

# 몰입을 유도하는 스토리텔링 II



디지털콘텐츠에서 몰입을 유도하려면 무엇보다도 유저들을 이끄는 여러 방식이 필요하다. 인간은 누구나 낮은 것에 몰입할 수 없다. 낮은 것들은 사람을 당황하게 만들거나, 한걸음 물러서게 만들거나 무관심하게 만든다. 이 몰입을 유도하는 과정은 여태까지 많은 문화물에서 무의식, 의식적으로 드러나 있다. 이 과정 자체를 우리는 플롯, 스토리텔링이라고 부르기도 한다. 이 몰입은 인간이 심리적으로 동일시하고 몰입하는 내용적인 측면과 구조적으로 동일시하게 느끼는 과정인 형식적인 측면으로 나뉘볼 수 있다. 이번 호에서는 형식적 측면을 살펴볼 수 있는 플롯구조를 몇 가지의 일본만화를 통해서 살펴보겠다.

배주영 성결대 겸임교수

**콘**텐츠의 플롯을 볼 때 몇 가지 중요한 요소들을 생각해야 한다. 첫째는 유저가 사용하는 시간, 즉 한 단계의 길이이다. 애니메이션의 예를 들어보자. 10분짜리를 매일 방영하는 것인지, 아니면 30분짜리를 일주일에 3회 방영하는 것인지, 60분짜리를 일주일에 한 번 하는 것인지, 두 시간짜리 극장 상영이냐에 따라 스토리텔링의 성격은 달라진다.

지난 호에 언급했던 <은하철도 999>를 보면 30분 정도의 길이를 계속적으로 연재 혹은 상영한다는 것을 목표로 하고 있다. 그래서 적당한 플롯을 반복할 수 있는 전체 스토리텔링을 기초로 하며, 동시에 각 회마다 반복할 수 있는

개별 스토리텔링 등 두가지를 가지고 있다.

우선 전체 스토리텔링이란 철이의 성장여행과 메텔의 비밀이라는 두 가지 측면에서 이루어진다. 전체 30회라고 가정한다면, 철이는 매 회마다 조금씩 경험을 쌓게 된다. 즉 이러한 30단계가 총계 같은 단계는 아니라고 하더라도, 우주에 관한 각각의 상식을 순차적으로 얻게 되고, 더 나아가 내면적으로 성장할 수 있는 상식을 얻게되는 과정이다. 즉 철이의 내면 구조를 보았을 때, <그림>과 같은 성장 스토리텔링이 되는 것이다. 이러한 성장 스토리텔링이 일종의 전체 플롯을 이루는 근간이 되어 철이 내면에서의 몰입을 유도한다.

이러한 몰입은 인물에의 동일시를 유도하

는 내용적 플롯의 과정으로서, 아무것도 모르는 지구에서 살던 철이가 점차적으로 '인간이란 무엇인가', '삶이란 무엇인가' 라는 것에 대해서 배워가는 과정을 보여줌으로써, 이 콘텐츠를 보는 사람들로 하여금 철이와 같이 아무런 생각도 없는 단계에서 점차 발전하도록 만드는 요소를 가지고 있다. 이러한 '성장'의 플롯은 스토리텔링의 기본으로, 주인공이 성장하지 않고 파멸과 몰락의 길을 가더라도, '경험 통해 캐릭터가 변화한다', 그리고 그 '캐릭터의 변화를 통해서 콘텐츠 유저들은 깨달음을 얻는다' 라는 이야기가 추구하는 전형적인 몰입성을 보여준다.

이는 대부분의 콘텐츠에서 적용되는 스토

리텔링 기법이다. <포켓몬스터>, <원피스>, <유희왕>, <나루토> 등 청소년들의 선풍적인 인기를 끌고 있는 애니메이션의 기본 줄거리는 '캐릭터의 성장'을 기본으로 한다. 캐릭터가 비천할수록, 능력이 부족할수록 청소년층의 몰입도는 높아진다고 할 수 있다.

