

‘스토리밸류’ 개념에 관한 시론 - 호모 내러티쿠스의 필요와 호모 나랜스의 향유 -

안승범*

국문초록

스토리밸류(story value)에 대한 관심은 문화콘텐츠 산업 현장에서 오래 지속되어 왔다. 그러나 구체적으로 그 개념을 밝히고 범주를 세부화한 국내 연구는 아직 제출된 바 없다. 그래서 본 연구는 ‘스토리밸류’의 성격을 서사적 인간의 본원적인 특징에서 찾아낸 후, 그 분류 체계를 범주화하고자 한다.

서사적 인간을 규정하는 용어 중 ‘호모 내러티쿠스’라는 용어는 스토리텔링의 역능을 인간의 기억과 경험체계, 의식과 본질적인 사고방식 안에서 해명하는 자리에서 언급되어 왔다. 반면 ‘호모 나랜스’는 스토리를 활용하며 살아가는 인간의 행위·행동에 주목하여 ‘이야기하는 인간’을 뜻하는 용어로 규정되어 왔다. 이 글은 호모 내러티쿠스로서 인간의 근본적 필요와 호모 나랜스로 살아가는 인간의 스토리 활용 방식이 서로 연결되면서 스토리밸류가 보편적 체계를 형성해 왔음을 밝힌다.

본 연구는 스토리밸류 체계가 당대의 유력한 서사양식들 사이에 자리잡은 공식(formular)화된 관습(convention)에 영향을 받지만, 변화 가능성을 안고 있다고 본다. 그 연장선에서 대중서사 장르이론과 플롯유형론을 서로 절충적으로 결합하여 동시대적 효용을 갖는 24개의 스토리밸류 체계를 제시한다. 24개의 스토리밸류 체계는 극적 긴장을 자아내는 대별적 가치들이 대결·갈등·길항하는 과정에 유념한 결과다. 또한 충돌하는 가치들이 타협·화해·조정되는 과정에서 서사의 질, 곧 수용자의 기대와 예측의 질이 달라진다는 사실을 반영한 결론이라고 할 수 있다.

이 글은 문화콘텐츠 진영 안팎에서 학술적 엄밀성을 갖추지 못한 채 오남용되어 온 용어의 의미를 체계화해보려는 시도다. 24개의 스토리밸류가 창작자·향유자에게 절대적 기준이나 문법이 될 순 없겠지만, 현상황에서 유용한 준거들이 될 수

* 경희대학교 국어국문학과 부교수(Kyunghee University, Dept. of Korean Language and Literature, Associate Professor)

접수일(2021년 7월 16일), 수정일(2021년 8월 4일), 게재 확정일(2021년 8월 10일)

있길 바란다. 향후 후속 연구를 통해 스토리밸류를 둘러싼 더 정교하고 실효적인 논의의 이어나가도록 하겠다.

주제어: 스토리밸류, 호모 내러티쿠스, 호모 나랜스, 스토리텔링, 스토리콘텐츠, 장르이론, 플랫폼형문

I. 서론

본 연구는 ‘스토리밸류(story value)’의 성격을 논증하고 분류 체계를 범주화하는 데 목표를 둔다. 문화콘텐츠 산업 현장에서 스토리밸류 혹은 이야기 가치에 대한 관심은 오랫동안 지속되어 왔다. 그러나 스토리밸류에 대한 엄밀한 규명은 학술적으로 시도되지 않았던 것으로 보인다. 당연히 세부적인 범주에 대한 논의 역시 진지하게 제기된 바 없는 것으로 확인된다.¹⁾ 그래서 이 글은 서사적 인간의 두 가지 속성을 환기시키는 호모 내러티쿠스(Homo narraticus), 호모 나랜스(Homo narrans)라는 호명에 착안해, 그 안에 담긴 함의를 분석하고자 한다. 궁극적으로는 현 상황에서 효용을 갖는 스토리밸류의 유형과 체계를 구체화하는 데까지 나아가갈 것이다.

‘서사적 인간’, 곧 스토리와 더불어 존재하고 행동하는 인간을 규정하는 호모 내러티쿠스, 호모 나랜스라는 표현은 서로 다른 특성을 강조하는 용어로 혼용되어왔다. 양자를 주로 사용하는 학술적 진영 역시 나누어 있는 것으로 보인다. 이를테면 전자는 인간의 기억과 경험체계에 근거한 서사적 인간을 칭한다. 스토리텔링의 역능을 인간의 의식과 본질적인 사고방식에 기인해 설명하려는 진영의 시선이 반영되어 있다. 반면 후자는 스토리를 활용하며 살아가는 인간의 행위·행동에 주목하여 ‘이야기하는 인간’을 뜻하는 용어로 규정되어 왔다. 문화콘텐츠 분야를 비롯해 ‘스토리텔링’을 핵심 전략으로 활용하는 영역에서 빈번하게 언급된 점도 눈에 띈다.

두 용어를 굳이 다른 의미로 사용할 필요는 없지만, 지금까지의 관례를 좇아 논의를 시작하고자 한다. 구체적으로 말하면, 호모 내러티쿠스

1) 김정희는 인간의 가장 기본적인 욕망에 기인해 도출된 소재, 신화적 모티프 등으로 스토리밸류(이야기 가치)를 설명한 바 있다. 그러나 스토리밸류의 근원적인 성격과 유형 등을 제시하는 데까지 나아가진 않았다. 김정희, 『스토리텔링이란 무엇인가』, 커뮤니케이션북스, 2014, 38-39쪽.

라는 언명은 서사가 의미구성의 기본 형식이라는 사실에 기초한다. 인간은 스스로의 경험을 구조화하고 타인의 삶을 해석하기 위해 서사라는 틀²⁾을 활용한다. 복잡한 관계망에 둘러싸여 살아가는 현대인에게 주변 인물들의 삶과 행동에 대한 이해력은 더 나은 사회적 삶을 위한 필수적 능력이 된다. 그 능력의 원천은 인간 경험의 형성 및 작동 원리에 대한 해명에서 비롯된다. 이때 서사(narrative)는 인간 경험에 관한 의미 체계의 핵심적 형식으로 작용한다. 인간은 유의미한 시간의 단위로서 에피소드들을 엮어 자기 경험을 조직하는 인지적 과정을 반복하며 살아가는 것이다.³⁾ 이는 인간이 행하는 정신 활동의 기저에 ‘서사 충동(narrative drive)’⁴⁾이 존재한다는 사실을 시사한다. 이와 관련해 폴 코블리(P. Cobley)는 스토리아말로 세계를 사유하는 매우 ‘기본적인’ 방식⁵⁾이라고 주장한 바 있다. 사빈(T. Sarbin)은 서사가 타인의 심리를 이해하고 세계와 소통하기 위한 ‘근본적인 은유(narrative as root metapho)’라고 말한다. 인간은 서사 구조에 따라 생각하고, 지각하고 상상하며 도덕적 선택을 내린다⁶⁾는 것이다.

이와 관련해 문화심리학, 교육심리학, 신경생물학에 기반한 뇌과학, 그리고 광범위한 학제적 영역인 인지과학 분야의 학술적 발견은 중요한 지지 근거가 되어 왔다. 인지심리학 및 인지학습이론 분야의 권위자인 제롬 브루너(Jerome Bruner)도 ‘서사적 인식론(narrative epistemol-

2) 강현석, 『인문·사회과학의 새로운 연구방법론: 내러티브학 탐구』, 한국문화사, 2016, 27쪽.

3) 도널드 E. 폴킹혼, (Narrative knowing and the human sciences), 강현석 외 역, 『내러티브, 인문과학을 만나다』, 학지사, 2016, 19쪽.

4) 본 연구에서는 시간적·인과적으로 질서화 된 서사를 요청하는 인간 내면의 경향으로 정의하고자 한다. 이는 특별한 계기에 의해 더 강하게 표출될 수도 있지만, 보편적·상시적으로 존재하는 욕구로 이해될 필요가 있다. 비슷한 용어로 ‘story impulse’ 등이 있다.

5) 폴 코블리, (Narrative), 윤혜준 역, 『내러티브』, 서울대학교출판문화원, 2013, 12쪽.

6) Sarbin, T. R., ‘The narrative as a root metaphor for psychology’, In T. R. Sarbin (Ed.), *Narrative psychology: The storied nature of human conduct*, New York: Praeger, 1986. p.8.

ogy)’을 체계화한 바 있다. 그에 따르면 인간의 학습경험은 서사적 사고와 긴밀하게 연관된다.⁷⁾ 서사란 일련의 사건들을 질서화한 담화 형식인데, 인간은 서사를 통해 세계에 대한 이해와 이해 내용의 재구성에 이르는 것이다. 지난 반세기 동안 뇌과학, 인지과학 분야에서 비약적으로 구체화 되어온 ‘경험-기억-인출’의 메커니즘에 대한 논점도 호모 내러티브로서 인간의 존재 방식을 우회적으로 뒷받침한다.

