

문화원형콘텐츠의 SNG 활용방안 연구

이현우* · 김성남**

*예원예술대학교 · **예원예술대학교

A Study on the Industrial Application of Cultural Archetype Contents on SNG

Hyun-Woo Lee* · Sung-Nam Kim**

*Yewon Arts University · **Yewon Arts University

E-mail : zoompluse@hanmail.net

요 약

본고는 문화원형콘텐츠의 효과적인 SNG(Social Network Game) 활용방안에 관한 산업적 분석이며, 전통문화원형과 문화콘텐츠의 구분과 문화원형 디지털화 사업의 현황으로 시작된다. 인터랙션을 통하여 실시간으로 정보를 주고받는 SNS(Social Network Service)의 문화적 파급력이 넓어지고 있는 상황에서 대중들에게 상호교감할 수 있는 창작소재의 원형이 중요시 되고 있다. 대중들이 문화원형 콘텐츠를 이해하기 쉽고 재미있는 콘텐츠로 활용하기 위한 방안으로 문화원형 소재의 SNG 시범사업을 제안하고 다양한 전통문화디지털콘텐츠의 대안으로 모색되어 볼 수 있기를 기대한다.

ABSTRACT

This Paper studied out prototype and the structure of Cultural Archetype Contents on Social Network Game. Interaction with the platform have the information that aims to develop relationships with SNG. The paradigm is changing the Cultural Archetype Contents. Today Cultural Archetype Contents is a major topic in Game Contents and this issue has influenced the game design and Story Telling. And I hope that they will be fine an alternative strategy of Cultural Archetype Contents and SNG

키워드

전통문화원형, 문화원형콘텐츠, 창작원형, 소셜네트워크게임

1. 서론

SNS(Social Network Service, 소셜네트워크서비스)와 스마트기기의 대중적인 보급으로 인하여 디지털문화를 영위하던 사용자들의 생활풍속이 변화하고 있다. 공간과 시간에 규약을 받지 않으면서 온라인 커뮤니티를 활용할 수 있기에 미디어의 콘텐츠 소비속도가 빠르게 진행되는 것을 알 수 있다. 이러한 SNS 중에서 사용자들의 이용 선호도가 높은 분야인 게임을 소재로 네트워크 사용자간의 참여 및 관계맺기를 극대화한 것이 소셜네트워크 게임(Social Network Game, SNG)이다 [1].

기존의 디지털 게임이 방대한 그래픽 데이터와 가상 콘텐츠를 담고있는 서사적 플레이였다면

SNG는 직접적인 플레이어의 주체가 되어 네트워크의 관계를 맺어가는 현실과 가상의 일체형 플레이라고 할 수 있다.

게임 자체가 목적인 일반 온라인 게임과는 달리, 손쉬운 인터페이스를 통하여 모든 연령층의 사용자를 대상으로 해당 SNG 사용자간 친밀감과 동질성을 증대시키는 것이 특징이다[2].

이러한 SNG 내에서 서비스되고 있는 콘텐츠의 주체들은 대중들이 감각적으로 선호하는 픽셀물로 대다수를 차지하고 있다.

정부의 문화산업진흥정책 일환으로 시작된 문화원형의 디지털 콘텐츠화 사업이 십년이 넘는 수행기간을 나타내고 있다. 새로운 미디어의 발전 상황에 맞게 스마트기기를 활용한 문화원형콘텐츠의 보존 및 개선이 필요하다고 본다.

본 연구는 전통문화원형을 활용한 뉴미디어 콘텐츠 창작물의 효과적인 SNG 응용방안에 관하여 제안하고자 한다.

II. 전통문화원형콘텐츠

2.1 문화원형

문화원형이라는 용어는 원래 정부의 문화산업 진흥정책의 개념적 용어로 등장하였다. 1993년부터 대중문화가 국가의 경쟁력을 강화하기 위한 방안으로 주목을 받기 시작하였고 방송, 영상, 음반, 만화, 애니메이션등의 문화가 산업적 경제적 이익을 창출할 수 있다는 가능성이 현실화되면서 엔터테인먼트 산업, 즉 문화산업 붐이 조성이 된다.

