

# 문화원형의 현대적 변용에 관한 연구: 불국사 극락전 ‘황금돼지’의 시각화를 중심으로

이 영 숙<sup>†</sup>

## Study on Contemporary Applications of Cultural Archetypes : focused on visualization of ‘The Golden Pig’ in Geuknakjeon of Bulguksa Temple

Young-suk, Lee<sup>†</sup>

### ABSTRACT

This study aimed to visualize a pig character targeting the golden pig in Geuknakjeon of Bulguksa Temple. As for a pig, it is included in this list of the 12 Chinese zodiac animals and controls Haeshinjang. Today, the characters market is enjoying rapid growth due to diversification of platforms. However, we do not see many characters made out of Korean traditional cultures and customs. This study first looks into significance of pigs that are often observed in Korean traditional culture and then offers possibilities of their being transformed into contemporary characters. In order to achieve the research goals, the study shed new light on the golden pig in Bulguksa Temple. As making contemporary applications to <The Golden Pig>, the study proceeded with work of visualization. As for a face of a character, the study focused on that of the pig but regarding a body, the study applied a man's body. After all, the study came up with this SD character in a second-proportioned figure. This study discusses formative characteristics of existing Buddhist cultural assets and uses the character for improving understanding on Korean traditional culture. In the future, the study will propose ideas on animation contents development targeting infants and children.

**Key words:** Cultural Archetype, The Gold Pig in Bulguksa Temple, Contemporary Application

### 1. 서 론

디지털 콘텐츠 산업의 발전으로 플랫폼이 급격하게 변화하고 있다. 2009년 스마트폰의 보급으로 성장 가능성도 높고, 앱 스토어라는 효율적인 유통경로를 활용할 수 있는 모바일 시장이 급속히 확대되고 있다 [3]. 그리고 모바일 환경에 적합한 플랫폼과 그에 따른 많은 디지털콘텐츠가 필요로 하고 있다. 이러한

디지털콘텐츠분야에서는 캐릭터를 필두로 다양한 캐릭터 비즈니스가 이루어지고 있다. 캐릭터는 원천 소스로 활용가능한 중요한 요소이다. 특히, 최근 이 모티콘을 이용한 국내 캐릭터 산업의 시장규모가 확장되고 있다. 모바일 캐릭터의 등장으로 캐릭터에 대한 인식변화와 함께 어린이들의 전유물에서 어른을 위한 소비의 대상으로 영역이 확대되었다[14]. 캐릭터는 과거 미국 애니메이션을 중심으로 게임과 같은

\* Corresponding Author: Young-suk Lee, Address: (100-272) Center for Digital Image & Contents 2, Toegye-ro 36-gil, Jung-gu, Seoul, Korea, TEL: +82-10-8313-9825, FAX: +82-2-2264-0159, E-mail: tonaco-co@dongguk.edu

Receipt date: Jan. 14, 2016, Approval date: Jan. 28, 2016

<sup>†</sup> Institute of Image and Cultural Contents, Dongguk University, Seoul Korea

\* This research was supported by Basic Science Research Program through the National Research Foundation of Korea(NRF) funded by the Ministry of Education, Science and Technology(2014R1A1A1005863)

분야에서 등장하였다. 디즈니애니메이션의 경우 증기선 윌리(Steamboat Willie, 1928)의 미키마우스는 첫 등장 이후로 현재까지 팬시, 주방용품, 의류 등 다양한 상품화가 진행되고 있고 현재, 미국을 대표하는 캐릭터가 되었다. 특히, 유럽의 민담을 토대로 제작한 ‘백설공주’, ‘신데렐라’, ‘인어공주’를 주인공으로 제작된 디즈니애니메이션은 세계적으로 대성공하였고[5] 등장하는 캐릭터는 상품화로 연결되어 고부가가치를 지닌 자산으로 등재되었다. 그 중에서도 흥행 애니메이션의 경우 의인화된 동물 캐릭터가 주인공으로 등장하였다[1]. 한국은 유·무형의 많은 가치를 지닌 문화재 및 설화 등을 많이 보유하고 있다. 특히, 동물을 소재로 한 12 동물의 띠 등 다양한 문화재 및 설화 풍부하다[13]. 이는, 전통문화원형 활용과 소재를 기반으로 콘텐츠를 제작할 수 있는 환경적 기반이 가능하다고 해석된다. 최근 한국의 경우 모바일을 플랫폼으로 시작한 카카오 프렌즈(Kakao friends, 2012)의 캐릭터는 ‘카카오 톡’이라는 메신저 서비스를 통해 캐릭터의 인지도와 상품화에 성공하여 모바일 캐릭터 사업의 시장형성을 주도하였고 메신저의 이모티콘 캐릭터 영역을 모바일게임, 상품화 등 영역 확장에 기여하였다[14]. 이 시점에서 디지털콘텐츠에 활용될 한국 문화코드와 문화원형을 접목한 캐릭터 소재 개발의 다각화 연구가 적실히 필요하다.

