creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

**저작자표시**. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

**비영리**. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

**변경금지**. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

**저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.**

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

碩 士 學 位 論 文

# 자청비 설화의 스토리텔링 연구

## - 이명인과 김달님의 작품을 中心으로

지도교수 문성숙

제주대학교 교육대학원 교육학과

국어교육전공

김 은 정

2010년 8월

# 자청비 설화의 스토리텔링 연구

## - 이명인과 김달님의 작품을 中心으로

지도교수 문 성 숙

김 은 정

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2010년 8월

김은정의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사 위원장 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

제주대학교 교육대학원

2010년 8월

dCollection @ jeju

# A study on story-telling of narrtive of ‘Jacheongbi’
## - focus on work of Lee Myeong- in and Kim dal- nim

**KIM EUN JUNG**
(Leading Professor Moon, Sung-sook)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree of Master of Education

2010. 8

This thesis has been examined and approved.

_____

Thesis director, Kim Eun-jung prof. of Korean Language Education,

_____

_____

_____
Date

Majored in Korean Language Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

dCollection @ jeju

<국문초록>

# 자청비 설화의 스토리텔링 연구

- 이명인과 김달님의 작품을 中心으로

김 은 정

제주대학교 교육대학원 교육학과 국어교육전공
지도교수 문 성 숙

21세기는 정보화 시대이자 이야기 산업 시대이며, 그런 점에서 새로운 구비문학의 시대라고 할 수 있다. 이야기가 새로운 자본으로써 주목받는 시대가 오고 있는 것이다. 이런 현상은 21세기를 선도할 성장의 힘은 '문화' 이며, 그중에서도 '스토리텔링' 으로 집약된다고 할 수 있다. 이처럼 스토리텔링이 미래에 가치 있는 산업으로 각광받고 있는 현상의 배경은 우리의 옛이야기에서 찾을 수 있다. 전해오는 이야기는 인간 삶의 다양한 주제를 함축하고 있는데, 그 내용에는 '가족과 인간에 대한 사랑, 열정, 겸손, 예의, 도전' 등의 문화 코드가 내재되어 있다. 인간의 다양한 국면을 비추고 있는 이런 이야기들은 문화산업 현장의 수요로도 가치가 높다고 할 수 있다.

오늘날과 같은 디지털 시대에 스토리텔링이 다시 주목받는 이유는 전통적인 소설이나 드라마와 같은 이야기 전달 방식이 디지털 매체의 발달로 작가와 독자 사이에 상호성이 확장되었기 때문이라 할 수 있다.

이 연구에서는 제주도 설화 중 가장 널리 알려진 '자청비' 설화를 기본 텍스트로 하였다. 자청비 설화는 제주도 각종 설화집을 통하여 비교적 가장 많이 대중에게 알려진 설화이다. 필자는 그 설화 내용이 그대로 남아 있는 설화집의 텍스트를 토대로 자청비 설화 중에서 원전에서 가장 많이 변용된 상태로 간행된 이명인의 장편『집으로 가는 길』을 텍스트로 정하여 자청비 설화가 어떻게 소설로 스토리텔링 되었는지 살펴보고자 하였다. 또한 표현 매체를 달리하여 인터넷 포털 사이트 '다음' 에 연재되었던 인터넷 만화 『돌아온 자청비』에서 자청비 설화는 어떻게 만화로 디지털 스토리텔링 되었는지 연구하고자 하였다.

이러한 연구로 과거의 '이야기' 가 현대에도 이야기 되는 이유를 파악해 보고

dCollection @ jeju

그 이유가 우리에게 주는 시사점을 알아보고자 한다. 이를 통해 다양한 매체가 공존하는 현대에 제주도 설화가 어떤 방식으로 이야기 되어 문화의 소스로 활용될 수 있는 방안을 검토하는 성과를 기대하고자 한다.

JEJU NATIONAL UNIVERSITY 1952
JEJU 1952
제주대학교
dCollection @ jeju

# < 목 차 >

<국문초록>

Ⅰ. 서론 ····· 1

1. 연구 목적 ····· 1

2. 선행 연구 검토 ····· 4

3. 연구 방법 ····· 6

Ⅱ. 스토리텔링과 디지털 스토리텔링 ····· 8

1. 스토리텔링의 개념과 영역 ····· 9

2. 디지털 스토리텔링의 개념과 영역 ····· 13

Ⅲ. 설화의 스토리텔링 ····· 20

1. 설화의 내용 ····· 20

2. 『집으로 가는 길』의 스토리텔링 ····· 29

3. 설화와 스토리텔링의 상관성 ····· 37

Ⅳ. 설화의 디지털 스토리텔링 ····· 44

1. 『돌아온 자청비』의 디지털 스토리텔링 ····· 44

2. 설화와 디지털 스토리텔링의 상관성 ····· 52

Ⅴ. 결론 ····· 58

<참고문헌> ····· 60

<Abstract> ····· 68

dCollection @ jeju

# <그림 목차>

<그림-1> 『돌아온 자청비』의 제목표지 ····· 45

<그림-2> 작품 속 캐릭터 - 연이, 문도령, 정수남 ····· 47

<그림-3> 『돌아온 자청비』의 오곡씨앗 ····· 48

<그림-4> 농사에 대한 연이와 문도령의 대화 장면 ····· 49

<그림-5> 독자를 의식한 문도령과 연이의 대화 장면 ····· 50

JEJU NATIONAL UNIVERSITY 1952
제주대학교
JEJU 1952
dCollection @ jeju

# Ⅰ. 서 론

## 1. 연구 목적

예로부터 전해오는 다양한 '이야기' 는 삶 속에서 많은 흥미와 즐거움을 제공한다. 이야기는 인간이 사회생활을 시작함과 출발을 같이 했으리라 본다. '이야기' 는 진실과 허구가 공존하는 묘한 매력을 발산한다. 이런 이유로 이야기는 점점 문화 현상으로 발전하기 시작했다.

현대에 이르러 우리는 '이야기' 와 '감성' 을 위주로 하는 문화의 힘을 실감하고 있다. 21세기는 정보화 시대이자 이야기산업 시대라 할 만 하다. 그런 점에서 새로운 구비문학의 시대라고 할 수 있다. 이야기가 새로운 자본으로 주목받는 시대가 형성되고 있는 것이다. 이런 현상은 21세기를 선도할 성장의 힘은 '문화' 이며, 그중에서도 '스토리텔링' 으로 집약된다고 할 수 있다. 이처럼 스토리텔링이 미래에 가치 있는 산업으로 각광받는 현상의 원형은 우리의 옛이야기에서 찾을 수 있다. 전해오는 이야기들은 인간 삶의 다양한 주제를 함축하고 있는데, 그 내용에는 '가족과 인간에 대한 사랑, 열정, 겸손, 예의, 도전' 등의 문화 코드가 내재되어 있다. 이렇게 인간의 다양한 국면을 비추고 있는 이야기들은 문화산업 현장의 수요로도 가치가 높다고 할 수 있다.[1)]

인간은 수많은 삶의 현상을 토대로 이야기를 엮어낸다. 이러한 이야기는 문자가 없던 먼 옛날부터 존재해왔다. 자신이 직접 겪은 일로부터 남에게서 들은 것, 더 나아가 상상력을 발휘하여 새로운 이야기를 꾸며내기도 한다. 인간의 삶이 다양한 만큼 무수히 많은 이야기가 만들어져 왔다. 이런 이야기에 집약된 무수한 경험과 다양한 상상력은 인간의 삶과 밀접하게 관련되어 있다.

시대가 변하면서 이야기를 전달하는 방법, 즉 소통의 매체는 끊임없이 변화했다. 하나의 이야기는 형상화하는 수단에 따라 설화가 되고, 소설이 되고, 드라마나 영화, 심지어 게임이 되기도 한다. 하나의 이야기가 이처럼 다양한 형태로 실현되는 각각의 과정을 총칭해서 스토리텔링이라고 할 수 있다. 즉, 스토리가 텍스트와

1) 정수현(2008), "글로벌시대의 문화전략과 한국적 스토리텔링 개발" , 한국문예비평연구 25권, 한국현대문예비평학회, p.462.



dCollection @ jeju

같은 정태성에 주목한다면 스토리텔링은 상호성과 같은 동태성에 주목하는 것이다. 오늘날과 같은 디지털 시대에 스토리텔링이 새삼 주목받는 이유는 전통적인 소설이나 드라마와 같은 이야기 전달 방식이 디지털 매체의 발달로 작가와 독자에 의한 디지털 공간 구성 방법에 관한 연구 사이에 상호성이 확장되었기 때문이라 할 수 있겠다.

설화가 구전되는 동안 다양한 이본이 생성되는 것처럼 게임과 같은 전형적인 인터렉티브 스토리텔링도 디지털 공간에서 다양한 이본을 창조하고 있다. 이 점에서 디지털 시대의 스토리텔링은 원시적 종합예술의 혁신적 재탄생이라고 할 만하다. 스토리텔링은 기존의 출판 - 인쇄 매체나 라디오, 텔레비전과 같은 한 방향적이고 수직적인 미디어가 보다 양 방향적이고 수평적인 뉴미디어로 나아가는 과정에서 문화콘텐츠의 생산과 향유에 있어서 중요한 키워드로 제시되고 있다. 이러한 까닭에 설화를 소스로 한 콘텐츠 제작에서 중요한 것은 각 설화의 기본 구성을 연구하여 이를 바탕으로 스토리텔링 기법의 활용을 통해 콘텐츠를 만들어 나가는 것이다.

여러 종류의 재미있는 콘텐츠를 만들 수 있는 기법과 활용방안 연구는 활발하게 이루어져야 할 것이다. 더불어 설화를 이용한 콘텐츠 기획이 지속적으로 발전하기 위해 다양한 설화가 가진 기본구성 연구도 함께 이루어져야 할 것이다. '이야기성' 은 출판뿐만 아니라 모든 분야에서 사람들에게 감동을 선사하고 소비자에게 연결시키는 능력으로 비즈니스의 중심이 되고 있다. 문학을 대상으로 한 문화 현상은 최근 스토리텔링에 대한 관심이 급증하는 것과 밀접한 연관이 있다. 하나의 문학이 다양한 장르로 변용될 수 있는 문화콘텐츠로 기능할 때 가장 중요한 것은 스토리텔링을 어떻게 하느냐에 달려 있기 때문이다.

설화는 소설과 유사한 서사구조를 가지기 때문에 문화콘텐츠 산업의 기초로 적용하는데 큰 무리가 없다. 이야기의 기본 서사를 바탕으로 현대 미디어에 맞게 스토리텔링하면서 다양한 문화콘텐츠가 생산되는 것이다.

스토리와 스토리텔링(storytelling)은 어떻게 다른가? 스토리가 '이야기' 라면 스토리텔링은 '상호성을 가지는 이야기 행위' 를 지칭한다. 스토리텔링은 'story' , 'tell' 그리고 'ing' 의 세 영역으로 구성된 단어이다. 즉, '이야기' 와 '말하다' , '현재진행형' 의 의미를 담고 있다.[2] 입에서 입으로 전해지던 '이야기' 가

2) 최혜실 외(2007),『왜 스토리텔링인가?』, "문화산업과 스토리텔링" , 다홀미디어, pp.10-11.



dCollection @ jeju

인쇄매체의 발달로 활자화 되면서 이야기는 말 대신 글로 타인에게 전달되기 시작하였다. 그러나 초기 인쇄 매체 시대의 '이야기'란 주로 '이야기 되어진 것'을 의미하였다. 그것은 작가가 이야기를 책으로 출판하였기 때문에 이미 이야기 되어진 '과거'로써의 '이야기'인 것이다. 현대에 와서 매체의 다양한 변화는 이런 이야기를 표현하는 방법에도 영향을 주었다. 이제 '이야기 되어지는 것'이 아니라 '이야기 하여지고 있는 것'이다. 여기서 탄생된 분야가 '스토리텔링'이다.

뉴미디어 시대를 맞이해 우리는 다양한 형태의 문화콘텐츠들을 디지털 기술을 이용하여 창작하고 소통하고 있다. 이야기 하는 방법이 나날이 발달되어감에 따라 '이야기'를 표현하는 방법 역시 다양화되어 '디지털 스토리텔링'이란 분야가 생겨난 것이다.

디지털 스토리텔링이란 디지털 기술을 매체 환경 또는 표현 수단으로 수용하여 이루어지는 새로운 창작 기술을 말한다. 혹자는 디지털 스토리텔링, 디지털 서사, 문화콘텐츠 창작 방법 등 새로운 서사의 물결은 한순간 유행일 뿐이라고 외면하기도 한다. 혹자는 영화나 게임과 같은 공격적인 뉴 미디어 때문에 20세기 최고의 이야기 예술형식인 책이 사라지고 있다면서 걱정을 토로하기도 한다. 물론 디지털 스토리텔링은 아직까지 학문적으로 탄탄한 기반을 다지지 못했고 여전히 진행형으로 다양하게 연구되고 있다. 디지털 스토리텔링이 이야기 자체로 존재하는 것이 아니라 산업과 불가분의 관계를 맺고 있기 때문에 정통 서사학파의 비관적 지적은 어쩌면 타당할지도 모른다. 그러나 디지털로 대변되는 뉴 미디어 시대에도 여전히 대중들은 이야기에 열광하며 이를 적극적으로 생산하고 소비하고 있다는 사실에 우리는 주목을 하여야 한다.

이 연구에서는 제주도 설화 중 가장 널리 알려진 '자청비' 설화를 기본 텍스트로 하였다. 자청비 이야기는 제주도 각종 설화집을 통하여 비교적 가장 많이 대중에게 알려진 설화이다. 필자는 그 설화 내용이 현재까지도 그대로 남아 있는 설화집의 텍스트를 토대로 자청비 설화를 다룬 소설 중에서 원전에서 가장 많이 변용된 상태로 간행된 이명인의 장편『집으로 가는 길』[3]을 통하여 자청비 설화가 어떻게 스토리텔링 되었는지 살펴보고자 한다. 또한 표현 매체를 달리하여 인터넷 포털사이트 '다음'에 연재되었던 인터넷 연재만화『돌아온 자청비』[4]에서 자청비 설화

3) 이명인(2000), 문이당.
4) 인터넷 사이트 '다음', 2006년 2월 17일부터 2006년 11월 22일까지 1부(37회), 2부(31회)로 나누어 연재하였다.



dCollection @ jeju

가 어떻게 디지털 스토리텔링 되었는지 연구하고자 한다.

이러한 연구로 과거의 '이야기'가 현대에도 이야기 되는 이유를 파악해 보고 그 이유가 우리에게 주는 시사점을 알아보고자 한다. 또한 다양한 매체가 공존하는 현대에서 제주도 설화가 어떤 방식으로 이야기 되어 문화의 소스로 활용되어 이 문화적 소스가 우리 문학에 어떠한 변화를 일으켰는지 알 수 있는 성과를 기대하고자 한다.

## 2. 선행 연구 검토

수많은 우리나라의 설화 중에서 제주의 설화는 '제주도'라는 지리적 · 문화적 특수성으로 인하여 그 내용이 독특하고 풍부할 뿐만 아니라 우리민족의 정신세계가 다른 지역에 비해 상대적으로 변형되지 않은 채 고유한 모습으로 간직되고 있어 문화콘텐츠의 소재로써 다양하게 이용되고 있다.

문화콘텐츠 산업이 발달하고 대중들에게 만족을 주기 위한 콘텐츠 개발을 위해 설화는 설화로 존재할 뿐만 아니라 여러 가지 매체로 다양하게 수용되고 있다. 같은 서사양식인 소설은 물론, 시, 뮤지컬, 연극, 애니메이션 등의 장르에서도 활발하게 수용되고 있으며, TV 드라마에서도 쉽게 찾아볼 수 있다. 이것은 설화가 문화콘텐츠의 원천 소스를 제공하고 있다는 것을 의미한다. 설화의 재창조에 관련된 연구와, 설화가 현대의 문화콘텐츠에서 갖는 위치와 중요성에 관한 논의도 활발하게 이루어지고 있다. 먼저 설화가 갖는 가치와 의미에 대한 기존의 연구를 보면 다음과 같다.

함복희는 설화를 모티브로 하여 문화콘텐츠를 구축하는 방안을 연구하였다. 그 결과 다양한 설화가 현대의 문화콘텐츠에 어떤 방식으로 활용되는지 제시한 바 있다.[5] 그는 신화는 스토리텔링을 통하여 다양한 가치를 무한하게 파생시킬 수 있는 원천 자료이므로 이를 적극적으로 발굴하여 현대서사로 재창조하고 지속시켜 나가야 한다고 주장하였다. 나아가 신화를 다양한 문화콘텐츠 산업 매체에 맞게 만드는 효과를 낳음으로써 결과적으로 우리의 삶과 주변의 모든 환경을 문화콘텐츠로 전환하는 원형적 방법론이 될 수 있다고 하였다. 이어 야담과 향가로 문화콘텐츠화 하

5) 함복희(2007), "설화의 문화콘텐츠화 방안 연구 - 여성신화를 중심으로", 어문연구 제35권 제2호, 우리문학회.



dCollection @ jeju

는 방안도 제시한 바 있다.[6]

한소진은 설화가 시대를 거치면서 반복·재구성된다는 가설을 전제로 매스미디어 중에서 이야기의 형태를 가장 잘 갖추고 있고, 대중에게 큰 영향을 끼치는 TV 드라마에 나타난 설화적 특성을 논하였다. 특히「태조왕건」[7]과「위풍당당 그녀」[8]를 대상으로 '여인발복신화'와 '영웅 설화'를 선택해 설화의 드라마적 전개를 논의하였다.[9]

김용범은 문화콘텐츠 산업의 창작 소재로서 우리 고소설의 가치를 재발견하고 이를 문화콘텐츠 산업에 연계하여 한국적 문화정체성을 바탕으로 하는 고부가가치 창출 방향을 모색하고자 했다.[10] 그 방법 중 하나로 문화원형이 디지털 콘텐츠화된 사업의 사례를 조사했다. 이를 토대로 우리 고소설이 콘텐츠화될 수 있는 방안과, 정보기술을 이용하는 구체적인 방법을 제시한 바 있다. 또한, 고소설의 현대화 방안으로 고소설의 현대적 재해석, 해피엔딩을 갖고 있는 고소설의 구조 변경, 환상성의 비극성의 재가공 등 세 가지로 하자고 제안했다.

신선희는 인문학의 위기에서 읽기, 매체 환경의 변화와 맞물려 있는 한국 고전문학의 연구전략 모색과 함께 실제로 대학 교육의 현장에서 고전문학의 무엇을 어떻게 가르쳐야 하는가의 고민에서 출발하여 그 해결 방안의 모색 과정을 통해 디지털 스토리텔링과 고전문학의 연계영역 그리고 그 활용방안은 탐색하여 디지털 스토리텔링 영역과 고전문학의 상관성을 연구한 바 있다. 이 관점을 우리가 디지털 스토리텔링 영역을 보다 다양하게 바라보는 관점을 여는 계기가 되었다.[11]

최원오는 한국 무속신화의 문화콘텐츠 활용 방안에 관한 연구를 통하여 문화콘텐츠 시대에 왜 우리들은 신화에 관심을 가지게 되었는지 파악하기 위하여 그 방안으로 스토리 창작을 위한 신화소 추출과 분류를 하였다.[12] 그는 이 연구로 특히 삶의 각 시기에 따라 신화소를 정리함으로써 스토리에 있어 가장 중요한 요소인 주인공의 캐릭터 창조에 도움을 주었다.

자청비 설화를 중심으로 한 연구도 있었다. 김동윤은 설화 수용 양상을 자청비

---

6) 함복희(2007), "야담의 문화콘텐츠화 방안 연구", 우리문학연구 제22집, 우리문학회.
함복희(2008), "향가의 문화콘텐츠화 방안 연구", 우리문학연구 제24집, 우리문학회.
7) 총 200부작, KBS 1, 2000년 4월 1일부터 2002년 2월 24일까지 방영.
8) 총 17부작, MBC, 2003년 3월 12일부터 2003년 5월 8일까지 방영.
9) 한소진(2003), "텔레비전 드라마의 설화수용양상연구", 중앙대 박사학위 논문.
10) 김용범(2002), "문화콘텐츠 창작소재로서의 고전문학의 가치에 관한 연구", 한국언어문학 제22집, 한국언어문학회 .
11) 신선희(2006), "디지털 스토리텔링과 고전문학", 한국고전연구 13집, 한국고전연구학회.
12) 최원오(2007), "한국무속신화 문화콘텐츠 활용 방안 점검", 한국문학논총 제46집, 한국문학회.



dCollection @ jeju

설화를 중심으로 제주도 설화가 현대 소설에 모티브로 반영된 부문은 중심으로 연구하였다. 그 결과 이 연구에서 그는 자청비 설화를 모티브로 한 현대소설 4편[13]을 각각 분석하여 설화는 환상이 아니라 직면한 현실의 문제임을 유념해야 한다며 설화를 신화· 전설· 민담으로만 여기지 말고 작가들이 치열한 현실인식이 제주 설화를 수용하는 태도에 반드시 필요하다고 주장했다.[14] 그러나 소설 분석 쪽으로만 치우쳐 설화가 현대와 연관 지어 변화된 과정을 놓친 점이 아쉽지만 하나의 설화가 여러 소설에서 모티브로 쓰여진 점을 착안하여 이를 비교· 분석한 것은 큰 성과라 할 만하다.

현대문학에서 문화콘텐츠의 산업을 기반을 위한 스토리가 중요해지면서 문학, 특히 대중에게 익숙한 설화의 재해석하는 경우와 재창조하는 작업이 활발히 이루어지고 있다. 그에 따른 활용 방법과 설화의 재창조의 중요성에 대한 연구도 활발히 진행되고 있다. 그러나 대부분 선행연구에서 구비문학을 포함한 고전문학이 단순히 문화콘텐츠의 원작이 되고 있다는 수준에 그치고 있다. 원작이 재창조되는 과정에서 서사나 캐릭터, 배경 등이 새롭게 스토리텔링 되고 재창조되어졌는지에 관한 구체적인 구조적 분석은 아직 이루어지지 않고 있다. 따라서 이 연구에서는 과거에서 현대로 이어지는 설화의 서사적 특성을 살려 문화콘텐츠에 활용할 수 있는 방법을 연구하고자 한다. 이를 통하여 원작을 스토리텔링한 작품을 분석하면서 설화가 현대 문화콘텐츠로 재창조되는 과정에서 드러나는 스토리텔링의 변화에 관한 연구를 적극적으로 시도하고자 한다. 스토리텔링이라는 양념이 원작에 가미되면서 변형되는 사례를 보면 설화가 현대까지 이야기되는 이유와 그 변형 과정에서 나타나는 여러 가지 묘미를 알 수 있게 될 것이다. 이러한 결과로써 설화를 현대의 문화의 원천으로 사용하게 되는 이유가 밝혀지고 스토리텔링이 더욱 확대 될 것으로 예상된다.

