

# 영문학 작품을 기반으로 둔 스토리 DB의 필요성 연구: 모티프 추출 방안을 중심으로

김은정\*, 신동일\*\*, 황수경\*\*\*

중앙대학교 BK21플러스 스토리텔러 교육공동체 사업단\*,  
중앙대학교 영어영문학과\*\*, 서울시립대학교 영어영문학과\*\*\*

## A Study on the Development of a Story Database Based on English Literature: Focus on Motif Extracting

Eun-Jung Kim\*, Dong-il Shin\*\*, Su-Kyung Hwang\*\*\*

Brain Korea 21 PLUS Research Program of Storyteller Community\*\*, Chung-Ang University\*

Dept. of English Language and Literature, Chung-Ang University\*\*

Dept. of English Language and Literature, University of Seoul\*\*\*

**요약** 본 논문은 서사 창작에 도움을 제공하기 위해서 영문학 작품 기반으로 스토리 DB를 구축해야 하는 필요성과 개발방안의 특성을 탐색하고자 한다. 보다 구체적으로는 영문학 고전으로 알려져 있는 윌리엄 셰익스피어의 작품 <햄릿(Hamlet)>을 예시로 두고 모티프 기반으로 서사의 구성요소간의 관계를 논리적으로 구조화시키기 위한 방안을 제안하였다. 영문학 작품의 특정 텍스트에서 서사의 최소 단위 모티프 데이터를 추출한 후에 내부적으로 데이터를 연결하면서 서사 창작자에게 도움을 제공할 수 있는 스토리 DB의 절차적 개발 틀을 제시하고자 한다. 이와 같은 연구가 축적되면 앞으로 양질의 스토리텔링 콘텐츠가 해외 문학작품 기반으로 (재)생산될 수 있는 기반이 조성될 뿐 아니라 영미문학 작품 역시 보다 대중적인 콘텐츠로 학제간 연구자들에게 노출될 수 있을 것이다.

**주제어** : 영문학, 스토리, 스토리DB, 서사 창작, 모티프, 햄릿, 스토리텔링, 융복합

**Abstract** The purpose of this study is to suggest a development model of English literature database, which will be widely available for narrative creation and editing in digital environment. The database will be allowed to assist effective recycling of various motifs prompted by existing literary works. This paper suggests how to build a story database of English literature by demonstrating a motif abstracting model with Hamlet originally written by William Shakespeare. It is hoped that this study will contribute to producing quality contents of storytelling and also give English literature experts chances of collaboration in the development of digitalized contents.

**Key Words** : English literature, story, story database, motif, hamlet, storytelling, convergence

Received 20 July 2015, Revised 24 August 2015

Accepted 20 September 2015

Corresponding Author: Dong-il Shin(Chung-Ang University)

Email: shin@cau.ac.kr

© The Society of Digital Policy & Management. 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: 1738-1916

## 1. 서론

본 논문은 디지털 매체에서 서사(narrative)를 만들고 편집하는 목적으로 활용될 수 있도록 영문학 작품에 등장하는 스토리의 데이터베이스(Database:이하 DB)가 개발될 필요성과 개발방안의 특성을 탐색하고자 한다. 윌리엄 셰익스피어 작품인 <햄릿(Hamlet)>을 예시 스토리로 선정하여 모티프 기반으로 서사의 구성요소간의 관계를 논리적으로 구조화시키기 위한 방안을 제안하고자 한다. 시대적인 변화를 주목하면서 전통적인 영어영문학 연구물을 디지털 인문학 콘텐츠로 포용하기 위한 시도인 셈이다.

새로운 매체의 등장과 기술의 발전은 전통적인 인문학 연구를 점차 디지털 기반으로 편입시키고 있다. 영어영문학은 지난 수십 년 동안 담화, 스토리, 서사, 그리고 스토리텔링에 관한 연구 성과를 꾸준히 축적하였는데 이제 이러한 연구물을 다시 검토하고 디지털 매체 기반으로 활용할 방안을 모색해볼 필요가 있다. 국내 영어영문학자들은 영문학의 전통에 집착하며 인쇄된 문학작품의 비평과 분석에 집중했다. 영문학 작품의 학습자와 스토리 콘텐츠의 사용자를 보다 폭넓게 확보하기 위해서는 이제 문학을 정전이 아닌 보다 다양한 문헌(literature)으로 이해하고 디지털 매체 위에서 스토리를 편집하고 새롭게 재현해보는 시도가 필요하다[1]. DB는 논리적으로 구조화된 하나 이상의 자료(정보)의 집합체이다. 오늘날처럼 정보가 공해가 되기도 하는 시대에는 정보 그 자체만으로는 유의미한 가치를 갖기가 힘들다. 개별적인 정보를 구조적으로 잘 수집하고 정리해야 비로소 정보는 접근 용이성이 높아지고 이와 함께 부가가치를 높일 수 있는 지식으로 전환될 수 있다. 컴퓨터 기술의 발전으로 정보의 저장용량은 기하급수적으로 늘어나고 있다. 방대한 정보를 컴퓨터를 이용하여 물리적, 논리적으로 체계화시켜 DB로 만들면 정보를 효율적으로 사용할 수 있을 뿐만 아니라 통합된 전체 데이터를 여러 응용 프로그램이 접근하여 다양한 방식으로 활용할 수 있다. 스토리의 DB란 논리적으로 연관된 여러 이야기 자원들의 묶음이다. 즉, 이야기의 원자원을 조직적으로 통합하여 구조화시킨 지식의 집합체이며 여러 응용 시스템을 통해 접근이 가능한 공유된 형태의 통합된 데이터의 모음이라고도 정의할 수 있다[2].

