

웹다큐멘터리의 재현양식과 리얼리티에 관한 연구

- I. 문제제기
 - II. 연구배경
 - III. 연구결과
 - IV. 결론 및 논의
- 참고문헌
ABSTRACT

전경란

초 록

다큐멘터리는 영화에서 텔레비전, 그리고 다양한 디지털 미디어를 거치며 새로운 장르 형식으로 재탄생되고 있으며, 웹다큐멘터리는 그 대표적 사례라 할 수 있다. 웹다큐멘터리는 제작자와 이용자에 의해 구성되는 다큐멘터리로, 이용자의 상호작용이 절대적인 새로운 유형의 텍스트이다. 이 연구에서는 <석탄 끝으로의 여행(Journey to the End of Coal)>과 <프리즌 밸리(Prison Valley)> 등 두 편의 웹다큐멘터리에 대한 분석을 통해 웹다큐멘터리가 웹이 표현매체로서 지닌 특징들을 어떻게 활용하여 이용자로 하여금 현실을 체험하도록 유도하고 있는지 살펴보았다. 웹다큐멘터리는 이용자의 상호작용을 허용하는 이종적, 공간적 구조라는 특징을 지니고 있으며, 백과사전적 특징과 같은 특징을 기반으로 이용자에게 현실에 대한 다양한 정보와 지식에 직접 대면토록 한다. 또한 웹다큐멘터리는 이용자에게 다큐멘터리를 진행시키고 텍스트를 확장하는 역할을 부여함으로써 현실을 탐구해가는 주체로서의 의식을 자극하는 형식을 띠고 있다. 이 과정에서 웹다큐멘터리의 이용자는 다큐멘터리가 제안하는 현실을 비판적으로 성찰하고 그 이면의 의미를 포착할 수 있는 가능성을 갖는다. 이러한 특징들은 웹다큐멘터리를 현실을 추구하는 방식은 물론 그것이 지닌 의미에 있어서 전통적인 다큐멘터리와 차별화된 텍스트로 만들어주는 것이다. 이 때문에 웹다큐멘터리 현상의 혁신적인 지위는 분명해지며, 웹다큐멘터리에 대한 논의의 필요성이 제기된다고 하겠다. 웹다큐멘터리는 단순히 새로운 미디어 기술 현상을 넘어 전통적인 다큐멘터리에 대한 근본적인 도전이라는 의미를 갖는다.

주제어 : 웹다큐멘터리, 인터랙티브 다큐멘터리, 웹미디어, 상호작용성

I . 문제제기

디지털 테크놀로지의 발전, 다큐멘터리 유통 플랫폼의 변화, 다양한 다큐멘터리 스토리텔링 양식의 개발에 따라 기존 다큐멘터리의 재현 양식을 넘어서는 새로운 형식과 내용의 다큐멘터리가 창조되고 있다. 영상콘텐츠의 역사는 테크놀로지 발전의 역사와 함께 해왔다고 할 정도로 다큐멘터리 역시 테크놀로지의 발전에 따라 표현양식과 사회적 의의가 변화해왔다. 특히 디지털 테크놀로지는 기존 콘텐츠의 표현 양식을 획기적으로 변화시키는 강력한 표현매체(expressive medium)로 평가받고 있으며, 이제 다큐멘터리는 영화에서 텔레비전, 그리고 다양한 디지털 미디어를 거치며 새로운 장르 형식으로 재탄생되고 있다.¹⁾ 대표적으로 웹다큐멘터리(web documentary)라는 장르가 그것이며, 여기 그치지 않고 가상현실(virtual reality) 형식의 다큐멘터리까지 등장하고 있다. 디지털 이미지에 의해 점점 더 실재와 허구의 경계가 모호해지는 상황에서 독립적인 속성을 지닌 하이브리드 장르로서 애니메이션 다큐멘터리(animated documentary)가 지닌 의의도 재평가되고 있다.²⁾ 나아가 다큐멘터리에 대한 다양한 재현양식들이 시도되면서 사실과 허구의 경계 위에 페이크 다큐멘터리(fake documentary) 혹은 모크 다큐멘터리(mock-documentary)와 같은 형식도 함께 나타나고 있다.³⁾

이러한 상황은 다큐멘터리를 둘러싼 변화와 새로운 흐름을 보여주는 것이며, 동시에 다큐멘터리의 본질이라고 여겨져 왔던 객관성과 실재성이라는 속성에 대해 새로운 문제를 제기해주는 것이다. 여기에 디지털 미디어가 지닌 상호작용성(interactivity)에 기반한 인터랙티브 다큐멘터리(interactive documentary)는

1) 박미선·이재준. 「인터랙티브 다큐멘터리-미학적 분석과 그 의미」, 『영화연구』 제53호(2012), pp.64-65.

2) 정혜경·김혜경. 「애니메이션 다큐멘터리의 시각적 스타일에 관한 연구」. 『만화애니메이션 연구』 제42호(2016), pp.25-52.

3) 형태조. 「모크 다큐멘터리는 무엇을 모크(mock)하는가?」 『영화연구』 제54호(2012), pp.469-492.

사실을 투명하고 객관적으로 전달하는 기능에 대한 문제제기는 물론 제작자가 주관적인 관점에서 새로운 의미를 만들어내는 창조적 작업이라 할 수 있는 다큐멘터리 제작 과정에도 또 다른 의미를 추가하고 있다. 박미선과 이재준에 따르면 인터랙티브 다큐멘터리는 단순히 새로운 미디어 기술 현상이라는 측면에 머무르는 것이 아니라 오히려 다큐멘터리 역사에서 더욱 더 근본적인 도전이라는 의미를 가진다. 이 때문에 인터랙티브 다큐멘터리 현상의 혁명적 지위는 분명해지며, 인터랙티브 다큐멘터리에 대한 이론적 접근의 필요성이 더욱 강력하게 요구된다고 지적한다.⁴⁾ 디지털 미디어가 구현하는 상호작용성은 단순히 경로를 선택하는 수준의 상호작용성을 넘어 웹을 매개로 한 다른 이용자와의 상호작용을 글로벌 규모로 동시적, 비동시적으로 지원하며 웹의 내용에 대한 통제가능성까지 열어주고 있기 때문이다.

이 연구에서는 디지털 테크놀로지의 발달에 따라 변화하고 있는 다큐멘터리의 형식과 그동안 다큐멘터리를 둘러싸고 진행되어 온 논의들이 새로운 형식의 다큐멘터리에서는 어떻게 문제화되는지를 탐구하고자 한다. 이를 위해 디지털 시대의 대표적인 다큐멘터리 장르로 부상하고 있는 웹다큐멘터리를 선정하여 디지털 테크놀로지의 매체적 속성이 다큐멘터리의 형식에 어떤 변화를 가져오고 있으며, 그러한 형식의 변화 속에서 객관성, 실재성, 서사성과 같은 다큐멘터리의 특징들이 지닌 의미가 어떻게 변모하는지를 검토하고자 한다. 이 연구에서 주목하는 웹다큐멘터리는 단순히 디지털 정보로 변환된 다큐멘터리가 아니라 하이퍼텍스트 소설이나 인터랙티브 영화 혹은 디지털 게임과 같이 사용자가 텍스트의 구성과 진행에 실질적으로 관여함으로써 내용 자체를 조작하거나 재구성, 변형시킬 수 있는 인터랙티브 다큐멘터리라 할 수 있다. 즉 이용자의 물리적인 개입이 있어야만 내용이 구성되고 또 완성되는 텍스트에 한한다.

