

디지털콘텐츠의 '이인칭 시각 시점'

Second person view of Digital Contents

주저자 : 하동원

우송대학교 게임멀티미디어학과 교수

Ha dong-one

Woosong University

공동저자 : 이연숙

한국폴리텍대학 컴퓨터게임과 교수

Lee yeon-sook

Korea Ploytechnic Colleges

1. 서론

- 1-1. 연구목적
- 1-2. 연구방법과 범위

2. 이론적 배경

- 2-1. 시점의 정의
- 2-2. 문학에서의 시점
- 2-3. 미술에서의 시점
- 2-4. 영화에서의 시점
- 2-5. 게임에서의 시점

3. 이인칭 시각 시점 가능성 제안

- 3-1. 이인칭 시각 시점에 대한 생각 바탕
- 3-2. 이인칭 시각 시점 가능성 제안과 사례

4. '이인칭 시각 시점' 가능 조건과 특성연구

- 4-1. '이인칭 시각 시점'의 성립 조건
- 4-2. '이인칭 시각 시점'의 특성 연구

5. 결론

참고문헌

논문요약

일반적으로 디지털콘텐츠에서 말하는 시각시점으로는 일인칭 시각시점과 삼인칭 시각시점이 있으며 이인칭 시각시점에 대해서는 그것의 존재에 대한 입장부터 의견이 분분하다. 어떤 이는 이인칭 시각시점에 대해 일인칭 시각시점과 삼인칭 시각시점을 결합한 형태라고 주장하기도 한다. 또 다른 전문가들은 이인칭 시각시점이 실제로 존재하지 않으며 삼인칭 시각시점의 변형일 뿐이라고 주장하기도 한다.

연구자는 디지털콘텐츠에서 이인칭 시각시점의 존재가 가능하다고 생각한다. 하지만 기존에 이인칭 시각시점의 존재를 주장하는 전문가들과 전혀 다른 새로운 입장이다. 이 글은 연구자의 주장에 대한 생각 바탕과 이인칭 시각시점이 실제 디지털콘텐츠에서 드러나는 사례를 보이고 있다.

주제어

이인칭, 시점, 관점

Abstract

Generally, the 'Camera View' mentioned in digital contents is divided into the 'first person viewpoint' and the 'third person viewpoint' and there are arguments upon the existence of the 'second person viewpoint.' Some insist that the second person viewpoint is a combined form of the first person viewpoint and third person viewpoint. Other experts insist that the second person viewpoint does not actually exist and is only a variation of the third person viewpoint.

The researcher thinks that the second person viewpoint possibly exists. However, the position is completely different with experts who have insisted the existence of the second point view. This study introduced the basis of the researcher's thoughts and the actual examples in which the second person view appears in digital contents.

Keyword

second person, point of view, viewpoint

1. 서론

콘텐츠의 하층구조인 문학, 미술, 영화와 같은 분야에서는 시점(視點)에 대한 연구가 꾸준히 이뤄져왔다. 이는 '시점'이 문학, 미술, 영화의 각 분야에서 이야기 전달의 중요한 수단으로 사용되기 때문이다. 이 같은 맥락에서 볼 때 디지털콘텐츠에서도 시점에 대한 연구가 절실히 필요하다.

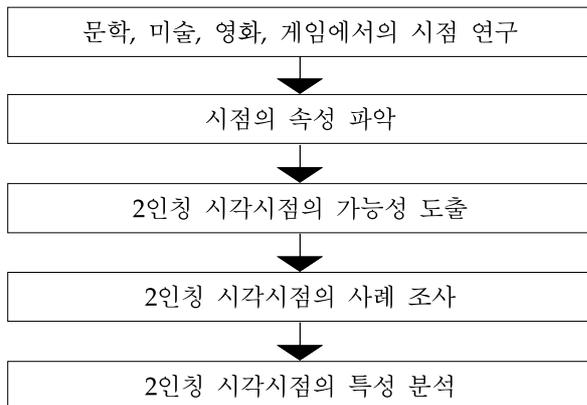
1.1. 연구목적

디지털콘텐츠에서의 시각시점은 일인칭 시각시점과 삼인칭 시각시점이 주로 논의된다. 이인칭 시각시점에 대해서는 그것의 존재 여부부터 의견이 분분하다. 이 연구는 디지털콘텐츠에서 가능한 이인칭 시각시점을 제시하고 그것의 특성을 분석하여, 이인칭 시각시점의 존재가능성과 특성분석을 통한 쓰임새를 제시하는데 그 목적이 있다.

1.2. 연구방법과 범위

이인칭 시각시점의 존재가능성을 알아보기 위해 콘텐츠 하부구조인 문학, 미술, 영화에서의 시점 연구를 살펴본다. 이로부터 이인칭 시점의 가능성을 끌어내고 실제 상용화된 디지털콘텐츠들에서 그 예를 찾아낸다. 이렇게 이인칭 시각시점의 생각 바탕과 사례로부터 이것의 특성을 분석한다.

[그림 1] 연구방법



콘텐츠에서 논의되는 시점(視點)은 인지적 시점과 시각적 시점으로 크게 나누어볼 수 있는데 이 연구에서는 시각적 시점으로 연구 범위를 제한하고, 인터랙션이 가능한 디지털콘텐츠를 연구의 대상으로 한정짓는다.

