

## 설화와 인터랙티브 드라마의 비교를 통한 서사 교육의 미래 지향에 관한 소고

황윤정 서강대학교 국어국문학과 조교수

\* 이 논문은 제72회 국어교육학회 학술발표대회(2020.11.07.)에서 발표한 것을 수정·보완한 것이다.

- I. 들어가며
- II. 설화와 인터랙티브 드라마의 공통 특징
- III. 설화와 인터랙티브 드라마의 비교
- IV. 미래 서사 교육에의 시사
- V. 나가며

## I. 들어가며

본고에서는 설화와 인터랙티브 드라마의 소통 방식 비교를 통해 그 공통적 특징 및 차이점을 도출하고 그를 기반으로 하여 전통적 서사 향유 방식이 미래의 서사 교육에 시사하는 바를 살펴보고자 한다.

인터랙티브 드라마(interactive drama)에서 ‘interactive’란 ‘상호간’의 뜻을 지닌 ‘Inter -’와 ‘활동적’의 뜻을 지닌 ‘Active’의 합성어로, 상호 활동적인, 곧 쌍방향이라는 의미를 지닌다. 여기에 드라마가 덧붙여 사용자가 콘텐츠에 무엇인가의 입력을 넣었을 때 콘텐츠가 그 행동에 따라 반응하는 것을 의미한다(Miller, 2004/2006: 72). 곧, 인터랙티브 드라마란 ①웹 기반 동영상 플랫폼에서 서비스되며 ②사용자가 이야기 진행 과정에 개입하고 이를 통해 ③다양한 이야기가 전개되는 ④영상 콘텐츠를 말한다(정은혜, 2019: 164). 간단히는 서사의 진행 중 이용자의 의사를 물어 서사의 방향을 결정하는 방식으로 드라마가 꾸려져 나가는 바를 일컫는다.

일찍이 월터 옹(Walter Ong)에 의해 언어 표현이 전자의 방식으로 변화됨으로써 문화는 이차적인 구술성이라는 새로운 시대로 이행되어 왔음을,

그리고 이것이 본래의 구술 문화와 놀랄 만큼 유사하다고 짚어진 바(Ong, 1982/2003: 204-208) 있듯, 디지털 미디어 시대의 문화와 구비문학의 속성 간 유사함을 짚은 통찰은 이제 진부할 정도로 널리 알려진 사실이다. 책 구디 또한 인터넷과 같은 디지털 미디어는 문자체계가 구술성에 반영구적 형식을 부여함으로써 구술성의 영역을 넓히는 것과 같은 것이라고 보았다(Goody, 1977/2009: 91). 이러한 통찰에 부응하여 구비문학계에서도 디지털 미디어와 구비문학 간의 관련성을 논의하는 연구들이 그간 적지 않게 이루어졌다(강은해, 2001: 353-395; 김종균, 2003: 119-149; 신동훈, 1996: 143-175; 천혜숙, 2003: 1-26). 온라인 환경에서 이용자 간 의견을 주고 받거나, 이야기를 게시하고 그에 관한 반응을 즉각적으로 확인할 수 있다는 점 등 구비문학과 디지털 미디어의 연행적 환경이 닮아 있다는 점에 주목하고 성찰한 성과들이라 할 수 있다. 본고에서는 위의 거시적 담론과 궤를 같이 하되, 여러 디지털 미디어 가운데 ‘인터랙티브 드라마’ 장르를 특정하여, 이 장르가 설화와 유사하게 집단의 상호작용을 통해 서사를 구성해 나간다는 점에 주목하여 논의를 전개해 나가고자 한다.

본고의 연구 대상이 되는 인터랙티브 드라마는 그 소통 방식에 있어 설화와 일정 부분 동질성을 갖는다. 설화는 그 자체로 상호작용적(interactive)이다. 화자가 있고, 청자가 있어 이야기판이 마련되고 화자의 발화에 청자가 호응하고 개입하기도 하며 한편의 이야기가 만들어지고, 또 다른 이야기로 나아가기도 한다. 소설에서처럼 작가와 독자의 엄밀한 구분이 있어 작가가 완성된 이야기를 하고, 독자가 그를 온전히 읽어내는 과정으로 이루어지지 않는다는 것이다. 화자와 청자의 경계가 뚜렷하지 않으며, 양방향으로 소통하여 이야기 한편을 만들어낸다. 후술하겠으나, 이와 같은 설화의 향유 방식은 인터랙티브 드라마의 쌍방향성으로 하나의 이야기를 완성하는 방식과 거시적 차원에서 공통된 부분을 갖는다고 할 수 있다.

이처럼 전통적 서사 향유의 방식이 인터랙티브 드라마와 같은 새로운 미디어 장르를 통해 재현될 수 있다는 것은 반길만한 일이다. 그러나 기술은

이야기를 증폭시키는 매개체에 불과하다는 회의적인 주장을 입증하듯, 몇몇 인터랙티브 드라마는 공개 당시 받았던 관심과 기대에 비해 저조한 흥행 성적을 보였다. 이에 과거의 이야기 소통 방식이 현대에는 통하지 않는 것인지, 혹은 쌍방향 소통을 비대면으로 가능하게 한다는 현대의 기술적 기치(旗幟)가 서사의 향유에 있어서는 과욕에 해당하는 것인지 살피는 것으로, 과거와 현재가 공존할 수 있는 방법은 없겠는지 논의할 필요가 있다. 이에 설화와 인터랙티브 드라마의 공통된 요소를 두고 비교하되, 그 차이점을 면밀히 살펴보는 것으로 미래 학습자를 위한 서사 교육의 지향을 짚어보고자 한다.

## II. 설화와 인터랙티브 드라마의 공통 특징

설화는 문자 그대로 ‘이야기’를 말한다. 그러나 일상의 신변잡담 및 역사적 사실이나 현재적 사실을 말로 전하는 것을 설화의 범주에 넣을 수 없다. 설화는 일정한 구조를 가진 꾸며 낸 이야기이기 때문이다. 이에 설화는 구전될 수 있다. 설화의 구연은 일정한 몸짓이나 창곡(唱曲)과는 관련 없이 보통의 말로써 이루어지며, 이는 이야기의 구조에 힘입어 가능하게 된다. 설화의 구전은 구절구절 완전히 기억해서 이루어지는 것이 아니고 핵심이 되는 구조를 기억하고 이에 화자 나름대로의 수식을 덧붙여서 이루어진다. 따라서 설화는 구전에 적합한 단순하면서도 잘 짜인 구조를 지니며, 표현 역시 복잡할 수 없다. 이 점이 소설과의 큰 차이이다. 소설의 구조와 표현은 복잡성과 특수성을 갖고자 하나, 설화는 그렇지 않다(장덕순·조동일·서대석·조희웅, 2004: 15). 곧 설화란 명확한 구조성을 갖춘 허구적 서사물이라 할 수 있다.

인터랙티브 드라마 또한 이와 같은 ‘이야기’라는 특성에 기반하고 있다고 할 수 있다. 허구의 인물과 사건들이 제공되고 이로써 짜여진 한 편의 이

야기를 이용자들이 받아들이면서 장르로서의 특성이 성립될 수 있다(정은혜, 2019: 166). 또한 이야기 전체가 영상으로 전달되는 까닭으로 이용자들의 기억에 의존하여 이야기를 꾸러가기 마련이다. 따라서 이용자들이 기억하기 용이하도록 영상 서사물의 이야기는 복잡하고 다층적이기보다는 단순하면서도 명확한 전개를 갖는 것이 특징이다.

설화나 인터랙티브 드라마의 공통 지점인 이 ‘이야기’라는 특질은 문자가 아닌 말로써 빚어내는 ‘허구의 산물’이라는 의미로, 그 허구가 설화의 청자나, 인터랙티브 드라마의 이용자에게 받아들여질 수 있기 위해서는 일정 정도 이상의 신뢰감과 설득력을 갖추어야 함을 의미한다. 곧, 설화나 영상 서사의 이야기는 어떠한 장치를 통해 재현되건 그것이 단순하고 명확하면서도, 한편으로는 일어날 수 있는 일, 즉 개연성(蓋然性) 또는 필연성(必然性)의 법칙에 따라 가능한 일을 말할 때 향유자의 신뢰를 얻을 수 있다는 것이다. 이를 위해서는 거짓이면서 특정한 인물이나 사건을 내세우는 것으로써 현실에서 일어날 법한 보편성을 갖춘 바를 형상화할 필요가 있다. 이는 인간이면 마땅히 개연적으로 또는 필연적으로 이러이러한 것을 말하거나 행하게 될 것이라고 말하는 것을 의미한다(Aristoteles, 1922/2002: 62-63).

이야기에서 ‘허구’란 실제 세계와 동떨어진 것이 아닌 필연성과 가능성을 토대로 구축되는 일종의 ‘가능 세계(possible world)’이다. ‘가능 세계’란 가정적 언어 상황에서 현재적 실제 현실과는 다른 대체적 현실(alternative world)이 존재할 때 이를 상상을 통해 구체화한 것이다(최성민, 2013: 194). 허구 세계와 실제 세계는 일정 정도의 교집합을 지닌 관계로, 이는 허구 세계가 실제 세계를 충실하게 재현하든 혹은 비현실적으로 느껴질만큼 재현과 거리가 멀든 언제나 적용된다(Ryan, et al., 2004/2014: 109). 이야기 안에서 개연성 또는 필연적 관계가 없는 삽화가 잇따라 배치되어 있다면 이는 최선의 서사가 아니라고 말할 수 있다(Aristoteles, 1922/2002: 66). 따라서, 허구성을 설화와 인터랙티브 드라마의 공통점으로 두되, 허구성이 그려내는 가능 세계의 개연성에 따라 설화와 인터랙티브 드라마 간의 긴밀성을 말해볼

수 있다.

