



고전설화 <만파식적>의 문화콘텐츠적 가치에 관한 연구
A Study on Cultural Contents Valuation of <Manpasikjuk> Tale

저자 (Authors)	조해진 Hae Jin Cho
출처 (Source)	한국디자인문화학회지 18(3) , 2012.9, 525-536(12 pages) JOURNAL OF THE KOREAN SOCIETY DESIGN CULTURE 18(3) , 2012.9, 525-536(12 pages)
발행처 (Publisher)	한국디자인문화학회 The Korean Society Of Design Culture
URL	http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE06542688
APA Style	조해진 (2012). 고전설화 <만파식적>의 문화콘텐츠적 가치에 관한 연구. 한국디자인문화학회지, 18(3), 525-536
이용정보 (Accessed)	삼성현역사문화관 183.106.106.*** 2021/08/08 10:47 (KST)

저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.

고전설화 <만파식적>의 문화콘텐츠적 가치에 관한 연구

조 해 진

한양대학교 국제문화대학 문화콘텐츠학과 겸임교수

A Study on Cultural Contents Valuation of <Manpasikjuk> Tale

Cho, Hae Jin

Adjunct Professor, Dept. of Culture Contents, College of International Culture, Hanyang University

투고일자:20120726, 심사일자:20120801, 게재 확정일자:20120921

Journal of the Korean Society of Design Culture

한국디자인문화학회

목차**Abstract****국문초록****I. 서론****I.1. 연구목적****I.2. 연구방법 및 범위****II. <만파식적>을 활용한 기존 콘텐츠 검토****II.1. 출판물****II.2. 영상콘텐츠****II.3. 기타 문화콘텐츠****III. <만파식적> 설화의 문화콘텐츠적 가치****III.1. 원천콘텐츠로서의 가능성****III.2. OSMU의 용이성****III.3. 글로벌콘텐츠로서의 가능성****IV. 기대효과****IV.1. 팩션 형식의 판타지소설과 만화****IV.2. 환상성을 강조한 판타지영화와 TV드라마****IV.3. '퀘스트'형 MMORPG 게임****IV.4. 지역사회와 연계한 관광자원 개발****V. 결론****Reference****Endnote****Abstract**

Culture contents business has developed to strategic industry which leads export increase beyond understanding of that is possible business before. So it is inevitable to find original contents which could be developed to other culture contents genre possible in this industrial situation. with this point of view, value aspect of <manpasikjuk> was verified as a original contents as followings. for this result, I examined possibilities after researching of all kinds of culcure contents which is created with this material and limit the bound to the story and its storytelling. first, <manpasikjuk> has international universality which is based on local speciality and narrative concreteness and it is very similar with <The lord of the rings, 2001> which has big success in culture contents business area. second, understanding that the components which makes narratives are story and character. the story is schema and character is typical so that makes <mapasikjuk> adaptation making easily. third, culcure code is

divided global code and local code. global code makes export easily. <manpasikjuk> have some global code such as 'reward viture and punish vice' and 'utopia things' and etc.

So, the utilization of <manpasikjuk> tale would be a momentum of Korea culture contents industry in the field of fantasy novel, comics, film, TV drama, MMORPG games, Theme park and the like.

국문초록

문화콘텐츠산업은 이제 발전가능성이 매우 높은 산업이라는 인식을 넘어 타 소비재 상품의 수출을 견인하는 전략적 선도산업으로까지 발전했다. 이러한 대내외적인 환경에서 가능성 있는 소재의 발굴과 개발은 필연적이다. 이러한 인식을 바탕으로 <만파식적> 설화의 문화콘텐츠적 가치를 알아보기 위해 기존에 발표된 문화콘텐츠를 살펴 본 후 각각의 문화콘텐츠별로 성공가능성을 살펴보았다. 논의의 집중을 위해 연구범위를 창작의 여러 요소 중 스토리와 스토리텔링의 영역에 한정하였다. 그 결과 다음 몇가지 구체적인 사실을 확인할 수 있었다.

첫째, <만파식적>은 서사의 구체성과 지역적 특수성이 세계적 보편성을 담보할 수 있는 스토리의 원형적 성격을 갖고 있어 <반지의 제왕>의 사례에서 보는 것과 같은 다양한 거점콘텐츠의 원천콘텐츠로의 가능성이 매우 높다. 둘째, 서사를 구성하는 요소를 스토리와 캐릭터로 볼 때 <만파식적> 스토리의 도식성과 전형성 그리고 캐릭터의 유형성은 영화, 게임, 공연, 테마파크 등의 여러 거점콘텐츠로의 확산을 용이하게 만드는 기제로 작용한다. 셋째, 각 지역의 문화코드를 글로벌코드와 로컬코드로 구분할 수 있는데 각 지역과 시대에 걸쳐 공감대를 형성하는 글로벌코드는 보편성을 담보로 하는데 <만파식적>이 가지고 있는 권선징악, 이상향 건설 등의 보편성이 높은 문화코드는 판타지장르라는 낮은 문화활인율과 더불어 세계시장 진출에 매우 유리하다. 이 결과에 따르면 <만파식적>을 활용한 판타지소설, 판타지만화, 판타지영화, TV드라마, MMORPG 게임, 테마파크 등의 문화콘텐츠로의 확장은 모색해 볼 가치가 있다.

Key Words

Culture Contents Business(문화콘텐츠산업), Original Contents(원천콘텐츠), Fantasy Genre(판타지장르), Classic Tale(고전설화), Manpasikjuk(만파식적)

I. 서론

I.1. 연구목적

문화콘텐츠 산업이 수출과 내수 모두에 있어서 호조를 보이고 있는 가운데 한류를 비롯한 문화상품의 수출이 100달러 늘어날 때마다 기타 소비재의 수출이 412달러 증가하는 효과가 있다는 결과가 수출입은행 해외경제연구소에 의해 발표되었다. 2001년부터 2011년까지 우리나라가 92개국에 수출한 영화, 음악, 드라마, 출판물과 같은 문화콘텐츠 상품과 IT, 식품, 의류 등의 소비재의 수출과의 상관관계를 분석해 이와 같은 결론을 얻었다고 한다.¹⁾ 정리하자면 문화콘텐츠 상품의 수출이 다른 소비재의 수출을 견인했다는 말이다. 이는 문화콘텐츠가 가진 또 다른 효과를 직접적으로 보여주는 결과라 하겠다.

2012년 현재, 각 문화콘텐츠 장르에서 핵심요소로 작용하는 스토리와 관련된 세계적 산업규모는 약 1조 3566억 달러로 자동차산업의 1조 200억 달러, IT산업의 8000억 달러를 크게 웃돈다. 하지만 국내 관련산업이 세계시장에 차지하는 비중은 겨우 2%를 조금 넘을 뿐이다.²⁾ 이 사실을 앞의 조사결과와 비교해서 살펴보면 한국의 문화콘텐츠산업의 성장가능성은 매우 높다는 것과 이런 이유로 문화콘텐츠 상품의 창작과 제작 등의 생산활동이 활발히 이루어지게 될 당위성, 정당성, 목적성이 확보되었다는 사실을 미루어 짐작할 수 있다.

