

<스프링필드>에 나타난 TV애니메이션 <심슨가족>의 게임화 전략 연구

- I. 서론
 - II. <심슨가족>애니메이션의 서사적 특성
 - III. 공간에 기반한 <스프링필드>게임의 특성
 - IV. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

이영수*

초 록

<심슨가족> 애니메이션은 성공한 장수 애니메이션으로서 28년 간 26 시즌에 걸쳐 제작되는 동안 상품 및 다양한 플랫폼의 게임으로도 변용되었다. 그러나 지금까지의 연구는 주로 TV시리즈 애니메이션으로서 <심슨가족>이 가진 특성을 보는데 집중되어 있어, 이들이 가진 매체 전환 전략에 주목한 연구는 거의 없다. 장수한 TV시리즈 애니메이션이 어떻게 관객이 꾸준히 참여할 수 있는 콘텐츠로 변화될 수 있는가라는 문제에 있어, <심슨가족>은 특징적인 스토리텔링 전략을 보여주고 있다. 본 연구는 EA가 모바일 플랫폼 게임으로 출시, 비교적 오랜 기간 동안 인기를 유지한 <스프링필드> 게임을 중심으로 <심슨가족>의 스토리텔링이 어떻게 게임화될 수 있었는지 그 전략적 특성을 분석하고 드러내고자 하였다. 이를 위해 본 연구는 <심슨가족>의 서사적 특성을 먼저 분석한 후, 이것이 공간경영시뮬레이션게임인 <스프링필드>에 어떻게 나타나고 있는지 그 양상을 살펴보았다.

<심슨가족>의 게임화 과정 및 그 전략을 분석한 이 연구가 앞으로 TV 애니메이션이 게임화될 때의 서사적 전략 연구에 도움이 될 것으로 기대한다.

주제어 : 심슨가족, 스프링필드, TV 애니메이션 시리즈, 게임화

I. 서론

<심슨가족>은 1989년 FOX사에서 크리스마스 에피소드로 처음 선보인 이후, 28년에 걸쳐 26시즌까지 제작될만큼 오랫동안 인기를 얻은 TV시리즈 애니메이션이다. 그 동안 23회의 에미상(E Emmy Award)을 수상하고 2000년 타임지에서 세계 4대 애니메이션 영화 중 하나로 꼽히는 등 성인이 되어서도 즐길 수 있는 작품으로 이미 검증된 바 있다. <심슨가족>의 인기는 약 6만개¹⁾에 달하는 다양한 캐릭터 관련상품 및 유니버설 스튜디오 등의 테마파크 및 레고 등을 위시한 완구에서도 이어져왔다. 이 인기에 힘입어 아케이드 게임부터 Xbox, PS3까지 다양한 플랫폼의 게임으로도 출시되었는데, 아케이드 플랫폼에서는 코나미가 1991년 <심슨가족>이라는 런 액션 대전 게임으로 만든 바 있으며, PC에서는 래디컬 엔터테인먼트가 2004년 <심슨: 히트 앤 런>이라는 3D 어드벤처 게임으로 만든 바 있다. 이어 2007년 EA사가 XBOX 및 PS용으로 어드벤처 액션 게임으로 출시하기도 하였다. 그중에서도 EA사가 2013년 모바일 플랫폼으로 출시한 <스프링필드>는 IOS 게임 순위에서 1년간 10위 권 안에 위치했으며, 출시된 지 2년이 지난 뒤에도 구글플레이와 애플 앱스토어에서 다운로드 수가 가장 높은 IP를 가진 모바일 게임을 집계한 결과 3위에 올랐다.²⁾ 즉 애니메이션과 마찬가지로 지속적인 인기를 끌었음을 알 수 있다.

<심슨가족> 애니메이션에 대한 연구는 해외 뿐 아니라 우리나라에서도 진척되어, 임정희는 <심슨가족>의 특징이 포스트모던 패러디에 있다고 보았고,³⁾ 박윤오, 김재웅은 그 특징을 시트콤으로 보고 연구한 바 있다.⁴⁾ 그러나 주로 그 연구들은 TV시리즈 애

* 이 논문은 2015년 단국대학교 교내연구비에 의하여 연구되었음

1) 완구, 액세서리, 옷 류의 상품 69000개, 2015년 4월 Ebay 기준.

http://www.ebay.com/sch/i.html?_from=R40&_trksid=p2050601.m570.11311.R1.TR12.TRC2.AO.HO.Xsimp.TRS0&_nkw=simpsons&_sacat=0

2) 앱애니 집계, 포모스 기사. 2015.1.30

http://www.fomos.kr/bbs_detail.php?bbs_num=1327&tb=sport_game&id=

3) 임정희, 「<심슨가족> 애니메이션의 포스트모던 패러디」, 『애니메이션연구』 제1권 제1호, 2005.8, pp 295-306.

니메이션으로서 <심슨가족>이 가진 특성을 보고자 했던 것이다. 엄동철의 연구⁵⁾가 심슨가족의 캐릭터를 가지고 파생된 수많은 상품들에 주목했다는 점에서 차별점이 있으나, 캐릭터 상품의 조형성을 가지고 분석한 연구로서 한계점이 있다. 장수한 TV시리즈 애니메이션이 어떻게 관객이 참여할 수 있는 콘텐츠로 변화될 수 있는가라는 문제에 있어, <심슨가족> 애니메이션의 변용은 주목할만하다. 그리고 그중에서도 <스프링필드>가 보여준 스토리텔링 전략은 특수한 지점이 있다.

본 연구가 <스프링필드> 게임의 스토리텔링 전략에 주목한 이유는 다음과 같다. 애니메이션과 같은 성우를 쓰고 맷 그로닝이 연출하는 등 IP를 적극적으로 활용하는 부분은 EA사의 동일화 전략으로, 이미 액션 어드벤처 게임을 만들던 당시에도 이 전략을 쓴 바 있다. 그러나 모바일 플랫폼에서 달라진 점은 <심슨 가족>이 기존에 액션 게임으로 변용되던 것과 달리 <스프링필드>라는 심슨가족이 사는 마을을 중심으로 소셜네트워크 경영시물레이션 게임으로 변모했다는 점이다. 한 시즌당 평균 22편의 26시즌짜리 애니메이션이 게임화되는 과정에서, 공간 중심으로 스토리텔링을 재구성했다는 점은 애니메이션의 서사까지 새로운 관점으로 살펴 보게끔 한다. 기존에 <스머프 빌리지>또한 <스머프>라는 장수 TV애니메이션을 공간화하여 보여준 바 있으나, 2010년 출시된 뒤 그 인기를 유지하지 못하고 IP활용 순위에도 들지 못하는 결과를 낳았다. 그러나 <스프링필드>는 비교적 오랜 시간 동안 하루가 빠르게 변화하는 모바일 게임시장에서 애니메이션을 기반으로 한 게임으로서 꾸준히 지속적인 인기를 보여주었다. 이 부분이 <심슨가족>이 시즌제 애니메이션으로서 28년에 걸쳐 흥행한 스토리텔링 전략과 무관하지 않다는 면에서 <스프링필드>를 중심으로 <심슨가족>의 게임화 전략을 분석할 필요성이 생겨난다.

