

스토리텔링 연구의 성과와 과제

최 병 우*

차 례

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| I. 서사 연구의 패러다임의 변화 -
문학에서 문화로 | 2. 현실 공간의 스토리텔링
3. 문화산업 관련 |
| II. 스토리텔링 연구 성과 검토
1. 디지털 스토리텔링 | III. 스토리텔링 연구의 과제 |

국문초록

본고는 최근 학계의 관심이 집중되고 있는 스토리텔링 연구의 성과를 디지털 스토리텔링, 현실 공간의 스토리텔링, 문화산업 관련 등 세 분야로 나누어 그 연구 성과를 점검하고, 앞으로의 스토리텔링 연구가 나아가야 할 방향을 모색하고자 한 논문이다.

디지털 스토리텔링 분야 중 연구의 역사가 긴 사이버문학은 연구 성과 또한 적지 않아 연구 의의를 중심으로, 디지털 게임서사는 최근 집중적으로 축적된 성과를 시기별로, 디지털 공간의 스토리텔링 연구는 인터넷 신문, 인터넷 광고, 웹 뮤지엄, 디지털 에듀테인먼트 등 분야별로 그 성과를 점검하였다. 현실 공간의 스토리텔링 분야는 박물관이나 미술관

* 강릉원주대 교수

의 스토리텔링과 축제나 테마파크 등에서 사용되는 스토리텔링에 관한 연구 성과를 정리하였다. 문화산업 관련 연구 성과는 스토리텔링 과정 중의 콘텐츠 변이 양상 연구, 스토리텔링이 갖는 문화산업으로서의 가치 연구, 스토리텔링 전문가를 양성 방안 연구 등을 점검하였다.

이러한 연구 성과에 대한 점검을 바탕으로 앞으로 스토리텔링 연구가 추구하여야 할 방향을 점검하였다. 그 구체적인 방안으로 스토리텔링 연구의 지속적이고 실제적인 발전을 위한 스토리텔링 연구의 시각 조정, 현황 중심으로 이루어져 온 스토리텔링 연구의 반성, 스토리텔링 활동과 그 결과물을 분석하는 이론적 틀의 구안, 상업적 성과 위주인 스토리텔링 연구의 인문학적 가치 지향 방안 모색, 스토리텔링에 관한 이론 연구에서 실제 제작으로의 관심 전환, 스토리텔링의 실제 경험을 공유하기 위한 데이터베이스 구축 등을 제시했다.

주제어 : 스토리텔링, 사이버문학, 디지털 게임서사, 테마파크, 문화산업, 콘텐츠 변이

I. 서사 연구의 패러다임의 변화 - 문학에서 문화로

인간은 태생적으로 ‘이야기’를 좋아한다. 어렸을 때부터 어른들에게 옛날이야기를 들으며 자라 동화를 읽고 소설을 읽고 드라마를 보고 영화를 보고 컴퓨터 게임을 한다. 이 모두가 외형은 달리하고 있더라도 일정한 즐거리를 가진 ‘이야기’들이다. 어렸을 때 동화로 각색된 <장발장>을 읽은 아이들이 커서는 원작 <레미제라블>을 읽고 뮤지컬을 감상하고 영화나 드라마로 보기도 한다. 그들이 이미 알고 있는 ‘이야기’에 이렇게 열광하는 것은 ‘이야기’의 힘이다. 사람들은 단순히 재미가 있어서 ‘이야기’를 읽지만, 독서 과정에서 이야기의 규칙을 익히고, 선과 악을 구분하

는 방법을 배우고, 정의가 무엇인지를 깨닫고 나아가 삶이 무엇인지를 터득한다. 이는 서사가 과학적이고 논리적으로 세상을 이해하는 것과는 다른 방식으로 세계를 인식하는 한 방법임을 알게 해준다. 최근 들어 교육계에서 교과에 관계없이 서사를 활용한 교수-학습 방법에 대해 관심을 갖게 되는 것은 서사가 가진 이 같은 힘에 기인한 것일 터이다.

말의 형태로 존재하던 서사에 영상이 덧입혀지고 또 매체의 발전으로 하이퍼텍스트가 실시간으로 소통이 가능해지자 기억과 감동의 형식으로 존재하던 ‘이야기’는 보다 구체적인 체험으로 다가오게 된다. 더욱이 자신이 알고 있는 ‘이야기’가 새로운 방식으로 전개되면서 독자들은 더욱 적극적인 소비자로 성장하게 된다. 중고등학교에 다니면서 읽은 김유정의 일련의 단편소설과 이효석의 <메밀꽃 필 무렵>, 황순원의 <소나기>에 대한 기억이 이들을 대상으로 한 테마파크에 사람들이 지속적으로 모여들게 하고, 그들과 관련지은 각종 행사들은 그 작품을 읽은 독자들의 관심을 불러일으키는 역할을 담당하게 한다.

문학과 관련한 테마파크나 각종 행사와 같은 문화콘텐츠에 관객이 모여들게 하는 기본적인 힘은 원콘텐츠이다. 스토리텔링에 있어 콘텐츠의 중요성은 재론할 필요가 없다. 콘텐츠 자체의 인기는 스토리텔링의 결과물인 문화콘텐츠의 성공에 미치는 영향은 절대적이다. 1983년 발표된 만화 <아기 공룡 돌리>의 인기에 힘입어 ‘돌리’는 다양한 문화콘텐츠로 개발되어 문화산업 전반에 엄청난 영향을 미친 사실¹⁾은 원콘텐츠가 가진 재미와 인기의 중요성을 웅변해 준다. 이와 함께 원콘텐츠의 명성 역시 스토리텔링에 의해 제작된 문화콘텐츠의 성패에 큰 영향을 미친다. 김유정, 황순원, 이효석 등을 테마화한 문학관이나 문학마을 그리고 각종 문화 행사는 연간 100만 명이 넘는 관광객을 불러 모은다. 이들 문화콘텐츠의 성공에는 이들 작품이 한국의 중고등학교 교과서에 오랜 기간

1) 최혜실, 『왜 스토리텔링인가?』(최혜실 외, 『문화산업과 스토리텔링』, 다홀미디어, 2007.), 19-20면.

수록된 데 따른 작가와 작품의 인지도 즉 명성과 깊은 관련이 있다. 이는 셰익스피어나 괴테와 같은 세계적인 문호를 기리는 마을이나 기념관 나아가 베토벤과 고희와 같은 예술가들을 기리는 기념관이나 미술관이 누리는 성공과 이들 문화콘텐츠가 가지는 위상에서도 확인되는 바이다. 이와 함께 중요한 것은 콘텐츠를 제시하는 방법 즉 스토리텔링이다. 기존의 작품이나 개별적으로 자료들을 모아 충실한 내용을 담고 있는 콘텐츠를 만들고, 그것을 일정한 ‘이야기’를 담고 있는 구조로 재가공하여 시각적이고 청각적인 내용으로 제공함으로써 관람객들이 눈앞에서 현현되는 내용과 자신이 알고 있는 내용을 연관 지어 보다 생동감 있는 체험이 되게 하는 것이 스토리텔링의 힘이다. 현실적인 공간에 전시되든 사이버 공간에서 디스플레이 되든 시청각을 통하여 독자들에게 지루하지 않고 이해하기 쉽게 콘텐츠가 제공되도록 하는 스토리텔링 방식은 소설이나 영화와 같은 서사체 연구의 결과 축적된 성과를 기반으로 심도 있는 연구가 진행되어야 할 것이다.