주지하듯 문화콘텐츠 상품의 높은 재화 창출은 OSMU를 근간으로 한다. 동일 작품의 창구화(window effect)와 더불어 지속적인 장르 전환(adaptation)은 타 소비재와 비교할 때 눈송이 효과(snowball effect)를 극대화 시킨다. 때문에 문화콘텐츠 상품의 출발이자 OSMU의 단초를 제공하는 원천콘텐츠의 발굴과 개발은 선택의 문제가 아니라 필연의 과제라 다가왔다. 본고는 문화콘텐츠 산업을 둘러싼 이러한 산업경제적 환경을 견지하면서 삼국유사에 실려 있는 설화인 <만파식적>이 글로벌콘텐츠로서 가능성이 매우 높다고 판단하고 이에 대해 구체적으로 살펴보고자 한다.³⁾

I.2. 연구방법 및 범위

설화, 민담, 전설, 신화 등의 고전서사물들이 지닌 원천콘텐츠로서의 가치와 관련한 연구결과물들은 인문학자들을 중심으로 지속적으로 발표되고 있다. 김용범은 몽골의 민족 서사시인 ‘게세르 칸’이 지닌 문화콘텐츠적 가치에 주목하고 그것을 활용한 영화, 게임

등의 다양한 문화콘텐츠 작품의 생산의 가능성을 주장했다.⁴⁾ 이동근은 삼국유사에 실려있는 ‘원효불기’의 가능성에 주목했고⁵⁾, 함복희는 ‘청구야담’의 문화콘텐츠화에 대해 말했다.⁶⁾ 또한 조해진은 고전서사물이 지닌 판타지성은 전 세계적인 소구력을 가질 수 있고 영화를 비롯한 여러 문화콘텐츠 장르에 소재를 제공하기에 적합하다고 주장했다.⁷⁾ 이 외에도 다양한 연구결과물들이 한국의 고전서사물이 문화콘텐츠로서의 가치를 지니고 있음에 대해 실증해 오고 있다.

본고는 <만파식적>이 지닌 문화콘텐츠로서의 가치를 확인하기 위해 이와 유사한 스토리구조를 지니고 있으면서 세계적인 성공을 거둔 <반지의 제왕>과의 비교를 진행할 것이다. <반지의 제왕>은 여러 방면에 있어서 문화콘텐츠 상품의 성공적인 롤모델을 제공한다. 고전서사에서 발전시킨 서사생산물에서부터 영화를 비롯한 게임, 테마파크 등 다양한 문화콘텐츠 장르로의 성공적인 확산은 이후 생산되는 모든 문화콘텐츠에 영향을 끼치고 있다. 따라서 <반지의 제왕>의 사례와의 비교는 구체적이고도 실질적인 가치평가에 도움을 줄 것으로 생각한다.

아울러 본고의 연구범위는 삼국유사에 실려 있는 원문의 범위 내에서 <만파식적>이 지닌 문화콘텐츠로서의 가치를 확인하는데 한정한다. 때문에 문화콘텐츠 상품의 생산물의 구체적인 프로토타입과 관련한 언급은 자제하려 하는데 이는 이후에 제작될 영화, 드라마, 게임, 지역축제 및 테마파크로 등의 개별 생산물은 각 장르별 전문가들에 의해 더욱 정교하고 신선한 스토리텔링이 입혀지는 것이 보다 타당하기 때문이다.

II. <만파식적>을 활용한 기존 콘텐츠 검토

II.1. 출판물

서사물의 특성상 <만파식적>은 출판물로 가장 많이 제작되어 왔다. <만파식적> 출판물의 양상은 크게 3가지 방향으로 구분되는데 하나는 원전의 해석에 충실한 번역을 제공하는 연구서적, 어린이들을 독자층으로 하는 동화 마지막으로 제목만 차용하여 전면 개작이 이루어진 청소년 및 성인대상 소설 등이 그것이다. 먼저 연구서의 경우 대개 삼국유사의 번역서 혹은 연구서 설화의 내용이 포함되어 있는 경우가 대부분이다. <만파식적> 출판물에 있어서 가장 주목할 만한 특징은 어린이를 위한 동화 <만파식적>이다. (Table 1)에서 보듯 총 4종의 출판물이 현재 동명의 제목으로 아동용으로 제작되어 출판되고 있다.

Table 1. 동화 <만파식적>의 출판 현황

제목	작가	그림	출판사	출판연도
만파식적	이상희	원혜영	웅진주니어	2011
만파식적	우일문	임양	문학동네	2010
만파식적	우일문		문학동네	2000
신문왕과 만파식적	삼성씨엔씨		삼성비엔씨	2010

설화의 스토리를 충실히 재현한 동화와는 달리 청소년과 성인을 대상으로 한 동명의 소설들은 설화의 흔적을 찾을 수 없을 정도로 완전한 개작이 이루어진 작품과 원작에 보다 더 많은 내용을 창작해서 추가한 작품 등 총 2편이 출판되어 유통되고 있다. 먼저 민초선의 <만파식적>의 경우, 기존 설화에서 가져 온 것은 제목 뿐이고 내용은 현대를 살아가는 청소년들의 로맨스를 흥미위주로 그리고 있다. 오세영은 ‘만파식적’이라는 제목을 단 책에 <임신서기적>, <만파식적>, <신밧드의 모험> 등 3편의 단편소설을 실었는데 이들 각각의 작품들은 원작 스토리에 작가의 상상력을 더해 만들어졌다.

II.2. 영상콘텐츠

<만파식적>을 활용한 영상콘텐츠는 모두 2종이 파악된다. 첫 번째 작품은 TV 다큐멘터리로 KBS에서 1987년에 방송된 <만파식적, KBS, 김광식 연출, 1987>이다. 이 작품은 고전설화 <만파식적>과는 직접적인 연관은 없다. 다큐멘터리는 고전설화보다는 우리의 민속악기인 대금에 관한 내용으로 채워졌는데 대금의 역사, 제작방법, 연주방법, 악기로서의 특징 등을 살펴보면서 현대악기로의 발전 가능성을 제시해주고 있다. 이 작품은 그 해 스페인 바로셀로나에서 개최된 온다스상 콘테스트에서 TV부문 본상을 수상했다.

그 다음 작품은 최근 개봉되어 관객들에게 큰 호응을 불러온 한국형 판타지영화인 <전우치, 2010>다. 영화는 동명의 주인공이 조선시대와 현대를 넘나드는 활약상을 보여주는데 ‘만파식적’은 극의 중심 소재로 등장한다. 영화에서 ‘만파식적’은 고전설화에서 보여준 것처럼 신비의 피리로 역할하고 있으면서 주인공에게 소명을 제공하고 결국엔 소명의 완성을 가져다 주는 극적 장치와 도구로 활용되고 있다. <전우치>가 소재로 ‘만파식적’을 택한 것은 여러 이유가 있겠으나 그 중에서 <반지의 제왕>이 취한 것처럼 동일 문화권에서는 따로 설명할 필요없는 고전서사이기 때문이다. <반지의 제왕>의 나오는 ‘반지’의 원전은 북유럽 신

화의 ‘안드바리나우트(안드바리의 반지)’이고 이는 바그너의 오페라인 ‘니벨룽겐의 반지’의 원전이기도 하다. 이처럼 공유된 고전서사는 불필요한 설명이 추가되지 않아도 관객들의 이해를 구할 수 있어 스토리전달에 효과적이다. 이런 이유로 <전우치>에서 ‘만파식적’이 활용되었을 거라 판단된다.

II.3. 기타 문화콘텐츠

출판물과 영상콘텐츠와 더불어 <만파식적> 설화를 활용해서 제작, 발표된 문화콘텐츠로는 무용, 연극, 지역축제 그리고 음악 등이 있다.