실질적인 분석대상으로는 웹다큐멘터리의 존재의의를 사회적으

4) 박미선·이재준, 앞의 논문, p.65

로 보여준 <석탄 끝으로의 여행(Journey to the End of Coal)>⁵⁾과 <프리즌 밸리(Prison Valley)>⁶⁾를 선정하였다. <석탄 끝으로의 여행>은 사무엘 볼렌도르프 (Samual Bollendorff)와 아벨 세그레틴 (Abel Segretin)이 약 300컷의 사진과 3시간 이상의 비디오 및 사운드로 구성한 것으로 2008년 발표되었으며, Prix SCAM 2009 Digital Interactive Artwork Award를 수상하였다. <프리즌 밸리>는 프랑스의 저널리스트 다비드 뒤프렌느(David Dufresne)와 사진작가이자 다큐멘터리 영화감독인 필립 브로(Philippe Brault)가 여러 전문가들과의 협업을 통해 제작하여 2010년 발표한 것이다. <석탄 끝으로의 여행> 및 <프리즌 밸리>는 웹다큐멘터리를 세상에 알리는 견인차 역할을 하였으며, 이후 웹다큐멘터리는 영상과 IT 분야의 융합 콘텐츠이자 플랫폼으로서 창작과 수용의 새로운 영역으로 부상하여 지속적으로 진화하고 있다.⁷⁾ <석탄 끝으로의 여행>과 <프리즌 밸리>는 상호작용성이 어떻게 사실적 이야기 속으로 관객을 참여시키고 개입하게 하는지를 보여주며, 이용자로 하여금 논쟁이 되는 사회적 이슈를 직접 탐구하게 하는 시도를 했다는 점에서 검토 의의를 지닌다.

<석탄 끝으로의 여행>은 베이징의 기차역에서 출발하여, 차로 4시간 떨어진 다통에서 여정이 시작된다. 이 여행은 이용자로 하여금 최고 국영 광산단지에서부터 가장 열악한 민영광산 지역까지 중국의 주요 탄광들을 방문하도록 디자인 되어있다. 중국 광산촌의 비참한 노동조건과 탄광에서 발생하는 안전사고 문제, 일상화된 노동자의 죽음에 대해 탐문 해 들어가는 이 다큐멘터리는 이용자들이 수동적인 감상자의 위치에 놓이게 되는 전통적인 다큐멘터리와 달리, 탄광지역을 여행하는 탐험주체로서의 능동적인 역할을 관객에게 부여한다. 또한 <프리즌 밸리>는 이용자가 해당 사이트에 접속하여 시작 버튼을 누르면 도입 영상을 시청할 수 있는데, 이것을 시작으로 다큐멘터리의 이야기 속으로 들어가게

5) <http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/>

6) <http://prisonvalley.artetv/>

7) 차민철, 『다큐멘터리』, 커뮤니케이션북스, 2014, pp.78-79.

된다. 이용자의 1인칭 시점에서 시청하는 것과 같은 카메라워크로 이루어진 도입부의 영상은 이용자로 하여금 프리즌 벨리로 불리는 도시에 직접 들어서는 듯한 느낌을 갖게 한다. 도입 영상이 끝나면 이용자의 선택에 따라 각 지역을 방문하며 다큐멘터리 속의 인물을 만날 수 있게 된다. 마치 어드벤처 게임의 인터페이스와 유사한 구조를 지닌 <프리즌 벨리>는 다큐멘터리 영상을 시청하다가 다시 다큐멘터리가 시작된 모델 방으로 되돌아가 또 다른 장소로 이동할 수 있으며, 자신이 영상에서 시청한 내용과 관련되어 있는 신문기사, 사진을 비롯한 다양한 기록물들로 이동하여 미국의 점점 더 산업화되고 있는 교도소 현실과 교정 이슈에 대해 더 자세한 내용을 탐구할 수 있다.⁸⁾

이상과 같은 두 편의 웹다큐멘터리를 중심으로 상호작용성이라는 새로운 기술적 가능성이 다큐멘터리의 재현양식에 어떤 변화를 가져왔으며, 나아가 실재성 즉 리얼리티와 같은 다큐멘터리의 이슈에 대해 제기하는 문제는 무엇인지를 고찰하고자 한다.

II. 연구배경

1. 표현 형식(expressive form)으로서 웹의 특징

웹과 같은 디지털 미디어는 지금까지 존재해온 매체들 가운데 가장 강력한 표현수단으로 평가된다.⁹⁾ 여기에서는 다른 어떤 특징보다 상호작용성에 주목하는데, 상호작용성은 보조적인 표현기법이나 도구로서가 아니라 제작자와 이용자라는 양극화된 체험에서 벗어난 새로운 차원의 텍스트 제작과 이용을 창조하기 때문이다. 그동안 어떤 매체도 제작자-텍스트-이용자로 이어지는 일방향적인 메커니즘을 벗어나지 못했으며, 또한 제작자와 이용자의 실질적인 경계를 허무는 것은 불가능한 일이었다. 그러나 디지털 미디어 환경은 기존의 콘텐츠 제작 패러다임을 뒤엎는 가능성과

8) 박미선·이재준, 앞의 논문, pp.67-70

9) Janet Murray. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press. 1997. pp.65-68.

개방성을 내포하고 있다.¹⁰⁾ 이 가능성과 개방성은 웹미디어의 상호작용성에 근거한 것으로, 상호작용성은 네트워크성, 멀티미디어성 등 웹이 지닌 중요한 특징들과 더불어 웹미디어의 본질을 이루는 요소가 되고 있다.¹¹⁾

먼저 상호작용성은 웹미디어와 이용자 간에, 웹으로 연결되어 있는 이용자 간에 혹은 미디어 간에 여러 가지 형태와 차원의 상호교류가 가능함을 뜻한다. 즉 상호작용성은 기존의 미디어처럼 일방적으로 내용을 전달하는 것이 아니라, 이용자로 하여금 자신이 원하는 내용을 선별적으로 접할 수 있게 하고, 이용자와 웹의 시스템 간에 그리고 이용자들 간에 즉각적이고 상호적인 피드백을 가능하게 한다. 네트워크성은 웹이 유무선망을 통해 연결되어 있음을 의미하는 것으로, 이러한 네트워크성은 이용자들 간의 소통과 관계 형성을 보장해줌으로써 웹의 상호작용성을 확장해준다. 또한 복합성(multi-modality)으로도 논의되는 멀티미디어성은 문자, 영상, 음성 등 여러 유형의 정보가 하나의 미디어 시스템 속에서 수렴되고 유통이 이루어지는 것이다. 멀티미디어성은 모든 정보를 동등하게 처리하는 디지털 정보의 특징에 기반한 것이며, 웹에서 다양한 미디어의 표현양식을 동시에 구현하는 것을 가능하게 하는 물질적 기반이다.

