

스토리텔링의 이론적 배경 연구

- 기호학 이론과 분석 모델을 중심으로 -

김기국 (경희대학교)

1. 왜 서사가 아닌 스토리텔링인가?

오늘날 문화산업의 영역에서 문화콘텐츠(culture content)와 더불어 자주 언급되는 용어 가운데 하나가 스토리텔링(storytelling)이다. 스토리텔링은 말 그대로 ‘이야기(story)’와 ‘말하기(telling)’의 합성어로 ‘이야기하기’로 정의된다. 즉 과거에 종결된 사건을 의미하는 ‘이야기’와 이야기를 하는 행위를 표현하는 ‘말하기’가 결합되어 지금 여기서 이야기를 하는 현재성과 더불어 듣는 상대방을 상정한 상호작용성이라는 특성을 지닌다. 그렇다면 스토리텔링은 현대에 와서 만들어진 개념일까? 물론 아니다. ‘이야기하기’라는 관점에서 스토리텔링은 인류의 가장 오랜 표현 기법의 하나이다. 선사 시대에는 구어(a spoken word) 혹은 동굴벽화가 스토리텔링의 수단으로 집단의 사건이나 일반적인 정보를 전달하였다면, 역사 시대에는 문자라는 과학기술을 스토리텔링의 수단으로 삼아 기원 전 2000년 무렵 세계에서 가장 오래된 이야기인 ‘길가메시 서사시(Gilgamesh Epic)’를 기록하기도 하였다. 그리고 21세기 정보화 사회는 컴퓨터와 첨단 통신기술을 활용하여 저자에게서 독자로 향하는 이야기의 일방적 방향을 양방향 상호 작용으로 진보시킨 디지털 콘텐츠의 스토리텔링을 출현시킨다.

그렇다면 오늘날 왜 서사가 아닌 스토리텔링이 대중문화예술의 창작과 향유의 전면에 등장한 것인가? 디지털 시대를 낙관적으로 바라보며 디지털 기술이 인간의 사회·문화적 패러다임을 교체할 것이라고 주장했던 네크로폰테(Negroponete)나 디지털이 기술적인 정의를 뛰어넘어 패러다임의 변화로 이어질 것을 강조한 머레이(Murray)의 제언에서 확인할 수 있듯이,¹⁾ 20세기 후반 컴퓨터와 디지털로 대변되는 과학기술의 발달은 인간의 생활양식은 물론 문화예술에 대한 가치 판단에 커다란 변화를 가져왔음은 주지의 사실이다. 문자기호로 기술되어 인쇄매체로 우리에게 전달되는 문학 장르 속의 전통적 서사(narrative)는 음성, 문자, 음향, 시각 기호 등이 혼합된 디지털 멀티미디어로 우리에게 다가드는 현대의 스토리텔링은 사뭇 다르다.²⁾ 전통적인 문학 장르에서 ‘이야기하기’는 구술(口述) 혹은 문자를 활용하여

1) Nicholas Negroponete, Being Digital, 백옥인 역, 디지털이다, 커뮤니케이션북스, 1999 ; Janet Murray, Hamlet on the Holodeck, 한용 환·변지연 역, 인터랙티브 스토리텔링, 안그래픽스, 2001.

2) 여기서 논의되는 스토리텔링은 ‘사실이나 상상을 스토리로 전달하는 담화양식’으로서 구술문화 시대의 옛날이야기와 같은 일상적인 개념이 아니라, 디지털 문화의 도래와 함께 새롭게 탈바꿈하여 재등장한 스토리텔링(즉 디지털 스토리텔링)을 의미한다.

저자와 화자 한 사람이 다수의 독자나 청중에게 시작과 끝이 있는 선형적이고 종결적인 서사를 수용자에게 일방적으로 전달하는 형식을 갖는다. 이에 비해 현대의 디지털 스토리텔링은 디지털 미디어를 통해 한 사람 이상의 저자(혹은)화자와 다수의 수용자가 시각기호나 음향 등이 혼합된 비선형적 서사를 서로 공유하거나 소통하는 틀을 지니는 것이다. 이처럼 오늘날 민담이나 설화, 혹은 전설이나 동화 등을 문자로 표현하던 시대의 텍스트에서 강조되었던 서사(narrative)의 개념과 가치는 광고, 만화, 뮤직비디오, 드라마, 영화, 게임 등의 텍스트와 같이 멀티 기호를 기반으로 창작된 장르에서는 스토리텔링에게 그 위상을 넘겨주게 된 것이다.

