

인문학 전공자의 위기를 통한 융합교육의 방향성 고찰

이재홍

송실대학교 예술학부 문예창작전공

munsarang@ssu.ac.kr

A Study on Direction of Convergence Education through The Crisis of The Humanities Majors

Lee, Jae Hong

Major in Creative Writing, school of Creative Arts, Soongsil University

요약

최근에 인문학의 위기와 함께 인문학 전공자들의 실업률이 상당히 높다는 통계가 서울노동권익센터와 고용노동부에서 발표되었다. 곧이어, 정부가 발표한 ‘인문계 전공자의 취업을 촉진시키는 방안’을 중심으로 인문 전공자 취업 정책을 확인할 수 있었다. 이를 계기로 인문학적 상상력과 공학적 상상력의 융합으로 인한 부작용을 인식할 수 있었으며, 인문학도들의 취업위기를 극복하기 위한 인문학적 융합 교육의 방향성을 살펴보았다. 그리고 인문학은 거시적 인문융합보다는 미시적 인문융합에서 활발하게 통섭이 이루어져야 하며, 미시적 융합이 탄탄하게 통섭되어 스토리텔링의 완성도를 높였을 때, 비로소 거시적 융합의 효과는 극대화된다는 사실을 확인하였다. 인문학 전공자들의 실업률을 타개하기 위해 융합형 인재 양성이 시급하며, 학제간 융합시스템에 의한 프로젝트를 가동시키는 것이 최상의 방법이라는 결과를 도출시킬 수 있었다.

ABSTRACT

Recent statistics revealed that with the crisis of humanities, the unemployment rate of the students majoring in this field of study is very high. Considering the seriousness of current situations, the government announced ‘Plan to Help Students Majoring in Humanities Find Job.’ This study confirmed that the government’s policy for those from the department of humanities is valid and reasonable. However, the convergence of humanistic imagination and engineering thoughts could generate some side effects. Therefore, this study suggested a direction for humanistic convergence education to help these students get the career they want. In this study was investigated methodology which can maximize the efficiency of digital storytelling through microscopic convergence instead of macroscopic convergence. In addition, this study proposed that an inter-disciplinary convergence system-based project would be the best solution to nurture convergence-oriented talents in humanities.

Keywords : humanities(인문학), the convergence(융합), digital storytelling(디지털 스토리텔링), inter-disciplinary convergence system(학제간의 융합시스템)

Received: Jul, 10, 2015

Revised: Aug, 10, 2015

Accepted: Aug, 20, 2015

Corresponding Author: Lee, Jae Hong(Soongsil University)

E-mail: munsarang@ssu.ac.kr

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서론

지금은 영화, 드라마, 만화, 웹툰, 광고, 게임, 뮤직비디오 등과 같은 디지털콘텐츠가 활성화되고 있는 시대다. 디지털콘텐츠는 비주얼한 외적 감각이 내적 의식으로 결합되는 표상(Representation)문화의 산물인 만큼, 그 우수성은 공학적 상상력과 인문학적 상상력의 융합(Convergence)에서 판가름나고 있다. 콘텐츠의 융합은 상호 이질적인 분야와 통섭(Consilience)되는 만큼, 개별적인 학문들이 지닌 특성들을 어떻게 조합하여 나갈 것인가가 관건으로 작용되고 있다. 따라서 통섭을 원활하게 진행시켜주는 스토리텔링에 관심이 커지고 있다.

융합을 위한 인문학은 전통적인 문학의 기저에 흐르는 자유로운 사고력과 성찰적인 비판 정신을 계승해 나가고, 디지털화된 시대의 변화에 적극적으로 대처하며 인문적인 가치를 디지털환경에 연계시키고 구축하는 작업의 일환이다. 따라서 인문학은 과학분야처럼 어느 특정 분야에 국한시켜 가뉘지 못하는 학문[1]이다. 모든 산업분야 및 콘텐츠 분야에서 스토리텔링에 대한 논의들은 많이 이루어지고 있지만, 인문학적 스토리텔링이 절실한 디지털콘텐츠분야의 융합적인 문제에 대해서는 심화 연구가 다소 부족한 편이다. 이러한 현상들을 늘 상 있어 온 인문학의 위기로만 치부해서는 안될 만큼 디지털산업의 역할이 너무 커지고 있다. 산업적 역할이 커진다는 사실은 전문가의 필요성이 증가한다는 의미지만, 그럼에도 불구하고 최근에 인문학도들의 취업에 급제동이 걸리고 있다는 사실에서 인문학의 학습 방법론과 전공자들의 실업률을 잡기 위한 방법론이 재고되어야 할 시점이라는 사실을 인식할 수 있다.

통계청에서 발표한 자료[2]에 의하면, 2015년 5월의 대한민국의 고용률은 60.9%로 전년 동월 대비 0.1% 상승하였다. 15세 이상 인구 4,297만 5천명 중에서 경제활동인구는 2,721만1천명으로 집계되고 있다. 4월 기준 공식적인 청년 실업률은 10.2%로 집계되어 15년 만에 최악의 실업률을 기

록하고 있다. 4년제 대학 졸업자의 취업률 중에서 예체능계열 41.4%, 인문계열 45.5%라는 수치적 심각성으로 인하여 정부가 ‘인문계 전공자의 취업을 촉진시키는 방안’을 발표하기에 이르렀다. 정부는 대학 저학년년부터 진로지도를 강화시켜 역량을 향상시키고, 재학 중에 융합기술교육 및 훈련 참여 기회를 확대하여 다양한 분야로 진출할 수 있도록 지원하겠다는 정책[3]을 내놓았다. 인문학 전공자들의 위기에 대한 대책이 다소 늦은 감이 없지 않지만, 지금이야말로 인문학과계열 전공자들의 실업률을 줄일 수 있는 최선의 정책이 필요한 시기임에는 틀림없다. 이러한 정책이 일회성에 그쳐서는 안 되며, 교육 백년대계라는 측면에서 진시효과를 벗어나 진정성 있는 정책으로 대학에 정착되길 바란다. 따라서 본고에서는 인문학 분야의 청년 실업률을 타개하기 위한 방법론을 모색해 보는 것이 연구목표다. 논문 집필의 방향은 인문학도들의 실업률 통계에서 인문학의 위기의 실상을 살펴본 후, 실업률 해소책으로 제시한 교육부의 정책을 검토하여, 디지털 콘텐츠에 인문학을 적용시키는 융합학습 방법론으로서의 디지털 스토리텔링 학습과 학제간 융합 시스템의 가능성에 대하여 언급해 보고자 한다.