오늘날 전 세계는 하나의 컴퓨터 네트워크로 연결되어 빠른 속도로 지식을 복제, 전파, 변형하며 새로운 융합 문화를 만들어 내고 있다. 그 중에서도 사람들은 스토리를 통해 새로운 정보를 발견하고 자신을 쇄신하며[3], 자신의 경험을 기억하고 전승한다[4]. 스토리는 디지털 콘텐츠의 원천 소스이면서 핵심적인 매개 역할을 한다. 오늘날 스토리는 디지털 문화를 움직이는 동력으로 창조산업을 이끌고 있다[5]. 심리학자이자 교육학자인 제롬 브루너에 따르면 스토리는 우리가 세계를 이해하는 방식을 형성해준다. 그는 스토리를 만들고 편집하는 행위가 사회적 상호작용의 핵심적인 활동이며 문화적인 삶의 중요한 일부가 된다고 주장했다[6]. 경제적 빈곤이 해결되면 인간은 삶의 질을 향상시키기 위한 문화적 욕구를 갖게 된다. 한국 사회는 지금 문화(산업)에 주목하면서 스토리 원천자료를 발굴하고 편집하는 일에 열중하고 있다. 스토리의 DB 작업은 디지털 매체 위에서 스토리텔링을 보다 창조적으로 즐길 수 있는 토대를 제공한다. 그 동안 관련 학계는 방대한 양의 스토리 원천자료는 갖고 있으면서 그것을 창조적으로 사용할 수 있는 시스템 작업은 무심한 편이었다. 보다 체계적인 틀을 갖춘 영문학 스토리의 DB 연구를 통해 관련 연구자들이 문화콘텐츠의 원천자료 발굴 및 편집작업에 좀 더 관심을 가질 필요가 있다.

매체의 변화를 참조하면서 스토리의 DB를 만드는 일은 텍스트의 저장 형태만을 바꾼 디지털 아카이브 작업보다 훨씬 까다로운 작업이다. 문학작품의 스토리를 검토하면서 일관된 분류체계, 즉 ‘온톨로지’(ontology)를 작성하고 이를 바탕으로 개별 텍스트를 검색할 수 있도록 DB로 분할하는 작업은 원형 텍스트의 의미를 탈맥락화시키고 다양한 텍스트 간의 차이를 획일화시킬 수 있다는 인문학계의 우려를 낳기도 했다. 온톨로지란 특정 분야를 기술하는 데이터 모델로 “공유된 개념 체계를 형식적으로 구체화”하는 것을 뜻한다[7]. 그러나 최근에 주목받고 있는 빅데이터(Big Data) 기술과 디지털 스토리텔링 연구는 인문학 콘텐츠를 대량의 비정형적 데이터로 보고 규칙성의 분석을 통해 분류체계를 새롭게 개발했고 ‘사용자’에게 ‘재활용 가능한’ 정보의 형태로 저장하는 DB 작업의 명분을 제공했다.

문학작품의 원천자료를 활용한 디지털 스토리텔링의 환경을 지원하기 위해서는 스토리 DB의 논리적인 체계

가 수립되어야 한다. 최용호는 문학 텍스트의 스토리 DB를 구축하고 운영하는 것이 학술적인 목적 뿐 아니라 산업자원으로도 유용할 것이라고 주장하면서 합리적이고 효율적으로 DB 구축작업을 하려면 인문학, 특히 서사학의 관점에서 시작할 것을 강조했다[8]. 본 논문은 서사와 DB에 관한 이론적인 논점을 정리하고 스토리 DB 개발의 기존 사례를 조사하기로 한다. 그리고 이를 바탕으로 영문학 작품 기반의 스토리 DB의 설계과정과 모형을 제안하고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 서사적 레고(Narrative Legos)

서사라고 하면 소설에 등장하는 스토리를 떠올리지만 최근엔 ‘허구적 예술에 국한되지 않고 일상적인 삶 속에서 전개’되는 서사에 관심이 높아지고 있다[9]. 페이스북, 카카오토리와 같은 SNS(Social Network Service)를 통해 우리는 일상의 이야기를 타인과 공유하며 서사적인 삶을 살아간다. 과학 기술의 혜택과 더불어 다양한 서사의 모양이 우리의 삶 속에 공존하게 된 것이다[10]. 서사란 하나 이상의 사건을 시간적이며 인과적으로 연결해 누군가가 이야기한 것이다. 이제 서사는 소설, 영화뿐 아니라 신화, 민담, 기타 역사물, 신문기사, 일기 등으로도 전달된다. 뿐만 아니라 서사는 글과 말을 넘어 음악, 신체 언어, 이미지, 몸짓 등으로도 전달된다.

지난 수 세기 동안 소설은 대중의 오락물이자 예술적 자극을 제공하는 가장 중요한 서사 양식이었다. 그러나 디지털 시대가 열리면서 소설이 더 이상 지배적인 문화 양식이 되지 못했다. 물론 소설의 위기가 서사문화의 단절을 의미하는 것은 아니다. 다양한 서사의 양식이 새로운 매체를 통해 더 많은 사람들에게 소개되고 있다. 지면으로 전달되는 소설의 서사를 넘어 다른 종류의 서사적 형식을 탐구하고 동시에 문자언어만이 갖고 있는 특수성의 가치 역시 주목해야 한다[11]. 예를 들면, 비디오 게임 <바이오쇼크(Bioshock)>의 책임자 켄 레빈은 ‘서사적 레고(Narrative Legos)’라는 표현으로 디지털 시대의 서사가 게임개발 과정에서 어떻게 활용되는지 설명한다. 그에 따르면 ‘서사적 레고’는 “가장 작은 단위의 조각들로 쪼개고, 그 조각들을 혼합해서 다시 새로운 서사를 만든

것”이다[12]. 즉, 우리가 알고 있는 레고 놀이처럼 서사 조각의 조합은 거의 무한대의 서사 구조를 생성시킨다. 덴마크어로 ‘잘 놀다’라는 뜻을 가진 ‘LEG GODT’가 레고의 어원인데 사람들은 다양한 종류의 플라스틱 브릭(Brick)을 조합해 사용자가 원하는 것을 무한대로 만들며 놀이할 수 있다. 레고를 할 때 놀이의 가능성이 무한해야 하며, 모든 연령의 남녀 아이들이 즐길 수 있고, 발전, 환상, 창의력을 증대시키며 놀이 가치가 계속적으로 증폭될 수 있다는 기본 규칙을 갖는다. 서사 역시 레고의 놀이처럼 브릭을 쌓듯이 원하는 어떤 가상의 이야기를 만들 수 있다면 서사창작의 과정 역시 일종의 레고 놀이가 될 수 있다. 그러나 레고와 같은 서사 창작의 시스템을 만들기 위해서는 우선 기존 서사를 레고의 브릭처럼 가장 작은 단위의 조각으로 쪼개는 작업이 필요하다. 나뉜 서사의 조각들은 스토리의 DB 안에 구조화 되어야 한다.

