텐츠화 전환 연구」, 『한국문예비평연구』 20집, 한국현대문예비평학회, 2006. 9-10쪽을 재구성한 것이다

원천콘텐츠는 독립된 콘텐츠로서 대중성을 검증 받아 이미 브랜드 가치를 확보한 콘텐츠를 말하는데, 수직적 Multi Use를 활성화시킬 수 있는 요소들을 콘텐츠 내부에 포함하고 있어야만 한다. 일반적으로 원천 콘텐츠로서 활용되는 만화, 소설, 신화 등의 경우에서 확인할 수 있듯이 상대적으로 적은 비용으로 대중성 검증이 가능해야하기 때문에, 그 자체 콘텐츠로서의 완성도를 확보하고 있어야만 한다. 반면, 거점콘텐츠는 원천콘텐츠를 기반으로 대중적인 호응을 기대할 수 있는 콘텐츠로 전환한 것을 말한다. 즉 매체와 장르의 확대를 통하여 Target의 확장을 도모할 수 있는 콘텐츠로 전환을 꾀하는 것으로 대중적인 호응은 필수적이다. 대중적인 호응을 기대하기 위해서는 대중들의 접근이 손쉬운 매체와 장르를 택해야 하기 때문에 이에 따른 많은 변환비용(Conversion Cost)을 요구하고 동시에 그만큼의 위험도 증대되는 것이다. 따라서 거점 콘텐츠의 경우 Target의 규모와 범위, 수평적/수직적 Multi Use의 활성화 기대 정도, 콘텐츠 자체의 대중성 확보 방안 등이 성패를 좌우하는 중심 요소이다. 거점콘텐츠는 기획단계에서 메인수익 window 선정, 수평적 Multi Use의 노출 시기와 빈도, 수직적 Multi Use의 다양성, 콘텐츠 브랜드 관리 방안 등에 대한 섬세한 고려가 요구되는 것이다. 원천콘텐츠를 거점 콘텐츠로 변화하는 과정에서 가장 중요한 것은 전환의 목적에 부응하는 전략이다. 일반적으로는 콘텐츠의 다변화에 따른 부가가치의 창출을 통한 수익의 극대화가 목적이 되지만, 경우에 따라서는 원천콘텐츠의 가치를 제고하거나 원천콘텐츠와 상관된 지자체, 국가, 단체 등의 이해와 상관되기도 한다. 목적의 설정이 결과를 담보하지는 않기 때문에 콘텐츠의 변환 과정, 특히 높은 변화 비용(Conversion Cost)을 요구하기에 높은 위험(high-risk)을 극복해야하는 거점콘텐츠의 경우에는 더욱 더 전략적 탐색이 필요한 것이다.¹⁰⁾

넷째, 문화콘텐츠학은 반드시 유기적인 산학협력을 통하여 연구 성과를 보장 받을 수 있는 분야다. 문화콘텐츠는 응용학문이며 동시에 복합학으로서 이론적 연구와 학습뿐만 아니라 현장중심의 전문성과 생산성을 갖추어야만 하는 특성을 가졌다. 따라서 산업체와 현장의 협력을 바탕으로 교육, 연구, 개발 등의 유기적인 산관 시스템이 구축되고 지속적으로 실천될 때에만 생산적인 성과를 기대할 수 있다. 교육과정에서 산업체와 학교의 경계가 분명하고 원활한 소통이 이루어지지 않고 있는 우리의 현실을 고려할 때, 가장 우선적으로 해결해야 할 문제다. 이 문제는 문화콘텐츠 업체와의 협약 등을 통하여 긴밀한 산학협력체계를 구축하고, 이를 기반으로 현장 전문가의 강의 인력 활용, 현장실습, 산학협력 공동 R&D 과정 등을 필수화함으로써 반드시 해결해야 한다. 특히 실천적 생산물을 통하여 연구의 유효성을 검증받는다든가 점에서 긴밀한 산학협력을 통한 연구의 생산성 확보는 문화콘텐츠학 정립을 위해서 가장 먼저 수행해야 할 과정이다.

