

문화원형을 기반으로 한 창의적 캐릭터 제안 한국 고전 설화 <불가살이(不可殺伊)>를 중심으로 Suggestion of a Creative Character based on Cultural Archetype -focused on <Bulgasalee(不可殺伊)>, Korean Classic Folktales-

신상기*, 이채론**

동국대학교 영상문화콘텐츠연구원*, 동국대학교 영상대학원 문화콘텐츠학과**

Shang-Ki Shin(yuchissk@dongguk.edu)*, Chae-Ron Lee(garvia83@naver.com)**

요약

문화원형을 창작소재로 다루어 현대적으로 개발하는 사업이 꾸준히 추진되어 왔다. 하지만 문화원형을 단순히 재현하고 현대매체로 전이시키는 작업을 벗어나 현 시대를 살고 있는 수신자 즉, 대중들이 원하는 욕망을 통찰하고 있지 않은 콘텐츠 개발은 무의미 하다. 과거 사람들이 욕망하던 것들과 현대인들의 욕망은 완벽히 일치될 수 없기 때문이다. 본 연구는 한국의 문화원형으로 존재하는 ‘불가살이(不可殺伊)’를 현대에 알맞은 문화콘텐츠로 컨버전스하기 위해 시작되었다. 종래의 ‘불가살이’에 대한 근거를 바탕으로 창의적 캐릭터를 개발하기 위해 고전의 현대적 변용의 방법과 의의, 그리고 캐릭터가 가지고 있는 경제적 가치와 향후 개발의 방향성을 알아보기 위한 사례들을 살펴보았다.

한국의 문화원형인 ‘불가살이(不可殺伊)’는 한국형 몬스터로 당대 사람들의 소망을 투영시켜 반전과 영웅의 성격을 가지고 있으며, 쇠를 먹고 불과 연관된 특성은 ‘불가살이’만이 가진 독자적인 캐릭터다. 그것을 바탕으로 현대적 감각으로 재탄생된 ‘불가살이’는 쇠를 다루는 연장을 무기로 장착하고, 불과 싸우는 소방관의 이미지를 투영시켰다. 본 연구는 문화원형의 성공적인 현대적 변용을 위한 캐릭터 제안 뿐 아니라 캐릭터가 가진 가치를 새롭게 전개하리라 생각한다.

■ 중심어 : | 문화콘텐츠 | 문화원형 | 불가살이 | 캐릭터 | 창작소재 |

Abstract

Project to deal with cultural archetype as a material for creation to develop modern one has continued. But it would be meaningless if cultural archetype is simply reproduced into modern one with modern medium so that such contents cannot see through desire that the general public, that is, contemporary recipients want. This is because desire of people who lived in the past is not completely same as one of modern people. This study began to make convergence from Bulgasalee(不可殺伊) as a Korean cultural archetype to cultural contents fit to modern times. To develop creative character based on ground for existing Bulgasalee(不可殺伊), these were investigated - method and meaning of modern transformation for classics, economic value of the character, and examples to understand direction of future development.

Bulgasalee(不可殺伊) as a Korean cultural archetype is Korean style monster where wish of contemporary people was reflected so that it has character of anti-war and hero. To eat iron and be related to fire is a unique character that only Bulgasalee(不可殺伊) has. Bulgasalee(不可殺伊) re-born in modern sense based on such characters is equipped with tool to treat iron as arms and to it, image of fireman is reflected. It is thought that this study not only suggested character for successful modern transformation of cultural archetype but also newly developed value that the character has.

■ keyword : | Cultural Contents | Cultural Archetype | Bulgasalee(不可殺伊) | Character | Material for Creation |

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적

현대는 콘텐츠의 시대이다. 하드웨어 중심의 사회에서 벗어나 감성의 시대, 즉 콘텐츠로서 표현되는 사회이다. 문화예술계에서 나타나는 콘텐츠의 범람은 모든 콘텐츠의 감성을 촉발시키는 이야기 혹은 사연을 입히고 있다. 문화 콘텐츠 시대에 걸 맞는 이런 이야기의 진화는 언젠가부터 전통 콘텐츠, 즉 문화원형에 집중하기 시작하였다. 수많은 전설이나 민담 그리고 조선왕조실록을 비롯한 기록 문화에 이르기까지 많은 기관과 단체에서 문화원형을 찾아 발굴하고 이를 현대에 맞게 각색하는 작업이 풍부하게 이루어지고 있다.

문화원형을 찾아서 새로운 캐릭터를 창조하는 산업은 실로 높은 부가가치를 창출하기 때문에 정부에서 매년 많은 지원을 하고 있다[1]. 시각콘텐츠의 시대에 이야기의 중심인 캐릭터 창출은 미국, 일본을 비롯한 선진국에서는 이미 창조산업의 핵심을 이루고 있으며, 그 예로서 미국의 미키마우스나 도널드 덕, 일본의 도라에몽이나 아톰 같은 경우는 몇 세대를 아우르는 캐릭터로서 만들어진지 수 십 년이 지난 지금에도 많은 사랑을 받고 있다. 하지만 아직도 우리나라는 옛 부터 구전으로 전해 내려오는 몇몇의 전설이나 고전 소설 속의 캐릭터의 현실적 구현에 집중하고 있으며, 그 쓰임도 단순히 애니메이션이나 드라마의 소재로 한정되어져 있어 부가가치 창출에 큰 도움이 되고 있지 않은 실정이다.

이에 본 연구는 괴물 영웅 전설이지만 잘 알려지지 않은 고려 말부터 전해지는 ‘불가사리’의 캐릭터 개발에 대한 연구를 하고자 한다.

