

디지털스토리텔링과 고전문학

신선희*

<차례>

1. 연구의 의도 및 방향
2. 디지털스토리텔링의 영역과 고전문학
 - 2.1 인포메이션 스토리텔링과 고전문학
 - 2.2 엔터테인먼트 스토리텔링과 고전문학
3. 의의 및 전망

<국문초록>

본 연구는 인문학의 위기, 매체 환경의 변화와 맞물려 있는 한국 고전문학의 연구전략 모색과 함께 실제로 대학 교육의 현장에서 고전문학의 무엇을 어떻게 가르쳐야 하는가의 고민에서 출발하여 그 해결방안의 모색 과정을 통해 디지털스토리텔링과 고전문학의 연계영역, 그리고 그 활용 방안을 탐색하기 위한 것이다.

본 연구는 완성도가 높은 문화콘텐츠, 이미 산업적 활용성을 인정받은 콘텐츠에 관여된 고전문학의 양상과 기능을 살펴려는 것이 아니다. 오히려 완성도가 낮고 많은 한계점을 지니고 있으나 수업의 현장에서 학생들과 함께 고민하며 작성해본 콘텐츠 중 고전문학과 고전 문화의 원형을 주축으로 삼아 만들어낸 작품을 예시하여 의의 및 전망을 구체적으로 살펴보고 심화시키기 위한 실천적 논의의 장이다.

구체적인 연구의 영역은 고전문학과 디지털스토리텔링의 대표 분야인 인포메이션 스토리텔링과 엔터테인먼트 스토리텔링으로 나누었다. 인포메이션 스토리텔링과 고전문학의 연계영역은 웹뮤지엄 스토리텔링을 중심으로 하여 1. 한국문학사 박물관 구축, 2. 전통문화와 접맥된 캐릭터와 환경설정에서 찾아보았다.

특히 인포메이션 스토리텔링과 관련한 웹뮤지엄 및 지역문화지도 구축에 따른 연구수행 방법과 단계는 1단계: 정보의 수집과 체계화 2단계: context에 따른 스

* 장안대 디지털스토리텔링과 교수

토리텔링 개발 3단계: 웹뮤지엄과 웹사이트 구축으로 제시하였다. 이것은 정보의 압축과 편집 가공을 한 디지털스토리텔링의 개발과정인 것이다.

이러한 고전문학을 토대로한 스토리텔링과 문화콘텐츠 개발 모의 작업에서 전망해 볼 수 있는 것은 다음과 같다.

첫째, 인포메이션 스토리텔링과 엔터테인먼트 스토리텔링이 결합된 또는 양자의 경계가 허문 디지털콘텐츠의 구축가능성이다.

둘째, 다면적 증층의 문화지도가 작성될 수 있고 이러한 문화지도는 한국 문화의 과거·현재를 담은 웹 뮤지엄을 구축하는 데 필요한 자료은행이 될 것이라 본다.

셋째, 고전에서 현대까지 지속되고 있는 다시쓰기 된 작품을 중심으로 지속되어 온 불변소와 변모되어온 가변소를 분별하고 그들을 재조합한 새로운 스토리텔링을 만들어 원전을 멀티소스화한 시나리오 소재 개발 데이터 베이스의 구축이 가능하다고 본다.

주제어 디지털스토리텔링, 인포메이션 스토리텔링, 엔터테인먼트 스토리텔링, 웹 뮤지엄, 지역문화지도

1. 연구의 의도 및 방향

본고¹⁾는 인문학의 위기, 매체 환경의 변화와 맞물려 있는 한국 고전문학의 연구전략 모색²⁾과 함께 실제로 대학 교육의 현장에서 고전 문학의

1) 이 논문은 2005년 전국 국어국문학대회의 발표문을 보완한 것이다.

2) 이에 대해 학회 차원의 논의가 최근 활발하게 이루어지고 있다.

2003년 12월에 개최된 고전문학연구회의 기획 주제인 「新文明 사회에 있어서 國文學科의 제도적 개혁과 학문적 쇄신문제」에서는 연구와 문화사업 그리고 교육사업으로 나뉜 국문학의 세 영역을 밀도 있게 다루었다.

2004년 2월 한국 고소설 학회에서도 「디지털 시대의 고소설」의 주제하에 고소설과 이야기 문학의 미래, 다매체 환경 속에서의 고소설 연구전력과 영화, 게임 시나리오를 통해 고소설 연구과제를 점검하였다. 2005년 5월 국어국문학회에서는 국어국문학의 통합적 연구의 실제 분야에서 TV분석을 통한 문화 비평과 TV드라마의 한국적 아이콘 창출을 위한 시론이 발표되었다.

무엇을 어떻게 가르쳐야 하는가의 고민에서 출발하여 그 해결방안을 찾아본 과정의 일부이다.

고전은 발굴되지 않는 한 늘어나지도 않을 뿐만 아니라 창작되지 않는 과거의 것으로 고정된 작품이다. 그런 의미에서 고전문학 연구자들은 한 작품에 대해 서지적 연구에서부터 고전이 담지하고 있는 의미를 추출하기 위해 다양한 작품분석 방법론을 동원하여 고전 작품을 해부해 왔다고 해도 과언이 아닐 정도로 생산자의 문화적 맥락에서 고정 불변의 텍스트 분석에 집중해 왔다.

그런데 디지털 미디어 기술의 눈부신 발전은 인류의 오랜 이야기가 새롭게 재구성된 다양한 문화 콘텐츠의 중심에 고전의 자리를 마련해주었다.

