

Journal of Military History  
2023, No. 127, pp. 291-304  
<https://doi.org/10.29212/mh.2023..127.291>  
Printed in the Republic of Korea

## [참관기] 학·덕·업 일치의 장

- 2023 육군사관학교·화랑대연구소 군사연구세미나  
: 군사사 콘텐츠의 현재와 미래 -

이제혁\*

### 1. 수직적 협력: 史學-콘텐츠 업계의 지난 관계

근대사학은 대학에서 분과학문으로 자리 잡은 이후, 상아탑 중심으로 빠르게 파고들었다. 사학자는 사료를 해석하는 권위를 부여받았고 연구에 집중하였다. 학계의 열띤 연구는 역사에 관한 관심을 환기하였고, 역사에 기반한 창작물이 많이 생산될 수 있는 환경을 조성했다. 마치 낙수효과처럼 학계의 연구성과는 유무형의 창작물을 만드는 콘텐츠<sup>1)</sup> 업계의 생산으로 이어졌다.

다만 ‘고증’이라는 단어가 위시하듯이, 업계가 역사를 해석·

---

\* 전쟁기념관 학예부 학예연구사

1) ‘콘텐츠’의 정의 및 인문학과의 연결에 관해서는 인문콘텐츠학회에서 발간하는 학술지 「인문콘텐츠」 참조.

활용하는 데에는 언제나 제약이 따랐다. 영화·만화·굿즈 등의 제작자가 역사학을 전공하지 않은 경우가 많았기 때문이다. 따라서 업계는 학계에 자문과 검증을 요청하면서 생산 프로세스 전후로 학계를 의지하게 되었다.

바꿔 말해, 업계는 학계연구를 기반으로 창작하고, 학계에 결과물을 검증받는 식이었다. 그렇지 않으면 사학적 전문성은 갖추지 않았으면서 관심의 정도는 광적인, 소위 ‘덕후’의 신랄한 비판을 받기도 하였다. 이러한 분위기는 많은 사료가 한글로 번역되어 일반에 활용하기 쉬운 형태로 제공되고, 인터넷 카페와 커뮤니티를 중심으로 비전공자의 역사 소비가 활성화됨에 따라 심화하였다.

물론 전공 여부를 불문하고 보다 많은 사람이 사료 해석에 참여하고 목소리를 내는 것은 바람직한 현상이다. 그러나 이 과정에서 다수의 창작자는 사료를 정전처럼 준수하지 않으면 역사를 왜곡하는 것이라는 비판에 경직되어 갔다. 우리 사회에서 언젠가부터 역사를 활용한 영화, 드라마, 만화 등은 창작물이 아니라 재현물(represent)로 인식되기 시작했다. 학문적으로 정확하지는 않지만 활발하게 작품을 생산했던 콘텐츠 업계의 분위기가, 연구논문을 쓰는 엄정함을 부적절하게 적용받아 위축된 것이다.

콘텐츠 업계는 창작물에 대한 비판을 극복하기 위해 학계에 의지하였다. 전공자에게 자문을 얻거나 적극적인 일부는 연구논문을 독파하기도 하였다. 역사학이 급격히 대중에게 개방되는 과도기적 현상의 부작용 속에, 학계와 콘텐츠 업계는 학계를 상위로 하는 수직적 협력관계를 형성하였다.

## 2. 콘텐츠 업계의 학문적 역량 제고

사학과 콘텐츠 업계의 관계가 변화하기 시작한 것은 최근의 일이다. 사학과와 업계 상호 간의 유기적 발전을 선구적으로 이끄는 육군사관학교 이상훈 교수는, 각각을 ‘연구 분야’와 ‘콘텐츠 분야’를 동치로 두고 두 분야 모두를 역사학의 발전에 이바지하는 축으로 본다. 동시에 그는 업계의 연구 역량 성장을 이끌어, 작화가의 사학 전공과 학위 취득을 적극적으로 독려한다. 만화를 잘 그리고 역사를 좋아했던 작가가 대학원에서 역사를 전문적으로 공부하여 ‘완성된 생산체제’를 갖춘 인재가 되는 사례는 그의 노력이 유효함을 방증한다. 학계에 의지하기보다는, 스스로 학계이자 업계가 된 경우가 늘어나고 있다.

