

디지털 만화의 인터랙티브 스토리텔링 구조에 관한 연구

A Study on the Interactive Storytelling Structures of Digital Comics

김영근, 안성혜
상명대학교

Kim Young-Geun, Ahn Seong-Hye
SangMyung Univ.

요약

과거의 만화가 종이를 이용하여 인쇄되었던 것에 반해, 컴퓨터 소프트웨어를 통해 제작되는 만화를 디지털 만화라고 분류하고 있으나, 그것은 종이 위에서 보여져왔던 것이 모니터 위로 옮겨져 왔을 뿐 디지털 환경을 제대로 이용하지 못하고 있다. 이는 출판만화나 디지털 만화의 대부분이 작가의 작품을 독자에게 일방적으로 전달하는 '일방향 전달방식'으로 이루어져 있기 때문이다. 최근의 콘텐츠 동향을 보면 디지털 기술을 이용하여 독자와 작가가 상호작용성을 갖는 '쌍방향 전달방식'으로 변화하고 있는 가운데, 디지털 콘텐츠에서의 '인터랙티브'는 핵심 개념으로 자리 잡고 있다. 따라서 디지털 만화 또한 인터랙션을 활용하였을 때야말로 유의미한 디지털 콘텐츠로서의 가치를 지닐 수 있을 것이다. 이에 본 연구는 디지털 만화에 적합한 인터랙티브 스토리텔링의 구조와 유형을 제시하여 디지털만화의 인터랙션 연구에 필요한 토대를 마련하는데 의의를 두었다.

Abstract

Whereas comics were printed on a paper in the past, it is now possible to produce digital comics thanks to the development of computer technology. However, it only came to be implemented on a monitor instead of paper and did not fully utilize a digital environment. That is because most digital comics or published comics have been made to be transferred in 'one-way' which means that contents of authors are transferred only to readers not vice versa. Recently, the notion of the 'interactive' in the digital contents takes its own shape even at the 'interactive way' of the communications change through the author and the reader's interactivity using the digital technology. As such, the study put more importance on the digital comics in a proper interactive story-telling structure and one of its category through the suggestion of the above and the soil where to develop the following study.

I. 서론

최근의 콘텐츠 동향은 상호작용을 중심으로 변화하고 있으며 게임, 인터넷 광고, 웹 아트, 디지털 TV, 디지털 영화 등 디지털 콘텐츠의 개념은 '인터랙티브(interactive)'라는 핵심에 맞춰져 있다. 최근 해외 만화제작의 추이를 보면 인터랙션을 활용하여 만들어진 디지털 만화들이 등장하고 있는 가운데, 국내 디지털 만화는 여전히 '일방향 전달방식' 체계에서 벗어나지 못하고 있다. 이는 디지털 만화의 인터랙션을 활용한 제작과정의 이해부족과 관련 연구 미흡으로 사료되는데, 그런 의미에서 더더욱 향후 디지털 만화가 유의미한 디지털 콘텐츠가 되기 위해 서라도 '인터랙티브 스토리텔링'의 연구는 시급한 과제이다. 이에 본 논문은 디지털 만화제작에 필요한 인터랙티브 스토리텔링의 구조를 연구함으로써 디지털만화의 다양한 인터랙션 연구에 대한 기초를 마련하는데 그 목적을 두고 있다.

출판 형태로만 존재하던 만화는 이제 디지털 환경에서 보다 광범위한 표현과 시도들이 가능하게 되었으며 독자와의 커뮤니케이션 또한 온라인을 통해 다양하게 이루어지고 있다. 이에

본 연구는 만화를 통한 독자와의 커뮤니케이션, 특히 디지털 환경에서 만화작가와 독자간의 긴밀한 상호작용이 이루어질 수 있는 디지털 만화의 스토리텔링을 연구하고 그 구조와 유형을 제시하는데 연구범위를 두었다.

