

# Designing an Expanded-Type Transmedia Story-World: The Case Study of Cloud Bread

JunHee Lee<sup>1</sup>, Yumin Choi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Department of Film, TV and Multimedia, Sungkyunkwan University, Seoul, Korea

---

## Abstract

**Background** Transmedia storytelling is often viewed as a way to solve the prevailing shortage of stories for the content industry. In order to achieve a highly efficient extraction of stories from a story source or to expand an existing story to more “offspring” stories, transmedia storytelling demands the designing and establishing of a story-world first and foremost before any expansion takes place. Hence, understanding the nature and composition of a transmedia story-world is an imperative step towards the successful expansion of a story.

**Methods** This paper looks into the case of designing a transmedia world by closely analyzing the case of Cloud Bread. As the best-selling children’s book looked to expand into an animated series, the producers designed the world of Cloud Bread first and then went on to develop the expansion. We have employed the transmedia world-building criteria of mythos, topos & ethos to analyze the designed details of the Cloud Bread story-world that has been opened to the public to determine whether the designed world satisfies such criteria.

**Result** We have found that the successful expansion of the children’s book Cloud Bread to an extensive animated series can largely be attributed to the fact that the producers decided to design the story-world first. The animated series consistently adheres to the criteria of the designed story-world, and this is reflected by the content throughout. And to achieve this, we found that the rules about, knowledge of and guidelines on how to act in the said world are the critical criteria in transmedia storytelling.

**Conclusions** The case makes a compelling and strong argument for establishing a solid story-world before a transmedia expansion to guarantee that the purity of the original concept can be maintained no matter who the author is. Thus, designing the world with the criteria of mythos, topos & ethos can be considered a feasible guideline.

**Keywords** Transmedia Storytelling, Story-World, Cloud Bread, Transmedia Content, World Design

---

*Citation:* Lee, J., & Choi, Y. (2015). Designing an Expanded-Type Transmedia Story-World: The Case Study of Cloud Bread. *Archives of Design Research*, 28(4), 165-173.

<http://dx.doi.org/10.15187/adr.2015.11.28.4.165>

**Received :** Jul. 09. 2015 ; **reviewed :** Aug. 18. 2015 ; **Accepted :** Aug. 18. 2015

**pISSN** 1226-8046 **eISSN** 2288-2987

**Copyright :** This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted educational and non-commercial use, provided the original work is properly cited.

---

## 1. 연구의 배경 및 목적

새로운 미디어 환경은 수많은 채널과 스크린을 양산해 내고 이를 채울 수 있는 다양하고 우수한 콘텐츠를 요구한다. 결국 콘텐츠의 기반이 되는 이야기에 대한 수요는 갈수록 팽창하고 있지만 새로운 이야기의 창작은 양적 안정성이나 질적인 일관성이 보장되지 않는 전통적인 방식에 의존하는 바가 크다. 젠킨스(Jenkins, 2006 97-98)가 본격적으로 논의의 화두를 던진 트랜스미디어 스토리텔링(transmedia storytelling)은 기존 미국 미디어 시장의 콘텐츠 프랜차이즈(franchise)를 확장하여 하나의 이야기 세계로부터 다양한 이야기를, 다양한 미디어에 도출할 수 있는 개념을 제시했다. 한혜원과 남승희(Han & Nam, 2009)는 트랜스미디어 스토리텔링의 구조를 2000년대 초반에 우리나라의 콘텐츠산업에서 주목했던 OSMU(one-source, multi-use)의 구조와 비교를 통해 트랜스미디어 스토리텔링의 확장 가능성을 제시했다. 이준희(Lee, 2013)는 상업적 성패여부가 불확실한 콘텐츠시장에서 처음부터 트랜스미디어 스토리텔링을 염두에 두고 확장 가능한 스토리세계를 구성하는 것은 현실적이지 못할 수 있음을 지적하고 성공한 콘텐츠를 중심으로 스토리세계를 설계하여 이야기의 추가 확장을 도모하는 확장형 트랜스미디어 스토리텔링의 구조를 제시하였다. 또한 하나의 이야기가 확장된다고 하여도 확장된 콘텐츠는 원작과는 다른 미디어에 더 적합할 수 있을 뿐 아니라 원작자는 해당 미디어에 대한 전문성이 부족할 수도 있다. 그러므로 트랜스미디어 스토리텔링의 개념은 여러 작가가 해당 원작을 다양한 방법으로 확장 생산할 수 있는 상황을 염두에 두고 있다고 봐야 한다. 처음부터 트랜스미디어 스토리텔링을 목표로 하는 기획은 트랜스미디어 바이블(transmedia bible)을 제작하여 해당 이야기의 세계관을 확정하고 어떤 순서와 방법으로 세계관을 대중들에게 노출할 것인가에 대한 전략을 세우기도 한다. 그러나 기존의 이야기를 트랜스미디어 형식으로 확장하는 경우에는 원작의 틀을 벗어나지 않는 범위에서 확장이 가능한 세계관을 정립하고 이를 기반으로 새로운 이야기를 만드는 것이 정석이며 본 연구에서 논의한 ‘구름뽕’의 경우가 이에 해당한다. 물론 때에 따라서는 원작을 확장함에 있어 커다란 문제가 따르거나, 그간 무분별한 프랜차이즈 확장을 통해 세계관이 망가진 경우도 존재한다. 최근에는 이러한 상황을 극복하기 위한 방법으로 세계관 리부트(reboot)를 위한 콘텐츠를 제공하여 새롭게 세계관을 재정비하는 방법을 사용하기도 한다.<sup>1)</sup>