하지만 전통적 서사이건 현대적 스토리텔링이건 간에 이 둘이 갖는 차이점 속에서 우리가 공통적으로 끌어낼 수 있는 것은 바로 이야기가 담론(discourse)으로 변화는 과정 혹은 이야기를 들려주는 행위일 것이다. 왜냐하면 스토리텔링의 일반적 정의인 ‘이야기하기’에서 알 수 있듯이 화자나 등장인물의 형상을 빌어 특정한 사건에 대한 이야기를 기술하고, 이 과정에서 저자가 ‘이야기’를 어떻게 전개할 것인가에 대한 고민과 그 해법인 담론으로 변화하는 과정은 민담이나 동화, 그리고 만화나 영화에 공통적으로 존재하기 때문이다. 아울러 중세에 서사시를 읊조리던 트루바두르(troubadour)나 디지털 하이테크닉 기술을 동원해 만드는 인터랙티브 시네마가 우리에게 전해주는 것은 모두 이야기이기 때문이다. 이렇게 볼 때 스토리텔링에는 서사의 기본 골격으로서 시간 순으로 연속된 이야기 그 자체인 스토리와 작가에 의해 변형되고 조직되어 원래의 시간을 초월하여 만들어진 이야기인 플롯(plot)의 기능이 담겨있다. 그리고 스토리가 플롯으로 변화된 담론과 더불어 이야기가 담론으로 변화하는 과정에서 필연적으로 파생되는 스토리텔링의 현재성(디지털 매체에서는 공간성으로 구현)과 현장성 그리고 상호작용성이 존재한다.

2. 서사와 서사 매체의 변화는?

서사는 인간이 만들어낸 이야기(하기)를 나타내는 가장 포괄적인 용어로서 소설을 위시해서 동화, 만화, 게임, 드라마, 영화 등에 모두 담겨있다. 그런데 서사는 소설이나 만화 등의 인쇄매체나 드라마나 영화 등의 영상매체를 기반으로 하는 장르에만 존재하는 것은 아니다. 바르트가 이미 언급했듯이 이 세상에는 다양한 매체와 형식들로 구성된 무수히 많은 이야기(récits)들이 존재한다.³⁾ 인과관계를 가진 사건의 진술이자 이야기의 구조로서 서사는 연극이나 발레와 같은 전통적 예술 장르에는 물론 거리의 퍼포먼스나 미술관의 건축술에도 존재한다. 더 나아가 문자가 발명되기 이전에도 입에서 입으로 전해지는 구술문화에서도 존재하였다. 그리고 인간의 원초적 몸짓, 음성언어와 문자언어인 분절언어, 정지영상과 동영상 등이

3) Roland Barthes, Introduction à l'analyse structurale des récits, L'analyse structurale du récit, Communications, 8, Points, 1966, p.7.

이러한 서사를 가능하게 한 표현 매체이며 오늘날에 이르러서는 이 모든 매체들의 혼합과 연쇄로 구성된 디지털 미디어에 의한 서사의 구축까지 가능해진 것이다.

그렇다면 원초적 몸짓으로부터 시작되어 디지털 미디어에까지 이른 서사(혹은 스토리텔링)를 가능하게 했던 표현 매체가 어떻게 시대의 사회 환경과 과학기술의 발달에 따라 변화, 발전해왔는지를 알아보자. 이러한 서사 매체의 발달사를 통해 우리는 하나의 이야기 방식으로 사건을 객관적으로 진술했던 서사가 오늘날 어떻게 스토리텔링으로 탈바꿈하게 되었는지를 살펴볼 수 있을 것이다. 사건을 시간적 선후, 논리적 순서, 인과적 질서에 따라 일정한 형식으로 서술하여 의미 있는 담론을 생산하고, 이를 통해 세계를 이해하고 인식하는 방법으로서의 이야기를 서사와 스토리텔링으로 구별함으로써 우리는 텍스트의 창작방식, 소비형태, 전달방식 등과 같은 차이점은 물론 이러한 방식의 전환에 따른 문화와 예술을 대하는 인간의 사유방식의 변화 등을 분명하게 파악할 수 있을 것으로 기대한다.

3. 서사와 스토리텔링의 차이는?

