

영웅 서사 속의 강화복 콘텐츠 특성

손종남*, 이창조*
우송대학교 게임멀티미디어학과*

Characteristics of a hero in the story the powered suit contents

Jong-Nam Sohn*, Chang-Jo Lee*
Dept. of Game Multimedia Woosong University*

요약 영웅이 등장하는 콘텐츠는 영상콘텐츠 분야의 발전에 많은 역할을 한 소재이다. 최근에는 강화복을 활용한 영웅 이야기들이 등장하고 있으며, 인기 또한 높다. 강화복은 로버트 앤슨 하인라인이라는 과학 소설작가에 의하여 처음 주창되었으며, 다양하고 수많은 강화복 콘텐츠가 만들어지는데 기여하였다. 특히 영웅 서사와 결합된 강화복 콘텐츠는 관객들에게 많은 호감과 더불어 인기를 끌고 있다. 본 연구에서는 강화복 콘텐츠란 무엇인지? 그리고 강화복 소재를 활용한 콘텐츠들의 분석을 통하여 강화복이 콘텐츠 내에서 갖는 특성을 분석하였다. 강화복 콘텐츠에는 기존 영웅서사 보다 현실적, 과학적 이야기 전개가 중심이 되기에 관객들에게 많은 인기를 얻고 있는 것으로 사료 되어진다.

주제어 : 강화복, 영웅서사, 영상콘텐츠

Abstract The content of emerging hero is a material of many roles in the development of video content. In recent years, the hero story taking advantage of the powered suit are appearing, and the popularity is also high. The powered suit was first advocated by Robert Anson Heinlein called science fiction writer, and he contributed to creation of diverse and numerous powered suit content. In particular, the powered suit content combined with epic heroes has become popular with many crush to audiences. In this study, what is the powered suit content and analyzed characteristics within the content of the powered suit by content analysis of utilizing the powered suit materials. It is thought that the powered suit content is gaining popularity to a large audience because it focused on realistic, scientific storyline than a traditional hero narrative.

Key Words : Powered Suit, Epic Hero, Video Content

1. 서론

1.1 연구목적 및 필요성

영웅이 등장하는 콘텐츠는 예나 지금이나 많은 인기를 얻고 있는 대상이다. 신기한 능력의 소유자인 영웅이 등장하였던 콘텐츠들에는 현실에 존재 하지 않는 마법이나 능력 등의 소재를 활용하여 재미를 주었다. 오늘날 다양한 영웅 관련 영상 콘텐츠 내에서 등장 하고 있는 소재

중 하나가 바로 강화복이라는 대상이다. 지금으로부터 반세기전 어느 과학소설작가에 의하여 쓰여진 소설을 통하여 알려지게 된 강화복은 오늘날 다양하고도 많은 영상 기반 콘텐츠(영화, 애니메이션, 게임)에서 활용되고 있다. 이제 강화복 이라는 대상은 콘텐츠의 이야기 속 일부 소재 성격을 넘어 전체적인 이야기를 이끌어 가는데 중요한 역할까지 담당하는 대상이기도 하다. 강화복은 더 이상 상상속의 존재가 아니다. 이제는 실상에서도 활

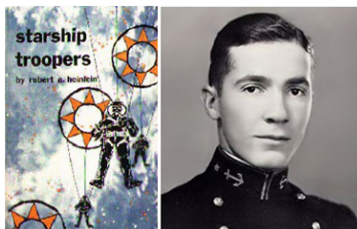
Received 11 June 2013, Revised 17 July 2013
Accepted 20 August 2013
Corresponding Author: Jong-Nam Sohn(Woosong University)
Email: jnsohn@naver.com

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

용되어지기 위하여 첨단기술들이 접목되기도 하고, 강화복 실현을 위한 새로운 기술들이 개발되어지고 있다. 강화복의 개념은 등장 이래로 많은 콘텐츠에서 활용되어진 키워드이며, 오늘날 영웅서사시 콘텐츠의 아이টে이기도 하다. 그렇기에 기존의 영웅서사시와는 분명 다른 차별적 특징들이 존재 할 것이라 사료되어진다. 강화복을 활용하는 영상 콘텐츠들을 통하여 특성은 무엇인지, 기존 영웅서사시와 차이점들을 비교함으로써 콘텐츠 발전에 도움이 되고자 한다.

