

한국 무속신앙에 나타난 무신도(巫神圖)와 무신원형의 멀티미디어 콘텐츠 개발 방안 연구

Development of multimedia Contents for Paintings
and Original Forms of Shaman Spirit in Korean shamanism

주저자 : 한지애(Han, Ji-Ae)

조선대학교 미술대학 디자인학부

공동저자 : 류시천(You, Si-Cheon)

조선대학교 미술대학 디자인학부

공동저자 : 김병욱(Kim, Byoung-Wook)

조선대학교 미술대학 디자인학부

공동저자 : 고광필(Koh, Kwangn-Pil)

(주)인포모션

공동저자 : 남병효(Nam, Byoung-Hyo)

(주)인포모션

1. 서론

- 1-1. 연구의 필요성 및 목적
- 1-2. 연구의 방법 및 범위

2. 무신도와 무신원형의 이해

- 2-1. 무신의 정의 및 특성
- 2-2. 무신의 종류와 임무
- 2-3. 멀티미디어 콘텐츠 소재로서 무신 원형의 의미

3. 무신도 멀티미디어 콘텐츠 개발 프로세스

- 3-1. 유사 콘텐츠 현황
- 3-2. 개발 범위
- 3-3. 개발 추진 단계

4. 무신도 멀티미디어 콘텐츠 개발 실행 방안

- 4-1. 사업별 개발 전략
- 4-2. 실행 방안
- 4-3. 개발 사례(안)

5. 결론 및 금후 연구 과제

(要約)

디자인이란 다양한 문화적 기반의 필요성에 반응해야 한다는 측면에서, 한국 전통 문화에 대한 디자인적 접근은 매우 중요한 일이 아닐 수 없다. 이 같은 배경에서 본 연구는 한국 문화원형에 대한 현실적 재조명 작업의 일환으로 “무신도와 무신 원형”에 대한 멀티미디어 콘텐츠 개발 방안을 모색하였다. 문헌연구, 인터넷 탐색, 사례연구로 진행된 본 연구의 주요 내용은 다음과 같이 세 가지로 정리된다. 첫째, ‘무당, 인간, 자연, 내세’라는 기준을 통해 무신들간의 위계 구조를 확립하고 이를 기반으로 시나리오, 캐릭터 소스, 멀티미디어 콘텐츠 개발에 필요한 “기획 프로세스”를 제안하였다. 둘째, 위

프로세스의 실행 방안의 하나로서 기록 캐릭터 팬서 상품, 모바일 및 게임 캐릭터, 게임 및 애니메이션 시나리오, 디지털 온라인 굿, E-card, E-부적 등의 “사업별, 장르별 적용 방안”을 제안하였다. 셋째, 향후 산업화와 관련하여, 온라인 및 모바일 게임 시나리오, 인터넷 무협 소설과 같은 시나리오 기반 창작 사업으로 확대 적용될 수 있는 “산업화 실행 방안”을 제안하였다. 본 연구의 가장 큰 성과는 우리 문화원형의 창작소재 대상과 범위를 확충시키기 위한 멀티미디어 디자인적 접근이 모색되었다는 점이다. 본 연구 결과를 통해서 향후에는 “무속” 테마에 대한 다양한 디자인 접근이 시도되어지고, 더 나아가 국가 전략적 차원에서 우리 문화원형 개발에 대한 새로운 인식이 재고될 수 있기를 기대한다.

(Abstract)

From the aspect that design should respond to the necessity of various cultural bases, design is important to be grafted to Korean traditional culture. This circumstance leads this study to clarify the plan of multimedia contents development of "paintings and original forms of shaman spirit" in Korean shamanism as one of realistic re-illumination works for Korean cultural original forms. The main study results are concluded as followings through literature reviews, internet searches and case studies. First, 'the planning process' necessary for the development of scenarios, characters and multimedia contents are suggested based on the establishment of hierarchy structure among shaman spirits which are classified into necromancer, human being, nature and life after death. Second, relating to execution of process above, it is suggested that "the strategic plan by business items and its genres" such as blessing fancy goods, characters for mobile or game, scenarios for game or animation, online digital exorcisms, e-cards, e-talismans and so on. Finally, as future industrialization concerns, 'the industrial development plan' is suggested which can be extended to scenario-based original businesses such as game scenarios for online or mobile and heroism fictions. The study results highlight the fact that multimedia design approach are considered for expanding the target and scope of creative material for Korean cultural original forms. Future researches, based on the results of the study, are expected to be expanded to the various designerly-thinking approaches into "Shaman" themes and rather to be re-illuminated to the development of Korean cultural original forms as a nation's strategic standpoint.

(Keyword)

Paintings and original forms of shaman spirit, Multimedia contents, Process

1. 서론

1-1. 연구의 필요성 및 목적

시장 자유화에 따른 외국 상품의 국내 시장으로의 잠식 현상이 두드러지면서 ‘민족성’과 ‘정체성’을 가진 차별적 상품에 대한 수요가 급증하게 되었다. 디자인 세계화가 이루어지면 질수록 문화적 논리나 고유한 철학을 모태로 한 새로운 디자인 방법에 대한 모색이 절실히 필요하게 된 것이다. 또한 “디자인은 다양한 문화적 기반의 필요성에 반응할 것이다.”¹⁾ 라고 말해진 것처럼 21세기 디자인은 문화의 접목을 요구하고 있다. 그러나 한국 문화를 중심으로 한 디자인에 대한 투자가 요구에 부응하지 못하고 있으며, 최근에 이루어진 한국 문화의 디자인 접목은 지극히 제한적이었다. 궁중문화나 양반 중심의 귀족문화나 상급 문화에 제한되어 있었다. 또한 기존의 관련 연구들은 한국 문화원형에 대한 복원 차원에서 이루어져 현실적인 디자인 제안이 충분히 이루어지지 않았으며, 한국 문화원형에 대한 현실적 재조명이 이루어지지 않았다.

이러한 맥락에서 기존의 연구들과는 달리 본 연구는 “하급 문화”, “천민문화”로 치부되어 왔던 문화 속에서 한국의 문화적 뿌리와 유산을 찾아내고 단순한 문화 복원 차원이 아니라 실제 사용 될 수 있는 디자인이 되도록 현실적 대안을 제시하고자 하였다. 따라서 본 연구는 다음과 같은 연구 목적으로 “무신원형의 콘텐츠” 개발 방안을 제시하였다. 첫째, 한국의 문화적 고유성이 함축 된 문화원형으로써 무신도를 이해하고 재 조망한다. 둘째, 무신을 현대적 관점에서 재해석하여 문화 콘텐츠의 소스로 사용 될 수 있도록 현대적 감각으로 디자인하여 한국 문화원형의 창작 소재 대상과 범위를 확충시키고자 한다. 셋째, 무신도와 무신원형은 문화 콘텐츠 산업으로써 활용이 가능하도록 개발 전략을 수립하고자 한다.

