

게임 IP를 활용한 트랜스미디어 스토리텔링 전략 연구 〈워크래프트〉를 중심으로 -

이동은

가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과

delee@catholic.ac.kr

The Strategy of Transmedia Storytelling using the Game IP

Dong-Eun Lee

Dept. of Media Technology Contents, The Catholic University of Korea

요 약

디지털 기술은 이야기 예술을 트랜스미디어 스토리텔링으로 진화시켰다. 특히 디지털 게임은 플레이어들의 적극적인 참여와 스토리 생성에 기대어 기획 단계에서부터 트랜스미디어 스토리텔링으로의 확장을 염두하며 IP를 개발하고 있는 추세이다. 미디어 융합을 통한 스토리 확장은 플레이어에게 새로운 미디어 환경에서 의미 있는 스토리텔링을 경험할 수 있게 한다. 뿐만 아니라 콘텐츠에 대한 높은 충성도로 게임 개발사들은 비즈니스의 확장과 혁신이 가능해진다. 이에 본 연구에서는 게임 미디어를 기반으로 하는 트랜스미디어 스토리텔링 전략을 살펴기 위해 20여년이 넘게 다양한 미디어로 스토리를 확장해오고 있는 IP인 <워크래프트(Warcraft)>의 사례를 통해 게임 IP를 활용한 트랜스미디어 스토리텔링 전략을 살펴보았다. 최소 8개 미디어 융합, 48개 이상의 콘텐츠를 선보인 <워크래프트>가 작품 외적으로 정전을 확장하는 방식을 분석하고 작품 내적으로 서사를 구조화하는지를 분석한 결과 <워크래프트>는 매체별 특징을 중심으로 정전에서 부족했던 스토리 보강하는 방식으로 IP를 확장하고 있음을 확인할 수 있었다.

ABSTRACT

As digital technology evolved, digital paradigm emerged and storytelling began to evolve. Especially, since digital storytelling is the core of the digital game, it is a tendency to develop content in consideration of the strategy of transmedia storytelling at the planning stage even for IP expansion. By fusing media in a variety of ways and expanding the story, players can experience meaningful storytelling in a new media environment and game loyalty allows game developers to expand and innovate their businesses. In this study, we analyzed the case of <Warcraft>, a proven powerful IP that has been expanding its story to various media for more than 20 years in order to investigate the transmedia storytelling strategy based on game media. I would like to take a look at the strategy of using the transmedia storytelling.

Keywords : 게임 IP, 트랜스미디어 스토리텔링, 게임 스토리텔링, 월드 오브 워크래프트, 워크래프트

Received: Sep. 12. 2017

Revised: Oct. 18. 2017

Accepted: Oct. 20. 2017

Corresponding Author: Dong-EunLee(The Catholic University of Korea)

E-mail: delee@catholic.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

게임은 본질적으로 다양한 미디어와의 융합을 지향한다. 뉴미디어인 게임은 책이 가지고 있는 스토리와 영화가 가지고 있는 영상 미학을 차용, 개조, 변형하면서 탄생하였다. 따라서 게임을 통해 우리는 소설에서 엿볼 수 있었던 매력적인 주인공의 흥미로운 사건을 경험할 수 있고, 영화에서나 볼 수 있었던 시각적인 즐거움과 아름다운 음악도 향유할 수 있게 되었다. 때문에 게임은 그 태생적 특질에서 미루어 짐작하듯 게임 이외의 다른 미디어와의 융합을 유연하게 만들어낼 수 있는 특징을 내재하고 있다.

게임의 미디어 융합 현상은 양방향에서 이루어진다. 온라인 게임의 시초라 불리우는 넥슨의 <바람의 나라>나 비록 흥행에는 실패하였으나 게임 <반지의 제왕>의 경우는 동명의 소설을 원작으로 게임 기획과 개발이 진행되었다. 이들은 소설 속 세계관과 인물, 그리고 스펙터클한 사건을 게임 세계에 재매개하고 있다. 반면 게임을 원작으로 다른 미디어의 융합 현상이 일어나기도 한다. <툼레이더>, <사일런트 힐>, <레지던트 이블>의 경우는 게임을 원작으로 극장용 장편 영화를 만든 대표적 사례이며 <이코>, <헤일로>, <디아블로>, <스타크래프트>등은 게임 원작 소설로 잘 알려져 있다. 게임과 영화, 게임과 소설은 자신의 미디어 경계를 허물며 서로 영향을 주고받으며 콘텐츠를 확장해나가고 있는 것이다.

