

논문접수일 : 2012.07.03

심사일 : 2012.07.12

게재확정일 : 2012.07.23

**스토리텔링을 활용한 불교문화콘텐츠 캐릭터 디자인 연구**  
- 폐사지 <경주 “감은사지(感恩寺址)”>를 중심으로 -

A Study on the Characters of Buddhist Culture Contents Using Storytelling  
- Focusing on the Abolished Site of <Gyeongju "Gameun-saji (temple)"> -

**정 동 환**

동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 (Ph.D.)

**Jung, Dong-hwan**

Dongguk University Institute of Image and Cultural Contents

## 1. 서 론

## 2. 폐사지의 이론적 고찰

- 2.1. 폐사지의 의미와 가치
- 2.2. 경주 ‘감은사지’의 창건과 관련 설화

## 3. 경주 ‘감은사지’의 스토리텔링

- 3.1. 스토리텔링의 현대적 활용
- 3.2. 경주 ‘감은사지’의 스토리텔링 구조
- 3.3. 경주 ‘감은사지’ 스토리 캐릭터 인체비례

## 4. ‘감은사지’의 콘텐츠 개발을 위한 캐릭터

- 4.1. ‘감은사지’ 스토리텔링 원형캐릭터
- 4.2. ‘감은사지’ 스토리텔링 응용캐릭터
- 4.3. ‘감은사지’ 캐릭터의 멀티유즈 활용 방안

## 5. 결 론

### 참고문헌

### 논문요약

불교문화콘텐츠의 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 대다수를 차지하고 있는 불교문화 유산의 하나인 폐사지의 콘텐츠화와 활용 방안에 대한 고찰을 하였다. 서론 부분에서 연구의 목적과 문제제기를 하였고, 스토리텔링을 활용한 한국 불교문화콘텐츠 산업의 의의에 대하여 고찰과 ‘감은사지(폐사지)’의 콘텐츠 개발 방안에 대하여 정리 하였다. 감은사지의 콘텐츠화 방안은 먼저 ‘감은사지’ 관련 스토리를 모티브로 하여 창작하였다. ‘감은사지’의 설화 내용이 교훈적 스토리인 것에 기초하여 아동을 타깃으로 캐릭터와 이야기를 구성, ‘감은사지’ 설화와 관련한 인물을 추출하여 캐릭터화 하였다. 즉, 감은사지의 주인공인 문무대왕을 비롯하여 호국용(해룡), 지의 법사, 신문왕, 김유신, 선덕여왕 등을 중심으로 스토리텔링 하여 캐릭터를 디자인 하였다. 각각의 캐릭터는 응용 캐릭터적인 설명과 재미의 장치를 추가함으로 현대적으로 활용함에 있어, 다용성을 가질 수 있도록 개발된 캐릭터의 멀티유즈 방안을 제시

하였다.

마지막 결론으로 불교문화재인 폐사지(감은사지) 관련 캐릭터 개발과 현대적 콘텐츠화로 한국 불교문화콘텐츠의 세계화에 기여 할 수 있는 탐색적 연구로서 의의를 찾을 수 있었다.

### 주제어

감은사지, 스토리텔링, 캐릭터 디자인

### Abstract

The development of Buddhist culture contents was part of work for establishing the icons of Korean culture. In order for our culture contents to be competitive as world-class products, much time and effort will be needed. This study investigated the possibility of creating the abolished temple sites, Buddhist culture heritage occupying a large portion in the original forms of our culture, as contents and the methods of their use. In its introduction, the study described its purpose, research questions, the meaning of Korean Buddhist culture content industry using a storytelling technique and a method of developing the contents out of 'the Abolished Site of Gameun-sa.' Its contents method was created based on a story related to 'the Gameunsaji' as its motives. In light of the fact that the tale of 'Gameunsaji' was a didactic story, its characters and story were composed for children, thus extracting the persons related to 'Gameunsaji' fable and creating them as characters. Namely, the storytelling was created based on Hokuk (protecting homeland) dragon (sea dragon), the Buddhist monk Jieui, King Sinmun, Kim Yu-shin, the Great Queen Seondeok as well as the protagonist of Gameunsaji, Munmu the Great, and their characters were subsequently designed. For each character, the multi-use method of characters was suggested that could be used in a modern and versatile manner, by adding applied character-based explanation and entertainment elements.

In conclusion, this study was meaningful in that it was exploratory and could contribute to the globalization of Korean Buddhist culture contents through the development of characters related to the Abolished Site (Gameunsaji), one of Buddhist cultural properties, and the creation of modern contents.

### Keyword

Gameunsaji, Storytelling, Character Design

## 1. 서론

우리나라의 불교문화는 삼국시대부터 전래된 이후 고려, 조선왕조를 거치는 동안 민족문화를 주도 하였고, 이러한 불교문화는 유·무형의 문화재를 창출 하였다. 그 중 하나인 폐사지는 우리의 고대 불교문화를 연구하고 이해할 수 있는 연결고리이며, 폐사지는 종교를 떠나 문화재 보호구역으로 지정하여 보존되고 보호해 후대에 물려 주어야 할 우리의 문화유산이다. 불교문화는 각 시대마다 지역적 특성과 조화되어 새로운 문화로 싹트왔다. 우리 전통문화 유산의 상당수가 불교관련 문화유산으로 불교문화를 잘 아는 것은 바로 우리 문화유산의 이해를 높이는 지름길이며 우리 민족 고유의 문화와 정체성 회복에 도움이 되리라 사료된다.

외국 관광객과 국내 관광객들이 매년 한국의 유명 사찰과 문화재가 있는 사찰을 방문하고 있지만 불교 문화재를 통해 느끼는 감흥이 크다고 하기는 어렵다. 한국인과 다수의 서구인들은 동양의 문화와 사상에 많은 호기심과 관심을 가지고 있다. 2000년을 전후하여 인터넷을 통해 전 세계가 하나의 네트워크로 연결되기 시작하면서, 매체가 담고 있는 내용물이 더욱 중요하게 되었고, 콘텐츠(Contents)의 시대를 맞이하게 된다. 아울러 콘텐츠를 구성하는 내용물로서 문화가 한층 중요한 요소가 되었다.

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

한국 불교문화의 전반적 내용을 전제로 하면서 본 연구는 불교문화재인 경주 ‘감은사지’를 중심으로 상징적 이미지와 함께 관련 이야기를 이용하여 캐릭터 개발 및 상품성 있는 문화콘텐츠로 적용할 수 있는 ‘감은사지’의 현대적 콘텐츠 활용 방안을 연구하고자 한다.

기존의 폐사지에 관한 선행연구들은 주로 건축과 회화의 미술양식 연구가 대부분을 차지한다. 본 연구는 폐사지<경주 ‘감은사지’>의 관련 이미지와 스토리텔링을 접목하여 멀티유스(multiuse)화 할 수 있는 방안을 모색하여 우리 전통문화의 계승과 발전에 기여하고자 하는 것이 본 연구의 연구목적이다. 이는 기존의 폐사지 관련 미술양식적인 연구와 차별화된 논문으로서 그 가치를 가진다 하겠다.

