

인터랙티브 무비의 관한 연구 - 제작과 동향을 중심으로 -

박윤성*

요약

최근 영화와 게임이 밀접하게 가까워지고 영화산업과 게임산업에서 서로가 많은 중복 필요성을 형성하고 지금도 서로를 반영하고 있다. 이러한 흐름을 효과적으로 수용하는데 인터랙티브 무비에 대한 필요성이 더욱 요구되고 있다. 그러나 이에 비해서 인터랙티브 매체에 관한 연구와 스토리분석에 대한 개념적 연구는 활발히 진행되지 못하고 있는 실정이다.

본 연구는 본문에서 국내외의 인터랙티브 무비와 인터랙티브 게임을 분석하여 발전 가능성을 확인하고 인터랙티브 무비의 구성과 한계를 찾아 게임과 영화의 장점을 가지고 제작된 새로운 장르의 의미를 차세대의 새로운 문화에 접근하며 제작방향과 사례연구를 통하여 발전 가능성을 조망해 보았다.

A Study on the Making and Trends of Interactive Movies

Yoon-Sung Park*

Abstract

Movie Films and Games, to be close to their industries, needs in crossover fields, are affected to each other. Interactive movie is an effective authoring method accommodating this trend on demands. However, studies which explore and examine various forms of Interactive effected films and storytelling approaches are scarce.

This call for elucidation is basis of this research which applies the notion of Interactive movies and games to analyzing of trends and composition limits of Interactive movies, and improvised methodology of ability on merits for the next generation media cultures.

Keywords : Interactive Movie, Game, Interactive TV

1. 서론

IT기술의 빠른 발전으로 고성능 컴퓨터(하드웨어)와 소프트웨어가 대중화 되고 인터넷의 활성화와 그에 따른 다양한 매체의 등장으로 인터넷방송 및 인터넷 네트워크상의 사이버 영화관 까지 생겨나게 되었다. 인터페이스나 리모컨의 사용은 다소 복잡하고 개선이 필요하지만 양방향 방송은 이미 '하나로 IPTV'나 '스카이라이프 디지털 위성방송' 등의 서비스가 시작되어 프로

그램을 선택하고 원하는 부분부터 의사에 따라 볼 수 있다. 그러나 그 안에 가장 필요한 콘텐츠들은 아직 터부니없이 부족한 실정이라서 기존의 제작된 콘텐츠의 재방송식의 편성을 벗어나지 못하고 있다. 하드웨어나 네트워크의 환경은 이미 상당한 수준에 있기 때문에 콘텐츠 프레이밍 방식의 개발이 요구되고 있다. 기존 영화들의 일방적인 상영방식에서 상호작용이 가능한 인터랙티브 무비의 구현이 필요하다는 뜻이 된다.

영화를 볼 때 정해진 스토리대로 보는 것이 아니라 관객이 스토리 전환점에서 여러 가지의 선택을 통하여 각기 다른 결과를 즐길 수도 있게 된다. 물론 그 또한 제작자의 치밀하게 잘 짜여진 준비된 시나리오이다. 이렇게 관객의 뜻을 반영하여 사람끼리의 정보교류가 아닌 사람과 매체간의 대화가 이루어지는 것이다.

※ 제일저자(First Author) : 박윤성

접수일자:2007년06월13일, 심사완료:2007년06월28일

* 경기대학교 시각정보디자인 전공

yspark@kyonggi.ac.kr

☐ 본 연구는 2005학년도 경기대학교 학술연구비(일반연구과제) 지원에 의하여 수행되었음

1.1 연구목적 및 필요성

최근 영화와 게임이 밀접하게 가까워지고 있다. 영화와 게임 산업에서 서로가 중복되는 요소들이 늘어나고 있고 지금도 많은 부분을 공유하고 있기 때문에 인터랙티브 무비에 대한 필요성이 더욱 요구되고 있다. 새로운 다양한 볼거리의 개발이 필요한 시점에서 과거의 일반적인 영상 콘텐츠에선 더 이상의 재미를 추구할 수 없게 되어 더 발전된 상호작용이 가능한 인터랙티브 무비의 개발이 절실히 요구된다. 이것은 상호작용에 따라 결정되는 게임, 꼭 원하는 정보만을 받아볼 수 있는 인터랙티브 방송뿐만 아니라 인터랙티브 무비는 관객들의 선택에 의한 다양한 결말을 만들어 낼 수 있다는 묘한 매력을 가질 수 있는 새로운 장르라고 볼 수 있다. 따라서 본 논문에서는 기존의 시도된 인터랙티브 무비의 사례와 동향을 분석하고 새로운 영역으로의 향후 발전에 관한 대안을 제시하고자 한다.

