

## <리그 오브 레전드>의 게임 IP를 활용한 트랜스미디어 스토리텔링 연구

### Transmedia Storytelling through Digital Game IP in the *League of Legends*

김은정<sup>1</sup>, 김정윤<sup>2\*</sup>

Eun Joung Kim<sup>1</sup>, Jung Yoon Kim<sup>2\*</sup>

#### 요약

본 논문은 전통적 RPG에 비해 게임내 스토리텔링을 중시하지 않던 MOBA 장르인 <리그 오브 레전드>가 고유의 유니버스를 재확립하고 성공적인 트랜스미디어 스토리텔링 콘텐츠를 생산한 현상에 주목하였다. 이를 통해 타매체로의 IP 확장이 어렵다고 여겨진 게임의 트랜스미디어 스토리텔링의 성공 요인을 도출했다. 분석결과 <리그 오브 레전드>는 트랜스미디어 스토리텔링의 성공 요건인 완결성과 일관성을 충족시킴과 동시에 '세계구축'과 '캐릭터 빌딩'을 유기적으로 연결하며 캐릭터 스킨을 중심으로 한 다종의 유니버스를 구축했다. 더불어 각각의 미디어가 최선의 역할을 하도록 트랜스할 매체별 특수성뿐 아니라 게임의 장르적 특성을 고려한 전략적 스토리텔링을 구사했다. 150개가 넘는 개성 있는 챔피언을 내세워 거대 엔터테인먼트를 기획하고 있는 라이엇게임즈는 <리그 오브 레전드>의 유니버스를 탈장르적 그리고 탈매체적으로 확장하며 게임 IP의 최적화된 트랜스미디어 스토리텔링을 보여주었다.

핵심어 : 게임, IP, 트랜스미디어 스토리텔링, MOBA, 리그 오브 레전드

#### Abstract

This paper focuses on the reasons why *League of Legends*(LoL) as the game genre of MOBA(Multiplayer Online Battle Arena), which had not valued its fictional worlds as a key element, produced successful transmedial contents after re-building its unconvincing story world. Considered rather difficult for digital games to expand to other media franchises in Korea, this paper studies on how RiotGames have used LoL's global IP to create successful storytelling practices across multiple media platforms. It concludes that LoL's transmedia story is both self-contained and coherent, and unified in its newly rebooted universe. In addition, it expands its multi-universe by implementing both World-building and Character-driven transmedia strategies, which is adjusted well according to each medium's type and game's

1 Culture Contents Technology Institute, Gachon University, Seongnam, Korea [Research Professor]

e-mail: eunjoungkim97@gachon.ac.kr

2 Department of Game Media, College of Future Industry, Gachon University, Seongnam, Korea [Professor]

e-mail: kjoyoon@gachon.ac.kr (Corresponding author)

\* 본 논문은 2021년도 차세대컨버전스정보서비스학회 동계학술대회에서 발표한 논문을 수정 및 보완한 것임.

\* 본 연구는 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원의 연구개발지원사업으로 수행되었음(과제번호: R2020040243).

Received(January 24, 2022), Review Result(1st: February 15, 2022, 2nd: March 3, 2022), Accepted(April 13, 2022), Published(April 30, 2022)



© 2022 The Authors. Published by NCIS.

This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

genre so that each medium makes a unique contribution to the story world. RiotGames, which is planning a giant entertainment with more than 150 unique champions, has been exercising a successful transmedia approach in an different genres and multiple media.

Keyword : Game, IP, Trans-media Storytelling, MOBA, League of Legends

## 1. 서론

라이엇게임즈(RiotGames, 이하 라이엇)는 2021년 11월 OTT 플랫폼 <넷플릭스>를 통해 <리그 오브 레전드> (League of Legends, 이하 LoL) IP를 활용한 첫 장편 애니메이션 <아케인>(Arcane)을 선보였다. <아케인>은 게임에서 공개하지 않는 챔피언들의 과거를 보여주는 프리퀄 형식의 드라마로 글로벌 OTT 콘텐츠 순위 탑TV쇼 1위를 기록하며 [1] LoL의 유니버스를 전 세계인에게 각인시켰다. LoL은 다중사용자 온라인 전장 (Multiplayer Online Battle Arena, 이하 MOBA) 게임으로 실시간으로 급변하는 상황에 빠르게 대응해 싸우는 PvP를 전제로 하기에 인게임 스토리텔링이 쉽지 않다. 긴장감 있는 전투, 짧은 플레이타임, 캐릭터 수집 등의 게임 메커니즘을 특징으로 하는 LoL은 [2] 여타 RPG와 비교했을 때 게임 내 스토리텔링의 중요도가 현저히 떨어진다. 그런데도 게임 IP를 이용한 기존의 트랜스미디어 스토리텔링(Trans-Media Storytelling) 사례와 비교했을 때 성공적인 행보를 보여왔다. 이에 본 연구는 세계관을 크게 중요시하지 않는 MOBA라는 특정 게임 장르가 고유의 유니버스를 재확립하고 세계관을 구축하는 일련의 과정과 전략을 분석하여 게임 IP를 활용한 트랜스미디어 스토리텔링의 주요 성공 요인을 분석하고자 한다 [3].

게임 IP를 활용한 기존의 트랜스미디어 스토리텔링 연구는 소설, 영화, 웹툰과 같은 매체에 비해 양적으로도 적을 뿐 아니라 사례 또한 한정적이다 [4]. 대부분 논문은 광대한 세계관과 서사를 중시하는 MMORPG(Massive Mutliplayer Online Role Playing Game)나 제작 초기부터 트랜스미디어 콘텐츠로 설계된 대체현실게임(Alternative Reality Game, ARG)에 집중되어 있다 [5-7]. 더불어 국내 게임계 사례를 보더라도 타 매체로 IP를 확장하는 경우보다는 게임 내 IP를 활용하는 축소된 트랜스미디어 전략이 다수를 차지한다 [8]. 즉, PC게임을 모바일로 플랫폼 전환하거나, 성공한 게임을 시리즈화해 후속작으로 출시 혹은 게임 홍보를 위한 이벤트성 웹툰 연재 등 게임 내 세계관을 적극적으로 확장하는 목적보다는 해당 게임을 위한 마케팅이나 부가가치를 창출하는 게임 IP 활용이 주다.

