

대체현실게임에서 사용자 참여 생성의 스토리텔링의 요소

Elements of Interactive Storytelling in Alternate Reality Game

김맹하, 김은지
제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과

Maeng-Ha Kim(mah2001kim@jejunu.ac.kr), Eun-Ji Kim(seamaid21@hanmail.net)

요약

웹 2.0시대는 사람들이 정보와 아이디어를 공유하고, 의견을 제시할 수 있는 소통의 광장을 제공해준다. 이러한 웹의 힘은 사용자 참여 생성 스토리텔링에 영향을 주었다. 대체 현실 게임은 사용자 참여 생성 스토리텔링의 한 형태이다. 웹 2.0 시대의 진입한 우리나라는 아직 대체 현실 게임의 대한 이론적 접근과 제작 사례가 적다. 대체 현실 게임에 대한 이해는 사회적 소통, 인간적 교감, 그리고 놀이체험을 유도하는 국내 문화 콘텐츠의 개발 방향을 설정하는데 기여할 수 있다는 점에서 의의가 있다. 대체 현실 게임의 개념을 살펴보고, 비선형 구조와 게임과 내러티브, 그리고 커뮤니티 등 대체 현실 게임의 요소를 살펴보고, 구체적인 사례를 통해 대체 현실 게임이 사용자 참여 생성 스토리텔링을 분석해보도록 하겠다.

■ **중심어** : | 웹 | 대체 현실 게임 | 사용자 참여 생성 스토리텔링 | 문화 콘텐츠 |

Abstract

With the help of information technology, the web 2.0 gives people the environment where they share informations and a means of expressing ideas. The power of web affects interactive storytelling for Alternate Reality Game (ARG). There are less theoretical approaches and practices about ARG in Korea and to understand ARG into a deeper sense shall contribute to the development of domestic culture and its contents. In order to realize this, first we will explore the general idea about ARG. Second, know its elements in Interactive storytelling and finally, analyze the examples.

■ **keyword** : | Web 2.0 | Alternate Reality Game | Interactive Storytelling | Culture and Contents |

I. 서론

인터넷이 보급된 초창기 팀 버너스 리(Tim Berners-Lee)의 주도하에 개발된 ‘웹(Web)’은 모든 사람들이 자유롭게 접근하고 이용할 수 있는 커뮤니케이션 환경을 제공하기 위해 만들어졌다. 그 이후, 상상했던 것 이상의 웹의 성장은 곧 한계를 드러낸다. 하이퍼

링크 중심의 페이지 구성, 복잡하고 어려운 서비스, 정보의 공급자에서 수용자에게로 전달되는 일방적이고 수직적 구조, 정보의 독점적 공유는 웹의 목적성을 상실하게 만들었다. 이러한 웹의 폐쇄적 발전은 웹의 본질적 목적인 사람들 간의 소통으로 돌아가고자 하는 움직임을 만들고 참여와 정보공유의 웹 2.0 시대의 시작을 알렸다[1].

웹 2.0의 시대는 그리스의 아크로폴리스 광장을 재현한다. 웹은 다양한 미디어를 거미줄처럼 연결하여 웹 안의 아크로폴리스 광장 안으로 사람들을 집결시킨다. 이제 웹은 개인이 정치, 경제, 문화에 참여할 있는 소통의 광장이 된 것이다. 이 광장 안에서 사람들은 자신들이 가진 정보와 아이디어를 공유하고, 적극적으로 의견을 제시할 수 있게 되었다. 공유한 정보는 이런 과정을 거쳐 더 많은 아이디어를 만들고, 이것들이 결합하여 변화하는 과정을 거치면서 과거에는 상상할 수 없었던 집단적 창의성을 발휘할 수 있게 되었다[2].

이러한 웹의 영향은 진화된 유형의 사용자 참여 생성 스토리텔링에 기반이 되었다. 웹은 구성원들이 스토리 안으로 들어올 수 있는 다양한 소통의 통로를 만들어주며, 스토리와 관객이 상호작용할 수 있는 기회의 공간을 제공해주었다. 따라서 이제 사람들은 자유롭게 자신만의 스토리를 풀어내갈 수 있게 되었다.

‘대체 현실 게임(Alternate Reality Game, ARG)’은 진화된 유형의 사용자 참여 생성 스토리텔링 형태의 하나이다. 대체 현실 게임은 다양한 미디어의 연결과 구성원들의 자발적이고 활발한 참여와 소통, 그리고 협력 등 웹이 가진 특징들과 내러티브와 게임의 요소를 결합 시킴으로써 사람들이 스토리에 몰입할 수 있도록 하였다.