다섯째, 문화콘텐츠의 양적/질적 수준을 확보하기 위해서는 반드시 규모의 경제(economy of scale)를 구축해야 한다는 점이다. 문화콘텐츠는 무형의 가치를 기반으로 부가가치를 창출하기 때문에 양질의 콘텐츠를 누가 선점할 수 있느냐가 매우 중요한 관건이 된다. 결국 시장의 트렌드를 파악하여 기민하게 대응하거나 트렌드를 선도할 수 있도록 양질의 콘텐츠를 선점할 수 있어야 한다. 그러기 위해서는 안정적인 대규모 자본이 지속적으로 공급되어야 하는데, 국내 시장규모로는 그러한 공급 유도가 쉽지 않은 까닭에 해외시장을 염두에 둔 기획, 투자, 창작, 마케팅이 전개되어야만 한다. 해외 시장을 염두에 둔 콘텐츠 제작에는 보편성과

10) 박기수, 「<소나기>의 애니메이션화 전략」, 『소나기 One Source Multi Use 포럼』 경희대, 양평군, 중앙일보, 2005. 47-48쪽.

특수성의 상관관계를 탄력적으로 적용하는 전략이 필요하다.

이상에서 살펴 본 바와 같이 문화콘텐츠는 생성적인 개념이며 꾸준히 스스로의 영역을 확장하고 있다. 따라서 문화콘텐츠의 변별성도 여기서 지적인 것 외에도 또 다른 것들이 등장할 수 있다. 문제는 지금 변별해놓은 특성들을 문화콘텐츠 생산 전략으로 얼마나 효과적으로 활용할 수 있는냐에 달렸다. 그러기 위해서는 지극히 포괄적이고 광범위한 문화콘텐츠의 범주와 관련 분야를 선택하고 구분하여 집중적인 탐구를 구체적으로 수행해야 할 것이다. 본고에서는 선택과 집중의 분야로 스토리텔링에 주목한다.

3. 문화콘텐츠학, 스토리텔링의 현황

문화콘텐츠는 이제 낙관적 전망이나 당위적 요구를 넘어서 보다 구체적이고 전략적인 차원에서 논의되어야만 한다. 이러한 실천적 요구는 문화콘텐츠에 대한 낙관적 전망이 단지 “경제적 수익에 대한 맹목적인 지향이나 당위적인 기대만으로 성취될 수 없으며, 문화적 역량을 토대로 콘텐츠적인 사고를 전략적으로 결합시킬 때, 비로소 성취될 수 있음을 그동안 실패 과정을 통하여 학습한 결과다.”¹¹⁾ 특히 본고의 논의 대상인 문화콘텐츠 스토리텔링의 경우 향유¹²⁾의 직접적인 매개가 된다는 점에서 그 필요성과 중요성은 새삼 강조해도 지나치지 않다. 이러한 까닭에

- 11) 박기수, 「대중문화콘텐츠 서사 연구」, 『한국언어문화』 30 집 한국언어문화학회 2006. 78 쪽
- 12) 문화콘텐츠에서 향유는 매우 중요한 핵심 개념으로, 향유의 활성화 정도에 따라 문화콘텐츠의 성공 여부가 결정된다. 향유는 참여적 수행을 통한 주체적인 즐거움의 과정을 의미한다. 향유에 대한 상세한 논의는, 박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략』, 논형, 2004. 34-49 쪽을 참고하라

문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 연구 현황과 전망은 앞에서 제시했던 문화콘텐츠의 변별성을 바탕으로 보다 실천적이고 생산적인 차원에서 실천적 진행형으로 전개되고 있다.

문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 논의는 1) 양질의 스토리텔링을 생산하기 위한 원천 소스(Source)의 확보 및 전환(adaptation)¹³⁾의 문제, 2) 확보된 소스를 어떻게 효과적으로 콘텐츠화 할 것인가 하는 스토리텔링 전략의 문제, 3) 구현된 스토리텔링을 매개로 향유를 활성화하고 이를 기반으로 One Source Multi Use를 얼마나 확대·지속시킬 것인가의 문제, 4) 수준 높은 향유 활동을 지속시킬 수 있는 문화콘텐츠 스토리텔링 리터러시(literacy) 문제 등으로 크게 나누어 볼 수 있다. 이 네 문제는 매우 긴밀한 상관속에서 총체적으로 상호작용한다. 원천 소스로서 의미를 갖기 위해서는 문화콘텐츠의 변별적 특성을 전제로 한 스토리텔링 전략은 물론 콘텐츠 상호 간의 전환 전략도 함께 고려되어야 할 요소다. 스토리텔링 전략을 수립할 때 가장 중요한 것이 향유의 활성화 정도이며, 동시에 이를 기반으로 전개할 수 있는 One Source Multi Use의 범위, 규모, 지속 정도 등이다. 뿐만 아니라 이러한 일련의 유기적인 상관관계는 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 리터러시 능력과 수준에 따라 향유의 활성화 정도가 결정된다는 점에서 네 요소가 유기적인 상관관계를 형성함을 알 수 있다.¹⁴⁾