한편, '캐릭터 성장'을 아이템과 레벨화 한 것이 게임이다. 특히 최근 콘텐츠의 경우 게임, 애니메이션 등 장르를 넘나드는 것을 핵심으로 하기 때문에 아이템 혹은 능력의 레벨과 경험치 등은 수치화될 수 있는 그것이 되며, 이를 통해 게임화 할 수 있는 스토리요소를 충분히 가지게 되는 것이다.

### 시각화의 중요성

예전 스토리텔링의 이 '성장'을 눈에 보이지 않는 심리적인 그것으로 한정되었다면 최근 디지털콘텐츠의 스토리텔링에서는 눈에 보이는 '성장'으로 외면화하는 것이 특징이다. 따라서 1970년대 스토리텔링인 은하철도 999가 철이의 인간적인 성장과 질문을 중심으로 하고 있다면 2000년대의 스토리텔링인 나루토는 내면적인 요소뿐 아니라 외면적인 능력의 성장을 중심에 둔다. 은하철도 999의 철이가 "난 기계인간이 될 거야"라는 질문을 반복하면서 이에 대한 외면적인 능력의 성장과는 상관없는 철학적인 질문과 경험을 반복하는 반면, 나루토는 "난 나만의 닌자가 된다"는 성장 중심의 질문을 반복하면서 이에 대한 닌자 능력의 성장과 '나만의 닌자'란 어떤 것인가라는 두 가지 질문을 이야기 내내 계속해서 이어간다는 점은 특이할 만한 사항이다.

즉 똑같이 성장하고 이 성장을 위한 질문을 반복하더라도, 그 질문에 답으로 주어지는 것은 시대에 따라 다르다는 것이다. 나루토 뿐만 아니라 원피스도 마찬가지이다.

"난 해적이 돼서 원피스는 보물을 찾을 거야"라는 원피스의 주인공은 이 질문을 반복하면서 계속해서 성장을 해나가지만, 이 성장의 기본에는 '능력의 성장'이 반복되는 것이다. <마징가 제트>나 <독수리 오형제> 등 과거의 콘텐츠의 경우 내면의 성장, 심리적 요인에서의 성장이 중요했다면 지금의 경우는 심리

적 한계를 극복하는 것이 '시각화'되어야 한다는 요소를 꼭 갖고 있다. 즉 몰입을 위한 '성장 스토리'에서도 '시각화' 성장은 중요하다.

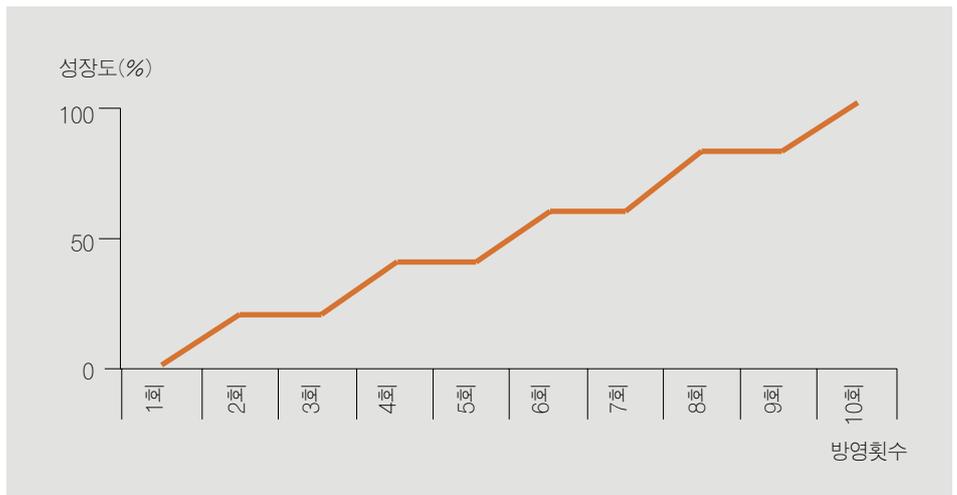
### 비밀을 밝혀라

두 번째로 핵심인 스토리텔링 기술은 '비밀을 밝혀라'는 것이다. 이는 이야기를 이끌어가는 큰 흐름에서 '추리'를 요구하거나, 스토리텔링의 전환점을 줄 수 있는 포인트를 만들어야 한다는 점이다. <은하철도 999>에서 이야기를 이끌어 가는 두 질문은 '철이는 기계인간이 될 것인가', 즉 '은하철도 999 여행의 끝에는 무엇이 존재하는가'와 '메텔은 누구인가' 하는 점이다. 이 비밀이 이야기의 또 다른 몰입을 요구하는 스토리텔링 기법이다. 즉

