

문화콘텐츠란 무엇인가?...

진지하고 유익한 접근

새로운 문화 지평 개척, '글누림 문화콘텐츠 총서' 자유공모 통해 2008년까지 총 30권 완간 계획

국내 TV, 영화 등의 영상산업과 대중가요가 해외에 속속 진출하면서 한류는 문화열풍의 차원을 넘어 하나의 산업으로 발전하고 있다. 이를 기초로 2000년에 들어서는 '문화산업'이라는 이름으로 출발했던 것이 이제는 '문화콘텐츠'라는 이름으로 굳어져 차세대 산업을 선도할 핵심 분야로 평가받고 있기도 하다. 학술서 위주의 도서를 출간했던 도서출판 역락은 이러한 흐름에 착안해 문화콘텐츠학이라는 새로운 영역의 연구 성과와 한계를 자회사 글누림을 통해 담아냈다. 그 결과가 글누림 문화콘텐츠 총서다.

문화콘텐츠의 각 분야 섭렵하며

문화콘텐츠학에 대한 연구와 한계 담아내

“문화콘텐츠란 창의력, 상상력을 원천으로 '문화적 요소'가 체화되어 경제적 가치를 창출하는 문화상품을 의미한다”는 정의처럼 '글누림 문화콘텐츠 총서'는 문화산업, 문화콘텐츠, 문화콘텐츠산업을 그 핵심 키워드로 가지고 있다. 영화, 게임, 애니메이션, 음악 등의 문화콘텐츠가 국내외적으로 각광받고 있지만 막상 문화콘텐츠를 다룬 실질적인 통계나 분석은 시도되지 않고 있다는 문제의식이 그 출발이다. 그 자체로도 '글누림'의 이름을 단 첫 작품이기도 하다.

“최근 국문학이나 문예창작은 문화콘텐츠학으로서의 학문적인 변화를 시도하고 있습니다. 사회적인 흐름이 그 영향이겠지요. 문화콘텐츠 총서는 이를 모토로 기획된 것입니다. 문화콘텐츠진흥원의 연구 보고서와 인문콘텐츠학회의 연구 결과물 등을 참조해 만든 기획 과제에 필자들의 해석을 덧붙여 개괄적인 분야를 결정했어요. 무엇보다 '문화콘텐츠학'이라는 새로운 영역을 두고 학계에서 이루어진 그동안의 연구 성과와 한계를 담아내려고 했습니다.”

총서의 기획부터 편집의 전 과정을 담당한 이태곤 팀장은 “문화산업이든, 문화콘텐츠산업이든 그 출발이 상업적인 개념과 목적으로 시작됐다는 자괴감을 극복하고자 한다”며 “몇몇 출판사에서 단행본 형식으로 다룬 이전의 서적들과 차별화하기 위

한 시도도 불가피했다”고 설명했다.

그러나 '문화콘텐츠'와 '문화산업'이라는 말은 학문적으로나 대중적으로도 그 의미와 개념이 뚜렷하지 않다. 글누림 문화콘텐츠 총서는 이에 대한 학문적인 성과들을 되돌아보자는 취지다. 이 팀장은 “지금까지 문화콘텐츠를 다룬 책들은 스토리텔링(이야기) 위주로 분석하는 책들이 많았다”고 지적한다.

“꼭 필요한데 전문한 분야가 있고 비슷비슷한 내용들로 모양새만 달리한 책들이 많습니다. 문화콘텐츠 개론 내지 원론 분야가 그렇고, 스토리텔링 위주로 접근한 책들이 그렇지요. 이렇게 분산되고 자리잡지 않은 정보들을 개별적인 주제로 나누고 다시 모아야 할 필요성도 절실했습니다.”

호서대학교 교수진 중심의 필자,

문화콘텐츠 전반에 대한 이해 도우려 쉽고 간결한 문체 사용

총 30권 중 현재 출간된 책은 11권. 문화콘텐츠학과 문화산업에

글누림의 이름을 달고 처음으로 선보이는 문화콘텐츠 총서. 현재 11권이 발간됐고 2008년까지 30권이 완간될 예정이다.





문화콘텐츠학에 대한 그동안의 연구 성과와 한계를 담아내고자 하는 취지로 기획된 글누림 문화콘텐츠 총서의 편집을 담당한 이태근 팀장(右)와 이은희 편집실장(左)

대해 정책적으로 관심을 두고 있는 호서대학교 교수진들이 주축이 되어 집필에 참여했다.

