

에니어그램을 활용한 사용자 중심 스토리텔링에 관한 연구

A Study of User-Oriented Storytelling Based on Enneagram

강정화*, 오규환**, 이윤진**, 석혜정**

아주대학교 라이프미디어협동과정*, 아주대학교 미디어학과**

Jeong-Hwa Kang(kjhca0818@ajou.ac.kr)*, Gyu-Hwan Oh(drghoh@ajou.ac.kr)**,
Yun-Jin Lee(yunjin@ajou.ac.kr)**, Hae-Jung Suk(dbdip@ajou.ac.kr)**

요약

디지털 시대의 서사는 상호작용을 시도하여 왔고, 브랜치 서술로 대표되는 인터랙티브 스토리텔링은 다수의 선택지 구현에 따른 비싼 제작 비용, 선형적 스토리에 비해 빈약한 서사의 문제가 있다. 이에 대한 대안으로 본 연구에서는 사용자의 성격적 특성을 이용한 사용자 중심 스토리텔링을 제안한다. 성격분류지표인 에니어그램과 기호학자 그레마스의 행동자 모델을 사용하여, 스토리와 인물 등의 이야기 재료가 같을 때 사용자의 에니어그램 성격유형에 따라 같은 이야기에서 서로 다른 주제를 도출하여 이야기를 재구성한다. 사용자와 동일한 에니어그램 성격 유형을 가진 인물, 그 성격 유형의 핵심가치를 각각 행동자 모델의 주제, 대상으로 정하여 행동자 모델의 욕망의 축을 정의함으로써 주제가 결정된다. 에니어그램의 통합과 분열의 방향을 이용하여 행동자 모델의 능력의 축을 정의한다. 이렇게 에니어그램의 9가지 성격 유형별 주제와 그에 따른 행동자 모델을 도출하고 이야기를 만든다. 사용자는 개인의 성격에 따라 이 서로 다른 관점과 주제로 재구성된 이야기들 중 하나를 보게 된다. 본 연구에서는 판소리계 소설 『토끼전』의 이야기에 위의 구성 방법을 적용해보았다. 사용자 중심 스토리텔링은 사용자의 성격과 관점에 따라 그들의 선택을 예측하고 이야기를 재구성하는 새로운 시도이다.

■ 중심어 : | 사용자 중심 | 스토리텔링 | 행동자모델 | 에니어그램 | 가치 |

Abstract

The narratives of the digital age have attempted interactions, and the interactive storytelling represented by the Branch Narratives has a problem of the expensive production cost of many optional implementations and poor narrative compared to linear story. As an alternative to this, this study proposes a user-oriented storytelling using user's personality traits. Using the Enneagram, a model of human psyche, and the Actantial model of the semiotician Greimas, when stories and characters are the same, the story could be reconstructed by deriving different topics from the same story according to the user's Enneagram personality type. The theme is determined by defining the axis of the desire of the Actantial model by respectively setting the character with the user's Enneagram type as the subject and the core value in the type as the object. The axis of Power could be defined by the stress and security points in Enneagram. In this way, we can derive the themes of 9 Enneagram types and the corresponding Actantial model and make plots. The users will appreciate one of these reconstructed plots in different perspectives and themes, depending on their personality type. In this study, we applied the above methodology to the story of the pansori novel 『Tokkijeon』. User-centered storytelling is a new attempt to predict user's choice and reconstruct the story based on the user's personality and perspective.

■ keyword : | User-Oriented | Storytelling | Actantial Model | Enneagram | Value |

* 본 연구는 2015학년도 아주대학교 일반연구비 지원을 받아 수행되었습니다.

접수일자 : 2017년 09월 19일

심사완료일 : 2017년 11월 02일

수정일자 : 2017년 10월 30일

교신저자 : 석혜정, e-mail : dbdip@ajou.ac.kr

1. 서론

오늘날 미디어 생태계는 하드웨어의 발전, 미디어 장르의 혼재와 융합으로 매우 다변화되었으며, 뉴미디어, 소셜미디어와 같은 새로운 미디어도 생겨났다. 이 과정에서 발견되는 특징 하나는 상호작용이다. 사용자는 정보를 일방적으로 받아들이는 것이 아닌, 미디어를 통해 그 안에 담긴 콘텐츠 자체나 다른 사용자들과 상호작용할 수 있다. 미디어로 전달되는 내용에 사용자 참여가 증가하고 그들로부터 피드백을 받는 등 실시간으로 참여 가능한 상호작용이 점점 중요해지고 있다.

실제로 여러 미디어 콘텐츠 분야에서 상호작용을 접목하려는 시도가 있어 왔다. 사용자 참여가 장르적 특성으로 이미 내재된 게임에서는 일찌감치 스토리가 중심이 되는 인터랙티브 무비[드라마]가 어드벤처 장르의 한 형태로 제작되어 왔다. 영화, 애니메이션, 소설, 만화 등에서도 인터랙티브 시네마[필름/영화], 비주얼 노벨, 인터랙티브 그래픽 노블(Interactive Graphic Novel), 하이퍼텍스트 등의 이름으로 인터랙티브 스토리텔링을 시도하였다. 콘텐츠 장르를 막론하고 이제까지 제작된 작품들의 스토리는 대부분 서사의 분기점에서 사용자가 다음 이야기를 선택하는 브랜치 서술(Branching Narratives)[1] 즉, 가지치기 서사였다. 인터랙티브 무비의 경우 이를 설명하는 말에 이미 브랜치 서술이 담겨 있고, 대표적 예로서 인터랙티브 드라마 <파사드>(Façade, 2005), 어드벤처 게임 <워킹데드>(The Walking Dead, 2012) 시리즈, <Life is Strange>(2015), <Her Story>(2015) 등이 있다. 영화에서는 초창기 실험작인 <Kinoautomat>(1967)가 있다. 브랜치 서술의 단점은 다수의 선택지 구현에 따른 제작비용 증가이다. <비욘드: 투 소울즈>(Beyond: Two Souls, 2013)의 경우 20가지가 넘는 엔딩이 있으며 제작자들은 수백 가지의 선택지를 일일이 시나리오로 완성했고, 짜임새를 위해 수천 장의 각본을 썼다. 이렇게 많은 시간과 노력, 비용을 들였지만 <비욘드: 투 소울즈>는 그리 흥행하지 못했다.

브랜치 서술은 인터랙티브 스토리텔링을 하기 위해 사람들이 이제껏 시도해왔던 방법일 뿐 완전한 인터랙

티브 스토리텔링을 하기에 그리 효율적인 방법이라 볼 수 없다. 인터랙티브 스토리텔링이란 즐거움이 미리 정해지지 않은 디지털 엔터테인먼트의 한 형태[2]를 말한다. 그야말로 사용자와 실시간으로 소통하며 이야기를 만들어가는 것인데, 이를 위해서는 사용자가 어떤 행동을 하더라도 콘텐츠가 그에 대한 적절하게 반응할 수 있어야 한다. 그러나 현실적으로 모든 경우의 수에 대한 리소스를 만들 수 없으며, 현재까지 그렇게 구현할 수 있는 이론이나 기술, 시스템 또한 없었다. 브랜치 서술은 또한 빈약한 서사에 대한 비판을 종종 듣곤 한다. 서사 중심의 콘텐츠에서 사용자는 기존의 완결된 선형적 서사가 보여주는 기승전결의 완급과 클라이맥스, 적절한 결말을 기대할 수 있다. 그러나 선택된 이야기들의 조합인 가지치기 서사에서 모든 가능한 이야기의 진행과 그에 따른 결말이 에피소드 간에 긴밀하게 연결된 선형적 서사만큼 완성도 있기는 힘들다. 결정할 수 있는 선택들이 사소하거나 벌치 트리(Bulging Tree)[1]처럼 어떤 선택을 하든 하나의 결말로 흐르는 경우 사용자는 선택의 보람이 없어 허무함을 느끼기도 한다.

이에 본 연구에서는 리소스 제작 부담이 있는 브랜치 서술의 대안으로서, 사용자의 특성을 통해 그들의 선택을 예측하는 사용자 중심 스토리텔링을 제안한다. 여기서 특성이란 구체적으로 성격을 말하며, 이를 구분하기 위한 기준으로 성격유형체계인 에니어그램을 사용한다. 이와 더불어 기호학자 그레마스(Algirdas Julius Greimas, 1917~1992)의 행동자 모델을 사용하여 이야기를 구성한다. 구체적으로, 사용자의 에니어그램의 성격 유형을 분류하여 그와 동일한 성격 유형의 인물을 행동자 모델의 주체 즉, 주인공으로 설정한다. 선행연구를 참고하여 에니어그램의 9가지 기본 성격 유형별 핵심 가치를 도출하고 이를 반영하여 행동자 모델의 대상을 결정한다. 주체와 다른 행동자들의 관계도 에니어그램을 적용하여 결정하도록 한다. 이렇게 사용자의 성격 유형과 그 가치 체계에 따라 같은 스토리를 서로 다른 관점과 주제로 재구성하여 사용자 개인에게 맞는 이야기를 제공한다. 여기서 특별히 성격에 따라 이야기를 구성하는 이유는 성격이 인물 행동의 근거가 되기 때문이다. 이야기 내의 모든 캐릭터는 성격을 가지고 있고,

시시각각 선택의 상황과 마주치며 끊임없이 행동한다. 그 상황에서 캐릭터는 각각의 성격에 따라 어떤 선택과 행동을 할지 결정하며, 이러한 끊임없는 선택과 행동의 결과가 모여 이야기가 만들어진다. 사용자 중심 스토리텔링에서는 그 선택이 어떤 내용일지 성격을 통해 예측한다. 가지치기 서사에서처럼 수십 개, 수백 개의 선택지를 미리 준비해놓고 사용자가 선택을 하게 만드는 대신, 각 성격 유형이 할 법한 행동들을 모아 이야기를 구성하는 것이다. 에니어그램의 9가지 서로 다른 기본 성격 유형의 캐릭터가 각각 주체가 되었을 때 하는 행동들은 해당 성격 유형의 사용자가 할 가능성이 높은 행동들이기 때문에 사용자는 주체 캐릭터와 내적 동기화를 이루어 그 위상을 같이 할 수 있다. 해당 캐릭터와 동일시되는 관객은 주체 캐릭터가 이야기 내에서 갖는 역할을 같이 맡게 되는 것이다. 역할을 갖게 된 사용자는 이야기에 보다 더 몰입할 수 있다.

