

스토리텔링의 개념

김 광 욱*

■ 목 차 ■

- I. 서론
- II. 이야기의 형태: 말, 글, 영상, 디지털
- III. 스토리텔링의 개념: 스토리, 내러티브, 스토리텔링
- IV. 스토리텔링의 세 요소: 이야기, 이야기하기, 이야기판
- V. 결론

I. 서론

21세기 문화 양상을 이해하기 위하여 주목할 사실은 이야기가 ‘상품’으로 다루어지고 있다는 점이다. 예나 지금이나 사람들이 흥미추구나 교양습득을 위하여 이야기를 향유하는 것은 변함이 없다. 하지만, 오늘날은 이야기 향유의 과정을 통해 경제적 이익이 직접적으로 발생하는 것은 물론이고 이야기의 배경이 되는 지역이 관광상품으로 개발되어 또 다른 이익을 창출하고 있다.

이러한 상황은 이야기에 대한 본질적 재조명을 요구한다. 문학 연구는 이야기를 연구해온 유일한 분야이지만, 그동안 집적된 연구 성과만으로 오늘날의 이야기문화를 온전히 설명하기는 어렵다. ‘문화론

* Dept. of EALC(East asian languages and cultures) U.C.Berkeley

텐츠'를 문학적 관점의 '이야기'로 이해하고 받아들일 수는 있지만 기술의 발달에 따른 새로운 매체의 등장으로 문화 향유 양상이 전면적으로 바뀐 상황까지 이해하려면 현재의 문학적 관점만으로는 부족한 점이 있다. 문학에서 다루는 이야기뿐만 아니라 다양한 형태로 존재하는 이야기까지 포괄할 수 있는 새로운 관점을 확보해야 할 국면에 이르렀다.

이러한 문제와 관련하여 최근 급속히 부상하고 있는 용어가 '스토리텔링(storytelling)'이다. 문화콘텐츠에 대한 관심이 높아지면서 문화콘텐츠의 중핵요소인 이야기를 일컫는 개념으로 사용되고 있는 용어가 '스토리텔링'이다. 논자간 용례의 차이와 인식의 차이는 뒤에서 자세히 다루도록 하고 여기서는 시대가 변하여 새롭게 등장한 이야기를 일컫는 개념으로 '스토리텔링'을 사용하는 것이 정당한지 간단히 점검하기로 한다.

일부 연구자들이 '스토리텔링'을 이야기 문화에서 새롭게 등장한 실체로 규정하고 전통적인 이야기문화와는 단절된 것으로 이해하고 있다. 단적인 예로 디지털스토리텔링을 논하면서 '인터랙티브(interactive)' 개념을 중시하고 있는데, 이는 새롭게 생긴 이야기문화가 아니다. '화자와 청자간의 능동적인 상호작용'으로 사용하는 개념인 '인터랙티브'는 전통적 이야기문화에서도 존재했던 개념이다. 구비설화가 구연되는 이야기판에서 화자가 이야기하고 있을 때, 청중은 언제고 질문할 수 있을 뿐 아니라 화자의 이야기와 대척점에 있는 이야기를 즉석에서 구연할 수도 있다. 화자와 청자가 양방향으로 소통을 하는 '인터랙티브'의 개념은 이미 구비설화에서 내재된 것이었다. 엄밀히 말하면 '인터랙티브'는 이야기의 본질적 속성이지만 디지털 기술만의 속성은 아니다. 어원적으로도 '스토리텔링'이 '이야기하기'임을 감안해 보면, '이야기하기'는 이야기의 본질적 속성의 하나이고 시대를 초월하며 존재한 개념이다. 오늘날의 특수한 상황에 한정지어 사용하는 것은 재고(再考)해 볼 필요가 있다. '스토리텔링'을 새롭게 등장한 이야기문화

로 이해하기 보다는 전통적 이야기문화와의 연장선상에서 같고 다를
을 따져볼 때 용어사용에 대한 객관성과 타당성을 유지할 수 있다.
따라서 본고는 스토리텔링의 개념을 재정립하기 위해 이야기의 다양
한 형태를 살펴보는 것부터 시작하고자 한다.

II. 이야기의 형태: 말, 글, 영상, 디지털

오늘날, 문화생활은 곧 다양한 형태의 이야기를 향유하는 것과 일
맥상통한다. 심청이야기만 하더라도 동화책과 애니메이션뿐만 아니라
발레, 창극 등 다양한 형태로 향유되고 있다. 이들은 각각 형태가 다
르지만 효심 어린 심청 이야기를 다루고 있다는 점에서 공통적이다.
동일한 이야기를 다양한 형태로 형상화하는 것이 오늘날의 특수한 상
황인가 하면 그렇지 않다. 조선 후기만 하더라도 그것은 판소리로,
설화로 구연되는가 하면 소설책의 형태를 띠고 필사본, 목판본으로
향유되기도 하고, 전문 소리꾼이 연행하는 판소리로 향유되는 등 향
유 형태가 다양했다. 이야기를 다양한 형태로 향유하는 것은 시대를
초월한 보편적 현상으로 보아도 무방하다.

이야기의 형태가 다양한 이유는 이야기를 주고받는 행위와 밀접한
관련이 있다. 말과 글, 영상과 디지털은 각각 이야기를 주고받는 행
위가 다르다.¹⁾ 이야기하기의 행위가 다른 원인은 형태별 고유의 속

1) 영상과 디지털이 이야기될 수 있는냐에 대한 반문이 있을 수 있다. 그런데 이러한
물음에는 이야기가 곧 문학이며, 문학은 말과 글로 된 것에 한정된다는 생각에서
출발한다. 특정 수단으로 제한하는 이유가 학문적 관행이라거나 현행 학문분과의
영역 문제라면 바람직하지 않다. 이야기를 다룸에 있어 굳어진 관습과 인위적인
칸막이를 넘어서지 못할 경우 전체라기보다 일부분에 그칠 것이고, 그 일부분의
결과를 객관적 사실로 받아들이는 것은 성급한 일반화의 오류를 범할 수 있다. 이
야기는 소통의 한 방식으로 기본 수단은 말과 글을 들 수 있으며, 그 외에도 다양
하다. 왕후가 된 심청이 아버지를 만나는 기쁨은 말과 글로 표현할 수 있을 뿐 아
니라 그림이나 몸짓, 연기 등으로도 표현이 가능하다. 형태에는 각각 차이가 있

성에서 찾을 수 있다. 이야기를 하는 사람이 이야기를 듣는 사람과 대면하면서 이야기를 하는 기본적인 방법은 말이다. 사회생활을 하면서 자연스럽게 체득한 말은 인간의 본능에 가까워 별도의 도구나 기술을 필요로 하지 않는다. 그런데 문제가 있다. 말은 일시적이어서 이야기를 하는 사람이 발화하는 순간 사라지고 만다. 듣는 사람이 한 번 더 듣고 싶어도 말하는 사람이 하지 않으면 반복적으로 들을 수 없다. 일시적 이야기를 지속적 이야기로 바꾸는 방법이 바로 글이다.

글은 기록이 가능한 수단으로 말과 달리 이야기를 지속적으로 보존할 수 있는 장점이 있다. 이야기를 글로 기록해 두면, 다음부터는 언제고 화자 없이 이전 이야기를 그대로 향유할 수 있다. 그렇다고 해서 글이 말을 대체하는가 하면 그렇지 않다. 말로 이야기를 하기 위해선 말하는 이를 직접 만나야 하고 만나서 이야기를 하다보면 그 사람의 표정과 억양, 몸짓 등도 함께 보아가며 내용을 이해하기 때문에 시각과 청각을 동시에 사용하게 된다. 글은 시각에만 의지하는 이야기하기인데, 한 가지 감각에 의지하는 만큼 말로 하는 이야기보다 입체적으로 이해하기에는 부족하다. 말과 글은 각각의 부족한 점을 보완해주는 관계에 있다.

