

인터랙티브 영화는 21세기의 새로운 서사극이 될 수 있는가? : <블랙미러: 밴더스내치>를 중심으로

김 지 연

한국예술종합학교 영상이론과 전문사

김 도 균

한국예술종합학교 영상이론과 예술사

권 호 창*

한국예술종합학교 영상이론과 강사

목차

-
1. 들어가며
 2. 관련 연구
 3. <블랙미러: 밴더스내치>의 텍스트/컨텍스트적 특징과 서사극 이론
 - 1) 상호작용적 다중 분기 구조와 모순적 이중화 과정
 - 2) 자기반영적 미장아빔 구조 분석
 - 3) 인터랙티브 영화 관객의 능동적 향유
 4. 나가며

* 교신저자, cinethink@karts.ac.kr

요약문

인터랙티브 영화는 영화와 관객 간의 상호작용성을 기반으로 한 영화로, 관객의 선택에 따라 장면의 순서와 내용이 바뀔 수 있다는 특징을 갖는다. 인터랙티브 영화에 대한 논의를 크게 두 상반되는 관점으로 양분해 볼 수 있다. 하나는 새로운 영화 형식으로서 인터랙티브 영화가 가진 가능성을 긍정적으로 바라보며 다양한 방식으로 이를 ‘실험’하고자 하는 관점이고, 다른 하나는 인터랙티브 영화의 상호작용성이 관객에게 자유와 능동성에 대한 환상을 심어주면서 편향성을 강화할 위험이 있다는 비판적 ‘경고’의 관점이다. 우리는 이 두 관점을 모두 고려하면서 인터랙티브 영화의 특성 분석을 통해 그것이 가진 정치적·미학적 가능성을 현실화할 수 있는 방향을 모색하고자 한다. 이를 위해 이론적·실천적 참조틀로서 브레히트의 서사극 이론을 이론적 기반으로 삼아, 대중적·비평적 주목을 받은 바 있는 인터랙티브 영화 <블랙미러: 밴더스내치>를 분석하였다. 이 작품의 텍스트/컨텍스트적 특성을 상호작용적 다중 분기 구조, 자기반영적 미장아빔 구조, 관객의 능동적 향유 세 차원에서 분석하고, 이를 서사극 이론과 비교하였다. 이를 통해 21세기 새로운 기술/미디어 환경에서 새로운 서사극으로서의 인터랙티브 영화의 조건과 가능성을 확인하였다.

주제어

<블랙미러: 밴더스내치>, 인터랙티브 영화, 브레히트, 서사극, 분기 구조, 자기반영성, 관객 향유

1. 들어가며

인터랙티브 영화는 영화와 관객 간의 상호작용성(Interactivity)을 기반으로 한 영화로, 관객이 선택을 통해 영화에 참여할 수 있다는 특징을 갖는다. 인터랙티브 영화에서는 관객이 시퀀스나 씬 사이, 혹은 특정 씬 도중에 상호작용을 할 수 있는 시간이 주어지도록 설계되어 있다. 관객은 상호작용에 따라 순서와 내용이 바뀌는 내러티브를 경험하며, 선택을 통해 내러티브 방향을 결정하는 일종의 스토리텔러로서 내러티브에 참여하게 된다. 이 점에서 인터랙티브 영화는 전통적인 방식의 영화와 구분된다. 단방향 전달 방식의 기존 영화에서는 전문적인 창작자에 의해 만들어진 창작물들을 관객이 일방적으로 수용하게끔 구성되어 있었다. 영화 관객에게 허용된 것은 영화를 보며 반응(reaction)하고 그것을 능동적으로 수용하는 것이었다. 그러나 디지털 테크놀로지의 발전과 함께 인터랙티브 영화에서는 관객과 영화의 양방향 상호작용이 가능해졌다.

인터랙티브 영화는 1960년대부터 이따금 시도되어왔지만,¹⁾ 대중적인 성공을 거두며 주목받기 시작한 것은 최근 온라인 플랫폼 기반 개인형 인터랙티브 영화들이 제작되면서부터다. 특히 넷플릭스가 제작한 인터랙티브 영화 <블랙미러: 밴더스내치 *Black Mirror: Bandersnatch*> (2018)는 전 세계적인 화제를 불러일으키며 에미상(E Emmy Awards)에서 TV영화 작품상을 수상했고, 국내에서는 유튜브 링크 시스템²⁾을 이용해 만들어진 인터랙티브 영화 <아오르비>(2019)가 조회수 500만 회를 기록하기도 했다.

인터랙티브 영화가 대중적 주목을 받은 만큼, 인터랙티브 영화에 관한 논의 역시 다양한 형태로 등장했다. 인터랙티브 영화에 대한 논의는

- 1) 서대정, 「인터랙티브 알고리즘에 기반을 둔 다양한 영상 실험과 미학: 데이터베이스 서사와 라이프로그를 중심으로」, 『영화연구』 50호, 2011, 339쪽.
- 2) 모든 영상 시퀀스를 유튜브에 업로드한 다음, 시작 영상의 끝에 영상 [1-A]와 영상 [1-B]로 넘어갈 수 있는 배너 두 개를 삽입해 링크를 타고 선택한 영상으로 넘어갈 수 있게 하는 방법이다.

크게 다양한 ‘실험’과 비판적 ‘경고’로 양분된다. 인터랙티브 영화를 다양한 방식으로 ‘실험’하려는 입장의 경우, 새로운 영화 형식으로서 인터랙티브 영화의 특수성에 주목하면서 그것이 가진 긍정적인 효과와 가능성을 주로 탐색한다. 반면, 비판적 ‘경고’의 관점에서는 인터랙티브 영화의 상호작용성이 관객에게 자유와 능동성에 대한 환상을 심어주면서 편향성을 강화할 위험이 있다고 주장한다. 개별 맞춤형 콘텐츠를 제공함으로써 사용자의 사고를 편향화할 수 있는 알고리즘의 위험성과 같은 맥락에서 인터랙티브 영화에 대해 논의하는 것이다. ‘실험’과 ‘경고’로 이어지는 두 입장은 인터랙티브 영화에 대한 상반된 관점을 보여주지만, 두 입장 모두 인터랙티브 영화가 어떤 방향으로 나아가야 할 것인가의 문제와 관련된다는 점에서 상호보완적 관계를 이룬다. 인터랙티브 영화가 소비자의 욕구를 충족시켜주고 확증편향을 심화시키는 뉴미디어 기술로 전락하지 않도록 하기 위해서는 인터랙티브 영화에 어떤 정치적, 미학적 가능성이 있는지에 주목해야 할 필요가 있는 것이다.

이러한 맥락에서 본 연구는 <블랙미러: 밴더스내치>(이하 <밴더스내치>)가 보여주는 인터랙티브 영화의 정치적, 미학적 가능성을 브레히트의 ‘서사극 이론’을 통해 분석하고, 인터랙티브 영화가 21세기의 새로운 서사극이 될 수 있음을 주장하고자 한다. 브레히트의 서사극 이론은 인터랙티브 영화의 정치적, 미학적 가능성을 탐색하는데 중요한 이론적·실천적 참조점이 될 수 있다.³⁾ 브레히트는 서사극을 통해 관객이 그것이 연극임을 인지하고 극 중 상황으로부터 거리를 둔 채 상황을 발견하고 사유하게 만들려고 하였으며, 이는 몰입과 감정이입을 통해 작동했던 기존의 연극 구성 요소들(무대와 관객, 텍스트와 공연 등)의 기능적 연관 관계를 변화시키는 것으로 이어졌다.⁴⁾ 이와 유사하게 인터랙티브 영화 역시 기존의 영화와는 다른 탐색적·참여적 관객 경험을 구성한다는

3) 20세기 초의 아방가르드 운동에서 오늘날 디지털 뉴미디어의 원리 및 특성을 발견하는 관점은, 레프 마노비치의 <뉴미디어의 언어>에서 찾아볼 수 있다. 마노비치는 이 책의 프롤로그에서 지가 베르토프의 영화 <카메라를 든 사람>(1929)의 촬영·편집·서사에서의 특징들을 분석하면서, 이 작품을 책 전체의 시각적 색인으로 활용하고 있다.

