

새로운 세대와 콘텐츠

최혜실(경희대 국어국문학과 교수)

I. 가상놀이인간(homo virtuens ludens)의 탄생

1. 가상놀이인간의 기원

2002년 월드컵 때, 축구를 좋아하는 사람들의 인터넷 동호회였던 ‘붉은 악마’가 거리로 뛰어나와 응원을 하였고 그 열풍은 전국을 축제의 장으로 변하게 하였다. 효순이 미선이 사건이 터지자 디시인사이드에 한 누리꾼이 촛불집회를 제안했고 월드컵 응원이 있었던 시청 앞 광장에서 집회가 있었다. 이처럼 온라인의 담론이 오프라인에 변화를 일으키는 소통 방식은 인터넷의 노사모 활동이 대선에 영향을 미치는 것으로 2007년의 말미를 장식했다.¹⁾

가상현실에의 몰입-일명 오타쿠 현상은 이후 현재까지 점점 빈도수를 더하며 다양한 방식으로 현실공간의 담론을 형성해가며 일상화되어 갔다. 장관들 청문회에서 누리꾼들의 언로라든지 하는 정치적인 문제는 물론이다. 아주 저열하고 범죄적인 사건이지만 ‘밀양 성폭행 사건’은 안동에서 시드니 등 세계로, 이어지는 온-오프 연계의 원인과 과정을 여실히 설명해주는 것이었다. 인터넷 음란물에 중독된 청소년들의 현실 공간에서의 성폭행, 다시 자신이 행동을 동영상 찍어 인터넷에 올려 수많은 누리꾼들을 감염시키는 방식은 가히 ‘선진적’인 것이었다. 현실에서 있어도 안되고, 있을 수도 없는, 가상공간의 스토리텔링은 내 머릿속으로 흘러들어가 나를 만들고 이미 내 것이 되어버린 그 스토리텔링은 현실 공간에서 거리낌 없이 재현된다. 그리고 그 스토리텔링은 인류의 집단지성(collective intelligence)으로서의 인터넷상에 저장되어 언제든지 다시 기억 속으로 끄집어내어질 날을 기다린다. 이쯤 되면 가상이 현실을 대체하는 시뮬라크르(simulacre)의 세계가 현실을 지배하는 시대가 도래했다고 말할 수 있을 것이다.

그리고 이런 방식은 ‘왕따 동영상’ 사건 때에도 동일하게 되풀이된다. 학교 친구를 괴롭히면서 그 장면을 찍고 편집하여 인터넷에 올린 것이다.²⁾ 인터넷 강국인 한국의 온-오프 라인 연계의 순환구조는 전세계로 확산된다. 이제 우리는 전세계를 놀라게 했던 버지니아 텍 사건을 떠올릴 차례이다.

부모세대에서 미국으로 이와 건실한 중산층 삶을 이룬 가족, 명문대를 나온 누나, 자신도 버지니아텍에 진학한 조승희는 평소 유난히 내성적이라는 것 빼놓고는 큰 문제가 없는 학생이었다. 혼자서 게임에 골몰해온 그는 <카운터 스트라이크>에 나오는 전투원 복장으로, 어깨에는 탄창을 두르고 손가락이 나오는 반장갑에 양손에

1) 최혜실, 디지털 시대의 영상문화, 소명출판, 2003, pp. 11-18.

2) 오타쿠 현상에 대한 여러 사례들을 분석한 부분은 <주간조선>의 2004-2006년에 이르는 최혜실 연재 컬럼(주간시론)에 나와있다.

는 권총을 한 자루씩 들고 학생들을 향해 총을 난사했다.