1.2 강화복의 의미

의복은 인간이 오랜 역사를 거치면서 자신들의 신체를 외부의 추위와 더위, 해충과 각종 물리적 영향 즉 위협 등으로부터 보호하기 위하여 다양한 소재들을 활용하여 만들어 낸 인류의 발명품이다. 강화복이란? 또 다른 단어로 파워드 슈트(Powered Suit) 혹은 동력형 외골격(Powered Exoskeleton)이라 부르며, 일종의 갑옷처럼 신체에 착용을 하고, 각 관절 부분을 압력 센서 및 각종 첨단 장치 등을 사용해서 인간의 신체 움직임과 감각을 증폭해 주는 작동장치이다. 다시 말해 입는 동시에 외부로부터 오는 위협을 막아주며, 보통사람들과 다른 능력을 갖게 해주는 의복을 말한다. 이러한 강화복 즉 Powered Suit의 개념은 미국의 과학소설작가이자 휴고상(Hugo Award: 매년 전 해의 최우수 과학 소설과 환상문학 작품에 대해 수여하는 과학소설상, 이 상은 미국 SF의 아버지이자, 과학 소설 잡지의 선구적인 어메이징 스토리(Amazing Stories)의 설립자인 휴고 건즈백을 기념하여 만들어졌다.)을 수상하였던 로버트 앤슨 하인라인(Robert Anson Heinlein, 1907년 7월 7일 ~ 1988년 5월 8일)이 1959년 발표한 장편소설 스타쉽트루퍼스(Starship Troopers)에서 언급한 내용이다.



[Fig. 1] Starship Troopers(Book Cover Image) & Writer Robert Anson Heinlein

로버트 앤슨 하인라인(Robert Anson Heinlein)은 SF의 3대거장(아이작 아시모프, 아서 C. 클라크, 로버트 앤슨 하인라인)중 한명이기도 하다. 그의 작품세계 속에서 등장하는 파워드 슈트, 각종 과학기계들의 세밀하고 전문적인 묘사의 원동력은 2차 세계대전 당시 미 해군 항공공학연구원으로 고고도 압력복과 레이더 연구 등을 하며 근무하였던 경험이 밑바탕이 되었다고 한다.[1]



[Fig. 2] Powered suit was expressed in different ways

영화와 애니메이션 작품으로 제작되어졌던 SF소설 스타쉽트루퍼스(Starship Troopers)의 주 내용은 과학기술이 발전한 미래시대에 P혹성으로부터 날아온 거대한 운석으로 인하여 지구가 공격당하자 그에 대한 복수로 P혹성의 생명체인 벌레들을 공격하기 위해 군대를 보내지만 수많은 전사자만 남기고 패전하고 만다. 지능이 없을 것으로 생각했던 생명체들은 지능을 가지고 있으며, 인간을 몰살시킬 계획까지도 가지고 있는 생명체였다. 이에 인간들은 강화장갑을 착용한 군대를 파병하여 우주 곳곳의 행성들에서 벌레들과 전쟁을 벌이게 된다는 내용이다. 작품전체에 군국주의와 전체주의라는 사상이 내포되어 있으며, “개인은 전체를 위해 희생을 감수해야 하는 대상이며 병역을 이행해야만 시민권을 얻을 수 있다.” 라는 병역필 주의가 담겨진 작품이다. 하지만 처음 제작된 영화에서는 원작소설 키워드인 강화복이라는 소재를 배제하여 원작을 제대로 살리지 못하였다.

이후 강화복이라는 콘텐츠는 출판, 카툰 코믹 등의 인쇄 미디어뿐만 아니라 애니메이션, 영화, 게임과 같은 영상 콘텐츠 등에서 널리 활용되며 퍼져 나갔고, 강화복의 외형 또한 작품과 콘텐츠마다 각기 다른 특색 있는 다양한 형태로 발전하게 된다.

