

밴더스내치와 포켓몬고의 인터랙티브 스토리텔링의 차이점 연구  
-머레이의 변형, 몰입, 에이전시를 중심으로-

(A) Study on Media contents Bandersnatch and Pokémon GO Using  
Interactive storytelling

-Focusing on Murray's transformation, immersion, agency-

주저자

김 하 혜 Kim, Ha-hye

건국대학교 일반대학원 영상학과 | Moving images of Konkuk University  
hahye97@naver.com

교신저자

박 상 현 Park, Samg-hyun

건국대학교 영상영화학과 | Professor of Konkuk University  
controlz@konkuk.ac.kr

투고일	2019.09.10	심사일	2019.10.24	게재확정일	2019.10.28
-----	------------	-----	------------	-------	------------

이 논문은 2017년도 건국대학교 우수연구인력 양성사업 지원에 의한 논문임

This paper was supported by Konkuk University Researcher Fund in 2017

www.kci.go.kr

## 목 차

### 1. 서론

1.1. 연구목적 및 배경

1.2. 연구방법 및 범위

### 2. 머레이의 사이버드라마

2.1. 변형(Trasformation) : 다양성을 통한 사용자참여 방식.

2.2. 몰입(Immersion) : 시뮬레이션 환경의 재현.

2.3. 에이전시(Agency) : 불안감을 통한 몰입의 발현.

### 3. 포켓몬고와 밴더스내치

3.1. 영화의 시도 : 밴더스내치(Bandersnatch)

3.2. 게임의 시도 : 포켓몬고(Pokémon GO)

### 4. 머레이 이론을 통한 영화 밴더스내치와

### 게임 포켓몬고의 비교 분석

4.1. 변형(Trasformation)에서오는 두 매체의 특징.

4.2. 몰입(Immersion)에서오는 두 매체의 특징.

4.3. 에이전시(Agency)에서오는 두 매체의 특징.

### 5. 결론

### 참고문헌

### Keyword

인터랙티브 드라마, 밴더스내치, 포켓몬 고  
Interactive Drama, Bandersnatch, Pokémon  
GO

## Abstract

As interactive storytelling becomes more widespread, media is actually being reinterpreted and applied in the fields of advertising, movies, and games. Human free will thinking and various expression methods make users feel immersed in the virtual environment. Thus, in this paper, immersion, transformation, and agency, which are the foundations of the similarity theory between Murray's interactive game behavior and theatrical experience, which is considered to be the first attempted humanistic approach to computer games. Let's analyze based on. The works that used the combination of technology and story were selected in two fields, film and game, respectively. Netflix's user-selected movie <Black Mirror : Bandersnatch> and AR technology were combined with games to analyze closely based on the company's <Pokémon GO>, which moved the virtual stage into the real world. The effects of immersion, transformation, and agency are maximized through the combination of the narrative structure of film and game, and the combination of AR technology and adventure game.

## 논문요약

인터랙티브 스토리텔링이 점차 광범위해짐에 따라 실제로 미디어는 광고, 영화, 게임 등의 분야에서 재해석되고 응용되고 있다. 인간의 자유 의지적 사고와 다양한 표현방법은 사용자에게 가상환경 속에서 큰 몰입감을 느끼게 한다. 이에 본고에서는 컴퓨터 게임에 대한 인문학적 접근을 최초로 시도한 것으로 평가되는 머레이(Murray)의 상호작용적 게임 행위와 연극적 경험 사이의 유사성 이론의 토대인 몰입(immersion), 변형(Transformation), 에이전시(Agency)를 바탕으로 분석해보고자 한다. 기술과 스토리의 결합이 적극 활용된 작품을 각각 영화, 게임 두 분야에서 선택하였다. 넷플릭스사의 사용자 직접 선택방식의 영화 블랙미러 시리즈의 <밴더스내치>와 AR기술을 게임과 접목하여 기존의 가상무대를 현실세계로 옮겨온 나이언틱사의 <포켓몬고>를 바탕으로 면밀히 분석해 보았다. 영화와 게임의 서사구조 결합과 AR기술과 어드벤처 게임의 결합 구조 비교를 통해 몰입, 변형, 에이전시의 효과를 극대화 한다.

# 1. 서론

## 1.1. 연구목적 및 배경

디지털 기술의 발달과 그에 따른 문화의 디지털화 현상은 오랫동안 진행되어 온 인류의 인간화 과정(hominization)의 최근 단계이다. 그리고 그 중앙에 게임의 서사가 있다. 새롭게 발견된 게임 은하계의 메커니즘(mechanism)은 극도로 복잡하다. 다양한 층위의 스토리와 상호작용으로 짜인 게임의 세계에서, 비로소 플레이어는 총체적인 경험(total experience)을 할 수 있게 됐다.<sup>1)</sup>

그리고 이야기의 선형적 진행이 아닌 관객이 주도적으로 '선택'하는 인터랙티브 드라마(Interactive Drama)는 이러한 인간의 자율성과 존재감을 보여주는 상호작용성을 바탕으로 문학의 서사에 등장해 미디어의 소통방식에 새로운 방향성을 제시하고 있다.