그처럼 호모 내러티브가 서사적 인간의 존재 방식에 착안해 도출된 개념이라면, 상대적으로 호모 나랜스는 서사적 인간의 행동 방식에 기인한다. 서사를 구체적으로 활용해 살아가는 인간의 관습적 양태는 늘 변화해 왔다. 인류의 역사와 함께 분화되어온 서사양식들은 이를 단적으로 보여준다. 끊임없이 분화해온 서사양식들은 인간이 소유한 서사충동의 관습화·체계화·예술화·전략화의 과정을 짐작케 한다. 선사시대에는 소통을 위해 감각을 활용하는 다양한 방식이 발달할 수밖에 없었다. 알타미라, 라스코의 동굴 벽화도 그 사례가 된다. 예술의 기원을 추측하게 하는 그 그림들은 스토리텔링의 기원이 조형적 모방을 통한 이미지텔링에 있음을 방증한다.⁸⁾ 이후 문자의 발명은 말과 소리의 기호화와 시각적 전환을 가능케 한다. 이로써 인간은 관념의 구체화, 심미적 인상의 형식화에 이를 수 있는 수단을 갖게 된다. 문자에 의해 한층 정교해진 서사양식을 발전시키게 된 것도 사실이다. 이를테면 고대 그리스의 비극은 신화가 극화된 형태를 보여주는데, 이는 시간에 따라 계열적으로 구조화된 사건들, 곧 서사체의 특징을 명확하게 드러낸다. 구전적 설화의 특성을 내포한 고대 서사시는 종교적 신화, 준역사적 전설, 허구적 민담 등의 전통을 수렴한 양식화의 사례⁹⁾라고 할 수 있다.

7) 본 문단의 이하 내용은 다음 책 참고. 강현석, 앞의 책, 4쪽.

8) 선사시대 스토리텔링 최초의 단초를 알타미라, 라스코 등의 동굴벽화에서 찾는 연구는 보편화되어 있다. 이대영, 『스토리텔링의 역사』, 커뮤니케이션북스, 2018, xi.

9) 로버트 쇼울즈·로버트 켈록, (the theory of modern fiction), 최상규 역, 『설화의 전통』, 『현대소설의 이론』, 대방출판사, 1983, 27쪽.

이후 호모 나랜스로서 인간은 인쇄술의 발명, 디지털 혁명과 같은 문명사의 변곡점에 대응하며 서사양식을 개발·갱신해 왔다. 점토판이나 파피루스부터 AR, VR 게임에 이르기까지 호모 나랜스는 해당 시대의 특징을 보여주는 미디어에 최적화된 스토리텔링 체계를 마련해 왔다. 호모 나랜스의 서사 향유 방법이 변화하면서 임의적 특성을 가진 구술적 담화 패턴은 자기완결성을 가진 문화적 담화양식으로 변환된다. 그에 따라 서사적 담화양식을 읽는 두 가지 틀인 ‘미메시스(mimesis)-모방·재현하기’, ‘디제시스(diegesis)-서술·말하기’의 전통도¹⁰⁾ 새롭게 등장한 미디어와 플랫폼의 특성에 맞게 끊임없이 재정립된다.

이러한 대별적 함의에서 다음과 같은 가설을 세우고자 한다. 먼저 호모 내러티쿠스로 살아가는 인간의 정신적 삶은 스토리 활용에 관한 호모 나랜스로서의 관습으로 이어진다. 더 나아가 ‘지금 여기’를 살아가는 호모 나랜스의 스토리텔링 관습은 대중서사 장르론을 통해 그 예각적 일면을 확인할 수 있다. 다시 개별 대중서사 장르의 보편적 맥락은 활용도 높은 플랫폼 유형들과 연결된다. 바꿔 말해 본고는 스토리밸류가 인간의 존재방식 안에 자리 잡은 근원적인 서사적 사고(narrative mode of thought) 메커니즘에 기원하며, 보편적인 서사양식을 향유하는 관습을 통해 구체화된다는 사실을 논증할 것이다. 궁극적으로는 스토리밸류의 분류 체계를 시론적으로 범주화하는 데까지 나아가고자 한다. 본 연구를 통해 대중적인 스토리콘텐츠¹¹⁾의 기획과 비평에 적용될 수 있는 스토리밸류 체계에 대한 논의가 활성화될 수 있길 바란다.

10) 미메시스와 디제시스는 작금의 구조주의 서사학에서도 서사 구조를 형식적으로 구분하는 초석적 관점으로 활용되고 있다. 플라톤의 『국가』에서 시작해 아리스토텔레스의 『시학』을 거쳐 마련된 이들 개념의 형성·응용에 대한 논의는 다음 논문 참고. 류은영, 「담화의 논리: 구술에서 디지털스토리텔링까지」, 『외국문학연구』 제39호, 한국외국어대학교 외국문학연구소, 2010, 84쪽.

11) 문화콘텐츠 산업 현장에서 상품화된 서사물, 서사체를 포괄하는 의미에서 ‘스토리콘텐츠’라는 용어를 쓰도록 하겠다.

II. 호모 내러티쿠스의 정신적 삶: 존재방식으로서 스토리텔링

세계에 대한 우리의 지식 대부분은 경험을 통해 획득되고 기억을 통해 보존된다.¹²⁾ 이때 기억은 ‘저장-반응’ 형태에 따라 두 가지로 구분될 수 있다. 맥두갈(W. McDougall)의 용어로는 암묵 재인지(implicit recognition)와 외현 재인지(explicit recognition), 곧 암묵기억과 외현기억을 나눌 수 있다. 전자는 몸의 습관에 가까우며 반사적이고 자동적인 기억에 속한다. 후자는 의식적인 회상기억을 포함한다. 이와 관련해 브루너는 ‘기록없는 기억’과 ‘기록있는 기억’이란 용어를 사용한다. 한편 에릭 캔델(E. Kandel)과 래리 스콰이어(L. Squire)¹³⁾는 두 형태의 기억을 비서술기억(nondeclarative memory)과 서술기억(declarative memory)이란 표현으로 설명한다. 비서술기억은 의식적 회상으로 표출되지 않고 행동의 변화로 나타난다. 반면 서술기억은 “사실, 관념, 사건에 대한 기억, 요컨대 언어적 진술이나 시각적 이미지의 형태로 의식에 불러낼 수 있는 정보에 대한 기억”이다.¹⁴⁾ 그렇게 보면, 호모 내러티쿠스로서 인간의 적극적 정신 활동에 대한 이해는 기본적으로 ‘외현기억’, ‘기록있는 기억’, ‘서술기억’¹⁵⁾의 작동 메커니즘에 대한 분석을 요청한다.

한 인간이 맞닥뜨린 경험재료가 주목받고 원만히 처리되어 기억에 저장될 준비를 갖추는 과정을 ‘코드화’¹⁶⁾라고 한다. 이 코드화의 안정적인 진행에 따라 서술기억의 질은 완전히 달라진다. 그런데 코드화는 경험

12) 에릭 캔델, 래리 스콰이어, (Memory, 2/e : From Mind to Molecules), 전대호 역, 『기억의 비밀』, 해나무, 2018, 18쪽.

13) 그들은 인지분자생물학(molecular biology of cognition)적 지식을 종합해가며 인간의 기억 메커니즘을 연구한 바 있다. 세포 간 신호전달에 관한 분자생물학의 지식과 기억에 관한 인지신경과학의 절충적 대화를 통해 신경계가 어떻게 학습하고 기억하는지를 논파한 바 있다. 위의 책, 11쪽.

14) 위의 책, 47-50쪽.

15) 이 글에서는 논지의 선명성을 담보하기 위해 ‘서술기억’이란 용어를 사용하도록 하겠다.

16) 에릭 캔델, 래리 스콰이어, 앞의 책, 160쪽.

대상에 더 강한 호감과 재미를 느낄 때¹⁷⁾, 학습해야 할 명확한 목표나 명분이 존재할 때, 또 경험 순간에 더 온전한 몰입¹⁸⁾을 경험할 때 강화된다. 마지막으로, 더 심층적이고 정교한 코드화의 되새김(rehearsal)을 자발적으로 수행할 수 있을 때 코드화의 효과¹⁹⁾가 서술기억의 질로 나타나게 된다. 그렇다면 양질의 서술기억으로 코드화가 이뤄지기 위해서는 첫째, 경험 재료가 동기적 맥락을 갖추고 정서적 각인 지점을 가져야 하며 둘째, 유사 연상작용의 반복을 통해 기억의 강화·갱신 절차가 누적적으로 진행될 필요가 있다. 이는 서사적 사고와 서술기억의 질 사이의 관련성을 유추하게 한다.

한편 로저 생크(R. Shank)는 ‘비서술기억/서술기억’과 같은 이분법적 설명을 지양하면서 새로운 경험으로부터 끊임없이 학습하며 변화하는 기억구조의 역능을 논한다. 그가 말하는 내면의 ‘스크립트(script)’는 반복되는 특정 상황과 연계하여 연합되어 있는 특정 정보의 집합이다. 한 인간에게 스크립트는 세부적인 상황 맥락에 따라 순서화·질서화되어 있고, 유사 경험 시에 자연스럽게 작동한다. 스크립트에 기반한 기억에서 중요한 것은, 현재의 경험 상황을 처리하는 과정에서 내면의 상동적 기억 묶음이 끊임없이 변해간다는 사실이다. 이는 ‘역동적 기억구조(dynamic

17) 인간은 중요한 것을 선별해 기억하는 습성이 있다. 이를 선택적 주의(selective attention)라고 하는데, 그 과정은 감정과 깊은 관계가 있으며, 사실상 감정은 뇌와 몸이 작동하는 방식을 조절한다. “호기심을 느꼈던 것, 두려웠던 것, 기뻐던 것, 슬펐던 것, 즐거웠던 것들”이야말로 “중요한 정보”가 된다. 송민령, 『송민령의 뇌과학 연구소』, 동아사이, 2018, 54쪽.

