

인터랙티브 내러티브에 관한 연구 - VR 애니메이션 〈Wolves in the Walls〉의 분석을 중심으로

성호장*

중국 광둥성 선전시 인민정부연구원

목차

-
1. 서론
2. 주요 개념에 대한 정리
- 1) 가상현실
 - 2) 몰입감
 - 3) 현장감
 - 4) 인터랙티브 내러티브
3. 〈Wolves in the Walls〉 작품 분석
- 1) 작품 소개
 - 2) 원작과의 비교
 - 3) 플롯, 캐릭터 및 장면 디자인
4. 〈Wolves in the Walls〉의 인터랙티브 내러티브
- 1) 사용자-캐릭터 인터랙션 디자인
 - 2) 사용자-공간 인터랙션 디자인
 - 3) 인터랙션 규칙 디자인
5. 결론

* 교신저자, iceinmyveins0815@gmail.com

요약문

VR 콘텐츠는 정보의 밀도가 매우 높은 동적 이미지 시뮬레이션 기술을 기반으로 공간감과 현실감 확보를 통해 체험자에게 깊은 몰입감을 가져다준다. 하지만 높은 정보 밀도의 내부 정보들은 한편 객관적이지 않은 착각을 형성하기도 한다. 때문에 사용자에게 높은 밀도의 동적 이미지 정보를 해석할 수 있는 적절한 안내가 필요하다. 게임에서 네비게이션 인터페이스와 상호작용 기능을 설정하는 것처럼, 가상현실에서의 상호작용은 가상 콘텐츠를 해석, 향유하는 기본적 토대이다. 본 연구는 VR 콘텐츠 제작의 중요한 부분인 상호작용적인 스토리텔링 설계에 대한 사례 분석을 기반으로 한다. 가상현실 콘텐츠에서 더 우수한 상호작용적인 스토리텔링 모델을 탐색하기 위해 기본적인 주요개념들을 고찰하고 VR 애니메이션 <Wolves in the Walls>의 상호작용적인 스토리텔링 특징을 분석한다. 분석의 결과로 정리된 결론은 첫째, VR 환경이 사용자에게 자유롭게 이동할 수 있는 장점을 충분히 활용해야 하며, 상호작용 모듈 설계시 사용자의 현장감을 충분히 고려해야 한다는 점이다. 이를 통해 관객의 상호작용을 유도하여 참여도를 높임으로서 VR이라는 핫미디어를 콜미디어적 참여를 유도할 수 있다. 둘째, 사용자가 자유도가 매우 높은 가상 환경에 처음 들어갔을 때 모호한 세계 상황에 대해 당황하지 않도록, 작품의 초기 단계에서는 개발자 주도의 서술을 제공해야 한다. 셋째, 일부 게임에서 텍스트를 통해 사용자에게 안내하는 것과 달리, 사용자와 스토리 캐릭터(NPC)와의 자연스러운 대화를 추가하는 더 자연스러운 상호작용 방식을 통해 안내할 수 있다. 본 연구는 VR 애니메이션 <Wolves in the Walls>의 상호작용적인 스토리텔링 특징을 분석하고 정리함으로써 다양한 형태로 진화되고 있는 VR 콘텐츠의 설계의 한 가이드라인을 제공한다.

주제어

VR, VR 애니메이션 <Wolves in the walls>, 인터랙티브 내러티브, 몰입감

1. 서론

인쇄 매체 시대에 독자들은 선형적인 텍스트를 읽으며 "몰입"을 느끼는데 이는 텍스트 내용을 읽은 후 두뇌에서의 지각작용을 통해 구체적이고 명확한 "가상 장면"을 구성하고, 이를 자신의 인식 시스템에 매핑함으로써 구체적인 이미지를 얻게 된다. 마셜 맥루언에 따르면, 텍스트 읽기와 같은 저해상도의 차가운 매체는 상대적으로 적은 양의 정보를 제공한다. 글을 읽는 과정에서 독자들은 더 많은 주의를 기울여야 하며, 정보의 많은 부분을 독자들이 직접 채워넣어야 한다. 반면, 19세기 말 대중적으로 보급되기 시작한 사진은 현실 풍경을 구체적으로 복제하며, 글자보다는 직관적이며, 더 높은 정보성을 가지고 있다. 하지만 이러한 정적 이미지의 정보는 매우 쉽게 조작되어 비 객관적인 환영을 형성하기도 한다. 이후 21세기와 함께 등장한 영화는 글자, 그림, 사진 등과 비교할 때, 움직일 수 있는 기술 이미지(동적 이미지)를 통해 더 많은 정보를 제공하며, 관객에게는 더 많은 객관성을 담보해주며 더욱 직관적이다. 자연스럽게 영화는 정보 밀도가 매우 높은 동적 이미지 때문에 '핫 미디어'로 분류되었다. 그 중에서의 사실성, 공간 깊이, 시간성은 체험자에게 전혀 없는 몰입감을 가져다준다. 만약 차가운 글자가 생각(상상력의 해석)을 통해 가열되어 생동감이 생긴다면, 기술적 동적 이미지는 상호작용 행동(이미지 내용을 분해하는 것. 이는 기술적 동적 이미지의 해석에 수용자의 상상력이 필요하지 않다는 뜻은 아니다.)을 통해 냉각되어 더 활기차게 된다. 글자와 기술적 동적 이미지의 객관성(가상성)은 해석과 분해를 통해 표현력을 확대할 수 있다. 상상력을 요구하는 글자에 대한 이해나 기술적 동적 이미지의 분해는 사용자에게 더 주관적인 참여와 해당하는 몰입감을 가져다 줄 수 있다.

컴퓨터 비전 기술과 ICT 기술의 성숙함에 따라 3D 장면은 컴퓨터와 센서를 통해 생성, 실시간 렌더링 및 원격으로 전송 표시될 수 있게 되었다. 20세기 90년대 초에는 이런 3차원 공간이 단지 산발적인 장면에 불과

했지만, 지금은 연속적이고 이음새 없는 가상공간을 제공할 수 있다. 가상 공간을 생성하는 능력이 계속 향상되면서, 선형적인 방식으로 이야기를 풀어내가지 않는 오픈 월드가 점차 가능해지고 있다. 사용자는 가상 세계에서 자유롭게 이동할 수 있으며, 콘텐츠와의 상호작용 방식도 크게 변화하고 있다. 스마트폰 등의 미디어가 2D 평면에서 정보를 제공하는 것과 달리, 가상현실은 3D 공간에서 사람의 시각, 청각, 촉각 시스템을 모방하고 확장하고 있다. 이러한 환경은 실제 세계와 가상 세계를 연결하며, 실제 세계의 사용자가 가상 세계를 조작하고 의미 있는 사건을 창조할 수 있게 해준다. 이것은 사용자의 행동과 인식을 크게 풍부하게 만든다.

VR 기술의 지원을 토대로 가상 3D 공간에서의 현실감 있는 상호작용이 가능하게 되었다는 점이 VR 콘텐츠를 차세대 주역으로 주목하게 되는 이유이다. 이것은 기존 영화 예술에 새로운 도전을 가져왔다. 평면 프레임식의 관람 패턴의 변화는 콘텐츠 창작 방식의 거대한 변화를 이끌었다. VR 기술의 발전과 점점 성숙해지면서, VR 작품들이 기존 '순수 영화'에 대한 도전으로 인식되기도 했다. Sundance Film Festival, Tribeca Festival, Cannes Film Festival, Berlin Film Festival 등 점점 더 많은 주류 영화제들이 각각 VR 영화 작품 경쟁 부문을 설립했다. Oculus Story Studio에서 제작한 〈Henry〉(2015)는 2016년에 Primetime Creative Arts Emmy Awards를 수상했고, Google Spotlight Stories Studio에서 제작한 〈Pearl〉(2016)는 제89회 아카데미 시상식에서 애니메이션 단편 부문에 후보로 오르고 제69회 Primetime Creative Arts Emmy Awards에서 수상했다. 또한 Fable Studio에서 제작한 〈Wolves in the walls〉(2018) 역시 Primetime Emmy Awards를 수상했다. 영화 외에도 애니메이션, 게임, 전시, NFT 등의 VR 작품들 역시 VR 기술을 바탕으로 한 새로운 미디어의 대표적인 예들이다. 이렇게 개척된 VR의 새로운 영역은 VR 콘텐츠가 주류 엔터테인먼트 영역으로 들어오고 있음을 보여준다. 시장 판매량 측면에서, 2021년에는 전 세계 VR 헤드셋의 출하량이 1110만대에 달하여 2020년에 비해 66% 증가했다. 비록 2022

