

뉴미디어 콘텐츠의 우연적 상호작용성: 영화 리컷과 게임 모딩

Contingent Interactivity of New Media Contents: Film Re-cut and Game Modding

김무규

부경대학교 신문방송학과

Mookyu Kim(mooq@pknu.ac.kr)

요약

본 연구의 목적은 뉴미디어의 특성을 이해하기 위해 활용되는 상호작용성 개념의 폭넓은 함의를 인지하고 그것을 구체화시키는 것이다. 이미 제안된 여러 상호작용성의 유형들을 참고하여 우연적인 상호작용성(contingent interactivity)을 고려하였다. 우연성이란 수행이나 선택이 필연적이거나 확정적인 것으로 간주할 수 없는 상태를 말하며, 또한 주체의 활동이 다양하게 이루어질 수 있는 잠재성을 말한다. 이러한 관점에서 우연적 상호작용이란 메시지나 콘텐츠를 대하는 사용자들의 관여가 필연적인 것이 아니고 실험적이거나 창의적인 경우를 말한다. 상호작용은 콘텐츠의 완성이나 특정한 현실의 몰입을 지향하지 않는다. 오히려 우연적 수행의 결과는 최종적 콘텐츠가 아니며 또 다른 사용자들의 상호작용을 유도하는 특성을 지닌다. 본 연구는 이렇게 개념화된 우연적 상호작용성의 의미를 영화 리컷과 게임 모딩의 두 가지 사례로 고찰하였다. 두 가지 경우 모두 상호작용을 행하는 주체가 우연적인 상황에 놓여있으며, 아울러 리컷이나 모딩을 통해 개별적인 콘텐츠들이 지속적으로 창출되도록 한다는 점을 이해할 수 있다.

■ 중심어 : | 상호작용성 | 우연성 | 뉴미디어 | 영화 리컷 | 비디오 매쉬업 | 게임 모딩 | 모드 |

Abstract

The purpose of this paper is to recognize and embody the implications of the concept of interactivity. Among the many types of interactivity already proposed, this paper sheds light especially on the so-called contingent interactivity. The contingency means a condition in which a particular performance or selection of a subject is considered neither necessary nor conclusive, and also the potential for various activities of this subject. The contingent interaction comes into being when the involvements of users in dealing with a message or content are experimental or creative. The interaction does not orient toward the completion of content or the immersion to a particular reality. Rather, the results of a user's contingent performance are not the finalized content and have characteristics that lead to the continuous modification. In order to embody this meaning of contingent interactivity, the paper examined the two example, the film re-cut and game modding. In both cases, it is comprehensive that the user of these two new media activities lies in the contingent situation.

■ keyword : | Interactivity | Contingency | New Media | Film Re-Cut | Video Mashup | Game Modding | Mod |

* 이 논문은 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구 (NRF-2017S1A5B8059186)

접수일자 : 2019년 05월 15일

심사완료일 : 2019년 06월 17일

수정일자 : 2019년 06월 17일

교신저자 : 김무규, e-mail : mooq@pknu.ac.kr

I. 서론

상호작용성(interactivity)은 뉴미디어의 특성을 이해하기 위해 사용되는 개념 가운데 하나이다. 뉴미디어 사용자는 콘텐츠를 수용하는 데에 그치지 않고 그것의 제작에 참여할 수 있다. 따라서 수용자와 제작자 간의 활발한 교류와 소통이 이루어지게 되는데, 이러한 특징을 상호작용성이라고 한다. 그리고 디지털 기술은 적극적인 상호작용성의 토대를 마련해준다. 본 연구는 상호작용성의 이해를 위하여 보다 심화된 고찰이 필요하다고 보고 그 방안을 논의하고자 한다. 그래서 그 개념의 체계화를 위해 다른 관점을 도입하고자 한다. 그 다른 관점이란 우연성을 말한다. 아울러 관계된 두 가지 사례를 언급하고자 한다. 그 사례들은 소위 말하는 영화 리컷(film re-cut)과 게임 모딩(game modding)이다. 우선 이론적인 제안을 다루고 그 이후에 선택된 사례를 검토할 것이다. 사례의 선택은 실증연구의 경우와 달리 연구자의 주관적인 판단으로 이루어졌다. 그러나 영화와 게임은 다른 어떤 미디어에 비해 대중적이며 실제적이라는 점을 생각해볼 때, 개념적 제안이나 이론적 구성을 다루는 연구의 경우에 필요한 객관성은 충분히 확보되었다고 생각한다.

연구자는 제안된 이론적 내용이 단지 상호작용성 개념을 체계화시키는 데에만 도움이 되는 것이 아니라 다른 이점이 있다고 생각한다. 사실 '수용자의 참여'로 간략히 정의된 상호작용성의 의미에는 여러 문제가 있다. 그 가운데 대표적인 것이 상호작용성과 뉴미디어, 혹은 상호작용성과 디지털 미디어와 사이의 관계이다. 과거 미디어나 예술의 역사를 살펴보면, 수용자로 하여금 피동적 수용이 아닌 적극적 참여를 요구하는 경우가 종종 있었다. 그런데 이렇게 능동적 수용이나 참여로 상호작용성을 단순하게 규정한다면 뉴미디어의 상호작용성은 올드미디어의 상호작용성과 구분되지 않는다. 예를 들어 보면 다음과 같다. 첫째, 주지하다시피 Brecht는 관객이 연극에 몰입되지 않고 나름대로의 주관적인 생각을 유지할 수 있도록 해주는 연극론을 표방한 바 있다. 또한 Benjamin은 초창기 영화가 관객의 집중을 분산시키는 기능을 지니고 있다고 하였다. 그리하여 관객이 비평가처럼 될 수 있다고 주장하였다. 브레히트의 소위

화 이론과 벤야민의 분산적 지각론, 두 가지 경우 모두 수용자를 증시하는 미학론임에 분명하다. 그 이론들에 설득력이 있다면, 연극이나 영화도 상호작용적 뉴미디어가 될 수 있는가?