두 번째 공통점으로는 청자나 이용자의 참여에 의한 공동작업으로서의 성질을 짚어볼 수 있다. 설화는 화자와 청자, 그리고 이야기판을 필요로 한다. 반드시 한 명 이상의 화자와 청자가 있어야 하고, 이야기를 하고 들을만한 분위기가 형성되어야 한다. 화자는 이야기를 하고, 청자는 이야기를 들으며, 화자의 이야기에 동의하기도 하고 때로는 반대하여 다른 이야기를 펼쳐 내기도 하는 이야기판의 원리가 적용된다. 일상생활과 구분된 이야기판이라는 시공간 안에서 적절한 행동 방식을 숙지한 화자와 청자가 존재해야 한다는 것이다(장덕순 외, 2004: 5-6). 화자는 이야기 전체를 조망하여, 이야기로서의 의의가 파악될 때 ‘구연의 적극성 및 능동성’을 가지고, ‘이야기 목록의 양과 질’을 따져, ‘구연력(이야기 구성 및 연행)’ 있게 이야기를 청자에게 전달할 의무가 있다(황인덕, 1998: 82-87). 한편, 청자는 단순히 이야기를 듣고만 있는, 그래서 이야기판을 구성해주는 최소한 요건으로만 존재하지 않는다. 유능한 화자의 이야기에 즉각적인 반응을 하며 구연을 도와주는 것은 물론, 이전의 이야기와 비슷한 유형의 이야기가 이야기판에 드러나도록 하기도 하고, 또 이전과는 다른 유형의 이야기를 구연하기도 한다. 혼자만 독식하는 이야기판의 에너지를 다른 사람에게로 옮겨서 이야기판의 다양성을 증대시키는 중요한 역할을 하는 것이다(심우장, 2006: 158-167). 곧 설화는 이야기를 구성하는 화자와 청자 모두에게 참여의 적극성이 요구된다는 것이다.

인터랙티브 드라마 또한 필연적으로 이용자들의 적극적인 참여를 요구한다. 인터랙티브 드라마에서는 허구적으로 짜인 이야기의 열개를 제시한 뒤, 이용자들에게 사건의 전개를 결정할 선택지를 제공한다. 참여자가 선택한 결정에 따라 해당 이야기의 후속 사건이 바로 이어지고, 이것이 한 편의 완결을 갖도록 구성되어 있다. 따라서 인터랙티브 드라마의 이용자는 제공되는 이야기를 듣고 그 이야기에 참여한다는 측면에서 설화의 청자와 유사한 지위를 갖게 된다. 나아가 인터랙티브 드라마에서 제공하는 이야기의 열

개 및 선택의 분기점들은 무수히 많은 가능성의 영역에서 필연성으로 이동시키는 길라잡이 역할을 하기도 한다. 인터랙티브 드라마의 이용자는 드라마가 제공하는 이야기의 일개를 참조하되 선택의 분기점에 이르러서는 자율적인 선택에 따라 해당 허구 세계의 사건과 결말이 크게 달라지게 할 수 있다. 이와 같은 측면에서 인터랙티브 드라마의 이용자는 설화에서의 적극적인 참여자, 곧 화자로서의 지위 또한 갖게 된다(정은혜, 2019: 167-172). 인터랙티브 드라마에서 이용자는 제공된 이야기를 향유하는 청자이자, 이야기를 구성하는 화자이기도 하다는 것이다.

이렇듯 기존의 독자가 기록물을 탐독하는 방식과는 달리, 설화와 인터랙티브 드라마의 경우 청자나 이용자가 적극적인 참여를 통해 공동작 성격의 이야기를 만들어낸다는 측면에서 서사 문학권 안에서 독특한 성격을 갖는다고 할 수 있다.

세 번째 공통점으로는 ‘가변성(可變性)’이다. 설화는 구전된다. 입에서 입으로 이야기를 전한다는 의미로, 이는 불가피하게 이야기의 개변을 야기한다. 이야기를 들은 경험이 있는 사람이면 누구나 다시 화자가 되어 이야기를 전할 수 있다. 이에 청자가 다시 화자가 되기도 하면서 이야기는 달라지기 마련이다. 시간과 장소, 화자에 따라 이야기는 필연적으로 변화를 겪으며, 존재해왔지만 새로운 이야기로 늘 다시 태어나게 된다. 유사한 내용의 설화가 조금씩 다른 모양새로 지역별로, 혹은 세계별로 존재하는 까닭은 이와 같은 설화의 구전하는 방식에 의한다. 이를 설화의 ‘가변성’이라고 지칭할 수 있다(강등학·강진옥·김기형·김현선·박경신·신동훈 외, 2000: 47-51).

인터랙티브 드라마의 경우, 앞선 이용자의 참여성에서窺았듯, 제공되는 선택에 의해 필연적 결과로서 사건이 전개되고 하나의 결말로 종합된다는 점에서 사용자에게 서사적 완결성과 총체성이라는 경험을 제공한다. 이처럼 이용자가 전지적 위치에서 주인공의 행위를 선택함에 따라 하나의 세계가 형성되는데, 앞서 보았듯 이때의 선택은 하나의 결말에 도달하는 것을 의미한다. 따라서 이용자가 드라마 전개 과정에서 제공하는 선택지 가운데



다른 선택항을 골랐다면, 이때 사용자는 이미 종결된 이야기와는 다른 이야기를 구성할 수 있음을 의미한다. 즉 인터랙티브 드라마는 사용자의 선택에 따라 각각 다른 사건으로 진행되며, 따라서 각각이 다른 결말을 가질 수 있게 된다는 것이다. 이때 달라진 이야기들은 서로 완전히 무관한 이야기가 되는 것이 아니라, 동시에 다른 이야기의 흔적을 간직하여 인물들이 약간씩 다른 대사를 한다거나 사건의 전개가 순서를 바꾸어 드러난다거나 하는 방식의 변이 또한 포함하게 된다.

본고의 연구 대상인 인터랙티브 드라마 중 <장화 신은 고양이: 동화책 어드벤처>에서 참여자의 선택에 따라 한 이야기가 종결되었을 때, 등장인물이 다른 이야기를 경험하기를 권한다거나, <블랙 미러: 밴더스내치>에서 선택한 이야기의 경로 외에 재차 도전해보길 권하는 등의 대사는 이와 같은 변이 가능한, 다른 이야기에 대한 단서를 제공한다. 이렇듯, 인터랙티브 드라마에서는 이용자의 선택에 따라 이야기가 달라진다. 콘텐츠에서 이용자에게 제공하는 허구의 구성 요소는 동일할지라도 이용자가 이를 어떻게 활용하느냐에 따라 이야기의 변이가 발생하는 것이다(정은혜, 2019: 172-173).

이와 같이 설화와 인터랙티브 드라마는 문자로 기록하는 형식의 서사물과는 달리 이용자의 선택에 따라 설화는 각편으로, 인터랙티브 드라마는 다른 결말(엔딩)로의 변이를 갖는다는 공통점을 가지고 있다.

이와 같은 공통점에 기반하여 설화 <대홍수와 목도령> 및 이 설화형에 속하는 각편, 인터랙티브 드라마 <장화 신은 고양이: 동화책 어드벤처>, <블랙 미러: 밴더스내치>를 연구 대상으로 선정하여 살펴보고자 한다.<sup>1)</sup> <대홍수와 목도령>의 경우, 하늘의 선녀(仙女)가 지상(地上)에 내려와 교목(喬木)의 정기에 감응하여 아이를 낳는 것으로 이야기가 시작한다. 그 아이가 7-8세 되던 때에 선녀는 하늘로 올라가고, 곧 큰 비가 온다. 아이가 교목에 실려 떠

1) 인터랙티브 드라마 형식을 취하는 게임은 많지만, 이용자의 적극성 및 활용 방식에 게임과 드라마 간 많은 차이가 있다고 보아 게임은 제외한다.

내려가며 고난을 겪다가 어느 한 곳에 표착하여 그곳에 살던 여성과 결혼하여 인류의 시조가 된다는 이야기이다. 신화적 성격을 갖춘 설화로 강력한 구조성을 갖추고 있다고 할 수 있다. 또한 신화적 성격의 서사라는 점에서 전승 집단의 참여성이 돋보이면서도, 전승 과정에서 이야기 전체의 구조 및 의미는 잃지 않는 폭에서 각편으로의 변이가 발생하였다는 점을 고려하여 연구 대상으로 선정하였다.

〈장화 신은 고양이: 동화책 어드벤처〉는 넷플릭스에서 2017년에 선보인 인터랙티브 드라마로(Netflix, 2017), 스토리 선택 순서도(Newton, 2017)에 의하면 서사의 초반부터 주인공인 고양이가 처하게 될 상황 중 하나를 선택하는 방식으로 이야기가 시작된다. 책에 갇히게 된 장화 신은 고양이를 모험으로 이끌어 책 밖으로 구조해내야 한다는 서사적 동기를 갖추고 있다. 스토리가 선택형으로 완성되다 보니, 장화 신은 고양이를 가장 짧게 시청할 수 있는 경로로는 총 시청 시간에 18분이 소요된다. 한편, 가장 긴 경로로 시청한다면 39분이 소요되도록 설계되어 있다(최홍규, 2017: 69).