4) 발터 벤야민, 『브레히트와 유물론』, 윤미애, 최성만 역, 도서출판 길, 2020, 117-121쪽

점에서 21세기의 새로운 서사극이 될 수 있는 가능성을 갖고 있다. 본 논문은 〈밴더스내치〉의 텍스트/컨텍스트적 특성을 상호작용적 다중 분기 구조, 자기반영적 미장아빔 구조, 관객의 능동적 향유 세 차원에서 분석하고 이를 서사극 이론과 비교함으로써, 21세기 새로운 기술/미디어 환경에서 새로운 서사극으로서의 인터랙티브 영화의 조건과 가능성을 확인하고자 한다.

2. 관련 연구

인터랙티브 영화 제작이 본격적으로 이루어진 지 얼마 되지 않았고, 대중적·비평적 주목을 받은 작품의 수는 더 적기 때문에, 인터랙티브 영화에 대한 연구 역시 아직 초기 단계에 머무르고 있다. 국내외 관련 연구들은 크게, 1) 인터랙티브 영화(기술)에 내재한 위험성에 대한 경고, 2) 인터랙티브 영화가 얼마만큼 관객의 흥미와 재미를 끌어낼 수 있는지에 관한 관객 경험 분석, 3) 게임과 영화가 결합된 미디어 컨버전스의 사례로서 접근하는 논의들로 분류할 수 있다.

인터랙티브 영화에 비판적인 입장의 경우, 넷플릭스와 같은 미디어 기업에 의해 인터랙티브 영화 기술이 마케팅 수단으로 이용되고 있음을 지적하면서, 이 기술들이 관객의 사고 자체를 변화시킬 수 있다고 경고한다. 스테판 들로름(Stéphane Delorme)은 넷플릭스의 CEO 리드 헤이스팅스(Reed Hastings)의 “넷플릭스는 기술과 콘텐츠를 결합한다”는 말을 인용하면서, “우리가 넷플릭스에서 영화를 보는 행위는 콘텐츠를 관람한다기보다는 기술을 체험하는 것이 아닌가”하는 질문을 제기한다.⁵⁾ “뇌 과학자들과나 정신과 전문의들이 스마트폰이 우리의 뇌 자체를 변화시킨다고 경고했듯이, 넷플릭스 또한 단지 우리가 영화를 관람하는 방식을 넘어 우리가 생각하는 방식을 바꾸어 놓으며”, “소프트웨어를

5) Delorme, Stéphane, 〈L'expérience Netflix〉, 《Cahiers du cinema》, 2018.

디자인하는 시대가 아니라, 인간의 정신 자체를 디자인하는 시대에 우리가 살고 있다는 것이다.”⁶⁾ 유사한 맥락에서 나다 엘날라(Nada Elnahla)는 미디어 산업의 소비자 마케팅 방식과 관련하여 넷플릭스와 〈밴더스내치〉를 분석한다. 그는 넷플릭스가 이 인터랙티브 영화를 통해 수동적인 시청자/소비자가 아니라 전지전능한 신이 된 것 같은 느낌을 주지만 그것은 환상에 불과하다고 주장한다. 엘날라는 〈밴더스내치〉와 같이 새로운 미디어 기술을 활용한 시도들은 결국 엔터테인먼트와 소비가 통합되는 미래로 향하는 것일 뿐이라고 보고 있다.⁷⁾ 실제로 〈밴더스내치〉 공개 당시 넷플릭스는 인터랙티브 영화를 “지금껏 경험하지 못한 새로운 형식”으로 홍보하면서, 관객이 직접 결말을 선택할 수 있다는 점을 강조했다. 대부분의 인터랙티브 영화가 넷플릭스, 유튜브, 스템과 같은 미디어 플랫폼을 통해 제공된다는 점에서 들로름과 엘날라의 비판은 진지하게 다루어져야 할 필요가 있지만, 다른 한편으로 이들 논의에서는 인터랙티브 영화의 선택지들을 탐색하며 때로는 영화의 한계와 마주하는 관객의 능동성과 역할이 축소되는 경향이 있다.

그런가 하면, 인터랙티브 영화가 얼마나 관객들을 만족시킬 수 있을지에 초점을 두는 연구들도 있다. 「디지털 시네마의 인터랙티브성이 관람자에게 미치는 영향」⁸⁾, 「웹/모바일 기반 인터랙티브 시네마의 인터랙티브성이 관람자에게 미치는 영향」⁹⁾, 「인터랙티브 무비의 속성변인이 태도 및 구전의도에 미치는 영향에 관한 연구」¹⁰⁾, 「Bandersnatch, yea or nay? Reception and user experience of an interactive digital narrative video」¹¹⁾ 등의 연구에서는 인터랙티브 영

6) 위의 글.

7) Elnahla, Nada, 「Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods」, 『Consumption Markets & Culture』 23.5, 2020, pp.506-511.

8) 강지영, 「디지털 시네마의 인터랙티브성이 관람자에게 미치는 영향」, 『디지털인식저널』 25권, 2013, 133-141쪽.

9) 손지현, 강지영, 「웹/모바일 기반 인터랙티브 시네마의 인터랙티브성이 관람자에게 미치는 영향」, 『디지털디자인학 연구』 15권 4호, 2015, 135-144쪽.

10) 최운슬, 김운한, 「인터랙티브 무비의 속성변인이 태도 및 구전의도에 미치는 영향에 관한 연구」, 『광고연구』 103호, 2014, 320-359쪽.

11) Roth, Christian, and Hartmut Koenitz, 「Bandersnatch, yea or nay?

화를 관람한 사람들을 대상으로 실험과 설문조사를 진행해 얻은 결과를 분석하면서, 전통적인 방식의 선형적 내러티브 영화에 비해 인터랙티브 영화의 상호작용성이 관객의 집중도와 흥미, 상호교감성 등을 높인다는 결과를 도출해내고 있다.

인터랙티브 영화에 관한 대부분의 국내 선행연구에서는 게임과 영화의 수렴·혼합 현상에 주목하면서 분석이 이루어지고 있다. 이지혜, 김종덕의 경우 새로운 영화적 실험으로서 인터랙티브 영화를 소개하면서 게임과 영화의 하이브리드적 특성에 주목하고 있고,¹²⁾ 김정환은 게임 연구를 바탕으로,¹³⁾ 김혜빈, 안상원은 게이미피케이션 개념을 통해 인터랙티브 영화에 접근한다.¹⁴⁾ 인터랙티브 영화는 미디어 컨버전스, 게이미피케이션과 같은 개념으로 분석하기에 최적화된 사례이며, 게임은 대표적인 상호작용적 매체이기 때문에 이러한 접근법이 가지고 있는 유용함은 분명히 존재한다. 그러나 게임의 특성으로 인터랙티브 영화를 분석하는 것에서 그칠 경우, 이러한 분석은 단편적인 뿐만 아니라 자연스럽게 영화적 특성을 ‘극복해야 할 수동성’, 혹은 ‘낮은 단계의(단한) 상호작용성’으로 분류하는 것으로 귀결되는 문제가 발생할 수 있다. 즉 얼마나 더(혹은 덜) 게임화(게이미피케이션)되었는가의 여부로 인터랙티브 영화를 평가하는데 그칠 위험이 있는 것이다.

한편, 남명희는 <밴더스내치>를 전통적인 내러티브에 게임 기법(디지털 내러티브의 방식)을 결합한 성공 사례로 분석한다.¹⁵⁾ <밴더스내치>에서 관객의 선택이 제한되어 있고 자유도가 높은 것은 아니지만, 관객

Reception and user experience of an interactive digital narrative video», 『Proceedings of the 2019 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video』 2019, pp.247-254.

- 12) 이지혜, 김종덕, 「인터랙티브 시네마 환경의 매체적 특성 비교」, 『한국디지털인학회 국제학술대회 논문집』 봄 국제학술대회, 2012, 194-195쪽.
- 13) 김정환, 「게임형식 기반의 인터랙티브 영화 스토리텔링 개발에 대한 연구」, 『영화연구』 62호, 2014, 25-49쪽.
- 14) 김혜빈, 안상원, 「게이미피케이션 개념을 적용한 인터랙티브 영화 서사 연구 - <블랙미러: 밴더스내치>를 중심으로」, 『한국게임학회 논문지』 19권 3호, 2019, 101-112쪽.
- 15) 남명희, 「《블랙미러: 밴더스내치》의 다중 경로 내러티브 전개법 분석」, 『영상문화콘텐츠연구』 17호, 2019, 151-172쪽.

