

## 모바일 게임의 스토리텔링\*

— 새로운 디지털 서사 경험의 창조 —

전경란\*\*

### 국문초록

본 논문은 모바일 게임이 구현하고 있는 스토리텔링 양식과 그것이 지닌 문화적 함의를 고찰하고자 한 것이다. 이동전화와 같은 모바일 미디어는 다른 미디어나 게임이 제공할 수 없는 이동성, 지리정보시스템, 위치기반기술 등을 활용하여 새로운 게임 형식을 구현하고 있으며, 모바일 게임은 모바일 미디어가 지닌 표현매체적 특성을 반영한 스토리텔링과 서사경험을 창조하고 있기 때문이다. 먼저 모바일 게임은 기존 디지털 미디어의 매체적 특성에 이동성 요소 및 모바일 게이머의 실제 현실적 요소를 게임 내용에 반영할 수 있는 형식의 게임을 등장시켰다. 이에 따라 모바일 게임은 맥락과 상황에 따라 달라지는 서사경험을 창조하고, 인간의 일상 삶 자체가 허구적 이야기와 결합하는 양상을 가능하게 하고 있다. 그 결과 모바일 게임에서는 그 스토리텔링 과정에서 허구와 실체가 혼합되어 작용하는 몰입경험이 강조될 뿐만 아니라 모바일 게이머에게 공간에 대한 경험을 변화시키고 가상과 현실을 동시에 오가는 새로운 유목민의 모습까지 부여하는 것으로 평가할 수 있다.

**주제어** : 모바일 게임, 스토리텔링, 이동성, 혼합현실, 서사경험

\* 이 연구는 2007년도 동의대학교 교내 연구비의 지원으로 수행되었음.

\*\* 동의대학교 디지털문화콘텐츠공학과 전임강사  
접수일(2008년 5월 14일), 게재확정일(2008년 7월 4일)

## I. 서론

디지털 기술의 도입은 미디어 환경을 획기적으로 변화시켰다. 웹과 모바일 기술은 그러한 변화를 추동하는 가장 중요한 요인으로 논의된다. 특히 이동전화를 중심으로 한 모바일 미디어는 디지털멀티미디어방송(DMB)과 같은 방송 서비스는 물론 무선 인터넷을 구동하는 중요한 플랫폼이며, 다양한 콘텐츠와 서비스를 제공하는 본격적인 멀티미디어로 그 사회적 쓰임새를 넓혀가고 있다. 또한 모바일 미디어는 콘텐츠의 형식, 상호 소통하는 방식, 나아가 이용자의 시공간에 대한 인식까지 변화시키고 있는 것으로 평가된다. 모바일 게임<sup>1)</sup>의 경우 그러한 모바일 미디어의 가능성을 드러내고 있는 가장 대표적인 콘텐츠라 할 수 있다.

이동전화를 비롯한 모바일 미디어는 휴대성과 이동성이라는 특징으로 인해 소형화, 경량화를 추구한다. 따라서 스크린의 크기나 조작 버튼 범위 등에서 제한된 인터페이스를 제공할 수밖에 없다. 이러한 매체적 특징으로 인해 모바일 게임은 단순한 형식을 지향해왔고, 그러한 단순함이 모바일 게임의 중요한 특징이 되었다. 그러나 이동전화 관련 기술이 발전하면서 모바일 게임은 단순한 보드게임류를 넘어서고 있으며, 이용자들 간의 직접적인 대결이 가능하거나 네트워크에 기반한 롤플레이팅 게임까지 등장함으로써 기존에 존재하는 모든 게임 장르가 이동전화 단말기에서 구현되고 있다. 심지어 「준(June) 삼국지」와 같이 위치기반 서비스(Location Based Service)를 활용하는 게임까지 등장하는 등 게임만큼 모바일 기술의 발전을 적극적으로 수용하는 콘텐츠도 드물다고 하겠다.

이와 같이 새로운 커뮤니케이션 기술의 등장은 새로운 미디어와 콘텐츠 양식을 가능하게 하며 새로운 미디어에 따라 스토리텔링 방식에도 변화를 가져온다. 예를 들어 인터넷의 등장은 기존의 게임 장르를 온라인 상에서 구현했을 뿐만 아니라 다사용자온라인롤플레이팅 게임(MMORPG)과 같이 인터넷의 네트워크성을 활용한 게임 형식을 탄생시켰다. 단순히 기존 게임 형식을 그대로 빌어오는 것이 아니라 인터넷이 지닌 새로운 가능성을 활용함으로써 온라인 게임만의 고유한 스토리텔링 방식을 구현한 것이다. 이는 디지털 게임에만 적용되는 것은 아니다. 모션 픽쳐 카메라의 발명으로 영화가 등장하였고, 초기의 영화에서는 카메라 앞에서 단순히 연기를 하는 식의 연극과 같은 스토리텔링 방식이 적용되었다. 그러나

1) 흔히 모바일 게임은 이동전화 장치를 기반으로 하는 디지털 게임을 지칭한다. 휴대할 수 있는 게임 전용 장치인 핸드헬드 게임(handheld game decks) 역시 이동성의 특징을 지니나, 일반적으로 모바일 게임은 이동전화 장치를 기반으로 하는 디지털 게임으로 정의된다(IDGA, Mobile Games White Paper, International Game Developers Association, 2005). 그러나 이 연구에서는 모바일 게임을 기존의 게임 장르를 모바일 미디어로 그대로 옮겨오는 수준이 아니라 모바일 미디어에서만 구현될 수 있는 이동성에 기반한 기술적 속성들이 반영된 게임, 즉 위치기반 게임, 지리정보시스템 게임, 위치추적 게임 등에 한정하여 논의하고자 한다.

영화가 성숙하면서 편집이나 카메라 앵글, 인간의 시청각에 호소하는 특수효과 등의 방식을 통해 영화라는 미디어에 적합한 고유한 표현방식이 보편화된다.<sup>2)</sup> 새로운 표현양식이 일련의 과정을 통해 나름대로의 문화적 지위를 구축하게 되는 것이다.

이러한 논의는 새로운 미디어의 등장은 단순히 기존의 콘텐츠가 그대로 옮겨오는데 그치는 것이 아니라 새로운 미디어를 통한 표현양식의 창출, 스토리텔링의 재창조를 가능하게 함을 의미한다. 이것은 새로운 기술이 기존의 스토리텔링 방식에 단순히 첨부되는 수준이 아니라 새로운 미디어의 기술적 특성을 반영하는 또 다른 표현양식을 구성해내는 것이다.<sup>3)</sup> 따라서 모바일 미디어가 기존의 표현방식에 단순히 첨부되는 수준을 넘어 새로운 표현매체로 자리잡기 위해서는 기존의 표현양식을 채택함과 동시에 여기에 다시 모바일 미디어만이 지닌 고유한 특징을 활용할 필요가 있다.