년에는 전 세계 VR 장치의 출하량이 약 858만대로 판매량이 감소했지만, Sony PlayStation VR2, Meta Quest3, 그리고 2024년 초에 출시 예정인 Apple의 Vision Pro 등 새로운 제품의 등장에 힘입어 2023년 이후 혼합 현실 장치의 소비는 크게 증가할 것으로 예상된다.¹

이에 걸맞게 몰입형 VR 콘텐츠에 대한 학계의 관심 또한 확장되고 있음을 관찰할 수 있다. 철학적, 미학적 논의와 함께 기획과 제작에 관련된 논의들도 활발하다. 이 논의들은 다시 제작 현장에 영향을 미치는 제안으로 발전되었고 상호작용 디자인의 개념이 설계에 도입되면서 사용자의 역할은 점차 관찰자+상호작용자로 변화하고 있다. 몰입형 상호작용은 사용자가 미적 경험 중에 예술의 매력을 느끼게 한다. 현재 가상현실에 대한 연구는 주로 기술 탐색과 시각적인 미적 경험에 집중되어 있다. 본 연구에서 다루는 <Wolves in the walls>에 대해서도 그 공간적 특성 분석에 대한 선행연구가 존재한다. 하지만 상대적으로 내러티브 구조에 대한 연구는 상대적으로 부진하며 따라서 본 연구는 VR 콘텐츠 제작의 중요한 링크인 상호작용적인 서사 디자인 설계에 집중한다. 또한, 본 작품을 동화 원작과 비교 분석하며 VR 애니메이션 버전의 <Wolves in the walls>의 상호작용 서사가 원작과 어떤 차별점을 가지는지 정리한다. 본 논문은 문헌 연구와 사례 분석의 방법을 사용하여, VR 애니메이션 <Wolves in the walls>의 인터랙티브 내러티브의 특징을 3가지로 정리하였다. 이에 는 사용자와 캐릭터의 상호작용 디자인, 사용자와 공간의 상호작용 디자인, 상호작용 규칙의 디자인이 포함된다. VR 애니메이션 <Wolves in the walls>의 상호작용 서사의 주요 요소들의 정리와 적용사례를 살펴봄으로써, 본 연구가 미래의 VR 콘텐츠 기획 제작의 한 가이드라인으로 기능하기를 기대한다.

¹ <https://www.esmchina.com/news/9597.html>

2. 주요 개념에 대한 정리

1) 가상현실

가상현실 즉 'Virtual Reality'라는 용어는 20세기 중반 정보 기술 분야의 발전을 통해 구체적인 의미를 부여받게 되었다. 이것은 점차 컴퓨터로 시뮬레이션된 것들이나 환경을 설명하는 데 사용되기 시작했고 형태적으로는 실재하지 않을 수 있지만, 기능적으로나 효과적으로는 실제 것들이나 환경과 비슷한 '어떤 조건'으로 인식되기 시작했다. 컴퓨터 기술이 가상성 개념을 강화하기 시작한 80년대, 장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 근대 이후 서양 사회와 문화가 모방 단계와 생산 단계를 거쳐 새로운 시뮬레이션 단계에 들어섰음을 주목했다. 이 단계의 특징은 기술이 관념을 앞서가며 가상현실을 언어로 전환시킴으로써 그 존재성을 스스로에게 부여했다는 점이다. 기호는 더 이상 현실을 대표하지 않으며, 심지어 현실과 관계가 없다. 그들은 자신들만의 논리에 따라 대표하며, 기호 교환은 기호 자체를 위한 것이다. 시뮬레이션 단계에서 가장 두드러진 매체 형태는 전자 매체이며, 텔레비전은 가장 중요한 정보의 경로로 기능하였다. 컴퓨터의 출현과 인터넷의 형성은 미술과 현실의 관계를 과격하게 변화시켰으며, 시뮬레이션과 모방은 전방적으로 발견되었다. '가상현실'이라는 새로운 콘텐츠 세계는 이러한 시대적 변화를 배경으로 탄생한다. 마크 포스터(Mark Poster)가 쓴 바에 따르면, "1991년에 보드리야르(Baudrillard)의 작품은 이미 '가상'과 '가상현실'이라는 용어로 가득 찼다. 그러나 그는 이러한 용어를 '시뮬레이션'과 교차 사용하면서 초기 용어와는 다른 것을 지시하는 것이 없었다".²가상이 환상이거나 실재하지 않는 것이라고 생각하는 보드리야르의 견해와 달리, 피에르 레비(Pierre

² Poster Mark, *Theorizing virtual reality: Baudrillard and Derrida. Cyberspace textuality: computer technology and literary theory*, 1999, pp.45.

Lévy)는 질 들뢰즈(Gilles Louis René Deleuze)의 "가상" 개념을 참조하여, 가상을 잠재성으로 보았다. 레비는 들뢰즈의 「차이와 반복」(1994)에서 "가상은 실제와 반대되지 않는다"는 주장을 기반으로 하였다. 한 개체는 자신의 가상물에 의해 생성되고 구성되며, 그들은 그의 "문제"를 구성한다. 즉, 그것은 활기찬 긴장, 제약, 그리고 투영을 가득 담고 있다. 레비는 실현은 개체의 "문제"의 "해결책"이라고 말했다. 이는 변화와 생산의 과정이다. 이는 현실화 과정이 아니며, 왜냐하면 현실화는 일련의 가능성으로 전환되지 않고, "고려된 객체의 본질적 중심의 이동"이다. 개체는 자신을 "해결책"으로 보지 않고, 문제가 있는 영역에 머무른다. "더 일반적인 문제"에 대한 열린 활동에 중점을 두는 과정에서, 가상화의 효과는 기존의 경계와 구분을 더욱 유동적으로 만든다. *The Perfect Crime* (1996)에서, 가상현실은 단지 모방을 만드는 또 다른 방법으로 봤을 뿐 아니라, 모방의 최종 승리로 봤다.³

가상현실 콘텐츠 자체에 대한 본격적인 연구는 서사학에서 발견되었다. 서사학자 Marie-Laure Ryan은 가상에 대해 냉정하게 관찰하였으며, 가상에 대해 세 가지 다른 층위의 정의를 제시하였다. 기술적인 측면(컴퓨터를 매개로 한 가상), 학문적인 측면(잠재성을 가진 가상), 그리고 광학적인 측면(환영을 말하는 가상). 이 세 가지 층위에서 살펴보는 것이 VR에 대한 종합적인 이해를 가능하게 한다는 것이다. 기술적인 측면이 맨 앞서 나오는 것은 VR이 컴퓨터 숫자 데이터를 기반으로 생성되었기 때문이다. 학문적인 측면은, 상호작용 시스템으로서 VR이 사용자에게 일련의 실현 가능성을 제공하고 있음을 밝혀줄 것이고, 광학적인 측면을 주목하는 이유는 VR 경험의 몰입 차원이 가상 세계를 독립적인 현실로 해석하는 것에 따라 달라지며, 디스플레이의 환영 품질이 이러한 해석을 촉진하기 때문이다. Ryan의 이해에 따르면, 컴퓨터를 매개로 하는 기술적 가상이 강조하는 것은, 현실 세계에서 가상 세계로 구현되는 과정에서,

³ Baudrillard, J, *The Perfect Crime*, Trans, Chris Turner, London: Verso, 1996, pp.109.

건축가, 코더 등 팀원들이 경험적 구상과 데이터를 활용해 가상 세계를 구현하는 것이다. 광학적 가상은 미적 경험 과정에서 발생하는 환영 효과로 볼 수 있다. 이것은 현실 또는 가상현실 내용을 관찰한 후 인지 시스템에서 발생할 수 있는 프로젝션 효과로, 정신적 가상현실로도 부를 수 있다. 학문적 가상으로서, 이것은 사용자와 가상 환경을 더 완벽하게 결합시키는 방법을 연구한다. 이를 통해 사용자들은 자신이 있는 환경이 실제로 존재하지 않음을 알면서도 환영 경험을 통해 이를 이해할 수 있다. 가상 세계는 우리가 살아가는 실제 세계에 접근하고 있으며, 원격 표현과 상호작용을 통해 불가능한 세계를 가능한 상상 세계로 변환하고 있다.

