

VR 콘텐츠에서의 독백 연출 특성과 서사적 기능에 관한 연구: 사용자 몰입과 감정 이입을 중심으로

A Study on the Characteristics of Monologue Direction and Narrative Function in VR Content: Focusing on User Immersion and Emotional Engagement

김은주¹

Eun-ju KIM¹

요약

본 연구는 가상현실 콘텐츠에서 다양한 매체에서 활용되는 독백이 VR 매체 특성에 따라 어떠한 방식으로 적용되는지 그 변화를 분석하였다. 독백은 소설과 연극, 영화 등 다양한 매체에서 인물의 내면을 드러내는 장치로 기능해 왔다. 그러나 VR에서는 360도의 자유로운 시점과 현전성과 상호작용성이라는 가상현실만의 특성이 결합하면서 독백의 구조와 표현 방식이 변화하는 양상이 나타난다. 본 연구는 매체별 독백 표현 방식을 비교하고, VR 작품 중 상호작용성이 강한 작품으로 <벽 속에 늑대가 있어>, <바바야가>, <버디 VR>, <헨리>를 사례로 검토하였다. 이를 통해 VR 독백은 언어적 발화를 넘어 공간과 소리, 그리고 시선 위치추적, 게임 형식 등 다양한 표현 요소와 결합하여 사용자 중심으로 재편되었으며, 일부 콘텐츠에서는 독백이 사용자에게 직접 말을 거는 대화형 독백 형태로 변화되는 특징을 볼 수 있었다. 또한 영상편집과 장면 전환이 제한된 VR 콘텐츠에서 독백은 기존 독백의 역할뿐만 아니라 사용자 행동을 유도하고 몰입을 강화하였다. 기존 매체와 차이점은 VR 독백은 정보 전달 중심의 장치에서 참여 유도과 정서 전달의 역할로 전환되고 있으며, 이는 VR의 특성인 인터랙션과 몰입을 강화하는 사용자 경험을 중심으로 재구성되고 있음을 알 수 있었다.

핵심어 : 독백, 가상현실, 대화형 독백, 상호작용성, 내러티브

Abstract

In this paper, we analyze how the traditional narrative device of monologue is transformed within virtual reality (VR) content according to the distinctive characteristics of the VR medium. While monologues in theatre and film have traditionally functioned as devices that reveal a character's inner thoughts, VR environments introduce features such as free viewpoint, interactivity, and a heightened sense of presence, leading to significant changes in the structure and expressive mode of monologues. This study compares monologue practices across theatre, film, and VR, examining *There's a Wolf in My Room*, *Baba Yaga*,

¹ Division of Global & Interdisciplinary Studies, Pyeongtaek University, Seoul, Korea [Professor]
e-mail:kibar@ptu.ac.kr

* 이 논문은 2025학년도 평택대학교 학술연구비의 지원으로 연구되었습니다.

Received(December 11, 2025), Review Result(1st: January 7, 2026), Accepted(February 13, 2026), Published(February 28, 2026)



© 2026 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

Buddy VR, and Henry as representative cases. The analysis shows that VR monologues extend beyond verbal utterance, combining elements such as gaze, gesture, spatial cues, and sound to create a user-centered form of expression. In some works, monologues take the form of conversational monologues that directly address the user. Moreover, due to the limited use of editing and scene transitions in VR, monologues function as devices that guide user behavior and maintain narrative flow. Overall, VR monologues shift from devices primarily used for information delivery to core narrative elements that enhance user engagement and emotional resonance, suggesting that VR narratives are being reorganized around the user's experience.

Keyword : Virtual Reality, Monologue, Conversational Monologue, Interactivity, Narrative

1. 서론

기술의 발전은 가상현실(Virtual Reality, VR)이라는 새로운 매체를 탄생시켰다. 매체 변화에 따라 정보 전달 방식의 변화와 인간의 사고와 인식의 확장을 가져왔다. 구텐베르크의 은하계를 거쳐 디지털 네트워크 기반 미디어 환경까지 변화 속에서도 이야기는 여전히 인간의 상상력을 담아내는 핵심 요소로 자리 잡고 있다. 이야기를 전달 함에 있어 서사구조는 각 매체가 가진 고유한 표현 방식과 기술적 특성에 영향을 받는다. VR은 기존의 단방향 콘텐츠가 아닌 시공간의 제약을 넘어서 몰입과 체험이라는 특성을 통해, 기존 시각 매체에서 줄 수 없었던 새롭고 다양한 감각적 경험을 제공하였다. 사용자가 360도 공간 안에서 자유롭게 시점을 이동하면서 캐릭터와 상호작용을 하면서 수동적 '관객'이 아닌 능동적 '참여자'로 전환되었다. 이를 통해 기존의 서사 매체들이 제공하지 못하던 몰입감(Immersion)과 현존감(Presence)을 체험할 수 있게 하였다. 그렇기에 VR은 기존과 다른 서사적 장치를 통해 이야기를 끌어 나간다.

