

인간 가치 유형에 기반한 캐릭터 분석 방법론 제안

Character Analysis Method based on the Value Type of the Human

송민호

홍익대학교 국어국문학과

Minho Song(gomsemary@gmail.com)

요약

본 연구는 지금까지의 서사 양식에 등장했던 캐릭터의 성격 유형론을 정리하여, 기존의 캐릭터의 성격 유형론이 갖고 있는 문제점을 정리하고 새로운 분류 가능성을 제안하기 위한 것이다. 지금까지 서사 이론에서 캐릭터 유형의 분류는 크게 서사 내에서의 역할이라는 형식적인 분류와 인간의 내적 자질에 근거한 내용적인 분류, 그리고 그 두 가지 분류 기준이 착종된 보완적 분류로 이루어져 있었다. 기존 캐릭터 분류 유형이 담고 있는 문제는 바로 인간의 내적 자질에 근거한 내용적인 분류의 유용성에 비해 실질적으로 분류가 어렵다는 점이다. 반면 서사 내 등장인물의 역할에 따른 분류는 그 분류가 형식적이기 때문에 서사론의 발전상 중요하게 다루어져 왔지만, 그다지 실질적인 분석 방법론으로 기능하기는 어려웠다.

본 연구는 이러한 문제를 해결하기 위한 시론적인 성격으로, 샬롬 슈워츠의 인간의 가치 유형을 도입하여, 인간의 가치 유형과 인간의 역할을 상호 관련시켜 새로운 캐릭터 분석 방법의 가능성을 제안하고자 한다. 슈워츠의 가치 유형 연구는 인간의 행동의 동기를 파악하는 데 매우 효과적인 방법론으로, 등장인물의 지향성을 분석하는 데 큰 의미가 있을 것이다.

■ 중심어 : | 캐릭터 분석 | 가치 유형 | 동기 | 서사 |

Abstract

This study is to suggest a new method of analyzing personality types of characters in narrative. First, we examined the history of the taxonomy of character types that existed in narrative theories so far. Until now, the classification of character types in narrative theory consisted largely of a formal classification based on roles in narrative, a content classification based on human internal qualities, and a complementary classification in which the two classification criteria are united. The problem with the existing character classification type is difficult to categorize it in spite of the usefulness of the content classification based on human internal qualities. On the other hand, the classification based on the role of the character in the narrative does not help as much as a practical analysis methodology because the classification is formal.

In this study, we try to solve this problem by introducing Shalom Schwartz's human value type, and to make human character's value type and human role correlated with each other as a new character analysis methodology. Schwartz's study of value type is a very effective method to grasp the motivation of human behavior, and it seems to be very meaningful in analyzing the directivity of characters.

■ keyword : | Character Analysis | Value Type | Motivation | Narrative |

I. 서론

인간이 창작해낸 서사 양식 속에서 형상화된 등장인물, 즉 캐릭터들의 특징적 유형을 찾아내고자 하는 시도는 서사 창작의 역사만큼이나 오래 축적되어 왔다. 이는 단지 서사 창작론의 하위 이론으로서 캐릭터 창작 방법을 수립하고자 하는 실제적인 목적뿐만 아니라 인간의 성격을 이해하고자 하는 철학적이고 윤리학적인 요청에 의해 제기된 것이었다.

이미 그리스 시대에서부터 극의 등장인물에 대한 유형학적 접근이 이뤄져 왔다는 사실은 아리스토텔레스의 『시학Poetica』에서 뿐만 아니라 『니코마코스 윤리학Nicomachean Ethics』 등을 보면 확인할 수 있는 것이다. 또한 이러한 사실은 극의 캐릭터에 대한 유형학적 분류가 단지 극 이론상의 기술적인 접근에 국한된 것이 아니라 인간 자체에 대한 이해를 도모하고자 하는 목적에서 제기되었음을 이해할 수 있도록 하는 근거가 된다.

본 연구는 지금까지 서사 양식에 등장했던 캐릭터들의 유형을 분류하기 위해 사용했던 캐릭터 분류학의 역사를 살펴, 그 속에 담겨 있는 의미를 확인해보고, 기존 분류가 갖고 있는 문제점들을 해결하여 더욱 완결되고 의미 있는 캐릭터 분류의 방법론을 제시하여 궁극적으로 효과적인 스토리텔링 방법론을 도출해내기 위한 것이다. 우선 지금까지 서사 이론상에서 도출된 캐릭터 분류의 유형을 확인하고, 나아가 새로운 캐릭터 분류의 가능성을 제안해보고자 한다.

II. 캐릭터에 대한 유형학적 분류의 역사

지금까지 캐릭터의 유형을 분류하고자 하는 이론적인 시도는 주로 크게 2가지 정도의 방향성을 갖는 것으로 정리할 수 있다. 우선 서사 내에 등장하는 인물들의 내적 자질(나이, 성별, 직업, 성격 등)과 상관없이 서사 내에서의 형식적 역할만을 중심으로 분류하려는 시도가 그 첫 번째이고, 극에 등장하는 인물들의 내적 자질을 중심으로 분류하려는 경향이 두 번째일 것이다. 각각 아리스토텔레스(Aristotle)와 그의 제자였던 테오프

라스토스(Theophrastus)를 각각의 분류학적 경향의 기원으로 볼 수 있거니와, 그로부터 파생된 캐릭터 분류학의 역사적 유형 변천과 쟁점을 정리한다면 다음과 같다.

1. 인물의 서사 내 역할에 따른 형식적 분류

(1) 프로타고니스트와 안타고니스트

: 아리스토텔레스에서 기원한 인물 유형 분류

서구에서 서사 내에서 캐릭터의 형식적 역할을 중심으로 구분했던 최초의 사례는 역시 아리스토텔레스의 『시학』에 그 기원이 존재한다고 할 수 있다. 아리스토텔레스는 희극과 비극의 역사를 설명하는 과정에서 초창기의 희극과 비극에는 1인의 배우만이 등장하였고 코러스의 역할이 컸던 것에 비해, 2인의 배우를 등장시켰던 것이 극작가 아이스퀼로스였고, 3인의 배우를 등장시켰던 것이 극작가 소포클레스였다고 설명하고 있다 [1]. 극의 첫 번째 등장인물을 의미했던 프로타고니스트가 현재에는 주인공, 혹은 주동인물의 대명사인 양 간주되고 있는 배경에는 이처럼 초기 극에서 캐릭터들 사이의 복잡화를 통한 플롯과 주제의 발전이라는 변화적 국면이 개입되어 있는 것이다.

