

온라인 테마파크 구현을 위한 어트랙션 개발 체계에 관한 연구

A Study on the Attraction Development System for Realization of Online Theme Park

김태균

한국기술교육대학교 디자인공학과

Kim, TaeKyun

Dept. of Industrial Design Engineering, KUT

강혜숙

국민대학교 테크노디자인전문대학원 디지털미디어디자인학과

Kang, HyeSook

Dept. of Digital Media Design, TED

• Key words: online theme park, attraction, digital contents

1. 서론

테마파크(theme park)는 주제(theme)라는 관념적 틀을 가지고 이를 적절히 표현하는 소재로 구성하여 방문객들에게 일상을 탈피하는 경험을 제공하는 공간으로 정의¹⁾할 수 있다. 공원이 라는 공간적 제약을 가상의 사이버 공간까지 확장하여 해석하면, 온라인 환경에서의 테마파크의 구현도 가능하게 된다. 오프라인 테마파크가 선진 엔터테인먼트 문화 산업으로 다양하게 연구·개발되고 있는 것에 비하여 온라인 테마파크는 그 사례와 연구방법을 찾아보기 어렵다. 본 연구는 테마파크의 범위를 온라인으로 확장하여 개발할 때 필요한 구성 요소와 개발 구조를 밝히고, 디지털 환경의 적용을 고려한 구현에 있어 온라인 테마파크의 핵심 요소라 할 수 있는 어트랙션(attraction)의 개발 체계와 방법을 제시하고자 한다.

2. 온라인 테마파크

온라인 테마파크는 웹 환경에서 구현될 수 있는 다양한 형식의 감성·오락·문화 콘텐츠를 특정 주제(theme) 아래 개발한 웹 엔터테인먼트 사이트라고 규정할 수 있다. 이는 테마파크의 본질적 특성인 테마성, 통일성, 비밀상성, 배타성, 복합성 등을 위하여 캐릭터나 실제 공간의 확보를 통한 오프라인 체험 연계가 중요한 요인이라 할 수 있다. 일본 산리오사에서 자사의 캐릭터 상품과 연계한 다양한 오락용 콘텐츠를 웹에서 제공하고 온라인 테마파크의 개념으로 산리오비비닷컴²⁾을 개발한 것이 유일한 체험 연계 테마 파크라 할 수 있다.

2-1. 온라인 테마파크의 구성요소

[표 1] 온라인 테마파크의 구성요소

구성요소	내용
테마(theme)	테마파크의 요소와 의미를 전달하는 주제
스토리보드	테마파크 전체를 이어 주는 스토리 라인
배경 맵	테마파크의 인상을 결정짓는 배경 및 환경
어트랙션(attraction)	스토리를 바탕으로 구현된 개별 체험 단위
캐릭터	테마파크를 이끌어 나가는 등장 성격 개체
이벤트	특정 주제 아래 기획된 비정형 체험 콘텐츠
기술	테마파크를 구축, 유지하는 기술 총칭

1) 이상원, 서사구조특성에 근거한 테마파크 디자인에 관한 연구, 22p, 2000

2) <http://sanriobb.com>

온라인 테마파크의 구성 요소는 오프라인 테마파크와 그 개념은 같으나, 공간과 환경의 차이에 의해 속성과 개발 방법이 달라진다. 테마는 테마파크 전체를 아우르는 주제이며, 가상으로 연출되는 온라인 테마파크에서는 소재의 한계가 없기 때문에 오프라인보다 다양한 테마의 제시가 가능하다. 스토리보드는 파크의 어트랙션들을 연결하는 이야기 라인으로 어트랙션을 포함한 몇 개의 소 테마 영역(zone)들의 관계설정이 핵심이 될 수 있다. 배경 맵(map)은 오프라인에서는 건축물의 외관과 관련된 요소이지만, 온라인에서는 테마파크의 설정, 즉 섬이나 숲, 혹은 도시 같은 공간의 설정 그 자체가 될 수 있으므로 전체 테마와 직접적인 관련성을 가지고 있다. 온라인 테마파크에서의 캐릭터는 개념적으로는 파크를 이끌어 나가는 등장 매체이며 산리오비비닷컴과 같이 캐릭터 자체가 테마가 될 수도 있다.

