

인터랙티브 스토리텔링의 구조적 디자인

Structural Design of Interactive Storytelling

이준희(JunHee Lee)

성균관대학교 예술학부 영상학과 전임강사

1. 서론

2. 리니어 스토리텔링 구조

- 2-1 기승전결의 스토리텔링 구조
- 2-2 의외성을 가진 리니어 구조

3. 확장형 스토리텔링의 구조

- 3-1 트리(Tree) 구조
- 3-2 트리 구조의 사례
- 3-3 웹사이트에서의 변형된 트리 구조
- 3-4 사용자가 선택하는 스토리의 문제점

4. 인터랙티브 스토리텔링의 구조

- 4-1 변형 리니어 구조
- 4-2 변형 트리 구조
- 4-3 게임의 발전된 인터랙티브 스토리텔링 구조
- 4-4 궁극의 인터랙티브 스토리텔링 구조

5. 결 론

참고문헌

(要約)

인터랙티브 스토리텔링은 사용자의 진행에 따라 “만들어지는” 이야기이다. 한번의 인터랙티브 스토리텔링이 끝난 후의 결과는 사용자의 경험과 콘텐츠 디자인이 만들어 낸 새로운 부산물이다. 사용자의 경험이 색다른 것(unique experience)일수록, 그리고 사용자가 같은 콘텐츠를 사용할 때마다 매번 새로운 경험을 출수록, 그 콘텐츠는 인터랙티브한 스토리텔링으로서의 가치를 가지게 된다.

이러한 스토리텔링의 구조는 우리가 익숙해져 온 방식에서부터 아직은 생소한 모습까지 여러 종류가 있다. 특히 미디어와의 인터랙션에 대해서는 아직 사람들이 익숙치 않고 비교적으로 인터랙티브한 콘텐츠도 많지 않았다. 그리하여 콘텐츠의 디자인도 기존 미디어에서의 형식 중심으로 되어 왔으나 점점 디지털 인터랙티브 미디어에 맞는 방법이 만들어져 가고 있는 중이다.

인터랙티브 스토리텔링의 구조도 초기의 모델은 초기의 미디어에, 발전된 모양은 발전된 미디어에 적용되는 경우가 많은데, 초기의 하이퍼텍스트 모델은 CD-ROM이나 웹사이트에 많이 적용되었고 인터랙션을 공간에서 실행하는 더 그래픽적이고 복잡한 구조는 게임 등에 많이 적용되었다. 이를 구조적으로 그려 볼 때 발견할 수 있는 몇 가지 공통점과 특징이 있는데 그것을 논의하여 보고자 한다.

(Abstract)

Interactive storytelling is a scenario created "on the fly" with digital content through user interaction. Every time interaction occurs between the user and content, a brand new story is created. Interaction intrigues people because it provides different story from same content. Through conventional media, people shared same content and experience. However through interactive media, people encounter unique experience, over same content possibly everytime they use it.

People are, by their nature, very interactive being. However, interacting with media is not an activity that people are accustomed to. Hence, designing content has been an migrating experience from existing media to an unfamiliar ground. Unique and adoptive ways of designing content for digital interactive media is being sought out from the need as the result of the evolution of integrated society and emerging information technology.

People are already used to some of interactive storytelling through hyper text in CD-ROM and web sites. More complicated and different structured models were born through games that offered graphics, virtual spaces and interactivity. When drawn onto a structural graph, few attributes and similarities seem to occur. This paper will try to outline and discuss structural graphs of interactive storytelling methods and suggest some ways for better storytelling design.

(Keyword)

Interactive storytelling, storytelling structure, interaction design

1. 서론

스토리텔링(storytelling)은 가장 오래된 정보 전달의 방법이다. 단순히 언어를 이용하여 이야기를 전달하는 듯한 단어 자체의 뉘앙스와는 달리, 인간이 표현을 통해 타인, 혹은 다른 지능을 가진 객체에게 자신의 의사를 전달하려는 노력을 모두 스토리텔링의 범주에 넣는다. 특히 대중으로의 접근이 모든 문화적 행위에서 큰 무게를 갖는 현대사회에선 친근하게 자신의 의도와 정보를 잘 전달하는 스토리텔링의 중요성이 점점 부각되고 있으며 많은 소설가나 각종 미디어의 시나리오 작가들도 자신을 스토리텔러로 지칭하고는 한다.

기존의 아날로그 미디어와 디지털 미디어의 주요 차이점 중 하나는 콘텐츠의 리니어 액세스(Linear Access : 선형 접근)와 랜덤 액세스(Random Access : 임의 접근)의 차이일 것이다. 아날로그 미디어를 통해 만나는 콘텐츠들은 기본적으로 우리가 흔히 말하는 기승전결이나 그와 흡사한 리니어 스토리텔링의 구조를 가지고 있다. 이러한 체계는 대중이 가장 익숙하게 어떠한 시나리오를 이해하고 스토리텔러의 의도를 따라갈 수 있는 구조로 사람들을 오랜 역사동안 훈련시켜 왔다.

이러한 구조적 디자인은 한 명의 스토리텔러가 여러 대중들에게 같은 메시지를 전달하는 방식으로, 역사적인 사회의 상황과 개개인이 누릴 수 있는 문화적 혜택의 한계가 빚어낸 필연적인 방식이었다. 즉, 소수가 지식을 독점한 상황에서 비교적 무식한 다수에게 지식이나 정보, 혹은 오락적인 요소를 전달하는 방법은 시작과 결과가 일정하고, 분명한 의도와 메시지를 가진 스토리를 전달하는 것이 가장 효과적임을 경험을 통해 깨달았을 것이다. 이러한 리니어적 구조는 우리가 대해온 대부분의 정보를 그와 같은 형식으로 자리잡게 했고 또한 이를 전달하는 미디어도 그에 걸 맞는 모양으로 발전해 왔다.

그러나 정보 전달의 모습은 대중을 위한 방송(broadcasting)의 개념에서 목적된 소수를 위한 케이블 방송과 같은 더 좁은 의미의 송출(narrowcasting)이나 개인을 위한 송출(pointcasting)로 점차적인 전환을 겪어왔다. 인간 삶의 질적 향상에 따른 지식의 비교적 고른 분산과 이에 따른 수요의 다양화, 그리고 개인주의의 대두와 같은 사회적인 변화가 주도한 바 크다. 정보 전달이 일정한 사람들을 타겟으로 함에 따라, 일방적이고 획일적인 정보와 그것을 이용한 단편적 스토리텔링 방식보다는 대상에 맞게 정보를 디자인하여 선택에 따라 경험을 소화하는 스토리텔링이 더 효과적이게 되었다.