II. 이론적 배경

1. 에니어그램의 이해

캐릭터의 성격을 분석하고 분류하기 위한 도구로서 MBTI, 에니어그램, HEXACO 성격모델, 칼 구스타프 융(C. G. Jung)의 심리학적 성격유형이론, 에고그램 등이 선행연구에서 사용되었다. 이 중 MBTI는 스토리텔링 분야뿐 아니라 실제 성격 유형 검사에서도 널리 쓰이는 도구이다. MBTI와 에니어그램을 비교했을 때, MBTI는 행동 자체에 집중하는 반면 에니어그램은 인간 내면의 집착이나 핵심 가치 등 행동의 동기에 더 집중한다.[3] 에니어그램의 이런 심리적 개념은 캐릭터의 내면 작용을 이해하는 특성이 될 수 있다. 또한 에니어그램은 9가지 기본 유형 외에도 하위 유형, 날개, 통합과 분열, 발달 수준 등으로 성격을 좀 더 다양하게 설명한다. 이는 상황에 따라 변화하는 인간 즉, 사건에 반응하는 캐릭터를 설명하기에 용이하다. MBTI와 달리 에니어그램의 성격 유형은 연결되어 있고 연속적[3]이며, 이러한 연결고리는 인물들의 관계, 특히 본고에서 다루는 행동자들 간의 관계를 그리기에 좋은 특성이다. 에

니어그램은 돈 리처드 리소(Don Richard Riso)와 러스 허드슨(Russ Hudson)의 노력으로 현대적 의미의 과학적 체계화를 이루었으며[4], 헬렌 팔머(Helen Palmer)는 노사관계, 인사관리, 알콜중독치료 등에 접목시켰다. 현재 미국에는 에니어그램 강좌를 개설한 대학들이 있으며, 에니어그램을 비즈니스 코스로 채택하여 리더십 개발, 대인관계와 커뮤니케이션, 상담, 의사결정, 프로젝트 관리 등에 적용하고 있는 대기업들이 있다[5]. 이렇듯 에니어그램은 실제 현장에서 영성 수련, 심리 치료 등에 쓰이며 오랜 기간에 걸쳐 형성되어 왔고 현대의 몇몇 학자들의 노력으로 심리학적 특성과 체계화를 이루었다. 무엇보다도 캐릭터의 욕망, 가치를 분석하기에 적합한 통합적 성격분석도구로서의 특성은 다른 도구보다 스토리텔링에 더 잘 접목되리라 판단, 본고의 스토리텔링 모델에 적용하였다.

에니어그램(Enneagram)이란 그리스어로 ‘아홉 개의 점이 있는 그림’이라는 뜻이다. 고대에는 종교의 기원, 상징, 인간이해, 수학, 과학, 신비주의 등 다양한 방식으로 전해 내려와 종교, 사회, 과학 등에 그 영향을 끼쳐왔다. 현대의 에니어그램 이론은 이러한 많은 고대의 전통에서 비롯된 지혜와 현대 심리학이 결합된 것이며, 근래의 에니어그램은 성격의 유형 체계를 뜻한다. 에니어그램은 다양한 구분을 통해 사람들을 관찰, 이해하고 있으며, 사람의 성격을 아홉 가지 유형으로 분류한다[6].

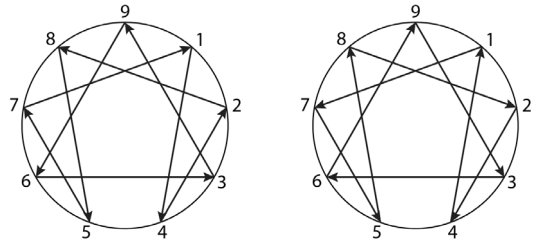
에니어그램은 인간의 성격을 9가지 기본유형으로써 수평적으로 분류하고 있을 뿐 아니라, 발달 수준과 통합과 분열의 방향이라는 수직적 체계를 통해 한 성격 안에서 끊임없이 변하고 있는 상태까지 설명하고 있다[7]. 각각의 유형에는 건강한 범위, 평균 범위, 불건강한 범위가 있으며, 각 범위 안에는 다시 세 수준이 있다. 건강한 범위(수준 1~3)는 각 유형의 장점들을 나타낸다. 평균 범위(수준 4~6)는 그 유형의 평균적인 행동을 나타낸다. 이것은 우리가 어디에서 스스로를 가장 자주 발견하게 되는지를 살펴봄으로써 결정된다. 불건강한 범위(수준 7~9)는 그 유형의 기능 장애를 나타낸다[7].

1 원어의 단어는 integration, disintegration이다. 번역서에 따라 disintegration을 ‘비통합’ 또는 ‘분열’로 번역한다. 본고에서는 ‘분열’이라는 용어로 통일하여 쓰고 있으며, 인용문은 비통합을 분열로 바꾸지 않고 그대로 사용하였다.

어떤 유형에서 건강하지 않은 아래쪽으로 내려가 있을 때는 그 유형이 갖고 있는 것과 반대의 성격들이 나타날 수 있다. 그래서 그 발달 수준을 고려하지 않고 유형들을 일반화 하는 것은 거의 불가능하다고 말할 수 있다[7].

표 1. 에니어그램의 유형[8]

성격 유형	성격 유형의 주요 특성
1 개혁가	건강한 범위 : 이성적, 수용적, 현명함, 원칙적, 자기 관리에 철저함 평균 범위 : 의무감이 강함, 열심히 노력함, 스스로를 통제함, 잘 정돈되어 있음 건강하지 않은 범위 : 독선적, 융통성 없음, 강박적, 남을 비난함, 모순적
2 돕고자 하는 사람	건강한 범위 : 조건 없이 사람들을 사랑함, 남들을 잘 보살핌, 너그러움 평균 범위 : 사람들을 즐겁게 해줌, 소유했음, 남의 일에 참견하기를 잘함 건강하지 않은 범위 : 자기 정당화를 함, 다른 사람을 조작하려 함, 고압적임
3 성취하는 사람	건강한 범위 : 적응을 잘함, 야망이 있음, 목표 지향적, 존경 받음 평균 범위 : 자신의 이미지를 중시, 자신을 내세우려 함 건강하지 않은 범위 : 원칙이 없음, 진실성이 없음, 기회주의적이고 편집증적임
4 개인주의자	건강한 범위 : 직관적, 심미적, 삶을 받아들임, 내향적, 민감함 평균 범위 : 낭만적, 개인주의적, 자신에게 빠져있음, 퇴폐적 건강하지 않은 범위 : 분노가 많음, 남들과 떨어져 있음, 심한 우울, 절망적
5 탐구자	건강한 범위 : 지각 능력이 뛰어남, 혁신적, 관찰을 잘함, 집중을 잘함 평균 범위 : 개념화하기를 잘함, 준비성이 있음, 초연함, 극단적임 건강하지 않은 범위 : 허무주의적, 괴팍함, 스스로를 파멸시킴
6 충실한 사람	건강한 범위 : 불임성이 있음, 책임감이 강함, 용기 있음, 헌신적, 협동적 평균 범위 : 의무를 잘 이행함, 충실함, 다른 사람을 비난하기를 잘함, 야심 있음 건강하지 않은 범위 : 몹시 불안해함, 신뢰할 수 없음, 편집증적, 자기 파괴적
7 열정적인 사람	건강한 범위 : 쾌활함, 성취 지향적, 적극적, 만족스러움, 생산적 평균 범위 : 새로운 것을 쫓아다님, 산만함, 자기중심적 건강하지 않은 범위 : 탐욕스러움, 책임을 회피함, 무모함, 무기력해짐
8 도전하는 사람	건강한 범위 : 자신감, 결단력, 독립적이고 강함, 리더쉽이 있음 평균 범위 : 진취적, 다른 사람을 지배하려 들, 적대적, 스스로를 미화함 건강하지 않은 범위 : 냉혹적, 지시적, 위협적, 반사회적, 파괴적, 과대 망상적
9 평화주의자	건강한 범위 : 침착함, 평화로움, 수용적, 다른 사람을 편안하게 해줌, 이타적 평균 범위 : 스스로를 드러내지 않음, 스스로 만족해함, 운명에 순응함 건강하지 않은 범위 : 스스로를 억압하고 방치함, 의식의 분열과 혼란



