

문화콘텐츠와 대학교육

김만수*

1. 머리말
2. 새것과 옛것의 충돌
3. 교과과정의 실제 사례
 - 3-1. 스토리창작 영역
 - 3-2. 콘텐츠이론 영역
 - 3-3. 콘텐츠창작 영역
4. 문화콘텐츠학의 가능성과 한계
5. 남은 문제들

국문요약

문화산업과 문화상품의 중요성은 나날이 증대되고 있다. 이들의 영향력은 대학교육에도 영향을 미치고 있으며, 특히 문화콘텐츠학과를 중심으로 대대적인 학과신설과 커리큘럼 개편이 이루어지고 있다. 문화는 일반적으로 좋은 것(good)을 지칭하지만, 이제 현대사회에서 '상품(goods)'으로 기능할 것을 강요받고 있는 형국이다. 문화콘텐츠학의 탄생은 멀티미디어/메스미디어의 등장과 궤를 같이한다. 이 과정에서 예전의 전통적인 문화적 내용물들은 문화콘텐츠라는 이름으로 갱신되어야 한다. 이에 도달하기 위해서는 적절하고 만족할만한 커리큘럼을 마련하고, 문화콘텐츠의 대상과 방법론을 정립해야 할 것이다.

이 논문은 인하대학교 문화콘텐츠전공의 교과과정을 분석하는 데에 중점을 두었다. 한 학과의 분석이지만, 한국 대학들의 전반적인 운영방향과 일치하는

* 인하대학교 문화콘텐츠전공 부교수

것이어서 표준모델로 간주하기에 크게 부족한 점은 없다고 보았다. 우리는 이 과정에서 문화콘텐츠학의 성공과 실패, 가능성을 함께 고민할 수 있을 것이다.

주제어

문화콘텐츠, 인문학, 미디어, 콘텐츠, 교과과정, 스토리창작, 콘텐츠이론, 콘텐츠 응용

1. 머리말

문화콘텐츠(Cultural Contents, Culture and Contents)의 개념은 오락산업(Entertainment Industry, 미국), 창의산업(Creative Industry, 유럽), 創意産業(중국, 일본), Multimedia Contents, Digital Contents, Cultural Technology 등의 개념과 겹친다. 그와 별개로 우리는 문화콘텐츠라는 개념에서 대략 다음과 같은 것들을 연상해낸다: 게임, 영화, 만화, 드라마, 가요, 모바일, 책(출판), 이벤트, 지방문화(축제), 관광-레저, 기획, 전시, 캐릭터, 광고, 마케팅, 기호학, 문화원형사업,……문화…….

사실 문화콘텐츠와 직접적인 연관을 지닌 ‘문화상품(Cultural Commodity)’과 ‘문화산업(Cultural Industry)’의 논리 내에는 기본적인 모순어법이 숨어 있다. 문화는 배우고 향유해야 마땅한 어떤 좋은 것(good)이라야 하지만, 산업계에서 요구하는 상품은 소비자들이 좋아하는 것(goods)’에 집중되어야 하기 때문이다. 보편타당하게 좋은 것으로서의 문화가 어찌 소비자들의 취향에 근거한 상품의 논리로 설명될 수 있다는 말인가. 문화의 논리와 상품의 논리 중 어느 하나만 강조할 수 없다는 데에서 문화상품·문화산업·문화콘텐츠는 딜레마에 빠지게 된다.

이런 이유에서인지 문화콘텐츠를 보는 시각도 크게 둘로 나뉜다. 어

는 재벌기업가가 말한 “세계는 넓고 할일은 많다”는 식의 어법을 복창하면서 문화콘텐츠의 산업적 이용가치를 강조하는 주장들이 많은 반면, 문화콘텐츠가 어찌 학문일 수 있느냐고 비아냥거리는 시각도 공존한다. 문화콘텐츠학과에 입학한 것을 매우 자랑스럽게 생각하는 학생이 있는 반면, “반찬은 많은데 정작 먹을 것은 없다”는 상황을 간파한 상급생들도 있다. 긍정과 부정의 시각에 각각 문제가 있는 것은 사실이다. 그러나 필자가 보기에 부정의 시각 쪽에 더 큰 문제가 도사리고 있는 듯하다. 부정적인 시각의 대표적인 사례는 대학에서 어떻게 요즘에 유행하고 있는 대중적이고 오락적인 TV드라마나 게임 따위를 가르칠 수 있느냐는 시각일 것이다. 그러나 근대 대학이 영문학을 포괄하기 시작한 것이 19세기 말엽부터라는 점,¹⁾ 더욱이 근대소설을 가르치기 시작한 것은 20세기 중반부터라는 점을 염두에 두면 이러한 시각은 금방 수정될 수 있을 것이다.²⁾ 구한말의 성균관 유생이 한글소설이나 한글로 된 시가를 정규교육에서 접할 수 없었을 것이며, 불과 몇십 년 후인 20세기 초에 한글문학이 주류장르가 되고, 해방 이후에는 근대시와 소설이 본격적인 대학교과과정에 포함된다는 사실을 전혀 예측하지 못했을 것이다. 문화콘텐츠가 현대대중사회의 산물이기 때문에 대학교육에서 배제되어야 한다는 논리는 이런 이유에서도 성립되기 힘들다.

현대에 와서 대학의 의미, 교양(Bildung)의 확고한 위치가 흔들리고 있음을 걱정하는 논자들이 많다. “모든 견고한 것들이 대지 속에 녹아내린

1) 테리 이글턴, 김명환·정남영·장남수 역, 『문학이론입문』, 창작과비평사, 1986, 27-71쪽.

2) “소설이 부수적인 위치에 있었다는 것은 아직도 대학의 교과과정에서 발견된다. 예컨대 ‘문학’을 문학사적인 측면에서 다루는 데서조차 산문 서사체는 포함되지 않았다. 제2차 세계대전 이후에야 비로소 소설 비평의 목적과 방법들이 장르의 중요성을 과시하기 위한 일환으로 교과과정 속에 포함되기 시작하였다.” 윌리스 마틴, 김문현 역, 『소설이론의 역사』, 현대소설사, 1991, 16쪽.

다”는 마르크스의 예언은 현대사회의 불확실성과 예측 불가능성으로 인해 진지한 교육목표에 대한 ‘견고한 성찰’이 사라지고 있으며, 이에 따라 ‘견고한 것으로서의 교양’조차 녹아내리고 있는 대학의 현실에도 어김 없이 적용된다. 이러한 상황에서 우리는 무엇을 해야 하며 할 수 있는가?

