

스토리텔링 유저인터페이스의 이론과 형태연구*

- 게임인터페이스 연구를 통한 이론 정립 -

이대영^o, 성정환
 송실대학교 미디어대학원
 tailer20@empal.com^o, artbysung@ssu.ac.kr

A Study of Theory and Form of Storytelling User Interface
 - Establishing Theory by Study of the Game Interface -

Daeyoung Lee^o, Junghawn Sung
 Dept. of Media, Soongsil University

요 약

UI(User Interface)디자인은 하드웨어의 발달과 다양하게 만들어지는 콘텐츠들로 인해 자체의 의미와 형태를 발전시켜왔다. 특히 입력장치와 그래픽기술의 발달로 인해 이용자와 콘텐츠와의 풍부해진 교감을 통해 이용자는 신체와 정신의 확장으로써 UI를 받아들이게 되었다. 본 연구에서는 디지털스토리텔링의 입장에서 UI를 재해석하여, 콘텐츠와 이용자 간의 역할을 관찰하고, 특히 그래픽 기반 게임에서 나타나는 스토리 요소들의 구분과 이유 분석을 통한 스토리텔링UI의 이론적기반성립과 활용을 위한 요소탐구를 실시하였다. 이를 위해 그래픽 요소 및 입력장치의 활용의 입장과 논문 내에서 밝힌 분절형 스토리텔링의 적용체로써 게임이 적합함에 입각하여 요소연구대상으로 디아블로, 하프라이프, 홈월드를 선정, 분석하였다.

본 분석을 통해 게임의 UI와 콘텐츠의 결합형태에서 인터페이스가 부분적으로, 또는 특화된 형태로의 콘텐츠정보를 지님으로 디지털스토리텔링의 스토리분절과 선택의 역할을 하고 있음을 밝혔다. 또한 개발자가 내재시킨 스토리와 이용자가 인터페이스를 통해 재구성하는 스토리가 공존하는 공간으로써 작동하며 이는 인터페이스에 스토리요소의 대입과 활용이 가능함을 유추하였다. 스토리텔링UI는 각각의 분절된 스토리를 사용한 능동적 즐거움의 복합체로써 끊임없는 흥미를 발생시킬 수 있는 좋은 수단이 될 것이다. 게임UI를 통한 스토리 중심의 UI제작은 콘텐츠의 내면적 맥락을 살리는 동시에 인터페이스의 감성형 인터페이스의 구체적인 구성 방법에 대한 대안이 될 것이다.

ABSTRACT

UI design is growing in meaning and form itself through the development of hardware and contents. And it makes users accept its interface as an extension of the body and mind because of the substantial rapport of the user and contents with developing of device and graphic. In this study, we analyzed user interface in a view of digital storytelling by observing of its role within user and contents. Not only this, classifying and investigating story elements in the games for forming the theoretical basis of storytelling UI are enforced. For the case study of UI, we choose the game, *Diablo*, *Half-Life*, and *Homeworld* because the game is suitable for the application of node-type storytelling and effectively uses graphic and input unit.

This analysis explains the interface has the contents data that divided or shared and it means the interface performs its part of story nodes, which are extracted from the story, and choice. And we analogized that the story elemental can be substituted and used practically for interface because the stories made through the thing that users and developers are in the space of coexistence by the interface.

Storytelling UI will be a good way to make a most intriguing piece as a joyful spontaneous complex that use story node. It is worth by reason of making by user and discovering live inner story so that it can approach to the substance of the story.

Keyword : Storytelling, User Interface, Game, Story, Interface

접수일자 : 2008년 4월 11일

일차수정 : 2008년 7월 8일

심사완료 : 2008년 7월 22일

* 이 논문은 송실대학교 2008년도 자체연구비 지원에 의하여 연구되었음

1. 서론

현대의 HCI(Human Computer Interface)는 각종 하드웨어와 소프트웨어의 발전을 통해 편리함의 가치를 넘어 사용자의 총체적 만족을 목표로 다양한 영역을 거쳐 그 영향을 끼치고 있다. 특히 제품이나 무형 콘텐츠가 가진 복합적 매체들의 범람으로 인해 효과적으로 이용자가 관심을 갖고 편하게 이용하게 하는데 중점을 둘 뿐만 아니라 각종 내외부의 디자인에도 큰 영향을 끼치게 되었다. 이는 사용자 인터페이스, UI(User Interface)에 대한 많은 관심과 연구를 이끌어 냈으며, 보다 사용하기 좋은 시스템을 위해 사용자의 인지적 측면에서 디자인하는 것이 중심이 되었다[1].