## 3. 연구방법

13) 이명인(2000),『집으로 가는 길』, 문이당.
이석범(2005),「자청비」,『할로영산』, 황금알.
한림화(2003),「자청비」,『꽃 한 송이 숨겨 놓고』, 한길사.
현길언(2005),『자청비, 자청비』, 계수나무.
14) 김동윤(2006), “현대소설의 제주설화 수용 양상 연구-자청비설화의 수용을 중심으로”, 비평문학 제31호, 한국비평문학회.



dCollection @ jeju

문화현상을 주도하는 이야기 중에 특히 과거, 구전되던 이야기 문학인 설화가 새로운 무대의 주인공이 되는 일이 많아지고 있다. 문화원형 사업의 주된 대상으로 설화가 선택되며, 판타지 등 새로운 서사갈래의 근원설화가 되는 등, 오늘날 문화산업 현장에서 설화의 모티프나 각종 이야기 요소를 적극적으로 활용하는 예를 흔히 볼 수 있다. 설화의 의의와 가치에 대해 재인식하게 된 가장 중요한 배경은 전통적 이야기의 흡입력 때문이라 할 수 있다. 여기에는 보편성을 갖는 이야기의 메시지와 이야기 구조, 여기에 생산· 전승과정이 주요한 기능을 한다. 많은 서사학자들이 신화나 전설, 민담을 대상으로 이야기의 랑그를 찾고자 한 것은 설화에 대한 인식이 동질 했기 때문이다. 또한 설화는 일반 문학 텍스트와는 다른 메커니즘로 전승되어 왔다. 구비문학 자체가 가지고 있는 형태적 측면과 내용적 측면의 보편성과 소통과정의 역동성은 오늘날 디지털 환경 속의 각종 문화콘텐츠 향유 과정과 닮아 있다고 보여 진다. 인간의 욕망을 충족시켜 주고 흥미를 유발하여 몰입할 수 있는 이야기, 그 이야기를 다양한 형태로 수용하고 향유할 수 있는 문화콘텐츠의 창조의 원형을 신화와 전설과 같은 구비문학에서 찾는 것은 이러한 이유 때문이다.

이제 우리는 텍스트를 벗어난 이야기들을 아우르기 위해 새로운 이야기 개념을 정립할 필요가 있다. 첫째, 이야기는 인간이 세계를 인식하는 한 가지 근본적인 방식이며 그것의 발화라 할 수 있다. 우리 주변에는 다양한 이야기가 존재한다. 우리는 어렸을 때, 할머니에게서 옛날이야기를 듣고 재미있어 했으며, 자라면서 동화책, 소설, 전기들을 읽었다. 위인들의 일화에서 자신의 나아갈 지표를 세우고, 당시의 역사를 익히기도 했다. 성경이나 불경에 나오는 이야기들을 통해서는 도덕을 배우고 종교적 신념을 얻는다. 심지어 과학자들이 과학적 지식도 어떤 발견을 하게 되는 과정을 통하여 습득한다. TV의 드라마나 쇼를 통해 우리시대의 문화를 익히고 뉴스에서 아나운서의 이야기를 통해 시사 지식을 얻는다. 우리는 대화를 할 때도 농담을 던지거나 우스갯소리로 분위기를 부드럽게 만들 줄 안다. 어떤 때는 자신의 과거 일화를 끄집어내어 상대방을 설득시키기도 한다. 잠을 잘 때도 우리는 이야기를 붙들고 있다. 이야기 형태로 꿈을 꾸며 그것을 다시 다른 사람들에게 이야기한다. 이야기는 인간이 세계를 인식하고 발화하는 근본적인 한 가지 방식일 것이다.[15]

15) 최혜실(2003), “디지털 스토리텔링” , 정보과학회지 제21권, 한국정보과학회, p.13.



dCollection @ jeju

문학작품, 특히 이야기 문학인 설화나 소설은 앞으로도 다양한 매체로 활발하게 수용될 것이다. 이때 수용되는 이야기 텍스트들은 문화콘텐츠로 기능할 수 있는 다양한 요소를 내포하기 마련이다. 이러한 작업은 이야기의 각색 단계에서 가장 중요한 스토리텔링의 기준점을 제공할 수 있다. 나아가 설화나 소설과 타 장르로 확장될 수 있다는 점에서 의의가 있다.

이 연구에서는 특히 제주도에서 구전되어 온 설화가 어떻게 문자로 정착된 후 이야기의 완성이라 할 수 있는 소설로 쓰여 지면서 어떻게 변용되어 왔고, 현대의 다양한 표현 매체에 어떻게 다시 또 이야기되어지고 있는지 분석하고자 한다.

'자청비' 설화는 특히 남녀의 애정담이 중심축이 되는 이야기이다. 내용이 풍부할 뿐 아니라, 사물의 기원 역시 다양하게 제시되는 중요한 자료이다. 이 설화는 무속제의의 절차 중 큰굿 때 심방이 주로 농사의 풍년과 가축의 번성을 구송하는 본풀이로도 이용되는 것으로도 유명하다. 이는 농경신으로 좌정하는 자청비의 일대기를 노래한 무속신화의 원천 소스에 해당되는 이야기 구조를 지녔기 때문이라 생각된다. 필자가 이 이야기 구조를 텍스트로 택한 이유도 이러한 사실과 무관하지 않다. 자청비 설화가 다른 설화 보다 다양한 서사양식으로 전개 되었다는 것은 그만큼 이 작품이 독자들에게 공감을 주는 보편성과 특수성을 동시에 지녔기 때문이라 생각된다.

이 연구에서는 먼저 스토리텔링과 디지털 스토리텔링의 개념과 영역을 검토한 후, 두 영역의 상관성을 언급하고자 한다. 3장에서는 소설「집으로 가는 길」을 텍스트로 하여 자청비 설화의 줄거리, 인물, 사건 등을 비교· 분석하여 설화의 스토리텔링을 살펴보고자 한다. 이어 4장에서는 인터넷 연재만화 「『돌아온 자청비』」의 분석을 통해 설화가 어떻게 디지털 스토리텔링 되었는지를 파악해 보고자 한다. 이 과정에서 설화가 현대에 와서 재해석된 과정을 스토리텔링과 디지털 스토리텔링이라는 영역을 이용할 것이다. 또 같은 설화가 다른 표현 매체에 의해 결과가 달라지게 된다면 그 차이점은 무엇인지 알아보고 나아가 구전되던 설화가 현대에까지 이어지는 생명력을 발휘하는 근원이 어디에 있는지 밝혀보고자 한다.

# Ⅱ. 스토리텔링과 디지털 스토리텔링



dCollection @ jeju

## 1. 스토리텔링의 개념과 영역

최근 국내에서는 스토리텔링에 대한 관심과 수요가 늘어나면서 민간 및 공공부문에서 다양한 사업과 행사가 동시다발적으로 이루어지고 있는 상황이다. 이는 전통 문화, 전시 · 공간, 생태 및 환경 보존 사업 등에 스토리텔링을 접목함으로써 문화 · 관광 자원을 개발하고, 이용자의 체험을 강화하는 방법으로 스토리텔링 기법을 적용하는 사례가 증가하고 있는 것으로 확인할 수 있다. 또한 스토리텔링 페스티벌 등 스토리텔링 관련 행사 개최, 스토리텔러 양성을 위한 각종 교육기관의 설립 · 운영, 스토리의 유통을 위한 웹 기반 서비스 제공, 스토리텔링 관련 페스티벌 및 공모전 실시 등 스토리텔링 활성화를 위한 다양한 사업도 진행되고 있다.

설화는 오랜 세월을 거쳐 전승되어 온 이야기의 총체를 일컫는다. 설화는 신화, 전설, 민담으로 구분할 수 있다. 신화는 신들의 이야기로 후세 사람들이 신성하게 받아들이는 이야기를 일컫고, 전설은 구체적인 증거물에 전해져 오는 이야기이다. 이에 반해 민담은 구체적인 증거물은 없지만 흥미 위주로 사람들에게 오랫동안 전해져오는 이야기로 정의된다. 설화들은 뚜렷한 서사구조를 구축했으며 정보기술이 발달하면서 다양한 매체를 통해 현재까지 이야기되어지고 있다.

스토리텔링의 사전적 의미는 '이야기하기' 이며, 구어적으로는 '꾸며내기' 이다. 여기에서 '이야기는 꾸며낸 것' 이라는 공식이 도출된다. 세상의 모든 이야기들은 엄밀히 말하면 '꾸며낸 것' 이다. 아무리 사실 기반의 실화라 할지라도, 이야기의 특성상 전달과정에서 첨삭될 가능성이 크기 때문이다. 그런데 이것은 오히려 이야기의 매력일 수 있다. 일단 이야기가 화자와 청자, 작가와 독자의 상상력을 덧붙이게 되면, 더 이상 이야기는 처음 말하는 이나 처음 듣는 이나 처음 쓴 작가나 처음 읽은 독자, 그 누구의 것도 아니다. 소유가 아닌 공유가 된다. 남의 이야기만큼 흥미로운 일도 없다. 내 이야기도 일단 발화되고 나면 남의 이야기가 된다. 더 이상 누구의, 어디의 이야기인지는 중요하지 않다. 그래서 이야기는 할수록 맛이 난다. 스토리텔링은 우리의 가장 오래된 기술형식 중 하나이다. 요즘과 같은 현대적 의미의 스토리텔링 매체가 등장하기 훨씬 전부터 스토리텔링은 대중적이며 대표적인 여가활동이었고, 훌륭한 이야기꾼은 공동체에서 매우 가치 있는 존재였다. 동서고금을 막론하고 이야기를 말하고 듣는다는 것은 흥미진진하고 창의적인 경험이다. 대부분의 이야기는 듣는 사람의 상상력 속에서 각기 다르게 발화된다. 이야기들은 언어의



dCollection @ jeju

매력과 화자의 능력에 따라 각기 다른 문화적 배경과 복잡한 주제의식으로 확산되기도 하고 수렴되기도 한다.[16]

조은하는 스토리텔링을 일련의 '끈'이라고 했다. 서사의 구조에서 거론하는 선형성을 '끈'으로 환치해보면, 열린 결말은 '열린 끈'으로, 닫힌 결말은 '닫힌 끈'으로 설명이 가능하다. 또한 모든 서사는 독자적으로 존재하면서도, 둘 이상의 서사가 만나서 맺히고, 또 풀어지면서 전혀 다른 서사의 가능성을 만들기도 한다. 일련의 열린 끈과 열린 끈이 만나서 맺히고 풀리는 현상과 그 과정 중에 생성되는 가능성으로서의 닫힌 끈의 존재는 바로 서사구조의 유기성을 설명해준다. 또한 내부 대칭성을 통해 상호견제하며 부단히 작용하는 끈과 끈 사이의 섭동(攝動), 이것이 바로 상호작용성이다. 하이퍼텍스트 원리에 기대어 볼 때, 끈의 끝은 노드이며, 끈과 끈의 만남은 링크이며, 끝의 개폐 여부와 무관하게 끝없이 진동하며 또 다른 가능성을 만드는 끈 간의 섭동은 상호작용성이다.[17]

많은 이야기 역사는 우리의 삶과 같이 해왔다. 인간은 누구나 이야기를 주고받으며 살아가는 사회적 존재이기 때문이다. 더불어 살아간다는 것은 서로 이야기를 나누면서 살아간다는 것이다. 이야기와 연관된 갖가지 문화생활은 우리 삶을 보다 윤택하게 하여 왔고, 이러한 이유로 이야기에 대한 관심은 나날이 증대되어지고 있다. 잘 만들어진 이야기 한 편은 경제적으로나 산업적으로 여러 방면에서 그 문화적인 힘이 입증된 바 있다. 이러한 이야기의 힘을 바탕으로 생겨난 분야가 바로 '스토리텔링' 관련 문화 산업이다.

이야기를 전달하는 형태인 스토리텔링은 시대의 흐름에 따라 매체도 변하게 된다. 잘 만들어진 이야기는 다양한 매체를 통해 사람들에게 전달되고 소통된다. 문자가 생겨나기 이전인 구술시대의 스토리텔링은 주로 사람의 입을 통해 이루어졌다. 이 시대의 문학을 구술문학 또는 구비문학이라고 하는 이유도 거기에 있다. 문자가 발명된 후에 구비문학은 문자로 정착하는데, 대표적인 것이 설화나 고소설이다. 산업화 시대가 도래 하여 정보기술이 발전하면서 다양한 이야기는 영상미디어와 결합해 스토리텔링 되었다.

현대 산업사회에서 스토리텔링은 초기에는 어떤 매체 속에서 이야기를 잘하는 것으로 국한되었다. 이러한 점에서 이야기를 잘 전달한다는 것은 TV 드라마나 영화 등 어떤 특정 매체 속에서 전문적으로 글을 잘 쓰는 것을 의미했었다. 그러나

16) 조은하(2007), "디지털 스토리텔링", 한국근대문학연구 제15호, 한국근대문학회, pp.257-258.
17) 조은하(2007), 위의 논문, p.260.



dCollection @ jeju

최근의 스토리텔링은 광고, 음악, 웹디자인, 게임, 출판물 등 우리가 쉽게 접할 수 있는 매우 다양한 매체로 급속도로 확산되고 있다. 21세기 문화의 시대에 들어서서 스토리텔링은 일상성을 벗어나 거대한 문화산업의 중심에 자리 잡고 있는 것이다. 21세기는 정보와 지식의 시대를 지나 그 중심 트렌드가 지식과 문화로 바뀌고 있다. 네트워크 기술의 발전에 따라 인터넷을 중심으로 방송과 통신이 융합되는 등 새로운 형태의 미디어가 여러 곳에 나타나고 있다. 이에 따라 뉴미디어의 발전과 함께 미디어를 운용해 나갈 다양한 콘텐츠 개발 필요성이 증대 되었다. 뉴미디어를 위한 새로운 콘텐츠는 지식 콘텐츠와 문화콘텐츠를 기반으로 하여 창출된다. 그 과정에서 가장 기본적인 것이 바로 스토리텔링이다. 모든 콘텐츠는 스토리텔링을 바탕으로 성립되고 완성되므로, 스토리텔링의 능력에 따라 문화산업의 성패가 달려 있다고 해도 과언이 아니다.

언어를 도구로 하여 의사소통하는 것은 인간만이 가진 독특하고 탁월한 능력이다. 태어나면서부터 우리는 스토리텔링에 의해 양육되고 교육되었다. 우리는 어머니가 들려주는 자장가를 듣고, 동화와 만화를 읽고, 이야기를 통해 삶의 정보를 하나씩 터득해 왔다. TV를 통해 영상과 음성이 결합한 스토리텔링을 접하고, 연극이나 영화 등 다양한 문화 형식을 통해 스토리텔링을 즐기기도 했다. 또한 이야기를 통해 지식과 정보를 제공받고 있으며, 자신의 삶 역시 이야기의 방식으로 전달하고 있다. 이렇듯 우리 삶을 규정하고 조정하는 것이 바로 스토리텔링이라고 할 수 있다. 스토리텔링이란 용어 그대로 이야기를 나눈다는 것이다. 이야기를 나눈다는 것은 이야기를 지닌 모든 서사 장르에 공통적으로 들어 있다. 여기에는 민담, 설화, 전설, 소설, 동화 등의 언어로 된 서사뿐만 아니라, 영화, 텔레비전 드라마, 뮤직 비디오, 만화, 게임, 광고 등 비언어적 서사들도 포함된다. 뿐만 아니라 이제 서사는 허구적인 장르에만 국한되는 것이 아니라 역사에 관한 텍스트, 뉴스 스토리, 환자의 진료기록표, 어떤 사건 기록에 이르기까지 그 영역이 확장되고 있다.

이상 스토리텔링의 의미를 종합하여 보면, '이야기' 를 들려주는 활동, '이야기가 담화로 변하는 과정' 이라고 정의할 수 있다. 원래 스토리텔링은 문학 용어로서 '이야기' 를 들려주는 것' 혹은 '구전을 말하는 것' 으로, 사건과 사물에 대한 물리적 속성이나 사실에 대한 보도가 아닌 사물이나 인물이 가져다주는 개인적 의미로써의 이야기를 지어서 말하는 것이다. 사람과 사물의 본질을 전달하는 과정에서 스토리에는 각각 사람마다의 개성이 개입되며, 이를 엮어서 전달하는 창조적인 활



dCollection @ jeju

동이 수반되는 것이다. 따라서 스토리텔링을 하는 원천 소스는 완성된 하나의 결과물이 아니라 앞으로 계속 완성시켜 나아가야 할 유동적인 존재로 파악해야 그 가치가 더해지는 것이다.

종합하여 보면 스토리텔링이란 이야기의 내용과 구조인 '스토리' 와 현장성을 바탕으로 하는 '말하기' 그리고 청자와 화자간의 상호작용이라는 기본적인 요소를 가지고 이야기를 전달하고 공유하는 것을 의미한다. 이러한 스토리텔링은 기존의 출판 - 인쇄 매체나 라디오, TV와 같은 수직적이고 한 방향적 미디어가 보다 수평적이고 양방향적인 뉴미디어로 나아가는 과정에서 문화콘텐츠의 생산과 향유에 있어서 중요한 키워드로 제시되고 있다. 이제 기술이, 문화예술이 그리고 산업이 일치하는 세계의 가능성이 펼쳐지고 있다. 이처럼 스토리텔링이 미래에 가장 가치 있는 산업으로 각광받고 있는 그 뿌리는 결국 우리의 옛이야기에서 출발한다고 할 수 있다.

스토리텔링은 사건에 대한 진술이 지배적인 담화 양식이다. 사건 진술의 내용을 스토리라 하고, 사건 진술의 형식을 담화라 할 때 스토리텔링은 스토리, 이야기가 담화로 변화는 과정에서 세 가지 의미를 모두 포괄하는 개념이다. 이런 포괄적인 개념이 대두된 것은 현대 이야기 예술에서 행위와 결과물, 즉 이야기하기 행위와 이야기 자체를 동시에 지칭하는 경우가 많아졌기 때문이다. 이것은 프로그래머와 사용자, 프로그램과 프로그램 참여 행위의 경계가 허물어지는 디지털 환경의 특징과 상통한다고 할 수 있다. 형식적으로 스토리텔링은 사건과 인물과 배경이라는 구성 요소를 가지고, 시작과 중간과 끝이라는 사건의 시간적 연쇄로 기술된다는 점에서 논증, 설명, 묘사 같은 다른 담화 양식과 구별된다. 또한 내용적으로 스토리텔링은 사건에 대한 순수한 지식이 아니라 화자와 주인공 같은 인물의 형상을 통해 사건을 겪은 사람의 경험을 전달한다는 점에서 단순한 정보와도 변별된다. 18)

우리는 일상생활에서 수없이 많은 이야기를 한다. 여기서 '이야기 한다' 는 것은 하나의 사건이나 정보 같은 '이야기' 를 상대방에게 전달하는 행위뿐 만 아니라 '이야기하는' 혹은 '말하는' 행위를 의미하기도 한다. 하지만 후자는 의사소통 개념이 더 강하다. 따라서 최근 활발하게 논의되고 있는 '스토리텔링' 은 단순히 '말하는' 것과 같은 의사소통보다는 '서사를 가진 이야기를 전달하는' 행위로 보는 것

18) 허만욱(2008), "문화콘텐츠에서의 디지털 스토리텔링 양상과 방향 연구" ,우리문학연구 제23집, 우리문학회, p.307.



dCollection @ jeju

이 더 적절하겠다. 주지하다시피 '스토리텔링' 에서 '스토리' 는 우리말의 이야기를 지칭하는 영어 단어이다, 하지만 여기서의 '스토리' 는 포스터가 정의한 그것과는 조금 차이가 있다. 포스터에 의하면 '스토리' 는 시간의 연속에 따라 정리된 사건의 서술이며 플롯은 인과 관계에 따른 사건의 서술이기 때문이다. 따라서 스토리텔링에서의 '스토리' 는 포스터의 정의한 스토리와 플롯을 모두 아우를 수 있는 열린 의미의 '스토리' 이다. 즉 스토리텔링에서의 '스토리' 는 '서사' 의 측면이 강하다고 볼 수 있다. [19]

이야기라고 하든 스토리라고 하든 스토리텔링이라고 하든 이에 관한 여러 가지 논의들은 크게 두 가지 흐름으로 진행되어 왔는데, 하나는 이야기 자체에 무게를 두고 그 미학적인 가치를 논하는 입장이며, 다른 하나는 이야기를 하는 기법을 파악하여 이야기를 전달하는 하나의 도구로서 파악하는 입장이다. 이는 전자는 이야기의 예술성의 입장에서, 후자는 이야기의 실용성의 입장이라고 풀이된다.

문학의 문화 현상은 최근 스토리텔링에 대한 관심이 급증하는 것과 밀접한 연관이 있다. 하나의 문학이 다양한 장르로 변용될 수 있는 문화콘텐츠로 기능할 때 가장 중요한 것은 스토리텔링을 어떻게 하느냐에 달려 있기 때문이다. 스토리텔링은 서사물을 스토리와 담화로 이분화 하는 기존의 서사학과 달리, 스토리와 담화, 그리고 이야기가 담화로 변화는 과정의 세 가지 의미를 모두 포괄하는 개념이다. 최혜실은 스토리텔링이 'story' , 'tell' , 'ing' 의 세 요소로 구성된 개념으로, '이야기' 와 '말하다' , 그리고 '현재진행형' 의 의미를 담고 있다고 말한다.[20] 그는 텍스트 중심의 서사가 다양한 매체의 이야기 장르에 적용되기에 무리가 있으므로, "음성 언어와 문자 언어의 구분보다 앞서고 그 구분을 가능하게 하는 좀 더 근원적인 개념" 으로써 스토리텔링을 제시한다. 이 같은 스토리텔링의 정의에 의하면, 서사 물은 이미 정해져 있는 것이 아니라 끊임없이 역동성을 가지는 텍스트가 된다. 문학이 다양한 장으로 변용되는 양상은 바로 이러한 스토리텔링을 기반으로 하고 있는 것이다.

## 2. 디지털 스토리텔링의 개념과 영역

19) 김미진(2008), "고전문학을 활용한 텔레비전 드라마의 스토리텔링 사례연구" , 단국대학교 대학원 석사학위논문, p.8.
20) 최혜실(2007), 『문화산업과 스토리텔링』, 다할미디어, p.4.



dCollection @ jeju

최근 개인용 컴퓨터가 놀랍도록 빠른 속도로 가정에 보급되고 인터넷 사용이 보편화됨에 따라 다양한 모습으로 등장한 디지털 매체는 우리 생활에 필수적인 수단이 되고 있다. 컴퓨터는 이제 남녀노소 모든 계층에 확산되었고, 많은 사람들은 더 많은 지식을 컴퓨터 화면으로 표현하고 옮기기 시작했다. 이러한 양상은 문화 전반적인 현상에도 반영되었다.

컴퓨터는 디지털화에 있어서 가장 중요한 역할을 차지하고 있고, 컴퓨터와 정보통신의 발달이 인간 생활양식을 물론이고 우리의 의식과 감각영역까지도 변화를 시켰다는 것과 이러한 변화의 중심에 커뮤니케이션 매체에 변화가 있었기 때문이라는 것은 이미 누구나 알고 있는 사실이다. 이와 같은 변화는 스토리텔링의 영역에서도 적용되었다고 할 수 있다. 기존의 문자 중심의 시대에서는 스토리텔링 영역에서 스토리의 서사구조의 변화에만 관심을 가졌던 반면 디지털 스토리텔링은 기존의 서사구조와 더불어 디지털이라는 매체의 특성을 반영해야 하는 상황이 된 것이다.

20세기에 등장한 포스트모더니즘은 이전의 독서와 다른 능동적인 독서행위를 중요시 했다. 그 전의 인쇄 매체가 단순히 읽기 행위였다고 한다면 포스트모더니즘의 등장은 작가와 독자의 상호작용을 중요시 하고 이 둘의 소통 관계를 열었다고 할 수 있다. 이후 인터넷의 발달은 이를 더욱 발전시켰으며, 이로 인해 등장한 분야를 디지털 스토리텔링이라 할 수 있다. 미시적인 입장에서 디지털 스토리텔링은 컴퓨터를 기반으로 한 정보기술이 만들어낸 디지털 콘텐츠의 일부이다. 거시적으로 보면 디지털이란 매체를 통해 우리가 전해 듣고 알고 있던 이야기를 영화, 문학, 컴퓨터 게임, 애니메이션 등 다양한 장르로 발전시킨 영역을 말한다. 디지털 매체의 가장 큰 특징은 상호작용성과 네트워크성과 복합성을 들 수 있다. 이런 특성은 실체의 재현이라는 이미지의 근본적인 성격을 상상력의 발현이라는 새로운 차원의 개념으로 요약할 수 있다. 필자는 이 글에서는 디지털 스토리텔링을 미시적 관점으로 바라보며 인터넷이란 매체로 한정 짓고 인터넷에 정기적으로 연재되는 만화를 텍스트로 하여 디지털 스토리텔링으로 만화를 연재하는 작가와 그 만화를 보고 읽은 후 댓글을 달고 메일 또는 블로그 등을 통하여 읽은 후의 감상을 표현하는 독자의 상호적인 행위를 중심으로 한정지었다.