13) 조길예는 볼프강 가스트의 책을 옮기며 전환이라는 용어를 사용했다. 그녀의 번역에 따르면, 전환은 “상이한 매체, 혹은 기호 체계간의 고유성을 인정하면서도 무궁무진한 상호 전화/변형 가능성을 열어주는 용어”라고 할 수 있다(볼프강 가스트, 조길예 역, 『영화』, 문학과지성사, 1999. 199쪽) 이러한 논리가 설득력을 지닐 수 있다면, 전환은 대중문화콘텐츠 서사의 전개 과정을 규명하는데 매우 적실한 용어라 할 수 있다. 따라서 이 글에서는 전환이라는 용어를 사용한다.

14) 이 단락의 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 논의의 갈래는, 박기수, 「대중문화콘텐츠 서사 연구」, 『한국언어문화』 30집, 한국언어문화학회, 2006. 78-79쪽의 내

하지만 통합적 고려에 대한 이러한 전제에도 불구하고 그동안 문화콘텐츠 스토리텔링 연구는 연구자의 전공, 취향, 선호에 따라 지극히 편협한 형태의 분리적인 차원에서 진행되었다. 결국 이러한 접근은 1) 스토리텔링에 대한 해석중심의 연구와 저술이 대부분이라는 점, 2) 그것이 문화콘텐츠의 생산 전략에 직접적인 도움이 되지 않는다는 점, 3) 결과적으로 텍스트를 지나치게 계몽적이고 교조적인 차원에 머물게 한다는 점 등을 한계로 드러낸다. 그나마도 일회적으로 진행되기 때문에 양적으로 크게 부족한 실정이다.

그동안 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 연구는 문학연구자들을 중심으로 진행된 바 있다. 선행 연구가 전무한 가운데 시도된 연구들이었기 때문에 다소 거칠고 현장의 수요를 적극적으로 적실하게 반영하지 못한 아쉬움은 있지만, 개척적인 연구로서의 그 가치 역시 분명하다. 문학의 연구 방법론과 문화콘텐츠의 특성에 대한 나름의 학습을 바탕으로 영화, 게임, 애니메이션, 만화, 드라마 등과 같은 대중적인 장르의 콘텐츠 스토리텔링을 논한 것이 대부분이다. 단독 저작으로 나온 것만 보아도 안영순·노시훈¹⁵⁾, 최혜실¹⁶⁾, 이인화¹⁷⁾, 박기수¹⁸⁾, 이정엽¹⁹⁾, 한혜원²⁰⁾, 배주영²¹⁾, 강심호²²⁾ 등이 있다. 그 외에도 문학 전공은 아니지만 문화콘텐츠 스토리텔링에 관한 저작은 김용석²³⁾, 전경란²⁴⁾ 등이 있다.²⁵⁾ 전자가 문

용을 참고하여 변용한 것임을 밝혀둔다.

- 15) 안영순·노시훈, 『영화와 애니메이션을 위한 36가지 극적 플롯』, 동인, 2002.
- 16) 최혜실, 『디지털 시대의 영상문화』, 소명출판 2003.
- 17) 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.
이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링』, 살림, 2005.
- 18) 박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략』, 논형 2004.
- 19) 이정엽, 『디지털 게임, 상상력의 새로운 영토』, 살림, 2005.
- 20) 한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림, 2005.
- 21) 배주영, 『디지털 애니메이션 스토리텔링』, 살림 2005.
- 22) 강심호, 『디지털 에듀테인먼트 스토리텔링』, 살림 2005.

