

# Storytelling Schema 연구

The Study for Storytelling Schema



고재성 (Ko, Jae Sung)

안동대학교 멀티미디어전공

## 논문요약

### Abstract

#### I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적
2. 연구의 대상 및 방법

#### II. Schema

#### III. Storytelling Schema

#### IV. 결론

### 참고문헌

## 논문요약

창조는 신의 영역이며 인간에 의한 창의성은 이야기와 이미지의 재해석과 재구성일 것이다. 이야기와 이미지는 직관의 대상이며 정서와 감정 그리고 환경지각 등이 함축된 원형의 형태이다. 이야기는 보편적인 것이며 이야기하기는 환경에 따라 독창성을 지니게 된다. 즉 각 민족마다 문화는 보편적 독창성을 지닌다. 이야기는 環境과 自我의 함수, 즉  $S=f(P, E)$ 이다. 이야기하기는 환경에 따라 형태를 달리하지만 이야기는 영원한 것이다. 이야기하기는 이야기의 공간속 대상을 도식화하여 시간으로 재해석하고 공간으로 재구성하는 것이다. 본 연구는 storytelling schema에 의한 시뮬레이션을 통하여 한국적 이야기하기의 방법론을 제안 하는데 있다.

### Abstract

The creation is providence territory by God, and the human beings' creativity represents the storytelling and the image and will be reinterpretation and recomposition. The storytelling and the image are intuitive object, the emotion and sentiment, and the environmental perception are implicated circular forms where they include general concepts. The story is the universal thing and the storytelling follows in originality depends on the environment. The story consists of the function between environment and self depends on creativity. Namely in each national culture keeps a universal creativity. The storytelling is function and the namely  $S=f(P \text{ and } E)$ ,  $S \text{ equals } f(P \text{ and } E)$ . It also affects differing the form from the environment but the story is eternal. The storytelling reinterpreted the time and story object under the schematized space. The study leads the simulation due to storytelling schema Korea storytelling is the method on the proposed a methodology.

(keyword)

schema, storytelling schema

## I. 서론

### 1. 연구의 배경 및 목적

시간 시작과 함께 이야기는 시작되었고 이야기는 인류의 진화와 더불어 환경에 적응하며 문화로 진화되어왔다. 문화의 본질은 환경에 적응하면서 만들어진 삶의 흔적이다. 즉 삶에 관한 이야기가 문화이며 문화콘텐츠는 이야기하기의 양식이다. 우리의 삶에 관한 이야기는 보편적 독창성을 지닌 이야기이다. 이야기는 삶 속에 있는 현상이며 삶이 지닌 重疊性, 즉 대상을 넘어 그 어떤 것이 대상을 통해 삶의 현실 속에 펼쳐지는 현상이다.<sup>1)</sup> 이야기하기는 이야기의 주관적 해석이며 영화, 애니메이션, 게임, 등으로 양식화 되는 것이다. 이야기는 시간의 원형을 內在하고 본능과 함께 유전적으로 갖추어지며 집단무의식을 구성하는 보편적인 상징이다. 즉 민족이나 문화를 초월하여 오랜 역사 속에서 겪은 조상의 경험이 고정관념화 되어 계승된 결과물이라고 할 수 있다. 즉 이야기는 학습되고 기억되고 고정관념화 되어 유전되는 것이다. 따라서 이야기하기는 관념화된 이야기를 도식화하여 시공간으로 재구성하는 것이다. 이야기하기는 환경과 자아의 관계이며 환경은 이야기하기의 중요한 요인이다. 지금의 환경적 상황에 맞게 이야기는 중첩되어 새로운 이야기로 해석되는 것이다. 해석의 대상은 학습되고 기억된 이야기와 이미지이다. 해석의 주체는 결국 지금의 자아이며 자아의 스키마에 의해 재생산되는 것이다. 그런 이야기가 곧 문화콘텐츠의 원천이 되는 것이다. 따라서 문화콘텐츠의 세계적 경쟁력은 우리만의 독창적 이야기의 개발과 이야기하기의 記述에 있다. 본 연구는 시간의 원형을 內在한 보편성이 환경적 독창성으로 치환되는 自我의 인식과 해석 알고리즘을 storytelling schema로 개념화하여 정의하고자 한다. 정의된 개념으로 흥부전을 도식화하여 재구성함으로써 이야기하기의 전형을 보여주고자 한다.

