

# 정량화 이론을 활용한 논픽션 창작도구 모델 연구 : 〈소트 오피스〉 및 〈스토리헬퍼〉 비교분석 중심으로

A Study Based on Quantifying Theory for a Non-fiction Creation Tool  
: Focus on Comparative Analysis of 〈Thought Office〉 and 〈Storyhelper〉

류철균, 박은경  
이화여자대학교 융합콘텐츠학과

Chul-gyun Lyou(cglyou@ewha.ac.kr), Eun-kyung Park(tgreendip@gmail.com)

## 요약

본 논문은 기존 디지털 서사 창작도구가 허구적 서사를 중심으로 한 엔터테인먼트 스토리텔링 분야에 편향되었음을 지적하고, 논픽션 저작에 특화된 창작도구를 제안하고자 한다. 이를 위해 디지털 창작도구에서 서사 정보를 수치화하는 알고리즘인 정량화 이론을 살펴보고, 정량화 이론을 바탕으로 한 가십 시스템 개념을 활용한다. 논픽션을 위한 가십 시스템 설계에 앞서, 가십 시스템 개념을 통해 〈소트 오피스〉와 〈스토리헬퍼〉를 비교 분석하였다. 그 결과 〈소트 오피스〉의 연동형 구조는 논픽션의 제재를 찾는 창작 발상 단계에 유용하며, 〈스토리헬퍼〉의 분리형 구조는 이야기 구조를 조직하는 제재 배열 단계에 적합함을 알 수 있었다. 이에 본 논문은 가십 시스템의 두 구조 간 적절한 결합을 통해 창작 소재인 사실 정보를 이야기로 전환하는 방식을 제시함으로써 논픽션에 적합한 디지털 서사 창작도구를 가정하는 바이다.

■ 중심어 : | 디지털 스토리텔링 | 논픽션 | 창작도구 | 소트 오피스 | 스토리헬퍼 |

## Abstract

This paper points out that the existing digital story creation tools are biased in the field of entertainment storytelling, so it proposes a specialized tool for non-fiction creation. This paper selects Quantifying Theory to design this tool. When creating nonfiction storyline, it is important to have the appropriate combination between the actual events and fictional elements. A Gossip System, based on Quantifying Theory, is suitable for that work. Before designing a Gossip System as a nonfiction creation tool, this analysis evaluated that the Gossip System in 〈Thought Office〉 and 〈Storyhelper〉. As a result, the linked structure in 〈Thought Office〉 is useful in searching for material for non-fiction creation, and the separated structure in 〈Storyhelper〉 is ideal for arranging dramatic events. This paper proposed a method of switching the fact to fiction through a combination of this two Gossip System structure. I conclude that this is the best method for non-fiction creation tool.

■ keyword : | Digital Storytelling | Non-fiction | Creation Tool | Thought Office | Storyhelper |

\* 본 논문은 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원의 지원을 받아 수행된 문화기술연구개발지원사업임(2-2014-1777-001-2).

## I. 서론

현대사회의 모든 사회적 경제적 문화적 체계는 소프트웨어를 기반으로 운영되고 있다. 기존의 행정, 경제, 군사 등의 분야에서 물리적, 기계적 미디어가 수행하던 일은 컴퓨터 환경 속에서 시뮬레이션 되어 처리된다. 레프 마노비치는 이러한 전환 과정을 소프트웨어화(softwarization)라고 명명했다[1]. 그에 따르면 이제 무엇을 안다는 것은 문장을 해석할 줄 아는 것이 아니라 데이터를 분석하는 알고리즘을 알고 여기에 추가적인 작업을 할 수 있다는 뜻이 된다.

소프트웨어화는 펜과 종이를 대신해주는 미디어 차원의 소프트웨어화에서 시작되어 서사 창작에 이르는 정신 활동의 소프트웨어화로 진화했다. 오늘날 우리는 서사 창작에 관여하는 소프트웨어들을 디지털 서사 창작도구라고 부른다.

디지털 서사 창작도구는 영미권을 중심으로 크게 두 갈래로 발전되어 왔다. 첫째는 스토리 가이드를 통한 플롯 체계화, 장르에 맞는 다양한 템플릿을 지원하는 <드라마티카 프로(Dramatica Pro)>, <파이널 드래프트(Final Draft)> 중심의 스토리 창작 지원도구이다. 둘째는 인공지능으로 컴퓨터가 스토리를 자동으로 생성해 내는 <요셉(Joseph)>, <민스트렐(Minstrel)> 등의 스토리 자동 생성 도구이다[2]. 국내 사례는 전자의 창작 지원 도구로서 영화, 애니메이션 등 시나리오 작가들이 쓸 수 있는 웹 기반의 <스토리헬퍼>가 있다. 창작 지원 도구와 자동 생성 도구는 둘 다 최종적으로 영화나 소설 같은 허구적 서사를 만드는 엔터테인먼트 스토리텔링을 지향한다는 공통점을 지닌다.

엔터테인먼트 분야에 비해 인포메이션 스토리텔링에 대한 창작 기술 연구는 상대적으로 희귀하다. 인포메이션 스토리텔링은 주어진 사실 기반의 정보를 바탕으로 가공, 배치, 편집하는 과정에 초점을 둔 분야이다. 이는 광고, 다큐멘터리, 디지털 자서전 등 다방면에 적용된다[3]. 엔터테인먼트 스토리텔링이 허구적인 이야기를 창조한다면 인포메이션 스토리텔링은 실제로 있었던 사실에 근거한 논픽션 서사를 만들어낸다.