학의 서사학 이론을 기반으로 다양한 인문학적 이론을 가미한 분석들이 라면, 후자는 각자의 전공을 토대로 분석한 것들이다. 후자의 김용석의 논의 등은 철학적 사유를 토대로 애니메이션 스토리텔링을 읽어낸 수작이지만, 텔링이 누락된 스토리에 치우친 논의였다는 뚜렷한 한계를 갖는다. 전자의 경우에도 문화콘텐츠의 스토리텔링 생산을 위한 선행콘텐츠 사례 분석이거나 전략 수립을 위한 실천으로 보기는 어렵다. 문제는 문화콘텐츠의 변별성에서 언급한 바와 같이 생산성이 담보되지 않는 문화콘텐츠 스토리텔링 논의는 다소 공소하다는 점이다.

논문의 경우에도 몇몇 학회를 중심으로 스토리텔링 전문가들 극소수에 의해 문화콘텐츠 스토리텔링 관련 논문이 발표되고 있다. 최혜실, 박기수, 전경란, 주장운 등이 그들인데, 텍스트 분석을 기반으로 특정 장르의 스토리텔링 변별성과 문화적 의미와 전략적 요소에 대하여 규명을 시도하는 양상이다. 논자의 경우 애니메이션, 캐릭터, 만화 등의 스토리텔링 전략 분석과 원천콘텐츠의 거점콘텐츠화 과정과 전략, 스토리텔링을 활용한 리터러시 교육 방법 등을 지속적으로 탐구해왔다. 문제는 그것이 결과론적인 분석에 가깝기 때문에 현장의 수요를 선도할 수 있는 전략이나 트렌디한 전망을 제기하는 데에는 한계가 있었다는 점이다. 그럼에도 불구하고 애니메이션, 캐릭터, 만화 등의 스토리텔링의 변별성과 전략에 대한 분석을 지속함으로써 각 장르의 고유한 스토리텔링 전

23) 김용석, 『미녀와 야수 그리고 인간』, 푸른숲 2000.

24) 전경란, 『디지털 게임의 미학』, 살림, 2005.

25) 대중적인 콘텐츠를 자신의 연구 분야의 방법론으로 접근하는 시도는 영화를 중심으로 부단히도 시도되고 있지만, 그것이 스토리텔링에 중심을 둔 논의는 아니라는 점, 그것이 문화콘텐츠의 현장과 연동할 수 있는 실천적이고 전략적인 접근이 아닌 것은 논외로 한다. 그 외에도 문화콘텐츠 각 분야의 전문가들이 텍스트를 분석하는 과정에서 스토리 수준의 언급은 본격적인 차원의 스토리텔링으로 보기 어렵기 때문에 본고에서는 제외시킨다.

략을 수립할 수 있으리라는 전망을 가지고 각 장르를 주도하고 있는 텍스트들을 정치하게 분석하려고 하고 있다. 이러한 작업이 보다 생산적이기 위해서는 해당 분야의 현장 전문가들과의 공동 연구와 연구 결과에 기반한 공동 제작 등의 시도로 이어져야 한다. 이와 같은 다양한 노력들이 좀 더 많은 사람들에 의해 지속되고 그 결과물이 성공적인 콘텐츠로 생산되고, 그 성공한 콘텐츠의 사례 분석을 통하여 좀 더 성공적인 콘텐츠 스토리텔링을 기획할 수 있는 선순환 구조에 대한 기대는 아직은 당위적 차원에 머물고 있다. 하지만 문화콘텐츠에 대한 관심과 함께 스토리텔링에 대한 관심도 한층 더 고조되고 있다는 점에서, 향후 보다 많은 연구자들의 적극적인 참여, 다양한 연구 관점의 통합적 활용, 우수한 결과물에 의한 스토리텔링 전략의 구체화 등과 같은 한층 더 밝은 기대를 갖는다.