일반인 특히 어린이들이 어렵게 생각하는 불교문

화 유산인 폐사지 중 경주 ‘감은사지’와 관련된 이미지와 설화를 응용해 스토리를 창작 하였고, 아울러 아동을 대상으로 감은사지에 등장하는 인물인 문무대왕과 호국용(해룡), 지의 법사, 김유신 등을 이용하여 캐릭터화 하였다. 이렇게 만들어진 캐릭터를 이용한 인터랙티브 e-Book과 같은 멀티유즈 활용 방안을 제시 하였다. 이 과정을 통해 불교문화유산과 관련하여 일반인들이 느끼는 문화적 향유와 만족을 확대 시킬 수 있을 것으로 기대한다.

불교문화콘텐츠의 개발은 한국적 문화 아이콘을 정립하기 위한 작업의 일환이라 할 수 있다. 우리 불교문화콘텐츠가 세계적 상품으로 경쟁하기 위해서는 적지 않은 시간과 노력이 필요하다. 이러한 불교문화 콘텐츠와 관련된 연구의 활성화는 미래에 우리나라가 세계문화의 중심이 되기 위해 꼭 필요한 과정이다. 전통문화유산은 향후 문화산업과 국가 경쟁력이라는 측면에서 매우 중요하다. 그 자료를 콘텐츠화 하여 문화산업에 적극 활용할 수 있기 때문이다. 본 연구는 우리문화원형 중에서도 대다수를 차지하고 있는 불교문화 유산의 하나인 폐사지의 콘텐츠화와 활용 방안을 고찰할 것이다.

불교문화재인 폐사지의 이론적 고찰과 스토리텔링을 활용한 캐릭터 개발을 중심으로 연구 하였다. 연구의 차례는 다음과 같다.

첫째, 서론 부분에서 연구의 목적과 문제제기를 하였다. 둘째, 스토리텔링을 활용한 한국 불교문화콘텐츠 산업의 의의에 대하여 고찰 하였다. 셋째, ‘감은사지(폐사지)’의 콘텐츠 개발 방안에 대하여 정리 하였다. 감은사지의 콘텐츠화 방안은 먼저 ‘감은사지’ 관련 스토리를 모티브로 하여 창작 하였고, ‘감은사지’의 설화 내용이 교훈적 스토리인 것에 기초하여 아동을 타깃으로 이야기를 구성하고 ‘감은사지’ 설화와 관련한 인물을 추출하여 캐릭터화 하였다. 즉, 감은사지의 주인공인 문무대왕을 비롯하여 호국용(해룡), 지의 법사, 김유신, 선덕여왕 등을 중심으로 스토리텔링 하여 캐릭터를 디자인 하였다. 각각의 캐릭터는 응용 캐릭터적인 설명과 재미의 장치를 추가함으로 현대적으로 활용함에 있어 다용성을 가질 수 있도록 하였고, 개발된 캐릭터의 멀티유즈 방안을 제시 하였다.

마지막은 앞서 서술한 내용을 근거로 결론을 도출 하였다. 본 연구의 의의는 우선 기존의 불교문화재인 폐사지(감은사지)를 콘텐츠화 하여 현대화 시키는 측면에 대한 탐색적 연구로서 의의를 찾을 수 있다. 우리의 불교문화재인 폐사지를 다양한 콘텐츠로 재탄생 시켜 불교문화의 관심과 이해에 도움이 되길 바란다.

## 2. 폐사지의 이론적 고찰

### 2.1. 폐사지의 의미와 가치

폐사지를 우리말로 표현하면 절터, 망한 절, 죽은 절, 없어진 절이라 할 수 있을 것이다. 폐사지의 경우 기록은 있지만 지금은 전각이 없어지고 빈터만 남아 있는 경우가 대부분이고, 기록마저 없이 논밭으로 경작되거나 개발로 인해 그 흔적마저 없어진 경우가 많다. 폐사지가 가지는 의의는 단순히 터만 남은 사찰의 황폐해져 버린 불교유적을 말하는 것이 아니라 사찰이 조성되었을 때의 시대적 건축문화와 이후 중건을 거친 이후의 변화된 유구와 사찰 생활문화의 흔적이 고스란히 남아 있는 소중한 우리의 문화유산이다.

조계종 총무원에서 전국에 산재되어 있는 폐사지를 정리하여 1997년 발간한, 『불교사원지』에 따르면 전국에 3천 2백여 개의 폐사지가 있는 것으로 조사 되었다. 경주의 황룡사지, 분황사지, 익산의 미륵사지, 부여의 정림사지 등 역사나 미술교육, 혹은 [그림 1]과 같은 퓨전 TV사극 ‘추노’의 촬영지로 익히 알고 있는 화순의 운주사지와 같이 규모가 큰 사지들이 있는 반면 그 이름조차 낱설고 전해지지 못해 폐사지의 현 행정구역의 이름을 딴 폐사지가 전국에 산재해 있다.



[그림 1] 화순 운주사지: 추노의 장면들

사찰은 존귀한 부처를 모시는 곳으로 웅장하고 호화로우며 대체로 기와를 입히고 일반의 집과 달리 단청으로 장식한다(윤덕향, 1999: 4). 이런 사찰이 어떠한 이유로 무너져 폐허가 되면 기와나 그릇, 불구 등 사찰의 생활도구들은 곳곳에 흩어지게 되고 시간이 지나 땅속에 묻히게 된다. 이러한 유물과 유구는 훗날 폐사지를 조사 발굴하는 과정에서 매우 중요한 단서가 된다. 아울러 기록에 전하지 않는 폐사지는 대체로 명문기와의 발견으로 사찰의 이름을 알게 된다.

우리나라의 사찰은 청정한 불교적 분위기로 개개인의 수양에 비중을 두어 참선을 중요시하는 선종, 즉 소승불교 계통의 산지가람이든 여러 중생을 구제

하기 위해 사람이 많이 모여 사는 평지에 있는 대승 불교의 평지가람이든 청정한 불교적 분위기는 우연히 이루어진 것이 아니라, 절터를 잡고 그 터 위에 각 전각을 배치하고 각 건물의 양식, 건물 내외의 불상, 불화, 단청 등의 유기적 관계에서 이루어지는 것이다.

