

# 한국신화를 이용한 한국형 몬스터 캐릭터 개발 연구

김재현 · 김치용

동의대학교 영상정보대학원 디지털방송영상학과

## A Study on Korean Monster Characters for Korea Myth

Kim Jae-Heon · Kim Cheeyong

Graduate School of New Media & Visual Technology, Dong-Eui University

E-mail : jhkim159@gmail.com, kimchee@deu.ac.kr

### 요 약

최근 애니메이션과 영화를 포함한 각종 영상물들과 게임, 교육 분야 등에서 2D나 3D로 제작된 캐릭터들의 역할의 비중이 높아졌다. 하지만 몬스터 캐릭터 부분에서 몬스터 캐릭터는 대부분 중국 '산해경'과 그리스·로마 신화에서 나오는 몬스터들이 주를 이룬다. 한국에서 개발되어지는 게임, 영화, 애니메이션이 해외에서 더욱 성장하고 높은 평가를 받기 위해서는 한국의 역사와 정신이 담긴 한국 신화의 이용이 필요한 시기이다. 본 논문에서는 한국 신화의 특징과 우수성을 알아보고, 한국 신화의 활용성을 높이기 위하여 한국형 몬스터 개발에 필요한 몬스터의 속성을 분류하고 필요한 제작공정에 관해 연구했다.

### ABSTRACT

The ratio of roles, involving characters created by 2D or 3D Graphic Technology, has risen within games, recent animations, movies and the educational sector. However, the "monster character" appears mainly in "Shanghai Ching" and Greek and Roman mythology. To receive worldwide accolade, it is time that we should use our games, movies and animations to present the history and spirit of Korea. I researched Korean myths so as to understand the characteristics a "Korean monster" would need to portray. This also allowed me to visualise the monster and realize the necessary manufacturing processes involved.

### 키워드

한국 신화, 한국형 몬스터, 캐릭터 개발

## I. 서 론

최근 문화체육관광부가 한국 콘텐츠 산업의 글로벌 경쟁력을 강화하고, 디지털융합시대를 리드하는 세계 애니메이션, 만화, 캐릭터 산업 강국 실현을 위해 산업 육성에 대한 '2013 CAN(Cartoon + Animation) 혁신'을 발표하며 캐릭터산업의 중요성이 부각되었다.

실질적으로 캐릭터는 애니메이션뿐만 아니라 국내외MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game)시장과 영화에서 충분히 활용되어지고 있으며 심지어 교육 분야에서도 그 필요성이 나타나고 있다. 캐릭터 개발에 따라 중국의 '산해경', 그리스 로마 신화의 '신' 등은 디자인의 소재로 그 활용빈도가 높다. 하지만 캐릭터 디자인을 위한 독창성 있는 소재로 아직까지

는 한국 전통소재를 근간으로 하는 문화상품의 개발은 대단히 미약한 형편이다. 계속하여 환타지 소설 속의 인물이 캐릭터 콘텐츠로 양산되고 국적불명의 서구 문화가 계속 유입될 경우 우리 문화에 대한 무지와 배척, 그리고 관심이 상실될 수 있다. 본 논문에서는 한국 신화 속에 등장하는 귀신, 요괴, 도깨비를 이용하여 한국형 몬스터 캐릭터를 개발하기 위한 유형별 데이터 분류와 제작 프로세스를 분석했다.