그럼에도 불구하고 아직도 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 저작이나 연구가 활성화되지 못한 이유는 무엇인가? 우선 문화콘텐츠의 일천한 역사가 가장 큰 원인이겠지만, 그 외에도 문화콘텐츠를 대중문화 상품 정도로 여기며 하위문화의 일종으로 취급하여 본격적인 연구를 꺼리는 사회적 편견, 문화콘텐츠를 상품 이상으로 취급하지 않는 편협한 시각, 대중문화콘텐츠에 대한 선행 연구 부족으로 인한 연구의 어려움, 대중문화콘텐츠와 서사의 유기적 상관에 대한 정치한 분석적 이해 부족 등을 지적할 수 있다. 이와 같은 한계를 극복하기 위해서는 원천소스의 확보와 전환의 문제, 향유 및 One Source Multi Use의 활성화 전략, 콘텐츠 스토리텔링의 리터러시 방안, 문화콘텐츠 스토리텔링 전략을 유기적인 구조 안에서 통합적으로 논의해야 함은 물론이다. 하지만 각 요소에 대한 깊이 있는 연구가 진행되지 않은 시점에서 전체 구조를 전제로 한 통합연구를 요구하는 것은 성급하고 무모한 일이 될 것이다.²⁶⁾ 따라서

본고에서는 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 보다 생산적인 연구를 활성화하기 위해서, 문화콘텐츠 스토리텔링을 논의하기 위한 전제, 기존의 연구 성과에 기반한 잠정적 결론, 거시적/미시적 차원의 전망과 제언의 순으로 논의할 것이다.

문화콘텐츠 스토리텔링은 문학작품이나 기존의 여타 서사물과는 분명하게 변별되는 특성을 지니고 있기 때문에, 스토리텔링에 대한 논의의 몇 가지 전제가 필요하다. 첫째, 문화콘텐츠 스토리텔링은 문화콘텐츠의 필요조건일 뿐, 그 자체로 의미 있는 자족적 요소가 아니라는 것이다. 문학에서 스토리텔링이 갖고 있는 탁월한 위치의 자족적인 존재로서의 스토리텔링은 문화콘텐츠에서 더 이상 기대할 수 없다는 의미다. 문화콘텐츠 스토리텔링이 성공적인 콘텐츠를 생산할 수 있게 하는 중요한 요소임에는 분명하지만, 스토리텔링 역시 하나의 구성요소에 불과하다는 것이다. 이런 이유로 문화콘텐츠 스토리텔링은 그 자체로 자족적인 존재가 아니라 텍스트를 구성하는 다양한 요소들과의 유기적 통합을 통해서만 그 의미를 확보할 수 있다는 것이다. 둘째, 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 논의는 문화콘텐츠의 변별성에 대한 충분한 이해를 기반으로 해야 한다는 점이다. 참여적 수행을 통하여 주체적으로 즐기는 향유자는 세계와 대화적 관계를 형성하므로 취향이나 향유 형태를 예측하기 어렵다는 점, 문화콘텐츠는 범주가 넓고 개념이 개방적인 속성을 지닌 까닭에 콘텐츠 장르별 스토리텔링의 변별성에 대한 인식이 필요하다. 따라서 문화콘텐츠 스토리텔링은 거시적으로는 '문화'와 '콘텐츠'의 개별적 통합적 특성에 대한 종합적인 이해가 필요하고, 미시적으로는 스토리텔링이 구현될 장르에 대한 변별적 인식이 필수적이다. 셋째, 문화콘텐츠 스토리

26) 박기수, 「대중문화콘텐츠 서사 연구」, 『한국언어문화』 30 집 한국언어문화학회 2006. 79-80 쪽

텔링은 해석이 아니라 구체적인 실천에 대한 탐구여야 한다. 즉, One Source Multi Use를 지속적으로 활성화시킬 수 있는지 장르 간 전환(adaptation)이 용이하고 상호연동이 수월한지 등에 대한 전략적 차원의 접근이 필요하다.

이러한 문화콘텐츠 스토리텔링의 변별적 특성을 고려할 때, 문화콘텐츠 스토리텔링은 1) 향유의 활성화, 2) 재화적 가치 창출과 문화적 가치의 유기적 상관의 효율성에 대한 실천적인 방안, 3) 지속적인 가치 창출을 위한 문화 정체성의 탄력적인 구현 방안, 4) 콘텐츠 상호 간의 연동시스템 구축 방안 등이 전략적 차원에서 구체적으로 논의되어야 한다. 이러한 제안을 충족시키기 위해서는 창작 인력은 물론 기획과 마케팅 인력까지 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 충분한 이해를 가지고 있어야만 한다. 이와 같은 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 전문화된 교육을 위해서는 산학의 유기적인 클러스터(cluster)를 기반으로 한 구성적(plastic)이며 실천적인 교육이 무엇보다 우선되어야 하며, 지금이 바로 그 시작의 때임을 파악할 수 있었다.