그러나 사실 앞서 언급한 사례들은 오늘날 주목하고 있는 트랜스미디어 콘텐츠로서 설명하기엔 부족하다. 트랜스미디어 스토리텔링은 ‘이미 성공한 원작에 대한 반복’이 아니라 미디어를 통해 스토리와 세계관을 확장한다는 개념으로 기존 미디어에서 부족하거나 전략적으로 다루지 않았던 스토리를 다른 미디어의 경험으로 채워나가는 전략을 취하고 있기 때문이다.

게임 <사일런트 힐>의 영화화 사례를 예로 들어 설명하면 더욱 분명해진다. 게임 <사일런트

힐>은 여행 중 갑자기 사라진 딸을 찾아 낯선 도시를 방문하게 된 아빠 해리의 이야기이다. 이 스토리는 음산한 마을에서 알 수 없는 몬스터들과 대결을 펼치고 스테이지를 하나씩 클리어할 때마다 딸 세틸을 둘러싸고 있는 사일런트 힐의 수수께끼가 하나씩 풀어지는 구조를 가지고 있다.

이 수수께끼 형식의 내러티브를 영화 <사일런트 힐>의 제작진은 주목한다. 원인을 모를 사건이 벌어지고 사건의 비밀을 파헤치기 위해 단서를 조합하는 주인공의 행위는 영화의 미스터리 장르에서 흔히 발견할 수 있는 ‘포르자’, 즉 몸의 플롯을 활용한 구조와 잘 어울리기 때문이다. 때문에 영화 제작진은 이 매력적인 스토리 구조를 활용하여 긴장감 있는 콘텐츠를 만드는 전략을 취했을 것이라고 쉽게 짐작할 수 있다. 문제는 게임에서 영화로 미디어 전환을 하는데 있어 주인공의 성별을 ‘남’에서 ‘여’로 바꾸는 것 이외에 다른 스토리텔링 변화를 꾀하지 않았다는 것이다[1]. 때문에 이야기를 확장하는 식의 트랜스미디어 콘텐츠라고 보기보다는 원작 게임의 성공에 힘입어 경제적 이윤을 추구하고 거점 콘텐츠의 미디어 영역을 넓히고자 한 OSMU식 미디어 전환 전략을 펼쳤다고 분석할 수 있다.

반면, 게임 <워크래프트>의 미디어 융합 전략은 OSMU와는 사뭇 다른 양상을 보인다. 24년이라는 긴 시간을 이어 최소 8개 미디어 융합과 48개 이상의 콘텐츠로 트랜스미디어 스토리텔링을 하는 양상을 보이고 있기 때문이다. 이른바 트랜스미디어 스토리텔링의 특징들을 내재하고 있다는 것이다. 이에 본 논문에서는 그 전략이 무엇인지를 도출하기 위해 아직도 끝나지 않은 <워크래프트>의 스토리와 세계관이 다양한 미디어를 통해 어떻게 분배되고 확장되고 있는지 살펴보고자 한다.

2. 트랜스미디어 스토리텔링의 등장배경과 개념

2.1 트랜스미디어 스토리텔링의 등장배경

디지털 기술이 발달하면서 다양한 미디어들도 함께 등장했다. 컴퓨터 게임, VR과 AR, 인터넷과 모바일을 중심으로 하는 SNS 등, 뉴미디어의 등장은 단순한 기술적 진보가 아닌 패러다임의 커다란 변화를 가져왔다. 다양한 미디어가 공존하는 시대가 되자 사용자들의 욕망도 다변화되기 시작했다. 특히 뉴미디어의 대표적인 성질인 인터랙티비티(interactivity)는 사용자가 콘텐츠를 향유하는 방식에 영향을 미치게 되었으며 이제 사용자들은 콘텐츠의 일방적인 소비가 아닌 콘텐츠에 적극적으로 개입할 수 있는 환경을 마주하게 되었다. 뿐만 아니라 제공되는 콘텐츠를 개조하여 제2, 제3의 창작물을 만들 수 있게 된 것이다. 미디어접근이 용이해지면서 사용자들은 꿈으로만 꾸던 욕망을 콘텐츠 창작으로 승화시키게 되고 이른바 창작의 대중화 현상이 발생하게 되었다.

