

전체 주제: 인문학의 디지털 콘텐츠화 방안을 위한 모색

제 3 주제: 갑신정변의 디지털 콘텐츠화 방안 (주진오)

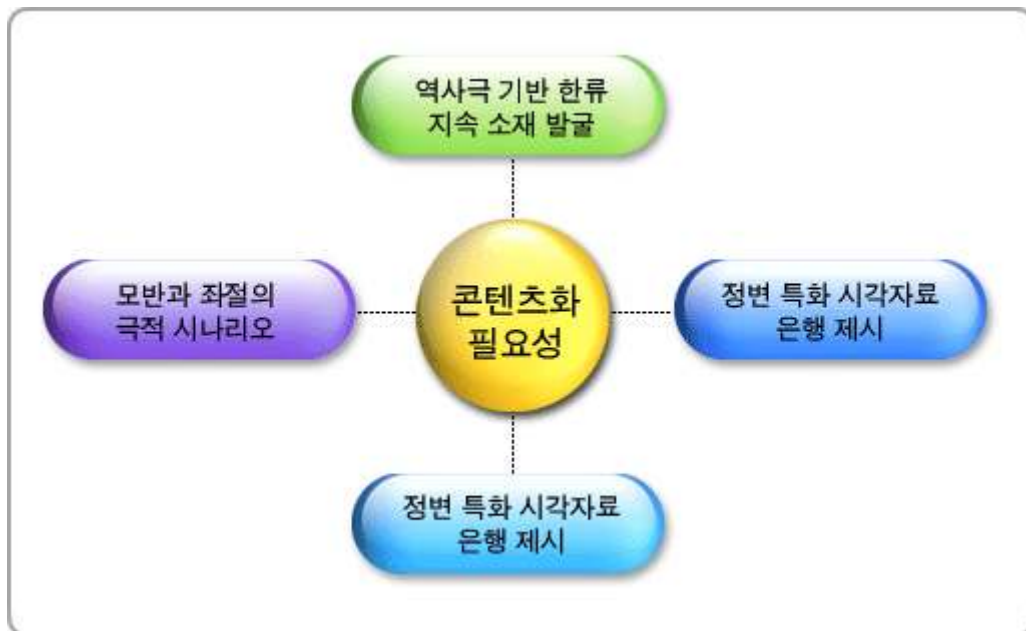
1. 머리말

우리의 풍부한 문화유산을 미래 산업의 자원으로 만들겠다는 포부 아래 진행되고 있는 한국문화콘텐츠진흥원의 콘텐츠 산업육성 전략은 국가 주도형 공업화를 추진했던 한국의 경제성장과정과 매우 비슷하다. 즉, 민간차원에 존재하던 풍부한 사회문화의 토양에서 정부의 적극적 노력과 사업추진으로 콘텐츠 산업의 꽃을 피우겠다는 전략이다. 이러한 노력은 우리 문화의 발전과 홍보에서 그치는 것이 아니라 또 하나의 산업 발전 효과와 함께, 고용의 창출과 더불어 국가경제에도 긍정적인 효과를 가져 올 것으로 기대된다.

사실 한국의 문화 콘텐츠 산업의 발전 단계는 아직 초기에 머무르고 있는데, 이는 소재의 부족에 큰 원인이 있다고 할 수 있다. 한국의 IT 산업은 전 세계가 부러워할 만큼 발전 되었으나 문화산업에의 활용도가 낮은 편이다. IT 산업을 통해 보고, 느끼고, 즐겨야 할 콘텐츠가 부족하다는 것이다. 문화원형 콘텐츠의 개발은 창작 소재를 제시하여 디지털 기술의 활용을 통한 문화 콘텐츠의 경쟁력 향상을 유도하는 역할을 하는 것이 그 목적이라고 할 수 있다. 현재 한국문화콘텐츠진흥원에서 추진하고 있는 문화원형사업은 한국의 역사 및 문화를

정확한 고증을 바탕으로 디지털 콘텐츠화 함으로서 문화산업에서 활용이 가능한 바탕을 조성하는데 목표를 두고 있다.

2006 년 상명대학교 문화콘텐츠창작소재연구소 (소장 주진오)는 ㈜ 여금과 함께 [고대에서 조선시대까지 “정변”의 디지털 콘텐츠화 사업]을 수행하였다. (홈페이지 주소 <http://jeongbyeon.culturecontent.com/>) 발표자는 이때 콘텐츠화 대상이 된 정변을 구성하는 책임을 담당하였으며 정변 가운데 [임오군란]과 [갑신정변]을 직접 개발하였다.