분열의 방향: 1 → 4 → 2 → 8 → 5 → 7 → 1, 9 → 6 → 3 → 9
 통합의 방향: 1 → 7 → 5 → 8 → 2 → 4 → 1, 9 → 3 → 6 → 9

그림 1. 에니어그램의 통합과 분열의 방향

통합과 분열의 방향은 발달 과정에서 우리가 진보하고 있는지 퇴보하고 있는지를 알려준다. 이때, 통합과 분열 방향에서의 움직임은 수준의 오르내림과 아주 무관한 것은 아니지만 전혀 별개의 과정이다. 분열의 방향은 대개 스트레스가 증가하는 시기에 나타난다. 각 유형의 전략을 끝까지 밀어붙이는데도(더 낮은 수준으로 떨어지지 않고) 상황을 개선시키지도, 자신이 원하는 것을 얻게 해 주지도 못할 때, 우리는 무의식적으로 분열의 방향에 있는 유형처럼 행동하게 된다. 이러한 행동과 태도는 무의식적이고 강박적인 경향이 있기 때문에 이것을 심리학적 용어로 ‘행동화(acting out)’라고 한다. 분열의 방향은 무의식적이고 충동적인 반면 통합의 방향은 의식적인 선택을 필요로 한다. 자신의 성격 유형이 지고 있는 짐을 놓기 시작할 때 특정방향으로 성장과 발전 과정이 일어난다. 통합의 과정에서 그 유형의 중심 문제가 치유되는 것이다. 통합은 우리가 자기 유형의 강박 속으로 들어가는 것을 알아차리게 하고 거기에서 빠져 나오도록 우리를 고무한다. 그래서 통합의 방향은 자기 유형에 고착되는 상태를 치유할 수 있는 치료제라고 할 수 있다[7]. 통합과 분열의 방향에서 각 유형들이 추구하는 방향들이 있지만 그 방향 자체가 각 유형의 성격을 결정짓는 것은 아니다. 예를 들면, 1 유형의 경우 분열의 방향이 4유형인데, 이는 1유형이 4유형이 되는 것이 아니라 1유형이 불완전한 4유형처럼 보이는 행동, 사고, 감정을 보인다는 것이다. 또한, 1유형이 안정적인 방향인 7유형으로 되는 것도 1유형이 긍정적인 7유형과 같은 행동, 사고, 감정을 보인다는 것이다.

즉 화살표의 이동에 따라 성격 자체가 변화하는 것은 아니다[6].

2. 그레마스의 행동자 모델

사용자와 캐릭터의 성격 유형 분석 도구로서 에니어그램을 사용하는 한편, 서사 구성을 위해 그레마스의 행동자 모델을 활용한다. 그레마스(A. J. Greimas)는 프랑스의 기호학자이며, 행동자 모델은 그의 저서 『구조의미론』에서 유래하였고 후에 『기호학 사전』 등의 저서에서 수정되며 지금의 형태를 갖추게 되었다. 행동자(actant)란 다른 모든 한정 수식어들로부터 독립해서 행위를 완수하거나 감수하는 사람이나 사물을 말한다. 행동자 개념은 문학 기호학에서의 인물이라는 전통적인 개념을 대체하여, 인간들뿐만 아니라 동물, 물건 또는 개념들까지도 아우를 수 있고[9] 이 같은 장점 때문에 다양한 서사물을 연구하는 데 사용되어왔다. 행동자 모델은 [그림 2]와 같이 발신자(destinateur), 수신자(destinataire), 주체(sujet), 대상(objet), 조력자(adjutant), 대립자(opposant)의 여섯 개의 행동자로 구성되어 있다.

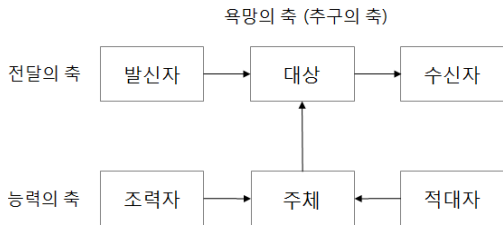


그림 2. 그레마스의 행동자 모델

주체는 무엇인가를 원하는 존재이고 대상은 원해지는 존재이다[9]. 주체와 대상은 관계를 통해 정의되며, 기호학은 주체와 대상의 관계에 의미가 부여되어 있다고 본다. 대상은 주체에 의해 가치(valeur)가 충당되는, '가치로서의 대상(objet-valeur)'이다. 이야기는 대상을 획득하고자 하는 주체의 추구에 관련되어 있다. 이러한 점에서 보면 주체와 대상을 연결하는 축은 욕망(désir)의 축, 혹은 추구(quête)의 축이다[10]. 조력자와 대립자는 상황 보어적 참여자들로 조력자는 욕망의 방향에서 처신하면서도 소통을 용이하게 하여 도움을 주고 적대

자는 욕망의 실현에 맞서거나 대상의 소통에 맞서면서 방해물들을 만들어낸다[9]. 그리고 대상을 주는 자와 받는 자는 발신자와 수신자라고 부를 수 있다. 발신자와 수신자를 연결하는 축은 '전달(communication)'의 축이다. 전달은 인식의 차원에서 이루어진다. 수신자는 발신자로부터 대상에 관한 '지식'을 받아들이면 이 대상에 대한 의욕을 갖게 되고 잠재적으로나마 주체로 변모한다[10]. 발신자는 가치체계의 관리자라고 정의할 수 있다. 이 가치 체계에 입각해서 발신자는 주체를 탐색의 길로 인도하고 그의 행동에 대한 평가를 내리게 된다. 주인공은 욕망의 대상과의 관계에서 주체로 정의되고, 발신자와의 관계에서 수신자가 된다. 발신자는 수신자를 평가하고, 이 수신자는 주체로서 자기가 원하는 대상에 일정한 가치를 부여한다. 주인공이 어떤 가치 대상을 추구하는 것은 상당히 보편적인 이야기의 구조이다. 그런데 이러한 구조에는 거의 언제나 그 추구 행위의 평가가 요구되기 마련이다. 발신자/수신자의 축은 이야기의 이러한 차원을 지시하고 있기 때문에 이야기 구조에서 핵심적이다. 그러나 현대사회로 오면서 가치 체계가 붕괴하고 변화하여 이야기에서도 발신자가 명확히 드러나는 경우가 드물어졌다[11].

이야기는 대상을 획득하고자 하는 주체의 추구에 관련되어 있고, 조력자와 적대자는 상황보어적이라는 점에서 주체와 대상, 조력자와 적대자 쌍은 각각 주체와 갈등을 묘사한다고 보아도 무방할 것이다. 이야기에서 주체와 대상의 관계는 정의될 수밖에 없고, 어떤 가치의 대상을 추구하는지, 어느 조력자/적대자와 어떤 갈등을 일으키는 지에서 인물의 성격이 드러난다. 때문에 본고의 사용자 중심 스토리텔링을 위한 모델과 사례 분석에서는 발신자와 수신자를 제외한 주체와 대상, 조력자와 적대자를 중심으로 논의를 진행한다. 그런데 전달의 축이 전제되어야 욕망의 축이 있기 때문에, 발신자, 수신자는 오히려 조력자, 적대자보다 더 행동자로서 핵심적 역할을 한다고 여겨진다. 그런 발신자, 수신자를 제외하고 논의를 진행하는 이유는 본 연구에서 에니어그램과 행동자 모델은 서사 분석이 아닌, 창작을 위해 활용되기 때문이다. 행동자 모델은 텍스트 종류에 상관없이 적용될 수 있어 여러 콘텐츠 분야에서 사용되어

은 유연성을 띤 도구이다. 앞의 설명은 분석도구로서 행동자 모델에 관한 것이고, 본고에서는 이미 본래의 목적을 벗어나 창작에 쓰이는 만큼, 기호학, 문학 등에서 엄격하게 적용되던 기존 형식을 변형하고 그 기능이 바뀔 수 있다.

III. 에니어그램을 활용한 사용자 중심 스토리텔링

본 연구에서 제안하는 사용자 중심 스토리텔링은 사용자 참여를 강화한 형태의 것으로서, 개인의 성격과 동일한 캐릭터를 중심으로 이야기가 전개되는 맞춤형 콘텐츠이다. 스토리텔링을 하기 위한 과정은 다음과 같다.

- ① 사용자가 에니어그램의 9가지 성격 유형 중 어디에 속하는지 분류한다.
- ② 사용자의 성격과 동일한 캐릭터를 주체(主體)로 한다.
- ③ 주체의 성격에 따라 대상과 조력자, 적대자를 결정한다.
- ④ 바뀐 주체(主題)에 따른 행동자 모델이 구성된다.

이때, 주체가 달라진다고 해서 완전히 다른 이야기를 하는 것이 아니다. 9가지 성격 유형 각각의 관점으로 동일한 이야기를 달리 풀어나가는 것이다. 동일한 사건일 지라도 어떤 등장인물이 주체 즉, 주인공이 되느냐에 따라 관점이 달라지고 주제도 달라진다. 주체가 달라지니 주체가 추구하는 바와 주체를 도와주는 자, 주체의 대상의 추구를 방해하는 자가 달라진다. 그리하여 행동자 모델의 구성이 바뀌고 주체가 결정된다.