이러한 분석의 사례로 선택한 ‘구름뽕’은 작품성으로도 호평을 받았을 뿐 아니라 상업적으로도 전례 없는 성공을 거둔 단편 창작 동화이다. ‘구름뽕’은 이후 동화를 기반으로 애니메이션 시리즈로 확장되는데, 그 과정에서 원작의 정체성을 손상하지 않으면서 더 많은 이야기를 생성할 수 있는 상당히 구체적이며 상세한 세계관을 정립하는 과정을 거쳤다. ‘구름뽕’의 확장은 애초에 트랜스미디어 스토리텔링을 염두에 두고 한 것은 아니었으나 진행 과정이 트랜스미디어 세계관을 중심으로 하는 이야기의 확장과 맥을 같이한다는 판단에 본 연구를 진행하게 되었다. 결국 완성도 높은 애니메이션 시리즈가 만들어져 성공적인 확장형 트랜스미디어 스토리텔링에 성공하였으며 본 논문에서는 그 과정을 분석하고 이해할 수 있는 흔치 않은 자료를 바탕으로 연구가 진행되었다. 본 연구는 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 선행연구, 특히 세계관 구성을 위한 연구를 기반으로 원작 ‘구름뽕’의 세계관을 제시하고 애니메이션 시리즈를 중심으로 확장된 트랜스미디어 세계관의 모습과 사례를 논의한다.

---

## 2. 트랜스미디어 스토리텔링의 세계관

어느 문화에서든 현실과 다른 세계를 그리고 그 곳에 사는 캐릭터들을 다룬 이야기가 존재한다. 인간들이 자신이 알 수 없는 자연의 현상을 설명하기 위해 신들을 창조했다면 그들에게 인격을 불어넣기 위해 신화는 만들어졌다. 이러한 이야기들은 비교적 일관성이 유지되는 문화와 법칙이 존재하는 하나의 세계관을 기반으로 도출되었으며 언제든지 더 많은 이야기가 등장할 수 있는 가능성을 지닌다.

북유럽의 켈틱/노르딕 신화를 기반으로 한 세계관은 반지의 제왕(Lord of the Rings)이나 해리포터 시리즈

1) 혹성탈출(Planet of the Apes), 배트맨 비긴즈(Batman Begins), 스타트랙: 더 비기닝(Star Trek)등이 그 사례이다.

(Harry Potter series)등 영어권 문학에서 강세를 나타내며 영화 등에서도 오랜 세월동안 다양하게 사용되었다. 이러한 이야기의 세계를 이해하고 그 구조를 디자인하는 방법에 대한 연구는 더 많은 이야기를 생산하기 위해 꼭 다뤄져야 할 주제이다. 판타지 스토리 세계를 구축하는 데 있어 선도적인 역할을 한 톨킨(Tolkien, 1947)은 자신의 작품을 설명함에 있어 판타지의 세계를 경험할 수 있는 실제의 세계인 1차 세계와 존재하지 않는 판타지의 2차 세계로 구분했다. 니콜라예바와 위크랜드(Nikolajeva & Wikland, 1996)는 아동 문학이 교육적인 면에 치우친 나머지 문학적 측면을 간과한 것이라며 바흐친(Bakhtin)의 시공간 개념을 도입해 추상적 문학을 카테고리화 하려 했다. 권혁준(Kwon, 2009)은 판타지 동화의 이론적 기초를 마련하기 위해 판타지가 나타나는 세계에 따라 현실계와 비현실계가 같이 제시되는 교통형 판타지, 신비한 공간으로 이동하지 않으면서도 합리적이고 자연스러운 세상을 배경으로 하는 1차 세계형 판타지, 현실 세계와 전혀 다른 비현실적인 이야기만 존재하는 2차 세계형 판타지로 판타지의 세계를 구분했다. 위에 분류된 세계관에 관한 연구들은 문학, 더 좁게 보면 동화의 영역에 머물러 있었다. 하지만 작품 속에 등장하는 세계관에 대한 중요성이 확대 되면서 직접적으로 세계관의 요소들에 대한 연구도 이루어진다.