『교양』의 저자는 우리 시대 교양이 맡아야 할 책무를, 조난을 당한 로빈슨 크루소가 간신히 육지에 도달해서 한숨 돌린 다음 서서히 개시한 작업에 비유하고 있다. 난파선에서 필요한 물건들을 가져와 재고목록표를 작성하는 일, 제한된 환경에서 자기가 할 수 있는 가능성들을 총정리하는 게 로빈슨 크루소의 과제였으며, 그것이야말로 ‘유능한 시민의 능력’이자 교양이라는 게 저자의 입장이다.³⁾ 그의 말을 빌려 우리의 논점을 정리하자면, 현재의 우리 사회가 과거와는 현격히 다른 어떤 신세계이지만, 그 신세계에 필요한 물건의 재고는 아직까지도 예전의 전통적인 사회 속에 있다는 것이다. 로빈슨 크루소가 신세계에 필요한 새것들을 모두 새롭게 만든 게 아니라 난파선의 옛것들을 빌려왔듯, 우리는 새로운 ‘미디어’에 채울 ‘콘텐츠’를 옛것에서 빌려와야 한다. 필자 또한 대학에서 문화콘텐츠를 가르칠 때에는 이러한 점에서 출발한다.

우리는 영화가 문학과 연극의 콘텐츠를 여전히 활용하고 있으며, TV가 라디오의 콘텐츠에서 크게 자유롭지 못함을 알고 있다. 영화와 TV는 매우 급격히 발달된 20세기의 뉴미디어이지만, 그것을 채우고 있는 것은 아직까지는 전통적인 콘텐츠들(연극, 문학, 라디오)이다. 새로운 미디어와 낡은 콘텐츠 사이의 충돌은 문화콘텐츠의 개발에서 무엇이 필요한가에 대한 논의의 출발이 될 수 있다.⁴⁾

3) 디트리히 슈바니츠, 안성기 외 역, 『사람이 알아야 할 모든 것: 교양』, 들녘, 2001, 30쪽.

4) 김만수, 『문화콘텐츠 유형론』, 글누림, 2006, 63쪽.

논자에 따라서는 이러한 입장이 지나치게 전통적이며 새로운 미디어의 변화를 근본적으로 받아들이지 못한 안이한 절충이라고 비판할 수 있다. “미디어가 곧 메시지”라는 맥루한 식의 논법에 따른다면, 미디어 교육이 메시지(콘텐츠) 교육보다 중요하다고 보는 관점도 가능할 것이기 때문이다. 그러나 늘 무에서 유를 창조할 수는 없는 법이다. 대학 자체의 보수성까지 감안한다면, “옛것을 통해 새것을 배운다”는 정도의 전제가 문화콘텐츠학과의 탄생 배경이 되는 것은 현실적인 선택방안 중의 하나이다.

2. 새것과 옛것의 충돌

대학교육은 대학의 교양교육, 흔히 ‘3학 4과’로 지칭되는 기초학문에 대한 탐구에서부터 시작되었다.⁵⁾ 이 중 3학(Trivium)에 해당하는 문법, 수사학, 변증법은 어문학, 사학, 철학의 분과학문으로 분화되어 근대 대학의 기초과목으로 정착된다. 그러나 ‘인문학의 위기’를 언급하기 시작한 이래, 이들 분과학문은 새롭게 개편되고 있는 바, ‘문화콘텐츠’는 이러한 개편의 자장 내에 놓여 있는 것으로 보인다.

5) 오늘의 인문학과 자연과학에 해당하는 자유학예(artes liberales)는 문법, 수사학, 변증법의 3학(Trivium)과 산술, 기하, 천문학, 음악 등의 4과(Quadrivium)로 분류되었는데, 각 과목의 내용은 오늘날보다 훨씬 포괄적이어서 문법은 문학을, 수사학은 역사를, 기하학은 지리학을, 천문학은 물리학을 포함한 것이었다. 그러나 근대 이후 실증적 학문이 발달하면서 3학과 4과는 점차 독립하여 3학은 오늘날의 어문학 내지 인문학으로, 4과는 이학 내지 자연과학 등의 독자적인 학문으로 분화되었다. 이영석, 「대학교육의 대중화와 교양 교육의 전망」, 『인문연구』 제49집, 영남대학교 인문과학연구소, 2005, 5쪽.

이러한 변화는 학생들의 직업 선택 등의 이유에서 가장 먼저 효용성을 의심받기 시작한 학과에서부터 시작된 것으로 보인다. 특히 인문학의 꽃이자 중심이었던 철학과는 대학의 논술시험, 변화된 매체환경 속에서 벌어지는 현상들인 인터넷의 사회윤리, 새로운 인간관계의 탄생, 매체와 문화연구, 종교학과 신화학 등의 영역에서 돌파구를 찾고 있는 듯하며, 사학과는 한국의 역사원형을 DB화하고 이를 창조적으로 변용하는 사업을 진행 중이다. 이들은 <인문콘텐츠학회> 등을 중심으로 이러한 변화를 주도하고 있으며, 특히 한국문화콘텐츠진흥원이 의욕적으로 추진하고 있는 ‘우리문화원형사업’ 등은 이러한 변화를 가속화하는 데 크게 기여하였다.⁶⁾

철학·사학에 비해 국어국문학을 비롯한 어문학의 변화는 아직 미미한 편인데, 그 이유는 아마도 어문학 자체가 아직까지는 그 효용성의 의심을 덜 받기 때문인 것이 아닌가 나름대로 추측해본다. 물론 어문학의 변화도 점차 가속화될 것이다. 외국어 교육이 이제 인터넷과 멀티미디어에 의존한 e-learning 모델로 대폭 수정되고 있고 ‘문학’ 자체의 연구보다는 좀더 넓혀진 개념의 ‘문화연구’로 나아가는 게 학문의 추세이기 때문이다.⁷⁾ 국어국문학의 3대 분야인 국어학, 고전문학, 현대문학도 이러한 변화의 조짐을 보이고 있다. 한국고전문학은 기존의 한자 중심의 문자텍스트보다 구전설화와 그 변용에 중점을 둔 연구로 진전되고 있으며, 한국어학은 한국어의 DB화, 음성언어와 전산언어 사이의 관계에 대한 연구 쪽의 성과가 기대된다. 오히려 그간 한국문화의 중심에서 있던 한국현대문학의 변화속도는 매우 느린 편인데, 이러한 현상은 기득권으

6) 관련 학회 및 단체는 한국디지털콘텐츠학회, 한국문화콘텐츠학회, 한국콘텐츠학회, 한국문화콘텐츠기술학회, 한국문화경제학회, 전국대학문화콘텐츠학과협의회, 한국지역문화콘텐츠네트워크 등이다.

