

온·오프라인 매개 인터랙티브 스토리텔링 구조 제안 : 대체현실게임과 AR게임의 비교를 중심으로

A Suggestion for Structure of Interactive Storytelling that Mediates Online and Offline: Focusing on the Comparison between ARG and AR Games

김지영, 권병웅

중앙대학교 예술대학원 예술경영학과 문화콘텐츠전공

Ji-Young Kim(kkimjee@hotmail.com), Byung-Woong Kwon(kbw@cau.ac.kr)

요약

AR 등 실감기술의 등장은 상호작용의 영역을 컴퓨터 환경 내에서 오프라인 공간으로 확장했다. 즉 온라인과 오프라인을 넘나드는 상호작용이 등장한 것이다. 향후 수요 증가가 예상됨에 따라 그 서사적 연구 필요성이 대두되고 있으나, 현시점 논의는 온라인 내 상호작용에 머물러 있다. 본 연구는 온·오프라인 매개를 특징으로 하는 상호작용적 서사에서 상호작용성과 서사성을 조화롭게 달성하기 위한 스토리텔링 구조를 제안한다. Henry Jenkins의 '환경적 스토리텔링' 이론에 기초해 대체현실게임과 AR게임의 사례를 연구한 결과, 이를 위해서는 창작자가 설계한 공간과 플레이어의 상호작용에 의해 생성되는 공간 간 균형이 이루어져야 하며, 온·오프라인 양 공간에 적절한 역할 분배가 이루어져 함께 서사의 형성에 기여해야 함을 확인하였다. 또한 현실의 시공간 공유, 지역성 기반 협력 등 오프라인의 공간성에 기반해 상호작용성과 서사성을 조화롭게 달성해 내는 대체현실게임의 특성을 차용할 필요가 있다. 본 연구는 기존 온라인 내 상호작용을 중심으로 논의되었던 인터랙티브 스토리텔링의 영역을 오프라인으로까지 확장하고, 상호작용 방식뿐 아니라 영역을 고려 요소로 제안한 데에 의의가 있다. 더불어 온라인과 오프라인을 매개하는 스토리텔링의 기반연구로서 AR게임 등 실감기술 기반 콘텐츠 즉, 가상과 현실을 매개하는 콘텐츠의 개발에 방향을 제시할 것으로 기대한다.

■ 중심어 : | 인터랙티브 스토리텔링 | AR게임 | 대체현실게임 | 환경적 스토리텔링 | 컨버전스 |

Abstract

The advent of realistic technologies such as AR has extended the interaction area from the computer environment to the offline space. As demand is expected to increase in the future, the need for study on interactive storytelling that mediates online and offline is emerging. This study proposes a storytelling structure to achieve a balance between interactivity and narrativity in interactive narrative characterized by online and offline mediation. According to a case study of ARG and AR games based on Henry Jenkins' theory of 'Environmental Storytelling', there should be a balance between the space designed by the game designer and the space created by the player's interaction, and the roles should be properly distributed in both online and offline spaces to contribute to the formation of narrative together. In addition, it is necessary to borrow the characteristics of ARG that achieves a balance of interactivity and narrativity based on offline spatiality. The significance of this study is to expand the area of interactive storytelling, which has been discussed centering on online, to offline, and to suggest the interaction area as a factor to consider. In addition, as a basic study related to storytelling that mediates online and offline, it is expected to provide a direction for the development of content based on realistic technologies.

■ keyword : | Interactive Storytelling | AR Game | Alternate Reality Game | Environmental Storytelling | Convergence |

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적

VFX(Visual Effects) 등 기술의 발달과 OTT(Over The Top) 등 매체의 다변화로 콘텐츠 간 경계가 모호해지고 있다. 영화 같은 그래픽과 서사성을 가진 게임, 게임 같은 상호작용성(interactivity)을 가진 영화 등 콘텐츠 간 융합이 가속화되고 있는 것이다. Henry Jenkins는 이러한 미디어 및 콘텐츠 간 융합을 컨버전스(convergence)라 정의한 바 있다[1]. 그리고 그 양상을 선도하는 것이 바로 문화기술(Culture Technology)의 발전이다[2]. 가상현실(Virtual Reality), 증강현실(Augmented Reality) 등 실감기술의 등장은 상호작용(interaction) 콘텐츠에 대한 수요를 증가시켰다. 드라마, 웹툰 등 기존 콘텐츠 양식에 상호작용을 강화하는 등 이러한 컨버전스는 더욱 가속화될 전망이다. 바야흐로 수용자에서 플레이어로의 전환이다. 이에 따라 상호작용성에 기반한 서사 즉, 수용자가 서사의 선택과 통제에 개입함으로써 내러티브를 완성하는 인터랙티브 스토리텔링(interactive storytelling)이 재차 부각되고 있다.

한편, 디지털에 기반한 서사는 시간성에 기초하는 선형적 전통 서사와 달리 일련의 공간을 연결함으로써 이야기를 구성하는 공간성(spatiality)에 기초한다[3]. 이때의 공간이란 기존에는 온라인에 기반한 가상공간에 한정되어 있었다. 즉 컴퓨터 환경 내에서의 상호작용에 머물러 있었던 것이다. 그러나 실감기술의 등장은 공간성의 개념을 오프라인의 물리적 공간으로까지 확장했다. 특히 현실에 가상을 덧대어 구현하는 AR의 상용화는 상호작용의 영역을 스크린 밖으로 확장하는 데에 크게 기여했다. 즉 온라인과 오프라인, 가상세계와 현실세계를 넘나드는 상호작용이 등장한 것이다. 그러나 현실적 인터랙티브 스토리텔링 논의는 온라인 내 상호작용에 머물러 있다. 향후 수요 증가가 예상됨에 따라 온라인과 오프라인을 매개하는 인터랙티브 스토리텔링에 대한 연구 필요성이 대두되고 있다.

한편 상호작용성과 서사성(narrativity)의 충돌 즉, 자유도와 서사 일관성의 동시 확보는 인터랙티브 스토리텔링 고유의 딜레마이다[4]. 컴퓨터 환경 내 상호작용

을 중심으로 이루어져온 그간의 인터랙티브 스토리텔링 논의는 대부분 온라인 게임의 특성을 접목함으로써 이를 보완하고자 하였고, 그 방법론적으로는 몰입(immersion), 에이전시(agency), 변형(transformation) 등 게임을 바탕으로 개발된 Janet Murray의 연구 개념[5]에 크게 의존해 왔다. 일례로 기존 연구에서 서성은[6], 윤현정[7], 김하혜[8] 등은 상호작용성과 극적 서사 경험의 부조화라는 문제의식을 바탕으로 전통적 드라마와 게임 스토리텔링의 융합을 시도하였다. 이러한 접근은 상호작용성과 서사성 간의 균형을 현실적 가장 이상적으로 구현한 디지털 서사가 온라인게임인 점으로 미루어 타당하나, 실감기술의 등장과 함께 요구되고 있는 온라인과 오프라인을 매개하는 서사를 설명하기에는 한계가 있다.

따라서 본 연구는 온·오프라인 매개를 특징으로 하는 상호작용적 서사에서 상호작용성과 서사성을 조화롭게 달성하기 위한 스토리텔링 구조를 제안한다. 기술 기반으로 기화된 상호작용성에 기반해 가상과 현실을 넘나들며 서사적 몰입을 극대화할 수 있는 스토리텔링 구조를 제안하는 것이 본 연구의 목적이다.

최초의 인터랙티브 스토리텔링은 오프라인에 기반했다. 근대의 연극 양식이 자리 잡기 전 서양 중세의 연극에서는 객석의 반응과 투표에 따라 전개 및 결말이 달라지는 것이 일반적이었으며, 이는 한국 마당극에서도 발견되는 특징이다. 후에 기술이 발달함에 따라 온라인 기반 인터랙티브 스토리텔링이 등장했고, 실감기술의 등장으로 온·오프라인을 매개하는 인터랙티브 스토리텔링이 요구되고 있다.