그러한 맥락에서 본 연구는 모바일 게임이 지닌 매체적 속성을 정리하고, 스토리텔링의 국면을 또 한번 전환시키고 있는 모바일 게임 스토리텔링의 특징 및 그것이 지닌 문화적 함의를 이해하고자 한다. 모바일 게임은 단말기의 개인성, 이동 중의 이용 가능성 등을 반영한 이용자의 위치 확인, 근접 이용자의 인식 기술 등을 활용함으로써 이전의 디지털 게임에서는 찾아볼 수 있는 새로운 게임 상황을 가능하게 하고 있다. 이는 결국 새로운 기술적 가능성을 반영한 스토리텔링 방식을 요구하는 것이며, 나아가 새로운 문화적 의미를 파생하는 것이기 때문이다.

## II. 모바일 미디어의 매체적 특징과 모바일 게임

이동전화와 같은 모바일 미디어는 급속히 발전하고 있는 첨단 기술이 가장 적극적으로 채택되고 있는 영역이라 할 수 있다. 그로 인해 모바일 미디어는 그 매체적 속성을 미처 충분히 파악하기도 전에 새로운 특징이 부가되는 등 복잡다단한 양상을 보인다. 그럼에도 불구하고 모바일 미디어는 기존의 다른 미디어와 분명하게 차별화되는 중요한 특징을 지니고 있으며, 그 구체적인 내용은 다음과 같다.<sup>4)</sup>

먼저 이동전화는 휴대할 수 있는 기기라는 점이다. 그간의 미디어는 고정된 장소에서 이루어지는 것이 보편적인 것으로, 이동 중에 이용할 수 있는 가능성은 극도로 제한되었다.

2) Phillip Tiongson, *Active Stories: Infusing Author's Intention with Content to Tell a Computationally Expressive Story*, MIT MS Thesis, 1996.

3) Janet H. Murray, *Hamlet on the HOLODECK: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press, 1997.

4) 전경란, 「모바일 게임과 이동성의 성별화」, 『한국방송학보』 제21권 6호, 539~541쪽.

그러나 이동전화는 시공간적인 제약을 넘어 언제 어디서나 이용하고 소통할 수 있는 가능성을 확장하고 있다. 휴대할 수 있는 정도의 크기나 무게를 유지해야 하기 때문에 이동전화는 디스플레이 화면이나 인터페이스의 구조에 많은 제약이 따른다. 단말기 자체의 물리적인 속성으로 인해 이동전화에서 구동할 수 있는 콘텐츠의 형식과 그 상호작용 양식이 규정되기도 한다. 구체적으로 이동전화의 키패드로 조작할 수 있고 작은 화면으로도 구현이 가능한 단순한 구조의 보드 게임이 최적의 모바일 게임으로 여겨지는 등 실제로 제한된 인터페이스 구조는 한동안 모바일 게임의 형식을 정의해주는 요인이 되기도 하였다.

휴대성과 관련하여 이동전화는 늘 몸에 지니고 다닐 수 있으며, 또 항상 전원이 들어와 있는 상태이기 때문에 즉각적인 이용가능성이 높은 매체이다. 따라서 마찬가지로 휴대가 가능한 다른 핸드헬드 게임기에 비해 이동전화는 보다 손쉽게 게임을 이용하게 할 뿐만 아니라 경우에 따라서는 한 손으로도 게임이 가능한 파지성(handiness)의 이점도 상대적으로 지니고 있다. 게임만을 위해 고안된 핸드헬드 게임기가 본격적인 게임 경험을 가능하게 한다면, 이에 비해 이동전화에 기반한 모바일 게임은 단순하지만 이용의 용이성, 간편성 등을 지니는 것이다. 더욱이 늘 소통할 수 있는 대기 상태라는 점은 위치기반서비스나 근접 사용자 인식, 범지구위치결정시스템(GPS) 등의 기술의 적용을 가능하게 함으로써 기존의 디지털 게임과는 다른 새로운 게임 상황을 열어주는 것이다.

한편, 손에 들고 다닐 수 있거나 몸에 착용할 수 있다는 휴대성은 이동성이라는 또 다른 중요한 특징으로 인해 반드시 필요한 전제 조건이기도 하다. 이동전화는 이용의 공간적 제한을 극복함으로써 언제, 어디서나 소통을 가능하게 하고, 연락 가능성(being reachable)을 극대화함으로써 인간을 늘 소통에 열려있는 존재로 만들고 있다. 여기 그치지 않고 이동성은 이용자의 시공간 경험을 변화시킨다. 예를 들어 이동전화를 이용하는 것은 물리적인 장소에 의해 규정된 사회적 상황으로부터 벗어날 수 있게 할 뿐만 아니라 사람들이 같은 장소에 있더라도 각자 독특한 방식으로 공간을 경험하게 하는 장소의 다의성(polysemy of place)을 가능하게 한다.<sup>5)</sup> 다시 말해 이동전화는 이동 중이나 지인을 기다리는 틈새시간 동안 혼자 즐길 수 있는 기기이면서 동시에 원하지 않는 사회적 접촉을 차단할 수 있는 장치가 된다. 특히 문자 메시지나 게임을 비롯한 공적 장소에서의 이동전화 이용은 불필요한 커뮤니케이션이 차단될 수 있는 사적인 공간을 창조해준다. 음성통화나 문자 이용과 마찬가지로 모바일 게임 역시 이용자에게 원하지 않는 사회적 상호작용을 차단할 수 있는 상징적 보디가드의 역할을 수행하는 것이다.

또한 이동전화는 개인성을 극대화시키는데, 아무리 가까운 관계라 할지라도 함께 공유하

5) 이동후·유지연·황주성, 「휴대전화와 시공간 경험의 (재)구성: 초점집단의 사례연구를 중심으로」, 『한국 방송학보』 제19권 2호, 2005, 342쪽.

는 것이 아닌 배타적인 개인 소유의 대상이다. 온전히 내 것일 뿐만 아니라 휴대성과 이동성에 힘입어 이용자는 자신이 원하는 시간에, 원하는 장소에서, 원하는 방식으로 소통함으로써 이러한 개인주의는 더욱 강화된다. 따라서 모바일 게임 역시 원하는 장르, 내용, 그리고 그것의 이용방식을 모두 이용자 개인이 통제함으로써 여가와 놀이의 개인성이 보장되는 것이다. 비록 이동전화에서 모바일 게임은 부차적인 기능이 될 수밖에 없지만 이동전화만의 독특한 매체적 특징은 모바일 게임이 또 다른 게임 영역이 될 수 있음을 보여준다. 더욱이 이동전화는 다양한 정보처리와 통신이 가능한 미디어로, 모바일 게임은 게임보이나 플레이스테이션 포터블, 닌텐도 DS와는 달리 단문 문자서비스(SMS), 위치기반서비스, 근접이용자 인식 등 새로운 모바일 기술을 적극적으로 활용하면서 발전하고 있다. 그런 점에서 모바일 게임은 가장 첨단인 혹은 미래형 모바일 게임의 모습을 계속 드러내고 있다고 하겠다.