몸짓과 소리, 동굴벽화와 문자, 인쇄술과 영상 매체, 그리고 디지털 미디어 시대까지 서사의 역사는 그것이 음성언어로 표현되든 문자언어로 기록되던 인류의 탄생부터 현재까지 끊임없이 변화하고 진보하였다. 서사는 그 표현매체가 새롭게 출현할 때 마다 인간의 생활과 사고방식, 문화와 예술의 차원을 획기적으로 확장, 발전시켜왔다. 그 결과 우리는 신화와 전설을 흥미진진한 영화나 드라마로 현실화하고, 현재의 삶과 그 모습들을 사진이나 영상물로 오래도록 저장하는가 하면, 미래의 꿈같은 세상을 시뮬레이션 혹은 가상 체험(virtual reality) 할 수 있게 되었다. 특히 정보화 시대이자 문화의 세기인 21세기에 서사는 인간의 삶과 떼려야 뗄 수 없는 필수불가결한 요소로 존재한다. 오늘날 서사는 소설이나 희곡 같은 전통적 문학 장르에서는 물론 영화나 애니메이션과 같은 예술 분야, 역사 혹은 역사유적에 관한 텍스트, 축제나 영화제의 소개와 같은 문화적 영역, 교육정보제공, 훈련과 같은 교육적인 영역, 광고, 게임, 출판물, 브랜드 정체성 설정 등의 상업적 목적을 위해서도 활발하게 분화하고 있다.

그렇다면 인류의 삶을 반영했던 서사가 오늘날 스토리텔링이라는 용어로 새롭게 부각되는 이유는 무엇일까. 그 이유로 서사를 표현하는 서사 매체의 변화와 진보 속에서 우리는 전통적 서사와 현대의 디지털 서사 사이의 차이를 통해 확인할 수 있다. 앞에 제시된 표를 통해 알 수 있듯이 전통 서사는 1인의 화자(혹은 저자)가 선형적이고 종결된 이야기를 문자 혹은 영상을 활용해 일방적으로 전달한다면,⁴⁾ 디지털 서사는 비선형적이고 끝나지 않는(개방성)

4) 전통 서사의 스토리텔링에 선형성만이 존재하는 것은 아니다. 소설, 연극, 영화 분야의 몇몇 혁신적인 작가들이 선형성이 갖는 제약을 탈피하고자 비선형성을 시도한 바 있다. 일례로 로렌스 스텐(Laurence Stern)은 1757년과 1766년 사이에 출판된 『트리스트럼 샌디의 생애와 견해』에서 스토리 경로의 전환이나 잘못 배치된 장의 난삽한 끼워 넣기나, ‘디지털 하이퍼텍스트의 선구자’로 인정

이야기가 디지털 미디어를 활용하는 소비자의 5감을 지속적으로 자극, 접촉함으로써 화자(혹은 저자)와 상호작용할 수 있게 된다. 예를 들어 NC소프트사의 ‘리니지’와 같은 다중 접속 온라인 역할수행게임(MMORPG : Massively Multiplayer online Role Playing Games)에서 소비자인 게이머는 게임 제작자(화자 혹은 저자)가 프로그래밍한 이야기를 따라가는 과정에서 자신의 선택이나 능력에 따라 서사의 진행이 달라지고, 게임의 전개가 어제와 오늘, 그리고 상황에 따라 달라짐을 알 수 있다. 결과적으로 전통 서사가 이야기의 구조에 중점을 두었다면, 21세기의 디지털 서사에서는 스토리텔링, 즉 ‘이야기하기’에서 소비자가 참여하는 순간에 대한 현재성, 상황이나 장소에 따라 달라지는 현장성, 그리고 제작자와 소비자의 상호작용인 행위성에 초점이 맞추어진다.

여기서 우리는 전통적 서사와 디지털 스토리텔링의 차이는 무엇인지를 제안하고자 한다. 그리고 오늘날의 어떤 요인들이 서사를 스토리텔링이라는 새로운 개념의 세계로 변화시켰는지를 살펴보겠다. 이를 위해 전통적 서사를 대표하는 소설, 이야기라는 서사적 특성에 그림을 통한 보여주기를 결합한 만화, 정지된 그림에 그쳤던 만화에 동영상과 시·청각을 도입한 영화, 그리고 이들 모두를 수렴하면서도 저자와 소비자 사이의 상호작용성을 강조한 디지털 콘텐츠인 컴퓨터게임에서 스토리텔링이 어떻게 드러나며 차별되는지를 알아보자.