2. 이론적 배경

2.1. 시점의 정의

렌덤하우스 영한대사전에서 시점을 뜻하는 'viewpoint'는 다음과 같이 두 가지 뜻으로 풀이된다.

view · point [v j u : p o i n t] n. 1 (어떤 것이) 보이는 지점; 관찰하는 위치: -sketch a river from the viewpoint of a bluff 벼랑이 보이는 지점에서 강을 스케치하다. -Change the viewpoint, and the scene will change 보는 위치를 바꾸면 풍경도 변한다. 2 견지(見地), 관점, 입장(point of view, standpoint): -the communist viewpoint 공산주의자의 견지. -from the viewpoint of ...의 관점에서 보면. -new marketing techniques seen from the consumer's viewpoint 소비자입장에서 본 새로운 판매 기술. [alter. of point of view, modeled in standpoint]

먼저 '보이는 지점'은 감각적이고 광학적인 개념이 강조된 시각적 시점이다. 다음으로 '견지, 관점, 입장'으로 풀이되는 두 번째 뜻은 관찰자의 이성적이고 실천적인 개념이 강조된 인지적 시점이다. 이 같은 해석은 옥스퍼드사전(Oxford Dictionary)과 웹스터사전(Webster's Dictionary)에서도 발견할 수 있다. 이들 사전에서도 '시점'을 '사물이 보이는 지점'과 '정신적인 위치나 견해'의 두 가지 뜻으로 풀이한다. 앞선 뜻은 관찰자의 위치와 조망에 무게가 실리는 광학적인 시점을 말하며, 뒤따른 뜻은 관찰자의 심리적 태도와 입장에 무게가 실리는 내면적 시점을 말한다.

2.2. 문학에서의 시점

문학에서는 '시점(視點)'을 서사의 주체이자 서술의 주체라고 본다. 문학에서 시점의 분류는 아리스토텔레스부터 시작되었다. 그는 《시학》에서 회화나 언어와 같은 '모방수단'과 인간 행위와 같은 '모방 대상' 그리고 모방되는 방식인 '모방 양식'을 구분하며, 기본적인 시점의 분류는 '말하기'와 '보여주기'로 구분하였고 보다 자세히는 누구의 입(작가 자신과 작품 속 인물)으로 말하는가에 따라 구분하였다.

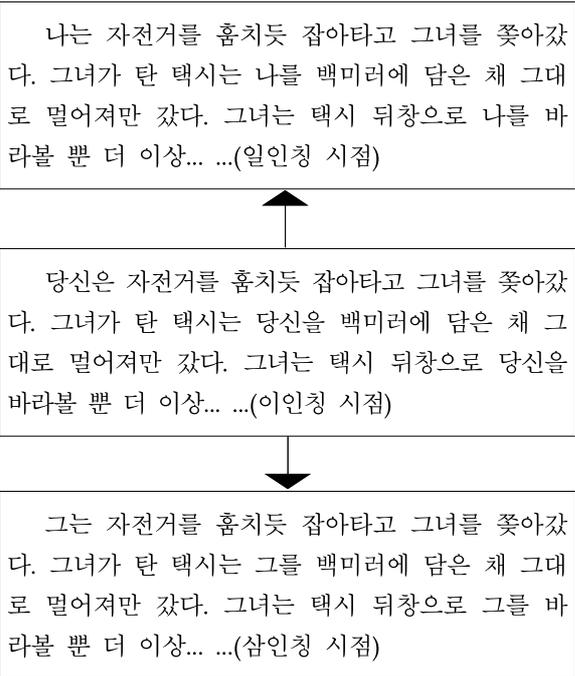
아리스토텔레스의 이러한 입장은 브룩스(Cleanth Brooks)와 워런(Robert Penn Warren)의 《소설의 이해(Understanding Fiction)》로 맥을 잇는다. 이 책은 가장 일반적으로 알려진 문학의 시점구분방식인 '사분법 유형론'에 대한 내용을 담고 있으며 우리나라 학자들에게도 많은 영향을 끼쳤다. 아리스토텔레스의 '말하기'에 해당하는 '일인칭 시점'과 '보여주기'에 해

당하는 '삼인칭 시점'으로 먼저 나눈 다음 작가의 입
으로 말하는지, 작품 속 인물의 입으로 말하는지에
따라 '작가시점'과 '인물시점'으로 다시 나눈다.

제럴드 프린스(Gerald Prince)는 그의 저작 《서사
학(Narratology. The Form and Functioning of
Narrative)》에서 화자와 수화자를 근거로 한 인칭구
분법을 들고 있다. '일인칭(나)', '이인칭(너)', '삼인칭
(그)'로 대별되는 이 방식은 말하는 이가 '나', 듣는
이가 '너' 그리고 대화에 끼지 않은 사람이나 사물은
'그'로 구분된다. 이로써 서술에서의 서술대상과 서술
주체와의 관계가 결정된다. 이를 바탕으로 소설에서
는 '일인칭 소설', '이인칭 소설', '삼인칭 소설'이란
말이 사용된다.

우리나라 이인칭소설 작품으로는 김영하의 《당신
의 나무》와 같은 작품이 있다. 이인칭 소설의 특징
으로는 '너' 또는 '당신'을 일인칭인 '나' 또는 삼인칭
인 '그'로 바꿔보아도 소설의 내용에 변화는 없다는
점이다. 하지만 흥미로운 것은 이인칭인 '너' 또는 '당
신'을 사용하므로 써 글 전체가 주목하는 인물인 '이
인칭'에 힘을 실어주고 독자에게는 새로운 시점을 제
공하여 글의 분위기를 사뭇 다르게 하는 힘이 있다는
점이다.

