

〈마인크래프트: 스토리 모드〉의

트랜스미디어 스토리텔링 전략

전경란, 김영철
동의대학교 디지털콘텐츠학전공
{jeongr, k07207}@deu.ac.kr

The Transmedia Storytelling Strategies of 〈Minecraft: Story Mode〉

Gyongran Jeon, Young-Chul Kim
Digital Contents Major, Dong-Eui University

요 약

본 연구는 트랜스미디어 스토리텔링 사례에 대한 분석을 통해 게임의 특징이 스토리텔링 요소로 어떻게 활용, 변환될 수 있는지 고찰하였다. 이를 위해 〈마인크래프트: 스토리 모드〉를 논의의 대상으로 선정하였다. 분석을 통해 게임이 인터랙티브 애니메이션으로 확장, 변형되는 방식을 도출하였으며, 〈마인크래프트: 스토리 모드〉가 원작 게임의 재현 요소와 콘셉트, 기본 설정을 활용하고, 캐릭터 설정 및 공간의 연결에 기반한 이야기를 구성하는 트랜스미디어 스토리텔링 전략을 확인하였다.

ABSTRACT

The research studies how features of games can be utilized and converted into storytelling elements by analyzing specific transmedia storytelling cases. For the research, 〈Minecraft: Story Mode〉 was selected for subjects of analysis. From the analysis conducted, first, how game can be expanded and transformed into interactive animations was observed. Also, use of representative elements of the original game, concepts and basic settings in 〈Minecraft: Story Mode〉 was seen. And lastly, implementation of transmedia storytelling strategies that constitute narratives based on character creation and connection between spaces was also observed.

Keywords : Minecraft: Story Mode(마인크래프트: 스토리 모드), Minecraft(마인크래프트), Transmedia Storytelling(트랜스미디어 스토리텔링), Game Culture(게임 문화)

Received: Revised:
Accepted:
Corresponding Author: Gyongran Jeon(Dong-Eui University)
E-mail: jeongr@deu.ac.kr

© 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.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서론

다양한 미디어를 통해 이야기가 연결되는 것은 미디어와 콘텐츠의 역사에서 지속적으로 이어져온 현상이다. 최초의 이야기를 확장해나가는 속편의 스토리텔링은 물론 원작의 이야기를 다른 미디어에 맞게 변형하는 각색이 그 사례이다. 여기서 나아가 미디어 산업이 고도화되고 디지털 미디어 이용이 보편화되면서, 미디어 기업 중심의 본격적인 트랜스미디어 스토리텔링에서 이용자들이 참여하여 생성해내는 이야기까지, 트랜스미디어 스토리텔링은 그 주체가 다양해지고 범위가 넓어지고 있다.

특히 게임의 경우 다양한 미디어와 연계한 스토리텔링이 비교적 활발하게 이루어져온 콘텐츠 영역이다. <바람의 나라>, <리니지>와 같은 온라인 게임의 경우 소설이나 만화의 내용을 게임에 활용한 것이며, <포켓몬스터>, <툼레이더>, <레지던트 이블> 등은 게임을 원작으로 만화화 혹은 영화화한 대표적인 사례들이다. 또한 <워크래프트>와 <월드 오브 워크래프트>의 경우 다양한 장르의 게임은 물론, 소설, 영화 등이 연계된 방대한 서사세계를 창조하고 있다.

이들 사례들이 트랜스미디어 스토리텔링이 지향하는 서사세계를 구축하는데 각각의 텍스트가 얼마나 기여를 했으며, 트랜스미디어 스토리텔링의 특징을 얼마나 뚜렷하게 보여주고 있는가에 대해서는 논의의 여지가 있다. 그러나 각각의 미디어가 지닌 매체적 특징을 반영한 재매개(remediation)와 스토리 경험의 확장은 게임산업의 또 다른 특징으로 자리 잡고 있으며, 게임을 둘러싼 다양한 트랜스미디어 스토리텔링 현상은 콘텐츠산업과 대중문화에서 게임이 차지하는 위상을 보여준다.

본 연구는 게임을 기반으로 한 트랜스미디어 스토리텔링 사례에 대한 분석을 통해 게임의 특징이 스토리텔링 요소로 어떻게 활용되거나 변환될 수 있는지 살펴보고자 한다. 이를 위해 <마인크래프트: 스토리 모드(Minecraft: Story Mode)>를 분

석대상으로 선정하였다.

<마인크래프트: 스토리 모드>를 분석대상으로 선정된 이유는 원작인 <마인크래프트>와 같이 스토리텔링의 요소가 부재한 게임이 이야기 중심의 콘텐츠로 확장하면서, 원작 게임과 어떻게 연계되어 트랜스미디어 스토리텔링을 구현하는지를 구체적으로 보여주는 사례가 될 수 있다고 판단했기 때문이다. 실제로 <마인크래프트>는 대표적인 샌드박스 장르로, 이용자는 게임에서 어떠한 지시나 임무를 부여받지 않으며 마치 블록을 가지고 만들기 놀이를 하는 것처럼 이용자가 자유롭게 무언가를 만들거나 건설하도록 설계되어 있다[1].

2. 연구 배경

2.1 트랜스미디어 스토리텔링

트랜스미디어 스토리텔링은 현대 미디어 콘텐츠 산업과 문화적 지형의 특징을 가장 잘 드러내는 대표적인 개념이자 현상으로, 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 ‘트랜스미디어 스토리텔링을 다양한 미디어 플랫폼을 통해 공개되며, 각각의 새로운 텍스트가 전체 스토리에 분명하고도 가치 있는 기여를 하는 것’으로 정의한 바 있다[2].

