

일반논문 (Regular Paper)

방송공학회논문지 제24권 제5호, 2019년 9월 (JBE Vol. 24, No. 5, September 2019)

<https://doi.org/10.5909/JBE.2019.24.5.859>

ISSN 2287-9137 (Online) ISSN 1226-7953 (Print)

## 초고령화 시대를 대비한 영상 스토리텔링 연구

### - 영상자서전 교육 프로그램 모델과 미디어 라이프 서비스를 중심으로 -

조 병 철<sup>a)</sup>, 최 승 호<sup>b)†</sup>

## A Study on the Visual Storytelling for Super-aged Society

### - Focusing on Visual Autobiography Education Program Model and Media Life Service -

Byung Chul Cho<sup>a)</sup> and Sung Ho Choi<sup>b)†</sup>

#### 요 약

우리는 한편에서는 초고령화 시대를, 다른 편에서는 인공지능 초기단계의 자동화 시대를 동시에 마주하고 있다. 본 논문에서는 새로운 미디어 기술의 적용을 통해 초고령화의 문제를 해결하려는 목적으로 세대 통합형 영상 스토리텔링과 연계한 영상자서전 제작을 수행하였다. 영상자서전 제작 프로그램은 조부모와 손자, 손녀가 함께 영상 속 주인공이 되어 지나간 기억과 삶을 되돌아보고 그들의 삶의 의미를 인식하는 소중한 기회가 되었으며, 이는 다양한 미디어로 확장될 수 있는 잠재적 가능성을 가졌다고 고찰하였다. 본 논문에서 제시한 스토리텔링 교육 프로그램 모델과 미디어 라이프 서비스는 청년세대와 노인세대가 함께 공유하며 사회 통합 프로그램으로서의 '공감문화'에 기여할 것이다.

#### Abstract

We are facing an era of automation where artificial intelligence works and an era of super-aging, where birth is rapidly declining. In this paper, we intend to perform the creation of an autobiography in conjunction with the generation integrated narrative storytelling, thereby exploring the potential for visual storytelling that can be extended to a variety of media format. The visual autobiography production program confirmed through an interview with the production participants that grandparents, grandchildren and granddaughter together became the main characters in the documentary, a valuable opportunity to reflect on their past memories and lives and recognize their meaning of life. The visual storytelling education program model and media life service presented in this paper will be shared by the youth and the elderly generation together and contribute to the 'sympathetic culture' as a social integration program.

Keyword : artificial intelligence, memory, storytelling, autobiography, media life

## I. 서 론

### 1. 연구 배경과 필요성

인류는 편리한 삶을 추구하기 위한 인공지능(*artificial intelligence*)의 초기 단계인 자동화 시대에 들어서게 되었고, 무한하게 확장되는 수많은 콘텐츠의 공급을 경험하고 있다. 한편, 한국인은 출생이 급격하게 줄어들고 있는 초 고령화 시대를 마주하고 있다. 이러한 문명이 변동하고 있는 상황에서 과연 우리의 역할은 무엇인가? 급격한 환경변화에 적응하기가 어려운 한계층은 두려움, 불안, 초조, 무기력증, 피해의식, 부정적 자아상 등 병리 현상이 점점 심해질 것이다. 선진국을 중심으로 이미 노인과 소외계층을 위한 미술치료, 영화치료, 심리 상담치료, 예술 치료에 대한 논의와 연구가 활발히 진행되고 있다.<sup>1)</sup> 방송사에서도 IPTV와 모바일 미디어(*mobile media*)를 중심으로 헬링 프로그램이 방영되기 시작하였다. 그러나 노인을 포함한 전 세대가 함께 공감하는 스토리텔링에 대한 연구는 아직 전무한 실정이다.

노인들은 오래된 뒷골목을 걸으며 눈에 보이는 아기자기한 상점, 오래된 서점, 소박한 동네 다방에서 과거의 향수와 추억에 빠져든다. 추억의 장소는 많은 산책자(*Flâneur*)를 불러 모으고 인간과 인간 소통의 장소가 되기도 한다.<sup>2)</sup> ‘소통의 장소’는 삶의 흔적과 스토리가 있으며 산책자들에게 매혹적인 ‘기억의 장소’이기 때문이다. 이처럼 ‘전통적인

장소’는 기억과 시간을 내재하는 역사적인 장소이자 지역의 고유성과 정체성을 담아낸다. 이와 대비되는 장소성을 특징짓기 위해 고안한 개념이 ‘비 장소(*Non-places*)’이다. 프랑스의 인류학자 마크 오제(*Marc Augé*)는 도시집중으로 생겨나는 새로운 장소를 ‘비 장소’라고 지칭하며 다음과 같이 설명한다. ‘비 장소’는 ‘교통의 공간(고속도로, 항공로, 공항), ‘소비의 공간(거대한 쇼핑몰, 백화점)’을 말한다.<sup>3)</sup> 마크 오제는 새로운 공간의 등장으로 ‘인류학적 장소’, ‘전통적 장소’와 단절되는 사회적 현실을 지적하였다. 스마트 공간의 지속적인 등장으로 사람이 사라져 가는 자동화 장소, 무인화 장소가 점점 늘어나는 추세이다. 이러한 스마트 기술에 의한 ‘장소성 소멸’로 인하여 노인세대들은 스마트 기술의 발전 속도를 따라가지 못하고 점점 고립된 삶인 ‘디지털 소외’를 느낄 수밖에 없을 것이다. 이것은 결국 점점 혼자 사는 것에 익숙해지며 스마트 미디어와 자동화기기에 의존할 수밖에 없는 의미 없는 삶을 살수밖에 없음을 의미한다. 이것이 과연 인간다운 삶인가? 모든 세대들은 일상의 모든 시간을 카카오톡(*Kakao talk*), 페이스 북(*Facebook*), 트위터(*Twitter*), 유튜브(*Youtube*)를 통한 모바일 미디어에 의해 소통을 하며 가족보다 더 가까운 새로운 소통 관계를 형성한다. 이러한 스마트 미디어는 언제, 어디서든지, 손쉽게 정보를 찾을 수 있으며 목적지를 쉽게 찾아가고 심지어는 우리의 기억을 대신해 주기도 한다.