본 연구는 TV애니메이션 <심슨가족>이 가지고 있던 서사적 특

4) 박윤오, 김재웅, 「TV시리즈 애니메이션 <심슨가족>에 나타난 시트콤의 특성」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제11권 제 3호, 2011.3, pp157-166.

5) 엄동철, 「심슨가족의 캐릭터를 통한 관객성 연구」, 『만화애니메이션연구』 통권 제 21호, 2010.12, pp1-17.

성이 어떻게 게임화되어 나타났는지 그 스토리텔링 전략을 분석하여 밝히기 위해 먼저 <심슨가족>의 대표적인 서사적 특성을 분석하고, 이것이 어떻게 게임에 연계되었는지 살펴볼 것이다. 이를 통해 TV시리즈 애니메이션이 어떻게 성공적으로 게임화될 수 있는지에 대한 전략 연구에 도움이 되기를 기대한다.

II. <심슨가족>애니메이션의 서사적 특성

<심슨가족>의 서사가 어떻게 게임으로 매개되었는지 분석하기 위해서는 우선 <심슨가족>의 특성을 파악해야 할 것이다. <심슨가족>이 보여주는 스토리텔링 방식에는 몇 가지 특징이 있다.

첫 번째 특징은 TV시리즈 애니메이션으로서 가지는 특성으로, 매 회마다의 스토리 연결성이 거의 없다는 면이다. 박윤오, 김재웅이 이를 두고 매 회마다의 스토리 연결성이 전혀 없는 리셋형 스토리 구조를 지적한 바 있다.⁶⁾

실제로 이 리셋형 이야기들은 시리즈 전반에 걸쳐 나타난다. 일이 건잡을 수 없을 정도로 커지자 리사가 “매주 우리 가족은 이런 문제를 겪지만 다음 주면 아무 일도 없었다는 듯이 다시 시작할 거라구.” 라고 말하는 건 이를 대변한다. 15시즌 9화에서는 셸마가 중국에서 링 부비에를 입양해오지만 이후에 셸마가 등장할 때에는 여전히 이구아나를 데리고 사는 독신녀다. 이렇게 매 회 새로운 주제, 이야기들로 시작하는 이 구조는 등장캐릭터들의 오리지널리티를 저해하는 요소로 작용할 것처럼 보이지만, 사실은 그 반대로 작용한다. 시간의 흐름이 느껴지면 캐릭터는 필연적으로 변화해야 한다. 바트와 리사는 학교를 졸업해야 하고, 매기는 자라야 할 것이다. 리셋형 서사는 개인의 역사라는 시간적 흐름 속에서 자유롭게 만들어준다. 캐릭터의 오리지널리티를 지키면서도 파편적 이야기들로 구성해가는 이 방식은 에피소드식 구성이라 말할 수 있다.

6) 박윤오, 김재웅, 「TV시리즈 애니메이션 <심슨가족>에 나타난 시트콤의 특성」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제11권 제 3호, 2011.3, pp157-166.

기존 서사 이론에서 사용하고 있는 '에피소드식 구성'이란 '에피소드들이 일련의 순서를 갖지 않고 파편적으로 조합되어 있는 구성 방식'이다.⁷⁾ 개연성과 필연성으로 연결되어있지 않은 탓에 '극적 완결성이 떨어지는', 혹은 '산만한' 구성으로 인식되었다. 에피소드 스토리텔링이 새롭게 주목을 받은 미디어는 시즌제 TV 드라마다. 캐릭터의 성격을 유지하면서 파편적 이야기들로 구성되며, 앞서의 이야기들을 아예 없었던 일처럼 취급하기도 하지만 때에 따라 선별적으로 잇기도 한다.

이는 호머 심슨과 번즈 사장의 관계에서 잘 드러난다. 번즈 사장이 호머가 여러 차례 쳤던 사고들에도 불구하고 계속해서 고용하는 이유는 호머를 기억하지 못해서이다. 5차례의 멜트다운, 플라토늄 빼돌리기, 선거참패 등 여러 일을 겪는 동안 매번 모든 것을 잊어서 생사를 같이하고도 호머의 이름조차 기억하지 못한다. 그러나 시즌 17 이후에는 또 내용 전개에 필요해지면 이전에 저질렀던 모든 일을 갑자기 기억해내기도 한다.

편의적이며 파편적인 이러한 구성은 마이클 마티어스(Michael Mateas)가 말했던 인터랙티브 드라마가 되기 위한 최소의 게임서사의 요건과 유사하다. 마이클 마티어스(Michael Mateas)에 따르면 게임 서사의 요건은 '하나의 행동을 유발할 수 있는 짧은(short one-act play)' 드라마이다. 각 편의 드라마는 15에서 20분 안에 완결되는 이야기로, 밀도가 높은 극적인 경험을 제공>할 수 있도록 10에서 15분 내에 드라마적이고 흥미로운 상호작용적 액션을 불러일으키도록 하는 문제를 반드시 제시해야 하며, 이것이 관객을 참여시킬 수 있는 드라마의 최소단위라는 것이다.⁸⁾ <심슨가족>은 20분 안에 완결되는 서사로 매 편마다 수많은 문제와 장애물을 극적으로 끌어올리며, 각 편끼리는 편의적이고 파편

7) 최수영, 「에피소드형 스토리텔링- 영화와 게임의 접점」, 『HCI 학술대회 발표집』, 2006, 2006.2, pp2092-2098.

8) Michael Mateas & Andrew Stern, Interaction and Narrative, InteractiveStory.net, 2005.

적인 연결성을 가진다. TV애니메이션으로서 <심슨가족>이 가진 서사적 구성은 게임서사의 요건을 보여주는 에피소드식 구성인 것이다.

두번째 특징은 긴 시리즈에 걸쳐 등장하는 캐릭터들이 스프링필드라는 마을을 중심으로 개별 에피소드의 주인공처럼 등장하고 있다는 점이다. 시리즈에 등장하는 인물은 150여명으로, 이들이 모두 중심인물은 아니지만, 시리즈가 길어짐에 따라 각자 중심이 되는 에피소드를 가지게 됨으로써 다성적 캐릭터의 특성을 가지게 되었다.

미하일 바흐첸이 언급한 다성성(polyphony)이란 하나 이상의 다양한 목소리와 의식들이 작가에게 종속되지 않은 채 완전히 독립된 실체로서 존재하는 것을 가리킨다.⁹⁾ 다성적 텍스트에서 작중 인물은 단순히 각본에 의해 조종되는 수동적인 객체가 아니라 작가와 나란히 공존하는 능동적인 주체이다. 작가는 작중 인물에게 전지전능한 권력을 행사하지 않으며, 작중 인물은 독립성과 자율성을 지닌다. 작가, 서술자, 인물 등이 복합적으로 얽혀있는 작품의 세계는 그 재현의 방식 속에 다중 주체의 목소리가 공존할 수밖에 없다.