최혜실은 스토리텔링을 문화 산업 일반과 관련지어 설명하면서 문화 산업의 컨버전스 현상은 텍스트 콘텐츠, 시청각 콘텐츠, 산업 콘텐츠가 각각의 영역으로 존재하고 이 셋을 각각 일부 공유하는 디지털 콘텐츠가 존재하는 것으로 설명한 바 있다.²⁾ 이는 스토리텔링 연구가 문화산업과 밀접한 관련을 가지며 문화산업에서 차지하는 콘텐츠의 중요성을 인식하고, 이를 학문적으로 논의하기 위하여 문학 작품과 같은 텍스트와 영화와 드라마 같은 시청각 콘텐츠와 같은 층위에서 문화산업의 결과물들을 산업 콘텐츠라는 하나의 범주로 설정한 것은 큰 의의가 있다.

스토리텔링 연구는 학문적이기보다는 산업적 속성이 강하며 그 영역이 광대하여 ‘이야기’가 개입하는 문화의 전 영역에 관계된다. 기존의 스토리텔링 연구 성과만 살펴봐도 이 분야의 연구 범위가 현대인들이 만들어내는 문화 전반에 걸쳐 있음을 알 수 있다. 스토리텔링에 대한 연

2) 최혜실, 『문화콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』(삼성경제연구소, 2006.), 104면.

구는 전통적인 소설 연구에서 시작되었겠지만 현재 우리가 스토리텔링이라는 용어를 사용하는 것은 예술적 차원에서 이루어진 개인 창작보다는 상업적 관심을 가진 집단의 제작³⁾과 관련된다는 점을 고려하면, 영화 산업이 등장한 이후 시작된 영상 서사와 관련한 논의를 스토리텔링 연구의 시발점이라 할 수 있다.

하나의 ‘이야기’는 매체의 차이에 따라 다른 양상으로 나타나게 되고 매체의 특성을 최대화할 때 소비자들의 흥미를 유발할 수 있다. 누구나 잘 아는 콘텐츠를 다른 매체로 바꿈으로써 소비자들이 쉽게 다가와 즐길 수 있게 해줄 수 있다는 것은 스토리텔링을 통해 문화콘텐츠를 하나의 상품으로 만들 수 있음을 보여준다. 소설이 독자들이 흥미를 가지고 읽을 수 있는 플롯을 개발하였듯이 디지털 공간이나 현실 공간에서 기존의 콘텐츠건 새로운 콘텐츠건 흥미 있는 스토리텔링 기법을 동원하여 상품화해야 하는 것이다. 기존의 것이든 새롭게 창안된 것이든 하나의 콘텐츠는 상업적 의도에 의해 여러 가지 스토리텔링으로 다양한 형태의 작품으로 제작⁴⁾되어 문화상품의 총아가 되고 있는 것이다.

이러한 서사 연구의 패러다임 변화는 매체의 변화에 따른 연구 영역의 확대이며 동시에 문학 중심의 서사 연구에서 문화를 바탕으로 하는 서사 연구로의 패러다임 전환을 의미한다. 이스트호프⁵⁾가 지적한 바 있듯이 현대사회로 들어오면서 문학의 대상이 해체되고 문학적 가치가 탈가치화하는 전사회적인 전환을 경험하면서 고급문화와 대중문화의 간격이 무너지고 정전 중심의 전승된 가치를 재구성하는 문학 연구를 벗어나 문화를 분석하기 위한 새로운 패러다임이 요구되고 있는 것이다. 이

3) 서사물의 생산을 개인의 창작과 집단의 제작으로 나누어 볼 수 있다. 이에 대해서는 최병우, 「서사에서의 작가 위상 변화」(『다매체 시대의 한국문학 연구』, 푸른사상, 2003.), 180-86면 참조.

4) 예컨대 이청준의 <남도소리>는 영화 <서편제>로 흥행에 성공하고 <천년학>으로 새로이 제작되었고 뮤지컬, 창극 등 다양한 장르로 제작되었다. 이같이 하나의 콘텐츠가 다양한 장르나 형태로 변형된 OSMU의 예는 수없이 많다.

5) 임상훈 역, 『문학에서 문화연구로』(현대미학사, 1994.)

스트호프가 지적한 현대사회가 갖는 가치의 다양성과 대중문화의 등장
에 따른 문화 연구로의 패러다임 전환은 디지털 매체의 보편화, 세계화
에 따라 더욱 그 속도와 위력을 강화하고 있다. 소설을 중심으로 한 서
사 연구가 언어의 영역을 벗어나 다양한 양상을 보이는 것은 현대사회
의 문화가 갖는 다매체적, 다문화적 패러다임의 전환을 잘 드러내 보이
는 것이라 하겠다.

II. 스토리텔링 연구 성과 검토

이 장에서는 사이버 공간에서 이루어지는 다양한 형태의 스토리텔링
에 관한 연구와 함께 현실 공간에서 이루어지는 스토리텔링 연구의 성
과를 검토할 것이다. 논의의 간소화를 위하여 그간의 스토리텔링 관련
연구 성과를 크게 디지털 스토리텔링, 현실공간의 스토리텔링, 문화산업
관련 등 세 분야로 구분하고 각각을 몇 분야로 나누어 살펴보고자 한다.

1. 디지털 스토리텔링

스토리텔링에 관한 논의를 촉발시킨 디지털 스토리텔링에 대한 연구
에서 가장 왕성하게 연구된 분야가 사이버 문학과 디지털 게임 등이고,
이외에 사이버 상에서 구현되고 있는 인터넷 신문, 기업 인터넷 사이트,
인터넷 광고, 웹 뮤지엄, 디지털 에듀테인먼트 등도 왕성하게 연구가 진
행되고 있다.

인터넷 공간에서 소통되는 사이버 문학에 대한 연구는 비교적 그 역
사가 길며 연구의 성과도 엄청나다. 컴퓨터의 등장으로 하이퍼텍스트 텍
스트를 어렵지 않게 가공·복제하여 출력할 수 있게 되자 하이퍼텍스트
에 의한 창작 가능성이 시험되었다. 그리고 컴퓨터 통신이 보편화됨에
따라 대형통신망을 중심으로 문학동호회가 탄생하자 학계에서는 그곳에

서 소통되는 문학의 특성들이 논의되기 시작했다. 새로운 문학의 등장에 민감하게 반응한 이용옥은 컴퓨터 통신상에서 소통되는 문학을 사이버 문학이라 명명하고, 새로운 패러다임으로 등장하는 사이버 문학에 관한 기존 논의를 정리하고 이에 대한 이론을 소개하고 당시의 사이버 문학 작품을 평한 논문들을 모아 책으로 발간⁶⁾하여 이 분야 연구의 방향을 제시하였다.

2000년대에 들어와 통신망이 획기적인 발전을 보이면서 인터넷이 점차 보편화되자 인터넷의 특성인 하이퍼텍스트, 인터랙티브, 멀티미디어 등에 대한 논의와 이들을 사용한 문학의 가능성이 논의되기 시작하였다. 이 시기 하이퍼텍스트를 바탕으로 하는 문학의 특징을 설명하고 외국의 하이퍼텍스트 소설의 예를 통해 이의 가능성을 보여준 류현주⁷⁾에 의해 하이퍼텍스트 문학에 대한 관심이 고조되었다. 이어 번역 출간된 조지 랜도우⁸⁾와 장노현⁹⁾을 비롯한 많은 연구자들이 인터넷 매체의 특성인 하이퍼텍스트를 문학으로 끌어들이는 연구에 몰두하였다. 같은 시기에 소개된 자넷 머레이¹⁰⁾와 임기대 외¹¹⁾ 등은 인터넷 매체의 특성인 인터랙티브를 문학 연구에 끌어들이려는 노력의 결과로 이 분야에 대한 연구자들의 관심을 불러 일으켰다.

