

인터랙티브 무비의 내러티브 연구

-인터랙티브 무비 '블랙미러:밴더스내치'와 인터랙티브 게임 '더 위쳐 3: 와일드 헌트'를 중심으로-

김황재*, 이종훈**

*동국대학교 영상대학원 문화콘텐츠학과

**대덕대학교 연극영상과

e-mail : ghkdwo4323@naver.com

Study on narrative of Interactive Movie

-Focusing on 'black mirror:Bandersnatch' and 'the witcher 3:wild hunt'

Hwangjae Kim*, Jong-Hoon Lee**

*Dept of Culture Contents, Graduate School of Digital Image and Contents,
Dong-guk University

**Dept of Theater & Film, Daeduk University

1. 연구 배경 및 목적

영상매체의 기술 및 환경의 변화로 인해, 문화콘텐츠영역의 많은 콘텐츠들이 디지털스토리텔링, 미디어문화 등 새로운 영역으로 확장하거나 분화하고 변화하고 있다. 이러한 흐름 속에서 2019년 넷플릭스에서 제작/배급한 드라마 <블랙 미러:밴더스내치>와 베어그릴스 주연의 다큐멘터리 <You vs wild>가 인터랙티브 무비의 형식으로 공개되었으며, 많은 관심을 받고 있다.

인터랙티브 무비는 사용자의 의견을 반영하여 영화의 시나리오를 진행해 나가는 시스템이다. 관객이 일방적으로 영화를 보는 것이 아니고 관객의 조작이나 반응에 따라 변화시킬 수 있는 영화이다. 가장 이상적인 형태는 관객 한 사람마다 영화에 대응해서 필요한 영화를 만드는 것이다. 따라서 인터랙티브 무비는 다수보다는 1:1개념의 형식으로 많이 적용 개발되고 있다.

인터랙티브 무비를 보는 사람에게 어떠한 경험을 줄 것인가는 바로 네비게이션 디자인을 어떻게 하느냐가 가장 큰 관건이다. 관객의 반응과 선택을 만들어 내는데 결정적인 역할을 한다고 볼 수 있다. 네비게이션은 고정되어 있지 않은 형태의 각각의 영상조각을 조직화하고 설계하여 관객의 호기심을 유발하여 선택을 용이하게 만드는 것이다. 지금까지는 네비게이션 디자인의 내용적 측면에 집중해왔던 것이 사실이다. 그러나 구조적 설계도 매우 중요하며 이것이 관객의 몰입에 큰 영향을 미친다. [1]

예컨대, 기존의 영화, TV의 콘텐츠는 관객이 눈과 귀로만 콘텐츠를 받아들인다. '받아들인다'의 개념은 관객이 시나리오의 내용을 따라가면서 지켜보는, 수동적인 자세를 취한다는 것이다. [2]

이에 반해, 인터랙티브 무비를 관람하는 관객은 수동적일 때, 능동적일 때가 반복적으로 교차된다. 기존의 영화를

시청할 때처럼, 영화를 관람하다가도 <그림1>과 같은 선택지에서는 마우스나 터치패드를 이용해서 선택해야하기 때문이다.



그림 1. <블랙미러:밴더스내치>의 선택 장면

관객이 선택하는 인터랙티브 무비와 유사한 진행방식은 게임영역, 특히 비디오게임의 어드벤처 장르에에서 많이 쓰이는 방식이다.

안제이 사프콥스키의 소설 원작으로 제작된 롤플레이팅게임 더 위쳐 시리즈는 인터랙티브 무비와 유사한 진행 방식을 가진다.

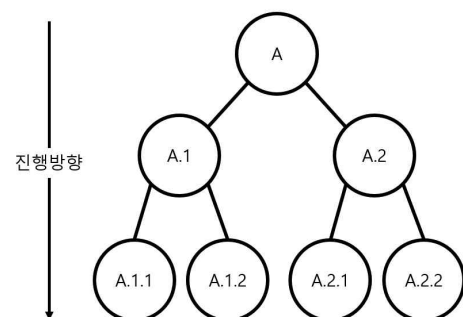


그림 2. 선택을 통한 스토리 전개방식

더 위치에서도 선택지에서 플레이어가 선택을 통해 스토리를 진행시킨다. 다만, 인터랙티브 무비와의 다른 방식은 플레이어는 능동적 자세를 꾸준히 취하고 있다는 것이다.