본 연구는 이러한 상호작용 영역에 대한 기준점을 바탕으로 그동안 온라인을 중심으로 이루어졌던 인터랙티브 스토리텔링 관련 논의를 확장하고자 한다. 이를 통해 인터랙티브 스토리텔링에 있어서 상호작용 영역을 고려 요소로 제안하고, 향후 수요가 예상되는 실감기술 기반 콘텐츠 즉, 가상과 현실을 매개하는 콘텐츠의 개발에 방향을 제시하는 것에 본 연구의 의의가 있다.

2. 연구 범위 및 방법

본 연구에서 논의의 대상으로 삼고자 하는 콘텐츠는

실감기술 등 기술 기반으로 기확보된 상호작용성에 기반해 온라인과 오프라인, 가상과 현실을 넘나드는 콘텐츠이다. 따라서 이는 필연적으로 현실에 가상을 덧대어 표현하는 AR 기술과 연관된다. AR은 현시점 가장 상용화된 실감기술로, 가상과 현실을 매개함에 있어 핵심적인 역할을 수행한다[9]. 따라서 본 연구에서는 AR을 활용한 상호작용적 서사를 주요 논의 대상으로 삼고자 하며, 그 가장 대표적인 양식인 AR게임을 온·오프라인 매개 인터랙티브 콘텐츠의 대표 형식으로 규정하여 논의를 전개하고자 한다.

2021년 현시점 대부분의 AR게임은 기술 기반으로 확보된 상호작용성만 내세움으로써 서사적 몰입 획득에 실패하였다. 이에 성공적인 온·오프라인 매개 인터랙티브 스토리텔링 구조 제안을 위해, 기존 온라인 중심 인터랙티브 스토리텔링 연구를 바탕으로 오프라인의 현실 공간에 기반해 상호작용성과 서사성을 조화롭게 달성해내는 대체현실게임(Alternate Reality Game)의 스토리텔링 구조를 접목하고자 한다. 대체현실게임은 '가상세계와 현실세계의 경계 없이 다양한 미디어를 인터페이스로 하고 대규모 인원의 집단지성으로 전개되는 게임'[10] 등 다양하게 정의되나, 현실 공간에 가상의 게임을 구현하고 다양한 미디어를 넘나들며 협력을 통해 진행된다는 것은 이견 없는 특성으로 받아들여진다. 그 구체적 특징에 대해서는 사례 분석과 함께 살펴보고자 한다.

2020년 AR게임 <포켓몬GO(Pokémon GO)>의 개발사 '나이언틱(Niantic)'은 차기 AR게임 <카탄(Catan)>의 개발을 위해 이머시브 연극 <슬립 노 모어(Sleep No More)>로 유명한 극단 '펀치 드렁크(Punch Drunk)'와 파트너십을 체결했다[11]. 이는 가상과 현실을 매개하는 콘텐츠의 개발에 있어 현실공간에서의 상호작용 양식을 참조함에 당위성을 제공해주는 사례이다. 온·오프라인 매개를 특징으로 하는 스토리텔링을 성공적으로 이끌기 위해서는 기존 온라인 게임과 같이 컴퓨터 환경 내에서의 스토리텔링 뿐만 아니라 오프라인의 현실 공간에 기반한 서사를 참조할 필요가 있으며, 오프라인에 무게를 둔 게임 양식인 대체현실게임은 그 대상으로서 적합하다.

이를 위해 대체현실게임과 AR게임의 사례 연구를 진

행한다. 먼저 각각의 사례 분석의 틀이 될 Henry Jenkins의 환경적 스토리텔링(Environmental Storytelling) 이론을 살펴볼 것이다. Jenkins는 「Game design as narrative」에서 게임 연구의 양극단에서 논쟁하고 있는 루돌로지(ludogogists)와 내러톨로지(narratologists)의 중간자적 위치를 자처하며, 게임에서의 상호작용성과 서사성 간 조화를 위해 그 공간성에 주목한 스토리텔링 방식을 제안한다[12]. 이는 플레이어가 공간과 상호작용하면서 스토리를 경험하고 생성해 나가는 과정을 설명하기에 온·오프라인 매개 스토리텔링과 같이 공간성을 특징으로 하는 스토리텔링의 분석틀로 적합하다.

뒤이어 Jenkins가 제시하는 네 가지 차원을 기준으로 대체현실게임과 AR게임의 성공 사례를 비교 분석해 온·오프라인 매개를 특징으로 하는 서사에서 플레이어의 참여와 몰입을 강화 및 약화시키는 요소를 파악하고, 성공적인 AR게임이 대체현실게임으로부터 차용했거나 차용할 여지가 있는 특성을 도출할 것이다. 대체현실게임의 사례로는 현재까지도 가장 성공적인 사례로 평가받는 <Why So Serious?>(2007)를 선정하였고, AR게임의 사례로는 유일무이한 성공 사례인 <포켓몬GO>(2016)를 선정하였다. 이를 통해 최종적으로 기술 기반으로 기확보된 상호작용성에 기반해 온·오프라인을 넘나들며 서사적 몰입을 극대화할 수 있는 스토리텔링 구조를 제안하고자 한다.

II. 본 론

1. 환경적 스토리텔링 이론

Henry Jenkins는 게임에서의 상호작용성과 서사성 간 조화를 위해 스토리로서의 게임보다는 내러티브 가능성이 충분한 공간으로서 게임을 고찰하며 환경적 스토리텔링 이론을 제시한다. 그에 따르면 게임을 디자인하는 것은 공간을 건축하는 것과 같다. 이는 본디 월트 디즈니의 어트랙션 디자이너인 Don Carson이 제안한 개념으로, 오프라인 공간 설계 이론을 공간성이라는 공통분모를 매개로 디지털 서사인 게임에 접목하여 제시하였다는 데에 그 의미가 있다.

환경적 스토리텔링은 다음 중 최소 한 가지 이상의 방법으로 공간서사에서의 몰입적 경험을 위한 전제 조건을 형성한다. ① 기존에 존재하는 서사와의 연결을 환기(환기적 공간, Evocative Spaces), ② 미장센에 내러티브 정보를 삽입(내재적 서사, Embedded Narratives), ③ 서사적 이벤트가 실행되는 무대를 제공(발생적 이야기, Enacting Stories), ④ 새로운 이야기를 위한 자원을 제공(창발적 서사, Emergent Narratives). 이를 통해 Jenkins는 그동안 미디어-플레이어 간, 플레이어 간 상호작용을 중심으로 이루어졌던 논의를 공간-플레이어 간 상호작용으로 확장하였다.

한편 홍구슬은 기든스와 한혜원의 논의를 종합해 Jenkins가 구분한 환경적 스토리텔링의 네 가지 차원을 생성 주체에 따라 구조적 공간과 실천적 공간으로 구분하였다[13]. 창작자가 의도를 가지고 사전에 설계한 서사성의 공간인 구조적 공간으로는 환기적 공간과 내재적 서사를, 플레이어에 의해 사후에 생성되는 상호작용성의 공간인 실천적 공간으로는 발생적 이야기와 창발적 서사를 제시하였다. 이를 통해 내러티브에서만 아니라 공간의 설계에 있어서도 창작자의 의도와 플레이어의 상호작용 즉, 서사성과 상호작용성의 조화가 필요함을 피력하였다. 이어 구조적 공간과 실천적 공간 각각에 대하여 창작자의 공간 설계 의도와 플레이어의 상호작용을 기준으로 스토리텔링 요소화하여 제시하였다. 또한 게임학자 Ryan은 내재적 서사가 밝혀져야 하는 스토리(the story to be discovered)와 밝혀내는 것에 대한 스토리(the story of their discovery) 두 서사 층위를 연결한다고 덧붙였다[14]. 이상을 종합해 공간성 기반 상호작용적 서사에서 서사적 몰입을 극대화하는 스토리 환경을 다음 표와 같이 제시할 수 있다. 이를 분석 틀로 대체현실게임과 AR게임의 사례를 비교 분석함으로써 온·오프라인을 매개하는 상호작용적 서사에 적합한 스토리텔링 구조를 도출하고자 한다.