1.3 인류역사속의 강화복

강화복의 기원은 인류의 전쟁사, 역사 속에서 다양한 형태로 존재하며, 현재 유물로 남아 있는 갑옷(갑주)에서 기원하고 있다. 갑(甲)이란 “전장에서 창, 칼, 화살 등으로부터 신체를 보호하기 위해 금속이나 가죽으로 된 미늘 등을 붙여 만든 옷을 지칭”하며, 주(冑)는 투구를 지칭한다.[2] 갑옷은 아무나 입거나 착용 할 수 있는 옷이 아니었다. 실제 갑옷을 입을 수 있었던 대상은 왕, 귀족, 높은 직책의 관리, 장수 혹은 일정 이상의 고위직책을 담당할 사람만이 입을 수 있었던 특별히 제작된 의복이었다. 창과 칼을 막아내야 하는 재질로 제작해야 했기에 많은 시간과 비용이 소요되었고, 무게도 상당히 무거웠다. 갑옷을 입고 전장을 누비며 적과 싸운다는 것은 일반적 보통 사람들이 행하기에는 분명 신체적, 체력적으로 어려움과 한계가 있었으리라 여겨진다. 그런 한계를 건디며 갑옷을 입을 수 있는 대상은 일반인이 갖지 못한 신체적, 체력적으로 월등한 능력을 가진 사람이어야만 했다. 그렇기에 갑옷 이면의 그 대상에는 일반사람들이 함부로 넘보거나 소유하기 어려운 체력과 권력 그리고 특권층만이 누리는 혜택 등이 담겨져 있는 상징적 의미가 담겨져 있다고 해도 과언이 아니다.

방호의 역할과 더불어 힘과 권력의 상징으로서 오랜 시간을 지나온 갑옷은 오늘날 주 무기인 총탄을 막아내는 다양한 기술을 접목함으로써 방탄복이라는 형태로 발전하게 된다. 방탄에 새로운 기술의 힘을 더한 강화라는 개념으로 한 층 더 발전된 강화복은 인간의 신체적 움직임에 힘과 속도의 능력을 증가시키고, 인간의 오감의 능력을 높여 주는 기술이 더해져서 외부의 어떠한 조건에서도 생존에 도움이 되는 기능들로 채워지며 진화하게 된다. 갑옷에서 발전된 강화복에도 기존의 갑옷이 상징하던 의미와 마찬가지로 일반 사람들이 아닌 선택되어진 자들만이 착용 할 수 있으며, 강화복을 착용한 자에게는 월등한 힘과 특별한 능력이 부여되며 더 나아가 영웅으로 자리 매김할 수 있는 충분한 가치가 존재하게 된다.

1.4 현실속의 강화복

콘텐츠 속 실존하지 않은 개념 수준이었던 강화복은 실제 현실 속에서 크게 2가지 방향으로 활용되고자 연구 개발이 되고 있다.

1.4.1 군사적 목적의 강화복

첫 번째는 로버트 앤슨 하인라인(Robert Anson Heinlein)의 소설 스타쉽 트루퍼스 내용처럼 군사용으로 활용하기 위한 연구이다. 전장이라는 악조건 속에서 활약하게 되는 군인들을 총탄과 포탄으로부터 보호하여 생존성을 높이면서 적을 제압 하는 힘과 근력 그리고 민첩성에 도움을 주는 강화복 연구는 미래의 슈퍼 군인 양성을 목적으로 개발 진행 중이다. 현재 강화복 개발의 가장 큰 걸림돌 중 하나는 외부 전원에 연결하지 않은 채 골격이 장기간 동작할 수 있도록 충분한 압축 전력 공급 장치를 만들어내는 것이라 한다.[3] 걸림돌이 해결되고 강화복이 현실화되어 보급화 된다면 체력의 강약에 상관없이 전장에서 뛰어난 활약 할 것으로 예상하고 있다.

