

스마트콘텐츠를 위한 인문과학의 역할

-게임스토리텔링을 중심으로

이재홍*

- I. 서론
- II. 스마트폰의 확산과 소셜미디어 시대
- III. 스마트콘텐츠의 인문학적 상상력
- IV. 게임스토리텔링의 인문학적 방법론
- V. 결론

I. 서론

지금, 지구촌에서는 스마트폰(smart phone), 스마트패드(smart pad), 스마트TV((smart TV) 등과 같은 스마트미디어가 문화의 흐름에 혁명을 일으키고 있다. 이러한 흐름 속에 인문학의 중요성이 어느 때보다 강하게 부각되고 있다. 지금은 이러한 스마트 환경에 왜? 인문학이 필요한지, 인문학이 어떻게 그 역할을 분담해야 하는지에 대한 공감대가 확산되어야 할 시기다. 따라서 스마트 콘텐츠가 대량으로 필요한 시대에 인문학의 역할이 무엇인지에 대하여 살펴보고 생각해 보는 계기를 만드는 것이 이 논문의 집필 목적이다.

* 서강대학교 게임교육원 디지털스토리텔링학과

10년이면 강산이 변한다는 속담이 무색할 정도로 요즘은 1년이 멀다하고 문화기술의 패턴은 급속하게 변하고 있다. 특히, 디지털 문화를 즐길 수 있는 스마트 플랫폼은 수시로 변하며 새로운 트렌드에 대한 기대감을 확산시키고 있으며, 대내외적으로 국가 경제 구조에 크게 기여하고 있는 고부가가치산업이다. 그런데, 그러한 플랫폼의 창고가 너무 거대해지고 있다는 사실이 문제다. 그 거대한 플랫폼의 공간을 채우기 위해서는 대량의 콘텐츠가 필요하기 때문이다. 그러한 만큼, 이제 채워도 채워도 부족한 플랫폼의 공간을 하나하나 채워나가야 하는 긴박한 상황에 이르렀다. 그렇다고 하여 얼렁뚱땅 부실하고 빈약하기 그지없는 콘텐츠들을 쏟아내게 되면, 지금까지 공들여 쌓아 올린 IT산업은 보잘 것 없어지게 될 것이며, 국가경쟁력마저도 하향 곡선을 그릴 수밖에 없게 된다. 그렇기 때문에 지금은 인문학의 적극적인 개입과 지원이 필요한 시대다. 인문학은 콘텐츠자원이 대량으로 매장된 거대한 광산이기 때문이다.

스마트콘텐츠로 활용되는 내용물들은 주로 애니메이션, 음악, 영화, 광고, 방송, 출판, 인터넷, 게임 등과 같은 디지털문화콘텐츠다. 이러한 콘텐츠에 생명력을 불어 넣기 위해 개입되는 인문학적 요소는 문학을 비롯하여 언어학, 역사학, 철학, 고고학, 문화인류학, 심리학, 종교학 등과 같은 학문이 총 망라되어야 한다.¹⁾ 이러한 모든 인문학적 요소들은 스토리텔링 기법으로 디자인되고, 연출되어 콘텐츠로 구현된다.

여기에서 중요한 사실은 기술적인 요소로서의 공학적인 상상력과 서사적인 요소로서의 인문학적 상상력의 융합이다. IT산업의 발달로 인하여 기술적인 요소들은 상상력을 발휘하여 판타지문학을 비롯한 게임서사들을 인터랙티브한 구조로 변환하고 전달하기 위해 애써왔다. 그리고 판타지문학을 비롯한 게임서사들도 역시 상상력을 발휘하여 인터랙티브한 기

1) 이재홍, 『Game Storytelling과 인문학 교육의 한 방향』, 『한국문학과 예술』, 제8집, 숭실대학교 한국문예연구소, 2011.09. 80쪽.

계와 기술에 녹아들기 위해 애써왔다. 그러한 만큼, 서사문학의 콘텐츠 구성과 테크놀로지의 상보성은 매우 밀접한 관계에 있다. 오늘날에 있어서 게임산업이 가속도를 내고 있는 이유도 서로 이질적인 공학적인 상상력과 인문학적 상상력의 배합의 성과라고 할 수 있다. 공학과 인문학의 접목이 좀 더 활발하게 이루어질 수 있기 위해서는 다양한 이야기를 생산해야 하는 일이다. 특히, 이야기의 보고라고 할 수 있는 고대의 신화와 전설, 민담 등은 게임의 판타지성을 구현해 줄 수 있는 훌륭한 소재들이다.²⁾

역사라는 시공간 속에 내재된 인문학적 담론이나, 전통적인 문화와 문학의 범주에서 획득되는 소재들은 디지털문화콘텐츠로의 재현을 위한 디지털스토리텔링기법에 의해 디자인되고, 연출되어야 한다. 본 논문을 통하여, 이 시대의 스마트기술의 공학적인 상상력의 확산을 위해 인문과학적인 상상력을 어떻게 적용시켜 나갈 것인가에 대한 방법론을 생각보고자 한다.

II. 스마트폰의 확산과 소셜미디어 시대

최근에 스마트폰 보급대수가 2000만대를 돌파하였다.³⁾ 통신수단을 이용하는 사용자들의 생활패턴이 모바일 중심으로 급격하게 변화하고 있다는 것을 암시하는 소식이다. 모바일 폰은 더 이상 통화수단에 머물러 있지 않고 있다. 단순한 의사전달이라는 휴대폰의 기능이 어느 순간부터 자신을 표현하는 수단으로 변하고, 정보를 획득하는 기기로 변신하면서 다기능 IT기기로서 모바일 멀티 컨버전스를 실현하고 있다.

소셜네트워킹(Social Networking)이 활발하게 이루어지고 있는 인터넷

2) 이재홍, 『게임의 인문학적 상상력과 구비문학』, 『2011년 춘계 한국 게임학회 학술발표대회 논문집』, 2010.06.05.

