

문화콘텐츠 창작소재화의 문제점과 대안

- 융합콘텐츠를 중심으로

김광욱 *

— < 차례 —

1. 서론
2. <바다 속 상상세계의 원형콘텐츠 개발> 개요
3. 창작소재화의 문제점과 대안
4. 결론

〈국문초록〉

본고는 고전문학 연구자들이 문화콘텐츠의 창작소재를 제공하는데 있어 실무적인 문제점을 분석하고 그에 대한 대안제시를 목표로 한다. 대표적인 창작소재화 사업인 한국문화콘텐츠진흥원의 〈문화원형 사업〉이 인문학과 산업계의 상생적 조우를 제시하였다는 데에 의의는 있으나 실질적인 콘텐츠 제작의 단계까지 이르지 못하는 맹점을 지니는데 착안하여 시작된 작업이었다.

우선 고전문학처럼 텍스트로 원형이 되어 있는 것들을 시각화하는 문제점을 살펴보고 텍스트의 시각화는 시각성(Visuality)을 복원하는 작업으로 개인별 경험이나 취향에 따라 다양하여 표준적이고 객관적인 결과물을 얻기 어려운 점이 있다. 하지만 문화산업은 물론이고 고전문학 연구자들까지 전략적 접근과 체계적인 기획으로 문제점을 극복해야 하는 상황에 있다. 이러한 견지에서 시각적 원형자료가 있는 경우와 반대의 경우로 나누어 나름의 방법론을 제시하였다. 그 결과의 성공여부를 떠나 앞으로 체계적인 방법론의 모색은 지속적으로 요구된다 하겠다.

다음으로 콘텐츠 개발 단계의 실효성을 위한 과제들을 살펴보고 첫째 과제는 콘텐츠 개발자의 역할규정이다. 콘텐츠 개발 단계가 실질적인 제작 시스템으로

* 동국대학교 문화콘텐츠개발센터 연구원

정착되지 않은 상황에서는 콘텐츠 기획과 개발의 연결단계까지를 개발자의 임무로 봐야한다. 이것은 어디까지나 <멀티콘텐츠 제작프로젝트 - 용궁대전>의 경우에 국한된 것으로 콘텐츠 개발자의 역할에 대한 문제는 지속적으로 논의해야할 사항이다. 두번째 과제로 콘텐츠 소스의 모듈화를 언급하였다. 향유자들이 접하게 되는 콘텐츠는 매체에 따라 다양하므로 개발된 원천소스가 앞으로 제작될 콘텐츠의 장르와 향유 대상에 맞도록 규격이 표준화되어야 한다.

주제어 문화콘텐츠, 시각성, 용궁, 콘텐츠 개발, 창작 소재화

1. 서론

<문화원형의 디지털콘텐츠화 사업>¹⁾(이하 문화원형사업)은 올해로 1단계 사업을 마치게 된다. 5년의 사업기간 동안 총 141개 과제가 선정되어 개발을 완료하였고, 개발된 콘텐츠의 수는 총 21만개에 달한다. 그동안 학계를 비롯하여 언론매체 등에서 공식 혹은 비공식적으로 평가했지만, ‘인문학의 위기’라 명명되는 현재의 상황에서 국문학을 포함한 인문학에 활력을 불어넣은 것만은 분명하다. 국문학 전공을 포함하여 문화산업과 관련있는 전공을 모은 문화콘텐츠 연계전공이 곳곳에 개설되고 있고 비교적 이른 시기에 개설된 대학에서는 졸업생들을 배출해 내는 시기에 이르렀다. 국문학 전공자들이 사회에 진출할 수 있는 분야가 문화산업 전반으로 확대된 양상이다. 또한 국문학과 대학원 과정에서 산업체와 협동으로 수업을 진행하기도 하고, 수업의 결과물들이 콘텐츠로 제작되어 시장에 출

1) 문화관광부 산하기관인 한국문화콘텐츠진흥원에서 2002년부터 연간 100억 이상의 예산으로 진행하는 사업. 우리문화의 원형이라 할 수 있는 설화, 역사, 민속, 국악 등을 디지털화하여 문화콘텐츠 산업계에 창작 소재를 제공하는 데 목적이 있다. 결과물은 문화콘텐츠닷컴(www.culturecontent.com)을 통해 공개하고 있다.

시되는 사례까지 있었다.²⁾ 결과의 성공여부를 떠나 몇 년 전만 해도 상상할 수 없었던 일들이 벌어지고 있는 것이다. 항상 “옛것”이라는 족쇄에 갇혀 시대에 뒤떨어진다는 편견에서 자유롭지 못했던 ‘고전문학’이 이제는 시대와 호흡하는 대상으로 변모되고 있다. 이러한 일련의 상황은 분명 긍정적인 평가를 받을만 하다.

다소 희망적인 작금의 상황을 뒤로 하고 차분히 그리고 꼼꼼히 점검해야 할 사항이 있다. 문화원형사업이 달성하고자 하는 목표에 정상적으로 도달하고 있는지 여부이다. 문화원형사업의 목표는 문화산업의 모든 분야에 창작 소재³⁾를 제공하는데 있다. ‘창작 소재 제공’은 문화콘텐츠산업계에서 손쉽게 창작할 수 있도록 도움을 준다는 뜻에서 크게 벗어나지 않는다. 그런데 2005년까지 개발된 창작소재 141개를 제공하였으나 실질적으로 활용된 사례를 찾아보기 힘들다. 활용 사례를 살펴보게 되면 창작소재로써 활용되기 보다는 제작 단계의 소스로 부분적으로 활용되고 있는 실정이다.⁴⁾ 어떤 이유에서건 문화원형 사업의 목표는 달성되지 못하였다.⁵⁾

2) 건국대학교 대학원 과정에서 ‘고전과 출판문화’ 과목을 2004년 2학기에 출판사 ‘큰북 작은북’과 산학협동으로 진행하였다. 여기서 아이들이 부르는 민요를 이야기와 결합한 <노래하는 이야기책>이 기획되었고, 2006년 여름, 서점에서 유통되기 시작하였다.

3) 『문화원형 창작소재개발 중·장기 로드맵수립』, 한국문화콘텐츠진흥원 2005, 31 쪽에 창작소재의 일반적 유형을 다음과 같이 정리하였다.

① 의미, 가치 등을 포함하는 주제 자체가 창작소재인 경우 : 사랑, 효

② 특정 인물이 창작소재인 경우 : 이순신, 박문수, 황진이 등

③ 특정 사건이 창작소재인 경우 : 임진왜란, 정변 등

④ 특정 작품(원작)이나 이야기가 창작소재인 경우 : <불멸의 이순신>, <바람의 나라>, <혈의누> 등

⑤ 특정 사물이 창작소재인 경우 : 고인돌, 도자기, 음식, 검 등

4) 가장 성공적인 사례로 ‘검안기록’을 콘텐츠화한 MBC드라마 <별순검>을 들 수 있다. 비록 시청률 저조로 조기종영되었지만 콘텐츠의 창작소재로 활용되었다는 점에서 큰 의미를 지닌다. 그 외에 ‘한국의 소리은행’ 과제가 영화 <웰컴투 동막골>에서 삽입곡으로 사용되었고, ‘한옥세트개발’ 과제가 영화 <왕의 남자>에서 촬영 포인트를 잡는

만약 이러한 현상이 지속된다면 앞서 언급한 희망적인 사례들은 일시적 현상에 불과할 가능성이 농후하다. 지금처럼 산업적 활용 사례가 미미하고, 시장에 중대한 영향을 미칠 정도의 결과가 나오지 않는다면 수 년 내 문화원형 사업은 폐지될 것이다. 문화원형 사업은 인문학 위기의 시대에 분명 호재이다. 이를 잘 활용하여 기회로 만드는 데에는 학계의 관심과 노력이 절실하다.

