

방송, 영상 연구의 새로운 방향

— 상호작용성의 서사문화

박명진

서울대학교 언론정보학과 교수

기술의존도가 높은 이들 분야의 경우 새로운 연구의 방향은 무엇보다 디지털기술에 의해 야기되는 변화의 방향과 무관하지 않다. 기술과 사회변동 간의 관계를 설명하는 어떤 이론적 입장을 채택하느냐와 상관 없이 현재 우리가 경험하고 있는 제반 사회적 변화들 역시 이 같은 기술변화의 방향과 따로 가고 있지 않다는 것을 확인할 수 있다.

디지털기술의 도입은 방송, 영화, 영상 영역에 커다란 변화를 가져오고 있다. 우선 방송의 경우 신문, 방송, 통신 등 매체간의 융합이 가속화되면서 각 매체간 영역과 한계가 모호해지면서 이제까지 신문, 통신과 구별되어 논의되었던 방송의 규제, 제도, 정책, 기능, 문화적 성격, 수용자들의 특성 등에 대해 새로운 각도의 연구와 논의가 활발해지고 있는 상황이다.

영화, 영상의 경우도 마찬가지이다. 오늘날 영화산업은 관련 산업, 인근 산업과의 수평·수직적 통합이 끊임없이 확대되고 있는 종합미디어 오락산업의 일부가 되어 있다. 방송산업과의 통합은 이미 오래 전에 시작되었고 Time-Warner와 AOL 간의 합병을 신호탄으로 하여 인터넷 같은 새로운 배급, 상영 매체와의 통합도 최근 가속화되고 있다. 이에 따라 영화가 극장 수입에 의존하는 부분은 전체 수익의 1/4 정도에 불과하고 나머지는 음반 수입, 비디오, 방송, 케이블 등의 다른 매체를 통한 배급, 또 Tie-Ins, 캐릭터 등의 영화관련 산업, 거기서 파생되는 전자게임, 테마파크

크 산업 등에서 나온다. 영화 편당 극장 수입의 몫은 점점 더 줄어들 전망이다 것으로 생각된다. 산업으로서의 영화도 “종합영상 오락산업”이 되고 있다. 또한 문화 예술적 측면에서 보더라도 영화 고유의 미학이란 점차 사라지고 다른 매체의 상품으로 전용 내지는 변용될 것을 염두에 둔 “변조적 미학(modular aesthetics)”이 새로운 영상미학으로 등장하고 있다.

그러나 디지털혁명과 함께 방송, 영화, 영상 분야에 불어닥치고 있는 여러 가지 혁명적인 변화 중에 아마도 핵심적인 변화는 상호작용성(Interactivity)으로부터 야기되는 부분일 것이다.

현재 방송, 영상, 영화 분야의 Interactivity에 대한 관심은 주로 수용자가 언제, 무엇을 볼 것인가를 자유자재로 선택할 수 있게 되었다는 수준에 머물러 있는 것 같다. 물론 쌍방향의 매체에서 수용자의 선택 문제는 일방성의 미디어 시절에 비해 상당히 의미있고 중요해진 것은 사실이다. 그러나 디지털이 허용하는 Interactivity의 보다 적극적이고 의미있는 부분은 Interactive Text(혹은 Narrative)의 생산과 체험이라고 할 수 있다.

Interactive Text는 기존의 Communication Text 혹은 Message의 생산자와 그것의 해독자의 기능과 역할에 질적인 변화를 가져오게 된다. 때문에 이제까지 보편적으로 받아들여졌던 커뮤니케이션 과정에 관한 설명체계, 즉 송신자, 채널, 메시지, 수신자, 효과라는 항들 간의 단순연결 관계로 파악해 왔던 기존의 연구방식에 대한 재고가 필요하다.

Interactive Narrative(혹은 Text) System에 대한 연구는 방송, 영상뿐 아니라 모든 서사체(Narrative) 문화에 두루 적용되는 문제이다. 영화, TV 드라마, 소설, 만화, 컴퓨터 게임 등 픽션들은 물론이고 뉴스와 다큐멘터리 역시 일종의 서사체이기 때문에 실제 미디어 문화영역에서 서사체 범주에 들어가지 않는 카테고리리는 그리 많지 않은 셈이다. 그래서 이에 대한 연구가 중요하게 부각되는 것이다.

Interactive Narrative System

이제까지 소설가나 영화 작가들, TV documentary, 드라마 작가들은 이야기를 ‘고정된 단선적 서사형태의 완성된 작품(finished work in linear narrative)’으로 구축해서, 수용자들이 정해진 순서에 따라 정해진 단일한 내용을 경험하도록 했

다. 그러나 새로운 디지털 Interactive Narrative 문화는 새로운 요구를 충족시키도록 고안되고 있다.