참여와 소통, 그리고 정보공유의 문화를 토대로 하는 웹 2.0 시대에 진입한 우리나라에서는 대체 현실 게임에 주목하고 있다. 하지만 아직 이론적 접근과 제작 사례가 적어, 그 활용사례가 많지 않다. 대체 현실 게임에 대한 이해는 사회적 소통, 인간적 교감, 그리고 놀이체험을 유도하는 국내 문화 콘텐츠의 개발 방향을 설정하는 데 기여할 수 있다는 점에서 의의가 있다. 따라서 본 논문에서는 대체 현실 게임의 개념과 사용자 참여 생성 스토리텔링 요소를 알아보고, 구체적 사례를 분석하고자 한다.

II. 본 론

1. ‘대체 현실 게임’의 개념

대체 현실 게임은 조던 와이즈먼(Jordan Weisman)의 아이디어로, 2001년 스티븐 스피버그(Steven Spielberg)의 영화 『A.I.』를 홍보하기 위해 진행된 프로모션 『The Beast』로 인해 세상에 알려지게 되었다. 그 후 대체 현실 게임은 주로 마케팅을 위한 목적으로 이용되었고, 최근에는 드라마와 교육 등 그 영역을 확장해 나가고 있다.

『I Love Bees』의 디자이너 제인 맥고니갈(Jane McGonigal)은 초창기에 대체 현실 게임을 다음과 같이 언급했다. “몇 주간이나 몇 달에 걸쳐 온라인과 실제 세계에서 전개되는 인터랙티브 드라마이다. 수십, 수백, 수천 명의 플레이어들이 온라인에서 모여 협력적인 사회적 네트워크를 형성하고, 혼자서는 절대로 풀 수 없는 미스터리나 문제를 풀기 위해 협동한다[3].”

그 후 그녀는 대체 현실 게임에 대해 2011년에 나온 자신의 저서 『누구나 게임을 한다 Reality is broken』에서 『허드렛일 전쟁 Chore Wars』을 예로 설명한다. “『허드렛일 전쟁』은 대체 현실 게임, 즉 현실을 더욱 즐겁게 살 수 있도록 현실(가상 환경이 아니다)에서 플레이하는 게임이다. 『허드렛일 전쟁』은 한마디로 『와우 WOW』의 축소판인데 두드러지는 차이가 하나 있다. 온라인 퀘스트가 모두 현실 세계의 청소와 연결되고, 낯선 사람이나 멀리 있는 친구가 아니라 가족, 동거인, 직장 동료와 함께한다는 점이다[4].”라고 설명하면서, 이에 덧붙여 “대체 현실은 ‘반(反) 도피주의’ 게임[5]”이라고 말한다. 여기서 ‘반(反) 도피주의’ 게임이란 대체 현실 게임이 가상현실에서만 일어나는 온라인 게임(MMORPG)과 달리, 현실 세계를 배경으로 실제 세계의 일에 게임을 접목시키는 것이다. 즉 이것은 현실 생활 개선의 수단으로 이용할 수 있음을 의미한다. 또한 대체 현실 게임은 초창기에는 수십, 수백, 수천 명의 플레이어들이 모여서 집단 지성을 이용하는 게임이라면, 이제는 그 규모가 매우 다양해져 온라인에서 협력적으로나 혹은 경쟁적으로 사회 네트워크가 형성 가능하다면 동료, 가족 등 소수의 인원만으로도 가능해진다.

남승희는 「대체현실게임(ARG)의 스토리텔링 연구」에서 대체 현실 게임을 다중접속온라인게임 그리

고 증강현실게임과 비교하여 그 개념을 설명하면서, 이들 게임의 차별성을 보여주고 있다.

표 1. 다중접속온라인게임/대체현실게임/증강현실게임 특징 비교[6]

| | 다중접속온라인게임 | 대체현실게임 | 증강현실게임 |
|-------|------------|------------------------|-----------------------|
| 예시콘텐츠 | WOW | The Beast | Wii (Nintendo) |
| 인터페이스 | 컴퓨터 | 주변의 모든 미디어 | 전용기기, 스크린 |
| 아바타 | 있음 | 없음 | 있음 |
| 물리적공간 | 컴퓨터가 있는 공간 | 최소 하나 이상의 미디어가 존재하는 공간 | 전용기기와 스크린이 설치되어 있는 공간 |
| 협동플레이 | 플레이어 선택사항 | 필수사항 | 구체적 게임 소프트웨어에 따라 다름 |
| 플레이공간 | 온라인 가상 공간 | 온라인 가상공간 + 현실 공간 | 3D 가상 공간 + 현실공간 |

대체 현실 게임은 하드웨어가 설치되어 있는 장소에서만 게임을 할 수 있는 다중접속온라인게임과 증강현실게임과는 달리, 특별한 하드웨어를 요구하지 않으므로 스마트폰, 아이패드 등 미디어가 존재하는 모든 공간에서 게임이 가능하다. 그리고 대체 현실 게임은 게임의 세계 안에서 나를 대신할 특별한 아바타가 필요하지 않으며, 플레이어가 직접 게임을 수행할 수 있다[7].