원소스 멀티유즈(OSMU)가 미디어를 달리하면 서 같은 내용을 반복적으로 생산하는 전략이라면, 트랜스미디어 스토리텔링은 여러 미디어를 이용하여 다양한 내용으로 이야기를 확장하는 것이다. 이야기의 확장은 하나의 거대한 허구적 세계를 구성하는데 이르기까지 한다. 이로 인해 트랜스미디어 스토리텔링은 트랜스미디어 세계(transmedial worlds) 혹은 분산된 이야기(distributed narration) 등으로 정의된다[3,4].

트랜스미디어 스토리텔링은 하나의 이야기를 단일한 미디어를 통해 제공하는 것이 아니라, 동일한 서사세계 아래 이루어진 각각의 다른 이야기를 다양한 미디어를 통해 창조하는 전략이다. 결국 트랜스미디어 스토리텔링은 두 개의 핵심적인 개념에 기반한다. 여러가지 스토리를 전달하는 다양한 미

디어 플랫폼의 이용, 그리고 그 미디어 스토리들이 독립적이면서 서로 연계되어 있다는 것이 그것이다.

그러나 하나의 디바이스를 통해 다양한 콘텐츠를 자유롭게 이용하는 상황을 고려할 때 미디어 플랫폼보다는 고유한 서사 형식을 지닌 다양한 스토리 양식에 주목할 필요가 있다는 주장도 제기된다[5]. 텔레비전 연속극은 텔레비전이라는 고유한 미디어 플랫폼을 위해 제작된 것이지만 PC는 물론 스마트폰을 통해서도 이용할 수 있다. 이렇게 텔레비전 연속극은 비록 다양한 미디어 플랫폼을 통해 이용되지만 주로 시리즈(series) 혹은 시리얼(serial) 형식으로 진행되는 고유한 스토리 양식이 존재하며, 이는 장편영화나 애니메이션, 게임과는 다른 양식이기 때문이다.

트랜스미디어 스토리텔링은 콘텐츠 산업의 비즈니스 전략이기도 하지만 창의성을 구현할 수 있는 기회가 되기도 한다. 또 다른 매체를 위한 스토리, 그 과정에서 생성되는 서사경험의 창조와 확장은 트랜스미디어 스토리텔링이 제공하는 새로운 예술적, 창조적 기회이기 때문이다[6].

스토리텔링의 역사를 보면 구어적 스토리에서 문어적 스토리로, 원고 형태에서 인쇄 형태로, 책에서 다매체 형식으로, 그리고 무대 형식에서 영상 형식으로 바뀌면서 새로운 서사성을 개발해왔다[7]. 트랜스미디어 스토리텔링은 확장성, 참여와 공유, 탈중심성과 열린 구조, 세계 구축이라는 특징을 기반으로 고유한 서사성을 구축하고 있다[8].

이러한 트랜스미디어 스토리텔링에서 게임은 게임만의 독특한 경험을 제공한다. 게임의 경우 상호작용성으로 인해 기존의 전통적인 스토리텔링과는 다른 방식으로 이야기를 체험하게 한다. 읽거나 보는 스토리가 아니라 게임 이용자가 직접 사건을 진행해가고 결말에 이르는 경험에 기반한 이야기가 생성되는 것이다[9].

물론 게임은 그 본질에 있어 이야기를 경험하기 위한 것이 아니라 놀이 혹은 경쟁을 직접 수행하고 체험하는 것이며, 이야기는 그 과정에서 부수적

으로 생성되는 것이거나 놀이의 요소를 보다 강화하고 몰입할 수 있게 해주는 요소일 뿐이라는 의견이 존재한다[10]. 그럼에도 불구하고 게임은 트랜스미디어 스토리텔링을 이루는 주요 콘텐츠로, 이용자로 하여금 영화나 소설이 구축한 서사 세계 속에 직접 들어가 이야기의 배경과 사건을 체험하게 하는 강력한 장치로 작용한다.

반대로, 게임의 요소들을 기반으로 특정한 세계 속에 존재하는 인물을 설정하고, 그 인물들이 어떤 행위와 사건에 참여하면서 생성되는 이야기를 통해 게임의 세계에서 벌어질 수 있는 일들을 다양하게 상상하고 그려낼 수 있다. 그 사례로 게임으로 시작한 <포켓몬> 이 텔레비전 애니메이션으로 제작되면서 지속적으로 이야기가 생성, 강화, 확장되어 온 것을 들 수 있다. 애니메이션의 경우 게임에는 등장하지 않았던 주인공 인물이 설정되고 그가 만나는 다양한 포켓몬의 특징과 사연이 그려지며, 주인공이 포켓몬을 포획하고 훈련하는 과정을 통해 성장하는 것으로 이야기 진행된다. <포켓몬>은 게임을 위한 수많은 캐릭터를 바탕으로 새로운 이야기와 서사경험을 창조하고, 나아가 미디어를 넘나드는 관련 콘텐츠를 제공함으로써 고유한 ‘포켓몬 유니버스’를 창조한 것으로 평가된다[11].

이러한 트랜스미디어 스토리텔링 현상은 결국 그것을 어떻게 구현할 것인가 방법론의 문제로 이어지게 된다. 원작 스토리의 여러 구성요소를 합치고 혼합하거나, 혹은 원작 스토리 세계를 새로운 관점에서 제시함으로써 스토리 세계를 넓히는 방식들이 제시되었다. 여기서 나아가 플롯과 캐릭터, 세계관 등 원작 스토리 세계를 본질적으로 재설계하는 방식 등 하나의 허구적 세계를 기반으로 또 다른 허구세계를 창조하는 다양한 전략이 제시되어 왔다[12]. 이러한 논의는 구체적인 텍스트에서 트랜스미디어 스토리텔링이 어떻게 구현되고 있는지 보다 자세하게 살펴볼 필요를 제기해준다.

