



성배와 보물찾기 스토리텔링

글_강심호 광운대학교 강사

신비에 둘러싸인 보물찾기 이야기의 즐거움

엄청난 부를 지니고 유럽 전역에 막강한 영향력을 행사했던 템플 기사단은 교황과 프랑스 왕의 명령에 의해 1370년 해체돼 사라진 것으로 기록돼 있다. 그러나 그 템플 기사단은 십자군 원정 당시 획득한 그리스도의 성배를 포함한 엄청난 양의 보물을 보유하고 있었는데, 그 보물이 미국의 건국 초기, 신비의 비밀조직 프리메이슨에 의해 미국으로 비밀리에 옮겨왔다.



최 근에 개봉된 니콜라스 케이지 주연, 제리 브룩하이머 제작의 <내셔널 트레저>의 기본적 아이디어이다. 우리는 늘 무엇인가 신비한 '보물'을 찾아 '모험'을 떠나는 이야기는 즐거워한다. 약간의 흥분과 기대감을 가지고 다음일을, 그 다음일을 지켜보게 된다. 특히 그 '보물'이 해적들이 숨겨놓은 막대한 금화 같은 단순한 것이 아니라 전설과 신비, 비밀로 둘러싸여 있는 경우라면 우리의 지적 호기심은 더욱더 맹렬하게 타오르고, 우리는 이야기 속으로 빨려들게 된다.

우리가 자주 접하는 할리웃 영화에서도 이런 종류의 이야기 형식은 즐겨 활용되는 편이다. 해리스 포드 주연의 <인디애나존스>는 더 이상 설명이 필요 없는 보물찾기의 대명사가 됐고, 또 얼마 전 2편까지 제작된, 섹시하면서도 강인한 여전사 안젤리나 졸리를 위한 영화 <툼레이더>가 보물찾기 모티프를 가지고 있다. 그리고 앞에 언급한 최근에 개봉된 <내셔널 트레저>까지.

이 영화들은 각각 무언가 신비에 둘러싸인 '보물'을 찾아나서는 '모험' 이야기들이다. 이런 형태의 이야기를 편의상 '보물찾기 스토리텔링'이라 이름 붙여 보도록 하자. 이 '보물찾기' 이야기의 가장 흔하고 널리 알려져 있는 형태는 아마도 우리 귀에 자주 들려왔던 '성배'의 전통 일 것이다.

보물찾기 스토리텔링의 원조, '성배' 찾기

'성배'는 서구 사회에서 가장 큰 관심을 끄는 보물이다. 1165년에서 1190년까지 활동한 작가 크리티앵의 소설 <페르스발: 성배이야기>에서 처음 아더왕 이야기 속으로 들어온 성배는 이후 다양하게 설명되고 신비화됐다. 또 여러 이야기 속에 소재로 활용돼 왔다.

성배는 여러 가지 모습으로 각각 다르게 나타났다고 전해진다. 어떤 사람들은 성배에 제례의 의미가 담겨있다고 하기도 하고, 또 어떤 사람은 당시에 귀했던 양초와 관련이 있다는 주장을 펴기도 한다. 하지만 어떤 주장도 성배를 정확하게 설명하고 있지는 못하다. 혹자는 가장 중요한 '성스러운 기사'인 갈러헤드만이 성배의 '궁극적인 비밀'을 볼 수 있었지만, 그 갈러헤드가 죽어버려서 성배의 비밀은 영원히 전설 속에 묻혀버렸다고도 전한다.

하지만 서구의 대부분 사람들은 성배가 예수와 관련된 컵이나 잔으로 알고 있는데, 이는 <아더왕의 죽음>을 쓴 토마스 말로리아와 같은 작가들에 의해 대중화됐다고 한다. 그에 따르면 성배는 최후의 만찬 때 예수

가 자신의 피를 상징한 포도주를 마실 때 사용했던 잔이자, 예수가 십자가에 매달렸을 때 예수의 피를 받았던 잔이라고 한다. 그것을 아리마태아의 요셉이 유럽으로 들고 건너왔다는 것이다.

그 성배를 소유하면 치료하며 재생하는 능력이 생기고, 신과 의사소통할 수 있는 능력, 불사의 능력, 자신이 필요한 무엇인가를 부를 수 있는 능력이 생긴다고 한다. 반면에 성배가 특정한 물건이 아니라 왕가의 혈통, 즉 예수의 친족을 의미한다는 설도 있고, 현자의 돌이라고 말하는 사람도 있다. 이런 여러 가지 전설이나 이야기가 전하는 성배의 신비는 말로 표현하기도, 글로 쓸 수도 없는 종류의 것으로 남게 됐다.