아쉽지만, 산업적 활용 사례가 없는 문화원형 콘텐츠에 대한 학계의 대응은 적극적이지 못했다.⁶⁾ 문화원형 사업과 관련된 학계의 논의는 이제 막 시작하려는 단계에 있다. 초기 단계의 논의로 김진순⁷⁾, 구분기·송성욱⁸⁾, 신동훈⁹⁾을 들 수 있다. 이들의 논의는 대체로 문화원형 사업에 직접

데 활용되었다.

- 5) 이러한 문제점을 해결하기 위하여 한국문화콘텐츠진흥원에서는 <문화원형 활성화 시범사업>을 올해부터 추진하였다. 아직 추진중인 사업이라 결과를 예단하기는 어렵지만, 시도 자체에는 긍정적 평가를 내린다.
- 6) 『문화원형 창작소재개발 중·장기 로드맵수립』, 한국문화콘텐츠진흥원 2005에 아래 사항들을 지적하였다.
 - ① 콘텐츠 재구성력이 더욱 확보되어야 한다.
 - ② 문화원형의 현재적 가공방법이 좀더 고려되어야 한다.
 - ③ 문화산업계의 요구가 반영되어야 한다.
 - ④ 한국문화의 형이상학적인 측면에서 새로운 소재를 개발해야 한다.
 - ⑤ 문화산업적 활용이 강조되어야 한다.
 이상의 사항들은 대략적인 방향을 제시하는 데 그치고 있다. 대안은 구체적이고 실천적인 방안을 제시하는 데 그 의미가 있다. 추상적이고 원론적인 선에서 그친다면 공허한 메아리에 불과하다. 문화원형 사업처럼 경험적 사례가 풍부하지 못한 경우는 더 더욱 미시적이고 구체적이어야 한다. 보다 세밀하고 구체적인 차원에서 원인을 찾아내야 실현가능한 대응방안을 제시하여야 한다.
- 7) 김진순, 「문화산업과 민요콘텐츠-문화원형사업 <한국의 소리은행> 개발을 중심으로」, 『구비문학연구』 18집, 한국구비문학회, 2004, pp.99-124.
- 8) 구분기·송성욱, 「고전문학과 문화콘텐츠의 연계방안 사례발표」, 『고전문학연구』 25집, 한국고전문학회, pp.53-75.
- 9) 신동훈, 「미래문화콘텐츠로서의 민간신화」, 『동화와 번역연구소 추계학술세미나 자

참여하여 개발한 과제를 소개하고 있다. 김진순은 민요를, 구본기·송성욱은 조선 후기 대하소설을, 신동훈은 서사무가를 대상으로 각각 디지털 콘텐츠화 하였다. 당시에는 문화원형 사업이 학계에서 생소한 데다 논의된 바가 전무하였기 때문에 깊이 있는 논의를 기대하기는 어려웠다. 다만, 외연의 확장을 시도하며 학계의 관심을 유도했다는 데 의의가 있었다. 이후 여러 학회에서 문화산업 혹은 문화콘텐츠와 연관된 주제로 학술대회를 개최하였다.¹⁰⁾ 이 역시 대부분 사례발표로 진행되었으나 학문적 차원에서 본격적으로 논의하자는 주장도 제기되었다.¹¹⁾ 대표적 논의로는 신동훈¹²⁾과 송성욱¹³⁾을 들 수 있다.¹⁴⁾ 이들은 문화원형 사업을 비롯하여 문화산업

료집』, 2004.

10) 이와 관련한 경우를 나열하면 다음과 같다.

한국구비문학회, “구비문학의 미래”, 2003년 하계 학술대회.

한국고소설학회, “디지털시대의 고소설”, 2004년 2월 63차 학술대회.

한국민속학자대회 조직위, “한국민속과 문화콘텐츠”, 2005 한국민속학자대회.

한국한문학회, “한문학과 문화콘텐츠”, 2005년 12월 한국한문학회 30주년 기념 학술대회.

국제어문학회, “문학, 문화, 그리고 콘텐츠”, 2006년 봄 학술대회.

한국고전문학회, “매체환경 변화와 고전 텍스트”, 2006년 하계 학술대회.

11) 문화콘텐츠를 학문의 대상으로 보고 연구하는 학회로 ‘인문콘텐츠학회’가 대표적이다. 인문학분야의 학문분과들이 모인 학회로 문화원형 사업에 대해 깊은 논의를 해왔다고 본다. 자세한 사항은 아래를 참조할만 하다.

『인문콘텐츠』 3호, 2004에서는 한·중·일의 문화원형 콘텐츠를 비교하고 있으며,

『인문콘텐츠』 5호, 2005에서는 문화원형 콘텐츠의 공공적·산업적 활용을,

『인문콘텐츠』 6호, 2005에서는 문화원형의 개념을 논하고 있다.

12) 신동훈, 「민속, 문화, 콘텐츠」, 『한국 민속학자 대회 자료집』 2005.

13) 송성욱, 「문화산업시대 고전문학 연구의 방향」, 『겨레어문학』 36집, 겨레어문학회, 2006, pp.217-232

14) 그 외에 개별적으로 이루어진 논문들은 다음과 같다.

김광옥, 「〈수궁가〉의 재창조를 위한 수행적 연구」, 『한소리연구』 20집, 판소리학회, 2005, pp.113-136.

이정원, 「원혼 캐릭터 디자인을 위한 서사적 접근」, 『한국고전여성문학연구』 12집, 한

분야에 기여할 수 있는 국문학의 연구방향을 모색하는데 중점을 두고 있다. 문화원형 사업의 개별 프로젝트를 소개하는 차원에서 논의의 대상이 문화산업의 전영역으로 확대됨과 동시에 이론적 방법을 찾으려는 깊이있는 논의가 진행되고 있는 것이다. 특히 송성욱은 국문학 연구자가 문화산업과 연관한 작업이나 연구를 하려면 1)문화산업과 전통적 문예 사이에 놓여 있는 다양한 메카니즘의 차이를 면밀히 연구해야 하며, 2)고전문학의 작품이 어떤 원리를 통해서 당대의 독자들에게 흥미를 자아낼 수 있었는지에 대한 이론적 천착의 결과를 문화산업계에 내놓아야 하고, 3)문화산업이 보다 경쟁력을 찾을 수 있도록 고전문학의 경쟁력을 우리(고전문학 연구자) 스스로 찾고 개발해야 한다고 하였다. 단순한 사례발표에서 한 걸음 더 나아가 고전문학의 연구방향을 재설정했다는 점에서 의의는 충분하다.