표 1. 환경적 스토리텔링 이론 재구성[15]

생성 주체	공간성	환경적 스토리텔링	정의	스토리텔링 요소
창작자	구조적 공간	환기적 공간 (Evocative Spaces)	이미 존재하거나 잘 알려진 서사의 차용	세계관 (storyworld)
		내재적 서사	공간의 밝혀져야 하는	오브젝트

		(Embedded Narratives)	항해를 통해 서사를 밝혀 나가는 것	스토리	(object)
				밝혀내는 것에 대한 스토리	
플레이어	실천적 공간	발생적 이야기 (Enacting Stories)	메인 플롯을 완전히 벗어나지 않는 범위에서의 미시서사(micronarratives)		이동성 (navigation)
		창발적 서사 (Emergent Narratives)	플레이어들에 의해서 생성된 서사		사회적 소통 (communication)

2. 대체현실게임의 스토리텔링 구조: 〈Why So Serious?〉를 중심으로

이어 현재까지도 가장 대중적으로 성공한 대체현실 게임으로 평가받는〈Why So Serious?〉(2007)를 Jenkins의 환경적 스토리텔링 이론에 기반해 분석하고자 한다. 이를 통해 공간 기반 서사에서의 상호작용성과 서사성의 조화 가능성에 대해 시사점을 도출할 것이다.

〈Why So Serious?〉는 배트맨 시리즈의 일환인 크리스토퍼 놀란 감독의 영화 〈다크나이트〉(2008)의 홍보를 위해 워너브라더스와 42엔터테인먼트가 제작한 대체현실게임이다. 2007년 3월부터 2008년 7월까지 약 1년 5개월에 이르는 캠페인 기간 동안[16] 플레이어들은 영화의 배경인 Gotham 시의 실제 시민이 된다. 이들은 웹사이트를 허브로 다양한 미디어와 현실을 오가며 동료와 협업해 단서를 찾고 문제를 해결한다. 이메일과 휴대전화로 지령을 받고 온라인게임에 참여하며 오프라인에서의 활동을 가상의 신문에 제보하기도 하면서 가상과 현실의 경계를 허무는 참여적이고 몰입적인 경험을 하게 되는 것이다. 이는 75개국에서 천만 명 이상이 참여하는 대성공을 거두었고 미국 언론은 '배트맨이라는 69년이나 된 스토리의 새로운 장에 빠져들었다'라며 찬사를 아끼지 않았다[17]. 제작사 42엔터테인먼트는 2009년 칸국제광고제 대상을 수상했다[18].

2.1 환기적 공간

Jenkins는 공간서사에서 이미 존재하거나 알려진 서사의 차용을 강조한다. 이를 통해 플레이어가 공간 방문 시 친숙함을 느끼고 보다 몰입하게 하거나, 익숙한 서사에 대해 새로운 관점을 제시할 수 있기 때문이

다[12].

〈Why So Serious?〉는 배트맨 서사, 현실의 시공간 공유, 현실의 정체성 유지라는 세 측면에서 이러한 ‘환기적 공간’을 형성한다.

〈Why So Serious?〉는 1939년 등장해 다양한 미디어를 통해 형성돼온 친숙한 배트맨 서사에 기반해 환기적 공간을 획득한다. 이는 조커를 중심으로 한 트랜스미디어적 변형으로, 플레이어들은 원본 서사의 연장선에서 〈Why So Serious?〉를 이해한다. 공간, 캐릭터, 상황에 대해 Jenkins가 언급하는 ‘꽤 잘 개발된 정신적 지도(pretty well-developed mental map)’를 들고 게임에 임하는 것이다. 온·오프라인을 통합하는 익숙한 서사가 양 공간 모두에서 환기적 공간을 조성하며 가상과 현실을 매개하고 보다 몰입감 있는 환경을 조성한다.

표 2. 〈Why So Serious?〉의 현실의 시공간 공유[19]

현존(presence)하는 캐릭터	라이브이벤트	온·오프라인에 공존하는 오브젝트
대체현실게임 전체를 관통하는 특징. 조커로부터의 메일, 하비 덴트로부터의 전화, 하비 덴트 지지운동 등.	온·오프라인 동시 진행 하늘에 쓰인 번호를 본 뒤 한 명은 라이브이벤트, 다른 한 명은 온라인 미션에 동시 참여.	온라인과 라이브이벤트에 모두 등장해 가상-현실 매개, '고담타임즈', 지폐, 조커카드, 메모지, 광대마스크 등.
		

대체현실게임은 현실의 시공간 공유를 통해 실재감을 강화한다. 이는 현실이라는 이미 알고 있는 혹은 알기 쉬운 경험적 맥락을 통해 서사 공간을 구성한다는 점에서 환기적 공간으로 기능할 수 있다. 〈Why So Serious?〉에서는 분화된 가상과 현실을 현존(presence)하는 캐릭터, 라이브이벤트, 온·오프라인에 공존하는 오브젝트를 통해 현실의 시공간을 공유함으로써 매개한다. 이를 통해 플레이어들은 친숙한 공간인 현실에서 실제 조커와 함께 있는 듯한 느낌을 받게 되고 보다 높은 몰입을 경험할 수 있다.

가상세계에서의 몰입적 경험을 위해서는 플레이어들

의 자발적 불신의 증지가 필요하다[20]. 대체현실게임은 현실의 정체성을 유지한 채 역할을 수행하게 함으로써 이를 용이하게 한다. Brenda Laurel이 제시한 가장 깊이 있는 몰입 경험인 1인칭 상호작용[21]을 제공하는 것이다. 이는 현실 자아라는 경험적 맥락에 기반해 서사 공간을 구성한다는 점에서 환기적 공간의 강화 요소로 기능한다. 〈Why So Serious?〉에서 플레이어들은 현실의 정체성을 유지한 채 가상 도시인 고담 시의 시민이 된다. 이는 후에 논의할 〈포켓몬GO〉가 가상의 정체성을 통해 서사에 참여하는 것과 대조적인 지점이다.

2.2 내재적 서사

Jenkins는 서사 공간이나 인공물에 내러티브 정보를 담아내는 ‘내재적 서사’를 강조한다. 정보 전달에 대한 창작자의 통제력이 약한 서사에서는 공간에 정보를 적절히 배치함으로써 플레이어의 몰입 저하 없이 전개를 제어할 수 있다. 이는 이미 일어난 일(previous event)이나 곧 다가올 위험(potential danger just ahead)을 추측하게 한다[12].

즉 공간에 서사 전개와 관련된 단서를 제공하는 것을 ‘내재적 서사’라고 이해할 때, 〈Why So Serious?〉는 이러한 특징이 두드러진다. 대체현실게임은 대부분 ‘밝혀져야 하는 스토리’로, 플레이어들에게 ‘탐정’으로서의 역할놀이를 부여함으로써 강한 몰입을 형성한다. 플레이어들은 다양한 미디어 여기저기에 뿌려져 있는 사건의 단서들을 찾고 조합해 전체 스토리를 만들어나간다[22]. 이 때문에 단서 즉, 내러티브 정보의 배치를 중심으로 스토리가 전개되고 플레이어들은 그 수집과 조합을 통해 일어난 일이나 벌어질 일을 추측한다. 〈Why So Serious?〉에서는 온·오프라인에 고르게 분포된 오브젝트가 가상과 현실을 매개하며 서사 정보를 제공한다.

또한 단서를 통해 스토리를 완성해 나가는 대체현실게임의 특성은 참여를 통해 서사를 완성하고 완성한 서사를 통해 다시 참여를 촉발하는 상호보완적 가능성을 제시해 상호작용성과 서사성의 충돌이라는 난제를 겪고 있는 인터랙티브 스토리텔링에 함의를 제공한다.

표 3. <Why So Serious?>의 내재적 서사 예시

	오브젝트	발견	내러티브 정보
가상 세계		'whysoserious.com' 웹사이트 접속 시 특정 위치 정보가 담긴 조커화된 포스터와 익일 오전 10시 카운트다운 발견.	해당일에 해당 장소 방문 유도. 방문 시 어떤 일이 벌어질 것이라는 추측.
현실 세계		베이커리에서의 선착순 케이크 수령.	적혀진 번호로 전화를 걸게끔 유도. 조커로부터 추가 지령이 떨어질 것을 추측.