3) 방효창, 『스마트폰 2000만 시대의 과제』, 『etnews.com』, 2011.11.16

에서는 내가 아닌 다른 사람들과의 소통을 위한 서비스가 중심이 되고 있다. 소셜네트워킹의 용어적인 면을 살펴본다면, 웹상에서 사람과 사람들이 하나의 인간 관계망을 맺어 서로 상호의존 관계를 형성하는 사회적 관계구조를 SN(Social Network)라고 한다. 그리고 웹상에서 지인(知人)과의 인맥관계를 강화시켜, 인적 네트워크를 형성할 수 있도록 해 주는 온라인 인맥 구축 서비스를 SNS(Social Network Service)라고 한다. 스마트폰의 출현으로 인하여 모바일 SNS의 사용자가 급증하고, 의사소통을 도와주는 1인 커뮤니티로서의 SNS가 확산되고, 개인의 실시간 소통을 중심으로 지인과의 커뮤니케이션이 자유롭게 이루어지고 있는 SNS의 성장 속도는 상상을 초월하고 있다. 모바일을 통한 SNS의 이용자 수는 1451만8000명으로, 우리나라에서는 2009년 후반에 스마트폰이 보급되기 시작하였다. 단 1년 만에 240%나 증가⁴⁾하는 가장 빠른 성장을 보이며 지금까지 성장가도를 달려오고 있다. comScore의 모바일 부문 수석부사장인 Mark Donovan은 “SNS는 모바일 서비스 중 가장 빨리 성장하는 분야”라고 역설하였다.⁵⁾

인류는 소셜미디어에 폭 빠져 있다. 이렇게 인류가 SNS에 몰입하게 되는 배경에는 몇 가지의 심리적인 현상이 있다. SNS에 적극적으로 자기의 존재감을 표현하고 노출시키고자 하는 ‘자기 보여주기 심리’, 평소에 근접할 수 없는 유명인이나 선망의 대상들을 관찰하는 ‘옛보기 심리’, 타인의 삶에서 자극을 받아 자신의 일상 환경에 변화를 추구하는 ‘변하기 심리’, 타인의 지식활동에 동참하고 편승하는 ‘따라하기 심리’ 등과 같은 현상들이 작용되고 있기 때문이다.⁶⁾

4) 황지혜, 『미 휴대폰 SNS 이용 240% 폭증』, 『etnews.com』, 2010.06.05.

5) comScoreMobiLens, 『Social Networking Ranks as Fastest-Growing Mobile Content Category』, 『comScore』, 2010.6.2.

6) 이동훈, 『소셜미디어시대, 문화콘텐츠 소비』, 『소셜네트워크서비스 진화에 따른 문화콘텐츠 산업의 변화와 정책적 시사점』, 한국문화관광연구원 세미나. 2010.11.04.

이러한 심리적인 현상의 확산은 SNS의 패러다임을 크게 뒤흔들어 놓고 있다. 첫째, 카페나 동호회와 같은 집단 및 그룹 커뮤니티 중심에서 개인(나)의 관심사와 개성 중심으로 바뀌었다. 특히, 가족이나 친구 등과 같은 지인과의 관계가 유지되면서, 활발한 교류가 이루어진다. 둘째, 친목 도모 및 엔터테인먼트는 폐쇄적인 용도에서 비즈니스나 각종 정보공유 등과 같은 생산적인 용도로 바뀌었다. 셋째, 정보를 획득하기 위한 인터넷 검색방법은 지인이나 친구의 정보를 공유하거나 추천받아 획득하는 시스템으로 바뀌었다. 지인이나 친구라는 관계에서 오는 심리적인 신뢰성이 매우 크게 작용한다. 넷째, 기존 인스턴트 메시지의 경우에는 인터넷의 즉시성이 매우 중시되었지만, 지금은 웹상의 현장성이 중시되고 있다. 다섯째, 기존의 휴대폰(feature phone)이 단순한 통화 수단에 불과하였다면, 지금의 휴대폰(smartphone)은 자신을 표현하고 정보를 얻는 기기로 활성화되고 있다. 여섯째, 폐쇄적이었던 인맥관리 및 대인 교류는 새로운 사람과의 관계 형성과 교류가 활발하게 이루어지는 개방적인 커뮤니케이션으로 변화였다.

최근, 아시아 태평양지역의 모바일 인터넷 사용자는 2011년에 약 6억명에 달하여, 2015년이 되면 배로 증가하여 약 12억명에 달할 것이라고 추정⁷⁾하고 있다. 이러한 환경 속에서 가장 급성장하는 것은 GPS⁸⁾, 증강현실 등과 같은 위치기반 서비스를 강화시켜주는 다양한 어플리케이션(application)⁹⁾들이다. 그리고 SNS, 인터넷, 뉴스, 스포츠 정보, 모바일 बैं킹, 비디오 재생, 음악 재생, 게임 등과 같은 카테고리로 형성되는 각종 어플리케이션들은 앱스토어(Application Store)를 통하여 사용자들에게 다

7) Stephanie Reese, 'Mobile Internet Users in Asia-Pacific to Double by 2015', 『emarketer』, Thursday, August 18, 2011.

8) 위성항법장치(global positioning system,GPS): 인공위성을 이용하여 자신의 위치를 정확히 알 수 있는 시스템. (출처: 네이버 백과사전)

9) Application은 컴퓨터 용어로서, 사용자가 스마트 기기에 설치하여 사용하는 응용프로그램이다.

양하게 보급되고 있다.¹⁰⁾ 스마트 폰에서 사용되는 다양한 응용 프로그램들을 자유롭게 사고 팔 수 있도록 하는 모바일 콘텐츠 시장인 앱스토어는 스마트 콘텐츠의 카테고리를 채워주는 역할을 한다. 예를 들어, 휴대폰에 탑재되는 주소록, 알람, 계산기, 일정관리, 동영상, 앨범, 게임, 음악 재생기, 내비게이션 등과 같은 응용프로그램이 앱스토어에 오르내리는 상품들이다. 최근에는 지하철 및 버스의 노선 및 시간표에서부터 시작하여 음식점에 이르기까지 삶의 모든 부분이 어플리케이션으로 탄생되고 있다.

이렇듯이 앱스토어에는 수많은 어플리케이션들이 쏟아져 나오고 있는데, 이러한 어플리케이션들을 창작해 내기 위해서는 단지 기술력만으로 해결할 수 없다. 콘텐츠 하나하나에 생명력을 불어넣어주는 인문과학적인 작업이 필요하기 때문이다. 스마트문화에 인문과학적인 스토리텔링의 적극적인 개입은 이 시대의 문화 트렌드(trend)를 이끌어 가는 방향성을 제시하는 것이라고 생각한다.