거기에 정보의 디지털화에 따른 다이나믹한 콘텐츠의 구현이 가능해짐으로써 짧은 시간에 등장한 수많은 새로운 미디어와 그걸 맞는 콘텐츠의 디자인, 또한 그에 따른 스토리텔링의 구조가 이전과는 다른 개념으로 만들어져야 했다. 랜덤 액세스 방식의 디자인구조는 리니어 액세스 방식의 스토리텔링에 익숙한 사람들에게 어색함과 불편함을 줄 수는 있지만 다분화되고 개인화 되어 가는 소비 중심적 자본주의 경제 시스템에서는 필연적인 추세라고 볼 수 있다. 또한 사람들이 리니어 액세스 방식의 스토리텔링에 오랜 역사를 통해 훈련되어 왔으

나, 일반적으로 사람들이 사고하는 방식은 오히려 랜덤 액세스 방식이다.

물론 리니어 액세스 방식의 스토리텔링과 랜덤 액세스 방식의 스토리텔링은 나름대로 사용자에게 선택을 주어 사용자의 취향이나 시간적 상황, 또 원하는 정보의 종류에 따라 각기 색다른 경험과 정보를 줄 수 있을 것이다. 이 둘은 병행하여 존재 할 것이지만 새로운 방식의 스토리텔링은 아무래도 사람들이 익숙지 않은 관계로 그 디자인 방식에 아직도 많은 연구와 실험이 필요할 것이다.

스토리텔링의 구조적 디자인을 이해하고 만들어진 콘텐츠는 미디어의 특성을 잘 살려 그 가치를 더할 수 있다. 역설적으로, 잘 만들어진 스토리텔링의 구조를 살펴봄으로써 해서, 그 콘텐츠를 담은 미디어의 특성을 관찰할 수도 있다. 이와 같이, 콘텐츠의 구조와 미디어의 특성이 철저한 디자인 아래 유기적으로 관계하고 있어야 효과적인 정보를 사용자에게 전달할 수 있다.

이 연구에서는 디지털화 된 콘텐츠를 디자인하여 사용자에게 전달하는 방식에 있어서 미디어의 특성이나 정보 디자인이 아닌, 스토리텔링의 구조를 살펴보고 몇 가지 구조적 유형을 제안하여 앞으로 많은 연구가 필요한 분야에 대한 작은 시작점을 잡아보고자 하였다. 웹과 같은 가장 기본적인 구조에서부터 시나리오가 도입되어 더 사용자들의 몰입을 돕는 게임 등의 구조를 분석하여 가능한 유형을 정리해 보고자 하였다.

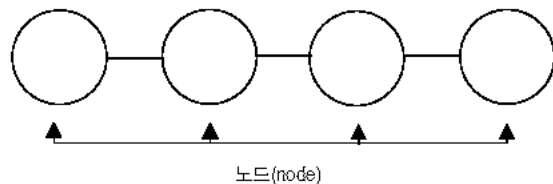
2. 리니어 스토리텔링 구조

2-1. 기승전결(起承轉結)의 스토리텔링 구조

가장 보편적인 스토리텔링 구조는 기승전결(起承轉結) 형식의 익숙한 이야기 구조나 도입, 전개, 결말로 나뉘는 영화의 시나리오 구조 등이 있다.

그림 2-1에서와 같이 스토리텔링의 구조를 나타낸 도표에서 원으로 표현된 부분은 일명 노드(node)라고도 불리는 인위적인 분기점이다. 이런 부분은 사용자나 관객에게 알려지는 것이 아니고 시간의 흐름에 따라 지나가게 되나 인터랙션이 가미된 스토리텔링에서는 이러한 노드가 더 중요한 의미를 가지게 된다.

[그림 2-1] 기승전결의 스토리텔링 구조

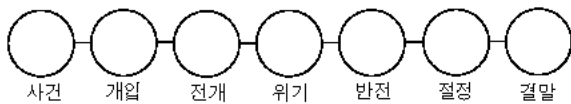


분명한 시작과 함께 분명한 결론이 있고 그에 이르는 과정도 동일하다. 사람들이 디지털 시대 이전에 경험했던 콘텐츠, 즉 서적, 영화, 연극과 콘서트 같은 라이브 이벤트 등은 모두 리

니어 스토리텔링 구조를 가졌다. 콘텐츠를 제공하는 사람들의 의도가 성공적이면 사람들은 스토리가 전개되는 동안 일정하게 준비된 시나리오에 따라 울고, 웃고, 감동하는 경험을 하게 될 것이고 그것이 어떤 가치가 있다고 인정하게 된다.

이러한 구조는 명확한 시작과 끝 사이에 일정한 단계를 가지고 있고 굳이 기승전결이 아니더라도 목적에 따라 더 다양한 모습의 중간단계를 규정할 수 있다. 예를 들어, 영화의 시나리오는 전체적으로는 기승전결의 구조를 가질 수 있지만 그 플롯을 놓고 볼 때는 사건(incident) - 개입(involve) - 전개(stake) - 위기(crisis) - 반전(twist) - 절정(climax) - 결말(payload) 등으로 나눌 수 있다. 이러한 구조는 전체적인 의도를 디자인하여 분산하고 배치하는 과정에 있어 중요한 의미를 가지게 된다.

[그림 2-2] 영화의 플롯 구조

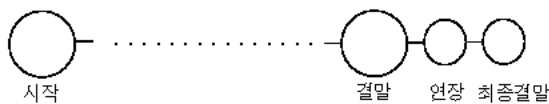


리니어한 구조를 가졌어도, 상황에 따라 기본 디자인에서 달라질 가능성이 있는데, 주로 현장에서 직접 진행되는 상황에서 일어날 수 있다. 이런 경우는 추후에 인터랙티브 스토리텔링 디자인의 구조를 설명하는 데 필요하므로 짚어보고 가기로 한다.