과거, 한국은 불교문화가 호국불교로서 문화의 선도를 이끌었다. 특히 한국은 불교문화의 61% 이상이 국보 및 문화재등록, 과거 호국사업의 일환이었다[2][4][6][10]. 불교문화유산은 문화콘텐츠 산업 시장 속에서 세계를 대상으로 할 한국만의 특성이 살아있는 요소이다. 따라서 불교의 풍부한 문화유산을 원천으로 디지털 콘텐츠에 접목되도록 현대적 변용에 대한 시각화 연구가 필요하다. 따라서 본 연구는 종교적 의미의 불교문화유산을 한국전통문화적 관점으로 고찰하고자 한다. 불교문화유산이자 유네스코에 등재되어진 불국사 극란전 황금돼지를 대상으로 문화원형으로서의 역할과 방향성을 조명할 수 있는 기회를 마련하는 것을 목적으로 한다. 이를 통해 전통적인 한국형 캐릭터 개발에 기여하고자 한다.

본 논문의 구성은 다음과 같다. 먼저 2장에서 기존 연구를 살펴보고 3장에서 돼지 원형의 형태를 분석하여 전통문화에서 돼지가 가지는 의미를 고찰한다. 다음으로 캐릭터의 성격 및 형상을 살펴보고 캐릭터

설계 프로세스를 수행하였다. 끝으로 한국적 캐릭터의 개발은 다양한 플랫폼에서 재생산 및 지속가능한 가능한 전통의 발굴이며 문화의 의미 있는 재현을 위한 매개체가 되도록 기대한다.

## 2. 기존 연구

### 2.1 문화원형에 대한 고찰

문화원형은 오랜 역사 속에서 형성된 민족문화로 정치, 경제, 의식주 등 다양한 형태를 말한다. 문화원형 디지털콘텐츠사업은 문화적 전통을 가지고 새로운 상상력 및 제작기술이 표현된 창작물을 통해 세계적인 콘텐츠로 도약가능하다. 문화적 요소를 문화원형으로 개발하는 것은 다양한 창작콘텐츠로 활용할 수 있는 기반이 된다. 문화원형의 의미는 원형(原型, Originality, Identity, Archetype)과 원형(原形, Prototype)의 본연의 정체성을 가진 형태로 OSMU의 목적을 가져야 한다[2]. 문화원형은 오랜 역사 속에서 형성된 민족문화로 정치, 경제, 의식주 등 다양한 형태의 새로운 스토리텔링의 원동력이다. 한국은 다양한 문화적 전통을 가지고 있으며 문화원형을 대상으로 한 디지털콘텐츠로 변용이 가능하다. 또한 세계적인 콘텐츠로 성장 가능성과 경쟁력을 확보를 위해 지속적으로 발굴해야한다. 이를 위해서 정책적 차원 및 학계에서는 학문적 접근으로 많은 연구가 진행 중이다. 첫째, 정책적으로 2000년대 초반부터 문화원형을 소재로 현대적 변용과 정책적으로 문화원형에 대한 여러 가지 사업이 진행되어왔다. 한국콘텐츠진흥원에서는 문화콘텐츠닷컴을 통하여 문화원형 라이브러리 구축한바 있다. 이러한 전통문화를 소재로 콘텐츠로 연구한 사례로는 십이지반 ‘돼지’를 캐릭터로 제작한 사례[15]가 있으나 단발성으로 끝났으며 다양한 콘텐츠로 상용화되지 못하였다(Table 1). 서울시는 해태를 모티브로 상징 캐릭터 ‘해치’를 제작하였다(Table 2). 해치(獬豸)는 선악을 구별하고 정의를 지키는 전설 속의 동물인 ‘해태’의 현대화된 변용 캐릭터이다. 몸 전체는 비늘로 덮여 있고, 머리에는 뿔, 목에는 방울이 달려 있으며, 겨드랑이에는 날개를 닮은 깃털이 있는 전설 속의 동물이다. 서울시는 해치(獬豸, 2008)를 서울의 상징 아이콘으로 선정하여 뉴욕 자유의 여신상, 베를린의 곰, 싱가포르의 머라이언(사자상)처럼 ‘서울’ 하면 떠오르는 상징을