기존에는 이야기를 전달하려면 가까이 있는 사람에게 구전으로 하든지, 먼 곳에 있는 사람은 편지로 전달하는 게 전부였다. 따라서 어떠한 이야기를 전달함에



dCollection @ jeju

있어 시간적 · 공간적으로 많은 제약을 주었다. 하지만 디지털 매체의 등장은 이러한 시간적 · 공간적인 사이를 단숨에 해결해 주었고 전파는 물론 새로운 창작을 거듭함에 있어서도 영향을 미쳤다.

이러한 까닭으로 디지털 매체에 의한 소통방식을 다룬 대한 최근의 논의에는 '상호작용성' 이 그 중심에 놓여 있다. 작가와 독자, 창작자와 수용자, 발신자와 수신자의 관계에 있어서 활자매체가 가지는 일방적, 선형적 전달 양식이 양 방향적, 비선형적 혹은 다선형적 양식으로 바뀌어가고 있다. 일단 인쇄되면 그 내용과 순서가 고정될 수밖에 없는 텍스트 형식의 서사와 달리, 상호작용적 서사에서는 독자와 청중이 그 구성에 참여하는 것이 허용되고 이로 인해 이야기 행위가 일어날 때마다 구조와 내용이 변화되어 갈 수 있다. 서사에 있어서 디지털 기술에 의한 이와 같은 변화는 최근에 '디지털 스토리텔링' 이라는 용어로 수렴되어 가고 있다. 이것은 이야기 자체는 물론 그 이야기가 디지털에 의해 구성되고 전달되는 현재의 행위가 중요시되는 개념으로 이해할 수 있다. 이때의 '행위' 를 이루는 것은 이야기를 전달하는 기술적 조건인 디지털과 그 방식인 상호작용성이다.[21]

디지털 미디어 기술의 눈부신 발전은 인류의 오랜 이야기가 새롭게 재구성 된 다양한 문화콘텐츠의 중심에서 우리의 설화에 자리를 마련해 주는 역할을 했다. 설화 디지털 콘텐츠는 오랜 시간적 거리에도 불구하고 인문학적 정신과 과학적 기술의 가장 밀착될 수 있는 영역임을 우리에게 시사하며 문학을 통한 문화의 확장의 길을 열었다.

고전문학뿐만 아니라 이야기의 형식을 가지고 있는 모든 서사 물은 이미 한차례 독자에게 그 속에 담긴 '무엇' 즉, 내용을 전달해 왔다. 이 또한 스토리텔링이다. 하지만 IT기술이 발달함에 따라 이들 서사물은 PC와 같은 매체로도 수용되고, 각 매체의 성격에 맞게 또 한 번의 스토리텔링 과정을 거치게 된다. 이 과정에서 스토리텔링은 내용만을 전달하는데 그치지 않고 그 내용을 '어떻게' 이야기하는가에 초점을 맞추게 된다. 이에 대해 최혜실은 "각각의 장르들은 스토리텔링이란 공통점을 지니면서도 매체의 특성 때문에 형식상의 차이를 띠게 된다. 예를 들어 이야기가 종이 매체에서 표현될 경우 문학이 되고, 영상 매체에서 표현될 경우 영화가 되며, 디지털 매체에서 표현될 경우 게임 등 디지털 서사가 된다"[22]고 논한 바

21) 원철(2008), "디지털 스토리텔링과 자서전적 글쓰기", 인문연구 55호, 영남대학교 인문과학연구소, pp.401-402.
22) 최혜실(2006), 『문화콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, pp.104-105.



dCollection @ jeju

있다.

디지털매체에서 일어나는 모든 서사행위를 “디지털 스토리텔링” 이라고 한다. 스토리텔링이란 용어는 유아들의 학습능력을 극대화하기 위해 이야기 형식으로 꾸며서 가르치자는 유아교육 부문에서 시작된 개념으로 최근 들어 기업체의 광고, 교회의 설교에까지 응용 범위가 확장되었다. 기존 서사 개념의 인쇄매체와는 다른 특성을 가진 디지털 매체에 사용하기에는 무리가 있다는 인식에서 보다 원형적인 개념인 스토리텔링이 디지털 매체에서 행해지고 있는 서사행위에서도 사용되게 된다. 인쇄매체 이전부터 이야기를 보고 듣는 것은 인간의 기본욕구이고 즐거움이다. 문학, 영화, 컴퓨터 게임과 같은 모든 장르가 이야기한다는 공통점을 지니면서도 매체의 특성 때문에 형식상의 차이를 띠게 된다. 디지털 스토리텔링은 보통 네 가지 형태로 나누어진다.

첫째가 디지털 매체의 하이퍼텍스트 기능은 사용하지 않고 네트워크 기능만을 사용하는 형태인 네트워크 문학이다. 종이 위에 쓰던 글을 단순히 컴퓨터로 이동시킨 것에 지나지 않아 기존의 문학과 특별히 다른 점이 없으나, 누구나 자유롭게 글을 올릴 수 있는 네트워크상의 특징으로 개방적이다. 둘째가 멀티미디어 기능을 적극적으로 활용해 몰입할 수 있는 가상현실을 창조해 게이머의 취향, 능력, 관심에 따라 이야기를 전개해 나가는 컴퓨터 게임이다. 셋째는 아직은 실험 단계에 있는 인터렉티브 영화(interactive movie)이다. 웹이 가진 하이퍼텍스트의 특성 중 양 방향성을 적극 도입해서 관객의 클릭이란 선택 행위를 통해 스토리가 진행되는 영화이다. 넷째는 하이퍼텍스트의 기능을 살려서 비선형적이고 다층적인 이야기를 전개할 수 있고, 네트워크 기능을 활용해 독자가 이야기의 진행도 결정하고 직접 이어서 쓸 수도 있는, 멀티미디어 기능을 가진 하이퍼텍스트 문학이다.[23]

이러한 다양한 디지털 스토리텔링도 결국 바탕은 ‘스토리’ 에 두고 있다. 이야기를 기반으로 한다는 것은 기존의 스토리텔링과 동일하지만 디지털 스토리텔링을 기존의 스토리텔링과 그 매체를 달리한다는 차이점이 있다. 이야기를 기반으로 한다는 점에서 설화와의 연관성도 배재할 수 없다.

설화의 전래는 그 이야기가 가지는 보편성과 개별성을 가지기 때문이라 할 수 있는데 이러한 설화적 특징과 디지털 기술의 만남은 오래된 시간적 거리에도 불구

23) 곽정연(2006), “효과적인 디지털 스토리텔링을 위한 인쇄매체와 영상 매체의 심리묘사 비교연구” , 독일문학 제97집, 한국독일언어문학회, pp.158-159.



dCollection @ jeju

하고 인문정신과 과학정신이 잘 밀착되어지는 영역임을 시사한다. 이렇듯 디지털 기술의 눈부신 발전은 인류의 오랜 이야기가 새롭게 재구성된 다양한 문화콘텐츠의 중심에 설화의 자리를 마련해 주었다. 이를 통해 우리는 설화의 과거, 현재, 미래를 자유롭게 오갈 수 있게 되었다.

스토리텔링을 제대로 활용하기 위해서는 단순하고 정적인 이야기를 상투적이고 동적인 이야기로 재창조할 수 있어야 한다. 오늘날과 같은 디지털 시대에서 스토리텔링이 다시 주목받는 이유는 전통적인 소설이나 드라마와 같은 이야기 전달 방식이 디지털 매체의 발달로 작가와 독자 사이에 상호성을 가지게 되었기 때문이다.

스토리텔링의 형태가 변하면서 시대에 맞는 다양한 콘텐츠를 생산해 낼 수 있다. 구술 시대에 유행하던 하나의 이야기는 문자시대에 와서 책으로 남겨지게 되고 세월이 흘러 영상 시대가 도래 하면서 영화와 드라마, 게임으로 전환될 수 있으며 이것은 또한 연극, 뮤지컬, 광고, 애니메이션 등과 같은 문화콘텐츠 전반에 적용될 수 있는 것이다. 대중은 영화, 텔레비전(방송), 소설, 만화(애니메이션), 게임, 공연예술, 인터넷모바일과 같은 매체를 통해 다양한 이야기를 접하게 되며 동일한 이야기라 할지라도 각 매체에 따라 '이야기되는' 형태가 다르며, 그것을 수용하는 대중들도 각기 다른 감상을 하게 된다. 즉 서사의 형태를 가진 모든 문학작품이 문화콘텐츠 산업의 기반이 되는 것이다. 문화콘텐츠는 광범위하게 문학 · 미술 · 음악 · 공연 등 순수예술을 비롯하여 일반 대중을 상대로 한 영화, TV 드라마, 대중음악 그리고 디지털 콘텐츠로 새롭게 부각되고 있는 게임 · 애니메이션 · 캐릭터 부문에 이르기까지 다양한 영역을 포함한 의미를 가지고 있다.

여기서 '디지털' 이란 정보화가 확산되면서 많은 정보의 핵심과 내용을 만날 수 있는 확대된 공간을 지칭하거나 새로운 문화를 수용할 수 있는 매체를 뜻하기도 한다. 이것은 아날로그와는 상반된 의미로 아날로그 상태에서 일방향성을 갖고 있던 정보가 디지털 상에서는 생산자와 소비자(수용자)간에 쌍방향으로 콘텐츠의 전달과 수용이 이루어진다는 것이다. 이처럼 쌍방향으로 소통이 가능한 디지털 사회에서는 문화콘텐츠도 디지털 매체를 통한 새로운 콘텐츠의 생산과 새로운 형태의 수용이 가능해진다. 창의력과 경쟁력의 보고인 문화원형을 가공하여 매체의 특성에 맞도록 재구성한 스토리텔링은 영화, 애니메이션, 연극, 뮤지컬, 모바일 콘텐츠, 게임, 광고 등에 활용되면서 괄목할 만한 성과를 거두고 있다. 따라서 설화를 현대적으로 전승하고 문화콘텐츠 산업화 전략으로 활용하기 위해 매력 있는 서사구조를



dCollection @ jeju

지닌 설화를 스토리텔링하는 구체적인 방법을 개발할 필요가 있다. [24]

종합하여 보면, 디지털 스토리텔링이란 디지털 기술을 매체 환경 또는 표현 수단으로 수용하여 이루어지는 창작 기술이다. 혹자는 디지털 스토리텔링, 디지털 서사, 문화콘텐츠 창작방법 등 새로운 서사의 물결은 한순간 유행일 뿐이라고 외면한다. 혹자는 영화나 게임과 같은 공격적인 뉴 미디어 때문에 20세기 최고의 이야기 예술 형식인 책이 사라지고 있다고 개탄한다. 물론 디지털 스토리텔링은 아직까지 학문적으로 탄탄한 기반을 다지지 못했고 여전히 진행형으로 변모하고 있으며 산업과 불가분의 관계를 맺고 있기 때문에 정통서사학파의 비관적 지적은 당연한 것일 수도 있다. 그러나 디지털로 대변되는 뉴 미디어 시대에도 여전히 대중들은 이야기에 열광하며 이를 적극적으로 생산하고 소비하고 있다는 사실을 우리는 주지해야 한다.

디지털 서사 환경 속에서 스토리는 소설이 가장 명확하게 보여준, 시간에 따른 서사 전개에만 더 이상 의존하고 있지 않다. 컴퓨터 게임의 스토리에서 특히 잘 드러나듯 공간에 따른 서사 전개가 더 중요하게 부각되고 있는 것이다. 시각적 효과를 중시하는 디지털 미디어의 속성상 이는 자연스런 방향으로 생각된다. 더욱 시각적 효과를 극대화하기 위해서는 디지털 미디어에 의해서만 표현 가능한 공간, 즉 상상 공간에 대한 요구가 요청된다. 디지털 미디어로 표현되는 대개의 스토리 소스들이 신화나 민담 등에서 차용된 데에는 이러한 이유가 그 기저에 깔려 있다. 그래서 디지털 미디어 시대의 문화콘텐츠는 필연적으로 신화나 민담을 요구하게 된다. 공간을 중심으로 한 몇 개의 스토리들이 모여 거대한 스토리를 구성하는 디지털 스토리텔링의 방식은, 민담이나 신화가 각각 모티프, 신화소를 매개로 더 큰 스토리텔링을 구축하는 방식과 유사한 바, 민담이나 신화는 문화콘텐츠와 자연스럽게 결합될 수 있는 가능성을 이미 내재하고 있었던 셈이다. 특히 신화는 기록 서사의 대표적 양식인 소설의 자양분이 되었을 뿐만 아니라, 암각화, 벽화, 신상 등의 시각적 형태로서도 이미 제작되기도 했으며, 구비서사시라는 시청각적 연행 예술로서 향유되기도 했다는  점에서 볼 때, 신화는 이미 전통적 의미에서의 '문화콘텐츠'와 긴밀한 연결고리로 맺어졌던 갈래이기도 한 것이다.[25]

문화콘텐츠와 고전서사는 당대 대중들이 가지고 있는 문화적 가치를 수렴하고,

24) 김미진(2008), 앞의 논문, p.11.
25) 최원오(2007), 앞의 논문, pp.233-234.



dCollection @ jeju

이를 통해서 산출된 것으로써 대중적 지지를 확보함으로써 스스로를 확대 재생산한다는 공통점을 가지고 있다. 문화콘텐츠의 등장과 더불어 주목받는 스토리텔링이다. 스토리텔링은 오늘날에 갑자기 등장한 것은 아니다. 스토리텔링은 본디 '이야기를 들려주는 것, 혹은 '구전을 말하는 것' 을 의미하는 말이었다. 스토리텔링이란 말은 낱말 구조에서도 볼 수 있듯이 이야기를 전달하는 행위를 지칭하는 것이다. 이야기하기는 인간의 근원적인 욕망이자 인간이 자신의 삶과 세계를 해석하는 방식이다. 즉, 스토리텔링에는 인간의 자신의 목소리를 드러냄으로써 외부와 소통하고자 하는 표현과 전달의 의도가 내포된 것이다.

그런데 문화콘텐츠가 산업으로 기능하는 오늘날 스토리텔링은 단순히 이야기를 전달하는 것 이상의 의미를 가지게 되었다. 광고, 인포테인먼트[26] 등과 같이 지식과 정보를 효과적으로 가지게 된 것이다. 영화, 드라마 등과 같이 오락적 기능을 가진 이야기로서 경제적 부가가치를 창출하기 위한 1차 콘텐츠로서도 주목받게 되었다. 과거 문학과 예술로서 심미적 기능을 하던 스토리텔링이 산업화에 따른 시장경제 체제에서 경제적 이윤을 창출하는 새로운 요소로 등장한 것이다.

이 글에서는 문화콘텐츠와 스토리텔링에 대한 이와 같은 관점을 전제로 하여 문화콘텐츠 스토리텔링의 창작 소재로서 고전서사의 가능성을 탐색하고 그 활용방안을 모색하고자 한다. 오늘날은 디지털 매체를 통한 대량 복제와 인터넷을 기반으로 한 동시 접속이 가능한 시대이다. 기술의 발전과 새로운 매체 환경은 다수의 사람이 동시에 쌍방향 커뮤니케이션을 할 수 있는 다중적인 상호작용을 가능하게 만들었다. 문화콘텐츠의 수용자들은 과거의 예술 향유자와 달리 수동적 입장에서 벗어나 적극적인 참여 주체로 변화하고 있다. 이에 따라 대중의 다양한 욕구에 부합하는 멀티미디어에 담기는 내용물, 즉 콘텐츠에 대한 관심이 필연적으로 급증하고 있다.

삶의 현장에서 이야기를 향유하는 것이 앞에서 살핀 형태별 속성에 의해 확연히 구분되는 것인가 하면 그렇지는 않다. 말로 구성된 이야기라 하더라도 종류는 다양하다. 이는 이야기의 본질과 밀접한 관련이 있다. 사람들은 그들이 경험하는 수많은 것들을 갖가지 종류의 크고 작은 이야기로 엮는다. 비단 자신의 일이나 경험뿐만 아니다. 사람들이 가지고 있는 무궁무진한 상상력 또한 인상적인 이야기로 엮

26) [infotainment], 정보(information)와 오락(entertainment)의 합성어로, 정보의 전달에 오락성을 가미한 소프트웨어 또는 미디어를 가리키는 용어. 학습을 위한 읽기 전용 콤팩트디스크 기억 장치(CD-ROM), 인터넷상의 학습 전문 사이트 등에 이런 유형이 많다.



dCollection @ jeju

어질 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 윤택하게 하는 수단이다.

인간의 삶이 다양하고 생각이 다양한 만큼 이야기의 영역도 넓고 형태도 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. 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.

디지털문화 시대의 창작기술은 전 세대인 인쇄문화를 계승함과 동시에 더욱 발전시키고 있다. 아울러 구비문학 시대의 일부 기법을 부활시키기도 한다. 디지털 문화 내에서 생산 · 소비되는 콘텐츠들은 기존의 미디어와 상호작용적인 관계를 맺고 있다. 현대에는 문자보다 시각에 근거한 시청각적 동영상 시퀀스의 형태로 이야기를 생산, 소비하는 비중이 높아지고 있다. 문자, 이미지, 영상 등 다양한 형태를 입고서 21세기에도 이야기는 끊임없이 계속되고 있다. 새로운 음식은 새로운 그릇에 담아야 제 멋이 나는 것처럼 집단 지능에 의해 창작 및 소비되는 디지털 시대의 콘텐츠는 새로운 창작 기술인 디지털 스토리텔링을 통해서 이해해야 할 것이다.

# Ⅲ. 설화의 스토리텔링

## 1. 설화의 내용

자청비 설화는 '자청비' 라는 한 여성인물이 농경신인 세경신이 되기까지의 과



dCollection @ jeju

정을 이야기하는 서사무가이다. 자청비는 제주도 사람들이 농사를 지으면서 섬기기 시작한 농경, 오곡의 여신으로 '세경 할망' 이라 부른다. 그녀는 자신의 삶을 개척해 나간 자립적인 여신으로 제주의 여인상을 대표하고 있다. 자청비 이야기는 '세경본풀이' 에 자세히 전해져 오는데, 그 내용이 상당히 길며 서사적인 구조를 가지고 있다. 이 '세경본풀이' 는 농사의 풍작을 기원하는 백중 굿이나 마불림 제, 용왕맞이 굿 등에서 불리고 있다. 이러한 이유로 이 설화는 신화적인 입장에서 해석한 경우가 많았는데 그 해석을 크게 둘로 나누면 하나는 자연의 생명력이 여성의 생산력과 밀접하게 관련된다는 신화적 해석에 입각한 관점[27]이고, 다른 하나는 여신의 형상화에 당대 여성의 어려운 현실과 이상향을 반영하였다는 관점[28]이다. 이 자청비 설화는 다른 일반 신들의 이야기에 비해 남녀의 애정이 담긴 설화로 내용이 풍부할 뿐만 아니라, 사물의 기원 역시 다양하게 제시되는 주요한 이야기 자료이다.

우리가 흔히 알고 있는 여신의 이미지는 성별이 '여성' 이라는 점을 들어 그와 관련되어 있다. 어떠한 '신(神)' 이 만들어 짐에 있어, 그것은 편의상 '여성성' , '남성성' 으로 집약되는 각 성별의 고유의 성향들을 이용하고 있기 때문이다. 남자로 태어났어야 할 운명이 뒤바뀌어 여성으로 태어나게 된 자청비는 그간 우리가 흔히 생각할 수 있는 여신의 이미지와는 좀 다르게 나타나 있다. 자청비 이야기는 집약되어 있는 어느 한 쪽의 성(性)으로서 나타나 있다기보다 '여성성' 과 '남성성' 이 동시에 공존하여 겉으로 드러나 있게 보이고 있다. 이 자청비의 이야기는 제주도의 '굿' 중에 하나인 세경본풀이의 이야기이다. 세경본풀이는 자청비의 이야기를 중심으로 매우 다양한 이야기 해석이 존재한다. 다른 이야기에 들어 있지 없는 이야기도 있고 약간은 다른 내용으로 이야기가 진행되고 있기도 하다.

자청비는 유달리 당당한 여인의 모습을 하고 있다. 그녀의 출생부터가 뒤바뀐 운명임에 일차적인 이유가 있기도 하지만, 이 이야기의 배경이 '제주도' 라는 지역적 특징도 한 몫 하고 있을 것이다. 제주도는 예로부터 돌, 여자, 바람이 많다는 삼다도로 불리었다. 돌이 많고 바람이 많은 '섬' 의 척박한 환경 속에서 제주도 여성들은 강인하게 살아왔다. 또 굿은 어업은 남성들의 목숨을 앗아갔고 그로 인해 남성 인구가 여성에 비해 낮아 여성이 특히 많은 것이다. 그래도 좌절 하지 않고 험한 '섬' 에서 그녀들은 굳게 버텨왔다. 이러한 제주 여성들을 일러 '남자 없이도

27) 신태수(2006), "세경본풀이의 世界觀的 基底와 談論 構造" , 어문학 제91호, 한국어문학회.
28) 심치열(2006), "제주도 서사무가에 나타난 주인공의 연속적 서사진행과 그 의미 - <삼승할망본풀이>,<삼공본풀이>,<세경본풀이>를 중심으로" , 한국언어문학 제59집, 한국언어문학회.



dCollection @ jeju

잘 사는 여성’ 이라고 했다고 한다. 온갖 고난을 스스로 이겨내는 자청비의 모습에서 이러한 점을 떠올릴 수 있을 것이다. 자청비 이야기에서는 ‘누군가의 도움’ 이 좀처럼 나타나지 않는다. 난관에 부딪힐 때마다 스스로 하나의 관문을 통과해야 했고, 범상하지 않은 능력의 소유자가 되는 모습에서 자청비의 강한 자립성을 보여준다.

자청비의 출생과정에서는 모자람의 요소가 들어있다. 이 이야기에서는 동개남은 중절로 수륙재를 들이러 가야하는데 길이 험에 겨워 서개남 무광절로 수륙재를 올렸다는 ‘모자람’ 이 들어있다. 또 다른 이야기 에서는 시주할 물건이 모자라게 되어 아들 대신 딸을 점지 했다고 하는 이야기도 있다. 이러한 ‘모자람’ 의 요소는 과거 남성중심 사회에서 상대적으로 낮은 위치에 있는 여성의 모습이 드러나며 무언가 부족한 상태의 인물이 탄생하게 됨을 보여준다. 그녀의 이름이 자청비로 정해진 데에는 이러한 결과를 자청했다는 한탄의 소리가 있을 수도 있겠지만, 스스로 청해 태어났다는 능동적인 의미로도 해석할 수 있다. 실제로 그녀의 모습은 수동적이고 고전적인 옛 여인이 아니라 당당하고 능동적이며 진취적인 여성으로 그려진다. 그녀와 문도령과의 연애담을 보더라도 먼저 손을 내미는 쪽은 항상 자청비였다.

남성으로 태어났어야 할 자청비와, 한날에 태어난 여자아이의 종이 되어야 할 정수남 사이는 대립되는 존재로 그려지고 있다. 성격이나 행동, 능력 면에서 그 둘은 정반대로 나타난다. 정수남의 손이 왜 고운가라는 이유를 묻고 그것을 실천해보는 그녀의 모습은 호기심이 많고 진취적이라고 할 수 있을 것이다. 그에 비해 정수남은 만사가 귀찮다는 듯 먹고 자는 일밖에 모르고 특별히 할 줄 아는 것이 없어 보인다. 남자와 여자라는 성별과, 성격 또한 반대인 이 둘 사이는 인간의 이중적 모습과 닮아 있다. 자청비와 정수남이 보이고 있는 대립되는 성향은 한 인간의 내면에 대립하는 양면적인 잠재적 측면이 표출되는 모습을 보여주고 있는지도 모른다. 낮에는 착한 박사의 모습에서 밤이 되면 야수로 변하는 지킬박사의 이야기에서처럼, 외동딸이라는 콤플렉스를 앓고 있을 법한 자청비의 억눌려 있는 이면의 성격이 정수남으로 표출되고 있는 것은 아닐까 한다.