우리나라의 폐사지 중 폐사에 관한 기록이 없는 대부분의 사지는 크고 작은 여러 전란으로 폐사된 것으로 추정된다. 앞에서 언급한 몇몇의 대 사찰(폐사지)의 경우는 문화재로 지정되어 조사 발굴을 통해 지하에 매장되어 있던 많은 불교문화재가 출토되어 선조들의 숨결을 찾고 느낄 수 있는 토대를 마련하고 있으나 아직도 대부분의 지역에서 어떤 사지(폐사지)들이 있는지 파악조차 못하고 있는 실정이다. 폐사지의 피해는 곧 우리나라가 소장하고 후세에 물려줄 불교문화재의 파괴를 의미하는 것으로 불교문화재의 보존과 계승, 발전을 위한 방법으로 [그림 1]과 같은 미디어를 통한 단순 노출 보다는 수용자와의 의사소통의 도구로써 미디어를 활용해 불교문화재(폐사지)에 담겨 있는 이야기가 대중과 소통하는 불교문화콘텐츠의 개발이 더욱 활발히 이루어져야 할 것이다.

### 2.2. 경주 ‘감은사지’의 창건과 관련 설화

경주 감은사지는 문무왕이 삼국통일의 대업을 완수하면서 후일에 있을 왜구의 침략을 막기 위해 건립을 시작해 신문왕 682년에 완성 되었다. 신문왕은 부왕인 문무왕의 유지를 받들어 문무왕을 동해 바다 대왕암에 수장하였고, 그 은혜에 감사한다는 뜻으로 사찰 이름을 ‘감은사’라 하였다. 감은사는 신라의 대표적 호국 사찰로 황룡사, 사천왕사와 함께 국가 및 왕실 최고의 권위를 가진 사찰로 성장했다. 특히 동서로 조성된 거대한 두 탑은 왕실의 권위와 위엄을 드러내 전제왕권을 상징한다(정인중, 2000: 47). 이후 일당쌍탑은 사찰 조영의 전형이 되었다.



[그림 2] 문무대왕 능: 대왕암

감은사지는 용(龍)과 밀접한 연관성이 있는데, 문무

왕은 자신을 화장하여 동해 바다에 뿌리면 용이 되어 나라를 지키겠다고 결심하고 동해의 용이 되기 위해 스스로 대왕암, [그림 2]를 자신의 무덤으로 정한다.

신문왕은 동해의 용인 부왕을 위해 휴식공간을 조성 하였는데 이것이 바로 금당 밑에 형성된 용혈로, 용담을 통해 동해바다와 연결된 공간이다.



[그림 3] 국보 제112호 감은사지 동서 삼층석탑

[그림 3]은 현재 감은사지에 남아 있는 대표적인 유물로 감은사지 삼층석탑(感恩寺址 三層石塔)인데 2층의 기단에 사각형으로 쌓아올린 삼층석탑으로 동서 두 탑이 같은 규모와 구조로 되어있다. 이 두 탑이 감은사의 숨은 내력과 사찰의 성격을 알려준다. 두 탑의 높이는 약 13m로 우리나라 삼층석탑 중 그 규모가 최대이며 상승감과 비례감이 절묘한 조화를 이루어 통일신라시대 최고의 석탑으로 평가 받고 있는 우리나라 국가지정문화재 국보 제112호이다.



[그림 4] 보물 제1359호 감은사지 동탑 사리장엄구



[그림 5] 보물 제366호 감은사지 서탑 사리장엄구

[그림 4]와 [그림 5]는 감은사지 동서 삼층석탑(感恩寺址 三層石塔)에서 나온 보물 제1359호와 보물 제366호 사리장엄구이다.

복원된 감은사지의 전체적인 규모와 금당의 크기 등을 비교해 보면 탑의 크기에 비해 금당이 협소해 보인다. 문무왕이 절터의 규모와 부조화를 이루는 두 탑을 조성한 이유를 최창조(1993)는 자생풍수의 논리로 설명한다. 문무왕이 비록 당나라와 연합하여 백제와 고구려를 통일 하였지만 배후의 왜의 문제가 남아 있었다. 왜는 수시로 바다를 건너와 물자를 약탈하고, 인명을 살상하여 신라의 입장에서는 반드시 해결해야 할 과제였다. 문무왕은 부처님의 힘을 빌려 왜구를 막으려 했고, 바닷가에 절을 세웠다고 한다.

현재의 대종전은 작은 하천에 불과하나 『三國史記』 경덕왕대 기록을 보면 감은사지 앞까지 물이 찼다는 기록으로 보아 대종전의 유량은 오늘날보다 훨씬 더 많았을 것으로 추정된다. 왜구들이 상륙하여 경주로 가기 위한 최단거리의 통로가 바로 대종천 이었다. 문무왕이 이 자리에 감은사를 창건하고 두 탑을 조성한 이유가 바로 여기에 있다(최창조, 1993). 그러나 『삼국사기』에 따르면 신라시대를 통틀어 왜가 신라를 침입한 것은 550년 동안 모두 33회이며, 문무왕 때 왜가 단독으로 신라를 침입한 기록은 없다. 오히려 왜가 신라를 두려워했다고 한다. 신라는 당을 견제하기 위해 왜와의 관계에 관심을 가졌던 것으로, 문무왕이 왜를 의식해 동해에 문힐 정도로 왜의 존재를 두려워한 것은 아니었다(KBS역사스페셜, 2001).

『삼국유사』의 만파식적조(萬波息笛條)에 “피리를 불면 적병이 물러가고 병이 낫는다. 가물 때는 비가 오고 바람이 멎고 파도가 가라앉는다. 그것이 바로 만파식적이라는 국보” 설화가 전해진다(일연, 김원중, 2002: 154-155). 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: 146).

668년 고구려를 멸망시키고 8년간 당나라를 몰아내기 위한 전쟁을 치른 문무왕은 통일의 과업을 달성하는데 무려 16년을 보냈고, 통일의 위업을 달성한 뒤에도 난제는 산적해 있었다. 문무왕은 주변 제국의 위협과 전쟁에 참여했던 귀족들의 반발, 백제·고구려 유민의 반란 등을 수습해야 했다. 그러나 문무왕은 당과의 전쟁이 끝나고 불과 5년만인 681년 병을 얻게 되고 국정운영을 위해 무언가 선택을 해야만 했다.

문무왕의 당시 심경은 문무왕이 신문왕에게 남긴 다 음과 같은 유언을 통해 알 수 있다. “종묘의 주인은 잠시라도 비워 두어서는 안 될 터이니 태자는 나의 관 앞에서 왕위를 계승하라.” 즉 장례도 치르기 전 에 왕위를 계승하라는 것이다. 문무왕은 평생의 과업 이던 통일국가를 지키기 위해 죽어서 용이 되길 원했 고 그의 아들 신문왕은 용이 된 선왕이 머물 수 있도 록 감은사를 지어 선왕의 유지를 이은 것으로 볼 수 있다(KBS역사스페셜, 2001: 30-31).