1.2 연구방법 및 연구범위

본 연구에서는 인터랙티브의 이론적 고찰을 통해서 인터랙티브 무비와 인터랙티브 게임의 개념을 이해하고 국내외의 사례를 비교하고 인터랙티브 방송과의 차이점을 찾아내어 초기에 시도된 인터랙티브 무비의 성공 할 수 없었던 원인분석 및 발전 가능성을 분석한다. 또 한 인터랙티브 무비의 제작과정을 분석하고 게임과 영화 사이의 새로운 영역으로의 향후 발전에 관한 대안을 제시하고자 한다.

1.3 연구의 기대효과

최근 나타나고 있는 디지털 영상산업에 대한 사회적 관심이 매우 높다. 그 문화적 가치나 부가가치는 다른 그 무슨 산업보다도 막대한 자금력이 집중되며 관심의 화두가 되고있다. 그 중에서도 특히 인터랙티브 무비의 문화적 변혁에 따른 부가 수익적 효과의 미래는 밝다고 할 수 있다.

본 연구는 인터랙티브 무비의 구성과 한계를 찾아내어 게임과 영화의 장점만을 가지고 제작된 새로운 장르의 의미를 갖고 차세대의 새로운 문화에 접근한다는 기대효과를 볼 수 있다.

2. 이론적 배경

2.1 상호작용의 개념

기존의 종이매체나 TV방송 매체에서는 볼 수 없었던 넓은 의미의 상호작용을 말한다. 두 개 혹은 그 이상의 개체들이 주고받는 작용을 모두 포괄한다. 컴퓨터인터넷, 무선단말기(PDA), 핸드폰 등 뉴미디어의 발달과 함께 부각되기 시작하여 개념은 '대화형의 의사소통방식'을 통칭한다. 특히 수용자가 자기의지에 따라 대화를 선택적으로 시도할 수 있다는 점이 강조된다. HTML 문서에서 즐겨 사용되는 하이퍼텍스트나 VOD(주문형 비디오), CD-I(대화형CD), 디지털 위성 TV의 양방향 셋톱박스 등이 인터랙티브의 대표적인 예이다.

2.2 인터랙티브 무비의 개념

인터랙티브 무비의 처음은 1970년대에 미국의 MIT의 미디어랩에서 시작되었다. 이곳에서 인터랙티브 무비라는 주제로 다양한 사용자의 의견을 반영하여 영화의 시나리오를 진행해 나가는 시스템에 대해 설계되었다. 관객이 일방적으로 영화를 보는 것이 아니고 관객의 조작이나 반응에 따라 변화시킬 수 있는 영화. 가장 이상적인 형태는 관객 한 사람마다 영화에 대응해서 필요한 영화를 만드는 시스템이다. 그러나 극장식과 같은 전시용 영화인 경우 관객에 대응하기 곤란하므로 그룹 단위로 대표자를 선정하는 방법도 있다. 인터랙티브 무비의 구성은 영화가 진행되는 동안 중요한 내용 전환을 앞두고 관객에게 질문이 주어지고 그 시점에서 관객은 하나에 선택을 하여야 한다. 그 선택에 따라 줄거리 진행이 달라지는 방식이다. 선택이 필요한 각 분기점에 필요한 각각의 다른 다양한 내용을 미리 제작하여야 한다. 이제까지 보아온 전통적인 영화의 개념이 일방적인 한 방향 플레잉 방식이라면 인터랙티브 무비는 여러 가지로 뻗어나가는 나무뿌리를 만들어 나가는 방식이다.