[그림 2] 이인칭 시점 소설의 변형



[그림 2]는 연구자가 만든 이인칭 시점 글을 일인
칭 시점 글과 삼인칭 시점 글로 바꿔본 것이다. 틀림
없이 같은 내용의 글이지만 시점의 변화에 따른 느낌
은 많이 다르다. 바로 서사학자 스타젤(Stanzel)이 말

한 '중개성(mediacy)'¹⁾이 달라지기 때문이다.

2.3. 미술에서의 시점

'나', '너', '그 또는 그들'에 따른 인칭구분은 시각
시점의 준거를 뚜렷이 하는데 충분하다. 일인칭 시각
시점은 [그림 3]과 같이 관찰자가 자신의 눈으로 본
외부세계를 표현한 것이다. 이때 그림 속에는 '나'는
없다. '너'와 '그 또는 그들'은 있을 수 있다. 이인칭
시각시점은 '너'의 입장에서 '나'를 본 것이다. 대표적
인 예로 자화상이나 거울에 비친 상을 들 수 있다. 삼
인칭 시각시점은 '그 또는 그들'의 눈으로 나를 포
함한 나의 주변을 본 것이다. 쉽게는 신의 눈으로 하
늘에서 내려다 본 '길을 걷는 나'로 예를 들 수 있다.

미술에서의 시점 또한 중개성을 빼놓고 생각할 수
없다. 가장 오래된 그림에서는 무당과 주술사의 눈에
비친 세계관을 볼 수 있다. 이를 인칭으로 구분하면
일인칭 시각시점이다. 그림 속에 '나'는 없다.

[그림 3] 일인칭 시각시점 (출처: The story of ART, 1998)



고대에는 신과 왕이 그림의 주요 표현대상이었다
면 중세에는 종교화가 발달하였고 16세기에 와서야
평범한 일상이 그림의 소재가 되었다. [그림 4]는 15
세기와 16세기의 자화상들이다. 중세에 이르러서야
비로소 이인칭 시각시점으로 그림을 그리게 되었다.
이인칭 시각시점의 특징은 그림 속 주체가 자기 자신
이란 점이다. 자화상과 같이 자기 자신 이외의 어떤
것도 강조되지 않은 것이어야 이인칭 시각시점이라
할 수 있다.

[그림 4] 이인칭 시각시점 (출처: The story of ART, 1998)



1) 서술자가 허구적 세계와 독자 사이를 어떻게 연결하는지에
대한 것으로 소설 속의 서술자가 작가적 상황인지, 일인칭 상
황인지, 인물적 상황인지를 구분하는 것이다.

[그림 5] 삼인칭 시점 (출처: The story of ART, 1998)



만약 그림 속에 작가 자신이 나타나지만 작가 자신과 함께 주변 상황이 중요하다면 이는 삼인칭 시각시점이라고 봐야한다. [그림 5]는 초현실주의 화가 르네 마그리트(René Magritte)의 작품이다. 화가 자신과 주변 관계가 동시에 중요해지면서 마치 제삼자의 눈으로 보는 듯 한 시각시점을 만들어내고 있다. 이렇게 미술에서는 20세기에 들어

서야 삼인칭 시각시점이 나타난다.

2.4. 영화에서의 시점

영화의 시점은 영화 서술학 이론가인 프란체스코 카세티(Francesco Casetti)의 이론이 잘 알려져 있다. 카세티는 '나(일인칭)', '너(이인칭)', '그(삼인칭)'를 바탕으로 [표 1]과 같이 영화의 시점을 네 가지 입장으로 나누었다.²⁾

[표 1] 영화에서 시점의 네 가지 입장

구분	풀이
이른바 객관적인 입장	이것은 “사실들을 ‘겪거나 보여주는 사람’을 강조하지 않고 행위의 본질을 집어내듯 사실의 조각적 포착을 제시하는” 쇼트로, 발화자(혹은 서술자)도 발화청자(혹은 관객)도 분명히 밝히지 않는 대다수의 쇼트들이다. 이것이 미국 사람들이 말하는 ‘의명적 쇼트’로, ‘그 누구’의 관점도 드러내지 않고, ‘그’(발화체)가 ‘나’(발화자)와 ‘너’(발화청자)를 지배하는 비교적 ‘중립적인’ 쇼트다.
호소의 입장	이 경우 인물은 “마치 자신이 영화를 제공하고, 보여주는 인물인 것처럼” 행동하고, 영화가 대상으로 하는 발화청자-관객에게 직접 호소한다. 예를 들어 카메라의 시선이 그렇다. 이러한 입장에서 ‘나’, 발화자는 “발화체 전체를 구성하는 ‘그’속에 자리 잡고” ‘너’, 발화청자-관객을 부른다.
주관적 입장	예의 ‘주관적인 쇼트’, 인물의 응시행위를 관객의 응시행위와 일치시키는 것이 이러한 수사, 대개 이러한 편집에 속한다. ‘그’-인물과 결속한 ‘나’, 발화청자-관객은 이렇게 하여 ‘나’-발화자가 보여준 것을 공유한다.
비현실적인 객관적 입장	이러한 입장은 카메라가 자신의 절대 권력을 내놓고 보여주는 모든 경우, “카메라의 축이 사물들의 ‘정상적인’외관을 잃는다는 사실로 인해 비정상적으로 나아가는” 모든 경우에 나타난다. 예를 들어 은밀한 ‘나’-발화자의 존재를 과장된 성격에 의해 강력하게 나타내는 웰스의 양각이 그렇다. ‘나’-발화자는 스스로를 확인하고, 자신이 ‘그’-발화체에 대해 가지는 힘을 ‘너’-관객에게 재확인시킨다.