대체 현실 게임에 대한 각 개념들을 종합하면 대체 현실 게임은 현실의 목적을 위해 다양한 미디어를 통해 온라인에서 사회적 네트워크를 형성하여, 장기간에 걸쳐 현실과 가상을 넘나들며, 사람들이 협동과 경쟁을 통해 플레이하는 게임이라고 할 수 있다. 이제 대체 현실 게임에 대해서 더 자세히 알아보기 위해 대체 현실 게임의 사용자 참여 생성 스토리텔링 요소를 찾아보고, 그 사례를 분석해보겠다.

2. 대체 현실 게임의 사용자 참여 생성 스토리텔링을 위한 요소

2.1 분해된 내러티브: 비선형 내러티브

책, 드라마, 영화 등은 ‘선형적 내러티브’를 가지고 있다. 선형적 내러티브는 작가나 감독만이 내러티브를 만

들 수 있고 독자나 관객은 수동적으로 받아들이기만 할 뿐이다. 그러나 대체 현실 게임은 스토리 안에서의 관객의 위치를 수동적 정보 수용자에서 능동적 참여자로 변화시켰다. 이러한 변화를 가져온 중요한 요소 중 하나가 비선형 내러티브이다.

프랭크 로즈(Frank Rose)는 ‘비선형 내러티브’에 대해 “텍스트 속의 링크를 통해 또 다른 텍스트로 옮겨가게 해주는 웹의 핵심적인 기능 하이퍼텍스트와 마찬가지로 참여자를 서로 다른 경로로 인도해준다. 링크를 통해 스토리의 깊은 곳까지 파고들게 한다. 한두 시간짜리 영화로는 결코 전달할 수 없는 세밀한 부분까지 빠져들게 해준다. 심지어는 다른 스토리 라인으로 이어지기도 한다. 여기까지 오는 동안 게이머 또는 작가가 다른 선택을 했다면 어떤 결과로 이어졌을지도 경험하게 해준다[7].”라고 기술하고 있다.

대체 현실 게임에서 ‘비선형 내러티브’는 분해된 내러티브에 의해 가능해진다. 플레이어들은 여기저기에 뿌려져 있는 오디오, 비디오, 웹 사이트 등에서 이야기의 단서들을 찾고, 그것들을 모아서, 전체 스토리를 만들어 나간다[그림 1].

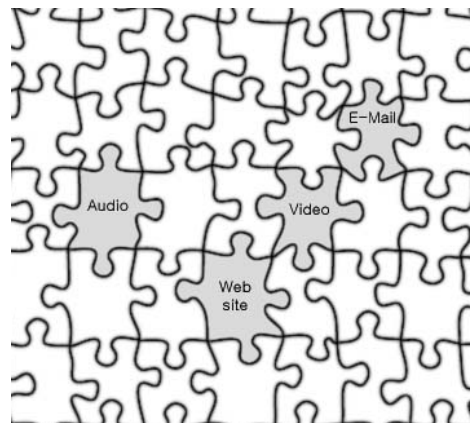


그림 1. 분해된 내러티브

이러한 내러티브의 형태는 이야기의 결말까지 이어지기 위해 일어나는 사건들에 대해 알고 싶어 하는 욕망을 깨워, 이야기의 공백을 채워가는 과정을 통해 즐거움을 느끼게 한다.

대체 현실 게임에서 플레이어들은 전체 이야기 속에 작게 분해된 내러티브를 찾아간다. 플레이어는 이야기 안에서의 참여와 체험을 통해 감정적으로 몰입하게 되며, 분해된 내러티브의 분석과 연구를 통해 관찰자로서 역할을 한다. 즉, 플레이어는 극의 참여자이며 동시에 관찰자라 할 수 있다. 분해된 내러티브는 관객에게 두 가지의 역할을 줌으로써 감정과 이성애 동시에 호소한다. 감정적으로는 사건 안의 인물이 되고자 하는 욕망과, 이성적으로는 사건을 밖에서 관찰하고 연구하게 함으로써 몰입을 유도한다. 이것이 바로 사용자 참여 생성 스토리텔링을 가능케 하는 요소이다.

2.2 게임과 내러티브의 혼합: 사용자 체험

제인 맥고니갈은 게임의 본질적 4가지 특징을 ‘목표’, ‘규칙’, ‘피드백 시스템’, ‘자발적 참여’라 하였다. ‘목표’는 플레이어가 성취해야 하는 구체적 방향과 결과이며, ‘규칙’은 플레이어로 하여금 목표를 쉽게 이루지 못하도록 만든 제약이다. 이런 제약을 통해 플레이어의 창의력이 발휘되고 전략적 사고가 일어난다. 플레이어가 목표에 얼마나 다가섰는지를 알려주는 ‘피드백 시스템’을 통해 계속 게임을 하도록 의욕을 불어넣는다. 그리고 이 모든 것은 ‘자발적 참여’로 이루어져야 하며, 자발적으로 게임을 하기 때문에 스트레스를 받기보다는 안정감과 재미를 느낀다[8].