자기완성적 프로세스를 갖춘 콘텐츠 분야 종사자는 학문적 전문성에서 이미 ‘덕후’를 상회하기 때문에, 대중적 수준의 비판에서 벗어났다. 오히려 ‘덕후’ 나름의 엄정한 기준을 만족한 콘텐츠는 과거보다 더욱 열렬한 팬덤을 확보하였다. 내용상으로도 만족스러운데 고증도 훌륭하다는 평가를 받는 것이다.

물론 작화가가 학업까지 병행하는 것은 쉽지 않으므로 경우에 따라서는 사학 전공자와 작화가 및 스토리 작가가 팀을 꾸려 콘텐츠를 생산하기도 한다. 사학 전공자는 전공을 활용하여 경제적으로 수익을 창출하면서 학업을 이어가고, 작화와 스토리 작가는 흥미로운 콘텐츠 소재를 비교적 쉽게 확보할 수 있는 구조를 이루는 것이다.

한편 과거 콘텐츠 분야를 일방적으로 돕는 입장이었던 연구 분야는 콘텐츠 업계의 동학(同學)으로서 연구성과를 적극적으로 공유하고 연구와 생산의 영감을 교환하기 시작했다. 특히 고대사 학계는 일부 분야에서 연구의 ‘일단락’을 선고할 정도로 1차 사료를 활용한 문헌연구 소재가 고갈되어 가는 상황이므로, 콘텐츠 업계의 신선한 새바람이 반가운 상황이다. 바람직한 모습으로 성장한 업계가 학계의 유지와 발전에 도움을 줄 수 있게 되었다.

### 3. 산학협력의 선구적 모범: 2023 군사연구세미나

지난 4월 15일 육군박물관에서 개최된 「2023 육군사관학교 · 화랑대연구소 군사연구세미나: 군사사 콘텐츠의 현재와 미래」는 이상적인 산학협력 사례를 모범적으로 시사하였다. 이번 세미나에서는 10명의 발표자가 10개의 주제를 다루었으며 아래 표와 같았다.

〈표 1〉 2023 군사연구세미나 주제 및 발표자

연구 분야		콘텐츠 분야	
주제	발표자	주제	발표자
고대 군복	정덕기(서울대)	웹툰 〈카리반〉	박소망(웹툰 작가)
		웹툰 〈갈부림〉	고일권(웹툰 작가)
거북선 전시	박준형(해사박물관)	사극 콘텐츠	송효준 (인천서구문화원)
		전쟁 소설 〈북해에서〉	우다영(소설가)
육군박물관 특별전 소개	곽현우(육군박물관)	근현대 군사사	우영제(작가)
		3D 군사사	이정수(리전 대표)
		콘텐츠 굿즈	이용호(문화랑 대표)

〈사진 1〉 세미나 리셉션 데스크 풍경



〈사진 2〉 발표자 및 토론자 단체사진



연구 분야는 대학원에서 사학을 전공하고 연구직에 몸담고 있는 박사와 학예사가 발표하였다. 정덕기 박사는 신라 무관이 착용한 관복과 꾸밈을 연구 발표하였다. 현전하는 사료가 적은 탓에 구명하기 쉽지 않은 주제이지만 중국 수·당 사료를 활용한 비교사적 검토를 통해 복원을 시도하였다. 복식 연구는 콘텐츠 분야에서 가장 활발하게 요구된다. 만화나 영화와 같이 시각작품에는 당장 인물이 착용한 복식을 그려내야 하는데, 고증에 맞지 않는 경우 소비자의 비판에 직면하기 때문이다. 가령 얼마 전 환두대도의 올바른 착용법이 지적된 이후로 사극 등 관련 콘텐츠에서 해당 사항을 준수하고 있는 것을 볼 수 있다.

