

애니메이션과 컴퓨터게임의 인터랙티브
스토리텔링에 관한 연구

A Study on Interactive Storytelling Using Animations and Computer Games

박찬익

청운대학교 멀티미디어학과 교수

Park Chan Ik

Chungwoon University

1. 서론

- 1-1. 연구의 배경 및 목적
- 1-2. 연구의 방법 및 범위

2. 디지털시대의 스토리텔링

- 2-1. 스토리텔링의 개요
- 2-2. 인터랙티브 스토리텔링
- 2-3. 컴퓨터게임의 스토리텔링구조

3. 인터랙티브 애니메이션과 컴퓨터게임

- 3-1. 인터랙티브 애니메이션의 속성
- 3-2. 시네마틱 게임과 인터랙티브 애니메이션
- 3-3. 인터랙티브 애니메이션의 발전 가능성
- 3-4. 레이싱 게임을 이용한 인터랙티브애니메이션 제작

4. 결론

참고문헌

논문요약

기술의 발달로 비롯된 매체의 다양화는 기존의 매체가 가지고 있던 본래의 역할을 확대시키기도 하고 또 다른 매체로의 전이로 새로운 뉴미디어를 탄생시키기도 하였다. 이러한 기술 변화로 등장한 뉴미디어는 디지털 스토리텔링이라는 새로운 분야를 발현시켰으며 문화콘텐츠의 주요 분야인 애니메이션과 컴퓨터게임의 제작방식과, 표현방법에 다양성을 부여하게 되었다. 수용자들은 기존에 느끼지 못했던 새로운 영상의 감상과 게임의 진행이 가능하게 된 것이다. 또한 디지털 스토리텔링은 유저들에게 일방적으로 메시지를 전달하는 것이 아니라 수용자가 직접 스토리 구성에 참여할 수 있는 인터랙티브(Interactive)기능을 가능하게 하여 자신만의 이야기를 만들 수 있게 해준다. 이것이 갖는 의미는 애니메이션이 보다 디지털에 익숙한 수용자 중심의 밀착형 예술분야 및 산업으로 변화 및 발전해 나가는 계기를 마련하였고 애니메이션과 게임의 경계가 모호해지는 경향으로 발전하고 있다. 인터랙티브 애니메이션은 디지털미디어 시대에 부합하는 새로운 애니메이션 분야로 자리매김하면서 향후 애니메이션 산업에 지대한 영향을 미칠 것으로 예상된다. 본 연구에서는 이렇듯 상호소통성이 가능한 디지털 스토리텔링의 구조를 살펴보고 애니메이션과 컴퓨터게임을 접목시키는 새로운 형태의 스토리텔링의 가능성을 제시하고자 한다.

주제어

스토리텔링, 인터랙티브 애니메이션, 시네마틱 게임

Abstract

The development of technology has diversified the media, has expanded the role of the existing media and has transformed them to new types of media. These new media due to a technological advance created a new field, digital storytelling, and gave diversity in the production and expression method of animations and computer games which are today's main cultural contents. Recipients are now able to experience new video images and games they didn't expect before. In addition, digital storytelling enables recipients to create their own stories through the interactive function which doesn't deliver one-way messages to users but offers a

chance for recipients to participate in story making. This provides a new momentum for animation to develop as a digitalized recipient-oriented art field and industry, which is demolishing the boundary between animations and games. It is expected that interactive animation will be a new icon of the digital media era and will have a big effect on the future animation industry. This study is aimed at examining the structure of two-way communicational digital storytelling and suggesting the possibility of a new type of storytelling that connects animations with computer games.

Keyword

storytelling, interactive animation, cinematic game

1. 서론

스토리텔링은 모든 정보가 입에서 입으로 전해지던 구술문화 시대부터 존재했다. 문자가 출현하면서 형체와 저장성이 없는 말을 매체에 기록하면서 스토리텔링은 입으로 전해지던 구비문학에서 기록문학으로 진보한다. 15세기 중엽, 인쇄라는 과학기술의 등장으로 스토리텔링은 또 한 번의 극적인 변모를 맞는다. 과학기술이 진보하듯이 스토리의 기술 또한 단순한 형식적인 기교에서 의미론적이고 은유적인 구문론적인 기교의 체계로 정교해졌다. 근래에 이르러 디지털스토리텔링은 가상적 공간에서 수용자의 분신인 캐릭터가 활동하면서 수요자에 의한 성격 창출과 행동 유형의 다양함을 나타내면서 이전의 이야기 기술로는 힘들었던 강렬한 몰입을 만들어 낸다. 그 결과로 디지털 스토리텔링은 이야기를 정교하게 구성하고자 하는 생산자와 이야기를 자신의 것만으로 변형하고자하는 수용자의 욕망이 이론적으로 완벽하게 조화될 수 있게 되었다. 애니메이션과 게임의 작법은 극적인 상황, 강한 서사 잠재력을 가진 상황의 가정에서 출발한다. 애니메이션이나 영화는 필연성을 증대시키는 시간의 스토리텔링을, 게임은 우연성을 증대시키는 공간의 스토리텔링을 진행한다. 공간의 스토리텔링은 시간의 스토리텔링보다 더 많은 우연성이 개입하기 때문에 오히려 더한 성취감과 강한 감동을 만들어 낼 수 있다. 이러한 공간적인 특성을 갖는 디지털 스토리텔링은 새로이 개발되고 진화되는 매체와 플랫폼에 따라 확장되고 재편된다. 따라서 급격하게 변화하는 매체와 플랫폼에 대체할 수 있는 연구가 필요하며 문

학 연구에서 정점을 이룬 서사 기록과 매체들의 특성을 조화시켜 서사 양식으로 만드는데 전념해야 한다.

1.1. 연구의 배경 및 목적

본 연구는 세계 3위의 애니메이션 강국임에도 불구하고 제대로 흥행에 성공한 애니메이션 한편 생산해 내지 못하는 애니메이션 산업 분야와 세계적인 온라인 게임 중추국으로서의 면모가 있지만 게임 형식에 있어서 연속적인 퀘스트의 수행이나 단순한 배경 스토리를 이용한 획일적인 게임들이 양산되고 있는 것에 대한 문제제기에서 출발하였다. 이를 근거로 본 연구에서는 애니메이션과 게임의 기본이 되는 디지털 스토리텔링에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 애니메이션과 게임 산업의 새로운 발전 방향을 모색하는데 그 목적이 있다. 본 연구를 진행하면서 얻고자 했던 목적은 크게 3가지로 요약할 수 있는데

첫째, 애니메이션 산업을 활성화 시킬 수 있는 방법으로 인터랙티브 스토리텔링 기법을 접목시키는 것이다.

