

대체현실게임(ARG)의 스토리텔링 연구 -〈노르망디의 이방인〉을 중심으로-

남승희

이화여자대학교 일반대학원 디지털미디어학부

usaym@naver.com

A Study on Alternative Reality Game Storytelling

Seung-Hee Nam

Division of Digital Media, Ewha Womans Univ.

요 약

통합미디어 환경의 조성과 함께 등장한 '컨버전스(convergence)' 패러다임은 디지털스토리텔링 분야에도 영향을 미쳐 '트랜스미디어 스토리텔링'이라는 새로운 형식이 점차 그 영역을 넓혀가고 있다. 본 연구는 게임 장르에서 트랜스미디어 스토리텔링을 차용한 대체현실게임(ARG)에 주목한다. 본 논문은 기존 게임 형식과 비교를 통해 ARG의 개념을 밝히고, 시뮬라시옹 이론에 근거해 가상과 현실의 경계를 모호하게 만드는 ARG스토리텔링의 특징을 밝히고 있다. 이는 컨버전스 시대가 요구하는 새로운 스토리텔링 양식을 이해하고 차후 디지털스토리텔링의 발전에 있어 의미 있는 연구가 될 것이다.

ABSTRACT

The convergence paradigm that appears with the integrated media environment has effect on digital storytelling using digital technology, then 'Trans-media storytelling' which is a new form of digital storytelling makes gradual expand its scope. This study focused on the Alternative Reality Game which adopt trans-media storytelling in the game genre. This paper interpreted the idea of ARG on comparing different forms of ARG and existing games and the distinctive features of ARG storytelling which is blurring the line between real and virtual on the Simulation theory. This is a valuable study for understanding the new storytelling form within the media convergence and developing the digital storytelling in the future.

Keyword : Trans-media storytelling, Alternative reality game, Convergence culture

접수일자 : 2008년 10월 06일

일차수정 : 2009년 02월 11일

심사완료 : 2009년 03월 02일

1. 서론

1.1 연구 배경

하루가 다르게 발전하고 있는 디지털기술은 우리를 둘러싼 미디어 환경을 변화시키고 있다. 이미 니콜라스 네그로폰테는 그의 저서 『디지털이다』(1995)를 통해서 컴퓨터와 텔레비전과 전화는 머지않아 하나로 통합된 가정용품이 될 것이라고 예견한 바 있는데, 실제로 오늘날 우리가 사용하고 있는 “휴대폰”단말기만을 단적으로 살펴보더라도 그의 예상은 어느 정도 적중하고 있음을 알 수 있다. 현대인이라면 누구나 가지고 있는 작은 휴대폰 단말기 하나로도 TV를 시청하고 인터넷 접속을 하며 통화를 할 수 있다. 이는 수많은 기기가 하나의 단일기기로 통합되는 기술적 컨버전스가 이루어진 예라고 볼 수 있다.

그러나 컨버전스는 단순히 ‘기술’의 측면에 머무르지 않는다. MIT의 정치 과학자 이티엘 데 솔라풀(Ithiel de Sola Pool)은 『자유의 기술』(1983)에서 “방법의 컨버전스”라는 과정이 미디어간의 경계는 물론, 언론, 라디오 및 텔레비전과 같은 매스 커뮤니케이션간의 경계를 모두 허물고 있고 이에 따라 이전의 미디어사이에 존재했던 일대일의 관계나 그의 사용범이 사라져가고 있다고 말한다[1]. 이는 하나의 동일한 콘텐츠가 미디어 플랫폼에 제한받지 않고 다양한 방식으로 서비스될 수 있음을 의미한다.

레프 마노비치는 저서 『뉴미디어의 언어』에서 새로운 기술이 나타나면 예술가는 그것을 최초로 수용했다는 점을 들어 예술과 기술의 상호작용성을 강조한다. 발터 벤야민은 『기술복제시대의 예술작품』에서 폴 발레리의 말을 빌려, 기술적 혁신이 예술의 테크닉 전체를 변모시키고, 그로써 발명 자체에 영향을 끼치며, 결국에는 예술의 개념 자체를 가장 마법적인 방식으로 변화시킬 수도 있다는 점을 각오해야 한다고 밝히고 있다[2]. 즉, 기술의 발전은 예술의 형식과 내용에 변화를 가져오는 것이다. 디지털 기술을 매체 환경 또는 표현 수단으로

수용하여 이루어지는 디지털 스토리텔링[3]도 컨버전스가 가져온 새로운 미디어 환경에 맞춰 ‘트랜스미디어 스토리텔링’이라는 새로운 방식을 탄생시켰고, 이는 컨버전스 미디어 환경 아래 점점 더 그 영역을 넓히며 자리 잡고 있다.