하늘 옥황 문곡성 문도령과 땅에 사는 자청비의 결합은 그들이 농경의 신이란 점에서 의미를 보인다. 이야기 줄거리에 따르면, 후에 사이가 틀어져 자청비가 땅으로 내려오게 되면서 하늘에서 곡식을 얻어오고 이것을 땅에 내려 농사를 짓게 된다. 이때 왜 문도령에게도 상세경 자리를 내주었을까 하는 의문이 드는데, 그것은



dCollection @ jeju

아마도 농사라는 일의 특성 때문일 것이다. 농사에서는 종자라던가 흙이 좋아야 하기도 하지만 일조량, 강수량 등 하늘의 도움이 절실히 필요하게 된다. 그 때문에 얄미운 문도령에게도 상세경의 자리를 내주지 않았을까. 이것은 상/중/하의 위치적 관계에서도 그 모습을 보여주고 있는데, '상' 의 위치를 갖게 되는 문도령에게 상세경을 준 것은 하늘을 신성시 하는 의식이 담겨져 있는 것으로 보인다. 덧붙여, '하' 의 위치인 정수남은 그의 신분이 종이라는 점에서 비롯된다고도 볼 수 있다. 하경의 일이 가축을 이용하여 밭을 갈았다는 점에서 천한 신분인 정수남이 하세경의 신이 된 이유를 추정해 볼 수 있겠다. 또한 자청비가 '중' 의 위치인 중세경의 신이 된 것은 천상계과 지하계의 사이인 지상계에 속한 인간 세상에 몸을 담고 있음이 표현되었다고 할 수 있을 것이다.

농사를 관장하는 여신 자청비는 여성성과 남성성을 두루 지닌 모습을 보여준다. 오히려성별을 넘어서 하나의 독립된 모습으로 존재한다. 이야기를 보면 여성이라는 특정한 성별은 큰 범주로 사건을 만들지만 그 속에서 보이는 자청비의 모습은 여성을 넘어서 단순히 존재인 것이다. 그것은 남성성과 여성성의 공존으로도 보게 되면서 자청비는 특수하다고 할 수 있다. 이 자청비가 농사의 신이라는 점은 그녀가 여성으로서 출산을 상징한다는 점도 있지만, 출산이 남성과 여성의 공동합작품이라는 점에서 남성성과 여성성이 동시에 내재되어 있는 모습에서 좀 더 완전한 존재로 부여 받고 있는 것은 아닐까 하는 생각이 든다.

이러한 특징을 지닌 '세경본풀이' 는 자청비라는 지상계의 여자가 하늘 옥황문도령이라는 남자를 만나 사랑을 느끼고 그 사랑을 이루기 위해 우여곡절을 겪고 나서 마침내 농사신인 세경신으로 좌정되는 내용이 주축을 이룬다. 세경신은 자청비만이 아니라 그의 남편 문도령 그리고 자청비와 한날한시에 태어난 하인 정수남도 함께이다. 그녀는 지혜롭고 당차며 자신의 삶을 적극적으로 일구어 가는 능동적인 인물로 그려져 있다.

반면에 문도령은 책임감도 떨어지고 사려 깊지 못하면서 수동적인 밋밋한 인물이다. 그럼에도 뒷날 문도령은 상세경, 자청비는 중세경으로 자리하게 된다. 남성중심적인 세상을 벗어나지 못하고 그 속에 들어가야만 하는 시대적 제약을 받은 여인 자청비와 주변 사람들에 얽힌 얘기인 세경본풀이는 먼 과거의 얘기, 특별한 인물에 관한 이야기 같지만 지금 우리가 살고 있는 시대와 사람들 속에서도 볼 수 있는 모습을 많이 갖고 있다. 이 자청비 일대기를 이야기한 설화의 중요 내용을 요약



dCollection @ jeju

하여 보면 다음과 같다.

1) 옛날 짐진국 대감과 조진국 부인이 부를 누렸으나 이들에게는 오십이 되어도 자식이 없어 항상 탄식을 하며 지낸다.

2) 어느 날 동개남 상저절 대사가 권제삼문을 받으러 와서 절에 시주를 하고, 백일 불공을 드리면 자식을 볼 것이라 하였다.

3) 부부는 백일을 정성껏 기도하였으나 시주가 한 근이 부족한 아흔아홉 근이라 아들이 아닌 어여쁜 딸아이를 얻게 되었다.

4) 부부는 자청하여 낳은 자식이라 하여 이름을 '자청비' 라 짓는다.

5) 십오 세가 된 자청비는 주천강 연못에 빨래하러 갔다가, 거무 선생에게 공부하러 내려온 옥황 문곡성의 아들 문도령을 만난다.

6) 문도령은 자청비에게 마실 물을 청하는데 자청비는 바가지에 버들잎을 띄운다.

7) 문도령에게 반한 자청비는 집에 가서 남장을 하고, 문도령에게 자신을 자청비의 남동생이라고 속이고 그를 따라 글공부하러 길을 나선다.

8) 두 사람은 서당(같은 방)에서 기거하며 공부하는데, 그는 점점 자청비가 여자일지도 모른다고 의심한다.

9) 그는 자청비가 여자인 것을 밝히려는 마음으로 오줌 멀리 누기 시합을 하자고 제의하나 자청비는 여자로서의 의심을 씻고 기지로써 모면한다.

10) 문도령은 서수왕 딸에게 장가들라는 아버지 문성왕의 편지를 받고 떠나려 하자, 자청비는 집으로 돌아오면서 냇가에서 문도령을 원망하면서 자신이 여자임을



dCollection @ jeju

알리는 글을 버들잎에 써서 띄워 보낸다.

11) 문도령은 자청비의 집을 찾아 함께 사랑을 확인한 후, 술 석 잔을 나누어 마시고 그는 박씨 한 알과 얼레빗 반쪽씩 나누어 갖고 노각성 자부줄을 타고 하늘로 올라간다.

12) 그러나 심은 박씨에서 박이 열려도 문도령은 돌아오지 않는다.

13) 어느 날, 하인 정수남에게 일을 시켰더니 그는 나무하러 갔다가 소 아홉, 말 아홉 마리를 모두 잡아먹고 자청비에게 문도령을 구하다가 그랬다고 거짓말을 한다.

14) 문도령을 그리워하던 자청비는 정수남을 용서하고 문도령을 만나기 위해 정수남과 함께 깊은 굴미굴산으로 간다.

15) 이때 정수남은 자청비를 겁탈하려고 하자, 자청비는 무릎을 베고 누우라며 달래어 그가 잠들자  청미래덩굴을 그의 왼쪽 귀에서 오른쪽 귀로 찔러 죽여 버린다.

16) 자청비가 집으로 돌아와 정수남을 죽인 사실을 부모에게 말하자 부모의 성화에 종의 일을 하다가 그 일이 너무 고되어 정수남을 살리기 위해 집을 나온다.

17) 집에서 쫓겨나와 자청비는 남장을 하고는 서천꽃밭으로 가서 꽃밭을 망치는 붕새를 유인하여 잡고, 그 공로로 꽃감관 황세곤간의 막내사위가 된다.

18) 이 때 서천꽃밭에서 살 오를 꽃, 뼈 오를 꽃, 환생 꽃을 구한 후 과거를 보러간다고 핑계를 댄다.

19) 그녀는 그 꽃들을 가지고 굴미굴산에 가서 정수남을 살려내고 함께 집으로 돌아온다.



dCollection @ jeju

20) 집으로 돌아간 그녀를 보고 부모는 계집아이가 마음대로 사람을 죽였다 살렸다 한다며 오히려 크게 꾸짖고, 그녀를 다시 내쫓는다.

21) 집에서 다시 쫓겨난 후 떠돌던 그녀는 주모 땅에서 공단을 짜는 주모할망을 만나게 되고, 자청비의 공단 짜는 솜씨를 보고 수양딸로 삼는다.

22) 주모할망은 문도령이 서수왕 따님아기에게 장가갈 때 입을 옷을 만들고 있었고, 자청비는 자신의 이름을 비단에 짜 넣는다.

23) 주모할망이 그 비단을 문도령에게 가지고 올라가자 이를 알아본 문도령이 다음 날 자청비를 찾아온다.

24) 자청비가 문도령에게 손가락을 내밀어보게 하고는 바늘로 찌르자, 이에 화가 난 문도령은 하늘로 올라가 버린다.

25) 주모할망은 자청비를 조신하지 못하다며 내쫓는다.

26) 집에서 쫓겨난 자청비는 머리를 깎고 중이 되어 다닌다.

27) 그녀는 문도령이 그녀를 잊지 못해 그녀가 목욕하던 물을 길어오도록 심부름 온 옥황궁녀들과 만난다.

28) 그녀는 물을 준 대가로 옥황궁녀들과 함께 하늘로 올라와 문도령과 재회한다.

29) 문도령은 부모에게 자청비와 결혼할 것을 말한다.

30) 문도령의 어머니는 며느리감으로 서수왕 딸을 정해놓고 있었기에 자청비에게 며느리 되는 과제를 내린다.



dCollection @ jeju

31) 자청비는 쉰 자 구덩이를 파고 숯 쉰 섬을 채운 후 불을 놓고, 그 위에 칼날이 선 다리를 놓아서 타 나가고 타 들어오는 과제를 통과한다.

32) 이때 내려서다 뒤꿈치를 베여 피를 흘리니 속 치맛자락으로 피를 닦는다.

33) 핏자국을 본 문도령의 아버지가 이유를 묻자 자청비는 한 달에 한 번 월경을 하기 때문이라고 대답하고는 무사히 과제를 통과하여 문도령과 혼인한다.

34) 자청비와의 시합에서 진 서수왕 딸은 화가 나서 죽으면서 새 몸이 되는데, 머리로 두통새, 눈으로 흘깃새, 코로는 악심새, 입으로는 헤말림새가 되어 온갖 사기(邪氣)를 일으킨다.

35) 자청비는 문도령과 행복하게 살다보니 서천꽃밭의 막내 딸이 생각나서 문도령에게 서천꽃밭 막내 사위가 되었던 과거를 이야기하며 서천꽃밭을 오가며 보름씩 살아달라고 부탁한다.

36) 하지만 서천꽃밭으로 간 문도령은 돌아오지 않는다.

37) 그녀는 거짓으로 부모의 부고를 알리는 편지를 보내고 문도령은 놀라서 급하게 돌아온다.

38) 이때, 문도령과 자청비의 옷차림으로 인한 상제 옷차림이 여기서 유래한다.

39) 하루는 궁 안에서 문도령을 죽이고 자청비를 푸대쌈한다는 소문이 난다.

40) 문도령은 주는 술잔을 요령껏 피했으나, 집에 돌아오는 길에 외눈할망에게 속아 독주를 마신 문도령이 죽는다.

41) 자청비는 기지로써 위험에서 모면한다.



dCollection @ jeju

42) 자청비는 서천꽃밭으로 가서 환생 꽃을 가져와 문도령을 살려낸다.

43) 그녀는 하늘의 변란이 일어나자 수레멸망악심꽃을 꺾어와 변한을 막고 전공으로 물과 땅을 받고 오곡과 열두시만국을 달라고 한다.

44) 이후 그녀는 문도령과 함께 칠월 십사일 인간계로 내려온다.

45) 오곡씨를 가지고 인간 세상에 내려온 자청비는 굶주리고 있는 정수남을 만난다.

46) 이 때 그녀는 그에게 머슴 아홉에 소 아홉을 거느린 밭에 가서 점심을 얻어먹고 오라고 시키나 욕만 듣고 쫓겨나자 그녀는 그 밭에 대흉년이 들게 한다.

47) 다시 한 번 그녀는 정수남에게 늙은 부부가 쟁기도 없이 호미로 농사를 짓는 밭에 가서 점심을 먹고 오라고 한다.

48) 늙은 부부는 정수남을 정성껏 대접하니 그 밭은 대풍년이 되게 해 준다.

49) 자청비가 문도령과 함께 땅을 파고 씨를 뿌리다 보니 한 종류의 씨가 모자라서 자청비는 다시 하늘에 올라가 씨를 타 온다.

50) 이 때, 다른 곡식보다 파종이 한 달 늦었으나 같이 수확하게 되는데, 이 때문에 메밀은 시기가 한부중 늦다.

51) 문도령은 상세경, 자청비는 중세경, 정수남은 하세경으로 좌정된다.

이상 자청비 설화의 전체적인 줄거리를 요약하여 보았다. 이 설화는 신화 「세경본풀이」의 주요 모티브이다.「세경본풀이」의 주인공인 자청비이다. 이 본풀이는 농경신의 내력을 풀이하는 무가로서 우리나라에서는 유일하게 제주도에서 전승되고



dCollection @ jeju

있는 농경기원 신화이기도 하다. 자청비가 문도령과의 사랑을 완성해가는 과정과 세경신 - 농경신으로 좌정하게 되는 경위를 매우 드라마틱하게 전개하고 있는 이 이야기는 서사무가 중에 가장 뛰어난 작품으로 평가를 받고 있다. 그 결과 「세경본풀이」는 제주도 무가연구에서 중요 대상작품으로 다루어졌고, 이에 대한 단독 연구도 많이 이루어졌다. 이들 연구를 통해 이 작품의 신화적 성격은 상당 부분 밝혀졌고, 여성 신으로서의 자청비의 위상과 이에 대한 신화적 분석도 충실하게 이루어진 셈이다.. 그러나 무엇보다 「세경본풀이」가 흥미와 관심을 끄는 점은 주인공인 자청비의 캐릭터이다.

자청비는 사건의 중심에서 문도령을 리드해 가며 자신의 의도와 욕망을 실현시켜 나간다. 능동적이며 적극적인 제주도 여성신들 중에서도 가장 돋보이는 존재일 뿐 아니라, 우리 고전문학 전체를 통틀어 보기 드물게 매우 역동적인 여성 캐릭터이다. 기존 논의들에서도 이런 점에 주목하여 자청비를 주체적인 여성 인물로 강조하였다. 자청비는 남편인 문도령에 비해 뛰어난 활약을 펼쳤음에도 그보다 낮은 지위인 중세경에 좌정되었다는 측면에서 주체성에 대해 의문이 제기되기도 하였다. 가부장적 남성중심 사회의 지배 이데올로기가 반영되어 여성이라는 이유만으로 남편에게 성세경의 지위를 내주었다는 것이다. 그러나 그녀는 스스로 사랑의 대상을 선택하였고, 주도적인 입장에서 남성을 리드하며 사랑을 완성해 간다. 자청비의 삶에서 흥미로운 점은 사적인 영역보다 공적, 사회적인 영역에서 그 능력을 인정받았다는 점이다. 필자가 주목하고 있는 점도 바로 여기이다. 이 관점에서 보면 상세경과 중세경이라는 관계를 남성 중심적 지배질서에 의해 여성의 지위가 격하된 구조가 아닌, 여성 중심의 새로운 관계 맺음으로 해석할 수 있기 때문이다.[29]

## 2.『집으로 가는 길』의 스토리텔링

소설 『집으로 가는 길』[30]은 작가 이명인의 제주의 자청비 설화를 모티브로 하여 현대적 감각으로 스토링텔링하여 지은 소설이다. 제주도 토속 신앙을 배경으

29) 고은지(1999), "「세경본풀이」여성인물의 형상화 방향과 내용 구성의 특질", 한국민속학 제31집, 한국민속학회, pp.54-55.
30) 이명인(2000), 문이당



dCollection @ jeju

로 인간의 삶과 사랑을 이야기한 이 소설은 농사의 여신 자청비, 서천꽃밭 사라대왕, 저승길 길라잡이 강림, 설문대 할망 등 제주도의 토속 신들에게 인간의 속성, 사람 냄새를 부여했다는 평을 듣기도 한다. 이명인은 이 소설에서 자청비 설화의 내용을 골자로 했다기보다 인물의 캐릭터를 그대로 살리면서 줄거리는 현대에 맞게 비교적 많은 변화를 가미하였다. 인간과 신이 어울려 살았던 시절의 낭만을 그리워하는 저자의 아쉬움이 담뿍 담겨 있는 소설이다. 소설의 대략의 내용을 정리하면 다음과 같다.

1) 큰아들 강림이 해녀 그림을 가지고 오자 홍로는 알 수 없는 불안감에 휩싸인다.

2) 이어 아내 사라, 작은아들 유림의 수중 사고나 나자 홍로의 불안은 더욱 커진다.

3) 무병에 걸려 병적으로 해녀 그림만을 그려오다, 이혼한 뒤 고향인 제주도에 와서도 같은 그림만을 그리는 채운을 보고 상국은 채운의 생모 청비를 떠올린다.

4) 무당의 딸이자 기철의 양녀인 청비와 제민의 아들인 홍로는 구덕혼사를 한 사이였으나 제민이 병환으로 앓아 눕자, 제민의 아내 설씨는 혼사를 미루다가 제민의 죽자 홍로와 몰래 섬을 떠난다.

5) 홍로와 몰래 첫날밤을 보낸 청비는 상국의 도움으로 채운을 낳고 물질을 생업을 이어가다 사고로 죽는다.

6) 채운의 해녀 그림을 본 뒤 알 수 없는 낯익음에 이끌려 제주도로 전근 온 강림은 채운이 귀향 후 차린 카페 '물질 나간 여자' 에 수시로 드나든다.

7) 그는 채운과 급속도로 가까워지고, 청비의 유택이 있는 채운의 생가 다락방에 하숙을 든다.



dCollection @ jeju

8) 강림이 제주도로 떠난 후 홍로의 불안은 더 심해진다.

9) 설씨도 제민의 꿈을 꾸는 등 예사롭지 않은 기분에 평소와 다른 모습을 보이자 아내 사라는 그 둘을 보며 낯선 기운을 느낀다.

10) 채운을 운명이라 여기며 강림은 채운과 사랑에 빠진다.

11) 이를 보는 상국은 한편으로 기뻐하나, 한편으론 알 수 없는 불안을 느낀다.

12) 한편 채운은 카페를 접고 작은 화방을 차리고 때마침 장마가 시작된다.

13) 강림은 채운에게 프로포즈를 하고 결혼 승낙을 받으러 서울로 돌아간다.

14) 그 사이 채운은 강림의 아이를 임신했음을 알고 갈등한다.

15) 채운의 전남편 수영은 채운과의 재결합을 위해 딸인 우진을 앞세워 제주도에 온다.

16) 채운은 우진에 대한 모성애를 느꼈으나 수영의 제안을 거절한다.

17) 강림의 결혼 선언에 사라는 반대를 한다.

18) 설씨 역시 그동안 금기시 되다시피 한 제민의 얘기를 자꾸 언급하자 홍로는 강림을 보며 더욱 불안해한다.

19) 수영이 우진을 채운에게 잠시 맡긴 사이 강림이 제주도로 돌아온다.

20) 강림이 우진과 별탈없이 지내는 모습을 보며 채운은 행복해한다.

21) 분식집 여자가 불임으로 고생하는 걸 본 탓에 채운은 뱃속의 아이에 대해



dCollection @ jeju

서 죄의식을 느낀다.

22) 암매장했던 제민의 유골을 수습하고 채운도 만나볼 겸 홍로는 30여년 만에 제주도를 찾는다.

23) 제민이 묻힌 장소가 감귤원으로 바뀌어 있자 홍로는 망연자실한다.

24) 강림에게서 채운을 소개받은 뒤 채운의 낯익은 칡덩굴에 조개껍질로 엮은 목걸이를 언뜻 본 후 불안한 낯익음에 불편했던 홍로는 서둘러 서울로 돌아온다.

25) 홍로가 서울로 돌아온 뒤 제민의 묻힌 곳이 사라졌음을 안 설씨는 시름시름 앓다가 이승을 떠난다.

26) 홍로는 설씨의 유언대로 식구들에게 고향 제주도를 떠나온 연유와 아버지 제민에 관한 이야기를 하고 마음의 한 짐을 던다.

27) 채운에게서 받은 낯익음과 불안함을 풀기 위해 홍로는 다시 제주도를 찾는다.

28) 그는 강림에게서 해녀 그림의 모델이 청비이고 채운이 청비의 딸임을 알게 된다.

29) 홍로와 청비의 관계를 안 채운과 강림은 좌절하나 사랑을 포기하지는 않는다.

30) 강림은 파리로 떠나고 채운은 생모인 청비가 자주 올랐던 삼매봉에 오르며 자신을 길러줬던 상국이 그랬던 것처럼 뱃속의 아이와 함께 강림을 기다리기로 결심한다.

이상, 소설의 내용을 요약하여 보았다. 인물의 변용된 사례를 정리해 보면, 설



dCollection @ jeju

화에서의 문도령은 문홍로로, 자청비는 청비로 나온다. 설화에서의 강림차사가 변형된 강림은 홍로의 아들이며, 채운은 홍로와 청비 사이의 딸이다. 그리고 문홍로의 아내인 사라는 설화에서의 서수왕의 딸로 볼 수 있다.

소설에서 나타나는 채운이 그린 해녀 그림은 설화에서 자청비가 문도령에게 보낸 편지와 같은 역할을 한다.

> 강림의 펼친 그림을 보는 순간 홍로의 눈이 커다랗게 떠졌다. 그러고는 얼굴로 확 솟구치는 열기에 당황해서 두 손으로 얼굴을 감쌌다.
>
> "에이, 난 또"
>
> 미스 리도 부평댁도 강림의 호들갑에 속았다는 듯이 물러나 버리고, 사라도 이런 그림을 구하려고 이틀씩이나 구걸했느냐며 쯧, 혀를 차곤 카운터로 돌아가 버렸다.
>
> 신문지 반쪽보다 조금 더 클 성싶은 캔버스에 바다가 섬뜩할 정도로 푸르렀고, 그 바다로 들어가려는지 혹은 나오려는지 상반신의 옆모습만 드러낸 해녀가 먼데를 바라보고 있었다.
>
> 그림이라곤 문외한인 홍로가 보기에도 색감이 너무 강렬했다. 아까 강림의 어깨 위에 걸렸던 그 강렬한 잉크빛 하늘보다 더 짙은 바다였다.[31]

해녀 그림은 채운이 청비의 딸이라는 것을 홍로가 알게 해주는 중요한 매체로 등장한다. 이 그림을 통하여 홍로는 30년 전 제주의 청비를 기억하게 된다. 또한 홍로가 청비에게 유채꽃밭에서의 하룻밤 사랑의 증표로 주었던 목걸이는 설화의 문도령이 청비에게 증표로 남겼던 얼레빗의 반쪽과 같은 역할을 한다.

> 성산일출봉에서 집에 돌아왔을 때, 홍로는 채운의 목에 걸린 목걸이를 보았다. 그 목걸이를 보는 순간 섬광 같은 무언가가 머릿속을 헤집으며 스쳐갔다.
>
> 그러나 무언지 잘 몰랐다. 다만 당장 서우로 올라가야겠다는 느닷없는 결심이 섰다. 그리고 내내 알 수 없는 무언가가 마음을 옥죄고 있었다. 그러나 홍로는 알았다. 그것이 상국의 입에서 마지막으로 확인한 제민의 무덤 때문이란. 하지만 지금 홍로는 그 문제 말고 무언가가 더 있었다는 걸 확실히 알았다. 목걸이였다. 차에서도 자꾸 그 목걸이를 돌아보고 싶었지만, 이미 붉어진 눈자위를 감추느라 차창으로 고개를 돌려야했고, 가족이 탄 뒷자리를 뒤돌아볼 어떤 핑곗거리도 생기지 않았던 것이다.
>
> 비행기 안에서 홍로는 벌떡 일어나려다가 안전벨트에 걸려 도로 주저앉고 말았다.

