

# 한류 3.0과 문화 글로벌화의 인문학적 연구

오인규 외



# 한류3.0과 문화 글로벌화의 인문학적 연구

-정신과학적 서사구조 및 인지과학적 융합을 중심으로-

오인규 외



경제·인문사회연구회



#### 연구수행자

연구기관	연구책임자	참여연구진
고려대학교	오인규 교수	
고려대학교		박종천
고려대학교		신지영
이화여자대학교		문현선
한국외국어대학교		임동욱
인도네시아 펠리타하리판대학교		Fitria Mayasari

이 보고서는 『경제인문사회연구회 2014년도 인문정책연구사업』의 일환으로 수행된 연구과제 중 하나입니다.

이 보고서에 수록된 내용은 집필자의 개인적인 견해이며 경제인문사회연구회의 공식적인 입장이 아님을 밝힙니다.



---

## 요 약 문

한류의 체계적 이해를 위해서는 문화적 에토스를 탐색하는 인문학적 해석, 매체와 제도적 환경 변화와 문화산업의 글로벌한 맥락을 합리적으로 설명하는 사회과학적 분석, 한류 3.0의 지속가능한 발전 및 그 과학적 토대 구축을 위해 도입되는 정신과학과 뇌-인지과학, 문화 글로벌화와 한류생태계 조성의 차원에서 문화산업적 가능성을 한류 브랜드로 최적화하는 경영학적 전략 기획을 총체적으로 아우르는 융복합적 연구가 필요하다.

2장에서는 이런 필요성에 부응하여 특정지역에 국한되었던 한류1.0과 한류2.0의 한계를 극복하고, 전 세계적으로 확산되는 한류3.0의 지속가능한 발전을 이론적 차원에서 전망하면서 실천적 전략 차원에서 구현할 수 있는 관점과 연구방법론을 탐색했다. 이를 위해 먼저 한류 전개의 단계별 양상을 검토하여 한류의 식별 체계를 수립했고, 한류1.0 드라마의 한계를 극복하기 위한 인문학과 정신과학의 융합적 연구를 통해 여성/보편적 서사구조를 정립하였으며, 문화 글로벌화를 통해 지속가능한 한류3.0의 이론적 토대를 마련하였다. 또한 한류2.0 K-pop의 발전을 해명하고 신제도론에 입각한 사회과학적 관점과 뇌-인지과학의 융복합적 연구를 통해서 참여적 몰입을 유인하는 문화산업 장르의 최적화 전략을 검토했다.

3장에서는 중국, 유럽, 프랑스, 미국, 인도네시아 등 각 지역의 문화적 에토스를 담고 있는 해외 권역별 서사 요소들을 여성/보편적 서사구조와 결합함으로써, 외국문화를 한류화하는 새로운 문화 글로벌화 전략의 가능성을 구현하고자 해외 권역별 서사 소재의 한류3.0 구현 방안을 제시했다.

4장에서는 사회과학과 뇌-인지과학의 융복합적 연구를 통해서 한류1.0을 선도한 K-drama의 보편적 여성서사 전략, 한류2.0을 추동한 K-pop의 음악혁신 전략, 한국형 SF의 가능성을 탐색하는 K-film의 리얼리즘 서사혁신 전략, 참여적 몰입을 지속시키는 K-game의 유희소 최적화 전략 등 한류의 장르 분석과 참여적 몰입의 장르 최적화 전략을 제안했다.

5장에서는 정책적 제안의 차원에서 지속가능한 발전의 한류3.0 실현을 위해 정신과학적 기반의 여성적/보편적 서사구조 정립, 문화 글로벌화 전략, 인지과학적 기반의 장르 최적화 전략 등이 필요하며, 신제도론적 문화산업 분석을 통해 지속가능한 발전의 한류3.0 실현을 위한 한류생태계 조성이 요청된다는 점을 설명했다.

**핵심어** : 한류3.0, 문화 글로벌화, 여성적 서사구조, 정신과학, 뇌과학, 인지과학, 몰입, 장르 최적화 전략, 융합연구

---



---

# 목차

---

1. 서론 .....	1
1.1. 연구의 배경과 필요성 .....	1
1.2. 연구의 내용과 차별성 .....	2
1.2.1. 선행 연구 검토와 본 연구의 차별성 .....	2
1.2.2. 본 연구의 내용과 구성 .....	5
2. 한류3.0의 이론적 전망과 실천적 전략 .....	7
2.1. 한류의 단계별 전개 양상과 식별 체계 .....	7
2.2. 여성/보편적 서사구조와 문화 글로벌화: 인문학과 정신과학의 융합 .....	9
2.2.1. 여성적 서사구조 부각과 문화 글로벌화 전략 .....	9
2.2.2. 한류 드라마의 보편적 서사구조 정립 .....	10
2.2.3. 보편적 서사구조의 정신과학적 분석 .....	12
2.3. 참여적 몰입의 장르 최적화 전략: 사회과학과 인지과학의 융합 .....	14
2.3.1. 한류2.0의 약한 경제적 수익성과 지나친 배급매체 의존성 .....	14
2.3.2. 신제도론적 사회과학으로 본 한류2.0의 성공방식 .....	15
2.3.3. 뇌-인지과학과의 융합을 통한 한류2.0의 문제점 해결 .....	16
2.3.4. 한류3.0을 위한 몰입의 서사형식과 인지과학적 장르 최적화 .....	17
3. 해외 권역별 서사 소재의 한류3.0 스토리텔링 구현 방안	19
3.1. 중국 전통 서사의 한류3.0 스토리텔링 방안 .....	20
3.1.1. 현대 중국의 스토리텔링 콘텐츠 현황 분석 .....	20
3.1.2. 중국 스토리의 장르와 원형 분석 .....	27

3.1.3. 중국 스토리의 한류화와 문화 글로벌화 전략 .....	42
3.2. 유럽 전통서사의 한류3.0 스토리텔링 방안 .....	42
3.2.1. 현대 유럽의 스토리텔링 콘텐츠 현황 분석 .....	42
3.2.2. 유럽의 전통적인 스토리 원형 분석 .....	46
3.2.3. 유럽 스토리의 한류화와 문화 글로벌화 전략 .....	47
3.3. 프랑스 전통서사의 한류3.0 스토리텔링 방안 .....	51
3.3.1. 프랑스의 스토리텔링 콘텐츠 현황 분석 .....	51
3.3.2. 프랑스 스토리텔링 콘텐츠의 장르 분석 .....	59
3.3.3. 프랑스 스토리의 한류화와 문화 글로벌화 전략 .....	62
3.4. 미국 전통서사의 한류3.0 스토리텔링 방안 .....	62
3.4.1. 현대 미국의 스토리텔링 콘텐츠 현황 분석 .....	62
3.4.2. 미국 스토리텔링 콘텐츠 시장의 특징과 진입 방안 .....	66
3.4.3. 미국 스토리의 한류화와 문화 글로벌화 방안 .....	68
3.5. 인도네시아 전통서사의 한류3.0 스토리텔링 방안 .....	70
3.5.1. 인도네시아의 대중문화산업과 <대장금>의 성공 .....	70
3.5.2. 인도네시아 전통 스토리의 원형 분석 .....	72
3.5.3. 인도네시아 스토리의 한류화와 문화 글로벌화 전략 .....	74
<b>4. 한류 장르 분석과 참여적 몰입의 장르 최적화 전략 .....</b>	<b>78</b>
4.1. 한류1.0을 선도한 K-drama의 보편적 여성서사 전략 .....	78
4.1.1. 영화/애니메이션의 단회적 서사형식과 장르적 문화할인 .....	78
4.1.2. K-drama의 지역적 성공 현황과 요인 분석 .....	83
4.1.3. <대장금>의 문화 글로벌화 전략과 여성서사 구조 분석 .....	85
4.2. 한류2.0을 추동한 K-pop의 장르형 음악혁신 전략 .....	95

4.2.1. K-pop의 빈약한 수익구조 .....	95
4.2.2. 음악혁신의 3가지 유형과 K-pop의 장르형 음악혁신 .....	96
4.2.3. K-pop 성공 요인에 대한 신제도론적 분석 .....	100
4.2.4. K-pop 성공 요인에 대한 인지과학적 설명 .....	108
4.3. 한국형 SF를 꿈꾸는 K-film의 리얼리즘 서사혁신 전략 .....	111
4.3.1. 테크놀로지의 발전과 한류 SF의 부재현상 .....	111
4.3.2. 한류와 테크놀로지의 관계와 한류 SF의 서사적 특성 .....	113
4.3.3. 한국형 SF: 테크놀로지와 결합한 리얼리즘 전통의 혁신 .....	114
4.4. 참여적 몰입을 지속하는 K-game의 유희소 최적화 전략 .....	118
4.4.1. 비디오 게임의 이론과 게임 플레이의 딜레마 .....	118
4.4.2. 지속적 몰입과 유희소의 최적화 전략 .....	119
4.4.3. 몰입의 서사적 메커니즘과 한국형 게임의 가능성 .....	127
4.4.4. 상호작용적 게임 서사의 유희소 최적화 전략 .....	131
<b>5. 지속가능한 한류3.0 실현의 전략과 문화산업적 분석 ·133</b>	
5.1. 정신과학적 기반의 여성적/보편적 서사구조 정립 .....	133
5.1.1. 인지과학적 서사학과 여성 서사구조 .....	134
5.1.2. 한류3.0의 여성서사와 인지과학적 서사학의 적용 .....	139
5.2. 해외 서사의 한류화와 문화 글로벌화 전략 .....	141
5.2.1. 중국의 서사 원천과 문화 글로벌화 .....	142
5.2.2. 유럽의 서사 원천과 문화 글로벌화 .....	144
5.2.3. 미국의 서사 원천과 문화 글로벌화 .....	146
5.2.4. 인도네시아의 서사 원천과 문화 글로벌화 .....	146
5.3. 인지과학적 기반의 장르 최적화 전략 .....	147

5.3.1. 뇌과학적 성과를 활용한 전략적 기획 .....	148
5.3.2. 문화소비의 지속적 몰입을 위한 형식과 구조 .....	150
5.4. 한류3.0 실현의 문화산업적 분석과 한류생태계 조성 .....	151
5.4.1. 열악한 문화산업의 수익구조와 한류생태계의 한계 .....	151
5.4.2. 한류3.0 산업구조의 재편성과 한류생태계의 재구성 .....	153
<b>6. 결론 .....</b>	<b>157</b>
 참고문헌 .....	 160
ABSTRACT .....	182

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 필요성

한류는 20세기말 한류1.0의 태동, 21세기 초 한류2.0의 확산, 최근 한류3.0의 심화에 이르기까지 단계별로 발전해 왔다. 한류의 확산은 문화산업의 생산, 유통, 소비 전 분야에 걸쳐 ‘한류 생태계’가 확대하는 모습으로 나타났다. 드라마와 K-pop을 중심으로 전개된 한류1.0과 한류2.0은 한정된 지역의 특정한 소비계층이 주로 YouTube와 SNS 등 매체환경에 따라 개별 장르를 소비하는 양상을 보였다. 그러나 최근에는 한류와 연관된 생산과 소비의 주체와 대상이 전 세계적으로 확대되어 다양화되고 있으며, 드라마, 음악, 영화, 공연 등 다양한 장르와 분야를 포괄하는 K-Culture의 총체적 차원으로 확대되면서 일회적인 문화소비에서 보다 광범위하고 지속적인 문화향유로 한류의 심화 양상이 나타나는 추세이다.

이러한 변화를 반영하고 특정 지역 및 장르에 국한되었던 한류1.0과 한류2.0의 한계를 극복하기 위해서는 다양한 매체와 장르로 확산되고 있는 K-Culture의 한류3.0 콘텐츠를 포괄적으로 해석하고 설명할 이론적 관점과 방법론 구축이 필요하다. 아울러 한류3.0의 새로운 도약을 위해 그 잠재적 가능성을 실현시킬 K-Culture 기획의 전략적 연구 역시 중요하다.

기존에는 주로 사회과학을 중심으로 문화산업의 경제적 효과나 한류 확산의 사회경제적 여건을 분석함으로써 한류1.0과 한류2.0의 성공요인을 설명해왔다. 그러나 총체적 문화향유의 가능성을 드러내는 한류3.0에서는 문화적 에토스의 심층을 포착하는 인문학적인 해석을 기초로 사회과학적 분석과 경영학적 기획 전략 및 과학적 설명방식까지 아우르는 융합적 연구가 필수적이다.

또한 지속가능한 한류3.0의 효과적인 구현을 위해서는 ‘외국문화의 한류화’(local)와 ‘한국문화의 국제화’(global)를 아우르는 ‘문화 글로벌화 전략’이 필요하다. 지나친 자문화중심주의가 혐한류 등의 문화적 반발을 초래하는 문제점을 극복하기 위해 한류의 문화적 잠재력을 제고할 가능성을 지닌 외국의 문

화자원을 한류의 새로운 성장 동력으로 활용함으로써 외국문화의 한류화 전략을 수립하는 한편, 문화산업 장르별 특성에 맞춘 전략적 분석과 기획을 통해 한국문화의 국제화 전략을 추진해야 한다.

한류와 한류를 둘러싼 모든 변화의 복합적인 요소들을 고려하고 새로운 요구에 부응하기 위해서는, 한류 및 세계 문화의 에토스를 충분히 고려하는 인문학적 해석과 사회적 맥락을 설명하는 사회과학적 분석을 토대로 하되, 문화적 생산과 소비가 일어나는 심리와 행동의 패턴에 대한 과학적 논의와 더불어 문화산업적 방향성을 정립하는 경영학적 전략 기획을 가미한 융복합적 구상이 필요한 것이다.

## 1.2. 연구의 내용과 차별성

### 1.2.1. 선행 연구 검토와 본 연구의 차별성

한류의 전개와 성공에 대한 기존 연구로는 (1) 한류1.0과 한류2.0이 성공한 매체환경과 문화산업적 맥락에 대한 고찰, (2) 문화상업주의 및 문화적 혼종성에 입각한 사회과학적 분석, (3) 한류의 문화적 토대로서 한국의 고유한 문화적 원형 혹은 개성적 특질을 발굴하는 문화원형론과 문화유전자론 등이 있었다.

첫째, 한류1.0과 한류2.0이 성공한 매체환경과 문화산업적 맥락에 대한 고찰로는 문화적 근접성, 문화적 할인율, 문화적 혼종성과 비정상성 등에 근거한 사회과학적 설명 등이 있다.

이 가운데 지리적으로 근접한 문화권간 문화적 수용과 소비가 선호되는 ‘문화적 근접성’으로 동아시아문화권에서 한류1.0을 선도한 K-drama의 성공요인을 분석한 연구<sup>1)</sup>는 지역화(localization)의 문화산업전략으로서 문화적 근접성이 대변하는 지역문화권 내 가치/정서의 문화적 공감대를 분석함으로써, 특히 동아시아문화권 내의 한류 성공과 비동아시아문화권의 한류 확산의 한계를 설명하는 데 용이한 방식이었다. 그러나 문화적 근접성이 작동하는 역사적 배경

1) Straubharr 1991.

과 사회적 맥락을 충분히 고려하지 못한 채 문화적 근접성을 문화적 선호도와 동일시하였기에 근접문화를 넘어서는 한류 확산, 특히 K-pop을 중심으로 하는 한류2.0 및 그 이후 한류의 변화상에 대한 설명이 불가능한 문제점을 노출했다.

한편, 언어, 인종, 종교 등 문화적 친화성이 클수록 문화가 수용되어 문화상품으로 소비되는 장벽, 곧 ‘문화할인율’이 낮아진다는 관점<sup>2)</sup>에서 한류1.0은 물론 한류2.0까지 포괄하는 설명을 시도하는 연구들이 있다. 이는 한류1.0에서 매체/장르상 문화할인율이 큰 드라마가 중국과 일본을 비롯한 아시아에서 성공한 이유를 문화적 근접성으로 설명한 연구를 넘어서서, 한류2.0을 주도하는 K-pop을 중심으로 문화할인율이 높지 않은 장르적 특성과 매체적 환경의 문화산업/대중문화적 가능성에 주목한 것이다.

이러한 관점은 문화할인율이 낮은 매체/장르적 특성에 대한 주목과 더불어 Web2.0에 기초한 플랫폼의 변화와 매체의 소비와 향유 구조의 변곡점을 통한 YouTube 중심의 인터넷 네트워크 및 SNS의 확산, 스마트 미디어 등에 근거한 대중문화적 확산의 설명에 강점이 있으나, 이 세계화에 입각한 설명방식은 문화할인율이 낮은 문화상품의 실패와 문화할인율이 높은 문화상품의 성공을 설명하는 데 한계를 드러내고 있다.

둘째, 문화상업주의 및 문화적 혼종성에 입각한 사회과학적 분석이 있다. 이러한 관점의 연구들은 한류가 한국문화의 고유한 개성만으로 성공한 것이 아니라 글로벌 문화콘텐츠로서 문화적 혼종성을 문화산업적 맥락에서 성공적으로 구현한 데서 비롯되었다는 사실을 규명한 바 있다.

한류의 매력과 성공을 한국문화의 고유한 개성에 돌리기보다 문화적 보편성 차원에서 ‘아시아 대중문화의 문화적 혼종성’으로 설명하는 관점<sup>3)</sup>은 심할 경우 한류1.0과 한류2.0은 서로 비슷하지만 선진적인 일본 혹은 범(凡)중화문화권 대중문화를 복사하거나 혈값에 판 것으로 보면서 한류의 독특한 문화적 개성을 폄하하기도 한다.<sup>4)</sup>

또한 K-pop을 중심으로 한 한류2.0의 성공 요인을 한국의 고유한 문화전통

2) Colin Hoskins & Rolf Mirus 1988.

3) 이와부치, 심두보, 조한혜정 외 2003.

4) Iwabuchi, Chua, Shim, Leung 등 참조.

에서 찾지 않고 일류/세계화를 지향하는 문화상업주의로 해명하는 관점도 있으며,<sup>5)</sup> 세계화와 지역화가 복합적으로 재구성된 글로벌 프로세스(glocalization)로 설명하는 이론도 있다.<sup>6)</sup> 이런 관점이 극단화되면 한류의 성공을 한국사회의 비정상(abnormal)적인 성장과정, 즉 압축된 현대(compressed modernity) 혹은 코스모폴리탄 염원(cosmopolitan striving)으로 돌려서, 마치 비정상적인 한국의 대중문화가 다른 정상적인 국가의 청소년들과 중년부인들을 타락하게 한다는 인상을 주기도 한다.<sup>7)</sup> 심지어 K-pop의 K가 자본(Kaptial)을 뜻한다고 간주해 한국문화가 자본주의화를 통해 자신들의 아이덴티티와 전통문화를 송두리째 버리고 서양의 물질주의에 빠져버린 ‘공허한’ 특성을 지닌 것으로 평가절하하기도 한다.<sup>8)</sup>

이러한 관점들은 왜 한류가 세계적으로 통용되는 매력을 지니는지를 경제적 차원과 국제적 차원에서 설명한다는 장점을 지니지만, 대체로 문화소비의 대상이 되는 문화적 에토스를 다루는 인문학적 측면과 더불어 문화산업의 장르적 특성을 충분히 고려하지 못하는 한계를 가지고 있다.

셋째, 한류의 문화적 토대로서 한국의 고유한 문화적 원형 혹은 개성적 특질을 발굴하는 문화원형론과 문화유전자론은 대중문화와 문화산업적 관점에 머물던 한국문화의 개성을 인문학적 시각에서 조명하여 한류의 근간을 이루는 한국문화의 고유한 특성을 부각시켰다.<sup>9)</sup> 이는 정부 주도의 문화원형사업과 병행하여 문화적 자부심과 주체성을 부각시킨 관점인데, 문화접변과 문화의 역동적 이해에 이르지 못하고 주체적/내재적 요인만을 과도하게 강조하는 문제점을 노출하고 있으며, 문화상품의 유통과 수용에 대한 이해를 충분히 고려하지 못하는 한계마저 드러낸다. 또한 한국문화의 고유성이나 역사성을 과도하게 강조함으로써 지나치게 강한 민족주의적 색채를 띤 채 혐한류를 부추기기도 했다.

기존의 사회과학적, 인문학적 연구들은 한류의 부정적 성격과 한류의 민족성

5) Abelmann, John Lie 2012.

6) Ingyu Oh & Gil-Sung Park 2013.

7) 대표적인 연구자로는 Chang, Abelmann 등이 있다.

8) John Lie의 관점이다.

9) 이런 관점을 잘 보여주는 연구로는 박장순 2011; 한국국학진흥원 2012 등이 있다.

만 부각시키는데 치우쳐, 정작 한류가 어떤 이유로 문화, 민족, 언어를 넘어서 전 세계에서 모두 사랑받는가에 대한 근본적인 텍스트상의 분석이 부재한다. 한류 성공의 정확한 원인에 대한 구체적인 파악 없이 한류의 발전을 추구하고 있기 때문에, 이러한 연구 결과는 오히려 지속가능한 한류의 발전을 저해할 수 있다. 다시 말해, 기존의 연구들에서는 한류의 실현가능성을 문화적 에토스와 연결시켜 고찰하는 인문학적 시각이 부족하며, 지속가능한 한류 발전의 이론적 분석과 전략적 토대가 아직 구축되지 못한 실정이다.

앞서 살펴본 바와 같이, 기존 연구의 한계를 극복하기 위해서 본 연구에서는 문화적 에토스를 탐색하는 인문학적 해석, 매체와 제도적 환경 변화와 문화산업의 글로벌한 맥락을 합리적으로 설명하는 사회과학적 분석, 지속가능한 한류 3.0의 발전 및 그 과학적 토대 구축을 위해 도입되는 정신과학과 뇌-인지과학, 문화 글로벌화와 한류생태계 조성의 차원에서 문화산업적 가능성을 한류 브랜드로 최적화하는 경영학적 전략 기획을 총체적으로 아우르는 융복합적 연구를 진행하고자 한다.

### 1.2.2. 본 연구의 내용과 구성

본 보고서에는 위와 같은 연구의 필요성을 충족시키기 위해 먼저 한류 전개 단계별 양상에 대한 검토를 기반으로 특정 지역/권역 또는 장르/매체에 국한되었던 한류1.0과 한류2.0의 한계를 넘어 전 세계적으로 확장되는 K-Culture의 가능성을 실현시키는 문화브랜드로서 한류3.0의 특성을 해명하고자 한다. 이에 본 논문에서는 2장 1절에서 한류의 단계별 전개 양상과 식별 체계를 수립할 것이다.

다음으로 한류1.0과 한류2.0의 한계 극복과 한류3.0의 발전을 이론적 차원에서 전망하고 이를 실천적으로 구현할 수 있는 전략 차원에서 해당 관점과 연구방법론에 대해 설명을 할 것이다. 2장 2절에서는 한류1.0의 한계를 극복하기 위해 인문학과 정신과학의 융합적 연구를 통해 여성/보편적 서사구조를 정립하고, 문화 글로벌화를 통해 지속가능한 한류3.0의 이론적 토대를 마련하며, 2장 3절에서는 신제도론에 입각한 사회과학적 관점과 뇌-인지과학의 융복합적 연

구를 통해서 참여적 몰입을 유인하는 문화산업 장르의 최적화 전략을 검토할 것이다.

이러한 이론적 전망과 실천적 전략을 기반으로 삼아, 3장에서는 해외 권역별 서사 소재의 한류3.0 구현 방안을 제시하고, 4장에서는 한류 장르 분석과 참여적 몰입의 장르 최적화 전략을 제시할 것이다. 또한 중국, 유럽, 프랑스, 미국, 인도네시아 등 각 지역/권역의 문화적 에토스를 담고 있는 해외의 전통 서사 소재를 발굴하고, 이를 2장 2절에서 설명한 여성/보편적 서사구조와 결합해 한류3.0의 새로운 자료로 활용할 수 있는 가능성을 문화 글로벌화의 맥락에서 탐색할 것이다. 4장에서는 2장 3절에서 설명한 사회과학과 뇌-인지과학의 융복합적 연구, 특히 몰입이론과 인지과학적 장르 최적화 전략을 통해서 한류1.0과 한류2.0을 갱신하고 한류3.0의 새로운 가능성을 제시할 것이다. 구체적으로는 이 한류 장르별로 한류1.0을 선도한 K-drama의 보편적 여성서사 전략, 한류2.0을 추동한 K-pop의 음악혁신 전략, 한국형 SF의 가능성을 탐색하는 K-film의 리얼리즘 서사혁신 전략, 참여적 몰입을 지속시키는 K-game의 유희소 최적화 전략 등을 검토하고자 한다.

5장에서는 2장부터 4장까지 논의했던 내용들을 요약하고 정책적 제안의 차원에서 지속가능한 한류3.0 실현의 전략과 문화산업적 분석을 설명할 것이다. 이런 논의를 통해 한류1.0과 한류2.0을 한류3.0으로 갱신하고 새로운 한류3.0의 가능성을 모색하기 위해서는 (1) 정신과학적 기반의 여성적/보편적 서사구조 정립, (2) 해외 서사의 한류화와 문화 글로벌화 전략, (3) 인지과학적 기반의 장르 최적화 전략이 필요하며, (4) 지속가능한 한류3.0 실현을 위한 신제도론적 문화산업 분석과 한류생태계 조성이 요청된다는 사실이 해명될 것이다. 아울러 체계적인 한류 연구를 위해서는 인문학, 사회과학, 정신과학, 뇌-인지과학, 경영학 등이 체계적이고 유기적인 방식으로 결합하는 융복합적 연구가 필요하다는 점 또한 부각될 것이다.

## 2. 한류3.0의 이론적 전망과 실천적 전략

### 2.1. 한류의 단계별 전개 양상과 식별 체계

한류는 단계별로 20세기말의 한류1.0, 21세기초의 한류2.0, 최근의 한류3.0으로 전개되었다. 한류는 드라마와 K-pop을 중심으로 발전해 갈수록 다양한 장르로 확산되고 있으며, 향유/소비 권역도 동북아시아, 아시아, 전 세계로 확대되는 추세를 보이고 있다. 그러나 이러한 성공에도 불구하고, 한류의 발전은 여전히 일정한 한계를 드러내고 있다. 예컨대, 드라마를 근간으로 하는 한류1.0은 일본을 중심으로 지나친 특정 지역의존성의 문제점을 노출했고, K-pop을 중심으로 한 한류2.0은 창작성과 배급망의 한계를 드러내고 있으며, 싸이로부터 비롯된 한류3.0은 전 세계의 주류 대중문화로 발돋움할 가능성을 선보였으나 아직 후속타가 없어서 지속가능성에 대한 의구심을 떨치지 못하고 있다.

	한류1.0	한류2.0	한류3.0
시 기	1990~2005	2008~현재	2013~
주장르	게임, 영화, TV드라마	게임, 드라마, K-pop	싸이의 〈강남스타일〉
주대상	일본, 중국, 대만, 홍콩	중국, 일본, 동남아, 중동, 남미, 일부 유럽	전 세계
한 계	준비되지 않은 한류로 일본 의존형 한류	K-pop의 창작적 한계성과 배급 의존성, 드라마의 콘텐츠 한계	〈강남스타일〉 이후 후속타가 없음

■ 표 1 ■ 한류의 등급별 식별 체계

먼저, 한류1.0은 1990년대를 시작으로 비디오 게임의 해외 진출과 이어진 영화의 수출로 시작되었으며, 마지막으로 드라마가 해외진출을 시작함으로써 그 첫 물결을 이루었다. 한국 가요도 진출을 시도했지만, K-pop으로서 커다란 문화산업적 물결을 조성한 것은 2008년 이후의 일이다. 한류1.0의 주 장르는 단

연코 TV드라마였고, 주 오디언스 대상은 중국과 일본의 문화소비자들이었다.

여기서 가장 주목할 만 한 점은 한류1.0이 드라마를 통해 일본시청자들과의 첫 교감을 형성했다는 것이다. ‘욘사마’ 붐으로 시작된 한류1.0은 대한민국 역사상 처음으로 대중문화가 전 식민지 중주국 일본을 뒤흔들었다는 전무후무한 기록을 남기게 된다. 물론, 동남아시아나 다른 지역으로도 드라마 진출이 이루어지기는 했으나, 한류1.0의 결정적 특징은 바로 일본의 ‘욘사마’ 붐이라고 해도 결코 과장이 아니다. 그러므로 한류1.0의 한계는 바로 지역적 편향성, 즉 일본의 의존성이 너무 강했다는 데 있다.

다음으로, 한류2.0은 한류1.0의 드라마 붐이 시드는 시점에 즈음하여 K-pop이 정식으로 새로운 음악장르로서 등장하면서, 중국, 일본, 동남아, 중동, 남미, 그리고 일부 유럽까지 그 영향권이 확대된 일련의 문화사건을 일컫는다. K-pop은 처음에 일본에서 큰 각광을 받으면서 시작되었으나, 카라, 소녀시대, 수퍼 주니어, 2PM 등 걸출한 소년 소녀 아이돌 그룹들이 중국, 동남아시아, 중남미, 중동, 그리고 유럽까지 진출하는 초유의 사태를 연출했다. 특히 소녀시대와 원더걸스는 대중음악의 본고지 미국까지 진출하여 빌보드 차트에 이름을 올리거나, 데이비드 레터맨 쇼에 출연하는 기염을 토하였다.

한류2.0의 주장르는 단연코 K-pop이었으며, 이 음악 장르는 한류3.0의 가능성을 여는 한류 상품으로 자리매김하였다. 이러한 급성장은 한류가 급격한 미디어 환경변화에 잘 적응했기 때문이었다. 2005년에 시작된 YouTube는 2006년 Google의 매입을 거쳐 2010년 소송 전 승리를 거두면서 ‘자료 공유’의 시대를 열었으며, 그러한 시대적 흐름에 편승하면서 2008년부터 본격적으로 시작된 ‘듣고, 보고, 따라하는’ K-pop의 한류2.0은 지금까지도 계속되고 있다. 드라마 또한 K-pop의 영향으로 지속적인 스테디셀러로 활약을 하였고, 〈상속자들〉이나 〈별에서 온 그대〉는 한국 드라마의 새로운 가능성을 제시하기도 하였다. 그러나 한류2.0은 K-pop의 창작성과 조직적인 배급망의 미비라는 근원적인 결점을 해결하지 못했으며, 드라마 또한 식상한 콘텐츠로 급하게 제작되는 등 기존의 문제를 끊임없이 재생산하고 있다는 데서 그 한계를 보여준다.

반면, 2013년 싸이의 〈강남스타일〉로 시작된 한류3.0은 오디언스 대상이 전

세계로 일순 확장되었다는 점에서 중요한 의미를 갖는다. 싸이는 지역적 인터넷 공간에서 저변문화로서 기능하던 한류가 그 한계를 넘어서서 전 세계의 주류(main stream) 대중문화로 성장할 수 있으리라는 가능성을 열었다. 그러나 싸이에 이어 지속적으로 한류 콘텐츠를 전 세계 메인 스트림 문화의 반열에 올려놓을 가수나 드라마가 아직 나오지 않아 한류3.0은 현재 정체 상태이다. 요컨대, 한류3.0은 시작은 되었으나 그 흐름이 원활하게 이어지지 못한다는 결정적인 한계에 봉착해 있다.

이러한 한류의 한계를 극복하고 지속가능한 한류3.0시대를 열기 위해서는 새로운 이론적 관점의 정립과 실천적 전략이 필요하다. 본 연구에서는 이를 위해 (1) 한류1.0 드라마의 성공을 이끈 여성적 서사구조와 더불어 보편적 서사구조의 정립을 위해 인문학과 정신과학의 융합 연구를 제안하고, (2) 한류2.0 K-pop의 발전을 해명하기 위해 신제도론의 사회과학과 뇌-인지과학의 융합 연구를 제시하고자 한다. (1) 보편적 서사구조의 정립은 해외 권역별 서사 요소들이 지닌 문화적 특수성과 결합하여 외국문화의 한류화 방식으로 전개되는 새로운 문화 글로벌화 전략의 이론적 토대가 되고, (2) 신제도론적 고찰은 문화산업과 경영학적 관점에서 바람직한 한류생태계 조성의 기획 전략에 적용할 수 있으며, 뇌-인지과학적 융합연구는 한류의 장르별 최적화 전략으로 활용할 수 있다.

## 2.2. 여성/보편적 서사구조와 문화 글로벌화: 인문학과 정신과학의 융합

첫째, 한류1.0을 이끈 드라마를 비롯해서 각종 한류 문화산업의 기반이 되는 이야기 소재를 보편적으로 매력적인 콘텐츠로 구성하기 위해서는 최근 새롭게 부각되고 있는 ‘인문학과 정신과학(Sciences of Mind)의 융합’을 바탕으로 한 ‘여성적/보편적인 서사구조의 정립’이 필요하다.

### 2.2.1. 여성적 서사구조 부각과 문화 글로벌화 전략

한류1.0은 현대적 영상 서사장르, 특히 드라마를 견인 축으로 삼아 발전했다. 한류1.0의 성공은 드라마 <겨울연가>와 <대장금>을 주축으로 하는 ‘여성적

서사구조' (feminine narratology)에 바탕을 둔 서사구조 기획의 성과였다.

먼저, 드라마 <겨울연가>는 두 가지 정체성을 가지고 있는 남성 주인공을 등장시켰으며, 여성 주인공으로 하여금 똑같은 남성 주인공을 두 번 사랑하게끔 하는 여성적 서사구조를 담고 있다. <겨울연가>는 올바른 여성이라면 사랑하는 남성이 가면을 쓰고 다른 사람으로 나타나도 변치 않고 다시 사랑할 수 있으며, 궁극적으로 진정한 사랑을 얻을 수 있다는 점을 부각시켰다. <겨울연가>는 이러한 사랑의 신데렐라 서사구조로 인해 일본 중년 여성들에게 커다란 사랑을 받았다.<sup>10)</sup>

또한, 드라마 <대장금>은, <겨울연가>와는 반대로, 두 가지의 성(性) 정체성을 지닌 한 여성이 한 번은 여성적인 요리사로서, 다른 한번은 남성적인 의녀(醫女)로서 궁중에서 대활약을 펼치는 여성 서사구조를 가지고 있다. <대장금>은 '금지된 사랑'이라는 스킬을 관중에게 안기면서 여성의 성정체성을 새롭게 일깨워주는 흥행 성공작이었다. 특히 여성 주인공이 자신을 소유하는 왕과 그 소유자 왕과 사랑의 경쟁을 하는 시위장교 사이에서 두 명의 남자로부터 동시에 사랑을 받은 뒤, 마침내 자기가 사랑하는 시위장교와 금지된 결혼에 성공한다는 점에서 '안티고네(Antigone)적 모티브'<sup>11)</sup>의 독특한 서사구조를 갖춘 점이 흥행의 비결이었다.

요컨대, 한류1.0 드라마의 성공은 '보편적 여성 서사구조의 확립'이라는 세계 드라마 역사상 전무후무한 성과를 드라마 작가들이 창출해 내었기 때문에 가능한 것이었다. 이러한 성과는 기존의 남성적 서사구조를 넘어서는 한류 드라마의 개성으로서 한류3.0에서도 지속적으로 추구되어야 한다.

## 2.2.2. 한류 드라마의 보편적 서사구조 정립

나아가 한류 드라마는 개성적인 여성 서사구조 뿐만 아니라, 남성을 포함하는 보편적 서사구조도 새로 개발하여야 한다. 이러한 목적을 성사시키려면, 인

10) 신데렐라 서사구조 분석으로는 주경철 2005 참조.

11) 안티고네는 소포클레스의 비극 속에 등장하는 그리스 신화 속 인물로서, 아버지이자 오빠인 오이디푸스(Oedipus) 왕의 딸로서 근친상간의 결과로 태어난 오빠 폴뤼네이케스(Polyneices)를 사랑한 공주다.

문학의 최근 조류인 서사구조 이론과 방법론을 바탕으로 장르를 넘나드는 서사구조 변형방법과 정신과학과 융합된 새로운 방법론으로 보편적 서사구조를 개발할 필요가 있다.

그러나 여성 서사구조의 연구를 지속적으로 추진하는 한편, 보편적 서사구조의 연구도 동시에 추구하는 것은 대단히 어려운 작업이다. 더구나 여성 서사구조의 연구는 아직까지 기초단계에 불과하다. 여성 서사구조의 본격적인 연구를 위해서는 무엇보다도 먼저 서사구조에서 한국적 여성문제를 먼저 발견하고 확립해야 하며, 여성문제의 어떤 측면이 시청자의 관심을 폭발시킬 수 있는지를 정신과학적으로 분석해야 한다.<sup>12)</sup>

예컨대, 남성 서사형식과 가장 다른 여성 서사형식의 특징은 문제-해결의 순환이 계속적으로 되풀이되는 복합 클라이맥스 구성을 취하는 반면, 남성 서사구조는 문제-해결의 순환이 일회적이며 클라이맥스도 한번 뿐이다.<sup>13)</sup> 또한, 여성 서사에서는 남성보다 여성의 대화에서 부가되는 평가어(evaluation devices)의 등장이 빈번하다.<sup>14)</sup> 이는 평가어를 통해 상대방과의 친밀감 혹은 보살핌의 감정을 더 많이 표현하려는 여성의 생물학적 구조가 숨어있다는 가설에 바탕을 둔다. 여기서 평가어의 사회적 기능은 당연히 대화상대자와 발화자 간의 끈끈한 정을 돈독하게 만드는 것이다.<sup>15)</sup>

상술한 여성적 서사구조의 분석의 바탕 위에서 보편적 서사구조의 개발이 이루어질 때 드라마나 영화 등 문화장르에서 한류3.0의 지속적인 발전이 가능하게 될 것이다. 보편적 서사구조의 개발은 신데렐라나 오이디푸스 콤플렉스와 같이 동서고금을 막론해 존재하는 문학적 모티브를 찾아내고, 이를 다시 한국적인 혹은 한류적인 서사구조로 변형시켜 적용하는 작업이다. 이는 ‘개별문화의 특수성과 서사구조의 보편성을 결합한다’는 점에서 한류가 해외에서 호응을 얻기 위한 일종의 ‘문화 글로컬화’ 차원의 작업으로 한류3.0 개발에 필요불가결한 작업이다.

12) 여성 서사구조에 대해서는 Ruth E. Page 2006 참조.

13) *Ibid.*, p.65.

14) *Ibid.*, pp.78-79.

15) Martin and Plum 1997, p.301.

본 연구의 3장에서는 이를 시범적으로 보여주기 위해, 사례 분석을 진행해 해외의 다양한 이야기 요소들을 여성적/보편적 서사로 한류화하는 가능성을 검토하고자 한다.

이미 할리우드의 영화사들은 미국의 스토리텔링뿐만 아니라, 〈허큘리스〉, 〈쿵푸 팬더〉, 〈겨울왕국〉과 같이 유럽과 아시아의 광범위한 모티브를 찾아내어 영화화하고 있다. 이런 맥락에서 한류3.0의 시급한 과제는 이미 보편성을 획득하고 있는 신화나 역사의 테마를 활용하여 한민족의 국수주의적 테마를 교체하거나 갱신함으로써 전 세계인과 동시에 즐길 수 있는 보편적 스토리텔링으로 변화시키는 일이다.

예컨대, 할리우드 영화 〈브레이브 하트〉가 스코틀랜드와 영국간의 민족적 대립을 소재로 다루면서도 전 세계인들에게 어필할 수 있는 보편적 서사구조로 완성시켰듯이, 최근 공전의 히트를 한 영화 〈명량〉과 같은 케이스의 서사구조도 한류 영화로서 성공하기 위해서는 지나치게 국수주의적인 해석으로 한일간의 대립을 지역적으로 묘사하기보다는 보편적 서사구조로 재구성할 필요가 있다. 즉, 영웅에 대한 묘사를 강조하는 것보다는, 왜 이순신이라는 영웅이 전 인류에게 필요했으며, 왜 일본의 침략이 전 세계의 평화나 보편적 인권이라는 원리에 위배되는지를 문학적으로 드라마틱하게 묘사한 후, 이순신이 나타나 악을 응징하는 서사구조로 개발할 필요가 있다는 것이다. 이는 이순신이 누군지 모르는 해외 관객들을 위한 최소한의 배려가 필요한 부분이라고 하겠다.

### 2.2.3. 보편적 서사구조의 정신과학적 분석

보편적 서사구조(universal narratology) 개발을 위해서는 통사론(syntax), 의미론(semantics), 화용론(pragmatics)의 세 측면이 잘 어우러져야 한다.<sup>16)</sup> 또한 정신과학(science of mind)과 소통할 수 있어야 한다.<sup>17)</sup> 즉 보편적 서사구조 뒤에는 문학과 언어의 과학적 연구의 기반이 되는 보편적 문법(universal grammar)의 연구가 수행되어야 한다. 본 연구에서는 시험적으로 보편적 여성

16) Herman 1995, pp.1-2.

17) Herman 2013, p.301.

서사구조에서 나타나는 <대장금>의 의미를 분석하였다.

통사론적 차원에서는 <대장금>에 나타난 여성 화법의 등장을 고찰했고, 가능세계(possible world)와 현실세계(real world)의 분리를 통해 연속적으로 서스펜스를 유발하는 여성적 프레이밍(문제제기-문제해결)의 순환고리를 분석했으며, 현실세계와는 동떨어진 <대장금>의 가능세계를 시청자들에게 의미화시키는 이야기 조각(chunking)을 분석했다.

의미론적 차원에서는 작자의 가능세계의 의미화 과정을 안티고네라고 하는 모티브를 통해 충족시키는 과정을 분석하는 한편, 그것이 어떻게 시청자들에게 재해석되어 전달되는지를 설명했다. <대장금>의 보편적 문법구조는 바로 철학적 문법(philosophical grammar) 혹은 원형적 문법(genealogy of grammar)이다. 그것은 다름 아닌 성적 정체성을 가능세계에 따라 변형시킬 수 있는 새로운 여성상을 제시하는 포스트모더니즘이기도 하다.

화용론적 차원에서 <대장금>은 작가와 시청자간의 매개체를 통한 의미의 재해석화 과정이다. 여기서 중요한 것은 이 재해석과정을 통해 시청자들은 여성 보편의 한(ressentiment)을 해소하는 심리학적/뇌과학적 결과를 맛본다는 것이다. 바로 이 차원에서 서사구조와 정신과학의 교차가 일어난다. 심리학적/뇌과학적 요소가 시청자들에게 여성적 한을 분명하게 재부각시킴에 따라, 그것을 해소시키는 서사구조를 제시하는 보편적 여성 서사구조가 정신과학과 교차점을 만나게 된다.

여기서 말하는 한(ressentiment)은 심리학적인 개념으로서, 이미 프로이트(G. Freud)가 잘 정의했듯이, 소위 “슬프나 슬픔을 공공연히 표현할 수 없는” 억압된 심리상태를 일컫는다. 우리말로로는 ‘한’으로 번역될 수 있지만, 우리의 ‘한’은 눈물이나 통곡 혹은 울화병 등으로 공공연히 표현된다는 점에서 심리학적 한과 차이점이 있다. 실제로 <대장금>에서 여주인공 장금은 자신의 ‘한’을 공공연히 울음이나 하소연으로 표현하지 않았다. 도리어 묵묵히 삶과 배움을 정진하면서 상대의 심리적 승복을 이끌어내는 방식으로 최후 복수를 하는 ‘한’의 해소 방법을 채택했기 때문에, 한국적으로 특수한 한이 아니라 세계적으로 보편성을 지닌 ‘한(ressentiment)’으로 설명한 것이다. 그러므로 이 작품은 전

세계의 여성들로부터 사랑을 받을 수 있었던 것이다.<sup>18)</sup>

## 2.3. 참여적 몰입의 장르 최적화 전략: 사회과학과 인지과학의 융합

둘째, 한류2.0을 선도했던 K-pop의 성공을 질적으로 갱신하면서 한류3.0으로 지속시키기 위해서는 사회과학에서 새롭게 등장하는 신제도론을 바탕으로 뇌과학(brain sciences) 혹은 인지과학(cognitive sciences)과 융합하는 이론적 관점이 필요하다.

### 2.3.1. 한류2.0의 약한 경제적 수익성과 지나친 배급매체 의존성

한류2.0은 주로 K-pop을 건인 축으로 하는 한류의 대반전으로서, 소년 혹은 소녀 밴드를 주축으로 하는 댄스음악과 힙합을 바탕으로 전 세계 한류 팬들의 심금을 울렸다. K-pop의 특성은 J-pop과 현저히 다르게 빠른 템포의 댄스음악을 위주로 했으며, 칼 군무로 일컬어지는 무용을 동시에 도입하면서, 가사의 내용을 한국어와 영어를 중독성 있게 섞어 전개했다는 것이다.

그러나 K-pop의 성공은 반쪽의 성공이다. 우선 곡의 생명력이 미국의 팝 음악들보다 현저히 떨어진다. 그러므로 작곡되고 발표되는 곡의 양이 미국보다 상대적으로 많다. 그러나 벌어들이는 수익은 미국에 반에도 못 미친다. 즉, 그만큼 한 곡당 경제적 효율성이나 수익성이 없는 것이다. 이것은 우리 K-pop이 새로운 음악 장르를 개척하기보다는 기존 장르의 대표곡들을 급조하고 모방한 곡들이 많다는 것을 의미한다. 또한, K-pop의 유명 곡들은 주로 유럽이나 북미의 작곡가들이 작곡한 것이며, 유건형 작곡의 <강남스타일>을 제외하면 순수한 한국의 창작곡은 소수에 불과하다. 창작력 부족은 곧 창작의 해외의존도를 높이며, 이는 자연스럽게 수익성 감소로 이어진다.

더구나 K-pop은 전적으로 해외 배급사를 통해 수출되고 있다. K-pop의 최대 시장인 일본에서는 AVEX라는 거대회사가 배급을 독점하다시피하고 있고, 기타 시장에서는 YouTube에 의한 배급이 전부인 실정이다. K-pop의 성공은

18) 자세한 설명은 Ingyu Oh 2011 참조.

YouTube라는 매체의 등장에 따라 비약적인 발전을 보였지만, 그로 인해 전체 수익구조 중 60%를 YouTube의 로열티가 차지하게 되었는데, 이는 무료 동영상 공유 포털에 대한 K-pop의 매체 의존성을 갈수록 심화시키고 있다. 이에 따라 미국의 구글이 무너지면 K-pop도 망하고 마는 산업구조가 생겨났다.

### 2.3.2. 신제도론적 사회과학으로 본 한류2.0의 성공방식

본 연구에서는 한류2.0의 이러한 문제점을 해결하기 위해 사회과학에서 최근 화두가 되고 있는 신제도론과 뇌-인지과학과의 융합을 시도하고자 한다.

신제도론적 입장에서 볼 때, K-pop의 성공은 우선적으로 믿을 만한 몰두(credible commitment)가 다른 나라에 비해 한국에서 비교적 용이하게 일어났기 때문에 가능했다. 연습생들이 밤낮을 가리지 않고 연습에 몰두해서 창법과 무용을 완벽하게 소화했으며, 외모나 외국어 실력도 획기적으로 향상시켰다는 것을 대표적인 사례로 들 수 있다. 또한 연예 매니저들이나 프로듀서 그리고 기획자(A&R)들도 믿을 만한 몰두를 통해 연습생을 발굴하고 교육시켰으며, 이에 기초하여 음악 프로덕션과 배급을 성공적으로 했다고 볼 수 있다. 믿을 만한 몰두가 일어나면, 거래비용(transaction cost)이 감소하기 마련이며, 이것은 바로 대중음악 산업계 전반에 혁신과 성장을 초래한다.<sup>19)</sup> 이러한 혁신과 성장은 수출의 성공을 가능하게 했으며, 이를 통해 K-pop은 새로운 저변 문화로서 국내외에서 정당성(legitimacy)을 획득하게 되었다. 실제로 SM엔터테인먼트를 모방하려고 신생 기획사들이 우후죽순처럼 가요계에 등장하면서, 새로운 K-pop 공급망, 생산망, 배급망이 형성되었다.<sup>20)</sup>

이러한 가요계의 일련의 변화에 대응하여, 정부에서는 가요계 제도 개선에 나섰다. 우선, 저작권과 초상권 등 과거에는 집행하기 힘들었던 민감한 지적재산권의 확립을 통해 가요산업을 보호하기 시작하였으며, 저작권 침해를 응징하는 것은 물론, 창작자와 공연예술가들의 권리를 적극적으로 보호하기 시작했다. 이러한 제도정비는 가요계의 창작의욕과 공연의욕에 본격적으로 불을 붙이게

19) Williamson 1983; North 1993; Nooteboom 2001.

20) DiMaggio 1977 참조.

되었으며, 특히 K-pop의 융성에 커다란 도움을 주었다. 특히, 과거에는 가사나 곡의 검열을 통해 금지곡을 남발하던 검열제도를 폐지하고, 단지 가사별, 비디오별 콘텐츠 나이 등급만 심사하는 민주적 제도를 내어 놓아 더욱 더 가요계에 고무적인 정책을 펼치게 되었다.

### 2.3.3. 뇌-인지과학과의 융합을 통한 한류2.0의 문제점 해결

그러나 이 모든 제도적 변화나 방법은 좀 더 근본적인 문제를 해결할 수 없다는 점에서 한계가 있다. 우선 음악산업에서 가장 중요한 창작의 문제가 해결되지 못한다. 더구나 국내에는 클래식 음악과는 달리 대중음악 학교가 없다. 오로지 개인적인 재능에 따라 작곡하는 아마추어 작곡가들이나, 흔히 싱어 송라이터라고 하는 가수 겸 작곡가들이 대부분이다. 물론 이들 중에는 천재적인 작곡가들이 있을 수 있으나, 우리나라의 경우에는 순수 창작에 의한 새로운 가요 장르를 개발한 적은 아직도 없는 실정이다. 즉 노래는 많으나 장르가 없는 불균형 현상이 심하다. 이런 심각한 창작자 부재현상을 극복하기 위해서, K-pop 업계는 해외 작곡가들에게 신곡작곡을 의뢰해 오고 있는 실정이다.

그렇다면 신곡의 작곡이나 그것보다 더 어려운 새로운 장르의 개발은 어떻게 이루어질까? 이 문제를 설명하기 위해서는 신제도론이 주창하는 뇌과학-인지과학과의 협업이 중요하다. 본 연구 4장에서 상세히 설명하고 있듯이, 우리 인간의 뇌에서 바닥핵(basal ganglia)에 해당하는 부분이 음악 장르의 창조와 관계가 있다는 것이 fMRI촬영기법으로 최근 들어 밝혀지고 있다.<sup>21)</sup>

우리 뇌의 바닥핵은 장기간 진화를 통해 두 가지 능력을 부여 받았다. 하나는 인내를 통해 먼 미래의 포상을 기다릴 줄 아는 능력이며, 두 번째는 남의 도움이나 영향 없이 자신이 선택한 곡을 통해 최대의 기쁨을 느낄 수 있는 능력이다. 물론 바닥핵만으로는 창작이 이루어질 수 없다. 장기간의 음악학습과 노력이 동원되어야 한다.<sup>22)</sup>

그러나 인지과학만 가지고서는 문제를 해결할 수 없다. 여기서 제도가 다시

21) Janata and Parsons 2013.

22) Csikszentmihalyi 1996.

필요하게 된다. 아무리 인재가 전 세계에 널려 있다고 해도, 오로지 흑백을 포함한 영-미계 작곡가들만 새로운 글로벌 팝 장르를 개척하고 있기 때문이다. 일본과 독일도 이 경쟁에서 뒤떨어지고 있다. 그러므로 흑백을 포함한 영-미계 음악 제도를 자세히 들여다 볼 필요가 있다.

이런 맥락에서 볼 때 한류2.0에서 3.0으로 K-pop이 발전하기 위해서는 우수한 바닥핵을 소유하면서 음악교육을 열심히 받아 온 인재를 fMRI를 통해 발굴해야 한다. 또한, 이들에게 영-미식 음악제도 하에 작곡활동을 할 수 있는 기회를 부여해야 하고, 보편적 음악 장르의 개발에 필요한 보편적 음악 서사구조(리듬, 멜로디, 하모니, 가사)를 가르쳐야 한다. 모차르트가 비엔나에서 활동했을 때 비로소 위대한 피아노 소나타, 심포니, 오페라를 쓸 수 있었던 것은 결코 우연이 아니다. 위에서 말한 이 모든 작업은 결코 쉬운 일이 아니다. 시간을 넉넉히 가지고 하나씩 천착해 나가야 할 산더미 같은 작업인 것이다.

#### 2.3.4. 한류3.0을 위한 몰입의 서사형식과 인지과학적 장르 최적화

이렇듯 한류3.0의 실현을 위해서는 한류1.0 K-Drama와 한류2.0 K-pop을 질적으로 갱신하고 지속적으로 발전시키는 것도 필요하지만, 한류3.0의 가능성을 지닌 새로운 장르에 대한 실험적 접근도 요청된다. 이런 차원에서 본 연구 4장에서는 한류의 장르 분석에 각 장르가 지닌 문화소비의 핵심 유희소(Ludem)를 규명하고 유희소가 특정한 장르의 문법으로 정착하면서 생겨나는 장르적 특징이 몰입적 참여를 통해 지속가능한 문화소비를 추동한다는 가설<sup>23)</sup>을 재미이론<sup>24)</sup>과 몰입이론<sup>25)</sup>을 포함한 인지과학적 연구로 검증할 것이다.

몰입이론과 재미이론의 재구성을 통해 한류의 몰입을 지속시키는 요인과 맥락을 규명하고 요인과 맥락이 만나 형성되는 패턴을 분석함으로써 한류의 지속 발전을 설명할 수 있는 관점 정립이 가능하다. 예컨대, 게임은 유희소의 최적화를 위해서 스테이지 구조(stage structure)에 따라 단계별로 게임 요소들의

23) 박종천 1997; 박종천 2010 참조.

24) Raph Koster 2005.

25) Mihaly Csikszentmihalyi 1975; 1988; 1990.

다양한 변주(variation)를 도입하기도 하고, 오른손과 연결된 좌뇌와 왼손과 연결된 우뇌 사이에서 끊임없이 선택을 해야 하는 변수의 모순을 통해 참여적 몰입의 지속적인 게임플레이를 이끌어낸다.<sup>26)</sup> 나아가 MMORPG의 경우에는 이러한 참여적 몰입을 통해 가상세계와 현실세계를 넘나드는 방식으로 새로운 공동체 활동을 가능하게 하기도 한다.

더욱 흥미로운 것은 게임에서 보이는 다양한 유희소 최적화와 지속적 몰입현상이 다른 문화산업 장르 소비에서도 발견된다는 점이다. 예컨대, 연속극 형태를 지닌 TV 드라마나 TV 애니메이션, 만화나 웹툰 등은 마치 게임의 스테이지 구조에 견줄 만큼 선명한 갈등 구조의 다양한 변주와 갈등 고조의 형식을 통해 연속적 이야기구조 중독이라고 표현될 만큼 강한 소구력을 발휘한다.