를 들어 인류의 고전인 <아라비안나이트>에서는 세헤라자드가 죽으면 이야기가 끝난다. 이처럼 <원피스>에서는 원피스는 보물을 발견하면, <명탐정 코난>에서는 악당의 계략으로 몸이 줄어들린 코난이 범인을 찾으면 이야기는 끝이 난다. 따라서 매회 개별적인 이야기들이 진행되고, 그 이야기들이 캐릭터의 성장을 뒷받침하는 반면 전체 이야기의 큰 비밀은 간간히 밝혀져야 한다. 이 비밀을 얼마나 배치하는가에 따라서 스토리의 성패가 달려있기도 한다. 몇 회냐, 얼마나 길게 이야기를 진행시킬 것인가도 이에 따라 정해진다. 즉 비밀을 밝힌다는 큰 틀이 매우 중요한 것이다.

이는 유저와 캐릭터의 '동일화', 공감이라는 것이 없어도 몰입을 유도할 수 있는 중요한

<그림> 성장 스토리텔링 구조



캐릭터의 내면적 성장이 관객들의 동일시를 요구하는 심리적 장치라면, '메텔은 누구인가' 하는 질문에 대한 정보를 조금씩 제공하는 것은 이야기성에 대한 몰입을 유도하는 장치이다. 하나의 사실을 감추어 놓고, 그것에 대한 정보를 조금씩 밝히는 방식이 몰입을 유도하는 스토리의 또 다른 장치이다.

이는 단계적으로 기본적인 것부터 더 복잡하고 심층적이고 핵심적인 정보가 뒤에 나오도록 배치하는 스토리텔링의 기술을 필요로 한다. 영화로 치자면 '월 메이드 영화'에 해당하는 것일 것이다. 큰 줄기에서 비밀을 한 가지씩 밝히는 것, 그래서 그 비밀이 밝혀지면 이야기가 끝나는 그런 스토리가 중심이다. 예

소이다. 우리가 흔히 화를 내면서도 드라마를 계속 보게 되는 것도 이 때문이다. 핵심 정보를 숨겨놓고 그 정보를 마지막에 밝혀라. 이것은 어떠한 종류의 이야기든지 해당되는 스토리텔링 기법이다.

이렇게 전체 스토리텔링에서 비밀을 밝혀주며 주인공은 성장하는 반면에 비슷한 이야기 구조들은 반복된다. 즉 이러한 종류의 이야기에서 주인공들은 늘 같은 사건들을 반복하면서 스토리를 만들어낸다. 예를 들어 늘 살인사건에서, 시체의 발견에서 시작하는 탐정형 스토리도 존재한다. 이런 종류의 스토리는 늘 어딘가에서 살인사건이 일어나는 것으로 시작한다. 그리고 그 살인사건을 밝히는 방법은 탐



정의 종류에 따라서 다르다. 코난이 머리를 굴러 생각하는 추리를 해낸다면 김전일은 몸으로 뛰는 추리를 하는 것처럼 캐릭터의 성격에 따라서 스토리의 종류는 달라지는 것이다. 그러나 이러한 스토리의 첫머리가 살인사건인 것은 변하지 않는다.