〈블랙 미러: 밴더스내치〉는 2018년 12월에 공개된 넷플릭스 오리지널 영화로(Netflix, 2018), 〈장화 신은 고양이: 동화책 어드벤처〉가 저연령층을 대상으로 하고 있다면, 성인을 대상으로 인터랙티브 드라마 형식에 관한 공격적인 마케팅을 취한 것이 특징이다. 〈블랙 미러: 밴더스내치〉는 1984년을 배경으로, 게임 프로그래머인 스테판 버틀러가 ‘타커소프트’ 사(社)의 의뢰를 받아 ‘밴더스내치’라는 책을 바탕으로 게임을 만들면서 정신적 혼란을 겪는다. 어렸을 때 어머니가 기차 사고로 사망한 일 때문에 정신적으로 취약한 스테판은 치료를 받는 중이며, 아버지와의 불화 및 게임 제작으로 인한 스트레스로 신경 취약의 증세가 악화된다. 이러한 서사적 동기를 시작으로 이후에는 시청자가 고른 선택사항에 따라서 진행된다(남명희, 2019: 155). 15개 이상의 결말이 알려져 있다.

### III. 설화와 인터랙티브 드라마의 비교

#### 1. 허구성과 서사적 개연성

설화에서 다루고 있는 사건들은 현대인의 관점으로 보기에 대체로 황당하거나, 기이하다. 사람이 뱀을 낳는다거나, 어느 날 갑자기 지하에 떨어져 괴수와 싸우게 되었다는 식이다. 그러나 이 현실과 거리가 먼 사건들 안에는 언제나 삶의 진실이 있다(황윤정, 2020: 332). <대홍수와 목도령><sup>2)</sup>만 살펴본다 해도, 지상 위 모든 생명을 멸절시킬만한 거대한 규모의 홍수가 발생하였다는 허구적 설정으로부터 이야기가 시작된다.

〈목도령 홍수 전설〉 옛날 어떤 곳에 一株의 喬木이 있었다. 그 그늘에는 天上의 仙女한 사람이 恒常 내려와 있었다. 仙女는 木神의 精氣에 感하여 孕胎하여 一個美男子를 出產하였다. 그 兒孩가 七八歲나 되었을 때 仙女는 天上으로 돌아가 버리고 갑자기 큰 비가 내리기 始作하여 連日 連月 大雨는 畢竟 이 世界를 바다로 化하게 하였다(손진태, 1954: 166-171).

위 서사의 표층만 보아서는 인류 멸망을 초래한 대홍수의 원인에 대해서는 분명하게 드러나 있지 않으나,<sup>3)</sup> 홍수로 인해 인간을 포함한 세상의 모든 것이 멸절되었다는 그 규모로 보아, <목도령>에서의 홍수는 기존의 인간과 문명에 대한 부정적 의미를 지니고, 이것을 소멸시키고자 하는 것에 그 뜻이 있는 것으로 보인다(황윤정, 2017: 157-158). 곧 거대한 홍수의 발생이라는 허구적 설정은 인간과 문명의 오만이 언젠가는 제어할 수 없을 크기의

2) 이후 <목도령>.

3) 조현설(2003: 452-456)은 이 설화의 홍수에 대하여 ‘우연한 자연 현상’을, 최원오(2003: 464)는 창세신화와의 관련성 속에서 ‘선에 의한 악의 징벌인 정화’를 주장하였다.

재난을 초래할 것이라는 인간의 잠재적이고 보편적인 불안감을 활용했다는 측면에서 설득력이 있다. 또한 <목도령> 설화는 재난 이후 이것의 해결을 그럴듯함의 방법, 곧 개연성으로 이끌어나간다.

<목도령 홍수 전설> 의군과 문군을 싣고 方向없이 가는 古木에 向하여 다시 哀呼聲이 들리었다. 그것은 木道令과 同年輩나 되어 보이는 男兒이었다. 蟲類를 살려 준 木道令이 사람을 救해 주고자 하였음은 勿論이었다. 그러나 古木은 木道令의 要求를 拒絕하여 “그것을 救하지 말아라.”라고 하였다. 뒤 男兒는 다시 “살려 주시오”하고 부르짖었다. 木道令의 두 번째 要求도 古木은 듣지 아니 하였다. 앞으로 앞으로 내려 가기만 하였다. 세 번째 男兒의 살려 달라는 소리가 들렸을 때 木道令은 견디지 못하게 되었다. 그래서 아버지인 古木에게 哀願하여 겨우 그 男兒를 古木의 背上에 救하게 되었다. (중략) 목도령은 할 수 없이 한 섬의 속을 사장에 홀어 놓고 그것을 들여다만 보고 있었을 따름이었다. 난데없는 개미가 한 마리 와서 목도령의 뒷 발을 깨물었다. 그리고 돌아다 보는 목도령을 향하여 무슨 일로 근심을 하느냐고 물었다. 개미는 그 理由를 들고 “그까짓 것은 아주 쉬운 일입니다. 우리들을 살려주신 은혜를 이제야 갚게 되었습니다.” 하면서 어디론가 급히 가더니 조금 있다가 數없는 개미떼를 거느리고 와서 개미마다 하나씩 좁쌀을 입에 물고 와서 원내의 섬에 넣었다. 순간에 좁쌀을 원내의 한 섬이 되고 거기에는 모래 한 알이라고는 섞였을 되는 없었다. (중략) 두 청년은 서로 어느 방으로 갈지를 생각하고 있었다. 때는 마침 여름이었다. 일군의 모기가 목도령의 귀 옆으로 지내 가면서 “목도령 東 쪽 房으로 엉당당글” 하였다. 그래서 木道令은 東쪽 방으로 가서 老婆의 親女를 얻게 되었다. 지금 世上 사람들은 모두 이 두 쌍의 부부의 자손이라고 한다(손진태, 1954: 166-171).

홍수가 일어나 모든 생명이 물 속에 휩쓸리는 긴박한 상황에서 목도령은 ‘선한 마음’을 발휘하여 개미, 모기와 같은 작은 생명들을 모두 구조했다. 나아가 아버지인 목신의 경고에도 소년 또한 구출하는 이타적인 모습을 보였다. 이후 목도령은 이 선한 마음의 보답을 받는다. 자신이 구출했던 개미의

도움으로 모래밭에 뿌려진 한 섬의 좁쌀을 모을 수 있었고, 자신이 구출했던 모기의 도움으로 노파의 친딸이 어느 방에 숨어 있는지 알 수 있게 되었다. 이렇게 목도령은 소년과의 대결에서 승자가 될 수 있었고, 친딸과 결혼하기에 이른다. 이로써 세상 사람들의 시조가 되었으니, 목도령은 그 선한 능력에 의해 홍수를 극복하고 인류를 재건해냈다고 할 수 있다(황윤정, 2017: 144-170). 이 지점에서 〈목도령〉 설화는 대홍수와 같은 재난의 발생 시에 목도령과 같은 뛰어난 존재가 있어서 재난과 분투하며 생명을 구출하고 인간을 구원하여 재난 이후의 새로운 시대를 열어 갈 것이라는 보편적인 기대치를 또한 설득력 있게 그려냈다고 할 수 있다.

한편, 인터랙티브 드라마의 경우, 허구적 설정으로 이야기가 출발한다는 지점에서는 설화와 동일하다. 〈장화 신은 고양이: 동화책 어드벤처〉는 말하는 고양이가 있다는 설정, 이 고양이가 어느 날 책 속으로 잡혀들어갔고 이를 이용자들이 적절한 선택을 통해 구출해주어야 한다는 점에서 실제 세계와 차별성이 있는 허구적 세계를 구현했다고 할 수 있다. 〈블랙 미러: 밴더스네치〉 또한 1984년을 시간적 배경으로 설정했다는 점, 학생이면서 게임 개발자, 정신 취약 증세에 시달리고 있는 가상의 인물을 설정했다는 점 등에서 현실 세계와 일정 부분 닮아 있지만 또한 가상의 세계를 구현했다고 할 수 있다. 그러나 이와 같은 인터랙티브 드라마는 그러한 허구적 설정을 개연성 있게 이끌어내가지 못한다. 이용자의 선택에 의해 이야기 한 편이 구성된다는 장르적 속성을 염두에 둔다고 하더라도, 허구적 설정을 설득시킬 만한 전개가 이어지지 않는다는 것이다. 〈장화 신은 고양이: 동화책 어드벤처〉 중 가장 주춧돌이 되는 것으로 보이는 서사 전개를 따라가 보면 아래와 같다.

#### 〈표 1〉〈장화 신은 고양이: 동화책 어드벤처〉의 서사 전개 예시 (1)

- 
- ① 신과 싸우기, 나무와 싸우기  
: 신과 싸우기 선택 후 승리
  - ② 거인과 싸우기 금발 소녀 되기

- : 금발 소녀 되기 선택 후 곰의 집 입성
  - ③ 곰과 친구되기, 곰과 싸우기
    - : 적되기 선택 후 공터에 남겨짐.
  - ④ 해적되기, 사악한 여왕 찾기
    - : 여왕 찾기 선택 후 여왕과 격투
  - ⑤ 키스하기 약속하기
    - : 여왕과 키스하기 선택 후 사랑에 빠짐, 이야기 종료.
- 

이 이야기의 경로를 따라가 보면, ‘신’이나 ‘나무’와 대결하기, ‘거인’과 싸우거나 ‘금발 소녀 되기’, ‘곰’과 싸우거나 친구되기, ‘해적’이 되거나 ‘사악한 여왕’ 찾아 나서기, ‘여왕’과 싸우거나 친해지기 등 책에서 주인공을 탈출시키는 것과 무관해보이는 이야기들이 연속된다. 이야기가 시작되자마자, ‘신’이나 ‘나무’와 왜 다투어야 하는지 각각의 대상이 어떠한 의미를 갖는지 알 수 없으며, ‘거인과 싸우기’와 ‘금발의 소녀 되기’가 왜 동등한 자격의 선택지로 놓이는지 불분명하다. 또한 ‘곰과 싸운’ 후 뒤이어 ‘해적이 되’거나 ‘사악한 여왕을 탐색’해야 한다는 사건 사이에 서사적 연결이 매끄럽지 못하다. 나아가 사악한 여왕을 찾아나섰으나, 별다른 설명없이 이 사악한 여왕과 사랑에 빠지게 된다는 전개는 등장 인물에게 부여한 고유한 성격을 유효하게 활용하지 못한 것이라 할 수 있다. 이와 같은 개연성 없는 전개로는 이용자 입장에서는 어떠한 선택을 해야 주인공이 원하는 바를 성취시킬 수 있는 것인지 알 수 없고, 하나의 이야기를 구성하는 각각의 사건들이 과연 필수적인 것인지 의구심을 품게 한다.