더 이상 대중은 수용의 주체에 머무는 것은 아니다. 이미 소비에트에서는 공장과 농장의 일하는 대중이 스크린에 등장해 자신을 예술적으로 연출하고 있었다. 비슷한 변화가 글쓰기에서도 일어나고 있었다. 당시 새로 등장한 신문의 독자 투고란은 쓰는 이와 읽는 이의 구별을 없애버렸다. 과거에 저자와 독자의 구별은 신분적이었다. 하지만 이제 그것은 기능상의 구별이 된다. 배우와 관객, 저자와 독자가 따로 있는 게 아니다. 대중매체는 관객을 배우로, 독자를 저자로 만든다.<sup>2)</sup>

인간의 '선택'에 의한 서사진행은 스토리텔링 분야에서 관심을 받고 있는 방법이다. 인간에게 선택은 단순한 의미가 아니다. 스스로 존재를 입증하는 방법이 되기도 한다. 인류는 가치 판단에 의한 선택을 통해 법과 제도를 만들고 윤리와 종교의 기반을 쌓음으로써 문명을 이루었다. 그리고 이야기의 선형적 진행이 아닌 관객이 주도적으로 '선택'하는 인터랙티브 드라마(Interactive Drama)는 이러한 인간의 자율성과 존재감을 보여주는 상호작용성을 바탕으로 문학의 서사에 등장해 미디어의 소통방식에 새로운 방향성을 제시하고 있다.

게임을 '사이버 드라마(cyber drama)'로 명명한 자넷 머레이(Janet Muray)도 '스토리가 먼

저냐, 게임이 먼저냐'라는 화두에 대해 스토리의 우위성을 역설하면서 아리스토텔레스적 드라마의 개념을 고수한다. 자넷 머레이에게 있어서 컴퓨터란 결코 책의 적이 아닌, 인쇄 문화의 산물이며 스토리텔링의 새로운 매체일 뿐이다.<sup>3)</sup>

머레이의 이론은 과거 고전문학에 대한 개념분석기준과 달리 현시점 등장하는 디지털 문학 장르를 고유의 시선으로 바라보며 자신의 이론을 정의하였기 때문에 현대에 이르러 신기술과 문학이 결합된 다양한 디지털 문학의 분석기준점이 될 수 있다고 판단된다.

본 연구는 게임과 디지털 인터랙티브 드라마에 대한 머레이의 이론 몰입, 변형, 에이전시의 정의에 입각하여, 다음과 같은 텍스트를 주요 분석 대상으로 선정하였다. 영화의 경우 게임의 방식과 결합되어 새로운 장르성을 띤 인터랙티브 드라마 한편으로 밴더스내치를 선정하였고 게임에선 AR증강현실 기반의 기술과 탄탄한 스토리가 융합된 포켓몬고를 채택하였다.

머레이의 이론을 통해 두 매체가 어떤 특징을 가지고 있으며 인터랙티브 드라마 기술방식과 스토리가 어떻게 조화되며 어느 영상분야에서 활발히 나타나는지 비교 분석해 볼 것이다.

## 1.2. 연구범위 및 방법

인터랙티브 드라마의 개념은 다음과 같이 특징 지을 수 있다. 첫째, 인터랙티브 드라마는 작가(개발자)가 제시하는 기반서사의 불변성(invariability)과 사용자가 경험하는 사용자 서사의 변수 가능성(variability)이 동시에 작용하며, 둘째로 사용자의 상호작용이 서사 구조의 변화에 영향을 미칠 수 있어야 하고 세 번째로 사용자는 상호작용을 통해 극적 갈등을 가진 선형적 플롯을 경험할 수 있어야 한다. 본고에서는 이상의 개념을 토대로 하여 특정 장르에 국한하지 않고 영화, 드라마, 컴퓨터 기반 가상현실 등 영상서사 결합 매체를 통해 분석하고자 한다.

먼저 2장에서는 전통적인 드라마의 서사방식과 게임 스토리텔링 구조의 융합 사례를 머레이

1) 한혜원. (2005). 디지털 게임 스토리텔링, 살림지식총서 199

2) 진중권. (2005). 미학오디세이3, 휴머니스트 p.289

3) 한혜원. (2005). 앞의 책

이 이론의 몰입, 변형, 에이전시를 바탕으로 인터랙티브 드라마에서 상호작용성과 극적 서사 경험이 조화될 수 있는 사용자 참여 방식의 영역을 분석하는 것을 목적으로 한다.

3장에선 현시점 인터랙티브 콘텐츠로 주목받고 있는 영화 밴더스내치와 게임 포켓몬고를 간략하게 설명한다. 4장에서는 이를 바탕으로 인터랙티브 드라마의 유형을 상호작용성, 특히 '머레이 이론'을 중심으로 사용자의 시각으로 분류한다.

본 연구는 전통적인 드라마 플롯의 형식과 게임의 사용자 참여구조의 기술적 융합이 잘 이루어진 넷플릭스의 인터랙티브 드라마 블랙미러:밴더스내치와 스마트폰을 바탕으로 증강현실을 지원하는 게임 포켓몬 고를 비교 분석해 본다. 이러한 유형 분류를 통해 기존의 인터랙티브 드라마에서 사용자 참여가 어떠한 형태로 일어나고 있으며 현시점 등장하는 인터랙티브 콘텐츠를 통해 디지털 문학이 어떤 방향성을 가지는지 알아 볼 수 있다.

영화 밴더스내치를 선택한 이유는 넷플릭스는 현재 우리가 접할 수 있는 가장 대중적이고 보편적이며 앱(APP)을 이용하여 사용자가 어디에 있든지 접근성이 뛰어난 플랫폼이기 때문이다. 그와 동시에 밴더스내치와 포켓몬 고를 비교하는 이유는 인터랙티브 드라마는 RPG게임의 특징을 가지고 있기 때문이다. RPG게임은 컴퓨터라는 새로운 커뮤니케이션 매체의 기술적 발전의 결과 생겨난 새로운 스토리텔링 양식들 중 가장 극적(劇的)인 체험을 제공하고 있다.<sup>4)</sup> RPG게임과 인터랙티브 드라마의 차이점과 공통점을 살펴보면 앞으로 어떤 디지털 문학콘텐츠의 진보가 이루어질지 가늠할 수 있다.