영화, 애니메이션 등 엔터테인먼트 형태로 발달한 스

토리텔링은 폭넓은 대중적 호응을 얻었으나 대중을 이야기 상품의 구매자로 머물게 했다. 이에 비해 인포메이션 스토리텔링은 자신의 사고와 의견을 상품에 반영하는 창조적 소비자, 즉 크리슈머(cresumer)의 성장을 촉진시킨다. 엔터테인먼트 스토리텔링에 비해 인포메이션 스토리텔링 분야가 일반인들이 자신의 경험과 지식을 서사로 가공하기 쉬운 까닭이다[4].

허구적 서사의 디지털 서사 창작도구는 이미 그 내부에 비허구적 서사의 창작도구가 발전할 수 있는 가능성을 내장하고 있다. 팩션(faction)이라는 장르에서 보듯이 허구적 서사와 비허구적 서사는 엄격하게 구분된 경계 영역이 아니기 때문이다. 팩션은 사실(fact)과 허구(fiction)가 결합된 용어로, 실제 일어난 사건과 작가의 상상력이 뒤섞는 작업을 거친다[5]. 이 때 객관적 정보에 허구적인 에피소드가 어느 정도로 추가되느냐에 따라 허구와 비허구의 경계는 이동되고 재설정될 수 있다.

본 논문은 기존의 대표적인 인포메이션 스토리텔링 저작 도구와 엔터테인먼트 스토리텔링 저작 도구의 문제점을 비판적으로 검토하고 크리스 크로포드(Chris Crawford)가 창안한 정량화 이론(Quantifying Theory)에 입각하여 보다 효과적인 논픽션 저작도구를 제시하는 것을 목적으로 한다.

정량화 이론이란 등장인물의 성격적 특성들을 정량화된 수치로 바꾼 뒤 이를 히스토리북과 가십 시스템으로 분할하여 서사를 만들어내는 방식이다. 히스토리북(HistoryBook)이 인과관계에 충실하게 사건을 연대순으로 기록하면 가십 시스템(Gossip System)은 중요한 순서대로 정보를 선별하고, 부차적 사건과 설명을 덧붙여 재설정한다. 히스토리북이 특정한 형식과 배치를 갖는 데이터베이스 스키마(schema)라면 가십 시스템은 그 배치를 새롭게 편집하는 프로그래밍 기능이다.

본 논문은 이 정량화 이론을 활용한 논픽션 스토리텔링 저작도구 모델을 제시하기 위해 먼저 크리스 크로포드의 이론적 모델을 검토하고 여기에서 제시된 히스토리북과 가십 시스템 체계를 적용하여 <스토리헬퍼>와 <소프트 오피스> 두 프로그램을 분석한다. 이어 두 프로그램의 분석에서 얻은 통찰을 바탕으로 논픽션 저작도

구에 적합한 데이터베이스 설계 및 활용 방식을 제시할 것이다.

## II. 디지털 서사 창작도구와 정량화 이론

### 1. 크리스 크로포드의 정량화이론

크리스 크로포드는 인터랙티브 스토리텔링이라 불리는 인문학과 공학 간의 융합학문의 1세대 연구자이다. 그는 1980년대 아케이드 스타일의 컴퓨터 게임이 유행할 당시 아타리(Atari) 사의 연구소장으로 인공지능을 활용한 게임 개발을 주도했다. 이 시기에 그가 쓴 저서 『컴퓨터 게임 디자인의 예술』(1982)은 게임 개발 분야의 고전이다.

2000년대 이르러 크리스 크로포드는 게임 개발자로서의 경력을 바탕으로 사용자 참여형의 인터랙티브 스토리텔링의 발전을 위해 다양한 노력을 기울였다. 덕토(deikto)라는 언어체계를 창안한 것도 그의 노력중 하나이다. 이 언어는 인문학 영역의 글쓰기 작가와 공학 영역의 프로그래머 간의 소통을 위해 고안됐다. 덕토의 가장 큰 의의는 이야기가 전달하고자 하는 메시지를 유지하면서 일반 언어를 컴퓨터에서 처리 가능한 언어로 변환시켰다는 점이다.

이 작업의 일환으로 크리스 크로포드는 이야기 세계 속 등장인물의 특성을 모두 수치화했다. 정성적으로 표현되던 인물 정보가 정량화를 통해 데이터로 전환됐다. 예를 들어 등장인물이 지닌 도덕성에 대해서, ‘조금 선하다’와 ‘매우 선하다’간의 표현 차이를 컴퓨터가 인식하기 어렵다. 따라서 ‘미덕(Virtue)’이라는 지표를 놓고, 최소치 0에서 최대치 10까지의 정량화 지수를 매기는 방식을 취할 수 있다.

수치화된 등장인물의 특성은 이야기 세계를 구성하는 사건의 발생과 연동된다. 등장인물의 특성은 과거의 사건과 미래의 사건을 결정짓고, 이를 연속적으로 배치해 이야기를 완성시키기 때문이다. 또한 이야기를 구성하는 사건들은 히스토리북과 가십 시스템을 통해 관리될 수 있다. 히스토리북이 그동안 이야기 세계 속에서 진행된 사건들에 대한 기록이라면, 가십 시스템은 기존

사건을 변형 및 각색함으로써 이야기 세계를 풍부하게 만드는 기능이다.

디지털 환경에서 재현되는 이야기는 철저히 프로그램의 규칙을 수용하고 있으며, 등장인물과 사건의 발생이 계산 가능한 수리 분야로 편입된다. 다시 말해 현실의 인간 세상과 달리 이야기 세계의 구성 요소는 수치로 환원되어 컴퓨팅에 적용되는 정량화를 거친다. 따라서 정량화 이론이란 이야기 세계를 구성하는 등장인물의 성격적 특성들을 수치화하고, 이를 근거로 이야기를 생성하는 히스토리북과 가십 시스템이 작동되는 논리적 과정을 일컫는다[6].