영상은 지속성과 입체성을 보완한 형태이다. 영상은 기록하는 방법으로 존재하기에 지속성을 획득하며, 보고 들을 수 있으므로 입체성도 획득한다. 그러나 이 또한 완전하다고는 할 수 없다. 글이나 영상의 경우 이야기를 일방적으로 전하는 형태여서 이야기를 수용하는 이는 이야기 발화자와 상호작용을 하기는 어렵고 일방적으로 수용할 수

나 독창적으로 감정을 형상화한다는 측면에서 등가적(等價的) 산물이다. 이질적 형태로 표현된 이야기 중에서 말과 글로 된 것으로만 한정짓거나 그것이 다른 형태에 비해 우위에 있다고는 할 수 없다. 이러한 관점에 대해서 앙드레 고드로와 프랑수아 조스트는 정곡을 짚어내고 있다.

관객은 보고 있는 영화가 이야기라고 생각하며 영화의 내용을 이야기할 수 있다. 그럼에도 불구하고 어떤 사전에도 영상이나 음향이 이야기와 관련되는 언급은 없다. (앙드레 고드로(André Gouderault) 프랑수아 조스트(François Jost), 송지연 옮김, 『영화 서술학』, 동문선, 2001, 29쪽.)

밖에 없다. 그러나 말은 화자와 청자가 대면(對面)한 상태에서 이야기기를 진행하기 때문에, 이야기 중간 중간에 청자의 추임새가 곁들여 지기도 하고, 화자의 이야기에 동조하거나 반(反)할 경우 청자의 의견을 표출하거나 다른 이야기를 전개하면서 역동적으로 이루어진다. 영상으로 된 이야기가 기술적 측면에서는 물론이고, 역사적 측면에서도 새로운 형태의 이야기임이 분명하나 일반적 차원에서 말로 된 이야기에 앞선다고 할 수 없는 이유가 여기에 있다.

디지털은 지속성과 입체성, 그리고 양방향성을 보완한 형태이다. 디지털은 컴퓨터를 통해 이야기를 기록하게 되므로 지속성을 획득하고, 말과 글, 영상을 포괄할 수 있는 멀티미디어 성격을 지니므로 입체성도 획득하고, 인터넷이라는 기술을 통해 청자와 화자간의 양방향성을 획득하여 이야기하기의 단점들을 보완하였다. 이상의 내용을 표로 정리하면 다음과 같다.

〈표 1〉 이야기 형태별 속성

	말	글	영상	디지털
일시(-)·지속(+)	-	+	+	+
단선(-)·입체(+)	+	-	+	+
일방(-)·양방(+)	+	-	-	+

표로 정리한 내용을 보면, 형태별로 속성은 모두 다르다. 속성이 다른 것은 형태별 독자성을 증명하고 있으나, 그것이 각 형태별 독자성의 전부라고 할 수는 없다. 여기서는 이야기의 형태가 왜 다를 수 밖에 없는가에 대한 기본적인 차원의 검토를 목적으로 했기 때문에 대표적인 특성으로 정리한 것 뿐이다. 하나의 예로 디지털은 모든 속성에서 (+)를 보이고 있으나 이야기의 완벽한 형태는 아니다. 단적인 예로 말로 이야기할 때 상대방과 대면하면서 느끼는 생동감은 여전히 해결하지 못하고 있다.²⁾

삶의 현장에서 이야기를 향유하는 것이 위에서 살핀 형태별 속성에 의해 확연히 구분되는 것인가 하면 그렇지 않다. 말로 된 이야기라 하더라도 종류는 다양하다. 이는 이야기의 본질과 밀접한 관련이 있다. 사람들은 그들이 경험하는 수많은 것들을 갖가지 종류의 크고 작은 이야기로 엮는다. 비단 자신의 일이나 경험뿐만이 아니다. 사람들이 가지고 있는 무궁무진한 상상력 또한 인상적인 이야기로 엮어질 때 마음속 깊이 각인되어 두고두고 생명력을 발휘한다. 전설이나 민담처럼 상상력을 통해낸 꾸며진 이야기들도 일정한 서사구조를 갖추고 있음으로 인해 사람들의 마음속에 생생하게 기억되면서 언제든 되살아난다.

이야기에 집약된 무수한 경험과 다양한 상상력은 인간의 삶과 밀접한 관련이 있다. 그러기에 이야기를 창조하고 소통하는 것은 인간의 삶을 운택하게 하는 수단이다. 인간의 삶이 다양하고 생각이 다양한 만큼 이야기의 영역은 넓고 형태는 다양하다. 서로 특성을 달리하는 수많은 종류의 이야기들이 세상에 존재하고 있다. 사실을 전하는 이야기가 있는가 하면 꾸며낸 이야기가 있고, 일시적으로 떠도는 이야기가 있는 한편 오랜 세월을 두고 대대로 이어지는 이야기가 있다. 이야기의 형태에 따라 사실적인 이야기를 서사의 형태로 창작한 것과 허구적인 이야기를 상상하여 창작한 것이 있다. 이를 표로 제시하면 다음과 같다.

〈표 2〉 이야기의 형태와 성격

	사실적인 것	허구적인 것
말로 된 것	경험담	신화, 전설, 민담,
글로 된 것	일기, 수기, 편지	소설, 희곡, 서사시, 시나리오 등
영상으로 된 것	다큐멘터리	드라마, 영화, 애니메이션 등
디지털로 된 것	블로그	인터넷 유머, 컴퓨터 온라인 게임

2) 이야기의 형태별로 고유의 속성을 밝히는 것은 본 연구의 목적과 거리가 있다. 추후 속성에 관한 연구를 기대한다.

위의 도표에서 보듯 우리의 일상은 갖가지 이야기로 점철되어 있다. 이야기의 소통 통로로 오랫동안 구실을 해온 말의 경우 경험담과 같은 사실적인 이야기가 있는가 하면, 전설과 민담같은 허구적인 이야기가 있다. 글로 된 경우에도 나날이 자신의 경험을 적는 일기와 서간문 형태의 사실적인 이야기가 있는가 하면, 소설, 희곡, 시나리오와 같은 허구적인 이야기가 있다. 또한 시청각의 경우에도 다큐멘터리처럼 사실적인 것이 있는 반면, 영화나 애니메이션 등 허구적인 것이 있다. 인터넷에서는 블로그처럼 사실적인 이야기가 있는가 하면, 온라인 게임과 같이 허구적인 이야기가 있다. 일상과 비일상의 공간과 시간에서 우리는 지속적으로 새로운 이야기를 접하고 있다 해도 과언이 아니다. 때문에 이야기에 대한 제 양상을 통찰할 수 있는 새로운 개념과 틀이 필요하다.

이야기의 정체성을 규명하기 위해서는 다음의 두 가지 사항이 필요하다. 첫째, 다양한 형태의 이야기를 하나로 아우를 수 있는 용어를 정립해야 하며, 둘째, 하나의 이야기가 여러 형태로 실현되었을 때 각각의 형태별로 그 이야기를 평가할 수 있는 객관적인 기준이 마련되어야 한다. 무수한 이야기를 다룰 수 있는 공통 범주와 객관적 기준을 마련할 때, 다양한 영역에서 벌어지는 이야기의 양상들을 체계적으로 살펴볼 수 있고 앞으로의 전망까지 내다볼 수 있게 된다.