1-2. 연구 범위와 방법

무신도와 무신원형의 멀티미디어 콘텐츠 개발을 위해서 본 연구는 문헌연구와 관련 프로젝트 중심의 사례 연구를 실시하였다. 무신도와 무신 원형에 대한 문헌 연구를 통해서 디자인 소스(소재)와 그에 대해 개념 설정을 하였으며, 인터넷을 통해 유사 사례에 대해 살펴보았다. 이와 더불어, 멀티미디어 콘텐츠에 대한 문헌연구와 관련 프로젝트 사례를 통해 멀티미디어 콘텐츠 개발 기획과 실행 방안을 제시하였다.

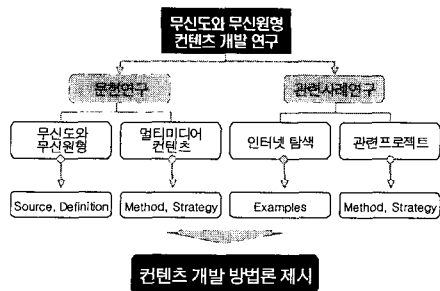


그림 11 연구 방법

본 연구에서는 그림으로 그 형체를 나타내고 있는 유형적 신

1). 21세기 페러다임 중 하나, 김민수, 21세기 디자인 문화 탐사, 숲

들의 무신도와 이러한 신들이 관장하는 임무를 개발 대상으로 정하여 개발 방안을 제시하였다. 구체적으로, 본 연구는 무신도에 대한 이해, 개발 프로세스, 개발 전략, 실행방안과 이에 대한 실 개발을 위한 프로토타입으로 무신도의 원형을 복원하고, 인터넷 사업·모바일 산업·게임 산업·시나리오 기반 산업에 무신원형을 적용한 사례를 제시하였다.

2. 무신원형과 무신도에 대한 이해

2-1. 무신의 정의와 특성

“무신도(巫神圖)”라는 용어가 무당들 사이에서는 사용되지 않지만 무속신앙을 연구하는 학자나 연구자들에 의해 학술적 용어로 쓰여져 왔다. 무속학자들과 무속연구자들 사이에서 사용되는 “무신도”라는 용어에 견주어 몇몇 다르게 호칭되는 것들이 있는데 그것들은 무화(巫畵), 무속화(巫俗畵), 무신화(巫神畵), 무속도(巫俗圖) 등이다.

“무화(巫畵)”²⁾라는 용어는 무속신 뿐만 아니라 무(巫)에 관련한 여러 가지 그림들 즉 무의식(巫儀式)그림, 무구(巫具)그림, 무화(巫花)그림 등을 포함하는 포괄적 개념으로 해석되는 용어라 할 수 있다.

한국 무속신앙에서 보여지는 신들의 존재는 두 가지 형태로 구분된다. 하나는 신의 형체가 그림으로 표현화되어 전해지는 유형적 신들이며, 또 하나는 신의 형체는 없지만 무가나 설법을 통해 구전을 통해 전해지는 무형적 신들이다. [그림 2]는 유형적 신들의 유형화 된 사례들이다.



그림 2 무신 원형 사례

최초에는 그것이 가지고 있는 주술, 제사적 성격에 기인하여 이를 샤머니즘(Shamanism) 즉, 무속신앙이라는 독립된 종교로서 자리 매김하였으나, 유(儒)-불(佛)-선(仙)등의 신생 외래종교에 의해 쇠퇴하였고 이후 민간인들의 개별적 주술 양식 정도인 미신으로 치부되어 졌다. 그러나 굿이라는 의식 속에 나타나는 사제인 무당이 신의 세계와 신명의 조화로 일반 사람들을 대신해 복을 빌고 질병을 치료하며 죽은 사람의 영혼을 위무하는 일을 통해서 무(巫)의 초자연적인 믿음과 신뢰가 이해 될 수 있다. 따라서, 이 같은 무의식의 원형은 종교적, 미신적 차원을 넘어서 오랜 역사 속에서 오늘날까지 한국인에게 전해내려 온 소중한 전통문화 자원이 아닐 수 없다.

한국의 민속 신앙은 외래종교인 儒, 佛, 仙의 영혼관, 내세관과 같은 사고체계를 기본으로 하고 있다. 그 중에서도 불교와 도

2). “무신화(巫神畵)”라는 용어에서 화(畵)와 도(圖)의 차이를 구분하기란 쉽지가 않지만 “畵”는 “圖”보다도 폭넓은 개념으로 사용되면서 그림의 미적 양상에 초점을 두고 논할 때 쓰여지는 단어라고 할 수 있다.

교는 무속의 색채관과 일맥상통하는 점이 많고, 특히 표현양식에서 탕화의 영향을 많이 받은 것으로 나타나고 있다.

그래서 무신도의 특성을 편의상, 민화적 성격을 내포하고 있는 것과 불교의 탕화의 성격을 반영한 그림으로 구별할 수 있다. 그러나, 이 양면적인 특징들은 정확하게 구분되어 확실하게 화면에 구현되는 것이 아니라 한 화면에 공존된 상태에서 복합적으로 나타나고 있다. 민화적 특성으로 바라보았을 때, 이는 무격식적이고 무규범적인 회화의 형태로 선이 굵고 투박하며 구상양식에서 단조로운 편이다. 구도와 공간배치가 엉성하며 단순하게 제작된 것으로 우리 민중의 생활정서와 현세 구복적인 요소가 상징화된 것이다.

반면 탕화를 전문으로 하는 화사나 화공에 의해 제작되었을 때 이는 선이 가늘고 정교하며, 구도의 공간 배치가 짜임새 있고, 색상이 조화를 이루고 있다. 이집트의 고대 벽화를 통해 당시의 시대상, 가치관, 세계관을 엿볼 수 있는 것처럼 무신도를 통해서 한국인의 내세사상을 엿볼 수 있으며 특히, 서민미술의 한 단면으로서 제작자의 무심성의 경지에서 탈기교적인 정신에 의해 제작되어진 순수한 회화로서 그 미적 가치를 승화할 필요가 있다.

민화적·탕화적 특성을 관찰했을 때, 무신도의 일반적인 사례에서 볼 수 있는 신의 형태와 색채 표현의 관념성, 도식화된 인물표현과 표현부족, 동시적 표현 방법과 원색을 중심으로 한 기법적 특성 등이 기존 회화에 부합되지 않았기에 무신도는 정통미술사에서 소외되어 왔음을 알 수 있다.

그러나 무규범적이고 무격식적인 방법에 의한, 흡사 신이 강림한 것처럼 신기(神氣)로 표현된 무신도의 근간은 지극히 현대의 표현주의적 미학에 결부시켜 한국 표현주의 회화의 산물로 정리할 수 있다. 따라서 서민의 사상이 담긴 민화이든 또는 “삼불제석”, “오방신장” 등과 같은 불화적 성격이든 간에 무신도는 분명 현시대에 재조명 받아야 하는 한국회화의 단면이다.