성배에 얽힌 이야기를 종합해보면 성배는 '신비하고 비밀스러우며 찾기 위해서는 대단한 노력을 기울여야 하는 무엇'이다. 이는 '중심이 비어있는 기호'라고 할 수 있다. 수많은 전설과 이야기가 둘러볼 수 있고, 영원히 새롭게 가공될 수 있는 소지가 많은 보물인 것이다. 또 중심(내용)이 비어있기 때문에 그와 유사한 다양한 '변주'가 가능한 소재라고 할 수 있다. 그 변용의 대표적인 사례가 지난 한해 전세계적으로 열풍을 불러 일으킨 <다빈치코드>이다.

<다빈치코드>의 새로운 성배해석과 팩션의 스토리텔링

작년 한해 서점가에서는 픽션(fiction)과 팩트(fact)를 결합한 형태의 소설을 일컫는 '팩션' 열풍이 불었다. 그 열풍의 중심에는 역시 소설계의 빅뱅, 댄 브라운의 <다빈치코드>가 있다. 작년 한해 한국에서 유일하게 100만권이 넘게 판매됐다는 <다빈치코드>는 '역사적 사실과 소설적 허구를 뒤섞는 기법'으로 씌어졌다는 사실 때문에 더욱 주목을 받았다. 소설의 침체와 문학의 위기를 빠져나올 하나의 선례처럼 비쳐졌기 때문이다. 사실 그와 유사한 형식의 <단테 클럽> 역시 많은 독자를 모은 것을 보면 팩션이라는 방식이 현대의 독자들과 궁합이 맞는 것인지도 모르겠다.

사실 팩션으로 분류될 수 있는 소설의 출현은 꽤 오래 전 일이다. 팩션의 원조격에 해당하는 작품은 손코넬리 주연의 영화로도 만들어진 움베르트 에코의 <장미의 이름>이다. 그리고 우리나라에서는 몇 년전에 이인화의 <영원한 제국>이 역사적 사실과 허구를 뒤섞은 팩션의 방식으로 베스트셀러에 오른 적이 있다.

<다빈치코드>는 레오나르도 다빈치를 비롯한 여러 예술가들의 미술품에 대한 지식, 기호학과 종교의 뒷 이야기들에 대한 해박한 지식이 잘



녹아있는 작품으로 여러 계층의 독자들에게 폭넓은 사랑을 받았다. 게다가 이 작품의 사건전개는 마치 헐리우드 영화들만큼이나 빠르고 속도감이 대단하다. 플롯의 형태로 보면 '모험' 플롯에 해당하는, 사건전개의 스텝과 서스펜스를 불러오는 이야기장치는 <다빈치코드>의 지적인 측면에서 오는 지루함을 상쇄시켜 주었다고 할 수 있을 것이다. 마치 헐리우드에서 제리 부룩하이머 사단이 주무기로 하는 플롯 구성을 연상하면 된다. 숨막히는 장면과 장면이 관객들에게 잠깐 동안의 실 틈도 허용하지 않고 연쇄적으로 벌어지는 스토리구조다.

한편 '중세의 기독교'나 '기호의 해독', '정통 교단과 이단', '금단의 지식' 등에 대한 수수께끼와 그것을 풀어나가는 과정은 지적인 미스터리 플롯의 형태를 띤다. 이 부분은 우리가 주목할 필요가 있다. <다빈치코드>의 가장 큰 장점이라고 할 만한 부분이 바로 이 부분이다. 교양과 지식의 전달이 스토리의 전개와 겹들지 않는다는 것이다.

이처럼 '모험'과 '수수께끼'라는 두 가지 플롯 장치를 가진 <다빈치코드>는 당연히 '보물찾기 스토리텔링'의 전형적인 형태를 띠게 된다. 특히 <다빈치코드>는 보물찾기 스토리의 대표적인 소재인 성배를 소재로 끌어들이는 한편으로 그 성배에 대한 새로운 해석을 통해 독자들의 지적 호기심을 엄청나게 자극했다는 점이 특이하다.

