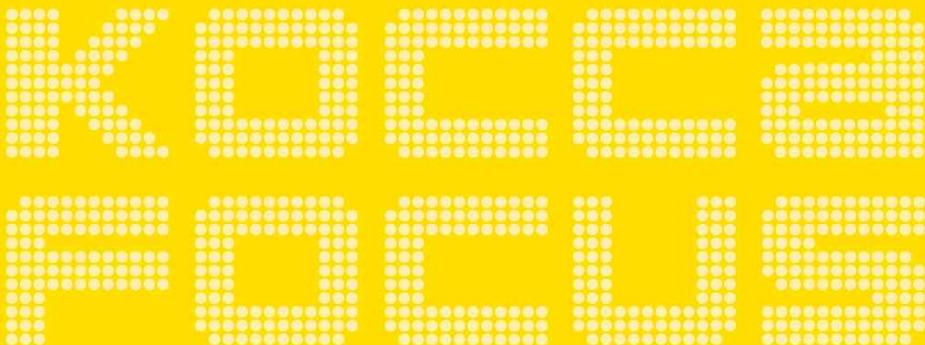


해리 포터, 스토리텔링 성공 전략 분석

2010. 7.

1. 해리 포터, 왜 스토리텔링인가?
2. 원천 콘텐츠로서 해리 포터의 가치
3. 소설 『해리 포터 시리즈』의 스토리텔링 전략 분석
4. 영화 <해리 포터 시리즈>의 스토리텔링 전략 분석
5. 해리 포터 스토리텔링의 전략적 시사점



작성 : 박기수(한양대 문화콘텐츠학과 교수)

요 약

○ 해리 포터, 왜 스토리텔링인가?

- 해리 포터 시리즈에서 가장 주목할 것은 텍스트, 그 근간은 스토리텔링.
- One Source Multi Use의 성공적인 선순환을 이루고 있다는 점에서 그 중심 매개인 스토리텔링에 대한 전략적 차원의 탐구와 논의는 필수적.
- 이 작품의 성공은 원천 콘텐츠의 정체성을 강화하고 거점 콘텐츠로 효과적으로 전환할 수 있었던 스토리텔링 전략에 있다는 점에 주목.

○ 원천 콘텐츠로서 소설 『해리 포터 시리즈』의 가치

- 전 7권의 미시 서사와 거시 서사의 절묘한 조화.
- 북구 신화, 학교소설, 각종 마법 등의 이질적이지만 익숙한 요소들을 활용하여 다원적 가치와 전통적 가치 지향의 성장담을 중심으로 수렴함으로써 보편성 확보.
- 각종 마법과 주문, 다양한 마법의 세계, 퀴디치, 낯선 동물, 머글과 같은 신조어 등의 새롭게 고안된 참신한 세계.
- 거시 콘텐츠의 스토리텔링 구현 전략 안에서 미시 콘텐츠의 활성화.
- 앤 롤링의 신데렐라 스토리와 철저한 자기 관리를 통한 향후자들의 감정 이입

○ 거점 콘텐츠로서 영화 <해리 포터 시리즈>의 가치

- 강력한 대중적 지지 기반을 얻은 원천 콘텐츠 확보

- 향유를 극대화할 수 있는 다양한 요소들을 내재한 원천 콘텐츠 보유
- 콘텐츠 구현 기술의 발달로 향유의 강화가 가능
- 소설과 영화의 상호 프로모션 효과를 거둘 수 있는 원천 콘텐츠의 주기적인 발표. 원천 콘텐츠인 소설이 발표되고 다음 권을 기다리는 사이 거점 콘텐츠인 영화가 발표됨으로써 주기적인 관심의 소구가 효율적으로 이루어짐.
- 원천 콘텐츠의 후광효과를 극대화하기 위한 티저 마케팅과 지속적인 마케팅
- AOL 타임워너의 해리 포터에 대한 통합 마케팅 전개

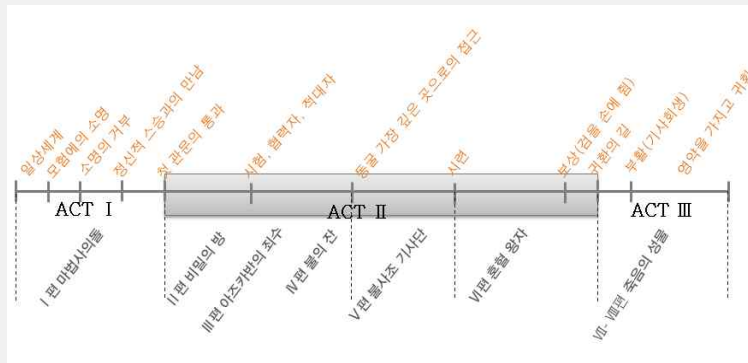
○ 소설 『해리 포터 시리즈』의 스토리텔링 전략 분석

- 보편성을 획득한 익숙한 서사 구조의 효과적 활용
- 대중성이 검증된 모티프의 전략적 배치
 - 업동이 모티프와 사생아 모티프의 변형된 상호 긴장
 - 아버 찾기 서사
- 추구의 서사(quest narrative)와 단계구조(stage structure)의 결합
- 학교소설의 전통 창조적 계승
- 판타지의 전복적 대안과 현실 세계에 대한 대타성 견지
- 미시 서사의 극적 독립성과 거시 서사의 선형적 통합의 극적 조화
- 적층을 통한 캐릭터 강화와 복수의 중심 캐릭터 지향
- 미시 콘텐츠를 활용한 향유 요소 강화

○ 영화 <해리 포터 시리즈>의 스토리텔링 전략 분석

- 원천 콘텐츠의 장점을 극대화한 전환 전략
 - 해리를 중심으로 서사를 단순화하면서 학습과 체험을 통한 능력 향상과 그것을 이용한 미션 수행으로 단계 구조화
 - 원작의 복수의 중심 캐릭터는 거시 서사에 필수적인 부분만을 남겨두고 해리를 중심으로 선택과 집중을 보이기 위해 영화에서 과감하게 생략.
 - 서사의 반복을 극복하기 위하여 시각적 스펙터를 강화.
- 상투성과 창의성 서사의 비주얼 스토리텔링 강화
 - 호그와트 마법학교라는 제한된 공간을 설정하고, 마법세계의 설정에 부합하는 판타지적 상상력을 극대화하고 이를 실제 영상화함
 - 익숙한 것들은 감각의 전이를 통하여 새롭게 하고, 새로운 것은 익숙한 소재나 서사 전략에 얹어서 익숙하게 만드는 상보적 전략을 매우 효과적으로 구사함.
 - 지속과 변화의 이율배반적 추구를 통한 영화적 재미 극대화
 - 전형적인 선악의 대립 구도를 설정하고 악의 정체를 추적하는 추리기법을 활용
 - 영화의 후반에서 반전을 시도하고 시리즈 전반에 걸쳐서도 절정에서 반전을 활용함으로써 극적 긴장 강화.

- 영웅의 여행담(The Hero's Journey) 구조와 거시적 유사성



<해리포터 시리즈>의 거시 서사 구조와 영웅의 여행담 비교

- 영화로의 전환과정에서 구현 시간의 제한은 필수적인 고려 사항. 구현시간의 제한으로 인해 원작의 내용을 불가피하게 취사선택해야함. 이 작품의 경우에는 해리의 중심 서사에 초점을 맞추어 선택과 집중을 함.
- 사건의 취사선택은 소설이 보유한 다양한 층위의 서사 구조를 단순화하고 쉽게 파악할 수 있게 하는 효과가 있는 반면 서사의 다양한 층위를 없애는 역할도 수행함. 따라서 영화로의 전환 과정에서 전반적으로 서사가 단순화되고 깊이를 잃어버리는 결과를 낳음.
- 성격화된 공간의 이동을 통한 단계구조 활용

○ 해리 포터 스토리텔링의 전략적 시사점

- 스토리텔링은 당위가 아니라 실천, 해석이 아니라 분석이 전제
- 양질의 원천 콘텐츠 개발의 필요성
- 향유를 극대화할 수 있는 거점 콘텐츠화 전략의 필요성
- 낯선 것과 익숙한 것의 절묘한 조화
- 언제나 현재진행형의 스토리텔링 지향

I. 해리 포터, 왜 스토리텔링인가?

1. 해리 포터 시리즈, 어떻게 접근할 것인가?

□ 해리 포터 신드롬과 그 원인

- 소설 『해리 포터 시리즈』¹⁾ 전 7권²⁾은 64개국 언어로 번역되어 전 세계적으로 4억 부 이상 판매됨.
- 『뉴욕 타임즈』는 해리 포터에 베스트셀러 자리를 마련해주기 위해 아동문학 베스트셀러 목록을 새로이 만들 정도의 대중적 지지.
- 그린피스는 미국의 스콜래스틱(Scholastic)판이 아닌 캐나다 레인코스트(Raincoast)판 『해리 포터 시리즈』를 사달라고 호소하는 캠페인. 레인코스트는 100% 재생용지를 사용한다는 것이 그 이유.
- 빨리 해리 포터를 보고 싶은 미국의 독자들이 인터넷을 통하여 영국 블룸즈베리의 책을 주문하기 시작하자 블룸즈베리와 스콜래스틱 간에 마찰이 빚어져, 그 결과 4권부터는 대서양 양쪽에서 동시에 출간.
- 6권의 경우, 2005년 7월 9일 예정된 신작의 서점 배포를 일주일 남겨둔 시점에서 캐나다 브리티시 콜롬비아 대법원은 책 내용 발설금지 명령을 내려달라는 레인코스트 요청을 수락. 한 서점의 실수로 몇 권을 팔았기 때문.

○ 영화 <해리 포터 시리즈>는 워너 브러더스에 의해 제작된 총 8편의 영화

1) 본 보고서에서 소설은 『』로 표기하며, 영화는 <>로 표기할 것이다. 통칭할 때에는 ‘해리 포터 시리즈’라고 표기할 것이다.
 2) 소설 『해리 포터 시리즈』는 국내에서는 전 7권 총 23책으로 완간되었다. 다만, 총 23책은 국내에서 출간한 문학수첩의 판매 전략과 상관된 것이지 세계적으로 공통된 책 수는 아니기 때문에 전 7권만 표기.



(2010년과 2011년에 1부와 2부로 개봉하게 될 <죽음의 성물>을 포함)로 50억 달러 이상의 수입이 예상됨.

- 2010년 6월 18일 유니버설 올랜드(Universal Orlando theme park in Orlando, Fla)에서 개장한 ‘해리 포터 마법의 세계(Wizarding World of Harry Potter)’는 수익은 물론 해리 포터 브랜드의 수명을 지속·확장시킬 것으로 예측됨.
- 2006년 『비즈니스 위크』와 『인터브랜드』의 추정에 따르면 해리 포터의 브랜드 가치는 40억 달러로 코카콜라(670억 달러), 디즈니(278억 달러), 혼다(170억 달러), 애플(91억 달러), 할리 데이비슨(77억 달러) 다음 순위였음.
 - ‘해리 포터 시리즈’는 10년 이상 전 세계적으로 시장을 지배해온 브랜드임에도 불구하고 400여종의 관련 공식 제품만을 제한적으로 출시한 것은 브랜드 가치를 유지하기 위한 브랜드 가디언(brand guardian)으로서 조앤 롤링의 노력의 결과.
- 손향숙(2005 B)은 해리 포터 시리즈는 마케팅의 승리일 뿐 문학작품으로서의 가치는 없다는 혹평에서부터 표절 시비, 이단에 대한 찬미라는 기독교계의 반발에 이르기까지 해리 포터와 관련된 악성루머와 평자들의 혹평은 노이즈 마케팅 효과를 낳음으로써 오히려 해리 포터 열풍을 증폭시켰다고 주장.
- 앤드류 블레이크(2002)는 해리 포터 현상을 텍스트 외적인 요소에 주목함.
 - 해리 포터 현상은 영국의 ‘공공교육의 위기’를 맞고, ‘키덜트 양산 시작’과 ‘노스텔지어가 분출’ 시기와 연관되어 있다고 주장. 그는 “해리 포터 이야기는 미래와 과거가 선명하게 연결되어 있는 세계를 상상하려고 노력함으로써, 과거와 미래에 대한 사유를 적절하게 섞어 놓았고 역혁명적 성격”을 지닌다고 지적. 각박하고 불안한 현실에서 어떤 위안과 마법을 간절히 요청하던 사람들에게 폭발적인 인기를 끌게 되었다는 지적.
- 심경석(2006)은 해리 포터 현상의 원인을 향유자의 은밀한 욕망에서 찾음. 즉, 어른들의 권력에 의해 지배받는 평범한 어린이가 강력하게 사용하는 마법은 아



이들의 비범하고자하는 비밀스런 욕망을 만족시키기 때문에 호소력을 확보함. 더구나 이런 판타지의 요소들이 매권마다 탐정소설, 고딕소설, 공포소설, 학교소설, 운동소설 등의 대중문학적 서사구조와 교묘하게 결합하면서 독자들에게 읽기의 즐거움을 강화함.

□ 성공한 콘텐츠에 대한 접근법

- 스튜디오 지브리의 대표인 스즈키 도시오(Suzuki Toshio, 2009)는 지브리의 성공을 분석하면서 1) 작품의 높은 완성도, 2) 과거에 쌓아올린 실적, 3) 확고한 방침에 따라 이루어지는 대대적인 홍보를 꼽았음.
- 수잔 기넬리우스(Susan Gunelius, 2009)는 ‘해리 포터 시리즈’의 성공의 요인으로 1) 우수한 제품, 2) 감정적 개입, 3) 티지 마케팅과 지속적 마케팅, 4) 브랜드의 일관성과 확산의 자체를 들고 있음.
- 콘텐츠 성공 요인은 텍스트 내적 조건과 외적 조건으로 나누어 볼 수 있지만, 스즈키 도시오나 수잔 기넬리우스의 견해에서 드러난 것처럼 무엇보다 우선시되어야 하는 것은 텍스트 자체의 완성도임.
- 텍스트의 완성도를 구성하는 다양한 요소에도 불구하고 ‘해리 포터 시리즈’의 경우에는 소설을 원천 콘텐츠로 하고 있고, 영화를 거점 콘텐츠로 시장 지배력을 더욱 온공히 했다는 점을 고려할 때, 그러한 다양한 요소들 중에서 양자의 공분모인 스토리텔링을 우선적으로 주목해야만 함.



2. 스토리텔링, 왜 중요한가?

□ 스토리텔링이란?

- 이인화(2003)는 스토리텔링을 “사건에 대한 진술이 지배적인 담화형식”으로 “스토리, 담화, 이야기가 담화로 변하는 과정의 세 가지 의미를 모두 포괄하는 개념”으로 파악함. 기존의 서사학이 내용적 차원의 이야기나 그것의 형상화하는 담론 등을 중심축으로 텍스트의 구조 등에 중점을 두고 있었다면, 스토리텔링은 ‘이야기하기’라는 상호작용성이 강화되고, 네트워크성이나 복합성(통합성) 등 매체환경에 적극적으로 반응하는 변별성을 갖는다고 봄
- 최혜실(2007)은 스토리텔링을 'story', 'tell', 'ing'이라는 구성 요소로 구분하고, 이야기성, 현장성, 상호작용성을 그 특성으로 제시.
 - 박기수(2007)는 이러한 다양한 주장은 공통적으로 스토리텔링이 매체적 특성을 적극 반영하고 있고, 스토리중심에서 탈피하여 말하기(tell)와 상호작용성(ing)을 중심으로 한 향유에 주목한 결과로 파악. telling의 방식이 다양화됨으로써 telling 방식 자체가 텍스트의 구조 안에서 재맥락화되는 특성을 드러냄. 이러한 재맥락화 과정을 통해 향유를 활성화할 수 있는 요소들이 전략적으로 제공된다. 이는 점도 스토리텔링의 두드러진 특성. 이와 같이 스토리텔링 개념은 지속적인 조형성과 확장성을 지니고 있다는 점에서 다분히 생성적 개념으로 파악. 특히 뉴미디어의 급성장과 함께 상생적으로 결합하여 스토리텔링이 성장하고 있다는 점을 고려할 때, 향후 스토리텔링의 포식에 가까운 생성은 주목해야만하며, 문화콘텐츠의 유연한 근골로 스토리텔링이 어떻게 기능할 것이냐도 지속적인 탐구가 필요한 부분이라고 주장.



□ 문화콘텐츠 스토리텔링의 변별성³⁾

- 첫째, 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 논의는 해석 중심의 의미 궁구가 아니라 생산과 실천을 전제로 한다는 점. 그것은 오히려 성공적인 문화콘텐츠 개발을 위하여 기획과 시나리오 창작 과정에서 벤치마킹할 수 있는 구체적인 스토리텔링 전략을 찾는 노력이어야만 함.
- 둘째, 문화콘텐츠 스토리텔링에 대한 논의는 문화콘텐츠의 변별적 특성에 대한 충분한 이해를 기반으로 해야 한다는 점. 문화콘텐츠는 ‘문화’와 ‘콘텐츠’가 생산적으로 결합된 형태이기 때문에 두 요소의 특성은 물론 그것의 결합 양상에 대한 변별적 인식이 필요함.
 - 문화콘텐츠는 문화적 특성과 콘텐츠적 속성이 상보되기도 하지만 기본적으로 상충되는 이율배반적 특성을 지녔다는 점, 참여적 수행을 기반으로 향유를 활성화시키고 지속확장시킴으로써 무형의 자산을 지속적으로 창출할 수 있어야 한다는 점에서 통합적이고 전체적인 관점에서 그 전략을 수립해야하기 때문.
 - 또한, 문화콘텐츠는 범주가 광범위할 뿐만 아니라 개념이 지극히 개방적인 속성을 지니고 있는 까닭에 보다 생산적인 결과를 이끌어내기 위해서는 개별 장르의 특성에 대한 변별적 인식이 선행되어야만 함. 예를 들어 영화와 드라마 그리고 애니메이션이 모두 서사적 요소를 기반으로 창작되지만 장르적 특성은 물론 미디어, 향유자, 향유 방식 등에서 현격한 차이를 드러냄으로써 구사되어야 할 스토리텔링 전략은 판이하게 다를 수밖에 없음.
 - 따라서 이러한 스토리텔링 탐구가 의미 있는 작업이 되기 위해서는 거시적으로는 ‘문화’와 ‘콘텐츠’에 대한 개별적 특성과 통합적 특성에 대한 종합적인 이해가 필요하고, 미시적으로는 장르별 스토리텔링 구현 전략에 대한 변별적 인식을 가지고 있어야만 함.

3) 문화콘텐츠 스토리텔링의 변별성에 대한 논의는 박기수(2007)의 논의를 정리한 것이다.



- 셋째, 스토리텔링은 문화콘텐츠의 필요조건일 뿐이지 그 자체가 필요충분조건은 아니라는 점. 문학 분야에서 스토리텔링이 갖는 자족적이고 우월적인 위치를 문화콘텐츠에서는 기대할 수 없음. 즉 문화콘텐츠 스토리텔링은 양질의 문화콘텐츠를 생산하기 위한 매우 중요한 요소이긴 하지만, 그 역시 하나의 구성요소에 지나지 않기 때문. 따라서 문화콘텐츠를 구성하는 다양한 요소들과의 유기적 상관을 통해서만 그 기능과 의미를 확보할 수 있다는 점에 주목해야만 함.
- 넷째, 문화콘텐츠 스토리텔링은 문화콘텐츠 기획-창작-마케팅의 종합적인 관점에서 논의되어야 함. 문화콘텐츠 스토리텔링은 기획 단계부터 전략적으로 개입하여 마케팅적인 요소들을 내재화할 수 있도록 창작 과정에 적극적으로 반영해야만 함. 문화콘텐츠 스토리텔링이 중요한 이유가 바로 이와 같은 기획이나 마케팅의 전략적 요소들을 유기적으로 내재화할 수 있는 중심 매개라는 점에 주목해야함. 따라서 문화콘텐츠 스토리텔링의 평가는 이와 같은 관점을 전제로 진행되어야만 하는 것임.
- 결국 생산적인 문화콘텐츠 스토리텔링 전략을 수립하기 위해서는 기존 서사 장르와 뚜렷한 변별성을 확보해야만 함. 이러한 논의는 문화콘텐츠의 변별성과 밀접한 상관을 갖고 있기 때문에 1) 스토리텔링을 통한 향유의 활성화 전략, 2) 문화콘텐츠의 한 요소로서의 스토리텔링의 정체에 대한 분명한 인식, 3) 문화콘텐츠 개별 장르의 스토리텔링 전략에 대한 변별성 확보, 4) 문화콘텐츠 기획·생산·유통의 전반적인 과정 안에서의 스토리텔링의 역할 등에 대한 실천적이고 생산적인 접근이 요구됨.