2-2. 의외성을 가진 리니어구조

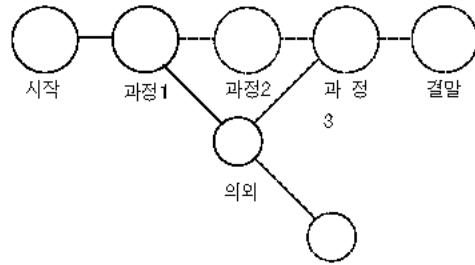
라이브 이벤트에서는 관객과의 인터랙션이나 돌발 상황에 따라 진행이 디자인된 구조와 달라지는 상황이 연출될 수도 있다. 예를 들면, 음악 공연이 끝난 후에도 관객과의 호응도에 따라 준비된 이외의 추가 공연이 이루어지는 경우와 진행 중간에 질문이나 돌발상황이 생길 수 있는 여지를 남겨 둔 경우에 그렇다.

[그림 2-3] 의외성에 의해 연장되는 구조



돌발된 상황에 의해 디자인과 달리 이야기가 진행되는 경우에는 리니어한 구조를 벗어나게 될 수도 있음을 여기에서 볼 수 있다. 특히 예상 못한 개입에 의해 변형되는 경우는 이런 의외의 상황이 종료되고 원래의 디자인으로 돌아갈 수 있거나, 혹은 나름대로의 생명력을 가지고 새로운 방향으로 지속적으로 발전, 전혀 애초의 디자인에 없는 새로운 결론을 도출할 수도 있다.

[그림 2-4] 질문 등의 의외성에 의해 변형되는 구조



콘텐츠 디자인을 하는 입장에서는 이러한 의외성이 매우 당혹스러울 수밖에 없다. 때로는 일정한 이벤트나 실험에서 의외의 상황을 계획적으로 도출해 내기 위해 새롭고 예상 못한 상황을 유도할 수는 있으나 일정한 목적을 가지고 있는 콘텐츠, 즉 상업적인 목적이나 사용자의 수요를 충족시키기 위한 경우에 의외의 상황이 도발할 수 있다는 것은 매우 위험하다.

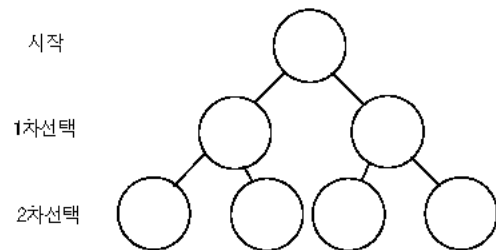
물론, 대부분의 콘텐츠는 미디어의 한계나 사용자 접근의 한계 등의 설정을 통해 의외의 상황을 근원적으로 제한할 수 있다. 다만, 여기에서는 단방향적인 미디어에 사용자나 관객의 인터랙션이 더해지면 스토리텔링의 구조도 리니어 구조에서 벗어난다는 것을 지적하고자 하였다.

3. 확장형 스토리텔링의 구조

3-1. 트리(Tree) 구조

하나의 뿌리에서 가지를 쳐 나가는 나무를 뒤집어 놓은 모습과 비슷하여 '트리(Tree)'라 명명된 구조의 핵심 요소는 '선택'이다. 이야기의 한 지점에서 다른 지점으로 옮기는 상황이 시간의 흐름, 혹은 이야기의 전개가 아닌 일정한 선택의 기준에 달려있다.

[그림 3-1] 일반적인 트리 구조



이야기의 전개가 한 지점에서 다음 지점으로 가는 데 있어 둘 이상의 선택이 주어지는데, 그에 따라 이야기의 시작은 있을 수 있으나 결말이나 중반 과정이 현저하게 달라질 수 있는 구조이다. 인터랙티브 스토리텔링을 생각할 때, 상식적으로 가장 먼저 떠오르게 하는 구조이다.

3-2. 트리 구조의 사례

가장 보편적이고 자연스럽게 트리 구조의 스토리텔링이 이루어진 콘텐츠 유형은 하이퍼텍스트 기능이다. 콘텐츠의 전부가 아닌 가장 보편적인 부분부터 사용자에게 공개하여, 사용자로 하여금 더 상세한 정보를 볼 것인가를 결정하게 한 후, 상세한 정보 중 어떤 부분을 볼 것인가를 선택하여 점차 찾아가 했던 정보에 가깝게 접근한다는 개념의 정보 디자인이다.

[그림 3-2] 하이퍼 텍스트의 스토리텔링 진행과정

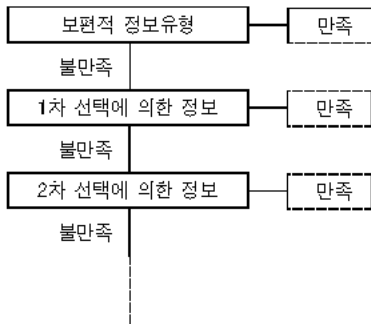


그림 3-2에서와 같이 사용자는 공통되고 보편적인 시작에서 1차 선택을 통해 자신이 원하는 정보로 유도되고, 거기에서 만족하지 못하면 추가적인 선택을 통해 자신이 원하는 쪽으로 접근해 갈 수 있다. 물론 어느 지점에서든지 사용자가 만족하면 거기서 멈출 수 있다. 즉 스토리텔링의 과정이나 결말, 그 전체적인 길이도 사용자가 지정한다는 것이다.

하이퍼텍스트는 멀티미디어 개발과정 초기에 사용되었던 애플(Apple)사의 하이퍼카드(HyperCard)나 모바일 통신용 프로토펙콜인 왁(WAP)등 인덱스 카드를 메타포로 하는 진행방식에서 활발하게 쓰였으나 아무래도 하이퍼텍스트가 가장 보편적으로 쓰이게 되는 계기는 웹(World Wide Web)에서라고 하겠다.

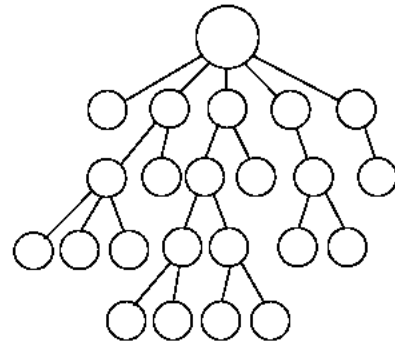
웹은 하이퍼텍스트와 트리 구조를 가장 효과적으로 사용하게 만들어 졌다. 하나의 주제에서 사용자가 더 구체적으로 알고 싶어하는 주제들을 나누어 점차 찾아가도록 만들어진 기본 구조에서부터 초기부터 텍스트 중심의 간단하지만 강력한 하이퍼텍스트 기능을 주된 인터페이스로 삼은 부분도 그러하다.