2. 인문전공자의 위기와 개선책

서울노동권익센터에서 발표한 자료[4]에 의하면, 전국의 실질 청년실업자는 2010년에 147만6천명(27.4%), 2014년에 173만명(30.9%)이며, 청년실질 실업률은 4년간 3.5%(25만4천명) 증가하고 있다.

최근에 고용노동부에서 밝힌 4년제 대학졸업자의 취업률[5]은 좀 더 구체적이다. 예체능계열은 41.4%, 인문계열은 45.5%, 사회계열은 54.1%, 자연계열은 52.3%, 공학계열은 65.6%, 의학계열은 72.1% 등으로 나타나고 있다. 이러한 통계로 볼 때, 예술계열이나 인문·사회계열의 전공자는 10명 중에서 4,5명밖에 취업을 못하고 있는 셈이다. 그에 따라 정부가 발표한 ‘인문계 전공자 취업촉진

방안'의 내용[3]을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 대학 지학년부터 체계적인 진로지도를 강화하여 진로 목표에 필요한 직무역량을 키울 수 있도록 지원한다. 따라서 진로지도에 관련된 교과목을 필수교과목으로 유도하여 전공별 특성에 따른 맞춤형 진로지도로 역량을 향상시켜 나가기 위해 진로지도 관련 콘텐츠를 대폭 개발 및 보급해 나갈 계획이다.

둘째, 재학 단계부터 SW개발 등과 같은 인문계 특화 교육훈련과정에 참여할 수 있도록 다양한 기회를 제공한다. 따라서 이공계 분야 등으로 복수전공을 확대 및 유도하고, 학제 간 교육 및 산학협력을 통해 융합인력 양성 모델을 구축해 나가겠다. 그리고 언어학, 문학, 역사학, 정치학, 경제학 등이 융합하는 글로벌 지역학으로 학과를 개편하거나 경영, 디자인, CT 등과 같은 인문기반의 융합전공을 운영하여 인문학과 타학문 간의 융합을 통해 전문인력 양성 체계를 활성화시킨다.

셋째, 조기 진로지도와 융합기술교육 및 훈련 등을 통하여, 정부의 청년고용 관련 서비스를 대학 내로 가져와 재학 단계부터 윈스톱의 맞춤형으로 이용할 수 있도록 한다. 따라서 직업훈련, 인턴, 취업알선 등, 다양한 프로그램을 연계 제공할 수 있는 플랫폼 역할을 강화한다.

이상과 같은 정책들은 학과적인 특성 때문에 취업률을 내지 못하고 전전공공해 온 예술계열이나 인문·사회계열의 학과들에게 단비와 같은 희소식이다. 그러나 이러한 정책은 실효성의 문제가 늘 따라 붙는다. 그동안 교육부에서 대학의 주요 평가기준으로 내세웠던 연구실적 및 취업률에서 예체능 및 인문·사회계열의 학과가 공학계열 및 의학계열에 비교되어 상대적으로 불리한 평가를 받아왔기 때문이다. 따라서 화려한 정책보다 그 정책이 일선에서 제대로 정착되어 전공자들이 사회에서 제 역할을 할 수 있도록 시행 방법론적 문제들을 다시 점검해 볼 필요가 있다.

보고는 두 번째로 제시된 취업촉진방안인 “이공계 분야 등으로 복수전공을 확대 및 유도하고, 학

제 간 교육 및 산학협력을 통해 융합인력 양성 모델을 구축”한다는 부분에 논지의 초점을 맞추고자 한다. 융합인력 양성을 위해서는 무엇보다도 전공자들이 융합학습에 익숙해지도록 분위기를 조성해야 된다. 지금 디지털 콘텐츠 환경에 인문학이 왜 필요한지, 인문학이 어떤 역할을 수행해야 하는지, 인문융합은 어떤 형태로 이루어져야 하는지에 대한 학문적인 공감대가 시급히 확산되어야 할 시적이다. 그러기 위해서는 첫째, 인문학과 타학문 간의 융합을 통해 전문인력 양성 체계를 활성화시켜 나가는 취지를 전공자에게 충분히 이해시켜야 한다. 둘째, 인문학의 융합에는 오픈 마인드[6]가 필요하기 때문에 전통적인 학문체제로 일관해 온 우리들의 관습에서 벗어나 새로운 학제간 혹은 범학문적 융합연구를 결코 낮설게 느끼지 않도록 유도해야 한다. 셋째, 학제간의 벽을 뛰어넘어 21세기형 창조적 인재[7]를 키워내기 위해서는 통합, 융합, 통섭의 길[8]로 가는 방법을 숙지시켜야 한다. 넷째, 인문학적 상상력과 공학적인 상상력의 융합[6]에서 해답을 찾도록 유도해야 한다.