그렇기 때문에 모바일 게임은 이동성이라는 기본 특징을 전제로 하여 기존의 디지털 게임과는 다른 특징과 의미를 지니고 있다. 네트워크를 기반으로 하여 다사용자 온라인 게임이 등장하게 되었고, 다사용자 온라인 게임은 게임공간을 일종의 지속적으로 유지되는 가상의 사회로 만들으로써 게임과 현실의 경계를 허물고 있다. 뿐만 아니라 다사용자 온라인 게임은 게임 텍스트의 시작과 끝이 존재하지 않을 뿐만 아니라 이용자가 접속할 때마다 게임 상황이 바뀌는 등 텍스트 자체가 이용자와 관계없이 독자적인 시간의 흐름과 규칙에 의거한다. 이용자는 시작-중간-끝이라는 완결의 형식에 얽매이지 않고 결과보다는 사건을 이루어가는 과정 자체에 의미를 두는 형태로 나타난다. 즉 이용자에게 하나의 완성된 서사구조를 강제하기 보다는 이용자 자신의 의지에 따라 사건을 유발하고 그 진행 과정을 자유롭게 그리고 집단적으로 경험하도록 하는 스토리텔링 방식이 작용하는 것이다. 그로 인해 다사용자 온라인 게임의 세계는 지속적이며 자족적인 세계로 규정되며, 그러한 세계에 기반하여 이용자가 구현하는 개별적인 게임 텍스트는 수많은 이용자들의 상징적 상호작용을 바탕으로 한 언제나 변화가능한 역동성을 지닌다. 이는 폐쇄적이고, 분명하고, 정적인 기존의 전통적인 텍스트와는 달리 계속 추가되고 변화하는 유동적인 텍스트로 그 개념이 달라지는 것이다.<sup>6)</sup>

서사경험 역시 주어지는 이야기를 넘어 이용자 스스로 창조하는 이야기를 체험하는 것이 된다. 또한 다른 이용자와 어떤 관계를 맺느냐에 따라 경험하는 이야기가 달라지며 이 경우 이야기는 공동의 것이 된다. 따라서 서사경험이 이야기를 읽고, 듣고, 보는 등의 수동적인 경험에서 디지털 게임에서는 능동적인 참여로 변화하다가 다사용자온라인 게임에 이르러서는 전폭적인 활동으로 귀착되는 것이다. 이제 서사경험은 다양한 삶의 이야기를 다층적으로 인식하고 체험하는 것이 되며, 이러한 다원적 혹은 다층적 사고는 인쇄시대 이후 지배적인

6) 박동숙·전경란, 『디지털·미디어·문화』, 커뮤니케이션북스, 2005, 251쪽.

위치를 차지하게 된 단선적인 사고 양식만큼이나 당연한 것으로 여겨질 것이다.<sup>7)</sup> 그런 점에서 기존의 디지털 게임에 네트워크가 가져온 스토리텔링 방식의 변화와 그것이 갖는 문화적 함의는 이동성을 기반으로 한 모바일 게임에서 또 다른 차원에서 이해될 필요가 있는 것이다.

### Ⅲ. 모바일 게임의 스토리텔링

모바일 게임은 기존의 게임 장르를 흡수하여 자신만의 방식으로 변형하는 재매개 현상이 뚜렷하게 나타나는 영역이다. 볼터와 그루신에 따르면<sup>8)</sup> 재매개란 새로운 미디어가 기존 미디어의 형식을 개조하는 논리로, 모든 미디어는 그 존재 자체를 기존 미디어의 존재에 기반한다는 것이다. 즉 모든 새로운 미디어는 기존 미디어의 형식과 내용을 차용하여 그것을 점차 개조 혹은 변형해나가는 것일 뿐, 기존 미디어의 형태를 전혀 찾아볼 수 없는 새로운 미디어의 탄생은 불가능하다는 논리이다. 결국 뉴미디어에서 새로운 것은 매체 그 자체가 아니라 뉴미디어가 기존의 올드미디어를 새롭게 개조하는 방식에서 찾을 수 있다는 것이다. 물론 올드미디어 역시 뉴미디어의 도전에 대응하기 위해 자신을 개조함으로써 존재를 정당화하는 등 뉴미디어와 올드미디어의 관계는 단선적이고 일방적인 것이 아니라 상호작용적인 것으로 이해되어야 한다.<sup>9)</sup>

특히 게임은 음성, 영상, 문자 정보를 통합적으로 처리할 수 있는 디지털 미디어의 속성에 기반하여 기존 표현양식을 채택하는데 더 공격적인 양상을 보인다. 그 과정에서 기존 게임의 형식을 완전히 지우지 못하기 때문에 불가피하게 이미 존재하는 다른 게임의 바탕 위에서 존재하게 된다. 그러나 모바일 게임에서 진행되는 표현양식의 변화는 기존 게임의 형식을 그대로 수용함으로써 단순히 전달 방식만의 변화를 의미하는 수준에 그치지 않는다. 새로운 게임 형식으로서 갖는 자신의 고유한 특징을 반영하여 독자적인 속성을 채택하는 과정을 거치게 된다. 결국 새로운 표현 양식이 일련의 과정을 통해 나름대로의 문화적 지위를 구축하게 되는 것이다. 그런 점에서 새로운 표현 양식은 혁명적(revolutionary)이면서 동시에 진화적(evolutionary)인 성격을 갖는 것으로 이해할 수 있다. 어떤 유형이든 새로운 미디어의 표현양식은 일종의 혼성체로 기존의 관습과 새로운 양식의 조합이라 할 수 있다.

7) Jay D. Bolter, *Writing Space: The Computer, Hypertext and the History of Writing*, 1991, Hillsdale, New Jersey: Erlbaum.

8) Jay D. Bolter & Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, 1999, Cambridge, MA: The MIT Press.

9) 전경란, 『디지털 내러티브에 관한 연구: 상호작용성과 서사성의 충돌과 타협』, 이화여자대학교 대학원 박사 학위논문, 2002.

