

# '거타지' 설화의 문화콘텐츠 창작과 활용

## Study on the Creation and Usage of Cultural Contents for 'Geotagi Folk Tale'

이규훈

한국교원대학교 국어교육과

Kyu-Hoon Lee(lkh026@naver.com)

### 요약

본 연구는 '거타지 설화'의 서사구조, 문화원형적 특징, 문화요소 등을 살펴보고 이를 바탕으로 문화콘텐츠 창작과 활용 방안을 모색해 보고자 하는 것이다. '거타지 설화'는 완벽한 서사구조를 갖추고 있으며, 여러 면에서 신화와 공통점이 적지 않아 우리 문화원형으로 자리매김할 수 있다. 또한 텍스트에 내재된 다양한 문화요소는 우리 문화의 전통성과 세계적인 보편성을 두루 갖추었기에 문화콘텐츠 창작에 많은 도움을 줄 수 있다. 이러한 서사적 특징을 바탕으로 한 '거타지 설화'의 문화콘텐츠 창작과 활용 방안은 첫째, 원전 등의 디지털 DB화와 그래픽 창작 등 디지털 콘텐츠 구축, 둘째, 하이퍼텍스트를 활용한 스토리뱅크 구축, 셋째, 게임이나 플래시 애니메이션 창작 등의 스토리텔링, 넷째, 주인공 거타지를 중심으로 다양한 캐릭터 개발 등을 들 수 있다.

■ 중심어 : | 거타지 | 설화 | 문화콘텐츠 | 서사구조 | 문화요소 |

### Abstract

The object of this study is to find ways of a creation and an usage of cultural contents, based on the survey of the culture archetype facts, the culture elements and the narrative structure of 'Geotagi folk tale'. This story takes its place as our cultural archetype, because of its perfect narrative structure and the myth-like features in the story line. Additionally, various cultural elements implied in the text have the world wide universality as well as the unique traditional characters of Korea. Thus, for above reason, 'Geotagi folk tale' can be helpful in creating the new cultural contents. In creating and using the cultural contents of 'Geotagi folk tale', the first way is to build up the Digital contents including the data base of the original text and others, and the creation of graphics. The second way is to create the story bank utilizing hypertext. The third way is to make flash animations or games concerning the folk tale. and the fourth way is to to develop the symbols of the folk tale as animation characters.

■ keyword : | Geotagi | Folk Tale | Cultural Contents | Narrative Structure | Culture Element |

## I. 서론

문화의 산업화가 추구되는 현대 디지털 사회에서 문

화콘텐츠의 완성도를 높이고 경쟁력을 확보하기 위해서는 많은 노력이 필요하다. 문화콘텐츠의 구현은 많은 인력과 긴 시간이 동원되어 기존 문화를 소재로 여러

방면으로 재가공하기 때문이다. 따라서 보다 수준 높은 문화콘텐츠의 창작을 위해서는 먼저 양질의 창작소재가 선행되어야 한다. 이에 설화(說話)는 문화콘텐츠 구현에 적절한 양질의 창작소재라 할 수 있다. 설화는 문학적 흥미를 바탕으로 꾸며 낸 이야기지만 사실적이며 일정한 서사구조를 가지고 있다. 또한 설화에는 민족적 또는 국가적 범위에서 전승집단의 역사, 신앙, 관습 등이 잘 형상화되어 있다. 그렇기 때문에 설화는 오랜 세월에 걸쳐 전승집단의 함의(含意) 속에서 이어져 올 수 있었다. 게다가 설화의 전승집단인 우리가 곧 문화콘텐츠의 향유집단이므로 설화는 21세기 디지털 사회에서도 여전히 강력한 흡인력을 가지고 있다고 하겠다.

설화를 바탕으로 한 문화콘텐츠의 좋은 예로 무왕과 선화공주의 결연(結緣)을 담고 있는 '무왕 설화'를 들 수 있다. '무왕설화'는 향가 '서동요'가 실려 있어 무엇보다도 문화콘텐츠의 창작소재로서 활용도가 높은 편이다. 지난 2005년에는 SBS에서 드라마를 제작·방송한 바 있다. 또한 무왕과 선화공주의 결연모티프에 착안하여 가(歌), 무(舞), 악(樂)이 어우러진 창극으로 창작된 '서동의 노래'가 부여군충남국악단에 의해 2007년 제53회 백제문화제 때 초연되었고, 2008년 5월 21일 서울 국립국악원에서 선보이기도 하였다. 또한 매년 10월 말 익산지역에서는 '서동축제'를 열어 문화원형으로서의 '무왕설화'를 축제에 활용하고 있다. 이처럼 한 편의 설화가 바탕이 된 문화콘텐츠 창작의 파급 효과는 크다고 하겠다.

이에 본 연구는 서사적·소재적으로 문화콘텐츠 구현의 원천서사로 적합하다고 여겨지는 '거타지 설화'에 주목하여 보다 다양한 문화콘텐츠 창작과 활용에 대해 논의해 보고자 한다. 현재 '거타지 설화' 관련 콘텐츠는 한국문화콘텐츠진흥원의 문화콘텐츠닷컴에 거타지의 이미지콘텐츠 1개만이 탑재되어 있을 뿐이다[1]. 이는 문화콘텐츠를 창조하는 기본 틀이자 텍스트가 되는 서사(敍事, story), 즉 설화에 대해 제대로 주목하지 못한 결과라고 하겠다. 문화콘텐츠 소재 개발에 있어 중요요소 중의 하나가 이야기, 즉 서사이다. 오늘날 서사는 인간 활동의 거의 모든 측면에 대한 정보를 제공해주는 하나의 양식이 되고 있다[2]. 그러므로 문화콘텐츠의

핵심이며 기초라 할 수 있는 스토리에 대한 주목 없이 문화콘텐츠를 창작하는 것은 사상누각(沙上樓閣)이 될 가능성이 많다.

