

Expanding character roles and replacing worldviews in character-centric storytelling

Hyun Kyung Seo*

*Assistant Professor, Major of Convergence Content, ChungKang College of Cultural Industries, Icheon, Korea

[Abstract]

This paper intends to analyze the role expansion of characters, which was an important factor in setting the worldview in storytelling. With the development of media, the way of setting the worldview began to change. At the center of these changes are 'Transmedia' and 'Metaverse', which have recently been receiving attention. With the development of trans media, where the intersection and convergence of media is actively attempted, characters are breaking free from their innate limitations, crossing various media, and performing various activities in new stories. In addition, in the metaverse, an extended concept of the real world, avatars play a role in constructing and expanding the metaverse world as users and creators. By analyzing these changes, we would like to deal with the phenomenon in which character setting, which was used as an element in orthodox world view setting, replaces the world view.

▶ **Key words:** Transmedia, Transmedia Storytelling, Metaverse, Storytelling, Worldview, Character-centered Storytelling, Meta-story, Metatextuality, Intertextuality

[요 약]

본 논문에서는 스토리텔링에서 세계관 설정의 중요 요소였던 캐릭터의 역할 확장에 대해 분석하고자 한다. 미디어의 발달로 세계관을 설정하는 방식이 변화하기 시작했다. 이러한 변화의 중심에는 최근 조명을 받고 있는 '트랜스미디어'와 '메타버스'가 있다. 미디어의 교차와 융합이 활발하게 시도되는 트랜스미디어의 발달과 함께 캐릭터는 태생적 제약에서 벗어나 다양한 미디어를 넘나들며 새로운 스토리 안에서 다양한 활약을 펼치고 있다. 또한 현실세계의 확장된 개념인 메타버스에서 아바타는 사용자이자 창작자로서 메타버스 세계를 구성하고 확장하는 역할을 맡고 있다. 이러한 변화를 분석해 정통적인 세계관 설정에서 요소로서 활용되던 캐릭터가 세계관을 대체하는 현상에 대해 다뤄보고자 한다.

▶ **주제어:** 트랜스미디어, 트랜스미디어스토리텔링, 메타버스, 스토리텔링, 세계관, 캐릭터중심스토리텔링, 메타이야기, 메타텍스트성, 상호텍스트성

• First Author: Hyun Kyung Seo, Corresponding Author: Hyun Kyung Seo
*Hyun Kyung Seo (seohk@ck.ac.kr), Major of Convergence Content, ChungKang College of Cultural Industries
• Received: 2021. 10. 21, Revised: 2021. 11. 09, Accepted: 2021. 11. 10.

I. Introduction

스토리텔링에서 세계관은 ‘이야기 세계’ 전반의 체계를 의미한다. 때문에 세계관은 전달되는 스토리, 즉 내러티브를 통해서 파악할 수 있는 것이었다. 그런데 문화콘텐츠 특히, 게임 분야에 있어 세계관 설정은 가상의 세계를 설정하는 작업을 의미한다. 이야기를 담아낼 수 있는 시대적·공간적 배경을 설정하고, 인물과 인물간의 관계를 구축하고, 사건을 발생시키는 방식이다. 서사학에서 스토리(story)는 사건(events)과 존재물(existences : 캐릭터, 배경)로 이루어지는데, 이들은 게임의 가상세계를 설정하는데도 중요한 요소로 활용된다. 여기에 시각적인 구현 방법(discourse)이 더해져서 게임 속 가상세계가 완성되는 것이다. 게임분야 뿐 아니라 가상세계를 구축해야 하는 문화콘텐츠에서 세계관 설정은 큰 차이 없이 해석되고 활용되었다. 그러나 2000년 이후 미디어의 발달로 세계관을 설정하는 방식도 변화하기 시작했다. 이러한 변화의 중심에는 ‘트랜스미디어’와 ‘메타버스’가 있다.

2000년대를 지나며 스토리텔링 영역은 다양한 미디어의 등장과 함께 변화하고 발전하였다. 특히 미디어의 교차와 융합이 활발하게 시도되는 트랜스미디어를 통해 소설과 영화, 애니메이션에서 등장한 캐릭터는 태생적 제약에서 벗어나 여러 미디어를 넘나들며 새로운 스토리 안에서 활약을 펼치고 있다. 이러한 활동이 가능할 수 있었던 이유는 캐릭터 중심 스토리텔링이 미디어 변환과 적용에 유리했기 때문이다.

캐릭터의 미디어 간 이동은 스토리를 구성하는 세계 전체가 움직이는 것에 비해 손쉽고 효과적이다. 캐릭터는 이야기의 세계 안에서 태동했으며, 세계의 구조를 반영하고 있는 존재이다. 콘텐츠 사용자들은 캐릭터를 통해 그가 몸담고 있는 세계의 다양한 설정을 인식할 수 있다. 결국 캐릭터가 움직인다는 것은, 이야기의 세계 전체가 움직이는 것을 의미한다. 캐릭터 중심으로 다양한 미디어에서 스토리가 확산되고 창작되는 현상은 세관을 구성하는 여러 요소들 중 캐릭터의 역할이 확대되고 있음을 반증한다. 또한 캐릭터의 역할 확장은 인물이 세계 안에 종속되어 있다는 정통적인 세계관의 정의가 달라지고 있음을 보여준다.

