

메타버스 기반 문화정보콘텐츠 스토리텔링 서사구조

김소진
광주과학기술원 한국문화기술연구소
e-mail : somolojin@gist.ac.kr

A Study on the narrative structure in the storytelling of cultural information contents based on metaverse

Kim So Jin
Gwangju Institute of Science and Technology
Korea Culture Technology Institute

요 약

현재 메타버스 관련된 과학기술적 발전은 상당한 속도를 내고 있다. 하지만 메타버스 플랫폼 체험 안에서 사용자의 콘텐츠 학습에 관한 효율적인 방식에 대한 연구는 부족한 실정이다. 그러므로 기존 플랫폼과는 다른 체험형 스토리텔링과 유형에 따른 새로운 방법 필요하고 설계를 구성해야 사용자와 상호적인 콘텐츠를 기획할 수 있다. 이러한 연구들은 사용자들이 경험하는 문화콘텐츠를 이해하고 더욱 효율적으로 학습하기에 필요하다고 할 수 있다. 본 연구는 메타버스의 유형별로 개념을 정의하고 그에 맞는 스토리텔링 설계를 하는데 목적을 두고 있다. 스토리 측면에서 서사구조의 변화가 가장 먼저 변화가 이루어지기 때문에 중요하다. 앞으로 사용자의 체험과 경험을 중요시하는 인터랙션 콘텐츠로써 몰입감을 유도하고 나아가 사용자가 문화정보를 학습하는데 근본적인 자료로써 의의를 찾을 수 있다.

1. 서 론

메타버스는 증강현실, 라이프로그, 거울세계, 가상세계의 4가지 유형으로 분류할 수 있으며 형식과 종류에 따라 사용자에게 다른 서비스 경험을 주목적으로 두고 있지만, 현재 문화정보측면에서 대부분의 사용자들은 기존 방식과 같은 정보전달방식의 콘텐츠를 경험하는 경우가 많다. 이러한 현상은 결과적으로 학습이라는 확실적인 정보전달의 교육방식이 가장 보편화되어 있기 때문이다. 사용자들의 인터랙션이 가장 중요한 메타버스 안에서의 효과적인 문화정보를 사용자에게 전달하기 위해서는 그에 따른 본질적인 콘텐츠 서사구조를 재정리를 할 필요가 있다. 또한 연구과정을 통해 디지털 스토리텔링 기법과 콘텐츠 개발시 상황별로 기획이 달라질 수도 있다. 디자이너와 기획자가 그에 맞는 적절한 서사구조를 이해하고 문맥에 따른 기획이 사전에 반드시 이루어져야만 사용자들의 인터랙션을 통한 제어 및 상호 연결되는 경험과 최종 목적이 맞는 문화정보서비스를 전달할 수 있는 설계가 가능하다. 그동안 기관들이 축적해온 스토리 문화자원 데이터의 서사구조의 개념을 다시 살펴보고 향후 연구결과들을 비교대조 분석하여 메타버스 유형별 구조에서 사용자 중심 디자인이 적절한지에 대한 최종적인 연구를 진행하는 것이다. 이를 통해 발전된 연구결과들을 서사구조에 따른 인터랙션 디자인과 서비스 경험 디자인으로 확장한다면 더욱 정교한 설계로 가능해지기 때문에 기획자, 디자이너, 개발자들로 구성되어있는 개발 협업 시스템을 사전에 전략화 할 수 있고 사용자들에게 몰입감있는 콘텐츠를 제작할 수 있을 것이다. 이에 덧붙여 사용 만족도 조사를 함께 실행한다면 더욱 의미있는 연구로 거듭 발전할 수 있다.

2. 메타버스 기반 문화정보콘텐츠 고찰

2.1 메타버스 정의 및 설명

먼저 현재까지 정의 되어진 메타버스 유형은 표 1과 같다. 이는 다른 측면에서 단순히 바라보는 관점에 따라 온라인 서비스플랫폼 유형들 중에 사용자가 중심이 되어 상호소통을 하는 경험의 집합체라고도 할 수 있다.

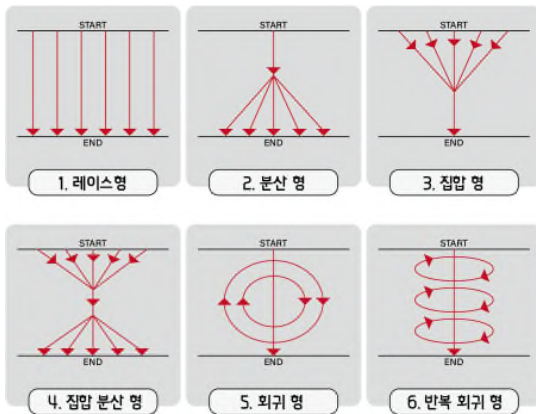
(표 1) 메타버스 유형 및 설명

유형	의 미
증강현실	현실에 가상을 덧씌운 세계
라이프로그	내 삶을 디지털 공간에 기록하고 공유하는 세계
거울	현실의 모습을 디지털 공간에 구현한 세계
가상	새로운 디지털 공간을 만드는 세계