기존의 성배에 관한 이야기는 성배를 대부분 사물로 해석했다. 예수가 최후의 만찬에서 포도주를 마셨던 잔이거나 예수의 피를 담았던 성스러운 잔 등, 특정한 물건으로 간주하는 경우가 많았다. 그러나 <다빈치코드>의 성배해석은 그와 같은 기존의 학설들에 정면으로 도전하는 내용이다.

즉, 예수가 막달레나 마리아와 결혼을 했으며 예수가 죽은 후 막달레나 마리아가 프랑스로 도망쳐 예수의 아이를 낳았다는 것, 교회는 이 사실을 감추기 위해 관련문서들을 찾아 없애려 했다는 것 등의 이야기를

소재로 사건을 전개했던 것이다. 이와 같은 성배에 대한 급진적인 해석이 독자들에게 새로운 지식의 즐거움을 제공했고 독자들의 지적 호기심을 불러일으키는 데 성공했다고 보여진다.

단, <다빈치코드>가 베스트셀러가 된 후 문제가 된, 사실과 허구의 경계가 불분명하다는 점은 수정될 필요가 있다. 에듀테인먼트 스토리텔링의 경우는 사실과 허구의 경계를 적시해줄 필요가 있는 것이다. 그럼에도 불구하고 이처럼 '지식과 모험'을 함께 제공하는 보물찾기 유형의 스토리텔링은 에듀테인먼트 스토리텔링에 아주 적합한 모델로 기능하리라는 점은 이 책을 통해 알 수 있다.

대화를 통해 전달되는 자연스런 정보

우선 먼저 간단한 장치부터 살펴보기로 하자. '보물찾기' 류의 스토리텔링에서 주인공의 설정은 정보전달방식과 밀접한 관련을 가지고 있다. 대개의 보물찾기에서는 2명 이상이 짝을 지어 모험에 빠져드는 경우가 많다.

여러 가지 다른 요소들이 작용하겠지만, 두 파트너가 비슷한 지적역량을 지니고 있어 과제를 풀어나가는 동안, 전문적인 지식들을 서로 교류한다는 점은 매우 공통된 양상이다. 특히 '보물찾기'의 성격이 단순한 모험이 아니라, 매우 복잡한 수수께끼를 해결해야 하는 미스터리 플롯이 복합돼 있는 경우는 특히 더 그렇다. 덴 브라운의 <다빈치코드>와 그의 또다른 작품 <천사와 악마>의 주인공 로버트 랭턴은 늘 또다른 한명의 여성주인공과 짝이 돼 움직인다.

왜 보물찾기 스토리텔링에서는 2명의 주인공이 설정될까. 그것은 정보전달의 편의를 위한 수단이라고 할 수 있다. 2명의 주인공이 서로 주거니 받거니 하는 말 속에 미스터리를 풀 수 있는 단서에 관한 전문적인 지식이 매우 쉽고 평이하게 드러나게 된다. 이들 사이의 대화가 곧 정보가 독자(관객, 유저)에게 전달되는 간접적인 방식이다. 그들의 자연스런 대화를 통해 독자는 아무런 저항감 없이 단서와 연관된 비교적 전문적인 지식들을 쉽고 빠르게 전달받아 주인공과 공유하게 된다.

이와 같은 포맷은 주인공 간의 자연스런 대화형식이 정보를 전달, 공유하게 되는 수단이 된다는 점에서 에듀테인먼트 스토리텔링이나 인포테인먼트 스토리텔링에 있어서 꽤 유용한 장치가 될 수 있다.

모험 플롯의 특성: 박진감과 복제가능성

이제 본격적으로 보물찾기 스토리텔링의 이야기 구조로 들어가보자. '보물찾기' 스토리텔링에서 가장 큰 비중을 차지하는 축이 바로 모험의 플롯이다. 모험이란 '위험을 무릅쓰고 어떤 일을 하는 것'을 뜻한다. 그래서 모험은 영웅들의 몫이고 우리는 난관을 헤쳐나가는 그 모습을 보며 마음 설레어 한다.

그런데 어떤 이야기들은 주인공들이 우발적인 사건 때문에 모험에 나서기도 한다. 이런 경우 독자와 관객들은 자신과 별반 다를 것이 없는 보통사람에게 자신을 동일시하는 것이 훨씬 쉬워진다. <다빈치코드>의 주인공 로버트 랭턴도 어떤 의미에서는 영웅이 아닌 보통사람 주인공에 가깝다. 그래서 초인적인 능력을 갖춘 영웅 이야기보다 더 현실감이 있

고, 박진감이 있다.