디지털 미디어로서 웹이 지닌 이러한 특징들은 그것이 담고 있는 콘텐츠의 내용과 형식에도 영향을 주는 것으로, 머리(Janet Murray)는 새로운 표현양식을 가능하게 하는 웹의 특징을 과정적(procedural), 참여적(participatory), 공간적(spatial), 백과사전적(encyclopedic) 속성으로 정리한 바 있다.¹²⁾ 머리가 언급하고 있는 디지털 미디어의 과정적인 특징은 디지털 미디어가 일방적으로 정보를 전달하는 채널에 그치는 것이 아니라 미디어와 이

10) Bryan Alexander. *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media*, Praeger: Santa Barbara, 2011. pp.47-76.

11) 김영옥. 「<이제부터 제리타임 It's Jerry Time!>을 통해 본 디지털 문화 속 웹 애니메이션의 서사적 특징」, 『만화애니메이션 연구』 제34호(2014), pp.23-43.

12) Janet Murray, 앞의 책, pp.65-94.

용자가 지속적으로 상호작용을 해나가는 과정이 일어나며 그 과정 자체가 디지털 미디어에서 중요함을 뜻한다. 참여적 속성은 이용자가 행하는 조작에 따라 텍스트가 변화를 보이는 반응을 하고 그 조작과 반응이 연쇄적으로 이루어지며, 이러한 참여적인 특징이 디지털 미디어를 이용하는 과정에서 절대적이라는 점에서 강조된다. 또한 디지털 미디어는 시간이 아닌 공간의 미디어로, 이용자가 돌아다닐 수 있는 공간이 될 수 있다는 중요한 특징을 갖는다. 디지털 미디어는 이용자가 움직여 다닐 수 있는 가상공간을 제공할 수 있다는 점에서 공간적 속성이 강조되는 것이다. 마지막으로 머리는 거의 무제한의 자료를 저장하고 처리할 수 있는 디지털 미디어의 특징을 백과사전적 특징이라고 정의하고, 이 특징이야말로 디지털 미디어가 강력한 내러티브 매체가 될 수 있는 가능성을 제공한다고 본다. 백과사전적 특징은 제작자에게 상세하고 많은 양의 내용을 제공할 수 있는 능력을 부여함으로써 표현의 폭을 넓힐 수 있는 가능성으로 이어진다.

한편 비슷한 맥락에서 웹다큐멘터리와 같은 디지털 콘텐츠는 선별적인 접근가능성(random accessibility), 완전한 복제가능성(perfect duplicability)과 그 결과로 가능해진 조작가능성(manipulatability)과 같은 특징을 지닌다. 여기에서 선별적인 접근가능성은 검색어나 링크 등을 사용하여 즉시 검색하거나 접근할 수 있음을 뜻하며, 완전 복제성은 아날로그와 달리 디지털 콘텐츠는 정보의 누락 없이 완벽하게 복제를 반복할 수 있으며 원본과 복사본의 구분이 무의미함을 뜻한다. 또한 조작가능성은 디지털 콘텐츠의 완전복제성과 선별적 접근가능성의 결과로 파생된 일종의 편집가능성으로 디지털 정보는 어떤 형태의 것이든 쉽게 편집하고 조작할 수 있게 된다.¹³⁾ 디지털 콘텐츠의 내용을 이용자가 원하는 대로 쉽게 조작하고 통제할 수 있다는 것은 상호작용성 혹은 상호작용성과 연관되어 있는 위와 같은 디지털 콘텐츠의 기술적 특징에 기인하는 것이다.

13) 김주환. 「디지털 시대의 미술」, 『월간 미술』 제196호(2001. 5), pp.84-87.

웹을 플랫폼으로 하는 디지털 콘텐츠인 웹다큐멘터리는 웹의 표현 형식이 지닌 특징을 기반으로 구현되는 것으로, 이러한 웹의 특징이 다큐멘터리라는 장르에서 어떤 의미를 갖는지 살펴보는 것은 의미있는 작업이 될 것이다.

2. 다큐멘터리의 재현양식과 상호작용성

다큐멘터리는 현실을 가감 없이 전달하는 장르로 여겨져 왔다. 다큐멘터리는 사실성과 물리적 지표성을 기반으로, 실재하는 세계를 구성 혹은 재구성함으로써 의미를 전달한다는 속성을 갖는다.¹⁴⁾ 그러나 다큐멘터리가 이미 존재하는 사실이나 기록물에 기반을 두지만, 그것을 카메라로 촬영하는 순간부터 현실은 제작자에 의해 해석된 현실이 된다. 또한 현실적으로 수집된 모든 자료 혹은 현실 그 자체를 완벽하게 그대로 제시해줄 수는 없기 때문에 다큐멘터리는 자료들의 취사선택이라는 과정이 필수적으로 수반될 수밖에 없다. 그렇기 때문에 다큐멘터리의 객관성에 대한 논쟁은 이미 오래전부터 시작되었다. 다큐멘터리 감독들이 현실의 부분들을 선택적으로 새롭게 재구성한다는 것은 존재하지 않는 허구를 창조함을 뜻하는 것이 아니라, 현실을 새로운 방식으로 조합, 배열함으로써 새로운 의미관계를 만들어내는 것이라 할 수 있다. 따라서 다큐멘터리는 감독의 주관성에 토대를 둔 현실에 대한 새로운 해석이며 그렇기 때문에 다큐멘터리를 제작한다는 것은 창조적인 작업 과정이 되는 것이다.

다큐멘터리가 전달하고자 하는 현실은 헤아릴 수 없이 많은 문제와 구성요소들을 담고 있는 복잡한 세계에 대한 것이다. 이러한 상황에서 다큐멘터리 제작자는 현실에 대해 다양한 관점과 시각을 지닐 수 있으며 다큐멘터리가 현실에 접근하는 방식 역시 특정한 하나의 방식에만 국한되지 않는다. 게다가 디지털 카메라와 디지털 편집기술의 발전으로 다큐멘터리에서 편집과 몽타주를 통한 재구성 작업의 가능성과 범위가 한층 더 커졌을 뿐만 아니

14) 이현석. 「Animated Documentary 장르의 특성에 대한 탐구」, 『한국영상학회 논문집』, 제9호 3권(2011), p.59.

