

20년 세월이 깃든 포켓몬 고의 교훈

성공적인 스토리텔링의 비결



민경배
경희사이버대학교
디자인융합학부 교수

지난 여름 오스트리아 비엔나를 다녀왔다. 비엔나에 가면 반드시 들러봐야 할 곳 중 하나가 벨베데레 궁전이다. 지금은 미술관으로 사용되고 있는 이 아름다운 궁전 안에는 구스타프 클림트, 에곤 쉴레 등 오스트리아가 자랑하는 세계적인 미술가들의 작품들이 걸려 있다. 벨베데레 궁전에 도착해보니 출입문 유리에 예상치 못한 포스터가 붙어 있었다. 노란 피카츄가 양증맞은 얼굴로 활짝 웃고 있는 포스터였다.

내용을 알아보니 미술관 아래 지금껏 단 한 번도 실내 작품 활용을 허용치 않았던 이곳에서 당분간 스마트폰 카메라에 한해 활용을 허용 키로 했다는 것이다. 미술관 안에서 포켓몬 고 게임에 몰두하는 사람들이 이 위낙 많아 스마트폰 카메라를 통제할 수 없는 상황에 이르렀기에 어쩔 수 없이 취한 조치라고 한다. 유서 깊은 미술관이 오랜 세월 굳게 지켜왔던 전통과 규칙이 포켓몬 고 게임 때문에 깨어졌으니 포켓몬 고 게임의 위력이 대단하긴 하다. 덕분에 구스타프 클림트의 그 유명한 명작 〈키스〉 앞에서 당당히 스마트폰을 꺼내들고 인증샷을 찍는 행운을 누릴 수 있었다.

포켓몬 고 열풍

스토리텔링의 힘

포켓몬 고 열풍이 불자 예상했던 이야기가 즉각 터져 나왔다. “우리 나라가 명색이 IT 강국이고 게임 강국인데 포켓몬 고 같은 게임 하나 왜 못 만드냐”는 것이다. 정확히 말하자면 우리도 포켓몬 고 비슷한 게임은 얼마든지 만들 수 있다. 하지만 포켓몬 고 같이 세계적으로 인기를 끌만한 게임은 그저 비슷하게 따라한다고 해서 절대로 나오지 않는다. 포켓몬 고 게임의 성공 요인은 증강현실



(AR) 기술이 아니기 때문이다. 사실 포켓몬 고에 적용된 증강현실 기술은 그리 새롭지도, 아주 대단하지도 않다. 국내 벤처 기업들도 얼마든지 당장 구현 가능한 초보적 기술이다. 이미 5년 전 국내에서도 KT가 포켓몬 고와 비슷한 ‘올레 캐치캐치’란 증강현실 게임을 출시했다는 사실이 이를 입증한다. 그런데 포켓몬 고는 성공했고 올레 캐치캐치는 실패했다. 이들의 성패를 가른 요인은 기술력이 아니라 캐릭터와 스토리텔링의 힘이었다.

닌텐도가 포켓몬이란 캐릭터를 처음 세상에 선보인 것이 1996년이다. 무려 20년이란 세월이 캐릭터 속에 깃들여 있는 것이다. 게다가 매력적인 스토리텔링까지 만들어져 있다. 포켓몬 마스터들이 세계 곳곳을 누비며 포켓몬을 수집하고 이를 육성시켜서 대결한다는 세계관이 그것이다. 이런 기반이 있었기에 포켓몬 애니메이션을 즐겨 보고, 포켓몬 캐릭터들을 매장에서 구매하면서 20년 간 성장해 온 사용자들의 마음이 다시 포켓몬 고 게임으로 쏠린 것이다. 결국 관건은 기술이 아니라 스토리이다.

미국 히어로 만화의 양 대 산맥 마블과 DC는 수십 년 간 지속적으로 자사 소속의 다양한 스토리를 개발하고 어벤저스 시리즈나 저스티스 리그처럼 이들이 다시 얹히고 설키는 식으로 스토리를 확장하면서 글로벌 경쟁력을 높여 왔다. SF 영화의 교과서라 불리는 〈스타워즈〉는 시리즈가 거듭될수록 끊임없이 새로운 캐릭터를 등장시키면서 거대한 서사 구조를 완성시켜 나갔다. 판타지 영화의 최고 걸작으로 꼽히는 〈반지의 제왕〉도 오랜 북유럽 신화 속에 묵혀 있던 수많은 종족과 괴물들을 스크린 위로 끌어내 캐릭터화에 성공시켰다. 이렇듯 성공한 문화 상품은 그 배후에 다 저마다의 고유한 스토리텔링 전략을 가지고 있다. 전략은 고사하고 당장 세계 시장에 내놓을 마땅한 캐릭터도 없는 마당에 증강현실 기술에 투자와 지원만 확대한다고 포켓몬 고처럼 세계적인 문화 상품이 뚝딱 만들어져 나오리라 기대할 수는 없는 노릇이다.

풍부한 국내 자원

진득한 숙성과정 필요

사실 우리나라에도 잘 찾아보면 발굴해서 성장시킬만한 자원은 많이 있다. 멀리는 고대 설화와 전설 속 캐릭터에서부터 가깝게는 웹툰, 창작 애니메이션, 그리고 세계를 열광시키는 한류 스타들에 이르기까지 매력적인 자원은 다양한 영역에 폭넓게 포진해 있다. 실제로 스토리텔링을 위

한 노력이 없었던 것도 아니다. 하지만 그것들은 늘 단발적이고 고립적인 방식으로 그치고 말았다. 구미호는 수십 년 동안 여름 한 철 납량특집 아이템 그 이상으로 나아가지 못했다. 뾰로로나 꼬마버스 타요가 인기를 끌면서 애기공룡 둘리는 어린이들의 대통령 왕좌를 물려주고 뒷방으로 사라졌다. 그 많은 아이들 한류 스타 중에 팬들과 함께 나이를 먹으며 오랜 세월 활동을 이어가는 이는 극히 드물다.