첫째, 새로운 디지털 미디어기술은 무엇보다 사용자의 능동적 참여가 그 특징이고 강점이다. 따라서 새로운 서사체 예술은 이 참여가 충분히 의미 있는 것이 될 수 있도록 해야 한다.

둘째, 다시점적(Multipositional) 이야기환경에 대한 요구의 충족이다. 기존의 수많은 정체성 연구들이 밝혀주고 있듯이 오늘날 우리는 더이상 단일한 현실관, 단일한 세계관, 단일한 지각방식이 통용되지 않는 시대적 상황 속에 있다. 아울러 우리의 정체성 역시 단일-고정적이지 못하고, 중심성이 없이 다중적이며 계속 변화하고 있다. 개인 내부의 서로 다른 정체성 간의 갈등 역시 흔히 겪게 되는 현상이다. 이러한 사회적 변화는 새로운 서사체 문화 환경의 조성을 필요로 한다. 그러므로 주어진 문제에 대해서 하나의 관점이 아닌 모든 가능한 관점에서 밀도 있는 서사체 세계를 탐험할 수 있도록 자극함으로써 세상을 폭넓게 이해할 수 있도록 해주는 서사체 문화가 요구된다. 따라서 단일한 이야기로 용해시킨 서사체가 아니라 다시점의 다양한 관점을 제공해 주는 서사체가 필요해진 세상이다.

새로운 Interactive Narrative 문화는 이 두 가지 요구에 부응하고자 한다. 그러므로 개발자들은 생산자—Communicator에게 단일한 Linear Narrative가 아닌 Metalinear Narrative를 구축할 수 있는 다양한 도구를 제공하고, 사용자—Audience에게는 발생하는 이야기에 대해 만족할 만한 통제와 변형권을 행사할 수 있으면서도 일관성 있고 흥미로운 서사체의 체험이 가능한 소프트웨어를 제공하는 것을 연구의 목표로 삼아 왔다.

Authorship의 변화

전통적인 Linear Narrative의 경우 생산자—Communicator의 역할은 완전한 서사체 통제권을 행사하면서 완성된 창작품을 만드는 것이었다. 디지털기술의 도입과 함께 작가의 역할은 많이 바뀌고 있다. 아주 단순한 경우는 하이퍼텍스트를 이용한 것으로서 작가가 전개과정과 결말이 서로 다른 몇 개의 Linear Narrative를 만들어 제공하여 사용자가 그 중의 하나를 선택하게 되는 비교적 단순한 체계였지만 에이전트(Agent)기술 같은 고도의 인공지능의 도움을 받은 Interactive Narrative

의 경우 작가의 작업은 많이 달라지게 된다.

Interactive Narrative에서 작가의 역할은 서사체 구축에 필요한 기본단위 (story piece, building block, primitive)들을 만들어내고 이것들을 어떤 방식과 어떤 규칙하에서 연결할 것인지를 주로 결정하는 데 머물고, 종래 중요한 작업이었던 이야기의 내용을 연결하는 과정 자체는 그의 몫이 아니다. 즉, 작가는 연결의 처방과 공식, 사용자의 개입에 대한 규칙, 조건들을 만들고 이에 따라 서사체 엔진 (Narrative Engine)들이 작가가 제공한 내용의 묘사를 바탕으로 편집능력을 발휘해서 재료들을 선택하고 연속적으로 연결하는 작업을 하게 된다. 연결과정에서 사용자의 요구에 반응하는 고리도 제공되기 때문에 서사작품은 사용자—Audience의 요구와 통제를 받으며 작가에 의해 제공된 묘사와 내용에 바탕을 둔 반응적 서사체들을 구축해 낼 수 있게 된다.

이러하면, 작가의 역할은 절차적 작가(procedural authorship)로 바뀌게 되는 것이다. 이처럼 Interactive Narrative는 작가에게 서사체에 대한 기존 통제권의 상당부분을 포기하도록 요구한다. 그러나 그것을 포기하는 대신 다음과 같은 새로운 가능성을 제공하기도 한다.

첫째, 수집된 자료와 정보의 충분한 활용이다.

예컨대, TV나 영화, 다큐멘터리의 경우 상영조건 때문에 요구되는 엄격한 구조와 허용된 시간과 길이의 제한에서 벗어나고, 단일한 특정테마를 중심으로 이야기를 전개시켜야 할 필요가 없으므로 수집된, 이용가능한 정보와 내용들을 버리지 않고 충분히 활용할 수 있게 되는 것이다.