2-2. 온라인 테마파크와 어트랙션(attraction)

일반적으로 어트랙션은 '끌어당김', '인기거리', '매력' 등의 사전적 의미를 갖지만, 테마파크에서의 어트랙션은 오리지널 스토리를 바탕으로 환경 연출과 주변장치, 각종ライド의 도움을 받아 비밀상적인 체험을 제공하는 표현 양식 혹은 그 시설을 총칭한다.³⁾ 오프라인에서는 롤러코스터 등의 '탈 것' 즉 '놀이 기구' 라는 개념이 구현방법에 속하나, 온라인에서는 구성된 이야기를 토대로 게임과 애니메이션, 커뮤니티 등 다양한 방식에 의한 콘텐츠의 구현 방안이나 기술로 대체된다.

[표 2] 오프라인 테마파크 어트랙션 구조⁴⁾

이야기(story)	구현방법(method)	어트랙션(attraction)
Star Wars	Simulator	Star Tours
Indi-Johns	Moving Simulator	Indi-Johns Adventure
Jurassic Park	Water Coaster	Jurassic Park The Ride

[표 3] 온라인 테마파크 사례의 어트랙션 구조(sanriobb.com)

이야기(story)	구현방법(method)	어트랙션(attraction)
여행가이드 키티	애니메이션	키티의 여행클럽
시나몬의 카페이야기	시뮬레이션게임	시나몬 카페가기
학교 칠판에 공고하기	커뮤니티	게시판 글 남기기

3) 이상원, 앞의 논문, 25p

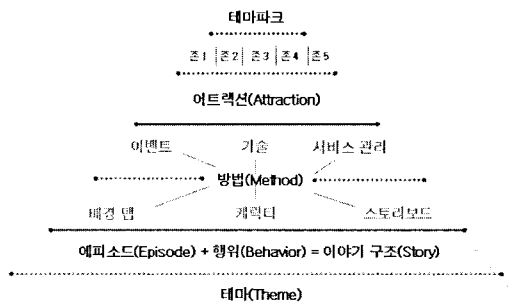
4) 根本結二, 테마파크에서의 엔터테인먼트 테크놀로지

산리오비비 온라인 테마파크의 '시나몬의 카페가기' 어트랙션은 캐릭터 시나몬이 운영하는 카페 이야기를 시나몬이 가진 시각적 특징(귀여움, 편안함, 부드러운 등)과 방문자가 실제 카페에서 경험할 수 있는 행위를 연결하여 도출하고, 간단한 시뮬레이션 게임을 통해 온라인 어트랙션을 구현하고 있다.

3. 어트랙션(attraction)의 개발 체계

테마파크의 어트랙션은 이야기(story)와 구현 방법(method)의 결합으로 볼 수 있다. 온라인 테마파크에서 사용자가 체험할 수 있는 다양한 이야기(story)의 개발은 에피소드(episode)의 도출을 통한 체험 가능한 줄거리의 개발과 사용자의 다양한 행태로부터 발견되는 일상적, 비일상적 행위(behavior)의 도출을 연계하여 체계적으로 만들어 갈 수 있다. 오프라인 테마파크에서의 어트랙션이 놀이기구의 특성에 따라 자연스럽게 사용자 행위가 유도되어 신체적 체험 행위가 가능한 반면, 가상 환경을 전제로 한 온라인에서의 사용자 실제 행위는 마우스 클릭이나 터치스크린 등의 입력 행위에 국한되기 때문에 실제 공간에서의 체험적 행위를 연상할 수 있는 어트랙션의 개발이 필요하다. 따라서 어트랙션을 통해 사용자가 가상으로 체험하게 될 행위는 의도적으로 이야기 속에 삽입되어 있어야 한다. 에피소드와 행위는 결국 주제와 연결된 하나의 이야기로 개발된 후 다양한 콘텐츠 구현방법(method)이나 기술의 적용에 의해 최종 어트랙션으로 개발된다.