2.2 <마인크래프트>의 텍스트적 특징

<마인크래프트>는 스웨덴의 마르쿠스 알렉세이

페르손(Markus Alexej Persson)이 개발한 게임으로, 정해진 스토리나 미션 없이 이용자가 자유롭게 플레이할 수 있는 샌드박스 게임이다. 이 게임은 게임을 진행해가는 방식에 있어서 이용자가 원하는 대로 플레이를 선택할 수 있는 열린 구조로 되어 있다. 이로 인해 다니엘 골드버그(Daniel Goldberg) 등은 <마인크래프트>를 극단적으로 발전한 형태의 가상 레고 놀이라고 정의한 바 있다. 다시 말해 <마인크래프트>에는 정해진 스토리도, 규칙도 없고, 미션이 주어지는 일도 없기 때문에 클라이맥스라고 부를 만한 요소도 없다. 게임의 목적은 이용자가 무엇을 원하느냐에 따라 천차만별로 달라지며, 이용자의 의지가 곧 게임의 난이도가 된다는 것이다[1].

또한 <마인크래프트>는 그 기본적인 내용에 다양한 게임요소들을 더해주는 수많은 모드들의 설치가 가능한 게임이다. 기술적인 지원을 해주는 모드에서부터 캐릭터, 몹, 배경, 설정 등 게임의 내용을 확장해주는 모드들의 존재는 <마인크래프트>의 중요한 특징이며, 모드들을 통해 <마인크래프트>의 게임 세계는 그 경계를 알 수 없을 정도로 확장할 수 있다.

<마인크래프트>는 이용자가 도구를 이용해 광물을 캐고, 그 광물을 활용하여 도구를 만들고 건물을 건설하면서 이용자가 상상하는 모든 것들을 해볼 수 있는 놀이터라 할 수 있다. 이 과정에서 <마인크래프트>의 고유한 규칙과 논리가 작동한다[1]. 무엇보다도 <마인크래프트>에서 이용자는 다양한 아이템을 만들기 위한 여러 가지 조합법을 활용하는데, 그 과정에서 원재료를 모아 아이템을 만들고, 다시 그 아이템들을 모아 필요한 물건을 만드는 일종의 절차를 지니고 있다. 다니엘 벨라(Daniel Vella)는 이를 중층적 존재론(double layered ontology)의 특징이라고 지적한 바 있다[13].

이는 모래를 4개 조합하면 사암을 만들 수 있고, 사암 4개를 조합하면 깎인 사암을, 그리고 깎은 사암으로는 블록을 만들어 활용하는 사례들에서 드러

나듯이 원재료부터 단계별로 다양한 아이템들을 조합하여 원하는 물건을 생성할 수 있기 때문이다. 이러한 아이템들의 결합을 통한 중층적인 절차는 이미 다양한 게임들에서도 찾아볼 수 있지만 <마인크래프트>에서 두드러지게 나타나는 특징이라 할 수 있다.

또한 <마인크래프트>는 배경 서사가 드러나지 않으며, 공간의 연결이나 퀘스트의 연계를 통한 스토리텔링이 이루어지지 않는다. 그동안 게임의 스토리텔링에서 기본적으로 채택하는 대표적인 스토리텔링 요소는 게임의 허구적 틀을 설정해주는 배경 서사, 잠재적 이야기 생성 기반으로서의 공간, 그리고 이야기의 전개를 가능하게 하는 퀘스트 구성이었다[14]. 그러나 <마인크래프트>는 이용자에게 게임의 목적을 알려주고, 게임에서 수행해야 할 역할을 부여하는 배경 서사가 존재하지 않는다. 배경 서사는 물론 게임을 이해하고 시작할 수 있도록 해주는 단계나 게임 캐릭터에 대한 안내 역시 부재한다. 배경서사의 부재는 이용자가 게임 속에서 무엇을 해야 할지 혼란을 느끼는 요소가 되기도 하지만 반대로 무엇이든 자유롭게 시도하고 자신이 원하는 방식으로 게임을 할 수 있는 기반이 된다.

또한 <마인크래프트>의 공간은 바이옴(biomes)이라는 일종의 생태계로 표현되는데, 이 바이옴은 이용자가 탐색하여 개척해야 하는 공간이라기보다는 채굴할 수 있는 광물을 제공하고, 건물을 건설할 수 있는 생존 지형에 가깝다. 그동안 온라인 게임에서 공간은 이용자가 레벨을 올리고 퀘스트를 수행하는 물리적인 공간이면서, 동시에 이용자의 레벨에 따라 접근이 선별적으로 허용되는 위계화된 공간이며, 각 공간이 제공하는 퀘스트에 따라 새로운 서사적 체험할 수 있는 스토리텔링의 요소로 작용해왔다. 반면에 <마인크래프트>의 경우 레벨에 따른 차등화된 공간 접근이 존재하지 않으며, 서사적 가능성을 내재한 공간도 아니다. <마인크래프트>의 공간은 건설부지로서의 공간, 광물을 채굴할 수 있는 아이템 제공지로서의 공간이라는

특징을 지닌다.

한편, 게임에서 퀘스트는 이용자가 수행해야 할 임무나 사명으로, 이용자들은 퀘스트를 통해 게임의 세계를 체험하고 이야기를 연결해나간다. 그러나 <마인크래프트>는 게임 메뉴에 도전과제가 존재하지는 않지만, 그것이 엄격한 의미의 퀘스트는 아니다. 또한 게임을 진행하기 위해 필수적으로 수행해야 하는 것도 아니며 다른 게임과는 달리 게임 속의 상황에 몰입하게 하는 유기적으로 구성된 서사적 장치도 아니다. 물론 <마인크래프트>의 세계 속에서 채굴과 제작, 건설을 수행하는 과정을 거쳐 네더나 엔드와 같은 장소에 도달할 수 있고, 엔드와 같은 곳에서는 엔더 드래곤과 결투를 하고 게임의 엔딩을 볼 수도 있으나, 이는 전적으로 선택할 뿐 이용자는 그러한 과제와 무관하게 게임을 할 수 있다.