그림 3-3에서 보이는 바와 같이, 실질적으로 쓰이는 트리 구조는 일정한 대칭적 구조를 가지고 있지도 않고 각 가지의 무게, 즉 몇 개의 가지가 달리고 각 가지가 얼마나 도 같지 않다. 일정한 정보는 더 많은 세부적인 정보가 있을 수 있고 그렇지 않은 가지도 있기 때문이다. 사용자는 가지의 어느 부분에서든지 멈추고 사이트를 떠나거나, 왔던 곳이나 처음으로 되돌아가거나, 더 가지의 끝 쪽으로 진행할 선택을 가진다.

초기의 정보제공 중심의 웹사이트와는 달리, 최근의 웹사이트들은 마케팅, 정보디자인 기술, 다이나미한 콘텐츠의 구조 등으로 인하여 일반적인 트리 보다는 변형된 구조를 가지게 되

었다. 이는 사이트 방문자가 선택하는 방향이 일정한 시나리오를 가지게 하는 스토리텔링의 의도가 감추어져 있는데 이는 인터넷 상의 경쟁으로 인하여 더욱 효과적인 정보전달과 사용자에게 더 강렬한 인상을 심어주기 위한 방법이다.

[그림 3-3] 일반적인 웹사이트 트리 구조의 한 예



3-3. 웹사이트에서의 변형된 트리 구조

웹사이트가 초기의 트리 구조에서 변형되는 이유는 여러 가지가 있었지만 주로 cross link 등으로 인한 일정 콘텐츠의 강조나 내용의 재사용, 또 확장성을 고려한 사이트 디자인 등이 주원인이 된다. 더 중요한 것은, 초기의 순수 HTML 방식에서 탈피하여 많은 사이트들이 데이터베이스 기반으로 즉석에서 페이지를 만들어 내는 방식을 사용하기 때문에 일정한 확립된 구조를 설정하는 것이 의미가 없고 가변적으로 사이트의 구조가 바뀌게 되는 경우가 많다.

[그림 3-4] cross link로 변형된 트리 구조

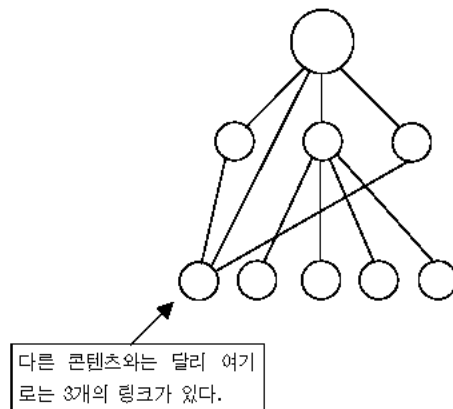


그림 3-4에서는 하나의 페이지로 오는 경로가 일반적인 트리 구조와는 달리 하나 이상인 것을 볼 수가 있다. 특별한 이벤트나 강조할 콘텐츠가 있을 경우에 일반 GUI(버튼과 같은 그래픽 유저 인터페이스), 광고, 내용 속의 하이퍼텍스트 등이 모두 하나의 콘텐츠로 모아지도록 하여 사용자가 일정한 콘텐츠를 볼 가능성을 높이는 경우이다. 이러한 방법을 이용하면 사용자가 콘텐츠를 선택하는 경우에도 콘텐츠 디자이너가 사용자의 의도를 어느 정도 제어할 수 있다.

확장성이 뛰어나고 가변적인 사이트의 경우는 그 구조를 가능하게 하기 쉽다. 가장 효과적으로 콘텐츠가 바뀌는 신문 사이트의 경우, 정해진 기본링크 외에는 모든 콘텐츠가 가변적이며 cross link와 하이퍼텍스트의 적절한 사용으로 콘텐츠의 생성, 조합, 링크가 활발하게 이루어진다. 그러므로 웹사이트와 같이 확장형 하이퍼텍스트를 가진 스토리텔링은 트리 구조에 적합하게 되어 있다.

3-4. 사용자가 선택하는 이야기의 문제점

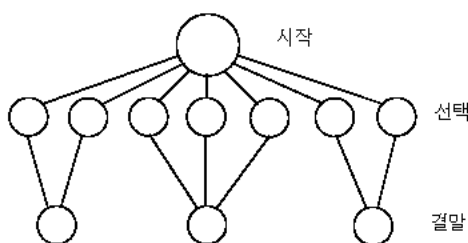
트리 구조를 인터랙티브한 스토리 전개를 위한 방법으로 사용하고자 하는 유혹은 상당히 오래 전부터 있어왔다. 이야기가 전개되면서 사용자에게 어떤 선택은 일정한 페이지로, 다른 선택은 또 다른 페이지로 연결하게 하여 서로 다른 이야기의 진행을 보여주는 만화책이나 이야기책, 직접 만들어보는 영화 소프트웨어 등이 있었다.

트리 구조를 이용하여 사용자가 줄거리를 선택하여 듣는 이야기의 가장 큰 문제는 사용자가 선택할 수 있는 줄거리가 몇 개나 되는 가 하는 점이다. 선택의 횟수가 적으면 사용자는 충분한 선택의 기회가 없었다고 여기게 되고, 선택의 횟수가 많게 되면 그에 맞는 시나리오를 다 만들어 낼 수가 없다. 트리 구조의 스토리텔링 방식을 구상하였다가도 기획 초반에 이 방식이 얼마나 어려운 지 바로 알 수 있게 된다.

기본적으로 선택의 횟수 n 에 맞게 준비되어야 할 줄거리의 개수는 2의 n 승, 즉 2^n 이다. 선택이 없는 경우에는 $2^0 = 1$ 이기 때문에 한가지의 줄거리만 있으면 되지만 선택이 한번인 경우에는 2개의 줄거리, 선택이 두 번이면 4개의 줄거리, 세 번이면 8개의 줄거리가 필요해진다. 사용자에게 10번의 선택을 주는 것이 사용자의 입장에서는 그렇게 많다고 느껴지지 않을지도 모르나 이야기를 만들어 내야 하는 입장에서는 1024개의 줄거리가 필요하다.

이와 같이, 선택의 회수가 많아짐에 따라 필요한 줄거리의 회수는 천문학적으로 늘어나게 되는데, 하나의 설득력 있는 줄거리를 만들어 내기도 상당히 어려운 것을 감안하면, 같은 소재로써 일정한 부분에서 줄거리가 달라지면서 서로 다르고도 특색 있고 흥미 있는 결론을 만들어 내는 것은 보편화되기에 거의 불가능하다고 보아야 할 것이다.