둘째, 또 다른 의문은 상호작용성의 효과에 관한 것이다. 상호작용성은 몰입(immersion)을 일으키는 요인 가운데 하나로 간주된다. 그렇다면 상호작용성 개념을 통해서 올드미디어와 뉴미디어를 구분할 수 없게 되고 따라서 상호작용성이 뉴미디어만의 특징이라고 판단할 수 없다. 왜냐하면 올드미디어의 발전을 추동한 근거들 가운데 하나가 몰입이기 때문이다. 예를 들어 VR영상에서 요구되는 수용자의 상호작용성은 몰입을 일으키는 결과를 초래하는 경우가 많은데, 여기에서 나타나는 상호작용성의 효과는 사실상 영화의 전통적인 기술적 조건이 목적하였던 몰입과 다르지 않기 때문이다[1]. 그 때문에 뉴미디어로서 VR영상에서 수용자의 행위를 상호작용적이라고 규정할 수 없다. 상호작용성을 보다 세밀하게 개념화해야 비로소 그것을 뉴미디어에만 나타나는 독특한 특성으로 간주할 수 있기 때문이다. 몰입의 심리 상태는 영화가 탄생되었던 영상기술의 초창기에도 이미 여러 개발자들이 추구하였던 목표들 가운데 하나였다. 언급된 두 가지 문제점 때문에 뉴미디어와 관련된 상호작용성의 이해가 필요하다. 그리고 구체적인 상호작용성 개념에 관한 논의를 통해 실무적인 차원에서 단기간의 기여를 기대할 수는 없겠지만 뉴미디어의 특성에 대한 보다 포괄적인 이해에 도움이 될 것으로 생각한다. 왜냐하면 상호작용성은 올드미디어와 뉴미디어를 구분짓는 중요한 개념으로 받아들여지고 있기 때문이다.

II. 상호작용성의 개념의 문제점과 대안

1. 상호작용성 개념의 문제점

상호작용성이란 전달자나 제작자에 의해 생성된 정보 혹은 콘텐츠가 여과없이 수용자에게 이동되는 경직된 커뮤니케이션이나 미디어의 활용과는 다른 특성을 지칭한다. 이 개념을 고찰한 여러 연구자들 가운데 Liu & Shrum은 다양한 상황에서 발생할 수 있는 상호작용

성을 세분화하였는데 그것은 각각, 사용자와 프로그램 사이, 사용자와 사용자 사이, 사용자와 메시지 사이의 상호작용성을 말한다[2]. 특히 사용자와 메시지 사이의 상호작용성은 사용자가 메시지, 혹은 콘텐츠를 변화시킬 수 있는 가능성을 말한다. 이 부분은 특히 Steuer가 강조한 상호작용성의 의미이다[3]. 그는 이러한 세 가지 유형의 상호작용성에서 공통적으로 나타나는 차원을 능동적 통제(active control), 쌍방향적 소통(two-way communication), 동시성(synchronicity)으로 보았다.

Boucko의 고찰은 보다 구체적이다. 그는 사용자와 메시지 사이의 상호작용성에 주목하였는데, 그것을 지적인 협업(collaboration)과 육체적 협업으로 구분하였다[4]. 이 구분은 보다 세분화된 것이다. 왜냐하면 상호작용성에서 공통적으로 나타나는 통제, 쌍방향성, 동시성 모두 의식적인 차원과 실제적인 차원에서 다르게 발생할 수 있다는 점을 고려했기 때문이다. 다만 서론에서 언급한 대로 많은 미디어 콘텐츠의 과거 역사를 살펴보면 의식적인 차원의 상호작용성이 많이 발견된다. 따라서 이 경우를 상호작용성이라기 보다 변화작용성(transivity)으로 간주하는 것이 타당하다고 보았다. 다시 말해서 Dixon은 단순히 의식으로 발생하는 상호작용이 아닌 현실적으로 나타나는 것을 생산적 상호작용성이라고 하였는데 Boucko가 바로 그러한 상호작용성의 존재를 명확하게 제시하였다. 이 경우, 수용자의 행위(performance)가 발휘되기 때문에 그것이 더 적절한 상호작용성의 의미라고 생각하였다[5].

결국 수행의 요인은 상호작용성의 개념을 세분화하고 그 의미를 더욱 면밀하게 만들었다. Boucko는 상호작용적 연극에 참여하는 관객이 어떻게 하여 그 연극에 몰입할 수 있는가 하는 문제를 고찰하였는데, 그 방법이 수행을 동반한 상호작용성이라고 보았다. 관객의 입장에서 연극에 참여할 때, 그가 수행을 직접 행할 수 있다면 콘텐츠의 참여와 통제가 효과적으로 발생할 것이라고 주장하였다. 그는 이렇게 상호작용적 연극, 즉 관객의 참여가 발생하는 연극을 연구사례로 고찰하였으나, 몰입을 위한 상호작용성의 도입은 연극뿐만 아니라 게임 수행에서도 자주 논의된다. 김용영은 게임 상황에서 수행을 동반한 상호작용성이 몰입과의 연관성이 있

다고 언급한 바 있으며 관련된 여러 실증연구들도 두 가지 요인 사이의 관계성이 존재함을 입증한다[6].

지금까지 상호작용성 개념에 관한 여러 연구들 가운데 몇 가지 경우만 간략히 살펴보았는데, 이에 대해 두 가지를 언급하고자 한다. 첫째는 검토한 연구들은 대체로 양적인 관점에서 상호작용성의 개념에 접근하였다. 다시 말해서 세분화된 개념들 사이에는 정도의 차이가 있다. 예를 들어 콘텐츠에 관한 통제가 강하게 이루어질 수 있는가 그렇지 않은가의 관점에서 상호작용성 개념이 구체화가 이루어졌으며, 또 콘텐츠의 변조가 심리적으로 미약하게 발생하는가 혹은 수행적으로 강하게 발생하는가에 따라 개념들이 분류되었다. 이러한 양적인 차이를 두고 개념을 달리하는 방법이 잘못되었다고 말할 수 없지만 보다 질적인 차이가 무엇인지 생각해볼 필요가 있다. 다시 말해서 일방향성을 추구하는 여타 다른 미디어에서 나타나지 않는 특수성이 무엇인가를 고려해야 한다. 따라서 언급된 연구들에서 검토된 사항들과는 다른 질적인 특성에 따른 개념적 논의가 필요하다.