31) 이명인(2000),『집으로 가는 길』, 문이당, p.9.



dCollection @ jeju

그건 둘만의 결혼 선물이었다. 유채꽃 첫날밤을 보냈던 다음날, 홍로는 청비에게 무언가를 해주고 싶어서 미친듯이 들로 바닷가로 쏘다녔었다. 해주고 싶은 마음은 굴뚝같은데, 해줄게 없는 환장하게 서러운 가난. 홍로는 칡덩굴 껍질을 얇게 벗겨내 비벼서 꼬았다. 그런 다음 청비가 간간이 가져다 주었던, 작은 전복껍데기를 가운데 끼우고 양쪽으로 보말껍데기를 서너개 끼워서 목걸이를 만들었다. 지천으로 널린 칡덩굴이었고 조개껍데기여서 초라했지만, 청비는 기쁘게 받았다. 청승맞다고 설씨가 늘 못마땅해 했던 커다란 청비의 눈에 기쁜 사랑이 그렁그렁 맺혔다.

홍로는 일어서서 당장 비행기를 돌리라고 하고 싶었다. 암만 생각해도 그 목걸이였다.[32]

작가는 이러한 소재들을 설화의 의미 있는 연결 고리의 의미를 더해 해녀 그림과 목걸이 등으로 변형시켜 스토리텔링하였다. 그러나 인물의 경우 설화의 인물들과는 조금 다른 성격을 지닌다. 주인공인 홍로는 설화의 문도령처럼 서수왕의 딸과 청비 사이에서 이중생활을 하는 인물이 아니라 시간이 흘러도 여전히 청비를 그리워하는 감성적인 인물로 나타난다. 청비는 설화의 당차고 적극적인 자청비와는 조금 다르게 사랑하는 사람과 이어지기 위한 노력에 소극적인 인물로 그려진다. 이러한 특성은 설화의 본래적인 인물의 성격을 더욱 활발하게 그려내지 못한 것이어서 아쉽다. 이로 인해 전체적인 소설의 분위기도 활기찬 설화와는 다르게 조용하고 감성적이고 정적이다.

이 소설은 이복남매의 사랑을 다루고 있으며 그 사랑의 배면에 제주 설화를 장치하여 소설적인 흥미를 한껏 드러내고 있다. 제주 설화의 현대적 변용이 바로 이 소설의 핵심이라 할 수 있다. 대부분 설화가 그렇듯이 운명의 엇갈림, 사랑의 비극성, 한의 맺힘과 풀림이 이 소설에도 그대로 그려져 있다. 작가는 여기에다 생명의 끈질김을 강조한다. 2대에 걸친 아비 부재 상태 속에서의 임신은, 생명 경시 풍조가 만연한 현 세태에 대한 작가 나름대로의 저항이라고 볼 수 있다. 하지만 그 주제적 당위성보다 이 소설이 독자들을 끌리게 하는 것은 청비라는 한 여인의 주술적 힘이라 할 수 있다. 근친상간도 넘어설 수 있는 사랑을 만들어내는 청비의 보이지 않는 손은, 도덕 너머에 있는 사랑과 생명에 대한 원초적인 갈망으로 읽혀질 수 있기 때문이다.

이명인은 제주 설화를 단순히 소재 차원에서 차용한 것은 아닌 것으로 보여 진

32) 이명인(2000), 앞의 책, pp.224-225.



dCollection @ jeju

다. 그것은 신과 인간이 함께 숨을 쉬고 살기를 바라는 주제의식과 결합한 의도적인 차용인 것이 볼 수 있다. 작가는 인간은 인간답게, 신은 신답게 서로의 자리를 잃지 않고 각자의 영역을 지키고 공존하는 균형 잡힌 세상이 되길 바라며, 설화의 주인공들에게 '인간의 옷을 입혀 세상에 나들이'[33]를 시킨 것이다. 서로 사랑했으나 이루어질 수 없었던 청비와 홍로, 이복남매인 줄 모르고 사랑했던 강림과 채운, 그들은 모두 사랑을 이루지 못한 가슴 아픈 인물들이다. 그들 안에서 고통스럽게 화해를 이끌어낸 작가의 시선을 따른다면, 모두 돌아가야 할 제자리로 돌아간 것인지도 모른다. 이 소설의 제목은 『집으로 가는 길』이다. 주인공들은 세상살이의 곤고함을 겪고서야 사랑과 생명의 시원(始原)인 제주 바다로 돌아가는 것이다.

청비와 홍로, 채운과 강림. 대물림되어 전개되는 이들의 가슴 아픈 사랑이야기를 축으로 이 소설의 배경에는 삼나무를 흔들어대는 제주의 바람소리가 끊임없이 삽입된다. 바람소리 사이로 청옥 빛 제주바다가 펼쳐지고, 그 바다에서 물질을 하던 청비라는 여인의 기다림과 아비 없는 자식으로 청비의 몸을 빌려 태어난 채운의 운명적인 사랑이 전편을 감싼다. 청비는 제주 심방(무당)의 딸로 태어나 4·3 때 부모를 잃고 남의 집에서 자라난다. 청비와 가난한 농군의 아들 홍로는 부모들에 의해 '구덕혼사' (어렸을 때 하는 정혼)로 맺어져 열아홉 살 때 흐드러진 유채꽃밭에서 처음으로 신방을 차린다. 그러나 홍로는 아비를 동네 제단 아래에 암매장하고 피눈물을 흘리며 야반도주를 해야 했다.

육지로 물질을 나갔던 청비가 돌아왔을 때 홍로는 없었고, 홍로의 씨앗만이 뱃속에서 자라고 있었다. 시들어가던 청비는 물질을 하다가 바다에서 죽고, 홍로는 서울 땅에서 가슴앓이를 하며 살림을 꾸려간다. 홍로의 아들 강림이 우연히 제주에서 청비의 딸 채운이 그린 '물질하는 여인' 의 그림을 들고 오면서 이복남매 간의 비극적인 사랑은 시작된다. 결국 채운 또한 죽은 어미처럼 강림의 씨앗을 배태한 채 그들의 슬픈 운명과 부닥쳐야 했고, 채운은 성산포 앞바다에서 남극성을 바라보며 현실에서는 맺어지지 못할 남자를 하염없이 기다린다.

주인공 홍로는 가난 속에서 아버지를 묻고 어머니와 함께 서귀포를 도망친다. 그리고 30년 후 맏아들 강림은 딸이 있는 세살 연상의 이혼녀 채운을 사랑한다. 원래 채운은 홍로의 딸이다. 『집으로 가는 길』은 이들의 사랑과 운명을 그린 소설이다. 홍로는 제주도를 떠나기 전 '청비' 라는 처녀와 사랑을 나누었는데, 채운은

33) 이명인(2000), 위의 책, 작가의 말에서 발췌.



dCollection @ jeju

그 둘 사이에 떨어진 한 점 혈육이었던 것이다. 이복남매인 강림과 채운의 사랑은, 당사자들이 모르는 사이에 작가의 잔인하지만 섧고 아름다운 손길에 휘둘려 있다. 이 둘의 설화 같은 사랑은 주술적이고 비극적이며 한스럽다. 그래서 이 소설은 이승의 짧은 여행길에서 부닥쳐야 하는 인간들의 슬픈 사랑과 이별을 제주의 자연과 설화를 배경으로 빚어낸 묵직한 작품이다.

작가 이명인은 1960년 전주에서 출생했다. 상명대학교 행정학과를 졸업하고 1992년 <현대소설>에 장편「먼 하늘 가까운 사람들」을 발표하며 등단했다. 이후 1994년 농민신문 장편 공모에 다시「빼앗긴 들의 사람들」이 당선되면서 본격적인 작가의 길을 걷기 시작했다. 제1회 탐라문학상 당선작「사랑에 대한 세 가지 생각」(1997년)이 그 결실이었다. 이후 「아버지의 우산」(1999년),「집으로 가는 길」(2000년),「치즈」(2002년),「낙타」(2006) 등의 장편을 꾸준히 펴냈다.

작가는 이 소설의 작가의 말에서 "당찬 농사의 여신 자청비와, 이 땅에서 후(後)보름을 살고 서천꽃밭 사라대왕 막내딸과 선(先)보름을 살던 문국성 문도령, 이승과 저승을 오가며 저승길 길라잡이를 하던 차사 강림, 서홍동 당가름에 눌러 살던 고상국, 그 외에 서귀포 본향당(本鄕堂) 주인인 바람웃도, 거구인 설문대 할망 등이 내가 만든 인간의 옷을 입고 세상에 나들이 왔다. 좀 엉뚱한 옷을 입었지만 그들 속에 흐르는 생명의 온기는 정당하다고 믿고 싶다. 난 우리와 함께 우리 이웃에서 숨쉬던 신들의 부활을 꿈꾼다. 예전처럼 그들이 우리 곁, 허름한 집에서 함께 숨 쉬고 살았으면 좋겠다. 그들은 온 도시를 내려다보는 엄청난 신전을 요구하지도 않고, 그 발아래 납작 엎드릴 곳을 요구하지도 않는다. 예전처럼 우리와 함께 편안한 모습으로 살 수 있기를 바란다. 소박한 인간의 곁에서, 인간은 인간답게 신은 신답게. 그 본성을 잃지 않고." 34)라고 말한다. 이명인의 이 소설이 풍기는 가장 큰 매력은 제주의 자연과 설화와 인간사를 잘 조화시킨 정서이다.

『집으로 가는 길』은 한국인의 원형적 심성과 주술성에 맞닿아 있는 소설이다. 주인공들은 근친상간이라는 금지된 사랑을 하지만, 오히려 금지된 사랑이기 때문에 운명적이고 지순한 사랑으로 다가선다.

이를 통해 작가는 소설을 통하여 과거 설화에서 나타난 인간과 신의 소통을 현대에 와서도 이루어지길 원하였던 것처럼 보인다.

---

34) 이명인(2000), 앞의 책, 작가의 말에서 발췌.



dCollection @ jeju

## 3. 설화와 스토리텔링과의 상관성

이명인의 장편소설 『집으로 가는 길』을 통해 설화가 스토리텔링된 사례를 살펴 보았다. 제주의 설화가 새로운 무대의 주인공이 되는 시대가 왔다. 제주의 여러 설화는 현재 각종 문화 산업에 밑거름으로 제공되고 있다. 문화원형 사업의 주된 대상으로 설화가 선택되며, 판타지 등 새로운 서사갈래의 근원설화가 되는 등, 오늘날 문화산업 현장에서 설화의 모티프나 각종 이야기 요소를 적극적으로 활용한 예를 흔히 볼 수 있다. 설화의 의의와 가치에 대한 재인식의 배경에는 우선 전통적 이야기의 흡입력이다. 보편성을 갖는 이야기의 메시지와 이야기 구조, 여기에 생산·전승과정의 특정한 맥락이 주요한 기능을 한다.

오늘날 수많은 이야기가 난립하고 있지만 인간의 삶에 대해 근본적인 질문을 던지는 경우는 드물다. 그러나 고전서사는 인류의 삶과 더불어 인간의 삶의 방식에 대해 지속적으로 질문을 던지고 그 해답을 모색해 왔다. 신화는 초기 인류가 세계를 인식하는 방법을 상징과 비유로 이야기한 것이다. 그 내면에 담긴 신화적 세계관은 인간의 보편적 사유방식과 맞닿아 있다. 신화에 나타난 비유와 상징을 위한 상상력은 이성과 과학으로 경계를 구획 짓고 있는 오늘날의 우리에게 흥미와 일탈을 선사한다. 전설과 민담은 신화적 질서가 더 이상 통용되지 않는 시기, 인간의 자신과 자연을 다시 발견하고 이해하며, 스스로의 인식을 확장하는 과정을 보여준다. 이 과정에서 당대 인간이 납득할 수 없는 세계의 경이로움에 압도당하기도 하고, 세계를 개조하기 위하여 인간의 가능성에 신뢰를 보이기도 한다. 그리고 소설은 인간의 불완전성에 주목하여 이상, 현실, 사회, 욕망 등과 불화하는 인간의 본질적 속성에 대해 탐구한다.[35]

많은 서사학자들이 신화나 전설, 민담을 대상으로 이야기의 랑그를 찾고자 한 것은 설화에 대한 인식이 동질 했기 때문이다. 또한 설화는 일반적인 문학 텍스트와는 다른 메커니즘 속에서 전승되어 왔다는 것이 특징적이다. 문학이 문자행위를 전제로 한 예술 활동이자 소통의 활동이라면, 엄밀히 말해서 설화는 문학적 활동에서 벗어나 있다. 구비설화는 이야기판, 즉 이야기가 연행되는 현장 속에서 구연자와 청자가 상호관련을 맺으면서 존재한다. 또한 이야기의 창작과정은 기록 텍스트의

35) 이명현(2006), "문화콘텐츠 스토리텔링 소재로서 고전서사의 가치", 우리문학연구 25집, 우리문학회, p.102.



dCollection @ jeju

창작과정과 달리 집단적으로 이루어지며, 전승과정의 메커니즘을 함축한다. 창작과 독서로 구분되는 기록문학의 문학 행위와 달리 설화는 창조, 전승, 소통, 향유의 전 과정이 복합적으로 얽혀 있는 것이다.

구술 이야기문학이 보여주는 형태적 측면과 내용적 측면의 보편성, 그리고 소통과정의 역동성은 오늘날 디지털 환경 속의 각종 문화콘텐츠 향유과정과 닮아 있다. 인간의 욕망을 충족시켜 주고, 흥미를 유발하여 몰입할 수 있는 오늘날 문화콘텐츠가 신화와 전설과 같은 과거의 구술 이야기 문학을 다시금 소환시키고 재탄생시키는 것은 어쩌면 지극히 당연한 일인지 모른다. 스토리텔링은 문화콘텐츠에 새로운 생명을 불어넣는 작업이라 할 수 있다. 게임, 에듀테인먼트 등의 문화콘텐츠를 제작할 때 기본 소재와 시청각적 이미지에 스토리를 결합해야 하고, 영화, 애니메이션, 드라마 등 을 제작할 때는 이야기를 오늘날 대중의 정서와 취향에 맞추어 이미지와 결합시켜 재조직화하여야 소비자들의 흥미를 유발시킬 수 있다. 오늘날 대중이 원하는 문화콘텐츠는 현대인의 요구와 감각에 맞게 창조되어 현대인의 감성을 자극하는 것들이다.

대중이 시간을 투자하고, 경제적 지출을 감내하면서 문화콘텐츠를 소비하는 것은 일상의 현실에서 일탈하여 여가를 즐겁게 보낼 수 있는 장치를 필요로 하기 때문이다. 바로 이러한 요소들을 고려할 때 문화콘텐츠 스토리텔링의 소재로 과거의 설화를 주목할 필요가 있다. 설화와 문화콘텐츠는 당대 대중들이 가지고 있는 문화적 가치를 수렴하고, 이를 통해서 산출된 것으로써 대중적 지지를 확보함으로써 스스로를 확대 재생산하는 장르이다. 설화는 오랜 시간 다양한 양상으로 향유자들의 참여와 검증을 거치면서 시대를 뛰어넘는 가치와 대중들의 보편적 정서를 담아내었기 때문에 오늘날 문화콘텐츠 스토리텔링의 소재로 주목해야 하는 것이다.

김의숙 · 이창식은 문화 속에서 문학적 특성을 찾아내고 그것을 콘텐츠화 하는 것이 문학 콘텐츠라고 정의하고, 그 콘텐츠를 이야기로 풀어 말한 것이 스토리텔링이라고 하고 있다. 즉 문학 콘텐츠를 재미있고, 생생한 이야기로 풀어 설득력 있게 전달하는 행위의 총체라고 보는 것이다. 여기서 스토리텔링은 주로 문화원형을 이용하여 콘텐츠를 만드는 과정에서 이루어진다. 예를 들면 지역설화를 원형으로 하여 지역문화콘텐츠를 만드는 것을 들 수 있다. 지역 축제나, 관광지를 만들 때 지역설화를 현대적으로 풀어 이용할 수 있게 하는 과정도 스토리텔링이라 하는 것이다.[36]



dCollection @ jeju

우리는 항상 언어와 함께 살아간다. 언어는 말과 글이라는 두 가지 측면을 가지고 있다. 우리는 또 이야기를 하며 살아간다. 이야기하는 동물이며 생각하는 동물인 인간은 체계적인 문자가 생긴 역사 시대 이전부터 끊임없이 이야기를 창조해 왔다. '이야기' 란 고대에서 현대 전자매체에 이르기까지 시공간을 초월하여 존재하는 인간 존재의 도구라 할 만하다. 문자 이전의 시대에서부터 전자매체 시대에 이르기까지 언어와 이야기의 존재는 다양하게 변모하여 왔다. 우리는 이야기 행위와 끊임없는 교류를 이루며 언어와 '이야기' 의 문화에서 살아가고 있는 것이다.[37]

이야기는 인간의 문화 · 예술 행위에 있어서 가장 영향력 있고, 다양한 분야에서 작동하는 기제로 인정받아 왔다. 이른바 스토리텔링은 서사문학 양식으로서뿐 아니라 다양한 텍스트에서 인지적 · 심미적 기능을 수행해 왔다.

설화란 구비 전승되는 산문형식의 이야기 전체를 가리키는 학술용어이다. 그러나 비전문인들 사이에서는 '옛날이야기' 나 '古譚' · '야담' 등의 용어가 흔히 쓰인다. 또는 설화의 하위 범주 명칭인 '전설' 이나 '민담' 따위로써 '설화' 에 대용하는 경우도 있다. 설화에 대응되는 서구어는 'folk tale' 이나, 이것이 좁은 뜻의 '민담' 만을 나타내는 것으로 생각하여, 설화양식의 총칭으로 'folk narrative' 란 造語를 사용하는 경향도 있다. 설화를 문자 그대로 뜻풀이하면 '이야기' 가 될 것이다. 그러나 모든 이야기가 신화가 될 수는 없다. 이야기 즉 설화가 문학 장르상의 명칭으로 되기 위하여 적어도 네 가지의 제한요건이 필요하다. 그 요건이란 ① 민중적, ② 구전적, ③ 허구적, ④ 산문적이어야 한다는 것이다. 따라서 설화는 민중 속에서 구비전승 된 비사실적인 산문 이야기로 정의될 수 있는 것이다.[38]

설화는 전승력이 다른 어느 구비문학 장르보다도 강하여, 가장 넓게 뻗어가고, 가장 복잡한 형태를 이루었으며, 가장 많은 수의 명편 및 유형들을 발생시켰다. 뿐만 아니라, 설화는 인류 역사상 가장 일찍부터 기록되기 시작 하였다.[39]

신화 · 전설 · 민담과 같은 구술문학이 가진 구술성, 연행성, 원형성 등 기본특성과 이야기 단위의 조작이 쉬운 역동성은 디지털 시대의 문화콘텐츠에 요구되는 스토리텔링의 성격과 그 맥이 닿아있다.

일반적으로 구비 서사문학 장르가 대개 그러하듯이, 설화는 인간의 기억을 통

36) 이인화 외(2003), 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, p.115.
37) 오세은(2006), " '옛이야기'의 현재적 창조와 의미 분석 - '도깨비 서사'의 어린이 문화콘텐츠화 모색을 중심으로 - ", 시학과 언어학 제11호, 시학과 언어학회, pp.108-109.
38) 성기옥(2001), 『한국문학개론』, 새문사, p.211.
39) 성기옥(2001), 위의 책, p.212.



dCollection @ jeju

하여 구전되어야 하기 때문에, 기억을 돕기 위한 수법들로 가득 차 있다. 그것은 에피소드의 반복일 수도 있고, 공식적 표현일 수도 있다. 다시 말한다면, 등장인물이나 그들의 행위, 또는 발단과 결말, 어떤 인물이나 장소에 부속된 형용어구 따위들은 흔히 고정적인 표현으로 나타난다. 이런 공식어법이 풍부하다는 것은 그만큼 그것이 구비전승에서 비롯되었음을 말해 주는 증거인 것이다.[40]

지금 우리는 '이야기' 와 '감성' 을 위주로 하는 문화의 위력은 실감하고 있다. 세계 도처에서, 그리고 우리사회의 한복판에서 스토리텔링 바람이 거세게 불고 있기 때문이다. 심지어 스토리텔링은 이제 책이 살아남을 수 있는 최선의 해결책으로 인식되고 있다. 이야기는 기존의 출판뿐만 아니라 모든 분야에서 사람들에게 감동을 선사하고 소비자에게 연결시키는 능력으로 비즈니스의 중심으로 우뚝 서게 되었다. 출판시장에서 이야기는 이제 대세다. 아동도서는 이미 지난 세기말부터 이야기의 힘이 강하게 작용했지만 최근에는 출판 전 분야로 확산된 것으로 보인다. 우화 형식의 자기계발서가 베스트셀러 상단을 거의 모두 점령한 것은 대표적인 사례일 것이다. 우리사회가 '드림 소사이어티' 로 성공적으로 이행해 가려면, 그 동안 잊어버리고 있던 우리의 이야기들을 새로이 발굴하여 재창조해야만 한다. 지구상에 우리만큼 수천 년 동안 다양한 이야기를 축척해 온 사회는 없다고 할 수 있다. 우리 민족은 우리의 삶과 더불어 이야기를 듣고 말을 하며 지내왔기 때문이다. 그러나 지난 50여 년간 근대화, 산업화, 정보화를 단번에 이뤄내는 과정에서 우리는 우리만의 고유한 옛이야기들을 많이 잊고 지내왔다. 근대화, 산업화, 정보화는 우리에게 '이성' 과 '감성' 중 '감성' 을 잊고, '이성' 만을 치우치는 삶을 살게 하였다. 이로 인해 우리는 우리가 가져야 할 '감성' 을 잃어버리며 우리들이 가진 이야기를 잃어버린 것이다.

그러나 한국 사람은 선천적으로 이성적이기보다는 감성적이며, 논리를 따지기보다는 느낌과 깨달음으로 사물을 이해하려 한다. 이야기가 감성이 중시되는 사회에 적합한 의미 전달 구조라는 것을 고려해본다면, 우리나라 사람들의 감성적인 기질과 이야기를 선호하는 성향은 밀접한 연관관계를 가진다고 볼 수 있다.

꿈과 감성의 시대인 21세기를 살아가는 데 가장 필요한 것이 그 나라만이 갖고 있는 독특한 가치와 이야기를 찾아내는 것이라 한다면, 우리 이야기의 내용과 형식적 특징들을 살펴보는 작업은 꼭 필요하리라 생각한다. 한국인의 독특한 가치

40) 성기옥(2001), 앞의 책, p.216.



Collection @ jeju

와 문화를 우리의 옛이야기들처럼 잘 반영하고 있는 것은 달리 없기 때문이다. 우리 옛이야기들은 그것을 지어낸 주체가 다수 민중의 공동작이기에 우리 민족의 삶이 충실히 표출되어 있다. 그것은 또한 민중의 정서가 그대로 함축되어 있는 것이기에 가장 '한국적' 이라 할 수 있다.

이러한 이유로 문학작품, 그 중에서도 이야기를 다루는 소설은 앞으로도 다양한 매체로 활발하게 수용될 것이라 여겨진다. 이때 수용되는 소설 텍스트는 대체로 문화콘텐츠로 기능할 수 있는 다양한 요소를 내포하고 있기 마련이다. 따라서 문학의 연구대상과 범위도 확장시켜 다른 매체로 소설이 변용되는 양상을 통해 원천 콘텐츠로서 소설이 지니는 다양한 요소를 추출하는 작업이 이루어져야 할 것이다. 이 작업은 소설의 각색 단계에서 가장 중요하다고 할 수 있는 스토리텔링의 기준점을 제공할 수 있다. 나아가 소설과 타 장르의 매체적 담론으로 확장될 수 있다는 점에서 의미가 있다.