이러한 원론적인 연구와 함께 사이버 문학 또는 사이버 문화의 특성과 실제에 대한 연구는 여러 학자들에 의해 이루어졌고, 2000년대 초반에 상당한 연구 성과물이 쏟아졌다. 김종희와 최혜실¹²⁾은 사이버 문학과 관련한 여러 연구자들의 성과를 모아 출간하였다. 이 책에서는 디지털 시대와 사이버 문화의 특징을 정리하고 디지털 스토리텔링의 이론을

6) 『사이버 문학의 도전』(토마토, 1996.)

7) 『하이퍼텍스트 문학』(김영사, 2000.)

8) 여국현 외역, 『하이퍼텍스트 2.0』(문화과학사, 2001.)

9) 『하이퍼텍스트 서사』(예림기획, 2005.)

10) 한용환·변지연 역, 『인터랙티브 스토리텔링』(인그라픽스, 2001.)

11) 『양방향 쌍방향의 문화』(한양대출판부, 2004.)

12) 『사이버 문학의 이해』(집문당, 2001.)

소개한다. 이와 함께 네트워크 문학의 가능성을 검토하고 하이퍼텍스트 문학과 인터랙티브 영화의 가능성과 컴퓨터 게임의 서사 이론 등을 소개하였다. 이 책은 사이버 문학이라는 이름 아래 인터넷 매체의 특성과 관련하여 생산 가능한 여러 장르의 가능성을 소개하고, 디지털 스토리텔링이라는 개념을 본격화하여 이후 이 분야 연구의 방향을 제시했다. 디지털로의 변화에 따른 문학과 문화의 변화에 관심을 기울인 최혜실은 디지털 시대의 문화에 관한 많은 저작물¹³⁾을 발간하여 디지털 시대의 문학 연구와 함께 스토리텔링으로의 전환에 많은 영향을 미쳤다.

김재국¹⁴⁾은 디지털 시대의 새로운 문학의 가능성을 검토하고 사이버 소설이 새로운 문학적 영토를 마련하고, 주체와 타자의 정체성을 혼돈시키며, 디지털을 통해 리얼리즘을 확장하고, 매체 특성 상 독자와 작가의 경계가 무너져 소설의 생산과 소통 방식을 변화시킨다는 점을 지적하여 사이버 소설의 존재 양상과 미학적 특성들을 검토하는 성과를 보여주었다. 김진량은 위의 연구들보다는 사이버 소설의 한 양상인 게시판 소설의 특징과 판타지 소설적 성격을 구명하는 연구 결과¹⁵⁾를 제시하여 한국의 인터넷 공간에서 가장 많은 독자를 확보하는 게시판 소설의 존재 양태를 구명하였다. 이외에도 김진기 외 3인¹⁶⁾은 인터랙티브에 따른 사이버소설에서의 작가와 독자의 관계, 사이버소설의 서술 방식의 특징, 사이버 소설의 주제 특성 등을 세밀하게 밝힌 바 있다.

이후에도 사이버 문학에 대한 관심은 지속적인 연구 성과¹⁷⁾로 나타난

13) 『모든 견고한 것들은 하이퍼텍스트 속으로 사라진다』(생각의나무, 2000.), 『디지털 시대의 문화 읽기』(소명출판, 2001.),

14) 『사이버리즘과 사이버소설』(국학자료원, 2000.)

15) 『인터넷, 게시판 그리고 판타지소설』(한양대출판부, 2001.)

16) 『사이버소설의 미적 구조와 세계관 연구』(박이정, 2004.)

17) 몇 가지 대표적인 성과로 김재국, 『디지털 시대의 대중소설론』(예림기획, 2002.), 김진량, 『디지털 텍스트와 문화읽기』(한양대출판부, 2005.), 이용욱, 『문학 그 이상의 문학』(역락, 2004.), 최병우 외, 『다매체 문화와 사이버 소설』(푸른사상, 2002.) 등을 들 수 있다. 이외에도 2000년대 전반기에 사이버 문학과 관련한 적지 않은 논저들이 출간되었다.

다. 그러나 2000년대 중반을 지나면서 디지털 게임과 디지털 스토리텔링 그리고 문화콘텐츠에 연구자들의 관심이 이동하면서 사이버 문학에 대한 관심은 약화된다. 그러나 디지털 매체의 특성과 이에 바탕을 둔 사이버 문학과 문화에 대한 관심은 이후 디지털 스토리텔링 연구를 위한 구체적인 연구 방법을 마련해 주었다. 바로 이 점이 스토리텔링의 연구 성과를 정리하면서 사이버 문학에 대한 연구를 언급하는 이유이기도 하다.

다음으로 디지털 게임 스토리텔링에 대한 연구도 폭넓게 진척되고 있다.¹⁸⁾ 디지털 게임에 관한 이론적 연구에 선편을 쥔 연구자는 최유찬이다. 그는 학계에서 디지털 게임에 관심을 갖지 않던 시기에 그에 관한 저서를 출간하고, 이후 디지털 게임에 관한 연구를 지속하여 문제적인 저서들을 출간하였다.¹⁹⁾

이인화²⁰⁾는 디지털 스토리텔링을 창작 과정상의 특징을 살펴 기존의 서사가 시간 중심의 구조임에 비해 디지털 서사는 허구적 공간을 구축한다는 점을 강조하고 있다. 이는 디지털 게임이 한 공간 안에 상황이 주어지고 주어진 과제를 처리하면 다음 공간으로 넘어간다는 점에서 디지털 게임의 형식상 중요한 특징을 정리한 것이다. 이후 많은 연구자들이 그가 지적한 허구적 공간 구조를 디지털 게임의 중요한 특성으로 지적한 바에서 보듯 이 분야에서 이인화의 연구가 준 영향이 적지 않음을 알 수 있다.²¹⁾

18) 이하 디지털 게임 연구에 관한 정리는 최병우, 「디지털 미디어 서사학」(『내러티브』 13, 2009. 5.) III-3의 내용을 참조하였다.

19) 『컴퓨터 게임의 이해』(문화과학사, 2002.), 『컴퓨터 게임과 문학』(연세대출판부, 2004.), 『문학과 게임의 상상력』(서정시학, 2008.) 등.

20) 「디지털 스토리텔링 창작론」(이인화 외 7인, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.), 12-33면.

21) 이인화는 디지털 게임에 관한 이론적 연구와 실제적 연구 결과를 포함하여 『한국형 디지털 스토리텔링』(살림, 2005.)을 펴냈다.

이정엽²²⁾은 기존의 연구들이 제시한 디지털 게임의 특성들을 요령 있게 정리하여 디지털 게임은 직접 체험하며 스토리를 만들고, 상호작용적이며, 공간구조의 확장이 근본이 되고, 복합적 플롯을 지니고, 과정 추론적이라는 점 등을 특성으로 하는 서사로 정리하였다. 이정엽은 이후 디지털 게임 서사의 시점 문제에 대한 연구를 진행하고 다양한 디지털 게임의 실체를 분석하고 있다.²³⁾ 일련의 이정엽의 연구는 디지털 게임 서사의 이론적 연구의 깊이와 폭을 넓히고 있다는 점을 높이 평가할 수 있을 것이다.

