

이야기공학으로서 스토리텔링학의 체계화를 위한 고찰

안승범*

1. 서론
2. 국내 스토리텔링 연구의 변화 양상
3. 국내 스토리텔링 관련 담론의 외연과 과제
4. 영미권 스토리텔링 연구의 특징과 담론의 지향
5. 결론

국문요약

문화콘텐츠 산업에 종사하는 현장 전문가나 연구자에게 ‘스토리텔링’은 가장 중요한 전략적 용어로 분류된다. 최근엔 스토리텔링에 관한 국내 학계의 담론 지형도가 매우 세분화되어 가고 있다. 본고는 스토리텔링 국내 연구자들의 성과를 조망해보고, 상대적인 맥락에서 영미권 연구자들 사이에서 스토리텔링에 관한 담론이 형성되어 온 과정을 살펴보도록 하겠다. 이를 통해 이야기공학으로 발전하고 있는 국내 스토리텔링학의 현주소를 파악해 보고, 남겨진 과제를 검토하고자 한다.

스토리텔링학이 효율적인 하나의 이야기공학으로 자율성을 획득해 나가기 위해서는 남겨진 숙제가 적지 않다. 스토리텔링학이 기술 융합적인 분야를 다루는 통섭학문이라는 점에서 학제간 연구 풍토 조성을 위한 다각도의 노력이 뒷받침되어야 할 것이다.

* 경희대학교 국어국문학과 학술연구교수

(주제어 : 스토리텔링학, 이야기공학, 디지털 스토리텔링, 문화콘텐츠, 향유, 방법론)

1. 서론

문화콘텐츠 산업에 종사하는 현장 전문가나 연구자에게 ‘스토리텔링’은 가장 중요한 전략적 용어로 분류된다. 최근엔 스토리텔링에 관한 학계의 담론 지형도가 매우 세분화되어 가고 있다. 전공이 다른 여러 연구자들이 자신의 학문적 토대 위에서 스토리텔링 이론을 갈래화해가고 있는 것이다. 그에 따라 스토리텔링은 기존 분과학문의 경계로부터 자율성을 갖는 새로운 학문으로 굳어져가는 추세에 있다. 아울러 문화산업 장르별 특성과 상관없이, 대다수의 장르에 기여하게 적용 가능한 실용적 기술로 인식되고 있다.

그런데 새롭게 등장한 개념이나 이론이 체계를 갖춰가는 과정에서 발생할 수 있는 혼란이 스토리텔링 분야에서도 나타나고 있다. 주지하다 시피, 국내에서 스토리텔링에 관한 관심이 새롭게 진작된 계기는, 인터넷 공간의 확장과 IT 기술의 급속한 발전에 기인한다. 현상을 중심으로 파악하자면, 영상 세대의 전면화, 감성 문화의 확장, 상호작용성이 특화된 전자공간의 점증, 사용자의 참여에 의해 구축되는 증강현실 (aygmented reality)의 일상화 등과 긴밀한 연관관계에 있는 것으로 파악된다. 그처럼 디지털 기술은 삶의 양태를 전면적으로 바꿔놓았고 스토리텔링은 감성적·직관적·오락적·구술적 소통문화의 확대와 더불어 그 중요성이 부각되어 왔다.

상황은 이러하지만, 연구자나 현장 전문가들에게 스토리텔링에 대한 공통된 이해를 도출하기란 쉽지 않다. 그도 그럴 것이, 스토리텔링은 디

지털 기술과 미디어 플랫폼의 형태, 콘텐츠의 형식과 밀접하게 관련된다. 따라서 스토리텔링에 대한 개념 정의는 항상 '과도적'이거나 '유보적'이 될 수밖에 없고, 그에 대한 실용적 접근에 있어서도 시각차가 존재할 수밖에 없다. 문화콘텐츠 관련 분야로 논의의 폭을 좁혀, 공시적으로 살펴보더라도 스토리텔링을 바라보는 입장 차는 작지 않은 것으로 판단된다.

그래서 본고는 국내 관련 연구자들의 성과를 조망해 보고, 영미권 연구자들 사이에서 스토리텔링에 관한 담론이 형성되어 온 과정을 개괄적으로 살펴보기로 하겠다. 지면의 한계와 미진한 독서량으로 인해 스토리텔링에 관한 국내의 담론 지형도 전체를 완벽하게 재구하는 작업은 능력 밖의 일임을 미리 밝힌다. 그럼에도 스토리텔링 주요 연구자들에 한해 그 '차이'를 확인하고, 진전된 논의를 보이고 있는 영미권 관련 연구들과 대조해 보는 일은 나름의 의의가 있으리라 기대한다. 이를 통해 국내 스토리텔링학이 이야기공학(Story Engineering)으로 구체적 변별성을 획득하기 위해 남겨진 과제를 검토해보기로 하겠다.

2. 국내 스토리텔링 연구의 변화 양상

2000년대 들어 디지털 매체의 영향력이 확대되면서 문화를 소비하는 구조도 크게 바뀐다. 우선 디지털 콘텐츠에 관한 접근성이 향상된다. 이는 종래의 문화소비자가 콘텐츠를 쉽게 생산할 수 있는 가능성을 획득하게 되었다는 사실을 포함한다. 급기야 일각에서는 지식과 예술의 생산·소비·유통에 있어서 민주화가 실현되었다는 견해를 내놓았다. 또한 엄청난 정보를 실시간으로 공유할 수 있는 네트워크 기술의 진화로

인해, 인간관계의 양상도 크게 달라지기 시작한다. 아날로그적 소통에 필수적으로 요청되는 시공간적 맥락이 파괴되면서 개별 주체의 관계망에 큰 변화가 일어나게 된 것이다.

그 와중에 문화적 소재로서 '이야기'에 대한 관심도 크게 변모하기 시작한다. 스토리텔링이란 용어가 사용되기 시작될 무렵에는, 개념적 정의에 대한 논란이나 활용 범주에 대한 논의가 활발했다. 그것은 새로운 용어 혹은 방법론이 학문적 조명을 받기 시작할 때, 일반적으로 거치게 되는 일련의 과정이라 할 수 있다. 그러나 디지털 문화의 특징을 살피면서 '스토리텔링' 혹은 '디지털 스토리텔링'을 화두로 삼은 본격적인 연구서¹⁾가 출간되기 시작하면서 개념이나 범주를 규명하려는 일차적인 단계를 넘어서게 된다. 스토리텔링을 실용적 방법론, 혹은 개별적이고 특수한 문화현상을 분석하는 도구로 활용하려는 시도가 나타나게 된 것이다.

이를테면, OSMU(One-source, Multi-use) 방안이나 매체 전환 방식에 대한 구체적인 해명이 요청되면서 이야기를 현장성있게 상호작용하는 기술에 대한 연구가 시작된다. '이야기'가 각 장르, 혹은 매체에 어떻게 운용되는가를 살펴보면서 합목적적인 콘텐츠를 기획하는 방안에 관한 연구도 가속화된다. 특히 온라인 게임을 비롯한 엔터테인먼트 콘텐츠에 대한 관심이 확장되고, 디지털 매체 예술에 대한 미학적 연구도 다양한 시각을 얻게 된다.²⁾ 아울러 디지털 기술과 상관이 없거나, 간접적으로

1) 최혜실, 『모든 견고한 것들은 하이퍼텍스트 속으로 사라진다』, 생각의 나무, 2000; 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003; 최혜실, 『디지털 시대의 영상문화』, 소명출판사, 2003.

2) 이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링』, 살림, 2005; 전경란, 『디지털 게임의 미학- 온라인 게임 스토리텔링』, 살림, 2005; 한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림, 2005; 최혜실, 『문화콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, 2006.

만 관련이 있던 광범위한 문화, 예술 분야에서도 스토리텔링에 대한 세부적인 접근이 이뤄지기 시작한다.

최근에는 문화콘텐츠 산업에 특화된 저술뿐만 아니라, 일반적인 대중문화 연구서나 대중적 실용서 등에서도 '스토리텔링'에 대한 관심이 엿보인다. 예컨대, 브랜드 및 상품 스토리텔링, 자기계발에 관한 스토리텔링, 미디어 및 커뮤니케이션 이론과 결합된 스토리텔링, 공간 및 관광스토리텔링, 교수 방법론으로서 스토리텔링, 인지·감성 과학과 결합한 스토리텔링 등 매우 다양한 주제와 분야로 관심이 확산되는 중이다. 문화콘텐츠 분야에서도 문학·서사학, 문화기호학, 신문방송학, 공연예술학, 문화예술경영학 등에 뿌리를 둔 연구자들이 스토리텔링 연구에 다양성을 더하게 된다.

그와 같은 과정을 거쳐 오늘날엔 스토리텔링에 대한 논의가 더욱 특징적으로 분화되고 있다. 이를 요약적으로 규정하면, 이제 스토리텔링에 관한 담론은 '산업적', '전략적', '실용적', '매체 친화적', '콘텍스트적', '절차적'인 방향으로 나아가고 있다고 할 수 있겠다. 이에 대해서는 부연설명이 필요할 것으로 보인다.

일반적으로 산업 현장이 요구하는 이야기는 개인의 창의성과 재능, 그리고 대중적 기획의 유연한 결합으로 발굴·생산된다. 부가가치를 창출하기 위한 스토리텔링은, 개인의 역량과 당대 문화코드에 상호침투하는 자본력·기술력을 모두 전제하는 셈이다.³⁾ 그런 까닭에, 이야기콘텐츠를 만들어내는 창작자는 소설과 같은 전통 예술장르 작가와 전혀 다른 위치에 놓인다고 할 수 있다. 반드시 그러한 것은 아니지만, 산업 소

3) 유사한 맥락에서 캐롤린 핸들러 밀러는 "디지털 스토리텔링은 내러티브 엔터테인먼트다"라고 단언한 바 있다. 캐롤린 핸들러 밀러, 이연수 외 역, 『디지털미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2006, 서문.

재로서 스토리텔링이란, 이야기를 발굴·각색·창작하는 기획 단계에서부터 다양한 기능 집단의 협력을 필요로 하는 셈이다. 이는 문화콘텐츠 분야에서의 스토리텔링이 '산업적', '전략적', '실용적'인 기술로 나아갈 수밖에 없음을 암시한다.

