

논문접수일 : 2013.03.20

심사일 : 2013.04.04

게재확정일 : 2013.04.25

스토리텔링을 활용한 디펜스 게임 캐릭터 디자인 연구

- 신라 제30대 문무왕(文武王)을 중심으로 -

A Study on the design of defense game characters by utilizing storytelling

- Focusing on Silla's 30th King Moonmu(文武王) -

정 동 환

동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 (Ph.D.)

Jung, Dong-hwan

Dongguk University Institute of Image and Cultural Contents

1. 서론

- 1.1. 연구배경 및 필요성
- 1.2. 연구방법 및 연구범위

2. 문무왕(文武王) 디펜스 게임의 이론적 고찰

- 2.1. 디펜스 게임 정의 및 개념
- 2.2. 문무왕(文武王) 관련 호국용 설화

3. 문무왕(文武王) 디펜스 게임 스토리텔링

- 3.1. 스토리텔링의 현대적 활용
- 3.2. 문무왕(文武王) 스토리텔링 구조

4. 문무왕(文武王) 디펜스 게임 캐릭터 디자인

- 4.1. ‘문무왕’ 스토리텔링 원형캐릭터
- 4.2. ‘문무왕’ 스토리텔링 응용캐릭터

5. 결론

참고문헌

논문요약

문화콘텐츠의 개발은 한국적 문화 아이콘을 정립하기 위한 작업의 일환이라 할 수 있다. 우리의 문화콘텐츠가 세계적 상품으로 경쟁하기 위해서는 적지 않은 시간과 노력이 필요하다.

본 연구는 우리문화원형에서도 『삼국사기』와 『삼국유사』, 불경 등과 같은 기록 문화유산에 전해지는 문무왕 관련 설화를 기반으로 캐릭터를 개발하고 디자인하여 디펜스 게임 및 캐릭터의 멀티유즈(multiuse) 활용 방안에 대한 고찰을 하였다.

서론 부분에서 연구의 목적과 문제제기를 하였고, 스토리텔링을 활용한 한국 고전 설화의 문화콘텐츠 산업적 의의에 대한 고찰과 ‘문무왕’ 설화의 콘텐츠 개발 방안에 대하여 정리 하였다. 문무왕의 콘텐츠화 방안으로 먼저 ‘문무왕’ 관련 설화를 모티브로 하여 새로이 창작 하였다.

‘문무왕’의 설화 내용이 교훈적 스토리인 것에

기초하여 아동에서부터 청장년에 이르기까지 아우르는 보편적 캐릭터와 이야기를 구성, ‘문무왕’ 설화와 관련한 인물을 추출하여 캐릭터를 디자인 하였다. 즉 문무왕 디펜스 게임의 주인공인 문무왕을 비롯하여 호국용, 지의 법사, 화랑소녀, 싸울아비 미르, 신라 병사 등을 중심으로 스토리텔링 하여 캐릭터를 디자인 하였다. 각각의 캐릭터는 응용 캐릭터적인 설명과 재미의 장치를 추가함으로 현대적으로 활용함에 있어, 다용성을 가질 수 있도록 개발 하였다.

주제어

디펜스 게임 캐릭터, 스토리텔링, 문무왕

Abstract

The development of cultural contents is a part of work establishing Korean cultural icon. Lots of time and efforts are necessary so that our cultural contents can compete as an international product.

This research considered the multiuse application of defense game and characters by developing and designing characters based on the King, Moonmu related tale transmitted on recorded cultural assets such as 『Samkooksagi』 and 『Samkookyusa』 in our culture's original type.

In the introduction, it suggested purposes of research and problems, considered cultural contents' industrial significance of cultural contents of Korean antient tales utilizing storytelling and arranged contents developing measures of ‘King, Moonmu’ tale. As the measure making contents of King, Moonmu, it was newly created under the motif of tale related to ‘King, Moonmu’.

The contents of ‘King, Moonmu’ tales are organized by common characters and stories from children to youth and adults based on instructive story. And, characters were designed by drawing characters related to ‘King, Moonmu’ tale. In other words, characters were designed by applying storytelling focusing on a hero of King, Moonmu defense game, King, Moonmu, Hokookyong, Jiuibupsa, Hwarangsonyeo, Ssaulabi Mir, Silla soldier, etc. Each character was added by explanation of applied character and equipment of pleasure, so developed to use multiuse characteristics for applying it contemporarily.

Keyword

Defense game character, Storytelling, Moonmu

1. 서론

1.1. 연구배경 및 필요성

우리나라는 문화산업에 대한 관심이 매우 높아지고 있음에도 불구하고 기술의 발전에 상응하는 콘텐츠의 확보와 개발은 대단히 미흡하다. 기술력으로 승부하는 시대는 지났다. 이제는 어떤 콘텐츠를 개발할 것인가, 어디서 원천 자료를 구할 것인가가 문화산업의 중심으로 대두 되고 있다.

한나라에 전해지는 설화는 민족의 삶과 유구한 역사 속에서 계승과 창조의 과정을 반복하며 민족과 함께 발전해 왔다. 아울러 설화에는 민족적 정서, 사상, 풍습, 가치관, 세계관, 인생관 등이 문학적으로 형상화되어 있다(정하연, 2011).

설화는 신화, 전설, 민담 이 세 가지로 분류하지만 뚜렷이 구분하기는 어려우며 서로 넘나들기도 하고 상호 전환되기도 한다. 내용은 민족적이고 민중적이어서 그 시대의 교훈, 도덕, 사회제도 등 민족의 생활 감정과 풍습을 반영하고 있으며, 상상적이고 공상적인 특징을 가진다. 또한 형식은 서사적이어서 소설의 모태가 되기도 하며 문자로 정착되어 기록문학적 형태를 취하기도 한다.

이렇게 기록된 설화를 문헌설화라고 하며 현재 구승(口承)되는 자료를 구전설화라고 한다. 한국의 고대 설화가 문자로 정착된 것은 고려 때부터이다. 설화 자료는 단군신화(檀君神話)를 포함한 수많은 신화, 전설이 수록되어 설화의 보고(寶庫)인 『삼국유사』를 비롯하여 『삼국사기』, 『고려사』 등의 역사서와 『세종실록지리지』, 『동국여지승람』 등의 여러 지리지 속에서도 찾아 볼 수 있다. 또한 조선시대의 필기(筆記), 잡록(雜錄) 등에도 설화가 실려 있다. 본 연구에서 사용하는 설화라는 용어는 신화, 민담, 전설을 포괄하는 의미이다.