먼저 이야기의 공통 범주를 설정하자면, 그 핵심에는 서사가 있어야 한다. 하나의 서사를 말로 형상화하면 설화가 되고, 글로 형상화하면 소설이 되며, 배우들이 연기로 표현하면 연극이 된다. 이처럼 형상화하는 수단에 따라서 서사는 다양한 양상으로 변화하는데, 이는 ‘이야기하기’의 제양상으로 집약된다. 즉 여러 형태의 이야기는 ‘이야기하기’라는 범주로 묶일 수 있고, 이야기와 이야기하기는 스토리텔링이라는 용어로 귀결된다. 스토리텔링³⁾은 원질이라 할 수 있는 이

3) ‘이야기’, ‘이야기하기’, ‘스토리텔링’ 등의 용어 개념과 성격에 대해서는 뒤에서 자세히 다룰 예정이다.

야기와, 그것이 다양한 형태로 실현되는 각각의 과정을 총칭하는 용어로, 언어와 몸짓, 그림 등으로 표현되는 이야기를 아우른다. 예를 들어, 동화책 〈심청전〉과 애니메이션 〈왕후 심청〉, 판소리 〈심청가〉 등 심청 서사를 다룬 다양한 형태들을 하나로 묶어 ‘심청 이야기의 스토리텔링’이라 할 수 있는 것이다.

그렇다면 스토리텔링의 범주에서 동일 서사를 다룬 각각의 이질적 형태들을 객관적으로 평가할 수 있는 방법과 기준은 무엇인가? 이 문제를 해결하기 위해 바르트가 서사에 대해 취한 태도에 주목할 필요가 있다. 바르트는 서사가 다양한 매체와 형식들로 구성되어 있기 때문에 좋은 문학과 나쁜 문학이라는 구분과는 상관없이 국가, 역사, 문화를 초월하여 존재하는 것이라고 했다.⁴⁾ 이질적인 형태의 스토리텔링을 평가하는 기준은 문학의 기준만이 아니라는 뜻이다. 다시 말해 다양한 형태의 많은 이야기들에 대해 가치중립적인 태도를 취할 때 온당한 평가가 가능하다는 것이다. 문학만의 잣대가 아닌, 다양한 이야기의 형태에 두루 통용될 수 있는 객관적인 잣대로 스토리텔링을 평가해야 한다는 일련의 견해들은 타당하다.

그러나 문제는 그 다음이다. 문학을 포함한 스토리텔링에 대한 광범위한 시각은 확보되었지만, 명확한 대상 설정이나 과학적인 연구 방법을 마련하지 못해 스토리텔링에 관한 논의가 심화·확장되지 못하고 있다. 결국 연구자들의 관심 영역이 문학에만 국한되어, 다시 원점으로 돌아가 문학의 정체성이 무엇인가를 문제 삼는 결과를 초래

4) 바르트는 온갖 서사물을 동일한 지평에서 다루려는 서사학의 가치중립적 태도를 보인 바 있다.

세상에는 무수히 많은 서사물들이 있다. 무엇보다도 서사는 놀랄 만큼 다양한 장르들로 이루어져 있는데, 그것들 각각은 마치 어떤 재료라도 인간의 스토리를 담아내기에 적합하다는 듯이 다양한 매체와 형식들로 구성되어 있다. (중략) 좋은 문학과 나쁜 문학이라는 구분과는 상관없이, 서사는 초국가적이고 초역사적이고 초문화적으로 존재한다. 그것은 인생 그 자체와 마찬가지로, 그저 거기에 있을 뿐이다. (롤랑 바르트, 김치수역, 『이야기의 구조적 분석 입문』, 문학사상, 1978, 251~252쪽)

하게 된다.⁵⁾ 문학의 정체성을 규명하기 위한 한 방법으로 스토리텔링을 인식하고 있는 수준이다. 폭넓은 스토리텔링을 이해할 수 있는 이론적 틀이 전제되었을 때, 문학의 정체성에 한 걸음 더 다가갈 수 있으며, 이야기의 정체성도 규명될 수 있다.

Ⅲ. 스토리텔링의 개념: 스토리, 내러티브, 스토리텔링

본 연구에서 핵심적으로 다루는 대상은 이야기이다. 그런데 앞서 살핀 바 이야기가 워낙 폭넓기 때문에, 이야기와 관련된 용어들의 의미범주를 비교검토하고 나아가 적합한 용어로 스토리텔링을 정의해 보기로 한다. 이에 대한 기본적인 범주와 개념에 대한 합의가 있어야 추후 논의에서 혼동을 최소화하며 일관된 관점에서 논의를 진행할 수 있다.

일반적으로 ‘이야기’에 해당하는 영어 단어는 ‘Story’이다. 스토리(Story)는 서구에서 소설의 개념을 논하면서 대두되었다. 스토리(Story)는 서사의 인과성에 중점을 두는 플롯(Plot)과 대비되는 개념으로 시간의 순서에 중점을 두고 진행되는 서사를 지칭하였다. 스토리와 관련된 초기의 논의로 고전적 의미의 개념이라 할 수 있다.

서사학(敍事學, Narratology)에서는 스토리를 주요 대상으로 다루면서 학문 체계를 수립하였다. 서사학에서는 서사(敍事, Narrative)

5) 토도로프는 『구조시학』, 문학과 지성사, 광광수 역, 1977에서 서사를 속에 포함되어 있는 문학에 대한 독자적인 가치를 증명하려 한다. 이는 서사를 전반에 대한 폭넓은 인식을 통해 다시금 문학의 정체성을 규명한다는 장점도 있지만, 폭넓은 인식에 대한 이해의 틀이나 패러다임을 마련하지 못한 채 문학의 정체성을 언급하는 것으로 문학의 독자성을 정당화하기에 여전히 부족하다.

문학에 관한 독자적인 과학의 존재를 정당화하기에는 문학을 연구대상으로 인정한다는 사실만으로는 충분하지 않은 것으로 보인다. 그러기 위해서는 문학이 알만한 가치가 있다는 것을 증명해야 할 뿐만 아니라 또한 그것이 절대적으로 다른 대상들과 다른 것임을 증명해야 할 것이다.

를 스토리(Story)와 담화(Discourse)로 나누어 설명한다.⁶⁾ 집약적으로 표현하자면 서사의 내용면을 스토리로 보고, 표현면을 담화로 보는 것이다. 스토리를 서사의 내용이라 할 때, 주체의 행위인 여러 사건을 뜻하기도 하며 일반적인 서술과 다른 허구를 뜻하기도 한다. 담화는 서사의 표현인데, 기본적으로 스토리를 표현하기 위한 매체를 포함하며, 스토리를 구현하기 위한 시점이나 해설 등의 내적 형식(Form)을 일컫기도 한다. 요컨대 스토리는 담화를 통해 전달되는 것이다.

담화가 전달과 밀접한 관련이 있다 보니, 이야기하기(Narrating)를 포함하는 경우도 있다. 스토리와 담화로 이루어진 내러티브는 기본적으로 듣는 이(narratee)와 서술자(narrator)를 전제로 하기 때문에 두 주체의 소통 과정에 놓인 여러 형태의 서사들을 모두 포괄하는 용어로 사용하였다.

서사학에서 사용하는 스토리, 담화, 내러티브는 각 용어별로 다양한 의미층위를 지니고 있어 연구자별로 어떻게 개념화하느냐에 따라 다소간의 차이가 필연적임을 인정하지 않을 수 없다. 이렇게 된 이유는 서사학의 관점이 구조주의에서 유래되어 이야기의 성질이나 형식, 혹은 기능 등 내적인 요소에 집중했기 때문이다. 다시 말해, 총체적으로 접근하면서 층위별로 개념을 추출해 낸 것이 아니라 특정 이야기 범주 내에서 개개의 이야기 사이를 구별짓게 하는 것은 무엇인가를 검토하는데 집중한 결과라 할 수 있다. 이야기에 접근하기 위한 방법과 시각에 대하여 재고하게 하는 지점이다. 이야기의 내적 원리를 분석하는 데 그칠 것이 아니라 이야기가 향유되는 총체적인 과정을 통찰하는 단계까지 나아가야 한다는 것이다. 즉, 이야기의 안과 밖, 그리고 이야기의 저변에 대한 포괄적인 접근을 통하여 이야기에

6) ‘이야기’와 ‘스토리’는 구분한다. ‘스토리’는 서사학에서 일컫는 ‘Story’의 개념을 지칭할 때 사용하며, ‘이야기’는 포괄적인 개념으로 사용되 스토리가 실현된 결과와 결과에 이르기까지 거쳤던 과정을 총체적으로 아우른다. 일반적으로도 ‘스토리’는 개념화하여 사용함에 비해 ‘이야기’는 느슨한 개념으로 사용하기 때문에 이후 논의에서는 구분하도록 한다.

