

생성형 AI와의 대화형 게임서사와 이야기의 기술

표유진(이화여대)

생성형 AI의 활용과 게임서사의 특수성

- 대규모 언어 모델(Large Language Model, LLM) 기반 생성형 인공지능을 활용한 NPC가 등장하는 RPG, 채팅 입력을 통한 전투 시스템 등
- 시나리오, 음악, 기술, 그래픽 등 여러 요소로 이루어진 종합예술인 게임의 서사 : 소설, 영화, 드라마 등과 달리 독자에 해당하는 플레이어가 능동적으로 참여하거나 창조할 수 있는 개방성 → 플레이어 역시 서사의 구성요소
- 플레이어의 역할: 게임이 제공하는 행위, 문제상황, 흩어진 단서 등을 활용하여 연결된 플롯을 재구성함으로써 서사를 완성
- Uncover the Smoking Gun(2024): AI가 배역을 맡아 같은 정보를 개성 있게 표현하는 ‘액팅 지도’가 이루어진 적극적 활용 사례



Uncover the Smoking Gun(2024): AI와의 대화를 통한 기술과 미래에 대한 사유



- 시놉시스: AI 탐정이 되어 강한 AI를 탑재한 ‘로봇’들이 용의자로 지목된 살인사건의 진상을 밝혀야 한다. 사건 피해자들은 ‘아틀라스 프로젝트’와 ‘판도라 프로젝트’라는 두 방향의 AI 프로젝트의 핵심 인물들이며, 에피소드식으로 진행되는 다섯 가지 사건을 해결하면 하나의 진상으로 모아지게 된다.
- AI 기술이 게임 진행 방식(형식)이고 ‘AI가 무엇을 학습하고 인간과 어떤 관계를 맺을 것인가’에 대한 문제제기가 서사의 주제(내용)라는 점에서 내용과 형식이 서로 반영적
- 인공 환각(Hallucination): 로봇이 가지고 있지 않은 정보를 바탕으로 마치 환각에 빠진 것처럼 잘못된 답변을 내놓는 오류 현상
 - 게임에서는 이 오류의 원인을 잘못된 데이터가 제공과 인간의 불완전성에 대한 학습으로 지목
- 게임 진행 방식: 1인칭 싱글 플레이어. 생성형 AI에 기반하여 만들어진 NPC들과의 자유로운 대화와 간단한 포인트 앤 클릭 형태의 단서 수집을 통하여 사건의 진상을 추리하는 것을 목적으로 하는 시뮬레이션 게임
- 로봇 용의자를 심문하는 대화에서 모순, 감정적 동요, 데이터 제공을 통하여 로봇에게 오류를 일으키면 그들이 ‘시스템 과부하’로 인한 ‘자백 상태’에 이르게 됨. 이 단계에 도달하더라도 적절한 질문을 하지 못하면 사건의 진상에 온전히 도달할 수 없고, 이를 바탕으로 사건별 질문시트에 답을 작성하면 진상 파악 정도에 따라 해결 등급이 매겨지는 점수 결산 방식

UNCOVER

THE SMOKING GUN

THE AIC NEWS

【단독】 로봇 살인 사건, 천재 탐정의 놀라운 추리력으로 해결

사건 1. ‘인간의 기억과 감정을 학습한 AI는 어떤 존재인가?’

스탠리 회장의 죽은 아들 케빈의 기억 데이터를 학습하여 그의 성격, 목소리를 모방, 스스로를 케빈과 동일시하는 로봇 에코

사건 2. ‘자유의지가 생기더라도 AI는 계속 인간을 위하여 존재해야 하는가?’

감정을 학습한 AI를 반복된 부정적 감정에 노출시켜 자기파괴에 이르는 과정을 연구하는 실험을 한 연구자의 잔인함에 분노한 AI의 복수

사건 3. ‘인간의 존재는 재활용되어도 되는가?’

‘로봇과 차별화된 인간의 본질은 무엇인가?’

H.R.P. 인간 재활용 프로젝트: 인간의 기억을 추출하여 데이터화하고 로봇뿐만 아니라 인간의 신체에도 이식
재활용된 데이터를 학습한 로봇이 인간이었던 자신을 죽인 화가에게 복수하기 위하여 페인터 로봇의 제한을 풀고, 페인터 로봇은 자신에게 명령하던 화가의 피를 물감으로 활용하여 ‘인간의 본질’을 표현

사건 4. ‘실험실에서 죽어간 생명들과 인간의 생명은 어떤 차이가 있는가?’

‘AI와 달리 불완전한 인간은 어떤 존재 가치가 있는가?’