2-2. 무신의 종류와 임무

무신도에 나타난 무신의 신격, 즉 주제에 의해 구분하여 보면 무신은 크게 자연신 계통과 인간신 계통 그리고 잡신 계통으로 나누어지는데 구체적 구분은 아래 표와 같다.³⁾

[표 11] 무신의 종류

자연신 계통	인간신 계통	잡신 계통
천신, 일신, 월신, 성신, 지신, 산신, 노신, 수신, 용신, 화신, 풍신, 석신, 농신, 방위신, 문신, 신장신 등	왕신, 왕기신, 왕년신, 장군신, 장군부인신, 부인신, 무조신, 불교신, 도교신, 영웅신, 일반인신 등	삼태귀신, 별상 호구신, 도깨비 등



천성신



장군신



산신

[그림 3] 자연신과 인간신 계통의 무신 사례

3). 김태근, 韓國巫神圖, 열화당, 1988를 토대로 정리

무신들이 관장하는 임무들은 크게 사제자(무당)에게 해당 되는 것, 인간과 관계 되는 것, 자연과 관계되는 것과 내세와 관계 되는 것 4가지로 분류할 수 있다.

[표 2] 무신의 종류별 임무

사제자	인간
수호, 영험, 도무업, 육감, 주역재주, 무가나 경	삶터, 일터, 죽음터, 일상 생활, 잡귀, 부귀, 운명, 여행, 건강 마을 공동체, 먹는 것, 여성 성생활, 학문, 국가와 관련
자연	내세
방위, 음양의 이지, 낮과 밤, 불, 사해, 우주의 현상, 자연, 땅	인간 내세, 사후의 선악업 심판 망자 인도, 죽은 영혼 달랠

첫째로 ‘사제자’에 해당되는 임무로서 수호하고, 영험을 주며 마음을 신전처럼 깨끗하게 해주며, 도의 경지에 들 수 있도록 한다. 또한 흥을 돋구어 주며, 무업을 번창케 한다. 오행팔괘와 육감을 가지고 주역을 풀 수 있도록 하며, 재주를 주고 무가나 경을 잘 할 수 있도록 도와 주는 일이 이에 해당된다.

둘째로, 인간과 관계되는 임무로서 집터, 일터, 죽음 터 등을 정해 준다거나, 행운을 주거나 만사 형통케 해준다. 재앙을 물리치며, 악귀를 퇴치하거나, 생활이 부귀할 수 있도록 한하여 재물 복을 준다. 또한 건강하게 해 주거나, 만병이 통치되는 약수를 준다. 운명을 말하거나, 심지어는 여행, 농사, 성생활, 학문, 나라 일을 관장하는 일이 이에 해당된다.

셋째, 자연과 관계되는 것은 동서남북 중에 방위 지키기, 우주 만물이 생산될 수 있도록 음양의 이치를 조화, 낮과 밤 주관, 불, 사해, 우주현상을 지배하며, 비, 바람, 구름, 해, 별을 관장하며, 만물을 창조하고, 당과 지하를 다스린다.

넷째, 내세와 관계되는 것은 인간 세계를 관장하며 인간이 죽은 후 내세에 들어가 각자의 선악업을 심판한다. 망자를 데리고 염라대왕에게 가는 임무와 죽은 영혼을 달래는 임무가 이에 해당된다.

무신들이 관장하는 업무를 4가지로 분류하였으나 궁극적으로는 모든 임무가 인간과 관련되어 있으며, 더 나아가 “복”을 베푸는 인간의 염원이 주를 이루고 있다.

2-3. 멀티미디어 콘텐츠 소재로서 무신 원형의 의미

현재까지 무속신앙에 관한 연구에서 다양하게 다루어졌던 무신도는 무당과 지방에 따라 등장하고, 무신의 종류도 다르고, 명칭도 다르며, 같은 종류의 무신도도 그려지는 형식이 모두 다르게 나타나고 있다. 또한 무신들간의 위계가 명확히 설정되어 있지 않고, 관장하는 임무 또한 개개의 신별로 명확히 정의되어 있지 않는 실정이다.

양승종의 “한국 무속신 교찰”에 보면 무신도의 종류가 190여 종에 이르고, 서로 다르게 호칭되는 신들의 수를 합치면 전국적으로 총 292종이나 되는 것으로 조사되었다. 무신도는 대부분 전문 화공에 의해 제작되었으나 무당 자신이 제작하기도 하여 정형화되어 있지 않다. 뿐만 아니라, 무당의 관습상 무신도는 당대의 무당과 함께 소멸되기 때문에 원형의 보존이 어려운 실정이며, 또한 무당의 신내림에 의해 형상화되는 무신도의 특

성상 그 형태가 정형화되어 있지 않은 상태이다.

따라서 사라져 가는 독특한 문화 유산으로서의 무신도를 그 원형의 특성을 정확히 파악하여 정형화함으로써, 우리문화의 고유성을 확립할 필요성이 있다. 이러한 문화적 보존의 의미 외에도 무신도의 원형은 멀티미디어 콘텐츠 소재로서 다음과 같은 의미를 갖는다.

첫째, 무신도와 무신원형은 전통적 캐릭터로서의 특성을 가지고 있다. 무신들은 무당에게 있어서 마스코트의 역할을 하는 존재이다. 이는 우리가 서구 문명으로 받아들이고 있는 캐릭터에 대한 새로운 시각일 것이다. 무당에게 있어서나 굿을 통하여, 특정한 사건의 해결을 기원하는 이에게 있어서 무신의 존재는 현상을 가지고 성격과 능력이 있는 하나의 완벽한 캐릭터인 것이다. 서구의 캐릭터가 영화 사업을 바탕으로 하는 상업적 수단인 것에 반하여 우리의 무신 캐릭터는 역사와 전통을 지닌 훌륭한 문화원형인 셈이다.

둘째, 무신도는 다양한 Story를 가지고 있는 문화원형이다. 무신들은 무당의 기복행위(굿)를 통하여 나타나고, 주어진 독특한 상황에 따라 개개의 무신만이 지니고 있는 능력을 발현함으로써, 주어진 상황을 해결해 나가는 다양하고 인터랙티브한 이야기 구조를 지니고 있다. 우리의 무속신앙은 많은 신들을 대상으로 그 신앙체계가 이루어져 있는 다신교적 신앙체계이다. 무속 신앙이 다신교 체계 속에서 존재함으로써 무속의 신들은 각각의 정해진 임무가 특색이 있으며, 그들의 영험적인 영향력은 인간의 현세적 기복에 기반하고 있어서 현대적으로 해석 가능한 다양하고 풍부한 이야기를 지니는 장점이 있다.

셋째, "현세의 길복"이라는 인류의 소망과 연결되어, 독특한 문화 이미지를 창조할 수 있다. 무신은 "현세의 길복"을 테마로 캐릭터 군과 선한 신과 악한 신, 독특한 이미지를 바탕으로 한 다양한 이야기 구조 설계가 용이하다. 즉, 마스코트의 개념 같은 캐릭터 및 상황시나리오 개발 가능성이 높아, 세계 시장을 목표로 개발 할 수 있는 아이템이라 할 수 있다.