18) 서술기억에 관한 코드화의 질이 높아지는 상황은 미하이 칙센트미하이¹⁸⁾가 말한 몰입의 조건과도 일치한다. 칙센트미하이는 목표를 향한 기대와 예측이 강하게 작동하고, 결과의 빠른 피드백이 주어지는 상황에서 몰입을 경험할 수 있다고 말한다. 같은 방식으로, 다음 순간에 대한 예측과 결과가 빠르게 순환하는 서사 수용 과정에 몰입감이 높은 이유도 설명될 수 있다. 미하이 칙센트미하이, (Finding flow : the psychology of engagement with everyday life), 이희재 역, 『몰입의 즐거움』, 해냄출판사, 2010, 47쪽.

19) 양질의 코드화 조건에 대한 논의는 다음 책 참고. 에릭 캔텔, 래리 스콧이어, 앞의 책, 161-162쪽.

memory structure)²⁰⁾를 중심으로 한 스크립트 기반 기억 이론의 핵심이다.

더 자세히 부연하면, 현재 상황이 주는 자극에 의해 과거에 형성된 패턴들의 일부가 활성화되고, 경험재료는 그 패턴들 중 일부와 절충적으로 연결된다. 이때 한 인간의 현재가 변화하고, 그 현재에 의해 미래의 변화 가능성이 재편된다. 뇌의 지금은 과거, 현재, 미래가 끊임없이 절충하는 역동적 순간인 것이다.²¹⁾ 바꿔 말하면 인간은 유사한 사건을 재차 경험하면서 더 많은 ‘일화’를 갖게 되고, 그와 연관된 기억의 묶음 형태를 갱신해 새로운 행동 가능성을 파지한다.

이러한 인지과학 진영의 설명은 현상학에 기반한 해석학으로 유명한 리코르(P. Ricoeur)의 견해와 놀랍게 닮아 있다. 리코르는 아우구스티누스(A. Augustinus)의 언술을 바탕으로 과거를 현재의 기억으로 규정하면서 현재는 현재의 직관이고, 미래는 현재의 기다림이라고 설명한다.²²⁾ 그러면서 현재에 중첩된 세 겹의 시간 층위에 둘러싸여 인간이 ‘서사 충돌’, 곧 줄거리를 구성하고자 하는 시학적 행위를 실천한다고 말한다.²³⁾ 그에 따르면 시간과 인과의 맥락으로 구성된 스토리는 ‘세 겹의 현재’가 이루는 (불)협화음을 정돈하는 데 해법을 제공한다. 스토리란 자기를 흐르고 있는 시간의 수수께끼에 답하는 방식으로서 인간의 삶과 동행해 온 것이다. 그래서 잘 구성된 서사란 “인간이 매 순간 하는 경험과 개인적인 행위에 의미를 부여하는 수단을 제공하는 하나의 도식”²⁴⁾이 된다.

그래서 인간이 각별한 경험재료를 수용하는 과정은 직관적인 스토리

20) 로저 C. 생크, (Dynamic memory revisited), 신현정 역, 『역동적 기억: 학습과 교육에 주는 함의』, 시그마프레스, 2002, 28쪽.

21) 송민령, 앞의 책, 110쪽.

22) 폴 리코르, (Temps et recit), 김한식 역, 『시간과 이야기 1』, 문학과지성사, 2012, 42쪽에서 재인용.

23) 위의 책, 61쪽.

24) 도널드 E. 폴킹혼, 앞의 책, 39쪽.

텔링에 의한 ‘학습’ 절차와 같다.²⁵⁾ 이는 기억구조의 갱신이 예측과 기대를 벗어나는 경험재료의 효과라는 사실을 방증한다. 인간은 특별한 의미작용을 낳는 사건이나 예외적인 감흥²⁶⁾과 몰입을 이끌어내는 특수한 상황에 놓이면 과거 경험에 근거한 자동적인 예측을 할 수 없다. 결과를 정확하게 예측하게 해주는 스크립트와 그와 연결된 처리 규칙을 평범하게 적용할 수 없는 것이다. 그 때문에 생크가 말하는 ‘역동적 기억’ 이론에서 중요한 것은 ‘실패주도적 기억(failure-driven memory)’²⁷⁾이다. 인간은 끊임없이 새로운 스토리화의 가능성을 찾고, ‘경험-기억’ 메커니즘 내에서 그것을 실현하며 살아가는 셈이다.

이처럼 스토리텔링(storytelling)은 내면에 존재하는 스크립트, 곧 능동적 기억 체제자(active memory organizer)²⁸⁾의 역동성을 자극하는 최적의 소통 방식이다. 주지하다시피, 흥미로운 스토리일수록 기존에 누적되어온 서사 관습을 위반하면서 흥미로운 몰입지점을 만든다. 참신한 스토리란 기존의 규범적 기억과 비교했을 때 차이의 누적과 복잡성의 증가를 견인한다. 그래서 생크는 스크립트의 기본 경향이 생각할 필요를 제거하면서 일상의 자동 반응을 이끌어내는 방향으로 작동하는 반면, 스토리는 그 반대에 가깝다고 말한다.²⁹⁾ 스토리는 기존 스크립트의 갱신을 야기하면서 역동적 기억 작용을 예민하게 활성화시키는 힘을 가진다는 것이다.

25) 간과하지 말아야 할 것은, 모든 경험재료가 역동적인 기억구조를 활성화시키진 않는다는 사실이다. 어떤 경험재료는 스크립트에 내재된 보편규칙의 틀 안에서 소화되어 자동반사적인 반응, 몸의 습관에 따른 행동을 견인할 수도 있다. 이처럼 스크립트가 자연스럽게 작동하는 경험 수용 과정은 비인지적(noncognitive)인 메커니즘에 따르며, 이는 앞에서 말한 ‘비서술기억’의 작동과정과 흡사하다. 로저 C, 생크, 앞의 책, 52쪽.

26) 마음을 쏟고 있는 주제에 대해서는 자동적으로 주의가 집중된다. 인간의 선택적 주의 집중은 감정과 깊은 관련이 있으며 더 몰입하여 정보를 처리하도록 돕고 기억의 질을 높인다. 송민령, 앞의 책, 54쪽.

27) 로저 C, 생크, 앞의 책, 49쪽.

28) 위의 책, 28쪽.

29) 위의 책, 93쪽.

지식은 경험과 스토리의 집합이 되며, 지능은 경험을 숨씨 있게 사용하며 스토리를 구성하여 전달하는 능력이 된다. 기억은 스토리에 대한 기억이며, 기억의 일차적 과정은 스토리를 구성하고 저장하며 인출하는 것이다. 이 모든 처리 과정이 작동하도록 만들어주는 것이 바로 생각나기다. 생각나기 과정은 이해를 제어하며 따라서 대화를 제어한다. 이렇게 보면 대화는 이미 처리된 이야기에 대한 일련의 생각나기가 된다. 마음이란 이미 가지고 있는 스토리 또는 경험들의 집합체로 간주될 수 있다.³⁰⁾

이처럼 호모 내러티브로서 인간의 소통은 스토리텔링을 기본으로 한다. 생크에 따르면 ‘이해’란 상대방의 메시지를 스토리로 변환해 내 안의 스토리로 대응·소화하는 과정이다. 여기서 말하는 스토리는 서술기억의 작동·강화에 유리한 두 가지 조건에 최적화된 순서화·질서화를 거친 정보다. 이를테면 스토리란 동기적 맥락에 따라 일정한 경향성과 패턴을 가지며 정서적 동화를 이끌어낸다. 또한 수용자에게 유사 연상작용의 반복을 통해 기억의 강화·갱신 절차를 이끌어내는 흥미로운 사건들의 연쇄다.

서술기억의 질과 스토리의 관계에 대해서는 다른 방식의 설명도 가능하다. 일반적으로 서술기억은 사건기억과 의미기억으로 다시 나뉜다. 여기서 주목하고자 하는 것은 사건기억이다.³¹⁾ 사건기억은 시간 정보, 장소 정보와 결속됨으로써 기억 인출의 단서가 된다.³²⁾ 그래서 사건기억은 자신과 누군가가 언제, 어디서, 무엇을 했는지에 관한 일화 기억, 사실상 스토리 기반 기억과 같다. 서사성을 담지한 사건기억은 대뇌전전두엽과

30) 위의 책, 95쪽.

31) 의미기억은 사건기억의 인출단서인 시간과 공간 정보가 사라지고 기본 요소만 남아 굳어진 기억으로, 수많은 반복을 통해 형성된 추상적 절차기억이다. 주제화, 추상화의 과정을 거쳐 남겨진 패턴과 절차, 보편 규범의 존재와 관련되는 바, 이는 인간의 생활 현장에서 구체적으로 자각되는 기억이 아닐 수 있다. 박문호, 『박문호 박사의 뇌과학 공부』, 김영사, 2020, 350쪽.

32) 이하 사건기억(일화기억)에 대한 논의는 다음 책 참고. 위의 책, 349쪽.

해마의 끊임없는 협동작업을 요청하는 바, 현실을 살아가는 인간 의식의 뼈대가 된다.

그처럼 인간의 ‘경험-기억’ 메커니즘은 ‘스토리로서’, ‘스토리에 의해’ 계속적으로 재구성되면서 정신적 삶을 견인한다. 임상의학자이자 심리 치료사인 폴킹혼(D. Polkinghorne)의 다음 글은 이 사실을 더 선명히 주지시킨다.