먼저 무용은 김천홍의 안무로 1969년 발표되었다. 당시 경향신문에 실린 기사 내용을 보면 다음과 같다.⁸⁾ ‘인간문화제(종묘악 제1호) 金千興(김천홍)씨의 환갑기념 한국무용발표회가 12월 6~7일(낮 3시, 밤 7시) 국립극장에서 열린다. 무용인이 환갑기념 공연을 하기는 이번이 첫케이스인데 발표될 작품은 소품집과 문공부의 창작지원대상인 萬波息笛(만파식적)이다. 소품집은 전통적인 李朝(이조) 궁중무에서 간추린 것이며 만파식적은 신라신문왕 때의 고유악기인 笛(적)의 발생을 무용화한 작품이다. 金(김)옹은 15세때 궁중무의 전코스를 완전히 마친 정통파. 이번 공연에 이어 ‘3년 후엔 무대생활 50년을 기념하는 발표회를 또 갖겠다’는 것이 金(김) 옹의 포부. 이번 공연에는 그의 문하생 30여명이 창조 출연’. 기사의 내용 중 공연작품이 지금의 문화관광부 격인 문공부에서 창작을 지원해 준 작품으로 인간문화제에 의해 이루어진 것으로 미루어 볼 때 상당한 수준작이었음을 짐작할 수 있다.

연극 <만파식적>은 연출가 오태석에 의해 초연되었다. 그가 직접 각본을 쓰고 연출한 이 작품은 설화의 내용이 반영된 현대극이다. 그는 자신의 경험을 반영해 연극을 만들었으며 ‘돌아가신 어머니가 무덤에서 나와 아버지 곁에 묻히셨으면 한다’는 그의 소망이 연극의 도입부에 녹아 있다. 연극의 내용은 삼국시대와 현재, 남과 북 등 시간과 공간, 그리고 설화와 현실을 넘나들며 펼쳐진다. 이 작품은 둘로 갈라져 있다가 하나로 합쳐지면 소리를 내는 ‘만파식적’의 탄생 동기에서 착안해 남북으로 갈라진 우리 현실에 빗대어 만들어졌다.

<만파식적>에서 모티브를 가져온 지역축제인 ‘만파식적제’는 2010년 경주에서 세계피리축제는 슬로건으로 시작되어 2011년에도 개최되었고 2012년에도 계속 이어질 예정이다. 현재 사단법인으로 운영되고 있는 만파식적보존회의 한 관계자는 “전국대금경연대회

는 국내 유일의 대금만을 위한 경연 대회이며, 한국 피리의 밤과 아시아 피리향연은 아시아 여러 민족과 한국의 다양한 피리음악을 경험하는 공연”이라고 말해 ‘만파식적’이 가진 지역축제로서의 가치를 드러내 주고 있다.

<만파식적>은 동요에도 활용되었는데 이 동요는 국립국악원이 개최한 제 23회 “2009년 국악동요제”에서 박주만씨가 작곡한 ‘만파식적’이 대상을 차지했다. 설화의 내용을 그대로 동요로 옮긴 이 곡은 초등학교 13명의 중창으로 불려졌다.

III. <만파식적> 설화의 문화콘텐츠적 가치

III.1. 원천콘텐츠로서의 가능성

국내에서 전해 내려오는 대부분의 고소설, 민담 등의 전승문학은 환상적인 부분을 제거하면 이야기의 논리 자체가 성립되지 않을 정도로 환상성의 역할은 지대하다. 때문에 전승문학에서 보편적으로 발견되는 환상성은 문학의 정당한 소재이자 필수적인 구성 요소로서 간주되어 왔다.⁹⁾ 설화적 구조나 소재를 성공적으로 활용한 외국의 예를 보면 <해리포터> 시리즈나 <반지의 제왕> 시리즈들과 같은 판타지물들을 들 수 있다. 대부분 기독교 관련 설화나 북구 신화를 기반으로 판타지적 요소와 결합함으로써 그 환상성을 극대화한 경우다.

범박하게 봐서 극의 내용은 사실주의계열과 판타지계열로 구분할 수 있다. 그렇게 봤을 때 <만파식적>은 분명 판타지계열의 작품이다. 그리고 그 내용은 J.R.R 톨킨의 <반지의 제왕>과 비슷하다. Fig.1은 <반지의 제왕>의 확산 모습을 보여주고 있는데 톨킨의 원작소설이 북유럽의 신화, 전설, 민담 등에 기초한다는 것은 <만파식적> 설화의 형성과 매우 유사하다는 것을 보여준다.

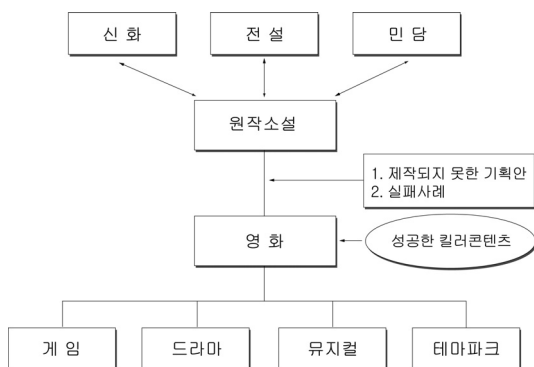


Fig. 1. <반지의 제왕> 문화콘텐츠 확산 모형도

원천콘텐츠로서의 개발될 수 있는 기본조건은 규모의 경계가 가능할 수 있도록 보편적 정서와 원형적 요소를 내재화하고 있어야 하고 동시에 지역적 특수성이 반영될 수 있는 문화정체성을 함유함으로써 대중들의 1차적 지지를 획득할 수 있어야 한다. 아울러 거점콘텐츠로 개발과 확산이 용이해야 하며 나아가 글로벌콘텐츠로 기능할 수 있어야 한다. 이러한 특징을 지니며 문화정체성을 기반으로 삶의 총체적 양상을 다양하게 반영, 굴절하고 있는 『삼국유사』를 비롯한 고전소설, 민담, 설화 등의 전승문학은 스토리텔링 원천소스로서 판타지영화의 원천콘텐츠가 되기에 충분하다.¹⁰⁾ 이런 점에서 전술한 모든 요소를 고루 갖춘 <만파식적>은 킬러콘텐츠의 원천콘텐츠로서 충분한 가치를 지니고 있다고 하겠다.

III.2. OSMU의 용이성

문화콘텐츠 산업의 가장 큰 특징인 OSMU(one source multi use)는 흔히 1차 연관이라 하는 창구효과(window effect)와 장르 전환(adaptation)으로 나누어 생각할 수 있다. 창구효과는 동일 작품을 홀드백(holdback) 기간을 거쳐 영화, TV, 케이블 TV, PC, 모바일 등 미디어를 달리하며 재상영하는 것을 의미하는데 미디어 이동을 통한 리스크는 그리 크지 않은 반면 수익 또한 제한적인 특징이 있다. 경제적 수익 창출은 주로 장르 전환을 통해 이루어지는데 대개의 경우 생산과 제작에 비용이 많이 들지 않는 소설, 만화 등을 원천콘텐츠로 출발하여 영화, 게임, 뮤지컬 나아가 테마파크에 이르는 거대자본을 필요로 하는 거점콘텐츠에서 결실을 맺는 경우가 많다. 이는 리스크 헷지(risk hedge)에 필수적이라 하겠다. 그리고 나서 검증된 원천콘텐츠는 거점콘텐츠로 확산되는데 이때 가장 중요하게 고려되는 부분이 ‘스토리’와 ‘캐릭터’다.

