

# 효과적인 인터랙티브 스토리텔링을 위한 웹아트에서의 경험 및 조형디자인 유형분석

## A Study on the type analysis of the experience and the form design applied effective Interactive Storytelling in Web Art

권윤영

인제대학교 대학원 디자인학과

Kwon, Yun-Young

Dept. of Design Graduate school, Inje University

최인규

인제대학교 디자인학과, 인제대학교 디자인연구소

Choi, In-Kyu

College of Design, Inje University, DID Institute

• Key words: Interactive Storytelling, Web Art, Experience Design

### 1. 서론

스토리(story, 이야기)는 인간 경험과 지식의 확장이며, 말하고자 하는 욕망의 또 다른 표현이다. 디지털 미디어의 등장과 영상문화의 발달은 스토리텔링을 위한 인간의 의식과 행위, 그리고 커뮤니케이션에 대한 인식의 변화를 가져왔다. 디지털 환경에서 인터랙션이라는 개념이 중요한 화두로 떠오르면서 청자가 스토리 전개에 참여하는 인터랙티브 스토리텔링이 온라인 게임이나 마케팅, 광고, 에듀테인먼트, 디지털 아트 등 다양한 분야에서 시도되고 있다.

특히 웹아트(web art)는 웹 미디어를 통해 발생하는 디지털 아트 중 하나로서, 사용자의 능동적인 관람과 인터랙티브 스토리텔링이라는 서사과정을 통하여 새로운 경험으로서의 접근을 유도한다. 이는 웹의 상호작용적인 커뮤니케이션 특성을 이용하여 과거에는 불가능했던 작가와 관객간의 유의미한 소통을 실현할 수 있다는 점에서 중요한 의미를 가진다.

이에 본 연구는 감각적인 경험으로서 미디어의 발전에 따른 인터랙티브 스토리텔링의 개념 및 특성을 파악하고 이러한 실험적인 스토리텔링이 이루어지는 수단으로서 웹아트의 기본이론과 특성에 대하여 조사한다. 또한 경험디자인의 5가지 요소 즉, 감각과 감성, 인지, 행동, 관계를 통한 경험<sup>1)</sup>과 조형요소를 중심으로 웹아트의 유형을 분류한다. 앞의 유형분류를 기준으로 현재 진행되고 있는 웹아트에서 인터랙티브 스토리텔링의 유형별 사례를 분석하고, 참여적 커뮤니케이션 방법으로서 인터랙티브 스토리텔링을 위한 방향을 제시한다.

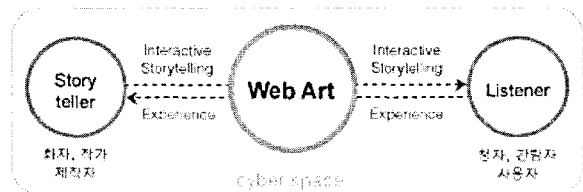
### 2. 인터랙티브 스토리텔링과 웹아트의 개념연구

#### 2-1. 인터랙티브 스토리텔링의 정의

스토리텔링의 사전적 의미는 이야기를 하는 즉, 이야기를 들려주는 활동(oxford,1989)이다. 미국영어교사 위원회(National Council of Teachers of English)에서는 스토리텔링을 음성과 행위를 통해 청자들에게 이야기를 전달하는 것이라고 하고, 쉐리 레인즈(Shirly Raines, 스토리텔러)는 스토리(story), 청자(listener), 화자(teller)가 존재하고, 청자가 화자의 이야기에 참여하는 이벤트라고 정의한다.

스토리텔링은 화자의 경험과 지식을 문자가 아닌 말로 전달하는 과정에서 발생하는 상호작용적 행위이다. 현대의 디지털미

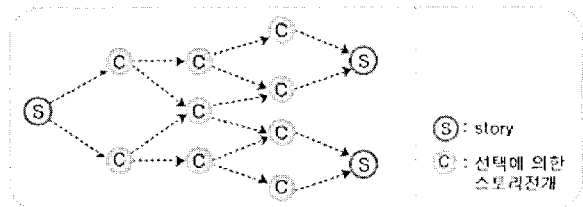
디어 환경에서 화자는 스토리를 통하여 자신의 경험을 청자에게 전달하고, 청자는 그 스토리에 자신의 생각을 더하여 새로운 스토리를 발생시키며 청자와 화자간의 구분이 사라진다. 따라서 인터랙티브 스토리텔링이란 화자로부터 전달되는 스토리가 청자의 경험과 선택에 의해 새로운 스토리로 전개되어 가는 연속적인 과정이다.