이런 관점에서 한류현상을 보면, 단회적 서사형식을 지닌 영화보다 연속적 서사형식을 갖춘 드라마가 해외에서 훨씬 더 먼저, 더 많이 호응을 받았던 이유를 알 수 있다. 게임의 스테이지 구조처럼 몰입을 고조시키는 연속적 서사구조는 지속적인 문화 소비를 추동해 중독에 버금갈 만한 강한 소구력을 이끌어내는 것이다.

이렇듯 몰입이론과 인지과학적 관점에서 제기되는 지속적 몰입의 연속적 서사형식과 유희소 최적화에 따르는 참여적 몰입의 장르 최적화는 ‘문화 소재의 특수성과 보편성의 결합을 통한 ‘문화 글로벌화’ 와 더불어 지속가능한 한류 발전의 이론적 토대가 될 것이다.

26) 주석 23) 참조.

### 3. 해외 권역별 서사 소재의 한류3.0 스토리텔링 구현 방안

영화 및 텔레비전 드라마 등 매체와 장르의 차이에도 불구하고, 한류1.0의 스토리텔링은 타이완, 중국, 일본, 동남아시아 지역 등 동아시아 의존적인 성향이 무척 강했으며, 한류2.0의 스토리텔링은 한류1.0의 경우보다는 넓은 지역에서 공감대를 형성했으나, 유럽 및 북미 지역에서는 아직 주류 매체에서 눈에 띄는 성과를 거두지 못하고 있다.

본 연구에서는 이런 한계를 타계하기 위해서 아시아(중국), 유럽(프랑스), 아메리카(미국), 동남아시아(인도네시아) 등 문화 권역별 대표 지역의 전통서사와 스토리텔링 콘텐츠를 분석함으로써, 각 권역별로 유력한 스토리텔링을 발굴하고 스토리 리텔링(story re-telling)의 방안을 강구하여 해외 문화의 한류화 가능성을 높이는 데 주력하였다. 또한 한류를 대표하는 드라마 <대장금>의 스토리텔링을 기반으로 한류 콘텐츠에서 특징적인 ‘여성 서사’가 각 권역별 전통서사와 어떻게 상호작용하여 새로운 스토리텔링으로 거듭날 수 있을지, 한류 스토리텔링의 국제화 가능성을 검토하고자 하였다. 이에 본 연구는 중국, 유럽, 북미, 인도네시아 등을 중심으로 아시아, 유럽, 북미 등 문화 권역별 대중문화 현황 및 원천 서사의 경향을 분석함으로써 한류3.0 스토리텔링 구현의 가능성을 제고하는데 목적을 둔다.

본 연구는 또한 각 권역별 전통 서사와 미디어 적합성을 고려해야 하는 현대적 스토리텔링 콘텐츠의 관계를 통시적으로 연계하는 동시에 공시적인 안목에서 각 문화 권역의 특수한 로컬리티(locality)를 분석하고 이해함으로써 특정 문화 권역의 로컬리티 한계를 넘어서서 세계적으로 보편적인 매력을 지닌 스토리텔링 콘텐츠의 국제적 보편성(globalization)을 발굴하는 데 일차적인 목적을 둔다. 나아가 로컬리티를 초월하는 스토리텔링의 보편 문화적 특징들을 분석함으로써 ‘해외 문화의 한류화’와 ‘한국 문화의 국제화’를 연동하는 한류3.0 스토리텔링 구현의 ‘문화 글로컬화(cultural glocalization)’를 제안하고자 한다.

이러한 작업을 효율적으로 진행하기 위해서 해외의 각 문화권역마다 스토리

텔링 문화산업의 최근 현황과 추세를 추적하고 장르별로 흥행 성적과 경향을 분석하는 한편, 해외 문화권의 전통서사를 한류화하는 방안을 제안할 것이다.

### 3.1. 중국 전통 서사의 한류3.0 스토리텔링 방안

#### 3.1.1. 현대 중국의 스토리텔링 콘텐츠 현황 분석

이 장에서는 영화 및 텔레비전 드라마 콘텐츠를 중심으로 중국 대중문화의 현황 및 주요 문화 콘텐츠의 스토리텔링 원형을 추출하고, 그 원천 서사를 통한 새로운 스토리텔링의 개발 가능성을 타진하고자 한다.

##### ① 중국 영화 및 텔레비전 드라마 발전의 현황과 추세

영화와 텔레비전 드라마는 중국 대중문화의 주요 장르이며, 특히 텔레비전 드라마는 1990년대 이후 중국 대중문화에서 광범위하고 강력한 위치를 차지하는 가장 대표적인 미디어 콘텐츠라 할 수 있다. 따라서 중국 대중문화를 이해하기 위해서는 텔레비전 드라마의 스토리텔링의 주요한 원천을 분석하는 작업이 필수적이라 하겠다.

중국 영화의 경우, 1905년부터 중국 대중문화의 구심점으로 작용하였으며, 전통극(歌舞劇) 및 현대극(對話劇), 잡지 및 신문 소설 등 다양한 스토리텔링 원천을 활용하면서 발전해왔다. 특히 중국에서는 전통 문예 및 문학과 영화의 상호 연계가 매우 특징적인데, 20세기 이후 근현대 문학과 영화는 떼려야 뗄 수 없는 밀접한 관계에 있다. 신문 연재소설의 성공과 초기 영화의 발전은 신문과 영화 매체의 홍보 발전과 비례적으로 발전했고, 영화 등 문화산업 전반에 대한 국가 주도가 강력하게 시행되었던 시기에도 정치적으로나 문학적으로 지명도가 높은 작가의 작품들이 지속적으로 영화화되었다. 또한 전통극 및 현대극 등 연극의 희곡 및 그 공연 전반의 문예 요소 또한 영화 및 텔레비전 드라마 스토리텔링의 주요한 원천으로 기능하고 있다. 특히, 경극 및 지방희 등 전통극의 경우 전통극 영화라는 매우 중국적인 장르가 따로 존재할 정도로 연극과 영화, 텔레비전 드라마의 상호 연계는 강력하다.

텔레비전 드라마의 경우, 개혁개방 정책의 효과로 텔레비전 수상기가 보편화

되고 자본주의 시장 경제가 자리를 잡기 시작한 1990년대부터 중국 대중문화의 중심 분야로 부상하였는데, 정부와 문화엘리트, 상업자본의 접점이 문화를 선도하는 동력으로 작용하는 중국 사회에서 상업자본의 확대는 텔레비전 드라마의 변화를 유도하게 되었다. “90년대 중국 텔레비전 드라마의 생산과 유통은 비시장성과 시장성의 두 가지 체제가 병존하는 국면이었다고 할 수 있다. 상당한 비중의 텔레비전 드라마가 시장 체제에서 벗어나 각급 정부나 정부 부문에서 직·간접적으로 투자해 촬영됐는가 하면 기업 찬조로 촬영되기도 했다. 게다가 두 가지 제작 방식이 모두 광범위한 사회적 영향과 비교적 높은 시청률을 지닌 텔레비전 드라마를 만들어냈다.”<sup>27)</sup> 2000년 현재 중국 텔레비전 드라마 생산량은 이미 2000회를 넘어섰으며, 2009년 현재 “중국은 세계 제1의 드라마 생산국이자 방영국”<sup>28)</sup>이다. 이는 물론 중국 텔레비전 드라마의 생산량이 지역적인 편차에도 불구하고 중국 내 드라마 제작 조건의 특성상 장편(평균 45회 이상) 드라마가 주류를 형성하고 있는 상황과도 관련이 있다. 서사 원천의 측면에서는 현재도 지속되고 있는 해외 드라마의 수입 문제 등과 관련해 국내외 영화 및 소설 등 다양한 문화 장르와의 연계를 고려해야 한다.

중국의 영화 및 텔레비전 드라마의 제작과 유통 등 여러 조건은 2002년 WTO 가입 이후 급속하게 변화하고 있다. “WTO 가입 이후 문화 전반에 산업 개념을 본격적으로 도입하기 시작하면서 영화 산업에 대한 지원 정책이 개방을 기조로 변화한 것과 더불어 국영 스튜디오들의 자구 노력과 민간 영화사의 활발한 활동, 해외 자본의 적극적인 유치 등이 2004년 들어 효과를 나타내기 시작”했으며,<sup>29)</sup> 그 가운데 국영 스튜디오의 경영 다각화와 민간 영화사의 부상 및 민간 영화사 간의 공동 투자 작업은 매우 인상적이다.

대표적인 민간 영화사인 화이슉디(華誼兄弟)의 경우 광고 회사에서 출발해 영화 및 텔레비전 드라마 제작에 앞장서고 있으며 한국 배우 김범이 출연한 <적인결2: 신도해왕의 비밀(狄仁傑 2)>(2013), 전 슈퍼주니어 멤버였던 한경, 한국 배우 이상엽 등이 출연하는 <전임공략(前任攻略)>(2014) 등 다국적 스타

27) 인홍 2007.

28) 문성철·정은정 2010:108.

29) 박희성 외 2006, p.17.

들을 대거 기용한 스케일이 큰 다양한 장르-중국형 블록버스터, 로맨틱 코메디-의 영화들을 제작해 글로벌 시장을 공략하고 있다. 또한 화이샹디의 경우 광고, 영화 및 텔레비전 드라마의 제작 뿐 아니라 매니지먼트 사업을 통한 스타 양성, 영화 및 애니메이션 등 배급과 유통에 이르는 콘텐츠 산업 기반 전체로 활동을 확대하고 있는데, 이는 중국 영화 산업 및 민간 영화 업체들의 일반적인 추세를 반영한다는 점에서 주목할 만하다. 화이샹디는 애니메이션 분야에서도 <희양양(喜洋洋)> 시리즈로 대성공을 거두었는데, 이는 내수 시장이 확보된 중국의 특수한 조건 때문이기도 하지만, 제작과 유통 등이 일원화되어 산업적 효율이 극대화되었기에 이뤄낸 성과이기도 할 것이다.

다른 한편, 중국 정부는 문화 산업 육성을 위해 극영화 및 극장용 애니메이션 분야에서는 할리우드 영화를, 텔레비전 애니메이션 및 제반 캐릭터 산업 분야에서는 일본 애니메이션을, 텔레비전 드라마 분야에서는 한국 텔레비전 드라마를 벤치마킹 모델로 설정하고 이를 극복하기 위해 지속적인 노력을 기울이고 있는 것으로 보인다. 이처럼 특정 장르와 해당 콘텐츠의 스토리텔링 원형을 중심으로 영화 및 텔레비전 드라마의 흥행이 이루어지고 있다는 데 중국 대중문화의 가장 큰 특징이 있다.

1990년대 후반부터 극영화의 흥행은 ‘하세편(賀歲片)’이라는 특정 장르에 집중되는 경향이 있었다(화이샹디는 ‘하세편’의 흥행으로 성공한 대표적인 영화사이다). 단, 초기의 ‘하세편’이 ‘소시민의 일상을 그린 코미디’ 장르에 한정되었다면, 2000년대 이후 ‘하세편’은 점차 블록버스터로 변화하는 경향이 있고, 블록버스터 하세편의 경우, 전쟁, 무협 판타지, 역사 등 다양한 장르로 변화하고 있으며, 더 이상 ‘권선징악(勸善懲惡)’ 또는 ‘소문만복래(笑門萬福來)’식의 코미디를 지향하지 않는다. 다시 말해, 다양한 장르와 스케일의 영화가 ‘하세편’이라는 이름으로 신년 영화 시장을 공략하고 있는 셈이다. 현재 중국 영화 시장에서는 ‘하세편’을 제외하고 기본적으로 할리우드 영화 점유율이 높은 편이다.

텔레비전 드라마의 경우 지역별로 방송 체계의 차이가 있어 전체적인 자료의 확인이 쉽지 않은 편이나, 다양한 연구들을 통해 텔레비전 드라마 장르의 선호

도는 비교적 쉽게 확인된다. 1990년대까지는 영화의 대중문화 선도력이 강력했지만 2000년대 이후로는 텔레비전 드라마가 경제 규모의 차원에서 뿐 아니라, 제작 기반 및 제작 인원의 연동성, 배급과 유통 등 여러 분야에서 문화 전체를 이끄는 핵심 동력으로 작용하기 때문에, 영화가 오히려 텔레비전 드라마 장르의 혼용 양상을 반영하는 경향이 강화되었다. 따라서 본 연구에서는 텔레비전 드라마 장르 분석을 선행하여 대중문화 스토리텔링 콘텐츠의 지표로 삼으려 한다.

## ② 중국어 영화의 흥행성적 분석

중국 대중문화는 좁은 의미에서는 중국 대륙의 대중문화를 가리키지만, 넓은 의미로는 홍콩 및 타이완 지역의 대중문화를 통칭한다(이는 물론 중국 정부의 입장을 따른 것이다). 또한 영화 및 텔레비전 콘텐츠의 생산은 다국 합작의 형태를 취하는 경우가 많기 때문에 ‘중국어 영화’로 지칭하는 경우가 많다. 중국이라는 국가적 범주에 국한하지 않고 홍콩 및 타이완 외에도 해외 화교 및 화인들까지 포함하는 의미라고 하겠다. ‘중국어 영화’의 경우, 1990년대 말부터 삼지합작(三地合作, 중국 대륙, 홍콩, 타이완의 공동제작 및 보급) 형태의 작업이 활성화되었으며, 2008년을 전후로 문화산업의 측면에서 중화권 전체의 통합을 지향하기에, 현재는 중국 국적 영화보다 ‘중국어(華語) 영화’ 또는 ‘화인(華人) 영화’라는 브랜드를 선호하는 경향을 보인다. 나아가 현재의 중국어 영화는 1980년대 이후 동아시아 지역의 대중문화를 장악했던 일본, 홍콩, 한국 등의 영화 인력을 끌어들이며 다국적 제작 시스템을 확충해 나가고 있다.

중국 대륙과 홍콩, 그리고 국가적으로는 대척점에 있는 타이완이 ‘삼지합작’이라는 형태로 생산을 하는 방식도 남다르지만, ‘중국어 영화’ 콘텐츠의 가장 큰 특징은 중국의 서사 전통을 매우 적극적으로 활용하다는 데 있다. <적벽>(2008)이나 <서유정마편>(2012)의 예에서 확인할 수 있는 것처럼 『소설 삼국지』, 『서유기』 등 중국의 고전소설을 비롯해 전통극에 이르기까지, 흥행 영화의 대부분이 이러한 서사 전통을 콘텐츠 스토리텔링의 원천으로 삼는다. 이러한 고전 서사들은 비단 영화 분야에 국한되지 않으며, 텔레비전 드라마와

온라인 게임 등 다양한 미디어와 장르들을 넘나드는 미디어 믹스 또는 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)의 원천으로 활용되고 있다. <표 2>의 흥행 목록에서도 이와 같은 고전 서사의 우위는 아주 쉽게 확인된다.

순위	연도	영화제목	흥행액(달러)	감독
1	2013	서유항마전	2.18억	저우싱즈
2	2000	와호장룡	2.13억	리안
3	2012	로스트 인 타이랜드	1.97억(대륙)	쉬정
4	2002	영웅	1.77억	장이며우
5	2012	십이지신	1.55억	청룽
6	2008	적벽 1	1.18억	우위썬
7	2012	화피 2	1.13억(대륙)	우얼산
8	2009	적벽 2	1.12억	우위썬
9	2004	쿵푸허슬	1.05억	저우싱즈
10	2010	양자탄비	1.04억(대륙)	장원
11	2010	당산대지진	1.0029억(대륙)	평샤오강

표 2 중국어 영화 흥행기록

### ③ 중국 텔레비전 드라마의 흥행 장르분석

텔레비전 드라마에서도 현대적 장르들과 고전 서사들의 결합 비율은 상당히 높은 편이다. 특히 제작 규모가 크고 시청률이 높은 드라마는 대부분 현대적 장르들과 전통 서사가 공존하는 양상을 보인다.

중국 텔레비전 드라마의 장르별 분석에 의하면, 사회논리, 근대전기, 도시생활, 반특무/첩보 등 현대생활과 연관된 장르물이 상위권을 차지하고 있으나, 로맨스, 공상과학, 협의, 공안, 민간전기, 음악극 등 전통적 서사와 연관된 장르가 20% 정도를 차지하고 있는 것으로 나타난다.<sup>30)</sup> 그러나 중국 텔레비전 드

30) 황성연·문성철 2010, 56쪽.

라마의 장르 구분은 현지의 용어를 차용하면 내용적으로 불일치한 부분이 발견된다.<sup>31)</sup> 2009년의 중국 내 시청률 상위 20권에 해당하는 드라마 장르를 분석한 <표 3>에서 로맨스, 공상과학, 협의, 공안, 민간전기, 음악극 등 노란색으로 표시된 부분은 일반적으로 영화 및 텔레비전 드라마의 장르로 분류되는 기준에 들어맞지 않는다. 일반적인 영화 및 드라마 장르는 주로 할리우드 영화의 황금 시기에 분화된 장르들을 기초로 이합집산을 거치며 발전하였고, 이와는 달리 중국의 영화 및 텔레비전 드라마 장르는 상업적인 대중문화와 한 세대(약 30년 간) 가까이 단절이 있었기 때문에 다소 고립적인 양상을 보이는 것이다.

장르	총방영 횟수	시청률
사회논리	58	14.3%
근대전기	53	13.0%
도시생활	48	11.8%
반특무/첩보	37	9.1%
로맨스	32	7.9%
군사투쟁	25	6.1%
경찰	18	4.4%
공상과학	15	3.7%
의지분투	12	2.9%
농촌	11	2.7%
군대생활	10	2.5%
당대전기	9	2.2%
협의	9	2.2%
공안	8	2.0%
민간전기	8	2.0%
음악극	8	2.0%

【표 3】 2009년 중국 80개 도시 시청률 20위권 TV드라마장르

또한 이와 같은 중국 영화 및 텔레비전 드라마의 현대적 장르들은 ‘완치(傳

31) 문현선 2012, 343쪽.

奇)’라 불리는 중국 전통의 서사와 깊은 연관을 지닌다. 중국 서사전통의 관점에서 환치(역사, 무협, 애정, 신괴 등) 제재와 관련되며, 영화 및 텔레비전 드라마 장르에서 이러한 서사 원천은 퓨전 판타지류와 가장 긴밀한 연관을 지니며, 그 밖에도 로맨스, 협의, 공안, 민간전기, 음악극 등 다양한 장르들과 중첩되거나 상호 교차한다. 중국식 퓨전 판타지(奇幻)는 표에서 ‘공상과학(科幻)’으로 표시되었으나 중국의 ‘공상과학’은 순수한 SF 장르가 아니라 무협, 신선, 역사, 애정 등 고전 환치의 다양한 유형들이 이합집산하며 이루어낸 일종의 퓨전 장르로서 다양한 서브 장르들을 양산하고 있다. 실제로 아래 표의 공상과학 장르에 해당하는 실제 드라마 작품들은 〈봉신연의〉, 〈서유기〉 등 대부분 중국 고전 서사 가운데 판타지 성향을 강하게 나타나는 원작 소설을 개작한 스토리텔링을 보인다.

#### ④ 중국 영화 및 텔레비전 드라마의 흥행 경향 분석

중국 전통 서사인 환치의 주요 제재(역사, 무협, 애정, 신괴 등)를 퓨전 판타지 장르의 스토리텔링으로 개작한 경우가 많다. 중국 전통 서사인 환치는 내용상으로 역사, 무협, 애정, 신괴 등 다양한 제재를 두루 망라하고 있으며, 사대기서(四大奇書)라 불리는 명대의 장편소설들-〈삼국연의〉, 〈수호전〉, 〈금병매〉, 〈서유기〉-나 중국 환상소설의 고전으로 불리는 〈봉신연의〉, 〈평요전〉 등 다양한 고전 문학 작품에 영향을 끼쳤고, 환주루주의 구과 무협소설이나 진용(金庸), 량위성(梁羽生), 위룡성(臥龍生), 구룡(古龍) 등 신파 무협작가의 작품에도 지대한 영향을 끼쳤다. 뿐만 아니라, 이러한 스토리텔링 콘텐츠의 영향력은 신문, 필름, 텔레비전, 컴퓨터 게임 등 다양한 미디어와 장르에서도 여전히 지속되고 있다.

스토리텔링 콘텐츠의 서사 원천으로서 중국 환치의 힘에 대해서는 이미 언급한 바 있지만, 중국 드라마에서 필름과 텔레비전, 컴퓨터 등 미디어 인프라의 차이를 막론하고, 가장 강세를 띠는 서사 원천은 대개 중국의 고전서사 작품(삼국연의, 서유기, 수호전, 금병매, 홍루몽, 봉신연의 등)이거나 적어도 전통 서사의 제재 및 양식과 연관되는 형태이다.

또한 필름과 텔레비전 등 미디어의 차이에도 불구하고 중국 대중문화에서는 전통극(경극 및 월극, 천극, 광동극, 황매희 등 지방희)과 연관된 장르가 일정한 비율을 차지하고 있는 점에 주목할 필요가 있다. 개혁개방 이후 전통극에 대한 직접적인 수요는 줄어드는 추세이지만, 문화콘텐츠 분야에서는 일종의 서사 원천(source)으로서 각종 미디어에서의 수요가 여전히 창출되고 있다. 본 연구의 스토리텔링 개발에서는 직접적인 고려 대상이 아니지만, 중국 대중문화 콘텐츠에서 이러한 전통 공연 예술 장르에 대한 이해는 필수적이라 하겠다.

예를 들어, 극영화의 경우에도 〈패왕별희〉, 〈매란방〉 등 경극 및 경극 예술인에 대한 영화가 종종 제작되어 높은 완성도와 인상적인 화면 구성 등으로 국제무대에서 좋은 평가를 받는 편이다. 국제적인 인지도를 얻은 작품은 특정 작가(천카이거 등 대표 감독)의 작품인 경우가 많지만, 중국 내 시장에서는 전문 채널이 존재하고 전통극 영화라는 장르가 존재하는 듯 전통극이라는 문예 장르 자체의 영향력은 무시할 수 없는 수준이다.

텔레비전 드라마의 경우 2011년에 제작, 방송된 〈홍루몽〉과 같이 새로운 세대를 겨냥하는 작품의 경우에도 전통극의 분장과 연기, 연출 등 각 부분을 수용하고 있다는 점이 인상적이다. 판소리와 같은 전통 문예 장르의 형식이 텔레비전 드라마에 전혀 수용되지 않을 뿐 아니라 필름 등 미디어에서도 아주 드물게 주목받고 있는 한국 뿐 아니라, 전통 공연 예술이 따로 계통을 유지하고 있는 일본에서도 텔레비전 드라마에서의 전통극 자체의 수용은 용이하지 않는 상황과 비교할 때, 매우 광범위한 국내 시장을 확보하고 있는 점은 특기할 만하다.

### 3.1.2. 중국 스토리의 장르와 원형 분석

#### ① 영화 및 드라마의 주요 제재 및 장르

본격적인 의미에서 중국 대중문화는 개혁개방 이후부터 발전하였다고 할 수 있기 때문에, 본 연구에서는 1980년대 이후 중국 극영화 및 텔레비전 드라마의 주요 제재 및 장르 정리를 통해, 중국 대중문화에서 소구되는 스토리텔링 콘텐츠의 성격을 파악하고자 한다.

중국 대중문화에서 필름 및 텔레비전 드라마의 주요 제재 및 장르는 역사/인

물전기, 군사/사회주의, 판타지/무협, 가족/로맨스, 전통극/코미디 등으로 크게 나뉘는데, 본격적인 대중문화 시대가 시작된 이래로 중국에서는 계속해서 영화 및 텔레비전 드라마 콘텐츠의 수입 비율이 높은 편이었으나, 개혁개방이 진행된 지 한 세대가 지난 지금은 중국 내 콘텐츠 개발 비율이 점차 높아지고 있으며, 2000년대 중반 이후로는 거의 전 세계 드라마 생산량의 최고위를 차지할 정도로 제작 및 유통, 보급 등이 활발해지고 있다.

한류의 경우, 주로 가치관과 문화적 풍토에서 높은 소통가능성을 지닌 가족/로맨스류를 중심으로 중국에 진출하고 있으며, 2014년 현재까지 여러 지역의 텔레비전 드라마 콘텐츠 가운데 가장 강세를 띠고 있으나, 장기적으로는 중국적 로컬리티와 공감을 이룰 수 있어야 성공 가능성이 있다는 점을 인식할 필요가 있다.

가장 중국적 특성을 잘 보여주는 판타지/무협류는 민족적 특수성과 자부심이 강한 중국적 로컬리티의 장벽이 높아서 장르 진입이 힘들기 때문에, 로컬리티의 한계를 넘어설 수 있는 새로운 형식의 영화/드라마여야 가능성이 있을 것으로 보인다. 예컨대, 민족적 특수성을 희석시키면서 보편적인 상상력의 차원에서 전개되는 1990년대 한국 신무협이나 만화적 상상력으로 재구성된 콘텐츠의 경우에는 장기적으로 가능성이 있을 것으로 보이며, <별에서 온 그대>(2014)의 성공으로 확인되는 바와 같이 판타지 형식의 드라마 가운데서도 한국 드라마 특유의 트렌드를 반영해 결합시키는 경우, 성공 가능성이 매우 높아질 것으로 보인다.

이하의 내용은 필름 및 텔레비전 드라마의 주요 장르 및 그 특성에 따른 스토리텔링 경향을 분석한 것이다.

(1) 역사/인물전기: 역사 제재 영화 및 드라마의 경우 중국 근현대사의 사건들을 다루는 경우가 많으며, 정부의 공식적인 입장(‘주선율’)에 따라 새로운 인물과 사건이 발굴, 활용되기도 한다. 중국 대중문화에서 ‘역사’ 제재의 스토리텔링은 대부분 신중국 탄생 이후, 이른 시기로 소급되더라도 근현대 교체기 이후의 내용을 지시한다는 점을 이해할 필요가 있다. 반면, 예외가 존재하기는 하지만 청 왕조 이전의 역사 서사는 오히려 ‘판타지’ 장르에 속하는 비율이 높

다.

개혁개방 이전에는 사회주의적인 이상을 상징하는 인물을 영웅화하는 경향이 강했으나, 개혁개방 이후로는 역사 속에서 상업적 성공을 거둔 이상적인 기업인 형상을 발굴하는 케이스가 늘고 있다. 이는 ‘주선율’의 포기라기보다는 ‘개혁개방’이라는 새로운 ‘주선율’을 형상화하는 서사라고 할 수 있는데, 상업적인 성공이라는 측면이 이전보다 강화되었다는 점은 주목할 만하다. 대표적 사례로는 <거상 치아오쯔웅>을 꼽을 수 있다.

내용상 다소 차이는 있지만 한국의 사극에 해당하는 장르를 중국에서는 ‘고장극(古裝劇)’이라 부르는데, 이 장르의 드라마들은 대개 사회주의의 중국이 아니라 근대 이전 중국 전통 왕조들의 주요 인물들을 다룬다. 2000년대 들어 중국은 철저한 고증과 스타 캐스팅, 방대한 물량과 치밀한 서사 등을 기반으로 이 장르의 드라마들을 블록버스터화하고 있으며, 우수 작품들의 경우 매우 수준 높은 완성도를 보인다. 한국에서도 방송된 적이 있는 <용정황제의 여인>이나 <해를 품은 달>처럼 사극의 형태를 띤 로맨스 판타지 <보보경심> 등이 그 대표적인 사례이다.

원래 고장극은 메이란팡의 경극 개혁과 관련이 있으며, 초기에는 중국의 민간전설이나 고전 문학들을 영상화하는 작업과 연관되었다. 당시의 복장이나 공간 설정 등은 중국 전통극의 영향을 많이 받았으나, 현재는 거대 자본을 투입해 복장, 미술, 건축 등 각 왕조의 세부적인 예술 감각을 최대한 복원하거나 재창조하는 데 사력을 다하고 있다.

왕조별 선택 빈도를 확인하면, 역사적으로 가까운 시대인 청 왕조부터 중국이 중세 아시아에서 지역의 허브 역할을 담당했던 당 왕조, 오늘날의 중국 문화의 핵심적인 내용들이 갖추어졌던 한 왕조, 중원 지역의 통일이 이루어졌던 진 왕조 순이다. 양적으로는 청 왕조를 다룬 내용이 가장 많고, 최근에는 당 왕조를 다루는 내용들이 가장 강세를 띠는 것으로 보인다. 1980년대 개혁개방 초기에는 삼국, 춘추전국 등 분열기를 배경으로 한 스토리들이 강세를 보이다가, 2000년대를 전후로 제5세대 감독들이 ‘진시황’이라는 인물에 대한 일종의 전기(傳記) 영화들을 제작하면서 진 왕조에 주목하였고, 2000년대 이후로는 강력한

통일왕조(청>당>한) 진)를 배경으로 한 극영화 및 텔레비전 드라마가 주류를 이루고 있다. 특히, 2000년대 중반 이후로는 당 태종, 당 현종, 측천무후 등 문화적으로 가장 찬란한 시대로 손꼽히는 당 왕조의 인물들에 주목하는 경향이 강하다.

시대를 거슬러 올라갈수록 황제를 중심으로 한 왕조사의 인물과 사건을 내세워 역사극을 표방하지 않고, 개인적인 인물 전기인 경우 전통극(특히, 무협 장르와 관련된 무극)의 영향으로 무협적인 요소가 첨가되거나 아예 무협 판타지로 변모하는 경우가 많은 편이다. 예를 들어, 청 왕조 시기의 인물을 다룰 때는 정극이 많은 편이고, 코미디인 경우도 민간의 전설이나 야사에 근거를 두는 편이 많지만, 당 왕조 이전의 이야기를 다룰 때는 무협 판타지의 색채를 많이 띤다.

(2) 군사/사회주의: 이 제재의 극영화 및 텔레비전 드라마는 근현대 역사 및 인물을 다루는 경향이 강하다. 주로 근현대사의 사건을 다루거나 이를 배경으로 ‘있을 법한’ 사건과 인물들을 재창조하는 경향이 있으며, 정부의 ‘주선율’을 가장 노골적으로 드러내는 장르라 할 수 있다.

개혁개방의 현실 문제를 다루거나 이를 빗대어 부패 관리, 과거의 정치적 사건들에 대한 폭로성 내용이 포함되는 경우도 있는데, 이례적인 시청률을 기록하는 작품 중에 이러한 사례가 적지 않다. 관점에 따라서는 개혁개방 이후 중국 사회의 변동과 비극을 풍자하며 폭발적인 인기를 얻었다가 갑작스럽게 상영이 중단된 <달팽이 집>도 이러한 유형으로 분류가 가능할 것이다.

인물을 중심으로 한 영화 및 텔레비전 드라마는 개인적인 인물 전기의 성격을 띠기도 하지만 무협 판타지나 코메디 장르로 전화하기 보다는 정통 멜로에 가까운 휴먼드라마가 되거나 위인전기 및 풍자극이 되는 경우가 많다. 군사/사회주의 제재는 희화되기보다는 진지하게 다루어지는 경우가 많으며, 점차 휴머니즘을 강조하는 형태로 변화하고 있다. 중일전쟁을 배경으로 한 전쟁 드라마 <량검>(2005)이 이 장르의 대표적인 성공작이다. 과거의 ‘주선율’ 드라마와 달리 ‘인간’에 보다 중점을 둔 이 드라마는 재미와 감동이라는 두 마리 토끼를 모두 잡았다는 평가를 받는 전쟁 드라마의 수작이며, 당시 <대장금> 열풍을 잠재

운 주인공이기도 하다.

(3) 판타지/무협: 이 장르는 가장 중국적인 장르라는 인식이 존재하며, 특히 할리우드 영화의 장르와 비교하여 이른바 ‘민족특색’이 강조되는 장르이기 때문에, 여러 제작 조건(법률, 경제 등)의 측면에서 정부적인 지원이 존재한다.

무협 판타지는 중국에서 가장 대중적으로 선호되는 장르이기도 하고, 홍콩 영화 등 기존의 대중문화 분야에서 중국적인 노하우가 집약된 장르이기도 하며, 현재는 정부의 지원을 가장 쉽게 받을 수 있는 장르이기도 하다. 그래서 외국 방송사의 입장에서 가장 벽이 높은 장르라고도 할 수 있다. 마치 한국 텔레비전 드라마에서 로맨틱 코미디 장르가 같은 패턴으로 평가 절하되는 것과 비슷하게 되는 경향도 있다.

조사를 배경으로 하는 인물 제재의 드라마는 판타지/무협 요소가 가미되는 것이 거의 필수이며, 사대기서를 포함한 중국 고전의 영상 콘텐츠에서는 판타지 또는 무협(때로는 양자 모두) 요소의 차용이 기본적이다. 다시 말해, ‘무협 판타지’를 포함하지 않는 극영화나 텔레비전 드라마라도 이러한 요소들은 자연스럽게 내재하는 경향이 있다.

사회주의 중국에서는 무협소설이 오랫동안 금기시되어 왔으나, 개혁개방 이후 홍콩 및 타이완의 신파 무협 소설이 문화시장을 대대적으로 잠식했고, 2000년을 전후로 진용, 량위성 등 신파무협 작가의 대표작들이 블록버스터 급의 텔레비전 드라마로 완성된 뒤 구파무협 및 현환이라 불리는 판타지 무협 작품들까지 속속 영상 콘텐츠로 제작되고 있다. 특히, 이 장르는 소설, 영화, 텔레비전 드라마, 애니메이션, 컴퓨터 게임 등 가장 다양하게 미디어 전환이 시도되는 스토리텔링에 기초한다는 점에서 주목할 만하다. 2000년대 초반까지도 ‘무협 판타지’는 주로 홍콩 지역을 거점으로 제작되었으나, 현재는 상하이나 후난 등 남부 지역에서 보편화되는 추세이다.

1920년대의 구파 무협 작가들부터 한국 배우 장동건이 출연했던 <무극>처럼 ‘80후’ (개혁개방 실시 이후 출생한 세대) 작가들의 판타지 퓨전 장르까지, 다양한 서사의 데이터뱅크가 존재하며, 연출 및 연기의 측면에서는 전통극 무대의 다양한 활용과 배우의 연기에서 거대한 원천을 지니고 있는 장르이다.

외국 방송사의 경우 ‘무협 판타지’는 선보릴 시도할 필요가 없는 분야이지만, 중국무협과는 전적으로 변별되는 구조의 1990년대 신무협이나 <비천무>, <불의 검> 등 만화적 상상력을 최대한 발휘한 원천서사라면 합작 작품으로 시도해 볼 가치가 있을 것으로 보인다. 다만 한류 콘텐츠가 이 장르에서 단독으로 성공할 가능성은 매우 희박하다.

(4) 가족/로맨스: 정통 멜로부터 트렌디한 로맨스 코메디까지 다양한 하부 장르가 존재하며, 이 장르는 개혁개방 초기에 일본 텔레비전 드라마, 1990년대 이후로는 한국 텔레비전 드라마의 영향을 크게 받았지만, 현재는 자체적으로 중국의 사회 변화를 반영하는 새로운 작품들이 시도되고 있다.

영화 분야에서는 사회주의 혁명과 가족 멜로를 결합한 내용이 전통적으로 선호되었으며, 1990년대 이후로는 사회의 변화와 도시 발전을 배경으로 변화하는 가족 관계 등에 주목한 스토리가 주류를 형성하고 있다.

가장 성공적인 케이스는 정통 가족물에 트렌디한 내용이 가미되는 형태로 구조적인 차원에서 ‘홍루몽의 현대화’라고 불릴 만한 형태를 띤다. 물론 이와 같은 고전적인 요소가 전면에 드러날 필요는 없으며, 오히려 최근에는 근현대적인 가족 구조를 반영하는 서사를 고대의 역사에 접목시켜 새로운 스토리를 창출하는 경우도 있다. 장이며우 감독의 무협 시리즈 가운데 마지막 작품으로 꼽히는 <황후화>(2006)도 이처럼 근대적인 가족 구조를 만당(晩唐)이라는 역사 시기에 대입함으로써 새로운 스토리를 창조했다(<황후화>는 중국 현대 희곡 작품인 조우의 <뇌우>를 원천서사로 삼는다).

최근에는 바진의 <가>와 같이 대가족 내부의 문제와 갈등, 해체의 양상들에 주목하는 스토리가 부상하고 있다. 대가족의 해체와 핵가족의 성립, 또 핵가족의 해체라는 현실은 근현대 뿐 아니라 오늘날 중국의 사회적 현실을 반영하는 것이기도 해서 이처럼 복잡다단한 가족사의 이합집산 양상은 시공간의 편차를 초월해서 반복적으로 재창조되는 것으로 보인다.

또한 이러한 가족 멜로는 역사전기 및 개인전기와 맞물려 사회가 추구하는 이상적인 인물-가문의 형상을 제시하는 경우가 많다. 예컨대, 상업적으로 성공한 가문의 주요한 인물을 내세워 그 흥망성쇠를 추적하는 경우, 또는 전쟁을

배경으로 새로운 가족 관계 및 가족사가 형성되는 경우 등이 주목할 만한 서사 전형을 보여주고 있다. 평샤오강의 영화 <1942>(2012) 또한 이러한 스토리텔링을 성공적으로 구현하고 있는 사례로 꼽힌다.

1990년대 말 <사랑이 뭐길래>가 중국에서 의외의 성공을 거두며 한류 드라마의 포문을 연 뒤로 한국 드라마는 여전히 가족/로맨스 장르에서 강세를 보이고 있다. 그러나 이러한 장르를 표방하지 않더라도, 한국 드라마는 매우 다양한 장르에서 대부분 ‘가족애’를 기본 내용으로 전제하고 있으므로 사회 윤리의 측면에서 호응이 크다고 할 수 있다. 물론 중국 내부에서도 현지화된 스토리텔링으로 성공한 작품들이 점차 늘고 있다. 그러나 중국 시장 내부의 상황이나 다른 외부적인 조건을 고려하더라도 앞으로 5년 정도는 여전히 지금과 같은 위상을 지킬 수 있으리라 전망된다. 단, 한국 사회의 변화가 중국 사회 변화의 속도에 미치지 못하게 된다면, 이러한 장르에서 한류 콘텐츠에 대한 수요는 점차 감소하고 말 것이다.

(5) 전통극/코미디: 중국에는 ‘전통극 영화/드라마’라 불리는 전통극 형식을 이용한 드라마 및 영화 군이 존재하며, 이를 방송하는 전용 채널도 존재한다. 전통극과 코미디는 전혀 다른 장르이지만, 중국 전통극은 서양의 고전 희극과는 달리 비극 중심이 아니라 대단원(大團圓, Happy Ending)을 기본으로 삼는 희비극(喜悲劇) 형태를 지향하기 때문에, 코미디 장르에 대한 전통극의 영향력이 큰 편이다.

최고의 흥행작이 출현하는 장르는 아니지만, 이 장르는 역사 제재 및 판타지/무협 등 전반적인 장르의 기본적인 극적 구조를 제공하기 때문에, 로컬리티를 적용한 중국 대중문화 콘텐츠 제작을 위해서는 이러한 장르에 대한 이해가 필수적이다.

중국 최초의 영화는 경극 배우인 탄신페이의 연기를 아무런 촬영 조작 없이 촬영한 필름이었다. 형태상으로는 기록 필름인 이 영화는 내용적으로는 <삼국 연의>의 한 대목, 그리고 중국 전통극의 줄거리, 연출, 배우의 연기를 포괄하는 특징을 보인다. 이후로도 경극 무대 및 배우에 대한 다큐멘터리 영화가 거듭 제작되었으며, 그 무대를 촬영하거나 촬영을 위한 무대를 준비하거나 아예 전

통국의 스토리를 영화화 하는 작업들이 지속되었다. 뿐만 아니라, 경극을 제외한 민간의 지방희들은 사회주의 중국에서 가장 민중적인 양식으로 공인되어 일종의 ‘민족형식’을 추구하는 기반이 되었기 때문에 무척 생명력이 긴 장르라고 할 수 있다.

전통극의 극적 구조와 풍부한 서사 원천은 중국의 ‘민족서사’로서 국가-민족적 공감대를 형성하고 있다. 물론 세대별 추이를 보았을 때 전통극 애호의 분위기는 점차 쇠퇴하고, 개혁개방 이후 세대에게는 거의 인기를 잃어가고 있기 때문에 사양화 경향이 있다는 점은 간과할 수 없다. 그러나 여전히 ‘향수’를 불러일으키는 대상으로써 ‘홍색경전’과 더불어 문화 ‘복고’를 이끄는 핵심적인 요소로 작용할 것이다.

(6) 기타(도시/농촌/.....): 주로 중국 사회의 특수성을 반영하는 장르라고 할 수 있다.

중국은 넓은 지역에 다양한 언어, 문화, 종족 공동체가 존재하는 다민족, 다문화 국가이기 때문에 지역적으로 선호되는 장르가 서로 전혀 다르며 지역별로 도시 드라마, 농촌 드라마라는 서로 다른 장르 군이 존재할 뿐 아니라 다양한 하부 장르들도 존재해 꽤 영역이 넓은 편이다.

한류 콘텐츠가 이러한 지역적 특색을 모두 반영할 수는 없으나, 지역별로 글로벌리티를 반영하면서 가족에 등의 보편적인 정서를 추구하는 스토리텔링 콘텐츠를 개발할 필요는 있다.

## ② 현대적 흥행에 성공한 중국의 전통적 서사구조

이하의 내용은 중국 현대 대중문화 중 흥행에 성공한 필름 및 텔레비전 드라마 콘텐츠의 스토리텔링에서 발견되는 전통적인 중국 서사구조를 정리한 것이다.

### (1) 인물의 일대기 구성(紀傳體)과 영웅신화 구조(조셉 캠벨)

필름 및 텔레비전 미디어에 기반을 둔 드라마 가운데 장르를 불문하고 가장 보편적인 것은 인물의 일대기 구성에 따르는 영웅신화 구조라 할 수 있다. 중국 서사는 역사서술의 방식을 표방하는 경우가 많은데, 인물의 일대기 구성을 보

이는 ‘기전체(紀傳體)’는 중국 역사서술의 전형이기 때문이다. 예를 들어, <거상 치아오쯔용>과 같이 전근대적 기업가 정신을 주제로 삼는 드라마나 <옹정 황제의 여인>과 같이 긍정 암투를 그리는 작품도 크게 보면 한 여성의 일대기를 그린 것이다. 어찌 보면 구태의연한 서사 구조일 수 있으나 중국인들은 이러한 순차적 서술에 오히려 안도감을 느끼는 경향이 있는 듯하다. 또한 전통적인 ‘기전체’는 극적인 재미가 적은 편이기 때문에, 드라마에서는 극적 효과를 위해 ‘영웅신화 구조’로 이를 재배치하는 경향이 있다.

이러한 기본적인 서사구조는 역사/인물전기/판타지/무협/군사/사회 등 다양한 제재에서 활용되고 있으며, 앞으로도 새로운 제재의 발굴에 따라 더 많은 이야기들에 적용이 가능 할 것이다.

중국 대중문화에서 이러한 영웅전기 구조는 문화혁명 시기의 모범극 미학(홍광량/고대전/삼돌출)의 세련화와도 연관된다. 그 결과, 할리우드의 수퍼 히어로 장르처럼 1인의 영웅 인물에 주목하기보다는 다수의 영웅 인물이 하나의 목표를 위해 협조하는 형태가 많으며, 그런 서사를 통해 다양한 영웅의 매력을 전시하는 효과를 일으킨다고도 할 수 있다. 이는 영웅 인물의 그룹화를 형성함으로써 다양한 매력을 지닌 스타들을 동시에 망라하여 타겟을 세분화하고 분산 공략하는 데 유리하다. 예를 들어, ‘개혁개방’이라는 한 가지 사건을 다루는데도 한 인물만 부각시켜 매력적으로 다루지 않고, 여러 인물의 이야기를 동시에 또는 병치하는 것이다. 물론 메인과 서브를 분명하게 나누는 경우도 있지만, 거의 동등한 비중의 상반된 매력을 지닌 인물들을 두 명 또는 그보다 더 많이 배치함으로써 동시에 여러 관점을 제기하기도 한다. 이는 규모가 점점 커질 뿐 아니라 장편화되고 있는 중국 텔레비전 드라마의 성격과도 부합되는 내용이다.

중국 대중문화 속에서 영웅의 성격은 중국 역사의 특수성-중국 정부의 입장(주선율)을 크게 반영한다. 이상적인 인물 형상(사회주의 영웅)에 초점을 두는 경우와 인물의 성공에 초점을 두는 두 가지 경우로 크게 나눌 수 있다. 특히, 여성 인물의 성공기(궁녀에서 황후로)의 경우 영리하고 천진난만한 소녀가 고난을 겪으며 정치적 수완이 뛰어난 인물로 성장하는 구성, 즉 일종의 ‘악인화(惡人化)’ 서술이 대부분이며 플롯의 진부함에도 불구하고 여전히 흡인력을 지

니고 있다. 멀리로는 타이완 드라마인 〈일대여황〉으로부터 최근 중국에서 가장 성공을 거두었던 ‘고장극’ 가운데 하나인 〈옹정 황제의 여인〉에 이르기까지 이러한 서사구조는 변함없이 이어지고 있다.

## (2) 장회소설(章廻小說)적 서사

장회소설(章廻小說)은 중국 고전문학의 대표적인 양식으로 우리에게 잘 알려진 명대 사대기서(四大奇書)-〈삼국연의〉, 〈서유기〉, 〈수호전〉, 〈금병매〉-는 모두 이러한 양식에 속한다. 우선 중국 텔레비전 드라마에서는 실제로 장회소설의 대표작을 개작하는 경우가 잇달았다. 이는 개혁개방 이후 대작 드라마의 일반적인 추세였는데, 2012년 현재 정부가 이러한 활용에 대한 자제를 공표하였기에, 당분간 이와 같은 고전 문학의 영상 개편 작업은 주춤할 것으로 보인다. 가장 최근의 방영 작으로는 〈신삼국〉(2010), 〈신흥루몽〉(2011) 등을 꼽을 수 있다.

가족 드라마나 정통 멜로, 인물전기의 구성은 대체로 『홍루몽』과 같은 구성을 지녔다고 할 수 있다. 말하자면, 개성 있고 사연 있는 다수의 캐릭터(才子佳人), 끊임없는 사건의 연속, 공간적 배경 및 혈족-친분 관계의 치밀한 설정을 보이는 것이다. 이러한 고전적 구조가 전면에 드러나지는 않더라도, 인물 전기나 가문의 흥망성쇠를 다루는 콘텐츠의 경우 이 서사원형의 구조를 크게 벗어나지 않는다.

이러한 전통 서사구조의 영향으로 로맨스 드라마의 경우도 2인 이상의 주요 인물 서사가 중첩되는 경향이 강하며, 적어도 2쌍 이상의 연인이 성공적으로 결연하거나 이별하는 구조가 자주 보인다. 예를 들어, 〈환천회지칠선녀〉, 〈천외비선〉과 같은 고장극에서도 원천 서사에서는 그리 부각되지 않았던 인물들의 이야기가 확대되어 2쌍에서 7쌍의 짧은 남녀의 러브스토리가 펼쳐지며, 〈분투〉나 〈소시대〉와 같은 트렌디 드라마에서도 2쌍 또는 4명의 서로 다른 이야기가 동시에 펼쳐지곤 한다.

## (3) 무협소설(武俠小說)적 서사

무협소설은 중국에서 오래된 기원을 가지고 있는 중국 현대 대중문화의 산물이다. 그 기원은 당 환치(傳奇)까지 거슬러 올라가며, 더 나아가 사마천(司馬

遷)의 『사기(史記)』에서 원형을 찾기도 한다. 그러나 본격적인 무협소설은 신문이라는 새로운 인쇄 매체의 발달에 힘입어 대중문화의 한 장르로 자리 잡았다고 할 수 있다. 1950년대 이후, 홍콩이나 타이완 지역에서 무협소설은 신문 뿐 아니라 필름이나 텔레비전과 같은 새로운 미디어의 발달과도 연관되었으며, 신문 연재로 성공을 거둔 스토리는 필름이나 텔레비전 드라마로 영상화되어 그에 못하지 않은 인기를 누렸다. 중국 대륙에서도 개혁개방이 시작된 1980년대 이래 홍콩 및 타이완의 무협소설들이 대거 수입되었고, 극영화나 텔레비전 드라마 콘텐츠도 함께 수입되어 일종의 ‘무협열(武俠熱)’이 일어났다. 현재 무협 장르는 20세기 말과 같은 인기를 누리지는 못하지만, 보다 포변화되어 컴퓨터 게임 등 뉴 미디어의 문화 장르와도 결합하는 여전한 영향력을 과시하고 있다.

무협소설의 서사는 소년의 성장담을 기본으로 한다. 이러한 서사는 영웅신화의 기본 구조에 따르는 가장 전형적인 영웅신화 구조의 스토리텔링이라 할 수 있다. 특히, 신과무협의 경우 영웅 신화의 구조를 통해 주인공을 성장시키면서 주변 인물들을 장회 소설적 구조로 엮어내는 경향이 강한 것으로 보인다.

무협소설은 무술(뛰어난 재능)의 종류와 단계, 공간간적 배경 등 세부 설정이 강조된다는 점에서 여타의 영웅신화 구조와 변별되는데, 필름 및 텔레비전 드라마의 발달과 연결된 신과 무협소설들은 이 부분에서 상당히 독보적인 노후를 축적하고 있다.

뉴 미디어 문화 장르인 컴퓨터 게임의 롤플레잉(RPG) 구성 또한 이러한 서사 원형과 일치하는 구조를 보인다. 게임의 서사는 주요 인물 뿐 아니라 다양한 인물의 성장담이 교차한다는 점에서는 장회소설적 구조와 연합한다는 것을 알 수 있다. 실제로 중국에서 제작된 게임들 가운데는 특정 작가의 작품 속에 등장하는 모든 인물과 그 무술의 특징을 망라하는 게임들이 다수 존재한다. 대표적인 사례로 중국 장르소설가 황이의 모든 작품 속의 인물과 사건을 망라한 온라인 게임 〈황이군협전OL〉을 들 수 있다.

무협소설의 서사는 구조적으로 일대기적 서사, 영웅신화적 서사, 장회소설적 서사를 자유롭게 운용하는 경향이 있으며, 부분적으로는 군사/첩보/판타지

등 다양한 장르에 적용될 수 있어 극영화 및 텔레비전 드라마에서 자주 차용된다.

#### (4) 전기(傳奇)적 서사

중국의 서사전통에서는 역사서사와는 다른, 즉 사실적인 증거가 제시되고 정칙적으로 정통성을 인정받는 정사(正史)에 포함되지 않는 제재들을 중심으로 엮어진 이야기를 광범위하게 ‘환치(傳奇)’라고 부른다. ‘환치’라는 이름은 당나라 때의 서사문학인 ‘당 전기’에서 처음 확인되지만, 실제로는 명나라를 거치며 전통극 일반을 가리키는 표현으로도 쓰이고 ‘전기적’이라는 일반명사로도 사용되었기 때문에, 현재는 ‘역사적인 제재에 가까우나 비현실적이거나 초자연적이거나 비정통’의 이야기 일반을 널리 가리키는 용어로 통용되는 경향이 있다. 물론 문학 연구에서는 보다 엄밀한 학술적 정의를 사용하지만, 특히 대중문화에서는 ‘듣기에 특이하고 신기한’ 다양한 이야기들이 대개 이 범주에 널리 포함되는 것을 알 수 있다.

전통적으로는 야사(野史)나 설화(신화/전설/민담)의 차용이라고도 할 수 있는 전기적 서사는 비현실적이거나 초현실적인 요소가 현실에 경계 없이 삽입됨으로써 서사적 재미를 추구한다는 특징을 지닌다. 따라서 중국 대중문화에서 성공하는 주류 서사의 내용을 분석해 보면, 매우 현실적이고 역사적인 제재를 취하면서도 내부에서는 비현실적이거나 초자연적이고 비정통의 내용을 추구하는 성격을 띠는 경우가 많다. <별에서 온 그대>(2014)의 흥행 성공 이후 중국에서는 <별에서 온 상속자들>이라는 패러디 영화가 제작되기도 했는데, 성공 사례라고는 할 수 없지만, 이처럼 성공한 주류 서사-환치-의 확산 형태는 앞으로도 계속 주목할 만한 가치가 있다.

#### ③ 중국 스토리텔링 콘텐츠의 한류 콘텐츠화 현황

지금부터는 중국 내에서 성공한 전통적인 서사 원형이 한류 콘텐츠에 반영된 사례를 확인하고 이를 통해 향후 중국 서사의 한류 콘텐츠화 방안을 모색하기로 한다. 이를 위해 중국적 로컬리티의 한류화 작업의 기본적인 자료 구축의 차원에서 한국 드라마의 서사구조와 중국 전통서사를 비교하고 그 서사구조의

한류 콘텐츠화 가능성을 타진한다.

현재까지 중국에서 제작되어 성공한 미디어 드라마의 서사구조 가운데 한국 드라마에 사용된 사례는 거의 발견되지 않는다. 영웅신화 구조는 전 세계 모든 스토리에 공통적인 요소이지만, 한국의 경우 ‘권선징악’ 적 요소가 강렬하게 작용하는 특징을 보인다. 반면, 중국 대중문화에서도 정부의 제한에 의해 ‘권선징악’ 이 강조되는 경우가 있지만, 이때의 ‘악’ 은 ‘반정부’ 적인 내용이지 인간의 본성에 기초한 선악의 절대적인 구별은 아니라는 점에서 차이를 보인다.

중국 대중문화 스토리텔링에서는 기본적으로는 인간이 사회 속에서 성장하면서 어느 정도 처세술을 습득하면서 영악해지는 측면을 긍정하는 편이다. 적어도 이러한 역사 인물이나 사건에 대해 천편일률적인 가치 판단이 주어지지 않는다. 오히려 사회의 거대한 힘과 개인적 저항의 관계가 드라마의 초점이 되는 경우가 많다. 한국 드라마의 복수극이 성공한 요인도 여기서 찾을 수 있을 것이다. 예를 들어, <아내의 유혹> 및 한국 배우 추자현이 주연한 중국 내 리메이크 작품의 성공 등이 이를 대표한다.

<대장금>의 서사와 여성 영웅서사에는 상이점이 있다. <대장금> 구조는 한국 무속신화의 여성 영웅의 모험담 구조와 흡사하며, 선한 인물이 타인을 위해 자신을 수련하는 동안 어떤 목표를 성취하고 성공하는 구성을 보이는데, 이런 구성의 서사가 중국문화에 일종의 충격으로 작용했다는 연구 결과가 있다.<sup>32)</sup> 앞서 지적한 바 있는 것처럼 중국의 대작 드라마에서는 사람이 성공하기 위해서는 너무 선하기만 해서는 안 되고 ‘뚝’ 하거나 ‘악’ 할 필요가 있다는 관점이 용인된다. 그런데 <대장금>의 구조는 전적으로 선의에 의한 성공을 내재하는 매우 한국적인 스토리를 보여준다. 이러한 서사는 한국의 민담이나 고전소설 속에서 매우 자주 나타나며, 중국의 정사나 관찬의 내용과는 변별되는 윤리 의식을 내재하고 있다고 할 수 있다.