그러나 여전히 뭔가 모자란 듯한 부분이 있다. 과연 우리들이 깊이 있는 연구성과물을 발표하고 축적한다고 해서 문화산업에 실질적 기여가 가능한지 의문이다. 앞서 언급한 ‘창작 소재 제공’은 아직도 실현되지 못한 목표이다. 그렇다면 목표를 달성하기 위한 전략의 이론적 오류나 문제점들을 살펴야 함은 당연하다. 이에 대한 구체적이고 실행 가능한 연구가 진행되지 않는다면 ‘문화산업과 국문학의 상생적 만남’은 허울 좋은 구호에 불과하다. 이러한 견지에서 문화원형 콘텐츠가 창작 소재로 활용되지 못하는 이유를 분석하고 실천 가능한 대응책을 제시하려 하는데 본고의 목표가 있다. 연구 방법은 필자가 과제를 진행하면서 얻은 경험적 지식을 바탕으로 수행적 연구¹⁵⁾를 진행하려 한다.

국고전여성문학회, 2006, pp.179-198.

장미영, 「판소리 사설의 디지털콘텐츠화 방안」, 『판소리연구』 20집, 판소리학회, 2005, pp.299-324.

사례로 들 과제는 2005년에 선정된 <바다 속 상상세계의 원형콘텐츠 개발>이다. 고전문학에서 시대를 초월하여 등장하는 ‘용궁’이라는 공간적 배경을 대상으로 한다는 점과 용궁에 대한 시각적 원형 자료가 극히 일부라는 점, 그리고 산업적 활용이 되고 있다는 점 등이 고려되어 논의의 대상으로 삼았다. 우선 과제에 대한 개요를 살펴보고, 산업적 활용을 고려한 콘텐츠 기획의 요소들을 정리한 뒤, 실제 산업적 활용 단계에서 문제점과 대안을 논하기로 한다.

2. <바다 속 상상세계의 원형콘텐츠 개발> 개요

2.1. <바다 속 상상세계의 원형콘텐츠 개발> 배경

90년대 후반부터 문화콘텐츠 시장의 양대 산맥이라 할 수 있는 영화와 게임에서 대세는 판타지 장르였다. 판타지는 문화콘텐츠를 적극적으로 향유하는 세대인 10대 초반에서 30대 후반까지 폭넓게 지지를 받고 있어서 시장의 반응 또한 폭발적이었다. 게임에서는 <스타크래프트>와 <리니지>가 그러했고, 영화에서는 <해리포터>와 <반지의 제왕>이 그러했다. 그러나 우리나라는 판타지 장르에 취약하다. 게임 분야에서는 원작(주로 만화)의 탄탄한 구성으로 극히 일부 성공한 콘텐츠들이 있기는 하지만, 영화와 애니메이션 등에서는 전무하다. 몇 달 전 상영한 영화 <괴물> 한 편 정도

15) 이는 김대행, 「판소리의 발전 전망과 구도」, 『판소리연구』18 집 38-39 쪽에서 개괄적으로 언급하였다.

“이제 판소리 연구도 수행적 이론을 지향함으로써 연구의 새로운 국면을 열 것을 제안하고자 한다. 수행적 연구란 구체적 실천에 대한 계획을 수립하는 기획적 이론, 그리고 어떤 문제를 밝혀내고 그것에 대한 대안을 제시하는 처방적 이론을 위한 연구를 말한다.”

를 들 수 있을 정도이다. 이처럼 세계 문화콘텐츠의 주류는 판타지인데, 우리나라는 판타지 장르에서 유난히 약세를 면하지 못하고 있다.

판타지 작품의 서사는 설화들을 조합하거나 차용하여 구성한 것이 대부분이었다. <해리포터>는 마법담을, <반지의 제왕>은 켈트족 신화를, <센과 치히로의 행방불명>은 일본의 정령설화를 바탕으로 삼았다는 것은 더이상 생소하지 않다. 판타지 장르는 민족의 고유한 문화적 자산 덕분이라 해도 과언이 아니다. 우리 민족의 문화적 자산을 활용하여 훌륭한 판타지 콘텐츠를 제작하고자 하는 욕심으로 우리 문화의 환상성을 원천소스로 개발하기로 하였다. 또한 인문학 내에서 고전문학이 타영역과 뚜렷한 변별점을 갖는 부분이 판타지라는 점도 주요한 요인으로 꼽았다. 리얼리티에 치우친 현대문학과 서사적 특성이 확연히 구분될 뿐 아니라 실체의 고증과 복원을 주요 방법으로 삼는 사학이나 철학과 비교해서도 그 차이는 뚜렷하다. 현실세계에 존재하지 않는 배경과 가상의 인물들이 엮어가는 환상세계의 이야기는 고전문학만이 지니고 있는 특징으로 볼 수 있다.¹⁶⁾

환상적 공간중에 용궁을 선택하였다. 용궁은 보편성과 특수성을 동시에 갖춘 공간으로 산업적 활용에 적합했기 때문이었다. 바다 속의 이야기를 애니메이션으로 만든 <니모를 찾아서>, <인어공주>, <샤크>가 전세계적으로 흥행한 사례로 볼 때, 바다 속 세계에 대한 환상성은 인류보편의 호기심을 자극한다 할 수 있다. 한편 서양에서는 수중계의 이상향이 없음에 반해 동양에서는 용궁이 수중계의 이상향으로 자리잡고 있다. 극락(천국)이나 무릉도원(유토피아)과 달리 용궁은 현실세계의 인간을 초청하여 도움을 받고, 그 대가로 용궁의 보화나 권능을 인간에게 수여하는 곳으로

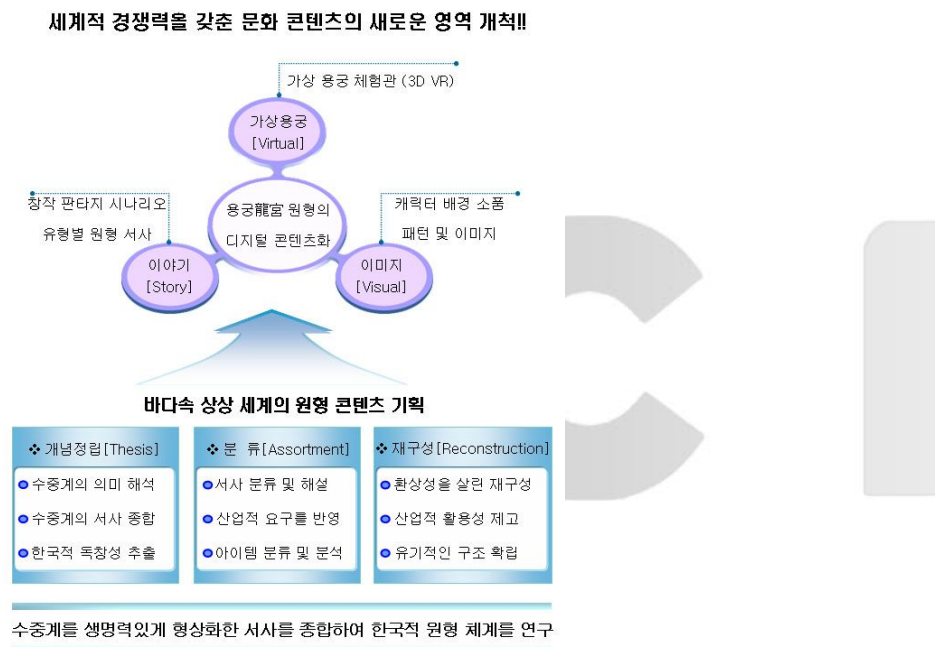
16) 필자는 지속적으로 판타지 장르에 관심을 가져왔고, 앞으로도 그러할 것이다.