대체로 인터랙티브 무비는 다수보다는 1:1 개념의 형식으로 많이 적용 개발되고 있다. 한사람이나 소수의 관객을 대상으로 질문이나 그에 따른 선택의 기로에서는 그다지 문제가 될 건 없지만 TV방송을 통한 영화나 극장의 경우에는

문제가 다르다. 그 대상이 다수일 경우엔 스토리 진행을 위한 선택을 하는데 있어서의 결정방식에 모두가 만족할 수 있는 결과가 나오기는 힘들고 다수의 선택을 취합하는데 있어서의 시간의 지체등 관객이 영화에 몰입하는데 지장을 줄 수 있는 요소들이 많이 있기 때문에 다수를 대상으로 하는 인터랙티브 무비는 활성화 하는데 있어 많은 숙제를 안고 있다.

2.3 인터랙티브 무비 내비게이션의 이해

인터랙티브 무비를 보는 사람에게 어떠한 경험을 줄 것인가는 바로 내비게이션 디자인을 어떻게 하느냐가 가장 큰 관건이다. 관객의 반응과 선택을 만들어 내는데 결정적인 역할을 한다고 볼 수 있다. 내비게이션은 고정되어 있지 않은 형태의 각각의 영상조각을 조직화 하고 설계하여 관객의 호기심을 유발하여 선택을 용이하게 만드는 것이다. 다시 말해서 스토리와 스토리와의 연결, 선택의 경로나 그것을 돕는 구조와 인터페이스를 총괄하여 말한다. 이러한 내비게이션을 관객의 원활한 선택에 필요한 동선을 제공하고 관객의 선택에 따른 최종 결말을 유도 하게 한다.

영화관에서는 컨트롤러, 컴퓨터로는 하이퍼링크라는 상호 연결적구조로 이루어진 내비게이션은 일방적인 영화나 TV방송과는 달리 본인의 의도대로 스토리를 선택할 수 있다. 그러나 내비게이션의 편리성 여부와 이미 제작된 체계의 구조에 따라 많은 제약을 받게 된다. 인터랙티브 무비의 내비게이션은 동선이 가장 중요하다고 할 수 있다. 건축에 있어서 건물을 설계할 때 용도나 내부구조에 따라 적당한 동선을 중요시 하는 것 같이 인터랙티브 무비에 있어서 선택메뉴의 성격에 따라 가장 적당한 내비게이션이 필요하다. 그러므로 관객이 사용하기 쉬우면서도 시나리오나 그 내용을 저해하지 않고 목적을 이룰 수 있는 잘 설계된 동선을 제공해야한다.

3. 활용을 통한 인터랙티브 무비

3.1 인터넷을 통한 인터랙티브 무비

2001년 이루어진 미국의 미디어그룹 타임워너와 미국 최대의 통신사업자 AOL (American On

Line)의 합병은 전 세계적인 관심을 끌었다. 수많은 인터넷 사업자가 헤아릴 수 없을 정도의 많은 사이트들을 만들어 놓았지만 영화관련 이야기만큼 관심을 받은 콘텐츠는 없었기 때문에 풍부한 이야기를 쏟아낼 'AOL 타임워너사'의 가능성에 기대를 걸고 있다.