박준형 해군사관학교 박물관장은 해군사관학교가 보유한 거북선의 복원제작 및 활용현황에 대해 발표하였다. 거북선에 관한 사료는 제한적이므로 복원이 비교적 어렵지 않을 것이라는 상념과 달리, 여러 차수에 걸친 복원과정에 얽힌 다양한 비화를 들을 수 있었다. 거북선은 최근의 사례인 영화 ‘한산’처럼 그 운용법과 작동이 섬세하기 그려지는 만큼 복원과 시연에 심혈을 기울일 수밖에 없다고 하였다. 국고보조금을 활용하여 용역업체를 선정 및 추진하는 사업이므로, 한정된 예

산으로 연구성과를 최대한 반영하기 위한 노력이 엿보였다.

곽현우 육군박물관 학예사는 육군박물관의 현황과 2022/2023 특별전을 소개하였다. 국내에는 전쟁군사사를 다루는 박물관이 희소한 탓에 관련 전시나 상품의 유통이 제한되고 있는 것이 실태이다. 육군박물관은 전쟁기념관이 설립되기 이전, 군사유물의 보존과 전시에 독보적인 위상을 점했고 현재에도 훌륭한 컬렉션을 유지하고 있다. 이러한 장점을 더욱 확대하기 위해, 육군박물관은 전시실을 과감히 개편하여 현대적 트렌드에 부합하는 공간 구조를 실현하였다. 전시기법도 최신화하여 유수의 박물관에 뒤지지 않는 시각효과를 연출하였다. 곽현우 학예사는 올해 ‘해외파병의 역사’ 특별전을 개최할 계획을 밝히며, 베트남 전쟁을 비롯한 현대 국제전에서 대한민국이 활약한 양상을 그릴 것이라고 전했다. 육군박물관만이 가지는 고유한 장점이 발휘되어 양질의 전시가 이루어질 것으로 기대되었다.

콘텐츠 분야는 역사를 활용한 만화, 소설, 굿즈 등을 생산 및 판매하는 업계 종사자가 발표하였다. 발표자들은 시각매체 활용 역량과 내용을 흥미롭게 전달하는 표현력을 갖춘 만큼, 청중의 집중적 관심을 쉽게 이끌어냈다.

(사진 3) 박소망 작가 발표 중 ‘눈길을 사로잡는 썸네일 사례’

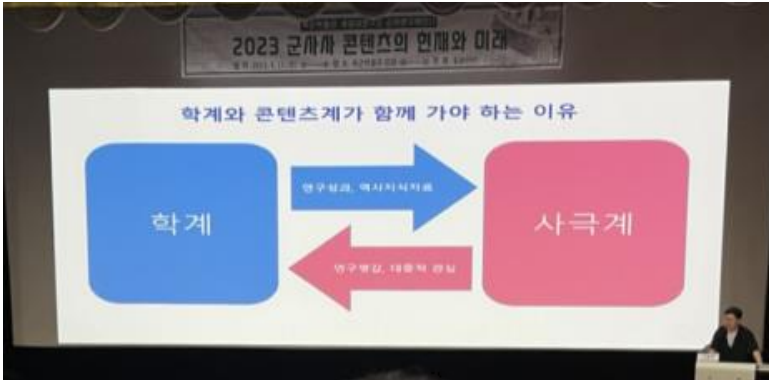


박소망 작가는 이민수(서강대 박사과정)와 팀을 구성하여 웹툰 〈카라반〉을 제작한다. 이민수는 고구려사 전공자로서 〈카라반〉 제작을 위한 소재를 제공하고 엄밀한 사료 해석에 기반한 고증 역할을 담당하고, 박소망 작가는 이를 바탕으로 작화하는 것이다. 〈카라반〉은 일반 대중이 재미로 소비하기에는 물론 연구자가 학문적 관점에서 보아도 흠잡을 데 없는 웹툰인 만큼, 온라인에서 선풍적인 인기를 얻고 있다.