1.4.2 산업 및 일상생활을 위한 강화복

두 번째는 다양한 산업 및 일상생활을 위한 강화복 개발이다. 산업 현장에서는 여러 가지 위험 요소들이 많이 존재하며, 그로 인하여 인간은 신체적 한계를 접하게 된다. 산업현장 속에서 강화복 이라는 도구는 인간을 산업 재해로부터 보호하고 신체 능력을 배가시켜 피로와 체력적 부담을 덜어주는 역할을 할 수 있기에 산업용 강화복 개발에도 노력을 하고 있다. 실제 어느 자동차 제조사에서는 자동차 조립라인에서 근력을 높여주고 피로도를 줄여 사용할 수 있는 강화장갑(glove)이 개발되어 사용을 앞두고 있다고 한다. 민간 및 의료분야에서는 거동이 불편한 환자들을 돌보기 위하거나 신체적 장애를 가진 이들과 노약자들에게 적은 힘만으로도 손쉽게 일상생활들이 가능하도록 하는 근력 강화복이 연구 개발 중이며, 다양한 프로토타입의 모델이 개발되고 있다.

2. 본론

2.1 영상 콘텐츠 속 강화복의 종류

영상 콘텐츠 속에서 등장하고 있는 강화복의 종류는 크게 나누어 경량의 의복형 강화복과 중·대형의 탑승형 강화복 두 가지로 나눌 수 있다.

2.1.1 의복형 강화복

인간이 외부의 물리적 화학적 환경으로부터 신체를 보호하기 위해 입는 의복처럼 신체에 직접 착용하는 형태의 강화복을 말한다. 인간의 신체적 외형을 크게 벗어나지 않는 외형적 형태를 지닌다. 강화복이 등장하는 다양한 작품 속에서 등장하는 의복형 강화복의 특징은 방탄과 방호를 기본으로 인간 신체 근력의 힘을 강화하는 기능과 움직임의 민첩성 빠르게 하기 위한 두 가지 목적을 주로 추구하고 있다. 의복형 강화복이 등장하는 대표적 영상 콘텐츠들에는 아이언맨, 헤일로, 영화 GI JOE, 텍시도 등이 있다.

2.1.2 탑승형 강화복

의복형 강화복보다 더 크고 무거운 형태의 강화복으로 의복형 보다 더 강한 힘을 발휘하며, 중무장 및 중장갑이 가능한 기능적 특성을 지닌다. 탑승형이기에 탑승자 신체의 직접적 움직임으로 조종하기보다는 자동차나 중장비를 운전하는 것처럼 제어기기를 활용하여 움직이고 제어하게 된다. 외형적 형태는 인간 신체의 형태를 유사하게 닮은 형태부터 인간 외형과 닮지 않은 형태까지 다양하다. 의복형 강화복 보다 더 강한 힘을 낼 수 있으며, 외부적 환경 변화에 더 오래 더 강력하게 버틸 수 있는 장점이 있으며, 비행 및 수중, 우주와 같은 곳에서 외부환경에 제약을 덜 받고 장시간 활동과 역할이 가능하다는 장점이 있다. 늘어난 크기, 장갑, 무장 등으로 개인만을 위한 장비가 아닌 팀 혹은 일정 규모 단위의 인원을 위한 성격의 강화복이다. 탑승형 강화복이 등장하는 대표적 영상 콘텐츠들에는 기동전사 건담과 같은 로봇 메카닉 작품들, 에플시드, 보톰즈, 영화 아바타의 탑승형 강화장갑, 영화 Pacific Rim 등이 있다.

2.2. 기존 영웅서사 콘텐츠 분석

영웅 서사시들의 내용전개 방식은 전 세계 신화와 민담에 공통적으로 나타나 있는 공식을 따르고 있는 경우가 많다. 이러한 영웅의 이야기들을 체계적으로 분석한 신화종교학자 조셉캠벨(Joseph Campbell)의 작품 속에는 영웅서사의 단계가 잘 드러나 있다. 그 단계는 17단계로 되어 있으나 그 내용을 줄여서 요약하면 다음과 같다. 첫째, 모험이 필요하며, 주인공은 익숙한 세계를 떠나

야 할 이유가 생긴다. 둘째, 초자연적인 능력을 진니 자가 나타나 도와준다. 셋째, 그 과정 속에서 접하게 되는 여러 가지 시련을 해결하는데 도움을 주는 새로운 친구들을 만나게 된다. 넷째, 적과 직접 부딪쳐 싸우고 결국 승리한다. 영웅은 음식, 보물, 마법, 결혼 선물, 공주 등의 전리품 이상의 것을 가지고 당당히 고향으로 돌아온다.[4]