1990년대 후반부터 인기를 끌어난 1인칭 슈팅 게임인 <카운터 스트라이크>의 형식은 테러집단과 반테러 집단으로 편을 갈라 기관총, 권총, 라이플, 칼 등을 택해 싸우도록 되어 있다. 그 게임에 있는 권총인 글록으로 조승희는 싸웠다. 그는 이처럼 이미지를 가상현실에서 차용하고 현실에 철저히 적용하였으며 마침내 ‘성공’하였다. 그리고 파생실제의 승리인 대량학살은 미디어를 통해 전세계 누리꾼들의 뇌수속을 흘러들어갔다. 인터넷 게시판의 댓글은 이러했다.

32킬 1데쓰쥬.... 정말 놀라운 실력이군
그게 아니라 32킬 29양념 1데쓰쥬
(그의 실력이) 마냥 부럽다는.....

여기서 ‘킬’은 사망자를, ‘양념’은 부상자를, ‘데쓰’는 본인의 죽음을 뜻하는 컴퓨터 은어로 <서든 어택> 등 인기 일인칭 전투 게임의 사용자들의 대화에 자주 등장한다.³⁾ 온라인을 통해 게이머들의 육체 속에 체화된 이 기억들은 한 누리꾼(조승희)에 의해 현실로 실천되고 다시 UCC로 가상화되어 인터넷에 올려진다. 수용자들은 현실의 사건을 다시 가상현실로 해석하고 그 과정에서 현실과 가상은 모호해진다. 이제 조승희 동영상은 음험한 기억으로 인류의 공동 두뇌의 깊은 곳에 각인되고 시시때때로 회상 속에서 길어 올려져 현실로 나올 것이다. ⁴⁾

2. 가상놀이인간의 아고라

2002년 이후 인터넷의 담론은 끊임없이 현실에 개입하며 변화를 끼쳐왔다. 인사청문회 때 인터넷은 가히 토론의 전쟁터를 방불케 하였다. 장관후보자의 재산과 도덕적 문제를 거론하는 것은 물론이고 성인이 된 자식의 병역 문제, 친인척의 재산문제까지 거론되면서 인터넷에는 그의 사생활에 대한 온갖 기록들이 올라오면서 죄인 문초장으로 변하고 있었다. 마치 커다란 원형 극장 안에 한 명의 후보자를 세워놓고 맨 앞줄에는 국회의원들이, 바로 뒤에는 누리꾼들이 돌과 고함을 날리는 형국이었다. 직접 민주주의의 아고라 광장을 넘어서 학살의 콜로세움이 재현된 것이 아니냐는 우려까지 낳게 되는 상황이었다.

누리꾼들의 역할은 단지 국가 내에서만 나타나는 것이 아니었다. 인터넷은 자주 한국, 중국, 일본 누리꾼들의 전쟁터가 되어오고 있다. 동북공정, 독도 영유권, 야스쿠니 신사 참배, <괴물>의 표절 시비에 대해 서로가 설전을 벌이며 사이버 애국심을 자랑하고 있다. 중국의 일부 누리꾼들이 온라인 축구 게임의 일본 서버에 들어가 채팅창을 욕설로 도배한 적도 있었다.

3) 한겨레, 2007 4.20, 12면

4) 최혜실, “UCC, 원시공동체로의 복귀”, 사회비평 복간호, 2007. 여름.

물론 이런 상황은 그것 자체로는 부정적인 것일 수 있다. 그러나 소통의 범위가 동아시아 삼국으로까지 확산되고 있다는 사시에 우리는 주목해야 한다. 자동번역 프로그램까지 알아놓고 활발하게 토론을 벌이고 있는 모습에서 우리는 진정한 동아시아 교류의 한 가능성을 보게 되는 것이다. 내셔널리즘에서 글로벌리즘으로 가는 하의 징후로서 지역 통합은 나타나고 있으며 EU가 그 대표적인 사례로 꼽히고 있으며 동북아 지역 통합의 전범으로 여겨지고 있다.