넷째, 기복 신앙을 바탕으로 한 다양한 콘텐츠 개발 가능성을 가지고 있다. 캐릭터로서의 개발 가능성을 토대로 무신도는 멀티미디어 콘텐츠 사업 분야인 인터넷, 모바일, 게임 분야에서 산업적 발전 가능성이 큰 아이템으로 여겨진다. 무신 캐릭터가 지니는 이야기 구조는 현대적 개념의 부적으로 사용가능하며, 다양한 일상생활에서 부적으로의 기능을 구체화 할 수 있다. 또한 무신 캐릭터가 등장하는 설정에 맞는 애니메이션을 제작하여, 인터넷 웹 애니메이션 카드(사이버 굿)로 개발하여 이를 경조사에 활용 할 수 있으며, 무신 캐릭터를 모바일용으로 개발하여 마스코트, 또는 부적, 게임에 활용 할 수 있다.

마지막으로 무신 캐릭터의 임무와 위계 구조를 바탕으로 하는 시나리오와 그래픽 소스들을 제작하여 게임 제작에 활용 할 수 있는 시나리오 기반의 산업적 가능성을 가지고 있다.

이처럼 무신원형은 원형을 현대적 그래픽과 캐릭터로 정형화하여, 현대의 일상에서 적극적으로 활용하게 함으로써 우리 민족의 문화적 정체성과 문화 자긍심을 고취시킬 수 있으며, 다양한 활용을 가능케 하는 멀티미디어 콘텐츠로 개발함으로써 활용성을 극대화시킬 수 있는 고부가가치의 멀티미디어 콘텐츠 소재이다.

3. 무신도 콘텐츠 개발 프로세스

3-1. 유사 콘텐츠 현황

인터넷 시장이 일상적 문화 생활의 필수 도구가 되어 감에 따라 e-mail, e-card, 실시간 메신저 문화, 사이버 캐릭터 문화가 대두되게 되며, "멀티미디어형 정보 서비스 기기"가 발달됨에 따라 음성 정보가 동영상 정보로 변환되고 있다. 더 나아가 모바일에 인터넷 문화가 접목되면서, 기존의 다양한 인터넷 콘텐츠들이 모바일 규격으로 적용되고, 모바일이 가지고 있는 물리적 환경에 적합한 게임 콘텐츠의 개발이 추진되고 있다. 이러한 매체 추이에 맞춰 미래에 대한 불확실성의 시대에서 스스로에 대한 현세 구복적 염원을 표출할 수 있는 매체를 찾는 사용자들의 요구가 상충되면서 다음과 같은 콘텐츠들이 현재 개발·사용되고 있다.



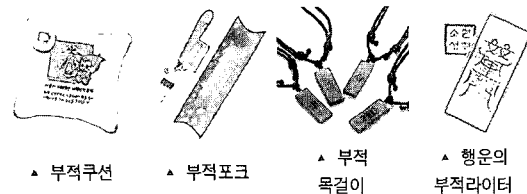
▲ 사랑과 풍요의 여신-아프로디테 ▲ 승리의 신-니케 ▲ 재물의 신-플루톤

[그림 4] 그리스 신들을 이용한 별자리 인터넷 카드



▲ 보살 ▲ 무당 ▲ 구름탄옹 ▲ 황금용

[그림 5] 부적을 이용한 모바일 부적



[그림 6] 부적을 이용한 기복캐릭터 상품

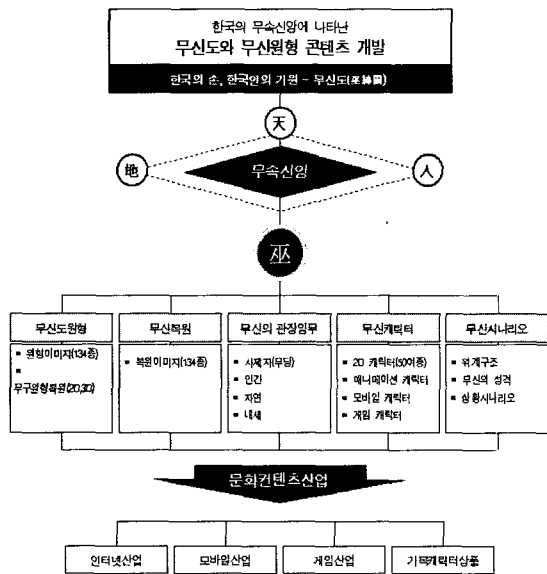
이러한 문화 소재는 인터넷, 모바일, 팬시용품 뿐만 아니라 애니메이션 등과 같이 시나리오로 사용되거나 부분적 소스로 활용되고 있다. 대표적인 예가 일본의 "센과 치히로의 행방불명"의 전통문화와 신화를 기반으로 한 캐릭터들이다. 이 작품은 일본적 정서와 사유, 그리고 고유의 귀신·설화·무속 신앙 등을 소재로 하였으며, 일본 교유의 의상·건축과 같은 소재로 제작하였다.



[그림 7] 센과 치히로의 행방불명

3-2. 개발 범위

‘무신도와 무신원형 콘텐츠 개발’의 콘텐츠 제작 범위는 크게 무신도 원형, 무신 복원, 무신의 관장 임무, 무신 캐릭터, 무신 시나리오 개발 5가지로 규정하고 이를 위해 문헌 고증 및 복원, 개발을 실시하도록 한다. 세부적으로 문헌고증단계에서는 무당과 굿, 무신도에 대한 문헌들을 분석함으로써 무신의 관장 임무와 위계를 중심으로 상황 시나리오를 개발한다. 원형복원 단계에서는 무신도의 원형과 무신의 2D 백터화를 통하여 DB로 구축하고, 무신캐릭터 제작단계에서는 각 매체별 인터넷, 모바일, 게임에 활용될 3D, 애니메이션, 게임 캐릭터 등의 무신원형 콘텐츠를 제작한다. 그리고 최종적으로 무신원형 콘텐츠 제작이 완료되고 문화상품으로써의 활용방안을 모색해야 한다. 본 연구에서 “무신도 콘텐츠” 개발 방안으로서 제시하는 무신도 콘텐츠의 개략적인 개발 범위는 다음 그림과 같다.



[그림 8] 무신도 멀티미디어 콘텐츠 개발 범위

3-3. 개발 추진 단계

무신도와 무신 원형의 콘텐츠 개발은 크게 "Basic - Development - Application - Suggestion"의 4 단계로 이루어지며, 세부적으로 8단계로 진행한다.