4. 디지털 콘텐츠와 기호학의 상관성은?

인류의 등장, 문명의 태동과 더불어 출현했던 서사와 서사 매체들은 시대적 요구와 기술적 진보를 통해 이전까지의 서사 방식을 변화, 발전시키면서 새로운 표현 형식을 창조하였고 그것을 수용하는 인간의 문화예술에 대한 패러다임을 변모시켜왔다. 그리고 문학을 위시한 예술은 물론 인간이 이룩한 모든 것을 디지털 기술을 활용하여 정보화하는 현대에 이들 서사들은 디지털 콘텐츠에 대한 스토리텔링이라는 새로운 영역을 구축하고 있다. 디지털 기술을 표현의 매체이자 수단으로 삼아 미디어를 통해 소비자에게 서사를 전달하는 스토리텔링을 지칭하는 용어에는 디지털 스토리텔링(digital storytelling), 인터랙티브 스토리텔링(interactive storytelling), 인터랙티브 디지털 스토리텔링(interactive digital storytelling), 디지털 스토리빌딩(digital story building), 디지털 픽션(digital fiction), 디지털테일(digitale) 등 사용자의 관점에 적용 분야에 따라 다양한데, 이 중에서 디지털 스토리텔링이라는 용어가 일반적으로 통용되고 있다.

디지털 콘텐츠에 대한 스토리텔링(이하 디지털 스토리텔링)은 1995년 미국 콜로라도에서 열린 ‘디지털 스토리텔링 컨퍼런스 & 페스티벌’을 통해 알려진 디지털 스토리텔링은,⁵⁾ ‘디지털 기술을 매체 환경 또는 표현 수단으로 수용하여 이루어지는 스토리텔링’,⁶⁾

되는 제임스 조이스가 채택한 ‘통합, 암시, 그림을 보는 듯한 서술, 청각적 시뮬레이션과 같은 유사한 기술’은 소설에서 시도된 비선형성의 예가 될 수 있다. 디지털 미디어 이전 스토리텔링의 비선형성에 대해서는 다음 책을 참조할 것. 캐롤린 핸들러 밀러, 이연숙 외 역, 디지털 미디어 스토리텔링, 커뮤니케이션북스, 2006. 13-17.

‘디지털 테크놀로지와 미디어를 통해 오디언스에게 전달’ 되는 내러티브 엔터테인먼트, ‘오래된 이야기 기술을 새로운 미디어에 끌어들이며 변화하고 있는 현재의 삶에 맞게 가치 있는 이야기들로 맞춰가고자 하는 생각’,⁷⁾ 등과 같이 다양하게 정의된다.⁸⁾ 아직까지 그 명확한 정의나 영역구분이 뚜렷하게 이루어지지 않았음에도 디지털 기술과 결합된 모든 종류의 서사를 대상으로 하는 디지털 스토리텔링은 문화예술의 창작 및 소비 양식은 물론 인간의 삶과 생활 방식을 획기적으로 변화시킬 새로운 패러다임이 될 것임은 분명하다. 왜냐하면 디지털 미디어의 출현으로 전통적인 의미의 스토리텔링으로는 포괄할 수 없는 새로운 방식의 이야기 형식을 디지털 스토리텔링으로 받아들일 수 있기 때문이다.

이러한 가능성에 대해 일찍이 머레이(Murray)는 디지털 기술 적용과 실행의 최적의 매체인 컴퓨터의 고유한 자질에 기초하여 디지털 환경의 특징을 과정추론적(procedural), 참여적(participatory), 공간지향적(spatial), 백과사전적(encyclopedic) 등으로 제안한 바 있으며,⁹⁾ 디지털 미디어(콘텐츠)를 ‘일종의 문화적 객체로 인식’ 한 마노비치(Manovich)는 수적 재현(Numerical representation), 모듈성(modularity), 자동성(automation), 가변성(variability) 등을 디지털 미디어의 네 가지 핵심적 경향으로 제시하기도 하였다.¹⁰⁾ 또한 김주환은 디지털 정보의 특성을 완전복제성(perfect duplicability), 즉각적 접근가능성(random accessibility), 조작가능성(manipulatability) 아울러 디지털 매체의 특성을 상호작용성(interactivity), 네트워크성(networkability), 복합성(multimodality)으로 구분하기도 한다.¹¹⁾ 그리고 이영아와 하재구는 디지털 콘텐츠의 특징을 항상성(indestructibility), 변형가능성(transmutability), 보관의 편리성(custody convenience), 재생가능성(reproducibility), 비이전성(non-transferability), 결합성(consolidatibility), 가치상대성(value relativity) 등으로 제시되기도 한다.¹²⁾

