

## Culture Technology와 문학의 상생 방안 연구

박기수\*

### 국문초록

문학과 CT에 대한 논의는 ① 둘 다 문화콘텐츠 구현 요소일 뿐이라는 점, ② 문학적 역량의 변용이 필수적이라는 점, ③ 양자의 결합에서는 효율성과 창의성을 동시에 추구해야한다는 점 등을 전제로 한다. 문화콘텐츠의 영역에서 문학은 상상력과 창작소재 그리고 스토리텔링 전략으로 개입하는데, 상상력과 창작소재는 스토리텔링으로 구체화한다. 따라서 CT와 문학의 상생 방안을 모색하는 본고의 논의 대상을 스토리텔링으로 한정하였다. 스토리텔링은 이야기가 아니라 '새로운 이야기를 새로운 방식으로 보여주고 그 과정에서 향유를 어떻게 극대화할 것인가'에 주목한다. 이 과정에서 요구되는 것이 CT(Culture Technology)다. 이것은 디지털화, 콘텐츠의 첨단화, 장르·매체간 convergence에 따라 CT의 수요가 급증했다는 외적인 요인에 기인한다. 또한 문화콘텐츠가 스토리텔링을 근간으로 하고 있고, 스토리텔링은 향유의 강화로 수렴된다는 점에서 소위 'telling' 방식의 다양화를 통한 대중적 소구의 강화가 필수적이게 되는데, 이때 'telling'의 다양한 시도를 구현시키는 것이 CT라는 점에서 그 상관성은 더욱 강화될 수밖에 없는 것이다. CT와 상관된 스토리텔링의 양상은 효과적인 내러티브 구성을 위한 스토리텔링의 전략화와 향유를 활성화할 수 있는 텔링 방식의 다양화에 대한 탐구다. 문학과 CT가 상생적 보완을 이루기 위한 선행 사례 분석과 전략 탐색이 본고의 핵심이다. 문학과 상관한 CT를 성공적으로 구현하기 위해서는 양자의 상생 방안이 필수적이며, 스토리텔링을 효과적으로 기술화하기 위한 구체적인 연구 성과와 상당 시간의 DB 구축 노력이 필수적이다. 양자의 상생적 결합이 당위적 요구가 아니라 실천이 되기 위해서는 역설적으로 결합의 토대가 되는 기술 외적인 분야의 연구와 탐구가 선행되어야 하는 것이다.

**주제어** : 문학, CT(Culture Technology), 스토리텔링, 문화콘텐츠, 문학적 상상력, 텔링 전략, 창작소재

\* 한양대 문화콘텐츠학과 교수  
접수일(2008년 4월 15일), 게재확정일(2008년 7월 4일)

## I. CT와 문학의 통합적 논의 필요성

문화콘텐츠의 영역에서 문학은 스토리텔링 형태로 구체화된다<sup>1)</sup>. 스토리텔링은 스토리와 담화, 그리고 스토리가 담화로 전환되는 과정까지를 포함하는 개념<sup>2)</sup>이다. 단순히 내용 중심의 이야기 수준이 아니라 '새로운 이야기를 새로운 방식으로 보여주고 그 과정에서 향유를 어떻게 극대화할 것인가'가 스토리텔링의 관건이며, 이것이 문화콘텐츠의 성패를 좌우하는 핵심이 되는 것이다. 이 때 스토리를 담화화하는 과정에서 요구되는 것이 CT(Culture Technology)다.<sup>3)</sup> 이와 같이 문학과 CT의 관계가 밀접해지게 된 것은 디지털화, 콘텐츠의 첨단화, 장르·매체간 convergence에 따라 CT의 수요가 급증했다는 외적인 요인에 기인한다. 뿐만 아니라 문화콘텐츠가 스토리텔링을 근간으로 하고 있고, 스토리텔링은 향유의 강화로 수렴된다는 점에서 소위 'telling' 방식의 다양화를 통한 대중적 소구의 강화가 필수적이게 되는데, 이때 'telling'의 다양한 시도를 구현시키는 것이 CT라는 점에서 그 상관성은 더욱 강화될 수밖에 없는 것이다.

그동안 문학과 CT의 상생적 관계를 구축하기 위한 논의가 시도되지 않은 것은 아니지만, 구체적인 성과를 내지 못하는 시론적인 성격의 것들이었다. 더구나 이러한 연구들은 CT와 문학 분야에서 각각 시도되었다는 점도 그 논의가 갖게 될 한계를 분명히 하는 것이다. CT의 경우 가장 대표적인 것들이 CT 육성의 일환으로 문화관광부와 한국문화콘텐츠진흥원이 주관했던 보고서들<sup>4)</sup>이다. 문학의 입장에서는 CT와의 상생적 관계 구축을 위한 연구라기보다는 디지털 문화 환경에 대응력을 제고하기 위한 형질 변환의 시도나 매체변화의 시도들에 대한 탐구<sup>5)</sup>였다. 문제는 이러한 시도들이 하나가 되지 못함으로써 문학과 CT의 상생 모델 중의 하나로 꼽혔던 창작지원 스토리텔링 저작도구 개발 사업<sup>6)</sup>은 실패하게 됐다

1) 이 말은 스토리텔링이 문학의 하위 영역이라는 뜻은 아니다. 문학은 고유한 구현방식과 매체를 확보한 영역이라면 스토리텔링은 다양한 매체와 구현 목표에 따라 구현방식을 달리하는 다분히 전략화된 개념이다. 스토리텔링이 문학적 역량을 기반으로 하고 있는 것은 분명하지만 그 외에도 다양한 요소들에 의해 구성된다는 점에서 문학과 스토리텔링은 동일한 개념이나 종속관계로 파악할 수는 없는 것이다.

2) 이인화 외, 『디지털스토리텔링』 황금가지, 2001, 13쪽.