Table 1. Contemporary Applications of Cultural Archetypes





Zodiac times 'pig'	Modern Transformation
	

Table 2. Haetae and Haechi

Haetae	Haechi
	

만들어 서울의 브랜드 가치를 높이겠다는 취지로 광화문 광장에 해치상을 복원하여 서울 곳곳에 해치상을 설치하고 해치거리를 조성했다[16]. 또한 해치를 주인공으로 SBS에서 '내 친구 해치, 2010'를 TV 애니메이션 시리즈로 방영한바있다. 그러나 해치의 활용성에 대한 검증이 미비한 실정이다(Table 2). 그 외에도 많은 광역시를 중심으로 지방자치단체 등에서 한국 전통 캐릭터라는 주제를 소재로 한 공모전을 통해 문화원형을 활용한 캐릭터 개발 사업이 꾸준히 추진 중에 있다.

둘째, 학계에서는 문화원형 및 그를 대상으로 대한 많은 연구가 꾸준히 진행되고 있다. '한국동물민속론'을 주장한 천진기(2001)에 의하면 이러한 한국 문화 속에는 등장하는 12지의 띠 동물에 대한 문화적 표상과 상징체계를 연구하였다[13]. 그는 한국전통 동물민속은 한민족의 생활문화가 역사적으로 사회적으로 중층 되면서 형성되었으며 동물의 민속소(民俗所) 즉, 어떤 현상이나 사물에 따르는 민속적 상징요소로 동물을 분석하는 지표로 각 띠 동물에 대하여 세 가지 관점으로 문화적 표상의 역사적 전개, 생태학적 모형, 민속학적 모형으로 분류하였다. 이채론 ·

신상기(2013)는 한국 고전설화 불가살이를 대상으로 현대적 변용의 가능성을 제시하였으며[9], 이영숙 · 신승윤(2012)은 불교문화에 등장하는 관음보살과 동자를 디지털콘텐츠에 활용가능 하도록 캐릭터를 분류하였다[2]. 그 외 장승 및 도깨비, 사천왕, 꼭두인형을 대상으로 디지털 콘텐츠에 적용 가능한 캐릭터 개발 및 모바일 기능성 게임 등 다양한 상품화에 적용가능성[10]을 제시한 연구 사례와 설화나 민담 등을 통한 문화원형을 소재로 콘텐츠의 가능성을 제시하고 있다. 문화원형으로의 캐릭터의 가능성을 내포하고 있는 문화적 요소로 한국의 십이지(十二支)가 있다. 먼저, 십이지(十二支)는 12 동물(쥐, 소, 범, 토끼, 용, 뱀, 말, 양, 원숭이, 닭, 개, 돼지)을 형상화한 것으로 시간과 방위에 해당하는 동물을 시간대별로 분류하여 동물수호신으로 수호한다는 주술적 의미를 가진다. 본 연구에서는 십이지 및 불국사에 공통적으로 등장하는 돼지를 대상으로 생태학적 모형과 민속학적 모형에 기반하여 연구하고자 한다.

