

# 몰입을 유도하는 스토리텔링 I



콘텐츠를 만드는 사람들은 늘 콘텐츠를 사용하고 즐기는 유저들이 그 콘텐츠를 손에서 놓을 수 없는 상태가 되기를 원한다. 일상적 시간을 떠나 콘텐츠의 시간 속에 녹아들어, 자신의 일상을 콘텐츠의 일부로 만들기를 꿈꾼다. 콘텐츠를 몇 번이나 반복해서 즐기고, 콘텐츠를 위해 자신의 시간을 투자하고, 더 나아가서 돈을 소비하게 되기를 기대하는 것이다. 이른바 콘텐츠에의 몰입이다. 몰입을 유도하는 스토리텔링에 대해서 2회에 걸쳐 알아본다.

글 배주영 성결대 강사

**유**저 · 관객 · 독자 등 콘텐츠를 향유하는 사람들을 콘텐츠에 몰입하게 만드는 제1 조건은 '동일시(identification)'이다. 어떤 '대상'에 자신을 동일시하도록 만들고, 그를 통해 '행동'에 몰입하고, 재미를 주는 것이 콘텐츠의 인기 비결일 것이다. 물론 이때의 '동일시'란 일종의 '역할 모델(role model)'이다. 심리적으로 볼 때, 인간은 성장하면서 어떤 대상을 자신의 역할 모델로 상징하고, 그것을 보고, 따르거나 혹은 거부하면서 성장한다. 그 성장의 과정이 콘텐츠 스토리에서 몰입을 유도하는 중요한 동력이 된다. 그래서 많은 RPG 혹은 MMORPG 게임이 '영웅 스토리텔링'을 서사의 근간으로 하고 있

는 것이다.

## 설득력이 몰입을 낳는다

물론 주지하다시피, 게임 스토리텔링은 다양한 종류와 형식을 필요로 하는 것으로 "게임 스토리텔링은 ○○이다"라는 말을 할 정도로, 단순한 것이 아니다. 다양한 스토리텔링이 필요하다. 그러나 대부분의 문화가 그렇듯이, 다수의 호응과 인기를 얻기 위한 '상업성'이 필요할 때는 관객 · 유저 · 독자, 혹은 소비자의 동일시 유도가 무엇보다도 필요하다. 장르가 무엇이던지 간에 스토리를 보고, 듣고, 이용하고, 이를 위해 돈을 지불하는 사람들의 심리란, 스토리 캐릭터에 자신을 동일시해 현

실을 잊고 잠시나마 이야기 속의 환상에 자신을 일치시키고 싶어 하는 것이다. '영웅 서사'를 읽는 것으로 동일시(identification)의 경험을 가졌던 사람들은 이제, '영웅의 세계'에 뛰어 드는 행위만으로 자신을 영웅과 동일시한다.

게임의 경우도 마찬가지이다. 게임 스토리텔링을 통해 유저가 느끼는 것은 경쟁 심리를 유발해 적과의 싸움을 통한 영웅 심리를 맛보는 것이다. 따라서 게임 스토리텔링이 추구해야 하는 바는, 유저가 추구하는 영웅 동일시 체험 효과의 극대화라고 할 수 있다.

RPG 혹은 MMORPG 게임의 경우 캐릭터가 겪는 고난, 과제해결, 그리고 다른 캐릭터

와의 경쟁이 게임의 흥미를 일으키는 요소이다. 플레이 과정을 통해 얻어지는 아이템과 기술을 통해 적을 이기는 것, 혹은 레벨을 높이는 것, 더 어려운 단계로 도전하는 것 등이 모든 것이 사실 영웅 스토리텔링에서는 '고난'이라는 하나의 키워드로 요약될 수 있다. 결국

력을 갖춰야 한다. 이 과정이 어설프거나 설득력이 없으면 스토리텔링 전체가 몰입을 유도하는데 실패한다. 이는 비교적 스토리텔링의 완결성이 약한 게임, 에듀테인먼트 스토리텔링의 경우도 마찬가지이다.

게임과 에듀테인먼트 스토리텔링에서 동기

이 하는 것과 주인공이 하는 것이 다르지 않는다. 악당과 주인공의 구분이 없으면, 즉 충을 쓰는 행위의 정당성이 보장되지 않으면 결국 스토리 자체의 가치가, 게임 행위 자체의 정당성이 없어지는 것이다. 그걸 얼마나 잘 만들어 주느냐에 따라서 유저의 몰입 정도가 결정된다고 할 수 있다.