본 연구는 한국 기록문화의 전반적 내용을 전제로 하면서 기록문화재인 『삼국사기』와 『삼국유사』, 불경에 수록된 문무왕 법민 편과 호국용, 만파식적 관련 설화 ‘문무왕’ 을 중심으로 상징적 이미지와 함께 관련 이야기를 활용하여 캐릭터 개발 및 상품성 있는 콘텐츠로 ‘문무왕’ 의 현대적 활용 방안을 연구하고자 한다.

2.2. 연구방법 및 연구범위

기존 남지영(2012) ‘신라 문무왕과 西兄山의 공간적 함의’, 염나래(2011) ‘문무왕대 진골귀족들의 동태와 의미’, 안예환(1983) ‘文武王과 大王岩 研究’

등 다수의 문무왕 관련 선행연구들은 주로 역사적, 사회적, 종교적, 정치적 관점의 연구가 대부분을 차지한다. 아울러 조성현, 강신진(2011)의 ‘유전자 알고리즘을 사용한 타워 디펜스 공격대의 자동 구성 기법’은 디펜스 게임 알고리즘 연구로 우리역사와 문화가 담겨 있는 설화를 활용한 게임 캐릭터 연구는 매우 부족하다. 본 연구는 문무왕<디펜스 게임 ‘문무왕’>의 관련 이미지와 스토리텔링을 접목하여 멀티유스(multiuse)화 방안을 모색하여 우리 고전, 설화, 불경과 같은 기록문화의 계승과 발전에 기여하고자 하는 것이 본 연구의 연구목적이다. 이는 기존의 ‘문무왕’ 관련 연구와 차별화된 논문으로서 그 가치를 가진다 하겠다.

기록문화콘텐츠의 개발은 한국적 문화아이콘을 정립하기 위한 작업의 일환이라 할 수 있다. 우리 기록문화콘텐츠가 세계적으로 경쟁하기 위해서는 적지 않은 시간과 노력이 필요하다. 이러한 기록문화콘텐츠와 관련된 연구의 활성화는 미래에 우리나라가 세계문화의 중심이 되기 위해 꼭 필요한 과정이다. 이러한 전통기록문화유산은 향후 문화산업과 국가 경쟁력이라는 측면에서 매우 중요하다. 그 자료를 콘텐츠화하여 문화산업에 적극 활용할 수 있기 때문이다. 본 연구는 우리의 기록 문화원형 중에서도 문무왕 관련 설화를 기반으로 디펜스 게임 캐릭터 개발과 활용 방안을 고찰할 것이다.

기록문화재인 『삼국사기』와 『삼국유사』, 불경에 수록된 문무왕법민과 호국용, 만파식적 관련 설화의 이론적 고찰과 스토리텔링을 활용한 캐릭터 개발을 중심으로 다음과 같이 연구 하였다.

첫째, 서론 부분에서 연구의 목적과 문제제기를 하였다. 둘째, 스토리텔링을 활용한 한국 기록문화콘텐츠의 산업적 의의에 대하여 고찰 하였다. 셋째, ‘문무왕’ 디펜스 게임 캐릭터 디자인 개발과 활용 방안을 정리 하였다.

‘문무왕’ 디펜스 게임의 콘텐츠화 방안은 먼저 ‘문무왕’ 관련 스토리와 불교적 세계관을 모티브로 하여 창작 하였고, ‘문무왕’ 관련 설화가 교훈적 스토리인 것에 기초하여 아동에서 청장년층까지 타깃으로 이야기를 구성하고 ‘문무왕’ 설화와 관련한 인물을 추출하여 캐릭터화 하였다. 즉, 문무왕 디펜스 게임의 주인공인 문무왕을 비롯하여 호국용, 지의법사(호국대승), 선덕여왕(화랑소녀), 계백(싸울아비: 미르), 신라병사, 나찰, 야차, 아귀병 등을 중심으로 스토리텔링 하여 캐릭터를 디자인 하였다. 각각의 캐릭터는 응용 캐릭터적인 설명과 재미의 장치를 추가함으로 현대적으로 활용함에 있어 다용성을 가질 수 있

도록 하였고, 개발된 캐릭터의 멀티유즈 방안을 제시한다.

2. 문무왕(文武王) 디펜스 게임의 이론적 고찰

2.1. 디펜스 게임 정의 및 개념

게임의 유래는 인도 유티피안 계통의 ‘ghem’ 이란 단어에서 파생된 것이다. ‘흥겹게 뛰다’ 라는 의미를 지니고 정신적 재미와 즐거움을 표현한 ‘흥겹다’ 와 ‘뛰다’ 라는 동작의 동사적 의미가 포함되어 있다. 게임의 사전적 의미는 규칙을 정해 승부를 겨루는 놀이, 운동경기, 시합, 경기의 횡수를 세는 단위를 의미한다. 게임의 형태는 플랫폼, 장르, 서비스 형태에 따라 다양한 형태로 분류 될 수 있다(강성욱, 2003).

게임 플랫폼은 크게 PC를 기반으로 하는 패키지 게임과 온라인 게임, 비디오 게임과 이동성 편의성을 강조한 휴대용게임기와 최근 다양한 기능이 탑재되어 부각되고 있는 스마트미디어로 나눌 수 있다. 영화, 문학, 음악 등에도 여러 갈래가 있듯 게임에도 그 진행 방식과 구성 형태, 사용자의 접근 방식으로 나누어지는데 사용자의 플레이 방식에 따라 아케이드 게임, 퓌플레팅 게임, 시뮬레이션 게임, 어드벤처 게임 네 장르로 구분할 수 있다. 아울러 서비스 형태에 의한 분류는 크게 네트워크 사용에 따라 온라인과 오프라인으로 구분한다(강형원, 2011).