그러나 현실은 만만치 않다. 전통적으로 동북아 삼국은 중화주의, 대동아 공영권 등 서로를 종적 관계로 엮어온 역사를 가지고 있으며 반목과 대립의 기억이 지워지지 않고 있다. 공산주의와 민주주의라는 사상적 대립도 존재한다. 여기에 영유권 문제, 해역을 둘러싼 분쟁 등 실질적인 이해관계가 첨예하게 부딪치고 있다. EU는 오랜 세월동안 서로 같은 가치관을 공유하고 있었고 십자군 전쟁 등 국제 관계에서도 공동 규범이 형성되어 왔기에 통합이 그렇게 어렵지 않다. 그러나 동북아 삼국은 훨씬 복잡하고 이율배반적이다. 따라서 국가의 정치적 독립성을 유지하고 사회적 문화적 다양성을 유지하면서도 경제와 군사에 있어 독자성을 유지해야 충돌을 막을 수 있다.

이 때 미디어는 중요한 역할을 한다. 인쇄매체 시대, 국가 단위로 사유하던 국민들은 이제 세계를 바라보게 되었다. 쇼핑할 때 전세계의 인터넷 사이트를 방문하는 일은 예사가 되어버렸다. CNN을 틀어 세계의 날씨를 본다. 미드를 보며 패션의 트렌드를 가늠한다. 이런 상황에서 피부색과 얼굴 모습이 비슷하고 한자 문화를 공유하는 동북아 삼국이 서로에게 친근감을 가지게 되었고 결과적으로 한류 현상에 기폭제 역할을 하게 되었다. 즉 디지털 정보통신의 발달이 서로간의 거리를 높이고 서로의 놀이성을 증대시키게 되었다. 이제 누리꾼들의 놀이성을 십분 활용하여 사이버 공동체로 현실의 거리를 좁히는 시대가 된 것이다.

물론 부정적인 현상도 만만치 않았다. 황우석 교수를 둘러싸고 만들어진, 미디어 스토리텔링의 신화가 그 대표적인 예이다. 언론 매체를 통해 그는 영웅으로 스토리텔링화 되었다. 신문과 TV 등 대중매체는 앞다투어 그의 업적을 소개했고 심지어 고난극복의 영웅서사로 극화되어 방송되기도 했다. 이 신화의 스토리텔링에는 많은 방송을 통해 상영된 이전의 신화들이 차용되면서 그를 모함하는 간신배(동료 과학자들)와 불확실성에 대한 두려움을 극복하고 ‘불멸의 이순신’으로 각인되었다. 오죽하면 광화문 이순신 장군 동상 앞에서 분신자살한 사람이 나왔겠는가?

‘바이러스 마케팅’이란 여론 조작 마케팅도 사실은 부정적인 현상이다. 인터넷 입소문의 위력을 이용하여 입소문의 미끼를 슬쩍 던져놓아 이슈화하는 것이다. ‘떨녀’ 동영상처럼 철저히 기획된 동영상으로 평범한 여대생을 스타로 만들거나 정치에서 슬쩍 담론이 될 만한 것을 던져놓는 일 말이다.

3. 아고라의 선 자리 갈 길

최근 ‘광우병’을 둘러싸고 촛불집회가 엄청난 사회적 반향을 불러 일으키고 있다. 여러 원인이 있겠으나 정부의 초동 대책은 너무나 안이한 것이었다. 2007년 대선 진영의 초미의 관심사는 UCC로 대변되는 인터넷 담론이었다. 그러나 현실 공간의 ‘물길’(대운하)이 인터넷 공간의 말길(言路)을 막았다. 그러나 그렇다고 젊은 세대들의 소통의 방식이 변한 것은 아니었다. 인터넷 담론이 촛불로 나올 때, 그 심각성을 주지했어야 했다.

정보의 생산과 소비, 교환의 방식은 이미 바뀌었다. 처음 문자가 발명되었을 때, 필사본이 너무 적었기 때문에 소수만이 지식을 독점하였다. 인쇄매체가 발명되자 다수가 지식을 공유할 수 있었으나 지식의 생산자는 소수였고 지식인 계층이 탄생하였다. 그러나 디지털 매체의 발명 이후 지식의 생산과 소비가 모두 다수에 의해 이루어지고 있는 것이다. 그리고 이 방식은 위키피디아처럼 집단지성(collective intelligence)의 방식으로 세상의 지식을 주도하고 있다.