디지털콘텐츠를 활성화시키는 멀티미디어적인 트렌드가 지배하는 이 시대에 인문학적인 성향과 공학적인 성향을 고루 지닌 우수한 인재가 필요한 것은 두말할 나위가 없다. 그러나 인문학도들의 실업률을 줄이기 위해 인문학도들을 무리하게 공학분야의 학습으로 밀어붙여서는 안 된다. 자칫 잘못하면 통합전공이나 융합전공이 인문학을 뿌리째 흔들어버릴 수 있기 때문에 융·복합을 학과 통폐합의 근거로 제시해서는 안 된다는 의미기도 하다. 또한 무리한 인재양성정책은 우수한 인문 학도들을 혼란에 빠트릴 수도 있다. 왜냐하면 인문학적 성향의 DNA을 지닌 학도에게 기술을 습득시킨다고 하여 인문 성향의 학도가 공학적 성향의 DNA를 생성시킬 수 없기 때문이다. 이러한 문제점들을 해결하기 위해서는 인문 전공자들에게 내재된 인문적 능력을 극대화시킬 수 있는 체계적인 융합정책이 필요하다.

융합(Convergence)이란 성질이 다른 종류의 것들이 서로 구별 없이 합하여져서 새로운 것으로

재탄생되는 것을 일컫는다. 예를 들어, 디지털산업의 융합은 디지털 기술을 매개로 컴퓨터, 가전, 통신, 멀티미디어 등 여러 디지털 기기와 기반 기술, 그리고 콘텐츠가 서로 유기적으로 융합되는 현상[27]을 의미한다. 그러하듯이 철학, 역사, 신학, 예술, 언어학, 미학, 문학, 고고학, 여성학 등과 같은 전통 인문학이 타 산업, 타 매체, 타 플랫폼, 타 기술 등과 유기적으로 통섭되어 새로운 것을 창출해내는 현상을 인문융합(Humanity Convergence)이라고 정의한다.

인문융합은 거시적 인문융합(Macroscopic Humanity Convergence)과 미시적 인문융합(Microscopic Humanity Convergence)으로 나눌 수 있다. 거시적 인문융합은 공학(하드웨어)과 인문학(소프트웨어)의 결합처럼 학과단위의 융합을 의미하며, 미시적 인문융합은 각 학과들과의 인문학(소프트웨어적)인 통섭을 의미한다. 최근의 공학적인 하드웨어가 주도하는 미디어산업을 콘텐츠를 시각화하는 거시적 융합의 결과다. 소프트웨어를 담은 그릇의 역할이기 때문에 통합전공이나 융합전공을 구성하기 위한 최적의 방법으로 활용되고 있다. 그러나 소프트웨어 영역에서 활성화될 수 있는 인문학은 하드웨어적인 공학을 활용할 수는 있을지라도 공학의 기계적 속성에 합체될 수 없는 한계성을 지니고 있다. 따라서 인문학은 거시적 인문융합보다는 미시적 인문융합에서 활발하게 통섭이 이루어져야 한다. 미시적 융합이 탄탄하게 이루어졌을 때 비로소 거시적 융합의 효과가 극대화되기 때문이다. 예를 든다면, 거시적 융합이 공학과 인문의 통섭이라고 한다면, 미시적 융합은 인문학과의 통섭이나 커리큘럼상의 통섭이라고 할 수 있다.

좀 더 적극적인 인문 융합의 실체를 해석하기 위해서는 우리 전통 음식인 ‘비빔밥’에서 방법론을 획득할 수 있다고 생각한다. 비빔밥은 고기나 나물 따위와 같은 여러 가지 양념을 넣어 비벼 먹는 밥이다. 서로 성질이 다른 밥, 나물, 반찬 등과 같은 개체를 한 그릇에 뭉뚱 넣어 섞는다는 것은 거시

적 차원의 융합이다. 거시적 융합은 다음과 같이 설명할 수 있다. 밥은 쌀밥을 쓸 것인지? 보리밥을 쓸 것인지? 고기는 소고기를 넣을 것인지? 돼지고기를 넣을 것인지? 나물은 산나물을 넣을 것인지? 들나물을 넣을 것인지? 등과 같은 개체의 혼합 문제다. 그러한 반면에 비빔그릇에 들어 갈 밥이나 나물, 반찬 등의 양을 얼마만큼 계량할 것인가? 비빔 그릇은 양푼을 쓸 것인가? 질그릇을 쓸 것인가? 젓가락으로 비벼줄 것인가? 숟가락으로 비벼줄 것인가? 매운 맛을 낼 것인가? 맵지 않은 맛을 낼 것인가? 짠 맛을 낼 것인가? 싱거운 맛을 낼 것인가? 등. 이와 같은 배합 방법이나 형태의 문제는 인간의 오감(五感)을 이끌어내는 미시적 차원의 융합문제라고 할 수 있다. 미시적 융합은 인간의 정서와 감성의 변화를 유발[9]시키기 때문에 고도의 스토리텔링 기법이 필요하다. 따라서 완성도 높은 인문 융합은 스토리텔링이 섬세하게 이루어지는 미시적 인문융합에 있다고 할 수 있다.

최근에 인문·사회계열의 학생들이 취업을 위해 전공을 제쳐놓고 사설 학원에서 이공계 공부를 하는 현상[10]들이 늘어나고 있다. 바로 이러한 현상들은 거시적 융합 측면에서 취업률을 높이기 위한 최선책으로 인식하고 있다. 우리나라의 기술 주도 산업적 구조로 볼 때, 이공계 전공자들이 취업에 유리하고, 인문·사회계열이 이공계열 전공자에 비해 취업이 힘든 실상에서 오는 기현상이라고 하지 아니할 수 없다.