전략 시뮬레이션 장르 중 한정된 자원을 이용하여 유닛을 생산하고 이를 이용하여 자신의 영역을 침범하는 적을 방어하는 형태의 게임을 일반적으로 디펜스 게임이라 한다. 이러한 전통적 디펜스 게임의 개념이 오늘날 확장되어 상대방을 적극적으로 공격하여 자신의 영역을 적으로부터 방어하는 형태의 게임까지 디펜스 게임으로 정의되고 있다.

디펜스 게임이 일반적인 전략 시뮬레이션 게임과 다른 점은 디펜스 게임의 게임인터페이스가 직관적이며 공간 및 전략이 제한적이고 전략 시뮬레이션 게임에 비해 단순하다는 것이다. 디펜스 게임은 게임의 진행방식에 의해 사용자 자신의 진영을 지키는 방식에 따라 수비형 타입과 공격형 타입으로 구분한다. 수비형 타입의 디펜스 게임은 자신의 진영 최종 거점에 상대방이 침투하지 못하게 유닛을 이용하여 사수하는 형태의 게임을 말한다.

[그림 1]은 본 연구 대상인 ‘문무왕’ 디펜스 게임의 진행방식을 스케치 한 것이다. 수비형 타입의 디펜스 게임은 보통 일정한 통로가 있어서 그곳으로 상대방이 일정하게 공격을 해오면 자신의 유닛이나

자원을 활용하여 상대방의 다양한 공격을 방어하고 자신의 최종 거점까지 오지 못하게 하는 방식이다.



[그림 1] ‘문무왕’ 디펜스 게임 진행방식

공격형 타입의 디펜스 게임은 자신과 상대방 진영이 양립하는 형태로 자원관리를 통해 유닛을 생산 상대방 진영을 공격하는 방식이다.

2.2. 문무왕(文武王) 관련 호국용 설화

문무왕은 즉위하던 해인 661년부터 한시도 설 날 없는 정복 전쟁을 수행해야 했다. 『삼국사기』의 기록을 중심으로 그가 재위 했던 기간의 중요한 활동을 보면, 백제 부흥군을 물리치고자 김유신 등 28명의 장군과 함께 당나라에서 파견된 손인사(孫仁師)의 증원병과 연합해, 부흥군의 본거지인 주류성을 비롯한 여러 성을 함락 하였다. 이 전쟁은 665년 백제 왕자였으며 웅진도독(熊津都督)인 부여 융(扶餘隆)과 화맹(和盟)을 맺으며 일단락된다.

‘호국용(護國龍)’ 이란 용어를 사용하게 되고 관심의 대상이 된 것은 『삼국유기』의 호국용 설화에 근거하고 있다. 『삼국유기』의 호국적 성격과 기능을 지닌 용이 등장하지 않았다면 호국용에 대한 논의나 연구는 없었을 것이다. 호국용은 불교의 승봉(承奉)으로 국가와 왕권의 번영을 도모하고자 하는 신라의 호국신앙(護國信仰)에서 배태(胚胎)되었다. 아울러 호국용 관념은 왕권 획득과 백성의 풍요라는 관점에서 왕권 강화와 백성의 안위라는 측면으로 해석된다.

설화는 조상들이 후손에게 물려준 소중한 문화유산으로서 인간윤리, 생활의 멋과 지혜, 꿈과 낭만 지배층이나 낮은 권위에 대한 항거, 해학, 풍자 등이 형상화되어 있다. 호국용이 등장하는 설화를 보면 대체로 국가의 위난이 발생한 시기에 주로 나타난다. 문무왕 대 나타난 호국용도 통일신라의 위업을 완성하고 난 이후에 주변 여러 국가로부터 국가 존립의 위

기를 맞이하였을 때 나타난 것이다. 특히 『삼국유기』에 나타난 호국용의 등장은 신라인의 사유 방식이 습합된 것으로 불법을 수호하는 호법용의 기능을 확장하여 호국용의 모습으로 연장한 것은 신라인의 마음속에 용에 대한 믿음을 보여주는 것이다.

호국용은 문무왕의 변신 호국용 설화가 그 시초이다. 『삼국사기』와 『삼국유사』에 수록된 용 관련 설화는 40여 편이 있다. 하지만 이들 설화 중 유일하게 인간이 자신의 의지대로 용으로 변신하는 것은 문무왕의 호국용 설화뿐이다. 이 설화는 한 인간이 용으로 변신하기를 간절히 바라고 있다는 점이 특징적이다. 이러한 호국용 설화는 국가를 수호해야겠다는 문무왕의 강한 집념이 만들어낸 것이다.

『삼국유사』의 만파식적조(萬波息笛條)에 “괴리를 불면 적병이 물러가고 병이 낫는다. 가물 때는 비가 오고 바람이 멎고 파도가 가라앉는다. 그것이 바로 만파식적이라는 국보” 설화가 전해진다(일연, 김원중, 2002). 이 만파식적에 관한 유래에 대왕암과 문무왕의 이야기가 나온다. 아울러 『삼국유사』 ‘文虎王法敏’에 “문무왕이 평소 지의 법사에게 자주 이르기를 죽은 뒤엔 불법을 받들고 나라를 지키는 용이 되겠노라 하였다”고 전해진다(일연, 김원중, 2002, p.146).

경주 감은사지와 대왕암은 호국용과 밀접한 연관성이 있는데, 문무왕이 자신을 확장하여 동해 바다에 뿌리면 호국용이 되어 나라를 지키겠다고 결심하고 동해의 용이 되기 위해 대왕암을 자신의 무덤으로 정했다고 한다.

3. 문무왕(文武王) 디펜스 게임 스토리텔링

3.1. 스토리텔링의 현대적 활용

스토리텔링(storytelling)이란 ‘이야기하기’이다. 스토리텔링(storytelling)은 스토리(story)와 말하기(tell) 그리고 화자와 청중의 상호작용이 일어나는 말하는 현재 상황(ing)의 합성어이다(소강춘, 2009).

신화, 전설, 민담을 풍부하게 가지고 있고 이를 콘텐츠로 많이 개발할 능력을 갖춘 서사강국이 미래의 문화산업 강국이 될 것은 자명하다. 앞으로 다가올 사회에서는 사람들이 상품 그 자체가 아니라 상품에 담겨있는 비물질적인 문화나 감정 등의 스토리를 찾게 되고 이러한 이야기를 창조하여 담아내는 이야기꾼(storyteller)이 각광받게 될 것이다(손대현, 2004).