클라스투롭과 토스카(Klaustrup & Tosca, 2004)는 트랜스미디어 세계를 구성하는 핵심 요소를 미토스(mythos), 토포스(topos)와 에토스(ethos)로 구분하였다.(Figure 1)

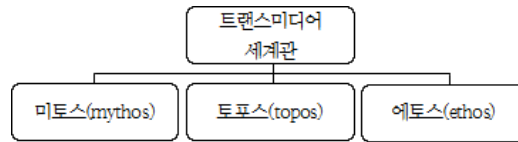


Figure 1 Construction of a Typical Transmedia World

미토스는 이야기의 세계를 이해하기 위한 핵심 지식을 지칭한다. 플롯이 생성되는 배경에 대한 기본 설명을 통해 이야기가 펼쳐지는 세계에 존재하는 전설, 소문, 갈등과 전투에 대한 기본 지식, 해당 세계의 캐릭터들과 존재들을 묘사한다.

토포스는 해당 세계의 역사 속 특정 시점과 지정학적, 물리적 공간에 대한 설명에 해당되는데 이야기의 과거나 미래도 기본적으로 같은 공간에서 행해진다는 것을 전제로 한다.

에토스는 해당 세계의 일원들이 모두 따라야 하는 내재되거나 표현된 윤리적 규범의 모음으로 용납되는 행동에 대한 지식을 지칭한다. 선인과 악인의 행동이 어떻게 다른지, 어떤 행동이 캐릭터의 본성과 일치하거나 또는 의외로 여겨지는 지에 대한 경계선을 제시한다.

이러한 요소는 울프(Wolf, 2013)가 제시한 판타지 세계관의 구성 요소들 및 구조물들의 범주와 비교해볼 수 있다. 울프는 기본 요소로 사건이 존재할 수 있는 공간, 사건이 일어날 수 있는 특정한 기간 혹은 시간, 그리고 거주하고 있는 세계에 대해 말할 수 있는 캐릭터 혹은 캐릭터들을 제시했다. 그리고 공간, 시간, 캐릭터 외에 조금 더 철학적이고 복잡한 요소들로 자연, 문화, 언어, 신화, 자연, 철학을 추가했다. 이를 보면 클라스투롭과 토스카의 트랜스미디어 세계관과 울프가 제시한 판타지 세계관의 요소들은 명칭은 다르지만 서로 공통되고 대응되는 요소들로 구성되어 있음을 알 수 있다. 미토스는 문화, 언어, 신화를 포함하고 토포스는 공간, 시간과 같은 요소로 묶을 수 있다.

이러한 요소들은 일반적인 이야기의 배경이나 설정과 크게 다르지 않지만 에토스 또는 철학이 더해지면 해당 세계에 사는 구성원들의 행동을 규정하는 체계가 만들어진다. 즉 특정 캐릭터가 해당 세계에서 할 수 있는 일과 할 수 없는 일들이 비교적 분명하게 구분될 수 있는 근거를 제공하는 일련의 규칙의 모음이 완성되는 것이다. 이러한 세계의 규칙은 누구든지 해당 세계를 중심으로 이야기를 만들더라도 일관성이 지켜질 수 있도록 하는 세계관의 핵심이 된다. 다만 판타지 세계관의 ‘철학’요소가 모호한 개념만을 의미했다면 트랜스미디어 세계관의 에토스는 규범, 지식, 경계선 등 명확한 정의를 요구한다. 이는 젠킨스가 언급했던 트랜스미디어 작품의 정체성과도 연결된다. 젠킨스는 각 콘텐츠는 자기 충족적이며 완결성이 있어야 함과 동시에 같은 세계의 작품

이라는 것을 알 수 있는 정체성을 지녀야 한다고 했는데(Jenkins, 2006 149), 이는 해당 세계의 규칙을 설정하여 세계관을 처음 디자인 한 작가가 아닌 다른 작가가 다른 플랫폼으로 이야기를 확장할 때도 기존 세계의 정체성을 유지할 수 있도록 보장해 줄 장치이며 이는 미토스, 토포스 그리고 특히 에토스와의 조합으로 가능해진다.