그리고 둘째로 정작 중요한 문제는 서론에서 언급한 대로 뉴미디어 환경에 관한 것이다. 상호작용성의 일반적인 개념에 대한 연구들에서 간혹 그 개념이 조명되기 시작한 배경이 누락되는 경우가 있는데, 이 점도 생각해보아야 한다. 뉴미디어 환경, 혹은 기술적 환경의 맥락에서 상호작용성을 어떻게 이해해야 하는가의 질의, 즉 기술사적 환경의 조건을 고려한 상태에서 그 의미가 파악되어야 한다. 예를 들자면, Liu & Shrum의 연구에서 상호작용성의 유형을 사용자, 프로그램의 입장에서 모두 세 가지로 구분한 바 있다. 그러나 게임의 경우를 보면 그 세 가지의 구분이 적절치 않음을 알 수 있다. 게임은 발전단계 초기에 사용자와 프로그램 사이에서 상호작용성이 이루어지도록 설계되었으나 현재 사용자들 간의 상호작용성이 더욱 중요하게 되었다. 따라서 사용자와 프로그램의 관점에서 상호작용성의 유형을 분류하거나 그 의미에 대해 고찰하는 일은 이제 큰 의미가 없다. 상호작용성 개념도 뉴미디어의 발전과 확산을 고려해야 한다.

사실 상호작용성이 뉴미디어 활용이나 콘텐츠 제작 과정에서 중요한 역할을 한다는 점은 부인할 수 없지만

그럼에도 불구하고 상호작용의 개념 자체에는 모순이 내재되어 있다는 지적도 있다. Grant는 상호작용에 참여하는 주체들이 (콘텐츠 제작의 경우에는 제작자와 수용자가) 서로 자신들의 역할을 수행할 때, 상대방의 태도와 입장을 가정할 수밖에 없다고 한다. 그리고 이러한 가정은 어떠한 경우라도 명확하지 않고 불확정적(uncertain)이며 따라서 그것은 일종의 허구(fiction)라고 설명한다. 상호작용이 상대방의 입장을 허구적으로 가정할 수밖에 없다면, 그것은 불확실한 시도이거나 혹은 모순적인 작업이라고 보아야 한다. 상호작용은 불확정성을 내포하고 있는데, 이러한 커뮤니케이션 이론의 고찰로부터 제기된 상호작용의 문제점은 미디어의 활용에서도 적용된다. 그래서 상호작용성의 문제도 개념적인 보완이 필요함을 이해할 수 있다[7]. 아무리 미디어의 도움으로 '상호' 간의 '작용'이 실시간으로 빠르게 이루어진다고 하더라도 어느 순간에 전달자나 제작자는 그가 지닌 고유의 임무를 수행하게 되며, 마찬가지로 수용자도 그의 역할을 하게 된다. 그래서 두 가지 상이한 역할은 공존될 수 없다. Grant의 생각대로라면 소위 말하는 생비자(生費者, prosumer)는 실제로 존재할 수 없다. 그랜트의 비판적 고찰을 생각해보면, 상호작용성 개념은 질적인 차원에서 심화되어야 한다.

2. 개념의 보완과 유연적 상호작용성

상호작용성 개념을 구체화하기 위해 필연적인 상호작용성과 유연적인 상호작용성을 서로 구분하고자 한다. 그것으로 상호작용성의 개념을 심화할 수 있고 아울러 뉴미디어 환경에서 이루어지는 상호작용성의 특수한 점을 이해할 수 있을 것이다. 선행연구를 검토하면서 언급된 상호작용성의 의미에 추가로 생각해볼아야 하는 점은 상호작용에서 콘텐츠의 변형이 어떠한 종결을 지향하는가 혹은 그 변형의 작업이 지속적인 변형의 과정으로 이해되는가의 문제이다. Steuer는 메시지(혹은 콘텐츠)와 사용자 사이의 상호작용성 개념을 능동적 통제, 쌍방향성, 동시성의 관점에서 심화하였는데, 그럼에도 불구하고 그 상호작용성에 기인한 콘텐츠가 어떠한 특성을 지니고 있을지에 대한 점은 고려하지 않았다. 즉 사용자의 작업이 개입된 콘텐츠가 이전의 콘텐츠와는 어떻게 다르며 그 개입이 어떠한 목적으로 이

루어졌는지에 대한 관점을 말한다. 상호작용성으로 제작된 콘텐츠가 최종적인 완성이나 발전적 개선을 지향한 통제의 결과일 수도 있고 또 그것이 최종적인 것이 아닌 추가적인 변형이 이루어져야 할 과정의 결과일 수도 있다. 게임의 경우로 국한하여 보자면, 어떠한 게임은 퀘스트와 클리어를 반복하여 과제를 수행하는 상호작용성이 작용하기도 하며[8] 또 그렇지 않은 경우도 있다. 그것을 어드벤처 게임과 롤플레이 게임의 차이라고 할 수 있다. 두 가지 경우 모두에서 상호작용은 중요하지만 상호작용이 발생하는 근본적인 취지는 서로 다르다. 게이머의 행위는 퀘스트를 풀어내어 하나의 올바른 현실을 선택을 하는 것일 수도 있고 혹은 그렇지 않고 단지 병존하는 여러 가능성들의 하나를 선택하여 수행해보는 것일 수도 있기 때문이다. 후자의 롤플레이 경우에는 하나의 선택 결과가 이전의 것보다 더 가치롭거나 의미있다는 판단에 대한 결과라고 보기 어렵다. 게이머가 역할수행은 오히려 여러 가지 버전을 자유롭게 유희해보는 것에 해당되며, 그것은 다른 버전에 대한 단순한 유희로서 이루어진다.

비슷한 맥락에서 디지털 영상 편집을 생각해볼 수 있다. 최근에는 선형적 서사를 내용으로 하는 주류영화도 디지털 편집 기술이 동원된다. 그러나 그 결과물이 뉴미디어 콘텐츠라고 보기 어렵다. 왜냐하면 이 디지털 편집은 단순히 과거 올드미디어에 의한 편집방식을 효율적으로 수행하기 위해 투입되었고, 그 결과 만들어진 영화가 뉴미디어라고 할 만큼 혁신적으로 새롭다고 보기는 어렵기 때문이다. 그러나 디지털 편집의 기능은 그것뿐만이 아니다. Speckenbach는 디지털 편집이 기본적으로 여러 가지 편집을 다양하게 시도할 수 있는 장점을 갖고 있다고 하였고, 그 가운데 하나를 트리밍(trimming)이라고 간략히 표현하였다. 디지털 편집으로 디지털 콘텐츠를 조각내어서 그것을 연결하고 떼어내고 하는 작업을 지속적으로 수행할 수 있는데, 그것을 트리밍이라고 한다. 그리고 그 때문에 비슷하게 보이는 재핑(zapping)과 다르다고 하였다. 재핑이란 보다 재미있는 텔레비전 프로그램을 보기 위하여 다른 채널을 반복적으로 선택하는 행위를 말한다. 그런데 재핑은 다른 채널이 더 재미있을 것이라고 생각하여 채널을 바꾸는 작업인데 반해 트리밍은 조각을 특정한 목적 없

이 맞추어보는 것을 말하며 따라서 그것이 최종적인 선택이 될 수 없다. 트리밍은 다른 것이 우월하거나 또 그것이 최종적일 것이라는 판단으로 행해지는 작업이 아니다[9].

