

『인터랙티브 스토리텔링-사이버 서사의 미래』

자넷 머레이 著, 변지연, 한용환 共譯, 안그라픽스, 2001

전자공간으로 간 이야기를 찾아서

최혜실¹⁾

경희대 국어국문학과 교수

전자 공간에서의 고독한 몽상, 그리고 친구

97년 미국에서, 나는 무척 외로웠다. 서울대 국어국문학과에서 모더니즘 문학으로 박사 학위를 받고 92년 부임한 KAIST는 이공계 중심 대학이었다. 감성 중심, 문자 중심, 그리고 혼자하는 공부에 익숙해 있었던 나로서는 실험실 경영 체계이며 계산과 수리, 혹은 이미지와 도표들이 낯설 수밖에 없었다. 단순히 전공이 없고 교양만 가르친다는 외로움이 아니었다. 추상적인 사유를 문자로 정리하던 나에게 가시적인 ‘제품’ 개발의 방식은 낯설었고 기본적으로 많은 자본이 투여되는 학문의 방식은 자본주의의 그것을 닮아 있었다.

‘문학의 이해’ 강의 시간에 한 학생이 인터랙티브 스토리텔링(interactive storytelling)에 대해 발표하였다. 흥미 있었다. 틀림없이 서사 구조인데 지금까지 내가 배운 문자 서사와는 매우 다른 서사적 특성을 지니고 있었다. 독자가 원하는 경로만 클릭하여 이야기를 만드는 비선형적 특성이라든가 영상과 문자, 소리가 어우러지는 멀티미디어적 특성, 제한적으로나마 독자의 개입이 가능한 상호작용적 특성 등이 특이

1) 최혜실은 현재 경희대 문과대학 국어국문학과 교수로 재직 중이다. 서울대학교 국어교육과를 졸업하고 동 대학 일반대학원 국어국문학과에서 석사와 박사학위를 각각 취득하였다. 주요관심분야는 디지털 문화예술, 디지털 스토리텔링, 페미니즘 문학 등이다. 주요 저서로는 『디지털 시대의 문화 읽기』(2001), 『디지털 시대의 영상문화』(2003)가 있으며 주요 연구논문으로는 ‘디지털 문화환경과 서사의 새로운 상상’ (2003), ‘디지털 시대의 게임’ (2003), ‘IT 기술과 예술, 산업의 해체와 융합’ (2004) 등 다수가 있다. choi4626@khu.ac.kr

했다. 그러나 따지고 보면 이런 속성들은 구비문학이 지니고 있는 것이기도 했다. 이야기꾼이 관중들의 반응에 따라 이야기 방식을 바꾸기도 하고 음성, 몸짓 등을 동원하여 다매체적으로 이야기를 진행해 나가지 않았는가!

그러나 얼핏 보기에 책의 표면과 비슷한 컴퓨터 화면에서 왜 이야기는 구술적 속성을 닮는지 궁금했다. 마침 연구 연가 차례가 되었다. 연구 기관으로 하버드 한국학 연구소를 택한 이유는 그곳은 국문학 전공자의 해외연구 장소로 가장 적합했고 디지털 쪽으로 유명한 MIT가 바로 옆에 있어서 나에게서는 일석이조요, 금상첨화인 장소였다. 그때 그곳에서 자넷 머레이(Janet Murray)의 인터랙티브 스토리텔링 강좌와 책을 만났다.

그녀는 하버드에서 영문학 박사 학위를 받았으며 MIT에서 인터랙티브 스토리텔링 강의를 하고 있었다. 그녀의 재치있고 낙관적인 책, 〈Hamlet on the Holodeck〉은 내게 많은 위안이 되었다. 나는 많은 위안을 받고 조금 덜 외로워져서 열심히 강의를 듣고 연구를 해나가기 시작했다. 같은 처지에 있었던 그녀에게 나 자신을 감정이입하기는 쉬운 일이었다.

전자공간에서의 이야기

자넷 머레이가 주장하는 것 중 가장 흥미로운 것은 전자공간에서의 이야기의 발견이다. 물론 하이퍼텍스트 소설이나 게임의 서사에 대해 연구한 학자들은 그녀 이전에도 많았다. 랜도우(George P. Landow)나 아세스(Espen J. Aarseth)가 하이퍼텍스트 문학의 원리를 분석하거나 후기 구조주의 문이론과 그것의 유사성을 비교하기도 했고, 하이퍼텍스트 문학의 제작자인 샬리 잭슨 또한 상호 텍스트성에 대해 깊이 있는 통찰을 보여 왔다.