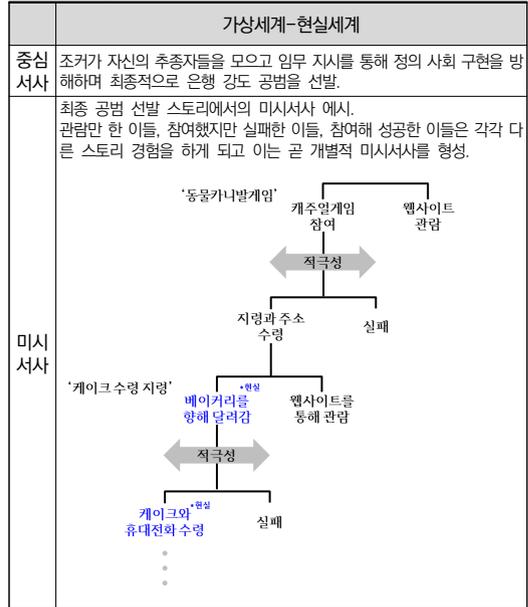
2.3 발생적 이야기

Jenkins는 메인 플롯을 완전히 벗어나지 않는 범위에서 플레이어들의 이동성과 상호작용성에 기반한 미시서사(micronarratives)를 강조한다. 플롯의 궤적(trajjectory)을 이탈하지 않는 범위에서의 다양한 미시서사 생성은 서사성을 해치지 않으면서 상호작용성을 극대화해 플레이어의 몰입을 강화한다[12].

이렇듯 이동성과 상호작용성에 기반해 생성되는 개별적 미시서사를 '발생적 이야기'로 이해할 때, 이는 상호작용성 기반 서사라는 인터랙티브 스토리텔링 자체에 대한 정의와 맥을 같이 한다. 그러므로 관건은 얼마나 많은 미시서사의 생성을 허용하는가 즉, 상호작용성 정도의 문제이다. <Why So Serious?>는 이동성과 상호작용성에 기반하나 강한 서사 통제로 제한적 미시서사를 형성한다. 중심서사를 구현해나가는 과정에서 개 개인이 취할 수 있는 선택은 제한적이다.

이는 대체현실게임이 일종의 '정답 찾기 게임'이기 때문이다. 서사의 전개를 위해서는 제작자가 의도한 '정답'을 누군가는 반드시 찾아 다음 미션으로 이행되어야 한다. 중심서사 구성요소로서의 미션/퀴즈에 대한 참여 여부(참여/관람), 참여 적극성에 따른 경험의 범위, 그 결과(성공/실패)로서의 개인화된 서사가 존재할 뿐 다른 전개는 있을 수 없기 때문에 미시서사의 생성은 제한적인 양상을 띤다.

표 4. <Why So Serious?>의 발생적 이야기 예시



2.4 창발적 서사

Jenkins는 플레이어들 간 소통에 의해 생성되는 서사인 '창발적 서사'를 강조한다. 공간에 내러티브 정보를 적절히 배치함으로써 최소한의 의도한 플롯에 기반한 창발적 서사가 가능하다[12].

<Why So Serious?>는 풍부한 단서에 기반한 실시간 협력으로 그러한 특징이 두드러지며, 이는 협력의 필수성과 사회적 소통으로 구체화된다.

대체현실게임은 혼자서는 해결할 수 없는 문제를 협력을 통해 해결하게 함으로써 참여와 몰입을 극대화한다. <Why So Serious?>에서는 협력이 필수적인 미션이 온-오프라인을 망라해 다양하게 제시되며, 특히 전 세계 75개국에 걸쳐 전개된 만큼 '지역 커뮤니티 기반 협력'이 두드러진다. 이는 오프라인 매개를 특징으로 하는 서사에서 나타날 수 있는 특징으로, 협력과 공유의 속성을 띠는 오프라인의 공간성과 맞아왔다. 이는 후에 살피볼 <포켓몬GO>가 지역성에 기반한 팀전 요소를 도입하는 것과 무관하지 않다.

표 5. <Why So Serious?>의 협력의 필수성 예시

가상세계	가상세계-현실세계	현실세계
플레이어들이 각자 메일로 받은 좌표를 웹사이트에 입력 시 픽셀이 하나씩 벗겨짐. 최종적으로 조커의 사진 등장.	미국 내 49개 장소의 좌표를 공개하며 사진을 찍어 올리도록 유도. 각 장소 알파벳을 조합하면 전체 문장 완성.	사진 콘테스트 개최. 조커처럼 분장한 뒤 세계 명소를 배경으로 그룹을 지어 촬영한 사진을 응모.
		

협력의 필수성은 사회적 소통을 수반한다. 온라인상에는 대체현실게임 장르 자체에 대한 팬덤이 형성되어 있어 관련 커뮤니티가 활성화되어 있고, 실시간 정보 공유와 지식 확산이 필수적인 특성상 SNS를 통한 소통 또한 두드러진다. 특히 <Why So Serious?>는 그 서사가 방대해 플레이어들이 자발적으로 위키를 형성하기도 한다. 캠페인 기간 동안에는 오프라인 공간에서도 플레이어들 간 적극적인 실시간 소통이 이루어진다.

3. AR게임의 스토리텔링 구조: <포켓몬GO>를 중심으로

이러 성공적인 온·오프라인 매개 인터랙티브 스토리텔링 사례를 살펴봄으로써 시사점을 도출한다. 대상으로는 AR게임의 유일무이한 성공 사례인 <포켓몬GO>를 선정하였다.

<포켓몬GO>는 닌텐도의 자회사 포켓몬컴퍼니와 나이언틱이 2016년 7월 출시한 GPS(Global Positioning System)와 AR 기반 모바일 게임이다. <포켓몬GO>는 출시 한 달 만에 다운로드 건수와 매출 등 5개 항목에서 기네스 세계기록을 달성했고[23] 현재까지도 독보적인 인기와 매출을 기록하고 있다(2021년 4월 4일 기준 Google Play 어드벤처 게임 순위 4위). 1996년 닌텐도 비디오게임으로 등장한 포켓몬은 이후 20여 년간 애니메이션, 장난감 등으로 OSMU(One Source Multi Use)를 거치며 글로벌 브랜드로 정착되어왔다[24]. <포켓몬GO>는 이러한 포켓몬 IP(Intellectual Property)에 기반한다.

나이언틱이 밝힌 <포켓몬GO>의 목표는 다음과 같다[25]. ① 피트니스(Fitness): 포켓몬의 육성이라는 보상으로 사용자를 움직이게 함. ② 모험(To see world

with new eyes): 주변의 랜드마크나 역사적인 장소를 플레이에 포함시켜 게이머들에게 모험의 경험을 선사.

③ 커뮤니티(Breaking the ice): 여럿이 함께 도전해야 하는 미션을 주어 게이머들이 사람들과 함께 시간을 보내도록 함. 이렇듯 <포켓몬GO>는 가상세계에 머물던 플레이어들을 현실세계로 나오도록 해 온·오프라인의 경계를 허물었다.

사실 <포켓몬GO>에 적용된 기술은 초보적 수준으로, 2011년 KT에서도 <올레 캐치캐치>라는 AR게임을 서비스했다는 사실이 이를 입증한다[26]. 이는 GPS와 AR을 활용해 몬스터를 잡으면 캐시가 쌓이는 마케팅 플랫폼이었는데, 기술적으로는 앞서갔음에도 불구하고 [23] 2년 만에 사업을 중단했다. 성패를 가른 것은 스토리텔링이었다. <올레 캐치캐치>에 적용된 기술은 스토리와는 무관한 부가 수단일 뿐이었고, 캐릭터는 생소했으며 별다른 스토리텔링도 없었다. 즉 AR의 매체적 특징을 살린 스토리텔링에 실패한 것이다. 이를 통해 <포켓몬GO>의 성공 요인을 보다 명확히 이해할 수 있다.