라 촬영된 영상에 대한 가공의 폭도 함께 광범위해짐으로써 현실에 대한 창조적 해석의 여지가 더욱 커지고 있다.¹⁵⁾ 따라서 다큐멘터리의 논의에서 제작자가 무엇을, 어떻게 재현할 것인가의 문제는 매우 중요하다. 뿐만 아니라 어떠한 재현 양식을 선택하느냐에 앞서는 제작자의 의도, 그리고 그 결과물을 어떻게 이해하고 해석하는가하는 관객 혹은 이용자의 다큐멘터리 수용 역시 중요한 문제이다.¹⁶⁾

그동안 다큐멘터리가 현실을 배열하여 제시하는 방식과 관련하여 스토리텔링이나 이야기 구조 즉 내러티브에 대한 논쟁이 이어져왔다. 유현석의 경우 다큐멘터리가 단순한 영상 이미지(moving image)와 차별화되는 점은 그것이 하나의 이야기 구조를 갖는다는 점이라고 본다.¹⁷⁾ 반면, 허욱의 경우 다큐멘터리가 내러티브의 구조 안에 존재하지 않는 비내러티브의 전통 아래 있다고 보는데,¹⁸⁾ 이는 이야기 구조가 다큐멘터리의 사실 추구에 반하는 인위적인 장치라는 비판적인 입장으로 연결된다. 여기에 절충적으로 다큐멘터리가 내러티브의 형식에 의존해야 할 필요는 없지만 내러티브 요소를 완전히 기피하는 것이 아니며 내러티브 자체를 명백하게 거부하는 다큐멘터리 감독들이 거의 존재하지 않는다는 의견도 존재한다.¹⁹⁾ 즉 다큐멘터리 감독이 자신의 관점에서 현실을 바라보고 그 현실 속의 사실들을 수집하여 새로운 관점에서 재창조한다는 것은 이미 이야기 구조를 전제한 것이며, 현실이 제작자의 관점에서 촬영되고, 구성되며, 편집되는 다큐멘터리의 제작 과정 자체가 다큐멘터리 역시 하나의 이야기임을 보여준다는 것이다. 물론 다큐멘터리가 이야기 구조를 지닌다는 것은

15)강태호. 「다큐멘터리에 있어서 주관성과 신빙성」 『독일언어문학』 제39권 0호(2008) pp.265-285 , p.270

16)형대조. 「애니메이션은 어떻게 다큐멘터리가 되는가?」 『영화연구』, 제58호(2013), pp.483-513. p.493.

17)유현석, 「다큐멘터리를 이해하는 방법, 진실과 리얼리티」, 『사회과학연구』, 제15권1호(2009), p.87.

18)허욱, 「경계를 넘는 도전 - 다큐멘터리의 재현 양식 연구」, 『용인대학교 문화콘텐츠연구소 논문집』, 제2011호(2011), p.4.

19)Michael Renov, (ed.), *Theorizing Documentary*, Routledge, 1993, p.76.

다큐멘터리가 이야기 그 자체를 위한 것이 아니라 주장이나 특정한 관점을 강조하기 위해 이루어진 담론 구성의 결과로 보아야 한다.

이와 관련하여 현대조는 이전에는 현실 그 자체가 중요했다면 이제는 이야기가 중요시된다고 본다.²⁰⁾ 다큐멘터리에서 사실성은 여전히 중요한 문제이지만, 사실이 관객에게 어떻게 사실로서 전달될 수 있는가 역시 중요한 문제라는 것이다. 그렇기 때문에 다큐멘터리에서 내러티브 혹은 이야기 구조가 필요하다는 것은 너무 자명해서 오히려 논란의 여지가 없어 보인다고까지 주장한다. 다큐멘터리에서 스토리텔링이 가능하고 이야기 구조가 필요하지만, 그렇다고 해서 다큐멘터리의 목적이 스토리텔링이나 이야기 구조에 있지는 않으며, 다큐멘터리의 이야기 구조는 수사 혹은 주장이나 메시지를 위해 존재한다고 보는 것이다.

이러한 다큐멘터리의 재현에서 상호작용성의 개입은 주장을 밝히고 메시지를 전달하기 위한 제작자의 의도와 충돌할 수 있다. 웹다큐멘터리와 같은 인터랙티브 콘텐츠는 물리적 실체를 가진 이야기가 존재하는 것이 아니라 이용자들이 텍스트를 이용하는 과정에서 가상적으로 체험하는 이야기에 가깝다. 폐쇄적 구조의 인터랙티브 콘텐츠의 경우 이용자들은 노드(node)들 즉 텍스트 조각들을 자유롭게 이동할 수 있지만, 이는 제작자가 이미 정해 놓은 텍스트를 향해(navigate)하는 것이기 때문에 제작자와 텍스트를 탐색하는 이용자 사이의 구분이 명확하다. 심지어 제작자는 이용자의 텍스트 읽기를 통제함으로써 텍스트의 의미를 고정시킬 수도 있다. 반면 구성적 구조의 인터랙티브 콘텐츠는 개방적이고 불확실한 형식의 텍스트 구조로, 누구든 자유롭게 텍스트를 변화시킬 수 있다. 따라서 저자로서 제작자의 위치는 확고하지도 않고 텍스트의 구성과 의미는 이용자에 따라 가변적인 성격을 지닌다. 이용자는 각자 자신의 선택에 따라 이야기를 구축하는데, 이러한 상황은 이야기를 비물질화시키는 디지털 미디어의 전자적

20) 현대조. 「다큐멘터리 스토리텔링에 대한 고찰」. 『영화연구』, 제62호 (2014), pp.423-452. p.445.

특징에 의해 가능한 것이다.²¹⁾ 이처럼 인터랙티브 콘텐츠에서 이용자는 분명히 미디어의 일부이자 그 미디어의 내용이 되기도 할 뿐만 아니라, 다른 전자적 글쓰기와 마찬가지로 제작자와 이용자 혹은 저자와 독자의 결합 상황이 발생한다. 이용자는 끊임없이 텍스트에 개입하고 그 이용자의 결정 구조에 따라 텍스트의 한 부분이 새로 만들어지거나 변형되기도 하는 것이다. 이로 인해 인터랙티브 콘텐츠는 텍스트의 시작과 끝은 존재할 수 있으나 결말에 이르는 과정이나 단계는 전적으로 이용자의 선택에 의존하는 등 고정되지 않은 열린 구조를 지닌다. 그러한 점에서 웹다큐멘터리와 같은 인터랙티브 콘텐츠는 그 존재 자체가 영원한 재조직화, 재구성의 상태에 있는 것으로 논의될 수 있으며, 이용자의 다큐멘터리 체험은 제작자가 정해놓은 틀을 넘어설 수 있는 가능성을 갖는다.

Ⅲ. 연구결과

1. 웹다큐멘터리의 텍스트 구조

인터랙티브 콘텐츠인 웹다큐멘터리 <석탄 끝으로의 여행>과 <프리즌 벨리>를 분석하기 위해 이들 텍스트의 구조를 먼저 고찰하였다. 전통적인 다큐멘터리의 경우 두 가지 수준의 텍스트가 존재한다. 즉 제작자에 의해 구성된 기호들의 집합체로서의 텍스트와 관객에 의해 정신적으로 구성되는 텍스트가 그것이다. 반면 웹다큐멘터리에는 제작자에 의해 구성된 텍스트, 이용자에 의해 드러나는(displayed) 혹은 구현되는(enacted) 텍스트, 그리고 이용자에 의해 정신적으로 구성되는 텍스트라는 세 가지 수준이 있다.²²⁾ 실제로 이용자가 텍스트에 들어가기 전의 <석탄 끝으로의 여행>과 <프리즌 벨리>의 텍스트 자체는 서로 연결되어 있는 텍

21) Jay Bolter. Writing Space: The Computer, Hypertext and The History of Writing, Erlbaum, 1991, pp.14-26.

22) Marie-Laure Ryan. Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory, Indiana University Press, 1999, pp.78-107.

스트 조각들의 조직으로, 이들의 관계는 임시적(tentative)이다. <석탄 끝으로의 여행>과 <프리즌 벨리>의 구조는 그 내용이 이용자에게 일련의 가능성으로만 제시되다 이용자의 선택, 즉 구체적인 탐사 행위에 의해서 내용이 드러나고 텍스트 조각들의 연결이 의미를 갖게 된다.