은 내러티브를 만드는 데 일정 부분 참여할 수 있으며 다양한 전개를 채집하는 데서 재미를 느낄 수 있다는 것이다. 남명희의 경우, 〈밴더스내치〉의 자기반영적 경로가 관객으로 하여금 다른 경로에 대한 상상력을 자각하고 내용을 다각도로 검토하게 만든다고 본다. 남명희가 〈밴더스내치〉의 자기반영적 경로와 관련하여 관객의 ‘검토’ 행위에 대해 언급한 부분은 주목할 만하지만, 결론적으로 관객의 선택 행위를 극(전통적 내러티브)을 강화하는 데 쓰이는 상호작용 수단으로 보는 데 그친 것은 한계라고 할 수 있다. 앞서 언급한 연구들이 인터랙티브 영화를 게임으로 환원하는 경향이 있었다면, 남명희의 경우에는 인터랙티브 영화의 상호작용성을 전통적 내러티브의 수단으로 환원하는 측면이 있다고 할 수 있는 것이다.

윤혜영은 〈밴더스내치〉의 스토리텔링 방식에 주목하면서 이를 브레히트의 서사극 이론을 통해 분석한다.¹⁶⁾ 윤혜영에 따르면, 새로운 형식의 인터랙티브 드라마로서 〈밴더스내치〉는 관객에게 낯선 경험이 된다. 윤혜영은 특히 〈밴더스내치〉가 인터랙티브 영화 내에서도 독특한 특징을 갖고 있어 관객을 낯설게 만든다고 보고 있다. 이 영화가 겉보기에는 일반적인 1인칭 분기 서사의 형식을 취하고 있지만, 관객에게 서술자의 역할을 하도록 만들어 ‘소외’를 경험하게 하고, 주인공과 관객의 상호인지를 통해 주인공을 ‘자신의 아바타’로 인식하는 것이 아닌 ‘자신을 인식하는 타자’로 인식하게끔 만든다는 것이다. 이 논문의 분석대로, 인터랙티브 영화에서 관객은 어느 순간 영화에서의 등장인물에 대한 감정이입 혹은 캐릭터로 대리되는 감정이입(“아바타”의, 게임적인)의 경험을 하기보다는 탐색자의 위치에 있게 된다. 다만, 윤혜영은 이것이 영화 〈밴더스내치〉의 고유한 특징인 것으로 분석하고 있는데, 이 작품에서 시도한 ‘되돌아가기의 강제’를 통해 그렇게 된다는 것이다. 그러나 이것은 〈밴더스내치〉만의 독특한 특징이라고 보긴 어렵다. 스토리 분기가 여러 개인 인터랙티브 스토리텔링 장르 자체가 다른 분기를 경험하고 싶은 욕망을 자극하고, 다회차 플레이를 ‘엔딩 수집’ 등의 요소로 유도하기도 하기 때문이다. 만약 하나의 분기만을 감상하는, ‘되돌아가기’를

16) 윤혜영, 「인터랙티브 드라마로서 〈블랙 미러: 밴더스내치〉에 나타난 소외 효과」, 『만화애니메이션 연구』 58호, 2019, 269-293쪽.

강제당하지 않은 관객이 있다 하더라도 영화가 끝난 뒤 그 관객은 자신이 다른 선택을 했다면 어떻게 되었을지 다른 사람의 플레이 영상, 글, 스토리를 찾아본다. 그것이 인터랙티브 영화의 감상 방식에 전제된 것이고, 인터랙티브 영화를 보는 이유이기 때문이다. 윤희영의 경우 <밴더스내치>가 만들어내는 소외효과에 초점을 두고 논의를 하고 있기 때문에 <밴더스내치>의 이러한 관객 향유 행태에 대해서는 다루어지고 있지 않다. 본 연구에서는 <밴더스내치>의 상호작용적 다중 분기 구조, 자기반영적 미장아범 구조, 관객의 능동적 향유 행태를 분석함으로써, 보다 종합적으로 21세기 새로운 서사극으로서 ‘인터랙티브 영화’의 가능성에 대해 논의하고자 한다.

3. <블랙미러: 밴더스내치>의 텍스트/컨텍스트적 특징과 서사극 이론

2018년에 공개된 인터랙티브 영화 <블랙미러: 밴더스내치>는 넷플릭스가 제작하여 넷플릭스 플랫폼으로 서비스되었기 때문에 인터랙티브 영화에 대한 대중들의 관심을 촉발시키기에 좋은 조건을 갖추고 있었다. 실제로 <밴더스내치>를 경험한 전 세계 넷플릭스 사용자들은 SNS와 인터넷 커뮤니티를 중심으로 각자가 선택한 내러티브에 대한 감상과 정보를 공유하며 뜨거운 관심을 보였다. 이 영화는 스마트폰, 태블릿 PC, 컴퓨터 등 인터넷에 연결된 스크린 기기를 조작해 분기점마다 관객이 2~4개의 선택지 중 하나를 골라 영화의 스토리 방향을 선택해 나갈 수 있게 만들어졌다. 다른 인터랙티브 영화에 비교할 때 <밴더스내치>는 높은 수준의 완성도와 구조적 복잡성을 갖추고 있으며, 인터랙티브 영화에서만 가능한 장치(관객이 등장인물에게 신호 보내기) 등을 적절히 활용하고 있다.

<밴더스내치>에서는 게임 개발자가 되기를 꿈꾸는 주인공 스테판이 게임 ‘밴더스내치’를 만드는 내용이 핵심 줄기를 이룬다. 영화 속에서

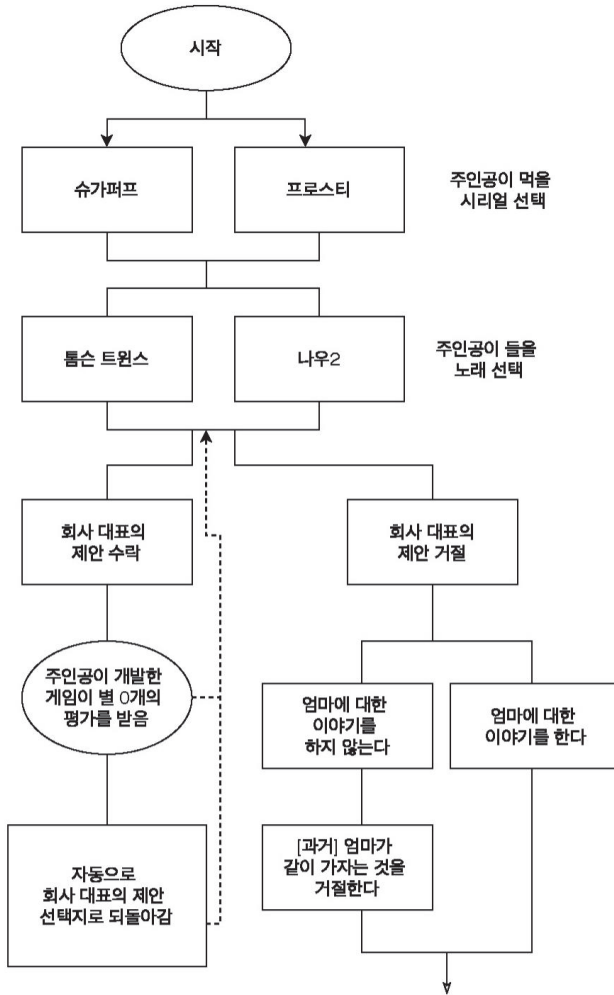
스태판이 게임으로 만들고 있는 소설의 원작자와 또 다른 게임 개발자 콜린, 그리고 일부 스토리 라인의 스태판은 〈밴더스내치〉의 분기 구조에 의한 다중 세계관, 즉 평행 세계에 대해 알고 있는 것으로 그려진다. 인터랙티브 콘텐츠와 관련하여 이야기되는 ‘능동성’, ‘자유의지’와 같은 주제들은 사용자의 ‘능동적인’, ‘자유의지’에 의해 수동적으로 조종되는 등장인물들에 의해 환기된다. 〈밴더스내치〉는 새로운 기술을 디스토피아적으로 그려내는 드라마 〈블랙미러〉 시리즈의 외전적인 영화답게, 인터랙티브 포맷을 ‘새롭게’ 영화에 적용하고자 하면서도 인터랙티브 영화에서 ‘가능해진’ 사용자의 자유의지에 대하여 내러티브 안에서는 그다지 긍정적으로 그리고 있지 않다. 이 영화의 ‘새로운 기술’은 어떠한 진보적인 가능성이라기보다 인간의 기괴한 욕망의 실현을 위한 도구에 가깝다. 많은 경로에서 관객의 선택은 살인, 자살과 같은 끔찍한 결과로 이어진다.