또한 오늘날의 스토리텔링은 '매체 친화적'인 전략으로 세공되고 있다. 그와 관련하여 작금의 상황을 규정하는 다양한 용어들을 검토할 필요가 있다. 방송·통신 융합시대, 제3세대 디지털 매체 시대, 멀티소스 플래닝(Multi Source Planing) 시대 등이 그것이다. 이를 용어에는 매체들 사이의 가치 사슬이 급변하고 있다는 객관적 사실이 수렴되어 있다. 또한 매체의 성격, 매체 플랫폼의 기술 기반에 맞는 콘텐츠를 맞춤형으로 기획해야 한다는 요청사항 등이 반영되어 있다. 따라서 디지털 매체에 통용될 수 있는 이야기 콘텐츠의 기획은, 각색·가공·전달되는 과정에 대한 세밀한 이해가 선재된다. 그로 인해, 이야기콘텐츠에 대한 연구 풍토도 급변하고 있다고 할 수 있다. 최근까지 이야기콘텐츠에 관한 연구는 문자 리터러시(Letter Literacy) 능력에 초점화되어 있었던 게 사실이다. 그러나 이젠 멀티미디어적인 이해 능력, 곧 매체 리터러시(Media Literacy) 능력을 기르는 데 관심이 집중되고 있다. 그래서 이야기 작법에 대한 연구도 매체 기술, 플랫폼 기술에 대한 이해를 바탕으로 콘텐츠 구성에 대한 논의로 나아가고 있다. '매체 친화적'인 전략 안에서 스토리텔링이 궁구되고 있는 것이다.

한편, 스토리텔링은 문화콘텐츠 기획 단계를 넘어 제작과 유통 등 이야기 소재 개발 이후 단계를 가로지르는 수용자와의 상호작용 기술로 인식되고 있다. 그에 따라 스토리텔링에 관한 연구는 문화콘텐츠 산업에 통용될만한 이야기 소재를 발굴·가공하는 방안을 논의하는 수준을 넘어선지 오래다. 요즘에는 '생산-수용' 전과정에 개입된 주체들의 복잡

한 쌍방향 소통 양상을 해명하는 동적인 개념으로 스토리텔링이 통용되고 있다. 이에 따라 스토리텔링에 관한 연구는 점점 '콘텍스트적', '절차적'인 성격을 수용해 가고 있다. 오늘날 문화콘텐츠 기초 소스로서 '이야기(story)'보다 그것을 효과적으로 가공·전달하는 전략적 방안으로서 '텔링(telling)'이 중요해졌다고 진단하는 시각도 그러한 연구방향을 대변한다.

이처럼 문화콘텐츠 영역에서 스토리텔링에 대한 관심이 갈래화되고 있는 것은 고무적인 현상이라 여겨진다. 문화콘텐츠 산업 상당수가 곧 이야기 산업이라는 점에서 이러한 연구 흐름은 당위적이라고도 할 수 있겠다. 그러나 스토리텔링 연구자들과 관련 산업현장 종사자들 사이에 효율적인 소통을 위해서는 여전히 극복해야 할 문제들이 남아 있는 것으로 보인다. 우선적으로는, 스토리텔링에 관한 담론이 급속하게 집적되어 가고 있음에도 서로 간의 이론적 입장 '차이'에 대한 이해가 부족한 데서 연유한다. 그러나 간과해선 안 될 다른 한 가지는, 스토리텔링학을 이야기공학으로 이끌어가려는 노력의 부족이다. 일반적으로 '공학'이란, 인공적인 무엇인가를 생산하는 실천행동을 위해 자연과학적 방법론을 세공하는 학문이다. 그 연장선상에서 보면, 스토리텔링학은 성공적인 콘텐츠를 생산하기 위해 다양한 분과학문의 방법론을 적용해 이야기를 세공하는 기술적·절차적인 학문으로 나아가야 할 것이다.

이와 같은 문제의식을 바탕으로, 다음 장에서는 국내 주요 연구자들의 스토리텔링에 관한 이해와 학문적 관심들을 변별해 보기로 하겠다.

3. 국내 스토리텔링 관련 담론의 외연과 과제

국내에서 스토리텔링에 관한 담론을 촉발시킨 주도적 진영은 문학과

서사학 전공자 그룹이다. 그들은 디지털 사회로 진입하면서 문학의 형태와 소비방식이 바뀌어 가는 것에 주목한다. 더 나아가 활자매체에 주로 종속되어 있던 이야기가 디지털 기술 기반 매체에서 새로운 소통 가능성을 획득해 가는 과정에 관심을 쏟는다. 급기야 새로운 형태로 각색된 이야기콘텐츠들을 적확하게 규명할 수 있는 새로운 용어가 필요하다는 사실에 동의하게 된다. 이러한 공감대가 '스토리텔링'에 대한 담론의 시발점이 되었다고 할 수 있다.

그럼에도 스토리텔링 개념은 전통 서사학에서의 논의들을 모태로 형성되기 시작했다. 그런데 명확한 방법론적 틀을 갖춘 주류 서사학, 특히 구조주의 서사학의 입장에서 볼 때, 스토리텔링은 엄밀한 분석과 평가를 내리기 어려운 용어라고 할 수 있다. 그도 그럴 것이, 현장 지향적인 논의를 도모한다면, 스토리텔링은 문학이나 서사학적 지식 이외에도 다양한 기술적 방법론들을 함유해야 한다. 우선적으로는, 디지털 기술의 변화와 그에 따라 새롭게 등장한 다양한 디지털 기기 및 매체에 대한 이해가 선행되어야 한다. 또한 문화콘텐츠 제작의 변별적 특징과 특유의 소통과정, 부가가치 창출과정에 대한 절차적 이해도 뒷받침되어야 한다. 그에 따라 스토리텔링에 관한 논의는 매우 다양한 분야의 연구자들의 참여로 풍성해지기 시작한다. 특히 2000년대 중반 이후 담론의 층위가 급격하게 확대된 것은 물론, 융합적 지식을 요구하는 복합학으로서의 면모가 분명해진다.

그 시기부터 스토리텔링에 대한 관심은 문화콘텐츠 제작(창작) 분야의 기술적 수요를 받아들여 구체화되기 시작한다. 스토리텔링학이 독립적인 학문 분야로 자율성을 획득하게 된 계기는 그러한 변화 속에서 찾았다고 할 수 있을 것이다. 영미권과 비교해 보면, 학문적 체계화 속도는 다소 느린 감이 있지만 다양한 전공을 가진 전문가들이 논의를 심

화해가고 있다는 점에서는 공통적인 특징이 발견된다.

역시 지면의 제약상 주요 연구자들의 견해를 소상히 밝히는 일은 불가능에 가깝다고 할 수 있다. 그럼에도 현재 국내 스토리텔링학의 외연을 조망한다는 의미에서 연구자들의 주요 논점을 간략히 변별하고 향후의 연구방향을 모색하는 일은 그 자체로 의미있는 작업이라 판단된다.

먼저 최혜실은 1990년대 후반부터 디지털 서사(e-narrative), 영상문학, 하이퍼텍스트 문학에 대한 논의를 활발히 개진해 왔다. 그는 스토리텔링이란 용어에 대한 학계의 인식이 부족하던 2000년대 안팎부터 '스토리텔링' 개념을 본격적으로 사용하기 시작한다. 초창기 스토리텔링에 대한 연구풍토를 우회적으로 보여주는 그의 고백이 있다. 그가 '게임의 스토리텔링'이란 제목으로 한 학회에 연구논문을 제출하자, '스토리텔링'이란 용어를 '서사구조'로 바꾸지 않으면 게재할 수 없다는 심사위원 중 한 명의 경고가 있었다는 것이다.⁴⁾ 이는 사소한 에피소드에 불과하지만, 스토리텔링에 대한 학문적 관심과 이해가 비교적 최근에 이르러 정제되기 시작했다는 점을 확인시킨다.

최혜실은 스토리텔링을 디지털 매체를 기반으로 하는 이야기 장르를 언명할 때, 필수적으로 요청되는 용어로 인식한다. 그러면서 스토리텔링에 대해 이야기에 현장성있게 참여하는 과정을 강조하는 용어라 말한다. 그는 스토리텔링에 관한 초기 저술에서부터 이야기의 특별한 효용을 일관되게 주장해 왔다. 이야기란, 인간이 세계를 인식하는 근본적인 한 가지 방식이며 인간의 감성에 호소하는 의미전달 구조라는 것이다.⁵⁾ 따라서 그는 매체나 학문 분야의 경계에 얹매이지 않고, 디지털 시대에 맞는

4) 최혜실, 「스토리텔링의 이론 정립을 위한 시론- 공간 스토리텔링으로서의 테마파크 스토리텔링」, 『국어국문학』 149호, 국어국문학회, 2008.9, 667쪽.

5) 최혜실, 『디지털 시대의 영상문화』, 소명출판사, 2003, 96쪽.

의미전달 구조를 찾고, 발굴하고, 기획하는 총체적인 방식에 주목해 왔다.

그래서 그의 연구 궤적을 검토해 보면⁶⁾, 스토리텔링을 방법론으로 삼을 수 있는 실용분야의 확장 과정이 그대로 읽힌다. 그 내용을 병렬하자면, 가상성을 바탕으로 한 디지털 문화환경에 대한 연구, 디지털 시대의 새로운 문화 소비 패턴과 대중미학에 대한 연구, 전세계적으로 인기를 끈 이야기들의 원형(archetype)과 동아시아 공유 서사에 대한 연구, 게임, 드라마, 영화 등을 포함한 한국 문화콘텐츠 산업의 보편성과 특수성에 기초한 한류의 지속 가능성에 대한 연구, 문학관과 테마파크 등의 조성에 새로운 통찰을 제공하는 공간 스토리텔링에 대한 연구, 인지과학적 성과와 실증적인 이야기 치료 방안을 결합한 서사중심 의학(narrative-based medicine)에 대한 연구 등을 거론할 수 있겠다. 최혜실의 연구는 스토리텔링학의 주류라고 할 수 있는 디지털 스토리텔링 창작 방법론에 대한 논의를 포함하지만, 스토리텔링을 필요로 하는 사회 전반의 기대와 교류하며 매우 도전적으로 확장되어 왔다고 할 수 있겠다.

