

제2세션 14:05~15:25

사랑채

ICT 기획세션

OTT 서비스 콘텐츠 전략과 IP 스토리텔링

사회 : 박동숙(이화여대)

1. OTT 스타일 포맷과 IP 스토리텔링

발표: 최선영(연세대) · 양소은(영진위)

토론: 정수영(MBC) · 오하영(문화관광연구원)

2. 멀티버스(Multiverse), 콘텐츠 IP 확장을 위한 세계관 재생산 전략

발표: 장민지(경남대)

토론: 윤현정(강남대) · 강보라(연세대)



2022년 봄철 정기학술대회 ICT 기획세션

OTT 스타일 포맷과 전략적 IP 스토리텔링 : 콘텐츠 가치는 어떻게 확장되는가

최선영(연세대학교 커뮤니케이션대학원)
양소은(영화진흥위원회 기획운영본부)
2022.04.16

Streaming victory : 94th Academy Awards



The three Oscars for "CODA" were Apple's first ever. "CODA" also made history as the first Sundance Film Festival movie to take home the Oscars best picture prize. And it's the first film to win best picture without having been nominated in the directing and editing categories.

...

Netflix has won multiple Oscars, but to date the best picture crown has eluded its grasp. Last year, Netflix took home seven Oscars, more than any other studio. That included two each for David Fincher's "Mank" and "Ma Rainey's Black Bottom," adapted from the play by August Wilson. In 2020, Martin Scorsese's "The Irishman" was shut out at the Oscars, after receiving 10 nominations; the year before that, Alfonso Cuarón's "Roma" won three Academy Awards, for directing, cinematography and foreign language film.

Sources: <https://variety.com/2022/film/news/apple-best-picture-oscar-coda-1235213717/>
The Hollywood Reporter

VOD and Streaming global overview(2021)

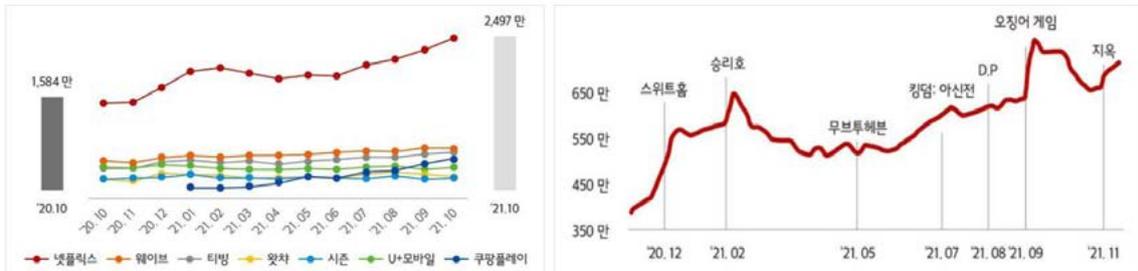


South Korea Netflix HBO Disney+ Amazon iTunes Google Asia East Asia

Apple TV+, Apple TV app, Apple TV 4K to launch in Korea on Nov. 04
 Disney+ to launch in Korea on Nov. 12

Sources: fluxpatrol.com

국내 OTT 서비스 성장추이, 넷플릭스 효과



Sources: 한국콘텐츠진흥원(2022.01)

Netflix & K-Content

Netflix, Brad Pitt's Plan B Back \$50M Korean Movie 'Okja'

Jake Gyllenhaal, Tilda Swinton, Paul Dano and Hill Harper have been cast as the film by 'Snowpiercer' director Bong Joon-ho

Netflix's \$50 Million Movie Gamble

The company is investing in the Korean director Bong Joon-ho's new film as part of its expansion worldwide.

By David Sims

South Korea Box Office: Netflix's 'Okja' Opens at No. 4, Despite Exhibitor Boycott

The Bong Joon-ho film showed an fewer than 100 screens across the country but enjoyed sold-out showings.

2016 Netflix To Launch In S. Korea

2021 Successful investment Netflix Plans \$500 Million Spending in Korea to Crack Asia

By Lucas Shaw and Shirley Zhao

2021년 2월 25일 오후 10:00 GMT+9 Updated on 2021년 2월 25일 오후 7:59 GMT+9

Exclusive: Squid Game is Netflix's 'biggest ever' series launch

By Eason Jang and Lu Kang, CNN Business

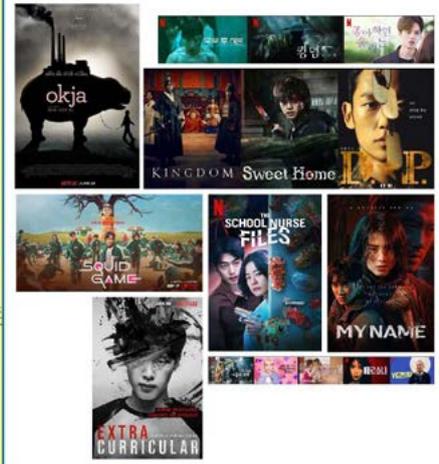
Updated 08:45 GMT (GMT+9) October 15, 2021



Sources: The Hollywood Reporter, TheAtlantic, cnn, netflix

넷플릭스의 국내 오리지널 콘텐츠 라인업

년도	분류	작품명	출연진	년도	분류	작품명	출연진
2017	영화	옥자	안서현, 변희봉			지금 우리 학교는	윤간정, 박지후
		킹덤 1	주지훈, 배우나			소년심판	김혜수, 김무영
2019	드라마	갯사범은 처음이라서	자수, 정재연			안나라수대나라	지창욱, 최성민
		좋아하면 울리는	김소현, 송강			펜타디	김강홍, 강혜림
2020	드라마	테로스나	이지은, 배우나		드라마	수리남	하정우, 황정민
		나 홀로 그대	고성현, 윤원민			위기의 여자	공효진, 박하선
	킹덤 2	주지훈, 배우나	굴리치			전여진, 나나	
	인간수업	김홍희, 정다연	모병가족			정우, 박희순	
영화	보검교사 안은영	정유미, 남주혁			블랙의 신부	김희선, 이원욱	
	스위트홈	송강, 이시영			사상개들	이도현, 극동연	
2021	드라마	사랑의 시간	이재훈, 박정민			택배기사	김우민, 이순
		좋아하면 울리는 2	김소현, 송강			셀러브리티	이창미, 박규정
	무브 투 세븐 나는 유품장사사	이재훈, 황준상	태블릿스			채수진, 민호	
	킹덤 아신전	전지현, 박병은	당신이 소원을 말하면			지창욱, 수영	
	D.P.	정해인, 구교환	연애대전			김국현, 유태오	
	오징어 게임	이창재, 박해수	종이의 집: 공동경제구역			유지태, 김윤진	
영화	매이 네임	한소희, 연보현		영화	여자	살강구, 박해수	
	지옥	유아인, 박정민			모탈센스	서현, 이준영	
	고요의 바다	배우나, 공유			카터	주원, 이성재	
	자인표	자인표, 조달환			서울대약전	유아인, 고경표	
영화	승리호	송중기, 김태리			정미	강수연, 김원주	
	낙원의 밤	임태규, 전여진			김희산복순	전도연, 살강구	
	새콤달콤	장기용, 채수빈			20세기 소녀	김유진, 변우석	
	재능의 밤	이성민, 박해준					



Sources: SK INDUSTRY ANALYSIS(2022.02), netflix

Why K-Content? ② 웹 콘텐츠 플랫폼과 제작스튜디오의 성장

- 방송사 → 제작 스튜디오 시대로의 전환
- IP를 보유한 제작사 인수를 통해 OTT 콘텐츠 기획, 제작, 공급 확장

SLI Studio LuluLala (전 jtbc 스튜디오 산하 레이블, 2021)

	드라마하우스	하우픽처스	nPIO Ent.	BA 엔터테인먼트	퍼펙트스튜디오	스튜디오버드
지분율	100.0%	33.0%	28.0%	77.5%	100.0%	100.0%
대표작	• 부부의세계, 눈이부시게, 갑분사주는예쁜누나 외	• 구미호연 외	• 조물민, 제3의맥락, 더 캐치미 외	• 범죄도시, 악인전 외	• 백두산, PMC, 더 핑크, 수리남 외	• 시지프스, 마녀2 외
지분율	100.0%	100.0%	100.0%	65.0%	95.0%	93.8%
대표작	• 좋은놈 나쁜놈, 이상한놈, 변호인	• 양백한타인, 자갈 우의학교 외	• 로스쿨, 나의 재발일지	• 이태원클라쓰, 고백투우, 이몽 외	• 방법, 조여미관심사 외	• 라이프라인스, 녹두전 외



Sources: thebel(2021), Investchosun(2021)