‘이른바 객관적인 입장’은 영상의 내용 자체에 무

게가 실리며, ‘나(일인칭)’와 ‘너(이인칭)’가 인식되지 않을 정도로 극도의 객관적 입장이다. 소설의 삼인칭에 가깝다. ‘호소의 입장’은 영화가 관객에게 어떤 목소리를 내는 입장으로 관객은 영화의 대화상대 또는 청자로 인식하게 된다. 소설의 이인칭에 가깝다. ‘주관적 입장’은 관객이 영화 속 인물의 시선을 공유하는 상황으로 관객은 ‘내가 본다’라고 느끼게 된다. 소설의 일인칭에 가깝다. 보다 자세하게는 소설의 ‘반성자 인물(reflector-character)³⁾과 거의 같다. 마지막으로 ‘비현실적인 객관적 입장’은 카메라가 어떤 권력을 가졌다고 볼 수 있다. ‘이른바 객관적인 입장’의 카메라가 관조적 입장에서 단지 비추는 역할만 한다면, ‘비현실적인 객관적 입장’은 카메라가 보고 싶은 것만 골라 본다고 하면 어울릴 것이다. ‘이른바 객관적 입장’과 닮은 점은 소설의 삼인칭 시점과 비슷하다는 점이다.

카세티의 이론에 근거한 영화이론에서는 ‘주관화 시점(subjective viewpoint)’과 ‘객관화 시점(objective viewpoint)’, ‘전지적 시점(omniscient viewpoint)’과 ‘인물 시점(character viewpoint)’, ‘감독 시점(director’s viewpoint)’, ‘의사 주관적 시점(pseudo-subjective point of view)’ 따위의 용어들이 나타난다.

‘주관화 시점’과 ‘객관화 시점’은 카메라가 움직임에 따라 구분하는 것이 일반적이다. 카메라가 움직이지 않으면 ‘객관화 시점’, 움직이면 ‘주관화 시점’으로 본다.

‘전지적 시점’과 ‘인물 시점’은 영화 속 인물의 눈에 비친 장면인가 아닌가에 따라 구분한다. 영화 속 인물의 눈에 비친 장면이면 ‘인물 시점’, 그렇지 않으면 ‘전지적 시점’으로 본다. ‘인물 시점’은 일인칭이나 이인칭 시점에 해당된다.

‘감독 시점’은 영화 속 인물 몰래 관객에게 어떤 정보를 주기위한 시점이다. 완전한 객관성을 유지하지 못한 채 객관적 시점에 포함된다. 예를 들면, 테이블 아래 시한폭탄이 설치된 장면을 보여줄 때가 그렇다. 영화 속 인물은 폭탄이 있다는 사실을 모르지만 관객에게는 정보가 주어질 때 ‘감독 시점’이 성립된다. 인칭으로는 삼인칭 시점이다.

‘의사 주관적 시점’은 ‘감독 시점’과 ‘인물 시점’이 융합된 형태이다. 두 손이 기둥에 묶인 주인공이 손에 잡힐 듯 말 듯한 도구를 발견하고 그것을 사용하려고 애

3) 소설가가 자신이 원하는 서술 상황으로 이끌어내기 위해 소설 속 인물들 가운데 한 명을 내세워 이야기를 풀어간다. 이때 독자는 작가의 입으로부터 나오는 이야기를 듣기보다는 소설 속 인물의 입으로부터 나오는 이야기를 듣고 경험을 공유하게 됨으로써 독자 스스로 소설 속 상황에 따른 가치판단을 하게 된다. 이때 작가가 내세운 소설 속 인물이 ‘반성자 인물’이다.

2) 앙드레 고드로와 프랑수아 조스트의 《영화서술학》에서 인용, pp. 90-91

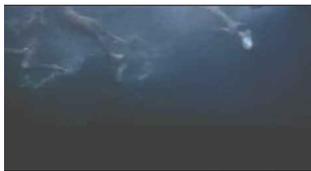
쓰는 장면에서 '의사 주관적 시점'이 성립된다. 정확한 '인물 시점'은 아니지만 가공된 '인물 시점'이면서 동시에 가공된 '감독 시점'이기도 하다. 인칭으로는 일인칭과 삼인칭이 혼재하는 상황이다.

2008년 영화 《클로버필드(Cloverfield)》는 처음부터 끝까지 모든 장면이 핸드헬드로 촬영된 경우도 있다. 핸드헬드는 '인물 시점'으로 일인칭 시점과 이인칭 시점으로 드러난다. 영화 속 인물이 어떤 장면을 보고 있으면 일인칭 시점이고 영화 속 인물 가운데 관찰자가 아닌 사람이 관찰자에게 말을 걸면 이인칭 시점이 된다. [그림 6]은 영화 속 인물이 이 영상의 관찰자이자 주인공인 영화 속 인물에게 말을 걸고 있다. 이때 관객은 영화 속 관찰자의 시선과 관객 자신의

[그림 6] 《클로버필드》의 한 장면



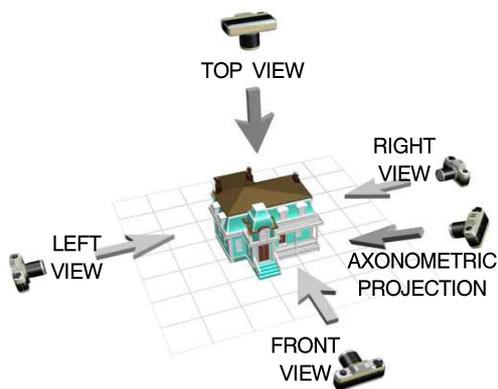
[그림 7] 《조스》의 한 장면



의 시선을 일치시키므로써 더욱 큰 현장감을 느낄 수 있게 된다. 1975년 영화 《조스》는 사람 아닌 '인물 시점'이 사용된 최초의 영화다. [그림 7]은 상어의 눈에 비친 수영하는 사람들의 모습이다. 인칭으로는 상어의 일인칭 시각시점인 것이다.