복합적으로 얽히게 된 스프링필드 사람들이 비록 등장횟수는 적을지라도 각자 주체적 목소리를 가지게 되었음을 보여주는 대표적인 에피소드로 7시즌 21화를 들 수 있다. 펄프픽션을 패러디한 이 에피소드는, 바트가 “가끔 이 마을 사람들에게 대해 궁금할 때가 있어. 수천가지의 이야기들이 있을 수 있다는 거지.” 하고 말하는 것에서 시작해서, 아푸가 4분간 다녀오는 파티, 벌에 쏘이는 스미더스, 돌팔이 닥터 닉 리비에라, 강도 스테이크, 단편 영화를 찍을 때에나 아주 잠시 등장했던 노인 한스 홀몬, 러브조이 목사, 스키너교장과 감독관, 밀하우스 아버지, 심지어 TV쇼에 등장하는 꿀벌 인형옷을 입은 조연의 삶에까지 각기 1분씩 할애하여 보여준다. 스프링필드에 살고 있는 조연들에게 초점을 맞추

9) M.M.바흐첸, 전승희 외 역, 『장편소설과 민중언어』, 창작과 비평사, 1987, p.261.

어 다중 주체들의 삶을 보여주는 것이다.

에피소드 단위의 캐릭터들은 그 캐릭터를 조성하는 특정한 대사, 장면, 순간을 넘어서서 제작자들과 시청자들의 생각 속에 존재한다. 다시 말해 짧은 에피소드 형식에서 에피소드 단위의 캐릭터들은 이 캐릭터에게 이전에 벌어졌던 일이 아니라, 이 캐릭터에게 문제가 생겼을 때 어떠한 방식으로 그들이 행동할 것인지를 중심으로 인식되고 구성된다. 시리즈를 거듭하면서 <심슨가족>의 서사는 '심슨가족'에게 벌어진 이야기를 보여주는 것을 넘어, 스프링필드에 사는 캐릭터의 에피소드를 다루게 되었다. 즉 스프링필드에 사는 사람들이 다중 주체가 되어, 이들의 삶에 문제를 생긴 후 그 문제를 어떻게 해결하는지에 집중하게 된 것이다. 개별 에피소드의 주인공이 되는 다수의 중심 캐릭터라는 면에서 다성적 캐릭터를 두 번째 특징으로 꼽을 수 있다.

마지막으로 꼽을 세번째 특징은 <심슨가족>이 가지고 있는 패러디적 서사다. 임정희는 <심슨가족>을 포스트모던 패러디로 규정하면서 전반적 구조를 패러디와 페스티쉬로 본 바 있다.¹⁰⁾ 실제로 심슨가족에서는 서사 면에서 영화나 소설의 줄거리, 제목, 인물 등에서 따오는 패러디 뿐 아니라, 장면이나 연출 면에서도 유명한 사진 및 영화의 장면과 똑같은 슷을 보여주는 패러디가 자주 등장한다. 이러한 패러디들은 시간의 흐름을 충실하게 반영하며 시리즈로서의 애니메이션이 시대에 뒤처지지 않고 동시대의 관객과 호호하게 하는 일종의 유행어같은 역할을 한다.

그러나 이 애니메이션이 가지고 있는 패러디성은 유명 영화의 줄거리나 유명인물을 패러디하는 데서 그치는 것이 아니다. '제 4의 벽' 즉 현실과 픽션의 벽을 넘나드는 성격의 패러디들도 보여 주는데 그 특징이 있다. <심슨가족>의 주요 인물들이 자신들이 애니메이션의 캐릭터일 뿐이라는 사실을 알고 그것을 애니메이션 안에서 아무렇지도 않게 폭로하거나, 이것이 애니메이션이라는 것을 일깨워주는 메타픽션적인 패러디, 혹은 실제로 이 가족의

10) 임정희, 「<심슨가족> 애니메이션의 포스트모던 패러디」, 『애니메이션연구』 제1권 제1호, 2005.8, pp 295-306.

캐릭터를 연기하는 배우들이 현실에 따로 있는 것처럼 전제하고 <심슨가족>이 애니메이션이 아니라 리얼리티 쇼인 것처럼 다루는 에피소드들이 이에 속한다.

전자의 대표적인 패러디는 26시즌 4화에 나오는 할로윈 에피소드를 들 수 있다. <디 아더스> 영화의 줄거리를 패러디한 이 에피소드에서 심슨 가족은 초기 버전의 심슨 가족이 같은 집에 살고 있음을 알게 되며, 초기 버전의 마지와 현재의 호머가 바람을 피울 뻔 한다. 이 에피소드의 끝에서 리사가 두려움에 떨면서 외친다. “그런데 저 버전도 있다는 건 다른 프랜차이즈회사에서 얼마든지 우리를 다른 버전으로 만들 수도 있다는 거잖아요.” 그리고 실제로 초인종이 울리고 닌자 그림체 버전의 심슨가족이 들어오며, 마당에는 포켓몬스터 그림체의 심슨가족, 3D, 레고 등 수많은 타입의 심슨가족이 있는 것을 보여준다. 이들은 자신이 그림으로 그려진 캐릭터일 뿐이라는 것을 알고 있으며, 또 알고 있다는 것을 폭로함으로써 제 4의 벽을 깨는 것이다.

현실과 만화의 벽을 넘나들고 있는 것을 보다 확실하게 보여주는 메타픽션 유형의 패러디로는 스탠 리가 마블 코믹스에 등장하는 것처럼 <심슨가족>의 제작자인 맷 그로닝이 만화가로 등장하는 13시즌 18화를 들 수 있다. 만화가에게 싸인하러 스탠 리가 올 때 맷 그로닝도 잠깐 등장하는데, 바트와 밀하우스는 제발 자기한테서도 싸인을 받아가라는 맷그로닝의 호소를 거들떠보지도 않고 “들어보지도 못한 걸 만들었대” 하면서 조소하고 지나가는 것이다. 또한 10시즌 4회에서 이치 앤 스크래치 만화를 보다가 TV속으로 바트와 리사가 들어갔다가 심슨네 집으로 다시 돌아오는 것을 반복하는 부분도 그 예라 할 수 있다.

이 가족의 캐릭터를 연기하는 배우들이 현실에 따로 있는 것처럼 보여주는 에피소드들은 꾸준히 등장하는데, 7시즌 10화에서 <심슨가족> 미방영에 대한 에피소드를 소개할 때부터 시작되었다. 진짜 TV쇼처럼 호머 심슨이라는 제작자가 자기 가족들의 에피소드를 어떻게 쇼로 제작했는지 <심슨가족>의 메이킹 필름 형식을 빌려 보여주면서 맷 그로닝의 다른 작품들까지 연관시켜 어

떻게 실패하고 어떻게 성공했는지 쪽 소개한 것이다. 8시즌 24화에서도 스펀프 시리즈처럼 위검서장과 스키너가 뉴올리언즈로 가서 탐정역할을 하는 시리즈, 술집주인 모와 별점치는 그랜파가 나오는 시트콤 등을 광고하는가하면, 심슨가족은 앞으로 버라이어티 뮤지컬도 찍을 거라고 보여주기도 했다. 9시즌 1화에서도 유사한 형식을 보여준 뒤, 11시즌 22화에서는 <웃는 사람들 뒤에 (Behind laughter)>라는 에피소드의 제목에서도 보이듯 성공한 가족 시트콤 시리즈의 배우로서 이들의 삶이 어떻게 되었는지 추적하는 다큐멘터리 형식을 빌려 마치 비하인드 스토리인 것처럼 보여주기도 했다.