중국의 전통 서사구조 가운데 가족/로맨스 장르의 장회소설적 서사구성이나 전기적 서사는 한국 드라마에 적용 가능할 뿐 아니라 성공가능성이 매우 높을 것으로 보인다. 특히, 일명 ‘막장’ 드라마라고 불리는 일군의 텔레비전 드라마

32) 추옥영, 청도농대 2014.

들은 극단적인 상황에 놓인 인간 군상의 극단적인 심리를 보여주는 경향이 강한데, 그 가운데서도 중심인물만은 흔들리지 않는 자기 신념이나 물들지 않는 절대 선을 추구하는 경향이 있다. 이는 서사 전체를 단순화하는 효과를 낳기도 하지만, 장기적으로 보았을 때 다소 다른 윤리 의식을 내재하는 중국 대중문화 서사와 시너지 작용을 일으킬 여지가 있다.

#### ④ 중국 서사 원형(장회소설 및 전기 서사)의 한류화 전략

(1) 장회소설 구성과 일일연속극: 한국 드라마의 경우, 사회정치적 이슈보다 가족 내적 갈등과 화해 요소가 중요하게 작용하는데, 세대 갈등 및 문화 갈등 요소를 부각시키고 화해-대단원(大團圓) 구조를 지향하는 것은 중국문화의 정서와 공명을 일으킬 가능성이 높다. 특히, 여기에 ‘인과응보(복수)’ 등 요소가 결합해 극적 효과를 높일 때 크게 반향을 일으킬 수 있을 것이다. 예를 들어, <아내의 유혹>의 성공으로 보아 <왔다 장보리>나 <빠꾸기 등지> 등도 성공을 거둘 가능성이 있을 것으로 보인다.

사실 한국 내에서 일일연속극이나 아침 드라마의 구성은 대부분 지양이나 비판의 대상이 될 뿐 그 가치를 인정받지 못하고 있다. 그러나 그 세부를 세련된 방식으로 채울 수 있다면, 일대기적 서사 구성이나 장회체 서술에 익숙한 중국 대중문화에서는 킬러 콘텐츠를 생산하는 유력한 스토리텔링으로 작용할 수 있다. 이 경우 구조 자체는 특성화하면서 세련화 작업을 통해 지속적으로 새로운 서사를 창출할 필요가 있다는 점은 명심해야 한다. 가족의 해체와 결속, 상처와 치유 등은 한국에서 뿐 아니라, 중국에서도 호응도가 높은 전형적인 주제이므로 이러한 주제들에 대한 세련화 작업이 필요하다고 본다. 예를 들어, 최근 종영한 <괜찮아 사랑이야>와 같은 작품은 한국 내에서도 약간 때 이른 감이 있었다는 평가를 받고 그리 큰 반향을 불러일으키지 못했지만, 앞으로 중국 시장에서는 오히려 가능성 있는 콘텐츠로 활용될 수 있을 것이다.

(2) 착한/여성 영웅서사의 활성화: 중국 대중문화의 스토리텔링은 사회의 비정함과 영웅 인물의 선량함과 고상함을 대비시켜 비극을 통해 이상적인 인물을 돋보이게 하는 구성이 주류를 차지한다. 영웅과 세계가 적대적으로 대결

하는 일종의 영웅신화적 구조가 강조되는 것이다. 이러한 적대적 구조는 매우 남성적인 스토리텔링 방식으로 해석된다.

그러나 <대장금>의 성공에서도 확인되듯이 ‘어리고 힘이 부족하지만 다른 사람과 공생하는 착한 영웅의 성공’이라는 서사가 오히려 현재의 중국 사회에서 소구되고 있다는 사실에 주목해야 한다. 사실 이러한 서사는 중국의 민간고사나 소수민족의 신화 속에서도 비슷한 사례를 다수 발견할 수 있다.

예를 들어, <하이룬 아가씨>라는 만주족 신화가 있다. 하이룬은 연약하고 어린 소녀이지만 선량한 마음과 꿋꿋한 의지를 지니고 있었다. 하늘이 무너지는—실제로 하늘에 구멍이 뚫려 돌과 모래가 사람들의 머리 위로 떨어지는 상황—불행을 겪으면서 주변 사람들의 고통을 묵도하고 이 문제를 해결하기 위해 혼자서 먼 길을 떠난다. 서천서역의 부처님에게 가서 무너진 하늘을 보수할 방법을 찾으려고 한 것이다. 하이룬은 가는 동안 수많은 고행을 견디고 부처님을 만나 다시 그를 끌고 자신의 고향에 돌아온다. 하이룬의 정성에 감동한 부처님은 하늘을 보수할 방법을 가르쳐주지만 그 또한 고행의 연속이었다. 하이룬은 결국 그 가르침대로 하늘을 보수하고 사람들을 살기 편하게 해 준 뒤에 하늘로 올라가 신선이 된다는 이야기이다. 신선이 된다는 결말은 신화다운 비현실, 초자연성을 내재하지만, 하이룬의 모험에 나타나는 우여곡절과 그 서사의 기본 골격은 한국의 무속신화인 <바리데기 이야기>와도 통하는 데가 있다.

이러한 이야기 속에서 여성 영웅은 ‘하늘을 보수한다’라는 공적인 목표에 도달하기 위해 술한 시련을 겪어내면서 결국 그 과정을 통해 자기 자신의 사적인 목표도 찾아내고 인격적으로 성장하는 것이다. 현대의 중국 사회는 바로 이처럼 ‘착한 이야기’를 소구하고 있다.

(3) 환치 서사의 활용: 한국의 극영화나 텔레비전 드라마에서는 판타지나 SF적인 요소들이 그다지 활용되지 않았고, 전격적인 판타지나 SF 작품은 매우 드물게 등장하였을 뿐 아니라, 이런 작품들이 제작되었다 해도 대중적인 성공을 거둔 일이 없었다. 그러나 중국의 서사전통에서는 비현실적이거나 초현실적인 요소가 현실적인 제재 및 구성과 위화감 없이 결합하는 경향이 매우 강하다.

<별에서 온 그대>의 성공에서 확인되는 것처럼 ‘뛰어난 재능과 빼어난 미모’

의 트렌디한 남녀주인공이 비현실적이거나 초현실적인 시공간에서 극적으로 결합하는 러브스토리는 언제나 절반 이상의 성공 가능성이 보장된다. 다만 그 설정 가운데는 현재의 중국 사회가 추구하는 문화적 요소가 현실적으로 포진될 필요가 있다.

### 3.1.3. 중국 스토리의 한류화와 문화 글로벌화 전략

#### ① 중점 장르로서의 가족 멜로와 여성 영웅서사

중국 스토리텔링 콘텐츠의 구체적인 사례에서도 확인되는 바와 같이, 향후 중국의 스토리텔링 콘텐츠에서 개발가능성이 큰 분야는 가족 멜로와 착한/여성 영웅서사라 할 수 있다.

#### ② 변용 전략으로서의 중국적 장희서사의 한국적 인물서사화

장편 텔레비전 드라마를 선호하는 중국 대중문화의 성격에서는 장희서사적인 특징이 두드러지지만, 한류 콘텐츠의 경우 오히려 16부작으로 인물 중심의 서사를 진행하는 쪽이 성공가능성을 높일 수 있다. 장편 콘텐츠를 제작할 경우에는 스토리의 복잡성에 대한 면밀한 연구가 있어야 할 것으로 보이며, 오히려 16부작이 성공한 이후 연속적인 시리즈나 변외편 기획 등의 시너지 효과를 높일 수 있는 방안이 될 것이다.

#### ③ 여성 영웅서사의 킬러콘텐츠화 가능성

〈대장금〉과 같은 전형적인 구조는 아니더라도 한국 무속서사에 등장하는 여러 여성 영웅 형상—바리데기, 가문장아기, 당금애기, 자청비 등—은 여성서사의 주체가 되는 여성 캐릭터 창조에 유용한 참조물이 될 것으로 보이며, 이러한 여성 인물의 중국적 해석을 반영할 때 콘텐츠의 폭발력이 보장될 수 있다.

## 3.2. 유럽 전통서사의 한류3.0 스토리텔링 방안

### 3.2.1. 현대 유럽의 스토리텔링 콘텐츠 현황 분석

유럽 텔레비전 미디어는 전체적으로 볼 때 픽션 부분의 경우 미국 콘텐츠에 대한 의존도가 높은 상황이다. 한편 유럽에서의 한류는 아직까지는 일부 젊은 K-pop 마니아층의 온라인 팬덤을 위주로 한 소수 현상에 불과하다. 그러나 최근 일부 지역에서 한국 텔레비전 드라마가 국영 방송 채널을 통해 대중적 성공을 거둔 뒤 한국 텔레비전 드라마에 대한 관심이 높아지고 있고, 한국 텔레비전 드라마 수입도 증가하고 있는 추세이다. 이러한 상황을 종합해 볼 때 유럽에서 싹트기 시작한 한국 텔레비전 드라마에 대한 관심이 좀 더 지속적이고 광범위한 한류로 이어지기 위해서는 유럽의 정서에 어필하면서 미국 콘텐츠와 구분될 수 있는 한류 스토리텔링 콘텐츠의 개발이 필요하다. 이 장에서는 유럽 내 성공 가능성이 높은 한류3.0 스토리텔링 콘텐츠 개발 가능성을 모색하는 데 있어 유럽의 전통적인 서사구조를 활용하여 한류화하는 방식을 적극적으로 검토하고자 한다. 유럽의 전통적인 서사구조를 살펴보고 그러한 서사구조를 활용하는 3.0 스토리텔링의 구현 방식을 논하기에 앞서 먼저 유럽의 텔레비전을 중심으로 유럽 내 미디어 소비현황과 선호도를 간단히 살펴보겠다.

#### ① 유럽의 텔레비전 스토리텔링 콘텐츠 현황과 추세

유럽은 공영 방송과 방송 쿼터를 위주로 자국 제작 또는 타 유럽국 제작 및 유럽 합작 미디어 콘텐츠를 보호하고 있지만, 미국 스토리텔링 콘텐츠에 대한 대중적 선호도가 높아 미국 TV 콘텐츠나 할리우드 영화 수입이 꾸준히 이어지고 있는 추세이다.

이것은 유럽 위원회(European Commission)의 공동 연구 센터 (Joint Research Centre)가 2012년에 출판한 한 보고서에서도 잘 나타나 있다.<sup>33)</sup> 이 보고서가 인용한 유럽 TV 방송용 콘텐츠 제작 원산지 분포(European Television per Origin of Productions) 도표를 보면, 2010년 텔레비전 드라마(TV 시리즈와 soap operas)의 경우, 유럽의 자국 제작물이 19.9%이었음에 반해 미국 제작 콘텐츠가 전체의 59.1%를 차지하였음을 알 수 있다. 게다가

33) Esteve Sanz 2012, pp.63-64.

<http://is.jrc.ec.europa.eu/pages/ISG/documents/TVReportwithnewcoverrevpfmb.pdf>

59.1%에 달하는 유럽 내 미국 텔레비전 드라마 점유율이 자국 제작물(19.9%)과 타 유럽국 제작물(13%)이 차지하는 각각의 비율을 더한 것(32.9%)보다 훨씬 높다는 점에서 미국 제작 콘텐츠에 대한 높은 선호도를 확인할 수 있다.

Formats	National	EUR non nat. Imported	Co-prod EUR	US + Co-prod non EUR	Others
Series & soaps	19.9%	13.0%	4.0%	59.1%	4.1%
Feature films	8.8%	8.6%	19.9%	59.4%	3.3%
Animation	15.2%	10.3%	19.0%	41.2%	14.3%
TV Films	23.1%	15.8%	12.3%	43.8%	5.1%
Short films	44.6%	34.0%	2.0%	11.1%	8.4%
Total	15.3%	11.2%	12.5%	55.7%	5.4%

Source: European Audiovisual Observatory (2010)

표 4 유럽 TV 방송용 콘텐츠 제작 원산지 분포 도표

특히 자국문화에 대한 자긍심이 높은 프랑스의 경우에도 최근 미국산 드라마 수입과 시청률이 크게 증가하고 있어 눈길을 끈다. 한 조사에 따르면 2013년 프랑스 전체 텔레비전 방송에서 시청률이 가장 높았던 프로그램 1위에서 100위 중 무려 58개가 The Mentalist, Unforgettable, Criminal Minds와 같은 미국 TV 시리즈였다. 이것은 상위 100개 프로그램 중 미국 드라마가 5개를 차지했던 2005년과 비교했을 때 프랑스에서 최근 미국 드라마에 대한 의존도가 급격히 상승했음을 보여주는 것이다.<sup>34)</sup>

이처럼 미국 TV 콘텐츠의 점유율과 선호도가 높은 유럽에서 한국 TV 콘텐츠의 진입은 쉽지 않을 지도 모른다. 먼저 근래 기사화 되고 있는 일부 유럽국가에서 나타난 한류열풍은 아직까지는 대중적인 현상이라기 보단 온라인을 기반으로 한 젊은 K-pop 매니아층 위주의 팬덤 현상이라는 것을 상기해야 한다. 하지만 유럽 내 일부 젊은 세대를 중심으로 퍼진 K-pop 열풍은 앞으로 좀 더 대중적인 한류로 확대되는 기반이 될 수도 있다는 점에서 무척 중요하다. 중국어 지역권에서의 한류도 먼저 일부 젊은 세대의 K-pop 열풍으로 시작된 현상이 한국 텔레비전 드라마를 비롯한 광범위한 한국 대중문화에 대한 열풍으로

34) 최지선, “TV사랑 식지 않아 ‘미드’ 사랑은 지극”, 『신문과 방송』 2014년 2월호, 124쪽.

이어진 결과라는 것을 기억할 필요가 있다.



그림 1 루마니아의 <이산> 관련 기사

특히 최근 일부 동유럽 국가들을 중심으로 한국 텔레비전 드라마에 대한 관심이 점차 높아지고 있는 추세이다. 그 중 동유럽 한류열풍의 근원지라 할 수 있는 루마니아의 경우를 살펴보자. 루마니아는 2009년 7월 공영방송 TVR이 최초의 한국 드라마인 <대장금>을 방영하였다. <대장금>의 성공적 방영 이후 같은 공영방송에서 <이산>, <선덕여왕>, <허준>, <주몽> 등의 한국 텔레비전 드라마가 방영되어 많은 관심을 끌었다. 특히 <이산>은 2010년 미국 드라마와 루마니아 자국 드라마를 제치고 그해 루마니아 최고의 시청률(4.4%)을 기록하였고,<sup>35)</sup> <주몽>은 2011년 시청률 1위를 계속 유지하였을 뿐 아니라 루마니아에서 한국 드라마 최고 시청률 5.8%를 기록하는 드라마가 되었다.<sup>36)</sup>

이와 더불어 프랑스, 헝가리 국영 방송사들도 최근 한국 텔레비전 드라마를 비롯한 다양한 콘텐츠 구매를 위해 방한한 바 있다. 이는 유럽에서 한국 미디어 콘텐츠에 대한 수요가 상승하고 있다는 증거임에 틀림없다. 한국 콘텐츠에 대한 이처럼 호의적 환경 변화를 기회로 삼아, 한류 스토리텔링 콘텐츠 개발에서

35) 사진출처: <http://www.globalwindow.org/> 참조.

36) 사진출처: <http://www.tvr.ro/articol.php?id=92656&c=151> 참조.

도 그 소재나 아이디어를 유럽 전통 서사구조 속에서 찾아 접목하면 앞으로 성공 가능성이 훨씬 높아질 것으로 기대된다.



그림 2 루마니아의 <주몽> 인기

### 3.2.2. 유럽의 전통적인 스토리 원형 분석

우선 유럽의 대표적 전통적인 스토리 원형 내용을 간단히 살펴보고 그 활용 가능성을 검토해 보기로 한다.

① 신데렐라 스토리: 귀족의 딸이지만 계모와 배다른 자매의 핍박을 받으며 하녀처럼 지내던 신데렐라가 요정 대모의 마술의 도움으로 왕궁의 무도회에 갔다가 왕자의 눈에 띄고 계모와 그 딸들의 방해에도 결국 왕자와 결혼하게 되는 이야기이다. 이는 궁극적으로 오랫동안 숨겨진 가치를 인정받아 성공하는 여성의 성공이야기로 이상적 남성과의 로맨스가 성공하면서 사회적 신분상승도 함께 따라온다는 점이 주목할 만하다.

② 백설공주 스토리: 자신의 미모를 시기한 계모 왕비의 계략으로 버림받고 죽임을 당하는 고비를 면한 뒤, 백설공주는 자신을 구해준 난장이들과 함께 살다 다시 한 번 왕비로부터 독살당하지만, 그 미모에 매혹된 왕자에 의해 살아나서 그와 결혼하게 된다는 이야기를 담고 있다. 딸과 계모사이의 갈등이 주가 되는 백설공주 스토리는 원래 탄광촌 출신의 아름다운 처녀의 전설, 아버지의 사랑을 받은 딸과 어머니의 경쟁에 대한 전설, 시신에 대한 애정을 가지고 있는 왕자의 전설 등 다양한 전설들이 복합적으로 만들어진 것으로 각각의 모티프를

분절적으로 활용할 수 있다.

③ 햄릿 스토리: 햄릿 스토리는 죽은 아버지의 뒤를 이어 왕위를 계승한 뒤 어머니와 결혼한 삼촌이 아버지를 독살했다는 사실을 알게 되자, 미친 척 한 뒤, 아버지의 복수를 하는 덴마크 왕자 햄릿의 이야기이다. 햄릿 이야기는 살해당한 왕에 대한 아들의 복수를 다루는 다양한 전설들이 그 원전이라고 알려져 있는데 셰익스피어의 <햄릿>은 햄릿이 복수에는 성공하지만 그 자신도 어머니도, 친구도, 연인도 죽음으로 끝나는 비극이다.

④ 킹 리어 스토리: 킹 리어는 영토를 물려주려고 딸들에게 효심대결을 시키는데 아침하는 두 딸과 달리 기대했던 막내딸 코델리어는 솔직함으로 오히려 분노를 사서 쫓겨난다. 영토를 물려받은 두 딸은 결국 아버지를 배신하고, 실성하여 광야를 헤매는 리어는 자신을 구하러 온 코델리어와 재회하고 용서를 빌지만 얼마 뒤 코델리어가 죽자 비통함으로 따라 숨을 거둔다. 햄릿과 더불어 셰익스피어의 비극으로 유명하다.

⑤ 미녀와 야수: 프랑스를 비롯한 유럽 지역에서 전해오는 전래 동화로 지역에 따라 조금씩 다르지만 18세기 프랑스에서 나온 버전이 많이 알려져 있다. 부유했지만 재산을 잃게 된 상인이 우연히 들어간 야수의 성에서 장미꽃을 따다 야수의 노여움을 사게 된다. 아버지를 살리기 위해 가장 아름답고 마음씨가 착한 막내딸 벨이 대신 야수의 성에 들어가서 살게 되고 야수는 그녀를 사랑하게 된다. 그리워하던 가족을 만나러 간 벨이 약속한 시간에 돌아가지 못하다가 야수가 죽어가고 있다는 것을 알게 되고 즉시 야수의 성으로 돌아가 죽어버린 야수에게 사랑의 고백을 하자 추악한 야수는 잘 생긴 왕자로 변하여 되살아난다는 이야기이다.

### 3.2.3. 유럽 스토리의 한류화와 문화 글로벌화 전략

유럽의 대표적인 서사구조 가운데는 이미 한국 영화 및 텔레비전 드라마의 원천 서사로 활용되고 있는 이야기들이 상당수 존재한다. 그러나 햄릿이나 킹 리어 스토리와 같이 다른 동아시아 국가에서는 종종 사용되는 원천 서사가 한국 영화 및 텔레비전 드라마에서는 거의 나타나지 않는다. 이는 문화적인 이질

성의 문제와 관련되는데, 본 연구에서는 이러한 이질성을 극복하고 유럽과 아시아 지역 모두에서 호응을 불러일으킬 수 있는 보편적인 스토리텔링 개발의 방향성을 타진해 보기로 한다.

유럽의 대표적 전통 서사구조 다섯 가지 중 한국의 전래 동화 <콩쥐팍쥐>, <장화홍련> 등과 상통하는 신데렐라, 백설공주 스토리는 한국 텔레비전 드라마에서 자주 사용되고 있다. 신데렐라 스토리는 한국 드라마 중 특히 로맨틱 코미디 장르에서 많이 볼 수 있는 서사구조이며 <이브의 모든 것>, <폴하우스> <시크릿 가든> 등의 현대물 뿐 아니라 <동이>와 같은 사극에서도 활용되고 있다. 백설공주 스토리는 <천국의 계단>, <가을 동화> 등의 텔레비전 드라마 외에도 영화 <장화홍련>에서 사용되었다.

한편 햄릿 스토리와 킹 리어 스토리는 한국 스토리텔링 콘텐츠에 잘 사용되고 있지 않는데 이는 할리우드와 일본에서 햄릿과 킹 리어 스토리를 사용하는 것과 대조적이다. 햄릿과 킹 리어 스토리 활용의 예로 오이디푸스 콤플렉스를 햄릿에 적용하여 라이언 킹이라는 캐릭터를 생성한 디즈니 애니메이션 <라이언 킹>과 킹 리어 스토리를 적용하여 일본의 전국시대를 배경으로 세 딸 대신 세 아들이 등장하는 쿠로사와 아키라(黒沢明) 감독의 영화 <란(亂)>을 들 수 있다. 특히 쿠로사와 감독 영화의 경우, 킹 리어 스토리의 적용을 통해 역사적으로 ‘있을 법한’ 스토리 구성이 가능해졌으며, 유럽적인 서사구조 안에 일본의 고유한 사상과 행동, 문화 요소 등을 자연스럽게 반영할 수 있었다는 점이 주목된다.

그렇다면 한국 텔레비전 드라마에서 이와 유사한 스토리 서사구조를 볼 수 없는 이유는 무엇일까? 무엇보다 한국에서는 오이디푸스 콤플렉스, 안티고네 콤플렉스(오빠와 여동생 사이의 로맨스)가 사용된 서사가 가족 윤리를 위반하는 상징으로 인식되기 때문이다. 즉 햄릿 스토리나 <라이언 킹>처럼 동생이 형을 죽이고 형수를 아내로 취하는 모티프에 대해 부정적인 인식이 존재하기 때문에, 스토리 활용 빈도가 낮은 것으로 파악된다. 실제로 <라이언 킹>의 경우 아이들과 함께 해당 애니메이션을 관람한 학부모들에 의해 부정적인 리뷰가 작성되기도 했다.

한편 한국 텔레비전 드라마 〈호텔킹〉의 경우, 여성화된 햄릿 구조를 사용하고 있지만, 아버지에 대한 딸의 사랑이라는 가족애 요소, 인간적인 갈등의 문제의식이 부재하는데 이 가족애의 부재는 드라마가 한국에서 실패한 이유 중 하나가 되기도 한다. 또한 텔레비전 드라마 〈자이언트〉의 경우, 햄릿 스토리의 차용으로 파악할 수 있으나, 주인공의 복수 과정과 방식이 지나치게 폭력적이었고, 한국 근현대사의 특수한 역사 배경 등으로 인해 국외 시청자 일반의 공감을 끌어내기 어려웠기 때문에 해외에서 좋은 반응을 얻지 못하였다.

이러한 사례들을 고려했을 때 유럽 내 한류 콘텐츠의 광범위한 성공을 위해서는 햄릿과 킹 리어 스토리의 한류3.0적변용 방법을 모색하는 과정에서 가능한 한 한국적 특수성을 줄이고 보편성을 극대화시키는 방식 혹은 특수성 속에 보편성을 잘 융합시키는 방식을 추구해야 할 것이다. 일단 중요한 것은 오이디푸스 콤플렉스가 어느 정도 인류 보편의 감수성을 내재하고 있다는 점이다. 다만 한국에서는 가족 구조 내에서 아들과 어머니의 유대가 일반적이기 때문에, 아버지에 대한 아들의 적대 감정이 상대적으로 약하며 오히려 어머니와 나머지 가족들에 대한 연민과 보호본능을 자극하는 쪽으로 진화하는 경향이 있다는 점을 인지하고 이에 주목할 필요가 있다. 최근 방송 중인 〈가족끼리 왜 이래〉와 같은 작품에서는 모성성과 부성성을 결합한 새로운 아버지 상이 등장하기도 했다. 가족들은 아버지의 헌신을 당연하게 여기고 있다가 그를 상실하게 될 위기 앞에서 새로운 깨달음을 얻는다. 국내에서도 ‘착한 가족 드라마’의 새로운 전형으로 주목받고 있는 만큼 오이디푸스 콤플렉스의 한국적 원형 스토리텔링으로 주목할 만한 가치가 있을 것으로 보인다.

햄릿 스토리의 경우, 자본주의가 세계화된 후기 자본주의 사회의 한국 남성상에 주목, 개발도상국 단계 아버지들이 보여주었던 강한 남성-아버지상과 발전 단계 후기의 사회가 요구하는 보다 섬약한 남성-삼촌상을 설정함으로써, 새로운 햄릿 스토리의 서사구조를 상정할 수 있다. 즉 강한 형-전통적인 아버지-산업 역군(제조업 등 종사)-자수성가적 존재/섬약한 아우-현대화된 삼촌-지식인(서비스업 등 종사)-집안 또는 사회적 지원을 받는 기생적(寄生的) 존재라는 대립되는 두 남성상의 설정을 통해 동양적이고 전통적이며 강력한 아버지를

죽인 서구적으로 현대화한 삼촌이라는 존재를 상정하여, 후기 자본주의 사회를 살아가는 인간 군상의 어설픈 복수극과 비극을 다루는 스토리를 개발한다면 국내외적으로 흥미를 얻을 수 있을 것이다.

킹 리어 스토리의 경우, 딸들의 이야기를 바탕으로 딸과 아버지의 관계-딸의 사랑을 바라는 아버지, 아버지의 인정을 바라는 딸 등-에 대한 다양한 스토리텔링 변용이 가능하며, 가족의 변화상을 바탕으로 여러 갈래의 스토리 창조가 가능하다. 이 때 쿠로사와 아키라(黒沢明) 감독의 영화 <란판>처럼 시대적인 배경을 끌어들이거나, 드라마 <아들과 딸>처럼 현대 드라마로 다룰 수도 있을 것이다. 여기서 <대장금>의 서사 원형을 접목시키는 시도도 해볼 만한 가치가 있을 것으로 보인다. 게다가 장금과 같이 자신의 이상을 위해 주어지는 시련들을 긍정적으로 극복하는 캐릭터를 중심으로 부모-아버지의 사랑에 의존적인 2명의 언니들과 대비적으로 스토리를 이끌어가면서 여러 주제들을 환기할 수도 있다. 또한, 몬스터 페어런트의 무조건적인 자식애에 대한 비판 등의 주제로 교육적 가치를 높일 수도 있을 것이다.

게다가 무속 신화 중의 ‘가মন장아기’처럼 킹 리어 스토리와 유사한 모티프의 한국적인 원형이 존재한다. 아동청소년극 <가মন장아기>는 2003년 10월에 초연하였고, 2004년 서울아동청소년공연예술축제 및 아시아아동청소년연극제에서 공식초청작으로 공연되었으며, 같은 해 제13회 서울어린이연극상에서 우수작품상, 극본상, 연기상을 수상한 작품이다. 이 작품은 이후 일본, 독일, 루마니아, 러시아, 호주, 아프리카, 오스트리아, 크로아티아, 멕시코 등 세계 각국의 공연 축제에 초청되어 언어가 전혀 다른 문화권에서도 번역 없이 성공을 거두었다는 점에서 의의가 있다. 이처럼 실제로 여성서사 원형을 이용한 콘텐츠 제작이 해외에서 호응을 이끌고 있으므로 이후 적극적인 스토리텔링 작업이 충분히 가능하다.<sup>37)</sup> 게다가 <가মন장아기>의 경우, <킹 리어>과는 달리 딸과 부모의 관계가 새로운 세대의 윤리관에 의해 평화적으로 극복되는 내용이 포함된다. 부모와 독립적으로 삶을 개척한 딸이 그 성공으로 자신의 신념을 증명하고 부모를 설득하는 것이다. 이러한 화해와 상생의 계기는 또한 한국 미디어 드라

37) 이원영 2014.

마의 스토리텔링에 적극적으로 활용될 수 있을 것이다. <가문장아기>의 원천 서사는 화해의 결말과 상호 개선이라는 측면에서 한국 내 정서에도 부합하며 보다 보편적이고 긍정적인 효과를 낼 수 있으므로 텔레비전 드라마 텍스트나 아동 및 청소년을 위한 스토리텔링 콘텐츠로 폭넓게 활용이 가능하다.

이외에도 햄릿이나 킹 리어 스토리를 변주함으로써 후기 현대사회에서 가족의 의미를 되짚어보는 스토리텔링 콘텐츠를 기획할 수 있다. 예를 들면 가족 내 갈등 상황에 안티고네 콤플렉스를 적용해 아버지와 딸, 어머니와 아들 등 전통적인 가족상으로부터 산업사회의 진입 이후 변화 및 후기 산업사회의 현실적 대안 등을 모색하는 스토리를 창출할 수 있다. 사실 이러한 스토리텔링은 <아들과 딸>과 같은 드라마를 통해 일찍부터 시도된 바 있지만 시기상조로 실패한 것으로 보인다. 하지만 로맨틱 코미디 장르의 드라마들은 현실적인 요소를 반영해 진화하고 있는데, 가족 관계의 스토리들은 상술한 사회적 변화를 소재적으로만 차용하고 진지한 성찰 없이 반영하는 경향이 강하다는 측면에서 햄릿이나 킹 리어 스토리의 적극적 활용이 필요한 것으로 보인다. 특히, 한부모 가족 등 다양한 가족 형태들이 존재하는 상황을 반영한 가족 드라마의 스토리텔링에 주력할 필요가 있고 더불어 오누이의 갈등과 화해, 애정, 자매애 등을 다양한 방식으로 조명할 필요가 있다.

### 3.3. 프랑스 전통서사의 한류3.0 스토리텔링 방안

#### 3.3.1. 프랑스의 스토리텔링 콘텐츠 현황 분석

이 장에서는 앞서 다른 유럽의 사례 가운데, 자국 문화 산업이 발달한 문화 강국 프랑스의 스토리텔링 미디어 콘텐츠 현황을 좀 더 자세히 살펴보기로 한다. 영화와 뮤지컬을 위주로 한 프랑스의 스토리텔링 콘텐츠 성공 사례를 살펴 보면서 여성 서사구조를 중심으로 하는 한류 콘텐츠 개발 가능성의 지표를 모색하고자 하였다.

##### ① 프랑스 영화산업의 현황과 추세

영화 종주국으로 자국 영화의 역사가 오래 되었을 뿐 아니라 활발한 공적 영

화지원 제도를 가진 프랑스는 세계에서 영화 산업이 가장 발달한 나라들 중 하나이다. 프랑스 문화 커뮤니케이션부 ‘2013년 영화산업 주요 수치(Cinéma, Chiffres Clés 2013)’에 의하면, 프랑스는 영화 제작 편수가 2001년 연간 201편에서 2011년 272편으로 꾸준한 증가 추세에 있으며, 투자액도 2001년 9억5백만 유로에서 2011년 13억8천9백만 유로로 늘어난 것으로 나타났다. 영화진흥위원회 정책연구부 연구에 의하면, 프랑스의 자국 영화 비율은 2004부터 2012년에 이르는 8년 동안 36~45퍼센트 가량을 유지했다. 이것은 유럽 지역 국가들 중 가장 높은 수준의 자국 영화 점유율이다.

하지만 좀 더 깊이 들여다보면, 프랑스 영화산업 전망이 그리 긍정적이지는 않다. 2013년 프랑스 영화산업은 연인원 1억9천만 명의 관람객을 끌어들이었지만, 관객 수 1백만을 넘긴 55편의 영화들 중 프랑스 영화는 17편(31퍼센트)에 머물렀다.<sup>38)</sup> 또한 프랑스 CNC ‘프랑스 영화 시장(l'économie des films français)’ 보고서에 의하면, 프랑스 영화산업의 매출액이 2005년 4억1천만 유로에서 2011년 5억9백만으로 상승하는 동안 제작비도 5억3천1백만 유로에서 7억2백만으로 늘어났으며, 이로 인해 적자폭 또한 2005년 1억2천1백만 유로에서 2011년 1억9천2백만 유로로 증가하고 있다. 종합하자면, 프랑스는 전반적으로 자국 영화 제작을 위한 지원에 신경 쓰고 있지만, 자국영화 점유율은 1/3 정도를 유지하고 있으며, 제작비보다 매출액이 앞서면서 적자폭이 증가하는 문제점이 발견되고 있다.

프랑스 영화산업의 현황을 좀 더 구체적으로 살펴보기 위해서, 우선 2013년 프랑스 박스오피스 집계 영화/애니메이션 흥행 통계를 보자.<sup>39)</sup> 이 통계를 보면, 2013년은 프랑스 영화의 침체기라 불릴 만큼 성적이 좋지 못했다는 것을 알 수 있다. 상위 20편중 프랑스 제작물은 4편에 불과했으며 그 중 2편은 타국과의 합작 영화였다. 그 외 상위 20편 중 애니메이션이 5편이나 된다는 것이 인상적이다.

38) CBO-Boxoffice.com 참조.

39) CBO-Boxoffice.com 참조.

순위	제목	국가	장르	관객
1	겨울왕국 (La Reine des neiges)	미	애니	514만
2	호빗2 (The Hobbit: La Dé solation de Smaug)	미-뉴	영화	470만
3	슈퍼배드 2 (Moi, moche et mé chant 2)	미	애니	465만
4	아이언맨 3 (Iron Man 3)	미-중	영화	438만
5	장고 : 분노의 추적자 (Django Unchained)	미	영화	430만
6	그래비티 (Gravity)	미-영	영화	409만
7	교사들 (Les Profs)	프	영화	395만
8	헝거게임 2(Hunger Games : L'Embrasement)	미	영화	314만
9	더 울프 오브 월 스트리트 (Le Loup de Wall Street)	미	영화	300만
10	나우 유 씨 미 : 마술사기단 (Insaisissables)	미-프	영화	300만
11	분노의 질주: 더 맥시멈 (Fast and Furious 6)	미	영화	299만
12	벨과 세바스찬 (Belle et Sé bastien)	프	영화	297만
13	엄마와 나 그리고 나의 커밍아웃 (Les Garc ons et Guillaume, a table!)	프-벨	영화	282만
14	터보 (Turbo)	미	애니	247만
15	월드워Z (World War Z)	미	영화	244만
16	토르 : 다크 월드 (Thor : Le Monde des té nê bres)	미	영화	235만
17	크루즈 패밀리 (Les Croods)	미	영화	235만
18	맨 오브 스틸 (Man of Steel)	미-영-캐	영화	230만
19	개구쟁이 스머프 2 (Les Schtroumpfs 2)	미	애니	226만
20	몬스터 대학교 (Monstres Academy)	미	애니	214만

| 표 5 | 2013년 프랑스 박스오피스 집계

그렇다면 이후 2014년 상반기 현황은 어떤지 아래 2014년 상반기 박스오피스 프랑스 영화 흥행 통계를<sup>40)</sup> 살펴보자.

순위	제목	국가	장르	관객
1	컬리폴 웨딩즈 (Qu'est-ce qu'on a fait au Bon Dieu?)	프	영화	1213만
2	슈퍼콘드리악 (Supercondriaque)	프-벨	영화	526만
3	루시 (Lucy)	프	영화	420만
4	혹성 탈출 : 반격의 서막 (La Planète des singes: L'Affrontement)	미	영화	368만
5	드래곤 길들이기 2 (Dragons 2)	미	애니	329만
6	엑스맨 : 데이즈 오브 퓨처 패스트 (X-Men: Days of Future Past)	미-영	영화	328만
7	리오 2 (Rio 2)	미	애니	323만
8	꼬마 니콜라의 여름방학 (Les Vacances du petit Nicolas)	프	영화	235만
9	트랜스포머 : 사라진 시대 (Transformers : L'Âge de l'extinction)	미	영화	234만
10	어메이징 스파이더맨 2 (The Amazing Spider-Man : Le Destin d'un héros)	미	영화	231만
11	베이비시팅 (Babysitting)	프	영화	230만
12	삼형제와 상속자2(Les Trois Frères: Le Retour)	프	영화	228만
13	가디언즈 오브 갤럭시 (Les Gardiens de la Galaxie)	미	영화	204만
14	말레피센트 (Maléfique)	미	영화	195만
15	피스통 (Fiston)	프	영화	192만
16	캡틴 아메리카 (Captain America : Le Soldat de l'hiver)	미	영화	192만

40) CBO-Boxoffice.com 참조.

17	미녀와 야수 (La Belle et la Bête)	프	영화	182만
18	노예 12년 (12 Years a Slave)	미-영	영화	169만
19	이브 생 로랑 (Yves Saint Laurent)	프	영화	163만
20	바비큐 (Barbecue)	프	영화	159만

표 6 | 2014년 프랑스 박스오피스 집계

우선 주목할 것은 2014년 상반기 상위 20편 중 프랑스 제작물이 10편으로 크게 늘었고 그 중 타국과의 합작도 1편으로 줄어서 프랑스 자국 제작물 비율이 높아졌다는 것이다. 다음 절에서는 이렇게 흥행에 성공한 영화들의 내용을 구체적으로 살펴보겠다.

## ② 프랑스 흥행 영화들의 특징과 패턴

앞 장에서는 2013년, 2014년 상반기 프랑스 박스오피스 통계에 나타난 흥행 영화들의 내용과 특징을 구체적으로 검토하였다. 흥행 영화들 중 미국에서 제작된 작품은 세계적인 흥행을 거두어 프랑스 사회 고유의 특징을 반영한다고 보기 어려우므로 분석에서 제외하고 프랑스가 자체적으로 제작한 영화나 타국과 합작한 영화들만 분석 대상으로 하였다.

먼저 2013년 흥행순위 20위 내에 포함된 프랑스 영화 4편을 살펴보자.

7위 <교사들>: 2013년 흥행성적 7위를 한 <교사들>은 동명의 만화를 각색한 코미디 영화이다. 전체 학생 중 수능 통과율이 12퍼센트에 불과한 질 페리 고등학교가 극단적인 교육을 실시하는 교사들을 영입하고 통과율이 50퍼센트까지 올라가는 과정에서 벌어지는 갖가지 일화를 담고 있다.

10위 <나우 유 씨 미: 마술사기단>: 범죄를 다룬 스릴러물 영화로 무명 생활을 하던 마술사가 어느 날 파리 시내 은행들의 금고를 3초 만에 열어 자금을 빼내는 마술쇼를 보여주면서 세계적인 흥행을 거두고 이후로도 범죄의 규모를 키워가는 내용을 담고 있다.

12위 <벨과 세바스찬>: 사람과 동물의 이야기를 다룬 멜로 영화로 알프스 지역에서 살아가는 소년이 연쇄적으로 주민을 습격해 사살 명령이 내려진 개를

만나면서 우정이 싹튼다는 내용이다. 2011년 영화 <언터처블: 1퍼센트의 우정>으로 1천9백만 명의 관객을 끌어들여 <타이타닉>에 이어 역대 2위의 흥행을 기록한 제작진이 다시금 흥행에 성공한 작품이다.

13위 <엄마와 나 그리고 나의 커밍아웃>: 2008년 히트한 동명의 1인 연극을 영화화한 <엄마와 나 그리고 나의 커밍아웃>은 엄마를 롤 모델로 삼으면서 여성스러운 행동을 하는 바람에 게이로 오해받은 소년의 이야기를 다룬 코미디 영화이다. 사실은 남자가 아닌 여자를 좋아한다는 반전의 커밍아웃하기까지의 과정을 그렸다.

이어서 2014년 상반기 흥행 순위 20위에 포함된 프랑스 영화 총 10편을 살펴보기로 하겠다.

1위 <킬러폴 웨딩즈>: 프랑스 상위 1퍼센트에 해당하는 재력가 집안의 결혼 이야기를 다룬 코미디 영화이다. 가톨릭을 믿으며 순수 혈통을 강조하는 집안의 딸들이 여러 국적과 인종의 남자들과 결혼하겠다고 나서면서 분란이 일어나는 과정을 그리고 있다.

2위 <슈퍼콘드리아크>: 크고 작은 심리 질환 판정을 받는 현대인과 의사간의 관계를 그린 코미디 영화이다. 정신과 의사에게 우울증과 편집증 판정을 받은 40세 싱글 남자 주인공이 의사의 여동생과 사랑에 빠지면서 좌충우돌로 겪는 사건들이 담겨 있다.

3위 <루시>: 국내에서는 최민식의 출연으로 화제가 되었던 킵 베송 감독의 SF 영화 <루시>는 평범하게 살던 여주인공 루시가 조폭에게 납치되어 특수 약물을 주입받은 후 뇌와 신체의 능력이 급성장하게 되어, 보통 인간은 가질 수 없는 초능력까지 손에 넣게 된 후 세상과 우주의 비밀까지 파헤친다는 내용을 담고 있다.

8위 <꼬마 니콜라의 여름방학>: 르네 고시니의 글과 장자크 상페의 그림으로 이루어진 어린이용 소설 <꼬마 니콜라(Le Petit Nicolas)> 시리즈의 영화 버전인 <꼬마 니콜라의 여름 방학>은 1960년대 프랑스를 배경으로 가족과 친구들과 관계에서 벌어지는 에피소드를 코믹하게 풀어낸다.

11위 <베이비시팅>: 직장 상사의 아이를 돌봐야 하는 고지식한 남자를 다룬

코미디 영화로 30세의 회사원 플랑크가 퇴근 후에는 사장의 아들 레미를 보호하는 베이비시터 역할까지 맡게 되지만 심술쟁이 레미와 플랑크가 함께 사라지면서 경찰이 이들을 추적하기 시작하는 내용을 담고 있다.

12위 <삼형제와 상속자 2>: 1995년에 히트했던 동명 코미디 영화의 후속편이 20년 만에 제작된 것이다. 사망 전 어머니가 남긴 유언 때문에 삼형제가 한 자리에 모였지만 각자 인생의 난관을 겪고 있음을 보여주고 서로 티격태격하던 형제가 난관을 극복하면서 우애가 돈독해지는 내용을 그리고 있다.

15위 <피스통>: 여자 친구를 만들고 싶은 청소년의 이야기를 담은 코미디 영화이다. 주인공 알렉스는 어렸을 때부터 마음에 담아둔 산드라의 호감을 사고 싶어 하지만 번번이 실패하는데 산드라의 어머니와 사귀고 있는 중년의 남자 앙투안을 만나서 도움을 받게 된다는 내용이다.

17위 <미녀와 야수>: 프랑스의 전래동화를 바탕으로 만든 판타지 영화이다. 1810년 은행가 집안의 6남매 중 막내딸 벨은 야수의 땅에서 장미 한 송이를 꺾다가 아버지에게 죽음의 저주가 내리게 한다. 죄책감 때문에 아버지 대신 야수를 찾아간 벨은 그의 연인이 되어 환상적인 세계로 빠져든다.

19위 <이브 생로랑>: 동명의 프랑스 패션디자이너의 일생을 다룬 전기 영화로 크리스찬 디올이 사망하면서 20대 초반에 그의 자리를 물려받게 된 이브가 연이은 성공에 만끽하며 살아가다 향락에 빠져들어 동료 피에르 베르제와도 불화를 겪고 난관을 겪게 되는 과정을 그리고 있다.

20위 <바비큐>: 심장마비를 겪은 뒤 생활 패턴과 식습관을 바꿔야 하는 중년 남성의 이야기를 담은 코미디 영화이다. 주인공이 지금껏 살던 방식과는 다른 시각으로 인생을 바라보기도 하고 식이요법과 인간관계까지 변화를 주기 시작하는 내용을 담고 있다.

### ③ 프랑스 뮤지컬의 부흥

프랑스의 대중적 스토리텔링 콘텐츠로는 영화 이외에도 뮤지컬을 대표적인 장르로 꼽을 수 있다. 프랑스 문화커뮤니케이션부 “프랑스 뮤지컬의 부흥(Le renouveau du spectacle musical en France)” 보고서에 의하면, 프랑스 뮤지

컬은 최근 괄목한 성장을 거두었는데 시장 규모를 보면 2006년에만 4천5백만 유로의 매출액을 올렸으며 2013년에는 6천5백만 유로로 성장하여 명실 공히 프랑스 대표적 문화 산업으로 자리매김하고 있다.

프랑스 뮤지컬의 잠재력은 1974년 <프랑스 대혁명>(La Révolution Française)과 1979년 <스타르마니아>(Starmania)의 성공 이후 영-미 뮤지컬에 대항해 커지기 시작했다. 1998년에는 <노트르담 드 파리>(Notre-Dame de Paris)가 관객수 3백만, 음반 판매량 850만 장을 기록해 프랑스 뮤지컬의 새 시대를 열었다. 이후 2000년 <십계>(Les Dix Commandements), 2001년 <로미오와 줄리엣>(Roméo et Juliette), 2005년 <태양왕>(Le Roi Soleil), 2009년 <락 오페라 모차르트>(Mozart, l'Opéra Rock)와 <클레오파트라>(Cléopâtre), 2012년 <1789년 바스티유의 연인>(1789, les amants de la Bastille) 등이 연이은 성공을 거두었다.

흥미로운 점은 <노트르담 드 파리>, <십계>, <로미오와 줄리엣>등은 한국에서 내한 공연을 하여 찬사를 받은 뒤 다시 한국어로 제작, 공연되었다는 것이다. 이 외에 <클레오파트라>, <락 오페라 모차르트>, <태양왕> 등도 역시 한국어 버전으로 공연되었다.

그러면 프랑스 뮤지컬의 특징은 무엇일까? 무엇보다 프랑스는 역사적 실존 인물의 이야기를 각색해서 스토리텔링 콘텐츠로 전환시키는 사례가 많다. 특히 뮤지컬의 경우 프랑스의 실제 역사적 사건과 관련된 실존인물을 주인공으로 삼는 경우가 많다. 예컨대 대형 프랑스 뮤지컬로서는 첫 성공을 거둔 1974년 작 <프랑스 대혁명>도 역사물이며, 2000년부터 뮤지컬 전성기가 찾아오면서 세계적 인기를 누린 작품들의 대부분이 역사를 소재로 하고 있다.

1998년 작 <노트르담 드 파리>와 2001년 작 <로미오와 줄리엣>은 각각 빅토르 위고와 윌리엄 셰익스피어라는 문학가들의 작품을 소재로 했지만, 나머지 성공작은 진지하고 무거운 분위기의 역사물에 치중되어 있다. 2000년 작 <십계>는 성서 속 인물인 모세가 이스라엘 민족을 이끌고 이집트 땅을 탈출하는 과정을 묘사했고 2005년 작 <태양왕>은 절대왕정을 이끌었던 루이 14세의 일대기를 그리고 있다. 또한 2009년 <락 오페라 모차르트>는 천재 작곡가 모차르

트의 작품을 락 음악으로 바꾸어 혁신적인 장르를 개척했으나 주인공은 역시 실존인물이다. 같은 해 초연된 <클레오파트라>도 카이사르와 안토니우스 등 고대 로마의 장군들을 사로잡은 이집트 여왕의 카리스마를 보여주었다. 이어 2012년 등장한 <1789년 바스티유의 연인>도 프랑스 대혁명이라는 역사적 소재와 실존인물들의 삶을 표현하고 있다. 즉, 아래에 언급하겠지만 최근의 프랑스 영화들이 코미디를 통해 사회적 혼란과 개인의 변화를 묘사한다면, 프랑스 뮤지컬은 역사적 소재를 진지하고 장중하게 재해석함으로써 고유한 스타일을 구축해왔다.

### 3.3.2. 프랑스 스토리텔링 콘텐츠의 장르 분석

#### ① 흥행 프랑스 영화들의 장르 분석

이상의 분석 내용을 정리하면, 2013~2014년에 흥행한 프랑스 영화들의 패턴으로는 ‘코미디’, ‘사회 혼란의 반영’, ‘전통 장르의 변용’ 등 3가지를 꼽을 수 있다.

우선 첫째로, 흥행 영화의 대부분이 코미디 장르라는 점이 주목할 만하다. 위에서 살펴보았지만 2013년의 프랑스 박스오피스 흥행 20위 내에는 4편 중 2편과, 2014년 상반기 흥행 20위에 포함된 프랑스 영화 10편 중 7편이 코믹한 내용으로 진행되는 영화들이다. 프랑스의 뮤지컬 장르가 심각하고 진지한 내용으로 구성되는 반면에 영화는 주인공의 고난을 보며 웃고 즐길 수 있는 내용이 대부분이라는 점에서 주목할 만하다.

둘째, 다수의 흥행 코미디 영화들은 개인의 난처한 상황을 그리고 있는데 이는 프랑스가 겪고 있는 시대적인 사회 혼란을 반영하고 있는 것으로 보인다. 즉 <교사들>이 학력 저하와 습관적인 반항으로 인해 사회문제가 되고 있는 프랑스의 교육현장의 문제점을 보여줌으로써 교육자들의 고뇌를 반어적으로 표현하고 있다면 <엄마와 나 그리고 나의 커밍아웃>은 동성애로 인해 가족 공동체가 해체되거나 정체성 혼란을 겪는 각 가정의 모습을 역설적으로 표현하고 있다. <킬러폴 웨딩즈>는 온갖 인종과 출신과 계층이 뒤섞여 다문화 사회를 이루는 프랑스 전체의 변화와 이에 저항하는 기존 백인 엘리트 계층의 보수성을

지적하며 〈슈퍼콘드리아크〉는 온갖 정신질환 가능성을 지적받는 현대인들의 스트레스를 보여준다. 〈베이비시팅〉은 예전과 달리 격무에 시달리며 상사의 비위를 맞추고 개인적인 용무까지 대신해야 하는 현대 프랑스 직장인들의 애환을 그려내고 있다. 〈바비큐〉는 웰빙이라는 명목으로 인해 구습처럼 취급받고 있는 전통 프랑스 식문화에 대한 아쉬움을 드러내며 감정 표현에 솔직한 자연스러운 생활양식 회귀를 주장하고 있다.

셋째, 전통적인 문학과 스토리장르에서 소재를 따온 작품들이 꾸준한 인기를 얻고 있다는 것도 최근 프랑스 영화 흥행작들에서 자주 볼 수 있는 특징이다. 〈벨과 세바스찬〉은 1965년 처음 출간되어 그 해 텔레비전 드라마로도 제작된 세실 오브리(Cécile Aubry)의 동명 소설을 각색한 영화로 텔레비전 드라마의 경우 1968년과 1970년에도 추가 제작되어 영국 BBC에 수출되기도 했다. 또한 1980년에는 일본이 TV애니메이션으로 제작했으며 한국에도 〈용감한 줄리〉라는 제목으로 방영되기도 했다. 〈꼬마 니콜라의 여름방학〉은 1959년부터 연속 발간된 동명의 어린이 소설을 원작으로 하고 있다. 이 동화 시리즈는 학교에서 온갖 말썽을 부리는 초등학교 아이들의 단편 일화를 담고 있는데 2009년 〈꼬마 니콜라〉라는 제목으로 처음 영화로 각색된 적이 있다.

또한 주목할 만한 영화는 〈미녀와 야수〉인데, 지금까지 소설, 애니메이션, 뮤지컬, 연극, 영화 등 수많은 장르로 제작되었던 프랑스의 전래동화를 새롭게 해석한 작품이다. 야수의 요청에 의해 막내딸을 희생시켜야 하는 나약한 아버지, 야수의 흉측한 모습에도 겁먹지 않는 여주인공, 중국에는 멋진 사나이로 변신하는 야수 등 인물형은 어느 장르에나 비슷하게 등장하는 내용이다. 무엇보다 전래 동화 미녀와 야수는 어린 시절을 탈피해 새 남자를 만나고 기존의 가족을 버린 채 새로운 가정을 꾸려야 하는 여성의 성장을 상징한다는 분석을 비롯해 심리학, 철학, 문학 등 다양한 관점에서 조명을 받는 이야기 소재이다.

## ② 프랑스 뮤지컬과 여성 서사적 전통

프랑스에는 여성을 주인공으로 하는 스토리 소재들이 풍부한데 그 접근 방식은 북유럽과 지중해 권, 남유럽권의 특징을 섞어 놓은 듯한 혼합적 성격을 가

진다. 독일을 비롯한 북부 유럽에서는 궁극적으로 남녀의 완전한 평등을 지향하는 페미니즘이 사회 주류 가치관으로 자리 잡은 반면 이탈리아를 비롯한 남부 유럽의 지중해 권에서는 여성을 숭배의 대상으로 삼는 모계사회의 성격이 강한 편이다. 그런데 프랑스의 경우 북부 유럽처럼 여성의 사회 진출을 적극 장려하면서도 남부 유럽처럼 남녀의 역할을 분명히 구분하고 여성성을 극대화하는 전략을 사용하는 것을 흔히 볼 수 있다. 즉 유럽 내에서 지리적으로 중간에 위치해 있는 프랑스는 여성에 대한 사회적 인식 또한 양쪽 지역 국가들의 특징을 함께 보여주고 있는 것이다.

따라서 역사 속 인물 중 여성을 주인공으로 묘사할 때는 여성 단독으로 강조되기보다는 대부분 연인 또는 부부로 맺어진 남성의 짝으로 등장하는 편이다. 중세 기사도 문학에서부터 17세기 살롱문학에 이르기까지 여성은 언제나 여성성의 정수로 묘사되며 못 남성들이 선망하는 대상으로 그려진다. 20세기에 들어 여성해방운동이 득세할 때도 소설가 시몬 드 보부아르(Simone de Beauvoir)는 철학자 사르트르의 연인으로 유명했다. 소설가 시도니 콜레트(Sidonie Colette)와 패션디자이너 가브리엘 샤넬(Gabriel Chanel)도 여성성을 극대화함으로써 여성의 지위를 높이는 방식으로 페미니즘에 기여했다. 또한 하층민에서 출발해 높은 자리로 오르는 것이 아니라 귀족 집안 출신의 여성을 주인공으로 선호한다는 것도 주목할 만하다. 예컨대 신데렐라, 백설공주, 미녀와 야수 등의 작품 속 여주인공은 대부분 귀족 혈통 또는 부잣집 출신으로 묘사된다.