이처럼 디지털 게임의 트랜스미디어가 쉽지 않은 이유는 두 가지로 축약할 수 있다. 첫째, 플레이어의 능동적 경험을 중시하는 게임만의 변별적 특성 때문이다. 디지털 게임은 영화나 드라마와 달리 독자가 스토리월드(story-world) 속 캐릭터가 되어 수 시간 혹은 수십 시간 동안 플레이하는데, 이때 주어진 퀘스트를 하나씩 달성하며 이야기를 능동적으로 진행해나간다. 또한 전략, 레벨, 밸런스, 상성 등과 같은 놀이적 요소는 승리를 향한 목적 지향적 참여를 이끈다. 따라서 능동적 플레이

경험을 선사했던 기존 게임이 영화나 드라마 같은 일방향 서사로 구현되었을 때 동일한 서사적 몰입(immersion)을 느끼기가 쉽지 않다. 둘째, 디지털 게임은 다중 분기 구조로 멀티 엔딩과 무수한 미시 서사를 갖는다. 따라서 동일한 게임을 플레이한다고 해도 중요 캐릭터에 대한 인지, 중심 서사에 대한 이해, 선택에 따른 각기 다른 결말, 주관적 세계관 해석 등 사용자마다 상이하다 [9]. 이러한 디지털 게임만의 서사적 다기성(多岐性)은 게임을 플레이하는 주요 동기이자 동시에 게임이 타 매체로 전이되는 장벽이 될 수 있다.

지금까지 게임 IP를 연구한 논문은 디지털 게임의 특수성을 고려하지 않은 채 소설, 영화, 웹툰과 같은 선형적 서사로 IP를 확장하는 사례연구에 집중하였다. 이에 본 논문은 LoL이 보여준 트랜스미디어 스토리텔링 전략을 분석하여 그동안 IP 확장이 어렵다고 여겨진 게임의 트랜스미디어 스토리텔링의 전략 수립에 관한 유의미한 시사점을 제시하고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 트랜스미디어 스토리텔링의 조건: 완결성과 일관성

‘트랜스미디어 스토리텔링’이라는 용어는 2003년 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)가 사용한 이후 관련 의미가 확장 및 변주하면서 현 콘텐츠 시장을 이해하는 핵심 단어로 널리 쓰이고 있다 [10]. 기존 작품의 원본 그대로 반복하며 동일한 이야기, 동일한 세계를 공유하는 OSMU(One Source Multi Use)와 달리 하나의 세계 안에 다수의 이야기가 확산하여 다양한 매체를 넘나들며 스토리 세계를 탐험하는 트랜스미디어 스토리텔링은 일반인에게는 프리퀄, 시퀄, 스핀오프, 리부트와 같은 단어로 더 친숙한 개념이다.

젠킨스는 성공적인 트랜스미디어 스토리텔링을 위한 조건으로 ‘완결성’과 ‘일관성’을 언급했다 [11]. 먼저 이상적인 형태의 트랜스미디어 스토리텔링은 각각의 미디어가 최선의 역할을 하도록 기획되어야 한다. 즉 개별 미디어로 생산된 텍스트는 전체 스토리에 분명하고도 가치 있는 기여를 할 정도로 자기 충족적(self-contained)이어야 한다. 각각의 독립적 스토리는 전체 세계관을 이해하지 못한 독자에게도 충분한 재미와 서사적 가치를 주어 새로운 독자를 유입하는 성공적인 통로가 된다.

또한 개별 스토리들은 전체 스토리와 긴밀히 연결되어야 한다. 다우드(Dowd)등은 트랜스미디어 스토리텔링의 조건으로 정본(Canon), 연속성(Continuity), 일관성(Consistency)을 지칭하는 ‘3C’를 제시했는데 [12] 이는 매체별 이야기 갈래들이 정본, 즉 메인 스토리를 중심으로 유기적으로 연결되어야 한다는 뜻이다. 서성은 역시 스토리 세계를 분절해 매체별 분산시키는 과정에서 독자의 혼란을 막고 그 세계에 이입해 머무르도록 하기 위해서는 일관성 있는 스토리 전개가 중요하다고 강조했다 [13]. 다양한 매체와 장르를 횡단하며 스토리 세계를 무한대로 확장하는 트랜스미디어 스토리텔

링에 있어, 독자가 ‘따로 또 같이’ 읽어나가며 동일한 세계관을 기대할 수 있는 이유는 다층의 콘텐츠 간의 일관성이 유지되기 때문이다. 따라서 일관성은 결국 더 큰 세계관을 목적하는 트랜스미디어 스토리텔링의 확장성을 위한 필수조건이라고 볼 수 있다.

이후 젠킨스는 트랜스미디어 스토리텔링의 일곱 가지 핵심 개념(principles)을 제시하며 앞서 언급한 완결성과 일관성을 확산성(spreadability)과 파내기(drillability)로 확장해 설명했다 [14]. ‘확산성’이란 이야기가 다양한 미디어와 네트워크를 통해 물결을 일으키듯 수평적으로 퍼져나가는 것을 말한다. 이와 반대로 ‘파내기’는 이야기에 숨겨진 복잡함과 세부사항을 파악하고자 독자가 작품을 깊이 있게 탐독하는 것을 뜻한다. 즉 각각의 텍스트는 독자 스스로 몰입하고 탐독할 수 있을 만큼 독자적이고 깊이 있는 이야기를 담고 있어야 함과 동시에 다른 매체 혹은 네트워크를 통해 퍼뜨릴 수 있을 만큼 충분히 연결되어야 한다. 결국 트랜스미디어 스토리텔링의 성공은 마치 씨줄과 날줄로 교차하며 뻗어가는 매트릭스처럼 이야기들이 수평적으로 확장할 수 있으면서도 수직적으로 깊이 있는 서사의 복잡성을 동시에 충족시킬 때 가능한 것이다.