7) 안토니 이스트호프, 임상훈 역, 『문학에서 문화연구로』, 현대미학사, 1994, 참조.

로서의 ‘중심’이 지닌 자체 내의 보수성과도 관련이 있을 것으로 보인다. 최근 10년간의 영화와 TV드라마가 문학작품을 원작으로 삼기보다 만화 쪽에 더 기대고 있는 현상은 그간 ‘문학관’이 얼마나 보수적이었는가를 반성하는 계기로도 삼아야 할 것이다.⁸⁾

어쨌든 철학, 사학, 어문학이 인문학의 위기를 돌파하기 위해 선택한 전략 중의 하나가 문화콘텐츠 분야이다. 넓은 의미의 문화콘텐츠는 문화적 내용물이겠지만, 좁은 의미로는 멀티미디어 혹은 대중매체에 접속 가능한 문화적 내용물에 국한된다. 문화관광부 산하의 한국문화콘텐츠진흥원에 의하면, 문화콘텐츠 산업은 문화콘텐츠의 기획, 제작, 유통, 소비 등과 이에 관련된 산업으로 정의된다. 여기에는 잠정적으로 만화, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 공연, 게임, 영화, 방송, 인터넷모바일, 에듀테인먼트 등 10개의 하위항목이 분류되어 있는데, 뉴미디어의 기술적 진전과 미디어들 사이의 퓨전에 의해 새로운 플랫폼이 추가될 가능성은 얼마든지 열려 있다.⁹⁾ 1990년대 중반부터 유행하기 시작한 ‘문화콘텐츠’

8) 독특한 소재와 철저한 취재에 입각한 허영만의 만화는 이제 더이상 문학만이 리얼리즘의 유일한 주역이 될 수 없음을 보여준다. 만화원작에 기반을 둔 작품의 사례로는 TV드라마 『다모』, 『풀하우스』, 『궁』에서 영화 『아기공룡 둘리』, 『올드 보이』, 『타짜』까지 무수히 많다. 『퇴마록』, 『엽기적인 그녀』, 『옥탑방 고양이』, 『그놈은 멋있었다』 등의 인터넷 소설도 귀여니 등의 신작가군을 창출하면서 변화를 주도하고 있다.

9) 한국문화콘텐츠진흥원은 「문화콘텐츠 관련 정규교육기관 현황」(2005)을 다음과 같이 밝히고 있다.

구분	2·3년 대학	대학교	대학원	사이버대학	총계
애니메이션 캐릭터 만화	115	161	47	9	332
음악	36	57	8	1	102
게임	16	14	5	5	40
방송	100	178	54	11	343
영화	31	78	16	2	127
계	298	488	130	28	944

라는 용어는 2001년 한국문화콘텐츠진흥원의 설립과 더불어 좀더 제도화되었고, 대학에서 관련학과들이 설립되면서 대중화·보편화되고 있는데, 사실 이 용어는 ‘문화’보다는 ‘콘텐츠’에 비중을 두고 있음을 알게 된다. 정보통신부 연구개발기금(R&D)의 출연에 의해 만들어진 한국문화콘텐츠진흥원의 기금이 문화콘텐츠의 물적인 기반이라는 사실은 문화콘텐츠가 디지털 기술의 발전에 전적으로 의존하고 있음을, 그리고 당분간은 이 틀에서 벗어날 수 없음을 단적으로 보여준다. 그러나 다음과 같은 도표를 통해 ‘문화적 요소’의 중요성을 재삼 확인할 수 있다.

문화적 요소	창의성	기술	문화산업	
· 전통문화 · 문화예술 · 생활양식 · 이야기	기획 및 혁신역량	Culture Technology	·만화 ·캐릭터 ·공연 ·영화 ·인터넷모바일	·애니메이션 ·음악 ·게임 ·방송 ·에듀테인먼트
인문학	경영학	공학	문화콘텐츠학	

위의 <표>는 한국문화콘텐츠진흥원이 제시하고 있는 흐름도를 전통적인 학문영역과 연결해본 것이다. 위의 <표>에서 알 수 있듯, 문화콘텐츠학은 인문학→경영학→공학의 흐름 속에서 이를 수렴 혹은 통합(convergence)하는 학문으로서만 기능해야 하는데, 인문학 자체는 여전히 문화콘텐츠의 근원으로 중시될 것이다. 특히 인문학이 제공하는 ‘문화적 요소’, 즉 전통문화, 문화예술, 생활양식에 대한 정보들과 이야기를 만들어내는 능력(story-telling)은 문화콘텐츠를 정립하는 데에 있어 가장 기본적인 조건이 된다. 물론 여기에 경영학, 공학적 관점이 보태져야 하는데, 이 과정에서 독자적인 학문체계와 교과과정으로서의 ‘문화콘텐츠학’이

존재하게 된다. 특히 21세기 문화산업의 중심축이 ‘디지털 정보’에서 ‘창조’로 이동하고, 소프트산업(Soft Industry)이 기존 산업의 소프트화와 융합화를 선도하게 될 것이라는 예측은 전통적인 인문학의 제약진을 가능하게 하는 호기로 작용할 것으로 보인다.¹⁰⁾

3. 교과과정의 실제 사례

다음은 인하대학교 문과대학 인문학부 문화콘텐츠전공의 교과과정이 다. 이 교과과정은 2005년 인하대 교무처 주관의 연구위원회 보고서에 의거한 것으로, 문화콘텐츠 영역을 스토리창작, 콘텐츠이론, 콘텐츠응용으로 삼분한다는 밑그림에서 출발했다. 인하대학은 “인문학과 문화에 대한 이해를 바탕으로 문화콘텐츠의 가능성을 탐색한다”는 ‘교육목적’ 하에 다음 세 개의 ‘교육목표’를 제시하였다.