트랜스미디어 스토리텔링이란, 다수의 미디어 플랫폼에 걸쳐 펼쳐지는 이야기들을 말하는데, <매트릭스>와 같이 하나의 통합된 서사를 분절해 영화, 게임, 출판만화, 애니메이션 등의 각 미디어별로 나누어 제작한 경우도 있고, 영국 BBC 방송의 <파이트박스>¹⁾처럼 기술적 컨버전스를 적극 활용해서 게임과 웹, TV 플랫폼을 동시에 즐길 수 있는 새로운 종류의 TV쇼 제작으로 TV의 일방향성을 극복한 경우도 있다. 그리고 <블레이워치 프로젝트>²⁾와 같이 하나의 완벽한 서사를 전달하는 중심 미디어가 있고, 그 내용과 관련한 부가적 정보를 더 전달하거나 서사를 확장시켜 플레이어의 경험 폭을 넓히는 보조적 미디어가 결합하는 방식도 있다. 이와 같은 방식의 트랜스미디어 스토리텔링은 영화나 TV쇼들을 프로모션 하는데 효과적이다.

트랜스미디어 스토리텔링의 탄생에는 디지털 기술 환경의 변화와 더불어 콘텐츠를 대하는 소비자의 태도 변화도 영향을 주었다고 볼 수 있다. 트랜스미디어 스토리텔링은 다양한 미디어를 넘나들며 콘텐츠를 즐겨야 하는 특징을 가지는데, 이는 소비자의 적극적인 태도가 요구된다. 예를 들어, <매트릭스>의 경우도, 소비자가 영화나 만화, 애니메이션, 게임 중 하나의 매체만을 통해서 소비한다면 그것은 트랜스미디어 스토리텔링 콘텐츠를 소비한 것이 아니라 <매트릭스> 이야기의 한 부분을 즐긴 것에 불과하다. 즉, 보다 적극적이고 광범위한 소비를 통해 각 미디어에 분할되어 퍼져 있는 <매

1) BBC에서 컨버전스 엔터테인먼트의 하나로 2003년 가을 방송했던 TV쇼이자 게임, 웹, 게임 테크놀로지, 가상 캐릭터를 활용하는 TV쇼이며, 멀티 플레이어 비디오 게임 기능도 제공한다. <Carolyn Handler Miller/전승규 외 역, 디지털미디어 스토리텔링, p60, 커뮤니케이션북스, 2007>

2) <블레이워치> 영화 프로모션의 한 방법으로 웹 사이트에서 실제 디큐멘터리 같은 착각을 일으킬 정도의 사실적인 비디오 클립(영화의 진행과정)과 각종 정보자료들을 제공했다. <www.blairwitch.com>

트릭스>의 내러티브 조각들을 모아서 스스로 통합해야만 트랜스미디어 스토리텔링 콘텐츠로서 <매트릭스>를 소비했다고 볼 수 있는 것이다.

디지털 문화에 익숙한 소비자들은 능동적이고 쌍방향적인 커뮤니케이션을 원한다. 다시 말하면, 컴퓨터, 디지털 기술과 함께 발전해 온 뉴미디어 문화에 익숙해진 사람들은 뉴미디어의 특성에 따라 상호작용, 즉 ‘참여’에 대한 욕구가 아주 높다고 할 수 있다. 이처럼 상호작용적 커뮤니케이션이 요구되는 만큼 트랜스미디어스토리텔링은 소프트웨어적 측면에서 게임의 비선형적 스토리텔링을 기본적 요소로 도입하여 기존의 선형적 스토리와 융합해서 소비자들이 참여할 수 있는 폭을 넓힌다. 또한, 기존의 게임 장르에서도 서사적 요소를 보다 강화시키고, 인터넷이나 콘솔, 모바일 등 하나의 플랫폼에 한정된 한계를 넘어 다양한 미디어를 동시에 사용하는 방식을 가능케 하는 수단으로서 트랜스미디어 스토리텔링을 차용하는데 이를 ‘퍼베이시브 게이밍’ 또는 ‘트랜스 미디어 게이밍’이라고 한다. 이러한 종류의 게이밍이 현실과 허상을 흐릿하게 만들 때, 이를 대체현실게임(Alternative Reality Game)이라고 부른다[4].

1.2 연구대상 및 목적

트랜스미디어 스토리텔링은 미디어 컨버전스 패러다임이 낳은 새로운 양식의 스토리텔링으로서 주목할 만한 가치가 있는데, 그 중에서도 대체현실게임은 오늘날 미디어 환경의 변화를 주도하는 컨버전스의 특성을 가장 잘 담아낸 ‘예술’이라고 볼 수 있다. 형식적 면에서 둘 이상의 미디어를 활용한다는 점에서 기술적 컨버전스가 필요한 것은 물론, 실제와 허구를 융합, 선형과 비선형이 융합된 내러티브라는 점에서 서사적 구조에도 컨버전스가 작용하고 있다.

본 연구에서는 컨버전스 패러다임이 가져온 미디어 환경의 변화와 함께 등장한 트랜스미디어 스토리텔링이 지금까지의 스토리텔링 양식을 압도할 수 있는 새로운 스토리텔링 구조를 가지고 있다는

관점으로 특히, 컨버전스의 특성을 가장 잘 살리고 있다고 판단되는 대체현실게임에 주목하고, 스토리텔링의 구조적 원리를 밝히고자 한다.

