

캐릭터 아카이브 구축 방안 연구*

A Study on Construction Plan for Character Archives

편 현 장 (Hyunchang Pyeon)**

이 해 영 (Hae-young Rieh)***

초 록

현대사회에서 캐릭터의 경제적, 문화적 영향력은 날이 갈수록 커지고 있다. 하지만 우리나라에서는 캐릭터에 대한 종합적인 기록관리가 아직 부재한 실정이다. 이에 이 연구는 종합적인 캐릭터 기록 관리의 필요성과 기록 생산자, 이용자의 요구조건을 파악하고 이를 반영한 아카이브 구축 방안을 제시해보고자 하였다. 이를 위해 먼저 국내·외 관련 사례를 조사하고 분석하였으며, 아카이브 관련 요구사항을 파악하기 위해 '2017 캐릭터 라이선싱 페어'에 참가한 캐릭터 작가와 이용자들을 대상으로 설문 조사를 실시하였고, 이어 캐릭터 작가 2명을 인터뷰하였다. 관련 사례의 시사점과 설문 및 인터뷰 분석 결과를 종합하여 캐릭터 아카이브의 구축을 위해 기록 수집, 관리 및 서비스 관련한 방안을 제시하였다. 특히 수집정책의 마련과 도용 방지를 위한 워터마크의 삽입, 캐릭터의 온라인 판매와 라이선싱 부여를 통한 저작권 보호 및 기록 활용이 한 자리에서 이루어질 수 있는 one-stop 서비스 등을 제시하였다.

ABSTRACT

In modern society, the economic and cultural influence of characters is increasing day by day. However, there is no comprehensive records management system for characters in Korea. The purpose of this study is to identify the necessity of comprehensive character records management system and requirements for records producers and users, and suggest a construction plan for archives that reflects this idea. Related cases in domestic and overseas were identified and analyzed, survey was conducted of character designers and users participating in the '2017 Character Licensing Fair' in order to understand their needs on character archives, and it was followed by interviews of two character designers. From the implications of the related cases and the analysis results of the questionnaire survey and the interviews, plans for records collection, management, and services were suggested for constructing character archives. Specifically, preparation of collection policy, insertion of watermark to prevent pirating, online sales of characters, and one-stop service that can provide licensing for copyright protection and record utilization were suggested.

키워드: 캐릭터, 캐릭터 기록, 캐릭터 아카이브, 아카이브 구축 방안, 캐릭터 라이선싱
Character, Character Records, Character Archives, Construction Plan for Archives,
Character Licensing

* 본 논문은 편현장의 석사학위논문 『캐릭터 아카이브 구축 전략 연구』 내용 일부를 정리한 것임.

** 명지대학교 기록정보과학전문대학원 석사(phj099@naver.com) (제1저자)

*** 명지대학교 기록정보과학전문대학원 교수(hyrieh@mju.ac.kr) (교신저자)

논문접수일자 : 2018년 5월 24일 논문심사일자 : 2018년 6월 9일 게재확정일자 : 2018년 6월 19일
한국비블리아학회지, 29(2): 149-168, 2018. [http://dx.doi.org/10.14699/kbiblia.2018.29.2.149]

1. 서론

1.1 연구배경 및 목적

뽀로로, 호돌이, 미키마우스 등과 같이 만화영화나 어린이 대상 프로그램 속에서만 등장하던 캐릭터들은 이미 우리의 생활 속에서 다양한 모습으로 존재하고 있다. 캐릭터는 문구류나 화장품의 디자인, 피규어, 실사영화 주인공, 이모티콘 등 다양한 용도로 사용되고 있으며, 경제적 가치나 커뮤니케이션 수단으로서의 효용성 때문에 우리의 문화생활에서 중요한 한 축을 담당하고 있다고 하여도 과언이 아니다. 이로써 캐릭터와 관련한 기록들이 어떻게 관리되고 있는지, 또 어떻게 관리되어야 할지에 대해 주목해야 할 만한 충분한 여건이 만들어졌다고 볼 수 있다.

‘특정 상표를 나타내고 긍정적 느낌을 갖도록 만든 가공의 인물이나 동물 등 시각적 상징물(박연선 2007)’인 캐릭터는, 독창성, 주목성, 유희성, 친근감, 다양성, 항상성 등의 특징을 가지면서 인간의 관심과 애정을 받고 있다. 캐릭터는 복잡한 현대사회에서 어려운 문자보다 한 눈에 들어오는 재미있는 그림을 선호하는 경향 안에서 특유의 감성적인 측면으로 대상의 이미지를 선명히 부각시키고 있는 것이다(김선명 2003, 14).

이러한 캐릭터의 장점은 상징적 차별화 및 이미지 제고를 위한 커뮤니케이션 수단(윤재준 2005, 187)으로, 혹은 한 사회의 변화를 가져오는 촉매제로 사용되기도 하였다. 예를 들어 2차 세계대전 당시 여성들을 방위산업체에서 일하는 것을 장려하기 위해 만들었던 라벳공 로지

라는 캐릭터는 당시 부정적으로 받아들였던 여성의 직장 생활을 긍정적으로 받아들이게 했다. 그 결과 여성 노동 인구는 전쟁 전 1,200만 명에서 2,000만 명으로 늘어났다(앨런 라자 2007, 111).

이렇게 사회 속에서 캐릭터의 역할이 커지고 생활 속의 일부로 자리를 잡으며, 캐릭터 관련 산업이 세계적으로 급성장하고 있으나, 우리나라에서는 캐릭터에 대한 인식 부족으로 종합적인 기록 관리가 이루어지지 않고 있다. 현재 우리나라에서 캐릭터 기록은 주로 제작사(애니메이션, 영화, 완구 등)별로 자체관리하고 있으며 한국콘텐츠진흥원도 국산 캐릭터 온라인 카탈로그 외에 캐릭터 아카이브를 별도로 구축할 계획은 없다고 하였다.¹⁾ 영원히 존재하는 것처럼 보이는 캐릭터들에 대한 기록들이 보존, 활용되지 않는다면 사회 문화적 의미를 담고 있는 기록의 단절이라는 문제로 이어질 수 있다.

캐릭터 기록을 보존하는 것이 필요한 이유는 첫째, 캐릭터는 한 시대의 문화와 사회적 모습을 압축해서 표현하고 있기 때문이다. 또한 캐릭터는 대중의 성향에 맞춰야만 인기를 얻을 수 있기에 이용자들은 캐릭터를 통해 당시 사회의 모습들을 한눈에 파악할 수 있다. 캐릭터를 한자리에 모아 전시하는 것은 사회의 발달 단계를 보여주는 역사적 고찰이 될 수 있다. 둘째, 캐릭터 기록을 잘 관리하면 경제적으로 큰 이득을 창출할 뿐 아니라 새로운 캐릭터 창작의 기반이 될 수 있다. 1928년에 만들어진 미키마우스의 경우 디자인의 변화, 저작권 관리 등을 통해 매년 8조가 넘는 수익을 벌어들이고 있기 때문이다(EBN 2015). 캐릭터는 OSMU(One-Source Multi-Use, 하나의

1) 한국콘텐츠진흥원 ‘국산 캐릭터 온라인 카탈로그 담당 팀장’(2017). 2017년 7월 21일에 저자와의 전화 통화.

소재를 다양한 모습으로 재포장해 상품화할 수 있는 특성이 있기 때문에 미술, 영화, 디자인, 교육 등 다양한 영역과 결합될 수 있고, 다시 이는 새로운 캐릭터 창작의 주요한 기반이 될 수 있다.

이 연구에서는 캐릭터 기록의 특성을 분석하고 캐릭터 아카이브와 관련된 해외 사례를 연구하며, 아카이브 구축에 대한 생산자와 이용자의 요구 조건을 분석하고, 이를 반영하여 아카이브 구축 방안을 제시하고자 한다. 이 연구에서 제시하고자 하는 캐릭터 아카이브는 국가적 차원에서 수많은 캐릭터들을 수집하고 이를 하나의 문화유산으로 관리하는 것을 목표로 한다.