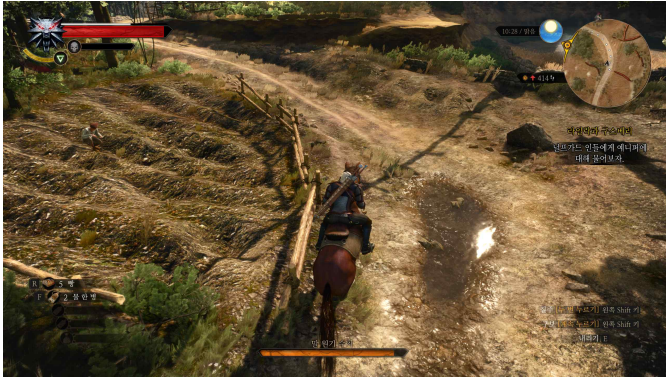


그림 3. <더 위치3:와일드헌트>의 플레이 장면

정리하면, 인터랙티브 게임은 끊임없이 능동적인 자세를 취한다. 반면, 인터랙티브 무비는 수신자가 참여하는 자세가 수동/능동적으로 변화해야한다. 이는 ‘시청’이라는 관람 형태에서 ‘조작’이라는 자세의 변화로 인해 몰입을 방해할 수 있는 요소이라는 것이다. 이를 개선하기 위한 방법을 고찰하는 것이 이번 연구의 목적이다.

2. 연구방법

본 연구에서는 마틴 에슬린의 서스펜스 개념을 가져와 인터랙티브 무비와 인터랙티브 게임에 적용토록 한다. 넓은 의미에서의 서스펜스는 비단 추리서사 뿐 아니라 모든 서사 장르에 요구되는 흥미와 긴장감, 기대감이다. 기본적으로 모든 서사는 수용자의 주의를 끌어 흥미를 가지고 집중하게 했을 때 그 목적이나 의미를 전달할 수 있다. 흥미를 가지고 집중한다는 의미에서 관객의 시청 흐름을 유지하는 것으로 바꿔말할 수 있다.

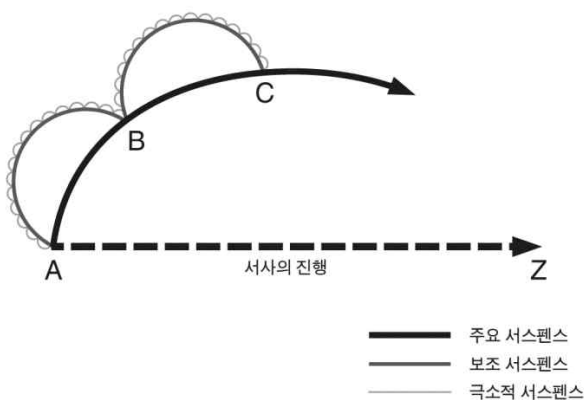


그림 4. 마틴 에슬린의 서스펜스 구조[3]

<더위치3:와일드 헌터>와 <블랙미러:밴더스내치>의 가장 큰 차이점은 <더위치3:와일드 헌터>에서는 보조 서스펜스와 같이 긴장감이 해소된다는 부분이 분명하게 존재한다는 것이다. <더위치3:와일드 헌터>에서는 퀘스트가 존재한다. 퀘스트의 끝은 스토리의 영향력이 있는 전투를 마친

뒤이다. 이때, 플레이어는 긴장감이 해소된다. 이후 스토리적인 측면에서 중요한 선택지에 놓이게 된다. 선택 후 다시 퀘스트가 주어지는 방식으로 진행된다.

인터랙티브 무비는 구조적, 내용적인 측면에서 많은 부분 인터랙티브 게임의 구성방식을 차용해왔다. 긴장감이 보조 서스펜스에서 일부 해소되었을 때, 주요 스토리를 선택을 하는 것이 인터랙티브 게임의 주요 진행방식이라고 했을 때, 인터랙티브 영화도 유사한 방식으로 선택지를 위치하여야 한다. 인터랙티브 무비의 서스펜스 구조를 분석하여, 어떠한 위치에 선택지가 놓여져 있으며 이를 어떻게 바꾸어야만 시청자의 집중력을 유지할 수 있을지를 고찰한다.

참고문헌

- [1] 김성현, 이원형, 게임기술을 응용한 인터랙티브 게임 무비 개발 방안, 한국컴퓨터게임학회논문지, 2013
- [2] 박윤성, 인터랙티브 무비의 관한 연구 - 제작과 동향을 중심으로, 디지털콘텐츠학회 논문지 제8권 제2호, 2007
- [3] 마틴 에슬린,드라마의 해부학, 서울: 한양대학교 출판원, 1992