문화원형의 '원형' 의미는 '진짜, originalty, 元型'라는 의미와 '공동의 틀, archetype, 典型'의 두 가지 의미를 내포하고 있다.

보편성과 공통의 틀로서의 원형을 뜻하는 것이며, 우리 문화의 정체성으로서의 원형은 바로 고유성과 정체성으로서 실체의 의미를 포함하고 있다.[3]

2.2 문화콘텐츠

문화콘텐츠는 상징, 기호로 구성되는 의미작용이 시공간적 축적과 전달을 통해 생산 및 공유되는 의미 구성물이다.

전통문화콘텐츠는 과거의 문화유산과 현재의 가치체계가 결합하면서 발전하는 매우 역동적인 창조적 산물이며 창작과 이용은 곧 의미체계의 시공간적 재구성을 뜻하며, 이를 통해 얻어지는 현재적 가치는 미래유산으로서의 가치를 동시에 지니게 된다.[4]

이러한 콘텐츠 중에서 방송, 영화, 게임, 만화, 애니메이션 등과 같이 디지털 미디어를 이용하여 제작 및 소비되는 문화예술의 내용물들이 디지털 콘텐츠라는 해석이 된다. 디지털콘텐츠가 디지털 미디어의 저장 및 유통방식에 초점을 둔 개념이라면 문화콘텐츠는 디지털미디어와 그것이 포함하는 내용과 의미까지 포함되는 상위 개념이라고 할 수 있다.

III. 문화원형 디지털화 정책사업

3.1 문화산업에 필요한 창작 소재개발

21세기에 문화콘텐츠산업은 국가의 핵심 주력 산업으로 각광을 받고있다. 세계적 경쟁력을 가질 수 있는 우리 문화원형을 발굴하여 이를 문화콘텐츠로 개발하는 일이 필요한 시기가 된 것이다.

칸 구스타브 융은 원형(archetype)을 집단적 무

의식을 구성하고 있는 내용물이라고 말한다. 집단적 원형을 경험했을 때, 신비감, 공포감, 환상을 동시에 느낄 수 있다고 한다. 상반된 감정의 교차하는 감동을 증폭시키는 구실을 한다. 이러한 요소가 문화콘텐츠 창작소재의 기반이 되었을 때 대중들에게 성공 가능성이 높아지는 것이다.[5]

문화원형에는 다양하게 변화하고 있는 문화의 본 모습, 바로 원형을 찾을 수 있다는 의미가 들어있다. 따라서 문화원형콘텐츠는 관련 산업분야의 부가가치 창출을 위한 소재로 작용할 수 있다.

문화원형콘텐츠는 창작소재에서 문화콘텐츠로 넘어가는 중간 소재로서의 역할이 강하며, 게임, 영화, 애니메이션, 드라마 등의 다양한 유형의 콘텐츠로 재 구성될 수 있는것이다.

3.2 문화원형의 산업적 활용

문화산업에 필요한 창작소재화를 위하여 순수 예술 및 인문학 가운데 전통문화를 대상으로 테마별로 디지털콘텐츠화하여 창작소재로 제공하고자 2002년부터 정부 차원의 핵심사업으로 문화원형 디지털화 사업이 상상, 감동, 역동, 지혜 4개의 카테고리로 구분되어 추진되었다.

문화적 요소가 담긴 전통문화, 문화예술, 생활양식, 이야기 등 문화원형 창작콘텐츠를 캐릭터, 게임, 영화, 에듀테인먼트, 음악, 만화, 공연, 방송, 애니메이션 등 다양한 산업으로 활용하였다.