3) 창의력을 바탕으로 창조적인 향유를 가능하게 하는 스토리텔링의 개발이 문화콘텐츠의 근간이라고 할 때, 그것은 창의력을 구체화시킬 수 있는 CT를 전제로 한 것이다. 문화콘텐츠는 구체적이고 실천적일 때만 그 가치를 창출할 수 있으며, CT가 창의 의 구체이며 실천이기 때문이다. 문제는 문화콘텐츠 기획 단계에서 CT의 현재 수준과 구현 비용에 대하여 고려하고 있으며, 그것을 전제로 한 스토리텔링 전략이 얼마나 효과적으로 수립될 수 있느냐에 있다.

4) 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠기술 로드맵 및 중장기계획 수립사업 최종연구 개발보고서: CT중장기 발전계획』 2004 A, 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠기술 로드맵 및 중장기계획 수립사업 최종연구 개발보고서: 기획 및 시나리오 기술 로드맵』 2004 B, 문화관광부·한국문화콘텐츠진흥원, 『CT 비전 및 로드맵: CT를 통한 세계 5대 문화산업 강국 견인』 2005 A, 문화관광부·한국문화콘텐츠진흥원, 『CT 비전 및 중장기 전략 수립』 2005 B, 한국문화콘텐츠진흥원, 『CT 표준화 추진방안 연구 보고서』 2006 등이다.

5) 최혜실, 이인화, 박기수, 류현주, 최유찬 등의 일련의 연구들이 그 대표적인 예라고 할 수 있다.

6) 이 사업은 한국문화콘텐츠진흥원의 지원을 받아 올리브 나인에서 개발했던 '한국형 창작지원 스토리텔링 저

는 점이다. 이는 문학과 CT의 상생적 결합이 뚜렷한 성과를 내지 못하고 있는 것은 물론 초기 연구라는 한계와 문화콘텐츠 개념의 광범위성에 비해 실제 구현 전략은 장르별, 분야별로 매우 구체적인 양상으로 제시되어야 하는 어려움 때문이다. 보다 구체적인 원인을 찾아보면 문학과 CT라는 분야가 기존의 관점에서는 상당한 간극을 지닌 영역이었기 때문에 소통의 접점을 찾지 못한 데 있다. 더구나 CT와 상관하여 논의해야 할 문화콘텐츠 관련 학문 분야에 대한 접근 수준이 지극히 소박하고, 특히 문학과 상관해서는 스토리텔링에 대한 전문가적인 접근이 부족했다는 점을 지적할 수 있다.

하지만 최근 문화콘텐츠의 중요성이 급부상하면서 문화콘텐츠의 완성도를 높이고 사회문화적 가치를 지속적으로 창출할 수 있는 방안과 향유를 활성화함으로써 수익을 극대화하려는 다양한 전략을 실천적 차원에서 논의하게 되었다. 더구나 문학의 입장에서도 디지털 문화 환경에 대응하는 문학의 형질변환이 시대적 요구라고 할 때, 그것은 CT를 통한 새로운 영역의 확장을 전제로 한 것이다. 스토리텔링의 영역에서 최근 압도적인 추세는 스토리의 고갈을 해소할만한 담화와 스토리의 담화화 과정에서 활성화된 향유에 초점을 둔 기획들이라는 점도 이러한 맥락에서 이해할 수 있는 것이다. 새로운 담화 유형이나 스토리의 담화화 과정을 효과적으로 구현하고 유희성을 극대화할 수 있는 방안 중의 하나가 CT의 적극 활용임은 묻지 않아도 알 일이다. 또한 CT는 문화콘텐츠 생산에 있어서 기존의 '제작' 위주의 구조를 지양하고 '창작' 중심의 구조로 재편하기 위한 필수 요소기 때문이다.

문제는 이와 같은 당위적 요구를 어떻게 실천할 것이냐 이며, 양자를 얼마나 효과적으로 상호 통합할 수 있느냐 이고, 궁극적으로는 그것이 문화콘텐츠 생산에 얼마나 긍정적으로 기여할 수 있느냐에 있다. 이러한 이유로 본고에서는 CT와 문학의 생산적 결합 방안을 탐색하고, 이를 기반으로 양자의 상생 전략을 모색하게 될 것이다. 물론 이러한 상생 전략 탐구는 CT와 문학이라는 독립적인 영역의 성취나 성과를 위한 것이 아니다. 그것은 오히려 양자의 생산적 통합을 바탕으로 문화콘텐츠 개발의 효율성을 제고하고 그 성공 가능성을 극대화하기 위한 것이다.

따라서 본고에서는 문화콘텐츠 개발을 성공적으로 수행하기 위하여 전략적인 차원에서 이루어질 수 있는 CT와 문학의 생산적 통합이라는 관점을 전제로 한다. 왜냐하면 본고에서 'CT'는 문화콘텐츠의 향유를 활성화함으로써 문화적·경제적·사회적 가치를 창출하고 극대화하기 위해서 필요한 것이며, 같은 맥락에서 '문학'은 그 자체가 아니라 CT와 결합하여 통합적 가치를 구현할 수 있을 것이라는 기대의 범위 내에서만 유효한 것이기 때문이다.

따라서 본고에서는 문학의 구체적 형태로서 스토리텔링을 선택하여 CT와의 상생적 통합

---

작도구 개발' 일명 한국형 Dramatica Pro개발 사업을 말하는 것으로, 스토리텔링의 원천 연구 및 DB 확보 미흡으로 인하여 실패하게 된다.

방안을 모색해볼 것이다. 물론 이러한 논의의 목적은 문화콘텐츠를 성공적으로 구현하는데 있으며, 양자가 이 과정에서 필수적으로 요구되는 요소이기 때문에 본고에서 논의되는 CT는 목적지향적인 관점에서 접근하고 있음을 밝혀둔다. 아울러 스토리텔링 역시 CT와 상관하여 논의되어야 하는 기반 기술이며, 동시에 응용기술이라는 관점을 견지할 것이다. 본고는 CT의 정체와 범주, CT와 스토리텔링의 상관 방안을 탐구하여 볼 것이다.