뉴미디어의 등장과 창작의 대중화는 미디어 생존 전략에도 영향을 끼치게 된다. 볼터(Bolter)와 그루신(Grusin)은 '재매개' 이론을 통해 미디어간의 관계적 맥락을 연구한 바 있다[2]. 재매개 이론이란 하나의 미디어가 다른 미디어의 테크놀로지, 표현양식, 사회적 관습 등을 차용, 개선했다, 개조하여 자신의 것으로 만드는 미디어의 논리이다. 예를 들어 라디오는 전화의 메시지 전달 양식을 차용하면서 동시에 1:1의 커뮤니케이션의 한계를 개선하여 1:多 커뮤니케이션을 가능하게 한 청각 미디어이다. 라디오가 전화의 성질을 차용하여 개조한 것은 새로운 미디어가 탄생하고 자리매김하기 위해 선택할 수밖에 없었던 방법이었을 것이다, 이와 같은 미디어 간의 재매개는 뉴미디어와 올드미디어 간의 상호작용적 생존 논리에서 비롯된 것이다.

더 나아가 미디어들은 서로 융합(convergence)하기 시작한다. 휴대폰이 전화라는 청각 미디어의 계보를 넘어 사진, 영화와 같은 시각 미디어와 이메일, 메모와 같은 문자 미디어를 융합하여 전화기를 점점 컴퓨터처럼 변화시켜가는 현상이 바로 대표적인 미디어 융합의 사례라 할 수 있다. 이런 디지털패러다임 변화 속에서 스토리텔링 양식 또한

새로운 변혁을 모색하기 시작했고, 그 일환으로 등장한 것이 바로 트랜스미디어 스토리텔링이다.

2.2 트랜스미디어 스토리텔링의 개념과 특징

컨버전스 킬처와 트랜스미디어 스토리텔링의 주창자인 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 이야기는 본질적으로 다른 미디어로 퍼지는 경향을 가지고 있다고 말한다. 이야기가 하나의 미디어에서 다른 미디어로 옮겨다닌다는 의미이다. 젠킨스의 이 말은 OSMU의 특징과도 맞닿아있다. 그러나 OSMU와 트랜스미디어 스토리텔링은 분명한 차이점을 가지고 있다. 본 논문에서는 이 두 개념의 비교를 통해 트랜스미디어 스토리텔링의 개념과 특징을 보다 명확히 제시하고자 한다. OSMU(One Source Multi Use)는 이미 성공한 원작에 대한 반복으로서 '다시 쓰기'의 개념으로 콘텐츠 산업의 경제적 논리에 발맞춰 등장했다. 대중들에게 이미 잘 알려진 캐릭터와 스토리를 여러 미디어를 통해 다양한 형태로 반복해 경제적 이득을 취하고자 한 목적으로 만들어진 논리이다. 때문에 OSMU의 전제는 성공한 원작이다. 그러나 트랜스미디어 스토리텔링은 경제적 논리에 따라 움직이는 OSMU와는 다른 성격을 가지고 있다. 트랜스미디어는 어떻게 하면 사용자 경험의 폭과 질을 확장시킬 수 있을 것인가에 그 중심이 있다.

이에 대해 로버트 프래튼(Robert Pratten)은 OSMU 혹은 미디어 프랜차이즈에 있어 전체가 부분의 합보다 작은데 반해 트랜스미디어는 결과로서 전체가 부분의 합 그 이상이 될 수 있음을 강조한다[3]. 사용자들이 매체별로 흩어져있는 스토리 조각들을 적극적으로 모으고 연결시킴으로써 단순한 부분의 합 이상의 스토리를 경험을 할 수 있다는 것이다. 이른바 트랜스미디어 스토리텔링은 다양해진 미디어 환경을 만나게 된 사용자들의 다변화된 욕망에 부합하기 위해서 나타난 우리 시대의 새로운 스토리텔링 기술이다.

OSMU가 하나의 이야기가 성공했을 때 다른 미디어 형식으로 리-텔링(re-telling)되는 것을 의미

한다면 트랜스미디어 스토리텔링은 미디어들이 이야기의 부분이 되고 그것들의 퍼즐이 맞춰졌을 때 비로소 거대한 하나의 스토리체, 세계관을 완성할 수 있다는 개념이다. 하나의 이야기를 반복하는 것이 아니라 다양한 미디어 플랫폼을 통해 이야기를 배분하고, 사용자는 하나의 미디어에서 부족했던 스토리를 다른 미디어 경험으로 채워나가는 전략을 가지고 있다. 트랜스미디어 스토리텔링은 사용자로 하여금 복수의 미디어를 경험하게 하고 매체마다 새로운 스토리텔링에 자발적으로 참여하게 함으로써 이전에는 경험하지 못했던 총체적 가치를 획득하게 하는 것을 목적으로 한다.

