

다매체 환경 속에서의 고소설 연구 전략

조혜란*

<차례>

1. 들어가며
2. 고소설의 서술 방식과 디지털 매체 서술 방식의 비교
3. 멀티미디어 구현을 전제로 한 고소설 연구의 접근 방법들
4. 나가며

<국문초록>

이 논문의 목적은 고소설이 오늘날과 같은 다매체 환경 속에서 다양한 문화 콘텐츠들과 더불어 어떻게 공존할 수 있을지 그 가능성을 모색하는 것이다. 우리가 고소설의 잠재적 독자라고 간주하는 새로운 세대들이 가장 많이 접하고 요구하는 것은 바로 멀티미디어 환경과 인터넷이라는 매체이다. 그러므로 우리가 이들과 고소설의 접점을 마련하자면 고소설 연구 역시 다매체 환경이라는 오늘날의 매체적 특성에 대해 관심을 가져야 할 것이다. 고소설과 디지털 매체를 비교해 본 결과, 고소설의 서사와 디지털 스토리텔링은 우연성이 높은 공간의 성격, 사건의 텍스트적 성격 등의 측면에서 매우 유사하다는 특징을 보인다. 우선 고소설을 멀티미디어로 구현할 때 유념해야 할 점은 바로 시각 정보의 제시이다. 또 고소설 연

* 이화여대 전임강사

구자들은 인물 연구를 할 때, 등장인물에 대한 관심의 영역을 다양화할 필요가 있으며, 서사 단락을 제시할 때에도 어떤 주제를 중심으로 한 서사 단락을 집약화하여 제시할 필요가 있다. 고소설 작품에 대한 접근 방법 역시 정치, 역사, 이념 등의 거시적 담론만이 아니라 일상, 생활 등의 미시사적인 관심에서의 연구가 더 필요하며, 현대역본의 출판도 매우 중요한 문제이다. 전공자들의 연구 결과에 토대한 이런 성과들이 쌓여갈 때 고소설은 오늘날의 문화 속에서 현재형으로 향유될 수 있을 것이다.

1. 들어가며

기존의 문학에 대해 컴퓨터, 인터넷 등 새로운 매체의 출현이 낯설고도 위협적으로 느껴졌던 때는 1990년대 초반이었다. 뉴 밀레니엄을 관통한 지금, 대중 문화인 영화나 재즈는 이미 고급해진 지 오래이며, 하위문화의 전형으로 인식되었던 게임 장르가 문화의 중심으로 부상해서 게임에서 미학적인 요소를 읽어 내리는 탐색이 시도되고, 인터넷 소설이 기존의 문학이나 영화 시장에서 위세를 떨치고 있다. 2004년 현재의 우리들은 대세가 어떤지를 몸소 체험하면서 그 변화를 받아들이고 적응해 가고 있다. 멀티미디어가 이미 더 이상 새로운 매체가 아니며, 익숙한 소통 수단의 하나에 불과한 것이 되면서 고전 연구자 역시 새로운 매체 환경 속에서 일하게 된 것이다. 예를 들어, 사이버 강의가 점점 더 보편화되어 가면서 고전문학 관련 수업을 온 라인 상으로 제공하기도 있으며, 문화원형 콘텐츠 프로젝트의 경우는 고전 연구자들의 참여가 필수적이기도 하다.¹⁾ 고전 연구자와 멀티미디어 관련 인력이 만나서 작업을 하는 경우의 어려움

1) 필자의 개인적인 경우를 예로 들어본다면, 우선 콘텐츠 회사와 함께 일할 기회들이 있었고, 온 라인 상으로 전통문화예술과 콘텐츠에 대한 강의를 하고 있으며, 문화원형 콘텐츠 프로젝트에 참여하고 있다.

은, 다양한 전공을 하는 사람들끼리 만나서 서로의 견해를 절충하고 조화를 이뤄내는 것이다. 개인적으로, 디자인 전공자들이나 컴퓨터 관련 인력과 함께 작업하는 과정에서 고전문학 전공자로서 스크립을 작성하면서 부딪혀야 했던 문제점들은 사과의 추상성과 고전문학을 멀티미디어 콘텐츠로 전환할 때 부딪히는 난관들이었다. 이 논의는 이런 경험을 통해 고소설 연구자로서 느꼈던 고민에서 비롯된 것이다. 그러므로 이 글은 고소설에 대한 학술적인 연구나 논문 쓰기라는 협의의 연구 개념에서 그 외연을 넓혀 다매체 환경과 고소설이 만날 수 있는 접근 지점이 무엇일까에 대한 탐색적 성격을 지닌다.

멀티미디어 환경 속에서 고소설이 새롭게 향유될 수 있는 방식에 대해 모색하기 위해서는, 고소설 연구나 혹은 고소설 연구자들이 멀티미디어 환경에 따라 변해야 할 부분들이 있다고 생각한다. 이 논의는 이 같은 부분에 대해 집중적으로 거론하고자 한다. 물론 그렇다고 해서 기존의 고소설 연구가 모두 일괄적으로 다 바뀌어야 한다는 것은 아니다. 고소설에 대한 기존의 접근들은 여전히 유효하며 앞으로도 필요한 것들임에 틀림없다. 이는 마치 하이퍼텍스트나 멀티미디어 문화가 발달해도 여전히 문자 매체인 책이 중요한 지위를 차지하며, 쌍방향적 소통을 강조해도 저자의 지위가 사라지지 않는 것과²⁾과도 마찬가지로 일 것이다.

그러나 매체 환경의 변화와 관련해서는 이제 고소설 연구도 발상의 전환이 필요한 때이며, 특히 교실 환경을 염두에 둘 때는 더욱 그렇다. 요즘의 학생들은 멀티미디어 시대에 나서 자란 이들로, 고소설의 작품 세계 자체로 학생들과 만나고 소통할 수 있으려면 감각 지향적인 그들과의 접점을 마련해야 할 필요가 있다. 또 하나는 문화 산업(CT: Culture

2) 쌍방향성은 하이퍼텍스트나 디지털 미디어의 대표적인 특징으로 거론되는 것이다. 그러나 그렇다고 해서 저자의 권위가 사라지는 것은 아니다. 미디어 아트에서 저자와 인터랙터(interacter)는 구별되며, 기술의 발전은 저자의 존재를 교묘히 가리는 것일 뿐 저자의 지위는 더 강고해진다고 보는 견해도 있다. 저자와 인터랙터에 대한 부분은 정진희, 『사이버 판타지, 그 현상과 심층』, 『한국인의 삶과 구비문학』, 2002, 346쪽 참고.