---

### 3. '구름빵'의 세계

#### 3. 1. 원작 '구름빵'

'구름빵'은 일러스트레이터 백희나의 창작 그림책으로 다양한 재료를 가지고 컷 아웃 애니메이션(cut-out animation) 형식으로 연출된 고양이 가족을 중심으로 펼쳐지는 신기하고 따뜻한 메시지의 이야기를 담고 있다. 고양이 납매인 홍비와 홍시는 비온 후 무거워져 나무에 걸린 구름을 엄마에게 가져다주고, 엄마는 이를 반죽하여 구름빵을 구워준다. 구름빵을 먹은 홍비와 홍시는 하늘을 날게 되고 아침밥을 거른 채 출근하는 아빠를 위해 구름빵을 가져다주는 가족 간의 사랑을 그린 이야기이다.

#### 3. 2. '구름빵'의 미토스

원작 '구름빵'에서 다루는 세계에는 의인화 된 동물들이 살지만 현재 우리가 사는 세계와 별로 다르지 않은 평범한 일상의 공간을 재현하고 있다. '구름빵'의 세계와 동물이 의인화 되어 나타나는 다른 작품 속의 세계와 다른 점은 구름빵이라는 특수한 아이템의 존재인데 구름빵을 먹으면 하늘을 날 수 있다는 사실은 작품 전체를 관통하는 '구름빵'만의 절대적인 정체성이다.

동화책에 나와 있는 구름빵을 만드는 과정 또한 구름이라는 특별한 아이템을 제외 하고는 일반적인 빵을 만드는 과정과 같다. 다만 원작에서는 드러나지 않는 마법적인 힘이 어딘가에서 작용하고 있음은 1) 나무에 걸릴 수 있고 손에 잡힐 수 있는 구름, 2) 먹으면 몸이 가벼워지고 날 수 있는 빵 등의 존재에서 알 수 있다.

#### 3. 3. '구름빵'의 토포스

원작 동화책 '구름빵'에서 판단할 수 있는 '구름빵'의 공간은 고양이가 의인화 된 주인공 홍비의 가족과 같이 다양한 동물들이 옷을 입고, 두발로 걸어 다니고, 말을 하며, 회사에 출근하고, 집에서 요리를 해 먹고, 자동차와 같은 문명의 이기를 이용하며 사는 곳을 그리고 있다.

주인공 홍비와 홍시가 생활하는 세계는 과거나 미래적인 요소가 없는 동시대적 성향을 가지고 있으며 건축 양식이나 물리적으로도 인간 세계의 도시와 큰 차이가 없는 공간이 구성되어 있다. 동화에서 나타나는 홍비와 홍시의 집이나 복잡한 출근길 등, 흔히 일상에서 접할 수 있는 장면들을 통해 독자들은 보이지 않는 '구름빵'의 세계도 가늠해 볼 수 있다.

#### 3. 4. '구름빵'의 에토스

원작에서 구름빵은 단순히 먹으면 하늘을 날 수 있는 신비한 마법의 물건만을 의미하지 않는다. 구름빵은 작가가 나타내고 싶은 세계의 모든 이데올로기를 상징적이고 포괄적으로 담고 있다. 특히 가족을 소중하게 여기는 구성원들의 마음을 잘 나타내는 도구로 사용된다. 하늘을 날 수 있는 마법적인 힘이 생긴 아이들이 가장 먼저 한 일은 아침을 거른 아버지를 위해 빵을 가져다주고, 복잡한 출근버스에서 힘들어하는 아버지를 편하게 출근 하도록 도와주는 일이었다. 비온 아침에 금방 구운 따뜻한 빵을 가족들이 공유한다는 사실을 통해 가족 간 사랑의 체온을 느낄 수 있는 이야기를 담고 있다.

## 4. ‘구름빵’ 세계관의 확장

‘구름빵’은 동화책의 성공에 힘입어 연극, 뮤지컬 등의 매체로 새롭게 구현되었으나 이들은 매체만을 바꿨을 뿐, 원작의 이야기를 거의 그대로 차용한 전형적인 OSMU의 사례였다.

KBS에서 방영될 애니메이션 시리즈<sup>2)</sup>를 기획하면서 제작자들은 한 권의 동화책을 78부작으로 진행할 수 있는 이야기의 확장이 필요했다. 이 과정에서 그저 새로운 이야기를 무조건적으로 더하는 것이 아니라 ‘구름빵’ 세계의 형태와 규칙을 하나의 세계관 안에 정립하고 이러한 내용을 온라인에 공시 했다는 것이 ‘구름빵’ 사례의 이채로운 점이다.