과거 영웅 서사는 영화가 지닌 허구성에 상상력이 더해져 만들어낸 다양한 영웅의 능력들은 관객들에게 재미를 안겨주고 몰입할 수 있는 콘텐츠의 구성적 역할을 할 수 있는 대상이었다. 지금도 영웅의 이야기는 끊이지 않고 등장하고 있으며, 특정 몇몇의 영웅들은 지금도 인기와 사랑을 받고 있다. 하지만 오랜 시간 유사하거나 식상한 영웅들의 등장은 관객들로부터 예전과 같은 공감과 인기를 얻지 못하고 있다. 영웅이라는 존재는 보통 사람들과 다른 특별한 차별성을 갖게 된다. 그 차별성에는 신체적, 정신적, 물질적, 물리적 등 다양하게 존재한다. 이제까지 등장한 영상 콘텐츠들 속에서는 일반사람들이 갖지 못한 비현실적 초능력 부여를 통하여 다양하고 독특한 많은 영웅 콘텐츠들을 창조해 왔다.

특수의복이나 기타 장비들을 갖추지 않아도 주인공인 자신의 신체에 내재된 영웅의 능력을 바탕으로 이야기가 전개되어진다. 대부분의 영웅들은 보통 사람들보다 월등히 뛰어난 차별적 능력을 가진 존재이며, 선천적으로 능력을 갖고 태어나거나 혹은 후천적으로 영웅의 능력을 갖게 된다. 선천적인 능력은 원래부터 일반인과는 다른 영웅적 능력을 갖고 태어나 살아가는 인생(슈퍼맨, 윈더우먼 토르, X-man 등)속에서 발생하게 되는 다양한 사건과 이야기로 구성 된다. 후천적 능력으로는 방사능과 같은 환경적 오염, 유전공학적 결합 등 주인공이 우연한 사건사고와 기회를 통하여 영웅적 능력을 갖게 되면서(그린랜턴, 헐크, 퍼스트 어벤저-캡틴 아메리카, 스파이더맨 등) 일어나는 일들로 구성된다. 그 외에도 영웅으로서 보통사람들과의 차별로 인한 갈등 구조도 이야기 전개에 활용되고 있다. 기존의 영웅은 외형적인 모습에 있어서도 보통 사람들보다 큰 몸집 및 근육질의 몸을 지니고 있는 경우가 대부분이다.

2.3. 강화복 소재를 활용하는 콘텐츠 분석

2.3.1 영화 G I JOE :

군인들 중에서도 월등한 능력을 지닌 이들로만 이루어진 비밀 조직 속에서 강화복이라는 존재는 그들의 체력적 능력을 더욱 강화 시키며 적의 위협과 사건을 해결하는 영웅적 능력 부여 역할을 하고 있다. 형태는 안면이 노출되는 의복형 강화복으로서 주인공이 적을 추격하는 Scene에서 등장한다.

2.3.2 영화 아이언맨 :

강화장갑의 속성을 아주 잘 활용한 콘텐츠 중 하나이다. 군수사업으로 부와 권력을 가진 주인공이 납치와 구금이라는 생명의 위협에서 신체를 보호하고 탈출하기 위하여 만든 갑옷에서 시작된 강화복은 개량과 발전을 거듭하여 진화한다. 아이언맨의 강화복은 주인공을 보통사람들과 다른 차별성 있는 영웅의 존재로 탄생하게 하고 영웅의 역할을 하고 있으며, 콘텐츠의 주체어이자 키워드로 자리 잡는다. 또한 새로운 강화복이 개발되고 착용하는 과정의 모습들은 이 영상 콘텐츠만의 매력이다.

2.3.3 영화 배트맨 :

본래의 내용은 많은 부를 상속받은 주인공이 사회의 약에 대항하고 처벌시키는데 있어 자신의 신분을 숨기고 자 직접 제작한 변장 의복 수준에 불과 하였으나, 시리즈로 오랜시간 거듭되면서 첨단 강화복으로 탈바꿈 되었다. 박쥐 컨셉의 신분위장장과 더불어 첨단 기술이 적용되어 신체보호 및 강화기능이 더해진 검은색 강화복은 배트맨 이미지의 상징적 아이콘이 되었으며, 주인공을 영웅으로 활약하게 하는 역할을 담당한다.

