

게이미피케이션 개념을 적용한 인터랙티브 영화 서사 연구 - 〈블랙미러: 밴더스내치〉를 중심으로

김혜빈*, 안상원**

행정안전부 정부혁신조직실*, 부산외국어대학교 만오교양대학**

hyebin@korea.kr, eunso81@bufs.ac.kr

A Study on the Narrative of the Interactive Movie based on the concept of Gamification - focused on 〈Black Mirror: Bandersnatch〉

Hye Bin Kim*, Sang Won Ahn**

Ministry of the Interior and Safety*, Busan University of Foreign Studies**

요 약

본 연구는 <블랙미러: 밴더스내치>의 서사를 게이미피케이션 개념을 통해 읽음으로써, 현재의 인터랙티브 영화의 가능성과 한계 및 발전 방안을 살펴보고자 한다. <밴더스내치>의 ‘도전 과제’는 예측 불가능한 세계에서 이야기를 진행하는 것이며, ‘보상’은 엔딩의 위계화이다. 이 영화의 재미 요소의 한계 극복을 위해서는 선택지와 엔딩 사이의 불확실성을 줄이고, 유희성을 강화해야 하며 다양하고 차별적인 결말을 마련해야 한다. 이러한 분석은 게이미피케이션 요소의 강화가 인터랙티브 영화의 몰입에 긍정적 영향을 줄 수 있음을 함의한다.

ABSTRACT

This study examines the potentials and limitations of interactive movies at present by reading the narrative of the interactive movie, <Black Mirror: Bandersnatch> through the concept of gamification. The ‘quest’ of the <Bandersnatch> is to choose an option to play out the story in unpredictable world, and the ‘reward’ is the hierarchy of the ending. It is necessary to reduce uncertainty between option and ending, intensify playfulness, and provide a variety of discriminative endings in order to make viewers immerse deeper in interactive movies. Such an analysis implies that the intensification of gamification elements may influence the immersion in interactive movies positively.

Keywords : Interactive Movie(인터랙티브 영화), Gamification(게이미피케이션), Bandersnatch(밴더스내치), 재미요소(Fun Factor)

Received: Feb. 19. 2019 Revised: Mar. 13. 2019

Accepted: May. 19. 2019

Corresponding Author: Sang Won Ahn (Busan University of Foreign Studies)

E-mail: eunso81@bufs.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

이 연구는 시청자의 선택이 서사를 완성해 각기 다른 결말을 가져오는 인터랙티브(interactive) 영화 <블랙미러: 밴더스내치(Black Mirror: Bandersnatch), 이하 밴더스내치>의 재미 요소를 게이미피케이션(gamification) 개념을 적용해 읽음으로써, 인터랙티브 영화의 가능성과 한계 및 발전 방안을 살펴보는 데 목적이 있다. 2018년 하반기 등장한 <밴더스내치>는 국내외 디지털 방송 연구가 예견한 인터랙티브 영상물이 대중 문화 콘텐츠로 구현되었다는 점뿐 아니라, 수용자에게 낯선 서사를 제공하고 비극적인 세계를 경험하게 함으로써 낯선 형태의 ‘재미’를 제공했다는 점에서도 주목할 만하다.

이러한 점을 바탕으로 본 논문은 ‘인터랙티브’와 ‘게이미피케이션’이라는 각자 다른 외연의 개념이 ‘재미’ 요소의 증대 안에서 결합된 과정에 주목한다. 머레이(Murray, 1997)에 따르면 인터랙티브 영상은 디지털 환경에서 콘텐츠 사용자, 시청자, 독자를 원 콘텐츠의 참여자로 발전시키고 새로운 형태의 상호작용성, 즉 인터랙티비티(interactivity, 이하 인터랙티비티)를 포함한 서사 형식을 구축한다[1]. 이러한 논의는 국내 디지털 방송 연구에서도 찾아볼 수 있다. 시청자가 TV 드라마 등장인물과 대화하는 시제품(prototype)을 제안하거나[2] 인터랙티브 드라마의 스토리 생성 모델을 연구, 보완 및 개선방안을 제시한 연구가 그것이다[3].

그러나 앞선 연구들의 기대와 예측과는 달리, 대중적인 인터랙티브 영상물 제작은 단기간에 이뤄지지 않았다. 최초의 인터랙티브 영화로 여겨지는 <Kinoautomat (1967)>부터 <Minecraft: Story Mode - A Telltale Games Series (2015)>에 이르기까지 영화에 인터랙티브 서사를 적용하는 시도는 꾸준히 이어져 왔으나 각 작품들은 대중물이라기보다는 실험적인 예술작품에 가까웠다.

오히려 영화보다는 광고와 교육, 도시 재생 등의 분야에서 인터랙티브 영상이 활발히 활용되었다. 특히 수용자의 몰입과 참여를 활성화하기 위해 게

임의 개념과 방식을 비게임 분야에 적용하는 게이미피케이션 구현 도구로 인터랙티브 영상을 사용하였다. 일례로 광고는 2000년대부터 가장 간단한 상호작용인 ‘만진다 - 반응한다’ 구조로 구성된 광고를 제작했다. 2009년 해태음료는 삼성 코엑스몰과 같은 대중 접점이 많은 공간에서 터치스크린을 이용해 캔으로 드럼 비트와 같은 소리를 만들어내는 써니텐 광고를 진행했다[4]. 인터랙티브 영상을 활용해 게이미피케이션을 구현한 도시재생 프로젝트의 경우 도시 방문객이 재미있게 상호작용할 수 있도록 간단한 영상을 터미널 전광판과 버스 정류장 등에 설치했다[5]. 이러한 경험은 짧지만 목적이 뚜렷하고 구체적인 지시가 있는 서사가 게임적인 ‘몰입’과 ‘재미’를 자극하고 있으며 수용자에게 능동적인 참여를 경험하게 하는 인터랙티브 스토리텔링을 구현하고 있음을 보여 준다.