본고에서는 ①번 단계를 수행하기 위한 구체적인 방법은 다루지 않는다. 본고의 스토리텔링이 그 목적을 보다 잘 수행하기 위해서는 사용자의 성격을 분류하는 첫 번째 과정이 실시간으로 이루어질 수 있어야 하지만, 그 과정을 다루는 것은 연구의 범위를 넘어서기 때문이다. 개별 스토리는 선형적이지만 전체적 관점에서는 사용자로부터 성격이라는 입력을 받아 서로 다른 플

롯을 출력하기 때문에 본고에서 제안하는 방식은 쌍방향적이다. 그러나 입력을 받는 과정에서 매번 에니어그램 성격 테스트를 수행해야 한다면, 지하된 속도가 쌍방향성을 크게 해치게 된다. 따라서 본고에서는 이미 사용자의 성격을 분류했다 가정하고 ②~④번 과정을 비롯한 논지를 전개할 것이며, 실시간으로 사용자의 성격을 분류하는 방법은 후속연구로 남기도록 한다. 또한 행동자는 사람이 아닌 사물 또는 추상적 개념이 될 수도 있는데, 사물의 성격은 분류할 수 없으므로, 본 연구에서 논의하는 핵심 행동자들 즉, 주체, 조력자, 적대자는 이야기에서 성격을 가진 인격체로 한정하였음을 밝힌다.

1. 주체의 성격에 따른 욕망의 축 정의

욕망의 축에서 관객과 동일한 성격유형의 캐릭터가 주체로 정해졌다면, 다음은 대상을 정할 차례다. 대상은 그 성격 유형이 추구할 만한 것이어야 한다. 대상은 핵심가치로 구성할 수 있다. 에니어그램의 각 성격 유형은 각자의 성격적 특성과 행동 방식에 따라 중요시하는 가치가 있다. 우리의 관점과 동기는 우리가 끌리고 귀중하게 여기는 가치에 영향을 받는다. 기질적으로 우리는 일부 특성을 다른 것들보다 선호하며 가치들은 계층 구조로 쌓여 일부 특성들이 다른 특성들보다 좀 더 강한 영향력을 지니게 된다. 이러한 가치들이 바로 각 성격 페러다임²에서 가장 중요한 ‘동기를 유발하고 조직하는 기질’이며, 이들은 우리의 힘의 중심, 지각, 태도, 감정적 반응 그리고 행동을 지도한다. 우리는 우리의 정체성과 우리가 되기 위해 분투하는 모습의 근본을 이루는 가치들을 중심으로 자신의 삶을 조직한다. 가치는 우리의 비전의 방향과 초점을 설정해준다. 가치는 무엇이 중요한지와 무엇을 위해 살아야 할지를 말해준다 [12]. [표 2]는 에니어그램의 9가지 성격 유형별 핵심가치이다.

2 Jerome Wagner는 “각 성격 유형은 현실에 대한 일부 공통된 가정과 신념을 공유한다. 같은 성격 유형을 공유하고 있는 사람들에게 그들의 렌즈는 세상을 바라볼 때 선호하는 대표적인 방식이 된다.”라고 하며 세상을 바라보는 렌즈로서 페러다임이라는 용어를 사용한다 [12]. 이는 Don Richard Riso가 말하는 성격 유형별 ‘전략’이라는 말과 같다고 볼 수 있다.

표 2. 에니어그램의 9가지 성격 유형별 핵심 가치[12]

에니어그램 성격 유형	핵심 가치	설명
1 개혁가	선함	세상을 더 나은 곳으로 만들기를 꿈꾼다.
2 돕고자 하는 사람	사랑	세상을 좀 더 따뜻하고 애정 어린 곳으로 만들기를 원한다.
3 성취하는 사람	생산성	세상을 좀 더 생산적이고 조직적이며 효율적이고 잘 돌아가는 곳으로 만들기를 원한다.
4 개인주의자	독창성, 아름다움	세상을 좀 더 아름다운 곳으로 만들고 싶어 한다.
5 탐구자	지혜	세상을 좀 더 이해할 수 있는 곳, 계몽된 곳으로 만들고 싶다.
6 충실한 사람	충실함	세상을 좀 더 안전하고 안정적이고 믿음만하며 신뢰할 수 있는 곳으로 만들고 싶다.
7 열정적인 사람	즐거움	세상을 좀 더 즐겁고 기쁜 곳으로 만들고 싶다.
8 도전하는 사람	힘	힘과 자원이 정당하게 분배되는 좀 더 공정한 세상을 만들기 위해 자신의 힘을 사용한다.
9 평화주의자	평화	세상을 좀 더 조화롭고 보편적이며 편안한 곳으로 만들고 싶다.

이렇게 핵심가치 또는 그와 결합된 어떤 것을 대상으로 삼았을 때 주체와 대상을 연결하는 욕구의 축이 정해진다. 가치는 동기를 유발하고, 태도, 감정적 반응, 행동을 지도한다는 점에서 주체의 행동의 근거가 된다. 이야기는 대상을 획득하기 위한 주체의 여정과 다르므로, 욕망의 축이 정의됨으로써 이야기를 관통하는 주체가 정해진다.

2. 에니어그램의 통합과 분열에 따른 능력의 축 정의

조력자-주체-적대자를 연결하는 능력의 축에서 조력자, 적대자를 설정하기 위해 통합과 분열의 방향을 사용할 수 있다. 통합과 분열이 일어날 때, 스트레스 상황에 있다고 해서 무조건 분열의 낮은 수준 특성을 보이지도 않고, 안정적 상황에 있다고 해서 무조건 통합의 높은 수준 특성을 보이지도 않는다. 스트레스 상황에서 분열 방향 성격 유형의 부정적인 특징을 사용할 수도 있지만, 위기를 전환점 삼아 분열 방향 성격의 긍정적인 특징과 전략을 사용할 수도 있다. 마찬가지로 안정적 상황에서도 통합 방향 성격 유형의 긍정적 측면을 보일 수도 있지만, 부정적 특징과 전략을 선택할 수도

있다.³ 대상의 추구를 도와주고 방해하는 조력자와 적대자의 각 역할을 생각했을 때, 조력자는 건강한 또는 평균의 발달수준을 지니고 있고, 적대자는 평균 또는 불건강한 발달 수준을 보이는 것이 타당하다. 관객과 동일한 성격 유형의 주체를 중심으로, 조력자를 통합/분열 방향 성격 유형의 건강한 수준, 적대자를 통합/분열 방향 성격 유형의 불건강한 수준으로 설정하면 [그림 3]과 같은 조합의 4가지 경우로 욕망의 축을 정의할 수 있다. 향후 편의를 위해 건강한 수준을 +, 불건강한 수준을 -기호를 사용하여 나타내도록 한다.

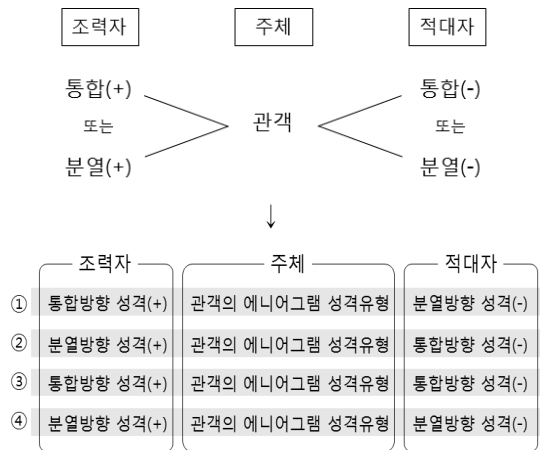


그림 3. 통합과 분열의 방향을 이용한 조력자와 적대자 성격 유형 구성 (+: 건강한 수준, -: 불건강한 수준)

사실 통합/분열 방향으로의 이동은 스트레스 상황, 안정적 상황에 놓일 때 일어날 수 있는 것이지만, 통합/분열 방향 성격의 사람이 곁에 있다고 해서 반드시 생기는 것은 아니다. 그럼에도 통합/분열의 성격으로 조력자/적대자를 구성하는 이유는, 주체가 통합/분열의 상황에 있을 때는 다른 누구도 아닌 이들의 전략을 택하며, 주체와 조력자/적대자는 상호작용하기 때문이다. 조력자, 적대자는 주체와 상호작용함으로써 주체가 스트레스 상황에서 통합 방향 성격의 전략을 택할지 분열

3 Jerome Wagner는 『세상을 바라보는 마음 가지 렌즈』에서 에니어그램의 발달 수준을 '자원 상태'라는 말로 표현하고 있다. 또한 성격의 긍정적 전략을 사용하는 것, 부정적 전략을 사용하는 것을 각각 '바로 잡는 렌즈' 작용, '왜곡하는 렌즈' 작용이라는 용어로 설명하고 있다.

방향 성격의 전략을 택할지 영향을 미칠 수 있다.