## II. 본 론

### 2.1 한국 신화 속 몬스터

예로부터 우리 민족은 세계의 어느 민족보다도 흥(興)이 많아서 향간에 노래와 춤이 항상 끊

이지 않았다. 한국 신화는 본래 노래되어진 노래 문화이자 굿 문화였다. 다시 말해 한국 신화는 구비전승 되어져 온 민중의 역사이자 민속인 것이다. 하지만 이런 구비전승 문화는 전승자에 의해 변형되거나 전승되어지지 못하고 소멸하기도 하는 특징이 있다. 하지만 구비전승 문화인 한국 신화는 다수의 민중들이 참여하기 때문에 지배 계층이나 상류층의 의식이 아닌 민간인들 곧 민중의 ‘한’과 ‘흥’이 자연스럽게 용해되어 있는 진정한 민족의 신화이며, 역사의 삶의 실태를 볼 수 있음은 물론이고 그들이 지녀온 의식이나 진보된 생각들과도 만날 수 있다. 또한 구비전승 과정에서 새롭게 재창조되어지고 더 다양해진 시각의 신화가 전해지고 끊임없는 변이를 거치는 하지만 그만큼 사실성과 역사성이 짙어진다. 이와 같은 특징에서 볼 수 있듯이 한국 신화의 구비전승은 가장 한국적이면서도 가장 세계적인 것이다.

한국 신화 속에 등장하는 귀신, 요괴, 도깨비의 이야기들은 캐릭터 디자인에 있어서 더욱 탄탄한 스토리텔링의 소재가 되며, 이를 바탕으로 이미지화 되어 진다면 기존의 서구문화와 환타지 소설 속의 캐릭터보다 훨씬 값지고 경쟁력을 갖춘 세계적인 한국형 캐릭터가 개발되어진다.

한국의 몬스터들은 대개 이야기를 통해서 등장한다. 즉 ‘삼국유사’나 ‘삼국사기’ 등의 문헌을 시작으로 해서 최근까지도 민간에서 전승되어온 이야기 속의 주인공으로 나타난다. 그 주인공은 신화 속의 신과 일상생활 속의 귀신, 도깨비들이다. 신은 처음부터 불사의 신이기 보다는 대부분이 인간신이다. 구전을 떠도는 귀신은 이승에서 억울하게 죽어 한을 풀지 못한 인간 영혼이다. 도깨비는 장난기가 심해서 인간과 씨름하기를 좋아하는 매우 인간적인 신령이며, 인간과 정이 듬뿍 들은 ‘달아빠진 빛자루’거나 오래된 ‘고목’ 출신이다. 이렇게 한국의 신들은 대부분 인간신이며 한국사상과 바탕이 인간 중심이라는 명제를 가능케 하는 증거이다. 현재 TV나 영화에서 소개되어진 한국의 요괴는 대부분 인간 형태를 지닌 것과 많은 연관이 있다.



그림 1. 한국 요괴 이미지

그림 1은 한국 영화 ‘전설의 고향’과 TV드라마 ‘전설의 고향’으로 방영된 귀신과 구미호의 이미지와 도깨비를 보여준다. 현재까지 그려지는 한국의 몬스터의 형은 인간과 거의 비슷하게 표

현되며, 형태로 구별할 수 있는 특징이 부족하다. 하지만 한국의 요괴들은 ‘한’을 지니면서 특수한 능력을 발휘한다. 요괴의 능력을 요괴이미지에 가시화한다면 한국형 몬스터 개발에 중요한 디자인적 요소가 된다.



그림 2. 갓파 요괴 이미지

그림 2는 일본의 요괴 갓파의 이미지를 활용하여 애니메이션 ‘갓파쿠와 여름방학을’, ‘카라스’에 등장한 예이다. 갓파는 일본 민담에 나오는 전설적인 동물이자 물의 신이다. 갓파는 흡혈귀 같이 생긴 입이 삐죽하며 정수리의 오목한 곳에 물이 담겨져 있고, 1m의 크기의 영장류이며, 원숭이를 닮았지만 피부 대신 물고기 비늘과 거북이 등딱지로 덮여 있는 모습이다. 갓파의 정수리의 물이 말라버리면 갓파는 죽게 되며, 다른 동물을 물로 끌어들이어 그 피를 빠는 능력이 있다. 애니메이션 ‘갓파쿠와 여름방학을’에서 나타난 갓파의 이미지는 전설 속 이미지와 거의 유사하다. 하지만 성격은 전설 속 요괴의 성격과는 반대로 인간을 무서워하는 약한 존재로 나오며, 인간을 좋아하게 되면서 사람들에게 더욱 사랑을 받는 캐릭터로 그려진다. 그에 반해 애니메이션 ‘카라스’에서는 하수구에 숨어 인간의 몸에 물과 피를 빨아먹고 말려 죽이는 잔인한 몬스터로 그려지고, 형태 또한 인간보다 3배가량 크며, 강철장갑의 메카닉(mechanic)캐릭터로 표현되었다. 이와 같이 애니메이션으로 제작하면서 요괴의 형태와 능력을 어떤 방향으로 가시화하느냐에 따라 그 기대 효과는 달라진다. 몬스터 캐릭터의 개발을 위해서는 먼저 형태별, 능력별, 제작의도에 맞는 분류별로 데이터를 분류하고, 본 논문에서 제시하는 속성별 분류가 필요하다.