2. 연구 범위 및 방법

캐릭터는 특정제품이나 목적에 의해서만 전개되는 것이 아니라, 그 활용도가 극대화되는 추세에 있다[2]. 다양한 목적에 의해 개발되면서 독자적으로 의미망을 구축하고 있는 캐릭터 영역은 경제적 파급력이 타 영역에 비해 크다. 하지만 한국적인 문화를 세계로 알리기 위한 노력에 비해 캐릭터에 대한 관심과 개발이 미흡한

실정이다. 더욱이 본 논문에서 다루어질 ‘불가살이’는 괴물의 형상을 가진 존재로 그려지며 현대로 전수된 그 이미지가 부정적이다. 이에 현대적으로 재해석되어 창조될 ‘불가살이’는 한국문화를 내재한 긍정적인 이형캐릭터의 등장으로 의미를 가질 수 있도록 방향성을 가질 것이다.

‘불가사리’ 캐릭터에 대하여 기존의 자료들과 선행된 캐릭터들의 사례를 살펴보고 콘텐츠 제작의 3단계 중 Pre production로서 자료조사와 캐릭터 컨셉 도출의 과정을 가질 것이다. 이를 통해 문화원형으로서 ‘불가살이’를 현대에 알맞게 개발하여 또 다른 문화콘텐츠산업의 독창적인 아이템을 발굴하고 한국적인 전통 아이템의 세계화에 기여하고자 한다. 이는 현대적이고 한국적인 이형 캐릭터의 부재 속에서 좋은 선례가 될 것이며, 이를 바탕으로 문화 산업적 측면에서는 OSMU를 실현할 수 있는 계기가 될 것이다. 또한 문화원형 개발이라는 시대적 배경에 인문학적 요소를 첨가함으로써 좀 더 정밀한 스토리와 현대적 감각이 부여된 캐릭터 개발이 될 수 있도록 하는데 의의를 둔다.

II. 문화원형과 문화콘텐츠 기획

1. 문화원형 활용의 의의

문화원형은 문화와 원형이 복합된 개념[3]이다. 동시대 사람들이 향유하는 문화와 근원적이라는 의미를 내포한 원형의 결합이 새로운 것을 만들어낸다는 창작과는 거리가 있어 보이지만, 창작소재로서 문화원형은 상상력, 즉 창작의 원동력을 유발시킬 수 있고, 통시대적으로 소멸되지 않고 전해져 내려온 점을 통해 역사적으로 검증받았음을 인정받을 수 있다.

문화원형을 활용한 콘텐츠는 문화적 역사성과 고유성, 정체성 그리고 보편성 등을 갖춘 원천소스가 인문학적 또는 문화산업적 가치창출을 위한 목적에 의해 인간의 창조적 문화적 생산 활동[4]을 거친다. 이러한 문화적 생산 활동이 문화콘텐츠 개발이라 할 수 있다. 더욱이 오랜 시간의 압력 속에서도 검증받아 내려온 문화원형은 시대를 아우르는 보편성과 함께 독자적인 특수

성을 동시에 가지고 있어 그 나라를 대표하는 독창성까지 가질 수 있다. 여기에 현대적인 창의적 발상을 가미하여 문화콘텐츠 개발에 알맞은 소스로 기능할 수 있다. 즉, 문화원형을 찾아 콘텐츠 개발의 원천소스로 발전시키는 것은 결국 한국적인 문화콘텐츠의 탄생, 한국 문화가 세계로 진출하기 위한 자리매김의 토대가 된다는 것을 숙지해야 한다.

문화원형을 활용한 문화콘텐츠 개발은 단순히 설화나 민담의 단순 복원 및 재현을 의미하지 않는다[3]. 앞서 언급된 현대성을 위해 현대 사회를 구성하고 있는 대중들의 취향이 충분히 고려되어야 한다. 결국 설화의 현대적 계승, 고전의 현대적 변용에 있어서 설화가 가진 서사구조는 동시대인의 충분한 니즈를 충족시키는 사회 문화적 함의와 변용되는 콘텐츠에 알맞은 스토리텔링을 가져야 한다. 더욱이 구전과 문자로 표현이 제한되었던 대상을 시각콘텐츠를 넘어 청각, 촉각, 미각, 후각을 통합적으로 체험가능하게 하는 것이 캐릭터다.

캐릭터는 문화콘텐츠 산업에 있어서 경제적 부가 가치를 발생시키는 대표적인 창구로서 문화원형의 성공적인 창의적 개발에 중요한 영역이다.

이에 본 논문에서는 ‘불가사리’의 성공적인 창의적 문화콘텐츠 개발을 위해 우선적으로 ‘불가사리’의 캐릭터를 개발, 향후 다양한 방향의 접근을 용이하게 하고 확장된 OSMU의 결과물을 파생시킬 수 있는 토대가 될 수 있도록 하고자 한다.

2. 캐릭터 개발 전략

2-1. 현대적 변용의 이론적 배경

구전되어오는 이야기는 문자 매체를 통해 형태가 구축되고 정착되었고 1차적으로 문자로 구성된 서사텍스트들은 이후 미디어산업 아래, 영상텍스트로 변환되어 가고 있다. 영화, 애니메이션, 게임 등 시각콘텐츠로의 발전은 기존의 서사텍스트가 가지고 있던 ‘이야기 전달’ 방식을 벗어나 변화된 텍스트에 맞는 스토리텔링 기술이 필요하게 된 것이다. 현대적 변용을 위한 스토리텔링의 방법은 창작, 각색, 전환 등 세 가지 방법을 취한다[5]. 하지만 사실 무에서 유를 창조하는 창작의 경우, 세상 아래 완벽히 새로운 것이라 할 수 있는 것은 극히 드

물며 더욱이 문화원형이라는 원천소스를 활용해 문화콘텐츠를 개발하고자 하는 경우, 역사적 자료와 기록, 현대적 해석 등을 종합적으로 검토해야 한다. 이에 고전에 대한 현대적 변용으로 주로 활용되는 방법이 각색과 전환이다. 창의적 콘텐츠 개발의 어려움이 커질수록 각색의 중요성이 부각되고, 다양한 매체가 발달하면서 전환에 대한 관심 역시 성장하고 있다. 각색은 원천소스의 재구성이 이루어지는 과정이라 할 수 있으며, 전환은 다양한 매체에 맞게 콘텐츠를 변화시키는 과정인 동시에 적절한 컨버전스가 이루어지는 것이라 할 수 있다.