다양한 기록의 수집과 전문적인 관리 및 서비스를 주도할 캐릭터 아카이브 구축의 의의는 다음과 같다. 첫째, 캐릭터 기록을 보존하여 당시의 사회적·문화적 측면을 이해하는 것이 가능할 것이다. 둘째, 아시아 캐릭터 라이선스 시장에서 172억 달러의 시장 규모로 3위(세계 17위)를 기록하고 있는 국내 라이선스 시장의 활성화를 위한 공간으로 활용될 수 있다. 할리우드 캐릭터보다 토종 캐릭터의 경쟁력이 활발해지고, 글로벌 기업들 또한 과거에 유행한 캐릭터들을 활용하는 경우가 증가하고 있는(한국콘텐츠진흥원 2017) 상황에서, 캐릭터 아카이브는 종합 포털 및 중개자로서의 역할을 맡게 될 것이다. 마지막으로 생산자들과 이용자들이 아카이브 구축에 참여할 수 있는 기회를 제공할 수 있을 것이다. 디지털 공간에서 단순한 정보소비자였던 이용자들이 문화 콘텐츠의 생산자로서 직접적으로 참여하는 형태의 정보 서비스가 호응을 받고 있기 때문이다(김수진, 신동희 2016, 9). 참여형 디지털 아카이브를 모델로 구축되는 캐릭터 아카이브를 통해 이용자와 생산자들 모

두 캐릭터 아카이브 구축에 참여할 수 있을 것이다.

1.2 연구 방법

이 논문에서는 캐릭터가 우리 사회에서 차지하고 있는 사회적 위치에 대해 탐구하고, 캐릭터 기록의 특성을 분석해서 어떻게 아카이빙 할 것인지를 중점적으로 다루고자 하였다. 이 연구를 위해서 첫 번째로 문헌조사를 통해 캐릭터의 정의와 유형, 캐릭터 제작 과정 등 캐릭터와 캐릭터 기록의 특징을 파악하였으며 캐릭터 기록의 활용을 위한 라이선싱과 저작권 및 상표권과 같은 법적 보호에 대해서도 탐구하였다. 국내 사례로는 전통 캐릭터 정보 서비스를 제공하는 문화콘텐츠 닷컴을, 해외 사례로는 히어로 캐릭터가 중심인 만화를 제작하는 만화 회사 DC 코믹스와 빌리 아일랜드 만화 도서관·박물관을 살펴보았다. 이 사례를 통해 현황과 문제점을 검토하고 캐릭터 아카이브 구축과 서비스에 고려해야 할 사항들을 파악하였다.

캐릭터 아카이브와 관련된 인식과 구축 측면에서 고려해야 할 점을 알아보고 개발 과정에서 산출되는 기록물들을 파악하기 위해서, 먼저 캐릭터 작가들과 캐릭터 사용자들을 대상으로 캐릭터 제작과 홍보, 기록 관리 매체에 대해서와 캐릭터 아카이브를 구축했을 경우의 수요에 초점을 맞춘 설문조사를 시행하고, 이후 일부 작가들에 대한 인터뷰를 보완적으로 시행하였다.

이를 위해 코엑스에서 열린 '2017 캐릭터 라이선싱 페어(2017.7.12.~7.16.)'에 직접 참여해서, 업체 소속 캐릭터 작가 및 독립 프리랜서

작가와 캐릭터 페어에 참여한 방문객을 대상으로 2017년 7월 12일부터 2017년 7월 14일까지 현장에서 설문 조사를 시행하였으며, 작가 4명과 방문객 30명으로부터 설문결과를 회수하였다. 회수된 설문지는 IBM SPSS 22.0을 통해서 교차분석과 빈도분석을 실시하였다. 이렇게 얻어진 결과들을 종합하여 캐릭터 아카이브 구축 전략을 수집, 관리, 활용 측면에서 제시한다.

1.3 선행연구

선행연구는 캐릭터 관련 분야의 기록관리, 참여형 디지털 아카이브의 구축과 운영, 이용자 기여콘텐츠의 저작권 및 활용 3분야로 나누어 살펴보았다.

먼저 캐릭터 관련 분야의 기록관리 연구로는 만화기록 관리에 대한 연구들을 살펴보았다. 만화 구성을 위해서는 캐릭터 제작이 첫 단계일 정도로 캐릭터를 중심으로 이야기가 전개되기 때문이다. 김선미(2011)의 연구와 신수연(2011)은 만화기록의 특징 및 구성요소를 분석하는 한편 만화기록의 특징을 반영하는 기록관리 프로세스의 기능을 추출하였다. 이후 이들을 수집, 관리, 서비스 영역으로 나누어 만화기록을 아카이빙하는 전략을 구성하여 제안하였다.

둘째, 참여형 디지털 아카이브의 구축과 운영에 대한 연구로는 김주관(2006)의 연구가 있다. 여기서는 20세기 민중생활사연구단의 사례를 통해 문화자료와 디지털 아카이브 구축을 연구하였으며, 디지털 아카이브 구축의 필요성과 대상 자료의 디지털화와 표준화를 논하였다. 또한 메타데이터의 선정과 자료의 정리 및 입력 등을 통해 디지털 아카이브 구축 프로세스

를 설명하였다. 설문원(2011)은 과거에 수동적 정보 수용자였던 이용자들이 능동적으로 만들어내는 콘텐츠의 중요성에 대해 주목하여 이용자 참여형 아카이브 형식을 제기했다.

이용자 기여콘텐츠의 저작권 및 활용에 대한 연구로는 조정욱(2015)의 연구가 있다. 이는 미디어아트 아카이브의 소장자료 온라인 공개 활성화 방안에 대한 연구로서 아카이브 소장 기록물들의 저작권 보호와 관련된 문제들에 대한 해결책으로서 저작물 유형별 이용허락 활성화 방안과 저작물 이용 범위 검색도구, 저작권 해결 지원제도 도입방안을 모색했다. 이선수(2006)는 디지털 아카이브가 소장하고 있는 콘텐츠 활용 방안을 검토해서 한국형 디지털 콘텐츠물 구축 방안을 제시했다. 특히 디지털 콘텐츠 물들의 구축 및 서비스 측면에서 “저작권 관리 체계 방안”으로 “저작권 위탁 관리 시스템”과 CCL을 통한 한국형 디지털 콘텐츠물 활성화 방안을 제시하였다. 하지만 실질적인 구축 방안에 대한 내용이 부족하다는 한계점이 있다. 한상균(2016)은 국산 애니메이션 콘텐츠 해외 판매를 위한 마켓플레이스 모델 연구를 통해, 글로벌 애니메이션 산업이 빠르게 변화하는 가운데 구조적, 경제적으로 열약한 국내 애니메이션 업체들을 정부 지원으로 온라인 마켓플레이스 모델을 구축하고 운영할 것을 제안하였다. 이 모델은 디지털 아카이브 역할을 수행할 수 있을 뿐 아니라 해외 업체들 입장에서도 대한민국 정보가 보증하는 신뢰를 제공 받을 수 있다는 장점을 가지고 있다고 하였다. 하지만 이 논문은 해외 판매, 라이선싱과 같은 상업적인 측면에만 중점을 두었을 뿐, 아카이브로서의 연구로 나아가지는 못했다.

지금까지의 연구들을 종합해 보면 캐릭터에 대한 라이선싱 활성화 방안이나 영화나 애니메이션 캐릭터의 사회 및 문화적 반영에 대한 연구들이 대다수였지만, 캐릭터 기록화에 대한 연구는 이루어진 적이 없다. 이에 캐릭터 작가와 이용자의 아카이브 구축 필요성과 요구조건에 대해 분석하여 구축 방안을 제시한 것이 이 연구의 차별점이라 할 수 있다.

드화 되는 것이 목적이기 때문에 제작 목적에 따라 기능별 중요도(스토리, 활용 동작, 캐릭터 상품, 독창성, 호감도)가 달라지기도 한다(윤재준 2005, 188). 다양한 캐릭터의 유형은 제작 목적, 형태, 실존 유무에 따라 펜시 캐릭터, 기업·기관용 캐릭터, 이벤트 캐릭터, 게임·애니메이션 캐릭터, 인물 캐릭터, 테마파크 캐릭터 등으로(배우미 2003) 나뉘볼 수 있다(〈표 1〉 참조).

2. 캐릭터 기록의 개념

2.1 캐릭터의 정의와 유형

캐릭터란 ‘자기만의 고유한 성격과 특징과 의인화된 생명력을 가진 형상을 그림이나 사진 등으로 표현한 모든 것’을 총칭한다. 캐릭터의 표정, 동작, 형태, 색깔 등은 조형성을 나타내며, 관객에게 감동을 주고 작가의 철학과 정신을 전달해야 한다.

