

트랜스미디어 콘텐츠 연구 : 스토리텔링과 개념화

A Study of Transmedia Contents : Storytelling and Conceptualization

신동희*, 김희경**

성균관대학교 인터랙션 사이언스 학과 교수*, 성균관대학교 인터랙션 사이언스 연구소 선임연구원**

Dong-Hee Shin(dshin@skku.edu)*, Hee-Kyung Kim(nigajota5@hanmail.net)**

요약

문화콘텐츠는 개별적인 장르로도 비약적으로 발전하고 있지만, 서로 다른 장르끼리 넘나들기를 하면서 관람객에게 기존과는 다른 재미를 주고 있다. 바로 OSMU에 이어 등장한 트랜스미디어 콘텐츠(Transmedia Contents)가 그것이다.

본 논문에서는 OSMU와 트랜스미디어 콘텐츠의 개념과 스토리텔링 방식의 차이를 살펴보고, 그 구성요소를 도출하여, 출판·영화·게임·애니메이션·그래픽 노블(만화) 콘텐츠의 몇 가지 사례에 대입해 보았다. OSMU에서 사람들이 기대하는 것은 이야기의 중첩, 즉 다른 미디어에서 같은 이야기가 어떻게 표현되는가에 있다면, 트랜스미디어 콘텐츠에서는 하나의 콘텐츠에서 궁금했던 핵심 스토리를 뒷받침하는 배경 이야기, 단서가 되는 부차적 플롯, 좋아하는 캐릭터가 독자적으로 다른 장르에서 새로운 이야기와 액션으로 탄생하게 되어 각각 다른 콘텐츠를 접하게 될 때 하나의 완성된 세계를 보게 된다는 점에서 퍼즐이나 콜라주와 같음을 밝혔다.

결론에서는 국내에서 시도가 미비한 트랜스미디어 콘텐츠의 개발 방향을 제시하였다. 아울러 국내에서 트랜스미디어 콘텐츠를 개발함에 있어서의 문제점도 지적하였다.

■ 중심어 : | 트랜스미디어 | 트랜스미디어 콘텐츠 | 스토리텔링 | 경험 |

Abstract

Cultural contents refers to cultural and artistic contents that are saved, sold, and enjoyed in various digital media. In responding to rising content contents, OSMU has been utilized to make one content into various types of products. Recently, transmedia contents are replacing the role of OSMU. Transmedia contents builds up the united content with blending of various contents through plural media and they have emerged in the part of creating digital contents under the convergence paradigm. Transmedia contents becomes invasive and permeates fully the audience's lifestyle by developing content available across multiple forms of media. This study discusses the differences between OSMU and transmedia contents. It attempts to clearly define transmedia contents and to conceptualize the components of transmedia contents. In doing so, this study seeks a new method of storytelling utilizing transmedia contents. The discussions in this study should be useful for transmedia content developers to improve their work. Implications and directions for future study are discussed.

■ keyword : | Transmedia | Transmedia Contents | Storytelling | Experience |

* 이 연구는 교육과학기술부(MEST)와 한국연구재단(NRF)의 World Class University 프로젝트로부터 성균관대학교를 통해 지원받았다. (No.R31-10062) 또한 이 논문은 2010년도 정부재원(교육과학기술부 인문사회연구강화사업비)으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음.(NRF-2010-B00171)

I. 서론

최근 문화콘텐츠의 주요 특징 중 하나인 OSMU(One Source Multi Use)에 이어 트랜스미디어(Transmedia)가 떠오르고 있다. 트랜스미디어(Transmedia)의 접두어 'trans'는 횡단, 관통, 초월, 변화, 이전 등을 의미하는데 그래서인지 최근에 나온 트랜스미디어는 여러 가지 의미로 해석되고, 개념이 혼재되어 있는 상황이다. OSMU의 한 종류라고 보는 견해도 있고, 모바일, IPTV, 스마트폰, 트위터 및 페이스 북 등 소셜 네트워크 등 뉴 미디어의 등장으로 콘텐츠의 향유 방법이 달라짐에 따라 사용자가 동시 또는 이시로 여러 미디어를 접하므로 그것들 간의 이동을 의미한다고 하여 하드웨어 중심으로 트랜스미디어를 해석하기도 한다.

영화, 게임, 웹, 만화 등 다양한 콘텐츠로의 변이를 트랜스미디어라고 보기도 하는데 이 부분은 그러한 장르들로의 이동을 미디어로 보는 측면과 콘텐츠로 보는 측면의 대립에 기인한다고 하겠다. 문화콘텐츠적 입장에서 본다면 그러한 장르로의 변이는 분명 트랜스미디어 콘텐츠라고 해야 하고, 하드웨어 중심의 트랜스미디어와는 다르게 해석해야 한다.

트랜스미디어 콘텐츠의 이해는 산업적 측면으로는 국외에 비해 아직 개발이 미비한 국내 콘텐츠의 개발 방향을 설정하는데 기여할 수 있고, 문화적으로는 새로운 놀이 체험과 사용자 경험을 유도할 수 있다는 점에 의의가 있다.

따라서 본 논문에서는 최근에 나온 트랜스미디어라는 개념의 혼재를 구분하기 위해, OSMU의 개념, 트랜스미디어, 트랜스미디어 콘텐츠(Transmedia Contents), 스토리 각색(Story Adaptation), 스토리텔링(Story telling), 트랜스미디어 스토리텔링 등 기본적 개념 및 구성적 개념의 차이점을 밝히고, 트랜스미디어 콘텐츠의 구성요소를 도출한 다음, 그것을 기준으로 한 사례 분석을 실시한다. 이를 바탕으로 트랜스미디어 콘텐츠의 현황을 파악하고, 국내 콘텐츠 개발의 지향 방향을 제안해 본다.

II. 트랜스미디어 콘텐츠의 개념

디지털 기술의 발전은 미디어 형식을 변화시키고, 그 형식은 내용, 즉 콘텐츠를 변화시키고 있다. 올드 미디어는 뉴 미디어를 만나 충돌→갈등→융합→수용의 과정을 거치면서 공존한다. 이 과정에서 최근에 나온 개념이 트랜스미디어 콘텐츠다.