특히 노인세대들은 이러한 현대문명 사회에서 소외되는 ‘디지털 소외’ 현상이 늘어나면서 혼자 고립되어 자존감을 상실하는 일들이 빈번해지고 있다. 또한, 현대 문명사회에서 세대 간 서로 소통하면서 감정을 전달하는 기회가 늘어나야 하는데 이러한 ‘비 장소’로 감정을 소통 할 수 있는 기회가 점점 줄어들고 있다. 즉, 세대 간 갈등과 단절 현상이 심화 되고 있는 것이다. 이러한 문제는 노인들만이 겪고 있는 현실적인 사회적 문제만이 아니라 현 젊은 청년들이 겪어야 하는 과업이기도 하다. 따라서, 그 세대가 겪고 있는 상황과 처해진 삶의 환경에 맞는 세대통합형

a) 동아방송예술대학교(Dong-Ah Institute of Media and Arts)

a) 충북연구원(Chungbuk Research Institute)

\* Corresponding Author : 최승호(*Choi Sung Ho*)

E-mail: csh8604@hanmail.net

Tel: +82-43-220-1139

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9772-4360>

※ 이 논문은 2016년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2016S1A6A7936467).

※ This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea(NRF-2016S1A6A7936467).

· Manuscript received July 22, 2019; Revised September 4, 2019; Accepted September 4, 2019.

1) Renée L. Beard, *Art therapies and dementia care: A systematic review*, *dementia*, Vol.11, No.5, 2011, p. 637.

2) Howard Eiland, Gary Smith, *Walter Benjamin Series* edited by Michael W. Jennings, *Walter Benjamin: Selected Writings*, Vol.2: Part 1, 1927-1930, Harvard University Press, 2005. p. 262.

3) Marc Augé, translated by John Howe, *Introduction to an anthropology of supermodernity*, Verso, 1995, p. 59.

영상 스토리텔링은 이러한 현 시대의 노인 세대와 젊은 세대를 매개하며 점차 커져가는 사회적 문제를 완화할 수 있는 잠재력을 가지고 있다.

본 논문에서는 세대 통합형 영상 스토리텔링 연구를 수행하고자 하며 이를 통해 다양한 미디어로 확장될 수 있는 잠재적 가능성에 대해 고찰하고자 한다. 이러한 영상 스토리텔링 교육 프로그램은 청년세대와 노인세대가 함께 공유하며 사회 통합 프로그램으로서의 '공감 문화'에 기여할 것이다.

## 2. 연구 방법과 내용

본 논문에서는 초고령화 시대를 대비하여 인류의 삶 속에서 스토리텔링의 개념과 의미를 탐색하고자 한다. 이러한 이론적 연구에 기초하여 첫 번째 연구방법으로는 가족의 기억과 관련 영화의 스토리텔링의 유형을 분석하고 이를 영상자서전에 적용한다. 영상자서전 제작 방법에서 학생, 부모와 조부모는 공감의 의미를 담아내는 영상자서전을 전 세대가 함께 소통하면서 제작하였다. 둘째, 영상자서전 제작에 참여한 손자, 손녀, 조부모는 제작 후기로서의 인터뷰를 참여한다. 인터뷰 조사방법은 영상자서전을 함께 제작한 손자, 손녀, 조부모님 대상으로 면대면 방식으로 진행되었다. 신상정보는 참여한 분들의 개인정보 등을 고려하여 익명처리 하였다. 셋째, 영상자서전과 연계한 영상 스토리텔링 교육 프로그램을 제시한다. 마지막으로 본 논문에서는 학생과 조부모님의 인터뷰와 스토리텔링을 적용한 영상자서전의 효과 분석을 통해 향후 영상교육 프로그램과 미디어 라이프 서비스의 활용방안을 제시하고자 한다.

## II. 세대 통합을 위한 영상 스토리텔링 연구

### 1. 스토리텔링의 개념

스토리텔링(storytelling)<sup>4)</sup>이란 기억임과 동시에 역사의 흔적이다. 스토리텔링은 세상의 영상을 포함한 모든 미디어(media)에 적용된다고 해도 과언이 아닐 것이다.<sup>5)</sup> 스토리텔링은 특정 문화, 공동체의 상징과 신화를 공유하는 것을 의미하기도 한다. 특히 스토리텔링은 인류의 사냥과 전쟁에서부터 신앙 숭배, 조상에 대한 제사, 미술 의식 그리고 사회적 상호 작용으로 수천 년 동안 실천되어왔다.<sup>6)</sup> 인류가 등장한 이래 스토리텔링은 인간 상호 간의 의사소통과 교육에 있어 늘 중심적인 역할을 해왔던 것이다. 초 고령화 사회를 직면하고 있는 시점에서 스토리텔링은 세대를 통합하고 여러 가지로 유익하고 설득력 있는 미디어의 수단으로 활용될 수 있을 것이다.

### 2. 기억과 영상 스토리텔링

영상은 '이미지의 기록(image writing)'이라고도 한다. 우리는 사진, 영화, 텔레비전, 5G 실감 미디어를 통해 일상생활에서 수 없이 많은 이미지, 즉 영상을 접하며 살아간다. 소쉬르(Saussure), 퍼스(Pierce) 그리고 롤랑 바르트(Roland Barthes)를 비롯한 세계적인 기호학자들이 주장하듯 모든 영상은 기호로서 계열체와 통합체의 결합으로 이루어져 있으며, 사회적인 맥락(context)안에서 수용자에 따라 다양하게 해석되고 있다.

롤랑 바르트는 영상을 보더라도 일반적으로 통용되는 의미나 제작자가 의도한 바를 그대로 받아들이는 것이 아니라, 수용자가 개인적인 경험에 비추어 지극히 주관적으로 작품을 느끼는 '푼크툼(punctum)'을 주장한 바 있다.<sup>7)</sup>

4) 스토리텔링은 '이야기하다'라는 의미를 지닌다. 즉, 스토리텔링은 대중들에게 전달하고자 하는 의미 있는 이야기를 설득력 있게 전달하는 행위이다. Kristin M. Langellier, Eric E. Peterson, *Storytelling in Daily Life : Performing Narrative*, Temple University Press, 2004, p. 39.

