

상상력의 보고인 고전에서 무엇을 찾을 것인가

-디지털스토리텔링에서 고전을 차용하는 두 가지 경우

글_김심호 광운대학교 강사



모든 이야기 예술의 창작은 '만약에, ~이라면'이라는 상황의 가정에서 시작된다고 한다. 스타니 슬라브스키가 '매직 이프 (Magic If)'라고 명명한 이 창작의 발상방법에서 거의 모든 극적 상황들이 탄생한다. 멜 깁슨이 주연했던 영화 <왓 위민 원트(what women want)>는 '만약 내 귀에 여자들의 속마음이 들린다면'이라는 가정에서 출발한 영화다. 또 <로빈슨 크루소>는 '만약 내가 무인도에 고립된다면'이라는 가정에서 만들어진 유명한 소설이다. 비교적 최근 등장한 게임은 어떻게? <파이널 판타지10>은 '만약 내가 실존인물이 아니고 다른 사람의 꿈이 만들어낸 가짜 존재라면'이라는 가정에서 출발한다.

서로 다른 두 가지 스토리텔링

게임과 같은 디지털 서사물이 본격적으로 등장하기 전까지 대부분 이와 같은 극적인 발상은 이후 필연성을 증대시키는 선조적인 시간의 스토리텔링으로 진행됐다. 그러나 디지털 기술의 엄청난 발전은 이야기를 향유하는 독자들이 직접 이야기에 참여할 수 있는 여러 장치들을 개발하게 됐고, 그에 따라 디지털 공간에서 서사물을 향유하는 독자들은 이야기에 적극적으로 개입하는 유저(user)로 진화하게 됐다.

디지털콘텐츠에서는 기술이 발전함에 따라 유저와 스토리 혹은 매체가 서로 상호작용할 수 있는 여지가 커져가면서 이야기의 극적상황에서 스토리가 시간적으로 형성되는 것이 아니라 공간을 중심으로 비선형적으로, 우연적으로 진행할 수 있게 됐다. 따라서 앞서 말한 '만약 ~이라면'이라는 매직 이프는 '상황의 가정'에서 '장소의 가정'으로, 사건의 상상력에서 장소의 상상력으로 그 중심축이 옮겨간다. 좀더 자세히 말하면 '만약 내가 이리이러한 상황에 처한다면'이 아니라 '만약 내가 이리이러한 (가상의) 공간에 놓인다면'이라는 가정이 될 것이다. 온라인 속의 mmorpg 게임이 상호작용성을 극대화시킨 공간의 스토리텔링의 대표적인 경우일 것이다.

앞의 내용을 정리해보면 현재 우리시대에 중요시되는 스토리텔링의 기술은 크게 구분해볼 때 선조적인 스토리텔링과 비선조적인 스토리텔링으로 나뉘어진다. 물론 이 두 가지 스토리텔링 기법은 아주 명료하게 나누어지는 것은 아니다. 선조적 스토리텔링에서도 상호작용성이 개입할 수 있고, 비선조적인 스토리텔링에서도 인과관계에 따른 선조성이 개입될 여지가 많다. 그러나 어느쪽이 더 강조되느냐에 따라 크게 구분해볼 수는 있을 것이다. 이 글에서는 편의상 소설, 영화 등 수동적인 향유방식에 따르는 이야기를 선조적인 스토리텔링으로, 게임, 특히 MMORPG 게임처럼 능동적인 향유방식에 따르는 이야기를 비선조적 스토리텔링으로 구분하도록 하겠다. 이렇게 거칠게 나눠서 살펴보면 21

세기 디지털콘텐츠가 수천년 동안 내려온 고전과 어떻게 접속해서 무엇을 활용하고 배워야 하는가가 명확해 질 것이다.

고전에서 인물과 사건을 차용하라: 선조적(linear) 스토리텔링의 경우

우리가 잘 아는 영화 <매트릭스>를 잠시 떠올려보자. 이 영화는 수많은 평자들과 호사가들, 철학자들까지 나서서 조명했기 때문에 이 영화가 영원한 인류의 고전인 <성서>와 깊은 연관을 갖고 있다는 사실은 너무도 잘 알려져 있다. 그것은 단지 주인공의 이름인 네오(neo)의 스펠을 재조합하면 구세주를 일컫는 말(one)이 된다거나 반란군이 타고다니는 잠수정이 '느부갓네살'이라는 성서속 이만족의 왕이름이라고 하는 명명상의 유사성 때문만은 아니다.