초창기 트랜스미디어 스토리텔링은 마크 롱(Mark Long)의 주장처럼 최소 세 개 이상의 미디어를 동시에 활용해야 하고 기획 단계에서부터 미디어에 따라 다르게 적용되는 스토리텔링을 설계해야 한다고 주장했었다. 그러나 오늘날 트랜스미디어는 안드레아 필립스(Andrea Phillips)의 정의처럼 다매체, 단일하고 통일된 스토리와 사용자 경험, 매체 간 불필요한 반복 방지 정도로 보다 폭넓게 정의되고 있는 추세이다[4].

이에 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 트랜스미디어의 특징으로 네 가지를 도출한다. 첫째, 다양한 미디어 플랫폼을 통해 공개되어야 하며, 둘째, 각각의 새로운 텍스트가 전체 스토리에 분명하고도 가치 있는 기여를 해야 한다. 셋째, 각각의 미디어는 자기 충족적이어야 한다. 즉 영화를 보지 않아도 게임을 즐길 수 있어야 하고, 게임을 즐기지 않아도 드라마를 향유할 수 있어야 한다. 넷째, 어떤 미디어든지 전체 프랜차이즈로 가기 위한 입구의 기능을 할 수 있어야 한다[5].

이와 같은 개념과 특징을 갖는 트랜스미디어 스토리텔링은 개발자들이 다양한 미디어를 활용하여 만들어놓은 문제 기반 중심의 사건에 참여자가 적극적으로 자발적으로 참여하여 이전에는 경험해 본 적이 없었던 새로운 차원의 스토리텔링을 발생시킨다는 점에서 큰 가치를 갖는다. 자연스러운 융합과 창발적인 스토리텔링이 발생하고 총체적인 경험과

문화적 가치를 발생시키기 때문에 트랜스 미디어 스토리텔링은 오늘날 게임 뿐 아니라 모든 미디어의 콘텐츠를 개발하는 개발자들에게 주목받고 있는 것이다.

3. <워크래프트>의 트랜스미디어 스토리텔링 전략

3.1 비동기식(asynchronous) 미디어 확산

게임 <워크래프트> 시리즈의 트랜스미디어 스토리텔링 첫 번째 전략은 바로 비동기식 미디어 확산이다. [Table 1]에서 확인할 수 있는 것처럼 1994년 첫 선을 보인 <워크래프트>는 24년 동안 최소 8개의 미디어를 넘나들며 48개 이상의 새로운 콘텐츠를 스토리텔링하고 있다. 블리자드는 정전(canon)이라 할 수 있는 실시간 전략 게임(RTS:Real Time Strategy) <워크래프트:오크 대 인간>을 1994년에 선보인 후 거의 매년마다 <워크래프트>를 IP로 삼은 새로운 콘텐츠를 선보인다. 1995년과 1996년, 1999년에는 <워크래프트 2>의 3개의 확장판을, 2002년과 2003년에는 <워크래프트 3>의 2개의 확장판을 발표했다. <워크래프트 2>와 <워크래프트 3> 발매 사이에 새로운 콘텐츠를 선보이는 것이 어려운 사정이 되자 블리자드는 이 시간 간격을 메우기 위해 게임의 세계관과 역사를 자세히 소개하는 소설을 출간한다. 이른바 <워크래프트> IP를 활용한 콘텐츠들을 24년 동안 다매체를 활용하여 끊임없이 창작하고 있는 것이다. 따라서 콘텐츠 향유자들은 ‘워크래프트’ 세계가 끝나지 않을 것이라는 기대를 자연스럽게 할 수 있었으며 그 세계에 관해 통달하고자 하는 욕망이 지속적으로 확대된 것이다.