끝으로 결론에서는 이상의 논의를 종합하여 머레이 이론을 통해 살펴본 디지털 문학인 두 매체를 통해 전통적인 드라마 양식과 롤플레이(Role-Playing)게임의 사용자 참여 구조를 융합하는데 있어 밴더스내치와 포켓몬고의 공통점과 차이점을 중심으로 현 인터랙티브 콘텐츠의 특징을 종합적으로 살펴보게 될 것이다.

4) 김경섭. (2007). 뉴미디어 시대의 인터랙티브 드라마-아리스토텔레스적 컴퓨터게임의 연극적 모델, 브레히트와 현대연극. 한국브레히트학회, 496면.

## 2. 머레이의 사이버드라마

사이버드라마(cyber drama)라는 인터랙션 드라마의 특징을 설명하기 위해 자넷 머레이(Janet Murray)는 몰입(immersion), 변형(transformation), 에이전시(agency)라는 키워드를 제안하였다. 자넷 머레이는 아리스토텔레스의 시학의 개념을 이용하여 디지털시대의 스토리텔링에 주목하였다. 세 가지 기본적인 정서적인 카테고리를 설정하는데 그는 경험디자인, 컴퓨터그래픽 및 인공지능의 적절한 조합이라는 성배는 행위의 변형, 몰입, 그리고 에이전시라는 목표를 향하는 것이라<sup>5)</sup> 말한다. 인터랙션 드라마가 가장 두드러지는 매체는 게임이며 인터랙티브 영화가 이에 포함된다. 그는 인터랙티브 매체가 갖는 기본적인 특징으로 세 가지를 제시한다. 몰입과 변형, 그리고 에이전시라는 상호작용적 특징이 어떻게 과거의 극이 갖는 특징과 연결되는지를 설명하고 있다. 그에 따르면 디지털 매체 고유의 특징인 '상호작용성'이 가장 두드러지는 매체는 단연 컴퓨터게임이며, '사이버 드라마(Cyber Drama)'는 스토리텔링의 확장을 가져온 컴퓨터 매체의 인터랙션(interaction) 드라마를 의미한다. 머레이가 말하는 '몰입' '에이전시' '변형'은 극(劇)으로서의 컴퓨터 게임이 갖는 참여적 상호작용성의 특징들을 압축해서 보여주고 있다.<sup>6)</sup>

### 2.1. 변형(Transformation)

#### • 다양성을 통한 사용자참여 방식

머레이(Murray)의 '변형(transformation)'은 다양성에 대한 경험이다. 특히 가장 중요한 변형(전이)경험은 스토리의 상이한 가능성들을 경험하는 것, 즉, 다른 시간대에 반복적으로 리플레이(repaly)할 수 있음으로 해서 얻어지는 만화경적 내러티브 형식들이다. 머레이의 변형은 공간 혹은 무대의 다변적 변화, 플레이어의 참여를 통한 스토리 환경의 변화가능성 및 사건의 다양한 전개 가능성. 플레이어의 다양한 변신을 위한 행위를 통해 발생하는 즐거움 등을 의미한다. 플레이어가 다양한 관점으

5) 자넷 머레이. (2001) 인터랙티브 스토리텔링, 안그래픽스.

6) 서성은. (2009). 인터랙티브 드라마의 사용자 참여 구조 연구, 이화여자대학교 대학원, 석사.

로 시뮬레이터 된 세계로 이동하고 스스로 변신할 수 있음으로 해서 나타나는 특징이다. 머레이 몰입적인 세계로 들어가 에이전시를 실행하려면 새로운 서사적 관습을 규정할 필요가 있듯이, 가변성을 조절하기 위한 일련의 새로운 형식적 관습이 필요하다.<sup>7)</sup>

## 2.2. 몰입(Immersion)

### • 시뮬레이션 환경의 재현

사이버드라마로서 컴퓨터 게임을 본격적으로 연구한 머레이는 “몰입이란 컴퓨터만이 제공할 수 있는 완전한 환상감(Illusion)에서 비롯되는 경험”이라고 말한다. 그는 원래 ‘몰입’이라는 말은 물속에 가라앉았을 때 느껴지는 육체적 경험을 의미하며 몰입이란 현실과 완전히 다른 가상현실에 둘러싸여져있다는 느낌이 우리의 인식 체계를 지배하고, 그 새로운 세계에 실존할 수 있다는 사실과 그 세계의 내부로 이동할 수 있다는 사실에 대한 기쁨이라고 설명한다.<sup>8)</sup> 머레이는 컴퓨터 게임에서 몰입 감을 느낄 수 있는 것은 아바타를 통한 페르소나를 창조하기 때문이라 설명한다. 게임을 작동하고 참여하는 게이머의 몰입에 의해 적극적인 관객 참여가 일어나는 것이다. 컴퓨터 게임의 캐릭터는 가면 역할을 하며 게임의 몰입적 환경에 참여하는 가면으로 분장을 한 게이머의 실체이다.<sup>9)</sup>

## 2.3. 에이전시(Agency)

### • 불안감을 통한 몰입의 발현.

머레이는 에이전시를 “서사의 참여자가 서사 내부의 세계에서 자신이 의도한 행동을 취할 수 있고, 또 그 자신이 내린 결정과 선택의 결과를 직접 눈으로 확인할 수 있게 해주는 능력”으로 정의한다. 플레이어의 직접적인 참여와 그의 행위와 동시에 발생하는 컴퓨터상의 변화된 세계에 대한 감각이라는 것이다.