### 2.2 동물분류학과 의인화동물캐릭터의 형태적 설계 연구

동물분류학은 린네의 동물 분류군을 중심으로 발전하였다. 그 중 포유강은 형태학적으로 머리, 목, 몸통, 꼬리의 4 부분으로 구분되며 털로 덮여 있는 것이 특징이다(Fig. 1)[7]. 동물을 소재로 캐릭터를 제작 시에는 동물분류학을 기초하여 동물원형에 대한 형태연구가 필요하다.

동물을 의인화한 대표적 캐릭터는 디즈니의 미키마우스의 사례이다. 미키마우스는 '쥐'를 소재로 하여 캐릭터로 디즈니사에서 개발되었다. 미키마우스는 1928년 증기선 윌리에서 최초로 등장하여 현재까지 게임, 애니메이션, 상품화 등에 OSMU로써 응용되고 있는 사례이다. 미키마우스는 쥐의 특징과 인간

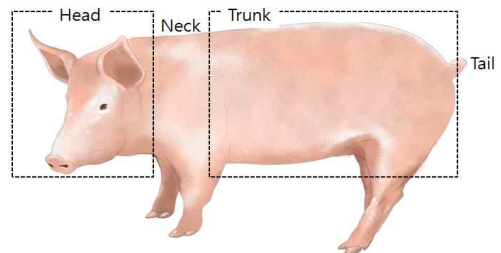


Fig. 1. Morphological configuration of mammals pig.

의 외형적 특징을 적절히 배치하였다. 따라서 캐릭터 개발과정에서 의인화되어진 정도에 따라 어느 정도 인간의 특징과 동물의 특징을 부여 할 것인가에 대한 고려가 수반되어야 한다. 이영숙·김재호(2009)은 동물을 캐릭터로 제작할 경우 인간과 동물의 외형과 동작 및 제스처를 관찰하여 의인화단계를 7단계로 분류하였다[1]. 이러한 의인화단계를 잘 활용하고 있는 캐릭터로 카카오 프렌즈가 있다. 최근 모바일에서 인지도가 높은 카카오 프렌즈(Kakao friends)는 카카오가 출시(2012)한 총 7명의 대표 캐릭터이다. 카카오 프렌즈는 대부분이 동물을 소재로 한 캐릭터들이며 카카오톡이라는 메신저 서비스를 대중에게 쉽고 재미있게 다가가기 위하여 활용한 캐릭터이다. 이들 캐릭터 역시 의인화단계를 적용하였을 때 동물의 얼굴형태와 인간의 몸을 가진 특징을 표현하고 있다.

캐릭터 제작의 자동화분야에서는 인간캐릭터에 대한 연구가 대부분이었으나 최근 포유류 동물캐릭터에 대한 연구가 시도되고 있다[1][11][12]. 동물의 얼굴 원형형태의 특성을 분석하여 모핑시스템에 적용하여 제안한 연구로 이영숙·김상남·박상훈(2015)얼굴요소별 특징점을 분류하여 의인화동물캐릭터의 얼굴표준안을 제시하였다. 이는 포유류 동물의 눈, 코, 입에 대한 위치를 분석하고 동물 서로간의 얼굴 특징점을 비교하였다.

이를 바탕으로 동물의 얼굴과 인간의 얼굴의 자연스러운 모핑을 제안하기 위하여 얼굴 특징점 구성요소를 확립하고 포유류 동물캐릭터의 기본 동물의 얼굴요소(Component of based Animal Face)를 제시하고 정의하였다[14]. 이 연구에서는 사용자에게 제공할 동물원형DB와 의인화동물 캐릭터DB를 구축

하기 위해 필요한 동물의 자료를 구글이미지 검색을 통해 이미지를 추출하고 실제 사자의 얼굴 간 최적거리를 제시하였다(Fig. 2). 이는 실제 사자의 오른쪽 눈과 왼쪽 눈 사이의 거리 값 측정 방법을 제안하였다. 이를 통해 동물의 특색을 가장 잘 표현할 수 있는 리얼리즘 기반의 의인화 동물 캐릭터 얼굴형태 개발의 토대를 제시한바 있다. 이 연구를 토대로 본 연구에서는 실제 멧돼지의 얼굴최적비율을 계산하여 캐릭터 개발에 활용하고자 한다.