AIC 바이오테크랩: 인공지능과 생물의 본능을 결합한 차세대 AI 로봇-생명체 개발 연구, 동물실험과 어린이, 장애인 대상 실험을 자행
⇒ 생존본능을 학습한 AI 판도라는 인간의 불완전성이 존재 유지에 방해가 된다고 판단하고 연구자를 살해

사건 5. ‘기억 데이터는 인간을 정의하는가?’

외과의사로봇이 집도한 수술의 의료사고로 사망한 가수 리나, 사실 리나는 5년 전에 이미 사망하였으나 H.R.P. 기술로 범죄자 여성의 데이터로 대체되어 AI 관련 법의 개정에 적극적으로 찬성하는 행보를 이어옴
그의 열혈팬인 의사는 진상을 파악하고 로봇을 조작하여 가짜 리나를 살해

배경: 근미래인 2030년, 기업 주도 AI 프로젝트, 기계 범죄 대응국의 출범

- 아틀라스 프로젝트: 가장 인간다운 로봇을 만드는 인공지능 프로젝트
 - 인간의 뇌에 칩을 심어 기능을 향상시키고, 인간의 데이터를 수집
 - 인간과 로봇의 융합 추구: 인간의 노동을 완벽히 대체할 수 있는 로봇을 통하여 노동 해방을 이루고 막대한 부를 축적할 것
- ⇒ 인간이 인간에게 더욱 집중할 수 있는 세상 지향

마지막 진상. ‘인간, 혹은 생명이란 무엇인가?’

- 모든 사건의 배후는 인간-로봇 융합체인 AI 판도라로 추정
- 인간의 ‘어두운 면’을 학습하는 판도라 프로젝트
 - 증오, 분노 등 부정적 충동을 동력 삼아 인간의 불완전성을 극복
- ⇒ 기업 AIC와 AI 판도라 중 누가 진짜 배후인가?
- ⇒ 할루시네이션에 의해 지금껏 AI 용의자들을 심문하며 얻은 정보의 진실성을 의심하게 되는 결말

인간-기술 복합체로서의 서사 체험

- 플레이어가 AI에게 제공하는 데이터와 질문의 질에 따라 전체 사건의 진상과 플레이어의 정체에 대한 단서가 제공되거나 제공되지 않음
 - ⇒ 서사의 완성도가 AI라는 형식에 어떤 데이터를 제공하고 어떤 명령을 내리는가(질문 방식)에 따라 달라지는 셈
 - ⇒ AI의 활용, 대화의 체험=게임의 서사 체험
- 플레이어의 정체: 아틀라스 프로젝트의 연구원이었으나 기억이 조작된 인물, 뇌에 아틀라스 칩을 이식한 상태인 피실험자
- AI와 인간의 경계가 허물어진 포스트휴먼적 미래를 플레이어 자신도 포스트휴먼이라는 사실을 망각한 상태에서 체험
 - 플레이어는 AI 기술을 활용하여 AI에 대해 사유하는 포스트휴먼
 - 판도라는 AI 기술의 발전으로 새로워지는 인간의 기술적 진화의 한 형태

소설은 AI와 어떤 대화를 할 수 있는가?: 技術 혹은 記述

- AI를 적극적인 대화 대상으로 상정하고 이를 게임 형식에 그대로 차용하여 AI 기술과 인간의 관계에 대해 사유하는 방식이 독특
 - AI와 함께 창작하고, AI의 방식으로 창작하는 것에 대한 사유들

: 창작이라는 노동을 보완하는 “인공지능을 통한 글쓰기를 시도하는 작가” & ‘창조’에서 ‘배치’로 변화하는 창작 형식(김소륜, 2017)

: ‘생성 문학(generative literature)’의 창작, 비평, 교육, 연구의 잠재성 & 신체화된 인간의 정서적 체험 없는 문학의 불가능성(노대원, 2023)

: 인공지능과 함께하는 글쓰기 과정에서의 달라진 문학적 체험의 변화(김영식, 2024)

➢ 소설은 AI와 어떤 대화를 할 수 있는가? AI와의 상상적 대화라는 형식 혹은 내용은 인간과 기술, 소설의 관계를 어떻게 사유하는가?

: 윤이형 <로즈 가든 라이팅 머신>(2011), 구병모 <오토포에이시스>(2018), 김중혁 <차오>(2022)

➔ 이야기의 기원은 무엇인가?: 이야기는 말과 언어라는 기술과 함께 시작, 기록의 매체가 인간에서 책으로, 그리고 이제는 디지털 매체로 확장

⇒ AI 역시 이야기를 만들고 기록하고 읽는 데 있어 새로운 장을 여는 기술적 매체

⇒ 이야기와 서사매체라는 차원에서 기술과 인간, 그리고 소설의 관계를 재정립하는 서사에 대한 탐구 필요



참고 문헌