[그림 3-6] 선택의 수를 늘리고 결말의 수를 줄인 구조



이런 상황을 극복하기 위해서 선택을 많이 주되, 결론의 수를 줄이는 방법을 생각해 볼 수 있다(그림3-6). 몇 개의 선택은 결국 같은 결론으로 이르는 것인데 이 경우, 몇 번 같은 결론이 나오면 사용자는 식상하고 콘텐츠에 대한 신뢰를 잃게 된다. 그러므로 사용자는 자신의 선택이 조금이라도 색다른 결과를 도출하기를 기대한다.

이렇게 이야기와 인터랙션이 함께 하는 스토리텔링의 가장 큰 문제점은 이야기가 길어지게 되면, 사용자가 참여하는 기회가 뜸해지게 되고 사용자는 자신이 언제 참여하는지, 감을 잡기가 어려워 사용자는 방관자가 된다. 몰입되지 않은 사용자와의 인터랙션은 인터랙티브 콘텐츠 디자인의 실패를 의미한다.

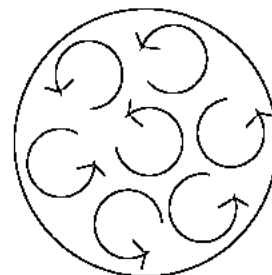
반대로, 인터랙션이 중심이 되는 경우에는 어떤 이야기의 줄기를 유지하기가 상당히 어렵다. 사용자의 선택을 수용하면 할수록 유지해야 하는 줄거리의 수, 혹은 범위는 많아지고 넓어지며 그에 따라 사용자가 얼마나 호응을 할지, 얼마나 재미나 감동 등 사용자가 추구하는 바가 충족이 되는 지에 대한 답이 있는 지를 가늠하는 것이 어려워진다. 그러므로 효과적인 인터랙션을 위한 스토리텔링 디자인은 사용자의 참여가 유지되면서도 콘텐츠 디자이너의 의도가 충분히 전달되는 균형을 맞추는 것에 있다. 그러나 리니어한 콘텐츠의 몇 배에 해당하는 이야기를 각각의 가치가 산만하지 않도록 충실한 내용을 담으면서도 사용자가 각각의 이야기가 충분히 가치를 가질 만 하다고 느낄 만큼 차별성을 가질 수 있는 이야기를 만들기란 사실상 어렵다고 보아야 한다.

4. 인터랙티브 스토리텔링의 구조

인터랙티브한 상황에서는 어느 부분에서든지 미디어가 사용자의 행동(input)을 받아들여야 하는 장소가 있다. 그 사용자와의 인터랙션을 하는 부분의 역할을 하나의 노드로 정리하면, 리니어 콘텐츠에서의 의미적이고 상징적인 노드와는 달리 확실한 기능별 구조를 그려볼 수 있다.

한가지 특징은 트리 구조에서처럼 이야기가 제어할 수 없을 만큼 퍼져 나가는 것을 막기 위하여 노드의 단위로 행동을 묶어놓는 것이다. 즉, 사용자가 어떤 행동을 하더라도 일정 장면, 일정 스테이지 등의 구분을 넘지 못하도록 제한해 놓는 것이다. 이는 이야기의 제어와 스토리텔링의 일관성을 유지하는데 도움이 된다.

[그림 4-1] 인터랙티브 노드의 모습



1) Interactive System Design, Newman & Lamming p131-136

그림 4-1에서와 같이 인터랙티브 노드는 사용자에게 일정한 입력에 대한 결과를 보여주고는 다시 원 상태로 되돌아간다. 대부분의 경우 사용자는 해당 노드 속의 모든 가능한 입력을 선택해 볼 수 있으며 한번 선택한 내용을 반복해서 볼 수도 있다. 또, 어떤 순간이라도 해당 노드에서 빠져나갈 수 있으며 이전 노드나 다음 노드로 갈 수 있어야 한다. 물론, 사용자가 한번 사용하므로 해서 해당하는 부분에 대한 변화를 줄 수도 있고 다시 사용하지 못하도록 막아 놓을 수도 있으며 일정한 콘텐츠를 몇 번 사용했는지 표시를 해 놓는 경우도 있을 것이다. 그러나 일반적인 인터랙티브 시스템은 반복과 네비게이션이 자유롭게 되어 있도록 디자인되어 있을 것이다.

표기의 편의성을 위하여 인터랙티브 노드는 그림 4-2처럼 표기될 것이다.

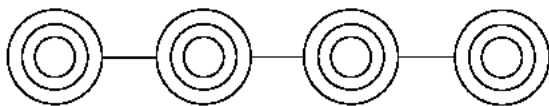
[그림 4-2] 노드의 표기



4-1. 변형 리니어 구조

대부분의 복잡하지 않은 인터랙티브 스토리텔링의 구조는 변형된 리니어 스토리텔링의 구조로 되어 있다. 80년대 후반 이후로 나온 많은 에듀테인먼트(Eduainment) CD-ROM 타이틀들이 그런 경우인데, 비교적 차근차근 교육적인 목표나 흐름에 따라 순차적으로 진행되나 그 순서 안에서는 인터랙티브한 내용을 담은 구조를 가지고 있다.

[그림 4-3] 변형 리니어 구조



예를 들면 하나의 화면에 그 장의 주제를 담은 갖가지 그림들이 있는데 사용자가 그 그림을 클릭하면 그 그림은 나름대로의 애니메이션을 보여주거나 별도의 행동을 취한 후에 처음의 모습으로 되돌아가서 정지함으로 해서 일정한 입력에 대한 반응이 끝났음을 알린다. 사용자는 다른 그림을 클릭해서 다른 부분에서 주는 반응을 보던가 같은 것을 다시 보던가 아니면 충분히 보았다고 생각되면 다음 장으로 넘어 갈 수도 있다.

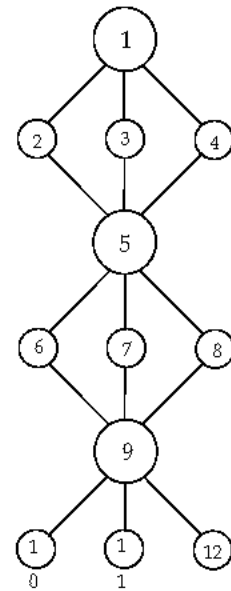
이런 구조는 사람들이 친숙한 구조에 인터랙션을 더함으로써 불편함과 혼란을 막을 수 있고 빠르게 적응할 수 있다는 장점이 있다. 또, 제작에 있어서도 스토리를 구성하기가 쉽고 사용자의 인터랙션에 한계를 주어 제어가 용이하다. 단점으로

는 인터랙션이나 스토리의 변화에 한계가 있어 사용자가 빠르게 식상하거나 반복 사용에 대한 만족도가 떨어질 것을 각오해야 하는 점이다.