Technology)³⁾의 중요성이 대두되고 있기 때문이다. 문화 산업(CT: Culture Technology)은 IT(Information Technology), MT(Military Technology) 등 기존의 산업 영역에 한정되어서 사용되었던 첨단 기술들을 문화 영역에 적용하면서 생긴 조어로, 문화 콘텐츠 사업도 여기에 포함된다. CT의 경우, VR 시스템을 적용해서 석굴암을 가상적으로 구현해 내는 등 아직은 기술적인 요소가 많이 부각되는 단계이지만, 고소설이 문화적 부가 가치가 있다고 여겨진다면 고소설 역시 문화 산업의 대상이 될 수 있는 것이다.

이를 위해서 필요한 것은 우선 고소설 작품을 하나의 콘텐츠로 볼 수 있는 발상의 전환일 것이다. 당연한 이야기이지만 멀티미디어 시대라고 해서 고소설 자체가 달라지는 것은 결코 아니며, 오히려 고소설을 하나의 온전한 작품으로 감상 가능하도록 제공하는 일이야말로 가장 시급한 과제가 될 것으로 보인다. 이렇게 볼 때 오늘날 시점에서 가장 시급하고도 필요한 작업은 고소설의 현대역일 것이다. 과거의 고소설을 오늘날의 언어로 다시 제공함으로써 학생들이, 그리고 일반 독자들이 고소설의 재미를 공감하게 된다면, 그들에 의해 고소설 작품들은 멀티미디어 콘텐츠로 다시 향유될 수 있을 것이다. 단일 매체인 책과 다중 매체인 멀티미디어 콘텐츠의 차이는 두 매체 간의 ‘이야기’ 및 ‘이야기하기’에 대한 차이에서 비롯된다. 따라서 멀티미디어 콘텐츠를 이해하는 데 있어 중요한 부분 중 하나는 멀티미디어 스토리텔링, 즉 디지털 스토리텔링에 대한 이해이다. 이를 위해서는 우선 고소설 서사와 디지털 스토리텔링의 관계에 대해 살펴 필요가 있으므로 단일 매체와 다중 매체의 서술 방식의 차이를 살피고, 이에 기반하여 고소설 연구가 멀티미디어에 접근 가능한 방법들에 대해 살피고자 한다.

3) CT는 좁게는 문화예술산업의 발전을 위한 디지털 기술, 넓게는 문화예술-인문사회학-과학기술 3분야의 공통부분을 다루는 학문이라고 정의된다. <http://ct.kaist.ac.kr/>

2. 고소설의 서술 방식과 디지털 매체 서술 방식의 비교

1) '서사'와 '스토리텔링'

소설의 서사는 작가에 의해 정교하게 선택된 하나의 선형(線形)의 이야기를 지향하며, 서술 역시 시작과 끝이 있는 단선형(單線型)으로 진행된다. 그런데 1990년대 이후, 이 '서사'라는 문학에서의 개념이 광고·전시·디자인 등 문학과 거리가 먼 영역들에서 중요한 요소로 부상하기 시작하고, 이것이 디지털 기술과 만나면서 새로운 쓰임새를 지니게 되었다. 그 결과, 이들 영역에서 사용되었던 내러티브·스토리·스토리텔링이라는 다양한 단어들은 곧 스토리텔링이라는 용어로 정착했다. 그런데 '이야기'와 '이야기하기'에 대한 관심이라는 점에서는 동일하지만 소설의 서사와 디지털 스토리텔링은 매우 다른 서술 방식이다. 문학에서는 '이야기'와 '이야기하기'가 구별된다. 이에 비해 디지털 스토리텔링이라는 용어에는 '이야기'만이 아니라 '이야기하기'의 행위성이 포함되어 있다. 기존의 이야기하기(口演)가 이야기를 전달하는 방법에 초점을 두어 사람들 앞에서 감정을 살려 생동감 있게 이야기를 들려주는 것을 의미한다면, '이야기와 이야기하는 방식 자체를 다 포괄하는 디지털 스토리텔링은 더 이상 선형의 서사가 아니며 이야기하기 이상의 강력한 메시지를 동반하고 있다. 디지털 기술의 발전은 이야기의 형식뿐만 아니라 전달 방법의 변화를 초래한 것이다.'⁴⁾

디지털 스토리텔링은 하이퍼텍스트 소설은 물론 영화, 게임, 온 라인 교수 매체 및 미술의 영역에 이르기까지 디지털 미디어를 사용하는 장르라면 공히 사용되는 일종의 서술 방식이라 하겠다. 디지털 매체의 주요 특성으로는 상호작용성, 네트워크성, 복합성 등을 들 수 있다. 상호작용성

4) 김은정·김미정, 「인터랙티브 스토리텔링을 적용한 교육용 멀티미디어 콘텐츠에 관한 연구」, 『HCI』, 2003.

의 대표적 예는 작품과 독자 사이의 상호작용이며, 매체와 사용자, 매체와 매체 사이 등 여러 형태의 상호작용이 있을 수 있다. 네트워크성은 디지털 매체가 유무선 망을 통해 연결될 수 있음을 뜻하며, 복합성은 문자·사운드·화상 등 여러 종류의 디지털 정보가 한데 어우러져 하나의 텍스트를 이루는 것을 의미한다.⁵⁾ 그런데 이같은 디지털 매체의 주요 특성 중 가장 특징적인 요소로는 상호작용성을 들 수 있다. 디지털 매체의 매력은 기본적으로 이 상호작용성에서 비롯되는 것이기에, 디지털 매체에 대한 기존의 연구 또한 이 매체의 상호작용성에 대해 주목하고 있다.⁶⁾

고소설의 멀티미디어화라고 하면 현재까지는 <춘향전>이나 <홍길동전>처럼 한 편의 고소설을 그대로 영화화하거나 텔레비전 드라마화하는 것이 연상된다. 이런 방식이 가장 바람직해 보이기 는 하나(특히 고소설 연구자의 입장에서는 더욱 그렇다.), 고소설 각 편 그대로를 한 편의 영화나 텔레비전 드라마 등의 서사물로 전환시키는 경우라도 디지털 스토리텔링에 대한 이해는 전제되어야 할 것으로 보인다. 현재는 영화나 TV 드라마의 전달 방식이 일방향적이지만, 그리 멀지 않은 미래에 곧 쌍방향 TV가 등장할 것이기 때문이다. 그리고 게임, 영화, 드라마 등 여러 장르의 속성을 통합할 것으로 예상되는 쌍방향 텔레비전의 프로그램은 디지털 스토리텔링 방식으로 제작될 것이다. 그러므로 고소설 각 편을 멀티미디어로 구현한다고 할 때에도 디지털 스토리텔링에 대한 이해가 필요할 것이다.

기존의 서사와 디지털 스토리텔링 방식에 있어 가장 큰 차이는 선형의 서사 단락의 개념을 대치하는 텍스톤(texton)과 스크립톤(scripton)이라는 개념에서 비롯되는 서술 방식의 차이이다. 이 역시 디지털 매체의 상호작용성으로 인해 생겨난 개념들로, 텍스톤은 이야기의 심층 구조이자 이용

5) 김주환, 「디지털 시대의 미술」, 『월간 미술』 5월호, 중앙일보사, 2001, 84~85쪽.