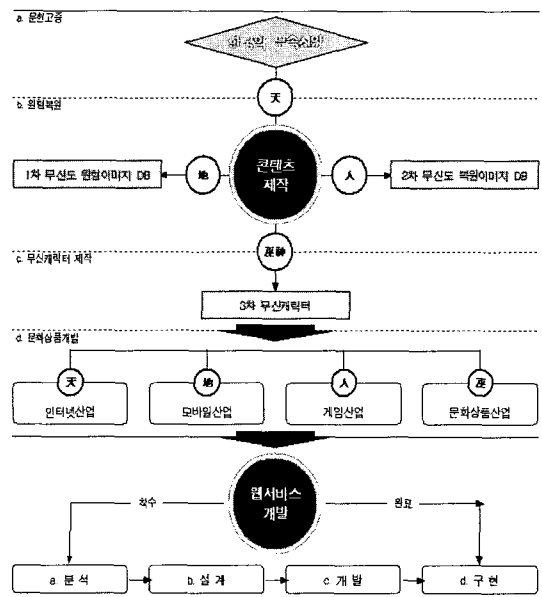
[표 3] 무신도 멀티미디어 콘텐츠 개발 8단계 추진

추진단계	세부포함단계	주요내용
BASIC	Step 1 ~ 3	- 원형 데이터 DB
		- 재해석 복원 이미지 개발
		- 무신 캐릭터 개발
DEVELOPMENT	Step 4 ~ 5	- 무신간의 위계구조 제안
		- 무당과 무신간의 상황 시나리오 개발
APPLICATION	Step 6	- 게임 캐릭터 제안
SUGGESTION	Step 7 ~ 8	- 애니메이션 제안
		- 애니메이션 제안

첫 번째 단계는 천지인의 개념 속에서 “무속신앙의 정의와

이와 관련한 다양한 문헌정보에 대한 DB를 구축”하며, 두 번째 단계에서는 김태곤이 밝혀낸 약 134종의 “무신도 원형 데이터”를 디지털 DB”로 복원한다. 세 번째 단계에서는 무신도 원형을 “현대적 감각으로 재해석하고 이를 디자인 접근법을 통해 새로운 이미지로 복원”하며, 네 번째 단계에서는 “각각의 무신에 대한 고유한 상징성과 성격을 분석하여 무신 캐릭터를 개발”한다. 다섯 번째 단계에서는 무당, 인간, 자연, 내세의 4가지 척도를 활용하여 무신도에 등장하는 “각각의 무신들에 대한 업무분장 및 상호간의 위계구조”를 정보디자인 (Information Design) 수법을 활용하여 전개하며, 여섯 번째 단계에서는 게임콘텐츠 관련산업의 시나리오를 제공하기 위하여 “무당과 무신간의 상황 시나리오” 즉, 사제인 무당이 무신을 호출하고 이를 통해 인간의 염원을 충족해 가는 과정을 총체적인 시나리오로 제공하게 될 것이다. 일곱 번째와 여덟번째 단계에서는 궁극적으로 인터넷, 모바일 서비스에서 활용할 수 있는 게임 캐릭터, 무당과 무신간의 상황 애니메이션을 개발·제시하도록 한다.

무신도 콘텐츠의 프로세스는 크게 콘텐츠 제작, 웹서비스 개발로 구분하고 단계별 일정을 계획하고, 그에 따른 부가적 지원 및 위험요소를 고려하여 개발 과정이 실질적이고 효율적으로 이루어지도록 한다. 콘텐츠와 웹 서비스 개발을 위해 ‘무신도와 무신원형 콘텐츠 개발’의 콘텐츠 제작은 [그림 11]과 같이 문헌고증, 원형복원, 무신캐릭터 개발, 문화상품개발로 크게 4단계로 추진하도록 한다.



[그림 9] 무신도 멀티미디어 콘텐츠 개발 프로세스

또한, ‘무신도와 무신원형 콘텐츠 개발’의 성공을 위하여 기획하는 콘텐츠·문화상품과 웹서비스를 사용자 측면에서 접근하여 이에 따른 개발 목표와 성공요소를 도출하도록 한다. 또한 각 부문별 연계와 일관성을 고려한 콘텐츠와 시스템 및 데이터베이스를 구축하고, 최종 사용자의 편의성을 최대한 고려하도록 한다.

4. 무신도 콘텐츠 개발 실행 방안

4-1. 사업별 적용 방안

멀티미디어 콘텐츠 사업 분야인 인터넷, 모바일, 게임분야에서는 많은 그래픽 요소들을 활용한 다양한 상품들이 개발되어 상용화되고 있다. 인터넷 분야의 아바타물, 웹 Flash 카드, 아이콘샷, 스크린 세이버, 바탕화면테마, E-캘린더 등이 있고, 모바일 분야에서는 캐릭터 게임, 캐릭터 화면 다운로드, 동영상, 애니메이션 등이 있다. 그리고 게임에서는 게임캐릭터와 배경, 무기, 동작, 능력 등이 그래픽으로 이루어져 있다.

이러한 상황을 볼 때, 무신원형을 디지털 콘텐츠화하여 직접적인 활용성을 극대화시킬 수 있는 아이템 군은 캐릭터를 바탕으로 하는 그래픽 소스라 할 수 있을 것이다.

예로써 성공한 캐릭터로 평가되고 있는 월드디즈니의 캐릭터들, 국내 캐릭터로는 돌리, 마시마로 등을 들 수 있는데, 이러한 성공요인은 무엇보다도 캐릭터의 성격을 명확히 전달할 수 있는 짜임새 있는 이야기를 바탕으로 하고 있다는 것에서 찾을 수 있을 것이다. 또 한가지의 특징은 단일 캐릭터만을 개발한 것이 아니라 이야기 속에 등장하는 모든 인물들을 캐릭터 군으로 개발한 것이다.⁴⁾

무신 캐릭터가 지니는 이야기 구조는 현대적 개념의 부적으로 사용가능하며, 다양한 일상생활에서 부적으로의 기능을 구체화 할 수 있다. 무신 캐릭터가 등장하여 설정된 상황에 맞게 제작된 애니메이션이나, 인터넷 웹 애니메이션 카드(사이버굿)로 경조사를 웹 상에서 대신할 수 있으며, 무신 캐릭터를 모바일용으로 개발하여 마스코트, 또는 부적, 게임에도 활용할 수 있다. 더 나아가 무신 캐릭터의 임무와 위계구조를 바탕으로 하는 시나리오와 그래픽 소스들을 제작하여 게임 제작에 활용할 수 있다.

[표 4] 전략별 주요 개발 내용

사업 전략	구분	주요 내용
다양성 및 회소성	산업적 활용	- 팬시상품, 캐릭터(게임, 애니메이션 등), 시나리오, 온라인/오프라인 부적 등 콘텐츠 결과물의 산업적 활용의 다양성을 추구함 - 현대적 감각에 맞는 오프라인 부적(符籙), E-부적(스틸부적, 애니메이션 부적) 등의 신개념에 사랑, 우정, 안전, 건강, 화목, 합격, 재물 등의 기원을 담아내고자 함
	유무선 통합비즈니스	- 개발된 캐릭터, 시나리오 등의 결과물은 모바일 비즈니스 뿐만아니라 유선 비즈니스 양쪽 측면에서 모두 효과적으로 활용될 수 있도록 함
풍부한 이용가능성	문화원형 응용	- 문화원형의 현대적 활용방법 측면에서 무신도 1차 원형 복원과 같은 "원형 그대로의 재현을 통한 보존(직접적 활용)"과 캐릭터, E-부적과 같은 "부분적 우수성의 적용을 통한 응용(은유적 활용)", 무신 호출 시나리오 개발을 통한 사이버 굿 형태의 "가시적 형태에 내재된 개념의 현대적 계승(추상적 활용)" 등 그 응용성이 풍부함
	남녀노소 개인 및 집단	- 기존 유사 콘텐츠는 일반적으로 특정 사용자 층을 타겟으로 개발되는 것에 비해, 본 콘텐츠는 남녀노소, 개인 및 집단(예: 개인의 입시 합격 기원 사이버 굿 / 대학 총학생회 출범식의 사이버 고사) 등 다양한 사용자 층을 타겟으로 개발코자 함

4). 이야기를 극적으로 구성하기 위한 주인공과 조연들, 악역들의 존재

위 표는 예상되는 전략별 개발 주요 내용이다. "무신도와 무신원형 콘텐츠 개발"은 산업적으로 다양성과 회소성 전략으로 시장 진입이 용이하며, 더 나아가 개발된 결과물의 유무선 통합비즈니스로 확대가 가능하다. 또한 무신원형은 One Source Multi Use가 가능한 콘텐츠 소재로서 다분야 응용 전략과 다양한 소비자층 확보 전략이 용이하다.