게다가 프랑스는 각 지역마다 고유의 전통을 지키고 강조하는 성향이 강하며 어느 고장이든 강인하면서도 여성적인 양면적 성격의 역사 속 인물을 대표적으로 내세우는 경향이 있다. 예를 들어 북서부 브르타뉴 지역은 15~16세기에 2명의 프랑스 왕과 결혼해 오랜 기간 여왕 자리에 올랐던 안 드 브르타뉴(Anne de Bretagne, 1477~1514)를 추앙한다. 남서부 피레네 산맥 인근에서는 안 드 브르타뉴의 어머니이자 현재 스페인 동부에 위치했던 아라곤 왕국의 왕과 나바라 왕국의 여왕 사이에서 태어난 마르그리트 드 푸아(Marguerite de Foix, 1458~1486)를 대표 인물로 내세운다. 반면 배필을 만나지 못하는 여성이나 하

충민에서 상승하는 여성상은 잔 다르크처럼 종교적 성인으로 취급받는 경우에만 해당한다. 즉 여성 캐릭터가 프랑스에서 성공을 거두기 위해서는 자신의 능력과 조력자의 힘으로 한 계단씩 상승하는 남성적 인물로서 그려짐과 동시에, 여성적인 매력을 극대화할 수 있는 신체적 조건과 지식적 능력을 겸비한 것으로 묘사되어야 할 것으로 보인다.

### 3.3.3. 프랑스 스토리의 한류화와 문화 글로벌화 전략

앞 장에서 살펴 본 것처럼, 프랑스는 ‘코미디’, ‘사회 혼란의 반영’, ‘전통 장르의 변용’ 등의 특징이 두드러지므로, 개인의 변화와 사회 혼란이 만들어내는 난처한 상황을 유쾌적 관점에서 비판적으로 성찰하는 코미디 장르와 더불어 역사적 소재를 진지하고 장중하게 재해석하는 뮤지컬의 성공 가능성이 높다. 향후 프랑스를 중심으로 한 유럽의 스토리텔링 콘텐츠에서 개발가능성이 큰 분야는 여성서사 부분이다. 물론 여성 캐릭터가 단독으로 사건을 이끌어가는 스토리보다는 상대가 되는 남성 캐릭터와 상호 작용하는 내용이 선호되기는 하지만, 뮤지컬과 같은 장르에서도 남성 영웅보다는 여성 영웅적인 캐릭터가 소구되는 경향이 강해지고 있다. 특히 지중해 연안에 위치한 남부 유럽의 경우 대지모 신앙과 관련한 원시적인 서사 원형이 여전히 정서적인 측면을 지배하고 있어서 온유하고 아름다우면서도 강한 여성 캐릭터의 형상화가 스토리텔링 콘텐츠의 핵심으로 작용할 것이다.

무엇보다 역사 드라마 <대장금>과 영화 <친절한 금자씨> 류의 새로운 여성 서사는 적절한 변용전략을 통해 재구성할 때 프랑스에서 성공 가능성이 크다고 판단된다. 프랑스 문화권을 공략하는 한류 콘텐츠에서는 여성 주인공이 자신의 능력과 조력자의 힘으로 한 계단씩 상승하는 남성적 인물로서 그려짐과 동시에, 여성적인 매력을 극대화할 수 있는 신체적 조건과 지식적 능력을 겸비한 것으로 묘사되어야 할 것으로 보인다.

## 3.4. 미국 전통서사의 한류3.0 스토리텔링 방안

### 3.4.1. 현대 미국의 스토리텔링 콘텐츠 현황 분석

이 장에서는 미국 할리우드 영화 및 텔레비전 미디어 산업의 현황과 지금까지 미국에 진출한 한국 미디어 콘텐츠 현황을 종합적으로 검토하면서 미국 내에서 영향력 있는 한류3.0 스토리텔링 콘텐츠 개발 가능성과 창작 방향을 검토하였다.

#### ① 미국 영화의 현황과 한국 영화 진출 추세

할리우드를 중심으로 세계적 픽션 콘텐츠 수출국인 미국은 전통적으로 자국 영화와 텔레비전 드라마의 국내시장 점유율이 높기로 유명하다. 엄청난 규모의 내수시장, 거대한 자본, 축적된 기술을 바탕으로 발달한 미국 영화와 TV 산업의 제작 역량과 국제적 경쟁력이 자국 시장의 점유율에서 입증되고 있는 것이다. 최근 10년간 할리우드 영화의 자국 점유율은 90%를 웃도는 세계 최고 수준이다.<sup>41)</sup> 이는 미국 영화 산업의 뛰어난 자체 제작 역량과 함께 할리우드 영화에 대한 미국 국내 소비자들의 압도적 선호도를 명확히 보여 준다. 더불어 미국인들이 자막 있는 외국어 영화를 상대적으로 싫어한다는 것을 시사하기도 한다.

주요영화산업국가의 자국영화점유율 현황

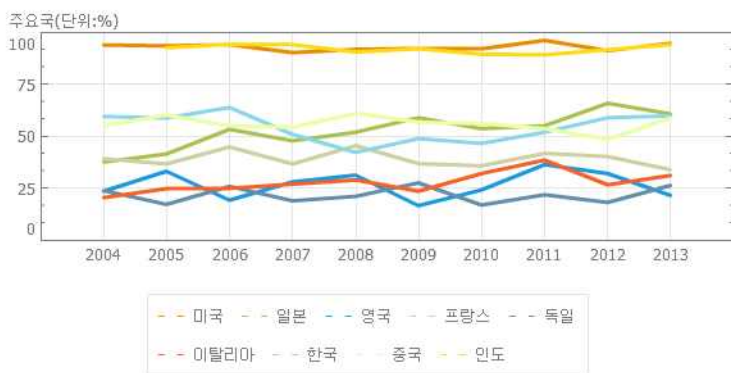


그림 3 | 주요영화산업국가의 자국영화점유율 현황

41) [http://www.index.go.kr/potal/main/EachDtlPageDetail.do?idx\\_cd=2444](http://www.index.go.kr/potal/main/EachDtlPageDetail.do?idx_cd=2444)

이처럼 자체 제작 및 보급률이 뛰어난 미국 시장에서 한류 콘텐츠의 진출은 쉽지 않는 형편이다. 영화의 경우, 최근 10여 년 간 미국의 대도시 위주로 일부 한국 영화들이 배급되고 상영되고 있지만 미국 주류시장의 진출은 아직 어려운 상황이다. 예를 들면, 2007년 개봉되어 1000만 달러라는 한국 영화로서는 최고의 흥행 수입을 기록한 <D-War>의 경우 그 주 관객 층은 대부분 미주 한인들이었으며 미국 내 흥행 순위는 143위였다. 같은 해 개봉한 <괴물>도 비교적 성공적이었지만, 흥행 순위는 210위, 흥행 수입은 220만 달러였다. 그리고 앞서 2004년에 개봉한 <봄 여름 가을 겨울, 그리고 봄>의 흥행순위는 182위, 흥행수입은 230만 달러였다.<sup>42)</sup> 즉 액션 블록버스터를 제외하면, 미국에 상영되는 대부분의 한국 영화는 소규모로 개봉되거나 각종 영화제나 예술 영화 시리즈 또는 아트 시네마에서 상영되는 형태로, 미국 내 한인들과 일부 국제 영화팬들이 주요 관객이며 주류시장의 관심은 거의 받지 못했다고 할 수 있다.

이처럼 해외 영화에 호의적이지 않은 미국 대중들 때문인지 미국 영화사들은 한국 영화를 직접 배급하고 상영하기 보다는, My Sassy Girl (<엽기적인 그녀> 리메이크), The Lake House (<시월애> 리메이크), The Uninvited (<장화, 홍련> 리메이크), Mirror (<거울 속으로> 리메이크), Old Boy (<올드보이> 리메이크)처럼 리메이크 판권을 사서 국내 영화로 만들어 배급하는 것을 더 선호하는 경향이 있다. 이때 대부분의 경우 크게 흥행하지는 못했고, My Sassy Girl 같은 경우, 극장 개봉도 못하고 비디오와 DVD로 출시되기도 했다.

더군다나 할리우드에서 한국 영화의 시나리오를 수입하고 리메이크하는 사례가 늘고 있기는 하지만, 이는 한류 스토리텔링 콘텐츠 자체의 완성도나 흥행성이 높은 점수를 받고 있기 때문이라기보다는 할리우드의 스토리텔링 생산이 한계에 도달했기 때문이다. 이와 함께 할리우드는 초기 아이디어 및 초안단계에서, 수차례 수정을 거치는 시나리오 단계를 거치고 예산 구성단계를 지나, 시장 조사, 영화 제작, 편집 및 후반작업, 관객 시사회, 프로모션과 배급에 이르기까지의 과정이 고도로 복잡하고 엄청난 시간과 막대한 인적 물적 자원을 필요로 하기 때문에 이 과정을 간소화 할 수 있는 시리즈물이나 리메이크를 선

42) 이상 통계는 boxofficemojo.com 참조.

호하는 것이다.<sup>43)</sup> 즉 새로운 영화를 개발하기 보단 다른 지역이긴 하지만 이미 많은 시장 관객에게서 호응 받은 영화의 리메이크가 훨씬 경제적이며 리스크가 적어 거대한 자본이 투입되는 할리우드 영화 산업 구조상 보다 안전한 경로로 여겨지는 것이다. 액션 영화의 홍콩 스타일화, 일본 또는 태국 등 장르 영화 및 드라마 시나리오의 유입, 발리우드 스타일의 활용 등도 같은 맥락에서 고려되어야 한다.

## ② 미국 텔레비전 드라마의 현황과 추세

텔레비전 드라마의 경우도 마찬가지로, 막강한 자국 방송 산업의 자체 제작력과 월등한 국제 경쟁력을 자랑하는 미국 시장에서 한류 콘텐츠가 주류로 진입하기는 쉽지 않을 것으로 전망된다. 그럼에도 불구하고, 아래 <상속자들>의 성공사례에서도 확인되듯이 미국 내 한류 콘텐츠의 시장 확대는 여전히 할리우드의 영향력 하에 있는 필름 미디어보다는 텔레비전 및 뉴 미디어 인프라를 활용하는 편이 더 유리할 것으로 보인다.

<상속자들>은 미국 텔레비전 드라마 전문 스트리밍 사이트 드라마피버(dramafever.com)를 통해 제공되는 서비스에서 3개월 동안 약 1700만 건의 조회 수를 기록하며, 6개월간 100만 달러 상당의 수익을 창출했다. 현재 1천 800만여 명의 방문자 수를 기록하고 있는 이 사이트에서 서비스하는 콘텐츠의 65%는 한류 드라마인데, 가입자는 백인이 40%로 가장 많고 그 다음이 히스패닉으로 26%를 차지한다. 아시아계는 15%정도에 머물며 비(非) 아시아인들이 이 사이트의 주요 고객이라는 점에서 이전과는 다른 산업적 양상을 보이며, 한류 콘텐츠의 미국 시장 확대의 가능성을 키우고 있다.<sup>44)</sup>

드라마 피버는 현재 한국 드라마 외에도 한국 영화, 연예, K-pop 등 다양한 한류 콘텐츠를 제공하며, 한류 콘텐츠 외에도 중국, 일본을 비롯한 아시아, 유럽 및 중남미 지역의 콘텐츠를 제공하고 있다. 그러나 역사 메인을 장식하는 것은 한국 드라마이다. 특히, 2008년 시나리오 작가들의 파업 이후 텔레비전

43) Xu 2005, pp.195-197.

44) 이상 현황은 『연합뉴스』 2014년 9월 5일; Roser Yu, *USA Today*, 2013 March 21 참조.

드라마 제작 산업이 변화하면서 많은 제작자들이 이러한 타격을 최소화하기 위해 케이블 방송이나 뉴 미디어를 통한 제작을 선호하게 되었기 때문에,<sup>45)</sup> 드라마 피버의 성공은 한류 콘텐츠의 미국 내 시장 확대라는 측면에서 상당히 고무적인 일이다.

### 3.4.2. 미국 스토리텔링 콘텐츠 시장의 특징과 진입 방안

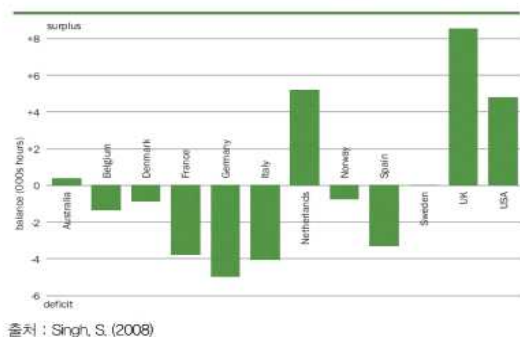
인터넷 서비스와 같은 뉴 미디어의 활용을 통해 한류 콘텐츠가 확대되고 있지만, 여전히 높은 진입장벽을 지닌 미국 내 주류 시장 진입은 상술한 여러 가지 한계를 지니고 있다. 이러한 한계를 극복하기 위해서는 콘텐츠 유통자 측면과 스토리텔링/장르 측면의 모색방안이 필요한 실정이다.

첫째, 한류 콘텐츠의 미국 시장 진입을 콘텐츠 유통자 측면에서 검토하여야 한다. 현재의 상황에선 한국 콘텐츠가 미국 내 주류 지상파 방송과 케이블 채널에 진입하는 것은 어려울 것으로 보인다. 일단 뉴 미디어-온라인 네트워크를 이용한 콘텐츠 유통채널을 최대한 활용하는 방안을 우선으로 고려해야 한다. 이는 인터넷 접근성이 높은 세대의 시청자를 타겟으로 삼아 콘텐츠에 의한 시장 점유율을 높이하고자 하는 전략이며, 이러한 방식으로 케이블 및 주류 방송 시장으로의 점진적 확대를 시도할 수 있다.

실제로 미국 내에서 한국 텔레비전 드라마나 K-pop 팬들은 TV가 아니라 대부분 YouTube를 포함한 인터넷 매체를 통해서 한국 콘텐츠를 접하고 소비한다. 유튜브(youtube.com), 넷플릭스(netflix.com), 훌루(hulu.com)가 미국 내 대표적 온라인 콘텐츠 유통업체이다. 훌루의 경우 한국 텔레비전 드라마가 전체 콘텐츠 중 10%를 차지하며, 이들 온라인 콘텐츠 유통업체들은 한국 텔레비전 드라마와 아시아 드라마를 서비스하는 비키(viki.com), 드라마피버 등과 제휴를 맺어 미국 내 한국 영상 콘텐츠를 제공하고 있다. 아직 미국 내에선 비주류이지만 우리와 비교할 수 없는 거대한 미국 시장 규모로 봤을 때 미국 온라인 콘텐츠 시장은 엄청난 가능성을 가지고 있으므로 이들 유통업체 네트워크를 최대한 활용하는 방안을 모색할 필요가 있다.

45) 성민규 2009.

둘째, 스토리텔링/장르 측면에서도 한류 콘텐츠의 미국 진입을 고려해야 한다. 우선 미국의 텔레비전 드라마는 영화에 못지않은 다양한 장르 배리에이션을 보이며, 감정에 치중하기보다는 전문성을 강조하는 캐릭터로 스토리의 흡인력을 높이는 경향이 있다. 게다가 최근 메디컬/형사/액션/역사/모험/환상극 위주의 주요 TV 시리즈의 경우 편당 제작비가 200~700만 달러 (대략 20억~70억 이상, 〈로스트〉 편당 400만 달러, 〈왕좌의 게임〉 편당 600만 달러, 〈카멜롯〉 편당 70억)에 이르는데 이는 저예산 영화를 제외한 한국 영화 평균 제작비에 상당하는 수치로 제작 규모나 소재측면에서 경쟁을 허락하지 않는 수준이라고 볼 수 있다. 이러한 관점에서 볼 때 미국 텔레비전 드라마의 주요 장르를 공략하기보다는 오히려 틈새시장을 노리는 전략이 주효할 것으로 보인다. 즉 사극, 로맨틱 코메디, 가족 드라마 등 상대적으로 고전적인 장르를 선택하되 새로운 트렌드를 반영해 퓨전 장르들을 개척해 새로운 아시아를 보여주는 방식이 필요하다.



■ 그림 4 ■ 전 세계 방송 포맷 수출입 현황(2008)

또한, 미국에서 흥행하는 장르나 스토리텔링에 근접성이 있으면서 독창성이 있는 내용의 경우, 한류 콘텐츠 자체를 수출하는 사례보다 콘텐츠의 아이디어나 장르 포맷을 수출하는 방안도 모색할 필요가 있다. 2013년 현재 방송 포맷 비즈니스 분야에서 방송 포맷 제작국으로 주목을 끄는 국가는 영국, 네덜란드, 미국 등으로 그 가운데서 방송 포맷 비즈니스의 선두적인 입지를 지키고

있는 나라는 영국이다.

영국은 가장 많은 방송 포맷을 제작하고 가장 활발하게 수출하는 나라이기도 하다. 그러나 실질적인 수익을 거두고 있는 나라는 미국으로 분석되고 있다.<sup>46)</sup> 실제로 최근 <굿 닥터>, <나인> 등의 한국 텔레비전 드라마의 포맷을 미국 방송사가 구입하기도 했다. 이는 메디컬 드라마와 미스터리 환상극 등이 주요 장르를 차지하고 있는 미국의 추세에 근접하면서 독창성이 있는 두 한국 드라마의 내용이 미국 방송사의 관심을 끈 것으로 보인다. 한편 영화의 경우, 미국의 투자를 받아내는 공동 제작 등의 방법을 통해 미국시장 내 한국 영화 배급 경로를 모색하는 것도 방법이 될 수 있을 것이다.

### 3.4.3. 미국 스토리의 한류화와 문화 글로벌화 방안

스토리텔링 콘텐츠 최대 생산국이면서 소비국이기도 한 미국의 경우 익숙한 소재의 원작을 다양한 2차 스토리로 수정하여 콘텐츠화하는 경향이 높다. 예컨대 할리우드에서는 이미 익숙한 만화, 소설, 텔레비전 드라마 등의 원작을 바탕으로 영화를 제작하는 경우가 많다.

이렇게 오랫동안 미국의 대중 문화 속에서 재제작(re-telling)되고 있는 서사구조들 중 대표적인 형태가 바로 고대 그리스 헤라클레스, 아킬레스, 삼손 등의 신화 영웅을 현대화한 슈퍼히어로 이야기이다. 대표적인 예로 DC Comics와 Marvel Comics 만화를 바탕으로 한 <슈퍼맨> 시리즈, <스파이더 맨> 시리즈, <배트맨> 시리즈, <엑스맨> 시리즈, <아이언 맨> 시리즈 등을 들 수 있다. 애니메이션, 할리우드 영화로 각색된 이 슈퍼히어로 이야기들은 초능력이나 그에 준하는 파워를 가진 주인공이 개인적 또는 사회적 적과 싸우는 이야기를 담고 있다. 일부 예외는 있지만, 대부분의 할리우드 슈퍼히어로 이야기의 주인공은 남성이고, 자신의 정체를 숨기고 있으며, 이야기 속에서 선과 악이 분명한 것이 특징이다.

그렇다면 미국 대중문화의 아이콘이라 할 수 있는 슈퍼히어로 이야기를 한류 콘텐츠에서 어떻게 활용할 수 있을까? 일단 SF적 요소가 많은 최근 할리우드

46) KOCCA 2013 참조.

영화와 유사한 슈퍼히어로 영화를 한류 콘텐츠로 자체 제작하는 것은 지금으로선 불가능하다고 보인다. 오히려 슈퍼히어로 이야기와 코미디를 접목해서 국제적으로도 성공한 홍콩 영화 〈소림축구〉, 〈쿵푸허슬〉처럼 장르적으로 차별화될 수 있는 슈퍼히어로 이야기를 다루는 것이 제작 규모 면에서 현실적이다. 예를 들면, 슈퍼히어로적인 요소에 코미디와 약간의 비틀기가 들어간 영화 〈반칙왕〉이나 슈퍼히어로와 로맨틱 코미디 장르를 결합시킨 텔레비전 드라마 〈별에서 온 그대〉등의 방식이 성공가능성이 있을 것으로 보인다. 중요한 것은 너무 구체적인 지역성에 근거한 내용은 배제하고 보편적인 상황을 활용해야 하며, 시대적 배경을 근거로 할 때도 그 특수성보다는 보편성을 강조하는 방식을 추구해야 한다는 것이다.

드라마 〈대장금〉과 같은 여성영웅 서사와 관련해서 최근 주목할 만한 할리우드 영화로는 〈형거게임〉 시리즈를 꼽을 수 있다.



┃ 그림 5 ┃ 할리우드 여성영화 〈형거게임〉

수잔 콜린스(Suzanne Collins)의 소설을 원작으로 한 이 영화의 1편에서 주인공은 평범한 소녀에서 영웅으로 거듭난다. 그러나 이 영화에는 전형적인 할리우드 수퍼 히어로 영화의 영웅이 등장하지 않는다. 주인공인 소녀는 영웅이 되고자 하지 않으며, 오직 자신이 소중하게 여기는 대상을 지키기 위해 생존의 전장으로 내몰릴 뿐이다. 그러나 소중하게 여기는 대상을 지키겠다는 주인공의 신념은 기적을 낳고, 그 기적을 통해 '나'와 '나의 가족'만을 바라보았던 주인공의 시야는 좀 더 확장된다. '나'에서 '우리'로의 확장은 새로운 관계의 형성과 사회 변화의 가능성을 열어주고 있다. 시리즈 후반으로 갈수록 미국식 리얼리즘은 개인이 넘어서 수 없는 공고한 사회 구조를 더 부각시키는 쪽으로 스토리가 전개되지만, 〈헝거게임〉에서도 드라마 〈대장금〉의 여주인공이 보여주는 호혜적이고 관계중심적인 성향이 발견된다. 〈헝거게임〉의 성공은 한류 드라마의 여성영웅 서사가 미국 주류 대중문화 속에서도 반향을 일으킬 수 있다는 가능성을 보여준다.

### 3.5. 인도네시아 전통서사의 한류3.0 스토리텔링 방안

#### 3.5.1. 인도네시아의 대중문화산업과 〈대장금〉의 성공

이 절에서는 동남아시아의 대표적 사례로서 새로운 한류의 소재인 인도네시아의 대중문화적 에토스를 파악하고, 인도네시아 전통서사의 특징 및 그 구조의 분석을 통해 이 지역의 로컬리티를 반영한 새로운 서사의 가능성을 탐색하였다.

인도네시아의 한류는, 아시아의 대부분 지역과는 달리, 드라마 의존도가 낮은 편이라는 데 가장 큰 특징이 있다. 인도네시아 지역에서는 오히려 한국 음식에 대한 인지도와 선호가 높은 편이며, 대중문화 분야에서는 게임, K-pop, 영화, 텔레비전 드라마의 순으로 드라마 의존도가 상대적으로 낮은 편이다.

그러나 인도네시아는 12개의 공중파 방송사를 통해 거의 24시간 방송이 진행되고 있으며, 열도 전체에 높은 드라마 보급률을 보이고 있다. 또한 자국 드라마의 99%가 외주 제작되는 등 드라마 미디어 콘텐츠 분야의 잠재 수요가 높

은 지역이므로, 이 지역을 목표로 하는 한국 텔레비전 드라마 콘텐츠 개발은 성장잠재력이 높다. 현재까지 한국 드라마는 비인기 시간대에 방송되는 등 상대적으로 인지도가 낮은 편이고, 게임과 K-pop 부분에 대한 인지도가 텔레비전 드라마에 우선하므로, 한국 텔레비전 드라마에 대한 인지도를 높이기 위해서는 아이돌 배우들이 등장하는 트렌디 드라마로 공략하는 것도 하나의 방안이라 하겠다.

그러나 <대장금>은 인도네시아의 한류에서 이례적인 인지도를 확보했다.<sup>47)</sup> 한국 텔레비전 드라마에 대한 인지도가 무척 낮은 상황에서 <대장금>의 성공은 한국 텔레비전 드라마에 대한 인도네시아의 한류 문화인식을 전환하는 데 큰 계기를 마련하였다. <대장금>은 2006년도 1/4분기에 인도네시아에서 가장 화제가 됐던 한국 텔레비전 드라마였다. 2005년 11월 28일부터 방영된 <대장금>은 그동안 한국의 텔레비전 드라마를 가장 많이 방영해 왔던 인도네시아(Indosiar) 방송에서 처음으로 시도한 장편드라마로 성공적인 방송을 마치고 대단원의 막을 내렸다.

방송 초기에는 방송 인지 등급 1.6, 시청률 7.5%로 시작했으나, 갈수록 시청률이 상승해서 최종회에는 등급 4.3, 시청률이 20.5%에 이를 정도로 종영 전까지 큰 반향을 일으킨 대표적인 성공사례가 되었다. 대장금의 성공은 단회적인 서사형식을 지닌 영화가 아니라 연속적인 서사형식을 지닌 TV 드라마였기 때문에 초기에는 문화적 특수성이 부각되어 문화할인율이 높았지만 연속극의 특성상 회를 거듭할수록 점차 익숙해지면서 장르적 문화할인율이 점차 낮아지는 현상이 나타났다.<sup>48)</sup>

<대장금>은 게임이나 K-pop 등에 대한 관심으로 한국 대중문화에 대한 인지도가 상대적으로 높은 청소년 대상의 드라마도 아니었고 직장인의 시청이 불가능한 오후 시간대였음에도 불구하고 파격적인 관심의 대상이었다. <대장금>의 여성서사는 주어진 환경 속에서 역경을 이겨내고 자아성취를 하는 강한 여

47) 한류 드라마 <대장금>의 성공 요인과 배경 분석으로는 <globalwindow> 보고서 참조. [http://www.globalwindow.org/gw/overmarket/GWOMAL020M.html?ARTICLE\\_ID=209566&BBS\\_ID=10#nolink](http://www.globalwindow.org/gw/overmarket/GWOMAL020M.html?ARTICLE_ID=209566&BBS_ID=10#nolink)

48) 장르적 문화할인율에 대해서는 본 보고서의 4.1.1. 부분을 참고하라.

성을 중심으로 구성되어, 기존의 애정드라마들과는 달리 인도네시아 여성들이 스스로를 이입해 대리만족을 누릴 수 있도록 했기 때문에 큰 흡인력을 발휘한 것으로 분석된다.

### 3.5.2. 인도네시아 전통 스토리의 원형 분석

인도네시아는 열도로 구성된 국가이기 때문에 각 지역의 자연적 특색을 강조하는 종류의 전통서사가 많이 발견된다. 이러한 내용은 지나치게 지역화한 내용을 담고 있지만, 그 중심 서사구조를 살펴보면, 아주 전형적인 영웅서사 구조를 띠고 있는 것을 알 수 있다.

① 림보토(Limboto) 호수의 전설: 옛날에 선녀 7명이 하늘에서 내려와 Tupalo 샘에서 목욕을 하었는데, 이때 Jilumoto라는 청년이 그 모습을 엿보고 아름다움에 반해 이들이 벗어놓은 날개들 중 하나를 숨긴다. 날개를 찾지 못한 첫째 Mbu' i Bungale는 돌아가지 못하는데, 이때 Jilumoto가 나타나서 그녀의 이야기를 듣고 칭찬하여 둘은 부부가 된다. 나중에 Mbu' i Bungale는 계란 크기의 Bimelula 부적을 발견하고 그것을 써서 Tupalo 샘 근처에 숨겨둔다. 이곳을 지나던 네 명의 여행자들이 그 부적을 발견하고 열려고 하지만 열리지 않았다. 이때 Jilumoto 부부가 나타나 Mbu' i Bungale이 부적이 자기 것임을 증명하려고 그 부적을 열어보이자, 갑자기 땅이 흔들렸고 Tupalo 샘은 엄청나게 많은 물을 뿜어내어 호수를 형성하였다. 이들은 그 호수에 오렌지가 떠다니는 것을 보고 그 나무를 보고 하늘에서 내려온 나무라고 믿었다. 이 호수는 Bulalo lo limo o tutu(하늘 오렌지 나무 호수)라고 불리게 되었는데, 이것이 나중에 Limboto 호수로 알려지게 되었다.

② 라와 페닝(Rawa Pening) 호수의 전설: Ki Hajar와 Nyai Selakanta라는 인정 많고 사이좋은 부부가 있었는데 아이가 생기지 않아 슬퍼하다가 남편이 Telomoyo 산에 가서 신에게 아이를 갖게 해달라고 빌었다. 몇 달 동안 남편의 소식을 듣지 못한 아내 Nyai Selakanta는 어느 날 임신을 하고 용을 낳아 Baru Klinthing라고 이름지었다. 이 용은 말을 하게 되자 아버지에 대해 물은 뒤 아버지의 창을 가지고 아버지를 만나러 갔다. 아버지는 처음에 믿지 않지만

그가 Telomoyo 산을 감싸 안는 신비한 재주를 보고 아들이라는 것을 믿게 되며 아들보고 Tugur 산에 가서 사람이 되도록 빌라고 했다. 신성한 의식을 치루는 한 마을에서 용을 발견하고 그 용을 제물로 바치려고 죽이는데, 이 때 상처 투성이의 한 거지 소년이 마을에 나타나 구걸을 했다. 모두가 거절하지만 그 마을에서 끔직한 외모 때문에 따돌림을 받던 한 노파가 음식을 주었다. Baru Klinthing은 마을로 가서 작은 막대기를 땅에 꽂은 뒤 사람들에게 뽀아보라고 하지만 아무도 뽀지 못했는데, 그가 그것을 뽀자 땅에서 물이 솟아 나와 그 마을 전체를 휩쓸고 Baru Klinthing과 노파만 살아남게 되었다. 그 호수는 나중에 Rawa Pening이라고 불리게 되었다.

③ 말라웬(Malawen) 호수의 전설: 한 마을에 십년이 넘도록 아이를 갖지 못한 부부가 있었는데, 부인의 꿈에 한 노인이 나타나 아이를 가지려면 빌어야 한다는 말을 듣고 정글에 가서 배고픔과 갈증을 참으며 빌자 백 일째 되던 날 꿈속의 노인이 나타나 그들의 기도가 통했다고 말하며 그만 돌아가라고 한다. 아홉 달 뒤 아이가 태어나고 Kumbang Banaung라고 불리게 된다. 이 아이가 자라 아버지의 부적을 가지고 혼자 사냥을 나갔다가 다른 마을 우두머리의 딸 Intan을 만나 서로 사랑하게 되는데, 그녀는 이미 아이가 셋인 남자와 결혼하기로 되어있고 부모들은 모두 지위가 다른 두 사람의 결혼에 반대한다. Kumbang은 Intan을 데리고 야반도주하지만 마을 강가에서 파수꾼들에게 붙잡힌다. Kumbang은 아버지 부적을 꺼내 강에 던지고 커진 부적을 타고 도망가는데 중간에 이르자 강물이 거칠어지고 돌은 빠지고, 그 강물은 호수가 되었고 Malawen라 불리게 되었다. 그 두 사람은 한 쌍의 흰 악어가 되어 그 호수에 영원히 살게 되었다고 한다.

④ 시 로송(Si Losung)과 시 핑간(Si Pinggan) 호수들의 전설: Datu Dalu와 Sangmaima라는 두 형제가 있었는데 무술과 치료에 능했다. 부모가 호랑이들에게 물려 죽자 유일한 유품으로 남은 창을 형이 차지한다. 이 창을 빌려 사냥을 간 동생이 멧돼지를 발견하고 창을 던지는데, 이 멧돼지는 창에 맞은 채 도망가고 창을 찾으러 숲속에 간 동생은 궁궐을 발견하고 자기가 던진 창에 맞은 멧돼지가 그 궁궐의 공주였다는 것을 알게 된다. 그는 공주를 치료해주고 창을

찾아오자 형은 잔치를 하지만 동생을 초대하지 않는다. 화가 난 동생은 따로 잔치를 열고 새로 분장한 여인을 초대한다. 형은 자신의 잔치에 아무도 오지 않자 동생에게 새 여인(bird woman)을 빌려 달라고 하지만, 동생은 이를 복수의 기회로 삼아 여인에게 밤에 몰래 도망가라고 한다. 형이 그 여인이 사라진 것을 알게 되었을 때 동생이 나타나 그 여인을 돌려달라고 해서 싸움이 벌어진다. 형이 lesung을 꺼내 동생에게 던지자 동생 마을에 떨어져 호수가 되어 나중에 시 로송이라 불리게 되었고, 동생도 접시 하나를 집어 형에게 던졌는데 마을에 떨어져 호수가 되었다. 이것이 나중에 시 핑간이라 불리는 호수이다.

인도네시아의 전통서사는 표면상 특정 자연환경의 기원을 이야기하는 것처럼 보이지만, 그 내부의 이야기를 살펴보면 그 환경 속에서 살아 온 강인한 인간들의 이야기가 담겨 있다. 대부분의 전설에서 남자주인공은 특정한 이유로 다른 지역으로 이주하고, 이주한 지역의 사람들 또는 자신이 정착한 지역을 찾아온 이주민들과 갈등을 빚다가, 실력대결을 통해 승리해 그 지역 내의 거주권-통치권을 확립한다. 희미하게나마 영웅서사 구조가 감지되는 것이다. 다만 이 과정 속에서 여성 인물의 행위가 거의 희박한 것은 아쉬운 점이라고 할 수 있는데, 강인한 여성 인물이 서사를 이끌어나가는 <대장금>의 성공 이유를 여기서도 찾아 볼 수 있겠다.

### 3.5.3. 인도네시아 스토리의 한류화와 문화 글로벌화 전략

#### ① 인도네시아 한류의 현황 분석

인도네시아의 경우, 드라마 스토리텔링 미디어 콘텐츠를 직접적으로 발굴할 전통서사는 쉽게 발견되지 않지만, 유사한 한류 서사 원형을 활용해서 다양한 각도에서 접목을 시도할 필요가 있다.

인도네시아는 드라마 미디어 콘텐츠의 자체 제작이 부족한 상황이고, 전통서사의 극적 구조가 빈약한 편이라 이후 한류 드라마 스토리텔링 콘텐츠의 발전 가능성이 무척 큰 지역이다. 다만 현재까지 연구 성과가 상대적으로 미흡하기 때문에, 추후 전통서사 및 문화 전반에 대한 고찰과 문화 분석을 바탕으로 한 스토리텔링의 개발이 필요하다.

## ② 인도네시아 서사 원천의 변용 전략

위의 분석에서 확인되는 것처럼, 인도네시아 지역적 환경을 고려하는 여성영웅 서사를 고려함으로써 인도네시아의 로컬리티에 부응하는 새로운 문화 콘텐츠 스토리텔링을 창조할 수 있다. 인도네시아는 17,509의 섬으로 이루어진 열도국가이기 때문에, 특정한 지표(호수, 산, 강 등)를 중심으로 한 전통설화가 많은 편이다. 그 서사 자체는 단편적인 성향이 강하지만 자연 환경 자체에 대한 관심과 애정이 높음을 확인할 수 있었다. 이러한 환경적 요소들을 감안한 스토리 혹은 장르를 개발하면 인도네시아를 겨냥한 글로벌 콘텐츠로서의 가능성이 높을 것이다.

인도네시아 전통설화의 특수성을 감안하여 그 서사의 보편적인 구조를 발견하면, 한국의 전통설화 속에서도 자주 발견되는 하늘에서 내려온 어머니, 아버지 찾기, 형제 사이의 다툼, 부모의 반대에 의한 연인의 도주 등 공통적인 요소가 많이 발견된다. 이를 이용해 기존의 서사를 극적으로 재생산 하거나 그 갈등 구조를 이용한 새로운 서사를 창조하는 것도 한 가지 방법이 될 것으로 보인다.

한국과 인도네시아에서 공통적으로 발견되는 서사구조를 최대한 활용하는 것이 그 문화 조건에서 반향을 불러일으킬 수 있는 가능성을 제고시킬 것이다.

예를 들어, 림보토 호수의 전설은 한국의 ‘선녀와 나무꾼’ 이야기와 상당히 유사하며, 이와 같은 서사(하늘에서 온 어머니와 땅에 사는 아버지)의 원형은 몽골, 중국 서북부, 한반도, 일본 등 아시아의 각 지역에 두루 분포되어 있다. 선녀가 등장하는 구조의 이야기는 현대적인 필름 및 텔레비전 드라마의 제재로 적당하지 않다는 편견이 있을 수 있다. 그러나 중국에서도 <천외비선>(2005)과 같이 이러한 전통서사를 활용한 텔레비전 드라마가 성공을 거둔 사례가 있다. 이는 신분이 높은 여성과 낮은 남성의 결합으로도 해석될 수 있으며, <신귀공자>와 같은 드라마의 패턴이 반향을 일으킬 수 있을 것으로 보인다.

라와 페닝 호수 전설의 경우, 아버지를 찾아가는 모티프(주몽 설화, 무속서사 중 당금애기 등)를 중심으로 유사한 서사구조의 이야기가 상당 수 존재한다. 이러한 서사구조는 사실 전 세계에 고루 분포하는데 세부 사항에서만 차이가 나타난다. 따라서 이러한 보편서사를 인도네시아 대중문화의 관점에서 재해석

하는 노력이 필요하다. 최근 종영한 <마마>와 같은 구성도 이러한 서사구조를 비틀어 창조된 것으로 볼 수 있다. 그밖에, 시 로승과 시 핑간 호수의 전설의 사례처럼, 능력이 뛰어나고 대등한 재능을 지닌 형제의 경쟁 관계, 또는 <빅 맨>의 경우처럼 전혀 다른 두 남자가 형제라는 이름으로 묶이면서 벌어지는 사건들을 엮어가는 이야기도 인도네시아의 대중문화 속에서 소구의 가능성이 있다.

### ③ 여성서사의 킬러콘텐츠화 가능성

인도네시아의 전통서사는 전체적으로 남성영웅의 모험담이 강세를 보이며 대부분 남성이 주요한 행위자이다. 따라서 여성들은 대부분 수동적인 존재로 등장하며, 다음 세대의 아버지 찾기 등의 행위에서도 거의 역할이 드러나지 않는다. 반면에 한국의 무속신화 <당금애기>에서는 이러한 각 과정에서 여성 인물의 주도적인 역할이 강하게 부연되고 있다. <대장금>의 사례에서 확인되었듯이 주류 시청자인 여성을 공략하기 위해서는 여성 인물의 능동성을 강조하는 스토리텔링이 필요할 것이다. 드라마 스토리텔링 콘텐츠의 주요 소비자는 대부분 여성들이기 때문에, 이와 같은 결핍을 충족시켜주는 스토리텔링 개발이 필요하다.

<대장금>의 성공은 인도네시아 주부들의 호응이 주된 원인이었는데, 장금이라는 여성 인물이 사회적 약자이자 여성으로서 자신에게 주어진 한계를 온화하고 관대한 방식으로 끈질기게 극복해나간다는 부분이 사회적 공감대를 형성했기 때문으로 파악된다. 또한 인도네시아는 사회구성원의 90%에 육박하는 이슬람교의 영향으로 보수적인 여성상을 지니고 있는데, <대장금>의 서사는 이러한 사회 구조를 전복시키지 않으면서도 개인적인 추구하고 성공을 달성하는 여성 인물을 구현했기 때문에 성공적이었다고도 할 수 있다. 그러나 문화는 변동하는 것이며, <대장금>의 성공이 유사한 서사의 또 다른 성공을 보장하지는 않는다. 오히려 앞으로는 보다 적극적인 여성상이 등장하는 스토리텔링이 영향력을 확대할 가능성이 있다.

<대장금>은 인도네시아 지역에서 성공한 한국의 첫 번째 장편드라마라고 할 수 있다. 드라마 <대장금>의 여성서사가 가진 보편적인 힘을 여기에서도 확인할

셈이다. 따라서 위와 같은 인도네시아 문화의 특수성을 고려하고 여성서사의 보편성을 발전시킬 때, 좀더 효과적인 킬러 콘텐츠의 생산이 가능할 것으로 보인다.

## 4. 한류 장르 분석과 참여적 몰입의 장르 최적화 전략

한류의 성공은 장르별로 ‘오디언스의 참여적 몰입’을 최대한 이끌어내기 위해서 문화소비의 즐거움을 주는 다양한 문화적 유희소(culutral Ludem)를 다양한 ‘문화산업의 장르별로 그 구조와 문법에 맞게 최적화하는 전략’을 구사함으로써 가능했다.

본 연구에서는 이러한 전략을 활용했거나 활용할 만한 한류의 장르별 사례 연구를 위해서, 이미 일정한 성공을 거둔 한류 장르 분석으로는 한류1.0 드라마의 보편적/여성적 서사전략과 한류2.0 K-Pop의 장르형 음악혁신 전략을 분석했으며, 한류3.0의 새로운 가능성을 지닌 한류 장르 분석으로는 SF 서사의 새로운 가능성을 여는 K-film과 지속적인 참여적 몰입을 지향하는 K-game의 장르 최적화 전략을 탐색했다.

### 4.1. 한류1.0을 선도한 K-drama의 보편적 여성서사 전략

#### 4.1.1. 영화/애니메이션의 단회적 서사형식과 장르적 문화할인

한류1.0을 선도한 K-drama는 일본을 중심으로 한 아시아 지역에서 큰 성공을 거두었으며, <대장금>의 경우에는 아시아 지역을 넘어서서 전 세계적으로 호응을 얻는 큰 성과를 거두었다. 그러나 극영화나 애니메이션은 일부 성과가 없는 것은 아니지만, 전반적으로 TV 드라마에 비해 흥행 성적이 저조한 편이다. 기술과 자본의 문제를 제쳐두면, 극장용 영화나 애니메이션은 장르적 특성상 TV용 드라마나 애니메이션에 비해 문화적 차이를 넘어서는 정서적인 공감대의 확보가 어려워서 상대적으로 문화할인율(cultural rate discount)이 높기 때문이다.

텔레비전 드라마나 애니메이션은 대체로 연속극 형태를 지니고 있는 반면, 극장용 영화나 애니메이션은, 비록 CD / DVD / Blue ray로 공급되기도 하지만, 기본적으로는 일회적 상영의 형태를 갖고 있다. ‘극장’과 ‘TV’라는 유통 매체의 차이는 영화의 ‘단회적 서사형식’과 드라마의 ‘연속적 서사형식’이라는 서

사형식의 차이와 상응하면서 장르적 특성에 따른 상이한 문화할인율의 문제를 제기한다. 단회적 서사형식은 연속적 서사형식에 비해 이야기의 흥미를 잃지 않으면서도 낯선 문화에 적응할 만한 충분한 시간적 간격을 갖지 못한다는 점에서 장르적 문화할인율이 상대적으로 높을 수밖에 없다.

짧은 상영 시간(running time)을 갖는 영화나 극장용 애니메이션은 문화적 특수성을 이해할 만큼 충분한 시간을 확보하기 어렵기 때문에, 할리우드 영화처럼 보편적인 이야기 구조와 결합된 스펙터클한 볼거리를 선보이거나 문화의 차이에 관계없이 공감을 이끌어낼 수 있는 서사적 요소가 필요한데, 한국의 극영화 및 애니메이션은 이 대목에서 취약점을 지닌다. 한국적 특수성의 매력이 한국의 역사와 문화에 대한 선이해를 요구할 경우, 한국영화의 해외 진출은 대체로 실패했다.

예컨대, <광해, 왕이 된 남자(2012)>가 한국에서 크게 흥행했으나 베트남에서는 저조한 흥행성적을 거둔 것은 한국인들에게는 흥미로운 문화적 요소들이 베트남인들에게는 이해하기 쉽지 않은 문화코드들이었기 때문이다. 베트남에서 <광해, 왕이 된 남자>는 한국인들에게 익숙한 역사적 소재와 흥미로운 문화적 요소들이 이해하기 힘든 낯선 문화코드들로 작용하면서 ‘왕과 거지’라는 익숙한 서사구조가 도리어 상투적인 것으로 전락하는 문제점을 노출했다. 만약 <광해, 왕이 된 남자>가 TV 연속극이었다면, 3장에서 살펴본 바처럼 인도네시아에서 <대장금>이 그랬듯이, 적절한 구성을 통해 한국의 특수한 문화적 요소들에 익숙해지는 과정을 거칠 수 있는 기회를 얻을 수도 있었을 것이다.

이렇듯 한국적 특수성을 흥미 요소로 설정하는 한국 영화가 해외에서 흥행이 부진한 이유는 할리우드의 블록버스터 영화가 평이하면서도 보편적인 스토리텔링과 스펙터클한 볼거리를 선보이는 것과 사뭇 대조적이다. 할리우드의 슈퍼히어로 액션 장르나 중국의 무협 장르가 식상하고 진부하다는 평가 속에서도 기본적인 수요를 확보하는 이유는 스펙터클한 스케일이나 보편적인 서사 요소 가운데 적어도 한 가지, 또는 양자를 두루 갖추었기 때문이다.

이는 할리우드 영화에만 국한되는 것이 아니라 보편적인 현상이다. 예를 들어, 장이머우의 무협 3부작 가운데 마지막 작품으로 꼽히는 <황후화>는 한국

시장에서는 혹평을 받았지만, 미국에서는 평론가들과 관객들에게 고른 평점을 받았고 흥행에도 성공했다.<sup>49)</sup> 중국 황실의 화려함과 스펙터클한 장면들, 그리고 비극적인 가족사를 중심으로 얹히고설킨 인간관계 등은 오이디푸스 콤플렉스의 중국적 변형이라고도 할 수 있을 만큼 보편적이면서도 개성적인 스토리텔링을 보여주었기 때문이다.



그림 6 황후화에 대한 미국인들의 평가

단회적 서사형식은 장르적 문화할인율을 높이기 때문에, 극장용 영화와 애니메이션은 보편적인 서사구조가 아니라 한국적 정서의 특수성을 강조한 서사를 강조할 경우 해외 수출에 실패할 수밖에 없다. 예컨대, 극장용 장편 애니메이션 사상 국내에서 최고의 흥행을 기록한 <마당을 나온 암탉>(2011)이 국내에서 200만 명이 넘는 관객을 동원하고 중국, 미국, 영국을 포함한 46개국에 수출되는 쾌거를 이룬 것은 한국문화의 특수성보다는 보편적인 서사구조를 구현했기 때문이다. 그러나 이런 극소수 케이스를 제외하면, 대부분의 극장용 장편 애니

49) <http://www.metacritic.com/movie/curse-of-the-golden-flower> 참조.

메이션은 〈뽀롱뽀롱 뽀로로〉나 〈라바〉와 같은 텔레비전 애니메이션 시리즈에 비해 흥행 면에서 상대적으로 성공률이 낮다.

이는 텔레비전 드라마의 전파 및 인지도 형성이 극영화의 인지도 및 흥행보다 순조로운 것에 견줄 수 있다. 즉 상대적으로 긴 시간 동안 스토리텔링에 대한 문화적 배경 설명이 가능한 텔레비전 콘텐츠의 경우 극영화나 극장용 애니메이션의 스토리텔링에 비해 K-drama 서사에 대한 공감대가 보다 광범위하게 형성되고, 그러한 스토리텔링의 글로벌 이미지 구축이 비교적 용이한 것이다. 그렇지 않은 경우, K-drama는 현지에서 보편적으로 용인되는 스토리텔링을 채택함으로써 이러한 문화적 격차를 줄이거나 상쇄해나갈 수 있다.

예를 들어, 최근 성공한 한국과 캐나다 합작의 애니메이션 〈넛 잭〉의 경우 미국 시장에서도 상당한 성공을 거두었는데, 북미 지역 관객들이 공감할 수 있는 스토리텔링이 1차적인 성공 요인으로 꼽혔다. 한국과 캐나다가 애니메이션 공동합작 조약을 체결한 이후 19년 만에 이뤄낸 성과로 꼽히기도 하는 이 작품은 캐나다를 비롯해 미국 전역의 영화관에서 대대적인 성공을 거두며 한국 애니메이션의 문화적 공감대와 글로벌 이미지를 제고하며 상영 한 달 만에 5,847만 달러의 흥행 가치를 기록하였다.

반면, 해당 지역에서 지명도가 높고 호응이 좋은 스타급 캐스팅을 전격적으로 활용한 콘텐츠라 할지라도 기존 스토리텔링 미디어와의 연관이나 영향 관계를 고려하지 않으면 실패할 확률이 높아진다.<sup>50)</sup> 배용준 주연의 〈스캔들〉이나 이병헌 주연의 〈달콤한 인생〉이 일본 시장에서 성공하지 못했던 이유는 스토리텔링의 중심이 되는 배우들이 기존에 선호되었던 배경과 전혀 다른 이미지를 보여주었기 때문이다. 이러한 시도들은 작품의 다양화라는 측면에서는 인정받을 만하지만, 흥행 성적의 면에서는 저조하다는 평가를 면하기 어려웠다.<sup>51)</sup> 스타급 캐스팅이란 그들이 기존에 가지고 있던 이미지를 유지하는 한에서, 그러한 스토리텔링을 강화하는 한에서만 유효하다는 것을 알 수 있다. 내수 시장 자체가 작은 한국 콘텐츠의 경우 스토리텔링의 다각화 및 공감대의 광역화가

50) <http://www.exportcenter.go.kr/> 참조.

51) [http://www.ohmynews.com/nws\\_web/view/at\\_pg.aspx?CNTN\\_CD=A0000408584](http://www.ohmynews.com/nws_web/view/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0000408584)

배우나 감독 등 일개 스타의 지명도나 인기도보다 훨씬 유력한 요인으로 작용함을 확인할 수 있다.



그림 7 | 너트잡



그림 8 | 스캔들

극장용 애니메이션 <넛 잡>에 대한 분석에서 확인되는 것처럼 K-drama 콘텐츠가 텔레비전 미디어 뿐 아니라 필름 미디어 콘텐츠 자체로 경쟁력을 확보하기 위해서는 새로운 소재를 발굴하되 보편적인 스토리텔링 요소(익숙한 서사 구조 및 연민, 사랑, 우애 등 인간적이고 보편적인 가치를 강조하는 주제 의식 등)를 내세워야만 한다. 보편적 가치와 익숙한 스토리 라인 등은 문화적 공감대를 형성하고 그 콘텐츠 자체에 대한 반응성을 높여 보다 강력한 글로벌 이미지를 구축하기 때문이다. 할리우드 영화나 디즈니 애니메이션이 지닌 문화적 우위 또한 이러한 과정을 통해 확보된 것임을 상기할 필요가 있다.<sup>52)</sup> 또한 스토리텔링의 공감대 형성 없이는 한류를 상징하는 배우들의 스타급 캐스팅 또한 유효성을 상실한다는 사실을 잊지 말아야 한다. 스타들의 경우 그들의 인지도가 허용하는 범주 내에서 기존의 캐릭터 이미지를 강화하거나 다각화하는 방식

52) <http://www.investkorea.org> 참조.

을 통해 적절한 변주가 필요한 것이다.

#### 4.1.2. K-drama의 지역적 성공 현황과 요인 분석

한국 텔레비전 드라마는 영화에 비해 전반적으로 성공을 거둔 편이지만, 지역적인 편차가 상당히 큰 편이다. 다시 말해, 지역에 따라 K-drama의 소구 양상이 다양한 차이를 발생시키고 있다는 의미다. 대체적으로 보아 K-drama의 스토리텔링은 아시아 지역에서 주요하다. 유럽과 북미 지역의 경우 최근 들어 K-drama가 온라인 네트워크를 통해 확산되고 있기는 하지만, 주로 한국계 또는 아시아계를 중심으로 반향을 일으켜왔고, 2000년대 후반에 이르러서야 비아시아계의 선호도가 올라가고 있는 반면, 아시아 지역에서는 2000년대 초반부터 비중의 차이는 있지만 지속적인 시청률을 확보하고 있는 것이다. 이는 또한 텔레비전 드라마 특유의 정기적이고 반복적인 노출과 그로 인한 문화 학습 효과와도 연관되는 것으로 보인다. 대표적인 사례로 타이완 지역에서 큰 인기를 얻었던 <가을동화>도 첫 방송의 시청률은 공중파를 포함한 시청률 성적에서 40위에 불과했지만 방송이 거듭되면서 시청률 성적이 호전되었고, 3회 이상의 재방송 결과 3%대라는 케이블 TV로는 놀라운 시청률을 확보할 수 있었다.



■ 그림 9 ■ 가을동화

전 세계적으로 성공을 거둔 <대장금>도 예외는 아니다. 중국, 인도네시아와 같이 압도적인 시청률을 자랑했던 이란의 경우도 처음부터 시청률이 급등했던 것은 아니다. 처음 방송에서는 오히려 트렌디 드라마에 미치지 못하는 수준이었지만, 장기적인 방송에 의해 점진적인 시청률 상승을 보여 국영 방송을 통하는 경우는 무려 90%에 이르는 압도적인 시청률을 보이게 된 것이다. 텔레비전 미디어를 이용한 K-drama 콘텐츠는 정기적이고 반복적인 노출에 의해 스토리, 문화적 배경 등에 대한 이해와 공감대를 높이기 때문이다. 다시 말해, 텔레비전 콘텐츠 쪽이 영화관을 주요 인프라로 활용하고 일회성이 강한 필름 콘텐츠보다 글로벌 이미지 구축에 유리한 조건을 가지는 것이다.

아시아 지역에서도 K-drama 콘텐츠의 성격에 따라 지역적인 선호도의 편차가 상당히 큰 편이다. 타이완에서 대 성공을 거두었던 <가을동화>는 <겨울연가>의 성공 이후 일본에도 소개되었지만 그다지 주목받지 못했다. 일본에도 이와 유사한 스토리텔링의 드라마 콘텐츠가 다수 존재하기 때문에, K-drama로서의 특별한 변별력이 없었기 때문이다. 반면, 타이완 지역에서는 일본 드라마를 통해서 이러한 드라마 콘텐츠의 결핍이 확충되고 있었기 때문에, K-drama가 이를 대체하는 새로운 글로벌 이미지를 구축할 수 있었다. 이는 타이완에서 <가을동화>가 성공할 수 있었던 주요 원인 가운데 하나였다. 그밖에 문화적 에토스 차이에 따른 이해의 한계도 존재한다. <가을동화>가 중국에서도 성공했지만, 중국에서는 근친에 대한 정의와 법적 허용 수준이 한국의 경우와 달랐기 때문에 스토리의 주요한 갈등인 함께 자란 남매의 사랑이 이해받지 못했다.

동일문화권 내에서도 정치사회적 상황과 문화적 에토스의 차이로 인해 한류 드라마는 성공과 부진의 폭이 컸다. 예컨대, 한국에서는 공전의 히트를 기록했던 드라마 <모래시계>의 경우, 1990년대 중반 타이완과 중국에서 전혀 다른 시청률 양상을 보인 바 있다. 당시 타이완에서는 고현정 주연의 <두려움 없는 사랑>이 예상 밖의 성공을 거두었기 때문에, 완성도가 훨씬 높은 것으로 평가되는 <모래시계>는 타이완의 한류를 주도할 것으로 예상되었다. 그러나 그 시청률은 전작의 수준에 크게 미치지 못했다. 반면, 당시 <모래시계>의 수입이 공식화되지 않았던 중국에서는 해당 드라마 콘텐츠가 <사랑이 뭐길래> 못지 않게

큰 호응을 얻었으며, 특히 대학가에서는 불법 비디오가 성행할 만큼 인기몰이를 했다. 이는 두 지역의 정치-사회-문화적 차이에 기인한다. 당시 타이완에서는 국민당이 장기 집권하면서 정치적인 내용이 드라마에서 언급되는 것이 금기시되었고, 중국에서는 천안문 사태로 인해 광주사태라는 현대사의 사건을 조명한 부분이 오히려 문화적 공감대를 형성했기 때문이다.



