

스토리텔링의 계보학적 고찰

-한국에서 스토리텔링의 논의를 중심으로

김 맹 하

제주대학교 인문대학 독일학과 조교수(교신저자)

장 공 남

제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과 석사과정(주저자)

'스토리텔링'은 이야기를 다른 사람에게 전달한다는 뜻의 용어로 서구의 'storytelling'를 그대로 사용하는 단어다. 현대 사회에서는 새로운 미디어의 등장으로 이야기를 가공하는 스토리텔링이 각광받고 있다. 스토리텔링이란 용어는 갑자기 등장한 용어가 아니라 계통을 가진 용어이다. 문자시대 이전부터 스토리텔링은 세상과 소통하는 방식으로 사용되어 왔다. 디지털 기기의 진화와 함께 스토리텔링은 이전의 스토리텔링을 차용하거나 개선해 디지털 스토리텔링이라는 새로운 스토리텔링으로 변모했다.

본 논문은 스토리텔링에 대해 학자들이 정의한 부분을 분석하여 이 시대에 필요한 스토리텔링에 대한 잠정적인 정의를 하려는 데 목적이 있다. 결론적으로 스토리텔링은 사람들이 살아가는 세상 속에서 떠도는 이야기 자원을 끌어 모아 다양한 미디어를 활용해 이야기를 가공함으로써 다른 사람들에게 재미와 감동 그리고 정보를 전달함으로써 이야기에 가치를 부여해, 인류가 세상과 소통하는 이야기 방식이다.

스토리텔링의 계보학적 고찰

-한국에서 스토리텔링의 논의를 중심으로

1. 들어가는 말
2. 세상과 소통하는 다양한 방식
 - 1) 이야기
 - 2) 스토리텔링
 - 3) 디지털 스토리텔링
3. 나오는 말

1. 들어가는 말

현대 사회에서는 휴대전화 기능, 컴퓨터 기능을 모두 갖춘 손안의 컴퓨터라는 스마트폰이 대중 속으로 급속하게 파급되고 있다. 디지털 신호 0과 1의 다양한 조합만으로 사람들이 꿈꾸던 모든 것들이 영화나 게임으로 구현되는 시대가 도래한 것이다. 특히 영화 '아바타(Avatar)'¹⁾는 인류의 오랜 꿈인 하늘을 나는 꿈을 스크린에서 실현시켰다. 디지털시대에 인간에게 날개를 달게 한 인터넷의 등장은 1990년대 초반으로 거슬러 올라간다. 컴퓨

1) 제임스 카메론(James Cameron) 감독이 2009년에 선보인 영화이다. 가상의 행성 판도라에 간 인간이 아바타의 몸체를 원격으로 조정해 판도라 행성의 토착민 나비족과 벌이는 전쟁과 사랑을 영상화 한 작품이다. 배우가 카메라 달린 장치를 머리에 쓰고 연기, 이를 활용해 컴퓨터 그래픽(CG)을 입힘으로써 영상을 완성하는 이모션 캡처(Emotion Capture)이라는 첨단 방식으로 영화를 제작해 하반신 마비의 전직 해병대원이 멀쩡한 채로 걷고 괴물 '토루크(Toruk)'를 타고 하늘을 나는 장면을 스크린에 옮겨 디지털 기기의 진화를 보여줬다.

터와 인터넷의 결합은 그야말로 정보혁명을 일으켰다. 일부 특권층만이 향유하던 정보는 이제 대중들 속으로 깊숙이 파고들었다. 스티브 잡스(Steve Jobs)가 이끌었던 미국의 애플사가 아이팟(ipod)과 아이폰(iphone)을 만들어 인간 세상에 디지털 기기의 매력을 전달하더니 종이책을 대체할 만한 태블릿 PC(Tablet PC)²⁾ 제품인 아이패드(ipad)를 세상에 내놓으며 점점 더 많은 사람들로 하여금 디지털화 된 정보의 소비를 부추기고 있다.

현대산업 사회에서 컴퓨터와 인터넷의 등장은 농경사회와 제조업이라는 전통적인 산업의 틀을 흔들어 놓았다. 디지털 기기는 사람들이 세상을 바라보는 가치관을 변화시켜 일상생활에까지 영향을 미쳤으며 이로 인해 새로운 문화산업을 창출해 냈다. 새롭게 등장한 정보 전달매체인 아이폰과 아이패드라는 디지털 기기에는 이야기가 넘쳐나고 있다. 따라서 사람들은 디지털 기기를 통해 더 재미있고 더 감칠맛 나는 이야기를 갈망하고 있다.³⁾

이야기를 가공해 다른 사람들에게 전달하는 의미로 사용되고 있는 '스토리텔링(storytelling)'이란 용어는 오늘날 신문이나 텔레비전, 인터넷 뉴스 등 대중매체에서 쉽게 접할 수 있다. 바야흐로 스토리텔링의 시대가 도래 했다고 해도 과언이 아니다. 하지만 스토리텔링은 우리말을 정리·수록한 국어사전에는 나와 있지 않는 용어이다. 스토리텔링이란 용어는 연구하는 학자마다 다르게 정의되고 있다. 특히 일부 연구자들은 스토리텔링과 디지털 스토리텔링을 유사한 개념으로 설명하기도 하고 일부 연구자들은 서로 다른 개념으로 정의하기도 한다.