대한 인식의 틀을 새롭게 확립할 필요가 있다.

그렇다면 이야기 현장에서는 ‘이야기’를 어떠한 용어로 사용하고 있는지 살펴볼 필요가 있다. 최근에 심우장은 이야기관에서 사용된 용례를 추적하여 이야기를 개념화한 바 있어 주목할 필요가 있다. 그는 전통적 이야기관에서 화자들이 ‘이야기’라고 발화하는 부분의 의미맥락을 집중적으로 분석해 특정한 맥락, 서사적 줄거리, 허구적 내용, 근거⁷⁾ 등이 이야기의 범주를 제한하는 주요한 잣대가 될 수 있다고 하면서 이야기를 네 가지 범주로 나누었다.⁸⁾

〈표 3〉 이야기의 네 범주

구 분	정 의	범 주
이야기 (1)	특정한 맥락으로 묶일 수 있는 언술들의 집합	광의의 이야기
이야기 (2)	서사적 줄거리를 갖춘 전승력이 있는 언술들의 집합	경험담(실화)+민담류 +전설류
이야기 (3)	허구적인 줄거리를 갖춘 언술들의 집합	민담류+전설류
이야기 (4)	근거 있는 줄거리를 갖춘 언술들의 집합	전설류+경험담(실화)

7) 이 외에도 진지성의 유무, 사실성과 허구성이 이야기의 범주를 제한하는 요소가 되기도 한다. 그러나 본고에서는 이를 제한적 요소로 보지 않고 모두 이야기로 받아들여 논의하기로 한다. 그랬을 때, 이야기의 총체성이 드러나기 때문이다. 이러한 이야기의 기준에 대해서는 임재해, 『실화의 존재양식과 갈래체계』, 『구비문학』, 8, 정문연 어문연구실, 1985와 신동훈, 『구전 이야기의 갈래와 상호관계에 대한 연구』, 『비교민속학』 22집, 비교민속학회, 2002, 참조.

8) 심우장, 『네트워크 이론으로 본 구비설화 이야기관의 구조와 특성』, 서울대 박사논문, 2006, 24-38쪽 참조.

그는 이야기가 이야기관의 상황과 관련해서 유동적으로 형성된 것임을 지적하고, 이야기관의 범주를 네 가지로 나누어 생각하였다. 그는 이야기관을 이야기가 구연되는 물리적인 시공간이기는 하지만 활성화에 의해서 자발적으로 움직여 나가는 모습을 보이는 조직체라고 하였다. 이야기와 이야기관이 상황에 따라 유동적임을 간파하고 나름의 공통성을 바탕으로 개념화하였다는 점에서 의의를 지녔다고 할 수 있다.

위의 네 범주는 ‘이야기’에 대한 화자들의 인식을 범주화하여 유추한 것이어서 학술적 체계와 논리가 부족하나 일반인들이 ‘이야기’를 인식하고 있는 지점에서 의미맥락을 유추한 것이므로 주목할 필요가 있다.

본 연구에서는 ‘서사적 줄거리를 갖춘 전승력 있는 언술’을 이야기로 본다. 서사적 줄거리를 갖춘 것은 서사 구조를 갖추었다는 것이고, 서사 구조를 갖추었다는 것은 의미화 되었다는 것이다. 이 의미화는 문제의 해결이나 목표에 도달을 원하는 등장인물이 겪는 여러 사건이 인과관계에 의해 연쇄적으로 조직되었을 때 가능하다. 때문에 서사적 줄거리를 갖추었다는 것은 서사학에서 말하는 스토리의 요건을 충족한다.

또한 그것이 전승력이 있다는 것은 그 의미가 이야기하기(Narrating)에 참여하는 주체간에 유의미함을 입증하는 것이다. 수용자가 의미가 있다고 생각하는 이야기를 또 다른 수용자들에게 전달하기 때문이다. 비록 전달이 유의미한 것인가라는 반문이 있겠지만, 한 이야기가 공동체를 통해 시차를 극복하며 지속적으로 ‘전승’될 경우엔 상황이 달라진다. 의미의 유무를 ‘전승’과 ‘변이’의 여부로 판단할 수도 있다. 아울러 ‘전승’은 이야기하기의 주체를 전제로 한다는 점에서 담화의 개념과 내러티브의 개념을 포괄한다.

서사적 줄거리의 내적 요건으로 주체와 행위, 그리고 공간과 시간이 있다면 서사 구조와 의미화 과정, 그리고 전승이라는 특성까지 결합되었을 때 ‘이야기’라 할 수 있다. 만약, 전승을 제외하고 의미화 된 서사 구조만을 이야기로 볼 경우, 의미가 형상화되어 서사 구조로 넘어가는 이야기화의 과정은 생략된다. 특정한 의미 맥락이 줄거리를 갖추어가며 이야기로 자리 잡고 전승되는 현상도 이야기 연구의 대상이자 시발점이다. 이렇게 보았을 때, 일상적 대화에서 예술성을 갖추어가는 이야기화의 메커니즘을 규명할 수 있으며, 이야기의 동태성을 포착할 수 있게 된다.

다만, ‘이야기’의 용례를 구술 이야기판으로 한정했다는 점은 재고를 요한다. 이야기는 말로 된 것만을 지칭하지 않는다. 스토리를 구현한 모든 매체를 이야기로 범주화한 본 연구의 관점상 ‘언술들의 집합’이라는 정의는 적절하지 않다. 영화나 드라마, 인터넷 유머 등은 순수한 언술은 아니지만, 언술을 바탕으로 구현된다는 점에서 해결점을 찾을 수 있다.⁹⁾ 언술과 연기, 그리고 영상기술과 통신기술이 결합된 형태의 이야기이므로 ‘언술적인 것들의 집합’이라는 정의가 가능하다. 다시 말해 본 연구에서 지칭하는 이야기는 ‘서사적 줄거리와 전송력을 갖춘 언술적인 것들의 집합’이다.

이야기를 이상과 같이 정리했을 때 다음으로 진행할 단계는 어휘의 선택이다. 스토리가 담화를 통해 전달되는 내러티브의 개념과 그것이 언술에 국한되지 않고 스토리를 담아낼 수 있는 모든 매체들을 포함하는 개념, 그리고 그 매체들과 행위자들의 유기적인 작용을 일컫는 용어가 필요하다.

최근 들어 문화콘텐츠와 관련된 분야에서 서사(Narrative)를 언급할 때 동일한 개념으로 ‘스토리텔링’을 사용하고 있는데, 위의 맥락에서 검토해 볼 필요가 있다. 이는 디지털스토리텔링에 대한 용어의 개념을 비교하면 더욱 명확해진다. 디지털스토리텔링 운동을 주도했던 조 램버트(Joe Lambert)가 말하는 디지털스토리텔링은 ‘디지털 방식으로 이야기하기’의 개념이다.¹⁰⁾ 지금까지 말과 글로 자신을 표현하고 다른 사람의 이야기를 받아들였다면, 이제는 그 과정이 디지털로 이루어진다는 것이다. 때문에 이야기하는 과정에 중점을 두고, 디지털로 자신의 이야기를 만들거나 이를 향유하는 커뮤니티의 발생 과정에 주목한다.