[Table. 1] The media strategy of Asynchronous

diffusion in <Warcraft>

YEAR	RTS/RPG/CCG	MMORPG	NOVEL	COMIC BOOK	ANIMATION/FILM
1994	Warcraft: Orcs & Humans				
1995	Warcraft II: Tides of Darkness				
1996	Warcraft II: Beyond the Dark Portal				
1999	Warcraft II: Battle.net Edition				
2000			Warcraft: Of blood and honor		
2001			Warcraft: Day of the dragon		
2002	Warcraft III: Reign of Chaos		Warcraft: Lord of the clan		
2003	Warcraft III: The Frozen Throne		Warcraft: The Last guardian		
2004		World of Warcraft: Original	Warcraft: War of the Ancients #1: The Well of Eternity		
2005			Warcraft: War of the Ancients #2: The Demon Soul		
2006			Warcraft: War of the Ancients #3: The Sundering	Dragon Hunt (Warcraft: The Sunwell Trilogy, Book 1)	
2007		The Burning Crusade	Rise of the Horde	Shadows of Ice (Warcraft: The Sunwell Trilogy, Book 2)	South Park Season 10, Episode 9: 'Make Love, Not Warcraft'
2008		Wrath of the Lich King	Tides of Darkness		
2010		Cataclysm	Beyond the Dark Portal		
2012		Mists of Pandaria	Night of the Dragon	World of Warcraft: The Essential Sunwell Collection	
2013			Arthas: Rise of the Lich King		
2014	Hearthstone: Gobline vs Gnomes	Warlords of Draenor	Stormrage		
2015	Hearthstone: The Grand Tournament		The shattering: Prelude to cataclysm		
2016	Hearthstone: Whispers of the Old Gods	Legion	Jaina Proudmoore: Tides of war		
2017	Hearthstone: One night in Karazhan		Thrall: Twilight of the Aspects		
	Hearthstone: Mean streets of Gadgetzan		Wolfheart		
	Hearthstone: Journey to Un'goro		Dawn of the Aspects		
			Vol'jin: Shadows of the Horde		
			War crimes		
			Durotan		Warcraft: The Beginning
			The Beginning		
			World of Warcraft: Chronicle Volume 1		
			World of Warcraft: Chronicle Volume 2		

뿐만 아니라 첫 소설이라고 명명되는 <워크래프트: 피와 명예(OF Blood and Honor)>는 <워크래프트>의 아트워크를 담당하면서 <워크래프트 2>에서 스토리 작업을 주도적으로 진행했던 크리스 빈센트 멧첸(Chris Vincent Metzen)에 의해 창작되었다. 그는 2016년 영화 <워크래프트: 전쟁의 서막>까지 시리즈 전체의 메인 컨셉 스토리와 스크립트를 총괄하면서 스토리 개발과 확장에 깊이 관여하였기 때문에 <워크래프트> 시리즈는 일관된 세계관을 지키면서도 동시에 작품들의 독립적인 서사의 확장이 가능한 IP를 유지할 수 있었다.

<워크래프트 2>는 모두 3편의 확장판으로 이루어져 있다. 인간과 오크의 전쟁이 끝나고 6년이 흐른 시점의 이야기를 다루고 있는 이 게임은 전작과 마찬가지로 인간(얼라이언스)과 호드의 대립을 다루고 있다. 그러나 전작에서 스토리보다 전투가 더 강조되었다면 <워크래프트 2>에서는 3개의 캠페인을 통해 스토리를 강화하였다. 게임 내에서 모두 표현하기 어려운 스토리 부분들은 소설이나 만화, 애니메이션 등 다양한 미디어를 통해 보강, 확장하는 전략을 모델화하였다.

모든 스토리가 완료되는 듯했던 <워크래프트>는 2004년 <월드오브워크래프트>라는 타이틀로 MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game)를 출시한다. 그리고 현재까지 모두 7편의 확장판으로 업데이트된 바 있다. <월드오브워크래프트>는 이미 <워크래프트>에서 다루었던 세계관을 일부 반복하면서 연대기적으로 이어가는 전략을 선택했다. 이른바 RTS와 MMORPG라는 두 개의 이중 장르를 역사라는 하나의 시간으로 연결하여 카이로스(kairos)적인 시간의 흐름을 설계하고 있는 것이다.[6] 이는 <월드오브워크래프트>가 전신인 <워크래프트>를 정전으로 삼고 있음을 반증하는 스토리텔링 전략이라고도 할 수 있다. 이런 전략은 2004년부터 2016년까지 13년 동안 유지된다. 더불어 스토리 세계는 더욱 방대해지고 스토리 시간 역시 길어지는 결과로 연결된다.

반면 <워크래프트>의 시간은 연대기적 시간을 회귀하여 새로운 시간층에서 역사를 쌓아가는 크로노스적(chronos) 시간도 새로운 미디어를 통해 설계한다. 2016년 개봉한 영화 <워크래프트: 전쟁의 서막>은 30여년의 역사를 거슬러 <워크래프트: 오크와 인간>의 시간을 리-스토리텔링 한다. 영화는 <워크래프트>의 본 이야기인 '스랄'과 '바리안' 등의 주요 인물들이 등장하기 이전의 역사를 설명하고 오크 종족이 인간 세계로 넘어오게 된 배경과 이 사건으로 벌어지는 세계의 혼돈 문제를 다시 되짚어가면서 스토리텔링하고 있는 것이다. 실제로 <워크래프트> 시리즈 전체는 오크로 대변되는 호드 종족과 인간으로 대변되는 얼라이언스 종족의 대립을 다루고 있다. 그런데 이 대립의 원인이 되는 스토리를 정전인 <워크래프트: 오크와 인간>에서 깊이 있게 다루지 않고 있기에 영화라는 새로운 미디어를 통해 정전에서 깊이 있게 다루지 못한 세계관과 인물들의 설정을 다시 한 번 스토리텔링하고 있다고 분석해낼 수 있다.

