

국악을 소재로 한 디지털 콘텐츠의 특징

손주희^o

^o서울대학교 의류학과

e-mail: sonjuhee@snu.ac.kr^o

Characteristics of digital contents related to Korean traditional music

Ju-Hee Son^o

^oDept. Textiles, Merchandising and Fashion Design, Seoul National University

● 요약 ●

최근 국악계가 지향하는 국악의 발전 방향은 국악의 대중화 및 현대화에 초점이 맞춰져있다. 이에 국악인들은 창작 국악, 크로스 오버 국악 등의 새로운 국악을 연주하는 공연을 진행해오고 있으나 타 분야의 기술 융합을 통한 국악 관련 콘텐츠 개발의 측면에서 제작된 디지털 콘텐츠들은 두각을 드러내지 못했다. 다수의 선행연구에서는 국악 소재 디지털 콘텐츠에 관한 학술적 연구가 미미하다고 언급하며 이에 대한 연구의 필요성을 강조했다. 이에 따라 본 연구는 국악 소재 디지털 콘텐츠의 특징에 관한 사례연구를 진행했다. 사례 조사 범위는 국내 스마트폰 보급이 본격화 된 2009년부터 2022년까지로 설정하여 해당 자료를 수집했다. 본 연구의 분석기준은 사례를 크게 콘텐츠의 기능적 측면과 내용적 측면으로 나누어 국악과의 연계성을 분석하는 데에 집중했다. 연구 결과 팬데믹으로 인한 언택트 형태의 온라인 국악 교육 콘텐츠가 주를 이루었고, 정보 콘텐츠와 교육 콘텐츠의 사례가 모두 이에 해당했다. 공연 콘텐츠는 LED 기술을 사용한 의상을 입은 퍼포먼스형 공연의 형태와 3D 미디어 아트가 추가 되는 음악회의 형태가 있고, 오락 콘텐츠는 리듬 게임과 스토리텔링형 게임으로 나눌 수 있었다. 본 연구는 선행연구에서 언급한 국악 콘텐츠 연구의 한계점을 해소하고자 수집한 자료를 본 연구의 분석 기준에 적용하여 특징을 도출하는 데에 그치지 않고 더 나아가 향후 국악 소재 디지털 콘텐츠가 개발되어야 할 방향을 제안했다는 점에서 연구의 의의를 지닌다. 또한 사례의 연도별 추이를 파악하였으므로 국악을 소재로 한 콘텐츠 제작 사례에 관한 연구를 진행하는 향후 연구자들에게 기초자료로서 도움이 될 것으로 사료된다.

키워드: 국악(Korean Traditional Music), 디지털 콘텐츠(Digital contents)

I. Introduction

교육부가 발표한 2022년 개정 교육과정에서의 국악 교육 축소 방침으로 인해 대중문화예술인을 비롯한 국악인들의 거센 반발을 불러일으켜 화제가 되었다[1]. 또한 다수의 선행연구 및 매체에서 국악이 점차 소수가 향유하는 음악 장르가 되어간다는 문제점을 지적했다. 이에 따라 최근 국악계 및 국악 서적에서 지향하는 향후 국악의 발전 방향은 국악의 대중화 및 현대화에 집중되어 있다[2-3]. 그 예시로 대중매체에서는 JTBC의 <퓨류대장>, MBN의 <조선 판스타> 등 퓨전 국악 오디션 프로그램을 편성했고 방탄소년단과 블랙핑크 등 아이돌 그룹을 필두로 한 K-pop 그룹들이 국악의 요소를 접목한 곡을 발표한 결과 대중의 국악에 관한 관심을 높였을 뿐만 아니라 세계적으로 생활한복 등의 전통 아이템들이 인기를 끌었다