2004년 과제인 <구전신화의 공간배경을 바탕으로 한 판타지 원소스의 개발-새롭게 펼쳐지는 신화의 나라>에서는 서사무가에 등장하는 공간배경을 조합하여 신화지도를 개발하고 각각의 환상공간을 시각화하는 작업을 진행했었다.

현실과 이상이 교류하는 이상향으로 형상화되어 서양과 차별화된 사유체계를 지니고 있다. 이처럼 용궁은 바다 속 상상의 세계라는 보편성을 지녔고, 현실세계와 수평적 교류를 하는 독특한 이상향으로서의 특수성을 동시에 지니고 있어 창작 소재로 가치가 충분하다는 판단을 내렸다.

2.2. 〈바다 속 상상세계의 원형콘텐츠 개발〉 내용

본 과제에서는 바다 속 상상계를 생명력 있게 형상화한 설화, 무가, 소설, 판소리 등을 종합하여 캐릭터, 이야기, 공간으로 분류 및 분석하고 환상성을 살린 용궁으로 재구성하여 다양한 창작 소재를 제공하는 데 그 목적이 있다. 이를 세부적으로 도식화하면 다음과 같다.



〈그림 1〉 ‘바다 속 상상세계의 원형 콘텐츠 개발’ 과제의 세부 목표

우선 용궁이 등장하는 서사로 23종의 이야기를 선별하였다.¹⁷⁾ 선별된 이야기들의 각편을 꼼꼼히 분석하여 각각의 건물들을 일일이 추려낸 뒤 동일하거나 유사한 기능을 갖춘 건물들은 통합하여 9개의 공간으로 정리하였다. 이러한 방법으로 캐릭터와 신비한 기능을 지닌 소품(아이템)을 각각 21개, 26개로 정리하였다.¹⁸⁾ 이를 다시 매체별로 세분화하여 수량을 정하였다.

17) 선별된 이야기는 다음과 같다.

고전소설 : <용궁부연록>, <최생우진기>, <김진옥전>, <양주봉전>, <숙향전>, <심청전>, <별주부전>, <구운몽>, <김원전>

판소리 : <별토가>, <심청가>

서사무가 : <삼승할망 본풀이>, <케네깃당 본풀이>

구비설화 : <자라의 보은>, <별받은 용자>, <아들 덕에 용왕 된 아버지>, <소강절과 동해용왕>, <용궁보물이야기>(침,해인)

문헌설화 : <처용설화>, <수로부인>, <금시조를 퇴치한 용왕>

중국설화 : <나찰해시>, <유의>, <이정>, <진택동>

* 국내 자료에는 상세히 나와있지 않으나 중국설화에 나와있다면 국내 서사에서 크게 벗어나지 않는 범위내에서 수용하였고, 수용한 점에 대해서는 일일이 중국설화임을 밝혔다. “문화원형사업”이 쉽게 빠질 수 있는 함정 중에 하나가 원형이라는 용어이다. 우리만이 지닐 수 있는 ‘원형’을 찾는 것도 중요하지만 그것만으로 그쳐서도 안된다. 가급적이면 인접국가의 동일문화권의 자료도 적극적으로 검토하여 보편성과 특수성을 분석하는 일이 진행되어야 한다. 용궁에 대한 원형 사업이 학술적 목적이 아니라 상업적 활용을 목적으로 한다면, 그리고 그것이 상업적 콘텐츠로 제작되어 해외로 수출이 될 경우도 염두해 두어야 한다. 우리 것과 남의 것을 구분할 수 있다면, 그리고 그것을 명시한다면 남의 것도 적극적으로 검토해야 한다. “문화원형사업”에서 우리 것만으로 진행한다는 것은 좁은 사고의 결과라 할 수 있다.

* 문헌설화는 이야기가 다양하나 구비설화와 중첩되는 부분이 있을 경우 구비설화와 통합하였다.

* 상기의 제목은 서비스(www.culturecontent.com)페이지를 기준으로 작성하였다. 구비설화의 경우에는 비교적 쉬운 이름으로 가다듬었다. 물론 판소리나 구비설화의 경우 동일한 서사군의 모든 각편을 대상으로 꼼꼼히 조사하여 가장 나은 것을 취사선택하였다.

18) 개발된 목록들은 다음과 같다.

매체	자료형태		내용	수량
문자	원형서사		23 편의 원형서사를 시놉시스화	23 개
	설명		건축, 캐릭터, 아이템에 대한 설명	69 개
	시나리오		극화나 애니메이션용으로 활용이 가능한 시놉시스	1 편
이미지	촬영		용왕궁에 대한 행사지를 방문하여 사진촬영	100 장
	필름스캔		가회박물관 용(용궁) 관련 사진자료(원천자료확보)	100 장
	비트맵	캐릭터	원형 캐릭터와 응용형 캐릭터	46 장
		공간설정	용궁의 내/외부 2D 이미지	21 장
		아이템	용궁에 등장하는 소품이나 유물	27 장
	배터		용궁전경	1 개
	3D 모델링	공간건물	용궁의 주요건물	10 개
		캐릭터	용궁에 등장하는 주요인물	16 개
애니메이션	2D 애니메이션		오프닝 애니메이션 10초, 한생부연록 180초	190 초
	3D 애니메이션		용궁을 여행하는 카메라 워킹 애니메이션	180 초
사운드	사운드		효과음과 나레이션	190 초
웹페이지	웹페이지		용궁과 콘텐츠물 웹페이지 제작	1 개

〈표 1〉 〈바다 속 상상세계의 원형콘텐츠 개발〉 과제의 최종 결과물 수량

분야	세부목록
건물(13)	가회전, 채하궁, 영허전, 영덕전, 능허각, 조원루, 응경전, 응벽궁, 용궁입궁, 용궁문앞, 백룡담, 용궁가는길, 용궁가는길
캐릭터 (23)	용왕, 용왕부인, 용자, 용녀, 용궁시녀, 악룡, 궁중무희, 궁중악사, 돌의정령, 용궁문지기, 우승상잉어, 예부상서문어, 환관공치, 대장군고래, 호위무사, 금시조, 곡개사, 현선생, 용궁사신, 나무 도끼비, 돌도끼비, 산람의 정괴, 용마
소품(27개)	붓, 용퇴향(나무, 주머니, 통), 피리, 술잔, 산호쟁반, 먹, 벼루, 조어의 비뿌리는 자루, 번개만드는 거울, 우레만드는 북, 바람만드는 풀무, 부채, 북, 물고기가족으로 만든 자루, 금표통, 물을 가르는 빨, 연적, 용거, 침, 여의주, 해인, 비단, 진주, 금상자

3. 창작 소재화의 문제점과 대안

3.1. 텍스트의 시각화

3.1.1 시각화¹⁹⁾의 당위성

문화원형사업은 문화를 보전(保全)하는 사업이다. 그 범위를 아무리 축소하더라도 복원하는 사업 이하로 떨어질 수는 없다. 여기서 문제가 발생한다. 국문학의 전문영역이 문학(텍스트)에 국한되므로 문헌(이본)의 고증이나 서사(Storytelling)적 자문에 그칠 수밖에 없다. 용왕이나 용궁의 모습을 형상화 하는데 있어 그 역할은 매우 제한적이다. 오히려 민화나 탕화 분야의 전문가들에 대한 기대 역할이 높을 수 있다. 그러나 용궁의 모습을 형상화한 민화나 탕화는 극소수이며 내적 수준의 편차가 매우 크고 장르별 편폭이 정해져 있기 때문에 개발이 불가능할 정도이다.²⁰⁾ 결국 원형 복원에 초점을 맞추게 될 경우 ‘용궁’을 형상화하는 문제는 다룰 수 없게 된다. 이렇게 되고 보면 국문학을 논함에 있어 빼놓을 수 없는 <심청가>