지금은 감성디자인이 디자인의 주류로 등장하여 광고, 제품디자인 등 디지털 콘텐츠 등지에서 많이 활용되고 있다. 본 논문은 이와 같은 현상을 통해 감성디자인의 새로운 방법으로써 스토리텔링과 인터페이스와의 연결, 즉 디지털 스토리텔링의 분절적 특성과 디지털인터페이스의 스토리 연관적 형태를 증명함으로써 디지털스토리텔링이 인터페이스영역에 직접적으로 연결되고 스토리텔링의 분절적인 형태가 하나의 인터페이스로써 기능하는 디지털 스토리텔링-유저인터페이스의 형태를 제시한다. 이와 같은 형태제시는 디지털스토리텔링분야의 활용 부분에 해당하며 유저인터페이스개발의 이론적 기반연구에 있어 기존에 존재하지 않았던 새로운 시도가 될 것이다.

2. 게임 스토리텔링

스토리는 언어 습득과 매체 종류를 초월하여 존재하는 서사형태의 정보포함물이다. 스토리텔링은 기본적으로 이야기의 구전전달형태를 띄고 있으나 지금은 다양한 매체의 발달을 통해 스토리의 한계를 넘어서서 사람들에게 많은 영향을 끼치고 있다. 특히 일반적인 내러티브적 스토리텔링에 대한 오해로 인해 소설과 같은 가상의 이야기만을 스토리로

인식하여 스토리텔링을 문학적인 영역으로만 제한하는 경우가 있다. 하지만 스토리텔링 자체는 사회의 한 부분으로써 처음과 끝, 그리고 정보를 가진 기본단위로써 우리가 접하는 모든 곳에 스토리가 생성되고 전달된다. 특히 레오 버넷(Leo Burnett)은 스토리텔링 마케팅의 기본 원리로써 모든 상품에는 내재된 드라마가 있다고 하였으며, '내재된 드라마(Inherent Drama)'의 개념을 내세웠다[2]. 이를 통해 마케팅에서 제품의 완성에 이르기까지 전반적인 스토리가 영향을 미치고 있으며 이 스토리가 전달됨으로써 이용자들이 구매의사를 갖거나 구입한 제품에 대해 만족을 갖게 되고, 최종적으로 고객의 상품에 대한 충성도를 높이는 것을 스토리텔링 마케팅의 최종 목표로 하고 있음을 알 수 있다. 여기서 주목할 점은 스토리 자체를 제품에 연상기법 등을 이용하여 입히는 것이 이용자가 제품의 스토리에 참여하게끔 하는 능력이 있다는 점이다. 그 스토리는 물론 소설과 같은 특정 내러티브만을 의미하는 것이 아닌 폭 넓은 형태를 가진다 [3]. 인터페이스에 적용될 스토리의 형태는 일반적인 서론, 본론, 결론을 가진 형태와 같은 맥락의 스토리가 아닌 매체에 따른 가공된 형태라는 특징을 지닌다. 이는 새롭게 등장한 디지털 스토리텔링의 영역에서 두드러지는 특징이다.

2.1 리즘형 스토리텔링

인터넷과 같은 디지털 매체의 등장으로 인해 독특한 형태의 디지털스토리텔링이 각광받고 있다. 특히 이야기 전달매체의 변화로 인해 그 구조에 많은 변화를 보이고 있다. 각종 멀티미디어를 통한 실시간 인터랙션의 등장이 그 중심에 서 있으며, 인원의 수에 구애받지 않는 스토리 전파가 그 영향력을 높이고 있다.

일반적으로 디지털스토리텔링은 디지털 기술을 매체 환경 또는 표현 수단으로 수용하여 이루어지는 창작 기술로 정의되고 있다. 스토리텔링자체의 가치성을 의미하는 이 해석은 매체에 담기는 주도적인 맥락으로서 인식해야 함을 알 수 있다. 또한

디지털 스토리텔링은 건축, 문학, 사회학, 마케팅, 미학 등 어느 영역이나 매체에도 적용가능하다. 이는 머레이(Murray, Janet)가 디지털이 단순히 데이터를 수치로 변환한다는 기술적 정의에 머무르는 것이 아니라 패러다임의 변화로 이어짐을 지적함과 일맥상통한다[4].