이동성에 기반한 속성들이 부가되면서 모바일 게임은 기존 게임을 단순히 옮겨오는 재목적화(repurposing) 수준을 넘어서고 있다. 예를 들어 위치기반 서비스 기술은 이용자가 실제 존재하는 특정 위치에 기반한 게임 서비스를 가능하게 하는데, 위치기반 게임이라는 게임 형식이 그 사례이다. 이미 한국에서도 「삼국지」와 같은 위치기반 게임이 도입되었고, 세계적으로 「지오 퀘스트(GeoQuest)」, 「오비탈(Orbital)」, 「봇 파이터(Bot Fighters)」, 「모지(Mogi)」 등 위치기반 서비스라는 모바일 기술을 활용하는 게임들이 등장하고 있다. 이와 함께 GPS를 사용하여 실제 사람을 대상으로 하는 가상 '총싸움' 게임(「위피 아미(Wi-Fi Army)」), 실제 공간을 게임 공간으로 활용하는 축구 게임인 「Navball」 등은 현실 공간과 게임 공간의 경계를 허무는 것으로 평가된다. 여기에 자동인식(RFID) 기술의 게임 내 도입은 실제 이용자가 살아가는 삶 속의 사물들을 게임 요소로 편입시키는 효과를 만들어낼 수도 있다. 이러한 기술들은 게임 외의 다른 서비스를 통해서도 그 실용 가능성이 타진되고 있으나, 게임과 관련해서는 기존의 게임 상황과 스토리텔링에 새로운 특징과 의미를 부여하는 것이다.

형식적으로 이들 모바일 게임은 기본적으로 캐릭터, 맵, 아이템이라는 기존의 게임 스토리텔링의 장치들을 기본적인 틀로 이용한다. 게임에서 이 요소들은 통합체적으로 서로 엮여 있거나 관련되어 제시되는 것이 아니다. 일정한 순서나 위계없이 텍스트에 배열 혹은 잠재되어 있으며, 이것을 이야기로 만드는 것은 이용자의 몫이다. 이용자는 위의 요소들을 조합, 재조합하면서 전체 이야기를 경험하게 된다. 이러한 계열체적 구조와 상호작용성으로 인해 이용자마다 각기 다른 내용의 이야기가 만들어지고 게임 텍스트는 이용자의 선택과 조작에 따라 끊임없이 변형가능성을 갖는다. 그 과정에서 캐릭터, 아이템을 비롯한 다양한 이야기 요소들은 이용자의 지속적인 선택과 결정을 요구하는 중요한 상호작용적 이야기 장치로 기능하는 것이다.

## 1. 게임 캐릭터

먼저 모바일 게임에서 캐릭터는 이용자를 대리하는 행위자이며, 게임이라는 허구적 상황을 이끌어나가는 역할을 수행한다. 나아가 어떤 캐릭터를 통해 게임을 하느냐에 따라 경험하는 게임의 상황이 달라질 수 있기 때문에 캐릭터는 이용자별로 게임의 내용을 변주할 수 있는 가능성을 부여하기도 한다. 물론 게임에서 캐릭터는 심리적 특징이나 정서적 변화보다는 그 인물이 이야기 내에서 수행하는 역할의 측면이 중요한 기능적 인물이다.

전통적인 서사물에서 인물은 이야기를 만들어내는데, 상호작용이 가능하게 되면 이용자가 이를 대신하게 되고 저자에 의해 이루어지는 인물의 성격 변화 및 복잡한 내적 묘사 등의 인물화(characterization)가 불가능해진다. 기존의 서사물에서 인물의 창조가 저자에 의해 이루어졌다면, 게임에서는 저자에 의해 설정된 인물의 성격은 물론 이용자의 경험에

의해 형성된 또 다른 차원의 인물화가 가능해진다. 이용자는 게임 캐릭터에 자신의 체험을 투영시키고, 또 주관적인 의미를 부여함으로써 자신만의 방식으로 인물묘사를 할 수 있기 때문이다.

실질적으로 게임에서 캐릭터는 이용자를 대리하는 인물로, 동기, 생각, 감정 등에 있어 게임 설계자가 설정한 성격 묘사 이상으로 발전하지 못한다. 상호작용이 가능한 텍스트에서 복잡한 감정적 문제를 가진 캐릭터는 배제되고 매우 단순한 동기를 가진 영웅 혹은 악당만이 존재하게 됨에 따라 인물 자체가 도식적인 형태를 지닐 수밖에 없게 된다.

그러나 게임에서 캐릭터는 단순히 이용자를 대리하는 역할을 넘어 이용자에 의해 변형되고 발전됨으로써 게임의 이야기를 다원화할 수 있는 중요한 이야기 요소라는 점에서 주목할 필요가 있다. 캐릭터는 이용자를 대리하여 이야기를 진행해갈 뿐만 아니라 이용자에 의해 만들어지고 새로운 성격이 부여됨으로써 다양한 이야기를 생성하고 이야기의 다른 측면을 경험할 수 있게 하는 장치이다. 비록 이러한 게임 캐릭터는 이용자에 의해 통제되고 변형되며 조작됨으로써 이용자에게 실제 체험의 대상이 되고 있지만, 현실과 유리되어 있는 가상에만 존재하는 인물들이다.

위치기반서비스나 위치결정시스템을 활용하는 모바일 게임에서 캐릭터는 단순히 허구적인 상황 속에서만 존재하는 가공의 인물에 그치지 않는다. 이들 캐릭터의 존재는 게임 단말기를 소유하고 게임을 실행하는 실제 현실 속의 이용자가 직접적으로 투영되기 때문이다.

구체적으로 「위피 아미」와 같은 모바일 게임은 GPS를 활용하여 게임을 진행하게 된다. 게임이 시작되면 근접 거리 내에서 같은 게임에 접속한 게임 이용자의 위치가 GPS를 통해 계속 전달되고 이용자들은 그 자료를 통해 상대방의 위치를 계속 추적할 수 있다. 상대방을 확인하면 그 상대방에게 총을 쏘으로써(실제로는 카메라로 촬영하는 방식) 게임을 진행한다. 이러한 게임 상황에서 이용자는 허구적인 게임 공간의 외부에 존재하면서 자신의 캐릭터를 통제하는 존재가 아니라, 실제 게임의 대상으로 변화하게 된다. 게임 속의 캐릭터가 이용자 자신이면서 동시에 현실 속의 이용자가 게임 속의 캐릭터가 되는 것이다.

## 2. 게임 맵

게임에서 맵(map)은 캐릭터와 같은 다양한 이야기 요소들이 존재하는 동시에 이용자의 상호작용이 구현되는 장소이기도 하다. 물론 전통적인 서사물에서도 인물들은 이야기 내부라는 심층 서사 차원에서 존재하며, 공간은 그것을 등지고 있는 인물의 행위와 감정이 적당하게 출현하는 장소이며 각종 존재물들의 집합 상태이다.<sup>10)</sup> 공간이 갖는 독특한 특징이나

10) Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca N.Y.: Cornell University Press, 1978.