문화콘텐츠 스토리텔링은 거시적 차원과 미시적 차원에서 학문적 토대를 요구한다. 거시적인 차원에서는 문화콘텐츠의 토대 구축과 지속가능한 성장에 중점을 두고 스토리텔링 역량을 강화할 수 있어야 한다. 반면 미시적 차원에서는 거시적 차원에서 제기된 가능성을 구체화하기 위한 전략적 접근이 요구된다. 전자가 문화콘텐츠 스토리텔링 창작에 필요한 제반 역량을 강화하기 위한 것이라면, 후자는 그러한 역량을 텍스트 차원에서 실현하는 구체적인 전략으로 적용하기 위한 것이다. 앞에서 논의했던 문화콘텐츠 스토리텔링 논의의 갈래 네 가지 중에서 양질의 스토리텔링을 생산하기 위한 원천 소스(Source)의 확보 및 전환(adaptation)의 문제와 문화콘텐츠 스토리텔링 리터러시(literacy) 문제가 전자의

문제라면, 확보된 스토리텔링 전략과 구현된 스토리텔링을 매개로 향유를 활성화시킬 것인가의 문제는 후자의 문제라고 볼 수 있다. 이러한 관점에서 볼 때, 현재 진행되고 있는 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 연구는 좀 더 거시적인 차원에서 연구가 디자인 되어야 할 필요가 있고, 그러한 거시적인 맥락에서 각 분야로 선택과 집중이 이루어져야 할 것이다. 네 분야가 모두 각각 연구의 태동을 보인지는 오래지만 각기 분리적으로 연구가 진행됨으로써 그것이 생산적인 결과 도출이 어려웠었다는 점도 상기해야 할 부분이다. 스토리텔링의 원천 소스 개발이 원형개발 사업 정도로 인식되는 것은 그동안 다소 기형적으로 막대한 정부예산이 들어가고 큰 성과는 아직 거두지 못하고 있는 문화원형 사업의 영향이 크겠지만, 보다 근본적으로는 전환 전략이 마련되지 못한 원천 소스 개발은 지극히 단편적이고 소재 중심으로 추락할 수밖에 없음을 보여주는 것이다. 스토리텔링의 전략이나 향유의 활성화 과정에 대한 연구 없이 스토리텔링 리터러시는 공소할 수밖에 없다.

이와 같은 논리가 설득력을 지니고 있다면, 문화콘텐츠 스토리텔링은 통합적인 차원에서 다양한 접근 방식을 통하여 종합적인 연구가 병행될 때 보다 생산적인 결과를 확보할 수 있을 것이다. 이 말은 문화콘텐츠와 관련된 모든 연구에 해당되는 말이겠지만, 특히 스토리텔링에 대한 연구는 연구자 혼자서 할 수 있는 영역은 지극히 제한적이기 때문에 반드시 공동연구가 필요하다는 뜻이다. 여기서 말하는 공동연구는 하나의 테마를 스토리텔링 전문가들이 적어도 앞에서 예시했던 네 분야로 나누어 연구하고 그 결과를 공유하고 수렴함으로써 해당 테마에 대한 종합적인 스토리텔링 전략을 수립할 수 있도록 하는 것을 말한다. 문제는 이러한 연구 방법론은 일반적인 학문공동체 내에서는 쉽게 이루어지기 어렵다는 점이다. 논문이야 공동명의로 발표할 수 있겠지만, 논문의 분량이나

연구의 성과를 수렴하는 과정 등에서 상당한 어려움을 겪을 것으로 쉽게 예상할 수 있기 때문이다. 뿐만 아니라 공동연구가 보다 생산성을 극대화하기 위해서는 현장실무 인력이 연구에 함께 참여해야한다는 점도 결코 쉽지 않은 부분이다. 이러한 점들을 종합적으로 고려할 때, 스토리텔링에 대한 연구를 포함한 문화콘텐츠학을 체계적으로 정립하기 위해서는 기존의 학문 연구 시스템을 과감하게 벗어버리고 문화콘텐츠에 맞는 새로운 모델이 필요하다. 연구 방식, 연구팀 구성 방식, 연구 성과의 발표 방식, 연구 결과의 평가 방식 등을 새롭게 구성한 문화콘텐츠학에 최적화된 모델 개발이 필수적인 것이다.

