

웹툰에서 모바일게임으로 사용 변환되는 서사구조의 연구

A study on narrative structure that is transformed from webtoon to mobile game

하윤정¹

Youn-Joung Ha¹

요 약

웹툰은 IT 성장 속도가 빠른 국내 미디어 환경에서 발생하고 성장한 고유 콘텐츠로 다양한 매체로 전환되는 매개자로서 문화산업 전반에 영향을 미치는 것으로 나타났다. OSMU의 원천소스로 웹툰이 경쟁력을 가지게 된 비결을 서사적 재미를 꼽을 수 있다.

웹툰의 게임화 뿐만 아니라 트랜스미디어 스토리텔링 전략을 바탕으로 각각의 캐릭터가 하나의 세계관에서 융합하여 새로운 콘텐츠를 생산하고 있다. 채트먼의 서사 이론을 토대로 웹툰과 게임의 서사 구성 요소를 분석하여 매체 변환 시 차이를 살펴보고 비교해봄으로써 더 나아가 다양한 분야에서 유용하게 사용될 수 있을 것으로 기대한다.

핵심어 : 웹툰, 모바일게임, 서사, 게임콘텐츠, 서사구조

Abstract

Webtoon is a content that has grown and grew in the domestic media environment where IT growth is fast. It was found that it influenced the cultural industry as a whole as an intermediary to various media. The secret to the success of Webtoon as a source of OSMU is narrative fun.

Based on the trans-media storytelling strategy as well as transforming the Webtoon into a game, each character is merged in one world view, creating new contents. Based on Chatman's narrative theory, we analyze the narrative components of the webtoons and games and compare the differences between the transformed media, and we are expected that this will be useful in various cultures in the future.

Keyword : webtoon, mobile game, narrative, game contents, narrative structure

¹ Department Performing Arts Management, Sangmyung University, Seoul, Korea [Graduate Student]
e-mail: sunblock20@naver.com

Received(May 03, 2019), Review Result(1st: May 24, 2019), Accepted(June 03, 2019), Published(June 30, 2019)

1. 서론

미국의 여론조사기관인 ‘퓨 리서치’에 따르면 한국의 스마트폰(smartphone) 보유율은 95%로 조사 대상 가운데 가장 높았다[1]. 이는 무선 인터넷의 발달과 더불어 스마트기기를 통해 일상생활에서 다양한 문화 콘텐츠를 쉽게 접하고 즐길 수 있게 됨을 의미한다고 할 수 있다. 사용자는 스마트기기를 통해 소설, 웹툰, 게임, 영상 등을 이용하는 것으로 나타났는데, 스마트폰을 통해 다양한 콘텐츠를 소비하고 있는 시장이 커지고 있음을 의미한다. 이러한 양상은 기존의 콘텐츠 시장이 TV 방송이나 오락기기 등 확장성이 없고 융합하기 어려운 분야와 믹스미디어 되는 형태로 나타났지만, 스마트폰과 SNS가 결합하면서 웹툰은 무한대의 확장성을 갖게 되었다. TV, 영화, 공연, 게임에 이르기까지 다양한 매체로 전환되는 매개자로서 문화 콘텐츠 산업 전반에 영향을 미치고 있다. 이처럼 OSMU(One Source Multi Use)의 원천소스로 웹툰이 경쟁력을 가지게 된 비결은 ‘서사’적 재미를 꼽을 수 있다. 완결된 서사를 강조한 웹툰은 몰입을 강화해주는 요소로서 다양한 주제와 장르를 탄생시켰다. 에피소드 중심에서 장편 서사까지 웹툰은 다양화되며 융합을 불러일으켰다. 기존의 만화가 서사구조를 가지고 있으면서도 웹툰과 다르게 시장이 좁아지고 독자들로부터 외면받은 데에는 실시간으로 창작자와 스토리텔링에 대한 정보를 주고받거나 의견을 개진할 수 없는 구조에 있었다. 웹툰은 이야기를 만들어 가는 과정에서 독자의 의견을 무시하거나 반하는 스토리를 쓸 수 없을 정도로 실시간으로 의견을 주고받고 있으며, 다양한 독자나 전문가들의 의견을 수렴하여 이야기 구조를 바꿀 수 있는 단계에까지 이르고 있다.