<워크래프트>가 24년이라는 시간차를 두고 디지털 게임 내에서의 다양한 장르 뿐 아니라 영화나 만화, 애니메이션, 소설 등의 다양한 미디어를

넘나들며 순차적이면서도 때론 중첩을 이루면서 그 스토리와 세계관을 확장하고 있는 것은 트랜스미디어 되는 콘텐츠의 크기가 크기 때문에 가능한 일이다. 스토리 세계가 크고 방대하기 때문에 매체별 스토리들이 시간차를 두고 순차적으로 공개되는 전략을 선택하고 있는 것이다.

3.2 모듈화된 스토리 세계

기본적으로 트랜스미디어 스토리텔링은 완전한 하나의 세계를 미디어 단위로 분산시키는 전략을 가지고 있다. 역으로 설명하면 미디어 마다 전개되는 스토리는 분명 독립적인데 반해 각각의 스토리를 모으면 마치 퍼즐이 맞춰지듯이 하나의 거대한 완전체가 된다는 것이다. <워크래프트3: 프로즌 쓰론> 과 <월드오브워크래프트: 리치왕의 분노>, 그리고 소설 <아서스>의 사례는 모듈화 된 스토리 세계의 대표적인 사례라 할 수 있다.

<워크래프트3>에서 플레이어는 제왕 테러나스 메네실 2세의 외아들이자 장자 로데론 왕국을 다스릴 왕자 아서스 메네실의 역할을 롤플레잉하게 된다. 아서스 왕자로 분한 플레이어는 오크족의 위협을 잠재우기 위해 전설적인 팔라딘 우서 경과 스트란브라드 마을을 방어하는 임무를 시작한다. 온순한 왕자였던 그는 북쪽 지방의 역병을 조사하면서 독단적이고 냉혈한으로 변해가고 분노와 복수라는 악마의 힘에 사로잡히고 만다. 그리고 '빛'이 아닌 '어둠'의 힘으로 백성을 구하고자 하는 자신의 결정에 반대하는 아버지를 살해하기에 이른다. 게임 내에서는 아서스의 성품 변화에 대해 상세하게 다루지 않는다. 이는 게임이라는 미디어가 심리가 아닌 행위 중심으로 스토리를 발생시킨다는 특징에서 비롯된다.

게임은 소설과 다르게 인물의 감성을 묘사하거나 성격의 변화를 표현하는 일이 용이하지 않다. 기본적으로 게임의 주인공인 캐릭터는 플레이어의 또 다른 정체성에 의해 조정된다. 물론 게임 캐릭터를 조정하는 것은 현실을 살아가고 있는 플레이어 자신이지만 플레이어가 게임의 캐릭터를 조정할

때에는 현실의 정체성을 뒤로 한 채 게임 세계에서 탄생한 캐릭터의 정체성을 수용하여 역할 놀이해야한다. 그러나 게임 속 페르소나를 운용하고 있는 플레이어도 게임 밖 현실을 살아가는 자신과 실질적으로는 동일한 인물이기 때문에 완벽한 정체성의 분리란 일어나기 어렵다. 즉 플레이어는 게임 세계 밖의 실제 자신의 정체성과 게임 세계 내의 페르소나 정체성 사이에서 진동하면서 게임 플레이를 하게 되는 것이다. 때문에 게임 세계 내의 페르소나인 캐릭터의 심리 상태나 감정의 변화를 있는 그대로 관찰하고 흡수하는 것이 아니라 재해석이라는 새로운 단계를 통해 인지하게 된다. 이처럼 여러 단계를 통해 심리 묘사가 표현되어야하기 때문에 게임 캐릭터는 행위를 중심으로 스토리를 이어가는 전략을 취하고 있는 것이다.

게임 <워크래프트3> 역시 게임의 이러한 특징 때문에 아서스의 심리보다는 행동 중심의 플롯을 선택했다. 반면 <워크래프트3>의 IP를 활용하여 미디어 확장을 꾀한 소설 <아서스>에서는 게임 스토리에서 채울 수 없는 어린 시절의 아서스의 성품에 대해 자세하게 다룬다. 따뜻하고 아름다운 품성을 가진 온순한 왕자였던 아서스가 워크래프트 세계에서 가장 존재감 있는 악역 리치왕이 되기까지의 일들을 상세하게 다루고 있는 것이다. 이른바 소설을 통해 게임에서는 충분히 다루지 못한 캐릭터의 이야기를 보강하는 트랜스미디어 스토리텔링 전략을 구사하고 있는 것이다. 이와 같은 전략은 소설의 스토리가 워크래프트 전체 세계에 이바지하면서도 소설이라는 미디어에서 독자적인 스토리 세계를 구축하고 있음을 단적으로 보여주는 사례라 할 수 있다.