디지털스토리텔링은 기존 서사문학이 가진 나열 구조를 쉽게 벗어날 수 있다는 특징이 있다. 기존 서사문학이 트리형(tree)의 폐쇄적이고 선형적인 이야기구조를 가졌다면 디지털 스토리텔링은 리즘(rhizome)형의 에피소드적이면서도 다변수적인 이야기구조를 보여준다[5]. 리즘은 위계적이지 않은 구조를 지니며 서로의 마디를 이어주는 이음고리들을 가지고 있다. 이는 하이퍼텍스트로 다변되며 이 비선형성 구조는 선택에 따른 개별적 선형적 경로를 밟아 문자, 그래픽, 사진, 음악, 비디오와 같은 마디를 연결함을 의미한다. 중심 라인이 없이 그 자체로서 의미를 가지며, 심지어 연결이 끊어진 내러티브로 인해 사이를 관객들의 상상에 의해 메워야 하는 경우도 있다. 이 같은 특징들 때문에 디지털스토리텔링은 그 이음매, 즉 관계성에 중점을 두고 인터랙티브리티의 특성을 띄는 경우를 많이 보인다.

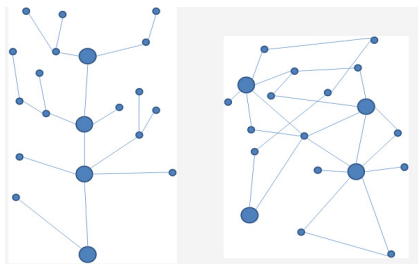


그림 4 트리형 구조와 리즘형 구조

3. 게임스토리텔링 사용자 인터페이스

리즘형 구조는 열린 컨버전스마인드를 통한 다양한 가치, 매체의 융합이라는 특징을 지니고 있다. 이는 디지털 콘텐츠의 디지털스토리텔링적 입장의 해석이 내용 만에 중점을 두지 않고, 콘텍스트, 즉 내용의 연결부분에 큰 가치를 두고 있음에 기인한

다. 특히 연구대상으로써 복합 미디어인 게임을 많이 언급하고 있다[6]. 게임은 각종 디바이스를 거치면서 그 인터페이스에 대한 다양한 시도를 경험하였고, 그래픽인터페이스영역의 경우 오래전 게임의 그래픽화가 시작되면서부터 개발을 시작하였기에 그 발전양상과 특징은 연구가치가 높다.

3.1 게임스토리텔링

영화, 소설, 드라마, 만화와 같은 대표적 대중 네러티브 엔터테인먼트들에게서 독특한 현상이 포착된다. 바로 에피소드 형식의 대중화인데, 기존의 드라마의 에피소드화와 더불어 영화, 소설에 이르기까지 분리된 스토리로서 에피소드의 방식을 도입하는 경우가 많아졌다. 이 에피소드화란 단순한 방송의 횟수의 개념이 아닌 하나의 콘텐츠에서 완결성을 지닌 사건개시와 해결의 양상이 반복적인 시간에 이루어지는 것을 의미한다. 이는 콘텐츠 장르간의 스토리 재이용·혼용현상이 심화된 것파도 연관이 있는데, 특히 일본의 경우 하나의 콘텐츠를 세 가지 이상의 영역에서 재이용하는 경우가 많다. 게임, 영화, 실사드라마, 라디오드라마, 소설, 만화, 심지어 음반에 이르기까지 다양한 영역의 활용현상은 필수적인 요소로 인식되고 있다. 또한 할리우드 영화의 경우도 스토리의 활용과 상호융합의 시도가 늘어가고 있다.



그림 5 매트릭스 영화, 게임, 애니메이션

매트릭스와 같은 경우 영화에서 일부러 특정 스토리영역을 비워놓아 관객으로 하여금 의문을 가지게 한 뒤 애니메이션과 게임에서 빠진 부분에 대한 다른 이야기를 풀어 놓아 영역과 시간적 연결

에 구애받지 않는 모습을 보여주고 있다[7].