4-2. 변형 트리 구조

트리 구조는 인터랙티브 스토리텔링의 구조를 디자인하고자 하는 사람에게 가장 쉽게 와 닿고, 가장 쉽게 좌절하는 사례가 된다. 트리 구조를 통한 스토리텔링이 쉽지 않다는 것을 깨닫게 되면 그 다음으로 선택하는 방법이 변형된 트리 구조이다. 변형된 트리 구조는 트리의 확장을 한군데서 막고 다시 확장을 시키는 방식을 취하게 된다.

[그림 4-4] 변형 트리 구조



변형된 트리 구조는 스토리의 수를 제어할 수 있고 나름대로 인터랙션을 줄 수 있다는 점에서 상당히 매력적인 대안이다. 사용자는 이야기의 한 줄기를 선택하지만 어떤 선택을 하던지 동일한 장소로 돌아오게 되어 있다. 거기서 또 다른 선택을 요구받게 되는데 이는 이전에 한 선택에 전혀 구애받지 않도록 되어 있다.

이런 방식의 구조는 스토리를 개발할 때 전체적으로 공통적이고 연속성 있는 스토리 구조를 가지되 그 내용의 부분 부분에 변화를 주면서도 그것이 다른 선택들의 흐름과는 크게 다르지 않은 내용을 담아야 한다. 즉, 각 노드는 스토리의 다음 내용과 어긋나지 않는 가운데 나름대로의 독립적인 결말을 내야 하는 것이다.

그림 4-4에서 사용자는 1에서 시작하여 1 - 2 - 5 - 6 - 9 - 10을 택하든지 1 - 4 - 5 - 7 - 9 - 12등 어떤 조합을 택하든지 하나의 완성도 있는 이야기가 만들어 져야 한다. 이런 이야기를 만드는 것은 쉽지 않을뿐더러 깊이 있는 이야기를 만들어 내기도 어렵다. 예를 들면, “누가 언제 어디서 무엇을 어떻게 했나” 라는 구조를 중심으로 이야기를 만들기는 어렵지

않다. 그리고 거기에서 “누가”나 “어디서”를 바꾸면서도 완성도 있는 이야기를 만드는 것은 어렵지 않다. 그렇다면 각각의 부분에 몇 개의 선택을 주고 거기에서 어떤 조합이든지 이야기가 만들어질 수 있도록 하면 변형된 트리 구조의 인터랙티브 스토리텔링이 가능해진다. 그러나 그 내용은 상당히 빈약하다. 각각의 부분에 더 많은 내용을 담게 되면 부분들의 조합을 어울리게 만드는 데 무리가 생긴다. 여기에 변형된 트리 구조의 취약점이 있다.

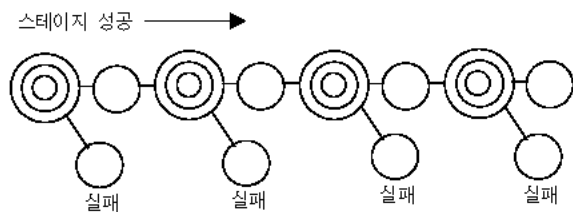
4.3. 게임의 발전된 인터랙티브 스토리텔링 구조

디지털 스토리텔링이 발전하고 나름대로 효과적인 성공을 보여주는 사례들이 게임에서 많이 구현되고 있다. 이는 게임 자체가 사용자의 참여를 중심으로 이루어지며 일반적으로 비디오게임이라 불리는 아케이드, PC, 전용 단말기용 게임들이 사용자들의 몰입을 돕고, 게임 자체의 재미를 더하고자 강력한 스토리텔링적 요소를 접목하기 때문에, 어차피 게임의 스토리텔링 구조가 다른 미디어에 비해 앞서나갈 수밖에 없다. 최근 10여년간의 게임을 보면 각종 인터랙티브 스토리텔링의 구조가 실험되었고 나름대로 의미 있는 결과물을 도출해 내었다.

게임에는 많은 장르가 있고 종류도 많지만 스토리텔링의 구조를 중심으로는 그렇게 많은 유형이 있지는 않다. 특히 스토리 있는 게임의 장점을 이용하기 위해서 스토리와 게임이 잘 맞물려 돌아가는 구조보다는 게임의 기본 흐름에 스토리를 억지로 올려놓는 경우가 더 많다.

대부분의 게임들은 변형된 리니어 구조를 가지고 있다. 즉 한 스테이지의 플레이가 종료되면 다음 스테이지로 넘어가는 방식이다. 블리자드(Blizzard)사의 PC게임 스타크래프트(StarCraft) 미션의 경우, 게임 자체에서는 사용자가 게임의 규칙 내에서 자유롭게 플레이 할 수 있지만 스테이지의 마지막에서는 스토리의 흐름대로 결말이 이어지고 스테이지의 끝과 시작에서 줄거리를 연결시키는 스토리 부분이 있다. 또 몇몇 스테이지 사이에는 이를 강조하는 동영상도 있다.

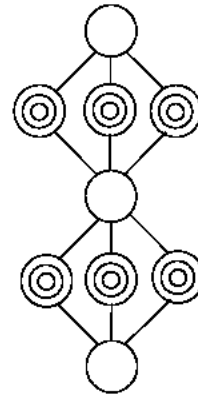
[그림 4-5] 게임에서 쓰이는 변형 리니어 구조



조금 더 사용자로 하여금 선택을 하게 하는 경우에는 변형된 트리 구조를 사용하기도 하는데, 스테이지 중간에 선택을 하도록 하는 것은 결국 리니어 구조에 가깝지만 하나의 인터랙티브 단위의 종결 후에 선택을 주는 경우이다. 결국 궁극적

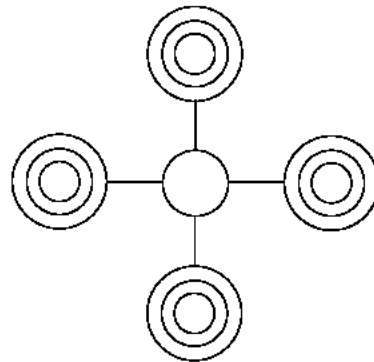
인 결말은 같지만 사용자가 원하는 방향을 선택하여 가는 경우이다. 이런 경우는 일정 캐릭터를 선택하거나 다른 환경을 선택하는 것 등으로 생기는 스토리텔링의 변화이다. 그러한 변화는 그림 4-6에서 보이는 바와 같다.