그렇다면 디지털 콘텐츠, 특히 스토리텔링과 기호학 사이에서 우리는 어떤 상관성을 찾을 수 있을까? 그 오랜 역사에도 불구하고 기호에 대한 연구는 20세기 초 소쉬르와 퍼스의 등장으로 언어철학의 품을 떠나 인문학의 영역으로 편입되었다.¹³⁾ 그 이후 현대 기호학

5) ‘디지털 스토리텔링 컨퍼런스 & 페스티벌’은 1995년 미국 콜로라도에서 다나 애츨리와 그의 부인인 데니스에 의해 열렸다. 이 페스티벌에서 참가자들은 극적 구조, 목소리, 속도 등의 기본에서부터 최신의 디지털 기술과 소프트웨어 툴을 디지털 스토리텔링의 원칙에 따라서 실습한다. 이 행사는 예술과 오락, 공동체와 기업 브랜딩 설정과 같은 다양한 주제들을 가지고 워크숍, 컨퍼런스, 페스티벌 등 세 가지 이벤트로 나뉘어 진행된다.

6) 이인화 외, 디지털 스토리텔링, 황금가지, 2003, 14.

7) 한혜원, 디지털 스토리텔링의 현황 및 활용방안 연구, 한국언어문화학회 겨울 학술대회, 2007, 15-16.

8) 최예정·김성룡, 스토리텔링과 내러티브, 글누림, 2005, 28.

9) Janet Murray, Hamlet on the Holodeck, 1997, 한용환·변지연 역, 인터랙티브 스토리텔링, 안그래픽스, 2001, 80-102쪽.

10) Lev Manovich, The Language of New Media, The MIT Press, 2001, pp. 27-48, 한혜원, 디지털 스토리텔링의 현황 및 활용방안 연구, 한국언어문화학회 겨울 학술대회, 2007, 16 쪽 재인용.

11) 김주환, 월간미술, 디지털 시대의 미술, 2001, 84쪽.

12) 이영아·하재구, 멀티미디어 콘텐츠기획, 영진출판사, 1999.

13) 기호에 대한 언어철학적 성찰의 역사는 다음 책을 참조할 것. 움베르트 에코, 서우석·전지호 역, 기호학과 언어철학, 청하, 1987 ; Robert Stam et. al, New vocabularies in film semiotics, 1992, 이

(semiotics)은 소쉬르가 제안한 바처럼 기호 내적인 차원에서 기호에 내재하는 법칙과 기호 사이의 관계를 규명함은 물론, 기호 개념에 현실의 지시 대상을 포함시킨 퍼스의 제안에 바탕을 둔 기호 외적인 차원에서 기호에 의해 생성된 의미를 해석하여 이해하는 행위의 정신적인 과정을 연구하였다. 따라서 기호학은 기호의 의미작용(signification)과 그 기호가 지칭하는 현상이 빚어내는 기호작용(semiosis)을 연구의 대상으로 한다.

사실 텍스트(콘텐츠)를 구성하는 다양한 기호들은 전체를 이루는 부분이 배열되고 조직되면서 서로 관련을 맺게 되는 현실적 실재들과의 총합에 의해 그 의미적 가치를 지닌다. 이 경우 기호들의 가치는 미리 규정된 것이 아니라 사회, 문화, 역사적 상황에 따라서 지속적으로 변화, 갱신되는 모습으로 존재하는 것이다. 따라서 기호학은 텍스트(콘텐츠)를 ‘원인’ 대 ‘결과’ 라는 결과론적 해석 행위의 산물로서가 아니라 ‘원인’ 대 ‘관계’ 라는 틀 속에서 외부의 현실을 수렴하는 기호들의 생성과정과 해석과정을 제공하는 틀로 작용되어야 한다.¹⁴⁾ 이런 관점에서 기호학은 콘텐츠에 담겨있는 내적 구조에 의해서 어떻게 의미가 발생하는가를 추적함과 아울러, 이 의미가 현실의 삶 속에서 각각의 주체(콘텐츠 및 스토리텔링의 소비자)에 의해 수용되고 해독되는 과정과 원리를 해명함에 있어서 그 어떤 학문보다 정교하고 체계적인 이론을 갖추고 있다. 다시 말해 디지털 콘텐츠의 소비자가 향유하는 텍스트의 ‘지금 여기’ 라는 현장성과 더불어 문자적 서사에서 벗어나 구술적 서사가 강조된 디지털 스토리텔링의 상호작용성 등을 연구함에 있어 기호학은 다양한 방법론을 제공할 수 있는 것이다.