기술적 가상이 계속 발전함에 따라, 환영이 있는 가상 경험은 현실을 일련의 가능성으로 전환하였으며, 가상의 핵심 형태인 "그곳에 없는 것"이 점점 더 명확해져 "원격 표현"식의 상호작용 경험이 가능해졌다. 첫 번째 가상현실 헤드셋이 발명된 이래로 사람들은 가상현실 환경에서 더 완벽한 몰입감과 상호작용 경험을 달성하기 위해 끊임없이 노력해 왔지만, 우리 중에는 아직도 HMD(헤드 마운트 디스플레이)와 디지털 글러브를 착용한 후에도 좋은 경험을 얻을 수 있는 사람이 많지 않다. 왜냐하면 기술적인 문제뿐만 아니라, 기존의 영상에 비해 감독 방법, 상호작용적인 서사, 시각 디자인 등에서도 큰 차이가 있기 때문이다. 마셜 맥루언에 따르면, 사용자가 이러한 컴퓨터에서 생성된 3D 풍경 속에 있을 때, 인간의 구조는 이러한 매체가 가진 감각 확장 특성 때문에 "확장"된다. 우리가 감각 능력이 확장되는 순간을 경험하게 될 때, 우리의 감각이 노출되게 된다. 비록 착용 장치가 사용자에게 감각 확장 경험을 제공하지만, 현재의 경험을 보면, 사용자들이 가상공간에 들어가 상호작용하는 순간, 아직도 현실 세계와 가상 세계 사이에 강한 거리감을 쉽게 느낄 수 있다. 이때 가상 세계 바깥의 원본 몸체는 새로운 신분인 인형 꾸미기의 신분을 얻었지만, 가상 세계 내의 인식 영역은 적절한 몰입감을 얻지 못하였다. 따라서, 가상현실이라는 이 뜨거운 매체의 매체 투명도를 낮추어, 그것이 진정으로 통합적인 투명 의식이 되게 하여, 여러 산업으로 침투하고 산업의 보조 도구가 되어 사용자에게 적절한 몰입감을 제공하는 것이 절실한 과제가 되었다.

2) 몰입감

몰입감은 대개 사람의 감각적 경험과 인지 경험을 포함하며, 참여, 통합, 공감의 정도로 파악된다. 서양의 역사, 종교, 건축 예술사에서 몰입감은 오랫동안 중요한 화두였다. Howard Rheingold 는 첫 번째 가상현실로 구석기 시대의 동굴화를 언급하며 17000년 전의 프랑스 Lascaux 동굴 벽화(Grotte de Lascaux)를 그 예로 들었다. Rheingold의 저서 <가상현실 (Virtual Reality)> 은 1991년에 출간되어 현대의 VR 기술을 언급할 수는 없었으나, 선사 시대의 동굴을 예시로 VR의 형태를 예언했다. 이 형태에서 이미지는 헤드셋을 통해 보이는 것이 아니라 작은 방의 벽에 투영된다. 참고로, CAVE는 Cave Automatic Virtual Environment의 머리 글자의 조합이다.⁴ 몇 가지 상징적인 물체와 행위적인 동작, 언어를 사용하여 순차적인 시간을 분해-재구성하고, 이 재구성된 시간 속에서 가상현실의 몰입을 구축한다. 순수한 기호학적 관점에서 보면, 의식의 고점은 사건의 전환점이다. 이 사건을 통해, 상징들은 그들이 대표하는 것으로 변화한다. 이런 변형을 통해, 참가자들의 행동하는 몸은 단순히 상징물이 아니라 신화 속 인물의 화신이 되며, 부재하는 언어 대신 살아있는 존재의 축제로 대체된다.⁵ 건축 예술학에서는 바로크 시대의 건축 스타일인 Zwiefalten 교회도 가상현실의 표현을 대표한다. 정의에 따르면, 교회는 사람과 하나님 사이의 삶의 상호 작용 장소다. 바로크 시대의 예술 작품에서는, 예술가들은 종종 신성한 것과 인간, 몸과 영혼의 결합을 강하고 깊은 성적 경험으로 표현하였으며, 그것은 기독교의 감성과 영성 사이의 갈등을 직관적인 방식으로 해결하였다. 우리가 Zwiefalten 교회를 걸어 다닐 때, 수많은 오목한 곳을 지나가며, 이 오목한 곳들은 3D 영상으로 예수의 고난의 여러 장면을 보여주며, 관람객들은 이런 이야기의 공간에서 헤

⁴ Heim, M, *Virtual realism*, Oxford University Press, New York, 2000, pp.26.

⁵ Ryan, Marie-Laure, *Narrative as virtual reality*, Johns Hopkins University Press, 2001, pp.293-294.

때며, 이 이야기들은 관람객들이 볼 수 있을 뿐만 아니라 성경의 인물들을 체험할 수 있게 되었다. 이런 상호 작용은 사람의 전체를 관련시키는 경험으로 간주되었다.⁶ Lascaux 동굴의 벽화, 종교 의식, Zwiefalten 교회는 모두 경험자가 참여하고 통합되는 것을 통해, 경험자의 심리적 거리를 최대한 가깝게 만들어, 실제 내용에 대한 다시 해석된 환상을 형성하였다. 이런 경험들은 시야의 모든 형태의 프레임을 제거하여 시야를 넓히고, 이러한 무한프레임의 시야에서 사람의 감각과 인지 경험이 극대화되어, 참여감과 공감감을 강화하고, 몰입감을 경험하는 분위기를 조성하였다.

몰입감은 불명확한 가상 세계와 실제 세계가 교차하는 인지 경계에서 발생하며, 이는 집중 상태에서 발생하는 환상이다. 20세기 이후, 통신 도구의 변화가 예술의 혁신을 촉진하였다. 인터넷과 컴퓨터가 제공하는 가상공간이 인류의 세계를 모든 방면에서 재구성하고 있으며, 이는 사람들의 삶의 가치관을 바꾸고 있다. 몰입형 디지털 예술은 가능성과 불가능성을 결합하며, 내용 중에 고밀도 시뮬레이션 신호를 채워 사용자의 다섯 가지 감각을 자극하고 사용자가 반응하도록 안내한다. 이러한 디자인은 디지털 기술을 최대한 활용하여 실제 생활에서의 인간의 상호작용 경험을 모방하며, 이는 텍스트로 기호화된 언어, 제스처, 음성, 체감, 도구 등의 상호작용 형태를 포함하여, 관객을 안내하는 단서 도구가 된다. 이를 통해 경험자는 실제 세계에서와 마찬가지로 환상을 경험하게 된다. 컴퓨터 비전 기술은 이미지 품질을 크게 향상시키며, 상호작용 모듈을 설계하여 암시적 효과를 만들고, 적절한 서사 방식, 시각적 표현, 시공간 구조 등 요소를 통해 환상이 일어나게 하여 경험자가 자신이 존재하는 세계를 믿게 하고, 이를 통해 심리적인 최면 효과를 얻는다. 몰입감의 발생은 가능한 세계와 불가능한 세계를 연결하며, 실제와 가상의 경계를 흐릿하게 만든다.

⁶ Ryan, Marie-Laure, *Narrative as virtual reality*, Johns Hopkins University Press, 2001, pp.291-292

3) 현장감

Lombard & Ditton (1997)은 현장감을 '기술을 매개체로하는 체험을 통해 개인이 매개체를 인지하지 못할 때 발생하는 현상'으로 설명했다. 그리고 그것을 '매개체의 무지각적 착시(perceptual illusion of non-mediation)'라고 정의했다. 즉, 개인이 매개체를 통해 정보를 받을 때 매개체를 인지하지 못하는 것이다. 클래식한 연극 공연에서는, 현실적인 무대 배경에 세 개의 벽이 있고, 관객과 무대 사이에는 보이지 않는 '네 번째 벽'이 존재한다. 관객은 어두운 곳에 앉아, 시각적 주의력을 무대에 모두 집중한다. 네 번째 벽의 존재는 관객이 연극의 발전을 세 번째 자신의 관점에서 관찰하도록 만들지만, 밝은 조명, 실재감 넘치는 무대 디자인, 스토리 설정, 그리고 연극적인 배우의 연기 등의 요소들은 관객에게 직접적인 현장감을 느끼게하고, 이야기의 발전과 공감하게 하며, 이를 통해 몰입감을 유발한다. 마찬가지로, 가상현실 작품에서는 컴퓨터가 다중 모달 감각 기능(텍스트/이미지-시각, 소리/음악-청각, 움직임-촉각)의 대화를 설계하여 관객이 느낄 뿐만 아니라 직접 무대에 참여하고, 이야기를 영향을 주고 재구성하게 하며, 일인칭 시점으로 실제로 사건이 일어나는 현장에 녹아들어 이야기의 발전의 중심이 된다. 사건에서 사용자의 책임감을 강화하고, 강력한 현장감을 형성한다.