[그림 4-6] 인터랙티브 스토리텔링에서 쓰이는 변형 트리 구조



피즐 기반의 게임에서는 흥미 있는 모양의 구조가 등장하는데 이는 리니어한 구조나 트리 구조처럼 노드 자체는 인터랙티브 하면서 전체적인 흐름은 리니어 한 경우와는 달리, 무작위의 흐름인 구조로 만들어져 있다. 90년대 초반 미국의 PC게임 시장을 석권했던 싸이언(Cyan)사의 미스트(Myst)는 게임 자체의 내용이나 게임플레이, 사용자 인터페이스나 그래픽에 있어서 나름대로의 신기원을 이룩한 게임이었지만 그 스토리텔링의 구조는 피즐 게임의 전형을 보여주었다고 할 만큼 완벽하게 구성되어 있다.2)

[그림 4-7] 피즐 게임에서 볼 수 있는 스토리텔링 구조



사용자는 중간에서 시작하여 어느 한 쪽으로 가서 거기에서 일정한 행동을 한 후에 다시 시작한 지점으로 돌아오게 된다. 어느 쪽으로 먼저 가도 상관없으나 결국 모든 노드를 방문하여 필요한 행위를 하여야 원하는 바를 이룰 수 있다. 결말은 보통 모든 노드에서 나온 결론의 조합으로 이루어지거나 그 결과를 가지고 다른 스토리로 옮겨가게 된다. 이러한 구

2) 게임의 역사, 러셀 드마리아, 조니 L. 윌슨, p272-274

조는 사용자의 움직임에 그 어떤 시간적 제약도 받지 않는다는 점에서 다른 구조와 차별화되며 나름대로 스토리도 짜임새 있게 접목시킬 수 있는 등 여러 가지로 인터랙티브 스토리텔링에 적합한 구조라고 할 수 있다.

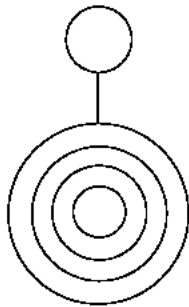
대부분의 스토리텔링은 위의 유형들로 이루어지거나 그들의 조합으로 만들어진다. 이는 사용자들이 익숙한 기존의 리니어 스토리텔링 방식을 통해 나름대로 논리적인 이해를 얻을 수 있어 스토리의 설득력이 배가하기 때문이다. 또한 제작자의 입장에서도 줄거리의 맥을 유지하면서 인터랙션을 제어하는데 대한 부담을 줄일 수 있기 때문에 위의 구조들의 조합은 인터랙티브 스토리텔링의 기반이 될 수 있다.

4-4. 궁극적인 인터랙티브 스토리텔링 구조

발전된 인터랙티브 스토리텔링은 게임과 같은 형태에서 주로 볼 수 있는데, 그 이유는 많은 게임들이 특정한 공간 속의 움직임으로 스토리텔링이 이루어지기 때문에 사용자는 훨씬 더 많은 자유를 누리고 있다고 생각하게 된다. 특히 최근에 대부분의 게임에 적용되는 3차원의 공간은 이러한 사용자의 자유로운 움직임을 더욱 강조하고 있다.

이러한 가운데 특이한 게임플레이로 주목받은 게임이 맥시스(Maxis)사의 심즈(Sims)이다. 심즈는 인터랙티브한 연속극 같은 작품으로, 선택한 캐릭터를 중심으로 일상을 살면서 겪을 수 있는 갖가지 사건들의 집합으로 이루어져 있다. 뛰어난 게임 디자인(game design)과 인공지능(人工知能), 그리고 3차원의 공간을 통해 사용자는 거의 무한대의 자유로움과 인터랙션이 가능한 것처럼 느끼게 된다. 시작은 유사하지만 그로부터 사용자가 만들어 갈 수 있는 이야기는 무궁무진하다. 특별한 목표나 결말이 정해져 있지 않기 때문에 사용자는 그저 새로운 삶을 만들어 나가기만 하면 되고 언제든지 그만 둘 수도 있다.

[그림 4-8] 궁극적인 인터랙티브 스토리텔링 구조



스토리텔링의 구조로서의 심즈는 거의 완벽한 인터랙션을 가능케 할 수 있도록 되어있다. 이야기의 큰 줄기를 이어가기 위해 사용자가 선택하여야 할 부분을 제어하려고 하지 않고 아예 구조가 아닌 다른 방법, 예를 들면 작은 선택들의 모임으로 만들어진 이야기를 게임의 목표로 삼는 등의 방법으로 기존의 스토리텔링 방식을 뛰어넘어 버렸다.

심즈는 나름대로 사용자에게 완벽에 가까운 자유를 줌으로써 “궁극적인 인터랙티브 스토리텔링”을 가능하게 했다. 그렇다면 그것이 그 이전의 다른 스토리텔링 방식을 뛰어넘는 궁극적인 가치를 가지는가? 그렇지 않다. 그 방식은 기존의 구조로 만들어진 스토리텔링과 다른 경험을 사용자에게 가져다 줄 뿐이다. 더 많은 인터랙션을 줄 수 있는 구조라고 해서 더 월등한 구조라고 볼 수는 없다.

심즈의 방식이 보여주는 “완벽에 가까운 인터랙션”의 결과는 개인적인 재미와 보편성의 결여로 압축하여 볼 수 있다. 말하자면 개인의 결혼식 비디오 같은 것인데, 당사자들이나 아주 가까운 사람들에게는 대단한 의미가 있지만 남들이 보면 별 감명이 오지 않는 것과 같다. 심즈에서 사용자가 엮어내는 직접 만든 일일 연속극 같은 느낌은 그 결과를 조합해서 다시 돌려보면 본인이 아닌 다른 사람이 보기에는 정말 지루한 스토리텔링을 가지고 있게 되는 것이다. 일반적인 스토리텔링을 거부하고 전적으로 철저한 사용자 개인의 경험을 유일한 가치로 인정하는 개념이 중심하고 있기 때문에 그와 같은 자유로운 인터랙션이 가능한 것이다.