## II. CT의 정체와 범주

한국문화콘텐츠진흥원에 따르면, CT를 포괄적으로 정의하면 “인간이 영위하는 삶의 질을 향상시키고 문화 예술 발전을 촉진시키는 기술”을 말한다. 좀 더 구체적으로 살펴보면 “좁은 의미로는 문화산업을 발전시키는데 필요한 기술로서 문화콘텐츠 기획, 상품화, 미디어 탑재, 전달 등의 가치 사슬(Value Chain) 과정에 사용되는 기술을 말하며, 광의적인 개념으로는 이공학적인 기술뿐만 아니라 인문 사회학, 디자인, 예술 분야의 지식과 노하우를 포함한 복합적인 기술을 총칭<sup>7)</sup>한다. 결국 CT는 문화콘텐츠 생산 과정에서 “문화콘텐츠 산업의 가치 사슬의 모든 단계에 적용, 즉 전체 가치사슬의 각 단계마다 개입하여 부가 가치를 더해주는 역할<sup>8)</sup>”하고, 이것은 “저비용 고효과를 창출하는 기회요인<sup>9)</sup>”으로 작용하기 때문에 현재 주목을 받고 있는 것이다.

포괄적인 정의는 지나치게 일반론적 기술이기 때문에 정치한 논의에 별 도움이 되지 않지만, 구체적인 정의는 CT가 ① 가치 사슬 과정에서 활용된다는 것, ② 인문사회예술의 다양한 분야를 포괄하는 개념이라는 점을 분명하게 밝히고 있다. 이것을 보다 구체화해보면, CT는 “Culture와 Technology가 독립적인 분과로 합쳐진 것이 아니라 Culture와 Technology가 융합하여 만들어진 새로운 기술이라는 점, 인문사회, 예술, 공학 그리고 교육, 경영학 등 많은 분야의 융합이라는 과제를 담고 있으며 이러한 분야 간의 소통과 융합을 원활하게 하는 도구로서 Technology가 중요한 역할을 수행한다는 점, IT를 기반으로 감성공학, 인지공학, 색공학, 디자인 등 다양한 기술이 융합되고 이를 기반으로 창의력을 발휘하여 문화콘텐츠가 생성된다<sup>10)</sup>”는 점 등의 특성을 갖는다. 이것은 CT가 소통과 융합이라는 특성으로 수렴되고 있음을 드러내는 것으로 각 분야가 독립적인 분과를 유지하며 합쳐

7) 한국문화콘텐츠진흥원, 『CT 표준화 추진방안 연구 보고서』 2006, 17쪽.

8) 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠기술 로드맵 및 중장기계획 수립사업 최종연구 개발보고서: CT중장기 발전계획』 2004 A, 4쪽.

9) 한국문화콘텐츠진흥원, 위의 책, 2004 A, 5쪽.

10) 한국문화콘텐츠진흥원, 위의 책, 2006, 17쪽.

지는 것이 아니라 새로운 기술로서 완전히 통합하는 것임을 분명히 하고 있다. 문제는 이러한 융합이 독립적인 각 분야의 뚜렷한 성과를 토대로 성공적인 문화콘텐츠 개발에 기여한다는 공통의 지향을 가지고 있을 때, 비로소 가능하다는 점이다. 좀 더 섬세하게 말하자면, 이러한 융합은 각 분야가 지니고 있는 독립적인 성과는 물론 문화콘텐츠 개발을 성공적으로 수행하는 과정에서 요구되는 차별화된 전략들과 그러한 각각의 분야가 상생적으로 결합하는 과정에서 요구되는 다양한 전략을 확보해야만 한다는 것이다.

앞에서 살펴 본 바와 같이 CT는 “정보통신 기술과 인간의 지식, 감성, 상상력, 창의력 등과 같은 문화적 요소가 융합된 새로운 기술 분야이며, 하나의 문화상품이 제작되고 유통되기까지는 수많은 복잡하고 다양한 요소가 서로 관련<sup>11)</sup>된 분야다. 그럼에도 불구하고 그동안 Technology의 관점을 중심으로 논의되어 왔기 때문에 상대적으로 복잡하고 다양한 요소들에 대한 고려가 미흡했던 것도 사실이다.

CT는 기반기술, 공공기술, 응용기술로 구분한다.<sup>12)</sup> 기반기술은 문화콘텐츠산업 전반에 공통으로 적용되는 기술을 말하며, 기획 및 시나리오, 감성 및 재현, 유통 및 서비스는 공공기술 및 응용기술의 토대가 되는 기술로 구성된다. 응용기술은 산업적 파급효과가 크고 산업 분야별 기술적 차이가 큰 기술로서 애니, 음악, 방송, 게임, 영화 영역은 상호 연계하여 고기능·고품질의 문화콘텐츠 구현할 수 있다. 공공기술은 산업적인 공공성이 큰 기술로서 문화유산기술과 문화복지기술로 구성되며 전통과 현대를 연결하고 미래를 지향하는 상호 교차적 의미를 내포하고 있다. 이 분류를 바탕으로 <표 1><sup>13)</sup>은 분야별 기술과 개념을 더욱 세분화한 것이다.

<표 1> CT 분야별 기술 및 개념

핵심기술	세부 기술	개념
기반기술	기획 및 시나리오 기술	콘텐츠 제작의 초기단계에서 전반적인 콘텐츠 제작의 편리성과 효율성을 높이고 콘텐츠의 품질을 향상시키는 기술
	감성 및 재현 기술	사용자의 트렌드, 감성 등을 분석하여 보다 콘텐츠의 개인화, 자동화를 향상시키는 미래 지향적 기술
	유통 및 서비스 기술	콘텐츠의 패키징, 전달, 저작권 보호 등 유통과 서비스 전반에 관한 기술, 사용자 환경에 맞춘 양방향 인터페이스 기술
응용기술	애니메이션 기술	애니메이션 제작 및 관리에 필요한 기술
	방송기술	DMB, HD 방송 등 첨단 방송의 제작과 서비스에 필요한 기술

11) 한국문화콘텐츠진흥원, 앞의 책, 2006, 14쪽.