그림동화로 알려진 그림형제의 KHM(Kinder und Hausmarchen)의 원형은 사실 독일민담과 설화를 아이들에게 맞게 변형시켜 출판한 것이었다. 그렇게 만들어진 그림형제의 KHM은 오늘날 영화와 미드로 제작되었다. 각각 시대 흐름에 맞게 변화하는 것이다. 디즈니사에서 90년대 제작된 대부분의 애니메이션들은 고전의 재해석이 가장 큰 특징이었다. 그리스 신화와 북부 유럽에서 등장하는 상상의 동물인 ‘세이렌’은 안데르센의 동화 <인어공주>에서 연약하고 아름다운 여인으로 순정 때문에 물거품이 되어버리는 비운의 결말을 가졌었다면, 디즈니 애니메이션은 디즈니식 스토리텔링으로서 친구들의 도움을 받아 마녀를 물리치고 왕자와 결혼하는 행복한 결말을 가진다.

결국 문화원형이라 할 수 있는 고전에 대한 새로운 감상의 호흡법에는 시대정신에 알맞은 캐릭터 구성, 기존 텍스트에 낯설고 신선한 해석을 전해줄 요소들의 적절한 배합이 있어야 한다[6]. 적절한 변화요소들은 관객들에게 원작을 재해석할 수 있는 계기를 마련하게 되며 신선한 감상을 제공한다.

한국의 문화원형에 대한 현대적 변용 사례는 표1과 같이 이루어진 것을 볼 수 있다. 문화원형으로서 흥길동전과 춘향전 그리고 구미호 설화 등은 입에서 입으로 즉, 구전되던 이야기들이 문자의 기록을 통해 전해지고, 오늘날에는 발전된 기술문명에 따라 등장한 다양한 매체들에 의해 사람들에게 전해진 것이다. 하나의 문화원형에서 성공여부를 떠나 적어도 7개 이상의 콘텐츠가 개발되었으며, 최근 스마트 기기의 발달을 통한 플랫폼

의 확장이 이루어지면서 이러한 변용은 더욱 활발히 이루어질 것으로 여겨진다.

표 1. 한국 문화원형의 현대적 변용 사례

장르	문화원형		
	홍길동전	춘향전	구미호
드라마	쾌도홍길동, 홍길동	쾌걸춘향, 명절 특집극	구가의 서 전설의 고향
영화	홍길동 시리즈 홍길동의 후예	춘향년, 방자전	구미호, 구미호가족
게임	대전 캐릭터	퀘스트, 한국특전 이벤트	요괴 캐릭터
뮤지컬	홍길동	춘향yo, 미소춘향연가	X
만화, 애니메이션	슈퍼홍길동	신 임행어사	신 구미호 천년 구미호

이렇듯 문화 원형에 대한 발굴과 개발에 대한 그 중요성은 일깨워진지 오래다. 다만 축적된 데이터의 양이 아직 부족하고, 선례가 다양하지 못한 현재, 그 방향성과 결과물로의 행로가 완벽하게 구축되어있지 못한 점이 앞으로 채워나가야 할 부분이다. 문화원형을 단순히 복원하고 재현하는 것에 국한되어 진행되는 것이 아니라, 시대를 읽고 수신자를 파악해서 문화콘텐츠 산업에 적합한 하나의 콘텐츠로 탄생시키는 것이 관건이다.

콘텐츠 개발 과정은 pre production - production - post production 세 단계로 구성된다. 본 논문에서 진행된 단계는 pre production으로 자료조사와 캐릭터의 컨셉 등을 다루었으며, production으로 진행되기 전 단계까지 접근할 수 있도록 하였다. 문화원형 ‘불가살이’는 인지도에 비해 개발된 사례가 부족하며, 이에 한국적인 문화를 담고 있는 캐릭터 개발의 시도라는 데 의의를 두고, ‘불가살이’에 대한 기초 자료 조사와 캐릭터 산업 시장의 현황을 먼저 살펴보고자 한다.

2-2. 캐릭터산업 환경 분석

문화콘텐츠 산업의 특성상 제작되는 콘텐츠는 문화상품으로의 발전 방향을 염두하고 기획되고 창작되어야 한다.

문자로 접했던 이야기를 시각으로 확인하는 과정 속에서 문화콘텐츠 산업이 주목하는 분야는 바로 캐릭터 산업이다. 캐릭터는 성격이라는 첫 번째 뜻을 가지고

소설이나 연극 등에서 인물 자체를 의미하기도 하지만, 그 인물의 성격 혹은 개성 등을 가리키는 기표이기도 하다. 두 번째는 아마도 시각콘텐츠의 발달에 따라 생성된 의미로 여겨지는데, 만화나 극에 등장하는 인물들의 모습을 디자인에 도입한 것을 뜻하며, 장난감이나 문구, 아동용 의류에 사용이 된다[7].

문화콘텐츠 산업에서 다루어지는 문화상품으로서 캐릭터는 두 번째 의미가 강할 것이다. 문화콘텐츠 산업의 영역에는 게임, 애니메이션, 영화, 드라마 등 다양한 분야가 있지만 캐릭터 산업이라는 독자적 영역이 자리하고 있을 정도로 캐릭터가 가지는 경제적 파급력은 [표 2]에서 확인 할 수 있듯이 어마어마하다.