6) 디지털 매체에 대한 기존 연구를 살펴보면, 매체의 속성 자체에 대한 연구가 아니라 하더라도 이 매체가 지니는 상호작용적 특징(interactive or interactivity)에 대해 언급하고 있는 것이 많음을 알 수 있다.

자에게 선택될 수 있는 텍스트를 구성하는 기본 원료이며, 스크립톤은 개별적인 이용저들에 의해 선택된 텍스트의 모든 가능한 조합 혹은 이용저에 의해 생성된 텍스트라 할 수 있다. 즉 텍스트는 잠재대로 존재하다가 이용저에 의해 선택되거나 조저이 가해지면 그때 비로소 서사적으로 의미를 갖게 되고, 이야기가 표면화되는 것이다.⁷⁾ 텍스트와 스크립톤으로 구성되는 디지털 스토리텔링에서는 이야기 자체만큼이나 서사 공간의 설계가 중요하다.⁸⁾ 그렇다면 선형의 서사인 고소설과 공간이 중요한 디지털 스토리텔링은 어떻게 만날 수 있는가?

2) 고소설 서사와 디지털 스토리텔링의 관계

(1) 고소설 서사와 공간의 성격

1980년대로 들어서면서 고소설 연구는 민중적 요소를 포함하여 근대와 사실주의로의 추동 양상을 밝히는 데 주력했으며 그 결과 고소설 작품에서 흔히 설정되는 천상계 설정이나 도술의 등장 등은 극복해야 할 부정적인 요소로 간주되는 경향이 있었다. 그런데 환타지 소설의 유행은 이런 요소를 지닌 고소설이 오히려 오늘날의 문화가 맞닿을 수도 있으리라는 가능성을 짐치게 한다. 그것은 단지 소재적 차원에서 비경험적인 요소들, 환상적인 요소들이 등장해서가 아니라, 고소설 서술 방식의 특성이 디지털 스토리텔링과 만날 수 있는 부분들이 있기 때문이며, 고소설의 공간적

7) 전경란(2002), 「디지털 내러티브에 관한 연구-상호작용성과 서사성의 충돌과 타협」, 이화여대 박사학위논문, 51~52쪽. 이 논문의 텍스트와 스크립톤에 대한 설명은 Aarseh, E의 Cybertext에 정의된 개념에 의한 것이다. 텍스트와 스크립톤에 대해서는 2.2)(2) 고소설 서사와 텍스트에서 좀더 상술할 것이다.

8) 디지털 스토리텔링에서 공간의 중요성은 자넷 머레이에 의해 주목된 바 있다. 자넷 머레이는 디지털 환경의 특징을 '과정추론적(procedural), 참여적(participatory), 공간적(spatial), 백과사전적(encyclopedic)'인 속성으로 정리하였다. 디지털 환경의 공간적 속성에 대해서는 자넷 머레이, 한용환·변지연 역, 「인터랙티브 스토리텔링」, 안그라픽스, 2001, 91~95쪽 참고. 디지털 매체의 공간적 속성을 활성화시키는 것 역시 디지털 매체가 갖는 상호작용성이 있기에 가능하다.

배경이 지닌 특성에 의거한 것이다. 사건의 스토리텔링은 인과 관계의 필연성에 따르는 사건의 시간적 전개만이 아니라 이보다 더 많은 우연성이 개입 가능한 공간적 전개에 의해 구성된다.⁹⁾¹⁰⁾

이 점에 있어서 고소설의 공간 설정은 유리한 지점을 확보하고 있다. 대부분의 고소설 작품의 경험 세계는 기본적으로 초월계의 개입이 가능한 공간으로, 우연성이 높은 공간이 된다. 즉 초월계가 개입해서 벌어지는 상황은 현실계에서는 ‘우연한’ 사건으로 받아들여질 수 있다. 이 우연이란 지상에 사는 인간의 시점에서 본 것으로, 만약 천상계에 속한 인물의 시점에 의한다면 필연적일 수밖에 없는 사건 전개인 것이다. 고소설의 서사 공간에는 경험 세계에서 기대 가능한 뜻밖의 사건뿐만 아니라, 비경험적 요소의 사건까지도 언제든지 출현 가능하다. 천상계의 개입이 가능하도록 고안되어 있는 고소설의 공간은 애초부터 황당한 임팩트(impact) 요소도 개연성 있게 느껴질 수 있는 공간으로 설정되어 있는 것이다. 천상계의 의지에 따르는 고소설 서사의 공간은 단지 환상적 성격의 사건이 한두 번 불쑥 등장하는 것이 아니라 서사 질서 자체가 공간의 우연성이 매우 높을 수 있도록 고안되었다. 고소설 서사와 디지털 매체는 바로 이 공간의 우연성이라는 점에서 접점을 찾을 수 있다.

9) 이인화는 디지털스토리텔링의 사건 설정에 대해 설명하면서 기존 서사의 사건을 원용하고 있다. ‘소설이든 TV 드라마이든 사건 전개가 독자나 시청자의 예상대로만 전개된다면 아마도 작품에의 몰입은 감소할 것이다. 독자나 관객의 예상을 뛰어넘는 사건의 개입은 몰입과 흥미를 강화시키는 스토리텔링이 될 것이다.’ 이인화(2003), 『디지털 스토리텔링 창작론』, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 12~38쪽. 문현선의 논문 역시 동아시아 게임 서사를 ‘시간적 사건-공간적 사건’의 교합적 서술 구조로 분석하고 있는데, 이 역시 동아시아 서사의 공간적 속성이 지닌 특징에 주목한 것이다. 문현선, 『게임, 동아시아 서사의 또 다른 변용』, 『영상문화』 4 중 ‘게임 서사와 동아시아 서사’ 부분 참고.

10) 사건 전개에 있어 극적 요소, 충격 요소의 중요성에 대한 언급은 인터넷을 통해 기존 드라마 및 인터랙티브 드라마까지 습작할 수 있는 프로그램인 <드라마티카>에 서도 중요하게 다루어지고 있다.

(2) 고소설 서사와 텍스트톤

디지털 스토리텔링에 있어 텍스트톤은 이야기를 풍부하게 하는 요소들이 된다. 다양한 텍스트톤들의 상관성을 잘 연결하여 디지털 콘텐츠를 설계했을 때 그 디지털 콘텐츠는 이야기성이 풍부해지는 것이다. 하이퍼텍스트에서 독자의 선택이 가능하도록 고안되어 있는 경우의 수들이 바로 텍스트톤들이다. 즉 텍스트톤이란, 서사의 어떤 국면에서 선택 가능한 다양한 경우의 수들을 예상하여 마련된 각 선택 요소들인 것이다. 예를 들어 설명하자면, 게임의 경우 장면 장면에서 게이머가 선택해야 하는 다양한 경우의 수들이 텍스트톤이다. 그리고 그 중 한 가지를 선택하여 게임을 지속시켜 나갈 때 게이머가 경험하게 되는 그 선택의 경로들이 스크립톤인 것이다. 만약 그 게임의 종류가 노블 어드벤처 게임(novel adventure game)¹¹⁾ 이라면, 게이머가 선택한 경우의 수들의 연장인 스크립톤은 결국 게이머가 경험한 하나의 서사가 되는 셈이다.