5) 롤랑 바르트는 스토리텔링에 대해 "중세 유럽의 성당 내부에서 볼 수 있는 스테인 글라스(stained-glass)는 성서의 이야기를 전달하고자 하는 가장 효율적인 방법이다."라고 주장한다. 이처럼 스토리텔링은 미디어의 모든 분야에 적용될 수 있는 잠재적 가능성을 지니고 있다. 본 논문에서는 스토리텔링의 연구 범위를 다큐멘터리 영화 분석과 영상자서전 제작에 한정하고자 한다. Roland Barthes, *Introduction to the structural analysis of narratives*, New Literary History, Vol. 6, No. 2, On Narrative and Narratives, 1975, p. 237.

6) Edited by Luis Ochoa Siguencia Martin Gomez-Ullate Afroditi Kamara, *Cultural Management and Tourism in European Cultural Routes: from theory to practice*, Publishing House of the Research and Innovation in Education Institute, Czestochowa, 2016, p. 59.

7) 푸크툼은 「찌름」이라는 의미에서도 알 수 있듯이 자신의 어린 시절 부모님과 함께 한 경험에서 오는 강한 인상이나 감정을 의미한다. Roland Barthes, translated by richard howard, *Camera Lucida : reflections on photography*, New York : Hill and Wang, 1981, p. 27.

빌터 벤야민(Walter Benjamin)은 ‘기억의 장소’에 대해 “고독한 산책자들을 위한 기억의 장소는 어린 시절을 상기시키는 것 이상의 그 어떤 고유한 역사를 상기시킨다.”<sup>8)</sup>라고 밝히며 의미를 부여한다. 즉, 영상을 통한 시각적 경험에 많은 감동과 여운을 갖게 해주며 우리 삶의 가치와 의미를 더욱 풍요롭게 해준다. 삶의 가치와 의미는 삶 속의 기억을 향유 하는 것이라는 측면에서 편리한 자동화 시스템(automatic system), 인공지능과 구분된다.

기억과 항수를 기초로 한 한국 영화는 친구의 우정을 다룬 영화 ‘친구(2001)’, 고교생의 성장기를 다룬 영화 ‘말죽거리 잔혹사(2004)’, 여학생들의 우정과 정서를 다룬 영화인 ‘써니(2011)’, 첫사랑의 추억을 다룬 영화 ‘건축학개론(2012)’ 그리고 한국의 전설적인 대중 음악팀을 다룬 영화 ‘쎄시봉(2015)’ 등이 상영되면서 세대별 공감대를 얻고 있다. 케이블 텔레비전 방송으로 드라마 ‘응답하라 1997, 1994, 1988’이 높은 시청률을 올려 왔으며 해외에서도 긍정적인 반응을 보이고 있다. 감동적인 스토리텔링으로 묘사된 영화 속에 인물과 배경에는 기억의 장소와 삶의 스토리가 있으며 그 장소의 숨겨진 스토리는 우리에게 또 다른 감동을 주기도 한다. 시간이 지날수록 그 경험과 기억의 감동은 영상 스토리텔링을 통해 더욱 빛을 발할 것이다.



(a) Sarah Polley and her camera

### III. 영상자서전 제작을 통한 세대 공감의 교훈

#### 1. 영화 스토리텔링의 유형 모델링 : ‘스토리즈 위 텔’ & ‘집의 시간들’

표 1은 영상자서전을 제작하기 전 스토리의 유형 분석을 위한 참고 다큐멘터리 영화(Reference documentary Movie)<sup>10)</sup> ‘스토리즈 위 텔(Stories We Tell, 2013)’과 ‘집의 시간들(Long Farewell, 2017)’을 선정한 것이다.

표 1. 다큐멘터리 영화 사례 분석

Table 1. Case analysis documentary movie

Title	Stories We Tell(2013)	Long Farewell(2017)
Country	Canada	South Korea
Director	Sarah Polley	Raya
Genre	Documentary	Documentary
Running Time	108min	72min
Type	interview family	placeness interview family

첫 번째 참고 다큐멘터리 영화 ‘스토리즈 위 텔’은 캐나다 감독 사라 폴리(Sarah Polley)에 의해 암으로 세상을 떠



(b) her memory

그림 1. 영화 : 스토리지 위 텔(2013)

Fig. 1. Movie : Stories We Tell, 2013<sup>9)</sup>

8) Howard Eiland, Gary Smith, Walter Benjamin Series edited by Michael W. Jennings, *Walter Benjamin: Selected Writings*, Vol.2 : Part 1, 1927-1930, Harvard University Press, 2005. p. 262, 제인용.

9) Stories We Tell, [https://www.youtube.com/watch?v=A\\_8BnZ471GY](https://www.youtube.com/watch?v=A_8BnZ471GY), 2018년 9월 30일 열람

10) 추가적인 참고 영화로는 미셸 콘드리 감독의 《Eternal Sunshine Of The Spotless Mind, 2004》, 사라폴리 감독의 《Away from Her, 2006》, 닉 카사베츠 감독의 《The Notebook, 2004》, 고레에다 히로카즈 감독의 《그렇게 아버지가 된다, 2013》 등이 있다.

난 어머니를 다룬 작품이다.

그녀는 어머니 다이앤의 진실을 추적하기 위해 아버지 마이클 폴리와 가족들을 초대하여 그들을 인터뷰한다. 사라 폴리는 어느 때부턴가 아버지를 끊지 않았다는 이야기를 가족의 가려진 비밀처럼 인식하게 된다.

사라 폴리는 주변 가족들을 인터뷰하면서 자기 자신이 간직한 기억의 파편들을 떠올려본다. 그녀는 기억의 파편들을 펼쳐 보이며 어느덧 자신 출생의 비밀을 들려싼 진실을 알게 된다. 사라 폴리는 자신의 인터뷰에서 “가족은 함께 경험하고, 기쁠 때나 슬플 때나 항상 함께 하는 존재이다. 나는 숨겨진 기억과 진실을 통해 무엇이 가족을 만들어 가는지 더 잘 이해하게 되었다.”라고 자신의 심정을 밝힌다.

‘스토리지 위 텔’은 가족과 함께 공유된 기억과 시간을 통해 우리가 어떻게 가족이 되는지 보여주는 세대통합의 다큐멘터리 영화이다. 진정한 가족의 의미는 시간이 지나 갈수록 사랑으로 감싸 안으며 어떠한 비밀과 아픈 상처에도 서로 소통하며 어루만져 줄 수 있어야 할 것이다.