<심슨가족>이 애니메이션이 아니라 리얼리티 쇼인 것처럼 다루는 패러디 에피소드들은 심슨가족의 캐릭터들을 진짜 대중스타처럼 애니메이션을 넘어선 독특한 위치로 만드는데 일조한다. 패러디는 긴 시즌 동안 <심슨가족>이 시간의 흐름을 반영하게 하고, 작품을 넘어선 캐릭터를 만드는 데 일조했다. 그러한 면에서 이를 세 번째 특징으로 꼽을 수 있다.

이 세 가지 특징이 게임화되는 과정에 어떠한 영향을 끼쳤는지 다음 장에서 살펴보도록 한다.

Ⅲ. 공간에 기반한 <스프링필드>게임의 서사적 특성

1. 공간 경영 모듈에 반영된 다성적 캐릭터와 에피소드

EA사가 모바일 플랫폼으로 출시한 <스프링필드: 탭 아웃 (Springfield: Tapped out, 2013)>는 소셜 네트워크 경영시뮬레이션 게임이다. 호머 심슨이 원자력발전소에서 게임을 하다가 발전소가 폭발하고 스프링필드가 날아간 후, 텅 빈 스프링필드를 재건하는 내용으로 되어 있다. 즉 일종의 공간경영게임인 것이다.

이러한 장르의 게임에서 플레이어는 게임에 입력된 시나리오에 따라 경작물 등을 재배, 수확하면서 주어진 공간을 키워나가기 위한 재화를 획득한다. 이것이 경영 모듈이며, 두 번째 필요한

모듈은 공간을 꾸미는 공간 재배치의 모듈이다. 플레이어는 경작 모듈을 통하여 획득한 자원을 바탕으로 자신의 공간을 재배치한다. 세 번째는 네트워크로 연계된 보다 광범위한 공간을 보여주는 공간 확장 모듈로, 이를 통하여 플레이어는 타인의 공간과 소통하며 동시에 자신의 네트워크를 시각적으로 확인하게 된다.¹¹⁾

<스프링필드>의 공간 경영모듈은 단순히 재화를 획득하는 데 집중하는 것이 아니다. ‘스프링필드’ 라는 공간을 어떻게 경영하느냐에 따라 캐릭터를 얻게끔 하는데 더 집중하게 함으로써 다른 공간경영 시뮬레이션 게임과 차별화를 보여준다.

호머 심슨이 텅 빈 스프링필드에서 제일 먼저 하는 일은 집을 짓는 일이다. 그리고 집을 짓자 리사를 만나게 된다. 리사는 앞으로도 건물을 지으면 한 명씩 식구들이 돌아올 것이라 말함으로써 어떻게 플레이해야 하는지 알려준다. <스프링필드>에서 재화를 획득하는 목적은 더 많은 건물을 지어 캐릭터들을 돌아오게끔 하는 데 있다. 이는 원작이 있는 게임으로서의 특수성에 기반한 것이다. 플레이어들은 원작의 관객으로서, 캐릭터를 얻고자 하는 욕망에 의해 공간을 경영하게 된다. 즉 <스프링필드>의 공간경영 모듈에는 재화획득적 요소와 캐릭터 획득의 요소가 있다. 캐릭터를 획득하고 그 캐릭터의 액션에 따라 재화도 획득한다는 점에서 캐릭터 획득 역시 재화획득의 한 형태로 볼 수도 있으나, 캐릭터가 하는 액션의 기능 중 재화획득이 차지하고 있는 요소는 많지 않다.

모든 액션은 그 액션을 할 수 있는 장소를 필요로 한다. 보다 정확하게 말하자면, 하나의 건물이 생겨날 때마다 캐릭터에 알맞은 플레이를 할 수 있게 된다. 캐릭터가 어떤 액션을 할 수 있느냐 역시 공간경영에 기반하게 함으로써 그 안에 TV애니메이션으로서의 <심슨가족>이 가졌던 에피소드 스토리텔링이 반영된다.

일례로 리사 캐릭터로 할 수 있는 플레이는 다음과 같다.

11) 이영수, 「스마트폰 플랫폼 기반 SNS 농장경영게임의 공간성격분석」, 『한국게임학회 논문지』, 제10권 제6호, 2010.12, pp89-96.

| | | | |
|----|---------|---------------------|---------------------|
| 리사 | 목적 | 액션 | 요구 장소 및 연관 에피소드 |
| | 경영 | 스프링필드 청소하기 | 땅을 늘릴 때마다 |
| | 캐릭터 구축 | 색소폰 연주하기 | 집 |
| | | 노인들에게 책 읽어주기 | 양로원 |
| | | 퀵-이-마트에서 쇼핑하기 | 퀵이마트 |
| | | 주일학교 가기 | 교회 |
| | | 학교 가기, 다음 주 숙제 미리하기 | 학교 |
| | 연계에 피소드 | Rodd와 Tod 돌보기 | 플랜더스의 집, 8시즈 17화 |
| | | 명상하기 | 부다스트 템플, 13시즈 6화 |
| | | 멘사가기 ... | 정자, 10시즈 22화 ... |

표 1. 목표 및 요구 장소에 따른 리사 액션 정리 표

이 중 스프링필드 청소하기만이 경영을 위한 액션이다. 색소폰 연주하기는 1시즈 6화부터 꾸준히 나온 일상적 액션이다. 학교 가기, 다음 주 숙제를 미리 하기 등의 액션 역시 마찬가지이다. 색소폰 연주자가 되기를 꿈꾸며 모범생인 애니메이션에서의 리사 캐릭터를 구성하는 액션 중에 하나인 것이다. 이렇게 액션을 사용하여 캐릭터를 구축하는 방식은 과거 <심슨가족>애니메이션이 게임화될 때에도 썼던 방식 중 하나이다. 2007년 EA사가 만든 Xbox용 게임 <심슨가족>에서도 호머의 격투 액션을 먹어치우는 것으로, 마지의 주 무기 액션을 잔소리하기로, 바트의 무기를 내려치기로, 리사의 무기를 명상하기와 색소폰 연주로 만들면서 캐릭터를 구축한 바 있다.

그러나 <스프링필드>에서는 이들 액션이 모두 공간을 이루는 요소, 건물에 기반을 두고 있다. 공간경영 모듈의 목적은 재화를

늘리고 공간을 확장하는 방향으로 플레이어를 유도하는 것이다. 지속적으로 건물이 늘어나고 캐릭터를 늘려가도록 플레이어의 욕망을 불러일으키기 위해서 <스프링필드>는 이 장소와 액션들을 <심슨가족>의 에피소드와 긴밀하게 연계하여 제시한다.

리사가 베이비시터로 아르바이트를 했던 8시즌 17화, 절에 가서 명상하기를 하던 13시즌 6화 등의 내용을 모른다면 이러한 액션이 왜 존재하는지 알기 어렵다. 지속적으로 늘어나는 액션은 경영이나 캐릭터 구축을 위한 액션이 아닌, 에피소드와 연계된 장소와 이에 기반한 액션들이다. 이는 리사에게만 해당되는 것이 아니다. 1시즌 1화에 나오는 개 경주장 에피소드와 연계되어 호머 심슨에게는 개 경주장을 만들라는 퀘스트가 생겨난다. 장소를 만들면 그 장소와 얽힌 이들의 액션이 추가되는 이 방식은 <심슨가족>의 서사를 게임 안에서 연계를 하는 직접적인 전략이라 할 수 있다.