[그림 1] 웹아트에서 인터랙티브 스토리텔링 전개과정

#### 2-2. 인터랙티브 스토리텔링의 특성과 구조

웹 미디어에서 몰입을 일으키는 가장 큰 요인은 보는 이로 하여금 흥미를 느끼게 하는 스토리텔링이라 할 수 있으며, 이는 사용자의 능동적인 참여와 감성 커뮤니케이션을 이끌어낸다. 인터랙티브 스토리텔링은 청자와 화자간의 스토리 전개에 있어 유연성과 연속성, 의외성과 상호작용성을 가지며, 미디어 환경의 발달에 의하여 보편적으로 쉽게 접할 수 있게 되었다. 아날로그적인 매체에서 스토리텔링은 기승전결의 선형구조를 보여준다. 그러나 웹에서 인터랙티브 스토리텔링은 비선형적 구조로서 사용자에게 의해 스토리가 선택된다. 이는 사용자가 스토리에 참여하면서 보다 감각적인 반응을 보이게 한다.



[그림 2] 인터랙티브 스토리텔링의 비선형적 구조

#### 2-3. 웹아트에서의 효과적인 인터랙티브 스토리텔링

웹아트는 넷 아트, 디지털 아트, 인터넷 아트, 인터랙티브 아트 등의 개념을 포함한다. 또한 웹 미디어에 기반을 두고 있으며, 웹에서 이루어지는 일련의 예술행위들을 총칭한다. 웹아트에서 효과적인 인터랙티브 스토리텔링이 이루어지기 위해서는 사용자와 웹아트, 웹아트와 작가, 사용자와 작가 혹은 사용자와 사용자간의 감성 커뮤니케이션이 이루어져야 하며,

1) 번트 H. 슈미트, 체험마케팅, 박성연 외 역, 세종서적, 2004.

이때의 감성 커뮤니케이션이란 서로의 경험을 공유하면서 새로운 경험을 창조해 내는 것이다.

### 2-4. 웹아트에서 경험 및 조형디자인 유형분류

사용자들은 웹아트를 통하여 인터랙티브 스토리텔링을 하고, 새로운 경험을 공유하게 된다. 이때의 경험을 감각, 감성, 인지, 행동, 관계를 통한 경험을 중심으로 분석한다.

경험	특성
감각 Sense	자극                      과정                      결과
	생생한 의미있는 - 감각의 종류에 따른 원칙 - 체험제공수단에 대한 지침 - 인지적 일관성/감각적 다양성 감각적 효과를 얻기 위해 S-P-C모델을 중심으로 분석.
감성 Feel	사건(스토리), 행위자(사용자), 대상(웹아트)에 따라 나타나는 감성적인 반응.
인지Think	집중과 주의, 호기심, 흥미 유발요소.
행동Act	상호작용적 행동, 행동에 의한 태도로 나타남.
관계 Relate	사회적 영향, 역할, 문화적 가치, 커뮤니티, 집단에의 소속감을 갖게 함.

[표 1] 벤트 H. 슈미트의 이론에 따른 경험별 분류 및 특성

위의 경험적 특성을 고려하여 다음과 같이 분류하였다.

#### ① 서술방식에 따른 분류

- 일반 서술형 : 기승전결의 스토리를 따라가면 진행된다.
- 상호작용형 : 사용자와 웹아트간의 상호작용적인 반응으로 표현된다.

#### ② 체험제공수단(미디어)에 따른 분류

- 마우스와 키보드 인터랙션
- 카메라, 마이크 사용 인터랙션

#### ③ 사용자 수에 따른 분류

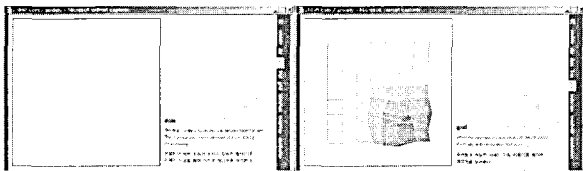
- 일 대 일, 일 대 다수, 다수 대 다수

#### ④ 조형디자인 요소에 의한 분류

- 다양한 형태를 중심으로 진행되는 스토리텔링.
- 색채를 중심의 스토리텔링
- 문자 중심의 스토리텔링
- 캐릭터를 이용한 스토리텔링
- 공간적 요소를 고려한 스토리텔링