가상현실 기기의 등장 이후 다양한 콘텐츠가 개발되면서 연구도 활발하게 이뤄졌다. 김승현 외 <VR 애니메이션의 내러티브를 위한 몰입도 향상에 관한 연구>와 장우진의 <시네마틱 VR 현존감과 상호작용성에 대한 고찰> 등에서는 내러티브와 상호작용성을 통한 관객의 수용 측면에서 기존 영상문법의 한계를 극복하기 위한 다양한 연출에 관한 연구가 있었다. 이 외에도 기존 서사 기법들이 VR이라는 매체 안에서 어떻게 변용되고 작동하는지에 대해 다양하게 연구되었다. 독백(monologue)은 전통적으로 캐릭터의 내면을 드러내거나 극적 긴장을 조성하며, 관객에게 중요한 정보를 전달하는 데 활용되어 온 핵심적인 서사 장치이다. 그러나 지금까지 VR에서 독백을 다루는 연구는 없었다. 소설에서 영화로 매체 전환이 이뤄지면서 내레이션과 독백같이 말로 심리를 묘사하는 장치는 영화의 내용을 설명적으로 만든다고 기피하는 현상이 있다 [1]. VR 콘텐츠에서 독백은 영화와 마찬가지로 몰입을 방해하는 요소가 될 수 있어 많이 사용되지 않는다. 연극에서는 무대 위 배우가 직접 관객을 향해 말을 건네며 인물의 내면을 해설하는 형태로 사용되었고, 영화에서는 내레이션 또는 혼잣말의 형태로 관객과 캐릭터 사이의 정서적 연결을 가능하게 했다. 이처럼 독백은 고정된 시점과 시청각적 거리감 안에서 설계된 매체에서 효과적으로 기능해 왔으나, VR이

라는 새로운 공간적·기술적 환경에서는 그 전제가 흔들리게 된다. VR 환경에서는 사용자의 시점이 고정되어 있지 않고, 사용자의 시선과 위치에 따라 콘텐츠 수용의 방향이 달라지기 때문에 독백이라는 서사 기법의 기존 기능과 형식을 그대로 사용할 수 없게 만들었다.

본 연구의 목적은 가상현실이라는 새로운 매체 환경에서 ‘독백’이 기존의 서사 매체와 어떤 차이가 있는지 어떻게 변용되어 활용되는지를 고찰하고자 한다. 기존의 연극이나 영화에서 사용되던 독백의 서사적 기능이 VR 콘텐츠에서는 다르게 적용되면서 다양한 변화의 양상이 나타난다. 현재 VR 콘텐츠 제작 현장에서는 몰입감 있는 경험 제공을 위해 기존 영화적 문법이 그대로 사용되지 않고 다양한 형태로 변화를 시도하고 있다. 이러한 연구에서 독백과 같은 구체적인 서사 장치의 연출에 관한 체계적인 연구는 부족한 실정이다. 따라서 본 연구는 가상현실 콘텐츠에서 전통적 독백이 어떤 방식으로 재구성되고 있는지, 그리고 VR이라는 매체 특성 속에서 어떻게 기능하며 사용자 경험에 영향을 미치는지를 체계적으로 분석함으로써, 새로운 매체 환경에서 서사 기법 변용과 활용 가능성을 탐색하고자 한다. 먼저 가상현실 콘텐츠에서 기존 연극과 영화에서 나타나는 독백 연출의 특성과 가상현실에서 독백 형식에 대해 알아보고 가상현실의 고유한 특성, 즉 몰입감, 공간성, 상호작용성에 의해 어떻게 적용되고 변형되었는지를 분석하고자 한다. 이를 통해 가상현실 환경에서 독백이 가지는 서사적 의미와 기능을 재조명하고, VR 콘텐츠에서 독백이 효과적으로 활용될 수 있는 방향성과 실질적 연출 방안을 제시하고자 한다.

연구 대상은 스토리텔링이 높은 콘텐츠 중에서 사용자 몰입 유도 방식이 뚜렷하게 드러나는 VR 콘텐츠를 중심으로 독백 연출에 대해 분석하고자 한다. 그중에서도 ‘벽 속에 늑대가 있어 <Wolves in the Walls>’, ‘바바야가 <Baba-Yaga>’, ‘버디 <Buddy VR>’, ‘헨리 <henry>’는 각각 이야기를 기반으로 하되 사용자와의 상호작용이 작품별로 정도의 차가 있으며, 각 작품은 가상공간의 시각적 확장뿐만 아니라 몰입 유도를 위한 다양한 기술적 장치를 활용하였다.