스토리텔링이란 용어는 디지털 기기의 발달과 더불어 활발하

-
- 2) 터치스크린을 주된 입력장치로 사용하는 휴대용 컴퓨터를 말한다. 애플사의 '아이패드', 삼성전자의 '갤럭시탭' 등이 있다.
 - 3) 한혜원, 『디지털 시대의 신인류, 호모 나렌스』, 살림, 2010, 190쪽 참조. 한혜원은 "디지털 시대의 대중들은 스토리텔링이 생활 곳곳에서 공기처럼 뿜어져 나오기를 기대한다"고 했다.

게 사용되는 용어이지만, '하늘 아래 새로운 것은 없다'⁴⁾는 말이 있듯이 새롭게 탄생한 신조어는 아니다. 스토리텔링은 인류의 탄생과 함께하고 있는 사람들의 세상과 소통하는 방식이다.

본 논문은 새로운 미디어의 등장으로 새롭게 각광받고 있는 스토리텔링에 대한 계통을 검토한 결과물을 통해 매체 또는 미디어의 발달과 함께 변화하는 스토리텔링이란 용어의 의미가 이전 시대의 스토리텔링과 문명이 만들어낸 미디어를 차용해 진화를 거듭하고 있다는 것을 알아보고자 한다.⁵⁾

2. 세상과 소통하는 다양한 방식

1) 이야기

문화산업을 이끌고 있는 스토리텔링에 담긴 것은 이야기이다. 스토리텔링을 건물로 비유하자면 이야기는 건물을 구성하고 있는 건축자재와 건물을 구성하는 각종 구성물이다. 이야기는 스토리텔링에 의해 융합되어 기존의 성질을 유지하거나 새로운 상

4) 성경 전도서 1장 9절 “이미 있던 것이 후에 다시 있겠고 이미 한 일을 후에 다시 할지라 해 아래에는 새 것이 없나니”에서 “해 아래에는 새 것이 없나니”는 “하늘 아래 새로운 것이 없다”로 널리 쓰이는 격언이다.

5) 본 논문에서는 미국의 학자인 제이 데이비드 볼터(Jay David Bolter)가 『재매개: 뉴미디어의 계보학(Remediation: Understanding New Media)』에서 미셸 푸코(Michel Foucault)의 계보학적 관점을 차용해 재매개 이론을 이끌어 냈던 것을 거울삼아 스토리텔링이란 용어를 계보학적으로 고찰하겠다. 볼터는 뉴미디어를 설명하기 위해 재매개 이론을 제시했다. 볼터는 계보학의 개념을 푸코에 의존하고 있다. 푸코는 계보학을 “계통에 대한 검토”로 특징짓고 “특질이나 개념의 독특한 측면이란 관점에서 그것들을 만들어낸 과정, 요인, 반요인으로서의 무수한 사건들을 발견할 수 있게 해준다”(볼터 2006, 20쪽, 푸코의 이론을 재인용)고 했다. 따라서 계보학은 역사적 형성과정을 추적하는 작업인 셈이다.

품(이야기)을 생산해 낸다.

스토리텔링의 계통을 추적하기 위해 국어사전에서 풀이하고 있는 이야기의 개념을 살펴보면 이야기라는 용어는 다양한 뜻을 가졌다는 것을 확인할 수 있다.

국립국어원이 펴낸 『표준국어대사전』을 보면 이야기는 “1) 어떤 사물이나 사실, 현상에 대하여 일정한 줄거리를 가지고 하는 말이나 글, 2) 자신이 경험한 지난 일이나 마음속에 있는 생각을 남에게 일러 주는 말, 3) 어떤 사실에 관하여, 또는 있지 않은 일을 사실처럼 꾸며 재미있게 하는 말, 4) 소문이나 평판, 5) 『문학』=소설.”⁶⁾이라고 풀이하고 있다.

또한 문학박사 이회승이 감수한 『옛센스 국어사전』에서 이야기는 “1) 남이 모르는 일을 일러 주는 말, 2) 서로 주고받고 하는 말, 3) 경험한 일이나 심중에 느낀 바를 털어놓는 말, 4) 어떤 문제를 한가운데 놓고 하는 이런저런 말, 5) 어떤 사실이나 있지도 않은 일을 사실처럼 꾸며서 재미있게 늘어놓는 말. 설화, 6) 소설, 7) 소문이나 평판.”⁷⁾이라고 표기하고 있다.

이처럼 국어사전 속의 이야기는 많은 이야기를 품고 있다.

또 국어사전에서 스토리텔링을 구성하는 용어 중 하나인 스토리(story)를 찾아보면 “이야기, 줄거리”⁸⁾로 풀이되어 있다.

스토리텔링을 연구하는 연구자들의 시각에서 보는 이야기의 해석도 다양하다.

이인화는 이야기(스토리)란 “어떤 사건을 겪은 사람의 경험을 중심으로 한 번 걸러진 지식, 알기 쉽고 느끼기 쉬운 지식”⁹⁾이라고 했다.

최혜실은 “그때¹⁰⁾ 디자인, 게임, 애니메이션, 영화, 패션 등 온

6) 국립국어연구원, 『표준국어대사전』, 두산동아, 1999, 4943쪽.

7) 민중서림편집국, 『옛센스 국어사전』, 민중서림, 2011, 1885쪽.