II. 이야기와 콘텐츠

1. 새로운 세대의 소통 방식과 이야기

21세기에 있어서 ‘감성’이란 말은 디지털 매체와 밀접한 관계를 지닌다. 인터넷 공동체가 감성 공동체이며 영상매체는 감성적이고 직관적 감각을 요구한다는 점에서 그렇다. 인터넷으로 소통하는데 익숙한 영상세대들이 당연히 현실에서도 감성적 소통방식을 쓰게 된다. 여기에 인터넷 특유의 놀이성은 현실 공간에서의 스토리텔링적 요소를 증대시킨다. 왜냐하면 놀이는 내가 참여하여 만들어어나가는 이야기이기 때문이다.

2. 자기정체성 찾기로서의 이야기

원래 문학 쪽에서 주로 논의되어왔던 이야기는 문학의 매체적 한계(인쇄매체에 국한) 때문에 많은 오해를 낳고 있다. 예를 들어, 초기 디지털 스토리텔링 개념이 도입되었을 때 많은 연구자들은 소설이나 설화의 서사구조를 그대로 차용하여 분석하려 하였다. 그러나 상호작용성과 멀티미디어적 속성이 강한 디지털 스토리텔링에 일방적이고 문자중심적인 서사구조를 도입함으로써 많은 문제를 낳았던 것이다. 이제 이야기는 다양한 장르에서 그 새로운 특성이 연구된 후 다시 통합되어 그 공통점이 추출, ‘이야기’ 영역의 개념이 포괄적으로 다시 잡혀져야 할 시점에 이른 듯싶다.⁵⁾

그러면 사람들은 왜 이야기를 하는 것일까? 그것은 세상의 수많은 사건과 알 수 없는 정보 속에서 개인이 자기 정체성을 찾는 중요한 방식이기 때문이다. 어떤 사

5) 최혜실, “스토리텔링의 이론 정립을 위한 시론”, 국어국문학회 발표논문, 충북대학교, 2008. 5. 24.

건에 대해 자기 나름의 방식으로 이야기하는 과정을 통해 복잡한 현실 상황에서 분열하고 길을 잃은 주체는 하나로 통합되어 중심을 찾게 되는 것이다. 시간적 경과의 의미있는 구조화를 통해 이야기가 이루어지고 이 인과율에 따른 연쇄관계 속에서 인간은 자기 정체성을 찾아간다.

우리는 어린 시절부터 동화책을 읽고 초등학교 때부터 문학수업을 받으며 명작을 읽도록 권장받는다. 그것은 좋은 이야기, 특정 인물이 인생에 부딪치는 여러 난관들을 헤쳐 나가며 세상에 대한 나름의 해석 방식을 획득하는 과정을 대리체험할 수 있기 때문이다. 6) 심리치료, 정신과 진료에도 이야기는 즐겨 활용된다. 의사나 상담사는 환자의 이야기를 통해 그의 의식을 파악하고 그의 분열된 정체성을 회복할 방법을 찾는다.

3. 이야기, 서사(narrative), 스토리텔링, 디지털 스토리텔링

원래 이야기는 예로부터 존재해왔다. 그러나 근대 이후 인쇄매체 시대가 되면서 문학이 대표적인 이야기 장르로 자리잡게 되면서 서사(narrative)가 이야기의 중요한 특성이 되었다. 그러나 디지털 시대가 되면서 많은 정보가 디지털 미디어를 통해 교환되기 시작하면서 새로운 이야기의 특성이 나타나기 시작했다.