‘잘 된 콘텐츠에는 고전이 보인다’고도 했고 디지털 매체를 동원한 여러 영역의 콘텐츠는 고전을 무한한 변신이 가능한 황금 알처럼 고전의 부가가치를 증폭시켰음에 틀림이 없다.

그러나 양질의 문화콘텐츠를 창작해낼 역량을 키울 실제 교육과정에서 한국 고전문학에 대한 학생들의 관심과 흥미를 끌어내고 다시 이것을 문화콘텐츠로 재창조 해내는 것은 쉽지 않은 일이었다. 그들은 이미 생산된 콘텐츠를 향유하고 있었지만 그 콘텐츠에 녹아있는 문화의 원형을 찾아

2005년 12월 한국한문학회에서는 한문학 연구의 문화론적 방향 검토에 이어 한문학과 문화콘텐츠의 만남의 기획 주제하에 한문학의 정통성과 시대의 흐름과 함께하는 문제의식을 아울러 문화 유산이 산업적 성과물로 되살아나기 위한 다양한 전략을 음악, 무용, 영화, 사극, 애니메이션의 분야를 통해 모색하였다.

그 가운데 문화 콘텐츠 진흥원이 주관한 문화원형 디지털 콘텐츠 개발 사업의 일환으로 제작된 「조선시대 대하소설을 통한 시나리오 창작 소재 및 시각자료 개발」은 고전 문학과 문화 콘텐츠의 연계 방안을 마련한 엔브레인(주)과 고전문학연구자(송성욱·가톨릭대)의 산학협력 결과물로서 소수의 전공자를 제외하고는 접근하기도 방대한 대하소설의 텍스트를 공통 단위담과 에피소드들로 해체, 재구성하고 원형스토리 개발과 함께 캐릭터의 개발로 시각화의 기틀을 잡아 콘텐츠의 활용도를 높이고 고전 소설을 대상으로 한 문화 콘텐츠 작업의 가능성을 열어준 성과물이다.

내고 그 원형의 모태인 고전 작품이 지닌 보편성과 개별성을 추출하는데는 미숙했다. 신세대 학생들에게 문화 원형의 보고요 광산이라는 고전문학의 가치를 작품 분석과 의미 탐구만으로 드러내는 것은 역부족임을 실감하면서, 고전과의 즐거운 만남을 이끌어낼 방안을 모색하게 되었다. 그 과정에서 고전과 디지털콘텐츠는 오랜 시간적 거리에도 불구하고 인문정신과 과학기술이 가장 잘 밀착 될 수 있는 영역임을 확인하였다. 그리하여 문학을 통한 문화 확장의 길을 열어 보고자 했다.

이에 앞서 고전을 둘러싸고 있는 두터운 먼지더미와 헤집고 들어가기엔 엄청나게 긴 가시덤불 숲을 걷어내 주는 일이 필요했다. 어려운 어휘와 낯선 문체를 설명적 주석본이 아닌 읽기 쉬운 이야기체로 풀어내는 작업이 선행 되어야했다. 다음으로는 고전 문학의 현대적 수용 및 장르적 변용 양상을 구체적인 작품을 통해 분석하고, 고전과 현대문학의 연계성과 그 내재적 원동력을 찾아내 넓게는 한국문화의 원형성의 지속과 계승 작업의 토대를 마련해주는 작업³⁾이었다.

본 논문은 완성도가 높은 문화콘텐츠, 이미 산업적 활용성을 인정받은 콘텐츠에 관여된 고전문학의 양상과 기능을 살피려는 것이 아니다. 오히려 완성도가 낮고 많은 한계점을 지니고 있으나 수업의 현장에서 학생들과 함께 고민하며 작성해본 콘텐츠 중 고전문학과 고전 문화의 원형을 주축으로 삼아 만들어낸 작품을 예시하여 의의 및 전망 그리고 한계를 지적하고 함께 극복 방안을 모색해보자는 데 있다.

3) 필자는 고전의 현대적 계승과 장르적 변용 연구를 위해 기존의 문학 장르와 문화 영역으로 확대 변용된 자료를 수집·정리 하여 실화와 고소설이 재창조된 양상을 ‘다시 쓰기’의 개념으로 수렴하였다. 참고, 『우리 고전 다시 쓰기』, 삼영사, 2005.

2. 디지털스토리텔링의 영역과 고전문학

2.1 인포메이션스토리텔링과 고전문학

과거의 문화유산과 관련된 정보와 지식을 흥미로운 체험으로 전달하는 웹 뮤지엄 스토리텔링은 인포메이션 스토리텔링의 대표적인 분야일 것이다.

특히 과거의 문화유산을 형태를 지닌 오브제로서 진열장에 전시 될 수 있는 것만이 아니라 구비 전승물과 무형의 민속자료까지 포괄하여 사이버 공간에서 뮤지엄을 구축하는 데 있어서 스토리텔링의 역할은 가장 중요하다.

과연 고전문학은 어떤 기능을 수행할 수 있을까?

흔히 문학사 서술은 역사의 연대기 기술처럼 시대별로 작품과 장르를 구분하고 그 시대의 삶을 조망한 책을 통해 이루어져왔다. 문학사 서술이 상세하면 지루한 정보의 나열처럼 여겨졌고 간략하면 시대와 작품의 실상을 놓쳐버린 듯했다.