캐릭터는 시각적인 이미지를 반영해서 브랜

2.2 캐릭터 기록의 정의와 프로세스 별 주요 기록물

캐릭터 기록이란 ‘자체 캐릭터를 만드는 과정에서 생산된 캐릭터 원형 뿐 아니라 캐릭터 개발 과정에서 산출된 다양한 중간 기록물들까지 포함하는 것이다.’ 캐릭터 기록의 특성은 다음과 같다. 첫 번째는 캐릭터 기록의 ‘개별성’이다. 캐릭터는 다양한 용도를 위해 다양한 조직과 개인에 의해 제작되기 때문에 그에 따른 기록 생산 과정 또한 동일하지 않다. 두 번째는 캐릭터 기록의 ‘다양성’이다. 캐릭터의 특성상

〈표 1〉 캐릭터의 유형 분류

제작 목적	형태	실존 유무
펜시 캐릭터: 판매를 목적으로 가장 상업적인 성격을 띠고 있으며 마스코트와 같은 역할	인간형: 가장 활용도가 높음. 실비율의 캐릭터와 SD 캐릭터	실존형: 실제로 존재하는 대상을 캐릭터화
기업·기관용 캐릭터: 기업을 상징하거나 기업의 특성을 홍보하고 대변	동물형: 귀여운 이미지 부각, 의인화돼서 행동하는 모습이 일반적	가상형: 가상의 인물이나 대상을 캐릭터화
이벤트 캐릭터: 각종 행사나 이벤트 등에 사용되는 캐릭터	식물형: 꽃이나 과일, 채소 등을 의인화	
게임·애니메이션 캐릭터: 출판 만화와 애니메이션, 게임에 나오는 캐릭터	로봇형: 주로 완구류	
인물 캐릭터: 자신의 개성이나 장점을 전달하는 이모티콘	사이버형: 비정상적이거나 외계인 형태이며 추상적인 느낌	
테마파크 캐릭터: 친밀감과 시설물 이용의 편리성을 주는 역할을 하는 캐릭터	기타형: 무생물체를 생물화함	

대중의 관심을 유지하기 위해 주기적인 업데이트를 필요로 하며 이는 한 번에 기록이 수집되고 끝나는 것이 아니라 주기적인 수집이 필요함을 의미한다.

이에 본고에서는 캐릭터 기록을 생산하는 기능별로 구분해서 어떤 기록들이 생산되는가에 대해서 알아보려고 하였다. 캐릭터 개발을 단계별로 구분해보면 기획, 개발, 리서치, 응용디자인, 관리 등의 5단계로 나뉘볼 수 있다. 이 단계들과 그 과정에서 산출되는 기록은 <표 2>에서 요약하여 제시하였다.

먼저 기획 단계는 정보 수집과 분석 단계로 이들을 각각 살펴보면, 캐릭터의 개발 목적과 특성을 이해하고 현재 출시된 캐릭터들의 흐름과 기호, 취향을 조사한다. 분석된 정보들을 바탕으로 캐릭터의 제작용도, 캐릭터의 형태, 전체적 이미지, 스토리, 작업 형태를 설정한다.

개발 단계에서는 아이디어를 스케치하고 캐릭터의 배경 스토리와 의미를 부여한다. 캐릭터의 정면도, 좌우측면도와 같은 기본형을 만들고 정리된 스케치 상태를 디지털로 스캐닝하고, 캐릭터의 기본 동작, 다양한 표정, 응용 동

작 등 캐릭터에 관한 설명을 담고 있는 기본 매뉴얼을 제작한다.

리서치 단계에서는 기본형 디자인에 대해 소비자 선호도를 조사하고 그 결과를 성별과 연령, 지역, 시기에 따라 정리, 분석한다. 이를 토대로 보완할 부분의 디자인을 완성도 있게 보완하여 상품화 가치가 있도록 캐릭터 디자인을 수정한다.

응용 디자인 단계에서는 캐릭터의 다양한 응용 동작들을 파악하고 여러 가지 동작과 배경, 소품 등을 스케치한다. 캐릭터에 맞는 아이콘을 파악하고 패턴 양식과 엠블럼을 만들고 '상황컷'들을 제작한다. 일관된 이미지를 형성할 수 있는 캐릭터의 설계도와 같은 종합 매뉴얼을 제작하며 개발된 캐릭터는 실제 적용할 상품에 '시험적용' 단계를 거쳐서 실제 상품에 적용한다.

관리 단계에서는 디자인 승인 기준과 양식을 작성하고, 지적 재산을 등록한다. 타깃, 트렌드, 요구에 따라 디자인을 수정, 보완할 수 있다. 이후에는 홍보 광고의 수단으로 사용되는 POP, 카탈로그, 매체 홍보 등을 위한 디자인 작업을 한다.

<표 2> 캐릭터 개발 단계와 이에 따른 캐릭터 기록 산출물

캐릭터 개발 단계	단계 설명	기록 산출물
기획	정보를 수집하고 분석하며 아이디어를 공유하여 새로운 캐릭터 개발을 기획한다.	시장 동향 조사 보고서, 캐릭터 주제에 대한 개념도, 캐릭터 소재 배경 정보 기록, 캐릭터 인기도 조사 차트, 정보 분석 및 통계 자료, 각종 매뉴얼
개발	아이디어를 스케치해서 캐릭터의 기본형을 완성한다.	스케치북, 기본 매뉴얼, 리서치 분석서, 캐릭터 디자인 수정안, 종합 매뉴얼, 해당 작품 제작 후기, 작가 인터뷰 자료 등
리서치	기본형에 대한 선호도를 조사하고 이를 수정, 보완한다.	리서치 분석서, 캐릭터 디자인 수정안
응용디자인	캐릭터의 응용동작과 소품을 디자인하고 캐릭터 매뉴얼 북을 제작한다.	종합 매뉴얼
관리	완성된 캐릭터의 저작권 및 상표권을 등록하고 홍보하며 업데이트 한다.	디자인 승인 기준, 디자인 승인 양식, 캐릭터 홍보물

3. 국내·외 사례 분석

3.1 문화콘텐츠 닷컴

아카이브 구축을 위해 국내에서 캐릭터 관련 기록정보 서비스를 제공하는 사례들 중에서 전통문화 관련 캐릭터 콘텐츠를 제공하는 문화콘텐츠 닷컴의 서비스 현황과 특징, 기록의 수집·관리·서비스 측면에서의 시사점을 분석했다.

문화콘텐츠닷컴은 온라인 아카이브(www.culturecontent.com)를 구축할 때 2010년까지 이야기 기형 소재(신화, 전설, 민담 등)와 예술형 소재(회화, 서예, 복식 등), 경영 및 전략형 소재(전투, 놀이, 외교 등), 기술형 소재(건축, 지도, 농사 등)가 포함된 199개의 주제에 따른 30만 건의 문화원형 디지털 콘텐츠와 캐릭터를 수집·제작해서 이용자들에게 서비스하고 있다.

문화콘텐츠닷컴 사례에서 살펴볼 수 있는 점

은 첫째, 수집한 콘텐츠의 저작권 보호에 적극적이라는 점이다. 모든 콘텐츠에 고유한 식별번호를 부여해서 위치가 변경되더라도 콘텐츠를 식별할 수 있는 UCI 식별 체계를 도입했다. 둘째, 이용자들의 다양한 인터넷 환경을 고려하여 뷰어소프트웨어 프로그램 파일의 다운로드를 제공하며 이는 기록 열람에 대한 이용자 편의성을 높여준다. 마지막으로 '태그트리맵'이라는 기능을 사용해서 자칫 난해한 전통 캐릭터를 쉽게 이해할 수 있도록 도와준다. 이는 각 기록물마다 해쉬태그(#)를 삽입해서 주제를 확인할 수 있도록 할 뿐 아니라, 관련 연관 기록물들을 마치 마인드맵처럼 엮어주는 기술이다. 이 기능을 통해 연관 기록물들을 쉽게 검색할 수 있으며, 동시에 해당 기록물의 전체적인 개관을 한눈에 파악할 수 있다. 사용자들이 많이 검색하는 검색어(인기맵), 최근에 등록된 검색어(최신맵) 등도 확인할 수 있으며 <그림 1>과 같이 활용된다.



<그림 1> 컬처링 '태그트리맵' 메뉴

출처: 한국콘텐츠진흥원 <http://culturing.kr/contents/tagStory.do>

3.2 해외 사례

해외에서의 캐릭터 기록 관리와 서비스에 대한 사례로는 직접 캐릭터를 제작하여 관련 기록을 제공하는 DC 코믹스와 만화 기록을 국가적으로 수집·관리하고 있는 빌리아일랜드 만화 도서관·박물관을 살펴보았다. 이 사례의 현황과 특징, 캐릭터 아카이브 구축에 있어서의 시사점은 다음과 같다.

3.2.1 DC 코믹스

DC 코믹스는 자사 홈페이지(www.dccomics.com)를 통해 자사의 캐릭터를 홍보하고 있으며 2차 콘텐츠에 대한 관리도 진행하고 있다. DC 코믹스는 캐릭터를 생산하며 캐릭터에 대

한 정보만 서비스하는 기관이지만, 캐릭터 아카이브 구축 측면에서 다음과 같은 점들을 참고할 수 있다.