둘째, 인터랙티브 개념이 도입된 인터랙티브 애니메이션¹⁾의 제작 방법으로 게임을 활용하는 방법의 모색이다.

셋째, 많은 게임들이 애니메이션으로 제작되는 추세에 있어서 애니메이션과 게임은 장르가 다르다는 것을 인식하고 단순한 시나리오를 넘어서는 양방향성을 고려한 스토리텔링에 대한 폭넓은 연구의 제안이다.

1.2. 연구의 방법 및 범위

본 연구에서는 먼저 인터랙티브 스토리텔링이란 무엇이며 기존의 게임에서 어떻게 적용되고 쓰여 왔는지에 대해서 살펴본다. 그리고 게임에서 스토리가 차지하는 의미와 필요성에 대한 근거를 분석을 통해 제시한다. 또한 애니메이션을 게임과 접목시켜 인터랙티브 애니메이션의 가능성에 대한 근거를 제시한다.

연구의 범위로는 스토리텔링과 디지털스토리텔링을 장르에 구분 없이 문헌적 자료를 토대로 하였고

1) 인터랙티브 애니메이션은 공식용어는 아니지만 김효용의 '디지털미디어시대에 있어서 인터랙션의 도입을 통한 애니메이션의 영역확장과 니치마켓 탐색에 관한 연구'에서 인터랙션의 개념이 도입된 애니메이션을 편의상 인터랙티브 애니메이션이라 언급함

게임의 분석은 MMORPG 게임에 국한하였다.

2. 디지털시대의 스토리텔링

2.1. 스토리텔링의 개요

최근 '스토리텔링(storytelling)'이라는 용어가 사회 각 분야에서 자연스럽게 쓰이고 있다. 디지털 스토리텔링, 브랜드 스토리텔링, 에듀테인먼트 스토리텔링, 웹 뮤지엄 스토리텔링 등 다양하게 쓰이고 있다. 스토리텔링은 스토리와 텔링의 합성어로 '이야기하기'다. 스토리텔링은 신화나 전설 등을 그냥 이야기하는 것이 아니라 서사구조를 갖춘 이야기로 풀어주는 작업이다. 이 용어는 문화콘텐츠산업에 있어 문화콘텐츠를 생산하는 방법으로 이해되고 있다. 때문에 문화콘텐츠의 종류에 따라 그 의미가 조금씩 다르게 쓰이고 있는데 대표적인 의미를 살펴보면 다음과 같다.

한국의 디지털스토리텔링 학회에서는 스토리텔링을 '사건에 대한 진술이 지배적인 담화양식으로 사건 진술의 내용을 스토리라고 하고 사건 진술의 형식을 담화라 할 때 스토리텔링은 스토리, 담화, 이이기가 담화로 변하는 과정의 세 가지 의미를 모두 포괄하는 개념이다.'라고 정의하고 있다.²⁾ 이러한 개념은 특히 영화, 애니메이션의 스토리텔링 과정을 중심으로 두고 있다. 스토리가 표현되는 매체로 디지털 기술을 이용하는 것이면 모두 디지털 스토리텔링이라고 보기 때문에 디지털 기술이 사용되는 영화, 애니메이션도 디지털 스토리텔링의 하나로 포함시키고 있다.³⁾

게임 산업에서는 게임의 개발단계 중 시나리오 전 단계, 즉 주제와 소재, 캐릭터, 배경, 사건을 가지고 이야기를 구성하여 서사화 시키는 단계로 보고 있다. 이러한 게임의 스토리텔링은 스토리 창작의 개념과 유사하지만, 이야기 구성 단계에서 스토리를 이어가는 주인공이 작가의 손을 떠나 있다는 것이 다르다. 즉 게임의 주인공은 게임을 직접 하는 수요자를 염두에 두고 상호작용적인 기획을 해야 한다. 게임의 이러한 측면은 인터랙티브 스토리텔링을 가능하게 하는 특수성을 가지고 있다.⁴⁾

2.2. 인터랙티브 스토리텔링

2) [http://k.daum.net/qna/openknowledge/view.html?](http://k.daum.net/qna/openknowledge/view.html?boardid=DDI&qid=3GFLV&q=%BD%BA%C5%E4%B8%AE%C5%DA%B8%B5)

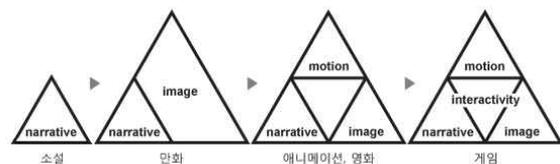
boardid=DDI&qid=3GFLV&q=%BD%BA%C5%E4%B8%AE%C5%DA%B8%B5

3) 이인화, 디지털 스토리텔링, 황금가지, p.13, 2003

4) 이재홍, 게임 시나리오 작법론, 도서출판 정일, p.36, 2004

인터랙티브 스토리텔링은 서사와 그림과 동작을 통합한 기존의 전통적인 스토리텔링을 컴퓨터 통신기술을 이용하여 상호작용(interactivity)을 통합시킨다. 인터랙션(interaction)에 대해서 자세히 살펴보면 우선 반응성(reactive)과 상호 작용성(interactive)으로 나눌 수 있다. 반응성은 정보의 흐름이 한 방향으로 흐른다는 것과 관련되어 있다. 예를 들어 텔레비전은 반응적인 미디어이다. 우리는 텔레비전에서 나오는 드라마와 상황을 바꾸거나 주인공이 죽는 것을 막을 수 없다. 또한 소설책을 읽으면서 주인공의 절망적인 상황을 극복 시켜 줄 수 없는 것이다. 상호작용성은 서로에게 생각이나 행동에 영향을 주는 정보의 흐름을 가지고 양방향에 작용을 하는 것을 말한다. 모든 컴퓨터 게임에는 인터랙티브를 가지고 있다. 가장 초창기 게임인 Atari의 'Pong'(1972)을 예로 들면 화면에 나타난 점의 이동에 맞춰 조작 입력장치를 움직여 화면에서 바(bar)로 공을 튕겨낸다. 이때 공과 바의 움직임은 화면에 나타나고 플레이어의 조작에 따라 바가 움직이고 이 움직인 바에 의해 공은 그 방향성을 다시 부여 받게 되는 것이다. 이로서 플레이어의 조작 행동은 게임에 영향을 끼치고 반응적으로 화면에 움직임으로 나타나게 되는 것이다. 인터랙티브티는 컴퓨터게임을 다른 소설, 만화, 애니메이션이나 영화와 같은 매체와 구분 지어주는 유일한 요소이다. 그래서 스토리텔링이나 소설 형태의 이야기를 통해 보여지는 감성적인 인터랙티브티는 물론 '포인트 & 클릭'⁵⁾과 같은 간단한 형태의 인터랙티브티, 심지어는 컴퓨터 AI 캐릭터와의 대화까지 다양한 범위에 걸쳐 존재한다.⁶⁾ 애니메이션이나 영화와 같은 일방적인 내러티브 매체와 구분되는 게임의 양방향성 매체의 특징은 [그림1]⁷⁾과 같다.