Why K-Content? ③ 글로벌 기준의 고품질 IP 제작 능력

- 좋은 이야기를 세련되고 완성도 높게 만드는 탁월한 제작 능력의 탁월함

"수년 동안 전 세계 사람들이 넷플릭스를 통해 한국의 훌륭한 이야기와 사상에 빠지는 것을 목도했다"고 전했다. 이어, "우리 모두가 <킹덤>의 준비에 쏟겼고, <블랙핑크: 세상을 밝혀라>와 함께 출주며, <인간수업>에서 10대들이 처한 현실을 마주하고, <사랑의 불시착>을 시청하며 사랑스러운 커플의 탄생 지켜냈다. <스위트홈>에서 우리의 안전을 위협하는 적들과 맞서 싸웠고, <승리호>와 함께 우주를 지켜냈다. 이 모든 것의 중심에 바로 한국이 있었다" (테드 사란도스, 넷플릭스CEO)

"'디즈니+'를 통해 선보일 스튜디오앤뉴 작품들에 대한 전 세계 팬들의 관심과 반응이 기대된다"며 "다양한 소재와 스토리 라인으로 무장한 K콘텐츠를 전 세계 시장에 지속적으로 선보이며 플랫폼과 유기적인 협업을 이어가는 글로벌 스튜디오로 도약할 것" (김정민 스튜디오앤뉴 대표)

"넷플릭스가 제작, 공개하는 한국 콘텐츠가 전 세계 관객들에게 깊은 인상을 남길 수 있었던 것은 각 분야에서 뛰어난 전문성을 갖춘 국내 파트너들과 협업했기 때문이다. 시각효과(VFX) 및 콘텐츠 전문기업 덤스터 스튜디오(Dexter Studio), 자회사 라이브톤(Livetone)과 2년 계약 파트너십을 계기로 한국 창작자와 협력을 확대하고, 한국 콘텐츠의 글로벌 성공을 활용해 한국 창작 생태계의 위상을 높일 수 있기를 기대한다"(허경수 넷플릭스 포스트프로덕션 디렉터)

Read Next: 'Sovereign' Creator and Stars on the Funder's Shocking Ego Trip, as **Bankroll** Reveals

How 'Pachinko' Producers Beat the Odds With an Epic Streaming Series in Three Languages

By Diane Garrett

How 'Pachinko' Producers Beat the Odds With an Epic Streaming Series in Three Languages

By Diane Garrett



Netflix

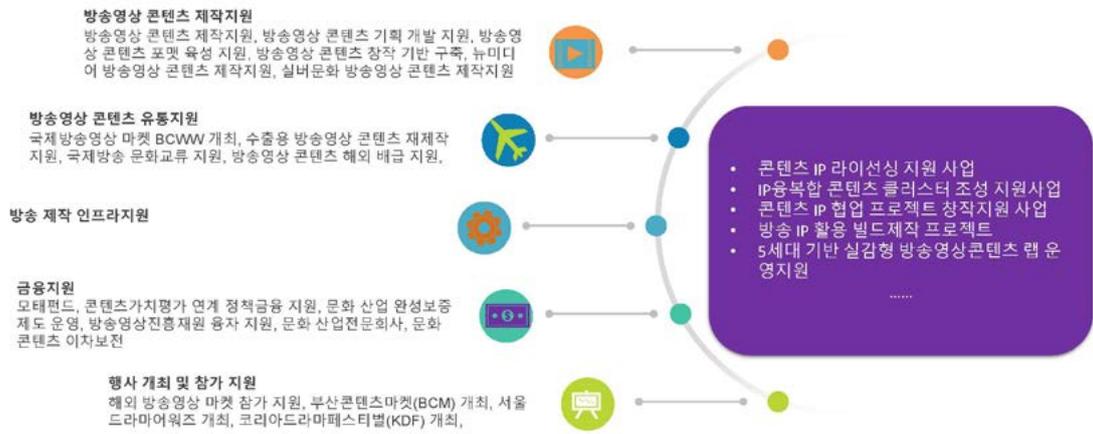
Sources: 넷플릭스, https://www.veddy.com/NewsView/2214133061_VARIETY

Why K-Content? ④ 높은 수준의 이용자, 진화된 OTT모델

- 콘텐츠 선택과 비평에 탁월한 이용자 팬덤 커뮤니티
- 경쟁 환경에서 진화한 OTT 모델이 K콘텐츠 전성기를 견인



Why K-Content? ⑤ 국가적 지원



Source : 2020 방송영상 산업백서, 한국콘텐츠진흥원

관계의 변화에서 확장되는 콘텐츠 IP 가치

- 콘텐츠 IP 확장은 이용자-콘텐츠-플랫폼 차원에서 동시에 발생
- COVID-19 로 업계 주도권 이동과 갈등 심화 : 영화소비는 스트리밍 플랫폼으로, 콘텐츠 소비는 모바일 기기로 이동
 - 콘텐츠 크리에이터, 제작자 및 유통업자 간 협의 균형과 콘텐츠 IP가치도 역동적으로 변화 중

	OTT에서의 IP가치 확장	기존 미디어의 한계
콘텐츠 제작자 크리에이터	<ul style="list-style-type: none"> • 방영권, 저작권 분리(오리지널, 공동제작, 독점판권 등) • 글로벌 제작비 기준 + 성과에 따른 보상 • 글로벌 유통 및 동시적 배포 - 규모의 성과 가능 • 수익공유모델 • 사전제작 - 제작 주기 예측 가능성 ↑ • IP활용 극대화에 따른 수익 가치 ↑ • 원천 콘텐츠 기획과 개발에 대한 자극과 기회 	<ul style="list-style-type: none"> • 계약관행의 균열(ex.음저협, cjenm-IPTV 업계, 선제작 후계약 관행) • 제작비 확보 문제 및 직접 제작비 부담 • 글로벌 유통의 한계 - 제한적 성과 • 아카이브 활용의 한계 - IP 소유권 문제 및 재가공에 따르는 비용 (ex. 지상파 vs 독립제작사 저작권 갈등) • 원천 콘텐츠 기획 개발 비용에 대한 불공정 거래
플랫폼 VS 채널	<ul style="list-style-type: none"> • 데이터 활용으로 개별 구독자 취향과 관심을 효과적으로 대응 - 신규 IP개발에 참고 • IP 품질의 향상 - 표준화된 포스트 프로덕션 매뉴얼 • 파트너십 - 콘텐츠에 집중하고 창의적 인재 존중 • 콘텐츠IP 관련 인프라 교육 지원 • 계기성 콘텐츠 IP의 적절한 활용으로 콘텐츠 생명 주기↑ 	<ul style="list-style-type: none"> • 성과 측정의 부정확성 - 수익 공유의 어려움 • IP repurposing, revision 프로덕션 체계의 부재 • 콘텐츠 IP 확장에 대한 대비 부족 • 원천 콘텐츠 소유권 관리의 어려움
콘텐츠 IP 이용자	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 세계관, 서사 확장에 참여 및 기여 -> 걸속력있는 취향공동체 • 지불의사에 대한 방어기제 ↓ - 콘텐츠 취향 기반 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 세계관에 참여하기 어려운 구조 • 지불의사에 대한 방어기제 ↑ - 강제징수 우선

OTT 스타일 포맷은 무엇에 의해 결정되는가?

IP스토리텔링의 흐름은 어떻게 확장되는가?

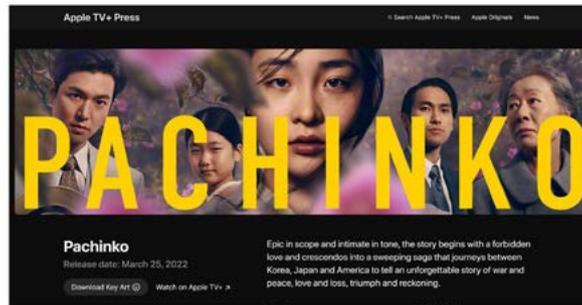
비즈니스 모델로 확장된 트랜스미디어는 어떻게 적용되고 있는가?