반면 대중을 대상으로 한 인터랙티브 영화는 상대적으로 늦게 제작되었다. 190여 개국, 1억 명이상의 유료 회원을 보유한 인터넷 엔터테인먼트 서비스 기업 넷플릭스(Netflix)는 2018년 12월 28일 TV드라마 시리즈 <블랙미러(Black Mirror)>의 영화판인 <밴더스내치>를 자사의 다매체 스트리밍 플랫폼[6]을 통해 대중에게 공개했다. 이 영화는 이야기 진행 과정 중 약 40번 이상의 선택지를 제공하며 시청자의 선택에 따라 다른 이야기 전개와 결말을 제공한다. 선택지 저장에 어렵고, 플레이 후 바로 전단계로 돌아가기 어렵다는 한계가 있지만 관객이 영화 진행 중 플롯을 선택하고 플롯에 따라 달라지는 영화 속 세계를 경험하게 한다는 점에서 몰입감과 흥미를 자아낸다. 이러한 관객의 경험은 ‘도전과제·목표(quest·goal)’, ‘보상(reward)’이라는 게이미피케이션 요소[7]의 적용을 가능하게 한다. 본 연구는 이용자의 선택에 따라 다른 결말이 나온다는 점, 그리고 ‘도전과제’의 선택 또는 완성에 따른 결말이라는 ‘보상’이 제공된다는 점에 주목하려 한다.

이제 게이미피케이션 요소의 적용이 <밴더스내치>의 재미 요소를 증대하는데 어떤 도움을 주는

지 살펴볼 필요가 있다. 비록 선행 연구들이 예측하고 제안했던 것보다 더 간단한 형태로 인터랙티브리티가 구현되지만, 다수의 접속자가 낯선 세계관과 예측 불가능한 스토리를 경험할 수 있게 만든 최초의 대중문화 콘텐츠로서 분석할 가치가 있다. 이에 본 논문은 다음 두 가지 질문을 중심으로 논의를 전개한다.

첫째, 이 인터랙티브 영화의 재미를 자극하는 낯선 세계와의 만남은 게이미피케이션 요소 중 ‘도전과제(quest)’를 어떠한 방식으로 구성하는가?

둘째, 이 인터랙티브 영화의 재미를 자극하는 결말(ending)의 위계화는 게이미피케이션 요소 중 ‘보상(reward)’에 어떠한 방식으로 기여하는가?

이 두 질문은 게이미피케이션의 두 요소인 ‘도전과제’와 ‘보상’이 구축하는 ‘인터랙티브리티’ ‘서사’의 특수성을 추출하는 데 중요한 역할을 할 뿐 아니라, 이후 상호작용 서사가 게이미피케이션을 적용하는 방향을 예측하는 데 도움을 줄 것이다.

2. 이론적 배경

2.1 디지털 방송과 인터랙티브 영상물

로렐(Brenda Laurel, 1987)은 인터랙티브리티 연구와 함께 인터랙티브 영상물, 특히 드라마 개념을 처음으로 언급했다[8]. 연극 무대가 아닌 영상물로서 인터랙티브 서사가 진행된 최초의 작품은 1967년 몬트리올 엑스포(Expo 67)에서 등장한 <Kinoautomat>이다. 이 영화의 인터랙티브 서사를 가능하게 한 것은 미리 촬영한 작품을 재생할 수 있게 하는 기술력이다. 다만 개인에 맞춤형 인터랙티브리티를 제공할 수 없기에 영화 관람자와 영화 간의 개인적인 상호작용 경험보다는 기존 영화 관람과 같은 집단 경험에 가깝다는 한계를 가진다. 그럼에도 기술력이 뒷받침될 때 이야기의 분기점(‘선택’)을 가시화할 수 있고, 그에 따른 각자 다른 스토리를 준비해 전달할 수 있도록 고안했다는 점에서 디지털 매체의 발전이 인터랙티브리티의 가

능성을 열었다 할 수 있다.

시공간적 제약이 많기에 인터랙티브 드라마 제작은 인터랙티브 영화 제작보다 어려움이 많다. 극장 영화의 경우 관객 수를 제한하거나 극장 내에서 관객의 행동을 통제할 수도 있다. 반면 드라마에서 불특정 다수의 시청자를 개별적으로 통제하기란 불가능하다. 그렇기 때문에 앞서 언급한 영화와 같은 방식을 차용할 수 없다. 쌍방향 이야기(interactive story)를 담은 드라마 제작에는 고려할 사항이 많아진다. 인터랙티브리티 분기점과, 이용자의 흥미를 자극해야 하며, 기술력을 고려해야 하기 때문이다[9].

전술한 <Kinoautomat> 이후 유사한 형태의 인터랙티브 영화로 2007년 <Late Fragment>, <Crime Face>, 2010년 <13th Street>, 2013년 <Happy>, 2013년 도시바와 인텔이 합작해 만든 <The Power Inside>, 2016년 <Late Shift> 등이 등장했다. 각각의 영화는 제한된 관객에서 비제한된 관객으로 관객의 범위를 확장하며, 서사의 분기점 또한 다채롭게 만들었다. 특히 시청하는 개인이 다른 스토리를 구축하는 <밴더스나치>는 불특정 다수를 개별적으로 스토리를 만들게 한다는 점에서 흥미로운 텍스트가 되었다.

실험적인 예술작품으로 창작되었던 인터랙티브 영화는, 넷플릭스 같은 스트리밍 OTT(Over The Top) 플랫폼이 지원된 이후에 대중성을 목표로 한 상업 콘텐츠로 제작되었다. 즉 인터랙티브 영상물의 발전에는 넷플릭스의 다매체 스트리밍 플랫폼의 역할이 컸다. 지금까지 시청자는 여러 종류의 화면 바깥에서 고정된 플롯을 가진 영화를 수용했다. 그러나 인터랙티브 영화는 일방향적 수용자인 시청자가 이야기의 몇몇 지점을 선택해 새로운 이야기를 만들어가는 참여자가 되도록 유도했다. 이 때 영화 참여자는 닫힌 결말이 일부 존재하는 서사 중심 게임 이용자와 시스템적으로는 유사한 경험을 하게 된다. 이러한 점이 가능하게 된 이유 중 하나는 콘텐츠 포맷의 다변화이다. 최세경과 박상호는 인터넷·TV·모바일이 교차 연계되는 플랫폼의 ‘통합 경험’을 논한다. 멀티

플랫폼이 등장하면서 수용자는 시간과 장소에 구애 없이 스토리텔링을 경험한다. 그 과정에서 시청자는 원하는 장면을 다시보기하거나 반복시청하고 때로는 플랫폼에 자신들의 의견을 전달한다[10].