### 2. 정량화 이론에서 본 디지털 서사 창작도구

디지털 서사 창작도구는 사건에 대한 담화 과정을 지원하는 것이 일반적이다. 더 미시적으로는 이야기의 기본 단위 간의 결합을 돕는 것 까지 포함된다. 이야기의 구성 요소에 대해 구조주의 문학이론가 츠베탄 도도로프(Tzvetan Todorov)는 3가지 층위의 서사 단위를 제시했다. 그 중 가장 최소 단위로 설정된 것이 행위자(actant)와 서술어(predicate)로 이뤄진 서사 명제이다[7].

서사 명제의 행위자와 그가 벌이는 행위인 서술어 간의 관계는 각각 독립적이지만, 의미를 지니기 위해서는 반드시 상호 통합되어야 한다. 그리고 이 두 요소 간의 타당한 연결 관계를 성립시키는 것이 디지털 서사 창작도구의 작동원리이다. 선행 연구에 따르면 각각의 디지털 서사 창작도구의 작동원리는 다음과 같다[8-10].

표 1. 디지털 서사 창작도구의 작동원리 사례

종류	내용
<드라마티카 프로> 스토리 형성(story forming) 알고리즘	메인 캐릭터(main character)와 임팩트 캐릭터(impact character) 간의 관계를 통한 이야기 흐름을 결정
<민스트렐>의 사례기반추론(Case-based Reasoning, CBR) 모델	과거의 유사한 사례로부터 추론하여 현재의 문제를 해결하는 방법으로 인물이 지닌 목표 중심의 사례 구축과 재사용
<요셉>의 인과율(the principle of causality) 알고리즘	하나의 목표가 발생할 때 사건의 묶음을 구성하고, 목표에 의거한 진단을 통해 각각의 사건들이 만들어내는 반응의 깊이 목적과 부합하는 지 인과관계를 판단

기존 디지털 서사 창작도구의 작동원리는 행위자와 서술어 간의 연계성을 제시하였지만, 몇 가지 부분에서

이취움이 남는다. <드라마티카 프로>는 등장인물 간의 관계를 통해 이야기 전개에 다양성을 꾀하였지만, 제시하고 있는 플롯의 범주가 ‘대립적(dynamic)’, ‘동반적(companion)’ 등 추상적이기 때문에 이야기 전개가 자의적으로 변질되기 쉽다. 반면 <민스트렐>과 <요셉>은 이야기의 기존 사례 또는 인과관계를 통해 스토리의 논리적 맥락을 강화하지만, 예측가능한 평범한 이야기로 기술된다는 한계를 지닌다.

크리스 크로포드의 정량화 이론은 기존 창작도구와 달리 주어와 서술부를 논리적으로 결합시키면서, 동시에 극적 가치를 높여줄 작가의 주관적 판단까지 이야기 속에 포함시킨다. 히스토리북과 가십 시스템을 이용해 등장인물이 지닌 속성 수치와 뒤이어 나타날 행위를 적절히 연결시키기 때문이다.

표 2. 창작도구에서의 히스토리북 및 가십 시스템 개념

구분	내용
히스토리북	프로그램에 내장된 객관적 정보로서 열람 가능한 데이터베이스
가십 시스템	사용자의 주관적 판단으로 데이터베이스를 편집 또는 변형하도록 돕는 기능의 집합

이야기 세계 속 등장인물의 속성은 그가 욕망하는 바를 지시하고, 이로 인해 발생할 사건을 예측가능하게 만든다. 해당 인물 유형이 과거 보여주었던 특정 반응들이 데이터베이스로 저장되었을 시, 등장인물의 행동 패턴은 과거 데이터를 통해 유추할 수 있기 때문이다. 크리스 크로포드의 개념에서는 히스토리북이 그와 같은 데이터베이스의 역할을 담당한다. 따라서 히스토리북 속의 기록된 행동과 캐릭터 특성 간의 연결 확률만 측정된다면, 손쉽게도 논리적으로 이야기를 구상해나갈 수 있다.

하지만 이야기 세계 속 등장인물의 속성 값에 따라 가장 높은 발생 확률의 행동 패턴만을 기술할 경우, 디지털 서사 창작도구는 사용자들에게 정형화된 결과만을 제공하게 된다. 사용자가 누구든지 작품 속 등장인물의 유형의 수치화 결과가 같을 때마다 히스토리북이 동일한 사건을 추천할 가능성이 높기 때문이다. 디지털 서사 창작도구가 단일 패턴으로 인물의 행위를 고착시키는 것을 방지하기 위해 가십 시스템을 적극 활용할

필요가 있다. 오히려 등장인물의 속성이 지시하는 값에 위반되는 행위가 이야기의 극적 긴장도를 높여주기도 한다. 소위 말하는 작가의 창의성이 여기서 발휘된다.

히스토리북과 가십 시스템 간의 역할 비중은 중요하다. 이 비중에 따라 디지털 서사 창작도구가 기록 정보를 바탕으로 사건 진행을 온전히 통제할 것인지 혹은 인간 지능에 기대어 위반 사건을 유발시킬지가 결정되기 때문이다. 이에 정량화 이론을 바탕으로 스토리텔링의 두 분야인 인포메이션 스토리텔링과 엔터테인먼트 스토리텔링에 특화된 두 저작도구를 살펴본다. <소프트 오피스>는 작가뿐만 아니라 회사의 CEO, PR 담당자 등 여러 분야의 전문가에 활용될 만큼 실용적인 목적으로 개발됐고, <스토리헬퍼>는 <드라마티카 프로> 등 영미권에서 시판된 시나리오 저작 및 기획 소프트웨어에 대한 비판적 검토를 통해 설계됐다. 따라서 두 프로그램은 각 분야의 대표성을 지니며, 이를 살펴보는 것이 유의미하다.