원본과 아무런 차이가 없는 똑같은 콘텐츠를 수직적으로 유통하는 개념인 창구 효과(window effect)로 웹툰을 해석하기도 하지만, 원본 콘텐츠를 전혀 다른 형태로 변용하여 제작하는 OSMU로서 웹툰을 바라보는 것이 타당하다. 웹툰은 날이 갈수록 디지털 콘텐츠화를 보급하는 환경이 급속도로 진화하고 있고 온라인을 통해 아시아는 물론 유럽과 남미에 이르기 까지 방대한 소비시장을 가지고 있다. 웹툰이라는 하나의 원작(one source)을 활용해 2차적 상품들(multi-use)을 개발, 배급할 경우 추가 비용이나 부담을 최소화하면서 높은 부가가치를 끌어낼 수 있기 때문에 영화나 연극은 물론 게임에서도 선택이 아닌 필수가 되어가고 있다.

웹툰은 IT(Information Technology) 성장 속도가 빠른 국내 미디어 환경에서 자생적으로 발생한 고유 콘텐츠로 문화산업 전방에 영향을 미쳤다. 이는 스마트기기 중심으로 문화 콘텐츠의 소비를 촉진하며 특히 대중성과 작품성을 인정받은 웹툰을 중심으로 하는 만화산업의 성장 가능성을 엿볼 수 있는 사회적 현상이 되었다. 이러한 양상은 4차 산업 혁명 시기에 웹툰을 기반으로 한 변신과 융합 및 발전은 다양화되어 일상에서 유용하게 사용될 수 있을 것으로 기대한다.

본고에서 분석할 노블레스는 시모어 채트먼의 서사 이론을 토대로 각 구성요소를 살펴보고 웹

툰에서 게임으로 매체전환 시 매체의 특성을 바탕으로 서사의 변화를 분석하고자 한다. 분석을 통하여 웹툰에서 게임으로 매체전환 시 서사의 변화를 연구하고자 한다.

2. 본론

2.1 이론적 배경

2.1.1 서사

시모어 채트먼(Symor Chatman)의 서사 이론은 ‘시학(poetics)’의 관점 아래 확립했으며, 서사를 이야기(story)와 담론(discourse)의 결합이라 정의하였다. 이야기는 서사의 내용으로 ‘무엇을 말하는가’에 대한 것이고, 담론은 서사의 표현으로 ‘어떻게 말하는가’로 설명할 수 있다. 채트먼의 서사구조는 문학뿐만 아니라 타 매체에 대한 배타적 편향을 거부하고, TV, 만화, 게임 등 다양한 콘텐츠의 서사 분석에 폭넓게 활용되고 있다[2].

서사의 개념은 단순한 ‘이야기’가 아니라 서술자에 의해서 전달되는 이야기와 그 표현체계 전체를 말한다. 이야기는 사건과 존재물들을 말하며 이때 행위(actions)와 일어난 일(happenings), 인물(characters), 배경(setting)을 포함시키며 이 사건들은 ‘플롯(plot)’으로서 하나를 열거하며 구성하게 된다. 아리스토텔레스는 시학에서 이것은 담론(discourse)에 의해 이행되는 작업이라고 말했다.

정리하면 하나의 이야기 안에서 사건들은 표현 방식에 의해 플롯으로 전환되는 것이며 플롯에 따라 강조하거나 지나치거나, 남겨두거나 보여주는 등 다양한 측면에 초점을 맞추며 배열하는 것이다.

서사의 개념을 풀어보면 첫째, 이야기를 구성하는 사건을 살펴보자. 이것은 ‘하는 것’과 ‘일어나다’로 함축해 말할 수 있다. 둘째, 이야기를 구성하는 존재물을 보면 인물과 사건은 의미 있는 행위를 ‘하느냐’와 ‘안 하느냐’로 말할 수 있으며, 암시를 하거나 지시를 할 수 있으며 투사 할 수 있다. 사건과 배경은 서로에게 영향을 미친다.