VR 서사의 다양한 표현 가능성을 보여주면서 사용자와의 상호작용을 중심으로 구현된 콘텐츠이다. 각 작품에서 독백이 어떻게 사용자와 관계를 맺고, 몰입을 유도하며, 감정 이입을 유발하는지를 분석하고자 한다.

제2장에서는 독백의 개념과 기능을 고찰한 후, 연극과 영화 등 기존 매체에서의 독백 연출 방식을 분석한다. 이를 바탕으로 VR 콘텐츠에서 나타나는 독백 연출 방식과 비교함으로써, VR 독백의 차별성, 표현 방식의 변화를 알아보하고자 한다.

제3장에서는 실제 VR 콘텐츠에 나타나는 독백 연출이 몰입과 관련하여 어떻게 적용되는지 사례를 통해 분석하고자 한다. 특히 원작이 있는 콘텐츠와 비교를 통해 서사적으로 어떻게 변용되어서 원작과 VR에서 서사구조에서 독백이 어떤 역할을 하는지 살펴보고자 한다. 이를 통해 독백이 단순하게 연극과 영화의 표현을 넘어 인터랙티브 미디어 맥락에서 어떻게 변화를 거치는지 고찰을 통해 VR 특유의 몰입성과 상호작용성이 독백의 전달 방식과 수용 방식에 미치는 영향을 살펴보고

자 한다.

2. 매체별 독백의 특성과 서사적 기능

독백(monologue)은 서사구조 속에서 인물의 감정 표현을 구두로 표현하는 행위로, 독자와 관객 사이에 정서적 교감을 연결하는 도구가 된다. 독백은 대화와 달리 대상이 없는 혼자 이야기하는 형태로 구성되는데, 인물 간의 대화로 드러내기 쉽지 않은 감정과 갈등의 상황, 그리고 개인적 욕망을 표현하고, 이를 극의 반전 효과로 활용하기도 한다. 즉 독백은 등장인물의 주관적인 생각과 관객에게 보이지 않는 내면적 감정을 효과적으로 보여주는 도구이다. 시모어 체트먼(Seymour Chatman)은 독백을 서술자가 개입되지 않은 상태에서 인물의 감정을 직접적으로 제시하는 장치로 보았으며, 독백의 기능에 대해 감정에 대한 정보 제공 역할을 한다고 강조했다. 반면 로버트 맥키(Robert McKee)는 상대방과 서로 주고받는 대화와 마찬가지로 독백을 보았다. 독백은 자기 자신을 대상으로 심리적 갈등을 표출하는 형태로, 독백에서 표현하는 말은 캐릭터의 욕망과 의도를 드러내는 행동과 수반된 것으로 보았다 [2]. 이러한 관점을 종합하면, 독백은 인물의 내적 감정을 언어적 행위로 외부에 발화를 통해 서사 전개와 관객 사이에 정서적 몰입을 강화하는 복합적인 서사 장치로 정의 내릴 수 있다.

독백의 서사적 기능 면에서 살펴보면 첫째, 인물의 내면을 직접적으로 드러내어 관객과의 정서적 유대관계 형성의 역할을 한다. 둘째, 플롯에서 비어 있는 캐릭터 내면 정보를 보완하거나, 이야기를 끊고 집중하게 하며, 이를 통한 시간적 전환과 서사의 흐름을 부드럽게 이어주는 기능을 한다. 셋째, 극적 반전이나 서사 전개의 장치로도 사용되는데, 상황과 다른 인물의 감정 또는 생각을 통해 이야기의 긴장감을 조성하거나 주제를 강조하는 수단으로 활용된다. 이러한 점에서 독백은 단순한 ‘혼잣말’이 아닌, 독자와 관객의 심리적 거리감을 조절하고, 몰입도를 유도하는 정교한 서사 전략으로 기능한다.

매체별로 독백의 표현 방식에는 차이가 있다. 소설은 문자 서술을 기반으로 하여 등장인물의 내면을 세밀하게 그려낼 수 있다. 체트먼은 소설에서 독백은 생각이 아닌 말로써 단순한 생각이나 말을 넘어서는 양식화된 표현주의적 양식이라고 했다. 즉 인용부호를 사용하여 표현되었고 볼 수 있다. 특히 문자 기반 서술은 시각 매체와 달리 인물의 내면을 언어로 직접 제시를 통해 인물의 마음을 투명하게 드러낼 수 있으며, 한 문장 안에서 회상과 감정, 그리고 상상 등 시간을 넘나들 수 있다는 점에서 서사적 장점이 있다.