대체 현실 게임의 ‘비선형 내러티브’ 안에는 이러한 게임의 요소가 혼합되어 있다. 게임 기획자들은 플레이어가 자발적 참여를 유도하기 위하여 ‘피드백 시스템’을 적극적으로 활용한다. 예를 들어 분해된 내러티브를 찾는 플레이어들은 이야기들의 부분부분을 찾아 퍼즐을 맞추는데, 그 퍼즐을 맞춰 가는 과정 자체가 피드백이라 할 수 있다. 이러한 피드백 시스템은 플레이어로 하여금 적극적으로 참여하고자 하는 마음을 북돋는다. 플레이어가 ‘피드백 시스템’을 파악하고 나면, 이후에 이것을 토대로 ‘목표’와 ‘규칙’을 서서히 알아간다.

또한 대체 현실 게임 안에서 게임의 요소들은 내러티브와 결합하여 플레이어의 몰입을 더욱 강하게 만든다. 마치 서로 관련이 없어 보일 수 있는 게임의 요소들과 그 외의 게임 기획자가 의도 하에 추가한 요소들을 내

러티브는 강력하게 연결하는 집착제와 같은 역할을 한다[그림 2].

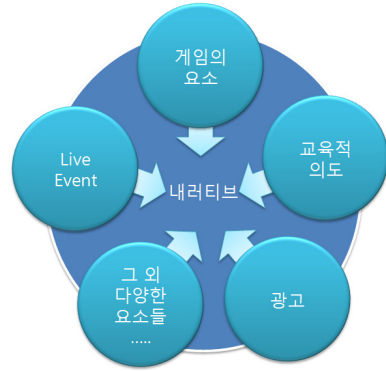


그림 2. 게임과 내러티브의 혼합

이러한 게임과 내러티브의 혼합은 온라인 게임에서도 쉽게 찾아볼 수 있다.

이야기를 들려주는 화자를 반드시 가지고 있는 소설이나 영화와는 달리, 온라인 게임에서의 화자는 플레이어 자신이다. 따라서 게임 세상에서 체험하는 모든 일들은 ‘나’만의 이야기이다. 게임은 플레이어로 하여금 서사의 공간을 여행할 수 있는 미적 경험을 선사한다 [9]. 즉, 게임 제작자들은 체험할 수 있는 서사의 공간과 캐릭터만을 제공하고, 플레이어는 게임의 세계 안에서 자기만의 스토리를 풀어나가는 것이다. 그러나 대체 현실 게임은 온라인 게임과 달리, 게임의 세계 속에서 아바타를 사용하지 않고 플레이어가 직접 게임을 수행하기 때문에 게임의 체험과 참여에 대한 몰입도는 온라인 게임에 비해 훨씬 높다.

프랭크 로즈는 게임과 내러티브에 대하여 “책, 영화, TV 프로그램 등 전통적인 내러티브도 감정 몰입이 가능하지만 이 경우 청중은 구경꾼에 지나지 않는다. 하지만 게임에 대한 몰입은 사뭇 다르다. 게임은 게이머를 액션의 중심에 서게 해준다. 현재 사건이 해당 페이지의 캐릭터나 스크린의 배우에게만 일어나고 있는게 아니라 게이머 자신에게도 일어난다. 감정을 뒤흔드는 스토리와 1인칭으로 참여가 가능한 게임을 결합하면 강력한 경험을 창출할 수 있다[9]”라고 언급하고 있다.

대체 현실 게임에서도 플레이어는 스토리 안의 인물, 즉 화자가 되어 온라인과 실제 세계를 넘나들며 스토리 안에서 일어나는 수수께끼를 풀고, 미스터리한 사건을 해결해 나간다. 플레이어들이 사건을 해결해 가는 과정 자체가 내러티브이자 게임이 되는 것이다. 결국 게임과 내러티브는 하나가 된다. 이렇듯 대체 현실 게임에서 게임과 내러티브의 혼합은 개인성이 부족할 수 있는 게임의 요소들과 기획자가 의도하고자 하는 요소들을 내러티브 안에 포함시킴으로써 연결성을 확보하고 플레이어로서 하여금 직접 스토리를 체험하게 만든다. 이러한 사용자 참여 생성 스토리텔링은 내러티브에 대한 강한 공감대와 몰입을 가져다준다.