올셋(Aarseth)은 바로 이 지점에서 텍스톤(texton), 스크립톤(scripton) 개념의 필요성이 제기된다고 보았다.²³⁾ 텍스톤은 심층 구조이자 이용자에게 선택될 수 있는 텍스트의 기본 원료이며, 스크립톤은 개별적인 이용자들에 의해 선택된 텍스톤들의 모든 가능한 조합(combination) 혹은 이용자에 의해 생성된 텍스트라 할 수 있다. 즉 <석탄 끝으로의 여행>과 <프리즌 벨리>에서 텍스톤은 잠재태(potentials)로 존재하다 이용자에 의해 선택되거나 조각이 가해지면 그 때 의미를 갖게 되고, 이야기가 표면화되는 것이다. <석탄 끝으로의 여행>과 <프리즌 벨리>는 이용자가 개입하기 전까지 텍스톤으로만 존재하거나, 텍스톤의 형식은 드러나지 않고 스크립톤만으로 표면화되거나 혹은 텍스톤 자체가 이용자에 의해 구성되는 방식으로 존재한다. 따라서 선택가능한 텍스톤이 많으면 많을수록, 텍스톤과 스크립톤의 작용을 보다 다양화할수록 웹다큐멘터리의 내용은 보다 여러 가지로 변형될 수 있다.

그런 점에서 <석탄 끝으로의 여행>과 <프리즌 벨리>는 차이가 존재한다. <석탄 끝으로의 여행>에서 이용자는 제작자가 정해놓은 경로들 중 분기되어 있는 노드 중 하나를 선택하며 다큐멘터리의 내용을 탐색해갈 수 있다. 제목이 시사하듯 <석탄 끝으로의 여행>은 텍스트 노드들의 끝에 다다른 경로가 고정되어 있으며, 여정의 끝은 출발지로 다시 돌아가도록 구조화되어 있다. 반면 <프리즌 벨리>는 텍스트의 여정을 시작하는 다양한 출발점이 있으며, 다양한 텍스톤을 상대적으로 자유롭게 선택하여, 즉 경로를 다양화하여 스크립톤으로 구현할 수 있다. 여기에 이용자가

23) Espen Aarseth. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press. 1997. pp.24-57.

자신이 다른 이용자와 토론할 수 있는 의제를 제안하여 토론방을 꾸미는 등 다큐멘터리의 내용과 관련한 이슈를 중심으로 텍스트톤까지 구성할 수 있다. <석탄 끝으로의 여행>이 주어진 텍스트톤 내에서 이용자가 스크립톤을 드러내는 것이라면, <프리즌 벨리>는 텍스트톤을 기반으로 스크립톤을 구현할 뿐만 아니라 텍스트톤 자체를 생성시킬 수 있는 것이다.

이것은 단순히 텍스트의 구조적 특징을 넘어 웹다큐멘터리가 이용자를 어떻게 다큐멘터리의 내용에 관여시키는가를 보여주는 것이다. <석탄 끝으로의 여행>이 중국의 급격한 경제 발전 이면에 존재하는 탄광 노동자들의 열악한 노동 현장과 삶을 직접 찾아가 목격하도록 하는 것이라면, <프리즌 벨리>는 미국에서 거대 산업으로 자리 잡은 교도소 산업과 교정 현실의 문제점을 탐색하도록 함과 동시에 논쟁의 여지가 있는 이슈에 대해 여론조사에 참여하여 직접 자신의 의견을 밝히거나 나아가 의제를 설정하여 이를 다른 이용자와 토론함으로써 제작자가 제기한 이슈를 더 발전시킬 수 있게 된다.

또한 <석탄 끝으로의 여행>과 <프리즌 벨리>는 이용자가 특정한 지점에서 출발하여 장소를 이동하며 이슈를 탐색하는 여정의 구조라는 특징을 공유하고 있다. 인터랙티브 콘텐츠가 상호작용성을 구현하기 위해 공간의 메타포를 이용하는 것은 기존의 웹사이트나 디지털 게임을 통해 이미 잘 알려져 있다. 분석 대상이 된 두 편의 웹다큐멘터리도 이용자로 하여금 다양한 지점을 방문하여 거기에서 지식, 정보, 경험을 얻게 함으로써 이슈가 되는 현실을 체험하도록 하는 형식으로 이루어져 있다. <석탄 끝으로의 여행>은 베이징의 기차역에서부터 이야기가 시작되어 사망 사건이 빈번히 일어나는 지역 탄광들을 방문하여 광부, 탄광 회사 대표, 지역 주민을 만나면서 그들과 대화를 나누고 그들의 삶을 관찰하도록 한다. <프리즌 벨리>는 도시 전체가 교도소 산업을 중심으로 돌아가는 캐논 시티의 한 모텔에서 여정을 시작하여, 미국의 범죄 현실과 산업화된 교도소 문제 등에 대해 보안관, 교도소 종사자, 지역 주민들과 만나게 된다. 두 편의 웹다큐멘터리

는 이슈가 되는 지역과 관련 인물들을 방문하는 형식으로 이야기가 진행되며, 지도(map) 형식의 인터페이스를 통해 이용자 자신이 전체 이야기의 어느 지점에 와있으며 앞으로 어디로 가야할지를 안내해준다.

2. 이용자의 웹다큐멘터리 체험과 의미 구성

전통적인 다큐멘터리는 구조적 완전성, 확정성을 지향하는 완결된 형식으로 내용의 진행에서 해석 및 의미 창출 이상의 이용자의 개입을 허용하지 않는 반면, <석탄 끝으로의 여행>과 <프리즌 벨리>에서 다큐멘터리의 이야기는 이용자의 개입이 있어야만 발생하며 또 진행할 수 있다. 전통적인 다큐멘터리와는 달리 <석탄 끝으로의 여행>과 <프리즌 벨리>에서는 이용자가 이야기를 구현하는 실질적인 역할을 수행하는 것이다. <석탄 끝으로의 여행>과 <프리즌 벨리>에서 이용자는 상호작용을 통해 일련의 이야기 조각들을 선택함으로써 내용을 재구성할 수 있게 되며, 그 중 <프리즌 벨리>는 선택적 플롯, 다윈적 엔딩과 같은 전통적인 다큐멘터리와는 다른 가능성을 갖는다. 따라서 <프리즌 벨리>는 <석탄 끝으로의 여행>에 비해 상대적으로 더 변형가능성과 유동성을 가진 것으로 설명할 수 있다.

이러한 특징은 분명히 전통적인 다큐멘터리와 차별되는 것이며, 다큐멘터리의 관람 혹은 수용 역시 본질적으로 다른 것이라 할 수 있다. 이는 이용자가 다큐멘터리의 이야기 구성에 참여하는 것이며, 이용자의 관여와 선택에 따른 결과물로서 이야기를 경험하는 것이다. 그러나 상호작용성의 개입은 제작자의 의도 아래 유기적으로 짜여진 완결체로서의 다큐멘터리의 의미를 희석시킨다. 그런 점에서 웹다큐멘터리는 이용자와의 상호작용의 가능성을 열어두면서 동시에 일정한 의미성을 확보해야 한다는 문제가 대두되는 텍스트이다. 상호작용이 제한될 경우 웹다큐멘터리가 전통적인 다큐멘터리와 차별화되는 텍스트적 특징이 희석될 것이며, 의미성이 확보되지 못할 경우 이용자의 다큐멘터리 체험은 이야기의 의미는 탈락된 채 단순한 인터페이스의 조작이나 단

편적인 하이퍼텍스트 조각 체험 혹은 다른 이용자와의 양방향 커뮤니케이션 수준에 머물게 되기 때문이다.