## 2.2 트랜스미디어 스토리텔링의 방법: 세계관 vs 캐릭터

트랜스미디어 스토리텔링의 중심 구성요소에 대하여 학자마다 다르게 규정하고 있지만 공통적으로 두 가지를 꼽는다 [15]. 이야기의 시공간을 의미하는 ‘세계관’과 해당 세계에 거주하는 ‘캐릭터’다. 캐릭터의 갈등과 행동이 핵심 사건과 플롯을 만든다고 했을 때 잘 발달된 세계관과 캐릭터는 이야기를 구축할 때뿐 아니라, 매체를 횡단할 때도 중요한 핵심 요소다.

먼저 세계관 구축은 젠킨스를 시작으로 여러 학자들에 의해 그 어떤 것보다 선행되어야 할 것으로 여겨왔다. 세계관은 단순히 사건이 일어날 수 있는 물리적 시공간을 넘어, 그 해당 세계를 지탱하는 지식, 역사, 철학, 그리고 구성원들의 관습, 규칙, 윤리를 모두 포괄하는 세계상(worldness)을 지칭한다. ‘백과사전식’으로 펼쳐지는 새로운 세계는 무수한 이야기 갈래를 만들어내며, 다수의 이야기는 하나의 통합된 세계(관)의 정체성을 통해 다시 엮이게 된다. 즉, ‘스스로 증식하는 이야기판’으로서 세계관을 구축하는 기술은 트랜스미디어 콘텐츠의 다산성(多散性)을 위한 핵심 전략이라고 볼 수 있다.

한편 캐릭터를 중심으로 한 트랜스미디어 스토리텔링 방법도 자주 언급되고 있다. 트랜스미디어 캐릭터란 하나의 캐릭터가 독립된 정체성을 유지한 채 여러 작품과 매체를 이동하며 이야기 세계를 확장하는 방식을 지칭한다. 대표적으로 마블 시네마틱 유니버스(Marvel Cinematic Universe 이하 MCU)의 히어로를 들 수 있는데, 단일 유니버스에서 주연으로 혹은 조연으로 출연한 캐릭터가 오히려 복수의 이야기들을 생산하고 연결하는 경우다 [16]. 또는 2010년 제작된 BBC의 ‘셜록’ 드라마나 21세기판 프랑켄슈타인 영화처럼 캐릭터를 고정한 채 새로운 시공간에 맞게 각색 혹은 재창작한 예도 이에 해당한다. 캐릭터를 중심한 트랜스미디어 스토리텔링은 복수의 이야기를 연결하는

요소가 캐릭터의 정체성(identity)에 있는 만큼, 해당 캐릭터의 특정 복장, 태도, 말투와 같은 인물 도상부터 배경 도시, 백스토리, 안타고니스트와 같은 서사적 지지요소까지 통일성 있는 캐릭터가 되도록 유지하는 것이 매우 중요하다 [17][18].

지금까지 연구된 트랜스미디어 스토리텔링 사례 분석은 ‘세계관 기반 전략’과 ‘캐릭터 기반 전략’을 별개로 나누어 다루는 경우가 많았으며, 캐릭터보다는 세계구축 기술(the art of world-building)에 치우쳐 스토리 확장론이 논의됐다 [19][20]. 더욱이 세계관을 중요시하는 디지털 게임의 특성상 우주의 창조, 신과 악마의 대결, 종족의 탄생, 대륙과 도시와 같은 시공간 세팅이 스토리텔링의 중심이었다. 그러나 트랜스미디어 스토리텔링의 성공은 이 두 가지 방식을 어떻게 조합하고 확장하여 일관된 스토리 세계를 구축하면서도 완결성 높은 프랜차이즈 작품을 만들어낼 것인가에 달려있다. 무엇보다 디지털 게임은 플레이어가 이입 혹은 대리할 캐릭터를 사용해 가상 세계를 경험하는 만큼 세계관뿐 아니라 캐릭터 역시 간과할 수 없는 요소다. 따라서 게임 IP를 활용한 트랜스미디어에 있어서 세계관과 캐릭터는 따로 떨어져서 생각할 수 없는 긴밀한 관계다.

### 3. <리그 오브 레전드>의 트랜스미디어 스토리텔링 전략

#### 3.1 유니버스 리부트를 통한 일관성 유지

2009년 출시된 LoL은 ARTS(Action real-time Strategy)의 실시간 플레이와 RPG의 캐릭터 육성, 레벨업, 그리고 아이템 조합 같은 게임 요소가 유기적으로 결합된 장르로 두 팀을 이뤄 서로의 진형을 먼저 파괴하면 승리하는 게임이다. 이때 플레이어는 1명의 캐릭터만을 조작하며 5:5로 팀을 매칭하여 정해진 맵에서 20~35분 정도의 대전 플레이를 벌인다. 따라서 LoL은 MMORPG처럼 정해진 스토리 또는 퀘스트를 따라 게임 속 월드를 탐험하며 몬스터와의 전투를 치르고, 그에 따른 보상을 받아 장시간 캐릭터를 성장시키는 구조와 다르다 [21]. LoL은 정교한 매칭 시스템, 캐릭터 간의 밸런스, 빠른 성장 시스템, 협동을 통한 PvP 등 이야기가 아닌 전투에 초점이 맞추어져 있다. 다시 말해 LoL은 게임 속 메커니즘이 세계관, 캐릭터, 인게임 스토리와 같은 서사 요소보다 훨씬 중요하다.

이를 보여주듯 초기 LoL은 플레이어가 게임 메커니즘을 이해할만한 최소한의 세계관을 갖고 있었다. 초기 설정은 전쟁으로 황폐해진 발로란 대륙의 마법 국가들이 유혈 없이 국제분쟁을 해결하고자 ‘정의의 리그’라는 가상의 전장을 만들어 소규모의 대리전을 벌인다는 내용이었다. 이외 세계관을 보충하기 위해 가상 신문인 ‘정의의 저널’을 만들어 챔피언을 둘러싼 가십거리나 국가 간의 갈등을 다룬 기사를 산발적으로 내보냈다. 또한 챔피언의 성격, 행동, 과거의 기억을 보여주는 3인칭 서술의 회고록인 ‘리그의 시험’을 통해 캐릭터를 설명했다. 그러나 기존의 단편적 스토리는 신규 챔피언이나 게임 이벤트를 흥미 위주로 각색해 보여줄 뿐 짜임새 있는 세계관을 구축할 만큼

일관성 있지 못했다.