표 2. 캐릭터 관련산업별 시장환경[2]

총	만화출판	애니메이션	캐릭터	음반	게임
2.5 (조)	4000억	7000억	5000억	2000억	4000억

캐릭터 산업 분야에서는 기존 작품에 등장하는 캐릭터를 통해 상품을 제작하기도 하고, 등장하는 작품이 없어도 오로지 상품만을 위해 캐릭터를 고안하기도 한다. 하지만 단순히 보기 좋고 예쁜 외형을 가지고 소비자를 만족시키는 상품으로서 목적을 가진 캐릭터보다는 게임에서 등장하는 캐릭터 혹은 애니메이션에서 등장하는 캐릭터가 가지는 생명력이 크다. 이는 단순히 1차적으로 캐릭터 상품만을 홍보시켜 소비자에게 접촉시키는 것보다 타 장르에서 구현되는 캐릭터의 성격이 2차, 3차적 홍보효과를 가질 수 있는 강점을 가지기 때문이다. 게임이나 애니메이션에서 등장하는 캐릭터의 생명력은 그 단어가 가진 자체 의미인 성격과 개성이라는 의미가 살아나야하기 때문이다.

디즈니사의 미키마우스나 도널드 덕, 구피, 미니마우스 등은 단순히 쥐와 오리, 강아지 등이 의인화되어 고안된 캐릭터이기 이전에 각각 독특한 성격을 가지고 이야기를 이끌어가는 존재들이다. 미키마우스는 호기심 많고, 겁도 좀 많으며, 친구를 아끼고 우정을 중요시 여기는 등의 성격을 가지며, 도널드 덕은 성격이 급하고 다혈질적이며 실수투성이에 심술도 많다. 이렇듯 다

양하고 구체적인 성격이 부여된 캐릭터는 생명력을 가진다. 매력적인 디자인과 이에 알맞은 성격이 부여된 캐릭터들이 애니메이션 혹은 게임에서 이야기를 끌어갈 때 오랜 생명력을 가지고 수신자에게 인식될 수 있다.

일본의 토토토와 아톰, 미국의 미키마우스 등과 마찬가지로 한국에도 마시마로나 뽀로로, 뿌까 등과 같은 캐릭터가 자리하고 있다. 또한 최근 다양한 애니메이션 스튜디오에서 제작되는 매력적인 캐릭터들이 눈에 띄게 성장하고 있는 것을 확인할 수 있다.

대표적으로 한국 애니메이션 중 에벌레의 일상을 해학적으로 그린 Tuba Entertainment에서 2011년 처음 대중들에게 선보인 <라바(Larva)>는 어린아이와 어른을 모두 공략한 성공적인 캐릭터로서 순식간에 캐릭터 시장의 상위권으로 급부상했다. 어느 곳에 가도 손쉽게 접할 수 있었던 에벌레를 캐릭터로 발전시킨 점은 대상의 습성에 대한 이해가 선행되지 않아도 된다는 강점을 가진다. 에벌레가 가진 징그럽고 불결한 이미지를 역발상하여 오히려 이를 희화화 시켜 웃음을 발생시켰다. 본연의 캐릭터를 기반으로 신선한 의미를 창출한 것이다.

한 가지 특이할 점은 캐릭터산업에 대한 상품성 확보를 위해 애니메이션을 적극 활용한 점이다. 이들은 지하철, 버스 공공의 장소에서 볼 수 있도록 애니메이션 방영에 대한 권리를 포기한 전략을 취했고, 이를 통해 소비자들에게 광속으로 노출된 작품 속 캐릭터가 가진 우수짱스러운 성격을 적극적으로 이용한 짧지만 강렬한 에피소드들은 소비자들에게 지속적인 친근함을 전달했다. 이 과정에서 발생된 익숙함은 상품구매로 자연스럽게 이어진 것이다.

이처럼 한국 캐릭터 산업에서도 성공한 캐릭터들이 점차 늘어가는 형세를 보이지만, 한국 고유 캐릭터의 부재는 여전히 아쉬움으로 남는다. 문화원형의 재해석에 대한 필요성과 캐릭터 산업으로의 발전이라는 두 가지 방향을 모두 충족시킬 수 있는 콘텐츠 개발이 필요한 시점이다.

이에 본 연구는 한국의 고려시대를 배경으로 하는 고전 설화 속 <불가살이>라는 캐릭터를 현대적으로 해석

하고 변형시켜 새로운 문화콘텐츠로 발전시키려 한다. 나아가 향후 한국 고유의 캐릭터를 문화콘텐츠로 발전시킬 때 참고할 수 있는 선례로 기능하기를 바란다.

IV. <불가살이> 캐릭터 개발

1. '불가살이' 캐릭터 선행연구

'불가살이' 설화의 재구성을 기반으로 창의적인 캐릭터 개발 제안을 위해 고전으로부터 전해져오는 '불가살이'의 형상을 먼저 살펴보겠다. '불가살이'의 형상은 기본적으로 하나의 동물로 묘사되지 않으며, 다양한 동물로 혼합되어 있는 형태를 가진다. 생김새는 곰의 몸과, 코끼리의 머리, 날개를 가지고 있거나 혹은 아니기도 하다. 발은 우마(牛馬)과로서 발굽을 지니고 있다고 기록이 되어 있기도 하다. 고전 설화에서 나타나는 '불가살이'에 대한 묘사는 다음과 같다.

“불가살이(不可殺伊)는 곰의 몸에 물소의 눈, 코끼리의 코, 호랑이의 발톱(혹은 호랑이의 손), 코끼리의 꼬리를 하고 있다. 전승에 따라 여기에 개가 추가되거나 드물게는 검은 벌레의 모습을 하고 있다.”[8]

표 3. '불가살이' 전신

'불가살이'의 전신	
	
'이수약우' 신라시대	'맥'

표 3에 나타나는 이미지는 '불가살이'의 전신이라 할 수 있는 존재들의 형상이다. '불가살이'는 그 전설의 배경인 고려시대의 이전인 신라시대 '이수약우'와 실제 '맥'이라는 동물과 그 외형이 흡사하다.