[그림 1] 미디어들의 발달과정 (출처:각주6참조)



5) point & click 어드벤처게임에서 많이 쓰였던 방식으로 마우스로 픽셀 혹은 포인트를 클릭하여 대화를 하거나 물건을 집는 등의 행동을 말함

6) 이동훈, MMOG 에서의 효과적인 인터랙티브 스토리텔링 디자인 방법 연구, 상명대학교 디지털미디어대학원 석사논문, p.5, 2005

7) 위논문, p.5

2.3. 컴퓨터게임의 스토리텔링 구조

컴퓨터게임의 스토리 구조는 인터랙티브 스토리텔링이다. 이는 두가지 의미를 함축하는데 첫째, 기술적 용어로서, 하이퍼미디어 디자인이나 멀티미디어 플랫폼의 인터랙션 스토리보드의 지침으로 사용될 때 쓰여 진다.

둘째, 뉴미디어 발전에 따라 부각되고 있는 ‘인터랙티브’와 고전적 화법에서 사용해 왔던 ‘스토리텔링’이라는 두 단어의 조합의 의미에서 쓰여 지기도 한다. 간단하게 말하자면, 듣는 사람이 이야기 구조에 영향을 미칠 수 있는 이야기라고 보면 된다.⁸⁾ 이러한 게임의 서사구조 속에서 빠질 수 없는 요소는 바로 동기 부여와 목적이다. 우선 게이머를 대신하는 게임의 분신이 되는 캐릭터가 게임의 공간 속에서 갈망하게 되는 목적은 서사구조의 사실성을 위해 필연적으로 존재해야 한다. 그 다음에 존재하는 요소가 바로 동기부여다. 이는 스토리상으로 주인공이 목적을 갈망하게 되는 정당성을 부여한다.

목적과 동기부여의 예를 보면 다음과 같다.

목적: 공주를 구하라. 동기부여: 히로인에 대한 주인공의 사랑 (슈퍼마리오)

목적: 폭력조직에 납치된 여자 친구를 구하라. 동기부여: 히로인에 대한 주인공의 사랑 (파이널 파이 트)

목적: 악귀들에게 빼앗긴 48개의 신체를 되찾아라. 동기부여: 신들의 명령 (갓 오브 워)

목적: 침략자로부터 조국을 지켜라. 동기부여: 애국심 (환상수호전, 파이널 판타지¹²⁾)

일반적으로 PC게임이나 콘솔게임의 경우는 이와 같은 동기부여로 인해 목적이 주어지는 순간 게임의 서사가 본격적으로 시작되며 설득력을 가지게 된다.⁹⁾ 이렇듯 명확한 기동 스토리가 주어지는 PC게임이나 콘솔게임과는 달리 MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game: 다중 접속 역할수행 게임)에서는 스토리가 큰 비중을 차지하지 않았다. 1996~1999년도 사이에 출시된 ‘울티마 온라인’, ‘리니지’, ‘바람의 나라’ 등의 초기 MMORPG는 단지 PW 월드¹⁰⁾에 대한 세계관과 캐릭터 설정만을 제공했을

8) <http://blog.naver.com/visualbandi?Redirect=Log&logNo=40000392980>

9) <http://mipg.egloos.com/2833915>

10) PWs: Persistent World: 지속적인 세계 : MMORPG게임에서 수많은 플레이어들이 서로 다른 캐릭터로 자신이 원하는 시간에 서버에 로그인하고 로그아웃 하더라도 또 다른 플레이어들이 로그인하여 게임을 하고 있기에 지속적인 세계가 운영되

뿐이며 유저에게 스토리텔링에 대한 단서는 제공하지 않았다. 이처럼 초기 MMORPG가 스토리텔링 부분에 있어 콘텐츠를 제작하지 않은 이유 중 첫 번째는, PW를 개발해온 개발자들의 “MMORPG의 진정한 스토리는 유저 스스로가 만들어가는 커뮤니티성에 있다”라는 생각 때문이기도 했고, 두 번째는, “실질적으로 개발 일정에 스토리텔링 기법을 넣기 위해서는 많은 제작비용을 감당하는 것에 비해 유저의 참여도가 높지 않을 것이다”라는 추측과 견해가 지배적이었기 때문이기도 했다. 그러나 MMORPG 시장이 성숙함에 따라 게임 플레이어들의 요구 수준은 점점 더 높아졌고, 그 중에서도 초기 진입유저를 자연스럽게 게임에 몰입할 수 있도록 도와주는 스토리텔링의 기능은 특히 중요한 요소로 인식되기 시작했다.¹¹⁾

기본적으로 사용되는 컴퓨터게임의 시나리오 구조를 살펴보면 보통 3가지 정도의 틀이 있는데 다음과 같다.

첫째, 선형적 구조(Linearity Structure)

[그림 2] Linearity Structure
(출처:각주12참조)



선형적 시나리오 구조는 가장 기본적인 구조로 게임의 이야기적인 요소는 모두 엄격히 선형적 순서에 따라 존재해야 한다. 때때로 이 게임은 비선형적인 게임이 될 수도 있지만 이 게임의 요소들은 선형적인 방향으로만 존재한다. 이야기는 일직선상의 체크 포인트의 연속으로 되어있다. 그리고 플레이어는 그 순서에 따라 움직이게 된다. 선형적 구조의 장점은 이야기를 표현할 때 리소스를 절약할 수 있고 그 구조에 대해서 믿을 수 있다는 것이다. 구조에 대한 믿음이라는 것은 정해진 이야기를 제작자의 원래 의도대로 플레이어에게 효과적으로 전달하는데 장점을 가지고 있다는 것이다. 게임만의 고유한 스토리구조라기

어 간다. 이런 의미에서 지속적인 세계, 즉 PWs 게임이라 설명한다.