이렇듯 새로운 챔피언이 늘어날 때마다 캐릭터의 성격과 스토리를 첨가해야 하는 LoL의 상향식(bottom-up) 방식은 150명이 넘는 챔피언의 숫자만큼이나 기존의 캐릭터와의 관계설정을 유지하기 어려웠다. 신규 챔피언이 출시할 때마다 기존 스토리를 수정하거나 변경하며 독자에서 혼란을 주기도 했다. 결국 라이엇은 2014년 9월 공식 홈페이지에 ‘리그 오브 레전드 유니버스’를 새롭게 구축한다는 공지와 함께 초기 세계관을 리부트했다. 기존에 어디에 있는지도 확실치 않았던 가상세계는 마법의 행성 룬테라 위 세 대륙, 두 군도, 산맥과 지형으로 쌓인 10개의 권역으로 나뉘어 지역별 독특한 환경, 역사, 토착종 등 세부화된 설정까지 갖추게 되었다. 또한 캐릭터별 배경 이야기, 200편이 넘는 단편 소설 및 33편의 웹코믹 시리즈, 아트 갤러리, 룬테라의 여러 대륙과 도시의 특성을 소개한 시네마틱 영상, 뮤직비디오 등 다양한 매체를 활용해 세계관을 재정립했다.



[그림 1] 유니버스 리부트 전후 위윅의 캐릭터 스토리텔링 비교

[Fig. 1] Champion Warwick's storytelling before and after *League of Legends'* Universe Reboot

무엇보다 흩어져있던 챔피언들이 각 권역의 출신으로 나뉘어 서로의 은원관계가 확실해지면서 전보다 뚜렷한 개성을 갖게 되었으며, 챔피언의 성격, 동기, 행동방식도 개연성이 높아졌다. 위의 [그림 1]은 최초 17 챔피언 중 하나인 ‘위윅’이 유니버스 리부트 이후 캐릭터의 변모를 보여주는 그림이다. 가장 오랫동안 비주얼 업데이트가 되지 못한 위윅은 저주받은 잔인한 사냥꾼이라는 초

기 설정을 벗어나지 못하다가 새로워진 세계관을 통해 자운이라는 지하도시에서 태어난 실험체라는 정체성이 덧입혀졌다. 그리고 이를 보여주는 초록색 약품통, 펌프, 기계 장치 등의 일러스트 리메이크와 시네마틱 티저, 챔피언 신지드와의 관계를 다룬 단편 소설이 만들어지고 마침내 <아케인>을 통해 탄생의 의문이 풀리면서 위윅이라는 캐릭터는 광기에 고통받는 다크 히어로로 재탄생됐다.

또한 LoL은 유니버스 내 일관성을 유지하기 위해 연결고리(connective tissue) 기능을 충분히 활용했다. ‘미스터리 체인’은 이야기 속 숨겨진 단서를 찾고 다시 그 단초를 제공하는 상호 과정을 통해 독자의 지속적인 참여를 유도하는 효과적인 연결고리다 [13]. 애니메이션 시리즈 <아케인>은 징크스와 바이의 애증 관계라는 미스터리 요소를 적극 차용한 프랜차이즈물이다. 애니메이션이 방영되기 수년 전부터 게임내 이스터에그(easter egg)로 알려진 둘의 관계는 “바이에게 집착하는 이유가 무엇인지 여전히 수수께끼로 남아있다”라는 징크스의 배경 스토리를 통해, 징크스가 바이를 만나면 도발하는 특수 대사나 “You should see my sister!”라는 일반 대사를 통해 플레이어들에게 여러 번 암시되었다. 인게임 미스터리로 게임 외부의 독립된 작품으로 풀어내면서 <아케인>을 시청한 독자는 뿌려놓은 조각들이 짜 맞춰지는 유희를 느끼며 LoL의 세계관에 더욱 빠져들게 된다.

[표 1] ‘빛의 감시자’ 이벤트 트랜스미디어 타임라인

[Table 1] Transmedia Timeline of *Sentinels of Light*

일시	트랜스 미디어	플랫폼	내용
2021.1.9.	시네마틱 영상 ‘대몰락’	유튜브	신규 트레일러 영상 공개
2021.1.22.	챔피언 비에고 출시	<리그 오브 레전드>	게임 내 신규 챔피언 스킨 출시
2021.7.9.~8.10.	<감시단의 비상> 이벤트	<리그 오브 레전드> 내 신규 게임 모드	<리그 오브 레전드> 클라이언트 내 체험 가능한 비주얼 노벨
2021.7.16.~8.7.	<빛의 감시자: 변함없는 마음> 웹코믹 연재	공식 홈페이지	스토리를 재정리한 6편의 코믹 시리즈
2021.7.~8.	시네마틱 영상 ‘첫 번째 빛(7.9)’, ‘면죄(8.4)’, ‘길을 찾고 말리라’	유튜브	스토리 총정리 영상 공개
2021.8.7.	뮤직 비디오	유튜브	-
2021.7.15.~8.12.	전략카드 게임 <레전드 오브 룬테라>	프랜차이즈 게임	신규 챔피언 미니 확장팩 출시 및 대몰락과 빛의 감시자에 중점을 둔 추종자, 주문, 명소를 포함한 21개 수집 가능한 신규카드 출시
2021.11.16	턴제 RPG <몰락한 왕: 리그 오브 레전드 이야기>	프랜차이즈 게임	<감시단의 비상> 이벤트 프리퀄로 대몰락 이전을 다룬 외전

LoL은 단일 캐릭터 혹은 시공간뿐 아니라 룬테라 행성 전체에서 일어나는 방대한 스토리 이벤트를 꾸준히 시도하고 있다. [표 1]은 2021년 7월부터 8월까지 진행된 ‘빛의 감시자’ 이벤트를 시간