12) CT 구분은 문화관광부·한국문화콘텐츠진흥원, 앞의 책, 2005 B, 20쪽을 참고하여 재구한다.

13) 문화관광부·한국문화콘텐츠진흥원, 앞의 책, 2005 B, 21쪽.

핵심기술	세부기술	개념
	음악기술	디지털 음악의 제작과 저작권 보호 등 유통 및 서비스에 필요한 기술
	게임기술	다양한 게임 제작에 필요한 기술
	영화기술	영화 제작에서 영화의 품질을 향상시키는데 필요한 기술
공공기술	문화유산기술	우리 고유의 문화유산을 측정, 복원, 아카이빙하고 이를 효율적으로 활용하는 기술
	문화복지기술	문화적으로 소외된 계층에게 문화콘텐츠를 효율적으로 전달하고 체험하게 하는 기술

이와 같이 비교적 상세한 분류에도 불구하고 <표 1>은 문화콘텐츠 생산의 효율성보다는 행정중심적인 개념과 분류라는 한계를 지닌다. 뿐만 아니라 핵심기술은 물론 세부기술조차 범주가 지속적인 확장의 양상을 지닌다는 점에서 범주화가 어렵고, 세부기술을 구현하기 위해 통합적으로 논의되어야 할 인문사회예술적인 관점이 상대적으로 소홀히 다루어지고 있다는 결정적인 약점을 지니고 있다. 기반기술과 응용기술의 분류는 그렇다고 해도 공공기술은 이 두 기술을 통해서 구현한 것의 용도를 중심으로 한 분류라는 점에서 모순적이다. 문제는 이러한 정의의 포괄성과 범주의 잘못된 분류로 인하여 CT와 상관된 소모적인 논쟁들이 지속될 뿐만 아니라 투자 대비 효과 면에서도 부정적인 결과를 낳고 있다는 점이다.

논의의 전제를 간략하게 만들어보자. CT는 그것 자체를 구현하는 것이 목적은 아니다. 결국 CT는 문화콘텐츠 구현의 완성도를 높이고, 생산의 효율성을 극대화함으로써 투자 대비 효율을 제고하고, 이러한 일련의 과정을 통하여 향유성을 강화하기 위한 기술이다. 전제와 목표를 단순화 시켜놓고 보아도 CT는 기반 기술의 경우에 상이한 영역의 요소들이 전락화 되는 것까지도 Technology의 영역에 포함시켜야 하기 때문에 개념적 혼돈에 의한 개발 방향이 달라질 수 있다는 난점을 가지고 있다. 더구나 협력 작업이 필수적인 CT의 특성을 고려할 때, 분야와 전문가들이 상이하다는 점 또한 그 어려움을 가중시킨다. 문제는 그럼에도 불구하고 CT의 필요성은 더욱 증대되고 있다는 점이다.

### Ⅲ. CT와 스토리텔링의 상관 방안

문학과 CT에 대한 논의는 A) 문학도 CT도 문화콘텐츠 구현 요소일 뿐이라는 점에서 궁극에는 문화콘텐츠 개발로 귀착된다는 점, B) 문학 그 자체가 아니라 활용을 위한 변용이 필수적이라는 점, C) 문학과 CT의 결합에서는 효율성과 창의성을 동시에 추구해야

한다는 점 등을 전제로 한다.

문화콘텐츠 영역에서 문학의 활용은 1) 문학적 상상력의 활용, 2) 서사학의 축적된 성과 활용, 3) 창작소재로서의 문학적 자산 활용 등으로 나누어 볼 수 있다. '문학적 상상력의 활용'은 문화콘텐츠 기획, 창작, 마케팅의 전 영역에 영향을 미치는 매우 근본적인 것이다. '축적된 서사학의 성과를 활용'한다는 것은 문화콘텐츠 스토리텔링을 효과적으로 구현하기 위한 전략과 구현 방안을 모색하기 위하여 서사학의 축적된 성과를 적극 활용하는 것을 말한다. '창작소재로서 문학적 자산의 활용'은 설화(신화, 전설, 민담) 자산 및 문학 자산을 스토리텔링 개발을 위한 원천소스로서 활용한다는 의미다. 1)이 기획을 위한 브레인스토밍 단계에서 주로 활용되는 것이라면 3)은 1)과 같은 단계나 그것을 구체화하기 위한 조사 단계에서 필요한 것이다. 반면 2)는 1)과 3)의 결과물을 효과적으로 구현하는 전략적 단계에서 요구되는 다양한 기제와 전략을 탐구하는 과정에서 요구되는 것들이다. 특히 2)의 경우 CT와 문학의 상관 과정에서 매우 구체적으로 유용하게 활용될 수 있다는 특성이 있다.

CT와 문학이 상관할 수 있는 방안은 크게 두 가지다. 하나는 1)과 3)을 소스로 하여 CT와 결합하는 방식이며, 또 다른 하나는 2)를 바탕으로 CT 구현의 내적 요소로 기능하는 것이다. 좀 더 구체적으로 살펴보면, 전자는 문학적 상상력이나 창작소재를 발굴하고 이것을 다양한 telling의 방식으로 구현하기 위하여 'CT를 활용'하는 방법이다. 대표적인 사례들은 <헤리포터>, <반지의 제왕>, <스파이더맨>, <트랜스포머>, <괴물>, <디워> 등이다. 문학적 성과나 상상력을 창작소재로 발굴하고 이것을 다양한 디지털 기술을 기반으로 구현한 경우다. 반면 후자는 서사학의 축적된 성과, 즉 서사 장치, 서사 구조, 서사 전략 등을 활용하여 DB를 구축하고 이것을 바탕으로 알고리즘(algorithm)화 하여 Dramatica Pro와 같은 '창작지원 스토리텔링 저작도구' 등을 구현하는 방식으로 문학적 성과를 활용하여 'CT를 구현'하는 방식을 말한다. 전자가 문학적 역량을 CT와 1:1로 순차적으로 결합하는 방식이라면 후자는 문학적 성과를 Technology와 같이 CT를 구현하는 부분 요소로서 기능하게 하는 방식을 말한다.