따라서 본 연구에서는 먼저 '거타지 설화'의 서사적 특징을 파악하고 그 안의 여러 문화 요소들을 밝혀보도록 하겠다. 그리고 이러한 서사적 특징과 문화요소를 바탕으로 다양하게 '거타지 설화'의 문화콘텐츠 창작 방안을 강구해 보고자 한다. 이러한 논의 과정을 통해 '거타지 설화'가 문화콘텐츠의 창작소재로서 활용되어 다양한 형태의 문화상품이 창출될 수 있기를 기대해 본다.

## II. '거타지 설화'의 서사적 특징

### 1. 서사구조와 문화원형

표 1. '거타지 설화'의 단락별 내용

구성 단계	서사 단락	서사 단락별 내용
1	1	•아찬 양패가 사신이 되어 활 쓰는 군사 50명을 데리고 당나라로 가게 되었다.
	2	•배가 곡드(鶻)에 닿았는데 풍량이 일어 가지 못하자 제사를 지냈다.
	3	•양패의 꿈에 한 노인이 나타나 활 잘 쓰는 사람을 섬에 남겨달라고 부탁했다.
	4	•사람들이 목간에 이름을 써서 물에 띄우니 거타지의 목간만 가라앉았다.
2	5	•거타지를 섬에 머물게 했더니 마침내 순풍이 불어 배가 떠났다.
	6	•노인으로 변신한 용이 나타나 가족들을 해치려는 사미승을 활로 쏘아달라고 거타지에게 부탁했다.
	7	•다음날 거타지가 보니 정말 사미승이 나타나 늙은 용의 간을 빼앗으려 했다.
	8	•거타지가 그 사미승을 활로 쏘아 맞추니 늙은 여우로 변해 떨어졌다.
3	9	•노인이 감사하며 딸을 꽃으로 만들어 거타지의 품에 넣어 주었다.
	10	•거타지는 두 마리 용이 호위하는 배를 타고 당나라 땅으로 들어갔다.
	11	•당나라 황제가 거타지에게 큰 잔치를 베풀고 금과 비단을 많이 주었다.
	12	•거타지는 본국에 돌아와 꽃에서 여자로 변한 노인의 딸과 함께 살았다.

'거타지 설화'는 고려시대 일연이 지은 『삼국유사』 권2 '기이 제이(紀異第二)'의 '진성여대왕 거타지조'에 전하는 문헌설화이다[3]. 이 설화는 영웅에 의한 괴물

되치담에 속하며, 고대 그리스의 페르세우스(Perseus) 신화와 비교가 가능하다. 이 설화의 내용을 서사 단락 별로 나누어 살펴보면 [표 1]과 같다.

'거타지 설화'는 12개의 서사단락이 '거타지의 출현 배경 - 거타지의 활약 - 거타지의 행복'의 3단계 구성으로 순차적이며 유기적으로 연결되었기에 내용 이해가 쉽다. 이 설화는 인간과 비인간의 대결에서 인간이 승리하여 위험으로부터 해방되고 행복한 결말을 지향하는 등 인간의 행복을 바라는 의식이 잘 반영된 작품이다. 이 설화는 다른 설화들, 특히 신화들과 구조적으로 적지 않은 공통성을 지니고 있기에 신화적인 접근이 가능하다. 이 설화는 곡도라는 바다의 섬에서의 일이 주를 이루는데 바다와 섬은 다른 신화의 내용을 포섭하여 보면 '물과 바위'라는 형식으로 일반화시킬 수 있다. 즉, '주몽신화'에서 주몽의 어머니인 유화 부인이 강물의 신인 하백의 딸이었으며 주몽이 부여를 탈출하는 과정에서 우발수라는 강을 건넜던 것과 연결시켜 보면 '물'이라는 소재적인 공통점이 드러나는 것이다.

이 설화는 거타지가 신라를 떠나 서해의 곡도에서 머물다가 당나라에 들어간 뒤 다시 신라 땅으로 돌아오는 공간적인 순환 구조를 이루고 있다(신라 → 곡도 → 당나라 → 신라). 이러한 순환구조는 우리 문화의 원형인 신화의 순환 개념이 적용되었음을 잘 보여주고 있다. '단군신화'나 '주몽신화' 같은 시조신화의 일반적인 서사구조는 신화적 인물의 '신비한 탄생 - 성장과 즉위 - 하늘로 회귀함'이다. 또한 '해와 달의 반복'과 '봄-여름-가을-겨울' 등 계절의 변화는 그 움직임이 주기성을 갖고 반복 혹은 회귀하는 특징을 가지고 있다. 이러한 순환 개념은 존재의 근원을 카오스(chaos)로 보고, 모든 존재는 카오스적인 미분성을 바탕으로 순환하면서 영구히 지속된다고 믿는 한국인의 존재 근원에 대한 원질적 사고, 즉 '원본 사고(arche-pattern)'[4]에 기반을 두고 있는 것이다.

이런 순환구조에 담긴 '원본 사고'는 곧 문화콘텐츠 산업이 주목받기 시작하면서 자주 언급되는 문화원형의 바탕이라 할 수 있다. 문화원형은 역사성과 동시성을 향유하는 공동체 구성원들이 삶을 영위하는 방식이다[5]. 2005년부터 한국문화콘텐츠진흥원에서 심혈을

기울이는 사업이 바로 이 문화원형을 바탕으로 문화원형콘텐츠를 발굴하고 구축하는 일이다. 문화원형사업은 오늘날 산업소재로 활용 가능한 우리 문화의 본 모습을 찾는 일에서 시작되어 지금은 글로벌문화원형도 개발 대상에 포함시키고 있다[6]. 즉, 우리나라의 정체성과 고유성을 보여주는 문화원형의 개발은 세계적으로 통용될 수 있는 보편성과 우리 문화만의 특수성이라는 두 가지 측면을 모두 포함한 셈이다.