이렇게 새로 정립된 세계관은 상당히 구체적으로 ‘구름빵’ 캐릭터들이 사는 공간과 그들의 이웃들, 문화와 가치관등을 설명하고 이를 공개했다.<sup>3)</sup> 이는 만약 원작자가 아닌 다른 작가가 ‘구름빵’의 이야기를 어떤 미디어를 통해 확장하고자 하여도 원작의 이념을 해치지 않도록 가능한 최선 그리고 최소한의 가이드라인을 제공하고 있어 트랜스미디어 스토리텔링이 추구하는 확장의 형태와 일치한다.

본 연구에서는 위의 공개 자료를 중점적으로 활용하여 ‘구름빵’의 세계관을 분석하였는데, 새롭게 디자인된 ‘구름빵’의 세계관은 나름대로 확장시킨 미토스, 토포스, 에토스에 해당하는 요소들을 제공하고 있다. 본 장에서는 위의 트랜스미디어 세계관 디자인의 3 요소를 중심으로 세계관의 확장이 어떻게 적용 되어 작품에 나타났는지 구체적인 사례를 통해 분석했다.

### 4. 1. 미토스의 확장

‘구름빵’ 세계의 미토스에서 가장 중요한 존재는 구름빵 자체이다. 이야기의 확장을 위해서는 구름빵에 대해 원작에서 언급한 것 이상의 정보가 필요했다. 그리하여 확장된 세계관에서는 구름빵에 대해 추가적인 설명을 덧붙였다.

구름빵은 오직 홍비, 홍시의 엄마만 만들 수 있어 홍비와 홍시, 아빠가 구름빵을 만들어 보려 하지만 구름빵은 제 기능을 하지 못한다.<sup>4)</sup> 또 구름빵을 먹으면 기분이 좋아지다가 무중력 상태가 되면서 하늘을 날게 되고 소화가 다 되면 효력이 다하여 깃털처럼 천천히 가라앉는다. 애니메이션으로 제작될 경우를 고려해, 날기 전에 ‘구름빵 반복 울동’을 하도록 했고, 게임이 될 경우에 사용될 수 있는 칼로리가 표기되어 칼로리가 소진되면 가라앉는다는 내용으로 트랜스미디어적 확장을 위한 가능성을 열어두었다는 추측이 가능하다.

특히 구름빵을 먹고, 나는 일 외의 용도로 구름빵을 사용하는 경우에 대한 상황의 정의도 내려놓았다. 오븐에 구워진 구름빵은 스스로 부력을 가지고 있기 때문에 봉지나 상자에 넣고 보관해야 한다고 규정했는데 예를 들어 구름빵에 다른 물체를 달아 띄울 수 있을까 하는 궁금증에 대한 답으로 구름빵 한 개의 부력은 풍선 한 개의 부력을 가지고 있다고 규정하면서 무게가 있는 물체를 띄우기 위해서는 많은 양의 구름빵이 필요하다고 명시해 두었다. 구름빵은 하늘을 날 수 있는 빵이라는 정의 이상의 다른 변화를 주려는 노력도 발견할 수 있다. 구름빵의 주 재료인 구름의 형태에 따라 구름빵의 효능도 달라지는데 <천둥 번개 구름> 편에서는 하얀 구름이 아닌 비구름으로 구름빵을 만들어, 이를 먹은 홍비와 홍시는 하늘을 높이 날지도 못하고 배에서는 계속해서 천둥 번개 소리가 들리는 경험을 한다.

비현실적인 요소인 구름빵을 제외하고는 ‘구름빵’의 세계는 우리의 현실과 흡사해야 하며 동화에 기반을 둔 작품인 만큼 환상적 요소를 완전하게 제외할 수는 없으나, 구름빵의 특별함을 약화시키는 아이렘은 나타날 수 없는 점 역시 세계관의 미토스 유지를 위해 중요하다.

<무지개 우유> 편에서 홍비와 홍시는 무지개를 젖소에게 먹이고 무지개색 우유를 만들기 위해 노력을 하지만 양할머니의 색소 넣은 우유를 통해서만 무지개색 우유가 존재한다는 사실을 깨닫게 된다. 또한 <별이 피는 화분> 편에서 홍비와 홍시는 밤중에 별의 씨앗을 주워 별을 얻을 생각으로 화분에 키우는데 그 것은 별이 아니라 밤에만 자라나는 달맞이꽃이었다는 것을 깨닫게 된다.