11) 한유경, MMORPG 퀘스트구조와 스크립트 연구, 상명대학교 디지털미디어대학원 석사논문, p.2, 2005

보다는 소설이나 영화 등 기존의 미디어에서 발전된 성격을 보여준다. 차이점이라면 기존 미디어에서 정해진 하나의 길을 그대로 따라가야 하지만 게임에서는 한 종류의 결말은 있지만, 스토리의 주축을 이루는 줄거리 내에서는 플레이어에게 자유가 주어진다 것이다. 그리고 적은 예산으로 게임을 만들 때 선행적인 구조는 종종 돈이 적게 들어 이용하는 경우가 발생하게 된다.¹²⁾

아케이드게임류에서 많이 볼 수 있는 구조로서 대표적인 게임으로는 콘솔게임인 '소닉' 시리즈와 오락실의 전통적인 게임으로 각광 받았던 '라이덴'을 들 수 있다.

[그림 3] 소닉

출처:<http://nate.search.empas.com/search/img.html?fv=V&q=%BC%D2%B4%D0&qn=&m=D&wi=56&n=0&cw=4>

10



[그림 4] 라이덴 게임샷

출처:<http://nate.search.empas.com/search/img.html?q=%B6%F3%C0%CC%B5%A7&wi=58&wm=48&m=D&fv=V&n=15&cw=81>

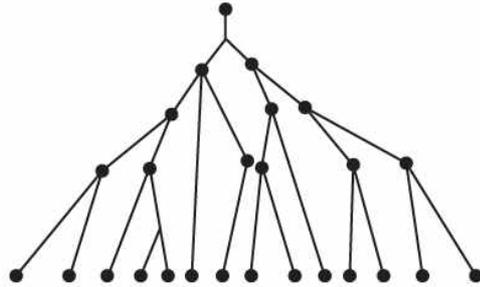


12) 이동훈, MMOG 에서의 효과적인 인터랙티브 스토리텔링 디자인 방법 연구, 상명대학교 디지털미디어대학원 석사논문, p.22, 2005

둘째, 분기적 구조(Branching Structure)

분기적 구조에서 이야기는 베이스 노드(node)에서 시작되고 분기 포인트가 이야기의 현재 포인트가 된다. 그리고 줄거리는 나뉘진 길에 따라 달라지게 된다.

[그림 5] Branching Structure (출처:각주12참조)



이야기간의 서로 뒤섞이는 것 없이 분기적 구조에서는 하나 이상의 분기 포인트(두 가지 방향 분기) 혹은 그 보다 많은 포인트(여러 가지 방향 분기) 들이 바로 마직 포인트의 개수를 좌우한다. 마지막 포인트의 숫자가 많아질수록 많은 노드를 탐색하기는 점점 힘들어 진다. 모든 분기들이 한 포인트에서 2개씩 뻗어 간다고 가정하고 4번의 분기 포인트를 만난다고 생각하면 ($2^4=16$) 총 16개의 마지막 포인트를 갖게 된다. 하지만 이런 구조의 이야기를 만족시키기 위해서는 상당량의 리소스가 필요하다.¹³⁾

“분기적 구조는 현재 거의 이용되지 않는다. 이 분기적 구조는 몇 가지 치명적인 문제를 안고 있기 때문이다. 사실 비선형적(non-linear) 시나리오구조로 잘못 이해된 이 분기적 구조는 게임에서 사용하기엔 억지스럽고 어울리지 않는다.”

라고 이동훈은 그의 논문(이동훈, MMOG 에서의 효과적인 인터랙티브 스토리텔링 디자인 방법 연구, 상명대학교 디지털미디어대학원 석사논문)에서 이야기하고 있으나 게임의 스토리텔링에는 '우발적 스토리(random story)라는 것이 존재한다. 우발적 스토리는 개발자의 제한 영역을 넘어서서 발생하는 스토리로 게임의 온라인화가 전제된 상황에서 플레이어 대 플레이어의 차원에서 생성 될 수 있는 스토리다. 사람과 사람이 만나서 만들어 내는 이야기는 무궁무진하며 예측을 불허한다. 사람간의 의사 소통은 커뮤니티를 만들어내고 커뮤니티는 자체적인 문화를 만들어내기 마련이다. 이와 같이 플레이어들이 한 곳에 집합하게 됨으로써 게임의 제한영역 안팎에서 동시다

13) 앞 논문 p.23

발적으로 생성될 수 있는 모든 이야기들이 우발적 스토리텔링의 범주에 속한다. 한국형 MMORPG의 대명사인 '리니지2'(엔씨소프트, 1998)의 강점은 소위 만렙이라고 불리는, 최고 단계에 이른 플레이어들이 게임에서 이탈하지 않고 계속해서 게임에 몰입해서 플레이를 한다는 데에 있다. 모든 스토리를 다 소비해버린 상태에서 신형 MMORPG들이 대거 등장하는데도 그들이 게임을 계속하는 이유는 바로 결코 끝나지 않는 스토리, 우발적 스토리 때문이다.¹⁴⁾ 이처럼 온라인 게임의 경우 수없이 많은 분기 포인트와 끝나지 않는 결말로 인해 전형적인 분기적 구조로 볼 수 있다.

[그림 6] 리니지2 게임샷

출처:<http://nate.search.empas.com/search/img.html?q=%B8%AE%B4%CF%C1%F62&wi=55&wm=48&fv=V&n=9&cw=1467>



셋째, 병렬길 구조(Parallel Path Structure)

병렬길 구조는 견고하고 이야기 디자인에 많이 사용되었고 Konami사의 'Metal Gear Solid'(1998) 와 Ion Storm사의 'Deus Ex'(2000) 게임에서 사용되었다. 키 스토리 포인트에서 분기들은 제조합 되는 형태로 선형적 구조와 분기적 구조 사이에 장점으로 만들어진 구조이다.

[그림 7을 보면 처음 이야기 포인트에서 3가지의 이야기 분기로 나뉘질 수 있다. 그러나 그 이야기의 흐름은 다음 메인 스토리 포인트에서 다시 하나로 합쳐지게 된다. 플레이어들은 모든 메인 스토리 포인트를 통해 게임을 진행해야 하지만 다음 메인 스토리 포인트에 도착하기 전까지는 일정한 자유를 제공하게 된다.