분위기는 곧 그 서사물의 분위기를 구성하는 것이며, 이야기의 배경을 명시적으로 혹은 암묵적으로 드러내준다. 게임의 경우 공간은 이용자가 캐릭터를 통해 실제로 움직여 다닐 수 있는 공간이라는 점에서 단순히 등장인물이 존재하고 이야기의 존재물들이 놓여있는 배경의 의미를 넘어서는 것이다. 기존의 게임 텍스트에서 각 공간은 몬스터, 아이템, 게임 등장인물 등 이용자가 선택하고 조작할 수 있는 이야기 장치들이 실제로 존재하는 장소이자, 다른 이용자와 상호작용을 위한 장으로 제공된다.

모바일 게임의 경우 기존 게임 스토리텔링에서 공간이 기여하는 서사적 역할을 공유하는 것을 넘어선다. 실제 현실 속에 존재하는 이용자가 게임 캐릭터로 중첩됨에 따라 이용자가 존재하는 현실적 맥락이 게임 공간으로 전환되기 때문이다. 예를 들어 「봇 파이터」와 같은 위치기반 모바일 게임은 이용자가 자신만의 로봇을 만들어 자신의 이동전화에서 육성할 수 있다. 이 「봇 파이터」의 레이더는 가까운 거리에 있는 다른 게이머의 로봇을 인식할 수 있으며, 서비스 업체에서 구입한 각종 사이버 무기를 통해 서로 싸울 수도 있다. 사이버 무기로 무장하고 거리를 다니다 게임에 참여한 상대편 이용자가 나타나면 이동전화에 경고 메시지가 울린다. 이용자가 이동전화의 명령에 따라 상대 게이머의 위치를 파악해 몰래 접근한 후 상대편 이용자의 무기를 빼앗거나 격퇴하는 것이다. 이 게임으로 인해 이용자들이 가상의 로봇을 격퇴시키기 위해 현실 속에서 스토킹을 하거나 자동차 추격전을 벌이는 등 사회문제가 발생하기도 하였다. 이러한 사례는 게임 공간 즉 게임의 맵과 현실의 공간이 서로 분리되어 서로에게 영향을 주는 수준을 넘어 서로 중첩되어 공존할 수 있음을 보여주는 것이다.<sup>11)</sup>

「준 삼국지」에서도 이용자는 상대방 이용자의 현재 위치와 위치 변동을 게임에 반영하여 게임을 수행하게 된다. 이 게임은 전국을 여러 개의 구역으로 나누어 이용자 자신과 상대방이 땅을 차지하기 위해 싸우는 것으로, 이용자가 실제 해당 지역으로 위치 이동을 하면 그 땅을 차지하는데 유리한 규칙이 적용된다. 실제 거리를 게임 속의 거리에 반영하는 등 게임공간과 현실공간의 유사성과 밀접도가 높다.<sup>12)</sup> 여기에서 현실 공간은 더 이상 게임의 가상적 상황과 유리되어 존재하는 것이 아니라 게임공간과 현실공간이 결합되어 있고, 이용자는 그 경계를 알 수 있는 두 공간을 오고가며 게임을 수행하는 것이다.

### 3. 게임 아이템

게임 스토리텔링에서 아이템은 이용자에게 다양한 선택권을 부여함으로써 이야기의 세부

11) 전경란, 「모바일 사회, 모바일 라이프, 그리고 모바일 문화」, 김대호 외 『모바일 미디어의 문화와 시장』, 커뮤니케이션북스, 2007, 126쪽.

12) 이와 유사한 것으로, 「배틀캐논라이브」는 LBS를 통해 자신과 상대방 게이머의 실제 위치가 나타난 휴대폰 상의 지도를 보면서 서로 대포를 쏘며 대전하는 게임이다. 화면상의 풍향계와 나침반을 보고 방위각과 파워를 조절, 포탄으로 정확하게 상대방을 맞춰 상대방 파워를 없애면 이긴다.

적인 내용을 통제할 수 있도록 하는 요소이다. 즉 아이템은 다양한 유형, 특징, 고유한 이야기 배경 등을 지님으로써 이용자가 어떤 아이템을 선택하느냐에 따라 각각 다른 이야기 내용을 경험할 수 있게 하는 장치라 할 수 있다. 그동안 전통적인 서사물에서는 인물이나 배경을 제외한 다른 기타의 존재물들에 대해서는 이야기를 구성하는 요소로서 중요한 의미를 부여하지 않았다. 이는 이야기를 이루는 사건이 인물에 의해 구현되며, 사건과 사건의 연쇄가 이야기를 구성하는 핵심 요소이기 때문이다. 그러나 게임에서 아이템은 전체 이야기 구성에서 큰 비중을 차지하는 요소이다. 이용자는 다양한 아이템을 선택하여 게임 캐릭터에 부착함으로써 캐릭터의 성격을 변형시킬 수 있으며, 다른 이용자와 교환하거나 사고 파는 등의 다양한 상호작용을 할 수 있기 때문이다. 게임의 경우 내용이 도식화되는 경향을 고려할 때, 이용자마다 다양한 아이템을 조합하는 과정은 단순히 게임에서 이기기 위한 전술적 차원을 넘어 게임 이야기의 구성에 이용자의 의지를 반영하고 이용자마다 새로운 상황을 설정함으로써 이야기의 내용을 독창적이고 풍부하게 만드는 역할을 하는 것이라 하겠다.

「위피 아미」에서 이용자는 자신의 전투 능력을 높일 수 있는 무기나 방탄조끼와 같은 아이템을 구매할 수 있다. 이 아이템들은 디지털 정보로 모바일 게임 플랫폼에만 존재하는 것이지만 실제 이용자의 공격력이나 방어도를 높일 수 있는 장치가 된다는 점에서 실재감을 지닐 수 있게 된다. 더욱이 위치기반 모바일 게임의 경우 현실의 공간이 게임 맵으로 편입되면 그 현실 공간에 존재하는 다양한 사물들이 게임 스토리텔링의 일부로 기능할 수 있게 된다. 특히 RFID 기술이 결합되면 현실 속의 사물들이 게임 속의 대상물로 편입될 수 있는 가능성은 더 커지게 된다.<sup>13)</sup> 실제 현실에 존재하는 건물, 사물들에 특정한 이야기 요소를 부여함으로써 아이템 역시 가상공간에 독립적으로 존재하는 디지털 정보가 아니라 현실 속의 사물들과 연계된 더 이상 가상만의 것도 혹은 현실만의 것도 아닌 존재물이 될 수 있는 것이다.