### III. 속성별 데이터 분류에 따른 제작 프로세스

#### 3.1 자료수집

몬스터의 개념이 명확하지 않은 한국적 상황에 따라 한국 신화에 등장하는 우리의 신계(神界)는 하늘신, 조상신, 무속신, 잡귀, 도깨비, 외래신 등으로 그 구분의 기준점이 불분명하다. 그

러므로 몬스터의 자료 수집을 위해서는 신화를 근거로 시나리오가 있는 몬스터 캐릭터가 밑바탕이 되어야 하며, 시나리오를 바탕으로 몬스터의 속성을 분석해야한다.

표 1. 시나리오를 통한 자료 수집

몬스터명	원문 내용	원문 출처
호랑이 처녀	<p>남군께서는 이런 말씀 마세요! 지금 저의 죽음은 천명(天命)입니다. 또한 저의 바람이요, 남군의 경사(慶事)요, 우리 가족의 복(福)이며, 온 나라 사람의 기쁨입니다. 한번 죽어서 다섯 가지 이로움이 갖추어지니, 어찌 거역할 수 있겠습니까? 다만 저를 위하여 절을 짓고, 불경을 강(講)하여 좋은 과보(果報)를 얻게 해주신다면 남군의 은혜가 이보다 더 클 수는 없을 것입니다.</p>	<김현감호>, <삼국유사> 감통편
백정박씨	<p>“거 봐라 인마, 내가 웬만한 놈 같음 그 자리서 후렸지 그냥 두길 얌어. 그냥 돌 놈이 아닌데 원체 사람이 나기를 잘났다. 암만 백정질을 했더라도 그놈이 나길 잘났어. 그래서 내 자신도 그를 그냥 눈 감구 귀먹은 척하고 왔는데 네가짓 놈이 뭐 대단한 놈이돼서 그놈을 잡아오냐.” 그러니깐, “아이고 형님 말 마쇼. 세상에 내가 그런 무서운 놈은 이 세상에서 점 봤습니다.”</p>	-장명수 구연, <백정의 조카 노릇한 수박문수>, <한국구비문학대계>

표 1에서 호랑이 처녀는 사람으로 변신한 여자 호랑이이다. 사람과의 사랑을 통해, 변신이 아니라 진정 사람이 되고 싶어 하였다. 끝내 사람이 될 수는 없었지만, 자기 희생을 통해 사람이 아니면서도 진정한 ‘사람다움’이 무엇인가를 운몸으로 보여주었다. 백정 박씨는 신분 상승과 인간 해방을 성취한 최하층 천민으로 지방 고을의 백정에서 경제력을 갖춘 천민 부호로 성장한다. 뛰어난 현실 분 능력에 지인지감과 기지, 그리고 대담성과 과단성에 입각한 문제 해결력까지 갖추었다. 시나리오를 가지고 있는 캐릭터는 캐릭터의 형상을 유추하기도 쉽고, 캐릭터만의 특징, 능력을 분류하기가 용이하기 때문에 캐릭터 디자인의 필요요소가 된다.

