



## 게임형식 기반의 인터랙티브 영화 스토리텔링 개발에 대한 연구

A Study on the Development of Interactive Cinema Storytelling based on Game Structure

---

저자 (Authors)	김정환 Kim, Jeong Hwan
출처 (Source)	<a href="#">영화연구 (62)</a> , 2014.12, 25-49(25 pages) <a href="#">Film Studies (62)</a> , 2014.12, 25-49(25 pages)
발행처 (Publisher)	<a href="#">한국영화학회</a> Korean Cinema Association(KCA)
URL	<a href="http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE06075787">http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE06075787</a>
APA Style	김정환 (2014). 게임형식 기반의 인터랙티브 영화 스토리텔링 개발에 대한 연구. 영화연구 (62), 25-49
이용정보 (Accessed)	한국산업기술대학교 218.101.229.*** 2019/09/17 22:12 (KST)

---

### 저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

### Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.

# 게임형식 기반의 인터랙티브 영화 스토리텔링 개발에 대한 연구\*

김 정 환

동국대학교 영상대학원 영화영상제작학과 교수

## 1. 서론

근대의 미디어관련 산업은 방송, 영화, 게임, 인터넷, CF, 미디어 아트 등 각각의 영역을 바탕으로 독자적인 산업의 형성과 사업 영역을 가지고 있었다. 그러나 이러한 산업이 매체환경의 급진적인 변화, 인터넷을 기반으로 하는 디지털 미디어 매체의 융합으로 더 이상 독자적인 산업으로 명맥을 유지하며 보전하고 발전하기에는 어려워 졌다고 본다. 기존의 미디어 산업이 각각의 시장과 산업 영역 바탕의 경쟁 구도였다면, 현대와 미래의 미디어 산업은 독자적인 영화산업과 디지털(컴퓨터) 기반의 방송(TV)과 인터넷의 융합인 IPTV(Internet Protocol TV), 웹 TV<sup>1)</sup>나 스마트 영화·영상시대로 소비자(유저user, 관객, 시청자) 중심의 시대로 변화하고 있음을 보여준다. 이러한 미디어 매체환경의 변화는 소비자의 수용성 변화와 산업사회의 경제논리로 제작환경의 변화를 주도하며 미디어 산업의 새로운 패러다임을 요구하고 있다.

방송이나 인터넷 기반의 웹 TV를 예로 들면, 디지털 방송이 본격화

주 ■ ■ ■ ■ ■

\* 이 논문은 2013년도 동국대학교 교내 연구비지원에 의해 수행되었습니다.

1) 인터넷 기반의 포털portal 업체에서 제공하는 방송영상 재생

되면서 기존의 일방향적인 정보의 공유인 미디어의 형태에서 컴퓨터를 기반으로 하는 인터넷 기술 중심의 상호작용성은 관객이나 시청자 혹은 사용자(유저)에게 미디어에 보다 능동적인 형태로서의 양방향, 상호작용적인 관계를 제공함으로써 공급자와 수용자 간의 커뮤니케이션의 새로운 패러다임이 대두되고 있다. 인터넷 매체는 디지털 기술의 발전과 함께 기존의 대표적인 미디어 매체인 TV와 영화와 같은 전통적인 서사구조 방식의 스토리텔링<sup>2)</sup>이 주는 즐거움과 정보의 수동적인 수용을 보다 적극적인 참여 형태의 공간으로 발전시키고 있다. 아울러 인터넷의 편의성, 확장성, 보급성, 경제성, 생산성, 신속성 등은 국내 드라마나 영화가 가지고 있는 전통적인 배급이나 유통의 틀을 깨고 세계적으로 한류문화를 주도하고 있는 중요한 매체로 작용하고 있다고 해도 과언이 아니다.

이러한 미디어 산업의 변화로 인해 영화가 가지고 있는 전통적인 제작 시스템에 대해 새로운 변화를 모색해야 할 것으로 본다. 영화가 가지고 있는 스토리텔링인 서사구조 형태의 이야기 구조, 관람환경의 몰입성, 타 매체보다 상대적으로 높은 관람료를 지불하는 경제성, 이데올로기를 반영하는 정치, 문화 사회의 투영성, 관객에게 감성적인 대리만족의 공간을 제공하면서 발생하는 동질성 등의 장점을 살려 보다 적극적인 형태인 상호작용을 할 수 있는 새로운 미디어인 인터랙티브 영화(Interactive Cinema 이하 IC)에 대한 연구가 그 어느 때 보다 필요한 시기라고 본다. 인터랙티브란 ‘서로서로가 활동하다’라는 뜻으로 ‘인터’와 ‘액티브’의 합성어로, 직역하면 ‘상호활동적’인 혹은 ‘쌍방향적인’이라 할 수 있고, 대화형이라는 뜻을 가진다. 사용자가 입력(키보드)과 출력(디스플레이, 모니터)시스템을 통해 서로 대화 할 수 있는 프로그램으로, 일반적으로 문자나 기호, 그래픽으로 표현되는 이모티콘, 음성인식 등을 통해 이루어진다. 이러한 의미에서 인터랙티브의 대표적인 미디어인 기존의 게임이 가

#### 주

- 2) 스토리텔링을 이야기라고 해도 되지만 이야기라는 함축적인 의미보다는 보다 광의적인 의미를 내포하기에 이 논문에서는 스토리텔링이라고 한다. 보다 구체적인 의미는 본문에서 언급하고자 한다.

지고 있는 다양한 장점을 상호 융합하는 것은 시대적인 흐름에 부응하는 것이라 여겨진다. 게임은 놀이문화를 기반으로 발전 되어왔고 또 한국의 대표적인 게임들은 상호호환적인 웹 기반의 실시간 인터랙티브를 기반으로 하고 있다. 따라서 인터랙티브 영화란 말 그대로 영화적인 내러티브, 즉 서사구조의 이야기구조를 가지고 있는 것을 상호 교류하는 게임형식의 영화를 말한다. 스토리텔링은 직역하면 ‘이야기하기’인데, 이야기하기는 말 그대로 이야기를 하는 활동 혹은 이야기가 담화(내러티브)화 하는 과정을 말 한다. 이러한 이야기를 하는 과정은 문화의 흐름에 많은 영향을 가진다. 특히 디지털 시대에 다양한 소셜 네트워크(커뮤니케이션) 매체(페이스북, 카카오톡, 밴드, 스카이프 등)를 통해 새로운 용어의 탄생은 이모티콘<sup>3)</sup>이나 그래픽 아이콘으로 확대 재생산되어 새로운 언어적 창의력과 생산력을 배가하여 새로운 문화적 흐름으로 색다른 이야기 거리를 형성하고 또 수렴하고 있다. 현대의 산업사회가 스마트폰이나, 디지털 매체들 중 특히 컴퓨터에 크게 의존하며 탄생된 것이 디지털 스토리텔링 분야 일 것이다. 디지털 스토리텔링이란 디지털 매체를 기반으로 하는 세대에게 감성적이자 그 문화 용어에 익숙하게 접근할 수 있는 것을 디지털 스토리텔링이라 할 수 있고, 이러한 디지털 스토리텔링 안에는 현대의 다양한 대중 매체인 영화, 게임과 애니메이션, 광고(CF), 드라마, 교육, 웹툰 등이 모두 포함된다고 볼 수 있을 것이다. 아울러 디지털 스토리텔링을 기반으로 하는 인터랙티브는 게임, 광고, TV, 영화(무비), 건축, 과학 시뮬레이션, 완구, 의료(치료 목적이나 시술 등), 교육(유아 및 성인), 등 컴퓨터를 기반으로 하는 모든 산업분야에서 널리 사용되고 있다. 이중에서도 인터랙티브 성격이 가장 강력한 것은 게임 분야라고 볼 수 있고 디지털 스토리텔링분야에서도 가장 활발하게 시도되는 분야이다. 수용자(시청자나 관람객)의 입장에서 보면 게임의 이야기 구조는 영화나 드라마, 애니메이션이 가지고 있는 피동적이고 선형적인 폐쇄적 스

#### 주

- 3) 사이버 공간에서 컴퓨터 자원의 문자·기호·숫자 등을 조합해 감정이나 의사를 나타내는 표현법으로 감정(emotion)과 아이콘(icon)의 합성어로 그림말이라고도 한다.