먼저 스토리의 경우, 장르전환에 가장 먼저 정보와 단서를 제공해 주는 것은 극의 장르다. 장르는 극의 내용을 직접적으로 지시할 뿐만 아니라 창작의 가이드라인을 제공하며 마케팅과 연구방법의 지표를 제공해주기도 한다.¹¹⁾ 이런 점에서 볼 때 <만파식적>은 판타지소설이면서 영웅소설의 범주에 속한다. 그리고 이 장르는 전개과정이 도식적이고 선형적이라는 특징이 있다.

임성래는 <영인고소설 판각본 전집>을 분석해 총 18종의 영웅소설을 각 작품의 단락 전개과정을 비교했는데 영웅의 ‘탄생’에서 ‘죽음’에 이르는 과정을 14 단락으로 구분해 비교한 결과 ‘탄생’, ‘고난’, ‘수학’, ‘입

공', '혼인', '부귀영화'의 6개의 공통된 단락이 드러나고 있음을 밝혔다.¹²⁾ 이는 영웅소설이 지닌 강한 유형적 성격 때문인데 이로 인해 영웅소설은 쓰는 소설이라기 보다는 써여지는 소설로 인식되었다. 이는 글쓴이의 의식이나 의도보다는 장르가 구축해 온 나름의 관습에 의해 작품이 만들어지는 것을 의미한다. 이런 성격으로 인해 영웅소설은 작가의식보다는 장르 관습에 의해 서사체계가 구성되고 그 것을 대하는 독자 역시 그러한 관습에 익숙하다는 특징을 가지게 된다. 결국 영웅 소설의 강한 유형성이 작가의 의도를 안아 버리는 형국이 된다.¹³⁾ Fig. 2는 <반지의 제왕>과 <만파식적>의 중심 스토리라인을 조셉 캠벨이 '신화론'에서 제시한 '영웅의 모험' 구조를 통해 비교한 것인데 두 작품 모두 유사한 형태의 선형적이고 도식적인 구조를 지니고 있음을 보여준다.

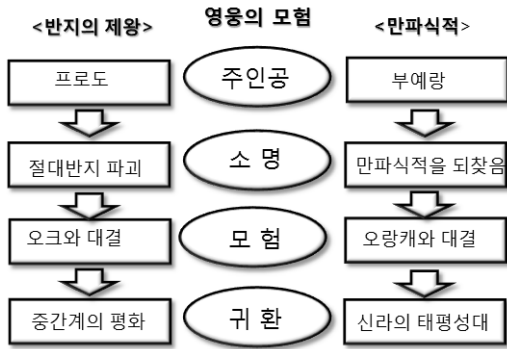


Fig. 2. <반지의 제왕>와 <만파식적>의 스토리 구조 비교

이런 영웅소설의 특징은 장르 전환시 매우 유리한 점으로 작용한다. 문화콘텐츠의 각 장르가 모두 스토리를 근간으로 함을 고려할 때 이러한 특징은 원천콘텐츠의 서사에 대한 반응 결과를 확보하고 전환시 고려해서 수정할 수 있다는 점에서 장르전환을 용이하게 만드는 기제로 작용한다. 이와 관련한 선행연구로 최민성이 제시한 '통합시나리오 모델'이 있다. 그는 아리스토텔레스, 조셉 캠벨, 시드 필드, 크리스토퍼 보글러가 제시한 스토리 구조의 선행연구 결과물을 종합하여 도식적이고 전형적인 스토리구조를 활용하여 장르전환시 스토리변화를 용이하게 만드는 도구로 '통합시나리오 모델'을 제시했다. Fig. 3은 '통합시나리오 모델'을 보여주고 있는데 <만파식적> 또한 이 모델에 적용하기에 매우 적합한 스토리구조를 지니고 있다.

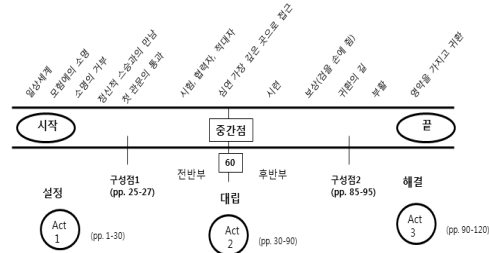


Fig. 3. 통합 시나리오 모델¹⁴⁾

다음으로 살펴볼 부분은 캐릭터다. 스토리를 구성하는 요소는 사건과 캐릭터로 볼 수 있고 영화의 유형을 스토리형과 캐릭터형으로 나눌 수 있듯이 캐릭터는 스토리와는 떼어낼 수 없는 중심요소다. 할리우드 시나리오 작가이면서 이론가인 로버트 맥키는 영화의 이야기는 '주인공과 적대자의 끊임없는 갈등'이라고 말했다. 주인공과 적대자의 이항대립적 관계는 실제 생활에서도 유형적으로 파악되고 있는데 남과 여, 선과 악, 비극적인 것과 희극적인 것과 같은 대립에서 보듯 역사적이고 지극히 유형적인 것이다. 이는 영웅소설, 판타지소설과 같은 장르소설에서 특징적으로 드러난다. 그리고 이러한 특징은 스토리와 마찬가지로 장르전환에 매우 유리한 기제로 작용한다.

러시아의 형식주의자인 블라디미르 프로프는 러시아의 민담을 분석한 <민담형태론>에서 모든 민담은 구조적으로 동질성을 지닌다는 결론에 도달했고 이는 유형적 인물에 의해 구성된다며 작중인물의 기능을 31가지로 나누었고 이를 다시 7개의 유형적 인물로 압축했다. 세이블 책은 <판타지영화 시나리오 쓰기: The writing of fantasy film>에서 판타지영화에 등장하는 캐릭터를 모두 21가지 유형으로 구분했는데 이들의 구분을 통해 <만파식적>에 등장하는 인물들을 대입하면 Table 2와 같다.

Table 2. 유형적 캐릭터에 대입한 <만파식적> 캐릭터

'프로프'의 유형	'세이블 책'의 유형	<만파식적> 캐릭터
영웅	진정한 영웅	부여랑
	보통 영웅	
	주저하는 영웅	
	반영웅	
조력자	단짝 친구	안상
기증자	멘토	없음
	마법사	
	사로잡힌 마법사	
발송자	재촉자	효소대왕

가짜영웅	마녀	없음
악한	악마	오랑캐
	중간보스	
	닭고 싶은 악마	
	가없는 악마	
찾는 대상	악마의 친구	만파식적*
	애정상대	
	악마의 애정상대	

* 찾는 대상이 인물이 아니라 사물임

프로프와 세이블 잭이 캐릭터의 유형을 분석한 것과 같이 우리 고전설화의 인물유형이 현대 사실주의 계열의 작품들에서 보여지는 사유를 강요하는 인물들과 달리 단군, 주몽, 놀부, 춘향, 전우치 등 매우 유형적이고 전형적인 모습을 보여주고 있음은 부인할 수 없다. 그리고 이런 인물 유형은 장르전환에 있어 적절한 스토리텔링을 구성하는데 유리하게 작용한다.