TV애니메이션으로서 <심슨가족>이 가진 서사적 구성은 게임서사의 요건을 보여주는 에피소드식 구성이었음을 이미 앞서 살펴본 바 있다. 게임서사에서 에피소드식 구성의 핵심은 반복하는데 있다. 게임에서는 에피소드 하나가 요구하는 시간은 짧지만, 그것은 반복 경험을 가능케 하고, 또 그러한 경험을 요구한다. 반복적인 플레이를 통해 게임 콘텐츠의 전체 소비시간은 증가하게 되는 것이다. 지속적으로 공간을 만들어내고 인물이 겹치면서 공간이 풍부해지는 것이 <스프링필드>의 공간 경영 모듈의 방식이라 할 수 있다.

흥미로운 점은 이렇게 연계시키려고 하는 과정에서 애니메이션 <심슨가족>보다 더 강력한 중심적 사건을 만들어낸다는 점이다. 편의적이며 파편적인 구성을 가진 <심슨가족> 애니메이션에는 중심적 사건을 이루는 퀘스트가 실제로 존재하지 않는다. 코나미가 1991년 만들었던 액션 대전 게임 <심슨 패밀리>는 악당 스미더스의 일당이 훔치려고 했던 다이아몬드가 매기 입으로 들어가면서 매기가 납치되고 아이를 구하기 위해 심슨 가족이 나선다는 사건을 만들어내었다. 보스 몹인 번즈와 싸울 때까지 애니메이션에

없었던 이야기로 강력한 퀘스트를 제시한 것이다. <스프링필드>에서는 자신이 날려보낸 스프링필드에 가족이 전부 돌아올 때까지 호머 심슨이 계속해서 마을을 재건하며 가족을 전부 찾아내는 것이 필수 퀘스트로 작동한다.

그러나 심슨가족을 전부 찾아내는 퀘스트 중 마지를 찾아내기 위해서는 실제 애니메이션 에피소드를 알아야 한다. 21시즌 4편에서 술집주인 모가 마지를 짝사랑해서 호머를 버리고 오라고 하는 에피소드를 모른다면 어째서 마지가 술집에서 출현하는지, 또 모의 액션 중에 마지를 감시하기가 왜 있는지 그 이유를 알기 어려울 것이다.

따라서 이 전략은 게임의 퀘스트를 진행하면서 그 뒤에 숨겨진 이야기를 추측하게 하는 기능도 아울러 수행하게 된다. 8시즌 7화에 리사가 벨슨과 사귀다가 헤어지는 에피소드를 몰랐다고 하더라도 크러스티 랜드 만들기 퀘스트에서 갑자기 벨슨과 리사가 나란히 크러스티 랜드로 가서 놀이기구를 타는 퀘스트가 나왔을 때에는 숨겨진 이야기가 무엇인지 추측하게 만드는 것이다.

이는 트랜스미디어 스토리텔링의 전략 중 하나로, 독자로 하여금 적극적인 플레이어가 되어 연속된 세계관에서 숨겨진 뒷이야기를 추측하게 하는 역할을 수행하게 만든다. 이를 위해 원작과의 연계성을 대놓고 알려줌으로써 찾아보라고 하기도 한다. 사이드쇼밥의 동생 세실이 등장하자 리사가 “4시즌 14편 못 보셨어요?” 하는 대사를 하면서 그 에피소드를 간략하게 소개하는 것이 그 예이다.

이러한 방식으로 이야기가 더 풍부해지는데, 에피소드가 각종 건물과 캐릭터 플레이로 매개되면서 애니메이션 <심슨가족>의 특성 중에 하나였던 다성적 캐릭터들이 공간을 기반으로 보다 확실하게 드러나게 된다. 스프링필드에 사는 150여명의 인물들이 다성적 캐릭터로서 각자의 에피소드를 액션으로 드러내게 된 것이다. 앞서 <심슨가족> 7시즌 21화에서 마을 사람들의 삶을 보여주었던 에피소드는 “모두 다 자기의 스토리를 가지고 있어 단지 그걸 들을 시간이 없을 뿐이지” 하는 바트의 대사로 끝난다. 그

것이 애니메이션의 한계라면, 다성적 캐릭터는 게임에서 그들의 캐릭터를 보여줄 기회를 얻게 된다. 몇 번 등장하지 않는 돌팔이 닥터 닉 리비에라의 수술하기 액션이나, 단편 영화를 만드는 한스 홀몬 등의 액션 등이 그 예이다.

| 캐릭터 | 액션 | 에피소드 넘버 |
|------------------|-----------------------------|---------|
| 돌팔이 닥터 닉 리비에라 | 수술하기 | 4시즌 11화 |
| 랄프 | 연극 연습하기 | 4시즌 15화 |
| | 구운 크레용 샌드위치 만들기 | 15시즌 1화 |
| 바니 | 술 끓이기 | 5시즌 15화 |
| 크러스티 | 크러스티 농담 표절하기 | 6시즌 15 |
| 한스 홀몬 | 단편 영화 만들기(축구공이 날라와 얻어맞기) | 6시즌 18화 |
| 스미디스 | 술취해서 비틀거리기 | 6시즌 25화 |
| | 채찍 휘두르기 | 8시즌 24화 |
| 러브조이 목사 | 모형기차 취미 | 7시즌 3화 |
| 아푸 | 19.99달러 세일하는 것처럼 파티하기 | 7시즌 21화 |
| 밀하우스 | 수평으로 비행기 날리기 | 8시즌 5화 |
| 밀하우스 아버지 | 빙글빙글 돌리는 광고 알바 | 14시즌11화 |

표 2. 다성적 캐릭터가 나타난 액션과 에피소드 예시

공간 경영 모듈만이 경영이라는 본 목적 외에 캐릭터를 구축하거나 에피소드를 공간화하는 역할을 수행하고 있는 것은 아니다. <심슨가족>의 서사는 공간을 재배치하는 모듈에서도 연계되어 나타나며, 이는 지속적인 업데이트를 통해 강화된다. 다음 장에서 이를 살펴보도록 한다.

2. 공간 재배치 모듈에 나타난 이벤트 아이템 업데이트

공간 재배치 모듈에서도 플레이어들이 <심슨가족>과 연계하여 플레이하는 양상은 빈번하게 나타난다. 플레이어들이 스프링필드를 배치할 때 원작에서 스프링필드가 어떤 모습인지 오프닝 영상의 한 장면을 잘라 카페를 통해 공유하고 그 지도대로 배치하는 것들이 그 예이다. 그러나 플레이어들이 자율적으로 애니메이션을 따라하는 것은 일부에 불과하다.

<스프링필드>는 게임을 업데이트하면서 스프링필드 마을에 이어진 마을 외부의 공간을 만드는 퀘스트를 제공, 공간을 확장시킨다. 가령 ‘크러스티 랜드’는 6시즌 4화에서부터 등장한 이치엔 스크래치 랜드를 따라 만든 것이다. 그곳에 등장하는 타번 인 스크림 레스토랑이나 놀이기구가 크러스티 랜드에도 업데이트되어 등장하는 것을 볼 수 있으며, 플레이어들은 이치엔 스크래치 랜드와 유사하게 이를 꾸민다. 애니메이션에서 바트가 다녀온 캠프 크러스티 역시 그러한 공간 확장 퀘스트 중 하나로 2014년에 업데이트 되었으며, 스쿼드 포트 만들기도 역시 8시즌 17화에서 호머와 마지가 갔던 새로 개장한 항구의 모습으로 2014년에 업데이트된 것이다. 그곳에서 호머와 마지가 들렀던 말라리아 존 등은 포트 만들기 퀘스트 후에 다시 업데이트되면서 공간을 재배치하도록 유도한다.