이러한 신화, 전설, 민담과 문학작품을 기반으로 한 문화콘텐츠의 시나리오 창작 타입을 정리해 보면 [그림 6]과 같다. 문화원형콘텐츠 시나리오의 특성상

‘문자언어와 영상언어’ 모두를 담고 있어야 하는 동시에 이를 뛰어 넘는 ‘환상언어’까지를 담고 있어야 한다(백성과, 2005). 환상언어는 문자나 영상을 극복하는 제3세계 문화의 언어를 의미한다.

본 연구의 연구대상인 ‘문무왕’ 디펜스 게임콘텐츠 시나리오 창작 타입(tape)은 [그림 2]의 D tape으로 작가의 창작 시나리오에 사료(史料), 불경, 신화, 설화, 민담의 원형을 차용하여 보다 재미와 흥미를 유발 할 수 있는 이야기를 창작해 내는 타입이다(정동환, 2012). 이렇게 창작된 하나의 문화콘텐츠가 호응을 얻고 대중과 소통하는 것은 기존의 것을 변형시켰거나 각색했기 때문이 아니라 완전히 독창적으로 새로워졌기 때문이다.



[그림 2] 문화콘텐츠 시나리오 창작 타입

3.2. 문무왕(文武王) 스토리텔링 구조

『삼국사기』, 『삼국유사』에 전해지는 ‘문무왕’에 관한 이야기는 현대적인 스토리 활용 가치가 높다 사료된다. 특히 문무왕과 관련된 수많은 유형의 인물들을 현대적 감각에 맞게 변용시킨다면 다양한 캐릭터를 창출 할 수 있을 것이다. 본 연구에서는 ‘문무왕’ 관련 인물 문무대왕, 지의법사, 선덕여왕, 계백, 신라병사와 신물인 해룡, 만파식적, 응용캐릭터인 나찰, 야차, 아귀병 등을 중심으로 현대화시켜 시각적으로 구현하려 한다. 특히 디펜스 게임콘텐츠라는 것을 고려해 모든 사람이 공감 할 수 있는 보편성, ‘충’을 부각하여 교육적 유용성을 지닌 게임콘텐츠로 구성 하였다.

‘문무왕’ 디펜스 게임 스토리텔링을 제안하며 문무왕과 지의 법사, 선덕여왕, 계백을 대상으로 하여 전승되는 이야기 외에 있음직한 장치와 흥미, 재미를 추가하여 다른 매체로의 확장이 용이하게 다양성을 모색한다. 본 연구에서는 비교적 간단하게 스토리를 전개하고 있으나 각 스토리를 기반으로 더욱 구체화 시킨다면 훌륭한 시나리오가 될 것이고 이 시나리오는 다양한 멀티유스(multiuse)화로 대한민국의 문화콘

텐츠 발전에 기여하게 될 것이다. ‘문무왕’ 스토리에 담긴 내용은 한국인의 호국사상과 불교적 내세관, 그리고 분단국가인 한민족의 염원이라 할 수 있는 민족통일을 잘 드러내고 있다. 등장 캐릭터들은 환상적 요소를 가지고 있고, 주제 역시 인간의 보편적 정서를 근거하여 상상과 재미를 담고 있는 이미지들로 표현 하였다. 스토리텔링을 활용한 ‘문무왕’ 디펜스 게임의 스토리 내용은 [표 1]과 같다.

구분	내용
스토리 1	676년 통일신라. 나당 연합군이 와해된 이후, 신라와 당나라의 마지막 일전이 벌어진다.
스토리 2	대패한 당나라의 마지막 히든카드는 금지된 주술로 봉인된 지옥문을 여는 것이었다. 아귀군을 조종해 신라를 무력화 시키려는 당나라 비술사들. 결국, 열리는 지옥문. 아귀지옥에서 거어 나오는 재앙의 발걸음은 그 누구도 막을 수 없었다. 문을 연 당나라군도 아귀군의 희생양일 뿐이었다.
스토리 3	지의법사는 이러한 위험을 감지하고, 문무왕을 찾아가는다. 지의법사는 전설의 피리인 ‘만파식적’으로 지옥문을 봉인 할 수 있다는 내용이 적힌 불경을 찾게 되고, 이를 실현하기 위해 출병하는 화랑과 장군들.
스토리 4	하지만, 선봉에 나선 군대에게는 아무런 연락도 없다. 지옥의 전장 최전선에서 지의법사는 검은사에 쌍탑을 만들어 아귀군의 진격을 억제하는 최전선을 구축한다.
스토리 5	코앞까지 닥쳐온 종말의 그림자. 하지만, 더 이상 정예병이 없는 신라의 군대. 결국 전장에 등장하는 문무왕. 그들 앞에 놓인 운명은....

[표 1] ‘문무왕’ 디펜스 게임 스토리텔링



[그림 3] 문무왕 디펜스 게임: 세계관

[그림 3]은 문무왕(文武王) 디펜스 게임의 세계관을 표현한 것이다. 지옥문 위의 산과 쌍탑이 있는 공간은 통일신라를 의미한다. 백제와 고구려, 당나라와의 전쟁으로 피폐해진 통일신라, 불리한 상황에서 지옥의 군대가 그들을 기다리고 있다. [그림 3]의 중간에 있는 지옥문은 지옥과 현세를 연결하는 문으로 이 금술의 문은 원래 저승사자들만 드나들 수 있다. [그림 3]의 지옥문 아래는 아귀지옥으로 염라대왕의 통제에서 벗어난 괴물체들이 죄인들을 학살하는 지옥으로 표현 하였다.

4. 문무왕(文武王) 디펜스 게임 캐릭터 디자인

4.1. ‘문무왕’ 스토리텔링 원형캐릭터

캐릭터의 힘은 콘텐츠가 가지는 힘에서 비롯되며 구성력 있는 스토리 위에 만들어진 캐릭터는 생명력을 가지게 된다. 즉 캐릭터에 있어 콘텐츠의 역할은 캐릭터의 응용에 다양성을 주는 원동력이 되기도 하며 캐릭터의 생명력을 높이는 효과도 있는 것이다. 우리의 문화원형을 활용하여 개발된 캐릭터는 한국의 문화와 정서를 효과적으로 전달하고 이해시키는 역할을 할 수 있다.