### 3. 경주 ‘감은사지’의 스토리텔링

#### 3.1. 스토리텔링의 현대적 활용

스토리텔링(Storytelling)이란 ‘이야기 하기’이다. 스토리텔링(Storytelling)은 스토리(Story)와 말하기 (Tell) 그리고 화자와 청중의 상호작용이 일어나는 말 하는 현재 상황(ing)의 합성어이다. 스토리텔링은 어 떤 사물이나 사실, 현상에 대하여 일정한 즐거리를 가지고 하는 말이나 글을 지칭하는 것이다. 자신이 경험한 지난일이나 마음 속에 있는 생각을 남에게 알 려주는 말, 또 다른 정의로는 어떤 사실에 관하여 또 는 있지 않은 일을 사실처럼 꾸며 재미있게 하는 말 을 일컫는다(소강춘, 2009: 36).

신화, 전설, 민담을 풍부하게 가지고 있고 이를 콘 텐츠로 많이 개발할 능력을 갖춘 서사강국이 미래의 문화산업 강국이 될 것은 자명하다. 덴마크의 미래학 자 롤프 예센은 그의 저서 <드림 소사이어티>에서 미 래 산업은 정보뿐만 아니라 이야기와 감성에 의해 추 진 될 것이라 하였다. 즉 앞으로 다가올 사회에서는 사람들이 상품 그 자체가 아니라 상품에 담겨있는 비 물질적인 문화나 감성 등의 스토리를 찾게 되고 이러 한 이야기를 창조하여 담아내는 이야기꾼(Storyteller) 이 각광받게 될 것이라 했다.(손대현, 2004)



[그림 6] 문화콘텐츠 시나리오 창작 타입

이러한 신화, 전설, 민담과 문학작품을 기반으로 한 문화콘텐츠의 시나리오 창작 타입을 정리해 보면 [그림 6]과 같다. 문화원형콘텐츠 시나리오의 특성상 ‘문자연어와 영상언어’ 모두를 담고 있어야 하는 동시에 이를 뛰어 넘는 ‘환상언어’까지를 담고 있어야 한다(백성과, 2005: 43). 환상언어란 문자나 영상 을 극복하는 제3세계 문화의 언어를 의미한다. 소재 간의 합성 및 상호 호환이 가능한 시스템 시나리오의 창작을 위해 문화원형에서 소재를 발굴하고 이에 대 한 학문적 연구를 통해서 소재의 현대적 해석과 변환 이 가능해질 것이다.

본 연구의 연구대상인 불교문화콘텐츠 ‘감은사 지’의 문화콘텐츠 시나리오 창작 타입(tape)은 [그림 6]의 D tape으로 작가의 창작 시나리오에 신화, 설화, 민담의 원형을 차용하여 보다 재미와 흥미를 유발 할 수 있는 이야기를 창작해 내는 타입이다. 이렇게 창 작된 하나의 문화콘텐츠가 호응을 얻고 대중과 소통 하는 것은 기존의 것을 변형시켰거나 각색했기 때문 이 아니라 완전히 독창적으로 새로워졌기 때문이다.

#### 3.2. 경주 ‘감은사지’의 스토리텔링 구조

『삼국사기』, 『삼국유사』에 전해지는 경주 ‘감 은사지’에 관한 이야기는 현대적인 스토리 활용 가 치가 높다 사료된다. 특히 감은사지에 관련된 수많은 유형의 인물들을 현대적 감각에 맞게 변용시킨다면 다양한 캐릭터를 창출 할 수 있을 것이다. 본 연구에 서는 ‘감은사지’ 관련 인물과 신물인 문무대왕, 동 해 바다의 용이 된 문무왕 해룡, 지의 법사, 천신이 된 김유신, 만파식적, 쌍탑, 대왕암 등을 중심으로 현 대화시켜 시각적으로 구현하려 한다. 특히 불교문화 콘텐츠라는 것을 고려해 모든 사람이 공감 할 수 있 는 보편성, ‘충’과 ‘효’를 부각하여 교육적 유용 성을 지닌 콘텐츠로 구성 하였다.

경주 ‘감은사지’의 스토리텔링을 제안하며 문무 왕과 신문왕, 지의 법사를 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 문화콘텐츠 발전 에 기여하게 될 것이다. 감은사지 스토리에 담긴 내 용은 한국인의 충효사상과 불교적 내세관, 그리고 분 단국가인 한민족의 염원이라 할 수 있는 민족통일을 잘 드러내고 있다. 등장인물들은 환상적 요소를 가지

고 있고, 주제 역시 인간의 보편적 정서인 효(孝), 충(忠)에 근거하여 상상과 재미를 담고 있는 이미지들로 표현 하였다. 스토리텔링을 활용한 불교문화콘텐츠 ‘감은사지’의 스토리 내용은 [표 1]과 같다.

구분	내용
스토리 1	어린 문무왕은 바닷가에서 산책을 하다가 거대한 알을 발견 한다. 용의 알을 큰 스님에게 가져가 물어보는 문무왕. 큰스님은 그것은 훗날 나라를 구할 신수라고 한다. 김유신 장군과 함께 문무왕은 신성한 대나무로 피리를 만들게 되는데, 이 피리를 불자 알에서 새끼용이 태어난다.
스토리 2	한편, 백제의 사울아버들은 나라의 부흥을 위해 왜와 연합하여 신라를 칠 계획을 세운다. 왜의 약탈을 지켜보던 한 소녀가 있었다. 그는 대장군의 딸. 그녀는 왜를 물리칠 수 있는 화랑이 되기로 결심한다. 하지만, 여성의 몸으로 화랑이 되기로 쉽지 않은 일이었다. 우여곡절 끝에 화랑이 된 화랑소녀. 백제 부흥군과 거대한 전투에서 문무왕을 구하는 공을 세우게 된다. 하지만, 여자라는 사실이 밝혀지고, 일대 혼란이 일어난다. 조정대신들은 대장군까지 문제 삼으려 한다. 그렇게 혼란스러운 상황에서 다시 왜의 대병력이 신라로 진격해 온다. 무너지는 신라의 전선들, 대장군의 반대파 신하들도 어쩔 수 없이 대장군의 복직을 인정하게 되고, 어렵사리 복귀한 대장군은 전투를 대승리로 이끌어 낸다. 대결에서 패한 왜장은 비장한 미소를 지으며 본국에서 대군이 올 것이라는 이야기를 하며 죽는다.
스토리 3	신라의 본대는 북쪽에서 당과의 대치하고 있는 상황. 황궁에 있는 소규모 병력으로 왜를 막아낼 수밖에 없는 상황이다. 하지만, 문무왕은 만파식적을 이용하기로 한다. 만파식적의 부름에 응하여 드디어 출진하는 호국용. 대군을 이끌고 오는 왜의 군함을 격파한다. 이를 가는 왜장은 제작을 통해 만파식적이라는 것을 알게 되고, 그것은 전설로만 전해오던 ‘신의 바람’이 분명하다며 자객(닌자)을 시켜 훔쳐오도록 한다.
스토리 4	자객은 피리를 보관하고 있는 큰스님에게서 만파식적을 훔쳐간다. 하지만, 큰스님은 목숨을 잃고 만다. 피리를 잃고 어쩔 수 없이 왜군과의 정면대결을 피할 수 없게 된 문무왕의 병사들. 근신하고 있던 대장군의 딸 역시 집을 탈출하여 이 결전에 참여하게 된다.
스토리 5	한 치의 물러섬이 없는 전투가 시작되고, 하지만, 만파식적의 힘 앞에 무릎을 꿇고 해전에서 대패하는 신라. 눈물을 흘리는 용. 그리고 상륙하는 왜 병력들. 대전투에서 화랑소녀는 위기에 빠지게 되고, 문무왕이 그녀를 구한다. 하지만, 적의 포위를 받는 두 사람. 절제절명의 위기에서 만파식적을 부수고 튀어나오는 용. 왜 병력들로부터 두 사람을 구하지만, 왜 병력들에게 큰 상처를 입고 쓰러지고 만다.
스토리 6	계속되는 왜군 병력의 상륙. 옆친데 덮친격으로 후방에서 백제 부흥군까지 가세한다. 하지만, 그때 대장군의 등장. 그는 용치에서 두 적 병력을 기다리고 있었다. 마지막 전투에서 용이 목숨을 바치며 적들에게 일격을 가한다. 치열한 전투 끝에 승리하지만, 대장군은 장님이 된다.
스토리 7	장님이 된 이후, 불가에 귀의한 대장군은 석공이 되어 감은사지의 두 탑을 완성한다.
스토리 8	문무왕 사후, 해몽을 찾아가는 화랑소녀. 용과 마주하며, 이야기는 막을 내린다.