그런데 대개의 경우 이 텍스트톤들은 시간의 전후에 따르는 인과관계의 필연성과는 거리가 먼 요소들이다. 이 지점에서 고소설의 서사 방식과 디지털 스토리텔링이 조우할 수 있는 가능성이 있다. 고소설에는 텍스트톤으로의 전환이 쉬이 일어날 수 있는 서사적 요건들이 있기 때문이다. 고소설 중 영웅소설에는 주인공들이 해결해야 될 과제가 늘 등장한다. 어린 시절 힘든 성장 과정을 거친 주인공들은 일정한 임무를 수행해야 가족도 재회하고 출세도 가능한데, 이 또한 과제의 연장이기도 하다. 영웅소설에서 주인공에게 부여되는 문제, 즉 나라를 구하고 가족이나 연인을 찾는 임무는 게임에서 줄곧 등장하는 임무(퀘스트:quest 혹은 미션:mission)로 치환 가능하다. 서양의 환타지나 중국의 무협이 수많은 임무를 부여하듯

11) '노블 어드벤처'라는 단어는 아직 용어로 정립된 상태는 아니다. 이는 서사성이 강한 일본의 어드벤처 게임을 가리키는 말로, 널리 알려진 게임은 아니나 일부 마니아층을 확보한 것으로 보이는 <phantom of inferno>와 같은 게임이 이에 속한다. <메트릭스>나 <해리 포터>가 소설이 먼저라면 이 게임은 게임이 출시된 후 게임을 토대로 하여 소설이 뒤에 나왔다. 이 게임에 대해서는 <http://www.phantomgame.co.kr> 참고.

고소설에도 해결해야 할 임무들이 전개되는데, 이 사건들의 전개는 반드시 선후 관계나 인과 관계의 필연성으로 묶이지 않는 서술 방식을 택하고 있다.

예를 들어, <숙향전>의 숙향은 화마(火魔)를 먼저 만났어도 혹은 궁지에서 몰려 자살을 먼저 결심했어도 서사 전개상 그리 치명적인 차이를 초래하지는 않는다. 또 의론적 대화가 많이 삽입되어 있는 <삼한습유>의 경우, 주인공들은 여러 차례에 걸쳐 수많은 사람들을 만나 서로 대화하며 의견을 교환하는데, 항우와 석가여래와의 만남과, 마왕(魔王)과 마자(魔子)들의 대화는 서로 자리 교환을 해도 서사 전개에 별 무리가 없다. 그리고 <구운몽>의 경우, 양소유는 여러 차례에 걸쳐 전쟁을 치르면서 인연이 있는 여성들을 만나는데, 어느 한 전쟁이 반드시 다른 어떤 전쟁 뒤에 배치되어야 하는 것만은 아니다. 즉 고소설의 중요 등장 인물들이 해결해 나가야 하는 임무들은 반드시 필연적인 인과관계 혹은 시간의 선후 관계 속에서의 전개가 필수적인 것이 아닐 수도 있다는 것이다.

고소설에서 사건을 서술하는 이러한 방식은 곧 고소설이 텍스트적으로 변용될 가능성이 높음을 시사한다. 일례로 고소설 수업의 숙제 중 한 유형으로 고소설을 원용하여 문화 콘텐츠화해 보라는 과제를 내면, 학생들은 곧잘 고소설 작품을 가지고 게임으로의 변형을 시도한다. 이는 게임에 능한 세대들이 고소설 서술 방식의 특징에서 게임 서사적 요소를 발견하기 때문인 것으로 보인다.

고소설은 시대를 뛰어넘어 20세기의 환타지 소설과 조우한다. 환타지 소설이 막 대두하기 시작했을 무렵에는 그것이 의문이었다. 그 의문이란, 사실주의적 서사의 해체가 일어난 상태는커녕 아직 서구의 소설 개념에 의한 소설로 정립되기도 전의 상태인 고소설이 20세기의 환타지와 조우할 수 있는 이유는 무엇인가 하는 것이었다. 고소설의 세계관이 중세에 머물러 있어 천상계와 같은 비경험적 요소들이 출몰하게 된 것이 환상을 좋아하는 오늘날의 기호와 맞닿아서인가? 물론 고소설의 내용에 환상적인 요소들이 있기는 하다. 그러나 보다 근본적인 이유는 위에서 살펴보았

듯 고소설의 서술 방식이 디지털 매체의 서술 방식과 서로 유사한 부분이 있기 때문인 것으로 보인다.

3. 멀티미디어 구현을 전제로 한 고소설 연구의 접근 방법들

앞에서는 멀티미디어 환경과 고소설이 서로 친연성을 지니고 접근 가능한 부분, 고소설 서사 요소가 지닌 텍스트적인 속성에 대해 살펴보았다.¹²⁾ 고소설과 현대적 기술의 접점을 고찰하는 것도 이론적인 접근 면에서 유의미한 작업이다. 그런데 고소설 연구자들이 오늘날의 멀티미디어 환경 속에 좀더 깊이 개입해서 고소설을 향유 가능한 텍스트로 만들기 위해서는 실천적인 접근도 필요하다. 이 장에서는 연구자의 입장에서 고소설을 멀티미디어로 구현할 때 필요한 부분에 대해 살필 것이다.

고소설은 과거의 시간에 속한 것이며 우리의 문화적 자산이기 때문에, 고소설 연구자들의 연구 결과에 기반하여 멀티미디어로 구현될 때 가장 바람직한 결과가 도출될 것으로 보인다. 고소설을 멀티미디어로 구현한다고 하면 우선 멀티미디어에 기반한 교육 콘텐츠 기획을 들 수 있겠다. 이때에도 작가나 작품에 대한 설명을 어떤 방식으로 전개할까에 대한 스토리텔링 연구가 필요하다. 뿐만 아니라 이런 교육 콘텐츠는 게임이나 다른 영상 매체로도 구현 가능하다. 그런데 서술 방식은 디지털 스토리텔링과 유사한 점이 있다고 해도, 연구 대상인 고소설 매체는 단일 매체인 문자 매체를 중심으로 한 콘텐츠이기 때문에 멀티미디어로 구현될 때 새롭

12) 그런데 고소설의 서사 요소가 지닌 텍스트적인 속성을 밝히는 것과, 고소설 텍스트를 기반으로 한 문화 콘텐츠 상품을 기획하는 것은 전혀 별개의 문제이다. 다매체 환경 속에서 고소설 연구자가 할 수 있는 작업은 고소설의 서사 방식과 디지털 스토리텔링 방식에 대한 이론적인 접근 내지는 교육 매체 기획 같은 작업일 것이다. 실제로 고소설을 토대로 문화 콘텐츠 상품을 기획하고 상품화하는 것은 게임 회사나 영화 기획사 등 멀티미디어 콘텐츠를 상용화하는 쪽에서 실현 가능한 작업일 것으로 보인다.