3.1 환기적 공간

'환기적 공간'은 이미 존재하거나 알려진 서사의 차용을 통해 형성된다. <포켓몬GO>는 신화적 원형, 포켓몬 IP, 현실의 시공간 공유라는 측면에서 환기적 공간을 구현한다.

포켓몬 콘텐츠는 동아시아에서 가장 오래된 신화집인 『산해경(山海經)』을 문화적 원형으로 차용한다. 포켓몬들의 형태적 모티브를 『센가이교(せんがいぎょう, 山海經)』에서 따왔는데 이는 중국 신화집 『산해경』의 번역본이다. 『산해경』은 기원전 3~4세기경 무속인들에 의해 쓰인 책으로, 중국과 변방 지역의 기이한 사물, 인간, 신들에 대한 기록이 그림과 함께 실려있다[24]. 그 서사 자체가 대중적으로 알려진 서사는 아니기에 친숙감을 느끼게 하기에는 무리가 있으나, 기존에 존재하는 서사를 차용함으로써 보다 견고한 세계관을 구축할 수 있었고 이는 플레이어들이 가상세계에 보다 몰입할 수 있는 기반을 형성하였다.



그림 1. <포켓몬GO>의 「산해경」 캐릭터 차용[27]

<포켓몬GO>에 있어 결정적으로 환기적 공간을 조성하는 것은 20여 년간 형성되어온 포켓몬의 친숙한 IP이다. <포켓몬GO>는 포켓몬 IP 세계관인 '포켓몬 유니버스'의 트랜스미디어적 변형으로, 플레이어들은 원본 서사의 연장선에서 이를 이해한다. 이 때문에 Jenkins가 언급한 '자체적 이야기(self-contained stories)'를 많이 하지 않고도 상대적으로 용이하게 서사성을 획득한다. 온-오프라인을 넘나드는 포켓몬 IP가 양 공간 모두에서 환기적 공간을 조성하며 가상과 현실을 매개하고, 결과적으로 보다 몰입할 수 있는 환경을 제공한다.

더불어 <포켓몬GO>에서는 현실의 시공간 공유를 통한 실재성 강화가 두드러진다. 이는 AR의 매체적 특성에 따른 것으로, 경험적 맥락을 통해 서사 공간을 구성하는 환기적 공간으로 기능한다. <포켓몬GO>는 분화된 가상과 현실을 시간, 날씨, 공간과 같은 현실 정보를 반영함으로써 매개한다. 예를 들어, 비가 오는 밤에 <포켓몬GO>를 실행할 경우 게임 속 배경화면도 비가 오는 밤이고, 게임에 필요한 아이템을 얻을 수 있는 '포켓스탑'이나 배틀이 일어나는 '체육관' 등은 모두 현실의 공간 정보에 기반한다. 이를 통해 플레이어는 서사와 공존하는 듯한 느낌을 받게 되고 보다 높은 몰입을 경험할 수 있다. 이는 앞서 대체현실게임이 라이브이벤트 등을 통해 현실의 시공간을 공유함으로써 실재성을 강화하는 것과 유사하다.

나아가 <포켓몬GO>는 사회적 이슈를 서사에 반영하기도 한다. 일례로 2016년 일본 동북지역에 쓰나미 피해가 발생했을 때 경제적 도움을 주기 위해 희귀 포켓몬인 '라프라스'와 '잠만보'를 출현시켜 방문을 유도했고 약 20억 엔 정도의 경제효과를 발생시켰다[9]. 이는 현실의 이슈가 게임에, 게임 활동이 현실에 영향을 미칠

수 있음을 보여줌으로써 가상과 현실의 경계를 허문다. 나아가 이는 헨리 젠킨스가 구분한 '상호작용'과 '참여'[28]에서, 단순히 피드백에 잘 반응하게끔 기술이 적용된 방식인 '상호작용'이 아니라 사회문화적 상호작용인 '참여'로의 전환 가능성을 보여준다.



그림 2. <포켓몬GO>의 현실의 시공간 공유

3.2 내재적 서사

공간에 오브젝트 등을 통해 정보를 삽입해 서사 전개와 관련된 단서를 제공하는 것을 '내재적 서사'라고 이해할 때, <포켓몬GO>에서는 이러한 특징을 찾아보기 어렵다. 플레이어는 가상에서 현실의 랜드마크에 기반한 '체육관'과 '포켓스탑', AR로 현실 소환이 가능한 '포켓몬'을 만나게 된다. 가상과 현실의 매개를 강화하는 이러한 오브젝트들은 플레이어로 하여금 배틀을 하거나 아이템을 수집하거나 포켓몬을 포획하게는 하지만 이미 일어났거나 벌어질 일에 대해 어떠한 추가적인 서사 정보도 제공하지 않는다.

표 6. <포켓몬GO>의 오브젝트

오브젝트	체육관	포켓스탑	포켓몬
서사	원인	방문, 배틀	방문, 회전
	결과	승리/패배	아이템 수집
			발견, 포획
			성공/실패

<포켓몬GO>와 같은 어드벤처 성격의 서사는 승리/패배, 성공/실패와 같은 인과적 보상에 초점이 맞춰져 있다. 이 때문에 단서 제공을 통한 서사 전개 즉, '밝혀져야 하는 스토리'가 부재하는 경우가 일반적이다. 이는 앞서 대체현실게임이 온-오프라인을 망라하는 단서 배치를 중심으로 스토리를 전개해 나가는 것과 대비되는 지점이며, 보다 강한 몰입적 서사 환경을 구축하기 위

해 보완의 여지가 있다.

3.3 발생적 이야기

이동성과 상호작용성에 기반해 생성되는 개별적 미시서사를 ‘발생적 이야기’로 이해할 때, <포켓몬GO>는 최소한의 플롯에 기반하기는 하나 철저히 플레이어들이 생성하는 미시서사에 의존해 내러티브를 형성한다. <포켓몬GO>는 GPS의 이동성에 기반할 뿐만 아니라 AR을 활용해 높은 정도의 상호작용성을 제공한다. 이를 통해 플레이어들은 온라인과 오프라인을 망라하는 풍부한 미시서사를 생성하고 경험한다.

이는 앞서 <올레 캐치캐치>의 실패 사례에서 알 수 있듯 비단 기술적 특징 때문만은 아니다. 양 공간 모두에 당위성 있게 부여된 스토리가 플레이어들로 하여금 적극적인 개별 서사를 생성하도록 유도하는 것이다. 예를 들어 물 근처에서는 ‘라프라스’ 등 물 관련 포켓몬이, 산에서는 바위, 나무 속성의 포켓몬이 출현한다. 현실 랜드마크에 기반한 ‘포켓스탑’과 ‘체육관’은 실제 근처가 아니면 방문할 수 없으며 각각은 관련 스토리를 함께 제공해 공간을 환기한다. 따라서 플레이어들은 단순히 현실에 가상이 겹쳐지는 기술적 재미 때문만이 아니라 새롭고 개인적인 스토리의 생성과 체험을 위해 적극적으로 현실세계를 탐험한다. <올레 캐치캐치>가 장소에 따라 배경이 바뀌는 것 외 새로운 스토리 경험을 제공하지 못하는 것과 달리 공간과 상호작용하며 내러티브를 형성하는 것이다.

표 7. <포켓몬GO> 스토리텔링의 오프라인 공간성 반영

(1) 공간성을 반영한 출현 포켓몬 변화	(2) 현실 랜드마크 기반의 ‘포켓스탑’, ‘체육관’
	

3.4 창발적 서사

플레이어들 간의 사회적 소통에 기반해 생성되는 서사를 ‘창발적 서사’로 이해할 때, <포켓몬GO>에서는 그러한 특징이 협력성의 강화와 커뮤니티 형성을 통해 강화되고, 내러티브 정보와 채팅 기능의 부재를 통해 약

화되면서 제한적으로 발현된다.