마크 롱(Mark Long, 2009)은 트랜스미디어 콘텐츠에 대해 그것이 하나의 콘텐츠이면서 달라야 함을 강조하였다. 하나의 비전을 가지고 적어도 3가지 이상의 미디어에서 시작해야 하는 트랜스미디어는 모든 미디어마다 독특한 점이 있어 사람들로 하여금 호기심을 자극시키고 영화에서 게임으로 게임에서 만화로 넘어올 수 있도록 기획단계에서부터 설계한다고 하였다[1].

이상민(2009)은 하나의 미디어로 담아낼 수 없는 추상적이고 통합적인 의미를 각기 다른 미디어에 담아내는 것을 트랜스미디어라고 정의하였다. 이는 미디어의 특성에 따라 내용물을 개작, 변형시키는 개념이 아니고 하나의 공통된 관심사에 대해 각각도의 시각으로 바라보고, 다양한 미디어에 의미를 담아내는 것이라고 하였다. 트랜스미디어는 여러 미디어를 통해 표현되지만 서로 연관되어서 내용의 폭과 깊이를 확장시킨다[2].

여기에서 '의미=콘텐츠', '여러 미디어=트랜스미디어'라는 등식이 성립한다. 그리고 '미디어의 특성에 따라 내용물을 개작, 변형시키는 개념이 아니고'라고 언급한 점에서 트랜스미디어와 OSMU의 차이를 밝히고 있다. 문화콘텐츠의 대표적인 특징인 OSMU는 성공한 원작 콘텐츠를 기반으로 그것의 특성에 맞게 순차적으로 다른 미디어로 옮기는 것을 의미하는 반면, 트랜스미디어 콘텐츠는 단계적이지 않고 동시다발적으로 각각의 콘텐츠가 개별적 세계를 표현하면서 그것을 전체적으로 보았을 때 통합적 세계가 창조되는 것을 뜻한다. 즉, OSMU와의 공통점은 다양한 미디어로 개발되는 것이고, 차이점은 트랜스미디어 콘텐츠는 동시다발적으로 개발되며, 내용이 같지 않고, 캐릭터도 재배치된다. 또한 트랜스미디어 콘텐츠는 OSMU처럼 동일한 이야기를 다른 미디어에 반복 사용하는 것이 아니라 각각의 미디어에 다른 이야기를 나타내면서 서로 연결되어 전

체적으로 하나의 완결된 구조를 갖는다는 점에서도 차이가 있다. 그러므로, 사람들은 OSMU의 경우 같은 스토리와 캐릭터가 다양한 콘텐츠에서 어떻게 중첩되고 있는가 하는 결합 포인트에 관심을 갖는 한편, 트랜스미디어 콘텐츠의 경우 관련되지만 각각 다른 이야기가 개별 콘텐츠에서 어떤 연관성을 가지고 있는가에 관심을 갖는 것이라고 할 수 있다.

이러한 측면에서 트랜스미디어 콘텐츠를 개발할 때 스토리텔링은 중요한 역할을 담당하게 된다. 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 트랜스미디어 스토리텔링(Trans media Storytelling)이라는 개념을 제시하였다. 젠킨스(2006)는 그의 저서 컨버전스 컬처(Convergence Culture)에서 “트랜스미디어 스토리는 다양한 미디어 플랫폼을 통해 공개되며, 각각의 새로운 텍스트가 전체 스토리에 분명하고도 가치 있는 기여를 한다[3].”고 하였다. 즉, 트랜스미디어 스토리텔링은 한 조각 한 조각 퍼즐(다른 이야기를 가진 영화, 게임, 애니메이션, TV 물, 웹 콘텐츠 등)을 맞추어 최종적으로 하나의 그림(전체 콘텐츠)을 완성하는 것과 같다. 또는 여러 가지 다른 콘텐츠(재료)를 합쳐서 하나를 완성하는 콜라주와도 같다. 다음 [그림 1]과 같이 표현할 수 있다.

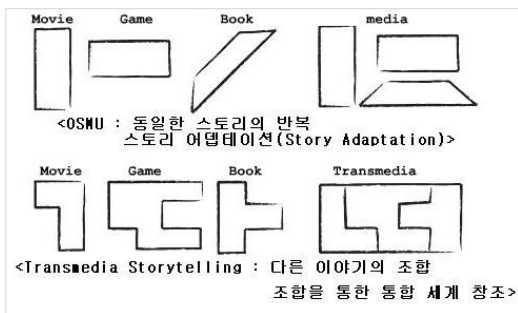


그림 1. 트랜스미디어 스토리텔링
(출처:Robert Pratten, Transmedia Story Development Presentation, 재구성)

이렇게 보았을 때 OSMU의 개발 방법은 스토리 각색 (Story Adaptation)을 통한 스토리텔링이고, 트랜스미디어 콘텐츠의 개발 방법은 트랜스미디어 스토리텔링이 되는 것이다.

예를 들면 피터 잭슨(Peter Jackson)이 감독한 영화 ‘반지의 제왕(Lord of the Rings)’은 톨킨(J.R.R.Tolkein)의 소설 ‘반지의 제왕’의 각색(Adaptation)으로 흔히 film adaptation이라는 용어로 불린다. 소설 속 주인공인 프로도와 시공간적 배경은 우리가 한 번도 본적이 없지만 각색을 통해 영화적 언어로 재탄생한다. 시간에 종속적이고, 이미지 지향적이며, 자본에 지대한 영향을 받는 영화의 속성 상 캐릭터, 플롯, 그리고 배경이 더해지거나 생략되는 등의 변화는 있지만 전체적으로는 두 콘텐츠가 동일한 내용을 표현하는 것이다. 소설이 뮤지컬화 되거나 TV 드라마화 될 때도 마찬가지다. 콘텐츠의 속성에 맞게 변형되는 과정에서 스토리텔링이 적용된다. 즉 동일한 이야기의 다른 콘텐츠에서의 표현이 OSMU인 것이다. 이미 OSMU의 국내의 사례는 많이 있다. 아기공룡 둘리, 타짜, 식객, 해리포터, 디즈니 애니메이션, 그리고 스파이더맨을 비롯한 그래픽 노블을 원작으로 한 많은 영웅 영화들이 그것이다.