게 요청되는 부분들이 있을 수 있다. 이때의 연구는 멀티미디어의 특성을 충족시켜 줄 수 있는 정보들을 포함한 것이어야 하겠다.

1) 시각 정보의 제시

멀티미디어로 구현한다고 하면 시각화 요소는 기본이라고 생각할 것이다. 물론 그렇다. 그러나 고소설의 캐릭터나 스토리가 오늘날의 문화 속에서 가시적인 것이 되고 오늘날의 삶 속에서 친숙한 내용들이 되기 위해서는 시각화 가능한 정보의 중요성을 강조하지 않을 수 없다. 고소설 전공자의 입장에서 고소설이 아무리 문화적 의의가 있고 또 재미있는 장르라 할지라도 멀티미디어로 구현 불가능하다면 오늘날의 문화 콘텐츠로 자리잡는 데에는 어려움이 많을 것이다. 게다가 고소설 서술의 특성 및 연구의 특성으로 말미암아 작품과 연구 결과에서 시각화 가능한 정보를 찾아내기란 거의 불가능하다시피 한 것이 우리의 현실이다. 고소설에는 구체적인 묘사가 매우 드물다. 인물에 대한 정보도 추상화되고 관습화된 문구로 주어지기 일쑤이다. 예를 들어 남자 주인공들은 대개 ‘두목지 같은 얼굴에 왕희지의 필법’이니, 이대로 따르면 남자 주인공들은 대개 두목지같이 생겼다고 해야 할 판이다. 뿐만 아니라 여주인공들은 월나라 서시에 비기거나 ‘꽃이나 물고기도 부끄러워 할’ 용모인데 이 또한 우리 문화로서의 고유한 정보를 지닌 모습으로 시각화하려면 난관이 예상된다. 비슷비슷한 복식이나 얼굴 모습, 공간 구성 등의 이미지는 더 이상 신선하지 않다. 더군다나 한국적 이야기라면 한국적 요소를 담은 장면으로 디자인될 때 팝진함을 획득할 수 있다. 그러므로 매우 사소해 보이는 것일지라도 텍스트에서 주인공이나 공간이나 물건 등 시각화 가능한 정보들을 찾아 열심히 수집할 필요가 있는 것이다.¹³⁾

13) 시각 정보의 제공이라는 측면에서 시사적인 예가 있다. 우리나라에서 도깨비는 매우 친숙한 존재인데, 기존의 도깨비 이미지는 대개 빨이 하나 있는 형상을 하고 있었다. 그런데 이는 우리나라 고유의 도깨비가 아니라 일본 오니의 형상이라는 것이

한국적 스토리가 훌륭하게 멀티미디어로 구현된 예로 꼽히는 것이 2003년 가을 경주세계문화엑스포에서 선보였던 <천마의 꿈>¹⁴⁾이라는 작품이다. 그런데 이 작품이 그렇게 성공적이라는 평가를 받게 된 배경에는 그 작품이 한국의 이야기들을 다루어서라기보다는 한국적인 이야기도 이렇게 잘 만든 영상물이 될 수 있다는 점에서였다고 보는 것이 더 타당하겠다. 즉 이 콘텐츠에 대한 평가도 스토리가 어떤가 하는 부분보다는 시각화에 더 주목하고 있는데, 이는 영상 처리의 기술적인 부분들이 주목받는 것이기도 하다.¹⁵⁾ 또 문화원형콘텐츠 프로젝트 중 문학/문헌 관련 문화원형 과제를 예로 들자면, <연오랑 세오녀>¹⁶⁾와 같은 사이트가 돋보인다. 여기에는 그 사이트가 지닌 고급한 디자인이 차지하는 몫이 크데, 이때의 고급한 디자인이란 단지 시각적으로 아름다운 화면을 지칭하는 것이 아니라 당대의 상황을 구체적으로 잘 반영하는 전문적이고 정확한 정보에 의거한 디자인을 의미한다.

현재의 멀티미디어 구성 요소 중 가장 호소력이 강한 감각은 시각적 요소이다. 오늘날과 같은 영상 시대에 문자 매체가 지닌 장점은 잘 부각되기 어려우며, 궁극적으로는 영상 매체로 번역되어야 할 필요가 있다. 더군다나 이미지에 강한 오늘날, 고소설을 멀티미디어로 구현했을 때 디자인이 조야하다면 이는 고소설에 기반한 콘텐츠를 폄하하게 되는 요인으로 작용할 수 있다. 그러므로 고소설과 관련하여 변별적인 표지가 될 수 있는 시각 정보들을 추출하는데 관심을 기울일 필요가 있는 것이다.

연구자들에 의해 밝혀졌고, 그 결과가 알려짐에 따라 도깨비 이미지 또한 우리나라 고유의 형상으로 바뀔 수 있게 되었다. 그리고 이것이 만화나 TV 교양물로도 제작되었다. 이렇게 그려진 만화가 말리 작 <도깨비 신부>이며, 이와 관련한 TV 프로그램은 2004년 1월 23일 KBS 1TV에서 pm 5:00~5:50에 방영된 <저기 도깨비가 간다>는 프로그램이다.

14) <천마의 꿈>, http://www.cultureexpo.or.kr/expo/expo2_03.asp

15) 고옥, “<천마의 꿈> 제작 사례 발표”, 디지털 스토리텔링 학회 2003년 10월 발표요지; 한혜원, <천마의 꿈>, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.

16) <연오랑과 세오녀>, <http://yor.culturecontent.com/>

2) 캐릭터의 단계화 및 집약화

우리나라의 전체 문화산업을 100이라 했을 때, 영화, 애니메이션, 게임, 음반, 방송, 캐릭터 중 가장 비중이 높은 것은 방송으로 48%를 차지하고 있으며, 바로 그 뒤를 잇는 것이 캐릭터로 32%를 차지하고 있다.¹⁷⁾ 캐릭터의 성공은 스토리를 기반으로 하는 것이라는 점을 감안해도 전체 문화산업 구도에서 캐릭터가 차지하는 비중은 크며, 이 역시 멀티미디어 산업과 긴밀하다. 그러므로 고소설을 멀티미디어로 구현할 때 중요한 한 가지 영역은 캐릭터와 관련될 것이다.