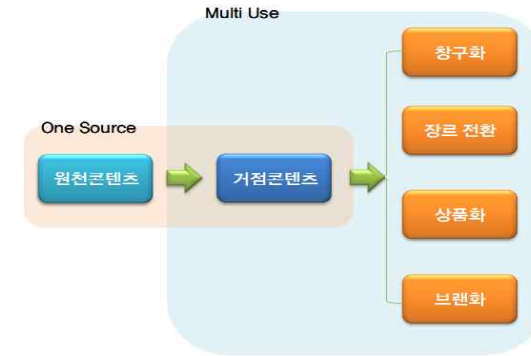
□ 스토리텔링의 중요성⁴⁾

- 스토리텔링은 향유자가 텍스트와의 소통을 실현하는 가장 기본적인 회로임. 문
- 4) 스토리텔링의 중요성은 박기수(2007)의 논의를 수정 보완한 것이다.



화콘텐츠의 성공 여부는 향유자의 적극적인 참여를 어떻게 유도해낼 것인가에 달렸다고 할 때, 가장 기본적인 소통회로인 스토리텔링에 대한 전략적 고려는 필수적임.

- 스토리텔링은 One Source Multi Use의 중심 매개임. “One Source Multi Use는 원천소스(One Source)의 창구 다변화, 장르 전환, 관련 상품 판매, 브랜드 창출 효과 등을 통해서 부가가치를 극대화하는 마케팅 활동을 의미함.
- 원천 콘텐츠에서 거점 콘텐츠로 전환하는 것이 1차적인 One Source Multi Use라면, 거점 콘텐츠에서 창구화, 장르 전환, 관련 상품 판매, 브랜드 창출 효과 등을 활성화시키는 것은 2차적인 One Source Multi Use라고 할 수 있기 때문.
- 따라서 One Source Multi Use에 대한 논의는 1) 콘텐츠를 구현하는 미디어를 중심으로 창구화(windowing) 전략, 2) 개별 장르의 변별성 탐구와 이를 기반으로 하는 장르 간 전환(adaptation) 전략, 3) 관련 상품 및 부가 상품과 연관된 상품화(merchandising) 전략, 4) 브랜드 창출 전략 등의 실천적 관점에서 접근”(박기수, 2008 A)해야만 하는데, 이 때 가장 중심적인 매개 역할을 하는 것이 스토리텔링임.



<그림 1> One Source Multi Use 구조도

- 스토리텔링은 텍스트의 완성도와 대중적 소구를 결정짓는 중추적인 역할을 함. 성공적인 문화콘텐츠를 개발하기 위해서는 스토리텔링을 중심으로 하는 기획, 창작, 마케팅이 전개되어야 하며, 그것의 적실성 여부가 문화콘텐츠의 성패를 가르는 중요한 지점이 되기 때문.

3. 해리 포터 시리즈, 왜 스토리텔링인가

□ 해리 포터 스토리텔링의 중요성

- ‘해리 포터 시리즈’는 양질의 원천 콘텐츠이며 전환에 성공한 거점 콘텐츠일 뿐만 아니라 10여 년 간 One Source Multi Use를 활성화시켰을 뿐만 아니라 브랜드 가치를 지속적으로 확장해온 대표적인 콘텐츠임. 이러한 성공의 선순환 구조를 가능하게 할 수 있었던 텍스트 내적/외적인 다양한 요인들에 대한 종합적인 규명이 필요함.



- ‘해리 포터 시리즈’와 관련된 텍스트 내적/외적인 다양한 성공 요인에도 불구하고, 무엇보다 주목해야하는 것은 텍스트 그 자체이며, 그것의 근간을 이루는 스토리텔링임. 특히 ‘해리 포터 시리즈’의 경우에는 One Source Multi Use의 성공적인 선순환을 이루고 있다는 점에서 One Source Multi Use의 중심 매개인 스토리텔링에 대한 전략적 차원의 탐구와 논의가 필요한 시점임.
- ‘지금 이곳’에서 ‘해리 포터 시리즈’에 주목하는 것은 그것의 성공을 벤치마킹하기 위해서 라는 목적이 분명함. 특히 이 시리즈의 성공은 원천 콘텐츠의 정체성을 강화하면서 거점 콘텐츠로 효과적으로 전환하고 이를 기반으로 다양한 상품화 과정을 통해 브랜드를 강화할 수 있었던 스토리텔링 전략에 있다는 점을 주목해야함.
- 따라서 소설 『해리 포터 시리즈』의 원천 콘텐츠로서의 가치, 그것의 스토리텔링 전략 분석은 물론 거점 콘텐츠인 영화 <해리 포터 시리즈>로의 전환 전략, 영화의 스토리텔링 전략 분석 등이 필수적임. 이러한 분석 작업을 통하여 벤치마킹할 요소들에 대한 미시적인 탐구와 거시적 탐구를 동시에 수행할 수 있을 것으로 기대됨



II. 원천 콘텐츠/거점 콘텐츠로서 해리 포터의 가치

1. 원천 콘텐츠/거점 콘텐츠란?5)

□ 원천 콘텐츠란?

- 원천 콘텐츠는 독립된 콘텐츠로서 대중성을 검증 받아 이미 브랜드 가치를 확보한 콘텐츠를 말함.
- 원천 콘텐츠는 1) 장르 전환을 활성화시킬 수 있는 요소들을 콘텐츠 내부에 포함하고 있어야하고, 2) 일반적으로 원천 콘텐츠로서 활용되는 만화, 소설, 신화 등의 경우에서 확인할 수 있듯이 상대적으로 적은 비용으로 대중성 검증이 가능해야 하며, 3) 그 자체만으로도 독립적인 콘텐츠로서의 완성도를 확보하고 있어야 함.

□ 거점 콘텐츠란?

- 거점 콘텐츠는 원천 콘텐츠가 확보한 대중성을 기반으로 대중적인 호응을 확장시킬 수 있도록 장르 전환한 콘텐츠를 말함.
- 거점 콘텐츠의 경우 타깃의 규모와 범위, Multi Use의 활성화 기대 정도, 자체의 대중성 확보 방안 등을 전략적으로 검토하여 스토리텔링에 반영해야만 함.
- 거점 콘텐츠화 과정에서는 메인 수익 창구 선정, 창구화 전개 순서와 범위, 홀드백의 최적화 모델, 전환 장르의 변별적 특성에 따라서 스토리텔링 전략이 변함.

5) 본고의 원천 콘텐츠와 거점 콘텐츠에 대한 논의는 박기수(2008 A)를 정리한 것이다.



○ 거점 콘텐츠는 원천 콘텐츠에 비해 다수 대중에게 노출될 수 있는 드라마, 영화, 애니메이션, 게임 등과 같은 장르를 선택하게 됨. 이러한 장르들은 공통적으로 1) 서사적 요소들을 갖추고 기본적인 서사 라인을 전면화하고 있으며, 2) CG나 상호 작용(interaction)의 다양한 요소들과 같은 몰입과 향유를 활성화시킬 수 있는 새로운 말하기(telling) 방식을 적극적으로 활용함으로써 장르 자체의 확장과 진화를 촉진하고 있고, 3) 향유자들의 ‘체험-공유-창작’의 선순환 구조가 가능할 정도의 노출 기간을 확보하고 있으며, 4) 이러한 요소들을 구현하기 위하여 상당한 자본을 요구한다는 특징을 드러냄.

2. 원천 콘텐츠/거점 콘텐츠로서 해리 포터의 가치

□ 해리 포터 시리즈의 SWOT 분석

○ 약점(Weakness)의 많은 분량, 순차적으로 읽어야 하는 부담, 영국적 색채 등은 향유의 활성화 정도에 따라서 기회(Opportunity)의 요소로 전환될 수 있음. 결국 초기 소구와 참여가 이루어지면 많은 분량은 수익을 높여주고⁶⁾, 미시 서사와 거시 서사의 조화만 이루어질 수 있다면 순차적으로 읽어야 하는 부담은 콘텐츠에 대한 몰입을 강화시킬 수 있고, 문화적 할인(cultural discount)을 극소화할 수 있다면 영국적 색채는 오히려 매력적인 요소로 기능할 수 있기 때문. 해리 포터 시리즈는 이러한 특성을 비교적 성공적으로 구현함.

○ 강점(Strength)에 해당되는 요소들은 해리 포터 시리즈가 지니고 있는 원천 콘

6) 『해리포터 시리즈』의 열풍의 분명한 한 축은 이 책이 아이들의 독서 습관에 긍정적으로 기여한다는 기대에 있음. 영상시대의 독서습관에 긍정적으로 기여한다는 주장을 신뢰한다면, 이 책의 많은 분량은 오히려 판매에 있어서 긍정적인 요소로 작용하는 것. 다만 손향숙(2005 B)의 지적처럼 영화와 장난감, 게임CD 등으로 치환된 해리포터 현상에 노출되는 경우가 더 많고, 이로써 해리 포터열풍으로 창출되는 것이 새로운 독서문화와 건전한 토론이라기보다는 관련 상품에 대한 갈망과 수요라는 비판의 근거로 분명함.



텐츠로서의 가치를 드러내며, 강점의 일부 요소와 기회에 해당 하는 요소들은 거점 콘텐츠로서 활성화될 수 있는 장점을 드러냄.

강점(Strength)	약점(Weakness)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 살아남은 아이의 성장과 선택 받은 아이의 미션 수행담의 보편성 확보 ▪ 긍정적 가치 지향의 서사 전개 ▪ 시리즈물인 까닭에 소구되기만 하면 강한 흡입력 ▪ 영상화가 수월한 다양한 요소 보유 ▪ 미시콘텐츠의 활성화 요소 보유 ▪ 조앤 롤링의 신데렐라 스토리 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 7권 23책이라는 많은 책의 분량 ▪ 순차적으로 읽어야 하는 부담 ▪ 영국적인 특성이 강한 이야기 요소 ▪ 아동용 이야기에는 무겁고 어두운 이야기 ▪ 반기독교적 이야기 요소
기회(Opportunity)	위기(Threat)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 아동과 성인을 모두 포괄하는 독자층 ▪ 브랜드 가디언으로서 조앤 롤링의 엄정성 ▪ 미시콘텐츠의 머천다이징에 적합한 요소 다수 ▪ 시리즈물이라는 점에서 지속적 마케팅이 가능 ▪ 타임 워너의 막강한 네트워크와 배급망 ▪ 『반지의 제왕』와 상호 시너지 효과 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 7권의 시리즈 진행과정에서 스토리의 유출 ▪ 악마적 요소로 부각으로 인한 종교계의 반발 ▪ 판타지는 자본주의와 결합한 타락한 장르라는 비난 ▪ 지나친 상업화에 대한 우려

<그림 2> 해리 포터 시리즈의 SWOT 분석

□ 원천 콘텐츠로서 소설 『해리 포터 시리즈』의 가치

○ 전 7권의 미시 서사와 거시 서사의 절묘한 조화. 처음부터 전 7권으로 기획된 『해리 포터 시리즈』는 일 년을 단위로 하는 각 권마다 미시 갈등의 해소 과정이 독립적인 서사를 이루며, 이러한 미시 서사의 축적을 통하여 전 7권 전체의 거시 서사와 유기적인 조화를 이루고 있음. 이와 같이 미시 서사와 거시 서사의 조화는 시리즈물로서 소설뿐만 아니라 거시 콘텐츠에 해당하는 영화나 게임 등에서 매우 효과적인 향유의 활성화 요소로 기능할 수 있음. 이것이 ‘살아남은 자’의 성장담과 ‘선택된 자’로서의 미션 수행담으로 성격화되면서 그 효과를 배가함.



○ 북구 신화, 영국 기숙학교, 학교소설, 각종 마법 등의 이질적이지만 익숙한 요소들을 활용하여 다원적 가치와 전통적 가치 지향의 성장담을 중심으로 수렴함으로써 세계적인 보편성 확보. 거점 콘텐츠는 매스미디어를 기반으로 규모의 경제를 확보해야 하기 때문에 스토리텔링의 보편성 지향은 가장 기본적인 전제라는 점에서 해리 포터 시리즈의 이러한 성격은 가장 두드러진 원천 콘텐츠로서의 미덕임.

○ 각종 마법과 주문, 다양한 마법의 세계, 퀴디치, 낫선 동물, 머글과 같은 신조어(新造語) 등과 같이 새롭게 고안된 참신한 세계. 새롭게 고안된 참신한 마법 세계의 정치한 구현을 통하여 또 다른 세계로서의 실재성을 획득하려는 시도가 문자적 상상력과 영상적 상상력을 자극할 수 있는 토대가 됨. 문자와 영상을 모두 자극할 수 있는 상상력은 성공적인 거점 콘텐츠화의 중요한 요소.

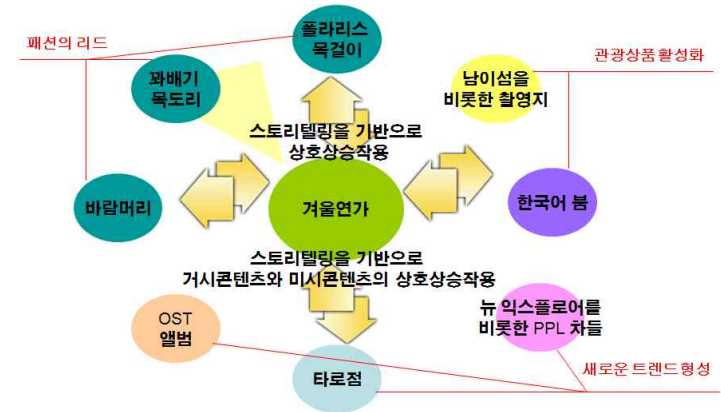
○ “거시 콘텐츠(macro contents)의 스토리텔링 구현 전략 안에서 미시 콘텐츠(micro contents)의 효과적인 노출과 인지도 확보”(박기수, 2008 A)를 통한 미시콘텐츠의 활성화.

- 미시 콘텐츠는 향유를 활성화시키는 기능을 하기 때문에 상품화의 가능성이 높음. 향유는 체험을 전제로 하며, 거시 콘텐츠의 유기적인 구조 안에서 효과적으로 구현된 미시 콘텐츠는 체험을 매개함으로써 향유를 강화하기 때문. 강화된 향유를 통하여 미시 콘텐츠는 상품화 가능성을 갖게 되며, 상품화된 미시콘텐츠는 다시 거시 콘텐츠의 향유를 강화하고 수명을 연장시키는 역할을 함.(박기수, 2008 A)

- <겨울연가>는 좋은 예. 드라마 <겨울연가>는 거시콘텐츠, 그 안에서 구현되었던 바람머리, 파배기 목도리, 폴라리스 목걸이, 촬영지, OST앨범 등은 미시 콘텐츠. 바람머리, 파배기 목도리, 안경 등이 준상/민형의 캐릭터를 만들고, 변하지 않는 사랑의 상징인 폴라리스 목걸이는 유진의 캐릭터를 구축하며, 남이섬, 오대산, 월정사 전나무 숲, 중도, 용평 리조트, 추암 해수욕장 같은 배경은 시뮬라시옹 효과를 극대화하고, 타로 카드는 이 둘의 운명을 예견하며, 퍼즐은



함께 함으로써 거시콘텐츠 전개에 결정적인 역할을 수행함. 이처럼 거시콘텐츠의 구성요소들이 미시콘텐츠로 활성화됨으로써 성공적인 상품화를 이루고 부가가치를 창출함. 뿐만 아니라 거시콘텐츠의 반복적인 향유를 통해 미시콘텐츠의 선별적인 향유를 강화하게 됨으로써 거시콘텐츠에 대한 충성도를 제고하는 부가효과를 갖기도 함. (박기수, 2008 A)



<그림 3> <겨울연가> 미시콘텐츠화 활성화의 예(박기수, 2007)

- <신세기 에반게리온>처럼 텍스트 전체를 향유자 스스로 풀어야 할 문제로 만드는 스토리텔링 전략을 구사함으로써 의문을 해결하기 위한 관련 자료들이 2차적인 미시 콘텐츠로 활성화되는 경우도 있음.(박기수, 2008 A)

- 해리 포터 시리즈의 미시 콘텐츠가 활성화된 것은 영화 <해리 포터 시리즈>의 출시에 힘입은 바 크지만, 그것의 원천 소스는 원천 콘텐츠인 소설에서 출발하고 있음. 따라서 원천 콘텐츠로서의 해리 포터 시리즈의 역할은 주목할 만한 것임.

○ 조앤 롤링의 신데렐라 스토리와 철저한 자기 관리를 통한 향유자들의 감정 이



입과 충성도 제고.

- 영국에서 『해리 포터와 마법사의 돌』이 발매되고 나서 3일 만에 10만 5,000 달러에 스콜라스틱의 아서 레빈이 미국 내 판권을 사들였고, 그 사실이 입소문을 타고 퍼지면서 언론의 주목을 받게 됨. 가난한 미혼모 작가 조앤 롤링이 어려운 환경을 극복하고 분투하는 좋은 사람이었고, 결국에는 놀라운 성공을 거두게 되는 신데렐라 스토리에 많은 향유자들은 쉽게 감정을 이입하고 감동하게 됨으로써 콘텐츠에 대한 호감을 급상승시킬 수 있었던 것.
- 조앤 롤링은 현명한 브랜드 가디언(brand guardian)으로서의 역할에 충실함으로써 브랜드의 아이덴티티를 지속·확장할 수 있었을 뿐만 아니라 ‘해리 포터 시리즈’의 One Source Multi Use(장르 전환, 장구화, 상품화, 브랜드화)에 대한 신뢰도와 충성도를 제고함.

□ 거점 콘텐츠로서 영화 <해리 포터 시리즈>의 가치

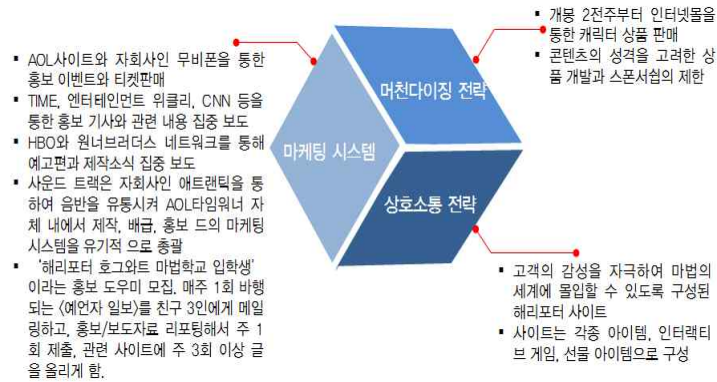
- 강력한 대중적 지지 기반을 얻은 원천 콘텐츠 확보
 - 해리 포터 현상을 일으킬 정도의 폭발적인 지지를 받고 있는 원천 콘텐츠를 확보하고 있었기 때문에 원작의 후광 효과 강력
 - 해리 포터 현상 안에서 거점 콘텐츠인 영화는 반드시 체험해야함
- 향유를 극대화할 수 있는 다양한 요소들을 내재한 원천 콘텐츠 보유
 - 거점 콘텐츠 전환(adaptation) 과정에서 향유를 강화할 수 있는 다양한 요소들을 내재한 양질의 원천 콘텐츠 보유
 - 전환 과정에서 체험의 감각적 호소력을 높이고 새로운 체험 창출을 시도할 수 있는 이야기 요소 풍부.



- 콘텐츠 구현 기술의 발달로 향유의 강화가 가능
 - 스펙터클 강화에 중점을 둔 영상 구현 기술뿐만 아니라 다양한 멀티미디어 구현을 기반으로 향유 극대화
 - 콘텐츠 안에서 언급되었던 퀴치치, 낮선 동물이나 괴물들, 마법의 구현 과정에서 감각을 통합적으로 자극함으로써 향유를 강화할 수 있는 기술 확보
- 소설과 영화의 상호 프로모션 효과를 거둘 수 있는 원천 콘텐츠의 주기적인 발표. 원천 콘텐츠인 소설이 발표되고 다음 권을 기다리는 사이 거점 콘텐츠인 영화가 발표됨으로써 주기적인 관심의 소구가 효율적으로 이루어짐.
- 원천 콘텐츠의 후광효과를 극대화하기 위한 티저 마케팅과 지속적인 마케팅
 - 원하는 시간에 물건을 구할 수 없을지도 모른다는 불안감을 유포함으로써 구매 욕구를 자극. 작품에 대한 어떤 평도 책이 팔리기 전까지는 일절 공개되지 않았고 작가의 인터뷰도 금지. 정보차단이라는 반소비자적인 불륨스베리와 스콜라스틱의 마케팅은 해리 포터에 대한 독자들의 관심을 배가시키면서 폭발적인 수요층을 창출하는데 일조함.(손향숙, 2005 B)
 - 이러한 전략은 소설의 대중적 지지를 영화를 통해 확대하는 과정에서 더욱 강화됨으로써 거점 콘텐츠로서의 성공적인 안착에 일조.
- AOL 타임워너7)의 해리 포터에 대한 통합 마케팅 전개
 - AOL 타임워너는 마케팅 위원회를 결성하여 AOL 타임워너 계열의 영화, 방송, 케이블, 음반, 잡지, 인터넷 등의 모든 미디어를 동원하여 통합적인 마케팅 전개 시스템 구축.