2.3 커뮤니티: 집단지성/협동

『집단지성이란 무엇인가 We-Think: Mass Innovation, Not Mass Production』의 저자 찰스 리스비터(Charles Leadbeater)는 집단지성과 웹의 관계에 대해 다음과 같이 언급하고 있다. “내가 정의하는 집단지성이란 웹이 창조한 집단적 사고방식과 집단적 놀이 방식, 집단적 작업방식, 집단적 혁신방식을 뜻한다. 대부분의 영역에서는 서로 다른 장점과 기술과 노하우를 가진 사람들이 각자의 아이디어를 결합해 새로운 것을 만들어내는 과정에서 창의성이 나온다. 웹은 과거에는 상상할 수 없었던 수준으로 집단의 창의성을 발휘할 수 있는 토대를 제공한다. 웹은 아이디어를 공유하고 사고하는 방식을 변화시킨다[11].”

대체 현실 게임은 웹의 커뮤니티에서 집단지성 혹은 협동과 경쟁을 통해 집단의 창의성을 이끌어내어 사용자 참여 생성 스토리텔링에 잘 활용된다. 그러므로 웹 안에서의 커뮤니티의 형성은 대체 현실 게임의 필수적 요소이다.

“커뮤니티에서 우리는 인류학에서 말하는 ‘코뮤니타스 communitas’ 즉, 커뮤니티 정신을 느낀다. 코뮤니타스란 다함께 끈끈히 결속돼 있다는 강력한 사회적 연결감이며 고독과 소외감을 몰리친다[12].” 인간은 사회적 생물이기 때문에 경험과 정을 나누기 원하며, 함께하고 싶어 한다. 따라서 대체 현실 게임의 플레이어는 커뮤니티를 통해 소속감과 일체감을 느낀다. 커뮤니티는 계

입의 스토리를 공유할 수 있도록 돕고, 각각의 플레이어와의 링크를 강화시키며, 협동을 통한 사회적 지식의 습득과 사회성을 길러주며, 사회적 연결성을 느끼게 만들어준다.

이런 커뮤니티 안에서 플레이어들은 자유롭게 편안하게 정보의 탐색과 공유, 토론을 통해 정보의 가치를 인정하거나 오류를 수정하는 과정 등을 거친다. 그리고 커뮤니티 안에서 공유된 아이디어가 늘어날수록 아이디어는 변화와 증식의 과정을 거쳐 집단적 창의성을 발휘한다. 따라서 흥미와 호기심, 도전 욕구를 불러일으키는 스토리나 게임처럼 빠른 피드백 등을 통해 커뮤니티는 더욱 활성화되며, 사용자 참여 생성 스토리텔링이 가능해진다.

3. 대체 현실 게임의 사례 분석

3.1 『I Love Bees』

『I Love Bees』는 컴퓨터 게임 『Halo 2』를 프로 모션하기 위해 제작된 라디오 드라마이다. 『I Love Bees』는 『Halo 2』의 세계를 소비자들이 쉽게 받아들일 수 있도록 게임의 요소를 가미한 하나의 거대한 집합적 퍼즐로 만들어졌다.

『I Love Bees』는 2552년 군 우주함과 지구의 충돌로 시작한다. 군 우주함의 “Operator”인 인공지능 멜리사(Melissa)는 그 충돌로 인하여 과거의 시간으로 보내진다. 그리고 멜리사는 2004년 샌 프란시스코 I Love Bees 웹 사이트가 있는 웹 서버에 자리를 잡는다. 멜리사로 인하여 웹사이트가 이상해지자, 웹사이트 주인의 조카 데이나(Dana)는 웹 사이트의 주도권을 다시 얻기 위해, 데이터를 지우는데, 실수로 멜리사의 중요한 기억을 포함하는 부분까지 지워버린다. 이에 멜리사는 격분하고, 데이나에게 복수를 할 것이라고 전하고, 놀란 데이나는 이 상황에서 자신은 빠지고, 기대했던 것보다 한 달 일찍 여행을 갈 것이라고 알린다. 이러한 『I Love Bees』의 스토리를 기반으로 다음과 같은 게임이 시작된다.

『Halo 2』의 미주지역 극장판 광고 마지막 엑스박스 로고가 나오는 부분에서 www.xbox.com이라는 웹사이트 주소가 www.ilovebees.com으로 바뀐다. 그리

고 이미 대체 현실 게임에 참여했던 사람들에게는 우편으로 풀단지가 전해진다. 풀단지 안에는 I Love Bees의 웹사이트[그림 3]로 안내하는 문자 퍼즐이 들어있다. 호기심 많은 수천 명의 사람들은 주어진 주소의 정체를 밝히기 위해 웹사이트를 방문한다.