2.2 디지털 스토리텔링 서사구조 고찰

스토리란 관객에게 전달되는 모든 연결된 사건을 의미하며 플롯이란 연속된 사건과 이슈들을 특정한 순서에 의해 연결하거나 구성하는 것을 말한다. 이는 양적인 구성으로 선형적 내러티브와 비선형적 내러티브로 나눌 수 있는데 먼저 선형적 내러티브란 사전적으로 하나의 이야기를 연속된 장면으로 구성하는 장치·전략·관습을 일컬으며, 모든 서사물은 이러한 내러티브의 최종 결과물이라고 할 수 있다[1]. 내러티브는 사물과 세계를 인식하고 경험하는 가장 기본적인 사고 체계이며, 동시에 가장 오래된 커뮤니케이션 전략이기도 하다(Fiske, 1992). 인간은 단편적인 조각들로 이루어진 관찰을 엮어 내기 위해 내러티브를 사용하며, 이러한 내러티브는 곧 의미와 현실을 구축하게 된다(McComas & Shanahan, 1999). 한편, 사건들의 무작위적

인 연결 구조인 비선형적 내러티브는 하나의 연결된 스토리로 받아들이기 어렵다. 사건들간의 원인 혹은 시간의 관계성들을 사용자입장에서 추측할 수 없기 때문에 이런 구조를 하나의 내러티브로 인식하기에는 문제가 다소 있는 것이다. 사용자는 사건들을 식별하고 원인과 결과, 시간과 공간의 플롯으로 연결시킴으로써 내러티브를 이해하기 때문에 흔히 스토리로 소통하는 내러티브는 과거에 발생한 사건을 ‘재구성’한다는 점에 중요한 의미가 있다. 이 점 때문에 내러티브 연구에서 현실과 현실을 바탕으로 재구성된 이야기를 구분 짓는 작업이 상호작용 측면에서 중요한 의미를 갖는다[2]. 내러티브에서는 사실에 의미와 형태를 부여하기 위해 이야기의 전개순서(ordering), 선택(selection), 프레임(framing), 강조와 생략(emphasis and omission) 같은 전략들을 자주 사용하는데, 이러한 과정속에서 다양한 상징과 가치들이 자연스럽게 반영되는 것이다(McComas & Shanahan, 1999). 내러티브 구조 형식의 종류는 그림 1과 같다[3].



(그림 1) 내러티브 구조 형식

이처럼 내러티브 구조 연구는 모든 서사적 콘텐츠에 적용될 수 있는 구성 양식과 차이를 밝히려는 작업을 수행하고, 메시지 전달자가 스토리 수용자와 의사소통하는데 사용하는 형식에 중요점이 있다. 이야기가 어떻게 작용하는지, 우리가 내러티브의 구성 요소들을 어떻게 이해하는지, 그리고 어떻게 그것들을 일관된 전체 형식으로 구성하는지를 연구하며, 나아가 내러티브 구조들의 차이, 이야기하기 전략, 미학적 전략, 이야기의 유형인 장르 그리고 이들의 상징적 의미를 분석하는 것이 중요한 연구이다.

2.3 디지털 스토리텔링과 사용자 인터랙션 연관성

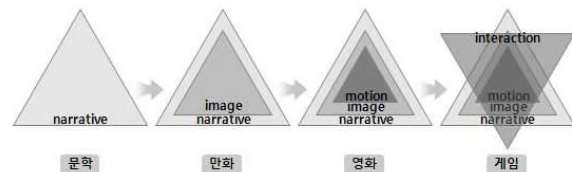
김광욱(2008)의 문헌 내용을 참고하면 내러티브 구조는 일반적으로 글 자체에 있는 개념이다. 하지만 디지털 차원에서는 스토리 문화자원이 이야기라는 점에서는 오류가 있다는 선행연구들이 존재한다. 즉 비선형적인 스토리텔링이라는 점이고, 디지털상에서 일어나는 상호적이고 복합적인 서사의 창작 행위가 모두 디지털 스토리텔링으로 간주되는 것이다. 그렇다면 디지털 스토리텔링에서는 지속성, 입체성, 양방향성 속성의 성질을 가지고 있다고 정의할 수 있게 된다. 최혜실(2006)은 “다양한 매체에 공통적으로 귀결되는 원질을 스토리텔링”이라고 정의하였다. 디지털 스토리텔링은 이야기 외적인 요소들을 포함하는 용어로 사

용하지만, 국내에서는 범위를 넓게 형성되어 혼동되고 있는 현실이다.