이야기는 일정한 크기를 가진 전체적 행동의 재현이다. 일정한 크기란 시초와 중간과 종말을 가지고 있다는 것으로, 시초는 그 자체가 필연적으로 다른 것 다음에 오는 것이 아닌, 그것 다음에 다른 것이 존재하거나 생성되는 성질의 것이다. 반대로 종말은 그 자체가 필연적으로 또는 대개 다른 것 다음에 존재하고, 그것 다음에는 다른 것은 아무것도 존재하지 않는 성질의 것이다. 중간은 그 자체가 다른 것 다음에 존재하고, 또 그것 다음에 다른 것

이 존재하는 것이다. 그러므로 훌륭한 이야기를 구성하려면 아무데서나 시작하거나 끝내서는 안된다. 여러 부분의 배열에 있어 일정한 질서를 가진 일정한 크기여야 한다(Aristoteles, 1922/2002: 56-57). 또한 이야기란 적어도 하나의 분규화 행동(complicating action)을 표시하는 것이다. 나아가 이 분규화 행위가 완료 혹은 충분히 전개되었을 때, 다음과 같은 구조적 요인을 갖는다. 곧, 요지(abstract), 도입(orientation), 분규화 행동(complicating action), 평가(evaluation), 결말 내지 해결(result or resolution), 종결부(coda)가 그것이다(Prince, 1987/1992: 162-163). 이에 비추어 보면, <장화 신은 고양이: 동화책 어드벤처>는 신이나 나무와 대결하는 시작이 왜 있어야 하는지 알기 어렵고, 무엇을 선택해야 필연적인 다음인지 또한 알기 어렵다. 신과 나무가 이야기 내에서 표상하는 바가 뚜렷하지 않고, 그와 관련된 서사적 정보가 미리 제공되지 않은 까닭이다. 이에 서사의 짜임새 있는 전개를 위해 어떠한 선택이 적절할지 알기 어렵다는 것이다.

한편, 가장 합리적으로 이 이야기를 구성한 경우를 간추려보면, 여러 적대자들과 대결한 끝에 여왕을 찾게 되고 이로써 모험에 만족하며 책에서 탈출하게 된다는 이야기로 정리할 수 있다. 이와 같은 이야기는 이용자의 선택에 따라 얼마든지 지연될 수 있다. 그런데 이 지연의 과정에서 서사적 맥락과 무관한 상대와의 대결 따위의 삽화가 개인적, 혹은 필연적 인과 관계 없이 잇따라 발생하여(Aristoteles, 1922/2002: 66), 앞에 놓인 이야기와 뒤에 놓일 이야기 사이의 관계를 해치는 일이 빈번하다. 이와 같은 삽화적 구성은 이용자로 하여금 자신이 서사의 처음과 가운데, 끝 가운데 어느 지점에 서 있는지 가늠할 수 없게 한다.

이 밖에도 결말의 하강과 긴장의 해소가 돌연 찾아오거나, 찾아오지 않고 끝나는 경우가 있다. ②의 ‘거인과 싸우기’와 ‘금발 소녀 되기’의 선택지에서 거인과 싸우기를 선택할 경우 주인공은 돌연 죽음에 이른다. 결말로써의 하강이 돌연히 발생한 것이다. 혹은 이외의 서사 경로 가운데 ‘사악한 여왕을 탐색할 것인가’, ‘잠들어 있는 누군가와 키스할 것인가’의 선택지가 제공

되는데 이때 후자를 선택할 경우, 그 누군가와 결합하여 불행하게 살아가게 된 주인공을 형상화하는 것으로 이야기의 긴장이 미처 해소되지 않은 채 이야기가 종결하게 된다.

이렇듯, <장화 신은 고양이: 동화책 어드벤처>는 그 서사가 일정한 크기나 질서를 갖추지 못하기에 이용자로 하여금 이야기를 장악할 수 없게 만든다. 어떠한 선택이 이야기를 가장 흥미롭게 만들지 알기 어려우며, 또한 나열된 삽화식 구성은 서사의 개연성을 떨어뜨린다.

## 2. 참여성과 자율적 서사 전개

설화는 무수한 각편을 갖는다. 중요한 지점마다 이야기판의 선택이 달라지고, 이후의 이야기는 그 선택에 관해 충분히 서술하는 방향을 전개되는 까닭이다. <목도령>에서 목도령이 홍수에 분투하여 구한 것이 모기와 개미와 소년이라면, 이 모기, 개미, 소년은 이후에 서사에도 등장하여 구해준 바에 상응하는 행동을 한다. 앞서 살펴보았듯 개미나 모기는 자신의 장기를 발휘하여 목도령이 필요로 하거나, 원하는 바를 이루어 주었다. 또 다른 각편에서 홍수를 만난 소년이 구한 것이 모기나 개미가 아닌 개미와 멧돼지와 파리라고 하더라도, 이들은 이후의 서사에 반드시 등장하여 앞선 서술에 대한 결과를 보인다.

〈사람의 조상인 밤나무 아들 올뱀이〉 밤손이는 할 수 없이 뒷산에 가서 산경을 일구는데 힘이 여간만 많이 들어서 나무 구러틱 서너더덜 개를 뽑아내구서 앉아서 울구 있었다. 그랬더니 멧돼지레 한물커니 와서 쥐둥이루 산경을 췌세 그레서 밭을 잘 일귀웠다.(중략) 밤손은 밭에 가서 좁쌀을 짓을하 하년데 짓을 재간이 없어서 울구 있었다. 그러느꺼니 개미레 한물커니 와서 좁쌀을 다 주워서 한 섬 다 담아 주었다.(중략) 물에 빠졌던 아는 이켄 체네를 골라 봤다 데켄 체네들 골라 봤다 하멘 왔다갔다 하년데 밤손이는 어떤 체네를 골라야 할디 몰라



서 가만 서서 보구 있드랬는데 파리레 날라와서 밤손이 귀에다 대구서 “동켄에 티 동켄에티” 했다(한국정신문화연구원, 1986: 542-551).

인용한 각편에서 ‘멧돼지’는 코로 흠을 잘 헤집는 특성을 발휘하여 발을 일구는 것으로 밤손이를 도왔으며, ‘개미’는 역시 좁쌀을 주워 모으는 것으로 밤손이를 도왔다. ‘파리’ 또한 이곳 저곳을 빙글빙글 날아다니며 소리를 내는 그 특성을 발휘하여 밤손이를 도왔다. 이외의 각편 〈구해 준 개미·돼지·파리·사람〉(임석재, 1994: 27-29)에서 소년이 ‘돼지’, ‘황새’, ‘개미’, ‘모기’를 구원하였다면, 이후에 ‘돼지’는 발을 갈아주는 것으로, ‘황새’는 좁쌀을 흩어 놓는 것으로, ‘개미’는 좁쌀을 모아오는 것으로, ‘모기’는 역시 주인 딸이 있는 방향을 알려 주는 것으로 율범이를 돕는다. 이렇듯, 〈목도령〉 설화형에 속하는 각편들은 ‘목도령’에 해당하는 인물이 홍수 속에서 구출하는 생명에 대해서는 무수한 변화를 보이지만, 이때 구출한 생명들은 반드시 이후의 서사에 등장하여 각자의 특성을 발휘하여 ‘목도령’에 해당하는 인물을 돕는 것으로 앞선 서사에 등장했던 바에 대한 책임을 다한다.

한편, 인터랙티브 드라마 또한 설화와 같이 서사의 진행 과정 중 분기점을 두어 이용자로 하여금 서사의 방향을 선택할 수 있도록 한다. 그러나 모든 방향으로의 서사 전개가 허락되어 있는 설화와 달리, 주어진 선택지 가운데 무엇을 선택하건 간에 서사의 방향이 단순하게 정해져 있는 경우가 있어 이용자의 선택과 서사의 전개 방향 간 자율성이 크다고 보기 어렵다. 〈장화 신은 고양이: 동화책 어드벤처〉의 경우, ① ‘신’과 ‘나무’의 선택지 가운데 ‘나무’를 선택하여 다룰 경우 대결에서 패배하고 ② ‘거인’과 싸울 것인가 ‘금발 소녀’가 될 것인가의 선택지에 놓이게 된다. 주목할만한 지점은 ①의 선택지에서 ‘신’과의 대결을 선택할 경우에 대결에서 승리하게 되고, 이 또한 ② ‘거인’과 싸울 것인가 ‘금발 소녀’가 될 것인가하는 선택지로 귀결된다는 것이다. 곧, 어떠한 선택을 하여도 동일한 다음에 이르게 되니, 어느 쪽을 선택한다는 것이 서사의 방향과는 무관하며, 따라서 선택의 당위성이

마련되지 못한다는 것이다. 그뿐만 아니라, 이어지는 ②의 선택지에서 거인을 선택하면 곧장 죽음에 이르게 되고 이후 별다른 선택 행위 없이 곧장 금발 소녀 되기로 이어지므로, <장화 신은 고양이: 동화책 어드벤처>가 이용자의 선택에 따라 이야기를 구성한다고 표명하고 있으나, 이용자의 선택 중 잘못된 선택이 있고 정답이 될 수 있는 선택이 있음을 암시한다는 것을 알 수 있다.