토리와는 달리 능동적이고 취사선택을 할 수 있는 랜덤방식의 열린 이야기 전개방식을 가지고 있다. 즉 게임은 능동적으로 진행되는 주인공(플레이어)의 선택에 따라 무궁무진한 스토리로 만들어 내거나 풀어 낼 수 있다는 것이 큰 장점이자 특징이라 할 수 있을 것이다. 그러나 초기 게임 기반의 영화를 만들려면 이에 따른 기술적 과제는 상당히 다양하게 발생할 것이다. 당장 이야기구조의 개방성은 차치하고라도 수많은 관객을 만족시킬 수 있는 동시 진행에 따른 인터랙티브 장비의 개발, 영상이미지와 사운드의 데이터베이스 구축에 따른 막대한 서버의 구축, 영화라는 폐쇄된 공간에서의 몰입도 재현에 대한 기술을 예시할 수 있겠다.

초기의 영화는 일정한 장소에 관람료를 지불한 관객이 모여 영사기를 통해 한 공간에서 영사되는 영상을 같이 공감하면서 관람하는 것을 영화라고 인정하였다. 이렇게 시작한 영화는 이제는 뉴 미디어의 대표적인 컴퓨터나 스마트 미디어의 발전으로 인터넷을 통해 언제 어디서든 재생시키며 볼 수 있는 시대로 바뀌었다. 비록 영화관이라는 장소가 아니기에 이것을 순수한 영화라고 하기에는 아직은 그 의미의 전달에 다소 진중하게 접근되고 있지만 그렇다고 영화자체의 그 의미까지 훼손될 정도는 아니라고 본다. 오히려 관객이 영화를 관람하는데 영화관이 더 제약적인 경우가 더 많이 발생하기도 한다. 뉴 미디어 산업의 발전은 UHD(Ultra High-Definition, 4K 혹은 8K)영상이나 초고화질 대형 영상과 사운드시스템을 제공하기에 오히려 관객은 영화관 보다 더 생생하고 박진감 있는 영상과 풍부한 음향을 수용하기에 이러한 연구는 더욱 시급히 준비되어야 할 것이라고 판단된다. 따라서 체감형 상호교류영화-IC의 구현은 기술적으로 풀어가야 할 난제가 너무 많지만 이 연구를 통해 가장 근본적인 인터랙티브 영화 제작의 이야기, 서사구조의 비교, 인터랙티브의 스토리텔링 개념과 특성, 놀이의 특성과 그 환경에 대한 기초적인 연구를 제시하고자 한다. 본 연구는 인터랙티브가 가지는 다양한 기술적인 환경에서 가장 우선적이고 기초적인 이야기구조, 즉 능동형 이야기 거리의 개발에 대한 기본연구와 함께 이러한 인터랙티브 시스템을 영화 제작 환경 시스템에 접목하므로 발생하는 부분에 대한 기초적인 연구를 통해 새로

운 뉴 미디어 산업, 특히 영화의 개방형 사업에 보다 능동적으로 대처하고자 하는 것을 제언한다.

## 2. 본론

### 1) 이야기와 서사의 정의와 특징

인터랙티브를 논하기 앞서 이야기(스토리)를 정의 하자면 어떤 사물이나 사실, 현상에 대하여 일정한 줄거리를 가지고 하는 말이나 글, 혹은 자신이 경험한 지난 일이나 마음에 있는 생각을 남에게 일러 주는 것을 말한다. 따라서 이야기는 인간이 서로의 소통을 통해 사물이나 사건을 인식하는 근본적인 방식이라 할 수 있을 것이다. 이러한 소통은 다양한 매체를 통해서 표현이 가능하며, 시작과 끝이 있으며, 시간 속에서 발생하는 연속적인 사건이며 이러한 모든 행위를 담론으로 규정지을 수 있다는 것이다. 다시 말해 서사란 사건이나 하나의 이야기를 연속적으로 구성하거나 조직화 시키는 장치나 시간의 부여를 통해 일련의 사건들로 정의 되는 서사를 담론이나 이야기로 내용을 전달하는 구조를 가지고 있다. 아울러 서사란 이야기의 정의와 같은 맥락으로 사용되고 있는데 사실을 있는 그대로 표현(적는 것, 쓰는 것, 말하는 것 등)하는 것이다. 미디어 담론의 특성으로 서사란 이야기를 구성하는 행위로서 수용자로 하여금 특정이 이야기가 현실 가능성 영역 안에 있는 것으로 생각하게 하여 서사속의 허구를 현실에 있을법한 이야기로 생각하게 한다. 따라서 수용자(user)는 서사속의 의미에 대해 분석하고 이해하여 그 정보에 대해 자기가 분석하고 이해한 정보는 재조합을 통해 새로운 사실이나 새로운 이야기로 흥미를 가지고 대화에 참여하게 된다. 이러한 서사는 디지털 창조물의 새로운 표현 양식을 발전시키는 기본 틀이 된다는 점에서 그 중요성이 강조 된다고 할 것이다.

〈표 1〉 서사의 기본구조

담론 Story	이야기 Discourse
소통방식: 사건을 어떻게 배열하여 어떤 방식으로 이야기를 전할 것인가	사건(Events, Facts): 행위(Actions) 사고(Happenings)
매체에 따른 표현: 소설 영화 TV 프로그램 게임 등	존재물(Existsents): 인물(Appearance) 배경(Background)
서사 Narrative	

위의 <표 1> 에서 보듯이 담론과 이야기의 특성을 동시에 가지는 서사 구조의 기본 틀은 근대 새로운 미디어의 등장을 통해 기술적 가능성에 새로운 표현의 양식을 만들어 내고 있으며 그 표현 양식은 보다 개방적이고 혁신적으로 관습의 조화를 바탕으로 진화하는 성격을 가지고 있다.<sup>4)</sup> 여기서 현대 뉴 미디어의 상호작용성만 증가하게 되면 서사의 일관성이 모호하게 되어 이용자가 느끼게 될 서사적 경험은 무시 될 수 있고, 그렇다고 닫힌 서사를 제공하게 되면 기존의 서사와 차별되는 요소가 사라지게 되므로 서로 적당한 선에서 균형을 이루며 진화하고 있다고 본다. 이러한 서사구조가 현재 디지털 미디어 서사구조의 상호 연관 관계, 즉 인터랙티브한 자유를 <표 2>로 나타내면 다음과 같다.

〈표 2〉 인터랙티브 서사구조가 제공하는 자유

인터랙티브 서사구조가 제공하는 자유	
유 형	내 용
선택/시간/공간의 자유	프로그램을 제공하는 공급자(provider)의 수와 관계-선택의 자유 디지털 저장매체는 지정된 시간에서 탈피-시간의 자유 디지털 미디어의 이동성과 제한성- 공간의 자유

#### 주

- 4) Bolter, J. David, *Writing Space: The Computer Hyper Space and The History of Writing*, Hillsdale, New Jersey, Erlbaum, 2001, p. 129.