분야	제목	제작사	활용내용	비고
영화	왕의 남자	이글픽 처스	한양도성과 궁궐 무대세트 이용	복원 정보
드라마	주몽	올리브 나인	건국설화/고구려 고분벽화 활용	사실 정보 복원 정보
드라마	별순검	MBC	증수무원록등 검안기록 소재활용	사실 정보
전시	박물관	안동/경주	관련 문화원형 콘텐츠 활용	사실 정보 복원 정보
게임	거상	조이온	석굴암 등 문화유산과 복식자료	복원 정보

<표1. 문화원형 디지털화 사업의 활용사례>

사례(작품명)		활용과제	활용기간	활용효과
영화	모던보이	서울의 근대공간 복원 디지털콘텐츠개발	(주)KnJ엔터테 인먼트	조선총독부, 경성역, 남대문등의 모델링데이터 활용
방송	MBC드라마 별순검	조선시대(구한말) 관련 문화원형 과제	MBC 프로덕션	조선시대 검암기록 관련자료
디자인	섭유디자인 개발	단청문양/자수문양/ 능화문/궁중문양	대구경북 섭유산업협회	수출 92만 달러계약(600만 달러예상)
	연하장 제작	자수문양	(주)바른손카드	30만장 판매
출판	엘릭시르(VIP Magazine)	한국전통놀이 관련과제	(주)CSD	잡지제작에 전통놀이 관련 문화원형콘텐츠 활용
교육	빨간펜(교재)	한국미술에 나타난 길상	(주)교원	동물(까치호랑이 등) 관련 문화원형콘텐츠 활용
공공 분야	국사교과서	신여성교육등 26개 자료활용	국사편찬위원회	연간 60만권(5년간, 총300만권)
	서울시 GIS포털시스템	서울의 근대공간	서울시	승례문 3D콘텐츠 활용한 테마관광 서비스
	서울 4대문안길 QR코드 서비스	이름 스토리개발	한국산업정보 연구소	QR코드 20개 길서비스

<표2. 문화원형 디지털화 사업의 기타 활용사례>

문화원형 활용 사례는 일부 디자인 요소를 직접 상용화한 사례를 제외하면 대체로 사실정보와 복원정보에 치중되어 있어서 이러한 정보들은 직접적인 매출효과를 따지기에는 매우 어려운 상황이다.

영화 '왕의 남자'에서 활용된 경북궁 무대세트의 경우, 문화콘텐츠닷컴에서 올린 매출은 낮게 책정되어 있지만 실제 무대세트의 복원과 설치 등에 소요된 막대한 기회비용을 감안할 때 문화원형의 가치에 포함시켜서 정성평가를 해야한다.

3.3 게임과 연관된 문화원형 소개

문화원형 디지털콘텐츠 사업을 통해 개발된 콘텐츠를 직접 활용하여 게임을 제작한 조이온의 MMORPG '거상'은 일제강점기의 시대상황을 시나리오와 배경그래픽으로 각색하여 플레이하는 유저들에게 한국의 전통문화를 자연스럽게 인식하게 하는 에듀테인먼트적인 요소가 많은 발화된 게임이다.

사회시스템 내의 마을 같은 경우 그 시대의 생산, 무역, 투자 등이 역사적 고증을 바탕으로 재현 되었으며, 2D그래픽 형식을 취하고 있기에 비슷한 유형의 동향풍 3D그래픽 게임인 '칼' 온라인에 비하여 한국의 느낌이 더 강하게 나타난다.

사진1에 나타난 마을내의 건축물 디자인을 보면 관청을 위압적인 모습을 2층의 기와집과 제복을 입은 사람의 배치로 형상화를 하였고, 훈련소는 나무를 활용하여 건물을 구축하였고, 상점은 조가집과 마당 앞에 다양한 사물들을 배치함으로써 게임을 접하는 사용자들에게 전통문화의 사실적인 정보를 전달해 주는 학습 모델이 되고 있다.



<사진1. 거상. 건축물 디자인>



<사진2. 거상. 캐릭터 디자인>

거상같은 경우는 상업적인 온라인게임 내에서도 비교적 성공한 콘텐츠로 인정을 받는다.