### 플롯은 단계 설정이 중요

게임에서의 단계, 즉 스테이지(Stage)가 존재하는 것은 너무나 기본적인 이야기일 것이다. 그러나 이는 게임에만 해당하는 말은 아니다. 몰입을 유도하기 위해서는 언제나 단계가 필요하다. 아주 단순하게 생각해 보면 갑작스럽게 캐릭터에 동화되는 것은 불가능하다는 의미다. 이야기의 분위기만 보고 무조건 사람들이 모이기를 기대하는 것은 그 자체가 무리가 있다. 드라마나 영화의 경우도 그래서 드라마의 플롯 곡선이라는 것이 존재한다. 상식적



'비범한 탄생', '낮선 세계로의 이입', '탐험, 모험 과정에서의 고난 극복', '영웅의 탄생', '귀환'으로 이어지는 영웅 서사의 과정은 모든 게임의 영웅 되기 과정과 유사하다고 할 수 있다.

영웅 서사 이야기는 몇 가지 특성으로 요약된다. 우선 주인공 경로의 특성이다. 즉 주어진 고난, 그리고 그 고난과 역경을 극복해 영웅이 된다는 것이다.

프로프의 영웅서사의 주인공 행적 중 관문 통과 과정을 살펴보면, ①안정된 공간에서의 축출, ②금기 침범, ③가족의 희생에 대한 분노와 변화(소중한 것의 희생), ④보조자, 보조물을 얻기 위한 관문과 통과, ⑤가짜와의 싸움(진정성 인정)으로 요약된다. 즉 이 관문은 동기부여(①②③)와 인정받기 위한 행동(④⑤) 등 두 가지로 분리된다.

기본적으로 스토리텔링이 강한 애니메이션의 경우 이러한 동기부여의 과정이 매우 중요한 부분을 차지한다. 즉 스토리텔링의 측면에서는 주인공으로서의 몰입을 유도하기 위해 주인공이 왜 이 행동을 하는가에 대해서 설득

부여의 과정은 거의 '인트로(intro)'에서 처리된다. 예고편이나 인트로에서 캐릭터가 어떻게 사건에 뛰어들게 되는가는 매우 사소한 것처럼 보인다. 그러나 이러한 동기부여 과정이 적절치 않으면, 뒤의 사건 스토리가 몰입을 불러일으키기 어렵다. 그래서 캐릭터가 사건의 현장에 어떻게 뛰어들게 되는가, 왜 저러한 행동을 하게 되는가 등을 설명해 주는 과정이 필요하고, 이것이 앞부분에서 처리된다. 요즘 게임의 경우 예고편이나 전사(前事)에 해당하는 이야기를 만드는데 많은 물량이 투입되는 것도 이 때문이다. 이 부분에서의 '멋진' 스토리가 게임 자체의 가치를 높이면서, 동시에 유저들의 몰입을 유도한다. 똑같은 테트리스터라도, 어떤 공간과 어떤 상황의 테트리스터가 수반되지 않는다면, 그것은 실패한 콘텐츠가 되는 것이다.

따라서 캐릭터가 왜 이 스토리를 구현하게 되었는가에 대한 부분을 스토리텔링 과정에서 설득력 있게 드러내야 한다. 스토리의 설득력이란 결국 캐릭터의 동기부여에서 나오는 것이다. 똑같이 충을 쓰고 칼을 휘둘러도 악당



으로 알고 있는 플롯의 '발단-전개-절정-결말'이라는 단계는 이러한 몰입의 정도와도 연관되는 것이다. 이야기로 독자를 유인하는 정도가 플롯의 구조라고 생각하면 된다. 콘텐츠의 경우도 마찬가지이다. 각각의 단계가 결국은 유저를 콘텐츠로 유인하는 것이라고 생각하면 된다.

따라서 '각각의 단계를 스토리텔링 전체 중 어느 시점에 드러나게 할까', '각 단계의 길이는 어떻게 할까' 등 플롯 구조에 있어서 단계

를 설정하는 것들은 몰입을 위해서는 중시해야 하는 요소이다. 이를테면 전체 플롯 구조가 두장으로 될 수도 있다. 스토리의 반은 문제제시, 그리고 나머지 반은 문제해결, 점차적으로 발전되는 긴장감 없이도 스토리가 진행될 수 있다는 것이다. 어떤 경우는 발전이 전체 이야기 길이의 반을 차지하는 경우도 있다. 각각의 캐릭터의 특성과 배경만을 길게 보여주는 경우도 있다. 이런 경우 뒤의 사건은 대개 캐릭터의 성격이나 심리적 요인에서 비롯되는 경우가 많다. 즉 플롯에서 각각 장의 길이와 구성, 긴장감의 곡선이 다른 것은 어떤 방식으로 몰입을 유도하는가와 상관있는 요소이다.