이와 같이 문화콘텐츠의 영역에서 문학은 상상력과 창작소재 그리고 스토리텔링 전략으로 개입하는데, 상상력과 창작소재는 스토리텔링으로 구체화한다. 따라서 CT와 문학의 상생 방안을 모색하는 본고의 논의 대상은 스토리텔링으로 한정하는 것이 효과적이다.

이인화는 스토리텔링을 스토리와 담화 그리고 스토리가 담화로 전환되는 과정까지를 포함하는 개념으로 정의하고, 이러한 포괄적인 개념이 가능해진 것은 행위와 결과물, 즉 이야기하기의 행위(conduct)와 이야기 자체(contents)를 동시에 지칭하는 경우가 많아졌기 때문이라고 주장했다.<sup>14)</sup> 최혜실은 스토리텔링을 'story', 'tell', 'ing'의 세 요소로

14) 이인화 외, 앞의 책, 2001, 13쪽.

나누어 이야기와 말하다, 그리고 현재진행형의 의미를 담고 있다고 주장하였다. 특히 ‘tell’의 의미와 범위를 단순히 말한다는 의미 외에 시각, 촉각, 후각과 같은 다른 감각까지 확장하고 있으며, ‘ing’를 상황의 공유, 현장성, 상호작용성으로 지적하였다.<sup>15)</sup> 박기수는 스토리텔링을 지속적인 조형성과 확장성을 지니고 있다는 점에서 다분히 생성적 개념으로 파악하고, 텍스트 향유의 지배적인 요소인 telling의 중요성을 강조하며, telling 방식이 다양화됨으로써 telling 방식 자체가 텍스트의 구조 안에서 재맥락화 된다고 주장하며, 이 과정에서 향유를 활성화할 수 있는 요소들이 전략적으로 제공된다는 점 등의 변별성에 주목하였다.<sup>16)</sup> 즉, 새로운 이야기를 새로운 방식으로 보여주고 그 과정에서 제2의 구술성이 강화되는 상황에서 참여를 통한 향유를 어떻게 극대화할 것인가가 스토리텔링의 관건이라고 본 것이다. 이 과정에서 새로운 이야기를 ‘CT로 구현(CT를 활용)’하든지, 문학적 성취를 활용하여 ‘CT를 구현’하든지 필수적으로 요구되는 것이 CT인 것이다.

우선, 새로운 이야기를 새로운 방식으로 구현하기 위하여 ‘CT를 활용’하는 방식을 살펴보자. “영화 <태극기 휘날리며>는 첨단 CG와 HD장비로 3백 명을 10만 명의 전투신으로 구현함으로써 블록버스터의 효과를 극대화하였고, 드라마 <다모>는 고품질의 와이드 영상으로 제작되어 영화 수준 이상의 스펙터클을 구현<sup>17)</sup>할 수 있었다. 이렇게 스토리와 텔링이 조화를 이루며 상호 시너지 효과를 거둔 것은 긍정적으로 파악할 수 있지만, <디워>의 경우는 매우 문제적이다. 스토리의 완성도가 텔링의 방식으로 채택된 CG의 스펙터클을 따라가지 못하기 때문이다. 스토리와 텔링이 별개가 아니고 상호보완을 통해 그 완성도를 확보할 수 있다고 할 때, <디워>의 경우는 텔링을 지배소(dominance)로 채택하기는 했지만 스토리의 완성도에 기여하지 못함으로써 상당한 비난을 감수해야 했다. 그럼에도 불구하고 800만 이상의 관객을 동원함으로써 비주얼 스토리텔링이 향유의 중심이 될 수 있음을 보여주었고, 무엇보다 설화적 상상력을 우리의 CG 기술로서 구현함으로써 CT의 가능성을 보여주었다. <디워>와 상호 비교될 수 있는 것이 <괴물>인데 이 작품은 CG가 스토리의 완성도에 상당 부분 기여한다는 점에서 스토리와 텔링이 상생한 예로서 평가될 수 있다. 특히 국내에서는 <그림 1>에 나타난 바와 같이 ‘가족’ 간의 사랑과 갈등이 주(主)가 되고 CG로 구현된 괴물의 비주얼은 종(從)이 되는 스토리텔링 구조를 갖는다는 점도 이 작품의 스토리텔링의 완성도를 보여주는 것이다. <그림 2>는 해외 프로모션용 포스터로서 가족보다는 괴물에 중심을 두고 있음을 알 수 있다. <그림 1>과 <그림 2>의 프로모션이 모두 유효했던 것은 이 작품이 지니고 있던 스토리텔링의 깊이와 넓이로 인한 것이라는 점도 주목해야 할 것이다.

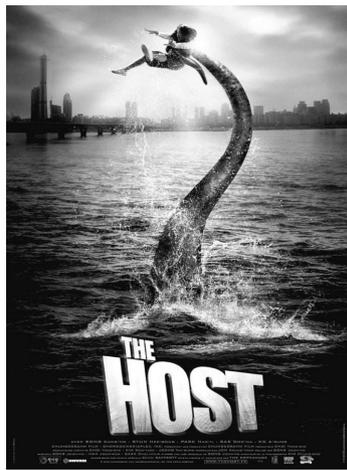
15) 최혜실 외, 『문화산업과 스토리텔링』 다홍미디어, 2007, 10~11쪽.

16) 박기수, 문화콘텐츠 스토리텔링의 생산적 논의를 위한 네 가지 접근법, 『한국언어문화』 32집, 2007, 9쪽.