순으로 정리한 표다. 룬테라 대륙을 몰락시키려는 비에고와 이를 저지하려는 빛의 감시단의 대립을 풀어낸 이번 이벤트는 대규모 스토리 콘텐츠로 여러 플랫폼을 통해 수개월에 걸쳐 진행되었다. 특히 LoL의 프랜차이즈 게임인 <리그 오브 레전드: 와일드 리프트>, <전략적 팀 전투>은 물론 세계관을 공유하지 않는 전략 슈팅 게임 <발로란트>까지 이벤트를 확장했다. 이러한 복잡한 네트워크를 활용한 LoL의 대규모 스토리 이벤트가 가능한 이유는 라이엇이 통일된 분위기와 주제의식을 갖도록 세계관을 리부트함과 동시에, 유저의 적극적인 참여를 유도할 수 있는 연결고리를 삽입하는 등 서사가 안정적으로 확장될 수 있도록 했기 때문이다. 수개월간의 ‘빛의 감시자’ 이벤트를 끝낸 라이엇은 공식 홈페이지를 통해 매력적인 세계관을 유지하기 위해 스토리들 사이에 일관성을 유지하도록 노력하겠다는 입장을 강력히 밝혔다 [22].

### 3.2 자기 충족적 서사의 완결성 획득

트랜스미디어 연구자 엘리자베스 에반스(Elizabeth Evans)는 트랜스미디어 스토리텔링이란 같은 내용을 다른 플랫폼으로 텔링하는 것이 아니라 동일 스토리 세계 속 다른 사건을 텔링하는 것으로 서사적 완결성이 중요하다고 강조했다 [23]. 이러한 측면에서 라이엇이 6년 동안 준비한 애니메이션 시리즈 <아케인>은 LoL의 세계관 속 부차적 소스가 아닌 서사적 완결성을 갖춘 성공적인 트랜스 미디어 작품이다.

게임 IP를 활용하여 재매개된 기존의 영화들은 게임 자체 내 메인 스토리와 세계관이 매력적일 수록 아이러니하게 기존 팬층과 신규 관객 둘다에게 어필되기가 쉽지 않다. 단적인 이유는 수십 시간을 플레이하여 진행한 서사를 영화 한 편에 담기에는 해당 세계관이 복잡하고 방대하기 때문이다. 이러한 게임원작 프랜차이즈의 딜레마를 보여준 예시가 <월드 오브 크래프트>의 IP로 만든 영화 <워크래프트: 전쟁의 서막>(2016)이다. 영화 <워크래프트: 전쟁의 서막>은 기존 게임을 새롭게 현대화한다는 의미로 게임 <워크래프트 1>의 ‘얼티밋 유니버스’를 표방하며 인물 설정이나 배경에 있어서 정본과 차이를 둔 새로운 평행 세계를 구현했다 [24]. 그러나 불친절한 배경 설명, 너무 많은 주인공, 임팩트 없는 사건 전개 등 서사적 개연성과 완결성이 떨어진다는 평가를 받았다 [25].

이에 반해 <아케인>은 총 9화에 달하는 분량을 충분히 활용해 필트오버와 자운이라는 공간뿐 아니라 바이와 징크스를 비롯해 케이틀린, 에코, 제이스, 실코 등 주변 캐릭터를 매력적으로 소개했다. 특히 마법 광석을 둘러싼 병렬적 에피소드가 하나의 중심 사건으로 합쳐지면서 시리즈 전체의 서사적 개연성이 확보된 것은 물론 시즌 2를 기대할 만큼 입체감 있는 캐릭터를 구축했다. <아케인>에 등장하는 캐릭터들은 사건이 진행될수록 성격, 행동, 외모 등 전과 후가 크게 달라지는데 이렇게 변화된 모습은 징크스와 바이의 어긋난 자매애, 바이와 케이틀린의 동성애, 징크스를 향한 실코의 유사 부성애 등 얽히고설킨 애증 관계를 부각하면서 단단한 캐릭터성을 만들었다.



긴 제작 기간에 걸맞은 수준 높은 작화와 액션 연출 또한 작품의 완결성에 일조했다. 2D와 3D가 적절히 섞인 작화는 붓 터치가 느껴지는 그래피티, 화학공학의 음침한 안개가 깔린 지하도시, 바위가 보이는 육중한 액션까지 정교하고 사실적인 3D 영상을 선보였던 기존의 게임 시네마틱과 다른 질감의 미학을 제공했다. 여기에 극장에서 돈을 내고 관람하는 형식이 아닌 온 디맨드 스트리밍(on-demanding streaming) 서비스는 다수의 불특정 관객까지 끌어들이었다. 이러한 라이엇의 배급 전략은 기존의 LoL 팬층뿐 아니라 LoL에 친숙하지 못한 새로운 관객까지도 유입하려는 일환이자 단순히 세계관을 보충하려는 목적 이상을 갖고 있음을 알 수 있다.

결국 <아케인>은 기존 게임 IP를 통해 분기된 개별 콘텐츠이지만 원천 게임을 접하지 못한 일반 관객에게도 충분한 재미와 흥미를 끝만큼 완결된 서사를 획득했다. “완전히 몰입하게 되는 매력적인 이야기”가 <아케인>의 성공비결이라고 밝힌 만큼 [26] LoL 유니버스를 모르는 유저 역시도 독립적인 작품으로 <아케인>을 즐길 수 있고, 역으로 이들에게 원천 IP를 알리는 역할도 했다. 일례로 자운의 악당인 실코는 LoL의 공식 챔피언이 아님에도 불구하고 오히려 <아케인> 때문에 오히려 배틀러 게임인 <전략적 팀 전투>의 전용 유닛으로 합류하게 되었다. 즉 원천 IP에 존재하지 않았던 캐릭터가 타매체간 역수입이 되면서 트랜스미디어 콘텐츠들 간의 영향을 미친 것이다.

결론적으로 LoL IP로 생산된 최초 장편 애니메이션 <아케인>은 기존의 게임 산업에서 보여준 단기 프로모션이나 단발 캠페인이 아닌 완결된 서사의 독립된 이야기로, 매력적인 캐릭터를 통해 다른 프랜차이즈의 입구로 기능하면서 전체 스토리에 분명하고도 가치 있는 기여를 했다.