메타버스는 기존의 가상세계와는 다른 세계관 구성을 보여준다. 현실세계의 확장이라 정의할 수 있는 메타버스에서 사용자는 ‘아바타’를 통해 세계를 경험한다. 1990년대 중반 게임 플레이어의 분신으로 탄생한 아바타는 짧은 기간 활약하다 ‘캐릭터’로 대체된 후, 메타버스의 등장과 함께 재소환 되면서 기존의 분신 역할을 뛰어넘어 보다 실

체감을 지닌 대리인 역할을 맡게 되었다. 아바타의 실체감은 사용자의 욕구가 투영되면서 확보된다. 메타버스 플랫폼에 구현된 세계가 현실과 가상을 넘나드는 활동이 가능해지면서, 사용자들은 아바타를 통해 현실세계의 경제적, 사회적인 활동과 유사한 활동을 영위하게 된다. 이 과정에서 사용자들은 콘텐츠의 소비자이자 생산자가 되며, 제공하는 서비스 안에서 다양한 역할을 자신의 욕구에 따라 수행할 수 있게 되는 것이다. 메타버스 세계는 유형에 따라 구현할 수 있는 핵심기술이 제공되며, 오픈된 세계관을 지향한다. 아바타는 제공되는 기술을 활용해 가상공간 안에서 역할을 수행하게 되는데, 이때 아바타에 투영된 사용자의 욕구와 이를 실현하려는 목적이 메타버스의 세계를 정의하는 중요한 요소가 된다. 다시 말해 메타버스 세계는 아바타의 경제적, 사회적인 활동을 통해 형성되는 커뮤니티의 성격으로 정의된다고 할 수 있다.

본 논문에서 다루는 트랜스미디어와 메타버스에서의 캐릭터 역할 확장은 트랜스미디어 콘텐츠 사례를 통해 이야기의 세계에 종속되어 있던 캐릭터가 어떻게 제약에서 벗어났으며, 다양한 미디어에서 캐릭터를 통한 세계관 연결이 어떻게 가능한지 살펴볼 것이다. 또한 메타버스 플랫폼인 제페토와 로블록스의 세계관과 캐릭터의 역할을 분석해 문화콘텐츠에서의 세계관 설정에 일어나는 변화를 확인할 것이다. 이러한 분석을 기반으로 캐릭터 설정이 세계관 설정을 대체하는 변화를 예측해보고자 한다.

II. Preliminaries

세계관은 세계 전체에 대한 일정한 견해를 의미하는 철학적 용어이다. 한용환은 세계관을 “세계 및 인간의 사유나 감정, 의미 및 행위와 관련하여 하나의 의미 있는 사상으로 짜여져 있는 것”이며, 세계관이 “세계 속에서의 인간의 존재와 그 행위가 차지하는 위상에 대한 의미 부여의 역할까지 담당”하는 것으로, 관조적으로 세계를 인식하는 세계상과 구분된다고 정의했다.[1] 결국 모든 서사적 결과물은 어떠한 세계관을 표현한 것이라 볼 수 있다. 이후 문화콘텐츠에서 세계관이 가상의 세계를 설정하는 방법론인 ‘세계관 설정’으로 지칭되고 활용되면서 스토리를 이루는 사건, 캐릭터, 배경은 가상공간과 결합해 세계를 구축하는 설정요소로 각자의 역할을 담당하게 되었다. 그리고 트랜스미디어가 발달하면서 캐릭터의 역할이 부각된다. 트랜스미디어에서 스토리텔링이 서사중심에서 캐릭터 중심으로 변화하였기 때문이다.

캐릭터 중심 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 연구는 이미 활발하게 이루어지고 있다. 헨리 켄킨스가 『컨버전스 컬처』에서 특정 미디어에 제한되지 않고, 선정된 특정 미디어 없이 각각의 미디어가 제공하는 방식을 실현한다고 트랜스미디어 스토리텔링을 개념화한 이후[2], 트랜스미디어와 캐릭터 중심 스토리텔링에 대한 정의는 많은 연구를 통해 어느 정도 합의를 이루었다. 특히 이동은은 미디어와 스토리텔링의 발전과 캐릭터의 역할에 관해 체계적으로 분석하며, 캐릭터 중심 스토리텔링을 “캐릭터가 하나의 스토리에 국한되지 않고 원작 세계관을 뛰어 넘어 새로운 환경에서 새로운 인물을 만나 새로운 사건을 경험하며 또 다른 이야기로 확장되는 현상을 총칭”하며, 이러한 현상에 대해 ‘탈서사적, 탈장르적으로 확장’되고 있다고 진단했다.[3] 김민경과 김동혁은 크로스미디어와 트랜스미디어에서의 스토리텔링에 대해 비교분석하여 트랜스미디어 스토리텔링을 “크게는 하나의 세계관 안에서 콘텐츠마다 각각 다른 스토리가 진행되는 스토리텔링으로, 콘텐츠 간에 캐릭터 재배치가 가능하며 이로 인해 스토리가 확장”된다고 정의함으로써 캐릭터의 역할에 주목했다.[4]

한편 메타버스는 팬데믹 이후 AR, VR 등 가상-현실 간 융합을 가속화하는 XR(eXtended Reality) 기술의 발전과 함께 급속도로 성장하고 있으며, 일각에서는 메타버스가 지금까지의 2차원 인터넷 시대를 마감하는 종결자가 될 것이라 전망하기도 한다.[5] 메타버스에 대한 연구는 미국의 비영리 미래예측 기술연구단체 ‘ASF(Acceleration Studies Foundation)’에서 제시한 메타버스 세계의 네 가지 유형을 기반으로 진행된다. ‘증강현실’, ‘라이프로그’, ‘거울세계’, ‘가상세계’는 구현가치와 핵심기술과 함께 아래 표와 같이 정의할 수 있다.