또한 무신 원형은 One Source - Multi Use가 가능한 콘텐츠 소재로서, 무신도 콘텐츠는 시나리오 기반, 캐릭터 기반, 인터넷 기반, 모바일 기반 및 문화상품 기반 등의 사업 부분에서 활용이 가능하며, 시나리오와 인터넷 기반의 산업 활용 방법으로서 창작소재, 전개 방법과 각 분야별 활용 분야는 다음과 같으며, 시나리오와 인터넷 사업 기반을 모바일과 캐릭터 등의 사업과 연계·활용이 가능하다.

[표 5] 분야별 응용 사업 활용 방법

구분	창작 소재	전개방법	활용분야
시나리오 기반	무신 캐릭터	1.무신의 성격 분석 (전문가 고증에 의한 40종) 2.무구 분석(전문가 고증에 의한 무악기, 도검류, 무점구 등) 3.무신 캐릭터 기본 동작 개발 4.무신 캐릭터 응용 동작 개발	팬시 상품 모바일 캐릭터 게임 캐릭터 스크린 세이버
시나리오 응용	무신간 위계구조	1.위계구조 확립을 위한 기준 마련 (무당, 인간, 자연, 내세의 관계성 조망을 통해 세부 기준 확립) 2.무신 유형간, 각 무신간의 파악, 특징 등을 묘사 (정보디자인 기법 기반의 관계 맵 활용)	게임 시나리오 (온라인 게임, 모바일 게임) 인터넷 무협소설
인터넷 응용	무당과 무신과의 상황 시나리오	1.무당과 무신간의 관계구조 파악 (전문가 고증을 통한 상황별 관계, 역할 등을 규명) 2.굿의 유형과 특징에 따른 시나리오개발 (호출-대접-대동화할 과정에 대한 시나리오 개발)	디지털 온라인 굿 E-카드 E-부적, 게임 시나리오 애니메이션

4-2. 실행 방안

새로운 문화의 콘텐츠를 활용하여 산업화하기 위해서는 우선 콘텐츠에 대한 인지도를 확산시키는 것이 무엇보다 중요하며, 초기에 어떠한 방식과 어떠한 시장으로부터 인지도를 확산시키느냐가 콘텐츠 사업의 성공을 결정하는 중요한 요인이 된다. 콘텐츠 자체에 대한 기본 지식 체계조차 거의 알려지지 않은 무신도와 같은 류의 콘텐츠의 경우는 초기에 콘텐츠의 성격을 어떻게 설정하느냐가 특히 중요하다. 본 연구에서는 "전통적 기본 신앙을 현대적 일상 문화로 변환"하기 위해, 우선 인터넷 콘텐츠를 활용하여 단계적으로 무신도에 대한 이해를 증진시키고, 무신의 기능을 인지시키며, 일상생활에서의 재미있는 활용 방안들을 제시함으로써, 이를 즐기는 그룹을 형성할 수 있도록 기획한다.

따라서 본 연구는 오프라인의 상품을 개발 판매하여 실질적인 이익을 창출하는 방향과 특화된 고급 온라인 콘텐츠인 온라인 디지털 굿을 제작 서비스하는 방향, 그리고 고급 온라인 전략 시뮬레이션을 개발하여 수익을 창출하는 세 가지의 비즈니스 모델을 기본 틀로 제시하였다. 이를 위하여 아래의 5단계 실행

방안을 제안하였다.

[표 6]과 같이 개발된 무신도 관련 문화원형 멀티미디어 콘텐츠의 산업적 활용방안을 캐릭터 산업부문, 시나리오 응용사업 부문, 인터넷콘텐츠 사업부문으로 크게 3가지로 접근하도록 한다. 우선 인터넷 콘텐츠를 활용하여 단계적으로 무신도에 대한 이해를 증진시키고, 무신의 기능을 인지시키며, 일상생활에서의 재미있는 활용방안들을 제시함으로써, 이를 즐기는 그룹을 형성할 수 있도록 기획한다.

다음 단계로 좀 더 적극적으로 시나리오형의 콘텐츠를 개발하여, 이를 상업사이트와 제휴·공급하여 유료화의 전 단계를 거친다. 마지막으로 유료화 할 수 있는 오프라인 캐릭터 상품과 전략시물레이션 게임, 온라인 디지털 굿 등의 고급콘텐츠를 개발하여 이를 사업화 하는 단계적 실행방안을 제안한다.

[표 6] 5단계 실행방안

단계	실행 방안
1단계	시장 환경 조성(오프라인 이벤트 기획) - 캐릭터 그래픽 상품 무료 배포행사 : 인터넷을 통한 무신캐릭터가 등장하는 애니메이션배포 - 이야기를 통해 현대적 의미로 인식 되도록 유도 - 애니메이션 동호회, 웹배너광고(무속관련 사이트)
	무신 캐릭터 인지도 제고 및 활용방법 시물레이션 단일 이벤트 게임 무료 배포를 통한 무신캐릭터 특성인지 - 게임전시회 참가, 모바일용 게임개발 제공 - 무신도 사이트를 통하여 인터넷 flash게임배포 - 무신 캐릭터 이미지 상품 제공 - 게임잡지를 통하여 무료 게임CD 배포
3단계	전래의 무속 신앙을 현대적 일상생활문화로의 변환 e-card, 웹 캘린더 활용(리치미디어 어플리케이션 용) - 무신캐릭터, e-card, 무신부적 등과 연동하여 일상적인 생활 문화 속에 밀접하게 파고들 수 있도록 무상 제공(베타버전) - 인터넷 콘텐츠관련 전문잡지를 통하여 모든 기능 구현 가능한 웹 캘린더CD 무료배포
	무신도 관련 온라인 콘텐츠 사업 구체화 가상무당 체험 전략 시물레이션 온라인게임 출시 -오프라인 홍보 이벤트 행사 개최, 게임대전 공모 -베타버전 무료사용, 단계적 회원 증가, 유료화 전환
4단계	온라인 디지털 굿 서비스 개시 -구체적 상황별 디지털 굿 서비스 제공(무료) -개인 맞춤형 디지털 굿 서비스 제공(유료화) -전문 무당과 연결한 동영상 서비스 포함 -디지털 굿 포털 사이트로의 개편(회원제운영)
5단계	무신도 관련 오프라인 콘텐츠 사업화 구체화 캐릭터 오프라인 상품 출시 - 현대적 감각의 무신 캐릭터를 활용하여 상품화 - 무신캐릭터를 활용한 청소년층 대상 다양한 마스코트 개발 (굿하는 무신인형, 스티커, 뽀지, 무신캐릭터부적 등) - 고급 문화관광상품 출시