17) 문화관광부·한국문화콘텐츠진흥원, 앞의 책, 2005 B, 19쪽 참고



〈그림 1〉“괴물” 한국 포스터



〈그림 2〉“괴물” 해외 프로모션 포스터

〈반지의 제왕〉, 〈해리포터〉, 〈나니아 연대기〉 등과 같이 문학작품을 원천 소스로 하는 영화의 연속적인 성공으로 인하여 새로운 기술의 개발을 통하여 ‘사실보다 더 사실 같은’ 비주얼 스토리텔링을 구현하고 있다. 최근 ‘퍼포먼스 EOG(Electrooculogram) 캡처<sup>18)</sup>’라는 신기술을 통해 구현된 〈Beowulf〉도 그러한 경향의 진일보로 볼 수 있다. 이러한 경향은 드라마에서도 드러나는데 〈태왕사신기〉가 대표적인 예이다. 광개토대왕의 일대기라는 역사적 사실과 CG로 구현된 화천회와 사신 등 판타지적 요소의 유기적 결합이 이 작품의 스토리텔링의 중심축이 되면서 다양한 관객층<sup>19)</sup>(심지어 일본과 중국까지)의 향유를 자극할 수 있는 요소로 특화될 수 있었다. 특히 이 작품은 문학적 상상력을 비주얼 스토리텔링으로 바꾸는 것뿐만 아니라 구현 가능한 CT의 특성에 따라서 향유를 활성화할 수 있도록 스토리텔링 자체도 변할 수 있음을 보여주는 예라고 할 수 있다.

이제는 서사학의 축적된 성과를 활용하여 DB를 구축하고 이것을 바탕으로 ‘창작지원 스토리텔링 저작도구’를 개발하는 등 스토리텔링의 역량을 기술화하는, 즉 문학적 성취를 내재화하여 ‘CT를 구현’<sup>20)</sup>하는 방식을 살펴보자.

이것과 관련되어 해외에서 이미 개발된 프로그램들은 “텍스트를 시나리오로 형식으로 바꾸어주는 기능을 하는 Scriptor(Screen system), Final Draft, Story View

- 18) 퍼포먼스 EOG(Electrooculogram) 캡처 기술은 배우의 실사 연기를 컴퓨터가 내장된 카메라로 디지털화시켜 가상 캐릭터로 바꾸어내는 기술을 말한다.
- 19) 450억이라는 국내 드라마 제작비로서는 천문학적인 자금을 투입할 수 있었던 것은 이 작품이 일본과 중국 등의 시장을 염두에 두고 있었기 때문이다. 동북공정에 대한 대타의식을 전제로 하고 있었던 제작 초기의 도와는 달리 중국내 반발 등을 고려하여 적대국으로서 중국을 설정하지 않고 화천회라는 가공의 집단을 설정한 것도 규모의 경제를 안정적으로 확보하려는 노력이었다. 왜국을 징치하는 것도 소략하게 다루어진 것도 이러한 맥락에서 보아야 할 것이다. 따라서 제작 초기의 시놉시스와는 달리 고구려 내의 권력 투쟁 과정에 대부분 극적인 내용을 할애하고 북방정벌을 후반에서 평화적인 전술을 중심으로 간략하게 처리하는 것도 그러한 까닭에서다.
- 20) 정부에서는 디지털 스토리텔링과 상관하여 세부기술을 공통기술, 기획기술, 시나리오 기술 등으로 분류하고 있다. 특히 시나리오 기술은 시나리오 작성을 효율적이고 경제적으로 실행하기 위해 필요한 기술로 취양인지기술, 서사 자동생성기술, 감성변화기술, 상황예측기술 등을 꼽기도 한다. 본고에서는 논의의 집증을 위하여 그중에서 문학적 성취를 내재화하여 CT를 구현하는 것에 집중한다.

등과 같은 프로그램뿐만 아니라 시나리오 생성을 도와주는 프로그램인 Dramatica Pro, 영화 제작 스케줄링 및 예산 프로그램인 Movie magic” 등으로 “이들은 콘텐츠 제작을 위한 투자 유치나 해외 공동 제작을 위해서는 도구의 사용이 필수적<sup>21)</sup>”이다.

Damatica Pro는 Writers Brothers사가 1990년 최초로 개발하였다. 1990년대 이후 아카데미 노미네이트 된 영화의 80% 이상, 에미상 수상 드라마의 90% 이상이 이 프로그램을 사용하는 것으로 알려졌다. 특히 이 프로그램은 서구의 수많은 극작과 시나리오 이론을 수집하고 이론화하여 New Theory of Story라는 새로운 극작이론을 토대로 하여 개발된 것이다. 이 프로그램은 1) 아리스토텔레스 이후 현재에 이르기까지 수많은 서사학의 이론들을 재구성함으로써 보편성을 획득했고, 2) 다수의 작가가 협업(co-work)할 수 있는 기능이 있고, 3) Story View나 Movie magic 등의 프로그램과 연동시킬 수 있다는 점, 4) 32,768개의 엄청난 스토리텔링 DB를 기반으로 한다는 점, 5) 스토리 가이드인 Query System, 캐릭터를 설정하는 Character Builder, 스토리 유형을 결정하는 Story Engine, 스토리를 구체적으로 구체화하며 서술하는 Theme Browser 등 체계적으로 구성 되어 있다는 장점이 있다.

국내에서도 이런 장점을 활용하고자 게임사나 영화사 등에서 부분적으로 도입하였으나 한국의 창작 시장의 현실과 맞지 않아서 충분히 활용하고 있지 못한 실정이다. 한편, 올리브 나인은 이러한 한계를 극복하고자 2005년도에 한국문화콘텐츠진흥원의 지원을 받아 창작 지원 스토리텔링 저작도구 개발을 시도했으나 검수과정에서 불합격 해, 실패하였다.

그 원인은 다양하지만 무엇보다 활용 효과를 높일 수 있는 스토리텔링에 대한 전문적인 분류와 DB가 미비하기 때문이다. 32,768개 이상의 텍스트에 대한 분류와 DB화 작업을 토대로 개발된 Dramatica Pro 등의 경우에서 보듯이 ‘창작지원 스토리텔링 저작도구<sup>22)</sup>’를 개발하기 위해 가장 선행되어야 할 작업은 텍스트에 대한 1차적인 분류와 DB화 작업이다. 프로그램 개발에 필요한 텍스트 분류의 체계가 미비하고, 다양한 장르의 텍스트들이 망라되어 양적으로 충분한 DB를 구축하지 못한데 1차적인 원인이 있다.