이처럼 <마인크래프트>는 게임 스토리텔링에서 논의되어온 여러 서사적 요소가 드러나지 않는다. 이는 서사적 요소가 부재한 <마인크래프트>가 어떻게 <마인크래프트: 스토리 모드>와 트랜스미디어 스토리텔링을 통해 연계되는지, 그리고 <마인크래프트: 스토리 모드>는 어떻게 <마인크래프트>와 서사적 세계를 공유하는지 살펴볼 필요성을 제기해준다.

3. 연구문제 및 연구방법

본 연구는 다음과 같은 연구문제를 설정하였다. 첫째, 트랜스미디어 콘텐츠로서 <마인크래프트: 스토리 모드>가 채택하는 스토리 전략은 무엇인가? 둘째, 트랜스미디어 콘텐츠로서 <마인크래프트: 스토리 모드>가 채택하는 담화 전략은 무엇인가?

분석대상인 <마인크래프트: 스토리 모드>는 텔테일 게임즈(telltale games)에서 제작하여 2015년 출시한 것으로, 제목에서 알 수 있듯이 게임 <마인크래프트(Minecraft)>를 원작으로 개발된 인터랙티브 콘텐츠다. 2018년 텔테일 게임즈가 해체되면서 2019년에는 <마인크래프트: 스토리 모드>의

지원이 중단되었으나, 이후 넷플릭스에서 이야기 단계마다 선택지를 두고 이용자가 개입하도록 설계된 인터랙티브 스토리텔링 콘텐츠로 서비스하고 있다[15]. 시즌1에 이어 시즌2까지 총 13개의 에피소드가 공개되어 있으며, 이 연구에서는 현재 넷플릭스에서 서비스하고 있는 <마인크래프트: 스토리 모드> 시즌1 '위더스톰 스토리'의 에피소드 1~4를 분석 대상으로 하였다.

<마인크래프트: 스토리 모드>는 애니메이션 장르이나, 이용자가 참여하여 캐릭터를 선택하고 사건들을 선택하여 진행하는 인터랙티브 콘텐츠이다. <마인크래프트: 스토리 모드>는 이용자가 캐릭터를 선택해야 이야기가 시작되며, 그 캐릭터를 주인공으로 하여 이야기가 이어진다. 특정한 시점에서 이용자가 캐릭터가 어떤 행위를 하도록 선택함으로써 세부 이야기가 달라지는 분지 구조를 이루고 있다. 그러나 이용자가 선택하고 구현하는 사건들은 중심사건이 아니라 주로 위성사건에 해당하는 것으로 그 선택으로 전체 이야기 구조가 변하지는 않는다.

분석을 위해 위와 같은 분석대상에 대한 특징을 먼저 검토하고, 전체 텍스트에 대한 서사분석을 시도하였다. 서사분석은 기본적으로 텍스트가 어떻게 구조화되어 있으며, 그것을 통해 어떤 의미가 창출되는지를 규명하는 분석방법이다. 먼저 <마인크래프트: 스토리모드>의 통합체와 계열체 요소들을 정리하고, 첫 번째 연구문제에서 제기한 스토리 전략을 파악하기 위해 인물의 구성 및 사건의 전개 방식, 배경 요소 등을 살펴보았다. 특히 게임의 계열체적 요소들이 어떻게 <마인크래프트: 스토리 모드>의 계열체로 활용되고, 통합체로 엮여지는지를 중점적으로 검토하였다. 두 번째 연구문제인 담화 전략을 파악하기 위해 영상의 재현방식, 사건의 전개에 이용자를 개입시키는 방식 등 3D애니메이션이자 인터랙티브 콘텐츠 형식으로서 갖는 담화 방식 등을 검토하였다. 이러한 분석을 기반으로 <마인크래프트: 스토리모드>가 게임 <마인크래프트>와 어떻게 연계되어 트랜스미디어 스토리를 구

성하는지 정리하였다.

4. 연구결과

4.1 <마인크래프트: 스토리 모드>의

트랜스미디어 스토리텔링 전략: 스토리 전략

4.1.1 캐릭터 중심의 보완적 확장

<마인크래프트>에는 게임 이용자의 아바타로 ‘스티브’, ‘알렉스’와 같은 캐릭터가 존재한다. 이용자는 ‘스티브’, ‘알렉스’ 중 무작위로 설정된 캐릭터를 이용하여 게임을 할 수 있다. 그러나 <마인크래프트>는 1인칭 시점에 기반하여 이용자가 자신이 게임 속에 있는 것과 같은 시점으로 플레이할 수 있으며, 게임 캐릭터에게 주어지는 특별한 미션은 존재하지 않는다. 이용자를 대리하는 게임 캐릭터가 부각되지 않는 것이 <마인크래프트>의 특징이라 할 수 있다. 자넷 머레이(Janet Murray)의 주장에 따르면 게임이 극적인 것으로 경험될 수 있는 것은 이용자가 주인공으로서 직접 역할을 수행하기 때문이다[16]. 그러나 <마인크래프트>가 1인칭 시점으로 이용자를 게임의 주체로 만든다 하더라도 채굴, 조합, 건설의 행위가 반복되는 과정 속에서 서사성을 확보하기가 어렵다. 또한 다른 게임과는 달리 <마인크래프트>에는 말을 걸거나 퀘스트를 부여해주는 NPC가 존재하지 않으며, 게임 플레이의 목적성과 허구적 틀을 제공하는 배경서사도 존재하지 않는다.

반면에 <마인크래프트: 스토리 모드>는 에피소드 1이 시작할 때 ‘제시’라는 주인공을 제시하고 이용자로 하여금 여성 ‘제시’와 남성 ‘제시’ 중 하나를 선택하도록 한다. 이 ‘제시’를 주인공으로 하여 ‘올리비아’, ‘엑슬’, ‘페트라’와 같은 조력자, ‘위더스톰’, ‘아이보어’와 같은 악당 등 인물을 설정하고 이들 사이에 벌어지는 사건과 갈등, 그리고 해결과

정을 보여준다.