<매트릭스>가 성서라는 고전에서 차용해 온 것은 전체적인 이야기의 여러 요소들이다. 플롯의 유사성과 캐릭터(인물)의 유사성이 그 대표적인 요소다. 실제로 영화 <매트릭스>는 성서에 나오는 여러 가지 상황적 모티프를 그대로 차용하고 있다.

가롯 유다가 예수를 은전 몇냥에 팔아치우는 모티프는 영화에서 사 이퍼가 스미스 요원에게 스테이크를 대접받고 네오를 팔아넘기는 장면의 밑그림이다. 또 영화 속에서 중요한 역할을 하는 모피어스와 트리니티라는 인물에는 성서 속의 '세례 요한'과 '막달라 마리아'의 이미지가 겹쳐진다. 그리고 가장 중요한 모티프, 즉 예수의 부활 모티프가 영화속에서 네오의 부활로 그대로 재현된다.

이처럼 영화 <매트릭스>의 경우, 주인공이 처하는 상황과 등장하는 인물 등은 보편적인 고전 <성서> 속의 주요내용을 그대로 차용하고 있다. 그 대신 이야기의 3요소인 인물, 사건, 배경 중 변하지 않는 부분인 인물과 사건 외의 시공간적 배경이 천양지차로 바뀐다. 그 결과 태어난 '선글라스에 가죽옷을 걸친 예수'가 탄생하게 된다. 바로 이런 것이 선조적 스토리텔링에서 고전을 재활용하는 방식이다.

얼마 전 개봉돼 박찬욱 감독을 대한민국의 명장 중에 명장으로 등극 시켰던 영화 <올드보이> 역시 고전에 크게 빚지고 있다. '누군가에 의해 감옥에 갇히고, 복수를 준비한 후 자신을 파멸시킨 자들에게 응징을 가한다'는 저 유명한 <몽테크리스토백작>의 모티프는 여기서 잠시 접어 두자. 더 근원적으로 이 영화가 영향을 받은 고전은 그리스 희곡의 대표작이라 할 수 있는 소포클레스의 <오이디푸스 왕>이다.

'영문을 알 수 없는 불행 앞에서 그 불행의 원인을 찾아 복수할 마음을 먹는 인물이 진실을 파헤친다. 알고 보니 그 불행의 출발은 자기 자신이었다. 자신이 행한 금기의 위반, 즉 근친상간으로 인해 불행이 찾아왔



고, 그 결과 스스로를 징벌한다'는 이야기 구조는 영화 <올드보이>에 고스란히 차용된다. 다만 그 시공간적 배경이 고대 그리스에서 현대의 대한민국으로 바뀌었을 뿐이다.

한편 제임스 카메론의 영화 <타이타닉>에 오면 고전의 차용은 더욱 명확해진다. 앞서 언급한 상황의 매직 이프의 형태로 말해보면 '만약 타이타닉호에 로미오와 줄리엣이 승선했더라면'이라고 고쳐 말할 수 있는 것이 이 영화가 가지고 있는 극적 발상이다. 따라서 서사의 전개방식은 고스란히 로미오와 줄리엣을 따라간다. 그 사건 상황의 차용, 그것이 고전의 현대적 변용이다. 여러 가지 갈등상황을 고전에서 빌어 오는 것이다.

가장 직접적인 형태가 영화 <스캔들>과 같은 '각색'의 형태다. 프랑스의 19세기 소설인 쇼테르로드 라클로의 소설 <위험한 관계>에서 인물과 사건은 그대로 두고, 소설의 시공간적 배경만을 달리한 것이 영화 <스캔들: 조선남녀상열지사>인 것이다.