앞서 비극에 등장하는 배우를 2명으로 늘렸던 아이스퀼로스는 프로타고니스트(protagonist)에 버금가는 존재를 데우테라고니스트(deuteragonist)라고 불렀으며, 주로 프로타고니스트와 대립하는 역할을 담당하였던 이 존재는 갈등이나 경쟁의 의미를 지닌 아곤(agon)이라는 말에서 파생된 안타고니스트(antagonist) 불리게 되었던 것이다. 역시 극작가였던 소포클레스는 프로타고니스트와 안타고니스트에 이어 세 번째로 중요한 인물을 트리타고니스트(tritagonist)라고 명명하기도 했다[2].

다만 아리스토텔레스로부터 기원하여 현대에 있어서도 서사 이론의 중핵이 된 프로타고니스트와 안타고니스트라는 캐릭터 구분은 서사 내에서 주동적인 역할을 담당하는 캐릭터인가 아니면 반동적인 역할을 담당하면서 프로타고니스트에 대립하는 캐릭터인가 하는 형식적인 규정에 불과하다는 한계를 갖는다.

시모어 채트먼(S. Chatman)은 하디슨의 견해를 빌려 아리스토텔레스가 ‘행위하는 인간’이 아니라 행위 그 자체에 강조를 두었기 때문에 그에게 있어서 인간의 어떤

자질들이 부차적이거나 비본질적인 것일 수밖에 없었다는 사실을 지적한다. 즉 그에게서 인물들은 단지 플롯의 일부인 기능으로서 간주되었다는 것이다. 그러면서 그는 아리스토텔레스와 형식주의자들 혹은 구조주의자들 사이의 연관성을 강조하며, 마찬가지로 형식(혹은 구조)주의자들 역시 인물을 기능으로 다루는 마찬가지로 한계를 노출했다고 비판한다[3].

다만, 채트먼은 이 문제를 롤랑 바르뜨를 경유하여 인물이 닫힌 구조물인가 열린 구조물인가 하는 논란으로 이끌어가면서 이 문제를 E. M. 포스터의 ‘평면적 인물’과 ‘입체적 인물’의 규정을 통해 제기했던 인물 성격의 고정성과 변화가능성이라는 국면을 통해 해결하고자 한다. 채트먼은 애초에 극에 등장하는 캐릭터의 성격을 유형화하여 구분한다고 하는 이 문제가 닫힌 구조물 사이의 두 가지 구분, 즉 인간 유형의 기능적이고 형식적인 분류와 자질적이고 내용적인 분류라는 두 가지 가능한 분류 사이의 선택이라는 과제에서 시작된 것임을 간과하고 있는 것이다. 예를 들어, 프로타고니스트와 안타고니스트라는 형식적 역할 구분 속에서 ‘프로타고니스트’나 ‘안타고니스트’가 될 수 있는 인간의 유형은 정해져 있는가 하는 질문은 충분히 가능하다. 그 인간의 유형이 성격이나 외모, 지위나 직업 등 어떤 자질적 요인으로 정해지는가 하는 의문들은 결코 열린 구조물로서 ‘인물’이 유형화되지 않는 자리에서 성립된다는 명명으로는 답해지지 않는다.

(2) 평면적 인물과 입체적 인물

: 포스터의 인물 유형 분류

앞서도 살짝 언급했듯, E. M. 포스터가 『소설의 이해 *Aspects of the Novel*』(1927)에서 제시했던 ‘평면적 인물(flat character)’과 ‘입체적 인물(round character)’이라는 구분 역시 인물의 서사 내에서의 기능과 역할을 중심으로 한 구분에 있어서 꽤 오래 영향력을 행사해왔다. 특히 이 인물 유형에 대한 구분은 그가 제시했던 플롯(plot)이라는 소설의 서사 진행상에 있어서 변화의 유무라는 단순하고도 명료한 구분으로서 의미를 갖는다[4]. 이 평면적 인물과 입체적 인물은 대부분 현대극의 프로타고니스트가 입체적인 인물일 가능성이 높다는

사실 외에 프로타고니스트/안타고니스트라는 구분과 겹치는 것은 아니다.

다만, 포스터의 이 구분은 그 구분적 명료성에 비해 실질적인 규정의 의미는 그리 크다고 보기 어려운데, 우선 이 구분은 플롯, 즉 시간적인 측면과 밀착되어 있기 때문에 등장인물의 성격을 유형적으로 보여주기 보다는 서사 전개 내에서 등장인물의 깨달음과 변화의 추동이라는 몇 가지 특징적인 국면만을 보여주는 것에 그치고 있는 까닭이다. 이러한 구분은 앞서 아리스토텔레스에게 가해진 비판, 인간의 특징이 아니라 인간의 행위의 특징만을 남기는 전형적인 문제점을 낳는다.

또한 평면성/입체성이라는 기준 역시 문제인데, 여기에서 평면성은 시간적인 차원에서 변화불가능성이라는 한 가지 의미로 귀착된다. 오히려 캐릭터론의 관점에서 본다면, 이 평면성이란 등장인물의 성격의 단순성과 복잡성이라는 말하자면 공간적 범주의 해석 역시 가능하며 하나의 인물이 담고 있는 지향적 가치가 단순하나 아니면 복잡하나 하는 기준이 더 중요할 수도 있다는 문제에 부딪히게 된다.

리몬 케닌(S. Rimmon-Kenan)은 포스터의 ‘평면적’이라는 용어는 깊이나 생명이 결여된 2차원적인 것을 시사하나 디킨즈의 작중인물들 같은 평면적 인물들은 생생하게 받아들여질 뿐만 아니라 깊이의 인상까지 자아낸다고 비판한다. 그는 포스터의 평면적 인물이라는 개념이 하나의 특질만을 갖는 유형적인 인물이라고 파악하고 그에 비해 입체적 인물이 갖고 있는 자질의 차원이 지나치게 많다는 점을 지적하고 있는 것이다. 리몬 케닌은 이러한 문제를 해결하기 위해 조셉 이웬(J. Ewen)의 견해를 따라 ①복잡성, ②발전, ③‘내적 삶’에의 침투라는 3가지 차원을 제시하고 있다. 복잡성이란 유형적/개성적, 단일/복합적 성격이라는 두 가지 국면이 착종되어 있는 차원이고, 발전이란 정적(static) 혹은 변화하는(changing) 국면을 의미하며, ‘내적 삶’에의 침투란 다소 특별한 경우로 주로 내면 심리를 드러내는 인물 유형으로 리몬 케닌은 이 마지막 차원은 앞선 2가지 차원과 체계를 달리한다고 덧붙인다[5].