연극에서는 독백은 자연스러운 대화방식과 달리 비현실적인 표현으로 느껴지기 때문에 독백은 잘 활용되지 않았다. 체트먼은 ‘이야기와 담론’에서 연극에서 독백은 등장인물이 실제로 말로 표현해야 하며, 다른 인물이 무대에 있다고 하더라도 다른 사람들은 듣지 못해야 한다. 보통 청중을 바

라보며 말하지만, 그 내용은 반드시 청중을 향하지 않는다. 그렇기에 청중은 화자의 말을 엿듣는 형태이며, 그 내용은 작중 인물의 상황 설명 또는 해설이 요구될 때 사용된다고 하였다.

극의 흐름에 있어 대화가 아닌 독백은 독백을 위한 상황이 준비되어야 하고 극의 흐름이 끊어질 수 있기 때문에 최소화하여 사용되었다. 그러나 현대 희곡에서 인위적이었던 독백이 자주 사용되는 것은 현대의 삶이 매우 복잡하고 다양한 감정선을 표현하기 위해 독백을 의도적으로 사용한다 [3]. 현대극에서 독백은 관객에게 인물의 심리를 설명하고 극 전개와 복선을 암시하는 수단으로 방백처럼 다른 인물에게는 들리지 않는 설정을 통해 극적 긴장을 형성하기 위해서이다.

시청각 매체인 영화에서도 독백은 연극과 마찬가지로 관객에게만 제공되는 정보이다. 영화에서 독백은 혼자 말하는 형식은 소설 및 연극과 유사하지만 실제로는 시청각 장치를 통해 간접적으로 제시되는 경우가 대부분이다. 영화는 영상과 소리, 음악의 편집을 통해 정보를 전달하기 때문에 등장인물이 화면 속에서 장시간 혼자 말을 하는 방식의 직접적 독백은 극의 리듬을 저해하거나 장면 전환을 어렵게 만들 수 있다. 따라서 독백 장면은 영화적 호흡이 끊어질 수 있다는 이유로 사용을 꺼린다. 이러한 이유로 전통적인 의미의 독백은 영화에서는 거의 사용되지 않는다. 대신 영화는 의식의 흐름 기법, 환상 이미지, 플래시백, 파편적 몽타주 등 시청각적 장치를 활용하여 인물의 감정이나 심리 상태를 간접적으로 시각화한다. 이때 독백은 더 이상 문자 그대로의 ‘말’이 아니라 영상과 음악으로 결합한 시각적 감정 표현의 독백 형태로 변형된다. 특히 일인칭 보이스오버(voice-over)는 소설의 독백과 가장 가깝게 기능한다. 인물의 내면적 표현을 이미지로 연출하고 생각을 음성으로 직접 들려주는 형식을 통해 감정 이해를 돕는다 [4]. 아래 [표 1]은 매체별로 독백의 표현 전달 방식에 따라 기능 및 관객과의 관계 설정에 대해 비교하였다. 이처럼 매체별 독백은 그 표현 형식과 주요 기능에 차이가 존재한다.

[표 1] 매체별 독백의 특성 비교

[Table 1] Comparison of Monologue Characteristics Across Media

매체	독백 표현 방식	전달 방식	주요 기능	관객과의 관계
소설	서술자 또는 인물의 내면 서술	문자 기반 직접 서술	내면 심리 묘사, 정보 제공	의식의 흐름, 내적 독백, 서술자 시점 변화
연극	배우의 직접 발화	관객을 향한 발화, 제4의 벽 붕괴	감정 이입, 극적 긴장 형성	방백, 제스처, 무대 동선, 음향 강조
영화	보이스오버, 시각적 장면 병치	시청각적 간접 전달	시간 조절, 배경 설명, 심리 보충	클로즈업, 조명, 음악, 일인칭 내레이션
VR 콘텐츠	캐릭터의 공간적 대사, 몰입형 독백	사용자의 시점과 반응 인식	감정 몰입, 서사 참여 유도	공간적 발화, 시선 추적, 사용자 중심 내레이션

VR에서 대사와 독백은 시각적 자율성을 가진 사용자가 이를 인지할 수 있도록 하는 다양한 장치를 사용하며, 사용자가 관찰이 가능한 공간 내에서 자연스럽게 구현한다. 이때 상호작용적 요소

와 결합해 기존 매체가 주지 못하는 몰입의 경험을 함께 제공한다. 전통적인 영화의 관객이 수동적 감상자라고 한다면 VR의 사용자는 자율성을 지닌 체험자이자 행동하는 능동적 사용자가 된다. VR 사용자는 가상환경 속에서 움직이고 반응함으로써 이야기 속에 동화되어 능동적 참여자가 된다. 이때 독백은 이전에 혼잣말로 자신의 감정을 표현했다면 VR에서는 사용자는 등장인물이 되어 캐릭터의 발화 대상이 된다. 따라서 사용되는 문구는 자신의 감정을 표현하거나 사용자의 행동을 요구 또는 지시하는 형태가 된다. 독백이 감정 표현과 정보 전달 외에도 사용자를 서사에 참여자로 역할전이를 통해 참여적 서사로 확장된다.