고소설 연구사 가운데 캐릭터와 관련되는 부분은 등장 인물에 대한 연구이다. 등장 인물은 비교적 연구가 많이 축적되어 있는 부분인데, 고소설 등장 인물에 대한 접근은 주로 주인공과 주변 인물, 혹은 악인형 인물, 선인형 인물 및 매개자 등 몇 가지 방향에서 이루어졌다. 등장 인물 연구는 범주를 설정한 후 그 안에서 각 등장 인물의 상관 관계를 설명하거나 기능에 대해 상세하게 서술하는 방식을 취하는 것이 대부분이라 해도 과언이 아닐 것이다. 그런데 여기에 덧붙여 고소설의 인물 연구가 멀티미디어 매체와 만나기 위해 유용한 접근 방식들이 있을 것으로 여겨진다.

고소설을 멀티미디어 콘텐츠화할 경우, 한 작품을 그대로 하나의 콘텐츠로 제작할 수도 있지만 변형을 가하거나 해체할 경우도 많을 것이다. 그리고 해체하거나 변형을 가했을 때 색다른 재미를 얻게 된다. 예를 들어, TV 애니메이션 <날아라 슈퍼보드>는 <서유기>에 나오는 캐릭터에 변형을 가해 새로운 분위기의 사오정¹⁸⁾과 저팔계를 만들어 냈다. 혹은 또 다른 방식으로, 작품은 해체되고 각 캐릭터만 새로운 작품에 등장하는 형식일 수도 있다. 그리고 게임을 설계하는 사람들이 고소설 작품을 원용하

17) 이는 문화관광부의 2002 문화산업백서에 의거한 자료로, 2003년 예상치이다. 『비즈니스』, 2003년도 9월호, 49쪽, 한국경제신문.

18) 귀가 안 들려 영동한 대담을 일삼는 코믹한 사오정 캐릭터는 <날아라 슈퍼보드>에 등장하는 사오정 캐릭터의 특징이다.

려고 한다면, 해당 작품의 등장 인물들이 지니는 능력, 성격, 약점 등을 수치화할 수 있을 정도의 다양한 정보가 필요할 것이다.

이 같은 상황을 고려해 보면, 고소설의 등장 인물 연구는 선인형/악인형 인물 및 매개자 혹은 트릭스터 아니면 하층 인물 등으로 분류하던 기존의 방식을 좀더 세분화하여 단계화할 필요가 있을 것으로 보인다. <사씨남정기>의 교채관과 <옥루몽>의 황소저는 둘 다 악인형 인물에 속하지만 그 두 인물의 악은 결코 같은 비중으로 다루기 어렵다. 이는 선인형 인물도 마찬가지여서 <홍부전>의 홍부와 <심청전>의 심청 역시 선한 주인공임에 틀림없지만 그러나 동일한 성격의 인물로 다루기는 어렵다. 트릭스터의 경우는 사정이 더하여서 <춘향전>의 방자와 <호질>의 호랑이가 다 이 인물 유형으로 설명되기도 한다. 그렇기 때문에 등장 인물 유형의 세분화 및 단계화가 필요하다. 또 세분화 및 단계화의 필요와 더불어, 고소설의 등장 인물들이 멀티미디어 콘텐츠의 캐릭터가 되기 위해서는 구체적인 정보들이 필요하다. 결국 등장 인물 연구는 선/악 구도가 아니라 같은 선인형 인물이라도 선의 단계를 세분화하여 하여 제시하거나 각 인물군이나 인물들을 구성하는 요소들을 추출하여 변별성이 부각될 수 있도록 다양한 구체적 정보들을 제시할 필요가 있는 것이다.

이럴 때 유용한 방법 중 하나로 인물 사전을 만드는 것을 들 수 있다. 간단하게 한 예를 들어보자면, 군담소설에 등장하는 영웅들을 다 집합시켜 인물군을 이룬 후 각 인물이 지닌 특징을 시각화 정보, 성격, 능력, 약점, 정보 등을 상술하는 방식이다. 또 하나는 그동안 고소설의 등장 인물 연구사에서 잘 다루어지지 않았던 상상 속의 동물이나 존재에 대한 관심을 환기시키는 작업도 유용할 것으로 보인다. 이는 뮤턴트 캐릭터(mutant character)¹⁹⁾로 치환시키기에 매우 적합할 것으로 보이기 때문이다.

19) 변종 캐릭터를 의미하는 뮤턴트 캐릭터의 대표적인 예로는 외계인, 엑스맨 혹은 상상 속에서만 존재하는 어떤 동물 내지는 그 동물의 변형 등을 들 수 있다.

3) 공간형 서사 단락의 제시

우리 나라의 문화 콘텐츠를 평가할 때, 고유한 스토리가 약하다거나²⁰⁾ 혹은 한국적 스토리가 충분치 않은 점이 문제점으로 지적되곤 한다. 그런데 고소설이야말로 한국적 스토리를 풍부하게 보유하고 있는 보고이므로, 스토리 개발과 관련한 고소설 영역에서의 성과물들은 멀티미디어 콘텐츠 제작시 매우 유용할 것으로 보인다. 기존의 고소설 연구에서 스토리와 관계된 부분은 서사 단락의 제시로, 이는 구조주의적인 영웅 일대기 방식에 의한 기술을 따르거나 혹은 시간의 선후에 따라 간략한 형태로 서술되던 것이 대부분이다. 그런데 구조주의적인 방식은 결국 같은 기능의 이야기로 환원되는 속성을 강조하는 경향이 있다는 점에서, 이런 방식에 의거한 서사 단락 제시는 멀티미디어 제작을 위한 스토리 제공으로는 적합하지 않다. 이보다는 훨씬 구체적인 정보를 전달해 줄 수 있는 스토리의 제공이 필요할 것으로 보인다.

전술했듯 고소설의 공간은 유연성이 높은 공간이고 고소설의 서사 방식은 텍스트화 될 수 있다는 특징을 지니며, 또 디지털 스토리텔링은 이야기를 설계하는 과정에서 텍스트를 포함한 하이퍼텍스트 방식의 공간 설계가 중요하다는 특징을 지닌다. 이 내용들을 결합해 보면, 고소설의 경우 작품 전체의 줄거리에 해당하는 서사 단락의 제시 외에 에피소드의 제시,²¹⁾ 장면의 제시와 같은 시도들이 필요할 것으로 보인다. 특히 이 중 고소설의 중요 장면들을 주제별로 묶어서 각 작품에 따른 다양한 경우들을 구체적인 정보와 함께 제시한다면 이는 디지털 스토리텔링의 경우의 수를 확장시키면서 이야기성을 풍부하게 하는 데 기여할 수 있을 것으로

20) 일례로 2003년도 개봉작 애니메이션 <원더풀데이즈>는 메카니즘의 설계는 훌륭하나 탄탄한 구성력을 지닌 스토리가 부재하다는 평을 들어야 했다. 『씨네 21』.