최근 인터랙티브에 관한 논의는 시청자가 의견을 전달하는 적극적인 메시지뿐 아니라, 시청자의 드러나지 않는 비적극적인 메시지 연구 또한 포함된다. 따라서 인터랙티브의 검토는 수용자의 비자발적인 신호(오래 보기, 다시 보기 등)를 포착·반영하는 형태로까지 발전되어야 한다. 해당 논의는 새로운 플랫폼이 채널을 융합하는 최근, 수용자가 스토리텔링 과정에서 수동성과 적극성을 배분하는 기준과 카타르시스를 자극할 만한 요건을 언급한다는 점에서 재독할 필요성이 있다. 곧 수용자가 이야기를 능동적으로 만들 수 있는 요건과 몰입과 즐거움의 요건은 필연적으로 이 연구가 주목하는 ‘게이미피케이션’ 개념에 주목하게 한다.

2.2 게이미피케이션과 인터랙티브 영화

인터랙티브 영화에 대한 수용자의 몰입과 흥미를 유도하기 위한 논의 중, 게임의 재미 요소와 인터랙티브 서사의 연관성을 논의한 연구들에 주목할 필요가 있다. 최근 매체가 결합하며 인터랙티브가 수용자의 감각을 자극하고 경험을 제공함으로써 새로운 의미를 만들어낸다는 것은 어느 정도 합의된 논의이지만[11] 그것이 시장에서 수용자의 소비를 자극할 수 있는 새로운 체험이 되기 위해서는 몰입과 흥미를 자극할 필요가 있기 때문이다.

이러한 맥락에서 게임 요소로서 게이미피케이션을 인터랙티브 영화와 접점을 연결해 생각할 필요가 있다. ‘게이미피케이션’은 비게임 분야에 게임적 기법과 원리를 적용한다는 의미로 쓰인다. 2002년 닉 펠링(Nick Pelling)이 해당 용어를 창출하기 이전에도 ‘이용자로 하여금 게임적 사고와 기법을 활용한 것에 몰입시켜 문제를 해결하는 과정[12]’은 존재했다. 게이미피케이션 요소는 여러 가지로 분류할 수 있으나 가장 핵심적인 요소는 첫째, ‘도전 과제·목표(quest·goal)’이고 둘째, 나 또는 타인과

의 ‘경쟁(competition)’이며 셋째, 게임 목표 수행의 결과로 받는 여러 단계의 ‘보상(reward)’이다.

게이미피케이션은 게임의 개념과 방식을 적용해 사용자의 몰입을 높여 해당 분야의 효율을 높이는 도구로[13] 교육, 마케팅, 의료, 스포츠, 쇼핑 등의 분야에서 활발히 사용된다. 가장 대표적 사례는 게임을 하듯 즐기면서 학습하는 영유아 교육 방식인 ‘에듀테인먼트(Eduainment)’이다. 이 외에도 전술한 것처럼 공공서비스 및 정책에 국민 참여를 증진하기 위한 전략으로 고려되기도 하며[14], <슈퍼스타K>와 같은 오디션 형태 예능프로그램에서도 도전과제와 보상이라는 게임 요소가 활용된다[15].

게임성 원칙은 닉 펠링뿐 아니라 스미스와 만(Smitn & Mann, 2002)의 DGBL(Digital Game Based Learning)에서도 언급된다. 채희상(2013)은 해당 논의를 ‘도전과 좌절’, ‘위협과 보상’, ‘다형성’등으로 정리한다. 특히 그는 스미스와 만의 논의가 인터랙티브에 작용하는 방식을 도표화하여 제시하는데[16], 앞선 논의와 맥락을 같이 하는 것은 바로 ‘도전’과 ‘보상’이라는 체계가 인터랙티브와 연관된다는 점이다.

이와 관하여 몰입과 만족과 연결시켜 게임의 재미요소를 검토한 연구[17]와, 게임 요소가 몰입과 참여를 증진시킨다고 본 김종욱과 김상욱의 연구를 찾아볼 수 있다[18]. 물론 이전에도 게임 서사의 참여구조를 검토한 서성은의 연구[19]가 존재하며 해당 연구의 논의는 서사분석의 구체적 과정과 연결해 다음 장에서 살펴보고자 한다. 게임 서사 참여구조를 살펴본 연구는 도전과 감각, 상상과 상호작용 등 네 가지 차원에서 재미 요소를 언급하고 있고 몰입 요소로는 감정, 계산을 제시했다. 또한 이러한 몰입의 결과는 만족을 유도한다고 주장한다. 이러한 논의는 도전, 경쟁, 보상이라는 게이미피케이션 요소와 연결될 수 있다. 김종욱과 김상욱은 라자로(Nicole Lazzaro)의 논의를 참고해 재미의 유형을 ‘깊은 재미(Hard Fun)’, ‘가벼운 재미(Easy Fun)’, ‘심각한 재미(Serious Fun)’, ‘인간적 재미(People Fun)’로 구분해 논의하였다. 흥미로

운 것은 이야기의 서사차원에서 결말을 알고 세계관을 마주함으로써 얻게 되는 즐거움을 지적 호기심을 채우는 ‘가벼운 재미’로, 서사를 경험하며 감정적 완화(카타르시스)를 느끼는 것은 ‘심각한 재미’로 언급한 부분이다. 이러한 연구는 게임 재미의 조작적 정의를 적극적으로 활용해 게임 논의에 삽입했다는 의의가 있다.

위 논의와 연결해 게임 요소를 단편 영화를 통해 실험적으로 구현한 연구가 있다[20]. 게임 요소를 넣은 8분 분량의 인터랙티브 영화 “완벽한 꿈(Perfect Dream)”은 세 개의 다소 인위적인 상호작용 지점을 가진다. 이 영화의 규칙(rules)은 동작 인식을 이용해 정해진 숫자만큼 공을 잡는 행위이며 목표(purpose)는 시청자가 영화 속 미션을 잘 수행해 영화 속 인물의 복권 당첨에 도움을 주는 것이다. 상호작용의 결과에 따라 세 가지 다른 엔딩(ending)을 볼 수 있고 각 이야기 경로를 되돌아 갈 수 없기에, 영화 시청자는 더 긴장해서 영화에 “참여”하는 사용자 경험을 얻게 된다. 즉 “완벽한 꿈” 영화는 게임 요소 중 일부(규칙, 점수, 목적, 결과)를 사용했으며 동작 인식 및 추적(motion tracking) 기술을 활용해 영화에 참여한 관객의 지루함을 덜었다고 주장한다. 따라서 게이미피케이션과 ‘재미’ 요소가 인터랙티브 서사 실현과정에서 논의될 가능성을 살펴볼 수 있겠다.