8) 민중서림편집국, 위의 책, 1435쪽.

9) 이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링 「리니지2」 바츠 해방 전쟁 이야기』, 살림, 2005, 8쪽.

갖 분야에서 이야기가 주목받기 시작하고 있었는데, 그 이유는 분명하지 않았다”¹¹⁾고 하면서 이야기가 주목받게 된 이유에 대해 고민한다. 결국 이야기가 주목받는 이유는 디지털 시대 전자 공간의 영향으로 가상 놀이성이 강조되어 가상 세계의 놀이성을 현실 공간에도 적용하려는 욕구에 의해 이야기의 유행을 낳았다는 것을 ‘겨우’ 찾아냈다고 술회하고 있다. 놀이는 ‘내가 참여해 만드는 이야기’이기 때문이라는 해석이다.¹²⁾ 이야기 콘텐츠는 인터넷이라는 도구의 힘을 빌어서 누구나, 쉽게 정보에 접근 가능하게 되는 시점에서 부상했다. 디지털 시대에 콘텐츠는 소통을 위해 사람들을 현혹할 형식을 필요로 하게 되었는데 그 핵심 기술이 되었던 것이 스토리텔링 기법이었다는 분석이다.¹³⁾

한혜원은 “이야기는 인간의 본능”¹⁴⁾이라고 정의하고, 이를 확장시켜 인간을 이야기하는 인간, 호모 나랜스(Homo Narrans)라고 규정짓고 인간의 이야기 본능을 극대화시켰다. 그녀에 따르면 이야기는 인간의 무의식과 욕망의 발현이며 타인과 의사소통을 가능하게 하는 매개체이다. 특히 이야기는 입에서 입으로 전해 질 수도 있고 종이와 문자를 통해 전달될 수도 있으며 스크린의 동영상으로 표현될 수 있다. 언어를 위해 이야기가 존재하는 것이 아니라 이야기를 위해 언어가 존재하는 것이다.¹⁵⁾

서구의 예를 보면, 문자시대 초기에는 귀족이나 성직자 계급들이 정보를 독점했다. 이후 인쇄술의 발명과 함께 책을 통해 정보가 일반 대중에게 더 많이 보급됐다. 더 나아가 인터넷이

10) 최혜실은 2002년 ‘문화예술과 스토리텔링’이란 주제로 대정 강연을 기획하면서 왜 디지털 시대에 갑자기 이야기가 주목 받게 된 것에 대해 고민했다고 저서 『스토리텔링, 그 매혹의 과학』(한울, 2011) 프롤로그에서 밝혔다.

11) 최혜실, 『스토리텔링, 그 매혹의 과학』, 한울, 2011, 8쪽.

12) 최혜실, 위의 책, 8쪽, 참조.

13) 최혜실, 위의 책, 11쪽, 참조.

14) 한혜원, 『디지털 시대의 신인류, 호모 나랜스』, 살림, 2010, 10쪽.

15) 한혜원, 위의 책, 11쪽, 참조.

보급되자 정보 대중화 현상이 급속도로 변화했다. 인터넷에 접속하면 누구나 원하는 정보에 쉽고, 빠르게 접근할 수 있다. 이로써 지구촌은 하나로 연결되는 '지구화' 현상으로 나타났다.

이야기는 재미와 교훈(또는 교육)이라는 두 기능을 갖는다.¹⁶⁾ 이야기는 인류의 역사와 함께 시작되어 후손들에게는 교육의 효과 또는 교훈을 주었으며 동시대인들에게는 재미를 포함한 교훈을 제공하는 매개체 역할을 했다.

2) 스토리텔링

스토리텔링은 'storytelling'이란 영어 단어를 그대로 차용해 사용하는 용어다. 우리말로 번역하면 '이야기하기' 또는 '이야기말하기'로 번역되지만 이야기하기나 이야기말하기 보다는 원어인 스토리텔링으로 통용되고 있다.

스토리텔링을 연구하는 학자들에 따르면 스토리텔링은 '세상과 소통하는 하나의 방식'이다.¹⁷⁾ 이야기는 문자시대 이전인 구술시대부터 사람들의 입에서 입으로 전해졌다. 문자시대에서는 문학이 이야기를 전하는 주된 형식이었다. 디지털 시대에 접어들어 이야기는 매체 또는 미디어 특성에 맞게 다양한 형식으로 변용된다.

스토리텔링(storytelling)은 스토리(story)와 텔링(telling)의 합성어로 이야기말하기로 분석하는 연구자들이 있는가 하면 스토리(story), 텔(tell), 현재진행형(-ing)의 세 요소로 구성되어 '이야기'와 '말하다', '현재진행형'의 의미를 담고 있다고 분석하는 연구자들도 있다.

전자의 경우를 보면, 변민주는 "스토리텔링은 단어에서 알 수

16) 최혜실, 앞의 책, 26쪽, 참조.

17) 조태남, 『문화콘텐츠와 스토리텔링』, 경남대학교출판부, 2008, 32쪽, 참조.

있듯이 스토리(story)와 텔링(telling)의 합성어로 언어 그대로를 해석하면 ‘스토리 말하기’라 할 수 있으며 여기서 ‘스토리’는 ‘이야기’를 뜻하며, ‘말하기’는 일반적으로 ‘미디어’를 지칭한다. 그러므로 ‘스토리텔링’은 ‘미디어를 전제로 한 이야기하기’라 할 수 있다”¹⁸⁾고 정의하고 있다.