이는 위에 설명한 스토리의 분절현상(리즘형 구조)에 대한 결과로 분석되며, 적절히 나뉜 스토리의 형태는 다양한 연결방식으로써 재이용이 쉽다는 특징을 고려하면 쉽게 이해가 가능하다. 정해진 형태의 반복을 통해 형성된 분절된 이야기구성방식은 서사이론에서 사용하는 ‘에피소드식구성’의 설명을 통해 이해가 가능하다. 이는 에피소드들이 일련의 순서를 갖지 않고 파편적으로 조합되어 있는 구성방식을 이르며 이 방식은 새로운 것이 아니라 고대부터 전해져 오던 방식으로 극적 완결성이 떨어진다라는 이유로 각광받지 못하고 있었다[8]. 그러나 ‘숏 컷(Short Cuts, 1993), 매그놀리아(Magnolia, 1999), 러브 액츄얼리(Love Actually, 2003)와 같은 멀티플롯영화(Multi-Plot Movie)가 작품성이나 흥행에 성공을 거두면서 시험적 시도로만 인지되어 온 에피소드 구성방식이 힘을 얻게 되었다. 이와 같은 스토리의 분절은 게임이 가진 스토리형태와 유사하다. 게임의 경우는 각각의 인터랙션 요소의 복합적 운영과 그 요소의 시간적 이유로 인해 스토리의 분절이 초기서부터 시작되었다. 물론 과거에는 게임의 스토리의 역할을 과소평가하고 일종의 양념적인 요소로 인식하는 경우가 있기는 했지만 처음으로 게임에 스토리가 도입된 이후 대부분의 게임이 스토리를 포함하였으며, 스토리가 탄탄한 게임들이 인기를 끌음으로 인해 실제 게임제작에 있어 우선적인 영향을 끼치고 있음은 주지의 사실이다. 그리고 게임들의 실제 플레이시간을 계산해 보면 일반적으로 시청되는 멀티미디어 콘텐츠들과 비교해 보았을 때 상당한 길이를 보여준다. 게다가 온라인게임의 경우는 무한히 반복되는 플레이타임을 보여준다. 이는 스토리분절과 연결사이의 인터랙티브티가 가진 다양한 스토리의 경험성을 통하여 이용자에게 끊이지 않는 흥미를 제공함을 증명한다. 즉, 이 사실은 앞서 제시했던 의문인 디지털스토리텔링의 객체화된 스토리의 편린들이 인터랙티브로 이어져 이용자가 만들어가는 불편한 서사가 가치 있는 시도임을 보여준다.

3.2 에피소드형 게임 User Interface

디지털스토리텔링의 또 다른 특징은 에피소드간의 연결 고리 또한 중요한 요소로 작용한다는 점이다. 보통 인터페이스가 일반적인 점점으로써 기능함으로 인식되어 있지만, 디지털스토리텔링은 인터랙션에서 발생하는 선택의 공간에 의해 개발자의 의지와 이용자의 의지가 만나게 된다는 의미를 가진다[9]. 이 공간은 체험의 공간이요 스토리가 또 하나의 의미를 갖게 되는 공간이다. 일반적인 스토리의 전달이 한 콘텐츠의 전반적으로 한 번의 경험을 가질 때 인터랙션시스템을 통한 여러 방향성을 가진 스토리의 전달은 수없이 많은 경험의 반복과 생성을 지원한다. 기존에는 발견되기 어려워 지나쳤던 스토리의 접점을 통한 확장, 또는 변형성이 디지털 인터랙션에 의해 그 의미를 키워나갔고, 각 연결의 공간이 변형된 스토리를 담는 의미를 갖게 되었다. 이는 앞서 설명한 리즘구조와 전반적으로 연결되는데, 이는 에피소드의 분절된 스토리라는 에피소드형태, 분절된 스토리를 이어주는 리즘구조의 결합은 당연하다. 전체적으로 보면 리즘구조를 가진 인터랙티브 스토리텔링이 큰 줄기 없이 전체적인 구조에 입각해 의미를 가짐은 인터페이스의 기존의미 이상을 가진다. 인터페이스는 선형 연결고리의 의미보다는 스토리의 확장과도 같다. 이는 게임에서 나타나는 인터페이스의 유동성과 한계성에서 그 해석을 찾을 수 있다.

게임에서 유저인터페이스는 실제적인 시스템유저인터페이스와 게임 내에 내제된 월드유저인터페이스로 나뉜다.[10] 월드유저인터페이스의 경우 가상적으로 만들어낸 법칙이나 제한된 인터랙션시스템을 이야기한다. 게임의 경우 가상물리적인 세계를 건설하여 사용자가 세계와 소통하게끔 하는 요소를 월드유저인터페이스라 한다. 게임이라는 콘텐츠의 입장에서 세계관은 하나의 콘텐츠이지만 유저인터페이스의 입장에서는 하나의 시스템이다.

일반적인 메뉴만을 유저인터페이스로 착각하는 우를 범하는 경우도 많지만 게임이야말로 인터페이스가 많은 부분을 차지하는 콘텐츠이다.