스토리텔링(storytelling)은 'story', 'tell', 'ing'의 세요소로 구성된다. 여기서 '이야기'란 이야기되어진 것을 의미한다. 소설처럼 작가가 이미 쓴 것을 독자가 읽는 것이다. 'tell'은 구술적 측면 외에도 멀티미디어적 속성을 담고 있다. 말할 때, 사람은 동작, 표정 등 모든 매체적 요소를 총동원하기 마련이다. 'ing'는 현장성, 상황의 공유, 상호작용성을 의미한다.

그러면 디지털 스토리텔링은 무엇인가? 스토리텔링의 속성을 가장 잘 담고 있는 스토리텔링의 일부이다. 21세기 들어 서사, 이야기란 말 대신 스토리텔링이란 말이 등장하게 된 것은 바로 디지털 매체 때문이다. 멀티미디어적 속성과 양방향성 때문에 디지털 매체에서의 이야기는 종래의 아날로그 이야기와는 매우 다른 의미를 띠게 되었는데, 21세기 들어 디지털 매체 환경에 익숙해진 사람들이 이야기 중 특히 스토리텔링적인 요소에 흥미를 드러내게 된 것이다.7) 이로서 이야기는 놀이8), 유사 공간 탐색, 문제해결 전략, 경험의 시간적 인식9) 과 결합하면서 그 포괄적 면모를 드러내게 된다.

그런데 이미 앞에서 논한 바 있듯이 디지털 매체에서 모든 소통은 스토리텔링적인 측면을 띠게 된다. 이에 따라 스토리텔링은 콘텐츠의 핵심 요소로 부상하게 된다. 특히 이런 경향은 새롭게 부상한 젊은 세대들인 가상놀이인간들에게는 심화된다.

6) 폴 리콕르(김한식, 이경래 역), 시간과 이야기, 문학과지성사, 2001, pp. 15-17.

7) 최혜실 편저, 문화산업과 스토리텔링, 다올 미디어, 2007, pp. 10-13.

8) 최혜실, 문자문학에서 전자문화로, 한길사, 2007, p. 163.

9) 위의 책, pp. 158-159.

Ⅲ. 방송통신 융합과 이야기로서의 콘텐츠의 중요성

1) 다중플랫폼에서의 콘텐츠와 스토리텔링

원래 방송은 ‘단방향 송신에 의한 불특정 다수에 대한 방송 프로그램의 전달을 의미했으며’ 통신은 ‘양방향 송수신을 통한 서비스 이용자 사이의 커뮤니케이션’을 의미하였다. 그러나 디지털 기술과 전송기술의 발달로 어느덧 방송망과 통신망이 유기적으로 결합하여 서비스의 광대역화 및 양방향화가 가능함에 따라 통신과 방송이 융합된 서비스가 나타나고 있다.

방송과 통신이 융합을 내부적으로 끌어가는 것은 디지털 매체의 융합적 속성이다. 미디어의 다원화, 광대역 네트워크의 출현, 멀티미디어 텍스트의 보편화의 경향은 방송 통신의 융합을 급격히 촉진시킨다. 특히 다중 플랫폼의 등장은 동일하거나 변형된 서비스가 다양한 플랫폼에 전달되는 것을 가능하게 하였다.

그러면서 콘텐츠의 개념에 전달체와 내용물을 구분해서 보자는 의도가 반영되기 시작한다. 즉 디지털 융합 환경이 가속화되면서 과거의 콘텐츠-플랫폼 통합 모델이 분리되면서 다중 콘텐츠, 다중 플랫폼의 형태로 발전되게 된 것이다. 동일한 내용의 콘텐츠가 매체를 바뀌가면서 전달되는 상황에서는 당연히 처음 원 소스로의 콘텐츠의 역할이 매우 중요해지게 된다.

그런데 디지털 시대, 엔터테인먼트 콘텐츠의 핵심은 스토리텔링이다. 감성적이며 놀이성을 띤 콘텐츠는 당연히 스토리텔링의 속성을 떨 수밖에 없으며 매체가 변할 때마다 동일 콘텐츠의 이야기 전달 방식을 어떻게 변모시켜야 할 것인가가 파생 상품의 성공의 관건이 된다. 쉽게 말해서 시나리오 각색은 콘텐츠의 성공에 막대한 영향을 미치게 되는 것이다.