전략적 IP 스토리텔링 ① Originals commissioning strategy

- 취향은 사회적으로 문화적으로 구성되고 재생산되는 것(Cunningham&Scarlata, 2020)
- 글로벌 틈새 시청자(global niche audiences)에 소구
- 현지 시청자 선출시 후 글로벌 판매로 이어지는 전통적인 유통모델이 아니라 Originals'(Ball, 2018)에 대한 투자 결정은 항상 '다중 영역 전략'을 기반
- 넷플릭스 오리지널 커미셔닝 전략 VS 기존 방송사나 영화사의 장르 국제주의 : 방송사에서 버려진 장르 (Blackiston, 2019a)가 강화되는 전략. 재창조된 장르(애니메이션, 공포, 공상과학, 십대 장르), 밀레니얼 세대에 어필. 방송사 게이트키퍼를 통과하지 못하는 틈새 관심사를 위한 IP 스토리텔링 전략을 채택
- 다국적 가입자와 거래하면서 차별화된 콘텐츠 전략 추구 그래밍

New phase of K-Content storytelling “파친코” case

- 자극적인 장르물 era에서 한 단계 도약 : 기존 K-콘텐츠가 서구 시장에 소구할 때 가장 주목받았던, 폭력성, 계급성, 남성성과는 전혀 다른 스토리라인과 스토리텔링을 보여줌 (여성서사, 역사극, 드라마) cf) 조선구마사, 설강화와 차별점
- 한국의 역사의 소용돌이를 겪은 여성의 삶이 모두가 공감할 수 있는 “epic”이자 고전처럼 느껴지게 하는 효과
- 넷플릭스와 다른 에피소드 공개방식 : 문자 중심의 트랜스 텍스트 파생 전략



전략적 IP 스토리텔링 ① Originals commissioning strategy



<시맨틱 에러> 주인공들이 포지인
씨네21 포지



웨이브 오리지널 시리즈
<이렇게 된 이상 청와대로 간다>



티빙 오리지널 시리즈
<술꾼도시여자들>

퀴어·페미니즘 / BL/정치코미디/여성중심...

전략적 IP 스토리텔링 ② Audience flow strategy

팬들이 제작한 비공식 트랜스미디어 콘텐츠의 자유로운 거래가 글로벌 규모의 내러티브 생성



What is Semantic Error?



Netflix Picks Up Webtoon Adaptation A Business Proposal

The K-drama adaptation of the office rom-com A Business Proposal becomes the latest webtoon adaptation to be picked up by Netflix.



BL+리디북스 / 로맨스 웹콘텐츠

전략적 IP 스토리텔링 ② Audience flow strategy

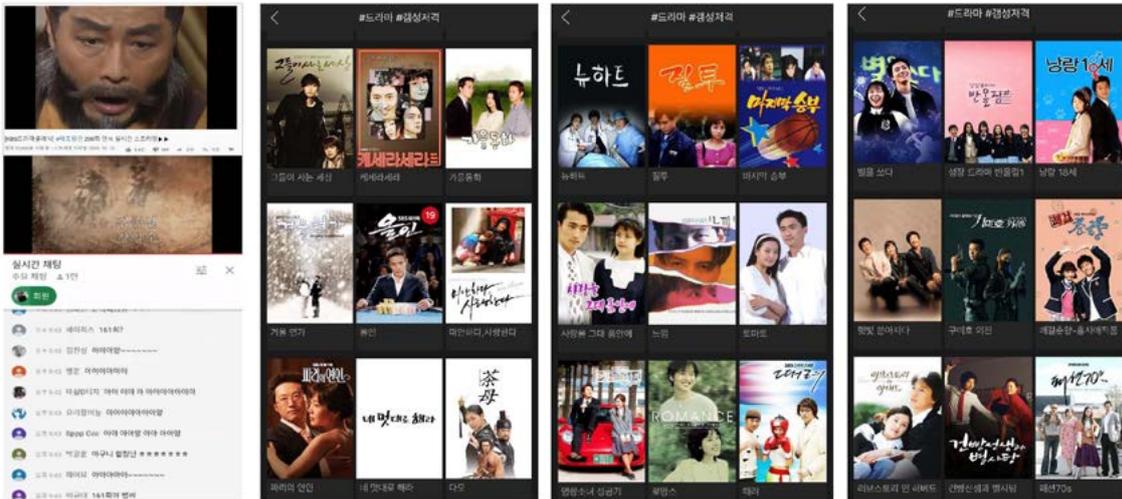
팬들이 제작한 비공식 트랜스미디어 텍스트의 자유로운 거래가 글로벌 규모의 내러티브 생성



미스터리한 딱지 치기 남자 → 공유 → 주인공인 영화 → 부산행 → 연상호 → 지옥 → 좀비 장르물 → 지우하 → 10대 주인공...

전략적 IP 스토리텔링 ③ transmedia memory management

RMC Repurposing



출처: 웨이브, kbs 유튜브채널

MZ 세대의 OTT 사용법

- “어쩔티비”의 세대**
 : TV를 구세대의 전유물로 생각, 나만의 디바이스와 취향으로 OTT를 즐기고 싶어하는 세대
- 짧은 러닝타임 _ 20-30분 분량의 “밥친구가 필요해”**
 : 모바일 디바이스로 단시간 즐기는 콘텐츠
- OTT를 통한 역주행 _ 오래된 콘텐츠도 MZ세대에게 새로운 것**
 : 왕가위 영화, <프렌즈>, <달의 요정 세일러문>, <해리포터>시리즈의 새로운 유행
 : 오래된 콘텐츠에 접근이 용이한 OTT를 통해 유명한 이미지, 입소문, 밈, 아트포스터로
 알게 된 작품들을 감상하는 MZ세대
 : 궁금증으로 시작해 취향 소비, 굿즈 구매로 연결, 굿즈를 통해 취향을 알리기, 패션부터 휴대폰 액세서리까지, 콘텐츠로 나를 표현할 수 있도록
 : 라이브러리 콘텐츠를 ‘현상’으로 만든다면?



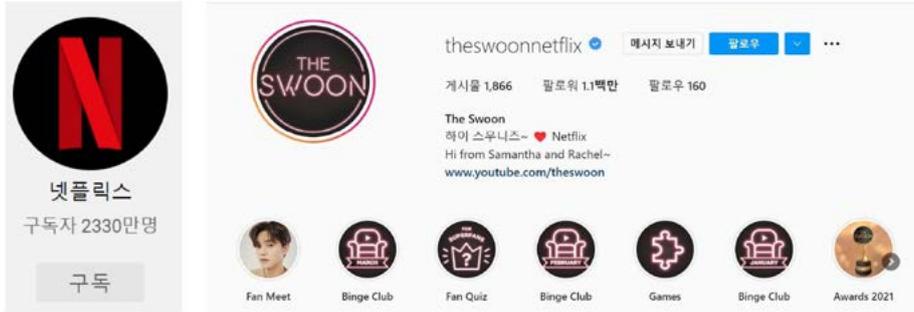
MZ 세대의 OTT 사용법

- 오분순삭에서 시작해 시트콤 정주행까지**
 : <거침없이 하이킥>, <안녕 프란체스카> 등 유튜브 “오분순삭”을 통해 알게 된 오래된 시트콤이나 콘텐츠 시리즈 정주행을 즐기는 세대
 : 유튜브에서 요약 영상으로 흥미를 느끼게 된 영화, 드라마 정주행으로 이어짐
- 웹소설, 웹툰 IP 기반 원작에 주목하기**
 : <시맨틱 에러>, <사내 맞선>에 대한 열광

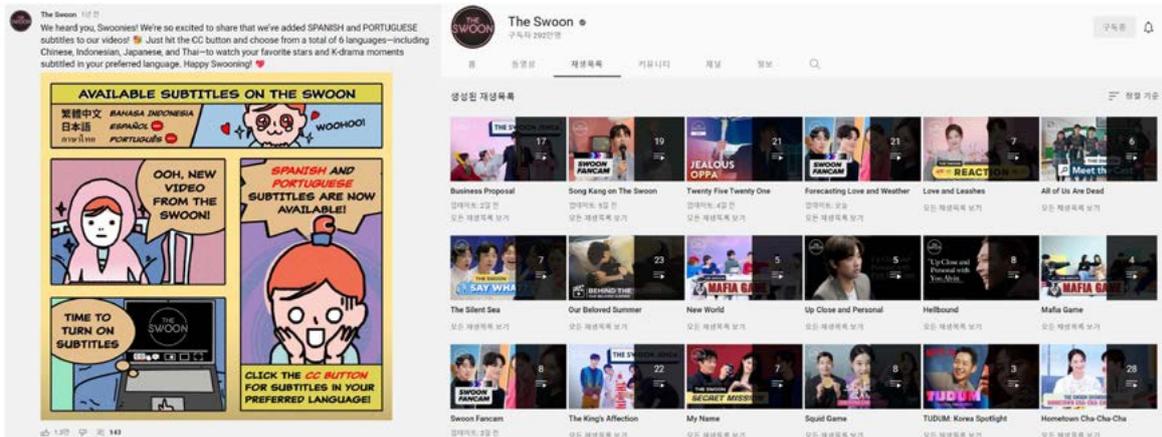


전략적 IP 스토리텔링 ④ Transmedia Strategy

- 통합되고 조정된 엔터테인먼트 경험을 만들기 위해 픽션의 필수 요소가 여러 전달 채널에 체계적으로 분산되는 과정(Jenkins 2006)
 - 플랫폼 트랜스미디어 스토리텔링 전략의 활용
 - 플랫폼-이용자의 트랜스 텍스트를 통해 스토리텔링 확장 → IP 스토리텔링 향유 flow 생성