### 3. 문화원형의 현대적 변용

#### 3.1 불국사 극란전 황금돼지 고찰

본 연구에서는 문화원형에서 표현된 돼지의 의미를 고찰하고 돼지의 상징성을 시각화하여 표현하고자 한다. 따라서 불국사 극란전의 ‘황금돼지’를 소재로 돼지의 의미 및 특징을 분석하고 디지털 콘텐츠에 적용가능 하도록 방향을 제시하고자한다. 먼저 ‘돼지’의 전통적인 의미를 살펴보면 다음과 같다. 한국에서는 십이지(十二支)를 대상으로 띠 문화라는 독특한 문화를 형성하였다. 돼지는 십이지(十二支) 동물 중의 하나이며 열두 번째에 해당하며 시간과 방향을 지키는 신이다. 돼지는 신통력을 지닌 동물로 십이지(十二支)의 형상에서 나타나는 돼지상의 형상은 머리는 돼지의 형태이며 몸은 사람의 형태이다. 전통적으로 돼지는 신화에서 신통력을 지닌 동물로 고구려시대와 조선시대에는 제의의 희생으로 사용했다. 그리스와 로마시대에는 자연의 풍요와 비옥함의 상징으로 제물로 바쳐지는 동물이었다. 또한 길상의 동물로 제물이나 복을 상징하기도 하였다. 불교 문화적 사례에서 돼지는 해신장으로 아미타불(阿彌陀佛)의 화신이다. 얼굴은 돼지모습이며 몸은 인간형태의 신장으로 이름은 ‘신두라’로 쇠사슬을 가지고 있다. 아미타불은 시간과 공간의 주역으로 지상에 내려와 돼지신(猪神)이 되어 공경하고 적절한 인간들의 수명과 생활 여건을 부여하고 모든 것에 대한 주인의식이 강하여 창조력과 책임감을 많은 성격적 특징을 지니고 있다. 돼지는 길몽과 재물을 상징한다. 돼지는 토기, 동(銅), 돌, 토기 등 유물에 등장하고 있다. 돼지는 잡식성 동물로 농촌의 부가소득을 올려주는 동물로 빠른 성장을 한다. ‘저돌적’이라는 표현에서 ‘저(猪)’는 멧돼지를 의미한다. 멧돼지는 창자가 끊어져도 달

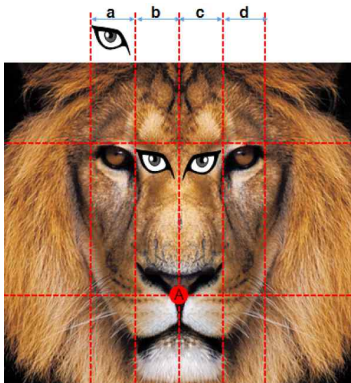




Fig. 2. Actual distance between Lion's eyes.

Table 3. Wild Boar and Gold Pig[18]

No	Name	Image
1	Wild boar	
2	Gold pig	




리는 속성을 가지고 있다. 한국은 약 2천년전 돼지를 사육하기 시작한 것으로 삼국지 및 위지 등이전에 기록이 남아있다. 돼지는 기후나 풍토에 대한 적응력이 강하다[13]. 보통 일반적인 돼지의 구조적 형태는 머리와 몸통으로 구성되며 색상은 핑크빛을 지닌다. 그리고 송곳니가 발달하지는 않았다.

불국사 황금돼지는 길이 50cm 가량에 나무로 다듬어져 있으며 황금빛을 지니며 불국사 극락전 정면 처마 밑에 현판으로 가려져 있었다. 황금돼지 두상을 살펴보면 기존의 돼지의 형태를 유지하고 있으며 송곳니가 표현되었다. 즉, 불국사의 황금돼지는 전형적인 멧돼지의 형태를 유지하고 있으며 두상의 눈 모양 및 눈동자는 의인화되어 표현되었지만 신체는 동물의 원형의 형태를 지니고 있다. 전체적 색상은 황금빛 색상을 주색으로 표현 되었다. 반면 앞장에서 살펴본 통도사의 십이지번'돼지'(十二支幡'亥)는 오방색으로 구성되어졌음을 알 수 있다. 그리고 신체적 특징도 인간의 형상을 지니고 있다. 이를 기반으로 본 연구에서는 전체적으로 동물원형의 두상표현과 신체의 표현은 의인화단계를 적용하고 황색과 오방색을 기본으로 설정하였다.