2. 인물의 내적 자질에 따른 내용적 분류

앞서 살펴본 것처럼 주로 지금까지의 서사 내의 캐릭터에 대한 이론들이 서사 내에서의 등장하는 캐릭터의 형식적 위치나 역할을 중심으로 하는 구분을 중심으로 이뤄질 수밖에 없었던 것에는 충분한 이유가 있다. 인간 세계에서 각각의 인간 군상이 갖고 있는 다양한 내적 자질(나이, 성별, 직업, 성격 등)의 의한 구분은 그 범위가 마치 ‘복잡계’처럼 특정한 몇 개의 유형적 단위로 정리하기 너무나 어려운 대상인 까닭이다.

하지만, 서사에 등장하는 인물 유형을 단지 그가 맡는 역할이나 형식적으로만 분류하려는 시도가 갖고 있는 한계에 비해, 인물의 내적 자질에 따른 내용적 분류는 그 분류의 쓸모라든가 효과에 있어서 비교할 수 없는 우위를 갖고 있다. 지금까지 예로부터 여러 학문에서 인간의 유형을 자질에 따라 구분하려는 시도는 지속적으로 이루어져 왔다.

(1) 테오프라스테스의 인간의 성격에 대한 유형 분류

아리스토텔레스의 제자였던 테오프라스테스(371 ~ 287 B.C.)는 기원전 319년 무렵 『캐릭터 *The Characters*』라는 연구를 통해, 자신의 경험상 접했던 인간의 유형에 관하여 다음과 같이 정리하고 있다[6].

표 1. 테오프라스테스가 정리한 캐릭터 유형

인물유형					
가식꾼	부끄러움을 모르는 사람	미신에 사로잡힌 사람	수다쟁이	불결한 사람	과두정의 집정자
아첨꾼	낭설꾼	감사할 줄 모르는 사람	성가신 사람	조야한 사람	힘담꾼
겁쟁이	구두쇠	의심 많은 사람	무뢰한	인색한 사람	탐욕스러운 사람
공연히 참견하는 사람	명청이	불쾌한 사람	상냥한 사람	거만한 사람	만학도
눈치 없는 사람	통명스러운 사람	허영심 많은 사람	무례한 사람	허풍선이	약한 사람

비록 테오프라스테스의 인물 유형은 극화된 인물 유형이 아니라 일반적인 인간 유형에 대한 정리에 해당한다. 게다가 이 유형에는 분류의 기준이 전혀 제시되어 있지 않아 단지 작자 자신의 경험적이고, 귀납적으로

정리된 유형에 불과하다는 사실을 알 수 있다. 하지만, 이 테오프라스테스의 캐릭터 분류가 그의 스승이었던 아리스토텔레스의 그것보다 다른 지점은 인물의 서사 내의 역할이나 기능에 치중했던 앞서의 인물 유형에 비해 실질적 의미가 존재한다는 사실일 터이다.

인간을 몇 가지 유형으로 나누고자 하는 시도가 왜 그토록 자주 이루어졌는가 하는 것을 생각해본다면, 그 속에는 바로 인간의 복잡한 성격을 몇 개의 단순한 유형을 통해 이해하고자 하는 실질적 관점이 존재하고 있는 것이다. 예를 들어 비록 속설이긴 하지만, 인간을 4개의 혈액형으로 나누고자 했던 혈액형에 의한 인간 유형에 대한 분류를 통해 인간에 대한 이해를 얻으려는 시도가 그 대표적인 것이다. 언제나 보편적으로 작동한다고 하는 마스터플롯이라는 환상적 개념의 한편에, 언제나 보편적인 인간 이해를 안정적으로 획득하려는 시도가 인류 탄생의 역사와 그 궤를 같이 하고 있는 것이다.

심리학에서 칼 구스타프 융(Carl Gustav Jung)이 고안해낸 심리유형론에서 활용하는 외향성/내향성, 판단/인식 등에서 시작되어 현대의 심리 분석 유형으로 확장된 MBTI 등의 심리검사나 동양에서 음양오행이나 사상의학처럼 인간을 나누고자 했던 것은 유형 내에서의 인간의 상태나 행동의 패턴화를 통해 인간에 대한 이해를 구하고자 하는 하나의 시도였던 것이다.

(2) 이항대립적 캐릭터 유형 분류

빅토리아 린 슈미트는 아리스토텔레스가 처음 제시하고 이후 이론가들에 의해 대립적인 인물 유형으로 굳어진 프로타고니스트와 안타고니스트의 대립을 중심으로 대부분의 서사에서 대립적 인물 유형이 등장하고 있다는 사실에서 착안하여 주로 대립성에 근거한 캐릭터 유형을 제시한다. 그는 8개의 대립으로 이루어진 여성 캐릭터 16종과 남성 캐릭터 16종, 그리고 친구, 경쟁자, 상징이라는 3개의 카테고리 이루어진 13종의 조연 캐릭터를 정리하였다[7].

슈미트가 정리한 이 캐릭터 유형의 핵심은 중심인물의 경우, 여성과 남성을 중심으로 몇 가지 핵심적인 행동의 계기를 구축하고 그에 대한 행동 방식의 차이를 통하여 캐릭터를 유형화하고자 하는 것이며, 보조인물

의 경우, 친구, 경쟁자, 상징이라는 각기 다른 보조인물 유형을 통해 지금까지의 서사물 내에서 그 대략적인 유형의 외연을 확보하고자 하는 방식을 취하고 있다. 다만, 여성과 남성 각각의 내부에서 이항대립을 통해서 성격을 구축하고자 하는 의도가 다소 모호하여 범용화되기 어렵다는 사실과 더불어, 제시된 이항대립의 체계가 불명확하다는 비판이 제기될 수 있다.

표 2. 빅토리아 린 슈미트의 캐릭터 유형

여성캐릭터(16)		남성캐릭터(16)		조연캐릭터(13)					
매혹적인 뮤즈	팜므 파탈	실무가	반역자	친구, 긍정적 협력자	현인				
					단짝친구				
여전사	고르곤	보호자	검투사		경쟁자, 부정의 자극제	연인			
						익살꾼			
아버지의 딸	중상 모략가	은둔자	마법사			상징, 숨겨진 욕망	어릿광대		
							복수의 여신		
양육자	과잉보호형 엄마	광대	직무 태만자				상징, 숨겨진 욕망	탐정	
								비관주의자	
여성 가장	냉소적 여성	여자의 남자	유혹자					상징, 숨겨진 욕망	심령술사
									그림자
신비주의자	배신자	남성 메시아	처벌자	상징, 숨겨진 욕망					방향하는 영혼
									달은꼴
여성 메시아	파괴자	예술가	학대자		상징, 숨겨진 욕망				
소녀	문제아 10대	제왕	독재자			상징, 숨겨진 욕망			

3. 인물의 내외적 자질 유형에 대한 보완적 분류

앞서 살펴본 바, 서사 내의 역할이나 형식적 자질에 기반한 캐릭터 분류의 유형과 서사 내에 등장하는 인물의 내적 자질에 기반한 캐릭터 분류의 유형의 경우, 두 가지 방향의 유형 분류는 각각이 지향하는 목적이나 결과의 차이가 명확하다고 볼 수 있다. 즉, 서사 내에서의 역할을 중심으로 한 형식적 구분의 경우, 구분의 기준이 명료하다는 장점을 가지나 그 구분을 통해 얻을 수 있는 유용성이 크지 않다는 단점을 가지고 있으며, 인물들의 자질을 중심으로 한 분류의 경우, 대상 범위가 너무 넓어 유형화되지 않을 뿐만 아니라 인물 유형을 명료하게 구분할 기준이 부재하다는 문제점을 노출하고 있다.