이를 위해, 먼저 아직 생소한 대체현실게임의 개념적 특성을 기존의 게임들과 비교를 통해 밝힌 후, 2007년 2WAR라는 FPS게임의 프로모션으로 제작된 대체현실게임인 <노르망디의 이방인>을 중심으로 대체현실게임 스토리텔링의 특징을 살펴볼 것이다.

2. 대체현실게임의 개념과 유형

2.1 대체현실게임의 개념

2001년 스티븐 스필버그 감독의 영화 <A.I>의 홍보를 위해 제작된 <The Beast>는 최초의 대체현실게임으로서 그 제작 원리와 구조가 이후 제작되는 대체현실게임의 기본적 모델이 되었다. <The Beast>에서부터 <I love Bees>, <Last call poker>, 2008년에 진행된 <The Lost Ring>까지 게임의 제작과정에 참여해 온 제인 맥고니갈(Jane McGonigal)은 ‘대체현실게임을 몇 주, 혹은 몇 달에 걸쳐 온라인과 실제 세계에서 수천 명의 플레이어들의 협력적 네트워크를 통해 주어진 문제를 해결하는 인터랙티브 드라마’로 정의한다.[5] 이외에도 대체현실게임 제작 관계자나 미디어 학자, 게임 학자 등에 의해 ‘가상의 사건이 현실에서 일어났다고 가정하고 네티즌들이 사건을 해결하는 게임’, ‘현실 세계의 다양한 미디어를 플랫폼으로 하여 참여자와 인터랙티브한 스토리텔링을 만들어가는 게임’등으로 정의하기도 한다.

이처럼 아직까지 대체현실게임은 확실하고 체계적인 개념이 정립되지 않았고, 그것을 정의하기 위한 작업이 진행 중인 과도기에 있는 장르이다. 하지만 앞선 연구자들의 다양한 정의를 통해 대체현실게임은 현실세계와 온라인 공간을 넘나들며 진행된다는 고유한 특성이 있음을 알 수 있다. 이는 기존의 게임 중 완벽하게 온라인 공간을 배경으로 활동이 이루어지는 다중접속온라인게임과 실제세계

에서 특수 장비를 동원해 컴퓨터 그래픽을 이용해 즐기는 증강현실게임(Augmented Reality Game)과의 비교가 대체현실게임의 개념을 이해에 필요한 과정임을 보여준다. 따라서 본 연구에서는 대체현실게임을 트랜스미디어 스토리텔링이 적용으로 나타난 새로운 ‘게임’양식이라는 전제 아래, 이를 기존의 다중접속온라인게임(MMOG), 증강현실게임(Augmented Reality Game)과 비교 분석하는 과정을 통해 대체현실게임(Alternative Reality Game)의 개념을 설명하고자 한다.

[표 1] MMOG/AltRG/AugRG 특징 비교

	다중접속 온라인게임 (MMOG)	대체현실 게임 (AltRG)	증강현실 게임 (AugRG)
예시 콘텐츠	WOW	The Beast	Wii (Nintendo)
인터페이스	컴퓨터	주변의 모든 미디어	전용기기, 스크린
아바타	있음	없음	있음
물리적 공간	컴퓨터가 있는 공간	최소 하나 이상의 미디어가 존재하는 공간	전용기기와 스크린이 설치되어 있는 공간
협동 플레이	플레이어 선택 사항	필수 사항	구체적 게임 소프트웨어 에 따라 다름
플레이 공간	온라인 가상 공간	온라인 가상 공간 + 현실 공간	3D 가상 공간 + 현실 공간

다중접속온라인게임은 형식적으로는 온라인을 통해 대규모의 인원이 게임에 참여한다는 측면에서, 증강현실게임은 플레이 공간이 가상과 현실이 결합된다는 점에서는 대체현실게임과 공통점을 가진다. 그러나 컴퓨터를 인터페이스로 온라인 공간 내부에서 게임에 관련된 모든 활동이 진행되는 다중접속온라인게임과 달리 대체현실게임은 컴퓨터뿐만 아니라, 전화, 신문, 잡지, 팩스, TV, 광고 등

자신을 둘러싼 주변의 모든 미디어가 인터페이스로 활용될 수 있고, 온라인 공간은 게임을 진행시키는데 필요한 정보를 얻는 일부 인터페이스에 불과하다. 자신을 둘러싼 주변의 모든 미디어가 인터페이스로 활용될 수 있다는 것은 곧 게임진행을 위해 따로 특별한 하드웨어를 준비할 필요가 없다는 의미로, 다중접속온라인게임의 컴퓨터나 증강현실게임의 입체고글이나 특별 제작된 와이어, 전용기기 등과 같이 특별한 플랫폼이 필요한 게임들과 차별성을 가진다.