이러한 딜레마적 상황은 웹다큐멘터리에서 어떻게 의미있는 이야기를 구성할 것인지를 문제를 제기한다. 이와 관련하여 <석탄 끝으로의 여행>은 이용자에게 중국 광산 노동자들에게 제작자를 대신하여 질문을 던지는 역할을 수행토록 한다. 제작자가 정해놓은 여정을 이동하는 형식임에도 불구하고 이용자는 상상 이상의 열악한 환경에 놓인 노동자들과 광산 지역 주민들의 삶을 건너뛸 수도 있고, 이들에게 다가가 질문을 던질 수 있는 권한을 부여받는다. 다큐멘터리 속의 인물들에게 질문을 하는 행위를 함으로써 이용자는 제작자가 제기한 이슈에 동참하게 된다. 질문하고 답을 듣고 그에 대해 또 다른 질문을 하도록 강제하는 구조는 이용자의 상호작용을 제한하는 것이기도 하지만 제작자가 의도한 현실에 이용자가 직접 대면토록 하는 효과를 갖는다. 또한 불법이민자들과 광산 노동자의 비참한 현실을 외면할 뿐만 아니라 거의 매일 20명씩 사망하는 광산에서의 사고를 은폐하는 광산대표자의 인터뷰를 중간에 삽입하여 반복적으로 시청하게 함으로써 이용자가 다큐멘터리 속에서 체험한 현실이 실제로 중국에서 어떻게 외면받고 있는지를 직접 경험하게 한다. 마지막에는 중국 공안에 의해 강제로 기차역으로 끌려가 베이징으로 되돌아갈 수밖에 없는 상황을 제시하여 이 상황이 쉽게 개선되지 않고 지속될 수밖에 없음을 보여준다.

<프리즌 벨리>에서 이용자의 참여는 <석탄 끝으로의 여행>보다 더 다양한 방식으로 이루어진다. 이용자는 다양한 자료와 비디오 영상을 선택하여 다큐멘터리의 이야기를 진전시키면서 미처 알지 못했던 산업화된 교도소 문제를 알게 되고, 미국의 범죄 현황 기록을 직접 검토하면서 범죄 문제가 단순히 범죄 문제에 한하는 것이 아니라 인종이나 계급의 문제와 복잡하게 얽혀있는 현실을 알게 된다. 또한 재소자들의 노동이 교정의 일환인지 노동력 착취인지 그리고 흉악 범죄를 저지른 범인의 자유를 어디까지 제한하는 것이 적절한지와 같은 민감한 이슈에 대해 자신의 목소리를

낼 수 있는 기회를 부여받는다. 또한 재정 문제로 점점 민영화되고 있는 교도소의 운영 문제와 교정 현실 등에 대해 토론에 참여하는 등 이용자에게 문제적 상황을 더 직접적이고 면밀하게 경험하게 만든다. <프리즌 벨리>는 이용자에게 제작자가 구성해놓은 하나의 완결된 이야기 구조를 통해 메시지를 전달하는 것이 아니라 이용자 자신의 의지에 따라 질문을 제기하고 다큐멘터리 속의 사건들을 자유롭게 체험토록 하는 것이다.

<바시르와 왈츠를(Waltz with Bashir)>과 같은 다큐멘터리에서 현실을 애니메이션으로 재현함으로써 관객은 제작자인 아리 폴만이 경험한대로 현실을 경험하게 된다는 지적처럼,²⁴⁾ 다큐멘터리가 현실을 재현하는 방식은 카메라에 실제로 포착된 현실을 수동적으로 보는 것보다 적극적으로 다큐멘터리의 이야기에 몰입할 수 있게 해주는 역할을 할 수 있다. 웹다큐멘터리인 <석탄 끝으로의 여행>과 <프리즌 벨리>는 제작자의 의도 아래 유기적으로 짜여진 스토리텔링을 포기하는 대신 다큐멘터리 속의 사건과 이야기를 경험해가는 과정 자체에 의미를 두는 형식을 강조한다.

3. 웹다큐멘터리의 재현양식과 리얼리티

서사전략과 주제의식을 갖춘 전통적 다큐멘터리가 이용자에게 순차적으로 제시되는 텍스트라면 웹다큐멘터리는 이용자의 관심과 선택에 따라 얼마든지 흐름을 바꾸는 하이퍼텍스트이다. 하이퍼텍스트는 오늘날 사람들이 특정한 사건이나 정보에 접근하는 방식 자체를 바꾸어놓고 있다. 뿐만 아니라 이용자들은 이제 매스미디어를 통해 완결된 완제품으로서의 다큐멘터리를 제공받는 것이 아니라 인터넷이나 소셜네트워크서비스(SNS) 속에서 날것으로 존재하는 다큐멘트²⁵⁾를 직접 소비하거나 스스로 제작하고 그

24) Robert Moses Peaslee, "It's Fine as Long as You Draw, But Don't Film: Waltz with Bashir and the Postmodern Function of Animated Documentary", *Visual Communication Quarterly*, 18(4), 2011, p.229.

25) 최영송, 「들뢰즈의 다큐멘터리 이미지, 『한국방송학보』 제28권 1호 (2014), p.245. 최영송에 따르면 SNS로 대표되는 개인미디어가 창발하면서 현실의 '파편적' 이미지들이 폭발적으로 증가했다. 이러한 파편적 이미지들은 '다큐멘터리'로 현실화하기 이전의 잠재적 재료라는 의미에서 '다큐멘트'

것을 다른 이용자와 공유한다. 최영송은²⁶⁾ 이러한 미디어 환경의 변화를 반영하듯 2000년대의 다큐멘터리는 SNS를 비롯한 개인 미디어들을 통해 해체된 현실의 파편을 기록하고 있다고 본다. 그에 따르면 사람들은 깔끔하게 정리된 다큐멘터리의 표면 아래 숨어 있는 거칠고 날 것의 리얼리티를 볼 수 있게 된 것이다.

이러한 경향은 웹다큐멘터리에서도 유사하게 구현된다. 경로가 거의 정해져있는 <석탄 끝으로의 여행>보다는 데이터베이스와 같은 구조를 띠고 있는 <프리즌 벨리>에서 분명하게 나타난다. <프리즌 벨리>는 동영상, 사진, 그림이미지, 사운드, 문서, 신문기사, 개인의 사적인 편지를 비롯한 다양한 기록물들이 융합되어 있는 데이터들의 집합체이다. 이러한 파편적인 정보와 이미지들은 이용자에 의해 다큐멘터리의 내용으로 구현되기 이전의 잠재적인 재료들이다. <프리즌 벨리>는 하이퍼텍스트 구조에 기반하여 과거 지면의 한계가 있었던 정보의 전달과는 달리 형태가 존재하지 않고 무한히 확장할 수 있으며, 수많은 정보와 자료는 물론 이용자들의 다양한 의견이 교차하고 연결되는 특징을 지니게 된다. 물론 정보의 하이퍼링크식 구성은 지식과 정보의 파편화는 물론 이용자의 집중력을 저하시킴으로써 오히려 인간의 능력을 감퇴시킬 수도 있다는 비판도 제기된다.²⁷⁾ 그러나 이용자들이 판단하고 생각할 수 있는 지식과 정보들을 제시함으로써 웹다큐멘터리는 진실을 강요하는 것이 아니라 오히려 다큐멘터리 제작과정의 인위성을 드러냄으로써 이용자들 스스로가 성찰하기를 유도한다.