2.3.4 비디오 게임 헤일로 :

어린 아이 때부터 선별 착출 되어 신체의 여러 부위를 개조 및 강화시키는 엘리트 병사 육성하는 계획인 스파르탄 프로젝트로 슈퍼군인들이 탄생하게 된다. 스파르탄이라 불리는 군인들과 생존 능력과 힘을 더욱 향상 시켜주는 “몰니르(Mjöllnir)” 라는 그들만의 첨단 강화복은 때마침 막강한 기술력과 힘을 가지고 침공해오는 외계종족으로부터 전멸 위기에 직면하게 된 인류를 구원하는데 앞장서게 되며, 전쟁을 벌이며 습득한 외계종족의 기술들로 보강되며 진화한다. 여기에 강화복에 탑재된 “코타나”라는 AI는 강화복을 단순한 의복을 넘어선 파트너 및 조력자가 되며, 헤일로 전체적인 이야기를 전개해 나가

고 이끌어 가는 주된 역할을 하게 된다. [5]

2.3.5 애니메이션 모빌슈트 기동전사 건담 :

지구에서 우주로 진출한 인류는 새로운 우주 공간에 거주를 위한 거대한 인공구조물 “코로니”를 건설하기 시작하며, 구조물 건설을 위하여 만들어진 모빌 슈트(Mobil Suit)라 불리워진 탑승형 작업로봇을 활용하게 된다. 많은 식민지가 건설된 후 스페이스 노이드(우주에서 태어나 살아가는 사람들)와 지구의 사람들 사이의 대립과 갈등이 다툼으로 이어지면서 건설용 강화복인 모빌슈트(Mobil Suit)를 군사적 목적으로 병기화 한 다양한 탑승형 슈트가 개발된다. 특히 건담이라는 모빌슈트는 주인공의 남 다른 능력을 발견하게 하고 발휘하는데 많은 역할을 하게 되며, 이야기의 중심축이 된다.

3. 결론

3.1 강화복 영웅 서사의 특징

강화복은 전체 이야기를 이끌어가는 키워드로 활용되기도 하고, 다른 한편으로는 이야기 속의 부수적 요소로 활용하기도 한다. 주인공은 강화복과 밀접한 연관이 있으며, 주인공을 영웅으로 탈바꿈 시켜주는 역할과 영웅 능력 향상의 소재라는 점이다. 강화복이라는 소재의 영웅적 이야기 시작은 대부분 보통사람들과 신체적으로 크게 다르지 않은 주인공에게 찾아온 기회와 노력을 통하여 강화복을 접하게 되고 강화복에 대한 여러 단계의 적응 과정을 거쳐 마침내 영웅의 지위에 오르게 되는 이야기 구조를 가지고 있다. 강화복에 적응하는 과정에 대한 이야기 또한 콘텐츠의 이야기를 이끌고 있는 구심적 역할을 하며 다양한 재미를 주는 요소이기도 하다. 기존의 영웅적 서사들에서는 주로 주인공의 내면에 내재되어 있는 눈에 보이지 않는 능력들을 이용하여 영웅을 탄생시키고 만들어 가지만, 강화복 소재를 활용한 서사의 경우 가시적으로 확연히 드러나 있는 강화복이라는 대상을 통하여 좀 더 사실적이고 구체적인 영웅을 만들어 가고 있다. 강화복 영상콘텐츠들을 특징은 강화복은 기존의 근육질 몸의 영웅 모습에서 탈피하여 과학기술과 첨단 메카닉 소재들과 더 밀접한 연관성이 있다. 강화복은 주인공에게 영웅으로서 역량을 발휘할 수 있는 기회와 위

기를 이겨낼 수 있는 능력을 부여해주는 존재이며, 또한 과학적이고 현실성 있는 영웅을 창조해 내는 역할을 하고 있다. 강화복의 능력과 기술은 곧 주인공이 갖게 되고 발휘하게 되는 영웅의 능력이 된다.