한편, 류철균은 연구 초기부터 스토리텔링과 디지털 스토리텔링에 대

6) 학술논문을 중심으로 대표적인 연구물을 일부 나열하면 다음과 같다. 최혜실, 「게임 의 서사구조」, 『현대소설연구』 16호, 한국현대소설학회, 2002.6, 365~383쪽.; 최혜실, 「문화산업과 인문학, 순수예술의 소통 방안을 위한 일고찰」, 『국어국문학』 130호, 국어국문학회, 2002.9, 395~415쪽.; 최혜실, 「디지털 문화 환경과 서사의 새로운 양상」, 『구비문학연구』 16호, 한국구비문학회, 2003.6, 27~48쪽.; 최혜실, 「文學作品의 테마파크화 過程 연구- '소나기 마을'과 '만해마을'을 中心으로」, 『어문연구』 32권 4호, 한국어문교육연구회, 2004.12, 285~306쪽.; 최혜실, 「동북아 문화산업 교류의 현황 연구- 조사 분석을 통한 교류의 문제점과 대안 제시를 중심으로」, 『동북아 문화 연구』 1권 15호, 동북아시아문화학회, 2008.6, 55~72쪽.; 최혜실, 「한국 문화의 세계화를 위한 한류의 지속 및 확장 방안 연구- 문화원형 디지털 콘텐츠 사업 사례를 중심으로」, 『Comparative Korean Studies』 16권 2호, 국제비교한국학회, 2008.12, 549~568쪽.; 최혜실, 「몸중심적 사유로서의 서사와 서사중심 의학」, 『현대문학이론 연구』 44호, 현대문학이론학회, 2011.3, 21~46쪽.

한 개념과 범주 구분을 매우 명확하게 제시한다.⁷⁾ 그에 따르면, 사건 진술의 내용이 스토리이고 사건 진술의 형식이 담화로 구분될 수 있는 바, 스토리텔링은 스토리, 담화, 이야기가 담화로 변하는 과정의 세 가지의 미를 모두 포괄하는 개념이다. 덧붙여 그는 현대 이야기 예술에서 행위와 결과물, 즉 이야기하기의 행위(conduct)와 이야기 자체(contents)를 동시에 지칭하는 경우가 많아져 스토리텔링 개념의 등장이 매우 당위적 이란 것을 주장한 바 있다. 그 중에서도 디지털 스토리텔링은 디지털 기술을 매체 환경 또는 표현 수단으로 수용하여 이루어지는 스토리텔링을 구별하여 일컫는다. 그의 초기 연구의 실용성은, 영화를 비롯한 미디어 영상물에 대한 제작 표준 공정 과정에 대한 설명에서 찾을 수 있다. 일 반적으로 그 과정은 ① 기획 개발(Development) ② 제작 준비(Pre-Production) ③ 제작(Production) ④ 후반 작업(Post-Production) ⑤ 배급(Distribution) ⑥ 상영(Exhibition)으로 나뉜다. 그렇다면, 디지털 스토리텔링이란 ①에서 ⑥에 이르는 매체 환경 전체에 디지털 기술이 수용되거나, 최소한 ①에서 ④에 이르는 이야기에서 담화까지의 창작에 표현 수단으로 디지털 기술이 수용된 경우를 말한다는 것이다.

류철균의 연구 성과를 통시적으로 살펴보면⁸⁾, 디지털 스토리텔링 분야에 초점화된 논의를 매우 일관되게 심화해 왔다고 할 수 있다. 우선적

7) 이하 같은 문단 설명부분은 다음 책 참고. 이인화, 앞의 글, 13~14쪽.

8) 학술논문을 중심으로 대표적인 연구물을 일부 나열하면 다음과 같다. 류철균, 「한국 온라인 게임 스토리의 창작방법 연구」, 『현대문학의 연구』 28호, 한국문학연구학회, 2006.3, 107~148쪽.; 류철균·박나영, 「컨버전스시대 UCC의 활용」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 7권 6호, 한국콘텐츠학회, 2007.6, 89~98쪽.; 류철균·윤현정, 「디지털 영화의 극장 외 상영 플랫폼 활용연구」, 『디지털콘텐츠학회논문지』 8권 3호, 한국디지털 콘텐츠학회, 2007.9, 411~418쪽.; 류철균·서성은, 「디지털 서사 창작 도구의 서사 알고리즘 연구 <드라마티카 프로>를 중심으로」, 『현대소설연구』 38호, 한국현대소설학회, 2008.8, 117~152쪽.; 류철균·안보라, 「MMORPG 캐릭터의 아이러니 연구」, 『한국게임학회 논문지』, 한국게임학회 9권 6호, 2009.12, 57~68쪽.

으로, 디지털 스토리텔링의 가장 첨예한 면모를 종합적으로 보여주는 온라인 게임에 관한 전방위적 연구가 가장 두드러진다. 그 이외에도 디지털 영상콘텐츠 창작에 관한 광범위한 연구를 지속적으로 진행해 왔고, 디지털 서사 창작 도구에 관한 연구, 트랜스 미디어 스토리텔링에 관한 연구 등에도 선구적인 입지를 다져왔다. 이러한 일련의 연구들은, 디지털 스토리텔링에 관한 영미권의 학문적 성과를 국내 상황에서 실현해 나가는 데 기여할 것으로 판단된다.

애니메이션 스토리텔링을 중심으로 이야기콘텐츠의 OSMU 방안 등을 연구해 온 박기수는 스토리텔링을 매우 전략적인 개념으로 파악한다. 그는 스토리텔링이 "향유자의 체험을 창조적으로 조작하는 전략적 구성과 그 실천"⁹⁾이라고 보고, 류철균과 최혜실의 스토리텔링에 대한 개념을 문화콘텐츠 산업의 특수성 속에서 재해석한다. 더 구체적으로 보면, 그는 애니메이션의 이야기하기 방식과 향유 요소를 매체적·장르적 이해 속에서 변별하는 작업을 지속해 왔다. 또한 국내 문화콘텐츠 산업의 상황과 환경 등에 대한 검토 속에서 스토리텔링의 의의와 가치, 효과적인 활용 방안을 찾는 연구도 꾸준히 진행해 온 바 있다. 그런 까닭에 그가 말하는 스토리텔링은 상품 미디어와 장르를 전환하거나 부가 상품을 개발하는 과정에서 가장 핵심적으로 고려해야 할 매개¹⁰⁾가 된다. 결과적으로, 그의 연구를 통시적으로 살펴보면, 스토리텔링이라는 용어가 함의하는 바가 매우 복합적이고 중층적이라는 것을 확인할 수 있다.¹¹⁾ 그

9) 박기수, 「피사 애니메이션 스토리텔링 전략 연구- 캐릭터를 중심으로」, 『한국언어문화』 39집, 한국언어문화학회, 2009.8, 216쪽.

10) 박기수, 「서사를 활용한 문화콘텐츠 간 One Source Multi Use 활성화 방안 연구」, 『한국언어문화』 36집, 한국언어문화학회, 2008.8, 223쪽.

11) 그는 스토리텔링을 이해하기 위한 조건을 다음과 같이 밝힌 바 있다. 문장이 다소 장황하지만, 그 자체가 스토리텔링의 복잡다기한 성격을 역설적으로 드러낸다 하겠다. "스토리텔링의 개념을 제대로 파악하기 위해서는 서사 구현 요소는 물론 장르에

의 연구의 큰 흐름을 요약하면, 문화콘텐츠 창작과 화산을 위한 스토리텔링 연구, 그리고 애니메이션 리터러시를 제고하기 위한 연구로 구분할 수 있겠다.¹²⁾ 문화콘텐츠 장르별로 산업현장과 긴밀히 소통하는 스토리텔링 전문가가 많지 않은 상황에서 그의 두드러진 개성을 시사하는 바가 크다고 할 수 있겠다.

전경란¹³⁾ 역시 스토리텔링에 대한 담론이 형성되기 시작한 시점부터 온라인 게임 등을 대상으로 다양한 연구를 지속해 왔다. 그는 1990년대에 진행된 게임 서사학에 대한 영미권 학자들에 대한 논의를 2001년에

대한 이해, 구현 매체의 특성 및 구현 기술의 장점 등을 모두 포함하는 '광범위성'을 이해할 수 있어야 하며, 끊임없이 자신의 영역을 확장하고 있는 문화콘텐츠와 같이 지속적인 개방적 포식성을 보이고 있는 현재진행형 영역으로서 스토리텔링의 '조형성을 전제해야 하며, 오감을 전략적으로 취사선택하거나 통합적으로 구현하는 복합 감각에 대한 충분한 전략적 이해는 물론 장르, 미디어, 비즈니스 등의 성격을 종합적으로 파악할 수 있는 '통합성'의 영역까지 아우를 수 있어야 한다." 박기수, 「One Source Multi Use 활성화를 위한 문화콘텐츠 스토리텔링 전환 연구」, 『한국언어문화』 44집, 한국언어문화학회, 2011.4, 164~165쪽.

- 12) 다른 각주로 제시한 그의 논저를 제외하고, 학술논문을 중심으로 대표적 연구물을 일부 나열하면 다음과 같다. 박기수, 「한국 애니메이션 서사의 특성 연구」, 『한국언어문화』 24집, 한국언어문화학회, 2003.12, 223~256쪽.; 박기수, 「애니메이션의 미디어 교육 활용 방안 연구- 애니메이션 텍스트 읽기를 중심으로」, 『국제어문』 31집, 국제어문학회, 2004.8, 295~324쪽.; 박기수, 「문화콘텐츠 스토리텔링의 생산적 논의를 위한 네 가지 접근법」, 『한국언어문화』 32집, 한국언어문화학회, 2007.4, 5~26쪽.; 박기수, 「〈이웃의 토토로〉 스토리텔링 전략 연구」, 『문학과 영상』 12권 4호, 문학과 영상학회, 2011.12, 951~979쪽.
- 13) 다른 각주로 제시한 그의 논저를 제외하고, 학술논문을 중심으로 대표적 연구물을 일부 나열하면 다음과 같다. 전경란, 「상호작용 텍스트의 구체화 과정 연구: 다사용자 온라인 롤플레잉 게임을 중심으로」, 『한국언론학보』 48권 5호, 한국언론학회, 2004.10, 188~213쪽.; 전경란, 「동영상 UCC의 텍스트적 특징과 문화적 함의에 관한 연구」, 『사이버커뮤니케이션학보』 25권 2호, 사이버커뮤니케이션학회, 2008.6, 337~370쪽.; 전경란, 「디지털 방송 콘텐츠의 매체미학적 특징과 개발 과제: 양방향 콘텐츠에 대한 고찰을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 15호, 인문콘텐츠학회, 2009.7, 55~77쪽.; 전경란, 「트랜스미디어 콘텐츠의 텍스트 및 이용 특징」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 10권 9호, 한국콘텐츠학회, 2010.9, 243~250쪽.