첫째, 캐릭터에 대한 기술의 풍부함이다. 캐릭터에 대한 기술이 상세하며 캐릭터에 대한 최신 소식들을 업데이트함으로써 캐릭터에 대한 스토리를 연장하고 있다. 캐릭터에 대해서도 캐릭터의 파워, 이름, 첫 번째 등장 작품, 직업, 소속 뿐 아니라 연관된 캐릭터들과 팀에 대해서도 구체적으로 설명하고 있다.

캐릭터 아카이브의 구축 시에도 캐릭터에 대해 최대한 많은 기술 요소를 포함하되 캐릭터 구성에서 필수적인 부분(유형, 색채 등)은 의무적으로 기술하게 해야 할 것이다. <그림 2>와 같이 내용 기술에 대해 여러 카테고리들(주제,

Character Facts	
Powers:	super strength, flight, invulnerability, super speed, heat vision, freeze breath, x-ray vision, superhuman hearing, healing factor
Alias/Alter Ego:	Man of Steel
Base of Operations:	Metropolis
Real Name:	Kal-El, Clark Joseph Kent
Facebook:	https://www.facebook.com/superman
First Appearance:	ACTION COMICS #1 (1938)
First Appearance New 52:	

<그림 2> DC코믹스의 '슈퍼맨' 캐릭터에 대한 기술

출처: <http://www.dccomics.com>

제작 의도)을 함께 예시로 표시하여 풍부한 기술을 이끌어 낼 수 있도록 해야 할 것이다. 또한 이후 캐릭터 기록에 대해 업데이트 될 수 있는 기능을 부여하여 캐릭터의 변천사를 확인할 수 있도록 하는 것도 필요할 것이다.

둘째, 해당 기록의 특성에 맞는 검색도구를 개발해서 제공한다는 점이다. 여기서 캐릭터는 'Browse Characters' 검색도구를 통해 검색할 수 있다. 캐릭터의 Names(이름)를 A~Z 별로 찾아볼 수 있다는 점은 다른 검색도구와 크게 다른 점이 없지만, Alignment 메뉴에서는 Heroes(영웅), Complicated(복잡함), Villains(악당) 별로 검색해서 찾을 수 있다. 또한 Type(형태)에서는 Individual(개인), Teams(팀)로 분류되어 독립적으로 활동하는 캐릭터와 팀을 이루어서 행동하는 캐릭터들을 검색할 수 있다.

마지막으로, 이용자들이 해당 기록에 대해 소통할 수 있는 창구를 열어 두었다는 점이다. 캐릭터에 대해 각각의 페이스북 페이지가 있으며 각각의 캐릭터에 대한 의견을 홈페이지에 댓글로 남길 수도 있다. 캐릭터 아카이브 또한 참여형 모델로 제작하여 전시된 캐릭터에 대한 자신의 선호도 혹은 의견을 남길 수 있도록 구축하는 것이 바람직할 것이다.

3.3 빌리아일랜드 만화 도서관·박물관(Billy Ireland Cartoon Library & Museum)

빌리 아일랜드 만화 도서관·박물관(이하 빌리 만화박물관)은 오하이오 주립대학교도서관의 부속기관이다. 빌리 만화박물관의 사명 및 비전은 미국 인쇄 만화예술을 기록화할 포괄적인 연구 대상 컬렉션을 수집하고, 소장 자료에

대한 이용자들의 접근권을 보장하며, 소장자료 관리 및 보존을 위한 시설을 운영한다는 것이다. 이에 따라 만화와 관련된 자료들을 수집하고 있으며, 소장품은 매뉴스크립트 컬렉션과 다양한 만화 연구 문헌 등으로 구성되어 있다. 컬렉션은 우디 젤만(Woody Gelman)과 같은 유명 작가의 컬렉션뿐만 아니라, 여러 만화 관련 기관에서 기증받은 자료, 5,000명 이상 만화가들의 자서전 등 다양한 자료들을 포함한다.

빌리 만화박물관의 수집은 주로 만화가나 만화 출판업자 등의 기증으로 이루어지며, 개인 컬렉션에 대해서는 관리비용, 가치 등의 다양한 요인을 검토하고 수집한다. 수집된 기록물은 장르 중심으로 분류하는데, 주요 장르로는 만화책, 교육만화, 인물연구, 스케치, 엽서, 포스터, 잡지만화, 삽화, 크리스마스카드, 인물연구 등이 있다. 자료의 유형에 대한 분류는 기계복사, 원작, 사진, 증거, 출판, 스크랩 앨범 등이며, 기증받은 기록물은 출처의 원칙과 계층적 관리를 적용하고 있다. 빌리 만화박물관의 기술요소는 고유번호, 제목, 작가명, 제작날짜, 장르, 미디어, 크기, 상세크기, 컬렉션 명 등으로 이루어진다.

캐릭터 아카이브 구축에 있어서 빌리 만화박물관의 수집과 관리, 활용 측면에서 참고할 수 있는 점으로는, 먼저 수집 측면에서는 만화 창작 과정, 작가의 생애 기록물과 같은 중간 산출물들을 수집하여 채구성으로써 기록의 맥락 이해에 기여한다는 점이다. 관리 측면에서는 <그림 3>과 같이 출처의 원칙과 계층적 관리를 적용해서 기록물을 정리하고 다양한 기술정보를 제공함으로써 만화에 대한 연구와 이해를

<p>Bud Blake Collection</p> <p>Descriptive Summary Scope and Content Statement of Arrangement Restrictions Indexing Terms Related/Separated Materials Administrative Information Detailed Description of The Collection</p>	<p style="text-align: center;">Guide to the Bud Blake Collection</p> <p>Title: Bud Blake Collection Repository: The Ohio State University Billy Ireland Cartoon Library & Museum Phone: 614-292-0538 http://cartoons.osu.edu/ Creator: Blake, Julian Dates: 1954-2003 Quantity: 37.5 linear feet (30 boxes) Abstract: 14,175 items of cartoon art and related materials by Julian W. "Bud" Blake: 141,131 original comic strips and sketches, color guides, proofs, photocopies, syndicate proofs, 10 awards; 31 items of correspondence and related materials. Identification: SPEC.CGA.JUB Location: CGA Language: The records are in English</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

〈그림 3〉 빌리 아일랜드 만화 박물관 기술 요소

출처: <http://cartoons.osu.edu>

깊고 있다는 점이다. 캐릭터 아카이브에서도 기록에 대해서는 캐릭터 기록의 특성을 살릴 수 있는 분류체계와 기술요소를 개발하여 기록 기증시 작성되도록 한다.

활용 측면에서는 다양한 만화 관련 프로그램들을 후원하고 관련 행사들을 개최함으로써 만화에 대한 인식 제고와 홍보에 적극적으로 나서는 점이다. 캐릭터 아카이브 또한 '캐릭터 창작 공모전'과 같은 관련 문화 프로그램 홍보나 개최를 이용하여 기록 기증과 공유 활성화를 도모해야 할 것이다.

4. 캐릭터 아카이브 관련 요구조사

4.1 캐릭터 작가 설문 조사

이 연구에서는 캐릭터 아카이브에 대한 구축의 필요성을 확인하고, 아카이브 구축에 있어서 캐릭터 작가와 이용자의 요구사항을 반영하기 위해 설문 조사를 점검하고 결과를 보완

할 수 있는 인터뷰를 두 사람의 작가에 대해 시행하였다. 앞의 연구방법에서 제시하였듯이, 2017년 7월 12일부터 14일까지 코엑스에서 열린 캐릭터 라이선싱 페어에 참여한 캐릭터 작가와 방문객을 대상으로 실시하였으며, 설문조사에 대한 참여 의사를 물어보고 조사를 시행하여, 작가 40명과 방문객 30명으로부터 응답을 받았다.

설문 조사에 응답한 작가들의 배경 정보를 확인하면, 총 40명의 작가 중 회사 소속인 작가는 총 16명이었으며, 독립 프리랜서 작가인 작가는 24명이었다. 성별은 남자 11명, 여자 29명이었으며, 연령대는 만 20~24(10명), 만 25~29(18명), 만 30 이상이 12명이었다. 작가들의 경력은 1년 미만인 사람이 16명, 1년 이상~2년 미만인 사람이 9명, 2년 이상~4년 미만인 사람이 7명, 4년 이상인 사람이 8명이었다. 설문지 응답에 대한 SPSS 통계 프로그램을 이용한 분석 결과, 교차분석은 유의미한 차이를 보이는 결과가 나오지 않아 빈도분석과 기술통계 결과만 제시하였다(〈표 3〉 참조).