그러나 이 시점에서 냉철하게 고뇌해야 할 것은 인문학적 상상력은 인문학에서 길을 찾아야 한다는 사실이다. 지금 우리가 당장 고민해야 할 부분은 인문학적인 상상력을 결합하는 방법론이라도 제대로 숙지하는 일이다. 따라서 공학적인 상상력을 이해하기 위해 하드웨어와 소프트웨어의 상관관계에 대한 지식을 섭렵하는 일은 그 이후의 일이다. 왜냐하면 인문학적인 상상력에서 파생되는 소프트웨어와의 통섭이 완성된 후에야 비로소 공학적 상상력에 접근시켜 거시적 융합을 실현시킬 수 있기 때문이다. 소프트웨어에 내재되는 서사적인 구조

속에서 캐릭터, 사건, 배경의 문제가 적당하게 배합되어 최적의 스토리환경을 만들어 주는 미시적인 인문 융합을 위한 스토리텔링은 예체능 및 인문·사회계열의 전공자들이 조금이라도 순발력 있게 접근할 수 있는 영역이다. 따라서 인문 전공자들이 소프트웨어에 인문학을 융합시켜나가는 통섭의 방법을 익히기 위해서는 스토리텔링 기법을 습득하는 일이 필수적이라고 할 수 있다.

3. 인문융합 방법론으로서의 스토리텔링

통신 속도의 급성장과 함께 클라우드 컴퓨팅(Cloud Computing)과 빅데이터(Big Data)의 확산이 이루어지고 있다. 디지털 콘텐츠의 활용도는 캐주얼 생태를 비집고 정착한 미드코어(Mid-core)를 뛰어 넘어 하드코어(Hard-core)로 빠르게 진행하고 있다. 게다가 최근에는 사물끼리 인터넷으로 연결되어 정보를 주고받는 사물인터넷(IoT) 시대가 열리고 있다. 그 현상들은 하늘을 날아다니는 드론(Drone)이나 로봇(Robot) 및 무인 자동차 개발로 이어지며 콘텐츠와의 연계성이 강화되고 있다. 게다가 웨어러블 컴퓨팅(Wearable Computing)까지 활성화되면서 증강현실(AR)과 가상현실(VR)이 콘텐츠화를 위해 다양한 각도에서 R&D가 이루어지고 있다. 이와 같이 긴박하게 형성되는 기술적 인프라에서 파생되는 미디어적 기술들과 인문학과의 교류를 최적화시키기 위한 상호작용적인 서사는 디지털스토리텔링으로 구체화되고 있다. 창의적인 애플의 아성을 이룩해 왔던 스티브 잡스와 심리학을 전공한 페이스북의 창업주 마크 저커버그는 디지털 문화콘텐츠의 창작 기술의 핵심에 인문학적 융합이 있다는 사실을 꾸준히 언급해 왔다. 그뿐만 아니라 지구상에 축적된 신화와 전설, 역사 속의 전통문화나 문화예술들을 창의성 넘치는 콘텐츠로 재창시키는 일 또한 인문학적 상상력과 공학적인 상상력의 융합에서 가능한 일이다.

기업이 상품을 판매하기 위해서는 인류의 정서

를 움직이고 인류를 감동시키는 인문학적인 감성이 필요하다. 그런 의미에서 의미, 통찰, 관점, 공감, 상상력, 감수성, 경험, 주관성 등을 다루는 인문학[11]은 낱말이 발전하는 디지털 미디어의 예술적 현상과 밀접하게 연계되어, 문화콘텐츠를 컨트롤할 수 있는 힘을 지닌 학문이다. 바로 이 부분에서 인문학적인 감성을 극대화 시켜주는 원동력은 스토리텔링에 있다고 할 수 있다. 스토리텔링이란 사람의 정서를 움직이는 주체며, 사람을 감동시키는 행위[12]이기 때문이다. 앞 장에서 미시적인 융합의 방법론으로서의 스토리텔링이 필요하다고 언급한 이유는 스토리텔링이 IT기술의 발전에 따른 콘텐츠의 핵심적인 창작 기술로 자리매김하며 발달해 온 새로운 뉴 내러티브(New Narrative)[13]의 중요성 때문이다. 스토리텔링의 개념은 디지털 기술과 미디어 플랫폼의 형태, 콘텐츠의 형식과 밀접하게 관련되어 있다[14]. 스토리텔링적인 방법론은 다양한 영역과 분야에서 활용되고 있지만, 문화콘텐츠 영역에서는 인문학의 활용이라는 측면으로 최적화되고 있다. 문화콘텐츠를 생산하는 과정에서 드러나는 디지털적인 배합 기술은 바로 디지털스토리텔링[12]로 완성된다.

디지털스토리텔링(Digital storytelling)은 개인성과 보편성으로 확보된 창의적인 내러티브로 구성되는 만큼, 창의적인 발상에 의해 문화콘텐츠를 생산해 나가는 가장 효율적 방법인 동시에 인문학에 역동적인 힘을 부여해 주는 계기를 마련해 주고 있다. 또한 디지털스토리텔링은 소비자들의 감성을 자극하는 재미성과 독창성을 인문학적인 상상력으로 컨트롤하고 있다. 디지털스토리텔링 기법이 개입되는 문화콘텐츠의 디지털작업은 시각을 즐겁게 하는 화려한 그래픽이나 콘텐츠를 구현해주는 프로그램적인 기술만으로 양질의 결과물을 기대하기 어렵다는 사실을 알려주고 있다. 그것은 문학을 비롯하여 언어학, 역사학, 철학, 고고학, 문화인류학, 심리학, 종교학 등과 같은 인문학이 스토리텔링이라는 정제 과정을 거쳐 문화 산물에 투입되었을 때야 비로소 진정한 문화콘텐츠가 탄생되기 때문이다[15].