[표 4]는 '불가살이'에 대한 문화콘텐츠 속에서 구현된 이미지들이다. 구전되어 오는 설화를 건축물의 부조 혹은 고전소설, 민화 등으로 표현한 것은 영상매체가

발달되기 이전에 ‘불가살이’를 수신자들에게 전달하기 위한 방법이었다. 영상매체의 등장으로 ‘불가살이’라는 문화원형은 많은 수신자들에게 콘텐츠가 되어 전해지게 되었다. 디지털 기술이 발달하면서 이전보다 다양한 창구가 마련되어 하나의 콘텐츠에 접근할 수 있는 방법이 여러 갈래로 나타나고 있다. 표에서 보여지듯이 게임과 웹툰에서 ‘불가살이’의 묘사가 이루어지고 있다. 일본 애니메이션 포켓몬스터의 ‘보스로라’는 강철 몬스터라는 특성을 가지고 있는데, ‘불가살이’를 모델로 해서 개발되었다는 이야기가 전해진다. 이 외에도 어린이들에게 ‘불가살이’를 일러스트와 함께 동화책으로 전달하고 있고, 한국형 몬스터라는 특성을 이용해 게임에서는 감초처럼 ‘불가살이’를 몬스터 캐릭터로 활용해 왔다. 이처럼 ‘불가살이’는 다양한 형태로 전해져 내려오며 그 흐름을 이어오고 있다.

‘불가살이’는 실존하지 않으며, 구전으로만 전해져 내려오는 동물이지만, 고전에 수록되어 있는 묘사 자료와 원형 이미지 자료가 내려오고 있으므로 이를 근간으로 캐릭터를 개발할 수 있는 장점을 가진다[9].

문화원형을 성공적인 캐릭터로 발전시키기 위해서는 기본적으로 원형에서 나타나는 특징을 모두 수렴해서 형상화하기 보다는 시대에 따른 침착이 이루어져야 할 것이다. 이는 현대인들이 캐릭터를 바라볼 때 보고자 하는 욕망뿐만 아니라 소유하고자 하는 욕망 역시 자리하기 때문이다. 즉 괴수의 형태를 그대로 보는 것 이상의 소유욕을 발생시킬 수 있는 형태를 갖춰야하기 때문이다. 예를 들어 토토로는 현실에 존재하지 않는 동물이지만 아이들에게 호감을 일으키는 형상을 가지고 있어, 충분히 소유욕을 발생시키는 캐릭터 상품으로 기능한다.

표 4. 문화콘텐츠 속 ‘불가살이’ 이미지

문화콘텐츠 <불가살이> 사례		
고전	 군맥도	 경복궁 경회루 연못 석상
문자와 영상	 고전소설, 1921년, 현영선	 영화 <불가살이>, 1985년
디지털	 웹툰, <천년 구미호> 7화	 포켓 몬스터 보스로라
	 게임 <갯위즈> 불가살이	 게임 내 아이템으로서 불가살이

2. 고전 설화 <불가살이> 재구성

한국에서 전해져 내려오는 상상의 동물 중, ‘불가살이(不可殺伊)’는 죽일 수 없다(不可殺)는 뜻을 가진 동물이다. 여러 가지 탄생비화[10]를 가지고 있지만, 기본적인 특성은 쇠를 먹고 살며, 쇠를 먹을수록 몸집이 점차 커진다고 알려져 있다. 더욱이 그 크기는 집채만큼 커질 수 있다고 한다. ‘불가살이’는 세상이 어지러울 때 나타나는 영웅의 성격이 부여된 동물로서, 쇠를 먹는다는 속성은 반전(反戰)을 상징하기도 한다. 따라서 ‘불가살이’는 세상을 개혁하거나 바로잡았으면 하는 백성들, 즉 민중들의 염원이 형상화 된 것이라 할 수 있다[11].

흥미로운 것은 밥풀에서 태어나 쇠를 먹는다는 것인데, 사람의 생명을 유지하는 음식의 기본인 밥풀에서 태어나 사람의 생명을 앗아가는 쇠를 먹는다는 대조적인 관계의 설정이 이야기의 흥미를 이끌어내고 있다.

다양한 버전으로 구전되어오는 20여 편의 설화는 기본적으로 ‘불가살이’의 탄생, 성장, 소멸의 3부분으로 나뉘어 약간의 차이점을 두고 있다. 존재의 여부에 가장 큰 의미를 발생시키는 탄생에 대해서는 다른 부분에 비하여 좀 더 많은 설정이 전해진다. 숨어있던 승려가 밥풀을 이용해 신체를 갱신했다거나, 옥에 갇혀 있다가 때를 밀어 만들었다고도 하며, 바늘이나 벌레가 변하기도

한다. 혹은 승려가 등장하지 않고, 과부가 외로움을 달래기 위해 밥풀로 인형을 만들었다는 이야기도 자리한다. 하지만 보편적으로 알려진 이야기는 승려가 음행에 의해 쫓기던 중 누이의 집에 숨게 되었다가, 신세를 갚기 위해 만들어낸 ‘불가살이’[12]라고 할 수 있다.

‘불가살이’는 한국형 몬스터 즉, 괴물의 이야기라고 알려져 있다. 기본적으로 탄생, 성장, 소멸의 3부분으로 나누어 있는 구성을 가지고 있는 여러 가지 설화의 유형을 종합해보면 다음과 같이 요약될 수 있다.

밥풀에서 태어난 기이한 출생과 쇠를 먹으며 자라는 특이한 성장과정, 그리고 쇠를 먹어치워 전쟁을 막게 되는 영웅적 특성, 이후 비대하게 커버린 몸집에 의해 두려움에 가득 찬 주변인들에 의해 제거되는 과정이다. ‘불가살이’는 ‘화가살’이라는 말을 통해 확인할 수 있듯이 ‘불’을 이용해 죽일 수 있다는 설이 지배적이다.