### 2.2 서사와 DB의 공생

DB는 컴퓨터과학 분야에서 처음 사용한 용어이다. 전통적인 인쇄 문서의 묶음과는 달리 DB는 방대한 양의 자료를 신속하게 분류하고 누구나 쉽게 접근할 수 있도록 구성된다. 그리고 다양한 형태의 미디어를 동시에 포함할 수 있다. 예를 들어 한국의 전통놀이에 대한 DB를 구성한다면 전통놀이에 대한 설명 텍스트와 함께 관련 사진, 동영상 등의 데이터 유형도 포함될 수 있다. 데이터에 대한 접근의 효율성을 높이기 위해 만들어진 DB는 이제 사용자의 심리적 몰입이라는 또 다른 목적을 위해 서사 자료와 만나게 된다. <뉴미디어의 언어(The language of new media)>의 저자 레프 마노비치는 컴퓨터 기반의 DB가 도서관, 박물관 등 거의 모든 문화 분야로 확산되고 있으며 “개인적이거나 집단적인 문화적 기억, 일단의 문서와 객체, 그리고 여타의 현상과 경험을 개념화하기 위해 우리가 사용하는 새로운 은유가 되었다”[13]고 주장했다. 마노비치는 서사와 DB는 “상호 경쟁적이지만 때로는 협동하는 문화적 형식”이며 모든 뉴미디어는 DB 형식을 선호한다고 보았다[14]. 그렇다면 인쇄매체의 형식에 맞춰진 기존의 문학 서사를 뉴미디어 기반의 콘텐츠 재료로 변형하기 위해서는 문학서사의 DB 작업이 필요하지 않을 수 없다.

지면으로 전달되는 서사를 ‘재활용 가능한’ 형태의 디

지털 정보로 분류하고 재편하여 저장하는 일은 무엇보다 문학 텍스트의 창작과정과 텍스트 수용 방식에 대한 다양한 논점으로부터 출발하여야 한다. 스토리의 구성요소(인물, 장소, 사건)에 따른 분류 틀을 제공해 줄 수 있는 구조주의 서사학 뿐 아니라 개별적인 독서 경험으로 인하여 서사가 새롭게 창조되기도 한다는 탈고전주의 서사학의 관점도 스토리의 DB 구축에 이론적인 토대를 마련해 줄 것이다. 텍스트는 하나의 완결된 구조체가 아니며 독서 경험을 통하여 ‘스토리’가 새롭게 추출될 수도 있다고 보는 관점은 기존에 설정된 작가-독자 간의 정적인 관계를 재설정하게 된다. 즉, 스토리를 생산하는 작가와 소비하는 독자라는 이분법적 경계가 무너지고 스토리의 소비란 곧 스토리의 생산을 의미하기도 한다. 이와 같은 관점은 디지털 환경 속에서 동시다발적으로 진행되고 있는 스토리의 생산, 교환, 그리고 소비의 형태를 분석하기에 적합한 인식의 틀을 제공해 준다.

최미란(2007)은 상호작용성(interactivity)을 디지털 환경의 스토리텔링에서 가장 주목할 특징으로 보았다. 기존 서사 경험을 작가가 독자에게 전달하는 일방향적 과정으로 보았다면 디지털 스토리텔링은 화자와 청자간의 상호작용적 과정으로 구성된다[15]. 디지털 매체의 대중화와 더불어 등장한 ‘인터랙티브 스토리텔링’(interactive storytelling)은 작가와 독자의 관계를 ‘이야기꾼과 청중이라는 동적 관계로 만드는 동시에 청중 자신이 이야기꾼이라는 비선형적 이야기를 창조하는 열려 있는 이야기 형식’으로 보았다[16]. 문학작품에 등장했던 스토리의 DB를 구축하면 디지털 환경의 인터랙티브 스토리텔링을 지원하게 되며 디지털 시대에 맞는 서사의 생산과 소비에 적극적으로 참여하게 된다. 스토리의 DB는 작품의 의미를 단순화시킨다기 보다는 단선적이며 일방향적인 독서의 양식을 벗어나 보다 능동적이며 생산적인 소통의 경로를 설정하는 것이다. 스토리 DB는 스토리를 선택하고 편집할 수 있는 인터랙티브 스토리텔링의 콘텐츠로 확장될 여지가 높으며 직업작가가 아닌 보다 많은 사람들이 서사 구성 요소들을 편리하게 숙지하면서 창작을 경험할 수 있도록 돕는다. 교육적인 용도이든 보다 산업화된 용도이든 스토리 DB의 사용자는 창작의 경험을 통하여 고정되고 통합된 정체성이 아닌 보다 서술적이며 대안적인 정체성 구성을 체험하며 서사적 자아(narrative identity)를 함양하고 관계의 회복, 정서의 치

유 등을 모색할 수도 있다.

이와 같이 스토리의 DB 구축은 문화 기술(Cultural Technology)을 통한 인문학의 대중화와 실용화를 모색할 수 있으며, 실질적으로 DB를 만드는 과정 중에 인문학적 소양과 디지털 기술의 이해가 결합되어야 한다. 인쇄매체의 문화 이전에 존재하였던 구전 서사 즉 스토리의 텔링 원형이 디지털 매체의 대중화를 통해 부활하고 있으며, “일방적이고 서술적인 서사물에서 인터랙티브 엔터테인먼트 콘텐츠로” 스토리의 생산 및 소비의 향방이 재편되고 있다[17]. 이제는 문학작품의 원천 스토리 자료를 활용하여 보다 상호작용적인 디지털 스토리텔링의 환경을 지원하기 위하여 스토리 DB에 저장할 서사의 분류체계를 어떻게 설정할 것인가, 혹은 무엇을 저장의 기본 단위로 정할 것인가와 같은 질문이 연구과제로 남게 된다.