9) 문학을 순수한 언어로 국한하지 않고 언어와 결합된 무엇도 문학으로 보아야 한다는 견해는 아래의 논의를 참조할 수 있다.

신동훈, 『삶, 구비문학, 구비문학연구』, 『구비문학연구』, 한국구비문학학회, 1집, 1994.

10) Lambert, Joe, *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*, Berkeley, CA: Digital Diner Press, 2002.

‘스토리텔링’은 ‘스토리(Story)’와 ‘텔링(telling)’이 결합된 합성어이다. 이는 텍스트 중심의 ‘스토리(Story)’를 연구대상으로 삼았던 관점에서 탈피하여 이야기가 진행되는 현상으로 연구관점이 이동하는 과정에서 나온 개념이다. 이러한 이유로 ‘스토리(Story)’는 텍스트와 같은 정태성에 주목하고, ‘스토리텔링(Storytelling)’은 상호성과 같은 동태성에 주목하는 것이다. 즉, 연구의 대상이 정태적인 ‘스토리(Story)’에서 동태적인 ‘이야기하기(Narrating)’로 바뀌는 과정에서 등장한 용어이다.

그렇다면 이야기의 연행, 즉 이야기하기의 양상을 살펴보면 말하기(telling)로 포괄하기에는 폭이 넓다. 전통적 이야기 장르인 설화는 말하기의 영역에 들 수 있지만, 서사시만 하더라도 언어와 음악이 결합된 노래하기(singing)의 영역이고, 소설은 문자로 이루어진 쓰기(writing)의 영역이며, 영화와 연극은 언어에 영상이나 연기가 결합된 보여주기(showing)의 영역이다.

〈표 4〉 이야기하기의 다양한 방식

장 르	이야기하기 방식	이야기하기 매체
설 화	Story-telling	음성언어
서사시	Stoty-singing	음악+음성언어
영화·연극	Story-showing	영상·행위+음성언어
소 설	Story-writing	문자언어

어찌보면 말하기(telling)로 모든 것을 포괄하면 혼동이 예상되기도 한다. 하지만 ‘telling’의 의미는 ‘드러내다, 나타내다’의 의미도 지니고 있으며, 사전적 의미의 ‘storytelling’은 이야기를 쓰거나 말하는 행위를 포괄하기 때문에, 이야기하기의 매체와 방식들을 포괄적 의미의 ‘스토리텔링(Storytelling)’으로 사용하는 것이 적절하다 하겠다.

그렇다면 스토리텔링과 내러티브는 어떻게 다른지 살펴볼 필요가

있다. 자넷 머레이는 ‘스토리텔링’을 사용하면서 새로운 기술의 대두로 이야기의 양방향 소통을 강조하였다.¹¹⁾ 내러티브가 전통적인 언술을 대상으로 내적 구조에 초점을 두었다면 스토리텔링은 새로운 매체와 결합하면서 이야기하기의 양상이 어떻게 달라지는지에 초점을 두고 있는 것이다.

스토리텔링은 내러티브의 새로운 양상, 즉 이야기 외적인 요소들을 포함하는 용어로 사용하지만, 국내에서는 혼동되고 있다. 최혜실은 ‘다양한 매체에 공통적으로 귀결되는 원질을 스토리텔링’이라고 하였다.¹²⁾ 원질의 실체가 무엇인지 따져봐야겠지만 대체적으로 스토리(Story)를 일컫는 것으로 보면 무리는 없을 것 같다. 그도 지적하였듯이 다양한 매체로 실현되는 공통적인 원질을 ‘이야기’라고 하기엔 기술적 측면을 띠고 있어서 오해의 소재가 있고, ‘서사(Narrative)’라고 하기엔 이야기 구조에 집중되어 발전되어온 학술용어라 디지털 매체에 적용되기 힘든 부분이 있기 때문에 ‘스토리텔링’이 적합하다고 하였다.

그러나 어원이나 개념의 등장을 연구사적으로 검토할 때 매체와 결합된 원질을 ‘스토리텔링’이라고 하기엔 적합하지 않다. 하나의 스토리가 다양한 매체로 구현되는 현상에 총체적으로 접근하려 할 때 스토리텔링을 사용하는 것이지 다양한 매체에 공통적으로 귀결되는 원질을 스토리텔링이라고 하는 것은 층위가 맞지 않기 때문이다. 디지털 매체로 이루어진 콘텐츠들의 내용적 원질은 어디까지나 ‘스토리(Story)’일 뿐, ‘디지털스토리텔링’은 아니다. ‘디지털스토리텔링(Digital Storytelling)’은 어휘의 뜻으로 보나 서구에서 사용하는 용례로 보나 디지털 방식으로 이야기하는 다양한 과정을 일컫는 것이 적확하다. 그러므로 다양한 콘텐츠의 공통적 서사적 원질을 일컫을 때 ‘스토리텔링’을 사용하는 것은 오류이다. 다양한 매체에서 하나로 귀결되

11) 자넷 머레이(한용환·변지연 공역), 『사이버 서사의 미래: 인터랙티브 스토리텔링』, 안그래픽스, 2001.

12) 최혜실, 『디지털 문화 환경과 서사의 새로운 양상』, 『구비문학연구』 제16집, 2003, 42-25쪽.

는 서사적 원질을 지칭하는 용어로 ‘스토리(Story)’를 사용하는 것이 올바르다.¹³⁾

‘스토리텔링’의 개념이 이렇게 된 데에는 오늘날 문화산업의 특성과 밀접한 관련이 있다. 문화산업의 시장규모가 커지면서 거대자본이 등장하였고, 거대 자본은 하나의 이야기를 여러 매체로 동시에 제작하여 시장에 출시하는 것을 가능하게 하였다. 짧은 시간에 투자자본을 회수하는 장점이 있는 원소스 멀티유즈(One source-Multi use) 전략은 문화산업에서 일반화 되었다. 원소스 멀티유즈가 일반적 전략이 될수록 원소스에 해당하는 이야기에 관심이 집중되면서 이를 지칭하는 용어로 ‘스토리텔링’을 사용했던 것이다.¹⁴⁾ 비록 스토리텔링이 내포하고 있는 뜻과 실제 사용된 의미가 상이(相異)한 것은 사실이나 이야기의 새로운 면모를 포착하고 논의하였다는 점에서 의의가 있다. 즉, 스토리텔링은 스토리를 시청각이나 디지털 등의 새로운 매체로 표현하는 데 있어 기법이나 과정을 지칭하고 있다는 점이다.¹⁵⁾ 이 점은 다양한 형태의 이야기를 아우르려는 본 연구의 관점과 일맥상통

13) 최혜실은 이어진 논의에서 스토리텔링의 개념을 ‘이야기하기’로 수정한다. 그는 디지털 시대, 특히 온라인 게임의 경우 ‘이야기’라는 과거의 속성과 일방적인 특성을 지닌 방식보다는 이야기하기란 현재성, 상호작용성이 중요한 요소로 작용을 한다고 보았다. 이야기보다 이야기하는 현재의 상황과 화자와 청중의 상호작용이라는 행위의 측면이 강조되는 개념으로 ‘이야기하기’가 생경한 용어이므로 ‘스토리텔링’이라는 단어를 사용한다고 밝혔다. 그러나 이야기와 이야기하기가 구분된 상태에서 논의할 경우 이를 통합한 개념의 용어가 필요하다. 그는 스토리텔링의 포괄적 개념으로 이야기를 설정하였는데 이야기와 이야기하기는 분명 구별해야 하며, 이를 통합한 개념의 용어도 필요하다. 이야기하기는 행위와 상황에 초점을 맞춘 것이어서 이야기와는 엄연히 다르다. 이야기하기는 이야기와 결합해서 나타나는 행위에 국한될 뿐 그 자체를 이야기로 볼 수 없기 때문이다. (최혜실, 『문화콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, 2006, 13-18쪽 참조.)