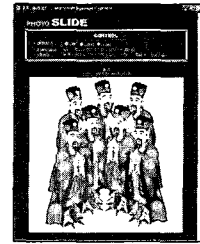
이러한 단계를 거치면서, 문화콘텐츠시장에서의 구체적인 사업가능성을 보다 면밀하게 테스트 해 볼 수 있으며, 투자집중의 효과를 얻을 수 있다. 또한 새로운 사업의 아이디어 또한 사용자로부터 얻을 수 있으므로, 무신도 멀티미디어 콘텐츠는 확산적 산업화가 가능한 사업 모델이라 판단된다.

4-3. 개발 사례(안)

위와 같이 무신도 콘텐츠 개발 프로세스와 산업 내 적용 및 실행방안을 제시하였다. 개발 방안에 대한 시각적 예시로서 기본 캐릭터와 웹, 모바일, 게임 캐릭터의 프로토타입을 제시하였다. 앞서 설명했듯이 이는 무신의 성격, 스토리, 위계 질서 및 사용 무구에 대한 문헌 연구와 전문가 고증을 통해 1차 원형을 비트맵 이미지로 복원을, 2차적으로 현대적 재해석에 의해 원형의 재 복원 이미지를 가공해야 한다. 그러나 본 연구는 개발 방안에 대한 연구로서 문헌연구를 토대로 개발 예를 제시하였다. 기본 캐릭터와 2차원형 복원 개발 예는 다음과 같다.



[그림 10] 1차 원형 복원에 의한 고해상도 비트맵이미지 예



[그림 11] 2차 현대적 재해석에 의한 원형복원 예

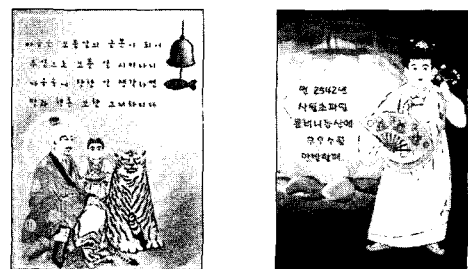


[그림 12] 기타 2차 원형 복원 이미지 예

더 나아가 인터넷 관련 개발 항목으로는 주로 E-부적, E-card, 아바타 등은 다음과 같이 개발 될 수 있다.



[그림 13] E-부적 개발 예

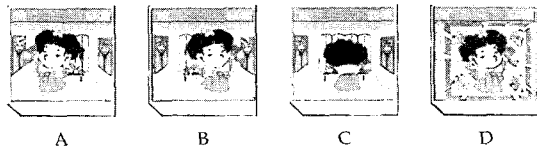


[그림 14] E-card 개발 예



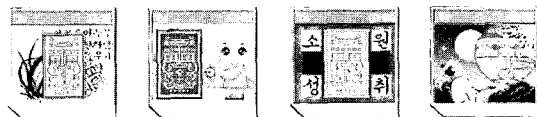
[그림 15] E-아바타 개발 예

모바일 산업에 있어서 개발 항목은 아바타와 아바타 아이템 등의 항목이 인터넷 개발 항목과 대동 소이하다고 간주하고, 본 연구에서는 아바타와 아바타 아이템, 모바일 애니메이션 모바일 부적, 모바일 카드, 모바일 게임 등의 예를 제시하였고, 인터넷 게임 및 오프라인 개발 항목으로 기록 캐릭터 상품 예를 제안하였다.



▲ 대신 할머니 굿판

[그림 16] 모바일 애니메이션 예



▲ 안전운행부적 ▲ 동자승부적 ▲ 소원성취부적 ▲ 사업대길부적

[그림 17] 모바일 부적(M-부적) 예



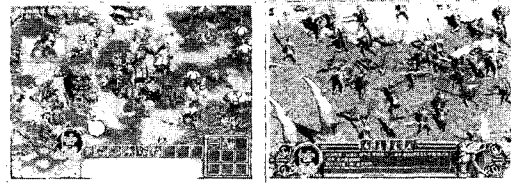
▲ 집귀야 울렷거라 ▲ 공상탈피 ▲ 산신의 하루 ▲ 칠성의 별밤

[그림 18] 모바일 카드(M-card) 예



▲ 귀신잡기 ▲ 굿놀이퍼터 ▲ 얘기무당 ▲ 장군Tank

[그림 19] 모바일 게임 예



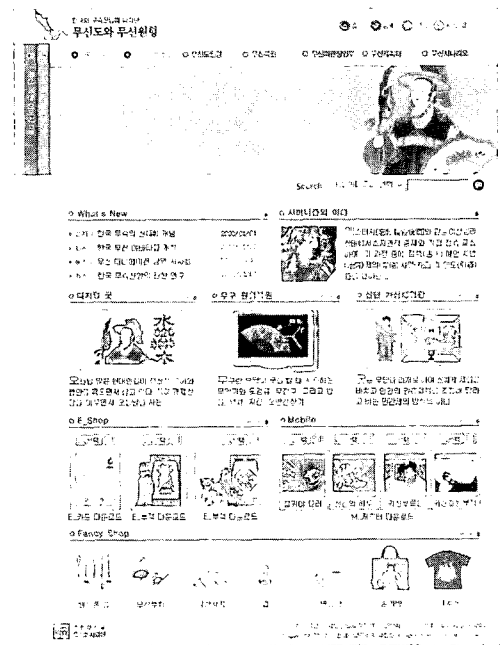
[그림 20] 인터넷 게임 예



▲ 핸드폰줄 ▲ 부채 ▲ 탁상시계 ▲ 머그컵

[그림 21] 기록 캐릭터 상품 예

더 나아가 지향하는 이미지를 일관되게 유지함으로써 무신도 콘텐츠 이미지 형성과, 본 콘텐츠가 사용자와 커뮤니케이션이 원활히 이루어지고, '무신도와 무신원형 콘텐츠'의 사용성이 향상 되도록 하기 위한 웹 디자인 스타일 가이드 예를 제시하였다.



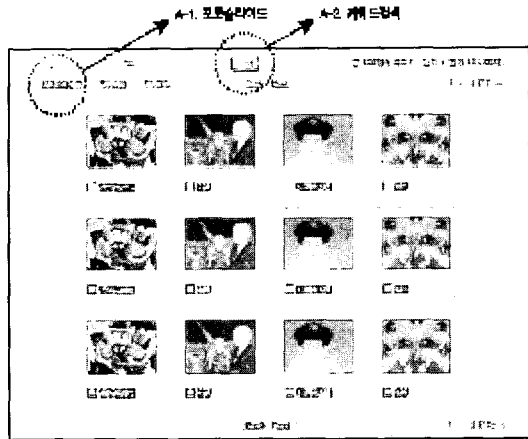
[그림 22] 무신원형 콘텐츠의 웹사이트 예시

본 연구가 제시하는 '무신도와 무신원형 콘텐츠'를 위한 웹 사이트 예에서 사용 될 기능과 주요 기능은 다음과 같다.