14) 한혜원, 디지털 게임 스토리텔링, 도서출판 살림, p38-42, 2005

[그림 7] Parallel Path Structure
(출처:각주15참조)



이런 구조의 장점은 플레이어가 플롯이나 스토리에 연관된 씬 들이 선택한대로 생성된다는 점이다. 매번 게임은 플레이어에게 뜻있는 선택권을 주고 이야기에 깊이 빠져들수록 감동을 준다. 반면 단점으로는 게임이 보여 지는 것보다 개발해야 할 부분이 더 많다는 것이다. 엔딩을 보자마자 플레이어는 스토리의 다른 부분을 보기 위해서 게임을 다시 플레이해야 한다. 하지만 모든 플레이어들이 다시 게임을 하기 원할 수 있게 만든다면 이러한 단점은 장점으로 보완 될 것이다.¹⁵⁾

3. 인터랙티브 애니메이션과 컴퓨터게임

3.1. 인터랙티브 애니메이션의 속성

인터랙티브 스토리텔링이라는 개념은 현재는 애니메이션 보다 엔터테인먼트 산업, 게임 등에서 보다 확대된 개념으로 사용되고 있다. 인터랙티브 애니메이션은 [그림 8]에서 보는 바와 같이 CT(Culture Technology)의 범주와 상당히 중복되어 있지만 보다 전문적이고 확고한 영역을 가지고 있다. 또한 기존의 CT개념에서 조금 더 앞서가는 미래 지향적 개념이며 여기에는 CT와는 차별화되는 인터랙티브 애니메이션의 속성이 존재한다. 이러한 속성은 다음과 같이 네 가지로 요약할 수 있다.

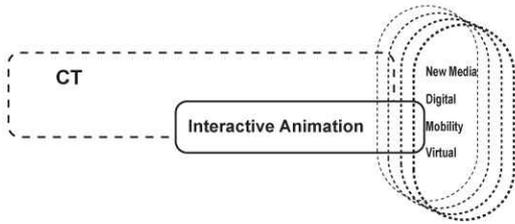
< Old Media → New Media >

< Analogue → Digital >

15) 이동훈, MMOG 에서의 효과적인 인터랙티브 스토리텔링 디자인 방법 연구, 상명대학교 디지털미디어대학원 석사논문, p.27, 2005

< Immobility → Mobility >
 < Physical → Virtual >¹⁶⁾

[그림 8] 인터랙티브 애니메이션의 속성
 (출처:각주16참조)



기존의 애니메이션들은 TV로 방송되거나 극장에서 상영되는 것을 목적으로 만들어 졌지만 새로 등장한 매체인 인터넷이나 DMB, 텔레매틱스와 같은 뉴미디어를 위한 애니메이션이 등장하게 되었다. 특히 PS2나 X-Box 같은 게임기들은 조이스틱이라는 조정기와 DVD와 같은 광학매체를 재생할 수 있는 기능을 가지고 있어 인터랙티브 애니메이션을 실행할 수 있는 최적의 조건을 갖추고 있다고 할 수 있다. 또한 무선 인터넷의 발달로 언제 어디서나 네트워크에 접속할 수 있는 '유비쿼터스(ubiquitous)' 환경에서 모바일은 가장 핵심적인 뉴미디어의 개념으로 인터랙티브 애니메이션이 가장 폭넓게 활용될 것이라는 것을 의미한다. 인터랙티브 애니메이션의 제작에 사용되는 핵심기술과 적용분야로는 온라인게임, 3D애니메이션, 웹디자인, UI디자인, 모바일콘텐츠 등이 있다. 이와 같이 인터랙티브 애니메이션은 향후 국가의 중심지원사업의 핵심적인 지식과 기술을 제공할 수 있으며 디지털 기술이 발전하면 할수록 인터랙티브 애니메이션은 더욱 다양해지고 고도의 성장을 하리라 예상된다.¹⁷⁾

순수 국내 창작물로 만들어진 애니메이션 '무타쥬스'는 사용자가 직접 스토리를 만들어 나가는 인터랙티브 애니메이션의 특징을 가지고 있다. 스토리 분기마다 다음 내용을 직접 선택함으로써 본인이 원하는 스토리로 내용을 전개할 수 있다. 이렇게 만들어진 한편의 애니메이션은 저장을 함으로써 다시 플레이를 하였을 때는 영화처럼 감상을 할 수 있다. 3D 애니메이션 '무타쥬스'는 15세 이상의 청소년과 성인을 대상으로 기획된 엽기 발랄 SF 코믹 액션물로서, 엄청난

초능력을 갖게 하는 약물인 '무타쥬스'를 복용하면서 흥분하면 기절해 버리는 이상 증세를 가진 주인공 'K'가 거대 로봇으로 변신해 벌어지는 에피소드를 담고 있다. 또한 시네픽스는 무타쥬스의 삽입곡으로 인디밴드인 '슈가도넛'의 음악을 채택하여 국산 애니메이션으로는 드물게 완성도 있는 배경음악을 구성했다는 평가를 받는다.¹⁸⁾

[그림 9] 무타쥬스의 화면(출처:각주18참조)



3.2. 시네마틱 게임과 인터랙티브 애니메이션

시네마틱 게임은 단순히 말하면 영화적 요소가 가미된 게임을 의미한다. 1996년에 발표된 '툼 레이더'는 '라라 클로포트'라는 젊은 여성 캐릭터를 내세워 기존 대화형 어드벤처 장르의 게임 개념을 무너뜨리고 3인칭 3D액션 어드벤처의 새로운 장르를 개발하며 독특한 게임성을 만들어냈다. 또한 이 게임은 기존의 장르를 통합하여 '시네마 액티브(Cinema Active)'라는 새로운 장르를 만들어 냈다. 이것은 기존의 액션 게임에 영화적인 연출을 가미하여 한 편의 영화를 연출하는 느낌으로 게임을 진행하는 방법을 말한다.¹⁹⁾ 2006년에 발표된 '툼 레이더 레전드'는 게임의 모든 애니메이션이 주인공 '라라'의 움직임에 초점을 맞추고 자동으로 변환된 화면을 보여준다. 이러한 연출 기법은 전작과는 달리 주인공이 앞으로 진행할 장소를 한눈에 확인할 수 있어 쾌적한 게임플레이를 유도한다. 특별한 동영상 없이 플레이되는 화면만으로 한편의 애니메이션을 보는 것 같은 게임구성, 배경에 위치한 광원에 따라 사물들의 그림자가 달리 표현되며, 새로운 지역 이동시 카메라가 주요 장애물들을 프리뷰 해주는 시스템은 게임 진행의 편의를 돕는다. 또 망원경을 사용해 적들의 행동을 자세히 관찰할 수도 있고 지형에 고정되어 있는 기관총을 사용해 실감나는 총기난사를 체험할 수도 있다. 타깃의

16) 김효용, 디지털미디어시대에 있어서 인터랙션의 도입을 통한 애니메이션의 영역 확장과 니치마켓 탐색에 관한 연구, 기초조형학연구, 한국기초조형학회, p.178, 2005
 17) 앞 논문, p.179

18) <http://blog.naver.com/sanada112/60022292196>
 19) 김종혁, 안태홍, 게임시나리 개론, 사이버출판사, p.37, 2003