2) 2010년 9월11일 ~ 2011년 3월 19일 방영

3) [www.kbs.co.kr/1tv/enter/cloudbread/about/menu01/index.html](http://www.kbs.co.kr/1tv/enter/cloudbread/about/menu01/index.html)

4) ‘구름빵’의 세계관을 설명할 때는 “엄마가 아니면 만들지 못하고 엄마 외에 다른 사람들이 만들어 보려고 노력하지만 만들지 못한다”고 명시하고 이러한 내용이 일화에 들어갈 것이다.” 라는 내용이 있지만 막상 일화들 중에서 직접 확인할 수는 없었다.



원작에서 ‘구름빵’ 세계의 캐릭터들은 고양이인 주인공 홍시 가족 외에 양, 코끼리, 강아지, 코뿔소 등 다양한 동물 종족으로 이루어져 있다는 것을 보여주었는데 세계관의 디자이너들은 이는 다문화를 상징하며 문화적 장벽 없이 모두가 친구가 될 수 있음을 의미한다고 규정하면서 다양한 이야기의 가능성을 열어 두었다. 이러한 차별 없는 공동체의 테마는 모든 ‘구름빵’의 핵심 미토스 중 하나이다.

‘구름빵’의 주인공인 홍비와 홍시는 고양이 종족이다. 인간과 다를 바 없이 말하고 행동하기도 하는 한편으로는 우리가 일상적으로 알고 있는 동물의 특징도 캐릭터의 특성으로 포함한다. 홍비가 기분 좋을 때나 놀랐을 때, “야옹” 하는 소리를 내는 것을 자주 볼 수 있는데 이는 고양이란 특성을 그대로 캐릭터에 입혔기 때문이다. 그 외에 수명이 긴 것이 특징인 올빼미를 ‘구름빵’ 세계에서 가장 연장자이며 현명한 ‘올빼미 할아버지’로 그려 내기도 한다. ‘구름빵’의 세계와 현실은 자연스럽게 유기적인 관련성을 지니고 있도록 디자인 되어 있다.

#### 4. 2. 토포스의 확장

‘구름빵’의 세계가 인간 세계와 비슷하게 만들어진 이유는 주 시청자인 아동들이 ‘구름빵’의 ‘동쪽 끝머리 마을’, 혹은 ‘높고 푸른 언덕’의 생활을 보면서 자신이 살고 있는 세계와 동일시하도록 하여 이야기의 교훈을 좀 더 쉽게 받아들이도록 하기 위한 방편일 것이다.

‘구름빵’에서는 크게 두 공간을 주 배경으로 삼아 이야기가 전개 되는데 현실의 ‘구름빵’ 세계와 꿈의 공간이다. 시점은 동화책과 마찬가지로 동시대적인 특징을 지니고 있으며 인간 세계와 같이 고층 건물이나 지하철, 은행, 학교, 경찰서 등의 행정 시설을 갖추고 있다. 하지만 행정 부서의 역할이 세부적이고 복잡하게 나뉘져 있는 현실과는 달리 ‘구름빵’ 세계의 행정 건물을 비롯한 많은 요소들은 구성과 담당하는 역할이 상당히 추상화되어 나타난다. <홍시의 저금통장>편에서는 홍시가 엄마를 따라 은행에 가서 처음으로 자신의 저금통장을 만드는 내용을 담고 있다. 현실에서의 은행은 좀 더 체계적이고 다양한 업무를 맡아 하지만, 홍시의 엄마는 홍시에게 은행을 “돈을 저금하는 곳” 이라고 설명하며 홍시는 은행에 대한 이해와 저축의 즐거움을 깨닫는다.

또한 그렇게 크지 않은 공간에 도시적 환경 뿐 아니라 밀밭이나 포도밭 등 농촌 마을의 생활을 보여주기도 해, 홍비와 홍시는 두 곳의 생활을 다채롭게 체험할 수 있는 가능성을 제공했다. 아이들은 ‘구름빵’ 세계에 등장하는 다양한 공간들을 눈으로 보면서 자신의 공간과 비교 해보고 교훈을 얻는다.

‘구름빵’의 세계는 현실과 닮아 있고 많은 현실의 규칙과 형태를 반영하지만 전혀 다른 별개의 세계이며 마을의 지명도 고유한 규칙을 가지고 있어 보통은 지명의 위치나 형태를 표현하는 단어들을 조합하여 마을의 이름을 사용하는데, 홍시와 홍비가 살고 있고 작품의 주된 배경이 되는 마을의 이름은 ‘동쪽 끝머리 마을’이라 불린다. 그 외에 농사를 짓는 홍비의 할아버지가 사는 곳은 ‘높고 푸른 언덕’이라고 하여 이름을 통해 마을의 위치, 혹은 그 형태를 그대로 나타낸다.