제넷 머리(Janet Murray)는 브렌다 로렐(Brenda Laurel)의 아바타(대리자) 개념을 바탕으로 몰입성, 대리성, 변형성 등 세 가지 주요 상호 작용 미디어 대표성의 미학 효과를 제안하고, 대리성을 미적 효과로 승격시켰다. 머리에 따르면, 대리성은 "참여자가 의미 있는 행동을 취하고, 그들의 결정과 선택의 결과를 직접 볼 수 있는 만족스러운 능력"이다.⁷ 대리인, 또는 특정한 것을 대표하는 행동은 상호작용 소설(interaction fiction)과 MMORPG 게임에서, 사용자가 특정 대리 캐릭터를 연기함으로써 표

⁷ Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, 1998, pp147.

현된다. 다른 디지털 환경에서는, 마우스를 클릭하거나 간단한 작업을 해결하여 "존재, 생존"이라는 은밀한 목표를 발굴하는 표현이 일반적이다. 가상현실 환경에서는 디지털 장갑을 터치하고 HMD를 사용하여 가상 세계를 관찰하는 등의 아바타 형태의 대리인을 통해 디지털 플레이어를 연기하고, 자신의 바람을 이루어 현장감을 형성한다.

가상현실 작품에서 이미지의 역할은 기호화된 표현이며, 동시에 현장감의 증거다. 가상현실에서 가상 환경을 구축하는 이미지 구조는 체험자가 있는 환경이다. 눈으로 보는 것이 그 자리에 있는 것이며, '지금', '여기'에 있는 증거다. 고전적인 폴파노라마 벽화부터, 시야를 가득 채우는 이미지를 사용하여 현장의 환상을 만들어 왔다. 가상현실에서는 장소, 물체, 그리고 아바타(대리자)로서의 체험자의 가상을 통해, 디지털 이미지가 만드는 것은 모두 현장의, 존재하는 시뮬레이션이다. 더욱 실제감 있고, 참여감 있고, 강렬한, 설득력 있는, 그리고 시간의 연속성을 가진 표현을 통해, 상상력의 표현 범위를 극대화했다. 이곳에서 출발하여 다른 곳으로 가는 체험 방식, 실시간 재현과 디지털화의 결합은 체험자에게 신화적인 정체성을 부여하였다. 네트워크와의 결합을 동반한 이런 형태의 '현장감'은 인간 생활의 공간과 시간을 무한히 확장할 것이다. 가장 설득력 있는 현장 증명은 상호작용 행동을 통해 생산되며, 행동을 발휘하면 가상 세계에서 즉시 직관적인 피드백을 받을 수 있어 체험자가 자신이 그 자리에 있는 것 같은 느낌을 가질 수 있게 한다.

4) 인터랙티브 내러티브

서사학에서 바르트는 “서사는 신화, 전설, 우화, 성화, 단편소설, 서사시, 역사, 비극, 추리극, 희극, 무언극, 회화, 스테인드글라스의 창, 영화, 지역뉴스, 일상대화 등 모든 곳에 존재한다”고 말했다. 거의 모든 것들이 일종의 내러티브라면, 인터랙션 또한 내러티브인가 혹은 왜 내러티브인가 질문을 던져볼 필요가 있다.⁸ 상호작용을 가상 세계에 도입하면 Meta

narrative의 해체 과정에서 형성되는 "지역화된" 이야기를 의미하게 된다. 언어는 모든 생각을 대표할 수 없으며, 어떤 유형의 생각 표현에는 상호작용 형태가 더 적합하기도 하다. 관객들은 소설, 드라마, 영화, 텔레비전과 같은 매체 환경에서 읽는 방식이 대부분 작가가 공유하거나 이끄는 이야기에서 미적 경험을 얻는 것이며, 이러한 상호작용은 대부분 수동적이다. 그저 이야기 환경을 벗어나 실제 생활환경에 이러한 미적 경험을 투사할 때만, 신성한, 행동적 수준에서의 연결이 약한 상호작용 결과를 얻을 수 있다. 그러나 VR과 같은 더욱 투명한 매체에 상호작용 디자인을 도입하면, 사용자가 자신의 행동을 통해 극적인 이야기를 생성하거나 영향을 미치는 과정이 가속화된다. 즉, 이런 종류의 신성하고 행동적인 상호작용 결과는 거의 즉시적이며, 따라서 미적 경험과 지역화된 이야기도 거의 즉시적이며, 전자에 비해 상호작용이 크게 강화되었다. 상호작용 이야기의 목표는 사용자가 가상 세계에서 더 완벽한 몰입감을 경험하게 하고, 그들이 자신이 펼쳐지고 있는 이야기의 필수적인 부분이라고 믿게 하는 것이며, 그들의 행동이 이야기의 진행과 결과에 의미 있는 직접적인 영향을 미치게 하는 것이다. 따라서 작가의 입장에서 보면, 관객에게 충분한 몰입감을 주려면 매체가 충분한 투명성을 가지고 있어야 한다. 몰입감을 만들기 위해서는 언어가 보이지 않게 해야 한다. 컴퓨터로부터 출력되는 정보와 컴퓨터로 입력되는 정보가 빠르게 교환된다. 이 교환은 사용자가 저자와 컴퓨터 전문가에 의해 만들어진 전자문학 텍스트에서의 규칙적인 탐색일 뿐만 아니라, 계속해서 일련의 이야기를 생성하는 것이다. 미디어의 투명성에 관계없이, 상호작용이 생성되거나 상호작용의 빈도가 얼마나 높은지에 관계없이, 상호작용이 발생하지 않는 한, 상호작용 과정에서 새로운 이야기가 생성되었다고 할 수 있다.

이정엽은 인터랙션 서술을 상세히 분류하며 2선형 서술의 전자책(또는 전자소설), 하이퍼텍스트, 인터랙션 소설, 인터랙션 드라마, 가상 세계,

8 이태일(Taeil Lee). 인터랙션 미학 : 인터랙션은 내러티브인가. 한국HCI학회 학술대회 2018.1 (2018): 138-141.

그리고 디지털 게임으로 나누었다. 음성, 음악, 비디오 등의 다중 미디어 디지털 요소로 구성된 전자책은 페이지 연결이나 주석 내비게이션을 통해 종이책 소설 원형과의 차이점을 구분한다. 그러나 이런 종류의 전자책 문학작품에서 다중 미디어 요소들은 상호보완적이며 독립적인 관계이므로, 서술 구조는 거의 텍스트 외의 요소에 의해 변화되지 않다. 따라서 그것은 여전히 선형 서술의 틀을 벗어나지 못했다. 하이퍼텍스트은 읽기의 형태를 유지한다. 각각의 독립적인 페이지는 전체 텍스트에서 동등한 중요성을 가지며, 많은 독립적인 페이지들이 하나의 통합 네트워크를 구성한다. 그것의 가장 중요한 특징은 링크다. 독자들은 하이퍼텍스트을 읽을 때 비하이퍼텍스트의 연속성을 뛰어넘고, 필요한 맥락 사이의 인과관계를 창출하는 링크에 집중할 수 있다. 하이퍼텍스트은 서술의 많은 요소들이 개별 객체로 분해될 수 있다고 알려준다. 하이퍼텍스트과 유사한 인터랙션 소설은, 더욱 모의된 세계와 같다. 그 안의 장면은 서술 요구에 따라 기본 단위로 분할되며, 각 위치는 공간상에서 서로 연결되어 있다. 플레이어 지정된 방향으로 이동하면, 새로운 위치와 그 설명이 텍스트 형식으로 나타난다. 하이퍼텍스트과는 달리, 인터랙션 소설은 플레이어의 결정이 그들을 대표하는 대리인에 의해 실행되는 형식을 취한다. 인터랙션 소설의 매력 중 하나는 자연 언어 입력을 통해 상황을 발전시키는 것이다. 자연 언어 처리 기술을 통해 구현된 명령 시스템은 전통적인 모방과 서술 구조와는 다르다. 디지털 게임에서, 플레이어는 키보드와 컨트롤러 등의 입력 장치를 통해 컴퓨터에 반응을 보이고, 응답 수정된 표현과 서술을 통해 게임에 내재된 맥락을 해석한다.⁹

인터랙티브 서사는 창작 내용과 사용자 사이의 양방향 교류로, 창작자와 사용자가 함께 이야기를 전개하는 상호작용 활동으로, 행동과 피드백의 순환 구조를 갖는다. 내용과 사용자 사이에는 계산 시스템, 처리 시스템, 피드백 시스템을 통해 연결되며 몰입형 가상 현실 환경에서 사람과

⁹ 이정엽. 디지털 게임의 질차적 서사와 게임하기 과정 연구. 박사학위논문 서울대학교 대학원, 서울, 2014, pp.69-102.