내용의 자유	선택적 서사	하이퍼텍스트 유형으로서 이야기의 분기마다 제한된 선택의 가능성을 열어놓아 상호작용을 유도하는 유형
	참여적 서사	수동형 적인 선택이 아니라 능동적인 참여를 통해 내용 그 자체에 들어가 자신이 직접 내용속의 등장인물이 되기도 하고 그들과 대화/의사소통을 할 수 있는 상호작용적 유형

## 2) IC와 스토리텔링의 정의

IC의 기반이 컴퓨터를 기초로 하기에 인터랙티브를 뉴미디어적인 용어로 해석하자면 ‘상호적으로 작용하거나 서로 영향을 미치는’이라는 뜻과 ‘컴퓨터나 전자기기장비의 기계와 인간간의 정보의 쌍방향 흐름을 입력과 출력 시스템을 통하여 서로 소통하는 것’이라고 정의 할 수 있다. 상호작용성은 여러 분야에서 매우 다양한 형태로 정의 되고 해석되고 있는데 양방향성(two-way), 신속성, 피드백 feedback, 사용자 관리통제, 사용자 활동의 양, 투명성, 폭, 사회적 존재, 인공지능 등의 측면에서 개별적이거나 복합적으로 연구 개발되고 있다. 인터랙티브티 interactivity, 즉 상호작용성은 컴퓨터 또는 전자장비와 사용자간에 사용자의 입력에 의해 정보의 쌍방향 소통을 가능하게 하며, 그 가능성을 제공하는 매체를 말하는 것이라 정의 할 수 있을 것이다. 이는 커뮤니케이션에서 뉴미디어의 특성을 이야기 할 때 사용되어 왔으며, 기존의 뉴 미디어와 매스미디어를 구분하는 특성으로 담론되고 있다.<sup>5)</sup> 이러한 특성을 가장 잘 반영할 수 있는 분야가 게임분야이다. 앞서 언급하였지만 게임에서의 스토리텔링은 영화나 애니메이션에서는 찾아볼 수 없는 능동적이고 열린 이야기 구조를 취하고 있다. 즉 유저 User 이자 주인공이 무엇을 선택하고 어떻게 행동하느냐의 선택에 따라 이야기를 무궁무진하게 이끌어가거나 만들어낼 수 있는 특징을 가진다.

게임형식을 모티브로 한 인터랙티브 영화란 말 그대로 영화를 보는 관

주 ■■■■

5) Janet Murray. 한용환 · 변지연 역, 『사이버 서사의 미래: 인터랙티브 스토리텔링』, 안그래픽스, 2001, 86-92쪽.



객이 서로 소통(커뮤니케이션)하고 능동적으로 참여하여 관객이 원하는 상황으로 장면을 연출할 수 있는 영화를 의미한다. 그런데 많은 사람들이 인터랙티브 영화가 인터넷을 통해 시도되거나 상영되어 왔기 때문에 이것을 인터넷 영화로 혼동하고 있다. 인터넷 영화는 컴퓨터를 기반으로 인터넷을 통해서 사용자가 입력 디바이스(키보드나 마우스 등)를 조작하며 미리 만들어진 영화에 정해진 순서에 상응하는 선형적 이야기 구조로 상영되는 특성을 가진다면, 인터랙티브 영화는 인터넷과 그 밖의 게임콘솔, DVD, 혹은 미디어 아트와 같은 매체처럼 미리 구축된 영화에 관객이 능동적으로 참여하여 게임의 구조처럼 실시간 합성이나 재현되는 영상과 음향을 무작위로 즐긴다는 점에서 인터넷 영화보다는 광의적인 미디어이다. 따라서 이러한 IC는 보다 편리한 입력 장치에 의해 실시간 능동적 반응형 서사기반의 지능 영화라고 통칭 할 수 있겠다.

인터랙티브 스토리텔링은 기존의 전통적인 스토리텔링을 주제별, 캐릭터별, 상황별 등 다양하게 영상화하고 이것을 인터랙티브한 영상으로 데이터베이스화하고 컴퓨터 그래픽, 실시간 렌더링, 컴퓨터 디바이스 등을 이용하여 인터랙션(상호작용)이 가능하게 통합 시킨다. 인터랙션은 우선 반응성(Reactive)과 상호작용성(interactivity)으로 나눌 수 있다. 반응성은 어떤 영향이나 입력에 의한 반응으로 정의하는데 이 반응성의 정보 흐름이 한 방향으로 흐르는 대표적인 매체가 기존의 지상파 방송과 영화일 것이다. 예를 들어 우리는 영화에서 나오는 장면의 상황을 바꾸거나 주인공이 죽거나 다치는 것을 막을 수는 없다. 또한 소설이나 만화도 등장인물을 여러 가지 상황으로 바꿀 수 없는 일방향적인 수동형 매체들이다.

게임 세상 속에서의 능동적으로 참여하는 유저(플레이어)의 행위와 반응, 그리고 그들의 행동은 게임 세상 속에서 결과로 반영된다. 따라서 게임은 영화나 만화, 소설과 같은 일방적인 서사 매체와 가장 구분되는 것인데, 그것은 게임이 주는 양방향성 매체의 가장 큰 매력인 상호작용성 때문이다. 그래서 이야기라는 형식의 구조를 통해 전달되거나 교류되는 감정의 상호작용성은 물론 ‘포인트 앤 클릭’<sup>6)</sup>과 같은 간단한 형태의 상호작용성, 심지어 아바타<sup>7)</sup>나 이모티콘<sup>8)</sup>, 혹은 영화에 등장하는 가상의 컴

퓨터 캐릭터(썬세틱 캐릭터 synthetic character, 더블 액터 Double actor 등)와의 대화까지 가능한 다양한 범위에 걸쳐 존재하고 있다.<sup>9)</sup>

### 3) 인터랙티브 스토리텔링의 특성

인터랙티브 스토리텔링은 기본적으로 유연하면서 탄력적인 특징을 가지고 있다. “만약”이라는 가정 하에서 ‘예’ 혹은 ‘아니오’라는 전개 과정을 통해 다양하고 무한한 선택의 확장성을 가진다. 여기에는 워드프로세스나 스토리 개발용 앱이나 광의적인 의미의 뉴 미디어 도구에서 다양한 기능들을 통해 복합적인 줄거리(플롯)를 만들 수 있을 것이다. 또한 이를 통해 동일한 사건의 다양한 결과나 결론을 도출 시킬 수도 있을 것이다. 그러므로 사용자(참여자, user, player)는 이야기의 한 인물이기도하고, 극 중 상황에 따라 등장하는 인물에 대해 다양한 방식으로 이야기를 전개하거나 결과물을 능동적으로 결론지을 수도 있을 것이다. 인터랙티브 스토리텔링은 스토리를 기반으로 하는 상호 소통할 수 있는 모든 형태의 매체를 통해 전통적인 문화나 관습에서 발생하는 모두가 공감 할 수 있는 내용을 내포하고 있다. 따라서 현재와 같은 인터넷의 급격한 발전과 진화로 사람들은 더 다양한 미디어의 형태로 보다 능동적인 참여로 이야기 할 수 있는 수단을 갖게 되었다고 볼 수 있다. 이러한 변화는 결국 유저

#### 주

- 6) 포인트 앤 클릭(point and click)이란 액션 모험 게임에서 많이 쓰였던 방식으로 마우스나 지시봉으로 포인트를 지시하거나 스위치를 작동(클릭)함으로 행위를 수행하여 이루어지는 일련의 행동을 말한다.
- 7) 아바타(Avatar)는 가상공간에서의 삶 즉 세컨드 라이프와 같은 가상현실 사이트들에서 나를 대변하는 분신으로 인형의 형태로 묘사된다. 자신이 원하는 대로 꾸미고 다른 사람과 대화할 수 있는 특징을 가진다. 출처: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2063861&cid=50305&categoryId=50305>
- 8) 이모티콘(Emoticon)은 온라인상에서 감정을 뜻하는 이모션(emotion)과 아이콘(icon)의 합성어로서 한글로는 ‘그림말’이라고도 한다. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1222183&cid=40942&categoryId=32854>
- 9) 여기서 캐릭터는 보다 엄밀하게 말하자면 인간이 가지고 있는 지적능력을 표현할 수 있는 캐릭터로 썬세틱 캐릭터 synthetic character, 컴퓨터로 만들어진 복제형 인간을 더블 액터 double actor라고 말한다.