19) 한국고전연구학회 제56차 학술발표대회에서 토론자(태지호, 서강대 영상대학원)에게 ‘시각(Visual)’과 ‘시각성(Visuality)’의 구분 문제를 지적받았다. 용궁이라는 소재는 ‘시각’이 아니라 ‘시각성’과 연관된 소재였기 때문에 어려움의 원인이었다는 지적이었다. 전적으로 동의한다. 이 과정은 물리적인 ‘시각’의 범주에서 시각화를 다루고자 한 것은 아니다. 추상적 영역의 ‘시각성’차원에서 접근하고자 했고, 그에 따른 어려움은 일정정도 예상한 것이다. ‘시각성’은 우리나라의 문화산업계가 안고 있는 고질적인 문제점 중에 하나이다. ‘시각성’이 추상적인 영역이어서, 혹은 창조적인 영역이어서 예술(Art) 분야로 떠넘기는 오류를 범하고 있다. 그러나 문화산업 자체가 창조적이고 추상적인 영역에 속한다. 예술의 산업화가 문화산업인 것이다. 문화산업이 발전하기 위해서는 추상적이고 창의적인 ‘시각성’의 문제를 적극적으로 해결해야 한다.

20) 국내에 민화를 가장 많이 소장하고 있다고 알려진 가회박물관으로부터 약 140점의 용궁관련 이미지를 넘겨받았다. 그러나 용궁과 직접적인 관련이 있는 이미지는 10점 미만이었고 나머지는 용에 관한 이미지였다. 그나마 관련된 이미지라 하더라도 예술적 성취도가 매우 떨어지는 이미지이거나 용왕이 앉아 있는 모습의 그림이 대부분이었다. 이를 제외한다면 쓸만한 그림은 <구운몽도>라 명명된 이미지 3점이 전부이다.

와 <수궁가>, <용궁부연록>도 문화원형 사업에서 제외될 수밖에 없다. 이는 용궁에만 국한된 사항이 아니다. 환상성을 지닌 문학작품은 모두 제외할 수밖에 없다. 구비문학에서 중요한 위상을 차지하고 있는 서사무가의 상당수는 주요 공간적 배경을 천상이나 저승으로 하고 있으므로 복원하기 어려우며, <삼한습유>에 나오는 천상군의 전투 장면도 마찬가지이다. 서사무가를 제외하고 우리문화원형이라 할 수 없고, <심청가>와 <수궁가>를 제외하고 우리문화원형이라 할 수 없다. 텍스트를 시각화하는 것. 이것이 현시대에 국문학의 효용성과 문화적 위상을 입증할 수 있는 첫 번째 과제인 것이다.²¹⁾

3.1.2 용궁의 시각화 과정

용궁의 건물, 캐릭터, 소품 등을 시각화하는 문제에 있어서 가장 중요한 것은 텍스트 연구자와 그래픽 전문가간의 의사소통이다. 텍스트 연구자가 한 명이고 그래픽 전문가가 한 명이라면 그리 어려운 문제는 없으나 여러 명이기에 때문에 의사소통의 문제가 발생한다. 본 과제에서는 텍스트 연구자가 네 명이었고, 그래픽 전문가가 아홉 명²²⁾이었다. 모두 13 명이 의사소통을 하기 위해서는 정해진 양식이 필요했다. 진흥원에서는 '상세기획서'라는 양식을 제공하였지만, 그래픽의 경우는 자세한 양식이 필요하여

21) 물론, 국문학 분야에서 전문적으로 할 수 있는 일의 첫 번째는 서사(Narrative)이다. 그리고 콘텐츠로 제작하기 위한 첫 단계도 서사를 완성하는 일이다. 그러나 그것만으로 끝나지 않는다는 것이 우리의 의견이다. 콘텐츠 자체가 여러 분야를 융합한 성격을 지닌 탓에 '서사' 하나만으로 콘텐츠가 될 수 없다. 이야기(Story)와 이미지(Image)가 결합되었을 때 콘텐츠로 개발될 가능성이 높아지며, 성공할 가능성도 높아진다. 요컨대 창작소재화는 이야기와 이미지를 동시에 개발했을 때 가능하다.

22) 분야별로 세분화하면 다음과 같다.

2D : 캐릭터 2명, 건물 1명, 아이템 1명, 컨셉디자이너 1명

3D : 모델링 2명, 맵핑 1명, 디렉터 1명

일러스트레이터와 논의 끝에 아래와 같은 항목으로 양식을 작성하였다. 양식은 번거로울 수 있으나 정해진 시간과 비용 내에서 과업을 달성하기 위한 최선이자 유일한 방법이다. 쉽게 드는 생각으로 텍스트의 내용을 간단히 정리하여 일러스트레이터에게 건네주면 될 것 같지만 그렇지 않다. 그것보다는 일러스트레이터에게 텍스트를 먼저 읽게하고, 연구원들의 텍스트 분석 회의에 일일이 참석하게 하는 편이 낫다.

- ① 콘텐츠 식별 항목 : 콘텐츠명, 제이번호, 작성자 (추후 의사소통을 위하여)
- ② 개요 : 콘텐츠에 대한 설명과 출전의 맥락을 파악할 수 있도록 요약해 두었다.
- ③ 컨셉트 : 콘텐츠의 추상적 형상, 연구원의 주관적인 느낌.
- ④ 구성 및 세부요소 : 콘텐츠의 구도 및 세부적인 요소의 상세 설명
- ⑤ 참조이미지 : 시각화하기 위하여 참조해야 할 이미지 첨부
- ⑥ 작품과 원천자료 : 콘텐츠가 등장하는 작품과 작품내의 해당 부분을 제시

이상의 여섯 가지 요소로 구성하여 그래픽 작업을 해야할 모든 콘텐츠들의 상세기획서를 일일이 작성하였다. 참조이미지를 제외한 나머지 요소들은 별다른 어려움없이 작성할 수 있었다. 참조이미지는 세 가지 유형으로 분류하여 이미지 선별작업을 진행하였다. 우선 시각화된 원형자료가 있는지 없는지를 나눈 뒤, 없는 경우는 텍스트 내에서 충분히 묘사되었는지 안되었는지 나누어 작업을 진행하였다. 그리하여 크게 세 가지 유형으로 분류되었다.²³⁾

23) 아래의 세 유형은 과제를 수행하는데 국한된 사례로 텍스트의 시각화 작업 전반에 적용할 수는 없다. 다만, 시각화의 문제에 있어 작업자에게 주어진 주관적인 상상력으로 추상적인 아이디어를 제시하는 준연출적 습성을 극복하기 위한 대안으로 제시하는 것이다. 앞으로도 과학적인 기획과 체계적인 전략에 따른 콘텐츠 개발이 지속적으로 이루어지면서 발전할 수 있으리라 본다.

- 1) 시각화된 원형자료가 있는 경우 (1유형)
- 2) 시각화된 원형자료가 없는 경우
 - (1) 풍부한 텍스트 자료로 참조이미지를 찾는 경우 (2유형)
 - (2) 서사적 맥락을 유추하여 유사이미지를 찾는 경우 (3유형)

이상의 유형별로 사례를 들어 자세히 알아보면 다음과 같다.