Table 1. Comparison of characteristics of the four types of metaverse[6]

	Augmented Reality	Life-logging	Mirror Worlds	Virtual Worlds
Definition	An environment where virtual 2D or 3D objects are superimposed on the real space to interact	Technology that captures, stores, and transmits everyday experiences and information about things and people	A virtual world that projects information from the real world as it is	Virtual world built with digital data
Implementation Value (Needs)	Provides immersive content that combines the real world, fantasy, and convenience	Extensive real world experience and information can be checked at any time and shared with others	Maximize usability by integrating and expanding external information into virtual space	Provides a new virtual space that does not exist in reality where various individuals can perform activities
Core Technology	- Unstructured Data Processing - 3D Printing - 5G Network	- Online Platform - Ubiquitous Sensor - 5G Network	- Blockchain Technology - GIS System - Data Storage, 3D Technology	- Graphic Technology, 5G Network, AI, Blockchain Technology

메타버스에서 가장 큰 비중을 차지하는 유형인 ‘가상세계’는 VR과 XR 기술을 기반으로 한 서비스를 제공하는데, 이는 사용자가 메타버스에서 어떤 체험이 가능한지와 밀접한 연관성을 가진다. VR HMD(Head Mount Display)나

AR Glass를 통해 실감형 체험을 제공하거나, 블록체인 기술과의 결합을 통해 가상세계에서의 경제활동이 현실의 경제적 가치를 창출한다는 점은 메타버스의 현실 확장 개념이 서비스를 통해 실현되고 있음을 말해준다.[7] 이러한 이유에서 메타버스에 대한 연구는 기술, 제공되는 서비스와 연계해 이루어지고 있으며, 메타버스의 가능성과 미래 예측으로 이어지고 있다. 그러나 메타버스의 가상세계가 제공하는 서비스가 현실의 연장선에 국한되어 있는 것은 아니다. 기술은 현실에서 불가능한 경험을 메타버스의 가상세계 안에 구현하게 하며, 현실에 존재할 수 없는 새로운 세계가 창조될 수도 있고, 그 안에서의 독특한 경험의 가치를 제공할 수도 있다.[8] 그런데 아직은 메타버스 플랫폼에서 사용자는 주요 소비자 혹은 홍보 대상으로 여겨지고 있으며, 김지영은 이러한 상황에서 현재 국내에서 가장 성공한 대표적인 메타버스 서비스인 ‘제페토’의 경우 아바타의 치장이나 체험 공간 방문 등 표면적 경험만을 제공할 뿐 확장된 스토리 경험을 제공하지 못하고 있는 실정을 지적했다.[9]

III. The Proposed Scheme

1. Expansion of the character's role

1.1 Setting the worldview in cultural content

트랜스미디어 스토리텔링에서 다양한 미디어에 걸쳐 하나의 세계관과 연결된 독립적인 스토리 전개가 가능했던 것은 동일한 캐릭터의 등장 때문이었다.

서사학에서의 캐릭터는 내러티브 안에서 사건과 연관되어 있는 인물을 의미한다. 내러티브는 어떤 벌어진 사건에 대해 이야기하는 것으로, 누가 그 일을 하는지, 누가 그 일과 연관되어 있는지를 말하기 위해서 거론되는 대상이 캐릭터이다. 때문에 캐릭터가 없는 사건은 일어날 수 없고, 만약 일어났다 하더라도 캐릭터를 거론하지 않는 이상 해당 사건이 내러티브의 중심 요소로 다뤄질 수는 없다. 여기서 캐릭터와 사건의 분리할 수 없는 관계성이 드러난다. 또한 사건은 반드시 벌어진 시간과 공간을 내포하고 있다. 이렇게 캐릭터는 세계를 이루는 중요한 요소 중 하나이자, 사건을 추동시키는 실재이며, 내러티브 안에 등장하면서 자연스럽게 배경을 포함하게 된다. 캐릭터는 세계 구조의 일부이며 동시에 세계 자체인 것이다.

그러나 이러한 캐릭터에 대한 정의는 트랜스미디어 환경이 만들어낸 새로운 것은 아니다. 이전의 미디어 환경에서 캐릭터가 원작을 비교적 충실하게 재현한 확장된 시공간이나 원작과 연결성이 강한 사건과 얽혀 등장했다면, 트

랜스미디어에서는 캐릭터가 독립된 스토리에 등장한다는 차이가 있을 뿐이다. 이 때 캐릭터는 원작과의 연관성을 확인할 수 있는 단서가 되고, 사용자는 캐릭터를 통해 기존 세계관을 습득할 수 있다. 이는 내러티브에서 캐릭터가 더 이상 세계에 종속된 일부 요소가 아님을 의미하며, 캐릭터는 단독으로 미디어를 옮겨 다니며 앞서 등장했던 세계의 설정들을 내포하는 방식으로 점차 세계관을 대체한다.