두 번째 참고 다큐멘터리 영화 ‘집의 시간들(A Long Farewell, 2017)’은 재건축을 앞둔 강동구의 최대 규모의 아파트 둔촌주공아파트의 스토리를 담은 다큐멘터리이다.

‘집의 시간들’은 재건축을 통해 사라질 공간과 어린 시절의 기억에 대한 아쉬움을 담고 있다. 주변 자연환경과 마주하는 둔촌주공 아파트는 문을 통해 내부와 외부의 풍경을 구분한다. 문밖의 외부 풍경은 생동감 있는 바람 소리, 나뭇잎이 바람에 의해 흔들리는 소리 등 자연의 생생한 현장 소리를 담아낸다. 아파트 거주민 A씨는 “나는 재건축을 통해

재산의 가치를 높리고 싶다는 생각도 한다. 하지만 이러한 정든 풍경이 사라질 것을 생각하니 너무나 아쉽다.”고 자신의 심정을 밝힌다. 노르웨이의 크리스찬 노르베르그 술츠(Christian Norberg-Schulz)는 “장소의 정신은 일련의 수치들을 합한 것이 아니라, 우리가 이해해야 할 것과 관련되는 완전한 ‘아우라’이다.”<sup>11)</sup>고 역설 한다.

이러한 논의를 종합하면 장소성은 기존 ‘전통 공간’의 ‘고유성’, ‘정체성’ 그리고 ‘장소의 정신’을 나타낸다. 재건축이라는 자본의 논리는 ‘장소성(placeness)의 상실’을 초래하고 있다. 즉, 인간 스스로 축적된 소중한 기억과 정체성은 빅 데이터와 ‘공간 자본(space capital)’이라는 과도에 훑쓸려 망각(oblivion)의 길로 접어들게 될 위험에 처해 있는 것이다. 빅 데이터와 연계된 ‘공간 자본’과 소중한 기억간의 상호보완적인 공존이 요구된다. 영상자서전 제작은 소중한 개별적 기억을 소재로 하여 가족과 함께한 소중한 기억을 지켜내고 삶의 의미와 정체성을 찾는 의미 있는 일이다.

## 2. 스토리텔링을 적용한 영상자서전 제작

3.2절에서 다큐멘터리 스토리텔링 유형 분석을 기초로 학생 그룹 A는 친 조부모님과 함께 영상자서전을 제작하였다. 노인 세대들은 아직 끝나지 않은 전쟁인 한국전쟁 전후의 시기를 겪으면서 빈곤과 고통의 트라우마를 경험하기도 하였다. 한국전쟁은 윤리적으로 바뀐 트라우마의 경험과 사건, 가족력의 한 부분(‘전쟁에 참여한 조부모님’), 격렬한



(a) The living room

그림 2. 영화 : 집의 시간들 (2017)

Fig. 2. Movie : A Long Farewell, 2017



(b) Dun-chon Apartment

11) Christian Norberg-Schulz, *Architecture: Presence, Language, Place*, Skira Library of Architecture, 2000, p. 160.

논쟁의 초점(이데올로기로서의 전쟁) 그리고 ‘영화에서 표현된 전쟁의 트라우마’처럼 기억될 수 있다.<sup>12)</sup>

‘영화적 기억’으로 표현된 ‘초기 한국전쟁영화’<sup>13)</sup>들은 휴머니즘과 세계 유일의 분단국가로서 전쟁의 참혹한 비극을 담아 세계적인 주목을 받은바 있다. ‘베트남 전쟁을 배경으로 한 한국 영화’<sup>14)</sup>는 시대적인 아픔, 상처와 치유를 재현하고 있다.<sup>15)</sup>

본 논문 3.2절에서는 실질적인 영상자서전 제작 사례에서 스토리텔링을 통해 인문학적 고찰을 시도해 보고자 한다. 학생들은 영상자서전 제작을 위하여 2018년도 9월부터 12월까지 할머니, 아버지, 어머니, 고모로부터의 인터뷰를 수행하였으며 씬별 구성안과 인터뷰 내용은 다음과 같다.

- 아버지 : “한국현대사에서 두 번의 큰 전쟁이 있었다. 두 번의 큰 전쟁은 1950년 6.25 한국전쟁과 70년의 베트남 전쟁이다. 돌아가신 아버님은 두 전쟁에 모두 참전을 하셨다.”
- 할머니 : “할아버지가 30에 나는 24세에 결혼했어. 그 당시에는 통근버스가 있었어. 근데 할아버지가 그 버스를 놓치면 다른 버스를 타고 면 길을 다녀야 하니까 내가 밥도 비벼서 주고 엎드려서 군화끈도 다 매쳤지.”
- 아버지: “아버님이 군대에 계셨을때 군용차를 타고 오

표 2. 씬별 구성안  
Table 2. Scene continuity

Scene	Time(year)	Place	Interview and Insert
S#1	1950~1970	Seoul	Korea War (Insert)
		Vietnam	Vietnam War (Insert)
S#2	1960~1970	Jochiwon	Love and wedding ceremony
S#3	1960~1970	Jochiwon	New marriage
S#4	1980~1990	ROTC Army	Father's military motor-car
S#5	1990~2000	My Home and an alley	7080 POP (Singer : Kim Kwang-seok)
S#6	2017	a funeral hall	Death and funeral

12) 전쟁의 정신적 트라우마, 가족성, 세대, 족보, 경쟁, 심미적 그리고 즐거웠던 기억은 모두 과거를 나타내는 다른 방식이 되고 있다. Astrid Erll, *Memory in Culture*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2011, p. 105.

13) 초기 한국전쟁영화에는 이범선의 《오발탄, 1961》, 《5인의 해병, 1961》, 《인천상륙작전, 1965》이 있었다.

14) 베트남 전쟁을 배경으로 한 한국 영화로는 《하얀 전쟁, 1992》, 《알포인트, 2004》, 《님은 먼곳에, 2008》 등이 있다.

15) 독일의 심리학자이자 역사학자인 아스트리드 에릴(Astrid Erll)은 1차대전, 스페인 내전, 영국 식민주의 시기, 베트남전과 관련한 기억의 문제를 중점적으로 연구한바 있다. 아스트리드 에릴이 2011년에 출간한 *Memory in Culture*에서는 문화적 기억 논의를 미디어와의 관계를 통해 조망하는 "Media and Memory"가 수록되어 있다. Astrid Erll, 위의 책, 2011, p. 40.