우리의 삶은 끊임없이 내러티브, 우리가 말하는 스토리, 말한 것을 우리가 듣는 스토리, 우리가 꿈꾸거나 상상하고 또는 말하길 원했던 스토리 등으로 엮여 있다. 모든 스토리는 우리가 우연적인, 때로는 반(半)의식적인, 방해받지 않는 독백 속에서 우리 자신에게 이야기하는 우리의 삶의 스토리 속에서 다시 가공된다. 우리는 우리의 과거 행위들의 의미를 자세히 설명하고 재평가하며 미래의 기회들의 성과를 예상하고 아직도 완성되지 않은 몇몇 스토리의 교차점에 우리 자신을 위치시키면서, 내러티브에 몰입되어 살고 있다.³³⁾

그런 면에서 서사 충동은 소수의 전유물이 아니며 서사양식은 특정 시대, 특별한 인간을 위한 예외적인 예술적 실천이 아니다. 이에 대해 바르트(R. Barthes)도 “무한한 형식적 다양성 속에서 내러티브는 모든 시대, 모든 장소, 모든 사회에서 출현한다. 실제로 내러티브의 역사는 인류의 역사와 함께 시작되었다. 내러티브 없이 존재하는 사람은 없었고, 그런 사람은 지금도 존재할 수 없다.”³⁴⁾고 단언한다.

이제 인류가 발명·공유해온 구체적인 서사양식과 그것의 성격을 논하기로 한다. 선사시대부터 인간이 양식화된 스토리 안에 삶의 모형을 반영해온 사실은 굳이 증명해야 할 사안이 아니다. 구전된 스토리를 수용

33) 도널드 E. 폴킹혼, 앞의 책, 323쪽.

34) Roland Barthes, “An Introduction to the Structural Analysis of Narrative”, Lionel Duisit, *New Literary History*, Vol. 6, No. 2, On Narrative and Narratives, 1975. p.237.

하고, 그것을 자기만의 방식으로 다시 전달하면서 인류는 자신과 타인의 삶을, 그리고 그들을 둘러싼 세계를 이해해왔다. 순발력있게 공유되는 스토리를 통해 삶의 보편적인 패턴이나 더 나은 생존 방법을 매뉴얼화해 온 것도 상상해볼 수 있다.³⁵⁾ 원형적 신화일수록 유사한 주제와 스토리로 전세계에 편재하는데, 이때의 보편적 스토리와 주제는, 인류가 적층해온 사건기억, 의미기억 체계와 연관된다고 할 수 있다.

다음 장에서는 호모 내러티쿠스가 호모 나랜스로 살아온 사실을 서사 예술의 실천과 향유를 통해 확인해보고자 한다. 그 연장선에서 대중서사 장르론, 플롯 유형론을 기반으로 스토리벨류 체계를 도출할 것이다.

III. 호모 나랜스와 스토리벨류: 장르이론과 플롯이론의 교합

호모 내러티쿠스의 정신적 삶은 호모 나랜스의 일상을 채우는 스토리텔링을 통해 가시화된다. 그리고 호모 나랜스가 관습적으로 향유해온 당대의 플롯들은 그 시대의 스토리벨류를 확인하는 데 요긴한 근거가 된다. 본고가 주목하는 대중서사 장르란, 우선적으로 긴 시간에 걸쳐서 귀납적으로 확인된 보편 서사체계와 연관된다. 창작자와 수용자 사이에서 타협된 관습으로 호모 내러티쿠스가 적층해온 상상적 ‘사건기억-의미기억’ 묶음의 극화된 형태들일 수 있다. 그런데 대중서사 장르는 당대의 욕망을 반영한 서사예술의 양식적 특징에 따라 느린 변화를 거듭해 왔다고 할 수 있다.³⁶⁾ 그렇다면 오늘날의 대중서사 장르들은 ‘지금 여기’를 살아가는 인간에게 닥칠 수 있는 복잡다단한 문제들을 시뮬레이션하는 매뉴얼들이라고 할 수 있을 것이다.

물론 대중적인 서사 장르들 간의 명확한 경계를 규정하는 건 사실상 불가능하다.³⁷⁾ 오늘날 보편적으로 언급되는 장르들도 관례적 규범일 뿐

35) 최혜실, 『스토리텔링, 그 매혹의 과학』, 한울아카데미, 2011, 23쪽.

36) 박유희는 이를 대중서사 장르의 ‘고정’과 ‘역동’의 차원으로 설명한 바 있다. 박유희, 「대중서사장르 연구 시론」, 『우리어문연구』 제26집, 우리어문학회, 2006, 291쪽.

고정불변하는 실체가 아니다. 산업적 욕망과 제작 관행, 연출자의 개성과 관객 기대지평의 변화에 따라 천천히 유동한다고 보는 편이 합리적이다.³⁸⁾ 특정 장르로 분류될 수 있는 스토리콘텐츠도 자세히 분석해 보면, 복수의 장르 문법을 포함한 경우가 많다. 그럼에도 불구하고 관습적 규범과 맥락적 경향을 직관적으로 환기시키는 장르 유형론은 여러모로 유효하다. 돌이켜보면 어느 시대건 호모 나랜스는 일정한 서사 문법과 분류 가능한 수준의 플롯을 공유해 왔다. 오늘날의 대중서사 장르도 현재의 ‘기획·창작-소비·수용’장에서 보편적으로 통용되는 공식(formular)이자 전형(model)이며, 스테레오타입(stereotype)이자 관습(convention)이다. 구분에 있어서 단순화의 위험이 상존하지만, 장르 유형론의 유용성을 폄하할 필요가 없는 것이다. 요컨대 대중서사 장르론과 개별 장르에 어울리는 플롯 유형론은, ‘지금 여기’의 호모 나랜스가 공유하는 스토리 벨류 체계를 확인하는 데 중요한 단서가 된다.

그렇다면, 대중적인 플롯들은, 현실 문제 해결이나 일상적 갈등을 봉합하기 위해 호모 나랜스가 상상하는 기대와 예측의 극화된 경로일 수 있다. 정신적 삶이 요청하는 서사 맥락을 수렴한 전략적 설계도라고도 할 수 있을 것이다. 일찍이 노스롭 프라이(N. Frye)는 “내적인 유사성”³⁹⁾에 따라 원형적 서사의 유형화가 가능하고, 근원적인 구조와 원리, 가장 기초적인 관습과 양식을 추론해볼 수 있다고 말한다. 실제로 프라이의 신화비평 이론은 플롯 유형에 기반해 대중서사 장르의 초석을 확인하는 데 유익하다.

프라이 신화비평론의 핵심은 원형적 서사를 ‘변화를 동반하는 운동’으

37) 데이비드 보드웰·크리스틴 톰슨, 주진숙·이용관 역, 『영화예술』, 지필미디어, 2011, 401쪽.

38) 그래엄 터너, (Film as social practice), 임재철 외 역, 『대중영화의 이해』, 한나래, 2004, 129쪽.

39) 노스롭 프라이, (Anatomy of criticism : four essays), 임철규 역, 『비평의 해부』, 한길사, 2004, 266쪽.

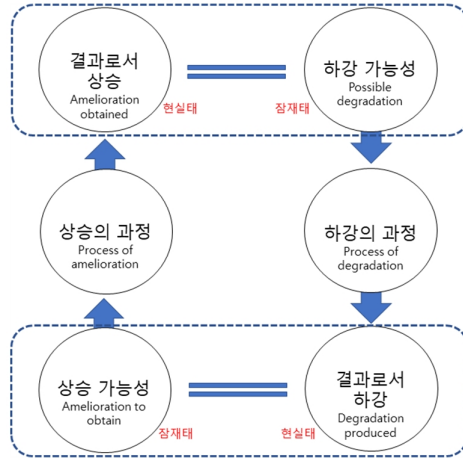
로 읽어내는 데서부터 출발한다. 그는 자연 주기와의 유비 속에서 서사의 유형을 네 가지 미토스(mythos)의 형식으로 설명한다. 변화를 동반하는 운동으로 서사를 유형화하는 시각이 특별한 것은 아니다. 오늘날 가장 영향력 있는 스토리 컨설턴트 중 한 명인 로버트 맥키(R. McKee)도 변화를 수반하는 계기, 곧 ‘스토리 사건(story event)’의 영향에 의해 서사의 성격이 달라진다는 것을 강조한다. 그에 따르면 스토리 개념 자체가 등장인물의 삶의 조건에 의미 있는 변화가 나타나는 과정이다. 여기에서의 ‘변화’는 갈등의 결과로 주어지며 그 과정엔 가치의 이동이 수반된다. 궁극적으로 수용자는 가치의 변화라는 형태로 스토리를 최종 수용하게 된다. 맥키는 그와 같은 관점에서 스토리벨류의 대략적인 성격을 밝힌다. 그는 스토리벨류가 “인간 경험의 보편적인 성격”이며 서사 내에서 “긍정으로부터 부정으로, 부정으로부터 긍정으로, 한 순간으로부터 다른 순간으로 옮겨”⁴⁰⁾ 다닌다고 말한다. 수용자는 삶의 양면성, 혹은 경험적 대립항을 넘나드는 가치의 이동을 통해 스토리콘텐츠를 향유하는 셈이다.