결국 불가살이는 단순하고 명료한 플롯을 가지고 있으며, 행복한 결말을 향한 일관적인 행로를 보이지 않는 점을 활용해 현대적 감성을 자극할 수 있다고 보여진다.

20여 편의 ‘불가살이’ 설화가 가진 다양한 설정을 요약, 현대적인 변용을 위해 각색, 재구성 하였다.

표 5. ‘불가살이’의 현대적 변용을 위한 재구성

콘텐츠 스토리텔링으로서 <불가살이> 전사	
시대적 배경 : 고려 공민왕 말기 공간적 배경 : 고려 개성	
탄생	개성에 살고 있던 한 과부가 손재주가 좋아 밥알을 이용해 작은 동물을 빚는 일을 함. 그러던 어느 날, 지진이 일어나고 과부의 집에 대대로 내려오던 영험한 구슬이 흩집이 생겨 흘러나온 구슬의 힘은 한 마리의 동물 인형을 살아나게 함.
적대자의 탄생(허구) 흥미유발을 위한 안티 캐릭터 생성	이 동물은 바늘을 먹으며 몸집을 점차 키워갔고, 놀란 과부는 이 사실을 아들에게 알려 나감. 그 사이 실수로 아궁이에 빠진 불가살이는 불기운에 온 몸에 화상을 입음. 이에 과부는 불가살이가 죽은 줄 착각, 슬픔에 빠져 새로 불가살이를 만들게 되고, 이에 불에 탄 불가살이의 과부에 대한 섭섭함은 분노로 바뀜.
영웅화	전쟁이 일어나고 두 번째 불가살이는 이성계를 도와 전쟁에서 큰 활약을 거두게 됨.
소멸(봉인)	불가살이는 그 존재를 두려워한 인간들에 의해 무학대사로 부터 봉인당해, 경회루 밑에 묻힘.

[표 5]에서 확인할 수 있듯이 ‘불가살이’의 시대적 배경은 고려 공민왕 말기로 설정되어 있어, 기존의 문화

원형 발굴 사업에서 다소 미흡하게 다루어졌던 고려를 배경으로 가져가 단순히 ‘불가살이’라는 문화원형에 대한 개발 뿐 아니라, 고려 시대에 대한 콘텐츠 추가 개발이라는 의의를 지니게 된다.

주목해야 할 부분은 기존의 플롯에 존재하지 않았던 적대자의 탄생을 추가 설정하였다는 것이다. ‘불가살이’를 주인공으로 하여 새로운 성격을 부여하기 위해 안티를 배치시키고, 이를 통해 현대적 감각의 대결구도를 형성할 수 있었다. 또한 괴수라는 부정적 인식에 대한 새로운 시각을 제공한다는 점은 현대인들의 안티에 대한 부정적 시선의 변화를 이끌어냄으로써 상상력을 자극하고 발전적인 캐릭터 개발로 이어지도록 할 수 있다

3. 캐릭터 개발과정 및 결과

‘불가살이’에 대한 콘텐츠화는 [표 4]에서 확인된 것처럼 완벽하게 참신한 접근은 아니다. 하지만 동물형 캐릭터에 국한되어 그려져 왔다는 점과 역사 속에서 가지고 있던 반전과 영웅적인 성격이 소멸되고 괴물의 성격이 부각되어 활용되는 양상을 보이고 있어 이에 대한 새로운 시선이 필요함을 시사한다.

이에 본 논문에서는 ‘불가살이’가 상상의 동물로서 민중의 염원과 희망으로서 전쟁을 반대하고 평화를 상징하는 쇠를 먹었다는 부분을 수렴하고, 현대적으로 변용될 수 있도록 캐릭터의 성격을 변화시키도록 하였다. 이러한 목적성을 가지고 진행된 결과 탄생한 캐릭터의 개발 컨셉 방안은 [표 6]과 같다.

표 6. ‘불가살이’ 캐릭터 개발 컨셉

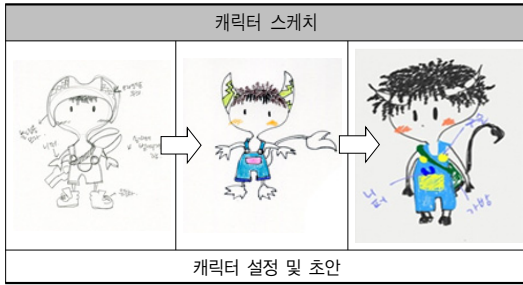
캐릭터 설정 변화	
기존 컨셉	개발 컨셉
쇠를 먹는다. 불에 약하다. 혹은 불에 강하다 동물 혼합형 생물	반인반수형 연장 활용한 무기 (니퍼, 드라이버, 망치 등) 불에 대항하는 소방관 이미지 (소방관 모자와 소화기)

기존에 가지고 있던 ‘불가살이’ 캐릭터의 설정에서 스토리의 재구성에서 부여된 새로운 설정을 추가한다. 동물형이었던 캐릭터는 재구성된 이야기의 주인공인 반인반수형으로 변용되어 새로운 디자인을 고안할 수 있

도록 하였으며, 괴물의 이미지에서 탈피하여 호감도를 상승시킬 수 있도록 의도하였다.

시나리오의 재구성에 따라 재설정된 특성들을 기반으로 캐릭터를 개발하는 과정은 다음과 같이 이루어진다.

표 7. 캐릭터 개발 단계 1



[표 7]을 보면 고전 캐릭터의 특성을 수렴, 반인반수의 형상을 살릴 수 있도록 꼬리와 뿔을 가지도록 했다. 스케치에서 발전된 캐릭터는 최근 유아 애니메이션과 캐릭터 시장의 지배적인 3D 기술을 활용하도록 한다.

