



If의 미학, 트랜스미디어콘텐츠의 세계로 (Transmedia contents)

2012년 9월 23일 일요일

김희경
재미창작소 소장
성균관대학교 인터렉션사이언스연구소 선임연구원

퀴즈! 퀴즈!



우리 나라 최초의 만화 OSMU 는 무엇일까요?



- 1924년 10월 13일 조선일보
- 김동성, 노수현 작
- 4컷 만화
- 만화로는 최초로 영화로 각색



1

트랜스미디어콘텐츠란?

트랜스미디어콘텐츠 의미-1



트랜스미디어콘텐츠(transmedia contents)

트랜스미디어프로덕트(transmedia product)

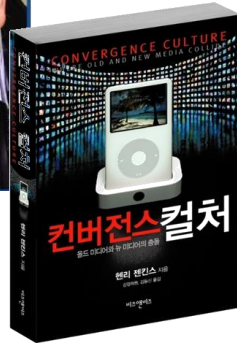
트랜스미디어프랜차이즈(transmedia franchise)

트랜스미디어
(transmedia)

트랜스미디어콘텐츠 의미-2



1 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)



.MIT 인문학부 교수이자 미디어 비교연구 프로그램의 창립자.
 .미디어와 대중문화에 대한 다양한 관점을 보여주는 10여 권의 책 저술·편집.
 .대표 저서로는 《텍스트 밀렵자들: 텔레비전 팬들과 참여 문화》,
 《바비 인형에서 죽음의 전투까지: 젠더와 컴퓨터 게임》,
 《어린이 문화 선집》,
 《대중문화의 정치학과 쾌락》 등.

트랜스미디어 스토리는 다양한 미디어 플랫폼을 통해 공개되며, 각각의 새로운 텍스트가 전체 스토리에 분명하고도 가치 있는 기여를 한다. 이상적인 형태의 트랜스미디어 스토리텔링에서, 각각의 미디어는 각자 최선의 역할을 수행한다. 각 프랜차이즈(콘텐츠)로의 진입은 자기 충족적이어야 한다. 영화를 보지 않고도 게임을 즐길 수 있어야 하며, 그 역도 마찬가지다. 어떤 상품이든지 전체 프랜차이즈로의 입구가 된다.(2006)

트랜스미디어콘텐츠 의미-2



2 마크 롱(Mark Long)



트랜스미디어콘텐츠에 대해 그것이 하나의 콘텐츠이면서 달라야 할을 강조하였다. 하나의 비전을 가지고 적어도 3가지 이상의 미디어에서 시작해야 하는 트랜스미디어는 모든 미디어마다 독특한 점이 있어 사람들로 하여금 호기심을 자극시키고 영화에서 게임으로 게임에서 만화로 넘어올 수 있도록 기획단계에서부터 설계한다. (2009.10.08. KGC2009)

.좀비 스튜디오의 공동 CEO 겸 스타일 드라이버.

.Blacklight, Saw, America's Army, Rogue Warrior, Shadow Ops, Delta Force, Rainbow Six, Spec Ops 등의 게임 개발.

.Konami, Sega, Bethesda, US Army, Codemasters, Atari, Novalogic, Ubisoft, Take2, EA, Microsoft, Disney 등에서 근무.

.28개 이상의 비디오 게임 디자이너, 프로듀서로 참여, 두편의 그래픽 소설 공동제작자, 두편의 영화 프로듀서.

.최근 영화, 만화, 소설, 그리고 게임 등을 모두 포함하는 트랜스미디어 디자인에 매진 중.

트랜스미디어콘텐츠 의미-2



3 캐시 허드슨(Casey Hudson)



.게임회사 바이오웨어 테크니컬 아티스트.
.Start Wars: Knights of the Old Republic (2003), Mass Effect(2010) 게임 제작.

통합된 이야기

“모든 미디어를 하나의 거대한 이야기로 묶을 것.”