### 3. 스토리 DB의 선행 사례 및 현황

텍스트를 저장하기 위한 목적을 가진 디지털 아카이브의 구축작업은 기존 문학작품의 소비 방식을 크게 벗어나지 않고 오히려 이를 보조하거나 확장시키는 형태로 디지털 매체를 활용했다. 그러나 기록물을 단순하게 디지털로 저장한다면 작가가 생산한 텍스트를 독자가 소비하는 일방향적 전달 방식을 벗어날 수 없다. 앞서 언급한 것처럼 문학을 소비하는 매체가 등장하면서 저자와 텍스트의 개념, 작가와 독자의 이항 경계는 흐려졌다. 디지털 매체의 ‘사용자’들은 기존의 선형적 이야기를 다양한 방식으로 탐색하고 이를 소통과 창작의 매개로 활용하기 시작했다. 최미란에 따르면 이러한 디지털 스토리텔링은 “비선형성, 참여적 특성, 상호작용성, 다매체성”의 특성을 가지며 이렇게 저자와 독자의 상호작용 속에서 구현되는 이야기하기는 그동안 문자화된 문학의 소비 시절에 의해 잊혀진 구술 시대의 ‘청자가 화자의 이야기에 참여하는 이벤트’(Shirley Raines)로서의 스토리텔링(Caroline Handler Miller)이 새롭게 복원하는 것으로 볼 수 있다[18]. 디지털 영상, 텍스트, 음성, 음악, 애니메이션 등 구술시대의 표현방식을 흉내낼 수 있는 도구들이 디지털 환경에서 스토리 텍스트를 능동적으로 소비하고 생산하도록 허락한다.

지금까지 선행된 국내외 스토리 DB 구축 연구들은 주로 컴퓨터 공학 및 정보 과학 분야에서 보다 활발하게 진행되어 왔다. TV 연속극, 애니메이션, 그리고 비디오 게임 등 엔터테인먼트 산업이 디지털 매체의 대중화와 더불어 큰 성장을 이루어가면서 ‘적당한’ 수준의 이야기를 대량 생산하는 ‘이야기산업’의 수요가 급증하였다. 그런 중에 기존 서사를 수집하고 디지털 자료로 옮긴 다음 창작자에게 모방 원형을 제시해주는 것, 혹은 온전한 이야기를 자동 생성기(automatic story generator)로 추출하는 공학적 연구가 추진되어 왔다[19]. 이야기를 자동으로 생성하려면 수집한 서사들을 분석하여 그 원형적 패턴을 추출해 내고 이를 최소 서사 단위로 코드화시켜야 한다. 자연스럽게 원천자료로 활용할 스토리 DB의 구축보다는 생성기에 코드화되어 들어갈 서사 단위의 구축에 비중을 두게 되는데 이와 같은 작업들이 문학 서사를 단순화, 획일화, 수치화시킬 수 있다.

현재 상용화된 스토리창작 지원도구 중에서 가장 높은 평가를 받는 것은 ‘드라마티카(Dramatica)’이다. 드라마티카는 시나리오 작가의 창작을 도와주는 프로그램으로 스토리 이론가 멜라니 앤 필립과 크리스 헨틀리가 새롭게 정립한 스토리 이론에 바탕을 두고 있다[20]. 드라마티카는 캐릭터의 속성과 변화양상, 스토리 주제를 조합하여 저자가 원하는 이야기를 만들 수 있도록 도와준다. 예를 들면, 중심인물 이야기의 관통선과 상대인물 이야기의 관통선을 대립적 쌍으로 제시하여 인물들이 스토리의 진행 방향을 결정하는 과정을 연계시킨다[21]. 또한 스토리 가이드 메뉴(Story Guide Menu)를 통해 플롯(plot)을 체계화하는 것을 도와준다. 드라마티카는 스토리 DB의 구축, 스토리창작 프로그램 개발을 위한 선행 연구로 빈번하게 참조되었지만 구조화된 스토리 DB가 드라마티카 프로그램 자체에 포함되어 있지 않다.

국내 학계에서도 이야기 창작 과정을 ‘자동화’하거나 창작에 필요한 정보를 제공하기 위해 스토리 DB의 구축이 필요하다는 논점이 자주 등장한다. 최미란은 2007년 논문에서 캐릭터별 DB와 플롯 DB를 포함한 고소설 스토리뱅크를 제안했다. 스토리 뱅크를 활용한 이야기 창작의 예시를 보여주기 위해 ‘남장여인’이라는 소재로 분류될 수 있는 7편의 고소설을 선정했다. 캐릭터와 플롯을 분류했고 이를 기반으로 새로운 이야기가 재구성될 수 있는 과정을 구조화시켰다[22]. 전대진은 <장경각>의

‘구비문학대계’ 서비스가 보존하고 있는 한국 설화의 아카이브를 기반으로 재창작에 활용할 수 있는 설화 스토리뱅크의 설계안을 제시했고[23], 이승진 외 연구팀은 독일문학작품에서 발견되는 160개의 모티프로 DB를 구축하고 이를 바탕으로 <3단계 이야기 자동생성 프로그램> 개발을 시도했다. 이들은 모티프를 최소 서술단위이자 “인간 활동 유형의 한 패턴으로서 서사의 기본 토대를 제공하는 의미”[24]를 지니고 있다고 보고 160개의 서사성이 있는 모티프를 추출했으며 이를 원인, 과정, 결과로 이루어지는 3단계 서사구조를 창작하는 기반으로 삼고 있다.

스토리 DB를 제안하는 선행연구는 이론적 논의가 충분함에도 불구하고 상용화된 결과물을 다루지 못한 아쉬움이 있었다. 그에 반해 ‘스토리헬퍼(storyhelper)’는 모티프 기반의 스토리 DB가 실제로 구축되고 상용화된 사례라고 볼 수 있다. 스토리헬퍼는 영화 및 애니메이션 시나리오 작가들을 위한 기획 및 저작 지원도구이며 기획(ideation)이라고 부르는 소재 추출 기술과 저작(Writing)이라고 부르는 원고 집필 기술이 적용되고 있다. 스토리헬퍼는 스토리텔링 과정을 모티프 DB에 의한 유사관계 분석으로 체계화한 것이 드라마티카와 차이점이다. 스토리헬퍼는 영화 및 애니메이션 작품을 스토리 DB를 위한 원천 콘텐츠로 활용하고 있기에 지속적인 데이터 충원이 가능하며 사용자의 로그데이터까지 저장하여 활용한다면 빅데이터 자원으로서도 활용이 가능하다[25]. 그러나 스토리헬퍼의 스토리 DB는 영화 내용에 한정되어 있다. 시나리오 작가들에게 다양한 스토리 모티프를 통해 영감을 주어 그들의 창작을 활성화시키기 위해서는 전통적인 문학작품 기반의 보다 확장된 스토리 DB가 필요하다.