### III. 디지털 서사 창작도구의 가십 시스템 양상

#### 1. 창작 아이디어 도출을 위한 <소프트 오피스>

<소프트 오피스>는 가십 시스템 발현을 주목적으로 개발된 프로그램이다. 사용자는 본인이 글쓰기의 주체가 되어 자신이 추구하는 집필 방향을 히스토리북에서 정보를 검색한다. 사용자가 원하는 바와 가장 높은 매칭률을 보인 부분을 선택하지만, 궁극적으로는 가십 시스템으로 가져와 글감으로 활용해 서사를 창작한다. 따라서 <소프트 오피스>는 프로그램이 제시한 수치적으로 타당한 데이터를 따르도록 지시하기보다, 사용자의 창작 아이디어를 자극시키는 데 목적을 두고 있다.

이 프로그램은 <아이디어피셔(Idea Fisher)>라는 아이디어이션 전용의 소프트웨어에 엑스퍼트 모듈(eXpert Module)이라는 질의 목록이 담긴 데이터베이스를 덧붙여서 개발됐다. <소프트 오피스>는 특정 단어를 검색하여 관련 정보를 얻는 ‘아이디어 브라우저(Idea Browser)’, 사용자의 작성 주제에 맞춰 적절한 질문을 제공하는 ‘토픽 브라우저(Topic Browser)’, 모든 메뉴의 최종 단계인 ‘세션 도큐먼트(Session Document)’로

구성된다.

<소프트 오피스>의 히스토리북은 주제어 검색에 기초한다. 이 프로그램에서는 창조성을 생산성으로 전환하는 과정이 곧 질의와 응답의 과정으로 보고, 브레인스토밍에 도움이 되는 검색의 최소 단위를 단어로 산정한다. 사용자는 토픽 브라우저와 아이디어 브라우저라는 메뉴를 통해 원하는 정보를 접근한다.

아이디어가 없는 상태에서는 토픽 브라우저를 이용하는 것이 이롭다. 사용자는 단순 마우스 클릭을 통해 아이디어를 구체화할 질문들을 발견하게 된다. 이 질문 모듈은 계층적 설계되어 있어 대분류에서 소분류로 세분화되며, 최종적으로 창작 아이디어를 찾는 데 적합한 문장의 질문으로 귀결된다. 반면 아이디어 브라우저는 보유 혹은 발굴한 아이디어를 다각도로 해석하는 데에 용이하다. 이 메뉴에서는 하나의 단어를 검색란에 입력하면, 그 단어가 들어 간 인용구, 노래가사 등을 볼 수 있는 아이디어 탭(Idea Tap) 메뉴가 활성화된다. 이처럼 사용자는 검색 기능을 통해 자신의 아이디어와 연관된 정보를 찾을 수 있다.

<소프트 오피스>의 가십 시스템은 히스토리북의 내용을 취합하고, 편집하며 저장하는 기능을 수행한다. 히스토리북의 열람과 동시에 실행 가능하여, 글쓰기의 효율성과 사용자의 편의성이 부각된다. 사용자가 토픽 브라우저, 아이디어 브라우저를 통해 접속한 히스토리북 중 필요한 정보를 즉각 프로그램 하단의 편집창에 반영시킬 수 있기 때문이다. 수집한 정보는 이미지, 텍스트 형태로 가십 시스템에 반영되는데, 그 중 세션 도큐먼트는 정보의 각색뿐만 아니라 최종 글쓰기까지 담당하여 <소프트 오피스>에서 가장 대표적인 가십 시스템으로 분석된다.

## 2. 구조화된 플롯을 제공하는 <스토리헬퍼>

<스토리헬퍼>는 <소프트 오피스>와 달리 가십 시스템 보다 히스토리북이 정교한 프로그램이다. 히스토리북은 이야기 속 인물 정보를 바탕으로 영화의 장면 구성에 관한 상세정보를 담고 있으며, 가십 시스템은 사용자에게 히스토리북의 높은 완성도를 따르도록 유도한다. 결과적으로 이 프로그램의 가장 큰 특징은 사용

자가 구상하는 등장인물 유형의 과거 행동 패턴을 높은 매칭률 순으로 잘 보여준다는 점이다. 그리고 기존 영화 작품 중 본보기가 될 만한 작품의 사건 짜임새를 최대한 활용하여, 손쉽게 이야기 구조를 세운도록 돕는다.

이와 같은 시나리오 창작법으로 <스토리헬퍼>는 비전문가라도 작품을 집필할 수 있게 만든다. 사용자가 약 30개의 질문에 답변하면, 매칭률에 의거해 원하는 시나리오에 가까운 영화를 찾아낸다. 이 검색 방식은 사례기반추론 모델을 근간으로 한다. <스토리헬퍼>는 약 1,500편의 영화 사례를 데이터베이스로 저장하여, 사용자에게 재사용을 유도한다.

창작 아이디어는 명확하되 글의 전체 골조를 잡기 어려워하는 작가에게 <스토리헬퍼>가 유용하다. 스토리를 하나의 완결된 체계로 이해하고, 3막 8장 16시퀀스 36에피소드 110장면으로 분절시켜 데이터베이스로 전환시켰기 때문이다. 영화 데이터베이스의 일부분을 사용자 의사에 맞춰 변환하거나 조합하는 것만으로 최종 원고가 완성된다[11]. 디지털이기에 가능한 새로운 창작 지원 방식이다.