이러한 에니어그램의 통합과 분열의 방향을 사용자 중심 스토리텔링에 적용하면 다음과 같이 서술할 수 있다. 먼저 개인 사용자가 최종적으로 보게 될 형태인 종래의 선형적 서사를 살펴볼 것이다. 사용자 중심 스토리텔링은 서사 분석 도구인 행동자 모델을 사용하므로 이를 풀어보면 이렇게 읽을 수 있다. 즉, “발령자로부터 이러저러한 과업의 수행을 위임받은 수령자는 이 과업의 수행을 받아들임으로써 주체가 된다. 과업을 수행하는 시련의 과정 중 주체는 원조자의 도움을 받기도 하고 혹은 대립자로부터 방해를 받기도 한다.”[10] 과업의 수행을 위임받는다든 것은 대상 추구의 계기가 되는 사건의 발생이나 상황의 변화를 의미할 것이다.

2.1 ‘적대자 = 분열 방향 성격 유형(-)’인 경우

변화된 상황에 적응하기 위해 주체는 처음에는 자신의 패러다임으로 변화된 상황에 대처하려 한다. 그러나 보통 서사에서 주체의 기존 패러다임으로는 이러한 상황을 해결하지 못하는 경우가 많으며, 자신이 가지고 있던 기본 전략으로 문제가 쉽게 해결된다면 극의 재미 또한 떨어지게 된다. 자신의 전략으로 문제가 해결되지 않으니 주체는 스트레스를 받게 된다. 또한 주체는 적대자의 계속된 방해로 그와 갈등을 빚으며 스트레스 상황에 지속적으로 놓일 가능성이 높다. 이는 에니어그램에서 각 유형의 전략을 끝까지 밀어붙이지만 상황을 개선시키지도, 원하는 것을 얻지도 못할 때 생기는 분열 방향으로의 이동과 일맥상통한다. 이렇게 되면 주체는 분열 방향 유형이 가지고 있는 스트레스 지점의 부정적 특징을 갖게 된다[6]. 분열 방향 성격 유형의 강박이 부정적으로 발현된 모습을 보이는 것이다. 적대자는 스트레스 상황을 만들고 분열 방향 성격 유형의 낮은 발달 수준을 보여줌으로써 주체가 적대자의 잘못된 행동방식을 택하도록 자극하는 역할을 할 수 있다. 분열 방향 성격 유형의 적대자는 조셉 캠벨의 7가지 캐릭터 원형 중 ‘그림자’와도 같다.

반대로 이 패러다임의 변화는 주체가 아니라 적대자에게 일어날 수도 있다. 적대자의 입장에서 주체가 방해자이기 때문에 적대자도 스트레스를 받을 것이다.

애니메이션에서는 적대자가 교화되거나 제거되는 결말을 많이 볼 수 있기 때문에, 결말에서 적대자는 일견 그동안 받았던 스트레스를 해소하면서 통합 방향으로 이동하는 모습을 보이거나 적어도 자신의 잘못된 패러다임을 버리는 것을 볼 수 있다. 한편, 주체와 적대자 모두 통합/분열의 방향으로 이동하지 않는 경우도 있을 것이다. 통합/분열 방향의 성격은 기존 성격과 뚜렷한 차이를 보이기 때문에 대립 관계를 드러내기에 용이하다. 따라서 이동이 없다 하더라도 갈등을 유발하여 이야기를 진행시키기 위한 좋은 방법이 될 것으로 보인다.

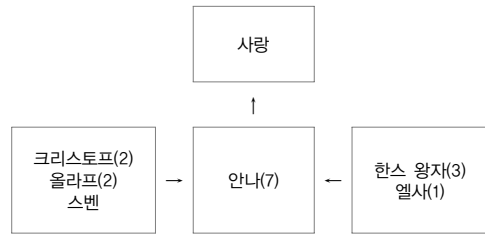


그림 4. <겨울왕국>의 행동자 모델 (발신자, 수신자 제외)

적대자가 분열 방향의 성격인 예로 애니메이션 <겨울 왕국>을 들 수 있다. <겨울 왕국>의 행동자 모델은 [그림 4]와 같다. 주체 안나는 외향적, 낙천적, 다소 산만하고 즉흥적인 7번 유형이다. 적대자 중 하나인 엘사는 자기 통제적이며, 자신의 마법능력을 결함으로 보고 두려워하는 1번 유형이다. 엘사는 왕국으로 돌아와 여름을 되찾아 달라는 안나의 설득에 저항하고 본의 아니게 혹독한 겨울 환경을 만들며 안나의 대상 추구를 방해한다. 안나와 엘사는 자매지만 겉으로 보기에도 정반대의 성격을 가지고 있다. 안나는 그 날 처음 본 사람과 결혼을 하겠다고 할 만큼 즉흥적인 면이 있고 사랑을 갈구한다. 그런 안나의 행동은 규제하는 성향인 엘사에게 자극이 되었으며, 무엇을 그렇게 ‘두려워’하느냐고 하는 안나의 물음이 기폭제가 되어 엘사의 마법은 폭주한다. <겨울 왕국>의 경우 통합/분열의 이동을 하는 행동자는 엘사이다. 엘사는 스트레스 상태에서 더욱 자신을 옥죄었지만, 모든 게 해소되고 마법을 더 이상 감추지 않아도 됨에 따라 7번 유형(1번의 통합 방향 성격) 처럼 통제하지 않고 외부와 어울리는 모습을 보인다.

2.2 '조력자 = 통합 방향 성격 유형(+)'인 경우

분열 방향 성격 유형의 부정적 전략으로 시련을 해결하지 못한 주체는 해결책을 찾으려 노력하게 된다. 분열과 달리 통합의 방향은 의식적으로 생기는 것이다. 조력자와 상호작용하며 조력자의 긍정적인 방식을 채택한 주체는 통합의 방향으로 이동하여 문제를 해결할 새로운 방법을 모색할 수 있다. 통합 방향 성격 유형의 조력자는 조셉 캠벨의 7가지 캐릭터 원형 중 '정신적 승' 또는 '전력관'과 같다고 할 수 있다.

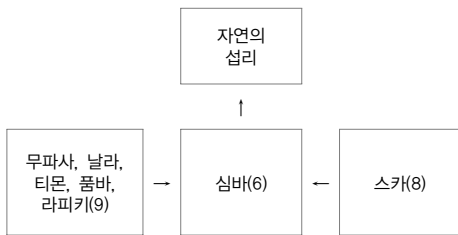


그림 5. <라이온킹>의 행동자 모델 (발신자, 수신자 제외)

조력자가 통합 방향의 성격 유형인 예로서 <라이온킹>을 들 수 있다. <라이온킹>의 행동자 모델은 [그림 5]와 같다. 주체인 심바는 아버지 무파사의 죽음으로 외부의 안내를 잃어버려 두려워하지만, 결국엔 극복할 용기를 내고 독립적, 영웅적 면모를 보이며 자연의 섭리라는 믿음에 헌신한다. 이는 6번 유형의 모습이다. 조력자 라피키는 무리에서 떨어져서 혼자서도 낙천적으로 지내는 캐릭터다. 편안해 보이는 태도, 견고함, 낙관성, 갈등을 조정하는 카운슬러 같은 모습에서 그가 9번 유형임을 알 수 있다. 라피키는 심바가 두려움을 극복하고 자신의 임무를 직면할 수 있게 도와주는 결정적 역할을 한다. 그 과정에서 방황하는 6번 유형인 심바를 9번 유형 특유의 안정감으로 대하는 모습을 볼 수 있으며, 결과적으로 심바는 스트레스 상태에서 안정된 상태로 이동하게 된다.

2.3 '적대자 = 통합 방향 성격 유형(-)'인 경우

주체가 안정적 상황에 있을 때 주체는 통합 방향의 긍정적 전략을 취하기도 하지만, 부정적 전략을 취할

수도 있다. 모든 이야기가 스트레스 상황만을 다루지 않으며, 같은 상황이라도 성격에 따라 스트레스를 덜 받을 수 있다. 또한 한 이야기 내에서도 극적 긴장이 고조되고 완화됨에 따라 상황이 변한다. 이러한 경우 적대자는 통합 방향의 부정적 전략을 취하는 성격 유형이 적합하다. 이 유형의 적대자는 자신의 전략으로 주체가 스트레스 상황에 놓이게 할 수도 있지만, 주체의 전략으로 주체에게 스트레스를 줄 수도 있다. 적대자는 주체의 입장에서 보면 통합 방향이지만, 적대자의 입장에서 봤을 때 주체는 분열 방향이다. 거짓 주체⁴로서 적대자는 주체와 이해관계를 달리하며 주체 때문에 자신의 욕구가 좌절될 수 있다. 불건강한 발달 수준인 적대자는 분열 방향의 성격 유형, 즉 주체의 부정적 전략을 쓸 수 있는데, 이에 주체는 자신의 스트레스 지점을 겪게 되어 방해를 받는다. 통합 방향 성격 유형의 적대자는 조셉 캠벨의 7가지 캐릭터 원형 중 '그림자'에 해당한다고 볼 수 있으며, 종종 반면교사 같은 역할을 한다.