그 외에 태양 센서를 사용해 실제 태양열을 모아 게임에서 이용하는 게임(「우리들의 태양」)이 등장하는 등 모바일 게임의 휴대성을 전제하지 않고서는 성립하기 힘든 게임까지 등장하고 있다. 이들 게임은 모바일 게임이 사양이나 크기, 디스플레이 장치 측면에서 성능이 떨어지는 게임 플랫폼이라 하더라도 모바일만이 할 수 있는 틈새를 찾아 그것을 새로운 게임 가능성으로 드러낸 것이다. 물론 여기에는 이용자에게 게임을 위해 특정 장소를 찾아가게 한다거나 주변의 사물이 게임이라는 가상공간에 편입될 수 있도록 이용자의 흥미를 유도

13) 유아용 게임인 「코코비」는 칩이 내장된 과일·동전·과자 모형 등을 RFID 리더가 내장된 보드나 '스마트 스틱'이란 별개 기기로 읽어 어린이들이 가게 놀이 등을 통해 숫자 및 영어 단어를 자연스럽게 익힐 수 있도록 하는 형식이다. 그 외 「런파이어맨」과 같은 보드 게임 역시 RFID의 기술적 가능성을 게임 콘텐츠에 적용한 사례라 할 수 있다. 그 외 실제 게임으로 공개되지는 않았지만 이용자가 유령을 소탕하는 주인공이 되어 도시 곳곳에 출현하는 유령들을 잡는 형식도 제안된 바 있다. 카페나 편의점 같은 공간에 태그를 설치해 리더기를 가진 이용자가 이를 인식해 유령을 잡는다는 형식이다.

하고 또 그 만큼 이야기 가치를 지녀야 한다는 전제 조건이 충족되어야 한다. 그럼에도 불구하고 이러한 변화는 기존의 PC이나 온라인 게임이 흉내낼 수 없는 이동성과 휴대성이 전제된 모바일 미디어의 독특한 표현매체적 특징이 게임에서 구현되고 있는 것이며, 나아가 새로운 해석을 요구하는 것이다.

## IV. 모바일 게임 스토리텔링의 문화적 함의

### 1. 가상의 현실화

기본적으로 모바일 미디어는 시공간을 교차시키는 커뮤니케이션을 가능하게 함으로써 새로운 커뮤니케이션 인식과 문화를 조성하고 있다. 특히 이동전화와 같은 모바일 미디어는 이용자로 하여금 현실과 상호작용이 이루어지는 가상공간을 끊임없이 오고가게 한다는 점에서 가상과 현실의 융합을 일상적으로 발생시킨다. 인간의 몸과 밀착되어 있는 이동전화는 가상과 현실의 접점을 더 넓히는 것으로 평가된다. 이동전화는 어떤 장소에 위치하고 있는가와 관계없이 원하는 사람과 즉시적으로 커뮤니케이션할 수 있도록 해줌으로써 이용자들은 다양한 공간에 동시에 존재하는 듯한 현전감을 경험할 수 있다. 그러한 다중현전감(multi presence)은 장소의 의미를 다차원적인 것으로 만든다. 이동전화를 통해 이루어지는 다른 공간과의 연결은 이용자로 하여금 동일한 장소에 함께 있다고 하더라도 개인마다 커뮤니케이션 공간을 달리 구성하도록 하고, 개인에 따라 그 장소가 여러 가지로 의미화될 수 있기 때문이다.<sup>14)</sup>

이동전화가 구성하는 이러한 시공간 감각의 변화는 모바일 게임에서도 발생하고 있을 뿐만 아니라 사회 전반에서 시간성과 공간성에 대한 변화를 불러오고 있다. 현실공간과 가상공간의 경계가 불분명해지고 있으며, 양 공간 간의 상호침투는 분리되어 있는 공간들을 병치시킴으로써 공간 감각의 매끄러운 연결을 가능하게 한다. 이제 모바일 게임의 이용자들에게 게임공간은 물리적으로 떨어져 있는 것이 아니라 현실과 공존함으로써 현실과 가상의 끊임없는 교차가 이루어지는 새로운 장으로 경험되는 것이다.

구체적으로 위치기반 모바일 게임에서 위치기반서비스<sup>15)</sup>와 같은 새로운 기술적 가능성

14) 이동후·유지연·황주성, 앞의 글, 360쪽.

15) 위치기반서비스란 이동통신망이나 신호 등을 이용하여 모바일 단말기의 위치를 측정하고, 측정된 위치와 관련된 다양한 정보 서비스를 제공하기 위한 기술이다. 이러한 위치기반 서비스는 '친구 찾기', '내 위치 알려주기'와 같은 서비스 형태를 넘어 다른 모바일 콘텐츠 형식과 결합하여 모바일 서비스를 고도화시키고 있다는 점에서 더 의미가 있다.

은 이전의 어떤 미디어도 제공하지 못했던 새로운 현실 경험을 제공해주고 있다. 이러한 위치기반 서비스를 이용한 모바일 게임은 이용자가 실제 존재하는 현실과 이용자가 모바일을 통해 접속하는 가상공간 즉 실생활과 가상이 결합된 새로운 현실감을 제공해주기 때문이다.

그동안 가상공간에 접속한다는 것은 이용자를 실제 물리적인 공간에서 분리시키는 것을 의미하였다. 그러나 위치기반 서비스에서는 이용자가 실제 세계를 움직여 다니는 행위가 곧 가상세계에도 반영된다. 이용자는 더 이상 게임 단말기 앞에 앉아있지 않고 이동하며, 이 움직임은 이동전화의 스크린 위, 즉 가상공간에서도 구현된다. 게임의 공간이 더 이상 가상에만 머무는 것이 아니라 현실 세계로 확장되거나 혹은 현실과 결합함으로써 가상과 현실의 구분이 모호한 게임 공간이 탄생하는 것이다.

이는 모바일 게임 이용자의 공간에 대한 경험을 변화시키는 요인이 될 뿐만 아니라, 이용자가 존재하는 물리적 공간과 이용자가 접속하는 가상의 공간을 결합시킴으로써 가상과 현실이 섞여있는 새로운 공간(hybrid space) 경험을 가능하게 하는 것이다.<sup>16)</sup> 그런 점에서 모바일 게임은 가상과 현실을 동시에 오가는 새로운 유목민(hybrid space nomad)의 등장을 예견할 수 있다. 이제 이용자들은 물리적 세계의 현실과 가상 공간을 통한 가상적 현실이라는 복수의 리얼리티가 존재하는 세계 속에서 살아가게 되는 것이다.

## 2. 주관적 서사경험의 강화

일상이 반복된다고는 하지만, 모든 인간은 당장 내일 어떤 일을 경험하게 될지, 어떤 사람을 마주치게 될지 모르는 예측할 수 없는 상황 속에 살고 있다. 서사 혹은 이야기라는 것은 그러한 인간의 삶을 반영하고 있는 것이기도 하다. 게임 특히 다수의 다른 이용자와 함께 공유하는 온라인 게임의 경우 그러한 비예측성이 게임에 도입됨으로써 게임을 더 흥미로운 것으로 만드는 경향이 분명히 존재한다. 다사용자온라인롤플레이 게임의 경우 게임 상황이 컴퓨터 프로그래밍에 의해 반복되는 것이 아니라 다른 이용자를 전제로 하기 때문에 일종의 사회생활을 하는 것과 같은 우발적이고 비예측적인 상황이 생성될 수 있기 때문이다.