III.3. 글로벌콘텐츠로서의 가능성

문화콘텐츠 상품의 수출과 시장확장에 대한 논의는 지속적으로 숙고해야 할 문제로 현재도 진행형이다. 이런 상황에서 글로벌콘텐츠의 발굴과 개발은 필수적이다. 글로벌콘텐츠로서 기능하기 위해서는 두가지 조건이 필요한데 낮은 문화할인율과 보편적 문화코드가 그것들이다.

먼저 낮은 문화할인율에 대해 알아보기 위해 영화의 경우를 예로 들어보자. Table 3은 미국에서 상영된 영어사용 외국영화에 대한 흥행순위를 보여주고 있는데 상위 10위권의 영화 중 6편이 판타지계열의 작품임을 알 수 있다.

Table 3. 2003년-2007년, 미국에 수입된 영어사용 외국영화¹⁵⁾

순위	제목	국적	장르
1	해피 피트	호주	판타지/애니메이션/뮤지컬
2	트로이	영국	판타지/액션/어드벤처
3	콜드 마운틴	영국/투마니아/이탈리아	드라마
4	에이리언vs프렐레터	영국, 체코, 캐나다	판타지/SF/액션
5	펭귄	프랑스	다큐멘터리
6	더 윈	영국, 프랑스, 이탈리아	드라마

7	윌레스와 그로밋: 거대토끼의 저주	영국	판타지/애니메이션
8	킹 아더	아일랜드, 영국	판타지/무협
9	네버랜드를 찾아서	미국, 영국	드라마
10	오페라의 유령	영국	판타지/뮤지컬

그리고 Table 4에서 보듯 1980년대 이후 미국개봉 외국어 영화의 상황을 보면 전통적으로 리얼리즘 영화가 강세인 이탈리아와 프랑스영화를 제외하면 모두 판타지영화가 차지하고 있음을 알 수 있다.

Table 4. 1980년대 이후 미국개봉 외국어영화 흥행순위¹⁶⁾

구분	미국 개봉 제목	제작국	총수익	전체 순위
1	Grouching Tiger, Hidden Dragon	대만	123,078,872	12
2	Life Is Beautiful	이탈리아	57,563,264	35
3	Hero	중국	53,710,019	58
4	Pan's Labyrinth	멕시코	37,634,615	81
5	Amelie	프랑스	33,225,499	71
6	Jet Li's Fearless	중국	24,633,730	104
7	Il Postino	이탈리아	21,848,932	77
8	Like Water for Chocolate	멕시코	21,665,468	72
9	La Cage aux Folles	프랑스	20,424,259	?
10	Kung Fu Hustle	중국	17,108,591	123

영화 흥행과 장르 요인과의 상관관계를 분석하기 위해 홍콩 영화 시장에서 할리우드 영화들이 장르에 따라 어떠한 문화적 할인의 차이가 발생하는지를 살펴본 결과, 코미디 장르가 가장 문화적 할인이 컸으며, SF와 같은 판타지장르는 거의 보편성을 띠고 있어 문화적 차이가 없음을 드러냈다. 또 미국과 한국 시장에서 영화의 흥행에 영향을 미치는 요인들에 대해 살펴본 결과 미국 영화를 한국 시장에서 상영할 경우, 코미디, 드라마, 미스터리가 한국에서 큰 호응을 받지 못하는 것으로 나타났다.¹⁷⁾ 반대로 한국영화의 미국 내 상영의 경우 호러장르와 액션장르가 매우 유의미한 성과를 보이는 것으로 조사 되었다.¹⁸⁾ 호러장르는 대표적인 판타지계열의 영화다. 그리고 대형액션영화의 경우 스펙터클과 현실 너머의 상황을 재현한다는 면에서 판타지영화의 속성을 그대로 지니고 있다. 호러 이외에 판타지계열의 영화가 제작되는 빈도가 낮음을 고려할 때 대형액션영화와 호러영화의 글로벌

콘텐츠로서의 가능성은 판타지영화 나아가 판타지 계열의 문화콘텐츠의 가능성이라고 봐도 무방하다. 이는 지금까지 세계영화 흥행 TOP 30위 가운데 <타이타닉(Titanic), 2003>을 제외하면 모두 판타지영화라는 사실을 봐도 잘 알 수 있다.¹⁹⁾

그 다음으로 살펴볼 부분은 세계적인 보편성을 담보하는 문화코드다. 문화코드는 글로벌코드와 로컬코드로 나누어 구분할 수도 있는데 여기서 주목하는 부분은 글로벌코드에 관한 것이다.

지역에 기반한 문화는 보통 4가지로 구분할 수 있는데 해당공동체의 구성원에게 전혀 알려지지 않은 '외부문화', 알려져 있지만 고유문화로 간주하기엔 거부감이 드는 '대항문화', 고유문화로 인정되지만 중심 문화로는 간주하기 힘든 '주변문화', 고유문화로 인정되면서 해당공동체 구성원들의 정체성을 나타내는 근간으로 인식되는 '중심문화'가 그것들이다.²⁰⁾ 이 구분에 의하면 최소 '주변문화'로 인정을 받아야 타 문화권에 진입하는데 어려움이 없다는 얘긴데 이는 전술한 스토리의 전형성과도 관계가 있다.

지구상에 존재하는 수많은 신화에 대해 연구한 조셉 캠벨은 '신화는 다양한 의상 아래로는 똑같은 얼굴을 하고 있다'고 주장하면서 신화의 보편성에 대해 언급했다.²¹⁾ 그에 따르면 신화는 원형적이 꿈이므로 인류 모두에게 보편적으로 드러나는 심원의 현현(顯現)이라는 것이다. 예를 들면 시대와 지역을 막론하고 정치에서 가장 중요한 것은 이상적인 공동체를 만드는 일이었다. 정치 사상가들은 군주가 백성들을 위해 관용과 자비에 입각한 선한 정치를 시행해야 한다고 주장하였으며 이러한 이상이 폭군이나 암군에 의해 제대로 이루어지지 않을 경우 나름대로 공상적인 이상향을 추구하게 되었는데 이것이 서양에서는 유토피아 사상으로, 동양에서는 신선 사상으로 나타나게 되었다. 그리고 이렇게 응집된 사상은 신화나 전설의 서사로 남겨지게 되는데 이런 이유로 여기에 담긴 정서는 지역을 막론하고 보편성을 띠게 되었다. 보편성을 담보하는 글로벌코드는 이런 문화코드를 이해하고 적용할 때 만들어질 수 있을 것이다.

전 세계적 흥행에 성공한 미국 영화 <아바타>가 다양한 국가에서 각광을 받을 수 있었던 이유 또한 '자연과 문명의 대립과 공존의 모색'이라는 문화코드가 모든 국가에 공통적으로 존재하는 '보편적 문화코드'이기 때문이라고 할 수 있다.²²⁾ 또한 구원서사의 구조와 영웅담, 선악의 대립을 통한 권선징악의 실현과 같은 문화코드 역시 세계적 보편성을 띠다고 볼 수 있다.

<만파식적>은 이러한 문화코드의 연장선상에 있다.

<반지의 제왕>이 작품에 내재한 환상성으로 지역, 언어, 종교 등을 뛰어넘어 세계인들의 사랑을 받는 글로벌 콘텐츠로 자리매김했듯이 보편적 문화코드인 환상성을 강하게 내재한 <만파식적> 또한 있어 글로벌 콘텐츠로 매우 유용하게 활용될 것으로 판단된다.