7) 2000년 1월 AOL과 타임워너는 1630억 달러라는 천문학적 비용을 들여 합병에 성공했지만, 역사상 최악의 합병이라는 오명을 쓰고 2009년 5월 AOL과 타임워너로 분사한다. 다만, 해리포터의 통합 마케팅이 전개되던 시기에는 AOL 타임워너였기 때문에 본고에서는 AOL 타임워너로 칭한다.





<그림 4> <해리 포터와 마법사의 돌> 통합 마케팅 전략

- AOL 타임위너의 거대 미디어 조직⁸⁾을 총동원한 마케팅시스템과 One Source Multi Use의 머천다이징 전략, 소설 향유자들이 문자로 상상했던 마법의 세계를 ‘해리 포터 사이트’를 통하여 구현함으로써 상호소통을 활성화함. 이와 같은 통합 마케팅 전략을 장기적인 계획으로 체계적으로 실현함.

<표 1> 해리 포터에 사용된 전 세계적 광고 비용(추정)

책 광고	350만 달러
영화 광고	1억 4,270만 달러
DVD/비디오 광고	6,850만 달러
상품/교차 판촉 광고	5,400만 달러

출처: <비즈니스위크>와 ,인터브랜드>가 집계한 2006년 100대 브랜드

8) AOL 타임위너는 CNN, TBS, TNT 등의 텔레비전 네트워크와 카툰 네트워크, <피플>, <포춘>, <머니> 등의 잡지를 보유함으로써 미국 내 1억 가구 이상의 시청자와 구독자를 확보하고 있다는 점을 충분히 활용함. AOL 타임위너를 통한 마케팅은 해리포터 브랜드 성장에 큰 도움을 줌. AOL 타임위너의 수직적 판촉 및 홍보 광고를 이용함. 온라인 홍보, 텔레비전 광고, 인터뷰와 잡지 기사들이 브랜드, 책, 영화를 둘러싼 버즈와 추진력을 생성하기 위해 동시에 또는 전략적으로 연속해서 공개됨(수잔 기벨리우스, 2009)



- AOL 타임위너 소유의 세계적인 시사잡지 『타임』은 어린이들이 얼마나 해리 포터에 빠져 있는가를 소개하는 글을 싣고, CNN뉴스는 해리 포터 현상을 헤드 라인으로 다룸과 동시에 황금시간대를 할애하여 해리 포터 마니아들과의 인터뷰를 방영하고, 『피플』은 작가 롤링의 신데렐라 같은 성공스토리를 대대적으로 보도하며, 『포춘』과 『머니』 역시 해리 포터 현상을 만드는데 일조. 이렇게 탄탄하게 자리 잡은 해리 포터 현상은 이후 AOL 타임위너가 소유한 TBS슈퍼스테이션과 TNT카운 네트워크를 통해 본격적으로 상업광고에 돌입.(손향숙, 2005 B)



III. 소설 『해리 포터 시리즈』의 스토리텔링 전략 분석

1. 보편성을 획득한 익숙한 서사 구조의 효과적 활용

□ 해리 포터 시리즈가 빚지고 있는 고전들

- 손향숙에 의하면(2005B) 이 작품은 이야기가 보편적 호소력을 지니는 옛이야기의 특성을 갖춤.
 - 자신의 혈통을 모른 채 비천하게 자라지만 결국 출생의 비밀을 알게 되고 일련의 시련을 이겨내며 악과 싸우는 영웅으로 거듭나는 해리의 신화적이고 원형적인 영웅 아더(Athur)에 비유됨.
 - 미약한 어린아이의 힘으로 강력한 마법사 볼드모트와 맞선다는 점에서 거인을 물리친 잭(Jack the Giant Killer)이자 엄지소년 톰(Tom thumb)이며 또한 세상을 구하는 어려움 임무를 짊어진 연약한 호빗 프로도이기도 함.
 - 구박받던 아이에서 모두의 관심을 받는 영웅으로 화려하게 변신하면서 대적하기 힘겨운 적을 제압하는 해리의 이야기는 무명작가에서 일약 세기의 인물로 탈바꿈한 작가 롤링의 성공스토리과 함께 신데렐라가 되고 싶은 모든 이들의 소망을 대리만족시켜줌.
 - 더즐리 부부로 대변되는 가짜 부모와 포터 부부, 덤블도어, 시리우스 등으로 대변되는 진짜 부모의 대비 역시 형제자매간 갈등에서 나오는 아이들의 무의식적 불안감이 투사되고 치유되는 전래동화의 특성을 반영함.
- 등장인물의 이름은 그리스 로마 신화나 영국의 민간전설에서 힌트. 부분적으로 시저 이야기, 『톰 소여의 모험』, 『이상한 나라의 앨리스』, 스팅크스와 아더왕 전설 등의 모티프와 대사를 패러디함으로써 문학사의 전통과 대화적 관계로 생성



되는 텍스트의 의미화 과정 보여줌. (최기숙, 2001)

- 옛이야기의 특성과 매력뿐 아니라 해리 포터 이야기는 영국 아동문학의 오랜 전통을 화려하게 부활시키고 있으며 이로써 이 작품에 영향을 준 다른 작품들을 새롭게 조명하는 전기를 마련하기도 함.(손향숙, 2005B)
 - 평범한 일상세계에 감춰져 있는 마법세계로의 관문과 분명한 선악구도는 C.S. 루이스(Lewis)의 『나니아 연대기』를 연상시키고, 미약한 주인공에게 막중한 책임과 세상을 조여 오는 거대한 악의 세력에 대한 묘사, 선과 악으로 갈린 마법사들 간의 싸움에서 톨킨(Tolkien)의 『반지의 제왕』을 떠올리게 함.
 - 마법을 배우러 마법학교에 입학하는 주인공들을 그린 어슐라 르윈(Ursula Le Guin)의 어스씨 이야기와 질 머피(Jil Murphy)의 영터리 마녀 시리즈 역시 영향을 준 작품들.
- 해리 포터 시리즈의 성공요인을 분석하기 위해서는 문제는 그것이 얼마나 아동문학의 전통을 잇고 있는냐가 아니라 전통을 바탕으로 현재성에 기반하여 얼마나 차별적 요소들을 획득했느냐에 주목해야 함.

□ 보편적 호소력을 지니는 옛이야기의 특성

- 덴마크의 신화학자 악셀 울릭은 전설, 민담, 신화성이 풍부한 문학 작품들은 일정한 서사법칙(epic laws of folk narrative)에 의해 지배된다고 주장
 - 울릭의 서사법칙은 민담, 신화, 전설, 민요를 포함하는 포괄적인 개념인 옛이야기의 세계(Sagenwelt)를 반영하는 것으로 어느 장르에 국한되지 않음
 - 옛이야기의 세계는 독립적인 영역으로서 현실 세계와 분리되어 고유의 법칙에 봉사함.
- 악셀 울릭의 주장에 따르면, 옛이야기의 법칙(김동윤, 2002)은



- 개시와 종결의 법칙(laws of opening, laws of closing), 즉 신화적 이야기는 갑작스럽게 시작하거나 황급하게 끝맺지 않아야 하고,
 - 단일성의 법칙(laws of epic unity), 신화에서 주인공 영웅들의 행동과 목표는 단순하고 명쾌해야 하며,
 - 반복과 3의 법칙, 신화 속의 영웅들의 행동방식. 신화 속의 영웅은 왕의 세 번째 부름에 답하며, 모험의 과정에서 세 명의 친구를 만나 세 개의 어려운 고비를 넘기게 되고,
 - 3의 법칙은 한 명의 주인공에 집중되는 서사 법칙(concentration on a leading character),
 - 대조의 법칙(laws of contrast), 거의 모든 옛이야기 서사에 나타나는 모티프로서 젊은이와 늙은이, 인간과 야수, 작은 것과 큰 것, 선과 악의 이분법의 양태로 나타나며,
 - 신화적 이야기는 고유의 법칙에 봉사하고,
 - 대조의 법칙을 보다 풍부하게 하는 쌍둥이의 법칙(laws of twins),
 - 신화나 옛이야기의 결정적 순간을 한 폭의 그림과 같이 극적인 장면을 이룬다는 것.
- 악셀 울릭의 옛 이야기의 법칙은 누대에 걸쳐 보편적인 이야기 구조를 탐구하는 과정에서 경험적으로 확보되고 실천적으로 구현된 보편적인 서사 전략으로 보아야 함.
- 소설 『해리 포터 시리즈』가 문화적 할인율에 크게 구애 받지 않고 세계적인 보편적 현상으로 부상할 수 있었던 것도 바로 이와 같은 전통적인 이야기의 구조를 거스르지 않고 내재적으로 수용할 수 있었기 때문.



□ 신화적 구조와 유사

- 엘리야데는 신화의 특성(김동윤, 2002)을 1) 신화란 고대시대에 사람들이 경험한 것처럼 초자연적 존재들의 이야기이며, 2) 신화는 실제로 일어났던 사건에 대한 이야기이며 초자연적 존재에 관한 이야기이므로 신성한 성격을 지니고, 3) 신화는 우주와 세계창조에 관한 이야기이며, 4) 신화가 설명하는 사물의 기원은 추상적 지식이 아니라 경험적 지식이고, 5) 인간은 어떤 방식으로든지 신화를 구체적으로 경험하였으며 기억하고 반복하는 사건이 지니는 신성한 힘에 매료된다고 주장.
- 해리의 성장과정은 오토 랑크가 주장한 영웅의 탄생 과정과 일치
- 오토 랑크가 주장한 영웅의 탄생 과정(김동윤, 2002)은 1) 영웅들은 신이나 왕같이 고귀한 신분의 부모로부터 태어나지만 영웅의 잉태와 탄생, 성장 과정이 순탄치 않고, 2) 버려진 영웅들은 지체가 미천한 사람들이나 심지어 늑대와 같은 짐승에 의해 수거되어 양육되며, 3) 영웅은 어느 정도 성년이 되면 모험에의 소명을 받거나 친부에게 복수하기 위해 자신을 길러준 부모를 떠나고, 4) 모험 과정에서 ‘괴물과의 싸움’의 시련을 겪으면서 적을 물리치고 영웅으로 등극함.
 - 해리의 경우 1) 살아남은 자(선택된 자)로 태어났으나 자신의 부모에 대한 정체는 물론 자신의 정체에 대해서도 알지 못하고 성장하며, 2) 해리와 그의 부모를 비정상이라고 여기는 이모네 가족에 의해 온갖 구박 속에서 양육되며, 3) 호그와트에 입학함으로써 이모네를 떠나고, 4) 지속적인 볼드모트의 도발을 물리치면서 내면적으로나 마법능력 면에서나 모두 성장함.
 - 특히 해리의 성장담은 살아남은 자로서의 성장담과 선택받은 자로서의 미션 수행담이 교직되는 구조. 이것은 전형적인 영웅서사의 기본 구조와 일치함.
- 최기숙(2001)의 주장에 따르면, 아이러니컬하게도 해리는 상처 때문에 유명세를 얻어 각광을 받고 또 한편 이에 시달리며 성장. 이야기는 상처를 영광으로



되돌리는 과정을 통해 영웅서사의 전형성을 확보.

□ 익숙한 서사 구조의 효과

- 익숙한 서사 구조는 1) 구조의 안정성을 확보할 수 있을뿐더러 2) 독서 과정에서 선행 체험되었던 텍스트의 추체험화를 활성화시킬 수 있으며, 3) 유사 텍스트와의 상호텍스트성(intertextuality)을 강화하는 효과가 있음,
- 이야기는 지극히 보수적인 성격을 지니기 때문에 익숙한 서사 구조를 얼마나 효과적으로 활용할 수 있는지가 대중적 소구에 결정적 요소가 됨.
- 디즈니 애니메이션의 경우 널리 알려진 동화, 신화, 민담 등을 자주 활용하는데, 이는 이미 대중성을 검증받은 이야기를 활용하기 위한 것이기도 하지만, 누구나 알고 있는 이야기 내용과 전개이기 때문에 서사를 구성하고 그 안으로 소구해 들이는 과정을 생략할 수 있는 장점 때문. 이야기의 안정성을 유지하면서 이야기의 전체나 세계에 대한 추가 설명을 생략할 수 있기 때문에 그만큼의 분량을 다양한 향유요소에 배정할 수 있다는 점에서 유리함.
- 만화나 소설 등의 원천 콘텐츠가 전제되지 않으면 영화나 애니메이션 혹은 드라마 같은 거점 콘텐츠를 만들지 않는 일본의 경우, 그것이 리스크 헷지 전략의 일환이기도 하지만 익숙한 서사 구조를 활용하기 위한 것이기도 함. 특히 거점 콘텐츠의 경우에는 대부분 시간적 제한이 엄격하게 제시되기 때문에 효과적인 전환을 이루기 위해서는 서사의 전략적인 취사선택이 필수적임. 이때 익숙한 서사구조의 활용은 매우 유용한 방법.



2. 대중성이 검증된 모티프의 전략적 배치

□ 업동이 모티프와 사생아 모티프⁹⁾의 변형된 상호 긴장

- 업동이 모티프는 마르트 로베르가 『기원의 소설, 소설의 기원』에서 주장한 내용.
 - 마르트 로베르는 프로이트의 <신경증 환자의 가족소설>을 이론적인 토대로 삼아서 ‘소설이란 무엇인가’를 규명하는 과정에서 모든 소설가들을 업동이와 사생아로 구분함.
 - 업동이는 낭만주의 작가로서 오이디푸스 이전의 잃어버린 낙원으로 돌아가길 원하며 부모 양쪽을 모두 부정하는 경향을 보이며, 사생아는 사실주의적인 작가로서 오이디푸스의 투쟁과 현실을 수락하며 아버지를 부정하고 어머니를 인정하여 아버지에게 맞서 투쟁하는 성향을 보임.
 - 업동이는 세계와의 싸움을 교묘하게 피하며 밤으로부터의 변화를 기대하지만, 사생아는 부조리한 세계에 정면으로 대응하며 스스로의 힘으로 변화시키려 시도함.
- 해리가 기원을 모르고 친부모가 아닌 사람의 손에 의해 다른 곳에서 자라다가 자신의 내면에 숨은 숨겨진 힘을 깨닫고 계발하는 『해리 포터 시리즈』의 거시 서사는 ‘업동이 모티프’와 ‘사생아 모티프’의 변형된 상호 긴장관계로 파악됨.
- 업동이 모티프는 해리가 업동이로 들어와 친부모가 아닌 이모 밑에서 미움과 구박을 받으며 성장하면서 부정하고 싶은 현실을 배경으로 한다는 점, 현재의 부모(이모 내외)를 부정하고 죽은 친부모와 행복했던 시절을 꿈꾼다는 점 등에서 반복적으로 드러남. 특히 이러한 업동이 모티프의 활용은 마법과 같은 놀라

9) 업동이 모티프는 사생아 모티프와 함께 동서양을 막론하고 신화나 민담에서 자주 활용되는 모티프임. 이것에 대한 상세한 논의는 마르트 로베르(1999)의 책을 참고하라.



운 사건을 통해 답답한 일상에서 탈출하거나 힘든 현실에서 벗어나 새로운 세계에서 자신의 존재를 확인하고 정체성을 찾고 싶은 욕망을 공유하는 독자들을 소구하는 강력한 기제.

- 사생아 모티프는 자기 안의 또 다른 아버지 역할을 볼드모트를 극복하고 어머니로 상징되는 ‘희생’과 사랑’의 긍정적 가치를 지향하는 과정에서 드러남. 『해리 포터 시리즈』에는 긍정적 가치와 부정적 가치를 상징하는 해리의 대리 아버지들이 복수로 등장함. 물론 생물학적 아버지인 제임스 포터는 볼드모트 손에 살해되었지만, 그의 정신적 아버지 역할을 하는 해그리드, 덤블도어, 시리우스 블랙이 긍정적 가치의 아버지라면, 해리와 여러 가지 측면에서 유사성을 보이는 볼드모트는 부정적 가치의 아버지라고 할 수 있음. 긍정적 가치의 아버지들은 자기희생과 사랑으로 상징되는 해리 어머니와 의미적 상동성(相同性)을 갖는다는 점에 주목해야 함.
- 해리가 시리즈 전체에서 어려움을 극복하며 배우고 성장하는 가치들은 용기, 배려, 겸손, 희생으로 대표되고, 이것은 궁극에 사랑으로 수렴되는 양상. 이 과정에서 해리의 영웅적인 행동들이 들어나는데, 그것은 그의 특별한 태생이나 재능 때문이 아니라 우정과 사랑에 기반한 평범한 삶 속에서 구현되고 있다는 점에 주목. 따라서 해리의 그러한 일상적이고 평범한 모습에서 독자들은 공감을 느끼고 자신을 해리에게 투사하게 됨. 현실적 결핍, 자기 정체성에 대한 회귀, 약에 대한 온전한 승리 등은 해리뿐만 아니라 모든 독자들도 공유하고 있는 요소들임. 이러한 공본모가 독자들의 공감을 강화시키고 소구를 더욱 강력하게 이루게 하는 요소.
- 이와 같은 업동이 모티프와 사생아 모티프는 이율배반적인 관계임에도 불구하고, 해리에게는 변형된 형태로 동시에 나타나며, 이 두 요소가 상호 긴장 관계를 형성함으로써 해리만의 독특한 캐릭터를 형성하는데 결정적인 기여를 함.



□ 아버 찾기 의 서사

- 최기숙(2001)은 해리 포터가 상식과 편견이 지닌 폭력성에 저항하고, 동료들과의 우정을 통해 인간관계와 사회성을 형성하게 되지만, 이 모든 것에 앞서 해리의 성장에 지속적인 영향력을 미치며 그의 미래를 안내하는 가장 중요한 코드는 ‘아버 찾기’라는 전통적 주제 형식에 호소하고 있다고 주장.
- ‘아버 찾기’는 사생아 모티프의 변형이기도 한데, 이는 자기 안에 내재된 아버지를 발견하고, 이해하며, 이를 수락하거나 억압으로써, 혹은 이를 거부하거나 극복함으로써 성장하는 과정을 의미함. 아버지를 인지하고 행적을 추적하는 과정에서 자기 안에 아버지를 확인하고 긍정하거나 부정하는 과정을 통해서 자신의 정체성을 발견하고 세워가게 됨.
- ‘아버 찾기’ 서사는 <주몽 신화>, <겨울연가>, <스타워즈> 등에서 쉽게 발견할 수 있는 모티프.
- 『해리 포터 시리즈』에서는 부모가 살해된 이후 해리는 부모의 마법학교 동기들로부터 부모의 정체를 구성해나가는데, 그것들이 그의 성장을 유도함. 부모의 죽음 이후에도 보호방법으로 보호를 하거나 투명망토를 선사함으로써 해리에게 모험과 영광의 기회를 제공할뿐더러 지속적인 영향력을 행사한다는 점에서 그의 부모와 부모의 마법학교 동기들은 해리의 정체성 형성에 중심코드로 기능.
- 아버지 제임스 포터의 부재하는 기억, 소문 속의 언어적 영웅일 뿐이지만, 실제로 그의 주변에는 다양한 대리 아버지들이 존재. 해그리드, 덤블도어, 시리우스 블랙, 볼드모트에 이르기까지 해리 포터가 자신을 투사할 수 있고 동일시하며 전범으로 삼게 되는 여러 명의 대리 아버지들.
- 최기숙(2001)이 해리에게는 적대자인 볼드모트로부터 악마적 자질을 물려받음으로써 ‘적대자-아버지’라는 또 다른 탐색의 대상이 존재. 해리 포터가 볼드모트를 추적하고 맞서는 과정은 이 세상의 악마적 속성이나 예측할 수도, 제어할 수도 없는 재난과 겨루는 과정에 대한 은유. 이런 대결이 외부적인 것이 아니라



일정 정도 자기와의 싸움을 대변한다는 점은 해리 포터가 보여주는 새로운 인간 해석으로 파악한 것은 타견.

- 반편성 모자는 해리가 뱀의 언어, 비상한 재치, 결단력, 규칙 위반 등 슬리데린 이 높이 평가하는 덕목을 지녔지만 해리 자신이 그리핀도르를 선택했기 때문에 그리핀도르에 소속됨. 인간의 진정한 모습은 타고난 자질이나 능력이 아니라 의지와 선택을 통해서 나타난다는 의미. 이런 맥락에서 보면 볼트모트는 해리를 위협하고 자극하면서 그를 담대하고 용감한 사람으로 성장시키는데 기여.
- 퀴렐이 들려준 볼트모트의 이야기는 이 세상에는 선과 악이 없으며 오직 권력만이 있을 뿐이라는 새로운 진리
- 해리는 디멘터를 통하여 인간적인 것을 상실한 어둡고 무감각한 존재감이 지니는 공포를 경험하고, 그 반대편에 선 인간적인 것의 따듯한 가치를 배움. ‘페트로누스 마법’을 통해서 절망을 느낄 수 있는 능력을 인간됨의 소중한 가치로 깨달음. 페트로누스는 자기가 행복했던 딱 한 가지 기억에 몰두할 때만 효과가 있는데, 이것 역시 인간적 삶의 행복과 추억의 희망원리를 시사.
- ‘아버지 찾기’의 서사로서 『해리 포터 시리즈』는 대리 아버지들에 대한 긍정과 부정을 통하여 지향 가치를 선명하게 드러내고, 찾아가는 과정을 통해 지속적인 선택을 하게 되고, 그 선택의 과정을 통하여 해리의 정체성 세우게 됨.