## 4. 영문학 스토리DB 구축을 위한

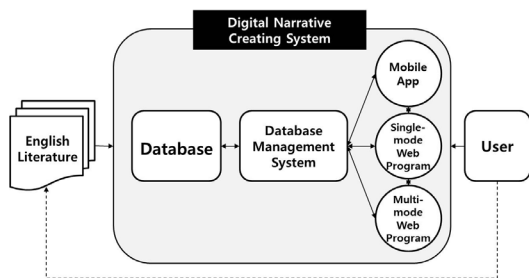
### 모티프 추출 방안

#### 4.1 스토리DB와 연동되는 디지털 서사

##### 창작 시스템

문학서사를 DB로 구축하기 위해서는 우선 작품을 선정하고 DB 작업의 기준과 분류체계를 결정해야 한다. 본 연구는 윌리엄 셰익스피어의 <햄릿(Hamlet)> 작품을 이용하여 모티프를 추출하여 ‘인터랙티브 스토리텔링’에 용

이한 형태로 스토리 DB를 설계하는 과정을 제안하고자 한다. 셰익스피어의 극작품들은 그 유명세만큼이나 다양한 분야에서 이미 DB 구축이 시도되었다. 폴더 도서관(Foldger Library)이나 로열 셰익스피어 컴퍼니(Royal Shakespeare Company)와 같은 기관들은 1633년에 초판으로 나온 셰익스피어 전집(The Workes of William Shakespeare) 판본을 DB화시켜 연구자들이나 대중의 접근을 허락했으며 다양한 공연자료 역시 오디오/비디오 매체로 DB화시켜 저장하고 있다. 이와 같은 DB는 연구자, 연출가, 배우, 독자, 관객 등 다양한 요구를 지닌 사용자들의 접근성을 향상시켜 작품에 대한 통시적 시각을 가능하게 해준다. 다만 이와 같은 극작품의 아카이브 구축은 작품의 저장에 치중하고 있으며 DB 사용자의 역할은 학습과 소비에 주력하게 된다. 영미문학이 청소년 권장도서 수준을 벗어나 보다 능동적으로 서사를 성찰하게 하고 놀이로 향유하게 하려면 문화상품으로서의 문학, 화자와 청자의 상호작용으로 이루어지는 이벤트, 작가와 독자의 역할이 융합되는 인터랙티브 디지털 스토리텔링을 고안해야 하며 가장 먼저 양질의 스토리 DB를 구축해야 할 필요가 있다.



[Fig. 1] Digital Narrative Creating System

[Fig. 1]은 디지털 서사 창작 프로그램과 연동되는 DB와 DB 관리 시스템(DBMS)의 관계를 구상한 도식이다. 서사 창작을 원하는 사용자는 디지털 서사 창작 시스템(Digital Narrative Creating System)에 접근하기 위해 다양한 응용 프로그램을 실행시킬 수 있다. 이동 중에 작업을 한다면 모바일 기기에 설치된 어플리케이션을 실행시키거나 개인적인 작업을 위해 PC컴퓨터에서 사용하면 단일 모드(Single-mode) 웹프로그램을 실행할 것이다. 만약 집단 창작용 응용 프로그램이 있다면 다중 모드(Multi-mode) 웹프로그램을 실행시켜 DB 관리 시스템

(DBMS)에 접속하게 된다. DBMS는 DB를 활용하는 응용프로그램과 데이터의 중재자 역할을 한다[26]. DBMS를 통해 영문학작품의 서사를 기반으로 구축된 DB에서 사용자가 원하는 스토리 데이터를 추출하고 이를 창작과 편집을 위한 재료로 활용할 수 있다. 그러나 DB의 효율적인 관리를 위해서는 저장할 데이터의 구조를 먼저 결정해야 한다. 즉, 구현할 DB 시스템의 자료 테이블들을 만들기 위해 데이터 모델이 필요하다. 데이터 모델이란 앞으로 구축할 DB 시스템의 모형으로 DB 설계를 위한 도구이며 추상화하는 수단이다. 데이터 모델을 이용하여 자료를 설계할 수 있다[27].

본 연구에서는 문학작품 기반의 DB를 설계하기 위해서 단순한 서사 단위지만 주제(theme)로 확장할 수 있는 모티프[28]에 주목하였다. “오랜 기간 여러 작품에 반복되어 나타나면서 스토리 안의 다른 내용 요소들을 하나의 서사적 논리로 통합”[29]시키는 것이 모티프라면 문학작품 DB의 서사 요소를 추출하기 위해서 모티프가 기본적인 단위로 사용될 수 있다.

#### 4.2 <햄릿>작품의 데이터 추출 과정

DB 모델링이란 현실의 어떤 프로세스를 물리적으로 DB화하기 위해 DB 시스템의 설계도를 작성하는 것이다. 문학 서사를 현실 세계의 프로세스로 치환하자면 이를 물리적으로 DB화하기 위해서 데이터의 모델링이 기획되어야 하며 현실 세계, 즉 문학 작품이라는 객체를 분석하여 무슨 데이터를 DB에 옮길지 가장 먼저 고민해야 한다. DB 작업에서 형상화의 가장 기본이 되는 것은 추상화 과정이다. 추상화는 대상(object)의 공통적인 특성을 뽑아내어 대상이 가진 공통적인 데이터 속성과 기능을 도출하는 것이다.

본 논문의 예시 작품은 셰익스피어의 ‘햄릿’이다. 5막으로 이루어져 있는 극작품이며 다른 셰익스피어의 극들이 그러하듯 당시 유행하던 민담 및 복수극들의 여러 부분들을 차용하여 완성된 당대 관객들에게 ‘익숙하면서도 낯선’ 서사구조를 지니고 있다. 여기서는 DB 모델링을 위해 선행되어야 할 햄릿 원전의 일부분을 추출하여 추상화하는 과정을 살펴보기로 한다.