〈밴더스내치〉에 적용된 인터랙티브 기술은 넷플릭스의 신선하고 새로운 시도로 홍보되고 평가되었지만, 흥미롭게도 정작 영화에서는 인터랙티브 미디어 콘텐츠 기술을 인간에게 ‘자유롭다는 환상’을 심어주고 파국을 불러오는 것으로서 그려내고 있는 것이다. 본 연구에서는 〈밴더스내치〉가 상호작용적 다중 분기 구조를 통해 동일시와 비-동일시라는 모순적 이중화 과정을 성취하고 있음을 살펴본 뒤, 폴 리콴트의 삼중 미메시스 개념을 경유하여 이 영화가 자기반영적 미장아범 구조를 지니고 있음을 주장하고자 한다. 나아가, 인터랙티브 영화에서 관객이 능동적으로 향유하는 독특한 지점은 무엇인가를 살펴보고자 한다.

1) 상호작용적 다중 분기 구조와 모순적 이중화 과정

대부분의 인터랙티브 영화는 다중 분기로 뻗어 나가는 트리 분기 구조(Branching structure)를 취하고 있다. 관객이 기로마다 여러 가지 선택 사항 중 하나를 선택하고, 이러한 선택이 반복되면서 각기 다른 방향의 이야기가 전개되는 방식이다. 〈밴더스내치〉 역시 기본적인 구조는 〈그림 1〉처럼 트리 분기 구조로 되어 있다. 본 장은 제임스 뉴먼의 계

임 연구와 브레히트의 서사극 이론을 바탕으로, <밴더스내치>에 나타나는 상호작용적 다중 분기 구조의 동일시와 비-동일시라는 모순적 이중화 과정에 대해 논의하고자 한다.



<그림 1> <밴더스내치>의 사건과 선택 흐름도

먼저, <밴더스내치>의 초반부 2개의 선택지는 내러티브 분기에 영향

을 주지 않는 것으로 등장한다. 영화가 시작되면 관객은 첫 선택으로 주인공 스테판이 아침으로 먹을 시리얼을 고르게 되고, 두 번째로 어떤 음악을 들을 것인지 선택하게 된다. 이때 이러한 선택지들은 내러티브 전체에 영향을 미치는 요소는 아니지만, 영화의 상호작용성이 어떻게 작동하는지 관객에게 이해시키는 역할을 한다. 인터랙티브 콘텐츠에 관한 기존 논의들에서 내러티브 분기에 영향을 주지 않는 선택지들은 단순히 인터랙티브 선택지를 늘리기 위한 하나의 방편 정도로 취급되거나, 보다 극단적인 경우, 무의미한 선택을 유의미한 것처럼 꾸며 놓은 ‘사기 행위’로 받아들여지기도 한다. 그러나 이러한 선택지들이 극의 가장 초반에 위치해있다는 것을 고려해볼 때, <밴더스내치>의 초반부 2개 선택지는 일종의 ‘튜토리얼’의 성격을 가지는 것으로 이해할 수 있다. 관객에게 인터랙티브 영화가 어떠한 인터페이스를 지니고 있는지를 제시하고, 어떻게 조작할 수 있는지 알려줌으로써 인터랙티브 피드백 루프를 학습시키는 장치인 것이다. 또한, 초반부 선택지들은 인터페이스·장치 사용법을 익히게 하는 역할만 하는 게 아니라 관객에게 인물과의 ‘동일시’를 적극적으로 요구하기 위한 예비적 과정으로서의 역할도 한다. ‘튜토리얼’ 이후부터 서사가 점차 상호작용의 영역들을 확보해나감에 따라, 아바타를 조작하면서 게임 플레이어의 정서적 동일시가 이루어지는 것처럼 관객의 선택 행위로 서사 속 등장인물의 행위가 결정되고 있음을 지속적으로 보여주는 것이다.

그런데 <밴더스내치>에서의 관객의 ‘능동성’은 단순히 선택지 중 하나를 선택하여 버튼을 누르는 데서 오는 것이 아니다. 인터랙티브 영화는 물리적 상호작용을 통해서만 관객에게 ‘능동성’을 부여하지 않는다. 누르고, 클릭하는 물리적 상호작용이 곧 능동적 참여라고 보는 입장은 상호작용의 양적 확대가 관객 경험의 질을 보장한다는 ‘상호작용의 신화(The Myth of Interactivity)’로 이어지기 쉽다. 이 경우 얼마나 양적으로 많은 상호작용이 적용되었는가를 척도로 인터랙티브 영화의 능동성을 판단하게 될 위험이 있다. 즉, 상호작용성과 능동성의 문제는 상호작용 하나를 더해 수동성을 능동성으로 전환하는 문제가 아니다. 오히려 관객의 보다 적극적인 ‘능동성’이 드러나는 지점은 A 혹은 B 버튼을 클릭하는 순간에서가 아니라, 어떠한 선택지를 고를까를 ‘고민’하는 그

순간에 발생한다.

이때 제임스 뉴먼의 ‘비상호작용적 시퀀스’에 대한 재개념화는 본 장에서 다루는 인터랙티브 영화의 관객 능동성 문제를 보다 적극적으로 해명하는데 유용한 개념적 틀을 제공해준다. ‘비상호작용적 시퀀스’란 ‘컷신’이나 ‘레벨 간 브레이크’와 같이 플레이어의 상호작용과 무관하게 자동 재생되는 프리-렌더링된 이미지를 말한다. 예컨대 <슈퍼 마리오>에서는 스테이지 클리어 포인트(깃발)에 캐릭터가 도달하면 플레이가 멈추고 마리오가 자동으로 성안으로 들어가면서 레벨 간 브레이크가 발생한다. 기존의 게임 연구에서 ‘비상호작용적 시퀀스’는 게임을 ‘능동적인 참여’에서 ‘수동적인 관찰’로 바꿔버리는 것으로 이해되었고, 게임플레이의 맥을 끊어 몰입을 파괴하는 것으로서 부정적으로 평가되었다. 그러나 뉴먼은 『비디오게임』에서 게임에서의 컷신에 대한 재평가를 시도한다. 그는 ‘비상호작용적 시퀀스’가 그것이 진행될 동안 플레이어를 전략과 의미에 대해 신중히 고심하도록 만들기 때문에 오히려 높은 수준의 능동성을 요구하는 것이라고 주장한다.¹⁷⁾ 플레이어들은 비상호작용적 시퀀스에서 “현재 자신이 처해 있는 특정한 상황에 대한 이유/근거를 인지”하고, “게임의 사건들을 읽고 해독하고 해석해서, 그리고 시작에서 끝을 읽고 끝에서 시작을 읽음으로써” 나름대로 자신의 경험을 하나의 내러티브로 만들어가며 경험의 재구성하고 성찰한다는 것이다.¹⁸⁾

이러한 구조는 인터랙티브 영화에서도 유사하게 나타난다. 트리 분기 구조 인터랙티브 영화에서 관객은 선택 행위를 위해 서사 진행이 중단된 시간 동안에 이전 분기에서 어떤 선택을 내렸고, 그 결과 어떤 이야기로 이어졌으며, 그렇다면 지금 자신의 선택은 어떤 결과를 가져올지 종합적으로 고려하고 예측하여 결정을 내려야 한다. 이러한 ‘추론, 대조 작업’은 인터랙티브 영화의 핵심적인 재미 요소일 뿐만 아니라, 관객이 피드백 메커니즘을 통해 얻은 결과값들을 바탕으로 새로운 상호작용을 선택한다는 점에서 자신의 지식과 경험을 끊임없이 수정해나가는 과정

17) 제임스 뉴먼, 『비디오 게임』, 박근서, 홍성일 외 3명 역, 커뮤니케이션북스, 2008, 149쪽.

18) 위의 책, 141쪽.

이라고도 할 수 있다. 인터랙티브 영화에서 관객의 선택 행위는 일종의 인형극처럼 그 운명이 자신의 손끝에 달린 등장인물과 동일시하게 만들어 몰입을 강화하는 동인으로 작용하는 동시에, 그로부터 한 발자국 떨어져서 이전의 서사들을 빠르게 매핑하고, 자신의 지식과 경험에 바탕을 둔 새로운 상호작용들을 선택해야 하는 ‘추론, 대조 작업’에 바탕을 둔 비-동일시 과정이기도 한 것이다.