콘텐츠 세계관 설정의 요소를 살펴보기 위해 패트릭 오닐이 <Fictions of Discourse>에서 제시한 서사4층위 구조[10]를 바탕으로 내러티브의 구조를 정리할 수 있다. 오닐은 내러티브를 ‘스토리-텍스트-내레이션-텍스트성’으로 분류하고, 텍스트와 내레이션은 서사물과 전달과정으로 이루어진 텍스트 내 디스크스(intratextual discourse)라고 정의했다.[11] 이 구조를 트랜스미디어 콘텐츠 내러티브 구조에 적용해 다시 정리하면 Fig. 1과 같다.

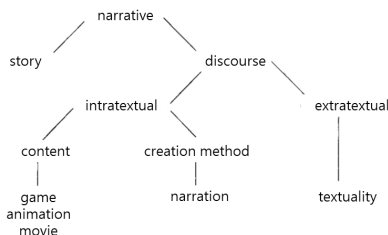


Fig. 1. Content narrative structure in transmedia

이 절에서는 스토리와 내적 디스크스를 통해 콘텐츠의 ‘세계관 설정’ 요소를 분석하고, 트랜스미디어의 캐릭터 중심 스토리텔링이 가지는 효율성과 효과를 살펴보려 한다. 트랜스미디어에서 가상세계는 주로 영화, 애니메이션, 게임 등과 같은 영상물로 제작되며, ‘세계관 설정’에서 스토리와 내적 디스크스는 가상세계를 구현하기 위한 설정요소로 활용된다. 스토리가 콘텐츠의 내용이라면, 내적 디스크스는 그것의 구현 방법이다. 스토리는 세계가 생겨나게 된 경위를 포함한 전사(history)이고, 사건, 사건과 연관된 캐릭터를 통해 세계의 발생 경위와 세계에 나타난 상황을 보여준다. 스토리 설정에서 앞으로 벌어지게 될 이야기의 전개 방향과 캐릭터의 임무(목표)가 만들어진다. 내적 디스크스는 이 세계를 시각적으로 구현하기 위한 방법이라 할 수 있다. 캐릭터와 배경 컨셉 및 디자인, 2D 혹은 3D 제작방식, 인터랙션 적용 여부를 설정해 기술적으로 구현해낸 완성된 콘텐츠가 내적 디스크스이다. 내적 디스크스인 콘텐츠는 자신이 속한 미디어의 특성에 따라 사용자에게 내러티브를 전달한다. 게임과 애니메이션 세계관 설정에 필요한 요소는 Table. 2,3과 같다. 스토리와 내적 디스크스 각각 더 연관성이 있는 요소들로 나누어 정리했다.

Table 2. game world setting

game world setting	
story	intratextual discourse
-previous history/event	-genre: with game system
-current problems in the world(purpose of play)	-character/ background concept
-spacetime background	-field/map
-playable character/ Enemy/MOB/NPC	-item: equipment
	-skill
	-creature

Table 3. animation world setting

animation world setting	
story	intratextual discourse
-theme	-genre
-spacetime background	-technique
-character	-character/ background concept
-main event	-world

게임과 애니메이션 세계관 설정에서 스토리 요소는 사건과 인물, 배경으로 이루어진 서사학의 스토리 개념을 비교적 충실히 따르고 있음을 확인할 수 있다. 한편 내적 디스크스는 미디어 변환에 고려되어야 할 요소들로, 트랜스미디어에서 하나의 세계가 다른 미디어로 옮겨가기 위해서는 다양한 구현 방법이 변화해야 함을 확인할 수 있다. 앞서 캐릭터는 사건, 시공간적 배경과 긴밀한 관계성을 지니고 있다고 진술했다. 미디어를 전환하며 독립된 이야기에 동일한 캐릭터가 등장한다는 것은 구현하기 위해 고려해야 할 요소가 하나로 압축되는 효율성을 가진다. 동시에 캐릭터가 원작의 사건, 배경을 내포하고 있다는 측면에서 세계관 설정 중 스토리 요소의 많은 부분이 캐릭터를 통해 연결될 수 있음을 보여준다.

1.2 Character roles and story expansion in transmedia

캐릭터 중심 스토리텔링은 스토리의 확장성 측면에서도 의미가 있다. 이 절에서는 트랜스미디어 콘텐츠 사례인 애니메이션 <주먹왕 랄프(Wreck-It Ralph)>와 아케이드 게임 <다 고쳐, 펠릭스(Fix-It Felix Jr.)>를 통해 캐릭터를 통한 독립적인 이야기가 발생하고, 캐릭터 중심 스토리텔링에서 세계관이 연결되는 방식을 살펴보고자 한다. <주먹왕 랄프>는 1982년 TobiKomi에서 출시한 아케이드 게임 <다 고쳐, 펠릭스>의 악당 랄프가 주인공으로 등장한다. 8비트 플랫폼 게임 <다 고쳐, 펠릭스>에서 랄프는 나이스랜드라는 건물이 지어지면서 강제로 거주지에서 쫓겨나게 된다. 이에 분노한 랄프는 나이스랜드를 주먹으로 파괴하는 악당으로 등장한다. 게임의 주인공 펠릭스는 나이스랜

드 주민들이 창가에 놓아둔 파이를 획득하며 랄프로부터 건물을 구해야 한다. 애니메이션의 랄프는 게임이 처음 출시된 후 30년 동안 맡았던 악역에서 벗어나 사람들의 사랑을 받기를 원한다. 그러나 이런 그를 게임 내 다른 캐릭터들이 이해해주지 않자, 랄프는 슈팅게임 <히어로즈 듀티>와 레이싱 게임 <슈가 러시>을 넘나들며 영웅이 되기 위한 모험을 떠난다. 이 과정에서 랄프와 연결된 게임 내 세계들에 문제가 발생한다.