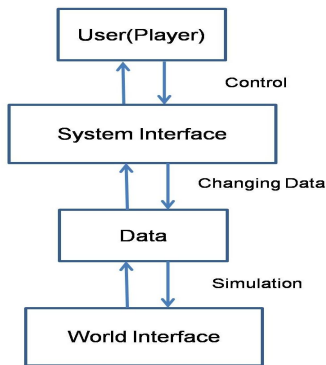


그림 6 게임유저인터페이스

인터페이스는 게임내의 명령이요 의사 전달이다. 80년을 전후하여 만들어졌던 텍스트 기반의 게임을 살펴보면 일반적인 대화형 명령어체제를 이루고 있는데, 이는 게임내의 캐릭터와 세계관에 대한 집적적인 실행명령을 의미하며, 명령체제라는 시스템 인터페이스를 통하여 월드유저인터페이스에 연결된 콘텐츠 개체에 영향을 미치는 구조를 지닌다. 이와 같은 시스템유저인터페이스와 월드유저인터페이스의 유기적인 구조는 게임 유저인터페이스의 일반론이며, 게임을 이용함에 있어서 많은 부분을 차지하고, 앞으로 스토리텔링이 적용될 부분에 대한 이해의 기준이 된다.

3.3 리즘형 스토리텔링UI의 원리

스토리를 쪼개어 게임 유저인터페이스와 연결시킴으로써 분산, 소실된 스토리의 자발적인 집적을 통해 전체 내러티브의 개괄화(概括化)를 이루는, 언뜻 보면 유저의 불편을 통한 연출이 인기 있는 이유는 인간 본연의 연상 작용에 대한 선택본능으로 추측된다. 인간의 마음은 연상에 의해 작동하며 한 항목이 포착되면 마음은 곧바로 연상 작용에 의해 다음 것을 선택한다. 이것은 두뇌 세포가 지니는 복잡한 신경망에 따라 이루어진다[11]. 이런 선택을 불러오는 연상은 디지털스토리텔링이 가진 선택성과 연관 지어지며, 본능적으로 참여에 대한 욕구발현이 이루어짐에 있어서 연상선택방식은 본

능적인 특성에 접근한 유도방법이라 할 수 있다. 또한 인간이 유추를 통해서 상황을 정리하고 분류하여 파악하는 특징을 인류 공통의 유추본능으로 파악되고 있다[12]. 분절된 스토리의 형태를 이용자들은 기꺼이 끼워 맞추며, 그 스토리 안으로 빠져든다. 기존의 줄기를 가진 스토리텔링을 벗어나, 게임 유저인터페이스가 들려주는 리즘형 스토리텔링은 복합적인 체험과 선택의 인터랙션을 통해 한 차원 높은 스토리를 접하게 해줄 것이다. 듀이의 흥미이론에 따르면 두 가지 즐거움이 존재하는데, 하나는 능동성즐거움이며 또 다른 하나는 수동성즐거움이다. 능동적 즐거움을 진정한 자율적 맥락을 갖는 즐거움이며 수동적인 것은 자신의 맥락을 갖기 어려운 흥미로서 수동적인 즐거움과 쾌감에 기인된다. 특히 능동적 즐거움은 적극적 자신조절의 자율적 활동으로 최초의 욕구와 연결되고 지속되는 자아의 활동으로써 그 맥락상의 추구로 연속적 발달활동에서 흥미의 본질을 가져온다[13]. 스토리텔링UI가 가진 유저의 자발적인 몰입성은 능동적 즐거움을 이끌어 내는 효과적인 장치가 될 것이다.

4. 게임분석을 통한 스토리텔링UI

일반적으로 게임에는 스토리가 부여된다. 이 스토리는 물론 소설과 같은 내러티브적인 형태에 기인하지만, 스토리텔링 자체를 의미하지는 않는다. 바로 게임이라는 형태로 재구성된, 혹은 제작된 디지털스토리텔링은 게임이라는 콘텐츠 자체로써 가능하다. 게임의 내러티브적인 입장에서 바라본 스토리는 그 결말이나 시작이 선택될 수도 있고, 중간 과정이 반복되기도 한다. 이는 제작자의 의도가 부여된 형태로써, 그 범위나 객체의 실행이 제한될 수도 있다. 이와 같은 월드인터페이스의 형태는 게임의 틀을 잡아주는 형태로써 일반적인 시물레이션을 의미한다. 게임의 스토리는 이 안에 담겨 있어 시스템인터페이스를 통해 접촉하게끔 되어있다. 객체적 입장에서 보았을 때 이와 같은 월드유저인터페이스는 스토리의 배경, 혹은 세계관과도 같은

것이며 스토리연출의 기반이 될 것이다. 일반적인 콘텐츠 내장기기에서는 인식하기 힘든 방대한 연결고리는 게임이 여러 가지 스토리 연출에 대응하기 위한 장치로서 기능하며, 이를 통하여 스토리텔링의 구체적인 전달이 쉽게 됨을 인지 할 수 있다. 본 논문에서는 몇 가지 게임사례를 통하여 이와 같은 디지털스토리텔링요소를 내제한 유저인터페이스를 구분해 내어 그 효과와 형태에 대해 살펴 볼 것이다.

