

국립김해박물관 특별전 <갑주, 전사의 상징> 공개강연  
2015년 11월 4일(수), 오후 2~4시

# 고대 갑주의 현대적 활용

조 현 진

계명대학교 패션마케팅학과 교수



국립김해박물관  
GIMHAE NATIONAL MUSEUM

이 강연은 면학 분위기 조성을 위해 다음과 같이 진행되오니, 아래 사항을 준수해 주시기 바랍니다.

- 1) 강연은 정시에 시작되오니 강연 5분 전까지 강당 입실을 완료해 주시기 바랍니다.
- 2) 강연 시작 이후부터는 강당 출입을 통제할 수 있습니다.
- 3) 강의 교재는 1인 1부만 배부합니다. 교재가 더 필요하신 분들은 **홈페이지 ▶ 교육/행사마당 ▶ 교육자료실**에서 교재 파일을 다운받아 활용하시기 바랍니다.
- 4) 강연 중에는 휴대폰을 진동으로 변경 또는 전원을 꺼주시기 바랍니다.

국립김해박물관 특별전 <갑주, 전사의 상징> 공개강연  
2015년 11월 4일(수), 오후 2~4시

## 고대 갑주의 현대적 활용

발 행 국립김해박물관  
(50911) 경남 김해시 가야의길 190(구산동 232)  
국립김해박물관  
Tel. 055) 320-6881~2  
<http://gimhae.museum.go.kr>

인 쇄 세화플랜 Tel. 051) 868-0241

## I. 들어가면서

인류는 역사시대로 들어선 이후 종족적 혹은 지역적으로 독자적인 문화를 발전시켜 왔다. 이러한 발전은 인간의 가장 근본적인 의·식·주 문화를 통하여 지금까지 발전하여 왔으며 앞으로도 지속적으로 발전되어 나갈 것이다. 문화를 발전시키는 요인은 실생활의 필요성에서 비롯된다. 인류는 각자의 필요에 의해 선대(先代)의 문화를 개변(改變)시키기도 하면서 꾸준히 발전시켜 왔는데 복식문화도 이러한 과정을 잘 보여주고 있다. 인간이 의복을 입기 시작한 이래, 몸을 가리기 위해서나 추위와 더위로부터 보호받기 위해, 자신의 신분을 나타내기 위해, 그리고 아름다움을 위해 의복은 다양하게 변천되어 왔다. 특히 전쟁의 역사와 함께한 갑주는 고대 사회에 있어서 개인의 생명과 집단이나 국가의 존속을 결정짓는 중요한 방어용 무기이자 복식이었다. 다시 말해 전쟁과 군사훈련에서 착용하는 호신구였고 국가행사와 의장행렬 때 착용하는 의장용 복식이었으며 신분과 권위를 표현하고자 무덤에 함께 매납하는 부장품이기도 했다. 고구려, 백제, 신라의 삼국이 고대국가로 성장해 나가는 3~6세기에는 전국적으로 갑주 유물이 출토되고 있으며, 한국과 중국의 기록이나 고구려 고분벽화를 통해서 고대 갑주의 존재와 중요성을 확인할 수 있다. 이러한 중요성으로 인해 한국 고대 갑주에 대한 연구가 오랜 기간 축적되어오고 있으며 한국 고대 갑주라는 문화콘텐츠의 현대적 활용과 논의에 대한 필요성이 대두되고 있다.

## II. 문화산업과 문화콘텐츠

고대 갑주의 현대적 활용을 논하기 위해서는 문화산업에 대한 이해가 선행되어야 한다. 문화산업이란 경제력이 문화를 선도하는 시대로 접어들면서 등장한 용어로서 산업계에서는 문화산업을 곧 문화상품으로 본다. 정부에서도 문화상품을 만들어내는 것이 곧 문화산업이라 간주한다. 즉 문화에 경제적 부가가치를 붙여서 이윤을 창출하는 것이 문화상품이자 문화산업활동이다. 실제로 어떤 가치와 기능을 가진 문화원형과 문화자산을 거래할 수 있는 교환가치로 환원해 놓은 것이 문화상품이다. 문화산업 중에서도 콘텐츠를 기반으로 하여 상품을 제작, 생산, 유통, 소비하는 과정을 문화콘텐츠산업이라 한다. 가령 연극, 공연, 영화 등 전통적인 문화예술과 미디어를 기반으로 하는 콘텐츠산업을 포괄한 개념이 문화콘텐츠산업으로서 문화콘텐츠산업은 문화산업 중에서도 콘텐츠에 기반을 둔 산업이라 말한다.