가 스스로 감독이자 제작자가 되어 미디어 기기나 도구를 사용하여 독창적이고 창의적인 목적으로 이야기를 전할 수 있게 되었다는 의미이기도 하다. 이런 의미에서 영화의 인터랙티브 스토리텔링은 전통적인 영화가 가지고 있는 선형적이고 폐쇄적인 구조에서 탈피하여 서로 능동적으로 소통하고 상호교류 할 수 있다는 장점을 제공하는 예술로 가장 적합하다고 본다. 드라마, 웹툰(Webtoon), 뮤직비디오, TV쇼, 신문 등과는 달리, 본질적으로 모두가 이야기 구성 과정의 주체가 될 수 있다는 것이 인터랙티브 스토리텔링이 가지는 큰 매력이라 할 것이다. 또한 인터랙티브 스토리텔링은 공동체를 구성하고 형성하는 힘이 있으며 감정을 극대화하게 전달하는 힘을 발휘할 것이다. 조 램버트 Joseph Lambert<sup>10)</sup>는 “인터랙티브 스토리텔링은 오래된 이야기 기술을 새로운 미디어에 끌어들여 변화하고 있는 현재의 삶에 맞게 가치 있는 이야기들로 맞춰가고자 하는 생각”이라고 말하고 있다.<sup>11)</sup> 그러므로 ‘인터랙티브 스토리텔링은 사람들에게 삶의 내용을 기억시켜 주기 때문에 공동체가 더욱 강화되는 역할을 제공한다고’ 할 수 있겠다. 인터랙티브 스토리텔링은 전통적인 스토리텔링에서 성공했던 것과 똑같은 특징들도 공유한다. 특히 게임에서의 인터랙티브 스토리는 사람들이 서로의 감정이나 이야기, 사건의 전개를 풀어가는데 능동적으로 참여하고 공유할 수 있다는 것이다. 그리고 믿을 수 있는 환경의 제공과 함께 실시간에 가깝게 이야기 된다. 인터랙티브 스토리는 스토리를 전달하거나 이야기꾼에게 피드백과 ‘듣고, 말하고, 교감’할 수 있는 감정이나 느낌도 제공할 수 있다는 것이다.

#### 4) 게임의 정의와 스토리텔링 비교 특성

게임의 사전적 의미는 바둑이나 장기나 카드 게임과 같이 몸의 움직임

주 ■ ■ ■ ■ ■

10) 조 램버트는 U.C. 버클리 대학의 디지털 스토리텔링 센터(<http://www.storycenter.org>)의 공동 창립자. <http://blog.naver.com/secomida?Redirect=Log&logNo=20005913476>

11) 최혜실저, 『문자문화에서 전자문화로, 매체는 진화하고 이야기는 태어난다, 최혜실의 디지털 문학노트』, 한길사, 2007, 157쪽

의 최소화된 정적(靜的)인 게임과 육체적 움직임이 많이 따르는 동적(動的)인 게임으로 나눌 수 있는데 규칙을 정해놓고 승부를 겨루는 놀이라 정의되고 있다. 놀이나 경기에서 축구, 야구 등 구기종목과, 혼자 하는 골프, 볼링, 격투기 게임인 권투, 태권도 등 실내외를 불문하고 서로가 서로의 기술로 겨루는 것 등 그 종류나 형태가 너무나 다양하고 셀 수 없이 많다. 우리가 알고 있는 이러한 게임이라는 용어는 ‘흥겹다’라는 정신적으로 재미 또는 즐거움을 느낀다는 뜻과 ‘뛰다’라는 동작을 나타내는 동사적 의미의 ‘gheim’이라는 복합된 단어인데 현대에서는 놀이나 오락의 뜻으로 나타낸다.

게임의 본래 의미는 목적을 이루기 위한 연속된 행위의 과정을 말하는데 여기에 어떤 동작을 취함으로써 정신적인 재미와 육체의 움직임을 더한 충족감을 느끼는 행위로 여겨질 수 있다. 최근의 게임은 디지털의 급속한 보급과 함께 성장하였으며 현대인에게는 거의 모두가 한 번씩은 경험하였거나 생활의 많은 부분을 차지하는 놀이나 오락 미디어로 진화되고 있다. 이러한 게임과 이야기의 구조를 함축적으로 표현하면 <표 3>과 같다. 단순한 게임에서 스토리가 부여된 게임 스토리텔링의 특성은 크게 줄거리, 캐릭터, 아이디어를 기반으로 하고 있는데 그 내용을 서술하면 다음과 같다.

<표 3> 게임과 이야기 구조비교

이야기와 게임의 구조 비교		
비교	이야기(Storytelling)	게임(Gaming)
단위(Units) 제한(Bounds) 참여(Participants) 심판(Referee) 목적(Purpose)	플롯중심(Plot point) 구속력 없음 변화가능성(May change) 도덕적 해석(Moral interpreter) 세상 공부	순서(Turn) 시간 혹은 점수(Time or Points) 큰변화 없음 부분판단(Impartial judge) 개발/스킨(Develop/use skills)

#### (1) 줄거리(플롯) 기반의 스토리텔링

소설, 희곡, 각본들의 이야기를 형성하는 것과 여러 사건을 하나로 묶는 작업과 그 수법을 플롯 혹은 줄거리라고 한다. 따라서 플롯기반의 게

임은 이야기를 구성하는 주인공과 그 주변 인물들에 대한 상황 설정을 묘사하기 위한 시나리오를 포함할 때, 그리고 모든 세부 사항을 서술하기에 범위가 많거나 다양할 때 적합하다고 할 수 있겠다. 이러한 플롯을 기반으로 하는 스토리들은 일반적으로 주변 인물들을 많이 등장 시키는 것이 일반화되어 있다. 또한 플롯 기반 방식의 게임들에 나타나는 현상은 많은 액션이 포함되기 때문에, 주변 인물들에게 보다 다양하고 좀 더 실제적인 면을 부여하기에 많은 제약이 따른다. 만약 이러한 게임을 즐기자는 사용자의 층이 넓고 또 확장성이 있는 역동적인 인터페이스의 이야기에 초점을 맞추고 사용자(유저)가 캐릭터에 대해 깊게 인식하지 않아도 되는 이야기라면, 플롯 기반 즉 이야기의 줄거리를 가지는 스토리텔링이 적합할 것이다.