'거타지 설화'는 사람을 제물로 바쳐 안경을 기원하는 인신공희(人身供犧) 모티프를 바탕으로 한 이야기들도 연결된다. 인신공희의 가장 고전적인 예는 구약 성경에 나오는 아브라함이 아들인 이삭을 하느님께 제물로 바친 것이다. 또한 고대 중국 은나라의 탕왕이 비가 내리지 않자 스스로 제물이 되어 희생했다는 것과 우리나라에 있던 순장(殉葬)의 풍습도 인신공희 습속이다. 우리나라의 대표적인 인신공희 이야기는 '심청 전설'과 이를 차용해서 소설화한 '심청전'이 있는데, '거타지 설화'의 공간적 배경인 흑도가 지금의 백령도로 짐작되기에[7] 공간의 공통성으로 인해 이들 이야기를 함께 묶을 수도 있다. 이와 같이 '거타지 설화'는 서사구조와 텍스트 내용에 있어서 세계에 통용될 수 있는 보편성과 우리나라만의 특수성을 함께 가지고 있다고 하겠다.

문화콘텐츠 창작소재로서 문화원형은 오랜 기간에 걸쳐 그 사회 구성원 공동의 누적적 합의를 통해 만들어진 것이다. 그렇기에 문화원형에 기반을 둔 문화콘텐츠는 개발자의 자의적인 기준이나 경험치에 의해서 결정될 때 생기는 문제점을 극복할 수 있다. 문화콘텐츠를 포함한 대중문화의 가장 두드러지는 속성 중의 하나는 정형성이다[8]. 이 정형성은 통시적인 현상일 수도 있으며 공시적인 현상일 수도 있다. 그런데 문화콘텐츠의 향유자는 암묵적으로 합의된 서사를 공유하고 있기 때문에 문화를 향유하면서 결과를 예측할 수 있게 된다. 이렇듯이 합의된 서사라는 보편적 정서구조의 측면에서 '거타지 설화'는 우리에게 익숙한 신화적 순환 구조를 지녔고, 그 서사 내용 역시 다른 설화와의 공유 가능성으로 인해 충분히 문화콘텐츠의 창작소재로서 자격이 있는 것이다.

2. 문화요소

표 2. '거타지 설화'의 문화 요소

서사 단락	사건적 문화요소	사물적 문화요소
1	•당나라로 양패 일행이 사신이 떠남	•양패(왕자), 군사들(활로 무장함)
2	•바다의 혼란, 해신제	•곡도(섬), 해신제의 절차, 음식
3	•양패가 꿈을 꿈	•잠자리, 꿈에 나타난 노인
4	•섬에 남을 사람을 뽑기 위해 짐을 짐	•점복(占卜), 목간(木簡)
5	•배가 섬을 떠남	•목선
6	•노인(용)이 사미승(늪은 여우)의 제가를 부탁함	•거타지, 노인(용), 사미승(여우)
7	•사미승이 용의 간을 빼앗으려 함	•사미승, 용
8	•거타지가 활로 사미승을 쏘아 맞춤	•활, 늪은 여우
9	•용의 딸이 꽃으로 변신함	•꽃으로 변한 용의 딸
10	•거타지가 용들의 호위로 당나라로 들어감	•두 마리 용, 용을 탄 거타지, 환영식
11	•당나라 황제가 잔치를 베풀고 보물을 줌	•잔치, 보물, 환송식
12	•거타지의 귀환 및 행복한 결말	•꽃에서 여자로 변하는 거타지의 부인

양질의 문화콘텐츠를 제작하기 위해서는 반드시 데이터의 축적이 이루어져야 하는데 정확하고 풍부한 데이터베이스의 구축은 세계에서 경쟁해야 할 우리 문화콘텐츠의 경쟁력이기도 하다. 설화의 데이터베이스 구축은 단지 즐거리만을 대상으로 하지 않는다. 설화에는 문화콘텐츠 창작에 활용할 수 있는 다양한 문화요소가 포함되어 있기 때문이다. 설화텍스트를 문화콘텐츠의 시각에서 살펴보는 것은 설화텍스트의 여러 정보를 발굴해 내어 재구성, 재창조할 수 있도록 도와준다. 즉, 단순한 각색이나 장르의 변환을 꾀하는 것이 아니라 과거와 현재가 소통될 수 있도록 오늘날의 관점에서 재창조하는 것이다. 따라서 문화콘텐츠의 시각은 그간 주목받지 못한 설화의 여러 화소들에 대해서도 좀 더 자세하게 살펴볼 수 있도록 도와준다. 문화콘텐츠의 창작 원천(source)인 문화요소에는 생활양식, 전통문화, 예술, 역사기록, 대중문화 등 다양한 요소들이 포함되어 있다. 이러한 문화요소는 창의성과 기술을 바탕으로 고부가가치를 창출하는 원동력이 된다. 채트먼은 서사적 텍스트의 이야기는 사건적 요소와 사물적 요소로 구성된다고 본 바 있다[9]. '거타지 설화'는 완벽한 서사성을 지닌 한 편의 이야기이기 때문에 사건적 요소인 행위뿐만 아니라 사물적 요소인 배경이나 인물 등과 같은 다양한

문화요소가 들어 있다. 이 설화의 풍부한 문화콘텐츠 창작을 위해 주요 문화요소들을 사건적 요소, 사물적 요소로 나누어 보겠다.

[표 2]에서 볼 수 있듯이 '거타지 설화'의 여러 화소 중에는 당대의 문화를 살펴볼 수 있는 많은 문화요소가 들어 있다. 이러한 다양한 문화요소들은 오늘날 새로운 문화 산업을 위한 의미 있는 창작의 소재로 활용될 수 있다. 문화콘텐츠가 궁극적으로 그 가치를 부각시키기 위해서는 국제시장에 맞추어 국내 인프라의 육성 못지 않게 세계적인 보편성을 끌어내야 한다. 문화콘텐츠는 우리나라의 고유성과 세계적 보편성을 동시에 담을 수 있어야 하는 것이다.