이처럼 선조적인 스토리텔링에서는 끊임없이 고전의 상황 모티프와 인물 유형을 차용한다. 왜 그럴까? 그것은 당연하다. 시대와 장소는 바뀌어도 인간이 당면하게 되는 갈등적 상황과 인물의 몇 가지 성격 유형은 항상 보편적이기 때문이다. 그 보편적 주제들이 끊임없이 사람들의 마음을 움직이고 흡입력을 발휘하기에 많은 콘텐츠들이 고전의 상상력에 주목하고 끊임없이 차용하는 것이다.

어찌 보면 마치 하늘 아래 새로운 멜로디는 이미 다 나와 있다고 여겨질 만큼 다양한 음악이 넘쳐 흐르는 이 시대에 많은 가수들이 예전의 히트넘버들을 나름의 스타일로 재탄생 시키듯, 현대의 선조적인 스토리텔링을 취한 콘텐츠들은 고전속의 상황과 인물이 가진 보편성 위에 현대적인 외양을 덧씌워 재탄생시키고 있는 것이다.

고전에서 공간을 차용하라: 비선조적(non-linear) 스토리텔링의 경우

그렇다면 이제 잠시 우리의 유년 시절로 돌아가보자. TV 외화 '육백만불의 사나이'나 '슈퍼맨'과 같은 영화를 보고 나서 동네아이들이 모여 그 영화나 외화를 공동으로 상상하고 놀이를 시작한다. 그 순간 목에 돌린 빨간 보자기는 슈퍼맨의 망토가 되고, 입으로 내는 '푸푸푸'하는 소리만으로 놀이에 참여한 아이는 천리 밖을 보는 육백만불의 사나이가 된다.

그런 영화나 외화가 없었던 시절이라하여 놀이의 양상이 달랐을까. 공통의 상상만으로 전쟁놀이를 하는 아이들은 서로의 손에 들린 나뭇가지를 총이라고 상상하고, 지천에 널려있는 솔방울을 수류탄이라 가정한다. 아주 단순한 원리상으로 보자면 인터랙티브가 개입된 우연성의 서사, 즉 한국이 자랑하는 <리니지>와 같은 온라인게임의 스토리텔링은

그런 가상공간의 놀이가 멀티미디어 기술로 정교하게 구현된 것이라고 볼 수 있다. 이 경우 중요한 것은 어떤 사건들이 벌어졌는가, 어떤 인물들이 어떤 독특한 성격을 구현하고 있는가가 아니다.

일반적으로 온라인게임의 경우 극적 상황은 그 게임에 참여한 수만 명의 유저들이 만들어간다. 처음에는 레벨을 올리려는 단순반복 플레이어의 지루함을 이겨내려고 온갖 채팅수다를 떨어낼 것이다. 또 게임 상에서 저희들끼리 만나 장사도 하고, 동지가 되기도 하고, 주종관계가 되기도 할 것이다. 또 함께 힘을 합쳐 커다란 성을 탈환하기도 할 것이다.

그들끼리 그 사이에 나누는 채팅대화 역시도 나름대로 하나의 재미 있는 이야기를 이룬다. 이런 마당에 몇몇개의 모티프들이 그 다양하면서도 랜덤하고, 너무나도 우발적인 유저들의 이야기 속에 끼어들 틈이 없다.

그렇다면 캐릭터의 경우는 어떻게? 게임에서 유저들이 사용하는 캐릭터와 영화나 소설과 같은 선조적인 스토리텔링에서의 캐릭터를 동일하게 생각해서는 안된다. 오히려 게임에서의 캐릭터는 유저와 동일시해야 한다. 무슨 말이나 하면, 선조적인 스토리에서 캐릭터란 그 자체로 살아있는 존재다. 그 나름의 독특한 성격이 있고, 그 캐릭터의 운명은 작가가 정한다. 독자의 역할은 그 캐릭터에 스스로의 감정을 이입시키는 정도로 아주 수동적일 뿐이다.