이러한 두 가지 방향성의 다른 한편으로, 이 두 가지 인물 유형에 대한 분류 방식을 접합하거나 보완하기 위한 시도들 역시 존재한다.

(1) 행동영역(spheres of action)에 따른 인물 유형 : 블라디미르 프롭의 인물 유형 분류

블라디미르 프롭(V. Propp)은 러시아 민담에 대한 광범위한 수집을 통해 유형화된 스토리 유형에 대한 분류를 제시하고 있다. 그의 민담에 대한 형태론적 분류의 핵심은 스토리의 각 부분들을 내용적으로 유형화하고 분류하여 계량하려는 데 있었다. 프롭은 이러한 스토리 분류의 연장선에서 스토리에 등장하는 인물 유형에 대한 분류를 제시하고 있는데, 이러한 분류 유형은 인물의 ‘행동 영역(sphere of action)’에 의거하고 있다. 이에 의한 분류는 주인공 또는 영웅(hero), 악한(villain), g후원자(doner), 조력자(helper), 공주나 찾아내어야 할 것, 그리고 그녀의 아버지(princess or prize, and her father)와 파견자(dispatcher), 가짜 주인공 또는 영웅(false hero)이라는 7가지 인물 유형이다[8].

이러한 프롭의 분류는 얼핏 보기에는 서사 내에서의 인물들의 역할에 의한 분류와 그리 큰 차이가 없는 것처럼 보인다. 그레마스가 프롭의 분류를 원용하여 서사 속의 언어 구조를 분석한 것 역시 프롭의 분류가 형식적인 것에 치우쳐 있다는 근거로 제시될 수 있다[9]. 하지만 이 프롭의 분류가 아리스토텔레스의 그것과 다른 점은 그가 제시한 인물 유형이 실제 민담에 대한 광범위한 연구를 통해 도달한 귀납적인 것일 뿐만 아니라 그 인물 유형이 순수 기능적인 것이 아니라 그 속에 내적 자질의 반영이 존재한다는 사실이다.

(2) 에이론과 알라존 : 프라이의 희극인물 유형 분류

비평가인 노스롭 프라이(Northrup Frye)는 『비평의 해부 Anatomy of Criticism』(1957)에서의 주로 그리스의 희극에서 시작되어 현대의 소설에까지 이어져온 캐릭터적 전형으로 알라존(Alazon), 에이론(Eiron)과 보몰로코스(Bomolochos), 아그로이코스(Agroikos)를 정리하여 제시하고 있다[9]. 이 노스롭 프라이의 인물 유형은 아리스토텔레스가 『니코마코스 윤리학』에서 언급했던 ‘에이론’과 ‘아그로이코스’라는 인물 유형에다, 그리스의 희극론을 정리한 문서인 “코이슬리니아누스 논고”(Tractatus Coislinianus)에 등장하는 알라존과 에이론, 보몰로코스라는 유형을 추가하여 4개의 주요 캐

릭터적인 전형으로 완성하였던 것이다.

이 에이론과 알라존은 각각 ‘자기를 비하하는 인간’와 ‘기만적인 인간’으로, 쌍을 이루어 주인공과 그에 대립하는 반대자를 가리키는 대립쌍으로 마치 아리스토텔레스가 『시학』에서 제시했던 프로타고니스트와 안타고니스트의 대립항을 상기하도록 하나 희극의 등장인물 유형은 비극의 등장인물들처럼 명확히 대립적인 성격을 갖는 것은 아니다. 보몰로코스와 아그로이코스는 각각 어릿광대와 촌뜨기로 다른 서사적 기능을 통해 희극적 분위기를 살리는 인물 유형을 가리킨다.

프라이가 제시했던 희극의 등장인물 유형과 세부 인물 유형 예시를 표로 정리해본다면 다음과 같다.

표 3. 노스롭 프라이가 정리한 희극의 등장인물 유형

인물유형	의미	세부인물유형
알라존 (alazon)	기만적인 인간	허풍선이 병사 / 재주 있는 척하는 여성 / 괴짜 현학자(편집증세에 빠져 있는 철학자) / 잔소리 심한 아버지
에이론 (eiron)	자기를 비하하는 자	주인공(아직 미숙한 성격을 가진), 여주인공(말 없는 역으로서) / 피바른 노예(주인공이 성공을 거두게 계락을 꾸미는) / 여성 공피당트(confidante) / 교훈극의 악덕(vice)에서 발전된 사기꾼 / 나이 많은 사람(극이 시작될 때 사라졌다가 끝 무렵에 나타나는)
보몰로코스 (bomolochos)	어릿광대	직업적인 광대 / 익살꾼 / 시동(侍童) / 가수 / 식객 / 요리사 (요리의 요령에 대해 장광설을 늘어 놓는)
아그로이코스 (agroikos)	촌뜨기	무위한 / 촌뜨기 /

프라이가 제시한 등장인물유형의 특징은 단지 극 내에서 등장인물이 맡는 역할에 대한 형식적 특징에 국한되지 않고 ‘허풍선이 병사’나 ‘피바른 노예’와 같이 구체적인 인물 내용에 대해 지시되고 있다는 사실일 것이다. 그는 희극 혹은 비극 같은 극이 갖는 범주가 구조를 좌우하고 이 구조가 극중의 인물의 역할과 나아가 성격까지도 규정한다고 말한다[9]. 즉 사실상 프라이가 정리한 등장인물 유형은 극내에서의 역할에 대한 형식적인 규정을 넘어서 그들이 갖고 이는 내용적 자질에 대한 분류가 동시에 이루어져 있는 것이라고 판단할 수 있다.