어떤 이야기를 만들거나 이야기를 남들에게 표현하고 전달하는 행위를 지칭하는 것이다. 즉, '스토리텔링' 은 어떤 이야기를 남에게 알려준다는 소통 행위에 중점을 둔 용어로 이해해도 무방하다. 원형에 가까운 스토리텔링의 양상을 보여주는 또 다른 증거는 신화, 전설, 민담을 포괄하는 설화 작품들이다. 오늘날 전수되고 있는 설화는 과거의 특정 시기에 문자로 채록되었기 때문에 원형 그대로는 아니겠지만, 오늘날 우리가 접할 수 있는 스토리텔링 중에서 구술문화의 속성들을 원형에 가장 가깝게 보여준다.

한 설화를 스토리텔링을 할 때, 원천 소스의 인물을 콘텐츠에 그대로 가져오면서 인물의 이름과 성별, 지위를 그대로 가져 오는 것은 중요한 작업 중 하나이다. 특히 이름은 그대로 가져와야 한다. 설화에서 주요 등장인물의 이름이 작품명이 되기도 하면서 원천 소스를 상기시키는 중요한 요인이 되는 것이다. 원천 소스의 인물을 콘텐츠에 그대로 가져오게 되면 수용자에게 친숙함을 주어 새로움에서 오는 이질감을 상쇄시킨다. 특히 대중적으로 익숙한 설화를 원천 소스로 이용하여 등장인물을 그대로 가져오는 것은 원천 소스를 알고 있는 수용자가 많아 익숙함을 주는 효과가 더 크게 나타날 수 있다. 이 기법의 사용은 설화를 이용하여 콘텐츠를 만든 사례에서 쉽게 찾아볼 수 있다.

원천 소스에서 그대로 가져온 인물을 원천 소스와 똑같이 보여준다면 이는 원천 소스의 재연에만 머무르게 된다. 원천 소스를 새로운 콘텐츠로 만들기 위해서는



dCollection @ jeju

원천 소스에서 그대로 가져온 인물에 변화를 가하게 된다. 이렇게 인물 캐릭터에 변화를 주는 것은 스토리텔링 기법 중 하나이다. 캐릭터를 새롭게 만드는 것은 주인공을 바꾸는 것에서 시작하게 된다. 주요 인물 캐릭터의 변화는 새로운 서사로 자연스럽게 이끌게 된다.

주인공이 새롭게 설정되면서 인물 사이의 관계가 바뀌고 캐릭터 변화가 이루어지는 것이다. 이는 익숙함과 새로움을 함께 창출하여 수용자에게 재미를 주게 된다.

또 다른 스토리텔링의 기법은 다른 설화나 현대물을 소스로 활용하여 콘텐츠에 삽입하는 것이다. 하나의 원천 소스만으로 콘텐츠를 만드는 것이 아니라 또 다른 소스에서 인물이나 장면 삽입을 통해 이야기 속에 또 다른 이야기가 담긴 재미를 주고 콘텐츠의 완성도를 높이게 된다. 이런 삽입은 상황에 맞는 인물이나 장면을 가져와서 이용하는데, 이러한 방법은  설화부터 현대물에 이르기까지 제한이 없다.

현대물에서도 인물이나 유명한 장면을 패러디하여 삽입한다. 트렌드에 많은 영향을 받는 콘텐츠의 특성상 현재 유행하는 콘텐츠를 패러디하여 삽입하는 것으로도 수용자에게 재미를 줄 수 있다. 특히 설화를 배경으로 하는 콘텐츠에서 현대물의 삽입은 의외의 등장으로 시대를 초월한 분위기를 통해 재미가 극대화 된다.

설화나 현대물 또는 다른 소스를 활용하는데 있어 중요한 것은 대중적 인지도가 높은 것을 선택해야 한다는 것이다. 여러 설화나 현대물을 활용하였어도 대중적 인지도가 높지 않은 소스를 활용하면 수용자가 인지하지 못해 기대하는 효과를 얻을 수 없다. 따라서 대중에게 가장 잘 알려지고 익숙한 소스를 적절하게 활용하는 일이 중요하다. 원천 소스를 이용한 스토리텔링을 할 때는 원천 소스를 분명히 밝히는 것이 가장 중요하다. 원천 소스를 이용하는 것은 원천 소스가 대중에게 어필할 수 있는 코드를 그대로 이용하기 위해서이다.

원천 소스를 이용할 때 인물의 성별, 지위, 직업 등 원천 소스에서 인물에게 정해진 조건은 그대로 가지고 온다. 이용하는 원천 소스의 분위기를 그대로 가지고 와서 콘텐츠에 보여주기 위해서이다. 같은 등장인물을 통해 수용자에게 원천 소스의 분위기와 코드를 전달하여 익숙함을 통한 재미를 주게 되는 것이다.

원천 소스를 분명히 밝히면서도 원천 소스의 재연에 머무르지 않고 새로운 콘텐츠가 생성되도록 하기 위해서는 캐릭터의 변화가 필요하다. 캐릭터 변화를 통해 원천 소스의 재연에서 더 나아가 새로운 서사의 형성이 시작되는 것이다.

캐릭터의 변화는 원천 소스의 인물을 다른 시각으로 보면서 새로운 콘텐츠로



dCollection @ jeju

형성되는 기반이 된다. 또한 인물들의 관계와 인물성격의 변화를 통해 수용자에게 익숙한 소스의 새로운 재미를 주게 된다.

앞으로 설화를 활용한 콘텐츠 제작은 더욱 활성화되어 더 많은 콘텐츠가 제작될 것으로 전망된다. 설화를 소스로 한 콘텐츠 제작에서 중요한 것은 각 설화의 기본 구성을 연구하여 이를 바탕으로 스토리텔링 기법의 활용을 통해 콘텐츠를 만들어 나가는 것이다. 여러 종류의 재미있는 콘텐츠를 만들 수 있는 기법과 활용 방안 연구는 활발하게 이루어져야 할 것이다. 더불어 설화를 이용한 콘텐츠 기획이 지속적으로 발전하기 위해 다양한 설화가 가진 기본 구성 연구도 함께 이루어져야 할 것이다.

문학을 떠나 총체적인 의미로 이야기의 정의를 시도한 사람은 최혜실이다. 최혜실은 이야기를 '인간이 세계를 인식하는 근본적 방식으로 이해하고, 시작과 끝의 서사가 다양한 매체를 통해서 표현되는 것을 특징으로 하는 서사물' 이라 정의하고 있다. 또한 '이야기는 이야기된 것의 시간성과 이야기 행위 자체에 걸리는 시간성의 이중의 시간적 시퀀스를 가지고 있다' 고 한다. 최혜실은 이 이야기, 서사물의 구술적 측면의 오해의 소지를 불식시키기 위해 스토리텔링이라는 용어를 사용한다고 하며 "스토리텔링이란 원질을 모든 서사 형식의 원질로 상정할 때 보다 창조적인 이야기 개념이 상정될 수 있다. 각각의 장르들은 스토리텔링이란 공통점을 지니면서도 매체의 특성 때문에 형식상의 차이를 띠게 된다"[41]라고 말한다.

스토리텔링은 개념상 그 내용의 사실성과 허구성을 막론하기 때문에, 시간적 경과에 따라 서술된 모든 문서는 넓은 의미의 스토리텔링에 포함될 수 있다. 문자라는 기록 수단이 출현한 이후 설화 스토리텔링이 지속될 수 있었던 것도 바로 설화가 한 종족의 공동체적 기억과 이상을 고스란히 반영하고 있기 때문이다. 특히 문자를 습득하지 못한 계층에서는 여전히 전대의 설화가 구비로 전승되고, 새로운 설화가 스토리텔링으로 연행되었다.

문자문화 시대에 스토리텔링의 총아로 부상한 것은 소설이다. 소설은 구술문화 시대의 서사 문학인 설화 스토리텔링의 전통을 이어받으면서도, 인물의 심리와 배경을 훨씬 세부적으로 묘사하고, 인물들의 대화를 직접적으로 서술하는 한편, 사건의 선후 관계를 한층 더 정교하고 치밀하게 구성하여 박진감을 불어 넣었다. 흔히 소설의 소설다움이 '잡스러움' 에 있다고 한다면, 소설의 잡스러움은 형상성에 의

41) 최혜실(2007),『문화산업과 스토리텔링』, 다홀미디어, p.313.



dCollection @ jeju

해 부여된 것이다. '마음씨가 아주 나쁜 어떤 사람이 나쁜 행실을 일삼다 벌을 받았다' 는 식의 소략한 민담식 이야기와 달리, 그가 어떻게 나쁜지를 세세한 행동과 낱낱의 발언으로 형상화하여 보여주는 것이 소설이다.

구체적인 형상성은 소설 스토리텔링의 최대 미덕인 리얼리티를 낳는다. 개인의 세세한 삶의 세목과 세상 돌아가는 모습이 동시에 포착될 때, 리얼리티를 획득했다고 할 수 있다. 리얼리티란 다른 말로 진실성이면서 현실감이기도 하다. 소설이 이러한 경지에 오를 수 있었던 것은, 문식력을 가진 작가 개인이 자신의 독창을 가미하여 문자언어를 사용하여 스토리텔링을 했기 때문에 가능한 일이었다고 여겨진다.

# Ⅳ. 설화의 디지털 스토리텔링

## 1. 『돌아온 자청비』의 디지털 스토리텔링

2006년 2월 17일부터 김달님이 인터넷 포털 사이트인 '다음' 에 연재하기 시작한 『돌아온 자청비』는, 그 제목에서 알 수 있듯이 농경신인 자청비 설화를 모티브로 한 작품이다. 자청비는 한국의 다양한 신화 속에서도 가장 능동적인 여신 중 하나다. 그녀는 원래 지상에서 태어난 여자이었으나 온갖 고난을 극복한 끝에 천상의 사람인 문도령과 혼인하고, 하늘에서 오곡의 씨앗을 가지고 내려와 농경 신이 되었다.

이 작품은 제주도 설화인「세경본풀이」를 바탕으로 각색한 인터넷 만화다. 자청비는「세경본풀이」의 주인공인데, 그녀는 갖가지 수난을 극복하고 천상으로 올라가 문도령과 결혼한다. 그리고 문도령과 지상으로 내려와 농사를 관장하는 농경신이 된다.『돌아온 자청비』는 한국 농업의 위기 때문에 사라져버린 오곡씨앗을 가진 자청비를 찾아나서는 구도로 짜여 있다. 대략의 만화 줄거리를 요약하면 다과 같다.



dCollection @ jeju

<그림-1 『돌아온 자청비』의 제목 표지>

1) 어느 날 갑자기 우리나라 쌀이 이상한 맛을 내기 시작한다.

2) 쌀의 맛을 되살려내려면 하늘나라의 오곡씨앗이 있어야 하는데 그 오곡씨앗을 가진 자청비가 사라진지 오래되어 찾을 수가 없다.

3) 뒤늦게 땅에 내려온 문도령은 똥개가 되어버린 정수남과 함께 오곡씨앗을 가진 자청비를 찾아 나선다.

4) 주인공 연이는 어렸을 적부터 할아버지가 손수 지은 쌀만 먹고 자라서 농사의 신이 될 자질을 많이 갖고 있다.

5) 자청비를 찾던 정수남은 연이를 자청비로 생각하고 그녀를시골로 데려온다.

6) 그녀는 문도령에게 첫눈에 반하게 되고 그를 얻기 위하여 오곡씨앗을 찾는데 도움을 준다.



dCollection @ jeju

7) 그러는 동안 연이는 농사와 농부의 마음을 차츰 알게 된다.

8) 농부의 자질을 깨달을 때마다 문도령을 더 사랑하게 되는 연이는 그가 오곡씨앗으로 자청비를 되살려내는 줄 알고 오곡씨앗을 빼돌린다.

9) 오곡씨앗을 얻지 못한 문도령은 차츰 힘을 잃다가 자청비처럼 사라지게 된다.

10) 결국 연이는 사람들이 농사, 농부, 농사의 신에 대한 애정이 사라짐으로써 쌀 맛이 변한 것이고 농사의 신인 자청비가 사라지게 된 것을 깨닫게 된다.

11) 연이는 농업에 대한 진정한 애정을 모르는 것처럼 문도령에 대한 자신의 사랑이 진실된 것이 아님을 깨닫고 자신으로 인해 문도령이 사라졌다고 생각한다.

12) 이후 연이는 농부들을 돕는 일을 시작한다.

13) 그러던 어느 날 자신의 농작물로부터 '자청비' 라는 자연의 소리는 듣게 된다.

14) 결국 연이는 진짜 '자청비' 가 되고 새싹이 돋는 봄날에 다시 태어난 문도령과 정수남과 재회하게 된다.

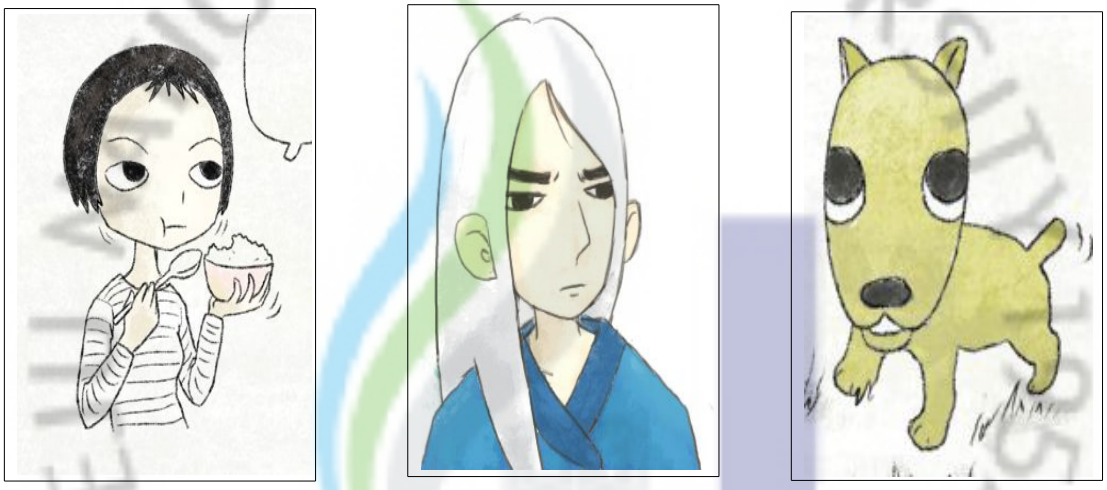
이상 『돌아온 자청비』의 내용을 간략히 요약하였다. 이 작품은 설화의 시대적 배경을 옮겨, 농신 자청비와 오곡씨앗이 사라져버린 현대를 배경으로 다루고 있다. 하지만 설화의 주인공인 문도령, 자청비, 정수남 등은 여전히 주요 인물로 등장한다.

솔직하고 발랄한 주인공 연이는 남자를 밝히고 늘 적극적인 성격의 소유자이다. 그녀는 놀고 먹는 대학생이지만 건강하다는 것이 그녀의 유일한 장점이다. 남자에게 99번이나 차이는 비운의 인물이지만 우연히 정수남을 따라 내려온 시골에서 문도령을 보고 첫눈에 반한다. 사랑을 모르는 것처럼 농사를 몰라 문도령이 사라지



dCollection @ jeju

게 만드는 계기가 되지만 농업을 사랑하는 방법을 알고 사랑도 찾게 된다. 수줍음이 많고 자연의 말을 잘 알아듣는 문도령은 농사의 신이지만 농사일은 하나도 못하는 어수룩한 캐릭터로 나타난다. 연이를 도와주지만 오곡씨앗을 빼앗으려고도 한다. 오곡씨앗을 모아야 그의 힘도 되찾을 수 있기 때문이다. 똥개로 변신한 정수남은 얼굴을 선한 것 같지만 아주 영악한 똥개이다. 똥개이지만 20년을 넘게 살아서 영물이 되었다. 그는 가축을 잘 다루고 농사 일을 제일 잘한다. 작품의 인물 중에서 제일 만화적인 캐릭터라 할 수 있다.



<그림-2 작품 속 캐릭터 - 연이, 문도령, 정수남>

만화는 크게 글, 그림, 칸으로 구성된다. 이중 칸은 만화의 최소단위이다. 칸은 그 크기나 위치에 따라 내용전달에 각기 다른 역할을 한다. 그리고 다른 매체와 달리 만화답게 보이게 하는 효과가 있다. 또한 만화에서 칸은 각각의 정지화면을 연속적으로 보이게 하는 힘을 갖고 있다. 이는 만화의 내러티브에서 중요한 역할이다. 우리나라에서 가장 활발하게 확산되어 가고 있는 디지털 만화의 형식은 세로 스크롤 방식의 만화이며, 칸 자체만으로 세로 길이를 극대화 하여 독자가 스크롤 바를 내리는 시간의 흐름을 통해 영화의 페이드인 페이드아웃과 같은 효과를 내는 경우를 많이 보여 준다. 이는 인터넷 만화의 가장 큰 특징 이라고 할 수 있다.[42)]

42) 김지연 · 전양덕(2008), “웹 만화에 있어서 스크롤 형태에 따른 스토리텔링의 유형”, 한국디자인학회 학술대회 논문집, 한국디자인학회, p.142.



dCollection @ jeju

<그림-3 『돌아온 자청비』의 오곡씨앗>

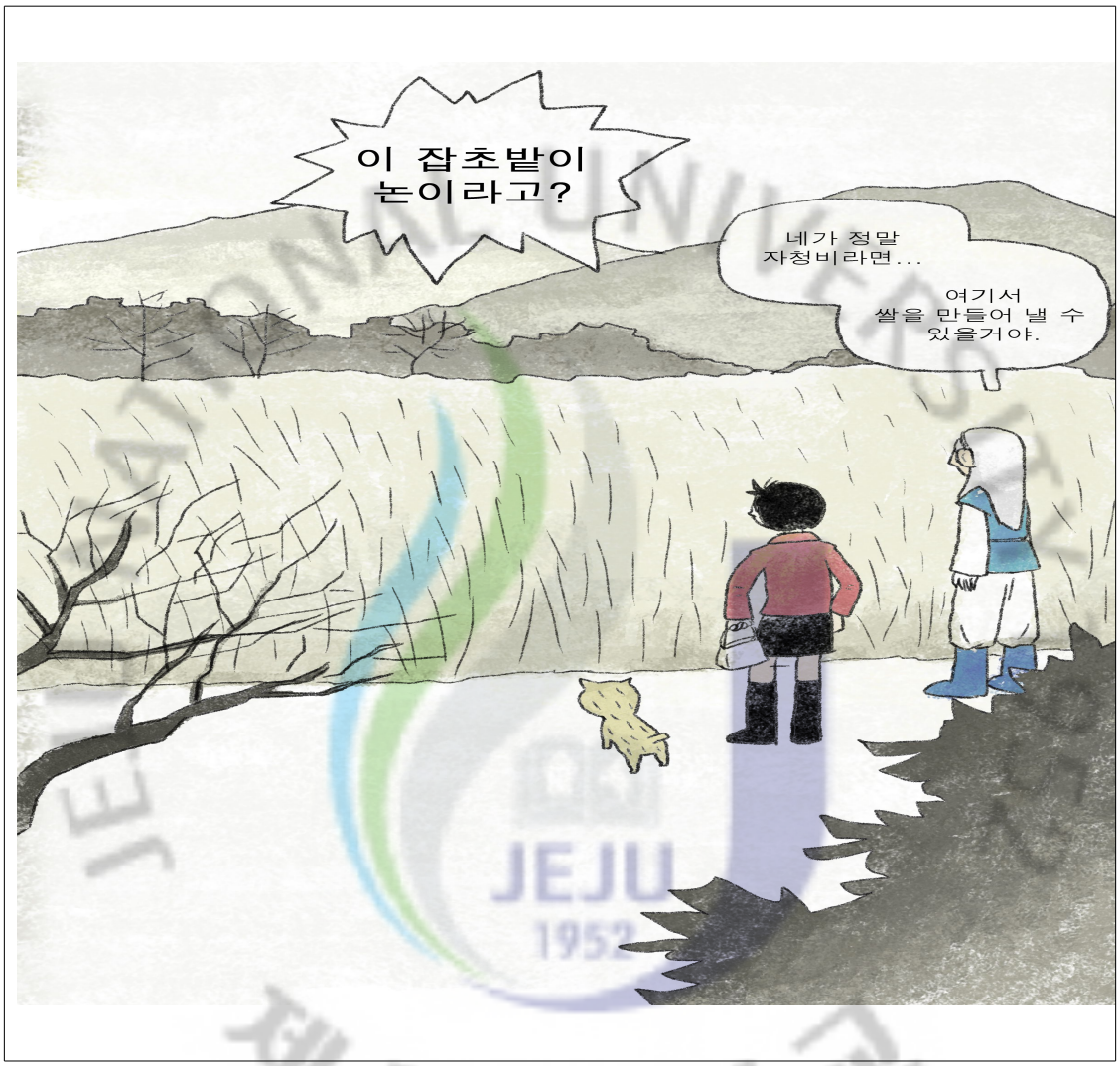
전통적 서사이건 현대적 스토리텔링이건 간에 이 둘이 갖는 차이점 속에서 우리가 공통적으로 끌어낼 수 있는 것은 바로 이야기가 담론으로 변화는 과정 혹은 이야기를 들려주는 행위일 것이다. 왜냐하면 스토리텔링의 일반적 정의인 '이야기하기' 에서 알 수 있듯이 화자나 등장인물의 형상을 빌어 특정한 사건에 대한 이야기를 기술하고, 이 과정에서 저자가 '이야기' 를 어떻게 전개할 것인가에 대한 고민과 그 해법인 담론으로 변하는 과정은 민담이나 결과적으로 전통적인 서사 장르들이 이야기의 구조에 중점을 두었다면, 21세기의 디지털 환경에서 서사는 스토리텔링, 즉 '이야기하기' 에서 독자가 직접 참여하는 순간에 대한 현재성과 상황이나 장소에 따라 달라지는 현장성 그리고 작가와 독자의 상호작용인 행위성에 초점이 맞추어진다.