특히, 현재 가장 화두에 오르내리는 문화콘텐츠와 인문학의 융합 측면에서 폭넓은 연구가 지속적으로 이루어졌을 때, 스마트 시대의 문화부흥은 가능해진다. 문화콘텐츠는 문화적 요소를 창의력과 상상력으로 속성시켜 경제적 가치를 창출하는 문화상품을 일컫는다. 여기에서 문화적 요소란 인류가 긴 시간동안 지녀 온 유무형의 흔적이다. 인류가 가꾸어 온 전통문화나 문화예술이 콘텐츠로 탄생되기 위해서는 인문학적 상상력에 의한 창의력과 공학적인 상상력의 만남이 자연스러워져야 한다. 인문학과 공학이 서로 어울릴 수 있는 환경은 영화, 애니메이션, 인터넷 및 모바일, 방송, 캐릭터, 만화, 게임, 에듀테인먼트, 음악 등과 같이 문화콘텐츠라는 이름으로 이미 마련되어 있다.

문화콘텐츠를 스마트콘텐츠에 접목시키고 확산시키기 위해서는 스토리

10) 이재홍, 「소셜네트워크 게임의 현황과 발전방향에 대한 연구」, 『디지털스토리텔링연구 제5호』, 2010.8.31. 11-14쪽.

텔링기법이 가장 중요하게 작용된다. 스토리텔링이란 사람의 정서를 움직이는 주체며, 사람을 감동시키는 행위이다. 인류의 정서를 움직이고 인류를 감동시키기 위해서는 반드시 인문학적인 감성이 필요하다. 따라서 스토리텔링은 창의적인 발상에 의해 문화콘텐츠를 만드는 가장 효율적인 방법인 동시에 인문학에 역동적인 힘을 부여해 주는 계기를 마련하게 된다. 문화콘텐츠의 스마트 콘텐츠화는 시각을 즐겁게 하는 화려한 그래픽과 이러한 그래픽이나 사진들을 움직이게 만드는 프로그램적인 기술력만으로는 절대적으로 양질의 콘텐츠를 기대하기 어렵다. 따라서 문학을 비롯하여 언어학, 역사학, 철학, 고고학, 문화인류학, 심리학, 종교학 등과 같은 인문학이 스토리텔링이라는 정제과정을 거쳐 문화 산물에 투입시켰을 때야 비로소 진정한 문화콘텐츠가 탄생되는 것이다.

Ⅲ. 스마트콘텐츠의 인문학적 상상력

스마트폰이 활성화되면서 SNS에서는 농장경영게임, 기업경영게임, 교육게임, 전투게임 등과 같은 소셜 네트워크 게임 (Social Network Game, 이하 SNG)이 가장 인기를 끄는 콘텐츠로 정착하였다. 이러한 현상은 온라인 인맥과 유대관계를 증진시키고 타인과 함께 게임을 만들어 나가는 상호작용적인 소통 때문에 가능해지고 있다.

세계 SNG의 성장사(成長史)에는 180개국의 나라가 이용하고 있는 'facebook'과 SNG의 상징적인 게임인 <FarmVille>을 개발한 'Zynga'라는 회사가 큰 정점을 이루고 있다. 그리고 스마트폰의 확산이 매우 빠르게 진행되고 있는 우리나라의 SNG시장 역시 Zynga의 꿈을 안고서 도약하는 게임개발사들이 다양한 게임콘텐츠를 생산해 내고 있다. 점점 스마트폰의 가상공간에서 SNG의 위상이 더욱더 확대될 것이라고 예측된다. 여

기에는 인류의 휴식을 위한 여가 활용에 놀이라는 상호작용적 소통 방식이 필연적으로 작용되고 있다.

게임은 디지털기술이 총망라되기 때문에 연극이나 영화와 같은 종합예술의 성격을 지니고 있을 뿐만 아니라 미술이나 영상, 음악, 문학을 두루 아우르는 최고의 종합문화콘텐츠다. 또한 게임은 영화나 소설로 다시 태어날 수도 있으며, 모든 예술 행위로 OSMU가 이루어질 수 있는 파워를 가진 콘텐츠다. 하나의 미션의 동기가 마련되었을 때, 목표를 설정하고, 행동의 좌표를 그려나가는 과정 자체는 인류의 다양한 삶의 표현으로 나타난다. 따라서 게임은 캐릭터와 사건과 배경이 인과적으로 형성된 서사적인 구조에서부터 접근되어야 한다. 게임의 서사는 곧 바로 플레이어의 내면에 잠재되어 있는 감성을 자극시키는 적극적인 요인으로 작용되기 때문에, 상호작용적인 외면형태로 노출되는 서사의 확산이 크게 부각된다.

플레이어들이 감동하고 흥분하는 요인은 컴퓨터의 기계적이고 기술적인 설계에서 자극되는 것이 아니라 스토리의 서사적이고 서정적인 설계에서 유발된다. 즉, 스펙터클이 중심이 되는 그래픽적 예술성과 모니터에서 재현되는 프로그래밍적인 상호작용적 기술들은 게임의 내용과 주제를 메시지로 전달하는 기술에 불과하다. 정작 플레이어들이 감동하고 몰입하는 것은 스토리텔링에 의해 하나하나 제시되는 서사적인 요소에 젖어드는 감동에 있다. 그렇지만, 여기에서 우리가 간과할 수 없는 것은 제 아무리 뛰어난 서사라고 할지라도 기술적인 뒷받침이 안 되어, 서사에 갖든 감동이 플레이어의 감성을 자극하지 못하게 된다면, 게임은 상품으로서 아무런 의미가 없어지고 만다. 그만큼, 기술적인 요소와 서사적인 요소는 밀접하게 콘텐츠를 구성하고 있다는 사실을 이해해야 한다.¹¹⁾

논자의 경험에 의하면, 게임의 서사적인 장치는 스토리텔링에 의해 설계되는 것이 가장 효율적이다. 게임스토리텔링은 아날로그적인 스토리텔

11) 이재홍, 『게임의 인문학적 상상력과 구비문학』, 앞의 논문.

링과 디지털적인 스토리텔링을 연결시키는 쌍방향적인 내러티브를 쉽게 하게 균형 잡아 나가는 일이다. 상호작용성과 동영상으로 이루어지는 영상 미학적인 스토리텔링은 엄연하게 다를 수밖에 없음에도 불구하고, 전통적인 게임의 스토리텔링은 영화 시나리오나 드라마 시나리오 작성법에 많이 의존해왔다. 게임 스토리텔링은 게임의 목표이자 플레이어의 임무(mission)를 표방할 수 있는 주제설정이 으뜸 과제며, 동일한 사건이더라도 다양한 형태의 이야기를 전개시킬 수 있는 다변수 서사적인 플롯을 구상하고, 쌍방향적인 서사를 구상하여 플레이어와 교감을 형성하는 콘텐츠다.