더 흥미로운 사례는 <워크래프트3>와 <월드오브워크래프트: 리치왕의 분노>의 트랜스미디어 스토리텔링 양상에서 나타난다. <워크래프트3>에서 아서스는 아버지를 살해하면서 '왕위를 계승하는 중'임을 언급한다. 그가 하는 살인은 목숨을 빼앗는 행위가 아니라 아버지의 자리, 아버지가 가진 모든 것을 넘겨받는 일종의 제의적 과정임을 강조

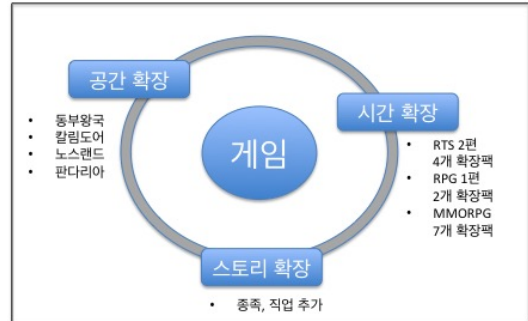
한다. 그리스 로마 신화에서 크로노스가 아버지 우라노스를 거세하고 우주의 지배자가 된 후 다시 아들 제우스에게 살해당하고 제우스에게 주도권을 이양하는 서사 패턴인 '부친살해' 모티프는 <워크래프트> 트랜스미디어 스토리텔링에서도 그대로 나타난다. 그리고 이 '부친살해' 모티프는 <월드 오브 워크래프트>로 트랜스미디어되면서 플레이어에게 '아버지'인 '리치왕'을 살해하라고 강요한다.

<워크래프트3>에서 플레이어가 아서스의 역할을 맡아 게임플레이를 했다면 <월드 오브 워크래프트>의 두 번째 확장팩인 <리치왕의 분노>에서 플레이어는 스컬지 군대를 이끌고 다시 세상에 나타난 리치왕을 물리쳐야하는 임무를 부여받는다. <워크래프트3>에서 '아버지' 테러너스 국왕을 죽이는 '아들' 아서스의 역할을 플레이어가 수행했다면, <리치왕의 분노>에서는 '아버지' 아서스(리치왕)를 죽이는 새로운 '아들'의 역할을 다시 수행하게 된 것이다. 스토리가 트랜스미디어 되면서 역사적 시간의 흐름을 만들어 하나의 세계를 확장하면서 매체간의 불필요한 반복은 방지하면서 동시에 각각 독립적인 스토리를 유지하는 모듈화 된 스토리 세계를 구조화하고 있는 것이다.

3.3 전방위적으로 확장되는 나선형 스토리텔링의 구조

<워크래프트>의 트랜스미디어 스토리텔링의 세 번째 전략은 바로 전방위적으로 확장되는 나선형의 스토리텔링 구조이다. 우선 전방위적으로 확장된다는 말의 의미를 살펴보도록 하겠다. 워크래프트>는 스토리를 확장하는데 있어 게임을 그 중심 축으로 삼고 있다. 아제로스와 드레노어의 평행 세계로 존재하던 두 개의 행성이 어둠의 계약으로 '어둠의 차원 문'이 열리면서 인간과 오크의 전쟁이 시작된다. RTS 2편과 RPG 1편, 그리고 10년 후 이야기를 다루고 있는 MMORPG의 7개 확장팩은 인간과 오크의 전쟁을 시작으로 시간의 흐름을 따라 스토리를 확장해나가는 구조를 취하고 있다.

역사적 시간을 축으로 연대기적 시간을 확장하고 있는 것이다.



[Fig. 1] The spiral storytelling structure that is expanded all directions

뿐만 아니라 아제로스는 동부왕국과 칼림도어에 서 노스랜드로, 그리고 판다리아로 확장되는 식의 공간 확장과 나이트 엘프와 언테드, 판다렌 등의 새로운 종족과 직업 등을 추가하면서 스토리를 확장하고 있다.