3. 추구의 서사(quest narrative)와 단계구조(stage structure)의 결합

□ 추구의 서사란? (도정일 외, 2002)

- 추구서사는 전통 설화의 한 형식인데 거기에는 거의 예외 없이 초자연적 요소들이 등장하는 특성.



- 추구서사는 ‘목표 설정-모험과 투쟁-목표 달성’이라는 3단계 구조. 이 구조는 소망의 추구와 달성을 가시화한다는 점에서 인생살이의 소망 추구 혹은 성공의 구조와 동일. 욕망은 성취되고, 악당은 응징되고, 평범한 자는 비범한 인물로 올라서고, 주인공은 성공함으로써 일상의 범상성으로부터 구원.
- 히브리 신화와 기독교의 서사 틀거리 자체가 추구 서사적 구조, 프라이식 용어로는 로망스의 구조. 거기에 낙원과 은총-인간의 작죄와 상실-낙원 회복의 희망으로 요약되는 거대한 추구 서사의 틀거리가 있음.
- 거기에 마법담 판타지가 가진 모든 극적인 요소들, 선과 악의 갈등과 대립, 선의 궁극적 승리와 선한 세력의 구원 등 대중적 상상력을 휘어잡을 매뉴도 포함.
- 대중적 호응은 환상적이고 신명나는 마술적 요소뿐만 아니라 더 기본적으로 판타지가 갖고 있는 성공, 승리, 구원의 추구 서사적인, 혹은 로망스적 구조 때문.

□ 단계구조(stage structure)란?

- 단계구조는 게임 서사에서 자주 활용되는 전략으로 최근 게임을 원작으로 하거나 게임을 전제로 제작되는 만화나 애니메이션 등에서도 자주 시도됨. <포켓몬스터>, <요리왕 비룡> 등이 대표적인 예로서 여행의 과정을 통하여 점점 더 어려운 단계로 진입하고 더 어려운 상대를 대적해야만 하는 구조. 단, 각 단계별로 미션을 수행하게 되면 능력이 성장하게 되고, 성장한 만큼 더 어려운 상대를 대적함으로써 최종 미션에 도달하는 구조.
- 단계구조는 중심캐릭터의 성장을 가시화할 수 있고, 유사한 구조로 서사를 반복적으로 생산할 수 있으며, 장르 간 전환을 용이하게 수행할 수 있는 장점이 있음.
- 해리의 모험은 한정된 공간에서 움직이면서 산발적으로 하나씩 주어지는 단서를 풀어가며 더 어려운 단계로 이동하는 게임의 단계구조와 매우 유사.



- 흥미진진한 모험으로 독자를 빨아들이는 강력한 흡입력을 지닌 플롯임에는 분명하나 이것이 익숙한 현실의 모습을 다시 보는 즐거움 이상의, 깊이 있는 통찰과 깨달음을 준다고 하기는 어려움.
- 책 읽는 과정 역시 코드에 익숙해져야만 그 재미를 느끼고 빠져들게 되는 게임의 속성과 공유하는 바가 많으며, 해리 포터의 독자들은 마법세계의 규칙과 이름, 기능에 익숙해지면 익숙해질수록 그 세계에 더 강하게 중독.

□ 추구의 서사와 단계구조의 결합

- 『해리 포터 시리즈』의 서사 전개는 추구의 서사와 단계구조가 창조적으로 결합한 양상
- 이 작품은 해리가 자기가 누구인지 확인하고 자기 안에 능력을 찾아내어 정체성을 확립하고, 그 과정에서 아버지의 마법 학교 동료나 해리의 친구들과의 관계를 통해 성장하고, 각 권마다 주어진 중신 미션을 해결함으로써 궁극에 볼드모트를 제압하는 방식으로 전개.
- 전체 서사의 전체적인 갈등 구도는 설정이 되고, 각권마다 제시된 미시적인 갈등은 주어진 미션의 성격에 따라 좌우되며, 해당 미션을 수행함으로써 해리의 능력은 높아지고, 이를 기반으로 다음 권의 미션을 해결하고 갈등을 해소하게 되는데, 이것은 추구의 서사와 단계구조를 효과적으로 활용한 예로 볼 수 있음.
- 추구의 서사와 단계구조는 게임 서사에서 자주 활용되는 전략으로 서사의 길이와 내용을 반복적으로 늘일 수 있으며, 게임을 즐기는 대부분의 독자들이 게임을 통해 학습한 서사 구조이기 때문에 익숙하게 몰입할 수 있는 구조라는 점에서 장점이 돋보임.



4. 학교소설의 전통 창조적 계승

□ 학교소설이란?

- 학교소설은 학교라는 제도와 그 안의 조직, 또래문화, 공동체적 삶과 질서의 습득 과정을 통하여 성인으로 단련되어 가는 과정을 그린 19세기 영국에서 유행했던 아동문학을 대표했던 소설.
- 기숙사간의 경쟁, 자기 기숙사에 대한 충성심, 이를 함양하기 위한 스포츠 게임 등은 학교소설의 장르적 특성. 학교소설의 주요 특징은 집단에 대한 충성심의 강조와 편 가르기 문화, 이에 부합하는 단체경기에 대한 애착이 두드러짐(손향숙, 2005B)
 - 학년 정비와 반장체제 도입, 기숙사간 스포츠 경쟁과 군대식 문화를 특징적으로 보여주는 빅토리아조의 퍼블릭스쿨(public school, 영국의 사립학교)과 이곳에서 벌어지는 이야기를 그려낸 학교소설은 안정된 계급구조가 수립되고 이를 바탕으로 식민지를 건설하던 영국사회를 배경으로 함.
- 1857년 발표된 토마스 휴즈(Thomas Hughes)의 『톰 브라운의 학창시절』(Tom Brown's Schooldays)이 효시.
 - 신체의 성장과 도덕적 성장을 병치, 학교라는 제도와 그 안의 조직, 또래문화, 공동체적 삶에 의해 성인으로 단련.
 - 신에의 절대적 의존을 톰이 도달해야할 궁극적 지향으로 제시.
 - 학교조직과 가치가 그를 성장시키는 추동력. 이는 퍼블릭스쿨이라는 조직이 문화가 개인의 내면적 성찰에 앞서야 하는 시대의 산물.(손향숙, 2005B)



□ 『해리 포터 시리즈』의 학교소설적 특징

- 시작과 종결 시점이 해당 학년의 그것과 동일하며 서사의 배경이 호그와트라는 기숙학교에서 이루어지는 점.(심경석, 2006)
- 퀴디치 경기에서 볼 수 있듯이 기숙사간의 운동 경기를 학업성적보다 더 중요시한다는 점.(심경석, 2006)
- 영국인, 신사, 기독교인이라는 이상을 전면화하고 ‘성결과 학식’이 아닌 ‘성결과 남성다움’을 지향. 스포츠 경기를 지향하면서도 어느 하나의 경기에 집중하기보다는 만능 스포츠맨을 중시하는 아마추어리즘을 지향. 운동경기를 통한 체력의 연마.(박소진, 2009)
- 마법사 사회의 정치적 문제와 합의 대신 우정, 충성, 용기와 같은 개인적 가치를 공유하는 ‘불사조 기사단’과 같은 단단한 결속력을 지닌 작은 집단의 영웅적 행위에 의해 해결.(심경석, 2006)
- 기숙학교에 입학하는 학생들의 사회적 배경이 중산계급 이상이라는 점을 고려할 때 학교소설에 지배 엘리트의 이데올로기가 담겨 있다는 점 등이 유사.
- 반장체제로 정비된 조직에서 하급자로서의 복종과 상급자로서의 책임감 훈련, 그리고 기숙사 정비를 통한 소속감 함양 등은 학교조직이 군대문화습득의 장으로 이용될 수 있는 가능성.(박소진, 2009)
- 교육에 있어 선천적 마법능력과 혈통의 강조. 해리와 그의 친구들의 승리는 마법사회에 유행하던 극단적인 인종 및 계층 차별주의와 순수혈통주의가 극복되고, 좀 더 포용적이고 관용적인 마법사회가 될 것임을 암시. 그럼에도 불구하고 한 사회를 이끄는 지도자는 선택된 것이며, 선천적 혈통과 능력이 그 중요한 것 대라는 전통적 개념의 한계를 넘지 못함.
- 해리의 선천적 능력과 운명이 강조되는 가운데, 해리와 친구들은 특정 권위에 대해 순종하며 억압적 교육 행태를 감수하는 동시에 어른들을 능가하는 마법능



력과 영웅적 기질을 발휘하는 두 가지 양상. 이 상충된 목표들이 혼재했던 제국주의적 소년상이 이 소설에 반영되었음을 시사하는 예.(박소진, 2009)

- 해리가 보여주는 순종과 훈련, 저항과 영웅적 능력이라는 표면적 상반성은 덤블도어의 계승자라는 그의 역할 성취에 공통적으로 기여하며, 적이자 악인 볼드모트에 대항하기 위해 정당하게 힘을 행사하는, 제국주의가 추구하고 옹호한 영웅상과 유사함.
- 해리의 불순종과 이에 대한 덤블도어의 관용 역시 전통적인 기숙학교 이야기와 크게 다르지 않음. 전통적인 학교소설에서는 주인공들의 반항적 성품이나 행동도, 그것이 대영제국의 계승자가 되는 데 도움이 된다고 여겨지는 한 교장들이 흔히 자신의 권위를 이를 목과. 소년시절의 반항 뒤에는 훌륭한 성품이 내재해 있다고 믿기 때문.
- 호그와트는 19세기 영국의 사립학교와 많은 점을 공유. 찰스 애스터는 교복, 약자 괴롭히기, 학교시설, 고학년의 특권인 외출, 학생들 사이에서 또 학교 권력층 사이에서 벌어지는 치열한 경쟁이 그 예라고 지적. 마리아 니콜라예바는 학교수업, 운동경기, 숙제, 기숙사사끼리의 경쟁과 시험, 비행, 밤나들이, 비밀 외출, 적에 대한 정탐, 학기의 첫날과 끝날을 경축하는 것, 새 학생과 새 교사가 도착하는 것, 복수 등을 꼽음.(박소진, 2009)
- 영국 기숙학교의 기능적 제도적 유사성의 뿌리에는, 서구의 문예부흥과 함께 시작되어 제국주의를 거치면서 급격히 형성되고 고착화된 특정한 교육관과 아동관이 자리.(박소진, 2009)
- 아동과 식민지 대상을 둘 다 미성숙하며, 개조, 훈련, 통제가 필요한 것으로 서로 비교되면서 제국주의 정당성을 확보하는데 활용.
- 대영제국의 팽창과정에서 제국주의를 정당화하는 핵심적 이념적 바탕 중의 하나는 한 개인의 혈통이 그 사람의 선천적 능력뿐만 아니라 사회적 신분을 결정한다는 주장. 이 작품은 기본적으로 심한 인종, 계층 차별주의자인 볼드모트 및 그의 추종자들과 마법사회의 극보수 세력을 악한으로 그리고 있어 순수혈통중



심주의에 대해 비판.

- 볼드모트는 대부분 순수혈통 출신인 자신의 추종자들에게 자신이 혼혈임을 감추며, 머글인 자신의 아버지 가족을 몰살함. 이는 마법사인 자신의 어머니를 버림으로써 자신까지 버림받게 한 아버지에 대한 복수이기도 하지만, 스스로 신분을 순수혈통으로 재정립하려는 필사적 시도.
- 복잡한 사회 속에서 호그와트는 혈통의 중요성이 그 교육제도를 통해 학생들에게 계승되고 재생산되는 대표적인 곳. 성품에 따라 네 개의 기숙사에 배정받는데, 성품은 그들이 속한 계층 및 가족과 밀접한 연관성
- 학생들의 마법능력은 학습보다는 선천적 배경과 더 밀접한 연관이 있으며 교육은 부차적인 도우미에 가까움. 이는 학습 이전에 혈통과 선천적 능력을 강조했던 19세기 영국 제국주의와 맞물린 사회적 태도를 반영.
- 헤르미온느의 지식과 지적 능력이 해리를 도와 문제 해결에 기여하지만 위대한 마법사로 추대되는 것은 해리이며, 해리의 본능적 감각과 선천적 자질이 헤르미온느가 도서관에서 얻은 정보와 지식보다 우선시됨.
- 영국 제국주의는 미개하고 어두운 식민지에 문명과 구원의 빛을 구현해야 한다는 이상과, 제국주의의 본능인 현실적 이익 추구하고 팽창에 수반되는 폭력이 혼재된 양상을 띠고, 그 도덕적 이상은 학교소설을 통해 현실을 정당화하는데 흔히 활용.(박소진, 2009)
- 『해리 포터 시리즈』 역시 도덕적 메시지와 투쟁적 현실이 병행함. 도덕적 메시지는 작품 곳곳에서 표현되는데, 덤블도어는 늘 사랑과 관용의 중요성을 역설하고, 해리는 덤블도어의 예언대로 그가 아버지를 배신한 워테일에게 베풀었던 관용 때문에 훗날 말포이의 저택에서 살아남음. 해리가 볼드모트를 누르고 살아남을 수 있었던 결정적 이유는 탁월한 마법 능력이 아니라 그의 희생과 자기포기임.(박소진, 2009)
- 『해리 포터 시리즈』는 다문화주의를 적극적으로 작품에 수용. 나와 차이를 인



정하지 않는 온갖 시선에 대한 전복을 여러 인간관계와 메타포를 통하여 시도. 더불어 물질주의가 보여주는 천박스러움 그리고 돈과 지위를 무기로 권력을 휘두르는 상층계급에 대한 날을 세움. 그러나 이러한 저항에도 불구하고 다른 한편으로 자국중심주의에 근거한 인종적 타자에 대한 뿌리 깊은 편견과 더불어 물질주의, 기존 질서에 대한 회귀를 드러내기도 함. 이런 현상은 『해리 포터 시리즈』가 영향을 받은 학교소설, 톨킨의 판타지, 동화에 담겨 있는 이데올로기에 서 본질적으로 연유.

5. 판타지의 전복적 대안과 현실 세계에 대한 대타성 견지

□ 판타지 열풍의 원인

- 『해리 포터 시리즈』는 『반지의 제왕』이나 『나니아 연대기』와 비슷한 시기에 소개됨으로써 국내에서는 열혈 독자 사이에서만 통용되던 판타지 장르를 대중적 관심분야로 만드는 계기를 제공(성은애, 2007)
- 자본주의와 결탁한 장르라는 비난에도 불구하고 판타지는 이미 하나의 장르이자 현상으로 입지 확보(김종태·정재림, 2009)
 - 판타지는 “기존의 통념과 사회질서를 초월하는 또 다른 세계와 또 다른 리얼리티를 탐색해 제시하는 인간 능력의 총화”(장은수, 2003)
 - 판타지는 대중의 퇴행적 욕망과 상업자본주의 결탁이 만든 산물이라고 비판. “강력한 외부의 힘에 밀려 개인이 더 이상 자신의 일상을 통제할 수 없다고 느끼게 되는 사회적, 경제적 위기의 시대에 사람들은 초자연적 신비주의로 빠져드는 경향”(김성곤, 1998)
- 도정일(2002)은 판타지가 압도적인 인기를 얻고 있는 이유를 다음에서 찾음.
 - 소망의 서사, 즉 다른 세계로 들어가고 싶은 욕망, 현실세계를 지배하는 것들



과는 전혀 다른 원칙과 명제들이 적용되는 전혀 다른 세계에 진입하고 싶어 하는 소망이 서사에 반영되어 있고,

- 영원히 유아적 단계 혹은 순진성의 시대에 머물고 싶은 성장 거부의 욕망이 드러나 있으며,
- 성장 거부의 충동은 또한 현실 세계의 규범들을 거부한다는 환상을 부추김. 이 경우 순진성에의 고착은 역사 이전 혹은 타락 이전으로 되돌아가고 싶어 하는 심리적 경향과도 부합하며,
- 판타지는 버리고 싶은 모든 것들로부터 벗어나 신명나는 새로운 가능성, 새로운 세계, 희망으로 빛나는 새벽으로 안내하는 효과가 있고,
- 미국 대중문화의 폭격이 원인. 미국 대중문화의 가장 현저한 특성은 유아성 (infantility), 재미(fun), 선(good)에 대한 믿음. 이러한 성질은 미국적 경험의 특이성, 기독교 문화, 자본주의 등의 복합적 산물

□ 판타지 문학의 추이

- 19세기 판타지 문학의 특징은 그것이 단순한 권선징악이나 선악의 대립문제를 떠나, 사회 병리 현상과 낙관적 진보주의에 대한 비판, 그리고 개인의 내면세계 성찰이라는 중후한 주제를 갖게 됨.(김성곤, 2002)
- 19세기 판타지 소설에서는 ‘거울 이미지’가 중요한 모티프로 등장. 선과 악, 이성과 비이성, 도는 의식과 무의식이 서로 상극 지점에 위치해있는 것 같지만, 사실은 거울을 통해 서로 마주보는 분리된 동일체라는 인식 때문.
- 20세기 판타지 소설은 J.R.R. 톨킨, 어슐러 르 킨, 호르메 루이스 보르헤스, 가브리엘 마르케스, 커트 보네جت, 이탈리아 칼비노, 토머스 핀천, 로버트 쿠퍼 같은 작가들에 의해 계승, 최근 본격문학으로 격상.



- 저항담론적이고 욕망표출적인 판타지 문학은 필연적으로 이데올로기적이고 심리적이 되며, 그런 의미에서 프로이드나 라캉의 이론을 적극 수용하기도 함.
- 이성과 문명에 의해 주변부로 밀려난 비이성과 고야기에 대한 미셀 푸코식의 새로운 조명과 소외된 차자와 하위 장르에 대한 포스트모던적 포용, 불확실하고 불안한 리얼리티가 판타지 문학을 다시 한 번 문단의 중심으로 소환(김성곤, 2002)

□ 판타지의 서사적 기능

- 판타지는 강력한 향유공동체 제공.
 - 일정한 문화적 향유공동체를 이루고 싶어 하는 현대 대중의 심리 반영.
 - 조앤 롤링이 만들어낸 우수한 판타지의 세계를 AOL 타임워너의 거대미디어 네트워크를 통해 강하게 소구함으로써 향유자들은 참여가 용이한 상상 체계에 대한 갈구를 충족시킬 대상으로 『해리 포터 시리즈』를 탐닉.
- 판타지는 불가해한 세계에 대한 의미화 작업.
 - 서사는 무의미한 세계를 의미 있는 세계로 만드는 의식적 작업. 인간이 자기가 사는 세계를 주체적으로 파악하고 그 세계에 어떤 의미와 해석의 체계를 부여하는 과정이 서사화 과정.
 - 서사화 작업은 세계를 살만한 곳으로 만들려는 의미화의 작업이며, 현실에 대한 회의와 긴장의 의식적인 노력.
 - 이런 의미에서 서사는 근본적으로 판타지에 근거. 판타지는 인간이 세계와 그 자신에 대해 설정하는 상상적 관계이기 때문.
- 판타지는 새로운 현실을 대체함.