잘 만든 문화 콘텐츠가 국가의 부를 창출해낸다는 사실을 인식하고 있는 전 세계 모든 나라들은 스토리 개발에 총력을 기울이고 있다. 지금의 디지털콘텐츠산업은 이야기 콘텐츠의 제작과 유통방식 전반에 기여할 수 있는 이야기공학의 체계화[14]가 필요한 시점이다. 우리나라에서도 <반지의 제왕>, <해리포터>, <나니아 연대기>등과 같은 작품들은 콘텐츠 산업의 중요성을 일깨워주는 촉진제로 작용되고 있다. 우리의 판타지 문학계는 유럽 중세의 판타지에 큰 영향을 받고 있을 뿐, 우리 전통 판타지문학은 미미한 존재일 뿐이다. 향후 한국형 판타지를 위해서라도 다양한 문화 원형과 IT기술의 융합을 위한 판타지적 스토리텔링이 반드시 필요한 때라고 사료된다. 특히, 작품의 세계를 창조해내는 과정에서 스토리텔링 되어야 하는 의식주에 관련된 학문, 사냥과 전투에 필요한 군사적인 학문, 스토리와 색채와 음악의 어우러짐을 연출하기 위한 예술영역의 학문, 세계관의 정교한 설정을 위한 지리학이나 역사학과 같은 학문들까지도 통섭될 수 있는 디지털스토리텔링이 적극 필요하다는 의미다. 예술과 인문학과 공학이 스토리텔링이라는 방법론으로 합리적인 융합이 되었을 때야 비로소 진정한 문화적 맛과 향기가 배인 한국형 콘텐츠를 만날 수 있다.

디지털 콘텐츠에 인문학을 주입해나가는 디지털 스토리텔링의 학습적 방법론은 다양한 학자들에 의해 연구되고 언급되어 오고 있다. 디지털스토리텔링의 학문적인 진화를 이끌어 온 해외 연구자들은 자넷 머레이(Janet Murray)의 『인터랙티브 스토리텔링』[16], 앤드류 롤링스(Andrew Rollings)의 『Andrew Rollings and Ernest Adams on game design』[17], 캐롤린 핸들러 밀러(Carolyn Handler Miller)의 『Digital Storytelling』[18], 앤드류 글래스너(Andrew Glassner)의 『Interactive storytelling』[19] 등이 대표적이다. 국내에서는 최근에 다양한 전문 학자들에 의해 디지털스토리텔링 분야에서 꾸준한 연구업적이 쌓이고 있다. 특히, 최근에 발간된 “트랜스미디어 스토리텔링”[20]과

같은 저술서에는 가상세계의 서비스, 디지털 스토리텔링의 저작기술, 게임화 및 창발 매체 스토리텔링 등과 같은 다양한 디지털서사의 문제를 다루고 있으며, 인문학이 디지털화된 문화콘텐츠와 융합의 중심에 있어야 하는 것은 서사의 문제라는 사실을 밝히고 있다.

역사라는 시공간 속에 내재된 인문학적 담론이나, 전통적인 문화와 문학의 범주에서 획득되는 소재들은 디지털문화콘텐츠로의 재현을 위한 디지털 스토리텔링기법에 의해 디자인되고, 연출되어야 한다[12]. 그래서 디지털스토리를 구성하고 있는 인물, 사건, 배경, 매개체요소 등[21]의 조합은 매우 중요한 요소들이다.

디지털콘텐츠에 인문학이 필요하다는 사실은 누구나 인식하고 있는 사실이며, 많은 연구들을 통하여 언급되어 온 사실들이다. 그러나 중요한 것은 어떤 인문학이 어떻게 적용되어 스토리텔링되어야 하는지에 대한 인문학의 역할 문제는 아직도 미미한 상황이라고 할 수 있다. 따라서 디지털콘텐츠의 인문학적 접근방법론을 이해하기 위해서 다음과 같은 스토리텔링 학습에 관심을 기울일 필요가 있다.

첫째, 콘텐츠의 사건은 주제가 제시하는 이야기의 방향성에서 나타나는 설득력과 호소력이 갈등과 화해를 반복하며 클라이맥스를 향해 치닫는 선형적 스토리는 낯익은 정통 플롯구조다. 그러나 때로는 디지털콘텐츠의 오디언스(Audience)들이 느끼고자 하는 과격과 참여에서 촉발되는 비선형적인 스토리의 리듬을 인터랙티브 서사 체계로 발전시키는 디지털스토리텔링 학습이 필요하다. 그러한 만큼, 서사의 다양화에 따른 사건의 인문학적 장식이 필요한 부분이야말로 인문 융합이 활성화되어야 한다. 고대의 전쟁을 묘사하기 위해 전적으로 자료에 의존해야 하는 상황에서는 역사학, 사학, 군사학 등과 같은 인문학의 접근으로 해석하고 재현해야 한다. 또한 극적 사건을 연출하기 위해 활용되는 생(生), 노(老), 병(病), 사(死)의 형태와 유형을 연구하기 위해 의학적, 생물학적, 문화인류학적 접근이 필요하고, 판타지적인 사건을 묘사하기 위해 문학

적, 역사학적, 고고학적 접근이 필요하다. 둘째, 콘텐츠에 등장하는 캐릭터의 내면세계와 외면세계의 충돌이 빚어내는 갈등구조를 파악하고, 스토리상에 드러나는 대립과 화해의 유형을 통해 스토리텔링 방법론을 구체화시키는 학습이 필요하다. 그러한 만큼, 공격과 방어의 숙명성으로 드러나는 판타지적인 몬스터나 몹의 신화적 유형과 기능, 담론의 분위기를 깊게 해주는 캐릭터의 세밀한 정보까지도 놓쳐서는 안 된다. 만화나 애니메이션, 게임 등에 등장하는 캐릭터의 경우에는 흥행 여부에 따라 곧바로 캐릭터산업으로 연결되는 부가가치를 지니고 있다. 그렇기 때문에 성공적인 콘텐츠를 기대하기 위해서는 캐릭터의 완성도를 위한 인문융합이 매우 긴밀하게 이루어져야 한다. 특히, 캐릭터의 동작 구현을 위한 공학적인 융합, 예술적인 융합 또한 다양하게 이루어지는 영역이다. 그러나 형태를 구현하는 기술적인 것 보다 캐릭터의 성격, 인성, 심리 등을 스토리텔링하기 위해 신체학적 접근이 필요하고, 심리학적 융합, 언어, 억양 등을 스토리텔링하기 위해 언어학적, 지리학적 접근이 필요하고, 의복을 스토리텔링하기 위해 역사학적, 복식학적, 문화인류학적 접근 등이 필요하다.