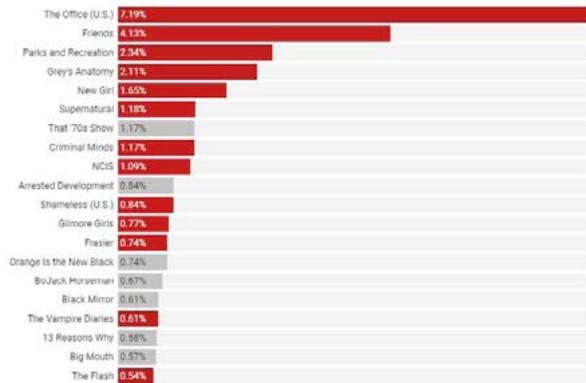
전략적 IP 스토리텔링 ④ Transmedia Strategy



전략적 IP 스토리텔링 ④ Transmedia Strategy

시청 경험의 오리지널리티

Most viewed Netflix shows, as a percentage of all Netflix views
Red bars are for shows that could be taken away since they are owned by Disney, Fox, WarnerMedia or NBCU



Data for Netflix episode and movie views on web browsers from January through November 2018.
Source: Jansshot

recode



출처 : recode, NETFLIX US 트위터

전략적 IP 스토리텔링 ④ Transmedia Strategy



ON & OFF

MZ 세대가 즐겨 쓰는 앱

- 넷플릭스 구독은 기본, 나머지 OTT는 취향에 따라 선택
- 계정공유를 위해 여러 명이 모여 '넷플릭스 팟' 만들어서 구독
 - 만화/웹소설 유료 결제 문화 자리잡음
 - 웹소설 시장 관련 진로를 꿈꾸는 이들도 증가

2021 OTT/스트리밍 앱 사용자수 TOP 10

순위	10대	20대
1	유튜브	유튜브
2	넷플릭스	넷플릭스
3	트위치	멜론
4	멜론	지니뮤직
5	삼성뮤직	유튜브 뮤직

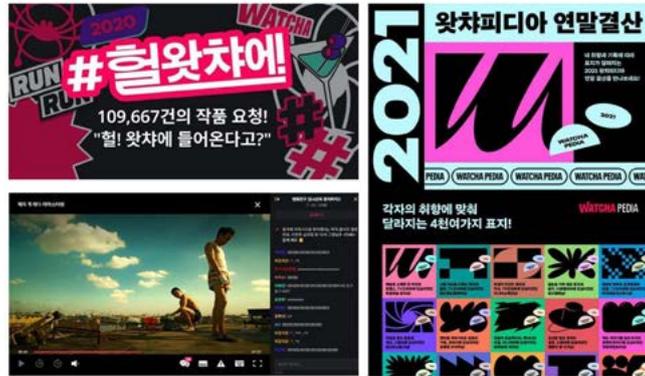
2021 만화/웹소설 앱 사용자수 TOP 10

순위	10대	20대
1	네이버 웹툰	네이버 웹툰
2	카카오 페이지	카카오 페이지
3	네이버 시리즈	카카오 웹툰
4	카카오 웹툰	네이버 시리즈
5	라프텔	웹소설 조아라

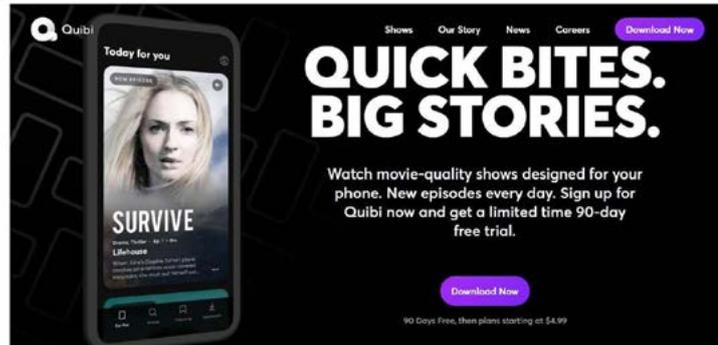
출처: 모바일맥스 (조사기간 2021.1~2021.11), 케릿 (2021.12.28.)

MZ 마케팅 사례 : 왓차

- #헐왓차에
 - : 원하는 콘텐츠 직접 요청
- #왓차파티 #시리즈 몰아보기
 - : 시청 공동체의 연결된 시청
- 왓차피디아의 활용
 - : Playful 한 OTT플랫폼 경험
 - : 웹소설, 웹툰 IP 기반 원작에 주목하기



‘경험’의 재배열에 실패한 ‘퀴비’



콘텐츠 IP 가치는 어떻게 확장되는가

이용자 팬덤

- 콘텐츠, 플랫폼 선택권 주도
- 적극적 지불의사와 구독경제 : 돈, 감정, 시간, 공간
- 연결된 취향공동체
- 글로벌 영향력의 확대
- 콘텐츠 세계관, 서사 확장에 참여 및 기여

파트너십

- 대등한 관계 맺기 : 차별화된 거래방식
수익공유모델
- 이용자 개념 확장 : 생산자 + 소비자
- 콘텐츠에 집중하고 창의적 인재 존중
- 협력 기회의 확장
- SME와 동반성장

서비스 테크놀로지

- 시청 데이터를 통해 구독자 취향 파악
- 애자일 방식의 서비스 개선
- 콘텐츠와 플랫폼 브랜드와의 매치
- 유연한 BM





멀티버스(Multiverse), 콘텐츠 IP확장을 위한 세계관 재생산 전략

장민지(경남대학교 미디어영상학부 조교수)*

요약

전 세계적으로 OTT 서비스가 대중화됨에 따라 새로운 콘텐츠가 끊임없이 유통되는 플랫폼 미디어 산업 생태계에서 콘텐츠 IP 확장 전략은 콘텐츠 제작방식에 있어 중요한 위치를 갖는다. 그 중에서도 특정한 세계를 구성하는 구성요소, 즉 세계관을 확장하는 방식은 콘텐츠 IP 전략에서 위험요소를 줄이고 콘텐츠 프랜차이즈를 구축하는데 있어 효과적이다. 본 연구는 마블의 영화적 세계관(MCU)이 어떻게 멀티버스 개념을 차용하여 자기 스스로 이를 복제하고 재생산하면서 콘텐츠 IP 확장을 전략적으로 수행하고 있는지 <로키(Loki)>의 서사분석을 통해 살펴보고자 한다. 결과적으로 멀티버스 세계관은 완결된 사건을 반복하여 비/완결 상태를 재생산할 수 있고, 이는 완결된 또 다른 자기충족적 콘텐츠로 존재가능하다. 동시에 멀티버스 세계관 아래 하나의 캐릭터가 다수로 존재 가능하기 때문에 복수의 이야기를 생산해낼 수 있다는 점에서 효과적인 콘텐츠 IP 확장 전략이 될 수 있다.

■ 중심어 : | 멀티버스 | 콘텐츠 IP | 마블 시네마틱 세계관(MCU) | 콘텐츠 프랜차이즈

I. 서론

2021년 11월 12일부터 한국에서 디즈니 플러스의 OTT 서비스가 시작됐다. 디즈니는 IP(Intellectual property : 오리지널 콘텐츠를 기반으로 한 다양한 장르적 확산을 의미[1])라는 용어가 사용되기 전부터 콘텐츠 프랜차이즈 비즈니스 모델, 즉 스토리텔링의 지속·연속적 확장을 다양한 미디어를 통해 지속해온 기업이라 할 수 있다.

* Min-Gi Jang(jmg84@kyungnam.ac.kr)

한국에서도 디즈니 플러스를 통해 이전까지 시청할 수 없었던 마블 캐릭터들의 미공개 에피소드를 시청할 수 있게 되었는데, 그 중에서도 드라마 <로키Loki(2021)>는 마블, 특히 MCU(Marvel Cinematic Universe)의 새로운 세계관을 연다는 점에서 중요하다. 전 세계적인 인기를 얻고 흥행하며 긴 이야기를 끝맺은 <어벤져스: 엔드게임(2019)> 이후의 에피소드가 드라마로 진행되는 방식인 <로키>는 마블이 시리즈가 끝난 뒤에도 개별 캐릭터들을 연결하면서 영상화하는 방식으로 트랜스 미디어화를 지속할 것을 예고한다.

본 논문에서는 드라마 <로키>에서 차용하고 있는 멀티버스(Multiverse : 다중우주) 개념을 살펴보고 마블의 세계관이 자기 스스로 이를 복제하고 재생산하면서 어떻게 콘텐츠 IP 확장을 전략적으로 수행하고 있는지 살펴보고자 한다.