[표 1] 채트먼의 서사 분석 구조체계

[Table 1] The narrative analysis structure of Chatman

구분	표현 (Expression)	내용 (Content)
실체 (Substance)	이야기를 전달할 수 있는 매체들 (웹툰, 영화, 드라마, 게임 등)	작가가 속한 사회의 상징들을 통해 여과된 것으로서, 서사적 매체를 통해 모방될 수 있는 대상과 행위들의 실제적인, 혹은 상상적인 세계 속에서의 재생
형식 (Form)	어떤 형태의 매체에 의한 것이든 서사를 공유하고 있는 요소들로 이루어진 서사적 담론(화자, 시점, 서술 등)	서사적 이야기 구성요소 : 시간적 요소, 사물적 요소들, 그리고 그것들 사이의 관계

즉 서사는 전달되는 내용과 형식을 포함하며 표면과 이면까지 형성한다. [표 1] 는 채트먼의 서사에 대한 해석을 바탕으로 정리한 것으로 이야기적 요소는 내용적인 것으로 사건, 배경, 캐릭터로 구성되어 있으며, 담론적 요소는 이미지에 해당하는 요소로 내용을 표현한 것이다[3].

2.1.2 웹툰의 게임화

‘2018 대한민국게임백서’에 따르면 2017년 게임 산업 수익은 전년대비 20.6% 성장한 13조 1,423억 원으로 나타났으며, 그중 국내 모바일 게임은 PC게임의 매출을 역전하며 전체 게임 시장에서 가장 큰 비중을 차지하는 장르가 되었다[4].

[표 2] 웹툰 모바일게임

[Table 2] Webtoon mobile game

원작명	원작자	장르	게임 장르
갯 오브 하이스쿨	박용제	판타지, 학원, 배틀	RPG
격투기특성화사립고교 극지교	허일	학원물, 배틀	RPG
노블레스	손제호/이광수	학원물, 판타지	RPG
덴마	양영순	SF, 로맨스판타지, 정치	RPG
레바톤	레바	개그	ARCADE
마음의 소리	조석	개그, 옴니버스	RPG
밤을 걷는 선비	조주희/한승희	판타지	RPG
복학왕	기안84	드라마	RPG
소울아크	이명진	판타지	RPG
신과 함께	주호민	드라마	RPG
신의 탑	SIU	소년, 모험, 판타지	RPG
아메리카 엑소더스	박지은	모험, 판타지	RPG
열렙전사	김세준	게임, 로맨스 판타지	RPG
열혈강호	전극진/양재현	무협	MMORPG
월유메리미	마인드C	에피소드	PUZZLE
유미의 세포들	이동건	순정, 로맨스	ARCADE
와라! 편의점	지강민	에피소드	SNG
외모지상주의	박태준	학원물	RPG
전자오락수호대	가스파드	개그	CASUAL

또한 근래 모바일게임에서 볼 수 있는 유형중 하나는 웹툰을 기반으로 한 게임제작이다. 이미 대중에게 알려진 웹툰 IP(internet protocol)를 활용한 게임은 시장 진입 뿐 아니라 마케팅에도 유리하여, 한국뿐만 아니라 미국, 일본, 중국에서도 만화의 게임화가 이미 보편화 되었다. 작품성과 대중성이 검증된 웹툰은 게임 개발사 측에서도 실패의 부담을 줄이기 때문에 접근이 용이한 것으로

추정된다. 이외에 새로운 게임 개발 시 비용적 측면에서도 부담을 줄일 수 있기 때문이다.

이 외에도 트랜스미디어 스토리텔링 전략을 바탕으로 마블 캐릭터들이 하나의 공통된 세계관을 공유하여 각각의 이야기를 만들거나 하나의 이야기를 전개하는 방법으로 전세계적으로 큰 수익을 내기도 한다. 웹툰 제작사 YLAB에서도 ‘아일랜드’, ‘신암행어사’ 등 인기 웹툰 속 캐릭터를 하나의 세계관으로 통합시키며 현재 게임을 개발 중에 있다[5]. 웹툰 자체뿐 아니라 다른 미디어의 참여를 이끌어내고 판매를 촉진시키고 있다. [표 2]는 기존의 웹툰이 게임으로 만들어진 사례이며, ‘가나다’순으로 작성하였다.