서사 혹은 서사론(narratology)과 연관된 스토리텔링의 경우 기호학은 오래 전부터 이들 연구에 있어 이론적 배경과 방법론을 제공하여 왔다. 서사에 대한 연구는 현대 기호학의 흐름에서 중요한 축을 형성하는 러시아 형식주의와 구조주의에서부터 후기구조주의와 파리 기호학과에서 까지도 찾을 수 있다. 1966년에 나온 『코뮤니카시옹Communications』의 특별호인 제 8호는 『기호학 연구, 이야기의 구조분석 Recherches sémiotique, L'analyse structurale du récit』의 제목으로 이야기 구조에 대한 새로운 방법론들을 제시함으로써 체계적이고 정교한 서사론을 제공한다. 특별호에 참여했던 바르트, 그레마스, 브레몽, 에코, 쥘레트, 메즈, 토도로프 등은 이후 그들 이론을 지속적으로 전개 발전시킴으로써 모든 텍스트의 밑바탕에 숨어 있는 이야기하는 방식들 및 이야기를 구성하는 구조적 법칙을 규명하고자 하였다.

행위와 더불어 스토리텔링의 속성 중 하나인 이야기는 논리적으로 연결된 사건들(혹은 상황)이 선형적 시간과 일관된 주제에 따라 발단-전개-위기-절정-결말로 이어지는 시작과 끝이 있는 서사(narrative)로 인식할 때, 기호학은 스토리텔링에 고유한 미학적 특성은 무엇인지 그리고 스토리텔링이 어떤 구조로 전개되는지를 추적함으로써 서사를 통해 표현되는 보다 심층의 문학·예술·문화적 요소를 밝혀낼 수 있을 것이다. 물론 이때의 기호학 이론과 방법론은 소쉬르와 퍼스의 공헌 이후 진행된 현대 기호학의 광범위한 영역에서 출발하며,

수길 외 역, 어휘로 풀어읽는 영상기호학, 2003, 4-19쪽.

14) Roland Barthes, *Sur Racine*, coll Points, 1979, p. 15.

텍스트를 구성하는 등장인물, 배경, 시점, 플롯의 형식 등이 어떤 약호에 따라 구성되었는지를 파악함에 있어서 매우 유효한 것이다. 이 장에서 우리는 기호학이 서사(혹은 스토리텔링) 연구와 어떻게 연관되었는지를 살펴봄으로써 기호학이 스토리텔링(아날로그 혹은 디지털) 연구의 유효한 분석 틀로 인식될 수 있음을 제안할 것이다. 연구의 효율성을 위해 우리는 소설이나 영화와 같은 아날로그 매체에 담겨진 서사 분석에 적용된 기호학적 개념과 방법론을 토대로 이것이 하이퍼 픽션(Hyper fiction), 어드벤처 게임이나 신격 게임(god-game) 그리고 MMORPG 게임 등과 같은 컴퓨터 게임의 디지털 스토리텔링 연구에 어떻게 적용될 수 있는지를 제안하겠다.¹⁵⁾

5. 디지털 콘텐츠 향유자의 역할은?

아날로그 시대에 탄생하여 지난 수 천 년을 풍미한 서사는 오늘날 소설, 만화, 영화, 비디오 등과는 차별화된 새로운 방식의 디지털 스토리텔링으로 현전하고 있다. 이러한 변화를 가져 온 시대적 요구 중 하나가 바로 텍스트의 수동적 소비와 소극적 참여에 그쳤던 소비자들의 인식 전환이다. 서사에 존재했던 텍스트 생산자로서의 작가와 소비자로서의 독자의 관계는 더 이상 디지털 스토리텔링의 시대에 그 힘을 발휘하지 못한다. 스토리텔링 시대의 텍스트는 이제 상호작용성에 힘입어 생산과 소비를 함께 소화하는 새로운 유형의 생비자(prosumer)에 의해 새롭게 탈바꿈하고 있기 때문이다.