2.2.1 도전과제(quest)

도전과제는 게임의 장단기 목표가 된다. ‘목표(目標)’의 사전적 정의는 “어떤 목적을 이루려고 지향하는 실제적 대상”이다. RPG 게임의 경우 게임 캐릭터의 성장(level up)과 세계관의 확장이 가장 큰 도전과제이다. 슈팅게임의 경우 도전과제는 더 높은 점수를 얻음으로써 자신 또는 타인과의 경쟁에서 이기는 것이며 추리게임은 주어진 단서를 활용해 올바른 결말로 이야기를 이끄는 것이 된다. 즉 도전과제는 게임 이용자가 게임을 하게 하는 근본적인 원동력이다.

인터랙티브 영화의 경우 도전과제는 관객의 선택으로 이어진다. 영화의 여러 결말, 그 중에서도 보고 싶은 결말을 보는 것이 큰 도전과제라면 결말을 향해 나아가는 이야기를 구성하기 위해 여러 가지 선택을 하는 것이 작은 도전과제가 된다. 넷플릭스는 2개 이상의 선택지를 화면 하단에 텍스트로 보여주고 시청자가 선택하게 하는 방식으로 인터랙티브를 구현하였다.

2.2.2 경쟁(competition)

‘경쟁(競爭)’의 사전적 의미는 “같은 목적을 두고 이기거나 앞서려고 서로 겨룸”이다. 게임은 이용자와 이용자 간 대결(PvP)과 이용자가 게임 속 시스템과 대결하는(PvC) 구조로 나누어진다. 다만 도전과제와 달리 경쟁은 게임 속에서 항상 명백히 드러나지는 않는다. 게임 구조 자체가 덜 경쟁적인 경우도 있고, 게임 이용자의 성향이 경쟁을 즐기지 않아 비경쟁적인 콘텐츠를 중점적으로 사용할 수 있기 때문이다.

만약 인터랙티브 영화가 추리에 의한 선택지, 즉 옳고 그름이 있는 선택지를 심어둔다면 약한 경쟁 구조가 도출될 수 있다. 이용자는 추리를 통해 각자의 지력을 겨루며 진법을 찾는 서사를 펼침으로써 상호 경쟁할 수 있을 것이다. 그러나 이러한 형태의 경쟁은 영화 시청자 간의 장외 경쟁일 뿐이며 영화 속에서 뚜렷한 경쟁 요소가 있다고 말하는 어렵다.

2.2.3 보상(reward)

게이미피케이션의 핵심 요소 중 하나는 ‘보상(報償)’이다. 도전과제는 반드시 보상을 동반해야 한다. 게임 이용자는 도전과제를 수행할 경우 여러 성격과 형태의 보상을 얻을 수 있음을 알고 있고, 이렇게 보상을 얻게 되는 것이 지속적인 게임 이용(play)의 주요한 동기가 된다.

인터랙티브 영화의 보상은 엔딩과 연결된다. 영

화 관객의 여러 가지 선택, 도전과제 수행이 이야기 전개를 다양하게 이끈다면 제작자가 의도하였거나 참여자에게 인기가 있는 ‘의미 있는’ 엔딩이 보상이 되는 것이다. 그렇기 때문에 관객의 몰입을 유도하는 재미요소를 위한 이상적인 영화의 엔딩은, 다양하고 차별적이거나 앞선 선택지를 통해 예측 가능한 결말이 되어야 한다.

3. <블랙미러: 밴더스내치> 서사 분석

3.1 도전과제 : 예측 불가능한 세계와 시뮬라크르의 제시

인터랙티브 서사에서 중요한 것은 플레이어가 구체적인 실감(實感)을 경험하고 몰입할 수 있는 캐릭터 설정, 그리고 캐릭터 수행 과정에서 일어나는 몰입감이다[21]. 그 과정에서 이용자는 불안하고 낯선 세계를 이해하고 재구성하며 새로운 이야기를 만들어낼 수 있게 된다. 따라서 스토리텔링의 차원에서 수행과제(quest)는 플레이어가 임무를 수행해 다음 단계로 진입하게 하고, 플레이어가 자신의 역할과 방향을 이해하게 한다. 역할과 방향 그리고 게임 내 세계와 플레이어의 관계 맺기는(생존, 추리 등) 해당 게임을 이해하는 세계관과도 맞닿는다. 예측 가능한 세계관과 줄거리를 구사하여 수용자에게 안정적인 즐거움을 제공하는 기존 서사와 달리 인터랙티브 서사는 비선형성을 특성으로 한다. 그 결과 시청자는 주어진 세계관을 받아들이지, 선택지를 통해 전개되는 비균질적이고 예측 불가능한 서사를 만나게 된다. 비선형성을 유지하고자 만들어진 이야기의 선택지는 해당 선택에 따라 이야기가 달라질 것이라는 결정적 단서를 제공하기에 선택 과정에서 추리나 예측을 시도한다.

그런데 <밴더스내치>는 결정적인 선택지에서 관객이 추리할 만한 단서를 제공하지 않기 때문에 도전과제의 불안성을 높인다. 도전과제를 수행하는 인물에게 몰입할 수 있어야 하는 전제를 고민할 때, 게임은 젊

은 프로그래머 스테판 버틀러(Stefan Butler)라는 불안하고 약한 인물을 등장시켜 진입장벽을 낮춘다.