한혜원은 보통의 디지털 게임 연구자들이 서사학에서 출발하여 연구의 방향을 확장한데 비해 연구 초기부터 디지털 매체에 관심을 보였다. 2003년 이인화 외 7인의 작업에 참여 후 디지털 게임에 관심을 지속하여 본격적인 디지털 게임에 관한 책²⁴⁾을 출간하였다. 이 책에서 한혜원은 디지털 게임을 게임으로 보는 견해와 서사로 보는 각각의 견해가 갖는 한계를 극복하여 디지털 게임은 다양한 스토리 층위와 상호작용성을 통해 총체적인 체험을 가능하게 한다고 주장했다. 또 디지털 게임 서사의 층위를 기반적 스토리, 이상적 스토리, 우발적 스토리로 구분하여 디지털 게임을 연구할 수 있는 이론적 기반을 마련했다. 그리고 디지털 게임을 다룬 박사논문²⁵⁾에서 디지털 게임을 다변수적 서사로 규정하고 디지털 게임의 서사 주제, 공간 구성, 서사 구조 등을 면밀하게 분석하고 체계화하여 그간 디지털 게임 서사와 관련한 이론적 연구를 종합하고 새로운 연구의 방향을 제시하였다.

이와 같은 디지털 게임에 관한 이론적 연구를 바탕으로 디지털 게임

22) 『컴퓨터 게임 스토리텔링의 원리: 놀이와 서사』(이인화 외 7인, 앞의 책), 81-97면.

23) 이정엽은 <길드 워>나 <삼국지>와 같은 게임의 분석과 아바타와 같은 디지털 게임을 이루는 요소들을 분석한 글들을 모아 『디지털 게임, 상상력의 새로운 영토』(살림, 2005.)를 발간하였다.

24) 『디지털 게임 스토리텔링』(살림, 2005.)

25) 『디지털 게임의 다변수적 서사 연구』(이화여대 박사논문, 2009.)

중 특정 장르의 서사 구조에 관한 분석적 연구들도 지속적으로 발표되고 있다. 앞에서 언급하였듯이 이론적 연구를 한 많은 연구자들도 디지털 게임의 한 장르나 각 편의 서사 구조를 분석하기도 하였고, 많은 젊은 연구자들이 최근 인터넷 상에서 엄청난 인기를 끌고 있는 다중접속 게임들의 서사 구조를 분석하는 연구 결과²⁶⁾를 보여주고 있다.

이후 디지털 게임 연구는 서사학 이론을 통해 학문적 성격을 강화해 간다. 류철균은 서사학의 성과를 바탕으로 디지털 게임을 분석하는 일련의 논문²⁷⁾을 발표하여 디지털 게임 연구에 있어 이론적인 분석틀을 마련하려는 노력을 보여준다. 이정엽²⁸⁾은 채트먼의 서사이론 중 서사의 소통 모델을 원용하여 소설과 영화와 컴퓨터 게임의 의사소통 과정과 시점 설정의 차이를 설명하여 디지털 게임에서 사건의 서술은 스크린을 통해 이루어지지만 시점은 사용자의 조작에 따라 바뀌는 사용자 중심 시점이 선택된다는 결론을 얻는다. 그는 이 연구의 결과를 확장하여 에이전시와 다중 시점의 문제를 구체화한 논문²⁹⁾을 발표하여 연구의 깊이를 더한 바 있다.

26) 오규환, 「MMORPG의ダイナ믹 게임 월드」(『디지털 스토리텔링 연구』01, 디지털스토리텔링학회, 2006. 10.), 42-67면., 이용욱, 「온라인 게임(MMORPG)의 서사적 지위에 관한 연구」, 위의 책, 127-149면., 이동은·오인경·이진현, 「MMORPG-CG 동영상의 스토리텔링」, 위의 책, 150-183면., 류철균, 「서사 계열체 이론」, 위의 책, 16-21면. 등.

27) 사용자 스토리텔링의 4가지 유발 요인을 분석하면서 그레마스의 의미의 사각형 이론을 원용한 류철균·윤현정, 「가상세계 스토리텔링의 이론」(『디지털 스토리텔링 연구』03, 디지털스토리텔링학회, 2008. 8.), 7-35면과 <메이플 스토리>라는 인기 있는 게임의 스토리텔링을 분석하기 위하여 그레마스의 행위자 모델을 이용한 류철균·서성은, 「온라인게임의 트랜스미디어 스토리텔링 연구 -<메이플 스토리>를 중심으로-」(『어문학』102집, 어문학회, 2008.12.), 439-468면 등이 그 대표적인 예이다. 참고로 류철균은 각주 20)의 필자 이인화의 본명이다.

28) 「이야기 예술의 시점과 장르별 차이점」(이정엽, 앞의 책), 8-27면.

29) 「디지털 게임의 서사학 이론」(『디지털 스토리텔링 연구』02, 디지털스토리텔링학회, 2007. 8.), 97-122면.

끝으로 디지털 공간에 구현되는 다양한 스토리텔링에 관해 선편을 담은 연구 결과물³⁰⁾로 이인화외 7인이 편집한 『디지털 스토리텔링』이 있다. 이 책은 스토리텔링을 크게 엔터테인먼트와 인포메이션으로 구분하고, 전자에는 컴퓨터 게임과 애니메이션 그리고 디지털 영화 등을, 후자에는 브랜드 아이덴티티, 웹 뮤지엄, 전자메일과 같은 컴퓨터 매개 커뮤니케이션, 디지털 에듀테인먼트 등을 실례로 삼아 검토하고 있다. 이 책은 디지털 스토리텔링이라는 용어를 일반화시키고, 이 분야의 연구 영역과 연구 방법 등을 제시하여 이후 이 분야 연구 방향을 결정했다.

특히 현실공간의 콘텐츠 전시를 웹상에서 어떻게 구현할 것인가를 다룬 전봉관의 「웹 뮤지엄 스토리텔링의 개념과 영역」³¹⁾은 박물관이나 미술관의 콘텐츠를 웹상에 전시하는 것에서부터 테마파크나 축제와 같은 현실공간의 문화콘텐츠를 웹상에 전시하는 데까지 영역을 확충시킬 수 있을 것으로 판단된다. 이 분야에 대한 연구는 앞으로 매우 심도 있는 연구가 필요할 것으로 예상해 볼 수 있다.

브랜드 아이덴티티를 위한 스토리텔링에 관한 강심호와 배주영의 논문³²⁾은 디지털 공간에서 이루어지는 상품이나 기업 광고의 효과를 올리고 이미지를 제고할 수 있는 방법으로서 스토리텔링의 필요성을 논의하고 있다. 상품이나 브랜드에 대한 기억을 지속시키기 위해 그 탄생과 관련한 이야기를 창조하거나 에피소드를 연결하는 방법이 갖는 효과가 제기된다. 이 분야에 대한 연구는 브랜드 광고와 관련하여 다양한 논의가 진행되고 있다.³³⁾

30) 이하 디지털 공간에 구현되는 스토리텔링 연구에 관한 정리는 최병우, 「디지털 미디어 서사학」(『내러티브』 13, 2009. 5.) III-2의 내용을 요약하고 일부 보충하였다.

31) 위의 책, 191-207면.

32) 강심호, 「브랜드 아이덴티티 스토리텔링 : 웹 CF의 현황과 전략」, 위의 책, 154-169면., 배주영, 「브랜드 스토리텔링의 이론적 고찰」, 위의 책, 175-185면.