<블랙 미러: 밴더스내치>의 경우에도 마찬가지인데, 사소한 선택으로 서사가 바뀔 수 있다는 것을 표명하지만, 서사의 전개 과정 중 어떠한 선택은 서사에 큰 영향을 미치지 못하는 경우가 종종 있다. 서사의 진행 중 주인공의 아버지가 아들인 주인공에게 씨리얼을 고르라 한 뒤, 씨리얼의 선택이 이용자에게로 넘어 오게 되는데, 이 지점에서의 선택은 서사의 방향성에 중대한 영향을 주지 못한다.

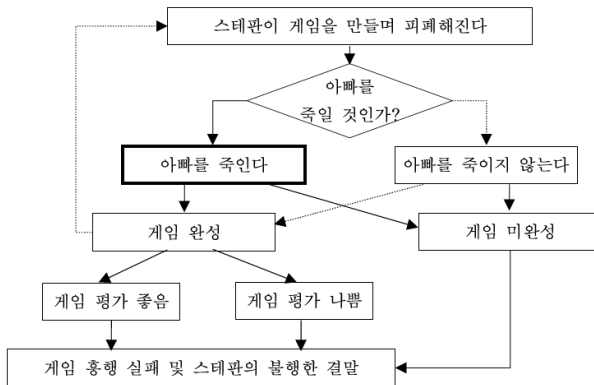
이후의 내용 중 비디오가 재생되는 신(scene)이 있는데, 그때 등장하는 씨리얼 광고로 선택한 씨리얼의 광고가 나오는 정도이다. 곧 이용자의 참여로 인해 이야기가 바뀐다고 말하기에는 그 인과의 구성이 알팍한 수준에 지나지 않는다는 것이다. 앞서 언급한 <장화 신은 고양이: 동화책 어드벤처>에서 그러하였듯, <블랙 미러: 밴더스내치>에서도 이용자의 선택이 틀렸음을 암시하는 부분이 존재한다.

또한, <블랙 미러: 밴더스내치>의 등장인물이 터커라는 게임회사로부터 같이 게임을 만들 것을 제안받는데, 이때 주인공이 이를 수락하면 이야기는 여기서 종결을 맞이한다. 다시 돌아가 이 선택지에서 회사의 요청을 거절해야 이후의 이야기에 참여할 수 있게 된다.

이밖에도, 주인공(스테판)과 한 등장인물(콜린)이 베란다에서 뛰어 내려야 하는 상황에서 주인공이 뛰어내릴 것을 선택하는 경우, 주인공이 만들던 게임은 미완성의 음울한 분위기의 게임으로 출시되며 이야기가 또한 종결을 맞이한다. 곧 이용자의 선택이 서사가 흥미롭게 이끌어 가는데 기여하지 못하고 서사가 그 자리에서 끝을 맺는 것으로, 곧 이용자의 선택이 적절하지

않았다는 것을 암시한다.

그뿐만 아니라, 이야기 안의 주인공이 이용자의 선택에 따르지 않는 장면도 살펴볼 필요가 있다. 주인공이 게임을 개발하는 과정에서 이것이 원활하게 이루어지지 않는 장면이 그려지고, 주인공은 답답해 한다. 이때 이용자는 주인공의 행동을 결정할 수 있게 되는데, ‘컴퓨터를 부순다’와 ‘컴퓨터에 차를 쏜다’라는 선택지가 제공된다. 그런데 여기서 이용자가 무엇을 선택하더라도 주인공은 이용자가 선택한 행동을 하지 않는다. 돌연히 자신이 조종당하고 있다는 사실을 깨닫고 두려워하며 허공에 말을 건다. 이후 이용자는 주인공의 행동을 지시하는 선택지가 아니라 주인공에게 대답하기 위한 선택지를 제공받게 된다(정은혜, 2019: 170). 이야기를 구성해 나가는 역할을 부여받고 어떠한 선택을 한 것이 무색하게도 이야기 내 주인공이 이용자의 지시를 따르지 않고 서사가 기대된 바대로 전개되지 않는 것이다.



〈그림 1〉〈블랙 미러: 밴더스내치〉의 서사 전개 예시(남명희, 2019: 161)

나아가 선택을 거듭하여 이야기를 전개해 나갈수록 주인공의 정신병이 심해지거나, 아버지를 죽이거나, 자살하는 등의 비극적 결말이 예정되어 있다. 이 가운데 〈그림 1〉의 아버지를 죽이는 선택지의 경우, 아버지를 죽이지

않으면 개발하던 게임도 미완성으로 끝나고 곧장 불행한 결말을 맞게 된다. 이에 이야기를 더 감상하기 위해서는 아버지를 죽이는 선택항을 선택해야만 한다. 아버지를 죽일 경우, 게임을 완성할 수 있게 되고 게임의 평가 결과를 확인할 수 있게 되는데, 주인공이 불행해지는 결과는 변하지 않는다. 여기서, 주인공이 결국은 불행해지는 서사를 꾸렸다는 실패감에 서사를 되돌려 아버지를 죽이는 극단적인 선택을 해보아도 결과는 동일하게 주인공의 불행으로 마무리된다. 비극적 서사가 갖는 미감이 있을 수 있겠으나, 이용자가 이와 같은 방향성에 저항해도 이야기의 결론은 주인공이 누군가를 죽이거나 만들던 게임이 혹평을 받는 등의 불행으로 끝이 난다. 이용자는 관찰자가 아닌 참여자로 서사의 전개에 적극적으로 개입하여 주인공의 불행에 동참하게 된다. 이 밖에도 서사의 전개와 완결을 위해 아버지를 죽이는 것과 같은 비윤리적 선택을 할 수 밖에 없는 상황이 구현되는 것은 인터랙티브 드라마가 이용자의 참여를 통해 구성되는 드라마임을 말하지만, 참여를 완전한 자율성의 영역에 두지 않는다는 것, 제한된 폭의 참여를 말한다는 점에서 인터랙티브 드라마의 한계를 짚어볼 수 있다.

이렇듯, 살펴본 사항들은 모두 선택에 따른 결과로서의 서사가 미흡함을 말한다. 인과가 짜임새 있게 구성되어 있지 않다거나, 선택해서는 안되는 선택항이 있다거나, 선택한 바에 기대되는 대로 서사가 전개되지 않는 등, 어떠한 선택에는 이에 상응하거나 기대되는 이후의 서사가 마련되어 있지 않다는 것이다. 곧, 인터랙티브 드라마가 이용자의 ‘참여’로 서사가 구성된다고 하지만, 이용자의 참여가 과연 서사에 얼마만큼의 질(質)로써 개입하고 있는지는 긍정하기 어렵다는 것이다.

### 3. 가변성과 서사적 완결성

〈목도령〉 설화의 경우, 각편들의 결말이 모두 동일하지 않으나 그 자체로 독립적인 완결성을 갖는다.

〈류씨의 시조〉 버들 유자(柳字) 유가는 어이 됐노 크면. 옛날부터요. 옛날 시조가, (중략) 이 녀의 비가 얼마나 오노, 황류가 너러가고, 그레가 피란을, 세상 사람 다 떠너러 가고, 논밭도 다 떠너러 가도, 그 사람은 피란했어. 유가가요. 버들 유짜 유가가. 그레가 버들 유짜라고 유가라고 안 있십니까. 세대가 그렇답니다 (한국정신문화연구원, 1986: 273-274).

〈구해준 개미·돼지·벌의 보은〉 이 아는 원켄에 있던 체네레 녕감에 딸이란거 같다 하구 원켄에 서 있는 체네를 골라 잡았다. 그 체네레 녕감에 딸이 돼서 이 아는 부재녕감에 사우가 돼서 잘살았다구 한다(임석재, 1994: 26-27).

〈구해 준 개미·돼지·파리·사람〉 그래서 밤손이는 그 소리를 듣고 동켄에 세 있던 체네를 골라잡았다. 동켄에 세 있던 체네레 켄 녕감에 딸이 돼서 밤손이는 켄녕감에 사우가 되구 물에 빠졌던 아는 종을 골라잡아서 종이 됐다고 한다(임석재, 1994: 27-29).

