

사이버 세계의 셰익스피어를 꿈꾸다*

한 우**

I. “전자게임” 자신의 한계를 넘어서다

컴퓨터가 일상화 되어버린 요즘, 게임의 비중은 가상이 실상을 뛰어넘는 단계에 근접해가고 있다. 성립 초창기에 현실과 환상의 공간을 적절하게 혼합·복제하여 자신의 필드를 만들어낸 게임은 이제 원본의 복제가 필요 없는 새로운 매체로 재탄생되고 있는 중이다. 최근 제작되고 있는 게임들은 그 자체의 오락성과 함께, 대체역사(Alternative Story)와 열려 있는 결말 등을 특징으로 하고 있다. 그 속에서 유저(User)들은 탁월한 영상미를 배경으로 주인공이 되어 서사를 이끌어 나가는 듯한 착각에 빠지게 된다. 세계적인 게임 개발자 라프 코스터는 2007년 게임 개발자 회의에서 과거 1인용 게임들의 성행은 1인칭의 주인공 시점 놀이의 기형적인 변화였는데 반해, 최근 온라인 게임의 시대가 오면서 진정한 놀이로서의 모습을 되찾았다고 주장했다. 최근 들어서는 인터넷 기반의 게임들이 대중화되고, 엔터테인먼트 산업에서 “E-sports”로

* 자넷 머레이 『인터랙티브 스토리 텔링: 사이버 서사의 미래』(원제: 『Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace』 한용환·변지연 역, 안그라픽스, 2001)에 대한 서평.

** 고려대학교 대학원 응용언어문화학 협동과정 석사과정.

그 영역이 활성화되면서 최근 5년간 게임(Game)은 단순한 놀이 수준에서 벗어나 대중문화와 산업의 한 부분으로 그 활용범위가 확장되었다. 이러한 현상은 게임이 처음 생산되는 시점에서 가지고 있었던 국지적이고 한정적인 특수성을 극복하고, 인터넷을 기반으로 한 상호작용을 통해 보다 많은 사람들이 즐길 수 있는 보편성을 획득했기 때문이라고 생각된다. 서사성과 더불어 인터넷 망을 기반으로 타자와의 상호작용을 중요하게 다루고 있는 것은 오늘날 게임에 불어닥친 새로운 바람이다. 이처럼 ‘몰입’과 ‘적극적인 참여’의 스토리텔링과 상호작용을 통한 멀티엔딩 기법의 활용은 게임 이외의 다른 매체들에서는 시도하지 못했던 것으로, 최근 제작된 넷 기반의 게임이 가지고 있는 특성이라고 할 수 있겠다. 아마도 게임이 오늘날 이처럼 발달하게 된 이유 중 가장 중요한 이유는 바로 게임이 실제 우리가 인생처럼 다양한 선택과 그에 따른 결론의 확장가능성에 있기 때문이다.

국내에 2002년 번역되어 발간된 『인터랙티브 스토리텔링: 사이버 서사의 미래(2001)』의 저자 자넷 머레이는 사이버 공간에서의 게임과 문학, 영화 등을 분석함으로써 이제 이야기는 새로운 매체의 성격과 결합하여, 예술적인 서사매체가 될 수 있다는 새로운 관점을 보여준다.

저자는 하버드대에서 영어학을 전공하고 수년간 IBM에서 시스템 프로그래머로 일하였으며, 현재는 조지아 공대에서 문화, 커뮤니케이션 대학원에서 강의를 하고 있다. 이 책은 이런 저자의 축적된 연구 결과와 1992년부터 MIT에서 시도한 ‘전자소설 창작법 강의’ 등을 통한 실험과 검증의 결과물이다. 저자는 13년 전 저술된 것이라고는 놀라울 정도로, 이론과 기술의 균형 잡힌 이해를 토대로 한 통찰력을 가지고 여전히 유효한 질문들을 던진다. 현재에도 이 책은 게임 디자이너나 인터랙티브 텔레비전 제작자, 영화 제작자에 의해 많이 참조되고 있으며 새로운 매체를 이해하는 데에 가장 대표적인 참고자료로 활용되고 있다.