<포켓몬GO>는 협력적 성격이 두드러진다. ‘여럿이 함께 도전해야 하는 미션을 주어 게이머들이 사람들과 함께 시간을 보내게 한다’는 목표가 이를 뒷받침한다 [25]. 위치정보에 기반하는 특성상 특히 지역성 기반 협력이 두드러진다. 대표적으로 최대 20명이 혼자서는 잡을 수 없는 포켓몬과 협력해 대결하는 ‘레이드 배틀’이 있다. 이는 특정 ‘체육관’ 즉, 특정 지역 근처에서만 참여 가능하다는 점에서 지역성 기반 협력에 해당된다. 이외에도 <포켓몬GO>는 전 세계 플레이어들이 서로 협력하며 진행하는 ‘글로벌 챌린지 아레나’ 등 지역성 기반 이벤트들을 확충해나가고 있다[29]. 이는 앞서 대체현실게임이 협력을 통해 참여와 몰입을 극대화하는 것과 유사하다.

또한 <포켓몬GO>는 온·오프라인 커뮤니티 형성을 통해 창발적 서사를 생성한다. 게임 내부적으로는 ‘친구 기능’이 있어 포켓몬을 교환하거나 함께 배틀에 참여하고, 외부적으로는 ‘인벤’ 등 다양한 커뮤니티가 있어 정보를 주고받을 뿐 아니라 멤버 등을 모집하기도 한다. 뿐만 아니라 오프라인 정모(정기모임)를 통해 현실세계에서의 커뮤니티를 구축하기도 한다. 그러나 <포켓몬GO>의 창발적 서사는 Jenkins가 창발적 서사 형성의 이상적 환경 조건으로 제시한 공간 내 내러티브 정보가 미미하고, 무엇보다 플레이어 간 직접 소통을 지원하는 채팅 기능이 없어 제한적 양상을 띤다.

III. 분석 결과 요약

1. 대체현실게임과 AR게임의 환경적 스토리텔링 비교

이상을 종합해 <Why So Serious?>와 <포켓몬GO>의 환경적 스토리텔링 구조를 비교하면 다음 표와 같다. 각각을 가장 성공적인 사례로서 장르 대표성을 상징할 때, 이를 통해 대체현실게임은 AR게임 대비 Jenkins가 제시한 환경적 스토리텔링에 부합하는 스토리 환경을 조성하고 있음을 확인할 수 있다.

표 8. <Why So Serious?>와 <포켓몬GO> 환경적 스토리텔링 비교

공간성	환경적 스토리텔링	대체현실게임 <Why So Serious?>	AR게임 <포켓몬GO>
구조적 공간	환기적 공간 (Evocative Spaces)	1) 배트맨 서사 - 온·오프라인 모두에서 환기적 공간 조성. 2) 현실의 시공간 공유 3) 현실의 정체성 유지	1) 신화적 원형 2) 포켓몬 IP - 온·오프라인 모두에서 환기적 공간 조성. 3) 현실의 시공간 공유 - 대체현실게임과 유사. 사회적 이슈 공유를 통해 단순 상호작용에서 '참여'로의 전환.
	내재적 서사 (Embedded Narratives)	온·오프라인에 고르게 분포된 내러티브 정보가 가상과 현실 매개. '발혀져야 하는 스토리'와 '담정'으로서의 역할놀이 통해 강한 몰입 형성. 상호작용성-서사성 상호보완적 가능성.	공간에 내러티브 정보 삽입이 없어 '발혀져야 하는 스토리' 부재. 대체현실게임과 상이(보완)의 여지.
실천적 공간	발생적 이야기 (Enacting Stories)	'정답 찾기 게임'. 이동성과 상호작용성에 기반하나 강한 서사 통제로 온·오프라인 넘나드는 제한적 미시서사.	이동성과 상호작용성을 기반으로 온·오프라인 망라하는 풍부한 미시서사. AR의 매체적 특성을 반영하는 스토리텔링.
	창발적 서사 (Emergent Narratives)	풍부한 내재적 서사 기반 온·오프라인 넘나드는 1) 협력의 필수성 - 지역성 기반 2) 사회적 소통 - 실시간 소통	1) 협력의 강화 - 지역성 기반. 대체현실게임과 유사. 2) 커뮤니티 형성 - 온·오프라인 넘나드는 커뮤니티 형성. 내재적 서사, 채팅 기능 부재로 제한적.

또한 두 사례 모두 구조적 공간과 실천적 공간이 비교적 균형 있게 형성되어 있음을 확인할 수 있다. 다만, 대체현실게임이 환기적 공간(세계관)에 기반해 내재적 서사(단서)와 창발적 서사(소통) 중심으로 이끌어가는 전개라면, AR게임은 환기적 공간(세계관)에 기반하되 발생적 이야기(미시서사)를 동력으로 하는 서사이다. 그뿐만 아니라 두 사례 모두 각 차별별로 온·오프라인 양 공간에 부여된 역할의 균형 또한 두드러졌다.

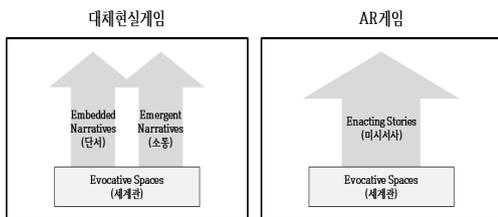


그림 3. 대체현실게임과 AR게임의 환경적 스토리텔링 구조

이에 온·오프라인 매개 콘텐츠 개발 시 대체현실게임의 특성을 차용함으로써 상호작용성과 서사성 간 조화를 기대할 수 있다. 두 사례의 비교를 통해 대체현실게

임으로부터 차용했거나 차용할 여지가 있는 특성을 다음과 같이 도출하였다. <포켓몬GO>로 대표되는 성공적인 AR게임은 대체현실게임의 특성을 차용해 ① 시공간 등 현실 정보를 가상에 반영해 경계를 모호하게 하고 몰입을 강화한다. ② 오프라인 공간성을 반영해 지역 기반 협력을 촉진한다. 나아가 ③ 현실 정체성과의 점점 강화, ④ 내러티브 정보를 담은 오브젝트의 온·오프라인 배치, ⑤ 실시간 커뮤니케이션 수단 확보가 더해진다면 온·오프라인 매개 스토리 환경하에서 참여와 몰입을 동시에 보다 강화할 수 있을 것이다.

2. 온·오프라인 매개 인터랙티브 스토리텔링 구조 제안

이상을 종합해 온라인과 오프라인 매개를 특징으로 하는 상호작용적 서사에서 상호작용성과 서사성 간 조화를 달성하기 위한 스토리텔링 구조를 다음과 같이 제안한다.

*대체현실게임적 특성

프랜차이즈 IP		내러티브 정보 삽입		공간과 상호작용하는 내러티브		(지역성 기반) 협력 강화	
현실의 시공간 공유						실시간 소통	
현실의 정체성 연계							
온라인	오프라인	온라인	오프라인	온라인	오프라인	온라인	오프라인
환기적 공간 (Evocative Spaces)		내재적 서사 (Embedded Narratives)		발생적 이야기 (Enacting Stories)		창발적 서사 (Emergent Narratives)	
구조적 공간(Structured Space)				실천적 공간(Practical Space)			
서사성(Narrativity)				상호작용성(Interactivity)			

그림 4. 온·오프라인 매개 인터랙티브 스토리텔링 구조 제안

먼저 '구조적 공간'과 '실천적 공간' 간 균형이 이루어져야 한다. 앞서 홍구슬은 창작자에 의해 설계되는 구조적 공간과 플레이어에 의해 생성되는 실천적 공간을 구분하고, Jenkins가 제시한 환경적 스토리텔링의 네 가지 차원을 양 공간으로 구분했다. 몰입적인 스토리 환경 구축을 위해서는 이러한 서사 공간과 상호작용 공간 간 균형이 이루어져야 한다. 나아가 온·오프라인을 매개하는 인터랙티브 스토리텔링에 있어서는 온라인 공간과 오프라인 공간 간의 균형 또한 수반되어야 한다. 즉 스토리 환경 각 차원에서 양 공간에 적절한 역할 분배가 이루어져 함께 서사의 형성에 기여해야 한다. 이렇듯 구조적 공간과 실천적 공간, 온라인 공간과 오프라인 공간

프라인 공간 간 균형이라는 전제에 기반해 각 차원에서 대체현실게임의 특성을 접목해 도출한 스토리텔링 요소는 다음과 같다.