〈표 3〉 소속, 경력, 연령대별 분포

		계(빈도 %)
소속	회사	16 (40.0)
	프리랜서	24 (60.0)
	전체	40 (100.0)
경력	1년 미만	16 (40.0)
	1년 이상~2년 미만	9 (22.5)
	2년 이상~4년 미만	7 (17.5)
	4년 이상	8 (20.0)
	전체	40 (100.0)
연령대	만 20~24	10 (25.0)
	만 25~29	18 (45.0)
	만 30 이상	12 (30.0)
	전체	40 (100.0)

먼저 캐릭터 기록 보관과 관련하여 습작을 따로 보관하는가 하는 질문에서는 대부분의 작가들이(36명, 90%) 캐릭터 제작 시 습작을 보관한다고 답하였다. 이로써 아카이브에서 적극적으로 노력하면 작가들의 습작 등 중간산출물들이 수집될 수 있음을 확인하였다.

캐릭터 홍보 관련 질문에 대해서는, 본인의 캐릭터 홍보에 SNS(페이스북, 인스타그램 등)를 이용한다고 한 응답자가 28명(70%)으로 가장 많았으며, 그 외에 블로그 4명, 개인홈페이지 1명, 박람회 참가 5명 등으로 나타났다. 작가들이 현재 SNS를 가장 활발한 홍보 수단으로 활용함을 확인할 수 있었다.

그런데, 많은 작가들은 캐릭터의 홍보에 따른

도용위험에 대해서 걱정해본 일이 있다고 답했다(32명, 80%). 캐릭터 제작 후의 상표권 및 저작권 관리에 대해서는, 저작권과 상표권을 등록한다는 응답이 가장 많았다. 제작한 캐릭터와 관련하여 저작권 및 상표권 등으로 인한 법적 분쟁 경험을 묻는 질문에는 대다수(38명, 95%)가 분쟁을 겪은 경험은 없다고 하였다.

캐릭터 아카이브 구축에 대해서는 대다수인 39명(97.5%)이 찬성한다고 하였으며, 아카이브를 구축할 때 가장 중점을 두었으면 하는 부분에 대해서는, 캐릭터 홍보 11명, 저작권 및 상표권 보호 13명, 라이선싱 활성화 14명, 캐릭터 기록 보존 2명 등으로 나타나, 라이선싱 활성화에 관심이 많음을 확인할 수 있었다.

한편 현재 작가들의 소속에 따라 상표권과 저작권 관리 방법에 차이가 있음을 확인하였다(〈표 4〉 참조). 회사 소속 작가의 경우에는 저작권과 상표권을 함께 등록하는 경우가 많은 반면(16명 중 13명), 프리랜서 작가들의 경우에는 저작권만 등록하는 경우가 많았고(24명 중 12명), 저작권과 상표권을 다 등록한 프리랜서 작가는 24명 중 5명에 불과했다. 이는 비용과 절차의 차이 때문이라고 여겨지는데, 상표권의 경우 등록하면 반영구적으로 사용할 수 있으며 그에 대한 권리나 법적 보호도 큰 반면 많은 비용을 지불해야 하며, 또 등록 절차도 복잡하기 때문인 것으로 보였다.

〈표 4〉 소속별 저작권, 상표권 관리 방법 차이

구분		저작권, 상표권 모두 등록	저작권만 등록	웹상에 업로드	기타	계 (%)	총계 (%)
소속	회사	13 (32.5)	2 (5.0)	1 (2.5)	0	16 (40.0)	40 (100.0)
	프리랜서	5 (12.5)	12 (30.0)	4 (10.0)	3 (7.5)	24 (60.0)	

4.2 이용자 설문 조사

캐릭터 페어에 방문한 이용자들 중 30명이 응답한 설문 조사에서 이용자들의 배경 정보는 다음과 같다. 이용자의 성별은 남자 14명, 여자 16명이었으며, 연령대는 만 20~29세가 17명, 만 30세 이상이 13명이었다.

설문에서는 먼저 2017 캐릭터 페어에 참석하게 된 목적에 대해서 질문하였는데, 전시 관람(23명, 76.7%)이라는 응답이 가장 많았고, 이벤트 참여 5명(16.7%), 캐릭터 상품 구입 1명, 기타 1명으로 나타났다. 전시 관람이 가장 많은 것을 통해서, 앞으로 온라인 아카이브를 구축하면, 좋은 전시 기능이 매우 중요하다는 것을 확인할 수 있었다. 한편 응답자들은 캐릭터 페어에서 상품구입을 하는 것이 큰 방문목적은 아니었으며, 캐릭터 상품을 주로 입수하는 곳은 온라인 쇼핑몰이 가장 많았다(18명, 60%). 그 외에 오프라인 매장에서 구매 9명(30%), 박람회 및 전시회 3명(10%)으로 나타났다.

이와 관련하여, 캐릭터 아카이브가 구축될 경우 주요 사용 목적에 대해서는, 캐릭터 상품 구매(16명, 53.3%)라는 응답이 가장 높았고, 다음으로 캐릭터 관람 11명(36.7%), 캐릭터 라이선싱 사업 계약 1명, 기타 2명으로 나타났다. 즉 캐릭터 아카이브가 이용자들에게 수집, 보관, 활용 외의 목적으로 구매할 수 있는 공간으로도 인식됨을 확인하여, 관련 상품에 대한 링크 제공 등을 통해 수요를 충족시키도록 해야 할 것이다. 캐릭터 아카이브의 구축 시 가장 강조되어야 할 점에 대해서는, 캐릭터 홍보(11명, 36.7%)와 캐릭터 기록 보존(10명, 33.3%)이라는 응답이 가장 많아 이러한 측면이 아카이브

구축에 있어 중시되어야 할 것임을 파악할 수 있었다.

4.3 캐릭터 작가 인터뷰 조사

이 연구에서는 캐릭터 디자인 업체에서 일하는 작가 1명과 독립 프리랜서 작가 1명을 대상으로 캐릭터 개발과정 및 캐릭터 아카이브 구축 시 바라는 점 등에 대한 인터뷰를 실시하였다. 두 사람의 의견이 다른 작가의 의견을 대변할 수는 없겠지만, 인사이트를 확인할 수 있다는 점에서 의미가 있다고 판단하였다. 먼저 캐릭터 개발과정과 각 과정마다 발생하는 산출물에 대한 질문들이 있었는데 이 답변은 공통적인 측면들을 정리하여 앞 장의 '캐릭터 기록의 특성' 부분에서 다루었다.

캐릭터의 중간 산출물 수집에 대해서는 기증으로 인한 홍보 효과 증가 및 라이선싱 혜택과 같은 보상이 있어야만 가능할 것이라고 답했다. 캐릭터의 제작 과정에서 많은 중간 산출물들이 산출되며 이를 정리해서 등록하기에는 시간과 노력이 많이 들기 때문이었다. 이는 캐릭터 아카이브 구축 시 구체적인 수집과 활용 전략을 세워놓지 않는다면 독립 프리랜서 작가들의 기록뿐만 아니라 업체나 기관의 기록 수집 시에도 어려움을 겪을 수 있다는 것을 의미한다.

캐릭터 아카이브는 다른 작가들의 자료를 참고하면서 본인의 캐릭터 제작에 도움이 될 수 있으며, 라이선싱과 관련해 업체도 해당 캐릭터를 쉽게 검색할 수 있다는 점 등의 이유로 두 작가가 모두 필요하다고 응답했다. 그러나 캐릭터 아카이브 구축 시 캐릭터 도용 및 유사품 제작이 가장 우려된다고 두 작가 모두 지적하였으

며, 이를 방지하기 위해 캐릭터의 상표권과 저작권과 같은 법적 절차를 아카이브 내에서 해결할 수 있으면 좋겠다는 의견을 제시하였다.

캐릭터 기록의 활용에 대해서는 ‘캐릭터의 성격과 콘셉트, 스토리라인’을 중점적으로 설명해 주어서 이용자들이 쉽게 캐릭터를 이해할 수 있으면 좋겠다고 하였다. 이를 위해 캐릭터 기록 등록 시 작가 본인이 직접 캐릭터에 대해 기술하고 업로드 하는 방안을 선호한다고 했으며, 이를 위한 기술요소들이 마련되었으면 좋겠다고 답했다. 또한 캐릭터의 특성상 주기적으로 업데이트 되기 때문에 이를 위해 주기적으로 수정 및 추가할 수 있는 메뉴나 기능이 있으면 좋겠다고 답했다.

현재 콘텐츠진흥원에서 구축중인 국산 캐릭터 온라인 카탈로그 사이트에 대해 느낀 장점과 단점을 묻는 것은 장점으로 ‘캐릭터와 상품을 종합적으로 보여주는 온라인 장소의 존재’를 들었다. 캐릭터 상품에 대해서만 종합적으로 정보를 보여주는 것이 아니라 캐릭터에 대해서도 조금이나마 정보를 제공하는 장소가 있다는 것 자체가 홍보, 라이선싱 등에 효과가 있다는 것이다. 하지만 단점으로는 캐릭터에 대한 기술요소가 적고, 작가가 직접 캐릭터를 등록하지 못한다는 점이 단점으로 지적되었다.