· 문화콘텐츠의 창작 및 생산

10) 그간의 IT산업이 인터넷 음악, 영화, 전자출판, 모바일 산업, 디지털 방송, 게임 산업 등의 신산업을 창출함으로써 일부 성장산업이 등장하고, 업계의 재편과 제휴가 활발히 일어난 반면, 차후의 ‘소프트 이코노미’에서는 영화, 음악 등의 전통적인 산업이 다시 주도권을 잡고, 주도산업 위주로 제한된 경쟁이 이루어질 것으로 예측하고 있다. 고정민, 「문화콘텐츠 산업의 이해와 동향」, 한국콘텐츠아카데미, 『2005 한국콘텐츠아카데미 인문사회대학 교수요원 심화과정·1』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2005, 30쪽.

Analog Economy	Digital Economy	Soft Economy
20세기 중반	20세기 말	21세기
기기	정보	창조
제조업	IT 산업	소프트산업(소프트화, 융합화)

< 패러다임의 변화에 따른 소프트 이코노미의 등장 >

- 문화비평능력 함양
- 문화기획, 콘텐츠 경영에 중점

물론 인하대학교의 교과과정은 2005년 현재 기개설된 20 여개의 전국 문화콘텐츠관련 학부·학과·전공들이 취한 커리큘럼을 벤치마킹한 것이며, 따라서 한국 대학이 취하고 있는 문화콘텐츠 교과과정의 표준에서 크게 벗어나지 않는 것으로 간주될 수 있다. 이 글에서는 인하대학교의 모델을 구체적으로 제시하면서 문화콘텐츠학과에서 무엇을, 어떻게 가르칠 것인가에 대한 제언을 시도하고자 한다.

인하대의 교육과정은 일단 스토리창작, 문화콘텐츠이론, 문화콘텐츠 응용 영역으로 삼분하였다. 이 과정을 원활하게 소화하기 위해서는 문학, 사학, 철학 등의 전통적인 인문학적 교양은 물론, 외국어 구사능력, 현대 문화산업의 동향에 대한 철저한 분석력, 멀티미디어 등의 첨단매체의 활용능력 등이 요구되며, 젊은이다운 발랄한 상상력과 도전정신 또한 중요한 요건이 된다. 교과목을 소개하면 다음과 같다.

스토리창작 영역	콘텐츠이론 영역	콘텐츠창작 영역
·창의적 발상법	·문화콘텐츠학 입문	·문화콘텐츠와 내러티브
·비평적 글쓰기	·문화이론과 대중문화	·문화교육콘텐츠
·시의 이해와 현대적 수용	·문화와 커뮤니케이션	·개발 및 실습
·소설과 서사매체	·문화콘텐츠 분석방법론	·대중문화콘텐츠
·영화와 문학	·대중문화콘텐츠 분석	·개발 및 실습
·만화와 문학	·영상문화콘텐츠 분석	·멀티미디어 제작도구
·희곡과 연극	·문화이론 강독	·문화원형과 디지털콘텐츠
·매스미디어드라마의	·문화산업과 문화정책	·문화콘텐츠 기획 플래닝
수용과 창작	·신화와 문화콘텐츠	·문화콘텐츠와
·시나리오의 수용과 창작	·문화기호학	기호 마케팅
·플롯 유형론	·역사와 문화콘텐츠	·문화 산업 현장실습
·캐릭터 유형론	·철학과 문화콘텐츠	·디지털과 문화콘텐츠
·아동문학과 콘텐츠	·외국의 문화콘텐츠 분석	·멀티미디어 제작실습
·문화콘텐츠의 이해	·문화연구 세미나	·출업작품 지도

스토리창작 영역은 시, 소설, 희곡, 비평 등의 전통적인 문예창작과목과 영화, TV드라마, 만화, 아동문학 등의 새로운 콘텐츠창작과목을 포함하였다. 문화콘텐츠이론은 문화콘텐츠에 대한 전반적인 입문과정과 문화연구를 포함하며, 문화산업, 문화정책, 지역문화 등에 대한 이론을 제공하였다. 문화콘텐츠응용은 멀티미디어의 제작도구에 대한 기초적인 이해 및 실습, 기존의 콘텐츠를 응용하여 새로운 콘텐츠를 직접 제작하는 응용과 실천 분야를 포함하였다.

이러한 교과과정은 학생들의 졸업 후 진로와 연계되도록 구성되었다. 스토리창작 영역에서는 시인, 소설가, 시나리오작가, 문화평론가 등의 진로를 택할 수 있으며, 문화콘텐츠이론 영역에서는 문화관련 정부 지원 기관, 각종 문화단체, 이벤트기획 등에, 문화콘텐츠실천 영역에서는 각종 IT산업체 등에서의 수요에 초점을 두었다. 물론 문화콘텐츠학과에서 다루는 영역이 넓다고 해서 진로선택이 쉬워지는 것은 결코 아니며, 방향을 놓치지 않기 위해서는 자신만의 특별한 진로를 설계해야 한다는 점을 강조하였다.

3-1. 스토리창작 영역

스토리창작 영역은 기존의 문예창작 개념을 조금 수정하고 넓힌 것이다. 기존의 시·소설·희곡 부분은 그대로 존속하되 순수 창작보다는 각색과 변용이라는 측면을 보완하도록 하였으며, 영화시나리오, TV극본, 만화 등을 새롭게 추가하려는 시도를 보인 점이 새롭다.

<시의 이해와 수용>, <매스미디어드라마의 수용과 창작>, <시나리오의 수용과 창작> 등의 교과목에 '수용'이라는 개념을 추가한 이유는 최근 중등교육과정이 '수용자중심 교육' 위주의 교과목을 마련하고 있고, 순수창작보다는 변용과 각색이 중시되는 최근의 문화산업 추세를

반영하기 위한 것이었으며, <소설과 서사매체>, <영화와 문학>, <만화와 문학>, <희곡과 연극> 등 두 개의 범주를 병치한 교과목들은 장르교섭과 장르혼용이라는 추세를 반영하면서 수용자가 미디어를 해석하는 능력인 미디어 리터러시(media Literacy)를 높이기 위한 것이었다. <플롯유형론>과 <캐릭터유형론>은 스토리창작의 토대가 되는 유형을 제시함으로써 OSMU의 한 토대로 삼기 위해 개발했다는 점이 특징적이다. <플롯유형론>에서는 각종 콘텐츠들을 사랑 복수 모험 추적 구출 등의 플롯유형으로 범주화함으로써 콘텐츠의 트렌드를 읽어내는 힘을 기르고자 했으며, <캐릭터유형론>에서는 코미디에 등장하는 여러 전형적인 인물들(사기꾼, 허풍쟁이, 구두쇠 등), 팜프파탈, 신화적 영웅상 등의 캐릭터를 유형화하고 분석하는 것을 잠정적인 수업목표로 설정했다. 만화 스토리 창작, 게임 시나리오 분석 등의 교과목이 필요하다는 견해도 있었으나, 적절한 강사진과 표준화된 교재조차 없는 시점에서 이를 개설하는 것은 시기상조라는 주장이 좀더 설득력이 있어 이 부분에 대해서는 강좌를 개설하지 않았다. <비평적 글쓰기>는 모든 문화행위의 근간이라는 점에서 강조되었고, <문학콘텐츠의 이해>, <아동문학과 콘텐츠>는 최근의 활발한 문학관 운영, 디오라마 구축 사례 등에 대한 공부는 물론, 그림책으로 대표되는 아동문학 분야의 콘텐츠 개발을 위한 소개 과목으로서의 의미를 강조했다.