특히, 주인공과 관객 사이에 벌어지는 이러한 비-동일시 과정은 인터랙티브 영화라는 형식의 특성에서뿐만 아니라 <밴더스내치>의 내러티브의 내용적 층위에서도 나타난다. 예컨대 서사의 특정 분기에서 관객은 자신을 조종하는 사람이 누구냐고 소리치는 스테판과 마주하게 된다. 이때 관객은 디제시스 내부에서 자신을 향해 소리치는 스테판을 보고, 그리고 그에게 어떤 신호를 보낼지 선택하는 과정 속에서, 스크린 바깥의 자신의 몸, 손, 존재를 인지함을 통해 스테판과 분리되는 비-동일시 과정을 겪게 된다.

등장인물에 감정 이입하거나 동일시되기보다 오히려 분열을 경험하게끔 한다는 측면에서, <밴더스내치>는 브레히트의 서사극 이론을 경유하여 보다 적극적으로 검토될 수 있다. 브레히트는 연극에서의 감정이입을 거부하면서, 관객이 스스로 무대 위 사건 및 상황에 대해 사고할 수 있게 만드는 서사극이 필요함을 주장한 바 있다. 브레히트에게 감정이입은 “예술이 가진 사회적 기능의 발달을 저해하는 장애”요소였고,¹⁹⁾ 관객이 배우와 작중 인물의 감정에 이입하도록 하는데 몰두하는 대다수의 연극들은 관객을 그 자신의 현실 세계로부터 예술 세계로 ‘유괴’하는 것이나 다름없었다.²⁰⁾ 그래서 브레히트는 “관객 스스로 무대 위에 묘사된 사건이나 그 묘사 자체에 대해 이의를 제기할 수 있는 비판적 자세를 가질 수 있도록”하여 “세계를 변화시키는 데 기여하는 단계”에 들어설 수 있도록 하는 새로운 방법으로 서사극이 필요하다고 주장했다. 서사극에서는 주인공의 관점에서만 경험되는 것이 아니라 독자적으로 그 존재가 드러나는 ‘환경’이 부각되고, 제 4의 벽이 제거되면서 ‘생소화

19) 베르톨트 브레히트, 『브레히트, 연극에 대한 글들』, 김기선 역, 지만지드라마, 2020, 19쪽.

20) 위의 책, 82쪽.

과정’, ‘소외 과정’을 통해 “극 중 인물 속으로 간단히 몰입함으로써 비판 없이 극 중 인물의 체험에 자신을 전적으로” 맡기는 방식의 관객 경험이 불가능해진다. 왜냐하면 서사극에서는 관객이 자신의 자리에 가만히 앉아 연극을 즐기도록 내버려두는 것이 아니라 이야기를 중단시키고 관객이 참여할 수 있도록 하기 때문에, 관객은 그 자신으로서 ‘결단’을 강요받으며 결단을 내리기 위해 ‘관찰자’로서 능동성을 가지고 사건을 마주하게 된다.²¹⁾

결론적으로, <밴더스내치>에서는 관객이 선택에 따라 서사 속 등장인물의 행위를 결정하게 되므로, 관객이 등장인물에 동기화되는 정서적 동일시가 발생할 수 있다. 그러나 인터랙티브 영화에서는 단순히 “극 중 인물 속으로 간단히 몰입함으로써 비판 없이 극 중 인물의 체험에 자신을 전적으로”²²⁾ 내맡기는 ‘정서적 동일시’만 발생하지 않는다. 다른 한편으로, ‘추론, 대조’ 작업을 통해 다중적인 상황을 탐색하고 여러 관점에서 그 인물의 행동과 태도, 가치관 등에 대해 파악하도록 유도되기 때문에 인물과의 전적인 동일시에서 한걸음 물러설 수 있게 된다. 바로 이 모순적 이중화 과정 속에서 관객은 게임 속의 아바타를 조종하는 것과 유사한 방식으로 인물에 일체감을 느끼며 공감하기도 하지만, 거기에는 다중적 상황과 맥락들을 고려한 ‘추론, 대조’ 작업들이 전제되어 있다는 점에서 그것은 비-동일시의 과정으로 귀결된다. 상호작용적 다중분기 구조로 인한 동일시와 비-동일시의 모순적 이중화야말로 인터랙티브 영화가 지닌 미학적·정치적 가능성이 잠재적으로 시험될 수 있는 장이라 할 수 있을 것이다.

2) 자기반영적 미장아빔 구조 분석

<밴더스내치>에 관한 기존의 논의는 ‘인터랙티브 영화’의 특성들에 주목하며 이를 설명하는 것에 집중하였으나, 오히려 <밴더스내치>에서 특기할 만한 지점, 즉 작품의 특이성은 바로 그 형식적 층위가 내용의

21) 위의 책, 20-38쪽.

22) 위의 책, 34-35쪽.

구조적 속성에 의해서도 드러난다는 것에 있다. 예컨대 헤인즈 박사는 스테판에게 “All for one, one for all”이라는 위로를 건넨다. 물론 맥락적으로 이러한 위로는 세상 사람들이 너에게 충분한 관심과 사랑을 이미 주고 있음을 말하는 것이지만, 영화 전체에 등장하게 되는 ‘자유지’에 대한 비관적 입장들을 고려한다면 한편으로 의미심장하다. 즉, 헤인즈 박사의 위로는 넷플릭스를 통해 <밴더스내치>를 보고 있는 관객(One)이 해당 영화의 모든(All) 상황을 통제하고 있다는 지점, 혹은 스테판 개인(One)이 해당 작품을 시청 중인 모든 개인(All)에게 보여진다는 점, 관객(All)이 스테판(One)의 행위를 통제할 수 있으며, 전체(All)로서 한 영화가 개인(One)에게 인터랙티브하게 맞추어진다는 지점으로 나아갈 수 있다.

본 장은 <밴더스내치>에서 드러나는 자기반영적 미장아빔 구조를 파악하기 위해 폴 리콥르의 삼중의 미메시스 개념틀을 경유하여 그 구조적 특징들을 살펴보고자 한다. 나아가 <밴더스내치>의 자기반영적 미장아빔 구조가 관객에게 브레히트의 ‘낯설게 하기’의 효과를 보여줌으로써 모더니즘의 성취를 잇는 21세기의 새로운 ‘서사극’의 형태가 될 수 있음을 확인할 것이다.

<표 1> 폴 리콥르의 삼중의 미메시스에서 허구와 현실의 관계

미메시스1	미메시스2	미메시스3
현실의 허구화를 위한 준비과정	현실의 허구화	허구의 현실화

먼저, ‘삼중의 미메시스’(Triple Mimesis)를 개념화한 폴 리콥르(Paul Ricoeur)는 이것이 시간과 텍스트, 삶과 이야기를 잇는 교량의 역할을 수행하며, 나아가 양자를 종합함으로써 이야기가 지닌 실존적, 윤리적 가능성을 보여주고 있다고 말한 바 있다.²³⁾ 여기서 삼중의 미메시스는 <표 1>과 같이 구성되어 있다. 미메시스1인 전-형상화(Pre-figuration) 단계에서는 ‘현실의 허구화’를 위한 준비과정이 요구되며, 이를 위해 행

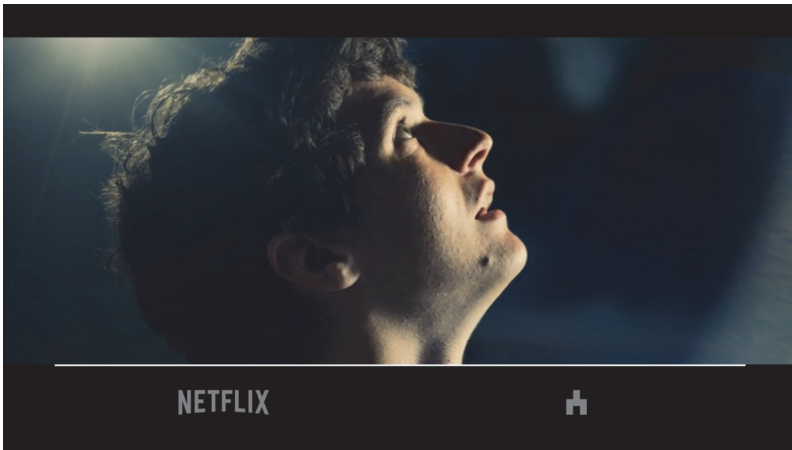
23) 폴 리콥르, 『시간과 이야기2』, 김한식 역, 문학과지성사, 2000.