퀘스트를 클리어하는 게임이 아니라, 유희로서 다른 선택을 하는 게임의 경우, 그리고 재핑이 아닌 트리밍을 하는 디지털 편집의 경우, 상호작용성은 완성된 결과물을 목표로 하지 않고 필연적 결말을 염두에 두지 않는다. 그래서 그것을 우연적 상호작용성이라고 할 수 있다. 우연성(contingency)이란 무엇인가? 우연성은 다양한 선택의 가능성들이 축적되어 있어서 그 선택을 수행하도록 유도하는 상태를 말한다. 그리고 더욱 중요한 점은 사용자가 어느 하나의 가능성을 선택한다고 하더라도 그것이 반드시 올바른 결정은 아니며 언제든지 다른 것으로 변화될 수 있는 가능성을 말한다. 이에 주체는 하나의 갈래를 선택한다고 하더라도 다른 갈래로의 진행을 항상 염두에 두고 있으며, 또 그 때문에 하나의 현실에 몰입되지 않고 지속적으로 다른 것을 시도해 보게 된다. Luhmann은 우연성을 “필연적이지도 않으면서 불가능하지도 않은 모든 것”이라고 정의하였는데 [10], 그의 정의에 따라 우연성은 하나의 선택이 지나는 필연성과 대비되며 또 모든 가능성들의 실현이 불가능하지 않은 상황임을 이해할 수 있다. 그래서 그 상황 하에서는 올바른 현실이나 결정되어야만 하는 어떤 것이 있다는 가정은 없다. 다만 여러 가지의 현실들이 중첩되어 있으며 또한 하나의 현실은 다른 현실로 변화된다.

우연성은 이렇게 어떠한 인간의 행위가 특정하게 설정된 목적에 따라 이루어지는 필연적인 상황과 대별되는 의미를 지니고 있다. 그래서 모든 것을 필연적으로 간주하고 그것을 긍정적으로 생각하였던 사고방식의 대안을 고려할 때 언급된다. 즉 필연성과 대립되는 우연성의 의미는 인간의 사유나 행위를 합목적적인 것이 아닌 자율적인 것으로 이해하려는 시도에서 고려해야 할 개념이다. 예를 들어 사회학에서 단일한 하나의 가치관으로 파악할 수 없는 복잡한 현대사회를 ‘창조적 자기파괴’의 끊임없는 과정으로 이해하려는 시도가 있다. 그런데 이 문맥에서 중요한 점은 모든 사회적 현실은 서로 간에 우연성의 관계에 놓여있다는 점이다[11].

아울러 다양한 가치관과 이념이 우열을 가리기 어려워서 그것의 혼재나 병존의 상태가 존재하게 되는데, 이러한 상태에 대한 적절한 판단과 행동양식을 파악할 때에도 우연성 개념이 중요하다[12].

상호작용적 뉴미디어로 확보된 자율성을 어떻게 파악할 것인가의 문제와 아울러 그 자율성의 의미에 관하고찰을 해볼 필요가 있다. 그 고찰이 이루어지면 뉴미디어 환경으로부터 촉발된 콘텐츠의 지속적인 변형이 어떠한 역사적 의미를 지니는지 가능해볼 수 있을 것이다. 그러나 본 연구에서는 이러한 문제를 뒤로하고 우선은 우연적 상호작용성의 의미를 생각해보도록 하겠다. 우연성의 상태는 뉴미디어 환경에서 말하는 상호작용성과 관련되어 있지만, 뉴미디어를 활용하여 상호작용을 수행하는 사용자 모두가 우연성을 경험하는 것은 아니다. 이미 결정된 하나의 캐릭터를 통하여 단계별로 퀘스트를 해결해가는 게이머이 우연적 상호작용을 실행한다고 보기 어렵다. 그는 올바른 하나의 현실에 찾아가는 행위를 하는 것이며, 또한 그 현실을 유일한 것으로 받아들이고 그곳에 몰입하기 때문이다. 또한 그가 다양한 여러 가지 배경이나 현실을 창출할 수 있는 가능성을 염두에 두면서 우연적인 결정을 한다고 보기 어렵기 때문이다. 또 다른 예를 들자면, 영화를 디지털 프로그램으로 편집하는 경우에 하나의 서사 콘텐츠를 더 재미있게 만들기 위해 디지털 편집을 한다면 그것을 우연적이라고 보기 어렵다. 오히려 하나의 디지털 콘텐츠를 유희적으로 혹은 지속적으로 편집 작업을 수행할 때, 그것을 우연적인 상호작용성이라고 할 수 있다. 앞에서 언급한 트리밍이 그 예에 해당된다.

그리고 우연적인 상호작용성은 어떠한 선택의 행위가 더 적절할 것이라는 가정을 하지 않은 상태를 말하기 때문에 사용자는 항상 하나의 콘텐츠에 몰입하고 또 그로부터 빠져나오는 경험을 반복한다. 사용자는 항상 하나의 콘텐츠를 다른 가능성과 견주어 보기 때문이다. 다음에서 두 가지 사례를 들어서 실제로 우연적인 상호작용성이 어떻게 발생하는지 살펴보고자 한다.