에이전시는 인터랙티브 스토리텔링(Interactive Storytelling) 고유의 매체미학이다.<sup>10)</sup> 변형과

몰입은 아리스토텔레스 시학에서 가져온 것이지만 에이전시는 인터랙티브 스토리텔링에서만 가질 수 있는 개념이다. 서사의 흐름을 좌우할 수 있는 존재가 되는 것은 에이전시 때문이다. 머레이는 에이전시를 서사의 참여자가 세계에 자신이 의도한 행위를 행할 수 있고 그 자신이 내린 결정과 선택의 결과를 직접 눈으로 확인할 수 있게 해주는 능력으로 정의한다. 게이머의 플레이가 화면에 동시에 나타나게 되는데 이로 인한 희열을 느끼는 것을 에이전시라고 한다.<sup>11)</sup> 머레이는 에이전시 개념을 설명하기 위해 디지털 환경의 특징을 공간향해의 즐거움, 불안감에 의한 행위창조를 위한 본질, 여행 중 경험하는 문제해결의 즐거움 경쟁스토리, 사용자의 목적에 맞게 재구성될 수 있는 재료 등을 에이전시를 느끼기 위한 구성요소들로 설명하고 있다.

## 3. 포켓몬고와 밴더스내치

### 3.1. 밴더스내치

밴더스내치(Bandersnatch)는 2018년 12월 28일 넷플릭스(Netflix)에서 제작 및 개봉된 영화이다.



[그림1] 넷플릭스의 인터랙티브형 영화 밴더스내치 포스터

이 영화는 이야기의 감정적이고 극적인면과 컴퓨터게임이 가지는 상호작용성과 가변성을 합한 개념의 인터랙티브 스토리텔링형식(Interactive Storytelling)의 영화이다. 기존의 블랙미러 시리즈와 함께 시사적인 패러다임(Paradigm)을 공유하며 시청자가 직접 영화의 스토리에 참여하는 방식으로 이슈화된 작품이기도 하다. 관객은 게임의 아바타(Avatar)처럼 극중 주인공에게 역할 수행을 내릴 수 있다. 그러나 영화는 기존의 게임과 달리 주인공이 사용자의 명령에 반항하고 가상세계에 저항하

7) 자넷 머레이. (2001) 인터랙티브 스토리텔링, 안그라픽스, 182~183면.

8) 자넷 머레이. (2001) 앞의 책, 111~143면.

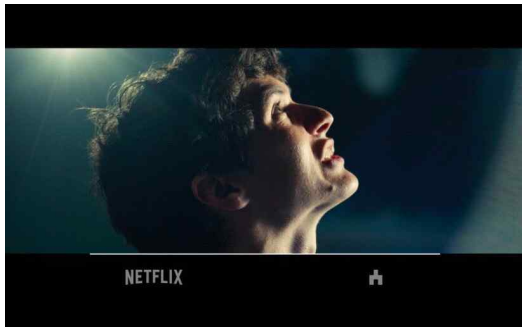
9) 자넷 머레이. (2001) 앞의 책, 129~132면.

10) 서성은. (2009). 인터랙티브 드라마의 사용자 참여 구조 연구, 이화여자대학교 대학원, 석사, 57면.

11) 서성은. (2009). 앞의 논문, 59면.

는 모습이 나타난다. 이러한 독특한 연출 방식은 관객이 느끼기에 기존의 게임 방식과 구조적으로 유사하지만 동시에 내러티브(Narrative)중심의 영화라는 것을 상기시킨다.

밴더스내치에서 사용된 인터랙티브 스토리텔링 방식은 비주얼노벨(Visual Novel)의 게임 장르를 연상하면 이해가 쉽다. 비주얼노벨은 게임북(Game Book)처럼 어드벤처 장르가 분기점이 있는 만화형태와 결합되어 책으로 만들어진 방식이 게임으로 영상화 된 것이다.



[그림2] 밴더스내치 영화중 선택형 장면.

글과 그림으로 스토리를 나열해 매번 선택지를 골라 스토리가 분기 되는 방식으로 게임이 진행된다. 게임과 영화 두 매체의 결합을 통해 연기자는 게임캐릭터와 동일시되고 세트장은 게임 스테이지로 동일시된다.<sup>12)</sup> 다른 두 매체의 상호 교류가 가능한 까닭은 두 매체 모두 내러티브가 중심적 역할로 인지되기 때문이다. 그러나 밴더스내치는 게임과 영화 두 매체의 단순한 결합이 아니다. 일반적으로 영화는 드라마자체에 목적이 있고 기승전결의 서사적 구조를 통해 관객에게 메시지(Message)를 전달하고자 한다. 반면 게임은 플레이(Play) 자체에 주된 목적이 있고 이야기의 서사를 수단으로 활용한다. 밴더스내치는 다른 두 가지 매체를 결합하여 영화의 주체의식을 효과적으로 연출하는데 목적이 있다.

### 3.2. 포켓몬고(Pokémon GO)

포켓몬의 개념은 일본에서 1995년 게임을 통해 먼저 출시되었다. 몬스터볼(Poké Ball)이라는 가상의 휴대용 캡슐로 몬스터를 포획한 다음, 트레이너와 함께 데리고 다니며 육성하는

12) 이상우. (2017, 1), 게임 서사와 영화 서사의 차이, 시네 21, [http://www.cine21.com/news/view/?mag\\_id=86171](http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=86171)(기사참조).

게임의 내용을 표현한 제목이다. 포켓몬은 만화 애니메이션을 바탕으로 탄탄한 스토리와 인기를 힘입어 2016년 7월에 나이언틱(Niantic, Inc.)회사에 의해 AR증강현실게임(Augmented Reality Game)으로 재탄생한다.