게임에 설계되는 가상의 세계는 또 하나의 지구며, 또는 유사하게 창조되는 유인 혹성이다. 따라서 그 공간에 디자인되는 모든 물상(物象)과 산물(產物)들은 가상세계라는 미명아래 허접스럽게 만들어져서는 안 된다. 오히려 게임이라는 인터랙티브한 서사구조에서 나타나는 판타지성을 적극 스토리텔링하게 된다면, 우리들이 삶을 영유하고 있는 지구보다 더 풍요롭고 정교한 산물들을 생산해 낼 수 있다.

디지털 스토리텔링의 쌍방향성(Interactivity) 내러티브 연구의 핵심이 되고 있는 게임 스토리텔링은 플레이어의 엔터테인먼트를 충족시켜주기 위하여 이미 존재하는 이야기나 새롭게 창작된 이야기를 담화형식으로 창작하는 행위다.¹²⁾ 따라서 게임 스토리텔링은 개연성과 보편성으로 확보된 창의적인 내러티브로 구성된다. 또한, 게임은 수익성이 보장되는 상품성을 요구하는 콘텐츠인 만큼, 플레이어들의 감성을 자극할 수 있는 재미성과 독창성이 확보된 이야기를 전개시키는 과정에 인간의 감성을 컨트롤하는 인문학적인 상상력은 필수적으로 개입된다.

게임의 인문학적인 상상력의 사례를 생각하게 될 때마다 우리들은 그 동안 익히 접해 온 유럽 중세풍의 서사내용들을 떠올리곤 한다. 유럽 중

12) 이재홍, 『게임스토리텔링연구』, 숭실대학교, 박사논문, 2010, 26쪽.

세의 판타지 세계를 구현해 내고 있는 『반지의 제왕』, 『해리포터』, 『나니아 연대기』 등과 같은 소설들은 게임을 창작하는 이들에게 창조적인 상상력을 부여해주는 텍스트로 각광 받고 있다. TRPG(Table Role playing Game)의 효시인 <던전 앤 드래곤즈>를 비롯하여 <울티마>, <반지의 제왕 온라인> 등과 같은 게임을 플레이 할 경우, 누구나 존 로널드 로웰 톨킨(John Ronald Reuel Tolkien)의 판타지 소설인 『반지의 제왕』의 스토리를 떠올리지 않을 수 없다. 『반지의 제왕』에 그려지고 있는 중세의 신화적인 배경 속에서 획득되는 스토리와 퀘스트, 영웅들의 활약, 서로 대립과 반목을 거듭하는 이질적인 종족과 다양한 직업군, 화려한 마법과 독특한 아이템 등과 같은 구성요소들에서 게임에 기여하는 문학적 상상력의 역할을 충분히 이해할 수 있게 된다.

그리고 중국 서진(西晉)의 진수(陳壽)가 삼국시대의 정사(正史)를 담아내고 있는 『삼국지(三國志)』를 소설화한 『삼국지연의(三國志演義)』는 역사 시뮬레이션 게임인 <삼국지>시리즈로 탄생되어 지금까지 꾸준한 인기를 구가하고 있다. <삼국지>는 소설 속에 나타나는 인물들을 군주로 차용하고, 소설의 사건과 배경을 그대로 활용하여 정치와 국력을 높이고, 인재를 등용하여 주변나라를 공격하며 영역을 넓혀나가는 시뮬레이션 시스템을 차용하고 있다. 이야기의 최종적인 미션은 중국을 통일하는 것으로 설정되어 있다. 소설의 상상력과 소설의 구성요소가 인문학적 상상력에 의해 게임콘텐츠로 정착되는 스토리텔링을 엿볼 수 있다.

한때, 다양한 장르로 인기를 끌었던 <레인보우 식스(Rainbow Six)>시리즈¹³⁾는 토마스 레오 클렌시 주니어(Thomas Leo Clancy Jr.)의 소설인 『레인보우 식스』¹⁴⁾로부터 탄생하였다. 『레인보우 식스』는 나토의 국제적인 대테러 작전 본부를 이끄는 인물인 존 클라크를 비롯한 그 구성원들

13) <레인보우 식스(Rainbow Six)>는 1999년에서 2009년까지 10여 년 동안에 걸쳐 PC게임, 콘솔게임, 모바일게임 등으로 인기를 휩쓸었다.

14) Thomas Leo Clancy Jr. 김홍래 역, 『레인보우 식스』(1권~4권), 노블하우스, 2004.

의 활약상을 묘사하고 있다. 그리고 소설이 게임으로 개작되었던 초기의 <레인보우 식스>는 잠입이나 팀워크, 전략이 중시된 1인칭 슈팅게임이었지만, 최근에 들어서는 FPS의 대중적인 흐름에 편승하는 경향을 띠고 있다. 소설작품의 인문학적인 상상력이 고스란히 게임 속에 녹아들어 있다.

PC통신으로 탄생된 중세 유럽식 판타지 소설인 이영도의 『드래곤 라자(Dragon Raja)』¹⁵⁾(1998)는 머드 게임인 <드래곤 라자 온라인>의 원작이다. 게임에서는 소설의 배경적인 요소들만을 중점적으로 차용하여 세계관을 구성하고 있다. 자이펀과 바이서스 양국간의 대립과 반목이 있는 가운데, 헬턴트, 레너스와 같은 소설 속의 지명이 세계관 속에 설계되어 있기 때문에, 플레이어들은 소설 속의 세계에서 활약하는 듯한 느낌을 받는다.

이렇듯이 소설은 서사를 중심으로 하는 게임의 완벽한 소재다. <레인보우 식스>처럼 원작의 모든 내용을 완벽하게 구현해 내는 게임이 있는가 하면, <드래곤 라자 온라인>처럼 소설의 세계관만을 획득하기도 한다. 소설이라는 텍스트에서 소재를 획득할 경우, 인물만을 차용할 수도 있고, 사건만을 차용할 수도 있고, 배경만을 차용할 수도 있다. 그렇다고 하여 게임의 서사를 뒷받침해 주는 문학의 범위가 무한정한 것은 아니다. 문학의 본질이 인간의 삶을 표현해 내는 것이듯, 게임의 서사도 인간의 삶을 묘사하는 선상에서 벗어날 수 없기 때문이다. 이처럼 게임의 서사에 활용될 수 있는 문학적인 상상력의 획득은 게임의 내러티브에 크게 영향 미치고 있다.¹⁶⁾

IV. 게임스토리텔링의 인문학적 방법론

스마트플랫폼의 성능이 좋아지면 좋아질수록 콘텐츠를 필요로 하는 가

15) 이영도, 『드래곤 라자』, 황금가지, 1998.