문화콘텐츠라는 개념은 한국에서 2,000년 이후 출현하였다. 그러나 영어로 그 용어를 어떻게 표현할 것인가부터 문제될 정도로, 문화콘텐츠라는 표현은 생소한 한국적 용어였다고 할 수 있다. 이 용어의 기폭제 역할을 했던 국가기관 ‘한국문화콘텐츠진흥원’은 2,000년에 출범하면서, 영문명을 ‘Korea Culture & Contents Agency’라고 표기하였다. 이 표현에서는 문화와 콘텐츠라는 용어가 합성되어 표현되지 못하였다. 그러나 그 이후 문화와 콘텐츠가 합쳐진 문화콘텐츠라는 표현이 유행하게 되면서, ‘Culture Contents’ 혹은 ‘Cultural Contents’라는 용어가 등장하였다. 문화콘텐츠라는 용어는 분명히 한국에서 창출된 造語이지만, 현재는 국제적으로도 어느 정도 통용되고 있다. 여기에 더해

한국에서는 IT(Information Technology)와 구별하여 CT(Culture Technology) 라는 용어도 창출되었다. 흔히 ‘문화기술’, 또는 ‘문화콘텐츠기술’로 표현되는 CT라는 용어도 지극히 한국적인 표현이지만, 역시 현재는 국제적으로 통용되고 있기도 하다.

문화콘텐츠라는 개념은 여러 각도에서 좀 더 검토가 필요하지만, 문자 그대로 하자면 문화적 내용물이 될 것이다. 즉 새로운 디지털시대에 등장한 다양한 매체에 들어가는 문화적 내용물이 된다. 좀 더 구체적으로는 디지털기술에 입각한 지식정보화에 들어가는 내용물에서부터 방송, 영화, 게임, 애니메이션, 모바일 등에 들어가는 내용물까지 포함된다. 물론 용어의 출발은 디지털기술에 의한 새로운 매체의 등장과 함께 나타난 것이지만, 오늘날은 디지털기술과 관련 없는 문화적 내용물도 문화콘텐츠라고 총칭하여 부르고 있다.

### Ⅲ. 문화산업에서 고대 갑주의 활용사례

오늘날 디지털 매체의 다양성만큼이나 역사 관련 다양한 영상이 창출되고 있는데 디지털 기술의 실제 구현에 있어서나, 다양한 콘텐츠의 형태에 있어서나 가장 핵심적인 구성물은 영상의 형태를 띠고 있다. 그중 가장 각광받는 분야가 TV, 영화, 온라인게임 부문일 것이다. 이처럼 고대 갑주의 현대적 활용빈도를 보면 단연 TV사극이 으뜸이다. TV사극에 대해서 역사적 사실과 문학적 상상력 혹은 작가적 상상력의 산물인 허구를 두고 이미 오래전부터 역사학계와 사극 제작 집단인 방송계 사이에 논쟁이 있어 왔다. 이들 논쟁에서 역사학계는 사극 속의