문무대왕		신라의 제30대 왕(재위 661~681). 태종무열왕의 맏아들. 나·당연합군으로 660년 백제, 668년 고구려를 멸망시켰다. 676년 당나라 세력을 몰아내고 삼국통일을 완수했다.
원호대사		성은 설씨(薛氏), 원호는 법명(法名), 아명은 서당(誓幢) 또는 신당(新幢). 경상북도 압량(押梁: 지금의 慶山市) 출신. 임피공(仍皮公)의 손자이며, 내마(奈麻) 담날(談捺)의 아들이다.
선덕여왕		성은 김(金)이고, 이름(諱)은 덕만(德曼, 德萬이라고도 함), 시호(諡號)는 선덕여대왕(善德女大王)이다. 632년 진평왕이 아들이 없이 세상을 떠나자 뒤를 이어 신라 최초의 여왕으로 즉위하였다.
계백		계백(塔伯)이라고도 표기한다. 관등은 달솔(達率)이다. 660년 김유신(金庾信)과 소정방(蘇定方)의 5만여 나·당 연합군이 백제의 요충지인 탄현과 백강(白江)으로 진격해 오자, 결사대 5,000명을 뽑아 황산벌에 나가 맞이하였다.

[표 2] ‘문무왕’ 디펜스 게임 원형캐릭터

스토리텔링을 활용한 ‘문무왕’에 등장하는 각 캐릭터들은 원전에 근거한 성격의 특징과 현대적으로 재해석하여 다양한 활용에 목적을 둔 응용된 성격의 두 가지 캐릭터로 분류 하였다.

[표 1]과 같이 각색된 ‘문무왕’의 이야기에 등장하는 각 캐릭터는 삼국유사와 일체경음의(一切經音義), 장아함경(長阿含經), 아비달마대비바사론(阿毘達磨大毘婆娑論), 대길의신주경(大吉義神呪經) 등의 불경, 민담, 설화, 초상화와 같은 원전에 근거한 것이다.

[표 2]의 원형 캐릭터와 현대적 목적으로 다양한 콘텐츠에 활용 가능성을 높이기 위한 응용캐릭터로 구분하여 아래와 같이 캐릭터를 디자인 하였다. 이는 원형 캐릭터와 응용 캐릭터를 함께 사용함으로써 다양한 응용콘텐츠에 캐릭터의 활용 가능성을 높이기 위한 의도이다.



[그림 4] 신라의 왕_문무왕: 만파식적

[그림 4]는 문무왕(文武王) 디펜스 게임의 문무왕 캐릭터이다. [표 1] 스토리 3의 이야기 전개상 사후세계는 아니지만 문무왕이 금관을 쓰고 용포를 입고 만파식적을 들고 있는 모습으로 형상화 하였다.

신라는 현재의 경주지방을 중심으로 한국고대의 다른 나라와 마찬가지로 성읍국가로 출발하였고 청동기 문화의 도입과 더불어 부족장의 권한이 강화되면서 국가를 형성 하였다. [그림 4] 문무왕이 쓰고 있는 금관의 형태나 상징은 스키타이를 비롯한 시베리아, 알타이 문화권의 유입을 유추 할 수 있다(이영희, 1997).

신라의 지배계급의 타계관은 그들의 권위와 위엄,

사후세계를 위한 종교적, 상징적 의미로서 많은 유물을 부장하는 풍속으로 이어졌다.

게임 속 젊은 문무왕은 나라와 백성을 누구보다도 사랑하는 왕이다. 이제 그도 전장에 직접 나갈 수밖에 없는 상황이다. 어릴적에 이무기로 부터 해룡을 구해주며 선물 받은 ‘만파식적’ 이 그의 유일한 무기이다. 신라의 왕관에서 차용한 모자 디자인으로 좀더 책사적인 이미지를 가미하여 새로운 느낌의 캐릭터를 디자인 하였다. 만파식적은 용무늬가 더해져 평범한 대나무 느낌에서 신물의 느낌을 줄 수 있게 디자인 하였다.



[그림 5] 지의법사_호국대승

[표 1]의 ‘문무왕’ 스토리 3에 등장하는 지의법사에 관한 모티브는 삼국유사 감은사의 창건 설화에서 가져왔다(일연, 리상호, 1999). [그림 5]의 지의법사 캐릭터는 [표 2]의 원효대사를 모티브로 디자인 하였다. 원효대사는 661년(문무왕 원년)에 의상과 함께 당 나라로 떠나려 하였으나, 배를 타러 당항성(唐項城,)으로 가던 길에서 진리는 밖에서가 아니라 자기 자신에게서 찾아야 한다는 깨달음을 얻고 되돌아 왔다.

[그림 5] 지의법사 캐릭터의 몸에 있는 지물은 염주(念珠)로 손목이나 목에 거는 것은 수주(數珠)라고도 한다. 염주알의 수가 적은 것은 단주(檀珠)라고 하는데 염주알의 수는 보통 108개로 되어 있으며 이는 백팔번뇌를 의미한다. 염주를 돌리며 108가지 번뇌를

소멸시킨다는 뜻이다. 염주알의 수가 적은 단주(檀珠)를 어깨에 두르고 있다. 염주(念珠) 본연의 기능을 호국정신(護國精神)으로 확장하여 캐릭터를 디자인 하였다. 지의법사 캐릭터의 속성은 영적 퇴마력이 강력한 호국대승으로 왜와 당나라의 전투에서 그의 호국정신은 더욱 빛이 발하였다. 지옥문을 봉인하는 법을 아는 유일한 승려로 문무왕을 도와 생애 마지막일지 모를 수행길에 오른다. 번개를 자유롭게 다룰 수 있는 강력한 전투 승려의 모습을 구현하고자 하였다. 달마대사와는 또 다른 이국적인 느낌으로 캐릭터를 디자인 하였다.