그러나 머레이는 프롭의 이야기 이론을 통해 게임을 분석함으로써 사이버 공간에서의 이야기 구조가 인류의 근원적인 이야기 구조와 본질적으로 틀린 것은 아니라는 사실을 확실하게 했다. 일찍이 프롭(V. Propp)은 러시아 민담에서 지속적인 요소와 가변적인 요소를 구별하면서, 이야기의 인물들은 변할 수 있다 하더라도 이야기 안에서 그들의 기능은 지속적이며 제한되어 있다는 결론에 도달한다. 그는 기능을 '행동의 진행에 있어서의 의미significance의 관점으로부터 정의된 인물의 행위'로 정의하면서, 민담에 적용될 수 있는 네 가지의 법칙을 제시했다.

1. 인물들의 기능은 그들이 어떻게 그리고 누구에 의해 수행되는가와 관계없이 이야기 안에서 고정적이고 지속적인 요소로 작용한다. 그들은 이야기의 기본적인 구성요소를 이룬다.
2. 민담에 알려진 기능들의 숫자는 제한되어 있다.
3. 기능들의 연쇄sequence는 언제나 동일하다.
4. 모든 민담은 그들의 구조를 관찰할 때 같은 유형이다.

그리고 이 기능들은 31개이며 모든 이야기들은 그와 같은 기능들의 조합이라는 것이다. 필자는 이 31개

의 기능이 게임에도 적용되고 있음을 증명해 보이는데 이것은 디지털 스토리텔링의 본질을 정의하는데 좋은 출발점이 된다.

이야기가 종이 매체에서 표현될 경우 문학이 되고 영상 매체에서 표현될 경우 영화가 되며 디지털 매체에서 표현될 경우 디지털 서사가 된다. 문자 서사에서 영화 서사로 가면서 이야기는 매체에 의해 다른 방식을 취한다. 이제 이야기는 다시 디지털 매체와 조우하면서 또 다른 형식을 보이고 있다. 즉 이야기라는 상위 범주가 있고 그 하위에 여러 이야기 방식이 있다고 보는 것이 옳다.

따라서 디지털 스토리텔링이란 컴퓨터상에서 일어나는 모든 서사행위, 웹상의 상호작용적인 멀티미디어 서사 창조들을 말한다. 여기에는 텍스트뿐 아니라 이미지, 음악, 목소리, 비디오, 애니메이션 등을 포함한다. 그것은 오늘날의 디지털 기술을 사용하지만 기본적으로 이야기, 인물, 미스터리 등 서사형식으로부터 나온 것이다.

좋은 이야기 기술에 대한 인간 중심적인 인식과 새로운 디지털 도구의 창조적이고 잠재력 있는 정교한 인식 사이의 균형 감각이 디지털 스토리텔링의 관건이다. 이 예술 형식의 실행자는 그들의 디자인에 정보를 주는 서사예술(시, 스토리텔링, 연극, 소설, 수필, 영화)에 대해 높은 식견을 지니는, 컴퓨터 상에서 창조적 작업을 하는 사람을 포함한다. 좋은 이야기는 어떤 매체에서든지 공헌한다.

이야기, 그러나 너무 다른 사이버 공간에서의 이야기

그러나 사이버 공간에서의 이야기는 종래 서사 개념으로 설명할 수 없는 부분이 많은데 필자는 전자공학도들과의 오랜 협업과 교육으로 이 차이점을 날카롭게 분석하고 있다. 그녀는 디지털 환경의 네 가지 고유 자산을 과정추론적, 참여적, 공간적, 백과사전적 특성으로 나누고 그런 환경에서 이야기는 몰입, 에이전시, 변형의 미학을 지닌다고 주장한다.

게임 등 사이버 공간의 다양하고 풍부한 조사와 분석을 바탕으로 필자는 몰입의 방식을 세세히 설명한다. 환상적인 대상으로서의 컴퓨터 공간의 몰입이 서사 구조의 몰입하기 구조와 비교, 대조되면서 정확하게 파악된다. 컴퓨터는 외부 세계와 우리 마음의 경계에 위치한 경계의 대상으로서 그것은 관객과 무대 사이의 관계와 같다. 컴퓨터상에서 참여를 구조화하는 방법으로서의 '방문하기', '가면 쓰기' 등은 연극 등 허구의 예술에서 자주 사용하는 방법이다.