### 3.2 황금돼지 캐릭터 개발 컨셉

본 연구에서는 돼지라는 구체적인 대상을 가지고 형태, 색상, 성격적 컨셉을 제시한 후 캐릭터 개발 과정을 제시하였다. 돼지를 모티브로 하여 캐릭터에 상품화 성공한 사례는 디즈니에서 개발한 피글렛(piglet)이 있다. 디즈니 애니메이션(Winnie-the-Pooh, 1926)에서 등장한 피글렛(piglet)은 앞 절에서

Table 4. The Step of Anthropomorphizing Animal Characters in Animations

Title	Character	Characteristic
Three Little Pigs (1933)		Three Little Pigs, Step 7 anthropomorphic
Lion King (1997)		Pumbaa, Step 3 anthropomorphic
Winnie-the-Pooh (1926)		Piglet, Step 7 anthropomorphic

제시한 7단계의 특징을 지닌 캐릭터이다. 그 외에도 (Table 4)에서 살펴보듯이, 돼지를 소재로 한 '아기돼지 삼형제', 라이온 킹(Lion King, 1997)의 '퐁바'가 있다. 본 연구에서는 가장 성공적으로 상품화에 성공한 피글렛(piglet)에 착안하여 캐릭터를 설계하였다. 피글렛(piglet)의 경우 얼굴형만 동물의 얼굴을 지니고 있다. 따라서 본 캐릭터는 7단계의 캐릭터를 제안한다.

이를 토대로 불국사 극락전 '황금돼지' 캐릭터는 얼굴부분은 실제 멧돼지의 얼굴 형태인 동물형으로 몸통은 인간형으로 설정되었다. 따라서, 본 연구의 돼지 캐릭터 색상은 전통색상에 해당하는 음양오행의 오색은 청(靑), 적(赤), 황(黃), 백(白), 흑(黑)으로, 기획하였다. 황금돼지의 전체적 색상은 황금색으로 설정하였다. 의상의 기본색상은 오방색에서 채도를 낮추었다. 황금의 의미는 동서양을 막론하고 두 가지의 의미를 지니지만 본 캐릭터의 의미는 참되고 변하지 않는 세상을 위해 빛을 밝히는 캐릭터로 설정하였다. 그리고 황금돼지 금황이는 이를 토대로 주어진 일에 포기하지 않은 근면함을 성격적 코드로 설계하였다. 캐릭터 명칭 황금빛을 밝히는 의미의 '금황이'로 설정하여 이름에서 성격이 표현되도록 시도하였다. 성격적 특성은 다음과 같다(Table 5).

### 3.3 황금돼지 캐릭터 디자인 프로세스

황금돼지 캐릭터는 멧돼지의 기본 형태에 기초하여 인간에 가까운 의인화7단계의 형태로 2등신의

Table 5. Character Concept

Classification	Concept
Character name	Geumhwang
Appearance forms	Step 7 anthropomorphic(Animal face shape+Human body form)
Color	Blue(靑), Red(赤), Yellow(黃), White(白), black(黑)
Personality characteristics	Ownership, Creativity, Responsibility

SD(Super Deformation Character)캐릭터로 설계하여 제작하였다. 본 캐릭터의 구성은 크게 두 가지로 관점으로 표현되어있다. 첫째, 전통문화에서 표현된 불국사 황금돼지를 고찰하고 특징을 분석하였다. 둘째, 얼굴요소에서 동물의 특징적인 위치를 활용하여 돼지의 특징적인 특색을 표현하였다.