이러한 점에서 VR 독백은 단순히 형식적인 변화뿐 아니라, 서사 구성 방식을 재구성하는 역할을 한다. 사용자의 개입 가능성과 독백을 통한 사용자 반응은 향후 몰입형 콘텐츠의 핵심적 서사 전략으로서의 가능성을 시사한다.

3. VR 독백의 표현 방식 분석

가상현실에 몰입은 VR 시스템과 환경이 사용자의 감각 경험과 일치 정도에 따라 달라진다. 인간의 신체 반응과 계리가 생길 때 몰입에 방해를 받는다. 또한 몰입은 사용자가 가상 세계의 세계관과 이야기 그리고 행동양식을 이해하고 그 안에서 탐색할 수 있어야 하며 사용자의 행위가 상호작용적으로 반응할 때 몰입은 강화된다. 몰입으로 인해 존재감을 가질 수 없지만 몰입에 집중하게 하므로 존재감을 극대화할 수 있다 [5].

VR에서 독백은 영화와 마찬가지로 시청각적 특성을 포함하고 있으나 공간적 특성과 서사적 몰입을 강화하는 부분에서 차이가 있다. 영화는 장면 전환, 몽타주, 편집 등의 다양한 영상 언어를 자유롭게 활용할 수 있으나 VR 환경은 사용자가 하나의 연속된 공간에 몰입하여 경험하는 특성 때문에 연출에 제한을 받게 된다. 특히 사용자가 캐릭터와의 거리나 시선을 자유롭게 조절할 수 있는 상황에서는 전통적인 독백 방식이 사용자의 주의를 몰입을 완전히 확보하지 못할 가능성이 있으며, 때로는 독백의 의미와 감정 전달이 약화 될 수도 있다. 따라서 물리적 공간의 한계는 가상 공간에서는 등장인물이 사용자 근처로 이동하거나 시선을 유도하는 방식으로 전환되며, 이를 통해 감정 이입을 돕는 새로운 연출 전략이 형성된다. 이러한 한계는 동시에 새로운 가능성으로 해석될 수 있다. 결국 VR에서 독백은 기존 영상문법과는 다른 형태를 취할 수밖에 없으며, VR의 공간성과 상호작용성은 독백을 새롭게 재구성하고 확장할 수 있는 새로운 표현 방식을 제시한다.

VR에서는 몰입의 특성에 의해 사용자의 시선이나 행동이 즉시 반영되고 캐릭터는 이에 맞춰서 반응한다. 이때 전통 매체의 독백은 혼잣말처럼 표현되었지만 VR에서는 사용자를 향해 발화하며, 말뿐 아니라 시선이나 행동, 그리고 공간, 소리 연출 같은 비언어적 요소들을 통해 내면을 밖으로 표출한다. 즉 독백은 더 이상 혼잣말이 아니라 현전감과 참여를 끌어내기 위해 대화 형태로 바뀐

다. VR 콘텐츠에서 몰입감과 상호작용성을 강화하기 위해 사용자에게 역할을 부여하는 경우가 있다. 이는 사용자가 단순히 지시된 행동을 수행하는 존재가 아니라, 역할에 대한 책임감을 기반으로 능동적으로 탐색하도록 유도한다. 이때 이루어지는 말하기 방식은 사용자와 직접 대화를 주고받는 형태는 아니지만, 독백이 대화적 형식을 띠는 대화형 독백으로 이해할 수 있다.