4.1 게임분석을 통한 스토리텔링UI 세부형태정립

게임 내의 인터페이스의 영역은 실제로 구분하기 어렵고 다양한 디바이스와 시스템으로 인해 새로운 인터페이스가 매일같이 바뀌거나 새롭게 만들어지고 있다. 하지만 위와 같은 이론을 적용한다면 그 인터페이스의 형태와 게임의 전체 시스템과의 조화는 물론, 스토리 분절을 통한 체험몰입도의 상승과 앞서 언급한 스토리유추의 효과를 적절히 얻어 낼 수 있다. 이와 같은 형태는 기존의 게임에서도 부분적으로 발견되는데, 사례분석을 통해 이 현상의 구체화와 실제활용을 위한 요소탐구를 실시하였다.

게임 내 인터페이스의 실제형태와 리종형의 스토리 삽입의 실례 분석을 위해 세 편의 게임을 선택하였는데, 이는 인터페이스를 기준으로 스토리텔링을 잘 구현되고 있다고 판단되는 게임을 선정, 스토리텔링UI의 입장에서 어떤 역할을 하고 있는지 분석하였다. 이는 전부 다양한 상을 수상하고 많은 인기를 끈 게임들로 연구사례로서 부족함이 없다.

액션RPG로써 많은 인기를 끈 디아블로(Diablo, Blizzard, 1996)의 경우 인터페이스의 시각적 디자인에 많은 스토리를 실어준 경우를 보여준다. 디아블로의 폰트 디자인은 게임의 스토리시발점인 교회와 무덤의 이미지를 폰트에 적용하여 게임에 임하는 내내 그 영향을 끼치고 있다. 또한 각종 레이아웃에 의미를 담은 간접적인 스토리전달을 하고 있는데, 1편에서 HP(Heart Point)를 상징하는 빨간

색 구체는 악마가, MP(Mana Point)를 상징하는 푸른색 구체는 천사가 들고 있다. 반면에 디아블로 2편에서는 악마와 천사의 위치가 바뀌어 천사가 HP구체를, 악마가 MP구체를 들고 있다. 이는 본편의 주인공이 자신의 몸에 악마를 봉인한 후 선과 악의 혼동으로 갈등하는 모습을 그리는 한편, 2편에서 천사로 위장한 악마에게 모든 것을 털어놓는 게임 내 화자의 상황을 암시하고 있다.



그림 7 디아블로1, 2

이와 같은 복잡한 스토리구조는 블리자드의 디아블로 개발팀이 스토리를 시작에서부터 구성요소로 포함시키고 있다고 밝힌 것에 대한 증명이며 폰트, 레이아웃과 같은 인터페이스 또한 디지털스토리텔링의 형태로서 기능하고 있음을 보여준다[14].

3차원그래픽으로 제작된 게임은 기존 게임의 방식에도 영향을 끼치며 다양한 게임연출시도에도 도움을 주었고, 작업 대비 퀄리티에서 많은 장점을 보여주었기에 현재 대부분의 게임들이 3차원그래픽을 직접, 간접적으로 이용하고 있다. 특히 FPS(First Person Shooter)게임의 성장은 게임시장구조를 바꾸어 놓았다. 주인공의 시점으로 진행하며 월드인터페이스와의 인터랙션을 겪는 부분은 3차원그래픽을 잘 살리면서 게임적인 특성을 잘 살리는 요소로써 아직도 많은 발전영역을 남기고 있는 부분이다. 이 FPS 게임의 경우 인터페이스의 입장에서는 일인칭시점 스토리텔링이라는 유저인터페이스로 볼 수 있다.