16) John Story, *fifth edition : An Introduction Guide to Cultural Theory and Popular Culture*, Pearson Education. 2009, p. 55.

신적이 있었는데 그때 나는 제일 행복했다. 아 오늘은 뭘 사 오셨을까? 그리고 아버님의 퇴근 시간을 마음속으로 기다렸던 추억이 있다. 나는 아버님의 영향을 받아서 장기 군인의 길도 생각했다. 그래서 나는 국군 장교 ROTC에 지원을 하게 되었다.”

- 할머니 : “남편은 사진 찍는 것이 취미고 일기 쓰는 것이 취미이며 남편은 노래방도 집에 설치해 놓고 계속 듣고 7080 대중음악도 좋아하셨어.”

이러한 문화적 기억을 반영하듯 기억에 대한 대중문화는 영화와 드라마뿐만 아니라 대중음악 콘텐츠로도 재현되고 있다. 대중음악 콘텐츠는 그 시대 젊은이들의 집단적 정체성과 감성을 상징하며 공감된 기억으로 공유된다. 스튜어트 홀(Stuart Hall)등 많은 사상가들이 이러한 대중문화 연구의 개념에 대해 논의한 바 있다.<sup>16)</sup> 최근 영상 콘텐츠의 화두는 복고이다. 현실에 대한 고충과 미래에 대한 불확실성이 이러한 복고열풍을 다시 불러일으키고 있는 것이다.

아버지는 마지막 인터뷰에서 “저는 아버님이 돌아가셔서 제일 슬프고요. 잘 해 드리지 못해서 후회됩니다. 아버님은 당신께서 영정 사진도 직접 준비하시고 스스로 장례준비를 하고 계셨어요.”라고 슬픈 후회의 심정을 밝힌다.

인간은 살아온 ‘삶’에 대한 가치부여와 다가올 죽음을 스스로 준비하고, 동시에 남겨진 사람들과의 관계를 아름답게 마무리 할 수 있어야 할 것이다. 그리고 살아온 삶의 흔적에 대한 이야기는 가족의 소통과 공감의 의미를 깨닫게 한다. 자신의 삶과 죽음에 대한 통치는 결국 인간 존엄성에 대한 문제이며 미셸 푸코(Michel Foucault)의 주장과도 일맥상통하고 있다.<sup>17)</sup>

### 3. 제작 후기로서의 인터뷰를 통한 공감의 의미

3.3절에서는 2018년 영상자서전을 제작한 학생과 참여한 조부모님의 인터뷰를 통해 스토리텔링을 적용한 영상자서전의 효과 분석을 도출하고자 한다. 인터뷰 대상은 아버지, 할머니, 고모이며 인터뷰 내용은 다음과 같다.

- 아버지 : “아버님은 저의 큰 산이죠. 아버님은 큰 고목 나무고 큰 산이어서 내가 힘들어서 지칠 때 기댈 수 있는 그런 분이셨지요.”
- 고모 : “나 눈물 날 것 같아.”
- 손녀 대학생 A : “영상자서전을 만들면서 그 어려운 시절 제가 조부모님이었다면 어떠했을까? 그 어려운 시기 역경들을 희생으로 견뎌내신 조부모님이 너무 자랑스럽다.” “할아버지는 나의 사랑, 나의 영웅”
- 할머니 : “내가 하고 싶은 말은 나 고생 안 시키고 돌 아가신 것도 감사하고 내가 이만큼 생활 유지하게 해 준 것 도 고마워 여보. 항상 고맙고 감사해. 지금도 그 마음으로 살아. 매일 아침에 일어나면 당신 사진을 봐. 여보 고맙고 항상 감사해.”
- 할머니 : “영상자서전을 제작하기 전 나는 인생을 살면서 무슨 의미 있는 일을 했나? 삶이 허무하다. 하지만 영상자서전을 통해 기억을 더듬어 보니 행복한 순간이 많았다. 나의 소중한 자식들, 손자, 손녀, 태어나주서 너무나 고맙고 나의 삶이 결코 헛되지 않았어.”

모든 것이 너무 감사해.”

본 논문에서는 제작 후기로서의 학생과 조부모님 인터뷰를 통해 세대 공감의 의미와 새로운 잠재적 가능성을 확인하였다. 노인들은 가난하고 어려웠던 젊은 시절 ‘부모님, 가족들과 함께한 오래된 추억의 사진’을 보면서 깊은 인상, 강한 감정을 느낀다. 추억의 사진은 르랑 바르트가 언급한 ‘기억의 울림’을 다시 상기하게 한다.<sup>18)</sup> 청년 세대들, 노인들과 함께 영상자서전을 보고 삶의 가치와 흔적을 공유하는 것은 바쁘게 살아가는 현대사회에서 소통의 중요성을 강조하고 있다. 또한, 이러한 영상자서전 교육프로그램은 대학생들에게 ‘효 문화’, ‘역사 인식’ 그리고 ‘진정한 가족의 의미’를 스스로에게 질문을 던질 기회를 제공하기도 한다. 이러한 자기성찰, 자신의 정체성 확립의 맥락과 세대 통합의 측면에서 영상자서전 교육 프로그램 모델은 교육적 효과로서의 의미가 있다. 자연과 인류의 어울림, 예술과 문화가 공존하는 인류, 즉, 상호작용을 지향한다. 발터 벤야민은 디지털 기술 복제시대에 재생산되는 예술작품에서는 과거의 예술작품이 지녔던 ‘아우라(aura)’가 사라진다고 보았다.<sup>19)</sup> 하지만 가족들은 기술복제가 가능한 영화와 같은 매체를 일상의 현실처럼 가까운 범위 내에서 경험하길 원했고 그렇기 때문에 영상자서전의 디지털 재현은 회화 등 이전 예술작품보다 더 특별한 의미가 있다.<sup>20)</sup> 그 감동의 ‘아우라’는 디지털 네트워크(digital network)를 통해 공유되어 ‘세대통합을 위한 영상교육의 효과’와 같은 새로운 가치로 재창조되고 있다. 그러한 측면에서 디지털로 재현된 영상자서전은 소중한 시간들을 함께한 가족들에게 더욱 특별한 의미와 감동으로 다가올 것이다.