(3) 프로타고니스트의 귀환

: Dramatica의 인물 유형 분류

따라서 이후 기존 형식적인 인물 유형 구분에 내용적 분류를 포함시키려고 하는 보완적인 작업이 이뤄졌는데, 특히 프로타고니스트와 안타고니스트, 그리고 평면적 인물과 입체적 인물을 중심으로 한 인물 유형 분류에 대한 내용적인 보완이 이루어졌다. 그 대표적인 사례로 시나리오 창작물 드라마티카(Dramatica)의 제작자인 멜라니 앤 필립스(Melanie Anne Phillips)와 크리스 헌틀리(Chris Huntley)의 캐릭터 유형을 들 수 있다. 그들은 대립적 캐릭터 유형인 프로타고니스트와 안타고니스트 외에 보조적인 인물 유형으로 각각의 조력자인 가디언(Guardian)과 콘타고니스트(Contagonist)라는 형식적 인물 유형을 추가하였다. 또한 내용적인 인물 유형의 보완을 위해 이성(Reason)과 감정(Emotion), 사이드킥(Sidekick)과 스킵틱(Skeptic)이라는 보조 인물 유형을 추가하였다[10].

표 4. Dramatica의 캐릭터 유형 구분

캐릭터 유형			
프로타고니스트 (protagonist)	안타고니스트 (antagonist)	이성 (reason)	감정 (emotion)
가디언 (guardian)	콘타고니스트 (contagonist)	사이드킥 (sidekick)	스킵틱 (skeptic)
원형적 캐릭터(Archetypal Characters) / 복합적 캐릭터(Complex Charaters)			

또한 ‘원형적 캐릭터(Archetypal Characters)’와 ‘복합적 캐릭터(Complex Charaters)’를 구분하여 인물 규정의 단순성에서 벗어나고자 하였는데, 이 원형적 캐릭터와 복합적 캐릭터는 포스터의 ‘평면적 인물’과 ‘입체적 인물’이라는 시간 지향적 인물 구분이 아니라 단일 성격과 복합성격 혹은 스테레오타입화된 인물과 유니크한 인물이라는 두 가지 관점을 포함하는 모호한 구분이다.

이 외에, 현대 서사학에서는 닫힌 인물과 열린 인물이라는 분류 유형을 사용하기도 한다. ‘열린 인물’이란 작가 중심이 아니라 독자 중심의 소설 미학이 확립된 이후, 전형성을 담보하거나 스테레오타입화된 인물이

아니라 특이성을 담보하는 개성적 인물의 창작 가능성을 담보하는 것으로, 현대 서사의 발전에 중요한 의미를 가지지만 유형성에 기반한 캐릭터 분석 방법론의 대상이 되기는 어렵다.

4. 기존 캐릭터의 분류 유형에 대한 간략한 정리

지금까지 서사학 내에서 이론화된 등장인물 유형의 양상에 대해 살펴보았거니와 인물 유형에 기반한 캐릭터 분석론들이 담고 있는 문제점은 다음과 같다.

- ① 서사 내에서의 역할이나 기능(주동/반동, 고정/변화, 단일/복합 등)에 의거한 인물 유형 구분은 분류 기준에 있어서 명료성을 가지나 내용적 구체성이 떨어지기 때문에 유용한 방법론이 되기 어렵다.
- ② 인간의 행동이나 성격, 심리 등의 내적 자질을 중심으로 한 유형화된 구분과 서사 내에서의 인물의 역할/기능이 연동되는 방법론이 수립될 필요가 있다.
- ③ 인물의 내적 자질을 중심으로 한 유형화된 구분의 경우, 심리학 등 인간학적 관점에서 명확한 이론적 토대가 전제될 필요가 있다.

이에, 본 논문에서는 이상 기존의 캐릭터 분류 유형이 갖고 있는 문제점들을 보완하여, 인간의 행동이나 성격, 심리 등 내적 자질과 서사 내 인물의 역할/기능이 연동되는 방법론의 가능성을 보여주는 사례로, 샬롬 슈워츠의 인간 가치 유형에 입각한 분석 방법론의 가능성을 제안해보고자 한다.

III. 샬롬 슈워츠(Shalom Schwartz)의 인간 가치 유형에 입각한 캐릭터 분석방법론의 이론적 배경

아직 국내에 충분히 소개되지 않았지만, 샬롬 슈워츠(Shalom H. Schwartz)는 간문화주의에 입각한 사회심리학자로, 주로 인간의 행위에 내재된 기본적인 가치 지향이 주로 그 행위의 동기(motivation)를 제공한다는 이론에 입각하여, 주로 이러한 가치들을 정리하고 이처럼 정리된 가치 지향들의 인접성과 상충성을 밝히는 데

주력했던 학자이다.

그가 이처럼 인간이 지향하는 가치 유형을 밝혀내고자 시도했던 최초는 1987년 울프강 빌스키(Wolfgang Bilsky)와 함께 쓴 “Toward A Universal Psychological Structure of Human Values”라는 논문에서였다. 이 두 연구자는 서구의 고전을 비롯한 수많은 문학 작품 속에서 다종다양한 인간의 가치들을 뽑아내어 유형화하는 작업을 시도하였다. 이 가치란 말하자면 인물로 하여금 어떤 행위를 선택하도록 하는 동기(motivation)에 해당하는 것으로[11], 여기에는 생물학적인 요구와 인간관계에서의 상호작용, 집단의 번영과 생존을 위한 사회적 요구 등이 포함된다. 그들은 문학에서 뽑아낸 가치 항목들에 대한 인터뷰를 실시하고 최소 공간 분석(Smallest Space Analysis)을 통해 공간화하고 유형화하였다.

즉 샬롬 슈워츠는 인간에 내재된 주된 가치 지향이 그들의 행위를 통해 드러난다는 사실에 주목하고 이처럼 개인이 가지고 있는 가치 지향들이 어떤 식으로 유형화될 수 있는가 하는 문제를 통해 일종의 가치 지도를 구성하여 매핑하여 가치들 사이의 대립과 공존을 해명하고자 했던 것이다. 이 가치지도도를 통해 인간과 인간 사이의 가치 상충과 갈등의 국면이 어떻게 발생하는가 하는 문제가 시각적으로 해명될 수 있는 것이다.