16) 이재홍, 『게임스토리텔링』, 생각의나무, 2011, 25~26쪽. 재인용 및 참고함.

상공간은 기하급수적으로 넓어지고 있으며, 그에 따라 그 공간을 채워야 할 콘텐츠는 절대 부족현상을 보이고 있다. 스마트플랫폼을 사용하는 이용자들이 선호하는 어플리케이션 가운데, 대부분은 문화콘텐츠로 분류되는 다양한 디지털콘텐츠들이다. 최근에 국내 애플 앱스토어에서 게임 카테고리가 개방된 지 보름만에 유료 인기 항목 상위 10위권에 모바일게임 9개가 점령하는 상황¹⁷⁾ 이 벌어졌듯이, 스마트폰의 콘텐츠 중에서 게임의 인기가 어느 정도 폭발적인지 능히 짐작할 수 있다. 그럼에도 불구하고 아이러니하게도 사회 일각에서는 게임산업은 중독성, 사행성, 폭력성, 선정성 등과 같은 역기능성 때문에 대중으로부터 신뢰를 획득하지 못하고 있다. 게임의 역기능들은 청소년들의 학습활동을 방해하는 요소로 비쳐지고 있다. 따라서 게임물등급위원회에서는 등급을 부여하여 청소년들의 접근을 제어하고 있다. 그리고 게임 개발사들은 ‘피로도 시스템’¹⁸⁾을 도입하여 자정의 노력을 하고 있으나, 정부차원에서는 게임셋다운제¹⁹⁾까지 발효시키며 청소년들의 접근을 더욱 튼튼하게 차단하고 있다. 그렇다고는 하더라도 그러한 규제들이 호기심이 강한 청소년들의 게임에 대한 관심을 어느 정도 제어할 수 있을지 궁금하다. 어쨌든 게임을 대하는 인류의 공통분모는 휴식과 놀이의 성격이 짙은 게임을 선호하고 즐기는 편이라는 사실이다.

게임에 역기능이 부각되고 있는 것은 그 동안 대중의 관심을 이끌기 위해 재미요소에만 치중한 탓도 부정할 수 없다. 이제는 문화적인 측면에서나 혹은 사회적인 측면에서나 게임이 갖는 역할은 매우 중요한 위치를 점하게 되어버렸다. 따라서 이제부터라도 착하고 좋은 게임으로 가기 위

17) 장지영, 『애플 앱스토어 ‘톱10’게임이 독식』, 『전자신문』, 2011.11.18.

18) 피로도 시스템은 일정한 시간이 지나면 게임 점수나 닉네임 경험치 획득 수치를 낮추는 휴식 시스템으로써, 플레이어가 오랫동안 게임에 몰입하는 것을 제어하기 위해 블리자드사가 2004년에 출시한 MMORPG <월드 오브 워크래프트>에서 처음으로 도입된 시스템이다.

19) 청소년(만 16세 미만)들의 심야시간(자정~오전 6시) 온라인게임 이용을 차단하는 청소년 보호법 시스템이다.

한 게임의 순기능화 작업이 추진되어야 한다. 유구한 역사 속에 잠재된 문화원형들이 하나하나 스토리텔링이라는 정제과정을 거쳐 게임콘텐츠에 스며들게 된다면, 충분히 역기능적인 현상들을 순기능적인 현상으로 유도할 수 있다고 생각한다. 이러한 스토리텔링에는 인문학적인 소재들이 개입된 스토리텔링이 적극 필요하다. 본 장에서는 그 방법론을 게임스토리텔링의 기본적인 구성요소라고 할 수 있는 세계관, 캐릭터, 사건을 중심으로 살펴보고자 한다. 물론, 극히 단편적인 시도에 불과할지 모르겠지만, 판타지적인 즐거움을 창출해 낼 수 있는 한국적인 유희요소는 민족고유의 전통과 가치관과 정서가 진하게 배어 있는 고전문학에서 획득될 수 있다는 가정 하에, 그 가능성을 게임과의 융합차원에서 살펴보자 한다.

1. 세계관 스토리텔링

세계관(世界觀, World guide)은 캐릭터들이 활동해야 할 시간과 공간을 신(神)의 경지에서 설정하는 창조행위다. 가상 우주와 가상 세계를 기획하여, 현실세계의 모든 경험을 토대로 또 하나의 지구를 만들어 나가듯이 시공간을 창조해야 한다. 세계라는 것은 현재 이어지는 시간과 공간의 형태로 만들어지는 평면적인 것이 아니며, 역사적인 시간과 공간의 형태로 만들어지는 입체적인 것이다. 그렇기 때문에 게임의 세계를 스토리텔링할 경우, 현재적인 상황묘사에만 급급하기보다는 역사적인 관점으로 확대시켜 묘사해 보는 것이 바람직하다.

시간과 공간은 캐릭터들의 심리나 서사의 분위기를 대변할 수 있는 기능이 있기 때문에 게임의 맵 상에서 펼쳐지는 공간의 이미지를 가능한 밝고 쾌적하게 구현했을 때, 순기능적인 스토리텔링이 가능해 진다. 플레이어들은 공간의 구성이나 색상, 시간의 상징²⁰⁾에 대해 매우 민감한 편이

20) Northrop Frye, 임철규 역, 『비평의 해부』, 한길사, 1982, 223-228쪽.

기 때문이다. 그리고 게임 공간의 상징성은 작품에서 드러나는 장소와 환경의 영상화된 분위기에서 창출된다. 따라서 스토리텔러는 작품이라는 허구적 공간을 설정해 두고서 또 다른 허구의 사실들을 창출해 나가게 된다. 이때 게임 속에 내재되는 공간은 캐릭터의 내적 세계를 상징하며, 사건의 시작점이 되어 스토리가 탄탄하게 이어져 나갈 수 있는 원동력으로 작용한다.

게임에서 공간이 부여하는 의미는 다양하게 해석될 수 있다. 현실 속에 존재하며 대립되는 상대적인 공간구조는 미적인 분위기와 감정적인 분위기로 정면 대립되어 나타나기 때문이다. 그것은 게임이 포지티브적인 이미지와 네거티브적인 이미지에서 발생하는 감정의 극한 대립을 플레이어로부터 유도해낼 수 있는 스토리텔링의 방법론이다.