2. 정변의 콘텐츠화 방안

정변이란 권력을 향한 인간의 욕망, 거사를 위한 준비과정의 숨 막히는 비밀과 음모, 실패한 정변에서 나타나는 배신과 좌절, 정변 진행 과정의 살인과 무력투쟁,

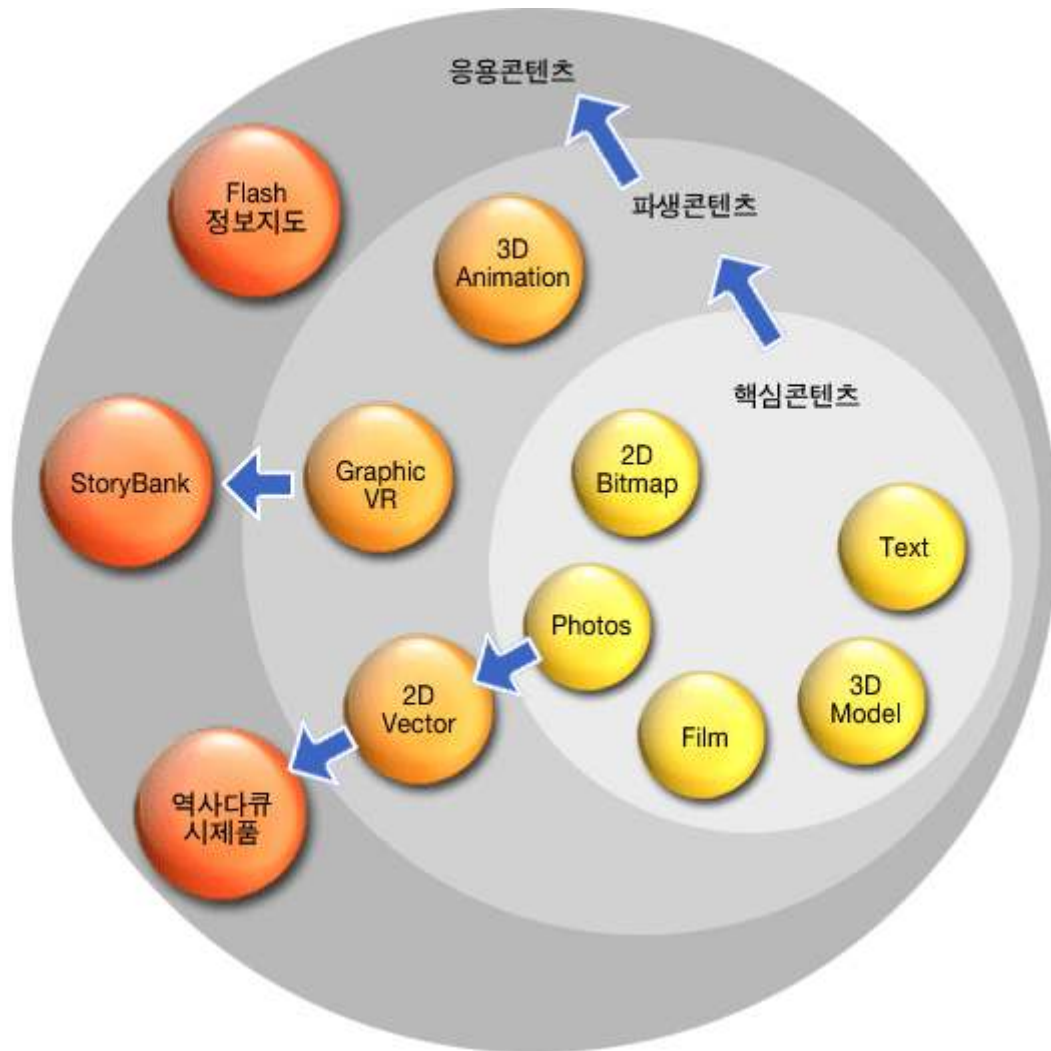
성공한 자의 권력독점과 실패한 자의 전략 등 인간 역사의 드라마틱한 요소들을 가장 많이 담고 있는 역동적 사건이다.

정변의 콘텐츠는 크게 핵심콘텐츠, 파생콘텐츠, 응용콘텐츠로 분류된다. 핵심콘텐츠는 Text, 3D Model, Film, Photos, 2D Bitmap 등의 1 차 리소스를 말한다. 정변 사건별로 <번역> <해설> <시놉시스 데이터필드>를 통합한 Text, 사건의 전개과정을 전문가 인터뷰로 구성한 인터뷰 영상과 현장 사진 및 정변 관련 복식과 소품 사진을 디지털화한 2D Bitmap 과 이를 디지털 복원한 3D Model 리소스 등은 영화, 게임, 애니메이션 등을 비롯한 문화콘텐츠산업에 다양하게 활용될 수 있다.

파생콘텐츠에는 3D Animation, Graphic VR, 2D Vector 등이 있다. 개발핵심 콘텐츠인 3D Model 을 정확한 고증을 바탕으로 개발한 3D Animation, 다양한 방향에서 관찰과 체험이 가능한 복식 Graphic VR 및 복식 도면을 표현한 2D Vector 등은 문화콘텐츠 산업 전반에 걸쳐 원소스 멀티유즈(One Source Multi Use)를 위한 상품 개발을 촉진하는 데 활용될 수 있다.