두 번째는 스토리텔링의 전문 인력이 개발과정에서 배제됨으로써 기술화 대상과 목표 설정의 오류가 발생했기 때문이다. 스토리텔링 전문가들이 부재하고 실제 현장의 요구에 대한 충분한 수요 파악이 되지 않은 상태에서 개발됨으로써 외국 프로그램을 극복하기 위해 개발된 프로그램이 DB조차 부실한 아류에 머물게 된 것이다. 개발된 프로그램의 전체 시스템 구성도를 보면, 인물설정 모듈, 스토리작성 모듈, 재현도구 모듈, XML관리 모듈, 대사

21) 라창현, 하얀, 조영임, 한국형 창작지원 스토리텔링 저작도구, 『한국인터넷공학회 학술대회 논문집』 2006, 557쪽.

22) ‘서사 자동 생성 프로그램’이라는 용어보다는 창작지원 스토리텔링 저작도구라는 용어가 오해의 여지가 적다. 자칫 서사 자동 생성이라는 말에서 스토리텔링에서 금과옥조처럼 떠받드는 창의성의 훼손이 문제가 될 수 있기 때문이다.

추천 모듈, 프로젝트 관리 모듈 등으로 구성되어 있는데, 과연 이러한 각 모듈의 종합을 통하여 어떠한 생산물을 내고자 하는 것인지, 그것이 창작과정에서 어떻게 기여할 것인지에 대해서는 지극히 모호하다. 더구나 각 모듈의 유기적인 조합 방식에 대한 전략이 부재하다는 점에서 이미 그 한계는 분명할 수밖에 없었다.

셋째, 스토리텔링에 대한 충분한 연구가 진행되지 못했기 때문에 장르별, 구형 미디어, 구성 요소별로 전략적 차원에서 유용한 정보를 제공하지 못했다는 점이다.

문화콘텐츠 개별 장르의 구현 원리와 특성에 대한 분명한 인식을 바탕으로 장르별 스토리텔링 전략 수립이 필요하다. 문화콘텐츠는 변별적 특성을 지니는 개별 장르의 집합적 개념이다. 더구나 문화콘텐츠는 범주가 광범위할 뿐만 아니라 개념이 지극히 개방적인 속성을 지니고 있는 까닭에 보다 생산적인 결과를 이끌어내기 위해서는 개별 장르의 특성에 대한 변별적 인식이 선행되어야만 한다. 따라서 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 논의는 개별 장르의 특성에 대한 분명한 인식에서 출발해야하며, 수직적 One Source Multi Use를 활성화하기 위한 스토리텔링 중심의 장르 간 전환 전략에 대한 논의 역시 개별 장르의 스토리텔링 특성을 전제로 해야만 하는 것이다. 가령, 만화, 애니메이션, 영화, 드라마, 심지어 캐릭터 등은 모두 스토리텔링을 기반으로 창작되지만 장르적 특성은 물론 구현 매체, 향유 방식, 수익 구현 방식 등에서 현격한 차이를 드러낸다. 이 말은 앞에서 예시한 다양한 장르별로 구사되어야할 스토리텔링 전략이 판이하게 다르며 차별적일 수밖에 없음을 의미한다. 그러므로 이러한 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 탐구가 생산적인 작업이 되기 위해서는 거시적으로는 ‘문화’와 ‘콘텐츠’에 대한 개별적 특성과 통합적 특성에 대한 종합적인 이해와 전략이 필요하고, 미시적으로는 장르별 특성을 전제로 한 각각의 스토리텔링 구현 전략에 대한 분명한 인식이 필요한 것이다.<sup>23)</sup>

위의 인용에서 언급한 바와 같이 개별 장르의 특성에 대한 변별적 인식을 바탕으로 구현 미디어나 구성 요소 등 스토리텔링 전략이 충분히 마련되지 못했다는 점이다.

넷째, “국내 창작자들의 창작활동 관련 프로세스에 대한 표준이 마련되지 못했고, 멀티미디어 대응력이 상대적으로 부족하고, 협업 기능이 부족<sup>24)</sup>”하여 효율성을 극대화할 수 없었다는 점이다.

이상에서 살펴 본 바와 같이 문학과 CT의 생산적 결합은 다양한 차원에서 시도되었고 현재도 끊임없이 시도되고 있다. 그만큼 두 요소 모두 문화콘텐츠 생산에 있어서 필수적인 결정적 요소라는 뜻이다. 지금까지 사례를 통해서 드러난 성과와 한계를 분명히 하고, 이를 토대로 진일보한 생산적 결합을 꾀할 수 있어야겠다.

23) 박기수, 앞의 글, 2007, 10쪽.

24) 라창현, 하얀, 조영임, 앞의 글, 2006, 583쪽.

#### IV. 잠정적 결론

스토리텔링과 CT의 생산적인 상관 방안에 대한 지속적인 연구가 필요함은 위에서 살펴본 바와 같다. 문제는 얼마나 효율적으로 수행할 수 있느냐 이며, 그것이 구체적이고 생산적인 결과를 담보할 수 있느냐에 있다. 기존의 시도들이 문화콘텐츠의 변별적 특성을 제대로 반영하지 못한 점, 스토리텔링과 CT의 정체와 범주, 그리고 활용에 대한 합의 도출에 실패한 점, 스토리텔링에 대한 연구 성과가 충분하지 못했던 점, 문학과 기술 분야 모두 상호 충분한 이해가 부족했던 점, 창작 프로세스에 대한 표준 마련이 미비했던 점, 협업 체계에 대한 이해가 부족했던 점 등 그동안 제기되었던 수많은 문제들에 대한 냉철한 성찰이 선행되어야만 할 것이다.