이 같은 인터페이스 측면에서의 차별성은 게임을 플레이하는 플레이어의 물리적 공간의 한계와도 밀접한 관련을 가진다. 컴퓨터나 Wii 전용기기와 같은 특별한 하드웨어는 그것이 설치될 장소가 필요하고, 플레이어는 설치된 장소 내에서만 게임을 플레이해야 한다. 그러나 대체현실게임의 경우에는 하드웨어로부터 오는 제약이 없기 때문에 최소 하나 이상의 미디어가 존재하면 어느 공간에서든 게임을 플레이 하고 있는 것이다. 다중접속온라인게임의 경우 플레이 공간은 플레이어의 컴퓨터 모니터 너머에 있는 무한한 온라인 가상공간으로 현실과 확실한 경계선을 가진다. 증강현실게임의 경우에는 현실과 가상의 경계가 모호하다고 볼 수는 있지만, 게임을 즐길 수 있는 물리적 공간 자체의 한계성을 가지기 때문에 게임으로서의 활동과 자신의 실제 일상생활 활동의 경계선이 사라지지 않는다. 이에 반해서 대체현실게임은 실제 일상생활에서 사용하는 휴대폰이나 이메일 등이 인터페이스가 되기 때문에, 게임과 실생활의 경계선이 뚜렷하지 않은 특수성을 가진다.

또한, 다중접속온라인게임과 증강현실게임에서는 가상세계 속에 플레이어의 아바타가 존재하지만 대체현실게임은 아바타가 없음으로 해서 더 실제 같은 생생함을 전달한다. 마지막으로, 각 플레이어간의 상호작용 측면을 비교해보면, 대체현실게임은 다른 두 장르에 비해서 플레이어간의 협동이 필수적이다. 플레이어들에게 미션은 개별적으로 해결할 수 없는 난이도로 제공되고 플레이어들은 이를 해결하기 위해 각자의 지식들을 교환하고 공유하는

협동적 플레이를 진행한다. 이는 대체현실게임이 다중접속온라인게임에 비해서 더 강한 커뮤니티 공동체를 형성하는 기반적 특징이 된다.

새로운 게임 장르로서 대체현실게임의 개념을 이해하기 위해 기존의 다중접속온라인게임과 증강현실게임을 비교해 본 결과, 대체현실게임은 ‘가상세계와 현실세계의 경계 없이 다양한 미디어를 인터페이스로 하고 대규모 인원의 집단지성으로 전개되는 게임’으로 정의내릴 수 있다.

2.2 대체현실게임의 유형

2001년 <The Beast>를 시작으로 대체현실게임은 다양한 형태로 지속적인 제작이 이루어지고 있다[6]. 각 연도별 주요 사례들을 정리해보면 [표 2]와 같다.

대체현실게임은 전반적으로 게임이나 영화, 기타 상품 등을 홍보하는 마케팅의 일환으로 제작되는 경우가 많았다. 그러나 최근에 와서는 프로모션이라기보다는 OSMU (One source multi-use)의 차원에서 기존에 방영되고 있는 TV드라마나 텔레비전 쇼 프로그램의 내용을 대체현실게임 형식으로 변환해서 독립적인 하나의 게임으로서 서비스되는 경향을 보이고 있다.

대체현실게임은 크게 홍보를 위한 수단으로서 제작되는 프로모션형, 단독으로 서비스되는 독립게임형, 장르적 시너지 효과를 위한 프랜차이즈형으로 분류할 수 있다.

프로모션형은 영화(The Beast), 게임(I love Bees), TV프로그램(Spooks Online), 실제상품(Art of the Heist), 공연·이벤트 (The Lost Ring)와 같이 프로모션 대상에 따라 나뉘질 수 있다. 독립게임형에는 <Perplex City>와 같이 게임 그 자체를 즐기는 것을 목적으로 제작된 대체현실게임이 포함되는데, <Push, Nevada>와 <Fat Cow Motel>의 경우도, 기본 플랫폼을 대중매체인 TV로 했을 뿐, 내용이나 형식에 있어서 독립적 대체현실게임으로 볼 수 있기 때문에 독립게임형에 포함할 수 있다. 프랜차이즈형은 주로 TV 프로그램

과 연계된 방식으로 나타나는데, TV 프로그램의 서사구조를 확장시켜 TV 방영분 이외에 사용자들에게 더 깊은 경험 감각을 제공함과 동시에 산업적 시너지 효과도 거두기 위해 제작되는 대체현실게임으로서 최근 두드러지게 나타나고 있다.

[표 2] 연도별 주요 대체현실게임 사례

연도	제목	구분
2001	<The Beast>	영화 <AI> 프로모션
2002	<Fat Cow Motel>	텔레비전 쇼
	<Push, Nevada>	텔레비전 쇼
2004	<I Love Bees>	게임 <Halo2> 프로모션
2005	<Last Call Pocker>	게임 <Gun> 프로모션
	<Art of the Heist>	Audi A3 프로모션
	<Perplex City>	독립게임
2006	<Iris>	게임 <Halo3> 프로모션
	<Lost Experience>	드라마 <Lost> 프랜차이즈
2007	<The OcularEffect>	영화 <Fallen> 프랜차이즈
	<Vanishing Point>	Windows Vista 프로모션
	<Year Zero>	Nine Inch Nails 프로모션
	<Heroes 360>	TV쇼 <Heroes> 프랜차이즈
2008	<Spooks Online>	TV쇼 <Spooks> 프로모션
	<The Lost Rings>	베이징 올림픽 프로모션