이는 원작의 세계에 새로운 캐릭터나 공간을 덧붙임으로써 원작의 이야기를 넓혀주는 방식이다. 이야기에서 인물은 분명하고 직관적으로 수용되는 이야기 요소로 트랜스미디어 스토리의 새로운 세계로 이용자를 끌어오는 단초가 된다. <마인크래프트: 스토리 모드>는 주인공을 설정하고, 그 주인공의 모험을 중심으로 이용자를 이야기로 유인한다.

또한 <마인크래프트: 스토리 모드>는 에피소드가 이어지면서 계속 새로운 인물을 등장시키는데, 위에서 언급한 기본 인물 구성 외에 주인공인 ‘제시’가 새로운 공간으로 이동해가면서 동시에 인물군을 확장시킨다. 에피소드 1 이후 이야기가 진행되면서 에피소드 4에 이르기까지 ‘매그너스’, ‘엘레가드’, ‘소렌’ 등 주요 인물을 비롯하여 무수히 많은 인물들이 등장한다. 공간의 이동과 그에 따라 이어지는 새로운 인물의 지속적인 등장은 트랜스미디어로서 <마인크래프트>의 서사 세계를 확대하는 것이다.

한편, 본래 <마인크래프트>에는 존재하지 않았지만 <마인크래프트: 스토리 모드>에서는 주인공을 위협에 빠트리는 ‘위더스톰’과 같은 캐릭터가 등장한다. 이후 ‘마인크래프트 에드온모드’나 ‘빅 보스 모드’ 등 ‘위더스톰’을 소환할 수 있는 모드가 개발되면서 이용자들은 <마인크래프트>에서도 ‘위더스톰’을 소환할 수 있게 되었다. 이러한 사례는 <마인크래프트>와 <마인크래프트: 스토리 모드>가 서로 영향을 주고받으며 마인크래프트의 허구적 세계를 지속적으로 확장하고 있음을 보여주는 것이다.

안드레아 필립스(Andrea Philips)에 따르면 트랜스미디어 스토리텔링이 가능한 것은 이야기의 분절(fragmentation)을 통해서이며, 이 분절의 범위는 매우 다양하다고 설명한다. 어떤 이야기는 이야기 조각이 한편의 서사로 확대될 정도로 크고, 또 어떤 이야기 조각은 한 이야기의 단편에 불과할 정도로 규모가 작을 수도 있다[17]. <마인크래프트: 스토리 모드>는 <마인크래프트>의 게임 틀이

얼마나 다채롭게 변주될 수 있는지, 게임의 세계관은 물론 캐릭터에 이르기까지 다양한 방식의 분절을 통해 트랜스미디어 세계를 구성하고 있는지 보여준다.

4.1.2 게임 설정 및 플레이 활동의 서사화

<마인크래프트: 스토리 모드>는 등장인물이 문제를 해결하는 방식에 있어 <마인크래프트>의 기본 콘셉트라 할 수 있는 채굴, 조합, 제작, 건설의 플레이 활동과 아이템 조합의 규칙 등을 스토리텔링에 반영하여 게임에서 이용자가 수행하는 똑같은 행위를 이야기의 주인공이 수행하도록 한다.

<마인크래프트>는 갈등적인 배경 서사가 부족한 반면 <마인크래프트: 스토리 모드>는 주인공을 설정하고, 주인공이 이루고자 하는 목표가 있으며 그것을 방해하는 악당이 존재한다. 그 과정은 필연적으로 갈등을 유발하게 되는데, 이야기에서 주인공이 어떤 방식으로 갈등을 해결할 것인가는 그 이야기의 성격과 전개 방식을 결정짓는 중요한 요소이다.

<마인크래프트: 스토리 모드>에서 주인공인 ‘제시’는 이야기가 전개되는 각 단계에서 위기를 맞게 되는데 그 위기를 모면하거나 문제를 해결하기 위해서 아이템을 모아 그것을 다른 아이템으로 조합하는 활동을 수행한다. 이는 게임인 <마인크래프트>에서 이용자들이 반복적으로 수행하는 활동이다.

구체적으로 에피소드 1(‘바위기사단’편)에서 주인공은 경비를 뚫고 어떤 장소에 진입하기 위해 슬라이 블록이 필요해진다. 슬라이 블록을 만들기 위해서는 슬라이 볼이 필요하기 때문에 슬라이 볼을 필요한 개수만큼 모으는 일을 해야 하고, 슬라이 볼을 다 모아 슬라이 블록을 만들어 문제를 해결하는데 활용한다. 이러한 설정은 시즌 1의 전체 에피소드에서 지속적으로 발견된다.

에피소드 2(‘기사단은 집합하라’편)에서도 ‘제시’와 ‘올리비아’는 ‘엘레가드’를 만나기 위해 필요한

중계기를 만들기 위해 돌 3개, 레드스톤 핫볼 2개, 레드스톤 가루 1자루를 찾아야 한다. 주인공 일행은 여기저기를 돌아다니며 필요한 아이템을 모으고 이것들을 작업대로 가져가 조합하여 중계기를 제작한다. 이러한 주인공의 행위는 <마인크래프트>에서 이용자가 반복적으로 수행하는 익숙한 게임 플레이 활동이다.

그 외에 등장인물들이 갈등이나 문제를 해결하는 방식으로 은신처를 만들거나 요새를 건설하는 행위를 수행한다. 이러한 채굴, 조합, 제작, 건설로 이어지는 일련의 활동은 특정한 에피소드에 한정되는 것이 아니라 <마인크래프트: 스토리 모드>의 전체 에피소드에서 지속적으로 일관되게 나타난다. <마인크래프트>의 주요 게임 플레이 행위를 <마인크래프트: 스토리 모드>의 이야기 속에서는 문제를 해결하고 갈등을 해소하기 위한 도구적 장치로 적극적으로 활용하는 것이다.