2.2 작품분석

2.2.1 웹툰 분석

웹툰은 2007년부터 2019년 1월까지 총 12년 동안 네이버에서 연재되었으며 시즌 1부터 9까지 총 543화로 장르는 판타지, 액션물이다. 내용을 살펴보면 귀족인 카디스 에트라마 디 라이제르(이하 라이)가 820년간의 긴 수면을 끝내고, 서울에서 깨어나 부하인 프랑켄슈타인이 이사장으로 있는 예란 고등학교에서 학생으로 세상에 적응하며 유니온 조직과 싸우는 이야기다. 인간을 위협하는 유니온 조직에 맞서 라이는 인간을 수호하는 귀족으로 강력하면서 특별한 존재로 스토리를 이끌어간다. 대한민국의 고등학교와 귀족들이 거주하는 곳인 루케도니아를 배경으로 인류가 만든 가장 오래되고 거대한 악의 조직인 유니온과 대결한다.

먼저 채트먼의 서사 분석 구조의 관점에서 존재물(Existents)인 캐릭터(Character), 배경(Setting)을 보면 첫 번째로 캐릭터인 라이를 비롯한 뱀파이어 귀족의 8대 가문과 귀족들, 예란 고등학교 학생들, 유니온의 개조 인간들과 13장로, 에어울프, 감염자 등 수많은 캐릭터가 나온다. 캐릭터는 입체적이거나 평면적인 인물들로 구성되어 사건을 진행한다. 둘째, 배경으로 예란고등학교와 루케도니아는 캐릭터가 존재하는 공간으로서 이곳에서 움직인다. 배경은 캐릭터의 행위가 적절하게 나타나며, 분위기를 조성하며 긴밀한 관계를 갖는다.

그리고 사건들(Events)을 보면 첫째, 행동들(Actions)과 둘째, 의도치 않게 일어난 일로 볼 수 있다. 9개의 시즌 별로 9개의 사건이 일어나며 해결하지만 큰 메인 사건은 마지막화에 이르러 해결된다. 즉, 라이 일행이 인류를 지키기 위해 닥터 크롬을 비롯한 유니온 조직과 인류를 위해 싸우는 것이 메인 사건이며, 의도치 않게 일어난 일(Happenings)이 일어나는데 라이 일행을 제거하고 염탐하기 위해 파견된 유니온 조직원이나 거주들이 동료가 되는 사건들이다.

웹툰은 대부분 시간 순서대로 구성되었으며 라이와 루케도니아의 관계를 보여주기 위해 간혹 순서를 뒤집은 기법을 사용했다.

아래의 [표 3]는 웹툰을 순서대로 정리한 것이다.

[표 3] 웹툰 <노블레스> 서사구조 분석

[Table 3] Webtoon <Noblesse> Narrative structure analysis

구분	시즌	캐릭터	사건	배경
이야기 (story)	시즌 1 (1~92화)	라이 프랑켄슈타인 예란고학생들 유니온 조직	a. 라이가 잠에서 깬다. b. 프랑켄슈타인이 있는 학교에 다니며 새로운 생활에 적응한다. c. 유니온 조직의 감염체가 한신우, 서윤아, 우익한(이하 신우 일행)을 납치한다. d. 라이와 프랑켄슈타인이 구출하고 M-21은 예란고 경비원으로 취직하며 같이 지내게 된다.	대한민국 예란고등학교
	시즌 2 (93~154화)	레지스 세이라 닥터 크롬벨 M-21	a. 노블레스가 감염체 소동을 조사하기 위해 예란고로 전학 온다. b. 유니온 조직이 신우일행을 납치한다. c. 라이와 프랑켄슈타인이 신우일행을 구한다. d. 이번 사건으로 유니온 조직인 타오와 타키오와 라이 일행에 합류한다.	대한민국 예란고등학교
	시즌 3 (155~200화)	게슈텔 로자리아 엘레노르 라자크 루디스 라엘	a. 게슈텔로부터 로드의 부고와 7대 가문의 가주들의 세대교체에 대해 듣는다. b. 노블레스에서 세이라를 데려간다. c. 라이와 프랑켄슈타인, 레지스는 루케도니아로 돌아간다. d. M-21, 타오, 타키오도 몰래 루케도니아로 따라간다. e. 게슈텔과 세이라는 감옥에 갇힌다. f. 라이 일행이 게슈텔의 강제 영면을 막는다. g. 유니온의 군함이 루케도니아에 진입한다. h. 루디스가 유니온을 전멸시키고 라이 일행은 한국으로 돌아간다.	루케도니아
	시즌 4 (201~238화)	안상인 나영수 로딘 유이지 케드 테이즈 1장로 9장로	a. KSA에서 인재를 찾기 위해 예란고를 방문한다. b. 프랑켄슈타인은 그들이 개조 인간이란 사실을 눈치챈다. c. 유니온에서 켈베로스를 한국으로 보낸다. d. 켈베로스가 KSA를 공격하며 안상인은 죽음 직전에 타오 덕분에 달아난다. e. 루타이는 유리에 의해 죽는다. f. 라이의 몸 상태가 나빠지고 일행은 라이를 지키기로 한다.	대한민국
	시즌 5 (239~286화)	레이가 케르티아 보네르 마크 5장로 6장로 7장로 8장로 칼빈	a. (과거) 프랑켄슈타인이 부상당한 채 라이의 저택에 숨어두고 라이가 감싸준다. b. 유니온 실험실에서 M-24가 탈출한다. c. 라이는 타오와 타키오를 각성시키고 쓰러진다. d. 라이는 수면하게 되고 어쌔신 팀은 프랑켄의 자료를 손에 넣기 위해 예란고 아이들을 납치하려고 한다. e. 라이가 강립하여 6, 7 장로를 영면하게 하고 프랑켄은 봉인용 귀걸이를 만든다.	대한민국 예란고등학교