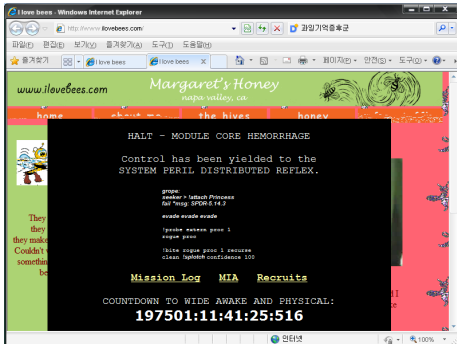


그림 3. I Love Bees 웹사이트

웹 사이트는 양봉가 마가렛(Margaret)이 운영하는 것으로 알 수 없는 바이러스에 공격을 받았다는 것을 방문자들은 알아챘다. 웹 사이트의 메인 페이지에는 ‘시스템이 위험하다’는 경고문과 함께 카운트다운 시계가 작동하고 있다. 사이트의 하단에는 “이 페이지에 무슨 일이 일어난 것인가? (What happened to site?)”라는 질문에 “모르겠다. 여기에서 나 좀 도와줘. (No Idea. Help me out [here](#))”라는 대답이 쓰여 있다. ‘[here](#)’을 클릭하면 마가렛의 조카딸 데이나의 블로그가 연결된다. 데이나의 블로그에 방문한 플레이어들은 데이나와 100개의 이메일 교환을 통해 웹사이트에서 일어난 사건 상황을 알게 된다. 플레이어들에게 주어진 것은 2004년 8월 24일을 향해 카운트다운 되고 있는 시계, 웹 사이트의 정보, 210개의 GPS와 각 좌표마다 4분 간격으로 표시된 시간이 쌍이다. 웹사이트와 블로그에 방문한 플레이어들은 스토리 안의 가상 인물 데이나와의 이메일 교환을 통해 자연스럽게 내러티브 안에 인물이 되어 게임의 세계 안으로 이끌어진다. 데이나와의 이메일 교환을 통해 플레이어들은 데이나에게 벌어진 사건 상황과 사건의 해결을 도와줘야 한다는 게임의 목표를 인식한다. 그리고 플레이어들은 주어진 제한된 단서들을 가지고

부분부분으로 찢어진 사건의 배경 스토리를 찾아간다.

광고가 나간 후 4주 동안, 게임 기획자들은 웹사이트, 블로그, 게시판, 이메일, MP3 전송 등 다양한 방법으로 플레이어들에게 단서의 조각들을 제공한다. 플레이어들은 정보를 공유하고 협업하기 위하여 블로그와 웹사이트 등 소셜 커뮤니티를 형성한다. 다양한 시각과 정보를 가진 플레이어들은 커뮤니티에 모이고, 자발적 참여와 순서, 규칙, 규율이 없이 조직화를 이루고, 단서의 조각들을 조사하고 분석하며 토론한다. 거의 넉 달 동안 60만 명의 플레이어들이 체계적으로 계획을 세우고, 팀을 나누고, 가설을 세우고, 피드백하며, 토론을 통해 합의한다. 그 결과 GPS와 4분 간격으로 표시된 시간의 쌍의 의미가 각각 공중전화가 설치된 210개 지점과 전화가 울릴 시간이라는 것을 밝혀내고, 그 전화를 받아야 사건의 단서를 더 발견할 수 있다는 게임의 규칙을 알아낸다.

카운트다운 시계가 예정된 시간을 가리키자 각종 통신장치들로 무장한 플레이어들은 좌표에 표시된 공중전화들을 찾아간다. 좌표에 표시된 시간이 되자 공중전화 울리고, 전화를 받은 플레이어들은 스토리와 관련된 하나의 질문을 받고 대답해야 한다. 전화 미션이 성공하면 해당 GPS좌표와 시간에 오디오 파일이 피드백되어 올라온다. 오디오 파일에는 사건의 배경 스토리가 조금씩 담겨져 있다. 플레이어들은 이 단서들을 취합해 나가면서, 멜리사의 지워진 기억과 그녀가 I Love Bees 사이트에 보내진 이유를 알게 된다.

3.2 『유령이 나타났다 Ghost of A Chance』 [13]

일반적으로 대부분의 박물관 관람객들은 전시물을 단순히 구경할 뿐이다. 하지만 2008년 스미소니언 미국 예술박물관(Smithsonian American Art Museum)에서는 박물관 소장품에 대체 현실 게임을 더하여 오프라인 뿐만 아니라 온라인에서도 참여하는 대체 현실 게임인 『유령이 나타났다』를 개발했다. 게임은 박물관의 시설 중 하나인 루스 재단 센터(Luce Foundation Center)를 무대로 펼쳐진다. 루스 재단 센터의 취지는 다양한 연령대의 관람객들을 교육해서 미술품이 전달하고자 하는 의도에 귀를 기울이게끔 하는 것이다. 『유령이

나타났다』는 예술작품 속에 깃든 유령이 우리에게 자신의 이야기를 들려준다는 생각에서 비롯된다.