‘변화를 동반하는 운동’이나 ‘가치의 이동’으로 스토리를 읽는 관점은 전통적인 구조주의 서사학에서도 간접적으로 설명된 바 있다. 이를테면 클로드 브레몽(C. Bremond)은 프롭(V. Propp)의 서사 기능 이론을 발전적으로 수용하여 서사 장면들의 절차적 결합 과정을 구조적으로 설명한 바 있다. 그의 ‘일관적 연속결합’ 모델을 보면 ‘변화를 동반하는 운동’이자 ‘가치의 이동’으로서 플롯 진행 과정을 파악할 수 있다.⁴¹⁾ 특히 그는 인물의 선택과 행위에 의한 결과가 곧 서사적 평형상태⁴²⁾의 상승과

40) 로버트 맥키, (STORY), 고영범·이승민 역, 『STORY: 시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 민음인, 2002, 59-61쪽.

41) 이는 미케 발(M. Bal)이 언급한 사건들의 연속체로서 파블라(fabula)의 특징과도 통한다. 미케 발은 최초의 상황으로부터 악화 혹은 개선이 나타나는 과정으로, ‘가능성-실현-결론’ 모델의 순환적 진행으로 서사를 이해한다. 미케 발, (Narratology: introduction to the theory of narrative), 한용환 강덕화 역, 『서사란 무엇인가』, 문예출판사, 1999, 49쪽.

하강을 이끌어낸다는 데 주목한다.



〈그림 1〉 서사의 순환 모델(일관적 연속 결합)⁴³⁾

〈그림 1〉에서 확인 가능하듯이 브레몽의 논의는 ‘변화를 동반하는 운동’과 ‘가치의 이동’으로 스토리의 흐름을 설명하는 관점과 맥을 같이 한다. 스토리 내부에는 갈등적 긴장을 발생시키는 진위, 선악, 미추, 애증, 득실, 행복, 시비, 생멸과 같은 경험적 대립항이 존재한다. 이러한 극적 갈등은 위와 같은 순환적 흐름 안에서 상승과 하강의 맥락을 만들어낸다. 이는 스토리콘텐츠 수용자가 느끼는 긴장과 이완의 계기에 대한 구체적 해석일 수 있다.

42) 안승범은 보편적인 서사물의 경우 서사무대의 평형상태(balanced conditions)가 깨뜨려짐으로써 시작되고, 질적으로 다른 차원에서 회복되는 것으로 마무리된다고 말한다. 그에 따르면 서사적 평형상태를 회복시키는 궁극적인 힘으로서 제어기제는 곧 주제의 식과 통한다. 안승범, 「길항서사 기획·분석 방법론으로서 ‘스토리 밸런스 모델’에 대한 연구- 일본 영화에 나타난 설녀 캐릭터의 변용과 상징적 함의」, 『인문콘텐츠』 제49호, 인문콘텐츠학회, 2018, 101쪽.

43) 원문의 도식을 창의적으로 수정·변형했다. Claude Bremond and Elaine D. Cancalon, “The Logic of Narrative Possibilities”, *New Literary History*, Spring, 1980, Vol. 11, No. 3, On Narrative and Narratives: II, 1980, p.391.

노스롭 프라이의 기원적 장르 이론은 봄, 여름, 가을 겨울이라는 자연의 순환 원리가 각각 희극, 로맨스, 비극, 아이러니 장르의 특징과 연결된다는 것이 특징이다. 이 네 가지 장르는 오늘날의 보편적 서사(문학) 장르 유형에 선행하며⁴⁴⁾, 대중서사 세부 장르들에 기반이 된다. 원초적인 서사공식, 서술패턴에 해당한다고 할 수 있는 것이다. 특히 그는 앞서 언급한 네 가지 장르가 곧 플롯 유형⁴⁵⁾이라고 말한다. 브레몽의 논의와 연관지어 설명하면, 희극(봄의 양식)과 비극(가을의 양식)에 대한 장르론은 브레몽이 말한 ‘상승의 과정’, ‘하강의 과정’에 대한 풍부한 신화적 해석을 포함한다.

프라이가 말한 ‘봄-희극/여름-로맨스/가을-비극/겨울-아이러니와 풍자’의 상상력은 다음 표를 통해 대체의 특징을 정리해볼 수 있다.

〈표 1〉 프라이의 원형적 장르이론에 대한 비평적 요약

순환적 시간	서사 장르	인물의 귀결점	주인공의 능력	결말의 성격	서사무대의 성격	극적 맥락	상징적 성격
봄	희극	<ul style="list-style-type: none"> • 속박으로부터의 해방 • 성숙과 고양 	주인공 \geq 범인 주인공 $<$ 환경	화합의 세계로 진척	낭만과 순수의 세계	비약적 상승 운동 (위협 \rightarrow 극복·평정)	혼란의 질서화
여름	로맨스	<ul style="list-style-type: none"> • 자유의 쟁취 • 영웅적 승리와 확신 	주인공 $>$ 범인 주인공 $>$ 환경	상상적 이상 세계와의 통합		수평운동 (수평적 상승)	경이에 찬 모험과 당위적 구원
가을	비극	<ul style="list-style-type: none"> • 고뇌와 결핍에 간힘 • 상실과 몰락 	주인공 \leq 범인 주인공 $<$ 환경	고립의 세계로 분리	사실과 경험의 세계	비약적 하강 운동 (과오 \rightarrow 파국·몰락)	자유지와 운명의 역설
겨울	아이러니와 풍자	<ul style="list-style-type: none"> • 현실적 난제에 봉착 • 숙명적 고립과 속박 	주인공 $<$ 범인 주인공 $<$ 환경	숙명적 속박의 세계에서 희생		수평운동 (수평적 하강)	부조리로서의 침잠

44) 노스롭 프라이, 앞의 책, 320쪽.

45) 위의 책, 321쪽.

오늘날 대중서사 장르 유형은 <표 1>의 원형적 장르이론에서 훨씬 세 부적인 문법을 갖춰 진화된 것이라 볼 수 있다. 특히 할리우드에서 구축된 대중적인 영화 장르론은 보편적인 대중서사 유형을 구분하는 데 큰 영향을 끼쳤다. 잘 알려진 대로 스튜디오 시스템 정착기를 거치며 할리우드는 고전적 장르를 개발해낸다. 이때부터 유사한 스토리와 포맷을 갖는 일련의 영화들⁴⁶⁾이 전략적으로 기획되고, 그에 부응하는 비평적 연구들이 전개된다. 이후 흥행 가능성이 높은 서사적 틀을 바탕으로 안정된 관습을 고수하려는 ‘장르화’의 경향은 스토리콘텐츠 시장 전반으로 확대된다. 지금도 대중적인 스토리콘텐츠 시장에서 장르 문법의 차용 여부는 흥행성을 가늠할 때 중요한 요인이 된다.

물론 서사 예술 분야마다 핵심 질료와 표현 수단, 기술적 양식, 제도적 환경, 향유 관습이 상이한 것은 사실이다. 그래서 스토리콘텐츠의 형태별로 장르를 구분하는 기준이 미시적으로는 다를 수 있다. 영화도 영상을 질료로 한다는 점에서 시각적 도상화 방식에 의한 장르 구분 태도가 존재한다.⁴⁷⁾ 그럼에도 서사 관습은 영화 장르를 구분하는 가장 결정적인 기준 중 하나라고 할 수 있다.⁴⁸⁾ 특히 서사 관습은 산업적 전략과 대중의 욕망이 만나는 방식의 변화를 파악하는 데 근거가 된다.

지금부터 호모 나랜스의 서사적 실천을 가늠하기 위한 사전 작업으로 동시대 대중서사의 장르 유형을 구분하고자 한다. 오해를 피하기 위해

46) 배상준, 『장르영화』, 커뮤니케이션북스, 2015, x.

47) 할리우드 스튜디오 시스템 정착기(1930-1940년대)에 이미 대중들의 꿈과 욕망에 부응하는 고전적 장르 패턴이 고안되었다. 이때의 패턴이란, 스토리를 텍스트화하는 서사적 틀로서 공식(formula), 둘째, 사건이나 에피소드 단위의 관습(convention), 셋째, 캐릭터의 전형성, 곧 스테레오타입(stereotype), 넷째, 도상(icon)적 표현 방식을 말한다. 이 중 도상적 표현은 미장센 요소, 곧 영화만의 시각적 약호화 방식과 관련된다. 위의 책, xvi-xxi.

48) 토마스 샤프는 “이야기를 가진 다른 예술 작품과 마찬가지로 장르 영화도 기본적인 내러티브 구성 요소들”에 의해 분석될 수 있으며, ‘플롯’을 첫 번째 요소로 언급한다. 토마스 샤프, (Hollywood genres), 한창호·허문영 역, 『할리우드 장르의 구조』, 한나래, 1996, 48쪽.

미리 밝히면 대중영화 장르에 기반한 유형은 훨씬 세부화될 수도 있다. 그래서 본고는 향후 플롯유형을 추가적으로 논하면서 대중서사 장르구분의 임의성과 유동성을 극복하고자 한다. 이를테면 대중서사 장르를 훨씬 더 복잡하게 세부화하더라도 추후 소개될 24가지 플롯유형을 중심으로 해당 장르들을 ‘서사적’으로 해명할 수 있다.