동의 구조적, 상징적, 시간적 이해가 필요하다. 미메시스2, 형상화(Figuration) 단계에 이르러서는 행동의 전-이해에 기반을 둔 줄거리를 구성하게 되고, 이로부터 현실이 허구화되기 시작한다. 미메시스3에 이르러서는 텍스트의 세계가 독자의 세계와 만나게 되며, 이는 허구가 현실화되는 과정이라 할 수 있다. 리코르의 삼중의 미메시스에 관한 논의를 경유하면서, 인터랙티브 영화인 <밴더스내치>의 ‘자기반영적 미장아빴(Mise-en-Abyme) 구조’를 다음과 같이 파악할 수 있다.

주인공 스테판은 제롬.F.데이비스의 소설 ‘밴더스내치’를 바탕으로 게임 ‘밴더스내치’를 만들고자 한다. 리코르의 미메시스1의 관점에서 보자면, 이것은 이미 물리적 속성을 지닌 책을 바탕으로 비-물질적 게임의 서사를 구축한다는 점에서 ‘현실의 허구화’를 위한 전-형상화라 할 수 있지만, 이미 삼중의 미메시스를 통과한 작품을 다시금 미메시스1의 과정으로 옮겨와 제작한다는 측면에서 볼 때 ‘허구의 허구화’를 위한 전-형상화 과정이라고도 할 수 있다. 즉, 책에서 게임으로 서사를 만드는 과정은 ‘현실의 허구화’와 ‘허구의 허구화’를 위한 재형상화인 셈이며, 소설 ‘밴더스내치’를 읽었던 스테판에게 작동하는 미메시스3의 과정이 다시금 미메시스1을 추동한다는 점에서 ‘재귀적 순환’이 발생하고 있음을 알 수 있다. 이러한 모티프는 <밴더스내치>를 관통하는 핵심적 주제로 자리 잡게 되는 동시에 자기반영적 미장아빴 구조를 예비하는 것이라고 할 수 있다.

스테판이 <밴더스내치>라는 허구적 텍스트를 게임으로 본격적으로 번역하게 되는 과정은 미메시스2인 형상화(Figuration) 단계로 볼 수 있다. 현실의 허구화를 향해가는 과정은 크게 3중의 레이어로 구성되어 있다. 먼저 소설 ‘밴더스내치’를 쓰던 제롬.F.데이비스가 겪었던 ‘마인드 컨트롤 음모설’(Layer1)이 있고, 스테판이 게임의 트리 분기 구조를 완성해나가는 과정 중에 누군가가 자신을 조종한다고 생각하는 ‘착란 증세’(Layer2)가 있다. 특히 이 지점에서 스테판이 게임을 제작하는 행위는 ‘현실의 허구화’를 위한 작업이라 할 수 있다, 동시에 스테판 자신이 ‘자유의지’를 가진 것이 아니라, 자신의 삶이 또 하나의 ‘허구적 산물’인 것을 깨닫게 된다는 측면에서 보자면, 스테판 개인의 층위에서 ‘현실의 허구화’가 벌어지고 있음을 알 수 있다. 그리고 바로 이 배후에 스테판

의 이러한 상태를 ‘넷플릭스’라는 앱을 통해 인터랙티브하게 조종하는 관객의 층위(Layer3)가 있는 것이다. 즉 “행동의 전-이해에 기반을 둔 줄거리를 구성”하는 것을 목표로 하는 형상화(Figuration) 단계에서 등장하는 스테판의 행위에는 앞서 말한 3가지의 층위가 동시에 겹쳐서 작동하고 있다. 바로 이 지점에서 <밴더스내치>가 인터랙티브 서사에 대한 자기반영적 속성을 바탕으로 한 미장아빴적 구조를 가지고 있음을 알 수 있다.



<그림 2> 관객이 스테판에게 신호를 보내는 장면

폴 리콕르의 미메시스3에 준거하여 <밴더스내치>를 살펴보면 텍스트의 세계가 관객과 만나는 과정에서 자기반영적 미장아빴 구조가 더욱 명확하게 드러나게 된다. 스테판은 누군가가 자신을 조종하고 있음을 깨닫고, 대체 누가 자신을 조종하고 있느냐고 소리친다. <그림 2>에서 볼 수 있듯, 이때 관객은 그에게 어떤 신호를 보낼지 선택하는 과정을 겪게 된다. 헤인즈 박사와의 상담실에서 그에게 손톱을 물어뜯을지 등을 선택하는 과정에서도 관객인 ‘나’로 인해서 스테판의 ‘착란’이 벌어지고 있음을 알 수 있다. 관객이 이러한 사실을 깨닫게 되는 순간을 허구적 서사가 현실의 관객에게 영향력을 행사한다는 점에서 ‘현실의 허구화’로 명명할 수 있으며, 동시에 관객의 어떤 특정한 선택이 허구적

작품 내부의 내용적 층위에서도 드러난다는 점에서 ‘허구의 현실화’로도 볼 수 있다. 이처럼 내용적 층위에서 나타나는 ‘허구의 현실화’와 ‘현실의 허구화’의 이중주를 통해 <밴더스내치>가 인터랙티브 영화의 장르적 특성을 자기반영적으로 구현하고 있음을 알 수 있다.

브레히트의 서사극은 “친숙함이야말로 참신하고 순수한 판단의 저해 요인이 되어 왔던 것”으로 보고, “사회적으로 의미를 갖고 문제성을 띤 사건으로 나타나기 위해서는 묘사법을 통해 그 일이 관객에게 생소한 것”으로 볼 수 있게끔 하는 전략을 취하는 것이었다.²⁴⁾ 이러한 맥락에서 <밴더스내치>에서 등장하는 자기반영적 미장아빌 구조는 상호작용성을 통해 관객이 1인칭으로 서사에 몰입하게 하는 요건으로 작용하는 동시에, 관객에게 선택을 맡기는 ‘중지’의 지점을 심어줌으로써 ‘소격효과’를 성취하고 있다. 특히 미메시스2에서 세 가지의 층위가 겹쳐서 작동함을 통해 인터랙티브 서사에 대한 자기반영적 속성을 보여주는 지점은 인터랙티브 영화에서 부분적으로 성취될 수 있는 모더니즘적 전략의 구현이라 할 수 있으며, 미메시스3에서 관객의 선택이 허구적 서사에 즉각적으로 반영되고, 허구적 서사가 관객에게 특정한 선택을 요구한다는 인터랙티브 서사의 속성이 작품 내에서 자기반영적으로 드러나는 지점으로 마련되어 있음을 알 수 있다. 나아가 <밴더스내치>의 서사적 독특성은 바로 인터랙티브 서사 자체에 관한 비판적 사유의 지점을 마련함으로써 해당 텍스트의 장르 자체를 사유하는 지점으로 나아가는 것에 있다. 즉, <밴더스내치>는 인터랙티브 스토리텔링을 자기반영적으로 보여주는 장치들을 통하여 서사를 낫설게 하고, 이를 통해 장르 자체에 대한 사유의 지점을 열어주고 있는 것이다.

3) 인터랙티브 영화 관객의 능동적 향유

<밴더스내치>는 러닝 타임의 종료와 동시에 끝나지 않는다. 개인형 인터랙티브 영화라 할지라도 인터랙티브 영화 경험에는 관람 후에 일어

24) 베르톨트 브레히트, 『브레히트, 연극에 대한 글들』, 김기선 역, 지만지드라마, 2020, 127쪽.