외부 세계와의 교류 방식과 과정은 사람과 세계의 관계를 재구성한다. 이러한 서사 방식은 사용자의 상호작용 결과를 새로운 서사의 새로운 내용으로 재구성하며, 새로운 내용은 사용자에게 새로운 상황 이해를 제공한다. 따라서 지능형 계산 시스템을 가진 가상 환경에서는 컴퓨터와 사용자 사이에서 빠르게 발생하는 디지털 상호작용을 통해 이야기 플롯에 영향을 미치는 극적인 효과를 만들 수 있다. 인터랙티브 서사의 패턴은 텍스트, 소리, 영상-논리, 상상력에 국한되지 않다. 기술 장벽이 계속해서 무너지는 시대에, 계산 시스템이 제공하는 디지털 상호작용 경험 형식은 크게 변화하고 있다. 이전에는 텍스트, 소리, 영상-논리, 상상력에 한정된 약한 상호작용 서사가 음성 인식, 제스처 인식, 실시간 렌더링 등의 핵심 기술의 도입으로 사용자의 "신체와 감각"이 점점 완전해지고 있다. 제어 시스템이 개선되면서 현장감과 몰입감이 점차 강화되고 있다.

인터랙티브 서사는 시나리오 측면에서 선형 서사를 창조하려는 것이 아니라, 새로운 정보가 형성되는 반(半) 오픈형의 대화 모드를 원한다. 필립 플루서의 대화형 매체에 따르면, 영화는 토크 타입 미디어로서 사용자가 정보 전달 과정에서 송신자가 분배한 정보를 손실 없이 획득하길 원하는 것이라면, 인터랙티브 서사는 "잡음"을 통해 이야기의 발전을 방해하고 새로운 정보를 만드는 대화형 미디어로 비유할 수 있다. 미리 설정된 고정된 이야기의 발전 플롯과는 다르게, 인터랙티브 서사에서는 창작자들이 반 오픈형의 내용을 통해 사용자와 대화하고, 사용자들이 내용에 개입하여 생성된 새로운 정보를 기대한다. 또한, 창작자의 관점에서 보면, 인터랙티브 서사는 스크립트를 여러 에피소드로 분할하는 조건 가능성을 고려해야 하며, 사용자의 입력을 변수로 삼아 확장과 수렴의 구조로 창작해야 한다. 건물처럼, 창작자가 구축한 가상공간은 미장이 끝나지 않은 방과 같으며, 사용자는 저자가 제공한 장애물과 제한된 행동을 벗어난 선택을 사용하여 방을 스스로 장식할 수 있다. 재구성된 새로운 내용에서 사용자는 자신의 참여 결과로 새로운 인식과 경험을 얻을 수 있으며 주어진 범위 내에서 새로운 스타일을 창조하고, 새로운 이야기를 생성하는 주체가 된다.

3. 〈Wolves in the Walls〉 작품 분석

1) 작품 소개

〈Wolves in the walls〉(2018)는 Fable Studio가 발표한 첫 번째 작품으로, 작가 Neil Gaiman과 만화가 Dave McKean이 어린이를 대상으로 만든 그림책 〈The Wolves in the Walls〉(2003)을 기반으로 한다. Neil Gaiman은 이 이야기의 영감이 그의 당시 4살 딸 Maddy의 악몽에서 온 것이라고 말했다. 이야기의 주인공 Lucy는 그녀의 집 벽에서 늑대의 소리를 듣다. 그러나 늑대가 벽에서 나온 날까지 그녀의 가족들은 그녀의 말을 믿지 않았다. 이 그림책은 출시 즉시 높은 평가를 받았으며, 그해 세 가지 대상을 수상하였다. 2006년에는 영국에서 뮤지컬로 제작되어 순회 공연되었으며, 2007년에는 미국에서 순회 공연되었다.



| 그림 1 | 작품 수상 포스터

<Wolves in the walls>(2018)은 원래 Facebook의 Oculus Rift을 위해 제작된 VR 콘텐츠였으며, 2022년 4월 Facebook이 Meta로 이름을 바꾸면서 최종적으로 Meta Oculus Quest2 플랫폼에 로그인했다. 첫 번째 장은 2018년 Sundance Film Festival에서 상영되었고, 두 번째 장과 세 번째 장은 2019년 Tribeca Festival에서 세계 첫 공개를 완료했다. 이 작품은 인터랙티브 미디어 분야에서 뛰어난 혁신을 보여줌으로써 프라임타임 에미상을 수상했다. 감독 Pete Billington은 Epic의 Unreal Engine 블로그에 이 영화를 '몰입형 VR 모험'으로 설명했고, 주인공 Lucy의 창작은 게임, 영화, 그리고 연극 기술의 진정한 융합이라고 했다.

스토리 설계 측면에서, <The Wolves in the Walls>는 스틸 요소가 포함된 판타지 이야기를 담고 있다. 이야기는 주인공 Lucy가 관객을 향해 자기소개를 시작하며 펼쳐지고, 관객의 시선과 영화의 서사 흐름은 Lucy의 안내에 따라 발전한다. 이야기 시작 단계에서, Lucy는 집의 벽 안에서 자주 늑대의 울음소리를 듣지만 확신할 수 없어 그녀의 친구(관객)에게 도움을 청하고 늑대 무리를 찾아는 시도를 한다. 진실을 찾는 과정에서, Lucy는 가족들이 벽 안의 늑대의 존재를 믿게 하고 싶지만, 매일 자신들의 일에 바빠진 부모님과 형은 늑대 무리의 존재를 믿지 않는다. 그녀의 기분은 배경 음악이 점점 낮아지며 우울해진다. 이야기가 진행됨에 따라, TV 소리에 늑대 울음소리가 섞여 나오고, 벽 안의 늑대가 실제로 나타나, Lucy의 가족은 늑대 무리에 의해 방에서 쫓겨난다. 도망치는 과정에서 Lucy의 장난감 돼지 Piggy가 실수로 집에 떨어졌다. 가족들이 모두 Lucy가 Piggy를 찾으러 돌아가는 것을 막을 때, 용감한 Lucy는 다시 관객을 초대하여 함께 집으로 돌아가 장난감을 찾다. 집으로 돌아가서 늑대 무리와 치열한 싸움을 벌인 후, 마침내 승리를 거두었고, 결국 가족들은 모두 같은 장면으로 돌아와 거실에서 모여, 이 때 가족의 분위기는 더 이상 냉소적이지 않고 점차 따뜻해진다.

| 표 1 | 내러티브 맥락표

시작	루시가 관객의 신체 윤곽을 그리는 것으로 이야기가 시작된다
	루시가 벽 속의 늑대를 발견한 이야기의 배경을 설명한다
발전	부엌으로 이동하여 엄마에게 증거를 보여주고 늑대가 잤음 흉터라고 의심한다
	아빠의 리사이틀 룸에 와서 음악에 섞인 늑대의 울부짖는 소리를 듣는다 수상한 '늑대'가 방해하는 형의 게임 세계로 들어간다
정점	늑대가 나타나자 루시의 가족은 집 밖으로 도망쳐야만 한다
	장난감 돼지를 찾아 집으로 돌아온 루시는 벽에 걸린 거울 세계로 들어간다
결말	루시와 가족은 늑대들과 싸우기로 결심한다
	사용자는 루시 가족과 함께 늑대들과의 전투에 참여하여 승리한다

2) 원작과의 비교

VR 애니메이션 버전은 원작 동화와 스토리는 동일하게 유지하되, 일어나는 사건과 의미에 대한 변경이 있었다. 또한 상호작용 경험, 시각 효과 등에서 많은 차이를 보여준다.

우선 상호작용성 측면에서, 원작 그림책 이야기의 선형성은 파기된다. 관객들은 이야기의 발전에 적극적으로 참여하도록 요구받으며 그로 인해 비선형적인 이야기가 만들어진다. 즉, 고정된 이야기 체계는 더 이상 의미가 없으며 관객들의 참여와 공감을 통한 새로운 내러티브가 탄생한다. VR 애니메이션 버전에서 원작 동화의 텍스트 읽기와 일러스트를 감상하는 것과 달리, 관객에게 더 직접적인 참여 권리를 부여했으며 그 결과 관객은 상호작용적 개입을 통해 감상자에서 감상자+이야기 제작자로의 변화를 경험하게 된다. 제작자들은 원작과 동일한 스토리텔링을 유지하면서, VR 환경을 만들어 관객을 이야기 속으로 직접 끌어들이고, 관객에게

이야기 제작자의 역할을 부여하여, 관객들에 의해 다양하게 개발된 내러티브의 가능성을 열어놓았다. 관객은 기존의 제3인칭 읽기 방식과 달리, 제1인칭 시점으로 이야기에 직접 참여한다. 이런 깊은 상호작용성은 관객에게 새로운, 몰입형 이야기 경험을 제공하며, 우리가 이야기의 발전을 더 깊게 이해하고 만족감을 느낄 수 있게 돕는다.