우리의 고전적 배경을 게임에 접목시킨다는 생각을 하게 되면, 원시 자연의 숨결이 고고하게 흐르는 영화 <아바타>와 최근에 상연된 애니메이션 <마당을 나온 암탉>의 공간적인 배경을 연상하게 된다. 두 작품에는 고유한 역사 속에 내재된 민족 고유의 신앙이나 농경생활과 밀접한 관계를 가지는 가상 환경이 잘 묘사되어 있다. 부여의 영고(迎鼓), 동예의 무천(舞天), 고구려의 동맹(東盟), 그리고 삼한(三韓)²¹⁾의 제천의식(祭天儀式)²²⁾과 같은 축제를 통해 드러나는 가무(歌舞)와 음주(飲酒)의 습속들이 갖는 문학적인 자료 속에서 획득되는 상상력은 무한하게 작용될 수 있다. 어떤 특정한 개인에 의해서가 아니라 집단적인 형태로 이루어지는 고대인의 삶의 구조, 질서를 잡기 위한 정치적 구조, 초자연적인 힘에 의지하고 악령(惡靈)에 의한 재앙을 면하고자 하는 종교적 구조, 노동의 피로를 줄이고 식생활에 안정을 누리기 위한 경제적 구조 등을 동시에 수행하는 고전 속에서 게임적인 세계관을 확산시킬 수 있다. 이러한 요소들

21) 마한(馬韓)·진한(辰韓)·변한(弁韓)

22) 장병길, 『한국종교와 종교학』, 청년사, 2003, 207쪽.

은 유럽의 중세 판타지에 현혹되어 국적불명의 세계관을 창출해 온 스토리텔러들에게 동양적이고 한국적인 세계관을 설정하는 데에 방향성을 제시할 수 있다.

2. 캐릭터 스토리텔링

게임의 캐릭터를 창조해 내고 성격을 묘사하는 작업은 게임 스토리텔링의 핵심이다. 서사가 단순한 2D 캐릭터를 활용하는 캐주얼게임의 캐릭터 설정은 기존의 창작 틀에 얽매이기보다는 단순한 작업에 의해 자유분방하게 이루어지고 있는 편이다. 그러나 플레이어의 분신이라고 할 수 있는 주인공 캐릭터를 설정하는 경우에는 성격 및 심리에 대한 스토리텔링이 매우 섬세하게 적용되어 스토리텔링 된다. 게임의 주인공은 자신이 추구해야 할 목표를 가지고 있기 때문에 게임이 시작되면, 주인공은 게임의 목표를 해결해야 할 목적성을 갖게 되며, 그 목적이 완성됨과 동시에 게임의 미션은 완수되게 된다. 즉, 주인공의 역할은 동기(Motivation)로 인하여 행동(Action)이 유발되고, 그 행동의 결과는 목표(The Goal) 달성으로 나타난다.²³⁾

게임의 장르에 따라서는 주인공 캐릭터를 영웅으로 성장시켜, 재미에 초점을 두는 게임이 있는 반면, 어떤 게임은 죽느냐 사느냐의 기로에서 죽고 살기를 반복하는 애절한 주인공 캐릭터가 존재한다. 그리고 캐릭터의 죽음과 환생은 영혼과 육체로 통하는 이원론적인 체계 속에서 동양과 서양의 죽음에 관한 문화를 어떻게 스토리텔링할 것인가에 대한 문제를 생각하게 하는데, 이러한 문제는 오히려 우리의 고전 속에서 드러나는 캐릭터들을 판타지 공간 속으로 유도하였을 때, 독특하고 창의적인 캐릭터가 생산 가능해진다.²⁴⁾

23) Markus Friedl, 염태선 역, 『Online game interactivity theory』, 정보문화사, 2003, 247쪽.

24) 이재홍, 앞의 책, 167~202쪽.

주인공만큼, 신경을 써서 스토리텔링해야 하는 캐릭터는 NPC들 중에서 가장 많은 비중을 차지하고 있는 몬스터(monster)다. 게임에는 동물을 비롯한 다양한 생명체들과 변이된 생명체들이 몬스터 집단을 형성하고 있다. 게임에 등장하는 대부분의 몬스터들은 플레이어가 미션 혹은 퀘스트를 해결하기 위하여 활동하게 될 때, 또는 플레이어가 레벨업을 위해 활동하게 될 때, 사냥의 대상이 되는 NPC들이다. 게임의 NPC로 활동하는 몬스터는 국적불명의 캐릭터보다, 지구상의 각 나라와 지역에 존재하는 신화와 전설에 등장하는 각종 판타지적인 몬스터들이 게임의 리얼리티를 추구할 수 있으며, 상상력의 개연성을 향상시킬 수 있다.

게임에는 일반적으로 캐릭터들의 역할과 기능이 뚜렷하게 드러나고 있다. 린다 시거(Linda Seger)는 등장인물의 기능적인 역할²⁵⁾을 분석해 내고 있다. 메인 캐릭터(main characters), 보조 캐릭터(supporting characters), 깊이를 더하는 캐릭터(characters who add other dimensions), 테마를 제시하는 캐릭터(thematic characters), 권력을 과시하는 캐릭터(mass and weight characters)로 열거되는 이 기능들은 스토리가 강화된 게임에서 드러나는 캐릭터의 기능을 언급하기에 적절한 이론이다. 또한 린다 시거가 제시하고 있는 캐릭터의 유형은 드라마성이 강한 게임의 캐릭터 구성에 아주 적합하다.

가상세계에서 활보하는 게임의 주인공 캐릭터는 플레이어의 분신이다. 특히, 전투 캐릭터를 육성시키는 MMORPG에서는 영웅캐릭터를 선호한다. 이러한 영웅 캐릭터들의 원형은 우리의 국조(國祖) 신화인 단군신화(檀君神話)를 비롯하여, 고주몽(高朱蒙) 건국신화, 신라의 시조(始祖) 신화 및 가락국(駕洛國)의 수로왕(首露王) 신화 등에서 얼마든지 재현시킬 수 있다. 그뿐만 아니라 《유리왕전설》, 《온달(溫達) 설화》, 《미천왕(美川王) 설화》, 《호동왕자(好童王子) 설화》 등과 같은 여러 전설·설

25) Linada Seger, 윤태현 역, 『Making A Good Writer Great』, 시나리오친구들, 2001, 265~279쪽.

화 역시 판타지에서 재현 가능한 걸출한 영웅들이다.