후자의 경우를 보면, 김영순은 『지역문화 콘텐츠와 스토리텔링』에서 “스토리텔링은 이야기를 의미하는 ‘story’와 그것을 전달하는 ‘telling’이 합쳐진 낱말이다. ‘telling’은 다시 말하는 행위를 의미하는 ‘tell’과 현장성을 의미하는 ‘-ing’로 나누어볼 수 있다. 스토리텔링이라는 단어는 이처럼 명확히 구분된 언어의 조합으로 이루어져 있지만 그 의미를 명확히 하기에는 어려움이 따른다”¹⁹⁾고 정의하고 있다.

이와 같이 고유명사처럼 통용되는 스토리텔링이란 용어는 서구 사전에서도 비중 있게 다루지고 있지 않다. 류은영은 「내러티브와 스토리텔링: 문학에서 문화콘텐츠로」라는 논문에서 “서구의 백과사전과 문예 및 문화 사전이나 웹스터, 옥스퍼드 어휘사전 등 기존의 정론적인 사전들의 경우 ‘storytelling’을 표제어로 다루고 있지 않거나 드물게 다루고 있다”라고 “이야기하기(the telling of stories)” 내지 “이야기하는 행위(a action of telling stories)” 정도로 간략히 제시하는데 그치고 있다”²⁰⁾고 했다. 그녀에 의하면 현재 사용되고 있는 스토리텔링이라는 용어는 콘텐츠나 문화콘텐츠와 달리 서구에서 그대로 차용된 용어로 서구에서는 오랜 관습의 연장선상에 있는 일상적인 용어인 만큼 학문적 재론이 무의미한, 그야말로 체감적인 용어이다.

스토리텔링의 의미를 파악하기 위해 학자 17명이 스토리텔링

18) 변민주, 「콘텐츠 디자인」, 커뮤니케이션북스, 2010, 34쪽.

19) 김영순 외, 「지역문화 콘텐츠와 스토리텔링」, 북코리아, 2011, 19-20쪽.

20) 류은영, 「내러티브와 스토리텔링: 문학에서 문화콘텐츠로」, 『인문콘텐츠』 제14호, 인문콘텐츠학회, 2009, 237쪽.

에 대한 연구에서 스토리텔링에 대한 용어를 정리한 부분을 수합한 후 이를 성분 분석하면 <표1>과 같다.

<표 1> 학자들의 스토리텔링 용어 정리 부분 성분 분석

성분 연구자	이야기양식 이야기방식	이야기 하기	거짓말 하기	미디어 매체	소통 (전달)	기공	합성어 story +telling	합성어 story+tell +ing	문화 산업	기술	개념정립 이비	기타
이인화 (2008)	○											
최예정 (2009)	○	○	○	○	○	○						
류수열 (2007)		○			○		○		○			
조은하 (2007)		○	○	○	○					○		
조태남 (2008)	○	○			○		○					
류은영 (2009)					○					○	○	
박여성 (2009)		○		○			○					
한혜원 (2007-2010)					○					○	○	
크리스티앙 살몽(2010)	○	○		○	○					○		
김정희 (2010)		○		○							○	
박은정 (2010)	○	○		○	○							
변민주 (2010)		○		○	○		○					
정 숙 (2011)	○						○			○		
김영순 (2011)				○	○		○	○			○	
최혜실 (2008-2011)				○	○			○		○		
이재홍 (2011)		○			○				○			
합 계	6	10	2	9	12	1	6	2	2	6	5	9

앞의 표에서 보는 바와 같이 '소통(또는 전달)'을 언급한 학자가 12명으로 가장 많은 것으로 나타났다. 이는 스토리텔링은 이야기를 다른 사람에게 전달해 다른 사람을 이해시키고, 또 이야기를 듣고 '나와 너'를 이해하는 사람 사이의 소통 방식으로 사용되기 때문이다.

'소통'에 이어 학자들은 '이야기하기'(10명), '매체(또는 미디어)'(9명), '이야기양식(또는 이야기방식)'(6명), '기술'(6명) 등의 순으로 스토리텔링의 특성을 설명하고 있다.

20세기만 해도 이야기의 전달 매체는 활자화 된 책이었다. 특히 문학은 스토리텔링의 중요한 장르였다. 하지만 컴퓨터와 인터넷이 보급되고 디지털 기술이 발달되면서 이야기를 전하는 매체는 매우 다양해 졌다. 자신이 알고 있는 이야기는 인터넷의 개인 블로그에 게재해 말할 수 있게 되었다. 또 사용자 제작 콘텐츠(UCC, User Created Contents)를 만들어 유튜브(www.youtube.com) 등의 인터넷 서비스를 통해 자신과 주위의 이야기를 다른 사람들과 공유할 수도 있다.

심지어 다중접속역할수행게임(MMORPG, Massively multiplayer online role-playing game) 등 온라인 게임을 통해서도 같은 시간대에 온라인의 같은 장소에서 아바타를 통해 다른 지역, 다른 나라 네티즌과 같은 목적을 위해 이야기하고 협력하는 놀이도 가능하게 되었다.