박소망 작가는 이러한 성공과 노력을 교훈 삼아, 향후 더욱 뛰어난 작품을 생산할 것이라는 포부를 밝혔다. 박소망 작가의 발표에서는 ‘눈길을 사로잡는(eye catching)’ 방법이 중점적으로 다루어졌는데, 독자의 흥미를 제1순위로 고려해야 한다는 점은 최근 연구 분야의 화두이기도 한 만큼 참석자 모두에게 시사하는 바가 컸다.

고일권 작가는 조선시대를 배경으로 한 웹툰 〈칼부림〉을 제작한다. 그는 개인적으로 만화를 즐겨 읽던 소비자였는데, 국내 사극 만화의 고증이 미흡하다는 점에 불만을 느끼고 이를 스스로 타개하고자 2010년 업계에 직접 뛰어들었다고 한다. 학문적 전문성을 바탕으로 하여 자체 고증 역량을 제고하는 데에는 많은 노력과 시간이 필요했지만, 작화에 이미 뛰어난 역량을 가지고 있었으므로 그의 만화는 연재 초기부터 선풍적인 인기를 끌었다. 〈칼부림〉은 현재 대형 포털사이트에 주요 웹툰으로 소개되고 있다.

〈사진 4〉 고일권 작가 발표 중 ‘학계와 콘텐츠계의 협력’



고일권 작가는 청나라와 조선을 넘나드는 공간적 배경을 다룬다. 이에 그는 양질의 작품 생산을 위해서는 학계의 연구 성과에 더욱 의지할 수밖에 없음을 호소하였다. 스스로 책을 읽고 연구하는 것만으로는 작품이 가지는 방대한 소재를 모두 고증할 수 없기 때문이다. 가령 조선시대 호란을 그리기 위해서는 조선 무관 복식, 도검, 검법, 기마술, 궁술은 물론 청나라 및 만주의 풍경도 정확하게 알아야 한다. 그가 그린 한 회차의 웹툰에는 웬만한 연구자가 단행본 논문을 내기 위해 읽는 것보다 과히 부족하지 않을 정도의 독서량과, 많은 연구자의 자문이 함께 녹아 있음을 엿볼 수 있었다.

우영제 작가는 엘프(elf) 캐릭터를 활용하여 한국 고유 신화를 흥미롭게 재해석한 작품으로 이미 온라인에서 명성을 얻고 있다. 사료를 다루는 역량은 물론 작품성 또한 굉장하여, 입대를 앞둔 20대 초반 작가가 그린 것이라고는 상상할 수 없었기 때문이었다. 그의 콘텐츠는 정교한 작품성을 널리 인정받아, 현재 대형서점에서도 쉽게 접할 수 있는 주요 도서가 되었다. 우 작가의 남다른 성실함이 타고난 역량과 함께

발휘되어 좋은 결과가 도출된 것으로 생각하였다.

〈사진 5〉 우영제 작가 발표 중 향후 발간될 작품 소개



우다영 작가는 전쟁소설 〈북해에서〉를 집필하였다. 참석자 대부분이 전근대를 전공하거나 관련 콘텐츠를 생산하는 것과 달리, 우다영 작가는 현대 전쟁을 다루었다는 점에서 주목되었다. 〈북해에서〉는 현대전의 참혹함과 비인간성을 적나라하게 보여 주면서도 전쟁기에도 일말의 인간성을 비추는 인물을 액자식 구성으로 그려내었다. 현대전쟁사 연구 분야가 문학작품으로 재탄생한 결과였다.

송효준 인천서구문화원 연구원은 사극 제작 업계의 특성과 어려움에 대해 발표하였다. 그에 따르면 2010년대 중반까지만 해도 사극은 ‘웬만하면 흥행에 실패하기 어려운’ 분야로, 일정 이상의 시청률을 쉽게 확보하였다고 한다. 그러나 일반 대중이 역사를 쉽게 접하고 다루는 환경이 조성된 이후로 고증 부담 탓에, 업계가 전반적으로 사극 제작을 피하게 되었다고 한다.