둘째, 다양한 목소리와 관점을 소개하는 자유를 누릴 수 있다는 점이다.

단일구조(Single Structure)에서 벗어나함으로써 대안적인 서술들을 통해 다양한 목소리의 구축이 가능하기 때문이다

셋째, Mass Audience를 끌기 위한 공통분모적인 만족추구로부터 해방될 수 있다는 점이다. 시청률 제고, 또는 관객끌기를 위해 ‘광범한 보편적인 흥미’에 맞추어 서사체를 만들게 됨으로써 다루는 주제들에 대해 깊이가 부족하고 일반적인 관심사의 수준을 넘지 못했던 약점을 극복할 수 있다. 즉, Mass Audience 대상이 아니라 개인적으로 의미 있는 작품들도 만들 수 있는 것이다.

넷째, 방영되는 시간대나 시간량에 맞추어야 하는 제한에서 벗어날 수 있다는 점이다.

결과적으로, 새로운 작가의 역할은 단선적 서술(Linear Writing)의 연결작업에

서 작가를 해방시키면서 새로운 서사적 가능성의 세계 창조라는 상위차원의 창조작업에 에너지를 집중시킬 수 있다는 강점을 지닌다. 즉, 컴퓨터의 도움으로 비교적 덜 창의적인 작업부분으로부터 해방되면서 보다 고차원적인 창조적 작업에 몰두할 수도 있을 것이다.

Readership 혹은 Spectatorship의 변화

Interactive Narrative는 다양한 참여적 활동의 가능성을 제공하면서 독자 혹은 관객들이 완성된 Linear Narrative를 향유하면서 가졌던 체험과는 다른 차원의 체험을 얻을 수 있게 한다. 특히 동영상을 바탕으로 한 가상현실(Virtual Reality) 기술과 에이전트(Agent) 기술의 결합으로 관객, 시청자는 픽션 Narrative의 단순한 감상자가 아니라 그 세계 속에 소속된 한 인물로서 그 세계에 참여할 수 있게 된다. 예컨대 디지털 텔레비전 방송이 실시되면 현재 방영되고 있는 시리즈 드라마들이 시청자들에게 드라마 속의 일정한 역할을 할 수 있도록 참여의 기회를 제공할 수도 있게 된다는 것이다. 이같은 참여적 활동을 수반하는 서사체들은 관객, 시청자들에게 다음과 같은 종류의 새로운 체험을 할 수 있게 한다.

첫째, 동일시(Identification)는 다른 몰입(Immersion)의 상태를 경험한다.

기존의 Linear Text로 된 방송, 영화, 영상 매체에서 그 효과창출의 심리적 기제로 논의돼 왔던 것은 동일시 현상이었다. 반면에 Interactive Narrative는 몰입(Immersion)의 메커니즘에 의존한다. 이 체험은 자신에서 벗어나 새로운 정체성을 가지고 역할을 수행함으로써 가상의 세계에 대한 현실감과 믿음이 형성되도록 하면서 동시에 두려움에 마비되거나 완전 착각 없이 환상 속에서 편하게 행동하고 서사 세계를 체험할 수 있도록 하는 것이 관건이다.

둘째, 행위주체성(Agency)의 체험이다.

행위주체성은 우리 스스로가 자유롭게 의미 있는 행동을 취하고 우리의 결정과 선택의 결과들을 보는 데서 만족을 얻게 되는 체험이다. 전통적인 서사체 속에서는 참여하도록 초대되는 경우도 (거의 없지만) 행위주체로 참여하여 역동적으로 변화되는 세계를 만들 수 있는 즐거움을 경험할 수는 없었다. 여기서는 완전개방형은 아니더라도 단일한 방향성에 구속되지 않고 목적이나 방향, 정해진 경로 없이 비교적 자유자재로 움직이며 다닐 수 있는 체험을 할 수 있다.

셋째, 변형(Transformation)의 체험이다.

Interactive Narrative는 주어진 문제에 대해 다양한 시점과 변형된 판본(version)들을 경험 할 수 있게 해준다. Interactive Narrative는 세상을 다양한 시점에서 포착할 수 있는 만화경의 세계와 유사하다. 관객이나 시청자 자신이 선택한 이야기를 진행시키고 관찰, 참여하거나 자신의 마음에 드는 특정 역할 속에 들어갈 수도 있고 이것을 자신의 가치나 취향에 맞추어 변형시킬 수도 있게 되는 것이다.