락온에 따라 시점이 자동으로 변경되는것, 절벽에 매달려 이동할 때 흙이 떨어지고 한 손으로 매달려 다른 방향을 응시하는 등의 새로운 액션은 플레이어들이 마치 한편의 애니메이션을 연출하는 느낌까지 만들어 준다.²⁰⁾

[그림 10] 톨레יד러 레전드의 여러 시점
(출처: <http://gameshot.net/common>)



게임은 애니메이션과 달리 실시간 렌더링을 수행해야 한다. 애니메이션이 렌더링된 데이터를 가지고 씬들을 편집하고 사운드를 입혀 형상을 만드는 것에 비해 게임은 렌더링을 실시간으로 수행해야 한다. 이러한 실시간 렌더링은 하드웨어가 발전하지 못한 시대에는 생각할 수 없는 기술이었다. 그러나 하드웨어의 비약적인 발전을 그동안 애니메이션을 제작할 때 사용되어 왔던 결과물 정도에 근접할 수 있는 수준의 그래픽을 Real-time 게임 엔진을 이용하여 제작할 수 있는 수준에 다가왔다.²¹⁾ 1994년 발매된 게임인 'Doom'은 당시로는 부드러운 스크롤과 텍스처 맵핑, 사실감 넘치는 하면 전개와 Ray casting 기법의 활용 등 다양한 면에서 주목할 만한 게임이었다. 당시에 이 게임을 경험한 게이머들이 자신들의 게임 플레이 영상을 녹화하였는데 이러한 시도는 게임을 활용한 영상의 제작이라는 최초의 시도라고 여겨진다. 이후 'Doom'의 제작사에서 발표한 'Quake' 역시 게임 플레이 영상을 녹화하여 자신만의 연출을 시도하고자 하는 욕구가 플레이어들 사이에서 일어났다. 이러한 욕구를 충족시키기 위해 최초의 게임을 이용한 영상을 편집할 수 있는 툴인 LMPC(Little Movie Processing Center)이 만들어지게 된다. LMPC의 특

20) 박찬익, 게임그래픽의 시네마틱 표현에 관한 연구, 조형미디언학Vol9, No2,, 한국일러스트아트학회, p.202, 2006.10
21) 2005년 게임백서, 한국게임산업개발원, p.800, 2006

징은 'Quake'게임의 텍스트 파일을 편집할 수 있는 기능이 있어 사용자들은 이 툴을 이용하여 게이머가 플레이하는 게임의 시점 및 오브젝트의 변화를 가능하게 하였다. 이후 'Keygrip'이라는 편집 툴이 개발되면서 더욱 발전된 환경에서 플레이어가 자신의 게임 플레이 영상을 편집할 수 있는 기능과 인터페이스를 제공하였다. 제작 방법 중의 하나는 각 게임 내의 캐릭터들이 자신의 역할을 수행하고자 게임에 접속하여 역할분담에 따라 게임을 플레이하고 플레이된 영상을 녹화하는 방식이다. 이는 미리 정한 신호로 감독의 사인에 의해 게임을 진행하고 카메라 역할을 맡은 게이머는 1인칭의 시점으로 게임을 녹화하여 영상을 만드는 방식이다. 또 다른 제작 방식으로는 실제 게임 플레이어들이 접속하는 것이 아니고 AI를 통해서 역할을 수행시키는 방법이다. 이 방법은 게임내의 모든 조정을 AI를 통해 수행하므로 AI를 제작하는데 많은 시간을 소모하는 단점이 있으나 한번 구축된 AI는 충실히 자신의 역할을 수행한다는 장점이 있다. 이렇게 만들어진 예로는 'Anachronox'같은 작품이 있다.²²⁾

[그림 11] AI을 이용한 애니메이션 Anachronox
(출처: 각주22 참조)



3.3. 인터랙티브 애니메이션의 발전 가능성

애니메이션은 이제 새로운 미디어 기술과 시대적 요구에 의해 시시각각 변화를 거듭하고 있으며 새로운 디지털 개념들은 애니메이션이 앞으로 나아가야 할 방향이며 의미이다. 최근 인간의 생활을 혁신적으로 바꿀만한 개념으로 유비쿼터스가 등장하였다. 유

22) 박찬익, 게임그래픽의 시네마틱 표현에 관한 연구, 조형미디언학Vol9, No2,, 한국일러스트아트학회, p.203, 2006.10

비쿼터스의 등장은 언제 어디서나 애니메이션이 구현된다는 의미가 될 수 있으며 DMB의 등장은 불특정 다수의 공중(公衆, the public)이 아니라 이용자 개인을 중시한 '퍼스널 미디어'를 지향하고 있다는 것²³⁾과 게임들의 기능이 향상되고 다양화 되면서 퍼스널 미디어화 되고 있다는 점에서 애니메이션이 개인 맞춤형 퍼스널 애니메이션으로 등장할 수 있음을 예고하고 있다. 이런 현재의 상황에서 인터랙티브 애니메이션을 제작할 수 있는 가장 적합한 방법으로 게임엔진을 활용한 애니메이션의 제작에 대한 방법을 제시하고자 한다.

RPG란 그 어떤 게임보다도 인간의 상호작용성에 의존하는 게임이다. 인간의 실생활에 관련된 모든 체험이 RPG를 구성하는 요소가 되기 때문이다. 그런 의미에서 "플레이어의 기대에 대한 슈버트의 법칙"²⁴⁾은 MMORPG유저의 요구를 납득할 수 있도록 설명해주고 있다.²⁵⁾ 싱글RPG나 MMORPG는 근본적으로 구조적인 차이를 보일 수 있지만 스토리텔링의 관점에서 볼 때 스토리가 나누어지는 분기점 역할을 하는 가장 중요한 요소로 퀘스트를 공통적으로 언급할 수 있다. 싱글RPG는 이 퀘스트 구조를 크게 2가지 스타일로 나누어 보면 단선형 구조와 자유도 중심구조로 나눌 수 있다.

첫째, 단선형 구조: 이는 플레이어에게 하나의 구조를 걷게 한다. 대표적인 사례로 '파이널 판타지' 시리즈가 있다. '파이널 판타지'시리즈는 플레이어로 하여금 다른 분기의 퀘스트를 제공하지 않고 처음과 끝까지 정해진 길로만 가야한 점에서 오히려 스토리에 대한 확실한 인식과 몰입도를 높여주는 효과가 있다.

둘째, 자유도 중심 구조: 이는 수많은 분기와 교차가능성을 가지고 있는 이야기 구조이다. 대표적인 게임으로 '발더스게이트'시리즈, '네버윈터나이즈'시리즈, '엘더스크롤'시리즈 등이 있다. 이 시리즈들의 특징은 많은 종류의 퀘스트들이 내장되어 있고 플레이어는

메인 퀘스트만 선택하여 플레이를 하면 다양한 서브 퀘스트를 선택하여 게임을 즐길 수 있는 방식으로 구성되어 있다.