14) 이러한 관점에서 시도한 논의로는 다음을 들 수 있다.

고옥·이인화 외 지음, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.

한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림, 2005.

15) 이인화는 『디지털 스토리텔링』(황금가지, 2003, 13쪽)에서 스토리텔링을 스토리, 담화, 이야기가 담화로 변하는 과정의 세 가지를 모두 포괄하는 개념으로 설정하였다.

한다고 할 수 있다.

본 연구에서는 이 점을 확장하여 스토리텔링을 ‘서사적 줄거리와 전승력을 갖춘 예술적인 것들의 집합’으로 재개념화 한다. 물론 예술적인 것은 스토리를 표현하는 새로운 매체를 포괄하는 의미로 쓰인다.

IV. 스토리텔링의 세 요소:

이야기, 이야기하기, 이야기판

스토리텔링은 스토리를 다양한 매체로 실현되지만 그 바탕에는 공통의 요소가 있다. 스토리텔링의 핵심적인 요소들을 추출하고 이들을 다양한 매체의 스토리텔링을 비교하는 과정에서 변별적 자질로 사용할 경우 매체의 차이점 외에 각 요소별로 어떻게 다른지 입체적으로 드러낼 수 있다. 따라서 스토리텔링의 요소를 고찰하는 것은 스토리텔링을 재개념화 하기 위한 과정이면서 스토리텔링의 패러다임을 고찰하는데 필요한 분석항목을 설정하는 과정이기도 하다. 이를 위해 스토리텔링의 가장 원초적인 형태라 할 수 있는 구비설화에서 기본적인 스토리텔링의 요소를 추출하고 이것을 여타의 매체로 확장하면서 적절한 용어로 한다.

구비설화는 스토리와 말이 결합되어 실현된 것이다. 스토리가 말이 아닌 다른 매체와 결합하였다면 구비설화라 할 수 없다. 그런데 말은 발화자가 있어야 하며, 발화자는 수용자를 전제하고 말을 한다. 발화자가 이야기를 하고, 수용자가 이야기를 들어야 주체간의 상호 작용이 이루어지면서 구비설화가 진행되는 것이다. 그리고 말의 특성상 발화자와 수용자는 동일 시간과 동일 공간에 존재해야 한다. 주체간의 시간과 공간이 일치하지 않으면 구비설화가 진행될 수 없다. 이상이 구비설화가 실현되는데 필요한 최소 요건이라 할 수 있다.

층위별로 다시 말하자면 구비설화는 텍스트인 설화가 있어야 하며, 주체인 화자와 청자가 행위를 해야 하고, 환경인 시간과 공간이 주체 간에 일치하여야 스토리텔링으로 성립한다. 스토리텔링은 텍스트, 주체의 행위, 시·공간이 핵심요소인 셈이다. 논의의 일관성과 용어의 단순성을 지향하는 입장에서 텍스트는 ‘이야기’로, 주체의 행위는 ‘이야기하기’로, 시·공간은 ‘이야기판’이라는 용어를 사용한다.

이야기는 스토리와 매체가 결합하였을 때 실현 된다. 매체는 말과 글 또는 시청각일 수 있으며, 각각의 매체적 특성에 적합하게 구현되었을 때 이야기로 존재하게 되는 것이다. 말을 제외한 매체는 유형(有形)으로 이야기를 실현한다. 글은 책이라는 형태로, 시청각은 테이프나 필름의 형태로 존재한다. 말은 형태가 없고 발화하는 순간 사라지기 때문에 특수성을 지니지만, 말도 이야기를 실현하는 수단이기 에 매체로 본다. 매체를 제외하고 스토리만 이야기로 볼 수도 있겠으나 이럴 경우 문제가 발생한다. TV 토크쇼와 인터넷 게시판의 글들은 말로 볼 수도 있고 글로 볼 수도 있다. 스토리만 이야기로 볼 경우에는 TV 토크쇼에서 들려주는 경험담과 말로 직접 듣는 경험담은 같기 때문에 구분이 되지 않으며, 인터넷 유머 게시판의 유머 이야기와 TV 개그프로그램에서 연기로 보여주는 것을 구분하기 어렵다. 비록 스토리가 같다 하더라도 어느 매체와 결합되었는지에 따라 스토리텔링은 다르다. 따라서 매체와 결합된 스토리를 이야기로 본다.

이야기하기(Narrating)는 주체들의 행위를 통한 상호작용을 말한다. 발화자가 수용자 없이 이야기를 하거나, 수용자가 발화자 없이 이야기를 할 수 없다. 두 주체의 행위가 제외된 이야기의 실현은 없으며 스토리텔링으로 존재하기 어렵다. 나아가 발화자가 의미 있다고 판단하여 이야기를 하고, 수용자가 의미 있다고 판단하여 이야기를 들어야 진정한 상호 작용이라 할 수 있다. 두 주체 중 어느 한쪽이 무의미하다고 판단하는 경우 상호 작용이라 하기 어려우며, 구비설화가 연행되었다고 보기 어렵다. 구비설화의 경우 상호 작용의 성립 여

부는 ‘전승’의 여부로 판단할 수 있다.

이야기하기(Narrating)의 주체는 발화자와 수용자로 나눌 수 있는데, 발화자와 수용자의 구분은 이야기를 기점으로 나눌 수 있다. 즉, 이야기를 실현하는 과정에 참여하는 행위자는 발화자이며, 이야기를 향유하는 과정에 참여하는 행위자는 수용자이다. 일례로 영화의 경우 작가가 창작한 시나리오는 물론이고, 감독의 연출과 배우들의 연기까지 발화자의 행위에 속한다. 또한 관객들의 영화 관람은 물론이고, 관람 후에 온라인 커뮤니티를 형성하거나 패러디를 창작하는 행위까지 수용자의 행위에 속한다. 패러디가 창작행위임을 감안할 때, 발화자의 영역에 속할 수도 있으나 하나의 이야기를 감상한 뒤 일상적 차원에서 비전문적으로 행해지는 패러디의 경우는 수용자의 역할을 전제로 성립되므로 수용자로 본다.

이야기판(場, Champ)은 이야기하기를 보장하기 위한 환경을 말한다.¹⁶⁾ 이야기는 발화자와 수용자의 상호작용이므로 이들이 모여서 이야기하기를 할 수 있는 환경을 갖추어야 한다. 환경의 대표적인 요소는 공간이다. 말의 경우, 사랑방이나 시정공간이 대표적인 이야기판이며, 영화의 경우 극장이 이야기판이다. 공간은 이야기의 유통을 담당한다. 말로 된 이야기의 유통은 화자와 청자의 직접적인 접촉을 통해서 가능하다. 사랑방과 시정공간이 이야기판이 될 수 있었던 것은 사람들이 모여 직접적인 접촉이 가능했던 공간이기 때문이다.

이야기판은 공간만으로 성립되지는 않는다. 시간도 매우 중요한데, 이야기하기의 주체들이 이야기를 향유하기 위한 동의를 이루어진 결과로 시간의 일치가 이루어진다. 화자와 청자는 동시에 같은 공간에 위치해야 이야기하기가 가능하다. 화자와 청자가 같은 공간에 있다하더라도 시간이 일치하지 않으면 이야기하기는 성립할 수 없다. 따라

16) 부르디외의 “장(場, Champ)” 개념으로 이야기판을 접근한다. 부르디외는 객관적 위치들을 구조화한 공간으로 ‘장(Champ)’을 설정하였다. 그에 따르면 문화적 장, 경제적 장, 정치적 장이든 서로에 대해 상대적으로 자율성을 지니며, 특수한 규율을 자체적으로 지니고 있는 객관적 구조를 통칭한다.