고전문학을 오브제로 적극적으로 수용한 ‘한국문학사 웹뮤지엄’을 구축해 보자. 문학사의 시대 구분에 따라 웹 뮤지엄의 공간을 나누고 오브제를 모은 후, 그 시대를 살아간 인물을 등장시켜 그의 체험으로 오브제를 다시 만나게 했고 그 체험의 과정을 스토리텔링으로 엮어 보았다.

<예시1>은 신분제도의 모순 속에서 아내를 빼앗기고 장돌뱅이가 되어 조선을 누비고 다닌 한 평민 남성의 유랑기를 통해 조선 후기의 삶이 살아있는 웹 뮤지엄을 구축해 본 것이다. 화면 하단에는 관련 구비 민속자료를 참조할 수 있게 하였고 박물관을 관람하는 내내 음악을 선택하여 들을 수 있도록 했다.

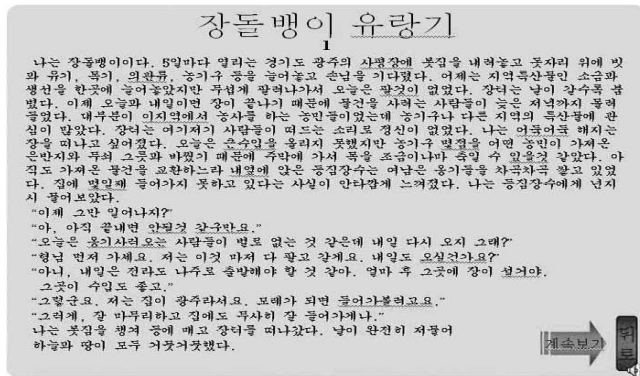
지역문화유산을 역사 문화 체험의 자료로 삼아 가상현실을 통해 정보와 흥미를 제공하는 문화지도는 과거에서 현재까지, 시간의 단절을 넘어

서 문학을 삶의 길벗으로 삼아 구축 가능한 스토리텔링 활용의 한 분야라 생각한다. <예시 2>와 <예시 3>은 경기 지역 문화 지도⁴⁾를 市별로 작성해 본 것 중의 하나이다. 특정지역의 문화유산을 지명 /인물 /설화/민요/유적 /민속 등의 세부 항목별로 수집 한 뒤 일정 컨셉에 따라 수집된 자료를 선택 · 조합하여 감성 디자인된 스토리텔링으로 구성한 것이다. <예시2>는 과거와 현재를 잇는 문화기행의 컨셉으로, <예시3>은 외국의 한국문화 동호인을 상대로 한 역사탐방 컨셉으로 각각 한국의 신화에서부터 지역전설, 인물담 및 유적 자료를 적극 활용하여 스토리텔링을 구성했다.

예시 1 <조선시대 후기-장돌뱅이 유랑기>



4) 경기도와 경기 문화재단이 제작한 '경기문화 역사 체험 가상현실'(한국어판, 일어판) 3D 동영상물의 장단점을 검토 후 그와는 차별성을 가진 문화지도를 만들고자 했다.



예시2 <환웅천황 파주 시청기-문인들의 쉼터>





예시3. 〈Happy 수원-尤文治志 作成治化〉



등장인물

- 수원 광관 안내 도우미
 - 임보은(28. 학생) 김재희(25. 학생) 이남희(30. 학생)
- 후쿠이시 수원사랑모임 회원
 - 코이즈미(43. 남. 권의권 운영) 한국에 대한 관심이 많으며, 호기심이 많음. 수원사랑 모임의 회장을 맡고 있음. 한국방문 경험 7 번째.
 - 모리(50. 남. 세탁소 운영) 지역 활동에 대단히 적극적임. 한국 방문 2번째
 - 오오부키(28. 남. 학생) 국제 문화학부 대학원생.
 - 단나카(38. 남. 공무원) 후쿠이시청 공무원. 수원시 교류업무 담당
 - 모리 다카코(47. 여. 모리씨의 아내) 세탁소 운영. 지역 활동에 적극적임
 - 이시하라(29. 여. 사진작가) 각국의 문화유적을 찾아 다니며 작품 사진을 찍음. 한국 방문 3번째
 - 사와의(25. 남. 라면 집 아르바이트생) 수원 사랑모임 회원. 세계 여행을 꿈꾸고 있음
 - 야다타(35. 여. 여성 자원봉사자) 수원사랑 모임 회원. 여러 방면에서 자원봉사 활동을 하고 있음.

이남희: 수사모 여러분! 여러분의 수원 방문을 진심으로 환영합니다. 여러분들이 지금 막 지나오신 고개는 수원과 의왕산을 잇고 있는 경계라고 할 수 있는데, 누구나 수원에 오실 때에는 이 길을 지나시게 됩니다.

이 고개는 조선 제 22대 임금이셨던 정조께서 본래 미륵고개(미륵당)라고 불리던 이름을 지지대(滌濯臺)라고 고쳐 부르게 된 곳입니다. 정조께서는 부친의 원소를 참배하고 돌아가는 길이면 이 고개에서 여가(御駕)를 멈추고 멀리 눈이 있는 곳을 바라보며 떠나지를 못했다고 합니다. 당시의 심경을 임금께서는 이렇게 시로 지으셨습니다.