<창의적 발상법>에는 김승중·장미영·주경미의 『창의적 발상과 문화콘텐츠작법』(글누리, 2006), <플롯 유형론>에는 김만수의 『문화콘텐츠 유형론』(글누리, 2006), <문학콘텐츠의 이해>에는 우정권 편저의 『한국문학콘텐츠』(청동거울, 2005), 조성면의 『한국문학 대중문학 문화콘텐츠』(소명출판, 2006), 박진·김행숙의 『문학의 새로운 이해: 문학의 이동과 움직이는 좌표들』(청동거울, 2004) 등이 교재로 추천되었으나, 아

직 여러 분야의 교재나 표준교육모델이 부족한 실정이다. <대중서사학회>와 <대중문학연구회> 등의 연구물도 이 분야에서 적극 활용될 수 있을 것으로 보인다.

3-2. 콘텐츠이론 영역

콘텐츠이론 영역은 문화연구와 문화콘텐츠를 절반씩 할애했다. 대체적으로 문화연구는 대중문화에 대한 비판적 시각을 제공하기 위한 목표, 문화콘텐츠는 상품화 전략 목표를 설정하고 있으며, 양자는 서로 상반되는 시각이라는 점 때문에 이러한 절충의 형식을 취했다. 이 영역에서는 문화의 대중화, 복합화, 첨단화에 대한 준비와 함께, 문화의 세계화와 지방화, 문화정책과 문화기획, 비즈니스와 마케팅에 대한 다양한 접근을 시도하는 것을 목표로 삼았다. 그러면서도 최근 20년 이상 축적된 문화연구의 시각을 배제하지 않기로 했다.

이 영역에서 강조된 것은 대중문화, 커뮤니케이션, 기호학, 신화, 역사 등의 개념이다. 여기에서는 문화가 공동체 사이의 소통을 통해 축적되고 교환된다는 점에서 커뮤니케이션을 강조하였고, 대체적으로는 대중문화 속에 숨겨진 거시 콘텐츠와 미시 콘텐츠를 도출하여 새로운 문화콘텐츠를 개발할 수 있는 능력을 배양하는 데에 중점을 두었다. 이를 위해서는 역사, 철학, 신화, 종교, 정신분석학, 기호학 등의 방법론을 익히는 일이 중요하고, 현재의 대중문화 코드를 분석하는 작업도 필요했다. 지방화, 분권화 시대의 지역사회, 민속, 지역축제, 문화산업과 문화정책과 관련된 문제들(저작권 등의 법령, 각종 통계분석, 정책 방향)도 중요하게 다루어져야 한다. 천 개가 넘는다는 지역축제를 어떻게 차별화할 것인가, 문화도시와 창조도시의 건설에 어떻게 기여할 것인가 등등의 과제는 산적해 있으며, 이러한 과제에의 참여를 통해 학문으로서의 정체성을 확보

하는 일이 필요할 것이다.

이 영역은 사실 학제간 접근이라는 표현이 더 적절할 것으로 보인다. 문화콘텐츠를 둘러싼 사학, 철학, 신화학, 기호학, 커뮤니케이션학, 지역학 등에 기대고 있는 이 교과영역의 운영에는 학문 사이의 경계를 뛰어넘고자 하는 열정과 의지가 중요하며, 그 의지가 성공의 관건이 될 것으로 보인다.¹¹⁾ 문화콘텐츠를 단독 학과로 운영하는 대신, 연계전공이나 협동과정 등의 형식을 취하는 경우에는 특히 이 영역에서 강점을 가질 수 있을 것이다.¹²⁾

문화연구에 관한 이론서와 개론서는 많지만, 문화콘텐츠에 관한 학술적인 저서는 그리 많지 않다. 최근 인문콘텐츠학회의 『문화콘텐츠입문』(북코리아, 2006)이 폭넓은 주제를 포괄하고 있으며, 미디어문화교육연구회의 『문화콘텐츠학의 탄생』(다홀미디어, 2005), 인하대 문과대학 특화사업단 편 『문화이론과 문화콘텐츠의 실제』(인하대출판부, 2005), 『현

11) 학제간의 허심탄회한 협력체계 구축은 그리 쉬운 일이 아니다. 얼마 전 필자는 사학과 교수에게 ‘한국신화’의 스토리텔링화 사업을 제안하면서 『삼국사기』나 『삼국유사』는 물론, 『환단고기』, 『규원사화』 등 정통사학계에서는 ‘위서’로 평가되는 텍스트를 포함하자는 의견을 제출해보았다. 그러나 응답은 정통사학계에서는 이러한 위서들을 인정하지 않기 때문에 이러한 사업에는 참여할 수 없다는 것이었다. 필자는 국문학을 전공하는 김익두 교수의 『한국신화』, 한국문화사, 2005를 예로 들면서, 역사학에서 위서로 평가되는 경우에도 이를 신화 속에 포함시킬 수 있다는 점을 강조했지만, 역시 반응은 소극적이었다. 그리스 로마 신화가 불핀치와 해밀턴의 상상력과 교양에 의해 좀더 풍부해지고, 북유럽 신화가 톨킨의 소설을 통해 좀더 풍부해진 사례를 염두에 둔다면, 문학적 상상력과 역사학자의 만남을 통해 한국신화를 좀더 풍부하게 해석하는 작업은 여전히 유효하다고 본다. 역사는 사실, 문학은 허구라는 식의 이분법이 존재하는 한, 이러한 영역에서의 진정한 협력도 힘들다.