국내에서도 홍보수단으로서 대체현실게임이 몇 차례 이용되었는데, 2007년 LG전자 모니터 홍보를 위한 마케팅으로서 “넨시렁 실종사건”이라는 대체현실게임 프로모션 사례와 함께, 같은 해 FPS게임

2WAR 프로모션으로 “노르망디의 이방인을 찾아라.”라는 대체현실게임이 서비스되었다. 그리고 최근 들어 지오헌트라는 인터넷 사이트는 가상과 현실을 교차하며, 미스터리한 문제를 해결하는 방식의 ‘온/오프라인 보물찾기 결합 서비스’를 제공한다. 비록, 국내에서는 아직 본격적으로 대체현실게임이 활성화되지는 않았지만 앞선 사례들은 앞으로 국내에서 대체현실게임의 발전 가능성을 보여주고 있다.

3. 대체현실게임의 스토리텔링 특징

자넷 머레이(Janet Murray)는 디지털 환경의 특징으로 과정 추론적, 참여적, 공간적, 백과사전적인 성향을 들고 있다[7]. 이와 같은 디지털 환경의 특징은 MMOG와 같은 전통적인 게임 장르의 스토리텔링에 반영된다. 대체현실게임은 다방면의 방대한 양의 전문 지식을 바탕으로 설계되고 많은 사람들의 집단 지성을 이용한다는 점, 플레이어의 행위에 대해 아바타로 분한 개발자들이 실시간으로 반응하며 게임을 진행한다는 점, 각종 블로그나 홈페이지 등 무한한 사이버 공간과 현실을 넘나든다는 점에서 전통적 게임 장르의 스토리텔링과 ‘백과사전적, 참여적, 과정 추론적, 공간적’이라는 공통 특성을 가진다.

그러나 대체현실게임은 MMOG와 같은 디지털 게임과 달리 허구, 즉 가상과 현실 사이에 뚜렷한 경계선이 없다는 특징을 가진다. 이 장에서는 장 보드리야르의 시뮬라시옹³⁾ 개념을 바탕으로 가상과 현실이 경계 없이 공존하게 만드는 대체현실게임의 스토리텔링 특징을 2007년 한국에서 FPS 게임 <2WAR>의 프로모션을 목적으로 제작된 <노르망디의 이방인>이라는 대체현실게임 사례를 중

심으로 살펴보고자 한다.

3.1 시뮬라크르 징후로 구성된 가상사건

제인 맥고니갈(Jane McGonigal)은 대체현실게임에 대해 ‘이것은 게임이 아니다’라고 말하며, 대체현실게임을 구성하는 모든 요소들이 현실에서도 기능할 수 있을 정도로 정교한 세계를 구축해야 한다고 말한다[8]. 이는 대체현실게임의 구성요소들이 장 보드리야르가 말한 ‘병의 징후’와 같은 의미를 함유하고 있음을 나타낸다. 보드리야르에 의하면 병든 체하는 사람은 단순히 침대에 누워 타인들에게 자기가 병에 걸렸다고 믿도록 하면 되지만, 병의 시뮬라크르를 만드는 사람은 정말로 어떤 병의 징후를 만들어내야 한다. 즉, 대체현실게임 제작자는 게임 스토리의 중심이 되는 ‘가상의 사건’이 실제 현실에서 일어난 것처럼 느껴질 수 있도록 다양한 방식으로 실제적 ‘사건의 징후’를 배치해야 하는 것이다.

<노르망디의 이방인>은 다음과 같이 진행되었다.

1. 김진환이라는 다큐멘터리 작가가 2차 대전에 참가한 한국인들을 찾아가는 과정을 담은 오디오 드라마 원본 파일을 도난당했다.
2. 오디오 파일을 훔쳐간 범인이 일련의 단서들을 제공하며 오디오 드라마 파일을 놓고 게임을 시작한다.
3. 김진환은 플레이어들과 함께 협력해서 모든 파일을 되찾고 범인은 오디오 파일 속 주인공이었던 허민준임을 스스로 자백한다.

<노르망디의 이방인>에서 설정된 가상의 사건은 ‘이방인이 김진환의 오디오 파일을 훔쳐갔다’는 허구적 사건인데, 이를 완벽한 시뮬라크르로 만들기 위해서 사건을 구성하는 요소들은 허구가 아닌 현실에 기초한다.

3) 시뮬라크르의 동사적 의미로 <시뮬라크르를 하기>이다. 시뮬라크르는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어놓은 인공물을 지칭한다. 하태환(2001)에 따르면, 보드리야르의 시뮬라크르 개념은 원본 없는 이미지로서 그 자체가 현실을 대체하고, 현실은 그것에 의해 지배받게 되므로 오히려 현실보다 더 현실적인 것이다. < Jean Baudrillard/하태환 역, 시뮬라시옹, p9, 민음사, 2001>



[그림 1] 다큐작가 김진환의 블로그

게임 참여자들의 정보교환과 진행과정 공유를 위해 ‘김진환’이 개설한 온라인 커뮤니티에는 다큐작가 ‘김진환’의 블로그도 링크되어 있다. 블로그는 방문자들이 ‘김진환’이라는 인물이 실제 다큐멘터리작가로 현실 속에 존재하는 것과 같은 착각을 일으킬 수 있도록 만들어져 있다.