33) 일레로 김진한, 『브랜드 상징화 광고와 마케팅』(사상사, 2003.), 박재관, 『마케팅 광고 성공 이야기』(두양사, 2007.) 등을 들 수 있다.

김익현³⁴⁾은 인터넷 신문의 스토리텔링 방법에 관한 연구를 진행한 바 있다. 이 책은 새로이 등장한 온라인상에서의 글쓰기를 디지털 스토리텔링이라는 관점에서 바라보고 있다. 애니메이션과 그래픽이 공존하고, 실시간 대화가 가능하고, 새로운 기사의 형식이 등장하고, 뉴스만을 다루는 포털이 등장하며, 블로그에 쓴 개인의 기사가 네티즌 사이에서 큰 반향을 일으키는 등 바뀌어 가는 신문의 환경을 속에서 어떠한 스토리텔링을 사용하여야 할 것인가에 대한 고민의 결과를 보여준다. 기사를 검색 빈도에 따라 웹상에 게시하는 전통 신문의 인터넷 판, 여러 신문의 기사를 주제 별로 묶어 제공하는 뉴스 포털, 신문 별로 핵심 기사 목록을 제시하고 기사 내용과 링크시켜 주는 뉴스 포털 등이 유행하고, 개인이 올린 기사나 동영상에 게시하는 형태의 인터넷 신문도 존재하는 변화된 언론 상황을 생각하면 김익현의 연구는 시의적절한 것으로 이해된다.³⁵⁾

강심호³⁶⁾는 인터넷을 이용한 교육이 이루어지고 있는 현 상황에서 현실 공간의 수업 내용을 영상물로 만들어 웹상에 올리는 것만으로는 학생들의 흥미를 유발시킬 수 없다고 주장한다. 수업 내용을 전달하는 교육을 벗어나 흥미를 끌 수 있는 교육이 되기 위하여 디지털 매체의 특성을 고려하여 재미있는 놀이를 하면서 자연스럽게 교육이 이루어지는 에듀테인먼트를 지향하자는 것이다. 언제 어디서나 웹상에 접근이 가능한 상황에서 학생들로 하여금 인터넷 수업에 자발적으로 참여할 수 있게 하는 에듀테인먼트를 강조하는 강심호의 주장은 유비쿼터스 환경을 지향하면서 원격교육의 가능성과 필요성이 강조되고 있는 현 상황에서 이

34) 『인터넷 신문과 온라인 스토리텔링』(커뮤니케이션북스, 2003.)

35) 인터넷 신문과 관련한 연구 성과는 매우 많다. 대표적인 업적으로 최낙진, 『인터넷 신문』(세계사, 2000.), 신윤진 외, 『한국의 인터넷 신문』(한국언론재단, 2004.), 최민재·조영신, 『인터넷 신문의 뉴스 생산과 소비』(한국언론재단, 2007.) 등을 들 수 있다.

36) 강심호, 『디지털 에듀테인먼트 스토리텔링』(살림, 2005.)

연구는 디지털 미디어 서사 연구의 새로운 한 방향을 보여주었다는 평가가 가능하다. 디지털 매체를 통한 나아가 유비쿼터스 환경에 대비한 디지털 에듀테인먼트에 관한 논의는 한국교육학술정보원(KERIS)을 비롯한 교육 현장과 디지털 환경을 교육산업에 활용하려는 업체들에 의해 그 원론적인 연구와 실제 작업에서 다양한 성과를 보여주고 있다.

2. 현실 공간의 스토리텔링

기존의 박물관이나 미술관은 물론이고 지역 단체에서 관광객들을 유치하기 위하여 운영되는 여러 형태의 축제와 테마파크는 물론 지역의 예술가를 기리는 기념관 등에서 일정한 기획 아래 다양한 콘텐츠들을 전시하게 된다. 이러한 현실공간에서의 전시는 다양한 자료나 정보를 효과적으로 전달하기 위하여 일정한 기획을 거치게 마련이다. 예컨대 박물관에서 시대별 또는 장르별로 기준을 정하여 소장품을 기획 전시할 경우, 한 공간에 동일한 기준을 지닌 자료가 전시되어 공간을 활용할 수 있고, 관람객들도 전시품을 일정 기준에 따라 감상할 수 있어 효과적이다. 그러나 이 경우 많은 자료가 나열된 경우 관람 시간이 길어지고, 동일한 유형의 작품을 계속 감상하여야 하는 불편을 주기도 한다.

이러한 문제점을 극복하기 위하여 관람객들이 쉽게 다가오고 기억에 오래 남고 전시된 자료에 대한 이해를 높일 수 있는 방안을 모색하게 된다. 이런 전시 효과를 높이기 위한 방안으로 전시 자료를 사용하여 이야기 기꺼리를 만드는 스토리텔링의 중요성이 강조되고 있다. 전시되는 자료를 단순 나열하기보다 하나의 이야기를 만들어 전시하면 관람자들이 자료들을 유기적으로 이해할 수 있게 된다는 것이다. 이는 문화 콘텐츠와 관련하여 스토리텔링의 중요성을 확인하는 계기가 된다.

최근 들어 다양한 문화 콘텐츠의 기획과 관련하여 연구가 진행되고 있다.³⁷⁾ 이 분야 연구자들은 여러 종류의 전시관에서 이루어지는 기획

37) 현실 공간의 스토리텔링은 기획 의도에 따라 다양한 구분이 가능하겠지만 이

전시와 함께 새롭게 만들어지는 축제나 테마파크와 같은 문화 콘텐츠의 기획 단계에서부터 의도를 파악하여 이야기거리를 만들어 전시하고 그 효과를 점검하여 콘텐츠를 개발하고 기획·전시하는 효과적인 방법을 찾으려 노력한다. 최근 문화콘텐츠와 관련한 연구가 하나의 학문 분야로 자리 잡으면서 활발한 연구가 이루어진 결과라 하겠다.

허정아³⁸⁾는 신촌 대학문화 아트페스티벌, 광복동 문화의 거리 콘셉트, 광주를 문화중심도시로 바꾸려는 기획 등을 분석하고 나아가 서울, 파리, 바르셀로나, 광주 등 여러 도시들의 문화 정책을 검토하였다. 이 책은 문화가 중심에 놓이는 시대를 맞아 도시 공간을 어떻게 문화 공간으로 가꿀 것인가에 대한 모색의 결과로 도시공간을 문화적으로 재구축하기 위하여 어떠한 문화콘텐츠를 어떻게 구성할 것인가를 체계화하기 위한 연구로서 의미를 지닌다.

최혜실과 제자들³⁹⁾은 디지털 미디어와 현실 공간에 존재하는 문화산업의 콘텐츠를 어떻게 기획하고 전시할 것인가에 관한 연구 결과를 모아 출간하였다. 이 책의 필자들은 다양한 분야의 문화산업 콘텐츠를 스토리텔링의 관점에서 분석하고 있다. 게임, 기업 인터넷, 광고, 텔레비전 프로그램 등 디지털 스토리텔링과 함께 명품, 기념일, 혈액형, 테마파크 등 현실 공간의 스토리텔링에 대해서도 관심을 보인다. 분야에 따라 논의 수준이 이론적 체계를 갖추지 못한 한계가 있지만 문화산업과 관련이 있을 법한 거의 모든 영역을 스토리텔링의 관점에서 살펴 향후 연구에 많은 시사점을 준다.