[그림3] 포켓몬고 게임화면

당시 AR게임은 새로운 기술은 아니었다. 사용자가 지각하는 이미지에 컴퓨터가 만들어낸 기술적인 정보를 추가하는 방식은 이미 영화, 영상, 게임 등 다방면에서 시도되고 있었으나 두각을 드러낸 콘텐츠가 부족했다. 반면 포켓몬고는 출시와 함께 선풍적인 인기를 휩쓸었다. 포켓몬을 잡는 단순한 게임방식이지만 당대 화려한 그래픽의 게임들과 비교했을 때 두각을 드러낸 이유는 AR기술의 도입 때문만이 아니다. 포켓몬고는 AR이라는 가상현실을 다룬 기술과 콘텐츠 그리고 스토리텔링 세 가지의 균형 있는 결합에 초점을 두었다. 구축된 가상공간을 현실공간으로 옮겨 애니메이션과 결합해 원작과 재가공한 포켓몬고는, 게이머에게 트레이너라는 역할수행의 흥미와 집중도를 최대한 상승시켜 몰입도 높은 게임으로 급부상하게 되었다.

## 4. 머레이 이론을 통한 영화 밴더스내치와 게임 포켓몬고의 비교분석

### 4.1. 변형(Transformation) : 다양성.

- 변형(Transformation)에서 오는 두 매체의 특징. 머레이의 변형은 서로 다른 스토리의 전개에 따른 다양성을 경험하는 것을 말한다. 공간 혹

은 무대의 다변적 변화, 플레이어의 참여를 통한 스토리 환경의 변화가능성 및 사건의 다양한 전개 가능성, 플레이어의 다양한 변신을 위한 행위를 통해 발생하는 즐거움 등을 의미한다. 기존의 구축된 가상세계의 용이한 변형은 사용자에게 서술자로서 큰 힘을 발휘하게 한다. 머레이가 제시한 변형의 특징은 크게 6가지로 제시 된다.

[표 1] 밴더스내치와 포켓몬고 '변형'의 비교

구성요소	밴더스내치	포켓몬고
1.만화경적 서사방식	같은 사건을 다양한 시각으로 볼 수 있기에, 다양한 결말에 따른 다른 시각이 가능하다.	구축된 가상세계 안에서 정해진 목표의식외의 다른 세계의 이동은 불가능하다.
2.모핑(Morphing) 스토리	감상자가 조정자로서 직접 스토리에 변화를 주기가 가능하다.	포켓몬을 수집 및 진화정도의 자율성은 있으나 이야기적 세계관을 바꿀 수는 없다.
3.변형의 경험으로써의 연기	자신이 실제(오프라인)세계에서 습득하고 싶은 사회적 기술들을 상상적 인물을 통해 실행에 옮긴다는 점에서 두 콘텐츠 모두 변형이 용이하다.	
4.결말의 거부	가상세계를 인지하고 감했다는 생각이 아니라 즐기는 것을 목표로 한다. (두 콘텐츠 모두 긍정적 변형의 요소를 가진다.)	
5.시뮬레이션과 운명	스토리와 사건의 방향을 일정부분 바꿀 수 있으나, 정해진 큰 틀의 플롯을 변화시킬 수 없다.	큰 스토리 안에서 작은 사건들이 발생 가능하나지만 사건에 의한 플롯을 변화시킬 수는 없다.
6.다중위치적 관점	두 콘텐츠 모두 게임적 서사과정이 중심적 역할이라는 것을 알 수 있다.	

첫 번째로 만화경적 서사방식이다. 이것은 동시 행위를 다중적인 방법으로 제시하는 방법이다. 밴더스내치는 같은 사건을 다양한 시각으로 볼 수 있기 때문에, 다양한 결말을 보고 사건을 다른 시각으로 바라보는 것이 가능하다. 그러나 포켓몬 고는 한 가지 캐릭터를 선택하여 트레이너라는 궁극적인 목표와 최고레벨을

달성하고자 하는 행위는 모든 유저 간 동일하며 다양성이 미약하다.

둘째, 모핑 스토리환경은 인터랙터들이 스토리에 직접 참여하거나 그들 나름의 스토리를 구축하는 것이다. 밴더스내치는 직접 감상자로서 스토리를 이끌어 내기가 가능하다. 반면 포켓몬 고는 자신이 원하는 포켓몬을 수집 및 진화정도의 자율성은 있으나 전체적인 큰 세계관을 바꾸는 데는 다소 무리가 있다.

세 번째로 변형의 경험으로서의 연기이다. 디지털 서사에서 단지 스토리를 감상하는 것에 그치지 않고 그것을 직접 연기할 수 있는 기회를 부여함으로써 이야기가 가진 잠재적 능력에 또 하나의 강력한 현실감을 추가한다. 자신이 실제(오프라인)세계에서 습득하고 싶은 사회적 기술들을 상상적 인물을 통해 실행에 옮긴다는 점에서 두 콘텐츠 모두 변형이 용이하다. 넷째로 결말의 거부는 가상세계를 인지할 때 감했다는 생각이 아니라 즐기는 것을 목표로 한다. 두 콘텐츠 모두 긍정적 변형의 요소를 가진다. 결말로 평가하는 것이 아닌 구조 자체를 긍정 하는 것으로부터 사용자는 변형의 서사적 재미를 즐길 수 있다는 것이다.

다섯 번째로 시뮬레이션과 운명은 우리는 다중적인 시선과 방식으로 스토리의 사건들을 쫓아갈 수 있지만 전체적인 사건 안에서 단독적인 행동을 하거나 플롯을 변화시킬 수는 없다. 마지막으로 다중 위치적 관점은 시뮬레이션 서사에서는 과정자체가 주목되고 결말에 집착하지 않는 것으로 변형의 무한함을 긍정한다. 두 콘텐츠 모두 결말에 집착하지 않고 서사과정이 플레이의 주요점인 것을 알 수 있다.