스토리텔링에 대한 연구는 2000년대 초반만 하더라도 관련 저서나 논문들이 소수에 그쳤지만 최근 2~3년 사이에 스토리텔링 관련 연구서들이 속속 출간되는 등 활발한 연구 활동이 이루어지고 있다. 연구자들에 따르면 스토리텔링은 인간 본성인 이야기하기를 바탕으로 매체를 달리하는 이야기 양식으로써 예술과는 다르게 '기술'이라는 낱말에 방점을 찍고 있다. 이는 스토리텔링이라는 용어를 이해하는 하나의 열쇠를 제공해 준다.

특히 조은하와 최예정 등에 의해 거론된 "스토리텔링의 사전

적 의미는 '이야기하기'이며 구어적으로는 '거짓말하기'이다. '이야기=거짓말'이라는 공식이 도출²¹⁾이라는 표현에 주목할 필요가 있다. 이야기를 쪼개, 작은 이야기 하나만을 보면 현실에 있음직한 이야기이다. 하지만 현실에 있을 법한 이야기를 모아 형태를 갖춘 만들어진 이야기 즉 스토리텔링은 사실상 현실에 존재하지 않는 이야기이다. 이런 의미에서 스토리텔링은 '거짓말'이라고 할 수 있다.

프랑스의 스토리텔링 연구자인 크리스티앙 살몽(Christian Salmon)은 스토리텔링을 경영과 홍보, 마케팅, 교육, 치료, 문화의 엄청난 관행들, 통제 및 규제 기법들에 걸쳐 있는 다형적이고 노마드(nomad, 유목민)적인 개념으로 설명하고 있다. 그에 따르면 스토리텔링은 어린이들만을 위한 커뮤니케이션 형식으로 여겨져 오다 사회 모든 분야에서 인정받게 되었으며 교사들에게는 교육 기법으로, 심리학자들에게는 트라우마(trauma, 심적 외상 후 스트레스 장애)를 치유하는 방식으로 사용된다고 소개하고 있다.²²⁾ 그는 "스토리텔링은 1990년대 중반 미국에서 등장한 이야기하기 기술이라는 기법"²³⁾이라며 "스토리텔링의 전통은 1973년 테네시주 존즈버러에서 미국 스토리텔링페스티벌이 처음 열린 이래 나라 전역으로 퍼진 스토리텔링 페스티벌의 증가"²⁴⁾라고 소개하고 있다. 따라서 대부분의 연구자들은 스토리텔링이란 용어는 1995년 미국 콜로라도에서 열린 '디지털 스토리텔링 페스티벌(Digital Storytelling Festival)'을 계기로 활발히 사용되고 있다고 설명하고 있다.²⁵⁾

21) 조은하, '디지털 스토리텔링', 『한국근대문학연구』 제15호, 한국근대문학회, 2007, 257쪽.

22) 크리스티앙 살몽, 류은영 옮김, 『스토리텔링』, 현실문화, 2010, 11쪽, 22쪽, 26쪽, 참조.

23) 크리스티앙 살몽, 위의 책, 20쪽.

24) 크리스티앙 살몽, 위의 책, 23쪽.

25) 스토리텔링이란 용어가 알려지게 된 계기가 1995년 '디지털 스토리텔링 페스티벌'이라고 제시한 저서와 논문은 다음과 같다.

2003년 단행본 『디지털 스토리텔링』을 내면서 스토리텔링과 디지털 스토리텔링에 대한 이론을 이끌고 있는 이인화는 “스토리텔링은 사건에 대한 진술이 지배적인 담화 양식이다”며 “사건 진술의 내용을 스토리라 하고 사건 진술의 형식을 담화라 할 때 스토리텔링은 스토리, 담화, 이야기가 담화로 변하는 과정의 세 가지 의미를 모두 포괄하는 개념”²⁶⁾이라고 선언한 바 있다.

특히 국내 스토리텔링 연구자 중 한 명인 최혜실의 스토리텔링 용어와 관련, 한 논문에서 언급한 각주는 스토리텔링이 학계에서의 위치를 내다 볼 수 있는 사례이다. 최혜실은 2002년 『현대소설연구』에 발표하려던 논문에서 스토리텔링이라는 용어를 사용했다는 이유로 심사위원들로부터 게재할 수 없다는 경고를 받고 그녀가 사용했던 ‘스토리텔링’이란 용어를 모두 ‘서사구조’로 바꿨다.²⁷⁾ 이처럼 현재 활발히 사용되고 있는 스토리텔링이란 용어는 몇 년 전만해도 학계에서는 생경한 언어였다.

2003년 이후 국내에서 발표된 스토리텔링과 관련된 저서와 논문에서 ‘스토리텔링’을 이야기하는 부분을 추려 성분 분석한 결과에 따르면, 스토리텔링의 의미를 명확히 하기 어렵거나 개념 정립이 미비하다고 분석한 저서나 논문도 5편에 달하는 것으로 나타난다.²⁸⁾

이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003, 12쪽; 류은영, 「내러티브와 스토리텔링: 문학에서 문화콘텐츠로」, 『인문콘텐츠』 제14호, 인문콘텐츠학회, 2009, 237쪽; 류은영, 크리스티앙 살몽, 『스토리텔링』, 현실문화, 2010, 255쪽, 옮긴이의 말; 박은정, 『스토리텔링 인지과학 만나다』, 이담북스, 2007, 22쪽.

26) 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003, 13쪽.