직설적이고도 근본적인 문제의식도 만화의 매력 중 하나다. 만화는 모든 철학적 논의와 경제학적 논의를 중단시키고 우리에게 직접 묻는다. "당신에게 쌀은, 농부의 땀은, 이 땅의 농업은 어떤 의미인가?" 작가의 이 직설적인 질문에 말에 깔끔한 대답을 할 수 있는 사람은 많지 않을 것이다. 만화는 경제학적 그래프와 현학적 언어로 덧칠된 우리의 가식을 과감히 걷어낼 것을 주문한다. 농촌과 쌀 맛을 되살



dCollection @ jeju

리기를 포기하고, 대신 도심 한가운데서 휴대폰 장사로 나선 한 캐릭터의 모습은 그런 문제의식이 가장 명료하게 상징화된 존재이다. 동화, 그리고 만화나 영화에 공통적으로 존재하기 때문이다.[43]




<그림-4 농사에 대한 연이와 문도령의 대화 장면>

인터넷은 컴퓨터를 연결해 주는 네트워크로 물리적 통신망을 일컫는다. 인터넷 만화란 용어는 이 통신망, 즉 인터넷을 기반으로 네트워크적인 속성을 가지게 된 측면에서 생겨났다. 웹은 물리적 통신망인 인터넷으로 연결된 페이지들의 집합체를 지칭하는 것이다. 웹은 인터넷 상에서 문서나 그림 등을 쉽게 공유하기 위해 만들

43) 김기국(2007), "스토리텔링의 이론적 배경 연구 - 기호학 이론과 분석 모델을 중심으로", 한국프랑스학회 2007년 춘계학술발표회 논문집, 한국프랑스학회, p.152.



dCollection @ jeju

어진 프로그램이다. 만화가 인터넷 상에 올라가 있다면, 그것은 웹 때문인 것이다. 우리가 인터넷 상에서 만화를 다운받아 내 컴퓨터에 저장한 다음에 파일을 열어 만화를 본다면, 그것은 더 이상 웹 만화로 분류되기 어렵다. 왜냐하면 인터넷을 통해 만화를 다운받았을 뿐, 웹 상에서 만화를 보는 것이 아니라 컴퓨터에 저장된 경로를 따랄 만화를 보게 되기 때문이다. 웹 만화는 웹에 올라 온 만화를 다른 사람들과 함께 공유하며 웹 상에서 보는 만화를 지칭하는 것이다. 44)

<그림-5 독자를 의식한 문도령과 연이의 대화 장면>

그렇다면 디지털 만화는 무엇인가. 디지털 만화는 디지털 매체로 표현한 만화를 총칭한다. 디지털 만화는 크게 세 가지의 측면에서 살펴볼 수 있는데, 그것은 매체 변환의 측면, 제작 방식의 측면, 그리고 커뮤니케이션 과정의 측면이다. 매체 변환의 측면에서 말하는 디지털 만화는 아날로그 방식으로 만들어진 만화를 디지털 방식으로 단순 변환 시키는 만화를 말한다. 즉 손으로 종이 위에 그린 만화를 컴퓨터로 볼 수 있게끔 스캔하여 웹에 올리는 만화를 말한다. 제작 방식의 측면에서 말하는 디지털 만화는 디지털 기기를 이용하여 제작되는 만화를 말한다. 요즘 만들어

44) 이상민(2009), "웹 만화의 매체적 특성과 스토리텔링에 대한 고찰",한국학연구 제30집, 고려대학교 한국학연구소, p.240.



dCollection @ jeju

지는 대부분의 만화는 디지털 기기를 이용하기 때문에 매체 변환의 측면이나 제작 방식의 측면에서 바라본다면, 모두 디지털 만화에 해당한다. 마지막 측면인 커뮤니케이션 측면에서 말하는 디지털 만화는 디지털 방식으로 유포되는 만화를 말한다. 신문이나 책을 통해 전달되던 만화가 웹이나 인터넷과 같은 디지털 기술 방식을 통해 전달되는 만화를 말하는 것이다. 디지털 만화는 광범위한 측면에서 디지털 기술이 적용되는 만화를 총망라하고 있는 것이다.[45]

웹 만화는 디지털 미디어 기술의 발달로 새로운 매체를 통해 만화콘텐츠를 창작해 내는 장르이다. 웹 만화는 출판만화와 다른 매체를 표현 수단으로 삼았기 때문에 창출해 내는 스토리텔링과 기능성이 다르다. 그럼에도 불구하고 지금까지 웹 만화에 대한 논의는 주로 매체의 변화 측면에서 이루어졌다. 매체의 변화는 만화를 담아내는 형식의 변화를 의미한다. 웹 만화에 대한 올바른 이해는 이러한 형식의 변화가 내용을 어떻게 변화시키는지에 대한 논의가 이루어졌을 때 가능하다. 웹 만화는 웹 만화로서의 스토리텔링을 구현한다. 이 말은 웹 만화가 출판 만화와는 다른 스토리텔링을 구사한다는 뜻이다. 웹 만화가 출판만화로 출간되었을 때 만화책을 읽어보면, 웹 만화에서 느껴졌던 매력은 사라지고 평이한 서사구조만 앙상하게 남아 있는 경우가 많다. 같은 서서, 같은 그림이지만 출판 만화는 웹 만화가 가져다주는 강렬한 몰입이 느껴지지 않는 것이다. 이러한 현상은 웹 만화와 출판 만화가 구현하는 스토리텔링이 다르기 때문에 나타나는 것이다. 바로 이 부분에서 매체적 변화에 따른 스토리텔링에 대한 연구가 필요한 것이다.[46]

웹 만화는 만화의 정체성을 잃지 않으면서도 디지털 미디어 기술의 특성을 반영하여 새로운 형태의 스토리텔링을 구현함으로써, 오늘날 독자적 장르로 존재하고 있다. 웹 만화는 디지털 미디어 기술을 통해 두루마리 형식의 읽기와 감각적 효과를 극대화하는 통합적 연출, 언제 어디서나 접할 수 있는 낮은 진입 장벽의 특성을 갖고 있다.[47]

이처럼 과거 구술 이야기문학으로 전해지던 것이 형태가 있는 문자와 책으로 남겨지게 되고 이것은 오늘날까지도 모든 문화콘텐츠의 기반이 되고 있다. 이후 산업화 시대를 거쳐 정보화 시대로 넘어가면서 영상매체가 출현, 발전하게 되면서 이야기는 그 형태를 바꾸어 영화와 TV 드라마, 인터넷 만화, 게임으로 디지털 스토리

45) 이상민(2009), 앞의 논문, pp.240-241.
46) 이상민(2009), 위 논문, pp.246-248.
47) 이상민(2009), 위 논문, p.258.



dCollection @ jeju

텔링 되는 것이다.

## 2. 설화와 디지털 스토리텔링의 상관성

한국 디지털스토리텔링 학회에서는 스토리텔링을 '사건에 대한 진술이 지배적인 담화양식으로 사건 진술의 내용을 스토리라 하고 사건 진술의 형식을 담화라 할 때 스토리텔링은 스토리, 담화, 이야기가 담화로 변하는 과정의 세 가지 의미를 모두 포괄하는 개념이다.' 라고 정의하고 있다. 이 개념은 특히 영화, 애니메이션의 스토리텔링 과정을 중심에 두고 있다. 이인화는 스토리가 표현되는 매체로 디지털 기술을 이용하는 것이면 모두 디지털 스토리텔링이라고 보기 때문에 디지털 기술이 사용되는 영화, 애니메이션도 디지털 스토리텔링에 하나로 포함시키고 있다.[48)]

필자는 디지털 스토리텔링 분야에서 최근 인터넷에 등장한 웹 만화란 한정된 분야를 통해 살펴보았다. 앞의 제Ⅲ장에서는 언어로 이루어진 소설을 통한 설화의 스토리텔링 분야를 살펴보았다면, 이 장에서는 언어와 그림, 인터넷을 함께 사용하는 웹 만화를 통한 디지털 스토리텔링 분야를 살펴보고자 했다. 이로 인해 디지털 매체를 인터넷으로 한정 지었다.

디지털 이후에는 과연 어떠한 패러다임이 등장할 것인가에 대해 벌써부터 이견이 분분하다. 문학적 예측은 확률로부터 자유로운 만큼 정반합의 원리대로 디지털 속에서 아날로그를 추억하는 '어떤' 형태로 발전할 수 있을 것이다. 아날로그와 디지털의 이분법을 초월하는 포스트 디지털 시대에 대한 다양한 전망의 공통분모는 자연회귀이다. 이것은 일종의 방어본능이다. 첨단기술과 디지털 사고방식이 지배적일수록 자연을 찾고 인간을 찾으려는 반발력도 강해진다. 또한 디지털 공감각과 가상현실에 대한 연구를 통해 장르간의 벽을 허물어 총체적인 예술로 진화할 수도 있다. 이제까지 통념이 되어온 예술의 장르 구분이나 문학의 장르 구분도 무의미해질 수 있다. 각 장르의 구분 기준이 더 이상 유효하지 않은 지점에 이르렀기 때문이다. 음악을 보고, 미술을 듣고, 영상을 쓰고, 문학을 그리는 포스트 디지털시대에 다시 총체예술이 거론될 수 있다. 과거와 달리 디지털 시대의 총체예술은 장르가 단순히 혼합이나 연대된 상태가 아니라, 자존하면서 동시에 상호작용하며 공존하는 진정한

48) 이인화(2003), 앞의 책, p.13.



dCollection @ jeju

합일점이다.[49]

디지털 스토리텔링이 기존의 스토리텔링과 구별되는 중요한 특성은 바로 멀티미디어로 구현된다는 점에 있다. 이러한 멀티미디어로의 구현은 디지털 기술에 기반 하기 때문에 가능한 것이다.

이렇게 볼 때 디지털 스토리텔링은 하나의 멀티미디어 객체가 가진 이야기성이라고 할 수 있을 것이다. 그러면서 동시에 멀티미디어는 설계와 구현 방식에 따라서 사용자와의 다양한 상호작용이 가능한 매체라는 점에 특성이 있다. 기존의 스토리텔링이 구술 상황에서 참여자의 언어적 상호작용으로 이야기를 전개하는 방식으로 나타나거나 문자 텍스트로 고정되어 일정한 이야기의 구조를 형성하여 수용자에게 전달되거나 내면화되는 과정에서 상호작용적으로 변형되는 방식을 나타난다면, 디지털 스토리텔링은 컴퓨터에서의 마우스 클릭으로, 혹은 텍스트 입력으로, 혹은 그림의 제작과 통합으로 상호작용이 이루어지는 것이다, 그렇다면 스토리텔링과 디지털 스토리텔링은 근본적으로 스토리텔링이 이루어지는 기반 언어가 구술언어인가, 문자언어인가, 디지털 언어인가에 따라 구별된다고 할 수 있다.[50]

이야기를 전달하는 기술, 즉 스토리텔링의 변천 역시 도구(매체)에 따라 구분할 수 있다. 스토리텔링의 변천에 따라 어떠한 콘텐츠들이 있었는지 간단하게 정리하자면, 제일 처음엔 물론 구전되는 이야기가 있었을 것이다. 그리고 문자가 발명된 후 이야기들을 기록했을 것이고, 인쇄술의 발명으로 문자로 기록된 많은 이야기들은 대중적으로 공유할 수 있게 되었다. 이로서 구전되거나 특수계층만 볼 수 있었던 성경 같은 이야기들도 공공의 소유가 될 수 있었다. 많은 이야기 작가들을 탄생시켜 서로가 서로에게 영감을 주고 소재를 주고받아 풍부한 이야기들이 생겨날 수 있었다. 문자에 그림이 더해지자 만화라는 새로운 콘텐츠가 생겨났는데, 이는 기존의 글에 삽화를 넣는 형태에서 더욱 체계적으로 발전하여 컷 분배, 앵글, 그림체, 글을 대신할 만한 만화적 기호 등으로 완성이 되었다. 거기에 동영상을 촬영하고 재현할 기계가 발명되면서, 움직임이라는 요소가 더해져 영화라는 콘텐츠가 등장하였다. TV와 비디오를 거쳐 최근에는 아날로그에서 디지털로의 중심 이동으로 인해 상호작용, 즉 인터렉티브 매체가 확산되고 있다.

디지털 스토리텔링에서 중요한 것은 하이퍼미디어로 만들어진 총체적 콘텐츠가

49) 조은하(2007), 앞의 논문, p.276.
50) 서유경(2005), “디지털 스토리텔링을 활용한 고전소설교육 설계” , 고전문학과 교육, 한국문학고전교육학회, pp.57-58.


dCollection @ jeju

결국은 이야기 전개로 이루어진다는 점이다. 웹 페이지의 연결, 텍스트와 동영상의 연결, 동영상과 동영상의 연결, 그림과 그림의 연결이 사용자의 선택에 의해서 일련의 흐름이 전개가 되면 결국 하나의 이야기로 만들어지는 셈이다.

디지털 스토리텔링도 넓은 의미에서 하나의 스토리텔링이라는 관점에서 보면, 이야기성이 주요 구성 요소일 것이다. 이 특성으로 인하여 디지털 스토리텔링은 사용자와의 상호작용성이 무제한적으로 열려 있다. 이와 같이 인터넷을 기반으로 하는 스토리는 사용자의 참여에 의해 생성될 때 비로소 디지털의 특성을 잘 살린 하나의 스토리텔링이 될 수 있는 것이다.

전통적으로 인쇄를 근간으로 이루어지는 만화에서는 종이라는 매체를 떠나 디지털 미디어라는 새로운 환경을 기반으로 고유한 만화의 느낌과 상호작용의 도입을 위해 '매체에 따른 새로운 접근법의 연출' 이 필요하다.[51]

만화는 글과 그림이 결합된 시각매체로서 거기에 등장하는 캐릭터의 표정과 움직임, 면과 칸의 모양, 화면 구성요소, 배경, 효과음 등 모든 것들을 시각화 시킨다. 이때 표현된 모든 것을 조율하고 설정하는 총체적인 작업 과정을 만화연출이라고 부른다. 만화연출은 보다 많은 재미와 감동 등을 배가하기 위해서 독자에게 '자기동일화' 를 시켜 만화 속으로 몰입하게 하는 역할을 한다. 즉 만화 연출은 만화매체에 독자와 정신적인 감동 등을 통해 독자를 수용하기 위한 도구로 볼 수가 있다.[52]

만화는 글과 그림의 긴밀한 상호작용으로 성립되는 예술이다. 만화의 기본단위인 칸을 채우는 글과 그림이 상보적 역할을 맡으면서 동시에 종합적으로 메시지를 전달한다. 만화는 보통 1컷으로 구성되는 만평이나 카툰, 다수의 칸이 연속적으로 이어지는 서사만화, 그리고 그림에 말과 움직임을 부가하여 형상성과 생동감을 살린 애니메이션으로 구분된다. 만화와 문학은 유사성이 많은데, 카툰은 시, 서사만화는 소설, 애니메이션은 희곡에 각각 대응된다고 볼 수 있다. 몇 개의 칸이 연속적인 계열을 이루는 서사만화는 당연히 스토리텔링으로 전개된다. 서사의 구성 요건인 플롯, 인물, 배경, 시점 등이 여전히 중요한 요소여서, 소설에 가장 근접해 있는 장르로 규정된다. 그런 만큼 서사만화에서는 시간적 질서에 기반으로 한 서사적 구조가 곧 작품 그 자체라 해도 지나친 말은 아니다.

---

51) 김치훈 · 허영(2007), "인터렉티브 만화연출을 적용한 디지털 코믹스 연구" , 한국콘텐츠학회 추계종합학술개대회, p.652.
52) 김치훈 · 허영(2007), 위의 논문, pp.652-653.



dCollection @ jeju

디지털 매체는 전통적인 매체를 재매개하면서 발전하고, 네트워크 매체는 기존 매체에서 제공하던 콘텐츠에 생산과 소비의 모든 부분에서 매우 큰 변화를 이끌었다. 인터넷으로 대변되는 네트워크 매체는 콘텐츠의 형식에도 영향을 미쳤다. 만화 또한 이러한 변화에 의해 넷 카툰 형식으로 발전하고 있다. 초기 인터넷 만화는 기존 인쇄만화를 디지털화하는 수준이었으나, 포털사이트 등에서 적극적으로 만화 콘텐츠를 보급하면서 현재의 형식으로 정착하기 시작했다.

이후 인터넷 브라우저의 특성이 반영되면서 세로로 긴 형태의 인터넷 만화가 등장하였고, 독자의 구독행위가 책장을 넘기는 방식에서 스크롤 방식으로 전환하게 하는 계기가 되었다. 구독행위의 변화는 만화의 표현에 있어서도 많은 영향을 미쳤다. 특히, 칸의 표현에서 인쇄만화와 많은 차이를 보이고 있고 인터넷 만화 작가들은 새로운 환경에 맞게 독특한 표현 방식을 실험하고 있다. 칸과 칸 사이의 공간(칸새, 홈통)은 눈에 보이지 않는 시·공간으로 독자는 이 공간을 통해 적극적으로 만화의 스토리에 개입하여 내러티브를 재구성한다.[53]

디지털 표현 양식을 기반으로 한 만화들은 현대에 들어 인터넷의 발전과 웹이 등장하면서 독자에게 다른 묘미를 가미하여 서비스되기 시작하였다. 이 디지털을 이용한 만화는 단순히 스캔을 해서 인터넷에 올리는 만화에서부터 스크롤 방식으로 볼 수 있는 웹 만화를 포함하는 개념으로 사용되어졌다.

웹툰(WEBToon)은 WEB와 Cartoon의 합성어로 인터넷상의 만화를 지칭하는 용어에서 현재는 인터넷 상에 서비스 되는 짧은 만화 등을 지칭하는 용어로 정착되었다. 스캔 만화가 출판만화를 데이터베이스화 한 것이라면, 웹툰은 인터넷 환경에 맞는 새로운 만화이다.[54]

웹 만화는 지금도 상당부분 인터렉티브한 창작환경에 노출되어 있다. 대표적인 것이 댓글인데 이를 통해 새로운 아이디어를 제공하거나 작품의 방향을 결정하는 등 자신의 의견을 낼 수 있다. 보다 적극적인 경우는 '퍼나르기'를 통해 작품을 홍보하는 행위다. 그러나 지금 수준은 극히 초보적이고 제한적이므로 무한한 발전 가능성이 있을 것으로 전망된다.[55]

만화는 글과 그림이 유기적으로 결합하면서 통합적 의미를 창출해 내는 장르이

53) 김소현(2008), "인터넷 만화에서 칸이 내러티브에 미치는 영향에 관한 연구, 한국디자인학회 2008 봄 국제학술발표대회 논문집, 한국디자인학회, p.286.
54) 김치훈·허영(2007), 앞의 논문, p.654.
55) 김병수(2007), "웹 만화의 표현양식에 관한 연구 : 스크롤만화를 중심으로", 한국콘텍츠학회 추계종합학술대회, 한국콘텐츠학회, p.659.



dCollection @ jeju

다. 또한 만화는 글과 그림이 상보적인 입장에서 독자들의 상상력을 자극하고, 칸과 면에 의해 공간과 시간을 창출해 낸다. 특히 만화는 지식이 낮은 계층에서부터 반문화적인 수용자들과 지식층에 이르는 남녀노소 모든 계층의 소통이 가능하게 하는 대중문화적인 특성도 갖고 있다. 디지털시대로 넘어오면서 디지털인프라는 만화를 웹 속으로 끌어들였다. 잘 구축된 인프라 환경 속에서 연재를 시작한 만화들이 인기를 끌기 시작하면서, 웹 만화에 대한 관심도 높아졌다. 웹 만화는 강풀의『순정만화』와 강도하의『위대한 캣츠비』에서 출발했다. 이들의 웹 만화는 종래의 출판만화와는 다른 형식적 특성과 스토리텔링, 그리고 폭발적인 대중의 지지를 기반으로 성장해 나가고 있다. 산업적 측면에서도 만화는 문화콘텐츠 산업에서 원작산업』』으로서 그 중요성이 점점 커지고 있다. 만화는 게임, 영화, 드라마, 애니메이션, 뮤지컬, 연극 등 다양한 문화콘텐츠 산업으로 활용될 수 있기 때문에 부가가치 창출의 가능성이 매우 큰 산업이다.[56]

디지털 매체로서 웹 만화가 가지는 특징은 쉬운 접근성이다. 만화란 본래 대중들이 쉽게 접근할 수 있는 특성을 가지고 있다. 즉, 만화는 그 자체가 남녀노소를 모두 아우르는 대중문화적인 성격을 갖고 있는 것이다. 만화가 이러한 낮은 진입장벽을 가지고 있을 수 있었던 이유는 그림으로 의미를 전달하는 만화 콘텐츠의 내재적 속성 때문이다. 글보다 쉽게 다가가는 방식은 글로 전달하는 문학의 여러 장르보다 많은 대중을 흡수할 수 있었다. 이런 특징을 지닌 만화가 웹으로 옮겨 오면서 디지털 매체가 가진 외재적 속성에 의해 접근성이 한층 더 낮아지게 되었다. 디지털 매체를 이용하여 더욱 많은 독자 계층을 웹 만화로 끌어 들었다. 웹 만화는 만화를 읽기 위해 서점이나 대여점에 갈 필요조차도 없게 만들었다. 이는 웹 만화는 만화를 접하는 것이 점점 뜸해지는 기성세대들까지 모두 끌어들일 수 있는 흡인력을 갖추게 되었다. 온라인의 특성상 빠른 시간 내에 인지도를 높일 수 있어 다른 콘텐츠로의 전환도 용이하게 되었다. 웹 만화의 1세대라 할 수 있는 강풀과 강도하의 작품 들은 수만 번의 조회 수를 기록했다. 이후 이러한 웹 만화들은 오프라인의 단행본으로 출간되었고 다른 문화콘텐츠로 새롭게 태어나기도 했다. 이 쉬운 접근성은 웹 만화가 대중성과 시장성을 동시에 획득하는 데에 많은 도움을 준다.

사진, 영상, 소리 등 하이퍼 미디어적 특성을 가지는 디지털 스토리텔링은 구전시대의 스토리텔링이 가지고 있었던 공감각적 표현을 회복시키는 면이 있다. 활자

56) 이상민(2007), “웹 만화 「위대한 캣츠비」의 스토리텔링 구조 분석”, 대중서사연구 제17호. pp.298-299.



dCollection @ jeju

매체가 논리적, 추상적, 개념적 사고를 조장하는 반면, 공감각성은 개인의 삶에 대한 이야기를 하는데 있어서 감성적, 구체적, 정서적 표현의 가능성을 넓혀 놓는다. 여기에 웹을 통한 공유가 가능해짐으로써 이전에는 사소한 것으로 치부되었던 개인적 삶의 이야기들을 별 어려움 없이 많은 사람들에게 전달할 수 있게 되었다. 자신의 삶을 능동적으로 구성하고 공유하는 것은 제한적인 상호작용성을 통해 미리 프로그램된 거대한 디지털 체제에 수동적으로 편입되는 것에 대한 하나의 대안이 될 수 있다. 자신에 대한 서사를 만들어내는 것을 통해 정체성을 스스로 구성하고자 하는 것이 디지털 스토리텔링의 기본 정신이 될 수 있기 때문이다.[57]

디지털에 의해 가능해진 표현 기회와 영역 확대는 단지 디지털의 기술적인 차원을 넘어 삶에 대한 새로운 성찰을 가능하게 하였다. 디지털 스토리텔링과 관련해서 미국에서 운영되고 있는 여러 웹 사이트들의 내용을 종합해보면 개인에 대한 성찰을 표현하는 디지털 스토리텔링의 기본 특성은 첫째, 개인의 삶의 이야기를 사진을 포함한 이미지, 동영상, 사운드, 자신의 목소리 들을 통합해서 공감각적으로 표현하는 것과 둘째, 정서적(emotional) 표현, 셋째, 정체성을 스스로 구성하는 것, 마지막으로 웹을 통해 이를 서로 공유하는 것이라고 할 수 있다.

디지털 기술을 이용한 스토리텔링, 즉 디지털적 시각화, 청각화와 스토리텔링을 결합한 것이라고 할 수 있는 이와 같은 디지털 스토리텔링 이전의 “스토리텔링”이라는 개념 그 자체가 이미 이야기를 들려주는 자와 듣는 자 사이의 양방향성 혹은 상호작용성과 협동적 창조성을 특징으로 한다. 이 스토리텔링에 대한 이해는 디지털 미디어 기술을 응용하여 텍스트와 이미지의 배합을 시도하는 디지털 스토리텔링의 개발을 위해 필요한 기반이 될 것이다.