변형의 특징과 구성요소를 통해 살펴본 두 콘텐츠 모두 변형의 구조를 통해 서사를 진행하며 분명하게 이끌어 가는 것이 나타난다. 특히 밴더스내치는 동시 행위를 다중적인 방식으로 제시하는 방법인 만화경적 서사의 구조와 스토리에 직접 참여하거나 사용자 나름의 스토리를 구축하는 모핑스토리 방식에서 포켓몬고보다 유연한 변형의 특징을 띄고 있는 것을 살펴 볼 수 있다. 또한 두 매체 모두 상상적 인물을 각각의 매체를 통해 변형의 연기를 시도하며 결말보다는 과정에 중점을 둔다는 점에서 공통점이 나타난다. 한편으론 서사의 작은 갈림길에

선 쉽게 움직일 수 있지만 큰 흐름을 바꿀 수 없다는 점에서 변형의 고정적 공통점 또한 보인다. 변형을 통해 살펴본 두 매체는 영화서사의 밴더스내치가 변형에 좀 더 유연한 것을 알 수 있었고 두 콘텐츠 모두 게임의 서사방식을 통해 변화를 시도한다는 점을 알 수 있다.

#### 4.2. 몰입(Immersion) : 가상환경 구현의 중요성.

##### • 몰입에서 오는 두 매체의 특징

머레이는 ‘감동적 서사’는 매체와 상관없이 하나의 가상현실에서 경험한다고 말한다. 인상 깊은 세계관을 가진 가상세계는 오래도록 사람들의 기억에 저장되어 보존되고 새로운 매체의 방향성을 돕는 지표가 된다. 인터랙티브 스토리텔링방식과 매체의 결합 콘텐츠 제작방식을 사용하는 밴더스내치와 포켓몬 고는 머레이에 따르면 몰입의 정도를 다섯 가지 기준으로 나눠 분석해 볼 수 있다.

첫 번째로 몰입에서 가장 중요한 환경인 가상 공간의 참여를 가능하게 한다는 점이다. 두 콘텐츠 모두 핸드폰이라는 경계의 대상을 통해 가상의 공간에 사용자가 참여한다. 두 번째로 구축된 가상 세계의 붕괴를 막기 위해 현실과 적절한 거리를 두고 긴장감 있게 서사에 참여할 수 있도록 경계의 자각을 준다. 밴더스내치는 주인공의 죽음으로 인한 재부팅으로 지속적인 자각을 주며 포켓몬고도 AR기술 방식을 ON/OFF할 수 있다는 방식으로 자각을 돕는다. 세 번째로는 ‘방문학기’로서의 구조적 참여를 허용한다는 점이다. 이는 플레이어들이 실제로 가상환경에 참여하는 것으로 밴더스내치는 서사의 상황에서 직접 선택지를 고르는 방식에서 구조적 참여가 시도된다. 포켓몬 고는 실제 장소에 방문하여 게임을 진행한다는 점에서 참여가 높게 나타난다. 네 번째는 가면을 이용한 구조적 참여이다. 관객에게 리얼리티 공유라는 특별한 성격을 강화시키는 기능을 주는 것이다. 포켓몬 고는 트레이너라는 가면을 통해 직접적인 몰입을 가능하게 했으며, 밴더스내치 또한 외부의 전지전능자의 설정을 가진다. 두 매체모두 역할놀이와 가면놀이가 가능하다. 마지막으로 자극의 조절이다. 몰입적 환상세계를 깨트리지 않기 위해서는 상상적 세계의 요소들이 지나치게 매혹적이거나 놀라운 것이

어서는 안 되며, 최소한의 현실성을 갖추어야 한다고 머레이는 말한다. 밴더스내치는 선택에 따른 등장인물의 랜덤 한 죽음을 반복함으로써 허무함과 동시에 다시 살아난다는 안도감으로 사용자들의 자극을 조절한다. 포켓몬 고는 상대적으로 AR기술을 단순하게 끄는 것으로 조절한다는 점에서 밴더스내치 보단 자극의 조절이 약하게 나타난다.

[표 2] 밴더스내치와 포켓몬고 ‘몰입’의 비교 .

구성요소	밴더스내치	포켓몬고
1.공간의 참여(경계의 대상)	핸드폰, 컴퓨터	핸드폰.
2.경계의 자각	1.주인공의 죽음 삶의 반복. 2.극중 대사에서 ‘넷플릭스’사의 직접적 언급.	AR모드의 on/off기능
3.실제적 참여	두 개의 선택지 중 직접선택.	포켓탑 직접방문.
4.가면을 통한 구조적참여	외부인이 되어 제 3자로 밴더스내치의 전지적 관점 등장인물로 참여.	트레이너.
5.자극의 조절	입의 분기점으로 자극을 조절.	AR기능의 on/off

두 콘텐츠 모두 핸드폰이라는 경계대상을 통해 현실과 가상세계의 사이를 넘나든다. 핸드폰을 통해 몰입적 가상 환경 속에 들어간 사용자들은 잘 가꿔진 가상세계임을 인지함과 동시에 각각의 가상 세계 속 맡겨진 역할극이 시작됨에 있어 먼저 그 허구의 세계에 대해 탐구하고 알아가는 과정이 필요하다. 트레이너라는 임무와 직업목표의식이 뚜렷한 포켓몬 고는 다른 사람들과 적극적으로 가상세계의 참여를 통해 황홀경을 이끌어 낸다. 또한 AR기능이 켜진 상태에선 분명하게 보이는 현실과 가상의 경계를 핸드폰을 통해 끊임없이 자신이 캐릭터이자 외부의 게이머라는 것을 인지하며 이로 인해 가면극의 장치기능이 높아 몰입도가 높다.