조태남⁴⁰⁾은 ‘스토리과 스토리텔링’, ‘스토리텔링의 역사’, ‘스토리텔링

글에서는 크게 테마파크, 축제 등을 중심으로 살핀다. 이하 이 분야 연구에 관한 정리는 최병우, 「디지털 미디어 서사학」(『내러티브』 13, 2009. 5.) III-1의 내용을 요약하고 일부 첨가하였다.

38) 『디지털 시대의 문화콘텐츠 기획』, 연세대출판부, 2006.

39) 『문화산업과 스토리텔링』, 다홍미디어, 2007.

40) 『문화콘텐츠와 스토리텔링』, 경남대출판부, 2008.

분석'이라는 목차에서 보듯 문화콘텐츠의 스토리텔링과 관련하여 원론, 역사, 실재를 점검하여 새로운 방향을 모색하고 있다. 특히 이 책에서 신화, 축제, 텔레비전, 영화, 패러디, 박물관, 테마파크 등의 스토리텔링을 분석한 것은 다양한 문화콘텐츠의 스토리텔링을 확인하여 새로운 문화콘텐츠의 스토리텔링을 개발하는데 도움을 줄 수 있으리라는 기대를 갖게 한다. 그러나 각 분야가 갖는 기획이나 스토리텔링의 특성을 분석하고 비교하기보다 내용 설명에 치중한 점은 다소간의 아쉬움으로 남는다. 최혜실⁴¹⁾은 테마파크 개발 과정에서 스토리텔링 분야를 담당했던 경험을 바탕으로 테마파크와 관련한 스토리텔링 이론을 구축하고 여러 형태의 테마파크에 있어 그 기획 의도와 스토리텔링의 양상과 특성 등을 체계화하고 있다. 이 연구는 도시공간의 문화적 기획과 관광지나 놀이 공간으로서의 테마파크에 관한 연구로 일관한 기존의 현실 공간의 스토리텔링 연구가 가진 한계를 벗어나 두바이나 헤이리와 같은 도시의 테마파크, <겨울연가>나 <대장금>과 같은 영상물의 테마파크, 문학 작품 특히 소설의 테마파크, 국민안전체험 테마파크 등을 꼼꼼히 살피고 있다. 테마파크 스토리텔링의 실재를 보여주고 그 특징과 의의를 해명함으로써 문화콘텐츠의 스토리텔링을 연구할 이론적·실제적 바탕을 마련해 준 점에 이 책의 의의가 크다.

표정옥⁴²⁾은 놀이와 축제는 상호 연관을 가지며 양자가 모두 신화와 깊은 관련을 갖는다는 점에 착안하여 기존의 신화 연구에서 벗어나 신화를 바탕으로 한 축제 스토리텔링의 가능성을 연구하고 있다. 표정옥이 이 책에서 살피고 있는 축제들은 신화에 바탕을 두고 있으며 신화는 애초에 이야기를 가지고 있고, 놀이 문화의 한 축을 이루었다는 점에서 스토리텔링 연구의 중요한 자료가 된다. 이 책은 축제가 신화의 어떠한 요소들을 어떻게 수용하여 놀이의 신화성을 획득하게 되는가를 상세히 밝

41) 『테마파크의 스토리텔링』(글누림, 2008.)

42) 『놀이와 축제의 신화성』(서강대출판부, 2009.)

힘으로써 축제 스토리텔링의 연구가 나아갈 길을 개척하였다. 이러한 연구 결과는 새롭게 만들어지는 축제들의 장에서 스토리텔링이 어떻게 만들어져야 하는지에 대한 아이디어를 제공할 것으로 보인다.

강명혜⁴³⁾는 한국고전시가 작품의 스토리텔링화에 관한 논의와 함께 지역 설화의 스토리텔링 방안을 모색한다. 이와 함께 전통 무예를 현대적으로 변용하여 문화콘텐츠로 개발하는 방안이나 북한강을 스토리텔링화 하는 다양한 방법을 구안하고, 용산공원을 한강의 근원설화와 관련하여 스토리텔링화 하는 실제적인 작업을 보여준다. 강명혜의 연구는 스토리텔링을 통한 문화콘텐츠의 잠재력을 인식하고 미래 산업으로 발전시키자는 취지에서 고전시가와 설화 등의 모티프들을 스토리텔링화 하는 방안을 마련하려는 시도라는 점에서 또한 문화콘텐츠와 관련한 실제적인 작업으로서의 가치를 지닌다.

3. 문화산업 관련

스토리텔링에 관한 논의는 그 자체가 문화산업과 관련한 상업적 의도가 없지 않다는 점에서 문화산업과 관련한 논의가 다양하게 진행되었다. 스토리텔링과 문화산업과 관련한 논의는 기존의 문학을 어떻게 문화콘텐츠로 제작할 것인가, 문화산업의 정책이 나아가야 할 방향 그리고 문화콘텐츠 개발과 관련 실제적인 연구들로 나누어 볼 수 있다.

영화나 드라마의 역사와 제작에서 보듯이 문학 특히 신화와 소설과 같은 서사문학은 문화콘텐츠의 대표적인 원콘텐츠가 되고 있다. 이런 연유로 많은 연구자들은 어떤 문학 작품이 얼마나 그리고 어떻게 문화콘텐츠로 제작되었는지에 대한 연구를 진행해 왔다. 예컨대 한국의 대표적인 고전소설이 얼마나 많은 연출자들에 의해 영화로 제작되었으며 그 차이는 어떠한지를 살핀다거나 기록 서사가 영상 서사로 영화화하는 과정에 어떤 변화가 있었는지가 연구되고 그것을 바탕으로 기록 서사와

43) 『한국문학, 문화와 문화콘텐츠』(지식과 교양, 2013.)

영상 서사의 장르적 공통점과 차이점을 해명하기도 하였다. 나아가 다양한 디지털 게임이 출시되면서 그 원콘텐츠인 문학 작품이 게임의 서사로 개작되면서 나타나는 차이점들이 논의되기도 하였다.

스토리텔링에 대한 연구가 본격화되면서 이러한 문화콘텐츠로의 변화에 관한 연구 성과를 바탕으로 문학 작품을 문화콘텐츠로 변모하는 과정에 관한 다양한 연구가 이루어지고 있다. 우정권⁴⁴⁾은 문학작품이 문화콘텐츠의 중요한 소재가 된다는 점을 전제하고 고전문학, 현대문학, 사이버 문학 작품이 어떻게 존재하고 있으며 문화콘텐츠로서의 위상이 어떠한가를 세밀하게 검토하였다.

최민성⁴⁵⁾은 디지털 매체에 의해 멀티미디어가 지배하는 시대의 미디어 상상력의 변화를 추적하고, 문자 문화가 멀티미디어적으로 변화할 수밖에 없음을 전제로 멀티미디어에 의해 문화콘텐츠들이 어떻게 변화하는지를 살피고 있다. 이 연구는 멀티미디어를 사용하여 문학 작품을 어떻게 문화콘텐츠로 스토리텔링할 것인가를 암묵적으로 보여준다는 점에서 시사적이다.

문화 산업의 발전을 위한 정책과 관련한 연구는 정부적인 차원에서 정책 연구로 활발하게 진행되고 있다.⁴⁶⁾ 이에 대한 개인들의 연구 성과도 출간되는 바, 김천영⁴⁷⁾은 문화콘텐츠 기획의 필요성을 강조하고 이 과정에서 인문학을 활용하는 방안을 모색하고 있다. 그는 문화콘텐츠 기획의 이론 배경을 기초로 문화콘텐츠를 기획하고 지원하고 관리하는 방

44) 『한국문학콘텐츠』(청동거울, 2005.)