먼저 이미 존재하거나 잘 알려진 서사의 차용을 통해 방문 시 친숙함을 느끼고 보다 몰입하게 하기 위한 '환기적 공간'에 있어서는 세 가지 요소를 도출하였다. 첫째, '프랜차이즈 IP' 등 익숙한 서사에 기반하는 것이다. 이 경우 플레이어들은 원본 서사의 연장선에서 서사를 이해하므로 공간, 캐릭터, 상황 등에 대해 미리 정보를 들고 게임 공간에 입장한다. 이 때문에 상대적으로 용이하게 서사성을 획득할 수 있으며 이는 플레이어의 몰입을 향상시킨다. 각 분야 성공작인 <Why So Serious?>와 <포켓몬GO>가 모두 프랜차이즈 IP에 기반한다는 점은 이를 방증한다. 따라서 온·오프라인 매개 콘텐츠 개발 시에는 새로운 서사의 창작 대비 프랜차이즈 IP의 활용이 우선한다.

둘째, '현실의 시공간을 공유'하는 것이다. 날씨 등의 현실 정보가 가상에 동시에 반영되고, 현실에서 보거나 행한 것이 가상과 연결되면 플레이어들은 가상과 현실이 상호 영향을 주고받는 듯한 체험을 하게 된다. 이를 통해 두 공간의 경계는 모호해지고 플레이어는 보다 높은 몰입을 경험하게 된다. 특히 <포켓몬GO>의 쓰나미 피해 복구 사례와 같은 사회적 이슈의 반영은 현실이 가상에 반영될 뿐 아니라 게임 활동이 현실에 파급력을 갖는 것을 목격하게 함으로써 그 경계를 더욱 극적으로 허문다. 나아가 이는 매체를 둘러싼 사회문화적 상호작용의 일환으로 젠킨스가 구분한 '상호작용'과 '참여'에서 '참여'로의 전환 가능성을 보여준다. 따라서 온·오프라인을 매개하는 콘텐츠 개발 시에는 현실 정보의 반영뿐 아니라 사회적 이슈와 연계한 내러티브 형성을 고려할 필요가 있다.

셋째, '현실의 정체성 연계'이다. 오프라인 공간을 매개하는 경우, 현실의 정체성을 유지하는 것은 불신의 자발적 중지를 용이하게 해 가상의 실재성을 강화한다. 별도의 아바타를 상징하는 경우, 온라인과 오프라인에서 각각 분화된 정체성을 통해 두 공간의 분절을 경험하게 될 가능성이 있으며 몰입을 저해하는 결과를 초래할 수 있다. 따라서 온·오프라인 매개 콘텐츠 개발 시, 안면인식을 통한 아바타 생성 지원 등 현실 정체성과의

접점을 늘리기 위한 요소를 반영할 수 있다. 실제 최근 국내외에서 주목받고 있는 네이버Z의 AR 아바타 서비스 <제페토(ZEPETO)>의 경우 안면인식 기능을 활용한 아바타 생성을 통해 몰입을 이끌어내고 있다.

이어, 공간에 정보를 삽입해 서사 전개와 관련한 단서를 제공함으로써 플레이어의 몰입 저하 없이 서사를 제어하는 '내재적 서사'에 있어서는 '내러티브 정보의 삽입'이라는 요소를 도출하였다. 단서 배치를 중심으로 한 스토리 전개는 '밝혀져야 하는 스토리'와 '탐정'으로서의 역할 놀이를 통해 강한 몰입을 이끌어낸다. 더불어 이는 참여를 통해 서사를 완성하고 완성한 서사를 통해 다시 참여를 촉발하는 상호보완적 가능성을 제시한다. 따라서 온·오프라인 매개 콘텐츠 개발 시에는, 내러티브 정보를 담은 오브젝트를 온·오프라인 곳곳에 배치함으로써 참여와 몰입을 동시에 강화할 수 있다.

다음으로 이동성, 상호작용성 기반 미시서사를 통해 전체 플롯을 해치지 않으면서 상호작용성을 극대화하는 '발생적 이야기'에 있어서는 '공간과 상호작용하는 내러티브'를 도출하였다. 풍부한 미시서사의 형성은 플레이어의 자발적 이동이 전제되어야 하며 이를 가능케 하는 것은 공간성을 반영하는 서사이다. 온·오프라인 매개 콘텐츠는 그 매체적 특성을 반영해 집에서 플레이할 때와 도심 혹은 바다에서 플레이할 때 단순 시각적 변화뿐 아니라 '전혀 다른 스토리 경험'을 창출할 수 있어야 한다. 이를 통해 기술 기반 서사로서의 당위성을 획득할 수 있다. 예를 들어 <포켓몬GO>에서는 플레이 공간에 따라 출현 포켓몬이 달라졌다. 스토리텔링 없이 쓰인 기술 즉, 기술과 콘텐츠의 융합이 실패한 사례는 <올레 캐치캐치>에서 확인할 수 있었다. 이는 기술 기반으로 확보된 상호작용성만 있고 서사성은 없는 현실 점 대부분의 실감기술 콘텐츠에 시사점을 제공한다.

마지막으로 플레이어들 간 사회적 소통에 기반해 이야기의 상호작용성을 강화하는 '창발적 서사'에 있어서는 다음과 같이 두 가지 요소를 도출하였다. 첫째, 지역성 기반 협력의 강화이다. 협력을 통한 문제 해결은 참여와 몰입을 극대화하며 특히 물리적 공간에 기반하는 경우 지역성 기반 협력을 통해 효과를 배가할 수 있다. 따라서 온·오프라인 매개 상호작용 서사 개발 시, 지역성 기반 협력 요소를 가미함으로써 보다 적극적인 참여

와 몰입을 이끌어낼 수 있다. 둘째, 실시간 소통이다. 소통의 형식은 직접적일수록 보다 강력한 상호작용성을 획득한다. 따라서 온·오프라인 매개 콘텐츠 개발 시, 서비스 내 채팅 기능 등 실시간 커뮤니케이션을 지원하고 촉진하기 위한 수단을 강구해야 한다. 무엇보다 이러한 요소들이 온라인과 오프라인 양 공간 모두에서 균형적으로 나타날 수 있도록 면밀한 설계 및 검토가 수반되어야 한다. 이를 통해 온·오프라인을 넘나드는 상호작용적 서사에서 상호작용성과 서사성을 조화롭게 달성해 낼 수 있을 것으로 기대한다.

IV. 결론

실감기술의 등장은 상호작용의 영역을 기존 컴퓨터 환경 내에서 오프라인으로 확장했다. 즉, 온라인과 오프라인, 가상과 현실을 넘나드는 상호작용이 등장한 것이다. 향후 수요 증가가 예상됨에 따라 온·오프라인 매개 인터랙티브 스토리텔링에 대한 연구 필요성이 대두되고 있다. 한편 상호작용성과 서사성의 충돌은 인터랙티브 스토리텔링 고유의 난제이다. 이러한 모순의 해결은 온·오프라인 매개 인터랙티브 스토리텔링에 있어서도 여전히 유효한 과제이다. 따라서 본 연구는 상호작용성과 서사성의 조화를 목표로, 온·오프라인 매개를 특징으로 하는 상호작용적 서사에서의 스토리텔링 구조를 제안한다.

이를 위해 기존 온라인 중심 인터랙티브 스토리텔링 연구를 바탕으로 오프라인 기반 상호작용 서사인 대체현실게임의 스토리텔링 구조를 접목하였다. 공간성을 특징으로 하는 Henry Jenkins의 '환경적 스토리텔링' 이론을 분석 틀로 대체현실게임 <Why So Serious?>와 대표적인 온·오프라인 매개 콘텐츠인 AR게임의 성공 사례 <포켓몬GO>를 함께 비교 분석함으로써, 온·오프라인을 매개하는 상호작용적 서사에서 플레이어의 참여와 몰입을 강화 및 약화시키는 요소를 파악하고, 온·오프라인 매개 콘텐츠 개발 시 대체현실게임으로부터 차용했거나 차용할 여지가 있는 특성을 도출하였다.