이러한 특징은 다이렉트 시네마 제작자들이 어떤 방법으로도 사건을 통제하지 않고 전적으로 연출되지 않은 상황을 기록하고

라고 부를 수 있을 것이다. 유튜브 등에 산재하는 다큐멘트-이미지들은 단순한 재료로 무시할 수 없는 측면이 있다. 왜냐하면 이것이 현실화된 다큐멘터리의 의미를 전복하기도 하고, 그 자체로 대안적인 다큐멘터리를 구성하기 때문이다. 이러한 다큐멘트-이미지가 최근 다큐멘터리들의 양식적 혼성이나 탈장르화를 주도하고 있다.

26) 최영송, 앞의 논문. p.276.

27) Nicholas Carr. *The Shallows : What the Internet in Doing to our Brains*, W.W. Norton & Company, 2010, pp.115-143.

자 하는 시도로 현장에서 실제 일어나고 있는 리얼리티를 보여줌으로써 이용자 스스로 진실을 찾아가게 했던 제작 방식과 부분적으로 유사한 점이 있다. 또한 <석탄 끝으로의 여행>과 <프리즌 벨리>는 다이렉트 시네마 방식의 관찰성과 함께 제작자가 상황에 직접 들어가 하나의 상황을 만들고 그 과정과 결과를 기록했다는 점에서 참여적 성격을 지닌다. 이러한 과정은 웹다큐멘터리 제작자가 보여주는 진실이 아니라 이용자가 스스로 다큐멘터리 안에서 진실을 찾아내야 한다는 점에서 성찰적 특징으로 이어진다. 성찰적 양식의 다큐멘터리에서는 진실이란 이용자가 판단하는 것이라는 점을 전제로 한다. 성찰적 양식은 중립적이고 객관적인 지식이나 진리는 존재하지 않는다는 회의론적인 시각을 기반으로 하기 때문이다.²⁸⁾

니콜스(Bill Nichols)에 따르면 성찰적 다큐멘터리는 다큐멘터리 너머에 있는 세계에 대해 다큐멘터를 통해서 보는 것 대신 그 세계에 대한 다큐멘터리 자체를 볼 것을 요구한다. 즉 구성이나 재현 그 자체에 관심을 두는 것이다. 이러한 성찰적 양식은 리얼리즘에 대한 쟁점을 제기한다. 설명적 양식이나 관찰자적 양식이 사회역사적 리얼리즘에 천착한 반면, 성찰적 양식은 심리적 리얼리즘을 추구한다. 성찰적 양식은 제작과정을 노출시킴으로써 관객에게 성찰의 기회를 제공하고, 이 과정을 통해 관객들은 이 데올로기를 비판적으로 성찰하고 진실에 도달할 수 있다는 것이다.²⁹⁾

<석탄 끝으로의 여행>이나 <프리즌 벨리>와 같은 웹다큐멘터리는 이용자에게 제작의 과정을 포함하여 특정한 결론에 이르는 과정을 개방함으로써 그것이 주장하는 바의 전후관계를 이해할 수 있게 한다. 그러므로써 다큐멘터리가 현실 그대로가 아닌 하나의 구성물이라는 인식을 이용자들이 갖도록 하는 것이다. 그런 점에서 웹다큐멘터리는 다큐멘터리와 이용자 자신의 관계, 진실을 탐

28) 유현석, 앞의 논문, pp.90-91.

29) 빌 니콜스, 이선화 역, 『다큐멘터리 입문』, 한울아카데미, 2005, pp.202-210.

구해가는 주체로서 이용자 스스로의 의지에 대해 고양된 의식을 갖도록 자극함으로써 다큐멘터리가 추구하는 리얼리즘과 진리에 도달할 수 있도록 시도하는 장르라 하겠다. 또한 웹다큐멘터리는 설명적 양식보다 열린 해석을 할 수 있는 가능성을 지니고 있다. 웹다큐멘터리는 실재하는 세계와 현실에 대한 기존 다큐멘터리의 재현 방식을 넘어, 즉 전통적인 다큐멘터리 제작의 결과만을 보여주던 것과 달리 다양한 결론에 도달할 수 있는 과정을 드러낸다. 그리하여 이용자는 숨겨져 있는 현실의 또 다른 이면을 발견하고 특정한 이데올로기와 시각에 대해 비판적 성찰을 할 수 있게 되는 것이다.

IV. 결론 및 논의

다큐멘터리의 본질은 허구가 아니라 실재하는 현실에 토대를 두고 있다는 데 있다. 그러나 이것이 다큐멘터리가 완전히 객관적이라는 것을 의미하는 것은 아니다. 어떤 유형의 미디어를 사용하더라도 다큐멘터리를 제작하는 과정은 선택과 배제가 필수적이다. 이 때문에 다큐멘터리는 주관성으로부터 완전히 자유로울 수 없다. 어떤 이야기를 전달하며 그 이유는 무엇인지, 어떤 정보는 포함하고 또 어떤 정보는 배제할 것인지, 다큐멘터리를 구성하는 스타일, 관점, 형식 등의 선택은 감독의 현실에 대한 해석과 판단의 소산물이 되는 것이다. 웹다큐멘터리는 상호작용성을 전제한 하이퍼텍스트 구성이라는 형식을 통해 다큐멘터리 제작자와 이용자가 의미를 공동으로 구성해가는 형식이라 할 수 있다.

<석탄 끝으로의 여행>과 <프리즌 벨리>와 같은 웹다큐멘터리는 웹이 표현매체로서 지닌 특징들을 활용하여 이용자로 하여금 현실을 체험하도록 유도하고 있다. 특히 <프리즌 벨리>의 경우 백과사전적 특징 즉 엄청난 규모의 정보를 활용할 수 있는 가능성을 기반으로 지면의 한계는 물론 정보의 선택과 배제라는 제한으로부터 상대적으로 자유롭다. 또한 이들 웹다큐멘터리는 이용자

에게 다큐멘터리의 내용을 진행시키고 텍스트를 확장하는 역할을 부여함으로써 현실을 탐구해가는 주체로서의 의식을 자극하는 형식을 띠고 있다. 웹이 지닌 상호작용적 특징은 이용자에게 다큐멘터리를 이용하는 과정 전반에 걸쳐 다양한 통제권을 부여하기 때문이다. 이러한 특징들은 웹다큐멘터리가 현실을 추구하는 방식은 물론 그것이 지닌 의미를 전통적인 다큐멘터리로부터 차별화하는 것이다.