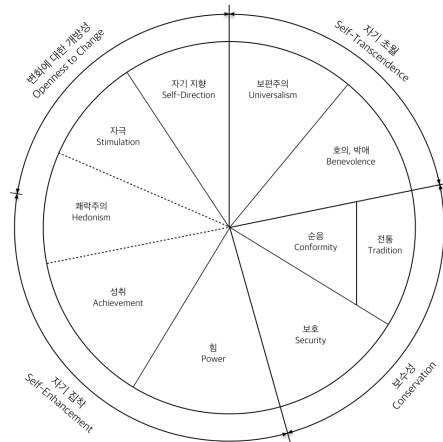


그림 1. 샬롬 슈워츠의 가치 상관도 (Shalom Schwartz(1994)에서 재구성함)

이후 여러 가지 작업을 거쳐 슈워츠는 인간에 내재된 가치 유형을 대략 10가지 대분류를 통해 규정한다. 이는 1992년의 논문을 통해서 확정되었는데, 이들은 자기 지향(Self-direction), 보편주의(Universalism), 박애(Benevolence), 순응(Conformity), 전통(Tradition), 보호(Security), 힘(Power), 성취(Achievement), 쾌락주의(Hedonism), 자극(Stimulation) 등이 그것이다[12]. 이후 몇 차례의 논의를 통해 이 가치 지도는 보완되어 인간의 선택 행위를 이해할 만한 일반 이론으로 발전되어 나갔다[13].

살롬 슈워츠가 제시하고 있는 이 인간의 가치유형이 갖고 있는 장점은 여러 가치를 들 수 있다. 우선 첫 번째로, 인간의 행위의 원천으로서의 동기를 그가 지향하고 있는 가치, 그리고 이러한 가치를 표현하는 인간의 선택이라는 행위를 통해 탁월하게 제시하고 있다는 점이다. 인간이 매순간 선택하는 행위가 인간에 내재되어 있는 가치를 드러낸다는 당연한 전제로부터 출발된 이 이론은 인간의 판단을 예단하는 연역적 접근과 달리, 주로 문학 작품들 속에 표현된 인간의 가치 지향으로부터 선택된 귀납적 연구 방법에 해당하는 것이다. 무엇보다도 대개의 서사가 행동하는 인간의 자신이 갖고 있는 가치에 따른 선택과 행위가 다른 인간들의 그것과 부딪히면서 발생하는 갈등의 구조와 양상이 펼쳐져 있는 것임을 감안할 때, 슈워츠의 가치 유형에 기반한 도식이 서사 내 인물의 유형에 대한 구분의 기준으로 활용될 수 있는 여지는 적지 않다.

슈워츠의 가치 유형이 갖고 있는 두 번째 장점은 이 유형이 이루고 있는 도식이 단지 인물의 가치를 나열한 것에 지나지 않고 가치들 사이의 상호 관계라든가 정도를 표현하고 있기 때문에, 가치들 간의 상호적인 관계가 어떻게 되는가 하는 사실에 대한 충분한 정보를 얻을 수 있다는 것이다. 예를 들어 슈워츠가 1992년이나 1994년 이후 지속적으로 제시하고 있는 도표를 확인하면 ‘자기 지향(Self-Direction)’이라는 대분류 아래 모여 있는 ‘자기 존중(self respect)’이나 ‘호기심 있는(curious)’와 같은 가치들은 ‘보호(Security)’나 ‘힘(Power)’ 같은 대분류 아래 모여 있는 ‘주도권(authority)’라든가 ‘사회 질서(social order)’ 같은 가치

들과 정면으로 상충된다는 사실을 확인할 수 있다. 이는 말하자면 아리스토텔레스의 인물 분류상의 프로타고니스트가 지향하는 가치-지향과 안타고니스트가 지향하는 가치-지향 사이의 대립을 통해 서사 내의 인물들 사이의 갈등과 대립 구도가 입체적으로 드러날 수 있는 새로운 캐릭터 유형 분석 방법론의 가능성을 암시한다.

특히 슈워츠가 표방하는 가치 유형론의 핵심은 한 인물이 지향하는 가치를 한, 두 가지에 배타적으로 유형화하기 보다는 공간-지도 형식으로 표현된 가치 유형의 지도 내에서 한 인물이 다양한 가치를 포괄할 수 있는 범위나 영역적 표현이 가능하다는 사실이다. 이 문제는 앞서 포스터의 인물 유형에서 노출된 문제들, 즉 캐릭터 성격의 단순성/복합성이라는 국면을 추가하여, 인물 역할을 중심으로 한 축(x축)과 인물의 내적 자질(인간의 가치-지향)을 중심으로 한 축(y축) 내에서 그들 사이의 연동과 더불어 인물들 사이의 상호 관계성을 감안한 보다 복합적인 캐릭터 유형 분석 가능성이 열리게 되는 것이다.

다만, 이 슈워츠의 가치 유형은 2가지 정도의 문제를 안고 있는 바, 첫 번째 문제는 이론적 정합성의 문제로, 이 가치 유형이 앞서 밝힌 바와 같이 문학작품, 특히 고전에서 비롯하여 입론되었으며, 임상실험자들의 인터뷰 등을 거쳐 심리학적 이론으로 확립된 것이기 때문에, 아직 세부 유형이나 관계 등이 확립되지 않은 방법론임이 전제될 필요가 있다. 즉 오히려 서사 양식의 캐릭터 분석론으로 수많은 사례가 적용되는 과정을 통해서 얼마든지 세부 유형이나 가치 관계 등은 변경될 여지가 존재하는 것이다.

이 가치 유형이 갖고 있는 두 번째 문제는 보편성의 문제로, 비록 슈워츠 자신은 이 이론을 인간의 보편적인 심리 유형으로 상정하고 있기는 하지만, 인간의 성격은 인종, 국적, 젠더, 계층, 성장 배경 등에 따라 얼마든지 변화가능성이 있다는 사실을 감안한다면, 이를 보편적인 이론으로 받아들이기에는 무리가 뒤따르게 된다.

따라서, 슈워츠의 가치 유형이 갖고 있는 문제점은 캐릭터 유형 분석론으로서의 가능성과 더불어, 서사 양식의 인물 유형에 기반한 새로운 가치 유형이 정립될

필요성을 요청한다. 본 논문은 그 가능성을 확인하기 위한 시험으로 실제 대표적인 영화 1편을 슈워츠의 이론에 따라 분석해보고 향후 발전해나가는 방법론으로 삼고자 한다.

IV. 캐릭터 유형 분석 사례 : 영화 ‘해리포터와 마법사의 돌(Harry Potter and the Sorcerer's Stone, 2001)’의 경우

영화 ‘해리포터와 마법사의 돌’은 조앤 K. 롤링이 1997년에 출판한 동명의 소설을 기반으로 하여 2001년 워너 브라더스에서 영화로 제작한 것이다. 출생의 비밀을 담고 있는 해리가 마법학교에 입학하게 되면서 겪게 되는 모험을 담은 것으로, 전 세계적인 인기를 얻었다. 이 소설의 스토리는 여느 판타지소설이나 학원소설의 구조에 비해 특별하다고 할 수 없으나 마법학교로 설정된 호그와트 속을 구성하는 다양한 인물들의 독특함이 무엇보다 매력적이라고 할 수 있다. 특히 주인공인 해리와 그 친구들과 조력 인물들, 악역으로 등장하는 인물들과 그들의 조력 인물들 등 등장하는 캐릭터 유형들이 독특하면서도 매력적이고, 개성적이면서도 전형적인 구성을 띠고 있어 등장인물의 관점에서 널리 사랑을 받았다.