2) 가치사슬의 변화와 21세기형 문화예술의 등장

문화콘텐츠 산업의 전통적인 가치사슬은 제작, 1차 유통, 2차 유통의 방향으로 구성되어 왔다. 그러나 최근 제작과 유통이 모두 복잡한 구조로 변하면서 유통창구가 증가, 유통회사와의 경쟁은 치열해지고 제작부분의 가치가 더욱 높아지고 있다. 가치사슬상의 유통이 다양화되면서 소비자는 선택의 폭이 넓어졌으며 시청 시기를 유연하게 조정할 수 있게 되었다. 이에 따라 콘텐츠의 소유자가 수익을 확대하고 소비자를 확보할 수 있는 유통 채널이 늘게 되었다.

이 양상은 19세기 순수예술에 있어서 예술가와 수용자의 소통 구조가 단선화하면서 예술가의 권위와 힘이 커진 것과 비슷한 효과를 얻는다. 이제 수용자는 인터넷 등을 통해서 자신이 원하는 콘텐츠를 직접 만들 수 있게 되었으며 자신 또한 스스로 만든 콘텐츠를 인터넷상에 올릴 수 있게 되었다. 그 과정상에서 유통상의 복

잡한 경로가 단순화한다. 이는 그간 대중문화가 유통 과정에 많은 노이즈(잡음)가 개입하기 때문에 예술가의 순수한 의도가 변질, 왜곡되어 예술의 질이 떨어지게 된다는 종래 문화비평가들의 비판을 불식시키는 계기가 된다.

웹 2.0 시대의 참여 및 개방의 경향 속에서 현장성과 상호작용성은 더욱 증폭한다. 이는 구술문화의 속성과 일견 비슷한 측면이 있다. 구술문화에서 화자와 청자는 같은 컨텍스트에서 서로 상호작용하면서 사건과 이야기를 공유한다. 구술 문화의 연행 방식은 기본적으로 같이 참여하고 있다는, 공유의 의식에 의거하기 때문에 몰입과 공감대 형성이 필수적이다. 때문에 스토리텔링이 논리적이거나 완결적이라기 보다는 장황하거나 다변적이다. 또 글쓰기가 알려지는 대상에서 아는 주체를 분리해내는 객관성을 조건으로 하는데 반해 구술문화에서는 양자의 경계가 모호해지면서 집합적이며 감정이입적이다.¹⁰⁾

그런데 이런 양상은 예술의 발달 단계로 볼 때 상당히 재미있는 양상을 띠게 된다. 20세기 전반의 순수예술은 예술가와 수용자가 직접 접촉하지 않는다는 점에서 비현장성을 띠지만 예술작품의 소통 과정이 직접적이라는 점에서 예술가의 권위와 순수성이 강조되는 시대였다. 반면 20세기 후반 문화산업의 시대에 작품은 비현장성을 띠면서 동시에 제작, 1차유통, 2차유통의 복잡한 가치사슬을 통해 유통되면서 작품외적인 부분이 소통의 중요한 요인이 된다. ¹¹⁾

그런데 최근 방송통신 융합 시대의 영상물들은 현장성으로 복귀함으로써 예술가와 수용자 사이의 상호작용에서 작품 감상이 이루어지면서 작품의 의미가 나타기는 하지만 복잡한 가치사슬을 거치지 않고 감상자에게 직접 전달됨으로써 근대 이전의 작품 소통의 과정과 비슷한 양상을 띠게 된다.¹²⁾

시대구분 내용	근대 이전	20세기 전반 (순수 예술의 부각)	20세기 후반 (문화산업의 부각)	21세기
현장성 여부	현장성 (생산자와 향유자가 동일 context에 존재)	비현장성 (예:라디오에서 듣는 베토벤 교향곡)	비현장성	현장성 (정보통신의 발달로 현장성의 복귀)
생산자의 성격	아마추어 예술가 (예:노동요 창자)	전문 예술가	기업가 지배 하의 문화산업 종사자	프로듀어 예술가
생산자와 향유자의 관계	상호작용성	일방향성	일방향성(방송과 같은 매스미디어)	상호작용성

10) Walter J. Ong, 『구술문화와 문자문화』, 이기우·임명진, 문예출판사, 2000, pp. 60-92.