## 3. 인터랙티브 스토리텔링 유형별 웹아트 사례연구

### 3-1. 마우스 인터랙션을 이용한 상호작용형 : 21dish.com

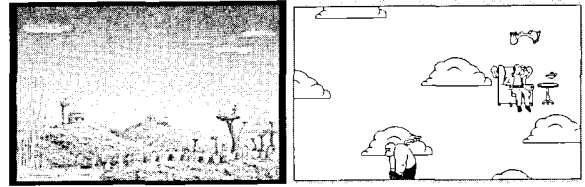


웹아트에서 가장 많이 나타나는 유형으로, 사용자의 마우스 인터랙션에 의해 작품과의 인터랙티브 스토리텔링을 시도한다.

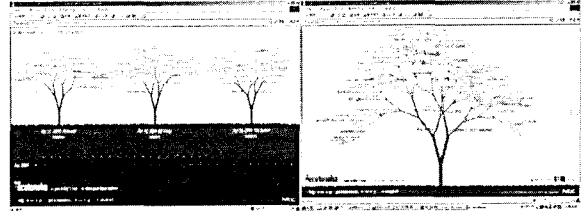
### 3-2. 스토리에 따라 인터랙션을 체험하는 서술형 :

사용자는 웹아트 상의 스토리를 따라 자연스럽게 스토리텔링을 하며 화면에 보이는 다양한 인터랙션을 경험한다.

questfortherest.com와 flyguy.com



### 3-3. 사용자들에 의한 참여형 : adnec.com의 ecotonoha



사용자들이 가상의 나무에 메시지를 남기면, 실제 세계에서 나무를 심어가는 프로젝트이다. 메시지와 나무의 움직임을 통해 사용자간의 인터랙티브 스토리텔링을 유도한다.

### 3-4. 미디어를 이용한 동시 체험형 : yugop.com



웹 카메라를 통해 사용자의 모습을 이미지화시켜 보여주며, 갤러리에 녹화되어 있는 다른 사용자들의 모습도 볼 수 있다.

## 4. 결론

본 논문에서는 인터랙티브 스토리텔링에 대한 이론과 웹아트에서의 효과적인 스토리텔링의 개념에 대해 연구하였다. 또한 인터랙티브 스토리텔링의 경험적 특성을 기준으로 유형을 분류하였다. 그 결과 서술방식, 체험 제공수단, 사용자, 조형디자인에 따라 분류를 하여, 상호작용형, 서술형, 참여형, 체험형의 4가지 사례를 분석해보았다. 인터랙티브 스토리텔링은 웹아트에서 사용자가 콘텐츠를 이용할 때 보다 참여적인 반응을 이끌어, 그에 몰입하도록 한다. 현재 인터랙티브 스토리텔링에 대한 유형분류와 사례연구는 계속 진행 중에 있으며, 보다 다양한 관점에서 유형을 분석하여 인터랙티브 스토리텔링의 실험적인 표현방법을 도출하려 한다.

## 참고문헌

- 황성운, storytelling에 의한 가상공간 구성에 관한 연구, 국민대학교 테크노디자인 전문대학원 석사, 2003.
- 임정아, 디지털 인터랙티브 미디어의 실험적 내러티브에 관한 연구, 이화여자대학교 대학원 디자인학과 정보디자인 전공 석사, 2003.
- 성은주, 인터랙티브 스토리텔링을 활용한 커뮤니케이션에 관한 연구, 숙명여자대학교 디자인 대학원, 2003.
- 이유남, 사이버 스페이스 속의 미술, 넷 아트, 월간미술, 1999.
- 마셜 맥루한, 박정규 역, 미디어의 이해, 커뮤니케이션 북스, 1999.
- 자넷 H. 머레이, 한용환, 변지연역, 인터랙티브 스토리텔링, 안그래픽스, 2001.
- 나단 슈트로프, 이병주 역, 경험디자인, 안그래픽스, 2004.
- 최혜실, 디지털시대의 영상문화, 소명출판, 2003.
- 이원근, 디지털화 영상과 가상공간, 연세대학교 출판부, 2004.