무엇보다 <로키>가 미디어 산업적 관점에서 어떻게 마블의 영화적 세계관(MCU)이 가지고 있던 캐릭터와 서사를 재생산하면서 새로운 세계관으로 나아갈 수 있도록 하는지 드라마 텍스트 분석을 통해 멀티버스 요소를 추출하고 이를 새로운 콘텐츠 IP 확장 전략으로 제시하고자 한다.

본 연구가 최종적으로 탐구하고자 하는 연구문제는 다음과 같다.

- 1) 멀티버스(Multiverse)란 무엇인가
- 2) 마블 드라마 <로키Loki>에서 나타나고 있는 멀티버스적 요소는 무엇인가
- 3) 콘텐츠 IP 확장 전략으로서의 멀티버스 세계관은 어떻게 활용될 수 있는가

II. 멀티버스(Multiverse)

1. 세계관(universe)의 탄생

세계관이란 콘텐츠 내부에서 캐릭터를 구성하고 있는 시간적·공간적 배경을 일컫는다[2]. 세계관은 애초에 철학적 용어로 대두되었으나 디지털 패러다임 안에서 하나의 배경이 집합적 서사로 활용되기 시작하면서 현재는 하나의 콘텐츠를 둘러싼 배경을 구성하고 있는 장치나 서사를 통칭하게 되었다.

콘텐츠에서 세계관의 탄생은 미디어 산업 환경의 변화와 관련이 깊다. 글로벌 콘텐츠를 유통시키는 플랫폼, 특히 OTT는 문화산업과 자본의 논리에 의해 추동된다. 전 세계적으로 콘텐츠를 유통시키기 위해 국가 간, 언어 간, 인종 간, 종교 간을 뛰어넘을 수 있는 다양화된 콘텐츠를 확보하고 이를 질적, 양적으로 끊임없이 새로운 방식으로 이용자들에게 제공해야 하기 때문에 무엇보다 자본의 투입이 중요해지는 것이다. 이는 기존의 콘텐츠 제작, 유통방식과는 달라진 논리를 제공한다.

한 국가에서 통용되는 콘텐츠는 기본적으로 그 나라의 대중성에 기반하여 제조된다. 콘텐츠를 1차적

으로 이용하는 주체들이 바로 자국민들이기 때문이다. 그러나 이것이 글로벌 OTT 유통 플랫폼으로 옮겨오게 되면 타겟층이 달라진다. 플랫폼에서의 콘텐츠 생산과 유통의 원리는 철저히 많은 사람들을 이용자로 포섭하고 이들이 플랫폼에 계속해서 머물러 있길 욕망하기 때문이다. 특히 이것이 국가라는 물리적 영토를 기반으로 하는 것이 아니라, 글로벌 유통 플랫폼이라고 하는 영역의 한계가 없는 공간을 바탕으로 구성되기 때문에 더욱 복잡한 시스템을 거칠 뿐만 아니라 더 많은 자본이 투자된다.

이제는 한국에서 제작한 콘텐츠가 한국에서 인기를 얻고, 외국의 바이어들에게 눈에 띄어 수입 절차를 밟는 것이 아니라 국내에서 제작된 작품, 혹은 제작할 작품에 대해 다양한 국적을 가진 투자자들이 성공 가능성을 제고하고, 이를 세계 동시 다발적으로 유통시켜야하는 상황에 직면한다. 사람들은 이제 언제 어디서든 시간을 '만들어서' '콘텐츠에 접속'한다. 내가 보고 싶은 작품이 있는 플랫폼에 가서 콘텐츠를 시청하기만 하면 되는 것이다. 문제는 될 수 있으면 많은 사람들이 플랫폼에 지속적으로 접속해야하고, 그 접속을 계속해서 유지시켜야하는데, 그러기 위해서는 끊임없이 플랫폼에 새로운 콘텐츠를 공급해야 한다는 문제점에 도달한다.

플랫폼에서 이용자들을 지속적으로 접속할 수 있게 만드는 방법 중 하나가 바로 세계관의 공유다. 대중적으로 인기를 얻은 오리지널 콘텐츠를 중심으로 미디어 확산뿐만 아니라 스토리텔링의 측면에서 확장을 지속하는 것이다. 미디어 확산이 소설, 영화, 애니메이션, 게임, 드라마 등으로 진행되는 것과 달리 스토리텔링의 확장은 같은 세계관 아래에서 다양한 서사를 연속적, 혹은 파편적으로 생산해내는 전략을 뜻한다.

그러한 점에서 세계관의 공유는 이야기의 확장을 위한 기반이 될 수 있다. 새로운 텍스트가 전체 스토리에 영향을 주고, 전체 스토리에서 부분을 가져와 다시 재구성하기도 하는 것이다. 대표적인 사례가 바로 마블 시네마틱 유니버스(MCU)다. 마블은 아이언 맨, 캡틴 아메리카, 헐크, 토르, 블랙 위도우, 호크아이틀 하나를 묶은 어벤저스를 성공시키면서 개별 캐릭터들을 스핀 오프(Spin-off)한 시리즈물을 동시에 생산해냈다.

여기서 스핀 오프란 기존의 중심이 되었던 캐릭터 이외의 캐릭터가 주인공이 되어 그들의 역사나 서사를 새롭게 창작하는 것을 의미한다[3]. 스핀 오프에서 세계관 공유는 콘텐츠 IP확장 요소에 있어서 중요하다. 원작의 세계관을 공유하면서 이전에는 집중하지 않았던 개별 캐릭터의 서사에 주목하기 때문이다.

결과적으로 세계관의 등장 및 공유, 이를 통한 서사적 확장 전략은 급변하는 미디어 산업의 콘텐츠 유통 방식에서 비롯된 콘텐츠 IP 확장 전략의 일부라고 할 수 있다. 특히 콘텐츠 내부에서 세계관의 공유는 하나의 텍스트에서 등장했던 각기 다른 캐릭터들의 연결, 혹은 분리를 가능하게 하면서 또 다른 파생 이야기를 생산할 수 있는 중요한 기제로 작동한다.

2. 세계관으로서의 멀티버스(Multiverse)

멀티버스란 우주탄생 이론에서 비롯한 천체물리학 용어다. 최첨단 우주론에서 인플레이션 이론은

빅뱅이론이 수정된 것 중 하나로, 빅뱅이 일어나 우주가 탄생할 때 급속도로 팽창이 이루어져 우주가 엄청난 스케일에 걸쳐 휘어져 있다는 가설이다. 특히 우주-인플레이션의 기원이 명확히 밝혀지지 않았기 때문에 주기적으로 팽창이 지속되고 있을 가능성을 제시하게 되면서 멀티버스, 즉 다중우주론이 제시되었다.

이 이론에 의하면 “우주의 작은 부분이 어느 순간 갑자기 팽창하여 봉오리를 이루고 그로부터 아기우주(baby universe)가 태어나 재생산되는 과정이 영원히 반복된다”[4]는 것이다. 이는 우주가 영원히 재생산될 수 있음을 의미하며 수많은 우주가 동시에 존재할 수 있음을 전제한다. 우리의 우주도 과거의 어느 시점에서 팽창을 통해 탄생했을 가능성을 전제한다면, 우리가 존재하고 있는 현재 우주 또한 여러 집합체(우주들) 중 하나일 수 있다는 것이다.

멀티버스는 ‘현재 우리가 존재하는 우주에서는 일어나지 않았으나 동일한 시점에 다른 기회나 사건, 인물이 존재 가능한 또 다른 우주(Another Universe)를 다중으로 설정’하는 것’을 의미한다. 이는 가능세계 (Possible world)이론과도 밀접한 관계가 있다. 가능세계이론이란 하나의 서사가 서사 속에서 특정한 세계를 구성하고 있다는 이론으로 단순히 현실 세계와 대비되거나 종속된 세계가 아닌, 논리적으로 존재 하거나 혹은 실현 가능한 세계들이 존재한다는 것[5]이다.

가능세계 이론에서는 텍스트에서 다양한 세계들의 기준점이 될 수 있는 하나의 세계를 전제하고 이를 텍스트의 실제세계(TAW :Textual Actual World)로 명명한다. TAW는 현 시점에서 텍스트로 재현되고 있는 우주라고 볼 수 있다. 멀티버스는 이러한 텍스트의 실제세계를 기준으로 재현된 타임라인의 봉오리에서 발생한 수없이 많은 우주들이 존재한다는 것을 전제한다[6].

하나의 텍스트에서 멀티버스를 세계관으로 공유하게 되면 이야기의 복제와 변형이 동시에 일어날 수 있다. 다시 말해 이전에 일어났던 일들이 다른 우주에서는 일어나지 않은 일이 될 수도 있고, 아예 캐릭터의 존재 자체가 없어질 수도 있는 가능성도 있다. 멀티버스는 텍스트의 게이미피케이션(gamification)과도 관련이 깊은데, 특히 캐릭터에게 선택지가 주어졌을 때, 포기된 항목을 다중우주에선 선택할 수 있다는 ‘가능성’을 전제하고 있기 때문이다.