4. 문화콘텐츠학의 전망과 과제

이상에서 살펴본 바와 같이 현재 문화콘텐츠학이 뚜렷한 성과를 거두지 못하고 있음에도 불구하고 문화콘텐츠학과나 연구자들에게 지속적으로 시선이 쏠리고 있는 것은 그만큼 문화콘텐츠학 정립의 필요성이 보다 절실해졌다는 의미다. 문화콘텐츠 분야의 빠른 성장과 진화는 영역을 확장하고 깊이를 확보하면서 그 영향력을 한층 강화하고 있다. 더구나 거대 미디어 그룹의 등장과 뉴미디어의 급격한 성장으로 인하여 우리의 선택과는 무관하게 세계시장 규모의 문화콘텐츠 전쟁에 휘말리고 있는 것도 현실이다. 문화콘텐츠학의 정립에 대한 관심은 단지 새로운 분야의 선점을 위한 투자로서의 개념이 아니라 우리 경제의 성장엔진에 대한 절박한 관심이며, 가장 영향력 있는 사회문화적 가치를 창출할 분야에 대한 학문적 접근과 다르지 않다. 문화콘텐츠라는 다소 생경한 단어를 조어하면서까지 선점하고 싶어 했고, 그 결과 다행스럽게도

부분적으로나마 일정한 성과를 내고 있다. 또한 비교적 다양한 장르의 콘텐츠들이 성공적으로 시장에 진입함으로써 One Source Multi Use를 통한 고부가가치 창출의 기반이 마련되었고, 잠재적 생산자이며 안정적 소비 집단이기도 한 우수한 향유자들을 보유하고 있으며, 문화콘텐츠에 대한 인식이 높다는 강점을 확보하고 있는 분야가 바로 문화콘텐츠이다. 이제 문제는 그러한 관심과 영향력을 어떻게 생산적인 결과로 바꾸어 놓을 수 있느냐에 있다.

결론에서 어설픈 통계로 전망을 대신하지는 말자. 문화콘텐츠의 미래가 다른 문화나 경제 사정과 무관하게 낙관할 수는 없어도 뉴미디어의 발달, 여가문화의 확대, 양질의 향유자 증가 등에 비추어 비관할 분야는 아니라고 말할 수 있을 것이다. 그러나 중요한 것은 지금 그것이 낙관적이나 비관적이냐가 아니라 우리 사회가 지닌 역량과 의지에 비추어 그것을 어떻게 만들어갈 것이냐의 문제가 아니겠는가? 이러한 의미에서 문화콘텐츠 관련 학과의 개설이나 관련 연구자들의 증가뿐만 아니라 문화콘텐츠를 실용적인 학문으로 체계화시키려는 시도도 주목해야 할 부분이다.

문화콘텐츠 스토리텔링의 예에서 살펴보았듯이 문화콘텐츠학의 정립을 위해서는 새로운 패러다임의 연구 관련 시스템이 필요하다. 문화콘텐츠가 다양한 분야가 통합적으로 개입된 복합학이라고 주장하면서 연구 방식은 분과학문적인 태도를 취하는 것은 모순이다. 분과학문의 한계를 굳이 일일이 나열하지 않더라도 문화콘텐츠와 관련하여 그 한계는 분명하다. 따라서 문화콘텐츠에 대한 통합적인 시각이 필수적으로 공유하는 가운데 각자의 분야의 전문성을 드러낼 수 있어야 하는 것이다. 스토리텔링은 문화콘텐츠를 구성하는 중요한 근간임에는 틀림없지만 그것은 문화콘텐츠라는 전체 안에서 비로소 기능하는 것이기 때문이다.