검토한 바 있다. 덧붙여, 컴퓨터 게임을 디지털 기술을 통해 구현된 상호작용적 특징을 갖는 새로운 내러티브 형식으로 보기 시작한다.¹⁴⁾ 그러한 상황적 이해를 바탕으로 그는 디지털 미디어의 특징인 상호작용성, 네트워크성, 복합성에 의해 온라인 게임이 기존 서사학의 이론 범주를 완전히 벗어나고 있음을 지적한다. 더 나아가 플레이어의 개입과 수행에 따라 이야기의 형질이 변화되고 이야기 시공간에 대한 경험내용이 바뀐다는 점에 주목하면서 디지털 미디어문화가 새로운 가상현실을 만들어갈 것이란 전망을 내놓는다.¹⁵⁾ 전경란의 주요 연구 대상인 온라인 게임과 모바일 게임, 방송콘텐츠를 포함한 다양한 디지털 콘텐츠와 트랜스 미디어 콘텐츠는, 매체미학과 연관된 스토리텔링 연구의 가장 보편적인 분야라고 할 수 있을 것이다.

한편, 문화기호학의 학문적 자산을 스토리텔링과 연계하여 의미있는 성과를 얻고 있는 김영순, 백승국 등의 연구에 관해서도 주목해 볼 필요가 있다.¹⁶⁾ 이들은 문화콘텐츠 제작과 기획 방법에 기호학적 방법론을

14) 박동숙·전경란, 「상호작용 내러티브로서의 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 연구」, 『한국언론학보』 45권 3호, 한국언론학회, 2001.6, 69~106쪽.

15) 전경란, 「컴퓨터 게임의 이야기하기 방식에 관한 연구」, 『한국언론학보』 47권 4호, 한국언론학회, 2003.8, 320~345쪽.

16) 학술논문을 중심으로 두 연구자의 대표적인 연구물을 일부 나열하면 다음과 같다. 김영순·정미강, 「공간 텍스트로서 '도시'의 스토리텔링 과정 연구」, 『텍스트언어학』 24권, 한국텍스트언어학회, 2008.6, 167~192쪽.; 김영순, 「공간 텍스트의 사회문화적 재구성과 공간 스토리텔링- 겸단과 춘천의 적용사례를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 19호, 인문콘텐츠학회, 2010.12, 35~59쪽.; 김영순·허숙·옹웬뚜언아잉, 「결혼이주여성의 자기문화 스토리텔링 활용 표현교육 사례 연구」, 『비교문화연구』 25권, 경희대학교 비교문화연구소, 2011.12, 695~721쪽.; 백승국, 「문화콘텐츠 개발을 위한 기호학적 분석 방법론」, 『기호학 연구』 1권 15호, 한국기호학회, 2004.6, 101~145쪽.; 백승국, 「광고콘텐츠의 스토리텔링 전략- 국순당 광고의 기호학적 분석」, 『텍스트언어학』 20호, 한국텍스트언어학회, 2006.6, 192~217쪽.; 백승국, 「게임콘텐츠 기획을 위한 스토리텔링 방법론- 문화기호학적 방법론을 중심으로」, 『한국프랑스학논집』 59호, 한국프랑스학회, 2007.8, 267~284쪽.; 백승국·김화영·정지연, 「스토리텔링 기

적용하여 염밀한 도출 모델과 분석 모델을 제안한다는 점에서 주목할 만하다. 물론 두 연구자의 관심이 아주 일치하는 것은 아니다. 또 방법론을 세우고, 결과를 이끌어내는 과정에 있어서도 다소간의 차이가 느껴진다. 그럼에도 기호학의 이론적 형식들을 도입해 분석 대상의 문화적 맥락을 읽은 후, 스토리텔링 전략을 도출하려는 의도에 있어서는 어느 정도 상동성이 있다고 할 수 있겠다. 스토리텔링 담론의 확장에 주목해 보면, 김영순은 문화콘텐츠의 영역을 월담하여 매우 다양한 연구주제를 섭렵하고 있다는 사실이 확인된다. 다문화 교육을 포함해 물리적 장소의 사회문화적 재구성 등에 관심을 이어가고 있으며, 그 과정에서 기호학적 이론 모델에 기초한 스토리텔링 전략을 궁구한다. 반면 백승국은 서사기호학의 이론과 방법론을 응용하여 스토리텔링 기호학의 방법론을 제안한 바 있으며, 문화콘텐츠를 대상으로 한 스토리텔링 연구가 좀 더 학제적인 방향으로 나아갈 수 있도록 기여한 것으로 평가된다.

한혜원은 디지털 스토리텔링에 관한 연구를 세분화하여, 학문적으로는 뉴 미디어의 기술을 통합해서 창작 과정에 활용하는 수단이자 기술로 이해한다. 또한 산업적으로는 일종의 내러티브 엔터테인먼트로, 디지털 테크놀로지와 미디어를 통해 수용자에게 콘텐츠를 전달하는 기술로 설명한다. 학문적 관점에서의 정의는 카이 티한(Kay Teehan)의 견해를 참고한 것이고, 산업적 관점에서의 정의는 캐롤린 핸들리 밀러(Carolyn H. Miller)의 관점을 계승한 것으로 볼 수 있겠다. 그의 연구 궤적을 종합해 보면, 디지털 스토리텔링에 관한 개념과 범주에 대한 탐색에서부터 실용적인 기술로 활용될 수 있는 방안에까지 이른다.¹⁷⁾ 그의

17) 호학의 이론과 방법론 연구, 『현대문학이론연구』 40호, 현대문학이론학회, 2010.3, 27~49쪽.

17) 다른 각주로 제시한 그의 논저를 제외하고, 학술논문을 중심으로 대표적 연구물을 일부 나열하면 다음과 같다. 한혜원, 「신화 퀘스트에 기반한 디지털 게임 스토리텔

디지털 스토리텔링에 대한 인식은 기존 스토리텔링과의 비교 속에서 선명해진다. 예컨대, 기존의 스토리텔링이 작가 1인에 의해 창조되는 시놉시스, 시나리오 등 인쇄된 대본에 국한된 개념이었다면, 집단 지능에 의해 생산되는 디지털 스토리텔링은 기획 개발 단계에서부터 문자는 물론 영상 등 모든 표현수단을 아우를 수 있는 일종의 설계도, 사이트 맵과 같은 역할을 해야 한다는 것이다. 그에게 디지털 스토리텔링은 단순히 기술적인 차원에 국한되지 않고 동시대를 대변할 만한 새로운 창작 기술이면서 '설계도 이전의 설계도'¹⁸⁾인 셈이다. 그의 연구 대상은 디지털 스토리텔링에 관한 주요 콘텐츠를 모두 포함하는 바, 온라인 게임에서부터 최근엔 전자책 콘텐츠에 대한 연구물을 내놓고 있다.

류은영에 따르면, 스토리텔링은 “구술적 전통의 예술로서 사실적 및 허구적 사건을 시각이나 청각 등에 호소하며 실시간적으로 재연해 전달하거나 소통하는 시공간적 또는 다감각적 또는 상호작용적 담화 양식”¹⁹⁾이다. 그의 또 다른 정의를 보면, 스토리텔링은 “본질적으로 구술의 속성인 현장성(=현재성), 재연성, 소통성을 그대로 지니는 시공간적(현장성), 다감각적(재연성), 상호작용적(소통성) 담화양식”이다. “즉, 상대와 동일한 시공간에서 말이나 소리, 이미지, 제스처 등 다양한 감각을 동원해 서로 이야기를 주고받는 상호작용적 담화양식”²⁰⁾이라는 것이다.

링 연구», 『탐라문화』 34호, 탐라문화연구소, 2009.2, 135~160쪽.; 한혜원·정다희, 「MMORPG의 안타고니스트 연구», 『한국언어문화』 68호, 한국언어문화회, 2009.3, 479~497쪽.; 한혜원·남승희, 「트랜스미디어 콘텐츠의 스토리텔링 구조연구 <로스트> 대체현실게임을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 15호, 인문콘텐츠학회, 2009.7, 7~27쪽.; 한혜원, 「전자문화에 나타난 역사의 재구성», 『현대문화이론연구』 48호, 현대문화이론학회, 2012.3, 217~236쪽.

18) 한혜원, 「디지털 스토리텔링의 현황 및 활용 방안 연구」, 『한국언어문화』 32집, 한국언어문화학회, 2007.4, 30~31쪽.

19) 류은영, 「내러티브와 스토리텔링: 문학에서 문화콘텐츠로」, 『인문콘텐츠』 14호, 인문콘텐츠학회, 2009.3, 245쪽.

그의 연구 맥락을 종합해 보면²¹⁾, 한 축은 전통 서사학에서 집적해 온 개념적 이론을 연장하면서 진행된다. 다른 한 축은, '구술문화·활자문화·디지털 문화'라는 구분을 문화변동의 획기적인 축으로 인식하면서 디지털 시대에 등장한 스토리텔링을 새로운 구술문화로 해명하는 데 그 핵심이 있다고 판단된다.

안승범은 수사학과 서사학적 이론을 토대로 사회적으로 오남용되고 있는 스토리텔링 개념과 범주를 재정립하려는 시도를 진행한 바 있다. 그러나 그의 첨예한 관심은²²⁾, 이야기를 통해 수용자와 소통하는 제반 콘텐츠의 스토리텔링을 변별적으로 살펴보는 데 있다. 연구 내용을 분류하면 첫째, 시와 소설을 포함한 문학작품이 영상콘텐츠로 매체 변환되는 과정에 대한 연구, 둘째, 영화, 애니메이션, TV광고, 온라인 게임, 브랜드 웹사이트와 같은 영상콘텐츠의 스토리텔링을 분석하고 평가하는 연구, 전시회를 포함해 문학관, 테마파크 등 공간에 이야기를 입혀 재방문율을 높이는 방안을 모색하는 연구 등으로 나눠 살필 수 있겠다.