이야기 (story)	시즌 6 (287~327화)	라구스 트라디오 켄타스 3장로 마두크 애슐린	a. 여러 가족들이 프랑켄을 죽일 계획을 세운다. b. 이그네스가 세이리를 실험체로 납치한다. c. 이그네스가 도망치기 위해 무자카를 깨운다. d. 연이은 전투로 인해 라이 몸 상태가 점점 나빠지지만 라스케리아가 라그나로크로 라이의 생명력을 키운다.	대한민국 예란고등학교
	시즌 7 (328~403화)	가르다 가이탄 드라쿤 이디안 카이오	a. (과거) 마두크가 웨어 울프들과 함께 인간들의 전쟁에 참전하고 인간을 지배하려는 귀족과 충돌이 일어난다. b. 마두크는 무자카를 찾으라고 하지만 이미 크롬벨의 손에 넘어갔다. c. 마두크는 루케도니아를 공격한다. d. 라이알행은 루케도니아로 가서 라구스를 영면에 들게 한다.	대한민국 루케도니아
	시즌 8 (404~473화)	주라키 가야르 우르네	a. 마두크는 자신의 이익을 위해서 자신에게 순종하는 동족을 실험체로 사용한다. b. M-21이 웨어 울프 아지트로 끌려가 실험을 당한다. c. 무자카는 라이에게 생명력을 채워주고 쓰러지고, 라이 알행은 마두크를 소멸시킨다.	대한민국
	시즌 9 (474~543화)	1장로 하이든 지오	a. 라스크레아가 라이를 만나러 온다. b. 개조 3인방이 라이와 라스케리아를 쫓는다. c. 무자카는 박사에게 치료를 받고 몸이 회복된다. d. 유리가 도시에 폭탄테러를 하고, 크롬벨은 계계에 테러를 일으키고 이를 막기 위해 프랑켄과 라이가 막는다.	대한민국 루케도니아

2.2.2 게임 분석

노블레스는 RPG(Roll Playing Game) 게임으로 사용자는 플레이어를 선택하여 가상의 세계에서 주어진 역할을 실행하며 성장시킨다[6]. 가상의 세계에서 일어나는 시나리오에서 플레이어는 자신의 캐릭터를 만들고 퀘스트를 통해 성장한다. 외형, 직업, 특성 등을 선택할 수 있으며 캐릭터의 성장은 게임의 주요 목표가 된다.

노블레스 게임의 특이점은 [그림 1]과 같은 다른 게임에서 볼 수 없는 만화의 교유 특성의 만화 특유의 효과선과 그림글자의 사용이다[7].

게임은 피의 전장, 요일 던전, 어둠 정화, 수호 전장, 비밀 던전, 레이드 총 6개의 콘텐츠가 존재하며 바닥 부분을 터치하면 영웅들이 터치한 지점으로 이동하고 스킬 아이콘을 누르면 스킬을 사용해 전투를 진행한다. 스토리 모드 진행 시 웹툰 장면들이 나와 감상을 통해 게임을 몰입도 높여 빠른 속도로 숙지할 수 있도록 했다.