IV. 기대효과

IV.1. 팩션 형식의 판타지소설과 만화

판타지소설과 판타지만화와 같은 대중문학²³⁾은 과학소설, 무협소설, 연애소설, 역사소설, 추리소설(탐정소설), 인터넷 소설 등 수많은 하위 장르들을 포괄하고 있는 장르문학(genre)이라 할 수 있다. 장르문학이란 각 장르별로 고유한 서사규칙과 관습화한 특징들이 있어서 독자들에게 별다른 정보가 제시되지 않고 고유한 서사규칙과 관습화한 특징들이 있어서 독자들에게 별다른 정보가 제시되지 않고 특별한 노력을 쏟지 않아도 누구든지 책을 펼쳐드는 순간 그것이 어떤 장르에 해당되는지 알게 되는 일련의 작품들을 가리키는 말이다. 이런 점에서 <만파식적>은 판타지장르의 장르문학으로 재가공 되기에 긍정적인 요소를 두루 갖추고 있다.

전술했듯 쓰는 소설이라기보다 씌여지는 소설에 가까운 장르소설이기 때문에 기본서사가 갖춰져 있으며 환상성이 풍부한 <만파식적>은 창작은 물론이고 대중성을 확보하기에도 유리하다. 아울러 현재 원천콘텐츠로 그 가치를 인정받고 있는 만화로의 창작과 제작도 가능성이 높아 보인다. 할리우드에서 제작된 수퍼히어로물의 경우 대부분이 만화를 원작으로 하고 있고 또 대부분 상업적 성공을 거두었다. 최근 개봉되어 세계 역대 영화 흥행 3위를 기록한 <어벤져스(Avengers), 2011>는 만화의 주인공들을 모두 모아 만든 마블코믹스의 작품인데 마블코믹스가 만화책 회사로 출발하였다는 사실은 우리에게 시사하는 바가 매우 크다고 하겠다.

IV.2. 환상성을 강조한 판타지영화와 TV드라마

판타지영화는 이미 2001년 <해리포터 : 마법사의 돌(Harry Potter And The Sorcerer's Stone)>과 <반지의 제왕(The Lord Of The Rings)>이 각각 개봉함으로써 이 장르에 대한 새로운 물결을 예고했었다. 그리고 곧이어 개봉된 2, 3편의 시리즈물과 <나니아 연대기(The Chronicles Of Narnia)>와 <캐리비안의 해적(Pirates Of The Caribbean: The Curse Of

The Black Pearl, 2003) >, <황금나침반(The Golden Compass, 2007)>과 같은 대형 판타지영화들이 잇달아 전 세계적인 흥행에 성공함으로써 2000년대는 명실상부한 판타지영화의 전성시대가 되었다.

TV드라마에 있어서 판타지물도 쏟아지고 있다. 선봉적인 인기를 몰고 온 <시크릿 가든, SBS, 2011>에 이어 2012년 상반기에는 <인현왕후의 남자, TVN, 2012>, <빅, KBS2, 2012>, <닥터 진, MBC, 2012>, <아이러브 이태리, TVN, 2012>, <옥탑방 왕세자, SBS, 2012>, <아랑 사또전, MBC, 2012> 가 잇달아 방영됨으로써 영화와 마찬가지로 TV에서도 명실상부한 판타지드라마의 전성시대를 구가하고 있다.

판타지물이 시대적 트렌드로 자리한 현 시점에서 <만파식적>은 또 하나의 환상의 세계를 창조해 영화와 TV 관객들에게 다가가기에 충분한 소재를 제공할 것이다.

IV.3. '퀘스트'형 MMORPG 게임

영화와 게임의 상관관계는 이미 많은 연구결과물에서도 밝혀졌는데 Table 5에서 보듯 서로를 재매개하며 동반 발전하는 모습을 보여왔다.

Table 5. 영화를 원작으로 하는 게임들

제목	장르	게임 플랫폼
아바타	어드벤처	PC, 모바일, 콘솔
스타워즈	FPS	PC, 모바일, 콘솔
해리포터 시리즈	어드벤처	PC, 모바일, 콘솔
반지의 제왕	어드벤처, 전략 시뮬	PC
트랜스포머	어드벤처, FPS	PC, 모바일, 콘솔
X맨	전략시뮬	모바일, 콘솔
스타워즈	어드벤처	콘솔
레지던트 이블	FPS	콘솔
배트맨	어드벤처	콘솔
아이언 맨	어드벤처	콘솔

그리고 본고에서 주목하는 <반지의 제왕> 사례를 통해서도 판타지장르의 게임화는 구체적 활용모습을 살펴볼 수 있는데 Table 6은 영화 <반지의 제왕>을 원작으로 하는 게임을 모두 보여주고 있다. 표에서 알 수 있듯이 다양한 플랫폼과 게임장르로 제작되었다.

Table 6. <반지의 제왕> 게임 일람

번호	구분	제목	발매일	장르
1	PC용	반지의 제왕 Vol.1	1990.01	RPG
		반지의 제왕 Vol.2: 두 개의 탑	1991.01	RPG
2		반지의 제왕: 반지 원정대	2002.10	
3		반지의 제왕: 왕의 귀환	2003.10	
4		반지의 제왕: 중간계 전투	2004.12	RTS
5		반지의 제왕: 중간계 전투2	2006.03	RTS
6		반지의 제왕 중간계 전투2: 마술사왕의 부활	2006.11	RTS
7		반지의 제왕: 키퀘스트	2009.01	
8		반지의 제왕: 백색회의	알 수 없음	RPG
9		Play Station / X-Box 용	반지의 제왕 : 반지 원정대	2002.09
10	반지의 제왕 : 두개의 탑		2002.10	
11	반지의 제왕: 왕의 귀환		2003.11	
12	반지의 제왕 : 씨드 에이지		2004.11	RPG
13	반지의 제왕 : 중간계 전투 2		2006.07	
14	반지의 제왕 : 키퀘스트		2009.01	
15	반지의 제왕: 백색회의		알 수 없음	RPG
16	반지의 제왕: 트리즌 오브 아이센가드		알 수 없음	
17	반지의 제왕 : 아라곤의 모험		알 수 없음	
18	반지의 제왕: 텍틱스		알 수 없음	RPG / PSP
19	인터넷용	모리아의 광산	2008	MMO RPG

한국은 현재 온라인 게임 시장에 있어서 세계 최고의 수준과 시장을 확보하고 있다. 이런 환경에서 <만파식적>은 서사의 성격상 '만파식적'을 퀘스트로 하는 다중접속온라인게임인 MMORPG 장르에 적합하다고 본다.

IV.4. 지역사회와 연계한 관광자원 개발

테마파크는 성공할 경우 타 문화콘텐츠 장르에 비해 매우 높은 수익성을 제공하지만 타 장르와 비교할 수 없을 정도로 거대자본이 투입이 되어야 하고 성공을 담보할 수 없기 때문에 국내에서 자체적으로 성공한 테마파크는 없는 실정이다.

성공한 국내외의 테마파크를 보면 역시 테마의 참신성과 차별화된 콘텐츠가 핵심요소다. 테마파크의 개발과정에서 가장 핵심적인 부분인 독창적인 테마의 설정은 기호학의 의미생성이론을 도입하면 매우 시적이고 일목요연하게 단계별 과정을 수립할 수 있다. 여기에 브랜드 가치화 전략을 도입, 응용하면, 현재의 관광 트렌드를 반영하면서 콘텐츠의 핵심 문화 코드에 다양한 문화적 개념과 콘텐츠의 오락적 기능을 복합적으로 융합시킬 수 있을 것이다. 현재 국내에는 TV드라마의 제작세트를 활용한 테마파크가 운영되고 있는데 규모와 운영 현황면에서 소규모성과 영세성을 면하지 못하고 있는 실정이다.