앞에서 간략하게 언급한 성배 이야기의 기본적인 플롯은 이렇다. 예수가 최후의 만찬에서 사용했다는 성배를 아리마태아의 요셉이 영국으로 가져온다. 그런데 그가 죽고 난 후, 성배의 행방은 알 수 없게 된다. 퍼시벌, 갤러헤드, 가웨인, 랜슬렛 등의 원탁의 기사들이 그 성배를 찾아 모험을 떠난다.

이와 같은 설정은 계속해서 반복돼 사용된다. 스티븐 스피버그의 <인디아나존스> 시리즈에서는 미국의 고고학자 존스 박사가 희귀한 고고학적 유물들을 찾아 세계 각지를 돌아다니며 모험을 하는 이야기이다. 1편 <레이더스>에서는 모세의 십계명이 들어있는 성배를 찾는 모험을 그렸고, <인디아나존스 2편>은 인도의 한 마을에서 잃어버린 신성한 마법의 돌을 찾는 모험이야기이다. 마지막 3편 <최후의 성전>에서는 원탁의 기사들이 찾아다녔던 성배를 찾기 위해 모험을 떠난다.

이와 같은 모험 플롯의 이야기는 비교적 그 구성이 단순하다. 그래서 복제가능성이 높다. 즉 모험플롯을 가진 이야기들의 이야기 구조는 거의 유사하다. 다만 찾아야 하는 보물과 그것을 뒤쫓는 캐릭터의 디테일이 바뀔 뿐이다. 한때 <인디아나존스> 시리즈가 흥행에 성공했을 때 홍콩에서는 성룡이 2차 세계대전 말 독일 정부가 중동의 사막에 숨겨둔 250만 톤의 황금을 찾아가는 이야기인 <용형호제2>(1990)가 제작됐고, 그로부터 6년 후에는 홍콩스타 이연걸이 삼라만상의 비밀을 담고 있는 경전인 '무자진경'을 찾아간다는 이야기 줄기를 가진 <모험왕>(1996)이 제작됐다. 그러나 관객들 모두가 그 이야기가 <인디아나존스>와 너무도 유사하다는 점을 포착할 수 있을 만큼 이야기구조는 비슷하다. 이후에 나온 <툼레이더>나 <내셔널 트레저>의 경우도 보물을 찾는 주인공, 보물, 경쟁자, 이 세 요소로 구성되는 이야기구조에서 크게 벗어나지 않는다.

그렇기 때문에 모험 플롯의 이야기는 인터랙티브 매체의 각본에 활용되기 쉽다. 인터랙티브가 강조되는 디지털 매체, 특히 게임의 각본은 스토리와 플레이가 모든 레벨에서 서로 영향을 주고받는다. 즉, 사용자의 플레이가 전체적인 스토리 진행에 많은 영향을 준다는 것이다. 따라서 전통적인 선형 스토리텔링과는 많이 다르다. 게임에서 스토리는 게임 플레이어의 액션으로 맵핑되며, 스토리텔링 작업은 일종의 설정을 구축하는 작업이 된다. 따라서 캐릭터 위주의 각본은 상대적으로 어렵다는 것이다.

말하자면 인물 중심의 스토리텔링은 힘들다는 말이다. 게임 캐릭터의 내면이 강렬할 경우, 게이머가 자리할 공간은 없다. 오히려 MMORPG 게임을 비롯해서 어드벤처 게임의 캐릭터에서 선택하기 좋은 캐릭터는 '중심이 비어있는 가제트'로서의 캐릭터, 즉 내면이 휘발돼 있는 캐릭터여야 한다.

전통적인 선형 스토리텔링에서는 성격이 강한 인물이 사건이나 상황을 창출했다면, MMORPG를 비롯한 게임, 및 디지털 매체에서는 주인공이 처해있는 상황 자체가 성격을 창출하는 뒤바뀐 역전구조를 갖게 된다. 게임 등의 디지털 스토리텔링에서 중요한 것은 장소, 공간, 디테일 중심의 스토리텔링이다. 햄릿과 같은 개성 강한 주인공 캐릭터가 설 곳이 그리 많지 않아 보인다.