- 오늘날 영화 혹은 하위문화에서 나타나는 판타지는 현실을 불투명한 의문 속으로 몰아넣기보다 현실을 교체하는 기능을 함. 즉 지금의 현실을 말소하고 새로운 현실 속으로 몰입하게 함(도정일 외, 2002)
 - 신화와 판타지의 결합에서 판타지는 새로운 현실의 발명에 대한 순진한 환상을 부추김. 신화는 반면 그 순진한 환상에 최종의 알리바이를 제공.
- 판타지는 서적, 정신적 감응력이 높은 환상세계 제공.
- 신화는 진실로 믿어졌던 세계관이라든가 생활원리, 집단적인 욕망, 이런 것들을 서사화한 측면이 강함. 역사시대로 들어와서 신화가 원시시대에 지녔던 사회적 기능을 상실하고 허구로 인식되면서 그 자리에서 환상 개념이 발생(도정일 외, 2002)
 - 이러한 환상은 정서적, 정신적 감응력을 바탕으로 대중적 지지 확보에 용이함.
- 현실 속의 좌절과 스트레스에서 벗어나 자신만의 은밀한 욕구와 소망을 들여다보며 동시에 현실논리를 마법세계에 투영해 그것을 자연스럽게 수용하게 함.
- 어려운 상황에서도 자신의 길을 찾아나가는 고아의 이야기는 아동문학의 전형적 공식. 자신을 통제하려는 부모를 정상성에 과도한 집착을 보이는 더즐리 부부로 환치시키고, 비록 현실 속에서는 천덕꾸러기지만 마법의 세계에서는 ‘선택된 자’로서의 해리 포터를 향유자는 자신과 동일시. 지극히 평범한 해리가 마법의 세계에서는 탁월한 선천적 재능과 능력을 소유한 선택된 자라는 점에서 향유자들의 억눌린 욕망은 해방됨.
- 『해리 포터 시리즈』의 서사 공간은 논리나 개연성 등의 서사 법칙에 구애받지 않는 마법의 세계를 다루기 때문에 언제나 새로운 이야기가 시작될 수 있으며 우연과 반전이 허용된다는 자율성을 부여받음.
- 사건은 언제나 갑자기 폭로되며 반전을 통해 새로운 국면을 맞이하면서 변화무쌍한 이야기의 생성을 예비시키는 것. (최기숙, 2001)



- 그럼에도 불구하고 이러한 자율성을 기반으로 서사적인 전통이나 구조적 완결성을 지향하고 있기 때문에 낯선 서사 공간 안에서도 익숙한 서사적 긴장을 가져갈 수 있음.

□ 판타지의 전복적 대안과 현실 세계에 대한 대타성 견지

- 판타지 문학은 이데올로기적으로 결코 순진한 텍스트가 아님. 현실에 더 이상 존재하지 않는 것을 재창조할 수 있어 기억과 보존을 통해 보수 이데올로기를 담을 수 있으며, 다른 한편으로 전통과 기성의 가치에 얽매이지 않고 변화, 해방을 추구하며 관습 속에 숨어 있는 허위를 폭로하여 기성 체제의 틀을 허물 수 있는 전복의 힘을 표출할 수 있기 때문. 판타지 문학은 보이지 않고, 말해지지 않는 억눌린 욕망을 표출하면서 이 욕망이 문화의 질서, 연속성을 위협하는 경우에는 이것을 추방하는 보수적인 기능을 수행하기도 함.(심경석, 2006)
- 문학적 상상력, 환상, 꿈 등의 의미로 사용했을 때의 ‘판타지’는 현실질서를 뒤집어엎으려는 감춰진 욕망, 드러나지 않고 이름 없는 어떤 강렬한 전복의 충동을 의미. 다만, 현대 판타지의 장점은 도피주의, 망각, 재미에 있음. 이런 것들은 현실질서에 대한 간접적 승인이자 추수에 더 가까운 것이지 현실 거부나 전복의 상상력은 아님. (도정일 외, 2002)
- 해리가 경험하는 마법학교의 세계는 언뜻 현실 세계에 대한 흥미로운 대안이자 유쾌한 전복. 일상의 삶을 훈련시키는 것이 아니라 일상을 전복시키는 대안적 가능성의 제공.(최기숙, 2001)
- 『해리 포터 시리즈』는 단순한 도피용 판타지가 아닌 진지하고도 깊이 있는 문학작품. 그것은 도덕적 선택, 죽음, 권력 속성과 같은 복잡하고도 쉽게 해결될 수 없는 여러 주제를 치밀한 서사구성에 담고 있으며 또 정형에만 얽매는 것이 아니라 그 안에서 자신의 독특한 색깔을 창조하기 때문(심경석, 2006)

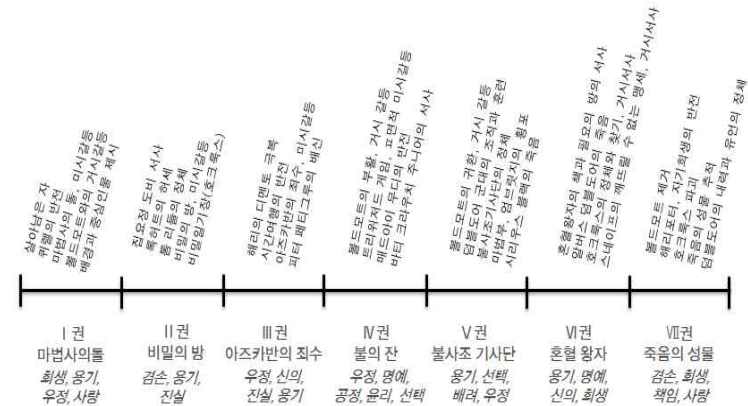


- 『해리 포터 시리즈』는 마법사 세계와 현실세계가 완전히 분리되지 않은 채 정교하게 병치된 점. 일상성을 바탕으로 하면서 일관성 있는 그래서 존재할 수 있는 환상 세계를 다루어 독자들이 납득할 수 있는 논리 법칙 창조
 - 『해리 포터 시리즈』의 현실세계에는 주변의 마법을 이해할 상상력도 능력도 없는 인간존재들로 구성된, 독자들의 낮은 세계에 사는 일상의 거주자들이 있음. 더즐리 가족처럼 정상적이기를 원하는 사람들에게 상상력을 발휘하지 않고서는 만날 수 없는 마법세계는 자신들을 위협하는 존재로 인식됨.(이수진, 2009)
 - 더즐리 가족이 보이는 거부감과는 달리 독자들은 오히려 마법세계의 해리를 비롯한 캐릭터들에게서 친근감. 이유는 작품 속에서 우리가 살고 있는 현실세계와 마법세계의 근접성을 어렵지 않게 발견하기 때문.
 - 『해리 포터 시리즈』에서 마법세계는 현실과 동떨어진 독립적 공간의 판타지 세계가 아니라 현실과 뒤섞여 있어서 쉽게 다가갈 수 있을 것 같은 흥미진진한 공간. 이것은 톨킨(J.R.R. Tolkien)이 말하는 이차 세계(Secondary World)와는 다소 거리가 있음.
 - 현실의 인물들이 현실 세계와 어떤 식으로든 연관성을 지닌 판타지의 시공간에서 모험을 하기 때문. 호그와트를 비롯해서 마법사들이 살고 있는 세계는 현실의 균열 혹은 숨은 공간의 세계
- 『해리 포터 시리즈』는 판타지의 전복적 대안을 바탕으로 현실을 회의하고 견제하지만, 그것이 현실로부터 이득하기 위한 것이 아니라 현실과 긴장을 이루며 현실세계의 의미화를 성취하기 위한 시도라는 점에서 전략적 가치를 지님.
- 서사적으로도 『해리 포터 시리즈』는 현실적 논리나 개연성 등에 구애되지 않는 마법의 판타지를 다룬다는 점에서 이야기 전개에서 상대적으로 자유롭다는 이점과 함께, 판타지의 세계가 현실 세계에 대한 대타성(對他性)을 견지하면서 현실과의 긴장 관계를 형성한다는 차별성을 확보함



6. 미시 서사의 극적 독립성과 거시 서사의 선형적 통합의 극적 조화

□ 거시 서사의 선형적 통합 지향



<그림 5> 『해리포터 시리즈』 거시 서사 구조

- 『해리 포터 시리즈』는 처음부터 전 7권으로 기획된 콘텐츠로서 각 권의 미시 서사의 극적 독립성을 바탕으로 전체 거시 서사의 선형적 전개가 유기적으로 구조화된 작품.
 - 1권에서 살아남은 자로서 해리의 정체에 대한 설명과 그를 없애려는 볼트모트라는 존재를 드러냄으로써 거시적인 갈등 구도를 설정함. 따라서 다음 권에서는 해리와 볼트모트의 대결이 확장되는 구조를 지향하게 되며, 그것은 해리가 아버지와 어머니의 선생님들과 동료들을 통해서 자기 안의 능력을 발견하고 정



신적으로 성숙해가는 과정이며, 반면 볼드모트는 그의 추종자들인 ‘죽음을 먹는 자들’의 정체를 해리를 없애기 위한 시도, 톰 리들로 성장하는 그의 내력담, 호크룩스 등에 대한 언급이 서사의 중심을 이룬다.

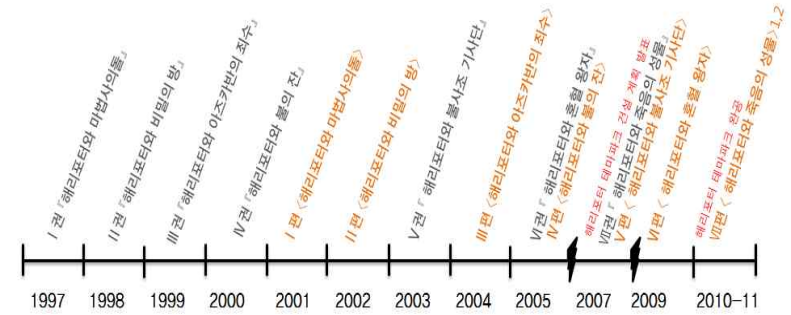
- 해리를 비롯하여 불사조 기사단, 스네이프, 덤블도어의 내력담이 볼드모트와의 대결과정에서 각 권에서 차례로 전개되기 때문에 미시 서사의 독립적인 완결성에도 불구하고 선형적 전개와 통합이 향유과정에서 필수적임. 즉, 각 권이 독립적인 서사와 갈등을 지니지만, 앞의 권을 읽지 않고서는 다음 권의 내용을 이해하기 어렵도록 유기적으로 구조화해두고 있다는 점에 주목해야 함.

- 이러한 특성은 앞의 권을 읽은 독자는 미시적인 갈등의 해소와 미시 서사의 완결될수록 거시 서사의 긴장은 고조된다는 점은 선형적 통합을 전제로 한 거시 서사의 전략에 기인함. 볼드모트가 자신의 몸을 회복하고 그의 추종자들이 세력을 갖추어간다는 점, 해리가 보호마법이 풀리는 17살이 되어간다는 점, 일곱 개의 호크룩스를 모두 파괴해야지만 볼드모트를 제거할 수 있다는 점, 해리 주변의 조력자들(해리의 부모, 시리우스 블랙, 덤블도어, 매드아이 무디 등)이 죽음을 맞이한다는 점 등이 이 작품이 후반부로 갈수록 더욱 긴장되고 몰입될 수 있는 기제로 작용함.

○ 소설 발표 주기를 영화 발표 주기와 교차시킴으로써 향유 주기를 탄력적으로 조절하고, 각 권의 선형적 연쇄와 통합을 바탕으로 거시 서사를 구조화함으로써 지속적인 관심의 소구와 향유를 활성화함.

- 1997년 6월 1권 『해리 포터와 마법사의 돌』이 영국에서 발매된 이후, 1998년 7월 2권 『해리 포터와 비밀의 방』이, 1999년 7월 3권 『해리 포터와 아즈카반의 죄수』이, 2000년 7월 4권 『해리 포터와 불의 잔』이, 2003년 6월 5권 『해리 포터와 불사조기사단』이, 2005년 7월 6권인 『해리 포터와 혼혈왕자』가 발표되었고, 2007년 7월 7권인 『해리 포터와 죽음의 성물』이 출간됨.

- 1권부터 4권까지는 1년을 주기로 작품이 발표되었고, 5권부터 7권까지는 2년을 주기로 작품이 발표된 셈. 이것은 1999년 말 워너 브러더스와 영화화 계약



<그림 6> 해리 포터 소설과 영화의 발표 시기

을 맺고 나서, 2001년 영화 <해리 포터와 마법사의 돌>이, 2002년 영화 <해리 포터와 >이 1년 주기로 발표되었기 때문.

- 4권까지 책이 발표된 이후에 첫 번째 영화와 두 번째 영화를 발표함으로써 해리 포터 브랜드 가치를 더욱 상승시킴. 이를 바탕으로 2003년 5권을 출간하고, 1년 후에 세 번째 영화를 발표하고, 다시 1년 후 7월에 6권을 발매하고 그해 11월 네 번째 영화를 발표함으로써 해리 포터 열풍을 더욱 고조시킴. 2007년 5월에 해리 포터테마파크 건설계획을 발표하고, 7월 13일에 다섯 번째 영화를 21일에 7권을 발표함으로써 관심을 극대화하는 전략을 구사함.

○ 이와 같은 전략의 구사가 가능할 수 있었던 것은 거시 서사 구조가 각 권의 미시 서사의 독립성에도 불구하고 상호 긴밀한 통합을 지향하고 있기 때문. 각 권의 미시 서사는 그 자체로 독립성을 전제로 하고 있지만 각 권은 거시 서사의 구조 안에서 선형적 통합을 지향하고 있기 때문에 지속적인 향유의 소구가 가능.

- 선형적 서사의 통합은 해리의 인간적 성숙과 마법능력 성장이라는 한 축과 볼드모트의 부활시도-부활-귀환 확인-활동-죽음의 축이 맞물리면서 완성.



- 특히 해리 포터의 경우에는 ‘살아남은 자’의 성장담을 통하여 ‘선택된 자’로서의 미션수행담이 병치됨으로써 안정적 구조에서 극적 긴장을 극대화할 수 있는 효과를 거둬.

<표 2> 『해리포터 시리즈』의 주요 미시 서사

권	주요 미시 서사
I 마법사의 돌	살아남은 자 해리의 내력. 마법 세계 소개(호그와트, 퀴디치, 투명망토, 소망의 거울 등), 유니콘 피로 연명하며 퀴렐에게 기생하던 볼드모트, 세 친구의 우정과 용기, 마법사의 돌 파괴
II 비밀의 방	해리에게 위험을 알리는 도비, 질데로이 록허트의 허세, 뱀의 언어를 구사하는 해리, 비밀의 방과 톱 리들, 호크룩스인 비밀일기장 파괴, 말포이 가문으로부터 도비를 해방시켜줌.
III 아즈카반의 죄수	시리우스 블랙의 탈옥, 디멘터의 공격, 시리우스 블랙이 자신의 대부이며, 늑대인간인 루핀교수가 해리 아버지의 친구임 확인, 해리 부모를 배신하여 죽음으로 내 몬 피터 페티그루(웬데일)가 스캐버스였고, 그가 배신자임을 확인. 시간여행을 통해 시리우스 블랙을 구하고 그와 가족을 이룰 희망을 갖는 해리.
IV 불의 잔	퀴디치 월드컵을 습격한 죽음을 먹는 자들, 집요정의 권익을 위한 운동을 시작하는 헤르미온느, 바티 크라우치 주니어의 매드아이 무디 행세, 트리이저드 시험, 볼드모트의 부활
V 불사조 기사단	현실세계에서 디멘터의 공격에 마법을 사용하여 청문회를 받는 해리, 볼드모트의 귀환을 은폐하려는 마법부, 덤블도어 군대 조직 및 훈련, 엠브릿지의 황포, 시리우스 블랙을 구하려 간 덤블도어 군대, 예언 구슬을 찾으려는 죽음을 먹는 자들, 시리우스 블랙의 죽음, 볼드모트의 귀환 확인
VI 혼혈왕자	아버지를 대신해 죽음을 먹는 자가 되겠다는 말포이, 해리는 혼혈왕자의 마법약 책을 얻게되고 그것에 집착, 덤블도어의 개인교습으로 볼드모트의 외할아버지인 마블로 곤트와 어머니 메로프의 내력, 고아원 시절 등의 내력을 파악함, 슬러그 혼의 기억에서 톱 리들이 호크룩스를 남긴 것 확인, 호크룩스를 찾으러 덤블도어와 갔다가 가짜 호크룩스를 가져옴. 덤블도어의 죽음
VII 죽음의 성물	17살이 되어 보호마법이 풀린 해리, 볼드모트의 마법부 장악, 죽음의 성물에 대한 내력과 위력, 호크룩스 파괴, 덤블도어의 내력, 해리의 죽음으로 마지막 호크룩스 파괴하고 부활, 볼드모트의 죽음



□ 미시 서사의 극적 독립성

○ 각 권의 미시 서사는 호그와트를 중심으로한 학교의 서사를 표면서사로 하고 있고, 그것의 원인이 되는 이면서사로서 해리를 중심으로 한 서사와 볼드모트를 중심으로 한 서사로 구성됨.

- 각 권은 전형적인 학교소설처럼 학기의 시작과 함께 새로운 선생님의 부임, 새로운 행사, 학교 안의 소동을 중심으로 진행되는 표면서사를 지니고 있음. 예를 들어 1권에서 해리, 론, 헤르미온느의 입학과 함께 트롤과의 싸움을 통해 서로 이해하고, 마법사의 돌을 찾으려는 모험에서 각자 자신의 능력을 발휘하고 우정을 다져가는 전형적 서사 전개로 보임. 2권에서는 학교 안의 비밀 장소, 새로운 방어술 교수인 록허트의 허세와 허위, 학교 안 유령 등도 표면적인 서사로서 기능함. 3권의 루핀교수도 새로운 선생님, 트릴로니 교수의 예언, 4권의 집요정 권익을 위한 운동, 학교 대항 시험, 5권 학교 안에 비밀 모임, 6권 은밀한 책의 습득 등이 그것임

- 해리의 서사는 ‘살아남은 자’로서의 내력, 론과 헤르미온느와 함께 성장하면서 마법세계에서 배워가는 것들과 인간적 성숙의 내용들, 부모님의 친구들을 통해 자기 안에 어머니와 아버지를 확인하고 독립해가는 과정, 볼드모트의 공포를 극복하고 그를 제거하기 위한 노력, 성인 남성으로 성장하는 과정에서 겪게 되는 에피소드들을 그 내용으로 함.

- 볼드모트의 서사는 3권까지는 자신의 몸을 회복하기 위한 노력, 해리 제거하기 위한 시도, 추종자들의 단편적 등장이었었고, 4권에서 몸을 다시 얻어 부활하고, 5권에서 추종자들과 본격적으로 움직임으로써 자신의 부활을 세상에 드러내고, 6권에서는 덤블도어를 없애고 호그와트와 마법부를 장악하기 위해 자신의 추종자들을 조종하며, 7권에서는 죽음의 성물을 찾고자하지만 호크룩스가 모두 파괴되어 죽음에 이르는 내용이 그 중심을 이룸.

○ 볼드모트의 위협을 극복하고 긍정적 가치 지향을 통해서 진정한 자신의 정체성



을 찾는 거시 서사의 구조는 해리가 겪게 되는 성장통이나 존재론적 외로움, 더 즐리 부부와 엄브리지 같은 왜곡된 권력이 가하는 압박과 교직되면서 각 권의 미시 서사는 다양한 부면을 창출하게 되고, 이를 통해 향유를 활성화하는데 긍정적 기여를 하게 됨.

- 이와 같이 각 권의 서사는 나름의 구조를 갖는 완결적 서사임. 학교의 표면적 서사와 해리와 볼드모트의 갈등이라는 이면적 서사가 각 권을 단위로 독립적인 미시 서사를 완성함. 각 권의 제목이 미시 서사의 내용을 압축적으로 표현한 예.

□ 미시 서사의 지향 가치와 거시 서사의 지향 가치의 유기적 통합

<표 3> 「해리 포터 시리즈」 각 권별 지향가치

권	지향가치
I 마법사의 돌	자기희생, 용기, 우정, 사랑
II 비밀의 방	겸손, 배려, 용기, 진실
III 아즈카반의 죄수	우정, 신의, 진실
IV 불의 잔	용기, 공정, 명예, 윤리, 선택
V 불사조 기사단	용기, 선택, 배려, 우정
VI 혼혈왕자	용기, 명예, 신의, 희생
VII 죽음의 성물	겸손, 희생, 책임, 사랑

- <표 3>에서 보듯이 각 권의 중심 미시 갈등에 따라서 그 지향가치를 창출하게 되는데, 이 가치들은 해리의 성장을 의미하며 동시에 이러한 가치의 누적은 볼드모트의 몰락 이유와 해리가 승리할 수밖에 없는 이유를 나타냄.

- 1권에서 헤르미온느가 트롤의 습격을 받았을 때 론과 해리가 낸 용기나 벌점



을 받게 되었을 때 그것이 모두 자기 탓이라고 책임지는 헤르미온느의 자기희생적 태도는 그들이 마법사의 돌을 찾으러 가며 관문을 통과하는 과정에서 견고한 우정으로 표현. 특히 론이 마법사 체스에서 보여준 자기희생은 해리의 어머니가 해리를 지키기 위해서 보여준 자기희생과 다르지 않으며, 이것은 기독교의 자기희생을 통한 사랑의 구현¹⁰⁾과 맥을 같이 함.

- 해리 어머니의 자기희생, 론의 자기희생 등이 바탕이 되어 트리위저드 시험에서 제일 먼저 도착하고 상대 몫의 사람까지 구하느라 마지막에 수면 위로 올라온 해리의 자기희생도 가능하게 됨. 뿐만 아니라 덤블도어 스스로 스네이프의 손에 죽음으로써 볼드모트가 스네이프를 신뢰하게 하는 자기희생은 최고의 마법사로서 책임에 기반한 것이며 자신이 아닌 해리에 대한 무한 신뢰를 바탕으로 둔 것임. 7권에서 죽음을 먹는 자들에게 스스로 해리로 변신하여 표적이 됨으로써 해리를 보호하려 했던 사람들의 자기희생도 같은 맥락임.