27) 최혜실, 「스토리텔링의 이론 정립을 위한 시론」, 『국어국문학』 제149호, 국어국문학회, 2008, 687쪽, 참조.

28) 언급된 저서와 논문은 다음과 같다.

한혜원, 「디지털 스토리텔링의 현황 및 활용 방안 연구」, 『한국언어문학』 제32집, 한국언어문화학회, 2007, 28쪽; 류은영, 「내러티브와 스토리텔링: 문학에서 문화콘텐츠로」, 『인문콘텐츠』 제14호, 인문콘텐츠학회, 2009, 242쪽; 김정희, 『스토리텔링 이론과 실제』, 인간사랑, 2010, 9

스토리텔링 연구자들은 디지털 시대 사람들의 소통의 도구로 새로운 미디어를 활용한 이야기하기를 스토리텔링이라고 하고 있지만 스토리텔링의 산업적 측면 또는 경제적 측면을 간과하고 있다. 스토리텔링이 문화산업 전반에 널리 활용되는 부분은 광고, 영화, 텔레비전 드라마, 뮤지컬 등 이야기를 가공해 부가가치가 있는 문화상품을 만들어 데 있다. 이는 스토리텔링이 사람들의 감성을 자극해서 재미와 감동을 이끌어 내는 데 탁월하기 때문이다.

3) 디지털 스토리텔링

패러다임은 일종의 '세상을 보는 창문'이다. 디지털 기기의 등장은 사람들로 하여금 디지털 패러다임을 제공했다. 디지털 패러다임과 과학 기술의 발달은 전통적인 종이책으로 책을 읽던 독자들에게 글쓰기의 과정과 함께 참여의 기회를 모두 열어 주었다.

이인화 등이 주축이 되어 2003년 연구논문집 『디지털스토리텔링연구』를 발간하며 활동을 하고 있는 디지털 스토리텔링학회는 스토리텔링과 디지털 스토리텔링을 구분해 스토리텔링을 설명하고 있다. 이들은 스토리텔링은 스토리를 전달하는 인류의 오랜 담화 양식이라고 보고 디지털 미디어 기술에 의해 이 같은 담화 양식이 새롭게 재구성된 것이 디지털 스토리텔링이라고 규정하며 스토리텔링과 디지털 미디어 기술의 융합을 강조하고 있다.²⁹⁾

디지털 스토리텔링학회의 구성원 중 한 명인 한혜원에 따르면 "인쇄 시대의 스토리텔링이 작가 1인이 집필한 종이 시나리오에

쪽; 김탁환, 『김탁환의 셰이크』, 다산책방, 2011, 37쪽; 김영순 외, 『지역문화 콘텐츠와 스토리텔링』, 북코리아, 2011, 20쪽.

29) 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003, 7쪽, 참조.

국한된다면 디지털 시대의 스토리텔링은 콘텐츠의 기획·개발부터 후반작업 전체를 아우르는 3차원 청사진³⁰⁾이라고 밝히며 스토리텔링과 디지털 스토리텔링을 아날로그와 디지털이라는 매체의 변화로 나누어 논의하고 있다. 한혜원은 “공인으로서 스토리텔러는 ‘내가 할 수 있는 이야기가 무엇인가’를 고민하기 이전에 ‘동시대를 사는 다수의 사람들이 듣고 싶어 하는 이야기가 무엇인가’를 고민한다³¹⁾”고 기술하고 있다. 21세기의 스토리텔링은 디지털 기술을 매체 환경 또는 표현 수단으로 수용하여 이뤄지며 이때 디지털이란 기술적 협의의 접두어가 아니라 사회 문화적인 패러다임으로 이해되어야 옳다고 역설하고 있다.³²⁾ 이는 스토리텔링이 디지털 기술을 차용해 디지털 스토리텔링으로 변모되었음을 시사하고 있는 것이다.

디지털 스토리텔링의 특성을 요약하면 1) 스토리텔링과 다양한 디지털 미디어 기술의 융합(컨버전스, Convergence), 2) 하나의 콘텐츠를 가지고 다양한 콘텐츠를 재생산하는 원소스 멀티 유즈(OSMU, One Source Multi-Use), 3) 상호작용성, 4) 네트워크성 등이다.³³⁾ 이제 디지털 스토리텔링의 이론은 리니지(Lineage), 월드 오브 워크래프트(World of Warcraft) 등 온라인 게임 같이 여러 사람들이 동시에 참여할 수 있는 다중접속역할수행게임(MMORPG)을 학문적으로 설명하는 데 유용한 이론으로 대두되었다.

컴퓨터와 인터넷, 더 나아가 스마트폰으로 대표하는 정보화 사회는 글쓰기 공간을 새롭게 제공하고 있다. 원고지에 펜을 눌러 글을 쓰던 방식에서 손쉽게 컴퓨터의 키보드로 0과 1의 조합

30) 한혜원, 『디지털 시대의 신인류, 호모 나렌스』, 살림, 2010, 24쪽.

31) 한혜원, 위의 책, 25쪽.

32) 한혜원, 위의 책, 189쪽, 참조.

33) 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003, 16쪽, 참조. 이인화는 디지털 스토리텔링의 특성을 상호 작용성, 네트워크성, 복잡성을 들고 있다.