13년이라는 시간이 지난 지금 우리에게 놓인 환경은 저자의 예상대로 많은

부분이 실현되고 있다. 현재는 컴퓨터 게임뿐이 아닌 다양한 형식에서 보다 많은 정보와 풍부한 플롯을 통해 더 많은 서사를 만들어 낼 수 있게 되어 다중 형식 스토리(the multiform story), 무비 라이딩(Riding the Movies), 삼차원(3D) 영화 등의 새로운 형식이 보편다양 해졌다. 따라서 이러한 서사에 참여하는 참여자들은 보다 많은 개입을 통해 다양한 결과와 의미를 확장하고 있다.

II. 새로운 이야기꾼의 등장

저자가 그리고 있는 가까운 미래의 모습은 기대와 우려가 동시에 느껴진다. 제 1부 1장에서는 우리에게 잘 알려진 드라마 “스타트렉”과 소설 “멋진 신세계”를 예로 들며 미래사회의 테크놀로지를 실감나게 묘사하고 있다. 황홀한 홀로데스크와 필리에 매료당하면서도 중독성에 고민하는 모습은 현재의 뉴미디어를 둘러싼 고민의 확장이라고 할 수 있다.

2장에서는 현재 우리가 가지고 있는 뉴미디어에 대한 우려에 대하여 저자는 과거로 돌아가 보기를 권유한다. 과거에도 새로운 매체가 출현했을 때 인류가 겪었던 혼란스러움과 변화양상을 제시함으로써 객관적으로 바라 볼 것을 요청하고 있으며, 오히려 향후 뉴미디어가 새로운 서사의 표현매체가 될 수 있다는 타당성도 제시한다.

구텐베르크는 1455년에 인쇄기를 발명하였지만 당시의 책은 우리가 요즘 생각하는 그런 책이 아니었다. 간행된 책을 질서 있는 소통 수단을 만들어 주는 읽기 쉬운 활자체나 교정, 쪽번호 매기기, 단락 나누기, 속표지, 서문, 장 구분 따위의 관행이 자리를 잡기까지는 50년이 넘는 실험기간이 필요했다. 오늘날 디지털 환경의 그래픽만 화려한 비디오 게임이나 혼란스러운 웹 사이트 역시 이와 유사한 기술적 진화 단계를 겪고 있으며, 질서 있는 소통의 관행을 확립하기 위한 과도기를 겪고 있다. 이와 마찬가지로, 새로운 서사 전통 역시 갑자기 하늘에서 떨어지는 일은 없다. 인쇄기, 무비 카메라, 라디오 따위의 커뮤니케이션 기술이 처음 출현했을 때 사람들은

깜짝 놀랐지만, 스토리텔링의 전통들은 내용이나 형식 양면에서 서로 피드백을 주고 받으며 지속된다(32).

레프 마노비치는 뉴미디어가 문화적 층위와 컴퓨터 층위를 동시에 포괄하고 있음을 지적한다. 문화적 층위는 비교적 전통적인 문학예술의 범주들을 의미하며, 컴퓨터 층위는 컴퓨터 고유의 재현 및 운용방식을 의미한다. 따라서 뉴미디어는 전통적인 문학예술과 컴퓨터 테크놀로지의 결합에서 그 특징을 찾아볼 수 있다. 저자 또한 매체의 발달로 변화된 문학에 대해 이것은 이미 제임스 조이스 등의 문학 안에서도 진행되고 있었던 것이며, 새로운 스토리텔링 기법들이 더욱 독립적이고 참여적인 형식을 통해 긍정적으로 변할 수 있다고 주장한다. 기술적인 실험과 발전이 어느 수준에 오르게 된다면 인문학적 상상력이 가미된 스토리텔링의 역할은 더욱 중요해질 것이기에 현재의 뉴미디어에 대한 혼란은 이전 시기 새로운 매체의 출현당시 겪었던 혼란처럼 시간이 경과하면 점차 질서가 생기고 자리를 잡게 될 것이라는 것이다.