- 이와 같은 자기희생의 선행학습은 작품의 결말로 가면서 누적되고, 이를 통해 해리가 본인이 파괴되어야 할 호크룩스라는 것을 알고, 스스로 볼드모트 앞으로 가서 죽음을 선택하는 자세에서 절정을 이룸. 결국 볼드모트의 주문에 호크룩스만 파괴되고 해리는 부활하는 결과를 낳는 것도 각각의 미시 서사의 지향 가치가 결말에 수렴됨으로써 거시 서사의 지향가치를 통합적으로 구현하는 전략.

- 해리의 지향-습득-구현 가치는 볼드모트의 그것과 분명한 대조를 이루면서 거시 서사의 지향 가치를 뚜렷하게 함.

- 볼드모트는 마법을 통한 절대 권력을 획득과 죽음을 거부하기 위해 필사적임. 호크룩스도 살인을 통해 영혼을 쪼개서 보관함으로써 죽지 않기 위한 노력이었음.

- 심경석(2006)의 주장에 따르면, Voldemort란 말에는 "flight from death" 또는

10) 자기희생을 통한 사랑의 구현은 기독교적 사랑을 기반으로 한 것으로 서구 동화에서 자주 활용되는 가치임. 디즈니 애니메이션 <미녀와 야수>에서 야수가 벨을 살리기 위해서 자기를 희생함으로써 벨의 진정한 사랑을 얻게 되고, 그 자신을 야수로 만들었던 오만과 이기심을 극복하게 되는 것도 그 대표적인 사례라 할 것임.



"cheating death"라는 의미가 함의.

- 해리가 부모나 스승 혹은 친구로부터 자기희생을 통한 사랑의 구원을 학습하고 내면화시킴으로써 볼드모트를 없애기 위해 자신을 먼저 희생하겠다는 책임과 사랑을 보여주는 반면, 볼드모트는 오로지 자신이 절대 권력과 죽음의 거부를 위하여 주변의 모든 것들을 도구화한다는 점에서 이 둘의 극명한 대비가 이 작품의 주제와 연동됨을 알 수 있음.
- 흥미로운 것은 볼드모트가 그토록 얻고 싶어 했던 ‘절대권력’과 ‘죽음의 거부’는 『방랑시인 비들의 이야기』에 나오는 ‘세 형제 이야기’의 죽음의 성물과 극도의 유사성을 보임. 큰형은 누구든지 이길 수 있는 힘을 원해서 ‘딱총나무 지팡이’를 주었고, 작은형은 죽은 사람도 살릴 수 있기를 위하여 ‘부활의 돌’을 주었고, 동생은 앞으로 여행을 할 때 죽음이 계속 따라오지 않기를 위해서 ‘투명망토’를 줌. 볼드모트는 ‘절대권력’을 위해 ‘딱총지팡이’를 원했고, ‘죽음의 거부’를 위해 호크룩스를 만들고 ‘부활의 돌’을 원했지만, 해리는 둘 다 거부하고 자신의 것인 ‘투명망토’만 가짐. 죽음의 성물을 다 모으면 ‘죽음을 지배하는 자’가 되는데, 볼드모트는 그것을 얻으려다 죽게 되지만, 모두 얻은 해리는 스스로 그 것들을 포기함으로써 자연의 죽음을 선택하게 됨

□ 미시 서사의 극적 독립성과 거시 서사의 선형적 통합의 극적 조화

- 이 작품은 전 7권으로 기획되었고, 각 권의 발표 시기도 일정 주기의 간격을 두었기 때문에 미시 서사의 극적 독립성이 보장되어야 하고, 지속적인 향유를 유도하기 위하여 거시 서사의 선형적 통합이 반드시 전제가 되어야만 하고, 이 둘은 유기적인 구조를 구축하며 극적 조화를 이루는 것이 서사 전략의 필수 요소.
- 이상에서 살펴본 바와 같이 이 작품은 미시 서사의 극적 독립성과 거시 서사의 선형적 통합의 극적 조화가 성공적으로 구현됨. 특히 이것이 미시 서사의 지향



가치와 거시 서사의 지향 가치의 유기적 통합을 통해 구현된다는 점이 이 작품의 성취를 가능할 수 있는 지점.

7. 적층을 통한 캐릭터 강화와 복수의 중심 캐릭터 지향

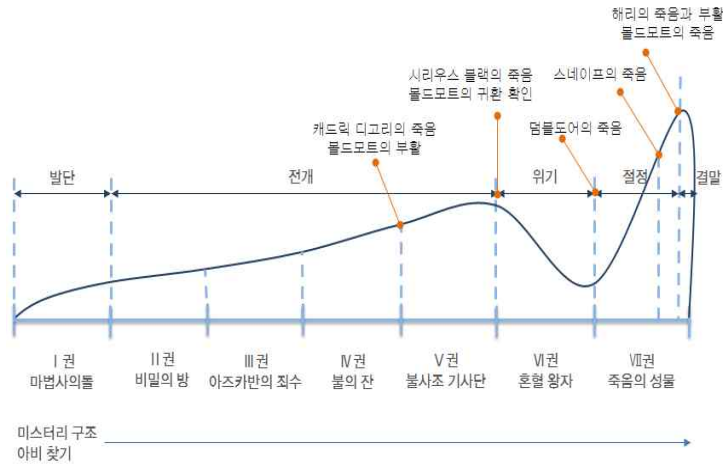
□ 미스터리 구조에 기반한 적층을 통한 캐릭터 강화

- <그림 5> 『해리 포터 시리즈』 거시 서사 구조에서 본 것처럼 거시구조의 선형적 통합은 호크룩스와 파괴 방법, 죽음의 성물의 정체, 볼드모트의 부활과 파멸, 덤블도어의 진실, 스네이프의 정체는 미스터리한 구조로 제시되며, 이것은 해리의 성장과 미션 수행 과정을 통하여 ‘동반자적 시점’에서 드러나고 해소됨.
- <그림 7>에서 보듯 이 작품의 거시 서사의 전개 구조는 1권에서 해리와 볼드모트의 대립관계 설정 및 마법세계 소개 등을 ‘발단’으로, 2권-5권까지 볼드모트의 부활과 귀환의 확인 과정이 해리의 ‘살아남은 자’로서 성장과정과 맞물려 ‘전개’로 제시되고, 이 과정에서 캐트릭 디고리와 시리우스 블랙의 죽음으로 긴장을 고조시키며, 6권에서 죽음을 먹는 자들의 호그와트 진입과 덤블도어의 죽음, 호크룩스 파괴의 미션 제시로 ‘위기’로 긴장을 극대화하며, 7권에서 볼드모트의 도발과 호크룩스 파괴의 시도, 죽음의 성물에 대한 인지 및 획득이 ‘절정’을 이루며, 해리의 죽음과 부활을 통해 볼드모트의 죽음에 이르게 하는 부분이 ‘대단원’을 이룸.
- 이와 같은 거시 서사의 전개 구조는 ‘아버지 찾기’ 모티프가 미스터리 구조와 결합하면서 전개됨.

- 이런 의미에서 1권에서 등장하는 ‘소망의 거울’(the Mirror of Erised)¹¹⁾은 매

11) 거울에는 “Erised stra ehru oyt ube cafru oyt on wohsi”라는 이상한 글자가 쓰여 있는데, 이것은 “나는 너의 얼굴이 아니라 네 마음 속 욕망을 비춘다”는 의미의 문장이 거꾸로 쓰인 것.





<그림 7> 『해리 포터 시리즈』 거시 서사 전개 구조

우 중요한 모티프. 라캉의 ‘거울 단계’(stade du miroir)는 거울에 미친 자신의 모습을 이상화시켜 표상하는 자신과 동일화하는 욕망인데, 이 작품에서 고아인 해리는 부모와 함께 있는 행복한 순간을 봄. 이것은 해리의 현재적 결핍이며 동시에 이미 실재가 아닌 어머니(죽은 부모)와의 행복했던 순간을 이상화하는 욕망의 표현. 결국 어머니와의 동일시되는 거울단계를 벗어나야 ‘상징계’(symbolic)로 진입하여 세계의 법칙을 학습하고, 사회적 언어와 명명(命名)이라는 행동을 통해 관계를 정립함으로써 사회화되고 독립적인 주체로 성장이 가능함.

- 이와 같이 해리의 ‘아버지 찾기’는 어머니의 세계를 떠나야만 가능. 문제는 해리에게는 어머니와의 분리를 촉진할 아버지의 세계가 존재하지 않으며, 현실에서 아버지 역할을 수행하는 대리 아버지들은 선과 악으로 극명하게 구분되어 더욱 혼란스럽다는 점. 따라서 해리의 ‘아버지 찾기’는 죽은 실재 부모로부터 심리적인 독립 과정이며 동시에 극단적인 대리 아버지인 덤블도어와 볼드모트를 넘어서



려는 노력.

- 이런 맥락에서 볼 때, 해리의 ‘아버지 찾기’는 해리는 덤블도어나 볼드모트의 정체를 분명하게 파악하고, 취사선택함으로써 스스로의 정체성을 세워야만 하는 과정. 즉, ‘아버지 찾기’는 아버지의 실체 파악-학습-극복의 과정을 통한 독립적인 주체로의 홀로서기 과정에 다름 아님. 바로 이 과정이 미스터리의 구조 안에서 성공적으로 전개됨으로써 극적 완성도를 높여줌.
- 따라서 해리의 홀로서기는 긍정적 가치의 아버지인 덤블도어를 넘어서야 가능. 덤블도어는 볼드모트와 함께 해리가 파악-학습-극복의 과정을 통해 넘어서야 할 아버지지만, 이 작품에서 갈등의 주체는 볼드모트이기 때문. 흥미로운 것은 이러한 특성이 작품 곳곳에서 드러난다는 점. 해리가 미션을 수행하는 과정에서 덤블도어는 늘 부재하지만, 부재한 상태를 전제로 도울 수 있는 정보나 투명 망토, 불사조, 반 편성모자(The Sorting Hat) 등을 보내어 볼드모트와 대결할 수 있게 돕는다는 점. 다만, 6권에서 호크룩스를 찾으러 함께 갔던 것이 유일한 경우인데, 이것도 찾은 호크룩스가 가짜였다는 점에서 이 에피소드는 뒤에 죽음을 먹는 자들의 손에 죽기 위해 덤블도어의 힘을 약하게 만드는 기능일 뿐. 따라서 볼드모트와의 대결은 온전히 해리의 몫이 됨.

○ <표 4>에서 보듯, 중심 캐릭터와 반동 캐릭터가 대응하면서 5권에서 볼드모트의 귀환을 확인한 이후 각 캐릭터의 전모가 드러내며, 이들의 캐릭터는 서사가 진행되는 과정에서 개개의 내력담과 캐릭터 상관을 통하여 캐릭터 성을 적층적으로 구현.

- 해리, 론, 헤르미온느가 덤블도어를 비롯한 주변의 조언을 들어가며 볼드모트의 음모에 대응 구도가 작품 전체의 기본 구도. 5권까지의 진행 과정에서 각 캐릭터는 해리와 볼드모트의 조력자군으로 분리되며, 그들이 왜 해리를 지지하고 볼드모트를 추종하는지에 대한 내력담을 통하여 캐릭터를 구현함.
- 이들의 캐릭터 구현과정은 각 권의 진행에 따라 적층적으로 진행되며 캐릭터를 입체화함. 뿐만 아니라 이 과정에서 각각의 내력담은 해리나 볼드모트와 상



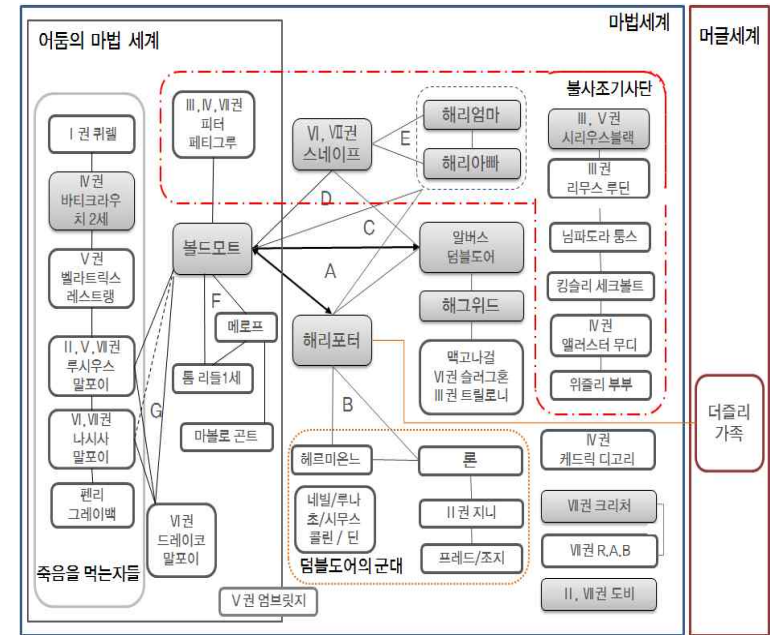
<표 4> 『해리 포터 시리즈』의 캐릭터 구성

권	중심 캐릭터	반동 캐릭터	주변 캐릭터	중심 모티프
I 마법사의 돌	해리, 론, 헤르미온느	퀴렐, 볼드모트	스네이프, 덩블도어, 맥고나걸, 해그리드, 더즐리 가족	살아남은 자 엄마의 사랑 마법사의 돌
II 비밀의 방	해리, 론, 헤르미온느, 지니, 해그리드, 도비	툼 리들 루시우스 말포이	스네이프, 덩블도어, 맥고나걸, 모우닝 머틀, 질 데로이 록허트,	비밀의 방 비밀일기장
III 아즈카반의 죄수	해리, 론, 헤르미온느, 시리우스 블랙, 리무스 루핀, 덩블도어	디멘토 웬데일	마지 고모, 위즐리 부부, 트릴로니, 디멘토, 퍼지	아즈카반 시간여행
IV 불의 잔	해리, 론, 헤르미온느, 시리우스 블랙, 캐드릭 디고리	바티 크라우치 주니어, 웬데일, 볼드모트	윙키, 덩블도어, 매드아이 무디, 위즐리 부부, 리타 스키터, 크롬, 바티 크라우치	트리위저드 시합, 용서받지 못할 세 가지 저주, 볼드모트의 부활
V 불사조 기사단	해리, 론, 헤르미온느, 불사조 기사단, 덩블도어의 군대, 덩블도어	루시우스 말포이 벨라트릭스 볼드모트	퍼지, 엠브릿지	불사조 기사단 덩블도어의 군대, 예언 구슬
VI 혼혈왕자	해리, 론, 헤르미온느, 지니, 슬러그혼, 덩블도어, 불사조 기사단	드레이크 말포이, 나시사 말포이, 벨라트릭스, 웬데일, 스네이프, 톰 리들	퍼지, 플러르, 빌, 위즐리 부부, 퍼시, 프레드/조지, 비, 마몰로 곤드, 모핀, 크리처, 톰 리들1세, 메로프, 스크림저, 스탠 셔파이크, 먼더구스, 케이티, 라벤더, 루나, 코맥 맥클라건, 해그리드, 에이린 프린스, 로즈메타 부인	깨뜨릴 수 없는 맹세 혼혈왕자의 책 덩블도어의 개 인수업 호크룩스 덩블도어의 죽음
VII 죽음의 성물	해리, 론, 헤르미온느, 알버스 덩블도어, 불사조 기사단, 덩블도어의 군대, 크리처, 도비	볼드모트, 죽음을 먹는 자들	더즐리 가족, R.A.B, 엘피아스 도지, 퍼시, 올리밴더, 그림 혹, 그레고로비치, 그린델왈드, 에버포스 덩블도어	알버스 덩블도어의 유언과 내력 호크룩스 세형제 이야기 죽음의 성물

관되어 두 캐릭터를 극명하게 대조시키는 기능을 함.

- 이와 같이 미스터리 구조를 규명해가는 과정에서 적층을 통한 캐릭터의 강화는 미시 서사의 독립에도 불구하고 거시 서사의 선형적 통합 과정을 요구하는 이 작품에서는 몰입을 지속시키고 캐릭터성을 강화할 수 있는 긍정적 전략.

□ 복수의 중심캐릭터 지향을 통한 다층적 서사 구축



<그림 8> 『해리 포터 시리즈』 캐릭터 구도

* (로마자자는 해당 캐릭터가 중요한 역할을 하는 권, 회색 캐릭터는 내력담 보유 의미)

- 이 작품은 해리의 성장담과 미션수행담으로 단순화할 수도 있지만, <그림 8>에서 보듯이 각각의 캐릭터가 해리와 볼드모트와 관계를 맺으며 이들의 대립과정에 참여하는 구도라는 점, 캐릭터 각각의 지향가치를 통해 해리나 볼드모트와 관계를 맺는다는 점에서 중심 캐릭터의 복수화는 불가피.
- 이 작품의 기본 갈등은 A인 해리-볼드모트-덤블도어의 관계. 이 갈등은 해리에게는 C, 즉 부모를 죽이고 자신도 죽이려하는 볼드모트와의 관계가 전제가 됨. 볼드모트의 직접적 동기는 절대 권력과 죽음을 지배하려는 것이지만 이면에는 F, 즉 머글 아버지의 아들이라는 점을 지우려는 것이며, 이것은 그의 외할아버지인 마블로 곤트의 그것과 일치함. 이것은 다시 말포이 집안이나 블랙 집안이 보여주는 순혈주의와도 일치.
- B는 해리-론-헤르미온드의 장으로서 성장의 동료이며, 향유자들이 몰입할 대상으로 제시됨. B는 해리 부모와 친구들(시리우스 블랙, 리무스 루딘, 피터 페티그루, 스네이프)과의 관계와 상동성을 지니지만, B는 해리의 성장과 미션 수행에 중심을 두고 있다는 점에서 중심적이고, 해리부모와 친구들의 관계는 각 캐릭터의 내력담으로 원심적인 양상을 드러냄.
- D는 스네이프-볼드모트-덤블도어의 장으로 E가 동기가 되어 형성된 장인데, 스네이프의 정체와 행위 동기에 대한 의문이 끝까지 극적 긴장을 형성하게 하는 역할뿐만 아니라 스네이프의 캐릭터를 매우 입체적이고 깊이 있게 만드는 역할.
- <그림 8>에 회색으로 표시된 캐릭터들은 모두 각자의 내력담을 가지고 있음. 각자의 내력담은 각 캐릭터의 행위동기를 설명해주며, 동시에 캐릭터의 깊이를 확보해 주는 역할.
- 이와 같이 이 작품의 캐릭터는 복수의 중심캐릭터를 형성하고, 그들 사이의 관계가 캐릭터성을 강화하고 캐릭터의 입체성을 강조하며 서사의 다층성을 확보함. 바로 여기가 이 작품이 단순한 아동용 판타지가 아니라 현실에 대한 견고한 대타성을 견지하며, 삶의 지향 가치에 대한 진지한 성찰을 지향하고 있음을 드러내는 지점임.