그러나 게임에서의 캐릭터란 유저의 분신이다. 외양은 거의 모든 캐릭터가 그 아이템만 다를 뿐 거의 일정하다. 하지만 외양과는 달리 돌아다니는 모든 캐릭터는 유일하다. 수많은 마법사 캐릭터들이 돌아다녀도 그 행동방식이나 사고방식이 동일한 캐릭터는 하나도 없다. 수천 수만의 행동방식이 유발된다. 유저가 곧 캐릭터인 셈이다. 게임 회사에서 제공하는 종족은 그저 매우 실감나게 만들어진 아바타에 지나지 않는다. 예쁘게 만들어진 바둑돌이라고 할 수 있지 않을까.

그렇다면 상황(사건)과 인물(캐릭터)을 고전에서 빌려온다는 것은 거의 무의미하다. 사건은 유저들이 서로 부딪치면서 만들어가는 것이고 인물은 각각의 유저들에 다름 아니기 때문이다. 중요한 것은 앞에서 언급했듯 공통의 상상 공간, 바로 허구적 공간구조가 필요한 것이다. 앞에 언급한 선조적인 스토리텔링의 경우와는 달리 인물, 사건, 배경이 세 가지 스토리의 요소 중에서 '배경'의 역할이 증대된 형태가 비선조적 스토리텔링에서 중요해진다. 따라서 고전에서 차용해올 수 있는 상상력은 이 경우 '허구적 공간', 즉 '배경'이고 등장인물들이 활용하는 여러 가지 아이템들이다. 허구적 공간이 어떠한가에 따라 활용하는 아이템이 달라진다는 것이다.

그 실례로 우리는 대한민국에서 가장 널리 읽힌 고전중의 고전 <삼국지>가 게임으로 변형될 때 어떤 모습을 띠는가를 잠시만 일별하기만 하



면 된다. 일본 코에이에서 출시된 <삼국지10>까지 나온 게임들에서 우리는 자신이 패배할 줄 알면서도 출사표를 올리고 전장으로 향하는 제갈량의 모습이나 주군을 찾아 5개의 관문을 통과하며 6명의 장수를 베는 관우의 의리있는 모습을 찾아보기는 힘들다. 비록 삼국지에 등장하는 여러 장수들을 캐릭터로 설정할 수는 있지만, 그 인물들은 결국 유저의 취향이 만들어내는 인물들이 뿐, 실제로 삼국지연의의 내용과 부합하지 않는다.

또 게임속에서 벌어지는 상황도 유저의 선택과 의지에 따라 바뀌게 된다. 결국 게임 삼국지를 원래의 고전 삼국지와 연결시켜주는 실마리는 게임이 벌어지는 무대가 삼국지의 시대적, 공간적 배경이라는 점과 게임내에서 활용되는 아이템이나 목표 같은 것이 삼국지에 기반하고 있다는 점일 뿐이다.

원작과 최대한 밀접하게 연관을 두려고 하는 경우에는 유저들의 자율도, 즉 인터랙티브를 제한할 수밖에 없다. 게다가 그렇게 놀이적 요소를 제한한다 하더라도 원전의 모티프와 인물을 그대로 살릴 수는 없다.

이와 같이 게임과 같은 비선조적 스토리텔링에서 고전을 차용할 때는 그와 같은 이유로 '배경' 즉 공간이 훨씬 고전과의 연관성 면에서 큰 비중을 차지한다. 왜냐하면 비선조적인 스토리텔링에서는 공간이 시간 선행하기 때문이다.

원래 전통적인 선조적 스토리텔링에서는 '사건'의 구성이 중요했지만, 비선조적 스토리텔링에서는 놀이를 펼칠 수 있는 상상의 무대, 그것의 설정이 더 중요해진다. '배경'이 더욱 중요한 스토리텔링, 그것이 바로 게임의 스토리텔링이다.

톨킨의 <반지의 제왕>이 인류의 이야기 예술사를 바꿔놓으면서 대부분 MMORPG 게임의 밑그림으로 자리하게 된 까닭은 그가 만들어낸 사건들과 인물들 때문이라기 보다, 그가 고안해낸 허구적 배경 공간 때문인 것이다.