〈미스터 초밥왕〉, 〈테니스의 왕자〉, 〈고트트 바둑왕〉 등은 늘 첫머리가 대결 과제의 제시로 시작한다. 즉 과제를 주고, 그 회에 능력을 발전시켜 대결을 하고, 그 대결을 승리하는 것으로 끝난다는 것이다. 이는 〈나루토〉, 〈원피스〉와 같이 과제 해결을 통한 성장이라는 21세기 디지털콘텐츠의 성격과도 맞닿아 있다. 원소스 멀티유즈라는 과제에 맞선 콘텐츠들은 대체적으로 능력의 성장을 '시각화', '외면화' 라는 과제로 해결하기 위해 첫머리에 과제를 제시하고 그 회에 과제를 해결해 능력, 아이템을 획득하는 것으로 마무리한다.

또한 〈샤프트 오브 호르즈〉, 〈마스터 키튼〉과 같은 에피소드 구성은 매회 다른 종류의 상대, 손님을 등장시킨다. 각각의 손님을 만나서 에피소드가 각각 달라지는 것이 바로 이런 종류의 에피소드식 이야기이다. 첫머리에 새로운 캐릭터가 등장해 기존의 캐릭터와 만나게 되고, 이것이 새로운 사건을 빚어낸다.

따라서 이러한 스토리의 핵심은 늘 반복구조의 스토리가 존재한다는 것이다. 처음에 '어떤 사건'으로 시작하고, '어떤 방식'으로 사건은 해결된다. 그리고 그 사건을 통해 캐릭터는 때로는 성장하기도 하고, 때로는 어떤 비밀을 밝히기도 한다. 그래서 이러한 스토리텔링을 나선형 스토리텔링 구조라고 부를 수 있는 것이다. 반복되는 듯 하지만 조금씩 더 큰 원이 되거나 나아가는 나선구조가 되는, 이러한 스토리텔링은 몰입을 위해서 성장과 반복 그리고 밝힘의 구조를 택하고 있다. 결국 몰입성을 높이는 내용과 형식을 동시에 추구하는 것은 매우 중요한 것이라고 할 수 있다.

결국 몰입성의 포인트와 강약 조절은 어느 포인트에서 전체적인 스토리의 비밀을 밝히느냐에 달려있는 것이다. 다른 관점에서 말한다면 성공하는 스토리텔링, 유저들이 몰입할 수 있는 스토리텔링이란 모든 관심을 이끌 수 있는 주제를 메인 주제이자 스토리의 비밀로 설정하느냐에 좌지우지 된다. 또한 더 나아가 그 주제의 비밀을 어떻게 밝히느냐, 그리고 그 비밀이 어떻게 밝혀지는가, 그 비밀이 밝혀지는 것에 따라 캐릭터는 어떻게 변화하느냐 등이 유저들의 몰입을 유도하는데 있어서 관건이라고 할 수 있는 것이다.

## 이야기성과 몰입도

다양한 종류의 DC가 존재하지만, 모든 콘텐츠는 유저의 몰입을 유도하기 마련이다. 그런데 이렇게 몰입을 유도하기 위해서는 흔히 말하는 스토리성이 강한 것이 중요하다. 즉 이야기성이 강해야 유저들은 몰입되는 것이다. 그러나 최근 이 스토리성과 몰입의 정도는 달라지고 있다. 이야기가 재미있고 이야기성이 높다고 누구나 향유하고 몰입하면서 즐거워하는 것은 아니다.

이야기성보다는 유저가 많이 참여할 수 있는 몰입도가 중요해지고 있다. 이야기성을 체화시키게 만드는 특성이 더 중요해지는 것이다. 그래서 위에서 살펴보았듯이 캐릭터의 성장도 시각화될 수 있는 요소가 중요해지고, 플롯구조도 시각화 될 수 있는 사건이 중요하다. 즉 이야기성, 이야기의 재미의 요소도 변하고



있는 것이다. DC에서의 몰입, 즉 스토리텔링이 만들 수 있는 몰입도 그러한 점에서 달라지고 있는 것이다. 결국 유저의 감수성과 체험·경험·놀이라는 것을 여러 가지 면에서 생각해 볼 필요가 있다. 우선 과거의 이야기에 몰입을 유도할 수 있는 요소를 기본적으로 갖춰 놓을 필요가 있다. ●