이런 관점에서 보면 모험 플롯의 이야기는 그와 같은 공간, 디테일 중

심의 스토리텔링에 적합하다. 인물 중심의 스토리텔링이 아닌 디테일 중심의 장소, 공간 중심의 스토리텔링이 된다. 디테일들의 변화, 즉 '성배' 대신 찾을 만한 보물을 '성궤'나 마법의 돌, 템플기사단의 엄청난 보물 등으로 바꾸고 그에 대한 유래, 전설 등을 조직하고, 그 보물을 찾을 인물의 디테일과 배경 등을 조직하는 것이 캐릭터의 성격화를 위해 투자하는 것보다 큰 것이 모험 이야기인 것이다.

<다빈치코드>의 로버트 랭던 역시 마찬가지다. 이 이야기는 '로버트 랭던'이라는 주인공으로 인해 만들어지는 이야기가 아니다. 로버트 랭던의 캐릭터는 소설을 다 읽고 나면 그다지 기억나지 않는다. 대신 그 주인공이 풀었던 놀라운 과제나 그가 설명한 여러 가지 지식과 세부 디테일들, 그런 것들이 머릿속에 남는다. 이 말은 결국 모험 플롯의 경우는 게임과 마찬가지로 시공간적 상황이 주인공의 성격을 창출해내는 역전구조를 갖고 있다는 뜻이다. 그러기에 가장 인터랙티브 매체에 적합한 형태의 이야기 구조라고 할 수 있을 것이다.

모험 플롯의 또 다른 특징은 다른 여러 이야기 유형들이 접목될 수 있다는 점이다. 도망과 추적 이야기, 희생자에 얽힌 이야기, 투쟁의 이야기들이 모험의 플롯에 결합될 수 있다. 진귀한 물건이나 보물, 고고학적 유물을 찾기 위해 원정을 떠나는 이야기들에는 자연스럽게 흥미를 보강할 수 있는 또 다른 형태의 이야기 유형들이 파생, 확장되게 된다. 조루즈 폴티는 <36가지의 극적상황>에서 '모험적인 원정' 이야기의 경우 모험의 모티브나 대상, 장애물의 성질 등에 따라 여러 다른 플롯들과 연결될 수 있기에 일일이 열거할 수 없을 정도라고 말하고 있다. 이 역시 확장성이 큰 디지털 매체와 결합되기 쉬운 증식성이라고 할 수 있을 것이다.

미스터리 플롯의 특성: 지적 몰입

고대 그리스 신화의 헤라클레스, 테세우스, 페르세우스 등의 모험은 주로 그 영웅들의 힘과 용기, 그리고 지혜에 기대고 있다. 미국 라버린토스 안에 있는 미노타우로스를 처치한 테세우스는 미노스 왕의 딸 아리아드네가 알려준 방법대로 실패의 실을 풀면서 미궁으로 들어갔기에, 미노타우로스를 해치우고도 미궁 밖으로 무사히 빠져나올 수 있었다. 한편 금빛 양의 포피를 구하러 떠난 이아손 역시도 그를 사랑하는 공주의 도움으로 무사히 난제를 해결한다.

조금 더 주인공의 지혜의 역할이 강조된 경우가 페르세우스의 경우다. 괴물 고르곤 자매의 막내인 메두사의 목을 베어 올 것을 명령받은 페르세우스는 메두사의 얼굴을 보지 않고도 그에게 접근하기 위해(메두사를 보는 자는 그 자리에서 돌이 된다) 잘 담은 방패로 메두사를 비추어 보면서 접근해 괴물의 목을 베는데 성공한다.

이와 같은 영웅들의 모험 이야기들은 현대에 와서도 여러 가지 형태로 변형돼 끊임없이 되풀이되는데, 최근 등장한 소설 <다빈치코드>, <천사와 악마>와 영화 <내셔널 트레저> 등에는 모험의 이야기 플롯에 미스터리 플롯이 결합돼 있는 양상을 보인다.

원래 미스터리 즉 수수께끼는 근본적으로 '놀이'이자 '유희'이다. 그러면서도 또한 하나의 게임이다. 수수께끼 풀이의 연원은 저 고대 그리스의 오디푸스 이야기까지 거슬러 올라간다. 그리스의 테베라는 나라에

는 오가는 사람들에게 수수께끼를 내는 스프링크라는 괴물이 있었다. 그 괴물은 지나가는 사람들에게 ‘아침에는 네 다리로, 낮에는 두 다리로, 밤에는 세 다리로 걷는 짐승이 무엇인가’ 하는 수수께끼를 낸다. 그리고 풀지 못하는 사람을 잡아먹었다고 한다. 그 괴물 스프링크를 오이디푸스가 만나 ‘사람’이라는 정답을 맞춰버리자, 스프링크는 물 속에 몸을 던져 죽었다고 한다.