연구 현황

이 분야의 연구는 1980년 미국에서 Interactive Narrative를 개발하기 위한 실용적 연구로부터 시작되었다. 산학협동 형식으로 시작된 이 연구는 새로운 서사체 작품의 창작과 수용에 필요한 일련의 컴퓨터프로그램의 개발을 위한 것이었다. 즉, 컴퓨터를 기반으로 해서 충분하고, 의미 있는 상호작용을 통해 좋은 이야기 경험을 제공할 수 있는 작품의 창작과 수용과정에 요구되는 저작도구(Writing Tool), 서사체 엔진(Narrative Engine), 편집 엔진(Editor Engine) 등의 소프트웨어에 대한 연구, 개발이다.

초기단계에는 Macromedia Director 같은 하이퍼미디어 저작도구(Hypermedia Authoring Tool)와 Web에서의 HTML 같은 하이퍼텍스트 체계가 사용되어왔다. 이 시스템에서 작가는 내용 조각들을 Branching의 방식으로 연결해서 순서도(Flow Chart)나 그래프(Graph)구조를 만들어 사용자가 Navigate하게 해주는 정도였으나 오늘날은 에이전트기술을 이용한, 보다 유연하고 세련된 기술이 활용되고 있으며, 현재 가장 흥미있는 연구는 서사체를 체험중인 사용자의 심리적 변화를 포함한 다양한 순간적 반응을 포착, 수용해서 자동적으로 서사체의 전개를 변형시켜 나갈 수 있는 연구이다. 현재는 MIT, Stanford 등 대학을 중심으로 한 연구와 Sony, Time-Warner 등 관련기업들이 컴퓨터상에서 활용할 수 있는 Interactive Narrative System과 극장에서 활용할 수 있는 System을 동시에 개발 중이다.

이러한 연구들은 Interactive Story System, Interactive Narrative System, Interactive Text System 등의 용어로 불린다. 이러한 작업에는 컴퓨터공학자뿐만 아니라 작가, 인문사회 계열의 학자들도 함께 참여해왔다. 물론 새로운 서사체 문화 형태의 개발을 위한 것이었던 만큼 이러한 새로운 형태의 커뮤니케이션에 대한 사회

과학적 시각의 연구로서(쓰임새가 전혀 없는 것은 아니라 하더라도) 만족스러운 것은 아니었다. 새로운 이야기시스템의 기술적 연구는 많이 앞서 있고, 인문학적, 언어학적 연구도 비교적 축적되어 있는 상황이라고 할 수 있으나 사회과학적 연구는 상대적으로 부진한 편이다. 사회과학의 몫은 새로운 서사체 문화의 정치·사회적 파장과 결과, 합의 등에 대한 깊은 관심과 심도 있는 연구의 수행일 것이다. 여기서는 특히 커뮤니케이션 연구가 그 중심적 역할을 해야 할 것이다. 새로운 서사체는 이제까지 Communication 연구에서 해왔었던 커뮤니케이션의 과정, 미디어 텍스트의 효과와 기능의 문제를 다른 차원에서 새로이 접근해야 할 필요성을 제기하기 때문이다. 새로운 서사체 문화 환경에서는 이데올로기와 설득, 정치적 조작의 문제도 이 같은 새로운 시각의 커뮤니케이션 연구를 바탕으로 해서만 실효성 있는 분석이 가능할 것이다.

이미 많은 전자신문이나 인터넷방송의 뉴스들도 조심스럽게 Interactive Narrative의 방식을 채용하고 있다. 비록 현 단계에서는 단순한 하이퍼텍스트의 수준에 머물고 있으나 앞으로 사용자의 참여나 뉴스 서사체에 대한 통제의 범위는 더욱 확대될 것이 분명하기 때문이다.

픽션의 영역에서는 이미 상품화단계에 들어갔고 인터넷의 놀랄 만한 확산 속도로 볼 때 새로운 서사체의 확산은 결코 먼 훗날의 얘기가 아니다. 인터넷이라는 용어 자체가 낯설게 들렸던 것이 불과 4~5년 전 일이다. 그런데 이미 오늘날 우리나라에서만도 인터넷 사용 인구가 1,000만을 넘은 지 오래다. 인터넷 같은 쌍방향매체의 성격과 기능에 걸맞고 그것의 기술적 가능성을 잘 활용할 수 있는 서사체는 더이상 종래와 같이 완성된 Linear Narrative가 아니다.

그러나 Interactive Narrative에 대한 요구는 단지 인터넷 매체의 기술적 요구 때문만은 아니다. 다원적이고 다문화적이며, 복합적인 정체성을 지니고 살게 된 사회적 변화는 물론, 문화적 체험이 보다 적극적인 참여의 형태로 이루어지기를 바라는 현대인들, 특히 새로운 세대들의 요구가 그같이 새로운 서사체 환경을 불가피하게 만드는 것 같다.