3. 사건 스토리텔링

게임의 사건에는 스토리텔러의 창의적인 발상이 왕성하게 개입된다. 게임의 서사는 일반적으로 사건의 인과성과 시간의 연속성에 의해 발전해 나간다. 그리고 가상공간에 어떤 사건을 어떻게 배치하고, 연결시켜 나가느냐에 따라서 게임성은 달라진다. 이와 같은 사건의 전개는 주제와의 통일성을 배려하며 서사적인 연속성으로 유지되는데, 내러티브의 근간을 이루는 큰 줄기의 사건은 미션의 골격을 갖추며 메인서사를 주도한다. 판타지적인 요소를 자주 서사에 끌어 들이는 게임은 플레이어들의 상상력을 자극하는 우연적인 사건들이 중심을 이루는 반면, 오락성을 배제하는 게임사건의 인과관계는 우연성보다 필연성에 둔다.

포스터(Edward Morgan Forster)는 “스토리는 사건 서술의 계기성을 의미하고, 플롯은 사건 서술의 인과성을 의미한다”고 말하며, 플롯이 인과성에 의해 서술되는 사건의 구조라는 것을 밝히고 있다.²⁶⁾ 계기성(繼起性)이란 인과관계가 개입되지 않은 사건이 시간의 흐름에 따라 전후관계를 형성하는 구조며, 인과성((因果性)이란 사건의 원인과 결과의 관계가 형성되는 구조다. 계기성의 구조를 가지는 게임스토리는 게임 전체적인 내러티브를 단 시간에 파악하고 음미할 수 있도록 축소시킨 짧은 이야기다. 그렇기 때문에 스토리는 일반적으로 줄거리로 해석되기도 한다. 그리고 인과성의 구조를 가지는 게임플롯은 게임 서사행위의 구조며, 게임의 핵심적인 뼈대다. 플롯부분은 스토리텔링의 큰 골격을 잡는 작업이기 때문에 스토리텔러들은 플롯을 설계하는 작업에 많은 시간을 할애한다. 건

26) 한국현대소설연구회, 『현대 소설론』, 평민사, 1995, 74-75쪽. (E. M. Foster, 『Aspects of the Novel』, London, 1927, 58쪽)

물을 짓기 위해 설계도가 필요하듯이 플롯은 게임의 서사구조를 설계하는 작업이다. 따라서 게임의 플롯을 ‘게임의 설계도’라고 정의한다.

내러티브의 개입이 약한 보드게임, 슈팅게임, 액션게임 등과 같이 캐주얼적인 게임의 경우에는 대개 ‘기-승-전-결’의 4단계 서술구조를 갖는다.²⁷⁾ 그리고 내러티브의 개입이 강한 게임은 구스타프 프라이타크 (Gustav Freytag)가 제시하는 ‘발단-전개-위기-절정-결말’과 같은 5단계 서술구조²⁸⁾를 갖는다. 사건이 중심이 되어 일자형으로 전개되는 어드벤처게임, 롤플레이 게임, 시뮬레이션 게임, PC온라인 게임(MMORPG) 등과 같은 게임에 안정맞춤인 서술구조다. 특히, 서사의 갈등구조가 자주 반복될 경우에는 ‘발단-(전개1-전개2-전개3---전개n)—위기-절정-결말’²⁹⁾식으로 변형되기도 한다. 동시에 게임은 플레이어가 직접 서사에 개입하여 다변수 서사(Multivariant narrative)를 전개시키는 인터랙티브한 특성도 갖는다. 이는 플레이어가 메인 서사에서 파생되는 이야기의 다양한 흐름을 즐길 수 있는 구조다.

게임의 사건에는 인터랙티브한 서사적 재미성을 확대시키기 위해 보조적인 서사 장치들이 개입된다. 메인서사에 종속되는 독립된 또 하나의 서사를 접목시키는 퀘스트(Quest)시스템과 메인서사를 게임적인 이벤트로 만드는 돌발 서사(outbreak narrative)시스템이 대표적 사례이다. 이러한 장치는 게임의 쌍방향적인 속성을 극대화시키는 재미요소다. 퀘스트는 MMORPG에서 폭 넓게 활용하고 있으며, 돌발 서사를 가장 효율적으로 활용하는 게임은 롤플레이 게임이나 어드벤처 게임이다.

우리 역사에 끈끈하게 내재되어 온 신화와 전설, 설화와 민담뿐만이 아니라, 고조선에서부터 시작하여 오늘날에 이르기까지 거대한 역사의 즐기

27) 이재홍, 『World of Warcraft의 서사 연구』, 『한국게임학회 논문지』, 제8권 제4호, 한국게임학회, 2008, 49쪽.

28) 한국현대소설연구회, 앞의 책, 79쪽.

29) 이재홍, 앞의 책, 215쪽.

에 위어져 내려오는 모든 담론들은 판타지를 극대화시켜 주는 사건의 소재들을 제공하고 있다. 프로타고니스트와 안타고니스트의 대립을 유도하여 재미요소를 극대화시키는 게임의 가상세계는 경쟁이나 전쟁같은 갈등으로 질서를 유지해 오고 있다. 그렇기 때문에 특히, 고전문헌에 드러나는 모든 역사적 사건들의 진실이 게임 판타지 서사의 독창적인 자료로 활용된다.

일찍이 대륙문화와 접촉하며 인접 국가끼리 상호교류가 이루어지던 고구려, 백제, 신라 3국의 문화에서 파생되는 역사의 흔적들은 더할 나위 없는 판타지 사건의 보고다. 고구려의 역사를 그린 《유기(留記)》, 그것을 뒤에 개찬(改撰)한 태학박사(太學博士) 이문진(李文眞)의 《신집(新集)》, 을지문덕(乙支文德) 장군의 《여수장우중문시(與隋將于仲文詩)》 등이 그러하며, 한반도 서남부에 자리잡아 온화한 기후와 풍요한 풍토의 혜택을 누리던 백제의 대표적인 설화로 전해지는 《도미전(都彌傳)》을 비롯하여, 왕인(王仁)박사가 일본에 처음으로 《천자문(千字文)》과 《논어(論語)》를 전함으로써 일본 문화에 일대 변혁을 가져오게 한 사건들에는 드라마적인 요소가 강하게 작용되고 있다. 그리고 고구려와 백제에 가로막혀 중국의 문화를 받아들이는 데 가장 불리한 조건에 놓여 있던 신라는 오히려 그러한 환경이 고유문화와 외래문화를 서서히 융합시키는 결과를 초래하여 3국 가운데에서도 가장 높은 문화를 만들어 낼 수 있었는데, 거칠부(居柒夫)가 편찬한 《국사(國史)》, 진덕여왕(眞德女王)이 지은 《치당태평송(致唐太平頌)》은 당나라와 역사관계에서 나타나는 다양한 외교적 사건들을 유추 해석할 수 있는 사건들이다. 그밖에도 고구려의 《유리왕전설》, 《온달 설화》, 《미천왕 설화》, 《호동왕자 설화》 등과 같은 설화와 신라의 《서동요(薯童謠)》, 《혜성가(彗星歌)》, 《풍요(風謠)》, 등과 같은 향가는 현세의 게임 판타지로 훌륭하게 적용될 수 있는 소재의 창고다.