이와 같은 방식이 전방위적 확장이라고 한다면 나선형의 확장은 다중의 미디어가 같은 시간대의 같은 사건을 반복하고 있지만 동시에 생장(生長)하는 스토리텔링 구조를 취하고 있음을 의미한다. 예를 들어 영화 <워크래프트: 전쟁의 서막>은 1994년 출시된 <워크래프트 1: 오크와 인간>의 세계관과 배경 스토리, 그리고 핵심 사건을 반복적으로 리-텔링(re-telling)하고 있다. 그러나 게임을 통해서 이해할 수 없었던 오크가 인간 세계에 갑자기 등장하게 된 배경에 대해서 상세하게 스토리텔링하고 있기 때문에 관객들은 그동안 게임을 통해 이해하지 못했던 스토리를 새롭게 접하는 기회를 갖게 된다. 뿐만 아니라 영화와 함께 출간된 소설 <워크래프트: 듀로탄> 역시 영화와 게임의 배경을 공유하고 있지만 게임과 영화, 모두에서는 미처 보여주지 못했던 서리늑대 부족의 지도자 듀로탄의 어린 시절부터 아버지를 이어 족장이 되고, 의지할 수 있는 아내를 만나고 향을 등지고 호드에 합류하여 새로운 땅을 향해 떠나기까지의 이야기를 스

토리텔링하고 있다.

이처럼 <워크래프트>의 트랜스미디어 스토리텔링 전략은 시간, 공간, 캐릭터로의 전방위적 확장과 단순 스토리의 반복을 넘어 나선형의 진취적 구조 모델로 스토리텔링을 발전시키고 있음을 확인할 수 있다.

4. 결 론

지금까지 본고에서는 트랜스미디어 스토리텔링의 대표적인 사례로 <워크래프트> 시리즈를 살펴 보았다. 거대 서사를 가지고 있는 <워크래프트>는 세계를 다 담아내기 위해 20년이 넘는 시간을 하나의 정전을 중심으로 다양한 미디어로의 스토리 확장하는 트랜스미디어 스토리텔링 전략을 가지고 있었다. 매체별 특징을 중심으로 정전에서 부족했던 스토리를 보강하는 방식으로 스토리를 확장해나갔다. 그 결과 <워크래프트>는 지금까지 게임 플레이어들에게 가장 주목받는 콘텐츠로 남아있게 되었다. 게임이 영화나 웹툰 등 다른 미디어에 비해 가장 강력한 IP를 가진 미디어라는 점은 모두가 인정하는 사실이다. 게임이라는 뉴미디어는 다른 미디어에 비해 플레이 타임이 길기 때문에 라이프 사이클이 길다. 뿐만 아니라 게임 콘텐츠의 문화적 요소의 범용화가 용이하기 때문에 글로벌 경쟁력에서 또한 우위를 차지할 가능성이 크다. 특히 새로운 기술과 접목시키기 적합한 특질을 게임이 가지고 있기 때문에 게임 콘텐츠를 IP로 활용하여 트랜스미디어 스토리텔링하게 될 경우 경제적 이윤은 물론이고 콘텐츠의 생명력을 장기화시킬 수 있는 모델로 성장할 수 있음은 분명해보인다.

그런 의미에서 게임 IP를 활용한 트랜스미디어 스토리텔링의 전략을 연구하는 것은 게임 개발자나 연구자에게 분명 유의미한 활동일 것이다. 다만 <워크래프트>의 트랜스미디어 스토리텔링 현상이 현재도 진행 중이기 때문에 지속적인 관찰과 연구가 필요할 것으로 보인다. 뿐만 아니라 <워크래프

트> 이외의 다른 게임 IP를 활용한 트랜스미디어 스토리텔링 전략을 비교 분석하는 연구가 함께 진행된다면 여러 유형의 트랜스미디어 스토리텔링을 모델화할 수 있을 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the Catholic University of Korea, Research Fund, 2016.

REFERENCES

- [1] Dong Eun, Lee, "Transmedia Storytelling of Game and Film", Digital Contents Society, Vol.8 No.3, 2007.
- [2] Bolter, J. David, Grusin, Richard A., Remediation: Understanding New Media, .
- [3] Pratten, Robert, "Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners", CreateSpace, 2011.
- [4] Philips, Andrea, "A Creator's guide to Transmedia Storytelling: how to captivate and engage audiences across multiple platforms", Mc Graw Hill, 2012.
- [5] Jenking, Henry, Ford, Sam, Green, Joshua, "Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture", NYU press, 2013.
- [6] Kwang Hee, So, Philosophy of Time, Moonye Publishing Co., LTD, 2001.



이 동 은(Lee, Dong Eun)

약 력 : 2015- 가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과
2009-2014 계원예술대학교 디지털콘텐츠군
관심분야 : 디지털스토리텔링, 게임미디어, 문화콘텐츠