4.4 설문지 및 인터뷰 조사 시사점

설문지와 인터뷰를 통해서 확인된 내용의 시사점을 확인해보면, 첫째, 중간 산출물을 기록화 대상으로 하되, 도용의 위험을 방지할 수 있어야 한다. 작가 대부분이 중간 산출물(습작)을 보존한다고 밝혀, 아카이브에서 중간산출물

수집이 가능함을 확인했지만 도용 위험에 대한 우려가 많았기에 중간 산출물을 볼 수 있는 메뉴를 따로 구성하거나 이에 대한 저작권 보호 대책을 마련해야 할 것이다.

둘째, 작가와 이용자 모두의 요구가 높았던 캐릭터 기록의 라이선싱 관리를 우선순위로 두고 구축해야 함을 확인하였다. 캐릭터 기록의 활용 측면에 있어서 도용위험에 대해 걱정하는 의견들이 공통적으로 확인되었기에 특허청의 캐릭터 관련 DB와 연결하여 워터마크 등의 식별체계 부착을 검토해야 할 것이다. 또 기록 등록과 함께 기록의 상표권 및 저작권 취득이 아카이브 내에서 one-stop으로 이루어질 수 있도록 캐릭터 아카이브에서 제공해야 할 것이다.

셋째, 캐릭터 기록 전시와 쇼핑이 가능한 기능에 대한 이용자들의 요구가 높았기 때문에 캐릭터 기록 전시 및 열람과 관련된 이용자 편의성에 중점을 두어야 한다는 것을 확인할 수 있었다.

이와 같은 작가와 이용자들의 의견과 관련 사례를 검토한 내용을 기반으로 아카이브 기록의 구축방안을 제시해본다. 특히 작가와 이용자들이 제시한 문제나 우려를 감안하여, 수집 방안, 관리방안 및 서비스 방안으로 나누어 살펴본다.

5. 캐릭터 아카이브 구축방안

5.1 캐릭터 기록 관리 주체 및 수집방안

캐릭터 기록을 수집하는 캐릭터 아카이브는 기록 수집 주체를 정하는 것이 중요하다. 앞서

실행한 설문조사 및 인터뷰에서 지적된 도용 문제에 대한 우려를 감안하여, 캐릭터 기록을 국가 혹은 민간 차원에서 수집하는 경우의 장 단점을 분석해보았다.

민간이 주체가 되는 경우는 캐릭터 관련 기업이나 협회 등을 생각해 볼 수 있는데, 이 경우 캐릭터에 대해 오랫동안 연구하고 개발한 노하우가 있기 때문에 라이선싱과 같은 서비스 면에서 강점을 발휘할 수 있다. 하지만 일부 캐릭터만 보존하거나 관리하는 편향성이나 신뢰성 문제가 있을 수 있으며, 옛날 캐릭터 기록과 같은 다양한 기록의 수집이 어렵다는 단점이 있다.

이에 비해 국가적인 차원에서 수집할 경우 수집 사업을 통해 단기간에 많은 양의 DB를 축적할 수 있다. 특히 중간 단계의 기록물까지도 수집하고 보존하기도 쉬운 것이다. 벨기에 만화 센터처럼 국가 차원에서 적극적인 수집 정책을 펼치거나, 캐나다의 LAC와 같이 작가별로 작가의 데생본, 만화 원본, 작가와 관련된 사적인 기록까지 모두 수집하는 것이 가능할 것이다(김선미 2011, 46). 또한 도용 문제와 관련하여 특허청 등 국가기관들의 협력을 이끌어내기 수월하다는 점과 해외 라이선싱 등에 국가 차원의 아카이브로서 신뢰를 줄 수 있다는 점도 장점이다. 따라서 라이선싱 관리를 포함하는 국가 차원의 아카이브 구축을 제안한다. 주체가 되는 기관은 콘텐츠진흥원이 적절하다고 판단되나, 문화관광부 산하의 정부기관에서 결정할 수 있을 것이다.

캐릭터 기록의 특성을 고려한 수집 정책 방향으로, 먼저 캐릭터생산 프로세스를 분석해서 각 단계에서 생산되는 기록을 파악하고, 완결성 있는 기록 수집을 위해 수집 정책을 마련

해야 한다. 빌리 아일랜드 만화 도서관처럼 캐릭터 생산 과정의 중간산출물들을 수집하여 재구성하면 기록의 맥락 이해에 기여하므로, 중간산출물의 수집 방안을 마련해야 할 것이다. 앞에서 인터뷰를 했던 작가들은 홍보 효과 증가 및 라이선싱 혜택과 같은 보상이 있어야만 중간산출물이 기증될 수 있을 것이라고 했으므로, 이를 위해 먼저 효율적인 활용이 가능한 체계적인 정리와 보존, 그리고 작가별 온라인 및 오프라인 전시 등의 적극적인 홍보 방안을 제시할 수 있을 것이다. 덧붙여 아카이브 구축의 주체로 제시한 콘텐츠진흥원 등의 기관에서 캐릭터 관련 행사를 개최할 때 참가 작가들에게 참가비 대신 해당 캐릭터의 중간 산출물 일부를 기증받는 방법도 생각해 볼 수 있다.

또한 캐릭터는 트렌드를 디자인에 반영한 캐릭터와 배경 등 다양한 응용 이미지를 지속적으로 제공하므로(박현배 2011), 기록의 다양성 확보를 위해 주기적인 수집 정책의 시행이 필요하다. 시대가 지남에 따라 모양과 색채 등의 업데이트가 진행되는 캐릭터 기록을 주기적으로 수집하기 위해서는 생산자 참여 방식의 아카이브 구성이 필요하다. 캐릭터마다 각각의 업데이트 시기가 다르고 아카이브 독자적으로 수많은 캐릭터의 업데이트 사항을 기록에 반영하는 것은 불가능하기 때문이다. 이를 위해서는 기록 수집 시, 생산자에게 이미 기증한 기록 외에 업데이트된 기록을 주기적으로 기증하도록 유도해야 한다.

또한 캐릭터 기록의 저작권을 보호할 수 있는 수집정책을 마련해야만 기록 생산자의 기증을 기대할 수 있다. 캐릭터 기증에 가장 많이 우려되었던 도용 위험에 대해서는 문화콘텐츠닷컴처럼 UCI 저작권 식별체계를 도입하는 방

법, 캐릭터 도용을 방지하기 위해 아카이브 차원에서 저작권 등록과 법적 대응을 도와주는 방법, 그리고 디지털 워터마킹의 삽입 등을 제시할 수 있을 것이다. 캐릭터를 창작하는 동시에 저작권이 발생하기는 하지만, 등록을 하는 경우 추가적으로 다양한 법적 문제에 저작권의 추정을 확실히 받을 수 있다는 장점이 있으므로(문화체육관광부 홈페이지, 콘텐츠, 저작권, 미디어 2018), 등록과 법적 대응에 대한 도움은 저자들에게 기증을 유도할 수 있는 큰 유인이 될 수 있을 것이다. 또한 디지털 워터마킹은 사용자의 ID나 자신만의 정보가 담겨 있는 워터마크(Watermark)를 디지털 콘텐츠에 삽입 시킴으로써 불법 복제를 막고 소유권과 저작권과 같은 법적 권리를 보장하는 기술이다(이선수 2006, 81). 도용 위험을 막을 수 있는 장치가 없다면 캐릭터 기록 수집에 큰 어려움을 겪게 될 것이기에 이와 같이 여러 가지 법적 장치들을 해놓아야 한다.

5.2 캐릭터 기록 관리 방안

캐릭터 기록을 수집한 뒤에는 기록 정리 작업을 수행한다. 캐릭터 아카이브는 작가에 의해 생산된 기록들을 수집하는 매뉴스크립트 보존소 형태라는 점과 유형이나 제작 목적에 따라 구분을 하고 있다는 점에 기반하여 다수의 접근점을 제공하는 다중분류 체계를 적용하는 것이 바람직할 것이다. 캐릭터 기록의 구성은 특정 캐릭터나 생산자에 대한 컬렉션 안에서, 각 캐릭터의 기획부터 완성까지의 개발 단계별 기록물들과 기록 관리에 대한 정보를 담은 관리 자료, 캐릭터에 대한 연구보고서 논문 등으

로 이루어지게 된다.