### 3.3 세계관과 캐릭터 확장의 유기적 연결

LoL의 주요 수입원은 캐릭터와 스킨 판매에 있다. 이에 플레이어에게 캐릭터를 구체화하는 배경 스토리와 매력적인 설정이 매우 중요하다. 자신을 대신할 아바타를 커스터마이징해 게임 내 지속적인 성장을 통해 캐릭터와 정서적 연대감을 쌓는 전통적 RPG와 달리, LoL은 신규 챔피언의 설정 스토리가 완성된 상태로 출시되기 때문에 게임 외부의 프로모션을 통해 캐릭터의 호감도와 친숙함을 유도한다. 다시 말해 기존의 RPG가 캐릭터에 정체성을 대입하는 역할놀이의 유희가 컸다면, LoL은 캐릭터를 통제하고 소유하여 전투 무기로 활용하는 수집에 집중되어 있다. 따라서 라이엇은 캐릭터의 외양, 고유 스킬, 능력치에 서사적 의미를 부여하기 위해 게임내 대사뿐 아니라 게임 외부의 세계관과 유기적 연결을 시도하며 트랜스미디어 스토리텔링을 기획해왔다.

특히 LoL은 캐릭터 스킨과 연계된 멀티유니버스의 평행 세계를 활용해 세계관과 캐릭터를 유기적으로 연결하며 스토리를 확장에 왔다. 마블 코믹스가 ‘마블 멀티버스’라는 허구적 세계를 설정하듯, LoL 역시 가능세계이론에 기반하여 지구라는 세계 너머에 또 다른 세계 즉 다중우주 혹은 평행우주가 존재한다는 개념을 적용했다. 그리고 지금까지 공식 웹페이지를 통해 ‘별 수호자’, ‘오디세이’, ‘K/DA’까지 포함하여 기타 30여 개가 넘는 별개의 스토리 세계관을 선보였다.

[표 2] 챔피언 아리를 중심으로 한 멀티 세계관

[Table 2] Multi-Universes driven by Champion Ahri

세계관 명칭	기반 세계관		별수호자	K/DA	빛을 삼키다
	룬테라	영혼의 꽃			
세계관 설명	-마법의 땅 룬테라 행성	-룬테라 너머에 있는 영혼의 세계 - 아이오니아의 매년 영혼의 꽃 축제 때 물질 세계와 영혼 세계의 경계가 가장 흐릿해짐	-태초의 별에게 선택받은 별수호자들이 공허를 비롯 우주 몬스터를 처치하며 우주와 별빛을 지킴	-2018년 <리그 오브 레전드> 월드 챔피언십 한국 개최를 기념으로 활동을 시작한 K-POP 스타 4인조 걸그룹	-고대신을 섬기는 악의 여단과 이에 맞서 숲을 지키는 나무 정령들의 대립을 다룬 중세 암흑 세계
출시일	2011.12.	2020.7~8.	2016. 3.	2018.11.	2018.11.
외양					
특색	-고대 영웅의 후예 바스티야 부족의 일원 -여우의 모습을 하고 마법을 통해 상대방의 감정을 조정한 후 생명의 정수를 흡수함	-영혼 세계에서 망자의 영혼이 길을 잃지 않도록 인도하는 혼령 -하얀 작은 여우로 변신가능	-별수호자를 이끄는 단장 -여왕벌의 권위와 여우의 교활함을 지님 -치명적 매력으로 적을 무장 해제시킴	-리더이자 리드 보컬 -10대부터 팝스타로 활동 -패션스타이자 향수·매혹 런칭	-상징하는 동물의 힘은 자칼이며, 상대방을 홀려 생명을 빨아들이고 이를 어둠의 고대 신에게 바침

위의 [표 2]는 LoL의 멀티버스를 살펴보기 위해 챔피언 아리의 스킨을 중심으로 진행된 멀티 세계관을 정리한 것이다. 2011년 출시된 아리는 한국 서버 출시를 기념하는 챔피언으로 구미호를 컨셉으로 만들어진 만큼 여우 귀와 아홉 개의 꼬리를 단 외양에, 구미호 설화에 기반한 ‘정기흡수’, ‘현혹의 구슬’, ‘매혹’이라는 스킬을 갖고 있다. 또한 이승과 저승의 세계를 넘나들며 인간을 유혹하는 구미호처럼 아리 역시 신비한 혼종 생명체로서 룬테라의 마법에 능한 바스티야 종족이다.

위의 표에서 보듯 캐릭터의 스킨을 중심으로 유니버스를 확장하는 전략은 캐릭터의 모듈화를 통해 일관성을 유지하면서도 플레이어에게 색다른 재미를 줄 수 있는 효과적인 방법이다. 앞서 언급한 바와 같이 캐릭터가 시공간과 플랫폼을 달리해 등장할 경우 독자의 혼란을 막고 동일 캐릭터임을 직관적으로 느낄 수 있도록 일관된 인식 장치가 필요하다. 배트맨에게 박쥐의 문양이 스파이더맨에게 거미줄 표식이 그러한 존재적 표상(emblem)이다. LoL의 아리에게는 여우 귀, 꼬리, 구슬과 같은 시각 기호가 캐릭터를 구별하는 결정적 기능을 한다. 아즈마 히로키의 말처럼 모든 것을 데이터베이스화하는 콘텐츠 시장에서 캐릭터는 일종의 모듈이 되어 분해, 추출, 재조합, 수정을 가해 다양한 개체로 활용될 수 있다 [27]. 같은 맥락에서 아리라는 캐릭터 역시 외양뿐 아니라 ‘매혹’이라는 인게임 스킬이 ‘매혹’ 향수와 걸그룹의 매력으로, 여우라는 특징이 자칼, 늑대 등 같은 동

물성과 연계되며 캐릭터 전이가 자유롭게 이루어졌다. 즉, 스킨을 통한 세계관의 확장은 캐릭터의 정체성을 훼손하지 않은 채 기반 세계관과의 연속성을 유지하는 방법론이자, 무엇보다 플레이어가 캐릭터와의 애착 관계를 다층적으로 쌓을 수 있는 전략이기도 하다. 요약하자면 LoL은 세계관을 통해 캐릭터의 안정성을 확보함과 동시에 트랜스 캐릭터의 모듈화를 통해 또 다른 세계를 창조하는 식으로 캐릭터와 세계관이 서로를 보충하는 전략을 통해 다중 스토리 세계를 확대해나가고 있다.