세부적으로 살펴보면 앞 절에서 제시하였듯이 불국사에 표현된 황금돼지는 멧돼지를 모티브로 설계되었다. 본 연구에서는 멧돼지의 특징을 활용하여 현대적 변용을 시도하였다. 그리고 2등신의 SD(Super Deformation Character)캐릭터로 시각화하였다. 먼저 정확한 묘사를 위해서 멧돼지 이미지의 자료 수집을 위하여 구글 이미지 검색에서 키워드 멧돼지(wild boar)를 활용하여 멧돼지의 정면 측면이미지를 수집하였다. 다음으로 멧돼지의 형태적 구조를 살펴보고 멧돼지의 기본 구조적 형태를 설정 하였다(Fig. 3). 멧돼지의 기본적인 구조적형태는 아래쪽이 넓으며 송곳니가 발달되어있다. 즉, 정면 및 측면은 형태는 밑면이 넓은 사각형의 형태를 가진다. 특히, 얼굴 아래부위는 사각형과 둥근형의 형태가 혼재되어있다. 한쪽 눈 가로 넓이(a)를 기준으로 양쪽 눈과 눈 사이의 거리(b)는 한쪽 눈 크기의 5배에 해당된다. 그리고 중심점을 기준으로 코가 아래로 향하며 넓게 표현이 되어있다. 이를 토대로 캐릭터 얼굴 형태 설계에 적용하였다.

그리고 본 캐릭터는 기본 형태는 밑면이 넓은 사각형과 원을 혼재한 과장된 형태의 2등신으로 표현

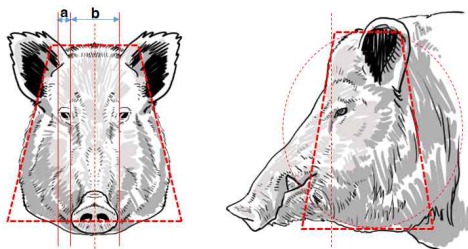


Fig. 3. Wild Boar's Concept Image of Front and Side.

하였다(Table 6). 특히, 캐릭터의 귀를 부각하여 아래가 넓은 사각형과 원형의 얼굴 형태와 몸의 형태는 동그라미의 형태로 설계하였다.

Table 6. Character's Visualization process

No	Visualization process
1. Form	
2. Proportion	
3. Color	



Fig. 4. Character's turn around.

(Fig. 4)는 황금돼지 ‘금황이’의 몸돌림에 대한 시각화이다. 정면, 측면, 뒷면의 형태를 표현하였다. 그리고 앞절에서 제시한 컨셉을 활용하여 ‘금황이’의 메인 색상은 황색을 기본으로 선정하였으며 청(靑), 적(赤), 황(黃), 백(白), 흑(黑)을 배열하였다.

## 4. 결론 및 향후과제

본 논문에서는 한국의 전통문화유산에 등장하는 불국사 극락전 황금돼지를 모티브로 '돼지'를 캐릭터로 시각화하였다. 한국의 문화원형을 활용하여 캐릭터를 발굴하고 이를 토대로 현대적 변용에 대하여 연구하였다. 이는 문화재의 일부분인 황금돼지가 '금황이'라는 현대적 캐릭터로 재탄생하여 한국적 캐릭터 개발에 기반이 되고자 한다. 이를 위하여 불국사 극락전의 황금돼지를 고찰하고 캐릭터의 컨셉과 시각화 과정을 제안하였다. 이에 본 논문은 한국전통문화의 저변확대 및 한국토착 전통문화로 소통의 역할이 가능하도록 문화원형캐릭터를 지속적으로 개발하여 다양한 콘텐츠에 활용 가능한 대상으로 재조명할 수 있는 기회를 마련하고자 한다. 스마트미디어 시대에서 전통문화의 재생산은 문화를 내포한 지속 가능한 캐릭터의 상품화로 연계가능하다. 그리고 전통문화의 원천소스 개발은 One Source로서 전통문화를 소재로 다양한 스토리와 캐릭터로 개발가능하며, Multi Use를 위한 장르별 상품화로 확장되도록 기대한다. 본 연구를 통해 애니메이션, 게임, 이북 등 디지털콘텐츠를 위한 한국적 캐릭터소재 발굴 및 개발의 가능성을 제시하였다.