성공적인 스토리는 절대로 하루아침에 만들어지지 않는다. 오랜 시간 캐릭터들을 키우면서 서로를 연결시켜 나가고 여기에 새로운 스토리를 입히면서 숙성시켜 나아가야 글로벌 시장에서 경쟁력 있는 스토리로 자리잡는 것이다. 포켓몬 고가 증강현실 게임으로 인기를 끈다고 이렇게 숙성시킨 캐릭터가 꼭 증강현실 게임에 등장할 필요도 없다.

기술 트렌드는 끊임없이 바뀌기 마련이다. 탄탄한 스토리만 가지고 있다면 그때그때 변화하는 트렌드에 맞춰 그것을 활용하면 그뿐이다. 뾰로로와 둘리가 함께 꼬마버스 타요를 타고 활약하는 애니메이션이나 게임을 만들어낼 창의성과 문화적 역량 그리고 진득하니 긴 호흡만 있다면 더 이상 포켓몬 고의 성공을 부러워 할 일도 없을 것이다.

참여마당

이경서
(언론정보학 2016)



여러분, 마음껏 사랑하세요.

일전에 ‘그들이 썬만 타는 이유’라는 제목의 카드뉴스를 읽은 적이 있다. 20대의 남녀가 연애를 망설이고 연락만 이어나가는 이유가 생활고 때문이라는 내용이었다.

안타깝지만 현실이다. 분위기 있는 가게에서 두 사람이 한 끼 먹으면 2만원은 예상고, 디저트로 커피만 한 잔씩 마셔도 만원이다. 지갑열기가 망설여지는 것이 사실이다. 그러니 어느새 연애는 사치가 되고, 결혼하려면 연애 안하고 돈을 모아야 된다는 우스갯소리도 나오는 형편이다.

아이러니하게도 현실의 어려움에도 불구하고 각종 미디어에는 환상에 가까운 드라마나 가상연애 프로그램들이 유행하고 있으며, SNS에는 연인들의 호기심을 자극하는 데이트 장소들이 범람하고 있다. 현실과 반대로 눈은 점점 높아지는 모순이다.

필자가 얼마 전 종芝당에서 혼자 밥을 먹고 있을 때 있었던 일이다. 옆자리에 앉아있던 노부부가 주문한 탕수육이 많다며, 탕수육을 몇 조각 덜어서 필자에게 나눠주었다. 받지 않으려 하였으나, 손사래 치며 받으라는 노부부의 말씀에 감사하고 탕수육을 받았다. 새삼스레 노부부의 대화 내용에 신경이 쓰여 언뜻 들어보니, 시장을 보기 위해 두 분이 서로 나오신 듯 했다. 아마도 그 노부부는 그렇게 부유하신 분들은 아니었을 것이다. 그러나 행복해보였고, 낯선 청년과 선뜻 음식을 나눌 만큼 마음이 부유한 분들이었다. 한 강의에서 들었던 말이 생각났다. 결혼은 30점짜리 남자와 35점짜리 여자가 만나서 100점을 향해 가는 것이라고. 노부부는 첫 만남에서 서로 100점을 아니었을 것이다. 하지만 이제 100점을 완성한 행복한 한 쌍으로 보였다. 그 노부부의 세대 보다 지금의 세대가 부유하지만, 살기 좋은지는 모르겠다. 사랑 조차 지갑사정을 걱정하고, 서로의 조건을 따지고 간다. 무조건적인 사랑은 바보취급 당하는 시대다.

생활고·얇은 지갑의 이유로 후회하기 보다

꾸밈없이 마음껏 사랑해보자

그런데, 있는 그대로의 사랑을 못하는 이유가 어쩌면 자신을 사랑하지 못해서 아닐까? 한 교수님을 취재하다가 들은 이야기다. 요즘 학생들은 꿈에 대한 강박증에 빠져서 정작 자신은 잘 모른다는 것이다. 그 꿈이라는 것도 고작 공무원, 건물주 같이 시시한 것들인데, 그런 ‘겉으로 드러낼 꿈’이 없으면 허송세월하는 것으로 받아들여진다고 하였다. 짚었을 때 망해도 보고, 미친 듯이 사랑해도 빠져야 나중에 후회가 남지 않는다고 그려졌다.

그리고 보니 나도 언젠가부터 남과 나를 비교하고, 뭔가 그럴듯하게 비춰지지 않으면 안 된다는 강박증이 생긴 것 같다. 자신을 주어진 모습 그대로 사랑하고 자존감을 높여야. 있는 그대로의 자신을 내보일 수 있고, 그런 사람이 되어야 상대방을 있는 그대로 존중하고 사랑해줄 수 있지 않을까? 사랑이 힘든 이유는 ‘지갑이 얇아서’라기 보다, 꾸밈없는 모습을 사랑할 용기가 없기 때문이다. 그러니 마음껏 사랑하자. 일단 거울에 비친 자신부터.

365일, 디자인이 반짝입니다 중앙일보미디어디자인

브로슈어에서 전단, 잡지, 신문 제작, 광고물 제작까지

언제나 반짝이는 아이디어가 당신을 빛나게 해드립니다

○ 중앙일보미디어디자인