지금까지 보아온 게임의 트랜스미디어 전략은 게임 세계의 연대기에 존재하는 빈틈을 채우고 변형하는 방식에 집중해 온 것이 사실이다. 거대한 세계관으로 유명한 <월드 오브 워크래프트>도 25년 이상 게임 안팎의 파생 콘텐츠를 이용해 지속해서 하나의 거대한 세계관을 구축하는 데 힘을 쏟았다. 즉, 카이로스적인 시간의 흐름에 따라 중심 서사를 써 내려간 후, 주요 인물이 등장하기 이전의 역사나 외전을 생산해 정본에 살을 붙여가며 이야기를 확장해나갔다 [5]. 이러한 방식은 방대해진 정본을 뒤집기 어렵거니와 시간이 흐를수록 일관성을 유지하는 데 있어 높은 제약이 따른다. 이에 반해 LoL은 장르적 특징상 게임을 통해서 정본이 될만한 스토리가 만들어지지 않는다. ‘리그의 전장’이라는 설정만으로도 충분히 게임을 즐길 수 있는 LoL은 게임안의 스토리 진행이 게임성에 큰 영향을 미치지 않기 때문에 그만큼 스토리 갈래를 형성해 나갈 때 자유도가 크다. 따라서 MCU의 수백개의 히어로들처럼 157종에 달하는 챔피언을 중심으로 스토리텔링을 시도했을 때 무한한 세계관과 이야기 갈래들이 쏟아져 나올 수 있는 것이다.

### 3.4 장르적 특수성 고려

라이엇은 게임 IP를 확장하는 면에 있어서 매체별 특수성뿐만 아니라 게임의 장르적 성격도 고려해 트랜스미디어 스토리텔링을 진행했다. 장편 애니메이션 <아케인>을 필두로 실사 장편 영화와 TV 시리즈를 제작할 의향을 밝힌 라이엇은 이야기 규모와 함께 효과적인 전달 방식을 도입하겠다고 선언했다. 즉 “광범위한 서사를 다룰 때는 특화된 매체가 더 효과적”이라고 말하며 서사 전달에 있어서 게임이 가진 제약을 인지한 것이다. 게임을 통해 서사를 전달할 때는 플레이어가 많은 시간을 투자하지 않아도 즐길 수 있을 만큼 난이도가 쉽고 서사 구조 역시 간결해야 하며, 장시간의 게임 플레이나 높은 난이도로 인해 결말을 보지 못하는 경우를 방지해야 한다고 밝혔다 [23]. 이는 헨리 젠킨슨이 트랜스미디어 스토리텔링에 있어서 게임을 이야기 ‘확장’보다는 이야기 ‘경험’을 위한 매체로 언급한 것과 비슷한 판단이라고 볼 수 있다.

이러한 판단하에 라이엇은 게임 장르에 특화된 스토리 전개를 펼쳐왔다. 스토리텔링 진행이 어려운 LoL을 대신해 스토리 위주의 엔딩이 있는 싱글 플레이 게임을 제작하고 있으며, 때로는 비주얼 노벨 장르를 도입하기도 했다. ‘영혼의 꽃’ 캠페인에서 비주얼 노벨의 장르 특성에 맞게 1인칭 시점으로 캐릭터와의 대화를 주고받으며 호감을 쌓도록 유도해 LoL 전장에서 느끼지 못한 캐릭터

와의 1:1의 친밀감과 애정도를 쌓는 계기를 마련해주었다.

트랜스미디어 스토리텔링의 이상적 형태란 각각의 미디어가 최선의 역할을 하도록 매체별 최적화된 스토리텔링을 보이는 것이다. 라이엇은 매체뿐 아니라 장르적으로도 최적화된 전략을 펼치기 위한 시도를 하고 있다.

#### 4. 결론

기존의 게임 IP 활용은 원천 게임의 지속적인 마케팅을 위한 목적이 주였다. 이에 이야기 자체의 완결보다는 원천 게임의 서사적 공백을 채우는 보조적 역할이나 세계관을 보강하기 위한 후속 절차 혹은 이벤트성이 강하였다. 따라서 트랜스미디어 스토리텔링 측면에 있어서 디지털 게임이 갖는 기능과 위치에 대한 연구가 부족한 것이 사실이다 [28]. 이에 본 연구는 전통적 RPG에 비해 게임 내 스토리텔링의 중요도가 떨어진다고 여겼던 MOBA 장르인 LoL을 분석대상으로 삼아 게임 IP를 활용한 트랜스미디어 스토리텔링의 성공 요인을 도출했다.

먼저 LoL은 계속 늘어나는 캐릭터의 안정적인 확장을 위해 다수의 캐릭터가 거주할 탄탄하고 개성 있는 시공간 유니버스를 새롭게 구축했다. 이를 통해 서사적 일관성을 확보한 이후 원천 IP를 활용해 완결된 서사의 독립된 콘텐츠를 생산해냈다. 무엇보다 ‘세계구축’과 ‘캐릭터 빌딩’을 유기적으로 연결하는 트랜스미디어 스토리텔링 전략을 통해 캐릭터 스킨을 중심으로 한 다종의 유니버스를 확장시켰다. 즉 LoL은 트랜스미디어 스토리텔링의 성공 요건인 일관성과 완결성을 충족시키고 동시에 매체별 그리고 게임 장르적 특성을 고려해 최적화된 스토리텔링을 구사했다. 150개가 넘는 개성 있는 챔피언을 내세워 영화, 애니메이션, 웹코믹과 같은 시각 매체뿐 아니라 완구, 테마파크까지 거대 엔터테인먼트를 기획하고 있는 라이엇은 LoL의 스토리세계를 탈장르적 그리고 탈매체적으로 확장하며 게임 IP의 최적화된 트랜스미디어 스토리텔링을 보여주었다.