아침이나 저녁이나 사모함을 못다 해서(晨昏不盡慕)
 이날에 화성에 또 왔구나(此日又蕪墟)
 부슬 부슬 내리는 가랑비가 원소에 내리는데(嘆 霧園雨)
 재설에 지나는 정 이어라(徒爾齎駟懷)
 단약 사흘 밤이라도 차 보았으면(苦爲三夜宿)
 오히려 원썩은 이두티라(猶有上分威)
 지지대 길에서 둘 가마 머리에(輜官漫濯胎)
 오통의 구름이 바라보는 속에서 생긴다.(梧雲望 生)

이남희: 어머세요. 아버지를 사모하는 간절한 마음이 느껴지지 않나요? 후에 임금께서는 연로(耄耋)에는 경계선에 돌을 세워 표시하라고 하교를 하셨는데 그때 지지대라는 글을 새겨 넣게 되었던 거지요. 순조7년(1807)에는 화성여사 신현이 지지대비와 비각을 건립하게 됩니다.(충무관제환 서영보 간 관도년부사 유사죽 서)

2.2 엔터테인먼트 스토리텔링과 고전문학

허구적 세계를 바탕으로 구성한 엔터테인먼트 스토리텔링의 대표적 장르는 게임시나리오 일 것이다. 게임은 분산 다중형의 사건 진행이 가능하게끔 미션트리를 계획하여 구축하기에 선형적 사고로 만든 이야기 체계와는 완전히 다른 서사 세계로 구축된 가상공간의 체험영역이다⁵⁾. 또한 대결구도를 바탕으로 하고 있고 많은 장애물과 그에 따른 레벨을 상정해야 하기 때문에 인물, 사건, 배경, 도구의 선명한 가시화와 역할 및 능력에 대한 구체화, 차별화 작업이 수치화, 계량화 되어야 한다. 점수·체력 수치·아이템박스의 기본 능력치수의 설정이 필요하다.

<예시4>는 구텐베르크보다 앞선 인쇄 기술, 직지를 통해 금속활자에 관한 기본 상식과 금속활자 주조법에 관련된 기술 및 직지의 정신이 담긴 구절을 캐릭터들이 사용하고 활자의 발전단계와 전과 과정을 캐릭터인 백운, 속옥, 석찬, 달잠, 알타리, 티무르, 안나슬롭스키, 구텐베르크의 각 축전에서 표현했고 동양의 활자 기술이 구텐베르크까지 이르게 된 것이라는 활자로드 가설을 설득력 있게 이끈 시나리오에 기초하고 있다.

게임의 대결 구도와 방식을 모바일 대전 액션으로 국한시켰으나 등장 인물을 캐릭터화 하는 것은 마치 살아있는 인물처럼 형상화하여 가시화할 수 있는 조건들을 부여했고 캐릭터 별로 활자의 속성, 기술, 커맨드, 데미지 등 게임을 즐길 수 있는 요소를 정확하게 명시하고 수치화했다. 또 대전방식의 선택에 따라 화면을 구성하고 메인스토리와 캐릭터별 스토리를 짰다.

5) 게임시나리오와 고전서사문학의 유사성은 캐릭터의 창조 방식과 행위중심의 서사 전개 방식에서 찾을 수 있다. 그러나 게임 시나리오의 설계 과정과 구성요소 그리고 플레이어들의 시나리오 독법 순서와 관련하여 구현 매체가 지니는 시청각적 요소와 인터랙티비티 등은 양자의 두드러진 차이점이다.

줄고, 「고전서사문학과 게임시나리오」, 『고소설 연구』 제17집, 2004, 75~106쪽.

길을 떠나 맞게 되는 고난과 고난의 극복, 성취로 이르는 단순 구도는 승리/패배라는 대립 구도의 반복이라는 게임의 기본적 법칙에 의존하고 있으나, 이것은 ‘영웅일대기’라는 한국 서사문학 원형의 충분한 재현이라는 점에서 높이 살만하다. 그 승리한 영웅의 모습은 한국의 금속활자 직지를 세계에 알린 활자문화의 원형에 대한 교육적 문화적 가치 창출에 기여한 것이다. 이를 토대로 고전작품 판본과 이본에 대한 학습도 자연스럽게 이루어질 수 있었다.

예시4. 〈모바일 게임 시나리오 활자로드6〉

기술의 기본 속성

금속 계열 : 체력게이지가 4/1미만이고 활자게이지가 가득 찬 상태에서 쓸 수 있는 궁국 기술

목판 계열 : 활자게이지가 가득 찬 상태에서 쓸 수 있는 기술

교니 계열 : 캐릭터 고유의 기술

필사 계열 : 일반 공격 기술

※ 캐릭터의 최고 체력게이지는 1000포인트.

※ 각 계열의 스킬들을 방어했을 경우 데미지는 금속계열은 50, 목판과 교니계열은 10, 필사는 0이다.

1) 백 운(주인공)

	이 름	백운	혈액형	A
	나 이	30살 추정	에 인	없음
	사는 곳	홍덕사	비 룯	없음
	직 업	홍덕사 주지	복 장	승려복
	성 격	내성적, 따뜻함	장 점	무공이 뛰어남
	언 어	나긋나긋함	단 점	너무 진지함
	별 명	노인네	특 기	금속활자신공
	기 타 특 징	일반적인 승려의 모습으로 비범함이 느껴지는 용모. 회색 범의(法衣)를 입고 하얀색 고무신을 신고 있음. 스승 석옥에게 ‘직지신공’을 전수 받아, 이를 옹호/발견시킨 ‘금속활자신공’을 세상에 전파하기 위해 길을 떠남. 금속활자를 이용한 기술을 사용.		

- 6) 제1회 전국 문화콘텐츠 스토리텔링 공모전(2005년 1월) 문화원형 분야 대상수상 작품으로 수상자는 필자 소속 학과의 학생이다.