트랜스미디어 스토리텔링이라는 개념이 대중적 담론에 처음 등장한 것은 1999년[4], 영화 ‘블레이 워치 프로젝트(Blare Witch Project)’의 성공부터라고 한다. 그러나 트랜스미디어 스토리텔링이라는 용어가 공식적으로 대두되기 훨씬 전부터 그것의 움직임이 있어 왔다.

지금처럼 다양한 미디어들이 나타나기 전에 주된 향유 콘텐츠는 출판물이다. 동화 ‘피터팬과 웬디’는 1902년 스코틀랜드의 소설가 배리(J.M.BARRIE)에 의해 탄생하였고, 이것의 OSMU로 1924년과 2003년에 영화화, 그리고 1953년에 애니메이션화되었다. 이 콘텐츠들은 원작 소설을 그대로 옮겨와 주인공 역시 피터팬이지만 2008년과 2009년에 개봉한 디즈니 애니메이션 ‘팅커벨 1, 2’는 동화 속 중요한 캐릭터였지만 조연에 해당했던 텅커벨을 주인공으로 하였다. 애니메이션 ‘팅커벨’은 스핀오프(Spin-off)라고 불리는 것으로 피터팬에서 이야기를 따온 것이 아니라 이야기 자체를 새로 창조하였고, 피터팬에 없던 요정 캐릭터들을 추가로 만들었다. 뿐만 아니라 피터팬의 공간적 배경이었던 네버랜드가 아니라 그곳의 일부인 픽시 할로우를 배경으로 요정의 탄생과 계절의 흐름을 연관지어 이야기를 전개하였다. 이것은 피터팬을 보면서 사람들이 궁금해 했을 텅커벨

의 탄생배경을 설명해주어 관람객은 피터팬과 네버랜드에 대해 깊이 이해하고, 색다른 경험을 하게 된다. 또한 요정, 신비, 예쁜 것을 매우 좋아하는 어린 여자아이들의 관심을 불러 일으켜 새롭거나 집중되는 관객층을 양산한다. ‘산타클로스(Santa Claus)’, ‘산타클로스의 삶과 모험’, ‘루돌프-빨간 코 사슴이야기’ 등도 같은 맥락이다. 스펀 오픈는 속편이기는 하지만 전편의 스토리를 이어가는 것이 아니라 겹가지로 뻗어나간 것으로 서브시리즈(Sub-Series)나 서브 스토리로 불리기도 한다.

이러한 개념을 바탕으로 트랜스미디어 콘텐츠의 구성요소는 다음과 같다.

III. 트랜스미디어 콘텐츠의 구성요소

첫째, 핵심 스토리(Core Story)가 있어야 한다. 그것은 여러 콘텐츠 중 최초로 등장한 콘텐츠 스토리일 수도 있고, 원형 스토리일 수도 있으며, 성공한 콘텐츠(Killer Contents)의 스토리일 수도 있다. 트랜스미디어 콘텐츠는 기획단계에서부터 동시다발적인 개발을 고려하기 때문에 수십 년 또는 수백 년 전에 나왔던 소설이건, 최근의 만화가의 만화이건, 영화 시나리오이건 새로운 창작물이건 콘텐츠의 흐름을 지배하는 중심 스토리의 구축이 필요하다. 앞에서 언급한 피터 팬의 경우 환상의 섬 네버랜드에서 사는 영원히 어른이 되지 않는 소년 피터 팬과 인간 소녀 웬디가 후크선장에 맞서 싸우는 이야기를, 산타클로스의 경우에는 크리스마스 전날 밤 어린이들 몰래 양말에 선물을 넣고 가는 할아버지의 이야기를, 사례에서 분석할 위쇼스키 형제의 의해 씌어진 매트릭스는 입력 도선과 출력 도선의 회로망을 의미하는 매트릭스 즉, 컴퓨터에 의해 만들어진 가상공간 안에서 지배되고 길들여지는 인간 세계가 중심이야기이다. 영화에서는 가상과 현실을 빈번히 오가며 가상현실에서 깨어나기 위해 인류가 컴퓨터에 맞서 싸운다. 트랜스포머의 경우 변신 로봇 완구라는 오프라인 장난감에서 출발하여 여기에 선과 악의 대립이라는 고전적 스토리를 부여하였고, 기존에 인간 조종 하에 로봇이 역할을 담당하던 다른 애니메이션들과는 달리

사이버트론이라는 우주 행성에서 유기체로서 살고 있던 로봇들의 전쟁을 그렸다.

둘째, 애니메이션 ‘팅커벨 1,2’에서 보듯이 피터팬에 나왔던 팅커벨의 탄생 배경으로 새로운 이야기가 만들어지는 바, 트랜스미디어 콘텐츠의 구성에는 핵심 스토리(Core Story)를 뒷받침하는 배경 스토리(Back Story)가 중요한 역할을 담당한다. 배경 스토리는 하나의 콘텐츠만 보고 즐기던 관람객 혹은 사용자에게 캐릭터의 탄생일화, 시공간적 배경에 대한 부가적 이야기를 제공하여 하나의 콘텐츠에서 궁금해 했던 점을 해결해 준다.

셋째, 트랜스미디어 콘텐츠에는 부차적 플롯(Sub-Plot)이 있다는 것이다. 부차적 플롯은 그 자체로 하나의 완전한 이야기를 가지고 있으면서 중심 플롯과 병행하거나 엇갈리며 흥미를 더해 주어 작품의 전체적인 효과를 끌어올리는 역할을 담당한다[5]. 이것은 트랜스미디어 콘텐츠에만 등장하는 것이 아니라 이미 많은 문학 작품, 영화 등 콘텐츠의 이야기를 구성하는 요소이다. 부차적 플롯은 핵심 스토리 전개를 매끄럽게 하고, 에피소드 사이의 가교 역할을 한다. 싱글 콘텐츠에서는 하나의 콘텐츠 안에서 핵심 스토리와 부차적 플롯이 존재한다면 트랜스미디어 콘텐츠에서는 핵심 스토리 전개의 단서 역할을 하는 부차적 플롯이 독립된 콘텐츠로 만들어져 콘텐츠 간의 넘나들기를 하고 있다는 데에 그 차이점이 있다.