[그림 6] 화랑소녀_량이: 대장군 딸

[그림 6]은 지옥의 아귀군에게 참살당한 대장군의 딸 화랑소녀 량이 캐릭터이다. 평소 무예를 갈고 닦아 몰래 화랑으로 들어갔으나 아버지에게 쫓겨나고 만다. 이제 더 이상 나라를 지킬 장정들이 부족한 상황에서 그녀 역시 목숨을 걸고 마지막 전투에 참가하게 된다. 선덕여왕의 덕만을 모델로 한 캐릭터이다. 최근 게임의 노출도가 심한 트렌드를 반영하고 기본 디자인은 신라의 화랑 복장을 참고 하였다. 활은 귀각궁이라는 이름으로 좀 더 서양의 발리스타(ballista)

와 같은 대형궁(大形弓) 이미지로 표현해 보고 싶었다. 발리스타는 활의 원리를 이용하여, 큰 목재의 틀에 동물의 힘줄, 말의 털, 여자의 머리털 등으로 만든 시위를 걸고 그 장력(張力)을 이용해서 돌, 나무탄알, 화살, 창 등을 날리도록 만든 장치이다.

[그림 6]의 화랑소녀 량이가 가진 캐릭터의 성격은 삼국통일을 이룩하는데 기틀을 다진 선덕여왕의 당찬 이미지와 내정에서의 선정을 베풀었던 애민의 성품을 신라의 대표적 무사집단인 화랑 이미지를 연상케 하는 복장과 활로 화랑소녀 량이 캐릭터의 성격을 표현 하였다. 원래의 화랑들이 입던 의복은 백색에 추세가 선을 두른 형태였다(고희경, 2003). 화랑소녀의 의복은 백색이 아닌 블루와 실버의 가선을 사용하여 추후 디자인 될 신라병사와 낭장결의를 한 일반 화랑과 차별화 하였다.



[그림 7] 싸울아비_미르: 백제의 마지막 무사

[그림 7]은 [표 1]의 문무왕 스토리에는 등장하지 않으나 문무왕이 통일신라를 이루기전 백제 부흥군의 수장으로 싸울아비 미르 캐릭터이다. 백제 부흥군 수장 미르 캐릭터의 모티브는 MBC TV 판타지 사극 '태왕사신기'의 백제 관미성의 성주 청룡과 백제 최후의 명장 계백장군이다. 백제 부흥군의 수장 캐릭터의 오른손에 들려 있는 칠지도(七支刀)와 머리에

있는 금동관(金銅冠)으로 가장 강력하고 부흥했던 백제를 꿈꾸는 백제 부흥군 수장 미르 캐릭터를 디자인 하였다.

싸울아비 미르는 원래 문무왕과는 철천지원수이다. 하지만, 세상을 구하기 위해서 손을 잡게 된다. 미르는 지상 최강의 무사로 불리 운다. 그의 칼 앞에서는 모든 적이 평등했다. 싸울아비 미르 캐릭터 디자인은 멋있고 미청년에 강력한 검사의 이미지를 추구 하였다. 칠지도(七支道)는 백제의 상징적인 무기로 채택하게 되었다.

4.2. '문무왕' 스토리텔링 응용캐릭터

문무왕(文武王) 디펜스 게임의 스토리는 문무왕 1인에 초점을 맞추는 것이 아니라 다양한 원형캐릭터(문무왕, 지의법사, 화랑소녀, 싸울아비)와 응용캐릭터 호국용, 신라병사, 적 캐릭터(나찰, 야차, 아귀병)들을 등장시켜 각 객체의 독립적 성격과 이야기를 전개함으로써 수용자의 기호를 충족시키고 수용자로 하여금 게임에 몰입 할 수 있게 한다. 아울러 캐릭터를 이용한 다양한 상품화가 용이해 진다.



[그림 8] 호국용: 신라의 수호신수

[그림 8]은 [표 1]의 문무왕 스토리 3에 등장하는 만파식적에 의해 지옥문을 봉인할 때 강력한 호국용의 모습으로 변신한다. [그림 15]의 호국용이 가진 귀엽고 부드러운 캐릭터의 성격은 없고 강인함을 상징한다.

호국용은 어릴 적 이무기에게서 목숨을 잃을 뻔한 적이 있으나 문무왕의 도움으로 목숨을 건지게 되고, 그 보답으로 신의 바람이라 불리는 '만파식적'을 선물한다. 세상의 종말 앞에 이제 성체가 된 호국용이 문무왕(文武王)을 돕기 위해 출전하게 된다.

호국용 캐릭터는 바다에 사는 용이라는 느낌을 주기 위해 색조를 바다색으로 뿔은 산호초, 갈기는 파도의 느낌으로 캐릭터를 디자인 하였다.



[그림 9] 신라병사_초급 병사

[그림 9]는 문무왕(文武王) 디펜스 게임의 신라 초급 병사 캐릭터이다. [표 1]의 문무왕 스토리 1에 등장하다. 치열한 전투를 거듭하여 [그림 10]과 같은 신라 최후의 용사가 된다. 응용 캐릭터인 신라병사 캐릭터의 내면에도 신라 고유의 사상인 현묘지도(玄妙之道)라 하여 신라인 전반에 깔려 있는 화랑도 정신이 있다. 화랑도란 진골귀족을 비롯하여 하급귀족, 일반평민 출신 등 여러 신분계층으로 삼국통일을 이룩하는 원동력 된 통일신라의 정신문화의 근본이다.



[그림 10] 신라병사_최후의 용사

이러한 통일신라의 정신문화의 근본을 문무왕(文武王) 디펜스 게임에 적용하여 나라를 지키는 젊은 신라병사가 세상을 구하는 최후의 용사가 된다.

게임 진행에 따라 다양한 병과의 신라병사가 존재한다. [그림 9]와 [그림 10]은 창병이지만, 궁수, 검사,

기병과 같은 병과의 병사도 전투 경험치에 따라 업그레이드되는 캐릭터로 디자인하려 한다.



[그림 11] 나찰: 지옥의 감독관

인도신화 속의 락사(羅刹)는 야차와 형제 관계인데, 야차가 악귀와 같은 존재인 것도 락사의 요소를 취하고 있기 때문이다. 『일체경음의(一切經音義)』 7권에서 나찰은 악귀라고도 하고 사람의 피와 살을 먹고 공중을 날아다니거나 땅으로 다닐 때 매우 빨라 두려워할 만하다고 하였다(동국역경원, 2001).

