

주제발표 4

'이순신 콘텐츠' 현황과 개발 방향

KBS 작가

윤영수

[이순신 발표자료]

‘이순신 콘텐츠’ 현황과 개발 방향

KBS 작가 윤 영 수

- 목 차 -

1. ‘이순신’ 관련 콘텐츠 현황 / 71
2. ‘이순신 콘텐츠’ 개발 방향 / 75
3. 맺으며 / 77

1. ‘이순신’ 관련 콘텐츠 현황

현재까지 개발되어 있는 이순신 관련 서적 및 영상 콘텐츠의 현황은 어떤가?

1> 도서 현황

현재 출간되어 있는 이순신 관련 도서는 대략 400여 종(전문 논문 제외), 이
는 네 가지 정도로 분류할 수 있다.

◆ 번역 서적

이순신의 난중일기 번역본, 이순신 전기 번역본 등이 대표이다

◆ 소설 등 문학작품

소설 이순신 칼의 노래, 불멸 등이 있다.

◆ 일반 대중서적

이순신의 해전사 분석, 임진왜란 과정에서의 이순신, 이순신의 전략과 경

영학과와 접목, 이순신 격전지 현장 서적등 전문가 혹은 준 전문가들이 이순신을 대중적으로 해석한 서적들이 있다.

◆ 어린이용 도서

다양한 만화와 전기 형식의 책들이 출간되어 있다.

이들 중에서 어린이 용 서적이 가장 많으며 최근에는 이순신을 리더십이나 경영적인 기법으로 재해석한 책들이 많이 발간되고 있음.

그러나 2006년 이후 이순신 관련 서적들의 발간은 눈에 띄게 줄어들고 있는데 이는 KBS 대하사극 '불멸의 이순신'으로 촉발되었던 이순신에 대한 관심이 줄어들면서 생긴 현상으로 보임.

또한 대부분의 서적, 특히 어린이용 서적들은 그 내용이나 도서형태에서 수준이하의 책도 많이 보이고 있어 이에 대한 관심과 시정이 요구되는 상황임.

2> 영상 콘텐츠 현황

영상 콘텐츠의 거의 대부분은 텔레비전 프로그램임.

◆ 다큐멘터리

KBS '역사 스페셜' 이순신 2부작(2002년)

KBS'한국사전' 이순신 3부작 (2008년)

◆ 드라마

KBS 대하 사극 '불멸의 이순신'(2005년)

◆ 기타

이순신 리더십 사이버 강의, 오페라 이순신등

얼핏 영상 콘텐츠가 풍부한듯 하지만 실상은 그렇지 못하다.

또한 공연 연주등 다양한 분야의 이순신 콘텐츠 역시 빈약하다.

이는 매우 의외의 현상으로 TV프로그램의 영향이 큰 만큼 적은 수의 콘텐츠가착시 현상을 불러 일으킨 것으로 분석된다.

3> 이순신 영상 콘텐츠의 기획의도

이왕에 개발된 이순신 영상 콘텐츠(TV프로그램 중심)의 주요 내용과 기획의도를 살펴보면 그 현황을 더 자세히 알 수 있으며 앞으로의 개발 방향도 가늠해 볼 수 있을 것이다.

◆ 소설

2000년 이전의 소설들은 대부분이 전기소설류로서 이순신의 영웅적인 면모를 묘사하는데 치중하고 있음.

이는 이순신을 인간이 아니라 성웅으로 박제화시키는데 일조했으며 극단적으로는 이순신과 대중과의 거리감을 더 넓히는 역효과도 있었음

이후 김훈의 '칼의 노래'에서 그의 내면적 심리를 내밀하게 묘사하면서 이순신에 대한 새로운 해석과 관심을 촉발시켰고 이는 마침내 KBS가 이순신을 대해 사극 소재로 삼는 계기가 되었음

◆ 다큐멘터리의 기획 및 제작방향

2000년 이후 이순신 관련 본격 다큐멘터리는 역사 스페셜 2부작, 여기에는 이순신의 승리의 요인을 철저히 분석, 그의 전략 전술 조선수군의 조선술과 무기등을 분석하여 이순신의 승리가 영웅의 탁월한 능력이 뿐만 아니라 조선수군이 하드웨어 역시 승리의 주요 요인이 되었음을 밝혔다. 이로써 이순신의 대중에게 좀 더 실감나게 다가가는 계기가 되었다.