역사 사실의 왜곡·변형과 고증의 착오를 지적한다. 이에 방송계는 사극이 작가의 상상력으로 구성된 드라마일 뿐이라는 인식이 지배적이다. 이 같은 인식이 가져오는 위험한 결과는 과거의 역사에 대한 객관적 접근을 막고 현재의 입장에서 과거를 자의적으로 재구성하는 것에 논리적 정당성을 부여한다는 점이다. 그뿐만 아니라 작가의 상상력이 사실상 드라마의 성패를 좌우하는 현실에서는 시청률로 나타나는 드라마의 성패와 드라마를 통한 올바른 역사교육이라는 두 가지 목표를 앞에 두고 전자만을 중시하는 경향이 짙어지는 추세이다. 우리나라의 TV 사극은 2000년대를 기준으로 이전보다 양적 확대와 더불어 질적인 다양화 현상이 두드러진다. 이는 2003년 이후 동북공정을 계기로 촉발된 한·중간의 역사분쟁으로 인해 대중들의 폭발적 관심이 고구려·발해의 역사와 문화에 집중되었고, 이에 편승해 주로 조선시대에 국한되었던 사극의 시대 배경도 다양화되면서 사료의 부족으로 인해 극화에서 제외되어 왔던 고대사까지 확대되었다. 특히 박진감 넘치는 스토리 전개, 웅장한 스케일을 보여주기 위해 역사드라마에서 전쟁장면의 빈도가 증가하면서 갑주의 출현도 증가하는 추세이다.

고대 갑주를 문화콘텐츠로 활용한 사례는 다양한 영상매체와 공연, 박물관의 전시물이나 패션쇼, 재현행사 등을 통해서 주변에서 어렵지 않게 접해 볼 수 있는데, 본고에서는 이러한 활용 사례를 토대로 현대 문화콘텐츠로의 활용방안을 모색해 보고자 한다.

고대 갑주는 2000년 이후 드라마 부문에서 2004년 ‘해신’, 2005년 ‘서동요’, 2006년 ‘주몽’, ‘연개소문’, 2007년 ‘태왕사신기’, 2008년 ‘바람의 나라’, 2009년 ‘선덕여왕’, ‘왕녀 자명고’, 2010년 ‘김수로’, ‘근초고왕’, 2011년 ‘광개토대왕’, ‘계백’ 이 있으며, 영화 부문에서는

2003년 ‘황산벌’, ‘천년호’, 2011년 ‘평양성’, 공연 부문에서 2005년 창작오페라 ‘아, 고구려 고구려’, 2007년 뮤지컬 ‘바람의 나라-무휼’, 2010년 뮤지컬 ‘선덕여왕’, 온라인게임에서는 2014년 마루게임스의 ‘삼한영웅전’, 2015년 넥슨의 ‘광개토태왕’ 등 다양한 매체에서 등장하고 있다.

그러나 매체의 다양화와 더불어 시청자나 관람객의 수준과 관심향상, 투자비용의 증가, 제작자의 역사관 변화, 고증을 통한 재현 등으로 과거에 비해서는 방송이나 공연에 착용되는 갑주의 품질이 향상되었지만 아직까지도 역사적 진실과 상당한 거리가 있음은 부정할 수 없다.

이러한 역사적 진실의 왜곡 사례로는 삼국의 국가 간 특징의 모호한 구분, 근거없는 후대의 갑주착용, 중국 갑주의 무분별한 도입 등이 있다. 사극에서 ‘역사적 진실’과 ‘작가적 상상력’을 생각해 보면 사실과 허구, 실재와 가상의 구분이 점점 모호해지고 있는 이 시점에서 고증의 충실성과 역사적 진실성을 강조하는 것은 무엇보다 중요한 일일 것이다. 일례로 논문 ‘TV사극을 통한 고등학생의 역사정보 수용과 변형’에서는 2009년에 방영된 선덕여왕에서 다루는 내용이 역사적 사실과 얼마나 부합되는가하는 설문에 대해 평균 47.7% 정도가 사실이라고 언급하여 TV사극의 사실성에 대해 상당 부분 신뢰하고 있음을 보여줌으로써 역사적 진실성의 중요시 되고 있다. 어떠한 장르에 활용되든지 정확한 역사적 진실을 담도록 노력해야 한다. 사극과 영화에 자주 등장하여 고대 갑주가 현대인과 친숙해지는 것은 바람직한 일이지만, 사료(史料)가 부족하고 편중된 고대의 갑주를 시각적으로 입체화시키는 것은 무척 어려운 작업이다. 고구려의 고분벽화, 백제의 기록, 신라와 가야의 출토 유물을 종합해도 채울 수 없는 빈자리에 주변국, 조선시대, 중국 갑주의