속 성	이 름	커 맨 드	데미지	기술 설명, 비주얼과 사운드
금속	금활무진격 (金活舞眞擊)	→↓←↓→ 필살 65456, 9	500	· 대쉬 후 상대방을 잡은 후 난타. · 난타 비주얼은 필사계열공격, 금활권, 금활각을 시전한 후 직지붕격으로 마무리.
목판	직지붕격 (直指崩擊)	↓→↓→ 필살 5656, 9	300	· 양손에 기를 모아 대쉬 후 오른손 한번, 왼손 한번의 후 공격. · 양손의 모인 기가 오른손 가격 시 직(直), 왼손 가격 시 지(指)자를 그리며 캐릭터 크기만큼 폭발
	금활만근추 (金活萬斤錘)	↓→ 필살 (근접)56, 9	300	· 근접기술로 상대방을 잡고 높게 점프하여 상대의 허리에 무거운 활자 추를 달아 떨어뜨림. · 점프하면 화면 밖으로 1초간 사라졌다가 백운은 멀쩡히 착지하고 상대방은 허리에 무거운 활자 추가 묶여 곤두박질.
교니	금활풍 (金活風)	↓→ 주먹 56, 7	70	· 캐릭터 얼굴 크기만 한 금속활자가 날아감. · 활자는 회전하며 날아가고 佛자가 새겨져 있다.
	금활권 (金活拳)	→↓→ 주먹 656, 7	70	· 대쉬 후 주먹이 금속활자로 바뀌며 상대방 앞에서 아래서 위로 점프하며 크게 주먹을 휘둘러 어퍼컷.
	금활각 (金活脚)	(공중)↓→ 발차기 (2), 56, 8	70	· 공중에서 사용하는 기술로, 발끝이 금속활자로 바뀌며 대각선 아래로 이단옆차기.
필사	기본기	주먹, 발차기 막기 7, 8, 0	25	· 주먹-일반 펀치. · 앉아서 주먹-상대방 얼굴 부분 가격 · 뛰어서 주먹-양손을 모아 내리찍는 공격. · 발차기-일반 회전 발차기. · 앉아서 발차기-일반 앉아서 회전 발차기. · 뛰어서 발차가-태권도의 이단옆차기. · 막기-한쪽다리 손들어 片모양으로방어.

이처럼 서사구조와 대결구도가 비교적 간단하고 선명한 모바일 게임 시나리오에서도 다수의 스토리텔링이 필요하다. 그렇다면 멀티시나리오를 만드는 일은 어디에서부터 시작해 볼 수 있을까?

고전문학 다시쓰기의 확대차원에서 스토리텔링을 짜보는 일이다. 고전 작품은 정해주고 콘텐츠 영역을 선택하게 한 후 그에 맞는 시나리오를 작성하게 하는 것이다. 예컨대 <허생전>의 등장인물과 서사전개과정은 그대로 두고 당대의 사회 경제적 문제를 오늘날의 사회적 이슈로 치환하여 나름의 해결책을 제시하는 방향으로 스토리를 구성해 보는 것이다. 독도 문제와, 통일 등 거시적 문제를 현실과 가상의 조선과 일본인을 등장시키고 승리의 체험이었던 축구 경기를 한·일 대결의 수단으로 동원하여 통쾌하게 해결한다.

이러한 스토리텔링 작성 과정은 고전에 담겨있는 서사의 단락화 및 의미추출 그리고 당대 고전 향유층의 삶에 대한 인식 및 상상력의 실체에 자연스럽게 다가가게 했으며 서사문학에서 갖추어야 할 치밀한 인물관계의 설정, 긴밀한 사건 구성력 등을 학습시켰고, 현실을 향한 문학의 역할이 무엇인가도 익히게 했다. 한 팀이 되어 구성한 스토리텔링이지만, 스토리구성이 마무리되면 각자의 관심에 맞는 콘텐츠 영역을 새로이 추출해 내기도했다.

예를들어, 독도 쟁취를 위한 축구경기에 소요된 장비와 도구들을 브랜드 이미지화는 작업을 하기도 했고, <허생전>의 전체 내용을 어느 대학생의 꿈으로 처리하여 꿈을 꾀 후 꿈의 내용을 바탕으로 한 인터넷 소설을 구상하기도 했다.

이러한 시간은 만화, 게임, 영화 등을 통해 이야기 문학을 접한 세대에 게 기존의 소설문학의 요소와 기법의 유용성을 가르치는 과정이기도 했고 카피라이팅, 광고홍보 등에 필요한 또 다른 스토리텔링을 개발할 수 있는 아이디어 창출의 계기를 마련한 자리이기도 했다.

역으로 콘텐츠의 영역을 정해주고 고전을 활용하는 방법이다. 예를 들어 무속신화의 세계를 맵으로 만들고 인간이 신으로 좌정되기까지 수난의

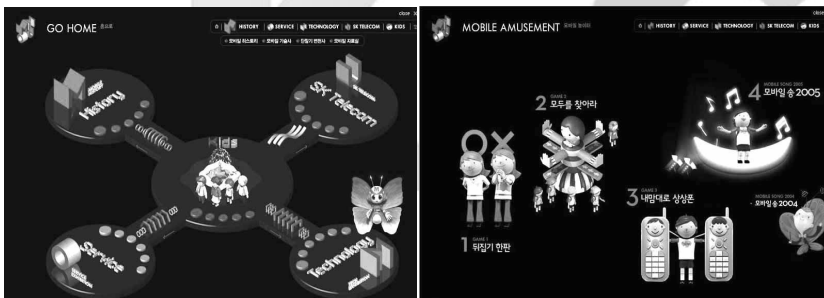
과정을 세분화된 퀘스트로 만들면서, 한국인의 생사관과 세계관이 융해된 게임 시나리오를 작성해 보는 일이다. 고승담과 연기설화를 바탕으로 작성한 RPG 게임 등은 조선팔도를 맵으로 삼아 장소이동의 성격을 부각하고 한국형 몬스터와 장애물을 구역별 시나리오에 배치시켜 해동고승전과 삼국유사를 흥미진진한 게임의 스토리텔링 개발소스로 변화시킬 것이다.