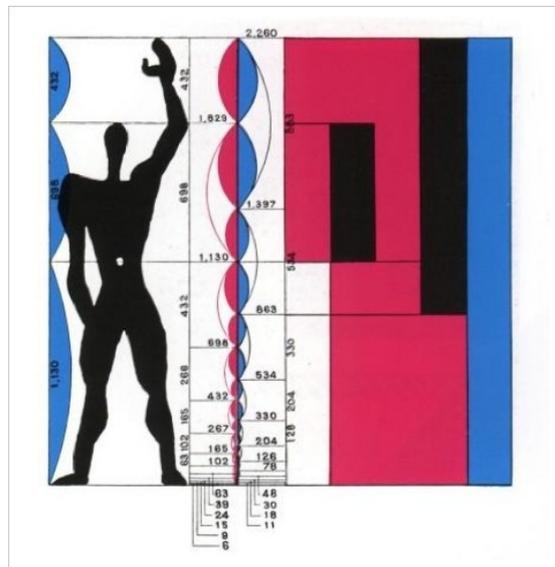
[표 1] 스토리텔링을 활용한 ‘감은사지’ 스토리

### 3.3. 경주 ‘감은사지’ 스토리 캐릭터 인체비례

인체비례론은 고대 그리스의 철학자 프로타고라스가 말한 ‘인간은 만물의 척도’라는 개념에서 비롯된 것이다. 그의 인식론상(認識論上)의 입장을 표명하는 이른바 ‘인간 척도의 명제’ 중의 ‘인간’은 종종 인간 전체의 뜻으로 해석되는데 원래는 개개의 인간을 가리키며 동일한 사물과 사상에 대한 감각적 지각 및 판단은 개개의 인간에 의해 다르거나 대립할 가능성도 있다.

서구미술학에 있어서 인체는 오래도록 ‘완벽’의 ‘이상’을 추구하는 한 축으로 이러한 생각은 고대의 인체비례체계라는 유산으로 남았다. 그러나 미의 비례는 시대, 민족, 개인에 따라 달라질 수 있다. 따라서 아름다움에 대한 비례의 절대적 수치는 없고 비교적 이상적인 수치가 있을 뿐이다. 황금비례도 마찬가지이다. 우리에게 마치 절대미를 의미하는 것처럼 받아들여지는 황금비례에 대한 모순을 주장하는 연구가는 다른 비율에 비해 황금비율이 더 우수하다는 증거를 찾아볼 수 없다고 주장한다(조광수, 2001: 22).

그러나 고대 그리스 시대에 발견된 이 법칙은 여러 세기를 통해 예술가, 건축가를 비롯한 여러 분야에서 연구 되었고, 르 꼬르뷔지에에는 이 비례에 따라 분할된 인체를 표준으로 삼기도 하였다. [그림 7]은 르 꼬르뷔지에의 모듈러(Modular)이다.



[그림 7] 르 꼬르뷔지에의 모듈러(Modular)

본 연구에서 경주 ‘감은사지’의 스토리에 등장하는 인물을 중심으로 친근감과 흥미·재미를 불러일으킬 수 있도록 캐릭터의 인체비례를 설정 하였다. 타것은 아동이지만 성별과 연령에 구애받지 않는 모

든 계층에게 호감을 줄 수 있도록 캐릭터의 인체비례는 3-5등신으로 디자인 하였다. 3-5 등신 비례의 캐릭터 역시 2-3 등신의 캐릭터 장점인 ‘귀엽고’, ‘깜찍함’의 느낌을 주며, Victor Perard(1989)의 연령별 인체 비례를 기준으로 했을 때 3세 정도의 비례이다(Victor Perard, 백남기, 2001: 9-11). 그러나 [그림 8]과 같이 현재 유통되고 있는 다수의 콘텐츠에서 3-5 등신 캐릭터는 10대 초 중반의 연령으로 표현되며 주로 어린이나 청소년 설정의 캐릭터 인체 비례의 표준이라 해도 될 것이다. 이러한 캐릭터의 이미지를 통해 감정적 정서를 제공하고 문화적 상황을 기반으로 미적 의식을 구체화 할 수 있을 것이다.



[그림 8] 3-5 등신 캐릭터

#### 4. ‘감은사지’의 콘텐츠 개발을 위한 캐릭터

##### 4.1. ‘감은사지’ 스토리텔링 원형 캐릭터

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 문화원형인 불교문화콘텐츠를 활용하여 개발된 캐릭터는 한국의 문화와 정서를 효과적으로 전달하고 이해시키는 역할을 할 수 있다.

스토리텔링을 활용한 ‘감은사지’에 등장하는 각 캐릭터들은 원전에 근거한 성격의 특징과 현대적으로 재해석하여 다양한 활용에 목적을 둔 응용된 성격의 두 가지 캐릭터로 분류 하였고, [표 1]과 같이 각색된 경주 ‘감은사지’의 이야기에 등장하는 각 캐릭터는 삼국유사와 민담, 설화, 초상화와 같은 원전에 근거한 [표 2]의 원형 캐릭터와 현대적 목적으로 다양한 콘텐츠에 활용 가능성을 높이기 위한 응용캐릭터로 아

래와 같이 디자인 하였다. 이는 원형 캐릭터와 응용 캐릭터를 함께 사용함으로써 다양한 응용콘텐츠에 캐릭터의 활용 가능성을 높이기 위한 의도이다.