한국콘텐츠진흥원이 국정감사자료로 제출한 자료에 따르면, 2000년 이후 영화, 드라마 세트장에 투자한 지자체는 총 26곳이며 이들 지역에 32개 세트장이 지어진 것으로 집계되었다. 영화, 드라마 세트장 설립에 들어간 총 예산은 5170억 4400만원이었으며, 이 중 국비, 도비, 시비, 군비는 전체의 27%인 1394억 3200만원이 투입됐다.

하지만 영화·드라마 세트장을 유치한 26곳 지자체의 평균 재정자립도는 28.6%에 불과했다. 더욱이 32곳의 영화·드라마 세트장 중 일부를 제외하고는 운영적자를 면치 못하고 있고, 보수 관리도 안 되고 있는 실정인 것으로 드러났다. 심지어 일부 세트장은 공사 부실 등으로 촬영 후 건물이 무너지거나 홍수, 화재 등으로 유실된 것으로 조사됐다.

대부분의 테마파크가 영화나 드라마가 종영된 후 관람객들의 발길도 딱 끊겼다. 충북 제천 '태조 왕건' 세트장의 경우 제천시가 12억원을 들여 건립한 야외 촬영장으로, 세트장 건립 초기에는 연간 30만명 이상이 다녀가면서 4천여만원의 주차료 수익을 올렸으나 현재는 찾아오는 사람이 거의 없고 세트장 보수비로만 4천여만원이 드는 실정이다. 제천시는 올해 말까지 철거하기로 방침을 정한 것으로 알려졌다²⁴⁾.

이렇듯 지방자치단체가 개발하여 운영한 테마파크가 본래의 의도와 달리 큰 경제적 손실을 입고 있는 이유는 테마파크의 테마설정이 제대로 이루어지지 않은데서 비롯된다. 테마파크의 성공은 얼마나 독창적이고 차별적인 테마를 선정하는가에 달려 있다. 테마 설

정을 위한 방법론으로는 여러 차원의 접근법이 있는데 최광식, 이산호는 프랑스의 기호학자인 그레마스가 주장한 '의미생성이론'을 바탕으로 한 테마설정을 제시했다. Fig 4에서처럼 그레마스에 의한 테마설정 모델 중 '서사구조'는 표층구조와 심층구조를 연결하면서 테마의 독창성을 창조하는데 결정적 역할을 하는 것을 확인할 수 있다.

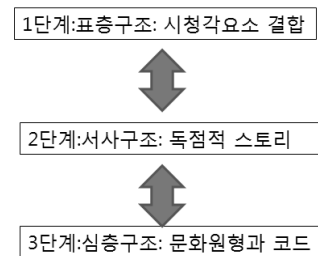


Fig. 4. 테마파크의 의미생성 과정²⁵⁾

이처럼 서사, 즉 스토리가 테마설정에 아주 중요한 역할을 함에도 불구하고 지금까지 지방자치단체에서 운영한 영화와 드라마와 관련한 대부분의 테마파크들은 자신만의 스토리를 갖지 못해 테마설정에 실패하였다. 그리고 <해리포터>와 <반지의 제왕>에서 보여 주었던 방대한 스케일과 거대한 스펙타클을 창조하는 판타지영화는 촬영지는 물론 자신만의 서사를 구축하고 있어 테마파크에는 매우 유리한 조건을 가지고 있다. 이런 이유로 판타지영화와 테마파크는 매우 밀접한 연관이 있다고 하겠다. 세계적으로 가장 유명한 디즈니월드의 경우도 마찬가지로 '미키마우스'가 생산해 낸 수많은 스토리와 캐릭터들로 인해 현재까지 많은 사람들의 사랑을 받고 있고, 유니버설 스튜디오의 실감나는 영화촬영세트 또한 판타지체험을 극대화하는 테마파크로 엄청난 경제적 이익을 창출하고 있는 것이다.

이런 점을 고려할 때 자신만의 구체적인 서사를 형성하고 있으며 '경주'라는 지역성이 분명하고 현재 사단법인 만파식적 보존회가 벌이고 있는 '세계퍼리축제'와 '대금축제'등과 연계한다면 <만파식적>은 테마파크로의 발전도 모색해 볼 만한 일이고 이로 인한 지역의 관광자원도 더욱 확장될 것으로 예상된다.

V. 결론

문화콘텐츠산업은 이제 발전가능성이 매우 높은 산업이라는 인식을 넘어 타 소비재 상품의 수출을 견인하는 전략적 선도산업으로까지 발전했다. 이러한 대내

외적인 환경에서 가능성있는 소재의 발굴과 개발은 필연적이다. 이러한 인식으로 바탕으로 <만파식적> 설화의 문화콘텐츠적 가치를 살펴본 결과 다음 몇가지 구체적 사실을 확인할 수 있었다.

첫째, <만파식적>은 서사의 구체성과 지역적 특수성이 세계적 보편성을 담보할 수 있는 스토리의 원형적 성격을 갖고 있어 <반지의 제왕>의 사례에서 보는 것과 같은 다양한 거점콘텐츠의 원천콘텐츠로의 가능성이 매우 높다. 둘째, 서사를 구성하는 요소를 스토리와 캐릭터로 볼 때 <만파식적> 스토리의 도식성과 전형성 그리고 캐릭터의 유형성은 영화, 게임, 공연, 테마파크 등의 여러 거점콘텐츠로의 확산을 용이하게 만드는 기제로 작용한다. 셋째, 각 지역의 문화코드를 글로벌코드와 로컬코드로 구분할 수 있는데 각 지역과 시대에 걸쳐 공감대를 형성하는 글로벌코드는 보편성을 담보로 하는데 <만파식적>이 가지고 있는 권선징악, 이상향 건설 등의 보편성이 높은 문화코드는 판타지장르가 지닌 낮은 문화할인율과 더불어 세계시장 진출에 매우 유리하다.

이상에서 살펴본 바와 같이 <만파식적>이 지닌 문화콘텐츠로서의 가치는 매우 높다. 이를 활용한 출판물, 영화, TV드라마 나아가 테마파크로의 전환이 순환적으로 이어져 세계적으로 경쟁력 있는 문화콘텐츠로 거듭나길 바란다. 아울러 본고가 선택한 연구방법이 이후에 이어지는 원천콘텐츠의 가치평가에 대한 모델을 만드는 데 일조하였으면 하는 바람이다.

이후로도 우리의 오랜 역사만큼이나 풍부한 고전서사물이 가능성 있는 문화콘텐츠의 원천소스로 발굴, 개발될 수 있도록 지속적인 연구결과물들이 발표되길 기대한다.