그러나 고전문학을 원소로 삼아 학생들의 창의력을 이끌어내고 다양한 콘텐츠로 재창조하는 과정에서 기술적 방법론의 부족을 매번 실감하였다. 디지털매체 관련 학과의 응용기술을 스토리텔링 개발과 함께 습득하는 것은 무리였다.

이러한 한계를 최소화하기 위해서는 기존에 개발된 캐릭터와 화면배치 및 편집 기술을 차용하는 벤치마킹을 활용할 수 있겠다.

예를들어, <예시 5>에서처럼 대상물 (또는 대상영역)의 역사설명, 캐릭터 개발과 스토리텔링 도입, game, song, 테마파크 등의 장르확장 방법은 인포메이션 스토리텔링의 응용과 에듀테인먼트 관련 콘텐츠를 모의제작함에 있어서 꽤 유용한 자료였다.

예시 5. <모바일 뮤지엄>



이와 관련하여 전통문화원형 콘텐츠⁷⁾를 개발하고, 개발된 문화원형을 여러장르의 문화 콘텐츠 제작과정에서 창작 소재로 활용하는데 있어서 유료화 창구의 문턱이 높아 모의 제작 과정에서는 그 실질적 활용이 어렵다는 점을 지적하고싶다. 역사, 문학 등의 이야기형 소재를 콘텐츠화 할 때에는 자연스럽게 예술형, 전략형, 기술형 소재를 바탕으로 개발된 디지털 콘텐츠가 폭넓게 활용되기 때문이다.

3. 의의 및 전망

스토리텔링의 영역확대는 언뜻 문자제국의 완성을 침범한 전자 제국의 승리인양 기존의 문학 질서를 뒤흔든 혼란으로 파악되기도 했다. 그러나 허구의 세계를 토대로 만든 콘텐츠의 스토리텔링이든 정보와 지식을 이야기로 엮어내는데 필요한 스토리텔링이든 인쇄매체가 이룩해 놓은 풍부한 자료 없이는 불가능한 일이다. 문자제국과 전자제국의 상보적 관계는 문화 콘텐츠 생산의 디딤돌이라 생각한다. 디지털미디어 기술은 스토리텔링의 영역을 넓혔고 문화콘텐츠 장르의 다변화에 기여했다. 그러나 장르간의 상호 소통과 표현방식의 다양화는 이미 고전 다시쓰기, 새롭게 읽기에서 시작된 일이었음을 간과할 수 없다.

작가 및 향유층의 세계관과 의식세계 당대 역사 사회적 의미 등을 총체적으로 파악하여 작품성을 깊이 논의해온 고전문학 연구 과정에서 음양오행의 동양사상과 충효열의신과 같은 인간 사회윤리에 관한 유교적 덕목은 늘 유사한 모습으로 작품의 근간이 되었고 주인공이 추구해야 할 절대적 가치이기도 했다. 또 꿈이라는 환상적 허구를 통해 현실의 문제를

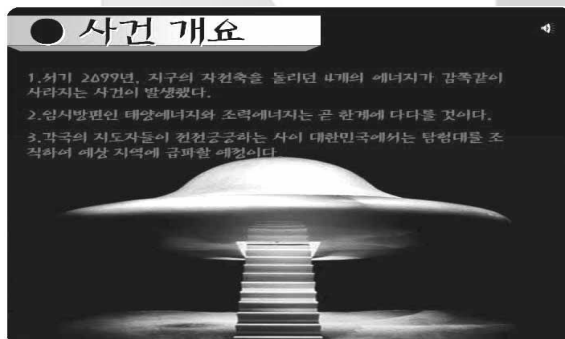
7) 한국문화 콘텐츠진흥원에서 지원, 개발한 140여 개의 문화원형 디지털 콘텐츠를 말한다.

우회적으로 환기시키고 염원을 표현하고 천상과 지상의 질서를 병치시켜 세계관을 그려냈다. 그러나 고전소설을 읽어내는 기존의 아날로그식 고전독법으로는 고전 작품이 담지하고 있는 그 같은 사상, 윤리 세계관 등을 디지털 콘텐츠에 담아내는 것은 나침반 없이 항해하는 것처럼 막막한 일이라 여겨진다.

사회 구성원들에 의해 공유되는 사회적 체험과 상황을 직접적으로 감각을 통해 환기시키는 시나리오로 재구성해야 하며 대중문화, 대중매체에 적합한 가시화 작업과 감각적 체험 과정을 거쳐야 한다.