영화의 줄거리는 1984년 7월, 주인공이 아침에 깨어나는 것으로 시작한다. 정서적으로 불안한 19세 개발자 스테판은 어린 시절 어머니를 잃고 사이가 좋지 않은 아버지와 함께 산다. 주인공의 첫 번째 선택은 아버지가 아침식사로 어떤 시리얼을 먹을 건지 물어보는 것에서 시작한다. 여러 등장인물이 나오지만 영화 속 선택지는 모두 주인공 스테판의 몫이다. 즉 관객은 주인공의 시선을 따라 이야기를 진행해야 한다. 초반 10개 선택 지점에서 양자택일 선택지 중 왼쪽 선택지만을 고를 경우, ① 아침식사용 시리얼 선택 ② 버스에서 들을 음악을 선택 ③-④ 터커소프트의 취업 권유(1, 2차), ⑤ 상담사에게 돌아가신 어머니의 이야기를 할지 선택 ⑥ 과거 회상 속 5살의 주인공이 어머니와 같이 떠날지 여부 선택 ⑦ 음반판매점에서 음반 선택 ⑧-⑨ 제작 중인 컴퓨터 게임 버그를 발견했을 때 어떤 반응을 보일 것인지 선택 ⑩ 상담소로 들어갈지, 다른 사람(콜린 리트먼)을 따라갈지 선택하는 것으로 구성된다.

이러한 선택지는 이야기의 분기점으로 작용하기에는 무게가 약해 보인다. 1차, 2차나 7차에서 선택지에서 묻는 음악의 종류는 3차와 4차에서 다루는 취업 선택이나, 5차와 6차에서 예측 가능한 어머니와의 에피소드와 무게가 다르기 때문이다.

하지만 이러한 ‘가벼워 보이는’ 선택지와 ‘무거워 보이는’ 선택지가 갖는 차별성을 알기 어렵다. 수용자들에게 ‘가벼워 보이는’ 선택지는 이야기에 또 다른 기능을 할 수 있다는 의미심장한 메시지로 작용한다. 그 결과 알약을 어디에 버리는지, 상담도중 손톱을 물어뜯는지와 같은 사소한 선택지가 펼쳐지고 영화 속 현실·가상의 경계가 흐려진다.

더 나아가 이러한 예측 불가능한 선택지는 불안하고 약한 인물의 등장과 함께, 이 사소한 선택이 삶을 뒤바꿀 수 있음을 환기시킨다. 스테판이 식사 메뉴를 고르거나 상담을 선택하는 사소한 과정은 결국 나비효과처럼 다른 사람들과 자신의 삶을 바

꾸는 기제로 활용된다. 이러한 설정은 이후 ‘내가 있는 세계는 어떤 곳인가’라는 적극적인 탐색과도 연결되며 ‘우리가 살고 있는 세계는 가짜’라는, 보드리야르의 시뮬라크르를 환기한다.

이러한 점에서 이 서사의 두 번째 특성을 알 수 있다. 선택지의 예측불가능성을 뒷받침하기 위해 이야기 속 세계와 이야기 바깥에 있는 영화 시청자의 세계를 메타적으로 연결하는 것이다. 주인공에게 영향을 주었던 게임 개발자 콜린이 ‘우리는 게임 속에 살고 있다’고 이야기하는 부분과, 스테판이 자신의 운명을 결정하는 외부 존재가 있다고 생각해 누가 있냐고 외치자 시청자가 ‘넷플릭스’라고 선택(대답)할 수 있는 부분이 한 예이다. 또한 주인공이 만드는 게임의 이름은 이 영화의 제목인 <밴더스내치>이다. 그리고 주인공이 개발하는 게임의 원전을 만든 작가는 ‘다중우주’설을 믿는 사람이었다. 그렇기에 스테판이 만드는 게임의 세계관 역시 ‘다중 내러티브’로 구성된다. 주인공은 자신이 개발한 “밴더스내치” 게임이 TV프로그램에서 혹평을 받으면 “다시 해야겠네(I should try again).” 라고 습관처럼 말한다.

한 사람의 사소한 선택이 영화의 이야기 흐름을 결정한다는 점에서 영화는 이야기 참여자인 관객에게 개인적이며 섬뜩한 감각을 제공한다. 재미 이론에 따르면 낮은 세계를 탐색하고 알아가는 ‘가벼운 재미’와 불안감의 중첩이라는 ‘심각한 재미’를 만나는 것이다.

결국 ‘다중 내러티브를 구성한 게임’ - ‘그 게임을 만드는 스테판’ - ‘스테판이 주인공인 게임을 하는 시청자’가 있는 세계관이 만들어진다. 다수가 누리는 인터랙티브티가 아닌 개인적인 인터랙티브티의 팽진성을 강화하고 섬뜩한 감각을 제공함으로써 시청자들에게 불편함과 두려움, 그리고 이 상황을 해결하고 싶다는 도전과제를 제공한다.

3.2 보상 : 위계화된 결말

게임의 보상은 단기적으로는 특정 도전과제를 수행할 때 즉각적으로 받는 유무형의 결과물, 그리

고 장기적으로는 게임을 완료함으로써 얻는 만족감, 게임 플레이어가 획득하게 되는 명칭(title) 등이 있다. 이중 게임 속 여러 가지 크고 작은 엔딩은 게임 보상체계와 밀접한 연관을 맺는다. 게임의 엔딩은 게임 속 세계관을 점검하고, 제작자의 의도를 확인하며 게임 이용자(game player)의 성향과 그 결과를 평가받는 역할을 하기 때문이다. 게임 속 인물이 성장하거나 범인을 밝히고 위협 요소에서 벗어나 안전성을 획득하는 것이 그 예에 해당한다. 이 과정에서 이용자는 자신이 내린 어떤 선택이 이러한 결과를 야기했는지 점검하고, 게임세계의 특수성을 확인하게 된다.

또한 게임 이용자는 게임의 엔딩을 다양하게 확인함으로써 각기 다른 이야기의 결을 확인하며, 게임의 세계관을 이해하고 이야기의 다층성을 확인할 수 있다. 그 과정에서 이야기의 설득력과 흥미 외에도 이전·이후 이야기의 차이를 변별하는 과정이 ‘만족감’ 차원에서도 흥미로운 재미 요소가 된다. 결과적으로 이용자에게 납득 가능하고 만족스러운 엔딩은 그 자체로도 훌륭한 보상이 된다.