### 2. 연구의 대상 및 방법

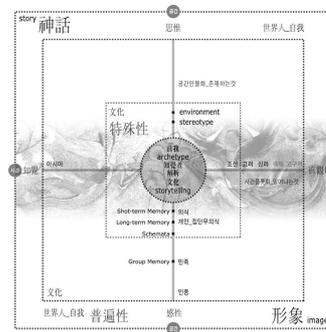
본 연구는 연구자의 논문 ‘문화콘텐츠schema理論 定立에 관한 연구’의 후속 연구이며 대상은 한양대학교 서울캠퍼스 핵심교양인 문화콘텐츠 강의시간에 storytelling schema 개념으로 발표한 내용을 정리한

1) 정진홍, M 엘리야데 종교와 신화, p.18.

것이다. 특히 본 연구는 문학과 시나리오작법에 관한 연구가 아니며 우리 자아에 내재된 이야기와 이미지의 도식화로 재해석과 재구성의 방법론임을 밝힌다.

## II. Schema

schema는 ‘意味를 찾는 努力 effort after meaning’이다.<sup>2)</sup> 용에 의하면 인간은 태어날 때부터 대상을 인식할 수 없는 존재가 아니라 그 대상을 위해 끊임없이 관계를 맺고 있는 존재라는 것이다.<sup>3)</sup> 새로운 정보를 획득할 때 인간은 새로운 자료를 기존개념 혹은 선형적 도식에 同化 시켜야한다. 우리의 기억 속에 저장된 그 것은 원형이며 그것을 同化시키는 schemata에 의해 좌우된다.



[그림 1] Schema

시간을 내재한 원형은 유전적 형식을 갖춘 집단무의식이며 보편적 상징이다. 오랜 세월 원형은 환경과의 관계에서 고정관념화 되어 되풀이 되고 우리에게 전해진다. 문화콘텐츠는 원형의 보편적 이야기의 양식이다. 따라서 보편성을 바탕으로 환경적 독창성이 곧 세계적 경쟁력을 갖추는 것이다. 즉 ‘사랑’의 보편성을 ‘한국적 표현양식’이라는 독창성으로 제작하여야 한다는 것을 의미한다.

[그림 1] 즉 인간은 개인적 자아 속에 인류의 출발에서부터 맥을 이어온 선형적 기억이 존재하고 있으며 그러한 이미지가 시대와 양식의 변천에 따라 이어져 오는 것이다.<sup>4)</sup> 그런 이미지는 원형적 보편성으로 각

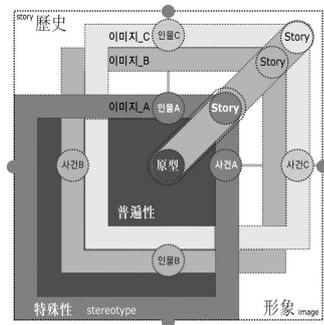
2) 김언주, 인지심리학, p.245.

3) 김재영, 칼 구스타프 융의 신화 이론, 신화와 역사, p.75.

4) 양호일, 커뮤니케이션디자인의 신화학, p37.

인종이나 민족에게 유전된다. 또한 그것은 선형적 도식들 속에 잠재되어 원형을 지닌 이미지로 이야기로 모티브로 하여 나타나게 된다. 따라서 自我에 내재된 모든 이미지는 선형적으로 존재하고 지금에 이르는 것이다. 도식화는 직관의 단순한 형성이 아니고 개념에 이 개념의 형상을 부여하는 그런 보편적 규칙인 도식의 구성이다. 이 도식을 통해서 범주는 의미meaning, 즉 객관적 실재성을 얻게 되는 것이다. 구상력의 순수 종합에 의한 산출된 선형적 도식은 바로 순수직관으로서 시간이다. 시간은 범주를 도식을 통해서 경험적으로 사용하기 위한 조건이다.<sup>5)</sup>

### III. Storytelling Schema



[그림 2] Storytelling Schema

이미지\_A, B, C 등은 모티브로 또는 이야기 속 어떤 매체들을 통해 시공간을 넘나들며 환경과의 관계에서 형성된 표상으로 주관적 이야기하기가 진행되는 것이다. 본 장은 앞장에서의 논의를 바탕으로 한 이야기하기의 방법과 記述이다. [그림 2] 시간을 內在한 원형의 보편성이 환경적 독창성으로 치환되는 自我의 인식과 해석 알고리즘, 즉 이야기의 도식화를 storytelling schema로 개념화하여 정의한다. 따라서 정의한 개념을 바탕으로 ①홍부전 ①의좋은 형제 ②콩쥐와 팥쥐 ③행복한 왕자 ④견우와 직녀 ⑤파랑새 설화 ⑥벌거벗은 임금님의 이야기를 도식화하여 storytelling하여 보았다. 따라서 이야기하기는 場理論의 일반적 공식 B=f(P, E)<sup>6)</sup>로 설명될 수 있다.