실제로 존재하는 인물의 블로그처럼 보이지만, 이는 <노르망디의 이방인>의 원활한 진행을 위해 설정된 ‘징후’의 한 요소이다. 커뮤니티에 링크된 다양한 온라인 홈페이지들은 김진환의 블로그와 같이 게임을 위해 진짜같이 꾸며진 경우도 있고, 실제로 활발하게 운영되고 있는 경우도 있는데, 이 모든 것들은 ‘이방인이 김진환의 오디오 파일을 훔쳐갔다’는 가상 사건을 완벽한 시뮬라크르로 재구성하는 ‘진짜 징후’들이다.

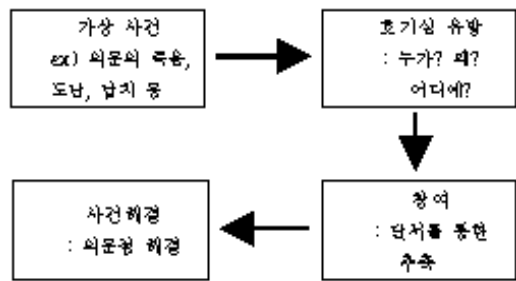
3.2 시뮬라시옹을 유도하는 추리서사구조

대체현실게임에서 ‘가상사건’은 ‘구경꾼’을 ‘참여자’로 자연스럽게 유도하는 데 그 목적이 있고, 가상사건을 시뮬라크르화하는 ‘진짜 징후’ 요소들의 설정이 필요한 것도 이와 같은 목적을 이루기 위함이다. 하지만, ‘진짜 징후’ 요소들은 가상사건이 ‘허구’가 아닌 ‘실체’라는 믿음을 생산할 뿐, 사람들의 참여를 이끌어내는 게임의 형식을 유지하기 위해서는 가상사건의 내용적 측면에서 필수적으로 ‘호기심 유발 요소’를 포함하고 있어야만 한다. 이 같은 조건을 충족시키기 위해 대부분의 대체현실게임은 추리서사를 활용한 범피물을 컨셉으로 하고 있다.

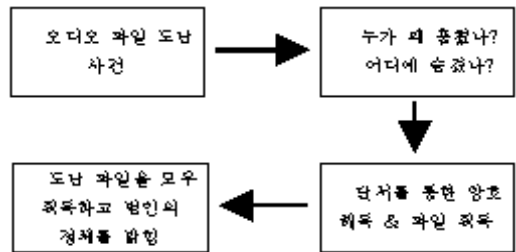
대체현실게임의 서사 진행과정은 대략적으로 ‘사

건발생 -> 호기심 유발 -> 플레이어 참여 -> 사건해결’의 단계로 이루어진다.

추리서사의 특징은 극중 클라이막스를 이룬만한 사건이 제일 앞머리에 주어지는데 있는데 원인과 과정에 대한 설명 없이 결과를 먼저 제시함으로써 플레이어는 자연스럽게 관심을 가지게 되고 의문에 대한 해결의 욕망을 가지고 게임에 참여하게 된다. 호기심 유발 이외에도 추리서사에는 대체현실게임에 활용하기 적합한 측면이 많다.



[그림 2] 대체현실게임의 서사 진행 과정



[그림 3] <노르망디의 이방인> 서사 진행 과정

추리서사의 핵심적 특징인 ‘추측하기’와 ‘발견하기’[9]도 시뮬라시옹을 유도하는 요소가 된다. 플레이어는 ‘결과’만 주어진 서사에 ‘추측’과 ‘발견’이라는 적극적인 참여를 통해서 결과의 원인과 과정을 찾아낸다. 이 ‘추측’의 과정에서 대체현실게임은 집단지성의 특성을 보여주는데, 이는 대체현실게임의 퍼즐이나 암호 등의 문제가 다양한 분야의 전문적 지식을 요구하기 때문이다. 따라서 대체현실게임은 모든 사람이 참여할 수 있고, 각자의 전문성을 발휘해 문제가 해결되는데 일조할 수 있는 조건을 만들어주고 그 속에서 모든 사람들은 자신이 결과

에 관여하고 있는 것처럼 느낄 수 있다.

‘발견’의 과정은 제공되는 단서들의 조합을 통해 가상사건의 의문점들을 하나씩 해결해나가면서 이루어지는데, 이는 대체현실게임의 분절된 서사 특성을 보여준다. 즉, 대체현실게임은 트랜스 미디어 스토리텔링에서 파생된 게임 형식으로서 컴퓨터 기기나 온라인에 한정되지 않은 실생활의 다양한 미디어를 활용해서 전체 서사를 구성하는 ‘서사조각’을 제공하고, 플레이어들은 퍼즐 조각을 맞추듯이 ‘서사 조각’을 하나씩 맞춰가는 것이다.