45) 『멀티미디어 상상력과 문화 콘텐츠』(논형, 2006.)

46) 대표적으로 한국문화관광연구원에서는 문화산업정책과 관련하여 프로젝트를 통해 지속적으로 연구 성과를 추적하고 있으며 이미 상당한 분량의 단행본을 출간한 바 있다. 한국문화관광연구원 홈페이지(www.kcti.re.kr)에서 문화산업 정책에 관한 연구 성과를 확인할 수 있다. 이외에도 한국문화관광정책연구원, 한국건설산업연구원, 한국농촌경제연구원, 산업연구원 등 다양한 연구 기관에서도 문화산업 정책과 관련한 연구 성과를 모아 출간하고 있다.

47) 『문화콘텐츠 기획을 위한 인문학의 활용방안 연구』, 인문사회연구회·한국교육개발원, 2002.

법 등 실제적인 연구를 진행한다. 그리고 이를 바탕으로 문화콘텐츠 기획에서 인문학을 활용하는 방법과 이를 위한 인문학의 제도를 개선하는 방안을 제시하였다. 이 글은 부문별 문화콘텐츠 기획의 유형을 분류하고 각각에 인문학이 어떻게 활용될 수 있는 가를 밝혀 문화산업 육성을 위한 정책 연구로서 의의를 지닌다.

김영순 외 6인⁴⁸⁾은 문화산업의 육성에서 문화콘텐츠가 절대적인 점에 착안하여 문화산업에 있어 문화콘텐츠의 중요성, 문화산업 정책의 현황, 문화콘텐츠 사업의 현황 등을 점검하고 문화산업과 관련한 여러 문제들을 논의하였다. 문화산업 정책의 문제점을 찾아 개선 방안을 모색하고, 문화콘텐츠 사업의 현황과 기획 방법, 문화산업 현장의 제 문제는 물론 문화산업이 관광에 미치는 영향 등도 살펴 문화산업의 정책 수립을 위해 고려해야 할 많은 점들을 점검하고 있다.

문화콘텐츠 개발에 필요한 여러 요소들을 점검하고 구체적으로 문화콘텐츠 개발 방법을 모색해보는 실제적인 연구 역시 여러 연구자들에 의해 이루어졌다. 함복희⁴⁹⁾는 앞의 연구자들과 달리 문학 작품을 스토리텔링하여 문화콘텐츠를 제작하는 구체적인 방법을 모색하고 있다. 이 책에서는 문화콘텐츠 제작을 위해 원천자료를 정리하고 스토리뱅크를 구축하는 방법에서 시작하여 문화콘텐츠 개발의 실제, 한국문학을 문화콘텐츠로 제작하기 위한 구체적인 방안 그리고 디지털 스토리텔링의 이론과 실제 등 매우 실제적인 작업들을 상세하게 정리하고 있다. 스토리텔링과 관련한 강의에서 효과적으로 활용할 수 있을 것으로 기대한다.

정수연⁵⁰⁾은 매우 실제적인 작업으로서 문화콘텐츠를 제작할 수 인재를 양성하기 위해 필요한 교재적 성격을 지닌 저서를 출간하였다. 이 책에서는 문화콘텐츠의 성격이 무엇이며 콘텐츠를 개발하기 위한 단계는 물론 문화콘텐츠와 관련된 다양한 직업의 특징을 소개하여 향후 문화콘

48) 『문화산업과 문화콘텐츠』(북코리아, 2010.)

49) 『한국문학의 문화콘텐츠화 방안』(북스힐, 2007.)

50) 『디지털 시대의 문화콘텐츠』(정민사, 2011.)

텐츠 전문가가 되기 위하여 어떤 대비를 하여야 할 것인가 등을 상세하게 보여준다. 이 책은 연구서이기보다는 강의 교재적인 성격이 강하지만 향후 스토리텔링 전문가를 양성하기 위한 교재의 필요성을 생각할 때 일정한 의의를 지닌다 하겠다.

Ⅲ. 스토리텔링 연구의 과제

스토리텔링, 문화콘텐츠, 문화산업 등 일련의 연구는 이제 그 성과가 엄청난 규모로 축적되고 있으며, 디지털 매체가 보편화하고 사이버 문학이 자리를 잡아가던 시기에도 순수문학의 경계를 넘어서지 않으려 하던 문학계에서도 스토리텔링에 대한 관심이 고조되고 있다. 정보화 사회가 일정 정도 성숙하고 문화산업이 새로운 성장 동력으로 떠오르면서 이 분야에 대한 실험적인 현장 작업과 학문적인 연구가 상호 교차하면서 상당한 효과를 거두고 있다. 이 장에서는 현재까지의 연구 성과를 바탕으로 앞으로 스토리텔링 연구가 나아가야 할 방향을 검토해 본다. 물론 스토리텔링 연구의 전체적인 상황이 고려되겠지만 특히 인문학 좁게는 문학 연구 차원에서의 과제들을 중심으로 언급하고자 한다.

첫째 기존 문학연구자들의 연구 시각이 조정되어야 한다. 문학연구자들은 문학 작품으로부터 모든 논의를 시작하고 영상 매체와 디지털 매체 그리고 현실 공간에서 이루어지는 많은 작업들에 대해서는 문학 연구의 영역이 아니라는 고전적인 견해를 견지하고 있는 경우가 많다. 이 스트호프가 지적하였듯이 문학 연구가 문화 연구로 전환하기 시작한 것은 오래 전 일이며, 매체의 변화가 급속히 진행되고 문화산업에 대한 관심이 커져 가는 현실에서 연구 영역의 확대하여 문학 연구가 문학 텍스트에서 탈피하려는 의식의 전환이 필요하다.

둘째, 현재까지의 스토리텔링 연구가 현황 중심으로 이루어진 점에 대

한 반성이 필요하다. 디지털 매체의 등장 이후 사이버 소설과 디지털 게임에 관한 연구들이 이전의 서사문학에 비해 디지털 서사가 어떠한 차이를 보이는데 대해 관심을 갖고, 디지털 매체의 특성이 어떻게 드러나는지에 관심을 가졌다. 현재 진행되고 있는 스토리텔링 연구도 원콘텐츠가 스토리텔링 과정을 거쳐 어떠한 문화콘텐츠가 만들어졌으며 그 과정에서 나타난 변이 양상을 검토하는 연구가 주를 이루고 있다. 이렇듯 스토리텔링에 관련한 연구가 현황이나 외적 현상에 대한 설명으로 이루어지는 중요한 이유는 연구자들이 스토리텔링의 결과 나타나는 문화콘텐츠의 내용이 의미의 해석으로 나아갈 만큼의 가치가 없다고 인식한 결과이다. 스토리텔링 자체가 문화산업적 고려가 포함된 것이기는 하지만 스토리텔링과 그 결과물인 문화콘텐츠를 분석함에 있어 그것들의 외형적 특성이나 상업적 성과에 대한 설명과 함께 이들이 갖는 의미와 가치에 대한 해석과 평가가 이루어져야 할 것이다.