■ 그림 10 ■ 모래시계

#### 4.1.3. <대장금>의 문화 글로벌화 전략과 여성서사 구조 분석

〈가을동화〉나 〈겨울연가〉 등 한류1.0 세대의 다른 K-drama와는 달리, 〈대장금〉은 전 세계적으로 고르게 성공한 드라마 콘텐츠의 대표적인 사례로 손꼽힌다. 드라마 〈대장금〉은 아시아 내의 모든 국가에서 방송되어 큰 성공을 거둔 뒤, 북미, 유럽, 터키, 러시아, 이스라엘, 사우디아라비아, 이란 등의 국가로 수출되어 전 세계 62개국에서 방송되었으며, 약 1,119억 원의 생산유발효과를 일으킨 바 있다.<sup>53)</sup> 이는 드라마 중심의 한류1.0이 거둔 가장 큰 쾌거로서 주목할 만하다.

53) [http://baekn.etoday.co.kr/view/news\\_view.php?varAtcId=2323](http://baekn.etoday.co.kr/view/news_view.php?varAtcId=2323)

### ① <대장금>의 문화 글로벌화 전략

드라마 <대장금>의 성공 요인으로선 우선 ‘보편적 스토리텔링 구조’와 ‘지역적 소구력이 강한 다양한 하부콘텐츠의 다층적 구성’으로 이루어진 문화 글로벌화 전략을 꼽을 수 있다. ‘보편적 스토리텔링 구조’의 측면에서 드라마 <대장금>은 성장 서사로서의 보편성을 띤다. 드라마의 스토리라인은 천민 출신의 장금이가 수라간 궁녀에서 의녀로, 임금을 보좌하는 어의로 성장하는 과정을 그린 일대기적 구성을 보이는데, 이는 미천한 신분의 여성이 시련과 고난을 이겨내고 특정 분야의 전문가로 성장하는 보편적 서사 구조와 구성을 보이는 것이다. 이러한 서사 구조의 보편성은 이 드라마가 문화적 차이가 큰 서로 다른 지역에서 반향을 일으킬 수 있었던 가장 근본적인 원인이었다.



그림 11 | 한류 드라마 킬러콘텐츠 대장금

또한 드라마 <대장금>은 문화 권역별로 상이한 흥미를 불러일으킬 수 있는 다층적이고 복합적인 하부 콘텐츠를 포함한다. 이는 지역별로 상이한 문화적 환경에 적응할 수 있는 동인으로 작용하였고, 결국 K-drama의 강력한 글로벌 이미지 구축을 가능하게 만들었다.

첫째, 드라마 〈대장금〉은 아시아인의 호기심을 자아내는 이색적 볼거리를 제공하고 있다. 16세기 조선을 시대적 배경으로 하는 드라마는 궁중의 예법이나 복식, 생활에 대한 섬세한 묘사로 아시아 지역에서는 문화적 유사성 및 차별성으로 광범위한 공감대 형성과 더불어 신선한 볼거리를 제공하는 두 마리 토끼를 잡았다.

둘째, 유럽과 북미 지역에서는 ‘동양의 신비’라는 이국적인 아름다움을 즐기게 해 주는 요소로 작용했으며, 그 문화 전통에 대한 호기심과 유구한 역사에 대한 경외 및 존중의 감정을 환기할 수 있었다.

셋째, 여성의 사회적 활동이 상대적으로 열악하고 여성의 노출이 금기시되는 아랍 문화권에서도 한국 사극의 복식 등 요소가 관문을 넘는 기제로 활용되었으며, 유순하지만 강인한 여성의 성장 서사는 새로운 여성 관객층을 확보하는 동인이 되었다.

넷째, K-drama보다 K-pop의 영향력이 강력한 동남아시아 지역에서는 드라마가 재현하고 있는 K-food의 풍성하고 이색적인 매력이 한국 문화가 지닌 차별적 매력 요소로 어필했다. 이러한 현상은 〈대장금〉으로 인한 동남아시아 지역의 한국 요리 붐으로 확인된다.

이러한 문화 글로벌화 전략이 성공하기 위해 가장 결정적으로 공헌한 것은 〈대장금〉의 보편적인 여성서사 구조였다. 지금부터는 2장에서 설명한 드라마의 여성서사 구조와 한류 1.0의 성공요인과의 관계, 그리고 앞으로도 지속적으로 이용해야 할 여성서사 구조의 분석과 한류 3.0 구현을 위한 제안을 심도 있게 진행하고자 한다. 이 작업을 수행하기 위해, 우리는 〈강남 스타일〉과 같이 세계적으로 성공을 거둔 대표적인 킬러콘텐츠 드라마인 〈대장금〉을 중심으로 한류 콘텐츠를 대표할 수 있는 여성서사 구조의 스토리텔링이 어떠한 보편성과 독특함을 갖추고 있는지 구체적으로 분석하고자 한다.

## ② 해석학적 아크로 보는 여성서사의 두 기능

서사(narratology)는 발화(narration)행동이 의미를 생성하고, 생성된 의미가 축적되어 하나의 이야기(story)로 발전되는 쉼단계를 모두 연구하는 학문으

로, 통사론(syntax), 의미론(semantic), 그리고 화용론(pragmatics)을 포함하고 있다.<sup>54)</sup> 통사론 단계에서는 발화의 구조를 분석하여, 문화적 문법적 특색을 알아내고, 의미론에서는 보편적 문법을 통해 의미의 공통성과 특수성을 분석하며, 특히 발화자가 만들어 낸 새로운 세계에의 의미부여 과정(즉, 의미 해석 및 창작)을 분석한다. 마지막으로 화용론에서는 발화된 내용을 바탕으로 재의미하는 과정(즉, 의미설명 및 재창조)과 창조된 세계를 다른 의미를 부여하여 재창조하는 과정을 분석한다.

이러한 의미 해석과 의미 설명이라는 서사의 두 기능은 프랑스 철학자 폴 리코르(Paul Ricoeur)의 해석학적 아크(hermeneutic arc)와 유사하며,<sup>55)</sup> 텍스트의 ‘해석학적 기능’ (Worlding the Story, 즉 스토리에 세계를 만들기)과 ‘설명적 기능’ (Storying the World, 즉 세계에 스토리를 만들기)을 설정할 수 있게 된다.<sup>56)</sup> 여기서 해석학적 기능이란 서사(narratives)를 직접 연구대상으로 하여, 등장인물이나 저자의 의도, 감정 등을 유추하여 의미를 해석(심상심리학)하는 방법과 과정을 뜻한다. 주요 연구대상으로서는 소설 플롯의 서사구조나 언어학적 구조 등이 있다. 또한, 설명적 기능이란 이미 창작된 서사를 통해 이 세상을 설명하고 이해시키며, 등장인물이나 저자의 의도나 감정을 과학적으로 설명하는 과정을 일컫는다. 여기서 과학적 설명에 필요한 학문적 바탕이 되는 것이 바로 인지과학이나 인지심리학으로, 작품의 서사구조를 심리학과 연계시켜 우리의 이해를 돕게 하고, 보편적인 인간의 심리구조나 문화적 보편성 및 변이성 등을 설명한다. 주요 연구대상으로서는 마음의 과학적 인과구조와 문화적 보편성 등이 포함된다.

본 연구에서는 이러한 관점에서 여성서사(feminine narratives)를 대장금이 라는 영상텍스트 상에서 발견하고, 작가가 의도한 새로운 대장금의 세계가 만들어지는 해석학적 과정과, 대장금을 통해서 알 수 있는 등장인물이나 저자가 노리는 보편 심리학적 효과를 분석하여, 왜 <대장금>이 한류의 킬러 콘텐츠로 등장하여 사이의 <강남 스타일>과 같이 전 세계적으로 각광을 받게 되었는지를

54) Bal 1985; Herman 1995; Fludernik 2006.

55) Paul Ricoeur 1981.

56) Herman 2013.

설명하고 장차 한국 드라마의 한류3.0시대를 구현할 수 있도록 이론적 바탕을 제공하는데 그 목적이 있다.

### ③ 여성 서사구조의 가능성

기존의 서사구조에 대한 연구에서 중요한 결점은 성(gender)과 서사구조를 연결 지어 연구한 학자가 드물었다는 점이다. 그러나 대중문학이나 드라마 등에서 젠더에 기초를 둔 서사구조의 창작은 동서고금을 통해 흔한 이야기이다. 한국에서도 전후 최고의 시청률을 자랑하는 <여로>나 <첫 사랑> <대장금>등의 드라마는 여성서사의 절대적인 흥행 가능성을 확인 시키는 작품들이다. 최근 서양의 학계에서도 이런 점에 착안하여, 여성 서사구조를 본격적으로 연구하기 시작했으나, 아직 학문적 궤도에 진입한 상황은 아니다.

우선, 짚고 넘어 가야하는 문제가 서사의 의도에 있어, 성별차이가 있느냐는 것이다.<sup>57)</sup> 이들 연구에 따르면, 남성서사는 주인공이나 등장인물(서사 주체)이 자신의 지위나 인격, 그리고 권력을 돋보이고 높게 보이려는 의도가 다분한 반면, 여성서사는 자신의 ‘판단이나 평가’를 표현하는 평가 기능어(evaluative devices)를 많이 삽입하여 친근감과 유대감을 높이려는 의도가 다분하다는 것이다. 이는 상대적으로 취약한 여성의 사회적, 역사적 지위와 신분으로 인해 동일한 처지의 여성들과 친분유지와 사회적 연대를 구축하기 때문인 것으로 파악된다. 따라서 여성서사를 위주로 하는 작품의 여성 주인공이나 여성 인물들은 과거 남성이 주체가 되는 영웅서사의 인물들에 비해 사회적 연대 및 여성가치의 공유를 주요 테마로 하는 스토리텔링이나 작품세계를 구성하게 된다는 것이다.

특히, 여기서 여성가치를 다룰 때에도 전통적인 현모양처형 여성 가치를 다루는 것이 아니라, 남성적 진취성을 타고난 잔 다르크형 여성, 남성으로 변장하여 남성 행세를 하는 세익스피어의 비올라형 여성, 그리고 다른 여성을 흡모하는 아프로디테형 여성도 다루고 있어, 친밀성과 배려를 바탕으로 남성과 구별된 여성 윤리를 추구하는 여성상<sup>58)</sup>보다는 소위 젠더 변형(gender

57) Holmes 1998; Page 2006.

versatility)의 새로운 여성 가치관을 모색하고 있다.<sup>59)</sup>

#### ④ <대장금>의 여성서사와 스토리텔링

그렇다면 한류 드라마의 최고 성공작 <대장금>의 여성서사와 스토리텔링은 어떻게 분석 가능한가? 우선, 대장금에서 특이할 만한 사항은 드라마의 스토리가 여성을 영웅화하는 영웅서사의 구조를 가지고 있지만, 서사의 통사나 의미 그리고 화용은 남성적이 아닌 여성적이라는 사실이다. 특히, 여성 작가가 보는 여성영웅의 비 남성적 요소를 충분히 읽을 수 있도록 통사와 의미 그리고 화용을 쓰고 있다고 볼 수 있다.

<대장금>에서 가장 중요한 스토리텔링의 서사구조는 엄마와 딸의 대화이다. 드라마 전체의 내용은 실시간으로 진행되는 엄마와 딸의 대화, 기억 속에서 되풀이 되는 엄마와 딸의 대화, 그리고 문서나 다른 상징으로 전달되는 엄마와 딸의 대화가 그 공간을 이루고 있다. 엄마와 딸을 스토리의 가장 중간에 위치시킨 작가의 의도는 남성 서사의 하나인 오이디푸스 콤플렉스와 비교되도록 엘렉트라 콤플렉스를 부각시키기 위해서이다. 그러나 오이디푸스나 엘렉트라 콤플렉스와는 달리, 엄마와 딸은 가장 보편적인 도덕적 감성적 존재로 묘사되고, 그 행복한 관계가 어머니의 죽음으로 해체됨으로써, 장금은 어머니가 금지된 남편과 살림을 차린 것과 마찬가지로 새로운 성적 자아를 찾도록 작가로 하여금 명령 받고 있다.

여기서 중요한 것은 어머니의 죽음이 단지 모성의 단절뿐만 아니라, 어머니가 장금의 성적 자아의 형성에서 죽어버린 첫 사랑의 상대로서 묘사된다는 것이다. 그러므로 장금은 자신의 성적 대상이었던 어머니의 죽음을 사회적으로도 슬퍼할 수 없는 심리적 멜랑콜리아로 진행시키고 있다는 점에서 버틀러가 이야기 하는 성적 전도(즉, 어머니를 사랑하던 동성애자에서 이성을 사랑해야하는 궁녀로)가 이미 일어나고 있다고 하겠다.<sup>60)</sup> 이 드라마의 작가는 이러한 성적전도를 뜻하는 차원에서 장금이 아름답고 심미적인 육체와 정신을 소유한 성숙한

58) Irigaray 2013,

59) Butler 1990,

60) *Ibid.*

여성으로 발달시킨다.

어머니와 오붓했던 공간에서 쫓겨나온 장금은 영원한 모성의 존재로 인식되는 수랏간이라는 새로운 공간으로 이동한다. 즉, 육체는 어머니와 이별하였으나, 수랏간이라는 어머니의 공간을 통해 지속적으로 정신적인 교감을 하게 되는 것이다. 또한 한상궁이라는 대리모격인 여성을 만나 다시 새로운 성적 대상으로 발전시키기도 한다.

동성애가 주된 스토리텔링의 이야기 감이 되는 것은 다름 아닌 수랏간과 궁녀들의 처소가 금남의 지역이라는 것이다. 또한 여성들 사이에서 반복되는 문제의 발생과 해결의 고리는 이 드라마가 남성적 서사구조와 사뭇 다른 여성 서사구조를 가지고 있다는 반증이 되기도 한다.

여기서 장금이 어머니와 맞바꾼 궁녀라는 지위는 상징적 성적 거세를 의미한다. 즉, 내시들이 거세를 통해 남성성(masculinity)을 박탈당하듯이, 궁녀들 또한 상징적 거세(처녀 테스트 등)를 통해 결혼하여 출산하는 여성성(femininity)을 박탈당한다. 즉 자신의 처녀성을 잃어버려서는 안 되는 영원한 처녀로 남게 되는 것이다. 여성성의 박탈은 두 가지 선택을 궁녀들에게 지워준다. 첫째는 다른 궁녀와의 동성애를 추구하거나, 아니면 장금의 어머니처럼 외부의 남성과 관련을 맺는 금지된 사랑을 시도하는 것이다. 즉, 장금은 어머니와 아들사이의 금지된 사랑에서 태어난 안티고네와 같은 딸이며(장금은 금지된 남자와 궁녀와의 사이에서 태어남), 자라서는 또 다시 금지된 오빠와의 사랑을 추구하려는 안티고네와 같은 여성이다(장금은 어머니와 같이 금지된 남자와 결혼). 즉 안티고네를 통해 묘사된 가장 여성적이고 아름다우며 남을 잘 배려하는 서양의 모범적인 여성과 그 보편적 공통성을 가지도록 장금을 묘사한 것으로 보인다.<sup>61)</sup>

자신을 돌보지 않는 왕이나, 다른 남성과의 성적 결합을 금지하는 왕과 자신을 사랑하는 남성과의 사이에서 어머니처럼 죽음을 무릅쓰고 왕을 버리고 다른 남성과 결합을 하느냐를 두고 고민하는 장금은 바로 조선시대의 안티고네인 것이며, 드디어 왕의 재가를 얻어 사랑하는 이와 결혼에 성공하는 것은 오라버니

61) Butler 2000.

의 분노를 사서 죽고 마는 안티고네의 운명을 반전시킨 코미디인 것이다.

그렇다면 <대장금>에서의 클라이맥스는 결혼인가 아니면 다른 여성적 가치 추구가 있는 것인가? 앞에서도 언급했듯이 장금은 성적 전도라는 경험을 어려서부터 하고 있고, 아름다운 성인으로 성장하면서도 궁녀라는 선택을 통해 거세라는 경험을 하게 되며, 한상궁과 같이 어머니와 비슷한 신분의 여성과의 인연을 이어가게 된다. 이런 여성들과의 삶 특히 한상궁과의 삶을 통해 장금은 아무도 획득할 수 없는 요리기술을 배우게 된다. 육체적으로는 거세된 중성의 젠더를 지니지만, 요리를 잘 하는 여성적인 능력을 부여받게 되는 것이다. 그러나 이런 여성적 능력의 부여는 아무런 감동을 주지 못한다. 만약 장금이 수랏간 궁녀로 삶을 마쳤다면 그 누구도 훌륭한 작품으로 회자시키지는 않았을 것이다.

<대장금>의 클라이맥스는 결혼도 요리도 아닌, 의술이다. 즉, 장금이가 의녀로 환궁하는 시점부터 작가가 의도한 핵심 스토리가 전개되는 것이다. 궁녀에서 의녀로의 변신은 장금이 중성 혹은 여성적 젠더에서 남성으로 변신하는 것을 의미한다. 남녀를 불문하고 신체적으로 접촉하며 심지어 왕의 건강을 돌보는 장금은 가히 조선시대에는 불가능했던 여성의 남성 젠더 수행의 표지가 된다. 장금의 이러한 대 변신 및 새로운 남성적 기술인 의술의 대가로 성장할 수 있었던 것은 바로 성적 멜랑콜리아를 통해 배움에의 동기부여를 받았다는 뜻이 된다. 심리학에서 성적 멜랑콜리아와 학습 동기의 관련성은 이미 알려진 바와 같다.<sup>62)</sup> 즉, 이러한 남성으로의 대 변신과 새로운 학문의 통달이 바로 시청자인 대부분인 여성 팬들의 심금을 움직이는 장면인 것이다.

이 드라마는 여성이 남성과 달리 남을 배려하고 사랑하고 돌보는 성 역할을 수행해야 한다는 보수적 관념에 머무르지 않고, 여성도 남성들과 같이 사회활동을 하면서 남성들의 전유물인 과학, 의학 등의 학문도 배우고 어려움을 헤쳐나가야 한다는 교훈을 준다. 나아가 여성과 남성이 단지 다르다는 생각에 그치지 않고 오히려 여성들 간의 차이가 남성과의 차이보다 더 클 수 있다는 사실 또한 보여준다.<sup>63)</sup> 장금의 적은 남성들보다는 오히려 같은 여성들이 더 많다는

62) Oh 2011.

현실을 직시함으로써 여성주의 이론의 극단적 주장에 구속되지 않아 시청자 일반의 사랑을 두루 이끌어낼 수 있었다는 점도 성공 요인으로 꼽힌다.

〈대장금〉은 여성도 공부를 통해 어느 사회에서나 성공할 수 있다는 영웅서사의 스토리텔링을 전개하여 여성 시청자들에게 커다란 반향을 일으켰으며, 여성이 과학, 요리, 인간애, 정의, 도덕성 등을 두루 갖춘 전인적 인간으로 성공할 수 있다는 점을 보여줌으로써, 여성이 남성보다 더 훌륭한 사회지도자로 클 수 있는 가능성도 제시하였다. 이것은 지식을 통해 권력을 독시하려는 남성세계<sup>64)</sup>와 대비되는 부분이다. 즉, 실력과 도덕이 융합되는 과정을 통해 진정한 인간상을 장금을 통해 찾으려는 작가의 노력이 엿보이는 부분이라 하겠다.

#### ⑤ 〈대장금〉과 인지과학

그렇다면 〈대장금〉의 서사구조를 통해 보편적 인간에 대한 인지과학적 설명이 가능한가? 즉 전 세계 인류의 수많은 문화 권역에서 〈대장금〉은 어떻게 보편적인 열광을 획득했는가? 이 사실은 인지과학적 설명이 가능한가? 이 물음에 대해 본 보고서는 이론 부분에서도 간략하게 언급하였고 앞의 분석부분에서도 잠시 설명한 바 있다. 추후 다른 요인들에 대해 보다 세분화되고 심화된 연구가 필요하겠지만, 서사 구조의 측면에서 보건대 이는 성적 멜랑콜리아(gendered melancholia)와 관련이 있다.

우선 여성이 결핍한다고 하는 팔루스(Phallus)를 성적 전도를 통해 해결한 작가는 과학보편주의와 우월주의를 통해 여성이 팔루스를 획득할 수 있는 동서고금을 막론하는 보편적 방법론을 제시한다. 즉, 기존의 과학적 지배체제를 부정하고 극복하려는 여성 서사가 아니라, 거기에 편승하여 여성도 남성과 같은 과학적 보편주의와 우월주의를 즐겨야 한다는 메시지를 던진다. 그러나 ‘남성과는 달리 우리 여성들은 장금이와 같이 도덕적이고 전인적인 차원에서 과학적 보편주의를 즐기자’ 라는 메시지도 잊지 않고 있다.

이런 과정에서 장금이와 다른 여성들과 다른 잔다르크적인 특수 인간으로

63) Butler 1990.

64) Foucault 1980.

(즉, 남성으로 태어나야 할 여성의 운명) 묘사되는 것이 아니라, 못 여성과 똑 같은 연약하고 성적 멜랑콜리아로부터 괴롭힘을 당하는 여성으로 묘사하여, 모든 여성들이 장금과 같이 될 수 있다는 희망을 불어 넣어 준다.

모든 여성들은 장금과 같이 성적 멜랑콜리아를 경험한다. 어려서 어머니를 사랑하지만, 어머니와 뗄어질 수 없다는 것을 알고, 어머니를 내재화(internalize)하면서, 동시에 이성 상대를 성적 파트너로 찾는 비극을 경험하는 것이다. 어머니와의 결합을 거부한 남성들에게 반대로 내려지는 여성은 하나의 “선물”(reward)이지만, 동성인 어머니와의 결합을 거부한 여성에게 주어지는 남성은 여성의 삶에 있어 비극의 시작인 것이다.<sup>65)</sup> 그러므로 이런 비극의 시작이 되는 남성을 거부하는 행위 자체가 여성에게는 유일한 삶의 희망으로 다가서며, 그것을 가능하게 하는 것은 동성애자로 남든가, 아니면 독신으로 살 수 있는 경제력을 갖는 것이다. 이 두 가지 경우가 거의 불가능하다시피 한 조선 시대에 장금이 왕을 치료하는 의녀로 명성과 경제적 부를 얻은 것뿐만 아니라, 자신을 극도로 사랑하는 남편(이상적 남성)을 맞아 자기와 닮은 딸을 낳아 기르는 것은 전 세계 여성들의 실천 가능한 희망의 잣대가 되는 것이다.

그러므로 대장금은 전 세계 여성의 모든 처지를 대변하는 여성상을 보여준다. 즉 남성의 폭력에 지배되는 여성으로서의 장금을 보여 줄뿐만 아니라, 죽은 어머니와 한상궁을 복수하는 영령을 대표하는 환상적 인격을 보여 주며, 마지막으로 전 세계의 억압받는 약자로서의 여성을 대표하여 싸우고 헤쳐 나가 성공을 거두는 상징적 인격도 보여 준다. 이러한 여러 차원을 아우르는 인격적 복합체로서의 장금은 드라마 성공의 가장 중요한 요인이 되었다.

#### ⑥ 한류3.0 구현을 위한 교훈

한류 드라마의 3.0 구현을 위한 교훈은 두 가지로 축약된다. 하나는 <대장금>에서 배운 여성 서사구조의 중요성을 경시하지 말고 지속적으로 발전시켜 나가야 한다는 것이다. 특히 대장금의 서사구조 안에 자주 나타나는 평가 언어를 통해 주변 사람들과 친근감을 유지하는 여성적 특성을 확대하고 강화할 필

65) Butler 1990.

요가 있으며 학술적 차원에서 더욱 더 심화된 연구를 진행해야만 한다. 친근함이라는 여성적 특성에 따른 관계성의 강화는 여성서사를 활용한 드라마 성공의 필수요소로 파악된다. 앞으로 한류3.0 드라마의 보편적 여성 서사구조의 발전에 필수불가결한 핵심 요소이다.

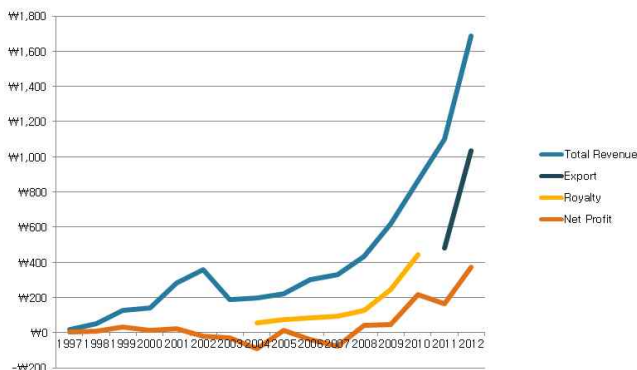
또한, 친근한 여성적 관계성의 강화는 세계적으로 보편적 호응을 얻으면서도 한국적 개성에 의해 다른 문화권과 차별화된 한류 3.0 서사의 문화 글로벌화 전략에 부합된다. 성적 멜랑콜리아를 경험하더라도 서양여자들과는 달리 사회적 제도에 도전하지 않고 학문에 전념하는 장금은 도덕적 완벽성도 함께 추구하는 차별화된 한국적 여성상을 새로 정립하는 것이다. 즉, 우리 문화의 코드가 전 세계의 보편 문화코드로 발전할 수 있는 기회를 제공하는 것이다.

## 4.2. 한류2.0을 추동한 K-pop의 장르형 음악혁신 전략

### 4.2.1. K-pop의 빈약한 수익구조

한류2.0의 선두주자는 K-pop이었다. K-pop은 소년 혹은 소녀 밴드를 주축으로 하는 댄스음악과 힙합을 바탕으로 전 세계 한류 팬들의 심금을 울렸다. K-pop은 J-pop과 현저히 다르게 빠른 템포의 댄스음악을 주 장르로 채택했으며, 칼 군무로 일컬어지는 안무를 동시에 도입하는 한편, 한국어와 영어를 중독성 있게 섞은 가사를 지니고 있다는 특색을 갖고 있다.

K-pop의 성공 요인은 크게 두 가지로 압축해서 설명할 수 있다. 하나는 일본시장의 앨범, TV출연, 각종 초상권 수입, 그리고 공연 수익이다. 이것은 일본 음악시장이 세계에서 1-2위를 다룰 정도로 광대하며, 저작권 보호가 철저하여 해적판이 없기 때문에 가능했다. 두 번째는 미국의 구글사가 보유하고 있는 YouTube 동영상 스트리밍 서비스망을 통해 벌어들인 로열티 수익이다. 2012년이 되면 이 로열티 수익(로열티+수출)이 전체 수익의 60%에 육박한다. 한국 대중음악이 세계를 석권하는 기쁨을 누릴 만할 정도의 대성공인 것이다. 예컨대, K-pop 선두주자 SM엔터테인먼트의 수익구조는 <그림 12>와 같다.

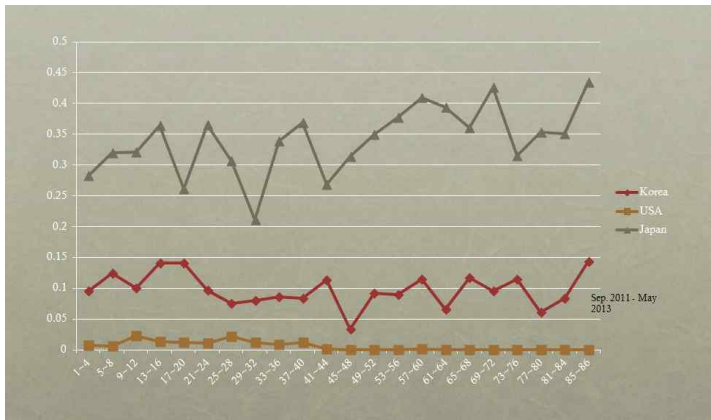


【그림 12】 SM엔터테인먼트의 수익구조 (1997-2012)  
출처: Oh and Lee (2013)

그러나 K-pop의 성공은 반쪽의 성공이다. 우선 곡의 수명이 미국의 팝 음악들보다 현저히 떨어진다. 그러므로 작곡되고 발표되는 곡의 양이 미국보다 상대적으로 많은데도 그에 비해 벌어들이는 수익은 미국의 반에도 못 미친다. 즉, 그만큼 한 곡당 경제적 효율성이나 수익성이 없다는 것이다. 이는 K-pop이 새로운 음악 장르의 개척보다는 기존 장르의 대표곡과 그 인기 요소를 모방하고 확대재생산하기에 급급해왔다는 사실을 역설적으로 반증한다.

#### 4.2.2. 음악혁신의 3가지 유형과 K-pop의 장르형 음악혁신

위의 <그림 13>에서 볼 수 있듯이, 미국, 일본, 한국의 대중음악이 각각 추구하는 음악혁신의 방향이 다르다. 우선, 일본은 가장 많은 곡을 작곡해낸다는 점에서 ‘작곡형 혁신’ 유형을 선보이고 있다. 그러므로 각 곡당 수명이 세 나라 중 제일 짧은 특징이 있다. 이에 비해 미국 대중음악은 가장 적은 수의 곡을 작곡해 내는 대신에 한 곡당 수명이 가장 길다. 매달 새로 등장하는 곡의 수가 거의 상위 40위 곡 중 5곡도 안 된다는 점에서 ‘장르형 혁신’ 유형을 잘 보여준다. 마지막으로 한국은 미국과 일본의 중간으로서 일본보다도 적은 곡을 발표하지만 곡의 수명은 일본보다 길다. 하지만 미국보다는 현저하게 짧다는 점에서 ‘중간형 혁신’ 유형에 속한다.



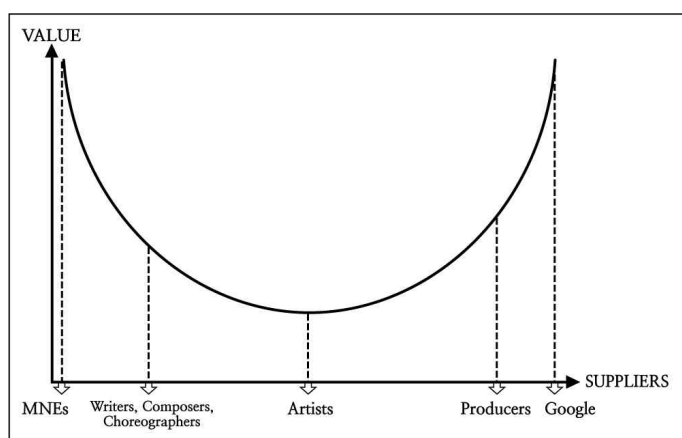
■ 그림 13 | 음악 혁신의 3가지 유형  
출처: Park (2013)

중간형 혁신 유형은 틈새시장이라고도 할 수 있지만, 일정 기간이 지나면 한계에 봉착할 가능성이 높다. 이럴 경우 일본식의 작곡형 혁신으로 진행하든지, 미국식 장르형 혁신으로 변모를 도모할 가능성이 높다. 어떤 유형으로 변화할지 아직은 미지수이지만, 미국식 장르형 혁신으로 발전하는 것이 바람직하다.

왜 장르형 음악혁신이 필요한가? 현재 K-pop이 창작성 부족과 지나친 해외 배급망에 의존하는 문화산업 구조를 지니고 있기 때문이다. 실제로 K-pop의 유명곡들은 주로 유럽이나 북미의 작곡가들이 작곡한 것으로, 유전형 작곡의 <강남스타일>을 제외하면 순수 한국 창작곡은 소수인 점이 문제점으로 꼽힌다. 창작력 부족은 곧 창작의 해외의존도를 높이며, 수익성 감소를 의미한다. <그림 12>에 잘 나타나듯이, SM엔터테인먼트의 수익이 바닥을 쳤었던 이유는 바로 창작성 부재에 있었다.

또한, K-pop은 전적으로 해외 배급사를 통해 수출되고 있다. K-pop최대의 시장인 일본에서는 AVEX라는 거대회사가 배급 독점을 하다시피하고 있고, 기타 시장에서는 YouTube에 의한 배급이 전부인 실정이다. 즉, K-pop의 수익구조 중 60% 가까이 차지하는 것이 바로 YouTube 로열티로 미국의 구글이 없다면 K-pop도 망하고 마는 산업구조를 가지고 있는 것이다.

아래 <그림 14>에서 잘 나타나듯이, K-pop의 생태계에서 가장 많은 수익을 챙겨가는 것은 구글과 구글의 YouTube에서 광고하는 글로벌 대기업들이다. SM엔터테인먼트는 그보다 훨씬 적은 수익을 할당 받으며, 가장 적은 수입을 가져가는 것은 한국의 K-pop 가수들이다. 이런 구조는 지속가능성이 높지 않으며, 창작력 부재를 구조화시킬 가능성이 높기 때문에 반드시 변화되어야 한다.



■ 그림 14 ■ K-pop산업의 생태계와 부가가치 분배구조  
출처: Oh and Park (2012)

그런데 이러한 우려는 실제로 현실화되고 있다. 다음 <표 7>에서 보듯이, 일본과 같이 작곡능력이 부족하여, 해외 작곡가들에게 음원을 아웃소싱하는 경우가 현재 K-pop업계에서는 흔한 일이다. 일본의 대중음악계보다 수익성이 못한 이유가 여기에 있다. 또한 곡의 해외 아웃소싱에 의존하다 보니, 미국처럼 새로운 장르의 개발은 엄두도 못내는 형편이다. 21세기에 전 세계를 강타한 자메이카와 뉴욕 브롱스의 흑인 혼종음악 힙합의 경우 하나의 새로운 장르로 도약하기까지 30년 이상의 세월이 걸렸다.<sup>66)</sup> 한국 대중음악 업계가 새로운 대중음악 장르를 개발하는 데 관심이 전혀 없을 수밖에 없는 대목이다. 당장 입에

66) Chang 2005; Charnas 2010; Fernandes 2011.

풀칠하기도 힘든 판에, 30년씩이나 걸리는 새 장르를 왜 개발할까? 그러나 미국의 경우 새 장르의 개발은 기획사가 한 것이 아니라 가난해서 입에 풀칠도 하기 힘든 무명의 흑인 가수, 작곡가, 그리고 방송이나 클럽의 디제이들이 했다는 것을 잊어서는 안 된다.<sup>67)</sup>

Korean Partners	Producers	Composers	Choreographers
	Name/K-pop Singers	Name/K-pop Singers	Name/K-pop Singers
SM Entertainment	Teddy Riley/Girls Generation Polow da Don/Girls Generation	Busbee/Girls Generation Alex James/Girls Generation Kalle Engstrom/Girls Generation Oslo Recordings/Super Junior Jeff Hoeppefner/f(x) Thomas Troelsen/f(x) Nao Kanata/BoA Ryoji Sonoda/BoA, TVXQ	Nick Bass/Super Junior, SHINee Misha Gabriel/BoA, SHINee
YG Entertainment	will.i.am/2NE1 Rodney "Darkchild" Jerkins/SE7EN	Daishi Dance/BigBang Nagao Dai/SE7EN	
JYP Entertainment	Nick Cannon/WonderGirls	Claude Kelly/WonderGirls	Jonte/WonderGirls
Pledis		Daishi Dance/After School, Orange Caramel	

■ 표 7 ■ 창작성 부재에 기인한 해외 작곡가 의존현황  
출처: Oh and Park (2012)

이러한 K-pop 즉 한류2.0의 문제점을 놓고서, 우리는 K-pop의 성공요인과 문제점의 해결방안을 동시에 분석해야 한다. 그러므로 우리는 사회과학에서 최근 화두가 되고 있는 신제도론과 뇌-인지과학과의 융합을 통한 문제 해결을 시

67) Charnas 2010.

도하고자 한다.

#### 4.2.3. K-pop 성공 요인에 대한 신제도론적 분석

새로운 제도의 관점에서 K-pop의 성공은 우선적으로 ‘믿을 만한 몰두 (credible commitment)’가 다른 나라에 비해 한국에서 비교적 용이하게 일어났다고 본다. 예를 들어 연습생들이 밤낮을 가리지 않고 연습에 몰두해서 창법과 무용을 완벽하게 소화했으며, 외모나 외국어 실력도 획기적으로 향상시켰다는 것을 들 수 있다. 또한 연예 매니저들이나 프로듀서 그리고 기획자(A&R)들도 믿을 만한 몰두를 통해 연습생을 발굴, 교육, 그리고 음악 프로덕션과 배급에 최선을 다했다고 볼 수 있는 것이다. 믿을 만한 몰두가 일어나면, 거래비용 (transaction cost)이 감소하기 마련이며, 이것은 바로 대중음악 산업계에 혁신과 성장을 가져다준다.<sup>68)</sup> 또한 이러한 수출의 성공을 통해 K-pop이 새로운 저변 문화로서 국내외에서 정당성(legitimacy)을 획득하게 되고, SM엔터테인먼트를 모방하려고 앞 다투어 여러 기획사들이 가요계에 등장하면서, 새로운 K-pop 공급망, 생산망, 그리고 배급망이 형성하게 된다.<sup>69)</sup>

이러한 가요계의 일련의 변화에 대응하여, 정부에서는 가요계 제도 개선에 나서게 된다. 우선, 저작권과 초상권 침해 등 과거 민감한 현안임에도 명확한 집행이 어려웠던 지적재산권(이하 ‘지재권’)의 확립을 통해 가요산업을 보호하기 시작해 저작권 침해에 대처, 응징하고 창작자와 공연예술가들의 권리를 보호하기 시작하였다. 이러한 제도정비는 가요계의 창작의욕과 공연의욕에 불을 붙이게 되고 K-pop의 융성에 큰 도움이 되었다. 특히, 과거에는 가사나 곡의 검열을 통해 금지곡을 남발하던 검열제도를 폐지하고, 단지 가사별 비디오별 콘텐츠 나이 등급만 심사하는 민주적 제도를 내어 놓아 더욱 더 가요계에 고무적인 정책을 쓰게 된다.

이런 일련의 변화를 통해, K-pop 업계는 구미선진국이나 일본과 같이 독점형 산업으로 발전하게 된다. 음악 산업의 독과점형태로의 발전은 산업특성상

68) Williamson, 1983; North, 1993; Nooteboom, 2001.

69) DiMaggio 1977.

불확실성이 농후하다는 점에서 불가피하다는 견해가 지배적이다. 시장의 불확실성이 고조될수록 모험적인 기업가정신(entrepreneurship)이 절대적으로 요청된다는 것이다.<sup>70)</sup> 불확실성을 타개하는 일환으로 고안된 혁신(innovation)은 기업경쟁에서 산업집중(industrial concentration)을 단기간 안에 초래하고 만다.<sup>71)</sup> 문제는 산업집중이 결과론적으로 혁신을 저해하는 요소로 변질된다는 데 있다. 미국이나 일본 음악계가 50년대와 70년대에 각각 장기 불황을 겪은 것도 산업집중 때문이라는 견해가 이를 뒷받침한다.

그러나 로페즈가 주장했듯이, 산업집중이 오히려 개방적 절차의 개발(절차의 혁신)과 제작을 통해 혁신을 유발할 수도 있다.<sup>72)</sup> 실제 데이터를 분석해 보면, 앞의 〈그림 13〉에서 나타나듯이 한국의 독점형 K-pop 산업은 별로 혁신적이지 못하다. 작곡 능력이나 장르 개발 능력 양쪽에서 현저히 후진성을 나타내고 있다. 다만 새로운 매체를 발굴해서 그 매체를 최대한 활용하여 이익을 창출하는 새로운 음악장르 K-pop을 탄생시킨 것과 프로듀싱 기술의 혁신을 이룬 것은 괄목할 만하다고 하겠다.<sup>73)</sup>

우선, 새로운 매체 기술(media technology)과 결합하여 그 매체의 이점을 최대한 살려서 수익구조를 최적화하는 대중음악은 바로 새로운 장르로 평가를 받는다. 예를 들어, 아래 〈표 8〉에서 보듯이, LP 레코드의 개발은 오페라와 클래식 음악을 하나의 새로운 대중음악 장르로 발전시키는데 기여하였다. 뮤지컬 영화는 브로드웨이 음악을 새로운 대중음악 장르로 발전시켰으며, 전국적 네트워크의 라디오 방송은 재즈와 대규모 밴드 음악을 새로운 장르로 탄생시켰다. 마지막으로 지역 라디오 방송은 록음악과 흑인 음악을 탄생시킨 것이다.<sup>74)</sup> MTV의 개발은 마이클 잭슨의 댄스 음악이 새로 탄생하는 데 결정적인 계기를 제공하였으며, 인터넷에 기반을 둔 YouTube는 싸이를 주축으로 하는 K-pop을 새로운 음악 장르로 성장시킨 주역이자 새로운 세대의 뉴 미디어인 셈이다.

70) Peterson and Berger 1971.

71) Peterson and Berger 1975.

72) Lopes 1990.

73) Oh & Park 2012; Oh 2013.

74) Hirsch 1971.

		Product design hierarchy			Customer choice hierarchy	
등장 시기	Product class	Recording media	Recording unit	Playback unit	Early application	Types of music
1880s	Acoustic cylinders	Tinfoil. Wax cylinder	Stylus etches wave form on cylinder	Movement of stylus drives horn	Juke box, home listening	Expansion of folk to classical
1900s	Acoustic discs	Shellac record	Stylus etches wave form on discs	Different stylus and player	Home listening	Addition of opera
1920s	Electrical recording	Shellac record	Electrical recording from microphones	Movement of stylus drives speakers	Home listening	Addition of jazz
Late 1940s	Vinyl (long playing) LPs	Vinyl record	Move to magnetic tape for editing	Narrower stylus, Lighter pickups	Home listening	Initially classical Later rock and roll
Late 1950s	Stereo music	Vinyl with lateral and vertical cuts	Continued move to magnetic tape	Stereo players	Home listening	Rock and roll
1960s	Transistor players	Not applicable	Not applicable	Transistor players	Young users tolerated poor sound quality	Rock and roll
Mid 1960s	Magnetic tapes	8-track and cassette	Integrated and separate recording and playback machines		Cars, Other portable	Rock and roll

Late 1970s	Digital	Compact discs(CD) and others	Digital recording	CD and other players	Home listening and portable	Addition of disco, rap
---------------	---------	------------------------------------	----------------------	----------------------------	--------------------------------------	---------------------------------

■ 표 8 ■ 매체기술의 진화와 새로운 음악장르의 발전  
출처: Funk (2007)

K-pop이 YouTube와 결합되어 새로운 뮤직 장르로 거듭난 것은 우연한 사건이었다. 2007년 애플사의 iPhone이 처음 판매되기 시작하면서, 첫 메뉴화면에 YouTube가 등장한 것을 보고, SM엔터테인먼트에서 적극적인 마케팅 방법으로 무료 뮤직 비디오를 올리기 시작한 것이다. 무료라는 점에서 K-pop팬들은 열광하였고, SM은 저작권료와 광고 수익으로 기존의 앨범판매에 의존한 수익구조를 대체하였다.<sup>75)</sup> 이 방법은 가히 혁신적인 것으로 당시 서구나 일본의 레코딩 회사들은 엄두를 내지 못했던 디지털 음원 수익구조였다. 사실 음악계에서 디지털화의 진행은 커다란 충격이 아닐 수 없었다. 디지털 불법 다운로드, 기존의 소규모 음반회사나 레이블들은 이미 도산하였고, 점차 유니버설음악그룹(UMG), 소니뮤직엔터테인먼트(SME), 워너음악그룹(WMG)의 3개의 레이블로 집약되어 버렸다.

측면	특징	비고
창조성(투입)	유럽인들/미국인들	노래는 많으나, 장르는 소수
제작(블랙박스)	한국인들/동아시아인들	창조성 창출
유통(산출)	일본인들/미국인들	CD, 콘서트, 인터넷레이블, 유튜브
산출	디지털/인터넷 매체기술	외모, 춤, 빠른 비트, 음절 반복

■ 표 9 ■ K-pop의 대량생산을 위한 세계적 분업  
출처: Oh (2013)

디지털 시대에 K-pop이 새로운 대중음악 장르로 글로벌화에 성공한 것은

75) SM엔터테인먼트 김영민 사장과와의 인터뷰 (2012년 7월18일).

매체에 대한 빠른 적응뿐만 아니라, 프로듀싱 기술의 세계적 선진화도 중요한 요인으로 작용하였다. 앞의 <표 9>에서 보듯이, K-pop은 유럽과 북미의 작곡가에 음원을 의존하면서, 배급은 일본의 AVEX와 미국의 YouTube에 전적으로 의존하고 있는 상황이다. 2013년 SM엔터테인먼트의 EXO가 국내에서 앨범 100만장 판매를 돌파한 것은 물론 획기적인 사건이나, 위의 <그림 14>에서 보듯이 60%에 가까운 수입이 로열티에서 기인하는 것은 간과할 수 없는 K-pop 업계의 특징이다. 그러나 프로듀싱기술(제작 블랙박스) 없이는 이 디지털 음악 산업 모델이 성공할 수가 없다. 한국과 문화가 유사한 대만이나 중국, 홍콩, 싱가포르 등의 가수들이 이 모델을 채택할 수 없는 이유가 여기에 있다.

프로듀싱 기술의 수준은 이미 유럽이나 북미의 작곡가들이나 프로듀서들이 SM이나 한국의 다른 기획사에게 곡을 우선적으로 줄 만큼 세계적으로 정평이 나있다. 또한 한국의 프로듀싱 기술로 만들어진 곡들은 전 세계 유명 배급사들이 앞 다투어 발매하고 싶어 할 정도로 이미 시장에서 그 능력을 인정받고 있는 상태인 것이다.

그렇다면 한국의 K-pop 프로듀싱 기술이 왜 다른 경쟁자들과 비교할 때 우위를 점하고 있는가? 이것에 대한 답은 아래의 표에 나와 있듯이 4가지로 축약될 수 있다. 가수들의 외모, 춤, 비트, 그리고 음절 반복이 바로 그것이다.

측면	특징	비고
외모	신장과 황금비율	성형수술
춤	트레이닝으로 단련된 어려운 군무(群舞)	섹시한 힙회전, 신병훈련소적 단체율동, 소품 활용동작, 점핑점핑
비트	매력적인 멜로디를 넣은 빠른 비트	A&R 국내관리부서
음절 반복	음절 반복의 중독성 있는 후크송	한국계 미국인, 양쪽 언어구사자, 운율격자(metrical grids)의 믹싱(mixing)

표 10 K-pop 음악의 특징

### SM BOYS HEIGHT



■ 그림 15 ■ K-pop 남성 아이돌의 신장



■ 그림 16 ■ 한일 여성 아이돌 신장 비교

우선 외모는 K-pop의 가장 중요한 성공 요인 중의 하나로, 성형수술이나 자연미를 통한 높은 신장과 황금비율(Divina Proportione)을 추구하는 전략이다. 황금비율은 그리스 수학자 피타고라스의 설명처럼 정오각형의 별이 가장 아름답고 안정적인 비율로 되어있다는 미학적 주장에서 기인한다. 즉 황금비율

이란 짧은 변 : 긴 변의 길이가 5 : 8 혹은 1 : 1.618이 되어야 한다는 가설이다. 인터넷에서도 황금 비율로 꼽힌 남자 아이돌로 인피니트의 엘, B.A.P의 대현, EXO-K의 수호와 세훈 등이 화제가 된 바 있다.<sup>76)</sup>

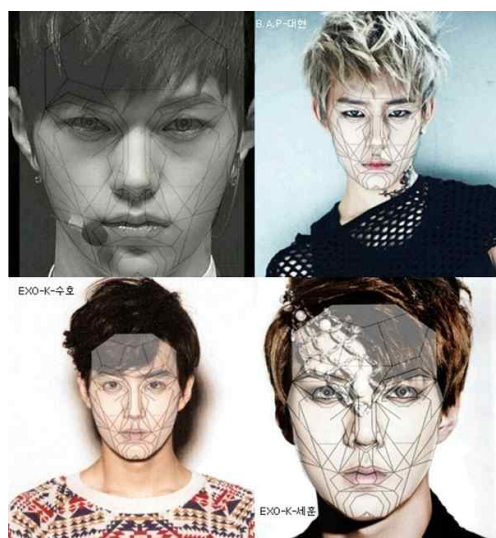


그림 17 K-pop 아이돌 얼굴의 황금비율

둘째로, 춤은 트레이닝으로 단련된 어려운 군무(群舞)와 섹시한 힙회전, 그리고 신병훈련소적 단체운동, 소품 활용 동작, 점핑점핑 동작 등이 매력적인 요소로 손꼽힌다. 셋째로, K-pop의 특징인 프로듀싱 기술을 총괄 지휘하는 A&R(Artist & Repertoire) 부서는 한국적 K-pop 댄스 뮤직을 추구하는 기본적인 공식으로 매력적인 멜로디를 넣은 빠른 비트의 곡을 선호하고 있다. 모든 음악에서 멜로디는 가장 값 비싸고 중요한 요소임은 두 말할 나위도 없다. 그러나 멜로디의 중요성은 K-pop에서 더욱 더 그 진가를 발휘한다. 기존의 흑인 음악과 같이 비트와 댄스만으로 K-pop이 구성되었다면, K-pop은 성공하기 힘들었을 것이라고 담당자들은 믿고 있다.<sup>77)</sup>

76) 『한국경제신문』 2014년 2월 11일. 「황금 비율의 원리, 가장 아름다운 비율 “인피니트 엘, EXO 수호의 얼굴 속에..?” 참조.

마지막으로, 음절반복은 심리학 혹은 뇌-인지과학과 깊은 관계가 있다. K-pop의 가사는 중독성 있는 음절반복을 많이 구사하는 후크송 계열로, 가사는 한글과 영어가 섞인 혼합형이다. 작사는 주로 한국계 미국인이거나, 한글과 영어가 다 되는 양쪽 언어구사자들이 담당한다. 이것 또한 K-pop 프로듀싱 기술의 특징이다. 뇌-인지과학에서는 중독성이 높다고 평가하는 2X, 3X의 운율 격자(metrical grids)의 믹싱(mixing)을 차용하기 때문에, 멜로디와 같이 쉽게 노래를 외우게 하는 비밀이 숨겨져 있다.

K-pop을 필두로 한 한류2.0의 성공에도 불구하고, 위에서도 지적했듯이 K-pop은 창작력과 배급망의 확보가 급선무로 다가오고 있다. 3대 기획사가 소문난 잔치에 먹을 것 없다는 속담과 마찬가지로 낮은 수익성의 문제에 큰 부담을 느끼고 있는 것은 어제 오늘날의 일이 아니다. 한류3.0에서의 K-pop은 낮은 수익성 문제를 창작력과 배급망의 확보로 풀어나가야 한다.

기존의 이론들은 창작력이나 배급망 확보에 대한 뾰족한 해답을 주지 못하고 있다. 매체 기술(media technology) 혁신에 발 빠르게 적응하여, K-pop을 하나의 새로운 디지털 음악 장르로 등장시키는 데는 성공하였지만, 위에서 언급한 신제도주의나 기타 사회과학적 이론들은 곡이나 장르의 혁신에 대해 함구하고 있다. 거래비용경제학 이론가들도 믿을만한 몰두라는 개념으로 K-pop의 성공을 설명할 수는 있으나, K-pop이 거둔 세계적 규모의 창작 아웃소싱을 설명할 수 없다.<sup>77)</sup>

그러나 무엇보다도 중요한 것이 창작력을 어떻게 확보하느냐이다. 클래식 음악과는 달리 우리나라에서는 대중음악 학교가 없다. 오로지 개인적인 재능에 따라 작곡하는 아마추어 작곡가들이 대부분이거나, 흔히 싱어 송라이터라고 하는 가수 겸 작곡가들이 주종을 이룬다. 물론 이들 중에는 천재적인 작곡가들이 있을 수 있으나, 우리나라의 경우 순수 창작에 의한 새로운 가요 장르를 개발한 적은 아직도 없는 실정이다. 즉 노래는 많으나 장르가 없는 불균형 현상이 심하다.

77) SM엔터테인먼트 프로듀싱 실장 이성수씨와의 인터뷰(2012년 12월 21일).

78) Hutson & Skkab 2006.

#### 4.2.4. K-pop 성공 요인에 대한 인지과학적 설명

신곡의 작곡이나 그것보다 더 어려운 새로운 장르의 개발은 어떻게 이루어질까? 이 문제는 신제도론과 뇌과학-인지과학과의 협업이 중요하다. 음악에서 인지적 설명은 50년대부터 있었다. 마이어(Meyer)는 그의 유명한 기대이론에서 음악적 감정은 기대한 멜로디가 나오지 않고 엉뚱한 멜로디가 나와 충격을 줄 때 발생한다고 하였다.<sup>79)</sup> 마이어의 이론은 뒤에 러달(Lerdahl)과 자켄도프(Jackendoff)에 의해 생성언어학과 연계되어 음의 보편적 문법이론으로 발전하였다.<sup>80)</sup> 시간간격 환원(time-span reduction)과 연장환원(prolongational reduction)을 통해 음성과 음높이의 변화에 따른 감정의 변화를 추적한 이들의 연구는 후에 여러 학자들에 의해 언어와 음악 간의 뇌과학적 차이점과 유사성을 연구하도록 자극시켰다.

최근의 연구에 따르면, 음악과 언어는 서로 다른 기억세포에 정보를 각각 따로 저장하지만, 저장된 정보를 꺼내 사용하는 데는 같은 뇌세포를 사용한다는 것이다.<sup>81)</sup> 특이한 점은 연주음악에 쓰이는 뇌세포와 비시적 언어(nonpoetic language)에 쓰이는 뇌세포가 공유되지 않는다는 사실이다. 그러므로 시적언어와 연주음악이 어떻게 서로 뇌세포를 공유하며 상호작용하는 가를 연구하는 것도 중요한 연구과제가 되었다.<sup>82)</sup>

또한, 음악가들의 뇌세포에서 중요한 것이 명시적 기억(declarative memory)인 것과 장기적 기억(long term memory; hippocampus)인 것이 판명되었다.<sup>83)</sup> 히포캠퍼스는 음이나 멜로디의 기억을 빨리 하게끔 하는 능력을 부여하는 세포이고, 명시적 기억은 오래 저장된 기억을 창조적으로 빠른 속도로 재구성해 내는 능력을 말한다. 이 두 가지 모두 음악 창작에서 중요한 기억장치이나, 어떻게 음악이나 장르 창조에 적용되는 지는 아직 밝혀진 바 없다. 대신에 현재의 음악에 관한 인지과학적 연구는 언어와의 유사점 및 차이점, 그

79) Meyer 1956.

80) Lerdahl & Jackendoff 1983.

81) Patel 2008.

82) Lerdahl 2013.

83) Ullman 2001; Jourdain 2002.

리고 전 세계 음악의 보편적 문법구조(통사적, 의미론적 구조)를 파악하는 데 주력하고 있는 실정이다.