이처럼 오늘날의 스토리텔링은 광고, 드라마, 뮤지컬, 영화와 같은 우리 모두에게 익숙한 영상 매체는 물론 뮤직비디오, 웹디자인, 게임, UCC 등과 같은 전혀 새로운 영상 매체 속에 광범위하게 파고들고 있다. 다시 말해 현시대의 스토리텔링은 문화의 시대 속 화두인 문화 콘텐츠의 핵심을 차지하고 있는 것이다. 아울러 디지털 스토리텔링은 창작의 기술적인 차원에서 머물지 않고 ‘동시대를 대변할 만한 새로운 창작 기술로 인식’, ‘기획 개발 단계에서부터 문자는 물론 영상 등의 모든 표현수단을 아우를 수 있는 일종의 설계도, 사이트 맵과 같은 역할’로 그 영역이 확장되고 있다.¹⁶⁾

하지만 디지털 스토리텔링이 담겨있는 디지털 콘텐츠 역시 아날로그 시대의 텍스트가 가졌던 폐해를 피해갈 수 없음을 상기해야 한다. 최근 대중들의 새로운 문화 소통의 매체이자 놀이의 도구가 된 UCC에 대한 비판적 접근이 이를 확인시켜 준다. 한국은 물론 전 세계적으로 급격히 확산되고 있는 UCC가 잘 포장된 상품으로서 선거홍보의 수단으로 변질된다거나 웹2.0이 표방하고 있는 참여, 개방, 공유, 집단지성(collective intelligence), 그리고 누리꾼

15) 아날로그 스토리텔링과 디지털 스토리텔링의 구분은 어느 정도 주관적일 수 있다. 왜냐하면 오늘날 문자 문화의 기호들이 단순히 아날로그 차원에서만 이루어지는 것은 아니기 때문이다. 그러나 여기서는 디지털 스토리텔링 이전의 전통적인 서사 방식을 잠정적으로 아날로그 스토리텔링으로 규정하고자 한다.

16) 이인화 외, 디지털 스토리텔링, 황금가지, 2003, 14.

들 사이의 신뢰가 없다는 지적은¹⁷⁾ UCC의 주체인 사용자가 소외된 채 인터넷 기업들의 상업적 전략이 은밀하게 끼어든 것은 아닐까. 이처럼 디지털 콘텐츠 역시 상업적 자본과 미디어 권력에 의해 지배되고 통제될 수 있다는 점을 우리는 주목해야 할 것이다.

참고문헌

- 김주환, 월간미술, 디지털 시대의 미술, 2001.
- 민경배, 왜곡된 UCC 담론 진단: UCC 공론장은 가능한가?', 언론광장 심포지엄, 2007.
- 움베르트 에코, 서우석·전지호 역, 기호학과 언어철학, 청하, 1987.
- 이영아·하재구, 멀티미디어 콘텐츠기획, 영진출판사, 1999.
- 이인화 외, 디지털 스토리텔링, 황금가지, 2003.
- 캐롤린 핸들러 밀러, 이연숙 외 역, 디지털 미디어 스토리텔링, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 최예정·김성룡, 스토리텔링과 내러티브, 글누림, 2005.
- 한혜원, 디지털 스토리텔링의 현황 및 활용방안 연구, 한국언어문화학회 겨울 학술대회, 2007.
- Janet Murray, Hamlet on the Holodeck, 한용환·변지연 역, 인터랙티브 스토리텔링, 안그라픽스, 2001.
- Nicholas Negroponte, Being Digital, 백옥인 역, 디지털이다, 커뮤니케이션북스, 1999.
- Robert Stam et. al, New vocabularies in film semiotics, 1992, 이수길 외 역, 어휘로 풀어읽는 영상기호학, 2003.
- Roland Barthes, Introduction à l'analyse structurale des récits, L'analyse structurale du récit, Communications, 8, Points, 1966.
- Roland Barthes, Sur Racine, coll Points, 1979.

17) 민경배, 왜곡된 UCC 담론 진단: UCC 공론장은 가능한가?', 언론광장 심포지엄, 2007.