12) 연계전공이나 협동과정은 문화콘텐츠학과의 정체성이 아직 확보되지 않은 상태에서 권장할만한 제도이다. 그러나 학과 운영에 대한 책임감이나 학생들 스스로의 주인의식이 미약할 경우, 연계전공과 협동과정은 실효를 거두기 힘든 측면이 있다.

대문화론의 이해』(인하대출판부, 2005) 등이 이 분야를 특화하고 있다. 문화기획과 관련해서는 심상민 『미디어는 콘텐츠다』(김영사, 2002), 김국태 외 『대중문화와 문화기획』(글누림, 2005), 백승국 『문화기호학과 문화콘텐츠』(다홀미디어, 2004), 박진규 외 『지역문화와 축제』(글누림, 2005), 김영순·최민성 외 『축제와 문화콘텐츠』(다홀미디어, 2006) 등 다양한 분야가 모색되고 있다.

3-3. 콘텐츠응용 영역

문화콘텐츠를 구축하는 내러티브 전략을 분석하고 새로운 내러티브를 구성하는 방법, 시청각을 동시에 활용하는 멀티미디어의 제작기법과 도구에 대한 기술적 이해, 기호마케팅 이론을 활용한 개발과 유통의 전략 등은 어느 것 하나 중요하지 않은 부분이 없다. 콘텐츠응용 영역은 임시적인 교과목을 구성한 상태이지만, 학생들의 수준, 앞으로의 기술적 진화 등에 따라 교과목의 신설과 변경이 언제든지 가능하도록 교과과정의 유연성을 염두에 두었다. 그러나 일단 기초적인 멀티미디어 활용능력 향상 및 시제품 제작에 초점을 두었다. 그러나 멀티미디어의 제작기법과 도구에 대한 기술적 이해를 통해 완제품을 생산할 수 있는 능력에 도달하겠다는 식의 무리한 환상은 배제했다. 관련 공학기술 등에 대한 초보적인 이해는 마케팅과 기획의 필수적인 수단인 프리젠테이션 제작, 시제품 제작단계에 필요한 것이며, 특히 관련산업체와의 협력 단계에서 상호이해에 필요한 수준의 기술에 국한했다. 이 영역은 대학기 1과목씩 거의 전필의 수준에서 부과되며, 전학년의 과정이 다음 단계의 과정과 연계되는 나선형의 교육모델이 되도록 구성하였다.

이 영역에서 가장 문제가 된 점은 기자재의 확보 및 운영에 관한 것들이다. 우리나라의 평균적인 교실환경에서 LCD프로젝터, 고화질 실물화

상기, 비디오영상투사기, OHP, 문서투사기능, 전자칠판 기능을 구비한 교실을 찾기는 힘들다. 또한 이러한 시설이 교실에 구비된 경우에도 보안, 관리 등의 문제가 뒤따르며, 수업 외의 시간에 자유롭게 작업에 몰두할 수 있는 시스템을 갖추기도 힘들다. 실제로 학생들은 교실과 기자재의 자유로운 이용을 원하고 있는데, 여기에 이르기까지에는 많은 시간이 필요할 것으로 보인다. 동영상 편집과 그래픽 등에 사용되는 응용프로그램도 교육용이 따로 분류되어 있지 않아 고가의 S/W를 구비할 수 없는 것도 난점 중의 하나다.

교육·이인화 외 『디지털 스토리텔링』(황금가지, 2003), 최예정·김성룡 『스토리텔링과 내러티브』(글누림, 2005), 박기수 「애니메이션 서사구조와 전략」(논형, 2004), 강심호 「디지털 에듀테인먼트 스토리텔링」(살림, 2005), 최혜실 『문화콘텐츠, 스토리텔링을 말한다』(삼성경제연구소, 2006), 최혜실 편 『디지털 시대의 문화예술』(문학과지성사, 1999), 홍성욱·백옥인 편 『2001: 싸이버스페이스 오디세이』(창작과비평사, 2001), 김하진 외 『디지털 콘텐츠』(안그라픽스, 1999) 등이 이 분야에서 교재로 사용될 수 있는 연구서들이다.

4. 문화콘텐츠학의 가능성과 한계

“문화연구의 적절한 영역을 어느 한쪽에 주목하여 규정할 수 있다고 말하거나 그 사이의 뚜렷한 경계선을 그릴 수 있다고 보는 것은 불가능하다. 또 그런 것을 특징짓는 문화연구의 통합된 이론이나 방법론을 지적하는 것도 불가능하다. 문학 비평, 사회학, 역사학, 미디어 연구 등에서 적당히 모아놓은 관념, 방법, 개념들이 문화연구라는 편리한 이름으로 함께 수렴되고 있다.”

위의 글에서 보듯, 스파크스(Colin Sparks)는 1977년부터 문화연구의 개념 규정에 대해 다루어왔지만, 문화연구에 대한 정의의 문제들은 지금도 여전히 남아 있다. 따라서 학위 프로그램 저널 학술대회 및 학회를 지칭하는 제목이나 명칭들에서 그 용어가 나타난다 할지라도 ‘문화연구란 무엇인가’에 대한 답변은 그렇게 단순하지만은 않다. 전통적으로 학문분야는 세 개의 기준으로 규정된다고 하겠다. 첫째, 연구대상이 있어야 하고, 둘째, 연구대상에 대한 접근방법의 토대가 되는 기본 가정들이 있어야 하며, 셋째, 학문 분야 자체의 역사가 있어야 한다.¹³⁾

다양한 논문들의 모음집인 『문화연구란 무엇인가』의 편집자 글에서 존 스토리(John Storey)는 문화연구의 난점에 대한 스파크스의 견해를 인용한 다음, 문화연구가 독립된 학문으로 존재하기 위해서는 연구대상, 연구방법론, 학문 자체의 역사가 있어야 한다고 말한다. 그는 이어서 문화연구의 연구대상은 다름아닌 대중문화이며, 연구의 전제(연구방법론)는 “모든 문화는 정치적이다”라는 선언에 있음을 명확히 밝힌다. 그러나 ‘학문 자체의 역사’에 대해서는 언급하지 않는다. 아직, 없기 때문일 것이다. ‘문화연구’에 대한 존 스토리의 규정은 불명확하기로는 ‘문화연구’에 조금도 뒤질 리 없는 ‘문화콘텐츠학’에도 어김없이 적용될 것으로 보인다. 문화연구의 고층을 따라 읽으면서, 여기에 문화콘텐츠학의 고층을 설명하자면 대충 이런 정도의 구도가 그려진다.