Table 4. Ralph's role in game and animation

Game	Animation
Enemy	Hero
Destructive character	A character who wants to be a hero
Revenge for those who took away the house	Desire to be loved by people
A character that repeats only certain actions	Dynamic character that triggers an event

Table. 4와 같이 게임에서 애니메이션으로 미디어가 전환되며 랄프라는 캐릭터의 재배치가 일어난다. 두 콘텐츠는 스토리와 디스크스가 전혀 다르지만, 랄프라는 동일한 캐릭터로 인해 새로운 스토리가 만들어지고 연결된 세계관을 활용할 수 있다. 게임 내 랄프의 설정을 바탕으로 애니메이션 내 랄프의 새로운 내적 동기가 발생하고, 외적 갈등이 만들어진다. 이를 통해 게임과는 다른 목적과 방향을 가진 스토리가 발생한다. 랄프와 쌍을 이루는 펠릭스 역시 미디어를 이동하면서 새로운 역할을 부여받는다. 게임에서는 플레이어를 캐릭터로 게임을 진행하는 역할을 맡았던 펠릭스는 애니메이션에서는 랄프의 부재로 인해 게임이 진행되지 않는 상황에 놓이면서 주변 역할로 변화한다. 또한 다른 게임 콘텐츠들의 설정 역시 <주먹왕 랄프>에서 랄프 중심의 스토리가 만들어질 수 있는 요소로 활용된다.

그런데 <다 고쳐 펠릭스>는 사실 1982년 당시 실제로 출시되지 않은 게임이다. 애니메이션에 등장하는 <히어로즈 듀티>와 <슈가 러시> 역시 마찬가지이다. 애니메이션이 개봉된 후, 실제로 사용자들은 애니메이션에 등장하는 게임들이 실제로 출시된 게임이라 생각했다. 개봉 당시 디즈니가 마케팅의 일환으로 웹사이트에서 애니메이션에 등장하는 게임들을 플레이할 수 있도록 제공했고, <다 고쳐 펠릭스>의 미니 버전 아케이드 게임기가 판매된 상황이 사용자들이 실제 출시된 게임이라고 믿게 만든 배경이 되었다. 그러나 실제 출시되지 않은 게임이라 하더라도 게임의 일부를 플레이할 수 있도록 제공한 디즈니의 전략은 애니메이션과 게임 속 랄프의 캐릭터성을 더욱 실제적으로 만들어 주었다. 또한 <다 고쳐 펠릭스>는 플랫폼 게임의

특성과 랄프가 게임 내 적캐릭터로 등장하게 되는 개연성을 확보함으로써 콘텐츠로서의 내러티브를 확보하고 있다. 게임과 애니메이션에 등장하는 랄프는 전혀 다른 목적을 가진, 다른 시공간에 등장하는 캐릭터이지만, 각각의 콘텐츠가 상호작용하여 캐릭터를 이루는 내포된 설정으로 작용하면서 캐릭터는 두 콘텐츠의 세계관을 연결하고, 더 입체적인 캐릭터성을 획득하게 된다.

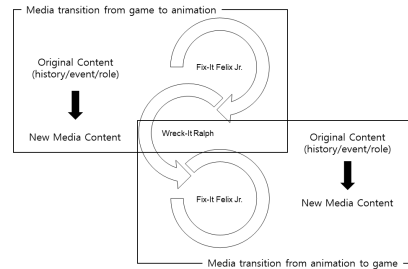


Fig. 2. Media Transformation Centered on Ralph

랄프의 캐릭터성은 세 개의 게임 내 세계관 설정과 상호작용을 이루며 만들어진다. <주먹왕 랄프>에 등장하는 각 게임 캐릭터들은 랄프와 달리 게임 속 캐릭터성을 그대로 유지한다. 그러나 애니메이션에 나타나는 각 게임 내 세계는 랄프의 침입으로 인해 전혀 다른 상황에 휘말리게 된다. 결국 게임 캐릭터들이 지니고 있는 기존의 캐릭터성은 새로운 사건과 연계되면서 독립된 스토리를 만들어낸다. 캐릭터들의 내적 갈등과 외적 갈등이 애니메이션의 새로운 상황과 맞물려 그들에게 새로운 목표를 부여하기 때문이다. 결국 미디어가 전환되면서 독립된 스토리의 세계에 등장한 게임 캐릭터들은 각자의 캐릭터성으로 인해 다른 역할을 부여받게 되고, 이 역할로 인해 스토리는 풍부한 내러티브를 확보하게 된다.

캐릭터 중심 스토리텔링이 발생시키는 스토리의 확장은 오늘이 언급한 텍스트성으로 인해 가능해진다. 오늘은 외적 디스크스인 텍스트성을 메타텍스트성과 상호텍스트성으로 구분하는데, 이들은 텍스트성을 이루는 중요한 요소이자 특성이다.