III. 영화 리컷과 게임 모딩

1. 영화 리컷: 비디오 매쉬업

메인스트림 영화는 다른 미디어에 비해 상호작용성이 잘 나타나지 않는 특성을 지니고 있다. 영화는 ‘플라톤의 동굴’이라고 불릴 정도로 관객들에게 부동의 관람과 몰입의 심리를 유도하기 때문이다. 그럼에도 불구하고 실험적인 목적으로, 혹은 단순히 흥미를 불러일으킬 목적으로 관객의 활동을 겨냥한 실험이 이루어진 적이 있었다. 1967년 체코슬로바키아의 예술가인 Činčera는 최초의 상호작용적 영화(interactive film)를 상영한 바 있다. 영화가 어느 정도 진행되고 나서 인물이 중요한 선택을 해야하는 시점이 되면 영화는 정지되고 관객들에게 그 선택을 하도록 하였다. 그리고 다수의 의견에 따라 서사가 진행되는 방식으로 영화가 전개되었다. 그것이 최초의 상호작용적 영화, <키노아우토마트>(Kinoautomat)이다. 그러나 당시 기술적인 문제로 인하여, 단 몇 가지 선택의 가능성만을 관객들에게 제공되었고, 또 그들의 선택에도 불구하고 영화의 결말이 달라지지는 않았다고 한다. 따라서 참신한 의도에도 불구하고 그 실험의 목적을 온전히 달성하였다고 보기는 어려웠다. 양적으로도 충분한 상호작용성이 실현되지 않았을 뿐더러 질적인 관점에서도 우연적 상호작용성이 유희되었다고 보기 어려웠기 때문이다.

영화 미디어에서 상호작용성이 실험된 여러 가지 사례들 가운데 소위 말하는 마인드 게임 영화(mind game film)도 있다[13]. 그것은 단순한 선행적 서사구조를 탈피하고 몇 가지 상이한 서사의 흐름을 관객들에게 보여주는 영화를 말한다. 특정한 사건의 진행이나 단일한 결말로 영화를 마무리하지 않기 때문에, 관객이 생각할 수 있는 영화의 진행과 결말은 다양하다. 그 만큼 관객 나름의 심리적 역할이 작용할 수 있다. 관객들 앞에 펼쳐진 여러 갈래의 이야기 가운데 어느 하나가 더 좋을지 고민하거나 혹은 예상된 결말과 다른 결말로 영화가 끝나서 그 맥락을 생각할 때, 마치 영화는 관객과 심리적 게임을 하는 것과 비슷하다. 실험적인 초창기 상호작용적 영화나 마인드 게임 영화가 지니고 있는 관객참여의 가능성에서 상호작용성이 부분적으로 나타난다. 그러나 그것은 관객의 심리에서 이루어지며 그들의 적극적인 행위가 반영된 결과로 볼 수 없다. 영화의 상호작용성이란 관객에게 단순히 선택의 가능성만을

제공하였다고 달성되는 것도 아니고 또 그 선택이 단지 심리적으로 이루어진다고 하면 더욱 실현될 수 없다. 왜냐하면 관객으로 하여금 콘텐츠 제작자나 정보의 전달자와는 다른 생각에서 그 콘텐츠를 변형시키는 수행으로 연결되어야 하기 때문이다. 물론 그 다른 것도 또 다른 참여자의 수행으로 이어진다면 상호작용성의 취지에 부합할 수 있을 것이다. 영화는 선택적 상호작용성을 통해, 혹은 심리적 상호작용성을 통해 관객들의 참여를 유도할 수 있지만, 피동적인 참여를 넘어 더 적극적인 상호작용도 고려해볼 수 있다. 그리하여 지속적인 상호작용이 발생할 수 있도록 조치될 수 있다.

다음에서 보다 활발한 상호작용, 즉 우연적 상호작용이 나타난 경우를 살펴보기 위해 영화 리컷에 대해 생각해보고자 한다. 영화 리컷이란 영화편집자들이 주류 영화들의 일부분이나 특히 트레일러 영상을 재편집하여 유튜브에 올려둔 사례를 말한다. 리컷의 특징은 원본 작품의 수정이나 발전을 위해 이루어지지 않는다는 점이다. 그리고 유튜브가 지닌 폭넓은 소통환경도 또한 중요한 특징이다. 왜냐하면 그러한 유통방식으로 말미암아 보다 많은 이들이 간편하게 리컷 영화를 감상하며 또 다른 리컷이 자연스럽게 이루어질 수 있기 때문이다. 예를 들어 2005년 Ryang이라는 영화편집자는 Kubick 감독의 영화 트레일러를 재편집하고 그것을 유튜브에 업로드하여 화제가 된 바 있다. 그 일은 이후 많은 이들이 리컷 영화를 창작하게 된 계기가 되었다. 량의 리컷 영화에서 큐브릭 영화의 심오하고 진지한 분위기를 느낄 수 없었고 반대로 전혀 다른 장르의 영화로 느껴졌다. 그들의 편집은 주류영화의 장르나 색채들과는 전혀 다른 방식으로 이루어져 간혹 주류영화의 심각한 내용들을 우스꽝스럽게 만들었다. 리컷은 환영주의를 추구하는 할리우드 영화의 상영을 목적으로 재편집한 결과는 아니었다. 오히려 그것은 패러디와 같은 기능을 하여 관객의 몰입보다는 영화의 이야기에 거리를 두어 유희하거나 성찰하도록 하였다. 그리고 그 편집자들은 유튜브를 활용하여 다른 이들과의 지속적인 소통을 하였고 또 다른 편집이나 성찰을 유도하였다. 최근에 비전문 영화애호가들이 파일 형태로 소유하고 있는 영화를 비평하면서 나름대로의 관점에서 영화를 리컷하는 경우가 상당하다. 그리고 그 재편집 결과를

유튜브에 업로드하는 영화 크리에이터가 활발한 활동을 하고 있다. 그들의 작업도 리컷 영화와 같은 맥락에서 생각해볼 수 있다. 그들의 비평과 리컷은 항상 주관적인 관점에서 이루어졌음을 강조하며 또 다른 비평가들과의 대화에 개방적인 태도를 취하고 있기 때문이다.