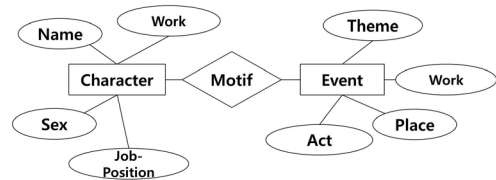
‘햄릿’ 텍스트에서 추출할 수 있는 추상화 데이터는 크게 두 가지 유형으로 분류할 수 있다. 먼저 등장인물처럼 물리적으로 존재하는 유형의 대상 데이터와 개념적으로

존재하는 기능 데이터이다[30]. '유령'(Ghost) '햄릿'(Hamlet) '클로디우스'(Claudius) '오펔리아'(Ophelia) '거트루드'(Gertrude)와 같은 등장인물명은 유형의 대상 데이터로 추출할 수 있으며 이를 각 등장인물의 이름, 신분, 나이 등으로 추상화할 수 있다. 유령이 말한 "안녕, 안녕, 안녕, 나를 기억해라"(Adieu, adieu, adieu, remember me)(1.5.91), 햄릿이 말한 "안녕, 안녕, 나를 기억해라"라고 했지, 나는 그러기로 맹세했고"(It is 'Adieu, adieu, remember me'. I have sworn it) (1.5.112-113), 클로디우스가 말한 "아직 나의 형 햄릿의 죽음에 대한 기억이 아직 생생하지만..."(Though yet of Hamlet our dear brother's death / The memory be green...)(1.2.1-2), 오펔리아가 말한 "내 기억속에 잘 자물쇠를 채워 주세요"(Tis in my memory locked)(1.3.86), 이후 다시 등장한 유령의 "잊지 말아라"(Do not forget)(3.4.111), 거트루드의 "내가 누군지 잊었느냐?"(Have you forgot me?)(3.4.14) 등과 같이 각기 다른 문맥상에서 등장하는 문구들은 '기억에 관한 것'으로 추상화하면서 기능데이터를 추출할 수 있다[31]. '기억'은 햄릿이라는 작품을 관통하는 주요 주제 중 하나로 비평가들의 주목을 받아왔다. 아버지의 죽음을 기억하고 그 복수를 다짐하게 되는 것은 당대 유행하였던 복수극의 기본 구조를 이루게 될 뿐 아니라 죽은 자를 '기억'하고 기도해 주는 가톨릭교 전통에서 종교개혁을 통해 개신교적 세계관으로의 전환기를 겪는 것을 의미한다. 극작 '햄릿'은 죽은 자를 '기억'하는 의미와 사회적 관습에 대한 다양한 논란을 함유하고 있는 극이다[32]. '기억'이라는 주제는 햄릿의 여러 등장인물들을 통해 되풀이되고 재해석되고 있으며, 이를 추출하여 새로운 서사 창작의 재료로 재구성된다. 햄릿의 '기억'에 관한 텍스트는 이처럼 사용자에게 능동적으로 이해될 뿐 아니라 자신만의 서사로 편집되거나 창작될 때 원자료로 도움을 줄 수도 있다.

'햄릿'의 추상화된 데이터를 가지고 DB를 설계하는 모델링 과정은 개념적 모델링(Conceptual Modeling), 논리적 모델링(Logical Modeling) 그리고 물리적 모델링(Physical Modeling)의 과정으로 세분화할 수 있다[33].

DB 모델링의 첫 단계는 개념적 모델링 과정으로 서사 분석을 통해 수집된 정보들을 사용자들이 이해할 수 있는 형태로 표현하기 위해 개념적 아키텍처(Conceptual Architecture)를 도출하는 과정이다. 즉, 문학 작품의 추

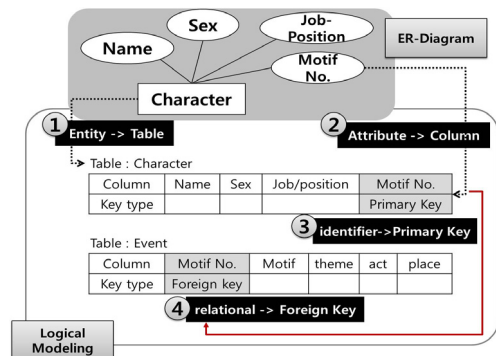
상화 과정을 통해 얻어진 데이터로 우선 개체(Entity)를 추출하고 개체 내부의 속성(Attribute)을 구성하여 개체 간의 관계(Relation)를 정의하여 서사 내용을 일반화시킨다. 개체란 모델링의 가장 중요한 작업 단계로 데이터로 관리되어야 하는 최소 항목을 나타내며, 속성이란 저장할 필요가 있는 개체에 관한 정보를 의미한다. 관계는 개체 간의 연관성이다.



[Fig. 2] <Hamlet>'s Conceptual Architecture

[Fig. 2]는 개념적 모델링의 산출물로서 문학작품의 서사를 개념적으로 표현하기 위한 개체(E)와 관계(R)의 모델이다. 여기서 직사각형으로 표현된 등장인물(Character), 사건(Event)은 개체를 의미한다. 그리고 이들 개체는 각각 타원형의 개별 속성을 가지고 있다.

등장인물이라는 개체는 이름, 성별, 직업-지위, 작품명의 속성을, 사건이라는 개체는 주제, 위치, 장소, 작품명이라는 속성을 갖는다. 이때 각 개체의 속성은 추가될 수 있다. 그리고 두 개체 사이에 있는 모티프는 관계를 의미한다. 인스턴스(Instance)는 개개의 실제 구현된 개체를 뜻한다. '유령' '햄릿' '클로디우스' '오펔리아' 등의 인스턴스를 묶어 등장인물이라는 개체를 정의할 수 있다. 레코드(Record)는 특정 인스턴스를 설명하는 속성들의 집합이다.



[Fig. 3] <Hamlet>'s Logical Modeling

개념적 아키텍처가 도출되면 논리적 모델링을 통해 관계형 데이터 모델로 변환할 수 있다[34]. [Fig.3]은 개념적 모델링에서 도출된 개념 도식의 등장인물이라는 개체를 논리적 모델링하는 과정을 보여준다. 즉, 자료를 분석하여 개념적 구조를 정하고 그것을 기반으로 데이터 테이블을 만드는 과정을 보여주는 모형이다.

1단계는 개체(entity)를 테이블(Table)로, 2단계는 속성(attribute)을 컬럼(Column)으로, 3단계는 식별자(Identifier)를 기본키(Primary Key)로, 마지막 4단계는 관계를 나타내는 외부키(Foreign Key)를 이식시키는 과정이다. 식별자란 개체를 식별할 수 있는 속성을 의미한다. 개체들 중에서 원하는 개체를 신속하게 검색하기 위해서는 개체를 식별할 수 있는 속성이 필요하다. 서사에 등장하는 주요한 인물들은 고유의 모티프를 갖고 있으며 이를 전제로 인물 개체의 식별자로 모티프 번호를 인공적으로 만들고 이를 기본키로 설정할 수 있다. 여기서 등장인물 테이블(table:character)과 사건 테이블(table:event)은 관계를 맺고 있으며 관계의 주체가 되는 등장인물 테이블은 부모 테이블이 되고 사건 테이블은 자식 테이블이 된다. 부모 테이블의 식별자인 기본키는 자식 테이블의 외부키로 전이된다[35]. 등장인물 테이블의 모티프 번호가 기본키가 되어 자식 테이블인 사건 테이블에 자동으로 복사되며 자식 테이블에서 모티프 번호는 외부키가 된다.