해리포터의 서사 내에서 해리가 갖고 있는 주요한 행동의 동기는 자신의 출생의 비밀을 찾고자 하는 것이다. 게다가 그는 마법세계 속에서 발생하는 일들에 대해 호기심을 가지고 그 속으로 뛰어 들고 있다. 살롬 슈워츠의 가치 구조상으로 본다면 ‘자기-지향(Self-direction)’이라는 유형에 해당하는 것인데, 1992년 슈워츠가 제시한 지도상의 세부 유형으로는 [자기 목표 설정(choosing own goals)] 혹은 [호기심 있는(curious)], [자유(freedom)] 등의 항목에 속하는 것이다. 사실, 최근 대부분의 성장하는 유형의 프로타гон리스트들은 이처럼 목표를 설정한 뒤, 그 대상에 대한 호기심을 통해서 세상에 뛰어들다는 면에서 이와 비슷한 가치-지향성을 갖게 마련이다.

이러한 해리의 조력인물, 즉 드라마티카의 구분상, 가

디언(Guardian)에 속하는 인물로 일단 친구인 헤르미온느 그레인저와 론 위즐리가 있다. 단 이 둘은 모두 해리의 조력인물이기는 하나, 가치-지향으로만 본다면 서로 꽤 다르다. 일단 헤르미온느가 혼혈이라는 설정상 지적인 부분에서 자신을 어필하고자 하는 성격이 강한 것을 본다면 슈워츠의 가치 유형상 그의 위치는 ‘성취(Achievement)’, 세부적으로는 [지성적인(intelligent)]에 해당한다는 사실을 쉽게 이해할 수 있다. 이에 비해, 론 위즐리는 지적인 부분이 아니라 정서적인 부분에서 해리포터에게 정서적인 안정을 부여한다는 점에서 ‘박애(Benevolence)’, 구체적으로는 [도움이 되는(helpful)]이나 [정직한(honest)] 등의 영역에 속한다. 사실 가치-지향적 관점에서 본다면 헤르미온느와 론은 실제로 어울릴 수 없는 상대적인 인물이다. 이 둘은 해리를 매개로 하여 가치 구도상 양쪽 측면에서 주인공 해리의 성격적 다양성을 담보하면서 조력하는 인물들인 셈이다.

단 흥미롭게도 시리즈의 뒤쪽에 이르면 헤르미온느의 성격은 점차 변화해나가 론의 위치로 옮겨가게 된다. 이는 해리와와의 관계 속에서 지적인 성취의 면모만을 계속해서 보여주기 어렵기 때문이다. 헤르미온느라는 조력인물의 성격이 시리즈의 이후 편에서는 큰 특색을 잃어버리게 되는 배경이다.

해리의 또 다른 조력인물로, 마법학교인 호그와트의 교장인 덤블도어가 있다. ‘덤블도어’는 프로타гон리스트인 해리를 조력하는 인물이면서도 특이하게 해리와는 상반된 가치 영역에 위치하는 인물인데, 그는 ‘전통(Tradition)’, ‘보호(Security)’, ‘순응(Conformity)’의 세 가지 영역에 넓게 걸쳐져 있는 인물로, 학교의 교장으로서 전통을 지켜나갈 뿐만 아니라[전통에 대한 존중(respect for tradition)], [존경 받는 부모(honorable parents)]의 역할로, 가족처럼 학교를 보호하는 역할([가족 보호(family security)])을 담당하고 있다. 그가 초반부 해리와 그다지 친근성을 띠지 않는 관계로 드러나는 것은 그가 담당하고 있는 가치와 해리의 그것이 상충되는 까닭이다. 해리는 시리즈 내에서 한편, 한편 내에서 서사 전개가 이뤄짐에 따라 동료들과 함께 성장하면서 개인의 좁은 목표로부터 벗어나 넓은 관점의 ‘보편주의(Universalism)’ 내부에 존재하는 [넓은 마음

의(broadminded)나 [평등성(equality)] 등의 가치로 옮겨가기를 반복한다. 덤블도어와 해리는 일종의 아버지와 아들의 관계이며, 해리의 성장과 함께 상충되던 가치들은 완화되고 큰 틀에서의 화해가 이루어지게 된다.

트가 된 것이다. 서사에서 해리의 주요한 성장의 계기는 볼드모트의 탄생 배경을 이해하고 지배하는 ‘힘’의 유혹에 빠지지 않음을 깨닫는 것에서 주어지는 본 편의 서사 전체의 주제와 연결된다.

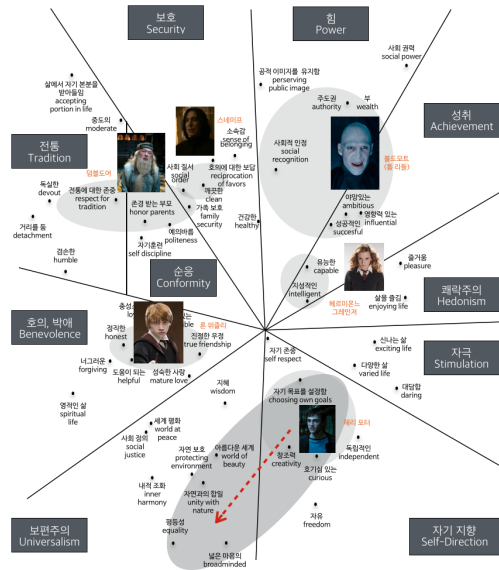


그림 2. ‘해리포터와 마법사의 돌’의 인물 가치 유형 분석도 (Shalom Schwartz(1992)를 활용하여 재구성함)

이는 서사의 초반부에는 부정적인 인물로 등장하던 스테이프 교수의 사례와 유사하다. 그는 덤블도어에 비한다면, 좀 더 ‘보호(Security)’에 치중되어 있다. 그는 강박적으로 보일 만큼 [깨끗한(clean)]이나 [사회 질서(social order)] 같은 가치에 집착한다. 당연히 초반부에 해리 포터와는 대립할 수밖에 없는 것이다.