(그림 1) 인터랙티브 무비 게임의 예

국내에서 제작되었던 인터넷 무비는 내오무비가 제작한 인터랙티브 무비 조영호 감독의 '영호프의 하루', '밀레니엄 살인 행진곡'과 한글과 컴퓨터가 제작한 김정현, 이은주 주연의 '예카', 오렌지씨 제작의 PC방 전용영화 '파사신검', 시네4엠 제작 '반칙왕', 김지운 감독의 디지털 영화 '커밍아웃', '간첩 리철진' 감독의 '극단적 하루', SBS와 영상 콘텐츠 공급 사이트인 Nscreen, 3차원 가상도시 다다월즈가 공동제작 한 'MOB2025'등을 들 수 있다. '영호프의 하루'와 'MOB2025'를 제외한 영화들은 인터넷 전용 영화라는 특징 외에는 오프라인의 영화와 뚜렷한 차이점이 부가되지 않고, 대중들의 관심을 끌기 힘든 작품이 대부분이다. 'MOB2025'는 2050년을 핵전쟁 후 폐허 속에 살아남은 자치도시 메가시티를 시대적 배경으로 삼고 있다. 옛 장보고의 보물을 찾아 펼쳐지는 모험과 액션을 그린 여화로 영화와 게임을 결합한 이 작품의 구성 및 장르적 특징을 들 수 있다. 30분짜리 각 편에 3~4개의 게임이 결합되어 있는 게임 무비로 단계마다 다양한 수준의 게임을 제대로 풀어야만 완결된 영화의 결말을 확인할 수 있다. 스토리의 결말과 영화의 러닝타임 자체가 관객의 수 및 그 선택 여하에 따라 다양하게 진행시킬 수 있다. 이러한 인터넷게임 무비는 국내에서는 최초로 인터넷의 장점을 극대화 시킨 인터랙티브 무비의 발전이라고 볼 수도 있다.

국내 최초의 인터랙티브 무비로 알려진 '영호프의 하루'는 총 8개의 서로 다른 결론을 가진 실험적인 영화로 1999년에 제작 되었다. 상영 한

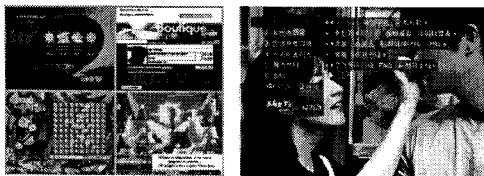
달 만에 30만 명이 접속 할 정도의 관심과 호응을 받았으나 작품성이 떨어진다는 네티즌의 비평도 적지 않았다. 그러나 최초로 인터랙티브 영화의 가능성을 보여주었다는 데 큰 의미를 갖는다.

국내에도 1000여개의 영화 관련 사이트들이 생겨나고 있다. 인터넷 포털사이트 '네이버'는 인터넷 온라인상으로 영화를 상영하고 특히 인터랙티브 무비를 제작하고 있고 네오타이밍은 기네스북에 세계 최초의 인터넷 인터랙티브 영화로 등재되었다.

3.2 인터랙티브 TV방송의 구조와 서비스 개발

디지털TV의 보급이 늘어나면서 인터넷 IP 셋톱박스 또한 보급이 늘어나기 시작하였다. 양방향 TV를 통해 VOD서비스 시대가 시작되었다.

1998년 영국의 BBC가 세계 최초로 실현한 디지털 TV방송은 기존 아날로그 방송과는 달리 많은 양의 고화질, 고음질 영상을 품질의 저하 없이 송출할 뿐만 아니라, 시청자와 상호교류가 가능한 인터랙티브 방송이 용이하게 되었다.



(그림 2) 인터랙티브 TV 방송의 예

디지털 방송은 방송과 통신, 컴퓨터가 결합된 멀티미디어 인터랙티브 시대의 핵심이라고 볼 수 있다. 방송의 완성은 인터랙티브 방송이라고 한다. 시청자가 원하는 다양한 멀티미디어 콘텐츠를 위성채널 또는 리턴채널을 통해 TV화면으로 제공하는 서비스를 말한다.

기술만큼 중요한 것이 콘텐츠라고 할 수 있다. 게임, 퀴즈, 이벤트, 뉴스, 증권, 날씨, 운세, 부동산, 채용정보, 홈쇼핑, TV메일, TV뱅킹, 온라인 복권 등의 다양한 콘텐츠를 제공하고 TV포털 화면으로 인터넷 뿐 만이 아니라 TV로도 필요한 실시간 정보를 얻을 수 있는 콘텐츠 개발의 확대가 필요하다. 인터랙티브 방송의 발전으

로 인한 메체 확보가 바로 인터랙티브 무비의 발전으로 이어질 수 있다.

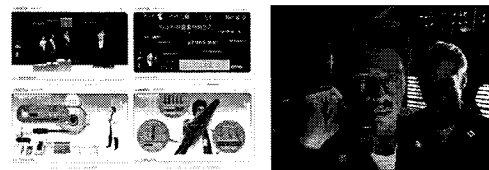
4. 제작사례

4.1 구성

인터랙티브 무비의 구성은 영화와 게임의 구성을 기본으로 한다. 영화의 샷, 씬, 시퀀스 등을 말한다.