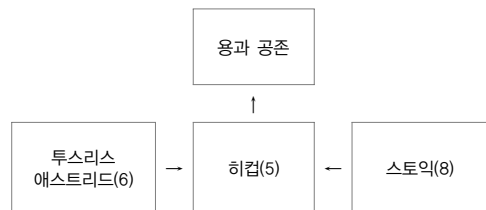


그림 6. <드래곤 길들이기>의 행동자 모델 (발신자, 수신자 제외)

드림웍스의 애니메이션 <드래곤 길들이기>는 적대자가 통합 방향의 성격인 경우이다. <드래곤 길들이기>의 행동자 모델은 [그림 6]과 같다. 주체인 히킵은 재주가 많은 5번 유형이다. 그는 다른 사람들과는 다른 사고방식으로 용을 대하는 혁신적인 모습, 관찰력, 호기심을 보인다. 적대자인 스토익은 히킵의 아버지이다. 바이킹의 수장으로서 그는 명령하는 데 익숙하다. 호전적이고 히킵을 이해하려 하기 보다는 자신의 방식을 잘 따르지 못하는 것을 항상 못마땅해 한다. 용을 대하는 방식 또한 일방적이다. 이런 모습에서 스토익이 8번 유형임을 알 수 있다. <드래곤 길들이기>에서 통합과 분

4 반주체라고도 한다[10].

열의 이동은 스토익에게 일어난다. 결말 부분의 전투에서 쓰러진 히킵을 보고 스토익은 다 자신의 잘못이라며 슬퍼하고, 용들을 받아들인다. 결과적으로 히킵의 새로운 방식과 희생이 스토익의 편향된 고집을 바로잡았다고 볼 수 있다.

2.4 ‘조력자 = 분열 방향 성격 유형(+)’인 경우

스트레스 상황에서 분열 방향 성격 유형의 긍정적인 전략으로 스트레스 지점에서 벗어날 수도 있다. 건강한 발달 수준을 보이는 조력자는 자신 성격의 긍정적 전략을 사용하여 문제를 해결할 수도 있음을 보여준다. 2.3의 경우와 마찬가지로, 주체의 관점에서 보면 조력자가 분열 방향에 있지만, 조력자의 관점에서 보면 주체는 통합의 방향에 있다. 통합 방향으로의 이동이 주체가 아닌 조력자에게 일어난다면, 조력자는 자기 성격의 긍정적 전략이 아닌, 주체의 긍정적 전략을 보여줄 것이다. 그리하여 조력자는 주체가 자신의 긍정적 전략에 집중할 수 있게 하고 대상의 획득을 돕는다. 분열 방향 성격 유형의 조력자는 조셉 캠벨의 7가지 캐릭터 원형 중 ‘장난꾸러기’ 또는 ‘변신자제자’와 같은 역할을 한다.

조력자가 분열 방향 성격인 예로서 디즈니 애니메이션 <라퐁젤>을 들 수 있다. <라퐁젤>의 행동자 모델은 [그림 7]과 같다. 주체 라퐁젤은 6번 유형이다. 그녀는 평생을 탑에 갇혀 지내다가 등불 축제에 가기 위해 탑을 나선다. 그리고 나서도 자신의 독단적 행동의 결과를 두려워하고, 권위적인 마녀 가텔에게 기대고 그와 떨어졌을 때 불안해한다. 그러나 주입된 낮은 자존감과 두려움을 극복하고 결국엔 용기를 보여준다. 조력자 플린은 약삭빠르고 재물을 원하며, 자신의 외모를 신경 쓰거나 명성을 위해 고아 출신임을 밝히지 말아달라고 하는 등 이미지를 중시한다. 이런 면들이 플린이 3번 유형임을 말해준다. 플린은 축제에 가는 여정에서 라퐁젤이 자신감과 확신을 가지도록 격려하고, 그녀는 6번 유형의 우유부단함과 두려움을 떨친다. 플린은 또한 결말에서 가텔이 더 이상 라퐁젤을 이용하지 못하도록 라퐁젤의 머리카락을 자르는데, 결과적으로 이는 잘못된 권위자를 제거하여 6번 유형이 3번처럼 스스로 행동하고 조치를 취하도록 도와준 것이 된다.

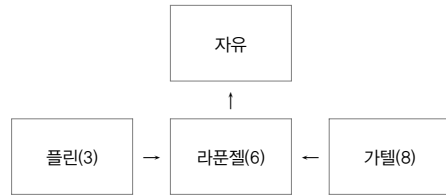


그림 7. <라퐁젤>의 행동자 모델 (발신자, 수신자 제외)

조력자와 적대자는 두 명 이상인 경우도 많으므로, 주체가 상황에 맞는 조력자/적대자와 상호작용할 수 있게 이야기를 구성한다. [그림 8]은 욕망의 축과 능력의 축에서 다른 내용을 합친, 에니어그램과 결합된 행동자 모델이며, [표 3]은 이 행동자 모델을 각 유형별로 정리한 모습이다.

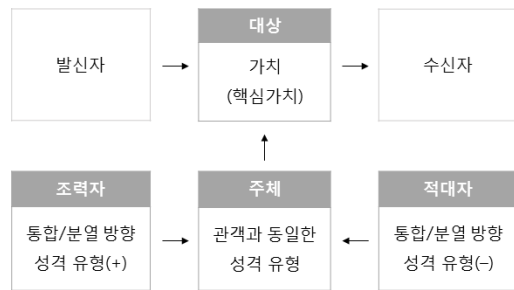
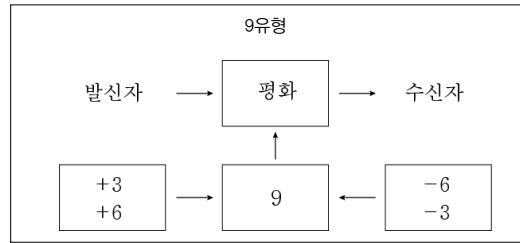
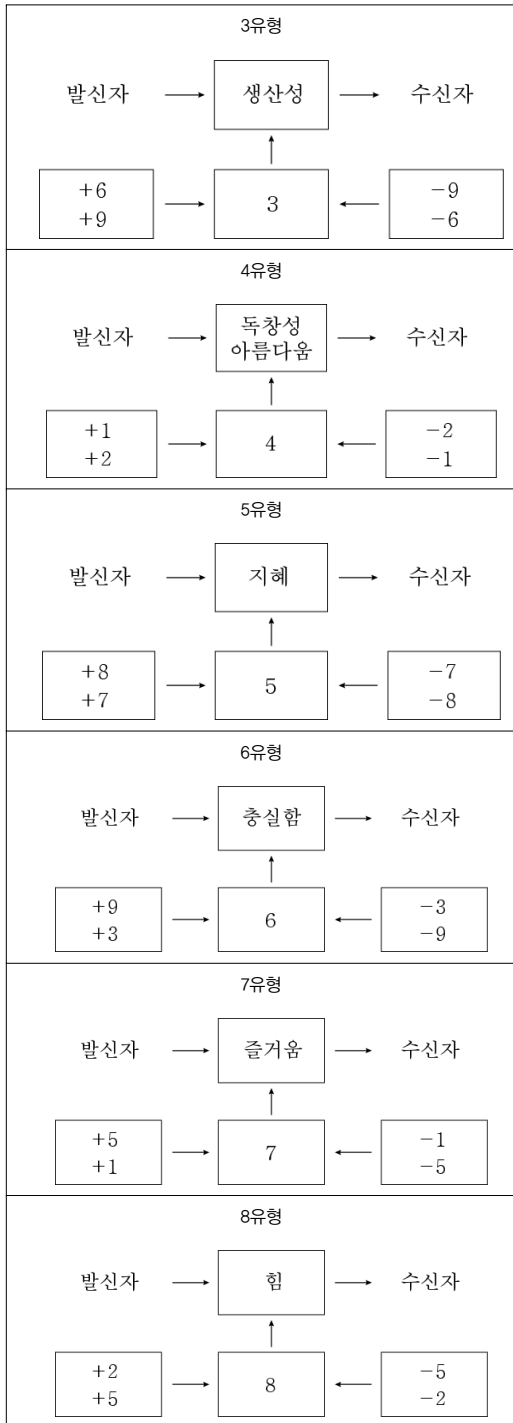


그림 8. 사용자 중심 스토리텔링을 위한 행동자 모델

표 3. 에니어그램 9가지 성격 유형별 사용자 중심 스토리텔링을 위한 행동자 모델

1유형				
발신자	→	선함	→	수신자
+7	→	↑	←	-4
+4	→	1	←	-7
2유형				
발신자	→	사랑	→	수신자
+4	→	↑	←	-8
+8	→	2	←	-4



IV. 사용자 중심 스토리텔링을 적용한 사례

앞 장에서는 다양한 성격 유형을 가진 관객 개인이 감상할 이야기를 다루었다. 주체와 대상을 연결하는 욕망의 축, 조력자-주체-적대자를 연결하는 능력의 축을 각각 에니어그램 성격 유형의 핵심 가치, 그리고 통합과 분열의 관점에서 구성하였다. 이 장에서는 서로 다른 성격의 관객에 따라 동일한 이야기가 어떻게 다른 주제와 그에 따른 행동자 모델을 갖게 되는지 그 전체 과정을 『토끼전』을 통해 논한다.