· 문화콘텐츠학의 연구대상은 실제 문화산업계에서 사용하는 개념인, 일반 대중에게 오락과 감동을 제공하고 그에 대한 대가로 수익을 창출하는 대중문화콘텐츠가 주가 될 것이다. 즉 순수예술이나 인문학은 제외하고 영화, TV드라마, 출판, 게임, 애니메이션, 캐릭터 등의 상업성을 지닌 콘텐츠

13) 존 스토리, 백선기 역, 『문화연구란 무엇인가』, 커뮤니케이션북스, 2000, 23쪽.

를 대체적으로 지칭한다. 이러한 오락물을 교실에서 가르치는 일이 적합한가 또는 가능한가에 대한 고민이 아직 해결되지 못한 상태이다.

· 문화콘텐츠학의 연구방법론은 문화연구에 못지않게 혼란스럽다. 문화연구의 고층을 잠깐 빌려 패러디하자면, 문화콘텐츠학 또한 문학 비평, 사회학, 역사학, 미디어 연구 등에서 적당히 모아놓은 관념들, 방법들 및 개념들이 문화콘텐츠학이라는 편리한 이름으로 함께 수렴되고 있다. 더욱이 문화연구는 “모든 문화는 정치적이다”는 정도의 전제는 공유하고 있는 반면, 문화콘텐츠학은 “문화는 상품이다”는 전제에 대한 이론적인 해명조차 이루어지지 못한 상태다. 문화콘텐츠학은 대중들에게 상품을 팔기 위한 수단인가, 상품소비에 대한 비판적인 견해를 제공하는 학문인가 정도의 문제에 대해서도 아직 합의가 이루어지지 못했다.

· 학문 자체의 역사가 없는 점도 치명적이다. 현실적 유용성 없이도 학문의 논리만으로 학문이 성립될 수 있다는 점은 학문 자체의 보수성을 의미하는 것일 수도 있고, 그 학문의 안정성을 의미할 수도 있다. 예를 들어, 한국어학에서 <국어사>라는 과목 외에 <국어학사>라는 교과목을 개설하고 있는 대학이 많다. 국어 연구의 역사가 얼마나 사회적으로 유용한 것인가에 대해서는 그 학계의 연구자들과 외부의 시선이 일치하지 않을 수 있다. 그럼에도 이러한 종류의 과목은 학과의 정체성과 안정성에 기여하고 있다. 물론 문화콘텐츠에는 이러한 메타적인 성격의 학문이 없다. 다시 말해, 문화콘텐츠학은 당분간은 학문 자체의 역사에 대해서도 배울 것이 없다.

5. 남은 문제들

문화콘텐츠 학과에 해당하는 외국 대학의 경우 대부분 직설적으로 ‘오락산업’이라는 용어를 사용한다. 이렇게 되면, 교육목표의 설정이라는 측면에서는 구체적일 수 있다는 장점을 가지지만, 전통적인 대학이 지향하는 인문학, 교양교육과 정면적으로 배치되고 있다는 점에서 학과로서의 정체성과 보편성에 관한 논란을 불러일으킬 수밖에 없다. 지적해야 할 점은 외국대학에서는 대학 대신 연구소나 대학원에서만 ‘오락산업’을 교과목표로 설정하고 있다는 점이다. 대학교육에서 교양과 인문학을 증시하는 것은 아직도 명문대학들이 추구하는 세계적인 추세이며, 여기에서 실용학문으로서의 문화콘텐츠 혹은 오락산업은 배제된다.

현재 우리나라의 경우, 문화콘텐츠학과의 성향을 나누면 다음과 같다. 첫째, 스토리텔링 혹은 서사창작에 집중하는 학과들이다. 현재의 문화콘텐츠학과는 최근 10년간 붐을 이루었던 문예창작과를 개편한 경우가 많다. 기존의 문예창작과가 시, 소설, 비평, 희곡 등의 전통적인 문학장르로 교과과정을 구성했으나, 최근 영화와 TV드라마, 게임 등의 새로운 콘텐츠의 수요에 부응하여 문예창작의 영역을 콘텐츠창작으로 넓힌 경우이다. 이들은 문학, 역사학, 철학 등을 아직도 가장 중요한 교과목으로 설정하고 있으며, 여기에 게임, 각종 멀티미디어의 기술적 속성을 이해하는 수준의 강좌를 보태고 있다. 사학과, 철학과를 모태로 하여 출발한 문화콘텐츠학과도 이와 비슷한 경로를 밟는다. 그러나 사학과, 철학과는 종교, 신화, 역사 등의 원천소스에 중심을 두고 이의 변용에 관심을 둔다. 수도권 인하대와 협동과정(연계과정)을 개설하고 있는 동국대, 경희대, 건국대 등이 여기에 해당되며, 지방에서는 문예창작과의 변신이 두드러지게 나타나고 있다. 둘째, 문화기획 혹은 문화경영에 집중하는

학과들이다. 이 경우는 기왕의 신문방송학과와 친연성을 보인다. 이들은 소비자의식 분석, 소비행동 분석 등에 통계학, 기호학적인 관점을 원용하고 있으며, 문화기획자, 문화정책 관련자 양성에 목표를 둔다. 한양대 문화콘텐츠학과, 호서대 문화기획학과, 한국외대 대학원 문화콘텐츠전공이 이 분야의 강점을 가지고 있는 것으로 보인다. 셋째, 디지털콘텐츠에 좀더 중심을 둔 학과들이다. KAIST, 아주대, 이화여대 등의 미디어학부, 협동과정 등이 여기에 해당한다. 여기에서는 스토리텔링 과정보다는 결과물의 제작에 중심을 두며, 인문학보다는 공학의 참여를 더 많이 요구한다. 이상 세 경향의 문화콘텐츠학과들의 성공 여부를 현재로서는 가늠하기 어렵다. 다만 어느 경우라도 학문간의 벽을 허물고 진정한 융합(fusion, cross-over)을 만들어내는 것만이 성공의 열쇠가 될 수 있음은 너무도 분명하다. 우리의 국민성은 최근 문화산업의 약진과 함께 '역동성과 다양성'이라는 개념으로 새롭게 규정되었다. 대학 내에서 이러한 역동성과 다양성을 발휘하기 위해서는 학과간의 장벽을 허무는 작업이 전제되어야 한다.