문무대왕		신라 제30대 문무왕(文武王, 661~681)은 태종무열왕과 문명왕후의 아들로 태어났다. 어머니 문명왕후는 김유신의 누이인 문희이고, 왕위에 오르기 전부터 아버지를 도와 국사의 중대한 책무를 다하였다. 왕위에 올라서는 백제와 고구려를 통합하는 일의 거의 전부를 해냈다고 해도 지나친 말이 아니다. 삼한을 통합한 실질적인 왕으로, 이후 신라의 국격(國格)을 한 단계 높은 명군(明君)으로 추앙 받았다.
원효대사		속성(俗姓)은 설(薛), 아명(兒名)은 서당(誓幢)·신당(新幢)이다. 법명(法名)은 스스로 원효(元曉)라고 지었는데, 이는 불교를 새로 빛나게 한다는 뜻이며 당시 사람들은 ‘새벽[始旦]’이라는 뜻의 우리말로 불렀다고 전해진다.
김유신		595(진평왕 17)~673(문무왕 13). 신라의 삼국통일에 중심적인 역할을 담당한 장군·대신(大臣). 증조부는 532년(법흥왕 19) 신라에 투항한 금관가야의 구해왕이며, 할아버지는 무력(武力), 아버지는 서현(舒玄)이다.
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. 신라 26대 진평왕(眞平王)의 딸이며 어머니는 마야부인(摩耶夫人) 김씨이다. 632년 진평왕이 아들이 없이 세상을 떠나자 뒤를 이어 신라 최초의 여왕으로 즉위하였다.

[표 2] ‘감은사지’ 스토리텔링 원형 캐릭터

문무왕은 즉위하던 해인 661년부터 한시도 쉼 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 용(扶餘隆)과 화맹(和盟)을 맺으며 일단락된다.

[그림 9]는 위와 같은 삼국사기와 삼국유사의 기록을 바탕으로 스토리텔링 한 ‘감은사지’ 스토리 [표 1]의 스토리 3에 적용할 문무왕의 캐릭터이다. 신라는 현재의 경주지방을 중심으로 한국고대의 다른 나라와 마찬가지로 성읍국가로 출발하였고 청동기 문화의 도입과 더불어 부족장의 권한이 강화되면서 국가를 형성 하였다. [그림 9] 문무왕이 쓰고 있는 금관의 형태나 상징은 스키타이를 비롯한 시베리아, 알타이 문화권의 유입을 유추 할 수 있다(이영희, 1997: 9).



[그림 9] 문무대왕-만파식적

특히 5세기 신라의 종교가 알타이 양식의 무속이었다는 것이 이를 뒷받침 한다. 신라인들은 영혼불멸과 사후세계를 믿었고(신정희, 2000: 5), 천상타계관이 있었는데 왕과 지배계급은 하늘에서 왔다가 죽어서 천상으로 타계 돌아간다는 사고이다(곽정희, 1992: 43). 신라의 지배계급의 타계관은 그들의 권위와 위엄, 사후세계를 위한 종교적, 상징적 의미로서 많은 유물을 부장하는 풍속으로 이어졌다.

[표 1]의 스토리 3은 이야기 전개상 사후세계는 아니지만 문무왕이 금관을 쓰고 용포를 입고 만파식적을 붙고 있는 모습을 형상화한 것이 [그림 9] 문무대왕의 성인 캐릭터이다.

[표 1]의 ‘감은사지’ 스토리 4에 등장하는 큰스님(지의법사)에 관한 모티브는 삼국유사에서 가져왔다(일연, 리상호, 1999: 150). 삼국통일을 완성한 문무왕이 불력으로 왜구를 격퇴코자 절의 이름을 ‘진국사’라 하였으나 절이 완공되기 전에 병을 얻어 승려 지의법사에게 ‘죽은 후 나라를 지키는 용이 되어 불법을 받들고 나라를 지키겠다’고 유언을 남기고 죽었다. 화장 후 유골을 대왕암에 장사 지냈으며 신문왕이 부왕의 뜻을 받들어 절을 완공하고 부왕의 은혜에 감사한다는 뜻으로 감은사라 하였다.

[그림 10]의 큰스님(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 10] 큰스님(지의법사-원효대사)

말년에 경주의 고선사(高仙寺)에 머무르다가, 686년(신문왕 6년) 3월 30일 혈사(穴寺)에서 70세의 나이로 입적 하였다. 원효대사가 주지스님으로 있던 고선사의 삼층석탑은 감은사지의 석탑과 똑같이 생겼다.

[그림 10] 큰스님(지의법사) 캐릭터가 들고 있는 지물인 석장(錫杖)은 승려들이 길을 걸을 때 짚고 다니는 것으로 짐승이나 해충을 쫓거나 몸을 의지하기 위한 지팡이이다. 석장(錫杖)의 머리장식에 용을 상징화하여 석장(錫杖) 본연의 기능을 문무왕의 호국정신으로 확장하여 디자인 하였다.



[그림 11] 대장군(김유신)

[표 1]의 스토리 2에 등장하는 대장군의 모티브는 [표 2]의 김유신 장군이다. 김유신 장군은 663년 백제 부흥을 꾀하는 백제 유민과 그들을 지원하는 왜(倭)의 연합 세력을 격파하였고, 664년에도 백제 유민이 사비성에서 봉기하자 은밀한 계책을 일러 주어 평정하게 하였다. 신라와 당나라 연합군이 고구려를 멸망시킨 668년 신라군의 총사령관 격인 대총관(大總管)이 되었다. 그러나 늙고 병이 들어 원정에 참가하지는 못하고 왕경(王京)에 남아 원정을 떠난 왕을 대신하여 신라 국내의 통치를 담당 하였다.

문무왕과 생구관계(甥舅關係)였을 뿐만 아니라, 고구려 원정군의 수뇌인 김인문과 김흠순도 생질과 아우였던 만큼 국가의 원로로서 고문과 지도적 구실을 하여 신라 진영의 단결과 전략수립에 기여 하였다. 그가 죽자 왕은 성대한 의장을 갖추어 금산원(金山原)에 장사 지내게 하고, 비를 세워 공적을 기록하게 했다 한다. 뒤에 흥덕왕은 그를 흥무대왕(興武大王)으로 추봉 하였다 하고 또 다른 기록으로 삼국유사에는 경명왕 때라고 한다.

[그림 11]은 흥무대왕(興武大王)으로 추봉된 김유신의 이미지를 황금 갑옷과 용 모양의 투구와 갑옷으로 표현하여 [표 1]의 ‘감은사지’ 스토리 2에 등장하는 대장군 캐릭터로 지혜롭고 용맹하며 불심이 깊은 캐릭터로 디자인 하였다.