<노르망디의 이방인>에서 플레이어들은 이메일, 그림, 사진, 영상, 음성 메시지 등을 통해서 사건 해결의 단서를 제공받고, ARS 메시지, USB 음성파일, 동영상파일 등을 통해 사라진 오디오파일들을 하나씩 되찾는다. 이처럼 분절된 서사조각들은 정보화 되어 가상세계와 현실의 각종 미디어를 통해서 플레이어들에게 전달된다. 이 과정이 대체현실게임이 다양한 미디어를 활용하는 트랜스 미디어 스토리텔링의 특성을 보여주는 부분이고, 실제가 아닌 가상의 사건임에도 불구하고 현실에서 전화를 걸 수 있고, 가상의 캐릭터로부터 이메일을 받고, 신문이나 잡지 등을 통해 메시지를 전달받는 트랜스미디어 구조는 대체현실게임에서 가상과 현실의 경계를 모호하게 하는 요인으로 작동한다.

결국, 가상사건을 구성하는 ‘진짜 징후’가 실재감을 더하는 기능을 한다면, 추리서사구조는 호기심 유발과 함께 자연스럽게 가상의 사건을 추리해나가는 과정에 참여하게 함으로써 실제 플레이어들이 가상 사건을 현실화하는 시뮬라시옹의 상태에 머물게 하는 기능을 한다.

3.3 파생실재를 구현하는 스토리텔링

대체현실게임의 시뮬라크르는 실제와 상상의 세계에 거리차이가 거의 없는 완전한 파생실재에 가까운 시뮬라시옹의 시뮬라크르에 해당한다. 보드리야르에 따르면 시뮬라시옹의 시뮬라크르에서는 실재로부터 출발하는 것, 실제의 주어진 바로부터 출발하여 비현실, 상상적인 것을 만드는 것은 불가능

하며 그 과정은 이제 차라리 거꾸로가 될 것이다. 이는 대체현실게임의 진행과정과 일치한다.

대체현실게임의 중심 사건은 가상으로 꾸며진 ‘상상’의 세계에 속하는 것이지만, 그 중심 사건을 구성하는 캐릭터나 배경과 같은 요소들과 사건을 해결해나가는 과정에 이용되는 모든 것들은 ‘실제’ 세계에 속하는 것이다. 즉, 대체현실게임은 가상사건에서부터 출발해서 현실 속의 직접적 활동으로 이어지는 진행과정을 가지고 있고 이것은 가상의 사건이 실제 현실을 지배하는 파생실재의 형태라고 할 수 있다. 대체현실게임의 이와 같은 시뮬라시옹의 시뮬라크르로서의 구조가 대체현실게임에서 현실과 가상의 경계가 모호해지게 만드는 하나의 요인이 된다고 볼 수 있다.

<노르망디의 이방인>에서 김진환의 오디오 파일을 훔쳐갔다’라고 하는 가상의 사건을 현실로 받아들이고 게임에 몰입함과 동시에 그들이 존재하고 있던 ‘실재’는 ‘파생실재⁴⁾’가 된다. 즉, ‘실재’로서 플레이어들의 현실 속 일상공간은 가상사건을 현실로 받아들이면서, ‘파생실재’로서 플레이어들의 현실 속 게임공간이 된다. 예를 들면, 이방인이 보낸 첫 번째 단서는 실제 종로의 ‘탑골공원’이라는 장소를 의미하고, 플레이어들은 탑골공원에 직접 찾아가서 오디오파일을 얻어낸다. 플레이어들이 이 게임에 참여하기 전까지는 ‘탑골공원’은 현실생활 속에 있는 하나의 ‘장소’에 불과하지만, 가상의 사건을 현실로 받아들이고 게임에 참여한 이후에 현실 속에 존재하는 ‘탑골공원’은 의미 있는 ‘게임 공간’이 되는 것이다.

4) 시뮬라시옹에 의해 새로이 만들어진 실재로서 과거 실재가 담당하였던 역할을 갈취하고 있기에 실재로서, 실재가 아닌 다른 실재로서 취급하여야 한다. 파생실재는 어떤 현실을 극도의 현실로 만든 것이라기보다는 실재하는 현실과 어떤 관계를 가지고 있는 전혀 다른 현실이다. <Jean Baudrillard/하태환 역, 시뮬라시옹, p12, 민음사, 2001>



[그림 4] 이방인이 보낸 첫 번째 단서와 탑골공원에서 찾은 ARS 번호

또 하나의 예를 들어보면, <노르망디 이방인>의 문제 해결을 위한 15번째 단서 추리 과정을 들 수 있다. 이방인이 보낸 암호를 토대로 플레이어들은 "TWOM 1300K 11"이라는 단서를 얻고, <노르망디의 이방인>와 별개로 출판되어 판매되고 있는 "마케팅2.0 IWOM"이라는 책 속에서 18번째 오디오 드라마를 회수할 수 있는 ARS번호를 찾아낸다. 게임에 참여하지 않는 사람들이나 암호를 해독하기 전의 플레이어들에게는 "마케팅2.0 IWOM"이라는 책은 일상생활 속에 흔한 마케팅 관련 서적에 불과하지만, 암호 해독을 통해 책 속에서 오디오 파일을 회수할 수 있는 단서를 찾는 순간, "마케팅2.0 IWOM"은 플레이어들에게 마케팅 관련 서적이 아닌 '게임 속 문제 해결의 열쇠'가 된다.