넷째, 슈퍼맨, 배트맨, 스파이더맨, 아이언 맨 등 미국 그래픽 노블은 대부분 초능력을 가진 영웅을 그린 작품들이 많은데 캐릭터의 구조를 보면 영웅인 주인공 캐릭터와 그를 도와 주는 조력 캐릭터, 그리고 주인공 캐릭터에 맞서는 반대 캐릭터가 있다. 이러한 캐릭터들은 앞에서 트랜스미디어 콘텐츠에서 주인공으로 탄생하게 된다. 영화에서 그다지 돋보이지 않았던 서브 캐릭터들은 분명한 성격을 가지고 또 다른 영화에서, 게임에서, 애니메이션에서 등장한다.

다섯째, 그렇다면 트랜스미디어 콘텐츠는 다양한 관람객을 대상으로 하게 되는데 만화를 즐기는 독자(reader), 영화나 애니메이션을 관람하는 관객(spectator), 게임을 즐기는 사용자(user), TV 콘텐츠를 즐기는 시청자(viewer), 테마파크 방문자(visitor), 파생

상품을 수집하는 수집가(collector) 등 참여와 비참여, 선형성과 비선형성, 그리고 온라인과 오프라인을 오가는 형태의 관람객의 놀이를 유도한다.

마지막으로 세계관(World View)의 설정이다. 트랜스미디어 콘텐츠는 동시다발적으로 기획되므로 게임과 같은 세계관의 설정이 무엇보다도 중요하다. 왜냐하면 흔히 판타지물, 공상과학물, 그리고 때때로 스릴러물에서 나타나는 세계관은 캐릭터를 둘러싸고 있는 시간적·공간적·자연적·사상적 배경, 그리고 전체적인 분위기를 의미하기 때문이다[6]. 이러한 배경과 분위기는 콘텐츠의 스토리 및 캐릭터의 행동과 밀접한 관련이 있다.

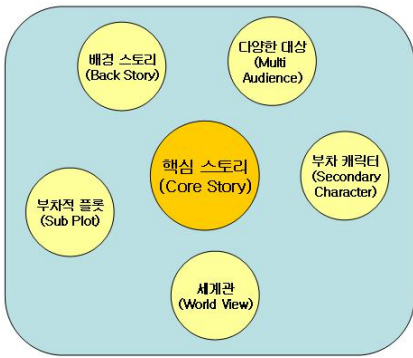


그림 2. 트랜스미디어 콘텐츠의 구성요소

이러한 점에서 트랜스미디어 콘텐츠는 게임성(Gameplay)을 가지고 있다고 하겠다. 게임성이란 상호작용성과 게임에서 전략을 사용할 수 있는 가능성, 게이머의 흥미로운 선택이란 사항이 포함되는데 이는 일반적인 서사물과는 달리 게임의 서사가 게이머에게 다른 어느 곳에서도 다시 찾아볼 수 없는 강력한 서사 체험을 가지게 하는 것은 게임의 이야기 성분이 그 자체로 훌륭해서 라기 보다 이야기와 게임성이 효과적으로 결합하여 상승 작용을 일으킨 덕분이다[7]. 즉, 트랜스미디어 콘텐츠는 관객들 혹은 사용자가 영화<->애니메이션, 영화<->만화, 게임<->영화, 만화<->게임 등 각 콘텐츠와의 상호작용을 통해 그러한 세계관을 좀 더 흥미롭고 깊게 이해하게 되고, 분해된 콘텐츠를 합체하게 되는 것이다.

다음에서는 영화 ‘매트릭스’, ‘트랜스포머’와 기타 몇

가지 사례를 중심으로 트랜스미디어 콘텐츠의 구성을 살펴본다.

IV. 트랜스미디어 콘텐츠 사례분석

1. 매트릭스

매트릭스는 영화 3편, 애니메이션 1편, 게임 2편, 만화 2편으로 제작되었다[8]. 여기까지만 본다면 기존의 성공한 콘텐츠가 OSMU로 탄생한 것 같지만 매트릭스 콘텐츠의 경우는 4개의 장르가 각각 다른 내용을 담고 있다는 데 주목해야 한다.

감독인 워쇼스키 형제는 매트릭스 원작 영화를 통해 관객들의 관심을 촉발시키고, 몇 편의 인터넷 만화를 제공함으로써 더 많은 정보를 갈망하던 열성 팬들을 유지하고, 2편 리로디드가 나오기 앞서 애니매트릭스를 발표하고, 홍보 효과를 위해 컴퓨터 게임을 발매하였다. 이러한 주기는 영화 3편 레볼루션의 발표로 끝을 맺었다[9]. 4개 장르의 매트릭스가 어떻게 서로 연관되는지를 살펴보면 트랜스미디어 스토리텔링에 대해서 잘 이해할 수 있을 것이다.

먼저 9개의 에피소드로 구성된 애니매트릭스를 살펴보면 <오시리스의 마지막 비행>이라는 단편 애니메이션에서 주인공 주는 느부갓네살 승무원의 손에 메시지를 전달하기 위해 목숨을 바친다. 편지에는 시온으로 가는 길을 뚫어주는 기계에 대한 정보가 담겨있다. 주가 우체통에 정보를 담은 편지를 우편함에 넣게 되고, 게임 엔터 더 매트릭스의 첫 장면에서 플레이어의 첫 번째 미션은 우체국에서 편지를 찾아 영웅들에게 전달해 준다. 그리고 매트릭스 2편 리로디드의 첫 장면에서 등장인물들은 ‘오시리스의 마지막 교신’에 대해 토론한다[10]. 영화만 본 사람들의 경우 1편과 이어지지 않는 2편 첫 장면의 상황이 어리둥절할 수 있지만, 트랜스미디어 경험을 가진 사람들은 세 가지 다른 미디어들을 통해 그 상황을 이해하게 되어 더 깊은 경험을 하게 된다.