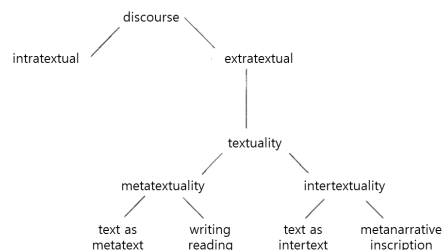


Fig. 3. textual structure of discourse

메타텍스트성은 원본을 ‘읽고 해석’하는 과정과 이를 통해 새롭게 창조되는 ‘메타텍스트로서의 텍스트’, 상호텍스트성은 ‘메타서사적 새겨넣기’와 ‘상호텍스트로서의 텍스트’로 이루어진다.

메타텍스트성이 사용자의 자발적인 읽기와 해석 과정을 거치면서 제3의 다른 텍스트를 발생시키는데, 결국 어떠한 이야기라 하더라도 사용자가 해석하고 수용하는 과정에서 담고 있는 의미는 변할 수밖에 없으며, 의미가 변하면 이야기 역시 달라질 수밖에 없다. 동일한 애니메이션을 관람한 사용자들이 Table 5와 같이 각자의 해석에 따라 작품을 의미화해서 기록하는 방식으로 <주먹왕 랄프>는 수많은 메타텍스트를 만들어낸다.

Table 5. Audience review of <Wreck-It Ralph> (IMDb)

Audience review
-Wreck-It Ralph wants to be more than a bad guy. He just wants to be liked.
<Wreck-It Ralph> is a delightful animation by the Disney studios with the story of the sweetest arcade villain I have ever seen.
I like the 'Be Yourself' message.
It's a poignant story of a video bad guy who's trying to fit himself into the group. He's isolated, ostracized, and ignored. But he wants to be more than the stereotype. In a way, don't we all want to fit in and be more better than what we are.

상호텍스트성은 텍스트간의 상호작용과 텍스트와 외부간의 상호작용을 통해 확보된다. 이 작품이 보다 풍부한 스토리를 확보할 수 있는 것은 애니메이션과 그 원작으로 제시되는 게임 간의 상호텍스트성 때문이다. <주먹왕 랄프>는 아케이드 게임 <다 고쳐 펠릭스>와 연결성을 가진다. 애니메이션을 관람하는 사용자에게는 게임에 대한 정보와 실제 플레이할 수 있는 기회가 제공된다. 게임은 애니메이션의 랄프가 가지는 내적 동기를 발생시키는 외부적 요소로 존재하며, 애니메이션에서는 생략된 랄프의 개인사를 보완한다. 또한 아케이드 게임의 악당에게 부여되는 일반적인 역할-(게임의) 세계 안에서 고립되고, 따돌림 당하고, 공격당하는-을 환기시킨다. 이러한 역할이 <주먹왕 랄프>에 부여됨으로써 <다 고쳐 펠릭스> 뿐 아니라 유사한 아케이드 게임들에 대한 사용자의 경험과 기억이 관여된다. 또한 이야기를 수용하는 사용자 “대부분이 아마도 매우 다른 장소, 시간, 문화”에 존재할 것이기 때문에[12] 이러한 방식으로 두 콘텐츠 간에는 무수히 많은 상호텍스트가 자리하게 된다. 이를 통해 <주먹왕 랄프>는 고정된 하나의 스토리가 아닌 추가 해석이 가능한 상호텍스트가 된다.

이와 같이 동일한 캐릭터의 등장만으로 서로 다른 미디어에서 콘텐츠의 세계관이 연결될 수 있는 이유는 트랜스미디어 환경에서의 사용자의 콘텐츠 향유 방식 때문이다. 트랜스미디어는 미디어의 특성에 따라 스토리를 다양한 방식으로 전달하고, 캐릭터는 새로운 미디어에 적합한 스토리와 함께 등장하면서 미디어를 사용하는 수많은 방식을 만든다. 사용자는 스토리 안에 감춰진, 혹은 일부만 전달되는 정황을 파악하기 위해 캐릭터가 등장한 콘텐츠들을 찾아 배경을 수집한다. 사용자는 복합적인 미디어 전체를 통해서 콘텐츠를 벗어나 다양한 스토리를 경험하게 된다. 이러한 향유 방식은 콘텐츠에 등장하는 캐릭터로 가능하며, 캐릭터는 중요한 단서로 활용되어 스토리 세계를 연결하고 확장한다. 트랜스미디어의 캐릭터 중심 스토리텔링에서 캐릭터는 실제적으로는 세계관을 대체하는 역할을 맡게 되는 것이다.

1.3 Metaverse's worldview replacement phenomenon

현재 COVID-19가 가져온 가장 큰 변화는 가상공간에서 현실의 다양한 활동이 대체되고 있다는 점이다. 인간의 활동이 공간을 기반으로 이루어진다는 점을 감안할 때, 현실 속 활동이 제약을 받고 있는 상황에서 현실을 대신하는 가상공간의 발전이 뒤따르는 것은 자연스러운 현상이다. Fig. 4의 구글 트렌드에서 ‘메타버스’에 대한 전 세계의 관심도 변화를 살펴보면 2020년 10월 이후로 급증한 것을 알 수 있는데, 이는 가상공간 안에서의 활동을 필요로 하는 이용자 수가 늘어났음을 말해주는 지표이다.