[표 2] VR 독백 형식과 기능

[Table 2] Forms and Functions of Monologue in Virtual Reality

독백 형식	설명	기능	효과
관계 설정형 독백	사용자를 친구·동생 등 특정 관계로 규정해 말하기	감정적 연결 기반 마련	친밀감 형성, 몰입 증가
설명·정보 제공형 독백	상황·감정·위험 등을 말로 직접 전달	맥락 제공, 서사 이해 보조	혼란 감소, 서사 집중도 증가
대화형 독백 (준-대화)	혼자 말하지만, 사용자에게 말을 거는 형식	참여감 유도, 감정 공유	현전감 상승, 사용자 지향 서사 구축
행동 유도형 독백 (지시형)	‘이쪽을 봐’, ‘따라와’처럼 행동을 요구하는 발화	행동 촉발, 체험 흐름 안내	상호작용 강화, 동작 정확도 상승
비언어적 독백 (행동·텍스트 기반)	말 대신 표정·몸짓·텍스트로 감정·의도 표현	감정 전달, 의미 부호화	감정 공감 증가, 해석 일관성 강화
도입형 독백 (일인칭 내레이션형)	작품 초반 배경·상황을 요약하는 독백	세계관 설명, 초기 몰입 유도	서사 이해도 상승, 안정적 진입

[표 2]는 VR 작품에서 나타나는 독백 형식의 특성에 대해 분석하였다. <벽 속에 늑대가 있어>와 <바바야가>사례의 경우 VR 공간 안에서 사용자는 각각 역할을 부여받고 주인공과 정서적으로 교감하면서 기존의 독백으로 표현되어야 할 장면들이 혼잣말이 아니라 대화 형식을 띠게 하는 방식으로 나타난다. [그림 1]은 <벽 속에 늑대가 있어>에서 주인공 루시는 사용자를 ‘비밀 친구’로 설정하고 현재 처한 상황과 감정을 직접 설명한다 [6].



[그림 1] VR에서 시선을 맞추고 사용자에게 말하는 모습

[Fig. 1] A character making eye contact and addressing the user in VR

VR 환경에 진입하면 시스템은 사용자의 신체 크기와 시선 높이를 인식해 공간 스케일을 조정함으로써 캐릭터와 눈높이를 맞추고 관계적 친밀감을 형성한다. 이후 ‘루시’는 자신이 처한 상황과

감정을 이야기하듯 전한다. 이때 이러한 말하기 방식은 VR 독백의 전형적 사례로 볼 수 있다.

그림책 <벽 속에 늑대가 있어>의 원작에서는 루시를 삼인칭 전지적 시점으로 바라보며 루시의 행동과 감정에 대해 서술화한다. 독자는 삼인칭 관점에서 서술자의 간접적 표현을 통해 루시의 내면을 추론하게 한다.



[그림 2] <벽 속에 늑대가 있어> 동화책의 서술체

[Fig. 2] <THE WOLVES IN THE WALLS> Narrative Style in Picture Books

[그림 2]는 <벽 속에 늑대가 있어> 동화책 원작에서 루시의 감정을 서술체로 표현한 장면이다. 원작에서 루시는 애착 인형인 돼지 인형에게 “생쥐 소리는 아니라고 생각해”라는 혼잣말로 표현되어 있다 [7]. 하지만 VR 버전에서는 같은 상황이 사용자를 향해 직접 말로 이야기한다. 이는 루시와 사용자 간 정서 공유를 위해 돼지가 아닌 비밀 친구인 사용자에게 발화된다. 같은 대화이지만 대상이 달라지면서 대화형 독백 구조를 취한다. 즉, VR에서는 서술자가 사라지고 캐릭터의 말하기가 곧 독백의 전달 채널이 되며, 사용자는 관찰자가 아닌 관계적 참여자로 위치 전환이 일어난다.

<바바야가>에서도 주인공은 사용자에게 ‘샤샤’라는 이름으로 부른다. 샤샤는 극 중에서 주인공의 동생이다. 이야기 속에 보조 인물로 사용자는 관계가 설정되고, 서사적 상황과 감정 상태를 직접 언어로 설명한다 [8]. 이는 VR의 특성상 부유하는 시선을 잡는 것은 시각 정보만으로는 충분하지 않기 때문에 정확한 내용과 정서적 반응을 명확하게 설명하기 위해 언어적 표현을 사용한다. 이때 상호작용 장치를 사용할 때 지시적 언어, 요구 등 캐릭터와 관계 설정에 맞는 언어로 대화한다.

이렇듯 자유로운 사용자의 행동이 서사의 핵심을 파악하기 쉽도록 언어 기반의 대화형 독백이 적극적으로 활용된다. <버디 VR> [9]는 기승전결이 명확한 이야기보다는 상호작용에 더 초점을 맞춘 콘텐츠로 이 작품 또한 등장인물이 사용자에게 친구가 되어 달라고 요청한다. 작품 내부에서의 소통은 말이 아닌 텍스트나 표정과 행동을 통해 이루어지며, 이는 독백의 비언어적 표현 방식의 가능성을 보여준다. 이러한 비언어적 독백은 캐릭터의 표정과 행동을 통해 사용자에게 정서적 동의를 구하면서 동시에 상호작용을 촉발하는 발화적 장치로 작동한다.