여기서 게이미피케이션이란 이용자로 하여금 비게임의 상황에서 게임적 요소를 통해 즐거움을 갖게 만드는 것을 의미한다[7]. 게임 텍스트의 가장 중요한 요소 중 하나가 텍스트의 ‘반-구조화’다. 이는 게임이 끊임없이 게이머를 통해 텍스트를 ‘재생산’할 수 있는 특성을 부여하는 요소 중 하나라고 볼 수 있다. 다시 말해 게이머가 게임을 진행하여야 게임이 완결되어지는 ‘열린 서사’ 혹은 ‘다공성 서사’를 가지고 있다는 것이다. 이 때문에 게이머는 게임이 끝(game over)나더라도 재시작 버튼을 누를 수 있고, 또 다른 엔딩을 맞이할 수 있는 가능성을 갖게 된다.

멀티버스 또한 이러한 게임적 요소를 지니고 있다. 하나의 텍스트가 하나의 서사를 가지고 완결된다 할지라도, 그 서사가 끝난 시점으로 다시 되돌아가거나 원 텍스트에서 일어나지 않았으나 ‘가능성’이 있는 사건들을 다른 우주에서 재생산, 혹은 다시 시작할 수 있기 때문이다.

이영수[8]는 이러한 이론적 논의에 입각하여 마블 코믹스에서 멀티버스를 활용한 사례를 분석하고 있다. 마블 코믹스는 애초에 마블 멀티버스라는 평행우주의 세계관을 가지고 있었는데, 각각의 우주를 지구라 부르며 저마다의 번호를 붙여 이를 관리해왔다. 이중 메인 스토리가 진행되는 우주의 지구 번호는 616번으로 나타나있다.

본 연구에서 살펴볼, 그리고 대중들에게 가장 잘 알려진 것으로 판단되는 마블의 영화적 세계인 MCU에서 차용해온 세계관은 마블 코믹스의 지구 616과 연결된다. 마블 코믹스에서의 멀티버스는 트랜스미디어화를 거치며 더욱 복잡해지는데, 이는 만화에서 영화로 미디어 확산이 진행되면서 판권 및 각색의 문제로 세계관이 파편화되어 시리즈화 되었기 때문이다.

본 연구에서는 이러한 멀티버스 요소가 MCU에서 어떤 방식으로 드러나고 있는지 살펴보기 위해 마블 드라마 <로키>의 텍스트를 분석하고자한다. 특히 마블 영화 내부에서 멀티버스 세계관을 활용하는 방식을 통해 다음 시리즈에 개연성을 부여하며 이야기를 확장시켜나갈 수 있는 매개로 드라마 <로키>가 작동하고 있음에 주목한다. 무엇보다 본 논문은 원작의 영상화 전략으로서의 멀티버스 세계관의 차용이 아니라 이미 영상화된 텍스트의 세계관 확장을 위해 멀티버스의 요소를 어떻게 활용하는가에 분석 초점이 맞춰져 있다.

Ⅲ. 마블 드라마 <로키(Loki)>에서의 멀티버스 요소

본 연구에서는 멀티버스의 콘텐츠 IP 확장 요소를 이해하기 위해 디즈니 플러스에서 제작한 마블 드라마 <로키>를 텍스트 분석의 대상으로 하고자 한다. <로키>는 마블의 세계관, 그 중에서도 MCU가 영화 <어벤져스 : 엔드게임>이후 새로운 지점으로 나아가가기 위한 또 다른 설정을 제공하고 있다는 점에서 주목할 만하다고 판단된다.

<로키>는 다른 마블 영화 시리즈(스파이더맨/닥터스트레인지/앤트맨)에서 부분적으로 암시되었던 멀티버스라는 개념을 통해 캐릭터들의 시간대를 다양하게 설정하여 ‘나와 또 다른 우주의 나’를 만나게 만드는 사건들을 기록한다. 여기서 멀티버스는 앞서 언급한 평행우주를 뜻하는데, MCU에서 멀티버스 세계관은 독특하게도 동일한 캐릭터일지라도 다른 모습을 띄고 있을 가능성을 염두에 둔다. 예를 들어 배우 톰 히들스턴(Tom Hiddleston)이 연기했던 로키는 다른 우주의 타임라인에서 여성이기도, 노인이자 아이이기도, 동시에 악어로 복제되며 변형된다.

<로키>는 MCU의 ‘트랜스미디어화’된 텍스트 중 하나인데, 영화가 아닌 OTT로 유통되어 영화와 드라마가 상호 확산되는 방식을 차용하고 있기 때문이다. <로키>는 마블의 영화 세계관을 드라마 형식으로 트랜스미디어화 하면서 스피ن 오프를 수행한 작품이며, 동시에 어벤져스의 마지막 시리즈인 <어벤져스 : 엔드게임>에서 2023년의 어벤져스가 타노스의 행적을 막기 위해 2012년으로 돌아가면서 분기된 또 다른(another) 로키의 이야기를 다룬다.

본 연구는 드라마 <로키>의 텍스트 분석을 통해 MCU에서 작동하는 멀티버스 요소를 콘텐츠 IP 확장 측면에서 사건과 캐릭터를 통해 살펴보고자 한다.

1. 사건적 요소 : 타임라인(Timeline)의 반복과 변형

드라마 <로키>의 서사를 분석하기 위해서는 MCU에서 로키가 등장하는 배경과 사건을 먼저 이해할 필요가 있다. 로키라는 인물은 마블 영화에서 총 5번에 걸쳐 등장한다. 그는 어벤져스의 일원인 토르의 동생으로 <토르 : 천둥의 신(2011)>에서 처음 등장하여 <어벤져스(2012)>에서는 히어로들에게 맞서는 빌런으로 존재한다. 두 영화에서 반-영웅 존재인 로키는 히어로들에 의해 지구를 정복하려는 행동을 저지당한다. 이후 그는 마블 영화에서 어벤져스의 일원이자 히어로인 토르의 스핀 오프 작품에 꾸준히 등장하게 되는데 <토르 : 다크월드(2013)>, <토르: 라그나로크(2017)> 등을 걸쳐 <어벤져스 : 인피니티워(2018)>에서 죽음을 맞이한다.

<표 1> MCU에서의 로키의 등장 배경 및 사건

등장 영화	등장 배경 및 사건
토르 :천둥의 신	토르가 신들간의 전쟁을 일으킨 죄로 지구로 추방당하자, 아스가르드의 왕위 후계자를 노리기 위하여 등장, 지구를 공격함
어벤져스	오딘에게 인정받고자 타노스와 거래, 지구를 침공하고 어벤져스를 분열시킴
토르: 다크월드	지구를 침공한 죄로 감옥에 갇히지만 고향인 아스가르드가 위험에 처하자 토르와 동맹을 맺게 됨
토르: 라그라노크	오딘으로 가장한 로키는 토르와 함께 지구로 향하고 오딘이 사망한 뒤 헬라에 맞서 아스가르드를 지키려 함
어벤져스: 인피니티워	태서렉트를 타노스에게 넘기지 않기 위해 노력하다 타노스에게 살해당함

문제는 죽음을 맞이한 뒤인 <어벤져스 : 엔드게임>에서 타임머신에 의해 타임라인이 변경되면서 그가 또 다른 멀티버스-분기점의 로키로 분화한다는 것이다. <어벤져스 : 엔드게임>은 영화 어벤져스의 마지막 시리즈로, 전쟁으로 인해 절반만 살아남은 지구에서 어벤져스 일원들이 해결책을 찾아나가는 이야기를 담고 있다. 어벤져스는 마지막 시리즈에서 시간여행을 통해 사라진 사람들을 되살리는 일들을 계획하게 된다. 문제는 그들이 2012년 뉴욕으로 돌아가 로키가 등장했던 <어벤져스> 1편의 타임라인을 반복하고 이를 변형하여 또다른 우주를 ‘생산’하게 된다는데 있다.

드라마 <로키>는 MCU에서 분화된 또 다른 로키가 멀티버스를 관리하는 TVA라는 경찰조직에게 체포되며 시작한다. 다시 말해 영화에서 분화된 하나의 사건이 MCU를 재/생산하고 이를 통해 파생된 이야기의 융합과 단절이 동시에 일어난다는 것이다. 스토리텔링에서 멀티버스 개념이 중요한 건, 계속해서 새로운 캐릭터나 에피소드로 확장되기만 하는 것이 아닌, 기존의 이야기를 다시 활용하되 전혀 다른 이야기를 생산해낼 수 있는 전략을 차용하기 때문이다.