<Table 1>Common & Difference(Special Feature)

	Traditional Hero Narrative	Powered Suit Hero Narrative
Common	Most of hero's narrative keep the epic hero's rules who wrote Joseph Campbell	
Difference (special feature)	<ul style="list-style-type: none"> • Innate ability or Skills acquired • Muscular body • Capabilities inherent in the body • Invisible ability(super power) • Impractical and non-scientific skills 	<ul style="list-style-type: none"> • Skills acquired • None muscular body • Demonstrate the ability to wear the Powered suit • Using the powered Suit for hide Hero's identity • Visible and tangible skills • Realistic than the traditional epic hero and the ability to support scientific theories

앞서 언급한 강화복의 특징들이 가장 잘 나타낸 대표적 콘텐츠 한 가지를 꼽는다면 근래에 시리즈로 제작 되어진 미국 코믹북 원작의 영웅 이야기 영화 “어벤저스”에서 등장하는 아이언맨이 그 중 하나일 것이다. 30여년 전에 제작된 동일내용의 영상작품과 비교하면 상당히 많은 차이를 보인다. 처음 제작된 작품의 경우 전체 영웅들 중에서 특색 있는 등장인물 정도에 불과 하였다. 오늘날의 작품에서는 강화복 개발과정, 첨단기술의 기능적 활용 등 다양하고 많은 이야기를 만들어 내고 있으며, 특히 컴퓨터 그래픽 기술이라는 시각적 표현 기법들이 더해져 보여지는 외형적 화려함은 관객들에게 많은 재미를 선사하고 있으며, 여느 다른 영웅 이야기보다 인기가 높다. 이러한 점으로 볼 때 강화복은 그 소재 자체가 영상콘텐츠로서 활용도가 높으며, 또한 과학기술이라는 현실과 동떨어지지 않은 소재를 활용한 실현가능 될 법한 영웅의 이야기는 관객들의 관심을 더 이끌어 낼 수 있는 기회를 제공한다. 강화복은 이전의 영웅 서사보다 현실적인 영웅의 모습을 재현하고 표현하는데 적합한 소재이고 시대에 맞는 영웅 이야기가 담긴 콘텐츠를 만들어 가는데 있어서 다양한 발전 가능성이 많은 콘텐츠라 사료되기에 앞으로 영웅 콘텐츠와 강화복과의 연결성을 보다 심도 있게 연구하고자 한다.

REFERENCES

- [1] Naver Cast (http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=30&contents_id=7562&category_type=series)
- [2] Korea Traditional Culture Encyclopedia
- [3] Wikipedia (<http://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B0%95%ED%99%94%EB%B3%B5>)
- [4] Written by Allan Lazar, Dan Karlan, Jeremy Salter, Translate by Soonju-Lee. The 101 Most Influential People Who Never Lived, Tuindoll Press. 2007 p318.
- [5] Written by Eric Nylund, Translate by Ho Woon-Jung, Halo(The Fall of Reach), ZipSAJae Press 2011.

손 종 남 (Sohn, Jong Nam)



- 2000년 2월 : 충남대학교 산업미술학과 시각디자인
- 2004년 2월 : 공주대학교 영상예술대학원 게임멀티미디어전공
- 2009년 8월 : 동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 박사과정 수료
- 2012년 9월 ~ 현재 : 우송대학교 게임멀티미디어과 교수

• 관심분야 : 게임, 애니메이션, 디자인, 멀티미디어
 • E-Mail : jnsohn@naver.com

이 창 조 (Lee, Chang Jo)



- 1989년 2월 : 인하대학교 전자계산학과
- 1991년 2월 : 인하대학교 대학원 컴퓨터과학 전공
- 1996년 2월 : 고려대학교 대학원 컴퓨터과학 전공
- 1990년 11월 ~ 1994년 2월 : 한국과학기술연구원 시스템공학연구소

소프트웨어공학연구부 선임연구원

- 1994 3월 ~ 1996년 2월 : 한국문화예술진흥원 선임연구원
- 2005년 6월 : 카네기멜론대학(ETC) 연수
- 1996년 3월 ~ 현재 : 우송대학교 게임멀티미디어학과 교수
- 관심분야 : 디지털콘텐츠융합기술, 기능성게임
- E-Mail : cjlee@wsu.ac.kr