[그림 12] 대장군의 딸(만이-선덕여왕)

[그림 12]는 [표 1]의 ‘감은사지’ 스토리 2에 등장하는 대장군의 딸 만이의 캐릭터이다. 대장군의 딸 만이의 캐릭터 모티브는 [표 2]의 선덕여왕이다. 선덕

여왕은 신라가 삼국통일을 이룩하는 기틀을 다진 당찬 여왕으로 평가 받는다. 내정에서는 선정(善政)을 베풀어 민생을 향상시켰고, 구휼사업에도 힘썼다. 유학생을 파견하고, 자장법사(慈藏法師)를 보내 불법을 들여오는 등 당나라 문화의 수용에도 힘을 기울였다. 첨성대(瞻星臺)를 건립하고, 백제의 아버지(阿非知)를 데려와 황룡사 구층탑(皇龍寺九層塔)을 건립하는 등의 업적도 남겼다.

이러한 선덕여왕의 성정은 [표 1]의 ‘감은사지’ 스토리 2의 만이의 성격과도 부합한다. [그림 11]의 대장군 캐릭터의 모티브인 김유신은 죽어서 흥무대왕(興武大王)으로 추봉 되었다면, [그림 12]의 대장군의 딸 만이는 선덕여왕이 모티브이다. 왕의 위엄과 권위, 백성들에 대한 애민을 캐릭터 만이의 표정과 캐릭터의 의상(치마)과 귀걸이의 황룡으로 표현 하였다.

#### 4.2. ‘감은사지’ 스토리텔링 응용캐릭터

감은사지 스토리는 문무왕 1인에 초점을 맞추는 것이 아니라 다양한 주인공과 적 캐릭터들을 등장시켜 각 객체의 독립적 성격과 이야기를 전개함으로써 수용자의 기호를 충족시키고 수용자로 하여금 작품의 몰입을 높일 수 있다. 아울러 캐릭터를 이용한 다양한 상품화가 용이해 진다.



[그림 13] 응용 캐릭터: 어린 문무왕 I

[그림 13]과 [그림 14]는 [표 1]의 ‘감은사지’ 스토리 1에 등장하는 어린 문무왕의 캐릭터로 [그림 13]은 황금색 비단옷 차림의 응용 캐릭터이고 [그림 14]

는 [표 1]의 ‘감은사지’ 스토리 1의 “김유신 장군과 함께 문무왕이 신성한 대나무로 피리를 만들게 되는데, 이 피리를 불자 알에서 새끼용이 태어난다”는 이야기를 표현한 것으로 어린 문무왕이 대나무로 만든 만파식적을 들고 있는 문무왕의 응용 캐릭터이다.



[그림 14] 응용 캐릭터: 만파식적과 어린 문무왕 II

[그림 15]는 [표 1]의 ‘감은사지’ 스토리 1에서 어린 문무왕이 바닷가를 산책 하다가 대나무 숲에서 거대한 알을 발견하여 큰스님에게 가져갔고 김유신 장군과 함께 만든 신성한 대나무피리를 불자 알에서 아기용이 태어난다.



[그림 15] 아기 해룡

[그림 15]의 아기 해룡 캐릭터 성격은 뿔이 없어 알 껍질을 머리에 쓰고 뒤 다리도 없는 미성숙 캐릭터로 어린 문무왕 뒤만 졸졸 따라 다니는 귀엽고 감직하고 부끄러움을 많아 타는 캐릭터의 속성을 가지고 있다.



[그림 16] 성장한 해룡

[그림 16]은 해룡의 평상시 캐릭터로 뿔이 나고 뒤 다리도 있는 성장한 해룡 캐릭터이다. 그러나 아기 해룡일 때 문무왕 뒤만 졸졸 따라 다니고 부끄러움을 많아 타는 캐릭터의 속성은 성장한 해룡에서도 남아 있다. 어린 문무왕 뒤만 따라 다니듯 [그림 16]의 하단 부분에 있는 동해바다 문무대왕의 수중릉인 대왕암 뒤와 구름 뒤에 잘 숨는다.



[그림 17] 만파식적에 의한 강력한 해룡

[그림 17]은 [표 1]의 ‘감은사지’ 스토리 3과 스토리 5에 등장하는 만파식적에 의해 강력한 해룡으로 변신한 모습이다. [그림 15]와 [그림 16]의 해룡이 가진 귀엽고 부드러운 캐릭터의 성격은 없고 강인함과 파괴로 상징 할 수 있을 것이다. 이는 인간이 자연환경에 순응하며 순리에 맞게 살아가야 한다는 것을 해룡의 캐릭터 변화에서 우회적으로 표현 하고 싶었다. 그 예로 평온한 바다와 격량이 몰아치는 거친 바다의 속성을 해룡 캐릭터의 성격으로 표현한 것이다.



[그림 18] 대장군의 딸-응용 캐릭터: 소녀화랑

[그림 18]은 [그림 12]의 대장군의 딸의 응용 캐릭터이다. [표 1]의 ‘감은사지’ 스토리 2에 등장하는 대장군의 딸로서 여자의 몸으로 우여곡절 끝에 화랑이 된 소녀화랑이다. 백제 부흥군과 거대한 전투에서 문무왕을 구하는 공을 세운다. [그림 18]의 소녀화랑이 가진 캐릭터의 성격은 삼국통일을 이룩하는 기틀을 다진 선덕여왕의 당찬 이미지와 내정에서의 선정을 베풀었던 애민의 성품을 신라의 대표적 무사집단인 화랑의 복장과 활로 소녀화랑 캐릭터의 성격을 표현한 것이다.

원래의 화랑들이 입던 의복은 백색에 추세가선을 두른 형태였다. 중국의 당 의복에서 보이는 화려한 색의 가선과는 구별되는 흑색가선을 둘러 정돈된 형태였다(고희경, 2003: 25-26). [그림 12]의 응용 캐릭터인 소녀화랑의 의복은 백색이 아닌 진분홍색과 붉은색의 가선을 사용하여 추후 디자인 될 신라병사와 낭장결의를 한 일반 화랑과 차별화 하였다.

[그림 19]는 대장군의 응용 캐릭터이다. [표 1]의 ‘감은사지’ 스토리 6과 스토리 7에 등장하는데 치열한 전투 끝에 장님이 된다. 이후, 불가에 귀의하여 석공이 되어 감은사의 두 탑을 만든다. 대장군 캐릭터의 응용 캐릭터인 석공 캐릭터 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 19] 석공- 응용 캐릭터: 장님이 된 대장군

[그림 19]의 석공 캐릭터가 입고 있는 옷은 화랑의 복장으로 석공 캐릭터의 모티브인 김유신도 화랑의 풍월주까지 지냈던 인물로서 화랑의 정신인 도의(道義)로써 몸과 마음을 연마하여 조국을 지키기 위해서는 자신의 목숨을 아끼지 않고, 무엇보다도 전사를 명예로 여기는 무사도의 정신, 유교의 ‘도’의 실천 철학인 정신수양을 강조하여 석공 캐릭터로 표현 하였다. 아울러 [표 1]의 ‘감은사지’ 스토리 7에서 감은사 두 탑을 제작하는 석공으로서 탑을 만드는 도구인 망치와 정을 들고 있는 모습으로 캐릭터를 디자인 하였다.