여기서는 6개 장르(10개 세부 장르), 곧 멜로드라마, 코미디, 환상(공포, SF, 판타지), 범죄(누아르, 스릴러, 갱스터)⁴⁹⁾, 역사, 전쟁을 우선 구분하고자 한다. 공포, SF, 판타지를 환상 장르로 묶고, 누아르, 스릴러, 갱스터를 범죄 장르로 통칭하는 것은 캐릭터 활용과 시공간적 배경 설정, 결절점(node)⁵⁰⁾을 활용하는 방식 등에서 인접성이 높고, 유사한 플롯 유형으로 수렴되기 때문이다.⁵¹⁾ 멜로드라마는 주로 연애를 주제로 한 통속극을 칭하며 감정적 자극을 통해 정서적 효과를 노리는 장르를 일컫는다. ‘변화를 동반하는 운동’, ‘가치의 이동’ 면에서 방향성이 다르지만, 이상적인 남녀결합으로 진행되는 로맨스 역시 여기서는 정서적 효과를 노리는 멜로드라마의 한 유형으로 칭하겠다. 한편 코미디는 고전적인 희극의 현대적 변용⁵²⁾으로 매우 광범위한 장르라고 할 수 있다.

한편 공포, SF, 판타지 장르는 ‘지금 여기’에 실제로 존재하는 현실적

49) 공포, SF, 판타지 장르를 동질적 장르로 묶고, 필름 누아르, 스릴러, 갱스터를 유사 장르로 통칭한 것은 다음 책의 설명 참고. 정영권, 『영화 장르의 이해』, 아모르문디, 2019, 8쪽.

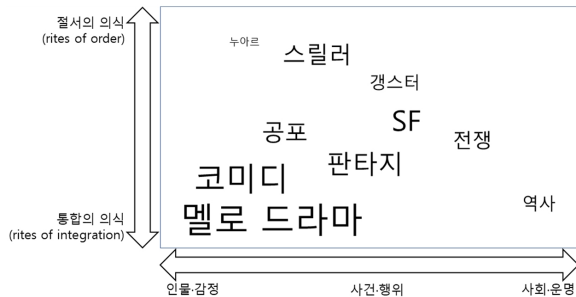
50) 결절점은 첫째, 플롯 진행 과정에서 명확하게 밝혀지지 않은 사연에 실마리가 되는 서사 정보가 주어지면서 의미가 되는 매듭을 말한다. 둘째, 이후의 플롯 진행에 기대와 바람, 예측을 낳는 서사 정보를 주면서 결정적인 방향성을 부여하는 매듭을 일컫는다. 양자의 기능을 동시에 수행하는 매듭을 핵심 결절점(core node)이라고 할 수 있다. 안승범, 「스토리텔링 기획·분석 방법론으로서 ‘캐릭터 동기화 이론’ 연구」, 『인문콘텐츠』 제51호, 인문콘텐츠학회, 2018, 155쪽.

51) 영화 분야에서 고전적인 장르로 칭해지는 웨스턴, 뮤지컬 등은 서사요소, 특히 플롯 유형에 기반한 장르가 아니다. 이처럼 서사 예술 전반에 적용될 수 없는 장르는 여기서 언급하지 않기로 한다.

52) 이 관점에 따르면 멜로드라마는 고전 속 비극의 현대적 변용일 수 있다. 정영권, 앞의 책, 89쪽.

조건을 벗어나는 캐릭터, 사건, 시공간적 배경 등이 긴장의 핵심이다. 그 때문에 장르의 규범이 상이하지만, 더 높은 차원에서는 환상 장르에 속한다고 할 수 있을 것이다. 누아르와 스릴러, 갱스터 역시 미시적으로는 구별된 장르 규범을 가진다. 그러나 범죄와 직간접적으로 연관되는 사건, 그 사건으로부터 고조된 위협을 긴장성의 요소로 활용한다는 점에서 범죄 장르로 통칭할 수 있을 것이다. 역사와 전쟁 장르는 소재와 배경 면에서 뚜렷한 차별점을 가지는 경우다. 대개는 거대서사가 뼈대를 이루며 역사적인 사건 현장에 내던져진 개인의 분투를 다루곤 한다.

토마스 샤프츠(Thomas Schatz)는 서사적 귀결 방식에 주목해, 질서의 의식(rites of order)에 속하는 장르와 ‘통합의 의식(rites of intergration)’에 속하는 장르를 구분한다.⁵³⁾ ‘질서의 의식’에 속하는 장르란 공동체의 가치관과 이데올로기, 도덕적 이상과 동화되지 않고 개별화되는 인물이 특징이다. 범죄 장르는 전형적으로 질서의 의식에 속하는 장르다. 한편 통합의 의식에 속하는 장르는 코미디, 멜로 드라마가 대표적이다. 이들 장르에서 갈등적 상황에 맞닥뜨린 인물은 결국 집단(가족 등)과 사회의 이데올로기, 보편적 도덕관 안에 결속되게 된다.



〈그림 2〉 대중서사 장르의 서사적 특성에 의한 구분⁵⁴⁾

53) 본 문단의 이하 내용은 다음 책의 논점을 참고하였다. 토마스 샤프츠, 앞의 책, 65-67쪽.

54) 여기서 글자의 크기는 가장 대중적인 영화 정보 사이트인 IMDB(<https://www.imdb.com>)를 기준으로 해당 장르 콘텐츠의 수효와 규모에 비례한다. 더 큰 글자로 표

〈그림 2〉의 횡축은 해당 스토리콘텐츠의 핵심 향유감이 유발되는 텍스트 기저의 동기 혹은 계기를 보여준다. 이에 따르면 코미디와 멜로드라마는 각각 현대적 희극과 비극으로 대별되지만, 둘 다 정서적 효과를 노리는 장르라고 할 수 있다. 이들 장르의 수용자는 인물 감정선의 비약에 따라 극적 긴장을 경험하게 된다. 한편 역사적 고증에 치중하는 왕조사 기반 정통사극은 당대 사회의 사상과 문화를 체험시키는 효과가 향유감의 핵심일 수 있다.

물론 스토리콘텐츠의 성격에 따라 특정 장르로 일컬어지는 작품이라도 보편적 문법에서 크게 벗어날 수 있다. 또한 복수의 장르 문법을 수렴한 흔적이 역력한 작품들도 존재한다. 이를테면 환상 장르 중에는 인물의 정동(情動)을 따라가게 하면서 통합의 의식으로 끝나는 경우도 얼마든지 존재한다. SF 장르의 성격을 포함하는 〈이터널 선샤인〉과 같은 영화는 이에 속한다. 거대한 역사적 맥락, 서사무대의 내적 필연성⁵⁵⁾에 기초해 전장 장르의 스펙타클한 향유감을 적극적으로 활용하는 경우도 존재한다. 톨킨(J.R.R. Tolkien)의 『반지의 제왕』은 그 예가 된다. 그럼에도 〈그림 2〉와 같은 구분이 오늘날 대중서사 장르의 보편적 성격 혹은 경향을 드러낸다고 할 때, 앞에서 구분한 7개 장르는 위와 같이 배치될 수 있을 것이다. 보편적 플롯유형 역시 인물·감정, 사건·행위, 사회·운명과 결부지어 각각의 특성을 확인할 수 있다.

오늘날 활용도가 높은 플롯 유형론⁵⁶⁾을 구체적으로 예를 들면, 로널

기된 장르일수록 콘텐츠 제작이 더 활발한 장르라는 의미이며 참고로 멜로드라마 장르는 드라마와 로맨스를 포함하는 것으로 봤다.

55) 수용자에게 그럴듯한 것으로 설득될 수 있는 2차 세계의 성공적인 구축을 위해 초현실적인 서사무대의 역사와 지리, 그곳에 통용되는 언어 등을 창조하는 경우도 있다. 내적 리얼리티를 갖는 2차 세계의 창조에 관한 논의는 다음 책 참고. 최기숙, 『환상』, 연세대학교출판부, 2010. 13쪽.

56) 이에 대한 세부적으로 정리된 논의는 다음 논문 참고. 안승범, 「스토리텔링 기획·분석을 위한 ‘플롯적층’ 방법론 연구」, 『대중서사연구』 제26권 3호, 대중서사학회, 2020. 263-264쪽.

드 크레인(R. Crane)은 아리스토텔레스의 비극의 원리에 착안해 행위의 플롯, 성격의 플롯, 사상의 플롯을 제시한다. 이는 노먼 프리드먼(N. Friedman)의 플롯유형론으로 계승되며 이러한 3가지 체계는 인물·감정, 사건·행위, 사회·운명을 구분하는 방식과 일정부분 연관된다. 한편 조르주 폴티(G. Polti)는 18세기 극작가 카를로 고치(C. Gozzi)의 견해를 계승해 서사의 극적 상황을 36가지⁵⁷⁾로 나누는데, 이는 플롯에 결정적 영향을 미치는 핵심 모티프에 관한 논의일 수 있다. 노시훈, 안영순 등은 폴티의 견해를 발전적으로 응용하여 영화와 애니메이션을 위한 36가지 플롯을 제시한 바 있다.⁵⁸⁾ 한편 기본적인 시나리오 작법서 중 하나로 알려진 토비아스(R. Tobias)의 『인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯』에서는 유형을 좀 더 단순화하여 20개의 플롯을 설명한다.⁵⁹⁾ 김만수의 경우 이 유형을 다시 창조적으로 축약하여 6가지 유형, 곧 추구·모험, 사랑·성숙, 상승·하강, 경쟁·투쟁, 금지·희생, 재판·토론으로 범주를 좁힌다.⁶⁰⁾ 크리스토퍼 부커나 제임스 스콧 벨도 초석적인 플롯 유형을

57) 서른여섯 가지 플롯은 다음과 같다. 1. 탄원, 2. 구제, 3. 복수, 4. 육친끼리의 복수, 5. 도주, 6. 재난, 7. 참혹(불운), 8. 반항, 9. 대담한 기획, 10. 유괴, 11. 수수께끼, 12. 획득, 13. 육친끼리의 증오, 14. 육친끼리의 싸움, 15. 살인적 간통, 16. 발광, 17. 얕은 생각, 18. 모르고 저지르는 애욕의 죄, 19. 모르고 육친을 살해함, 20. 이상을 위한 자기희생, 21. 육친을 위한 자기희생, 22. 애욕을 위한 모든 희생, 23. 사랑하는 자의 희생, 24. 강한 자와 약한 자와의 싸움, 25. 간통, 26. 애욕의 죄, 27. 사랑하는 자의 불명예의 발견, 28. 사랑의 장애, 29. 적에 대한 애착, 30. 야망, 31. 신과의 싸움, 32. 잘못된 질투, 33. 잘못된 판단, 34. 회한, 35. 잃어버린 자의 발견, 36. 사랑하는 자를 잃음. Georges Polti, *Thirty-Six Dramatic Situations*, The Editor Company, 1916, pp.16-124.