모바일 게임의 경우 이용자가 실제 살아가는 현실 공간, 우연히 마주칠 수 있는 다른 게임 이용자들의 존재, 그리고 이용자의 이동 등 일상적인 삶의 맥락이 게임 내용에 반영될 수밖에 없다. 앞서 논의한 바와 같이 모바일 게임은 현실 삶 속의 실제 이용자의 존재와 그 이용자들의 물리적인 움직임 등이 게임 속에서 그대로 반영되고, 인간의 행위 나아가 존재 자체가 허구적 상황에 포섭된다. 그런 점에서 모바일 게임은 개인의 일상적인 맥락에 따라 달라지는 다양한 이야기를 파생할 수 있는 가능성을 갖는다.

16) Adriana de Souza e Silva, From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces, *Space and Culture* 9(3)

게임과 같은 상호작용 매체에서 스토리텔링은 저자에 의해 주어지는 일방적인 것이 아니라 스스로 캐릭터를 선택하고 사건을 만들어감으로써 이루어지는 주관적이고, 체험적인 성격이 강하다. 그러한 게임 스토리텔링의 특징은 모바일 게임 속에서 주관적, 체험적 서사 형태로 더 강조되어 나타난다. 이용자 개인의 삶과 다른 이용자와의 현실적인 관계가 그대로 모바일 게임에 반영되기 때문이다. 그런 점에서 모바일 게임의 경험은 보다 더 주관적인 현실감이 강조될 수밖에 없다.

더욱이 바이오리듬과 같은 개인의 신체 정보가 모바일 게임과 접목되면서 게임은 이용자의 정서적, 신체적 상태까지 반영하는 등 이용자 개인과의 밀착도가 높아지고 있다. 이러한 모바일 게임의 발전 방향은 기존의 디지털 게임이 열어놓은 개인적 이야기의 창조, 혹은 주관적 서사체험을 보다 더 강조하는 방향으로 진화하는듯 보인다.

모바일 게임에서는 이용자마다 주어진 조건 안에서 각각 다른 서사 체험을 하고, 개별 이용자에 따라 무수히 많은 이야기의 생성이 가능해지는 것이다. 여기에서 이야기는 이미 게임 개발자가 설정해놓은 이야기의 범위를 넘어선다. 즉 이 이야기에는 개발자가 계획해놓은 이야기 구조나 틀이 존재하지 않으며, 누구에게도 통제되지 않고 이용자만이 알고 있는 무수히 많은 주관적인 이야기가 생성되는 것이다. 결국 모바일 게임에서는 이용자 개개인의 활동과 그 역사가 특정한 이야기를 이룰 뿐이다. 따라서 서사경험이 이용자 개인의 개입과 구체적인 활동을 요구하는 것으로 변화하며, 이것은 이용자가 자유롭게 텍스트와 상호작용하는 차원을 넘어 인간의 몸이 전폭적으로 이야기 속에 존재함으로써 실생활과 차이 없이 인간의 활동 자체가 가상현실 이야기를 이루는 가능성을 보여주는 것이다.

### 3. 서사적 함의

모바일 게임에서는 앞서 논의한 이야기 장치를 기반으로 세 개의 이야기 층위가 구성된다. 첫째는 틀을 지어주는 이야기(frame story)로, 게임의 목적을 이해하도록 하는데 필요한 일종의 정보로 게임이 시작될 때 제공된다. 이것은 일종의 배경 이야기, 게임의 허구적 설정으로 이용자로 하여금 게임 속으로 매끄럽게 편입될 수 있도록 유도하는 장치라 할 수 있다. 또한 각 지역의 이야기(local story)가 두 번째 층위를 이루는데, 이 이야기는 이용자가 특정 지역으로 이동해갈 때 혹은 다른 이용자와 연결되었을 때, 특정한 아이템을 습득했을 때 드러나는 것으로, 현실공간의 건물이나 사물 등 실질적인 게임의 요소들이 지니고 있는 서사적 장치라 할 수 있다. 세 번째는 이용자가 구현해내는 사건(manipulative event)들로, 이용자가 특정한 상황이나 게임 장소에 접근했을 때 발생하는 사건들이다.<sup>17)</sup>

17) Asa Moum, *Once upon a time: Interactive Storytelling in a Context-dependent Mobile Game*, Master's Thesis in Human Computer Interaction at the School of Computer Science and Engineering,

위의 이야기 층위는 모바일 게임에서 스토리텔링이 기존의 게임에서와 마찬가지로 이용자의 실질적인 개입과 역할 수행이라는 서사적 활동을 활용해야 함과 동시에 현실 공간에 특정하게 부여되어 있는 이야기 요소에 의존하는 것임을 시사한다. 결국 모바일 게임 스토리텔링은 이용자의 주관적 서사경험을 창조, 유지할 뿐만 아니라 극대화할 수 있는 이미 만들어진 이야기 장치를 요구하는 것이다.

이는 또한 모바일 게임 스토리텔링에서 개인적인 체험이 강조되고 주관적인 서사경험 그 자체가 의미있는 것이 되기 위해서는 그것을 위한 서사환경을 구축하는 것이 얼마나 중요한지를 시사해준다는 점에서 의미가 있다. 즉 게임을 통해 각 이용자를 둘러싸고 있는 물리적인 환경 속에서 얼마만큼 의미있는 서사적 요소를 구현하는가가 모바일 게임 스토리텔링의 관건이 될 것이다. 그러한 조건이 충족되지 않는다면 이용자가 경험하는 게임 체험은 무의미한 사건의 나열이거나 해프닝의 연속에 불과한 것이 될 수밖에 없기 때문이다.

그런 점에서 볼 때 모바일 게임 스토리텔링은 이용자의 주관적 서사체험을 극대화할 수 있는 이야기 환경 구축의 중요성, 물리적인 환경에 서사적 요소를 덧입히는 인문학적 상상력의 중요성, 아무리 상호작용적 서사 환경이 형성된다 하더라도 핵심적인 의미 혹은 전체이야기를 구조화하는 디지털시대 스토리텔러의 역할을 되새겨보게 한다. 디지털 미디어의 상호작용적 특징이 개별 이용자의 서사 체험 그 자체를 강조함에도 불구하고 그 서사체험을 의미있는 것으로 만들어주는 스토리텔링 기법과 스토리텔러의 역할이 새로운 방식으로 부각되고 있는 것이다.