5) 박종목 역, 칸트 순수이성비판, p.51.

6) 박병기, 장이론, P.21.

①② ①① ①② ①③⑤ ①④ ①③⑤ ①③④⑤  
 ⑥Behavior or Storytelling=f(Person, Environment)

#### 홍부전\_storytelling

①② 옛날 옛날에 홍부와 놀부 형제가 살고 있었어요. 마음이 착한 홍부는 콩쥐라는 아내가 있었고 욕심쟁이 놀부는 팥쥐라는 아내가 있었지요. 두 형제의 아버지는 자신의 유산을 홍부와 놀부가 공평하게 나누어 주었답니다. ①① 그러나 마음이 착한 홍부는 ‘형님은 나이도 있으시고 돈 쓰실 일도 많으실 테니 재산은 형님이 더 필요하실 거야.’ 라고 생각하며 매일 밤 자신의 창고에 있는 쌀가마를 놀부의 창고로 옮겨 놓았어요. 그러나 욕심 많은 놀부는 오히려 홍부의 창고에서 쌀을 훔쳐 왔답니다. 그러던 어느 날 밤이었어요. 놀부는 자신의 창고에서 쌀가마를 내려놓는 홍부를 보게 되었어요. 놀부는 창고에 재산이 늘어나는 이유가 홍부의 착한 마음씨 때문이란 걸 알게 되었죠. 하지만 욕심 많은 놀부는 홍부를 자신의 창고에 쌀을 훔치려 온 도둑으로 내몰았답니다. 마음 착한 홍부는 변명도 하지 못하고 도둑이란 누명을 쓰고 놀부에게 재산을 모두 빼앗기고 말았답니다.

①② 홍부와 콩쥐는 결국 놀부 집에서 쫓겨나 가난한 생활을 하게 되었어요. 그러던 어느 날 홍부는 커다란 구렁이가 처마 및 까치집의 새끼 까치들을 잡아 먹으려 하는 것을 보게 되었어요. 그걸 본 홍부는 막 대기를 가져다 구렁이를 내쫓았어요. 그러던 중 새끼 까치 한 마리가 땅에 떨어져 다리가 부러졌어요. 그래서 홍부와 그의 아내 콩쥐는 정성스레 그 까치를 돌봐 주었지요. 덕분에 그 해 까치들은 무사히 자라날 수 있었답니다. 시간이 흘러 겨울이 다가오자 까치들은 더 따뜻한 곳으로 이사를 가야만 했어요. 어미 까치는 홍부와 콩쥐에게 은혜를 갚을 것을 약속하고 따뜻한 나라로 떠났답니다.

①③⑤ 까치는 따뜻한 곳을 찾아 떠나면 카슈피아라는 나라까지 오게 됐어요. 까치는 홍부 부부에게 은혜 받은 이야기를 갚을 방법을 찾으며 한숨을 쉬었어요. 그런데 그 순간! 어디선가 목소리가 들려오는 게 아니겠어요? “애~ 까치야~ 왜 그렇게 긴 한숨을 쉬고 있니?” 까치가 주위를 둘러봤지만 아무도 없었어요. “여

기야. 여기. 네가 앉아있는 동상. 그게 바로 나야.” 까치는 그제야 동상을 발견했어요. 그 동상은 두 눈이 다이아몬드로 빛나는 정말 아름다운 동상이었어요. 동상이 다시 말했어요. “나는 행복한 왕자 동상이란다. 까치야. 왜 한숨을 쉬는 지 말해주겠니?” 까치는 흥부와 콩쥐에게 받은 은혜를 행복한 왕자 동상에게 해주었어요. 행복한 왕자는 흥부 부부의 선행에 크게 감동을 하며 말했어요. “내 눈에 박힌 보석을 빼어다가 흥부에게 전해주겠니?” 까치는 행복한 왕자에게 고마워하며 보석을 떼어 줬답니다. 이듬해 봄, 까치는 흥부를 다시 찾아가 보석을 전해주었어요. 보석을 받은 흥부는 행복해 하며 이 사실을 놀부에게 알려주었습니다. 그렇지만 욕심 많은 놀부는 흥부를 믿지 않고 오히려 흥부의 보석이 탐이나 그를 도둑으로 몰고 보석을 빼앗았지요. 또, 놀부의 아내 꾀쥐는 흥부에게 잘못을 반성하라는 의미로 자신의 넓은 밭을 3일안에 다 갈아놓을 것을 시키죠. 꾀쥐는 이 사실을 흥부에게 전해 듣고 슬픔의 눈물을 흘렸답니다. 다음 날 흥부네 집에 찾아온 까치는 꾀쥐가 우는 것을 보고 놀라 물었어요. 놀부의 심술 덕택에 보석을 빼앗기고 흥부 부부가 곤란한 상황에 놓인 것을 알지 까치는 이번에 흥부를 도와주러 하늘나라에 가게 된답니다.