- 확장하기 쉬운 세계관 선택.
 - 현실에서는 찾아보기 어려운 이야기.
 - 스토리 미리 설계하기.
- (2010.09.15. KGC2010)

트랜스미디어콘텐츠 의미-2



5 위키피디아



.가톨릭대학교 콘텐츠산업과 문화정책연구소 선임연구원

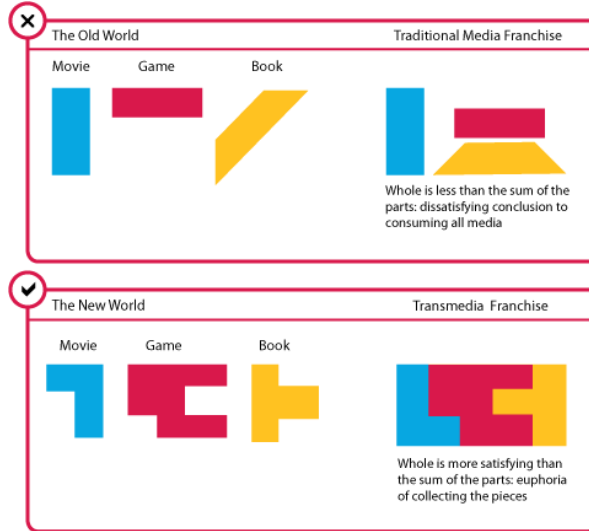
.하나의 미디어로 담아낼 수 없는 추상적이고 통합적인 의미를 각기 다른 미디어에 담아내는 것.

.미디어의 특성에 따라 내용물을 개작, 변형시키는 개념이 아니고 하나의 공통된 관심사에 대해 다각도의 시각으로 바라보고, 다양한 미디어에 의미를 담아내는 것.

.트랜스미디어는 여러 미디어를 통해 표현되지만 서로 연관되어서 내용의 폭과 깊이를 확장.

(2009.대중매체 스토리텔링 분석론)

트랜스미디어콘텐츠 의미-3



Robert Pratten of Zen Films

OSMU vs 트랜스미디어콘텐츠

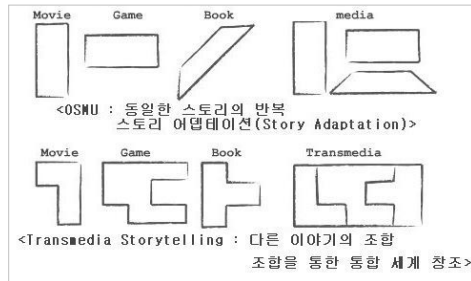


* OSMU

성공한 원작 콘텐츠(one source)를 기반으로 그것의 특성에 맞게 순차적으로 다른 미디어로 옮기는 것.(사전기획을 해서 동시에 출시하기도 함.)

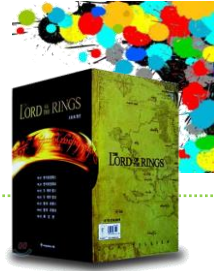
* 트랜스미디어콘텐츠

단계적이지 않고 동시다발적으로 각각의 콘텐츠가 Contents 개별적 세계를 표현하면서 그것을 전체적으로 보았을 때 통합적 세계가 창조되는 것.



OSMU vs 트랜스미디어콘텐츠

* OSMU 사례-1 : 톨킨의 소설 <반지의 제왕>



↓ 충실한 혹은 대략적 각색 (Adaptation)

Multi Use	내용
라디오	4번 방송
TV드라마	1955~1956년 영국 BBC 12부작 방송
	1979년 미국 전역 방송
	1981년 영국 BBC 26부작 방송
애니메이션	1978년, 1980년 제작
영화	2001년 반지 원정대, 2002년 두개의 탑, 2003년 왕의 귀환
게임	2007년 어둠의 제국 앙그마르
	2009년 반지의 제왕 온라인:모리아의 광산
공연	2006년~2011년 뮤지컬
기타	TAPE, CD, DVD

OSMU vs 트랜스미디어콘텐츠

* OSMU 사례-2 : 조앤 롤링의 소설 <해리포터>



↓ 충실한 혹은 대략적 각색 (Adaptation)

Multi Use	내용	Multi Use	내용
영화	해리포터와 마법사의 돌(1997->2001)	게임	닌텐도 wii 해리포터와 혼혈 왕자(액션대전)
	해리포터와 비밀의 방(1998->2002)	테마파크	해리포터의 마법세계(2010)
	해리포터와 아즈카반의 죄수(1999->2004)		
	해리포터와 불의 잔(2000->2005)		
	해리포터와 불사조 기사단(2003->2007)		
	해리포터와 혼혈 왕자(2005->2009)		
	해리포터와 죽음의 성물1(2007->2010)		
게임	PC게임 해리포터와 마법사의 돌(어드벤처)		
	PC게임 해리포터:퀴디치 월드컵(스포츠)		
	PC게임 해리포터와 아즈카반의 죄수(어드벤처)		
	PC게임 해리포터와 불의 잔(어드벤처)		
	PC게임 해리포터와 불사조 기사단(어드벤처)		
	PC게임 해리포터와 혼혈 왕자(어드벤처)		
	PC게임 해리포터와 죽음의 성물1(어드벤처)		