그러나 최근의 한 연구에서 노래와 장르의 차이점에 착안하여 인지과학적으로 차이를 설명해 보려는 결과가 나왔다. 자나타(Janata)와 파슨스(Parsons)는 노래를 짧은 시간스케일과 중간치의 추상성으로 정의하고, 장르를 최장의 시간스케일과 최고의 추상성으로 규정한 후, 각각의 뇌세포 이용 상황을 분석한 바 있다.<sup>84)</sup>

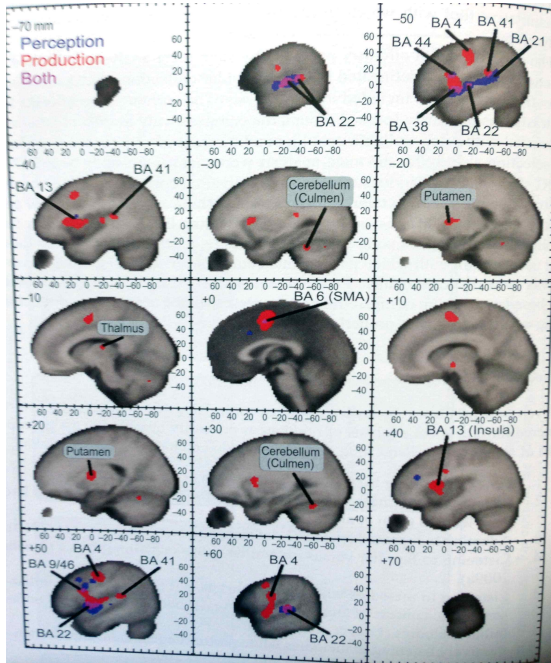


그림 18 | 뇌과학으로 본 음악의 지각과 생산  
출처: Janata and Parsons (2013)

이들의 연구 결과, 노래는 <그림 18>의 BA41, 22, BA6, BA13, BA4 세포를 주로 사용하는 반면, 장르는 <그림 18>의 Thalmus에 해당하는 뇌 바닥핵(basal ganglia)을 주로 사용하는 것을 발견하였다.

84) Janata & Parsons 2013.

이러한 연구결과는 “뇌 바닥핵은 고도로 흥겨운 자기 선택 음악을 들을 때 기대(dorsal striatum)와 보상(ventral striatum) 과정에 참여한다” 는 선행연구와 일치했다.<sup>85)</sup> 결국, 장르 창조는 인내를 가지고 스스로 보상을 기대하면서 음악을 선택할 때 나타나는 기쁜 감정이 개인뿐만 아니라 집단 전체에서 장시간에 걸쳐 보편적으로 공유될 때 가능하다는 결론에 다다른 것이다. 다시 말해, 우리 뇌의 바닥핵은 장기간 진화를 통해 두 가지 능력을 부여 받았다. 하나는 인내를 통해 먼 미래의 포상을 기다릴 줄 아는 능력이며, 두 번째는 남의 도움이나 영향 없이 자신이 선택한 곡이 제공하는 기대의 현실화를 통해 최대의 기쁨을 느낄 수 있는 능력이다.

물론 바닥핵 만으로는 창작이 이루어 질 수 없다. 장기간의 음악학습과 노력이 동원되어야하는 것은 물론이다.<sup>86)</sup> 그러므로 바닥핵 연구도 결국은 뇌의 진화와 사회화에 바탕을 둔다는 점에서, 뇌의 능력만 믿고 음악의 창작이나 장르의 개발을 추진할 수는 없다. 레비틴(Levitin)에 따르면, 생물학적 능력과 사회화의 공헌은 50-50의 비율을 통계적으로 가진다고 한다.<sup>87)</sup>

그런데 21세기 대중음악의 판도를 보면, 음악의 창작과 장르의 개발은 주로 영-미계 백인, 흑인들에 의해서 이루어지고 있다고 해도 과언이 아니다. 유럽 고전음악은 유럽 대륙의 백인 작곡가들의 몫이었고, 재즈, 블루스, 힙합은 미국 혹은 자메이카의 흑인 작곡가들 몫이었다. 왜 그럴까?

인지과학만 가지고서는 이 문제를 해결할 수 없다. 여기서 제도가 다시 필요하게 된다. 아무리 인재가 전 세계에 널려 있다고 해도, 오로지 흑백을 포함한 영-미계 작곡가들만 새로운 글로벌 팝 장르를 개척하고 있기 때문이다. 일본도 독일도 이 경쟁에서 뒤떨어지고 있다. 그러므로 흑백을 포함한 영-미계 음악 제도를 자세히 들여다 볼 필요가 여기에 있다.

가장 중요한 제도적 요인은 세계화라고 할 수 있다. 즉, 음악의 작곡과 장르 개발에 영어가 필수적인 조건이 되었고(syntactic foundation), 미국의 대중문화가 보편적 의미세계(semantic world)가 되어 버린 것이다. 이 두 통사적, 의

85) Salimpoor et al, 2011.

86) Csikszentmihalyi 1996.

87) Levitin 2006.

미적 체계를 이해하지 못하고서는 작곡과 장르개발에 참여할 수 없는 상황이다. 앞으로 K-pop을 한류3.0으로 구현시키기 위해서는 작곡가와 창작가들을 한국어와 영어를 동시에 구사하는 이중 언어 환경에서 교육시킬 필요가 있으며, 뇌의 바닥핵을 많이 사용하면서 장기적 기억과 명시적 기억을 많이 사용할 수 있는 교육을 어릴 때부터 실시해야 한다. 모차르트가 비엔나에서 활동했을 때야 비로소 위대한 피아노 소나타나 심포니 그리고 오페라를 쓸 수 있었던 것은 결코 우연이 아니다. 위에서 말한 이 모든 작업은 결코 쉬운 일이 아니다. 시간을 넉넉히 가지고 하나씩 천착해 나가야 할 산더미 같은 일들이 쌓여있는 셈이다.

### 4.3. 한국형 SF를 꿈꾸는 K-film의 리얼리즘 서사혁신 전략

#### 4.3.1. 테크놀로지의 발전과 한류 SF의 부재현상

한류 문화산업은 비약적으로 발전한 다양한 테크놀로지에 힘입어 생산과 유통 및 소비의 선순환 체계를 어느 정도 갖추게 되었다. 한류의 성장과정에서 ‘테크놀로지’, 특히 디지털 미디어 기술이 큰 역할을 해왔음은 이미 널리 알려진 사실이다. 특히 한류 팬들의 자발적 한류 드라마 유통과 홍보, 온라인 다운로드 또는 스트리밍 서비스를 통한 한국 영화의 해외 접근성 향상,<sup>88)</sup> 유튜브 등 UGC(User-generated contents)를 기반으로 한 한국대중가요의 폭발적 성장 등은 한류 현상의 기술적 의존도를 극명하게 대변한다.

그러나 테크놀로지의 발전에 힘입은 한류의 성장에도 불구하고, 정작 테크놀로지를 중요한 소재로 삼으면서 유토피아적 가치나 비판적 가치를 구현하는 SF(과학소설) 한류 장르는 부족하거나 부재한 것이 실정이다. 한국 과학소설(SF)의 발전사(혹은 부재의 역사)에 비추어 볼 때, 2,000년 전후로 한국의 문화콘텐츠, 특히 영화에서 SF 특유의 서사적 장치가 변용되는 과정을 한국 영화 한류라는 틀 속에서 새롭게 이해하는 것은 한국 SF영화가 지닌 서사적 장치의 가능성을 재발견하는 모색이 될 수 있다.

88) 한류의 유행 이전까지 한국영화는 예술영화 전용극장에서나 간간히 볼 수 있었다.

한국에 SF장르가 부재 혹은 부족한 현상은 영화에만 국한된 것이 아니다. 추론적 전통이 부족한 문학도 SF는 발달하지 못했고, TV 드라마에서는 로맨스에 자극이나 묘미를 주는 향신료처럼 사용했으며, <괴물>이나 <로스트 메모리즈>가 그렇듯이 내러티브의 배경으로 간헐적으로 등장했을 뿐이다.

이러한 SF의 부재 현상은 ‘한국 리얼리즘 서사 전통’과 ‘소외효과’의 여파에서 비롯된 것이다. 영화에서 테크놀로지의 재현과 묘사는 SF의 서사적 기틀이자 캐릭터의 역할을 수행하지만, 테크놀로지가 수행하는 이러한 역할은 한류의 현상적 인기에 눌러 상대적으로 무시되어 왔다. 이 점은 근대 이후로 영화와 최근 20년 사이에 등장한 디지털 미디어 부흥 이전까지 한국 문화콘텐츠의 주축으로 기능해 온 문학 부문에서 SF 서사가 전반적으로 부재하다는 사실, 즉 “비현실을 현실의 영역으로 끌어들이는” 기제인 “기술” 보다는 이미 경험적 삶 속에 존재하는 현실 그 자체의 재현에 치중해 온 한국적 예술의식의 특성과도 무관하지 않다.

근대문학 개방의 충격과 그 실패의 여파, 식민 지배의 아픔, 동족상잔의 비극과 독재 정치의 상처, 그리고 성장이라는 미명 하에 억눌려 왔던 민주 사회 이행으로의 욕망 등 근현대 한국 역사는 시급한 재현과 매개를 요하는 사건들로 점철되어 왔다. 이에 따라 지금, 여기에서 당장 논해야 할 사건과 문제들이 팽배한 상황 속에서 즉각적인 현실과 그 궤를 달리하는 환상적 서사는 설 자리를 잃고 일부 장르문학 팬의 전유물이 되어, 아직도 현실적 서사의 ‘양념’ 수준에서 그 맥을 겨우 이어가고 있다. 본래 SF라는 장르는 ‘외삽(extrapolation)’과 ‘사변(speculation)’으로 특징지을 수 있는 만큼 그 현실 재현성의 수준이 결코 리얼리스트 서사에 뒤떨어지지 않지만, 지금 여기에 존재하지 않는 인물이나 사건, 장치 등이 창출하는 “소외 효과”가 SF가 낯선 장르로 남게 하는 주된 요인으로 작용했던 것이다.

따라서 근대 이후로 한국 문학/문화에서 지배적인 영향력을 행사해 온 리얼리즘이 현실의 이면 또는 그 너머의 세계를 그리는 외삽과 사변의 논리에 어떠한 방식으로 반영되는지 연구할 필요가 있다.

#### 4.3.2. 한류와 테크놀로지의 관계와 한류 SF의 서사적 특성

이런 물음에 답하기에 앞서 먼저 한류와 테크놀로지의 관계에 대해서 알아볼 필요가 있다. 테크놀로지는 한류의 주된 동력이자 메커니즘으로서 기능해 왔다. 테크놀로지는 한류 콘텐츠에서 디지털 미디어 커뮤니티를 통한 자기 주도적 전파, 미디어 콘텐츠, 시각적 아름다움, 전자 댄스 뮤직의 효과와 특징을 지닌 채 한류의 주된 동력으로 기능해 왔으나, 메커니즘적 측면에 대한 의식적 인정의 부족이 부족했고 캐릭터로서의 테크놀로지에 대한 인식도 없었다. 이에 따라 테크놀로지는 캐릭터나 메커니즘으로 활용되지 못한 채 장식 효과나 배경으로 사용되는 한계에 갇히게 되었으며, 그 결과가 SF 장르의 부족 혹은 부재로 나타난 것이다.

이는 SF 장르의 활용에 적극적인 미국이나 일본과는 사뭇 다른 상황이다. 미국이나 일본은 테크놀로지에 대한 비판적 성찰까지 포함해서 SF의 기술과 철학을 심화시키고 있으나, 한국은 너무나도 미미한 형편이다.

그렇다면 왜 SF를 재발견해야 하는가? 한국 문화에 보이는 끊임없는 사실주의 준칙의 전통의 한계를 넘어설 수 있는 좋은 장르이기 때문이다. 제도화된 권위에 대한 저항으로서의 문학 전통으로 인해 한류 SF 영화는 산만한 구조의 담론적 프레임에 갇힌 서사구조 속에서 테크놀로지가 지닌 풍부한 가능성보다는 부족한 특수효과를 가리기 위한 장치로서 부각되는 경향이 있다.

그러나 SF는 사실주의 전통을 넘어서서 관객의 요구와 장르 친숙성과 장르 다양화에 부응할 수 있다. SF에 대한 다양한 정의는 그런 사실을 잘 보여준다. SF는 “과거와 현재의 실제 세계에 대한 적정한 지식, 그리고 자연과 과학적 방식의 중요성에 대한 이해를 근거로 해서 미래에 일어날 수 있는 일에 대한 사실적 추론”<sup>89)</sup>이므로, “판타지가 아니라 SF가 되기 위해선 알려진 사실에 근거해 예언적 추정을 하려는 노력이 있어야 한다.”<sup>90)</sup> 그러나 사실적 추론을 넘어서서 SF는 “인지 논리가 인정하는 허구의 고안물(novum)로 규정된다.”<sup>91)</sup> 또한 “문

89) Robert A. Heinlein 1959.

90) John W. Campbell, Jr. 1947.

91) Darko Suvin 1979.

학의 한 장르로서, 그 필요충분조건은 소외(estrangement)와 인식의 존재와 상호 작용이고, 그 주된 형식 장치는 작가의 경험적 환경을 대체하는 상상적 구조”<sup>92)</sup>이기도 한 것이다. 그리하여 사실적 추론이자 상상적 구조로서 허구적 고안물이기도 한 SF는 우리 삶의 이야기로서 ‘새로운 가능성에 대한 개방’과 ‘개연성에 대한 현실 모방적 욕구로부터의 해방’을 의미하면서, 문학이 지닌 재현적 기능과 더불어 충실한 반성과 영감의 원천이 되기도 한다.<sup>93)</sup>

#### 4.3.3. 한국형 SF: 테크놀로지와 결합한 리얼리즘 전통의 혁신

##### ① SF 서사와 테크놀로지가 부여하는 소외효과

‘소외효과’는 SF가 현실에 대한 유토피아적 가치와 비판적 가치를 숙고하게 만드는 충분조건이다. 본래 소외는 리얼리스트 서사에서도 자주 등장하는 기법으로, 의미 창출의 기본적인 수단이다. 예술 작품이 현실을 그대로 모방하는데 그친다면 그 기능은 미적 충족감을 주는 거울 수준에 머무르겠지만,<sup>94)</sup> 무언가 현실에 잠재되어 있으면서도 전면에 부각되지 않았던 측면이나 생각을 형상화함으로써 새로운 행동 또는 사고를 촉발하는 사회적 기능을 수행하는 것이야말로 리얼리즘 서사의 소외효과라고 할 수 있다.

그런데 SF 서사에서는 소외효과가 ‘인지적 소외’의 양상으로 나타난다. SF 서사는 현실에서 볼 수 없는 기술이나 그러한 기술에 의존한 상황을 전면에 부각시켜서 독자가 느끼는 ‘낯섦’의 효과를 최대화함으로써 ‘인지적 소외’를 유발한다.<sup>95)</sup> ‘인지적 소외’는 감각적으로 느끼기보다는 논리적으로 사고함으로써 우리가 아는 그대로의 현실에 존재하는 부조리를 좀 더 극명한 형태로 깨닫게 해주는 장치로 작용한다. 따라서 경계를 초월한 접근성과 속도로 사고의 지평

92) Darko Suvin 1972.

93) Jonathan Culler가 언급하는 SF의 이야기(story)와 담론(discourse)은 Propp and Shklovsky의 논의에서 가능성(Fabula: 단순히 어떤 일이 일어날 수 있는 가능성)과 개연성(Sujet: 정황으로 봐서 일어날 확률이 높은 경우)의 논의로 보는 학자들의 견해도 이런 설명을 뒷받침한다.

94) 사실 미적 충족감 역시 현실을 주관적 시각으로 여과해 제시함으로써 얻을 수 있는 것으로, 엄밀히 말하면 일종의 현실과의 거리두기 즉 소외의 한 예라고 하겠다.

95) Darko Suvin 1972.

을 넓혀 나가고 있는 오늘날 ‘지식 사회’의 원동력은 다름 아닌 기술이고, 또한 삶 속에 녹아들어 있는 기술의 의미를 보다 명확하게 들여다 볼 수 있게 해 주는 장르가 SF라는 점을 감안할 때, 지금이야말로 SF가 ‘리얼리즘’의 적자로 등장해야 할 시기라고 할 수 있다.

## ② SF 스펙터클의 감각적 효과

한편, 한류의 성장에 공헌한 디지털 매체 기술의 근간은 그 인지적, 해석학적 가능성뿐 아니라 여럿이 함께 몸으로 느끼고 귀로 들으며 눈으로 보는 감각의 효과 즉 ‘스펙터클’에 크게 의존하고 있다. 대중가요 아이돌 그룹의 공연이 주는 시각적 만족감과 반복적 리듬의 댄스 음악이 유발하는 중독성, 〈쉬리〉로 대변되는 한국형 블록버스터의 스케일과 〈올드보이〉의 환상적 미장센, 뮤직비디오의 역동적 카메라 놀림과 화려한 소품, 스타 배우들의 출중한 외모, 그리고 감각적 OST와 서사의 조화를 내세운 한국 드라마 등은 모두 SF의 스펙터클 효과에 힘입은 것이다.

신기하고 낯선 ‘장치’, ‘장소’, ‘배경’의 매력을 내세운 SF서사는 앞으로 한류 콘텐츠의 새로운 동력원이 될 수 있는 소지가 충분하다. 미국의 할리우드 또한 이러한 점에 착안하여 SF계 서사물의 제작을 크게 늘린 바 있는데, 최근 몇 년간 박스오피스 10위 안에 든 작품 중 대다수가 SF물이라는 점은 시사하는 바가 매우 크다.

## ③ 한국형 SF영화의 현황과 가능성

그러나 한국 주류 담론에서는 SF서사의 부재가 여전하다. 한국에서는 아직 SF라는 장르가 주변적 서사로 인식되고 있는 만큼 SF의 강렬한 ‘소외효과’의 역효과와 가능성이 있다. 예컨대, 〈2009 로스트 메모리즈〉의 실패한 한국형 SF 블록버스터 도전은 이러한 소외효과와 역효과 사례로 기억할 만하다. 또한 이와는 다른 방식으로 SF를 통해 독립영화 서사를 새롭게 모색했던 〈인류멸망 보고서〉와 〈신촌좀비만화〉도 대중의 관심을 제대로 이끌지는 못했지만, 주목할 만한 시도였다. 이 두 가지 방식과는 달리 비평적 성공과 상업적 흥행이라는

두 마리 토끼를 모두 잡은 사례로는 <괴물>과 <설국열차>가 있다. 이 영화들은 SF를 통해 현실에 대한 비판적 가치를 구현했다는 점에서 호평을 받았을 뿐만 아니라 SF를 통한 리얼리즘 서사의 혁신을 이루었다는 점에서도 중요하다.



그림 19 | 2009 로스트메모리즈



그림 20 | 신촌좀비만화



그림 21 | 인류멸망보고서



| 그림 22 | 괴물



| 그림 23 | 설국열차

#### ④ 한국형 SF의 새로운 가능성과 리얼리즘 서사혁신 전략

리얼리즘 전통의 재구성으로서 한국형 SF영화의 성공 가능성은 소외효과와 스펙터클 효과를 사회에 대한 비판적 비유와 적절하게 연계하여 유토피아적 가치에 견줄 만한 비평적 가치를 획득하느냐 여부에 달려있다.

스펙터클 효과는 사실의 은유적 재현에 효과적이다. 〈괴물〉이나 〈설국열차〉가 세계 평단의 극찬을 받을 수 있었던 데에는 환경오염으로 인해 탄생한 거대한 괴물의 공격이나 얼마 안 되는 생존자들을 싣고 잘못된 환경 정책에 희생된 미래의 폐허 속을 끊임없이 질주하는 열차라는 (인지적으로) 낯선 (감각적) 스펙터클 요소 외에도 미군 부대의 존재로 대변되는 제국주의적 식민 지배의 여파, 사회의 근간을 이루는 전통적 가치의 상실<sup>96)</sup>과 회복, 그리고 계급 사회의 견고한 틀과 그에 대한 전복적 열망 등 오늘날의 사회 현실을 즉각적으로 인지 또는 공감 가능한 ‘알레고리’의 형태로 제시했다는 강점이 크게 작용했다.

그러나 그것이 단순한 재현이어서는 힘을 잃게 된다. 단순한 재현을 넘어서는 비평적 조명이 가능할 때, 비로소 SF장르의 서사혁신이 이루어진다. 한국적 리얼리즘의 전통이 ‘거울’로서의 기능을 넘어서서 재현 대상의 주변까지 밝히는

96) 〈괴물〉의 초반에서 드러나는 가족 간의 불화나 소통의 부재가 대표적이다.

‘조명’의 역할을 할 때, 한국적 SF 서사는 특수효과에 치중해 인지적 소외와 감각적 스펙터클을 ‘경외’로 변화시켜서 관객을 끌어들이면서도 관객과 재현 대상간의 ‘거리 두기’에 머무는 대다수 할리우드 SF의 벽을 넘어서는 고유한 성취를 이룩할 수 있다.

#### 4.4. 참여적 몰입을 지속하는 K-game의 유희소 최적화 전략

##### 4.4.1. 비디오 게임의 이론과 게임 플레이의 딜레마

비디오게임을 연구하는 관점은 일반적으로 서사학(Narratology)과 루돌로지(Ludology)의 2가지 관점이 상호 대립과 보완 속에서 상호 병행되어 왔다. 대체로 스토리텔링에 관심이 있는 학자들이 전자를 선호한 반면, 비디오게임 디자이너들은 후자를 적극 지지했다. 그러나 비디오게임의 장르 분석은 서사학적 이해와 루돌로지적 설명을 병행할 때 양자의 해석학적 아크를 통해 온전하게 이루어질 수 있다.

서사학(Narratology)적 이해에서 보면, 게임은 상호작용적 서사(Interactive narrative)로서, 플롯(plot)과 캐릭터가 있는 재현(representation)적 서사이다. 게임 디자이너들이 선호하는 루돌로지(Ludology)적 설명에 의하면, 게임은 유희소(Ludem)를 지닌 놀이이자 시뮬레이션 시스템(simulation system)으로서, 지켜야 하는 규칙들을 일정한 방식으로 모델링(modelling)한 것이다. J. Fontanille의 기호학적 관점에서 양자를 각각 서사구조에 따른 상상적 몰입에 대한 이해와 시스템/규칙/인터페이스에 따른 기술적 몰입에 대한 설명으로 평가했다. 그러나 양자는 무시할 수 없는 차이에도 불구하고, 최근 상호 접근하는 양상을 보이고 있다.<sup>97)</sup>

그렇다면 양자가 모두 공감하는 게임의 본질적 특징은 어떤 것인가? 맥고니얼에 의하면, 게임은 목표, 규칙, 피드백 시스템, 자발적 참여의 4가지 본질적

97) 서사학자 Marie Laure Ryan이 문제해결의 다변적 서사(problem-solving multivariant narrative)로 게임을 새롭게 이해하거나 Janet Murray가 사이버드라마(Cyberdrama)로 보던 초기 이해에서 벗어나서 최근 ‘재매개’과 ‘루돌로지’로 게임을 새롭게 접근하는 반면, 루돌로지 관점에 있었던 F. Ginzalo, E. Aarseth, J. Juul 등은 루돌로지서서 서사학으로 점차 다가가는 양상이 나타나고 있다.

특징을 지니고 있다.<sup>98)</sup> 목표는 플레이어의 성취결과로서, 게임의 차별화된 매력 요소가 되고, 규칙은 목표 성취의 제약으로서, 플레이어의 창조적 자유와 길항관계를 형성하며, 피드백 시스템은 목표성취율 제시를 통한 동기부여(점수, 레벨, 진행률) 기능을 하고, 자발적 참여는 이 세 가지의 자발적 수용을 통한 몰입 기반을 조성한다. 이 특징들이 어우러져서 게임 플레이어의 패턴을 형성한다.

한편, 게임은 재미(fun)에서 출발하여 지루함(boredom)에 도달하는 놀이로서, 효율화(chunking)로 불리는 정보의 학습/처리 숙달과정이다.<sup>99)</sup> 게임 플레이어는 다양한 경우의 수로 디자인된 규칙들의 조합을 알고 게임 플레이어의 패턴과 관습을 익힘으로써 패턴처리 능력을 학습하고 숙달하게 된다. 그러나 처음에는 재미로 시작했던 게임은 결국 익숙해질수록 진부한 결말에 대해 지루함을 느끼고 플레이를 마칠 수밖에 없는 특징을 지니고 있다. 규칙의 제약을 뚫고 목표를 성취하는 재미 추구가 지루함으로 변한다는 것은 재미를 추구하지만 익숙해질수록 지루해지는 게임플레이의 딜레마를 형성한다.

#### 4.4.2. 지속적 몰입과 유희소의 최적화 전략

##### ① 지속적 몰입을 유지하는 유희소의 최적화

게임은 재미를 추구하는 과정에서 이루어지는 정보의 학습/처리 숙달과정이기 때문에, 속성상 인지과학적 모델의 몰입이론과 상통할 수밖에 없다.<sup>100)</sup> 몰입(flow)은 도전과제와 기술능력의 딜레마를 해결하는 최적화된 상태를 뜻한다. <그림 24>에 잘 나타나듯이, 도전과제가 기술능력보다 높으면 불안하고 기술능력이 도전과제보다 높으면 지루해지기 때문에, 도전과제와 기술능력의 균형을 맞출 때 몰입이 이루어진다. 게임은 규칙의 한계를 넘어서서 목표를 성취하기 위해 몰입을 추구하는 플레이어이지만, 몰입의 결과는 익숙한 진부함으로 인해 플레이 종료로 귀결된다.

98) H. McGonial 2011.

99) R. Koster 2005.

100) M. Csikszentmihalyi 1975; M. Csikszentmihalyi 1988; M. Csikszentmihalyi 1990; M. Csikszentmihalyi 1996 참조.

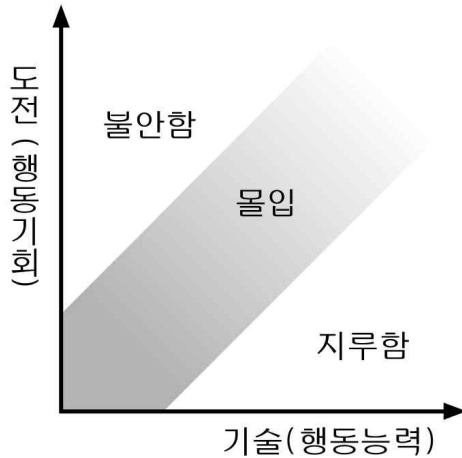


그림 24 몰입경험의 구조

게임의 이러한 속성 때문에, 지속적 몰입을 위해서는, 게임 플레이의 패턴을 결정하는 유희소의 최적화와 게이머의 몰입을 유지하거나 제고하는 게임의 장르적 관습을 최적화하는 작업에 대한 이해가 필요하다.<sup>101)</sup> 유희소(Ludem)는 게임 플레이를 통해 얻는 즐거움의 핵심 내용으로서, 목표와 규칙 및 피드백 시스템이 어우러져 만드는 문제해결 방식과 과정에서 부각되는 것이며, 게임의 종류와 소재에 따라 상이하지만, 유희소를 최적화할 때 게임플레이의 몰입도와 지속가능성이 높아진다.

루돌로지적 관점에서 볼 때, 게임의 놀이적 성격을 좌우하는 재미의 유희소(Ludem)를 최적화하기 위해서는 몰입의 지속가능성을 높이는 방식으로 게임이 디자인되어야 한다. 실제로 유희소의 최적화는 게임의 구조와 플레이 방식 및 UI(User Interface)의 구성 등 게임과 연관된 모든 층위에서 구현된다. 예컨대, <점프팬(Doney Kong, 1981)>의 주인공인 마리오 캐릭터는 ‘달리다가 장

101) 이하 게임 플레이를 유희소의 최적화의 관점으로 설명하는 내용은 모두 박종천 2007에 따랐다.

애물 피해 점프하는 기쁨'이라는 유희소를 '납치된 아가씨를 구조하는 영웅 이야기'의 이야기 구조와 적절하게 매칭 시킨 대표적 사례이다.



■ 그림 25 ■ 〈Donkey Kong〉(Nintendo)

## ② 유희소의 인지과학적 구성과 배치

이에 비해 유희소의 구성과 배치를 인지과학적 설명에 따라 디자인한 경우도 있다. 〈뱅크패닉(1984)〉은 '시간제한'과 '아이템 취득'의 길항관계에서 순발력을 즐기는 건 슈팅 게임인데, 이야기구조는 은행 강도들을 퇴치하는 경찰 이야기를 근간으로 삼았으나, 이야기구조보다는 규칙과 피드백시스템에서 비롯된 길항관계가 더 중요하다.

특히 〈뱅크패닉〉은 갈등상황에서 선택을 위한 적절한 인터페이스 구성을 갖춘 점이 특기할 만하다. 〈그림 26〉에 보이듯이, 〈뱅크패닉〉은 문을 3개 만들어서 좌뇌와 연관된 오른손과 우뇌와 관련된 왼손을 각각 1개씩 버튼에 대응시키는 한편, 나머지 1개는 왼손 혹은 오른손과 연계시킴으로써 플레이어의 다변화를 도모했다. 만약 2개를 만들었다면 게임 플레이의 도전과제는 상당히 쉬워졌을

것이고, 기술능력의 습득도 상당히 빨라져서 금세 게임에 대한 흥미를 잃어버리게 되었을 것이다. 그러나 <뱅크패닉>은 인지과학적 고려에 따라 3개의 버튼과 창을 설정함으로써 인지적 판단과 선택에 따른 모호성이 도전과제와 기술습득 사이에서 상당한 시간동안 지속적 몰입을 할 수밖에 없도록 플레이 다변화를 초래했다.



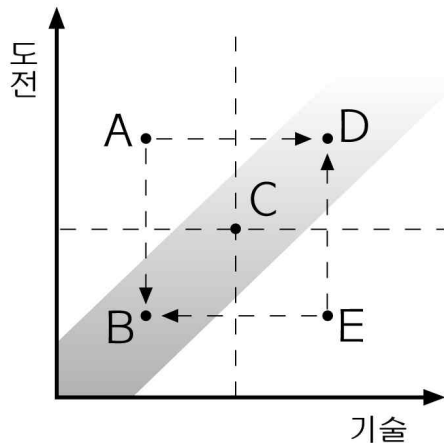
그림 26 | <Bank Panic>(Sega, 1984)

이렇듯 인지과학적 고려는 게임의 유희소에 도전과제의 패턴 인식과 기술능력의 학습/숙달을 접목시킬 때 유희소의 최적화를 이룩하게 만든다. 그러므로 게임 디자이너들은 도전과제와 기술능력 사이의 수치상 균형을 최적화함으로써 게임에 대한 몰입을 유도하되, 에피소드마다 일정 시간의 게임 플레이를 진행하도록 시간적 한계를 설정하고, 플레이어의 현재 기술능력보다 약간 높은 정도의 도전과제를 단계별로 제공함으로써 게임에 대한 몰입을 지속적으로 유지하게 만든다.

### ③ 몰입의 게임적 구성방식

그렇다면 비디오게임에서 몰입의 구성방식은 어떻게 이루어지는가? <그림

27>을 보면, 몰입을 구성하는 방식은 모두 4가지가 있다.<sup>102)</sup> A→D는 플레이어의 기술 높이는 방식으로, 도전과제의 난이도는 유지하되, 기술능력의 약점을 보완할 만한 아이템(대체기술 혹은 보완능력)을 설정하는 방식이며, 대표적인 사례로는 앞서 살펴본 <동키콩>의 망치 아이템이나 <Doom>의 회복아이템 등이 있다. A→B는 다면적 기술/행동능력을 설정하는 것으로서, 기술/행동능력의 실질적 하락효과를 가져오는 것인데, 대표적인 사례로는 <하이퍼 올림픽(Hyper Olympic, 1984)>의 연타능력이나 타이밍능력 등 매회 다른 능력을 요구하는 방식이 있다. E→D는 도전과제의 난이도를 하향 조정하는 것으로서, 플레이어가 자신의 기술에 맞는 난이도의 도전과제의 레벨(level)이나 모드(mode)를 선택하는 것이며, 대표적인 사례로는 FPS의 효시가 되는 <울펜슈타인 3D(1992)>이 있다. E→B는 게임 플레이의 지루함을 해결하기 위해 도전과제의 난이도를 향상시키는 것으로서, 게임의 단계구조(stage structure) 설정을 통해 가능한 것인데, 대표적인 사례로는 대전액션게임의 스테이지를 꼽을 수 있다.



【그림 27】 몰입의 구성방식

102) 칙센미하이는 A→D와 E→D에 대한 설명만 했으나, 실제로는 4가지 모두가 가능하다. 자세한 것은 박종천 2007 참조.

#### ④ 지속적 몰입을 초래하는 게임의 단계구조 설정

지속적인 게임 플레이는 지루함이나 불안함에서 벗어나 몰입의 균형을 지향하도록 도전 변수와 기술 변수를 조정하는 게임의 구조와 밸런싱 설정을 통해 가능해진다. 그 중에서도 게임의 단계구조는 드라마의 연속서사와도 같은 구성으로서 중독적 몰입을 초래한다. 게임의 단계구조는 도전과제와 기술의 밸런스가 적절하고 레벨이나 모드 수준이 몰입의 균형을 이루는 순간 점층적으로 도전과제를 높이는 방식으로 구성된다. 플레이어의 기술능력이 도전과제보다 월등하게 높아져서 지루함이 본격화되는 순간에 스테이지를 높이는 방식은 몰입의 지속가능성을 유지하는 게임의 비결이다.

실제로 게임은 몰입 관계 함수 ' $y=f(x)=ax$ ' 로 <그림 28>과 같이 표현할 수 있다. 이 중 비례상수인 기울기( $a=y/x=\text{도전}/\text{기술}$ )은 A가 제일 크고, C가 제일 작다. A는 기술이 조금만 향상되어도 난이도 높은 도전을 설정해 주어야 몰입에 들어가게 되는 반면, C가 몰입에 들어가기 위해서는 도전의 난이도 상승에 대응하는 기술의 향상이 높은 수준까지 요구된다.

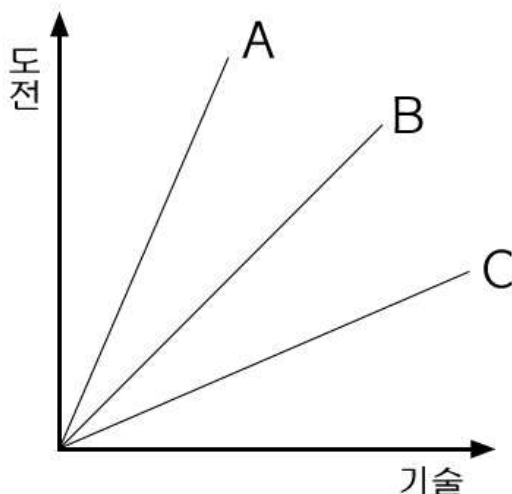


그림 28 도전과 기술의 밸런스

게임을 패턴학습의 놀이라고 볼 때, 기울기가 높은 A는 C에 비해 조금만 기술이 향상되어도 훨씬 높은 도전을 감당할 만큼 학습의 능률이 좋고, C는 A에 비해 학습의 강도가 강하다고 할 수 있다. 도전과 기술의 밸런스가 이런 동일한 게임 내에서 도전과제의 레벨(level) 혹은 기술의 모드(mode) 수준을 단계적으로 높여가는 방식으로 게임의 각 단계(stage)로 설정될 때, 게임의 밸런스가 최적화된다. 따라서 게임의 단계구조는 C→B→A로 점차 그 수준을 높이는 방식으로 구현된다.

흥미로운 것은 일본 만화와 애니메이션에서도 이러한 게임의 단계구조를 채용함으로써 중독적 몰입을 유도한다는 점이다. 예컨대, 1980년대 이후 일본 대표적인 만화이자 애니메이션 작품인 <드래곤볼(Dragonball)>은 회차가 점증함에 따라 도전과제를 맡은 악당의 능력(도전과제)도 점차 강력해졌으며, 주인공도 이에 따라 변신을 통한 지속적인 파워업(power-up)으로 기술능력을 높여서 몰입의 적절한 균형을 지속적으로 유지했다. 이는 닌텐도(Nintendo)와 세가(Seга)에서 제작한 게임의 단계구조에서 영향을 받은 것이라고 볼 수 있다.

#### ⑤ 유희소의 긴장관계: 시간제한과 점수/아이템획득/퀘스트수행

지속적인 몰입을 유도하는 또 하나의 방식은 시간제한과 점수/아이템획득/퀘스트 수행 등 유희소끼리 서로 길항관계를 형성하게 만드는 유희소의 긴장관계 설정이다. 시간제한에 신경을 쓰면, 점수/아이템 획득과 퀘스트 수행을 마음껏 하지 못하는 반면, 점수/아이템이나 퀘스트에 집중하면 시간제한에 걸리게 된다. 이러한 긴장관계는 끊임없이 선택의 갈등에 봉착하게 만드는 방식으로서 좌뇌와 우뇌 간 긴장관계에 적지 않은 효과를 일으킨다.

예컨대, <곤베의 I'm Sorry>(1985)는 시간제한과 점수/아이템 획득 사이에서 긴장관계를 설정했으며, 이런 긴장관계는 UI의 화면 구성에도 적절하게 반영되었다. 좌측 상단 타이머(timer)는 플레이 기술의 한계로서 다면화 기술의 실질적 저하요인에 해당하는 설정인 반면, 우측 하단의 라이프(life) 설정은 상단의 점수와 연계되어 보너스 라이프를 부여하게 한다. 이런 구성으로 인해 게임 플레이어는 게임 플레이가 익숙해져도 복합적 유희소간의 갈등관계에서 끊임

임없이 고민하게 되고, 고민하는 순간 발생하는 모호함의 변수가 다양한 게임 플레이 결과를 양산하게 된다.



그림 29 | 〈곤베의 I'm Sorry〉(1985)

한편, 과제 탐색형 게임은 퀘스트를 통한 스테이지 클리어를 설정하거나 방어력(체력 혹은 건강치)과 연관되는 라이프와 공격력(공격수단과 공격가능횟수 등)의 길항관계를 구축하기도 한다. FPS 게임인 〈Wolfenstein 3D〉는 그 대표적인 사례로서, 탐색과 모험의 유희소인 아이템이나 퀘스트를 하나의 도전과제로 설정하는 한편, 과제수행 스피드에 따라 플레이 기회를 추가해주는 라이프 획득 혹은 스테이지 클리어라는 또 다른 도전과제를 함께 부여함으로써 목표로



그림 30 | 〈Wolfenstein 3D〉

설정된 도전과제들 상호간의 길항관계를 통해 다양한 게임 플레이 참여를 가능하게 함으로써 몰입의 지속가능성을 높였던 것이다.

#### 4.4.3. 몰입의 서사적 메커니즘과 한국형 게임의 가능성

##### ① 게임의 서사적 층위와 에피소드적 구성의 단계구조

게임의 몰입은 서사의 층위에서도 일어난다. 게임에서는 몰입의 서사적 메커니즘이 작동한다. 게임의 서사적 메커니즘은 게임의 장르에 따라 다양하다.

먼저, 게임의 의미작용과 상호작용성에 따른 게임의 유형을 구분할 때, 서사성을 부정하고 유희소에 대한 즉각적 반응이 나타나는 분출게임(예: 퍼즐게임, 액션게임)과 연속적 퀘스트를 수행하는 진보게임(역할게임, 전략게임)으로 나뉘며, 진보게임 중 전략/모험게임은 이상적 이야기의 한계를 충분히 설정하는 반면, 역할게임은 자유로운 선택과 판단에 따른 우발적 이야기를 창출하는 경향이 있다.<sup>103)</sup> 게임 디자이너와 플레이어의 상호작용에서는 디자이너가 통합체적 관점에서 상상적 기표를 연출하여 배치하는 반면, 플레이어는 계열체적 관점에서 기표를 재배치하고 능동적으로 기의를 해독함으로써 자율적으로 의미를 부여한다.

다음으로, 이야기의 서사적 층위는 배경 이야기(background story)와 이상적 이야기(ideal story)와 우발적 이야기로 나뉜다.<sup>104)</sup> 본 게임에 들어가기에 앞서 게임의 세계관과 배경을 알려주기 위해 영화나 애니메이션으로 만들어지는 배경 이야기는 선형적 구조의 5단계 극적 구성을 취하고 있지만, 이상적 이야기는 플레이어가 퀘스트를 선택적으로 수행할 때마다 이야기가 달라지는 부분선형적 에피소드 구조를 갖고 있다. 예컨대, 월드오브워크래프트(WOW)에서 '퀘스트의 선택적 수행 - '보상' - 'Level-up' 으로 이어지는 방식이나 〈마그나카르타, 진홍의 성흔〉에서 플레이어의 에피소드 선택에 따라 칼린츠가 야손과 대결할 때 캐릭터 3명 중 하나를 선택하고 칼린츠 파티에서 파티 전환에 따른 시점 변화가 가능한 점 등이 대표적인 사례라고 할 수 있다. 우발적 이야기

103) J. Fontanille 2004 참조.

104) 한혜원, 전경란 참조.

는 플레이어들 간 소통에 따른 비선형적 이야기로서 가장 자유롭고 예측 불가능한 이야기가 펼쳐진다.

이 세 가지 서사적 층위가 유기적으로 맞물리면서 배경 이야기는 규칙이 되고, 이상적 이야기는 목표 성취가 되며, 우발적 이야기는 가상세계와 현실세계를 연결하는 방식이 되어 상상과 현실이 상호 교차하는 다양한 경우의 수가 발생하면서 흥미로운 몰입의 서사구조가 전개된다. 서사적 층위 중 몰입은 주로 이상적 이야기와 우발적 이야기 사이에서 집중적으로 드러난다.

이러한 서사적 층위의 교호작용보다 더 중요한 몰입의 서사적 메커니즘 에피소드적 구성과 단계구조가 있다. 일반적으로 비디오 게임은 에피소드 구성방식의 단계구조(stage structure)를 갖추고 있다. 게임서사의 요건은 ‘짧은 단회적 행동 플레이(short one-act play)’ 인데,<sup>105)</sup> 1인칭 상호작용성을 갖춘 극적 에피소드의 경우 게임에 감정적으로 몰입하는 시간적 한계는 20분이기 때문에, 15분에서 20분 사이에 완결이 가능한 흥미로운 이야기를 구성하게 된다. 이 시간적 한계를 넘어서서 지속적 몰입을 가능하게 하는 것이 바로 게임의 단계구조인 것이다.

실제로 이러한 에피소드식 구성은 인지과학적으로 몰입의 한계시간을 고려해야 하는 시각적 문화콘텐츠에서 다양하게 나타나고 있다. 각 회마다 완결된 스토리를 갖추고 스토리 간에는 유기적으로 연결되는 TV 시트콤의 에피소드식 구성이 대표적인 사례이며, <미스터 초밥왕>을 비롯한 일본만화의 소재들이나 ER, CSI 등과 같이 의학이나 범죄수사처럼 전문지식에 의한 스토리 구성이 이루어지는 소재 전문 TV 드라마에서는 시즌제의 도입에 의한 에피소드의 확대를 가능하게 하는 양상으로 나타나고 있다.

## ② 서사구조와 게임 유형과 한국형 MMORPG의 친교적 몰입

상호작용성의 서사 분류 모델<sup>106)</sup>에 의하면, 게임은 해석적/창조적 분류와 외적/내적 구분에 의해 4가지 서사모델을 갖을 수 있다. (1) 실험적 예술로서

105) Michael Mateas 2004.

106) 한혜원 2005.

시작한 하이퍼픽션(Hyperfiction)은 해석적-외적 상호작용의 서사로서, 우발적 스토리가 배제된 선형적 서사에 따라 지나친 선택의 자유를 부여함으로써 대중적으로 외면당했다. (2) 갓게임(God-game)은 창조적-외적 상호작용의 서사로서, 현실을 부정하거나 긍정하는 욕구의 실현을 위해 이상적 스토리를 강화하면서 기술능력에 따른 다변화 모델인데, <심시티>와 <스타크래프트>가 대표적인 사례다. 콘솔게임은 해석적-내적 상호작용의 서사로서, 매력적인 캐릭터를 통한 대리만족의 몰입이 유희소가 되며, <툼레이더>나 스포츠게임처럼 역할을 수행하는 경우가 많다. MMORPG는 창조적-내적 상호작용의 서사로서, <바람의 나라>나 <리니지2>처럼 퀘스트 수행이나 커뮤니케이션을 강조하는 한국형 게임의 모델인데, 캐릭터 길드 조직이나 공성전 등을 통해서 명확하게 나타나듯이 플레이어 상호간에 우발적 스토리가 나타나는 집단적 친교의 몰입 모델이다.



■ 그림 31 ■ 상호작용성의 서사 분류

이인화는 한국형 게임 킬러콘텐츠인 <리니지2>를 분석하면서, 자발적 갈등의 형성과 선택, 친교모형의 확장, 온라인 MMORPG 등의 특성을 제시했다.<sup>107)</sup> 먼저 자발적 갈등의 형성과 선택은 해석적(interpretative) 감상이 아니

라 형성적(configurative) 플레이 모델링을 통해 이루어지며, 상호작용성과 서사성의 대립을 초월하는 방식으로, 혈맹을 통해서 작가의 일방적 갈등 형성이 아니라 플레이어 자신의 갈등 형성이 가능해지고 플레이어 대 플레이어의 개인적 대립이 아니라 길드 대 길드의 집단적 대립의 모델로 구현되는 특징을 나타낸다. 다음으로 <리니지2>는 대규모 장기지속 플레이에 의해 게임 상의 친교모형이 현실적/사회적으로 확장되어 구현되는 양상을 보여준다. 이는 온라인 게임에서 긴장관계는 디자이너가 설계한 구조가 아니라 게임에 참여하는 사회적 집단 간의 갈등과 참여의 몰입에 따라 현실화되기 때문이다. <리니지2>는 온라인 MMORPG로서 자발적 갈등의 형성에 따른 참여자들의 몰입 극대화, 사회적 집단 갈등의 시뮬레이션에 플레이어의 실존적 선택과 결단 개입, ‘집단 간 경쟁’의 역동적 사회성의 게임 도입에 의해 다양한 유희소와 변수가 생성되는 동시에 컴퓨터 외부의 인간적 사회적 요인의 다면적 역동성이 도전과제와 기술능력에도 스며드는 양상을 나타내었다.



그림 32 한국형 MMORPG 리니지2

107) 이인화 2005.

#### 4.4.4. 상호작용적 게임 서사의 유희소 최적화 전략

MMORPG가 극적으로 보여주는 것처럼, 상호작용성은 게임 서사의 독특한 특징이다. 그렇다면 게임을 둘러싼 상호작용성과 서사성의 관계는 어떻게 이해할 수 있는가?

앞서 논의한 게임 분류에 따르면, 해석적 상호작용성과 창조적 상호작용성은 일반적으로 분출게임과 진보게임에 대응하는 특징을 갖고 있으며, 분출게임과 진보게임의 유형 차이는 루돌로지적 유희소와 서사학적 내러티브에 대한 강조와 상응한다. 이에 비해 디자이너가 설정한 이상적 이야기는 플레이어의 창조적 상호작용에 의해 우발적 이야기로 확산될 수 있으나, 우발적 이야기가 배제된 채 주어진 선택의 자유는 도리어 몰입을 방해한다. 요컨대, 게임은 내러티브나 특정 놀이기술들이 유희소에 의해 긴밀하게 연계될 때 최적화될 수 있으며, 그에 따른 적절한 패턴 관습들이 형성된다고 할 수 있다.

이런 관점에서 볼 때 장르별/개별적 유희소에 따른 게임의 패턴 구축이 가능하다. 유희소가 적절하게 최적화될 때 게임의 몰입이 가능하고, 유희소의 최적화는 도전과제를 극복하는 기술능력과 유기적으로 연결되는 내러티브, 캐릭터, 기술특성의 적절할 구성을 통해 이루어지며, 게임의 장르별 유희소는 재현과 시뮬레이션 모두에서 타 장르로 멀티플랫폼이 가능한데, 이때 장르의 문법/관습이 존중되어야 한다.

한편, 비디오게임은 트랜스 미디어의 가능성이 높다. 먼저, 재매개를 통한 이야기와 캐릭터 소재의 활용은 게임과 타 장르 간 트랜스미디어 전유의 가능성을 높이며, 보편적인 신화적 이야기 구조와 영웅/악당 캐릭터의 설정은 특정 문화권을 넘어서는 보편성과 함께 차별화된 브랜드로서 소비될 매력이다. 톱레이더, 파이널판타지, 리니지 등이 그 대표적인 사례다. 둘째, 트랜스 미디어 전유시 각 플랫폼과 장르 특성을 충분히 고려할 때 성공가능성이 높아진다. 이때 각 장르의 유희소와 각 장르의 문법/관습이 고려되어야 한다. 셋째, 실재감과 몰입감을 자아내는 1인칭 시점은 3D/4D 영화/실감콘텐츠와 연동되어 재매개의 효용성이 높다. 3D영화와 테마파크의 4D체험극장이 그 대표적인 사례다. 넷째, 도전과제와 기술능력의 균형을 위해 고안된 에피소드식 구성의 단계

구조는 에피소드로 연계되는 시리즈물 드라마나 만화 및 애니메이션에서도 활용성이 높다. 드래곤볼이 그 대표적인 사례다. 마지막으로, 트랜스미디어시 각 엔트리의 유희소와 장르적 관습을 최적화할 때 트랜스미디어의 자족성이 충족되며, 창구효과(window effect)의 발현이 가능하다.

지금까지 살펴본 상호작용적 게임 서사에서 우리는 한국형 게임의 특징과 가능성으로서 친교형 MMORPG 창조적-내적 상호작용의 서사, 해석적 감상이 아니라 형성적 플레이 모델링, 상호작용성과 서사성의 대립 초월, 대규모 게임 플레이의 장기지속, 게임에 참여하는 사회적 집단 간의 갈등과 참여의 몰입, 친교모형의 유희소와 참여적 몰입 등을 주목할 필요가 있다.

한국형 게임에 나타나는 상호작용적 서사는 유희소의 최적화와 참여적 몰입을 통해 다른 매체에서도 새로운 가능성으로 고려해 볼 만하다. 특히 인지과학적 고려에 따라 게임의 유희소 최적화 전략은 핵심 유희소의 설정과 장르문법과 이야기의 최적화 및 유희소 변주, 이성(좌뇌)과 감성(우뇌)사이의 선택과 갈등의 긴장관계 설정, 장르적 관습의 형성과 매체 특성을 반영한 장르적 관습 형성, 도전과제와 기술능력의 균형을 위한 역동적 몰입의 구조 구성, 게임과 타영역/장르 간 트랜스미디어 가능성을 제고할 만한 변환의 법칙 도출 등을 주목하여야 새로운 한류3.0의 가능성이 열릴 것이다.

## 5. 지속가능한 한류3.0 실현의 전략과 문화산업적 분석

지속가능한 한류3.0을 실현하기 위해서는 (1) 인문학과 정신과학의 융합연구에 근거한 보편적/여성적 서사구조와 (2) 해외 서사의 한류화와 문화 글로벌화 전략, (3) 사회과학과 뇌-인지과학의 융합적 토대 위에서 정립된 장르 최적화 전략, (4) 신제도론적 관점의 문화산업적 분석과 한류 생태계 조성이 필요하다. 지금부터는 정책 제안적 차원에서 이러한 전략과 실천적 제안의 함의를 살펴보겠다.

### 5.1. 정신과학적 기반의 여성적/보편적 서사구조 정립

본 연구에서는 K-drama를 중심으로 영화, 애니메이션, 만화, 소설 등 서사를 핵심으로 하는 한류 콘텐츠들이 지향해야 할 서사구조의 전형으로 여성적/보편적 서사구조의 정립을 제안하고자 한다. 앞서 살펴본 것처럼, 〈대장금〉을 비롯한 성공적인 한류 킬러콘텐츠는 여성적/보편적 서사구조를 갖추고 있었다. 아시아권에서 큰 인기를 끌었던 〈겨울연가〉나 〈별에서 온 그대〉 등의 드라마에 나오는 남성 주인공들도 선한 성품을 바탕으로 헌신적 사랑과 여성적 배려를 보여주는 캐릭터를 구축했으며, 〈대장금〉처럼 아예 여성 주인공이 여성적/보편적 서사구조를 이끌어간 경우에는 세계적인 호응을 얻었다.

압도적 스케일과 힘을 근간으로 하는 캐릭터 할리우드의 남성-영웅적 서사구조와는 달리, 한류의 개성적 서사는 선한 성품을 토대로 무조건적 헌신과 섬세한 배려를 중심으로 하는 여성적 서사구조를 지니고 있다. 힘을 앞세운 갈등과 승리가 아니라 배려를 통한 공감이라는 한류 서사의 핵심 매력이라는 점을 고려하면서, 이러한 차이점을 분명하게 부각시킴으로써 한국적 서사(K-style narrative)가 차별화된 개성적 장르로 정립될 때 지속가능한 한류3.0 스토리텔링의 안정적인 기반이 마련될 수 있다.

이런 맥락에서 본 연구진은 전통적인 구조주의 서사학을 넘어서는 보다 융합적인 방식의 서사학 이론을 제안하고자 한다. 바로 인지과학과 서사학의 학제

간 연구를 지향하는 담화심리학과 인지과학적 서사학이다.<sup>108)</sup> 아직 한국에서는 찾아보기 힘든 담화심리학과 인지서사학을 통해 우리는 K-drama 고유의 여성서사가 지닌 장점을 극대화시키고, 인지과학적 서사학을 통해 여성 서사구조의 가능성을 모색하는 설명을 통해 지속가능한 한류3.0 스토리텔링의 이론적 모델의 가능성을 찾을 수 있다.

### 5.1.1. 인지과학적 서사학과 여성 서사구조

인지과학적 서사 연구는 서사에 관련된 인간의 인지 또는 정신을 독립적, 개인적, 자동적, 추상적 과정이 아닌 시간과 공간을 포함한 구체적 조건에서 형성되는 영역적으로 특수하고 사회적으로 분배되는 범 개인적 활동으로 보는데,<sup>109)</sup> 이러한 관점은 서사를 단순한 이야기에 그치지 않고 시대적 현상으로 파악하고 특수한 문화로 바라보게 해 준다. 즉 한류3.0의 스토리텔링 연구는 단순한 드라마 텍스트의 분석에 그치지 않고 한류 문화 전체를 관통하는 스토리텔링을 지향한다. 본 연구는 이러한 방법론이 활성화되어 한류3.0이 지속가능한 발전을 이룰 수 있기를 희망한다.