### 3.2 속성별 몬스터 데이터 분류

설화, 민화, 고전, 문화원형 이미지, 유□무형 문화 등에서 나타난 몬스터 캐릭터의 자료를 수집하고 자료에 대한 활용성을 검토하고 핵심요소를 추출하는 과정에서 데이터를 분류하게 된다. 몬스터를 어떤 방식으로 분류할 것인가의 기

준점으로 선과 악의 대립적 구도로 나뉘거나 이를 행위로 보여주는 신과 그 반대적인 존재로 구분하는 방식으로 구별하는 것이 한국적 상황이다.

표 2. 한국적 상황에 맞게 몬스터 분류

	천상, 하늘	지상	지하, 저승	바다, 강
신	뇌신, 풍신, 화덕, 벼락장군	처용, 함양장승, 남방적제장군, 방상시, 벼들도령, 녹편영감	염라대왕	-
귀	벽안화귀	쌍두귀, 해나무귀신, 자물쇠귀신, 장발귀, 독각귀, 황금귀, 고모귀, 그스새, 거구귀	아귀	터럭손귀신
괴	-	불가살이, 삼두구미	지하국대적	외눈박이
인간	-	아기장수, 거타지, 주먹구이, 외족이, 삭낭자, 흥동지, 괴범천총, 황팔도, 금방울, 코샘생, 털사람	-	-
짐승	-	일흔범사, 삼족구, 비비, 영노, 주지, 여우누이, 구렁덩덩 신선비	금돼지, 지네	이시미, 산칼치, 용녀, 장자마리

표 2는 한국전통 몬스터 디지털 복원 사례에서 제시한 분류표이다. 이들 몬스터들은 지상세계를 삶의 공간으로 집중적으로 분포됨을 볼 수 있다. 인간 중심의 우리 민족이 주로 자신들의 현실세계에 관심이 맞고 삶의 공간 가까이에서 보고, 상상하고 전해져 온 이야기들이 근거가 되기 때문이다. 그래서 분류의 단계에서 더 다양한 분류의 방법을 제시되어야한다.



그림 3. 캐릭터의 속성을 표현

그림 3은 애니메이션 ‘포켓몬스터’, ‘디지몬’의 몬스터 캐릭터들이다. 불의 속성과 돌같이 딱딱한 근육, 진화에 따른 변신과 메카닉과의 융합 등 다양한 속성을 캐릭터에 표현한 몬스터들이다. 이미지 형상화가 발전하지 못했지만 흥으로

발전한 한국 신화의 특징과 그 사실감을 표현할 수 있는 한국형 몬스터 캐릭터를 개발을 위해서는 단순히 생김새와 형태에만 초점을 맞출 것이 아니라 위의 예시처럼 속성에 관한 분석과 고찰이 필요하다.

표 3. 시나리오를 통한 몬스터 속성 찾기

속 성	몬스터 명	내 용
능력형	전우치	전우치가 소매에서 족자 하나를 내어놓았다.<중략>“술을 지닌 선녀는 어디에 있는가?” 문득 족자 속 미인이 대답하고 나아왔다.
기술형	화덕벼락장군	“이년 난 것! 저년 난 것! 도둑년 난 것! 지 애미 죽으라고 귀청을 쏘시는 년 어디 있겠느냐. 벼락맛을 년!” 하고 욕설을 퍼부었다. 그때 마침 그곳을 지나가던 벼락장군 화덕진군이 그 소리를 듣고 벼락을 쳐버렸다. 무심코 한 말에 벼락이 떨어져 딸이 죽어버리자 송씨 할머니는 두 이레 열나흘을 통곡하며 울었다.

표 3은 한국 신화 속의 시나리오를 토대로 몬스터 캐릭터와 그 속성을 나타낸다. 한국 신화 속의 시나리오는 그 당시의 실제상황과 사실성이 짙기 때문에 몬스터의 행동과 능력 등에 더욱 주목해야한다.