이와 같은 수수께끼 이야기는 아주 오래전부터 사람들에게 사랑받아 왔고, 동화나 전설 등에 자주 등장했다. 물론 이 경우의 수수께끼는 무척 단순하고 어린 시절 놀이처럼 유아적이다. 그러나 한편으로 현대의 소설이나 영화에서는 이 미스터리 장르를 자주 차용하며 가장 많이 사랑받고 있는 플롯의 형태임에 틀림없다.

왜 그럴까. 미스터리를 바탕으로 짜여진 이야기만큼 독자나 관객을 흡입하는 것이 드물기 때문이다. 이 경우에는 특히 ‘수용자’, 즉 독자나 관객의 비중이 큰 것이 특징이다. 보통 미스터리 플롯에서는 주인공인 ‘탐구자’가 있고, 그 반대편에 ‘질문자’가 있다. 그리고 그가 내는 문제가 있다. 그러나 정작 독자들은 마치 자신이 그 문제를 해결하는 사람이 된 듯한 환각에 빠질 정도로 그 문제에 호기심을 가지고 ‘몰입’하게 된다고 한다.

미하이 칩센트미하이에 따르면 ‘몰입’은 삶이 고조되는 순간에 몰 흐르듯 행동이 자연스럽게 이뤄지는 느낌을 표현하는 말이다. 그것은 운동 선수가 말하는 ‘몰아일체의 상태’, 신비주의자가 말하는 ‘무아경’, 화가와 음악가가 말하는 미적 황홀경에 해당한다. 그에 따르면 우리는 적절한 대응을 요구하는 일련의 명확한 목표가 앞에 있을 때 몰입할 가능성이 높다.

가령, 체스, 테니스, 포커 같은 게임을 할 때 우리는 몰입하기 쉬운데, 그 이유는 목표와 규칙이 명확히 설정돼 있어 무엇을 어떻게 해야 하는지 고민하지 않고 참여할 수 있기 때문이다. 이처럼 몰입을 유발하는 활동을 ‘몰입 활동’이라고 부른다. 일상 생활과는 달리 몰입 활동은 명확하고 모순되지 않은 목표에 초점을 맞출 수 있게 해주며, 몰입활동의 또 하나 특징은 피드백의 효과가 빨리 나타난다는 점이다.

미스터리 해결도 이런 설명에 따르면 ‘몰입활동’에 해당한다. 풀어야 할 명확한 목표가 있기에 우리가 몰입할 가능성이 더 커지기 때문이다. 게다가 피드백의 효과도 빨리 나타나기에 몰입하기 더없이 좋은 대상이다. 따라서 이제 미스터리 플롯의 성패는 얼마나 성공적으로 독자나 관객을 끌어들이어 수수께끼 풀이에 열중하게 만드는가에 있다. 당연히 몇 가지 규칙이 따를 수밖에 없다.

첫째, 수수께끼를 푸는 열쇠인 단서들은 처음부터 제공돼야 한다. 또한 그것이 결정적이고 너무 뚜렷하게 드러나서는 독자나 관객의 호기심을 자극할 수 없다. 단서는 당연히 다의적이어야 한다.

<다빈치코드>에서 처음 주어진 단서는

13-3-2-21-1-1-8-5

오, 드라코 같은 악마여!(O, Draconian devil!)

오, 불구의 성인이며!(Oh, lamesaint!)

이다. 죽은 루브르 박물관장이 죽으면서 마룻바닥에 휘갈겨 써놓은 단서다. 이 단서는 주인공 랭당이 루브르 박물관에 도착할 때부터 독자들에게 제시된 단서다. 그럼에도 결정적이거나 뚜렷한 단서로 보이지 않는다.

둘째, 아주 쉽지만 중요한 원칙으로 단서들은 평범한 곳에 숨겨 놓아야 한다. 앞에서 예를 든 단서의 경우, 말 그 자체가 암호인 경우로 어디 찾기 힘든 곳에 숨어있는 것이 아니다. 특히 가장 윗줄이 숫자가 결정적인 단서가 된다.