서 이야기관의 요소인 공간과 시간은 주체들의 의지가 구체적으로 표출된 결과이기도 하다.

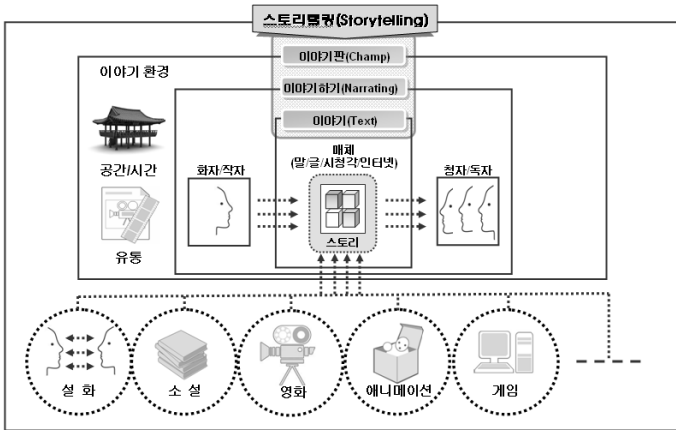
글과 시창각의 경우는 말과 다르다. 글과 시창각은 발화의 시간적 조건이 말보다 연장된 것이다. 따라서 화자와 청자의 시·공간적 동일성을 전제하지 않는다. 일례로 작자가 이야기를 소설로 창작하는 경우, 독자는 자신이 원하는 시간이면 언제든 가까운 서점에서 소설을 구입할 수 있으므로 작자와 동일한 공간에 존재하지 않더라도 소설을 향유하는 데 지장이 없다. 동일한 논리로 영화도 극장이 있어 화자와 청자의 시·공간적 동일성을 전제하지 않지만 극장의 상영 시간과 관객각의 시간이 일치해야 이야기관이 성립한다.

그런데 이야기관은 물리적인 공간과 시간만으로 이루어지지 않는다. 이야기관 안에는 화자와 청자 사이에 이야기를 할 수 있고 들을 수 있는 상대적 자율성이 내재되어 있어야 한다. 개인이 화자도 될 수 있고, 청자도 될 수 있는 자율성이 보장되면서 이야기관이 유지되는 원리와 구조가 내재되어 있어야 한다. 사랑방에서 발화자와 수용자는 정해져 있지 않다. 주체의 의지에 의해서 발화자가 될 수 있고 수용자가 될 수 있다. 간혹 주체간의 역할분쟁이 있을 수 있는데, 상호간의 양보에 의해서 발화자의 순서가 정해지거나 암묵적인 협의로 진행되는 경우가 많다. 시정공간을 대상으로 하면 상대적 자율성이 좀 더 명확해 진다. 화자는 이야기 실력이 검증된 사람들로 구성되며, 검증이 안된 화자의 경우 이야기관에 참여하는 청자들에 의해 검증을 받을 수 있다. 청자들은 화자의 이야기 실력이 별로라고 판단하는 경우 이야기 구연에 호응을 줄인다거나 극단적인 경우 이야기관을 떠난다. 구술 이야기관의 보이지 않는 원칙인 셈이다. 이야기관은 이러한 원칙이 성립되었을 때 가능하다.

이상에서 살펴본 바, 이야기하기의 공간과 시간, 그리고 내재적 자율성 등의 조건을 충족시켜야 이야기를 향유할 수 있는 이야기관으로서 기능을 하게 되며, 이야기관을 구성하지 못하면 이야기를 향유할

수 없게 된다. 이야기관을 물리적 공간(Site)으로 보지 않고 장(場)의 개념으로 보는 이유가 여기에 있다.

이야기가 실현되기 위해서는 ①스토리와 매체가 결합된 이야기(Text), ②화자와 청자의 상호작용인 이야기하기(Narrating), ③이들이 행위 할 공간과 시간인 이야기관(Champ)이 갖추어져야 한다. 본 연구에서는 이야기(Text)와 이야기하기(Narrating), 이야기관(Champ)을 포괄한 개념을 스토리텔링(Storytelling)으로 설정한다. 이를 그림으로 정리하면 다음과 같다.



〈그림 1〉 스토리텔링(Storytelling) 개념도

위의 그림에서 이야기(Text)의 종류로 설화, 소설, 영화 등을 들었는데, 여기서 예로 들지 않았으나 스토리와 매체가 결합된 텍스트도 이야기로 본다. 이를테면 토크쇼와 블로그 등에서 소화되는 담화도 이야기의 종류로 보는 것이다. 이후 본 연구에서 사용되는 ‘이야기’는 매체로 표현된 이야기를 말한다. 즉 소설 〈해리포터와 불의 잔〉이나 영화 〈해리포터와 불의 잔〉 등이 각각 하나의 이야기인 셈이다.

다음으로 이야기하기(Narrating)는 상호 소통의 작용을 일컫는

개념으로 사용한다. 가령 영화 〈해리포터와 불의 잔〉의 경우, 극장에 개봉되어 많은 관람객들이 보고 토론하며 담론(談論)을 형성하는 과정까지 언급하는 개념이 이야기하기(Narrating)인 것이다. 따라서 〈해리포터와 불의 잔〉을 수용론의 측면에서 접근하는 것은 이야기하기(Narrating)의 층위인 것이다. 물론 관람객들이 패러디하여 인터넷에 게시물을 올리는 것도 이야기하기로 본다.

또한 이야기관은 물리적 공간(Site)의 의미만이 아니라 이야기관에 참여하는 주체들의 의지가 행위로 구체화되며, 구체화되는 과정에서 원리와 구조까지 포괄한 장(場, Champ)의 개념으로 사용한다. 공간과 시간은 물론 이야기의 유통이 가능하도록 갖추어진 인프라와 제도까지 이야기관의 층위로 보는 것이다. 영화 〈해리포터와 불의 잔〉이 상영되는 극장은 물론이며, 그것이 제작될 수 있었던 바탕인 엄청난 자본과 전문 인력의 공급 시스템, 전 세계에서 관람할 수 있도록 하는 글로벌 시스템과 자국의 영화를 보호하기 위한 스크린쿼터 제도 등은 이야기관의 범주에 속한다. 이야기관은 이야기와 이야기하기에 직·간접적 영향을 미칠 수 있다는 점에서 중요하다.

V. 결 론

오늘날 이야기가 상품화 되고 있는 특성을 이해하기 위한 작업으로 ‘스토리텔링’의 개념을 재정립하고자 하였다. ‘스토리텔링’은 이야기의 상품화 과정에서 급속히 부상된 용어로 학계에서 정립된 개념은 아니다. 여러 학자들이 다양한 관점에서 ‘스토리텔링’을 정의를 내렸지만 전통적 관점의 ‘서사’와 논리적 충돌이 발생하였다.

이를 해결하기 위해 이야기의 다양한 형태를 살펴보는 것부터 시작해서 서사학의 다양한 용어들을 검토한 뒤 ‘스토리텔링’의 개념을 재설정하고 핵심요소 세 가지를 제시하였다. 본고에서는 스토리텔링을

‘서사적 즐거리와 전승력을 갖춘 예술적인 것들의 집합’으로 재개념화 하였다. 여기서 ‘예술적인 것’의 의미는 스토리를 표현하는 새로운 매체를 포괄하는 의미이다. 다만, 이야기가 실현되기까지 필요한 이야기의 안과 밖을 포괄하는 개념이자 원리로 스토리텔링을 접근하다 보니 개념이 포괄적인 면도 있다. 그러나 오늘날이나 옛날이나 이야기를 향유하기 위한 개념과 원리는 동일하기에 본고에서 재정립된 스토리텔링의 개념으로 이야기 문화의 어제와 오늘에 대한 일관된 논의가 가능하다.