## IV. 영상자서전 교육 프로그램 모델 적용 및 서비스 전략

영상자서전 교육 프로그램 모델은 5G 기반의 디지털 영

17) Michel Foucault, edited by James D. Faubion, *Power*, New Press, 2000, p. 232.

18) Roland Barthes, translated by richard howard, *Camera Lucida : reflections on photography*, New York : Hill and Wang, 1981, p. 27, 재인용.

19) Nick Peim, *Walter Benjamin in the Age of Digital Reproduction: Aura in Education: A Rereading of 'The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Journal of Philosophy of Education, Vol. 41, No. 3, 2007, p. 365.

20) Roger F. Malina, *Digital Image-Digital Cinema: The Work of Art in the Age of Post-Mechanical Reproduction*, The MIT Press, 1990, p. 34.

상제작 기술과 융합하고 계층, 연령 간 소외 없는 ‘인문학의 가치’를 내재하고 있다. 이러한 ‘인간 삶의 가치’와 ‘소통, 나눔’은 미디어 라이프 서비스(media life service)를 통해 공감 문화를 확산하는데 그 의미가 있다. 따라서, 본 논문에서는 영상자서전 교육프로그램 모델과 미디어 라이프 서비스 전략을 다음과 같이 제시하고자 한다.

### 1. 영상자서전 교육 프로그램 모델 구성 전략

그림 3은 영상자서전 교육 프로그램 모델의 흐름도를 나타낸 것이다. 이러한 영사자서전 교육 프로그램 모델은 총 5단계로 구성될 수 있다. 첫 번째 단계는 스토리텔링 유형 분석단계이다. 즉, 이 단계는 학생들과 노인들과 함께 참고 다큐멘터리를 감상하고 각자 감상 소감을 발표하고 경청하는 단계이다.

두 번째 단계에서는 대본작성, 스토리 보드 작성 그리고 인터뷰 준비를 위한 사전기획을 수립한다. 이 단계는 학생, 참여 노인이 서로 기획 의도를 나누고 대본작성, 스토리 보

드를 작성하여 전체 구성의 골격을 완성하는 단계이다.

세 번째 단계에서는 관련 다큐멘터리를 수집, 가족 인터뷰를 취재하고, 나레이션(narration)을 녹음한다. 가족 인터뷰 취재와 나레이션 녹음 단계에서는 가족의 독자적인 삶의 스토리와 감정의 섬세한 묘사를 담아내고자 하는 노력이 필요하다.

그리고 네 번째 단계에서는 후반 작업 단계로 관련 다큐멘터리를 인서트(insert)하고 배경음악(BGM), 사운드 효과(sound effect)를 녹음하여 종합편집을 수행한다. 이 단계는 취재된 인터뷰와 기억의 사진들을 연결하여 스토리를 구체화하고 사운드와 나레이션을 통해 새로운 의미를 부여하는 단계이다. 마지막으로 시사회와 토론판단에서는 제작자 인터뷰, 가족 인터뷰를 수행하고 전체 종합 토론을 진행한다. 전체 종합 토론판단계는 각자 그 동안 하지 못했던 이야기를 나누며 그 의미를 공감하는 단계이다. 이러한 단계에서 제작된 영상자서전은 MCN 채널과 연동하여 업로드 할 수 있으며 기존 다큐멘터리 영화와 비교 분석해 볼 수 있겠다.<sup>21)</sup>

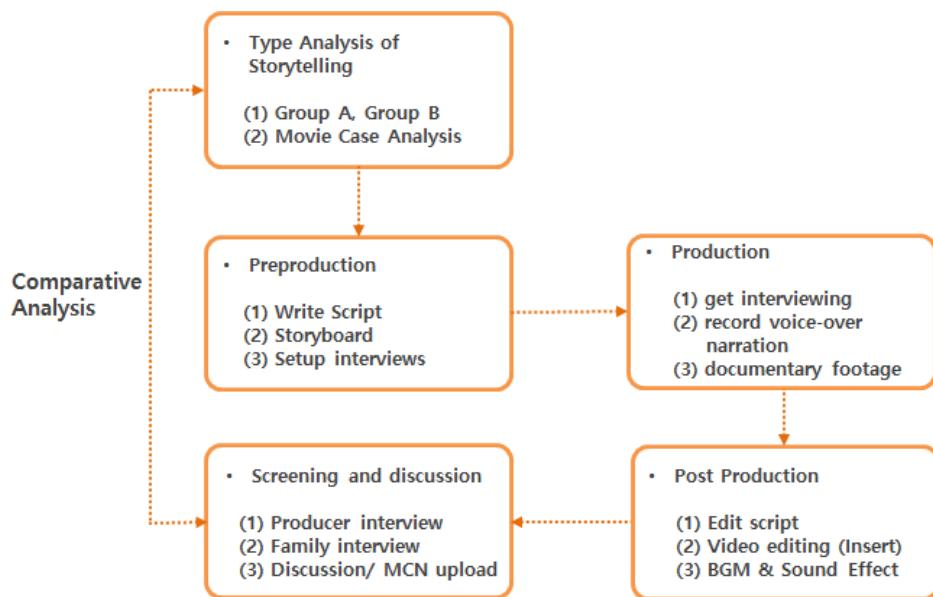


그림 3. 영상자서전 교육프로그램 모델 흐름도  
Fig. 3. workflow for visual autobiography education program model

21) 제이콥 가드너(Jacob Gardner)는 MCN에 대해 “MCN은 콘텐츠 제작자와 협력하여 다양하고 독특한 콘텐츠 제작, 콘텐츠 서비스, 비즈니스 및 마케팅 기능을 수행하는 기업이다.”라고 밝힌다. Jacob Gardner, Kevin Lehnert, *What's new about new media? How multi-channel networks work with content creators*, Business Horizons, Vol.59, Issue 3, 2016, p. 294.

## 2. 미디어 라이프 서비스 전략

신도시인 세종시와 구도심인 조치원에서 지역 간 '경제적 양극화', '디지털 정보격차'로 노인의 소외 현상이 사회적 문제로 대두되고 있다. 행정도시인 세종시는 스마트 도시를 표방하고 있다. 하지만 도시는 생활 주체인 인간과 함께 어우러져야 함에도 불구하고 비 장소로서 상업자본주의적 공간으로 설계되어 인간소외를 일으키는 문제점을 내포하고 있다.