MMORPG의 퀘스트 구조는 혼자하는 솔로잉 퀘스트구조와 여럿이 그룹을 이루어 하는 파티형 퀘스트 구조의 2가지로 나눌 수 있다.

첫째, 솔로잉 퀘스트구조: MMORPG에서 플레이어가 홀로 진행하는 형태의 퀘스트이며, 누군가의 도움을 받을 수도 있고 거의 받지 못할 수도 있다.

둘째, 파티형 퀘스트구조: 여러 명의 플레이어가 힘일 합쳐 하나의 목표를 달성하는 퀘스트이다. 힘을 합쳐 하나의 목표를 달성하는 과정에서 유저는 협력을 할 수도 있고 또 다른 플레이어 그룹과 경쟁을 할 수도 있다. 경쟁을 할 경우 플레이어는 자기가 속한 집단에 대하여는 결속을, 경쟁 집단에 대해서는 우위를 확보하기 위한 견제를 하게 됨으로 해서 보다 분명하게 퀘스트에 대한 목표 의식을 느낄 수 있게 된다.²⁶⁾ 게임에서 퀘스트의 선택과 실행은 대표적인 인터랙티브 기능이다. 더불어 퀘스트를 수행함으로 얻어지는 캐릭터의 파워 업이나 주변 상화의 변화는 매번 다른 매력적인 이야기를 만들어 내는 요소가 되기도 한다. 특히 화려하고 정교한 그래픽이 구현되는 게임의 경우는 직접 플레이를 하지 않고 지켜보는 것만으로도 화면에 구현되는 영상에 몰입되기도 한다. 게임 영상과 애니메이션 영상의 가장 큰 차이점은 바로 시점의 조화이다. 게임은 퀘스트를 진행하는 과정에서 몰입을 하지만 애니메이션은 극적인 카메라 시점을 이용한 연출로 인해 긴장감을 느끼고 몰입하게 된다. 게임에서도 시점을 다양하게 사용함으로써 플레이어의 몰입을 유도하는 경우가 있는데 '툼레이더'는 상황에 따라 자동으로 주인공을 보는 다양한 시점을 구현한다. 국내 온라인 레이싱 게임인 '시티레이서'의 경우는 키보드를 이용해 1인칭 시점과 3/4시점을 변화시킬 수 있다. 여기에 양각과 부감 샷을 얻을 수 있는 카메라와 주인공을 따르는 카메라, 주인공의 정면을 보여주는 카메라 등에 줌인과 줌아웃을 기능을 첨가하면 박진감 넘치는 화면을 연출할 수 있을 것이다. 현재 출시되어 있는 많은 게임들도 점수를 높이기 위한 단순한 퀘스트의 나열을 없애고, 다양한 카메라의 설치와 키보드나 조이스틱을 이용한 카메라시점을 변환, 화면의 레코딩 기능을 추가하는 것만으로도 인터랙티브 애니메이션의 제작이 가능하다. 물론 인터랙티브 애니메이션 전용 타이틀을 개발하기 위해

23) 김효용, 디지털미디어시대에 있어서 인터랙션의 도입을 통한 애니메이션의 영역 확장과 니치마켓 탐색에 관한 연구, 기초조형학연구, 한국기초조형학회, p.180, 2005

24)플레이어의 기대에 대한 슈버트의 법칙: 가상 세계에 첫발을 내민 플레이어의 기대는 싱글 플레이어 게임에 그 뿌리를 두고 있다. 특히 자기 자신을 영웅으로 만들어줄 퀘스트를 기대하며, 이 퀘스트가 잘 짜인 플롯에 의해 충분히 예측 가능한 방식으로 진행되리라 기대하곤 한다. 또한 이들은 다른 플레이어로부터의 간섭도 원하지 않지만, 동시에 완전히 타인과 두절되는 것 또한 원치 않는다.

25) 한유경, MMORPG 퀘스트구조와 스크립트 연구, 상명대학교 디지털미디어대학원 석사논문, p.1, 2005

26) 앞 논문 p.6-p.12 요약

서는 확실한 메인 스토리와 유저가 선택할 수 있는 다양하고 극적인 서브 스토리의 개발과 이와 관련된 스토리텔링에 대한 연구가 더 많이 논의 될 필요가 있다.