반면 기존의 방식으로 콘텐츠를 즐기던 사람들에게 트랜스미디어 콘텐츠는 불편하고 낯선 경험이 될 수 있다. 영화 ‘터미네이터’의 4부작 시리즈처럼 영화만 보고

도 연속되는 이야기를 이해할 수 있는데 굳이 여러 콘텐츠로 쪼개어 그것들을 다 봐야 전체 내용을 파악할 수 있게 하는 것의 효과가 과연 무엇인가에 대해 의문을 가질 수 있다. 게다가 매니아나 약간이라도 관심을 가진 사람들을 제외하고, 많은 사람들은 영화 외의 매트릭스 콘텐츠가 나왔는지도 알지 못한 상황에서 갑작스런 캐릭터의 등장이나 낯선 플롯은 영화 매트릭스 1편이 이루었던 기대치를 2, 3편에서 반감시키기도 하였다.

우선 OSMU나 트랜스미디어 콘텐츠 모두 경제적 성과와 밀접한 관련이 있다. 전자는 위험 대비(Risk Hedge)를 목적으로 하며, 후자는 출시된 여러 콘텐츠를 통해 OSMU가 반드시 위험 대비의 훌륭한 수단이 되지 못함을 인식하게 된 바, 스토리를 근간으로 개별 콘텐츠를 안 보면 전체 맥락(Context)을 이해할 수 없는 구조로 만들어 궁금증과 호기심을 유발, 개별 콘텐츠를 구매하게 한다는 의도가 숨어 있는 것이다. 트랜스미디어 콘텐츠의 이윤 창출 구조를 발견한 사람들 중에는 상당히 불편하고 불쾌한 구조라고 느끼기도 할 것이다. 이에 반해 새로운 접근법에 흥미를 느끼고 도전적으로 트랜스미디어 콘텐츠를 즐기는 사람들은 이러한 구조에 열광할 것이다.

콘텐츠적 입장에서 본다면 트랜스미디어 콘텐츠는 웹이나 테마파크의 구조와 유사하다. 웹이나 테마파크의 경우 체험의 순서가 일정하지 않다. 어떤 메뉴부터 접근하건 어떤 어트랙션(Attraction)이나 쇼이벤트부터 즐기건 중국에는 맥락을 이해하게 되고, 메시지를 전달 받게 된다. 단지 사용자나 관람객에 따라 진입점(Entry Point)만 다를 뿐이다. 이것은 기존의 콘텐츠의 순차적 구조와 다른 비순차적 구조로 사용자나 관람객의 선택권을 전적으로 존중하며, 각자의 선택에 몰입하게 하는 긍정적인 경험을 가져다준다.

2. 트랜스포머

이번에는 국내외에서 대히트를 기록했던 ‘트랜스포머(Transformer)’에 대해서 살펴본다. 영화 ‘트랜스포머’의 성공으로 인해 열성 팬들에게만 알려져 있던 만화, 애니메이션, 그리고 원 소스라고 할 수 있는 완구 트랜스포머가 역으로 더 유명해진 사례라고 하겠다.

완구 트랜스포머는 미국 완구 회사인 하스브로가 일본 완구 회사 타카라에서 출시한 변신 로봇 ‘다이아크론’과 ‘마이크로맨’의 판권을 사들여 1984년 새롭게 ‘트랜스포머’라는 이름으로 출시하고, 그 구조에도 변화를 주게 된다. 우선 두 로봇을 선과 악을 대표하는 캐릭터로 설정하였고, 일본에서 만든 로봇들은 사람이 조종할 수 있는 탑승 공간이 있었으나 미국에서 만든 로봇들은 그 공간을 없애고 로봇 자체가 움직이는 유기체로 만들었다. 같은 해 7월 미국 마블 코믹스가 만화책 1권을 출간했고, 9월에는 TV판 애니메이션이 방영되었다. 1986년에는 극장판 애니메이션 ‘트랜스포머 더 무비(Transformer: The Movie)’가 개봉되어 전 세계적으로 큰 인기를 끌게 되었다. 이후 1996년 3D 애니메이션 ‘트랜스포머:비스트워즈(Transformer: Beast Wars)’로 다시 태어나면서 주로 자동차 등의 탈 것이 로봇으로 변하는 설정에서 벗어나 살아있는 동물이 로봇으로 변신하는 스토리의 변화가 일어난다.

변신 스토리의 변화뿐만 아니라 2001년부터 2005년까지 유니크론 삼부작이라고 불리는 애니메이션 트랜스포머는 ‘아마다’, ‘슈퍼링크’, ‘사이버트론’을 통해 다양하게 변주되었다. 특히 ‘아마다’에서는 기존 콘텐츠에서 주인공 캐릭터가 옵티머스였다면 여기서는 작은 로봇들인 마이크론들이 악의 세력인 디셉티콘에 맞서 싸우는 이야기가 주를 이루었다.

트랜스포머를 대중적으로 널리 알리게 된 계기가 된 2007년 개봉작, 영화 ‘트랜스포머’는 모델은 완구에서, 이야기는 이전에 만들어졌던 애니메이션에서 찾을 수 있다. 영화 ‘트랜스포머’는 로봇 캐릭터들이 탄생하게 된 배경부터 대결구도에 이르기까지의 이야기를 전개하는데, 달라진 점은 샘이라는 인간 주인공을 설정하여 로봇들 사이를 중재하고, 이야기를 끌여가는 중심인물이자, 로봇과 인간의 심리를 대변하게 하였다.