특히, 노인 소외 문제는 단지 노인계층의 문제만이 아니라 청년들의 문제로 직결될 것이다. 그리하여 본 논문에서는 노인 소외 극복 및 세대 간 통합 목적을 위한 프로그램 적용과 활용방안으로 세종시와 조치원을 선정하였다.

영상교육 프로그램 모델의 취지는 디지털에 취약한 오프 모임(Off-Meeting)을 통해 공기관 중심의 중앙권력을 시민(베이비 부모 세대)들에게 권력을 분산하고 노인 및 청년 세대를 아우르는 세대별 참여를 유도하기 위함이다. 그리하여 영상자서전 교육 프로그램 모델 활용방안 및 미디어 라이프 서비스 전략은 다음과 같다.

첫째, 노인 행복을 위한 노인 영상 연구회, 노인 영상제작 지원센터 및 지원 프로그램을 개발한다. 저성장, 초고령화 사회를 대비하고 노인 치매 예방과 세대통합을 위해 경로당은 예비청년과 함께 하는 공동체 영상제작 공간으로 탈바꿈한다. 세종시, 조치원을 중심으로 노인 스스로가 경제적 빈곤에 탈출하여 경제적 자립, 정서적 자립을 할 수 있도록 지역 영상 프로그램 제작 센터를 적극 운영한다. 이러한 소통의 장소는 '한국전쟁영화'22)와 '베트남 전쟁 영화'를 주기적으로 상영하며 세대와 함께 한국의 근현대사를 재조명하는 장소로 거듭난다. 예비청년들과 노인들은 '소통의 장소'의 주체로서 함께 머리를 맞대어야 할 것이다.

둘째, 세대 간 통합을 위한 영상자서전 교육 프로그램 모델을 운영한다. 예비청년을 위한 '뿌리 찾기 영상제작', '효교육 영상 프로그램'은 세대 간 통합을 실현하며 노인 스스로가 삶의 의미와 성찰을 통한 자존감 회복을 실천하는 영상제작 프로그램이다.23) 즉, 영상자서전 프로그램은 미셸 드 세르토(Michel de Certeau)가 주장한 일상생활의 실천이

며 미디어 라이프(media life)의 재창조이기도 하다. 또한, 노인과 청년세대는 영상자서전 만들기, 영상 스토리텔링 등 청년세대와 함께 영상을 제작함으로 기억과 흔적을 함께 공유하고 새로운 창조적 실천을 수행해야 할 것이다. 이를 위해 노인과 청년세대는 함께 세종시와 기존 구도심을 연계하여 지역 고유의 장소, 이색장소, 문화유산을 돌며 공간 스토리텔링의 실천을 수행한다. 구체적인 실천 사례로서 노인들의 관점에서는 노인의 젊은 시절 지역의 명소, 거리의 사진을 함께 찾아보는 일을 고려해 볼 수 있겠다. 이러한 공간 스토리텔링의 실천은 노인 혼자 하는 것이 아니라 '청년', '동료' 그리고 '가족'과 함께 미디어 라이프 환경 속에서 실천함으로써 노인의 행복을 증진시키는 효과적인 방법이 될 것이다. 즉, 노인의 행복은 혼자 고립되는 것보다 동료, 친구, 가족들과 함께 하는 가치 추구의 관계 속에서 실현되기 때문이다. 이처럼 2030년 스마트 도시 세종시와 조치원의 도시 공간을 함께 고민하고 숨겨진 지역의 가치를 탐색하는 일은 매우 특별하고 의미 있는 일이 될 것이다. 이를 위해서 세종시와 기존 구도심인 조치원인 실제 공간(real space)에 위치해 있는 '문화유산', '박물관', '관광코스', '산책코스'와 연계한 스마트 투어리즘 플랫폼(smart tourism platform) 개발이 요구된다. 이러한 작업은 조치원의 기억과 역사성을 발굴하고 인식하며 미래를 위해 지역의 정체성을 확고히 해나가는 일이다. 그림 4와 그림 5는 영상자서전의 사례와 세대통합을 위한 미디어 라이프 서비스 흐름도를 각각 나타낸 것이다.

셋째, 청년세대, 노인 세대의 세대 통합을 위한 맞춤형 서비스를 제시한다. SNS와 같은 가상공간(virtual space)과 연계한 서비스로는 '유튜브 채널과 페이스 북 운영하기', 'MCN 나만의 영상 업로드 하기', '페이스 북 나만의 스토리 및 사진 공유하기', '카카오톡 스토리 운영하기' 등을 고려할 수 있다. 초 고령화 시대 노인세대는 스마트 콘텐츠 서비스 환경에 지배받고 중독되는 것이 아니라 치매 예방(preventing dementia)을 위해 가상공간(virtual space)에서 '가상현실치료(virtual reality therapy)' '7080 대중가요' 등 이와 관련된 보조적인 수단을 활용해야 할 것이다. 이를 위해서 인문학, 문화예술, 문화콘텐츠, 공학, 정책 등 초 학제

22) 2000년 이후에는 《태극기 휘날리며, 2003》, 《웰컴 투 동막골, 2005》, 《포화 속으로, 2010》, 《고지전, 2011》, 《서부전선, 2015》, 《인천상륙 작전, 2016》과 같은 영화들이 있다.

23) Michel de Certeau, translated by Steven Rendall, *The practice of everyday life*, University of California Press, 1984, p. 100.