1) 시각화된 원형자료가 있는 경우 (용왕의 예)

용왕은 무신도에서 시각화된 원형자료를 쉽게 찾을 수 있었다. 무신도 중에 괜찮은 그림들을 선별하여 필요한 부분을 조합하는 식으로 작성하였다.



〈그림 2〉 용왕도



〈그림 3〉 용신도

<그림 2>의 경우 전체적으로 용왕의 위엄과 근엄함이 잘 드러났고, 수염과 눈썹의 모양이 용의 꼬리와 비슷하여 전체적으로 참조하도록 하였

고, <그림 3>의 경우에는 머리에 착용한 관의 모양이 <그림 2>의 그것보다 좀 더 용왕의 모습에 가까워 참조하도록 하였다. <그림 4>는 최종 결과물이다.



〈그림 4〉 개발한 2D 그래픽 용왕

2) 풍부한 텍스트 자료로 참조이미지를 찾는 경우 (영덕전의 예)

영덕전은 용왕이 집무를 맡아보는 곳으로 경복궁의 근정전에 해당한다. 명칭은 작품에 따라 영덕전, 영허전, 수정궁으로 다양하게 나타난다. 우선 기준으로 삼았던 텍스트를 들면 아래와 같다.

우리 수궁은 기이한 장관이지요. 하늘과 땅 사이에 바다가 가장 크고, 사람과 물건 가운데는 신이 가장 엄함하도오. 영덕전 높은 집이 구름 안개 사이에 솟았는데, 용의 뼈를 걸어 대들보 삼고, 준어 비늘로 기와 만들어 상서로운 기운이 허공에 뽐치고, 흰 옥으로 문을 하고, 유리 기둥 호박 주춧돌로

난간 짜고, 진주로 성을 쌓고, 야광주로 불을 밝혀 해와 달의 빛을 빼앗고,
윤무 병풍 순금 상에 우리 용왕 즉위하시어, 모든 신령은 덕을 우러르고,²⁴⁾

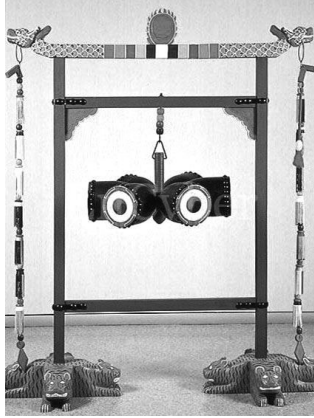
용의 뼈가 대들보이며, 준어 비늘로 기와를 만들었고, 흰 옥으로 문을 만들었으며, 기둥은 유리에 주춧돌은 호박이고 야광주로 불을 삼았다고 나와있다. 물론 이러한 정보만으로 시각화하기는 어렵다. 영덕전이 근정전에 해당하는 만큼 큰 틀은 근정전으로 하되, 2층인 근정전을 3층으로 하여 시각화하기로 하였다. <그림 5>는 개발된 그래픽 결과물이다.



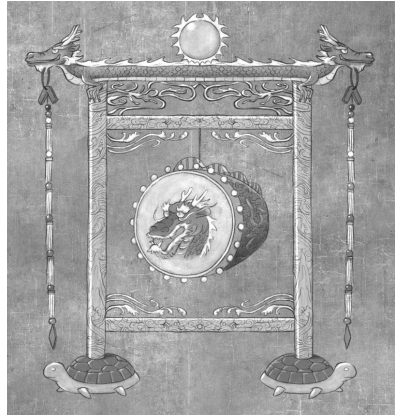
〈그림 5〉 개발된 2D 그래픽 영덕전

24) 김진영 외 편, 『토끼전 전집』 2, 박이정, 1998, 341쪽.

3) 서사적 맥락을 유추하여 유사이미지를 찾는 경우 (우레 만드는 북의 예)
우레만드는 북은 <용궁부연록>에 다른 신물들과 함께 나열만 되어있을 뿐 구체적인 묘사는 찾기 어렵다. 그래서 유사 이미지를 찾던 중 궁중악기로 뇌고(雷鼓)를 찾았고, 뇌고의 이미지를 변형하여 그래픽화 하였다.



〈그림 6〉 뇌고(雷鼓)



〈그림 7〉 개발된 2D 그래픽 우레 만드는 북

2D 그래픽의 결과물에서 공통적으로 주문했던 것은 ‘용궁’이 지니는 환상성이었다. 용궁은 이 세상에 없는 공간이므로 과장되고 때로는 왜곡될 필요가 있고 무엇보다도 사람들이 동경할 수 있는 곳으로 묘사되어야 한다. 비록 한정된 비용과 시간에 맞추다보니 충분한 수준의 시각화를 기대하기는 어려웠다. 그러나 용궁을 최초로 시각화하고, 개별 콘텐츠들의 컨셉트 정도는 충분히 표현했기 때문에 추후 다른 작업으로 이어질 때 참고 자료로 활용되기에는 부족함이 없으리라 본다.

3.2. 콘텐츠 개발의 실효성

용궁을 시각화하여 얻은 결과물들은 어디까지나 잠재적 콘텐츠인 원천

소스에 그칠 뿐이다. 이를 상업화된 결과물로 만들려면 많은 과정들을 거쳐야 한다. 그 과정도 어렵지만, 지금까지 그러한 과정을 거쳐 탄생한 콘텐츠도 없다. 때문에 원천소스가 상업적 콘텐츠물로 탄생하기까지의 과정과 단계별 주의사항을 살펴볼 필요가 있다.²⁵⁾

3.2.1. 프로세싱화

프로세싱은 공학에서 논의되는 개념이다. 산업 혁명 이후 잉여 자본과 잉여 노동의 집적을 최대화하여 최대의 효과를 내는 것은 일반화되었다. 이러면서 제조업에서 생산되는 상품을 제작하는데 있어서 일의 단계가 중요하게 되었다. 간단한 개념의 순서가 아니다. 공정별 독립성과 연계성을 갖추고 있어야 프로세싱이 완성된다. 하나의 순서에서 다음의 순서로 가기 위해서는 다음의 순서에서 이루어질 작업을 위한 준비를 완료한 상태로 넘어가야 한다. 또한 각 단계에서는 단계별 도달 수준에 최소한의 시간으로 도달하기 위하여 만반의 준비를 해두어야 한다. 이것이 모든 공정에 적용될 경우 좋은 품질의 상품을 생산하는데 도움이 될 뿐만 아니라, 비용의 절감 효과를 가져오게 된다. 한 순서에서 다음 단계의 순서로 넘어간 뒤 해당 단계의 작업을 못할 정도로 넘어오게 되면 다시 되돌릴 수밖에 없고, 그렇게 되면 동일한 제품을 생산할 시간이 증가하게 된다. 따라서 비용의 절감과 최상의 품질을 유지하기 위해선 프로세싱의 완성도를 이룰 수 있도록 끊임없이 노력해야 한다. 결국 문화콘텐츠 산업의 효율성도 프로세싱의 실현 유무가 관건이 되는 것이다.