실제로 최근 사극에서 부정확한 고증은 방송중단 사유로 지적될 정도로 엄중하게 다루어지고 있다. 송효준 연구원은 이러한 분위기에 대해, 사극과 같은 콘텐츠는 어디까지나 1차 목적이 흥미와 흥행에 있는 만큼 학술연구와는 다른 기준으로 수용해야 한다고 역설하였다. 그는 일부 시청자들이 새로운 사극이 방영되자마자 고증 성패만 집중적으로 분석하여, 작품을 존폐기로 내놓는 풍조를 비판하였다. 이러한 풍조가 사극 제작 업체를 지나치게 위축시켜, 업계 전반이 새로운 작품을 만들지 않도록 하기 때문이다. 콘텐츠 분야는 역사를 있는 그대로 재현할 의무까지는 없다는 일견 당연한 발표에, 현장의 많은 업계 종사자가 숨통을 틔워주는 말로 받아들였다. 이러한 현장의 목소리는, 우리 사회가 연구 분야와 콘텐츠 분야를 성숙하게 구분하고 분야에 적합한 기대를 해야 한다고 시사하였다.

이정수 리전 대표는 역사를 소재로 한 3D 모델링을 소개하였다. 3D 모델링은 게임 분야에서 적극적으로 활용되듯이, 콘텐츠 제작자가 사료를 바탕으로 역사적 공간·인물·사물 등을 시청각적으로 재현해내는 것이다. 생산자는 3D로 구현된 가상 배경과 캐릭터로 역사적 장면을 재현해낼 수 있는데, 컴퓨터만으로도 장면을 풍부하게 구현해낼 수 있다는 점은 실물 소품을 요구하는 사극 분야보다 높은 활용도와 자유도를 보여 주었다.

특히 인공지능과 메타 버스가 급격히 발전 및 보급되고 있는 현 추세를 고려했을 때, 이정수 대표의 작업 확장성은 무궁무진할 것으로 기대되었다. 콘텐츠 소비자는 병자호란 당시 조선과 청의 궁궐을 비롯하여 전장도 VR로 실감나게 접하고, 심지어 당시 오스만 제국 궁정도 여행할 수 있게 될 것이다. 현재 디지털 분야의 발전은 기하급수 곡선을 그리므로, 휴일도

없이 진심으로 일하는 그의 확장은 의심할 바 없을 것이다.

이용호 문화랑 대표는 역사에 기반한 굿즈를 제작 및 판매한다. 그는 굿즈는 상품을 의미하는 일반적 용례에서 벗어나, 업계에서는 일정한 테마에 기반하여 제작된 일종의 기념품을 의미한다고 설명하였다. 이러한 상품은 박물관을 판로로 하는 경우가 많은데, 특별기획전 관람 동선 말미에 마련된 임시 기념품점이 대표적인 사례이다. 소비자는 전시를 관람하며 받은 긍정적인 감흥을 굿즈 구매를 통해 장기적으로 간직하고 싶어 하며, 특히 양질의 굿즈는 이러한 만족도를 높여준다.

이용호 대표는 군사사를 기반으로 한 굿즈 사례를 중점적으로 소개하였다. 다만 군사사 분야는 대중적 인기가 부족하고, 심미적 변용이 제한되는 탓에 기획과 개발 판매가 어렵다는 점이 지적되었다. 이러한 애로사항을 타개하기 위해, 이 대표는 독립전쟁사 및 레고를 적극 연결 활용한 사례에 주목하여 양질의 스토리가 결합한 창의적 상품 개발을 모색한다고 밝혔다.

〈사진 6〉 이용호 문화랑 대표 발표 중 '군사사 굿즈 개발 사례'



콘텐츠 분야 7명의 발표는 업계의 목소리에 국한된 것이 아니었다.

콘텐츠 분야는 연구 분야와 이미 적극적으로 협력하는 관계에 있었고, 콘텐츠 분야 종사자가 연구력을 동시에 갖추었을 때 나타나는 시너지 효과도 시사하였다. 나아가 연구 분야가 역사학 전공자에게 이제는 안정된 직장을 약속하기 어려워진 현 실태를 고려했을 때, 콘텐츠 분야의 발전·확장이 전공자에게 색다른 활로를 제공할 것이라는 기대도 되었다. 2차 산업계가 모학문의 발전과 유지에 이바지하게 된 것이며, 과거의 연구 분야 우위의 수직적 관계가 점차 역전되어가는 것으로도 비친다.