나는 관객 간의 상호작용이 포함되는데, 인터랙티브 영화의 다른 선택지 및 분기를 탐색하는 과정에서 다른 관객의 감상 후기와 정보를 찾게 되기 때문이다. 관객들은 서로 인터랙티브 영화 작품의 선택지 및 분기에 대한 정보 및 경험을 공유하면서 그 인터랙티브 영화의 전체적인 설계도를 함께 그려나가게 된다. 특정 영화 텍스트를 수용자가 관람하는 과정까지를 생산과 소비의 순환과정이라 일컬을 수 있다면, 이후 레딧(Reddit)과 같은 온라인 커뮤니티 사이트에서 어떤 관객이 모든 경우의 수들을 체험해보고 사건과 선택 흐름도를 공유하는 것과, 트위터와 같은 SNS에서 '#bandersnatch'라는 이름으로 밈이 등장하기 시작하는 과정 전체를 관객의 능동적인 향유와 재생산의 순환과정이라 부를 수 있을 것이다. 이때 이루어지는 관객의 향유(enjoyment)는 '자발성, 개발성, 수행성의 즐거움에 기초한 참여적 수행(performance)'이라 부를 수 있다.²⁵⁾

물론 이러한 것들은 기존의 영화에서도 충분히 이루어지고 있는 것이지만, 사건과 선택 흐름도를 제작하고, 이 과정에서 결말을 서로 공유하는 행위, 그리고 스포일러를 대하는 태도에 있어서 인터랙티브 영화는 관객의 능동적 향유의 측면에서 특이성을 보여준다. 따라서 본 장에서는 레딧을 중심으로, <밴더스내치> 관객의 능동적 향유 행태라는 일련의 문화적 현상들을 살펴보고자 한다.

먼저 레딧에서 '/r bandersnatch' 혹은 '/r blackmirror'를 검색하기 시작하면, 유저들이 <밴더스내치>의 엔딩 종류와 영화에 대한 평가와 감상을 공유한 것을 살펴볼 수 있다. 이때 관객의 능동적 향유 행태는 크게 두 가지로 나타난다.

첫째, 레딧에 게시된 <Bandersnatch Endings Thread> 포스트를 살펴보면,²⁶⁾ 'Pacs ending', 'Train ending', 'Meta ending', 'Jail ending', 'Movie studio ending'으로 나누어 영화 결말을 종류별로 나누어 공유

25) 권호창, 「트랜스미디어 향유와 문화정치적 관점에서의 대안적 수용자의 재구성에 관한 연구」, 『Trans-』 10권, 2021, 31-50쪽.

26) Bandersnatch Endings Thread

https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/aa98fs/bandersnatch_endings_thread/ (last access: 2021.12.12)

하고 있다. 여기서 많은 유저들이 ‘하나의 결말’만을 취하고 관람행위를 중지하는 것이 아니라, 여러 선택지를 직접 눌러보면서 결말들을 찾아 나가고 있음을 확인할 수 있다. 더 나아가 이것은 몇몇 적극적인 유저들에 의해 영화 전체의 사건과 선택 흐름도를 파악하는 것으로 이어진다. 선택지들을 모두 정리하고, 사건과 선택 흐름도를 직접 그리며, 그것을 공유하는 이른바 ‘레딧 탐정(Reddit detective)’의 출현이다. 이러한 적극적 향유는 유저들이 작품 내의 이스터 에그(Easter egg)를 공유하고 있는 것으로도 이어진다.²⁷⁾ 기존의 전통적 서사를 지닌 영화들에서도 이스터 에그를 공유하거나, 특정 영화의 세계관을 정리하는 방식의 2차적 재생산은 존재해 왔다. 그러나 레딧에서 <밴더스내치>를 본 유저들이 결말을 공유하고 사건과 선택 흐름도를 제작하는 것은 사전 설계된 다른 경로의 이야기가 확정적으로 존재한다는 인터랙티브 영화의 장르적 특성에 따라 추동된 것으로서, 인터랙티브 영화의 능동적 2차적 재생산이 지닌 특수성을 보여준다. 즉, 인터랙티브 영화에서 관객은 단순히 자신이 선택한 결말을 따라 하나의 서사만을 보는 것에서 멈추지 않으며, 더 다양한 선택지들을 찾아서 영화의 서사 구조를 능동적으로 탐색하는 방식으로 영화를 향유한다는 것이다.

특히나 인터랙티브 영화에서의 향유의 특이성을 확인할 수 있는 것은 바로 두 번째, ‘스포일러에 대한 태도’의 측면에서다.²⁸⁾ <그림 3>에서 보이는 댓글의 경우 ‘Spoilers underneath’를 먼저 밝히고 시작하는데, 이는 다른 여타 영화에서도 등장할 뿐만 아니라 한국어권 관객에게도 ‘스포주의’, ‘아래에 스포 있음’이라는 구호로 등장하는 것이다.

27) Bandersnatch Easter egg

https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/aa8hxc/master_list_of_episode_connections_easte (last access: 2021.12.12)

28) Bandersnatch Spoilers

https://www.reddit.com/r/television/comments/ab4qo1/anybody_feel_black_mirror_bandersnatch_w (last access: 2021.12.12)

↑ Posted by ★★★★★ 4.967 u/kence35 2 years ago

704 **Bandersnatch Endings Thread**

↓ S05E00 spoiler

So the endings I've discovered are as follows. Please post your findings even if you got the same, I'm sure everyone would love to hear about all the various options!

I don't remember the game ratings for each ending though and MAJOR SPOILER ALERT

PACS ending - After putting PAC as the password for the vault you discovered Stefan's entire life was some sort of government conspiracy that his whole family was in on. I wasn't paying enough attention to know what exactly that was but you proceed to kill your father and go to jail.

Train Ending - After typing "TOY" into the safe and going back in time through the mirror you can go with your mother onto the train that kills her (and now you). The scene cuts back to the psychiatrist's office where a paramedic declares you dead, psychiatrist and father are both crying and psych says you only closed your eyes for a moment.

META Ending - Typing "PAX" into the safe I believe led me to kill my father despite Stefan pleading not too, with the player seemingly in control of Stefan's actions. If you proceed to cut up the father and dial the number for the psychiatrist correctly, via a flash forward you discover the game did amazing but was pulled after discovering the murder of your father. Now in present day the daughter of Colin is remaking Bandersnatch for Netflix in a very META-esc ending. I hear if you misdial the psychiatrist you just get sent to jail and it ends?

Jail? - Similar to the above, however if you bury the body you get called by the gaming company and asked if the game will be finished by the end of the day. I answered no, so I'm not certain what happens if you answer yes, however the CEO man Tucker visited, sees the body, and you kill him too. The game isn't finished and you wind up in jail for the double murder.

<그림 3> 밴더스내치 결말 모음

주목해야 할 것은 바로 <그림 4>의 댓글로, 이는 ‘인터랙티브 영화의 관객성’이라는 층위에서 비추어 볼 때 유의미한 시사점을 제공하여준다. “Massive Spoilers if you haven't completed bandersnatch fully. (밴더스내치를 전부 보지 않았다면 엄청난 스포일러가 될 것이다.)” 여기서 방점을 찍을 것은 바로 ‘Completed’와 ‘fully’이다. 전통적인 영화 보기 방식에서는 “나는 그 영화를 보았다”와 “나는 그 영화를 보지 않았다”라는 대립적 명제 구도가 주로 성립한다. 하지만 인터랙티브 영화에서는 “나는 그 영화를 보았다.”에서 나아가 두 가지의 대립적 명제가 추출될 수 있다. “나는 그 영화를 다 보았다.”라는 일종의 완료 (Completed) 상태와 “나는 그 영화를 보고 있다.”라는 진행 (Uncompleted)의 상태가 그것이다. 이러한 지점은 인터랙티브 영화의 관객 경험에서 동시대 관객성을 탐구하는데 유효하다. 즉 전통적인 일

회적, 폐쇄적, 그리고 통독적 영화관람 행위가 분열적 영화관람으로 대체되어가고 있으며, 이에 대해 스포일러를 경고하는 표지도 단순히 “Spoiler underneath”가 아니라 “if you haven’t completed bandersnatch fully”라는 보다 섬세한 구분지점이 생산되는 것이다.



<그림 4> “밴더스내치를 전부(Fully) 보지 않았다면 엄청난 스포일러가 될 것이다.”

이렇게 인터랙티브 영화에서는 2차적 재생산을 능동적으로 향유하는 새로운 형태의 문화적 현상들이 발생하는 것을 확인할 수 있다. 즉 다종다양한 커뮤니티에서 자신이 경험했던 이야기 구조들을 공유하거나, 사건과 선택 흐름도들을 매핑하고자 하는 시도들이 향유를 통한 능동적 관객경험을 구축하고 있는 것이다.