같은 해 그래픽 노블(만화) ‘트랜스포머:무비 프리퀼(Movie Prequel)’이 출시되었는데 앞에서 언급한 애니메이션 ‘탱커벨’이 픽시 할로우라는 공간적 배경에서의 요정들의 이야기를 그린 것처럼 그것은 영화 ‘트랜스포머’ 이전의 상황을 담았다. 프리퀼의 사전적 의미는 ‘속편, 후편’이라는 뜻인데 속편의 시간적 배경이 오리지널

영화 스토리의 그것보다 더 앞의 내용을 다루는 것을 말한다. 그래픽 노블 ‘트랜스포머:무비 프리퀼’은 로봇 세계의 공간적 배경인 사이버트론에서 벌어지는 트랜스포머들의 이야기가 주를 이루며 절대 선과 악의 대결로 구성되어 있어, 영화 감상 전이나 후에 사건의 배경에 대해서 알고 싶어 하는 사람들에게 영화 속 스토리를 좀 더 확실하게 이해시켜 준다. 사실 영화만 본 관객의 입장에서는 왜 거대 로봇들이 전투를 벌이는가에 관한 이유와 그들의 탄생 배경에 대해서 궁금해했을 것인데, 이러한 프리퀼은 서브 스토리를 통해 트랜스포머의 세계를 이해하고, 좀 더 깊은 엔터테인먼트를 즐기게 한다[11].

2007에는 영화, 그래픽 노블 뿐만 아니라 PC용 게임 ‘트랜스포머:더 게임’도 출시되었다. 국내에서는 영화보다 3개월 앞서 출시되었는데 영화의 기본적 스토리를 그대로 반영하지만 게임이라는 특성 상 사용자의 선택과 컨트롤에 따라서 사용자는 다른 경험을 하게 된다. 우선 스토리의 선택에 따라 게이머는 지구를 지키는 오토봇이 되거나, 지구를 파괴하는 디셉티콘이 될 수 있다. 예를 들어 스포츠카를 컨셉으로 하는 제즈라는 트랜스포머에게는 시간 안에 체크포인트를 찍고 목표물을 파괴하는 미션이 주어지고, 헬기나 전투기 등으로 변신하는 디셉티콘 측을 선택하면 공중전 미션을 수행할 수 있다[12].



그림 3. 제즈 트랜스포머 미션

2010년 7월에 출시된 또 하나의 게임 ‘트랜스포머:워 포 사이버트론(War for Cybertron)’은 영화가 아닌 영화의 원작인 그래픽 노블을 기반으로 사이버트론 행성에서의 두 로봇 진영의 전쟁을 그려낸 게임이다. 2007년 게임과는 달리 선택을 통해 자신만의 고유한 캐릭터를 만들 수 있고, 최대 10인이 동시에 플레이가 가능한

멀티플레이 모드를 제공하는 것이 특징이다.

앞에서 소개한 ‘매트릭스’ 콘텐츠들과 달리 ‘트랜스포머’ 콘텐츠들은 OSMU와 트랜스미디어 콘텐츠의 양쪽 측면의 성격을 모두 가지고 있다. 트랜스미디어 콘텐츠라는 용어가 등장하기 전부터 ‘트랜스포머’ 콘텐츠들은 이미 변주할 준비를 하고 있었던 것 같다. 완구 캐릭터에서 그래픽 노블, 영화, 게임, 애니메이션 콘텐츠로 그 영역을 확장하고, 서로 간에 넘나들기를 하면서 각 콘텐츠에 맞게 스토리구조를 변형시켰다. 그것에 따라 로봇 캐릭터나 사람 캐릭터의 생성과 소멸이 일어나고, 콘텐츠에 따라 새로운 주인공의 등장으로 인해 전혀 다른 이야기를 제공하기도 하였다. 또한 영화 이후에 등장한 그래픽 노블은 스토리의 배경을 소개하여 영화의 단서가 되어 콘텐츠 간 가로지르기의 가교 역할을 하였다. 뿐만 아니라 그래픽 노블, 애니메이션, 만화, 영화와 같이 선행성을 띤 콘텐츠와 게임처럼 비선형성을 띤 콘텐츠로 개발되어 사용자의 향유 범위를 넓힘과 동시에 선택적 참여가 가능하도록 하였다.

표 1. 트랜스포머 그래픽 노블

제목	내용
트랜스포머:더 무비	마이클 베이 감독의 영화 ‘트랜스포머’의 코믹스 버전, 영화의 스틸샷과 시나리오
트랜스포머:무비 프리퀼	마이클 베이 감독의 영화 ‘트랜스포머’ 이전 사이버트론에서의 이야기
트랜스포머 에블루션: 애플루션: 강철의 혼	트랜스포머의 외전으로 서부개척 시대에 미국에 내려온 트랜스포머의 활약

3. 기타 콘텐츠

TV 시리즈로 2001년 처음 등장한 ‘24 시즌 1’[13]은 현재까지 시즌 8까지 제작되었고, 시즌 2와 시즌 3 사이의 공백기를 다루는 게임 ‘24:The Game’이 2003년 출시되었다. 주인공 잭의 딸이 시즌 3에서 아버지와 함께 CTU(대테러본부)에서 일하게 되는지, 대통령 암살의 배후가 누구인지 등 TV 시리즈에서 알 수 없었던 부분을 게임에서 해결해준다. 2005년에는 모비소드(mobisode, 모바일용 동영상으로 제작된 모바일 에피소드) ‘24:Conspiracy’가 나왔는데 이것은 TV 시리즈 4의 홍보용으로 제작되었다. 24개의 에피소드를 1분씩 제작하여 모바일 사용자에게 흥미진진하면서도 TV 시

리즈에서 보지 못한 이야기를 전달하였다.

그 외에도 지면상 본 논문에서 다 다룰 수는 없지만 ‘X-FILE’, ‘Final Fantasy’, ‘X-MEN’, ‘Lost’ 등 많은 콘텐츠가 트랜스미디어 콘텐츠로 개발되었다.