리컷은 영화를 파일 형태로 사용자가 소유하고 그것을 디지털 편집 프로그램을 이용하여 재편집할 수 있기 때문에 가능하다. 하지만 화제가 된 리컷 영상들이 원본 영화의 오류를 수정하거나 애초에 영화가 목적하였던 편집 효과들을 더 잘 이루어낸 결과는 아니다. 영화의 리컷은 사실 디지털 편집물을 활용하여 이미 존재하는 디지털 콘텐츠(pre-existing contents)를 사용자의 행위로 유희하듯 재작업하는 비디오 매쉬업(video mashup)의 일종이다[14]. 비디오 매쉬업은 사용자의 개인적인 취향에 따라 브리콜라주와 같은 디지털 조각들을 리믹스(remix)하는 작업을 말한다. 그 목적은 개인적인 창의성의 실현 혹은 그 결과물의 소통과 교류이다. Cardillo et al.는 매쉬업을 모두 네 가지로 분류하였는데, 영화 리컷(movie recuts), 헌정(tribute), 정치적, 비판적 리컷(political and critical recuts), 뮤직 비디오 리컷(music videos recuts)이 그것이다. 매쉬업을 위해 사용되는 소재들에 따라 분류된 유형들에서 그것이 창의적인 시도이며 콘텐츠의 이전 목적과는 전혀 다른 용도로 활용되었다는 점이 공통적이다. 즉 창의적이거나 기념적이며 혹은 패러디의 요소를 갖추고 있다. 아울러 Cardillo et al.은 흥미로운 실험을 하였다. 그들은 전문편집자와 아마추어 편집자들을 초점집단(focus group)으로 구성하여 다양한 편집 애플리케이션을 사용해보도록 하고 이후에 면접을 실시하였다. 실험에 사용된 편집 애플리케이션은 상업적 목적을 위해 전문적으로 사용되는 것과 또 일반인들도 쉽게 이용할 수 있는 것으로 구성되었다. 이 질적 방법의 연구 수행 결과에서 가장 특징적인 점은 전문편집자들이나 일반인들 모두 사전에 교육을 받지 않고 편집 프로그램을 편리하게 사용하기를 희망하였다는 사실이다. 그리고 그들의 취향에 맞도록 영화나 영상클립 같은 조각 콘텐츠를 다루기 편리하도록 되어 있는 프로그램을 원하였다. 즉 매쉬업이 용이한 프로그램이 선호되었다. 그 취지에서 그들의 창의성이나 표현의 가능성을 제한하는

인공지능의 과도한 사용에 거부감을 표현하였다 또한 빠뜨릴 수 없는 내용은 그들이 매쉬업한 콘텐츠를 다른 이들과 서로 교환하여 보면서 교류할 수 있기를 원하였다는 점이다[15].

이 실험의 결과, 사용자들의 창의적인 시도와 교류에 불편함을 주는 툴은 만족스럽지 않은 것으로 평가되었다. 그리고 우수한 편집을 위한 프로그램 보다 오히려 자유로운 활용을 위한 프로그램이 선호되었다. 면접자들은 웹환경을 이용하여 다른 이들과 편집될 소재를 공유하고 또 편집된 콘텐츠를 서로 주고받는 일을 매우 긍정적으로 평가하였다. 결국 디지털 편집으로 이루어진 콘텐츠는 지속적으로 변화될 수 있다는 가능성에 더 큰 의미가 있음을 알 수 있었다. 디지털 편집은 올드미디어 콘텐츠를 재매개하기 위해 활용될 수도 있지만, 사용자들의 자유로운 활용과 교류를 지원하기 위한 더 큰 잠재력을 지니고 있다. 리컷 영화의 사례와 디지털 편집물에 관한 실험에서 우연적인 상호작용성이 필연적인 상호작용성과 어떻게 다른지 이해할 수 있으며, 아울러 확정된 결과물이 아닌 지속적인 변화를 추구하는 상호작용이 사용자들에게 선호되고 있음을 이해할 수 있다.

2. 게임 모딩: 게임 공동 창작

게임 모딩이란 무엇인가? 컴퓨터 게임이 상호작용성의 정도가 상당히 높은 단계의 미디어임은 주지의 사실이나 실제로는 그 높은 단계 이상임을 보여주는 사례가 바로 모딩이다. 모딩은 모디피케이션(modification)의 약자로서 게이머가 주어진 환경 하에서 게임을 수행하는 것에서 벗어나 그 환경 자체를 수정하여 게임의 전혀 새로운 상태를 직접 구현하는 작업을 일컫는 말이다. 아울러 '모더'(modder)란 그 작업을 행하는 사용자를 말하며, 그 작업 자체를 '모딩'(modding) 혹은 '모드하기'라고 한다. 최초의 모드에 대해 논하는 것은 큰 의미가 없을 것이다. 왜냐하면 컴퓨터 게임이 애초에 전통적인 놀이를 디지털화하였거나 혹은 전통적 서사물을 디지털 기술을 이용하여 세련되게 게임화한 결과이기 때문이다. 프로그래밍을 이해하는 게이머는 컴퓨터 게임의 초창기 때부터 자신들이 원하는 대로 게임을 재창조하였을 것이기 때문이다. 오래전 1993년 FPS 게임

을 대중화시킨 <둠>(Doom)이 출시되었을 때에도 그러하였다. 몇 년간 출시된 여러 버전의 <둠>을 즐겼던 게이머들은 곧 새로운 버전의 둠 WAD파일을 만들어 유통하였고 수십 년이 지난 지금까지도 블로그와 같은 개인 미디어를 통해 새로운 <둠>이 상업적이지 않은 목적으로 창작되고 또 교류되고 있다. <둠>은 1인칭의 시점을 채택하여 사용자의 몰입을 최대한으로 끌어올리는 특징으로 많은 이들의 관심을 끌었지만, 동시에 게임모드를 할 수 있도록 하는 프로그램도 제공하여 사용자들이 원하는 게임 환경을 스스로 제작하도록 하였다는 점도 흥미롭다. 사용자의 몰입을 목표로 함과 동시에 그것에서 벗어나 외적인 환경을 직접 마련할 수 있도록 했다는 것인데, 그것은 보다 더 진보된 상호작용성을 염두에 두었기 때문이었다. 지금도 많은 게임들이 모딩 프로그램을 게이머에게 제공하고 있으며, 모드 하기는 특정한 컴퓨터 게임의 성공에 영향을 미치기도 한다.