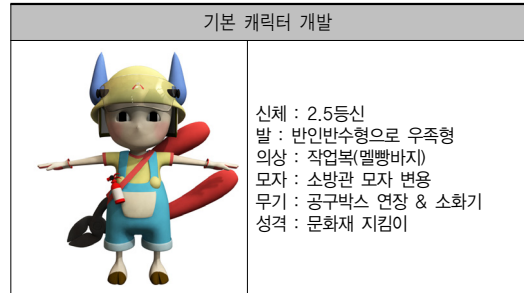
캐릭터의 성격은 다음과 같다. 쇠를 먹는 특성은 살리되, 쇠를 이용할 수 있도록 무기를 사용하는 기술을 능력으로 부여 한다. 이에 ‘불가살이’들이 다룰 수 있는 무기는 쇠와 연관이 깊은 연장을 선택한다. 이러한 특성들을 종합적으로 적용시킨 캐릭터의 형상은 [표 8]과 같다. 3D 기술을 기반으로 레이아웃을 잡고, 각각의 특성을 적용시킨다. 손쉽게 연장을 다루는 성격을 위해 공장 노동자의 상징이었던 의상을 설정한다. 유아를 타겟으로 한 특성을 위해 머리가 좀 더 커진 2.5등신으로 하였다.

표 8. 캐릭터 개발 단계 2



캐릭터를 집약적으로 표현하기 위해 가장 중요한 특성으로 한 것은 고전 ‘불가살이’가 가지고 있는 ‘불’에 관련한 성격인 ‘화가살’에 대한 논의를 차용하여 다음과 같은 이미지를 구현한다.

표 9. 캐릭터 개발 단계 3



불에 약하거나 강한 두 가지 측면의 해석이 대립되는 기본의 특성을 중립시켜 불과 싸우지만 불에 강하지는 않은 직업군인 소방관을 이들 캐릭터의 모티브로 활용하였다. 이와 같은 특성들을 종합하여 ‘불가살이’ 캐릭터는 반인반수형 몬스터로 재탄생하였다. 민중의 염원과 반전을 상징하는 본래 특성을 현대적으로 재해석하기 위해서 경북궁 아래에 살고 있는 문헌의 기록에 따라 문화재를 지키는 ‘문화재 지킴이’라는 설정을 가진다. 이는 문화재에 대한 인식을 재고할 수 있는 계기를 마련하고, 화재에 의해 소실된 한국 문화재에 대한 소중함을 지각할 수 있도록 하는 의의를 가진다. 이에 캐릭터들은 문화재를 보수하기 위해 연장을 사용하고, 소방관이라는 직업적 특성을 가짐으로써 목재 건물이 취약한 화재 진압에 용이하도록 하였다.

‘문화재 지킴이’는 대중적인 성격을 가지기 보다는 교육적 차원에서 활용되기 적합할 것으로 여겨지며, 이에 타겟을 초등학생으로 하였다. 시대성을 획득하고 캐릭터에 대한 상품성을 위해서는 초등학생들의 관심사를 적용할 수 있어야 한다. 요즘 초등학생들의 문제점이기도 한 게임을 캐릭터에 적용시키면 게임에 천재성을 가지는 능력을 부여하는 것으로 활용될 수 있다. 혹은 물질만능주의에 물들어가는 아이들의 표상을 적용시켜, 쇠를 먹고 재화를 만들어내는 능력을 설정할 수도 있다.

위와 같은 캐릭터의 기본 설정을 기반으로 이미지를 구현하면 [표 9]와 같다.

현재 3명의 캐릭터가 구체화 되어 있는 상황이며, 인간의 얼굴과 발굽형의 발을 가진 것을 통해 반인반수형임을 드러냈다. 각자의 연장을 무기로 착용하였으며, 모자는 불과 싸우는 소방관의 특성을 드러내기 위해 소방관 모자를 착용하였다.

표 10. '불가살이' 캐릭터 응용 이미지 구현

응용 캐릭터 개발		
호기심이 많고 모험심이 강함. 통찰력이 있지만 막무가내임	두뇌회전이 빠르고 게임의 천재지만 약한 체력	먹성이 좋고, 힘이 무척 셴. 머리가 나쁜, 쇠를 먹고 금이나 은을 만들어냄
		
주인공	주인공 친구1	주인공 친구2
무기 : 니퍼	무기 : 대 드라이버	무기 : 망치

소방관의 모자에 빨의 형상을 장착시키고, 불과 싸우기 위해 소형소화기를 악세사리로 착용한다. 옷은 작업복의 대표인 멜빵바지이며, 체형은 좀 더 각자의 특성에 맞도록 변형될 것이다. 두뇌회전이 빠르고 게임에 천재적인 재능을 가진 친구 1은 똑똑한 두뇌를 상징하기 위해 안경을 썼으며, 키가 크고 약한 체력을 상징하기 위해 마른 체형을 갖출 것이다. 또한 커다란 망치를 다루는 친구2의 경우, 먹성이 좋은 설정을 위해 지금보다 덩치가 커지고 얼굴 역시 보다 역센 사각형의 얼굴형을 가질 것이며 팔 역시 더 두껍게 표현될 것이다. 이러한 캐릭터의 디자인은 캐릭터 자체가 가진 설정과 성격에서 오는 결정이며, 이러한 성격과 설정에 대한 이해가 선행되지 않으면 캐릭터가 가지는 생명력이 유지되기 어렵다.

또한 앞서 설명되었듯이 문화콘텐츠 산업의 대표적인 특징 중 한 가지는 콘텐츠 하나에서 그치지 않고 다

양한 장르로 활용될 수 있다는 것이다. 본 논문에서 개발된 '불가살이' 캐릭터 역시 TV 애니메이션시리즈로 개발이 가능하며 재구성 과정에서 추가된 안티 역을 담당하고 있는 불에 탄 '불가살이'의 캐릭터는 애니메이션의 이야기를 구성하고 진행시켜가기 위해 필수 캐릭터로서 향후 개발에 추가될 것이다.