캐릭터 기록의 기술은 앞에서 살펴본 DC 코믹스나 빌리 만화박물관의 사례처럼 캐릭터의 성격과 스토리라인 등 캐릭터에만 해당하는 특정 기술요소들을 포함함으로써 이용자들이 쉽게 캐릭터를 이해할 수 있도록 구성해야 한다. 캐릭터 아카이브에 생산자가 직접 기증을 할 경우에는 캐릭터의 유형 및 스토리 라인 등에 대해서 의무적으로 기술하도록 하는 것이 바람직하다. 캐릭터의 유형 및 형태는 앞장의 펜시 캐릭터, 기업·기관용 캐릭터, 이벤트 캐릭터, 게임·애니메이션 캐릭터, 인물 캐릭터, 테마파크 캐릭터 등으로 다양하게 제시하여 선택하도록 한다.

캐릭터 아카이브의 구축 시 강조되어야 할 점 중 하나였던 캐릭터 기록의 보존 전략은 다양한 종류의 형식으로 존재하는 캐릭터 기록을 보존할 수 있는 표준화된 포맷의 확보이다. 먼저, 물리적인 수장고 없이 온라인으로만 운영되는 캐릭터 아카이브의 특성 상 소장 기록은 그래픽 및 이미지 기록이 대부분이며 전자기록들이기 때문에 원본의 손실을 최소화 할 수 있는 포맷을 선정해야 한다. 또 주기적인 업데이트가 이루어지는 캐릭터 기록의 특성에 맞춰서 기술 및 보존포맷의 변환에 대비해야 한다.

5.3 캐릭터 기록 서비스 방안

5.3.1 검색 및 열람 서비스

이용자들과 생산자들 모두 설문 조사에서 아카이브 구축 시 강조되어야 할 점으로 꼽았던 부분은 캐릭터의 홍보 및 전시와 열람 서비스였다. 먼저 전시와 열람 서비스는 이용자 편의성에 중점을 두고 개발해야 할 것이다.

캐릭터 기록의 쉽고 효율적인 열람을 위한 검색도구는 DC 코믹스와 같이 캐릭터의 형태, 유형, 색채 등과 같이 캐릭터의 특성에 맞게 다양한 측면을 검색할 수 있도록 개발해야 한다. 관련된 유관기관인 만화 박물관, 한국 애니메이션 센터 등과의 네트워크 구축을 통한 통합 검색이 가능하면 좋을 것이고, 더 많은 이용자를 확보할 수 있을 것이다.

또한 캐릭터 상품 구매를 목적으로 캐릭터 아카이브를 이용하고 싶어 하는 사용자들의 요구를 반영하기 위해서, 검색 결과와 함께 관련 상품을 구매할 수 있는 기능을 제공하는 것도 필요하다. 이용자들이 검색을 편리하게 할 수 있도록, 캐릭터를 생산한 작가별 및 그들의 컬렉션별로도 검색하는 기능이 필요한데, 이는 2차 활용인 라이선싱에도 유용하게 사용될 수 있다.

또 캐릭터 홍보로 SNS를 가장 많이 이용하는 작가들과 온라인 전시 관람이 중요한 이용자들에게 편리한 방법으로, SNS에서 주로 사용하는 해시태그(#) 방법을 사용한 문화원형콘텐츠 닷컴의 태그트리 맵을 적용해 볼 수 있다. 즉, 작가별 전시 화면 하단에 작가에 대한 설명과 함께 작가가 생산한 하위 콘텐츠들을

제시하는 한편, 작가가 기록물 등록 시 해시태그(#)를 남기도록 하고, 이를 엮어 전시하거나 생산자를 중심으로 맵을 구성하는 방안을 적용할 수 있다. 이 경우 해당 캐릭터와 연관된 주변의 캐릭터들까지 한눈에 볼 수 있으며 캐릭터 내 세계관 또한 간접적으로 표현할 수 있다. 태그트리 맵을 캐릭터 아카이브로 구성해보면 <그림 4>와 같다.

캐릭터 아카이브는 특히 참여형 아카이브로서 작가들은 앞에서 인터뷰에서 제시되었듯이 캐릭터의 성격과 콘셉트, 스토리라인을 중점적으로 설명해주고, 이용자들은 기록에 대해 다양한 의견들을 남길 수 있도록 하는 것도 필요하다. 따라서 캐릭터에 대한 기술요소를 강화하고, 이들을 활용하는 전시와 콘텐츠 서비스를 개발하며, 자신의 선호도 혹은 의견을 남길 수 있도록, 제시된 캐릭터 기록의 하단에 메뉴를 구성하여 제공하면 좋을 것이다.

5.3.2 저작권 보호 및 라이선싱 서비스

설문조사 결과, 캐릭터 아카이브 구축 시 캐릭터 라이선싱 및 홍보에 대한 요구가 많았으며, 이에 따라 아카이브 내에서 기록의 법적 보



<그림 4> 캐릭터 아카이브 '태그트리맵'

호 및 라이선싱까지 제공되는 것이 바람직하다고 판단하였다. 이를 통해 캐릭터의 도용 위험과 유사성 논란을 줄일 수 있을 것이고, 앞서 기술하였듯이 작가들의 활발한 기증도 유도할 수 있을 것이다. 이를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 비상업적인 용도로 기록을 이용하고자 하는 일반 이용자들이나 자유로운 공유를 위해 캐릭터 기록의 기증자들을 위해서는 CCL (Creative Common License, 저작물에 대한 이용자의 자유로운 이용을 허락하되 저작권자의 의사에 따라 이용 범위에 제한을 두는 방식)을 기반으로 하는 라이선싱 서비스를 도입한다. 이는 무료로 이용 가능한 콘텐츠를 많이 제시하여 방문율과 인지도를 높이고 잠재적인 이용자를 유인할 수 있다(이선수 2006, 89-90).

둘째, 기록 기증 시 저작권, 상표권을 등록하는 서비스를 one-stop으로 제공하는 방법을 도입하는 것이 바람직하다. 이는 기록 기증과 함께 저작권이 등록되도록 설정할 수 있는 방법이다. 무료로 신청할 수 있는 저작권과 달리 상표권은 복잡한 절차와 많은 비용이 든다. 상표권에 대해서는 기록 기증 시 등록여부를 결정할 수 있도록 특허청과 협력하여 기능을 구성하고, 본인이 제작한 캐릭터가 이미 등록된 캐릭터와 유사성 논란에 휩싸이지 않도록 캐릭터 기증 시 기술요소인 캐릭터 형태, 색채 등으로 특허청의 DB와 연동되도록 하는 것이 필요하다.

라이선싱²⁾과 관련해서는 아카이브가 하나의 온라인 라이선싱 장소로도 활용될 수 있도록 구축한다. 이를 위해서는 변호사나 법무 법인과 의 제휴 등 법적인 권리의 보장이 필수적이며 절차

는 다음과 같다. 이용자가 라이선싱 계약을 요청하면 해당 저작권자에게 '계약 요청' 알람이 전송된다. 저작권자가 계약 요청에 응하면 캐릭터 아카이브 내의 변호사가 계약 체결 과정을 보조한다. 업체의 경우에는 라이선싱과 관련된 노하우들이 축적되어 있지만, 그렇지 못한 개인 프리랜서 작가들에게 이런 과정은 큰 도움이 될 것이다. 단, 계약이 체결되어 수익이 발생하면 일정 부분을 캐릭터 아카이브에 배분하도록 함으로써 아카이브의 수익원으로도 활용될 수 있고 기록을 기증하는 작가들의 신뢰도 얻을 수 있을 것이다.

6. 결 론

이 연구에서는 문화적, 역사적 가치가 있는 캐릭터 기록을 관리하기 위한 수집, 관리, 서비스 측면에서의 캐릭터 아카이브 구축 방안을 제시하고자 하였다. 여기서는 캐릭터 아카이브가 단순히 기록 보존 이상의 의미를 넘어 법적 권리 등록 및 라이선싱 플랫폼으로서의 역할을 감당할 수 있도록 하고자 하였다.

캐릭터 아카이브의 구축과 관련된 요구 사항을 파악하기 위해 시행한 설문과 인터뷰 설문과 인터뷰 결과를 반영하여, 캐릭터 아카이브 구축을 위한 수집 측면에서는 중간산출물 수집과 지속적으로 생산되는 산출물들을 수집할 수 있는 적절한 수집 정책의 마련과 저작권 등록 및 법적 도움 제공, 그리고 캐릭터의 도용 위험을 피할 수 있는 워터마크 삽입 등이 필요함을

2) 라이선싱이란, 특허권, 저작권, 상표권, 의장권 등의 지적재산권을 소유한 자가 자신이 보유하고 있는 권리를 타인에게 사용하도록 허락하고 이에 상응하는 로열티를 지급받는 형태의 계약이다(한상균 2016, 354).

확인하였다.

기록 관리 측면에서는 캐릭터 기록의 특성을 반영한 분류체계 및 기술요소가 필요함을 제시하고, 특히 기록의 보존은 캐릭터의 업데이트를 고려해 기술 및 보존포맷의 변환에 대비하고, 이미지 파일은 표준 포맷으로의 보존이 필요함도 확인하였다.