20) 류은영, 「담화의 논리: 구술에서 디지털스토리텔링까지」, 『외국문학연구』 39호, 한국 외국어대학교 외국문학연구소, 2010.8, 83쪽.

21) 다른 각주로 제시한 그의 논저를 제외하고, 대표적 연구물을 나열하면 다음과 같다.
류은영, 「비평에서 리터러시로- 영화 스토리텔링 리터러시를 중심으로」, 『세계문화 비교연구』 38호, 세계문화비교학회, 2012.3, 345~384쪽.

22) 학술논문을 중심으로 대표적인 연구물을 일부 나열하면 다음과 같다. 안승범, 「FCB Grid 분석을 통한 유명인 출연 광고의 스토리텔링 방안 연구- 김연아 출연 광고를 중심으로」, 『대중서사연구』 23호, 대중서사학회, 2010.6, 245~275쪽.; 안승범, 「자동 차 TV광고의 스토리텔링에 내재된 이데올로기 비판-2003~2010년 그랜저 TV광고를 중심으로」, 『비교문화연구』 21호, 경희대학교 비교문화연구소, 2010.12, 113~138쪽.; 안승범, 「'피파온라인 2' 스토리텔링 분석을 통한 온라인 스포츠게임의 놀이 유형화 전략 연구」, 『인문콘텐츠』 20호, 인문콘텐츠학회, 2011.3, 155~174쪽.; 안승범, 「'아모레퍼시픽' 브랜드 사이트의 스토리텔링 연구- '최소 서사론과 스크립트' 이론의 적용을 통해」, 『비교문화연구』 23호, 경희대학교 비교문화연구소, 2011.6, 191~214쪽.; 안승범, 「문화관 유형에 따른 공간 스토리텔링 활용 연구- '노작·홍사옹·문학관'을 중심으로」, 『석당논총』 51호, 석당학술원, 2011.11, 57~90쪽.

스토리텔링에 대한 수요와 요청이 국내 여러 분야로 확대되어 가고 있다는 점에 착안할 때, 스토리텔링을 유연한 적용 기술로 분류화해 가는 작업은 시의성을 갖는다고 할 수 있겠다.

지금까지 국내 주요 스토리텔링 연구자들의 연구대상과 관심을 포괄적으로 조망해 보았다. 스토리텔링학의 체계화라는 명제를 고려할 때, 병렬된 이들의 연구성과는 가능성과 숙제를 동시에 안긴다. 스토리텔링학을 콘텐츠 생산을 위한 실용 방법론으로 다듬어 가기 위해서는 시간과 노력이 좀 더 필요할 것으로 판단된다. 다음 장에서는 이야기공학의 측면에서 영미권 스토리텔링 연구의 흐름을 파악해보고, 국내 연구와 대조해 보도록 하겠다.

4. 영미권 스토리텔링 연구의 특징과 담론의 지향

리쾨르(P. Ricoeur)는 아우구스티누스(A. Augustinus)의 시간에 관한 철학적 성찰을 재분석하면서 스토리텔링이 시간에 대한 인간 경험활동의 본질적인 요소라는 생각을 피력한 바 있다. 구체적으로, 그는 어떤 스토리를 이야기한다는 활동과 인간 경험의 시간적 특성 사이에는 단순히 우연적인 것이 아니라 초문화적인 필연적 형식을 드러내는 상관관계가 존재한다는 가설을 검증한 바 있다. 그에 따르면, 시간은 서술적 양태로 역임으로써 인간의 시간이 되며, 이야기는 그것이 시간적 실존의 조건이 될 때 그 충만한 의미에 이른다.²³⁾ 그렇게 보면, 서사가 언어와 동일한 방식으로 우리의 사고에 내장되어 있는 '심층 구조(deeep structure)'라는 관점은 설득력을 갖는다. 그 연장선상에서 폴 오스터(P. Auster)도

23) 폴 리쾨르, 김한식·이경래 역, 『시간과 이야기 1』, 문학과지성사, 2012, 125쪽.

이야기에 대한 아이들의 소망은 음식을 필요로 하는 것만큼이나 기본적인 것²⁴⁾이라고 주장한 바 있다.

크리스티앙 살몽(C. Salmon)에 따르면, 미국에서 '스토리텔링'이 사회적인 커뮤니케이션 기법으로 등장하기 시작한 시점은 1990년대 중반이다. 그 시기를 전후하여 언어학, 수사학, 텍스트문법, 서사학 등의 문학 연구 분야에서 다뤄지던 스토리텔링이 정치, 문화, 혹은 직업의 경계를 초월하는 담화양식으로 변화해 간다. 살몽은 사회과학 연구자들의 증언을 토대로 이를 서사적 방향전환(narrative turn)²⁵⁾이라 명명한다.

영미권에서 이러한 서사적 방향전환 양상을 단적으로 보여주는 것은 '디지털 스토리텔링'이란 용어의 범용화다.²⁶⁾ 상대적으로 영미권에서는 '스토리텔링'과 '디지털 스토리텔링'에 대한 개념범주가 명확한 편이다. 전자는 '이야기를 전달하는 방법'으로서 구연 기술 전반에 관한 포괄적 용어로 활용되고 있다. 좁은 의미에서 이때의 '구연'은 스토리텔러의 언어/비언어 의사소통 방식을 일컫는다. 그러나 넓은 의미에서 보면, 전하고자 하는 메시지 혹은 콘텐츠를 서사적으로 각색하여 효과를 제고하는 방법론 전반을 의미한다고 할 수 있다. 개념 활용에 있어서 가장 특징적인 점이 있다면, 영미권의 경우 학문 간의 경계를 횡단하는 실용적인 방법론으로 스토리텔링에 대한 담론이 체계화의 단계에 있다는 사실이다. 더 나아가 인문학이나 사회과학, 예술 분야뿐만 아니라 의학을 포함한 자연과학 분야에서도 스토리텔링을 주요 논제로 다루고 있는 형편이다.

그럼에도 영미권 스토리텔링 담론의 핵심은 디지털 매체에 적합한 콘텐츠 기획, 기술적 변화에 민감한 플랫폼에 적합한 콘텐츠 창작(제작)

24) H.포터 애벗, 우찬제 외 역, 『서사학 강의』, 문학과지성사, 2010, 21쪽에서 재인용.

25) 크리스티앙 살몽, 류은영 역, 『스토리텔링』, 현실문화, 2010, 20~22쪽.

26) 디지털 스토리텔링이란 신조어가 알려지게 된 계기에 대해 이인화는 1995년 미국 콜로라도에서 열린 '디지털 스토리텔링 페스티벌'을 꼽는다. 이인화, 앞의 글, 12쪽.

분야라고 할 수 있다. 이는 흔히 '디지털 스토리텔링' 분야의 핵심적인 관심사라 할 수 있다. 이 분야에 관심이 집중되는 현상에 관해서는, 영미권도 국내의 상황과 크게 변별적이라고 말하기 어렵다. '디지털 스토리텔링'에 관한 학자들의 담론 역시 다양한 분과학문의 이론적 배경을 바탕으로 급속하게 형성되고 있다는 점도 공통점이다.

'디지털 스토리텔링'이란 용어가 사회적 필요를 바탕으로 시의성있는 논점이 된 까닭은, 1990년 안팎을 기점으로 컴퓨터 운영 체제의 발달과 멀티미디어 소프트웨어의 개발이 경쟁적으로 이뤄진 사실에 주목해 볼 필요가 있다. 그리고 그러한 컴퓨터 환경에서 이미지, 음악, 서사, 동영상 등이 다양한 형태로 조작·취급되기 시작하면서 개인과 사회의 소통 방식이 크게 변했다는 것에 착안해야 한다. 결과적으로, 디지털 스토리텔링 연구 인프라 확충에 가장 결정적인 역할을 한 것은, 디지털 기술의 무한한 응용 가능성이라 할 수 있다. 스틸 이미지, 목소리, 음악, 동영상 등이 선택적으로 결합할 수 있게 되면서 콘텐츠 제작 및 소통 방식 파악에 있어서 다양한 쟁점이 한꺼번에 돌출된 것이다.

그 이후 본격적인 디지털 시대로 진입하면서 이질적인 매체와 플랫폼에 갇혀 제한적인 콘텐츠로 존재하던 대상들이 손쉽게 통합될 수 있는 장이 열린다. 디지털 스토리텔링 창작물로 거론되는 초창기 사례 중 하나인 번즈(Ken Burns)의 〈The Civil War〉(1990)는 그러한 특징을 정확히 보여준다. 이 다큐멘터리는 범용되는 컴퓨터 운영체제에 포함되어 있는 'Windows Movie Maker', 'Macintosh iMovie'와 같은 프로그램을 활용하여 만들어진 다큐멘터리다.²⁷⁾ 스틸 사진, 음악, 내레이션, 동영상 등을 프

27) Ruth Sylvester & Wendy-lou Greenidge, "Digital Storytelling: Extending the Potential for Struggling Writers", *The Reading Teacher* 63(4), International Reading Association, 2009. December, pp.284-295.

로그램 틀에 의해 의도한 콘텐츠로 규합되었다. 이는 수준있는 콘텐츠라도 매우 수월하게 제작될 수 있는 시대가 열렸으며 소통의 속도와 방식이 완전히 달라졌다는 것을 보여주는 사례가 된다.

거슬러 올라가보면, 영미권에서는 1970-1980년대부터 만화나 일부 시각 예술의 이야기 전달 방식을 연구할 때, 그래픽 스토리텔링(graphic storytelling)이나 비주얼 스토리텔링(visual storytelling)이란 용어를 사용해 온 바 있다. 또한 근자에는 버추얼 스토리텔링(virtual storytelling)²⁸⁾과 같은 용어도 활발하게 쓰이고 있다. 그러나 거시적인 관점에서 보면, 1990년대 중반 이후에는 디지털 스토리텔링이란 용어가 가장 보편적인 최상위 개념으로 사용되고 있는 것처럼 보인다. 그래픽 스토리텔링, 비주얼 스토리텔링, 버추얼 스토리텔링과 같은 개념도 넓은 의미에서 디지털 스토리텔링의 특수한 하위 범주로 분류되고 있는 것으로 판단된다.