<스토리헬퍼>는 히스토리북의 유형에 따라 메뉴를 구분함으로써 히스토리북의 중요도를 부각시킨다. 메뉴는 크게 ‘시놉시스’, ‘트리트먼트’, ‘시나리오’, ‘나의 원고’로 구분되며, 각각 영화의 모티프나 에피소드 등과 함께 시놉시스 혹은 트리트먼트 샘플을 제시한다. <소프트 오피스>의 히스토리북은 짧은 요약과 관련 이미지를 통해 단편적으로 정보를 제공한 반면, <스토리헬퍼>의 히스토리북은 서사 이론에 의거한 추가 정보까지 덧붙여 노출한다.

<스토리헬퍼>의 가십 시스템은 ‘나의 원고’ 메뉴가 담당하는데, 히스토리북 내용을 유지한 채 씬 삽입/삭제, 시퀀스 편집 등을 실행한다. 사용자가 편집 중인 하나의 원고 외의 추가적 데이터는 탭(tap)의 병렬된 웹 페이지로 확장하며 열람되며, 이러한 탭 방식은 원하는 히스토리북 정보만을 가져오는 것이 아니라 해당 내용이 기술하게 된 논리적 전개 과정을 참조하도록 만든다. 결국 수정과 편집이 중심인 가십 시스템일지라도 <스토리헬퍼>에서는 히스토리북의 내용을 최대한 유지시키는 것으로 분석된다.

#### IV. 논픽션 창작도구를 위한 가십 시스템 이중 구조

비교분석 결과 두 프로그램의 가십 시스템과 히스토리북 간의 관계양상이 상이했다. 그로 인해 발견되는 특징 또한 대비됐는데, 각각의 특성을 정리해보면 다음과 같다. 첫 번째는 <소트 오피스>와 같이 가십 시스템이 우위인 경우이다. 히스토리북에서 검색한 데이터를 즉각 가십 시스템에서 자유롭게 편집할 수 있으며, 그 과정에서 창작자의 아이디어는 글에 바로 반영될 수 있다. 따라서 가십 시스템이 우위인 서사 창작도구는 발상 단계에 용이할 수 있다. 두 번째는 <스토리헬퍼>처럼 히스토리북이 우위인 경우이다. 이 경우는 프로그램이 가십 시스템과 히스토리북을 상호 분절시켜 히스토리북 속 원본 데이터의 틀을 보존한다. 이는 사건의 배열을 정리하는 후반 글쓰기 단계에 효과적이다.

두 양상의 특징은 논픽션 창작도구 기획에 적용될 수 있다. 논픽션이란 개념은 1912년 미국 잡지 『퍼블리셔즈 위클리』가 베스트셀러를 발표할 때 픽션과 논픽션으로 분류하여 발표한 것에서 유래했다. 논픽션은 글자 그대로 픽션이 아닌 모든 것을 지칭한다. 그러나 문학 용어로서 국한하여 정의하자면, 논픽션은 사실을 대상으로 한 기록적 성격을 지닌 문학 장르로 그 범주에 전기, 일기, 수필 등이 포함된다[12].

이처럼 논픽션도 문학 장르 중 하나로 여타 글쓰기와 같이 창작하기 위해 고려되어야 할 형식이 존재한다. 제이콥스(Jacobs)는 논픽션에 필요한 형식을 주제와 시간이라는 두 가지 요소로 압축했다. 글쓴이가 전달하려는 주제를 잡고, 이를 표현할 말의 순서를 다루는 과정이 이른바 논픽션 집필을 위한 기본 요건이기 때문이다 [10].

표 3. 논픽션 창작을 위한 두 가지 핵심 요소

구분	내용
주제	논픽션은 평범한 일상에서 작품 가치를 찾는 작가의 완성된 생각이므로, 작가가 표현하려는 주제를 명확히 나타내야 함
시간	시의성(timeliness) 보다는 사건의 재배열을 통해 작품성을 갖춘 이야기로서 새롭게 고안 및 정제되어야 함

제이콥스가 제시한 두 요소 관점에서 논픽션 저작도구는 사용자의 주제 발견을 선행시킨 다음에 사건의 시간 배열을 돕도록 설계되는 것이 타당하다. 플롯이라는 이성적 판단 과정은 창작 발상이 끝난 후에야 나타날 수 있는 후행적 기획이기 때문이다[13]. 결과적으로 각 단계에 참조할 가십 시스템은 달라야 하며, 이에 가십 시스템의 이중구조를 제안한다. 해당 모델을 도해로 표현하면 아래와 같다.

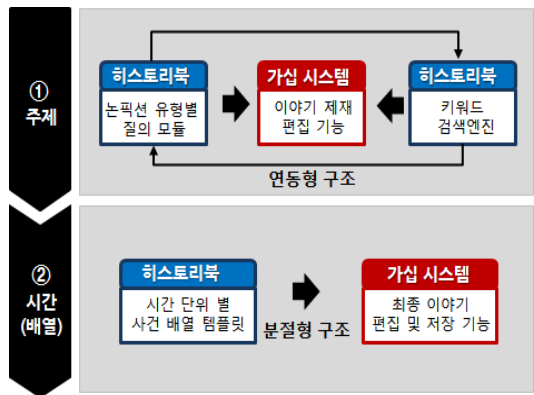


그림 1. 논픽션 창작도구 가십 시스템 이중구조

##### 1. 연동형 구조를 통한 주제의식 발전

글쓰기는 창작 소재를 발견하는 데서 시작한다. 허구적 창작물의 경우에는 가상적 사건이 질료로 쓰이지만, 논픽션은 일상적 삶 자체가 소재이다. 따라서 논픽션 작가는 자신의 과거 경험에서부터 소재를 찾아 집필활동을 시작하게 된다. 때문에 논픽션 저작도구는 창작 영감을 위해 사용자의 기억을 자극시켜 주제를 발견하도록 도와야 한다.