㉔ 까치는 하늘나라의 견우를 찾아갑니다. 견우와 직녀는 옥황상제의 벌을 받아 일 년에 한 번씩 밖에 만나지 못하지만 그때 마다 까치들이 그들의 날개로 하늘의 다리를 놓아주었습니다. 까치가 견우에게 “견우님, 오작교를 만들어 견우님과 직녀님의 만남을 도와주었으니 이번에는 저희들 좀 도와주세요.” 까치는 견우에게 흥부 이야기를 해주었어요. 견우는 가치에게 자신의 소 떼들을 빌려주었습니다. 다음 날 까치는 소 떼들을 이끌고 흥부에게로 갔어요. 흥부는 고마워하며 소 떼를 이끌고 밭에 나갔어요. 소 떼들을 밭을 삼시간에 다 갈아놓았어요. 흥부의 이야기는 온 마을에 소문이 났어요. 놀부 역시 그 소식을 듣게 됐답니다. 놀부는 까치 이야기가 사실이었다는 걸 알자 또 욕심이 나기 시작했어요. 놀부는 말했어요. “흥, 그까짓 거 까치 다리를 고쳐주지만 한다면 된단 말이지.” 며칠 뒤 까치가 놀부의 집에도 들어왔어요. 놀부는 빨리 보석을 얻고 싶은 마음에 한 가지 꾀를 생각해냈어요. “까치 다리가 부러지지 않는다면 내가 까치 다리를 부러뜨리면 될 거 아니야.”

㉕ 한편 카슈피아에서는 왕의 명령을 받고 행운을 부른다는 파랑새를 찾으러 간 치르치르와 미치르가 있었어요. 왕은 치르치르와 미치르가 하루 빨리 파랑새를 찾을 수 있도록 그들에게 마법의 모자를 주었습니다. 치르치르와 미치르는 파랑새를 찾아 돌아다니던 중 흥부와 놀부의 고을에까지 오게 되었어요. 치르치르와 미치르는 마을 사람들에게 이 고을에서 가장 부유한 사람이 놀부라는 것을 듣고 그 집에 머물기로 결정했습니다. 한편 놀부는 더욱 욕심을 내어 한꺼번에 많은 새의 다리를 고쳐주면 은혜도 한꺼번에 갚지 않을까 해서 새라는 새는 모두 다 잡아 다리를 부러뜨렸어요. 그 때였어요. 어디선가 고함 소리가 들리는 게 아니겠어요? “네 이놈! 뭐하는 짓이나? 그 새가 어떤 새인 줄 알고!” 치르치르와 미치르였어요. 놀부는 치르치르와 미치르가 그토록 찾아다니던 파랑새의 다리까지 부러뜨린 거예요! 치르치르와 미치르는 화가 나서 마법의 모자를 이용해 놀부를 사로잡았지요. 그런데 놀부의 허리춤에서 없어진 줄 만 알았던 행복한 왕자 동상의 보석이 나오는 게 아니겠어요? “네 이놈! 이제 보니 보석의 도둑이 바로 너로구나! 치르치르 오빠. 우리나라에 데려가서 단벌을 내려야 속이 시원하겠어요.” 미치르가 말했어요. 그러자 놀부가 대꾸했어요. “아닙니다. 오해입니다. 그 보석은 동생 흥부 녀석이 선물해준 것입니다.” 이번엔 치르치르가 말했어요. “그렇다면 흥부라는 녀석도 같이 데려가야겠군.” 치르치르와 미치르는 놀부와 흥부를 잡아서 카슈피아로 데려갔어요. 왕은 얼마 전 이웃나라에서 온 재단사에게 사기를 당한 적이 있어 그렇지 않아도 기분이 좋지 않았어요. 그 재단사는 착한 사람에게만 보이는 옷을 왕에게 선사했지만 사실 아무것도 왕에게 주지 않았답니다. 왕은 그 말을 믿고 결국에 벌거벗고 거리를 행보하는 일까지 일어나게 되었어요. 왕은 아직도 그 일만 생각하면 머리끝까지 화가 치밀었습니다.