표 4. 토끼전류(類) 내용구성[13]

발단(수궁)	서두, 도사 진맥, 토간(兎肝) 지시, 어족회의, 자라 육지항발.
전개(육지)	자라 육지 도착, 토끼 만남, 토끼 유인, 토끼 수궁항발
위기(수궁)	토끼 수궁 도착, 용왕 간 요구, 위기 모면, 육지항발
결말(육지)	육지 도착, 토끼 도망, 그 후의 토끼와 자라

[표 4]는 토끼전류(類)의 내용구성은 크게 네 단계로 나누는 것이며, 정출현은 『토끼전』에 대해 『한국의 고전을 읽는다: 고전문학(중)』에서 다음과 같이 서술한다. 토끼전은 조선시대 후기 서민들이 즐겨 읽던 판소리계 소설 가운데 하나이며, 이본마다 다루는 시각이 다채롭고 작품의 결말까지 차이가 난다. 『토끼전』의 주인공은 토끼뿐만 아니라 자라도 될 수 있다는 사실을 반영하듯 이본에 따라 제목도 다양하다. 현전하는 『토끼전』—또는 『수궁가』—의 사설을 검토해봤을 때 판소리 광대들은 『토끼전』의 문제의식을 대략 세 갈래로 계승·발전시켰다고 볼 수 있다. 첫 번째는 토끼를 놓친 용왕이 산신령에게 글월을 올려 다시 토끼를 잡아달라고 부탁하는 것, 두 번째는 도사가 나타나 자라에게 약을 주어 용

왕의 병을 고치게 하는 것, 세 번째는 자라가 그냥 빈손으로 수궁으로 돌아가는 것이다[14].

정출현의 말대로, 이본들을 보았을 때 발단부터 위기까지는 큰 차이라고 부를 것이 없으나, 토끼가 육지로 돌아온 후를 다루는 결말 부분은 이본에 따라 상이하다. 그리고 그 서로 다른 결말을 통해 다양한 주제의식을 볼 수 있다. 자라가 빈손으로 용궁에 돌아가는 유의 결말은 토끼의 지혜와 헛된 욕망에 대한 교훈을 보다 강조한 토끼 중심의 서사로 생각할 수 있다. 반면 화타(도사)가 나타나 명약을 주어 용왕이 쾌차하는 유의 결말은 자라의 입장을 옹호하고 그의 충직함에 좀 더 초점을 맞춘 이야기일 것이다. 실제 이본에 따라 『토끼전』이라는 제목뿐 아니라 『별주부전』으로도 불리고 있으니, 이러한 결말의 다양함을 통해 『토끼전』을 보는 서로 다른 시각이 있었음을 알 수 있다. 『토끼전』을 사용자 중심 스토리텔링에 적용할 근거가 되는 지점이다. 이제 『토끼전』을 에니어그램과 행동자 모델을 사용하여 분석하고, 서로 다른 성격 유형의 관객에게 서로 다른 『토끼전』이 전달되는 과정을 설명하도록 한다.

그에 앞서 다음을 통해 알릴 것이 있다. 그레마스의 방법은 연구자 개인의 사회문화적 속성의 영향에서 최대한 벗어나 기호들 사이의 관계에 대한 분석을 바탕으로 텍스트의 심층적 의미를 발견하기 위해 사용되는 방법이다[15]. 본디 『토끼전』은 단순한 해학적 우화가 아닌 조선 후기 봉건사회 해체기의 피지배층이 지배층을 풍자한 내용으로서, 당시 사회를 배제하고 텍스트 자체만을 다룬다면 이야기의 진정한 의미를 이해하는 데 한계가 있다. 그러나 본고에서는 그레마스의 행동자 모델을 적용하기 위해 당대 사회적 상황에 근거한 인물 분석은 고려하지 않았으며, 오로지 텍스트 내에서의 토끼와 자라의 성격적 특성에 중점을 두어 서술하였음을 밝힌다.

토끼의 에니어그램 성격 유형은 3번이라고 분석된다. 토끼는 활달하며 사교적으로 보이고 자라가 말하는 부귀영화에 관심을 보인다. 언변도 뛰어나 타인을 잘 구슬리며 거짓말을 잘한다. 수궁에서 당장에 간이 꺼내질 지경에 처해도, 육지에 돌아와 그물에 걸리고 독수리에 게 먹힐 뻔한 상황에서도 임기응변으로 상황을 모면하

는 기지와 적응력도 있다. 자라는 6번 유형으로 볼 수 있다. 자라는 공동체를 핵심가치로 여기고 체제에 순응하는 인물이다. 다른 신하들이 토끼의 간을 찾으러 육지로 가기를 꺼려할 때 자라는 국가와 왕에 대한 충심으로 자원하고, 자라 부인의 이를 만류할 때도 국사를 운운하며 되레 부인에게 화를 낸다. 결말에 주어진 임무를 완수하지 못하게 되자 매우 상심하고 이본에 따라 타지로 떠나거나 자결하기도 한다. 이러한 3번 유형과 6번 유형은 서로 통합과 분열의 방향에 있다. 3번 유형의 통합 방향 성격은 6번 유형이며, 6번 유형의 입장에선 3번 유형이 분열 방향의 성격이다.

토끼와 자라를 각각 주체로 하여 행동자 모델을 구성하면 [그림 9]와 같다. 편의를 위해 각각 『토끼전』, 『별주부전』으로 부르도록 한다. 『토끼전』에서 3번 유형의 주체 토끼를 움직이게 만드는 대상은 부귀영화이다. 『토끼전』의 조력자와 적대자는 별주부 즉, 자라로 같다. 별주부의 거짓이 토끼가 대상을 획득할 것처럼 도우는데 했지만, 별주부의 진심이 드러나자 이는 물거품이 된다. 이 점에서 『토끼전』에서 통합/분열을 일으키는 주체는 별주부라고 볼 수 있다. 그는 충심 때문에 스스로에게 임무를 지우고, 새로운 환경으로 가서 위기를 극복하게 된다. 스트레스 상황에 있는 별주부는 분열 방향으로 이동하여 3번 유형의 부정적인 모습을 보인다. 실제 목적은 감추고, 지상의 어려움을 지적하며 수궁에 가면 벼슬을 준다는 감언이설로 토끼를 끌어내는 부정적이고 비양심적인 행동을 한다. 자신이 기대고 있는 권위를 실망시키지 않기 위해 임무를 완수하려는 의지가 자라로 하여금 편법까지 쓰게 만드는 것이다. 『별주부전』의 주체 자라를 움직이게 만드는 대상은 충(忠)이다. 자라는 적대자 토끼의 지략으로 토끼의 간을 얻는 데는 실패하지만, 갑자기 나타난 화타가 별주부의 충성을 표창하며 명약을 주어 용왕은 쾌차하고, 별주부는 결국 용왕을 낮게 하고자 하는 충심을 달성하게 된다. [표 4]는 위의 내용을 정리한 것이며, 관객 특성을 반영하여 이야기를 구성하는 과정과 관객에게 전달될 각 이야기를 나타낸 도표이다. 각 이야기의 결말 부분은 이선유 창본 『수궁가』, 심정순 창본 『수궁가』를 참고하여 본 연구자가 일부 재구성한 것이다.

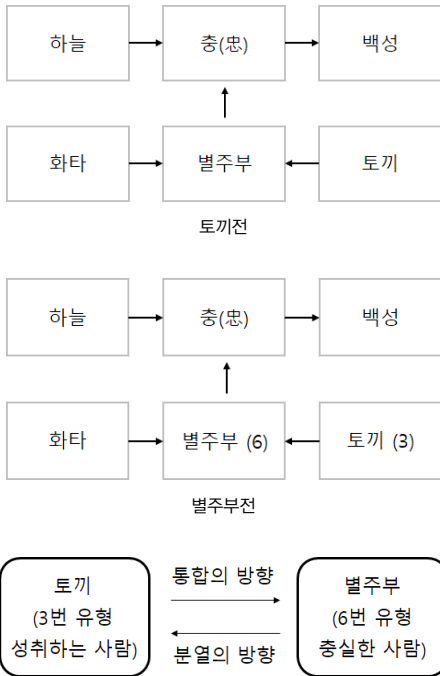


그림 9. 토끼전의 행동자 모델과 별주부전의 행동자 모델[9]5

표 5. 『토끼전』, 『별주부전』의 사용자 중심 스토리텔링 과정

① 사용자가 에니어그램의 9가지 성격 유형 중 어디에 속하는지 분류한다.	
↓	
② 관객의 성격과 동일한 캐릭터를 주체로 한다.	
관객 성격이 3번 유형 : 3번 유형인 토끼가 주체	관객 성격이 6번 유형 : 6번 유형인 자라가 주체
↓	
③ 주체의 성격에 따라 대상과 조력자, 적대자를 결정한다.	
조력자 : 자라(6)의 거짓 적대자 : 자라(6)의 진실	조력자 : 화타(X) 적대자 : 토끼(3)
↓	
④ 비편 주제에 따른 행동자 모델이 구성된다.	
용왕 → 부귀영화 → 토끼 별주부 → 토끼 ← 별주부 거짓	하늘 → 충(忠) → 백성 화타 → 별주부 ← 토끼

5 김성도는 별주부전의 이야기를 분석하여 두 개의 서로 다른 행동자 모델을 도출하였고, 본 연구자는 이를 각각 토끼전의 행동자 모델, 별주부전의 행동자 모델이라 볼 수 있다고 판단하여 이를 인용하였다.