V. 결론

이상과 같이 스마트 콘텐츠를 위한 인문과학의 역할을 SNS와 게임의 문제에서 확대시켜 생각해 보았다. 공학적인 상상력과 인문학적 상상력을 융합시켜 공통분모를 추출해 본 결과 중심점은 문화콘텐츠로 집결되고 있다는 사실을 느낄 수 있었다. 블로그나 미니홈피 등을 통한 소셜네트워킹이 보다 개인적이고 폐쇄적인 형태였다면, 스마트 폰을 중심으로 일어나고 있는 새로운 소셜네트워킹은 보다 상호작용적이고 동시적인 커뮤니케이션과 소통, 인맥 구축이라는 새로운 변화를 이끌어 내고 있다. 소셜 네트워킹에 대한 사용자 인식의 패러다임은 변화하고 있는데, 이는 한국의 소셜네트워킹을 탄탄하게 구축하는 계기를 마련하고 있다. 본고에서는 SNS 패러다임의 변화와 SNG의 확산을 통하여 문화 콘텐츠의 확산에 대한 의미를 읽을 수 있었다. 향후의 스토리텔링의 방향성을 생각해 볼 수 있는 기회가 되었다고 생각한다.

공학과 인문학의 융합이라는 차원에서 사례로 제시해 본 고전문학적인 요소들은 다양한 문화콘텐츠의 한 원형으로 활용되어 전통 문화의 활용 방향성과 비전을 단편적으로나마 모색해 볼 수 있다.

지금은 스마트콘텐츠시대다. 디지털문화가 극대화되는 시점에서 게임콘텐츠의 스토리텔러의 절대 부족이 큰 문제로 부각되고 있다. 그리고 유럽 지향적인 판타지가 난무하여 국적불명의 문화 콘텐츠들이 난 개발되고 있는 현상 또한 심각하게 우려할 문제들이다. 이제 자국문화의 콘텐츠화에 눈을 뜰 시기라고 생각한다. 거세게 휘몰아치고 있는 스마트폰의 열풍과 그에 따라 확산되고 있는 게임콘텐츠를 활성화시킬 수 있는 원동력은 인문학에서 획득할 수 있다. 즉, 기술적인 요소로서의 공학적인 상상력과 서사적인 요소로서의 인문학적 상상력의 융합에 있다는 의미이다.

〈참고문헌〉

- 이영도, 『드래곤 라자』, 황금가지, 1998.
- 이인화, 『디지털스토리텔링』, 황금가지, 2003.
- 이재홍, 『게임스토리텔링』, 생각의나무, 2011.
- _____, 『게임시나리오 작법론』, 도서출판 정일, 2004.
- 장병길, 『한국종교와 종교학』, 청년사, 2003.
- 한국현대소설연구회, 『현대 소설론』, 평민사, 1995.
- Linada Seger, 윤태현 역, 『Making A Good Writer Great』, 시나리오친구들, 2001.
- Markus Friedl, 염태선 역, 『Online game interactivity theory』, 정보문화사, 2003.
- Northrop Frye, 임철규 역, 『비평의 해부』, 한길사, 1982.
- Thomas Leo Clancy Jr. 김홍래 역, 『레인보우 식스』(1권~4권), 노블하우스, 2004.

[참고논문]

- 이동훈, 「소셜미디어시대, 문화콘텐츠 소비」, 『소셜네트워크서비스 진화에 따른 문화 콘텐츠 산업의 변화와 정책적 시사점』, 한국문화관광연구원 세미나, 2010.11.04.
- _____, 「게임스토리텔링연구」, 송실대학교, 박사논문, 2010.
- _____, 「게임의 인문학적 상상력과 구비문학」, 『2011년 춘계 한국 게임학회 학술발표대회 논문집』, 2010.06.05.
- _____, 「소셜네트워크 게임의 현황과 발전방향에 대한 연구」, 『디지털스토리텔링연구 제5호』, 2010.8.31.
- _____, 「Game Storytelling과 인문학 교육의 한 방향」, 『한국문학과 예술』 제8집, 송실대학교 한국문예연구소, 2011.09.
- _____, 「World of Warcraft의 서사 연구」, 『한국게임학회 논문지』, 제8권 제4호, 한국게임학회, 2008.

[참고자료]

- 방효창, 「스마트폰 2000만시대의 과제」, 『etnews.com』, 2011.11.16.

송영규, 「SNS ‘스마트폰 날개’ 달고 훨훨」, 『서울경제』, 2010.3.5.

장지영, 「애플 앱스토어 ‘톱10’게임이 독식」, 『전자신문』, 2011.11.18.

황지혜, 「미 휴대폰 SNS 이용 240% 폭증」, 『etnews.com』, 2010.06.05.

comScoreMobiLens, 「Social Networking Ranks as Fastest-Growing Mobile Content Category」, 『comScore』, 2010.6.2.

Stephanie Reese, 'Mobile Internet Users in Asia-Pacific to Double by 2015', 『emarketer』, Thursday, August 18, 2011.

〈Abstract〉

The Role of the Humanities in Smart Contents

Lee, Jae-Hong

Smart Contents are usually tapped into by digital contents, like animation, music, movie, advertising, broadcasting, publishing, games and the internet. Almost all sub-sectors of the humanities engage in producing such contents, ranging from linguistics, history, philosophy, archeology, anthropology, psychology to religion. Discourses over the humanities that have continued throughout human history, or ideas that can be obtained from traditional culture and literature should be designed and transformed into smart contents through digital storytelling techniques. This study is designed to contemplate how to apply the imaginative power of the Humanities to smart technologies of this era, in order to realize creative imaginations of the technologies. The attempt to find common denominators among SNS, games and the humanities found that the role of the humanities in smart contents is highly concentrated on cultural contents.

Key world: Smart Contents, SNS, games, storytelling, Digital storytelling, engineered imagination, humanities imagination, cultural contents