8. 미시 콘텐츠를 활용한 향유 요소 강화

□ 다양한 미시 콘텐츠의 활성화

<표 5> 『해리 포터 시리즈』 각 권별 미시 콘텐츠

권	미시콘텐츠
I 마법사의 돌	달루미네이터, Sorting Hat, 퀴디치, 리멤브럴, 님브스2000, 마법사 체스, 투명 망토, 켈타우로스, 유니콘, 트롤, 플러피, 소망의 거울
II 비밀의 방	플루 가루, 호울러, 맨드레이크, 폴리주스, 아라고고, 바실리스크, 불사조 폭스
III 아즈카반의 죄수	구조 버스, 비밀지도, 애니마구스, 죽음의 개, 호그 스미스, 보가트, 히포그리드, 스캐버스, 늑대 인간, 검은 개
IV 불의 잔	포트키, 소환마법, 퀴디치월드컵, 비밀지도, 투명망토, 아가미 풀, 펜시브, 폴리주스, 베리타세룸, 애니마구스, 인어, SPEW ¹²⁾ , 웅, 왕키, 도비, 폭탄고리 스쿠루르, 보거트, 스팅크스, 거미, 딱정벌레
V 불사조 기사단	필요의 방, 구조버스, 오클러먼시, 예언구슬, 늘어나는 귀, 피브스, 나글스, 겨우살이, 세스트랄, 포트키, 불사조 폭스, 켈타우로스, 크리치
VI 혼혈왕자	행운의 약, 펜시브, 마블로곤트 반지, 기억여행, 필요의 방, 오팔 목걸이, 사랑의 묘약, 인페리우스, 로켓목걸이
VII 죽음의 성물	『방랑시인 비들의 이야기』, 달루미네이터, 부활의 돌, 딱총나무 지팡이, 은빛 암사슴, 그린고트, 그리핀도르의 칼, 래번클로의 보관, 내기니



- <표5>에서 보듯 이 작품은 다양한 미시콘텐츠가 매우 성공적으로 거시콘텐츠 안에서 활성화됨. 판타지의 특성상 신이한 다양한 소재가 자연스럽게 노출될 수 있다는 점이 가장 큰 원인.
- 여기서 주목해야할 것은 그것들이 단순하게 노출만 되는 것이 아니라 서사 구조 안에서 얼마나 효과적으로 기능하느냐가 관건. 이 작품의 경우에는 미시콘텐츠가 서사 전개에 있어서 결정적 기제로 활용되고 있어서 활성화의 가능성을 극대화함.
- 1권의 예를 보면, Sorting Hat은 기숙사 결정과 동시에 학생의 지향 가치¹³⁾를 드러내는 역할을 하며, 퀴디치는 해리가 용기와 재능을 발휘하는 운동이며 동시에 퀴렐의 음모를 스네이프의 기도로 오해하게하며, 리멤브럴은 네빌의 것을 가지고 놀리는 말포이에게 빼앗으려다 해리의 퀴디치 재능을 발견하게 하는 단서이며, 마법사 체스는 마법사의 돌을 찾는 과정에서 론이 스스로를 희생하는 게임이며, 투명 망토는 해리의 모험에 유용하게 작용하며 궁극에는 죽음의 성물로 드러나게 되고, 소망의 거울은 해리가 거울단계에서 벗어나 상징계로 들어와야 함을 은유적으로 드러내주는 장치임.
- 이와 같이 『해리 포터 시리즈』에서 미시콘텐츠는 거시콘텐츠와 매우 유기적으로 조직화되어 있고, 그 결과 자연스럽게 향유를 강화하는 효과를 극대화.
- 결국 이 작품의 서사전개 과정에서 중요한 호크룩스나 죽음의 성물은 모두 성공적인 미시콘텐츠로 볼 수 있으며, 이것들은 전통적인 성배 탐색담의 성배처럼 단지 찾아야할 대상이 아니라 그 자체가 가치의 은유이거나 상징이며 그것들에 대한 선택과 태도가 이 작품의 궁극적 주제.

12) 헤르미온드가 주도한 <집요정 복지 향상을 위한 모임>

13) 그리핀도르는 용기, 슬리데린은 교활야망, 래번클로는 지혜, 후플푸프는 공정·성실을 특성으로 하며, 그것에 재능 있는 학생들을 해당 기숙사에 배정함.



IV. 영화 <해리 포터 시리즈>의 스토리텔링 전략 분석

1. 원천 콘텐츠의 장점을 극대화한 전환 전략

□ 전환(adaptation)¹⁴⁾이란?

- 볼프강 가스트(1999)는 전환(adaptation)을 크로이처의 정의에 기대어 “책으로 된 허구적 텍스트를 극장이나 텔레비전에서 상영할 수 있도록 영화화”하는 것으로 정의.
- 전환은 기존에는 각색이라는 말로 사용. 각색이 원전에서 개작으로의 일방성과 일회성이 강조되며, 원전의 예술적 가치에 비해 개작의 대중성이 강조되는 용어인데 반해 전환은 원전과 개작 사이의 독립적이고 등가적인 상호 변환에 비중을 두고 있고, 아울러 One Source Multi Use가 전략적으로 선택되는 문화콘텐츠 스토리텔링에 보다 적합한 용어 판단되기 때문.
- 스토리텔링을 통하여 전환 전후의 콘텐츠 간에 동일한 정체성을 유지해야 하지만, 동시에 전환은 “전혀 다른 기호체계로의 전이(볼프강 가스트, 1999)”기 때문에 전환 전후의 콘텐츠 간의 등가적이며 독립적인 관계를 유지해야 함. 따라서 전환 전후의 콘텐츠 간의 동일한 정체성을 유지하면서 동시에 차별성을 부각시키는 것이 스토리텔링 전환 전략의 핵심. 이 말은 같은 작품이라는 의식과 동시에 새로운 버전이라는 의식이 함께 가야한다는 의미며, 이것은 장르별 변별성, 구현 미디어, 중심 향유자, 향유 유형, 시장의 규모와 수준, 장르별 수익 모델 등을 통합적으로 반영한 스토리텔링을 통해서 구현할 수 있는 부분.

14) 전환에 대한 논의는 박기수(2008B)의 논의를 바탕으로 함.



□ 전환의 배경

- 뉴미디어의 증가로 인하여 다수의 채널이 확보됨으로써 스토리텔링 소재의 수요가 증가했기 때문. 이러한 현상은 문학 원작을 활용하여 양질의 소재를 확보하고 이미 예술적 가치를 확보하고 있던 문학 원작의 후광을 기대했던 초기 영화의 경우에서부터 지속되어온 현상.
- 근래에는 소재 고갈과 소재 발굴의 어려움을 극복하려는 동기 외에도 향유자들이 이미 학습한 바 있는 익숙한 서사 구조를 뉴미디어 콘텐츠에서 적극 활용함으로써 스토리텔링을 안정적으로 정착시키기 위함.
- 대중적인 지지를 이미 확보한 원천 콘텐츠를 활용하여 제작의 위험부담을 줄이려는 리스크 헤지(risk hedge)전략¹⁵⁾ 때문. 신화, 전설, 민담과 같이 누대에 걸쳐서 대중성을 검증 받은 소재들이나 작품성과 대중성이 검증된 소설, 희곡 등의 문학 작품 또는 만화 등은 저렴한 비용으로 향유자들의 향유 취향, 향유 구조, 향유 패턴 등을 파악하고 대중적 지지를 확인할 수 있기 때문에 오리지널 스토리텔링에 비해서 상대적으로 제작의 위험부담을 줄일 수 있음.

□ 원천 콘텐츠의 장점을 극대화하는 전환 전략

- 무엇보다 전환 전후의 장르에 대한 변별적 특성의 정지한 파악과 동일한 정체성을 유지하면서 효과적으로 차별화할 수 있는 방안을 탐구하는 것이 중요.
 - 소설 『해리 포터 시리즈』의 장점은 앞 장에서 논의한 바와 같음.

15) 리스크 헤지 전략의 일환으로 새로운 것보다는 대중성이 검증된 콘텐츠를 선호하는 것은 OSMU 중 장르 전환의 부분에서 가장 두드러짐. 뿐만 아니라 텍스트 안에서 스토리텔링의 소재나 구조도 실험적이고 낯선 것보다는 안정적인 것 선호하는 것이 일반적 경향.



<표 6> 콘텐츠 스토리텔링 전환 방식(박기수, 2006 D)

구분 방식	특성	전략 point
원작 그대로	<ul style="list-style-type: none"> 원작의 충성도 높은 향유자의 지지 유도 거점 콘텐츠의 변별적 특성 극대화를 통한 독립성 강화 서사의 반복으로 인한 극적 긴장 및 흥미 반감 	<ul style="list-style-type: none"> 서사의 반복을 대체할 영상과 음악 등의 표현요소 극대화 전략 (반지의 제왕, 해리 포터 등) 서사의 길이와 문화할인을 극대화 방안
부분 개작	<ul style="list-style-type: none"> 부분 개작을 통한 극적 흥미 강화 원작의 충성도 높은 향유자들의 반발 개작 과정에서 거점 콘텐츠화 목적에 따라 그에 상응하는 요소 삽입 용이 	<ul style="list-style-type: none"> 개작된 부분과 원작과의 조화 및 극적 긴장 유지가 관건(디즈니 애니메이션, 폴 하우스, 다모 등) 응용콘텐츠의 활성화 가능 여부
전면 개작	<ul style="list-style-type: none"> 원작의 브랜드만 차용함으로써 원작과의 상관성 떨어짐 새로운 창작의 성격이 더 강함. 	<ul style="list-style-type: none"> 서사적 상관 이외에 원작과의 연결요소 강화 방안이 관건(날아라 슈퍼보드 등)
spin-off	<ul style="list-style-type: none"> 중심 캐릭터나 원작의 포맷만을 독립시켜 개작하는 방식 서사적 흥미를 강화하면서 서사의 지속적인 생산이 가능 	<ul style="list-style-type: none"> 원작과의 상관성의 적절한 유지가 관건(프렌즈 등) 원작의 spin-off 가능성 여부

- <표 6>에 따르면 이 작품은 ‘원작 그대로’의 방식을 취함. 원천 콘텐츠의 장점을 그대로 수용되되 서사의 반복을 극복할 수 있는 요소들을 첨가하고, 영화의 장르적 특성을 고려한 전략을 구사함.

○ 대중적 인지도가 높을수록 충성스러운 향유자를 이미 보유하고 있기 때문에 스토리텔링 전환 전략은 앞의 두 콘텐츠와 대타성(對同性)을 견지해야만 하는 부담. 더구나 거점 콘텐츠화 과정에서 이미 상품화가 진행되기 때문에 이들의 정체성을 훼손하지 않아야 함. 게임으로의 확장을 전제로 개발된 애니메이션의 경우에는 단계 구조(stage structure), 집단 캐릭터 등을 스토리텔링의 기본 구도로 삼는 것도 이와 같은 배려의 결과.

○ 원천 콘텐츠 소설이 서사의 특성을 고려한 단계구조를 구사함. 이것은 거점 콘



텐즈인 영화에서도 효과적으로 수용됨. 해리를 중심으로 서사를 단순화하면서 해리의 학습과 체험을 통한 능력치 향상과 그것을 이용한 미션 수행으로 구조화됨. 이러한 단계구조는 영화의 각 편마다 미시적으로도 이루어지지만, 각 편 사이에서도 발생하기 때문에 전편에 대한 선행 체험이 필수적으로 요구되고, 다음 편에 대한 지속적인 몰입이 가능해지는 효과.

- 앞의 <그림8>에서 보듯 원작의 복수의 중심 캐릭터는 거시 서사에 필수적인 부분만을 남겨두고 해리를 중심으로 선택과 집중을 보이기 위해 영화에서 과감하게 생략함.
 - 전체 시리즈의 거시 서사를 훼손하지 않는 범위 내에서 시간제한이 비교적 엄격한 영화의 특성을 고려하여 미시 서사의 밀도를 높이기 위해 서사의 선택과 집중을 시도함.
 - 그럼에도 불구하고 대부분의 관객들은 소설을 그대로 전환했다고 믿음. 그 이유는 소설을 선체험하고 영화를 향유하기 때문에 추가 설명이 필요한 사건이나 인물에 대하여 이미 인지하고 있기 때문. 이것은 전환 전략 수립에서 매우 중요한 부분으로 어떤 것들이 버려지고 어떤 것들이 선택되었는지에 대한 정제하고찰이 추가적으로 이루어져야 함.
- 서사의 반복을 극복하기 위하여 시각적 스펙터클을 강화함.
 - 판타지의 특성상 문자언어로 표현된 것은 독자의 매우 자의적인 상상력에 의존할 수밖에 없으며, 이로 인해 독자들은 그 객관적 실체에 대한 강구를 갖게 됨. 따라서 신이한 요소들의 구체화 과정은 판타지물의 영상화 과정에서 필수적.
 - 이 작품에서는 퀴디치 게임, 마법사 체스, 구조버스, 보거트, 펜시브, 호울러, 비밀지도, 집요정 등과 같이 마법세계에서만 존재하는 신이한 소재들을 영상화하거나, 캔타우로스, 아라고그, 바실리스크, 용, 불사조 폭스, 인어, 인페리우스 등과 같은 신기한 생명체나 괴수들을 구현하고 싸우는 장면의 스펙터클이 풍성함.



<그림 9> 시리우스 블랙이 벽난로의 불로 변해 대화하는 장면(위 좌)
 킹스크로스 역 9와 3/4 승강장을 통과하는 지니(위 우)
 해리가 용에게쫓기는 장면(아래 좌)
 더즐리가에 호그와트로부터 편지가 오는 장면(아래 우)

- 실제로서 구체화되지 못했던 미시콘텐츠의 영상화. 매력적인 미시콘텐츠로 제 공되었으나 실체를 가능하기 어려운 미시콘텐츠의 영상화를 통한 향유 활성화.

2. 상투성과 창의성 서사의 비주얼 스토리텔링 강화

- 탈현실적 공간으로서 호그와트 마법학교라는 제한된 공간을 설정하고, 마법세계의 설정에 부합하는 판타지적 상상력을 극대화하고 이를 실제 영상화함으로써 창의적인 비주얼스토리텔링 창조
 - 학교라는 보편적 공간과 교육이라는 향유자의 공통 체험 위애다가 마법이라는 낯선 소재를 결합함으로써 자유로운 상상력을 극대화하고 이를 영상으로 구현



함으로써 시뮬레이션(simulation)의 공간 창조.

○ 마법세계의 새로운 상상력과 기존의 신화나 민담 속에서 차용한 소재들을 결합시킴으로써 낯선 세계의 생경함을 덜고 향유자의 추체험화를 강화하여 익숙한 것과 낯선 것의 조화를 추구하는 전략.

- 호그와트 학교라는 한정된 공간 속에 또 다른 비밀의 공간이 있다는 식은 흔히 코난 도일이나 아가사 크리스티의 추리소설에서 볼 수 있는 전형적 기법. 이러한 기법을 마법세계의 낯선 세계에 얹어서 서사를 전개하는 구조.

○ 익숙한 것들은 감각의 전이를 통하여 새롭게 하고, 새로운 것은 익숙한 소재나 서사 전략에 얹어서 익숙하게 만드는 상보적 전략을 매우 효과적으로 구사함.

- 총 8편의 시리즈물로서 2001년부터 2011년까지라는 긴 기간 동안 지속되어야 하기 때문에, 원작의 서사를 기본으로 향유자의 취향, 트렌드, 구현 기술의 변화라는 텍스트 외적인 요소의 반영

· <해리 포터와 죽음의 성물>은 I(2010)과 II(2011)편 모두, ‘폴 아이맥스 3D’ 버전도 출시됨. 3D 버전의 출시는 새로운 감각의 호소이며 새로운 향유의 창출을 기대할 수 있는 구현 기술 진보의 예.

○ 지속과 변화의 이율배반적 추구를 통한 영화적 재미 극대화

- 동일한 배우(다니엘 래드클리프, 엠마 왓슨, 루퍼트 그린트 등)를 지속적으로 캐스팅하면서 그들의 생물학적 성장과 영화 속 캐릭터의 성장을 일치시킴으로써 사실성과 친밀성 강화

- 반면, 감독은 크리스 콜롬부스(1-2편), 알폰소 쿠아론(3편), 마이크 뉴엘(4편), 데이빗 예이츠(5-8편¹⁶⁾)로 바꿈으로써 각 권의 이야기 성격에 맞는 연출과 감독의 개성이 드러날 수 있는 연출이 가능.

16) <해리 포터와 죽음의 성물>은 I(2010)과 II(2011)로 나누어 제작되기 때문에 총8편임.



· 동일한 배우로 영화의 연속성을 강조하면서 동시에 각 권에 이야기 성격에 맞는 감독으로 변화를 줌으로써 영화적 재미의 극대화 시도.

○ 전형적인 선/악의 대립 구도를 설정하고 악의 정체를 추적하는 추리기법을 활용하고, 영화의 후반에서 반전을 시도하고 시리즈 전반에 걸쳐서도 절정에서 반전을 활용함으로써 극적 긴장을 강화함.

- 1권에서 스네이프가 아니라 퀴렐, 2권에서 록허트가 영웅이 아니라 사기꾼이라는 점, 3권에서 배신자는 시리우스 블랙이 아니라 피터 페티그루(웬테일)이라는 것, 4권에서 매드아이 무디는 바티 크라우치 주니어가 폴리무스로 변신한 것이라는 점 등이 대표적인 예

- 총 8편의 거시 서사 측면에서는 호크룩스를 파괴하고 볼드모트를 제거하는 미션담인데, 볼드모트를 죽이기 위해서는 호크룩스인 해리가 죽음을 맞이해야 한다는 역설적 구조. 해리 스스로 죽음을 선택함으로써 호크룩스를 파괴하고 부활하는 반전을 통해 전체 구조를 반전의 구조로 만들음.

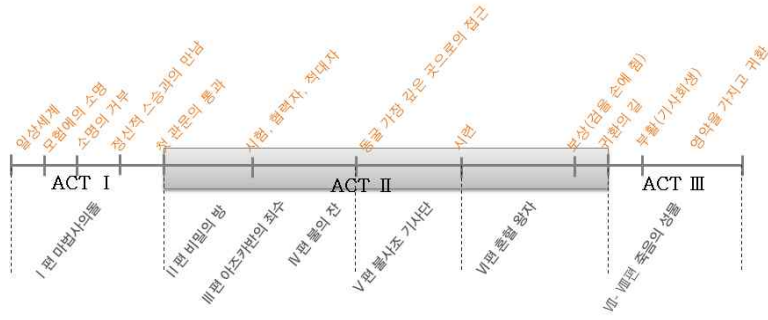
3. 영웅의 여행담(The Hero's Journey) 구조와 거시적 유사성

□ <해리 포터 시리즈>에 드러난 영웅의 여행담 구조

○ 영웅의 여행담 구조¹⁷⁾를 기반으로 <해리 포터 시리즈>를 분석해보면, 각 권의 미시 서사 구조 내에서는 일치성을 찾을 수 없고, 거시 서사 구조와 비교할 때, <표 10>과 같은 결과를 얻을 수 있음.

17) 영웅의 여행담 구조는 조셉 캠벨이 『천의 얼굴을 가진 영웅』에서 신화의 구도를 영웅의 여행담으로 푼 것에서 유래하며 크리스토퍼 보글러가 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』에서 영화에 적용하여 널리 알려진 분석 틀. 조지 루카스는 <스타워즈>의 기획, 시나리오 단계에서부터 신화학자 조셉 캠벨을 참여시킴으로써 영웅의 여행담을 기반으로 <스타워즈>의 서사를 풀어낸 것은 유명한 일화.





<그림 10> <해리포터 시리즈>의 거시 서사 구조와 영웅의 여행담 비교

- 거시 서사 구조를 전제로 미시 서사가 기획되었기 때문에 미시 서사 내에서 다시 영웅의 여행담을 구성하기에는 어려움이 있고, 해리의 성장담과 미션 수행담은 추리소설의 틀에 기대어 반전의 효과에 중점을 두고 있기 때문.

- 이와 같은 유사성은 해리 포터 시리즈의 서사가 신화의 서사 구조에 맞고 있음을 반증함.

○ ACT I에 해당하는 1편은 ‘일상-모험에의 소명-소명의 거부-정신적 스승과의 만남-첫 관문 통과’의 전형적인 사례. 다만, 소명의 거부가 본인이 아니라 해리의 보호자인 이모부의 거부이며, 이것은 헤그리드에 의해 해소되고, 헤그리드, 덤블도어, 스네이프 등의 정신적 스승을 만나고 론과 헤르미온느라는 협력자들을 만나서 마법사의 돌을 훔치려는 볼드모트의 시도를 좌절시킴으로써 ‘선택된 자’임을 증명함.

○ <그림 10>을 보면, ACT II가 전체의 5/7(실제로는 5/8)에 해당한다는 점에서 전체 구조에서 ACT II에 상당한 부분을 할애(일반적으로 1/2)하고 있음에도 기형적으로 느껴지지 않는 것은 의미 마디로 서사가 구조화 되었기 때문. ACT II를 구성하는 II편에서 VI편까지는 중간점(볼드모트의 부활)을 기점으로 나눌 수



있는데, 전체 서사의 관점에서 갈등의 핵심은 중간점 이후에 등장함. 따라서 II-IV편은 볼드모트를 부활시키려는 노력이라면, V-VI편은 볼드모트를 제거하기 위한 방안의 모색이라고 보아야 함.

- II-IV편에서 해리의 협력자들과 볼드모트의 추종자가 전모를 드러내고, V편에서 볼드모트가 귀환을 확인하면서 어떻게 그를 물리칠 것인가를 찾기 위한 덤블도어와 해리의 노력이 VI편이며, 끝에서 스네이프의 손에 덤블도어가 죽는 것은 문제 해결을 위한 선택받은 자가 해리기 때문.

○ 7권은 7편과 8편의 영화로 확장되는 ACT III는 VI편에서 제시된 호크룩스를 찾기 위한 해리의 노력과 그 과정에서 새롭게 알게 되는 죽음의 성물의 정체와 얻기 위한 노력, 그리고 볼드모트의 내력담과 덤블도어의 내력담이 현실의 위협과 함께 복잡하게 얽히기 때문.