VR 콘텐츠에서 새로운 질서의 세계로 들어가는 만큼 초기 도입부에서 세계관을 이해시키기 위해 해설을 사용하거나 보이스오버를 사용하는 경우가 많다. 가상공간 속에 들어서면 공간 인지를

위해 시간이 필요하므로 공간을 둘러보고 적응하는 시간 동안 내레이션으로 표현한다.

예를 들어 <헨리> [10] 는 삼인칭 내레이션과 사진을 통해 정보를 제공하면서도, 헨리의 목소리를 통해 감정을 표현한다. <페이퍼버드>는 일인칭 내레이션과 독백이 혼합된 형식으로, 완전한 독백은 아니지만 독백에 가까운 발화 구조를 통해 이야기를 이끌어 간다.

<헨리>는 사용자의 직접적 상호작용을 요구하지 않지만, 시스템이 사용자의 위치를 감지하여 캐릭터가 시선을 맞추거나 방향을 조정한다. <버디>와 <헨리>는 음성 대신 텍스트와 행동을 통해 감정을 표현하여 체험자의 반응을 유도함으로 비언어적 감정 독백이 나타난다. 공통으로 VR 콘텐츠는 사용자의 위치를 인지하고 시선을 유도하거나 타이밍을 조절함으로써 독백의 전달력과 해석 일치율을 높인다. 이때 VR에서 독백은 단순한 말하기를 넘어 공간적 행동과 결합한 감정 전달 방식으로 확장된다.

언어적 관점에서 보면, VR 캐릭터의 발화는 대화를 나누는 전통적 대사라기보다 사용자에게 향하는 독백과 유사한 말하기에 가깝다. 지금까지 사용자의 소리를 캐릭터가 인지하거나 반응하도록 만들어져 있지 않기 때문에, 대상은 있으나 결국 대화는 아닌 형태인 것이다. 이때 언어도 자연스러운 상호작용 유도를 위해 캐릭터를 통해 주로 부탁, 요청, 지시와 같은 행동 유발적 발화를 구성한다. 캐릭터는 말을 통해 부탁하고 시범적 행동을 통해 사용자가 무엇을 해야 하는지를 설명하며, 사용자의 행동 일치가 동의를 받는 대화가 되는 비언어적 의사소통이 일어난다. VR에서 나타나는 대화형 또는 비 언어형 독백이 반전이나 복잡한 감정 전환을 장황하게 설명하는 용도로는 잘 쓰이지 않는다. 기존 매체보다 훨씬 많은 시각 정보만으로도 복잡하고 장면 전환이 용이하지 않기 때문에 서사구조가 단순화되어 있다. 따라서 복잡한 이야기보다는 감정과 행동 제어에 더 집중된 서사구조이다.

[표 3] 상호작용 특성에 따른 독백의 변용

[Table 3] Transformation of Monologue According to Interaction Characteristics

작품	상호작용 방식	독백의 형태 (언어/비언어)	독백 기능	반전/감정 전환 처리
벽 속의 늑대들	시선 추적, 객체 터치, 위치 이동, 행동 유도	대화형 독백	감정 공유, 다음 행동 유도, 긴장 형성	반전은 발견 과정으로 체감(설명 최소화)
바바 야가	선택 및 행동 유도 시선/행동 감지	대화형 독백	유대감 형성, 도덕/정서적 선택 촉발	선택에 따른 정서선 변화, 설명적 반전은 제한
버디 VR	시선-제스처 반응, 상황 트리거	비언어 행동 유도	관계 형성, 감정 환기, 행동 동기화	감정 곡선은 섬세, 서술적 반전 배제
헨리	관찰 중심, 시선 반응	비언어 감정 표현	공감 유발, 정서 동조	반전보다 정서 곡선에 집중

[표 3]은 VR 애니메이션 작품 중 상호작용 특성이 잘 나타나는 작품으로 상호작용에 따른 독백

의 변용을 정리하였다. 상호작용성이 강한 VR에서는 사용자의 행동이나 시선이 즉시 반영되고 사용자에게 맞춰 환경을 최적화한다. 전통 매체의 경우 독백은 한 방향의 관객을 향한 발화로 나타나지만, VR의 경우 독백은 대화 형태를 취하거나 상호작용의 기술적 특성을 살린 공간, 음향, 그리고 시선 위치추적 연출을 포함하여 비언어적 요소들을 활용하여 서사를 표현하고 몰입을 강화하는 형태로 변이되었다.