4. 사례분석 결과

트랜스미디어 콘텐츠 구성요소에 따라 사례분석을 해 보았다. 구체적으로 살펴보면 첫 번째, 핵심 스토리는 III장에서 언급했으므로 생략하고, 두 번째 배경 스토리를 살펴보면 매트릭스는 가상과 실제의 혼돈·갈등·극복·구원, 트랜스포머는 선악의 대비, 변신이라는 코드를 적용하여 그것들을 이해시키기 위하여 다수의 미디어를 사용하였고, 서로 간의 넘나들을 통해 경험의 폭을 넓혔다. 그러한 역할을 하는 데에는 핵심 스토리(Core Story)를 뒷받침하는 배경 스토리(Back Story)가 중요한 역할을 담당한다. 피터팬에 나왔던 킥벨의 탄생 배경(애니메이션), 영화 매트릭스의 배경 이야기인 애니매트릭스(애니메이션), 트랜스포머들의 행성인 사이버트론 이야기(애니메이션, 게임) 등이 그것이다. 배경 스토리는 하나의 콘텐츠만 보고 즐기던 관람객 혹은 사용자에게 캐릭터의 탄생일화, 시공간적 배경에 대한 부가적 이야기를 제공하여 궁금증을 해소시켜 준다.

세 번째, 부차적 플롯의 경우 앞에서 애니매트릭스-게임 엔터 더 매트릭스-영화 매트릭스:리로드의 연결고리를 다시 한번 살펴보면 ‘주인공 주의 편지 전달(애니메이션)-게임 플레이어의 편지 수령(게임)-교신 내용 토론(영화)’로 이어지는데 편지의 전달과 수령은 애니메이션과 게임이라는 독자적인 콘텐츠이면서도 영화 매트릭스 1편과 2편을 이어주는 다리 역할을 하게 되는 것이다.

트랜스포머의 경우 3D 애니메이션 ‘트랜스포머:비스트워즈(Transformer:Beast Wars)’에서 그 동안 주로 자동차 등의 탈 것이 로봇으로 변하는 설정에서 벗어나 살아있는 동물이 로봇으로 변신하는 이야기, 영화 ‘트랜스포머’에서 인간이 로봇들 사이를 중재하거나 양자의 심리를 다룬 부분 등이 이에 해당한다.

네 번째, 부차 캐릭터의 경우 영화 ‘매트릭스’의 중심 캐릭터는 네오와 트리니티지만, 게임 ‘엔터 더 매트릭스’의 중심 캐릭터는 나이오비(혹은 니오베)와 고스트가 주인공이다. 이들은 게임에서 각자의 특기를 발휘하며 사용자에게 또 다른 재미를 선사한다. 트랜스포머의 경우에도 애니메이션 ‘트랜스포머:아마다’에서는 영화나 만화의 주인공 로봇 옵티머스가 아닌 마이크론들이 주인공으로 등장하였고, 2009년에 출시된 그래픽 노블 ‘트랜스포머:강철의 혼’에서는 영화 ‘트랜스포머’의 조력 캐릭터였던 범블비를 중심으로 이야기가 전개된다. 상호작용 콘텐츠인 게임에서는 사용자가 로봇 캐릭터를 선택할 수 있으므로 사용자마다 다른 캐릭터를 주인공으로 지정할 수 있다.

다섯 째, 다양한 대상에 있어서는 트랜스미디어라는 속성에서 드러나듯이 다양한 매체에서 각 매체에 적합한 콘텐츠로 개발되어 선형, 비선형, 상호작용 등 향유자의 행동을 유도하고, 특정한 매체의 콘텐츠를 선호하는 향유자를 추출할 수 있다.

여섯 째, 세계관에 있어서 매트릭스는 기계의 지배를 받는 인간이 현실과 가상을 오가면서 겪는 혼돈, 갈등, 고뇌를 대변하는 공간적 배경과 음울하고 차가운 느낌을 그 세계관으로 설정하고 있고, 트랜스포머의 경우 선악의 대립이라는 정형적인 사상적 배경에 고도의 생명체가 살고 있는 사이버트론을 공간적 배경으로 하고, 생명체인 로봇들은 인간이 살고 있는 지구에서 흔히 볼 수 있는 탈것들, 동물들로 위장해 있다고 위급한 상황에 변신한다는 세계관을 가지고 있다.

표로 정리하면 다음과 같다. (편의 상 a:핵심스토리, b:배경스토리, c:부차적 플롯, d:부차 캐릭터, e:다양한 대상, f:세계관)

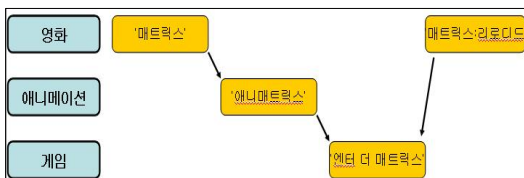


그림 4. 매트릭스 스토리 전개

표 2. 트랜스미디어 콘텐츠 구성요소를 적용한 사례분석

콘텐츠 원작	구성요소					
	a	b	c	d	e	f
피터팬 동화	영원히 어린터펜과 간헐디 이야기	애니메이션(팅커벨 1,2)팅커벨의 탄생지인 픽시할로우	애니메이션<팅커벨 1, 2>의 요정들 탄생 이야기	애니메이션<팅커벨 1,2>의 여러 요정들	애니메이션(팅커벨 1,2)는 여자어린이를 주 대상으로 함	인간이 사는 곳과 다른 환상적인 곳
메트릭스 영화	가상 공간의 지배를 받는 인간 세계	애니메이션(애니메트릭스)	게임(엔터더 메트릭스)	게임(엔터더 메트릭스)나이오비와 고스트	영화, 게임, 애니메이션, 코믹스, 웹향유자	혼돈, 고뇌의 공간 / 음울하고 차가운 느낌
트랜스포머 원구	선과 악의 대립, 우주의 전쟁	애니메이션, 게임(트랜스포머) 사이버트론 행성	표설명의 참조	애니메이션(트랜스포머:아마다)의 마이크로, 그래픽 노블(트랜스포머:강철의 혼)의 범블비	완구, 그래픽 노블, 영화, 애니메이션, 게임향유자	사이버트론 행성/변신
24 TV시리즈	CTU 요원의 테러방지 이야기	TV시리즈에서 노출	게임(24:The Game) 시즌 2와 3의 브리지/모비스(24:Conspiracy)의 각 에피소드	게임(24:The Game)의 책의 말(24:Conspiracy)의 새로운 수사요원들	TV시리즈, 영화, 코믹스, 게임, 웹콘텐츠, 모비스드향유자	24시간 동안의 일 테러에 직면한 상황

IV. 결론

본 논문에서는 미국 콘텐츠를 중심으로 최근 이슈가 되고 있는 트랜스미디어 콘텐츠의 개념과 OSMU와의 차이점, 트랜스미디어 콘텐츠의 구성요소, 그리고 그것이 적용된 사례에 대해서 살펴보았다.