2.5. 게임에서의 시점

[그림 8] 투영 시점

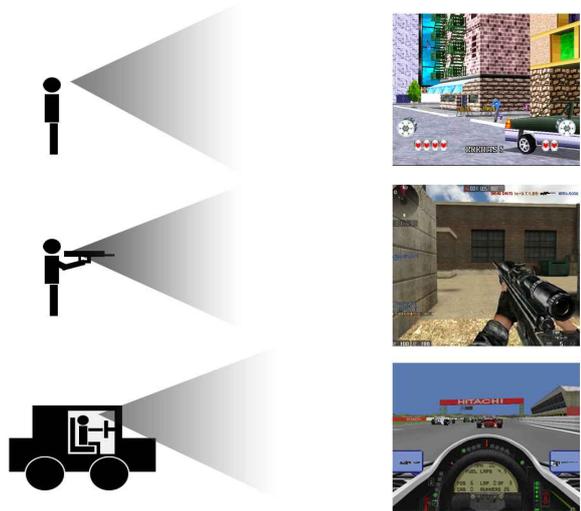


4) 영화 카메라를 사람이 직접 손에 들고 촬영하는 기법으로 영화 속 인물의 눈을 통해 보는 효과 때문에 현장감이 크게 느껴진다. 하지만 성능 좋은 대형 카메라를 들고 다닐 수 없어 좋은 화질을 보장할 수는 없다. 이 기법이 사용된 영화들에는 《클로버필드(Cloverfield)》, 《라이언 일병 구하기》, 《네 멋대로 해라》, 《브레이킹 더 웨이브》, 《중경삼림》과 같은 작품들이 있다.

게임에서의 시점은 '투영시점'과 '인칭시점'을 구분해서 살펴야한다. 먼저 '투영시점'은 '평행투영(parallel projection)'의 종류들인 '평면시점(top view)', '입면시점(front view)', '다중시점(multi-views)'과 '등각(isometric)시점', '이각(dimetric)시점', '삼각(trimetric)시점', '경사투영(oblique projection)'이 있다.

'원근투영(perspective projection)'은 직선 원근법을 사용하는 '1점 투시', '2점 투시', '3점 투시'와 곡선 원근법을 사용하는 '4점 투시', '5점 투시', '6점 투시'가 있다. '원근투영'은 관찰자와 그 대상의 관계를 유추할 수 있고 이를 바탕으로 인칭시점으로 변환하기 쉽다.

[그림 9] 디지털 게임에서 일인칭 시각 시점



[그림 9]는 일인칭 시각시점에 대한 일러스트레이션이다. 보는바와 같이 일인칭 시각 시점은 게이머가 자신의 게임 속 캐릭터의 눈을 통해 게임 속 세상을 보는 것을 말하며 대체로 세 가지 경향으로 나타난다. [그림 9]의 맨 위 그림처럼 단지 게임 속 세상만 화면에 나타날 경우, 가운데 그림처럼 게임 속 캐릭터의 몸의 일부나 소지품이 화면에 나타날 경우, 그리고 마지막으로 게임 속 캐릭터가 탈 것을 탔을 때 그것의 일부가 화면에 나타나는 경우가 있다. [그림 10]과 [그림 11]은 실세계에서 촬영한 일인칭 시각시점의 예다. 게임 속 화면과 마찬가지로 관찰자의 장비의 일부가 드러나거나 세상만 보이는 경우가 있다.

[그림 11] 관찰된 세상만 드러난 일인칭 시각 시점



[그림 10] 관찰자의 탈것의 일부가 드러난 일인칭 시각 시점



일인칭 시각 시점의 게임들은 FPS 장르로 분류된다. 'FPS'는 'First Person Shooting'의 머리글자를 따서 만든 말이며 우리말로는 '일인칭 슈팅게임'이다. [그림 9]의 두 번째 경우에 해당된다. 일인칭 시각 시점은 특히 현장감이 중요시되는 게임들에서 널리 쓰인다.

게임에서 또 다른 시각 시점으로는 삼인칭 시각 시점이 있다. [그림 12]는 삼인칭 시각 시점에 대한 일러



스트레이션이다. 삼인칭 시각 시점은 게임 캐릭터의 등 뒤쪽 일정거리에서 캐릭터와 게임 속 공간을 함께 조망하는 시점이다. 게임 속 공간과 게임 캐릭터의 상관관계를 잘 알 수 있는 시점이다. 예를 들면 게임 캐릭터가 절벽 사이의 통나무 다리를 건너가야 할 경우 일인칭 시각시점보다는 삼인칭 시각시점을 사용하여 주변 지형과 캐릭터의 상관관계를 살피는 것이 훨씬 수월하다.

[그림 13] 삼인칭 시각 시점



이렇게 게임에서는 일인칭 시각 시점과 삼인칭 시각 시점에 대한 이론들이 있다. 게임화면에 자신의 캐릭터 뒷모습 전체가 나오면 무조건 삼인칭 시각시점이다. 그 이유는 자신의 눈으로 자기 몸 전체를 한 번에 볼 수 없기 때문이다.