또한 이순신의 해전을 일본군의 입장에서 다룸으로써 그의 승리가 우리만의 일방적인 홍보가 아니라 실제로 임진왜란과 이후 동북 아시아와 일본의 역사에까지 큰 영향을 끼쳤다는 것을 분석했다.

또한 이순신이 일본에 던진 충격까지 함께 취재, 방영하면서 이순신을 400년 전 확인되지 않은 영웅담이 아니라 살아 있는 역사라는 인식을 넓히는 계기가 되었다.

역사 스페셜 이순신 2부작 이후 6년, 2008년 한국사전은 이순신 다큐멘터리 3부작을 제작하는데 이때는 이순신의 난중일기를 중심으로 그가 전쟁에서 겪었던 고통 불안 두려움에 주목하면서 이순신을 한단계 더 인간의 자리에 세우는 효과를 거두었다.

이처럼 그동안 이순신 관련 다큐멘터리는 다양한 취재와 분석을 통해 이순신을 살아 있는 인물로 만드려는 노력을 했으며 임진왜란이 조선이 일본에게 일방적으로 당한 전쟁이 아니라 과학적인 무기와 탁월한 조선술로 거둔 승리라는 점을 확인하는데 중점을 두었다.

◆ 드라마 '불멸의 이순신'

기획단계부터 논란이 많았던 작품이다. 그동안 알려진 이순신의 면모만으로는 드라마 주인공으로 매력이 없다는 것이 중론, 그렇다면 철저하게 이순신의 인간적인 면모를 보자는 것이 기획의도, 영웅은 어떻게 만들어지는가? 영웅의 인간적인 면모는 무엇인가? 이를 중점으로 제작되었으며 동시에 이순신의 전투도 세밀히 묘사함으로써 호응을 얻었다.

특히 드라마 방영과정에서 터졌던 일본의 독도 영유권 주장까지 겹쳐지면서 드라마는 폭발적인 관심을 얻었다.

그러나 드라마라는 한계 때문에 사실의 왜곡 과장이 적지 않았던 것 역시 지적하지 않을 수 없는 문제점이다.

이상으로 볼 때 이순신 콘텐츠 특히 영상 콘텐츠는 이제 시작 단계라고 할 수 있다.

4> 현 콘텐츠들의 한계

다른 역사 속 인물에 비하면 이순신은 비교적 관련 콘텐츠가 많이 되었고 또 국민들에게 노출빈도도 높은 편이다. 지금까지 개발된 이순신 콘텐츠는 크게 두가지 문제점을 갖고 있다.

첫째는 일회성 혹은 시의성에 그치고 있다는 점이다. 타 콘텐츠도 마찬가지지만 방송용 콘텐츠는 꾸준한 활용과 노출이 불가능하다. 이렇게 봤을 때 영상 콘텐츠의 경우 상시 이용이 가능한 콘텐츠는 거의 없다고 봐도 무방하다. 둘째는 이순신 콘텐츠 수용층이 모두 우리 국민이라는 사실이다. 비교적 다양한 콘텐츠 개발과 제공으로 이순신은 국민들에게는 노출빈도가 높고 또 국민들의 관심도 높은 편이다. 그러나 여기에만 머물러 있는 것은 이순신이라는 탁월한 아이টে을 사장 시키는 결과를 초래했다.

2. '이순신 콘텐츠' 개발 방향

그렇다면 이순신 콘텐츠는 어떤 방향으로 개발되어야 할 것인가?