⑤ 관객은 서로 다른 주제와 주제를 갖는 스토리를 감상한다.	
남해의 용왕이 병이 들고 명의를 불러 진료하니 토끼의 간을 먹으면 낫는다 한다.	
용왕이 수궁의 대신을 모아놓고 육지로 나갈 자를 고르는데, 자라가 자원한다.	
토끼의 화상을 가지고 육지로 올라간 자라는 동물들의 모임에서 토끼를 만나게 된다.	
자라는 수궁에 가면 높은 벼슬을 준다하며 토끼를 유혹하고, 이에 속은 토끼는 자라를 따라 수궁으로 간다.	
간을 내놓으라는 용왕의 말에 토끼는 속은 것을 알고, 피를 내어 간을 육지에 두고 왔다고 한다.	
자라는 토끼와 함께 다시 육지로 나오고, 토끼는 어떻게 간을 내놓고 다니느냐며 자라를 조롱하고 숲 속으로 도망쳐버린다.	
망연자실한 자라는 빈손으로 수궁에 돌아간다. 한편 그 후 토끼는 숲 속으로 도망치고 나서도 몇 차례 죽을 위기에 처하지만 기지를 발휘해 빠져나온다. 그 과정에서 부귀영화보다도 소중한 게 목숨이라는 것을 깨닫고 숲에서 안분지족하며 여생을 보낸다.	망연자실한 자라가 수궁으로 돌아가 그간의 일을 아뢰자 상심한 용왕 앞에 어디선가 도사가 나타나 명약을 주고 용왕은 쾌차한다.

V. 결론

본고에서는 본래 분석도구인 에니어그램과 행동자 모델을 창작 모델로 활용하였다. 이는 캐릭터의 특성에서 비롯된 욕망을 이야기에 적용하기 위함이다. 사용자는 캐릭터와 내적 층위에서 연결되어 해당 캐릭터의 역할을 맡은 것처럼 느낄 수 있다. 이는 사용자 성격에 근거해 예측된 선택들로 이야기를 구성하기 때문이다. 반면 브랜치 서술에서 사용자는 가능한 선택지들 목록에서 하나를 고르기만 한다. 이 차이에 본 연구의 의의가 있다. 선택의 방식을 달리한 본고의 스토리텔링은 기존의 인터랙티브 스토리텔링을 위한 접근들과 다르다. 브랜치 서술에서 제공하는 선택지들은 사용자 성격의 스펙트럼을 고려했는지 아닌지 알 수 없다. 어쩌면 특정 집단이 할 선택들로만 구성되어 있을지도 모르며, 다른 성향의 사용자는 선택지에서 원하는 내용을 못 찾을 수도 있다. 이렇게 성격에 대한 고려 없이 수십, 수백 가지의 선택지를 구현하는 대신, 사용자 중심 스토리텔링은 최소 9가지 서로 다른 성격의 관점을 통해 그들의

선택을 예측하고자 한다. 예측된 선택들로 완성된 이야기는 선택지들 간에 일관성과 연결성이 약한 브랜치 서술보다 서사의 흐름이 더 자연스럽고 완성도 있으리라 예상한다.

디지털 시대의 콘텐츠는 다양한 플랫폼에서 전달되고, 네트워크를 통해 지구촌 곳곳에 실시간으로 퍼져 나갈 수 있으며, 향유층이 넓어져 가변적 특성을 띠게 되었다. 이런 콘텐츠는 플레이 환경에 적응할 뿐 아니라, 필요한 정보만 보여주거나 선호하는 것을 취사선택할 수 있게 하는 등 사용자에게 따라 달라질 수도 있다. 본고의 사용자 중심 스토리텔링은 인간이라면 누구나 가지고 있는 성격에 따라 같은 스토리를 각 성격 유형의 관점으로 재구성한다. 이러한 점에서 사용자 중심 스토리텔링은 보편적이고 가변적이라 할 수 있다. 가상 현실 콘텐츠나 그와 유사한 개인용 체험 콘텐츠가 좀 더 보급될 미래, 또는 대다수의 사람과 사물이 서로 연결될 가까운 미래의 디지털 플랫폼에서 이 사용자 중심 스토리텔링이 좀 더 빛을 발할 수 있으리라 조심스럽게 점쳐보는 이유이다.

그러나 아직 해결해야 할 문제가 남아있기 때문에 지속적인 후속연구도 필요하다. 일단 본고에서 상정하지 않은 사용자로부터 입력을 받는 과정, 즉 사용자의 성격 유형을 분류하는 과정을 어떻게 처리할지에 대한 연구가 이루어져야 한다. 이야기 감상 전에 다소 위화감을 느끼게 할 수 있는 성격 검사를 설문하듯이 실시하는 건 곤란하므로, 어떻게 하면 사용자가 자신의 성격 정보를 준다는 자각 없이 자연스럽게 콘텐츠를 즐기게 만들 수 있는지 고민이 필요하다. 향후 연구에서는 이런 문제를 해결함과 동시에 실제 제작과 실험도 진행하여 이론을 정교하게 다듬고 완성시킬 필요가 있다.

- [4] 윤운성, “에니어그램의 분석적 고찰과 과제,” 한국에니어그램학회, 제1권, 제2호, pp.9-32, 2004.
- [5] 박현경, 권은시, “에니어그램과 정신건강: 만성정신질환자의 에니어그램 성격유형, 의식(발달)수준, 통합과 분열 및 삶의 만족도의 관계를 중심으로,” 에니어그램연구, 제9권, 제2호, pp.189-213, 2012.
- [6] 윤운성, 윤운성, 김봉환, 임형택, 황인란, 이주하, 정정옥, 이명숙, *에니어그램 이해와 적용*, 학지사, 2003.
- [7] Don Richard Riso, Russ Hudson, *에니어그램의 지혜*, 주혜명 역, 한문화멀티미디어, 2015.
- [8] 공현희, *행위소 모형과 에니어그램으로 본 캐릭터의 역할과 성격의 상관성 연구: 애니메이션의 표현 양상을 중심으로*, 중앙대학교 대학원, 박사학위논문, 2010.
- [9] 김성도, *구조에서 감성으로: 그레마스의 기호학 및 일반 의미론의 연구*, 고려대학교 출판부, 2002.
- [10] 박인철, *파리학과파의 기호학*, 민음사, 2003.
- [11] 김태환, “그레마스의 행위소 모델 수용의 문제점 - 발신자 / 수신자 개념을 중심으로,” 독일어문화권연구, 제10권, pp.104-118, 2001.
- [12] Jerome Wagner, *세상을 바라보는 아홉 가지 렌즈: 에니어그램의 관점*, 이은하 역, 학지사, 2016.
- [13] 인권환, “도끼 傳群 결말부의 변화양상과 의미,” 정신문화연구, 제14권, 제3호, pp.163-185, 1991.
- [14] 김종철, 서지영, 송성욱, 신경숙, 신병주, 이창현, 임주탁, 정재영, 정출현, 조세형, 조혜숙, 한길연, 한형조, *한국의 고전을 읽는다: 고전문학(중)*, 휴머니스트, 2006.
- [15] 주형일, “그레마스 기호학을 이용한 서사 분석의 문제,” 한국언론정보학보, 통권 제76호, pp.7-30, 2016.

참 고 문 헌

- [1] Andrew S. Glassner, *인터랙티브 스토리텔링: 21세기 픽션을 위한 테크닉*, 김치훈 역, 커뮤니케이션북스, 2006
- [2] https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_storytelling
- [3] <https://ko.wikipedia.org/wiki/에니어그램>

저 자 소 개

강 정 화(Jeong-Hwa Kang) 정회원



- 2014년 2월 : 아주대학교 미디어 학부(미디어학사)
- 2015년 3월 ~ 현재 : 아주대학교 일반대학원 라이프미디어협동과정 석사수료

<관심분야> : 3D 그래픽, 인터랙티브 스토리텔링

오 규 환(Gyu-Hwan Oh) 정회원



- 1998년 8월 : 한국과학기술원 전산학과 박사
- 2000년 12월 ~ 2005년 2월 : (주) 넥슨 게임 개발 실장
- 2005년 3월 ~ 2009년 2월 : 아주대학교 미디어학과 조교수

▪ 2009년 3월 ~ 2014년 2월 : 아주대학교 미디어학과 부교수

▪ 2014년 3월 ~ 현재 : 아주대학교 미디어학과 교수

<관심분야> : 게임디자인

이 윤 진(Yun-Jin Lee) 정회원



- 1999년 2월 : 포스텍 컴퓨터공학과(공학사)
- 2005년 8월 : 포스텍 컴퓨터공학과(공학박사)
- 2005년 9월 ~ 2006년 5월 : 포스텍 박사후 연구원

▪ 2006년 5월 ~ 2007년 6월 : 미시간 대학교 박사후 연구원

▪ 2007년 6월 ~ 2007년 10월 : 포스텍 박사후 연구원

▪ 2007년 10월 ~ 2008년 2월 : 서울대학교 BK21 연구 교수

▪ 2008년 3월 ~ 현재 : 아주대학교 미디어학부 조교수

<관심분야> : 컴퓨터 그래픽스, 비사실적 렌더링, 디지털 형상처리

석 혜 정(Hae-Jung Suk) 정회원



- 1994년 2월 : 서울여자대학교 산업디자인(학사)
- 2001년 8월 : 홍익대학교 산업미술대학원(석사)
- 2005년 3월 ~ 현재 : 아주대학교 미디어학과 교수

<관심분야> : 컴퓨터 그래픽 디자인, 가상현실 콘텐츠, 상호작용 스토리텔링