5. 결론

정보가 디지털화되면서 콘텐츠는 그야말로 다이나믹하여 질 수 있게 되었다. 기존의 미디어들이 디지털화되고 또 새로운 미디어들이 등장하면서 다이나믹한 디지털 콘텐츠들은 자유롭게 그 모양을 바꾸어서 미디어들에게 맞게 가공되어 사용자들에게 선사된다. 다양한 미디어들은 나름대로 그 특성이나 사용자들이 사용하는 때와 장소, 스크린의 크기, 몰입도 등 갖가지 요소에 따라 다른 스토리텔링을 요구하게 된다. 이제는 사람들 개개인이 원하는 취향대로 상황에 맞게 정보를 얻는 것이 당연한 권리가 될 만큼 정보의 절대적인 양도 많아졌고 미디어도 다양화되어 선택의 폭은 넓어졌다. 사람들이 정보를 구하던 것이 이제는 정보가 사람들에게 다가가는 상황이 만들어지고 있는데 사용자들이 더 효과적으로 콘텐츠를 사용하도록 미디어와 콘텐츠에 맞는 스토리텔링을 구사하려면 그 구조를 이해하고 적절한 응용을 통한 적용이 필요하다.

인터랙티브 스토리텔링의 구조는 사람들이 익숙해져 온 기존의 대중들을 향한 전달방식에서 점점 그 범위가 좁혀져 개개인이 얻을 수 있는 정보의 가치와 개개인이 느낄 수 있는 감동의 수치가 중요한 요소가 되기 시작했다. 인터랙티브한 미디어는 그 역사도 짧고 사람들이 익숙하지도 않으나 사람들 자체는 상당히 인터랙티브한 존재이다. 사람들은 끝없이 인터랙션을 하며 자신들의 의식적인 행동을 통해 스토리텔링을 한다. 사람들은 작은 힌트만으로도 이야기의 줄거리를 만들어 낼 수 있으며 이야기 중간의 공백도 스스로 메워 나갈 수 있다. 또한 일정한 이야기의 일부를 듣고는 자신이 나름대로의 줄거리를 엮어 나갈 수 있는 훌륭한 스토리텔러이다. 그렇기 때문에 구조적으로 미비한 점이 있는 콘텐츠는 사람들의 호응을 얻지 못한다.

스토리텔링의 구조는 리니어한 방식에 인터랙션이 가미되면서 기존의 방식을 변형한 것이 많았는데 이는 사람들로 하여금 콘텐츠에 참여하게 하면서도 제작자의 의도를 유지하기 위해 가장 효과적인 방법이었다. 인터랙션이 자유로운 만큼 일관된 스토리텔링을 유지하기는 어렵기 때문에 리니어한 구조에서 크게 벗어날 수는 없었다. 미디어의 발전과 콘텐츠가 더욱ダイナミック해 질수록 더 발전된 모델의 스토리텔링 구조가 등장하게 될 것이다.

발전한 스토리텔링의 구조가 게임에서 많이 보이는 이유는 게임이 그 어떤 미디어나 콘텐츠보다도 사용자의 몰입과 효과적인 인터랙션에 대해 절실했기 때문이다. 어떻게 보면 게임의 장르 중에서도 가장 앞서 나간다고 볼 수 있는 온라인 게임 (massively multi-player online role playing game)들을 보면 자신만의 캐릭터, 다른 플레이어와의 대화기능, 자신만의 아이템, 커뮤니티 공간 등이 공통적으로 공유되는 것을 볼 수 있다. 이는 발전된 인터넷 커뮤니티들의 기능과 크게 다르지 않다. 이들 서비스의 시작은 전혀 다른 곳에서 시작했지만 결과물, 즉 사람들의 사이버 공간상에서의 행동은 나름대로 비슷한 수요를 가지고 있다고 볼 수 있다.

그렇다면 지금은 게임에 주로 적용되고 있는 인터랙티브 스토리텔링의 방식도 곧 다른 발전된 인터넷 서비스나 다른 사이버 공간에서 사용자들에게 더 효과적이고 새로운 경험과 즐거움을 주는 방법으로 쓰일 수 있을 것이다. 결국 인터넷 서비스들도 기술의 발전과 환경의 변화 사용자들의 취향의 변화에 따라 다른 스토리텔링을 서비스해야 하는 상황이 올 것이다. 아마도 게임을 통해서 많은 부분을 배울 수 있을 것이다.

감명 깊은 영화는 좋은 시나리오가 시작이고 좋은 시나리오는 탄탄한 플롯과 스토리텔링의 구조에서 비롯된다. 디지털 미디어에서는 영화도 또 하나의 콘텐츠이다. 그리고 영상의 시대에 사람들에게 다가설 수 있는 콘텐츠는 탄탄한 구조를 가진 효과적인 스토리텔링에서 비롯된다. 인터랙티브 미디어는 조금은 다른 이해를 요구하지만 절대적인 구조보다는 하이브리드의 창의적인 구조가 요구된다. 디지털의 특성 자체가 잘 섞일 수 있다는 것이므로.

참고문헌

- Roy Rada: Interactive Media, Springer-Verlag, (1995)
- Walter J. Ong: Orality and Literacy, Routledge, (2002)
- Ivan Illich: Tools for Conviviality, Hayday Books, (1989)
- Janet H. Murray: Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace, Simon and Schuster Inc., (1997)
- Patricia Wallace: The Psychology of the Internet, Cambridge University Press, (1999)
- Bob Cotton: Understanding Hypermedia, Phaidon Press, (1992)
- 닐 D 힉스 저, 이일범 역: 할리우드 영화 각본술, 시나리오 작법을 위한 워크샵 101, 신아사, (2002)
- 아라이 하지메 저, 나윤 역: 시나리오 기초기술, 시나리오친구들, (2000)
- 앤드류 롤링스, 데이브 모리스 저, 한쿨임팀 역: 게임 아키텍처 & 디자인, 제우미디어, (2001)
- 러셀 드마리아, 조니 L. 윌슨 저, 송기범 역: 게임의 역사, 제우미디어, (2002)
- Marianne Rudisill & others : Human-Computer Interface Design, Morgan Kaufmann Publishers, Inc., (1995)
- William M. Newman, Michael G. Lamming : Interactive System Design, Addison-Wesley Publishing Company, (1995)