그러기 위해서는 우선 스토리텔링과 CT의 생산적인 상관의 목적을 분명하게 인식해야 한다. 물론 가장 기본적으로 문화콘텐츠를 성공적으로 개발하기 위하여 양자가 결합하는 것이다. 구체적으로 살펴보면 우선, 문학적 상상력이나 창작소재가 디지털 문화 환경에서 보다 효과적으로 구현되기 위해서 CT를 필요로 하는 경우, 순차적이고 기계적인 결합이 아니라 스토리텔링과 CT가 상호 대화적 관계를 형성하기 위한 것이다. 스토리와 텔링이 둘이 아니듯 스토리텔링과 구현 CT가 대화적 상관을 통하여 양자 모두 생산적으로 발전되고 이것이 문화콘텐츠 생산에 긍정적으로 기여하기 위함이다. 스토리텔링이 CT에 내재화되는 경우는 신뢰성, 효율성, 경제성, 안정성의 확보와 협업 시스템의 효율을 극대화하기 위한 것이다. 물론 이런 성과를 기대하기 위해서는 국내외 텍스트를 분류할 수 있는 기준을 마련하고 DB화해야 하며, 동시에 스토리텔링에 대한 장르, 구현 미디어, 구성 요소 등을 충분히 고려한 전략 연구가 선행되어야 한다는 것이다. 또한 양자 모두 보편적인 인간의 감정과 정서 그리고 취향을 적극적으로 파악하고 반영할 수 있어야 한다.

국내 CT산업의 SWOT분석<sup>25)</sup>에서도 알 수 있듯이 학제간 연구기반이 취약하고, 통합전문가가 부족하고, 산학연 통합협력이 미흡하고, 분야 간 상호 이해 부족 등의 문제를 극복해야 하는 것도 매우 중요한 과제다.

21세기 문화산업은 글로벌화, 탈 물질화, 유비쿼터스화, 첨단화, Convergence / Divergence화<sup>26)</sup>라는 특성을 가지고 있다. 이러한 특성에 적극적으로 대응하기 위해서는 스토리텔링의 적극적인 활용이 필수적이며 이 과정을 구체화할 수 있는 것이 CT라는 것은 앞에서 밝힌 바와 같다. 이 과정을 효과적으로 수행하기 위해서는 미디어, 장르, 향유 패턴 등을 총망라하는 학제간, 산학간 통합연구가 선행해야하며, 특히 스토리텔링 전략과 상관한

25) 문화관광부·한국문화콘텐츠진흥원, 앞의 책, 2005 B, 52쪽.

26) 한국문화콘텐츠진흥원, 앞의 책, 2004 A, 12쪽.

연구가 심도 있게 체계적으로 진행되어야 하고, 그 결과를 바탕으로 창작 프로세스의 표준화, 분류 체계, DB화 등이 꾸준히 이루어져야 할 것이다. 또한 스토리텔링과 CT의 생산적 통합이 궁극적으로는 문화콘텐츠의 성공적인 개발을 위한 것이라면, 경제성과 효율성만큼이나 창의성과 대중성이 중요하다는 점을 인식해야 한다. CT를 통하여 경제성과 효율성을 극대화할 수 있다면 스토리텔링을 중심으로 창의성을 실현함으로써 대중성을 확보할 수 있을 것이다. 이상에서 살펴본 바와 같이, 향후 문학과 CT의 통합적 구현을 위한 상호 이해와 열린 관점의 지속적인 탐구가 필요한 이유가 여기에 있는 것이다.

## 참고문헌

- 라창현, 하안, 조영임, 한국형 창작지원 스토리텔링 저작도구, 『한국인터넷공학회 학술대회 논문집』, 2006.
- 문화관광부 · 한국문화콘텐츠진흥원, 『CT 비전 및 로드맵: CT를 통한 세계 5대 문화산업 강국 견인』, 2005 A.
- 문화관광부 · 한국문화콘텐츠진흥원, 『CT 비전 및 중장기 전략 수립』, 2005 B.
- 박기수, 문화콘텐츠 스토리텔링의 생산적 논의를 위한 네 가지 접근법, 『한국언어문화』 32집, 한국언어문화학회, 2007.
- 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』 황금가지, 2003.
- 최혜실 외, 『문화산업과 스토리텔링』, 다홀미디어, 2007.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠기술 로드맵 및 중장기계획 수립사업 최종연구 개발보고서: CT중장기 발전계획』, 2004 A.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠기술 로드맵 및 중장기계획 수립사업 최종연구 개발보고서: 기획 및 시나리오 기술 로드맵』, 2004 B.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『CT 표준화 추진방안 연구 보고서』, 2006.

## A study on How to Develop Culture Technology and Literature in Harmony

Park, Ki-soo

The discussion on literature and CT(Culture Technology) is on the assumption that 1) both are just elements to realize cultural contents, 2) literary capacity should be changed, and 3) their combination should pursue efficiency and creativity at the same time. Literature of cultural contents' domain is concerned with imagination, material for creation, and storytelling strategy. The first and second ones are actualized by the last one, storytelling. Therefore storytelling is the point of this article, in which the method should be found for CT and literature's development in harmony. The storytelling is not the story, but the new way to show story and how to maximize the enjoyment in the process. That's the CT, which is definitely necessary in that process. This is caused by the external factor, that the demand of CT was increased suddenly by digitalization, cutting edge contents, and convergence by genre and media. The cultural contents are based on storytelling, which is converged by strengthen enjoyment. So the general public's participation is necessary with various ways to tell the story. At this time CT can actualize the various attempts of telling, so their interrelationship gets stronger. The aspect of storytelling concerned with CT is the research on mapping out a strategy on the storytelling to consist effective narrative, and diversifying telling ways to activate enjoyment. The point of this article is to study previous cases and to research the strategies to develop culture and CT in harmony.

So that CT concerned with literature can be actualized successfully, the method should be researched to develop both ones in harmony. And specific benefit of research and effort is necessary to construct DB with considerable time. Paradoxically speaking the study and research on outward field except for technique, which is the basis of combination, should be preceded so that their combination in harmony can be practical demand not a natural one.

Key Words : literature, CT(Culture Technology), storytelling cultural contents, literary imagination, telling strategy, material for creation