심슨가족에 나타나는 독특한 리셋형 스토리는 게임 서사의 요건을 갖추고 있으며, 이러한 구조는 공간을 중심으로 에피소드 퀘스트 형태로 반복된다. 그리고 이러한 공간별 에피소드식 퀘스트들은 이후 지속적인 업데이트를 통해 공간을 재배치하도록 유도한다. 가장 두드러지게 나타나는 예시가 <심슨가족>의 이벤트 시즌 에피소드를 아이템으로 업데이트하는 것이다.

<스프링필드>에서 공간 및 공간을 기반으로 매개된 액션을 확장하는 업데이트는 이벤트 시즌마다 이루어진다. 매년 만들어졌던 TV애니메이션 시리즈가 그 해의 시즌에서 할로윈, 크리스마스, 부활절, 추수감사절 등 이벤트 홀리데이마다 생기는 에피소드를 꾸준히 반복했던 것과 마찬가지로. 이벤트 시즌마다 애니메

이선 시리즈에서 보여주었던 사건을 아이টে으로 매개하여 업데이트하며 새로운 공간재배치를 유도하는 것이다.

에피소드식 구성의 구체적인 방법은 외형적 사건의 나열이다.¹²⁾ 가지적으로 드러난 사건 사고를 나열하여 문제가 일어났음을 제시하고 이를 해결하는 방식으로 이야기를 전개하는 것이 바로 에피소드식 구성의 특징이다. 이러한 특징은 앞서 살펴본 마티어스의 게임 서사의 요건에 적합한 서사 기법이며, <심슨 가족>이 시즌제 애니메이션으로서 이벤트 시즌마다 보여왔던 에피소드들에 이러한 부분이 가장 두드러지게 나타난다. 대표적인 할로윈 에피소드는 매 시즌마다 존재하며 한 화에 대략 세 가지 에피소드를 담아 다양한 이야기적 실험을 보여주었는데, 이 외형적 사건들이 아이টে으로 매개되어 <스프링필드>게임에 이벤트 업데이트의 주요 콘텐츠로 나타나고 있는 것을 볼 수 있다

| 연도 | 에피소드 번호 | 할로윈 이벤트 아이টে 및 액션 |
|------|------------|--|
| 2013 | 2시즌 3화 | 까마귀 바트 |
| | 5시즌 5화 | 할로윈 그램린 |
| | 19시즌 5화 | 지옥에서 온 번즈, 저주받은 집, 저주받은 교회 등 |
| | 26시즌 4화 | 마야신, 마야 달력 |
| | 12시즌 1화 | 돌고래 킹 스노키King snorky, 마녀의 생강쿠키, 드라큘라 집 |
| | 13시즌 1화 | 집시의 점집 |
| | 20시즌 4화 | 자이언트호박 |

12) 최수영, 「에피소드형 스토리텔링- 영화와 게임의 접점」, 『HCI 학술대회 발표집』, 2006, 2006.2, pp2092-2098.

| | | |
|------|---------|--|
| 2014 | 8시즌 1화 | 리겔인의 침략- 사람 얼굴에 달라붙는 리겔인 삼쌍둥이 바트 휴고 |
| | 8시즌 10화 | Diet 계시관, U.B.0번즈 |
| | 9기 4화 | 프랭크 박사의 텔레포터 |
| | 12시즌 1화 | 마녀 마지 |
| | 19시즌 5화 | 도넛고문기계, 악마 플랜더스 |
| | 23시즌 3화 | 힐라리움, 리겔인의 여왕, 불도저사우르스, 호버 콥터 |
| | 26시즌 4화 | <Moog>모, 번즈 저택에 침입하기, 번즈, 외설적인 가면파티하기 |

표 3. 할로윈 이벤트 아이템 표

2014년의 할로윈 업데이트의 경우 2013년에 있었던 대부분의 아이템을 업데이트하는 동시에, 리겔 인의 침략과 외계인과 관련된 에피소드를 아이템으로 매개하여 추가하였다. 8시즌 10화는 X-파일 패러디로, 스프링필드에 외계인이 나타났다는 소문이 돌면서 멀더와 스컬리가 찾아오는 화다. 호머 심슨이 Diet계시관의 ‘DIE’ 부분만 보고 놀라 도망치다가 초록색 빛을 내뿜으면서 숲을 돌아다니는 괴생명체를 발견하는데, 그것이 U.B.0이며, 멀더와 스컬 리가 찾아온 뒤 그 괴생명체가 생명연장술 처치를 받고 있던 번즈로 밝혀진다. 이 에피소드를 모르는 플레이어들은 U.B.0를 수집한다 해도 그것이 번즈인지도 알 수 없다.

이 업데이트에서 추가되는 것들은 이처럼 ‘지옥에서 온 번즈’ 나 U.B.0처럼 번즈의 다른 버전이라 할지라도 캐릭터가 아니라 어디까지나 이벤트 아이템으로 존재한다. 캐릭터에게 이벤트 아이템을 쓰는 액션이 그 기간 동안 추가되었더라도, 이벤트 시즌이 지나면 비활성화가 되거나 의미가 사라진다. 크리스마스 시즌 업데이트로 겨울과 관련이 되어있던 4시즌 9화에 등장한 호머의 Mr. plow 모드가 출현했다가 사라진 것이 그 예이다. 그만큼

실제로 애니메이션의 이벤트 시즌 에피소드와 연관되었음을 바로 드러내는 것이 이벤트 시즌 아이템들이다.

아이템으로 에피소드가 매개되는 것은 공간을 기반으로 에피소드를 매개하면서 생기는 현상 중 하나로, 이벤트 시즌이 아니어도 다양한 에피소드가 아이템으로 매개되어 나타난 바 있다. 가령 6시즌 24화에 등장, 쉘비빌의 아이들과 싸워서 획득한 레몬트리나, 7시즌 20화에서 바트가 가짜 운전면허증 만들어서 가출해서 갔던 선스피어 건물 등이 지속적인 업데이트를 통해 게임으로 들어와, 공간 안에 담긴 이야기를 풍성하게 만들며 지속적으로 재배치를 하게 하는 것이다.

그리고 이 업데이트는 실제 현재진행형으로 방영되고 있는 애니메이션의 스토리와 상호작용을 일으킨다. 2013년과 2014년의 할로윈 아이템은 거의 유사하지만, 2014년에 방영된 26시즌 4화의 내용은 애니메이션이 방영됨과 동시에 업데이트된 것이다. <시계, 태엽, 오렌지>를 패러디한 ‘Moog’ 모가 등장, 번즈 저택에 침입하기 액션과 함께 번즈에게 외설적인 가면파티하기 액션이 추가되었는데, 이후에는 26시즌 8화 ‘중년의 위기’에 등장하는 기타 센트럴 관련 업데이트가 애니메이션보다 앞서 게임에 소개되기도 했다.