[그림 20]은 [표 1]의 ‘감은사지’ 스토리에 등장하는 백제 부흥군 적장의 캐릭터이다. 백제 부흥군 적장 캐릭터의 모티브는 MBC TV 판타지 사극 ‘태왕사신기’의 백제 관미성의 성주 청룡이다. 백제 부흥군의 적장 캐릭터의 오른손에 들려 있는 칠지도(七支刀)와 머리에 있는 금동관(金銅冠)으로 가장 강력하고

부흥했던 백제를 꿈꾸는 백제 부흥군 적장으로 캐릭터 디자인을 하였다.



[그림 20] 백제 부흥군 적장



[그림 21] 자객 완성 본 & 자객 스케치

[그림 21]은 [표 1]의 ‘감은사지’ 스토리 3과 스토리 4에 등장하는 자객 캐릭터이다. 자객은 피리를 보 관하고 있는 큰스님에게서 만파식적을 훔쳐간다.

### 4.3. ‘감은사지’ 캐릭터의 멀티유즈 활용 방안

스토리텔링에 의한 경주 ‘감은사지’ 캐릭터의 멀티유즈(Multiuse) 활용 방안으로 첫 번째, 어린 문무왕과 아기 해룡, 만이 등의 캐릭터를 활용하여 [그림 22]와 같은 모바일 관광·홍보 어플(App)에서 불교문화재와 경주지역 관광명소에 대한 설명과 안내를 하는

캐릭터로 수용자들에게 친근함을 주는데 활용 할 수 있다.



[그림 22] ‘감은사지’ 캐릭터를 활용한 어플(App)



[그림 23] ‘감은사지’ 캐릭터를 활용한 e-Book



[그림 24] ‘감은사지’ 캐릭터를 활용한 게임

두 번째, 불교 관련 경전과 설화에 관련된 교훈적 혹은 재미있는 스토리를 [그림 23]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 24]는 모바일 디펜스게임 ‘삼국지디펜스’의 배경에 경주 ‘감은사지’ 스토리에 등장하는 캐릭터를 대체한 이미지로, 이와 같은 모바일 게임을

비롯하여 다양한 게임의 캐릭터로 그 활용 가능성이 높다.

스토리텔링에 의한 경주 ‘감은사지’ 캐릭터가 스마트 폰과 태블릿 PC 등과 같은 인터랙티브 미디어를 만나 상호작용이라는 새로운 차원이 개입되는 보다 강력한 새로운 커뮤니케이션 방법을 창출하는 매개가 될 수 있을 것이다. 아울러 ‘감은사지(폐사지)’와 같은 불교문화재는 불교적 설화들을 디지털 스토리텔링 하여 교육, 학술, 체험 등과 연계시키면 훌륭한 학습 자료가 될 수 있다. 스토리를 활용한 캐릭터 상품들은 일반인들에게 우리문화에 대한 이해를 높이고, 외국인들에게도 한국의 문화상품으로 우리문화를 홍보하는 훌륭한 문화콘텐츠가 될 것이다.

## 5. 결론

본 연구는 불교문화콘텐츠인 “감은사지”의 개발과 활용 방안을 통해 불교문화콘텐츠의 발전 방향을 살피고 이로 인해 젊은 세대에게도 보편성을 띤 문화적 관점에서 불교문화를 폭 넓게 향유할 수 있도록 하는 방안을 제시하고자 하였다. 한국의 불국사와 석굴암은 유네스코지정 한국문화유산으로 등록되어 있고, 수많은 불상과 불탑 등이 문화원천으로서 충분히 불교문화에 대한 논의의 중요성을 뒷받침 한다고 할 수 있다.

한국적 사유체계 및 미적 체계를 구성하는 불교문화원형을 문화콘텐츠로 개발함으로써 소재빈곤에 어려움을 겪고 있는 문화 산업계에 풍부한 소재를 제공하고, 우리 문화의 정체성을 확립하는데 기여할 수 있을 것이다. 불교문화원형 감은사지는 역사문화와 같은 교육적 콘텐츠로 불교설화가 가진 일차적 스토리를 재가공(스토리텔링)하여 활용하기에 적합한 콘텐츠로 본다. 설화가 기본적으로 교훈적인 내용을 전달하고 있으며, 특히 문무왕과 김유신, 해룡 감은사 등을 활용하여 ‘호국’과 ‘효’에 기반 한 상징과 이미지를 효율적으로 전달할 수 있기 때문이다. 감은사지의 콘텐츠화 적용은 다음의 순서로 진행 되었다.

첫째, 감은사지는 삼국유사에 의거한 스토리를 모티브로 아동을 대상으로 현대적으로 각색 하였다. 즉 감은사지에 관련된 설화에서 얻은 정보를 근간으로 스토리텔링을 하였다.

둘째, 문무왕의 ‘호국’과 ‘만파식적’에 관련된 스토리를 중심으로 삼국유사에 나오는 원전을 기초로 등장인물을 디자인 하였고, 부가적 장치와 재미를 각각의 캐릭터에 추가 하였다.

셋째, 감은사지의 콘텐츠화를 멀티유즈 측면에서

활용 방안 가능성을 서술 하였고, 감은사지에 등장하는 캐릭터의 게임 개발과 이야기책 제작의 순서로 기술 하였다.

경주 ‘감은사지’를 문화원형콘텐츠로 개발함에 있어 전달하고자 하는 것은 불교적 가치관과 뛰어난 예술성·선조의 정신세계가 새로운 한국적 아이콘으로서 가시화 될 수 있도록 함이다. 전통불교의 사상과 정신을 현대화 미래화 함으로써 정신적 기반을 제공하여 궁극적 목표인 한국 불교문화콘텐츠의 세계화에 기여 할 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 고희경(2005). 「7-9세기 한,중,일 의복 디자인 비교 연구」, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 곽은정(1992). 「신라금속 관모에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 백성과(2005). 「문화콘텐츠 시나리오 창작 유형에 관한 연구」, 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 소강춘(2009). 『스토리 텔링과 문화산업』. 서울: 글누림.
- 손대현(2004). 『문화플비즈니스로승화시킨엔터테인먼트산업』. 서울: 김영사.
- 신정희(2000). 「신라금관의 조형적 특성을 응용한 장신구 제작」, 국민대학교 대학원 석사학위논문.
- 원작 KBS역사스페셜(2001). 『역사스페셜3』. 서울: 효형출판.
- 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.
- 정인중(2000). 「삼국 및 통일신라 산지사찰의 형성과 변천과정」, 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 조광수(2001). 「신미적 영향 요소인 비례를 통한 제품 개발 프로세스 구축」, 전북대학교 대학원 석사학위논문.
- 최창조(1993). 『한국의 풍수지리』. 서울: 민음사.
- Victor Perard, 백남기 (역) (2001). 『미술해부학과 드로잉』. 서울: 이종문화사.
- Drawing by Han Sang Ki