유종호의 「변두리 형식의 주류화」라는 논문은 어떻게 민중 중심의 하위 형식이나 변두리 전통이 격상되고 마침내는 엘리트 중심의 중심 장르를 대체하는가에 대한 흥미있는 관찰을 제시함으로써, 우리 시대의 변두리 장르들(영화, 만화, 게임 등)이 기존의 인문학과 교양을 밀어내고 주류화될 수도 있음을 보여준다는 점에서 매우 시사적이다. 오랫동안 한자의 배타적 조적을 과시했던 한시가 주류를 이루고 있던 문학 속에서 한글에 의존하였던 변두리 전통이 주류로 부상했다는 것으로 20세기의 한국문학사 전체를 요약할 수 있지 않은가. 문학이라는 존칭은커녕 학문 없는 아녀자의 것이라고 천대받던 내간체를 어엿한 시 형식으로 부상시킨 한용운의 『님의 침묵』, 노동요를 비롯한 민요형식의 시적 격

상에 기여한 신경림, 동네의 설화를 바탕으로 동양적인 정조의 한 축을 드러낸 서정주 시인의 작업, 부득이한 인명 이니셜을 제외하고는 단 한번의 외래어도 사용하지 않은 토착어 중심의 시인 김소월의 작업 등은 민요·내간체·설화·언문 등의 변두리 형식이 어떻게 주류 형식을 밀어내고 주류화되는가에 대한 웅변적 사례들이다.¹⁴⁾

유종호의 논리를 따라가 보면, 우리 한국문학사 전체가 ‘변두리 장르의 승리’로 장식되고 있음을 발견하게 된다. 신라시대의 지식인 최치원의 세련된 한시보다 민중들(승려·화랑·민중)의 투박한 향가(鄕歌, 그야말로 ‘시골노래’이지 않은가)가 고려시대 별곡체와 속요의 바탕으로 되었고, 고려 시대 민중들의 속요가 우리만의 독창적인 장르인 시조(時調) 탄생의 배경이 되지 않았던가. 누추한 만화방에 널려있던 만화들, 변두리 극장의 방화들이 21세기 한국문화콘텐츠의 산실이 될 줄이야 누가 예측했겠는가. 조지 디키는 『미학 입문』에서 문학을 ‘문학계가 인정하는 것이 문학이다’는 동어반복을 통해 명쾌하게 정의한 바 있다. 이제 그의 논법에 따른다면, 문화콘텐츠 또한 ‘문화콘텐츠학과에서 다루는 것이 문화콘텐츠이다’는 명쾌한 논법에서 출발해야 할 것이다.

14) 유종호, 『사회역사적 상상력』, 민음사, 1987, 11-30쪽.

참고문헌

- 강심호, 『디지털 에듀테인먼트 스토리텔링』, 살림, 2005.
- 교육·이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.
- 고정민, 「문화콘텐츠 산업의 이해와 동향」, 한국콘텐츠아카데미, 『2005 한국콘텐츠아카데미 인문사회대학 교수요원 심화과정·1』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2005.
- 김국대 외, 『대중문화와 문화기획』, 글누림, 2005.
- 김만수, 『문화콘텐츠 유형론』, 글누림, 2006.
- 김승중·장미영·주경미, 『창의적 발상과 문화콘텐츠작법』, 글누림, 2006.
- 김영순·최민성 외, 『축제와 문화콘텐츠』, 다 홀미디어, 2006.
- 김하진 외, 『디지털 콘텐츠』, 안그래픽스, 1999.
- 디트리히 슈바니츠, 안성기 외 역, 『사람이 알아야 할 모든 것: 교양』, 들녘, 2001.
- 미디어문화교육연구회, 『문화콘텐츠학의 탄생』, 다 홀미디어, 2005.
- 박기수, 『애니메이션 서사구조와 전략』, 논형, 2004.
- 박진·김행숙, 『문학의 새로운 이해: 문학의 이동과 움직이는 좌표들』, 청동거울, 2004.
- 박진규 외, 『지역문화와 축제』, 글누림, 2005.
- 백승국, 『문화기호학과 문화콘텐츠』, 다 홀미디어, 2004.
- 심상민, 『미디어는 콘텐츠다』, 김영사, 2002.
- 안토니 이스트호프, 임상훈 역, 『문학에서 문화연구로』, 현대미학사, 1994.
- 우정권 편저, 『한국문학콘텐츠』, 청동거울, 2005.
- 윌리스 마틴, 김문현 역, 『소설이론의 역사』, 현대소설사, 1991.
- 유종호, 『사회역사적 상상력』, 민음사, 1987.
- 이영석, 「대학교육의 대중화와 교양 교육의 전망」, 『인문연구』 제 49집, 영남대학교 인문과학연구소, 2005.
- 인문콘텐츠학회, 『문화콘텐츠입문』, 북코리아, 2006.
- 인하대 문과대학 특화사업단 편, 『문화이론과 문화콘텐츠의 실제』, 인하대출판부, 2005.
- 인하대 문과대학 특화사업단 편, 『현대문화론의 이해』, 인하대출판부, 2005.

- 조성면, 『한국문학 대중문학 문화콘텐츠』, 소명출판, 2006.
- 존 스토리, 백선기 역, 『문화연구란 무엇인가』, 커뮤니케이션북스, 2000.
- 쥘리 디키, 오병남 역, 『미학 입문』, 서광사, 1980.
- 최예정·김성룡, 『스토리텔링과 내러티브』, 글누림, 2005.
- 최혜실 편, 『디지털 시대의 문화예술』, 문학과지성사, 1999.
- 최혜실, 『문화콘텐츠, 스토리텔링을 말하다』, 삼성경제연구소, 2006.
- 홍성욱·백옥인 편, 『2001: 싸이버스페이스 오디세이』, 창작과비평사, 2001.



Abstract

The Cultural Contents and Education Programs at the University

Kim, Man-Su

The importance of the cultural industry and cultural commodities grows larger every year. The influence of it extends to the realms of the university, especially to the curriculums of the Department of 'Cultural Contents'. In traditional terms, the culture means the 'good'. But it has been compelled to function as 'goods(commodities)'. The birth of 'Cultural Contents' is forecasted and sponsored by multimedia/massmedia cultures. Old cultural contents must be renewed into the new cultural contents based on the mass communication systems. According to this new trends, we must provide the satisfactory curriculums and programs about the object and methodology of the cultural contents.

In this paper, we introduced the curriculum of Inha University. It seems to be the standard model in Korea. In analyzing the curriculums, we can understand the success, failure and possibilities in that program.

Key Words

cultural contents, human Studies, media, contents, curriculum, story writing, contents theory, contents practice.

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