웹다큐멘터리는 전통적인 다큐멘터리와 달리 해석(interpretation), 항해(navigation), 배치(configuration), 쓰기(writing) 등의 역할을 이용자에게 부여함으로써 상호작용성을 구현한다.³⁰⁾ 따라서 웹다큐멘터리는 수동적인 경험이었던 다큐멘터리 수용 문화를 새로운 형태로 바꾸고 있다. 기본적으로 전통적인 다큐멘터리의 이용은 수동적이고, 확정적인 것이었지만, 웹다큐멘터리는 능동적이며, 이용자 개인의 선택성을 강조한다. 웹다큐멘터리는 웹 시스템과 이용자에 의해 말해지는 이야기로, 이용자와의 상호작용을 상정하고 구성되는 새로운 유형의 텍스트이다. 이 과정에서 이용자는 다큐멘터리가 제안하는 현실을 비판적으로 성찰하고 그 이면을 의미를 포착할 수 있는 가능성을 갖는다.

물론 다큐멘터리 이용자의 능동성이나 비판적 해독, 다큐멘터리에 대한 확장된 독해 등의 이슈는 이용자 연구를 통해 면밀히 관찰함으로써 관련 논의를 정비할 필요가 있다. 모든 이용자가 하나의 텍스트 범위를 넘어서는 콘텐츠 소비에 흥미가 있는 것이 아닐 뿐만 아니라 다양한 텍스트를 연결한 의미 창조과정에 적극적으로 개입하기를 원하지도 않기 때문이다.³¹⁾ 그런 점에서 웹다큐멘터리와 같은 새로운 다큐멘터리는 텍스트적인 새로움과 그 함의는 물론 텍스트가 제공하는 특징들이 이용의 차원에서 실제로 어떻게 구현되고 있는가에 대해 또 다른 차원의 논의가 요구

30) Espen Aarseth, 앞의 책, pp.1-23.

31) Elizabeth Jane Evans, "Character, Audience Agency and Trans-media Drama". *Media, Culture and Society*, Vol.30, No.1(2008). pp.197-213.

되는 영역이라 할 수 있다. 따라서 웹다큐멘터리 현상의 진행은 디지털 콘텐츠와 이용자에 대한 보다 본격적인 연구와 자료가 축적되어야 한다는 과제 역시 안겨주는 것이다.

참고문헌

- 빌 니콜스, 이선화 역, 『다큐멘터리 입문』, 한울아카데미, 2005.
- 차민철, 『다큐멘터리』, 커뮤니케이션북스, 2014.
- 강태호. 「다큐멘터리에 있어서 주관성과 신빙성」 『독일언어문학』 제 39권 0호(2008) pp.265-285.
- 김영옥. 「<이제부터 제리타임 It's Jerry Time!>을 통해 본 디지털 문화 속 웹 애니메이션의 서사적 특징」, 『만화애니메이션 연구』 제34호(2014), pp.23-43.
- 박미선. 이재준. 「인터랙티브 다큐멘터리-미학적 분석과 그 의미」, 『영화연구』 제53호(2012), pp.63-87.
- 유현석, 「다큐멘터를 이해하는 방법, 진실과 리얼리티」, 『사회과학연구』, 제15권1호(2009), pp.83-101.
- 이현석. 「Animated Documentary 장르의 특성에 대한 탐구」, 『한국영상학회 논문집』, 제9호 3권(2011), pp.53-68.
- 정혜경. 김혜경. 「애니메이션 다큐멘터리의 시각적 스타일에 관한 연구」. 『만화애니메이션 연구』 제42호(2016), pp.25-52.
- 최영송, 「들뢰즈의 다큐멘터리 이미지」, 『한국방송학보』 제28권 1호(2014), pp.245-280.
- 허욱, 「경계를 넘는 도전 - 다큐멘터리의 재현 양식 연구」, 『용인대학교 문화콘텐츠연구소 논문집』, 제2011호(2011), pp.1-11.
- 형대조. 「다큐멘터리 스토리텔링에 대한 고찰」. 『영화연구』, 제62호(2014), pp.423-452.
- _____. 「애니메이션은 어떻게 다큐멘터리가 되는가?」 『영화연구』, 제 58호(2013), pp.483-513.
- _____. 「모크 다큐멘터리는 무엇을 모크(mock)하는가?」 『영화연구』 제54호(2012), pp.469-492.

Bryan Alexander. The New Digital Storytelling: Creating Narratives

- with New Media, Praeger: Santa Barbara, 2011.
- Espen Aarseth. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press. 1997.
- Janet Murray. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press. 1997.
- Jay Bolter. *Writing Space: The Computer, Hypertext and The History of Writing*, Erlbaum, 1991.
- Marie-Laure Ryan. *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, Indiana University Press, 1999.
- Michael Renov, (ed.), *Theorizing Documentary*, Routledge, 1993.
- Nicholas Carr. *The Shallows : What the Internet is Doing to our Brains*, W.W. Norton & Company, 2010.
- Sandra Gaudenzi. *The Living Documentary: From Representing Reality to Co-creating Reality in Digital Interactive Documentary*, University of London. 2013.
- Elizabeth Jane Evans, "Character, Audience Agency and Trans-media Drama". *Media, Culture and Society*, Vol.30, No.1(2008). pp.197-213.
- Robert Moses Peaslee, "It' s Fine as Long as You Draw, But Don' t Film: Waltz with Bashir and the Postmodern Function of Animated Documentary" , *Visual Communication Quarterly*, Vol.18 No.4(2011) pp.223-235
- 김주환. 「디지털 시대의 미술」, 『월간 미술』 제196호(2001. 5), pp.84-87.

<http://prisonvalley.arte.tv/>

<http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/>

ABSTRACT

Study on the Representation Modes and Reality of Web Documentaries

Jeon, Gyongran

Documentaries are being recreated into a new genre and the Web Documentary is the typical case. Web Documentaries are the documentaries those comprise creators and users and they are the novel type of text that the interaction with users is absolute. In this research, two Web Documentaries <Journey to the End of Coal> and <Prison Valley> are analyzed for examining how Web utilizes its features as expressive media inducing users to experience reality. Web Documentaries have dual and spatial structure that allows user interaction and make users to face with various information and knowledge about reality by its encyclopedic characteristics. Also, Web Documentaries give the role of progressing documentary and expanding text to users and that is, they stimulate users' consciousness reminding that they are the ones who explore through reality. In this process, users of Web Documentaries get potentiality of critically examining the reality suggested by documentaries and grasping the meanings beneath it. These features make Web Documentaries special contrast to traditional documentaries not only with their way of pursuing the reality but also with their meanings. This makes the innovative position of Web Documentaries phenomenon clear, issuing the necessity of the discussion about Web Documentaries more strongly. Web Documentaries are not just new media technological phenomenon, and they have their significance as a fundamental challenge toward traditional documentaries.

Key Word : web documentary, interactive documentary, web media, interactivity

전경란
동의대학교 디지털문화콘텐츠학전공 부교수
(614-714) 부산광역시 부산진구 엄광로 176
Tel : 051-890-2742
jeongr@deu.ac.kr

논문투고일 : 2016.10.31.

심사종료일 : 2016.12.01.

게재확정일 : 2016.12.01.