하지만 기존의 매체들은 출현 후 지속적인 실험과 변형으로 독자적인 문화예술적 성격을 띤 것에 반하여, 컴퓨터는 많은 자료를 자동으로 단순히 처리하는 기계로 시작해 멀티미디어 통신 수단으로 곧바로 상업화 되었다. 현재보다 더 효율적이고 상업적인 기기로 그 성격을 강화하고 있다. 따라서 이러한 저자의 낙관론은 이데올로기적, 주변부적 상황에 따라 언제든지 변화할 수 있는 매체의 성격과 뉴미디어의 한계 등의 다양한 요소를 배제한 발상으로 비취질 수 있다.

2부에서 저자는 지금까지 출현한 새로운 매체들의 여러 가지 사례를 통해 컴퓨터가 가지고 있는 능력과 그 미학을 설명하고 있다. 저자가 설명하는 디지털 환경의 과정추론적, 참여적, 공간적, 백과사전적인 특성과 몰입, 에이전시, 변형 등의 미학은 컴퓨터가 독립적인 매체로서의 기능할 수 있는 가능성을 보여준다. 하나의 상황이나 줄거리 외에 여러 가지 변형이 가능하게 되면

관객의 적극적인 참여를 유도할 수 있다. 일방적이고 선형적인 서사가 비선형적, 상호작용적으로 변경된다면 그러한 성격을 띤 인터랙티브한 스토리텔링이 나타날 것이다. 이러한 요인들로 뉴미디어로서의 컴퓨터는 더욱 독립적이며 참여적인 형식의 새로운 서사의 매체로 확장될 수 있다. 이 책을 통해 저자는 뉴미디어가 현재의 디지털 환경을 정확하게 인지하여 예술성을 확보한 스토리텔링의 매체가 되기를 바라고 있다.

“일리아드”나 “오디세이”처럼 방대한 작품은 한 사람의 뛰어난 천재에 의해 쓰여진 것이 아니라 구술적 스토리텔링 문화가 낳은 집단적 노력의 소산으로 디지털 환경에서 참여자는 스스로 판단하고 선택하면서 과정 자체에 개입하는 위치에 선다. 저자는 4부의 컴퓨터의 과정추론 능력을 통해 가상세계에서의 입체적인 환경과 캐릭터를 만들어내어 단순한 돌출 행위보다는 새로운 사실을 만들어 내어 하나의 생명력을 낳게 할 수 있다고 한다. 하지만 이러한 집단적 제작 방식은 서사 환경에 대한 참여의 기회를 확대해주지만 산만하고 반복적인 이야기만을 만들어 내며 서사성을 잃을 위험도 있다. 따라서 디지털 환경은 공간탐색과 문제를 푸는 과정에는 유리하지만 이야기로서의 기능을 수행하기에는 여전히 요원해 보인다.

이외에도 몇 가지 아쉬운 점이 있다. 대다수의 사용자들은 여전히 컴퓨터를 단순한 게임이나 문서작업, 통신수단 등 기존 포맷에서 벗어나지 않고 사용하는데 어떻게 매체의 미학을 느낄 것인가 하는 회의적인 시선이 뒤따른다. 인문학적 상상력과 컴퓨터를 동시에 이해하고 있는 천재의 출현을 기대하는 모습은 저자의 주장이 공상과학 소설속의 주인공의 그것과 비슷한 것은 아닐까 의구심이 든다. 컴퓨터는 과연 기존 매체의 복제물에서 벗어나 새로운 이야기를 만들어내는 창구가 될 수 있을지, 사이버 세계에서 작가의 역할과 기능은 구체적으로 어떤 것인지에 대해서는 제시하지 않고 있어 컴퓨터가 표현매체로서의 역할을 제대로 수행할 수 있을지에 대한 의문을 불식시켜주지 못하고 있다.

III. 사이버 서사의 미래를 살다

벤야민은 자신의 매체이론을 시각론으로 확장하여 현대인들은 사물의 복제를 통한 일회적 성격을 극복하여 기존의 시각적인 지각방식을 촉각으로 확장시켜 놓았다고 하였다. 이처럼 저자 역시 뉴미디어가 표현매체로서의 성격을 가지게 된다면 우리의 상상에서 존재할 만한 것들이 실현되어 그 세계 안에서 인터랙터들도 공감각적 능력을 획득하게 될 것이라고 주장하고 있다. 과거에 소수의 천재들만이 가지고 있었던 창의력을 뉴미디어에서는 어디서나 누구나 인터랙터가 되어 사이버세계의 음유시인이 될 수 있는 것이다.