㉖ 한편 마음 착한 꾀쥐 역시 흥부와 놀부를 구해내기 위해 먼 이웃나라 카슈피아에 까지 오게 되었어요. 그러나 달리 흥부와 놀부를 구할 방법이 없어서 꾀쥐는 매우 슬퍼했습니다. 그때 은혜 갚은 까치가 꾀쥐 앞에 나타나 흥부의 딱한 사정을 들었어요. 까치는 꾀쥐의 이야기를 듣고 자신의 준 보물 때문에 위험한 흥부를 구하기 위해 직녀를 찾아 다시 하늘나라로 갔어요. “직녀님, 직녀님. 저희들이 일 년에 한 번

씩 오작교를 만들어 도와드렸으니 이번엔 저희들 좀 도와주세요.” 카슈피아의 왕이 아름다운 옷을 좋아하는 것을 알고 있던 직녀는 자신이 짠 멋진 옷을 까치에게 주었습니다. 다음 날 까치는 직녀가 만들어 준 옷을 가지고 콩쥐에게로 갔어요. 콩쥐는 크게 기뻐하며 바로 왕을 찾아가 옷을 선물했습니다. 왕은 아름다운 동양의 옷을 보고 놀라지 않을 수 없었어요. 왕은 크게 기뻐하며 콩쥐에게 소원을 들어준다고 말하었어요. 콩쥐가 말했어요. “저의 소원은 얼마 전 동양에서 잡혀온 흥부 형제의 석방입니다.” 왕은 매우 아름다운 옷에 반해 흥부와 놀부를 풀어주었습니다. 흥부와 놀부 그리고 콩쥐는 이제 집으로 돌아올 수 있었어요. 그러나 놀부는 팔귀가 모든 재산을 다 팔고 도망 가버려서 더 이상 돌아갈 집이 없었습니다. 흥부가 놀부에게 말했어요. “형님. 괜찮으시다면 저희랑 함께 사시지요. 비록 초라한 집이지만 함께 두고 살면 별 문제 있겠습니까?” 놀부는 그제야 자신의 잘못을 뉘우치며 말했어요. “이제껏 나는 내 욕심을 채우기에만 너무 급급했구나. 그동안 남에게서 빼앗아 쌓아온 모든 것이 다 없어지고 말았어. 이것이 하늘이 내려주신 벌은 아닐는지 모르겠다. 이제 우리 형제 힘을 합쳐서 살아보자. 나는 오늘부터 새 사람이 될 테다.” 그리하여 흥부와 놀부 그리고 콩쥐는 서로 돕고 행복하게 살았습니다.

이상으로 storytelling schema의 개념을 바탕으로 흥부전을 storytelling하였다. 흥부전의 이야기하기가 하나의 이야기로 완성된 것을 의미하는 것은 아니다. 즉 몇 번의 각색과 천착의 과정을 거쳐야 비로소 작품으로 완성되는 것이며 문화콘텐츠의 원천이 되는 것이다. 도식화된 이야기는 ‘one source multi use’ 라는 콘텐츠 개발의 원칙에 맞게 이야기양식으로 재구성되어져야 함을 원칙으로 한다. 따라서 storytelling schema 개념으로서 흥부전의 이야기하기이며 본 연구의 방법과 목적인 것을 다시 한번 밝혀두고자 한다.

#### IV. 결론

지금까지 storytelling schema에 의한 이야기하기를 新 흥부전으로 시뮬레이션 하여 보았다. 결국 이야기하기는 이야기의 주관적 해석이며 환경과 학습 그리고 경험에 의해 다양한 이야기하기로 해석되어지는 것이다. 즉 다양함을 존중하고 소통하는 것이 곧 우리 문화의 선진화이며 문화콘텐츠의 세계적 경쟁력을 확보하는 첫 걸음이다. 결국 한국적 문화콘텐츠의 세계적 경쟁력은 곧 우리의 자아 속에 기억되고 학습된 이야기를 지금의 환경에 맞게 이야기하는 방법과 記述에 있으며 본 연구의 배경과 목적이다. 따라서 도식화된 이야기는 문화콘텐츠의 개발원칙에 맞게 다양한 이야기樣式 즉 게임, 애니메이션, 영화, 드라마 등으로 再구성되어져야 함을 거듭 밝혀두고자 한다.

#### 참고문헌

- 1) 양호일, 커뮤니케이션디자인의 신화학, 유림출판사, 1988.
- 2) 김재영, 칼 구스타프 옉의 신화 이론, 서울대학교 종교문제연구소, 신화와 역사, 2003.
- 3) 김언주, 인지심리학, 정민사, 1987.
- 4) 정진홍, M.엘리아데 종교와 신화, 살림, 2003.
- 5) 박중목 역, 랄프 루드비히, 쉽게 읽는 칸트 순수이성비판, 이학사, 2004.
- 6) 박병기, 장이론, 교육과학사, 1998.