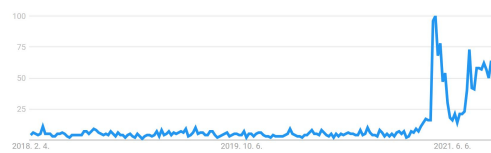


Fig. 4. analysis of interest change in metaverse

구글 트렌드에서 제공하는 전 세계 ‘제페토’의 관심도 변화를 살펴보면 2018년 8월 서비스 이후 미진했던 관심이 펜데믹이 본격화되는 2020년 3월을 기점으로 꾸준히 상승하는 것을 확인할 수 있다. 제페토는 출시 3년차에 접어들면서 2억만 명의 사용자 수를 확보하며[13] 국내 메타버스의 대표적인 플랫폼으로 자리 잡았다. 로블록스 역시 1억 5천만 명이 넘는 월간 활용 이용자를 보유하고 있으며, 사용자들이 자체 개발 도구인 로블록스 스튜디오를 사용해 개발한 게임이 5천만 개가 넘는다.

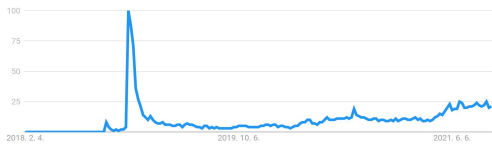


Fig. 5. analysis of interest change in Zepeto

메타버스는 현실을 가상공간에서 구현한 것으로, 기존의 가상세계보다 ‘현실세계의 확장’된 개념이다. 현실을 기반으로 세계를 구성한다는 점에서 메타버스와 가상세계는 유사하지만, 활동의 측면에서는 차이점이 있다. 메타버스 플랫폼 서비스인 제페토는 현실세계와 닮은 공간을 제공하기 때문에 콘텐츠로 인식할 수 있지만, 사용자들이 콘텐츠를 사용, 제작, 판매하는 플랫폼이다. 이렇게 플랫폼을 기반으로 제공되는 문화콘텐츠는 사용자의 목적성이 분명하게 드러난다. “자신만의 문화적 카테고리를 구축·향유하고, 자신의 취향에 맞도록 콘텐츠를 ‘커스터마이징’할 수 있다는”[14] 특징 때문이다. 그렇기 때문에 제페토라는 플랫폼을 정의하는 것은 사용자의 목적이다.

제페토는 아바타가 활동하는 공간인 ‘월드’가 존재하며, 제페토가 만든 공식 월드와 개인 크리에이터가 만든 커스텀 월드로 나뉘어진다. 사용자는 방문할 월드의 특성에 따라 탐험, 소통, 놀이를 체험하며, 각 월드는 엔터테인먼트, 게임, 패션, 애니메이션, 드라마 등의 콘텐츠를 제공한다. 즉, 각 월드의 세계를 결정짓는 것은 월드가 만들어진 목적성에서 기인한다. 이러한 커스터마이징 현상은 로블록스에서도 발견된다. 사용자들의 목적에 따라 다양한 콘텐츠가 사용자들에 의해 만들어 지는데, 테마파크, 스쿠버 다이빙, 쇼핑, 콘서트 관람 등의 유형화가 일어난다.[15] 때문에 메타버스 세계관을 설정하는 것은 월드를 만드는 크리에이터 즉, 아바타라 할 수 있다.

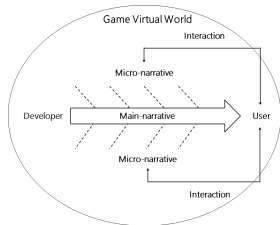


Fig. 6. Main-narrative storytelling in Game Virtual World

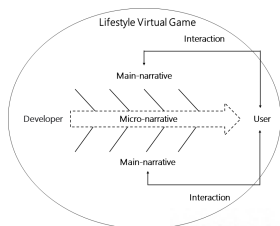


Fig. 7. Micro-narrative storytelling in Lifestyle Virtual Game

메타버스 플랫폼은 참여와 생산이 동시에 일어나는 공간으로 Fig. 7과 같이 생활형 가상세계와 유사한 목적을 추구한다. 생활형 가상세계는 접속한 사용자는 강제된 목적의 실행을 통해 스토리텔링을 경험하기 보다는, 자신들이 각자 설정한 목적을 추구하고 또 이를 실현하는 과정을 통해 스토리텔링을 만들어낸다. 이와 같은 생활형 가상세계의 목적설정 구조는 게임형 가상세계에서 유발되었던 것 보다 더욱 다양한 서사를 사용자 스스로가 생성하고 경험하게 하는 요인으로 가능하다. 사용자는 각자의 목적에 도달하기 위한 수단으로 다양한 일상적 활동을 수행하게 된다.[16] 현실에서와 마찬가지로 아바타는 메타버스에서 생산과 소비에 동시에 참여한다. 결과적으로 창작자와 사용자의 역할 구분이 없는 메타버스 내에 세계를 형성하는 아바타의 목적성은 사용자의 목적성과 생산자의 목적성을 함께 가진다.

메타버스의 세계관은 다양한 활동이 가능하다는 점에서 제한적으로 정의할 수 없다. 때문에 오픈월드로서의 성격이 강하다. 아바타의 목적에 따라 메타버스의 세계관은 월드를 중심으로 지엽적이고 다양하게 구현되며, 세계관 설정(worldview setting)과 세계 건설(World-building)이 혼재된 의미로 접근하는 것이 적합하다. 결국 메타버스 플랫폼에서의 세계관 설정에 관여하는 것은 아바타라 명명되는 캐릭터라 할 수 있다.