<Table 1> <Hamlet>'s Relational DB Model Design

Parents Table : Character				
Column	Name	Sex	Job/position	Motif No.
Key type	Primary Key			
Sample data	Hamlet	male	prince	1
	Claudius	male	king	2
	Ghost	male	Former king	3
	Ophelia	female	Daughter of the Chamberlain	4
	Gertrude	female	queen	5

Child Table : Event		Relationship		
Motif No.	Motif Sentence	theme	act	
Foreign key				
1	Hamlet swears to remember his father	memory	Act 1, scene 5	
2	Claudius remembers his brother's death	memory	Act 1, scene 2, 1-2	
3	Ghost asks his son to remember him	memory	Act 1, scene 5, 91	
4	Ophelia promises to remember her brother's advice	memory	Act 1, scene 3, 86	
5	Gertrude reminds her son of who she is	memory	Act 3, scene 4, 14	

<Table 1>은 ‘햄릿’의 3막2장을 샘플 사례로 하여 추출한 관계형 데이터 모델이다. 먼저 등장인물과 사건이라는 테이블로 데이터가 분류되어 있다. 등장인물은 이름, 성별, 직업/지위, 모티프 번호라는 속성으로 구분한다. 사건 테이블은 모티프 번호, 모티프 문장, 테마, 위치로 속성이 구분된다. 이때 등장인물 테이블의 모티프 번호 열(Column)과 사건 테이블의 모티프 번호 열은 관계를 갖게 된다.

셰익스피어의 햄릿을 사건의 최소 단위, 즉 모티프 단위로 추출하면 인물, 사건, 배경의 요소를 벗어나 일련의 단일 사건들을 완성된 서사로부터 추출해 내어 사용자가 재활동할 수 있는 재료로 제시할 수 있다. 이와 같이 모티프 기반의 스토리 DB 작업은 원작이 무의미한 서사요소들로 분절되는 것을 피할 수 있다. 또한 모티프가 문장형으로 보다 구체적으로 제시됨으로써 ‘죽음’이나 ‘기억’과 같이 단어형 주제 단위로 주어지는 것보다 사용자의 상상력을 자극하고 텍스트와의 상호작용을 적극적으로 유도하게 된다. “왕위를 찬탈하다”라는 모티프는 사용자로 하여금 “왕위를 찬탈한다면?”이라는 상황에 자신을 위치시키도록 함으로써 글을 시작할 수 있는 창작의 동기를 부여할 수 있다. 이와 같은 ‘매직 이프(magic if)’는 창작의 시작이며 다양한 관점에서 새로운 이야기가 만들어지게 한다[36]. 사용자가 원작을 이미 알고 있을 경우, 원작과 자신의 창작품과의 비교하면서 보다 창의적이거나 완성도 높은 작품으로 발전시킬 수 있고, 원작을 모른다면 원형 서사로의 접근성을 증대시키는 효과도 기대할 수 있다.

## 5. 결론

문학 텍스트를 DB로 옮기는 작업은 인쇄물을 디지털화하여 전자텍스트로 제공하는 형태로 진행되어 왔다. 정보의 저장방식이 온라인으로 변화하는 추세에 부합하면서 문학 텍스트에 대한 대중적 접근성이 크게 용이해졌다. 그러나 디지털 환경에서 작가와 독자의 역할이 모호해지고 텍스트를 능동적으로 소비하고 생산하는 사용자의 역할이 커지면서 인터랙티브 스토리텔링을 지원하는 스토리 DB가 주목받고 있다.

본 논문에서는 영문학작품 기반의 스토리 DB 구축을



위해 모티프 분류체계를 제안하고 예시 개발의 절차를 살펴보았다. 물론 웹툰이라는 단일 서사를 예시로 구상한 모티프 추출 과정은 관점의 구분, 사건의 분절 등을 더욱 정교하게 기획해야 한다. 본 연구를 통해 관계형 데이터 모델을 기반으로 추출된 모티프 단위가 웹툰이라는 ‘주인공’ 입장 뿐 아니라 주인공의 적대인물, 조력인물 등의 관점에서도 사건을 바라보게 한다는 점을 알 수 있다. 예를 들어, 웹툰의 입장에서 “아버지가 돌아가셨다면?”은 그의 적인 클로디우스의 입장에서 “형을 살해했다면?”이 되며 이 둘이 결합되었을 때 흥미진진한 범인 찾기 이야기가 시작되는 것이다. 이와 같이 단일 작품으로부터 다양한 관점들을 분리해 내어 각각의 모티프를 추출하게 되면 보다 다면적이며 흥미로운 문학작품 기반의 모티프들을 스토리 DB에 저장할 수 있을 것이다. 다양한 장르별 그리고 작가별 서사 분석을 통하여 그 분류 기준을 구체적으로 구축해 낸다면 인터랙티브 스토리텔링에 유용한 작품 선정 및 모티프 추출 역시 용이해질 것이다. 본 연구를 통해 영미문학 서사를 관계형 데이터 모델로 모티프 추출을 분류하고 이를 기반으로 스토리 DB를 구축할 수 있는 방안을 모색해보았다. 앞으로 스토리 DB 연구가 활성화되어 이야기 산업에 양질의 콘텐츠가 축적되고 영미문학 연구자들에게도 관련 연구의 협업과정에 참여시킬 여지를 허락할 수 있기를 기대해본다.

본 연구는 영미문학 작품의 서사연구에 있어 디지털 매체 기반으로의 활용 필요성과 틀을 제시하여 영어영문학 연구물을 디지털 인문학 콘텐츠로 활용할 방법을 모색한 연구로 영미문학 분야의 미래를 위한 새로운 융합적 접근과 실천으로서 의의를 갖는다. 본 연구를 바탕으로 영미문학 작품을 작가나 장르, 주제별로 분류하여 스토리DB를 개발하기 위한 후속 연구를 진행하고자 한다.