영화를 구성하는 최소의 단위인 샷(shot)은 감독이 레디 액션해서 컷 사인이 날 때까지를 의미하는데, 카메라가 끊어지는 상태로 필름이 돌아가서 멈출 때까지의 단위를 의미한다. 한 번의 지속적인 카메라 작동으로 촬영된 필름 단편이다.

무대라는 말의 어원인 씬(Scene)은 그리스 고대극의 의상실에서 온 말이다. 희곡에서는 막중 드라마 진행의 최소 단위로 장 또는 경이라는 역어에 해당한다. 영화·텔레비전에서는 삽화로 어느 정도 정립된 부분이다. 시퀀스 중 한 장면으로 일반적으로 시간·장소가 변할 때마다 신이 변한다. 샷(컷)으로 분할되는 경우가 많으나 1샷이 1씬이 되는 경우도 있다. 일련의 샷을 결합하면 한 번에 한 장소에서 발생하는 통일된 행위인 씬이 된다. 씬은 한 시퀀스 안에 여러 개의 장면을 의미한다.



(그림 3) 인터랙티브 무비의 예

영화의 단락이며 영화의 가장 큰 기본단위인 시퀀스(Sequence)는 영화의 연속된 화면을 의미한다. 또한 씬이 여러 개가 모여 시퀀스가 된다. 시퀀스는 영화가 진행됨에 있어 하나의 문단을 뜻한다. 연극의 막에 해당하는 극적 국면으로 기능한다. "여러 개의 시퀀스가 모여 영화가 완성된다. 이러한 샷, 씬, 시퀀스 등의 조합 중 중요한 스토리 전환점에서의 여러 가지의 선택에 따른 각각의 줄거리들을 마련한 것이 인터랙티브

무비라고 할 수 있다.

어드벤처 문화의 황금기라 할 수 있는 1990년대 중반 FMV라는 방식이 도입되기 시작했다. FMV는 Full Motion Video의 약자로 비디오 게임 안에 TV수준의 영화나 애니메이션을 삽입하는 방식으로 실사 캐릭터를 이용하여 게임의 몰입도를 높이고 유저의 관심을 끌 수 있을 것이다.

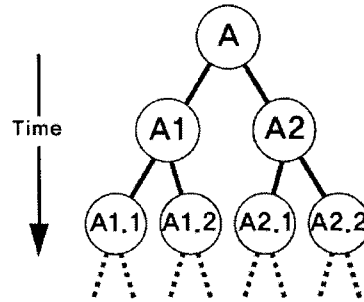
<표 1> 국내 발표된 FMV 적용 게임

제목	특징	FMV 지원
7번째 손님	최초의 멀티히트 게임 640x320 지원 15 frame/sec	FMV 동영상 지원
데달러스 인카운터	1인칭 시점 SF 어드벤처 게임	FMV 동영상 지원
사이코트론	2인 플레이 지원 인터랙티브 무비	무비형 FMV
Johnny Mnemonic (코드명 J)	2시간 footage, 2,500 scene 64,000 frames 어드벤처 게임	게임형 FMV
지옥의 택시	인터랙티브 무비형 게임	게임형 FMV
맨이너프	레이팅 시뮬레이션 게임	FMV+슬라이드쇼
크리스탈스컬	3인칭시점 포인트 앤 클릭 어드벤처 게임	게임형 FMV
분노의 폭발	1인칭 퍼즐 어드벤처 게임 Real Time(실시간) 지원	게임형 FMV
폭스헌터	시뮬레이션과 아케이드 모드 게임	게임형 FMV
하드레인	1인칭 시점 인터랙티브 무비형 게임	무비형 FMV
마스터루의 수수께끼	2D/3인칭 시점 포인트 앤 클릭 어드벤처 게임	게임형 FMV
천사의 도시	인터랙티브 무비형 게임	게임형 FMV

4.2 인터랙티브 무비 스토리

영상문화 환경으로의 급속한 변화에 반응하여 문화콘텐츠나 영상문예, 미디어문학, 영상문학, 디지털스토리텔링 등의 다양한 명칭으로 분화하면서 변화되고 있다. 스토리텔링의 기술 중 특히

자주 쓰여 지는 것은 영웅주의이다. 고전적 스토리중 하나인 영웅일대기는 아직도 많은 이들의 사랑을 받고 있으며 변형적인 여러 가지 형태의 모습으로 개발되고 있다. 이런 주인공은 역시 인터랙티브 무비에도 적용된다.