고대로부터 있었던 스토리텔링은 말, 이미지, 소리 등으로 사건들에 대해 알려주는 예술 혹은 기술로서 오락과 교육의 수단 혹은 문화와 지식, 도덕 등의 유지와 전수의 수단으로서의 기능을 가진다. 목소리와 몸짓을 통해 청자들에게 이야기를 전달하는 구술적인 형태로부터 시작되어 벽화나 나무와 돌에 새긴 그림들을 통한 스토리 전달을 거쳐 오늘날 디지털 형태로 저장될 수 있는 방식으로까지 발전했지만, 일반적으로 스토리텔링이라고 할 때는 대체로 우리나라에서의 동화구연의 방식과 같이 주로 구술적 형식을 지칭하며, 화자, 청자, 스토리가 구성요소이다. 디지털

57) 원철(2008), “디지털 스토리텔링과 자서전적 글쓰기’”, 인문연구 55호, 영남대학교 인문과학연구소, p.412.



dCollection @ jeju

스토리텔링은 디지털 기술과 스토리텔링이 결합된 예술형태로 볼 수 있다. 디지털 기술에 의해 많은 사람들이 스토리텔링을 더 쉽게 할 수 있게 되었으며, 스토리텔링 소프트웨어의 개발이 촉진되고, 그 개발에 의해 또한 디지털 스토리텔링이 활성화되고 있다.[58]

고전적 스토리텔링은 현대의 디지털 기술의 발달로 새로운 의미의 디지털 스토리텔링으로 진화하고 있다. 스토리텔링과 스토리는 인터랙티비티의 유무로 구별된다. 그러나 현대의 모든 스토리텔링이 인터렉티브한 것은 아니다. 과거의 스토리 콘텐츠들도 상업적 기획 의도를 가지고 제작된 것이면 스토리텔링 콘텐츠들의 일원으로 인정할 수 있다. 앞으로 양방향 TV와 같은 디지털 기술이 더욱 발전하면서 비선형적이고 인터랙티비티한 스토리 콘텐츠들이 대량 창작될 가능성도 있다. 집단지성을 이용한 공동창작 도구들이 개발되면 이러한 현상을 더욱 가속화 될 것이다.

앞으로 더욱 발전할 매체에서는 일방적으로 이야기를 전달하는 수동적인 방식보다 독자와의 인터랙션을 통해 내러티브를 전개하는 방식으로 발전할 것으로 보인다.

# Ⅴ.결론

이 연구에서는 자청비 설화라는 원천 소스를 두고 소설이라는 인쇄 매체를 통한 스토리텔링과 인터넷 만화를 통한 디지털 스토리텔링을 비교 연구하였다. 그리고 설화가 매체의 다양한 환경 변화 속에서 언어와 언어 외의 방법으로 스토리텔링되어 그 생명력을 지속해 나가는지 고찰해보았다.

스토리텔링은 목적이 있다. 그 목적은 미적인 체험일 수도 있고 교육이나 오락적인 부문일 수도 있다. 또는 상대를 설득하고, 상품을 홍보하는 것일 수도 있다. 이렇듯 다양한 영역에서 매체의 특성에 맞추어 스토리텔링이 전개되는 것이다.

스토리텔링은 서사문학의 영역에서 수용자를 끌어들이는 강력한 힘을 제공하는 원리라고 볼 수 있다. 21세기에 들어 스토리텔링이 중요하게 부각되는 것은 산업적인 목적에만 있는 것은 아니다. 스토리텔링에 대한 사회 여러 분야의 광범위한 요구는 삶의 총체적 인식이 점점 불가능해지는 인식론적 위기와 연관되어 있다. 우리

58) 정형철(2007), “디지털 스토리텔링과 내러티브 이미지” , 한국문학이론과 비평 제36집, p.15.



dCollection @ jeju

의 이야기들은 가공되고 재창조되어 스토리텔링 될 때 하나의 가치 있는 상품이 되며 거기에서 아주 큰 가치와 이윤을 창출할 수 있다. 하나의 이야기가 이야기 산업으로 확대되어 가고 있는 것이다.

오늘날 문화산업의 영역에서 문화콘텐츠와 더불어 자주 언급되는 용어 가운데 하나가 스토리텔링이다. 스토리텔링은 말 그대로 '이야기' 와 '말하기' 의 합성어로 '이야기하기' 정의된다고 볼 수 있다. 즉 과거에 종결된 사건을 의미하는 '이야기' 와 이야기를 하는 행위를 표현하는 '말하기' 가 결합되어 지금 여기서 이야기를 하는 현재성과 더불어 듣는 상대방을 포괄한 상호작용성이라는 특성을 지닌다. 이 연구에서는 소설에서는 설화를 소스로 활용한 스토리텔링을, 인터넷 연재만화를 통해서는 스토리텔링에 상호작용성이 가미된 디지털 스토리텔링에 관한 내용을 연구하였다.

디지털의 가장 핵심적인 특징이라면 상호작용성을 들 수 있다. 뉴스에 댓글을 달아서 판결에 영향을 미치거나, 드라마 시청 소감을 올려서 결론을 바꾸는 인간 대 인간의 인터렉티브 뿐만 아니라, 인간과 매체, 매체와 매체의 인터렉티브 역시 포함되는 것이다. 현대는 소통이 중요한 시대이다. 그것은 인간과 인간은 물론 문학과 인간, 나아가 문화와 인간의 소통인 것이다. 디지털 스토리텔링은 최신의 기술과 효과를 보여주는데 목적이 있는 게 아니라 보는 사람의 관심을 끌어내고 정서적인 경험 등을 멀티미디어 작업으로 가공하여 컴퓨터 등을 통해 세대와 공간을 초월해서 보다 사실적으로 제공함으로써 인간 감성에 적극적으로 다가서기 위한 과정이라고 할 수 있다. 이러한 이유로 스토리텔링이 다양한 분야에서 더욱 활용되기를 기대해 본다.



dCollection @ jeju

<참고문헌>

1.기본자료

이명인(2000), 『집으로 가는길』, 문이당.

김달님(2006), 『돌아온 자청비』,인터넷 사이트 '다음', 2006년 2월 17일부터 2006년 11월 22일까지 1부(37회), 2부(31회) 연재.

2. 단행본

김문태(2006), 『국문학 연구와 국어교과교육』, 보고사.

김사진(1999), 『한국 고대의 건국신화와 의의』, 일조각.

김의숙 · 이창식(2008), 『한국 신화와 스토리텔링』, (주)북스힐.

나경주(1993), 『한국의 신화 연구』, 교문사.

류수열 외(2007), 『스토리텔링의 이해』, 글누림.

리처드 맥스웰 · 로버트 딕먼(2008), 『5가지만 알면 나도 스토리텔링 전문가』, (주)지식노마드.

문무병(1998), 『제주도무속신화(열두본풀이 자료집)』, 제주칠머리당굿보존회.

박상란(2005), 『신라와 가야의 건국신화』, 한국학술정보(주).

서대석(2001), 『한국 신화의 연구』, 집문당.

성기옥(2001), 『한국문학개론』, 새문사.

송정란(2006), 『스토리텔링의 이해와 실제』, 문학아카데미.

이어령(2003), 『신화 속의 한국 정신』, 문학사상사.

이인화 외(2003), 『디지털 스토리텔링』, 황금가지.

이지영(1995), 『한국 신화의 신격 유래에 관한 연구』, 서울대 국문학연구회.

이지영(2000), 『한국 건국신화의 실상과 이해』, 도서출판 월인.

임재해(1995), 『민족신화의 건국 영웅들』, 천재교육.

정창권(2008), 『문화콘텐츠의 강의(쉽게 이해하기)』, 커뮤니케이션북스(주).

정창권(2008), 『문화콘텐츠의 강의(깊이 이해하기)』, 커뮤니케이션북스(주).

조은하, 이대범(2006), 『스토리텔링』, (주)북스힐.

조철수(2003), 『고대 메소포타미아에 새겨진 한국신화의 비밀』, 김영사.

차봉희 편저(2007), 『디지로그 스토리텔링』, 문매미출판사.



dCollection @ jeju

최수웅(2005), 『소설과 디지털콘텐츠의 창작방법』, 도서출판 청동거울.
최혜실(2001), 『디지털 시대의 문화 읽기』, 소영출판.
최혜실(2007), 『문화콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소.
최혜실(2007), 『문화산업과 스토리텔링』, 다할미디어.

### 3. 논문

강명혜(2007), “고전시가와 스토리텔링”, 온지논총 제16집, 온지학회.
강명혜(2008), “<만전춘별사>의 스토리텔링화”, 온지논총 제18집, 온지학회.
고일건 · 김희선(2008), “디지털스토리텔링을 위한 스토리 모델과 스토리 생성기”, 한국디자인문화학회지 14권, 한국디자인문화학회.
고은지(1999), “<세경본풀이>의 여성인물의 형상화 방향과 내용 구성의 특질”, 한국민속학 제31집, 한국민속학회.
고정희(2005), “영화 속 여주인공 ‘선화’와 <서동요>”, 문학치료연구 제3집, 한국문학치료학회.
고창수(2008), “스토리텔링 기법을 응용한 설득 글쓰기 전략”, 우리어문연구 33집, 우리어문학회.
곽정연(2006), “효과적인 디지털 스토리텔링을 위한 인쇄매체와 영상매체의 심리묘사 비교연구”, 독일문학 제97집, 한국독일언어문학회.
권일현 · 고은나(2002), “문화 컨텐츠산업과 만화에 관한 연구 - 인디만화를 중심으로”, The Society of Korea Illusart Vol 11, 한국일러스트학회.
김경숙(2003), “한국 건국신화에 나타난 여성의식 고찰”, 진주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
김광욱(2008), “스토리텔링의 개념”, 겨레어문학 제41집, 겨레어문학회.
김근호(2008), “스토리텔링의 서사 문화와 서사표현교육론”, 국어교육학 연구 제33집, 국어학회.
김기국(2007), “스토리텔링의 이론적 배경 연구 - 기호학 이론과 분석 모델을 중심으로-”, 한국프랑스학회 2007년 춘계 학술발표회 논문집, 한국프랑스학회.
김동윤(2006), “현대소설의 제주설화 수용 양상 연구 - 자청비설화의 수용을 중심으로”,비평문학 제31집, 한국비평문학회.
김미진(2008), “고전문학을 활용한 텔레비전 드라마의 스토리텔링 사례 연구”, 단



dCollection @ jeju

국대학교 대학원 석사학위 논문.
김병수(2007), “웹 만화의 표현 양식에 관한 연구 : 스크롤 만화를 중심으로”, 한국콘텐츠학회 추계종합학술대회 논문집, 한국콘텐츠학회.
김선희(2008), “세경본풀이 연구 - 분석심리학적 접근”, 제주대학교 대학원 석사학위 논문.
김소현(2008), “인터넷 만화에서 칸이 내러티브에 미치는 영향에 관한 연구”, 한국디자인학회 2008 봄 국제학술발표대회 논문집, 한국디자인학회.
김영근 · 안성혜(2006), “디지털 만화의 인터렉티브 스토리텔링 구조에 관한 연구”, 게임&엔터테인먼트 논문지 06, 한국콘텐츠학회.
김영주(2008), “전래동화 스토리텔링을 활용한 한국어교육 방안, 새국어교육 제80호, 한국국어교육학회.
김예선(2005), “문화콘텐츠로서의 ‘살아온 이야기’ 연구”, 겨레어문학 제34집, 겨레어문학회.
김용범(2002), “문화콘텐츠 창작소재로서의 고전문학의 가치에 관한 연구”, 한국언어문학 제22집, 한국언어문학회.
김재영(2009), “무속 농경신화로서의 <세경본풀이>”, 한국문학이론과 비평 제45집, 한국문학이론과비평학회.
김주영(2008), “<선녀와 나무꾼>의 애니메이션 스토리텔링 방안 연구”, 단국대학교 대학원 석사학위 논문.
김지연 · 전양덕(2008), “웹 만화에 있어서 스크롤 형태에 따른 스토리텔링의 유형”, 한국디자인학회 학술대회논문집, 한국디자인학회.
김치훈 · 허영(2007), “인터렉티브 만화연출을 적용한 디지털 코믹스 연구”, 한국콘텐츠학회 추계종합학술대회 논문집, 한국콘텐츠학회.
김탁환(2004), “고소설과 이야기문학의 미래”, 고소설 연구 제17집, 한국고소설학회.
김탁환(2008), “디지털시대 전통적 기록과 스토리텔링 연구”, 국학연구 제12집, 국학연구소.
김태연, 김수정(2002), “디지털 스토리텔링의 웹 사례연구”, 2002 디자인학연구 제46호, 한국디자인학회.
김헌선(2005), “제주도 당본풀이의 계보 구성과 지역적 정체성 연구”, 비교민속학



dCollection @ jeju

제29집, 비교민속학회
김해연(2007), “스토리텔링을 활용한 인성지도 방법 연구”, 광주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.
노시훈(2009), “문학작품의 만화 각색을 통해서 본 문학과 문화의 상호매체성”, 프랑스문화예술연구 제29집, 프랑스문화예술학회.
류은영(2006), “내러티브와 스토리텔링:문학에서 문화콘텐츠로”, 인문콘텐츠 제14호, 인문콘텐츠학회.
박기수(2007), “문화콘텐츠 스토리텔링의 생산적 논의를 위한 네 가지 접근”, 한국언어문화 제32집, 한국언어문화학회.
박기수(2006), “한국 문화콘텐츠학의 현황과 전망”, 대중서사연구 제16호, 대중서사학회.
박기수(2005), “서사를 활용한 문화콘텐츠 간 One Source Multi Use활성화 방안 연구”, 한국언어문화 제36집, 한국언어문화학회.
박성준(2007), “스토리텔링의 교육방안 연구", 대구대학교 석사학위논문.
박세형(2000), “디지털 시대에 나타나는 만화, 애니메이션과 미술의 장르 연계”, 만화애니메이션 연구 통권 제4호, 한국만화애니메이션학회.
박유희(2007), “디지털영화의 스토리텔링 전략 - <디지털삼인삼색>을 중심으로”, 인문콘텐츠 제10호, 인문콘텐츠학회.
박현숙(2007), “전래동화 재화에서의 서사적 개방성의 문제, 겨레어문학 제 39집, 겨레어문학회.
배주영(2003), “게임에서의 ‘영웅 스토리텔링’ 모델화 연구”,한국콘텐츠학회 논문지 제6권 제4호, 한국콘텐츠학회.
부영란(2004), “제주신화에 나타난 상징체계와 의미 분석”,한국교원대학교 교육대학원 석사학위 논문.
부춘식(2006), “제주신화를 원형으로 한 캐릭터 개발 활용에 관한 연구”, 제주대학교 산업대학원 석사학위 논문.
서곡숙(2008), “사이버소설 각색영화의 스토리텔링과 문화콘텐츠- 2000년대 전반기 사이버소설 각색영화의 스토리텔링과 N세대 욕구를 통해 살펴본 문화콘텐츠 활용의 한 경향 연구”, 영화연구 37호, 한국영화학회.
서동훈 · 김효정(2009), “문화콘텐츠 개발을 위한 스토리텔링 전략 - ‘삼성현’을



dCollection @ jeju

중심으로”, 민족문화논집 제43집, 민족문화연구소.
서유경(2005), “디지털 스토리텔링을 활용한 고전소설교육 설계”, 고전문학과 교육 10호, 한국문학고전교육학회.
신경숙 · 김지혜(2008), “고전소스와 스토리텔링의 기법 연구 - 드라마 <향단전> 분석을 중심으로”,한성어문학 제27집, 한성어문학회.
신동흔(2007), “21세기 구비문학 교육의 한 방향 - ‘신화의 콘텐츠화’ 수업 사례를 중심으로”, 한국고전연구 15집, 한국고전연구학회.
신선희(2004), “고전 서사문학과 게임 시나리오”, 고소설 연구 제17집, 한국고소설학회.
신선희(2005), “디지털스토리텔링과 고전문학”, 한국고전연구 제13집, 한국고전연구학회.
신선희(2007), “디지털 시대의 고전문학교육 - 고전서사 관련 교과목 운용사례를 중심으로”, 이화어문논집 제24 · 25집 합본집, 이화어문학회.
신태수(2006), “<세경본풀이>의 세계관적 기저와 담론 구조”, 어문학 제91호, 한국어문학회.
심치열(2006), “제주도 서사무가에 나타난 주인공의 연속적 서사진행과 그 의미 - <삼승할망본풀이>, <삼공본풀이>, <세경본풀이>를 중심으로”, 한국언어문학 제59호, 한국언어문학회.
양영수(2001), “제주와 중국 및 그리스 신화의 비교”, 동아시아 연구논총 11호, 연세대학교 동서문제연구원.
오세은(2006), “ ‘옛이야기’ 의 현재적 창조와 의미 분석 - ‘도깨비 서사’ 의 어린이 문화콘텐츠화 모색을 중심으로 -”, 시학과 언어학 제11호, 시학과언어학회
오세정(2006), “이야기와 문화콘텐츠”, 시학과 언어학 제11호, 시학과언어학회.
오세정(2009), “전통적 영웅이야기의 문화콘텐츠 개발 현황”, 한국고전연구 19집, 한국고정연구학회.
오연희(2006), “문학의 확장과 현대의 신화- 텔레비전 드라마의 문학적 가능성과 한계”,한국언어문학 제 56집, 한국언어문학학회.
오정미(2006), “여성의 환상문학 <세경본풀이>”, 겨레어문학 제37집, 겨레어문학회.
원철(2008), “디지털 스토리텔링과 자서전적 글쓰기”, 인문연구 55호, 영남대학교



dCollection @ jeju

인문과학연구소.
이명헌(2006), “문화콘텐츠 스토리텔링 소재로서 고전서사의 가치”, 우리문학연구 제25집, 우리문학회.
이상민(2009), “웹 만화의 매체적 특성과 스토리텔링에 대한 고찰”, 한국학연구 제30호, 고려대학교 한국학연구소.
이상민(2007), “웹 만화 「위대한 캣츠비」의 스토리텔링 구조 분석”, 대중서사연구 제17호, 대중서사학회.
이상민 · 임학순(2009), “우리나라 만화 연구 경향 분석과 향후 과제”, 만화애니메이션연구 통권 제16호, 한국만화애니메이션학회.
이수자(1993), “백중의 기원과 성격 - 농경기원신화 세경본풀이와의 상관성을 중심으로”, 한국민속학 제25집, 한국민속학회.
이수현(2008), “<메밀꽃 필 무렵>의 스토리텔링 양상 연구 - HDTV 현대문학관과 서사 만화를 중심으로”, 현대문학연구 35집, 한국현대문학회.
이명헌(2006), “문화콘텐츠 스토리텔링 소재로서 고전서사의 가치”, 우리문학연구 제25집, 우리문학회.
이용욱(2007), “디지털스토리텔링의 서사시학 - 논의를 위한 몇 가지 전제”, 국어문학 제43집, 국어문학회.
임재해(2006), “디지털 시대의 고전문학과 구비문학 재인식”, 국어국문학 제143호, 국어국문학회.
장미영(2007), “판소리 사설의 디지털 서사화 방안”, 판소리연구 제20집, 판소리학회.
전명숙(2007), “스토리텔링을 활용한 관광콘텐츠 사례연구”, 한국콘텐츠학회 추계종합학술대회 논문집, 한국콘텐츠학회.
정수현(2008), “글로벌 시대의 문화전략과 한국적 스토리텔링 개발”, 한국문예비평연구, 한국현대문예비평학회.
정진화(2009), “제주도 구비설화 <설문대할망>과 현대 스토리텔링”, 국문학연구 제19호, 국문학회.
정창권(2008), “고전을 활용한 상품 스토리텔링 연구”, 돈암어문학 제21집, 돈암어문학회.
정형철(2007), “디지털 스토리텔링과 내러티브 이미지", 한국문학이론과 비평 제36



dCollection @ jeju

집, 한국문학이론과비평학회.
조미라(2007), “애니메이션에 나타난 신화적 상상력 - 애니메이션 <오늘이>를 중심으로, 한국콘텐츠학회 논문지 제7권 제2호, 한국콘텐츠학회.
조은하(2007), “디지털 스토리텔링”, 한국근대문학연구 제15호, 한국근대문학회.
조혜란(2004), “다매체 환경 속에서의 고소설 연구 전략”, 고소설연구 제17집, 한국고소설학회.
조희권(2007), “만화 스토리텔링의 핵심, 코드 컨벤션의 이해”,인문콘텐츠 제9호, 인문콘텐츠학회.
좌혜경(1998), “자청비, 문화적 여성 영웅에 대한 이미지 - 여성상과 성격을 중심으로”, 한국민속학 30호, 한국민속학회.
채영희 · 황경숙(2006), “바리공주 무가의 애니메이션화를 위한 스토리텔링 가능성 모색”, 동북아 문화연구 제11집, 동아시아문화학회.
최민성(2008), “신화의 구조와 스토리텔링 모델”, 국제어문 제42집, 국제어문학회.
최미진(2003), “N세대와 인터넷 소설의 논리 - 귀여니 소설을 중심으로”, 대중서사연구 제10집, 대중서사학회.
최영숙(2002), “「세경본풀이」의 구조와 문학적 의미”, 제주대학교 교육대학원 석사학위 논문.
최원오(2007), “한국 무속신화의 문화콘텐츠 활용 방안 점검- 스토리 창작을 위한 신화소 추출과 분류 및 활용방안을 중심으로”, 한국문학논총 제46집, 한국문학회.
최혜실(2003), “디지털 스토리텔링”, 정보과학회지 제21권, 한국정보과학회.
최혜실(2008), “스토리텔링 이론 정립을 위한 시론 - 공간 스토리텔링으로서의 테마파크 스토리텔링”, 국어국문학 제149호, 국어국문학회.
한혜원(2007), “디지털 스토리텔링의 현황 및 활용방안 연구”,한국언어문화 제32집, 한국언어문화학회.
함혜원(2009), “신화 퀘스트에 기반한 디지털 게임 스토리텔링 연구”, 탐라문화 34권, 제주대학교탐라문화연구소.
함복희(2009), “고전소설 속 애정 서사의 스토리텔링 방안”, 어문논집 제42집, 민족어문학회.
함복희(2007), “설화의 문화콘텐츠화 방안 연구 - 여성신화를 중심으로 ”, 어문연



dCollection @ jeju

구 제35집 2호, 한국어문교육연구회.
함복희(2007), “야담의 문화콘텐츠화 방안 연구”, 우리문학연구 제22집, 우리문학회.
함복희(2008), “향가의 문화콘텐츠화 방안 연구”, 우리문학연구 제24집, 우리문학회.
허만욱(2007), “문화콘텐츠에서의 디지털스토리텔링 양상과 방향 연구”, 우리문학연구 제23집, 우리문학회.
현은령(2008), “애니메이션 시나리오의 영웅 서사적 원형과 변형에 관한 연구”, 한국디자인문화학회지 제14권 제1호, 한국디자인학회.
현승환(1993), “삼공본풀이의 전승의식”, 탐라문화 제13호, 제주대학교탐라문화연구소.
현승환(2008), “탐라 문화의 성격과 발전 방향”, 탐라문화 제33호, 제주대학교탐라문화연구소.
황성윤 · 이경훈 · 김용성(2002), “Storytelling에 의한 디지털 공간 구성 방법에 관한 연구”,대한건축학회 학술발표대회 논문집 계획계 제22권 제2호, 대한건축학회.



dCollection @ jeju

<Abstract>

# A study on story-telling of narrtive of ‘Jacheongbi’
## - focus on work of Lee Myeong - in and Kim dal - nim

KIM EUN JUNG

Major in Korean Language Education

Graduate School of Education jeju National University

Supervised by Professor Moon Sung - Sook

This century is the age of information, story business, and new form of oral literature. This age sees tales as new resource. That is because culture leads this century and in the very center of it lies ‘story-telling’. The ancient Korean tales can explain why story-telling is considered valuable business. Old stories convey various aspects of human life, such as love, passion, modesty, courtesy, challenge, which, in turn, make themselves desirable to cultural business.

Modern digital media has contributed to expanding the interaction between writers and readers and paying attention to story-telling.

This research takes narrtive of ‘Jacheongbi’ as the basic text. Narrtives of ‘Jacheongbi’ is widely known through different collections of Jeju narrtives. Among those collections, I have intentionally chosen ‘Road to Home’ by Lee Myeong in which is different from others in that it is the most changed one from its original text. With this text, I have studied how this tale turned itself to a novel, and then a digital story-telling version of a comic strip, ‘Jacheongbi Returns’ at Daum in the Internet.



Collection @ jeju

I expect this research to show why old stories keep repeating themselves and how Jeju tales can be used as a cultural source among these countless media of various types.

dCollection @ jeju