본 연구의 방법은 먼저 디지털 만화의 개념 및 유형, 그리고 인터랙티브 스토리텔링의 구조와 유형을 알아본 후 인터랙션이 활용된 디지털 만화 스토리텔링의 특성과 구조를 제시하고 유형별로 사례를 분석해 보고자 한다.

II. 본론

1. 디지털 만화의 특징과 유형

디지털 만화를 정의하자면, 만화가 데이터로써 변환되거나 제작되어서 디지털 미디어의 구현이 가능한 기기에서 전달되는 것[1]이라 간단히 정의내릴 수 있으며, 다양한 제작방식과 전달과정에서 여러 유형으로 구분할 수 있다.

[표 1] 디지털 만화의 유형^[2]

유형	설명
스캔 만화	만화를 스캔하고 데이터로 변환하여 컴퓨터 화면에서 구현한 만화
2D컬러 만화	그래픽 툴을 이용하여 컴퓨터상에서 컬러링이 된 만화
하이퍼미디어 만화	그림의 일부나 아이콘을 클릭하면 링크되어진 문서, 이미지, 소리, 동영상 등을 통해 전달되는 하이퍼미디어의 속성으로 제작된 만화.
GIF 만화	움직이는 GIF 이미지를 스캔 만화 또는 2D 그래픽 만화에 부분적으로 적용한 만화
플래시만화	동적인 움직임을 구현하는 플래시프로그램으로 제작되어진 멀티미디어 만화
DRM 만화	특정 파일형태로 전환된 만화에 디지털암호를 적용해서 파일 복제와 이용에 제한을 둔 만화
WAP 만화	무선 인터넷 표준에 따라 이미지 저장구조를 통해 휴대폰 액정 크기에 맞도록 제작된 만화
포스트PC 기반 만화	앞으로 등장할 다양한 PC기반의 디지털 만화

여기서 미디어의 통합으로 다양한 구현이 가능한 하이퍼미디어 만화와 플래시만화는 디지털 미디어의 영역을 최대한 활용한다는 점에서 눈여겨 볼 수 있다. 하이퍼미디어는 하이퍼텍스트를 기반으로 다양한 미디어들과 결합하면서 비선형성, 역동성, 미디어의 다중성, 상호작용성 등^[3]의 다양한 특성을 갖는다. 이처럼 디지털 만화는 다양한 인터랙션이 구현될 수 있는 충분한 제반사항들을 갖추고 있다.

2. 인터랙티브 스토리텔링의 특징과 유형

디지털 스토리텔링이란 하나의 이야기를 텍스트, 음성, 사운드, 이미지, 영상과 같이 다양한 매체를 통해 전달하거나 소통하는 과정을 말한다. 디지털 기술은 복제가 용이하며, 네트워크성, 복잡성, 상호 작용성을 통해 작품과 사용자가 서로 영향을 줄 수 있는 길을 터놓았다^[4]. 이러한 디지털 기술을 환경으로 수용하면서 소설 같은 전통적 스토리텔링과 확연히 구분되고 있다.

인터랙티브 스토리텔링이라는 단어는 두 가지의 의미를 함축하고 있는데^[5], 첫째는 하이퍼미디어 디자인이나 멀티미디어 플랫폼의 인터랙션 스토리보드의 지침으로 사용될 때 쓰여지는 기술적 용어와 둘째로는 뉴미디어 발전에 따라 부각되고 있는 ‘인터랙티브’와 고전적 화법에서 사용해왔던 ‘스토리텔링’이라는 두 단어 조합의 의미로 쓰이기도 한다. 간단하게는 듣는 사람이 이야기 구조에 영향을 미칠 수 있는 이야기라고 말할 수 있다. 이와 같이 인터랙티브 스토리텔링 개념과 의미에 입각해서 보다 이상적인 인터랙션이 활용되어질 수 있는 환경을 제시한다면 그것은 바로 웹 미디어를 통한 전달일 것이다.