리컷 영화도 그렇지만 모드는 마치 원본이 2차 텍스트로 변모한 상호텍스트(intertext)와 같다. 일종의 각색이라고도 할 수 있고 또 나아가서 재해석이라고도 할 수 있다. 그만큼 모더들은 게임개발자에 의해 제작된 게임을 단순히 사용하거나 혹은 피드백하는 데에서 벗어나 개발자와 동등한 위치에서 게임을 창작한다. 이러한 상황은 매우 적극적인 상호작용성이 반영된 결과이다. 아울러 모더들에 의해 제작된 개별적인 게임을 최종 버전이라고 볼 수도 없으며, 또한 또 다른 모드에 의해 변형될 수 있다는 점이 항상 고려된다. 많은 모더들과 다양한 모드의 존재는 게이머들로 하여금 커뮤니티를 형성하도록 하며 또 그것이 하나의 문화로 진전되도록 한다. 이에 대해 윤혜영은 모더를 공동 창작자로 간주하고 따라서 “디지털 게임이 모드를 통해 참여적 미디어(participatory media)를 넘어서서 공동 창작적 미디어(co-creative media)가 되었다고 주장”하는 모리스(Morris)의 견해를 인용하여 모더의 창의성을 강조한 바 있다[16]. 모드가 상호텍스트와 비유될 수 있다면, 상호텍스트성 이론을 참고하면서 모드의 의미도 유추해볼 수 있다.

상호텍스트성이란 텍스트의 자율적이고 독립적인 가치보다 연계적이며 과정적인 특성을 부각시키는 이론이다. 그리하여 어느 한 사람의 우수한 작가가 하나의

우월한 텍스트를 소유할 수 없고 텍스트는 여러 주체들의 공동작업으로 이루어진 산물로 간주된다. 따라서 텍스트의 독서는 광활한 텍스트 네트워크의 한 지점에 잠시 머무른다고 파악될 수 있다. 모드의 경우도 마찬가지이다. 모드가 텍스트라면 하나의 모드는 지속적으로 변형될 수 있는 가능성을 내포하고 있으며, 또한 게이머는 몰입하여 게임만을 하는 것이 아니라 그것으로부터 이화(alienation)되어 벗어나는 활동도 동시에 수행할 수 있게 된다.

상호작용성을 실행하는 게이머들의 실제적인 입장이나 마음을 살펴보기 위한 박근서의 연구는 그 의미가 크다. 그는 <오블리비언>이라는 게임의 모더들로 구성된 커뮤니티 ‘엘더스크롤(Elder Scroll)’의 일원으로 활동하며 참여관찰 방법으로 연구를 진행하며 게이머의 공동체가 아닌 모더들의 공동체를 탐구하였다. <오블리비언> 게이머들에 의해 모드 공동체가 구성되었다는 것은 매우 자연스러운 일이었는데, 게이머는 동시에 모더가 되려고 하는 의지를 상당히 지니고 있었기 때문이다. 아울러 게임의 제작 취지에 이미 모드 공동체의 활동을 염두에 두고 모드의 가능성을 적극적으로 마련해 주었기 때문이다. 연구결과는 다양한 점을 시사하지만 본 연구의 문맥에서 중요한 점은 “대부분의 게이머들에게 ‘모드’는 <오블리비언>을 플레이하는 이유”라는 사실이다[17]. 즉 게임은 모딩을 위한 과정이며 게이머로 풀어야 할 과제의 목표를 달성했다고 하여 그것으로 게임이 종결되는 것은 아니다. 아울러 이 참여관찰을 통해 새로운 형태의 커뮤니티가 조직적으로 형성되고 있음을 알 수 있었는데, 그 커뮤니티는 게이머의 공동체인 클랜이나 길드와는 달리 모더, 즉 게임을 개발하고 수정하는 자들의 공동체라는 점이 특징적이다.

모드 게임의 개작, 혹은 창작에서 또 다른 기능을 이해할 수 있는데, 그것은 일종의 패러디와 같은 것을 말한다. 패러디란 리컷 영화의 경우에서도 나타나듯이, 원작의 서사적 요소나 또 그것의 분위기를 바꾸어 전혀 다른 효과를 구현하며, 오히려 원작을 조롱하거나 비꼬아서 흥미로운 방식으로 비판하는 미학적 형식을 말한다. 따라서 패러디는 원작이 주는 심각함과 수용자의 몰입감으로부터 벗어나도록 하는 효과를 가져오며 수용자로 하여금 오히려 콘텐츠 내부로부터 벗어나 새로

운 시각을 지니도록 유도한다. 심호빈은 〈서류, 제출하십시오〉(Papers, Please, 2013)라는 게임을 패러디 모드의 예로 언급한다. 이 게임은 공산주의 국가를 배경으로 하여 게이머가 국경의 검문심사를 하는 상황을 소재로 한다. 게이머는 국경통과 심사의 통과 혹은 거부를 결정하는 특색있는 역할을 부여받는다. 그런데 이 게임은 여러 나라 언어로 서비스되지만 유독 한국어를 지원하지는 않는다고 한다. 그리하여 한국인 모더들은 그 게임을 모딩하였다[18].

여러 가지 모드의 사례에서 알 수 있는 것은 게임의 개작으로 상상 이상으로 확대된 상호작용성이 사용자에게 부여된다는 점이다. 그러나 더욱 중요한 사실은 사용자가 게임으로 주어진 환경 하에서 게임을 즐기는데에서 벗어나 그 환경을 수정하고, 또한 게임 배경으로 정해진 세계를 한정하지 않고 또 다른 가능한 세계를 스스로 구성하여 유희한다는 점이다.

IV. 결론

상호작용성의 다양한 함의들은 익히 알려져 있으나, 본 연구에서는 유연성 관점에서 그 개념을 고려해보았다. 이는 더욱 양질의 콘텐츠를 제작하기 위한 상호작용성도, 하나의 가상현실을 구성하려는 상호작용성도 아니다. 반대로 콘텐츠의 다양성과 현실의 이화를 지향하는 상호작용성을 말한다. 이러한 유연적 상호작용성은 뉴미디어를 활용하는 많은 사용자들로 하여금 유희의 가능성을 마련해준다. 자신의 콘텐츠를 완성된 작품으로 생각하기보다 다른 이들과 함께 그것을 수정하며 교류하려는 수행은 유연적 상호작용성이라고 할 수 있다. 동시에 그들에 의해 제작된 많은 콘텐츠들은 나름대로의 가치를 지닐 수 있는데 그것도 유연적 상호작용성의 결과이다. 마지막으로 왜 유연적 상호작용성과 뉴미디어 기술이 서로 연관되어 있는지 설명하면 다음과 같다.