둘째, VR 애니메이션 버전과 원작 애니메이션은 시간 디자인 측면에서 근본적인 차이가 있다. 연속된 편집은 긴장감과 강한 감정의 대비를 일으킬 수 있다. 원작 애니메이션에서는 사용자의 제3인칭 시점이 깨질 수 없다. 연속되지 않은 장면 이미지의 연결을 통해 시간은 재구성될 가능성이 생긴다. 하지만 VR 버전 <벽 속의 늑대들>의 VR 환경에서는 사용자에게 제1인칭 시점이 부여된다. 시선 유지와 현장감을 고려해, '이탈 효과'가 가져다주는 혼란스러운 효과를 최대한 피하기 위해, 단절되거나 시간이 점프하는 몽타주는 제한된다. 1인칭 시점이 주는 일차원적인 시간의 흐름은 제3인칭의 편집 가능한 시간성과 명백한 대비를 보여준다.

원작 동화의 일러스트도 매우 흥미롭지만, VR은 시각 체험을 통해 현장감을 더한다. VR 환경에 놓인 관객은 그림이 그려진 평면에서 멀고 가까운 것을 강조하는 입체 공간으로 보게 된다. 때문에 마치 사건이 일어나는 현장에 있는 것처럼 느끼게 되고 영상의 동적 효과는 원래 동화의 정제된 일러스트를 깨고, 이야기의 진행을 살아있게 만들며, 이야기의 긴장감과 공포감을 강화한다. 이 현장감은 관객에게 극적인 경험 효과를 극대화시킨다.

3) 플롯, 캐릭터 및 장면 디자인

전체 플롯은 주인공 Lucy의 자기 서술로 펼쳐진다. 시작부터 Lucy의 리드 하에 벽 안에 숨어 있는 늑대를 찾아야 한다. Lucy는 계속해서 친구(사용자)에게 그녀가 알고 있는 늑대에 대한 정보를 말하는데 이야기가 진행됨에 따라 "벽 속의 늑대"가 실제로 나타나며, Lucy의 가족은 집에서

쫓겨났다. 영화의 주요 인물들은 Lucy, Lucy의 가족 (부모와 오빠), Lucy는 piggy라는 장난감과 함께하는 작은 소녀로, 엄마는 매일 바빠서 Lucy의 생각을 듣는 시간이 없고, 아빠는 창작에 몰두하는 음악가이며, 오빠는 게임에 몰두하고 있다.



Lucy와 piggy

엄마



아버지

오빠

| 그림 2 | 극 중 캐릭터

공간 디자인 측면에서, 영화의 이야기는 주로 Lucy의 방과 집 밖 이 두 개의 장면을 중심으로 발전한다. 장면 순서에 따르면, Lucy의 방, 주방, 음악 연습실, 오빠의 방, 복도, 집 밖의 모닥불, 거실, 식당 순이다. 영화의 조명은 전반적으로 어둡고 색상도 깊어, 의문, 탐색, 공포의 분위기를 연출한다. 오직 마지막 장면인 식당에서만 색상이 따뜻하고 밝아진다.

4. <Wolves in the Walls>의 인터랙티브 내러티브

1) 사용자-캐릭터 인터랙션 디자인

초기 VR 영상, 예를 들어 "Henry (Oculus Story Studio, 2015)", "Pearl (Google Spotlight Stories Studio, 2016)"에서 관객은 정해진 한 지점에서 360도 회전하는 카메라처럼 영화를 관람한다. 가장 큰 기술적 진보는 360도 가상 환경에서 머리를 움직여 관찰할 수 있다는 것이며, 이것은 사용자의 시각적인 관람 욕구를 충족시켜주는 측면이 있다. 하지만 이야기의 진행과 결과를 바꿀 수 있는 상호작용 권한은 부족한 측면이 있었는데, 기술적 지원에 따라 다른 감각을 통한 상호작용이 점차 가능해졌다. 관객들은 "Invasion"에서 주인공 토끼의 동료로, "Doctor Who: The Runaway"에서 주인공 닥터의 조수로 설정되었다. 이용자들은 이야기에서 특정 역할을 부여받았다. 대리의 형태를 통해 이야기 중인 캐릭터와 상호작용하며, 이로써 현장감과 몰입감이 발생한다.

초기 VR 영상과 다른 점은, <Wolves in the Walls>에서는 사용자 첫 인칭 시점으로 이야기의 캐릭터와 자연스럽게 깊이 있는 상호작용을 할 수 있다는 것이다. 그리고 창작팀은 사용자의 상호작용 대리권을 사용자의 친구 NPC 주인공 Lucy에게 교묘하게 통합했다. 흥미로운 것은, 이야기의 시작 부분에서 Lucy가 사용자의 "눈"을 그렸고, 처음 그린 시점이 너무 높아 Lucy와 동갑 친구의 신분엔 맞지 않아, 그녀는 다시 지우고 다시 그렸다. 그 후, 사용자는 그녀와 동일한 높이의 친구 시점을 얻었다. 이 상호작용 행동은 창작자 중심의 서사를 놀랍게도 통합하고, 사용자와 이야기 NPC 사이의 심리적 거리를 줄였다. Lucy와 사용자 사이의 관계가 연결되고, 그것은 사용자가 심리적으로 이야기 중심에 가까워지도록 유도하고, 사용자도 자신이 주인공이라는 사실을 깨닫게 하며, 점차 책임감과 강한 현장감을 느끼게 한다. Lucy의 대사와 동작으로 사용자는 자신의 신분을 확실히 알게 되었다.



| 그림 3 | 사용자의 '손'을 그리는 루시

Lucy는 자신의 집 벽 속에 늑대가 숨어 있다고 의심하지만, 친구로서의 사용자에게 가족들에게 증명할 증거를 찾는데 도움을 청한다. 늑대가 숨어있는 구체적인 위치를 찾기 위해 카메라를 사용하기 편리하게 하기 위해, Lucy는 다시 사용자의 "손"을 그렸다. 이 부분에서부터, 창작자 중심의 서사는 점차 사용자 중심의 서사로 전환되기 시작했다. 사용자는 명확한 임무와 해당 기술을 획득함과 동시에, 사용자가 실제 환경에서 하드웨어 장치를 통해 이야기 내용과 상호작용하면서 얻는 실시간 대리 만족감이 확보되었다.

사용자들이 고도의 자유도를 가진 공간에서 목적 없이 집중할 수 없는 당황스러움을 피하기 위해, Lucy는 항상 사용자 옆에서 지휘하고 있다. NPC는 사용자의 친구로 항상 사용자 옆에 있으며, 사용자가 조작을 잘못 하면 NPC는 사용자에게 즉시 힌트를 주고, 자연어를 사용하여 관객이 오류를 수정하도록 안내한다. 창작자들은 Lucy를 사용자를 항상 동행하는 NPC로 사용함으로써 사용자가 가상 환경에서 혼자서 느낄 수 있는 외로움과 당황스러움 등의 감정을 피했다. 사용자의 행동을 실시간으로 관찰하고 분석함으로써, Lucy라는 분석기는 사용자의 바람을 정확하게

이해할 수 있다. 이는 단순한 동작 읽기를 넘어서, 자연어와 제스처 인식의 분석을 연결하여 사용자에게 지도와 튜토리얼을 제공한다. 이 부분은 상호작용 소설과 상호작용 드라마의 특징을 결합하였고, 개발자와 사용자 사이에는 활발한 실시간 상호작용 피드백 교류가 이루어졌다.



| 그림 4 | 아이컨택을 통해 사용자의 행동을 유도하는 루시

2) 사용자-공간 인터랙션 디자인

Ryan에 따르면 극적인 표현에 대한 반응으로서, 몰입감과 상호작용성은 극장 공간 배치에 크게 영향을 받는다.¹⁰ <Wolves in the walls>에서의 공간 설정은 상호작용 소설에서 시뮬레이션된 세계와 같다. 이야기는 시작부터 Lucy가 벽 안의 늑대를 수수께끼로 설정하고, 각 장면에는 그 수수께끼에 대한 힌트가 포함되어 있다. 사용자와 Lucy가 새로운 장면을