셋째, 관객이나 독자를 주인공과 경쟁하도록 만들어야 한다. 관객이나 독자들은 주인공과 자신을 동역자 하면서도 주인공 ‘탐구자’보다 ‘먼저’ 문제를 해결하고자 하는 욕망을 갖기 때문이다. 앞에서 언급한 단서는 처음 단서가 제시된 순간부터 꽤 오랜 시간이 지나서 주인공이 해결하게 된다. 독자가 그 단서의 해독을 위해 시간을 가질 수 있도록 시간의 여유를 준 셈이다. 1부의 중반부에 와서야 맨 첫줄의 숫자가 피보나치의 수열이고, 밑의 두 줄은 각각 ‘레오나르도 다빈치’와 ‘모나리자’의 아나그램임이 밝혀진다.

넷째, 수수께끼의 단계는 점차적으로 난이도가 높아져야 한다. 수수께끼의 난이도가 높으면 높을 수록, 질문자의 능력이 탐구자의 해결에 따라 배가 될 때, 헤쳐나가야 하는 장애물이 점점 어려워질수록 관객이나 독자는 몰입해 갈 수밖에 없다. 이 역시도 미하이 칩센트미하이 박사의 ‘몰입’ 이론에 비추어보아도 자명한 결론이다.

몰입이라는 상황은 쉽지는 않지만 그렇다고 아주 버겁지도 않은 과제를 극복하는 데 한 사람이 자신의 실력을 온통 쏟아 부을 때 나타난다. 과제가 너무 힘들어지면 사람은 불안과 두려움에 젖다가 제풀에 포기하고 만다. 반면 과제와 실력의 수준이 둘 다 낮으면 아무리 경험을 해도 미적 지근할 뿐이다. 그러나 힘들어 과제가 수준 높은 실력과 결합하면 일상 생활에서는 맛보기 어려운 심도 있는 참여와 몰입이 이루어진다. 수수께끼를 푸는 단계, 즉 미스터리 난이도는 점점 독자나 관객이 어렵다고 느껴지는 쪽으로, 그래서 ‘몰입’을 경험할 수 있게 조절돼야 한다.



모험의 플롯과 미스터리 플롯의 퓨전: 보물찾기 스토리텔링과 에듀테인먼트

지금까지 살펴본 것을 정리해보면 현대적인 보물찾기 스토리텔링은 모험의 플롯과 미스터리 플롯의 퓨전 형태인 것을 알 수 있다. 보통 이런 종류의 이야기는 전문적인 지식을 갖춘 주인공이 특정한 사건에 휘말리면서 특정한 보물을 찾게 된다. 여기서 이야기는 2갈래로 갈라진다.

그 하나는 보물을 찾아가기 위해 주어지는 단서를 푸는 미스터리 플롯이다. 때때로 주어지는 수수께끼같은 단서들을, 주인공은 고도의 지적 작업을 통해 풀어나가게 되고, 독자나 관객은 그 주인공과 동행하면서 수수께끼 퍼즐을 함께 풀어나가게 된다. 단서가 풀리면 바로 다음 모험의 단계로 이동하게 된다.

반면에 보물을 찾아가는 동안에 겪게 되는 모험의 플롯이 있다. 대부분 현대 모험플롯의 양상은 '로빈슨 크루소'나 '걸리버 여행기'처럼 무인도에 표류하거나 특이한 경험을 중시하기보다는 '경쟁'의 요소를 도입해 보다 박진감을 꾀한다. 즉, 동일한 보물을 두고 주인공과 그에 반대되는 세력간의 경쟁이 이뤄지게 된다. 그리고 그에 따라 도망/추적의 이야기, 재앙의 이야기, 희생자의 이야기가 이 모험의 플롯에서 비롯돼 전개될 수 있게 된다.

현대적인 보물찾기 스토리텔링은 이처럼 모험의 플롯과 미스터리 플롯, 2가지의 큰 축이 겹쳐짐으로써 이야기의 재미성과 지식성을 동시에 갖출 수 있게 됐다. 단순히 주인공의 흥미진진한 모험만을 따라가는 것이 아니라, 그 과정에서 미스테리를 둘러싼 여러 가지 부가적인 지식이나 교양을 쌓을 수 있는 것이 장점이라고 할 수 있다.