'거타지 설화'에는 전통적인 문화요소뿐만 아니라 세계화할 수 있는 문화요소가 많이 있다. 예를 들어 거타지의 사신 퇴치는 고대 그리스 신화에 나오는 메두사 등의 괴물 퇴치담 등과 연결시킬 수 있다는 점에서 세계적 범주에서도 통용될 수 있다. 그러면서도 거타지가 물리친 괴물인 여우가 우리나라의 다른 설화에서도 악역을 도맡는 것은 우리 서사문학의 고유적인 문화요소라 할 수 있다. 그리고 여우에게 괴롭힘을 당하는 용은 전지전능한 신(神)의 모습이 아니라 인간인 거타지의 도움을 받아야 하는 약한 존재라는 점에서 독특한 문화요소가 될 수 있다. 그러면서도 이 설화의 용은 동양 문화의 보편적인 문화요소로서 다른 설화들과 연결될 수 있다.

한편 당나라로 향하던 양패 일행은 파도의 범람 등으로 인해 뱃길이 막히자 해신제를 지낸다. 과학이 발달한 현대에는 바다의 이상 현상을 결코 해신과 연결시키지 않는다. 하지만, 고대사회에서는 이상한 자연 현상을 진정시키기 위해 굿이나 제사를 지내는 양상이 자주 나타난다. 해신제는 너무나 큰 가치가 있는 우리의 문화요소로서 단순히 미신으로 치부해서는 안된다. 그렇기에 현대에도 해신제는 공연적인 측면이 부각되어 부산의 조선통신사 해신제, 완도의 청해포구 해신제, 삼척의 동해 해신제 등이 이루어지고 있는 것이다.

인체가 수많은 세포로 이루어져 있듯이 문화도 수많은 문화요소로 이루어져 있으며 설화 역시 여러 화소가 합쳐져서 서사적 유기체를 이루고 있다. 설화는 한 개

인의 창작물이 아니라 공동생활에서 자연적으로 발생·형성된 것이기에 설화를 잘 해석하면 역사보다도 훨씬 정확한 의미를 우리에게 전달해 줄 수 있다. 따라서 설화에 내재된 여러 문화 요소를 발굴하는 것은 설화를 문화콘텐츠화하는 작업의 과정인 동시에 단순히 우리 문화를 리모델링하는 활동이기도 한 것이다. 이러한 사실을 '거타지 설화'에 나타난 여러 문화요소를 파악하여 분석함으로써 확인할 수 있었다.

### III. 문화콘텐츠 창작과 활용

문화콘텐츠는 주지하다시피 '자료 수집 → 전산화 → 정보화 → 활용'의 과정을 거치면서 산만하게 나열되어 있는 내용물을 조직화하여 의미 있는 특화된 내용물로 재구성하는 것이다. 문화콘텐츠는 의미 있는 사실정보, 새로운 상상력과 감성 영역, 새로운 인간상, 현재적 문제의식이 투사된 주제의식을 붙여넣어야만 비로소 문화콘텐츠로서의 완성도가 생겨나고 가치가 발생할 수 있다[10]. 즉, 하나의 문화콘텐츠가 호응을 얻고 소통되는 것은 기존의 것을 단순히 기술적으로 변형시켰기 때문이 아니라, 독창적으로 완전히 새로워졌기 때문인 것이다. 설화를 바탕으로 한 문화콘텐츠 창작도 설화의 단순 복원 및 재현을 의미하는 것이 아니다. 설화를 문화콘텐츠화하는 방안은 많으나, 선행연구는 대부분 스토리에 초점을 맞추어 게임화하는 방안이 주로 이루어졌다[11]. 서사에 초점을 맞춘 것은 긍정적이라 할 수 있지만, 보다 다양한 문화콘텐츠 창작이 이루어지지 못한 점은 아쉽다고 하겠다. 이에 설화의 현대적 계승이라는 측면에서 디지털 콘텐츠, 스토리뱅크, 캐릭터, 스토리텔링 등으로 '거타지 설화'의 문화콘텐츠 창작과 활용 방안을 다양하게 모색해 보고자 한다.

#### 1. 디지털 콘텐츠 구축

설화를 문화콘텐츠로 활용하기 위해서는 대중이 접근하기 쉬운 소통 통로를 확보해야 한다. 설화는 영화, 연극, 뮤지컬, 드라마, 애니메이션, 게임 등 문화콘텐츠의 소재로 활용되어 재창조될 수 있는 무한한 가능성을

지니고 있다. 이러한 재창조를 위해서는 먼저 설화를 데이터베이스화하여 디지털 콘텐츠로 수용될 수 있도록 해야 한다. '거타지 설화'의 원전(原典)은 『삼국유사』에 한문으로 실려 있기 때문에 대중의 접근이 용이하지 않다. 따라서 이 설화의 DB는 원전을 스캔해서 이미지 파일로 만드는 데에서 출발해야 할 것이다. 그리고 이에 알맞은 해석을 덧붙임으로써 보다 쉽게 설화의 내용을 이해하도록 도와야 한다. 현재 여러 한문 원전의 현대역 작업을 통한 DB 구축은 고전 역해(譯解)작업의 일환으로 이루어지고 있기에 문화콘텐츠 종사자들이 쉽게 활용할 수 있도록 도움을 줄 수 있다. 또한 이 설화에 등장하는 거타지, 서해 용신, 용신의 아내, 용신의 딸, 늙은 여우, 군사들, 당나라 황제, 거타지를 당나라로 안내한 용 두 마리 등의 역할, 특징, 상징성 등을 상세하게 분석한 후 이를 DB화하여 디지털 상에 구축해야 한다. 아울러 이들과 관계있는 소재인 활, 꽃, 배, 섬, 점칠 때 사용된 목간(木簡), 보물, 복장 등의 문화요소에 대해서도 DB화가 이루어져야 할 것이다. 그리고 DB화된 자료들을 토대로 2차적인 콘텐츠인 2D·3D 그래픽, 3D 애니메이션, 플래시 애니메이션 등을 만들 수 있도록 해야 한다. 현재 이루어진 디지털 콘텐츠는 주인공 거타지의 2D 이미지콘텐츠밖에 없기 때문에 더욱더 많은 디지털콘텐츠의 창작이 필요하다.