OSMU vs 트랜스미디어콘텐츠



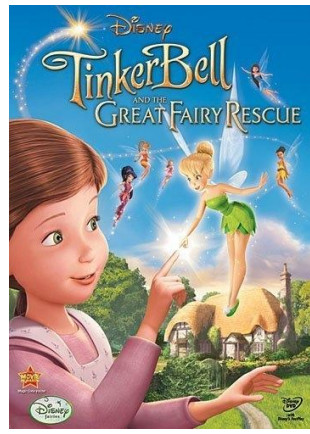
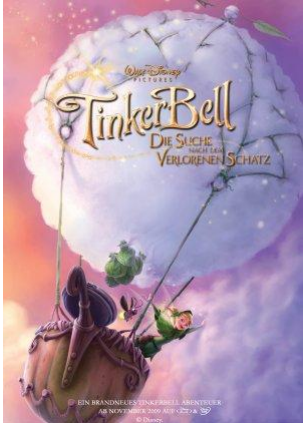
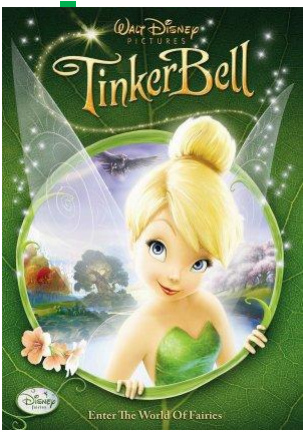
* 트랜스미디어콘텐츠 사례-1 : 동화 <피터팬과 웬디>

↓ 충실한 혹은 대략적 각색 (Adaptation)

Multi Use	제목
영화	피터팬(1924), 피터팬(2003)
애니메이션	피터팬(1953)
유지컬	피터팬(2010)

↓ 트랜스미디어스토리텔링

TC	제목	내용 및 특징
동화 및 애니메이션	팅커벨 1,2,3 (2008, 2009, 2010)	.팅커벨 탄생 배경(다양한 요정 등장) .팅커벨의 공간적(픽시 할로우) 배경 .피터팬의 외전 .여자 어린이들에게 인기