오감 산업으로서 캐릭터가 개발된 이후 상품으로 출시될 수 있는 방안 역시 모색 중이다. 불과 싸운다는 설정을 활용해 콘센트 커버로 디자인을 할 수도 있으며, 집안에서 불과 가장 가까운 주방에서 사용하는 주방용품의 디자인으로도 활용할 수 있을 것으로 여겨진다.

V. 결론

지금까지 '불가살이'라는 한국 고유의 원형 콘텐츠를 컨버전스하여 현대적인 캐릭터를 구축하는 과정에 대해 연구하였다. 잘 알려지지 않았던 '불가살이'를 기본적인 설정을 참고하고 새로운 성격을 부여하면서 현대인들이 가지고 싶어 하는 캐릭터로서 재창조 하였다. 물론 기존의 재해석된 원형 콘텐츠들을 참고 하면서 현대적인 각색이 쉬운 일은 아니었고, 오늘날 성공한 캐릭터 개발 사례에서 한국 전통설화를 창의적으로 개발한 경우가 많지 않아, 성공한 캐릭터 개발 사례와 '불가살이' 설화를 활용한 창의적 캐릭터 개발 사이에 포괄적 개요의 기준점이 제시되지 못한 점은 아쉬움으로 남는다. 하지만 시대에 맞게 변용되는 고전의 현대적 변용으로서 새로운 스토리의 재구성과 캐릭터 개발이 함께 이루어진 선례로서 기능할 것이라 의의를 둔다.

이에 많은 전통콘텐츠들이 문화콘텐츠의 이름으로 변형되고 있지만 좀 더 효과적인 재창조를 위해 우리는 전통 캐릭터에 현대적 스토리를 입혀서 현대에도 통용될 수 있도록 컨버전스 하는 캐릭터 개발에 초점을 맞추었다.

이번 연구에서 지금까지 알려져 있었던 전설 속 '불가살이'의 기본 캐릭터 설정을 유지하면서 불과 쇠를 활용한 현대적 감각을 부여하여 캐릭터를 재창조 하였고, 현대인들이 확인하고 싶어 하는 시각적 욕망과 소

유욕을 충족시킬 수 있는 이미지를 구현해 현대인의 취향에 알맞은 형상을 가지도록 노력하였다. 기존의 원형 캐릭터들이 외형적인 모습 창조에 주력하였다면, 이번의 ‘불가살리’ 캐릭터는 불에 강하다는 것과 쇠를 주식으로 한다는 전사만을 가지고 아이들도 즐길 수 있는 새롭고 귀여운 캐릭터가 될 수 있도록 힘썼으며, 기존의 원형 캐릭터들의 약점인 스토리텔링 부분의 강화뿐만 아니라 캐릭터 중심의 마케팅 전략을 해나가기 위한 전초전으로 생각함으로써 캐릭터 중심의 사업체계를 구축하는데 보탬이 되려 한다.

아직까지 미비한 부분인 안티에 대한 캐릭터 구축과 마케팅 홍보 차원의 구체적인 시나리오 완성은 시급한 문제이나 우선적으로 잘 알려지지 않은 ‘불가살리’의 발굴과 캐릭터 중심의 산업으로서의 전개는 새로운 문화콘텐츠 마케팅 방법으로 가치를 드높이고 OSMU를 넘어 MSMU(Multi Source Multi Use)가 가능해질 새로운 방향을 전개하리라 생각 한다.

참 고 문 헌

[1] 한국콘텐츠진흥원, *2011 캐릭터산업백서*, 2012.6
 [2] 신승택, 유장웅 "지역문화 특성화를 위한 캐릭터 개발에 관한 연구 - 광주광역시 캐릭터 개발 사례를 중심으로-" 한국콘텐츠학회, 종합학술대회 논문집, Vol.2, No.1, p.194, 2004.
 [3] 송성욱, "문화콘텐츠 창작소재와 문화원형", 인문콘텐츠, 제6호, p.76, 2005.
 [4] 김만석, *컨버전스 시대, 전통문화원형의 문화콘텐츠화 전략*, 북코리아, 2010.
 [5] 정창권, *문화콘텐츠 스토리텔링*, 북코리아, 2008,
 [6] 이채론, "원천콘텐츠 <백설공주>의 현대적 변용에 나타나는 여성상 변화 연구", 영상문화콘텐츠 연구, 제5집, p.45, 2012.
 [7] 네이버 지식백과, 2013.04.29 검색
 [8] 변민주, "문화원형을 기반으로 한 캐릭터의 이미지텔링에 관한 연구", 한국기초조형학회, Vol.9, No.2, pp.455-456, 2008.

[9] 변민주, *콘텐츠디자인*, 커뮤니케이션북스, 2010.
 [10] 네이버 두산백과, 2013.04.23. 검색
 [11] <불가살리의 유래> 《한국구비문학대계》 5-4 한국정신문화연구원, pp.176-180, 1984.
 [12] 문화콘텐츠닷컴 2013.09.12. 검색, 구월자본 고소설전집」(우쾌제, 『인천대학교 민족문화자료총서』 1, 1983.

저 자 소 개

신 상 기(Shang-Ki Shin)

정희원



- 1997년 2월 : 건국대학교 경영학과(경영학사)
- 2003년 3월 : 오사카예술대학 대학원 영상학과(실기석사)
- 2012년 9월 : 동국대학교 영상대학원 문화콘텐츠학과 콘텐츠기획 박사과정 수료

• 2012년 9월 ~ 현재 : 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 전임연구원
 <관심분야> : 영상매체 기획

이 채 론(Chae-Ron Lee)

정희원



- 2007년 2월 : 동국대학교 한국화과(미술학사)
- 2010년 8월 : 세종대학교 애니메이션학과(미술학 석사)
- 2012년 3월 ~ 현재 : 동국대학교 영상대학원 문화콘텐츠학과 콘텐츠기획 박사과정

<관심분야> : 판타지 스토리텔링, 환상성