탄탄한 스토리와 연출이 돋보이는 하프라이프(Half-Life, Valve, 1998)의 경우, 스토리가 특정인터페이스와 잘 융합되었을 때 큰 효과를 보임을 증명하는 사례라 할 수 있다. 진행 중간 중간 겪게

되는 이벤트들을 통해 스토리의 부분을 겪고 그 사건들의 종합을 통해 그 배경스토리를 이해하게 되는 열쇠가 된다. 이때, 이용자는 제한된 일인칭 시점으로 인해 시간적, 공간적인 제약이라는 시스템유저인터페이스에 묶인다. 또한 물리엔진으로 구성된 월드 유저인터페이스 안에서도 제한된 행동과 영역을 해당 받아도 이용자는 불편을 감수하고도 게임의 진행에 끊임없이 빠져든다. 일방적인 진행으로 인해 스토리 또한 실제 설정된 스토리의 부분만이 관찰가능하다. 게다가 확장팩이나 다른 버전을 플레이함으로써 새로운 시점으로 스토리를 조명하거나 다른 스토리를 발견하도록 하여 디지털스토리의 분절된 구성을 충분히 만족시켰으며, 이는 두터운 팬 층을 생성하여 스토리에 대한 토론이나 정리를 유도, 심도 있는 게임플레이를 하도록 도와 주었다. 이와 같은 방식은 현재의 싱글FPS게임의 일종의 교본으로써 기능하게 되었고, 현재에도 계속적으로 활용되고 있다.

마지막으로 살펴볼 게임은 홈월드(Homeworld, Relic, 1999)로 우주에서 펼쳐지는 전략시뮬레이션 게임이다. 아름다운 그래픽과 독특한 분위기의 스토리도 많은 인기를 끌었지만 특히 많은 관심을 끌었던 것은 3차원 공간속에서 유닛들을 컨트롤하여 마치 영화와 같은 장면을 연출하도록 한 부분이 큰 인기를 이끌었다.

영화 속의 한 장면처럼 이용자는 자신이 선택한 유닛들의 대답과 행동지시, 행동 완료와 같은 상황에서 사령관을 대하듯 말을 전달하며, 센서매니저라 불리는 실제로 운영하는 느낌을 주는 전체적인 레이아웃과 화면정보표시 등에서 가상의 미래의 전장을 표현하여 시대, 배경, 특징들에 대한 스토리를 담고 있다. 이와 같은 인터페이스는 스토리 서술의 한 연결고리으로써 조작에 대한 제한 및 스토리 내부의 시스템을 반영한 인터페이스를 이용하고 그 자체를 스토리를 담은 매체로 인식시키고 있다. 또한 인터페이스를 경험하는 이용자에게는 행동을 유발하고 이용하도록 유도하여 실질적 경험으로써 스토리에 참여하도록 하는데 목적이 있다.

4.2 스토리텔링UI 형태의 정리

스토리텔링 UI의 시작점은 스토리다. 제품 외적인 스토리는 내부에 첨부한 가상의 스토리는 인상적인 특징을 가진 스토리를 기준으로 제작된다. 이와 같은 스토리를 살리기 위해 스토리의 배경, 분위기, 캐릭터 등을 활용하여 스토리의 연장선상에 놓는다. 단순한 이미지활용이 아닌 분절적인 스토리로서 UI가 기능할 때, 유저들은 UI의 이용에 흥미를 가지고 접근을 하게 되는 특징을 보인다. 활용되는 인터페이스의 영역은 효과음, UI의 레이아웃, 상하구조, 인터랙션이펙트 등 전반적인 부분을 모두 활용 가능하다. 한편으로는 시스템적인 통로의 제한 같은 유저의 활동강제를 통한 스토리전달 또한 스토리텔링UI의 특징이다. 기존의 HCI가 추구하는 편의나 시간단축보다 효과적인 스토리전달이 주요 목표이기 때문이다.

5. 결 론

인터페이스를 제작하는데 있어 우선해야할 원칙은 존재했지만, 그간 구성 및 디자인의 개발에 있어 스토리에 기준한 적극적인 방법제시는 없었다. 또한 HCI에서 추구하는 인간본연의 행동습성 등을 파악하여 최대한의 접근성을 추구한다 하더라도 편안함의 특성을 지닐 뿐 유저의 만족도와 반드시 일맥상통하는 것은 아니다. 물론 논문 내에 제시된 UI디자인들은 게임을 기준으로 했기 때문에 스토리를 배제했던 매체, 즉 휴대전화, PMP 등에 적용함에 어려움이 발생할 여지는 있다. 그러나 현대의 어떤 제품들도 시장에 출시하기위해 특징을 만들어 가고 있으며, 이와 같은 과정에서 스토리를 만들지 않는 업체는 존재하지 않음에 주의해야 하며, 오히려 스토리텔링UI를 통해 컨셉츄얼스토리를 활용하여 제품 내외적인 효과를 살려야 할 것이다.