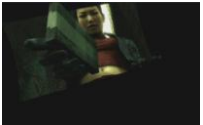




OSMU vs 트랜스미디어콘텐츠

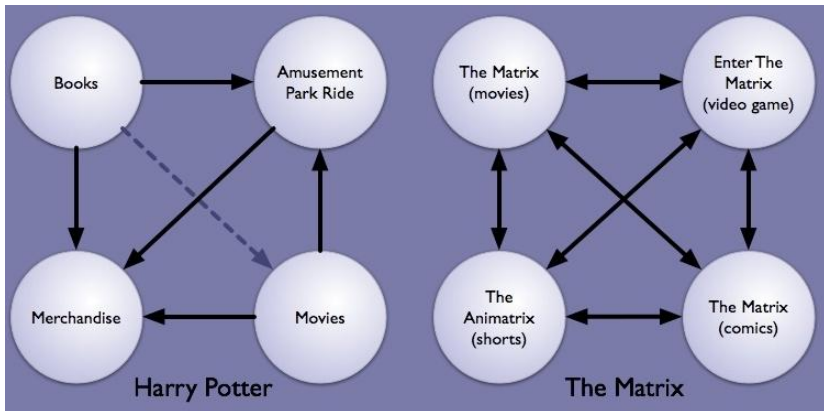


* 트랜스미디어콘텐츠 사례-1 : 영화 <매트릭스(1999)>



TC	제목	내용 및 특징	관련 이미지	비고
애니메이션	애니매트릭스(2003)-9개의 에피소드 <u>.오시리스 최후의 비행</u> , 두번째 르네상스 1,2편, 꼬마 이야기, 프로그램, 세계기록, 비온드, 추리소설, 허가	.오시리스 최후의 비행의 주인공 주는 느부갓네살 승무원의 손에 메시지(시온으로 가는 길을 열어주는 기계에 대한 정보)를 전달하기 위해 목숨을 받침		매트릭스 1 과 매트릭스 2 를 연결
게임	<u>엔터 더 매트릭스</u> (2003)	.플레이어의 첫번째 미션 .우체국에서 편지를 찾아 영웅들에게 전달 주인공의 변화:네오와 트리니티가 아닌 니오베와 고스트가 주인공		
영화	매트릭스 2:리로드 (2003)	.첫 장면에서 애니메이션 오시리스의 마지막 교신에 대한 토론 .오시리스 최후의 비행은 매트릭스 2의 전주가 됨		

OSMU vs 트랜스미디어콘텐츠



연결과 스토리 공유의 여부

OSMU vs 트랜스미디어콘텐츠

* 트랜스미디어콘텐츠 사례-2 : 완구 하스브로사<트랜스포머(1984)>



Multi Use	제목	특징
만화(마블 코믹스)	트랜스포머(1984.7)	탈것이 로봇으로 변신
TV 애니메이션	트랜스포머(1984.9)	
극장판 애니메이션	트랜스포머 더 무비(1986)	

TC	제목	내용 및 특징
3D 애니메이션	트랜스포머 비스트위즈(1996)	.동물이 로봇으로 변신 .변신 대상의 변화
애니메이션	유니크론 3부작(2002~2005)	.주인공의 변화(옵티머스->마이크론)
영화	트랜스포머(2007)	.인간 주인공 샘의 등장
	트랜스포머:패자의 역습(2009)	
만화(그래픽 노블)	트랜스포머:무비 프리퀼(2007)	.영화 트랜스포머 이전의 상황 .로봇 세계 사이버트론의 공간적 배경에 관한 이야기
게임	PC게임 트랜스포머:더 게임(2007)	.플레이어가 오토봇, 디셉티콘 선택
	PC게임 트랜스포머:워 포 사이버트론 (2010)	.원작 그래픽 노블 기반 .사이버트론의 양 진영 대결 .10인까지 멀티 플레이



<완구-옵티머스 프라임>



<영화-트랜스포머>

<그래픽 노블>



<게임-트랜스포머:워포사이버트론>



OSMU vs 트랜스미디어콘텐츠



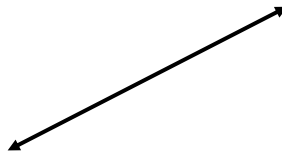
* 트랜스미디어콘텐츠 사례-3 : TV시리즈 <24 시즌1~시즌 8(2001~2010)>

TC	제목	내용 및 특징	관련이미지
게임	24:The Game(2003)	.시즌 2와 시즌 3의 공백기를 다룸 .주인공 잭의 딸이 아버지와 함께 CTU에서 일하게 되는 배경, 대통령 암살의 배후를 알려줌	
웹비소드 (Webisode)	24	.웹용 애니메이션 .사건기록 .총 6편(시즌 7이전까지의 이야기)	
모비소드 (Mobisode)	24:Conspiracy(2005)	.모바일용 동영상 .시즌 4의 홍보용 .24개의 에피소드를 제작 .TV시리즈의 궁금증을 해결	

OSMU vs 트랜스미디어콘텐츠



* 트랜스미디어콘텐츠 사례-4 : 영화 <배트맨 다크나이트(2008)>



Why So Serious? ARG

OSMU vs 트랜스미디어콘텐츠



	OSMU	Transmedia Contents
공통점	다양한 미디어로 개발	
차이점	동일한 이야기의 반복 사용	각각의 미디어에 다른 이야기
	이미 완결된 구조	미디어 조합을 통한 완결구조
	동일한 주인공	미디어마다 다른 주인공
	배경스토리 중요 X	배경스토리 중요 O
	원소스 충성도에 따른 거의 동일한 사용자	새로운 사용자 및 관람객 창출
	사용자와 적극적인 상호작용 X	사용자와 적극적인 상호작용 O

트랜스미디어콘텐츠 요건



출처 : 신동화·김희경, 「트랜스미디어콘텐츠 연구: 스토리텔링과 개념화」, 한국콘텐츠학회 논문지 vol.10 N0.10, 2010. p.183-184.