11) 최혜실, “방송통신 융합 시대의 문화콘텐츠”, 인문콘텐츠 11, 2008. 3. 30, pp. 115-116.

12) 최혜실, 방송통신 융합 시대의 문화콘텐츠, 나남, 2008, pp. 126.

			의 특성상)	
예술과 상품의 구분	예술과 상품의 구분 모호	예술과 상품의 분리	예술의 상품화	상품의 예술화

<표 5-2> 생산자와 향유자의 관계로 살펴 본 예술의 진화

IV. OSMU의 보편화와 콘텐츠의 핵심으로서의 스토리텔링

디지털 매체의 융합적 속성에 의해 다중의 플랫폼상에서 동일한 내용의 콘텐츠가 매체를 바뀌가며 손쉽게 전달되는 융합 환경이 도래하였다. 이에 따라 처음 단계에서의 원 소스의 개발이 문화콘텐츠의 가장 중요한 관건이 되고 있고 매체에 따라 변모하는 콘텐츠의 각색 방식에도 무게중심이 주어지게 되었다. 특히 감성, 놀이성이 중시되면서 콘텐츠의 스토리텔링은 문화콘텐츠 성공의 가장 중요한 관건이 되고 있다. 이제 하나의 이야기는 여러 장르와 영역에서 사용되며 서로의 형식에 변화를 미치며 변화무쌍한 디지털 시대처럼 몸바꾸기를 하고 있는 것이다.

스토리텔링은 단순 융합이 아니라 통섭적 면모를 지니고 있다. 통섭은 이질적인 것에 초점을 맞추는 단순 융합이나 컨버전스가 아니라 여러 학문들을 두루 설명할 수 있는 근본 원리가 존재하는 융합을 말한다. 이제 스토리텔링은 콘텐츠를 비롯한 많은 영역에 작용하여 그 향유 가치, 혹은 상품가치를 높이는, 현대 산업의 핵심동력이 되고 있다.

— 통섭

A New Generation and the Contents

Hye-sil Choi

This thesis deals with the relationship between the contents and the new generation who has been transfigured from Homo sapiens to Homo virtuosus ludens by the development of digital information and communication in 21st century.

Internet community is an emotional one and as the speed of technological development goes high the new generation tends to understand their uncertain future as sensuous dream. While text is rational, image requires emotional, intuitional sense. Therefore sensibility and the tendency of play and image become more important. Increase of the tendency of image encourages the application of sensuous and play characteristics to space. This is why the elements of game increase in modern industry.

'Play' , on the other hand, is the story that we make by participation. Now the story spreads all over the cultural space we live in. The ways of producing signs became more numerous than those of producing materials and aesthetic value of products increased. 'Story telling' exists as the core of that aesthetic value.

The fusion environment in which the identical contents are delivered through various media on the multi-platform by attribute of fusion in digital media has arrived. According to this, development of primary source in the first step is becoming the most important in cultural contents. Also, the way of arranging contents which are varied by media has its authority. Story-telling has been the most crucial element of the success in cultural contents as the importance of sensibility and play increased. Now one story is used in various genre and areas. It is being transfigured affecting mutual change in form as daedal digital generation.

Story-telling is not a mere fusion or union. It has aspects of consilience. Consilience is not like simple union or conversion which focuses on different elements but it means the union which includes the fundamental principals that can explain many studies. Now, story-telling is becoming the central power of modern industry which increases the value of enjoyment or products by affecting various fields as well as contents.