## REFERENCES

- [1] D. I. Shin, Exploring the Interconnectedness of Discourse, Story, Narrative, and Storytelling: In Pursuit of the Extension and Cooperative Research of English Language and Literature in Korea, The JoongAng Journal of English Language and Literature, Vol.56, No.4, pp.235-237, 2014.
- [2] Y. H. Kim, S. M. Woo, T.G. Moon, Database modeling, p.19, FREELEC, 2002.
- [3] C. G. Lyu, Theory of storytelling evolution, pp.39, Hainaim, 2014.
- [4] D. I. Shin, E. J. Kim, M. S. Han, S. K. Hwang, A study to design a storytelling software model based on english literature, The Journal of Human Contents Association, Vol.36, 2015.
- [5] KOCCA, Creative industries & Content, Vol.11, pp.2-4, 2014.
- [6] Bruner, Jerome Seymour, trans by H. S. Kang, Making stories : law, literature, life, p.11, Kyoyookgwahaksa, 2010.
- [7] W. Borst, Construction of Engineering for Knowledge Sharing and Reuse: Ph.D. Dissertation, University of Twente, 1997.
- [8] Y. H. Choi, A Comparative Study on Narrative models for the establishment of a story bank based on Humanity, The Journal of Human Contents Association, Vol.11, pp.73, 2008.
- [9] B. C. Na, Novel and narrative culture, p.7, Somyong, 2006.
- [10] Ibid, pp.4-7.
- [11] Ibid, pp.13-15.
- [12] Levine, Ken, "Narrative Legos : Building Replayable Narrative Out of Lots of Tiny Pieces", GDC, 2014, DOI: <http://www.inven.co.kr/webzine/news/>
- [13] Manovich, Lev, trans by J. S. Shin, The language of new media, pp.279-281, itreebook, 2004.
- [14] Ibid, pp.281-282.
- [15] M. R. Choi, Plans to Design a Story Bank Using Digital Storytelling Model, MA in applied linguistics and cultures, Korea University Graduate School, p.6, 2007.
- [16] C. S. Ko, The Cultural Technology for the Storytelling Industry , The Journal of Hansung Language and Literature, Vol.28, p.91, 2009.
- [17] Ibid, p.90.
- [18] M. R. Choi, op. cit., pp.103-114.
- [19] Belen Diaz-Agudo, Pablo Gervas, and Federico Peinado, A Case Based Reasoning Approach to

- Story Plot Generation, Lecture Notes in Computer Science, Vol.- No.3155, pp.142, 2004.
- [20] Melanie Anne Phillips, Chris Huntley, DRAMATICA : A New Theory of Story, Screenplay Systems Inc, 2001.
- [21] C. G. Lyu, S. E. Seo, A Study on the Narrative Algorithm of Story Creation Program: Focusing on <Dramatica Pro>, The Journal of Korean Fiction Research, Vol.- No.38, pp.117-152, 2008.
- [22] M. R. Choi, op. cit.,
- [23] D. J. Geon, Using Digital Storytelling Study of Folk Tale Design Storybank, MA in contents convergence space storytelling, Andong University Graduate School, pp.47-65, 2012.
- [24] S. J. Lee, Das Anlegen von "Databases" zu Motiven der deutschen Literatur, Bertolt Brecht und das moderne Theater, Vol.20, pp.263-280, 2009.
- [25] C. G. Lyu, op. cit., p.39.
- [26] Y. H. Kim, S. M. Woo, T.G. Moon, op. cit., pp.24-25.
- [27] B. U. Lee, Database Introduction, pp.72-75, Green, 2009.
- [28] Vladimir Propp, Morphology of the folktale, pp.25-27, Deabang, 1987.
- [29] C. G. Lyu, op. cit., p.81.
- [30] Y. H. Kim, S. M. Woo, T.G. Moon, op. cit., pp.53-54.
- [31] Shakespeare, William, Stephen Greenblatt, Walter Cohen, Jean E. Howard, Katharine E. Maus, and Andrew Gurr. The Norton Shakespeare. New York: W.W. Norton, 1997. Print.
- [32] Greenblatt, Stephen. Hamlet in Purgatory. Princeton, N.J: Princeton University Press, 2001. Print.
- [33] Y. H. Kim, S. M. Woo, T.G. Moon, op. cit., p.70.
- [34] Ibid, pp.60-86.
- [35] Ibid, p.108.
- [36] M. J. Byeon, Storytelling is the beginning of creation, from Magic If, Marketing, pp.37-38, 2011.

### 김 은 정(Kim, Eun Jung)



- 1999년 2월 : 이화여자대학교 교육공학과(문학사)
- 2003년 2월 : 이화여자대학교 정보과학대학원 멀티미디어학과(정보과학 석사)
- 2013년 8월 : 이화여자대학교 대학원 (문학 박사-디지털 스토리텔링)
- 1999년 1월 ~ 2000년 6월 : (주)아리수미디어
- 2002년 10월 ~ 2004년 9월 : (주)파워피터
- 2008년 8월 ~ 2013년 8월 : 디지털 스토리텔링 연구소
- 2014년 11월 ~ 현재 : 중앙대학교 BK21플러스 스토리텔러 교육공동체 사업단 연구교수
- 관심분야 : 디지털 스토리텔링, 기능성 게임, 체험형 게임
- E-Mail : sera0923@cau.ac.kr

### 신 동 일(Shin, Dong il)



- 1990년 8월 : 중앙대학교 영어영문학과 (문학사)
- 1995년 8월 : 아이오와 주립대학교 석사 (응용언어학)
- 1999년 10월 : 일리노이대학교 박사 (응용언어학)
- 2000년 3월 ~ 2005년 2월 : 숙명여자대학교 영어영문학과 교수
- 2005년 3월 ~ 현재 : 중앙대학교 영어영문학과 교수
- 관심분야 : 언어평가, 스토리텔링, 생태적 언어자원
- E-Mail : shin@cau.ac.kr

### 황 수 경(Hwang, Su Kyung)



- 1999년 2월 : 이화여자대학교 영어영문학과 (문학사)
- 2001년 8월 : 이화여자대학교 대학원 영어영문학과 (문학석사)
- 2011년 8월 : Purdue University (문학박사-영어영문학)
- 2011년 9월 ~ 2013년 4월 : 이화여자대학교 영어영문학과 BK21 박사후과정 연구원
- 2013년 9월 ~ 2015년 2월 : 중앙대학교 BK21플러스 스토리텔러 교육공동체 사업단 연구교수
- 2015년 3월 ~ 현재 : 서울시립대학교 영어영문학과 교수
- 관심분야 : 16세기 영국희곡, 연극사, 스토리텔링
- E-Mail : skhwang4@gmail.com