뉴미디어의 기술적 토대인 디지털 기술은 유연적 상호작용성을 실현하기에 유리한 환경을 제공해준다. 주지하다시피, 디지털 콘텐츠는 기록된 문서나 필름 영상과 달리 디지털 코드로 이루어져 있다. 디지털 코드는

일종의 정보이다. 그리고 그 정보들은 매우 유동적이어서 콘텐츠의 변형이나 가변성을 실현시키는데 용이하다[19]. 그리하여 콘텐츠들은 쉽게 변화될 수 있고 아울러 하나의 콘텐츠는 또 다른 사용자들에 의해 바뀔 수 있다. 그리고 여러 가능성들이 데이터베이스처럼 병렬적으로 존재하기 때문에 무수한 사용자들의 다양한 의도가 존중되고 반영될 수 있다. 기술적인 관점에서 보았을 때, 유연적 상호작용성은 콘텐츠 제작을 위해 활용되는 디지털 코드의 미약한 확정성의 도움으로 성립된다. 이와 관련된 무수한 디지털 작업의 사례가 있지만 본 연구에서는 두 가지 사례를 살펴보았다. 영화 리컷은 다양한 콘텐츠들의 즉시적인 변형을 의미한다. 영화를 재편집하는 사용자들은 즉시적 변형을 자유자재로 실현시켜주는 편집 애플리케이션을 선호한다. 뉴미디어 편집자들이 다루는 콘텐츠도 그리고 편집물도 모두 디지털 기술의 기반 없이는 불가능하다. 유연적 상호작용성과 디지털 기술과의 연관성은 필연적이라고 보기는 어렵지만 충분한 관련성이 있다.

리컷과 같은 일종의 공동창작 형식은 예전부터 그 가능성이 이론적으로 검토되었지만, 이제 그 대중적 사례는 점차 늘어나고 있다. 게임을 수행하는 데에서 나아가 게임을 변형시켜 유희하려는 모딩의 의도도 그러하다. 많이 알려진 게임들은 게이머들이 제한된 환경 하에서 게임을 즐기도록 하는 데에서 벗어나, 완성된 게임 환경을 수정하도록 유도한다. 그런데 그 모딩의 가능성에서 유연적 상호작용성의 의미를 파악할 수 있다. 그리고 패치를 제공하여 수정을 유도하거나 혹은 수정된 버전이 많은 커뮤니티에서 교류되는 현상을 쉽게 관찰할 수 있는데, 이러한 일들도 모두 디지털 기술 없이는 불가능하다. 디지털 기술이 마련해준 독특한 환경에 주목한다면, 상호작용성의 의미를 단순하게 콘텐츠의 변형가능성으로 축소하기보다, 폭넓은 유연성을 시험하며 다수 사용자들의 참여를 보장하는 의미로 확대해볼 수 있다.

참고 문헌

- [1] 전병원, "VR영화에 대한 미학적 고찰," BIT Forum, 영화트렌스미디어 연구소 주최, 2019.

[2] Y Liu and L. J. Shrum, "What is Interactivity and Is It always Such a Good Thing?," J. of Advertising, Vol.31, No.4, pp.53-64, 2002.

[3] J. Steuer, "Defining Virtual Reality," J. of Communication, Vol.42, No.4, pp.73-93, 1992.

[4] C. Boucko, "Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance," Vol.11, No.1, pp.254-269, 2014.

[5] S. Dixon, "Digital Performance," MIT, 2007.

[6] 김용영, 진석형, 김미애, "상호작용성 관점의 온라인 게임분석, WOW를 중심으로," 한국산학기술학회논문지, 제11권, 제9호, pp.3486-3494, 2010.

[7] C. B. Grant, "Destabilizing Social Communication Theory," Theory, Culture & Society, Vol.20, No.6, pp.95-119, 2003.

[8] 김용재, "게임 퀴스트 스토리텔링 구조분석," 한국콘텐츠학회논문지, 제11권, 제10호, pp.69-77, 2011.

[9] J. Speckenbach, "Match Frame and Jump Cut," <http://www.keyframe.org/txt/matchframe>. 2019.5.1.

[10] N. Luhmann, *Beobachtungen der Moderne*, Westdeutscher Verlag, p.96, 1992.

[11] 올리히 벡, *정치적 재창조, 성찰적 근대화 이론을 향하여*, 성찰적 근대화, p2, 1998.

[12] M. Makropoulos, "Kontingenz: Zur Bestimmung einer moderner Zentralkategorie," *Eigentlich könnte alles auch anders sein*, Köln: König, p.13, 1998.

[13] 김지훈, "우발성의 테크놀로지들," *문화과영상*, 제12권, 제1호, pp.47-85, 2011.

[14] L. Gao, P. Wang, J. Song, Z. Huang, J. Shao, H. T. Sheng, "Event Video Mashup: From Hundreds of Videos to Minutes of Skeleton," *Proceedings of the 31. AAAI Conference on A.I.*, pp.1323-1330, 2017.

[15] D. Cardillo, A. Rapp, S. Benini, L. Console, R. Simeoni, E. Guercio, R. Leonardi, "The Art of Video MashUp: Supporting Creative Users with an Innovative and Smart Application," *Multimed Tools Appl.* Vol.53, pp.1-23, pp.16-18, 2011.

[16] 윤혜영, "디지털 게임 모드하기의 문화적 의미 고찰," *인문콘텐츠*, 제40호, pp.41-60, pp.44-45, 2016.

[17] 박근서, "모드하기의 문화적 실천에 대한 연구: <엘더스크롤 IV: 오블리비언>의 커뮤니티를 중심으로," *한국언론정보학보*, 제55호, pp.100-118, p.108, 2011.

[18] 심호빈, *빌렘 플루서의 디지털 상상론: 컴퓨터 게임의 상호작용성을 중심으로*, 부경대학교 신문방송학과, 석사학위논문, 2016.

[19] 레프 마노비치, *뉴미디어의 언어*, 커뮤니케이션북스 2014.

저 자 소 개

김 무 규(Mookyu Kim)

정희원



- 1991년 2월 : 연세대학교 독어독문학과(문학사)
- 2002년 12월 : 독일 콘스탄츠 대학교 미디어학과(철학 박사)
- 2007년 3월 ~ 현재 : 부경대학교 신문방송학과 교수

<관심분야> : 미디어 이론, 영상 이론, 영화 이론