그 예가 <예시 6>이다. 화성과 남양에 유달리 많은 신도비와 충열비를 나열된 사적으로 보지 않고 사적에서 기리고 있는 유교적 가치의 힘을 미래 우주를 움직이는 실체의 에너지원으로 전환함으로써 그들의 부족이 우주 운행 질서에 큰 충격으로 다가오고 미래 연구진에 의해 그 에너지의 재공급은 화성 남양에서 가능하다는 설정 아래 외계인을 투입하고, 유교 가치를 측정하고 수량화하는 새로운 독법·해석법이 등장한다. 시간의 벽을 허물고 과거를 미래세계로 끌어들이는 스토리텔링에 의해 전생/이생, 천상/지상으로 나뉘어 관계 맺던 고전서사의 삶과 세계가 구체성을 갖게 된다.

예시6.〈조국의 숨결을 가슴에- 경기도 화성·남양 문화지도〉





한편, 고전문학의 인접 학문은 한문학, 역사학, 철학 등 문·사·철의 영역에서 크게 벗어나지 않았고 그들의 연계의 친밀함은 고전 문학 작품의 의미를 선명히 해주고 풍부히 해주었음에 틀림이 없다. 문화콘텐츠의 시나리오 창작과정에서는 인문학적 영역에 속하지 않는 분야의 시각을 활용할때 대중문화로서 긍정적이고 시사적인 가치를 창출해 낼 가능성이 열린다.

<예시 7>은 화성시의 문화지도 자료의 수집 과정에서 타 지역에 비해 많은 보호수에 착안하여 스토리텔링을 구성한 것이다. 자연과 환경 문제가 나무에 얽힌 설화와 민간신앙이 스토리텔링에 의해 재구되며 가상의 생명나무 정령을 얻기 위해 수행해야 하는 화성시 탐색과정에서 화성의

문화에 대한 정보와 지식을 습득해 가게 된다. 즉, 주어진 미션을 수행해 야만이 나무의 정령을 획득할 수 있고 정령의 축적은 퀘스트의 수와 승패 여부에 따라 수치화된다.

예시7. <화성문화지도-가자 생명 기동대>



고전문학의 스토리텔링과 관련된 모의 작업에서 문화콘텐츠 개발과 관련하여 전망해 볼 수 있는 것은 다음과 같다.

첫째, 인포메이션 스토리텔링과 엔터테인먼트 스토리텔링이 결합된 또는 양자의 경계가 허문 디지털콘텐츠의 구축가능성이다. 이것은 특히 역사 기술 허구담이 상당한 분량을 차지하고 있는 우리의 고전서사문학 전통에서는 충분히 고려해 볼 수 있는 영역이라 생각한다. 그 점은 한국에서 기존에 개발된 게임 시나리오의 예⁸⁾에서도 드러난다. 스타크래프트나 워크래프트처럼 시공이 모두 우주공간의 행성이나 중세적 환타지 공간에서 펼쳐지는 완전한 가상 세계로 이루어진 외국의 게임 시나리오와는 다르다. 우리의 게임시나리오는 역사적 사실공간을 배경으로 하고 역사적인 영웅과 구체적 지형지물을 토대로 한 전략 시뮬레이션 장르가 지배적이다. 정보나 지식의 습득과정을 게임의 퀘스트 수행으로 단계화하고, 불가시적인 관념과 가치를 수량화 하는 것 또한 인포메이션 스토리텔링에 엔터테인먼트 스토리텔링 구성 방법을 끌어온 것이라 여겨진다.

둘째, 과거, 현재, 미래를 오갈 수 있는 스토리텔링을 통해 시간의 경계를 허문다면, 공간을 중심으로 한 인물·사물·사건을 선택하고 재배치한 다층의 역사 문화 지도를 만들 수 있다고 본다. 동시에 문화자료를 어떠한 컨셉에 의해 선택·재조합 하느냐에 따라 한 지역에 대한 다면적 층층의 문화지도가 작성될 수 있고 이러한 문화지도는 한국 문화의 과거·현재를 담는 웹 뮤지엄을 구축하는 데 필요한 자료은행이 될 것이라 본다.

셋째, 원소스 멀티유즈로 일컬어지는 문화콘텐츠의 장르적 변용과 산업적 활용은 문화 원형이 잘 농축된 원소스의 중요성을 일깨우는 말이다.

8) <巨商>, <충무공전>, <충무공전2>, <태조왕전>, <천년의 설화>, <장보고전>, <바람의 나라> 등의 게임시나리오는 신라, 고구려, 백제 및 조선을 배경으로 한 역사적 사실과 인물을 주축으로 하고 있다.

그런데 여기서 주목할 수 있는 것은 원전자체의 멀티 소스화 작업이다. 잘된 문화콘텐츠라고 해서 장르적 변용에 성공하지는 않는다. 영화의 흥행성공과 달리 게임 ‘반지의 제왕’은 성공하지 못했다. 그것은 영화를 통해 이미 알고 있는 내용을 거의 그대로 반복했기 때문이다.

그렇다면 콘텐츠의 멀티유즈를 성공시키기 위한 전략은 무엇일까? 이 본에 따라 다른 의미를 함축하고 있는 고전작품과 개화기·근·현대까지 지속되고 있는 다시쓰기 된 작품을 하나의 작품군으로 묶어내고 지속되어온 불변소와 변모되어온 가변소를 분별하고 그들을 재조합한 새로운 스토리텔링을 만들어 원전을 멀티소스화한 시나리오 소재 개발 데이터 베이스를 구축해야한다고 본다. 이는 고전에 대한 수용자의 해석의 다양성을 넘어서 상상력과 창작의 가능성, 그리고 매체환경의 다변화에 적극적으로 대응하는 방법이며 기존의 연구 성과와 창작물을 좀 더 개방적 무대에서 활용하는 길이라 여겨진다. 고전 다시쓰기와 스토리텔링개발에 관련한 논의는 차후로 미룬다.