〈대홍수와 목도령〉의 다른 각편에서는 인류의 재탄생을 동일하게 말하는 것으로는 〈사람의 조상인 밤나무 아들 율범이〉가 있으며, 인용한 〈류씨의 시조〉와 같이 한 성씨의 시조가 홍수를 극복하고 어떻게 살아남아 류씨(柳氏)의 명맥을 잇게 되었는지를 말하는 경우도 있다. 한 성씨의 탄생과 존속을 구현한 것은 인류의 재탄생을 말하는 것과 유사하게, 그 본래적 의미를 국한하는 형태로 구현한 것이라 할 수 있다. 이 밖의 〈대홍수와 목도령〉 유형에 속하는 여러 각편에서는 나무의 아들이 ‘부잣집 사위’가 되었다고 하여 인류의 재탄생이나 성씨의 탄생이 아닌, 신분의 재편에 관심을 보인다. 나무의 아들은 그간 아버지가 없다는 점 때문에 세상 사람들의 멸시를 받아 왔을 것이라 짐작이 가능하다.<sup>4)</sup> 곧 사회적으로 소외 계층에 속해 왔다고 할 수 있

4) 〈구해준 벌과 개미의 보은〉 이 아는 글방에 다니구 있드랬는데 글방에 가문 다른 아덜이 이 아를 보구 아버지 업슨 아 아버지 업슨 아 하구 당창 놀래서 하루는 저에 오마니와 아버지는 어드메 있능가 물었다. 오마니는 아무 말두 았구 아무것도 대주디 았었다. 이 아는 오마니레 암소리 았구 대주디 안해서 안타까워서 자꾸자꾸 물었다(임석재, 1994: 29-31). 〈구해 준 개미·돼지·파리·사람〉 열 살이 돼서 글방에 보냈더니 글방 아덜이 이 아보구

는데, 이러한 존재가 ‘부잣집 사위’로 자리하게 되었다는 것은, 목도령의 사회적 자아가 새롭게 재편되었다는 것을 의미한다. 이에 목도령이 부잣집 사위가 되는 결말의 각편은 인류의 시조가 되는 결말을 가진 각편에 비하여 그 의미가 퇴색되거나, 속화되었다고 할 수는 있으나, 본래의 의미가 모두 소진된 것은 아니라고 할 수 있다(황윤정, 2017, 169-170).

이와 같이 <목도령>의 각편들을 살펴보면 세부적인 구현에 있어서는 변이가 있기는 하지만 인류의 구원을 말한다는 대의(大義)를 같이 하고 있어 각각의 서사를 다하지 않은 채 끝낸다거나 주제 의식을 드러내지 않은 채 서사의 종결을 가져오지는 않는다. 이야기의 종결부는 지금까지 극 중 사건 속에 끌려오던 감정의 긴박함이 일시에 해방되는 부분이므로 가능한 관객이 만족할만한 해방감을 효과적으로 부여하는 것이 중요하다. 지금까지의 서사적 사건에 동원된 모든 부분으로부터의 필연적이고도 논리적인 귀결이 마련되어야 하는 것이다.

반면, <장화 신은 고양이: 동화책 어드벤처>의 경우, 주된 서사가 아닌 경로를 선택하여 이야기가 전개될 경우 이야기의 완결성이 현저히 떨어지는 바를 확인할 수 있다. 앞서 제시한 이야기 경로 중 ④의 ‘해적 되기’, 혹은 ‘사악한 여왕 탐색하기’의 선택지에서 ‘해적 되기’를 선택한다면 갖은 삽화적, 우연적 성격의 인물 및 사건들과 마주친 끝에 이야기가 마무리 된다.

## 〈표 2〉 <장화 신은 고양이: 동화책 어드벤처>의 서사 전개 예시 (2)

- 
- ④ 해적 되기 대 사악한 여왕 찾기  
: 해적 되기 선택 시 노래부르기, 정글로 가기, ‘최악의 일’들 발생
  - ⑤ 싸우기 대 수다 떨기
- 

아버지 업슨 아 아빳 업슨 아 하넨 놀레서 이 아는 증이 나서 집이 돌아와서 장두칼을 갈 아 개지구 오마니 앞에 가서 글방 아덜이 날보구 아버지 업슨 아 아버지 업슨 아 하넨 놀리넨데, 나넨 왜 아버지가 업넨가, 아버지레 누구인가, 아버지를 대달라구 조루멘 만일에 대주지 않으문 이 칼루 죽갔다고 했다(임석재, 1994: 27-29)

- : 싸우기 선택 시 싸움의 연쇄
  - ⑥ 보물 선택할까 새 모자를 얻을까
    - : 보물 선택시, 보물 밑에 깔림
  - ⑦ 물고기가 되기 혹은 밧줄되기
    - : 물고기 되기 선택 시, 고양이아기 됨
  - ⑧ 지니를 램프에서 풀어주기, 고양이 풀어주기
    - : 지니 풀어주기 선택시 고양이아기 이야기 전개로 이야기 주도권 변경
  - ⑨ 막춤 추기, 플라멩고 춤추기
    - : 플라멩고 춤 추기 선택, 고양이 주도로 노래 부르기
  - ⑩ 고양이 노래 혹은 송어 노래
    - : 송어 노래 선택시, 다른 결말 궁금중 환기
  - ⑪ 여왕 찾아 나서기, 끝나기
    - : 끝 선택시 끝
    - : 여왕 선택 시, ④ 선택지로
- 

위의 경로를 살펴보면, 사악한 여왕 탐색하기가 아닌 해적되기를 선택한 경우 <장화 신은 고양이: 동화책 어드벤처>에 사전에 설명되지 않았던 외적 이야기 요소들이 두서없이 등장한다. 표면적으로 선택의 주체자인 고양이조차 ⑦의 선택지를 마주하여 “이 선택들은 다 말이 안돼요.”라며 이야기의 전개에 저항한다. 해적이 되려고 떠났던 고양이가 갑자기 램프에 갇히는 것, 물고기가 되거나 밧줄이 되는 것 간의 의미, 춤을 추거나 노래를 불러야 하는 까닭 등 일련의 선택지에서 제시하는 바가 서사의 전개와 무관하고 사건의 필연성이 설명되지 못한다. 특히 ⑪의 선택지에서 ④의 선택지로 돌아가 다시 사악한 여왕을 탐색할지, 이야기를 끝 맺을지의 선택항이 주어지는 것에서, ④의 선택지에서 ‘해적 되기’를 선택하는 것은 주된 서사의 전개로 구성할 수 없는 선택임을, 곧, 사악한 여왕을 탐색하여 그녀와 사랑에 빠지는 것 이외의 선택들은 독립적 완결성을 갖추지 못한 이야기를 구성한 것임을 확인할 수 있다.

<블랙 미러: 밴더스내치>에서도 주인공의 이야기를 충분히 풀지 않았음에도 이야기가 황급한 종결(김혜빈·안상원, 2019: 108)을 맞는 것을 살펴볼 수 있다. 게임 개발자인 주인공이 회사에서 함께 게임 개발할 것을 제안받고, 이를 거절하지 않고 수락할 경우 이야기는 갑자기 종결된다. 이야기가 시작

되지 얼마 지나지 않아 곧 종결되는 것이다. 이 외에 회사에서 함께 게임을 개발하는 것을 거절하고 상담사를 방문하던 길에 콜린을 발견하고 그의 집에 따라갔다가 갑자기 난간에서 누군가 뛰어내려야만 상황을 맞이한다. 이에 주인공이 뛰어내리기로 결정하면 또한 이야기가 종결된다. 또한 주인공이 상담사에서 받은 약을 받아먹어도 이야기는 종결된다. 이용자로서는 돌연한 결말이며, 이야기가 어떠한 주제 의식을 풀어내려는지 미처 접근하지 못한 사이 이야기는 종결을 맞게 되는 것이다. 이렇듯, 황급한 결말을 맞는 서사가 다른 선택을 통해 예비된 이야기를 충분히 즐긴 후 맞이하는 이야기와 동등한 지위를 획득했다고 보기 어렵다.

〈블랙 미러: 밴더스내치〉는 인간이 주체성을 잃었으며 작가나 설계자가 설정한 결말에서 벗어날 수 없다는 관점을 보여주고 있다. 주인공은 판단력을 타인에게 빼앗겼다고 생각하고, 등장인물 콜린은 인간의 삶은 무력하게 간혀 자극에 반응하는 게임 캐릭터 ‘팩맨’에 지나지 않는다고 말한다(남명희, 2019: 160). 이와 같은 주제의식에 비추어 보자면, 주인공이 상황에 저항하지 않고 순응하며 체제에 합류하는 순간에 황급한 결말이 찾아온다는 공통점을 갖는다. 그러나 이들의 죽음이 상황에 순응한 주인공에 대한 형상화가 완료되어서라는 까닭을 갖는다고 하더라도, 이야기는 미처 주제 의식을 충분히 그려내지 못한 상황이기에 이용자들이 이를 알아채기 어렵다. 가치 있는 주제라고 하더라도 이야기가 충분히 전개되지 않고 아직 상징적인 수준에 머물러 있는 까닭이다. 곧, 어떠한 외부 정보의 탐색을 하거나, 혹은 분기점으로 돌아가 다른 선택을 하여 그보다 긴 규모의 서사를 즐기지 않는 이상, 위와 같은 황급한 종결은 그 이야기 자체로 완결된 독립성을 갖추지 못하게 된다.



## IV. 미래 서사 교육에의 시사

앞선 논의를 통해 전통적 서사 향유 방식인 설화와의 비교를 통해 인터랙티브 드라마라는 새로운 서사 향유 방식의 장단점을 논하였다. 기술의 발전이 불가능할 것 같았던 즉시적 상호작용을 통한 서사 구성을 가능하게 하였다는 점은 분명 주목할 만한 지점이다. 반면, 구성된 서사의 개연성, 전개 of 자율성, 완결성 등의 미흡함은 여전히 인간의 인격적 능력에 기대지 않고서는 훌륭한 이야기는 탄생할 수 없다는 회의적 입장을 환기하게 한다.