일상에 대한 기억은 세부적으로 자서전적 기억과 섬광 기억으로 나뉜다. 자서전적 기억은 고교 시절 추억 등 개인의 사적인 경험에 대한 것이고, 섬광 기억은 삼풍백화점 붕괴처럼 공공의 충격적 사건에 대한 기억이다[14]. 각각의 기억에 따라 적합한 논픽션 저작도구 장치 또한 다르다. 우선 자서전적 기억을 인출하기에 질문지가 효과적이다. 개인의 삶은 문화권마다 특수성을 띠지만 관혼상제와 같은 보편적 요소는 질문으로 채택

될 수 있다.

질문지는 모듈 형태로 저작도구 프로그램에 내장될 수 있으며, 논픽션 유형에 따라 체계화가 가능하다. 일반적으로 논픽션은 나에 대한 글쓰기(회고록/자서전), 사람에 대한 글쓰기(인터뷰), 장소에 대한 글쓰기(여행기), 업무와 관련된 글쓰기(비즈니스), 설명하는 글쓰기(과학과 기술), 예술에 대한 글쓰기(비평), 즐거움을 위한 글쓰기(유머)로 나뉜다[15]. 이 7가지 유형은 질문 목록의 분류 항목과도 같다. 회고록 유형에서 ‘당신의 첫사랑은 언제 경험했으며 대상은 어떤 사람입니까?’와 같은 낱말개의 질문이 하위에 놓인다. 질문 모듈은 일종의 데이터베이스로 논픽션 저작도구의 히스토리북에 해당한다.

자서전적 기억은 오류와 망각이 쉬워 섬광 기억의 도움이 필요하다. 섬광기억은 대중적으로 화제에 오르는 내용을 많이 포함해 구체적이고 견고하기 때문이다. 섬광기억 관련 히스토리북은 자서전적 히스토리북의 보조 역할을 수행하게 되며, 신문기사나 백과사전 표제어 데이터의 형태가 적격이다. 사용자가 자서전적 기억과 섬광 기억을 번갈아 재생할수록 글을 쓰기 위한 초고의 자료는 풍부해진다.

현 단계의 가십 시스템은 히스토리북에서 얻은 개별 소재를 최종 글쓰기에 적합한 형태로 변환시키는 역할을 담당한다. 가십 시스템의 기능은 저장과 편집으로 단순하다. 하지만 이야기 소재(素材)를 작품 제재(題材)로 전환시키기에 충분하다. 수많은 소재들 가운데 작가의 창작의 영감을 불러일으키고 작품 의도에 맞는 것으로 채택된 것이 제재이다. 소재는 자연적인데 반해 제재는 의도적이다[16]. 가십 시스템은 창작자가 제재를 감별할 수 있도록 추가 혹은 삭제 등의 작업 권한을 부여해준다.

가십 시스템과 히스토리북 간 연동형 구조는 논픽션 저작도구에 적용되면서 진일보했다. <소프트 오피스>의 가십 시스템은 히스토리북의 아이디어를 수집하는 기능에 불과했다. 하지만 논픽션 저작도구의 가십 시스템은 글쓴이가 나타내고자 하는 사상까지 담아낸다. 글쓴이가 히스토리북을 사용할 때 좋은 창작 아이디어를 거르도록 돕기 때문이다. 이로 인해 가십 시스템은 심도

깊은 선별 작업을 수행하여 작가의 문제의식과 작품 주제까지도 발전시킨다.

## 2. 분절형 구조와 연대기 바탕의 사건배열

작가가 중요도 순으로만 제재를 열거하면, 논리적으로 거뒀던 진술을 하게 될 가능성이 있다. 회고록 작성자 A의 상황을 예시를 들 수 있다. (1) A는 6.25에 참전했다. (2) A는 절름발이가 됐다. A가 작품 주제가 한국 전쟁이어서 핵심 사건인 (1)을 먼저 기술했을 경우, 많은 독자는 (2)의 신체적 결함 원인을 (1)에서 찾는다. 그러나 만약 실제 발생이 (2)→(1)라면 (1)→(2) 순서로 집필해서는 안 된다. 연대기를 준수하는 프로그래밍은 이와 같은 실수를 예방한다.

연대기 기준에서 히스토리북은 시간의 척도에 맞춰 제재들을 분류하고, 사용자가 이를 따르도록 유도해야 한다. <스토리헬퍼>는 히스토리북은 썸, 시퀀스 등 장면 단위로 영화 정보를 구획하는데, 이는 사용자가 추후 집필 시 보편적인 시나리오 개념에 맞춰 작성하도록 유인한다. 따라서 논픽션으로 그와 같은 기능을 실현하기 위해 히스토리북은 사건의 발생 시간을 나타내는 객관적 시간 척도가 필요하다.

예를 들어 회고록을 작성할 때 수십 개의 사건이 글의 제재라면, 글쓴이가 극적으로 각색하기에 앞서 프로그램에서 자동적으로 10대, 20대 등 특정 시간 단위로 묶어주는 것이 하나의 방법이다. 그러면 사용자가 시간 순서를 직관적으로 인지하여 사건 간 인과관계를 준수하면서 글을 전개해 나갈 수 있다. 미국 컬럼비아 대학의 다큐멘터리 센터 설립자이자 영화제작자 마이클 레비거는 소재를 발견하여 글을 쓰는 것이 곧 자신의 삶 속에 일어난 사건들의 인과관계를 찾아내는 일이라고 말한 바 있다[17].