콘텐츠를 살펴보면 첫째, 요일던전은 하루 2회 입장하여 캐릭터 진화에 필요한 파편을 얻으며 매일 다른 요일 던전이 오픈된다. 둘째, 비밀던전은 친구로 등록한 다른 사용자가 던전을 오픈하면

열리게 되는 숨겨진 던전으로 이곳에서 많은 양의 골드가 보상된다. 셋째, 어둠 정화는 유니온 세력에 의해 지배된 60개의 지역을 정화해 나가는 도전모드이다. 넷째, 수호전장은 총 40단계의 WAVE로 구성되어 전체 기록과 순위를 확인할 수 있다. 다섯째로 피의 전장은 계약자간의 전쟁으로 승/패에 따라 명예점수를 획득할 수 있다. 여섯째, 레이드는 가문에 소속된 가문원의 캐릭터들이 용병을 이용하여 단계별 보스를 격퇴하는 모드이다.



[그림 1] 게임 장면

[Fig. 1] Game scene

캐릭터는 약 260개의 캐릭터가 뽑기를 통해 나온다. 캐릭터의 유형을 보면 공격형, 방어형, 지원형으로 나뉘며 각각의 캐릭터에 귀속된 스킬은 다 다르며 총 5개의 스킬을 보유하고 있다. 최고 레벨인 전설은 노블레스, 크라시스, 크롬벨, 라이제르, 전대로드, 무자카이며, 두 번째 절대자로는 프랑켄슈타인, 라스크레아, 마두크, 라구스, 가르다, 1장로, 클라우디아, 도란트, 타이탄이다. 세 번째로 4태성으로 레이가를 비롯해 게슈텔, 라자크, 케이, 카리어스, 루나크 등 대략 30명의 캐릭터가 이에 해당된다. 네 번째로는 1~3 태성 중 레벨을 높일 수 있는 캐릭터로 로자리아, 루스, 타키오, 타오, 우리, 한신우 등 대략 10명 정도의 캐릭터다. 캐릭터의 레벨을 높이기 위해서는 강화와 합성, 진화, 초월을 하거나, 게임 내 퀘스트를 클리어해 블러스 스톤을 획득하여 장착하면 가능하다. 블러드 스톤 역시 강화와 승급, 세공을 통해 수치가 달라진다. 더불어 컬렉션을 달성하면 루비로 보상을 받아 상점을 이용할 수 있다[8].

이렇듯 사용자들은 4명의 팀원을 구성하여 곳곳을 탐험하고 유니온 조직에 의해 타락한 지역을 하나씩 클리어해 가며 보상을 받는다. 또한 게임에서는 10개의 시즌이 존재하며, ACT는 10까지 있어 총 200개로 구성되어 있다.

현재 노블레스는 현재 확장팩인 노블레스 M을 출시하여 새로운 캐릭터가 계속 등장하며 사용자의 유입을 증가시키고 있다. 아래의 [표 4]는 게임에서 구성요소인 배경과 캐릭터, 아이템과 콘텐츠이다.

[표 4] 게임 구성요소

[Table 4] Game components

맵	캐릭터	아이템	콘텐츠
			

2.3 종합논의

앞의 분석을 통해 비교해보면 웹툰의 배경은 게임의 세계관으로, 사건은 퀘스트로, 캐릭터는 동일한 캐릭터로 해석할 수 있다.

웹툰과 게임의 메인 사건은 동일하고, 캐릭터 고유의 스킬 역시 그대로 사용되며 배경역시 같다.

먼저 사건을 살펴보면 메인 사건으로 라이일행은 유니온 조직으로부터 인류를 보호하려 한다. 웹툰과 게임 모두 공통적으로 큰 하나의 서사를 이야기하지만 웹툰은 각 시즌별로 9개의 또 다른 사건이 존재한다. 이에 반해 게임은 유니온 조직으로부터 오염된 60개의 지역을 정화하고 10개의 격전지와 3개의 월드 보스가 존재하여 각각의 퀘스트를 해결해야 한다. 사건과 배경은 연관성을 가지고 작용된다.