#### References

- [1] T. Zaidi, “‘Arcane’ ranks No. 1 on Netflix once again as Season 1 concludes”, Upcomer.com, <https://www.upcomer.com/arcane-ranks-no-1-on-netflix-once-again-as-season-1-concludes>, (accessed January 10, 2022).
- [2] K. B. Lee, Y. J. Kim, “Analysis of Factors that influence Users' Preference for MOBA Game Genre: Focusing on the Game Systems of League of Legends”, *Global Culture Contents*, no. 47, May 2021, pp. 107-124, doi: 10.32611/jgcc.2021.5.47.107.
- [3] E. J. Kim, J. Y. Kim, “Digital Game Transmedia Storytelling in the League of Legends”, 2021 NCISS Winter Conference, December 29-30, 2021, Jeju, Korea, pp. 113-117.
- [4] H. Y. Yun, H. J. Yun, J. Lee, “A Study on the Topography of Game Transmedia”, *Humanities Contents*,

- no. 55, December 2019, pp. 235-258, doi: 10.18658/humancon.2019.12.235.
- [5] D. E. Lee, "The Strategy of Transmedia Storytelling using the Game IP", *Journal of Korean Game Society*, vol. 17, no. 5, October 2017, pp. 143-150, doi: 10.7583/JKGS.2017.17.5.143.
- [6] M. J. Byun, "A Study on the Storytelling of "Beast's Alternative Reality Game Based on Cross-Media Strategy-Focused on the first ARG Beast-", *Korean Institute of Exhibition Industry Convergence*, vol. 97, no. 3, June 2019, pp. 173-185, doi: 10.17548/ksaf.2019.06.30.173.
- [7] J. Y. Kim, B. W. Kwon, "A Suggestion for Structure of Interactive Storytelling that Mediates Online and Offline: Focusing on the Comparison between ARG and AR Games", *Journal of The Korea Contents Association*, vol. 21, no. 6, June 2021, pp. 687-700, doi: 10.5392/JKCA.2021.21.06.687.
- [8] J. Lee, H. Y. Yun, H. J. Yun, "A Study on the Perception of Media industry workers on the Use of Game IP", *Humanities Contents*, no. 60, March 2021, pp. 55-87, doi: 10.18658/humancon.2021.03.55.
- [9] J. N. Thon, "Computer Games, Fictional Worlds, and Transmedia Storytelling: A Narratological Perspective", *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, vol. 8, no. 2, April-June 2016, pp. 1-19.
- [10] H. Jenkins, "Transmedia Storytelling", *technologyreview.com*, <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>, (accessed January 10, 2022).
- [11] H. Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, NewYork University Press, 2006.
- [12] T. Down, M. Fry, M. Niederman and J. Steiff, *Story Telling Across Worlds*, Taylor & Francis, 2013.
- [13] S. E. Seo, *Tranmedia Storytelling*, CommunicationBooks, 2018.
- [14] H. Jenkins, "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling", *henryjenkins.org*, [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html), (accessed January 10, 2022).
- [15] H. C. Kwon, "Exploratory Study on the Concept and Analysis Method of the Consistency in Transmedia Storytelling", *Culture and Convergence*, vol. 42, no. 9, September 2020, pp. 349-366, doi: 10.33645/cnc.2020.09.42.9.349.
- [16] H. Y. Yun, "A Study on Character-Based Transmedia Storytelling Model: Focused on Northrop Frye's Narrative Mode Theory", *Cartoon and Animation Studies*, no. 61, December 2020, pp. 339-363, doi: 10.7230/KOSCAS.2020.61.339.
- [17] D. E. Lee, "Meta Storytelling & Character Storytelling Model", *Cartoon and Animation Studies*, no. 42, March 2016, pp. 213-240, doi: 10.7230/KOSCAS.2016.42.213.
- [18] H. J. Lee, "Fusion of storytelling games Humanities Research", *Korean Society For Computer Game*, vol. 27, no. 3, September 2014, pp. 61-68.
- [19] H. Jenkins, "The Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling", *henryjenkins.org*, [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html), (accessed January 10, 2022).
- [20] N. Rosendo, "Character-centred transmedia narratives. Sherlock Holmes in the 21st century", *Artnodes*, no. 18, December 2016, doi: 10.7238/a.v0i18.3046.

- [21] C. G. Lyou, J. Y. Kim, M. L. Park, "Analysis of play aspect according to the semiotic features of MOBA game characters-focused on League of Legends and Heroes of the Storm", *Korean Society For Computer Game*, vol. 28, no. 3, September 2015, pp. 65-72.
- [22] Developer Blog, "Looking back on 'Sentinels of Light'", *leagueoflegends.com*, <https://www.leagueoflegends.com/ko-kr/news/dev/looking-back-on-sentinels-of-light/>, (accessed January 10, 2022).
- [23] E. Evans, *Transmedia Television: Audiences, New Media and Daily Life*, Routledge, 2011.
- [24] J. Paur, "The WARCRAFT Movie is the ultimate version of the First WARCRAFT game", *geektyrant.com*, <https://geektyrant.com/news/the-warcraft-movie-is-the-ultimate-version-of-the-first-warcraft-game>, (accessed January 10, 2022).
- [25] H. Newman, "How the 'Warcraft' Movie Failed", *rollingstone.com*, <https://www.rollingstone.com/movies/movie-news/how-the-warcraft-movie-failed-102133>, (accessed January 10, 2022).
- [26] H. R. Lim, "RiotGames create a new trend of 21st-century entertainment with Arcane", *ceopartners.co.kr*, <https://www.ceopartners.co.kr/news/articleView.html?idxno=12482>, (accessed January 10, 2022).
- [27] H. Azuma, *Otaku: Japan's Database Animals*, University of Minnesota Press, 2009.
- [28] W. S. Ko, J. Y. Kim, "The Scalability of the Game and Webtoons: Focusing on Webtoon Using by Game IP in the Transmedia Era", *Cartoon and Animation Studies*, no. 63, June 2021, pp. 235-259, doi: 10.7230/KOSCAS.2021.63.235.