또한 <마인크래프트: 스토리 모드>는 세상을 구하기 위한 주인공의 모험의 여정을 담은 이야기이다. 이 과정에서 주인공은 여러 악당들과 싸워야 하는데, 그 악당들은 ‘아이보어’와 같은 새로운 인물이기도 하지만, 이미 <마인크래프트> 안에 존재하는 ‘좀비’, ‘스켈레톤’, ‘가스트’와 같은 몹을 비롯하여 ‘엔더 드래곤’이나 ‘위더’와 같은 보스몹들이 등장한다.

<마인크래프트: 스토리 모드>는 이용자들이 <마인크래프트>를 통해 이미 익숙해진 채굴, 조합, 제작, 건설과 같은 활동은 물론 지형과 그 지형 속에 존재하는 몹들까지 그대로 옮겨옴으로써 두 세계의 유사성을 강조하고 있다. 이는 두 개의 텍스트가 별개의 것이 아니라 하나의 큰 서사적 틀과 설정 아래 작동함으로써 <마인크래프트>의 세계를 확장하고 변형하는 트랜스미디어 현상이라 할 수 있다.

4.2 <마인크래프트: 스토리 모드>의

트랜스미디어 스토리텔링 전략: 담화 전략

4.2.1 원작 게임의 재현적 특징 차용

<마인크래프트>의 세계는 3차원의 입방체 그리드로 이루어지며, 지형과 사물들은 정육면체의 블록으로 표현된다. 이용자들이 선택적으로 셰이더(shader)를 이용해 매끄러운 이미지로 전환할 수는 있으나 기본적으로 정육면체 형태로 구성된 지형, 사물, 동식물이 지배적인 이미지이다. 이러한 표현 방식은 블록을 쌓아 무언가를 만드는 <마인크래프트>의 게임 콘셉트를 시각적으로 분명하게 보여주는 것이라 할 수 있다. 디지털 영상이 지닌 사실주의적 표현방식을 적극적으로 채택하여 영화와 같은 극사실주의적인 영상미를 지향하는 게임이 등장하는 상황에서 <마인크래프트>는 픽셀이 드러나 보이는 정육면체 형태의 거친 사물 표현을 특징으로 한다.

<마인크래프트: 스토리 모드>는 <마인크래프트>의 이러한 이미지 표현 방식을 그대로 채택하고 있다. 일종의 인터랙티브 애니메이션인 <마인크래프트: 스토리 모드>는 이용자가 직접 채굴하여 아이템을 조합하고 건물을 건설하는 게임 플레이가 필요하지 않다. 그럼에도 불구하고 게임과 똑같은 방식으로 게임의 세계를 재현하고 있는 것이다.

이는 이용자로 하여금 <마인크래프트>가 창조한 지형과 건물들을 기반으로 이야기가 만들어진다면 어떤 이야기가 생성될 수 있을지를 상상할 수 있도록 해주는 장치라 할 수 있다. <마인크래프트: 스토리 모드>의 세계가 게임 세계와 똑같은 모습으로 제시됨으로써 극적인 사건이 벌어지는 이야기 버전의 <마인크래프트>가 되는 것이다. 이를 통해 이용자는 게임 <마인크래프트>에서 이야기가 펼쳐진다면 <마인크래프트: 스토리 모드>와 같은 이야기가 생성될 수 있다고 개연성을 갖고 받아들이게 되고, 게임의 세계와 인물, 사물 등의 묘사에서 재현의 유사성은 그러한 개연성을 강화하는 작용을 할 수 있다.

<마인크래프트: 스토리 모드>는 게임의 세계를 그대로 재현하고, 그 안에 다양한 인물과 이야기를 담음으로써 <마인크래프트>라는 게임 속에서 상상만 할 수 있었던 일들을 현실화시키는 역할을 수행하는 것이다. 이는 게임과 인터랙티브 스토리가 서로 보완적인 기능을 함으로써 <마인크래프트>의 세계를 더 잘 이해할 수 있도록 해주는 장치가 된다.

4.2.2 공간 스토리텔링의 활용

게임에서 공간 탐험은 단순히 공간을 탐색하는 것을 의미하지 않는다. 이용자의 게임 공간 탐색은 게임의 다양한 요소들과 상호작용하면서 게임의 이야기를 확장하는 역할을 수행한다. 즉 게임 서사에서 공간은 이야기를 생성하고 이어나가는 필수 요건이 된다.

<마인크래프트>의 경우 채굴, 조합, 제작, 건설이 주된 게임이라는 점에서 공간은 긴장과 갈등을 유발하는 사건을 생성시키고 그것을 해결함으로써 이야기를 진행해가는 특징이 드러나지 않는다. <마인크래프트>에서의 공간은 건물을 지을 수 있는 부지로서의 공간이며, 재료를 채굴하는 공간인 것이다.

그러나 <마인크래프트: 스토리 모드>는 그 이야기가 온라인게임의 공간 기반의 퀘스트 연결을 통한 스토리텔링과 같은 방식으로 이루어진다. <마인크래프트: 스토리 모드> 에피소드 1에서 주인공은 자신의 집에서 출발하여 건물 건설 콘텐츠가 벌어지는 장소로 이동한 후, 다시 잃어버린 돼지를 찾기 위해 숲을 헤매고, '페트라'의 광산으로 이동하여 새로운 돌검을 만든 후, 비컨 시티로 이동한다. 비컨 시티에서도 연회장으로, 그리고 연회장 지하실로 이동해 모험을 하고, 악당과 괴물을 만나 위기에 빠진 주인공 일행은 포탈을 타고 다른 공간으로 계속해서 이동한다.