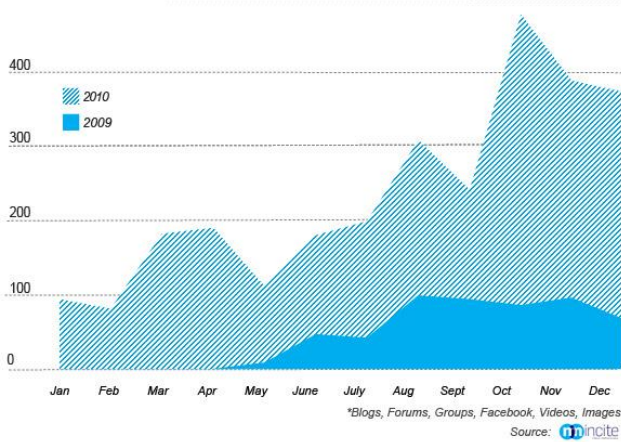
트랜스미디어콘텐츠 동향-1



Transmedia Buzz Trend

"Transmedia" discussion builds up in 2010

500 buzz messages



트랜스미디어콘텐츠 동향-2



마블 코믹스의 트랜스미디어콘텐츠화 가능성

디즈니의 마블엔터테인먼트 인수
(2009.08.31)

트랜스미디어콘텐츠 동향-3



Transmedia Producer Guideline 발표
(2010.04.07)

must consist of three (or more) narrative storylines existing within the same fictional universe on any of the following platforms: Film, Television, Short Film, Broadband, Publishing, Comics, Animation, Mobile, Special Venues, DVD/Blu-ray/CD-ROM, Narrative Commercial and Marketing rollouts, and other technologies that may or may not currently exist. These narrative extensions are NOT the same as repurposing material from one platform to be cut or repurposed to different platforms.

트랜스미디어콘텐츠 개발, 연구



- .[Starlight Runner Entertainment](#) – Jeff Gomez
- .[JWT Entertainment](#) – Dean Baker
- .[Bunnygraph Entertainment](#) – John Heinsen
- .[Giantmice](#) – Brooke Tompson(Freelance, blogger)
- .comScore Voices blog – Tania Youki
- .[The Art of Immersion](#) – Frank Rose(author)
- .[TEDx Transmedia](#)
- .[Storyworld Conference & Expo](#)

한국에서의 트랜스미디어콘텐츠는?

“한국 콘텐츠 훌륭...
트랜스미디어 활용해야”



존 하인슨 버니그래프 대표

“TV, 인터랙티브, 모바일
플랫폼에서 트랜스미디어를
창조해야 한다”

- 멀티 플랫폼을 활용한 효과적인 디지털 콘텐츠 전략은.(2011.08.30 2011 국제콘텐츠컨퍼런스)

▶ 지난 6년간 모바일 세상에 관심을 두면서, 원천 콘텐츠를 모바일에 제공하는 아이디어에 관심을 가졌다. 지난해부터 트랜스 미디어가 부상하고 있다. 트랜스 미디어는 성공한 콘텐츠를 다양한 플랫폼에 탑재해서 효과를 극대화하는 방식이다. 웹과 모바일 시장이 성숙해 가면서 프로그램의 경우 방송국 브랜드가 중요해졌고 멀티 플랫폼을 통한 디지털 콘텐츠 유통이 중요해졌다. 이전 단순히 텔레비전 쇼를 위한 마케팅용 웹 사이트를 구축하는 데 그쳐서는 안된다. 그보다는 “원천 콘텐츠를 확보하고 있는가” “원천 콘텐츠를 모바일에 제공하고 있는가” 등을 고민해야 한다. 모바일의 경우에도 요즘 대세인 애플리케이션 구축만 생각하기보다는 전체적인 모바일 웹을 고려해야 한다. 발전하는 기술을 활용해서 스토리텔러가 어떻게 청중에게 다가갈 수 있을지 연구하고 다양한 콘텐츠의 특성에 맞게 다른 플랫폼을 활용해야 할 것이다.(Different content relates different platforms). 트랜스 미디어의 핵심은 각각의 플랫폼에 적합한 콘텐츠를 창조하는 것이다(it's about creating content that can live in each place. That's the core of the trans media).

감사합니다.

nigaiota5@hanmail.net