[4-5]. 반면, 상기 언급한 국악가요 외의 국악 소재 디지털 콘텐츠 사례들은 대중의 이목을 끌지 못했다. 선행연구에서는 그 원인에 대해 국악 소재 디지털 콘텐츠가 제작된 사례가 적고 이에 관한 학술적 연구 또한 미미함이라 언급하며 창작 국악인들이 연주활동만이 아닌 국악 콘텐츠 개발에 노력을 기울여야함을 주장했다[6]. 따라서 본 연구는 국악을 소재로 한 디지털 콘텐츠의 개발 현황과 그 특징에 대한 사례 연구를 진행했다. 타 선행연구에서는 디지털 콘텐츠를 교육과 오락의 측면에 집중하여 분석하였으나, 본 연구에서는 국악과 디지털 콘텐츠의 연계성을 알아보기 위해 세부적인 분석 기준을 세워 각 카테고리 별 특징을 도출하고, 연구결과를 바탕으로 앞으로의 국악 소재 디지털 콘텐츠가 나아가야 할 방향을 제시했다는 점에서

선행연구와의 차별성을 지닌다. 또한 본 연구는 2009년부터 2022년까지의 국악 디지털 콘텐츠의 연도별 추이를 정리했다는 점에서 동향 연구로서의 의의를 지닌다.

II. Theoretical background

1. The concept of digital contents

디지털 콘텐츠는 정보 통신망을 매개로 하여 사용자에게 특정한 정보를 제공하는 정보 생산물로 정의할 수 있다[7]. 이는 문자, 음성, 부호 등을 첨단 정보 통신 기술을 사용하여 디지털 포맷화 시킨 것이며, 그 제작 기술 뿐 아니라 소비, 유통 등 전 과정의 산업을 일컫는 폭 넓은 의미이다. 주로 영상, 게임, 출판 등의 다양한 형태로 나타나며 각종 문화적 정보를 전달한다. 배성필(2021)은 디지털 콘텐츠의 유형을 정보 콘텐츠, 오락 콘텐츠, 교육 콘텐츠 세 가지로 나누어 분석한 연구를 진행했고, 전용욱, 전병준(2012)은 모바일 환경에서의 디지털 콘텐츠를 Communication, Information, Entertainment로 나누어 분류했으며, 그 중에서도 Communication과 Information 기능의 콘텐츠가 한국과 미국 콘텐츠의 주요 분야라고 언급했다[7-8]. 김선진(2010)은 디지털 콘텐츠의 유형을 콘텐츠 생산의 측면에서 바라보았을 때 엔터테인먼트형, 지식정보형, 소프트웨어형으로 나눌 수 있다고 주장했다[9]. 종합적으로 다수의 선행연구에서 분류한 디지털 콘텐츠의 유형에는 정보 콘텐츠, 오락 콘텐츠가 공통적으로 포함되어 있음을 알 수 있다.

2. Related works

선행연구에서 언급한 국악이 대중에게 생소하게 느껴지는 이유는 옛 것을 고수하려는 보수적 특성에 그 원인이 있다. 따라서 국악의 대중화를 위해서는 하나의 디지털 소스로 무한의 가치를 형성하는 디지털 콘텐츠의 특성을 활용한 국악 콘텐츠를 개발할 필요가 있다[6]. 이와 관련된 국악 소재 디지털 콘텐츠에 관한 선행연구는 클레이 애니메이션을 활용한 국악 교육 콘텐츠 개발 연구와 원격 수업을 위한 판소리 교육 콘텐츠 개발 연구가 있다[10-11]. 상기 언급한 선행연구의 공통점은 국악에 게이미피케이션 요소를 접목하여 에듀테인먼트 콘텐츠 개발을 제안한 연구였다는 것이다. 그 외 작품 제작 연구로는 VR(Virtual Reality) 기반의 국악기 연주 체험 프로그램 제작 연구가 있다[12].