히스토리북에서 시간 척도와 함께 공식적인 사실 정보까지 제공하면 연대기의 전체 골조는 더욱 명확해진다. 입력된 글쓴이의 생년월일 정보를 바탕으로 히스토리북에서 자동으로 역사기록까지 태깅하는 것이다. 사용자가 관련 정황을 얻으면, 매력적인 이야기 돌입점(point of attack)을 결정하기 용이해진다[18]. 만약 한국에 거주한 70년생이 자서전을 작성하기 위해 프로그

램을 이용한다면, 10대라는 시간 범주 안에 '88 올림픽' 정보가 제공되어 흥미로운 플롯 구성이 가능하다.

한편으로 하나의 시간 척도 내에서 이야기의 가치 값을 사용자가 부여토록 돕는 것이 가십 시스템이다. 사건의 통시적 인과관계는 지키되, 공시적 관점에서는 주관적 판단에 따라 사건을 재배열하는 것이다. 이야기에서 논리적 전개는 필수적이나 이성적 판단만으로 작품성 높은 글을 얻기 어렵다. 진정한 현실은 무질서함과 우연함을 지녔기에 글쓴이만의 독자적인 감성이 덧입혀져야 비로소 진정성 있는 작품이 된다. 이렇듯 가십 시스템은 마지막으로 사건을 재배치하고 각색하여 단순 기록을 이야기로 전환한다.

가십 시스템과 히스토리북 간 분절형 구조는 사용자가 작품의 플롯을 잡는 데에 큰 도움을 준다. 플롯은 뼈대로 종종 비유된다. 그러나 플롯의 본질은 과정이지 대상이 아니다. 플롯은 줄거리와 구분되는데, 줄거리는 동일하더라도 사건을 엮어내는 플롯은 다양할 수 있다 [19]. <스토리헬퍼>에서 분절형 구조를 활용하여 씬과 시퀀스를 편집하고 교체하도록 하는 이유는 플롯에 중점을 둔 까닭이다.

또한 논픽션 저작도구에서 분절형 구조는 <스토리헬퍼>처럼 히스토리북의 역할 비중이 크다. 논픽션에서 시간 개념은 중요하기 때문에 시간 척도를 제공하는 히스토리북은 사건의 흐름을 파악하는 데 필수적인 지침서가 된다. 더 나아가 히스토리북은 역사를 개인 경험으로 변환시켜 대서사를 미시서사 속으로 끌어 들인다. 이는 개인의 무의식 위에 사회문화적 당위성까지 확보한 보편적인 작품이 탄생될 수 있었던 까닭이다[20].

## V. 결론

이야기는 인간이 목적달성을 위해 사용하는 도구 중 하나이다. 인간은 즐거움을 얻거나 학습을 하고자 이야기를 활용한다. 본고는 이야기의 잠재적 활용 가능성을 넓힐 수 있는 프로그램을 개발하고자 기존 저작도구 영역에서 간과되었던 논픽션 분야를 조망해보았다. 이에 크로포드의 정량화 이론을 활용해 <소프트 오피스>와

<스토리헬퍼>를 비교 분석함으로써 논픽션에 특화된 창작도구 모델을 정립했다.

<소프트 오피스>는 히스토리북과 가십 시스템 간에 호환성이 높은 연동형 구조의 프로그램이다. 프로그램 내에 체계적으로 계층화된 질문 모듈과 아이디어 탭으로 이뤄진 키워드 검색을 통해 히스토리북을 실행한다. 선택한 정보는 마우스 클릭 하나만으로 가십 시스템과 즉시 연동된다. 사용자가 즉각적 판단으로 정보를 생산하고 수집한다는 점에서 포털 사이트 검색 방식과 유사하다. <소프트 오피스>의 특징은 가십 시스템을 중심으로 두고 히스토리북을 참조하기에 아이디어 기술이 자유롭다는 점이다.

반면 <스토리헬퍼>의 경우 사용자에게 히스토리북을 활용한 후 최종적으로 가십 시스템을 사용하는 분리형 구조이다. 프로그램에서 제공하는 질문에 답변을 완성하지 못하면, 글을 작성할 탭플릿은 나오지 않는다. 가십 시스템이 실행할 수 있는 단계에 도달하면, 히스토리북은 종결되거나 혹은 유사도 높은 몇몇 작품들만 조회토록 허용한다. 프로그램의 접근 방식이 제한적인 만큼 내부적으로 제공하는 스토리의 구조적 완성도는 매우 높다.

논픽션 창작도구 모델로서 가십 시스템은 이중구조가 적합하다. 제이콥스는 논픽션을 창출하기 위한 글쓰기의 핵심 형식을 주제와 시간으로 꼽았다. 이에 본고는 논픽션을 이끌어갈 사건들의 구심점인 주제를 연동형 가십 시스템으로 추출하고, 해당 사건들에게 인과성과 극적 구조를 부여하기 위한 시간 배열을 분절형 가십 시스템으로 설계할 것을 제안한다.

논픽션의 주제는 일상기억에서의 소재 찾기와 같다. 따라서 히스토리북에서 질문지나 백과사전 정보를 통해 일상기억을 자극시켜주고, 가십시스템은 이러한 정보를 한 번 더 선별해주는 것이 효율적이다. 주제와 관련된 사건 정보를 모으는 단계는 이렇게 완료된다. 다음으로 연대기표 안에서 사건들은 재배열하는 퇴고 과정이 필요하다. 이 때에는 통시적 흐름을 관장하는 히스토리북이 하나의 이야기 탭플릿으로 사건 간에 구획을 긋는다면, 가십 시스템은 히스토리북의 규칙에 맞춰 극적 효과를 줄 수 있는 사건을 가지고 이야기를 재구



성하게 된다.