선택에 따른 각기 다른 결말
(그림 4) 인터랙티브 무비 스토리 전개

1992년 뉴욕과 LA의 4개 극장에서 개봉했던 '아임 유어 맨'은 러닝타임 20분고의 액션물인 실험 영화이다. 70여 가지의 스토리가 미리 준비되어 있어 관객들이 각자의 좌석에 달린 컨트롤러를 이용해 스토리를 선택하면 그중 다수가 원하는 방향으로 영화가 진행된다.

마약중독자지만 한 여자를 사랑하는 남자 주인공이 한 손에 장미꽃을 들고 빗속에 서있다. 그때 스포츠카를 타고 말쑥한 남자와 함께 나타난 여주인공. 실망에 가득한 주인공 나자의 모습이 화면 가득히 비치면서 선택장면이 나타난다. 물론 이 영화가 인터랙티브 무비의 최초는 아니다. 이미 '윙 코맨더4', '스파이 크래프트' 등의 PC게임들이 실사영화와 게임을 결합시켜 인터랙티브 무비의 원조로 자처해왔다. 하지만 이것은 게임과 영화와의 단순 결합일 뿐 진정한 인터랙티브 무비라고 하기엔 예술성에서 크게 미흡한 것들이었다. 인터랙티브 무비로 넘어가는 과도기적 형식이라고 보는 것이 합당하다.

영화계의 거목 스티븐 스필버그도 인터랙티브 무비를 발표했다. '전기의자'라는 제목의 CDROM 영화이다. 드림웍스사를 통해 발표한 이 '전기의자'는 영화 '펠프픽션'의 작가 겸 감독 퀴엔틴 타란티노가 출연한다. 실수로 전기의자에 앉아 죽어야 할 처지에 있는 아들(타란티노 분)

을 현명한 어머니가 구출하는 내용으로 제작된 CDROM은 스피버그가 만들어 놓은 100회분 가량의 영화장면을 사용자들이 원하는 대로 편집해서 자신만의 영화로 만들 수 있게 하였다.

이 작품은 사용자와의 상호작용을 더욱 직접적으로 이끌어내는 인터랙티브 무비의 강화된 형태라고 볼 수 있다.

마치 1994년 TV에서 방영되었던 '이휘제의 인생극장' 포맷처럼, 그녀에게 사랑을 고백할 것인가 아니면 그녀의 행복을 위해 돌아설 것인가를 결정해야 한다. 이 질문을 받은 관객들은 즉시 컨트롤러로 선택을 한다. 그리고 리얼타임으로 집계된 관객 다수의 결정에 따라 이야기가 전개된다. 결국 주인공의 사랑이 비극으로 끝날지, 아니면 해피엔딩으로 끝날지는 그날 관객들의 선택에 달려 있는 셈이다.