문화원형 콘텐츠는 ‘콘텐츠 개발’ 단계에 해당되는 원천소스이다. 콘텐츠

25) 후술되는 내용은 동국대학교 산학협력단에서 실시하는 “멀티콘텐츠 제작 사업-용궁대전”으로 모바일 소프트웨어 개발사인 (주)버추얼다임과 애니메이션 제작사인 로딩이 참여기관으로 참여하여 2006년 10월부터 2007년 4월까지 진행한다

츠 개발'은 기획 공정의 일부분으로 필자가 줄곧 주장했던 공정이다.²⁶⁾ 기획과 개발의 분리, 개발단계의 독립과 확장은 완성된 콘텐츠의 높은 질을 보장받기 위한 조건이다. 그런데 개발단계의 독립은 그 실체가 명확하지 않다. 단적인 예로 개발자와 기획자의 명확한 역할분담이 되어있지 않다. <바다 속 상상세계의 원형콘텐츠 개발>사업에서 개발한 원천소스들을 게임으로 제작하기 위해서는 초기단계의 기획서가 필요하다. 그러나 게임 개발사의 기획자들은 생소한 소재인데다 본인들이 지속적으로 관심을 두어온 영역이 아니어서 기획서를 만들기가 어려웠다. 몇 번의 의사소통을 통해 다음과 같은 초기단계의 기획서를 재작성하였다.

- 1) 게임의 장르 : 게임의 개발 규모와 개발된 게임의 타겟을 알 수 있음.
- 2) 게임의 캐릭터 : 디자인 과업의 범위와 일정 등을 알 수 있음 .
- 3) 게임 시나리오 : 게임의 서사를 파악할 수 있음 .
- 4) 게임 기술의 스펙 : 기술적인 사항으로 개발환경을 파악할 수 있음 .

이상의 기획서는 콘텐츠 기획자와 개발자가 의사소통을 하기 위한 공통의 영역이라 할 수 있는데 순서대로 알아보면 다음과 같다. 첫째, 게임의 장르는 캐릭터의 임무별로 진행되는 "RPG"(Roll Playing Game)인지, 캐릭터별 "대전게임"인지 명시해야 한다. 이는 게임 기획자와 소통하는데 있어 매우 중요한 역할을 한다. RPG게임의 경우라면 온라인 게임으로 개발해야 하므로 예상 개발비가 100억에 달하고, 대전게임의 경우라면 콘솔용인지, 모바일용인지에 따라 예상 개발비가 적게는 수 백만원에서 많게는 40억에 달한다. 게임의 장르로 개발비의 규모를 예측할 수 있으며, 개발비

26) 안이영노·김광옥, 「입으로 새기는 현대적 축제」, 『구비문화연구』 18집, 한국구비문학회, 2004.

김광옥, 앞의 논문에서 참조할 수 있다.

의 규모는 개발인력과 개발기간, 그리고 개발 완료된 게임이 어느 계층을 주 타겟으로 할 것인지 짐작이 가능하다.²⁷⁾ 둘째, 게임의 캐릭터는 몇 명의 캐릭터가 등장하는지, 캐릭터의 특징(8등신, 5등신, SD 등)은 어떻게 되는지 명시해야 한다. 가능하다면 캐릭터의 설명이나 능력치에 대하여 대략적으로 기술하면 기획자와 의사소통이 더욱 쉬워진다. 셋째, 게임 시나리오는 완성도가 높을수록 좋으나 불가능할 경우 간단한 시놉시스나 도입 부분에 대한 설명에 그쳐도 무방하다. 어디까지나 게임기획을 위한 의사소통의 수단으로 작성하는 문서이므로 기획자와 세부논의를 진행하면서 수정이 가능하다. 넷째, 게임 기술의 스펙은 그래픽이 3D인지 2D인지, 구현되는 플랫폼이 온라인 서버인지, PC 혹은 콘솔인지, 모바일인지에 대해 언급하는 부분이다. 이 또한 게임기획을 위한 의사소통의 수단이므로 가능한 부분까지 작성을 하되 기획자와 논의하면서 수정할 수 있다.

개발자의 역할범위가 간단할 것 같지만 이상의 범위만 보더라도 그리 간단하지만은 않다. 오히려 고전문학을 연구하는 입장에서는 이런 것까지 해야하는지 회의가 들 수도 있다. 그러나 개발자가 기획의 초입에 해당되는 부분까지 업무를 맡아야 기획자와 연결되어 콘텐츠 제작이 가능하고, 콘텐츠 기획자도 개발자로부터 충분한 소스를 받아야 훌륭한 콘텐츠를 제작할 수 있다. 요컨대 기획과 개발의 공정 분리도 중요한만큼 공정의 이음도 중요하다. 따라서 콘텐츠 제작단계까지 연결시키는 것도 개발단계에서 적극적으로 맡아서 해야 할 임무이다.²⁸⁾

27) 물론 게임 개발비로 게임 이용자의 타겟을 정확하게 알 수는 없다. 다만 게임 개발비에 따라 게임의 장르를 알 수 있고, 게임의 장르는 이용자를 어느 정도 한정짓기 때문에 대략적인 추측이 가능하다는 뜻이다. 실제로 온라인 게임은 10대 후반에서 20대 초반의 남성을, 캐주얼 게임은 10대 후반의 여성을 주타겟으로 삼는다.

28) 실질적인 과정에서는 업무자별, 공정별 접점에 있는 부분이어서 갈등의 요소가 상당 부분 내재되어 있음을 미리 밝혀둔다.

3.2.2. 모듈화

모듈은 조립할 수 있을 정도의 완성도로 부품화하는 것이라 정리할 수 있다. <바다 속 상상세계의 원형콘텐츠 개발>사업에서 개발한 콘텐츠들을 직접적으로 모바일 게임과 TV용 애니메이션으로 제작할 수 있는 것은 아니다. 동일한 캐릭터라 하더라도 TV용 애니메이션의 캐릭터와 게임용 캐릭터는 다르다. 2002년에 산해경으로 대상으로 개발했던 “한국신화의 원형” 과제 중에서 ‘치우’ 캐릭터를 예로 들면 다음과 같다.



〈그림 8〉 ‘치우’ 원형이미지



〈그림 9〉 ‘치우’ 애니메이션용



〈그림 10〉 ‘치우’ 출판만화용

원형이미지는 추후 활용될 콘텐츠들에 대한 고려를 해야하므로 부분별로 세밀하게 작업을 했으며, 애니메이션의 경우 캐릭터의 움직임이 활발함에 따라 팔과 다리, 그리고 전체적인 등신도 실제 인간과 비슷한 비율로 맞추어 제작하였다. 반면 출판만화의 경우에는 움직임의 자연스러움 보다 캐릭터의 강렬한 인상을 이미지에 담아야 하므로 상당부분을 생략하여 간결하게 연출하였으며, 필요한 부분은 과감하게 과장함으로써 출판 매체에 맞게끔 변환하였다. 요컨대 세부 장르와 컨셉트에 맞는 재작업이 필요하다. 때문에 매체변환 비용(Shift Cost)이 추가로 발생된다. 이 비용을 최소

화하기 위해서는 원천소스 개발 단계에서부터 최종 콘텐츠로 기획하고 있는 장르에 맞도록 시각화 작업을 하는 것이다.

용궁 과제에서 캐릭터는 3D와 2D로 이원화하여 개발하였으며, 2D그래픽의 경우 전신 캐릭터는 원형 복원을 하는 캐릭터로 만들고, SD캐릭터의 경우 원형 캐릭터를 바탕으로 제작하였다. 그런데 SD는 2등신으로 제작되어 이들이 애니메이션에 등장할 경우 캐릭터가 움직일 수 없게 된다.