‘구름빵’의 현실 공간에는 시간과 공간에 대한 가이드라인이 존재하는 반면, 꿈의 공간은 특정한 한계가 존재하지 않는다. 캐릭터들의 꿈 속에서 보이는 공간들은 딱히 어느 곳이라고 명명할 수 없는 다양한 모습으로 나타난다. 하지만 일상과 꿈은 수용자의 혼란을 방지하기 위해 색상과 톤이 명확한 차이들 갖도록 하여 충분히 구분할 수 있는 시각적 연출을 하도록 하였다.

‘구름빵’의 꿈의 공간에 대해 대표적으로 나타나는 <고민을 안아주는 모리> 편의 한 장면에서 홍비는 이불에 오줌을 싼 후 엄마에게 혼날 까봐 몰래 화장실에서 이불을 빨아 보려고 한다. 이 때 현실의 인형인 모리가 나타나 홍비를 돕는데, 화면의 주변이 부드럽게 처리되고 모리의 변화된 모습을 통해 시청자는 해당 내용이 꿈의 한 부분이란 것을 알 수 있다. 모리는 홍비와 홍시를 데리고 오줌을 싼 아이들의 이불이 모인 공간으로 데려가는데, 홍비는 모리와 함께한 여행을 통해 엄마에게 자신의 행동을 고백할 용기를 얻는다. 모리가 등장하는 부분에서 환상성은 극대화되며 일반적인 구름빵의 세계와 전혀 다른 색상, 환경 등이 비춰진다. 또한 현실에서 엄마와 아빠가 담당하고 있는 윤리적인 멘토의 역할을 꿈속에서는 모리가 대신한다.

### 4. 3. 에토스의 확장

‘구름빵’의 세계는 현실보다 훨씬 더 엄격하고 윤리적인 규범이 존재한다. 캐릭터들은 무슨 일이 있어도 은어나 욕, 폭력을 사용할 수 없으며 무생물이나 생물에게 해를 가해서도 안 된다고 강조한다. 설령 폭력이 일어난다 하더라도 아주 낮은 수위의 경우만 허용되며 그것에 대한 반성이 반드시 이루어져야 하는 것 역시 핵심 에토스의 일부이다. 또한 특정한 문화와 종교적 색채가 강한 이야기들은 이 세계에서 용납될 수 없도록 분명하게 함으로써 해당 세계의 규범을 더 확연하게 명시해 놓았다.

‘구름빵’ 세계의 월등히 높은 윤리적 잣대는 모든 캐릭터들에게 내재되어 있는 것으로 설정되어 있다. 특정 캐릭터가 아동인 경우에도 어떤 것이 옳은 행동이고 그른 행동인지에 대한 확실한 이해가 체화되어 있으며 그것을 지키지 못했을 때는 반드시 커다란 죄책감을 가지고 반성하도록 한다.

또 모든 일화는 하루 24시간 안에서 이루어지고 하나의 일화 안에는 반드시 하나의 교훈적인 요소가 있어야 한다. 궁극적으로는 구름빵을 통해 희망의 결론을 얻지만 그 과정에는 반드시 캐릭터의 노력이 동반되어야 한다는 규칙이 존재하도록 하였다. 일화가 하루 내에 종료되어야 하는 이유는 어떤 잘못이나 갈등이 일어나더라도 당일에 반성하고 사과하고 화해하라는 메시지를 전달하기 위함이라고 볼 수 있다. 78편의 애니메이션 일화에서 교훈의 내용은 중복을 허용하여 반복과 강조를 통한 습득이 가능하도록 한 노력을 발견할 수 있었다.

‘구름빵’에서의 꿈은 일반적인 논리에서 이해할 수 있는 꿈과는 다른 의미로 반드시 이야기의 한 부분으로서 역할을 해야 하며 현실의 일화와 동떨어지지 않은 연결고리로서 작용해야 한다는 규정 역시 에토스의 한 축을 차지한다. 특히 흥비와 흥시의 꿈에서는 흥비와 흥시의 엄마의 엄마 때부터 물려받은 인형 모리를 통해 흥비와 흥시를 올바른 길로 인도하고 위로해주는 가이드로서의 역할을 하도록 하였다.