디지털 스토리텔링 개념과 그 구성요소에 대한 초기의 유력한 견해는 1994년에 UC 버클리대학에 디지털 스토리텔링 센터를 세운 조 램버트(Joe Lambert)와 다나 애蚀리(Dana Atchley)에 의해 제출된 바 있다. 그들은 일찍이 1980년대 후반부터 디지털 스토리텔링 운동을 전개하기 시작했으며²⁹⁾ 그들이 제시한 효과적인 디지털 스토리 창작 방법은 지난 10여 년간 여러 논자들에게 활발하게 인용되었다. 그들은 '디지털 스토리텔링의 일곱 가지 요소'를 다음과 같이 정리한 바 있다.

28) 해당 용어를 사용하는 여러 저술이 존재한다. 단편적인 예를 들면, 다음 책 참고.
Gérard Subsol(Ed), *Virtual Storytelling: Using Virtual Reality Technologies for Storytelling*, Springer, 2009.

29) Bernard R. Robin, "Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom", *Theory Into Practice* 47(3), Lawrence Erlbaum, 2008, pp.220-228.

표 1: 디지털 스토리텔링의 일곱 가지 요소

1	관점 (point of view): 이야기의 핵심 관점은 무엇이고, 저자는 어떤 관점을 갖는가?
2	극적 논점 (dramatic question): 수용자의 주의집중을 유도하고, 이야기의 결말부에 소상히 해명되는 난제
3	정서적 내용 (emotional content): 수용자를 이야기 내부로 연결시키며, 개인적이고 강력한 방식으로 작동하는 심각한 이슈
4	목소리 구현 (gift of your voice): 수용자로 하여금 문맥을 이해하도록 돋는, 개인화된 이야 전달법
5	사운드트랙의 힘 (power of the soundtrack): 스토리라인을 지지하고 장식하는 음악과 다양한 음향
6	경제성(economy): 과도한 정보 전달로 수용자에게 부담을 주지 않으며, 이야기를 적절히 이해시키는 내용
7	속도 (pacing): 진행 속도를 조절하는 법, 이야기의 리듬

〈표 1〉의 내용은 '디지털 스토리텔링'의 분야 중 흔히 영화, 게임, 애니메이션을 포함한 영상콘텐츠 제작에 있어서 시사하는 바가 크다. 먼저 디지털 스토리텔링에서 '관점'은 전하려는 바, 그 자체의 중요성을 환기시킨다. 아울러 수용자에게 이야기의 맥락을 이해시키기 위해 합목적적인 시점 포지셔닝이 행해져야 한다는 것을 의미한다. '극적 논점'은 도입부에 특별한 긴장이나 궁금증을 유발시키는 감화적 내포(affective connotations)가 삽입되어야 한다는 것을 시사한다. '정서적 내용'은 감정적인 상호작용을 불러일으키기 위한 장치들의 중요성을 상기시킨다. '목소리 구현'은 이야기에 실감을 더하기 위해 필요한 리얼한 음성 지원의 효과를 강조한다. '사운드트랙의 힘'은 이야기 안에 통합될 수 있는 음악이나 음향의 지원을 일컫는다. '경제성'은 과잉의 정보를 제공하여 이야기가 산만하게 흘어지는 것을 막기 위해, 의도를 충분히 살릴 수 있는 사운드와 이미지를 최소한으로 구성해야 한다는 점을 상기시킨다. 마지막으로 '속도'는 이야기의 진행 과정에 리듬을 부여하기 위한 노력이 요

구된다는 것이다. 이러한 분석에 기초한 논의는 디지털 스토리텔링의 범주를 정하고, 콘텐츠를 기획하기 위한 기초 단계에서 활발하게 응용³⁰⁾ 되었다.

그런데 최근 들어 영미권 디지털 스토리텔링 담론에서 두드러지는 것은, 콘텐츠 기획과 제작, 유통 전 분야에 걸쳐 매우 실질적이고, 구체적인 논의가 펼쳐지고 있다. 특히 콘텐츠 '생산-유통-소비' 전 단계에 걸쳐, 각 단계에 특수하게 적용되는 디지털 스토리텔링 기술들을 다각도로 검증하는 연구가 본격화되고 있다. 또한 2000년대 초중반부터 그와 같은 연구성과가 관련학과 교수 내용으로 연결되고 있는 것으로 판단된다.

매우 단편적인 논의가 되겠으나 디지털 스토리텔링 논의의 큰 틀을 확인하기 위해 유력한 영미권 연구자 중 한 사람의 논의를 밝힐 필요가 있겠다. 예컨대, 로빈(B. R. Robin)은 디지털 서사의 유형을 크게 세 가지로 나누어 범주화한 바 있다. 첫 번째는 개인적인 서사, 두 번째로는 역사적인 사건들을 설명하기 위한 서사, 마지막으로는 특정한 콘셉트를 바탕으로 정보를 전하거나 가르치기 위한 서사³¹⁾가 바로 그것이다. 이러한 소박한 구분은 일반적인 스토리텔링 소재에 대한 분류와 다를 바가 없어 보인다. 그러나 그러한 소재를 하나의 디지털 콘텐츠로 만들어

30) 필자가 찾은 논문 중 그들의 논의를 중요한 방법론적 토대로 주목한 연구는 다음과 같다. Ruth Sylvester & Wendy-lou Greenidge, "Digital Storytelling:Extending the Potential for Struggling Writers", *The Reading Teacher* 63(4), International Reading Association, 2009.December, p.287; Bernard R. Robin, "Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom", *Theory Into Practice* 47(3), Lawrence Erlbaum, 2008, p.223; Bernard R. Robin, "The Educational Uses of Digital Storytelling", *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 2006, p.710; Erin A. Miller, "Digital Storytelling", Master, University of Nothern Iowa, 2009, pp.6-7.

31) Bernard R. Robin, "Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom", *Theory Into Practice* 47(3), Lawrence Erlbaum, 2008, pp.224-225.

내는 과정에 대해 로빈은 매우 구체적인 논지를 보여준다. 다음 그림은 로빈의 논의에서 가져온 것으로, 일반적인 디지털 스토리텔링 콘텐츠를 만들어내기 위한 컨버전스 방식을 요약적으로 드러낸다.³²⁾

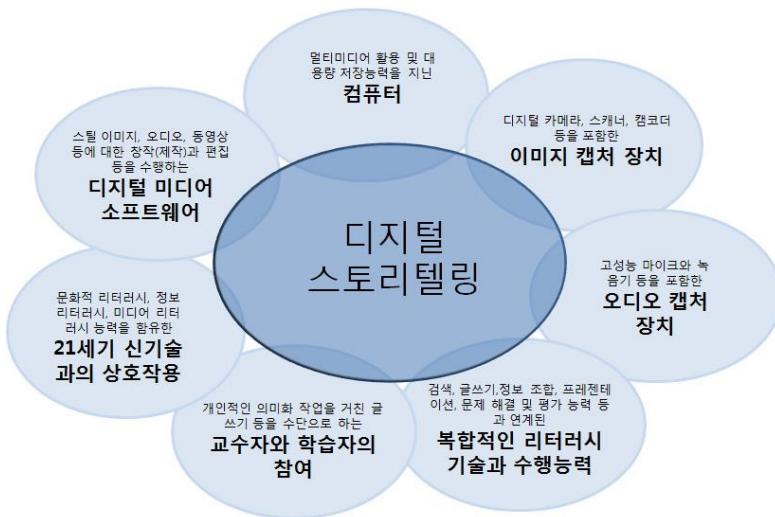


그림 1: 교육에서 디지털 컨버전스 형태

〈그림 1〉은 디지털 스토리텔링에 관한 교육 내용을 큰 틀에서 확인시켜 준다. 주지하다시피, 고성능 디지털 영상 장비들에 대한 대중의 접근성이 높아지고, 관련 소프트웨어의 조작 편의성이 날로 향상되고 있다. 앞에서도 언급했지만 기술적 환경만 놓고 보면, 일반인도 높은 퀄리티의 디지털 스토리텔링 콘텐츠를 얼마든지 만들어낼 수 있는 상황인 셈이다. 그에 따라 그는 디지털 스토리텔링을 둘러싼 기술적·문화적 환경을 조망하는 능력, 디지털 스토리텔링 장비 활용 테크닉, 관련 저작도

32) Bernard R. Robin, "Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom", *Theory Into Practice* 47(3), Lawrence Erlbaum, 2008, p.223.

구 프로그램에 대한 이해, 디지털 콘텐츠 전반에 대한 리터러시 교육이 함께 진행되었을 때, 디지털 스토리텔링 전문가로 거듭날 수 있다고 본다. 영미권에서는 이러한 교육 메커니즘에 대한 이해를 바탕으로 디지털 스토리텔링 교수 방법에 대한 논의도 심화되어 가고 있다.

스토리텔링학은 가장 기초적인 차원에서 서사학을 비롯한 인문학의 방법론과 개인적 재능의 결합을 바탕으로 성립한다. 그러나 산업과의 연계 과정을 고려할 때는 좀 더 복잡한 복합학의 특징을 갖고 있다. 예를 들어, 이야기콘텐츠에 관한 '제작자-수용자' 모델을 떠올려 보면, 절차에 따라 여러 분과학문의 이론적·기술적 자산들이 요청된다.