셋째, 스토리텔링과 관련한 일련의 활동과 그 결과물을 분석하는 이론적 틀을 만드는 작업이 필요하다. 어떤 연구 대상이든 그것을 체계적으로 연구할 이론적 틀이 마련되어 있지 않으면 여러 연구자들에 의해 이루어지는 연구가 일관성을 담보할 수 없게 되고 연구의 축적도 어려워진다. 이런 점에서 기존의 서사 연구 방법에서 차용하던 개별 연구자들에 의해 이루어진 연구 성과를 통합하는 방식이든 스토리텔링에 관한 이론화 작업이 이루어져야 할 것이다. 예컨대 문화콘텐츠에 등장하는 인물이나 갈등 구조의 유형을 분류한다든가 스토리텔링의 플롯 유형을 발견하는 등 다양한 이론화 작업이 가능하다. 스토리텔링의 이론화 작업은 문자 텍스트로만 이루어진 문학과 달리 문자, 영상, 음향은 물론 물리적 공간과 시간 그리고 그것을 향유하는 인간 변인까지 고려되어야 하는 점에서 기존의 서사 이론과는 규모가 되지 않는 방대한 작업이 될 것이므로 여러 분야 전공자들의 간학문적인 연구가 필요할 것이다.

넷째, 스토리텔링 연구는 문화산업의 발전과 함께 그 필요성에 따라

등장하여 상업적 측면이 적지 않은 바, 나타날 수밖에 없는 상업적 성과 중심에서 인문학적 가치 지향으로의 전환이 요구된다. 스토리텔링의 결과물인 문화콘텐츠가 소비자들로부터 대중적 인기를 획득하고 또 그 인기가 오랜 기간 지속되는 힘은 인문학적인 가치와 밀접한 관련을 갖는다. 스토리텔링 연구가 전통 사상이나 신앙, 신화와 전설 같은 전승 문화, 고전과 현대의 문학 작품들로부터 인문학적인 가치를 수용하려는 노력이 필요하다. 마찬가지로 문화콘텐츠가 단순한 흥밋거리나 오락을 넘어 인류보편의 가치가 되고 나아가 문화산업이 지속적인 발전을 이루기 위해서는 스토리텔링의 과정에서 인문학적인 가치를 적극 수용하려는 마음 자세를 갖추어야 할 것이다.

다섯째, 스토리텔링은 학문적 연구이기도 하지만 실제적인 활동의 성격이 강하므로 이에 관한 논의는 이론 연구에서 실제로 확장할 필요가 있다. 스토리텔링으로 문화콘텐츠를 제작하는 과정을 연구하고 체계화하는 데에는 실제 제작 경험이 상당한 힘이 된다. 따라서 스토리텔링 연구가 지속적으로 발전하기 위해서는 이론을 교육하고 연구하는 과정도 필요하지만 스토리텔링에 참여할 수 있는 인적 자원을 배양하는 일이 반드시 필요하다. 이를 위해 스토리텔링과 관련한 여러 분야의 인재를 양성할 수 있는 교육과정의 개발과 함께 교수-학습 자료의 제작이 이루어져야 할 것이다.

여섯째 정책적으로 또 국가적으로 스토리텔링의 실제 경험을 공유하기 위한 데이터베이스 구축이 반드시 필요하다. 스토리텔링의 성공 사례든 실패 사례든 콘텐츠 개발을 위한 기획 단계에서 제작 과정 그리고 그 결과물까지를 데이터베이스화하여 보존함으로써 필요한 경우 참고할 수 있게 하여야 한다. 물론 문화산업은 이익을 창출하기 위한 활동이어서 스토리텔링 과정에 숨어 있는 노하우를 모두 공개할 수 없고 또 그것이 문서로 공유될 수 있는 것은 아니겠지만 가능한 한도 내에서 자료를 공유하는 것은 문화산업 전체의 발전을 위해 반드시 필요한 일이다.

참고문헌

- 강명혜, 『한국문학, 문화와 문화콘텐츠』, 지식과 교양, 2013.
- 김영순 외, 『문화산업과 문화콘텐츠, 북코리아, 2010.
- 김천영, 『문화콘텐츠 기획을 위한 인문학의 활용방안 연구』, 인문사회연구회 · 한국교육개발원, 2002.
- 박유희, 『디지털 시대의 서사와 매체』, 동인, 2005.
- 안토니 이스트호프, 임상훈 역, 『문학에서 문화연구로』, 현대미학사, 1994.
- 우정권 편저, 『한국문학콘텐츠』, 청동거울, 2005.
- 이용욱, 『온라인게임 스토리텔링의 서사시학』, 글누림, 2009.
- 이인화 외 7인, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.
- 정수연, 『디지털 시대의 문화콘텐츠』, 정민사, 2011.
- 정창권, 『문화콘텐츠 스토리텔링』, 북코리아, 2009.
- 조성면, 『한국문학 대중문학 문화콘텐츠』, 소명출판, 2006.
- 조태남, 『문화콘텐츠와 스토리텔링』, 경남대출판부, 2008.
- 차봉희 편저, 『디지로그 스토리텔링』, 문매미, 2007.
- 최민성, 멀티미디어 상상력과 문화콘텐츠, 논형, 2006.
- 최병우, 『다매체 시대의 한국문학 연구』, 푸른사상, 2003.
- 최병우, 「디지털 미디어 서사학」, 『내러티브』 13, 2009. 5., 1~25면.
- 최혜실, 『문화콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, 2006.
- 최혜실, 『테마파크의 스토리텔링』, 글누림, 2008.
- 최혜실 외, 『문화산업과 스토리텔링』, 다홀미디어, 2007.
- 캐롤린 핸들러 밀러, 이연숙 외역, 『디지털미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 표정욱, 『놀이와 축제의 신화성』, 서강대학교출판부, 2009.
- 함복희, 『한국문학의 문화콘텐츠 방안』, 북스힐, 2007.
- 허정아, 『디지털 시대의 문화콘텐츠 기획』, 연세대출판부, 2006.

<Abstract>

Achievements and Tasks in Studies on Storytelling

Choi, Byeong-Woo*

This paper reviews achievements in studies on storytelling, which has recently attracted attention from the academic world, by dividing it into three fields, digital storytelling, storytelling in the real world spaces, and cultural industry relatedness, and explores directions that research in storytelling should take in future.

This study reviews the achievements in studies on cyber literature with focus on the significance of the studies, which has a long history of research among other fields of digital storytelling and has seen a considerable amount of achievements, the recently accumulated achievements in studies on digital game narratives in each period, and the achievements in studies on storytelling in digital spaces in each subfield including internet newspapers, internet advertisements, web museums, digital edutainment etc. As for storytelling in the real world spaces, this study summarizes the achievements in storytelling for museums and art halls, and for festivals and theme parks. And, as for the achievements related to the cultural industry, work on aspects of variations in contents in the course of storytelling, on values of storytelling as a field of the cultural industry, and on plans for the cultivation of storytelling experts.

* Professor, Gangneung-Wonju National University

Based on the reviews of the achievements, this paper examines some directions that studies on storytelling should pursue. This paper proposes as concrete methods, adjustment of storytelling research for its continuous and practical development, reflections on storytelling studies that have been carried out with focus on trends, establishment of theoretical frameworks in which storytelling activities and their outcomes are analyzed, exploration of methods for the humanities oriented values of storytelling studies, bringing attention from theoretical work on storytelling to its practical production, construction of database for sharing actual experiences in storytelling.

Key Words : storytelling, cyber literature, digital game narratives,
theme park, cultural industry, variation in contents

교보문고 | 논문접수 : 2013년 6월 30일

| 심사완료 : 2013년 7월 20일

| 게재확정 : 2013년 8월 5일