영화 속 로키는 이미 인피니티 워로 죽음을 맞이했고, 죽음을 맞이할 경우 캐릭터가 사라지게 되므로 더 이상 로키와 관련된 새로운 사건은 발생이 불가능하게 된다. 그러나 MCU에서 타임라인의 반복가능성을 어벤져스 마지막 시리즈에서 내어놓으면서 멀티버스의 개념과 사건의 새로운 생산을 가능하게 한다.

시간여행으로 탈출을 감행한 로키는 실제세계의 로키와는 다른 세계관으로 분화한다. 다시 말해 실제세계의 로키는 인피니티 워로 죽음을 맞이한 상태로 끝이 나고, 그 다음편인 엔드게임에서 등장한 로키는 새로운 사건을 발생시키면서 반복된 시간대를 ‘변형’하게 된다.

이는 MCU내에서 완전히 완결된 서사가 없음을 뜻하는 것이며 동시에 완결되더라도 언제든 비/완결적 서사로 반복되어 변형될 수 있음을 의미한다. 이러한 반복/변형 스토리텔링이 가능한 것은 바로 여러 시간대가 동시에 존재할 수 있는 멀티버스가 세계관으로 작동하기 시작했기 때문이다.

다시 말해 멀티버스는 기존 캐릭터의 서사를 분기별로 조금씩 변형해 무한한 이야기를 생성해낼 수 있는 가능성을 갖는다. 이는 또 다른 방식의 콘텐츠 IP 확장이기도 하다. 나와 또 다른 우주의 나를 만나 새롭게 이야기를 만들어내고, 그들이 각기 또 다른 캐릭터의 서사를 가질 수도 있다는 가능성은, 세계관을 복잡하지만 다양하게 만들고 기존의 서사를 다시 들여다볼 수 있게 하는 또 다른 유인요소가 된다.

2. 캐릭터적 요소 : 로키(Loki)의 복제와 변종

드라마 <로키>에서 주인공인 로키는 MCU에서 이미 죽고 완결된 상태의 로키가 시간대 변형을 통해 자기복제된, 그러나 텍스트의 실제세계와는 다른 우주에 존재하는 로키로 변종되어 나타난다. 이때 변종된 로키는 캐릭터 적인 측면에서 MCU에 등장하는 로키와는 다르지만 접점을 가지고 드라마를 통해 구체적으로 제시된 하나의 캐릭터로 등장하게 된다.

앞서 멀티버스를 설명하기 위해 논의되었던 가능세계가 바로 드라마 <로키>의 주인공이자 MCU의 변종 로키가 존재하게 된 우주라 할 수 있다. 멀티버스에 존재하는 많은 우주들 중 어벤져스의 시간여행 사건으로 분화되어 재생산된 또 다른 캐릭터로서 변종 로키는 텍스트로 제시되지 않은 더 많은 가능세계의 타임라인을 관리하는 TVA에게 체포된다.

드라마 <로키>는 오래 전 우주에 수많은 멀티버스가 존재했고, 이 멀티버스, 즉 가능세계들이 자신이 주도하는 타임라인을 만들기 위하여 격렬하게 전쟁을 벌인 역사를 배경으로 한다. 결과적으로 이 전쟁이 더 이상 멀티버스 세계의 혼돈을 불러오게 하지 않기 위해 세 명의 타임키퍼들이 등장하게 되었고, 멀

티버스에 존재하는 세계관들을 하나의 세계관으로 묶어내는 방식으로 안정시킨 상태에서 이야기가 시작된다.

변종 로키, 즉 MCU에서 파생되어 새로운 캐릭터성을 부여받은 로키는 MCU에 등장한 로키와 같은 외형 및 성격을 지니고 있다. 그도 그럴것이 그는 실제세계의 로키에게서 파생된 존재이기 때문이다. 이러한 캐릭터 복제는 MCU와 드라마 <로키>를 서로 연관성이 없는 평행세계로 분리하지 않고 '융합되고자 할 때 언제든지 호명될 수 있는 세계관'으로 만드는데 중요한 요소가 된다. 이 변종 캐릭터가 존재하면서 드라마로 이야기를 시작함에 따라, 메인 스토리가 진행되는 실제세계인 MCU와 상호호환이 가능한 상태가 되기 때문이다.

〈표 2〉 변종 로키(들)의 캐릭터성

멀티버스 로키들	캐릭터성
MCU에서 파생된 변종 로키	MCU 로키와 동일한 외형의 남성체. 2012년 어벤져스 영화에서 분화된 형태로 같은 캐릭터성을 가지고 있으나 타임라인 변동을 가져온 변종 로키로 분류되어 TVA에게 체포됨
로키(실비)	시간대를 어지럽힌 것으로 판단되는 또 다른 변종 로키. TVA가 잘못된 일을 하고 있음을 직감하고 요원을 처리하는 로키로, 여성이자 어릴 때 TVA에 체포되어 소멸되기 전 탬패드를 훔쳐 달아나 시간대를 이동하며 도망다니는 존재로 그려짐
클래식 로키	멀티버스의 로키 중 하나로 MCU의 로키와 동일한 삶을 살다 타노스에게 살해당하는 삶이 아닌 강한 환영을 만들어 잔해에 숨어 생존한 인물. 노인으로 등장하며 마블 코믹스의 토르와 동일한 복장을 하고 있음
흑인 로키	흑인 남성형 로키, 허세가 심하며 다른 로키들을 배신함
키드 로키	로키 변종들의 리더이며 어린아이의 모습이지만 가장 나이가 많은 로키로 설정되어있음. 토르를 죽여 TVA에게 체포됨
악어 로키	지성을 가진 악어 로키

드라마 <로키>에 등장하는 멀티버스의 로키들은 MCU에서 재현된 로키와 동일하거나 혹은 전혀 영향을 받지 않은 새로운 캐릭터성을 가질 가능성 모두를 갖는다. <로키>에서 TVA 요원들을 소멸시키며 살아남은 로키(실비)는 태어날 때부터 남성체였던 변종 로키와는 달리 여성체로 표현된다. TVA로 체포되었을 때 나이가 어렸기 때문에 변종 로키와는 달리 어벤져스와 접점이 없다. 그러나 아스가르드에서 태어나 입양되었던 점은 모두 동일하다. 클래식 로키의 경우 MCU에서 겪은 로키의 모든 사건 중 인피니티 위에서 있었던 '죽음'을 피하면서 생겨난 변종으로 그만큼 더 많은 시간을 살아남게 되어 노인으로 등장한다.

로키는 복제되고 변형되면서 로키‘들’로 확장된다. 이는 잠재적인 콘텐츠 IP 확장과 연관되는데, 여기서 등장하는 로키들은 기본적으로 ‘로키’의 복제물로 존재하지만 각기 다른 스토리를 생산할 수 있는 가능세계(들)에 존재하기 때문이다.

무엇보다 드라마 <로키>의 로키들 중 실비는 스피ن 오프의 스피ن 오프 가능성을 더해준 캐릭터로 볼 수 있다. 이는 파생된 콘텐츠를 또 다시 파생시키는 방식이며 단순한 복제 혹은 재생산이 아닌 변형을 통한 파괴적 이야기 생산구조를 배태할 수 있다는 점에서 멀티버스의 중요한 요소가 된다. 특히 MCU에서 변종된 로키는 자신의 또 다른 멀티버스적 존재인 실비를 사랑하게 되면서 멀티버스 내에서 자기복제된 캐릭터와 관계맺기도 가능해졌다.

캐릭터의 복제와 변형이 동시에 이루어지면서 이들이 같은 공간에 존재할 수 있는 드라마 <로키>의 멀티버스 요소들은 각각의 로키들이 새로운 텍스트를 만들 수 있을 뿐만 아니라 그들이 콘텐츠 프랜차이즈의 입구로 작동할 수 있음을 보여준다. 이는 트랜스 미디어 스토리텔링전략과는 차이가 있는데, 트랜스 미디어 스토리텔링은 각각의 미디어 플랫폼으로 진출하면서 이야기를 확장하는 방식[9]을 갖지, 하나의 캐릭터가 하나의 텍스트 내에서 자기복제를 통해 스토리를 확장하지는 않기 때문이다. 특히 <로키>에서의 멀티버스 요소는 동일한 캐릭터 아래 변종된 캐릭터들의 존재 가능성을 보여주면서 이들이 메인 스토리와 호환가능할뿐만 아니라 하나의 캐릭터를 무한대로 복제하고 변형할 수 있는 스토리텔링 지속 가능성을 제시한다.

IV. 콘텐츠 IP확장 전략으로서의 멀티버스

마블 드라마 <로키>의 텍스트에서 사건과 캐릭터를 중심으로 멀티버스적 요소를 분석한 결과는 다음과 같다.