두 가지 플롯의 결합은 앞서도 언급했듯이 학습을 위한 에듀테인먼트 스토리텔링에 효과적으로 적용될 수 있으리라 보여진다. 모험의 플롯은 '어떤 대상을 찾아가다'라고 하는 명확한 목표를 제시함으로써 일종의 동기부여 역할을 한다. <플레이터> 게임의 약령높은 난이도를 무릅쓰고 게이머들이 매달리는 이유는 그 '어떤 대상'의 획득, 혹은 그 대상이 무엇인가에 대한 궁금증 때문이다. 이 때문에 아동 혹은 청소년 출판 쪽에서 쏟아져 나오는 학습, 교양물의 대다수가 이와 같은 어드벤처 형태의 출판물인 경우가 많다.

여기에 미스터리 플롯은 지식 혹은 교양을 전달하는 최적의 이야기 구조가 될 수 있다. 흔히 지식의 본질을 주체의 밖에 존재하는 객관적 존재(reality)로 인식하는 환원주의적인 교육방식의 입장에서 절대 불변하는 객관적인 지식이 있다고 믿었고 그것을 피교육자들에게 전달, 습득하도록 했다. 몰라서는 안 되는 지식이고, 주입해야 하는 지식이었다. 그러나 이런 사고는 오늘날에는 적합하지 않다. 지식의 양도 많아졌고 또 점점 더 빨리 날게 된다. 우리는 이미 오래전부터 삶을 살아가는 데 필요한 지식을 학교에서 배우지 않고 있다. 또한 기존의 방식으로 지식을 습득하는 것은 시지프스의 노동이나 다름없다.

가령 자동차 속의 엔진의 작동원리를 보면, 이런 것들을 예전에는 기술 시간에 배웠다. 요즘은 그런 것은 거들떠도 안본다. 자동차를 모는 법이나 안전 운전 기술을 배운다. 그것만으로도 시간이 부족하다. 또 프로 그래머 외에는 컴퓨터 언어를 잘 배우지 않는다. 다만 소프트웨어 사용



법을 익힐 뿐이다.

이제 주체 외부에서 존재하는 추상적인 사고 방식은 별다른 의미나 매력을 갖지 못한다. 그러한 사고들이 주체와 밀접한 관련을 맺을 때, 가령 경험가능하거나 흥미가 주어질 때 의미를 갖게 될 뿐이다.

가령 사람들은 앞서 얘기했듯이 개념은 백번 얘기해봐야 관심을 기울이지 않는다. '와이어 액션이란 줄을 매달아 배우를 공중에 띄워 날아다니듯 보이게 하는 촬영 기술' 이런 식으로 정보를 제공하면 하품을 할 뿐이다. 대신, 이런 식으로 표현해야 한다. "천녀유혼이나 아라한 장풍 대작전을 보면 사람이 공중을 붕붕 날아다닙니다. 그걸 어떤 식으로 촬영하냐면요. 배우들의 몸에 투명하지만 얇고 질긴 줄을 묶어서 들어올립니다. 그런 상태로 배우들이 연기를 하는 거예요. 그렇게 촬영을 한 후 CG로 줄이 보이는 부분을 간략하게 처리하면 배우들이 날아다니는 것처럼 보이죠. 그걸 와이어 액션이라고 한답니다." 그러면 사람들이 관심을 갖게 된다. 추상적인 것보다는 구체적인 것을 선호하고, 그 구체적인 것도 자신이 관심 있는 것, 자신이 좋아하는 것, 자신에게 흥미와 이익을 주는 것으로 한정된다.

바로 이 때문에 미스터리 플롯의 학습적 효과를 생각해보게 된다. 가령 <다빈치코드>에 담긴 수많은 고고학적, 종교적 지식들을 별다른 매개 없이 학습한다고 했을 때는 거기에서 흥미를 느낄 수 있는 사람이 많지 않을 것이다. 그러나 특정한 단서들을 제시하고 그것을 독자들이 스토리 안의 주인공과 마음속으로 경쟁하며 감탄하며 풀어나가는 과정은 아주 자연스럽게 복잡한 지식들을 접하고 이해하게 만든다.

'팩션'이라는 스토리텔링 방식은 소설문학에서 소설의 또다른 가능성으로, 흥미제공의 방식으로 고안된 것이지만, 그것을 거꾸로 다시 생각해보면 흥미와 함께 지식과 교양을 전달하는 에듀테인먼트를 위한 스토리텔링의 방식으로 차용할 수 있는 여지가 크다고 여겨진다. ●