전통적인 서사학은 구조주의 모델에 근거해 서사 내용과 서사 형식을 파악하는 분석적 틀을 고수하지만, 최근의 스토리텔링 논의들은 서사 내용과 서사 형식을 따로 나누어 이야기하지 않고 하나의 스토리텔링으로 엮어서 설명하고자 하는 경향이 강하다. 이는 스토리텔링이 과거와 같이 문자 텍스트에 얽매이지 않고 다양한 미디어로 분화하기 때문이며, 주어진 서사 내용은 강한 보편성을 띠더라도 서술의 양식은 다각화되고 있기 때문이다. 또한 스토리텔링이 이끌어내는 작용에 대한 관심도 점차 높아지고 있어서 서사와 정신과학을 연결시킨 인지서사학, 심리학과 연계하는 담화 심리학 등에 대한 연구도 활발해지고 있다. 따라서 심리학, 언어학, 정신과학 등의 분야를 포함한 인지과학 분야의 연구는 서사 연구에 대한 후기 고전주의적 접근방식 개발을 촉진하는 데 도움이 된다.

108) Herman 2013.

109) Herman 2007, pp.306-334.

특히 최근 새롭게 부각되는 허먼(Herman)의 인지서사학 이론<sup>110)</sup>은 서사와 정신의 관계를 탐구하면서 사회심리학(social psychology)으로부터 시작한다. 대부분의 인지서사학자들이 문헌으로 기록된 문학 서사를 주로 다루는 데 반해, 허먼은 대면 상호작용(face-to-face interaction)에서 말해지는 한 서사를 사례 연구로 다루면서 인지서사학의 연구 범위를 확장하려고 하였다.

한류 스토리텔링이 기반하는 대부분 미디어는 신문이나 책, 잡지와는 달리 문자에 전적으로 의존하지 않고 말을 통한 ‘대화’라는 직접적인 대면 상호작용을 모방하기 때문에, 허먼의 이러한 연구는 여타의 인지서사학에 비해 본 연구의 목적에 더욱 부합한다고 볼 수 있다. 또한 인지과학은 그 자체로 탈매체적인 성질을 지니기 때문에, 새로운 스토리텔링의 실행 양식이 출현할 때마다 스토리텔링 행위의 정신적 측면을 파악하는 데 도움을 줄 수 있다.

스토리텔링은 서사 내용만을 가리키지 않고 그 내용을 전달하는 방식을 포함한다. 마셜 맥루한이 “미디어는 메시지다”라고 단언한 바와 같이 이야기하기(telling)의 방식은 이야기의 내용 뿐만 아니라 이야기를 들려주고 듣는 화자와 청자 사이에서 이루어지는 의미작용 전반을 가리키게 된다. 본 연구에서 인지서사학을 중심으로 한류3.0 K-drama 콘텐츠의 방향을 제시하고자 하는 이유가 여기에 있다.

허먼은 서사연구에서 중요한 다섯 가지 개념을 다음과 같이 제안했다.

① 자리매김(positioning): 선택된 자리(positions)들은 담론(discourse) 참여자들의 입장을 반영하며, 이는 참여자가 자신의 위치를 설정하는 언어 행위(speech acts)를 이용해서 확인된다. 참여자는 전제된 자신의 위치에서 납득되는 이야기(storyline)를 구성한다. 다시 말하면, 이야기(storyline)는 언어행위가 자리지정의 힘을 가지게 하는 문맥(context)을 제공한다. 드라마 〈대장금〉의 경우, 자리매김은 기존의 사극 질서를 전도하는 위치에서 이루어졌다. 그동안의 사극이 왕과 후궁을 중심으로 한 궁중 상위의 질서 체계에 대한 것이었다면, 드라마 〈대장금〉의 위치는 이제까지 사극에서 늘 배경으로 존재했던 인물들을 발화자로 지정하고 중심에 세움으로써 사극적 위계질서를 전도한다. 그리

110) Herman 2013.

나 이러한 전도는 세계 자체의 파괴를 의미하지 않으며, 개인의 위치 전환에 의한 해석적 가능성을 제공한다는 점에서 덜 위협적이고 체계순응적이다.

② 형상화/체화(embodiment): 제2세대 인지과학은 정신이 언제나 형상화/체화 된다고 주장한다; 정신은 뇌, 육체, 환경 또는 세계의 연합체로 보아야 한다. 우리가 생각하고, 행위하고, 소통하는 행위 및 그 행위가 근거하는 정신을 세계와 같은 위치에 되는 것이다. 그러나 제2세대 인지과학은 기저인지과정이 비언어적 행동을 비롯한 언어적 행동을 완전히 설명한다고 보지 않는다. 오히려 그러한 행동들은 인지 과정 자체의 형성을 돕는다. 하나의 주체(a subject)는 그/그녀가 존재하는 시공간과 관계하고 상호행위하는 대상에 따라 형성된다. 드라마의 차원에서는 인물이 놓여 있는 시공간의 문제가 주체의 성격과 행동 등을 규정하게 된다는 것이다. 따라서 드라마 콘텐츠에서 중요한 것은 인물의 성격이나 대사, 행동만이 아니다. 그가 활동하고 있는 시공간 자체가 의미를 구성하고 주체를 형성하는 것이다. 드라마 <대장금>의 경우, 그녀가 생활하는 공간-수라간, 궁녀들과의 단체 생활-등이 주체의 행위와 성격을 규정하고 강화하거나 약화시키게 된다.

③ 분배되는 정신(mind as distributed): 정신/마음은 담화 참여자들, 그들의 언어행위, 그리고 그들의 물리적 환경 속 대상들 사이에 분배된다. 담화 참여자들의 심리 및 인지상태는 그들의 행위를 통해 물리적 환경 속에서 구체화되고, 그것을 파악하는 사람들 또한 물질화된 대상을 통해 파악한다는 뜻이다. 따라서 인지(cognition)는 인지자들의 정신 속에서 완전히 독립적이고, 자동적이고, 비상황적으로(de-situated) 이루어지는 내적인 과정이라기보다는, 구체적 문맥에서 기능하는 그룹들 사이에 분배된 범개인적 활동이다. 대사와 행동에 의해 확인되는 드라마 콘텐츠의 경우, 이러한 인지서사학의 관점은 분석 및 콘텐츠의 창작 양자 모두에 시사점을 준다. 이야기는 여러 사람의 활동을 담은 장면과 대화교환의 순간들을 묘사할 때처럼 종종 공유된 또는 협력적 인지 과정에 관한 내용이 된다. 드라마는 대부분 대화로 이루어지며, 드라마의 주제나 가치 또한 대화의 양식을 통해서만 전달이 가능한 것이다.

④ 감정 담론(Emotion Discourse)과 감정학(emotionology): 감정에 있어 자

연주의적(naturalist) 접근방식과 구성주의적(constructionist) 접근방식 사이에 기본적인 차이가 있다. 자연주의자들은 주류문화와 하위문화를 초월해 대략 균일한 감정의 존재를 주장한다. 말하자면, 사람의 감정은 생물학적으로 타고난다는 것이다. 이와 대조적으로, 구성주의자들은 감정이 문화적으로 특수한 것이라고 주장하는데, 즉 문맥(context)과 기능(function)이 감정적 삶을 결정한다는 것이다. 로컬리티의 관점에서 볼 때, 자연주의적 감정 담론이 해결해 줄 수 있는 문제는 거의 없다. 그러나 구성주의적 관점에서 본다면, K-drama 콘텐츠는 이러한 인지서사학의 관점에 따라 주요 타겟의 감정 반응을 효과적으로 도출하는 방식들을 고안할 수 있을 것이다. 모든 문화와 하위문화는 사람들이 타인의 마음뿐 아니라 자신의 마음을 구성하기 위해 담론 속에서 수사적으로 사용하는 감정 용어들(terms)과 개념들(concepts)의 체계로서의 감정학을 가지고 있다. 이러한 감정학은 문화권역별 스토리텔링 공감대를 파악하는 데도 유용하지만, K-drama의 원형을 각 문화권역의 로컬리티에 적합하도록 현지화하는 작업에서는 필수불가결하다.

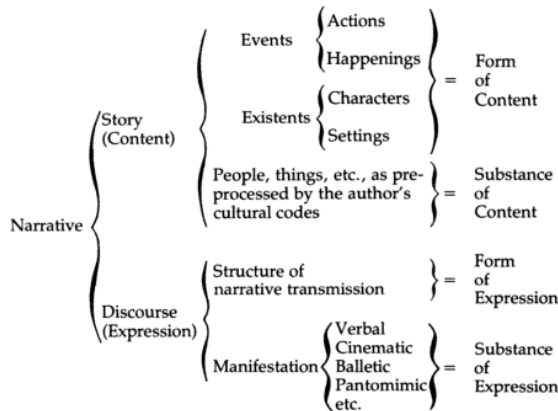
⑤ 감각질(qualia)의 문제: Janet Levin에 의하면 감각질(qualia)과 감각질들(qualia)은 한 개인의 정신 상태에 있어서 질적(qualitative)이고 경험적(experiential)이며 감정적으로 느껴지는(felt) 영역을 묘사하기 위해 가장 흔히 쓰이는 개념이다. 말하자면, 이러한 인지 작용의 핵으로 작용하는 물질적 존재인 것이다. 이러한 존재의 실제 유무와는 별개로 우리는 이러한 가설에 근거해 누군가가 자각적 경험(conscious experiences)을 하거나 그러한 경험에 대한 느낌이나 기분, 반응 등을 묘사한다고 가정할 수 있다. 이것은 K-drama의 각 문화권역별 반응을 수량화하고 보다 정확하게 예측하는 데 도움을 줄 것이다.

반면, 담화심리학은 언어에 대한 인지적 접근과 담화적 접근의 두 가지 차원에서 이루어진다.

먼저, 언어에 대한 인지적 접근은 텍스트, 문장, 기술이 외부적으로 주어진 세계에 대한 묘사 또는 그 세계에 대한 기저 인지적 표상들의 실현이라고 받아들임으로써 표상된 콘텐츠(구체적으로는 스토리텔링, 드라마 콘텐츠의 대사,

지문 등)를 분석하고 이해하는 데 도움을 줄 것이다. 인지적 접근의 주요 내용은 고전주의 서사학에서도 대부분 활용되었던 내용들이다. 예를 들어, 드라마 〈대장금〉의 줄거리나 인물 관계, 사건에 대한 분석, 또는 인물 간 대화 언어 자체에 대한 분석에 이러한 접근을 활용할 수 있다.

담화적 접근은 담화를 표상된 언어의 저변 또는 이면에 깔려있는 생각들이나 정신적인 상태들의 생성물이나 표현이 아니라, 심리 상태가 특정 회화의 문맥 속에 적절하게 만들어지는 공적 책임의 영역을 파악하게 해 준다. 담화적 접근은 언어의 표상 이면에 있는 심리 및 문화 요소들을 파악하는 데 중점을 둔다. 구조주의 서사학의 가장 기본적인 형태는 서사를 서사 형식과 서사 실체의 두 차원으로 나누고, 이를 다시 서사 내용과 서사 재현의 층위로 나누는 것이다.<sup>111)</sup>



■ 그림 33 ■ 채트먼의 이원론적 서사구조

그러나 이러한 연구는 주로 내용 및 표현의 형식에만 중점을 두었지 그 실체를 분석할 방법이 없었다. 기본적으로 콘텐츠의 언어적 표상에 대한 연구에 그치는 것이다. 어떤 스토리텔링이 탄생한 배경-문화적 코드에 대한 분석이나 표현 실체로서의 미디어에 대한 연구는 이러한 고전적인 서사학의 연구 대상이

111) Seymour Chatman, 1980, [http://www.icosilune.com/Research/chatman\\_diagram.png](http://www.icosilune.com/Research/chatman_diagram.png)

아니었다.

이에 비해 담화적 접근은 스토리텔링의 언어적 표상이 지니고 있는 심층적인 내용에 접근하기 위해 심리학 연구의 이론들을 끌어들인다. 우리는 이를 통해 각 문화권역에서 유력한 스토리텔링들이 내포하고 있는 문화적 로컬리티를 확인할 수 있을 것이다. 예를 들어, 드라마 <대장금>의 여성서사가 지닌 친화적이고 대화를 유도하는 언어적 특성은 단지 유약하거나 온화한 여성적 특성만을 반영하는 것이 아니라, 그러한 언어 방식을 가능하게 하는 정서적, 인지적 상태를 짐작케 하며, 정서와 인지의 파악을 통해 그러한 심리 상태를 조성하는 세계 조건을 이해하게 해 준다. 이는 또한 각 권역에서 유력한 스토리텔링이 보여주는 문화 로컬리티를 재구성하도록 도와 줄 것이다. 다시 말해, 이러한 이론적 기초는 각 문화권역의 로컬리티를 파악하는 데 도움을 줄 뿐 아니라, 어떠한 방식으로 각각의 로컬리티에 접근할 수 있는 보편적인 서사를 창조할 것인지 지침을 제공할 것으로 본다.

### 5.1.2. 한류3.0의 여성서사와 인지과학적 서사학의 적용

“서사는 발화 행동이 의미를 생성하고, 생성된 의미가 축적되어 하나의 이야기로 발전되는 모든 단계를 포괄한다.” 따라서 서사에는 통사론, 의미론, 화용론의 차원이 모두 포함된다.

기존의 서사 연구, 특히 미디어 스토리텔링의 분석은 주로 통사론과 의미론의 차원에서 연구가 이루어졌다. 예를 들어, 고전주의 서사학의 관점에서 드라마 <대장금>의 연구는 그 줄거리 속의 인물, 사건, 배경이 어떻게 구성되는지, 또 그러한 인물의 성격이나 사건의 경위, 시공간의 배치 등이 어떠한 의미를 산출하는지의 문제에 집중되었다.

그러나 지금까지 주목받지 못했던 한류 스토리텔링의 화용론은 일종의 말하기(telling)로서 한류 콘텐츠가 어떠한 의미를 생성하는지에 대한 유용한 접근법이 될 수 있다. ‘해석학적 기능’의 관점에서는 이미 완성된 스토리의 세계 구성에 대한 분석을 시도하고, ‘설명적 기능’의 관점에서는 생성된 스토리 세계를 다시 우리가 현실 세계 속에 어떻게 표상하느냐의 문제를 다룰 필요가 있다.

실제적인 차원에서 전자는 유력한 스토리텔링의 분석에 사용되고, 후자는 새로운 스토리텔링을 창조하는 지침들을 제안하는 데 사용될 수 있다.

드라마 <대장금>은 여성영웅의 서사로 과거의 남성영웅 중심의 서사와 차별될 뿐 아니라, 발화의 차원에서 여성적인 언어를 주로 사용한다는 특징을 보인다. 남성서사는 주인공이나 등장인물이 자신의 지위나 인격, 그리고 권력을 돋보이고 높게 보이려는 의도가 다분한 반면, 여성서사는 자신의 ‘판단이나 평가’를 표현하는 평가 기능어를 많이 삽입하여 친근감과 유대감을 높이하고자 한다. 즉 드라마가 등장인물의 입을 빌려 시청자에게 대화를 유도하고 동의를 구하는 셈이다. 이는 상대적으로 취약한 여성의 사회적, 역사적 지위와 신분으로 인해 동일한 처지의 여성들과 친분유지와 사회적 연대를 구축하기 때문인 것으로 파악되는데, 이에 따라 여성서사로 파악되는 드라마 <대장금>은 공동체 내부의 사회적 연대 및 여성가치의 공유를 주요 테마로 삼는다고 할 수 있다.

예를 들어, <대장금>의 스토리텔링은 일종의 대화, 엄마와 딸 사이의 대화로 이루어져 있다. 드라마 전체의 내용은 실시간으로 진행되는 엄마와 딸의 대화나, 기억 속에서 되풀이 되는 엄마와 딸의 대화, 그리고 문서나 다른 상징으로 전달되는 엄마와 딸의 대화가 그 근간을 이루고 있다. 엄마와 딸의 대화는 근본적으로 아버지와 아들의 대화와는 다르다. 최근 상영 중인 <비밀의 문>이나 <왕의 얼굴>과 같은 드라마에서도 확인되는 것처럼, 아버지와 아들의 대화는 상명하달식의 명령이며, 아들의 발화는 언제나 내부로 잠식된다. 아래서 위로 올라갈 수 있는 통로가 결핍되어 있는 대화인 것이다. 그래서 시청자는 발화되지 못한 아들의 대화에 일방적으로 동조하고 공감대를 형성한다.

여기서 아버지와 아들 사이의 권력 관계는 명확하다. 어머니와 딸의 대화는 다르다. 어머니와 딸의 대화는 딸의 질문으로 시작되는 경우가 대부분이다. 어머니는 딸에게 해답이나 해답에 대한 힌트를 주기 위해 노력한다. 그러나 이러한 해답은 일방적인 것이 아니다. 딸은 대화 속에서 스스로 답을 찾기도 하고, 대화를 통해 다른 사건의 실마리를 풀어나가기도 한다. 시청자는 딸의 입장이 아니라 어머니의 입장에서조차 사유하고 그녀에게 답을 주고자 노력하게 된다. 주인공의 해답이 자신이 생각했던 것과는 다른 방향으로 갈 때는 안타까움 마

음으로 아니라고 외치기도 한다.

텔레비전 드라마의 스토리텔링의 입장에서는 일방적이지만, 시청자의 입장에서 이러한 서사는 쌍방 간의 커뮤니케이션으로 느껴진다. 시청자의 감각질이 일방적인 스토리텔링을 인터랙티브 스토리텔링으로 전화시키는 셈이다.

드라마 <대장금>의 인지과학적 설명은 성적 멜랑콜리아를 해명하는 것과 연관되기도 한다. 작가는 과학보편주의와 우월주의를 통해 여성이 팔루스를 획득할 수 있는 동서고금을 막론하는 보편적 방법론을 제시한다. 드라마 <대장금>의 클라이맥스는 장금이가 마침내 궁녀의 신분을 벗어나 어의로서 어두운 부엌이 아니라 대전에 서는 순간이다. 이는 생물학적으로 여성인 장금이 상징적으로 사회적인 중성성 혹은 남성성을 획득하는 것을 의미한다. 의사로서 장금은 조선시대라는 시공간적 조건 속에서는 불가능했던 여성의 역할을 수행한다. 이러한 공식적인 역할은 사회적으로 남성에게만 부여된 것이었기 때문에, 이 순간 장금은 그녀의 생물학적 결핍을 극복한 것이다. 장금의 이러한 대 변신 및 새로운 남성적 기술인 의술의 대가로 성장할 수 있었던 것은 바로 성적 멜랑콜리아를 통해 배움의 동기부여를 받았다는 뜻으로 해석할 수 있다. 이러한 공적 신분의 획득과 새로운 학문의 통달이 바로 여성 시청자 대부분의 폭발적인 반응을 일으킨 것이다.

요컨대, 드라마 <대장금>은 기존의 과학적 지배체제를 부정하고 극복하려는 여성서사가 아니라, 그 세계 조건을 인정하면서도 이를 극복해 여성도 동등하게 과학적 보편주의와 우월주의를 즐길 수 있다는 메시지를 던진다. 동시에 이를 위해 수직적 상승 또는 승리만을 목표로 나아가는 남성영웅과 달리 여성영웅 장금이는 주변과의 연계를 끊지 않으며 도덕적이고 전인적인 차원에서 과학적 보편주의를 즐기자는 메시지를 던졌다는 점도 주목할 만하다.

## 5.2. 해외 서사의 한류화와 문화 글로벌화 전략

지금까지 살펴본 인지서사학과 담화심리학을 토대로 삼아 3장에서 살펴보았던 중국, 유럽, 미국, 동남아시아 등 해외 권역별 스토리 소재를 한류화하기 위해서는 적극적인 문화 글로벌화 전략이 필요하다.

### 5.2.1. 중국의 서사 원천과 문화 글로벌화

중국 스토리텔링 콘텐츠의 구체적인 사례에서도 확인되는 바와 같이, 향후 중국의 스토리텔링 콘텐츠에서 개발 가능성이 큰 분야는 가족 멜로와 착한/여성 영웅서사라고 할 수 있다. 장편 텔레비전 드라마를 선호하는 중국 대중문화의 성격에서는 장회서사적인 특징이 두드러지지만, 한류 콘텐츠의 경우 오히려 16부작으로 인물 중심의 서사를 진행하는 쪽이 성공가능성을 높일 수 있다.

최근 이러한 중국 내 문화 로컬리티와 호응해 가장 성공을 거둔 작품이 드라마 〈별에서 온 그대〉이다. 〈별에서 온 상속자들〉이라는 패러디 작품이 유행할 정도로 〈별에서 온 그대〉와 〈상속자〉들의 성공은 예상 밖이었고 성공의 폭도 컸다. 얼핏 보기에는 젊고 아름다운 연인들이 등장하는 트렌디 드라마 처럼 보이는 두 드라마의 공통된 특징은 궁극적으로 추구하는 가치가 가족애와 같은 인간적인 감정의 충족이라는 것이다.

〈별에서 온 그대〉의 여자주인공 천송이는 스타가 됨으로써 가족이 뿔뿔이 흩어지는 아픔을 겪은 인물이다. 남자주인공 도민준은 아예 감정이 결핍된 존재였다. 〈상속자들〉의 남자주인공은 넘치는 재산 때문에, 여자주인공은 부족한 재산 때문에 가족이 해체 위기에 놓여있다. 이들 드라마의 주인공들은 사랑을 통해 이러한 인간적 결핍을 충족시킨다.

이러한 가치는 중국 문화의 로컬리티가 내심 추구하는 지향과 맞닿아 있다. 더욱이 〈별에서 온 그대〉의 남자주인공이 지니고 있는 성격은 기존의 남성영웅들이 지니고 있었던 것과는 전혀 다른 면모를 보인다. 도민준은 400년이라는 긴 세월을 살아오면서 실질적인 능력과 지식을 쌓아온 입지전적 인물이다. 그러나 그는 현실 사회가 요구하는 그러한 조건에 대해 미련을 갖지 않는다. 세상의 모든 지식에 통달한 것 같은 이 인물이 가장 소중하게 여기는 것은 『구운몽』과 같은 애정지상주의 문학이며, 토끼가 등장하는 동화와 같은 감정적 결핍을 채워주는 글이다. 그는 전형적인 남성영웅이 아니라, 여성성을 지향함으로써 인격적으로 더욱 완전해지는 새로운 타입의 영웅이다. 이는 유사한 구조의 타임슬립 소설이 유행하고 있지만, 감정적 결핍이 더욱 격화되고 있는 중국 사회의 현실을 고려할 때,<sup>112)</sup> 중국 문화가 소구하지만 얻지 못하는 매력적인 콘텐

츠의 가치를 지닌다고 할 수 있다.

중국은 방대한 서사 원천을 지니고 있지만, 아직 대부분은 역사 문화 전통에 기대는 콘텐츠가 대부분이며, 오히려 K-drama에 대해서는 트렌디한 소재에 대한 요구가 높은 편이다. 그러나 장기적인 관점에서 볼 때, 트렌디한 시공간 구성을 K-drama의 기본 배경으로 삼되 그 안에서 보다 다각적인 인간관계나 삶의 현장을 보여주는 방식으로 스토리텔링을 다각화할 필요가 있을 것으로 보인다.

또한 중국의 대중문화 콘텐츠가 대부분 긴 호흡을 자랑하기 때문에, K-drama는 스피디한 전개라는 강점을 살릴 필요가 있다. 다만 중국 시장에 대해서는 이미 성공한 콘텐츠에 대해 변외편이나 스핀 오프와 같은 방식으로 콘텐츠의 층을 두껍게 만드는 방식도 가능하다.

서사 내용의 차원에서 중국 콘텐츠들은 일대기적 구성에 매우 익숙하며, 순진하고 어린 아이가 세상의 여러 조건에 맞닥뜨려서 자신을 변모시키며 수직상승하는 구조의 스토리텔링이 압도적이다. 그러므로 드라마 〈대장금〉과 같이 자신을 변화시키지 않고 다만 앞으로 나아가면서 성정의 진화를 보여주는 스토리텔링이 신선한 충격을 준 것이다.

중국 드라마 〈여상육정전기(女相陸貞傳奇)〉(2013)는 드라마 〈대장금〉이 중국 사회에 던진 충격의 일면을 확인할 수 있는 콘텐츠 가운데 하나이다. 중국 영화대학(電影學院) 중문학과 부교수인 장웨이(張巍)의 소설을 원작으로 삼는 이 작품은 이전까지의 중국 고장극과는 분명히 다른 지향을 보이고 있다. 기존의 중국 고장극은 주로 화려한 황실 내부의 스펙터클한 공간을 배경으로 황실 내부의 음모와 암투를 그리는 내용이 주류를 이루었다. 그리고 〈웅정 황제의 여인〉에서 확인되는 것처럼 이러한 드라마 속에서 여성인물의 성공은 정치적 정점에서 권력을 쥐게 되는 것이 대부분이었다. 그러나 〈대장금〉이 보여준 여성인물의 성장과 인격적인 완성은 〈여상육정전기〉와 같은 콘텐츠의 생산을 촉발했다. 이 드라마는 “사랑보다 위대한 꿈: 측천무후 서태후 보다 앞서 천하를 다스린 중국 역사상 유일했던 여재상”이라는 카피와 함께 중화 TV를 통해

112) 최재용 2014.

한국에서도 방송된 바 있다.



그림 34 | 《여상옥정전기》(중화TV)

감정적인 폭발력이 크다는 K-drama의 강점은 중국 시장에서도 여전히 통용되고 있지만, 넓은 지역과 다양한 민족이 공존하는 시장이니만큼 문화권역을 세분하여 각 지역에서 소구되는 문화적 공감대를 전격적으로 분석해 볼 필요가 있을 것으로 보인다. 인지서사학과 담화서사학을 이용한 중국 내 드라마 콘텐츠의 분석은 이 거대한 시장의 로컬리티에 적합한 K-drama를 생산하는 데 중요한 기초를 제공할 것이다.

## 5.2.2. 유럽의 서사 원천과 문화 글로벌화

유럽의 서사 원천 가운데 한국 드라마가 자주 차용하는 것은 신데렐라와 백설공주와 같은 민담류의 서사이다. 이러한 서사는 전 세계적인 보편성을 지닐 뿐 아니라, 인물의 스테레오 타입으로 인해 보다 쉽게 받아들여지지만, 햄릿이

나 킹 리어 스토리와 같은 문학 서사는 유럽적인 특질을 더 강하게 띠는 까닭에 한류 내에 쉽게 수용되지 못하는 것으로 보인다.

그러나 아동청소년극 <가쁜장아기>가 유럽에서 적지 않은 반향을 일으킨 것처럼 킹 리어 스토리와 같은 서사 원천도 한류3.0 스토리텔링 안에서 소화될 가능성은 충분하다. 더욱이 <가쁜장아기>의 경우, <킹 리어>과는 달리 딸과 부모의 관계가 새로운 세대의 윤리관에 의해 평화적으로 극복되는 내용이 포함된다. 부모와 독립적으로 삶을 개척한 딸이 그 성공으로 자신의 신념을 증명하고 부모를 설득하는 것이다. 이러한 화해와 상생의 계기는 또한 한국 미디어 드라마의 스토리텔링에 적극적으로 활용될 수 있을 것이다. <가쁜장아기>의 원천 서사는 화해의 결말과 상호 개선이라는 측면에서 한국 내 정서에도 부합하며 좀 더 보편적이고 긍정적인 효과를 낼 수 있으므로, 텔레비전 드라마 텍스트나 아동 및 청소년을 위한 스토리텔링 콘텐츠로 폭넓게 활용이 가능할 것으로 보인다.

유럽의 경우, 특히 프랑스를 중심으로 자국 문화에 대한 자긍심과 또 문화 콘텐츠의 확보가 분명한 편이다. 프랑스 문화 콘텐츠의 성향으로 보아 이 문화 권역 안에서는 역사 문화적 특이점들이 어느 정도 문화 교양 차원에서 흥미로운 대상으로 받아들여질 수 있다.

또한 프랑스 내의 여성영웅 서사 전통과 한국적인 여성영웅의 서사 전통이 조우하는 효과도 노릴 수 있을 것이다. 예를 들어, 잔다르크와 바리데기는 비극과 희비극이라는 성격적 차이에도 불구하고 어린 소녀의 숭고한 행위라는 점에서 공통점을 지니며, 이것이 가족애라는 보편 가치에 종속되는 것이기 때문에 현대적인 해석으로 다시 태어날 때 흡인력을 발휘할 수 있을 것으로 보인다. 최근 <춘향전>에 대한 재해석이 다수 이루어지고 있는데, 유럽 문화의 관점에서 ‘춘향’은 ‘사랑’이라는 인류 보편 가치를 위해 끝까지 자신의 신념을 관철한 투사로 파악될 수 있다. 이처럼 유럽 문화가 선호하는 여성영웅 형상이 K-drama를 이끄는 주인공이 된다면, 그 스토리텔링의 문화적 공감대 또한 확대될 것으로 예상된다.

### 5.2.3. 미국의 서사 원천과 문화 글로벌화

미국의 경우, 아시아계를 중심으로 K-drama가 확산되고 있으며 아직 주류 문화로의 진입까지는 거리가 있는 상황이지만, 부분적으로는 K-drama의 영향력이 조금씩 자리를 잡아가고 있는 것으로 보인다.

특히, 드라마 〈대장금〉에서 극적으로 나타났듯이, 수직 지향이라기보다는 수평 지향적이고, 개인적이라기보다는 관계 지향적이고, 적대적이라기보다는 친화적인 위치 설정은 새로운 K-drama의 적절한 ‘자리매김’으로서 주목할 만하다. 이러한 자리매김은 기존의 미국 대중문화가 보여준 감정의 양산 방식과 배치되기 때문에 문화적 공감대를 형성하기 어려운 측면이 있었다. 그러나 오히려 그런 이유 때문에 앞으로 새롭게 소구될 가능성이 있는 것으로 파악된다.

다만, 각각의 개인성이 강조되는 문화적인 배경을 가지고 있기 때문에, K-drama 내에서도 더욱 개성화가 진전된 인물들로 구성된 스토리텔링이 필요할 것으로 보인다. 최근 종영된 〈연애의 발견〉이나 〈괜찮아 사랑이야〉의 경우, 드라마 속의 모든 인물이 자신의 사연과 개성을 강하게 드러낸다는 점에서 기존의 한국 드라마와는 변별성을 보였다. 이러한 콘텐츠라면 이후 미국 시장에서도 충분한 반향을 일으키지 않을까 생각한다.

드라마 〈대장금〉과 같은 여성영웅 서사와 관련해서 최근 주목할 만한 할리우드 영화로는 〈헝거게임〉 시리즈를 꼽을 수 있다. 수잔 콜린스(Suzanne Collins)의 소설을 원작으로 한 이 영화의 1편에서 주인공은 평범한 소녀에서 영웅으로 거듭난다. 시리즈 후반으로 갈수록 미국식 리얼리즘은 개인이 넘어설 수 없는 공고한 사회 구조를 더 부각시키는 쪽으로 스토리가 전개되지만, 〈헝거게임〉에서도 드라마 〈대장금〉의 여주인공이 보여주는 호혜적이고 관계중심적인 성향이 발견된다. 다시 말해, 〈헝거게임〉의 성공은 한류 드라마의 여성영웅 서사가 미국 주류 대중문화 속에서도 반향을 일으킬 수 있다는 가능성을 보여준다고 할 수 있다.

### 5.2.4. 인도네시아의 서사 원천과 문화 글로벌화

동남아시아의 경우, 지역의 자연 환경에 의지하는 문화적 특성이 무척 강력

하기는 하지만, 그 원천 서사의 구조는 전형적인 남성 영웅신화의 구조를 따르고 있다. 그러나 변화하는 문화 환경 속에서 적극적이고 능동적인 주체로서 여성 시청자 등이 다수 존재하는 곳이다. 따라서 이러한 주 타겟층이 소구하는 스토리텔링이 주요하게 작용할 것으로 보인다.

인지서사학의 관점에서 보면, 이들의 감정적인 수요는 여성적이고 관계적이며 기존의 질서 체계에 순응하면서도 내부적인 혁신을 추구하는 방향성을 지닌다. 따라서 전형적인 영웅신화를 대체하는 여성영웅의 서사는 이 지역에서 여성들을 중심으로 지속적인 호응을 얻을 가능성이 있다.

먼저, 라와 페닝 호수 전설의 경우, 아버지를 찾아가는 모티프(주몽 설화, 무속서사 중 당금애기 등)를 중심으로 유사한 서사구조의 이야기가 상당 수 존재한다. 이러한 서사구조는 사실 전 세계에 고루 분포하는데, 세부 사항에서만 차이가 나타난다. 따라서 이러한 보편서사를 인도네시아 대중문화의 관점에서 재해석하는 노력이 필요하다. 최근 종영한 <마마>와 같은 구성도 이러한 서사구조를 비틀어 창조된 것으로 볼 수 있다.

그밖에도 시 로송과 시 핑간 호수의 전설의 사례처럼, 능력이 뛰어나고 대등한 재능을 지닌 형제의 경쟁 관계, 또는 <빅맨>의 경우처럼 전혀 다른 두 남자가 형제라는 이름으로 묶이면서 벌어지는 사건들을 엮어가는 이야기들도 인도네시아의 대중문화 속에서 소구력이 높을 것으로 예상된다.

또한 선녀가 등장하는 구조의 이야기는 현대적인 필름 및 텔레비전 드라마의 제재로 적당하지 않다는 편견이 있을 수 있다. 그러나 중국에서도 <천외비선>(2005)과 같이 이러한 전통서사를 활용한 텔레비전 드라마가 성공을 거둔 사례가 있다. 이는 신분이 높은 여성과 낮은 남성의 결합으로도 해석될 수 있으며, <신 귀공자>와 같은 드라마의 패턴이 반향을 일으킬 가능성도 있다.

### 5.3. 인지과학적 기반의 장르 최적화 전략

우리는 4장에서 인지과학적 성과에 토대를 둔 문화산업 장르별 최적화 전략으로서 K-drama의 보편적 여성서사 전략, K-pop의 장르형 음악혁신 전략, K-film의 리얼리즘 혁신 전략, K-game의 유희소 최적화 전략 등을 검토한 바

있다. 이 가운데 보편적 여성서사 전략에 대한 인지서사학적 논의와 한류화 방안에 대해서는 5.1절과 5.2절에서 상세하게 검토했다.

5.3절에서는 장르형 음악혁신 전략과 유희소 최적화 전략을 중심으로 뇌과학, 물입이론, 인지과학의 성과를 활용하는 장르 최적화 전략에 대해서 정책제안적 차원에서 논의하고자 한다. 특히 뇌과학적 성과를 활용한 전략적 기획의 사례로서 K-pop의 장르형 음악혁신과 K-game의 유희소 최적화 전략의 함의를 검토하고, 특정 장르를 넘어서서 지속적인 몰입을 이끌어내는 형식과 구조로서 드라마의 연속적 서사형식과 게임의 단계구조를 검토할 것이다.

### 5.3.1. 뇌과학적 성과를 활용한 전략적 기획

먼저, 한류3.0의 안정적 토대 구축을 위해서는 뇌과학적 성과를 활용한 전략적 기획이 필요하다. K-pop의 장르형 음악혁신 전략과 K-game의 유희소 최적화 전략은 뇌의 특정부위와 그 부위의 기능을 문화산업의 전략적 기획에 활용한 사례로서 주목할 만하다.

앞서 살펴본 것처럼, K-pop의 경우에는 현재 일본의 작곡형 혁신과 미국의 장르형 혁신의 중간 정도에 해당하는 중간형 혁신 모델을 갖고 있는데, 앞으로는 미국식 장르형 혁신 모델로 나아가야 한다. 미국식 모델이 일본식 모델보다 음악의 지속성과 수익률이나 높기 때문이다.

일본식 모델이 노래 창작에 집중하는 반면, 미국식 모델은 장르 창출에 주목하는 방식이다. 그런데 노래와 장르는 뇌의 전혀 다른 부위와 상호 연관된다. 인지과학자들은 시간스케일과 추상성의 정도에 따른 노래와 장르의 차이를 규명해내었다. 그들은 뇌과학적 성과를 활용해서 노래가 뇌의 부위 중 BA41, 22, BA6, BA13, BA4 세포를 주로 사용하는 반면, 장르는 뇌 바닥핵과 연관된다는 점을 발견하였다.

이러한 발견은 문화산업의 전략적 기획 면에서 뇌 바닥핵과 연관된 장르형 혁신 기획이 중요함을 일깨워주었다. 그런데 이런 통찰은 음악 혁신에만 국한되는 것이 아니다. 전략적 기획의 측면에서 뇌의 특정 부위와 그 기능을 고려할 때 우리는 음악 산업 뿐만 아니라 다른 문화산업 분야에서도 새로운 발상의 전

환을 이룰 수 있다.

한편, K-game에서 부각되었던 유희소의 최적화 전략은 유희소를 선택적 갈등 상황의 설정과 지속적 몰입의 유도를 위해 최적화시켜야 함을 보여준다.

먼저, 게임 디자인은 선택적 갈등 상황을 디자인하면서 두 가지 이상의 유희소들 간의 길항관계를 설정함으로써 상이한 유희소 중 한 개를 선택하는 플레이를 요구한다. 예컨대, 시간제한과 점수/아이템획득/퀘스트 수행 등 유희소끼리 서로 길항관계를 형성하게 만드는 유희소의 긴장관계 설정이다. 시간제한에 신경을 쓰면, 점수/아이템 획득과 퀘스트 수행을 마음껏 하지 못하는 반면, 점수/아이템이나 퀘스트에 집중하면 시간제한에 걸리게 된다. 이러한 긴장관계는 끊임없이 선택의 갈등에 봉착하게 만드는 방식으로서 좌뇌와 우뇌의 긴장관계에 견줄 만한 효과가 나타난다.

이러한 유희소의 선택적 갈등상황은 게임에 부분선형적 방식의 이상적 이야기/구성으로 설정되어 있지만 플레이어의 선택에 의해 상당히 자유롭게 창출되는 우발적 이야기/플레이를 활성화시켜서 게임 플레이를 통한 참여적 몰입을 제고시킨다.

다음으로, 좌뇌와 우뇌의 차이와 연관된 UI와 버튼 구성 등을 생각해 볼 수 있다. <뱅크패닉>(1984)의 사례가 잘 보여주듯이, 좌뇌와 연관된 오른손과 우뇌와 관련된 왼손을 각각 1개씩 버튼을 대응시키는 한편, 나머지 1개는 왼손 혹은 오른손과 연계시킴으로써 플레이어의 다변화를 도모했다. 만약 2개를 만들었다면 게임 플레이어의 도전과제는 상당히 쉬워졌을 것이고, 기술능력의 습득도 상당히 빨라져서 금새 게임의 흥미를 잃어버리게 되었을 것이다. 그러나 <뱅크패닉>은 인지과학적 고려에 따라 3개의 버튼과 창을 설정함으로써 인지적 판단과 선택에 따른 모호성이 도전과제와 기술습득 사이에서 상당한 시간동안 지속적 몰입을 할 수밖에 없도록 플레이 다변화를 초래했다.

이렇듯 인지과학적 고려는 게임의 유희소에 도전과제의 패턴 인식과 기술능력의 학습/숙달을 접목시킬 때 유희소의 최적화를 이룩하게 만든다. 그러므로 게임 디자이너들은 도전과제와 기술능력 사이의 수치의 균형을 최적화함으로써 게임에 대한 몰입을 유도하되, 에피소드마다 일정 시간의 게임 플레이를 진

행하도록 시간적 한계를 설정하고, 플레이어의 현재 기술능력보다 약간 높은 정도의 도전과제를 단계별로 제공함으로써 게임에 대한 몰입을 지속적으로 유지하게 만든다.

요컨대, 뇌과학의 성과는 게임 디자인과 게임 플레이에서 최적화된 유희소간의 길항관계와 UI 구성 등을 가능하게 했다. 이러한 결론은 게임을 넘어서서 관객 참여형 공연이나 테마파크를 포함하여 모든 상호작용적 매체에 적용할 수 있는 문화산업적 모델로 발전시킬 수 있는 가능성이 높다.

### 5.3.2. 문화소비의 지속적 몰입을 위한 형식과 구조

한편, 한류3.0의 지속가능한 발전을 위해서는 특정 장르를 넘어서서 지속적인 몰입을 이끌어내는 문화적 형식과 구조에 대한 규명이 필요하다. 이런 점에서 주목할 만한 것이 바로 드라마의 연속적 서사형식과 게임의 단계구조다.

게임의 단계구조는 몰입의 서사적 메커니즘 드라마의 연속적 서사형식과 상통한다. 양자는 모두 단회적 서사의 완결성보다는 몰입의 시간적 한계를 고려한 에피소드들을 갈등의 단계적 고조의 서사구조 속에 통합시켰다. 이미 인지과학에서 증명된 바 있듯이, 1인칭 상호작용성을 갖춘 극적 에피소드의 경우 게임에 감정적으로 몰입하는 시간적 한계는 20분이기 때문에, 15분에서 20분 사이에 완결이 가능한 흥미로운 이야기를 구성했던 것이다. 드라마의 연속적 서사형식과 게임의 단계구조는 이러한 시간적 한계를 넘어서서 지속적 몰입을 가능하게 했다. 드라마가 지닌 연속적 서사형식은 극장용 영화나 애니메이션은 장르적 특성으로 인해 문화할인율을 높이는데, 그런 한계를 극복하는 데도 도움이 된다.

그러나 이러한 형식과 구조는 미국과 일본의 드라마나 만화가 갖고 있는 에피소드식 구성과는 차이가 있다. 에피소드식 구성은 의료, 수사, 과학, 음식 등 전문적인 소재를 흥미로운 에피소드들의 병렬적 구성으로 전개하는 서사적 형태를 갖고 있는 반면에, 한국의 TV 드라마가 보여주는 연속적 서사형식과 게임의 단계구조는 하나의 스토리라인이나 플레이라인이 점차 고조되는 갈등이나 도전과제를 향해 직렬적으로 배치됨으로써 지속적 몰입을 극대화하는 방식이

다. 게임에서 단계가 진전될 때마다 플레이어에게 보상해 주는 피드백시스템을 갖추고 다음 단계에서 약간 더 어려운 도전과제를 부여한다든가, TV 연속극에서 마지막에 갈등하는 주인공들을 익스트림 클로즈업으로 대조시키면서 다음 회가 궁금하게 만드는 클리셰를 구축하는 것들도 모두 이러한 지속적 몰입을 활성화시킨다.

이러한 관찰을 통해 우리는 지속적 몰입을 극대화시키는 장르의 문법을 일정한 형식과 구조로 구축할 때 뇌과학과 인지과학을 융합적으로 고려해야 한다는 점을 알 수 있다.

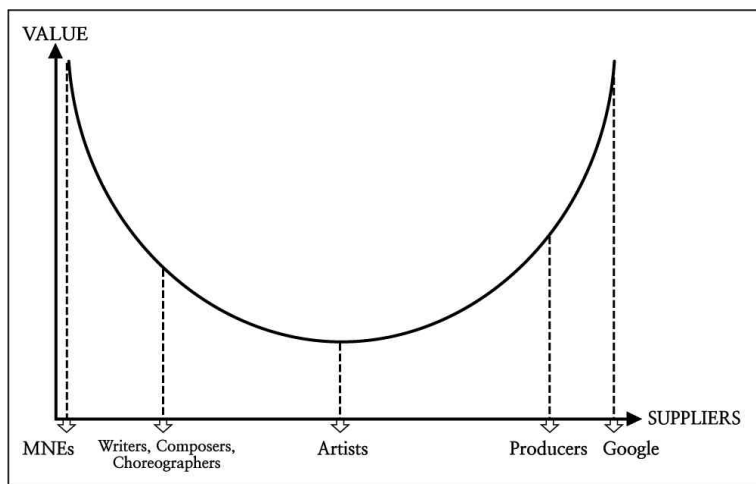
#### 5.4. 한류3.0 실현의 문화산업적 분석과 한류생태계 조성

##### 5.4.1. 열악한 문화산업의 수익구조와 한류생태계의 한계

지속가능한 한류3.0 실현을 위해서는 보편적이고 매력적인 서사구조와 매체 및 장르에 맞는 유희소 최적화도 필요하지만, 한류의 지속가능성을 산업적으로 제고할 수 있는 문화산업 생태계 조성이 필요하다. 본 연구서는 이런 점에 주목하여 우선 한류1.0과 한류2.0에 나타난 문화산업의 구조적 한계점을 먼저 분석하고, 한류3.0에서 새로이 구성되어야 할 효과적인 산업구조와 문화생태계를 제시하도록 하겠다.

다음 <그림 35>에서 보이듯이, 한류1.0의 드라마나 한류2.0의 K-pop은 모두 문화상품 생산자보다 문화상품 유통자가 수익을 훨씬 더 많이 가져가는 비슷한 산업구조를 가지고 있었다. 일본외의 국가에서는 불법 다운로드나 불법 복제된 DVD등의 유통으로, 디지털시대 한류의 수익구조는 드라마나 K-pop이나 볼품없이 낮았다. 현실적으로 K-drama나 K-pop의 거대수익이 기대된 나라는 일본밖에 없는 실정이었기 때문에, 드라마와 K-pop의 절대적 주요시장은 일본이었다.

한류2.0의 대두와 함께 등장한 것이 미국 구글사의 YouTube를 통한 수익창출로서, 이것은 한류 1.0의 드라마시대나 K-pop보다 훨씬 진보된 산업모델이었다.



■ 그림 35 ■ K-pop산업의 생태계와 부가가치 분배구조  
출처: Oh and Park (2012)

그러나 <그림 35>에서 나오는 것처럼 Google의 YouTube에 의존하는 콘텐츠 배급방식(B2B)은 직접 소비자에게 콘텐츠를 판매하는 B2C방식보다 현저히 그 수익률이 감소하고 만다.<sup>113)</sup> 콘텐츠의 B2B배급형은 절대적으로 디지털 플랫폼을 소유하고 있는 거대 인터넷 서버회사가 최대의 수익을 얻기 마련인 것이다. 또한, 드라마는 YouTube를 통해 전파되기가 쉽지 않은 포맷을 가지고 있어서, 한류2.0시대에도 한국 드라마의 해외수출은 역시 일본에 의지하거나 중국에 싼 값에 팔 수 밖에 없는 열악한 배급조건이 개선되지 못하고 있었다.

이에 맞물려 전 세계적으로 음악계에 불고 있는 디지털현상은 대중음악산업 자체의 존속에 커다란 위협이 되고 있다. 앞에서 언급한 대로, 이제 전 세계 음악업계는 빅 3라는 3개의 회사에 의해서 좌지우지되고 있고, 군소 레코딩 회사나 레이블들은 살아남기가 힘든 최악의 현실을 맞이하고 있는 것이다.

드라마 업계도 예외는 아니다. 드라마의 수출이 공중파, 위성, 그리고 DVD 포맷(B2B)으로 밖에 이루어 질 수 없는 상황이고, 합법적인 인터넷 다운로드를 통한 직접 판매(B2C)가 불가능한 상황에서, 최근이 반한류사태를 자초한

113) Oh and Park 2012.

후지TV 데모와 같이 방송사의 구매 결정이 결국 한국 드라마 산업의 수출가능성을 결정한다고 해도 과언이 아닌 것이다.

#### 5.4.2. 한류3.0 산업구조의 재편성과 한류생태계의 재구성

이러한 현안들 앞에서 한류3.0은 어떻게 산업구조를 편성해야 하며, 어떤 형태로 한류생태계를 구성해야 할까?

우선 한류1.0의 선두주자였던 드라마 업계의 산업구조 재편성을 논하도록 하겠다. 드라마의 무단업로드 및 무단다운로드는 근본적으로 막을 수 없는 기술적 한계에 노출되어 있다. 그것은 지상파에서 방송되는 드라마를 누구든지 고화질로 녹화할 수 있고 즉시 인터넷에 업로드할 수 있기 때문이다. 그러므로 공중파 방송채널에서 방영된 드라마를 녹화한 디지털 파일을 인터넷에 업로드시킬 때, 화질이 변하는 기술적 장치를 콘텐츠 파일에 심어 놓아야 한다. 과거 아날로그 시절, 할리우드의 모든 VHS나 DVD 콘텐츠는 불법 복제를 할 경우, 바로 화질이나 음질이 격감하는 방어 장치를 심어 두었다. 디지털 파일은 이런 장치를 심어 두는 것이 훨씬 용이할 것으로 예상되므로, 우선 이 신기술의 개발과 특허획득이 필요하다고 하겠다.

이 신기술이 획득된 다음에는 드라마 콘텐츠를 애플스토어나 구글의 구글플레이 같은 곳에 공급함과 동시에, 방송사 자체의 서버 구축을 통해 직접 소비자에게 콘텐츠를 제공할 수 있는 서비스를 시작해야 한다. 이미 여러 방송사들이 자체 서버를 통한 서비스를 시작하고 있지만, 한글로 되어 있고, 결제방법이 불편해서 해외에서는 사용하기 힘든 구조를 가지고 있다. 애플 스토어나 구글플레이처럼 선진화된 다운로드 서비스를 가지고 고객들에게 콘텐츠를 제공할 수 있도록 앞으로 개선해야 한다.

드라마의 배급망 개선과 동시에 이루어져야 할 것이 공급망 개선이다. 현재 한국 드라마 산업의 공급망은 가히 그 후진성에서 벗어나지 못하고 있다. 앞에서 자세히 다루었던 드라마 콘텐츠의 보편화 작업과 세계화 작업을 성공적으로 수행하려면, 드라마의 제작에 더 많은 시간과 자금이 투자되어야 하고, 현재의 대량생산을 통한 박리다매식 공급망은 파기되어야 한다. <대장금>이라는 전

대미문의 대성공작을 만들어도, 제작자들은 큰돈을 못 버는 공급구조 하에서는 한류3.0시대의 드라마 제작은 이루어질 수 없다. 즉 할리우드나 일본식의 후리소매식 공급망이 만들어져야 한다.

후리소매식 공급망은 우선 드라마제작이 상영과 동시에 이루어져서는 안 되고, 미리 각본에 따라 전 분량이 제작된 후, 수정 작업을 거쳐 방영되는 수순을 택한다. 그리고 제작팀의 전문화를 위해 해외 아웃소싱도 과감히 고려해야 하며, 특히 제작팀의 보수가 일정부분 선 지불되는 선진국형 방식으로 바뀌어야 한다. 배우들의 개런티도 잘 확보가 안 되는 드라마 제작자들 때문에 우리나라 드라마 업계 전체의 신용성 문제가 계속적으로 대두되는 것은 시한폭탄과 같은 위험성을 내포하고 있다. 이것은 바로 제작과 방영을 꼭대본을 통해 동시에 진행하는 위험한 사고방식에 따른 제작방식 때문이다. 꼭대본의 사용을 금지하는 제도가 시행되어야 우리나라 드라마의 장기적인 공급망 개선과 경쟁력의 향상이 이루어질 것으로 사료된다.

다음은 한류2.0의 선두주자인 K-pop 업계의 산업구조 재편성에 대해서 알아보도록 하자. K-pop 산업구조의 가장 큰 문제는 해외 배급자들이나 창작자들 그리고 광고를 제공하는 글로벌 다국적 기업들이 수익의 대부분을 가지고 가고, 정작 한국의 제작사나 가수들의 몫은 형편없이 적다는 것이다. 이것은 궁극적으로 가수들의 공급이나 창작자들의 공급이 줄어들 수밖에 없고, 제작사가 독과점 형태로 시장집중을 하는 현상을 초래하고 있다. 또한 한류1.0시대와 마찬가지로, 한류2.0시대에도 일본 시장에서의 편중현상은 해소되고 있지 않다. 그것은 바로 일본외의 시장에서 벌어들이는 수익이 절대적으로 적다는 이야기다. 또한, 2.0시대에 들어서 새로이 미국의 디지털 배급망을 통해 K-pop을 무료로 제공하면서, 로열티를 받는 소위 B2B형태의 배급을 하고 있는 것은 주지의 사실이다. 이 또한 K-pop업계의 수익률을 저하시키는 요인이 되고 있다.

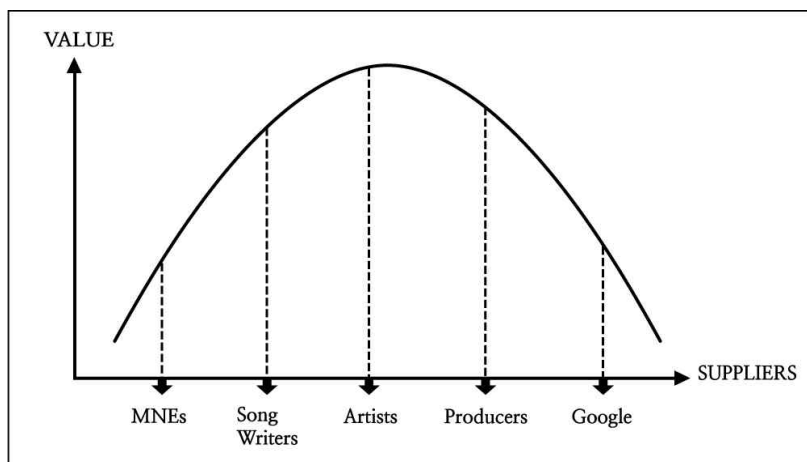
이러한 제반 문제를 해소하고 한류3.0으로서의 K-pop을 구현하기 위해서는 다음과 같이 배급망과 공급망을 개선해야 한다. 우선, 배급망은 다시 B2C배급이 가능하도록 애플, 구글과 같은 앱 스토어뿐만 아니라, 국내에서 자체 개발된 국제적 배급망을 갖춘 서버를 개발하여야 한다. 국내시장을 목적으로 하는 내

이버나 멜론의 서버들은 국제적 배급망으로 성장하기에는 역부족이다. 그러므로 SM엔터테인먼트와 같은 대형기획사를 주축으로 재벌급 회사들이 콘소시엄을 구성해 세계적인 스케일의 디지털 배급 네트워크를 구성할 필요가 있다. 또한 TV뮤직쇼를 중심으로 고중파와 케이블에 출연하는 출연료 중심의 사업보다는 공연과 로드쇼 그리고 일본, 중국, 유럽의 앨범 판매를 중심으로 하는 PR중심의 콘서트를 확대할 필요가 있다. 현재는 대형 콘서트 중심의 로드쇼 포맷에서 과감히 탈피하여, 한류팬들을 찾아가는 소규모 콘서트 포맷을 채택할 필요가 있는 것이다.

또한 공급망에서는 과감히 유럽, 북미, 중남미, 동남아시아 등의 탤런트들을 확보하여, 작곡과 공연예술에 참가할 수 있도록 창조성 투입부분을 다변화시키고, 장기투자형 연습생 시스템과 병행하여, 오디션형 혹은 배틀형 가수들과 작곡가들의 활용도 생각해 볼 필요가 있다. 특히 장르보다 곡이 넘쳐나는 현상에 착안하여, 한국 곡이나 해외에서 아웃소싱한 곡들의 역수출도 과감하게 고려해서, 수출 뿐 아니라 프로듀싱도 같이 병행하는 종합 서비스형 수출도 기획할 필요가 있다. 한국의 프로듀싱 기술과 현지의 창작과 공연능력을 합작한 혼합형 K-pop 산업도 중소규모 기획사들에게는 새로운 공급망 사업으로 부각될 수 있기 때문이다.