<밴더스내치>의 보상체계는 선택과정에서 벗어난 엔딩이다. 게임의 결말은 크게 두 개의 층위로 이루어진다. 첫 번째는 이용자들 사이에서는 ‘진(眞)엔딩’이라는 표현으로 지칭되는 엔딩으로, 게임 세계관을 알 수 있거나 가장 중심 사건을 파헤쳤거나 가장 논리적인 엔딩을 말한다. 해피엔딩이건 아니건 간에, 이용자는 자신의 선택에 따른 결과를 확인하고 하나의 완결된 서사를 경험한다. 다시 처음부터 게임을 플레이하지 않는 한, 진의 선택으로 돌아가지 않는 이러한 선택은 다분히 선형적 서사를 의식한 것으로 보인다. <밴더스내치>의 진엔딩은 대개 제작진의 이름(closing credits)이 나오으로써 마무리된다.

이와 달리 두 번째는 선택의 결과가 이야기 구현을 짧게 하거나, 만족스럽지 않거나, 당황스러운 내용이거나, 게임 서사를 충분히 경험하지 못한 채 마무리되는 엔딩이라 할 수 있다. 미션 수행을 실패하거나 범인을 밝히지 못해 주인공이 사망하는

등의 엔딩을 말한다. 따라서 ‘진엔딩’에 이르지 못한 시청자에게 ‘진엔딩’을 확인하겠다는 욕구는 ‘도전’을 자극하며, 결과로 다시 확인하는 ‘진엔딩’은 ‘보상’으로 회귀하게 된다.

앞서 부분적으로 언급한 것처럼, <밴더스내치>의 보상체계는 위계화된 엔딩에서 확인할 수 있다. 영화라는 장르의 특성상 <밴더스내치>에서는 단기적인 보상을 풍부하게 설정하기 어렵다. 따라서 시청자는 낯설고 메타적인 영화의 세계관을 이해하고 서사 전체를 납득할 수 있는 형태로 구조화하려는 욕구를 갖는다.

<밴더스내치>의 엔딩체계 중 약한 엔딩, 곧 만족스럽지 않은 엔딩은 영화 속 이야기의 황급한 종결을 의미한다. 주인공의 이야기를 충분히 풀지 않았음에도 ① 심리상담사와 상담 중 허무하게 앉은 채로 사망하거나 ② 어린 시절 어머니를 따라 갔다가 기차사고로 사망하거나 ③ 콜린 리트먼과 대화하다가 추락사하는 것 등을 예로 들 수 있다. 이러한 이야기는 앞으로 전개될 이야기를 알 수 없다는 점에서 납득 가능한 이야기를 만나려는 욕구를 촉발한다. <밴더스내치> 영화 속에서도 이러한 갑작스러운 결말을 맞닥뜨린 경우, 시청자는 이전 선택지로 돌아가 새롭게 게임을 할 수 있다.

반면 완결성 있는 엔딩의 경우 유형은 대략 다음과 같이 정리할 수 있다. ① 아버지를 살해하지 않으려 자살 ② 아버지 살해 후 도망치고, 감옥에 구금 ③ 아버지 살해 후 상담사 살해 협박 ④ 아버지와 상담사를 모두 살해하는 것 등이다.

인터랙티브 영화의 보상으로 등장하는 결말이 전체적으로 비극적이고, 세계관 자체가 철학적이고 메타적이라는 점에서 시청자의 접근성이 낮아질 수 있지만, 플레이어는 한편으로 새로운 영역의 ‘재미’를 발견하게 된다. 곧 자유롭고 주도적인 결과물 대신 효능감이 낮아지는 세계를 마주하며, 낯설고 불편한 세계라도 그 세계를 완주했다는 만족감을 갖게 된다. 그 결과 장외의 논의이기는 하지만, 넷플릭스 시청자 게시판에서 게임 엔딩 결과를 서로 공유하고 토론하는 시청자들의 모습은 낯설고 새로

운 세계를 이해하고 완주하려는 욕구가 새로운 형태의 보상으로 자리했음을 제시한다.

4. 한계와 나아갈 방향

<밴더스내치>는 콘텐츠 측면에서 4시즌 이상 제작된 영국의 <블랙미러> 드라마 시리즈를 계승하였고 플랫폼 측면에서는 가장 대중적인 OTT 서비스 중 하나인 넷플릭스를 사용했다. “게임 같은 영화”의 혁신적인 등장이라는 언론의 반응은 차치하더라도, 영화는 고유의 특징과 장점이 있다. ‘나를 조종하는 것은 누구인가?’라는 질문을 대중매체에서 익숙하게 전달해 진부하게 느껴질지라도, 그 전달 시도의 혁신성은 검토할 만하다. 다음으로 이 영화의 한계점과 나아갈 방향을 살펴보려 한다.

4.1 캐릭터 및 비극성의 설득력 강화

<밴더스내치>는 참여 구조를 단순하게 구현한 인터랙티브 영화이지만, 참여 구조의 특성과 콘텐츠가 던지는 질문은 철학적인 성찰을 시도하게 만든다. 누가 나를 조정하고 있는가, 내 선택이 진정한 나의 선택인가, 그리고 우리(영화 속 주인공, 나아가 영화를 보는 시청자)는 세계 바깥의 누군가가 조정하는 게임 속 일부가 아닌가를 고민하고 보여주기 때문이다. 결말 또한 운명에서 벗어나지 못하는 인생의 우울함, 통제 가능한 줄 알았던 삶이 사실은 게임개발자, 시청자, 나아가 넷플릭스가 미리 선택한 선택지 안에서 진행되는 것을 깨닫는 인물들을 제시하여 매체에 대한 메타적인 질문을 던진다. 또한 미약하게나마 영화 바깥의 넷플릭스 시청자가 영화 속 주인공에게 신과 같은 존재로 나타나는 부분 역시 시청자에게 효능감을 제공할 수 있다.

그럼에도 불구하고 영화는 불안한 캐릭터로서 스테판의 양면성을 강화하지 못했다는 점, 그리고 비극성의 설득력이 부족하다는 점에서 아쉬움을 가진다. 스테판은 불안하고 연약한 인물이지만, 동시에 어린 나이에 게임을 제작하고 새로운 세계를

조망할 수 있는 뛰어난 인물이다. 플레이어가 스테판의 능력을 확인하고 그의 불안하면서도 총명한, 양면적인 페르소나에 이입할 수 있는 장치가 필요하다. 그리고 그의 선택이 파멸로 이르게 될지라도, 비극적이면서도 예측 불가능한 선택지들이 설득력을 갖출 수 있도록 내용을 구성할 필요가 있다. 실제 이야기는 어떤 선택을 하던 간에 죽음이나 사회적 처벌을 피하기 어렵다. 아버지를 토막살해하거나, 존속살해가 밝혀져 주인공이 개발한 게임이 회수되거나, 어린 시절로 돌아가 어머니와 함께 열차 사고로 죽는 것이 대부분이다.