가장 최근 제작된 인터랙티브 무비 중 '얼라이브'는 게임에 대한 높은 평가를 받았던 연출력이 돋보이는 작품이라 할 수 있다. 스태프의 대부분이 영화에 참여했던 경력이 풍부하고 수준 높은 연출력이 좋은 평가를 받았다. 얼라이브는 게임의 목적이 강하지만 잘 만들어진 스틸러 영화라 평해도 좋을 만하다. 특히 중후반부의 자동차 추격씬은 영화의 절정이라고도 할 수 있다. 상황에 따라 흔들리는 패드의 진동 또한 인터랙티브의 효과를 더욱 높이고 있다. 그러나 게임 시스템의 구성이 영화의 수준을 끌어 내리고 있다. 상황에 따라 눌러야 하는 버튼은 진행을 다소 매끄럽지 못하게 할 뿐 만 아니라 그 타이밍을 맞추는데 많은 어려움이 있다. 인터랙티브 무비로서의 기능은 훌륭하다 할 수 있지만 게임 시스템의 인터랙션 디자인의 불편함이 그대로 노출되고 있고 자주 빨리 끝나버리고 마는 본 게임의 특성상 다시 처음부터 반복해서 보아야 하는 방식이 전체적으로 관객(유저)을 불편하게 한다. 한편의 영화를 게임의 형태로 만든 시도는 좋지만 여기서 나타난 많은 문제점을 보완해야 하는 숙제를 남기고 있다. 보다 양질의 화면을 서비스해야 할 필요가 있고 영화를 보는 관객과 실사 어드벤처 게임을 좋아하는 게이머의 긍정적인 반응을 토대로 더욱 업그레이드된 인터랙티브 무비가 만들어 지리라 생각한다.

4.3 인터랙티브 무비 제작형태

영화와 게임 산업의 중주국인 미국은 1980년 대부터 '스타워즈', 'ET', 같은 SF영화를 게임으로 이끌어냈다. 시네마트로닉스, 루카스아트, 디즈니인터랙티브 등의 영화 제작사들은 영화를 게임으로 변신시킨 주역이라고 할 수 있다. 초창기에는 시나리오나 히트작의 유명세를 마케팅 차원에서 활용하여 영화가 게임으로 만들어 지는 경우가 대부분이었으나 2001년엔 반대로 성공한 게임이 영화로 만들어지고 있다. '튜레이더', '파이널 판타지' 등이 대표적인 예이다. 제작 기법이나 내용적인 측면에서도 양 산업은 중복되는 분야가 많아지고 있으며 영화 관객으로 하여 인터랙티브 기능을 요구하는 형태로 시도되고 있다.

4.4 문제점

대용량 저장매체였던 CD가 DVD로 일반화 되면서 어드벤처게임 제작사들은 실제 배우를 기용하여 촬영한 동영상을 이용하여 자신들의 게임을 단순한 게임이 아닌 인터랙티브 무비수준으로 격상시키려 하였다. 그러나 4GB 이상이라는 대용량이나 풀 모션 비디오의 화려함이 만드는 이의 빈약한 상상력을 보완해줄 방법이 없었다. 어드벤처 게임의 생명은 스토리 구성에 있다. 그저 잔인하거나 선정적인 장면만으로 구성하지 않고 다양한 동영상과 짜임새 있는 화려한 구성이 그것이다. 치밀한 상상력을 동반한 캐릭터와 퍼즐을 풀어 가는듯한 스토리라인이 필수적 이라고 할 수 있다. 게임 속에 준비된 다양한 난이도의 구성은 게임의 흐름과 상황에 알맞게 배치하여 게임플레이어들이 도전하고 싶은 욕망을 자극하여야 충분한 효과를 거둘 수 있다. 또한 게임 플레이어들이 마치 영화를 보는듯한 기분으로 게임에 몰두할 수 있도록 유도하며 플레이어들에게 게임의 만족도와 의미를 부여할 수 있도록 구성하여야 한다. 그러나 영화의 본질적인 목적은 보는 것인 반면 게임은 하는 것이다.

영화와 관객과는 물리적인 거리를 두고 있다. 모든 것이 시나리오와 각본이 결정 하지만 영화에 빠진 관객을 마치 현실속의 일처럼 흥분하거나 눈물을 흘리기도 한다. 반면 게임은 플레이어를 시종 참여시킨다. 조건으로는 영화보다 게임이 감정이입에 더 유리 하지만 사실은 그렇지 않다. 게임플레이어들은 모든 행동에 반듯이 어

면 보상을 필요로 하기 때문이다. 게임은 주어진 조건 내에서 일정한 방향으로 유도하여 그것에 대한 대가를 획득하는 것이 목적이기 때문이다. 영화와 게임이 가까워지긴 했지만 서로의 패러다임의 한계가 있는 것도 사실이다. 최근에 국내 외에서 개발되고 있는 수많은 게임 중에 결코 진정한 성공을 말할 수 있는 것은 그다지 많지 않다. 2D와 3D 그리고 실사까지 동원한 많은 게임들은 조잡하다고 할 수 있을 정도의 수준이 많다. 앞으로는 이 새로운 인터랙티브 무비라는 새로운 장르의 도입을 통해서 계속 개발을 한다면, 출판시장을 누르고 게임시장이 세계최대의 시장이 될 수도 있을 것이다.