게임에서 포탈은 한 공간에서 다른 공간으로 순간 이동을 가능하게 하는 장치로, 영화나 애니메이션

선과 같은 시간의 미디어가 편집을 통해 시간을 단축, 혹은 압축하는 것처럼, 게임은 공간을 이어주는 포탈과 같은 장치를 통해 공간과 공간의 거리를 압축시킬 수 있다. <마인크래프트: 스토리 모드>는 시간의 압축, 지연, 확장의 편집 방식과 함께 게임에서 구현되는 공간 스토리텔링 방식을 활용하는 것이다.

4.2.3 게임하기를 통한 이야기 진행

<마인크래프트: 스토리 모드>는 인터랙티브 스토리로서, 이야기가 진전되기 위해서는 특정 부분에서 이용자의 개입을 필요로 한다. 이용자의 개입이 필요한 지점에서 <마인크래프트: 스토리 모드>는 이야기의 진행을 멈추고 이용자의 선택을 기다리는데, 그 과정에서 이 텍스트는 일종의 공간이 되고, 이용자가 그 공간의 각 지점을 클릭하여 방문할 수 있도록 설계되어 있다. 어떤 지점을 먼저 클릭할 것인가 즉 어디를 먼저 갈 것인가 하는 선택의 순서는 이용자의 결정에 달려 있다. 이처럼 <마인크래프트: 스토리 모드>는 애니메이션과 게임의 장르적 특성을 혼합한 일종의 혼종장르로 게임의 애니메이션화, 애니메이션의 게임화를 보여준다.

이러한 특징은 <마인크래프트: 스토리 모드>를 원작인 게임과의 유사성을 만들어냄으로써 두 텍스트가 연결되어 있는 것과 같은 효과를 발생시킬 수 있다. 그렇다고 <마인크래프트: 스토리 모드>가 <마인크래프트>와 같은 내용이나 결말을 지향하는 것은 아니다. 개발사에서도 밝힌 바와 같이 <마인크래프트: 스토리 모드>는 <마인크래프트>의 세계관이나 설정을 다져주는 역할을 수행하기 보다는 <마인크래프트>의 설정, 게임의 내용과 특징을 활용하여 새로운 이야기로 변형하는 특징이 더 강하다[18]. <마인크래프트: 스토리 모드>는 <마인크래프트>와 재현적 측면, 내용적 측면에서 연계성이 높지만 게임의 내용과는 전혀 다른 새로운 이야기를 제공하는 것이다.

이야기의 의미는 세계에 대한 포괄적인 정보를 그저 모두 담아내는 것이 아니라 인간 경험에 대한 해석을 반영하거나 그 경험에 특정한 의미를 부여하는데 있다[16]. <마인크래프트: 스토리 모드>는 게임에서 반복적으로 이루어지는 행위가 어떤 의미를 갖는지 허구적 의미를 부여하는 역할을 수행한다. 이야기의 진행에 개입하는 이용자의 행위는 단순히 이야기를 진행시키는 기능적인 것이 아니라 친구를 구해내고, 위험을 극복하며, 결국 정의를 구현하는 것으로 이야기 속에서 정의되기 때문이다.

5. 결론

<마인크래프트>는 개작과 변형에 열려있는 텍스트로, <마인크래프트>를 둘러싼 다양한 모드(mods)들은 이 게임을 정의하는 중요한 특징이다[19]. <마인크래프트>의 이용자들은 이미 다양한 모드들을 통한 트랜스미디어 콘텐츠 세계를 구축해왔다. 그래픽 효과를 개선해주는 ‘옵티파인(OptiFine)’과 같은 웨이더 계열의 모드, ‘엑스트라 유틸리티(Extra Utilities)’와 같은 새로운 아이템이나 몹들을 추가해주는 모드는 물론 또 다른 판타지 세계를 경험하게 해주는 ‘트와일라이트 포레스트(The Twilight Forest)’ 등을 비롯한 수많은 모드들이 존재한다. 더 나아가 <포켓몬>이나 <반지의 제왕>의 캐릭터와 세계관을 반영한 ‘픽셀몬(Pixelmon)’, ‘로드 오브 링즈(Lord of Rings)’와 같은 모드는 전혀 다른 거대한 허구적 세계를 <마인크래프트>의 세계와 연결한다. 이처럼 <마인크래프트>는 이용자가 필요에 따라 혹은 상상하는 바대로 새로운 콘텐츠를 구현할 수 있는 일종의 원형으로 작용한다.

물론 이용자들이 저마다 마인크래프트의 이야기를 생성할 수 있는 것처럼, <마인크래프트: 스토리 모드>는 개발사만의 이야기일 뿐이다. 그러나 <마인크래프트: 스토리 모드>는 다른 모드들과는 달리 <마인크래프트> 게임을 소재로 새로운 이야기

로 변형되는 구체적인 사례이다. <마인크래프트: 스토리 모드>는 다양한 트랜스미디어 콘텐츠 세계 안에 존재하고 있지만, 이것은 다른 유형의 모드들이나 그 외 여러 2차 파생 콘텐츠와는 달리 잘 짜여진 독립적인 이야기를 제공한다라는 차별점을 지닌다. 이용자들은 <마인크래프트: 스토리 모드>를 통해 엔드드래곤의 죽음, 위더스탐의 유래 등 게임에서는 알 수 없는 이야기를 경험하게 되고, <마인크래프트>라는 허구적 세계를 견고화할 수 있다.

<마인크래프트: 스토리 모드>는 <마인크래프트>의 큰 틀을 유지하면서 그 안에 시간적, 공간적 배경을 설정하고, 새로운 인물을 투입함으로써 인터랙티브 애니메이션이라는 장르가 할 수 있는 서사성의 강화라는 역할을 수행하고 있다고 하겠다. 트랜스미디어 경험은 허구적 세계에 대한 이용자들의 상상력을 자극하고 캐릭터에 대한 공감이나 감정이입, 그리고 트랜스미디어의 기술적 측면에 대한 통제감 등으로까지 이어질 수 있다[20]. 특히 트랜스미디어 스토리가 지닌 감정적 힘(emotional power)은 잘 짜여진 이야기를 통해 강화될 수 있는데, 그런 점에서 <마인크래프트: 스토리 모드>는 이야기가 뚜렷하지 않은 <마인크래프트>의 세계에 공감할 수 있는 인물과 상황, 게임 요소들 간의 관계 설정, 게임 공간의 이야기성을 강화함으로써 <마인크래프트> 세계에 대한 이해를 높이고 재미 요소를 부여한다.