『유령이 나타났다』는 루스 재단 센터의 박물관 보도 자료에서 시작된다. 보도 자료는 신임 큐레이터로 다니엘 리브(Daniel Libbe)와 데이지 포추니스(Daisy Fortunis)가 블로그와 소셜 네트워크에 업무와 관련된 글을 올리며, 더 자세한 사항은 페이스북과 블로그를 참고하라는 내용이 실려 있다. 블로그와 페이스북을 방문한 사람들은 다니엘과 데이지가 루스 재단 센터에 출몰하는 유령들과 만났음을 알게 된다. 그리고 이 유령들은 150년 전에 살았던 사람들로 박물관의 작품들 다 때려 부수겠다고 협박하며 박물관 전시대에 자기들의 이야기가 오르기 전까지는 절대 잠들지 않겠다고 한다. 다니엘과 데이지는 아이디어를 내어 유령들을 위한 일일 전시회를 내기로 그들과 합의를 본다. 전시회의 이름은 ‘유령이 나타났다’이다. 하지만 유령들은 자신들의 이야기를 담은 예술품을 만들 수 없기 때문에 다니엘과 데이지는 박물관 회원들에게 유령의 이야기를 듣고, 해석하여 예술작품을 만들어 달라고 도움을 요청한다. 그리고 이렇게 나온 작품을 전시회에 전시하겠다는 약속도 한다. 페이스북과 블로그에서 전해지는 다니엘과 데이지의 이야기는 플레이어로 하여금 자발적으로 게임에 참여할 수 있도록 호기심을 느끼게 한다. 그리고 다니엘과 데이지라는 가상 캐릭터와 그들의 이야기, 다니엘과 데이지를 통해 전해지는 유령들의 이야기는 게임의 목표를 플레이어에게 자연스럽게 전달하는 역할을 한다. 이렇게 플레이어들은 블로그와 페이스북을 통해 게임의 내러티브 안으로 이끌어진다.

매주 유령들은 다니엘과 데이지에게 자신들의 삶에서 극적인 부분을 알려주며, 다니엘과 데이지는 그 정보를 회원들에게 전달하고, 현실 속에서 회원들은 사명을 가지고 전시회를 위하여 예술작품을 만든다. 첫번째 미션은 귀한 집 아가씨인 친구에 대한 기억으로 괴로워하고 있는 유령의 사연을 예술작품으로 만드는 것이다. 플레이어는 이 유령이 남긴 시적인 설명인 “내가 바라는 목걸이는 지나침도 모자람도 없이 그녀의 목을 감싸나 이내 다시 흠칠 수 있을 만큼만, 오로지 그 만큼만 그 자리에 머물러야 하리”를 해석하여 유령이 원하는

‘서발된 배반자의 목걸이’를 만들어야 했다. 플레이어들은 과제를 부여받고 온라인 커뮤니티에서 유령의 이야기에 대한 의미와 단서를 찾고, 해석하며, 어떻게 하면 그런 감정을 담은 목걸이를 만들 수 있는지에 대해 의견을 나눈다. 그들은 온라인에서 토론을 거쳐 사회적 기대를 짊어진 귀한 아가씨의 심정이 목걸이에 담겨 있어야 한다는 결론을 내리며, 플레이어들은 각자 나름대로의 목걸이를 만든다.

매주 유령들이 다니엘과 데이지에게 전해주는 이야기는 완벽한 하나의 이야기가 아니다. 전체의 이야기의 일부분의 내러티브만을 제시함으로써, 나머지 비어있는 내러티브의 공간을 플레이어들이 마음껏 상상하여 채울 수 있도록 유도한다. 이렇게 분해된 내러티브는 미션을 해결하기 위한 게임규칙을 제시하는 것이며 동시에 제약을 가하는 것이다. 이러한 제약은 웹 커뮤니티에서 사람들이 집단의 창의력을 발휘하게 한다. 또한 웹 커뮤니티는 사람들을 모으고, 토론할 수 있는 토론의 장을 제공하고, 커뮤니티에서의 토론을 통해 서로에게 피드백을 준다. 다니엘과 데이지와 상호작용을 통해 플레이어들은 내러티브 안에 직접 참여하여 내러티브 안에 숨겨진 게임을 즐길 수 있다.



그림 4. 『유령이 나타났다』의 미션 목록

이로써 플레이어들이 보낸 작품들은 루스 재단 센터에 전시가 되었으며, 각기 다르게 해석한 결과물을 직접 온라인 혹은 전시회에 찾아와서 봄으로써 예술작품 안의 숨겨진 이야기에 관심을 가질 수 있게 된다. 이러한 게임 요소와 내러티브의 혼합은 예술적 작품이라는 높은 벽을 없애주고, 커뮤니티를 통해 예술작품을 어렵

게 느꼈던 젊은 사람들에게도 작품 분석에 참여할 수 기회를 제공한다.

III. 결론

본 연구에서는 ‘대체 현실 게임’의 개념을 살펴보고, ‘비선형 내러티브’, 게임과 내러티브의 혼합 그리고 커뮤니티가 사용자 참여 생성 스토리텔링에 미치는 영향과 구체적인 사례 분석하였다. 이를 통해, 게임제작자가 의도적으로 만들어둔 장치들이 어떻게 스토리 안에서 플레이어가 참여하게 되는지에 대한 사용자 참여 생성 스토리텔링의 요소를 살펴보았다.