그 결과 AR게임과 같이 온·오프라인을 매개하는 인터랙티브 스토리텔링에서 상호작용성과 서사성간의 균

형을 달성하기 위해서는 첫째, 창작자가 의도를 가지고 설계한 구조적 공간과 플레이어의 상호작용에 의해 생성되는 실천적 공간 간 균형이 이루어져야 한다. 둘째, 온라인 공간과 오프라인 공간 간 균형이 이루어져야 한다. 즉 온라인과 오프라인 양 공간에 적절한 역할 분배가 이루어져 함께 서사의 형성에 기여해야 한다. 셋째, 현실의 시공간 공유, 지역성 기반 협력의 강화 등 오프라인의 공간성에 기반해 상호작용성과 서사성을 조화롭게 달성해내는 대체현실게임의 특성을 차용할 필요가 있다.

한편, 실감기술의 진화 방향이 혼합현실(Mixed Reality) 등 오프라인 매개를 지향하고 있음에도 불구하고 2020년 전 세계를 강타한 팬데믹 이후 역으로 비대면 콘텐츠의 수요가 증가하고 있는 것이 사실이다. 이에 나이언틱은 실내 활동 요소 강화를 공표했고[30], <포켓몬GO>는 비대면성을 강화하고 지역사회 복구를 지원하는 방향으로 다양한 변화가 수반되고 있다. 이 때문에 그 기술적 가능성과 산업적 매력도에도 불구하고 온·오프라인을 매개하는 콘텐츠의 활성화는 다소간 지연될 것으로 보인다.

그럼에도 불구하고 본 연구는 기존 온라인 내 상호작용을 중심으로 논의되었던 인터랙티브 스토리텔링의 영역을 오프라인으로까지 확장하고, 인터랙티브 스토리텔링에 있어서 상호작용 방식뿐 아니라 영역을 고려 요소로 제언한 데에 그 의미가 있다. 더불어 컨버전스가 가속화되는 가운데 온라인과 오프라인을 매개하는 스토리텔링의 기반연구로서 AR게임 등 향후 수요가 예상되는 실감기술 기반 콘텐츠 즉, 가상과 현실을 매개하는 콘텐츠의 개발에 방향을 제시할 것으로 기대한다. 끝으로 본 연구에서 제안한 스토리텔링 구조의 실제 적용을 통한 콘텐츠 개발 및 검증은 후속 연구를 통해 보완되어야 할 것이다.

참고 문헌

- [1] Henry Jenkins, *Convergence Culture*, New York University Press, 2006.
- [2] 권병용, *문화콘텐츠산업의 문화기술 연구개발 시스템 연구*, 고려대학교 대학원, 박사학위논문, 2009.

- [3] 전경란, *디지털 내러티브에 관한 연구-상호작용성과 서사성의 충돌과 타협*, 이화여자대학교 대학원, 박사학위논문, 2002.
- [4] 김대희, *디지털 인터랙티브 영상의 서사 특성 연구-서술하는 '나'와 서술 에이전트를 중심으로*, 중앙대학교 첨단영상대학원, 박사학위논문, 2019.
- [5] Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, 1997.
- [6] 서성은, *인터랙티브 드라마의 사용자 참여 구조 연구*, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문, 2009.
- [7] 윤현정, "인터랙티브 드라마의 스토리생성 모델 연구-〈Façade〉를 중심으로-," 한국컴퓨터게임학회논문지, 제3권, 제21호, pp.119-130, 2010.
- [8] 김하혜, *밴더스나치와 포켓몬고의 인터랙티브 스토리텔링의 차이점 연구*, 건국대학교 대학원, 석사학위논문, 2020.
- [9] 김인주·이재학, "포켓몬 유니버스(Universe)의 매체변용과 스토리텔링 확장-〈포켓몬 GO〉를 중심으로-," 애니메이션연구, 제15권, 제3호, pp.71-87, 2019.
- [10] 남승희, "대체현실게임(ARG)의 스토리텔링 연구-노르망디의 이방인을 중심으로-," 한국게임학회 논문지, 제9권, 제2호, pp.41-50, 2009.
- [11] 채성오, "입 닫았던 나이언틱, 7개월 만에 신작 '카탄' 출시 공식화," 블로터, 2020. <http://www.bloter.net/archives/393395>
- [12] Henry Jenkins, "Game design as narrative," *Computer* 44, Vol.53, pp.118-130, 2004.
- [13] 홍구슬, *인터랙티브 스토리텔링 창작 모델 연구*, 한신대학교 대학원, 석사학위논문, 2019.
- [14] 윤현정, 앞의 논문.
- [15] Henry Jenkins, "Game design as narrative", op. cit., 윤현정, 앞의 논문, 홍구슬, 앞의 논문 토대로 연구자 재구성.
- [16] <https://batman.wikibruce.com/Timeline>
- [17] 김민성, "김용태의 변화편지-ARG(대체현실게임)를 아십니까?," <http://www.futurekorea.co.kr/news/articleView.html?idxno=43413>, 2017.
- [18] 프랭크 로즈, 최완규 옮김, *콘텐츠의 미래*, 책읽는수요일, 2011.
- [19] 김지윤, "트랜스미디어 스토리텔링 사례 연구-Why So Serious를 중심으로-," 커뮤니케이션 디자인학연구, 제61권, pp.434-442, 2017. 토대로 연구자 구성.
- [20] 전경란, *디지털 게임, 게이머, 게임 문화*, 커뮤니케이션북스, 2009.
- [21] 이지혜·김종덕, "인터랙티브 스토리텔링에서의 참여 유형 카테고리 제안," 디지털디자인학연구, 제13권, 제3호, pp.403-412, 2013.
- [22] 김맹하, 김은지, "대체현실게임에서 사용자 참여 생성의 스토리텔링의 요소," 한국콘텐츠학회논문지, 제12권, 제8호, pp.105-113, 2012.
- [23] 김재형·김진영, "미디어 변화에 따른 원컨텐츠 활용에 관한 고찰-포켓몬 GO 중심으로-," 커뮤니케이션 디자인학연구, 제57호, pp.243-254, 2016.
- [24] 이재홍, "포켓몬GO의 인기요인과 스토리텔링 분석," 한국게임학회 논문지, 제16권, 제5호, pp.159-168, 2016.
- [25] 양병석 외, *포켓몬GO의 성공요인과 파급효과*, 소프트웨어정책연구소, 2016.
- [26] 민경배, "IP·게임 강국에 포켓몬고가 없는 이유," 한국콘텐츠진흥원 문화:기술, 제48호, 2016.
- [27] 이재홍, "AR시대를 위한 스토리텔링의 필요성-포켓몬GO를 중심으로-," Inven Game Conference, 2016.
- [28] 헨리 젠킨스, *컨버전스 컬처*, 비즈앤비즈, 2008.
- [29] 윤서호, "올해 포켓몬GO는 어떻게 '진화'할까?," <http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=239502&site=pokemong>, 2020.
- [30] <https://nianticlabs.com/blog/stay-safe/?hl=ko>

저 자 소 개

김 지 영(Ji-Young Kim)

정회원



- 2013년 8월 : 서강대학교 영미어문학과(문학사), 경영학과(경영학사)
- 2021년 2월 : 중앙대학교 예술경영학과 문화콘텐츠전공(예술경영석사)

<관심분야> : 디지털콘텐츠, 트랜스미디어 스토리텔링, 가상세계, 인터랙티브 스토리텔링, 컨버전스

권 병 응(Byung-Woong Kwon)

정회원



- 2009년 2월 : 고려대학교 문화콘텐츠학과(문학박사)
- 2005년 9월 ~ 현재 : 중앙대학교 예술대학원 예술경영학과 교수
- 2017년 3월 ~ 현재 : 한국예술경영학회 부회장

〈관심분야〉 : 문화콘텐츠산업, 문화정책, 공간콘텐츠, 공간 스토리텔링