## (2) 캐릭터 기반의 스토리텔링

이 방법은 매우 상세한 캐릭터 창조가 수반되는데, 이런 캐릭터 기반의 스토리텔링은 피상적인 플롯과 함께 사용할 때 가장 적합하다. 가장 먼저 주인공의 특성과 성격을 만들고, 그들의 강점이나 약점을 설정하고, 외형적 특성 등을 결정하게 되고 그런 다음 이야기 만들기에 들어가는 것이 일반적이다. 특히 이 단계에서 캐릭터와 그들의 배경을 설정해야 하는데, 게임과 이야기에 기반을 형성하는 캐릭터의 존재감이나 캐릭터를 통한 주변상황에 대한 인식과 정보를 가지게 되기 때문이다. 그리고 이러한 캐릭터의 등장과 함께 마지막은 어떻게 정리 할 것인지에 대한 것을 우선 결정하게 된다. 이야기의 결론을 결정한 뒤에는 이야기의 큰 줄거리에 부가적인 내용을 붙이기 시작 한다. 어떠한 사건이 발생하면 그 사건을 전개하기 위해 필요한 모든 제반적인 상황의 부여를 통해 필수적인 결정을 여기에 포함해야 한다. 캐릭터 기반의 스토리텔링은 주요 이야기의 모든 구조가 스토리의 구분점인 동적인 이야기 구조의 스토리라인에 매우 적합하다.

### (3) 아이디어 기반의 스토리텔링

아이디어 기반의 스토리텔링은 하나의 질문을 기반으로 하는데, “만약 광개토대왕이 삼국시대를 통일하고 이것을 바탕으로 중국까지 통일하였다면?”이라는 가정으로 도출되는 것이 아이디어이다. 아이디어 기반의 스토리는 사실에 기반 할 필요가 없지만 경우에 따라 유저(플레이어)에게 실제 세계의 사건에 기반을 둔 스토리를 제공하고자 할 경우, 설정을 있는 그대로 유지하는 것이 좋을 것이다. 따라서 아이디어 기반 스토리에서의 캐릭터 개발은 내용을 전달하고자 하는 대상을 이용자에게 효과적으로 전달 할 수 있는 인물로 개발된다. 예를 들자면 《삼국지》와 같은 게임의 경우 플레이어가 전체 성주나 전사 혹은 장수와 같이 등장인물이 매우 많은데 이는 그만큼 많은 인물들을 조우하게 되는 것을 말한다. 그에 비해 일인 주인공을 중심으로 하는 게임의 경우, 주인공을 중심으로 스토리의 흐름과 주변 인물들의 배치를 통해 사건을 전개하는 것으로 이야기의 구조에 등장할 수 있게 한다. 이런 식으로 아이디어 기반의 스토리텔링은 매우 다양한 캐릭터 종류를 다룰 수 있기 때문에 다방면으로 효과적으로 쓰이게 된다.

## 5) 게임과 놀이

영화나 TV프로그램 제작사는 스마트 미디어시대를 맞이하여 기술과 콘텐츠 그리고 미디어의 융합시대에서 각자 처해있는 영역의 한계에서 크게 벗어나지 못하고 있는 실정이라고 해도 과언이 아닐 것이다. 따라서 게임과 스토리의 담론을 통해 이것이 어떻게 융합되어 하나의 미디어로 발전되어야 하는가를 논하는 것은 매우 의미가 있겠다. 이러한 담론을 시작하기에 앞서 콘솔(console) 방식의 비디오 게임, 컴퓨터나 인터넷 게임을 하나의 단순한 놀이로 볼 것인가 아니면 서사양식으로 볼 것인가 하는 문제는 컴퓨터 게임과 서사구조의 형식적 분석을 위해 제기되어야 할 문제 중 하나이다. 컴퓨터 게임이 서사 구조를 갖춘 이야기의 전개를 통해 사용자의 만족을 극대화 하는 쌍방향 매체로 보는 시각에서는 기존

의 컴퓨터 게임 장르 중 롤플레이팅 role-playing 게임이나 액션 어드벤처 게임 등이 내부의 이야기를 포함하고 있기 때문이다. 기본적으로 컴퓨터 게임은 플레이어와 미리 개발된 게임프로그램의 서사 구조를 기반으로 하는 상호 작용을 통해 서사를 선택하고 풀어가는 사건의 내용과 등장인물의 행위가 구분되지 않은 채 이 모든 것을 하나의 서사로 묶어서 이야기한다는 문제가 발생한다.

그러므로 게임의 작동원리(메카니즘)와 게임 플레이의 관점에서는 컴퓨터나 비디오 게임이 그 자체일 뿐이며 그만의 규칙이나 범주를 가지며 이것은 놀이라는 개념에서 바라보아야 할 것이다.<sup>12)</sup> 게임은 레벨<sup>13)</sup>이나 스테이지별로 일정한 단위로 나뉘기 때문에 각각의 단위가 주는 게임의 행위가 주가 되며, 그 행위와 행이자 간인테 상호간의 연결은 매우 자의적인 것이다. 이는 게임 플레이 그 자체에 대해서 부가된 외적 내러티브에 불과한 것으로 보는 것이다. 반면, 게임은 하나의 플롯을 갖춘 내러티브의 체계로 읽을 수 있다는 서사학(Narratology)으로 게임을 설명하는 입장에서 이야기를 풀어가는 캐릭터의 중심성은 게임의 중요한 요소로 작용 된다. 특히 모험 게임에서 소설이나 영화에서 나타나는 추체험(追體驗)<sup>14)</sup>이 가능한 것은 등장하는 주인공(캐릭터)을 중심으로 나타나는 형식이 거의 모두 일정하거나 비슷하기 때문이다. 추체험을 새로운 미디어의 대안으로 보는 것은 컴퓨터·비디오 게임을 통해 놀이를 즐기는 행위의 주체가 내가 또 다른 사람이 되어 다른 세계에서 생활하거나 행동하는 미디어라고 주장하는 것이다.<sup>15)</sup> 게임에 대한 이런 개념은 넓은 대중적 지지를 받고 있어 <트론 Tron>, <엑시스턴즈 eXistenZ>, <맥스 페인 Max Payne>와 같은 다양한 추체험적 영화 장르가 나올 수 있었다.

#### 주

- 12) Frasca, Gonzalo, "LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative", 『Parnasso#3』, Helsinki, 1999, p.184.
- 13) 게임에서의 성취의 목적과 다음단계로의 이동의 수단으로 사용되는 방식을 영화에 도입한다면 많은 흥미가 있을 것이기에 게임 개발 방식은 특히 유용하다.
- 14) 영화나 소설 속에서 등장하는 인물의 체험을 마치 자기가 체험하고 경험하는 듯이 느끼는 것을 말한다.
- 15) Murray, Janet, *Hamlet on the Holodeck*, MIT Press, 1998, ISBN 0262631873.

다양한 종류의 게임들에서 스토리를 가지고 있는 게임의 경우, 그 스토리를 서술할 객관적인 입장의 서술자를 찾기는 쉽지 않다. 사용자가 체험하고 행위 하는 그자체가 이야기를 풀어내는 서술적 행위를 대신하게 되는 것이기 때문이다. 그러나 게임에서의 유저(사용자)의 체험은 능동적인 행위로 인해 주관적으로 인식되며, 이러한 체험을 다시 느낄 수 있는 유저(플레이어 혹은 사용자)가 사실상 현존하지 않기 때문에 진중한 의미에서 이것을 서술이나 담론이라 규정하거나 단정 지을 수는 없다는 것이다. 여기서 우리는 컴퓨터 게임을 하나의 단순한 여가활동이나 단순한 놀이라는 볼 필요가 있다. 이렇게 놀이라는 형식의 특성은 자유로운 행위라고도 말할 수 있을 것이다.