인터넷영화에 대한 관심이 고조되는 것에 반해 오프라인의 영화와는 비교도 할 수 아는 열악한 제작환경과 작품의 수준을 보여주고 있는 것이 최근까지의 인터넷영화 제작환경이라고 할 수 있다.

5. 결론

가정에서 홈시어터 시스템이 보급되면서 영화 산업에 활력을 불어넣고 있다. 영화관에서 뿐만 아니라 일반 가정에서도 고음질, 고화질의 영화를 감상할 수 있기 때문이다. DVD, HD의 고화질의 콘텐츠가 관객들을 집안으로 끌어들이고 있다. 여기에도 인터랙티브 무비가 무한한 가능성을 내포하고 있다. 새로운 장르 솔루션이 대중에게 보급되려면 몇 가지 한계를 극복해야한다. 그 중 하나는 고급 콘텐츠이고 또 하나는 시간이다. 아무리 많은 볼거리가 있더라도 그것의 구성이 너무 허접스럽다면 관객에게 외면당할 것이다 또 새로운 형식의 콘텐츠는 그 제작되는 시간과 수요에 맞는 공급이 다소 시간이 걸릴 수 있기 때문이다. 그러나 고화질의 하드웨어들은 이미 그 보급이 대중화 되어있고 네트워크와 환경은 세계적으로 율등하기 때문에 이러한 점을 잘만 이용한다면 훌륭한 인터랙티브 무비나 인터랙티브 게임을 만들어 세계적인 인터랙티브 무비 콘텐츠 시장을 장악할 수 있을 것이다. 물론 거기에는 끊임없는 도전적 개발과 정책적인 지원 또한 필수적인 요소로 포함되어야 한다. 높은 가격경쟁력과 우수한 품질의 인터랙티브 무

비 마켓은 아직도 낮은 이 시장을 새로운 장르의 정착, 문화영역의 발전과 함께 대중화로 이끌 수 있는 좋은 기회가 될 것이다.

참고문헌

- [1] 유민호, 플래시콘텐츠의 제작기법, <http://designdb.com>
- [2] 문화뉴스 국내문화, 영화 <http://gaseum.co.kr>
- [3] 이영기, 인터넷과 결합하는 사이버 문화 제291호, <http://monthly.joins.com>
- [4] 유현주, 하이퍼텍스트 디지털 미학의 키워드, 연세대학교 출판부, 2003
- [5] 이선영, 미술과 담론 5월호, <http://www.iartyou.com>
- [6] 자넷 머레이, 인터랙티브 스토리텔링, 안그래픽스, 2001
- [7] 토마스 엘러서, 케이 호프만 엮음, 디지털 시대의 영화, 김성옥(외)역, 한나래, 2002
- [8] 한국디지털위성방송 보고서, ITV Service: 데이터 방송 서비스, 2002
- [9] Interactive cinema, <http://ic.media.mit.edu>
- [10] Thomas W. Hazlett, The U.S. Digital TV Transition: Time to Toss the Neoproponter Switch, Joint Center, 2001
- [11] Occam's Razor, 게임학을 정리하자, <http://occam.n4gate.com>
- [12] Fox Valley Technical College, ITV Instructional Handbook: Teaching and learning on Instructional Television, 2000
- [13] Sarah E. Hutchison, Stacey C. Sawyer, 박종구역, 컴퓨터 정보통신 개요, 학술정보 출판사, 2001

박 윤 성



1995년 : Pratt Institute, BFA
1997년 : William Paterson Univ. MFA

1999년~2001년 : 남서울대학교 애니메이션학과 조교수

2003년~현재 : 경기대학교 시각정보디자인전공 부교수

관심분야 : 디지털애니메이션, 멀티미디어디자인, 게임그래픽디자인, 시각디자인 등