Reference

- [1] 김용범, “영웅서사시 ‘게세르 칸’의 내러티브 연구”, 한국언어문화 제 40집, 2010
- [2] 류준경, “영웅소설의 장르관습과 여성영웅소설”, 고소설학회, 고소설연구, Vol.12, 2001
- [3] 민초선, 『만파식적』, 다인북스, 2009
- [4] 박기수, “삼국유사 설화의 스토리텔링 전환 방안 연구”, 한국언어문화, 34호, 2007
- [5] 오세영, 『만파식적』, 장원, 1995
- [6] 오영훈, “문화의 기호, 기호의 문화-문화기호학의 개념과 이론적 성찰을 중심으로”, 독일어문학 제 31집, 한국독일어문학회, Vol.31, 2005
- [7] 이동근·정호완, “‘원효불기’의 문화콘텐츠적 탐색”, 선도문화 제 12권, 2011
- [8] 이동기·김지연·박영은, “한국영화의 수출성과에

영향을 미치는 요인에 대한 실증분석”, 한국경영학연구, 2007

- [9] 이양환·장병희·박경우, “국가 간 영화흥행요인 비교를 위한 탐색적 연구:한국과 미국 영화시장에서 미국 영화의 흥행요인 비교를 중심으로”, 언론과학연구, 제 7권, 2007
- [10] 이찬욱·이채영, “영상콘텐츠 스토리텔링 기반 문화코드 분석 연구”, 인문콘텐츠 23호, 2007
- [11] 임성래, 『완판 영웅소설의 대중성』, 소명출판사, 2007
- [12] 조셉 캠벨, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 이윤기 옮김, 민음사, 2009
- [13] 조해진, “판타지장르의 하위장르 구분”, 문화예술콘텐츠, 제 5권, 2011
- [14] 조해진, “한국 판타지영화의 발전환경 및 가능성 연구”, 인문콘텐츠학회, 21권, 2011
- [15] 조해진, 『한국영화산업 발전방안 연구-판타지영화의 제작과 활용을 중심으로』, 한양대학교 박사논문, 2012
- [16] 조해진·박영호, “판타지장르의 원천콘텐츠로서 고전설화 연구-고전설화 <만파식적>을 중심으로”, 한국디자인문화학회, Vol 16, No3, 2010
- [17] 최광식·이산호, “문화콘텐츠로서의 테마파크의 가치와 개발 과정”, 첨단문화기술연구, 2007
- [18] 최민성, “통합적 시나리오 창작 모델”, 한국언어문화, 38집, 2011
- [19] 함복희, “청구야담의 스토리텔링 방안 연구”, 인문과학연구, 29집, 2011
- [20] 황동미·한승희 외, 『한국영화 미국시장 진출 유형 연구』, 영화진흥위원회, 2009
- [21] 경향신문, “김천홍 무용발표회 작품 만파식적”, 1969년 11월 29일자.

[22] <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/> (2012.06.30)

[23] http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2012/05/29/2012052902134.html, 조선일보, 2012년 5월 19일자, (2012.06.30)

[24] <http://news.kbs.co.kr/culture/2012/04/05/2459597.html> KBS뉴스, “창작이 사라진다”, 2012년 4월 25일자. (2012.06.15)

[25] <http://www.newsway.kr/news/articleView.html?idxno=132751>, 뉴스웨이, 2011년 9월 20일 기사, (2012.06.30)

Endnote

1) http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2012/05/29/2012052902134.html, 조선일보, 2012년 5월 19일자, (2012.06.30)

2) <http://news.kbs.co.kr/culture/2012/04/05/2459597.html> KBS 뉴스, “창작이 사라진다”, 2012년 4월 25일자. (2012.06.15)

- 3) 본고는 <만파식적>과 관련한 기존의 연구결과물(조해진·박영호, “판타지장르의 원천콘텐츠로서의 고전설화 연구-만파식적을 중심으로”, 한국디자인문화학회, 2010)의 후속 연구임을 밝힌다. 하지만 선행연구는 고전설화의 원천콘텐츠로서의 가능성을 일반화하기 위해 <만파식적>을 예로 들어 간략히 설명하는 데 그쳐 <만파식적>이 지닌 문화콘텐츠적 가치에 집중하지 못한 한계성을 지니고 있다. 따라서 본고는 선행연구가 고전설화의 판타지성에 집중할 것에서 한걸음 나아가 <만파식적>이 지닌 원천콘텐츠로서의 가치와 그에 따른 활용 그리고 거점콘텐츠의 가능성을 구체적이고 직접적으로 다루게 될 것이다. 그리고 <만파식적>의 설화의 원전 내용과 관련해서는 지면이 협소한 관계로 본고에서는 다루지 않으니 선행연구를 참조하길 바란다.
- 4) 김용범, “영웅서사시 ‘게세르 칸’의 내러티브 연구”, 한국언어문화 제 40집, pp.51-80, 2010,
- 5) 이동근·정호완, “‘원효불기’의 문화콘텐츠적 탐색”, 선도문화 제 12권, pp.327-362, 2011.
- 6) 함복희, “청구야담의 스토리텔링 방안 연구”, 인문과학연구, pp.129-158, 2011.
- 7) 조해진, 『한국영화산업 발전방안 연구-판타지영화의 제작과 활용을 중심으로』, 한양대학교 박사논문, pp.108-117, 2012.
- 8) 경향신문, “김천홍 무용발표회 작품 만파식적”, 1969년 11월 29일자.
- 9) 박기수 “삼국유사 설화의 스토리텔링 전환 방안 연구”, 한국언어문화, pp.153-154, 2007
- 10) 조해진, “한국 판타지영화의 발전방안 연구”, 인문콘텐츠학회, p.163, 2011
- 11) 조해진, “판타지장르의 하위장르 구분”, 문화예술콘텐츠, pp.276-284, 2011
- 12) 임성래, 『완판 영웅소설의 대중성』, 소명출판사, pp.25-44, 2007
- 13) 류준경, “영웅소설의 장르관습과 여성영웅소설”, 고소설학회, 고소설연구, p.19, 2001
- 14) 최민성, “통합적 시나리오 창작 모델”, 한국언어문화 38집, p.382, 2011
- 15) 황동미·한승희 외, 한국영화 미국시장 진출 유형 연구, 영화진흥위원회, p.90, 2009
- 16) Ibid, p.151
- 17) 이양환·장병희·박경우, “국가 간 영화홍행요인 비교를 위한 탐색적 연구:한국과 미국 영화시장에서 미국 영화의 홍행요인 비교를 중심으로”, 언론과학연구, p.54, 2007
- 18) 이동기·김지연·박영은, “한국영화의 수출성과에 영향을 미치는 요인에 대한 실증분석”, 한국경영학연구, p.1516, 2007
- 19) <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/> (2012.06.30)
- 20) 오영훈, “문화의 기호, 기호의 문화-문화기호학의 개념과 이론적 성찰을 중심으로”, 독일어문학 제 31집, 한국독일어문학회, p.298, 2005
- 21) 조셉 캠벨, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 이윤기 옮김, 민음사, p.14, 2009.
- 22) 이찬욱·이채영, “영상콘텐츠 스토리텔링 기반 문화코드 분석 연구”, 인문콘텐츠 23호, p.185, 2007.
- 23) 만화를 문학의 범주에 포함시키는 것은 일반화된 범주구분은 아니지만 문화콘텐츠를 논하면서 둘 다 원천콘텐츠로 기능한다는 점에서 ‘대중문학’이라 칭하기로 한다.
- 24) <http://www.newsway.kr/news/articleView.html?idxno=132751>, 뉴스웨이, 2011년 9월 20일자, (2012.06.30)
- 25) 최광식·이산호, “문화콘텐츠로서의 테마파크의 가치와 개발 과정”, 첨단문화기술연구, p.53, 2007