21) 문화원형 콘텐츠의 문학/문헌 과제 중 <조선시대 대하소설>은 대하소설 18편의 스토리를 시놉시스, 단위담 전형, 에피소드 전형, 유형별 원형 스토리의 네 가지 범주로 나누어 제공하고 있다.

보인다.²²⁾

4) 고소설에 대한 미시적 접근

한국문화콘텐츠진흥원에서 채택한 문화원형 콘텐츠를 보면 전통 복식, 전통 무기, 전통 건축, 전통 문양, 민화, 대궐 의례, 검안(檢案) 등 대개 시청각화 작업이 가능한 한문 자료들이 강세를 보임을 알 수 있다.²³⁾ 이런 내용들은 궁극적으로 전통문화 소재 콘텐츠를 멀티미디어 시스템으로 구현할 때 필요한 전문적인 정보를 제공해 주는 기능을 할 것이다. 즉 문화원형 콘텐츠의 정보들이 또 다른 문화 콘텐츠의 스토리 배경이나 소품들의 팝진성과 고유성을 살리는 데 필요한 전문적인 정보가 되는 것이다. 이는 고유한 문화에 바탕한 영화, 애니메이션, 게임 등을 제작하기 위해서는 필수적인 정보이기도 하다.

고소설의 영역 중에서 이런 연구 분야를 찾는다면 아마도 문학사회학적인 접근을 들 수 있겠으며, 그 대표적인 예가 방각본 연구와 같은 것이라 하겠다. 고소설이 생산, 유통되는 배경에 대한 연구는 그 시대의 고소설을 둘러싼 콘텐츠의 스토리 라인을 형성하는 데 탄탄한 배경을 제공할 것으로 보이기 때문이다.²⁴⁾ 고소설을 중심으로 해서 이 같은 미시사적 접근을 하는 연구가 가능하다면 이는 고소설의 멀티미디어 콘텐츠로의 전환을 수월하게 할 것으로 기대된다.

이 같은 맥락에서 또 가능한 영역을 찾아본다면 고소설 작품 자체의

22) 디지털 스토리텔링에 있어서는 다양한 텍스트들의 망을 구성하여 서사 공간의 범칙을 설계하는 기획자가 작가와 같은 역할을 하는 셈이다. 하이퍼텍스트 방식으로 서사 공간을 설계하는 작업은 세대가 내려갈수록 관심이 높아지는 영역이 될 것으로 보이므로, 이 같은 접근 방식은 고소설 수업에 있어서도 유용할 것으로 판단된다.

23) <http://www.culturecontent.com/index.htm>

24) 소설 영역에서 이와 관련한 시도를 한 예로는 김탁환, 『방각본살인사건』, 황금가지, 2003을 들 수 있다.

미감에 대한 연구를 들 수 있겠다. 고소설이 오늘날 문화에서 생동감 있게 수용, 변형, 재생산되려면 오늘날의 독서 대중이 고소설 작품 자체를 미감의 대상으로 느낄 수 있어야 할 것이다. 그러나 현실은 이와는 거리가 멀어 보인다. 일반인들의 고소설 독서 경험은, 어렸을 때 동화책처럼 편집된 <춘향전>, <홍길동전> 등을 읽은 것이 전부이거나 아니면 대학 입시를 위한 수업 내용 정도에 불과할 것이다. 이는 고전문학 분야가 지니고 있는 어려움으로, 현 시점에서 절실하게 필요한 작업은 고소설 작품의 미감을 잘 윤문된 현대 국어로 번역해 내어, 고소설 작품들이 오늘날 독서 대중의 독서물이 되도록 하는 일이다. 이를 위해서는 고소설 연구자들이 고소설 작품의 문학사적인 의미만을 강조하는 것이 아니라 해당 작품이 지닌 작품적 가치와 미감을 분석해 내는 작업도 병행할 필요가 있다. 연구자가 느끼는 고소설 작품의 재미와 미감을 분석적으로 제공하는 연구들은 일이백 년의 시간의 차이를 뛰어넘어 오늘날의 독자들에게 고소설을 재미있는 것으로 공감하게 하는 작업에 기여할 것으로 보이기 때문이다.

5) 고소설 작품을 대상으로 한 사이트 개발

마지막으로는 고소설 작품을 대상으로 한 사이트 개발을 들 수 있다. 물론 이때에도 이런 사이트를 설계할 때 가장 유용한 스토리텔링 방식이 무엇일가에 대한 고려가 필요하다. 그런데 현재의 상황은 여기까지는 생각하기도 어려울 지경이다. 검색 사이트를 통해 독립된 고소설 사이트를 검색해 보면, 고소설의 가장 대표적인 작품이라 할 수 있는 <춘향전> 사이트도 제대로 개발되어 있지 않다는 사실을 알 수 있다. 현재로는 독립된 <춘향전> 사이트는 없으며, 현재 검색되는 <춘향전> 관련 사이트로는 남원시에서 홍보를 위해 제작한 사이트²⁵⁾가 있는 정도이다. 이 사이트

25) <춘향>, <http://www.chunhyang.or.kr> 검색 사이트에서 <춘향전>으로 검색한 결과를 살펴보면, 그 중 이 사이트가 그나마 <춘향전>에 대해 입체적으로 접근하려는 시

는 현재 남원의 문화 행사와의 관련성을 염두에 두고 다양한 판소리 작품들과 더불어 <춘향전>을 소개하고 있으며, 애니메이션으로 처리된 춘향 및 이도령의 이미지도 조야한 편에 속한다. 이 같은 사이트로는 <춘향전>의 작품 세계를 제대로 전달하기 어렵다. 중국의 경우는 <홍루몽> 같은 소설을 인터넷 사이트²⁶⁾로 제작하여 오늘날의 중국인들이 <홍루몽>에 더욱 친숙하게 다가설 수 있게 하고 있다.²⁷⁾ 에듀테인먼트²⁸⁾에 입각한 이 같은 사이트의 제작은 고전문학 작품을 오늘날 감상 가능한 작품으로 만드는 데 기여할 것이다.

4. 나가며

지금까지의 고소설 연구사를 돌아보고 앞으로의 연구 과제를 전망하는 자리에서 빠지지 않고 거론되는 문제 중 하나가 바로 고소설의 현대적 수용과 계승 문제에 대한 것이었다.²⁹⁾ 현대 한국어로 쓰인 고소설 작품의 출판이나 고소설이 현대 문학 속으로 수용되어 간 패로디 양상에 대한 관심은, 바로 고소설이 현대의 독자와 만날 수 있는 방법을 모색하는 중에 대두되는 내용들이다. 고소설이 현대와 만날 수 있도록 하는 방식에 대한 연구가 시급한 문제로 지적되기는 하나 막상 이 다매체 시대에 고소설이

도를 하고 있음을 알 수 있다.