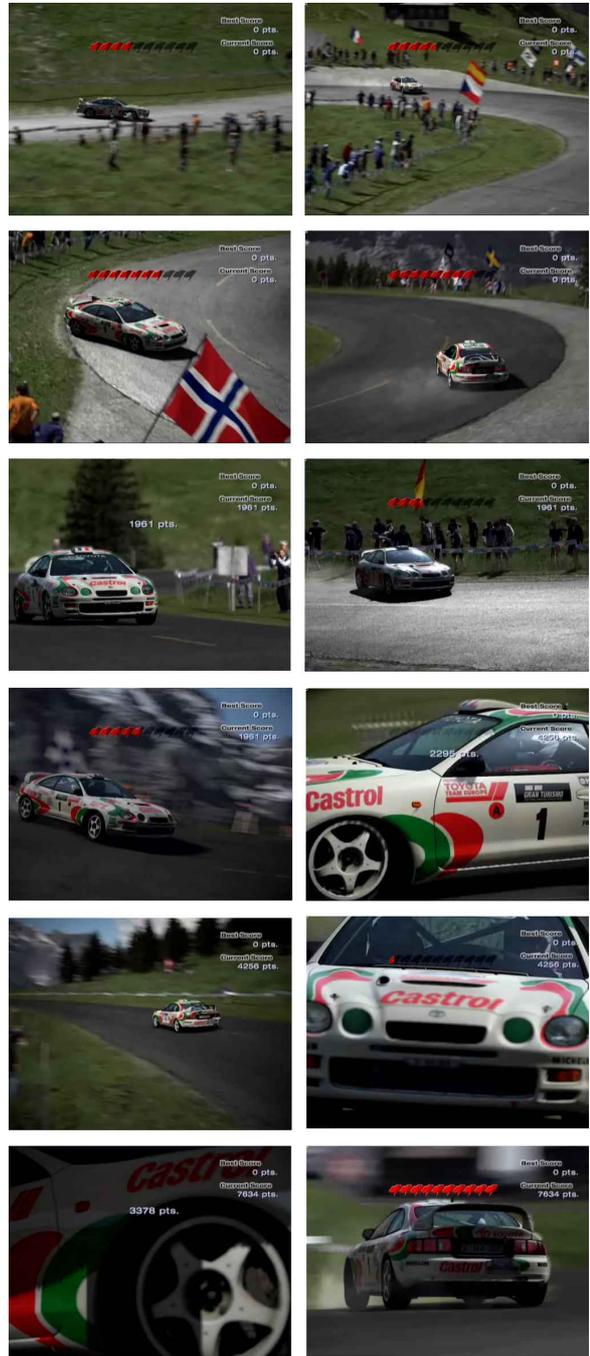
3.4. 레이싱 게임을 이용한 인터랙티브애니메이션 제작

소니의 PS2용 게임으로 2005년에 출시된 레이싱 게임인 '그란투리스모4'의 기능 중에서 가장 관심을 끄는 것 중의 하나가 리플레이 기능이다. '그란투리스모4'의 리플레이를 만약 길거리에서 틀어 본다면, 얼핏 보는 일반인들은 실제 레이싱게임을 중계 방송하는 것으로 생각할 만큼 사실적인 그래픽과 실제 중계 방송과 같은 카메라 뷰를 제공한다. 특히 자동차 하나하나의 광선 효과나 양질감의 모델링은 실제 자동차 모델링에 뒤지지 않을 만큼 섬세하다. 코너링시 바퀴와 도로가 마찰하여 불꽃이 튀기는 효과와 실제 레이서가 운전하고 있는 모습도 사실성을 돋보이는데 여기에 게임의 재미를 더해주는 것이 바로 리플레이 되는 화면 앵글이다. 일반 게임 모드는 다른 게임과 별반 시점이 별반 다르지 않으나 리플레이시의 화면 앵글은 한편의 레이싱을 중계할 때 방송국에서 편집하여 보여주는 것처럼 다양한 카메라의 앵글을 보여 준다. 이러한 기능을 활용하여 게이머는 게임을 하면서 자신만의 애니메이션을 만들 수 있다.

[그림 13] 그란투리스모4의 게임모드 시점



[그림 14] 그란투리스모4의 리플레이모드



4. 결론

앞의 예에서 알 수 있듯이 게임에 리플레이 기능과 다양한 카메라의 제공만으로도 플레이어만의 애니메이션을 만들 수 있다. 이러한 기능을 MMORPG나 싱글 RPG게임에 적용하는 것은 현재의 기술로도 충분히 가능하다. 거기에 덧붙여 스토리텔링상에 분기점 구조를 다양하게 설계한다면 하나의 타이틀을 가지고도 수없이 많은, 다양한 애니메이션을 만들 수

있다. 이런 인터랙티브 애니메이션은 디지털미디어 시대에 부합하는 새로운 애니메이션의 한 분야로 제시될 것이다. 본 연구에서는 학제간 연구, 문화산업 분야별 교류, 산학협동 과정 등을 통해 인터랙티브 애니메이션이 문화산업의 한 분야로 자리 잡을 수 있을 것으로 전망한다. 이를 위해서는

▶ 디지털 스토리텔링 전문가, 게임 개발사, 애니메이션 제작사의 교류를 통한 시너지효과와 극대화될 수 있다. 게임의 개발단계에서부터 인터랙티브 애니메이션 타이틀을 동시에 기획하여 스토리텔링 전문가가 투입된다면 지금 보다 더욱 세련된 스토리텔링 구조를 갖는 게임을 만들 수 있고, 새로운 애니메이션의 장르를 구축할 수 있을 것이다.

▶ 게임 장르의 다양화가 선행되어야 한다. 지금 우리나라는 기형적으로 온라인게임이 주도적으로 게임 산업을 선도하고 있다. 인터랙티브 애니메이션을 구현하기에는 MMORPG같은 온라인게임 보다는 오히려 PC게임이나 PS2, PSP, 또는 X-Box같은 플랫폼이 적당하다.

이와 더불어 게임이나 만화, 애니메이션은 청소년들의 정서를 해치고 사회적인 문제를 일으킨다는 선입견을 없애고 문화 콘텐츠의 새로운 영역이라는 사회적 인식의 토대가 마련되어야 할 것이다.

참고문헌

-김중혁,안태홍.(2003), 게임시나리오개론, 사이버출판사
 -이재홍.(2004), 게임 시나리오 작법론, 도서출판 정일
 -송정란.(2006), 스토리텔링의 이해와 실제, 문학아카데미
 -이인화.(2005), 한국형 디지털 스토리텔링, 도서출판 살림
 -조은하,이대범.(2006), 스토리텔링, (주)복스힐
 -한혜원.(2005), 디지털게임 스토리텔링, 도서출판 살림
 -이동훈.(2005), MMOG에서의 효과적인 인터랙티브 스토리텔링 디자인 방법 연구, 상명대학교 디지털미디어대학원 석사논문
 -한유경.(2006), MMORPG 퀘스트구조와 스크립트 연구, 상명대학교 디지털미디어대학원 석사논문
 -정호영.(2006), 가상현실 게임의 알고리즘에 관한 연구: 디지털 스토리텔링 비판, 서강대학교 언론대학원 석사논문
 -김효용.(2005), 디지털미디어시대에 있어서 인터랙션

의 도입을 통한 애니메이션의 영역 확장과 니치마켓 탐색에 관한 연구, 기초조형학연구, 기초조형학회

-김효용.(2005), 학제간 연구를 통한 미래형 애니메이션 교육 모델 구축, 디지털영상학술지 Vol.2 No.1

-박기수.(2007), 문화콘텐츠 스토리텔링의 생산적 논의를 위한 네 가지 접근법, 한국어 문화학회

-박찬익.(2006), 게임그래픽의 시테마틱 표현에 관한 연구, 조형미디어학 Vol.9 No.2, 한국일러스트아트학회

-안종혁.(2004), 애니메이션에 나타나는 신화적 기능, 디지털 영상 학술지, 디지털영상학회

-이지윤.(2007), 디지털 스토리텔링 기반의 뉴 미디어 아트가 갖는 표현의 다양성에 관한 연구, 청소년문화포럼 Vol.15, 한국청소년문화연구소

-최혜실.(2002), 게임의 서사구조, 현대소설연구 Vol.16, 한국현대소설학회

-한혜원.(2007), 디지털 스토리텔링의 현황 및 활용 방안 연구, 한국어언어문화(제32집), 한국어언어문화학회

-<http://k.daum.net/qna/openknowledge/view.html?boardid=DDI&qid=3GFLV&q=%BD%BA%C5%E4%B8%AE%C5%DA%B8%B5>

-<http://blog.naver.com/visualbandi?Redirect=Log&logNo=40000392980>

-<http://mipg.egloos.com/2833915>

-<http://blog.naver.com/sanada112/60022292196>