셋째, 콘텐츠의 시간적인 배경과 공간적인 배경으로 나누어지는 세계관에 내재된 상징성의 문제는 콘텐츠의 인문학적 속성을 가장 디테일하게 드러내기 위한 스토리텔링인 만큼, 적극적인 관심이 필요한 부분이다. 그러한 만큼, Northrop Frye가 주장하는 희극과 비극의 미토스의 문제[22]와 공간적인 배경의 수직과 수평적인 공간의 상징성의 문제를 스토리텔링기법으로 연결시키는 방법론을 심도 있게 고찰해야 한다. 시간의 상징성 및 연결성의 문제를 스토리텔링하기 위해 문학적, 철학적, 역사학적 접근이 필요하고, 공간의 구도 및 건물의 형태 및 구조 등을 스토리텔링하기 위해 환경학적, 건축학적 접근이 필요하고, 의식주에 중심을 둔 생활구조를 스토리텔링하기 위해 문화인류학적, 신화적 접근이 필요하고, 색채와 그 상징성 문제를 스토리텔링하기 위해 색채학적, 미학적 접근이 필요하고,

자연생태계의 특징과 상징성 문제를 스토리텔링하기 위해 자연학적, 생물학적 접근이 필요하다.

넷째, 영상의 표상이 중요시 되는 디지털 콘텐츠로서 활용되고 있는 매개체요소의 창의성에 대한 스토리텔링 방법론 역시 관심을 기울여 할 수 없는 영역이다. 그러한 만큼, 영화를 비롯한 모든 콘텐츠의 배경음악, 드라마의 광고 마케팅의 일환인 PPL(Product Placement)마케팅[23]의 대상이 되는 소품들이나 아이템 및 스토리적 장치에 숨겨진 퍼즐 등은 디지털스토리텔링의 담론을 선도하는 중요한 부분이다. 특히, 배경음악과 효과음을 스토리텔링하기 위해 음악학적, 대중문화학적 접근이 필요하고, 아이템이나 퍼즐을 스토리텔링하기 위해, 통계학적, 수학적, 자연학적, 문화인류학적 접근이 필요하다.

이상과 같이 콘텐츠의 서사적 환경을 융합으로 유인해 나갈 수 있는 디지털스토리텔링에서 가장 필요한 것은 정부 정책에서도 언급되고 있듯이 학제간의 협력교육환경이 조성되어야 한다.

4. 학제간 융합의 필요성

실업률을 타개하기 위해 예체능 및 인문·사회계열의 전공자들이 이공계열 분야 등으로 복수전공을 택하는 것도 긍정적인 방법이지만, 그보다 학제간의 상호 교류를 통하여 자신의 인문학적 재능을 심화시켜 나가도록 유도하는 것이 매우 바람직하다. 이는 인문학분야 내에서 타학문과의 미시적 혹은 거시적인 융합을 통해 인문학의 상생의 길을 열어나가는 것이 필요하기 때문이다. 우리나라의 입시정책으로 미루어 볼 때, 인문학 전공자는 인문적인 소양만 쌓도록 유도해 왔고, 공학 전공자는 이공적인 소양만을 쌓도록 유도해 왔다. 그렇지만 디지털미디어시대가 요구하는 인재는 한 우물만을 파는 수직적 사고(Vertical Thinking)를 지닌 전공자보다 다양한 학문 영역으로의 접근이 가능한 수평적 사고(lateral thinking)를 가진 전공자다. 새

로운 개념, 새로운 아이디어와 관련된 창의적 사고의 형태를 다루는 구체적인 기법이나 도구를 지칭하는 수평적 사고는 곧 창의적인 사고로 연결되기 때문이다[24]. 정부와 대학은 인문학 전공자들이 더 이상 정체성에 있어서 방향하지 않도록, 학생 스스로가 세운 인문학의 꿈을 충분히 발휘할 수 있도록 학문적 터전을 제공해야 한다.

한국의 대학들은 몇몇 특성화 대학을 제외하고는 대부분이 동일한 학과들을 백화점식으로 나열하고 있다. 그렇기 때문에 학제간 융합을 꿈꾼다면 얼마든지 실현 가능한 인프라가 구축되어 있다는 의미다. 그러나 우리나라는 학과 이기주의가 팽배하기 때문에 학제간 융합을 시행한다는 것은 매우 힘든 일이다. 이웃 일본의 경우에는 서로 다른 학과들끼리 상호협력을 통한 학제적 연구(學際的 研究, Interdiscipline Studies)[25]가 매우 잘 이루어지고 있다. 학제적 연구는 영역이 다른 학문과의 제휴를 통해 새로운 과제를 제기하고, 콘텐츠를 개발하며, 넓은 시야를 학문적으로 관찰하고 연구할 수 있는 시스템이다.