밴더스내치는 주체적 외부인이 되어 스토리텔러로서 극에 참여하여 몰입을 높인다. 또한 서사에 적극 참여 행위를 통해 발현되는 희열감과 서사에 ‘방문’한다는 구조는 사용자로 하여금 비선형적 구조에 흥미를 느끼고 제3의 캐

릭터가 아닌 존재자로서 게임에서 나타나는 몰입과 비슷하다고 볼 수 있다.

#### 4.3. 에이전시(Agency) : 캐릭터의 능력.

- 에이전시(Agency)에서 오는 두 매체 분석.

상호작용의 만족감에서 오는 희열을 머레이는 에이전시로 설명한다. 몰입적인 환경을 이해하면 할수록, 우리는 좀 더 적극적으로 그 세계에 참여하고 싶어 한다. 본고는 에이전시의 요소를 다섯 가지 목차로 나눠 밴더스내치와 포켓몬고 각각의 에이전시의 특징을 비교분석하고자 한다.

[표 3] 밴더스내치와 포켓몬고 ‘에이전시’의 비교

구성요소	밴더스내치	포켓몬고
1.향해의 즐거움	서사를 두 갈래길로 나눠 향해할 수 있다.	GPS를 기반으로 설정된 세계지도 맵 어디든 향해할 수 있다.
2.미로 이야기	서사의 미로 안에서 이미 정해진 여러 가지 결말에 이를 수 있다.	사용자에게 주어진 역할 임무를 통해 최후 레벨의 결말에 이르게 한다.
3.황홀한 리즘(Rhizome)	다소 자극적인 상황을 선택하지만 사용자로 하여금 위험은 외부에 없다는 안도감을 통해 리즘을 발현한다.	보스몬스터를 사냥하거나 유저들간 배틀을 통해 위험의 상황을 즐기지만 동시에 안전하므로 리즘이 발현된다.
4.구성주의	자발적 선택을 통해 전혀 예기치 못한 방향의 조각의 장면을 연출한다.	참여형 환경으로 맵을 구성한다.
5.저자로서의 인터랙터	사용자가 직접적인 경험자가 된다.	

첫 번째로 향해의 즐거움이다. 사용자가 직접 가상의 풍경을 헤쳐나 가는 힘이다. 밴더스내치는 포켓몬 고에 비해 선택의 폭이 좁다. 장면을 선택할 순 있으나 포켓몬 고처럼 직접적으로 맵을 이동하며 색다른 포켓몬을 수집하며 실제 장소인 포켓스탑에 방문할 수 없다. 두 번째는 미로 이야기방식이다. 미로를 통해 사용자들은 공간을 향해하면서 나에게 큰 ‘힘’이 있다고 여기고 중요한 역할임무를 받았다는 느낌을 받게 된다. 이러한 과정은 이야기가 진행될 수록 생성되는 즐거움과 집중도에 긴밀한 연관성을 지닌다. 그러나 두 콘텐츠에서 보이

는 미로 구조는 인터랙터로 하여금 단 하나의 길만을 제시하기 때문에 에이전시의 욕망을 생각한다면 고려되어야할 사항이다. 세 번째로 황홀한 리즘(Rhizome)은 작가의 권위로부터 해방되고 독자의 자유로운 해석을 허용하는 비결정적인 텍스트 방식이다. 스토리의 종말이라던가. 실제적 위험이 없으므로 사용자들은 죽음의 불가항력 따위를 느끼지 않아도 된다는 위안을 얻는다. 밴더스내치는 다소 자극적인 선택의 장면이 많은데 창문 밖의 사용자는 실제로 겪지 않아도 되는 상황이므로 리즘을 어느 정도 즐길 수 있게 된다. 포켓몬 고 또한 보스몬스터와의 대전이나 상대방 유저들과의 배틀 에서 겪어야 되는 긴장감은 실제로 싸우는 것은 아니므로 현실에선 안도감을 얻을 수 있다. 네 번째는 불안감의 형상화이다. 표현적이며 허구적인 미로를 창조하기 위해서는 항해행위의 본질이라고 할 수 있는 불안감을 어떻게 유발하고 조절하느냐 하는 것이다. 밴더스내치는 죽음을 통해 불안감을 형성하였고, 포켓몬 고는 보스몬스터 사냥을 통해서 수집 육과 희열 그리고 불안감을 만든다.

마지막으로 저자로서의 인터랙터는 과연 우리가 경험하고 있는 작품의 저자가 누구인가라는 물음이다. 두 콘텐츠 모두 인터랙터로서 역할을 한다. 그러나 사용자의 자유의지에 대한 한계점 때문에 아직은 분리된 자율적 인터랙터로서 보완이 필요하다.

결론적으로 에이전시의 맥락에서 살펴본 두 매체는 미로를 어떻게 즐길 수 있을 것인가에 대한 의문을 해결함으로써 인터랙티브한 요소를 추가했다고 볼 수 있다. 향해의 측면에서 보면 맵의 크기와 자율성을 고려한 포켓몬고의 방대한 지도가 열려있다고 볼 수 있으나 리즘의 요소 중 중요시 여겨지는 위험, 공포, 긴장감을 보다 세세하게 나눠보면 서사의 흐름의 구조를 뺀 밴더스내치가 에이전시의 요소는 더 많은 것으로 나타난다. 불안감을 놓고 비교해 봤을 때도 다음에 어떤 장면으로 주인공이 위협에 처해질지 모르는 밴더스내치와는 달리 다소 평화로운 여정의 모험스토리를 담은 포켓몬 고는 불안함은 약하다. 물론 둘 다 사용자가 직접적인 경험자가 되어 인터랙터를 실현한다는 공통적인 에이전시적 요소도 살펴 볼 수 있

지만 에이전시적 측면으로 두 매체를 바라본 결과 비선형적 구조를 가지고 다음 결말을 쉽사리 예측할 수 없는 밴더스내치가 불안감이 더 강하며 그에 따라 에이전시의 요소가 더 많은 것을 알 수 있다.