[표 2] 웹 미디어상의 인터랙티브 스토리텔링 유형^[6]

유형	설명
단선적 스토리텔링 Linear Storytelling	연속된 정보를 순차적으로 보여주는 기존의 스캔만화처럼 정해진 줄거리를 인의의 클릭을 통해 다음 전개과정을 보이는 형태.
계층적 스토리텔링 Hierarchical Storytelling	상위메뉴와 하위메뉴와의 논리적 연속성을 지니며 이동하고 사용자가 원하는 정보에 비순차적으로 접근이 가능한 형태. 기존 사이트가 이러한 분류에 해당된다.
대화형 스토리텔링 Interrupted Storytelling	개별적 정보나 사건간의 관계를 단계별로 구성하고 여러 가지 경우의 수로 조합하여 제공하는 형태. 사용자가 자신의 선택에 따라 여러 가지의 경우를 탐험하게 된다.
객체지향적 스토리텔링 Object - Oriented Storytelling	정보설계사가 의도한 시나리오대로 정보를 검색하고 전달하는 것이 아닌 인터넷상의 MUD시스템 안에서 다수의 사용자들이 상호간에 상호작용하면서 스스로 이야기를 만드는 형태.

3. 디지털 만화에 나타난 인터랙션의 유형

디지털 만화가 출판만화와 비교되어 두드러지는 특징이라면 화면구성의 자율성, 표현의 확장성, 내용전달의 다양성을 들 수 있다^[7]. 앞서 이를 충족시킬 수 있는 다양한 미디어의 활용과 인터랙션의 활용이 용이한 유형으로 하이퍼미디어 만화와 플래시만화를 들었다. 여기서는 이 두 유형의 디지털 만화에 인터랙션이 활용되었을 때 나타나는 유형을 4가지로 분류해보았다.

3.1 비선형적 스토리의 구성

이야기를 단선적인 일방향의 스토리진개가 아닌 비선형적 스토리 혹은 다중 형식 스토리(multiform story)^[8]는 다양한 전개구성 및 참여로 이루어진 스토리텔링을 보여준다. 여기서 독자는 다양한 이야기의 경험자로 이야기의 분기점에서 선택을 하며 경험하고 때로는 참여자가 되기도 한다.



▶▶ 그림 1. The Upload cafe

*<http://www.orbitcomics.com/cc3k/index.html>

3.2 모션의 활용

모션의 활용은 이미지나 텍스트 또는 장면 등의 움직임을 보여준다. 이는 기존의 출판만화에서 구현될 수 없었던 형태이며, 정지되고 고정되어 있던 만화 이미지에 생명력을 넣어주며 독자의 반응을 유도하기도 한다.



▶▶ 그림 2. Major Impact – D.DeAngelo & Rob Smith, Jr
*http://www.orbitcomics.com/majorimpact

3.3 사운드의 활용

사운드의 활용은 음성, 음악, 효과음 등의 소리를 들려준다. 독자는 음성으로 이루어진 메시지를 전달받기도하며 소리의 경험을 통하여 청각적 반응을 얻기도 한다. 때로는 독자가 소리를 전달하는 참여자가 되기도 한다.



▶▶ 그림 3. Fishworld
*http://www.orbitcomics.com/fishworld

3.4 이벤트의 활용

이벤트의 활용은 이미지나 텍스트 또는 장면 등의 새로운 등장(생상)이나 사라지는(소멸) 효과를 보여준다. 독자는 이러한 반복적인 경험을 통하여 다음 화면에 반응을 시도하려는 화면의 몰입도를 갖게 된다.