'거타지 설화'는 앞에서 살펴봤듯이 등장인물들의 성격, 역할 등이 비교적 뚜렷하기 때문에 이들을 2차 콘텐츠로 생산하기에 용이하다. 또한 이 설화는 독특하게도 서사 진행의 중심인물을 양패에서 거타지로 바꾸는 데 점복(占卜)이 활용되고 있다. 점복은 인간이 미래의 일을 추측하거나 판단하기 위해 만든 특수한 정보 수집방식이다. 이 설화에서 나타난 점복은 목간(木簡)에 각자의 이름을 적어서 물에 띄워 가라앉은 것을 끌라내는 것이다. 이러한 점복은 이 설화만의 독특한 정체성을 보여주는 것이며, 차후 다른 점복 관련 콘텐츠의 구성에 있어서도 연계하여 활용할 수 있다. 이렇듯이 '거타지 설화'의 디지털 콘텐츠 방안은 우선 메인콘텐츠로 설화 텍스트 등을 디지털 DB로 구축하고, 이를 토대로 서브콘텐츠로 플래시 애니메이션, 등장인물들의 2D·3D 그래픽, 3D 애니메이션 창작 등으로 구축되어야 할

것이다.

## 2. 스토리뱅크와 하이퍼텍스트

디지털 콘텐츠 창작은 그 자체만으로는 의미가 없다. 설화의 디지털 콘텐츠는 우선적으로 설화의 서사구조를 활용한 스토리뱅크 구안을 통해 활용될 수 있다. 설화의 서사구조를 활용한 스토리뱅크 구축은 문화콘텐츠에서 핵심적이면서 필수적인 방안이다[12]. 스토리뱅크는 해체, 분절, 조합 등의 방법을 통해 텍스트자료를 재가공해 놓은 것으로 문화콘텐츠 창작에 구체적인 소재나 아이템, 참조 자료 등으로 제공될 수 있다. 디지털 매체는 양방향성(interactivity), 비선형성(nonlinearity), 통합성(audio-visuality)의 특성을 지녔으므로 그것에 맞는 새로운 서사문법이 탐구되어야 한다[13]. 이 때 유용한 방법이 하이퍼텍스트를 활용하는 것이다. 하이퍼텍스트는 디지털 창작의 하나로서 순차적인 서사구조나 인과관계를 고려하지 않고 향유자의 관심이나 요구에 따라 선택이 가능하도록 서사구조가 해체되어 유형별, 단위별로 구성될 수 있다. 콘텐츠 향유자들이 필요한 데이터를 쉽게 찾아낼 수 있도록 하는 것이 효율적인 스토리뱅크의 관건이기 때문이다. 이러한 선택과 구성의 자유로움은 새로운 시나리오의 창작을 가능하게 할 것이다.

이를 위해서 먼저 선행되어야 할 것이 전체 이야기에 대한 시놉시스이다. 시놉시스는 서사 텍스트의 주제, 등장인물, 배경, 줄거리 등을 소개하는 것으로 원문 자료를 검색하기 전에 예비지식을 제공할 수 있다. '거타지 설화'에는 해신제, 대결, 항해 등 다양한 사건들이 분포되어 있기 때문에 스토리뱅크 구안 시 반드시 이들에 대한 안내가 필요하다. 또한 이 설화는 서사구조가 '거타지의 출현 배경 - 거타지의 활약 - 거타지의 행복'의 3단계의 구성으로 이루어졌기에 각각의 단위담으로도 나눌 수 있는데, 각 단위담에 대한 시놉시스도 물론 작성되어야 한다. 이렇게 작성된 전체 이야기와 각 단위담의 시놉시스를 바탕으로 하이퍼텍스트를 이용해 스토리뱅크를 구안해야 한다면 문화콘텐츠 향유자가 '거타지 설화'에 대한 정보들에 쉽게 접근할 수 있을 것이다. '거타지 설화'는 '신기한 출생(점복을 통해 등장하는

것으로 대체됨) - 고난과 역경(섬에 혼자 남겨 됨) - 성공적 사업(노호를 죽임) - 결혼(노룡의 딸과 결혼)'으로 이어지는 이른바 영웅의 일대기를 갖추었다. 이러한 서사성은 「고려사」의 「고려세계(高麗世系)」에 나오는 '작제건 설화'와 비슷하다. 또한 「용비어천가(龍飛御天歌)」 제22장 후구(後句)에서 이성계의 조부인 도조(度祖)의 꿈에 백룡이 나타나 자기의 거처를 빼앗으려는 흑룡을 죽여 달라고 부탁하여 도조가 흑룡을 활로 쏘아 죽이자 백룡이 자손의 경사를 예언했다는 내용과도 연결된다. 이들 세 이야기는 모두 '사신퇴치영웅담'을 수용하여 구성된 것이기에 하이퍼텍스트로 연계시킨다면 문화콘텐츠 향유자들이 쉽게 접근하고 이해할 수 있을 것이다.