『장아함경(長阿含經)』의 「폐숙경(弊宿經)」에는 나찰이 달콤한 말로 인간을 흘려서 잡아먹는 귀신으로 표현되어 있고, 『아비달마대비바사론(阿毘達磨大毘婆娑論)』에는 아름다운 여신으로 변신하여 인간의 마음을 사로잡아 악귀로 표현하고 있다. 나찰녀의 아름다운 여신의 모습은 형제 관계인 야차의 속성에서도 동일하게 나타난다.

문무왕(文武王) 디펜스 게임에서의 나찰 캐릭터의 속성은 남성적 몬스터 캐릭터로 디자인 하였다. 죽어 버린 죄인들을 다시 살려 영원한 고통을 안겨주는 지옥 옥졸의 수장. 지상으로 올라온 이후에도 그가 풍기는 영겁의 고통은 가시질 않는다.

[그림 11]의 나찰 캐릭터는 그동안 게임에서 가장 많이 등장 했던 불교계 대표 몬스터이다. 락사샤라는 이름으로 맹수의 머리를 한 모습으로 많이 등장했다. 문무왕(文武王) 디펜스 게임에서의 나찰 캐릭터는 팔의 개수를 늘리고, 좀 더 육중하고 차가운 느낌을 주기 위해 다크블루를 중심으로 캐릭터를 디자인 하였다.

인도불교는 본래 요괴와 신의 구별은 없고 요괴와 같은 신, 귀신, 이매망량과 같은 부류가 있다. 인도 바라문의 8신이 불교에 유입되어 불교를 보호하는 수호신이 되었다. 이들을 가리켜서 8부중이라고 한다. 사찰의 일주문(一柱門)을 지나 금강문(金剛門)에 있는 금강역사(金剛力士)나 페르시아 고대신인 아수라(阿修羅), 천(天), 용(龍), 야차(野次), 가루라 등이 8부중에 속한다.



[그림 12] 야차: 지옥의 화형관

야차의 외견은 무섭게 생겼으나 인간을 위협하거나 해를 가하지 않는 어둠의 정령이라고 할 수 있는 존재이다. 야차는 약차(藥叉), 야결차(夜乞叉), 열차(闍叉) 등으로 음역되며 위덕(威德), 포악(暴惡)으로 번역된다. 『대길의신주경(大吉義神呪經)』 3권에 야차는 남자로 표현되어 있으나 아름다운 모습으로 보는 사람으로 하여금 정신을 차리지 못하게 하여 사람의 정

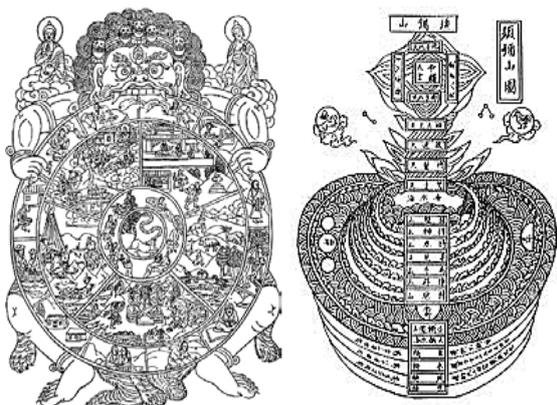
기를 마시는 요괴의 모습으로 묘사되어 있다(동국역경원, 1999).

문무왕(文武王) 디펜스 게임에서의 야차 캐릭터 속성은 모든 것을 불태우는 것에만 관심 있는 아귀지옥의 마녀, 새빨강게 불타올라 새까맣게 된 재를 보는 것을 낙으로 산다. 지옥불을 만들고 관장하는 것은 그녀의 역할이다. 원래 야차는 여러 형태로 변형이 된 권족이다. 금강야차도 이쪽에서 파생된 화신 중 하나이다. 문무왕(文武王) 디펜스 게임에서는 좀 더 여성 쪽의 형태를 하고 있는 몬스터 캐릭터를 연구하다가 [그림 12]와 같이 디자인 하게 되었다.

아귀란 범어로 프레타(Preta)로서 음역하면 귀(鬼)로 이는 고인(故人) 또는 선조로서 제례의 대상으로 삼을 수 있다. 인도에서 조상의 영에 제사를 지내는데 그 영은 귀계에 떨어져 고통을 받는다는 믿음이 있었다. 이런 믿음은 조상숭배와 관계가 있으므로 아귀는 죽은 후 조상의 영으로 나타나는 사자(死者)의 영혼으로 인식된다.

아귀는 불균형의 몸을 이루고 있는데 배는 매우 크고 목구멍은 바늘구멍과 같이 작아서 음식을 보아도 먹지 못하여 기갈(飢渴)의 고(苦)를 받는 귀(鬼)를 말한다. 아울러 아귀는 죽은 자라는 의미도 있다.

사자는 육도세계 가운데 한 세계에서 새로운 생(生)을 시작한다. [그림 13]의 육도세계는 수미산(須彌山)을 중심으로 펼쳐져 있다. 육도 가운데 아귀도는 지옥도 다음으로 고통이 많은 세계이다. 지옥이 수미산 밑에 있는데 비해 아귀도는 축생, 수라, 인도(人道)와 같이 수미산과 천도세계 사이의 중간쯤에 위치한다.



[그림 13] 육도윤회도(六道輪廻圖)와 수미산(須彌山)

아귀도의 총책임자는 염라대왕이다. 아귀세계도 여러 종류가 있는데 사자들의 전생 죄 값에 따라 무재아귀(無財餓鬼), 소재아귀(少財餓鬼), 다재아귀(多財餓鬼) 세 종류로 나누어진다.

문무왕(文武王) 디펜스 게임에서의 아귀병 캐릭터의 속성은 아무런 감정도 느끼지 못하는 아귀지옥의 대표 생물체로 염라대왕도 이미 그들의 통제를 포기한 상태이다. 눈앞의 모든 것을 찢는 것에만 관심이 있는 무시무시한 존재이다.