그 결과 주인공이 광기에서 벗어나거나 이 세계의 불안전함을 벗어나는 결말이 아닌, 어린 시절에 죽거나 살인자가 되어 감옥에 갇히는 결말을 설득력 있게 받아들이기 어렵다. 유일한 복선은 영화 속 원작 게임 <밴더스내치>의 원작자가 미쳐서 자신의 아내를 살해했다는 언급뿐이다. 아버지 살해라는 선택지는 총 40개가 넘는 선택 중 후반부에 등장하는데, 아버지를 죽이지 않으려고 노력해도 결국에는 살부(殺父)를 피하기 어렵다. 다른 선택을 하면, 앞서 언급한 것처럼 플레이어는 다시금 기존 선택지로 돌아가게 되는 것이다.

게다가 사고나 살해가 시청자의 선택에 따른 결과로 보기도 어렵다. 결과의 설득력 없이 그저 비극으로 치닫는 허무주의적 세계관을 가진 것이다. 네오(Neo)의 투쟁이 빅 브라더(Big Brother)가 설계한 세계를 벗어날 수 없었던 <매트릭스>나 반복되는 주변의 비극을 막고자 스스로 죽음을 택하는 <나비효과>의 경우 그 비극성을 뒷받침할 원인이 있었고, 시청자는 그것을 공감하며 지적인 충격을 받았다. 그러나 <밴더스내치>는 무엇이 비극을 촉발하였고, 왜 사소한 선택이 파멸로 이어졌는지에 관해 설득력 있게 설명하지 못한다. 결국 세계관의 무의미한 비극성은 약한 게임성을 가지게 하고, 도전 자체를 약화시킬 수 있다는 점에서 명백한 한계가 된다.

4.2 불확실성의 최소화와 유희성 강화

앞서 <밴더스내치>가 인터랙티브 영화로서 가진 한계를 서술했다. 이러한 한계점을 바탕으로 향후 인터랙티브 영화가 나아가야 할 방향을 짚어보고자 한다.

인터랙티브 영화는 게임과 같은 영화이지만, 아직까지 게임보다는 낮은 자유도를 가진다. 즉 선택지는 적고 서사 진행과정에도 한계가 있다. 그렇기 때문에 현 구조에서 관객에게 재미 요소를 충분히 주려면 영화 속 선택지(도전과제)와 결말(보상)의 불확실성을 최소화해야 한다. 즉 제작자가 미리 심어둔 선택지는 향후 전개 및 결말과 논리적으로 이어지는 것이어야 한다. 달리 말하면 관객은 자신의 선택을 통해 발생할 서사 진행과 결말에 대해 일부라도 예상할 수 있어야 한다. 예를 들어 추리 장르의 인터랙티브 영화라면 사건을 해결하고 진범을 잡는 결말을 보기 위해 관객은 각 선택지마다 지적으로 고민할 것이며 옳이 개인의 능력에 따른 결말을 얻는다는 쾌감도 가질 것이다.

또한 불확실성의 최소화는 유희성을 강화한다. 기대감, 긴장감을 가지고 선택지를 골라 의도하거나 또는 상상 가능한 결말을 보는 만족감은 영화 관람에 재미 요소를 부여하고 더 강한 집중력으로 영화에 몰입할 수 있게 한다. 이뿐 아니라 의미를 부여한 플롯이 하나하나 엮여 도달한 진(眞) 결말을 보기 위해 여러 번 관람하는 시청 동기도 생길 수 있다.

그러나 <밴더스내치>는 인터랙티브 영화를 표방했음에도 관객에게 비슷한 결의 결말을 제공한다. 이러한 결말들은 영화의 주제를 강화하는 효과는 있을지 모르나, 관객에게는 같은 이야기를 반복해서 시청하는 것 같은 피로감을 준다. 관객의 선택에 따른 엔딩의 차별점이 크지 않다면 여러 번 관람할 동력은 사라질 것이다.

물론 <밴더스내치>와 같은 예측이 어려운 전개와 비극적인 결말을 가진 이야기가 인터랙티브 영화로 부적절하다고 단언하기는 어렵다. 단 인터랙티브 영화 속 게이미피케이션 요소인 선택지와 결말의 관계를 유기적으로 연결해 사용자 몰입을 증대하는 것은 확실하고 목적성 있는 이야기이다.

5. 결 론

이 연구는 인터랙티브 영화 <밴더스내치>를 게이미피케이션 개념을 적용해 살펴보았다. 그 결과 도전요소는 선택지의 불확실성이 주는 세계관의 철학성이었다. 보상 요소는 세계관 전체를 이해할 수 있는 진엔딩을 찾아내는 것이었다. 철학적인 세계관이 보여 주는 흥미로운 질문과 메타적 세계관이 시청자의 긴장감을 일으킬 수 있다는 점, 이야기 전체를 파악할 수 있는 진엔딩을 찾아냄으로써 영화의 의도와 방향을 이해할 수 있다는 점을 추가로 밝혔다.

그럼에도 아쉬운 점은 남는다. 첫째, 영화 속 도전과제인 선택지는 추론 가능한 서사와 거리가 멀다. 그 결과, 선택지는 약한 인터랙티브 효과를 가져 오고 관객에게 인터랙티브 효과가 범박한 의미에서의 재미가 아닌 불필요하고 무의미한 피로로 다가올 수 있다. 단, 낯선 세계를 탐색하고 알아가는 '가벼운 재미'와 불안감의 중첩이라는 '심각한 재미'가 존재하므로 주인공에게 이입할 요소를 강화해 위의 재미요소를 보강할 필요가 있다.