## 3. 서사의 축약과 확장 - 스토리텔링

스토리텔링은 창작소재인 서사텍스트와의 소통을 실현하는 문화콘텐츠의 기본 요소이다. 문화콘텐츠 스토리텔링은 '이야기하기'라는 상호작용성이 강화되고 디지털미디어의 매체환경을 이용한다는 점에서 기존의 서사론과 구별될 수 있다[14]. 기존 종이책 형태의 인쇄 문화에서는 처음과 끝이 명료한 결과물이 증시되고 서사물의 의미 등 미적 탐구가 주를 이루어졌지만, 문화콘텐츠 스토리텔링은 문화상품 생산을 위한 실천적 차원에서 기획되고 창작되어야 한다. 따라서 '거타지 설화'의 스토리텔링은 당연히 'OSMU(one source multi use)'의 통합적 차원에서 논의될 수 있다. 매체의 특성에 맞도록 재구성한 '거타지 설화'의 창의적인 스토리텔링은 게임, 영화, 애니메이션, 모바일콘텐츠 등에 다양하게 활용될 수 있다.

'거타지 설화'는 안정된 서사구조를 가지고 있기 때문에 스토리의 인과관계가 분명하며, 캐릭터의 정체성이 뚜렷하다. 물론 원전(原典)이 한문이기 때문에 서사 진행에 있어서 묘사의 섬세함이나 구성의 긴박함은 비교적 떨어진다. 따라서 이 설화를 영화, 애니메이션 등의 다른 장르로 전환하여 발전시키기 위해서는 일정부분 스토리의 수정이 필요할 수 있다. 원전 서사인 설화에서 생략되어 있는 양패가 사신으로 당나라로 가는 이유, 거타지가 결혼하는 노룡의 딸에 대한 묘사, 그녀가

꽃으로 변하는 과정의 환상적인 모습에 대한 묘사 등은 스토리텔링 제작 시에 반드시 이루어져야 할 것이다.

먼저 '거타지 설화'는 한 영웅의 활약을 통한 고난극 복과 행복한 결말이라는 서사 텍스트이기에 게임 중 이야기 구조를 가장 필요로 하는 롤플레이게임(RPG)에 접목시키기에 적합하다. '거타지 설화'를 활용한 게임 시나리오의 먼저 기본 시나리오로 사신 양패 일행이 당나라로 떠나는 장면을 게임의 배경인 전사(前史)로 설정할 수 있다. 그리고 세부 시나리오로 다양한 스테이지나 미션을 미션트리(mission tree)를 통해 형성할 수 있다. RPG게임은 장르 이동 성격이 강하기에 '거타지 설화' 게임의 전체 장소 맵은 서해 바다로 설정하고, 늑은 여우라는 가장 강력한 괴물로 향하는 탐색 과정의 구역별 맵은 스테이지별로 늑은 여우의 부하들을 등장시켜 시나리오를 따로 작성할 수 있다. 또한 '거타지 설화'는 아케이드 게임으로도 창출될 수 있다. 통상적인 아케이드 게임이 레벨구조를 이루고 있기에 거타지가 활을 사용해 늑은 여우와 대결하여 승리하면 이야기는 비약되고 새로운 레벨로 진입하게끔 게임 시나리오를 구안하는 것이다. 물론 늑은 여우를 괴물의 우두머리로 설정하고, 그 부하들과 대결하는 창조적인 시나리오 구안도 가능하다.

거타지가 두 마리 용을 타고 당나라로 향해하는 과정, 늑은 여우를 물리친 거타지에게 서해의 용이 자신의 딸을 꽃으로 변신시켜 건네주는 과정 등은 플래시 애니메이션으로 창작해볼 만하다. 물론 플래시 애니메이션은 3-4분 정도의 짧은 서사적 시간 안에서 제작되기 때문에 서사텍스트를 축약하여 스토리텔링 시나리오를 작성해야 한다. 또한 '거타지 설화'는 다양한 사건으로 구성되었기 때문에 연극이나 뮤지컬, 애니메이션 등으로 스토리텔링 시나리오의 확장을 꾀할 수 있다. 거타지가 혼자 섬에 남아 노인(용)의 부탁으로 동이 티오를 무렵, 하늘에서 내려오는 사미승(늑은 여우)를 만나 대결하는 장면은 숨 가쁘고 환상적인 장면으로 연출할 수 있다. 이 부분은 '거타지 설화'의 백미이기에 음악과 다양한 무대 장치를 동원한다면 장엄하면서도 극적인 분위기를 자아낼 것이다. 거타지가 용을 타고 당나라에 들어가는 장면을 상세하게 묘사한다면 당시의 문화적 분위

기와 판타지를 동시에 느낄 수 있을 것이다. 이처럼 다양한 스토리텔링 창작을 통해 '거타지 설화'는 현대에도 생명력을 얻어 새로운 의미로 대중들에게 다가설 수 있다. 즉, 여러 문화콘텐츠의 매체적 특성에 맞게 스토리텔링 창작을 하는 것은 설화 등의 전통문화가 현대에 되살아나 그 가치와 의미를 현대인들이 누릴 수 있도록 도와주는 것이다.

#### 4. 고유 캐릭터 창작

콘텐츠의 활용도를 높이기 위해서는 창작소재인 서사텍스트의 발굴뿐만 아니라 서사텍스트에 기반한 시각화 작업을 동시에 수행해야 할 것이다. '읽는 문화'에서 '보는 문화'로의 전환을 이루기 위한 시각화의 기본은 캐릭터의 개발에 있다. 문화콘텐츠 창작에 있어서 캐릭터의 비중은 따로 캐릭터산업이라 불릴 정도로 막중하다. 캐릭터는 문화콘텐츠 산업에서 'OSMU(one source multi use)'에 의해서 많은 부가가치를 만들어 낼 수 있기 때문이다. 미국의 미키마우스와 일본의 아톰이나 토토로 등의 예에서 알 수 있듯이 캐릭터는 그 자체만으로도 상업적인 파급력이 굉장하다. 물론 우리나라에도 마시마로나 뽀로로 같은 대중적인 캐릭터가 있지만 세계를 설득할만한 고유 캐릭터는 거의 없다고 해도 과언이 아니다.