3. 이인칭 시각시점 가능성 제안

3-1. 이인칭 시각시점에 대한 생각 바탕

앞에서 살핀 바와 같이 소설에서는 일인칭, 이인칭, 삼인칭 시점이 모두 사용된다. 이인칭 시점 소설이 그리 흔한 것은 아니지만 독자를 독특한 상황으로 끌어들이므로 써 소설의 감흥을 완전히 새롭게 하는데 효과적이라 소설이론에서 매우 중요하게 다루고 있다.

미술에서 이인칭 시각시점은 자화상에서 찾아볼 수 있다. 관찰자가 그림의 주체가 될 때 그렇다. 우리는 거울 속 '나'를 대하거나 사진 또는 자화상을 볼 때, 비취진 '나'를 '나'라고 부르기도 한다. 예를 들면 거울 속 '나'에게 "너는 할 수 있어!"라고 말할 경우가 있다. 이때 '나'는 바로 나 자신을 말한다.

영화에서는 카세트의 시점이론에 나오는 '호소의 입장'이 관객을 이인칭으로 만든다. 하지만 미술의 이인칭 시점과 다른 점은, 미술에서는 시각적 이인칭과 심리적 이인칭이 함께 사용되지만 영화에서는 심리적 이인칭만 사용될 뿐이다. 미술에서의 이인칭은 '나'와 '비취진 나'가 마주보는 상황이지만 영화에서의 이인칭은 관객으로서의 '나'가 영화 속 인물과 심리적으로 연결되어 영화 속 또 다른 인물이 말을 걸어올 때 이인칭 시점이 나타난다. 관객으로서의 내 모습 자체가 영화 스크린에 나타나지는 않으므로 시각적 이인칭이라기보다는 심리적 이인칭이라는 표현을 사용하였다.

디지털게임에서는 '이인칭 시점'이란 용어가 일반적이지 않다. 어떤 전문가들은 삼인칭 시각 시점과 일인

[그림 14] 이인칭 시각 시점의 중간적 형태를 이인칭 시각시점이라고도 연구자와 다른 생각



칭 시각시점의 중간적 형태를 이인칭 시각시점이라고도 한다. 이러한 예는 [그림 14]에서 나타난다. [그림 14]에서 '이인칭 시각시점'으로 표기된 그림의 카메라 위치는 '삼인칭 시각시점'을 표현한 카메라 위치와 '일인칭 시각시점'을 표현한 카메라 위치의 중간에 있다. 연구자는 단지 이러한 이유로 이 장면을 '이인칭 시각시점'이라고 말할 수는 없다고 생각한다. [그림 14]에서 '이인칭 시각시점'으로 표시된 장면은 게임 속 나의 캐릭터의 눈으로 바라본 '일인칭 시각시점'은 분명히 아니다. 그렇다고 게임 속 나와 실제 게임을 하는 내가 마주 보는 '이인칭

시각시점'도 아니다. [그림 14]의 가운데 그림은 '삼인칭 시각시점'이다. 게임 속 나의 눈도 아니고, 게임 속 캐릭터와 실제 게임하는 내가 마주보는 상황도 아닌 제삼자의 눈으로 본 '삼인칭 시각시점'이다.

인칭에 따른 시각시점의 구분은 '누구의 눈'으로 '무엇을' 보느냐에 따라 나누어져야한다. 단순히 캐릭터와 그 장면을 조망하는 카메라의 거리를 근거로 인칭에 따른 시각시점을 분류할 수는 없다. 그래서 [그림 14]에서 말하는 '이인칭 시각시점'은 잘못되었다.

일인칭 시각시점은 게임에서 사용자 캐릭터의 눈으로 게임 속 세상을 볼 때를 말한다. 이인칭 시각시점은 게임 속 자신의 캐릭터 눈으로 거울을 바라본 것과 같이 자기 자신을 마주할 때를 말한다. 삼인칭 시각시점은 게임 속 제 삼자의 눈으로 본 경우를 말한다.

3-2. 이인칭 시각 시점 가능성 제안과 사례

문학, 미술, 영화에서 시점연구를 살핀 결과, 이인칭 시점은 콘텐츠에 대해 감상자가 상대 역할을 할 경우와 거울이나 자화상에 비춰진 관찰자 자신을 살필 수 있는 시각시점일 경우다.

연구자는 디지털콘텐츠에서도 이인칭 시각 시점이 가능하다고 생각한다. [그림 15]는 가상현실과 게임에서 아바타와 게임캐릭터를 셋업(setup)하는 화면이다. 이는 실세계에서 거울을 보고 옷을 입고, 머리를 손질하거나 염색한다든지, 장신구와 보호 장비를 챙기는 것과 같다.

[그림 16] 가상현실과 게임의 캐릭터 셋업화면



[그림 16]은 일본 히타치(Hitachi)사에서 만든 디지털 거울 '미러그래피(Miragraphy)'다. 사용자는 거울에 비친 자기 모습과 컴퓨터에서 만들어낸 이미지가 오버래핑(over-wrapping)된 화면을 볼 수 있다. 미러그래피는 사용자의 이미지와 함께 그날의 날씨 정보와 바깥 환경에 어울리는 옷가지들, 그리고 옷장 속의 옷들에 대한 다양한 정보들을 제공한다. 마치 미술에서의 자화상이나 실세계의 거울처럼 자신의 모습을 디

[그림 17] 미러그래피(Miragraphy) (출처: <http://www.hi-id.com>, 2008)



지털 장치에서 직접 보면서 대화형 인터페이스로 정보를 검색하고 사용한다.