인 디지털 신호 체계로써 언어로 구성된 생각을 드러낸다. 이제 디지털 글쓰기가 대중화 된 것이다. 디지털 글쓰기는 컴퓨터와 인터넷이라는 도구를 차용 또는 개선하여 새로운 디지털 문화를 꽃 피우고 있다.

하지만 스토리텔링과 디지털 스토리텔링에 대한 구분은 아직도 명확하지 않다. 디지털 스토리텔링이 기존의 스토리텔링과는 다르다고 해석하는 연구자들이 있는가 하면 일부 연구자들은 스토리텔링과 디지털 스토리텔링을 내러티브 관점에서 지칭할 때에는 넓은 의미로서의 스토리텔링이라고 하는 측면³⁴⁾이 있다는 점을 주시할 필요가 있다. 따라서 스토리텔링이라는 용어가 컴퓨터와 인터넷의 보급과 함께 활발하게 사용된 용어라고 할 때, 스토리텔링과 디지털 스토리텔링에 대한 용어의 해석 문제에 대해서는 더 많은 논의가 요구된다.

‘스마트(Smart)한 세상을 꿈꾸는 디지털 세상에서 ‘아이폰과 아이패드라는 새로운 디지털 그릇에 우리가 담아야 하는 것은 이야기다’라는 광고 문구³⁵⁾는 이야기 산업의 가능성을 담고 있다.

다시 언급하자면 ‘하늘 아래 새로운 이야기는 없다. 디지털 기기에 아날로그적인 이야기를 그럴듯하게 디지털로 가공해 담아내면 산업적인 가치를 지닌 디지털 문화상품으로 탈바꿈된다.

컴퓨터와 노트북을 쓰던 사람들은 이제 문명의 발달과 함께 스마트폰과 태블릿 PC 등 진화된 디지털 기기를 가까이 접하고 있다. 디지털 기기는 사용자에게 따라 보물이 될 수도 있고 무용지물이 될 수도 있다. 오늘날 사람들은 디지털 융합에 의해 새로 탄생된 아이폰, 아이패드, 갤럭시S, 갤럭시탭 등에서 재미있는 이야기와 유용한 정보들을 원하고 있다.

34) 변민주, 『콘텐츠 디자인』, 커뮤니케이션북스, 2010, 36쪽, 참조.

35) 한혜원, 『디지털 시대의 신인류, 호모 나렌스』, 살림, 2010의 책 표지 겉면의 띠종이에는 주황색으로 ‘아이폰과 아이패드라는 새로운 디지털 그릇에 우리가 담아야 하는 것은 이야기다!’라고 써여 있다.

3. 나오는 말

1990년대 초반 등장해 현재 문화산업과 관광산업에 두루 사용되고 있는 스토리텔링이란 용어의 다양한 의미에 대해 살펴보았다. 디지털 기기는 산업기술의 발달과 함께 진화했듯이 스토리텔링이란 용어의 의미도 스스로 변화하고 있다. 볼터의 재매개 이론³⁶⁾을 차용하면 문학 또는 이야기가 디지털 기기를 만나 스토리텔링 작업을 거쳐 기존 이야기 양식인 문학, 영화, 게임 등을 개선하거나 이를 수정해 새로운 문화상품(스토리텔링 작품)을 출시한다.

스토리텔링 연구자들은 세상과의 소통 방식이라는 스토리텔링 용어에 내포된 넓은 의미에 대해서는 대체적으로 동의하고 있지만 스토리텔링이 갖는 경제·산업적 가치 측면에서의 논의는 심도 있게 접근하지는 못하고 있다. 스토리텔링에 대해 산업적 측면으로 접근하는 것은 앞으로 연구자들의 과제로 남는다.

이야기 산업과 스토리텔링이 각광 받게 되자 국내 대학의 교육기관들은 스토리텔링 교육 과정을 운영하고 있다.³⁷⁾ 특히 제주대학교는 지난 2009년 3월 새롭게 사회교육대학원에 스토리텔링학과를 개설해 인문학, 기호학, 미학, 공학, 교육학 등을 융합시킨 교육 과정을 운영 스토리텔링 학문을 탐구하고 있다. 스토

36) 볼터는 '재매개'를 "새로운 미디어가 앞선 미디어 형식들을 개조하는 형식 논리를 의미한다"(볼터, 2006, 329쪽)라고 용어를 풀이하고 있다. 볼터는 뉴 미디어를 설명하기 위해 재매개 이론을 제시했다. 즉, "디지털 영상 미디어를 가장 잘 이해할 수 있는 방법은 그것이 기존의 선형 원근법 회화, 사진, 영화, 텔레비전, 인쇄물 등을 어떻게 받아들이고 그것들과 어떻게 경쟁하고 그것들을 수정하는지 살펴보는 것"이라며 "새로운 미디어에서 새로운 것은 기존 미디어를 개조하는 독특한 방식, 그리고 기존 미디어가 새로운 미디어의 도전에 대응하여 스스로를 개조해내는 방식에 있다"(볼터, 2006, 15쪽)라고 제시하고 있다.

37) 국내의 대표적인 스토리텔링 관련 융합대학원은 한국과학기술원(KAIST) 문화기술대학원, 이화여자대학교 디지털 미디어학부 대학원, 제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과 등이 있다.