웹 2.0 시대를 살고 있는 우리는 대체 현실 게임에 주목하고 있다. 대체 현실 게임은 올드 미디어와 뉴미디어를 사용하여 현실과 가상을 넘나들며 다양한 세대가 어울릴 수 있는 일종의 문화콘텐츠이다. 또한 대체 현실 게임이라는 장르는 아직도 발전 단계에 있기 때문에 모든 세대를 아우르는 문화콘텐츠로서의 가능성은 무궁무진하다.

대체 현실 게임의 많은 가능성을 염두해 둘 때, 많은 분야에서 활용 방안을 고려해볼 수 있다. 특히, 재미와 체험을 중요한 목표로 하는 관광분야에서 대체 현실 게임은 고려해볼 만하다. 예를 들면, 지역 축제를 대체 현실 게임에 적용해 본다면 축제의 의미와 목적 등을 내러티브와 게임 요소들을 통해 다 같이 즐기는 축제를 만들 수 있을 것이다.

웹 2.0 시대에서 대체 현실 게임은 또 다른 스토리텔링 방식을 제시함으로써, 그 자체로서 충분한 연구가치가 있다. 하지만 우리나라의 경우, 아직 적용사례가 많지 않고, 연구 또한 많이 이루어지지 않았다. 따라서 대체 현실 게임에 대한 본격적인 연구와 자료의 축적은 우리에게 남겨진 과제라 할 수 있다.

참고 문헌

[1] 송인혁, 이유진, 모두가 광장에 모이다, 아이앤유, pp.95-118, 2010.

- [2] Charles Leadbeater, 이순희 역, *집단지성이란 무엇인가*, 21세기 북스, p.47, 2009.
- [3] H. Jenkins, 김정희원/김동신 역, *컨버전스 컬처*, 비즈앤비즈, p.196, 2008.
- [4] J. McGonigal, 김고명 옮김, *누구나 게임을 한다*, RNK, p.175, 2012.
- [5] 위의 책, p.182.
- [6] 남승희, “대체현실게임(ARG)의 스토리텔링 연구 - <노르망디의 이방인>을 중심으로”, 한국게임학회논문지, 제9권, 제2호, pp.41-50, 2009.
- [7] 위의 책, pp.41-50.
- [8] F. Rose, 최완규 역, *콘텐츠의 미래*, 책읽는 수요일, p.31, 2011.
- [9] 제인 맥고니갈, 같은 책, pp.42-43.
- [10] 이용욱, *온라인게임 스토리텔링의 서사시학*, 글누림, pp.106-114, 2009.
- [11] 프랭크 로즈, 같은 책, p.32.
- [12] 찰스 리디비터, 같은 책, p.62.
- [13] 제인 맥고니갈, 같은 책, p.243.
- [14] 제인 맥고니갈, 같은 책, pp.247-253.
- [15] 김재하, “미디어 융합에 따른 대체현실게임의 분석 및 구축에 관한 연구”, 방송공학학회논문지, 제13권, 제5호, pp.752-759, 2008.
- [16] 서성은, “인터랙티브 드라마의 사용자 참여 구조 연구”, 이화여자대학교, 2009.
- [17] 서성은, “크로스미디어 스토리텔링의 온라인 구전 양상”, 한국콘텐츠학회논문지, 제11권, 제1호, pp.134-144, 2011.
- [18] 전경란, “트랜스미디어 콘텐츠의 텍스트 및 이용특징”, 한국콘텐츠학회논문지, 제10권, 제9호, pp.243-250, 2010.
- [19] 차유진, “대체현실게임(ARG)의 광고전략과 그 영향에 관한 연구”, 숙명여자대학교 대학원, 2009.
- [20] <http://www.ilovebees.com/>
- [21] <http://www.halopedia.com/>
- [22] http://ghostsofchance.com/main_site/index.php
- [23] http://www.museumtwo.com/publications/Ghosts_Report.pdf

저 자 소 개

김 맹 하(Maeng-Ha Kim)

정회원



- 2000년 12월 : 독일 지겐대학교
독어독문학과(문학박사)
- 현재 : 제주대학교 독일학과 교
수 / 제주대학교 사회교육대학
원 스토리텔링학과 겸임교수

<관심분야> : 드라마 이론, 스토리텔링, 영상미학

김 은 지(Eun-Ji Kim)

준회원



- 2006년 2월 : 제주대학교 컴퓨터
교육(이학사), 영어교육(문학사)
- 2011년 3월 ~ 현재 : 제주대학
교 사회교육대학원 스토리텔링
석사과정

<관심분야> : 스토리텔링, 게임, 문화컨텐츠