최근에 각 대학들은 학제적 연구를 위한 융합형 단과대학 신설이 붐을 이루고 있다. 문화예술대학, 과학기술융합대학, 신산업융합대학, 융합문화예술대학, 방송문화예술대학, 삼육대학교의 문화예술대학 등이 그러한 사례다. 대학마다 외형적으로는 거시적 융합의 특성을 지니고 있으며, 내형적으로는 미시적 융합 목적에 따른 커리큘럼의 배합이 이루어지고 있다. 그렇지만 지금 우리들이 고민해야 하는 이슈는 전공이 다른 타학과들과 서로 협력 및 제휴하여 통섭 프로젝트를 완성해내는 학제간 융합의 완성도라고 할 수 있다.

예를 들어, 첨단 종합문화예술인 게임 교육은 학제간 융합이 없으면 반쪽짜리 학습에 불과한 학문이다. 여기에서 게임을 사례로 들 수밖에 없는 이유는 게임학문이 거시적 및 미시적 인문융합이 가장 활발하게 이루어지는 학문이며, 제작프로젝트에 대한 전체적인 이해를 필요로 하는 융합교육학문이기 때문이다. 게임학문의 자세한 융합 구조는 시나

리오 및 기획을 담당할 예술 및 인문·사회계열의 학과, 그림을 그려 줄 수 있는 예술계열의 학과, 게임으로 구현시켜 줄 수 있는 컴퓨터계열의 학과, 배경음악과 효과음악을 넣어 줄 수 있는 예술계열의 학과, Q&A와 마케팅을 담당할 학과 등의 집합체로 드러난다.

일반적으로 대한민국의 종합대학의 경우, 예술 및 인문·사회계열의 학과와 컴퓨터계열의 학과를 대부분 모두 갖추고 있다. 따라서 인문분야, 예술분야, 공학분야 등이 상호 학제간 융합을 위한 협업체제(co-work)를 구축하게 된다면, 매우 완성도 높은 게임을 비롯한 다양한 문화콘텐츠 교육을 실현시킬 수 있으며, 그에 따른 최고의 융합형 인재를 양성해낼 수 있다.

타학과의 통섭이 어려운 한국의 대학풍도는 결국 ‘게임학과’라는 이름의 단일 학과가 탄생되어 왔다. 단일 학과 체제로 게임 학습이 이루어지다보면, 대부분 기획 중심의 교육이 되거나, 프로그래밍 중심의 교육이 되거나, 그래픽 중심의 교육이 될 수 밖에 없게 된다. 그렇기 때문에 단일 학과 안에서 기획, 그래픽, 프로그래밍이 혼재된 커리큘럼 전공자들에게 상당한 부담으로 작용되어 왔던 것도 사실이다. 결국, 게임에 대한 체계적인 이론교육도 안되고, 전체적인 제작공정 역시 제대로 체험하지 못하고 졸업하게 되는 구조가 단일학과의 큰 문제점이었다. 최근에는 그러한 부작용을 의식한 탓에 디지털콘텐츠학부, 글로벌미디어학부, 융합공학부디자인학부, 컴퓨터공학부 등과 같이 대단위 학생자원을 전공단위로 분리할 수 있는 학부시스템이 형성되고 있다.

그러나 완성도 높은 전문 게임교육이 이루어지기 위해서는 학제간 융합을 전제로 하는 단과 대학의 탄생이 필요하다. 단과대학 안에는 스토리관련학과, 기획관련 학과, 그래픽관련 학과, 프로그래밍관련 학과, 음악관련 학과, QA 및 마케팅관련 학과 등이 설치되어 상호 협업할 수 있는 교육시스템을 구축하는 것만이 최상의 게임전문가 양성시스템이 가능해진다. 이와 같은 학제간 융합 학습

시스템이 조성되면, 이론 중심의 기초학습단계를 거치고, 이론과 실제를 겸비할 수 있는 심화단계를 거치고, 상호협업 실무프로젝트가 가능한 실무단계를 거치며 우수한 게임 전문 인력을 탄생시키게 된다. 완성도 높은 교육시스템에서는 당연히 취업률이 높게 나올 수밖에 없다. 이 부분에서 분명한 것은 각 학과들마다 인문학과와의 통섭이 전제되었을 때 완성도는 더 높아진다는 사실이다. 그리고 미시적 인문융합이 초석이 되어 거시적 인문융합으로 완성되는 그 과정에서 완성도 높은 결과물이 탄생되게 된다. 특히, 미시적 인문융합을 통해 텍스트를 분석적인 시각으로 해석하고, 비평하고, 평가하는 방법을 익히고, 자신들의 학습이 미래 텍스트 창작의 잣대가 된다는 것을 체험[26]하게 되는 전공자들은 좀 더 출중한 게임전문가로 성장한다. 이러한 측면에서 이해해 볼 때, 학제간 융합교육은 애니메이션이나 영화 및 방송드라마, 광고분야 등과 같은 문화콘텐츠관련 분야에서도 충분히 실현 가능하다.

5. 결 론

본고를 통해 인문학도들의 실업률을 해결하기 위해 스토리텔링의 활성화와 학제간 융합교육의 필요성을 실감할 수 있었다. 논자는 인문융합 교육정책의 실행에 있어서 다소 미진한 부분들을 보완하는 입장에서 연구가 이루어졌다.

그동안 교육부에서 대학의 주요 평가기준으로 내세웠던 연구실적 및 취업률에서 예체능 및 인문·사회계열의 학과가 공학계열 및 의학계열에 비교되어 불리한 평가를 받아온 것은 부정할 수 없는 사실이다. 인문전공자들이 취업을 위해 공학 분야를 학습하는 경우, 서로 다른 인문학적 성향의 DNA와 공학적 성향의 DNA와의 충돌로 인하여 혼란이 야기될 수 있는 가능성을 확인할 수도 있었다. 따라서 인문학은 거시적 인문융합보다는 미시적 인문융합에서 활발하게 통섭이 이루어져야 하며, 미시

적 융합이 탄탄하게 통섭되어 스토리텔링의 완성도를 높였을 때, 비로소 거시적 융합의 효과는 극대화된다는 사실을 확인할 수 있었다.