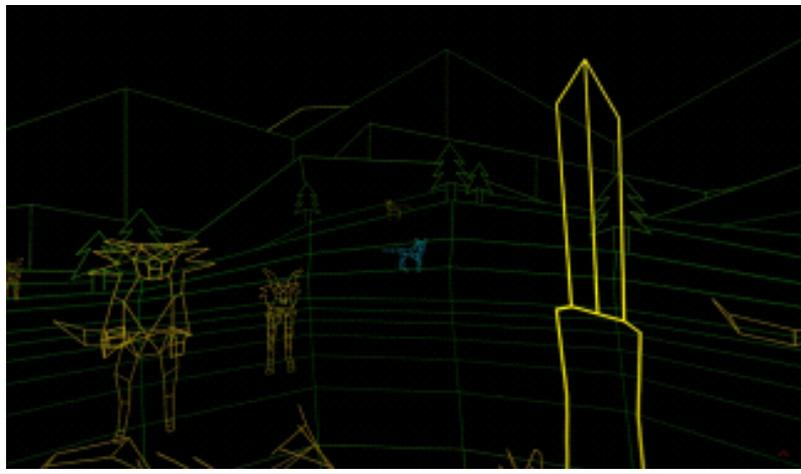
¹⁰ Ryan, Marie-Laure, *Narrative as virtual reality*, Johns Hopkins University Press, 2001, pp.298.

함께 탐색한 후, Lucy는 사용자를 지정된 다음 장면으로 이동시킨다. 이러한 장면들은 공간에서 서로 연결되어 있다. 각 장면이 숨겨진 정보를 사용자에게 발굴하게 되면, 이는 사용자가 이야기와 Lucy의 가정에서의 상황에 대한 이해와 공감을 촉진한다. 각 장면에서의 캐릭터 대화는 수수께끼를 푸는데 필요한 정보를 포함하며, 정보가 일정 수준에 도달하면 벽 속에 늑대가 숨어 있다는 사실이 확인된다. 이 작품의 이야기는 Lucy의 이퀄립에 따라 Lucy의 방-엄마의 주방-아빠의 음악 연습실-오빠의 방-복도-집 밖 불가래-거실-식당 순서로 전개된다. 이와 같이, 각 장면은 독립적으로 분리된 방으로 표현되며, 이는 Lucy의 가정 관계가 별로 좋지 않다는 것을 암시하고 있다.

둘째, 작품에는 많은 어두운 공간이 존재한다. 어두운 공간의 설정에는 두 가지 목적이 있다. 첫째, 장면 간 전환으로 인한 사용자의 현기증을 줄인다. 둘째, 어두운 공간에 들어갈 때 사용자는 Lucy와 더 집중적으로 소통할 수 있어 Lucy와의 친밀한 관계를 강화한다. 어두운 공간 외부의 만화 공간은 공간의 대부분을 차지하며, 만화 공간과 어두운 공간의 경계는 매우 명확하다. 이러한 공간 시야 유도 방식은 "네 번째 벽"을 깨는 데 유리하며, 사용자의 심리적인 매체 투명성을 낮춰 관객과 콘텐츠 간의 적극적인 상호작용을 유도하고, 현장감과 몰입감을 촉진하는데 도움이 된다.

또한, 어두운 공간과 만화 공간 외에, 이 작품에서 가장 독특한 상호작용 공간은 "라이트 셰이버 게임"이다. 이야기가 중간 부분으로 진행될 때, Lucy와 사용자가 함께 화학 실험을 한 후, 앞에서 생긴 안개가 VR 게임을 이끌어낸다. 이 게임은 사실 Lucy의 오빠가 하고 있는 VR 게임으로, 형광 선 스타일의 그림체를 사용했다. 창작자의 의도는 사용자가 손에 "라이트 셰이버"를 들고 달려오는 늑대 무리를 처냄으로써 훈련을 받게 하는 것이다. 이 VR 게임의 설정은 사용자가 이야기의 끝부분에 곧 등장할 "늑대 무리와의 싸움"에 미리 익숙해지게 하기 위한 것이다. Lucy가 "라이트 셰이버"를 그려서 사용자에게 주고, 가상현실에서의 가상현실 게임을 통해 사용자에게 자신의 임무를 미리 명확히 하게 함으로써, 사용자의 참여

감과 책임감을 높였다. 마찬가지로, 이는 영화의 마지막 부분에서 늑대 무리와 싸워 최종 승리를 거두는 것에 대한 좋은 토대를 마련하였다.



| 그림 5 | 사용자가 '광선검 게임'을 경험하는 모습

3) 인터랙션 규칙 디자인

상호작용 규칙은 VR 콘텐츠를 연구함에 있어 다루어야 할 중요한 주제이다. 장비 기술의 제한으로 인해, 이 작품에서의 상호작용은 주로 HMD를 착용한 후 머리를 돌려 시야를 변경하거나, 핸들을 흔들어 가상 환경에서 "손"을 흔들 수 있다. 즉, "눈", "귀", "손" 그리고 기계적인 핸들의 피드백을 통해 얻은 "촉감"과 같은 감각을 얻은 후, 사용자들은 자신의 몸이 가상 세계 안으로 들어갔다는 것을 느낀다. 영화가 시작되는 단계에서는 손전등을 잡는 것을 통해 관객에게 영화가 핸들을 통해 잡는 동작을 통해 상호작용 체험을 할 수 있다는 것을 알린다.

| 표 2 | 무비 인터랙션 규칙표

순위	발생 시간	인터랙션 행위/동작	인터랙션 결과
1	1:07	고개 돌리기	시각 변동
2	5:01	핸들 스윙	손 흔들기
3	5:15	그립을 사용하여 카메라 셔터 버튼을 누르기	사진 촬영
4	7:20	핸들을 사용하여 라벨 카메라 스파너를 트리거하기	캔 라벨링
5	13:34	손잡이를 눌러 비커를 집어 올리기	화학 물질 주입
6	13:53	손잡이를 눌러 광선검을 집어 들기	게임의 늑대들을 공격
7	23:08	손잡이 누르기	햇불을 들고 루시의 방을 밝힘
8	28:02	손잡이를 눌러 도어 핸들을 당김	루시가 문을 당겨 늑대들의 공격을 막도록 도와줌
9	29:39	광선검을 집어 들면 화각이 변경됨	루시의 가족이 늑대와 싸우도록 도와줌

루시가 늑대의 존재하는 증거를 찾는 데 도움이 되는 '눈'을 갖는 것부터 핸드 그립으로 사진을 찍는 것까지, 광선검을 집어 들면 게임과 같은 방식으로 하는 '늑대와 싸움' 등의 인터랙티브 액션이 가능하게 되었다. 관객들은 '보다', '연다', '듣다'라는 독립적인 행동들의 조합을 통해 실제로 '느끼게' 되는 것이다. 이러한 경험 모드는 가상현실 세계와 현실 세계 사이의 '투명도'를 더욱 줄이고 현실 세계와 마찬가지로 경험의 재미를 높이고, 더 많은 감각적 수준의 상호작용을 동원하여 시청자의 피로감을 적절히 줄여준다.

5. 결론

초기 VR 영상에서, 사용자들은 오직 관람자의 시점에서 이야기의 흐름을 엿볼 수밖에 없었다. 이런 "타인"과 관중 자신 사이의 거리감(Distancing effect)은 관중을 이야기에서 일정한 거리를 유지하게 하였고, 네 번째 벽의 존재는 관중이 그저 제자리에서 제3자 시점으로 이야기를 관찰하도록 만들었다. <Wolves in the walls> 등의 작품은 VR 기술과 인터랙션 내러티브의 적용을 통해 성공적으로 관중과 무대 사이의 네 번째 벽을 파괴하였다. 이를 통해 사용자가 실제로 이야기에 참여할 수 있게 되었고, 긍정적인 상호작용 체험을 제공할 수 있었다. VR에서 가상 세계와의 상호작용 가능성은 "환상"을 파괴하는 것이 아니라, 가상 세계의 현장감을 강화한다. 완벽한 VR 환경에서의 상호작용의 특성은 현실 생활에서의 상호작용의 특성 사이에 매우 높은 투명도를 갖는데, 충분히 현실감 있는 VR 환경에서 매체의 존재를 잊어버리거나(또는 매우 높은 투명도의 매체 환경에서) 자연스러운 상호작용을 흉내 내는 것만 가능하다면, 사용자("자신")가 "타자"(VR 등 고도의 투명성을 가진 매체)에 대한 반성을 거의 배제하고, 결국 상호작용이 현장감과 몰입감을 생성하는 것으로 이끌 수 있었다.