스토리텔링의 경우, 양질의 스토리텔링을 확보하기 위한 원천 소스 개발 및 전환 전략, 확보된 소스를 어떻게 효과적으로 콘텐츠화 할 것인가 하는 스토리텔링 전략, 구현된 스토리텔링을 매개로 한 향유의 활성화 전략과 One Source Multi Use 확산 전략, 문화콘텐츠 스토리텔링 리터러시(literacy) 전략에 대한 연구가 통합적으로 전개되어야만 기대했던 생산적인 결과를 얻어낼 수 있을 것이다. 또한 그러한 성과를 기반으로 하는 학문적인 신뢰와 권위를 확보함으로써 학문적 정립의 토대를 구축할 수 있을 것이다. 이것은 하나의 테마를 스토리텔링 전문가들이 나누어 연구하고 그 결과를 공유하고 수렴함으로써 해당 테마에 대한 종합적인 스토리텔링 전략을 수립하는 공동연구의 형태를 지향할 것이다. 이와 같은 공동연구의 수행에 필요한 시스템적인 보완과 새로운 연구 시도가 있어야 함은 물론이다. 다시 한 번 강조하자. 문화콘텐츠에 대한 논의는 늘 해석이나 당위가 아니라 실천이며 생산이어야 한다.



참고문헌

- 강심호, 『디지털 에듀테인먼트 스토리텔링』, 살림, 2005.
- 김용석, 『미녀와 야수 그리고 인간』, 푸른숲, 2000.
- 김희경, 『홍행의 재구성』, 지안 2005.
- 박기수, 「<소나기>의 애니메이션화 전략」, 『소나기 One Source Multi Use 포럼』, 경희대, 양평군, 중앙일보, 2005.
- 박기수, 「대중문화콘텐츠 서사 연구」, 『한국언어문화』 30집, 한국언어문화학회, 2006.
- 박기수, 「문화콘텐츠 교육의 현황과 전망」, 『국제어문』 37집, 국제어문학회, 2006.
- 박기수, 「신화의 문화콘텐츠화 전환 연구」, 『한국문예비평연구』 20집, 한국현대문예비평학회, 2006.
- 박기수, 『애니메이션 서사 구조와 전략』, 논형, 2004.
- 배주영, 『디지털 애니메이션 스토리텔링』, 살림, 2005.
- 볼프강 가스트, 조길예 역, 『영화』, 문학과지성사, 1999.
- 심상민, 『미디어는 콘텐츠다』, 김영사, 2002.
- 안영순·노시훈, 『영화와 애니메이션을 위한 36가지 극적 플롯』, 동인 2002.
- 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.
- 이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링』, 살림 2005.
- 이정엽, 『디지털 게임, 상상력의 새로운 영토』, 살림, 2005.
- 전경란, 『디지털 게임의 미학』, 살림, 2005.
- 전국문화콘텐츠학과협의회, 『전국문화콘텐츠학과 자료집』, <http://cyworld.nate.com/common/main.asp>, 2005.
- 정대현 외, 『표현인문학』, 생각의 나무, 2002.
- 최혜실, 『디지털 시대의 영상문화』, 소명출판, 2003.
- 콘텐츠 비즈니스 연구소, 조선일보 출판부 역, 『콘텐츠 비즈니스 이는 만큼 돈이 보인다』, 조선일보사, 2000.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠산업 학과 커리큘럼 가이드북』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2003.
- 한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림 2005.

Abstract

Current Condition and Prospect of Korean Cultural Contents

- Focused on Storytelling

Park, Ki-Soo

This article aims at forming foundation to prescribe study of cultural contents based on practical and productive discussion. Considering character of cultural contents, that covers a wide range of genre, media, and field, I advanced the discussion focused on storytelling. Of course this argument should premise cultural contents' distinction. The various genre of Korean cultural contents have been launched into market successfully, and the basis for creating higher value-added business with one source multi use was set up. It has excellent enjoyer with strong point that they have a correct understanding of cultural contents. Now the strong point is connected to giving shape to the cultural contents to make it more productive and long lasting model. It is necessary to discuss totally, practically and concretely on the basis of academic-industrial cooperation for this arguments. The discussion of storytelling as cultural contents study should be advanced with the total view of following points. 1) strategy to develop original source to secure good quality storytelling. 2) storytelling strategy on how to make secured source into cultural contents effectively. 3) strategy to actualize enjoyment with embodied storytelling and strategy to expand one source

multi use. 4) literacy strategy for cultural contents storytelling. The result of above should be researched in the academic-industrial cooperation. When it can be systemized theoretically and logically, it can also secure academic trust and authority.

Key Words

Korean Cultural Contents, Storytelling, original source, storytelling strategy, enjoyment, one source multi use, literacy, the academic-industrial cooperation

* 위 논문은 2006년 11월 4일 투고되어, 11월 27일 심사 완료 후, 12월 8일 게재가 확정되었음.