게임의 기본 구조는 근본적으로 놀이라는 원리로 개발되었으며, 스토리는 이에 상호 유기적으로 작용과 반작용을 하고 있다고 할 수 있을 것이다. 놀이 구조를 기반으로 하는 디지털 게임은 허구적인 공간에서 다양한 이야기 구조를 통해 등장하는 주인공, 캐릭터를 통해 다양한 사건의 전개를 통해 그 목적을 성취하거나 실패하는 과정을 통해 그 놀이를 즐기게 하는 것이 주목적일 것이다. 여기서 이러한 다양한 주인공 NPC(None Playable Character)<sup>16)</sup>의 등장은 제어기술이나 엔진기술<sup>17)</sup>의 진화로 인공지능의 향상이 더욱 진화되고 발전되고 있는 양상을 가져왔다. 이러한 기술의 발전은 주인공에 부여되는 일종의 스토리를 통한 임무를 수행하기 위한 선택적 구성 등을 통해 일방향적인 스토리가 가지고 있는 단점과 놀이의 단순함을 극복하려는 시도를 하고 있다. 게임에서 이러한 시도를 퀘스트 quest란 용어, 행위로 사용하는데 이는 게임 기획

#### 주

- 16) NPC는 주로 MMORPG(Massive Multi-player Online Role Playing Game)에서 게이머가 단계 별(grade 나 level) 달성을 위한 수단으로서 사용되며, NPC의 행동으로 게임의 지루함을 덜기 위해 PK(Player Kill)과 PVS(Player Vs. Player) 시스템을 마련한다.
  - 17) 게임엔진(Game engine)은 컴퓨터·비디오 게임 같은 실시간 그래픽 표시 기능을 갖춘 상호 작용 응용 프로그램을 구현하는 핵심 소프트웨어 구성 요소를 말한다. 특히 게임 엔진은 재 사용을 염두에 두고 있기 때문에, 하나의 게임에 종속되지 않고 여러 종류의 게임에 쓰일 수 있도록 개발된다. - 위키백과
- [http://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B2%8C%EC%9E%84\\_%EC%97\\_%94%EC%A7%84](http://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B2%8C%EC%9E%84_%EC%97_%94%EC%A7%84)



자가 게임에 대한 설정과 상황에 관련된 이야기를 플레이어에게 제공하는 수단을 말하며, 게임에서 게임을 즐기는 플레이어가 수행해야하는 미션, 임무나 행동이란 뜻을 가지고 있다. 게임에서는 일반적으로 이러한 퀘스트를 수행하고 그 성공한 대가로 보상을 부여하거나 레벨을 올리거나 내려 게임의 성취도를 고조시킨다. 이러한 퀘스트는 정적(static)인 것과 동적(dynamic)인 것으로 나눌 수 있다. 정적 퀘스트는 플레이어와 실제로 있었던 상황을 바탕으로 진행되는 모드이며 동적은 임의의 게임 상황에서 여러 변수 (비행 시뮬레이터의 제너레이터, 날씨, 지형, 적군, 목표 등)를 임의로 계속 변경 시키면서 플레이의 도전과 성취 욕구를 일으키는 것으로 대부분의 게임이 이러한 형식을 가지고 있다.<sup>18)</sup>

놀이는 기본적으로 피드백 작용을 하는데 게임도 마찬가지이다. 여기서 이용자나 게임에 등장하는 캐릭터는 이용자(user)의 분신적인 역할을 수행하기에 같은 동질로 생각해도 무방할 것이다. 스토리텔링이 무엇보다 중요시되는 롤플레잉게임(RPG- Role Playing Game) 장르에서 퀘스트를 통한 게임 캐릭터의 설정은 매우 중요한 요소이다. 이러한 퀘스트는 수많은 캐주얼 모바일 게임에서도 많이 발견할 수 있다. 최근 소셜 네트워크(Social Network) 기반의 페이스북(Facebook)이나 카카오톡(Kakao Talk)에서 네트워크를 기반으로 하는 게임의 경우처럼 친구간의 메시지를 통해 퀘스트를 제공하거나 수행을 통해 고득점을 얻어 가상의 선물을 구입하거나 상품을 선물하는 기회를 가지게 된다. 이러한 소셜 네트워크 상의 회사들은 네트워크 게임을 제공하므로 유저의 고정적인 확보를 취하는 목적도 있고 구전 마케팅<sup>19)</sup>의 효과도 보는 일거양득의 수단으로도 활용되고 있다.

이와 같이 인터랙티브 서사 영화를 위한 컴퓨터 게임에서의 기본적인

#### 주

- 18) 제시카 멀리건 브리짓 페트로브스키 공저, 송기범 역, 『온라인게임기획, 이렇게 한다』, 제우미디어, 2003, 515-517쪽.
- 19) 구전마케팅 Viral marketing이란 소비자의 입에서 입으로 제품, 서비스, 기업 이미지 등에 대해 전달되고 파급되는 마케팅을 말한다. 사람들이 알게 모르게 이야기하여 전달하는 내용을 광고의 매체로 삼는 것.

시나리오 구조를 비교 분석하면 병렬 길 구조형식이 가장 적합한 형식을 가지게 되는데, 이 형식은 선형적 구조와 분기적 구조를 합한 것이라 하겠다. 인터랙티브 스토리텔링을 구현하는 형식은 이러한 구조를 바탕으로 응용 발전 시켜야 할 것이다, 각각의 구조에 대한 특성과 장단점은 다음 <표 4>와 같이 요약할 수 있겠다. 따라서 IC의 형식은 게임의 길 구조에서 보듯이 모든 구조형식의 장점을 취하며, 특히 주요 이야기 포인트에서 분기들이 재조합되는 형태에서 다양한 가지로 분산되지만 결론을 하나로 도출 시키는 구조를 가지게 된다.

<표 4> 게임 시나리오의 기본구조 비교표

구조의 종류	특성	장단점
선형적 구조 Linearity Structure	컴퓨터 게임에서 가장 기본적인 구조로 게임의 이야기적인 요소는 거의 모두 선형적 순서에 따라 나열된다. 이야기는 일직선상의 체크 포인트의 연속으로 되어있으며 플레이어는 일방향적 순서에 따라 피동적으로 진행하게 된다.	이야기를 표현할 때 다양한 소재를 경감시킬 수 있고 그 구조에 대해서 신뢰를 극대화시킨다. 정해진 이야기를 통해 제작자의 원래 의도대로 플레이어에게 효과적으로 전달할 수 있다. 소설이나 영화, 애니메이션 등 기존의 미디어에서 쉽게 발견 할 수 있으며 보다 발전된 형태를 시도하고 있다.
분기적 구조 Branching Structure	비선형적(non-linear) 시나리오 구조로 잘못 이해된 구조이자 게임에서 사용하기엔 적합하지 않아 거의 사용되지 않는 구조이다. 이야기는 기본적인 점이나 노드node에서 시작되기 때문에 분기점(포인트)이 이야기의 현재 포인트가 된다. 이야기와 이야기가 교차되는 것 없이 하나 이상의 분기적 (방향) 포인트 혹은 그 보다 많은 여러 가지 방향 분기점들이 마지막 결론으로 작용한다.	마지막 분기점(포인트)의 숫자가 많아질수록 많은 노드를 탐색하여야 하기에 점점 힘들어진다. 따라서 이러한 구조의 이야기를 만족시키기 위해서는 상당량의 이야기 요소(재료)와 줄거리가 필요하기 때문에 어떠한 게임도 이런 소비적인 구조를 충족시킬 수는 없다.
병렬 길 구조 Parallel Path Structure	주요 이야기(스토리) 포인트에서 분기들이 재조합 되는 형태로 선형적 구조와 분기적 구조 사이에서 발생하는 여러 경로를 하나의 결과로 만들어내는 구조이다. 플레이어들은 모든 주요(메인) 이야기(스토리를 통해 게임을 진행해야 하지만 다음 이야기에 도착하기 전까지는 일정한 자유를 제공 한다.	플레이어가 이야기의 줄거리와 전체적인 스토리에 연관되는 장면들을 선택한대로 생성한다는 것을 장점으로 본다. 단점으로는 게임을 만들기 위한 다양한 스토리의 경로 선택을 위해 보이는 것보다 보이지 않는 부분을 개발할 부분이 많다는 것이다.
게임 시나리오 기본구조 비교표 <sup>20)</sup>		