## 5. 결론

본고는 머레이가 제시한 변형, 몰입, 에이전시라는 세 가지 유형을 통해 기술이 결합된 디지털 문학 콘텐츠를 영화와, 게임 장르에서 각 선정하여 분석했다.

기술을 어떻게 활용하는 것이 적합하며 인터랙티브 드라마 작가는 사용자의 자유와 동시에 몰입도 있는 스토리를 이끌어 낼 수 있을 것인가에 집중해야 하기 때문이다. 밴더스내치와 포켓몬고 두 콘텐츠 모두 기술적 요소와 서사 구조방식이 머레이의 이론에 비교하기에 적합하다. 디지털 서사의 새로운 기준점을 제시한 머레이의 이론에 입각하면 두 콘텐츠는 과거와 다른 기준으로 해석해야하기 때문이다.

첫째로 변형의 맥락에서 나타나는 특징인 상황의 유연함과 다양성은, 두 콘텐츠 모두 사용자로 하여금 단 하나의 길만을 제시하기 때문에 후에 사용자의 욕망을 생각한다면 고려되어야 할 사항이다. 외부인이 되어 주인공의 삶을 꼭두각시처럼 조작할 수 있는 밴더스내치와 포켓몬스터 만화 원작을 바탕으로 실제 트레이너가 되어 경험하게 되는 가상세계를 실현하는 포켓몬고는 다양성을 비교했을 때 변형의 특징 중 만화경적 서사방식과 모핑 스토리 부분에서 밴더스내치의 변형적 특징이 더 높이 나타난다.

두 번째로 몰입으로 살펴보면 게임의 장르인 포켓몬고에서 더 높게 나타난다. 증강현실이라는 새로운 기술과 스토리의 역할극을 우수하게 활용하였기 때문에 영화의 이미 짜여진 스토리 맵의 밴더스내치와는 달리 자율성을 띤 몰입이라고 볼 수 있다. 마지막으로 에이전시의 요소는 약간의 불안감을 즐기면서 사용자로 하여금 얼마만큼의 능력을 발휘 할 수 있는가 이다. 영화의 서사구조를 띤 밴더스내치가 상대적으로 포켓몬고에 비해 긴장감 있는 연출과 불안감을 극중 인물들의 죽음과 결부시켜 에이전시

감각을 증폭시켰다.

결론적으로 두 콘텐츠 모두 머레이가 제시한 세 가지 관점으로 살펴본 결과 사용자가 가상 세계에서 외부인으로 끝나지 않고 직접경험을 할 수 있다는 점에서 잘 짜인 스토리를 가진 기술적 결합 매체라는 것으로 나타난다.

머레이 이론으로 살펴본 밴더스내치와 포켓몬고를 통해 영화와 게임의 결합적 인터랙티브 스토리텔링방식과 탄탄한 원작을 바탕으로 AR 기술이 가미된 장르게임의 비교를 통해서 상호작용성과 극적 경험이 조화된 인터랙티브 드라마를 구현하기 위해서는 앞서 말한 밴더스내치와 포켓몬고 처럼 서로 다른 방식의 인터랙티브 융합 매체를 중심으로 장점을 옮겨오는 것이 중요하다. 게임에서 나타나는 몰입이나 몰입적 환경 구성요소를 돕는 에이전시에서 중요한 것들을 적극적으로 영화의 극적 서사에도 인용하고 마찬가지로 극적 서사에서 훨씬 높게 나타난 변형의 방식을 게임의 서사에 접목하면 사용자에게 훨씬 더 자유로운 방식의 인터랙티브 스토리텔링 매체가 될 수 있을 것이다.

[표 4] 머레이 이론을 통해 비교한 밴더스내치와 포켓몬고

	밴더스내치	포켓몬고
몰입	1.밴더스내치의 캐릭터들은 전이적 대상이 되는 부분에서 포켓몬고에 비해 약하다.	1.포켓몬고는 경계적 대상을 통해 캐릭터들은 전이적 대상이 된다.
에이전시	1.공간향해의 즐거움 있다. 2.불안감 있다. 3.여행중 문제해결 약하다. 4.서사적 경쟁스토리.	1.공간향해의 즐거움 있다. 2.불안감 있다. 3.여행중 문제해결에 강하다 4.에이전시의 경쟁스토리
변형	1.설정된 역할 안에서만 의사를 결정할 수 있다. 2.참여적 서사를 지닌다.	1.이미 구성된 세계관과 목표의식 내에서만 자율성을 띤다. 2.외부에서 실제의 교류를 유도한 게임이다.

## 참고문헌

- 자넷 머레이.(2001). 사이버 서사의 미래 : 인터랙티브 스토리텔링. 안그라픽스
- 김겸섭.(2007). 뉴미디어 시대의 인터랙티브 드라마-아리스토텔레스적 컴퓨터게임의 연극적 모델. 브레히트와 현대연극. 한국브레히트학회.
- 이상우.(2017, 1). 게임 서사와 영화 서사의 차이. 시네21, 1-9
- 서성은.(2009). 인터랙티브 드라마의 사용자 참여구조 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문
- 진중권.(2005). 미학오디세이3. 휴머니스트
- 한혜원.(2005). 디지털 게임 스토리텔링. 살림지식총서