III. Research method

사례조사를 위해 유튜브 및 논문 검색을 통해 ‘국악 디지털 콘텐츠’ 및 ‘국악 게임’의 키워드 검색 시 도출되는 결과를 바탕으로 자료를 수집했다. 사례 범위 기준을 2009년부터 2022년으로 설정한 근거는 2009년에 애플의 아이폰 3이 처음으로 국내 공식 출시되고 이듬해 삼성전지에서 구글의 모바일 운영체제인 안드로이드를 기반으로 한 갤럭시S를 출시하면서 각종 애플리케이션, 모바일 게임 등의 디지털 콘텐츠가 본격적으로 제작되기 시작했다는 것에 근거한다[12]. 본

연구는 타 선행연구에서 국악 콘텐츠의 교육적 의미에만 집중하여 분석한 것에서 더 나아가 국악과 콘텐츠의 기능적, 내용적 연계성을 함께 분석하기 위해 수집한 사례를 크게 콘텐츠의 기능적 측면과 내용적 측면으로 나누었고, 각 카테고리별 세부적인 하위 항목으로 재분류하여 분석을 시도했다. 기능적 측면의 하위항목으로는 다수의 선행연구에서 디지털 콘텐츠를 ‘정보 콘텐츠’, ‘오락 콘텐츠’를 포함시켜 분류한 기준에 ‘공연 콘텐츠’와 ‘교육 콘텐츠’ 항목을 추가하여 사례 분석을 실시했다. 총 20건의 사례 중 정보 콘텐츠에 해당하는 사례는 5건, 공연 콘텐츠는 5건, 교육 콘텐츠는 6건, 오락 콘텐츠는 4건이 있다. 내용적 측면의 하위 항목으로는 콘텐츠에 묘사된 ‘서사적 표현’, ‘유회적 표현’, ‘예술적 표현’, ‘고층적 표현’의 네 가지를 분석하였다.

IV. Result

국악 소재 디지털 콘텐츠 제작 사례의 연도별 추이를 살펴보면 정보 콘텐츠에서는 2009년부터 국립국악원을 필두로 국악 문헌 자료를 집대성하는 아카이브 서비스가 과거부터 현재까지 꾸준히 업데이트 작업을 통해 개선되어 왔고, 2010년대에는 기업과 대학의 협업으로 애플리케이션을 개발한 사례가 두드러졌으며, 2020년대에 들어와서는 메타버스 기반의 플랫폼에서 아바타들을 활용하여 국악 공연을 재현하는 콘텐츠 제작 방식으로 그 흐름이 변화해오고 있음을 알 수 있었다. 공연 콘텐츠는 2010년대 초부터 LED 기술을 활용하여 디자인된 전통 의상을 입은 국악 공연이 주를 이룬 가운데 2010년대 후반부터는 미디어 월(Media wall) 중심의 공연이 등장하는 등의 변화를 보였다. 반면 교육 콘텐츠는 모두 실시간과 단순한 2D 애니메이션을 혼용한 형태에서 크게 변하지 않고 현재까지 이어지고 있었다. 오락 콘텐츠에 해당하는 국악 소재 게임은 2009년부터 2015년까지 리듬 게임의 포맷으로 개발되었지만, 2015년 이후에는 국악 스토리텔링 중심의 게임이 개발되어 게임의 장르적 변화가 이루어졌다.

콘텐츠를 기능적 측면에서 분석 했을 때에는 팬데믹으로 인한 언택트 형태의 온라인 국악 교육 콘텐츠가 주를 이루었다는 특징이 가장 두드러졌다. 이에 정보 콘텐츠와 교육 콘텐츠 사례가 모두 해당했다. 정보 콘텐츠는 크게 박물관, 전시장에서 이루어지는 미디어 월 및 메타버스 플랫폼을 활용한 국악 공연 재현 콘텐츠와 대학교에서 제작한 애플리케이션 소프트웨어 개발 콘텐츠로 나눌 수 있었다. 공연 콘텐츠의 특징 또한 크게 두 가지로 나눌 수 있었는데, 이는 LED 기술을 활용하여 디자인 된 전통 의상을 입고 국악을 연주하는 퍼포먼스형 공연의 형태와, 3D 프로젝션 맵핑 영상 등의 미디어 아트가 추가 되는 음악회의 형태로 나눌 수 있었다. 오락 콘텐츠에 해당하는 게임들은 단순한 연주형의 리듬 게임과 서사적 성격이 강한 스토리텔링형 게임으로 나눌 수 있었다. 게임은 모두 중소기업에서 제작되었고, 넥슨, 엔씨소프트 등의 대형 게임회사들은 국악 소재 게임 제작이 아닌 게임 음악 국악 연주회를 개최했다. 따라서 국악이 지닌 역사적, 내용적 특성에 집중하여 콘텐츠의 정보 전달 특성과 연계성을 높인 사례는 중소기업의 사례에서 두드러진 반면, 국악의 음악적 특성과 콘텐츠의 기능적 특성에 집중한 사례는 대형 게임회사의 사례에서 두드러졌다는 특징이 있다. 전체 사례 중 교육 콘텐츠가