스토리텔링의 새로운 정의를 충족시키는 요소들로 이야기, 이야기하기, 이야기관을 들었다. 옛 이야기 공간인 사랑방과 오늘날의 영화관은 이야기관으로, 그 속에서 향유되는 민담과 영화 등은 이야기로 이해할 수 있다. 또한 할아버지와 손자의 대면과 관객의 극장 방문은 이야기하기에 해당된다. 각 요소들의 구체적인 모습은 다르지만 ‘스토리텔링’을 위해서는 이야기, 이야기하기, 이야기관을 갖추어야 한다는 원리는 변하지 않는 것이다. 이러한 논의가 확대되어 각각의 구체적 양상을 살핀다면 이야기 문화를 시대적으로 접근할 수 있다. 또한 이야기, 이야기하기, 이야기관 중에서 변모하는 것과 변모하지 않는 것을 살핀 뒤 왜 변하였는지, 왜 변하지 않았는지 원인을 밝혀내면 이야기에 대한 새로운 이론을 개발해 낼 수 있으리라 기대한다.

다만, ‘스토리텔링’을 재설정하는 과정에서 대상의 폭을 넓혔기 때문에 미시적 관점에서 세세한 논의를 진행하지 못한 아쉬움이 남는다. 이후의 논의를 통해서 보다 정교하게 가다듬는 작업이 진행되기를 기대한다.

◆ 참고문헌 ◆

- 앙드레 고드로(송지연 옮김), 『영화 서술학』, 동문선, 2001.
- 롤랑 바르트(김치수 역), 『이야기의 구조적 분석 입문』, 문학사상, 1978.
- 토도로프(곽광수 역), 『구조시학』, 문학과지성사, 1977.
- 심우장, 『네트워크 이론으로 본 구비설화 이야기판의 구조와 특성』, 서울대 박사논문, 2006, pp.24-38.
- 임채해, 『설화의 존재양식과 갈래체계』, 『구비문학』, 8, 정문연 어문연구실, 1985
- 신동훈, 『구전 이야기의 갈래와 상호관계에 대한 연구』, 『비교민속학』 22집, 비교민속학회, 2002.
- 신동훈, 『삶, 구비문학, 구비문학연구』, 『구비문학연구』, 한국구비문학회, 1집, 1994.
- Lambert, Joe, Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community, Berkeley, CA: Digital Diner Press, 2002.
- 자넷 머레이(한용환·변지연 공역), 『사이버 서사의 미래: 인터랙티브 스토리텔링』, 안그래픽스, 2001.
- 최혜실, 『디지털 문화 환경과 서사의 새로운 양상』, 『구비문학연구』 제16집, 2003, pp.42-25.
- 최혜실, 『문화콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, 2006, pp.13-18.
- 고옥·이인화 외 지음, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.
- 한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림, 2005.

<국문초록>

스토리텔링의 개념

김 광 욱

오늘날 이야기가 상품화 되고 있는 특성을 이해하기 위한 작업으로 ‘스토리텔링’의 개념을 재정립하고자 하였다. ‘스토리텔링’은 이야기의 상품화 과정에서 급속히 부상된 용어로 학계에서 정립된 개념은 아니다. 여러 학자들이 다양한 관점에서 ‘스토리텔링’을 정의를 내렸지만 전통적 관점의 ‘서사’와 논리적 충돌이 발생하였다.

이를 해결하기 위해 이야기의 다양한 형태를 살펴보는 것부터 시작해서 서사학의 다양한 용어들을 검토한 뒤 ‘스토리텔링’의 개념을 재설정하고 핵심요소 세 가지를 제시하였다. 본고에서는 스토리텔링을 ‘서사적 줄거리와 전승력을 갖춘 예술적인 것들의 집합’으로 재개념화 하였다. 여기서 ‘예술적인 것’의 의미는 스토리를 표현하는 새로운 매체를 포괄하는 의미이다. 다만, 이야기가 실현되기까지 필요한 이야기의 안과 밖을 포괄하는 개념이자 원리로 스토리텔링을 접근하다 보니 개념이 포괄적인 면도 있다. 그러나 오늘날이나 옛날이나 이야기를 향유하기 위한 개념과 원리는 동일하기에 본고에서 재정립된 스토리텔링의 개념으로 이야기 문화의 어제와 오늘에 대한 일관된 논의가 가능하다.

스토리텔링의 새로운 정의를 충족시키는 요소들로 이야기, 이야기하기, 이야기관을 들었다. 옛 이야기 공간인 사랑방과 오늘날의 영화관은 이야기관으로, 그 속에서 향유되는 민담과 영화 등은 이야기로 이해할 수 있다. 또한 할아버지와 손자의 대면과 관람객의 극장 방문은 이야기하기에 해당된다. 각 요소들의 구체적 모습은 다르지만 ‘스토리텔링’을 위해서는 이야기, 이야기하기, 이야기관을 갖춰야 한다는 원리는 변하지 않는 것이다. 이러한 논의가 확대되어 각각의 구체적 양상을 살핀다면 이야기 문화를 시대적으로 접근할 수 있다. 또한 이야기, 이야기하기, 이야기관 중에서 변모하는 것과 변모하지 않는 것을 살핀 뒤 왜 변하였는지, 왜 변하지 않았는지 원인을 밝혀내면 이야기에 대한 새로운 이론을 개발해 낼 수 있으리라 기대한다.

다만, ‘스토리텔링’을 재설정하는 과정에서 대상의 폭을 넓혔기 때문에 미시적 관점에서 세세한 논의를 진행하지 못한 아쉬움이 남는다. 이후의 논의를 통해서 보다 정교하게 가다듬는 작업이 진행되기를 기대한다.

주제어: 스토리텔링, 이야기, 이야기하기, 이야기관, 문화콘텐츠, 서사

<영문초록>

The research on the conception of storytelling

Kwang-Wook, Kim

This study is focused on re-conception of storytelling for understanding of contemporary situation that the story is producing for commercial profit. The definition of storytelling is the term which has been used extempore in the processing of commercialization of stories, not the definition which is defined for studies in the scholar society. Many scholars defined the Storytelling as various perspectives, yet many collisions of logic have been occurred with the narrative as traditional perspective.

For the solution of this problem, start point of this study is the consideration of various formats of stories. Second phase is to figure out of various terms of the narratology. The last phase is to redefine of the storytelling and show the core elements of it. This study defined the storytelling as an aggregate of verbal things with the power of transmission and narrative. Just in case, the verbal things contain the new media expressing stories. This definition, however, is general, because this study is accessing to storytelling of a general idea or a principal that includes both inside and out of the stories. But it is possible for us to discuss consistently about yesterday and today of the story culture, because the general idea and principal of the storytelling is consistent to possess the stories.

The elements that the new definition of storytelling need are story, narrating, and champ. The champ is the spaces to tell stories are Sarang-Bang in past time and theaters in contemporary time. The story is the folktales and movies. And also the narrating is the meeting for grand father and grand son and visiting theater for spectators. The features of the individual elements are different, but the principal that storytelling needs story, narrating, and champ, is not changed. If this discussion is extended, and we consider all kinds of stories, we could access to story culture as a historical perspective. And also we can expect the development of the new theory about the stories

This study could not consider all kinds of stories as the micro perspective, because this study is focused on the definition of the storytelling. It is the assignment for later study to revise with delicacy.

Key words: Storytelling, Story, Champ, Narrating, Narrative, Culture Contents.

논문 받은 날: 2008년 9월 2일

심사 기간: 2008년 10월 3일~2008년 10월 9일

실기로 한 날: 2008년 10월 22일