마지막으로 한류3.0에서는 드라마는 콘텐츠의 여성서사구조에서 보편서사구조로 변화함과 동시에, K-pop은 장르개발에 힘써야 한다. 즉, 국내의 K-pop본부에서는 프로듀싱 보다는, 투자결정과 장르개발에 힘쓰고, 해외 지부 활동을 통해 프로듀싱 기술의 이전과 곡은 창작부분에 노력을 기울이는 새로운 국제적 분업이 필요한 것이다. 장르개발을 위해서 국내의 인재들을 물색하고, 연습생 대신 장르를 개척할 수 있는 새로운 인재들의 교육에 힘써서, 한국의 K-pop이 세계의 음악 트렌드를 주도할 수 있는 새로운 산업모델로 개편시켜야 하겠다.

〈그림 36〉은 한류3.0시대의 이상적인 생태계구조와 각 공급망 및 배급망 업자들 간의 부가가치 분배 예상도이다. 이것은 〈그림 35〉와는 정반대의 것으로, 가수들이 가장 많은 분배를 취하는 선진국형 구조를 가지고 있다.



■ 그림 36 ■ 한류3.0의 이상적인 생태계구조와 부가가치 분배도

즉 창작자와 예술가가 자신들의 창작활동에 가장 많은 보상을 받는 형평성있는 선진구조인 것이다. 또한 해외 배급업자들이나 광고주들은 K-pop이나 한국 드라마를 통해 최대의 이익을 버는 것이 아니라, 최소의 이익을 취함으로써, 정상적인 산업구조를 구성하게 된다는 것이다.

이러한 이상적인 산업구조 하에서는 창작활동과 배급활동인 공평하게 이루어지고, 모든 예술 활동의 동기가 고무되고 활발한 창조경제가 이루어질 것으로 기대된다.

## 6. 결론

한류의 체계적 이해를 위해서는 문화적 에토스를 탐색하는 인문학적 해석, 매체와 제도적 환경 변화와 문화산업의 글로벌한 맥락을 합리적으로 설명하는 사회과학적 분석, 한류3.0의 지속가능한 발전의 과학적 토대 구축을 위해 도입되는 정신과학과 뇌-인지과학, 문화 글로벌화와 한류생태계 조성의 차원에서 문화산업적 가능성을 한류 브랜드로 최적화하는 경영학적 전략 기획을 총체적으로 아우르는 융복합적 연구가 필요하다.

본 보고서 2장에서는 이런 필요성에 부응하여 특정지역에 국한되었던 한류 1.0과 한류2.0의 한계를 극복하고 전 세계적으로 확산되는 한류3.0의 지속가능한 발전을 이론적 차원에서 전망하고 실천적 전략 차원에서 구현할 수 있는 관점과 연구방법론을 탐색했다.

이를 위해 먼저 한류 전개의 단계별 양상을 검토하고 한류의 식별 체계를 수립하고, 한류1.0 드라마의 한계를 극복하기 위해서 인문학과 정신과학의 융합적 연구를 통해 여성/보편적 서사구조를 정립하고 문화 글로벌화를 통해 지속가능한 한류3.0의 이론적 토대를 마련했으며, 한류2.0 K-pop의 발전을 해명하기 위해서 신제도론에 입각한 사회과학적 관점과 뇌-인지과학의 융복합적 연구를 통해서 참여적 몰입을 유인하는 문화산업 장르의 최적화 전략을 검토했다.

3장에서는 중국, 유럽, 프랑스, 미국, 인도네시아 등의 문화적 에토스를 담고 있는 해외 권역별 서사 요소들을 여성/보편적 서사구조를 결합함으로써 외국문화를 한류화하는 새로운 문화 글로벌화 전략의 가능성을 구현하기 위해 해외 권역별 서사 소재의 한류3.0 구현 방안을 제시했다.

4장에서는 사회과학과 뇌-인지과학의 융복합적 연구를 통해서 한류1.0을 선도한 K-drama의 보편적 여성서사 전략, 한류2.0을 추동한 K-pop의 음악혁신 전략, 한국형 SF의 가능성을 탐색하는 K-film의 리얼리즘 서사혁신 전략, 참여적 몰입을 지속시키는 K-game의 유희소 최적화 전략 등 한류의 장르 분석과 참여적 몰입의 장르 최적화 전략을 제안했다.

5장에서는 정책적 제안의 차원에서 지속가능한 한류3.0 실현의 전략으로 정신과학적 기반의 여성적/보편적 서사구조 정립, 해외 서사의 한류화와 문화 글로벌화 전략, 인지과학적 기반의 장르 최적화 전략 등이 필요하며, 지속가능한 한류3.0 실현을 위해 신제도론적 문화산업 분석을 통해 지속가능한 한류3.0 실현을 위한 한류생태계 조성이 요청된다는 점을 설명했다.

이러한 연구를 통해서 우리는 지속가능한 한류3.0의 발전을 위해서 융복합적 협업 연구가 필요하다는 점을 분명하게 확인했다. 문화콘텐츠의 핵심이 되는 보편적이면서도 매력적인 서사구조의 정립을 위해서는 인문학적 해석과 정신과학의 융합적 연구가 필요하고, 신제도론적인 사회과학적 분석을 지속적인 몰입과 유희소를 포착하는 뇌-인지과학과 결합함으로써 문화산업의 창조적인 장르 혁신과 최적화 전략이 가능하다.

본 보고서에서는 이러한 관점을 한류1.0의 K-drama와 한류2.0의 K-pop의 성공요인에 대한 분석에 실제 적용하였으며, 영화와 게임을 비롯한 새로운 한류3.0의 가능성에도 이러한 관점이 유용하다는 사실을 검토하였다. 문화산업의 창작/생산의 측면에서 볼 때, 여성적/보편적 서사구조와 유희소 최적화를 비롯한 문화산업 장르 혁신과 최적화가 지속가능한 한류의 이론적 토대가 된다면, 해외의 다양한 이야기 소재를 한류의 자원으로 활용하는 문화 글로벌화 전략은 지속가능한 한류의 전략적 실천의 핵심이 된다. 본 보고서에서 제시한 융합적 이론과 전략적 실천이 구체화되기 위해서는 좀 더 본격적이고 광범한 연구와 자료 구축 및 검토가 필요하다.

한편, 신제도론적 관점에서 검토한 바 있듯이, 한류3.0의 바람직한 발전을 위해서는 한류 유통의 방식과 수익 구조의 개선이 필요하다. 현재처럼 유통업자들이 대부분의 수익을 가져가고 한류 창작/생산자들이 가장 수익이 적은 구조는 한류의 지속가능성을 근본적으로 위협한다. 한류 창작/생산자들이 적절한 보상을 받으면서 한류의 창작/생산을 지속할 때 온전한 한류생태계가 구성되어 제도적 안정성을 갖게 된다. 이 점에 대해서는 정부와 산업계의 근본적인 인식 변화와 철저한 개선 노력이 필요하다.

요컨대, 지속가능한 한류3.0의 발전은 인문학과 사회과학 및 뇌-인지과학

등의 융합적 연구의 기반 위에서 보편적 서사구조의 정립과 문화산업 장르의 혁신과 최적화를 가능하게 하는 이론적 전망과 문화 글로벌화의 실천적 전략이 온전한 한류생태계의 구축을 통해 뒷받침될 때 가능한 것이다.

## 참 | 고 | 문 | 헌

### ■ 국내 문헌

#### 1. 단행본

- 과학철학교육위원회 엮음 2010, 『이공계 학생을 위한 과학기술의 철학적 이해』 제5개정판, 한양대학교출판부.
- 김명자 2011, 『원자력 딜레마: 원자력 르네상스의 미래』, 사이언스북스.
- 김민수 2002, 『이야기, 가장 인간적인 소통의 형식』, 거름.
- 김영순 외 2005, 『패러디와 문화』, 한양대학교 출판부.
- 김영식 외 1998, 『근현대 한국사회의 과학』, 창비.
- 김용수 2008, 『드라마 분석 방법론: 연극, 영화, 그리고 TV 드라마의 해석을 위하여』, 집문당.
- 김종인·김익진 2007, 『프랑스 뮤지컬의 이해』, 강원대학교출판부.
- 김진곤 편역 2001, 『이야기 소설 Novel: 서양학자의 눈으로 본 중국소설』, 예문서원.
- 김천영 2002, 『문화콘텐츠 기획을 위한 인문학의 활용방안 연구』, 한국교육개발원.
- 김학민 2005, 『뮤지컬의 이해』, 경희대출판국.
- 김호석 1998, 『스타 시스템』, 삼인.
- 노스립 프라이 2000, 『비평의 해부』, 임철규 옮김, 한길사.
- 닉 콜드리 2007, 『미디어는 어떻게 신화가 되었는가』, 김정화·김호은 옮김, 커뮤니케이션북스.
- 대중서사장르연구회 2007, 『대중서사장르의 모든 것 1: 멜로드라마』, 이론과실천.
- \_\_\_\_\_ 2009, 『대중서사장르의 모든 것 2: 역사허구물』, 이론과실천.
- 로버트 랩슬라마이클 웨스틀레이크 1995, 『현대 영화이론의 이해』, 이영재·김소

연 옮김, 시각과 언어.

로버트 스탬 1998, 『자기 반영의 영화와 문학』, 오세필·구종상 옮김, 한나래.

루이스 자네티 1999, 『영화의 이해: 이론과 실제』, 김진해 옮김, 현암사.

마리 매클린 1997, 『텍스트의 역학: 연행으로서의 서사』, 임병권 역, 한나래.

마샬 맥루한 2001, 『미디어의 이해: 인간의 확장』, 박정규 옮김, 커뮤니케이션북스.

막스 루터 2005, 『유럽의 민담』, 김홍기 옮김, 보림.

문현선 · 정재서 2006, 『게임소재로서의 동양신화』, 한국게임산업개발원.

박기수 2004, 『애니메이션 서사 구조와 전략』, 논형출판사.

박인철 2003, 『파리 학파의 기호학』, 민음사.

박정배 외 2007, 『한류와 문화 커뮤니케이션』, 커뮤니케이션북스.

박진 2007, 『장르와 탈장르의 네트워크들: 탈근대의 서사와 담론』, 청동거울.

\_\_\_\_\_ 2005, 『서사학과 텍스트 이론』, 랜덤하우스중앙.

박희성 외 2005, 『WTO 가입 이후 중국 영화산업의 변화와 전망』, 영화진흥위원회.

\_\_\_\_\_ · 남경희 2006, 『영화 분야 한류 현황과 활성화 방안 연구』, 영화진흥위원회.

\_\_\_\_\_ · 이병원·김정구 2001, 『중국영화산업백서 1』, 영화진흥위원회.

배주영 2005, 『디지털 애니메이션 스토리텔링』, 살림.

백승국 2004, 『문화기호학과 문화콘텐츠』, 다홀미디어.

브라이언 보이드 2013, 『이야기의 기원』, 남경태 옮김, 휴머니스트.

블라지미르 브로브 2005, 『러시아 민담 연구』, 이종진 옮김, 한국외국어대학교 출판부.

블라디미르 프로프 2009, 『민담형태론』, 어건주 옮김, 지식을 만드는 지식.

빅터 터너 1996, 『제의에서 연극으로』, 이기우·김익두 옮김, 현대미학사.

서정남 2004, 『영화 서사학』, 생각의 나무.

송태현 2004, 『판타지: 톨킨, 루이스, 롤링의 환상 세계와 기독교』, 살림.

수 손햄·토니 퍼비스 2008, 『텔레비전 드라마: 이론, 본질, 정체성 그리고 연구

- 방법론』, 김소은·황정녀 옮김, 동문선.
- 슈테판 크라머 2000, 『중국영화사』, 황진자 옮김, 이산.
- 스튜어트 보이틸라 외 2005, 『영화와 신화』, 김정식 옮김, 을유문화사.
- 스티븐 코헨·린다 샤이어스 1996, 『이야기하기의 이론: 소설과 영화의 문화기호학』, 임병권·이호 옮김, 한나래.
- 시모어 채트먼 1999, 『영화와 소설의 서사구조』, 김경수 옮김, 민음사.
- 아스나 미즈호 1999, 『도쿄의 POP 문화』, 민성원 옮김, 우석.
- 안병욱 2009, 『로봇을 향한 열정, 일본 애니메이션: 아톰에서 에반게리온까지』, 살림.
- 에릭 스무딘 1998, 『할리우드 만화영화: 고전 유성영화시대 만화영화의 문화연구』, 열화당.
- 움베르토 에코 1985, 『기호학 이론』, 서우석 옮김, 문학과 지성사.
- 월터 J. 옹 1995, 『구술문화와 문자문화』, 이기우·임명진 옮김, 문예출판사.
- 유리 M. 로트만 1998, 『문화기호학』, 문예출판사.
- 이상민 외 2008, 『만화콘텐츠와 스토리텔링』, 북코리아.
- 이시하라 치아키 외 2009, 『매혹의 인문학 사전』, 송태욱 옮김, 앨피.
- 이와부치 고이치 2004, 『아시아를 잇는 대중문화: 일본, 그 초국가적 욕망』, 히라타 유키에·전오경 옮김, 또 하나의 문화.
- 이인화 외 2003, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지.
- \_\_\_\_\_ 2005, 『한국형 디지털 스토리텔링: 리니지2 바츠 해방전쟁 이야기』, 살림출판사.
- \_\_\_\_\_ 2014, 『스토리텔링 진화론』, 해냄.
- 인문콘텐츠학회 2005, 『문화콘텐츠 입문』, 북코리아.
- 인홍 2007, 『중국 영상문화 연구의 길』, 이용욱 역, 학고방.
- 일레인 볼드윈 외 2008, 『문화코드, 문화연구의 이론과 실제』, 조애리 외 옮김, 한울 아카데미.
- 장 마리 플로슈 2003, 『기호학, 마케팅, 커뮤니케이션』, 김성도 역, 나남출판.
- 장-피에르 바르니에 2006, 『문화의 세계화』, 주형일 옮김, 한울.

- 전경란 2005, 『디지털 게임의 미학: 온라인 게임 스토리텔링』, 살림출판사.
- 조너선 갓설 2014, 『스토리텔링 애니멀』, 노승영 옮김, 민음사.
- 조은하·이대범 2006, 『스토리텔링』, 북스힐.
- 존 스토리 2002, 『대중문화와 문화연구』, 박만준 역, 경문사.
- 존 피스크 2002, 『대중문화의 이해』, 박준만 역, 경문사.
- \_\_\_\_\_ 2005, 『커뮤니케이션학이란 무엇인가』, 강태완·김선남 옮김, 커뮤니케이션북스.
- \_\_\_\_\_ · 존 하틀리 1994, 『TV 읽기』, 이익성 · 이은호 옮김, 현대미학사.
- 주정철 2005, 『신화에서 역사로 - 신데렐라 천년의 여행』, 산처럼.
- 크누트 히케티어 2005, 『영화와 텔레비전 분석』, 김영목 옮김, 연세대학교 출판부.
- 크리스토퍼 보글러 2005, 『신화 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 함춘성 옮김, 무우수.
- 토마스 샤츠 1995, 『할리우드 장르의 구조』, 한창호·허문영 옮김, 한나래.
- 토머스 소벽 외 1998, 『영화란 무엇인가: 영화의 역사·형식·기능에 대한 이해』, 거름.
- 페르디낭 드 소쉬르 2012, 『일반언어학 강의』, 김현권 옮김, 지식을 만드는 지식.
- 폴 리콥르 1999, 『시간과 이야기 1: 줄거리와 역사 이야기』, 김한식·이경래 옮김, 문학과지성사.
- 한국 중국현대문학학회 2006, 『영화로 읽는 중국』, 동녘.
- \_\_\_\_\_ 2008, 『중국 영화의 이해』, 동녘.
- 한스-디터 겔페르트 2002, 『드라마 어떻게 해석할 것인가』, 손양근 역, 새문사.
- 한창완 2001, 『저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략』, 한울출판사.
- 한혜원 2005, 『디지털 게임 스토리텔링: 게임 은하계의 뉴 패러다임』, 살림출판사.
- 홍성훈 2009, 『중국 온라인게임시장, 먹느냐 먹히느냐』, KOTRA.

## 2. 연구논문

- 곽선영 2001, 「여성장르로서의 순정만화의 특성에 관한 연구」, 『만화애니메이션 연구』 제5호.
- 그릭스비 마리 2000, 「〈세일러문〉의 문화산업적 분석」, 하상목 역, 『만화애니메이션연구』 제4호.
- 김미란 2003, 「90년대 중국 대중문화: 드라마 〈갈망(渴望)〉 분석」, 『중국현대 문학(中國現代文學)』 제26호.
- 김세훈 2008, 「출판 만화에서 영화로의 매체 전환에 따른 조형성 비교 분석: DC코믹스의 〈배트맨〉과 팀 버튼의 영화 〈배트맨〉을 중심으로」, 『디자인학 연구』 제81호.
- 김수정 2001, 「영상에서의 음향(Sound Effect)」, 『만화애니메이션연구』 제5호.
- 김현동 2004, 「평샤오강(馮小剛) 영화를 통한 상업영화연구」, 『중국어문논역총간(中國語文論譯叢刊)』 제12집.
- 노시훈 2003, 「디즈니 애니메이션 스토리의 기본원칙과 성공전략: 극장용 장편 애니메이션을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 제7호.
- 류은영 2009, 「내러티브와 스토리텔링: 문학에서 문화콘텐츠로」, 『인문콘텐츠』 제14호.
- 모옌(莫言)·후지이 쇼조(藤井省三) 2003, 「대담: 전기(傳奇)적 세계를 통해 바라본 중국 민중의 에네르기」, 『중국현대문학(中央現代文學)』 제27호.
- 문현선 2009, 「재팬 애니컬(Japan Anical)의 스토리텔링 전략」, 『한국만화애니메이션학회 2009 하반기 종합 학술 대회 발표논문집』.
- \_\_\_\_\_ 2012, 「중국 대중문화(1979-2008)에서의 고전서사 수용 연구: 필름 및 텔레비전 드라마 텍스트 이류연애담을 중심으로」, 이화여자대학교 일반대학원 박사학위논문.
- 박승현·이운진 2007, 「장르의 속성에 대한 고찰」, 『언론과학연구』 제7권 제1호.
- 박종천 2006, 「영화가 종교를 만났을 때 -김기덕의 〈봄여름가을겨울그리고봄 2003〉을 중심으로-」, 『종교연구』 44, 한국종교학회.
- \_\_\_\_\_ 2007, 「무엇이 게임플레이를 지속시키는가」, 『게임산업저널』 18, 한국 게임산업개발원.

- 백민정 2005, 「담화 욕구의 문학 양식적 파생 양상 고찰: 고전소설과 텔레비전 드라마의 대중성과 여성성을 중심으로」, 『어문연구(語文研究)』 46.
- 새런 킨셀라 2000, 「1990년대 일본의 하위문화 연구: 오타쿠와 아마추어 망가 운동」, 『만화애니메이션연구』 제4호.
- 오승중 2005, 「저작권재산권침해의 판단 기준에 관한 연구」, 서강대학교 박사학위 논문.
- 유경철 2005, 「김용 무협소설의 ‘중국 상상’ 연구」, 서울대학교 박사학위논문.
- \_\_\_\_\_ 2007, 「장이머우의 무협영화, 무협 장르에 대한 통찰과 위험한 시도」, 『중국현대문학(中國現代文學)』 제42호.
- 이명현 2011, 「다문화시대 이물교혼담의 해석과 스토리텔링의 방향」, 『우리문화연구』 제33집.
- 이성재 2006, 「寶塚歌劇에 대한 인류학적 고찰: 양성애에 대한 개념을 중심으로」, 『일본문화연구』 제18집.
- 이옥연 1996, 「장예모 영화와 중국 전통사회」, 『역사비평』 35.
- 이윤진 2002, 「한국 텔레비전 드라마의 구술성: 텔레비전의 구술양식과 ‘이야기」, 『언론과사회』 10권 3호.
- 이윤희 2008, 「중국 6세대 영화에 나타난 도시와 소외계층」, 숙명여대 석사학위 논문.
- 이종철 2005, 「세계화를 향한 중국영화의 새로운 징후: 장예모(張藝謀)의 〈영웅(英雄)〉을 중심으로」, 『중국어문학논집(中國語文學論集)』 제26호.
- 이준섭 2006, 「가부키의 종합예술성」, 『일본연구』 제6집.
- 이지선 2006, 「일본의 공연예술미학」, 『일본문화연구』 제20집.
- 임대근 2002, 「초기 중국 영화의 문예전통계승 연구(1896-1931)」, 한국외국어 대학교 박사학위논문.
- 임병석 2007, 「뮤지컬 공연을 통한 원소스멀티유즈의 개발방안 제시 -뮤지컬 ‘날아라 슈퍼보드’를 중심으로-」, 『한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집』 5/2, 한국콘텐츠학회.
- 임운주 2007, 「애니메이션 사운드에 관한 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』

Vol.7, No.6.

- 임학순 2007, 「만화 소재 뮤지컬에 있어서 만화특성의 지속성과 변형에 대한 시론적 연구」, 『대중서사연구』 제12호.
- 장정아 2005, 「홍콩인: '국제도시의 시민' 에서 '국민' 으로」, 『종족과 민족: 그 단일과 보편의 신화를 넘어서』, 아카넷.
- 전보옥 2006, 「중국 드라마 발전 과정 속에 비쳐진 홍콩드라마(港劇)의 의의」, 『중국어문학논집』 제36호.
- 주성철 2008, 「중국 대작영화의 욕망: <와호장룡> 이후 <삼국지: 용의 부활> 까지 중국 무협블록버스터 총정리」, 『씨네21』 통권 647호.
- 주창윤 2006, 「텔레비전 드라마의 미학적 성격」, 『한국극예술연구』 제23집.
- 채효정 2009, 「중국 6세대 감독 지아장커(賈樟柯) 영화 연구」, 영남대 석사학위 논문.
- 최재용 2014, 「중국 인터넷 장편 '차원이동소설' 에 대한 연구」, 『중국소설논총』 제42집.
- 하운금 1998, 「일본 애니메이션에 대한 기호학적 분석: <달의 요정 세일러 문>을 중심으로」, 『한국방송정보』 제11호.
- 홍륜영·김치용 2008, 「로맨스와 메카닉 애니메이션의 융합에 관한 연구」, 『한국 디자인 학회 봄 학술발표대회 논문집』 41권.
- 황성연·문성철 2010, 「한국 콘텐츠의 세계 시장 진출 확대를 위한 중국 문화코드: 드라마를 중심으로」, 『2010 KOCCA 연구보고서』, 한국콘텐츠진흥원.

### 3. 보고서 및 기타

- 문화체육관광부 2013, 『한류백서, 세계인과 공감하는 K-컬처를 말하다』, 문화체육관광부.
- 삼성경제연구소 2012, 『K팝의 성공 요인과 기업의 활용전략』, 삼성경제연구소.
- \_\_\_\_\_ 2005, 『한류 지속화를 위한 방안』, 삼성경제연구소.
- 성균관대학교 2005, 『한류 브랜드 자산측정연구 및 연관산업효과 연구보고서』, 아시아문화산업교류재단.

- 임대근 2008, 「중국을 보는 시선: ‘중화의 영화(榮華)’ 꿈꾸는 영화(映畵), 이데올로기 작품이 주도」, 『경향신문』 2008.8.12.
- 지식경제부·국가브랜드위원회·KOTRA 2012, 『문화한류를 통한 국가브랜드맵 2011』, 지식경제부·국가브랜드위원회·KOTRA.
- 한국갤럽 2007, 『전통문화 브랜드화를 위한 여론조사 주요 조사결과』, 문화관광부.
- 한국경영학회 2013, 『한류의 경영학적 융합 연구』, 한국문화산업교류재단.
- 한국국제교류재단 2013, 『지구촌 한류현황 I』, 한국국제교류재단.
- \_\_\_\_\_ 2013, 『지구촌 한류현황 II』, 한국국제교류재단.
- 한국문화산업교류재단 편 2014, 『2013 한류백서』, 한국문화산업교류재단.

## ■ 중국 문헌

### 1. 단행본

- 安徽省文化廳安徽省黃梅戲藝術發展基金會安徽戲曲音樂學會 合編 2000, 『黃梅戲唱腔精選』, 人民音樂出版社.
- 蔡洪聲·宋家玲·劉桂清 主編 2000, 『香港電影80年』, 北京廣播學院出版社.
- 陳平原 2010, 『當代中國人文觀察』, 北京大學出版社.
- \_\_\_\_\_ 1992, 『千古文人俠客夢』, 人民文學出版社.
- 陳其光 主編 2000, 『中國唐代文學史』, 暨南大學出版社.
- 陳文新 2005, 『傳統小說與小說傳統』, 武漢大學出版社.
- 陳犀禾 2003, 『跨文化視野中的影視藝術』, 學林出版社.
- 丁乃通(美) 2008, 『中國民間故事類型索引』, 鄭建威·李倬·商孟·段寶林 譯, 華中師範大學出版社.
- 丁亞平 2005, 『中國電影藝術 1945-1949』, 文化藝術出版社.
- 丁亞平·張顧武·崔衛平·劉擎 2005, 『電影記憶』, 文化藝術出版社.
- 傅修延 1999, 『先秦敘事研究: 關於中國敘事傳統的形成』, 東方出版社.
- 高小健 2005, 『中國戲曲電影史』, 文化藝術出版社.
- \_\_\_\_\_ 2005, 『中國古代敘事觀念與意識形態』, 北京大學出版社.

- 葛士良·林瑞康 主編 2003, 『京劇典故』, 文化藝術出版社.
- 辜美高·黃霖 主編 2002, 『明代小說面面觀』, 學林出版社.
- 郭建寧 2004, 『當代中國的文化選擇』, 北京大學出版社.
- 郝建 2004, 『影視類型學』, 北京大學出版社.
- 胡適 1978, 『白話文學史』, 文光圖書有限公司.
- 胡星亮 2000, 『中國話劇與中國戲曲』, 學林出版社.
- 胡兆量·阿爾斯朗·琮達 等 編著 2005, 『中國文化地理概述』, 北京大學出版社.
- 黃景春 2006, 『中國古代小說仙道人物研究』, 廣西師範大學出版社.
- 賈磊磊 2005, 『中國武俠電影史』, 文化藝術出版社.
- 金丹元 2003, 『“後現代語境”與影視審美文化』, 學林出版社.
- 卡爾科-馬賽爾·克萊爾 2005, 『電影與文學改編』, 文化藝術出版社.
- 郎淨 2005, 『董永故事的展演及其文化結構』, 上海古籍出版社.
- 冷成金 2002, 『文學與文化的張力』, 學林出版社.
- 李多鈺 主編 2005, 『中國電影百年: 1905-1976』, 中國廣播電視出版社.
- 李劍國 2006, 『唐前志怪小說史』, 天津教育出版社.
- 李近朱·陳宇 編著 2009, 『郵說中國』, 上海科學技術文獻出版社.
- 李鵬飛 2004, 『唐代非現實小說之類型研究』, 北京大學出版社.
- 李顯傑 2005, 『電影修辭學』, 文化藝術出版社.
- 林辰 1998, 『神怪小說史』, 浙江古籍出版社.
- 凌鼎年 2003, 『中國武俠微型小說選』, 上海人民出版社.
- 凌昕 1996, 『中國戲曲故事選』, 江蘇人民出版社.
- 劉世德 主編 1998, 『中國古代小說百科全書』, 中國古代小說百科全書出版社.
- 劉守華 主編 2002, 『中國民間故事類型研究』, 華中師範大學出版社.
- 劉守華·林繼富·顧希佳 2002, 『中國民間故事類型研究』, 華中師範大學出版社.
- 劉婷 2006, 『影像敘事』, 中國傳媒大學出版社.
- 陸弘石 2002, 『中國電影: 描術與闡釋』, 中國電影出版社.
- \_\_\_\_\_ 2005, 『中國電影史 1905-1949』, 文化藝術出版社.
- 陸林 1998, 『清代筆記小說類編: 武俠卷』, 黃山書社.

- 羅永麟 1986, 『論中國四大民間傳說』, 中國民間文藝出版社.
- 孟昭連·寧宗一 2003, 『中國小說藝術史』, 浙江古籍出版社.
- 倪駿 2004, 『中國電影史』, 中國電影出版社.
- 潘江東 1981, 『白蛇故事研究』, 臺北: 臺灣學生書局.
- 彭吉象 2002, 『影視美學』, 北京大學出版社.
- 祁連休 2007, 『中國古代民間故事類型研究』, 河北教育出版社.
- 任重·文逸·葉紺弩 1994, 『文言白話大眾化論戰集』, 上海古籍出版社.
- 邵奇 2008, 『中國電視劇導論』, 上海交通大學出版社.
- 沈國芳 2005, 『觀念與范式: 類型電影研究』, 中國電影出版社.
- 石麟 2005, 『傳奇小說通論』, 中州古籍出版社.
- 石琪 2006, 『香港電影新浪潮』, 復旦大學出版社.
- 宋子文 2006, 『臺灣電影三十年』, 復旦大學出版社.
- 孫寶國 2007, 『中國電視節目形態研究』, 新華出版社.
- 騰雲 1986, 『漢魏六朝小說選譯』, 上海古籍出版社.
- 汪涌豪 2005, 『中國遊俠史』, 復旦大學出版社.
- 汪涌豪·陳廣宏 2005, 『俠的人格與世界』, 復旦大學出版社.
- 王迪·王志敏 2000, 『中國電影與意境』, 中國電影出版社.
- 王鴻卿 2005, 『水滸傳與義』, 遼海出版社.
- 王靖宇 2003, 『中國早期敘事文研究』, 上海古籍出版社.
- 王學泰 2004, 『水滸與江湖』, 中國工人出版社.
- 王志敏 2006, 『現代電影美學體系』, 北京大學出版社.
- 魏君子 2010, 『香港電影演義』, 文化藝術出版社.
- 翁敏華 2004, 『中日韓戲劇文化因緣研究』, 學林出版社.
- 吳保和 2011, 『中國電視劇史教程』, 文化藝術出版社.
- 吳光正 2002, 『中國古代小說的原型與母題』, 社會科學文獻出版社.
- 吳士余 2007, 『中國古典小說的文學敘事』, 上海古籍出版社.
- 吳素玲·張阿利 編 2008, 『電視劇藝術類型論』, 中國傳媒大學出版社.
- 吳同瑞·王文寶·段寶林 編 1997, 『中國俗文學概論』, 北京文化出版社.

- 吳曉東·計璧瑞 編 2002, 『2000, 北京, 金庸小說國際研討會論文集』, 北京大學出版社.
- 向弓 主編 1995, 『貴族才女張愛玲』, 四川文藝出版社.
- 向覺民 1980, 『俗講變文與白話小說』, 西南書局.
- 蕭欣橋·劉福元 2003, 『話本小說史』, 浙江古籍出版社.
- 薛洪勳 1998, 『傳奇小說史』, 浙江古籍出版社.
- 亞洲民間敘事學會 主編 1998, 『亞洲民間敘事文學學會 第6屆 學術大會發表 論文集: 韓中日 ‘螺女型’ 故事專題研究』.
- 楊靜 2005, 『中國電視劇敘事文化研究』, 雲南大學出版社.
- 姚文放 1997, 『中國戲劇美學的文化闡釋』, 中國人民大學出版社.
- 葉舒憲 1998, 『文化與文本』, 中央編譯出版社.
- 樂黛雲·張輝 主編 1999, 『文化傳遞與文學形象』, 北京大學出版社.
- 章栢青 1999, 『中國電影電視』, 文化藝術出版社.
- 張庚·郭漢城 主編 2003, 『中國戲曲通史』, 中國戲劇出版社.
- 張文俊 2003, 『數字時代的影視藝術』, 學林出版社.
- 張中行 1995, 『文言和白話』, 黑龍江人民出版社.
- 趙景深 1985, 『中國古典小說戲曲論集』, 上海古籍出版社.
- 鄭傳寅 2004, 『傳統文化與古典戲曲』, 湖南人民出版社.
- 鄭在書·葉舒憲·蕭兵 2004, 『山海經的文化尋踪』, 湖北人民出版社.
- 中國民間文藝研究會浙江分會 主編 1986, 『白蛇傳論文集』, 浙江古籍出版社.
- 中野美代子 1989, 『從小說看中國人的思考樣式』, 北京十月文藝出版社.
- 鍾敬文 等 2006, 『名家談四大傳說』, 文化藝術出版社.
- 佐藤忠男 2005, 『中國電影百年』, 錢杭 譯, 上海書店出版社.

## ■ 영어 문헌

### 1. Books

- Ackerman, Frank & Heinzerling, Lisa 2004, *Priceless: On Knowing the Price of Everything and the Value of Nothing*, New York: New Press.

Adler, Matthew D. & Posner, Eric A. 2001, *Cost-Benefit Analysis: Legal, Economic and Philosophical Perspectives*, Chicago, IL.: University of Chicago Press.

\_\_\_\_\_ 2006, *New Foundations of Cost-Benefit Analysis*, Cambridge, MA.: Harvard University Press.

Bal, Mike 1985, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*, Toronto: University of Toronto Press.

Barthes, Roland 1957, *Mythologie*, New York: Hill & Wang.

Bhabha, Homi K. 1990, *Nation and Narrative*, London: Routledge.

Bolter, J. D. & Grusin, R. 1999, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MA.: The MIT Press.

Boyd, Brian 2009, *On the Origin of Stories*, New York: Harvard University Press.

Butler, Judith 1990, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, London: Routledge.

\_\_\_\_\_ 2000, *Antigone's Claim: Kinship between Life and Death*, New York: Columbia University Press.

Burgess, Jean E. & Joshua B. Green 2009, *YouTube: Online Video and Participatory Culture*, Cambridge: Polity Press.

Chang, Jeff 2005, *Can't Stop Won't Stop: A History of Hip-Hop Generation*, New York: St. Martin's Press.

Charnas, Dan 2010, *The Big Payback: The History of the Business of Hip-Hop*, New York: New American Library.

Csikszentmihalyi, M. 1975, *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*, San-Francisco: Jossey-Bass.

\_\_\_\_\_ 1988, *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness*, New York: Cambridge University Press.

\_\_\_\_\_ 1990, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New

- York: Harper & Row.
- \_\_\_\_\_ 1996, *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*, New York: Harper Collins.
- Chou, Ying-Hsiung 1986, *The Chinese Text*, Beijing: The Chinese University Press.
- Ellis, J. 1992, *Visible Fictions: Cinema, Television, Video*, London: Routledge.
- Fernandes, Suhatha 2011, *Close to the Edge: In Search of the Global Hip Hop Generation*, London: Verso.
- Fludernik, Monika 2006, *An Introduction to Narratology*, London: Routledge.
- Foucault, Michel 1980, *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977*, New York: Pantheon Books.
- Greetz, Clifford 1973, *The Interpretation of Cultures*, New York: A Member of the Perseus Books Group.
- Herman, David 1995, *Universal Grammar and Narrative Form*, Durham: Duke University Press.
- \_\_\_\_\_ 2013, *Storytelling and the Sciences of Mind*, Cambridge: MIT Press.
- Herman, Luc & Vervaeck, Bart 2001, *Handbook of Narrative Analysis*, Lincoln: University of Nebraska Press.
- Huat, Chua Beng & Shim, Doobo (eds.) 2008, *East Asian Pop Culture*, Hong Kong: Hong Kong University Press.
- Irigaray, Luce 2013, *Democracy Begins Between Two*, London: Routledge.
- Jenkins, H. 2006, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press.
- Joo, Rachael Miyung, 2012, *Transnational Sport: Gender, Media and Global Korea*, Durham and London: Duke University Press.
- Jourdain, Robert 2002, *Music, the Brain and Ecstasy: How Music Captures Our Imagination*, New York: Harper.

- Jung, Sun 2011, *Korean Masculinities and Transnational Consumption: Yonsama, Rain, Oldboy, K-Pop Idols*, Hong Kong: Hong Kong University Press.
- Koster, Raph 2005, *A Theory of Fun for Game Design*, Scottsdale Arizona: Paraglyph Press.
- Kim, Do Kyun & Kim, Min-Sun (eds.) 2011, *Hallyu: Influence of Korean Popular Culture in Asia and Beyond*, Seoul: Seoul National University Press.
- Lerdahl, Fred & Jackendoff, Ray 1983, *A Generative Theory of Tonal Music*, Cambridge: MIT Press.
- Levitin, Daniel 2006, *This is Your Brain on Music: The Science of a Human Obsession*, New York: Plume.
- McQuillan, Martin 2000, *Narrative Reader*, London: Routledge.
- Meyer, L. B. 1956, *Emotion and Meaning in Music*, Chicago: University of Chicago Press.
- Niles, John D. 1999, *Homo Narrans: The Poetics and Anthropology of Oral Literature*, Pennsylvania: University of Pennsylvania Press.
- Nooteboom, B. 2001, *Learning and Innovation in Organizations and Economies*, Oxford: Oxford University Press.
- Onega, Susana & José, A. G. Landa 1996, *Narratology: An Introduction*, London: Longman.
- Page, Ruth E. 2006, *Literary and Linguistic Approaches to Feminist Narratology*, New York: Palgrave Macmillan.
- Patel, Aniruddh 2008, *Music, Language, and the Brain*, Oxford: Oxford University Press.
- Ricoeur Paul 1981, *Hermeneutics and the Human Sciences: Essays on Language, Action and Interpretation*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Rollings, Andrew & Adams, Ernest 2003, *Andrew Rollings and Ernest Adams*

- On Game Design*, Berkeley, California: New Riders.
- Scott, Allen 2000, *The Cultural Economy of Cities*, London: Sage.
- Shafer, Edward H. 1973, *The Divine Woman*, New York: University of California Press.
- Tunstall, Jeremy 1981, *The Media Are American: Anglo-American media in the world*, London: Constable.
- Vogler, Christopher 1992, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers & Screenwriters*, California: Michael Wiese.
- Voytilla, Stuart & Christopher Vogler 1999, *Myth and the Movies: Discovering the Myth Structure of 50 Unforgettable Films*, California: Michael Wiese.
- Wee, Lee Woon 1987, *Chinese Writing: Its Origin and Evolution*, Pusan: University of East Asia.
- Wolfram Eberhard (ed.) 1968, *Folktales of China*, Chicago: The University of Chicago Press.
- Wong, Ain-ling 2003, *The Shaw Screen: A Preliminary Study*, Hong Kong: Hong Kong Film Archive.
- Zhang, Ying-Jin 1998, *Encyclopedia of Chinese Film*, London: Routledge.

## 2. Articles

- Abelmann, Nancy & Shin, Jeongsu 2012, "The New (Korean) Wave: A Global Social Mobility Story: Please Look after Mom", *Korea Observer* 43(3): 399-418.
- Bates, Gill & Huang, Yanzhong 2006, "Sources and Limits of Chinese Soft Power", *Survival: Global Politics and Strategy* 48(2): 17-36.
- Bartle, Richard 1997, "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDS", *The Journal of Virtual Environments* 1(1).
- Benevenuto, Fabricio, et al. 2009, "Video Interactions in Online Video Social Networks", *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications*

- and Application* 5(4): 1-25.
- Bockstedt, Jesse, Kauffman, Robert J. and Riggins, Frederick J. 2005, "The Move to Artist-led Online Music Distribution: Explaining Structural Changes in the Digital Music Market" , Paper presented at the 38th Hawaii International Conference on the System Sciences, Hawaii, January 3-5.
- Bolin, G. 2007, "Media Technologies, Transmedia Storytelling and Commodification" , In T. Storsul & D. Stuedal (eds.) *Ambivalence Towards Convergence: Digitalization and Media Change*, Göteborg, Sweden: Nordicom.
- Cayari, Christopher 2011, "The YouTube Effect: How YouTube Has Provided New Ways to Consume, Create and Share Music" , *International Journal of Education and the Arts* 12(6): 1-28.
- Choi, Gyu-Seong 2008, "Kim siseuteojeu cheot elbeom: 1964 nyeon LKL rekodeu (Kim Sisters' First Album: 1964 LKL Record)" , *Hankookilbo*, July 10, 2008.
- Condry, Ian. 2004, "Cultures of Music Piracy: An Ethnographic Comparison of the US and Japan" , *International Journal of Cultural Studies* 7(3): 343-363.
- Curien, Nicolas and Moreau, François 2007, "The Music Industry in the Digital Era: Towards New Contracts?" , Working Paper, Laboratoire d'Économie et de Sociologie du Conservatoire National des Arts et Métiers, Paris, November.
- Cooper, Robert 2004, "Hard Power, Soft Power and the Goals of Diplomacy" , in David Held and Mathias Koenig-Archibugi (eds.) *American Power in the 21st Century*, Cambridge: Polity Press.
- DiMaggio, Paul 1977, "Market Structure, the Creative Process and Popular Culture: Toward an Organizational Reinterpretation of Mass-Culture Theory" , *Journal of Popular Culture* 11(2):436-452.
- Fox, Mark and Wrenn, Bruce 2001, "A Broadcasting Model for the Music Industry" , *International Journal of Media Management* 3(11): 112-119.

- Frasca, Gonzalo 1999, "Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative" <http://www.ludology.org/>
- Funk, Jeffrey L. 2007, "Technological Change within Hierarchies: The Case of the Music Industry" , *Economics of Innovation and New Technology* 16(1): 1-16.
- Graham, Gary, Burnes, Bernard, Lewis , Gerard J. and Langer Janet, 2004, "The Transformation of Music Industry Supply Chain: A Major Label Perspective" , *International Journal of Operations and Production Management* 24(11/12): 1087-1103.
- Hirsch, Paul M. 1971, "Processing Fads and Fashions: An Organization-Set Analysis of Cultural Industry Systems" , *American Journal of Sociology* 77(4): 639-659.
- Ho, Swee Lin, 2012, "Fuel for South Korea' s 'Global Dreams Factory' : The Desires of Parents Whose Children Dream of Becoming K-Pop Stars" , *Korea Observer* 43(3): 471-502.
- Holmes, Janet 1998, "Women' s Talk: The Question of Sociolinguistic Universals" , in J. Coats (ed.), *Language and Gender: A Reader*, Oxford: Oxford University Press, pp.461-483.
- Iwabuchi, Koichi 2004, "When the Korean Wave Meets Resident Koreans in Japan: Intersections of the Transnational, the Postcolonial and the Multicultural" , In Beng Chua (ed.) *East Asian Pop Culture: Analyzing the Korean Wave* 243-264, Hong Kong: Hong Kong University Press.
- Janata, Peter and Lawrence, Parsons 2013, "Neural Mechanisms of Music, Singing and Dancing" , in Michael Arbib (ed.) *Language, Music and the Brain: A Mysterious Relationship* 307-328, Cambridge: MIT Press.
- Jang, Gunjoo & Won, K. Paik 2012, "Korean Wave as Tool for Korea' s New Cultural Diplomacy" , *Scientific Research* 2(3): 196-202.
- Jenkins, H. 2001, "Convergence? I Diverge" , *MIT Technology Review*

- Magazine* 93,
- \_\_\_\_\_ 2003, “Quentin Tarantino's Star Wars? Digital Cinema, Media Convergence and Participatory Culture” , In D. Thorburn, H. Jenkins & B. Seawell (eds.) *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*, Cambridge, MA.: The MIT Press.
- Keelan, Jennifer, Pavri-Garcia, Vera, Tomlinson, George & Kumanan, Wilson 2007, “YouTube as a Source of Information on Immunization: A Content Analysis” , *JAMA: Journal of the American Medical Association* 298(21): 2482–2484.
- Kim, Andrew Eungi, Mayasari, Fitria & Oh, Ingyu 2013, “When ‘Tourist Audiences’ Encounter Each Other: K-Pop Fans and Transnational Identity Building” , *Korea Journal* 53(4):59–82.
- Kim, Hyuk-Rae & Oh, Ingyu 2012, “Foreigners cometh: Paths to Multiculturalism in Japan, Korea and Taiwan” , *Asian and Pacific Migration Journal* 21(1): 105–133.
- \_\_\_\_\_ 2014, “Korean Wave as Method Advancing the Studies of East Asian Media Culture Connections” , In John Lie (ed.) *The Korean Wave (Hallyu), South Korea Popular Culture: Texts and Contexts; Affects and Audiences; K-Pop, Politics and Theories*, New York: Palgrave.
- Kretschmer, Martin 2005, “Artists’ Earnings and Copyright: A Review of British and German Music Industry Data in the Context of Digital Technologies” , *First Monday* 10(1): 1–13.
- Kwon, Myoung-ja 1996, “An Interview with Sook-ja Kim: An Oral History Conducted by Myoung-ja Lee Kwon” , *Las Vegas Women in Gambling and Entertainment Oral History Project*.
- Lerdahl, Fred 2013, “Musical Syntax and Its Relation to Linguistic Syntax.” In Michael Arbib (ed.) *Language, Music, and the Brain: A Mysterious Relationship*, Cambridge: MIT Press.

- Liberman, Anatoly 1984, "Introduction: Vladimir Jakovlevič Propp, Vladimir Propp" , *Theory and History of Folklore*, Ariadna Y. Martin & Richard P. Martin (trans.), Minnesota: University of Minnesota.
- Lie, John & Oh, Ingyu, 2012, "Introduction" , *Korea Observer* 43(3): 333-337.
- \_\_\_\_\_ 2012, "What Is the K in K-Pop? South Korean Popular Music, the Culture Industry and National Identity" , *Korea Observer* 43(3): 339-363.
- \_\_\_\_\_ and Oh, Ingyu 2014, "Forthcoming, SM Entertainment and Soo-Man Lee" , in Fu Lai Tony Yu and Ho don Yan (eds.) *Handbook in East Asian Entrepreneurship* London: Routledge.
- Lam, Pen Er. 2007, "Japan' s Quest for 'Soft Power' : Attraction and Limitation" , *East Asia* 24(4): 349-363.
- Lopes, Paul D. 1992, "Innovation and Diversity in the Popular Music Industry, 1969 to 1990, *American Sociological Review* 57(1): 56-71.
- Marigiotta, Michael 2011, "Influence of Social Media on the Management of Music Star Image" , *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications* 3(1): 5-13.
- Martin, J. and Plum, G. A. 1997, "Constructing Experience: Some Story Genres" , *Journal of Narrative and Life History* 7(4):299-308.
- North, D. C. 1993, "Institutions and Credible Commitment" , *Journal of Institutional and Theoretical Economics* 149(1): 11-23.
- Nye, Joseph S. Jr. 2004, "Soft Power and American Foreign Policy" , *Political Science Quarterly* 119(2): 255-270.
- \_\_\_\_\_ 2004, "The Decline of America' s Soft Power, Foreign Affairs" ,<http://www.foreignaffairs.com/articles/59888/joseph-s-nye-jr/t-he-decline-of-americas-soft-power>.
- \_\_\_\_\_ 2009, "Smart Power" , *Diamond Harvard Business Review*, 164(14/15): 106-113.
- Oh, Ingyu 2009, "Hallyu: The Rise of Transnational Cultural Consumers in

- China and Japan” , *Korea Observer* 40(3): 425-459.
- \_\_\_\_\_ 2011, “Torn between two lovers: Retrospective learning and postcolonial melancholia among Japanese women” , *Korea Observer* 42(2): 223-254.
- \_\_\_\_\_ 2012, “From Nationalistic Diaspora to Transnational Diaspora: The Evolution of Identity Crisis Among the Korean Japanese” , *Journal of Ethnic and Migration Studies* 38(4):651-669.
- \_\_\_\_\_ 2013, “The Globalization of K-Pop: Korea’ s Place in the Global Music Industry” , *Korea Observer* 44(3):389-409.
- \_\_\_\_\_ 2014, “Comparing State Economic Ideologies and Business Ethics in East Asia” , *Korea Observer* 45(3).
- \_\_\_\_\_ 2013, “The Globalization of K-Pop: Korea’ s Place in the Global Music Industry” , Paper presented at the international conference “The ‘Miracle’ Narrative of the Korean Cultural Industries: Perspectives from the Middle East” , Hebrew University of Jerusalem, May 8-9.
- \_\_\_\_\_ & Lee, Choong-Mook 2014, “A League of their Own: Female Hallyu Fans and Korea-Japan Relations” , *Pacific Focus* 9(2):284-302.
- \_\_\_\_\_ & Lee, Hyo-Jung 2013, “Mass Media Technologies and Popular Music Genres: K-Pop and YouTube” , *Korea Journal* 53(4):34-58.
- \_\_\_\_\_ & Park, Gil-Sung 2012, “From B2C to B2B: Selling Korean Pop Music in the Age of New Social Media” , *Korea Observer* 43(3):365-397.
- Parikh, Mihir 1999, “The Music Industry in the Digital World: Waves of Changes” , Working Paper, Institute for Technology and Enterprise, Polytechnic University, <http://www.ite.poly.edu/musicwave.pdf>.
- Park, Gil-Sung 2013, “Manufacturing Creativity: Production, Performance and Dissemination of K-pop” , *Korea Journal* 53(4):14-33.
- Park, Keun Seo 2006, “Video Game and Cultural Studies” , *Journal of Game*

- Industry & Culture* 14: 18-39.
- Peterson, Richard A. & Berger, David G. 1971, "Entrepreneurship in Organizations: Evidence from the Popular Music Industry" , *Administrative Science Quarterly* 16(1): 97-106.
- \_\_\_\_\_ 1975, "Cycles in Symbol Production: The Case of Popular Music" , *American Sociological Review* 40(2): 158-173.
- Salimpoor, V. N., Benovoy M., Larcher K., Dagher A. & Zatorre, R. J. 2011, "Anatomically Distinct Dopamine Release during Anticipation and Experience of Peak Emotion to Music" , *Natural Neuroscience* 14:257-262
- Shin, Hyunjoon 2009, "Have You Ever Seen the Rain? And Who' ll Stop the Rain?: The Globalizing Project of Korean Pop (K-Pop)" , *Inter-Asia Cultural Studies* 10(4): 507-523.
- Shim, Doo Bo 2011, "Waxing the Korean Wave" , *Asia Research Institute Working Paper Series* No. 158 (June), Asia Research Institute, National University of Singapore.
- Smith, A. M. 2009, "Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms" , *BA Thesis*, Middlebury College.
- Sterne, Jonathan 2003, "Bourdieu, Technique and Technology" , *Cultural Studies* 17(3/4): 367-389.
- \_\_\_\_\_ 2006, "The Mp3 as Cultural Artifact" , *New Media and Society* 8(5): 825-842.
- Thompson, Drew 2005, "China' s Soft Power in Africa: from the 'Beijing Consensus' to Health Diplomacy" , *China Brief* 21(5).
- Ullman, M. T. 2001, "A Neurocognitive Perspective on Language: the Declarative/Procedural Model" , *Nature Reviews(Neuroscience)* 2:717-726
- Williamson, O. E. 1983, "Credible Commitments: Using Hostages to Support Exchange" , *The American Economic Review* 73(4): 519-40.

Xu, Cheng, Dale, Cameron and Liu, Jiangchuan 2008, “Statistics and Social Network of YouTube Videos” , Paper presented at the International Symposium/Workshop on Quality of Service (IWGOS), Enschede, Netherlands, June 2-4.

### 3. Reports

Otmazgin, Nissim and Ben-Ari, Eyal (eds.) 2012, *Popular Culture and the State in East and Southeast Asia*, Policy-Oriented Research Program 27, London: Routledge.

Sanz, Esteve 2012, *Statistical, Ecosystems and Competitiveness Analysis of the Media and Content Industries: European Television in the New Media Landscape*, Institute for Prospective Technological Studies(IPTS).

SM Entertainment 2013, *Financial Statements: Income Statements*, KOSDAQ-041510, Financial Statement.

## A | B | S | T | R | A | C | T

A systematic understanding of Hallyu calls for an interdisciplinary research, integrating diverse methods: humanistic analysis of cultural ethos, social science analysis to examine the changes in media and institutional environments and the global-local context in which culture industries operate, science of mind and brain and cognitive sciences to provide a scientific ground for developing sustainable Hallyu 3.0 models, and corporate strategic planning to develop a Hallyu brand that optimizes genre-specific potentials in the culture industry in glocalizing culture and in creating an ecology for Hallyu.

Chapter Two suggests a methodology that can provide both a theoretical ground for, and an applicable model of, sustainable and global Hallyu 3.0 that overcomes the geographical limits of Hallyu 1.0 and Hallyu 2.0. It first overviews the development of Hallyu, examining the characteristics of separate stages of Hallyu and establishing a system of defining each stage. In an effort to overcome the limits of TV dramas of Hallyu 1.0, it proposes a feminine and universal narrative model based on an interdisciplinary approach combining humanities and science of mind. To further the success of K-pop in Hallyu 2.0, it suggests a strategy to develop models that are optimized for each genre in the culture industry, models that are built upon interdisciplinary research combining social science under new institutionalism and brain and cognitive science so as to prompt participatory immersion.

Chapter Three formulates a Hallyu 3.0 model that actively pursues cultural glocalization through appropriating foreign cultural models. It looks at narrative models from China, Europe, France, US, and Indonesia representing their cultural ethos, and seeks to develop Hallyu 3.0 narrative forms that combine these local/regional models with universal/feminine narrative forms.

With an analysis of Hallyu genres, Chapter Four provides a genre optimization strategy to develop models optimized for each of the Hallyu genres. Specifically, it proposes: the development of universal feminine narratives found in the TV dramas of Hallyu 1.0 through interdisciplinary research combining social science and brain-cognitive science; music innovation of K-pop that drove Hallyu 2.0; narrative innovation in the case

of K-film dominated by realist narratives to create Korean science fiction films; optimization of Ludem in K-game to sustain participatory immersion.

Chapter Five calls for a policy that can help create a favorable environment for sustainable Hallyu 3.0 based on political economy analysis of the culture industry. In particular, it emphasizes the need for narrative forms based on cognitive science, a strategy adopting cultural glocalization, an analysis of Hallyu genres, and a genre optimization strategy.

**Keyword** : Hallyu 3.0, glocalizing culture, feminine narratives, brain and cognitive science, immersion, genre optimization strategy, interdisciplinary research

경제·인문사회연구회 인문정책연구총서 2014-27  
**한류 3.0과 문화 글로벌화의 인문학적 연구:**  
정신과학적 서사구조 및 인지과학적 융합을 중심으로

---

2014년 12월 22일 인쇄

2014년 12월 22일 발행

발행인 안세영

발행처 경제·인문사회연구회

세종특별시 시청대로 370

세종국책연구단지 연구지원동 8층

www.nrcs.re.kr

인쇄 인쇄와디자인 Tel. 02-975-7747

---

ISBN 979-11-5567-070-5

ISBN 979-11-5567-043-9(세트)



## 한류 3.0과 문화 글로벌화의 인문학적 연구



경제·인문사회연구회

339-007 세종특별자치시 시청대로 370 세종국책연구단지 연구지원동 8층  
[www.nracs.re.kr](http://www.nracs.re.kr)

비매품



9 791155 670705

ISBN 979-11-5567-070-5  
ISBN 979-11-5567-043-9 (세트)