'거타지 설화'에는 주인공 거타지를 비롯하여 용, 늑은 여우, 거타지의 부인, 50인의 군사들, 사신 양패 등 많은 인물들이 등장하기 때문에 이들을 활용한 고유 캐릭터 창작은 흥미 있는 작업이 될 수 있다. 물론 이들은 설화 속에서 이미 개성 있는 캐릭터이다. 하지만 이들이 현대에 전승되기 위해서는 지금의 문화콘텐츠 향유층과 소통할 수 있는 특별한 존재로 이미지화할 필요가 있다. 우선 이들의 고유 캐릭터 창작은 서사텍스트인 설화에서의 성격, 우리나라 고대의 역사적 자료, 복식 자료, 관련 이미지콘텐츠 자료 등을 참고하여 등장인물들의 인물 프로필을 만드는 데에서 출발할 수 있다. 인물 프로필은 포트폴리오 작성과 함께 시각화된 캐릭터를 창작할 수 있을 것이다. 또한 이러한 과정을 통해 창작된 캐릭터는 게임이나 영화, 애니메이션 등 문화콘텐츠를 제작할 때 매우 중요한 자료로 활용될 수 있다.

거타지는 활을 잘 쏜다는 특기와 사미승으로 변신한 늙은 여우를 명증시킨 대담함 등을 바탕으로 강건한 성격의 띠 캐릭터로 창작될 수 있고, 용이나 늙은 여우는 우리나라의 다른 설화나 고소설 작품에서 자주 등장하기 때문에 이들의 캐릭터 개발은 다른 문화콘텐츠 창작에도 많은 도움을 줄 수 있다. 또한 활 잘 쏘는 50인의 군사들은 신라의 전형적인 군인으로 캐릭터화할 수 있다. 이같이 시각화된 캐릭터의 이미지콘텐츠는 관련 상품인 피규어(figure) 등의 문화상품으로 파생할 수 있으며, 게임의 캐릭터로도 활용될 수 있다. 특히 '거타지 설화'의 공간적 배경인 곡도가 현재의 백령도이며, 거타지의 선출과 활약으로 뱃길이 평안해졌다는 서사적 사실을 활용한다면 거타지는 무사항해를 기원하는 선박의 마스코트로도 충분히 활용될 수 있다. 또한 팬시상품은 물건을 판매하는 것이 아니라 이미지를 판매한다는 개념으로 볼 수 있기 때문에 여러 등장인물들의 이미지를 단순화시킨다면 다양한 이미지상품으로도 활용이 가능할 것이다. 이처럼 '거타지 설화'는 그 시간적 배경인 고대의 문화를 반영하지만 그 원형적 모습은 현대에도 통용될 수 있다. 따라서 거타지 등의 등장인물들은 현대의 대중들과 소통의 용이함을 위해서라도 캐릭터 등의 문화콘텐츠 창작을 통해 재창조하는 것이 설화의 현대적 계승을 위해서도 유익할 것이다. 요컨대 문화콘텐츠 창작을 통해 '거타지 설화' 등의 전통 문화는 현대에도 그 가치가 인정되고 생명을 이어나갈 수 있는 것이다.

#### IV. 결론

디지털 매체의 발달과 함께 문화의 다양성이 강조되는 21세기에 우수하고 독창적인 우리 문화의 존재 가치를 확인하고 계승해가는 방법 중의 하나가 우리 문화를 바탕으로 한 우수한 문화콘텐츠를 개발하는 것이다. 문화콘텐츠의 경쟁력은 흥미 있고 창의적인 소재 발굴에 달려 있고, 창의적 소재는 전통사회에서부터 현대에 이르기까지 이어져오는 문화적 전통에 의존한다고 해도 과언이 아니다. 그렇기에 더욱더 문화콘텐츠 창작에 앞서 적절한 창작소재를 찾아 문화콘텐츠 창작 가능성을

타진해 봐야 하는 필요성이 제기되는 것이다. 이에 다양한 설화들을 발굴하여 문화콘텐츠 창작과 연계시킬 수 있는 구체적인 논의가 절실하다고 하겠다. 설화의 문화콘텐츠 창작은 설화를 대중들이 쉽게 접할 수 있다는 점에서 반드시 이루어져야 할 것이다. 물론 설화를 그대로 재현하는 것이 문화콘텐츠 창작은 아니다. 하나의 문화콘텐츠가 호응을 얻고 소통되는 것은 새로운 상상력과 감성, 현재적 문제의식 등이 투사된 주제의식을 불어넣어야만 비로소 그 가치가 발생할 수 있다.

이에 본 연구는 '거타지 설화'를 중심으로 다양한 문화콘텐츠 창작을 논의해 보았다. 먼저 문화콘텐츠 개발에 있어서 중요한 요소인 서사에 초점을 맞추어 이 설화의 서사적 특징을 살펴보았다. '거타지 설화'는 12개의 서사단락이 3단계 구성을 통해 유기적으로 연결되어 완벽한 서사구조를 갖추었기에 내용 이해가 쉽다. 이러한 서사 구조 속에서 비인간과의 대결에서 승리한 인간의 행복을 그림으로써 우리 인간의 행복 추구 의식을 잘 나타내고 있다. 또한 '거타지 설화'는 구조적으로 신화와 적지 않은 공통점을 지니고 있기에 우리 문화원형으로서 자리매김을 하고 있다. 게다가 인신공희 모티프를 바탕으로 한 점은 세계에 통용될 수 있는 보편성을 함께 지니고 있기에 합의된 서사라는 측면에서 무엇보다도 문화원형에 기반을 둔 문화콘텐츠에 적합한 창작소재임을 알 수 있다.