[그림 15] TSD (출처: <http://contents.kookmin.ac.kr>, 2008)



[그림 17]은 국민대학교 테크노디자인전문대학원 콘텐츠디자인랩의 오승환 교수팀이 만든 '스마트디스플레이셋'이다. 그림 왼쪽은 실제 설치된 상태이고 오른쪽은 화면 상세그림이다. 공공장소에서 사용될 목적으로 개발된 TSD(TED smart display set)는 터치스크린이나 접촉식 컨트롤러의 파손과 손망실에 의한 유지보수적 측면을 고려하여 비접촉식 인터페이스 AUI(attentive user interface)를 고안하였다. 비디오카메라로부터 사용자의 움직임을 입력받고 이를 이미지 프로세싱(image processing)하여 화면 인터페이스에 접근할 수 있는 TSD는 디지털콘텐츠와 사용자가 대화하듯 소통할 수 있고 사용자 자신의 모습이 디지털 화면에 나타나는 상황을 고려할 때 연구자가 말하는 이인칭 시각 시점으로 분류할 수 있다.

[그림 18] 아이토이 (출처: <http://www.yahoo.com>, 2008)



[그림 18]은 아이토이(eye)를 즐기는 어린이와 성인 사

5) 아이토이는 콘솔 게임기 플레이스테이션 2(PlayStation II)에서 동작된다. 플레이스테이션 콘솔 게임기는 가정용 텔레비전과 연결되고, 사용자를 캡처(capture)할 수 있는 전용 USB 카메라가 콘솔에 설치된다. 아이토이 카메라는 사용자를 촬영 후 실시간(realtime)으로 캡처하여 사용자 자신을 게임 속 인물로

용자다. 사용자 자신의 모습이 게임 화면에 나타나서 게임 속 캐릭터와 대결구도를 갖추거나 정해진 미션을 수행할 수 있다. 삼인칭 시각시점이 주로 사용자 캐릭터의 등 뒤 높은 곳에서 게임 속 세상을 비추는 것에 비해 아이토이는 게임 속 자신의 모습이 실제 사용자와 마주하는 양상을 보인다.

이같이 문학, 미술, 영화, 게임에서의 '시점'에 대한 다양한 풀이와 양상을 살펴봄으로써 디지털콘텐츠에서 이인칭 시각 시점의 가능성을 주장한다. 그리고 연구자의 '이인칭 시각 시점'은 [그림 14]에서 보는 것과 같이 단순히 일인칭 시각 시점과 삼인칭 시각 시점의 중간 상태를 말하는 것은 아니다. 다음 장에서는 연구자가 주장하는 '이인칭 시각 시점'이 가능한 조건과 '이인칭 시각 시점'의 특성에 대해 논의하겠다.

4. '이인칭 시각 시점' 가능 조건과 특성연구

4-1. '이인칭 시각 시점'의 성립 조건

먼저 디지털콘텐츠에서의 '이인칭 시각 시점'은 어떤 형태로든 '나(사용자)'의 모습이나 '사용자를 대신하는 캐릭터'가 디지털콘텐츠 화면에 드러나야 한다.

다음으로 디지털콘텐츠와 사용자는 대화형 인터페이스를 갖추어야 한다. 여기서 말하는 '대화형'은 비단 말로 주고받는 대화만을 말하지는 않는다. 디지털콘텐츠와 사용자가 서로 소통할 수 있는 방법 일반을 가리키는 말이다.

이렇게 두 가지 조건이 갖춰지면 디지털콘텐츠에서 '이인칭 시각 시점'이 성립될 수 있다.

4-2. '이인칭 시각 시점'의 특성 연구

디지털콘텐츠에서 '이인칭 시각 시점'의 특성 가운데 하나는 자신의 모습을 한 발치 떨어져서 볼 상황을 만든다는 것이다. 디지털콘텐츠에서 '이인칭 시각 시점'은 실세계의 거울이나 자화상과 닮은 특성이 있다. 거기에는 관찰자로서의 '나'와 관찰 대상으로서의 '나'가 동시에 존재한다. 관찰자로서의 '나'는 관찰대상으로서의 '나'를 한 발치 떨어진 상태에서 살피고 꾸미거나 장비를 갖추는 따위의 일을 한다. 또 다른 경우는 나의 모습이 디지털콘텐츠 속에서 '인물'의 역할을 한다. 실세계의 '나'는 '이인칭 시각 시점'으로 재현된 디지털콘텐츠 속의 '나'와 일체감을 갖고 서로 마주보며 디지털콘텐츠와 서로 대결구도를 갖추거나 정해진 임무(mission)를 수행하게 된다. 이는 소설의 '이

만들어준다. 여기에는 실시간 영상 캡처, 영상 인식과 인지, 크로마키(chroma-key) 기술들이 포함되어 있다.

인칭 시점' 특성이 디지털콘텐츠에 반영된 것이라고 볼 수 있다. '이인칭 시점'은 같은 내용의 소설을 '일인칭 시점'이나 '삼인칭 시점'일 때와는 전혀 다른 느낌으로 전할 수 있었다. 독자 자신을 한 발치 물러난 상황에서 바라볼 수 있는 계기를 마련해주는 것이다.

디지털콘텐츠에서 '이인칭 시각 시점'의 또 다른 특성은 주요 관찰대상이 자기 자신이란 점이다. 대부분의 디지털콘텐츠들이 사용자 자신이 아닌 다른 대상들을 화면에 가득 채우는데 비해 '이인칭 시각 시점'의 디지털콘텐츠는 실세계에서 자신의 모습이나 이를 바탕으로 처리된 영상 또는 실세계의 자신을 대표하는 사이버 세계의 아바타나 게임 캐릭터 따위가 디지털화면의 핵심요소로 등장하고 관찰된다는 점이다.