현재의 뉴미디어의 큰 비중을 차지하고 있는 컴퓨터 게임의 시대는 영화와 사진기술이 미학을 확보하는 과정처럼 참여자들이 수행적 존재로서 자유롭게 참여하는 새로운 미학을 찾을 수도 있을 것이다. 저자는 계속해서 디지털 미디어 교육 과정, 인터랙티브 내러티브, 인터랙티브 텔레비전, 인문학에 대한 국민의 자질 등의 프로젝트를 통해 이러한 과업을 꾸준히 진행하고 있다. 새로운 미디어의 환경에서 흐름과 상황을 자유롭게 변주할 수 있는 미디어의 셰익스피어와 고다르의 출현을 위해 분주히 활동하고 있다.

21세기에 들어 컴퓨터의 등장은 우리 문화에 많은 변화를 만들었다. 인터넷을 통해 엄청난 정보와 이야기를 공유할 수 있게 되었으며 새로운 가상공간에서의 출현으로 또 하나의 세계에서 자유로운 행동방식을 가질 수 있게 되었다. 여전히 책과 TV앞에도 사람들이 많이 남아있지만 컴퓨터 이후의 뉴미디어는 TV와 영화가 제공할 수 없는 또 다른 이야기와 정보로 우리를 그 앞으로 부르고 있다. 이러한 급격한 미디어 환경과 성격의 변화로 우리는 희망과 당혹감을 동시에 느끼고 있다. 사회의 정보화가 진전되고 개인의 취향이 다양화됨에 따라 이제 뉴미디어 유저들은 더 이상 미디어의 수동적 수용자에 머무르지 않고 자신들이 중심이 된 사이버 문화를 형성해 전혀 새로운 방식의 소통을 주도할 것이다. 하지만 여전히 사람들은 우려를 떨치지 못하고 기존

매체가 가지고 있었던 미학과 안정성을 이유로 뉴미디어의 출현을 거부하고 있다. 그렇다면 과연 새롭게 다가올 뉴미디어의 환경은 기존 매체의 긍정적인 면을 상쇄하고 감각적인 오락에 불과한 도구로 전락할 것인가, 아니면 새로운 방식의 교육적이고 예술적인 역할의 제공자가 될 것인가? 부정할 수 없는 사실은 우리는 이미 그 요인이나 과정에 대한 아무런 해명도 없이 새로운 미디어 앞에 놓이게 되었다는 것이다.

지구 곳곳에 결성된 전투 부대들은 보다 남성적인 디지털 무기로 서로의 아바타들을 사살할 것이다. ... 그러나 이와 동시에, 타인과 공유 가능한 유토피아적 판타지 세계를 구축하려는 사람들과 함께 사이버 공간의 공동체적 특성도 급격히 심화될 것이다. ...컴퓨터는 지금까지 존재해 온 것들 가운데 가장 강력한 표현 매체로서 가장 막중한 사회적 과제를 감당해 내지 않으면 안 될 것이다(325-326).

이처럼 저자는 새로운 매체 환경의 강력한 표현력과 그로 인한 사회적 과제를 동시에 강조하고 있다. 인문학적 감성과 컴퓨터 과학의 뛰어난 테크놀로지를 동시에 가지고 있는 이 책은 새로운 미디어들을 경험하고 있는 우리들에게 정확한 뉴 미디어의 이해와 미학을 제공해주고 나아가 디지털 시대의 윤리적 과제를 고민하게 해준다. 몇 가지 문제점과 논리적 비약을 가지고 있음에도 불구하고, 저자는 특유의 창의적인 상상력으로 독립적인 영역으로서의 뉴미디어의 가능성을 인식하게 도와준다. 이런 점에서 저자에게 13년 전과는 다른 현재의 상황을 반영한 사이버 세계의 미래를 위한 새로운 지침서를 제시해 주길 기대해 본다.