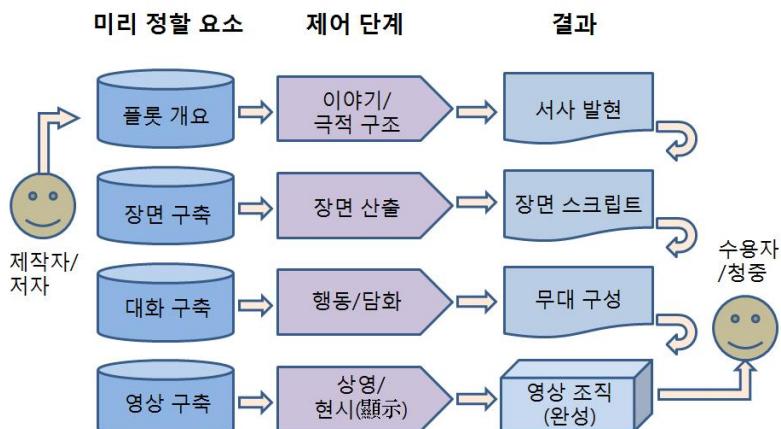


그림 2: 선형적인 이야기 영상콘텐츠 소통의 네 단계³³⁾

〈그림 2〉는 스플링(U. Spierling)이 제시한 선형적인 이야기 영상콘텐츠 소통 모델이다. 애니메이션을 비롯한 일반적인 이야기 영상콘텐츠는 제작자로부터 수용자에 이르기까지 위의 네 단계를 거치게 된다. 이에

33) Ulrike Spierling, "Interactive Digital Storytelling: Towards a Hybrid Conceptual Approach", *worlds in play*, Peter Lang, 2007, p.71

해당하는 콘텐츠는 완성된 일방향적인 제작·수용 과정을 거친다는 점에서 소설과 같은 전통적인 문학콘텐츠, 곧 아날로그 콘텐츠의 일방향 성과 동일한 성격을 내재한다. 그러나 단계적으로 보면, 이야기 기획 단계, 곧 '시놉시스-시나리오' 단계 이후엔 심미적·기술적으로 다른 재능과 기술을 가진 제작인력이 요청됨을 알 수 있다. 촬영장비, 편집장비 운영 테크닉과 소프트웨어 활용에 관한 전문가들이 절차에 따라 투입되어야 하는 것이다. 국내의 경우, 스토리텔링 전문가의 연구결과가 산업계의 요구와 유리되고 있는 까닭은 크게 두 가지로 파악된다. 먼저 각 절차에 대한 통합적 이해를 바탕으로 진행된 연구가 부족하다. 또한 스토리텔링 연구의 상당부분이 <그림 2>의 네 단계 중 첫 번째 단계(맨 상위 층)에 집중되고 있기 때문이다.

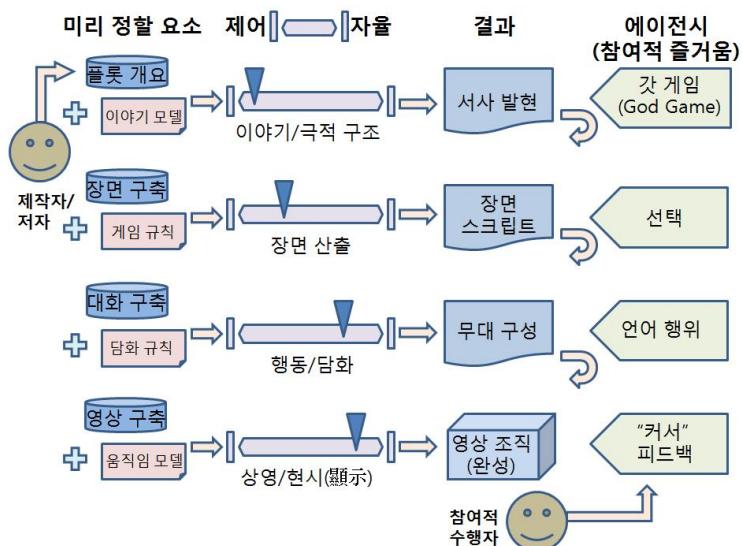


그림 3: 참여적 즐거움이 보장된 반 자율적(semi-autonomy) 콘텐츠 소통의 네 단계³⁴⁾

〈그림 3〉은 온라인 게임처럼 수용자의 참여를 통한 '자율성'이 보장된 콘텐츠의 소통 모델을 집약적으로 설명한다. 이처럼 상호작용성이 높은 이야기콘텐츠 산업을 기획하고자 할 때에는, 이야기 기획단계에서부터 해당 콘텐츠에 대한 더욱 정밀한 기술적 이해가 요구된다. 뿐만 아니라, 콘텐츠 수용자가 제작 절차에 따라 얻을 수 있는 참여적 즐거움, 곧 '에이전시(agency)³⁴⁾를 전략적으로 파악해야 한다. 더 나아가 수용자에게 콘텐츠 향유 과정에서 주도권 및 선택권을 적절하게 보장할 수 있는 방향으로 콘텐츠 수행 시스템을 정교하게 설계해야 한다. 그와 같은 콘텐츠 프로그래밍 과정과 절차는 이야기공학으로서 스토리텔링학의 가장 핵심적인 논점이라고 할 수 있다.

영미권을 포함한 문화콘텐츠 선진국들의 경우, 그 과정과 절차에 따라 활용될 수 있는 저작 도구 프로그램도 매우 다양하게 개발되어 있거나, 관련 연구자들도 매우 두텁게 형성되어 있다. 이는 디지털 스토리텔링에 대한 담론이 산업의 요청에 부응하는 방향으로 매우 체계화되어 왔다는 반증이다. 이러한 상황은 국내 스토리텔링학의 지향점에 대해 시사하는 바가 적지 않다. 특히 복합학으로서 스토리텔링학, 디지털 스토리텔링학을 구체적으로 정립해 나가는 데 있어서 향후의 쟁점을 보여 준다고 할 수 있을 것이다.

34) Ulrike Spierling, "Interactive Digital Storytelling: Towards a Hybrid Conceptual Approach, worlds in play", *Peter Lang*, 2007, p.72

35) 자넷 머레이가 만들어 낸 '에이전시' 개념은 온라인 환경에서 수용자가 느끼는 쾌감의 일종이다. 에이전시란, 참여자가 의미 있는 어떤 행동을 취할 수 있고, 또 그 자신이 내린 결정과 선택의 결과를 직접 눈으로 확인할 수 있게 해주는 만족스러운 능력을 의미한다. 자넷 머레이, 한용환·변지연 역, 『인터랙티브 스토리텔링』, 안그라픽스, 2001, 147쪽.

5. 결론

국내 스토리텔링 관련 연구들을 보면, 콘텐츠 산업 현장에서 행해지는 비즈니스 모델에 대한 이해가 부족한 가운데 진행된 이론적인 연구가 많다. 또한, 양적인 측면에서 콘텐츠 제작 과정에 현실적인 도움을 주는 연구에 비해 콘텐츠를 읽고 해석하는 데 초점화된 연구가 더 많다. 그 자체로 부정적이라고는 할 수 없으나, 제작비에 따른 경제적 부담이 매우 큰 문화콘텐츠 산업의 속성을 고려할 때, 현장지향적인 연구의 중요성은 두 말할 나위가 없을 것이다. 한편으로, 현장성을 고려하려 노력 한 흔적에도 불구하고, 독립적이고 개인적인 연구 풍토에 갇혀 서사학, 문화기호학, 사회과학적 이론과 토대라는 한계를 벗어나지 못한 측면이 있다.

향후 국내 스토리텔링학이 효과적인 이야기공학의 면모를 수렴해 가기 위해서는, 스토리텔링 저작 도구 프로그램 개발에 대한 연구나 이야기콘텐츠 속성별 비즈니스 모델에 대한 연구, 산업 구조의 가치사슬을 고려한 컨소시엄 구축에 대한 연구 등에 더 많은 관심을 쏟아야 할 것으로 보인다. 이러한 연구들은 서로 다른 전공을 가진 연구자들이 협업했을 때, 더욱 적확하고 효율적인 결론에 도달할 수 있을 것이다. 마지막으로 매체와 콘텐츠개발에 적용된 다양한 기술적 요인에 대한 검토를 병행해가며 연구의 실용성을 제고할 필요가 있겠다.

본고는 국내 스토리텔링학의 현주소를 파악해 보고, 이야기공학으로 빠르게 발전해가고 있는 디지털 스토리텔링에 관한 영미권의 흐름을 개괄적으로 이해해 보았다. 또한 국내 스토리텔링학의 담론 지형도를 대략적으로 살피면서, 다양한 성과에도 불구하고 간과되고 있는 부분들을 검토해 보았다. 스토리텔링학이 효율적인 이야기공학으로 더욱 체계화

되어 나가기 위해 '남겨진 숙제'에 관한 토론이 좀 더 치열하게 전개될 필요가 있겠다. 또한 스토리텔링학이 기술 융합적인 분야를 다루는 통섭학문이라는 점에서 학제간 연구 풍토 조성을 위한 다각도의 노력이 뒷받침되어야 할 것이다.

참고문헌

1. 논문

- 김영순·정미강, 「공간 텍스트로서 '도시'의 스토리텔링 과정 연구」, 『텍스트언어학』 24권, 한국텍스트언어학회, 2008.6, 167~192쪽.
- 김영순, 「공간 텍스트의 사회문화적 재구성과 공간 스토리텔링- 겸단과 춘천의 적용 사례를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 19호, 인문콘텐츠학회, 2010.12, 35~59쪽.
- 김영순·허숙·옹웬뚜언아잉, 「결혼이주여성의 자기문화 스토리텔링 활용 표현교육 사례 연구」, 『비교문화연구』 25권, 경희대학교 비교문화연구소, 2011.12, 695~721쪽.
- 류은영, 「내러티브와 스토리텔링: 문학에서 문화콘텐츠로」, 『인문콘텐츠』 14호, 인문콘텐츠학회, 2009.3, 229~262쪽.
- _____, 「담화의 논리: 구술에서 디지털스토리텔링까지」, 『외국문학연구』 39호, 한국외국어대학교 외국문학연구소, 2010.8, 77~98쪽.
- _____, 「비평에서 리터러시로- 영화 스토리텔링 리터러시를 중심으로」, 『세계문학 비교연구』 38호, 세계문학비교학회, 2012.3, 345~384쪽.
- 류철균, 「한국 온라인 게임 스토리의 창작방법 연구: 개발 사례 분석을 중심으로」, 『현대문학의 연구』 28호, 한국문학연구학회, 2006.3, 107~148쪽.
- _____, 「박나영, 「컨버전스시대 UCC의 활용」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 7권 6호, 한국콘텐츠학회, 2007.6, 89~98쪽.
- _____, 「윤현정, 「디지털 영화의 극장 외 상영 플랫폼 활용연구」, 『디지털콘텐츠학회논문지』 8권 3호, 한국디지털콘텐츠학회, 2007.9, 41~48쪽.
- _____, 「서성은, 「디지털 서사 창작 도구의 서사 알고리즘 연구- <드라마티카 프로>를 중심으로」, 『현대소설연구』 38호, 한국현대소설학회, 2008.8 117~152쪽.
- _____, 「안보라, 「MMORPG 캐릭터의 아이러니 연구」, 『한국게임학회 논문지』, 한국게임학회 9권 6호, 2009.12 57~68쪽.
- 박기수, 「한국 애니메이션 서사의 특성 연구」, 『한국언어문화』 24집, 한국언어문화학회, 2003.12, 223~256쪽.
- _____, 「애니메이션의 미디어 교육 활용 방안 연구- 애니메이션 텍스트 읽기를 중심으로」, 『국제어문』 31집, 국제어문화학회, 2004.8, 295~324쪽.
- _____, 「문화콘텐츠 스토리텔링의 생산적 논의를 위한 네 가지 접근법」, 『한국언어문화』 32집, 한국언어문화학회, 2007.4, 5~26쪽.
- _____, 「서사를 활용한 문화콘텐츠 간 One Source Multi Use 활성화 방안 연구」,