“일찍부터 호서대학교는 문화콘텐츠 관련 학과의 연계를 강화했고 그 성과로 디지털 문화콘텐츠 교육에서는 일정한 평가를 받고 있습니다. 문화산업에 기반이 되는 학술적 역량 개발에 대한 중요성을 깨닫는데 의견을 같이해 함께 시도하게 됐어요. 호서대학교 교수를 중심으로 학교의 겸임교수, 시간 강사, 연구원 등을 연구 파트너로 삼아 지원 체계를 구성했습니다.”

책은 전자매체의 상징적 의미, 지역문화 마케팅을 위한 실무의 전 과정, 게임의 본질과 제작 및 산업 전반의 개론 등 학교에서 강의된 부분은 물론, 대학생들의 일본문화 견문, 체험과 관찰에서 비롯된 지역문화와 축제 등 다양한 분야를 아우른다. 해당 주제의 특성에 따라 본문의 구성과 형식도 달리했다.

게다가 1차분 총서 출간 이후에는 집필에 대해 특정한 주제를 선정하기보다는 자유공모 과제를 주어 유동성 있게 원고를 받기로 했다. 방대한 문화콘텐츠 분야를 정해진 틀 안에서 소화하기가 벅차기 때문이란 게 이 팀장의 설명이다.

“자유공모과제는 문화콘텐츠와 관련된 모든 분야면 가능합니다. 예를 들면 전시기획론, 모바일 콘텐츠와 문화, 에듀테인먼트, 방송영상이론 등이지요. 호서대학교의 연구성과 말고도 문화콘텐츠에 관심 있는 저자들을 발굴하고 최대한 다양하게 담아

내기 위해합니다.”

특히 염두에 둔 것은 총서의 수준. 애초 문화콘텐츠의 학술적 동향과 안내를 제시하며 실질적인 도움의 가치를 가지는 것을 총서의 목적으로 설정했다. 이은희 편집실장은 “집필자가 교수인 탓에 학자적인 문체스타일을 염려해 일반 대중들이 어려움이 없이 읽을 수 있게 쉽게 써달라고 부탁했다”며 “문화콘텐츠가 누구나 관심 있어 하고 알고 싶어하는 분야인 만큼 쉽고 간결한 문체는 필수요구사항이었다”고 말한다. 또한 글누림 문화콘텐츠 총서는 많은 그림과 도표를 수록해 이해를 돕고 모든 주석은 내용주로 처리해 가독성을 높였다. 때문에 청소년을 위한 문화콘텐츠 입문서와 관련 학과 학생들의 교재, 관심 있는 독자들의 참고자료 등 그 쓰임새와 의의가 다양하다.

문화콘텐츠에 관심 있는 저자 발굴과 연구 지속...

자본화에 치중하는 사회 인식 재고

글누림은 향후 2008년까지 총서 30권을 완간할 계획이다. 그 과정에서도 게임, 방송 등 변화·발전가능성이 있는 분야는 계속적으로 연구하며 호서대학교뿐만 아니라 외부 필자를 두루 섭외해 다양한 분야에 대한 문화콘텐츠 정보를 담아내게 될 것이다. 이 편집실장은 “지금으로서는 글누림이 문화콘텐츠 전문 출판사라고 해도 무방할 것”이라며 자부심을 드러냈다.

“총서 기획과정에서 많은 얘기가 있었지만 가장 문제가 된 것은 문화콘텐츠 쪽을 사회에서는 단순히 돈이 되는 것에만 치중하고 있다는 점입니다. 그런 것들에 대한 반성적인 측면을 학계에서 접근하지는 게 총서의 기본적인 의도라고 판단했습니다. 무조건 돈으로만, 자본으로만 인식할 것은 아니거든요. 물론 자본화 되는 것들 모두를 지적하는 것은 아닙니다. 다만 다른 것들이 모두 자본화에 휩쓸려가는 것이 옳지 않다는 생각이지요.”

다행히 총서 출간을 반가워하는 독자들이 있어 편집자와 필자들에게 힘이 되고 있다. 특히 문화콘텐츠에 대한 전반적인 내용을 담고 있는 1권 《대중문화와 문화기획》, 2권 《문화콘텐츠와 인문학적 상상력》, 5권 《스토리텔링과 내러티브》는 편집자들이 권하는 책이다. **▶**

취재 홍이현 기자 | 사진 박신우 기자