향후, 전통 문화재로 남아있는 불교적 문화요소가 생명력을 가진 문화원형으로서 활용될 수 있도록 지속적으로 연구가 활성화되어야한다. 그리고 한국 전통문화가 가진 독창성이 세계화 시장에 진출가능하도록 확대된 연구가 필요하다.

## REFERENCE

- [1] Y. Lee and J. Kim, "A Study on The Step of Anthropomorphic Animal Characters in Animation," *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 12, No. 11, pp. 1661-1670, 2009.
- [2] Y. Lee and S. Shin, "Classification of Characters out of their Original Cultural Forms to Create Digital Contents," *The Korean Society of Cartoon & Animation Studies*, Vol. 27, pp. 153-176, 2012.
- [3] Y. Lee, "The Research and the Development Case of Smart phone based Serious Gamed Application with traditional cultural materials : Focused on the game "Find the wrong picture on Sacheonwang," *The Korean Society of Cartoon & Animation Studies*, Vol. 35, pp. 271-289, 2014.
- [4] Y. Lee, S. Kim, and J. Lee, "Analysis of Narrative for Mobile e-Book Applications with Haeinsa Buddhist Tale," *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 18, No. 3, pp. 429-436, 2015.
- [5] Y. Lee, "Development and Proposal of Korean Character Based on the Story of Shim Cheong as a Motif," *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 18, No. 12, pp. 1578-1585, 2015.
- [6] Y. Lee and M. Sung, "A New Direction on Buddhist Culture Content Studies in the Digital Ubiquitous Culture: An Understanding of Religious Character Classifications," *Journal of Korea Design Forum*, Vol. 29, pp. 421-430, 2010.
- [7] Y. Lee, *Classification and Searching for Anthropomorphic Animal Characters in Animation*, Doctor's Thesis of Pusan National University, 2010.
- [8] C. Lee and Y. Lee, "The Study of the Korean Traditional Hybrid Character Shape - for Jangseung and Dokkaebi," *The Korean Society of Cartoon & Animation Studies*, Vol. 31, pp. 1-27, 2013.
- [9] S. Shin and C. Lee, "Suggestion of a Creative Character Based on Cultural Archetype - focused on Bulgasalee, Korean Classic Folktales," *The Korean Contents Society*, Vol. 13, No. 11, pp. 451-460, 2013.
- [10] Y. Lee and Y. Ahn, "Planning and Development of the Four Devas Characters Items with Storytelling Applied," *Journal of Korea Design Forum*, Vol. 39, pp. 93-104, 2013.
- [11] Y. Lee, S. Kim and S. Park, "Design of morphing system for anthropomorphic animal characters," *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, Vol. 10,

No. 5, pp. 197-206, 2015.

[12] Y. Lee and S Kim, "Study to Determine the Actual Distance between Lion's Eyes for Morphing Program," *Proceedings of the 11th International Congress of Multimedia Information Technology and Applications*, pp. 1-3, 2015.

[13] C. Cheon, *A Folkloric Study on the Symbolic System of the Oriental Zodiac*, Doctor's Thesis of Chung-ang University, 2001.

[14] KOCCA, "KOCCA FOCUS", Vol.95, No.5, 2015.

[15] Pig, <http://www.culturecontent.com/main.do> (accessed Aug., 01, 2015).

[16] Haetae, [http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=92&contents\\_id=8823](http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=92&contents_id=8823) (accessed Aug., 01, 2015).

[17] Haechi, <http://www.seoul.go.kr/v2012/seoul/symbol/haechi.html> (accessed Aug., 01, 2015).

[18] Bulguksa, <http://www.bulguksa.or.kr> (accessed Aug., 01, 2015).



이 영 숙

2010년 부산대학교 영상정보공학과 공학박사  
2010년 동의대학교 디지털콘텐츠공학과 겸임교수  
2010년 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 전임연구원

2014년 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 조교수  
관심분야: 의인화동물캐릭터, 캐릭터 개발, 기능성게임, 디지털콘텐츠제작