26) <紅樓夢>, <http://cls.admin.yzu.edu.tw/HLM/home.htm>

27) 중국의 <홍루몽> 사이트에 대한 분석으로는 정민 외, 「한·중 전통문화 관련 디지털 인문콘텐츠 실태비교 및 수준향상 방안 연구」, 인문사회연구회 편, 2002 참고.

28) 에듀테인먼트란 교육(education)과 오락(entertainment)의 합성어로, 학습자들이 재미를 느끼면서 학습 내용을 습득하도록 유도하는 교수 방식에 대한 관심에서 비롯된 신조어이다. 놀이와 교육의 만남, 즉 교육적인 내용을 재미있게 전달하는 교수 매체 및 교수 방식에 대한 관심은 사이버 교육이 보편화와 더불어 오늘날 교수 설계의 기본적인 요소로 간주되고 있다.

29) 정하영, 「고소설 연구의 의의와 방향」, 『고전문학연구』 18집, 한국고전문학회, 2000, 74~75쪽.

어떻게 공존할 수 있을지에 대한 연구 전망은 아직까지는 불투명한 것이 사실이다. 이 논의 역시 고소설이 오늘날의 문화 속에서 향유되도록 하려면 어떤 노력을 기울일 것인지에 대한 관심에서 출발한 것이다.

이 문제에 대해 전망하기는 어렵지만, 일단 우리가 고소설의 잠재적 독자라고 간주하는 새로운 세대들이 가장 많이 접하고 요구하는 것은, 멀티미디어 환경과 인터넷이라는 매체이다. 우리가 이들과 고소설의 접점을 마련하자면 고소설 연구 역시 다매체 환경이라는 오늘날의 매체적 특성에 대해 관심을 가져야 할 것으로 보인다. 고소설 서사와 디지털 스토리텔링의 특성을 비교해 보고 이에 따라 연구의 방향을 검토하는 것은 이런 점에서 필요한 작업이 될 수 있다.

그동안 고소설 연구는 이데올로기적 해석이나 발생론적 관심이 두드러졌으며, 유형별 연구가 강세를 보였다. 물론 이 같은 연구도 여전히 중요한 문제들이다. 그러나 멀티미디어와 인터넷 환경 속에서 고소설이 활성화될 수 있으려면 이제 새로운 경향의 연구도 필요하다. 이데올로기적인 해석만이 아니라 문화적인 접근도 중요하며, 개별 작품에 대한 서사적 재미, 미감 등에 대한 연구도 필요하다. 또 인물을 연구할 때에도 유형별 접근이나 이념적 지향에 대한 분석이 아니라 인물의 성격 자체에 대해서도 심도 있게 연구되어야 할 것이다. 또 작품 해석에 있어서는 무엇보다도 당대 독자들도 제일 매혹되었을 작품의 재미에 대한 논의가 이루어져야 한다. 오늘날의 멀티미디어 문화 현장에서 고소설 자체가 생동감 있는 콘텐츠로 읽히고 원용될 때 고소설의 현대적 수용은 비로소 가능할 것이기 때문이다.

핵심어 : 문화 콘텐츠, 고소설 서사, 현대적 수용, 텍스트론

참고 문헌

- 고 옥, 「〈천마의 꿈〉 제작 사례 발표」, 디지털 스토리텔링 학회 2003년 10월 발표요지, 54~64쪽.
- 김은정·김미정, 「인터랙티브 스토리텔링을 적용한 교육용 멀티미디어 콘텐츠에 관한 연구」, 『HCL』, 2003, 196~200쪽.
- 김주환, 「디지털 시대의 미술」, 『월간 미술』 5월호, 중앙일보사, 2001, 85~102쪽.
- 김탁환, 『방각본살인사건』 1·2, 황금가지, 2003.
- 문현선, 「PC게임, 동아시아적 서사의 또 다른 변용」, 『영상문화』 4, 한국영상문화학회, 2001, 25~41쪽.
- 이인화, 「디지털 스토리텔링 창작론」, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003, 12~38쪽.
- 전경란, 「디지털 내러티브에 관한 연구-상호작용성과 서사성의 충돌과 타협」, 이화여대 박사학위논문, 2002, 1~212쪽.
- 정민 외, 「한·중 전통문화 관련 디지털 인문콘텐츠 실태비교 및 수준향상 방안 연구」, 인문사회연구회, 2002, 1~137쪽.
- 정진희, 「사이버 판타지, 그 현상과 심층」, 『한국인의 삶과 구비문학』, 2002, 335~354쪽.
- 정하영, 「고소설 연구의 의의와 방향」, 『고전문학연구』 18집, 2000, 293~322쪽.
- 한혜원, 「〈천마의 꿈〉」, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003, 50~57쪽.
- 자넷 머레이, 「인터랙티브 스토리텔링」, 한용환·변지연 역, 안그라픽스, 2001, 1~360쪽.
- 『비즈니스』, 2003년도 9월호, 한국경제신문, 48~49쪽.
- <phantom of inferno> : <http://www.phantomgame.co.kr>
- <dramatica> : <http://www.dramatica.com>
- <연오랑과 세오녀> : <http://yor.culturecontent.com>
- <천마의 꿈> : <http://www.cultureexpo.or.kr>
- <춘향> : <http://www.chunhyang.or.kr>
- <紅樓夢> : <http://cls.admin.yzu.edu.tw/HLM/home.htm>
- <조선시대 대하소설> : <http://story.culturecontent.com/KrcrcMemberMain.jsp>

<카이스트 문화기술 학제전공> : <http://ct.kaist.ac.kr>

* 이 사이트들은 모두 2004년 4월 12일 날짜로 확인한 것임.

■ Abstract

Several Ways of Researching Korean classical Novels in Multimedia environment

Cho, Hae-ran

This paper aims to search for ways how Korean classical novels could be enjoyed in the multimedia-based-environment of these days. Considering that multimedia and internet are widely used in everyday life of young generations who are potential readers of Korean classical novels, the characteristics of media should be studied by researchers of Korean novels. Narratives of Korean classical novels and digital storytelling are found to be very similar in two aspects, the characteristic of space and the way of telling incidents. For Korean classical novels to be embodied in the multimedia contents, research of visual information should be produced. And the study of characters should include consideration of not only hero/heroins but also mutant characters. When the way of presenting events is studied, events should be collected according to certain elements such as episodes, backgrounds and so on. As for the academic approaches, the viewpoint of microanalysis of everyday life should be considered as important as that of macroanalysis of history, politics and ideology. Finally publishing Korean classical novels with good translation into modern Korean language is very important, too. When these results are fully produced by specialists, Korean classical novels could be well enjoyed as contemporary cultural contents.

52 古小說研究 제17집

Key words : cultural contents, narratives of the Korean classical novels, modern acceptances,
textone

논문투고일: 2004.3.31. 심사완료일: 2004.5.10. 게재확정일: 2004.5.20.