5. 결론

콘텐츠의 하부구조들인 '문학', '미술', '영화' 따위에서 '시점'에 대한 연구가 활발하게 진행되고 있는 것은 왜일까? 바로 '시점'이 서사방법의 핵심이기 때문에 그렇다. 게임이나 가상현실 따위의 디지털콘텐츠는 그 서사형식으로 볼 때 작가가 직접 말로 풀어내는 소설이나 서사시와 같은 디에게시스(diegesis)적 서사구조가 아니다. 어떤 상황을 준비하여 사건을 보여주거나 경험하게 하는 미메시스(mimesis)적 서사구조를 가진다. 이때 상황연출에는 어떤 식으로든 시각 시점이 있어야하며 시각 시점의 종류에 따라 디지털콘텐츠의 상황 전달과 표현능력 그리고 감상자의 느낌과 경험에 영향을 끼칠 수 있다.

디지털미디어사를 통해볼 때 이인칭 시각시점의 탄생은 1975년 《비디오플레이스》로부터 시작되었다. 이는 삼인칭 시각시점을 제공하는 1958년 《Tennis for Two》나 일인칭 시각시점을 제공하는 1965년 HMD보다 늦은 일이다. 하지만 최근의 경향을 보면 1999년 《Active World》, 2002년 골프동작분석시스템, 2003년 《Fight Box》, 《Second Life》, 《Eye Toy》, 2005년 《Miragraphy》와 같이 이인칭 시각시점을 사용하는 디지털콘텐츠들이 많이 개발되고 있다. 이러한 때에 '이인칭 시각시점'에 대한 논의는 시의 적절하고 이들 콘텐츠들의 기획과 가치판단에 대한 논의를 위해서 필요한 시점이다.

이 연구는 디지털콘텐츠에서 '이인칭 시각 시점'의 가능성과 사례, 그리고 특성에 대한 것이다. 연구자는 이 연구가 디지털콘텐츠 인식과 기획에 관련된 분야에서 연구의 결과와 함께 디지털콘텐츠 시점연구의 필요성 인식으로 영향을 끼칠 수 있기를 기대한다.

참고문헌

<단행본>

- 김성민 외 (2005), 매체철학의 이해, 고양:인간사랑.
- 김영기 (2002), The Contents, 서울:이디자인.
- 김영하 (1999), '99 현대문학상 수상소설집, 서울:현대문학.
- 김원보 외 (2005), 컴퓨터 게임과 문화, 서울:이룸.
- 박성수 (2005), 디지털영화의 미학, 서울:문화과학사.
- 방현석 (2003), 소설의 길 영화의 길, 서울:실천문학사.
- 이선이 편 (2001), 사이버문학론, 서울:월인.
- 임철규 (2004), 눈의 역사 눈의 미학, 파주:한길사.
- 주은우 (2003), 시각과 현대성, 서울:한나래.
- 최태만 (1995), 소통으로서의 미술, 서울:삶과꿈.
- 허두영 (1998), 신화에서 첨단까지, 서울:참미디어.
- Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (2003), First Person, MIT of Technology.

<번역본>

- André Gaudreault & François Jost (2001[1994]), Le Récit cinématographique. 영화서술학, 송지연 옮김, 서울: 동문선.
- Andreas Schneider 외 (2004[2002]), Information Design. 정보디자인, 김경균 옮김, 서울: 정보공학연구소.
- Carolyn Handler Miller (2006[2001]), Digital Storytelling. 디지털미디어스토리텔링, 이연숙 외 옮김, 서울: 커뮤니케이션북스.
- David Bordwell (2007[1985]), Narration in the Fiction Film. 영화의 내레이션 I, 오영숙 옮김, 서울: 시각과 언어.
- Ernst H. J. Gombrich (1998[1950]), The Story of Art. 서양미술사, 최민 옮김, 파주: 열화당.
- Gerald Prince (1995[1982]), Narratology: The Form and Functioning of Narrative. 서사학, 최상규 옮김, 서울: 문학과 지성사.
- Gerald Prince (1997[1995]), A Dictionary of Narratology. 서사론사전, 이기우/김용재 옮김, 서울: 민지사.
- Seymour Chatman (2001[1990]), The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film. 영화와 소설의 수사학, 한용환/강덕화 옮김, 서울: 동국대학교 출판부.

<논문과 보고서>

- 민병록, "사이닝에 있어서 다양한 시점 쏫의 의미 분석"(영화연구 24호, 2005), pp. 193~224.
- 이미화, "Virginia Woolf 소설의 시점 전략"(박사학위논문, 2003). pp. 13~16.
- 이정우 외, "공공문화콘텐츠 품질인증방안 연구"(한국

문화콘텐츠진흥원 연구보고서, 2004). pp. 13~16.

<인터넷>

- 2007.12.22., <http://bibliotherapy.pe.kr>
- 2007.08.17., <http://en.wikipedia.org>
- 2007.06.23., <http://ko.wikipedia.org>
- 2008.02.08., <http://monthly.chosun.com>
- 2008.02.08., <http://simcity.ea.com>
- 2007.08.18., <http://webpace.ship.edu>
- 2008.02.08., <http://www.bluesnews.com>
- 2008.02.08., <http://www.edunet4u.net>
- 2008.02.10., <http://www.termespheres.com>