가장 많은 비중을 차지한 이유는 상기 언급한 바와 같이 팬데믹으로 인해 청소년들에게 접근성이 편리한 유튜브 동영상 등의 포맷으로 콘텐츠를 제작하여 어디서나 쉽게 국악을 접할 수 있도록 하는 의도에서 비롯된 것으로 판단된다.

콘텐츠의 내용적 측면에서 사례를 분석했을 때 가장 두드러진 특징은 예술적 표현이었다. 이는 주로 전시회, 박물관, 공연장의 무대 배경 연출 요소로 쓰인 3D 프로젝션 맵핑 영상 형태의 미디어 아트 작품이라는 공통점이 있었다. 다음으로 두드러진 특징은 고층적 표현이었는데 이는 정보 콘텐츠와 교육 콘텐츠가 전체 사례 중 반 이상을 차지했기 때문에 도출된 결과였다. 유희적 표현, 서사적 표현은 모두 게이미피케이션 기능을 지닌 메타버스 플랫폼과 게임 사례에서 두드러진 특징이었다.

V. Conclusion

본 연구는 국내에서 스마트폰 보급이 본격화 된 2009년부터 현재까지 제작된 국악 소재 디지털 콘텐츠의 특징을 분석한 사례 연구이다. 연구결과에서 살펴본 바를 통해 본 연구에서 제안하는 향후 제작될 국악 소재 디지털 콘텐츠에서 개선될 필요가 있는 사항들은 다음과 같다. 첫째, 사례 중 가장 많은 비중을 차지하는 교육 콘텐츠는 그 포맷이 2D 애니메이션의 단순한 형태에 머물러있다는 한계가 있으므로 이를 개선할 수 있는 3D 그래픽 및 VR 기반 혹은 메타버스 플랫폼 기반의 새로운 교육 콘텐츠를 개발하여 아이들의 흥미를 끌 수 있어야 한다고 생각된다. 둘째, 국내 최대의 웹 기반 국악 자료 공간인 국악 아카이브는 역사적 문헌, 영상뿐 만 아니라 최근 개발된 게이미피케이션 요소를 갖춘 국악 소재 디지털 콘텐츠나 에듀테인먼트 성격을 지닌 미디어 콘텐츠들을 검색할 수 있는 항목을 추가하여 MZ 세대의 접근성을 높일 필요가 있다고 생각된다. 셋째, 선행연구에서 언급한 국악 콘텐츠의 한계를 극복하기 위해서는 최근 국악 공연에서 활발하게 쓰이는 3D 프로젝션 맵핑 영상을 공연장뿐 만 아니라 인터넷 환경에서도 쉽게 접할 수 있도록 공연 실황 등을 유튜브 등의 플랫폼을 통해 공개하여 홍보활동을 넓혀야 한다. 넷째, 과거에는 리듬 게임의 형태에 국한되어 있던 국악 소재 게임이 최근에는 중소기업 혹은 소규모 팀을 중심으로 창의적인 스토리텔링 기반의 게임들이 개발되고 있는 만큼, 이와 관련한 학술 연구를 진행하는 향후 연구자들 또한 리듬 게임 형식을 탈피한 스토리텔링 게임 기획 등의 작품 제작 연구 형식의 연구가 적극적으로 이뤄져야 한다고 판단된다. 또한 대형 게임회사는 단순히 게임 음악을 국악으로 편곡하는 영역을 넘어서서 국악이 지닌 다양한 역사적, 내용적 특징을 활용하여 이를 스토리텔링으로 풀어낸 게임을 개발할 필요가 있다고 생각된다.