#### 4. 역사콘텐츠 분야로의 승—을 향해

최근 많은 대학에서 역사학 관련 학과를 통폐합하고 있다. 심지어 역사학을 순수학문으로 독립시켰던 과거의 구분과 달리, ‘역사콘텐츠학과’ 등으로 재편성하여 응용학문처럼 운영하는 대학도 늘어나고 있다. 실로 역사학의 연구대상은 과거의 산물인 만큼 한정되어 있으므로, 시간이 흐를수록 새로운 연구대상은 물리적으로 줄어들게 된다. 그러므로 순수학문으로서 역사학의 지위는 일견 근대사학이 성립된 이래, 일시적인 현상으로 볼 수 있다. 곧 응용학문으로의 전환이 태생적으로 예정된 분과학문으로 생각된다.

또한 최근 세대는 학문적 전문성을 갖추는 것과 콘텐츠 제작 능력을 갖추는 것을 반비례 관계로 보지 않는다. 석박사 과정에서 훌륭한 연구성과를 지속해서 발표하면서, 동시에 콘텐츠 업계에 종사하며 모학문의 대중적 활용에 이바지하는 경우가 늘어나고 있다. 이러한 흐름은 역사학 전공자가 실질

적으로 겪는 사회경제적 어려움을 타개하는 데에 이바지하고, 동시에 학문 자체의 발전에도 장기적으로 도움이 된다.

본 세미나 말미에는 종합토론이 진행되었다. 토론은 콘텐츠 분야의 무한한 발전에 기대를 거는 것이 요지였다. 주목되는 것은 청중의 활발한 토론 참여였다. 특히 자칭 ‘덕후’로 스스로를 밝히는 분들이 적극적으로 발언하였다. 이들은 연구 분야를 독해하는 데에는 어려움이 있고, 지루하다는 점을 토로하는 한편으로 콘텐츠 분야가 전문적인 지식을 쉽게 전달할 수 있다는 사실에 주목하였다. 대중적으로 호소력을 가지면서도 사학적 전문성을 갖추기를 당부한다는 역설은 장내 스피커를 크게 울렸다. 지난날 역사에 대한 자신만의 관심으로 콘텐츠 분야를 사장할 뻔했던 일방적 비판자가 사실 역사콘텐츠의 발전과 확산에 가장 목말라 하던 층위였음이 확인되는 순간이었다.

〈사진 7〉 종합토론 현장



우리 사회의 분위기는 이제 공부하는 사람과 만화 그리는

사람을 구분하지 않는다. 또한 업종에 따른 우열도 인정하지 않는다. 어떠한 일을 하든지 해당 분야에서 뛰어난 전문성을 갖추기를 요구할 뿐이며, 전문성은 곧바로 인기와 수익으로 연결된다고 본다. 「2023 육군사관학교·화랑대연구소 군사연구 세미나: 군사사 콘텐츠의 현재와 미래」 세미나에서는 이러한 사회 분위기를 첨단에서 주도하고, 양질의 성과를 생산해내고 있는 관계자를 많이 만날 수 있었다. 각 분야 종사자는 자신의 연구와 생산에 진심으로 임하고 있었고, 이러한 결과가 서로 맞닿아 역사학 전체의 발전을 이끌어나가고 있었다. 또한 콘텐츠에 대한 활발한 소비가 ‘덕후’에 의해 약속되고 있는 점도 느낄 수 있었다.

향후 학·덕·업이 일치하는 본 세미나가 정례적으로, 더욱 큰 규모로 이루어질 것이라고 한다. 연구 분야와 콘텐츠 분야의 유쾌하고 재미있는 협력 양상을 현장에서 살펴볼 기회가 늘어날 전망이다. 역사와 관련된 수많은 사람이 크게 주목하는 행사인 만큼, 더욱 발전적인 모습으로 개최되기를 바란다.