### 기술의 반복과 스토리의 새로움

에듀테인먼트에 익숙한 플롯구조인 '성장소설' 플롯을 보자. 이 경우 단계는 항상 다음 단계를 위한 디딤돌이 돼야 한다. 10층짜리 건물을 올라갈 때, 1층에서 2층, 2층에서 3층 등 각각의 층을 거쳐야지만 10층으로 갈 수 있다. 1층에서 2층을 거치지 않고 5층을 올라가는 것은 불가능하다. 성장소설은 이와 마찬가지로 각 단계가 다음 단계로 나아가는 한 요소가 되는 것이 중요하다. 깨달음을 얻고, 그 깨달음을 통해서 변화하는 것, 이것이 성장소설 플롯의 가장 기본적인 요소이다. 따라서 에듀테인먼트의 경우도 단계와 단계 설정이 중요하다. 단계에서 다음 단계로의 연결을 어떻게 하는가에 따라서 스토리의 재미가 결정된다.

가장 기본적인 플롯 형성은 장소의 이동이다. <은하철도 999>의 경우는 성장 플롯을 잘 활용한 작품이다. 철이라는 주인공은 엄마가 눈앞에서 살해되는 경험을 하고, 어머니의 뜻을 이어 기계인간이 되기 위해 '은하철도 999'를 타고 우주의 끝으로 향한다. 철이는 열차를 타고 우주를 여행해가면서, 자신의 꿈

(기계인간)이 되기 위한 경험을 한다. 철이는 여행을 통해서 점차 성장을 한다. 그런데 이 성장은 열차의 이동과 병행돼 이뤄진다.

재미있는 것은 이 열차의 설정이다. 이 열차는 다시 말해 철이의 성장열차이다. 철이의 성장을 위해 열차는 우주의 각 행성에 정차를 한다. 그런데 이 성장에 한계(장애물) 등을 주는 것 또한 각 우주 역이다. 각 행성에서는 행성의 자전주기만큼만 머무를 수 있다. 시간 내에



돌아오지 않으면 열차는 떠나버린다. 정해진 시간 내에서 경험을 해야 한다는 점, 그런데 이 경험은 목숨을 걸어야 한다. 이런 점에서 이 만화는 게임 에듀테인먼트 스토리텔링이 가져야 할 여러 가지 덕목을 가졌다. 철이는 각 행성에서 정해진 시간 동안 자신이 지닌 기차표(아이템)를 지키기 위해 행성의 사람들과 목숨을 걸고 싸운다. 각 행성의 사람들과 행성의 특징은 늘 누군가가 알려주고 도움을 준다. 결국 대결과 획득을 통해서 철이는 성장한다.

각각의 챕터는 이러한 플롯의 반복(역정차, 기차표를 둘러싼 사람들의 암투, 철이의 성장, 열차로 귀환)으로 이뤄져 있다. 이 반복 플롯에 덧붙여 큰 스토리의 플롯도 물론 존재한다. 반복 플롯이 지켜올 즈음(?) 전체적인 스토리(철이가 기계인간이 되기 위해 간다는 점, 그리고 정체를 알 수 없는 메텔과 함께 한다는 점)가 진행된다. 메텔의 비밀이 부분 부분 밝혀진다든지 하는 것이 그런 것이다. 결국 두가지 플롯을 잘 활용하는 것이 스토리의 성공을 유도하는 길인 것이다.

사실 에듀테인먼트 스토리텔링이 대체로 재미라는 측면에서 실패하는 것은 이 때문이다. '아이들'의 '교육용'이라는 이유로 스토리를 단순화하고 '교육'의 기능성만을 높이면 이는 동기부여를 불충분하게 만들고, 그로 인해 이야기의 몰입은 방해받는다. 복합플롯으로 인해 반복적으로 단계는 상승하게 만들더라도, 전체 플롯에서의 이야기성을 높여주는 것이 흥미라는 요소를 높이는 특성 중 하나이다. 이를테면 교육적인 목적의 '정보'의 양을 줄이는 것이 쉬워지는 것이지 이야기를 단순하게, 플롯을 단순하게 만드는 것이 쉬워지는 것은 아니다. 그런데 스토리의 단순성과 정보의 단순성을 동일하게 생각하는 경우가 많아서 결국은 몰입하기 어려운, 혹은 재미가 없는 스토리가 나오기 쉬운 것이다.

승부를 겨루고, 아이템을 획득한다고 재미가 있는 것은 아니다. 반복은 재미를 낳는 것이 아니다. 반복적 기술과 부분적 새로움이 재미있게 하는 것이다. 즉 기술이 반복이라면 스토리는 새로움과 깊이를 갖춰야 하는 것이다. 정보를 감싸는 전체적인 스토리의 특성을 확장시키고, 그 스토리를 설득시키는 플롯의 단계를 적절하게 변형시키면서 반복시켜 줘야 에듀테인먼트나 게임이 몰입성을 높일 수 있을 것이다. 몰입을 높이는 스토리텔링의 구체적인 항목에 대해서는 다음호에 연재하도록 하겠다. 🌟