IV. Conclusions

본 논문에서는 트랜스미디어와 메타버스의 사례를 통해 문화콘텐츠의 세계관 설정이 달라지는 변화에 대해 살펴보았다. 이를 위해 내러티브를 이루는 스토리와 디스크스를 중심으로 세계관을 이루는 요소를 분석했으며, 각각을 내용과 구현 방법으로 나누어 적용 가능하다는 것을 언급했다.

또한 애니메이션 <주먹왕 랄프> 사례를 통해 캐릭터 중심 스토리텔링이 미디어 간 이동에 효율성을 보인다는 점을 확인했으며, 캐릭터 중심 스토리텔링의 스토리 확장 효과에 대해서 알아보았다. 캐릭터가 세계관 설정의 다른 요소들을 내포함으로써 세계관을 대체하였으며, 이러한 방식으로 사용자는 캐릭터로 연결되는 다양한 콘텐츠들을 복합적으로 향유하며 스토리가 더욱 풍부해질 수 있음을 확인했다.

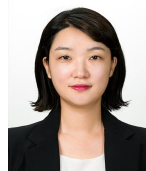
캐릭터의 세계관 대체는 메타버스에서 더 강화되어 나타났다. 사례 분석을 통해서 창작자와 사용자의 구분이 없는 메타버스의 특성을 정의했으며, 이러한 특성을 기반으로 아바타의 목적성이 메타버스 내 지엽적인 세계관을 발생시킨다는 점을 분석했다.

이러한 분석을 통해 캐릭터가 세계관의 중요한 요소에서 세계관을 대체하는 역할로 확장되었음을 살펴보았다. 이는 캐릭터 중심 스토리텔링이 앞으로 등장할 새로운 미디어에도 충분한 역할을 할 수 있음을 보여줌과 동시에 스토리의 확장과 창작을 가능하게 하는 방법론임을 확인시켜준다.

REFERENCES

- [1] Yong Hwan Han, "Encyclopedia of Poetics of Fiction", Prunsasang, pp.275-277, March, 2016.
- [2] Hyeon-gyu Shin, "Convergence Culture-Where Old and New Media Collide", Culture and Convergence, Vol. 37, No. 2, p.559, Dec, 2015.
- [3] Dong Eun Lee, "Meta Storytelling & Character Storytelling Model", Journal of the Korean society of Cartoon and Animation Studies, Vol.42, p.213, Mar, 2016.
- [4] Min kyung Kim, Dong Hyuk Kim, "A study on the characteristics of transmedia and cross-media storytelling", Korean Journal of the Publishing and Periodical Studies, Vol.28, p.17, Dec, 2020.
- [5][6] Junghyun Yoon, "Metaverse, beyond the boundaries of virtual and real", Science&Technology Policy Institute, Vol.49, No.1-2, p.7, Jan, 2021.
- [7] Seung-Hwan Lee, Sang-Yoel Han, "Meta verse begins : 5 Major Issues and Forecast", SPRi Issue Report, Software Policy & Research Institute, pp. 8-10, Apr, 2021.
- [8] Junghyun Yoon, "Metaverse, beyond the boundaries of virtual and real", Future Horizon Plus, Science & Technology Policy Institute, Vol.49, No.1-2, p.5, Jan, 2021.
- [9] Kim ji-young, "A Strategy for IP Expansion in Metaverse: Focusing on <ZEPETO>", The Korea Contents Association 2021 Comprehensive academic conference, p.60, Aug, 2021.
- [10] Lee Min-yong, "Hypertext, Intertextualität und germanische Mythologie-Anhand der Loki-bezogenen germanischen Mythologie und der <Thor>-und <Avengers>- Filmreihen", Journal of Koreanische Gesellschaft fuer Germanistik, Vol. 153, p.145, Mar, 2020, doi:10.31064/kogerm.2020.61.1.137.
- [11][12] Patrick O'Neill, "Fictions of Discourse:Reading Narrative Theory", Toronto Buffalo London, pp.107-131, 1996.
- [13] Jun Youn Kim, "Metaverse content innovation ecosystem and conditions for sustainable growth", Science&Technology Policy Institute, Vol.49, No.1-2, p.28, Jan, 2021.
- [14] Kang Ik-hee et al., "Humans, Content and the 4th Industrial Revolution", KOCCA FOCUS, Korean Journal of the Korea Creative Content Agency, Vol. 17, No. 3, p.5, May, 2017.
- [15] Joon Hyun Jeon, "A study on the Principle of Metaverse Composition with a focus on Roblox", Korean Journal of the Korea Association for Visual Culture, Vol.38, p.270, June, 2021.
- [16] Hyun-jung Yun, "A Study On The Goal-Oriented Narrative Structure In The Virtual World", Journal of the Korean society for computer game, Vol.14, p.193, Oct, 2008.

Authors



Hyun Kyung Seo received the B.A. degrees in Division of Information & Communication from Seoul Women's University, in 2004, then M.A. degrees in Creative Writing from Korea University, Sejong, Korea, in 2016,

respectively. Seo is a novelist. She started her literary career in 2011 as a spring literary contest. She is now an assistant professor of convergence contents at ChungKang College of Cultural Industries. She completed her Ph.D. Course in Creative Writing from Korea University, Sejong, Korea, in 2018.