### 3. 결론

인터랙티브 영화가 되기 위해서 어느 한 관객이 영화를 다 보았다고 중간에 들어와 영화를 보고자 하는 관객이 영화를 볼 수 없다면 이것은 인터랙티브 영화가 될 수가 없다. 따라서 인터랙티브 영화가 되기 위해서는 지속성(persistence)과 무작위성(random)을 동시에 제공하여야 한다. 이 지속성에는 시스템이 완전히 차단되기 전까지 계속 작동되어야 하는 의미와 관객이 머무르는 시간까지 고려되어야 한다. 또한 영화를 쌍방향적으로 교감하기 위해 관객이 머무를 수 있는 시간과 상호연결, 상호교류성이 필요하다.

아리스토텔레스는 시학에서 소위 세 개의 이야기 구조로 시작한 형태를 규정하였다.<sup>21)</sup> 세 개의 액트(Act) 구조는 서론, 본론(문제나 사건, 위기, 절정), 결말을 가지고 스토리를 풀어주는 것이다. 소설 작가들은 아리스토텔레스의 삼 막 구조를 가지고 더 유용하고 극적인 이야기들을 만들어 냈다. 이런 이야기 구조는 시나리오 작가나 인터랙티브 영화 레벨 개발자들에게도 영감을 주었다. 왜냐하면 3막의 구조만 보여주고 제시할 뿐만 아니라, 목적에 맞는 아이디어를 부여하였기 때문이다. 만약 ‘액트 1’에서 참여하는 관객의 임무가 발명왕으로 타임머신을 개발하여 미래와 과거를 가는 꿈을 가진 과학자의 등장과 등장배경이나 환경제시 (문제 도입), ‘액트 2’에서 과학자로서 타임머신을 개발하는 과정이나 문제가 발생하는 등 그 밖의 플롯 장치들을 그에게 주는 것이다. (분위기 고조시키기) 그리고 ‘액트 3’에서 타임머신을 개발하여 미래와 과거를 오가는 과학자를 통해 권선징악이나 문제를 해결하는 결말을 보여준다.(스토리의 귀결) 이러한 3막의 구조는 거의 모든 영화 시나리오 작가들은 글쓰기 아이디어를 이러한 공식을 적용하고 있고 또한 스토리텔링의 기초가

#### 주

- 20) 이동훈, 「MMOG에서의 효과적인 인터랙티브 스토리텔링 디자인 방법 연구」, 석사학위논문, 상명대학교, 2005
- 21) 권승태, 『3막의 비밀, 스토리텔링의 보편적 법칙』, 커뮤니케이션북스, 2012, 112쪽

되고 있다. 영화기획자나 제작자들이 인터랙티브 영화에 관객들이 만족할 만한 결말을 창조하려 한다면 관객들이 활발하게 영화에 참여 할 수 있도록 위에서 언급한 3막 구조를 기본으로 이에 충족하는 활동부분을 확장해야만 한다. 만약 영화를 기획 제작하는 기획자나 감독이 단순히 영화관객에게 참여할 수 있는 제한적인 장소를 제공하고 그 곳에서 주연이나 조연을 할 수 있게 제한할 경우, 기획자들은 관객들에게 보다 드라마틱한 구조를 그들 스스로가 만들 수 있는 톨을 제공하지 않으면 관객들은 많은 부분에서 허무함이나 빈약함을 느끼게 될 것이다.

본론에서 언급한 것처럼 게임의 인터랙티브성은 탁월하지만 영화와는 다른 전개 방식을 가지고 있다. 게임에서 택한 개방형 스토리 전개방식(open ended design)에서 병렬 길 구조 형식을 영화에 대입해보면 각각의 인물이 한 사건을 보는 시점에서 서로 다다른 이야기로 전개 될 수 있는 것이다. 기존의 IPTV 방식의 영화를 시청하는 도중에 관객의 선택에 의해서 영화의 내용이 진행되어진다는 것인데 이러한 부분이 영화의 장점이자 매력인 몰입이라는 부분을 크게 방해하는 것을 경험하게 될 것이다.<sup>22)</sup> 게임과 영화는 근본적으로 다른 구조를 가지고 있다. 게임은 우리가 조작을 통해서 이야기를 이끌어 간다는 점이 있고 영화는 우리가 수동적으로 시청을 한다는 점이다. 따라서 인터랙티브한 요소인 조작이라는 부분이 들어가게 되면 영화라는 개념에서 벗어나게 되는 것이다. 하지만 영화와 게임의 공통점도 있다. 이것은 일체감 혹은 대리 만족감이라는 부분일 것이다. 게임을 하는 유저는 캐릭터를 육성하고 악당을 물리쳤을 때 스스로 해낸 것처럼 성취감이 높아진다. 영화를 관람하는 관람자는 주인공이 위기나 위협에 노출되었을 때 자기 일처럼 불안해하고 걱정을 한다. 게임 중에서도 캐릭터와 일체감이 높은 장르의 게임은 시뮬레이션 게임이나 능동형 게임인 FPS<sup>23)</sup>와 MMORPG<sup>24)</sup> 장르라고 할

주 ■■■■

22) <http://www.survivetheoutbreak.com/>

23) FPS(First-person shooter)는 1인칭 시점에서 총기류를 이용해 전투를 벌이는 슈팅게임의 일종이다. 게임 속 캐릭터의 시점과 사용자의 시점이 동일하기 때문에 보통 3D 방식으로 제작되며, 다른 게임에 비해 높은 사실감을 필요로 한다. 출처: 네이버캐스트

수 있다. FPS를 살펴보면 알겠지만 게임의 화면이 캐릭터의 시점이라는 부분으로 화면이 주는 일체감이 가장 큰 장르이다. MMORPG의 큰 특징은 불특정 다수가 한 공간 안에서 같은 장소 혹은 다른 장소로 존재한다는 것이다. 그냥 존재만 하는 것이 아니라 서로에게 이득을 주거나 피해를 줄 수 있다. 이것을 영화로 대입하면 한 영화를 같이 보면서 서로 다른 캐릭터의 시점으로 보고 사용자(관객)의 조작을 통해서 이야기를 끌어나갈 수 있으며 다른 사용자에게 문제해결을 도와주거나 혹은 더 어려운 문제에 봉착할 수 있다는 것이다. 하지만 현재 영화의 제작현실로 볼 때 아직 이러한 상황을 제작하고 조성하기에는 많은 시간이 소요될 것이다. 현재의 극장은 단순히 대형화면과 심도있는 몰입형 화면을 제공하는 상영공간일 뿐만 아니라 관객이 서로 소통하고 교감하는 문화공간에서 복합문화 공간으로 진화하고 있다는 것이다.