[그림 1] 온라인 테마파크 개발 구조도



3-1. 이야기 구조 - 에피소드(episode)의 도출

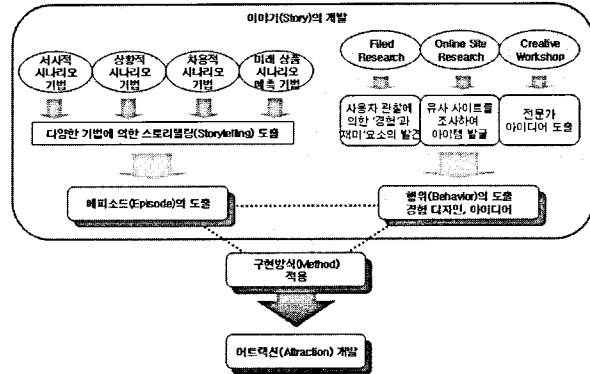
에피소드는 테마 안에 삽입되는 탈선형적 줄거리나 사건 등의 이야기 구현으로 짧은 시나리오 제작이라 할 수 있다. 에피소드 개발을 위하여 사용된 시나리오 기법은 작가적 관점에서 이야기를 구성하는 서사적 기법, 캐릭터의 특징이나 배경 조건에 따라 시나리오가 구성되는 상황적 기법, 그리고 이미 알려진 신화나 전설, 기타 이야기를 그대로 차용하거나 재구성하는 차용적 기법이 사용된다. 또한, 온라인과 오프라인의 연계 가능성에 대한 모색을 위해 미래 상품의 예측을 중심으로 이야기를 전개하는 미래 상품 예측 시나리오 기법도 에피소드 도출을 위한 한 방법이 된다.

3-2. 이야기 구조 - 행위(behavior)의 도출

행위(behavior)는 사용자가 이미 경험한 요소를 재발견하거나 가능한 행위를 발굴하는 단계로 현장 조사나 사이트 리서치가

가능하며, 특별히 유효적 요소에 전문적인 지식을 가지고 있는 전문가 집단에 의한 아이디어 도출도 유효할 수 있다. 사용자들을 몰입시킬 수 있는 행위의 도출을 위해서는 경험에 의거한 재미요소를 찾아야 하며, 도출된 행위는 반드시 에피소드와 결합하여 하나의 이야기로 개발되어야 한다.

[그림 2] 온라인 테마파크 어트랙션 개발 체계도



3-3. 구현방법(method)의 적용

에피소드와 행위의 결합으로 개발된 이야기는 다양한 방식으로 구현되어 어트랙션으로 완성된다. 적용 가능한 구현 방안이나 기술은 온라인 게임과 디지털 스토리텔링 분야에서 찾을 수 있다. 온라인 게임은 이야기에 오락적 요소를 포함하는데 적합한 방식으로 대부분의 엔터테인먼트 사이트에서 적용되고 있으나, 테마파크의 경우 전체 테마의 특성을 살리지 못하고 어트랙션 개개의 놀이 구조에 집중하는 단순한 오락의 장으로 전개될 위험도 있다. 전체 테마 안에서 사용자에게 다양한 경험과 이야기를 체험시켜주기 위해서는 디지털 에듀테인먼트나 애니메이션, 웹 뮤지엄, 커뮤니티 등의 디지털 스토리텔링 전개 방식이 다양한 어트랙션 구현을 위해 사용된다.

4. 결론

본 연구는 온라인 테마파크를 위한 어트랙션의 개발 체계를 방법론적 모형을 토대로 제시하였다. 이야기 개발을 위한 에피소드와 행위의 도출은 최종 어트랙션의 개발을 위해 구현방법과 통합하는 개발 체계로 연계되어야 한다. 어트랙션은 사용자의 경험을 기반으로 재현될 때 몰입이 쉬우며, 가상공간의 특징을 살려 실제 체험해 보지 못한 행위를 제시하는 것도 가능하다. 이는 가상공간에서의 놀이 체험 개발을 위한 새로운 콘텐츠를 만들어내고 디자인 하는데 유용한 틀로 활용 될 수 있다. 향후 체험 강화 방안으로서 오프라인과의 연계 방안 에 대한 연구가 진행되어야 할 것이다.

참고문헌

- 이상원, 서사구조특성에 근거한 테마파크 디자인에 관한 연구, 학위논문, 2000
- 이호승, 엔터테인먼트 산업의 어트랙션 요소에 관한 연구, 디자인학연구, 제15권, 제2호, 2002.05
- 디지털 스토리텔링, 디지털 스토리텔링 학회, (주)황금가지, 2003