1> 이순신 콘텐츠의 세계화

이순신은 한국 역사 속만의 인물인가? 이순신은 우리 국민에게만 알리고 그 정신을 느끼고 이어받게 할 가치 밖에 없는가? 이순신은 과연 세계적인 인물이 될 수 없는가? 그의 생애, 그의 전택 전술, 그의 결단과 고뇌, 그리고 인간적인 면모와 극적인 최후, 이런 것들을 고려한다면 이순신이야말로 전 세계인에게 어필할 수 있는 인물일 것이다. 그런데 지금까지 우리의 영상 콘텐츠는 우리 국민을 대상으로 하는데 그쳤고 이순신 상대역으로 일본이 조연으로 등장하는데 그쳤다.

그가 끼친 한국과 일본 역사에 대한 영향, 나아가 당시 동아시아 질서 개편에 끼친 영향, 이런 점들을 생각한다면 이순신과 임진왜란은 세계적인 사건이다. 이런 면에서 이순신을 살펴본다면 이는 전지구인의 관심을 획득할 수 있을 것이다.

더 나아가 역사의 격랑을 가장 극적으로 헤쳐나온 이순신은 세계 어느 역사속 인물에 비해 결코 뒤지지 않는다. 이런 이순신의 강점을 활용, 이제 세계인을 대상으로 하는 콘텐츠를 개발할 필요가 있다.

BBC는 징기스칸을 다큐 드라마로 제작, 전 세계에 공급했고 우리나라에서도 방영되었다. 중국의 경우 진시황 같은 잘 알려진 인물 뿐만 아니라 정화같은 비교적 덜알려진 인물도 세계적인 영상매체에 의해 콘텐츠로 개발되었다.

이순신의 경우, 지금 개발되어 있는 우리 콘텐츠만으로는 세계화가 불가능하다. 일본인이 '불멸의 이순신'을 좋아라 볼 것이며 중국인들이 100회가 넘는 한국의 대하 사극을, 그것도 자신들의 역할이 거의 없는 이 콘텐츠를 볼 것인가? 서구인들이 지금의 형식과 내용을 가진 불멸의 이순신에 매료될 것인가?

개인적인 생각으로는 극장용 영화 제작, 그리고 약 10부작 정도의 품질높은 다큐 드라마를 제작, 전세계에 공급한다면 승부수가 있다고 여겨진다. 더 세분화 한다면 일본 시장을 겨냥할 경우, 일본의 당대 인물들과 이순신을 그릴 수 있을 것이며, 서구인들을 겨냥할 경우, 그의 보편타당한 인간정신을 강조하여 그럴 수도 있을 것이다. 즉 시장의 특성에 맞춰, 수용자의 요구를

미리 간파하여 맞춤형 콘텐츠 제작까지도 모색해야 할 시점이 아닌가?

이순신을 세계화하고 그의 유적지 격전지를 세계적인 관광상품으로 만드는 것, 그리고 그 현장에서 이순신 정신과 우리의 정체성을 세계인들에게 파는 것, 이것이 21세기 이순신이 우리 곁에 살아있어야 할 이유가 아니겠는가?

2> 다양한 지역밀착형 '이순신 콘텐츠' 개발

우리나라의 이름난 서남 해안 관광지는 거의 대부분 이순신과 연관이 깊다. 아산 현충사의 경우 한 해 3, 4백만명이 찾는 관광지다. 그러나 그곳에 가면 뭐가 있는가? 과연 탐방객들이 이순신의 숨결을 느끼고 그 정신을 다시 새길 수 있는 콘텐츠가 있는가? 물론 몇몇 전시관이나 기념관에서는 나름대로 관련 콘텐츠들을 '보여주고' 있지만 이는 철저하게 공급자 중심의 마인드에서 비롯되어 있다.

가령, 통영에 가면 한산해전을 배경으로 한 뮤지컬이 주말마다 공연된다든지, 김천손을 소재로한 마당극이 펼쳐진다든지, 남해에 가면 그의 비장한 최후와 인간정신을 담은 품질 높은 영상물이 늘 상영이 된다든지, 옥포나 한산도등 다른 격전지에 가면 조선수군의 당대 첨단 무기와 탁월한 조선술을 영상이나 공연물로 만날 수 있다든지 할 수 있어야 한다. 합천에 가면 백의종군하던 이순신의 심경을 만날 수 있는 연극이 있다든지, 명량에 가면 격류위에 외롭게 서야했던 이순신을 묘사한 오페라가 있고 그것을 주말이면 늘 탐방객들이 만날 수 있다면 어떨까?