둘째, 영화의 여러 가지 결말(보상)에서 오는 쾌감이 적다. 현실과 비현실을 넘나드는 이야기 전개와 색다른 결말이 존재하지만 결말 간의 분위기가 비슷하고, 특별히 성취해야 할 결말이 존재하지도 않는다. 단적인 예로 도중에 주인공이 추락사해 이야기가 제대로 마무리되지 않는 결말과, 주인공이 감옥에 갇히면서 나름의 이야기가 정리되는 결말이 있는데, 이중 제작진 이름이 나오는 정식 결말은 후자이다. 그러나 후자 또한 관객에게 색다른 쾌감을 주지는 않는다. 즉 게이미피케이션 요소가 강화되어야 인터랙티브 영화의 몰입에 더 긍정적 영향을 줄 수 있음을 추론할 수 있다.

본 연구는 다음과 같은 한계점을 안고 있다. <밴더스내치>는 거의 최초로 상업적으로 성공한 인터랙티브 영화이기에 아직은 참여 구조가 단순하다. 본 논문에서는 양자 선택을 시청자의 참여라고 보았다. 시청자의 참여를 통해 이야기의 흐름이 변

화하고 결말이 달라지는 것이 정말로 시청자의 몰입을 불러일으키는가? 즉 시청자의 선택에 따라 서사구조가 바뀌는 형태의 인터랙티브 영상물이 실제로 시청자의 몰입에 끼치는 영향에 대한 양적 연구가 이어져야 한다.

또한 향후 더 발전할 방송 기술과 시나리오 구조에 따라 정교하게 고도화될 인터랙티브 영화에 대해 예측해야 한다. 가상현실 속에서 직접 체험하고 다수의 선택지를 거쳐야 하는 인터랙티브 영화가 개발된다면 어느 지점까지가 영화이고 어느 지점까지를 게임으로 구분할 수 있을지를 후속 연구 과제로 남긴다.

REFERENCES

- [1] Janet Horowitz Murray "Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace" Simon and Schuster, 1997
- [2] In-Sung Whang & Jung Moon-Ryul & Min-sun Jang "A Study on the interactivity between the interactive TV drama and it's viewer: Focusing upon psychological factors related to PSI, identification, presence and viewer satisfaction" Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies, Vol 18, No. 4, pp 44-87, 2004.
- [3] Hyunjung Yun "A study on story generation model of interactive drama" Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol 3, No. 21, pp 119-130, 2010.
- [4] Changwook Lee "Direction for Sustainable Development of Interactive Advertising Media Evolved Cases - The focus on placed Interactive advertisement -" Journal of Communication Design, Vol. 36, pp. 6-13, 2011.
- [5] Jung Tae Kim "The Gamification study for Urban Regeneration design : Focusing Game Mechanics & PX(Player Experience) in Gamifications" Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol 30, No. 2, pp 143-159, 2017.
- [6] <https://www.netflix.com>

- [7] Hye Bin Kim “A Study on the Reward Element of Gamification in Real Variety Shows“ Journal of The Korean Society, Vol 17, No. 4, pp 81-90, 2017.
- [8] Brenda Laurel “Reassessing Interactivity.” The Journal of Computer Game Design, Vol. 1, No. 3, pp 7-10, 1987.
- [9] Michael Mateas & Andrew Stern “Towards Integrating Plot and Character for Interactive Drama” Socially Intelligent Agents, pp 113-118, 2000.
- [10] Se Kyoung Choi & Sang Ho Park “The Development and Application of a Multi-platform Content Format on Television” Broadcasting & Communication, Vol. 11, No. 1, pp.5-47, 2010.
- [11] Jeong Hwan Kim “A Study on the Development of Interactive Cinema Storytelling based on Game Structure“ Film Studies, Vol., No.62, pp. 25-49, 2014.
- [12] Gabe Zichermann & Christopher Cunningham “Gamification by Design”, O’Reilly Media, 2011.
- [13] Dong-Hee Shin and Hee-Kyung Kim “A Case study of Knowledge & Information Contents applied Gamification and Alternate Reality Game concepts“, Journal of Digital Contents Society, Vol 14, No. 2, pp 151-159, 2013.
- [14] Yoori Koo and Sunmin Lee “Developing UX Design Strategies for the Better Engagement of the Public through the Use of Gamification in the Public Service and Policy Sector” Archives of Design Research, Vol. 30, No .4, pp 87-107, 2017.
- [15] Hye Bin Kim “A Study on the Reward Element of Gamification in Real Variety Shows“ Journal of The Korean Society, Vol 17, No. 4, pp 81-90, 2017.
- [16] Hee Sang Chae “A Study on the Acceptance of Digital Gameness in Cinema Focusing on Analysis of <Inception>“ The Korean Journal of animation, Vol 9, No. 2, pp 64-83, 2013.
- [17] Baik Soon Seong “The Influence of the Amusing Factors on Commitment and Satisfaction” Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol. 25, No. 3, pp139-147, 2012.
- [18] Jongwoo Kim & Jaerim Jung & Sangwook Kim “The Relationship of Game Elements, Fun and Flow“, Indian Journal of Science and Technology, Vol. 8, pp 405-411, 2014.
- [19] Seong Eun Seo “User Participation of Interactive Drama“, Division of Digital Media The Graduate School of Ewha Womans University, 2009.
- [20] Sunghyun Kim & Seongsin Jeon & Hoonhee Nam & Won-Hyung Lee “Interactive Movie Making to Use Appropriation of Gaming Elements“ Journal of Arts and Imaging Science, Vol. 1, No. 4, pp 1-6, 2014.
- [21] Seong Eun Seo “User Participation of Interactive Drama“, Division of Digital Media The Graduate School of Ewha Womans University, 2009.



김혜빈 (Hye Bin Kim)

약력 : 2008-2010 네오위즈 PM
2014-2016 KBS미디어 과장
2015 이화여자대학교 영상미디어 전공(문학박사)
2016-현재 행정안전부 정부혁신조직실 사무관

관심분야 : 게이미피케이션, 미디어 산업, 가상현실



안상원 (Sang Won Ahn)

약력 : 2015-2017 이화여자대학교 국어국문학과 초빙교수
2015 이화여자대학교 국어국문학 전공 (문학박사)
2018-현재 부산외국어대학교 만오교양대학 조교수

관심분야 : 기억, 글쓰기, 서사분석, 문화비평