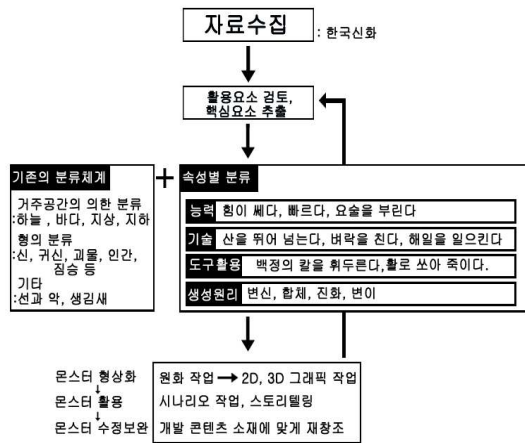


그림 4. 속성별 분류를 통한 몬스터 캐릭터 제작과정

그림 4는 본 논문에서 제시하는 몬스터 캐릭터 제작공정을 나타낸다. 기존의 분류체계를 충분히 활용하여, 능력, 기술, 도구 활용, 생성원리 등 분류의 기준점이 되지 않았던 새로운 속성들을 기준으로 더욱 세분하게 나누고 분석한다면 몬스터의 특징을 상세히 표현해 낼 수 있다. 한국의 몬스터는 대부분이 인간형을 가지고

있기 때문에 생김새로만 구별 지어 제작한다면 변별력을 갖추지 못한 몬스터 캐릭터가 되기 쉽다. 예를 들면 뿔이 달리고 불이 이글거리는 눈을 가진 도깨비의 형상은 어디서든 볼 수 있다. 도깨비는 씨름이라는 기술이 있고 내기를 좋아하지만 내기에 지면 사라진다. 기존의 뿔이 달린 도깨비가 아닌 씨름이라는 기술과 내기를 좋아하며, 약속을 지키는 몬스터의 속성을 가진 캐릭터로 개발되어지려면 다양한 분류법과 제작공정이 필요하며 이를 통해 씨름이라는 기술을 어떻게 표현할까, 내기를 좋아하는 심적인 모습을 어떻게 표현할까 등 깊이 있는 몬스터 개발연구가 진행되어야한다.

#### 4. 결론

본 논문에서는 한국의 신화 속에 등장하는 신, 귀신, 요괴, 짐승 등의 몬스터 캐릭터를 개발하고 디자인하기 위해 한국 신화의 특징들을 알아보고 한국 신화의 우수성을 분석했다. 중국 ‘산해경’, 그리스 로마 신화를 이용하여 그려진 몬스터캐릭터에 뒤지지 않는 한국형 몬스터를 개발하기 위해서는 가장 ‘한국적인 것이 가장 세계적이다’를 보여주는 한국 신화를 이용한 개발이 필요하다.

한국형 몬스터 캐릭터는 기존에 개발되어진 몬스터를 충분히 활용하여, 본 논문에서 제시하는 요괴의 속성을 이용한 데이터 분류를 통해 더욱 세부적이고, 변별력 있게 개발되어야 한다. 또한 한정적인 캐릭터의 이용이 아니라 모든 콘텐츠에 맞게 재창조, 변형 등을 통해 능동적인 소재가 되어야한다. 앞으로 더욱 진화한 몬스터 캐릭터를 디자인을 위해 필요한 스토리텔링과 더욱 다양한 분류를 통한 자료 분석이 제시되어야하며, 한국형 몬스터 캐릭터 개발에 있어 극복해야 할부분이 무엇인지 향시 연구해야한다.

#### 참고문헌

- [1]김의숙, 이창식, 한국신화와 스토리텔링, 북스힐, 2008
- [2]서대석, 우리 고전 캐릭터의 모든 것, 휴머니스트, 2008
- [3]한광식, 한국 전통 몬스터 디지털 복원 사례 연구, 한국콘텐츠학회, 2004
- [4]김윤아, 요괴 캐릭터 연구-요괴 이미지의 생성 원리를 중심으로, 한국만화애니메이션학회, 2009
- [5]김경록, 문화콘텐츠산업에서의 캐릭터 유형분석-캐릭터의 효율적 개발을 위한 유형분석, 홍익대학교 대학원, 2008
- [6] <http://koreanmonsters.culturecontent.com>
- [7] <http://jeju.culturecontent.com>