각 지역마다 이순신의 컨셉을 개발하고 거기에 맞는 다양한 형식의 이순신 콘텐츠를 개발한다면 이제 탐방객들은 더 이상 이순신을 보는 수준이 아니라 느끼고 감응할 수 있을 것이다. 이렇게 지역밀착형, 지속 가능한 콘텐츠가 풍부하게 개발되고 공급될 때 이순신은 비로소 우리 곁에 온전한 인간, 온전한 영웅으로 부활할 수 있을 것이다.

3> 그렇다면 이런 콘텐츠 개발은 과연 가능한가?

◆ 세계적인 영상콘텐츠 개발의 경우

지금의 우리 영상물 제작 수준이라면 얼마든지 세계적인 영상물 개발이 가능하다. 이순신을 벤허 같은 영화로 왜 만들지 못하겠는가? 문제는 제작자

본인대 이에 대한 해결방안은 여러 가지가 있을 수 있다.

가령 대기업에게 일정기간 이순신 이미지의 독점 사용을 보장하면서 제작 지원을 받는다든지 아니면 일반 국민을 상대로 펀드를 조성한다든지 하는 방법은 얼마든지 찾을 수 있을 것이다.

텔레비전용 다큐 드라마의 경우도 국내 기간방송과 협약, 제작비를 지원하고 그 제작 노하우를 바탕으로 만든다면 세계시장에서도 충분히 통할 수 있는 콘텐츠를 개발 할 수 있을 것이다. 문제는 의욕과 예산일 뿐이다.

◆ 지역밀착형 콘텐츠 개발의 경우

영상물을 제외한 경우, 제작비 보다는 출연자가 문제가 된다. 가령 통영에 이순신 뮤지컬이 주말공연된다면 이걸 누가 감당할 것인가? 지역의 역량으로 가능하리라 본다. 당장은 배우 연출등 적지 않은 한계가 있겠지만 기왕에 있는 지역의 공연 인프라를 활용하면서 지속시킨다면 오래지 않아 수준높은 공연물들로 탈바꿈할 수 있을 것이다. 상시 공연을 통해 출연자들의 역량이 길러지고 또 뛰어난 기량을 가진 배우들이 확충될 수 있기 때문이다.

3. 맺으며

‘미국에 보이스카웃 정신이 있고 일본에 사무라이 정신이 있다면 우리에게도 이순신 정신이 있다.’ 이것이 드라마 불멸의 이순신을 기획할 때의 모토였다.

그렇다면 지금 개발되어 있는 콘텐츠로는 불가능하다. 무엇보다 이순신을 세계화하고 그럴 가치가 있고 그 효과 또한 적지 않다는데 동의한다면 구체적인 준비와 움직임이 지금부터 있어야 할 것이다.

여전히 우리 국민들에게 이순신은 안개 속의 인물, 역사 저쪽의 인물로 각인되어 있다면 지역밀착형 콘텐츠 개발로 이를 극복할 수 있을 것이다. 이순신 유적지를 돌며 다양한 콘텐츠를 접하게 된다면 누구나 이순신 정신을 느끼며 그를 온전한 안 인간체로 형상화 할 수 있을 것이다.

이를 위해서는 학계의 노력도 필요하다. 아직 정립되지 않은 이순신 관련 팩트들을 합의하고 그것을 콘텐츠 제작의 밑바탕으로 삼을 수 있어야 한다. 또한 지방정부나 중앙정부 역시 ‘이순신 콘텐츠’ 개발을 정치적 한건주의로 바라보지 말고 우리와 우리 다음 세대에 우뚝한 정신의 등대를 세워준다는 각별한 사명감과 의식이 절실하다. 이 모든 것이 어우러질 때 우리의 역량을 총 결집한 새로운 ‘이순신 콘텐츠’는 가능할 것이며 그것은 우리의 소중한 자산이 될 것이다.