응용콘텐츠는 RIA(Rich Internet Application) 형식을 기반으로 각종 리소스를 복합한 형태의 콘텐츠이며 Flash 정보지도, Story Bank, 역사다큐 시제품이 이에 해당한다. 정변 사건의 전개과정, 이동로, 관련 인물 등을 한 눈에 볼 수 있도록 표현한 Flash 정보지도는 정변 연표와 연동하여 시간대에 따른 변화과정과 관련 인물 정보 등 모든 정보를 한 화면에서 관찰가능하며, Story Bank 는 정변이라는 역사적 사실을 배경(시간/공간), 인물, 사건, 아이템 등의 4 가지 축을 중심으로 이야기은행을 구성하여 검색, 조합, 분해, 편집이 가능하다. 또한 정변관련

역사다큐 시제품은 기계발된 콘텐츠를 바탕으로 제작된 콘텐츠로 응용 콘텐츠에 포함된다.



3. 감신정변의 디지털 콘텐츠화 내용

(실제로 개발한 내용을 발표장에서 시연을 통해 설명하면서 진행할 예정이다.)

1) 문자 정보의 제공: 해설문과 번역문

정변의 전개과정에 대하여 사료와 연구논문을 바탕으로 자세한 해설문을 작성하였다. 이와 함께 [추안급국안]에 실려 있는 취조문서를 번역하여 제시하였다.

2) 전문가로부터 듣는 갑신정변

직접 갑신정변이 일어났던 공간을 발표자가 직접 가서 현장 인터뷰를 진행하여 단순히 문자로만 갑신정변을 이해할 수밖에 없었던 독자들에게 생생한 이해를 제공하였다. 정변의 시발점이었던 우정총국에서부터 시작하여 창덕궁 내의 관련 공간을 따라 가면서 촬영을 진행하였다.

3) 지도와 함께 보는 갑신정변의 진행과정

고지도 전문가의 치밀한 고증을 바탕으로 지도화면을 작성하고 정변이 일어났던 지역을 그 위에서 보여 주면서 그곳에서 일어났던 사건을 문자로 팝업해 줌으로서 공간과 사건을 동시에 이해할 수 있도록 하였다. 각 시간 별로 공간을 보여 줄 수도 있으며 처음부터 끝까지 자동으로 연결되어 보여 주는 기능도 있다.

4) 창작소재뱅크

창작소재 뱅크는 스토리, 소품, 복식으로 나뉘어 구성하였다.

(1) 스토리

정변과 관련된 다양한 스토리들을 제시하고 사용자가 이를 통해 자신이 원하는 스토리를 재구성할 수 있는 리소스를 제공하였다.

(2) 복식

갑신정변과 관련해서는 총 7 종의 복식을 3D 로 고증 재현하였다. 특히 당시 각국 군인들이 입었던 군복을 재현한 것은 대단히 의미가 있다고 생각한다.

(3) 소품

정변 당시에 쓰였던 무기와 전투복 등을 3D 로 고증 재현하였다. 그리고 각 무기 화면 옆에는 그에 대한 자세한 설명을 달아 주었다. 이로서 어떤 영화나 드라마 및 게임을 제작하는데 있어서 충분히 고증된 무기의 모습을 통해 완성도 있는 제작이 가능할 것이다.

5) 연표

갑신정변의 전 과정을 자세한 연표로 작성하여 시간적 흐름을 이해하는데 도움이 되도록 하였다.

6) 용어사전과 다큐멘터리 제작

그밖에도 각 용어에 대한 사전을 제작하였고 시범적으로 김옥균과 민영익의 정치적 라이벌 관계를 중심으로 한 다큐멘타리를 제작하여 제공하였다.

4. 맺음말

이번 사업은 정확한 고증과 감수를 바탕으로 하여 정변 관련 이야기 자료와 시각 자료를 멀티미디어 콘텐츠로 개발하여 체계적인 종합서비스 공간을 구축하였다. 모반과 좌절의 극적 플롯이 담겨 있는 매력적 이야기 소재인 정변 이야기를 배경(시간/공간), 인물, 사건, 아이템 등의 4 가지 축을 중심으로 스토리뱅크를 개발하였고, 정변 관련 복식, 소품 등의 시각자료를 멀티미디어 기반 콘텐츠로 개발하였다. 또한 개별 콘텐츠들을 하나의 공간에서 체험할 수 있는 플래시 정보지도를 서비스하여 스토리라인에 따른 체험이 가능하도록 구축하였다. 이와 더불어 문화산업개발자를 위한 콘텐츠 몰을 함께 개발하여 다양한 사용자층이 접근 가능한 웹사이트를 구축하였다.

사실 이 작업은 역사학에 대한 전문성을 가지고 있는 학자와 웹사이트 제작기술을 가지고 있는 전문업체의 협력에 의해 진행되었다. 서로 전혀 다른 경험과 활동을 해 온 두 그룹이 하나의 결실을 맺는데 까지는 많은 어려움이 있는 것은 사실이다. 여기서 중요한 것은 역사학자들의 문제의식이다. 이러한 디지털 기술과 결합한 역사학이 얼핏 보면 학문의 본령을 벗어난 외도로 인식될 수도 있으나 역사의 대중화라는 명제를 떠나 그동안 문자로만 이해되어 구체적인 상을 가질 수 없는

대중과 독자들에게 생생한 역사체험을 제공할 수 있다는 점에서 오히려 시대에 부응하는 역사학의 새로운 시도로 평가하는 것이 옳을 것이다.