이 작품에 등장하는 안타고니스트는 볼드모트인데, 그는 ‘힘(Power)’과 ‘성취(Achievement)’를 지향하는 인물이다. 해리 포터의 소설과 영화의 주된 서사는 해리 포터가 톰 마블로 리들이 볼드모트가 되어 해리의 아버지를 죽이게 되기까지의 과정을 파헤치는 과정을 담고 있는데, 이 첫 편 ‘해리포터와 마법사의 돌’ 속에는 톰 리들이 볼드모트가 된 계기가 밝혀진다. 그는 [사회적 인정(social recognition)]이나 [영향력 있는(influential)] 가치에 대한 지향을 매개로 하여 볼드모

IV. 결론

인간은 모두 각각의 개인으로 유형화될 수 없는 개별적인 개성을 갖고 있는 대상임은 부인할 수 없다. 하지만, 스토리 속 일종의 인물의 전형성을 통해서 그 스토리를 소비하는 수용자는 감정이입을 행할 수 있다. 지금까지의 서사이론에 있어서 인물의 유형화와 전형성의 확보가 중요한 과제였던 것은 이러한 문제 인식에서 비롯된 것이다.

본 논문에서는 샬롬 슈워츠가 제안했던 인간의 가치-지향에 대한 유형을 원용하여 새로운 캐릭터 분석 방법론을 제안하기 위한 시론적인 시도로서, 지금까지의 인간 유형에 대한 분석 방법론의 역사와 문제점을 도출하고, 이를 보완하기 위한 방법으로서 인간의 내적 가치와 서사 내에서의 역할을 두 축으로 하는 캐릭터 유형 분류의 가능성을 제시해 보았고, 대표적인 영화 1편을 통해 실제 분석을 행해 보았다.

단, 인물 유형에 대한 사례 분석의 결과를 통하여 본 분석 모델이 갖고 있는 문제점과 시사점을 몇 가지 도출할 수 있었는데, 이는 다음과 같이 정리할 수 있다.

- ① 샬롬 슈워츠의 가치 유형 도식은 인간 이해의 과정에서 대단히 효과적인 방법론이지만, 여전히 가치들 간의 상호 관계에 있어서 보완될 여지가 있다.
- ② 등장인물이 지향하는 가치를 중심으로 한 인물의 내적 가치의 분류는 다소 효과적인 면이 있으나 서사 내에서 인물의 가치가 형성되는 국면을 드러내는 데에는 취약하다. 즉 삶의 조건이나 기억, 외상 등의 기저 원인을 드러낼 수는 없다.
- ③ 본 모델은 서사 내에서의 사건들을 통하여 인물의 가치가 변동되는 이른바 입체적 혹은 동적 구도에 대한 구체화에 취약한 면이 있다. 향후 서사 내에

서 가치-지향이 변화하거나 숨겨진 국면이 드러나는 등의 변동을 파악할 수 있는 동적 구조를 도입할 필요가 있다.

이상이거나, 본 논문에서 제안하는 방법은 아직은 가능성의 영역에 속해 있는 것으로 차후 더 많은 영화를 해당 분석의 대상으로 삼아 결과를 데이터베이스화하는 과정을 통해 완전한 방법론으로 확립될 수 있을 것이다. 특히 많은 결과들이 쌓이게 되면, 주로 프로타고니스트/안타고니스트가 담고 있는 가치 유형들은 어떠한 것이며, 그들이 담고 있는 가치의 관계가 대립적이거나 비대립적일 때 해당 영화의 서사가 어떻게 달라지고 관객들은 그것에 어떻게 반응하는가 하는 문제라든가, 영화 서사 속 부수 인물(가디언/콘타고니스트)이 담고 있는 가치의 다양성이 영화의 스토리에 어떤 영향을 미칠 것인가 하는 문제를 해명하는 단초가 될 것으로 생각된다. 당연히 영화의 목적에 따른 가치 유형의 특정화 같은 문제도 해명의 대상이 될 수 있을 것으로 기대한다.

본 논문은 이러한 서사 양식 내에서 캐릭터 분류 방법론의 역사를 살피고 새로운 캐릭터 분류 방법을 요청하기 위한 가능성의 제안에 불과하며, 향후 구체적인 자료의 보완을 통해 완성된 인간 가치 유형에 기반한 캐릭터 분류 방법론을 확립하는 방향으로 나아가고자 한다.

참 고 문 헌

- [1] Aristotle, *Poetica*, 천병희 역, 수사학/시학, 숲, pp.350-356, 2017.
- [2] 조남현, *小說原論*, 고려원, pp.129-161, 1982.
- [3] S. Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in fiction and Film*, 김경수 역, 영화와 소설의 서사구조, 민음사, pp.130-175, 1990.
- [4] E. M. Forster, *Aspects of the Novel*, 이성호 옮김, 소설의 이해, 6쇄, 문예출판사, pp.55-102, 2000.
- [5] S. Rimmon-Kenan, *Narrative Fiction : Contemporary Poetics*, 최상규 역, 소설의 현대

시학, 2판, 예림기획, pp.57-78, 2003.

- [6] Theophrastus, *The Characters*, 이은중 옮김, 캐릭터, 주영사, 2014.
- [7] Victoria Lynn Schmidt, *45 master characters : mythic models for creating original characters*, 남길영 옮김, 캐릭터의 탄생, 바다출판사, 2011.
- [8] Vladimir Propp, *Morphology of the Folktale*, 안상훈 옮김, 민담의 형태론, 박문사, 2009.
- [9] Northrup Frye, *Anatomy of Criticism*, 임철규 옮김, 비평의 해부, 한길사, pp.59-64, pp.240-247, 1982.
- [10] Melanie Anne Phillips and Chris Huntley, *Dramatica-A New Theory of Story*, 4th edition, Screenplay Systems Inc., pp.28-33, 2001.
- [11] Shalom Schwartz and W. Bilsky, "Toward A Universal Psychological Structure of Human Values," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.53, No.3, pp.550-562, 1987.
- [12] Shalom Schwartz, "Universals in the content and structure of values-theoretical advances and empirical tests in 20countries," *Advances in Experimental Social Psychology*, Vol.25, pp.1-65, 1992.
- [13] Shalom Schwartz, "Are There Universal Aspects in the Structure and Contents of Human Values?," *Journal of Social Issues*, Vol.50, No.4, pp.19-45, 1994.

저 자 소 개

송 민 호(Minho Song)

정회원



- 2012년 8월 : 서울대학교 국어국문학과 박사(문학박사)
- 2013년 3월 ~ 2015년 2월 : 단국대학교 영화콘텐츠학과 연구전담 조교수
- 2015년 3월 ~ 현재 : 홍익대학교 문과대학 국어국문학과 조교수

<관심분야> : 내러티브, 미디어 스토리텔링