	내러티브	(디지털) 스토리텔링
미학	형식 (문학의 전형적 양식)	소통 (기술 게임의 전형적 양식)
전달 방식	일방성(non-interactivity) 화자가 청자에게 이야기를 일방적으로 전달하는 방식	양방향/상호작용성(interactivity) 화자와 청자가 이야기를 주고 받는 방식
결말 구조	선형성(linearity) (결말이 닫힌) '선형적' 완결구조	비선형성(non-linearity) (결말이 열린) '비선형적' 개방구조
특성	[서술적] 시간성, 인과성, 형식성	[재현적] 시공간성, 다감각성, 상호작용성
콘텐츠	만화, 영화, 애니메이션 등 닫힌 이야기 콘텐츠를 포괄	기술 및 다감각, 인터랙티브 콘텐츠를 포괄

(그림 2) 내러티브와 스토리텔링의 상관관계

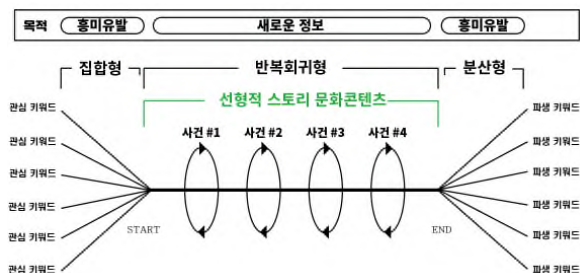
자넷 머레이(2000)는 “스토리텔링을 사용하면서 새로운 기술의 대두로 이야기의 양방향 소통을 강조”하였다. 내러티브가 전통적인 언술을 대상으로 내적 구조에 초점을 두었다면 스토리텔링은 새로운 매체와 결합하면서 이야기하기의 양상이 어떻게 달라지는지에 초점을 두고 있다는 것이다(김광욱,2008).



(그림 3) 문화콘텐츠별 내러티브와 스토리텔링의 구조

3. 메타버스 기반 문화정보콘텐츠 연구결과

선행고찰을 통해 메타버스 형식 안에서 문화자원을 활용한 콘텐츠들의 비선형 스토리텔링 구조를 이해할 수 있었다. 게임형식의 인터랙션을 통한 정보의 교환방식을 고려하지 않을 수가 없으며 이는 과거의 선형적 구조로는 분명 한계가 있을 수 있다는 것을 확인하였다. 하지만 사용자가 문화콘텐츠를 전체적으로 통찰하는 과정에서는 선형적 구조의 문화를 이해하는데 중요하다고 볼 수 있는데 이는 스토리 형태의 문화자원을 오해하거나 벗어나지 않아야하기 때문이다. 또한 인터랙션이 포함된 메타버스 콘텐츠들은 사용자의 다양한 키워드로 학습의 시작점이 이루어지기 때문에 관심키워드를 통한 접근과 체험후 파생되어 새롭게 생성되는 파생키워드를 고려하지 않을 수가 없게 된다는 사실을 발견하였다. 이를 근거로 그림 4는 본 연구과정의 사용자 중심 구조화라고 할 수 있다.



(그림 4) 선형적 문화콘텐츠 목적 기반 복합형 내러티브 유형

4. 결론

본 연구는 메타버스의 유형별 개념 정의에 관한 설명이 다소 부족함이 있지만 사용자가 경험하는 문화정보콘텐츠의 서사적 전달 방식을 목적으로 두고 있기 때문에 먼저 스토리 형태의 문화콘텐츠 서사구조 변화를 이해하는데 집중하였다. 이는 서비스 경험 디자인을 설계하는데 중요하고 근본적인 자료의 의미로 진행되었기 때문에 요약하였다. 또한 연구과정에서 사용자는 메타버스 범위 안에서 문화정보콘텐츠의 스토리텔링 구조를 이해할 때 키워드 방식으로 접근하는 점과 행위 개념의 인터랙션이 사용자의 행동에 상당한 영향을 주고 있다는 것을 발견할 수 있었다. 이에 근본적인 일환으로 다양한 서사구조를 설계하고 발전한다면 메타버스의 유형별로 합리적인 문화콘텐츠를 사용자에게 전달할 수 있을 뿐 아니라 매우 효과적인 사용자의 몰입감을 만들어낼 것으로 생각된다. 더 나아가 향후 사용자 인터랙션의 세부적인 설계 구성의 연구가 진행된다면 전략적인 문화정보콘텐츠 자료로써 실용적인 연

구가 될 것으로 기대할 수 있다.

감사의 글

본 연구는 한국문화기술연구소의 재원으로 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원의 지원을 받아 진행된 연구임.
(Project Number: R2020070004)

참고 문헌

- [1] 김광욱, “스토리텔링의 개념”, *겨레어문학*, (41), 249-276(28page), 2008년 12월
- [2] 정승혜, “광고 연구의 질적 방법”, 서울:커뮤니케이션북스, 2015년
- [3] 이영식, “서사의 화자와 시점의 문제,” 2004, (웹)서사연구실, <http://bibliotherapy.pe.kr/>