인문학적 융합 스토리텔링의 방향성 설정은 효과적인 인문계열의 융합형 인재 양성의 방법론으로 정착될 수 있으며, 인문학의 새로운 바람몰이가 가능해 질 수 있다. 이러한 인문학의 바람몰이는 학제간 융합으로 구성되는 프로젝트식 학습으로 가능하다.

그리고 디지털 콘텐츠에 인문학을 적용시키는 융합은 디지털 스토리텔링으로 해결 가능하며, 학제간 융합교육은 애니메이션이나 영화 및 방송드라마, 광고분야 등과 같은 문화콘텐츠관련 전문 인재 양성에까지도 충분히 과급효과를 미칠 수 있다고 사료된다.

본고는 논자의 학습경험이 중심을 이루는 논문이었기 때문에 이론적 근거 제시가 다소 약하게 보일 수 있는 논문이지만, 인문 전공자들의 실업률을 타개할 수 있는 방법론을 모색하는 계기가 되었다고 생각한다. 본고에서 다루어지는 인문 융합의 방법론들로 인하여 인문전공자들의 취업률을 높이는 계기를 마련할 수 있길 바란다.

REFERENCES

- [1] DongYoon Kim, "Une étude Approfondie sur la Relation entre les Humanités, la Culture et la Nouvelle Discipline de 'Cultural Content'", Journal of human content, Vol.-No.19, pp. 417-442, 2010.
- [2] Employment Statistics Division, "May 2015, employment trends", National Statistical Office, 2015.6.10.
- [3] Ministry of Employment and Labor, "Promoting employment of the humanities degrees", <http://www.korea.kr>, 2015.06.25.
- [4] The policy data, "Labor statistics, Seoul, Korea", Seoul Labor Center, 2015.5.5.
- [5] Ministry of Employment and Labor Minister GiGwon Lee, Promoting employment of the

- humanities degrees, Ministry of Employment and Labor, 2016.6.24.
- [6] HyeSil Choe Etc, “Humanities and Cultural content”, Dahalmedia, 2006.
- [7] YoungSik Kim, The Republic of Korea will live by changing the framework of education, Maeil Business Newspaper, p.292, 2010.
- [8] GwangUng Kim, What will we learn in the future?, Tree of Thought, p.307, 2009.
- [9] Jaehong Lee, “A Case Study on World of Warcraft Storytelling’s Positive Emotion-inducing Effects”, Journal of Korea Game Society, Vol.15 No.3, pp.97-106, 2015.
- [10] HyeongSu Seo, “A Proposal for a map of the humanities that have turned to science and engineering”, Opinion contributor, The Kyunghyang Shinmun, 2015-06-21.
- [11] Keimyung University Institute of Arts and Sciences, “Traditional and new horizons in the humanities”, Keimyung University Press, p.119, 2004.
- [12] Jae-Hong Lee, “Game storytelling”, Tree of Thought, pp.17-21, 2011.
- [13] Bronwen Thomas, “New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age”, University of Nebraska Press, 2011.
- [14] GiSoo Park, SeungBum Ahn, DongEun Lee, HyeWon Han, “Current State and Outlook of Cultural Contents Storytelling”, Journal of human content, Vol.-No.27, pp. 9-25, 2012.
- [15] JaeHong Lee, “Fusion of storytelling games Humanities Research”, Korean Society For Computer Game, Vol. 27, No. 3, p.61-68, 2014.
- [16] Janet Murray, YongHwan Han Etc translation, “Interactive Storytelling”, Ahn Graphics, 2001.
- [17] Andrew Rollings, GiBeom Song translation, “Andrew Rollings and Ernest Adams on game design”, Jewoo Media, 2004.
- [18] Carolyn Handler Miller, YeonSuk Lee translation, “Digital Storytelling”, Communication Books, 2006.
- [19] Andrew Glassner, ChiHun Kim translation, “Interactive storytelling”, Communication Books, 2006.
- [20] InHwa Lee, HyeWon Han Etc, “Understanding of The Trans-media Storytelling”, Ewha Womans University Press, 2015.
- [21] JaeHong Lee, “The research about game storytelling list”, Journal of Korea Game Society, Vol.9 No.5, pp.13-24, 2009.
- [22] Northrop Frye, Cheol-Gyu Lim Translation, “Anatomy of Criticism”, Hangilsa, pp.224, 1982.
- [23] SeoGu Lee, “Keyword marketing55”, Wisdom House, p.314, 2008.
- [24] Park, Man-Yeop, “Meta Reflection on Creative Methodology for Engineer”, Journal of Thinking and Expression, Vol.6 No.1, pp.7-61, 2013.
- [25] YeongWoo Han Etc, “Korean studies at the 21st century, how will it take?”, Green history, 2005.
- [26] HyeWon Han, “A Study on Education Methodology for Creative Media Storytelling“, humancontent, Journal of Thinking and Expression, Vol.-No.32, pp.59-75, 2014.
- [27] BIR RESEARCH GROUP, The latest global industry trends of Convergence Content, p.106, 2011



이재홍(Lee, Jae Hong)

1984.02 숭실대학교 전자공학과(학사)
 1987.02 숭실대학교 국어국문학과 (석사)
 1990.03 東京대학교 종합문화연구과(연구)
 1992.03 東京대학교 종합문화연구과(석사)
 1998.03 東京대학교 종합문화연구과(박사수료)
 2010.02 숭실대학교 국어국문학과(문학박사)
 2015.06 현재, 한국게임학회 회장
 콘텐츠분쟁조정위원회 조정위원
 숭실대학교 예술창작학부 문예창작전공 교수

관심분야: 디지털스토리텔링, 게임스토리텔링, 게임기획