그러나 특정 작품의 한계가 곧 장르의 한계인 것은 아니기에, 현재 실험적 차원에서 시도되고 공개된 몇몇 인터랙티브 드라마에 서사적 미흡함이 발견된다고 하여, 인터랙티브 드라마라는 장르 자체를 폄하하기는 다소 이르다고 할 수 있다. 보다 뛰어난 기술력의 개발 및 이용 데이터의 집산과 응용이 있다면, 인터랙티브 드라마는 현재의 한계를 극복하고 전통적 서사의 향유 방식이 보여주었던 즉시적 상호 작용 및 훌륭한 이야기의 생산과 향유를 가능하게 할 것으로 기대한다. 또한 과거로의 회귀를 꿈꾸는 낭만적 관점 보다는 새로운 장르의 탄생과 이용자들의 향유 방식을 통찰하여 서사 교육의 미래 지향점을 냉철하게 짚어보는 것이 현재로서는 생산적인 방향일 것이다.

### 1. 이야기 향유 방식의 변화

먼저, ‘이야기’ 향유의 문화가 달라지는 것에도 주목할 필요가 있다. 인터랙티브 드라마는 이용자의 참여를 유도하고 이용자는 그것에 호응하지만, 이용자가 선택한 경로로 완성된 이야기가 고전적 방식의 서사에서 제공하던 감정의 동요와 극적 절정을 준다는 보장은 없다. 인터랙티브 드라마의 이용자들은 서사를 즐기는 과정에서 얻게 되는 감동이나 몰입보다는 다양한 엔

딩을 확인하고, 서로 다른 이야기의 결을 비교하며, 이야기의 다층성을 확인하는 것에 관심을 갖는다. 곧 이야기가 선사하는 설득력과 서사적 흥미보다는 스스로 만들어낸 이야기 간의 차이를 변별해내는 과정이 흥미의 요소로 작용한다는 것이다. 완결성 높은 서사보다는 이용자가 납득 가능하고 만족스러운 엔딩 자체에 흥미를 가진다. 실제로 <블랙 미러: 밴더스내치>의 이용자들이 재미를 느끼는 부분은 다양한 결말을 채집하는 데에 있다는 것에서(남명희, 2019: 166) 이야기를 향유하는 방식에 변화가 일어나고 있음을 알 수 있다.

이와 같이 이야기를 즐기는 방식의 변화는 이야기 문학 및 그 교육을 담당하는 분야의 우려로 이어지기 쉽겠지만, 한편으로는 그 방식에는 변화가 있을지라도 사람들은 여전히 이야기를 즐기는 것에 재미를 느끼고 있음을 보여준다. <천일야화>에서 첫날 밤만 지내면 왕비를 죽이는 왕이 천일 밤을 넘기고 왕비와 평생을 해로하게 된 것은 왕비가 들려주는 이야기 때문이었다. 이와 같은 일화는 이야기의 재미가 주는 불가사의한 효과를 잘 보여준다. 이야기의 재미가 모든 경계와 사회적 장벽을 뛰어넘게 하는 것이다(임재해, 2006: 70). 인터랙티브 드라마에서 이용자들은 드라마에 대한 참여로 인해 대단한 액션의 수행이나 보상이 따르지 않아도 그저 다양한 이야기를 만 들어 내고, 그 간극을 비교하는 것에서 즐거움을 느낀다. 곧, 이야기를 즐기는 방식이 변했을 뿐 사람들은 여전히 이야기를 즐기는 것에 재미를 느끼고 있다는 것을 알 수 있다.

이는 미래의 서사 향유 방식에서 이용자는 서사에 구성에는 능숙하지 않을 수 있어도, 적극성을 띄고 다양한 서사의 형성에 임한다는 의미로 나아갈 수 있다. 또한 만들어낸 이야기가 허술하거나 황급한 결말에 이른 것을 스스로 인지하고, 완성도 높은 서사를 얻을 수 있도록 노력을 기하기도 한다. 이러한 과정에서 스스로 서사의 본질이나 가치, 서사의 완결성에 대해 고민하는 것을 미래 학습자의 특성으로 보고, 이로써 서사 교육의 향방을 탐색해 볼 수 있을 것이다.

그동안 서사 교육은 결함 없는 서사를 제시해야 한다는 강박에 시달려 왔다. 그러나 오히려 완성도가 떨어지는 서사가 학습자에게 줄 수 있는 교육적 효과에 대해 상기할 필요가 있다. 이것이 오히려 학습자에게 적극성을 부여하거나, 서사의 구성에 대해 스스로 고민해보게 하는 교육적 효과가 있을 수 있다. 이야기를 즐기는 방식이 이야기가 주던 감동을 시간을 두고 즐기던 것에서 스스로 이야기를 하고 듣는 방식으로 빠르게 변해가고 있는데, 이와 같은 극심한 문화적 변동에서 성장해 온 학습자에게 탄력적으로 대처할 준비가 되어 있어야 할 것이다.

## 2. ‘서툰 화자’에 대한 주목

나아가, ‘서툰 화자’에 대해 주목할 필요가 있다. 인터랙티브 드라마에는 이야기를 기획하고 제작한 주체와 이야기의 방향성을 선택하는 주체가 구분되어 있다. 기획자 입장에서는 참여자의 선택을 독려해야 하는 까닭에 참여성을 높이고 서사성이 떨어지는 서사를 구성할 수밖에 없다는 문제가 있고, 참여자는 이야기 전체를 장악하고 있지 못하는 까닭에 기획된 방향대로 이야기를 끌어가지 못하게 된다. 결과적으로 다소 개연성이 떨어지는 서사가 마련되는 것이다. 여기서 유연한 서사와 이용자의 참여성이 대립하게 되는 것을 알 수 있는데, 기존의 방식으로 탄생한 이야기들이 유연한 서사에 강하다면, 새로운 방식의 이야기는 참여성에 강하다는 것을 알 수 있다. 그리고 이 참여성이 이야기를 새로운 방향으로 이끌어나가는 기제가 됨을 또한 알 수 있다.

그렇다면 이와 같은 이야기의 장악 및 유연한 구성에 유능하지 않은 참여자를 ‘서툰 화자’라 보고, 그 교육적 의의를 살펴볼 필요가 있다. 설화의 이야기판에서도 꼭 유능하지는 않더라도 이야기판을 구성하는 다수의 화자들이 상호 작용하면서 창조적 다툼을 벌여 작품이 새로운 면모를 갖도록 할 수 있는 여지가 있다. 이렇게 집단 지성이 발현시킬 수 있는 창조성은 유능한 화자의 창조성과는 또 다른 측면에서 유효하다(심우장, 2011: 275). 이와 같

은 논의를 수용한다면, 새로운 방식의 이야기에서 또한 이야기 형성에 참여하는 다양한 화자들이 낳는 창조성의 유효함에서 서툰 화자의 의의를 말해볼 수 있다는 것이다.

인터랙티브 드라마에서 발생하는 이용자 참여 형태는 외부적-존재론적 참여에 해당한다. 인터랙티브 영상 콘텐츠에서 이용자는 기본적으로 이야기가 진행되는 세계 외부에 존재한다. 이용자는 주인공의 행동을 위에서 내려다보며 허구 세계가 진행되는 방향과 행동을 결정한다(정은혜, 2019: 172). 따라서 이용자는 완전히 능숙한 화자가 되기는 어려운 구조이다. 그러나 이러한 화자도 이야기의 향유와 재창조에 있어서 중요한 구실을 한다. 이러한 프로그램을 즐기는 사람이 있어야 이와 같은 새로운 방식으로 꾸려지는 이야기가 만들어질 뿐만 아니라, 완전하지는 않더라도 서사의 다양한 결을 즐기는 것 또한 이야기를 즐기는 문화의 정착과 확산에 중요한 구실을 하는 까닭이다.

곧 이야기는 결코 혼자 하며 즐길 수 없다는 이야기의 본질을 인터랙티브 드라마가 잘 드러내보여준다는 것이다(장덕순 외, 2004: 70). 어느 한 쪽의 탁월성만으로는 만들어지는 좋은 이야기에는 한계가 있을 수 있음을, 이야기를 하는 쪽이나 즐기는 쪽 양편의 조화와 긴장감이 있을 때 학습자의 창조성이 발휘될 여지가 있음에 서사 교육의 미래 지향을 두고 고민해볼 필요가 있다.

## V. 나가며

본고에서는 설화와 인터랙티브 드라마의 소통 방식 비교를 통해 그 공통적 특질 및 차이점을 도출하고 그를 기반으로 하여 전통적 서사 향유 방식이 미래의 서사 교육에 시사하는 바를 살펴보았다. 그 결과, 이야기라는 측면, 이야기판에 참여하는 사람들에 의해 이야기가 구성된다는 측면, 따라서

이야기의 원형과 다른 변이가 가능하다는 점 등 설화와 인터랙티브 드라마의 공통점을 이끌어낼 수 있었다. 또한 전통적 서사와 달리 인터랙티브 드라마는 참여자의 참여를 높여 몰입을 강화한 것이 장점으로 꼽혀졌다. 한편, 설화에 비할 때 인터랙티브 드라마의 경우 대체로 이야기 전체의 구성이 충분한 개연성을 갖추지 못한 것으로 드러났다. 또한 서사의 중요한 지점에 마련된 분기점에서 참여자의 선택을 유도하나, 서사의 방향성이 참여자의 선택대로 견인되지 않아 기대되는 서사가 구성되지 않는다는 문제도 있다. 나아가 결말의 변이가 있는 것은 맞지만, 그렇게 만들어진 버전(version)이 서사적 완결성을 갖추지 못한 것이 많다는 문제점도 있다. 곧, 이용자의 참여도와 서사의 완성도 사이의 관계를 긍정적으로 말하기 어렵다는 것이다. 이는 곧 교육의 현장에서 학습자의 참여도를 높이는 것이 좋은 서사에 대한 교육과 학습으로 직결되지는 않음을 시사한다.