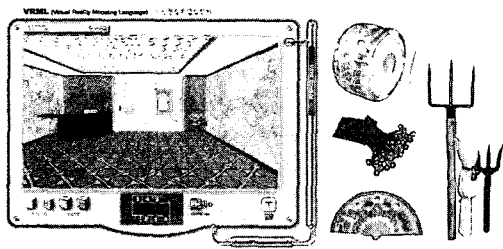
[표 7] 무신도 웹사이트의 주요 Contents

분류	유형	적용 기술	기능(입출력 및 처리내용)
무신도의 기본배	가상 전시관	VRML	<ul style="list-style-type: none"> 3D Max를 활용한 3차원 가상전시실 PVR(Panorama Virtual Reality)⁵⁾ 2D 조감도
무신도 원형 이미지	포토 갤러리	DB bitmap	<ul style="list-style-type: none"> 포토갤러리 무신도 1차 원형복원 고해상도이미지 포토 슬라이드 기능(A-2) Transform, Effects 기능제공 키워드 검색(A-2)
무구 원형 복원	가상 전시관	3D Object VR ⁶⁾	<ul style="list-style-type: none"> 무악기, 도검류, 무점구를 3D Object VR

VRML을 이용한 무신도 가상 전시관과 포토 갤러리, 3D Object VR을 이용한 무구원형의 가상 전시관 콘텐츠가 사용되며, 무신도 원형 이미지에 대한 Bitmap 자료는 다음과 같이 Data base System을 적용하여 사용성 증대를 유도하도록 한다. 무악기, 도검류, 무장구를 위한 가상 전시관은 3D object VR 방식을 사용하여 사용자의 Interaction을 유도하도록 한다.



[그림 23] 무신도 원형 이미지의 포토 갤러리 예



[그림 24] 무구 원형의 가상 전시관 개발 예

5. 결론 및 향후 연구 과제

본 연구의 궁극적인 목적은 한국의 전통 문화자원 중의 하나인 “무신도”를 바탕으로 “무신도와 무신 원형에 대한 멀티미디어 콘텐츠 개발 방안”을 모색하는 것이었다. 이의 연구 목적을 달성하기 위해 진행된 세부내용은 다음과 같이 세 가지로 정리할 수 있다. 첫째, ‘무당, 인간, 자연, 내세’라는 기준을 통해 무신들간의 위계 구조를 확립하고 이를 기반으로 시나리오, 캐릭터 소스, 멀티미디어 콘텐츠 개발에 필요한 “8단계 기획 프로세스”를 제안하였다. 둘째, 무신도 콘텐츠 개발 프로세스 실행과 관련하여, 기록 캐릭터 팬시 상품, 모바일 및 게임 캐릭터, 게임 및 애니메이션 시나리오, 디지털 온라인 굿, E-card, E-부적 등의 “사업별, 장르별 적용 방안”을 제안하였다. 셋째, 무신도 콘텐츠 개발의 산업화와 관련하여, 온라인 및 모바일 게임 시나리오, 인터넷 무협 소설과 같은 시나리오 기반 창작 사업 등으로 확대 적용될 수 있는 “5단계 산업화 실행 방안”을 제안하

- 5) PVR(Panorama Virtual Reality) : 2D 이미지를 이용하는 PVR은 360° 회전 이 가능한 이미지로서 사용자가 원하는 방향 또는 원하는 부분을 확대, 축소할 수 있는 이미지이며, 별도의 플러그인이 없이 모든 버전에서 빠르게 실행된다.
- 6) 3D Object VR : 3D Object를 이용하여 사용자가 사물을 360도 돌려 보거나, 특정 부분의 질감이나 크기를 알아 볼 수 있을 정도로 확대해서 볼 수 있는 기술 적용.

였다.

본 연구에서 제시된 무신도와 무신원형의 멀티미디어 콘텐츠 개발 방안은 궁극적으로 다음과 같은 관점에서 그 의미를 찾을 수 있다. 첫째, 현대적 감각에 바탕을 둔 무신원형에 대한 복원을 통해 과거 부정적 문화유산으로 치부되었던 무속신앙을 긍정적 문화유산으로 인식시킬 수 있는 계기를 마련하였다. 둘째, 무신원형이라는 전래의 전통 문화 자원을 E-부적, 모바일 부적 카드 등의 현대적 일상문화 요소로 재생산함으로써 한국적 문화의 새로운 창조에 기여할 수 있다. 셋째, 한국적 고유성이 담보된 멀티미디어 콘텐츠 개발 사례를 제시함으로써 디자인을 통한 한국적 문화 콘텐츠 개발에 대한 새로운 가능성을 제시하였다.

결과적으로 본 연구의 가장 큰 성과는 “우리 문화원형의 창작 소재 대상과 범위를 확충시키기 위한 멀티미디어 디자인적 접근이 모색”되었다는 점이라 할 수 있다. 본 연구에서 제시된 내용과 결과를 통해서 향후에는 다양한 “무속” 테마에 대한 디자인 측면의 접근이 시도되어지고 더 나아가 국가 전략적 차원에서 고부가가치를 창출할 수 있는 우리 문화원형 개발에 대한 새로운 인식이 재고될 수 있기를 기대한다.

참고문헌

- 김태곤, 韓國巫神圖, 열화당, 1988
- 조홍윤, 巫와 민족문화, 민족문화사, 1990
- 서연호, 한국전승연희의 현장연구, 집문당, 1997
- 최길성, 한국민간신앙의 연구, 계명대학교 출판부, 1989
- 하효길 외6, 한국의 굿, 민속원, 2002
- 유승희, 디지털 시대와 무화 콘텐츠, 전자 신문사, 2002
- 손경석 외, 디지털 콘텐츠 산업, 남두도서, 2002
- 김하진 외, 디지털 콘텐츠, 안그라픽스, 1999
- 조현경, 문화 아트 디자인 콘텐츠, 진한도서, 2003
- 이후중, 디지털 문화 콘텐츠 산업에 관한 연구, 디자인 과학연구, 2002
- 최석원, 전통문화 콘텐츠 개발에 관한 연구 : 남도 지방의 석탑을 중심으로, 2003
- 김만식, 고전 텍스트 기반의 문화 콘텐츠 개발 방안 모색 -김진외의 <바람의 나라>를 중심으로, 출판잡지연구, 2002

참고 Website

- http://www.horcom.com/kor_index.php
- <http://www.bokdalma.com/start.html>
- <http://www.lettee.com/>
- <http://www.iloveujuk.com>
- <http://www.inews24.com>
- http://www.barunson.com/ecard/Ecard_index.asp
- <http://www.12star.co.kr/>