그림 4. 영상자서전의 사례

Fig. 4. The Example of Visual Autobiography

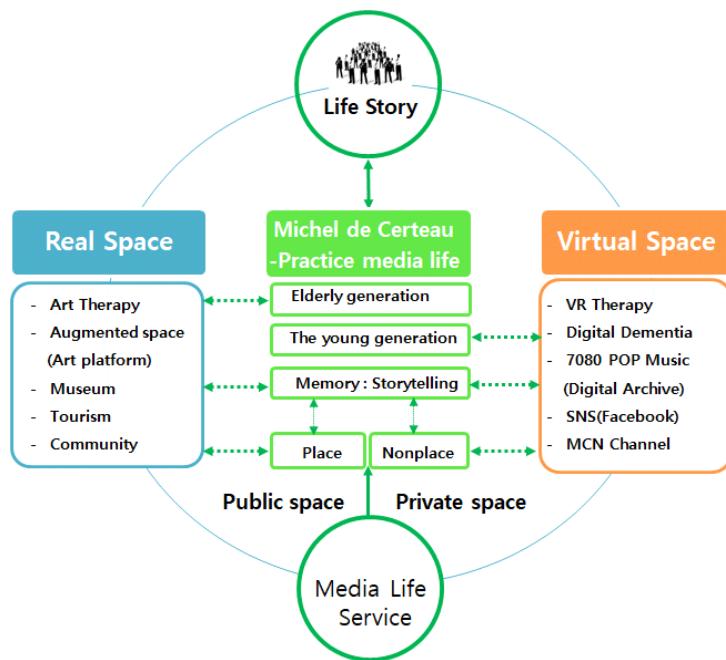


그림 5. 세대 통합을 위한 미디어 라이프 서비스 흐름도

Fig. 5. Media life service for intergenerational integration

간 연구가 지속적으로 요구된다.

## V. 결 론 : 논문의 한계 및 후속 연구

본 논문에서는 영상자서전 제작에 적합한 스토리텔링 유형 분석을 통해 세대통합형 영상자서전 제작을 수행하였다. 이를 통해 논자는 다양한 미디어 라이프 서비스로 확장될

수 있는 영상 스토리텔링에 대한 잠재적 가능성을 제작 참여자 인터뷰를 통해 분석하였으며 새로운 공감의 의미를 확인하였다.

영상자서전 교육 프로그램 모델은 조부모와 손자, 손녀가 함께 영상 속 주인공이 되어 지나간 삶을 되돌아보고 그들의 삶의 의미를 인식하는 소중한 기회를 제공하고 있다. 영상자서전 교육 프로그램 모델과 미디어 라이프 서비스와 연계한 문화 산업은 경제적인 부가가치를 창출하여

지역 보존과 경제 성장에 도움을 줄 것으로 예상된다. 특히 스토리텔링 분석과 세부 실천 프로그램인 ‘함께 산책하기’, ‘함께 사진 찍기’, ‘이웃들과 함께 SNS에 영상 공유하기’ 등 세대통합 프로그램들은 노인 주체로서의 삶, 자유와 창조로서의 삶을 실천하는 일이기도 하다. 이러한 공간 스토리텔링은 지역, 계층, 연령 그리고 문화를 초월하여 ‘문화적 역동성’(culture dynamics)으로 재창조되고 공유될 것이다. 따라서, 영상자서전 제작과 연계한 영상 교육 프로그램 모델은 MCN과 연계한 가상현실 콘텐츠 등 모바일 미디어에 탑재되어 청년세대와 노인세대의 통합과 공감 문화를 확산 시킬 수 있으리라 기대한다.

### 참 고 문 헌 (References)

- [1] Renée L. Beard, *Art therapies and dementia care: A systematic review, dementia*, Vol.11, No.5, pp.633-656, 2011.
- [2] Howard Eiland, Gary Smith, Walter Benjamin Series edited by Michael W. Jennings, *Walter Benjamin: Selected Writings*, Vol.2: Part 1, 1927-1930, Harvard University Press, 2005.
- [3] Jacob Gardner, Kevin Lehnert, *What's new about new media? How multi-channel networks work with content creators*, Business Horizons, Vol.59, Issue 3, pp.293-302, 2016.
- [4] Marc Augé, translated by John Howe, *Introduction to an anthropology of supermodernity*, Verso, pp.59, 1995.
- [5] Kristin M. Langellier, Eric E. Peterson, *Storytelling in Daily Life : Performing Narrative*, Temple University Press, pp.39, 2004.
- [6] Roland Barthes, *Introduction to the structural analysis of narratives*, New Literary History, Vol. 6, No. 2, On Narrative and Narratives, pp.237-272, 1975.
- [7] Edited by Luis Ochoa Siguencia Martin Gomez-Ullate Afroditi Kamara, *Cultural Management and Tourism in European Cultural Routes: from theory to practice*, Publishing House of the Research and Innovation in Education Institute, Czestochowa, pp.59, 2016.
- [8] Roland Barthes, translated by Richard Howard, *Camera Lucida : reflections on photography*, New York : Hill and Wang, pp. 27, 1981,
- [9] Christian Norberg-Schulz, *Architecture: Presence, Language, Place*, Skira Library of Architecture, pp.160, 2000.
- [10] Astrid Erll, *Memory in Culture*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, pp.38-143, 2011.
- [11] John Story, fifth edition : *An Introduction Guide to Cultural Theory and Popular Culture*, Pearson Education, pp.55, 2009.
- [12] Michel Foucault, edited by James D. Faubion, *Power*, New Press, pp.90-417, 2000.
- [13] Nick Peim, *Walter Benjamin in the Age of Digital Reproduction: Aura in Education: A Rereading of 'The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction'*, Journal of Philosophy of Education, Vol. 41, No. 3, pp.363-380, 2007.
- [14] Roger F. Malina, *Digital Image-Digital Cinema: The Work of Art in the Age of Post-Mechanical Reproduction*, The MIT Press, pp.33-38, 1990.
- [15] Michel de Certeau, translated by Steven Rendall, *The practice of everyday life*, University of California Press, pp.91-110, 1984.

---

### 저 자 소 개

---

#### 조 병 철



- 2004년 2월 : 광운대학교 전자공학과 공학박사
- 2019년 8월 : 고려대학교 영상문화학과 문학박사
- 2002년 9월 ~ 현재 : 동아방송예술대학교 콘텐츠학부 교수
- 2019년 1월 ~ 현재 : 한국방송미디어공학회 상임이사
- ORCID : <https://orcid.org/0000-0002-4552-1534>
- 주관심분야 : 실감 콘텐츠, 미디어 기술 인문 융합, 기술철학

#### 최 승 호



- 2002년 6월 : 독일 라이프찌히대학교 사회학과 사회정책학 박사
- 2002년 12월 ~ 2004년 11월 : 한신대학교 학술원 선임연구원
- 2005년 9월 ~ 2006년 8월 : 한신대학교 학술원 연구교수
- 2016년 10월 ~ 현재 : 충북연구원 선임연구위원
- ORCID : <https://orcid.org/0000-0001-9772-4360>
- 주관심분야 : 노인복지 정책, 고용과 사회보장, 생사학