리텔링학과는 지난 3년 동안 세계자연유산 제주화산섬과 용암 동굴을 소재로 한 스토리텔링, 제주마(馬) 스토리텔링 및 애니메이션 개발, 제주해녀 캐릭터 '몽니' 시나리오 개발, 제주도 지질 공원을 소재로 한 과학스토리 개발, 제주 유배문화의 녹색관광 자원화를 위한 스토리텔링 콘텐츠 개발사업 등 다양한 스토리텔링 콘텐츠를 만들어 왔다.³⁸⁾

결론적으로 스토리텔링에 대한 여러 가지 논의를 고찰한 결과, 학자들은 스토리텔링 용어에 함축하고 있는 성분을 1) 소통 또는 전달, 2) 이야기하기, 3) 매체 또는 미디어, 4) 합성어, 5) 이야기양식 또는 이야기방식 등의 순으로 언급하고 있는 것으로 분석되었다. 따라서 스토리텔링이란 용어에 대한 잠정적인 정의를 이끌어 낼 수 있다. 스토리텔링은 '사람들이 살아가는 세상 속에서 떠도는 이야기 자원을 끌어 모아 다양한 미디어를 활용해 이야기를 가공함으로써 다른 사람들에게 재미와 감동 그리고 정보를 전달함으로써 이야기에 가치를 부여해, 인류가 세상과 소통하는 이야기 방식'이라고 정의할 수 있다. 이야기를 하고, 듣는 것은 인간의 본성이다. 디지털 시대에 스토리텔링 기술은 그야말로 사회전반으로 급속히 퍼져 나가고 있는 것이 현실이다.

주제어 : 스토리텔링, 디지털 스토리텔링, 이야기, 소통, 미디어

38) 제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과 2012학년도 신입생 모집 요강 홍보물 참조.

■ 참고문헌

- 국립국어연구원, 『표준국어대사전』, 두산동아, 1999.
- 김영순 외, 『지역문화 콘텐츠와 스토리텔링』, 북코리아, 2011.
- 김정희, 『스토리텔링 이론과 실제』, 인간사랑, 2010.
- 김탁환, 『김탁환의 셰이크』, 다산책방, 2011.
- 김 효, 『연극의 계보학: 연극학에서 공연학으로』, 연극과 인간, 2009.
- 류수열 외, 『스토리텔링의 이해』, 글누림, 2007.
- 류은영, 「내러티브와 스토리텔링: 문학에서 문화콘텐츠로」, 『인문콘텐츠』제14호, 인문콘텐츠학회, 2009.
- 민중서림편집국, 『옛센스 국어사전』, 민중서림, 2011.
- 박은정, 『스토리텔링 인지과학 만나다』, 이담북스, 2007.
- 박여성, 「매체기호학의 시각에서 본 스토리텔링의 가능성과 한계」, 『다층』 2009 여름호, 2009.
- 변민주, 『콘텐츠 디자인』, 커뮤니케이션북스, 2010.
- 제이 데이비드 볼터·리처드 그루신, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 이광래, 『미셀 푸코: 광기의 역사에서 성의 역사까지』, 민음사, 1990.
- 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.
- 이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링 「리니지2」 바츠 해방 전쟁 이야기』, 살림, 2005.
- 이재홍, 『게임 스토리텔링』, 생각의나무, 2011.
- 정 숙, 『스토리텔링으로 소통하라!』, 차림, 2011.
- 조은하, 「디지털 스토리텔링」, 『한국근대문학연구』제15호, 한국근대문학학회, 2007.
- 조태남, 『문화콘텐츠와 스토리텔링』, 경남대학교출판부, 2008.
- 최예정·김성룡, 『스토리텔링과 내러티브』, 글누림, 2005.

- 최혜실 외, 『문화산업과 스토리텔링』, 다홀미디어, 2007.
- 최혜실, 『문화 콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, 2006.
- _____, 『스토리텔링, 그 매혹의 과학』, 한울, 2011.
- _____, 「스토리텔링의 이론 정립을 위한 시론」, 『국어국문학』 제149호, 국어국문학회, 2008.
- 크리스티앙 살몽, 류은영 옮김, 『스토리텔링』, 현실문화, 2010.
- 한혜원, 『디지털 시대의 신인류, 호모 나랜스』, 살림, 2010.
- _____, 「디지털 스토리텔링의 현황 및 활용 방안 연구」, 『한국언어문학』 제32집, 한국언어문화학회, 2007.

〈ABSTRACT〉

A Genealogical Study of Storytelling

: Focusing on Discussions in South Korea

Kim, Maeng-Ha. Jang, Gong-Nam

Storytelling, meaning that stories are processed and delivered to others, is a Western term to be accepted with the advent of new media. It is not a sudden phenomenon that the term storytelling has emerged but it had been used as a tool of communication with the world even before the age of written language. According to the evolution of digital devices, storytelling itself has adopted and improved the previous forms of storytelling so that it is transformed into a new one. This paper analyzes the storytelling elements, which are defined by various scholars, and aims to establish a potential notion of storytelling needed for today's era. In conclusion, storytelling is a way of telling stories to communicate with the world by collecting story resources and processing them through diverse media so that storytelling ultimately creates fun, affection, and value.

Key words : story, storytelling, digital storytelling, communication, media

논문투고일 : 2012년 11월 15일 / 논문수정일 : 2012년 1월 20일 / 게재확정일 : 2012년 1월 25일