58) 다음 두 권의 책에서 그 내용을 소상히 밝히고 있다. 안영순 외, 『영화와 애니메이션을 위한 36가지 극적 플롯 1』, 동인, 2009., 노시훈, 『영화와 애니메이션을 위한 36가지 극적 플롯 2』, 동인, 2004.

59) 스무 가지 플롯은 다음과 같다. 1. 추구, 2. 모험, 3. 추적, 4. 구출, 5. 탈출, 6. 복수, 7. 수수께끼, 8. 라이벌, 9. 희생자, 10. 유혹, 11. 변신, 12. 변모, 13. 성숙, 14. 사랑, 15. 금지된 사랑, 16. 희생, 17. 발견, 18. 지독한 행위, 19. 상승과 몰락, 20. 마무리. 로널드 B. 토비아스, (20 Master plots : and how to build them), 김석만 역, 『인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯』, 풀빛, 2011, 105-366쪽.

60) 김만수, 「한국 근대 희곡의 플롯 유형에 대한 기초 연구- 작품 행위소의 주제어 분류, 검색, 활용을 통하여」, 『한국극예술학회』 제16집, 2002, 311-334쪽.

각각 7개⁶¹⁾, 9개⁶²⁾로 구분하여 제시한다.

여기서는 크레인, 프리드먼이 논의한 원론적 플롯 유형을 현대적으로 변형하여 ‘상위플롯’에 놓을 것이다.⁶³⁾ 그리고 그 아래에 플티와 토비아스의 플롯유형을 상보적으로 결합하여 대중성이 높은 ‘하위플롯’을 24가지로 구분하고자 한다. 이를 앞에서 언급한 대중서사 장르론과 연결하면 다음과 같은 요약적 도표가 성립될 수 있다.

〈표 2〉 대중서사 장르, 플롯 유형에 기반한 스토리벨류

스토리 트리거	갈등의 규모	인과적 절차	대중서사 장르구분	상위플롯 ⁶⁴⁾	하위플롯	스토리벨류 (변화의 운동·가치의 이동)
인물·감정	개인·소수	정서적 맥락 (성격·상황 변화)	멜로드라마 코미디 ↑	정동 플롯 (plots of affects)	사랑	결핍·사랑
					희생	희생·승고
					증오	증오·화해
					탄원	누명·탄원
					발견	무지·발견
사건·행위	소수·집단	실천적 맥락 (현실·환경 변화)	환상 범죄 ↓	행동 플롯 (plots of action)	성숙	미숙·성숙
					야망	야망·충족
					추구	추구·성취
					구출	감금·구출
					탈출	억압·탈출
					변신	고정·변신
					도주	도주·이탈
					대결	대결·승리
					추리	추리·진실
					살인	살인·해결
사회·운명	집단·(초)국가	운명적 맥락 (체제·역사 변화)	전쟁 역사	운명 플롯 (plots of destiny)	모험	모험·귀환
					일탈	일탈·처벌
					복수	피해·복수
					지배	지배·저항
					질서	혼란·질서
					투쟁	투쟁·획득
					재난	재난·극복
전투	전투·쟁취					
숙명	우연·숙명					

61) Christopher Booker, *The Seven Basic Plots: Why we tell stories*, continuum, 2010, pp.17-229.

62) 제임스 스콧 벨, (Plot & Structure), 김진아역, 『소설쓰기의 모든 것』, 다룬, 2018, 321-346쪽.

63) 고대 그리스 비극은 가혹한 운명에 의해 파국으로 치닫는 인물로부터 수용자의 감정적 비약을 이끌어 낸다. 따라서 운명의 구속력과 인물 감정의 비약은 하나의 플롯 안에서 연결된다. 그러나 현실 세계의 리얼리티를 반영한 오늘날의 멜로 드라마 속 인물들은 굳이 운명에 희생된다고 보기 어렵다. 이러한 특징을 반영하여 3가지 플롯 유형을 재설정하였다.

〈표 2〉는 대중서사 장르와 현대적 플롯 유형에 기반한 스토리밸류 모델을 보여준다. 24가지 스토리밸류는 세부적인 플롯유형에서 도출된 것으로 사건의 전개 과정에서 충돌·순환하는 가치가 대별되는 용어 한 쌍으로 제시되어 있다. 이는 스토리를 변화를 동반하는 운동이자 가치의 이동으로 파악하는 기본 전제로부터 도출된 것이다. 부연하면, 특정 스토리콘텐츠를 평가할 때 스토리밸류가 높다는 말은 단지 대중성이 높은 관습적 플롯을 따른다는 사실만으로 증명되는 게 아니다. 극적 긴장을 자아내는 대별적 가치들이 대결·갈등·길항하는 과정이 중요하며, 양자가 타협·화해·조정되는 과정에 의해 판단될 수 있다. 이를테면 활용도가 높은 ‘탈출의 플롯’이 적용되었다는 것만으론 해당 콘텐츠의 스토리밸류를 가늠하긴 어렵다. 탈출의 플롯에 필수적인 대별적 가치, 곧 ‘억압’과 ‘탈출’ 사이의 길항 과정을 살펴봐야 한다. ‘억압’에서 ‘탈출’로, 혹은 ‘탈출’에서 ‘억압’으로 순환하며 화해의 결말에 이르는 조정 과정의 긴장성을 따져야 한다. 따라서 스토리밸류는 ‘희생·승고’, ‘야망·충족’, ‘지배·저항’과 같이 긴장성을 자아내는 대별되는 가치쌍으로 논의될 필요가 있다. 〈표 2〉의 결과가 스토리콘텐츠 ‘기획·창작-소비·수용’ 장에서 효과적으로 활용되기 위해서는 더 구체적이고 진전된 논의를 요한다고 할 수 있다. 이에 대해서는 향후의 과제로 남겨놓도록 한다.

IV. 결론

로버트 맥키는 “훌륭한 스토리란 말할 만한 가치가 있는 이야기, 즉 세계가 듣고 싶어하는 스토리”⁶⁴⁾라고 설명한다. 기획·창작의 가치(말할 만한 가치)와 수용·향유의 가치(듣고 싶어하는 가치)가 절충적으로 대화

64) 아리스토텔레스의 논의를 연장한 크레인이나 프리드먼의 플롯 구분은 오늘날 스토리 콘텐츠 유형론으로 쓰기엔 추상적이다. 운명의 플롯과 정동의 플롯의 구분도 다소 모호한 면이 있다. 본고는 이를 보완하여 제시하였다.

65) 로버트 맥키, 앞의 책, 37쪽.

하는 장에서 유익한 스토리가 탄생하는 셈이다. 그렇다면 스토리 벨류 체계를 정초하는 연구는 맥키의 당위적 진술을 전략화하기 위해 전제되어야 할 작업 중 하나일 수 있다. 본고는 호모 내러티쿠스로 사유하고 호모 나랜스로 살아가는 동시대인이 대중적으로 활용하고 있는 스토리벨류 체계를 도출한 데, 그 의의가 있다고 할 것이다.

2장에서는 서사, 혹은 스토리가 인간과 맺는 관계를 근본적으로 탐색하고자 하였다. 서사적 인간에 대한 ‘호모 내러티쿠스’라는 언명은 교육 심리학, 뇌과학, 인지과학 분야 등에서 집적된 지식을 배경으로 한다. 그에 따르면 스토리텔링은 인간의 기억과 경험체계, 사고의 의식체계 내에서 근본적인 존재 방식으로 존재한다. 3장에서는 서사적 인간의 다른 일면을 강조하는 ‘호모 나랜스’라는 용어에 주목하였다. 호모 나랜스는 ‘이야기하는 인간’, 곧 스토리를 활용·향유하며 살아가는 인간의 속성을 강조한 언명이다. 본고는 인간이 오랜 시간 공유해온 서사양식으로부터 확인되는 공식과 전형, 문법 등에는 스토리벨류 체계에 대한 중요한 실마리가 담겨 있다고 보았다.