기록의 서비스 측면에서는 이용자들의 편의를 반영하는 검색도구의 세부적인 설계와, 특히 저작권 보호와 라이선싱 서비스 제공을 통해 기록 활용이 한 자리에서 이루어질 수 있는 one-stop 서비스의 제공이 필요함을 확인하였다.

실질적인 캐릭터 아카이브의 구축을 위해서는, 특히 작가들이 자발적으로 기록을 등록하고, 이용자들이 의견을 제시할 수 있는 참여형 디지털 아카이브 모델이 바람직할 것이다. 이를 위해서는 캐릭터 작가와 이용자들의 요구사항을 좀 더 심도있게 추가로 분석해서 반영하는 것이 필요하다. 이용자 요구가 반영된 아카이브는 참여와 기록 기증의 선순환을 불러올 것이며, 이는 한국 캐릭터 문화의 발전에 큰 도움이 될 것이다. 또한 주기적으로 진행되는 캐릭터 업데이트는 기술의 풍성함을 가져올 것이다.

물리적인 수장고 없이 운영되는 디지털 아카이브의 특성상 아카이브를 홍보하기 위한 여러

전략들이 필요하다. 캐릭터 공모전, 전시 등 캐릭터에 관련된 온·오프라인 행사를 활발하게 개최하여 아카이브의 대중 인지도를 높이는 동시에 캐릭터 기록의 라이선싱 활성화에 집중하여 캐릭터 기록의 기증을 높여야 한다. 이외에 추가로 캐릭터 기록의 기술에 작가의 캐릭터의 성격과 콘셉트, 스토리라인 등에 대한 설명을 추가하고, 캐릭터와 이를 이용자들에게 제시한다면 캐릭터 기록 기술의 중요한 요소로 꼽았던 캐릭터의 성격, 컨셉 등에 대해 심화된 이해를 가져올 수 있을 것이다. 또 이를 이용하여 다양한 콘텐츠 서비스도 개발할 수 있을 것이다. 국가에서 운영하는 아카이브의 이점을 잘 활용한 돌리 박물관과 같은 국내 캐릭터 관련 기관들과의 네트워크 연계도 캐릭터에 대한 관심 증가와 연구를 도울 것이다.

이 연구의 한계는 작가와 이용자의 의견이 매우 제한적으로 수집되었다는 점, 그리고 캐릭터 기록 아카이브의 구축 방안이 있어, 국산 캐릭터 카탈로그가 아직 구축 중이라 이와 연계 방안에 대한 제안까지 이르지 못하였다는 점이다. 이를 위한 후속 연구가 필요할 것이다. 제안된 캐릭터 아카이브의 실질적인 구축으로 국산 캐릭터 문화가 질적·양적으로 발전하여 한국만의 캐릭터로 해외와 소통하는 캐릭터 강국이 되길 기대해본다.

참 고 문 헌

- 김선명. 2003. 『현대인의 생활형태와 감성을 반영하는 Character 표현연구』. 석사학위논문. 이화여자 대학교 대학원, 디자인학부 시각정보디자인전공.
- 김선미, 김익한. 2011. 만화기록 관리 방안 연구. 『기록학연구』, 28(4): 35-81.

- 김수진, 신동희. 2016. 참여형 디지털 아카이브에서의 이용자기여콘텐츠에 관한 저작권 고찰. 『기록학 연구』, 49: 5-49.
- 김주관. 2006. 문화자료와 디지털 아카이브의 구축-20세기 민중생활사연구단의 사례를 중심으로. 『역사문화학회』, 9(2): 447-483.
- 라자, 앨런, 댄 칼렌, 제레미 솔터. 2007. 『세상에서 가장 영향력 있는 캐릭터 인물사전』. 이순주 옮김. 서울: 뜨인들.
- 박연선. 2007. 『색채용어사전』. 서울: 예림.
- 박현배. 2011. 『캐릭터 웹툰을 팔아라』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 배우미. 2003. 『잘 팔리는 캐릭터 만드는 법』. 서울: 키출판사.
- 설문원. 2011. 디지털 환경에서의 로컬리티 기록화 방법론 연구. 『한국기록관리학회지』, 11(1): 207-230.
- 신수연. 2011. 『한국만화박물관의 기록관리 개선방안』. 석사학위논문. 경남대학교 대학원, 기록관리학협동과정.
- 윤재준. 2005. 문화적 가치로 본 캐릭터 신체언어에 관한 연구. 『만화애니메이션연구』, 9: 184-198.
- 이선수. 2006. 한국형 디지털 콘텐츠물 구축 방안 연구. 『인문콘텐츠』, 8: 357-376.
- 조정욱. 2015. 『미디어아트 아카이브의 소장자료 온라인 공개 활성화 방안 연구: 저작권 문제를 중심으로』. 석사학위논문. 서울대학교 대학원, 협동과정 기록관리학전공.
- 한국콘텐츠진흥원. 2017. 『2016 캐릭터 산업백서』. 나주: 한국콘텐츠진흥원.
- 한상균. 2016. 국산 애니메이션 콘텐츠 해외 판매를 위한 마켓플레이스 모델 연구. 『만화애니메이션연구』, 44: 333-361.
- 『EBN』. 2015. 허창수 회장 “미키마우스로, 8조 경제효과 창출했듯이...” 3월 24일. [online]. [cited 2018.4.10]. <<http://www.ebn.co.kr/news/view/747559>>.

[홈페이지]

- 문화체육관광부 홈페이지, 콘텐츠·저작권·미디어. [online]. [cited 2018.5.9].
<http://www.mcst.go.kr/web/s_policy/copyright/question/question12.jsp>.
- 빌리 아일랜드 만화 도서관·박물관. [online]. [cited 2018.4.10]. <<http://cartoons.osu.edu/>>.
- 특허권매매장터 아이디어라인 기술거래소. [online]. [cited 2018.4.5]. <<http://www.idea.kr/>>.
- DC코믹스. [online]. [cited 2018.4.10]. <<http://www.dccomics.com>>.

• 국문 참고자료의 영어 표기

(English translation / romanization of references originally written in Korean)

Bae, Woo-Mi. 2003. *How to Make a Good-selling Character*. Seoul: Key.

- Cho, Jungwook. 2015. *A Study on Utilizing Online Access to the Collections of the Media Art Archives: Focused on the Copyright Issues*. Master's thesis. Seoul National University.
- EBN, 2015. CEO Heo Chang Soo "As Mickey Mouse Has Created the Economic Benefits of 8 Trillion Won..." March 24. <<http://www.ebn.co.kr/news/view/747559>>.
- Han, Sang-Gyun. 2016. "A Study on the Marketplace Models for Korean Animation Content Foreign Sales." *Cartoon & Animation Studies*, 44: 333-361.
- Kim, Joo-Kwan. 2006. "Cultural Resources and the Construction of Digital Archives: A Case Study of Group for the People without History." *Journal of Local History and Culture*, 9(2): 447-483.
- Kim, Seon Mi and Ik Han Kim. 2011. "A Study on the Management of Manhwa Contents Records and Archives." *The Korean Journal of Archival Studies*, 28(4): 35-81.
- Kim, Seon-Myoung. 2003. *A Study of Character Reflecting Moderners' Immanent Sentiment and Emotion*. Master's thesis. Ewha Womans University.
- Kim, Su-jin and Donghee Sinn. 2016. "Copyright Issues to User-Contributed Content in Participatory Digital Archives." *The Korean Journal of Archival Studies*, 49: 5-49.
- Korea Creative Content Agency. 2017. *2016 Character White Paper*. Naju: Korea Creative Content Agency.
- Lee, Sun-Soo. 2006. "A Study on the Method of Korean Digital Contents Mall Construction -Focused on Images and Motion Picture Clips." *Humanities Contents*, 8: 357-376.
- Park, Hyun-Bae. 2011. *Sell Character Webtoon*. Seoul: Communication Books.
- Park, Yeon-Seon. 2007. *Dictionary of Color Terms*. Seoul: Yelim.
- Raja, Alan, Dan Callan, and Jeremy Solter. 2007. *The Most Influential Characters in the World*. Translated by Lee, Soonju. Seoul: Torn stone.
- Seol, Moon-Won. 2011. "A Study on Documenting Locality in Digital Environment." *Journal of Korean Society of Archives and Records Management*, 11(1): 207-230.
- Shin, Soo-yeon. 2011. *A study on Record Management of Korea Manhwa Museum*. Master's thesis. Kyungnam University.
- Yoon, Jae-Jun. 2005. "A Study on the Meanings of Bodily & linguistic Expressions Appeared Animation Characters in Cultural Values." *Cartoon & Animation Studies*, 9: 184-198.