트랜스미디어 콘텐츠는 단순히 같은 콘텐츠를 웹에서, 모바일에서, TV에서 보는 것처럼 미디어를 넘나들면서 보는 트랜스미디어와 다르고, 순차적으로 개발되지 않고 동시다발적으로 개발된다는 점과 같은 이야기의 반복이 아니라 핵심 이야기의 배경 이야기·부차적 플롯·주인공 캐릭터의 변화·세계관 구축·다양한 관람층을 대상으로 한다는 점에서 OSMU와 다르다. 이것은 스토리텔링과 관련이 있는데 OSMU처럼 단순한 각색

을 통한 스토리텔링이 아니라 각 장르에 적합하고 앞서 개발된 콘텐츠의 단서나 연결고리의 역할을 하는 콘텐츠가 독립된 장르에서 변주된다는 것이다. 또 장르의 내용에 따라 주연 캐릭터가 사라지거나 조연 캐릭터가 주인공으로 등장하여 원작과 다른 액션을 펼치기도 한다.

이렇듯 트랜스미디어 콘텐츠는 각 콘텐츠 사이를 재매개하고 다양하게 변주되면서 한 장르만 보았을 때의 의문점을 해결하게 하여 사용자로 하여금 좀 더 깊은 이야기의 세계에 몰입할 수 있도록 하고, 선형과 비선형, 오프라인과 온라인, 상호작용과 비상호작용 사이를 가로지르면서 경험의 깊이를 더해 주는 것뿐만 아니라 조각맞추기를 통한 통합체적 콘텐츠가 되게 한다.

그러나 트랜스미디어 콘텐츠는 개발 시에 상당히 많은 자본을 필요로 하므로 국내의 경우는 미국처럼 활발하게 개발이 진행될 수 있을지에 대한 의문은 남는다. 아마도 국내 트랜스미디어 콘텐츠의 개발은 어느 정도는 OSMU와 병행해 나가면서 추이를 지켜봐야 할 것이다.

새로운 방식의 출현은 언제나 논란이 되고 조심스럽지만 트랜스미디어 콘텐츠는 분명 지금까지의 콘텐츠와는 다르다. 사용자가 때로 귀찮고 불편할 수 있지만 다양한 콘텐츠를 접할 때 마다 보물찾기를 하듯 흥미진진한 경험을 하게 될 것임에는 틀림없다. 필요한 것은 여러 장르를 아우르는 스토리와 세계관을 구축할 수 있는 참신한 아이디어이다. 게다가 기존의 콘텐츠 향유 방식에 익숙한 수많은 관객의 관심을 트랜스미디어 콘텐츠로 전환하는 데에도 다소 시간이 걸릴 수 있다. 이러한 점에서 예술에서 관객 연구를 하듯 트랜스미디어 콘텐츠에서도 다양한 관객(Multi Audience)에 관한 연구가 필요하므로 이에 대한 연구는 후속 연구를 통해서 보완하도록 하겠다.

참고 문헌

[1] 마크 룡, Transmedia? Designing IP for Games, Movies and Comics, 2009.

- [2] 이상민, *대중매체 스토리텔링 분석론*, 북코리아, p.64, 2009.
- [3] 헨리 젠킨스, *컨버전스 컬처*, 비즈 앤 비즈, p.149, 2008.
- [4] 헨리 젠킨스, *앞의 책*, p.187, 2008.
- [5] <http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=20798500&re=y>
- [6] 서성은, “중세 판타지 게임의 세계관 연구”, 한국콘텐츠학회논문지, 제9권, 제9호, p.115, 2009.
- [7] 최유찬, *컴퓨터 게임과 문학*, 연세대학교출판부, p.26, 2004.
- [8] 영화-매트릭스(Matrix,1999)/매트릭스2:리로드드(Reloaded,2003)/매트릭스3:레볼루션(Revolution, 2003), 애니메이션-애니매트릭스(The Animatrix,2003), 게임-엔터 더 매트릭스(Enter the Matrix,2003)/매트릭스:패스오브네오(Path of Neo, 2006), 만화-매트릭스 코믹스 1,2(2003,2005)
- [9] 헨리 젠킨스, *앞의 책*, p.148, 2008.
- [10] 헨리 젠킨스, *앞의 책*, p.157, 2008.
- [11] <http://www.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2009061212023659798&nvr=y>
- [12] http://www.gamemeca.com/pc/review_view.html?page=1&genre_code=&search_kind=&search_text=&chr_from=&chr_to=&order=isrt_date&seq=970&gm_id=gm0003579&subpage=1&send=&item=&mission_num=&mission_seq=
- [13] 24는 TV 시리즈, 영화, 웹 콘텐츠, 게임, 모바일 동영상, 소셜 등 다양한 OSMU로 출시되었다.

저 자 소 개

신 동 희(Dong-Hee Shin)

정회원



- 2004년 5월 : Syracuse University, Information and Telecommunications(석사 및 박사)

- 2004년 6월 ~ 2009년 5월 : Pennsylvania State University, College of Information Sciences and Technology 교수(Assistant Professor)

- 2009년 6월 ~ 현재 : 성균관대학교 인터랙션 사이언스 학과 교수(Associate Professor)

<관심분야> : 커뮤니케이션, 정보과학

김 희 경(Hee-Kyung Kim)

정회원



- 2005년 2월 : 한국외국어대학교 글로벌문화콘텐츠학과(문학석사)

- 2009년 8월 : 한국외국어대학교 글로벌문화콘텐츠학과(문화콘텐츠학박사)

- 2010년 7월 ~ 현재 : 성균관대학교 인터랙션 사이언스 연구소 선임연구원

<관심분야> : 디지털 스토리텔링, 융합형 콘텐츠, 공간형 콘텐츠