본고에서 제시한 논픽션 창작도구 모델은 몇 가지 유의미한 활용 가능성을 보여준다. 첫째, 기존에는 전문 작가를 대상으로 국한하여 저작 도구가 개발되어 왔다면 논픽션 창작도구는 그 대상을 일반 대중의 범위까지 확장한다. 전문 창작가의 업무를 대신하기 위해서가 아닌 일반인의 일상을 기록하는 효과적 수단으로 거듭나면서, 이야기의 대중화를 예측할 수 있다. 둘째, 창작 기획의 수평화를 통해 새로운 이야기 형태를 파생시킬 수 있다. 작가와 이론가들에 의해 구획되어진 문학 장르에 한정되지 않고, 사실정보의 유형에 따라 자서전 형식의 업무 일지와 같은 혼종화 된 이야기가 만들어 질 수 있다.

이와 동시에 논픽션 창작도구 모델은 초기 기획 단계의 개념적 접근이라는 한계 또한 지닌다. 실제 프로토타입으로 개발되기 위해 세부적인 시스템 기획, 적용되어야 할 기술 검토, 관련 정보의 데이터베이스화 등 검토 및 추진되어야 할 여러 단계들이 남아 있다. 그럼에도 본고가 제시한 사실 정보를 이야기로 전환시키는 아이디어를 초석 삼아, 향후 후속 연구를 통해 구현 가능한 논픽션 창작도구가 개발되길 기대해본다.

참 고 문 헌

[1] 레프 마노비치 저, 이재현 역, *소프트웨어가 명령한다*, 커뮤니케이션북스, p.435, 2014.  
 [2] 류철균, 정유진, “디지털 서사도구의 인과율 개념 연구,” *인문콘텐츠*, 제22호, pp.183-207, 2011.  
 [3] 교육, 이인화, 전봉관, 강심호, 전경란, 배주영, *디지털 스토리텔링*, 황금가지, p.44, 2003.  
 [4] 김영한, *넛지 마케팅*, 한국경제신문, p.36, 2010.  
 [5] 김성곤, *하이브리드 시대의 문학*, 서울대학교출판문화원, pp.111-113, 2009.  
 [6] Chris Crawford, *Chris Crawford On Interactive Storytelling*, New Riders, pp.181-244, 2004.  
 [7] 이인화, *스토리텔링 진화론*, 해냄, p.83, 2005.  
 [8] 류철균, 서성은, “디지털 서사 창작 도구의 서사

알고리즘 연구 : <드라마티카 프로>를 중심으로,” *현대소설연구*, 제38호, pp.117-152, 2008.

[9] 류철균, 정유진, “디지털 서사도구의 인과율 개념 연구,” *인문콘텐츠*, 제22호, pp.183-207, 2011.  
 [10] 류철균, 윤혜영, “디지털 서사 창작도구의 CBR 모델 비교 연구: <민스트렐>과 <스토리헬퍼>를 중심으로,” *디지털콘텐츠학회지*, 제13권, 제2호, pp.213-224, 2012.  
 [11] 이인화, *스토리텔링 진화론*, 해냄, pp.227-280, 2005.  
 [12] 한국평론가협회, *문학비평용어사전*, 국학자료원, pp.410-411, 2006.  
 [13] 헤이즈 B 제이콥스 저, 김병원 역, *논픽션 쓰는 법*, 보성사, pp.113-114, 1987.  
 [14] 앤서니 에스케이트, 테이비드 그룹 저, 이영애, 이나경 역, *응용인지심리학*, 시그마프레스, pp.442-443, 2008.  
 [15] 윌리엄 진서 저, 이한중 역, *글쓰기 생각쓰기*, 들배개, pp.77-199, 2007.  
 [16] 구인환, 구창환, *문학개론*, 삼영사, pp.442-443, 2003.  
 [17] 마이클 래비저 적, 양기석 역, *작가의 탄생*, 커뮤니케이션북스, p.19, 2006.  
 [18] 세일라 커런 버나드 저, 양기석, 신순옥 역, *다큐멘터리 스토리텔링*, 커뮤니케이션북스, p.184, 2013.  
 [19] 로날드 B 토비아스 저, 김석만 역, *인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯*, 풀빛, 2007.  
 [20] 나병철, *소설과 서사문화*, 소명출판, pp.535-537, 2006.

저 자 소 개

류 철 균(Chul-gyun Lyou)

정희원

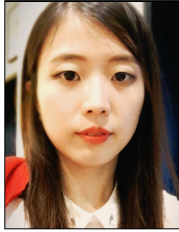


- 1989년 2월 : 서울대학교 국어국문학과(문학사)
- 1993년 2월 : 서울대학교 국어국문학과(문학석사)
- 2001년 2월 : 서울대학교 국어국문학과(문학박사)

• 현재 : 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 정교수  
 <관심분야> : 게임, 문화기획, 인터랙티브 스토리텔링

박 은 경(Eun-kyung Park)

정회원



- 2008년 8월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
  - 2010년 8월 : 이화여자대학교 일반대학원 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공(디지털미디어학 석사)
  - 2011년 4월 ~ 2014년 7월 : (재)대구디지털산업진흥원 전임연구원
  - 2014년 9월 ~ 현재 : 이화여자대학교 일반대학원 융합콘텐츠학과 영상미디어 전공 박사과정
- <관심분야> : 디지털 스토리텔링, 콘텐츠산업