브레히트는 서사극을 통해 관객이 수동적 관극 경험에서 벗어나 각성을 통해 현실에 참여할 수 있는 능동적 행위자가 될 수 있기를 원했다. 인터랙티브 영화를 소비하는 과정에서 나타나는 관객의 능동적 참여의 영역은 ‘관극 경험’ 내부에서만, 즉 텍스트를 감상하는 행위 도중에서만 발생하는 것이 아니라, 바로 그 이후에 창작물에 대한 능동적 재생산 행위로서 이루어지는 향유 경험에서도 발생하고 있음을 본 장의 논의에서 확인할 수 있었다. 특히 이러한 관객의 능동적 향유에서 주목해야 할 것은 이것이 관객 개인의 단순한 기록의 형태로 이루어지는 것이 아

니라, 커뮤니티 내부에서 집단적 형태로 이루어지는 ‘참여적 관객성’이라는 사실이다. 참여적 관객성은 관객으로 하여금 수동적 관객 경험에서 벗어나 능동적 향유의 형태로 극에 참여하게 할 수 있는 조건이 된다. 20세기에 브레히트가 서사극을 통하여 관객이 수동적 관객 경험에서 벗어나 비판적으로 극에 참여할 수 있도록 시도하였다면, 동시대적으로 인터랙티브 시네마는 수동적 관객 경험에서 벗어나 보다 집단적인 참여적 관객성을 통해 관객이 능동적 향유의 형태로 극에 참여할 수 있게 하는 잠재적 가능성을 보여주고 있다.

4. 나가며

벤야민은 <생산자로서의 작가>에서 예술작품이 자기 시대 생산의 조건들에 대해서(to) 어떤 입장을 취하고 있는가, 예술작품이 자기 시대의 생산 조건 안에서(in) 어떻게 자리매김하여가고 있는가를 묻는다.²⁹⁾ 벤야민의 이러한 물음들은 오늘날 인터랙티브 영화들이 가진 정치성에 관한 논의를 잠재적으로 급진화할 수 있는 장소를 마련하여준다. 즉 전자의 질문은 <벤더스내치>에서 과연 상호작용성을 어떻게 ‘성찰’할 것인가에 대한 자기반영적 물음으로 이어진다면, 후자의 물음은 오늘날 생산 조건들, 특히 기술적 조건들 속에서 대중적 양상으로 상호작용성의 가능성을 실험하고 있다는 점에서 그러하다. 넷플릭스의 인터랙티브 영화에 대한 시도는 물론, 어떻게 수익을 극대화할 수 있을지에 관한 전략으로서 다종다양한 기술적, 서사적 실험들을 모색한 것이지만, 오늘날에 주어진 기술적 조건들 아래에서 인터랙티브 영화가 지닌 정치적, 미학적 가능성들이 잠재적으로 시험 되고 있음을 알 수 있다.

본 연구는 비교적 대중적인 주목을 받았던 인터랙티브 영화 <블랙

29) 김수환, 「생산자로서의 작가: 발터 벤야민이 읽은 소비에트 팩토그래피」, 『한국비교문학학회』 No.73, 2017, 33-55쪽.

미러: 밴더스내치〉를 중심으로, 상호작용적 다중 분기 구조, 자기반영적 미장아빔 구조, 관객의 능동적 향유 형태를 분석함으로써 인터랙티브 영화의 특성과 21세기 새로운 서사극으로서의 가능성을 살펴볼 수 있었다. 물론 이러한 연구 결과를 인터랙티브 영화의 이론적, 미학적, 비평적 토대들에 관한 일반론으로 쉽게 확장할 수 없다는 한계는 분명히 존재하지만, 인터랙티브 영화 연구의 새로운 논의와 연구를 발전시켜나갈 수 있는 계기가 될 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

단행본

- 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 서정신 역, 커뮤니케이션북스, 2014.
- 발터 벤야민, 『브레히트와 유물론』, 윤미애, 최성만 역, 도서출판 길, 2020
- 베르톨트 브레히트, 『브레히트, 연극에 대한 글들』, 김기선 역, 지만지드라마, 2020.
- 제임스 뉴먼, 『비디오 게임』, 박근서, 홍성일 외 3명 역, 커뮤니케이션북스, 2008.
- 폴 리콰르, 『시간과 이야기 2』, 김한식 역, 문학과지성사, 2000.

논문

- 강지영, 「디지털 시네마의 인터랙티브성이 관람자에게 미치는 영향」, 『디자인지식저널』, 2013.
- 권호창, 「트랜스미디어 향유와 문화정치적 관점에서의 대안적 수용자의 재구성에 관한 연구」, 『Trans-』, 2021.
- 김수환, 「생산자로서의 작가: 발터 벤야민이 읽은 소비에트 팩토그래피」, 『한국비교문학학회』, 2017.
- 김정환, 「게임형식 기반의 인터랙티브 영화 스토리텔링 개발에 대한 연구」, 『영화연구』, 2014.
- 김혜빈, 안상원, 「게이미피케이션 개념을 적용한 인터랙티브 영화 서사 연구 - <블랙미러: 밴더스내치>를 중심으로」, 『한국게임학회 논문지』, 2019. DOI: 10.7583/JKGS.2019.19.3.101
- 남명희, 「《블랙미러: 밴더스내치》의 다중 경로 내러티브 전개법 분석

], 『영상문화콘텐츠연구』, 2019.

서대정, 「인터랙티브 알고리즘에 기반을 둔 다양한 영상 실험과 미학: 데이터베이스 서사와 라이프로그를 중심으로」, 『영화연구』, 2011.

손지현, 강지영, 「웹/모바일 기반 인터랙티브 시네마의 인터랙티브성이 관람자에게 미치는 영향」, 『디지털디자인학 연구』, 2015.

윤혜영, 「인터랙티브 드라마로서 〈블랙 미러: 밴더스내치〉에 나타난 소외 효과」, 『만화애니메이션 연구』, 2019.

이지혜, 김종덕, 「인터랙티브 시네마 환경의 매체적 특성 비교」, 『한국 디자인학회 국제학술대회 논문집』, 2012.

최윤슬, 김운한, 「인터랙티브 무비의 속성변인이 태도 및 구전의도에 미치는 영향에 관한 연구」, 『광고연구』, 2014.

Elnahla, Nada, 「Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods」, 『Consumption Markets & Culture』, 2020. DOI: 10.1080/10253866.2019.1653288

Roth, Christian, and Hartmut Koenitz, 「Bandersnatch, yea or nay? Reception and user experience of an interactive digital narrative video」, 『Proceedings of the 2019 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video』, 2019. DOI: 10.1145/3317697.3325124

기타

데이빗 슬레이드 감독, 영화 〈블랙미러: 밴더스내치〉, 2018.

Delorme, Stéphane, 〈L'expérience Netflix〉, 『Cahiers du cinema』, 2018.

Reddit 〈Bandersnatch Endings Thread〉,

https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/aa98fs/bandersnatch_endings_thread/ (last access: 2021.12.12)

Reddit 〈Bandersnatch Easter egg〉,

https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/aa8hxc/master_list_

of_episode_connections_easte (last access: 2021.12.12)
Reddit <Bandersnatch Spoilers>,
https://www.reddit.com/r/television/comments/ab4qo1/anybody_feel_black_mirror_bandersnatch_w (last access: 2021.12.12.)

Abstract

Can interactive cinema become a new epic theater in the 21st century? : Focusing on <Black Mirror: Bandersnatch>

Jiyeon Kim, Dogyun Kim, Hochang Kwon

Department of Cinema Studies, Korea National University of Arts

The interactive cinema is based on the interactivity between the cinema and the audience. The discussion of interactive cinema can be divided into two poles. One is to positively look at the possibilities of interactive cinema as a new format and to test with them in various ways. The other is the perspective of a critical warning that the interactivity of interactive cinema risks reinforcing biases while instilling the illusion of freedom and activity in the audience. Considering both of these perspectives, we try to find a way to realize the political and aesthetic possibilities of interactive cinema through characteristic analysis. To this end, we analyzed the interactive film <Black Mirror: Bandersnatch>, which has received public and critical attention, based on Brecht's epic theater as a theoretical and practical reference. We analyzed the text/contextual characteristics of this work in three dimensions – an interactive multi-branching structure, a self-reflecting Mise en abyme structure, and an active enjoyment of the audience – and compared them with the epic theater theory. Through this, we examined the conditions and possibilities of interactive cinema as a new epic theater in the new technological/media environment of the 21st

century.

Keywords

<Black Mirror: Bandersnatch>, Interactive Cinema, Brecht, Epic Theater, Branching Structure, Self-reflection, Audience Enjoyment