이러한 트랜스미디어 현상은 우연히 발생한 것이 아니라 디지털 기술을 필두로 한 기술적 발전, 미디어 산업의 획적, 종적 확대, 그리고 다양한 디지털 미디어의 보편화로 인한 문화적 변화 속에서 발생한 필연적인 현상이다. 디지털 미디어가 보편화된 상황에서 이용자는 하나의 미디어를 통해서만 콘텐츠를 소비하지 않는다. 개별적이고 개인화된 미디어 콘텐츠 소비가 네트워크화 된 실천으로서의 소비로 변화하고 있다는 지적과 같이[2], <마인크래프트: 스토리 모드> 역시 현대 융합문화(convergence culture)의 중요한 특징을 드러내준다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea (NRF-2020S1A5B8102066)

REFERENCES

- [1] Daniel Goldberg, & Linus Larsson, "Minecraft : the Unlikely Tale of Markus "Notch" Persson and the Game that Changed Everything", p.28, Seven Stories Press, 2013
- [2] Henry Jenkins, "Convergence Culture: Where Old Media and New Media Collide". p.149, New York Univ. Press, 2008
- [3] Lisbeth Klastrup, Susana, Tosca, "Transmedial worlds - rethinking cyberworld design", https://www.researchgate.net/publication/4109310_Transmedial_Worlds_-_Rethinking_Cyberworld_Design, 2004
- [4] Jill Walker, "Distributed Narrative:Telling Stories Across Networks", https://www.researchgate.net/publication/266039412_Distributed_Narrative_Telling_Stories_Across_Networks, 2004
- [5] Emma Beddows, "Consuming Transmedia: how audiences engage with narrative across multiple story modes", <https://researchbank.swinburne.edu.au/file/3db1325c-8840-427d-92f4-f9724a71a81a/1/Emma%20Beddows%20Thesis.pdf>, p.30, 2012
- [6] Carolyn Handler Miller, "Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment", p.180, CRC Press, 2014
- [7] Marie-Laure Ryan, "Narrative Across Media: The Languages of Storytelling", p.312, Hanwool, 2014
- [8] Hee-kyung, Kim, "The World of Transmedia Contents", p.6, Communicationbooks, 2015
- [9] Gyongran Jeon, "A Study on the Computer Game Storytelling", Korean Journalism & Communication Studies Vol.47 No.4, pp.320-345, 2003

- [10] Espen Aarseth, “Playing research: Methodological Approaches to game analysis”, Digital Arts & Culture, Vol. 17, No.8, pp.1-7. 2003
- [11] Jae-Hak Lee, Ihn-Jou Kim, “Media Transformation and Storytelling Extension of Pokemon Universe : Focusing on Pokemon GO”, The Korean Journal of Animation Vol.15, No.3, pp.75-76, 2019
- [12] Seongeun Seo, , “Study on character building strategy of transmedia storytelling - Focusing on the movie With God”, Humanities Contents 51, pp.71-74, 2018
- [13] Daniel Vella, “The Wanderer in the Wilderness: Being in the virtual landscape in Minecraft and Proteus”, The Philosophy of Computer Games Conference, Bergen, <http://gamephilosophy2013.b.uib.no/files/2013/09/daniel-vella-the-wanderer-in-the-wildernes.s.pdf>, 2013
- [14] Bryan Alexander, “The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media”, pp.92-104, Praeger, 2011
- [15] https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A7%88%E C%9D%B8%ED%81%AC%EB%9E%98%ED% 94%84%ED%8A%B8:%EC%8A%A4%ED% 86%A0%EB%A6%AC_%EB%AA%A8%EB% 93%9C
- [16] Janet Murray, “Hamlet onf the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace”, pp.57-61, The Ahn Graphics, 2001
- [17] Andrea Philips, “A Creator’s Guide to Transmedia Storytelling”, pp.15-16, McGraw-Hill, 2012
- [18] https://minecraft.gamepedia.com/Minecraft:_Story_Mode
- [19] Alex Leavitt, “Crafting Minecraft: Negotiating Creative Producers-Driven Participation in an Evolving Cultural Artifact”, 2013, <http://spir.aoir.org/index.php/spir/article/viewFile/798/pdf>
- [20] Maud Derbaix, Dominique Bourgeon-Renault, Elodie Jarrier, Christine Petr, “Transmedia Experience and Narrative Transportation”. Journal of Marketing Trends, International Marketing Trends Conference, Vol. 4, No, 2, pp.39-48, 2017
- [21] Henry Jenkins, “Transmedia Storytelling and Entertainment”, Journal of Media & Cultural Studies, Vol.24, pp.943-958, 2010



전경란 (Jeon, Gyongran)

약 력 : 2003 이화여자대학교 언론학박사
2010-2013 게임물등급위원회 위원
2006-현재 동의대학교 디지털콘텐츠학전공 교수
관심분야 : 콘텐츠기획, 디지털스토리텔링, 디지털문화



김영철 (Kim, Young-Chul)

약 력 : 2004 Academy of Art University 미술학석사
2016-현재 부산영상애니메이션포럼 이사
2013-현재 동의대학교 디지털콘텐츠학전공 교수
관심분야 : 영상콘텐츠, 3D애니메이션, 게임애니메이션

— <마인크래프트: 스토리 모드>의 트랜스미디어 스토리텔링 전략 —