4. 결론

본 연구는 VR 콘텐츠에서 독백이 어떠한 방식으로 변용되고 기능적으로 재구성되는지를 기존 매체의 독백 개념과 VR 환경에서 나타나는 발화 방식을 비교해 보았다. 그 결과 전통적 매체에서 독백이 주로 인물의 내면 표현과 정보 전달을 위한 언어적 장치로 기능했다면, VR에서는 매체적 특성인 현전성과 상호작용성을 살리기 위해 독백이 사용자를 향한 발화로 재편되는 양상을 확인할 수 있었다. 이때 관객과 사용자 같은 대상이라 하더라도 혼잣말이 아닌 사용자는 대상화되어 대화 형태의 독백으로 표현되었다. VR에서 독백은 내면 전달을 넘어 사용자와의 관계를 설정하고 관계에 맞도록 정서적 동조와 행동을 유도, 언어적 비언어적 감정 표현이 복합적인 구조로 확장됨을 볼 수 있었다.

사례에서 살펴보면 <벽 속에 늑대가 있어>와 <바바 야가>는 사용자를 ‘비밀 친구’나 ‘동생’으로 관계를 지정하고 관계 기반의 대화형 독백을 구현하였다. <버디 VR>과 <헨리>는 비언어적 행동을 통해 감정 전달과 주의 집중을 강화하였다. 이는 VR 독백이 언어뿐 아니라 행동, 시점, 공간, 소리 등 다양한 표현 요소와 결합하여 작동하며, 편집과 장면 전환이 제한된 VR 환경에서 사용자의 행동을 안내하고 서사 흐름을 유지하는 중요한 역할 수행을 보여준다. 이러한 특성은 독백뿐 아니라 대사와 내레이션에서도 상호작용과 행동유발 측면에서 유사한 특성을 보였다, 세 발화 방식이 모두 사용자를 중심으로 한 준-대화적 구조로 수렴되는 경향을 나타냈다. 다시 말해 VR에서는 말하기 방식이 ‘관객에게만 들리는 이야기’에서 사용자와 관계 형성의 도구 형태로 전환되는 양상이 관찰되었다.

이러한 특성은 모든 VR 콘텐츠가 동일한 방식으로 말하기 구조를 구현하는 것은 아니며 상호작용과 서사와의 관계 속에서 유사한 특성이 도출되었다. 본 연구는 VR 독백이 사용자 행동, 감정 반응, 몰입도에 미치는 영향을 정량적으로 검증하지 못한 한계를 지닌다. 향후 연구에서는 독백·대사·내레이션이 VR 환경에서 어떻게 상호작용을 하며 사용자 경험을 구성하는지, 그리고 세 발화 유형 간 기능 분담과 수렴 양상이 서사 해석에 어떤 차이를 발생시키는지 체계적으로 분석할 필요가 있다. 그럼에도 본 연구는 이러한 독백의 변용 과정을 분석함으로써 VR 연출에서 몰입을 위한 사서 도구로 활용 가능성을 볼 수 있었다.

References

- [1] S. Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* (Korean Edition), Blue World Public, 2003.
- [2] R. Makee, *DIALOGUE: The Art of verbal Action for page, stage, Screen* by robert Nckee (Korean Edition), Minumin Publishing Co., 2018.
- [3] S. H. Song, "A Study on the Patterns of Monologue in Jon Fosse's Dramas - Comparison with Samuel Beckett", *Journal of Korean Theatre Studies Association*, vol. 1, no. 61, February 2017, pp. 187-214 doi: 10.18396/ktsa.2017.1.61.006.
- [4] S. Y. Lee, "A study about monologue in the a dramaturgy of Boy-Meet-Girl Comics", Master's thesis, Department of Cartoon and Animation, Sejong University, Republic of Korea, 2007. [Online]. Available: <https://www.riss.kr/link?id=T11219820>.
- [5] J. Jerald, *The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality* (Korean Edition), acon public, 2019.
- [6] Fable Studio, *Wolves in the Walls*, [VR Software], 2020. [Online]. Available: <https://www.meta.com/ko-kr/experiences/wolves-in-the-walls/2446271755437605/>, (accessed November 10, 2025).
- [7] N. Gaiman, *THE WOLVES IN THE WALLS* (Korean Edition), BIR Publishing, 2006.
- [8] Baobab Studios, *Baba Yaga*, [VR Software], 2021. [Online]. Available: <https://www.meta.com/ko-kr/experiences/baba-yaga/3727135290647922/>, (accessed November 10, 2025).
- [9] S. H. Chae, "Buddy VR", youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=IDWAbJz_nok, (accessed October 20, 2025).
- [10] Oculus Story Studio, *Henry*, [VR Software], 2019. [Online]. Available: <https://www.meta.com/ko-kr/experiences/henry/2404437756348346/>, (accessed November 10, 2025).