▶▶ 그림 4. The Pocket Witch
*http://www.iamarocketbuilder.com

4. 디지털 만화의 인터랙티브 스토리텔링 구조

‘랜달 피 해리슨’은 <만화와 커뮤니케이션>에서 작가와 독자간의 소통과 작품에 대한 피드백(feedback)의 중요함을 말한 바 있다[9]. 이 피드백은 온라인 환경의 만화로 변화하면서 좀 더 빠르고 직접적인 전달력을 보여주고 있다. 이 과정에서 작가와 독자는 서로에게 소통하기도 하면서 상호작용성을 지니게 된다. 따라서 디지털 만화에서 사용자가 얼마나 스토리에 개입할 수 있는가에 대하여 다양한 구조의 스토리에 참여할 수 있는 기회를 얼마나 줄 것인지, 참여된 포맷에서는 어떠한 구조를 이룰 수 있는지에 대해 분석하고 다음과 같이 구조 유형을 나누어 보았다.

[표 3] 스토리 관여도에 따른 구조 유형

스토리 관여도	구조 유형	
외부 영향 X	단선 구조	
	복선 구조	
외부 영향 O	피드백 구조	구상단계 피드백 구조
		중간단계 피드백 구조
		결말단계 피드백 구조
	릴레이 구조	단선형 릴레이 구조
		복선형 릴레이 구조

4.1 단선구조

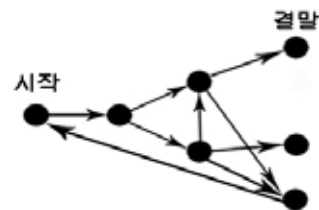
일정하게 짜여진 스토리의 구성대로 전개되며, 독자가 스토리에 참여하지 못하고 전개과정에도 아무런 영향을 미치지 못하는 형태이지만, 모션이나 사운드 또는 이벤트의 활용을 통하여 인터랙션을 경험할 수 있다.



▶▶ 그림 5. Argon Zark! – Charley Parker
*http://www.zark.com/pages2/az50.html

4.2 복선 구조

이야기가 여러 내용으로 나뉘거나 작가의 의도대로 복잡하게 얽혀있는 스토리 구조이다. 독자는 스토리상에 직접적인 영향을 미치지 못하지만 이야기의 분기점에 도달 할 때 어느 방향으로 전개할 지에 대한 선택권이 주어진다.

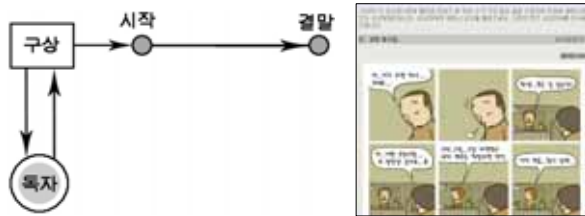


▶▶ 그림 6. The Bum's Rush – Shiga
*http://www.shigabooks.com/bums.html

4.3 구상단계 피드백 구조

스토리를 제작하기 전 단계에서 독자의 직간접적인 참여가 이루어지는 구조이다. 광고나 출판에서 스토리를 공모하거나

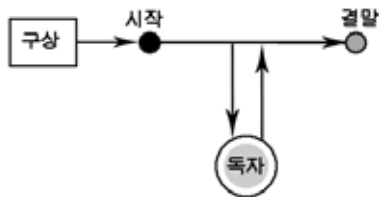
소재 또는 아이디어의 공모가 이러한 유형이다. 캐릭터의 설정이나 배경, 소재 선정을 통해 독자와 상호작용을 이루는 것도 한 방법이다.



▶▶ 그림 7. 상상이(독자투고 재현만화) - 마장박

4.4 중간단계 피드백 구조

스토리 전개 사이에 독자의 개입을 통한 직간접적인 참여가 이루어지는 구조이다. 작품이 진행되는 과정에서 독자가 개입한 내용을 중심으로 수용하는 경우, 스토리 전개에 많은 영향을 미칠 수 있다. TV드라마에서 시청자의 요구로 내용 전개에 변화를 주는 것과 유사한 구조이며, 디지털 만화에서는 완성된 작품을 가지고도 활용할 수 있다.