<스프링필드>게임이 출시된 이후에 나온 26시즌에서는 이러한 상호작용이 두드러지게 나타난다. 게임에서 방영되기 전의 애니메이션 에피소드를 예고하는 것이다. 가령 ‘바트의 퇴행성’ 퀘스트에서 “이번주 방영되는 더 심슨스에서 바트와 리사의 아기 놀이 경쟁을 구경하세요” 라고 하면서 바트의 빨간 미니 카 아이템을 업데이트하는 것이 그러한 맥락이다. ‘공공재의 중립성’ 퀘스트에서는 “이번주 방영되는 심슨가족에서 진짜 해법을 알고 있는 남자를 만나보세요” 하고 예고하면서 윌리가 돌리는 인력발전소 아이템을 선(先) 공개한 바 있다.

그러나 이 상호작용은 단순히 애니메이션 에피소드를 게임에 집어넣는 방식으로 이루어지는 것이 아니다. 미리 방영될 에피소드의 부분을 아이템으로 보여주고 플레이어로 하여금 어떤 에피

소드가 나올지 추측하게 하는 것으로, 그 추측이 그대로 애니메이션에서 반영되는 것도 아니다. 가령 <스프링필드>게임에서는 ‘공공재의 중립성’ 퀘스트가 번즈가 발전소의 전기를 사유화하여 윌리가 인력발전소를 돌려야 하는 것처럼 나왔지만, 실제 애니메이션 26시즌 12화에서는 전기자동차를 개발한 엘론 머스크가 나와 번즈의 발전소가 막대한 부채를 지게 되는 내용으로 되어 있다. 즉 애니메이션과 게임이 독립적인 이야기를 가지고, 상호작용을 통해 시너지 효과를 노리는 트랜스미디어 전략을 쓰고 있는 것이다. 그리고 이것이 지속적인 아이템 업데이트로 이어져, 끊임없이 공간을 재배치하게 함으로써 시즌제 서사구조의 강점을 살리고 있음을 알 수 있다.

여기까지 <심슨가족>의 서사의 특성이 공간을 기반으로 한 캐릭터 액션이나 아이템으로 매개되고 있음을 살펴보았다. 그러나 <심슨가족>의 서사적 특성은 플레이 방식에도 영향을 미치고 있다. 다음 장에서 이를 살펴보기로 한다.

3. 공간 확장 모듈을 이용한 패러디 플레이

공간확장 모듈은 일반적으로 소셜 네트워크를 통해 타 플레이어가 만든 공간과 상호작용을 하는 것을 의미한다. <스프링필드>의 경우, 친구를 사귀고 그 친구의 마을에 놀러가 장난을 치거나 재화를 획득하면서 우정 경험치를 쌓는 등 일반적인 플레이에서는 특이한 점을 살펴보기 어렵다. 그러나 앞서 살펴본 이벤트 아이템만이 <스프링필드>에서 업데이트되는 것은 아니다. 기간이 한정된 업데이트 중 공간확장 모듈을 사용한 플레이어들은 독특한 패러디 플레이 방식을 보여주고 있다.

<심슨가족>의 서사적 특성 중 세 번째로 꼽힌 패러디성은 유명 영화의 줄거리나 유명인물을 패러디하는 것뿐 아니라, '제 4의 벽'을 넘기도 하는 다수의 에피소드들에서도 드러나고 있었음을 앞서 살펴본 바 있다. 즉 현실과 픽션의 벽을 넘나드는 성격의 패러디들이다.

이러한 패러디적 성격은 <스프링필드>게임에서도 다양하게 드

러난다. 일례로 맷 그로닝이 제작한 또 다른 애니메이션인 <퓨처라마>와의 합동 에피소드의 경우, <심슨가족> 애니메이션에 합동 에피소드가 방영되기 전, 게임에서 먼저 퓨처라마 캐릭터와 아이템이 업데이트되면서 퓨처라마의 내용을 패러디한 퀘스트로 방영을 예고한 바 있다. 그러나 <스프링필드>게임에서 일어나는 패러디는 단순히 다른 영화나 애니메이션, 캐릭터를 차용하는 데서 그치지 않는다.

제4의 벽을 넘는 패러디성은 <심슨가족>에서 심슨가족들 스스로가 애니메이션의 캐릭터이고, TV쇼라는 것을 아는데서 온다. <스프링필드>의 패러디성은 이것이 게임이라는 걸 알려주는 데서부터 드러난다. 가장 처음에 제시되는 비디오에서 호머는 <행복한 작은 요정들>이라는 게임을 발전소에서 하고 있다가 폭발이 일어나는 것도 모른 채 스프링필드 마을을 폭발시키고야 만다. 이 게임은 스프링필드의 게임방식을 그대로 보여주고 있다. 호머가 엘프베리를 1000달러어치 구입하는 과정까지 보면 <스프링필드>를 어떻게 진행할지 알게 되는 것이다. 즉 <스프링필드>는 게임 안에서의 게임이라는 형태로 패러디성을 보여주고 있다. 실직한 밀하우스 아버지에게 호머가 이 게임을 하도록 알바를 시켜놓고는 그 알바비를 게임머니로 지급하려고 하는데, 이 게임머니가 ‘실제’ 게임머니인가, <행복한 작은 요정들>의 게임머니인가 설전을 벌이는 부분에서는 이 패러디성이 극에 달한다. 또한 맷 그로닝이 작가 캐릭터로 등장, 호머가 말을 듣지 않자 잠시 게임에서 호머가 지워져버리는 것도 허구의 게임 캐릭터라는 것을 알려주는 패러디의 예시다.

그러나 <스프링필드>의 패러디는 이에 그치지 않고 게임만이 가진 패러디성을 보여준다. 타 게임 플레이의 차용이다. 일부러 다른 게임의 플레이 방식을 사용하고 이를 퀘스트 형태로 적시함으로써 패러디 플레이라는 것을 보여주었던 것이 <스프링필드>가 처음은 아니다. EA는 2007년 출시했던 Xbox360용 액션 게임 <심슨게임>에서 이미 패러디 플레이를 선보인 바 있다. 레고 인디아 나존스나 배트맨 시리즈, 괴혼, 플레이스테이션, DDR 등 다양한

게임의 플레이 방식을 따라한 것이다. <Grand Theft Scratchy>와 <Medal of Homer>, <God of Wharf>같은 퀘스트 명이 이 플레이어들을 어디에서 따왔는지 명백하게 알려준다. <심슨가족>애니메이션에서 유명한 영화의 줄거리나 캐릭터를 따오는 것과 유사한 패러디 방식이지만, 다른 게임의 플레이를 게임 안에서 차용한다는 것은 단순히 이름을 따오는 것에서 한 걸음 더 나아간 것이다.