□ 중심 서사의 부각을 위한 선택과 집중

<표 7> 해리 포터 시리즈의 소설과 영화의 분량 비교

작품	구분	소설	영화
마법사의 돌		2권	144분 41초
비밀의 방		2권	151분 40초
아즈카반의 죄수		2권	129분 44초
불의 잔		4권	143분 41초
불사조 기사단		5권	128분 57초
혼혈왕자		4권	143분 57초
죽음의 성물		4권	미개봉(2010.7.현재)

○ <표 7>에서 보듯 영화는 구현시간의 제한이 높음. 즉, 영화로의 전환과정에서 구현 시간의 제한은 필수적인 고려 사항. 구현시간의 제한으로 인해 원작의 내



용을 불가피하게 취사선택해야함. 이 작품의 경우에는 해리의 중심 서사에 초점을 맞추어 선택과 집중을 함.

- 중심서사와 상관성이 떨어지는 사건은 과감하게 생략하고, 중심 캐릭터를 중심으로 필수적인 사건은 수렴하는 방식.

- 예를 들어 <해리 포터와 불의 잔>에서 해리에게 아가미 풀을 주는 것은 소설에서는 집요정 도비인데, 영화에서는 네빌로 바꾼다거나, 헤르미온느가 벌이는 집요정들의 권리 신장을 위한 운동이나, 리타 스키터가 딱정벌레로 변해서 취재를 하는 일들은 중심 서사와의 연관성이 낮기 때문에 생략됨

○ 이와 같은 사건의 취사선택은 소설이 보유한 다양한 층위의 서사 구조를 단순화하고 쉽게 파악할 수 있게 하는 효과가 있는 반면 서사의 다양한 층위를 없애는 역할도 수행함. 따라서 영화로의 전환 과정에서 전반적으로 서사가 단순화되고 깊이를 잃어버리는 결과를 낳음.

- 예를 들어 해리가 각 편마다 미션을 수행하는 과정에서 성취하는 정신적인 성숙이나 회의 등은 고스란히 누락됨으로써 해리의 풍부했던 캐릭터성이 단순화됨. 학교친구들과의 관계나 이성을 알아가는 과정, 자기 안에 있는 의사(疑似) 아버지인 볼드모트를 극복하는 과정 등과 같이 해리의 내면의 성숙을 보여줄 수 있는 것들은 중심사건과의 상관성이 떨어지기 때문에 생략되거나 축소되고 이로 인해 해리는 소설의 그에 비해 상대적으로 고뇌하지 않는 영웅으로 단순화됨.

4. 성격화된 공간의 이동을 통한 단계구조 활용

○ 성격화된 공간이란 공간의 성격화를 통해 의미를 획득한 공간을 말함. 공간의 성격화란 대조되거나 서로 차이가 나는 공간을 제한적으로 제시하고 이것들을 뚜렷하게 차별화시킴으로써 각 공간이 지향하는 성격을 드러나게 하는 과정. 공간의 성격화는 주어진 시간 안에 효과적으로 캐릭터를 부각시키고 주제를 명료



화하는데 매우 효과적인 기제. (박기수, 2006A)

- 디즈니 애니메이션에서 공간의 성격화는 변별적인 공간의 제시를 통해서 이루어지지만, 미야자키 하야오의 경우에는 수평적으로 공간을 분리하고, 중심 공간을 다시 수직으로 구분하면서 성격화한다는 점에서 다소 차이

○ 공간을 영상으로 구현해야하는 영화에서 성격화된 공간의 제시는 캐릭터 구현이나 서사 전개에 도움이 될뿐만 아니라 제작의 효율성도 높일 수 있는데, 특히 이 작품처럼 호그와트 마법학교라는 제한된 공간을 중심으로 서사가 전개될 경우에는 성격화된 공간의 제시가 필수적.

- 호그와트는 해리가 마법사로서 자신의 정체성을 찾아가야하는 공간이며 동시에 아버지의 질서를 배우야 하는 공간이며, 이를 바탕으로 볼드모트와의 문제를 해결해야하는 공간. 호그와트에서는 모든 아이들이 부모없이 스스로 배우고 자신의 능력을 입증해야하는 공간, 즉 상징계로의 진입을 본격화하는 공간으로 성격화됨. 해리에게 호그와트는 배움의 공간인 동시에 문제를 해결해야 하는 공간이며 동시에 해결을 위해 규칙을 어기는 공간이기도 함.

- 호그와트는 현실세계가 아니라 자신의 규칙과 코드를 갖고 있는 하나의 가능 세계라는 점에서 헤테로코즘¹⁸⁾. 관객은 호그와트를 등장인물들과 함께 경험함으로써 현실세계가 어떻게 ‘질서화, 탈코드화, 명명화, 허구화되는가’를 보게 됨. 즉 마법학교에서 그 나름의 규율이 질서를 만들어 가고 있으며, 현실세계와 연결된 의식의 구조에서 이를 바라다봄으로써 현실에 대한 재조명이 가능하는 것을 의미.(윤소영, 2003)

- 네 개의 기숙사는 성격화된 공간으로 설정되어 호그와트 성격과 그 안의 갈등 요소들을 함의함. 그리핀도르는 용기, 슬리데린은 교활야망, 래벤클로는 지혜, 후플푸프는 공정·정실을 특성으로 하며, 그것에 재능 있는 학생들을 해당 기숙사에 배정함. 이 과정에서 혈통, 사회적 계급과 신분 등의 차별이 이루어지며,

18) 린다 허치언은 헤테로코즘(heterocosm)은 허구텍스트가 지시하는 것은 궁극적으로 우리 현실세계가 아니라 자신의 규칙과 코드를 갖고 있는 하나의 가능 세계라고 주장(석경정, 1999)



이것은 잠재적인 갈등의 요소로 내포됨. 중심 갈등은 그리핀도르와 슬리데린으로 설정되며, 7권에서 호그와트에서 볼드모트와의 전쟁이 벌어질 때, 그리핀도르는 대부분의 학생들이 남지만 슬리데린은 대부분의 학생이 떠나는 것도 이런 맥락에서 이해 할 수 있음.

- 덤블도어 교장실은 덤블도어의 조언이나 펜시브를 통해 미지의 사실을 깨닫는 공간으로 성격화됨. 헤그리드의 오두막도 이와 유사한데, 헤그위드를 통해서 미지의 사실을 깨닫게 되는 공간으로 성격화됨. 이러한 성격화는 헤르미온느가 책을 통해서 미지의 사실을 알아내는 도서관과 해리가 투명망토로 드나드는 호그스미스도 유사 성격.
- 금지된 숲은 표면적으로는 켈타우로스, 유니콘, 아라고그, 그롭, 세스트랄, 허포그리프 등이 사는 위험한 공간이며, 볼드모트가 유니콘의 피로 연명을 하는 음모의 공간이지만, 해리가 오해를 풀고 진실을 만날 수 있는 공간으로 이면화됨. 때문에 해리가 자신이 호크룩스임을 깨닫고 볼드모트에게 죽임을 당하러 가는 공간이며 동시에 부활하는 공간으로 성격화됨.
- 제3의 공간은 호그와트 안에 있거나 주변에 있는 공간으로 그 실체를 드러내지 않고 있으며, 그 실체가 드러나면서 사건이 시작되거나 해결의 단초가 제공되도록 성격화된 공간. 예를 들어 3층 금지구역, 비밀의 방, 필요의 방, 비명을 지르는 오두막 등이 그곳임.
- 킹스 크로스역의 9와 4분의 3 승강장은 해리가 호그와트라는 새로운 세계로 들어가는 문으로 마법세계와 현실세계의 경계로 성격화된 공간.
- 다이애건 앨리는 마법세계의 상점가로 현실세계와의 유사성을 드러내며, 마법세계의 매력적인 미시콘텐츠가 소개되는 공간이며 사건의 단초를 제공(비밀 일기장 등)하는 공간
- 더즐리 가족의 집은 자신들의 정상성을 강요하며 해리의 정체성을 억압하는 공간으로 해리가 떠나고자 하는 현실 공간.



- 위즐리네 집은 해리가 가족을 체험할 수 있는 공간이며 위급할 때 머물 수 있는 공간으로 현실세계의 더즐리 가족의 집과 마법세계에서는 그리몰드 광장 12번지의 블랙가문의 집과 대비적인 성격을 지님. 블랙가문의 집이 순혈주의를 고집하며 가족 간에 반목하지만 이곳은 늑대 인간이나 헤르미온느와 같은 머글 출신도 모두 받아들이는 포용의 공간으로 성격화됨.
- 마법부는 마법사들의 정부지만 관료화되고 볼드모트를 추종하는 자들이 잠입해 있는 모순으로 공간으로 호그와트를 감시하고 억압하는 공간.

○ 이와 같이 성격화된 공간을 해리가 지나가면서 사건의 본질에 접근하고 해결하는 단계구조를 구축함.

- <해리 포터와 마법사의 돌>에서는 더즐리 가족의 집→다이애건 앨리→호그와트→여자화장실→퀴디치 경기장→소망의 거울이 있는 방(제3의 공간)→금지된 숲→3층 금지구역(제3의 공간)에 도달하는 단계구조
- <해리 포터와 비밀의 방>에서는 더즐리 가족의 집→다이애건 앨리(비밀 일기장)→킹스크로스 9와 3/4승강장→호그와트→금지된 숲→제 3의 공간(비밀의 방)으로 도달하는 단계구조
- <해리 포터와 아즈카반의 죄수>에서는 더즐리 가족의 집→리키 콜드런→호그와트행 급행열차→호그와트→호그스미스→비명을 지르는 오두막(제3의 공간)→호수로 도달하는 단계구조
- <해리 포터와 불의 잔>에서는 위즐리네 집→퀴디치 월드컵 경기장→호그와트→금지된 숲→트리위저드 시험장1,2,3→볼드모트의 묘지(제3의 공간)
- <해리 포터와 불사조 기사단>에서는 더즐리 가족의 집→그리몰드 광장 12번지(블랙 가문의 집, 불사조기사단 본부)→마법부→호그와트→필요의 방(제3의 공간)→금지된 숲→미스터리 부서(마법부)로 도달하는 단계구조
- <해리 포터와 혼혈왕자>에서는 슬러그 혼 집→위즐리네 집→채링크로스→호그와트→덤블도어 교장실→필요의 방→동굴(제3의 공간)→종탑



- 성격화된 공간의 단계구조는 해리 중심의 서사 전개에 적합하며, 해리의 능력 향상을 통해 미션을 해결하는 방향으로 전개되는 안정적인 서사를 구축할 수 있음. 제3의 공간을 발견하거나 그곳에서 이루어진 행위를 추적하는 추리서사 방식도 거의 매 편에서 반복됨으로써 긴장 고조와 반전 등의 효과를 극대화할 수 있음.

V. 해리 포터 스토리텔링의 전략적 시사점

1. 스토리텔링은 당위가 아니라 실천, 해석이 아니라 분석이 전제

- 스토리텔링은 전략적 차원에서 접근해야 하는 문제이기 때문에 당위가 아닌 실천과 생산을 전제로 한 논의여야 하기 때문에 벤치마킹을 위한 철저한 분석이 뒷받침되어야 함.
- 좋은 스토리텔링은 ‘Sourcing→Mining→Concepting→Messaging→Storytelling’의 과정이 필수적이지만, 무엇보다 선행콘텐츠에 대한 철저한 객관적 분석을 통한 벤치마킹 요소의 규명이 전제되어야 함. 이런 점에서 해리 포터 시리즈와 같은 양질의 스토리텔링에 대한 다양한 관점의 세분화된 분석이 시급한 형편.

2. 양질의 원천 콘텐츠 개발의 필요성

- 해리 포터 시리즈의 성공은 무엇보다 우수한 원천 콘텐츠가 확보되었기 때문. 전 7권의 거시 서사가 각 권별 미시 서사의 독립성을 보장하면서 유기적인 통합을 이룰 수 있었던 것은 텍스트 구조에 대한 철저한 사전 기획과 향유자의 취향과 향유 패턴에 대한 충분한 파악이 전제되었기 때문.
- 거점 콘텐츠화가 용이하게 이루어질 수 있었던 것도 원작이 지니고 있는 풍부한 이야기성과 장르 전환 과정에서 중심 미디어의 변화에 따른 텔링 방식의 변화를 염두에 둔 서사 전개 및 미시콘텐츠의 활용에서 그 답을 얻을 수 있음.

3. 향유를 극대화할 수 있는 거점 콘텐츠화 전략의 필요성

- 거점 콘텐츠가 성공하기 위한 첫 번째 전제는 강력한 대중적 지지 기반을 얻고 있는 원천 콘텐츠를 확보하고, 그것의 대중적 지지의 실체를 텍스트를 중심으로 분석해 내는 것. 특히 콘텐츠의 근간을 이루고 있는 스토리텔링을 중심으로 한 분석을 통하여 그것의 전략을 규명하는 일은 필수. 콘텐츠의 성패를 가르는 것이 향유의 활성화 여부라고 할 때, 문제는 어떻게 향유를 활성화시킬 수 있을 것이냐에 달림.
- 영화 <해리 포터 시리즈>는 소설과의 상호 프로모션을 전개했을 뿐더러, 소설에 대한 선행체험을 전제로 한 telling방식을 전략적으로 구사함. 현재 기술 수준에서 구현 가능한 영화적 telling방식의 첨단을 보여주는 것은 물론 향유자가 소설을 읽으면서 궁금해 했던 것들을 가시화하고 그것에 스펙터클을 부여하는 일차원적인 telling뿐만 아니라 소설과의 상호텍스트성을 전제로 한 서사 전개를 보이고 있다는 점은 눈여겨 보아야함. 이 영화처럼 ‘원작 그대로’의 전환방식을 지향했을 경우, 충성도 높은 독자의 지지를 얻을 수 있는 반면, 책과 반복되는 서사의 지루함을 다른 즐거움으로 보상해야하기 때문에 캐릭터나 사건에 대한 상세한 설명을 누락시키고 시각적 스펙터클 등을 강조하는 것이 그러한 예. 이것은 헨리 젠킨스가 이야기했던 트랜스미디어 스토리텔링의 또 다른 버전에 해당.
- 원천 콘텐츠와의 관계 설정을 어떻게 할 것이냐도 거점 콘텐츠로의 전환에서 매우 중요한 문제. 전환방식, 상품화의 문제, 상호텍스트성, 타깃 등을 고려한 구체적인 전략 마련이 필수.



4. 낯선 것과 익숙한 것의 절묘한 조화

- 탈현실적인 판타지 장르의 낯선 요소들을 학교소설이란 전통적인 장르와 ‘살아 남은 자’의 성장담과 ‘선택받은 자’의 미션수행담이라는 익숙한 요소와 결합시키고, 이것을 미시 서사와 거시 서사를 동시에 미스터리 구조로서 풀어감으로써 극적 긴장을 극대화하는 솜씨는 이 작품의 가장 빼어난 부분 중에 하나임.
- 창의성의 뒷에 걸려 낯설고 새로운 것만 추구하는 우리 현실에서 향유자들은 익숙한 구조를 바탕으로 해야만 창의적인 것을 수용할 수 있다는 점을 다시 한번 일깨워주는 사례. 결국 스토리텔링이 요구하는 창의성은 ‘특정 상황이나 과제에 관하여 새로우면서도(novel) 적절한(appropriate) 아이디어를 생성해 낼 수 있는 능력’(최인수, 1998)이라는 점. 따라서 새로운 만큼이나 그것이 적정성을 판단하기 위해서는 대중적으로 익숙하고 보편화된 구조나 이야기에 대한 탐구가 필수적.

5. 언제나 현재진행형의 스토리텔링 지향

- 소설이든 영화든 간에 텍스트는 완결되지만 향유를 통한 스토리텔링은 언제나 현재진행형일 수 있어야 함. 해리 포터 시리즈는 소설이 완결된 이후에도 향유 공동체를 통해 끊임없이 해리 포터 관련 서사가 생산되고 있고, 영화 향유나 관련 상품 구매를 통해 향유자와의 서사가 지속적으로 생산됨. 팬덤을 자극할 수 있는 서사적 장치와 요소들이 내재됨으로써 텍스트의 완성 이후에도 자발적인 이야기 생산이 이루어짐으로써 다시 원작에 대한 관심이 고조되는 선순환 구조를 형성함. 이러한 현재진행형 스토리텔링을 기획하고 마련하기 위한 전략 개발도 시급한 실정.



<참고문헌>

- 김동윤, 2002, 신화와 문학, 『비평』 9호, 생각의 나무.
- 김성곤, 1998, 리얼리티와 판타지 사이의 환상문학, 『문학사상』 1998년 11월호.
- 김성곤, 2002, 신화와 판타지, 『비평』 9호, 생각의 나무
- 김종태·정재립, 2009, 창작교육적 관점에서 본 판타지의 서사 방법, 『한국문예비평연구』 30집, 한국현대문예비평학회.
- 도정일, 정재서, 정과리, 김동윤, 2002, (좌담) 신화와 판타지 열풍에 대한 몇 가지 질문들, 『비평』 9호, 생각의나무.
- 마르트 로베르 / 김치수·이윤옥 역, 1999, 『기원의 소설, 소설의 기원』 문학과지성사
- 박기수, 2004, 『애니메이션 서사 구조와 전략』 논형.
- 박기수, 2006 A, 디즈니애니메이션 스토리텔링 전략 연구, 『한국콘텐츠학회지』 한국 문화콘텐츠학회.
- 박기수, 2006 B, 신화의 문화콘텐츠화 전환 연구, 『한국문예비평연구』 20집, 한국현대문예비평학회.
- 박기수, 2006 C, 애니메이션 리터러시. 향유의 전략화, 『한국학연구』 25집. 고려대학교 한국학연구소.
- 박기수, 2006 D, <소나기> 거점 콘텐츠화 전략, 《One Source Multi Use & Storytelling》 랜덤 하우스.
- 박기수, 2007, 문화콘텐츠 스토리텔링의 생산적 논의를 위한 네 가지 접근법, 『한국언어문화』 32집, 한국언어문화학회.
- 박기수, 2008 A, 서사를 활용한 문화콘텐츠 간 One Source Multi Use 활성화 방안 연구, 『한국언어문화』 36집, 한국언어문화학회.
- 박기수, 2008 B, <지금, 만나러 갑니다> 스토리텔링 전환 전략 연구, 『영상문화콘텐츠연구』 창간호, 영상문화콘텐츠연구원.
- 박소진, 2009, 누구를 위한 마법 능력인가?: 『해리 포터』와 영국 제국주의 아동관, 『영미영문학』 55권 1호, 한국영어영문학회.
- 볼프강 가스트 / 조길예 역, 1999, 『영화』 문학과지성사.
- 석경진, 1999, 『서술이론과 문학비평』 서울대학교출판부
- 성은애, 2007, 『해리 포터』 열풍과 상상력의 빈곤, 『플랫폼』 4호, 인천문화재단.
- 손향숙, 2005 A, 소년과 제국: 19세기 중엽 이후의 모험소설과 학교소설, 『근대영미



- 소설』 제12집 1호, 한국근대영미소설학회.
- 손향숙, 2005 B, 해리 포터는 아동문학의 고전으로 남을 것인가, 『창작과 비평』 33권 4호, 창작과비평사.
- 수잔 기벨리우스 / 윤성호 역, 2009, 『스토리노믹스』 미래의 창.
- 스즈키 도시오 / 문혜란 역, 2009, 『스튜디오 지브리의 현장 스토리』 넥서스북스.
- 심경석, 2006, 해리 포터 시리즈: 유혹의 정체와 이데올로기, 『안과 밖』 Vol 20, 영미문학연구회.
- 앤드류 블레이크 / 이택광 역, 2002, 『해리 포터, 청바지를 입은 마법사』 이후.
- 윤소영, 2003, <해리 포터>: 비밀의 방을 열어보는 다섯 가지 방법, 『문학과 영상』 Vol4 No2, 문학과영상학회.
- 이수진, 2009, 경계와 선택에 대한 은유: 해리 포터, 『현대영미소설』 16권 1호, 한국현대영미소설학회.
- 이인화 외, 2003, 『디지털 스토리텔링』 황금가지.
- 장은수, 2003, 판타지로, 판타지와 함께 살아가기, 『문학수첩』 2003년 겨울호.
- 재닛 와스코 / 박조원·정현일 역, 2007, 『할리우드 영화산업론』 커뮤니케이션북스.
- 정희모, 2002, 테마공원의 모험담, 『기독교사상』 46권 1호, 대한기독교서회, 2002
- 조셉 캠벨 / 이윤기 역, 2005, 『천의 얼굴을 가진 영웅』 민음사.
- 최기숙, 2001, 환상적 마법세계에서의 현실성 유희: 『해리 포터를 읽는 즐거움과 혼돈』, 『여/성 이론』 5호, 도서출판 여이연.
- 최인수, 1998, 창의성을 이해하기 위한 여섯 가지 질문, 『한국심리학회지』 17권 1호, 한국심리학회.
- 최혜실 외, 2007, 『문화산업과 스토리텔링』 다올미디어.
- 크리스토퍼 보글러 / 함춘성 역, 2005, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』 무우수.
- 헨리 젠킨스 / 김정희원 외 역, 2008, 『컨버전스 컬처』 비즈앤비즈.