극장은 개인을 위한 공간이라기보다는 단체를 위한 공간이기에 수용적인 한계를 극복하기에는 많은 어려움이 있으며 관객에게 물리적인 제약으로 선택의 폭을 제공하지 않는다는 것이다. 이 말은 현대의 스마트 시대에 인터랙티브의 개념과 맞지 않다는 것이기도 하다. 인터랙티브 영화는 관객이나 시청자가 이야기에 참여하고 캐릭터를 선택한다는 것은 다시 말하면 시점을 공유하는 것인데, 현재의 물리적인 제약을 가진 극장시스템에서는 개개인의 선택이 다를 경우 함께 시청할 수가 없다는 것이다. 선택의 상황에서도 같은 결론이 나온다. 때문에 이러한 형태의 인터랙티브 영상물은 현재로서는 지극히 개인적인 공간에서 시청을 해야 한다는 결론이 나온다. 따라서 이를 뒷받침해 줄 수 있는 주변기기(device)와 인터랙티브한 콘텐츠의 개발이 필요할 것이다. 물론 현대의 기술은 많은 노력이 필요하겠지만 CG(Computer Graphics)의 발전부분과 스마트 미디어와 그와 관련된 유사 관련 산업을 비교해 보자면 매우 긍

#### 주

- 24) Massively Multi-player Online Role-Playing Game, MMORPG(대규모 다중 사용자 온라인 롤플레이팅 게임) 또는 다중접속 역할 수행 게임은 한명 이상의 플레이어가 인터넷을 통해 모두 같은 가상공간에서 즐길 수 있는 롤플레이팅 게임(RPG)의 일종이다

정적인 상황이라고 본다. 1980년대 후반에서 1990년대 초반에 이르러 CG는 고유한 표현양식의 위치로까지 격상되었으며 <토이 스토리>를 통해 컴퓨터 그래픽으로 재현 할 수 있는 실사적인 영화의 표현에 이르러서는 단순한 수단이 아니라 새로운 매체로 발전시킨 것을 보았다.

영화 <쥐라기 공원>에서 살아있는 공룡의 이미지를 보여주었고, <포레스트 검프>에서는 톰 행스가 작고한 케네디 대통령과 악수하는 장면을 재현하였다. 또 <월드 오브 투모로우>나 <썬시티>, <300>, <패닉 룸> 등에서는 가상의 공간virtual-space 을 만들어 냈고 <베어울프>, <트랜스포머>, <킹콩>, <아바타>, <미스터 고>등에서는 다양한 디지털 배우를 만들어냈다. 다만 현재의 상영관에서의 고화질의 영상물들을 실시간 인터랙티브한 영상으로 완벽하게 재현해 낸다는 것은 아직은 어려운 상황이지만, 고화질 비디오 영상인 HD 영상으로 디지털 배우와 디지털 스페이스(배경이나 주변 환경)를 기존의 게임이나 비디오 주변장치(디바이스)를 조합하여 개발할 경우 인터랙티브 영화제작은 콘텐츠(특히 인터랙티브한 스토리텔링)만 있다면 제작이 가능하다고 본다. 여기서 우리가 주목해야할 것은 인간의 상상이 곧 현실이 될 수 있으며 그것을 보다 능동적으로 즐기고 또 참여할 수 있다는 것이다. 영화나 애니메이션 등에서 나왔던 수많은 가상의 장치(device)들이 결국 현실에서 개발되었거나 상용화되고 있다는 것이다. 우리가 영화에서 보았던 <매트릭스>나 <더 셀> <오픈 유어 아이즈>, <바닐라스카이>, <엑시스턴즈>, <파프리카> 등에서 보면 이러한 콘텐츠를 이용하는데 뇌나 척추 등의 신경에 직접연결을 해서 사용자(시청자)가 초현실적인 느낌을 가지거나 현상을 직시하는 것을 극대화 한다는 것이다. 우리의 몸이 반응하는 모든 것은 전류신호로 변환되어 뇌에 직접 전달되고 이를 시각화한 영상으로 재현되고 있는 것이 현재 실제로 개발된 실정이다. 이러한 과학기술의 연구개발을 통해 영화나 영상을 만드는 방법도 지금과는 완전히 달라질지도 모른다는 것이다. 결국은 기술의 발달과 인간의 상상력에 의해서 점진적으로 인터랙티브 영화는 능동적으로 발전할 것이기에 인터랙티브 스토리텔링의 개발과 제작에 대한 교육과 함께 제작환경의 변화에 영화계가 보다 능동적이고 기민하게 대처해야 할 때이라고 본다.

## 참고문헌

### 1. 단행본

- 그로비스 매니지먼트 인스티튜트 저, 박철주 역, 『게임이론』, 21세기북스, 2005.
- 권승태, 『3막의 비밀, 스토리텔링의 보편적 법칙』, 커뮤니케이션북스, 2012.
- 고옥, 이인화 외. 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.
- 박주현저, 『게임이론의 이해, 해남』, 2001.
- 앤드류 글래스너 저, 김치훈 역. 『인터랙티브 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 앤드루 호튼 저, 주영상 역. 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』, 한나래, 2000.
- 제시카 멀리건 브리짓 페트로브스키 공저, 송기범 역, 『온라인게임기획, 이렇게 한다』, 제우미디어, 2003.
- 제이 데이비드 볼터, 김익현 역, 『글쓰기 공간 컴퓨터와 하이퍼텍스트 그리고 인 쇄의 재매개』, 커뮤니케이션북스, 2010.
- Murray. Janet, 한용환, 변지연 역, 『사이버 서사의 미래: 인터랙티브 스토리텔링』, 안그라픽스, 2001.
- Friedl. Markus, 『온라인 게임 기획 & 인터랙티비티』, 엠태션 역, 정보문화사, 2003.
- Bolter, J. David, *Writing Space: The Computer Hyper Space and The History of Writing*, Hilsdale, New Jersey, Erlbaum, 2001.
- Glassner, Andrew S. *Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction*, A K Peters, Ltd., 2004.
- Murray, Janet, *Hamlet on the Holodeck*, MIT Press, 1998.
- Sheldon. Lee, *Character Development and Storytelling*, Premier Press, 2004.

### 2. 논문

- 이동훈, 「MMOG에서의 효과적인 인터랙티브 스토리텔링 디자인 방법 연구」, 석사학위논문, 상명대학교, 2005.
- 오규환. 「MMORPG의 스토리텔링과 퀘스트의 관계」, 2003 디지털 스토리텔링 컨퍼런스, 『디지털 스토리텔링 학회』, 2003.
- Frasca,, Gonzalo, LUDODOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative, *Parnasso#3*, Helsinki, 1999.

### 3. 기타 / 웹사이트

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2063861&cid=50305&categoryId=50305>

<http://blog.naver.com/secomida?Redirect=Log&logNo=20005913476>



## Abstract

### A Study on the Development of Interactive Cinema Storytelling based on Game Structure

Kim, Jeong Hwan

Professor, Dept of Film Production College, Graduate School of Moving Image,  
Dongguk University

Interactive fiction and storytelling incorporate two significant elements of popular media and games: interactivity and a story. Traditionally interactive fiction and storytelling was text-based, though it has evolved to sometimes include other media elements such as images, animation, and sound. The development of interactive media is an involved process that requires careful planning and consideration of content, media, and audience. A script or storyboard of some ilk is often the first document to be produced for an interactive program. However a story with interactive elements is much more complex than a traditional linear story, so when developing an interactive story it is also necessary to develop a scheme of organization for each part of the story and program. This scheme needs to work well enough that the people involved in producing the program can see how many elements are in each part of the overall program, and how they interrelate singularly.

Like traditional story-telling, content is key. If a story is weak, the best imagery, sound and special effects in the world will not make it better. There needs to be a strong underlying narrative. Because interactive games deal with fantasy and science fiction as well as realistic and historical settings, a vivid imagination coupled with the ability to research a topic thoroughly is necessary.

Key-word: Interactive Cinema, Story-telling, Game, Narrative

투고일(2014년 10월 24일), 심사일(2014년 11월 21일), 게재확정일(2014년 11월 25일)