- 『한국언어문화』 36집, 한국언어문화학회, 2008.8, 199-221쪽.
- _____, 「픽사 애니메이션 스토리텔링 전략 연구- 캐릭터를 중심으로」, 『한국언어문화』 39집, 한국언어문화학회, 2009.8, 213~240쪽.
- _____, 「One Source Multi Use 활성화를 위한 문화콘텐츠 스토리텔링 전환 연구」, 『한국언어문화』 44집, 한국언어문화학회, 2011.4, 155~176쪽.
- _____, 「〈이웃의 토토로〉 스토리텔링 전략 연구」, 『문학과 영상』 12권 4호, 문학과 영상학회, 2011.12, 951~979쪽.
- 박동숙 · 전경란, 「상호작용 내러티브로서의 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 연구」, 『한국언론학보』 45권 3호, 한국언론학회, 2001.6, 69~106쪽.
- 백승국, 「문화콘텐츠 개발을 위한 기호학적 분석 방법론」, 『기호학 연구』 1권 15호, 한국기호학회, 2004.6, 101~145쪽.
- _____, 「광고콘텐츠의 스토리텔링 전략- 국순당 광고의 기호학적 분석」, 『텍스트언어학』 20호, 한국텍스트언어학회, 2006.6, 192~217쪽.
- _____, 「게임콘텐츠 기획을 위한 스토리텔링 방법론- 문화기호학적 방법론을 중심으로」, 『한국프랑스학논집』 59호, 한국프랑스학회, 2007.8, 267~284쪽.
- _____, 김화영 · 정지연, 「스토리텔링 기호학의 이론과 방법론 연구」, 『현대문학이론연구』 40호, 현대문학이론학회, 2010.3, 27~49쪽.
- 안승범, 「FCB Grid 분석을 통한 유명인 출연 광고의 스토리텔링 방안 연구- 김연아 출연 광고를 중심으로」, 『대중서사연구』 23호, 대중서사학회, 2010.6, 245~275쪽.
- _____, 「자동차 TV광고의 스토리텔링에 내재된 이데올로기 비판-2003~2010년 그랜저 TV광고를 중심으로」, 『비교문화연구』 21호, 경희대학교 비교문화연구소, 2010.12, 113~178쪽.
- _____, 「'피파온라인 2' 스토리텔링 분석을 통한 온라인 스포츠게임의 놀이 유형화 전략 연구」, 『인문콘텐츠』 20호, 인문콘텐츠학회, 2011.3, 155~174쪽.
- _____, 「'아모레퍼시픽' 브랜드 사이트의 스토리텔링 연구- '최소 서사론과 스크립트 이론의 적용을 통해」, 『비교문화연구』 23호, 경희대학교 비교문화연구소, 2011.6, 191~214쪽.
- _____, 「문학관 유형에 따른 공간 스토리텔링 활용 연구- '노작 홍사용문학관'을 중심으로」, 『석당논총』 51호, 석당학술원, 2011.11, 57~90쪽.
- 전경란, 「컴퓨터 게임의 이야기하기 양식에 관한 연구」, 『한국언론학보』 47권 4호, 한국언론학회, 2003.8, 320~345쪽.
- _____, 「상호작용 텍스트의 구체화 과정 연구: 다사용자 온라인 롤플레잉 게임을

- 중심으로», 『한국언론학보』 48권 5호, 한국언론학회, 2004.10, 188~213쪽.
- _____, 「동영상 UCC의 텍스트적 특징과 문화적 함의에 관한 연구», 『사이버커뮤니케이션학보』 25권 2호, 사이버커뮤니케이션학회, 2008.6, 337~370쪽.
- _____, 「디지털 방송 콘텐츠의 매체미학적 특징과 개발 과제: 양방향 콘텐츠에 대한 고찰을 중심으로», 『인문콘텐츠』 15호, 인문콘텐츠학회, 2009.7, 55~77쪽.
- _____, 「트랜스미디어 콘텐츠의 텍스트 및 이용 특징», 『한국콘텐츠학회 논문지』 10권 9호, 한국콘텐츠학회, 2010.9, 243~250쪽.
- 최혜실, 「게임의 서사구조», 『현대소설연구』 16호, 한국현대소설학회, 2002.6, 365~383쪽.
- _____, 「문화산업과 인문학, 순수예술의 소통 방안을 위한 일고찰», 『국어국문학』 130호, 국어국문학회, 2002.9, 395~415쪽.
- _____, 「디지털 문화 환경과 서사의 새로운 양상», 『구비문학연구』 16호, 한국구비문학회, 2003.6, 27~48쪽.
- _____, 「文學作品의 테마파크화 過程 연구- '소나기 마을'과 '만해마을'을 中心으로», 『어문연구』 32권 4호, 한국어문교육연구회, 2004.12, 285~306쪽.
- _____, 「동북아 문화산업 교류의 현황 연구- 조사 분석을 통한 교류의 문제점과 대안 제시를 중심으로», 『동북아 문화연구』 1권 15호, 동북아시아문화학회, 2008.6, 55~72쪽.
- _____, 「스토리텔링의 이론 정립을 위한 시론- 공간 스토리텔링으로서의 테마파크 스토리텔링», 『국어국문학』 149호, 국어국문학회, 2008.9, 685~704쪽.
- _____, 「한국 문화의 세계화를 위한 한류의 지속 및 확장 방안 연구- 문화원형 디지털 콘텐츠 사업 사례를 중심으로», 『Comparative Korean Studies』 16권 2호, 국제비교한국학회, 2008.12, 549~568쪽.
- _____, 「몸중심적 사유로서의 서사와 서사중심 의학», 『현대문학이론연구』 44호, 현대문학이론학회, 2011.3, 21~46쪽.
- 한혜원, 「디지털 스토리텔링의 현황 및 활용 방안 연구», 『한국언어문화』 32집, 한국언어문화학회, 2007.4.
- _____, 「신화 케스트에 기반한 디지털 게임 스토리텔링 연구», 『탐라문화』 34호, 탐라문화연구소, 2009.2, 135~160쪽.
- _____. 정다희, 「MMORPG의 안타고니스트 연구», 『한국언어문화』 68호, 한국언어문화학회, 2009.3, 479~497쪽.
- _____. 남승희, 「트랜스미디어 콘텐츠의 스토리텔링 구조연구-〈로스트〉 대체현실 게임을 중심으로», 『인문콘텐츠』 15호, 인문콘텐츠학회, 2009.7, 7~27쪽.
- _____, 「전자문화에 나타난 역사의 재구성», 『현대문학이론연구』 48호, 현대문학이

론학회, 2012.3, 217~236쪽.

- Bernard R. Robin, "The Educational Uses of Digital Storytelling", Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference, 2006, pp.709-716.
- Bernard R. Robin, "Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom", Theory Into Practice 47(3), Lawrence Erlbaum, 2008, pp.220-228.
- Ruth Sylvester&Wendy-lou Greenidge, "Digital Storytelling: Extending the Potential for Struggling Writers", The Reading Teacher 63(4), International Reading Association, 2009.December, pp.284-295.
- Erin A. Miller, "Digital Storytelling" Master, University of Nothern Iowa, 2009.

2. 단행본

- 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.
- 자넷 머레이, 한용환·변지연 역, 『인터랙티브 스토리텔링』, 안그라픽스, 2001.
- 최혜실, 『모든 겉고한 것들은 하이퍼텍스트 속으로 사라진다』, 생각의 나무, 2000.
- _____, 『디지털 시대의 영상문화』, 소명출판사, 2003.
- _____, 『문화콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, 2006.
- 캐롤린 핸들러 밀러, 이연수 외 역, 『디지털미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 크리스티앙 살몽, 류은영 역, 『스토리텔링』, 현실문화, 2010.
- 폴 리쾨르, 김한식·이경래 역, 『시간과 이야기 1』, 문학과지성사, 2012.
- 한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림, 2005.
- H.포터 애벗, 우찬제 외 역, 『서사학 강의』, 문학과지성사, 2010.
- Gérard Subsol(Ed), *Virtual Storytelling: Using Virtual Reality Technologies for Storytelling*, Springer, 2009.
- Ulrike Spierling, "Interactive Digital Storytelling: Towards a Hybrid Conceptual Approach", *worlds in play*, Peter Lang, 2007.

Abstract

Consideration for Systematization of Storytelling Studies as Story Engineering

Ahn, Soong Beum(Kyung Hee University)

For field specialists or researchers working at cultural contents industries 'storytelling' is classed as the most important tactical term. Lately internal academia's discourse map about storytelling is getting very subdivided. This study generally examines formation process of discourse about storytelling between Anglo-American researchers, and prospects related internal researcher's results in relative contexts. Through these process the internal Storytelling Studies' current address, developing into Story Engineering, and remaining tasks are reviewed.

Storytelling Studies has not a few tasks to acquire autonomy as one efficient Story Engineering. Efforts in various angles should be supported to make interdisciplinary research features, as Storytelling Studies is consilience study that treats technology amalgamative area.

(Key Words : Storytelling Studies, Story Engineering, digital storytelling, cultural contents, enjoyment, methodology)

투고일 : 2012년 10월 29일 투고

심사일 : 2012년 11월 5~23일 심사

수정보완일 : 2012년 12월 3일 수정제출

게재확정일 : 2012년 12월 10일 게재확정