<스프링필드>에서는 타 게임 플레이를 차용하면서 이를 소셜 네트워크의 공간 확장 모듈을 통해 다른 플레이어들과 함께 패러디의 주체가 되도록 하는 방식을 취하고 있다. 대표적인 예시가 2014년 8월에 있었던 <크래쉬 오브 클랜> 패러디 업데이트다. <크래쉬 오브 클랜>은 타워 디펜스 게임의 마을 판으로, 공격과 방어를 위한 공간 경영, 재배치, 확장 모듈을 가졌다는 면에서 <스프링필드>와 겉모습은 유사하지만 목적 면에서 완전히 다른 플레이 방식을 가지고 있다. 이를 패러디하는 과정에서 <스프링필드>는 성을 만들고 방어하게 하면서, 공간 확장 모듈을 통해 친구로 연결된 이들이 아니라 무작위로 타 플레이어의 마을로 건너가 마을을 공격할 수 있게끔 하는 플레이를 지원하였다.

| 크래쉬 오브 클랜 이벤트 액션 | |
|------------------|--|
| 바바리안 호머 | 플랜더스의 집 공격하기, 야만적 체격에 감탄하기, 갈색집 약탈하기, 초보에게 분노 발산, 엘릭서 마시기 |
| 마법사 마지 | 마법으로 집 청소하기, 파이어볼 날리기, 쿠폰으로 마법 아이템 구입하기, 마술 쇼 공연하기 |
| 고블린 바트 | 학교 가기, 선생님의 냉장고 약탈하기, 약탈하기, 얻은 금화 세기 |
| 아처 리사 | 화살 만들기, 10대용 디스토피아 소설 읽기, 학교 가기, 활쏘기, 오래된 화살 즐기기, 탑 위에서 사람들 심판하기 |

표 4. 크래쉬 오브 클랜 패러디 플레이 표

이벤트 액션 표에서 보듯 <크래쉬 오브 클랜>을 차용하는 과정에서 공격과 방어를 위한 캐릭터들의 플레이에 각 캐릭터성을 잃지 않고 패러디 플레이를 지원한 것을 볼 수 있다. 이후에도 공간 확장 모듈을 사용한 패러디 플레이는 지속적으로 이루어져 왔다. <심슨가족> 애니메이션의 서사적 특성이 게임 플레이에서도 발휘된 것이다.

IV. 결론

성공한 TV애니메이션 시리즈의 경우, 출판부터 캐릭터 상품, 테마파크 등을 비롯한 트랜스미디어 전략의 핵심적 플랫폼으로서 의의를 가진다. 이중 게임은 시청자가 참여자로서 변화할 수 있는 매체로서 그 지위가 중요하다 할 수 있다. 그러나 긴 시리즈의 내용을 게임화할 때, 무엇을 근간으로 게임화할 것인지, 또 그 게임을 시리즈 애니메이션처럼 지속적으로 하게 할 장치가 무엇이 될 수 있는지는 지속적으로 연구해야만 하는 과제이다.

이를 위해 <스프링필드>를 중심으로 <심슨가족>의 게임화 양상을 살펴보면, <심슨가족>의 서사적 특성이 게임화되는 과정에서 어떻게 드러나고 쓰였는지 주목하였다. <심슨가족> 애니메이션의 서사적 특성은 세 가지로 요약된다. 편의적이며 파편적인 에피소드식 구성과 다성적 캐릭터, 현실과 만화의 벽을 넘나들고 있는 패러디성이다.

본 연구는 이 특징이 공간에 기반한 <스프링필드>게임으로 변용되면서 애니메이션과 연계하면서도 지속적인 참여를 유도하는 전략으로 변화하고 있음을 살펴보았다. SNS공간경영 시뮬레이션 게임으로서 <스프링필드>는 공간 경영 모듈, 공간 재배치 모듈, 소셜 네트워크를 통한 공간 확장 모듈로 나누어 볼 수 있다. 각 모듈에 반영된 서사적 특성을 살펴보면, 에피소드식 구성이 게임화되면서 공간에 기반한 다성적 캐릭터의 액션으로 변화하는 과정을 분석하였다. 그리고 지속적 참여를 하도록 이벤트 에피소드들이 이벤트 아이템이 되어 시즌마다 업데이트되고 있는 양상

과, 단순히 애니메이션에 있는 이야기들만을 옮긴 것이 아니라 업데이트를 통한 게임과의 서사가 상호작용되고 있음을 아울러 살펴보았다. 그리고 패러디성이 타 게임의 플레이를 차용한 패러디성으로 나타나고 있는 과정까지 살펴보았다.

장수한 TV애니메이션 시리즈를 게임화할 때 애니메이션의 서사를 어떠한 방식으로 매개해야 하는지, 그 전략을 연구하기 위해서는 실질적인 예시를 통한 분석이 뒷받침되어야 할 것이다. 애니메이션의 게임화를 위한 기반 연구에 본 연구가 도움이 될 것으로 기대한다.

참고문헌

- M.M.바흐젠, 전승희 외 역, 『장편소설과 민중언어』, 창작과 비평사, 1987
- 박윤오, 김재웅, 「TV시리즈 애니메이션 <심슨가족>에 나타난 시트콤의 특성」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제11권 제 3호, 2011.3, pp157-166.
- 염동철, 「심슨가족의 캐릭터를 통한 관객성 연구」, 『만화애니메이션 연구』 통권 제 21호, 2010.12, pp1-17.
- 이영수, 「스마트폰 플랫폼 기반 SNS 농장경영게임의 공간성격분석」, 『한국게임학회 논문지』, 제10권 제6호, 2010.12, pp89-96.
- 임정희, 「<심슨가족> 애니메이션의 포스트모던 패러디」, 『애니메이션 연구』 제1권 제1호, 2005.8, pp 295-306.
- 최수영, 「에피소드형 스토리텔링- 영화와 게임의 접점」, 『HCI 학술대회 발표집』, 2006, 2006.2, pp2092-2098.
- Michael Mateas & Andrew Stern, Interaction and Narrative, InteractiveStory.net, 2005.
<https://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/mateas-game-design-reader-2005.pdf>
- 포모스 기사. “겨울왕국도 제친 인기 모바일게임 IP는?” ,
http://www.fomos.kr/bbs_detail.php?bbs_num=1327&tb=sport_game&id=, 2015.1.30.

이베이, 심슨 프랜차이즈 제품 자료,

http://www.ebay.com/sch/i.html?_from=R40&_trksid=p2050601.m570.l1311.R1.TR12.TRC2.A0.H0.Xsimp.TRS0&_nkw=simpsons&_sacat=0,
2015.4.20.

ABSTRACT

A Study about Transforming Strategy to Game of TV Animation <The Simpsons> as appeared in <Springfield>

Lee, Young-Soo

<The Simpsons> have been transformed to many products and game of various platform as successful animation be making for 26 seasons. However past studies were concentrated on

characteristic of <The Simpsons> as an TV animation series, almost never focused on transforming strategy. <The Simpsons> is showing distinguished strategy for how long living TV animation series can be made to user participating contents constantly.

This paper analyzed a characteristic transforming strategy to game of <The simpsons> as focusing on <The Springfield> that EA company was made for mobile platform and it has been popular for a long time comparatively. So first we analyzed characteristic narrative of animation, and then searched how it is appeared to space managing simulation game <The Springfield>.

It will be helpful study how to build narrative strategy when TV animation series will be transformed to game as analyzing gamification process of <The Simpsons>.

Key Word : The Simpsons, Springfield, TV Animation Series, Transforming to Game

이영수

단국대학교 영화콘텐츠전문대학원 교수

(448-161) 경기 용인시 수지구 죽전동 126 서관 607

Tel : 031-8005-3138

lysoo01@hanmail.net

논문투고일 : 2015.05.01.

심사종료일 : 2015.05.20.

게재확정일 : 2015.05.30.