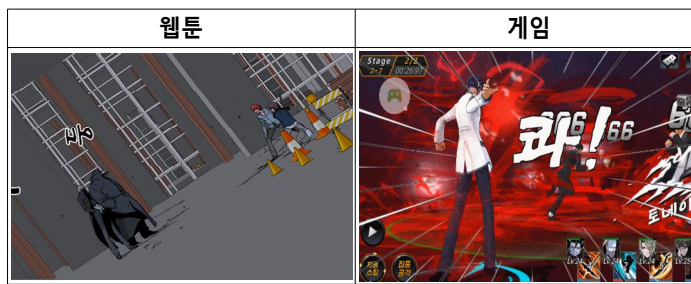
두 번째로 웹툰에 등장하는 캐릭터들이 게임에서 어떻게 변용하여 어떤 작용을 하는지 살펴보면 웹툰에서는 주인공과 서브 캐릭터가 존재한다. 즉, 중심인물은 라이며, 라이를 중심으로 스토리가 펼쳐졌다. 하지만 게임으로 매체 전환 되면서 사용자는 4명의 캐릭터를 선택할 수 있으며 사용자에 따라 주요 캐릭터가 바뀌게 되는 것을 알 수 있었다. 단역으로 나왔던 캐릭터가 게임에서는 좀 더 비중 있게 나오기도 한다. 캐릭터는 웹툰에서 스토리를 전개하는 중요한 수단으로 등장 빈도에 따라 중요도를 측정할 수 있으며 메시지를 전달하는 기능을 가지고 있다.

셋째, 게임 속 맵은 웹툰의 배경을 그대로 옮겨 놓았는데 학교, 거리, 연구실, 루케도니아 등 원작에 등장한 장소를 게임에 옮겨 짧은 영상물을 보는 것 같이 입체감과 몰입감을 준다.

게임 자체가 웹툰의 스토리, 캐릭터를 그대로 가져오다 보니 게임에 더 몰입되고 캐릭터를 육성하는데 있어 애착이 간다.

[표 6] 웹툰과 게임의 장면 비교

[Table 6] Scenes comparison between Webtoon and Games



게임 서사의 특성은 줄거리, 캐릭터, 아이템을 기반으로 하고 있는데 그 내용을 서술하면 [표 4]와 같다.

[표 5] 웹툰과 게임의 서사구조 비교

[Table 5] Comparison of narrative structure of Webtoon and game

구분	웹툰	게임
표현	이야기 캐릭터 배경	퀘스트 캐릭터 세계관

3. 결론

웹툰은 OSMU의 매개자로 영화나 게임, 공연, 드라마 등으로 재생산되거나 융합되는 사례가 점차 늘어나고 있다. 서사적 재미로 인해 웹툰은 매개자로 다양한 장르와 결합하고 변환되고 있다. 이에 웹툰에서 모바일 게임으로 변할 때 서사의 구조를 채트먼의 서사구조를 토대로 분석하고자 했다.

웹툰과 게임의 서사 요소를 각 매체에 대입하여 살펴보니 웹툰에서 스토리를 끌어가는 중요한 사건들과 존재물들이 모두 중요하게 작용한 것으로 보인다. 학교라는 일상적인 공간과 루케도리아라는 비현실적인 공간을 배경으로 선악의 대결 구도가 명확했다. 각 시즌별로 사건이 해결되고 큰 사건은 마지막에 해결이 되며 입체적인 캐릭터와 평면적인 캐릭터가 혼용되어 스토리를 잘 끌어갔다. 이러한 사건들은 연쇄적이며 필연적으로 일어나고 해결되었다. 즉 서사적 요소에서 캐릭터와 주요 사건, 배경(세계관)은 웹툰과 게임에서 공통적으로 나타났으며 매체 변환 시 사건이 추가되거나 생략되는 것을 알 수 있었다.

본 연구뿐만 아니라 앞으로 완결된 서사가 다양한 매체에서보다 재미적 요소를 찾기 위한 많은 연구들이 필요할 것이다.

References

- [1] <https://www.mn.kbs.co.kr>, Retrieved: Jun 4 (2019)
- [2] Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell Univ. Press, (1978)
- [3] Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell Univ. Press, (1978)
- [4] <https://na.asiae.co.kr>, Retrieved: Jun 4 (2019)
- [5] <https://etnews.com>, Retrieved: Jun 1 (2019)
- [6] Treaca, Michael, J., *The Evolution of Fantasy Rple-Playing Game stydies*, Mcfarland, (2010)
- [7] J. H. Lim and Y. K. Yim, *ART and Media*. (2009), Vol.8, No.1, pp.103-115.
- [8] <https://cafe.naver.com>, Retrieved: Jun 4 (2019)