[그림 5] "IWOM 1300K 11"을 의미하는 단서와 책 속에서 찾아낸 ARS번호의 일부

이 밖에도 대체현실게임 <노르망디의 이방인>의 플레이어들은 서울역, 신촌역 등을 비롯한 수도권 16개 지하철역에 숨겨져 있는 USB메모리를 찾고 단서를 획득하거나 현실에서 실제로 작가 혹은 예술가로 활동하고 있는 인물들이 '김진환'이라

는 인물과 교류하며 오디오 파일을 찾는 것에 동참하는 과정을 접하기도 한다.

이와 같은 방식으로 대체현실게임은 가상의 사건이나 허구적 인물, 조직, 단체 등을 현실에서 실제 존재하는 것처럼 구조화하면서 파생실재를 구현한다.

4. 결 론

컨버전스 미디어 환경의 변화와 함께 등장한 트랜스미디어 스토리텔링의 한 종류로서 대체현실게임(ARG)은 다중접속온라인게임(MMOG)이나 증강현실게임(Augmented Reality Game)과 같이 플레이어들을 가상 세계로 끌어들이기 위한 특별한 하드웨어나 물리적 공간의 한계를 주는 대신, 가상과 현실의 경계를 허무는 스토리텔링을 통해 게임을 진행한다. 본 연구에서는, 대체현실게임의 새로운 스토리텔링 양식에 주목하고, 그것이 가상과 현실의 경계를 흐릿하게 만드는 구조적 원리를 알아보고자, 시뮬라시옹 이론에 근거에 스토리텔링의 특징을 분석하였다.

대체현실게임은 가상사건을 완벽하게 시뮬라크르화하기 위해 허구적 사건과 그것이 실제로 일어난 것처럼 보이는 '진짜 징후'들을 구성함으로써 '실제'라는 믿음을 생산한다. 또한, '추측하기'와 '발견하기'구조로 이루어진 추리서사를 통해 '참여'를 자연스럽게 유도하고 플레이어들이 가상의 사건을 해결해나가는 과정에서 사건과 관련된 오프라인의 사진, 영상, 광고 등 다양한 현실적 요소들을 접하게 한다. 이는 가상의 사건이 현실 속에서 실제로 일어난 것 같은 시뮬라시옹의 상태에서 대체현실게임에 몰입할 수 있는 구조를 생산하는 요인이 된다. 대체현실게임의 가상 사건은 현실의 장소, 실제로 존재하는 인물이나 사물 등 게임과 별개로 현실에서 주어진 목적이나 역할에 맞게 기능하고 있는 요소들과 결합한다. 이를 통해 대체현실게임의 가상 사건은 실재를 능가하는 현실성을 획득하고 파생실재를 구현한다.

이와 같은 스토리텔링 방식을 통해서 대체현실

게임은 가상과 현실의 경계를 없애고 특별한 도구적 장치 없이 플레이어들의 몰입을 유도한다. 대체현실게임의 스토리텔링 구조는 컨버전스 시대에 요구되는 새로운 스토리텔링의 한 양식으로서 충분히 연구가치가 있을 뿐만 아니라, 게임 구성에서 스토리가 가지는 중요성을 되짚어보는 계기가 될 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] Henry Jenkins / 김정희원, 김동신 역, 컨버전스 컬처, p28, 비즈앤비즈, 2000
- [2] Walter Benjamin, “기술복제시대의 예술작품”, 기술복제시대의 예술작품, p99, 도서출판길, 2007
- [3] 교육, 이인화 외, 디지털 스토리텔링, p14, 황금가지, 2003
- [4] Carolyn Handler Miller/전승규 외 역, 디지털미디어 스토리텔링, p373, 커뮤니케이션북스, 2007
- [5] McGonigal, Jane, “Alternative Reality Gaming: Life Imitates ARG”, Powerpoint presentation, 2004 <<http://www.avantgame.com>>
- [6] 각 ARG 사례에 대한 정보는 다음의 사이트를 참조하였다.
<http://igda.org/arg>
<http://www.avantgame.com>
<http://www.cross-mediaentertainment.com>
<http://www.christydena.com/online-essays/arg-stats/>
<http://2war.freechal.com>
<http://www.stumbleupon.com>
<http://cafe.naver.com/2wararg>
<http://socialmediatrader.com>
- [7] Janet Murray / 한용환, 변지연 역, 인터랙티브 스토리텔링, pp80-102, 안그라픽스, 2001
- [8] Jane McGonigal, “This Is Not a Game’: Immersive Aesthetics and Collective Play”, MelbourneDAC 2003
- [9] 조현일, (2003), “추리소설과 문학교육”, 국어교육학연구 17호. 2003.8



남승희(Seung-Hee Nam)

2008년 : 이화여자대학교 국어국문학과 (문학사)
현재 : 이화여자대학교대학원 디지털미디어학부
영상콘텐츠 전공 석사과정

관심분야 : 트랜스 미디어 스토리텔링, 사용자 문화,
컨버전스 컬처