장식성을 가미하다보면, 제작자는 사실과 보완의 경계를 잊게 되고 시청자나 관람자는 왜곡된 모습을 진실이라 믿게 되는 것이다. 따라서 고대 갑주의 역사적 진실성 확립은 고대 갑주의 문화콘텐츠화에 있어서 반드시 수반되어야 하는 요소 중 하나로서 역사에 대한 사명감과 책임 의식을 가지고 고증의 근거를 공개하고 홍보해야 할 것이다.

#### IV. 제언

이상으로 고대 갑주의 활용사례를 분야별로 확인하고 개선되어야 할 점들을 고찰함으로써 고대 갑주의 역사적 진실성 확립을 토대로 한 현대적 활용을 위한 전제조건을 제시하고자한다.

첫째, 학문 간의 경계를 넘어선 융합이 필요하다. 갑주라는 문화유산을 올바르게 인식하기 위해서는 단편적인 학문연구가 아닌 다양한 시점의 접근방식으로 학제간 연구가 반드시 선행되어야 한다.

둘째, 한국 고대 갑주의 데이터베이스화 구축이 시급하다. 현재 다양한 매체에서 활동하는 디자이너들에게 있어 고대 갑주의 명확한 데이터는 한국적 정체성을 고취하고 나아가 올바른 역사교육에도 적용되어야 할 것이다.

셋째, 고대 갑주의 데이터베이스화를 통해 다양한 콘텐츠로 개발되어야 한다. 이러한 콘텐츠 개발은 역사적 진실성을 위해 명확한 출처가 반드시 수반되어야 할 것이다.

넷째, 고대 갑주에 대한 스토리텔링이 전제가 되어야 한다. 스토리텔링이 결합된 갑주는 스토리를 통해 소비자나 체험자에게 보다 적극적



접근을 가능케 할 것이다.

이러한 전제조건을 바탕으로 고대 갑주를 현대적으로 활용하기 위해서는 현 시대가 아날로그 시대를 지나 디지털 시대로 특히 한류 3.0 시대로 접어들어 따라 문화기술(CT, Culture Technology)에 주목할 필요가 있다. 문화기술은 디지털기술의 접목으로 그동안 불가능했던 시각적 이미지를 창조해내고 콘텐츠의 생산성을 상상을 초월할 정도로 높게 끌어올려 장르전환을 가능케 하였고, 테크놀로지를 기반으로 감성 공학, 인지공학, 색 공학, 디자인 등 다양한 기술이 융합되고 이를 기반으로 창의력을 발휘하여 콘텐츠를 생성하고 있다.

따라서 한국고대 갑주는 앞서 언급하였던 전제를 기반으로 하여 문화 기술을 매개로 고대 갑주라는 문화원형을 사극, 영화, 애니메이션, 온라인게임, 박물관 등 현대 문화산업 전반에 적용하여 다양한 콘텐츠 형태로 폭넓게 활용할 수 있을 것이다.





## 국립김해박물관 특별전 <갑주, 전사의 상징> 공개강연

- 일시: 2015.10.21.~11.18.매주 수, 오후 2~4시(2시간)
- 장소: 국립김해박물관 강당
- 참가방법: 현장접수
- 문의: 055-320-6844~5

### <강의 일정 및 주제>

회차	일자	강 의 주 제	강 사	비고
1	10.21.	가야의 무장과 전쟁	김 두 철 부산대학교 고고학과 교수	
2	10.28.	고대의 갑옷과 투구	이 현 주 정관박물관장	
3	11.4.	고대갑주의 현대적 활용 - 드라마, 영화 속 의상	조 현 진 계명대학교 패션마케팅학과 교수	
4	11.11.	과학으로 복원한 갑옷	김미도리 국립김해박물관 학예연구사	
5	11.18	갑옷 전시를 열기까지	김 혁 중 국립김해박물관 학예연구사	

※강의 일정 및 내용은 변경될 수 있습니다.