'이야기의 원형' 혹은 '또다른 현실'을 찾아서

지금까지 살펴본 스토리텔링의 유형과 그에 따른 고전의 차용 문제를 저리해보면 다음과 같다. 디지털콘텐츠의 제작시 활용가능한 스토리텔링의 방식은 크게 두가지이다. 기존의 선조적인 스토리텔링과 비선조적인 스토리텔링. 전자의 경우는 전통적인 스토리텔링의 서사적 원리가 그대로 작동한다. 따라서 고전의 상상력을 차용할 경우, 주로 '이야기의 원형'이나 핵심적인 모티프들이 주된 대상이 된다.

반면, 비선조적인 스토리텔링의 경우는 '이야기의 원형' 보다는 또 다른 현실, 즉 허구적인 공간구조가 그 주된 차용의 대상이 된다. 그 이유는 비선조적 스토리텔링이 활용되는 디지털 콘텐츠(그 대표적인 경우가

한국이 사랑하는 온라인게임의 강자 MMORPG 게임이다)는 대체로 최소한의 규칙 하에서 벌어지는 놀이에 가깝기 때문이다.

비선조적인 스토리텔링에서는 사용자와 프로그램, 혹은 사용자와 사용자가 계속적으로 상호작용을 하면서 서사구조를 선택, 변형하는 상호작용이 계속해서 일어나기 때문에 가령 영화 <올드보이>처럼 근친상간 모티프와 같은 특정한 이야기의 원형을 미리 상정하기 힘들다. 이는 원래 컴퓨터 게임 자체가 갖고 있는 '서사성'과 '놀이성'의 길항관계 때문이다.

컴퓨터 게임은 과연 이야기일까 놀이일까. 많은 게임들이 스토리의 전사(prehistory)에 해당하는 내용과 같은 서사적 이야기들을 갖추고 있다. 그러나 정작 게이머들이 몰입하게 되는 부분은 게임 텍스트를 반복적으로 체험함으로써 게임 텍스트에 내재한 일련의 규칙을 발견하고 학습하고 조작하고 시험할 때이다. 원래 놀이하는 사람들은 놀이의 규칙 속에서 스스로 흐름을 만들어 나간다. 그러나 전통적인 서사 양식에서는 독자가 서사의 흐름을 바꾸거나 선택할 수 없다. 이처럼 이야기로서의 특성과 놀이로서의 특성이 게임의 독특한 장르적 성격을 만들게 된다.

현재까지의 상황에서는 디지털 게임에서 영화나 애니메이션과 같이 사건의 흐름을 시간적으로 풀어가는 시간적 흐름보다는 허구적인 공간 구조의 작성이 더욱 중요한 요소로 부각된다.

앞에서는 '배경' 혹은 공간으로 말했지만, 보다 자세히 말하면 지도나 아이템, 유닛 등 유저가 작동하는 에이전트(본신)을 둘러싼 제반 환경 전체가 '허구적 공간 구조'가 된다. 현재 한국에서 개발돼 가장 큰 호응을 받고 있는 MMORPG 게임들은 큰 틀을 제외하고는 거의 모든 서사적 흐름이 사용자들의 상호작용으로 만들어지고 있다.

따라서 게임 기획 과정의 시나리오작성에서는 더더욱 허구적 공간구조의 구성이 중요한 측면이 된다. 풍부한 고전의 상상력에서 놀이의 무대가 될 만한 '허구적 공간구조', 또 하나의 세계를 찾아내어 놀이의 무대를 고안하는 것이 선조적 스토리텔링과는 다른 방식으로 고전을 받아들이는 형태가 될 것이다.

실제적으로 특정한 디지털콘텐츠를 제작한다고 했을 때, 그 콘텐츠가 어떤 방식의 스토리텔링에 기반하고 있는가를 파악하는 일은 매우 중요하다고 판단된다.

영화나 애니메이션과 같이 수용자들이 수동적인 방식으로 그 콘텐츠를 파악하게 되는지, 아니면 대규모의 유저들을 동원하는 온라인 게임의 경우처럼 수용자들이 능동적으로 스토리를 만들어가는 형태가 될 것인지를 구분하고, 실제로 필요한 부분에 역량을 집중시켜야 할 것이다. 고전의 요소들을 차용하고 재활용하는 부분도 어떤 유형의 스토리텔링에 기반하고 있느냐에 따라 달라지듯이 말이다. ●