- 1) 멀티버스 세계관은 과거에 일어났던 사건, 즉 완결된 사건을 반복하여 비/완결 상태를 재생산할 수 있다.
- 2) 이때 비/완결된 사건은 변형되어 완결된 사건과 상호작용하며 자기충족적으로 완결된 또 다른 사건의 형태가 된다.
- 3) 멀티버스 세계관 아래 하나의 캐릭터는 다수로 존재가능하며, 이들은 서로 상호호환되거나 단절된다.
- 4) 이들은 하나의 캐릭터를 복제하면서 변종가능성을 동시에 내포하므로 서로 다른 개별적 존재가 될 수 있을뿐만 아니라 각각의 이야기를 생산해낼 수 있다.

헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 트랜스 미디어 스토리텔링이라는 용어를 통해 콘텐츠 프랜차이즈 개념을 도입하면서 콘텐츠 프랜차이즈란 하나의 이야기가 다양한 미디어를 통해 전달되는 것뿐만 아니라

미디어 내부에서 이야기가 다시 쓰여질 수 있는 확장가능성을 의미한다고 말한다[10]. 멀티버스 세계관은 젠킨스가 언급한 콘텐츠 프랜차이즈의 가장 효과적인 전략 중 하나다. 멀티버스는 단순히 이야기를 확장시키는 것이 아니라 반복과 변형을 가능하게 하며, 캐릭터를 복제하고 변주할 수 있는 가능성을 갖기 때문이다.

특히 콘텐츠 IP를 확장할 수 있는 다양한 스토리텔링 기법 중 멀티버스 세계관은 하나의 캐릭터를 통해 파생된 이야기들을 지속적으로 생산해낼 수 있다는 점에서 효과적이다. 무엇보다 하나의 완결된 서사를 비/완결로 재생산하면서 세계관 자체를 무한대로 확장할 수 있는 가능성을 구축한다. 이것은 메인 이야기가 완결된다 할지라도 하나의 분기점을 통해 다양한 이야기로 분화되어 재생산될 수 있기 때문에 콘텐츠 IP 확장에 있어 시너지를 발휘할 수 있다. 여기서 시너지란 파생된 콘텐츠를 소유하고 통제할 수 있는 가능성에서 얻게 되는 경제적 기회들을 의미한다.

이뿐만 아니라 멀티버스에서는 하나의 캐릭터 아래 다양한 캐릭터성의 존재가 성립 가능하다. 하나의 캐릭터가 복제되어 변형될 경우 이들은 서로 상호호환가능성을 갖고 또 다른 이야기를 생산할 수 있는 기초가 된다.

콘텐츠 IP가 끊임없이 확장되는 것은 강력한 경제적 동기와 다수의 미디어 플랫폼에 제공되는 콘텐츠의 흐름을 지속하기 위해서 의도된다. 멀티버스 세계관은 기존의 콘텐츠 IP 확장 전략들과 달리 세계관 자체를 재생산, 즉 세계관 구성요소 자체를 복제하고 변형할 수 있는 가능성을 갖기 때문에 기존의 이야기를 다시 구성할 수 있는 기회를 제공한다.

무엇보다 이미 종결된 이야기를 같은 미디어에서 내에서 의도된 비/완결 상태로 재생산할 수 있다는 것은 멀티버스 세계관의 중요한 요소 중 하나다. 영상화전략을 통해 마블 코믹스의 원작들이 영화화되고 MCU라는 세계관을 형성해내면서 어벤저스 시리즈는 엔드게임 이후로 또 다른 스토리텔링 확장 전략을 펼쳐야만 하는 분기점에 도달했다. 이때 기존의 캐릭터와 새로운 캐릭터를 어떻게 연결하고 분화할 것인지, 각각의 캐릭터들을 메인 스토리와 어떻게 연계할 것인지를 고민할 때 멀티버스는 실제세계의 사건과 캐릭터를 복제하고 변형할 수 있다는 점에서 지속가능한 스토리텔링의 요소가 될 수 있다.

V. 결론

지금까지 이 글은 드라마 <로키>를 통하여 멀티버스의 의미를 파악하고 멀티버스 세계관 요소가 콘텐츠 IP 확장 전략으로 어떻게 활용되었는지 살펴보았다. 이론적 논의에서 분석한 바와 같이, 멀티버스란 우주탄생 이론에서 비롯된 천체물리학적 용어로, 현재 우리가 존재하는 우주에서는 일어나지 않았으나 동일한 시점에 다른 이야기 전개가 가능한 또 다른 우주를 다중으로 설정 하는 것을 의미한다.

본론에서 텍스트 분석을 통해 드러난 것은 이 드라마에서 시간여행으로 탈출을 감행한 로키가 실제세계의 로키와는 다른 세계관으로 분화하여 새로운 사건을 발생시키면서 반복된 시간대를 '변형'하게 된

다는 것이다. 이러한 방식의 콘텐츠 IP 확장은 서사적 측면에서 다수의 로키를 생산할 수 있는 가능성을 배태한다. 동시에 이로 탄생된 다수의 로키들은 각각의 새로운 텍스트를 만들 수 있는 콘텐츠 프랜차이즈의 입구로 작동할 수 있다.

드라마 <로키>의 텍스트 분석을 통해 콘텐츠 IP 확장 전략으로서의 멀티버스 요소를 구체화한 결과 멀티버스는 과거에 일어났던 사건을 재생산할 수 있고, 이 사건은 독립적인 또 다른 사건이 될 뿐만 아니라, 재생산된 사건끼리 상호작용할 수 있고, 세계관 아래 하나의 캐릭터는 다수로 존재 가능하다는 특징을 갖는다. 무엇보다 멀티버스는 리부트나 리메이크와는 달리 복제된 다수의 캐릭터가 서로 다른 개별적 존재이면서 각각의 이야기를 생산해낼 수 있다는 점에서 또 다른 콘텐츠 IP 확장의 분기점이 된다.

앞으로 멀티버스 세계관은 콘텐츠 IP 확장에 있어 중요한 전략적 요소로 활용될 것으로 예상된다. 마블 드라마 <로키>뿐만 아니라 국내에서도 이러한 시도들이 실험적으로 이루어지고 있다. 예를 들어 2021년 대학로 뮤지컬 중 매출액 2위를 달성한 <브라더스 까라마조프>는 2022년 2월 이 작품에서 죽음을 맞이한 스메르자코프라는 인물을 세 명으로 분화시키고, 이를 멀티버스화하여 하나의 무대에 올리는 창작극 <스메르자코프>를 오픈했다.

같은 맥락에서 콘텐츠 IP 확장 전략은 이제 하나의 IP를 다수의 미디어로 전환하는 것에만 집중되지 않는다. 하나의 닫혀버린 서사라 할지라도 멀티버스 세계관을 활용할 경우 캐릭터와 사건을 다른 방식으로 변주할 수 있는 가능성이 존재한다. 이는 텍스트의 확장뿐만 아니라 이용자의 확장을 가져올 수 있는 요인이 된다. 이를 위해서는 멀티버스 세계관의 구체적인 요소를 이해하고, 콘텐츠 IP 확장에 있어 효과적인 스토리텔링 기법으로 차용하여 새로운 콘텐츠 프랜차이즈의 전략으로 활용할 수 있어야 할 것으로 사료된다.

참고문헌

- 이성민·이윤경, 콘텐츠 지식재산활용산업 활성화 방안 연구, 한국문화관광연구원, 2016.
- 서성은, “중세 판타지 게임의 세계관 연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제9권, 제9호, pp. 114-124, 2009.
- 송예진, “마블의 트랜스 미디어 스토리텔링 전략 : 완결성과 확장성을 중심으로”, 영상기술연구, 제 9권, pp. 117-138, 2021.
- 미치오 카쿠, 박병철 옮김, 평행 우주, 김영사, 2006.
- 오세정, “신화, 판타지, 팩션의 서사론과 가능세계,” 한국문학이론과 비평, 제 47권, pp. 429-453, 2010.
- 오세정, “신화의 가능세계와 의미론 : 가능세계의 특성과 관계를 중심으로”, 시학과 언어학회, 제 16호, pp. 207-225, 2009.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. “From game design elements to gamefulness: defining gamification”, In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments, pp. 9-15, 2011.
- 이영수, “멀티버스에 기반한 마블코믹스의 트랜스미디어 스토리텔링 연구”, 애니메이션연구, 제 10권, 제4호, pp. 189-209, 2014.
- 김휘·박성호, “디즈니 마블의 트랜스미디어 스토리텔링 특성 연구”, 만화애니메이션연구, 제 6권, pp. 159-179, 2018.
- Jenkins, Henry. Convergence culture. new york university press, 2006.