[그림 14] 아귀병: 지옥의 집행자

불교에서 생전에 욕심을 부리고 인색한 행위를 했거나 질투의 죄를 남긴 채 다시 태어나면 아귀도로 떨어지는데 이것이 아귀다. [그림 14]의 아귀병 이마에 한자를 넣어 조금이나마 동양풍으로 만들어진 몬스터 캐릭터이다. 아울러 건갑골과 팔의 길이는 비이상적으로 늘려 기괴한 느낌을 더하여 캐릭터를 디자인 하였다.

‘문무왕’ 캐릭터의 멀티유즈(multiuse) 활용 방안으로 첫 번째, 문무왕과 호국용, 량이 등의 캐릭터를 활용하여 모바일 관광·홍보 어플(App)에서 문화재와 지역 관광명소에 대한 설명과 안내를 하는 캐릭터로 수용자들에게 친근함을 주는데 활용 할 수 있다. 두 번째, 불교 관련 경전과 설화에 관련된 교훈적 혹은 재미있는 스토리를 [그림 15]과 같이 e-book으로 만들어 캐릭터의 친숙함과 인터넷이라는 접근성을 적극 활용한 인터랙티브 e-Book 제작에 활용 할 수 있다. 세 번째, 아동용 퍼즐 게임과 캐릭터를 활용한 그림 그리기, 카드 게임 및 완구, 기타 캐릭터 상품제작에 활용 할 수 있을 것이다.



[그림 15] '문무왕' 캐릭터를 활용한 e-Book

5. 결론

본 연구는 “문무왕 디펜스 게임 캐릭터”의 개발과 활용 방안을 통해 게임문화콘텐츠의 발전 방향을 살피고 이로 인해 젊은 세대에게도 보편성을 띤 문화적 관점에서 한국의 고전 설화와 역사적 세계관을 폭넓게 향유할 수 있도록 하는 방안을 제시하고자 하였다.

한국적 사유체계 및 미적 체계를 구성하는 문화원형을 문화콘텐츠로 개발함으로써 소재빈곤에 어려움을 겪고 있는 문화 산업계에 풍부한 소재를 제공하고, 우리 문화의 정체성을 확립하는데 기여할 수 있을 것이다. 문무왕 관련 설화는 역사문화와 같은 교육적 콘텐츠로 호국용 설화가 가진 일차적 스토리를 재가공(스토리텔링)하여 활용하기에 적합한 콘텐츠이다. 설화가 기본적으로 교훈적인 내용을 전달하고 있으며, 특히 문무왕과 호국용, 불교의 육도세계관 등을 활용하여 상징과 이미지를 효율적으로 전달할 수 있기 때문이다. 문무왕 관련 설화의 콘텐츠화는 다음과 같이 진행 하였다.

첫째, ‘문무왕’ 디펜스 게임은 삼국유사 문무왕법민, 만파식적과 불교적 세계관에 의거한 스토리를 모티브로 현대적으로 각색 하였다. 즉 문무왕에 관련된 설화에서 얻은 정보를 근간으로 스토리텔링을 하였다.

둘째, 문무왕법민의 ‘호국용’ 과 ‘만파식적’ 에 관련된 스토리를 중심으로 삼국유사에 나오는 원전과 불교적 세계관을 기초로 등장인물을 디자인 하였고, 부가적 장치와 재미를 각각의 캐릭터에 추가 하였다.

셋째, 문무왕 관련 설화의 멀티유즈 측면에서 활용 가능성을 서술 하였고, 캐릭터의 개발과 인터랙티브 e-Book 제작을 기술 하였다.

‘문무왕’ 관련 설화와 그 시대의 세계관을 문화콘텐츠로 개발함에 있어 전달하고자 하는 것은 불교

적 가치관과 뛰어난 예술성, 선조들의 정신세계가 새로운 한국적 문화 아이콘으로서 가시화 될 수 있도록 함이다. 전통 설화, 사상, 민족정신을 현대화 미래화 함으로써 한국의 문화콘텐츠의 또 다른 활용방안이 될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 강성욱 (2003). 「아동용 게임특성에 따른 마케팅 커뮤니케이션에 관한 연구」, 동국대학교 대학원 석사학위논문.
- 강형원 (2011). 「스마트폰 디펜스게임의 UI(User Interface) 디자인에 관한 분석 연구: ‘플랜츠 vs. 좀비스(Plants vs. Zombies)’와 ‘크리스탈워(Crystal War)’를 중심으로」, 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
- 고희경 (2005). 「7-9세기 한,중,일 의복 디자인 비교 연구」, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 동국역경원 (1995). 『아비달마대비바사론(阿毘達磨大毘婆娑論)』 78, 『한글대장경』 121. 서울: 동국역경원.
- 동국역경원 (1995). 『장아함경(長阿含經)』 7, 『한글대장경』 1. 서울: 동국역경원.
- 동국역경원 (1999). 『대길의신주경(大吉義神呪經)』 3, 『한글대장경』. 서울: 동국역경원
- 동국역경원 (2001). 『일체경음의(一切經音義)』 7, 『한글대장경』 305. 서울: 동국역경원.
- 백성과 (2005). 「문화콘텐츠 시나리오 창작 유형에 관한 연구」, 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 소강춘 (2009). 『스토리 텔링과 문화산업』. 서울: 글누림.
- 손대현 (2004). 『문화를 비즈니스로 승화 시킨 엔터테인먼트산업』. 서울: 김영사.
- 이영희 (1997). 「고신라 금속공예의 누금세공기법 연구」, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 일연, 김원중 (역) (2002). 『삼국유사』. 서울: 을유문화사.
- 일연, 리상호 (역) (1999). 『사진과 함께 읽는 삼국유사』. 서울: 까치글방.
- 정동환 (2012). 스토리텔링을 활용한 불교문화콘텐츠 캐릭터 디자인 연구: 폐사지 <경주 “감은사지(감은사지)” >를 중심으로. 『한국디자인포럼』, 36, 331~342.
- 정하연 (2011). 「설화의 가치 교육적 특성을 활용한 소수자 관련 설화 교육 연구: <오뉴 힘내기>, <외쪽이> 설화를 중심으로」, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.