한편 에이전시는 필자에 의하면 참여자가 의미있는 어떤 행동을 취할 수 있고 또 그 자신이 내린 결정과 선택의 결과를 직접 눈으로 확인할 수 있게 해주는 능력을 뜻한다. 이 미적 요소는 관객의 참여하기와 관련되며 디지털 매체의 상호작용성과 밀접한 관련을 지닌다.

변형의 미학은 컴퓨터의 포핑 소프트웨어가 가능하게 만드는 다채로운 화면의 변화 때문에 나타나는 다차원적 만화경을 말한다. 이는 단순한 아날로그적 동영상이 아니라 우리의 참여에 의해 순식간에 변해버리는 공간 속에서의 변모라는 점에서 새로운 관점이다.

그러나 머레이가 간파한 디지털 스토리텔링의 이야기적 속성의 백미는 ‘과정추론적’이라는 개념일 것이다. 일종의 문제해결 과정으로써의 서사 말이다. 컴퓨터 게임에서 게이머들은 부여된 과업을 여러 방식을 사용하여 풀어나가는 과정에서 레벨이 올라가고 마침내 이야기의 마지막에 도달할 수 있다. 이는 사실 등장인물에게 어려운 과업이 주어지고 그 고난을 극복하여 마침내 행복에 도달하는 영웅소설이나 신화의 이야기에서 유래하나 한편, 다른 점은 그 과정에 게이머의 능동적인 문제 풀기가 나타나야 한다는 점인 것이다.

그럼에도 남은 아쉬움은 필자의 디지털 스토리텔링 이론에는 종래의 서사 구조와의 유사성이 차이점보다 더 많이 강조된다는 점이다. 이런 경향은 대부분의 서사학자들에게 나타나며 이 특성 때문에 다른 분야 학자들의 비판을 받는다. 예를 들어 게임은 공간탐색이지 이야기가 아니라는 비판과 문제를 푸는 과정이지 이야기가 아니라는 비판이 대표적이다.

게임은 유사 공간 탐색이며 여기서 대상물로부터 느껴진 감응을 지각하는 과정인 시각 경험은 단편적인 정보를 받아들이는 시감각으로 이루어진다. 눈이 상황을 시각적으로 인지한다면 두뇌는 수용된 메시지들을 하나의 시각적인 이미지로 종합하는 작용을 한다. 여기에 사운드가 있고 시각적 자극에 일정하게 반응하는 몸동작이 존재한다. 시감각과 청각, 나의 이런 동작들이 만들어 낸 경험이 시간의 축에 따라 배열되고 내가 이들의 관계를 종합적으로 파악하는 작업을 통해 시간적 연쇄에 의해 종합된 구조가 지니는 총체적인 의미의 인식에 도달하게 된다. 이것이 게임의 스토리텔링이다.

이 방식은 이야기의 정의가 시간적 연쇄에 의해 종합된 구조가 지니는 총체적인 의미라는 점에서 이야기임에 틀림없다. 사람들은 종이 위에 쓰인 이야기에 익숙한 나머지 그것이 이야기의 전부라고 생각한다. 그런데 머레이는 이 오해를 불식시켜주지 못하고 있는 것이다. 마찬가지로 어려운 과업을 수행해 나가는 게임의 방식 또한 서사의 정의를 ‘문제해결 전략’이라고 보는 서사학자들의 이론에 어긋나지 않는다.

이야기는 영원하다

그리고 보면 필자의 낙관론처럼 영상의 시대에 문학은 위축되거나 사라지는 것이 아니라 다른 매체 환경에서 새로운 꽃을 피우는 것인지 모른다. 그녀의 주장에 의하면 모든 감동적인 서사란 그것이 어떤 매체로 표현되느냐에 상관없이 언제나 하나의 가상현실로써 경험된다. 진정한 문학적 위계는 매체의 위계가 아니라 의미의 위계인 것이다.

그렇다면 사이버 공간에서의 서사 또한 문학의 본질과 다를 바가 없는 것이며 새로운 매체 환경에 의해 보다 새롭고 경이로운 감동의 세계로 독자를 이끌 것이다. 다중의 독자가 참여하여 이야기를 만들어가는 방식은 중심이 상실된 현대 세계에 오히려 적합한 서사 방식인지 모른다. 몰입이 증독으로 가지 않도록, 참여가 혼란으로 가지 않도록 아름다운 서사의 양식을 창출해 나가는 것이 디지털 시대 이야기꾼들의 임무인지 모른다.