궁극적으로 본 연구는 24개의 스토리벨류 체계를 제시하였다. 이는 스토리가 변화를 동반하는 운동이면서 가치의 이동을 전제한다는 점에 주목한 결과다. 대중서사 장르들과 연결된 각각의 플롯 유형 안에는 극적 긴장을 자아내는 대별적 가치들의 대결·갈등·길항 과정이 점철되어 있다. 결론으로 제시된 24개의 스토리벨류 체계는, 충돌하는 가치들이 타협·화해·조정되는 과정으로부터 서사의 질, 곧 수용자의 기대와 예측의 질이 달라진다는 사실을 반영한다. 오해를 피하기 위해 말하면 24개의 스토리벨류가 창작자에게나 향유자에게 절대적 기준이나 문법이 될 순 없을 것이다. 후속 연구를 통해 24개의 스토리벨류 목록이 가감될 가능성도 존재한다. 그럼에도 이 글을 통해 스토리콘텐츠 기획과 비평, 양 진영에서 함께 구체화해가야 할 학술적 논점이 제시된 데에 의미를 부여하고자 한다.

포스트 서사학의 한 방향으로서 문화콘텐츠 진영이 구축해가야 할 ‘스

토리텔링학'이 존재한다고 본다. 광범위한 학술 작업이 요청되지만, 그에 관한 구체적인 윤곽을 그리는 일은 매우 중요하다. 이를 위해서는 지금도 분화되고 있는 스토리콘텐츠의 거시적 특징과 경향을 조망하는 연구도 뒷받침되어야 한다. 미디어와 플랫폼의 형식적 특성에 따라 스토리콘텐츠의 미시적 변화상을 밝히고 내재적 원리를 찾는 논의도 시급하다. 이는 기존 서사양식과의 비교를 통해 새롭게 등장한 스토리콘텐츠의 보편과 차이를 규명해가는 작업을 전제한다. 더 나아가 스토리콘텐츠의 트랜스미디어 현상과 전략, 산업적 방법론 및 그와 연관되는 난제들 역시 해결해야 한다. 소통·향유·소비를 둘러싸고 새롭게 돌출되고 있는 현상적·문화적 논점들도 더 비평적 조명을 받을 필요가 있다.

이 글은 문화콘텐츠 진영 안팎에서 학술적 엄밀성을 갖추지 못한 채 오남용되어온 용어의 내포를 체계화해보려는 시도다. 스토리텔링학의 출발선에 놓인 작은 과제에 대한 해명 작업이라고 할 수 있을 것이다. 후속 연구를 통해 더 정교하고 실효적인 논의를 이어나가도록 하겠다.

참고문헌

- 강현석, 『인문·사회과학의 새로운 연구방법론: 내러티브학 탐구』, 한국문화사, 2016.
- 그래엄 터너, (Film as social practice), 임재철 외 역, 『대중영화의 이해』, 한나래, 2004.
- 김만수, 「한국 근대 희곡의 플롯 유형에 대한 기초 연구- 작품 행위소의 주제어 분류, 검색, 활용을 통하여」, 『한국극예술학회』 제16집, 2002.
- 김정희, 『스토리텔링이란 무엇인가』, 커뮤니케이션북스, 2014.
- 노스럽 프라이, (Anatomy of criticism : four essays), 임철규 역, 『비평의 해부』, 한길사, 2004.
- 노시훈, 『영화와 애니메이션을 위한 36가지 극적 플롯 2』, 동인, 2004.
- 데이비드 보드웰·크리스틴 톰슨, (Film Art), 주진숙·이용관 역, 『영화예술』, 지필미디어, 2011.
- 도널드 E. 폴킹혼, (Narrative knowing and the human sciences), 강현석 외 역, 『내러티브, 인문과학을 만나다』, 학지사, 2016.
- 로널드 B. 토비아스, (20 Master plots : and how to build them), 김석만 역, 『인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯』, 풀빛, 2011.
- 로버트 쇼울즈·로버트 켈록, (the theory of modern fiction), 최상규 역, 「설화의 전통」, 『현대소설의 이론』, 대방출판사, 1983.
- 로버트 맥키, (STORY), 고영범·이승민 역, 『STORY: 시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 민음인, 2002.
- 로저 C. 생크, (Dynamic memory revisited), 신현정 역, 『역동적 기억: 학습과 교육에 주는 함의』, 시그마프레스, 2002.
- 류은영, 「담화의 논리: 구술에서 디지털스토리텔링까지」, 『외국문학연구』 제39호, 한국외국어대학교 외국문학연구소, 2010.
- 미케 발, (Narratology:introduction to the theory of narrative), 한용환

- 강덕화 역, 『서사란 무엇인가』, 문예출판사, 1999.
- 미하이 칩센트미하이, (Finding flow : the psychology of engagement with everyday life), 이희재 역, 『몰입의 즐거움』, 해냄출판사, 2010.
- 박문호, 『박문호 박사의 뇌과학 공부』, 김영사, 2020.
- 박윤희, 「대중서사장르 연구 시론」, 『우리어문연구』 제26권, 우리어문학회, 2006.
- 배상준, 『장르영화』, 커뮤니케이션북스, 2015.
- 송민령, 『송민령의 뇌과학 연구소』, 동아시아, 2018.
- 안승범, 「길항서사 기획·분석 방법론으로서 ‘스토리 밸런스 모델’에 대한 연구- 일본 영화에 나타난 설녀 캐릭터의 변용과 상징적 함의」, 『인문콘텐츠』 제49호, 인문콘텐츠학회, 2018.
- _____, 「스토리텔링 기획·분석 방법론으로서 ‘캐릭터 동기화 이론’ 연구」, 『인문콘텐츠』 제51호, 인문콘텐츠학회, 2018.
- _____, 「스토리텔링 기획·분석을 위한 ‘플롯적층’ 방법론 연구」, 『대중서사연구』 제26권 3호, 대중서사학회, 2020.
- 안영순 외, 『영화와 애니메이션을 위한 36가지 극적 플롯 1』, 동인, 2009.
- 에릭 캔델, 래리 스콰이어, (Memory, 2/e : From Mind to Molecules), 전대호 역, 『기억의 비밀』, 해나무, 2018.
- 이대영, 『스토리텔링의 역사』, 커뮤니케이션북스, 2018.
- 정영권, 『영화 장르의 이해』, 아모르문디, 2019.
- 제임스 스콧 벨, (Plot & Structure), 김진아 역, 『소설쓰기의 모든 것』, 다룬, 2018.
- 최기숙, 『환상』, 연세대학교출판부, 2010.
- 최혜실, 『스토리텔링, 그 매혹의 과학』, 한울아카데미, 2011.
- 토마스 샤희, (Hollywood genres), 한창호·허문영 역, 『할리우드 장르의 구조』, 한나래, 1996.
- 폴 리퀴르, (Temps et recit), 김한식 역, 『시간과 이야기 1』, 문학과지성사,

2012.

폴 코블리, (Narrative), 윤혜준 역, 『내러티브』, 서울대학교출판문화원, 2013.

Christopher Booker, *The Seven Basic Plots: Why we tell stories*, continuum, 2010.

Claude Bremond and Elaine D. Cancalon, “The Logic of Narrative Possibilities”, *New Literary History, Spring*, 1980 Vol. 11, No. 3, On Narrative and Narratives: II, 1980.

Georges Polti, *Thirty-Six Dramatic Situations*, The Editor Company, 1916.

Roland Barthes, “An Introduction to the Structural Analysis of Narrative”, Lionel Duisit. *New Literary History*, Vol. 6, No. 2, On Narrative and Narratives, 1975.

Sarbin, T. R., The narrative as a root metaphor for psychology. In T. R. Sarbin (Ed.), *Narrative psychology: The storied nature of human conduct*. New York: Praeger, 1986.

IMDB, <https://www.imdb.com>

〈ABSTRACT〉

An Essay about the concept of ‘Story Value’: Necessity of Homo Narraticus and Enjoyment of Homo Narrans

Ahn, Soong-Beum

The interest in story value has persisted for a long time in the field of culture contents industry. However, it seems like there has not been any study that specifically clarified the concept and detailed the categories. Thus, this study finds the identity of ‘story value’ from the original characteristic of narrative human beings, and further, categorizes the very classification system.

Among the terms defining narrative human beings, declaration of ‘Homo narraticus’ was used to explain the competence of storytelling within human memory, experience system, consciousness and essential mindset. On the other hand, ‘Homo narrans’ has been defined as the terminology for ‘talking human’ by paying attention to the action and behavior of human beings that use story through their lives. This article defines that the story value has formed with the connection between the fundamental necessity of human beings as Homo narraticus and the story application method of human beings living as Homo narrans.

In particular, it is considered that the formalized convention of narrative styles humans have shared for a long time contained important clues about the story value system. Ultimately, this study presents 24 story value systems by combining the theory of popular narrative genre and the plot typology

eclectically. The 24 classification systems are the result that I got by keeping an eye on the process of general values that cause dramatic tension fight, conflict, and rival. Also, it could be said that those are the conclusion reflecting the fact that the quality of narration, also known as the quality of expectation and prediction of the recipient, changes while the conflicting values compromise, reconcile, and mediate.

This article is an attempt to systematize the meanings of terms that have been abused with lack of academic rigidity, inside and outside of the field of culture contents. Even though those 24 story values could not be the ultimate criteria, nor could be grammar for the creators and the enjoyers, hopefully it could be a useful frame of reference. Through follow-up research in the future, we will continue to have more sophisticated and effective discussions about story values.

Key Words : Story Value, Homo Narraticus, Homo Narrans, Storytelling,
Story Contents, Genre Theory, Plot Typology