## V. 결론

모바일 게임에 대한 이해는 단순히 기술적 잠재력에 대한 타진이나 산업적 가능성에 대한 논의를 넘어서는 것이어야 한다. 모바일 게임은 모바일 미디어에서만 가능한 체험을 제공해주고, 새로운 소통경험과 시공간 감각에 대한 인식의 변화와 같은 보다 본질적인 측면에서의 변화를 목격하게 하기 때문이다.

모바일 미디어는 이용자와 분리되어 존재하는 객관화된 객체가 아니라 '가상의 또 다른 나(virtual me)'로, 이용자와 더 이상 뗄 수 없는 존재가 되고 있다. 단순히 신체적으로 밀착도가 높은 매체라는 것을 넘어서 개별 이용자의 존재와 활동을 모바일 미디어를 통해 확인할 수 있기 때문이다. 이러한 모바일 미디어의 속성은 모바일 게임에서도 두드러지게 나타난다. 모바일 게임은 개별 이용자의 실제 존재 자체와 분리하여 생각할 수 없기 때문이

다. 그런 점에서 모바일 게임은 가상과 현실의 접점이 어떻게 생성될 수 있는지를 보여주는 대표적인 콘텐츠라 할 수 있다.

더욱이 점점 더 신체 밀착도가 높은 방향으로 모바일 미디어가 진화하면서, 이제는 컷속에 장착할 수 있는 이어폰, 인간의 눈동자에서 구현할 수 있는 디스플레이용 스크린 또한 이들을 인간의 몸에 흐르는 전류를 이용하여 상호연결시키는 기술까지 선보이고 있다. 모바일 미디어는 점차 인간의 커뮤니케이션 행위를 말 그대로 인간의 생존 상태와 일치시키는 결과를 낳고 있으며, '몸의 확장' 수준을 넘어 인간의 몸 자체를 미디어로 만들어버리는 상황까지 전망토록 한다. 이로써 인간 커뮤니케이션은 시공간의 한계를 넘어서며, 인간의 삶 자체가 가상과 현실의 공간을 자유롭게 넘나들며 소통하는 것이 되는 것이다.

미디어의 역사는 각각의 채널에다 보다 현실감을 부여하여 감각 전달 통로에 더 많은 정보를 전달하는 인터페이스의 발전 과정으로도 평가된다.<sup>18)</sup> 그런 점에서 모바일 게임을 비롯한 모바일 콘텐츠는 정보를 전달하는 수준을 넘어 인간의 삶 자체와 혹은 인간 존재와 가까워짐으로써 미디어 환경 자체가 인간과 분리되지 않는 상황까지 전망토록 한다. 특히 이용자가 장소와 시간, 네트워크나 컴퓨터의 종류에 구애받지 않고 자유롭게 정보 환경에 접속할 수 있는 유비쿼터스의 구현이 가시화되면서 가상의 현실 밀착도 혹은 가상과 현실의 경계 지을 수 없음은 그 정도를 더하고 있다.

20세기가 영상 미디어에 의한 이미지가 지배하는 시대였다면 앞으로의 디지털 시대는 유비쿼터스 체제에 기반한 가상세계가 인류를 주도하는 시대가 될 것이다. 가상공간은 새로운 공동체와 새로운 소통양식을 낳았으며, 커뮤니케이션 주체로서 이용자 개인의 위상 및 존재 자체의 의미도 함께 변화시키고 있다. 미디어가 몸에 창작됨으로써 혹은 인간의 몸 자체가 미디어가 됨으로써 인간은 보고, 듣고, 경험하고, 기억하는 것을 새로운 방식으로 수행하게 될 것이기 때문이다.

인간의 다른 체험과 마찬가지로 게임과 같은 미디어 장르에 대한 체험 역시 특정한 지각과정에 따라 구성되며, 같은 유형의 체험을 반복해가면서 특정 장르에 대한 기대감을 형성하고, 나아가 그것이 사회문화적 의미를 갖게 된다고 한다. 모바일 게임 역시 가상공간과 현실공간의 융합, 주관적인 서사체험의 극대화 등의 감각양식을 구현하고 있다. 그런 점에서 모바일 게임은 디지털 시대가 열어준 새로운 문화형식을 또 다시 변주하고 있는 것으로 평가할 수 있다.

18) Frank Biocca & Pierre Levy, *Communication in the Age of Virtual Reality*, Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1995.

## 참고문헌

- 박동숙·전경란, 『디지털·미디어·문화』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2005.
- 이동후·유지연·황주성, 「휴대전화와 시공간 경험의 (재) 구성: 초점집단의 사례 연구를 중심으로」, 『한국방송학보』 제19권 2호, 337~375쪽.
- 전경란, 「모바일 게임과 이동성의 성별화」, 『한국방송학보』 제21권 6호, 536~573쪽.
- 전경란, 「모바일 사회, 모바일 라이프, 그리고 모바일 문화」, 김대호 외 『모바일 미디어의 문화와 시장』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2007, 107~131쪽.
- 전경란, 『디지털 내러티브에 관한 연구: 상호작용성과 서사성의 충돌과 타협』, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 2002.
- IDGA, *Mobile Games White Paper*, International Game Developers Association, 2005.
- Phillip Tionsgon, *Active Stories: Infusing Author's Intention with Content to Tell a Computationally Expressive Story*, MIT MS Thesis, 1996.
- Janet H. Murray, *Hamlet on the HOLODECK: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press, 1997.
- Jay D. Bolter, *Writing Space: The Computer, Hypertext and the History of Writing*, 1991, Hillsdale, New Jersey: Erlbaum.
- Jay D. Bolter & Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, 1999, Cambridge, MA: The MIT Press.
- Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca N.Y.: Cornell University Press, 1978.
- Adriana de Souza e Silva, From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces, *Space and Culture* 9(3), pp.261~278.
- Asa Moum, *Once upon a time: Interactive Storytelling in a Context-dependent Mobile Game*, Master's Thesis in Human Computer Interaction at the School of Computer Science and Engineering, Royal Institute of Technology, 2004.
- Frank Biocca & Pierre Levy, *Communication in the Age of Virtual Reality*, Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1995.

## A Study on the Mobile Game Storytelling

Jeon, Gyong-ran

This thesis aims to present the expressive factors of the mobile media creating new story forms especially on mobile games and to understand the cultural meaning the combination of the game, storytelling and mobility. Mobile games change the relationship between gamers and the game platforms, which will have consequences not only for the gaming experience but also for the perception of the real to virtual. It has been expected that gamers do not sit in front of the game platform anymore but actually move through buildings, streets and open space. Mobile games suggests how playing the game can create a completely different perception of the space, as well as mobility. These results indicate that mobile game experience change the real place in which the gamers perform into virtual game space and their everyday life into dramatic situation in the fictional world of mobile games. Mobile gamers in these circumstances experience the hybrid space presence.

Key Words : mobile game, storytelling, mobility, multi presence, interactive narrative