국악과 메타버스, 미디어 윌 등의 최신 기술을 접목한 디지털 콘텐츠가 다수 개발되고 있다는 점으로 미루어 보아 국악 소재 디지털 콘텐츠는 국악계에서 지향하는 국악의 대중화 및 현대화를 실현할 무궁무진한 발전 가능성을 지닌 분야라고 판단된다. 앞으로도 국악 소재 디지털 콘텐츠는 끊임없이 양산될 것이고, 그 제작 기술 또한 발전할 것이다. 따라서 국악과 첨단 기술의 융합으로 탄생되는 미래의 국악 소재 디지털 콘텐츠를 계기로 우리 전통의 국악이 참채 위기에서 벗어나 점차 대중화되어 세계적인 문화유산으로 자리 잡길 기대한다.

본 연구는 선행연구에서 언급한 국악 소재 디지털 콘텐츠 관련 학술적 연구의 부족이라는 한계점을 해소하고자 과거부터 현재까지의 개발 현황을 알아보고, 사례를 본 연구만의 분석 기준에 적용하여 특징을 도출한 후 향후 개선점을 제안했다는 점에서 학술적 연구의 의의를 지닌다. 이는 국악 관련 연구를 진행하는 향후 연구자들에게 기초자료로서 도움이 될 것으로 사료된다.

REFERENCES

- [1] Gigo, [Kim Yongho, head of Jeongeup Traditional music orchestra, looks at traditional culture] The platform for the revision of Korean traditional music education, <https://www.jjan.kr/article/20220512580189>.
- [2] Kim, Y. W., "Introduction to Korean traditional music." Eumaksekye. pp. 313-321. 2020.
- [3] Opinion, Popularization of Korean traditional music, <http://www.jeollailbo.com/news/articleView.html?idxno=657280>.
- [4] Jin, H. H., "Joseon Pan Star" "The Master of Korean traditional music"...Korean traditional music is in this fashion now, <https://www.mk.co.kr/star/hot-issues/view/2021/08/745217/>.
- [5] Jeong, D. S., "Let's go to the world of Hanbok that BTS and Blackpink wore", <http://www.busan.com/view/busan/view.php?code=2021092411354890502>
- [6] Jeong, C. J., "In the digital era, the new way for Korean classic music", The Journal of Korean literature society, Vol. 42, No. 0, pp. 225-245, January 2007.
- [7] Bae, S. P., "A Study on the Trend of Digital Content Industry", Industry Promotion Research, Vol. 6, No. 2, pp 1-10, 2021.
- [8] Jun Y. W., Chun, B. J., "A Study on the current situation and activation of the Digital Contents in Mobile Environment", Korea E-Trade Research Institute, Vol. 10, No. 4, pp. 55-77, 2012.
- [9] Kim, S. J., "An analysis on the types of 1 man creative business and its success strategies - Focused on digital content area -", Journal of Digital Design, Vol. 10, No. 1, pp. 69-77, 2010.
- [10] Lee, C. M., Choi, Y. M., "A Research on developing a 'Korean classic music' education contents for infants using clayanimation", The journal of design for woman's concerns, Vol. 27, No. 1, pp. 43-59, December 2006.
- [11] Heo, S. Y., "Developing remote learning content for Pansori: Focused on 'Jajin Sarangga' in <Chunhyangga>", Korean journal of teacher education, Vol. 37, No. 2, pp. 623-646, December 2021.

- [12] Kim, C. R., et al. "VR-based Traditional Korean Musical Instrument Experience for Education", Proceeding of Korea information processing society, Vol. 28, No.1, pp. 238-241, May 2021.