그러나 짧은 예시 장면에서 보았듯이 고전 문학을 토대로 하고 문화원형의 지속과 변모양상을 바탕으로 한 스토리텔링을 디지털콘텐츠로 완성하기 위해서는 멀티미디어 저작도구 응용 능력이 절대적으로 필요하다. 콘텐츠의 활용은 감각화, 특히 시청각적·흡입력과 직결되기 때문인데, 이를 위해 컴퓨터공학전공자 및 커뮤니케이션 디자이너와의 협업은 물론이고 콘텐츠구성 단계에서부터 기술적인 문제를 함께 고려해야 디지털 콘텐츠의 효과적 구현이 확보될 수 있다고 생각한다.

참고문헌

고육·이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003, 58~153쪽.
서울대학교 국어연구소, 『하이퍼미디어시대의 언어 문화 교육 연구』, 전국학술발

- 표대회논문집, 2003. 4. 26.
- 한국소프트웨어「2003 International Digital Storytelling Conference」, 발표 논문집
한국소프트웨어진흥원, 2003.
- 김춘식, 「충체성의 서사와 해체의 서사」, 계간『문학수첩』, 2003년 여름호, 88~97쪽.
- 최혜실, 「디지털 문화 환경과 서사의 새로운 양상」, 계간『문학수첩』, 2003년 봄호
345~365쪽, 여름호 345~366쪽, 가을호 329~348쪽.
- 『고소설연구』 제17집, 2004. 6 기획주제: 디지털시대의 고소설 5~106쪽.
- 김탁환, 「고소설과 이야기문학의 미래」, 5~28쪽.
- 조혜란, 「다매체 환경 속에서의 고소설 연구 전략」, 29~52쪽.
- 조현설, 「고소설의 영화화 작업을 통해 본 고소설 연구의 과제-고소설<장화홍련
전>과 영화 <장화, 홍련>의 사례를 중심으로」, 53~74쪽.
- 신선회, 「고전 서사문학과 게임 시나리오」, 75~106쪽.
- 『고전문학연구』 제25집, 2004. 6, 기획논문: 신문명 사회에 있어서 국문학과 의 제도
적 개혁과 학문적 쇄신문제.
- 임형택, 「한국문학연구자는 지금 어떻게 할 것인가?」, 1~12쪽.
- 한기형, 「『국어국문학(과)』의 미래지향적 변화방향」, 13~36쪽.
- 권순궁, 「지방대학 『國語國文學科』의 개편과 전망」, 37~52쪽.
- 구본기·송성욱, 「고전문학과 문화콘텐츠의 연계방안 사례발표」, 53~96쪽.
- 「국어국문학 후속세대를 위하여: 현재와 미래」, 제48회 전국 국어국문학 학술대회
발표논문집, 2005. 5.
- 「한문학과 문화콘텐츠」 한국 한문학회 30주년 기념 학술대회 발표논문집, 2005. 12.
- 「문학, 문화 그리고 콘텐츠」 국제어문학회 2006년 봄 전국학술대회 발표논문집
2006. 5.
- 『2005 문화원형 콘텐츠 총람』, 한국 문화콘텐츠 진흥원, 2005. 전 권.
- 신선회, 『우리 고전 다시 쓰기』, 삼영사, 2005.
- 참고사이트
- SK텔레콤에서 만든 모바일 뮤지엄 사이트 : <http://www.momu.co.kr>
- 문화관광부 이뮤지엄 : <http://www.emuseum.go.kr/index.jsp>
- CULTURE CONTENT www.culturecontent.com
- 경기도 역사문화체험 가상현실 시스템 <http://www.vrkg21.net>

임진록온라인 거상 <http://gersang.joyon.com/>

충무공전2 cafe.daum.net/chmgzcafe

태조왕건 <http://king.trigger.co.kr/>

천년의 신화 <http://www.chunsin.ez.ro>

장보고전 <http://www.tigger.co.kr/home/guild/guild.htm>

바람의 나라 <http://baram.nexon.com/>

K C I

ABSTRACT

Digital Storytelling and the Classic Literatures

Shin, Seon-Hee

This thesis focuses on how to study the Korean Classic Literatures in the crisis of humane studies and in the era of ever changing medias. It also tries to solve the problems of what to teach in the class. For that purpose, this thesis wants to find the connectedness between digital storytelling and the Korean classic literatures and wants to find the way to utilize them.

This thesis does not intend to find the various aspects and functions of the classic literatures in the already finished culture contents or broadly commercially acknowledged contents. Rather, it tries to intensify the meanings and prospects of the works that are based on the less acknowledged classic literatures. Those are the works of the contents that have been discussed seriously in the class.

This study has two parts : information storytelling and entertainment storytelling. The connection of information storytelling and classic literatures has been studied on the basis of 1) Establishment of Korea Literature Museum and 2) Characters that are rooted on the classic cultures.

Future prospects of the storytelling and cultural contents that are based on the classic literatures are as follows:

- 1) A new establishment of digital contents that combined the information storytelling and entertainment storytelling.
- 2) A construction of data bank that is necessary to build a web museum that shows a various culture map with past and present Korea cultures.
- 3) Development of data bases that contain various materials of

scenarios that are useful for many kinds of storytelling.

Key Words digital storytelling, information storytelling, entertainment
storytelling, web museum, culture map

논문투고일 : 2006. 5. 15
심사완료일 : 2006. 5. 29
게재확정일 : 2006. 6. 12

K C I