▶▶ 그림 8. Mighty Mortal Kombat Rangers
*http://homepage.mac.com/ratcoon2/mmkkr/main

4.5 결말단계 피드백 구조

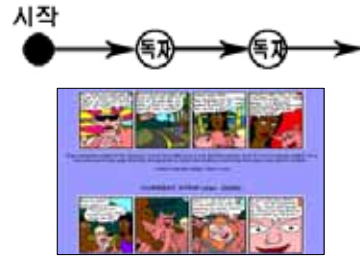
독자가 결말 선택에 직간접적인 참여가 이루어지는 구조이다. 전개내용에는 전혀 지장을 주지 않으며, 특히 만화내용에서 반전(反轉)의 결말을 구성해야 하는 포맷으로 이용하는데 효과적인 참여가 이루어질 수 있는 방식이다.



▶▶ 그림 9. 투니스(나는야 만화가!) - 방귀
*http://www.toonies.co.kr/sub.asp

4.6 단선형 릴레이 구조

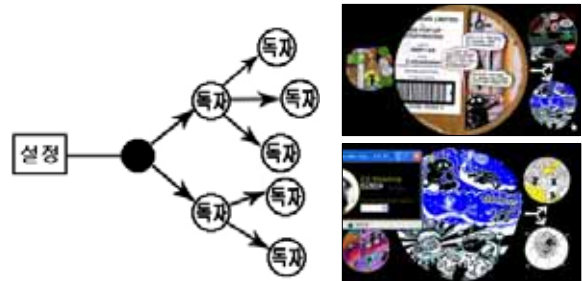
독자가 직접 참여를 하면서 자신이 의도한 전개로 표현할 수 있다. 누군가가 임의의 결말을 맺지 않는 이상 무한하게 스토리를 이어갈 수 있는 구조이다. 독자의 몰입도와 창작의 경험 면에서 상호작용의 역할을 하며 여러 개의 시작점을 두고 진행할 수도 있다. 릴레이 소설이나 릴레이 만화가 이러한 유형에 속한다.



▶▶ 그림 10. Pulp Pixels
*http://www.pulppixels.com

4.7 복선형 릴레이 구조

분기점마다 이야기가 여러 내용으로 나뉘지며 분산되어지는 형태를 이룬다. 복선구조와 같이 다양한 스토리의 선택이 가능하며, 단선형 릴레이 만화처럼 누군가가 임의의 결말을 맺지 않는 이상 무한하게 스토리를 만들어 갈 수 있는 구조이다. ‘읽기 위한’ 참여와 ‘제작하기 위한’ 참여가 동일하게 이루어지며, 이러한 상호작용은 독자에게 몰입도와 재미, 그리고 창작의 경험을 동시에 전달할 수 있다.



▶▶ 그림 11. Impulse Freak
*http://www.sito.org/cgi-bin/ifreak/display

■ 참고 문헌 ■

[1] 스콧 맥클루드, 만화의 미래, pp.134-159, 시공사, 2001.
 [2] 박석환, 잘가라 종이만화, pp.48-56, 시공사, 2001.
 [3] 이재현, 멀티미디어와 디지털 세계, pp.94-130, 커뮤니케이션북스, 2004.
 [4] 이인화 외 6명, 디지털 스토리텔링, pp.17-38, 황금가지, 2003.
 [5] http://www.igda.org/writing/InteractiveStorytelling.htm
 IGDA - Game Writers SIG “Foundations of Interactive Story
 [6] 성은주, “인터랙티브 스토리텔링을 활용한 커뮤니케이션에 관한 연구”, pp.38-41, 2004.
 [7] 스콧 맥클루드, 만화의 미래, pp.134-247, 시공사, 2001.
 [8] 자넷 머레이, 인터랙티브 스토리텔링, pp.34, 안그라픽스, 2003.
 [9] 랜달 피 해리스, 만화와 커뮤니케이션, pp.49, 이론과 실천, 1989.