본 논문에서 제시한 스토리텔링유저인터페이스의 경우 게임에서 활용된 사례는 콘텐츠가 가진 스토리텔링요소를 융화시켜 제작자와 유저와의 스토리전달을 효과적으로 이루고 있다. 맥락이 없는

단순디자인으로서의 인터페이스보다 스토리텔링을 통해 유저를 이끌어가는 것이 더욱 큰 만족도를 이끌어 낼 수 있음은 자명하다 특히 게임의 틀에서 스토리를 구현하던 일반적인 게임으로부터 스토리를 참여시킨 인터페이스의 개발로의 변화는 스토리텔링이 디지털스토리텔링으로의 자연스러운 이동과 함께할 것이며 게임 자체가 디지털스토리텔링의 구체적인 우선사례로써 사용될 가능성이 높다.

인터랙티브 스토리텔링을 통한 유저인터페이스는 각각의 분절된 스토리를 따라가는 수동성즐거움과 선택의 기로, 행동의 시간을 통한 능동적 즐거움의 복합체로써 끊임없는 흥미를 발생시킬 수 있는 좋은 수단이 될 것이다. 또한 이와 같은 경험은 디지털 스토리텔링의 스토리분절 및 소설에 기인한 재구성과 같은 과정을 통해 경험에 의한 스토리의 습득과 자체 내러티브연산과정을 거쳐 이용자의 입장에서 스토리를 재구성하게 된다. 이때 발생하는 또 하나의 스토리는 기존의 고정되었던 스토리와는 달리 하나의 살아있는 내재된 스토리의 발견으로 이어지며 스토리의 본질적 가치에 좀 더 다가서는 한 차원 높은 스토리텔링형태로써 거듭날 것이다. 또한 스토리텔링을 통한 인터페이스 개발은 하나의 콘텐츠 작업으로 귀속되며, 스토리텔링UI의 제작 우선순위는 유저의 의식을 이끌어 나가는 스토리의 효과적인 표현방법이 될 것이다.

참고문헌

[1] D.A. Norman. "Cognitive Engineering Principles in the Design of Human-Computer Interaction", Proceedings of the First U.S.A Japan Conference on Human-Computer Interaction, Honolulu, Hawaii, August 18-20, pp11-16, 1984.

[2] Denis Higgins, Art of Writing Advertising Conversations With William Bernbach, George Gribbin, Rosser Reeves, David Ogilvy, Leo Burnett, McGraw-Hill, USA, 2003.

[3] 류현주, "디지털 스토리텔링 시대의 내러티브", 현대문학이론연구, Vol.24, No.0, 현대문학이론학회, p128-129, 2005.

[4] Murray, Janet 저, 한용환·변지연 역, 인터랙티

브 스토리텔링(Hamlet on the Holodeck), 안그라픽스, 2001.

[5] 한혜원, "디지털 스토리텔링의 현황 및 활용 방안 연구", 한국언어문화, Vol.32, No.0, 한국언어문화학회, p35-38, 2007.

[6] 한혜원, "게임스토리텔링의 미학 연구", 국어국문학, 제48회 전국 국어국문학 학술대회, 2005.

[7] 최수영, "에피소드형 스토리텔링: 영화와 게임의 교차점", HCI Conference, 2006.

[8] 정재형, "영화이해의 길잡이", 개마고원, 2003.

[9] 이인화 외 6명, 디지털 스토리텔링, 황금가지 pp.17-38, 2003.

[10] Andrew Glassner, 김치훈 역, "인터랙티브 스토리텔링", 커뮤니케이션북스, pp343-355, 2006

[11] V. Bush, As we may think, atlantic Monthly, p32, July 1945.

[12] 안정오 외, 인문언어 제6집, 국제언어인문학회, 2004.

[13] 양은주, "변화하는 학습개념과 그 교육적 의미", 교육철학, Vol8, No.2, pp.147-164, 2003.

[14] http://cafe.naver.com/happymobile.cafe?iframe_url=/ArticleRead.nhn%3Farticleid=80

이대영 (Daeyoung Lee)



2007 숭실대학교 영어영문학과 졸업
2008 숭실대학교 미디어대학원 재

관심분야 : 디지털스토리텔링, 3D그래픽

성정환 (Junghawn Sung)



1997 한양대학교 경영학과 졸업
2000 Pratt Institute (M.F.A)
2008 숭실대학교 미디어학부 교수

관심분야 : 콘텐츠기획, 스토리텔링