문화원형의 사실적인 복원에 치우쳐서 현대인들이 원하는 수준의 콘텐츠가 창출되지 않기에 이상적인 연구의 결과물이 나타났었던 모습이다.

사진2는 게임 내 주요 캐릭터 디자인이다. 화려한 파스텔톤 색상과 다양한 배색을 통하여 감각적인 연출을 표현했고, 악세사리를 어긋나게 배치함으로써 남들과 다른것을 추구하는 젊은 유저들에게 호감을 느끼게 하는 요소로서 활용되고 있다.

게임의 성공여부를 떠나 거상이 갖고있는 독특한 소재를 문화원형 디지털 콘텐츠 사업에서 찾아 게임에 적용한것은 한국형 게임 개발 시 문화원형콘텐츠의 활용 가능성에 대한 좋은 모델이 될수 있을 것이다.[6]

IV. 문화원형콘텐츠의 SNG 시범사업

시범사업은 문화원형콘텐츠의 활용도를 높이기 위하여 이미 개발된 문화원형콘텐츠를 바탕으로 게임콘텐츠를 창작하기 위한 프로젝트를 시범사업으로 개발하는 방법이다.

이러한 시범사업은 문화원형콘텐츠를 게임콘텐츠로 활용하는 방법론과 사례를 보여주고 매뉴얼로 활용할 수 있다는 점에서 의미가 있다고 볼 수 있다. 시범사업의 필요성은 게임에서 뿐만 아니라 애니메이션, 영화 등에서도 문화원형콘텐츠 사업에 활용도가 낮기 때문이기도 하지만 한편으로는 업계에서 문화원형콘텐츠를 어떻게 활용하면 되는지에 대한 방법을 잘 모르고 있기 때문에 적극적으로 검토할 필요가 있다. 특히 SNG는 매우 다양하고 체계적인 문화원형콘텐츠를 필요로 하기 때문에 이러한 시범사업을 통하여 문화원형사업의 상황점검 및 재정립하는 계기가 될 수 있다.[7]

에듀테인먼트 게임과 더불어 SNG도 문화원형소재의 적용영역이 높고, 학습효과를 기대할 수 있는 영역이기에 중점적인 시범사업을 추진할 수 있을 것이다.

V. 결 론

이 연구는 한국의 전통문화원형을 기반으로 새로운 문화콘텐츠를 창작하는 매체들 중에서 SNG의 효과적인 활용방안에 초점을 둔 것이다.

문화원형 소재는 게임의 스토리 뿐 아니라 디자인을 설계하는데 있어서도 중요한 요소로 작용하고 있으며, 게임 소재에 대한 정보와 지식을 제공할 수 있는 산업적 가치를 갖고 있기 때문이다.

새로운 미디어의 발전과 함께 문화원형콘텐츠도 함께 변모해야만 후대에 계승될 수 있는 역사이기에 문화원형콘텐츠를 개발하는 대학, 연구소, 기업들이 상호작용을 통하여 문화원형의 인식을 발전적으로 하기위한 노력이 필요하다고 볼 수 있다.

감사의 글

본 연구는 중소기업청에서 지원하는 산학협력 기업부설연구소 지원사업의 연구결과임.

참고문헌

[1] 조병호, 소셜게임 동향 및 특성, 정보통신산업진흥원 주간기술동향2011.6.3, pp.24, 2011.
 [2] 한예원, 심세라, 소셜게임의 사용자 분석 특성, 한국콘텐츠학회 논문지, 2010.
 [3] 김만석, 전통문화원형의 문화콘텐츠화전략, 북코리아, 2010.
 [4] 주진오, 문화원형 디지털화사업의평가와 향후발전방향, 코카포커스2012-02호, 2012.
 [5] 칼 구스타프 융, 원형과 무의식, 한국융연구원, 서울, 2002.
 [6] 조선영, 문화원형 디지털콘텐츠의 온라인게임 활용방안에 관한연구, 게임산업저널, 2006.
 [7] 임학순, 문화원형콘텐츠의 게임창작소재 활성화를위한 정책모델연구, 게임산업저널, 2005.