다음으로 문화콘텐츠 창작에 필요한 정보인 문화요소를 사건적 요소와 사물적 요소로 나누어 살펴보았다. '거타지 설화'의 각 서사단락에는 당대의 문화가 잘 나타난 다양한 문화요소가 내재되어 있다. 이들 문화요소 역시 우리 문화의 전통적인 측면뿐만 아니라 세계적인 보편성을 함유하고 있기에 문화콘텐츠 창작에 많은 도움을 줄 수 있음을 알 수 있다.

그리고 이러한 서사적 특징과 다양한 문화요소를 바탕으로 설화의 현대적 계승 방안인 문화콘텐츠 창작과 활용에 대해서 논의해 보았다. 첫째, '거타지 설화'의 디지털 콘텐츠 방안으로는 메인콘텐츠로 원전과 등장인물, 각종 소재들의 디지털 DB구축, 그리고 이들 자료들을 토대로 2D, 3D 그래픽, 3D 애니메이션 등의 서브콘텐츠 창작을 들 수 있다. 또한 이 설화는 점복(占卜)을



통해 서사진행의 중심인물에 대한 초점이 전환되는데 이러한 독특한 소재적 특징은 차후 다른 점북 관련 콘텐츠의 구성에 연계하여 활용될 수 있다. 둘째, 스토리뱅크 구축은 하이퍼텍스트를 활용하여 이루어질 수 있다. '거타지 설화'의 전체 이야기와 각 단위담의 시놉시스를 구안하고 이를 하이퍼텍스트를 통해 스토리뱅크를 구축하여 문화콘텐츠 향유자가 설화에 쉽게 접근할 수 있도록 한다. 또한 하이퍼텍스트는 '거타지 설화'와 유사한 '작제건 설화' 등의 다른 설화와의 연계를 도울 수 있기 때문에 보다 풍부한 스토리뱅크를 구축할 수 있다. 셋째, 스토리텔링은 'OSMU(one source multi use)'의 통합적 차원에서 원천 서사의 축약과 확장을 통해 이루어질 수 있다. '거타지 설화'에 나타난 고난극복과 행복추구의 서사적 특징은 롤플레이팅게임(RPG)에 접목시킬 수 있으며, 거타지가 늑은 여우와 대결하는 것은 아케이드 게임으로도 활용될 수 있다. 또한 이 설화에 나타나는 여러 극적인 장면은 플래시 애니메이션으로 창작될 수도 있으며, 서사를 확장시킨 스토리텔링은 연극, 뮤지컬 등의 다양한 문화콘텐츠를 창작하는데 도움을 줄 수 있다. 넷째, 캐릭터 창작은 등장인물들의 인물 프로필과 포트폴리오를 통해 시각화하여 이루어질 수 있다. 거타지, 용, 늑은 여우, 50인의 군사들, 꽃으로 변하는 거타지의 아내 등의 독특한 이미지를 바탕으로 창작된 캐릭터는 설화의 현대적 계승을 위해서도 유익할 것이다.

앞으로 '거타지 설화'뿐만 아니라 더 많은 설화가 우리나라 문화콘텐츠 발전에 도움을 주고 우리 곁에서 숨쉬며 끊임없이 새로운 모습으로 재탄생할 수 있기를 기원해 본다. '거타지 설화'와 유사한 '작제건 설화' 등 다양한 괴물퇴치담의 문화콘텐츠 창작과 연계 방안에 대한 연구는 다음 과제로 남기도록 한다.

### 참고 문헌

- [1] <http://www.culturecontent.com>  
 [2] J. T. Micheal, 김병욱, 오연희 옮김, "서사물 비평 언어학적 서설", 형설출판사, p.15, 1993.  
 [3] 일연, 이재호 옮김, "삼국유사 1", 솔출판사,

pp.272-276, 1997.

- [4] 김태곤, "한국무속연구", 집문당, pp.159-161, 1981.  
 [5] 황동열, "문화원형의 디지털콘텐츠 개발 모형에 관한 연구", 한국비블리아학회논문지, 제14권, 제1호, p.46, 2003.  
 [6] 한국문화콘텐츠진흥원, 문화원형 창작소재 개발 중장기 로드맵 수립, pp.22-23, 2006.  
 [7] 최운식, 한국서사의 전통과 서사문학, 민속원, p.141, 2002.  
 [8] 송성욱, "문화콘텐츠 창작소재와 문화원형", 인문콘텐츠학회논문지, 제6호, p.82, 2005.  
 [9] C. Seymour, 한용환 옮김, "이야기와 담론", 푸른사상사, p.19, 2003.  
 [10] 이지양, "문화콘텐츠의 시각으로 고전텍스트 읽기", 고전문학학회논문지, 제30집, p.99, 2006.  
 [11] 강호정, "설화 문학의 현대적 적용 양상 연구", 인문콘텐츠학회논문지, 제4집, 2004.  
 [12] 함복희, "설화의 문화콘텐츠화 방안 연구", 한국어문교육연구회논문지, 제35집, 제2호, p.142, 2007.  
 [13] 최혜실, "디지털 시대의 문화 읽기", 소명, p.96, 2001.  
 [14] 박기수, "문화콘텐츠 스토리텔링의 생산적 논의를 위한 네 가지 접근법", 한국언어문화학회논문지, 제32집, p.8, 2007.

### 저자 소개

이 규 훈(Kyu-Hoon Lee)

정희원



- 1998년 2월 : 동국대학교 국어교육과(교육학사)
- 2005년 8월 : 한국교원대학교 국어교육과(교육학석사)
- 2006년 3월 ~ 현재 : 한국교원대학교 국어교육과 박사과정 중, 한국교원대학교 강사

<관심분야> : 문화콘텐츠, 스토리텔링, 고전의 현대적 활용, 문예창작