〈그림 11 3D 용왕〉



〈그림 12 2D 용왕〉



〈그림 13 SD 용왕〉

결국 위의 이미지들을 참조하여 4등신 내지 8등신으로 재작업을 해야 애니메이션화가 가능하다는 판단하에 재작업에 들어갔다. 원천소스 단계에서 이를 보완해줄 수 있다면 매체전환비용을 최소화할 수 있다.

모바일 게임으로 제작하려할 때 다음과 같은 문제가 생겼다. 모바일은 화면이 작고 운영체제도 일반 PC에서 주로 사용하는 MS WINDOWS를 쓰지 않는다. 그래서 3D게임이라 하더라도 폴리곤²⁹⁾ 수를 컷당 1000 이하로 해야하는 제약사항이 발생한다. 그런데 용궁의 건물 하나는 15만 폴리곤

29) 3D그래픽에서 입체영상을 표현할 때 사용하는 단위, 규모가 클수록 세밀한 그래픽의 표현이 가능하다. <슈렉>과 같은 3D애니메이션의 경우 한 화면에 5만 개 이상의 폴리곤이 사용되는 하이폴리곤(hi-polygon)으로 제작되었다

이다. 용궁 전체는 물론이고 건물 하나도 프로그래밍할 수 없는 정도이다. 애초부터 모바일 게임으로 제작하려 했다면 소스자체의 포맷을 모바일에 맞게 정했어야 하나 복원과 고중에 가까운 시각화에 몰두하다보니 어쩔 수 없이 빚어지는 문제였다. 결국 그래픽의 전면 재작업을 통해 모바일 게임을 개발하기로 하였다. 물론 아무것도 없는 상황에서 진행하는 것보다 작업비용을 절감할 수야 있겠지만 어찌되었든 불필요한 손해를 감수해야 하는 상황이 되었다.

이처럼 원천소스에 해당하는 콘텐츠들이 상업적 콘텐츠로 개발될 수 있도록 모듈화하여 개발하는 것이 콘텐츠 개발 회사에 보다 적극적인 동기를 부여할 수 있게 되고 개발기간과 비용을 단축시킬 수 있어서 보다 효율적인 개발공정이 될 수 있을 것이다.³⁰⁾

4. 결론

본고는 고전문학 연구자들이 문화콘텐츠의 창작소재를 제공하는데 있어 실무적인 문제점과 대안을 제시하는 것을 목표로 두었다. 대표적인 창작소재화 사업인 한국문화콘텐츠진흥원의 <문화원형 사업>이 인문학과 산업계의 상생적 조우를 제시하였다는 데에 의의는 있으나 실질적인 콘텐츠 제작의 단계까지 이르지 못하는 맹점을 지니는데 착안하여 시작된 작업이었다.

30) 모듈을 정의하기 위하여 다음과 같은 요소들이 필요하다.

- * 매체 : 콘텐츠 장르에 따라 모듈이 다르다. 따라서 실사촬영이라 하더라도 TV 용인지, 극장용인지 정의해야한다
- * 마케팅 : 주요 타겟층에 따라 모듈이 달라질 수 있다. 여성인지 남성인지에 따라 핵심 캐릭터라 변할 수 있다. 따라서 핵심 타겟을 정의한 후에 모듈화해야 한다.

우선 고전문학처럼 텍스트로 원형이 되어 있는 것들을 시각화하는 문제점을 살펴보았다. 그리고 시각적 원형자료가 있는 경우와 반대의 경우로 나누어 나름의 방법론을 제시하였다. 그 결과의 성공여부를 떠나 앞으로 체계적인 방법론의 모색은 지속적으로 요구된다 하겠다. 다음으로 콘텐츠 개발 단계의 실효성을 위한 과제들을 살펴보았다. 우선 개발 단계가 실질적 시스템으로 정착되지 않았기 때문에 이를 위해 콘텐츠 기획과 개발의 연결단계까지 개발자의 임무로 봐야하며, 개발된 원천소스가 앞으로 제작될 콘텐츠의 장르에 맞도록 완성되어야 하는 문제점을 지적하였다.

본고의 주요어인 문화콘텐츠는 근래 들어 생긴 용어인데다 많은 사례들을 들 수 없어 논의의 한계가 명확한 것이 사실이다. 그러나 현장의 사례들과 이론적 논의들이 동시에 진행되어 학문이 시대를 뒤따라가는 문제점도 분명 타파해야 할 대상이다. 학문이 시대를 이끌어갈 수 있는 수행적 연구의 정착을 바라며 후속 논문을 기대한다.

참고문헌

■ 자료집

김진영 외 공편, 『토끼전 전집』, 박이정, 1998, 1-420쪽.

■ 논저

구본기·송성욱, 「고전문학과 문화콘텐츠의 연계방안 사례발표」, 『고전문학연구』 25집, 한국고전문학회, 2004, 53-73쪽.

김광옥, 「〈수궁가〉의 재창조를 위한 수행적 연구」, 『판소리연구』 20집, 판소리학회, 2005, 113-136쪽.

김대행, 「판소리의 발전 전망과 구도」, 『판소리연구』 18집, 25-42쪽.

김진순, 「문화산업과 민요콘텐츠-문화원형사업 <한국의 소리은행> 개발을 중심으로」, 『구비문학연구』 18집, 한국구비문학회, 2004, 99-124쪽.

송성욱, 「문화산업시대 고전문학 연구의 방향」, 『겨레어문학』 36집, 겨레어문학회.

2006, 217-232 쪽.
신동훈, 「미래문화콘텐츠로서의 민간신화」, 『동화와 번역연구소 추계학술세미나 자료집』, 2004.
이정원, 「원혼 캐릭터 디자인을 위한 서사적 접근」, 『한국고전여성문학연구』 12 집 한국고전여성문학학회, 2006, 179-198쪽.
장미영, 「판소리 사설의 디지털콘텐츠화 방안」, 『판소리연구』 20 집 판소리학회 2005, 299-324 쪽.
한국문화콘텐츠진흥원, 『문화원형 창작소재개발 중·장기 로드맵수립』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2005, 1-301쪽.

■ 참조 홈페이지

문화콘텐츠닷컴 www.culturecontent.com

K C I

ABSTRACT

The Culture Contents and Resource for Creation

Kim, Kwang-Uk

The purpose of this paper is research for practical problem in processing as Culture content and make a counter proposal. The Project of transforming cultural archetype into digital contents` has set up by The Korea Culture and Contents Agency(KOCCA) is important in Human science and Culture industry. But It keeps the blind spot which cannot reach until the phase of substantial contents production. First of all like classical literature is becoming with text it tried to observe the problem. Visuality is very difficult to get the standard and objectivity outcome goods. Because it follows in personal experience or idea and it is various. But The Classical literature researchers-Of course Culture Industialist - is to a situation must overcome a problem in strategy approach and system planning. From like this point of view it shared with case of the case which has visual archetype data and opposition. And It presented the methodology of depending on. System Methodology is necessary without successful yes or no of result.

In afterwords, it tried to observe the subjects for the lapse characteristic of contents development processing. The first subject is role regulation of the contents developer. The developer must connect a planning processing and a development processing from the situation where the contents development processing does not become fixed with substantial production system. The second subject is The module of contents source. The standard of resource for creation must be standardized for media.

Key Words The culture contents, Visuality, Palace of the Dragon King, Contents development, Resource for creation

논문투고일 : 2006. 11. 10
심사완료일 : 2006. 11. 22
게재확정일 : 2006. 12. 1