논의를 통해 전통적으로 이야기를 이해하는 방식으로는 새로운 방식의 이야기, 혹은 이야기를 향유하는 방식과 조화될 수 없는 지점들이 있기에, 여기서 미래의 서사 교육에 시사하는 바를 짚어볼 수 있었다.

먼저, 급속한 문화적 변동에 따라서 이야기를 향유하는 방식이 변화하였음을 인식할 필요가 있다. 이야기가 주는 감동을 오롯이 즐기던 방식에서 스스로 이야기를 만들고 그 속도감과 다양성을 즐기는 문화로 변화하였음에 주목할 필요가 있다. 또한 서툰 화자가 만들어내는 이야기판의 조화와 긴장감, 그것에 의한 이야기를 즐기는 문화의 확산 및 공동체의 서사적 창조성 발현 가능성에 주목할 필요가 있어 보인다.

전통적 서사로 설화를, 미래 서사로 인터랙티브 드라마를 두고 논의를 진행하였다. 각각의 범주에 이야기를 즐길 수 있는 다양한 방식을 보여주는 보다 풍성한 갈래, 혹은 매체를 상정하지 못하였다는 한계가 남는다. 후속 논의를 기약하는 바이다.

\* 본 논문은 2021. 4. 29. 투고되었으며, 2021. 5. 13. 심사가 시작되어 2021. 6. 11. 심사가 종료되었음.

## 참고문헌

- 강등학·강진옥·김기형·김현선·박경신·신동훈·유영대·전경옥·천혜숙(2000), 『한국구비문학의 이해』, 서울: 월인.
- 강은혜(2001), 「구비문학과 대중매체 문화」, 『구비문학연구』 13, 353-395.
- 김종균(2003), 「현대 드라마의 구비문학적 위상」, 『구비문학연구』 16, 119-149.
- 김혜빈·안상원(2019), 「게이미피케이션 개념을 적용한 인터랙티브 영화 서사 연구」, 『한국게임학회 논문지』 19, 101-112.
- 남명희(2019), 「블랙미러: 밴더스내치의 다중 경로 내러티브 전개법 분석」, 『영상문화콘텐츠연구』 17, 151-172.
- 손진태(1954), 『한국민족설화의 연구』, 서울: 을유문화사.
- 신동훈(1996), 「현대 구비문학과 전파매체」, 『구비문학연구』 3, 143-175.
- 심우장(2006), 「네트워크 이론으로 본 구비설화 이야기관의 구조와 특성」, 서울대학교 박사학위논문.
- 심우장(2011), 「문화변동과 구비문학연구-구비설화의 화자론 반성」, 『구비문학연구』 32, 255-283.
- 임석재(1994), 『한국구전설화 평안북도편 2』, 서울: 평민사.
- 임재해(2006), 「사이버공동체의 소통 양식과 설화 전승양상의 재인식」, 『구비문학연구』 22, 1-77.
- 장덕순·조동일·서대석·조화웅(2004), 『구비문학개설』, 서울: 일조각.
- 정은혜(2019), 「인터랙티브 영상 콘텐츠의 사용자 참여 구조 분석-〈블랙미러: 밴더스내치〉와 〈당신과 자연의 대결〉을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 54, 163-179.
- 조현설(2003), 「동아시아 홍수신화 비교 연구-신·자연·인간의 관계에 대한 인식을 중심으로」, 『구비문학연구』 17, 461-496.
- 천혜숙(2003), 「현대의 이야기문화와 tv」, 『구비문학연구』 16, 1-26.
- 최성민(2013), 「서사 텍스트의 가능 세계에 대한 서사공학적 연구-소설 서사와 디지털 게임 서사의 수용 과정 비교를 통하여」, 『시학과 언어학』 25, 191-215.
- 최원오(2003), 「창세신화에 나타난 신화적 사유의 재현과 변주-창세, 홍수, 문화의 신화적 연관성을 통해」, 『국어교육』 111, 451-480.
- 최홍규(2017), 「진정한 인터랙티브 콘텐츠의 시대가 온다.」, 『방송 트렌드&인사이트』 3(12), 68-73.
- 한국정신문화연구원(1986), 『한국구비문학대계 8-12』, 성남: 한국정신문화연구원.
- 황윤정(2017), 「신화소 중심의 설화 이해 교육 연구」, 서울대학교 박사학위논문.
- 황윤정(2020), 「재난영화에 드러난 홍수설화의 서사 전략 연구」, 『구비문학연구』 58, 299-341.
- 황인덕(1998), 「이야기꾼 유형 탐색과 사례 연구」, 『구비문학연구』 7, 77-110.
- Aristoteles (2002), 『시학』, (2판), 천병희(역), 서울: 문예출판사(원서출판 1922).

- Goody, J. (2009), 『야생 정신 길들이기』, 김성균(역), 서울: 푸른역사(원서출판 1977).
- Miller, C. H. (2006), 『디지털 미디어 스토리텔링』, 변민주·이연숙·김명신·이봉희·김윤경·박정희·김기현·전승규(역), 서울: 커뮤니케이션북스(원서출판 2004).
- Netflix (2017. 6. 20.), <강화 신은 고양이: 동화책 어드벤처>, 검색일자 2020. 10. 31., 사이트 주소 <https://www.netflix.com/kr/title/80151644?form=MY01SV&OCID=MY01SV>.
- Netflix (2018. 12. 28.), <블랙 미러: 밴더스네치>, 검색일자 2020. 10. 31., 사이트 주소 <https://www.netflix.com/kr/title/80988062?form=MY01SV&OCID=MY01SV>.
- Newton, C. (2017. 6. 20), Netflix's interactive shows arrive to put you in charge of the story: Can 'choose your own adventure' work on TV?, The Verge, 검색일자 2020. 10. 31., 사이트 주소 <https://www.theverge.com/2017/6/20/15834858/netflix-interactive-shows-puss-in-boots-buddy-thunderstruck>.
- Ong, W. J. (2003), 『구술문화와 문자문화』, 이기우·임명진(역), 서울: 문예출판사(원서출판 1982).
- Prince, G. (1992), 『서사론사전』, 이기우·김용재(역), 서울: 민지사(원서출판 1987).
- Quantic Dream (2018), <Detroit: Become Human>, 검색일자 2020. 10. 31., 사이트 주소 <http://www.quanticroad.com/en/detroit-become-human>.
- Ryan, M. L., Herman, D., Cassell, J., McNeill, D., Bordwell, D., Elliott, K., Freeland, C. A., Aarseth, E. J., Lunenfeld, P., & Hausken, L. (2014), 『스토리텔링의 이론, 영화와 디지털이 만나다』, 조애리·이봉지·이혜원·유정화·김진옥·최인환·윤교찬·박종성·강문순(역), 파주: 한울아카데미(원서출판 2004).

## 설화와 인터랙티브 드라마의 비교를 통한 서사 교육의 미래 지향에 관한 소고

황운정

본고에서는 설화와 인터랙티브 드라마의 소통 방식 비교를 통해 공통적 특질 및 차이점을 도출하고 그를 기반으로 하여 전통적 서사 향유 방식이 미래의 서사 교육에 시사하는 바를 살펴보았다. 그 결과, 허구성, 참여성, 가변성을 설화와 인터랙티브 드라마의 공통적 특질로 이끌어 낼 수 있었다. 한편, 설화와 견주어 볼 때 인터랙티브 드라마의 경우 이야기의 구성이 충분한 개연성을 갖추지 못한 것으로 드러났다. 또한 서사의 방향성이 참여자의 선택 대로 견인되지 않아 기대되는 서사가 구성되지 않는다는 문제도 있다. 나아가 결말의 변이가 있으나, 그것이 서사적 완결성을 갖추지 못하는 경우가 많았다. 이러한 공통점과 차별점을 기반으로 미래의 서사 교육에 시사하는 바를 짚어볼 수 있다. 첫째, 이야기를 향유하는 방식이 변화하였음을 인식할 필요가 있다. 이야기가 주는 감동을 오롯이 즐기던 방식에서 스스로 이야기를 만들고 그 속도감과 다양성을 즐기는 문화로 변화하였음을 주목할 필요가 있다. 둘째, 서툰 화자의 창조력에 주목할 필요가 있다. 이야기를 장악하지 못하는 이른바 서툰 화자가 오히려 이야기에 가변성과 역동성을 부여하는 역할을 수행하는 바로 나아가는 것을 확인하였다.

**핵심어** 설화, 인터랙티브 드라마, 서사 교육, 〈대홍수와 목도령〉, 〈장화 신은 고양이: 동화책 어드벤처〉, 〈블랙 미러: 밴더스내치〉



## ABSTRACT

# A Study of the Future Orientation of Narrative Education through a Comparison of Folk Tales and Interactive Drama

Hwang Yunjeong

In this study, commonalities and differences of folk tales and interactive drama were derived through comparison, based on which the implications of the traditional ways of enjoying narratives for future narrative education were investigated. Fiction, participation, and variability shaped the common traits of folk tales and interactive drama. Contrariwise, in the case of interactive drama, the story composition did not have likelihood compared to folk tales. Moreover, the direction of the narrative in interactive drama is not driven by the participant's choice; thus, the expected narrative is not formed. Furthermore, despite variations in the ending, in many cases it lacked narrative completeness. Based on these commonalities and differences, with regard to the implications for future narrative education, we note that the way we enjoy stories has gradually changed from a way of enjoying emotion to one of collecting various endings. In addition, it was confirmed that inexperienced speakers who cannot dominate the story serve to add variability and dynamism to the story.

**KEYWORDS** Folk Tales, Interactive Drama, Narrative Education, The Great Flood and Tree Boy, Puss in Book: Trapped in an Epic Tale, Black Mirror: Bandersnatch