본문을 통해 정리한 인터랙티브 내러티브의 요소들은 VR 콘텐츠를 기획하고 설계하는데 몇가지 기준점을 제안할 수 있도록 해주었다. 첫째, VR 환경이 사용자에게 자유로운 움직임을 허용하는 것을 충분히 활용해야 하며, 상호작용 모듈을 설계할 때, 사용자의 현장감을 충분히 고려해야 한다는 점이다. "네 번째 벽"을 부수는 것을 통해 관객들이 가상현실 환경에서 상호작용하는 것을 안내하고, 이를 통해 VR이라는 뜨거운 매체를 식히는 역할을 해야 한다. 이를 통해 사용자는 현장감을 느끼고, 그로 인해 몰입감을 경험하게 되어 충분히 풍부한 정신적 이미지를 얻을 수 있다. 사용자가 자신을 잊고 "다른 이"의 경험을 얻을 수 있게 하고, 자연스러운 상호작용을 유도한다. 스토리텔링과 상호작용 디자인을 통해 사용

자가 "자기 결정"을 더 효율적으로 이루고, 사용자가 실제로 이야기의 결정에 참여할 수 있게 한다.

둘째는, 사용자가 처음 자유도가 매우 높은 가상 환경에 진입했을 때 모호한 세계 상황에 대해 당황하게 되는 것을 피하기 위해, 작품의 도입부에서는 개발자 주도의 서사를 제공해야 한다는 점이다. 도입부로부터 사용자의 전략적 행동을 안내하기 위해 튜토리얼 또는 배경 이야기를 구축할 필요가 있다. 또한, 작품에는 상호작용 메커니즘을 핵심으로 하는 퍼즐과 수수께끼를 기반으로 한 과제 요소를 추가하여, 텍스트 표현과 시각 표현간의 대립을 균형 있게 조정하고, 그래픽 재현과 구문 명령을 연결할 수 있는 환경을 만들어야 한다.

마지막으로, 일부 게임에서 사용자에게 텍스트를 통한 가이드 제공과는 달리, 사용자가 스토리 캐릭터(NPC)와 자연스러운 대화를 나누는 더 자연스러운 상호작용 방식을 통해 힌트를 제공하고 사용자와의 심리적 거리를 줄일 수 있어야 한다는 점이다. 시점의 지정은 이야기 발전을 가이드하는 중요한 부분이므로, 공간적인 장면에서 사용자의 시선을 안내해주는 요소들을 설정해 주어야 한다. 이야기를 발전시키고 완성할 수 있도록 사용자를 안내하기 위한 적절한 힌트들이 지속적으로 제공되어야 한다는 의미이다.

VR 상호작용 서사 창작에서는 위에 열거한 기본적인 제안들 외에도 다양한 측면에서의 고려사항들이 존재한다. 가상현실에서 점점 성숙해지는 AIGC(Artificial Intelligence Generated Content) 기술을 도입하여, NPC가 표준화, 패턴화된 1:1 관계의 짧은 문장 외에도 개성 있는 인간의 자연어를 이해하기 시작할 수 있도록 해야 할 것이다. NPC가 플레이어의 개인적인 원하는 것을 정확하게 이해할 수 있도록 하여, 개발자 중심의 상호작용 서사와 사용자 중심의 상호작용 서사간의 대립 관계를 깨는 것 또한 필요하며, 개인화된 상호작용 서사를 촉진해야 한다. 또한, 전통적인 영화에서의 감독의 생각, 시간 몽타주, 공간 몽타주 등의 디자인 요소를 가상현실 환경에 도입할 수 있는지, 가상현실에서 사용자가 콘텐츠

츠와의 상호작용을 통해 이야기를 편집하고 자르는 것을 시도할 수 있는지, 더 새롭고 흥미로운 경험을 만들 수 있는지를 고려해야 한다. 가상현실에서 몽타주 디자인을 성공적으로 도입한다면, 이것이 인터랙션 디자인, 몰입감 등과 모순을 일으킬지, 또는 그들 사이의 관계를 조화롭게 만들 수 있는 디자인 방안이 어떤 것이 있는지 또한 고려해야 할 것이다.

VR 콘텐츠에 대한 전망과 기대가 큰 만큼 아직은 미숙하고 실험적인 성격을 보여주는 콘텐츠가 많은 것은 사실이다. 본 연구는 상호작용 서사의 관점에서 몇 가지 제안들을 정리해 놓았지만 이것이 새로운 콘텐츠의 기획과 구성의 한 가이드라인으로 참고가 되기를 기대하며 동시에 가상현실 상호작용 서사의 발전적 논의를 위해 다양한 분야의 연구와 창작들이 이어지기를 희망한다.

참고문헌

단행본

- Poster Mark, 『Theorizing virtual reality: Baudrillard and Derrida』, Cyberspace textuality: computer technology and literary theory, 1999.
- Baudrillard, J, 『The Perfect Crime』, Trans, Chris Turner, London: Verso, 1996
- Heim, M, 『Virtual realism』, Oxford University Press, New York, 2000
- Ryan, Marie-Laure, 『Narrative as virtual reality』, Johns Hopkins University Press, 2001
- Janet Murray, 『Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace』, The MIT Press, 1998

논문

- 이태일(Taeil Lee), 「인터랙션 미학 : 인터랙션은 내러티브인가」, 『한국HCI학회 학술대회』, 2018.1 (2018): 138-141.
- 이정엽. 「디지털 게임의 절차적 서사와 게임하기 과정 연구」, 국내박사학위논문 서울대학교 대학원, 2014. 서울
- 샤오런위, 박성호, 「VR 영화 제작에서의 인터랙티브 서사 디자인에 관한 연구 <헨리(Henry)>를 중심으로」, 『애니메이션연구』, 18.4 (2022): 105-123.
- 류범열, 양세혁, 「캐릭터와의 유대감을 강화하기 위하여 정서적 시점으로 왜곡된 공간 분석 - VR 애니메이션 <벽 속의 늑대들>을 중심으로」, 『기초조형학연구』, 23.4 (2022): 89-105.
- 김유미, 김은주, 「VR 애니메이션 <벽 속의 늑대들(Wolves in the Walls)> (2018) 연출 연구」, 『애니메이션연구』, (2021) 17(2), 31-47.
- 薛凌, 『巴赞纪实美学的批判』, 西北大学学报(哲学社会科学版), 2000.

기타

<https://www.esmchina.com/news/9597.html>

Abstract

A Study on the Interactive Narrative - Focusing on the analysis of VR animation 〈Wolves in the Walls〉

Zhuang Sheng

*Local Records Office of Shenzhen Municipal People's Government
Researcher*

VR is a dynamic image simulation technology with very high information density. Among them, spatial depth, temporality, and realism bring an unprecedented sense of immersion to the experience. However, due to its high information density, the information contained in it is very easy to be manipulated, creating an illusion of objectivity. Users need guidance to help them interpret the high density of dynamic image information. Just like setting up navigation interfaces and interactivity in games, interactivity in virtual reality is a way to interpret virtual content. At present, domestic research on VR content is mainly focused on technology exploration and visual aesthetic experience. However, there is still a lack of research on interactive storytelling design, which is an important part of VR content creation. In order to explore a better interactive storytelling model in virtual reality content, this paper analyzes the interactive storytelling features of the VR animated version of 〈Wolves in the walls〉 through the methods of literature review and case study. We find that the following rules can be followed when creating VR content: 1. the VR environment should fully utilize the advantages of free movement for users, and users should not be viewed as mere

observers. The user's sense of presence should be fully considered when designing interaction modules. Break down the "fourth wall" to encourage audience interaction in the virtual reality environment, and make the hot media of VR "cool". 2. Provide developer-driven narrative in the early stages of the work so that users are not confused about the ambiguous world situation when they first enter a virtual environment with a high degree of freedom. 1. Unlike some games that guide users through text, you can guide them through a more natural interactive approach that adds natural dialog between the user and story characters (NPC). Also, since gaze guidance is an important part of story progression, you should set up spatial scene user gaze guidance elements within it. For example, you can provide eye-following cues, motion cues, language cues, and more. By analyzing the interactive storytelling features and innovations of the VR animation <Wolves in the walls>, I hope to summarize the main elements of interactive storytelling from its content. Based on this, I hope to explore how to better showcase interactive storytelling in virtual reality content and provide thoughts on future VR content creation.

Keywords

VR, VR animation, <Wolves in the walls>, interactive narrative, Immersion