캐릭터들의 본성은 그들이 꾸는 꿈에 가장 잘 나타나는데, 수용자들이 느낄 수 있는 등장인물의 매력이나 캐릭터의 이면에 대한 이해를 포함한다. 흥비의 친구 울리가 숙제를 했다고 모두에게 거짓말을 하는 <아무에게도 들리고 싶지 않아>편에서 거짓말을 했다는 죄책감이 울리의 꿈에 나타나는데 자칫하면 나쁜 어린이로 보일 수 있는 상황을 위해 꿈이라는 매개체를 통해 이해할 수 있는 과정을 보여주었다. 울리는 꿈에서 깬 후 진실을 털어 놓을 수 있는 용기를 얻고 선생님과 친구들에게 다시는 거짓말을 하지 않겠다고 약속한다.

‘구름빵’ 세계의 높은 윤리적 규범은 ‘구름빵’ 전체의 이념과 분위기를 설정하는데 결정적 역할을 한다. <구름빵 소동>편에서는 처음으로 구름빵을 먹고 신이 난 흥비의 친구가 마을 곳곳을 돌아다니며 남의 집 물건을 가져가거나 말썽을 일으키는 사건을 다루고 있는데 이야기의 마지막에는 자신의 잘못을 깨닫고 마을 사람들에게 사과한다. 이처럼 잘못된 마음을 품고 말썽을 일으키더라도 마지막에 가서는 반드시 이를 자각하고 반성해야 하는 것이 이 세계의 규칙이다.

---

## 5. 결론 및 제언

본 연구의 기본 목적은 ‘구름빵’의 확장이 트랜스미디어 세계관의 디자인과 일관성을 가지고 이루어 졌음을 증명하는 것이었다. 이러한 과정 중에서 우리는 하나의 이야기가 전통적인 흐름(classical narrative arc)에 의한 것이라면 세계를 디자인하여 거기서 여러 이야기를 도출해내는 트랜스미디어 스토리텔링은 그 무엇보다도 규칙에 관한 것임을 발견했다. 이는 세계의 구성원들의 행동을 제어하고 정의하는 역할을 하여 정체성과 일관성을 보장하기 위한 역할을 한다. 또한 이는 게임에서 규칙을 포함하는 형식적 요소들을 통해 플레이어의 행동을 제어하면서 스토리를 만들어 내는 것과 크게 다르지 않다는 점에서 본 연구를 확장할 수 있는 가능성도 찾았다. 즉 이야기의 배경을 설정하고 참여자의 행동을 규칙으로 제어함으로써 일어나는 이야기의 발현(emergence)이 시스템적으로 발전하여 갖는 모습이 트랜스미디어 세계관을 디자인하는 방법과 맥락을 같이한다는 추론을 가능케 하였다. 이러한 규칙 중심의 내러티브 생성은 시나리오 중심의 스토리텔링과 상반되는 여러 특징도 가질

수 있음 또한 충분히 유추 가능하여 추가 연구로 발전할 수 있는 여지를 찾을 수 있었다.

구름빵의 세계관 확장과 이를 공개한 사례는 앞으로 다른 주체가 다른 작가와 함께 다른 이야기를 가진 구름빵 콘텐츠를 만들고자 하는 경우에도 원작의 본질을 해치지 않고 일관성을 가진 이야기를 생성할 수 있을 것이라는 자신감을 준다. 뿐만 아니라 한편의 콘텐츠로 끝나기에는 아까운 이야기를 일관성을 유지하며 확장하기 위해 어떤 과정을 거쳐야 하는지에 대한 좋은 방법을 제시한다. 특히 본 연구에서는 막연하게 세계관을 구축해야 한다는 당위성보다 구체적으로 어떤 부분들이 규정되어야 하는지, 어떤 범주로 세계관을 분리해서 보아야 하는지에 대한 방향을 제공하였다.

구름빵은 잘 만들어진 원작을 기반으로 세계관을 구축하였고 이를 중심으로 새로운 미디어에서 확장된 새로운 형태의 콘텐츠를 만드는 데 성공하였다. 이는 창작하는 사람들에게 하나의 좋은 이야기가 다른 창의성을 가진 사람들에 의해 원작자가 상상하지 못했던 범위와 형태로 발전할 수 있다는 가능성과 새로운 창작에 대한 동기부여가 될 수 있다. 그러나 이야기의 확장에 의한 혜택이 창작자들에게 공평하게 돌아갈 수 있는 법적, 사회적 체계가 시급하게 확립되는 것 역시 어떻게 만드느냐 만큼 중요한 이슈가 되고 있다.

## References

- 1 Han, H., & Nam, S. (2009). A Study on Storytelling Structure of Trans-media Contents – Focus on the LOST Alternative Reality Game. *Human Contents of Association*, 15, 7–27.
- 2 Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: NYU press.
- 3 Klastруп, L., & Tosca, S. P. (2004). Transmedial Worlds–Rethinking Cyberworld Design. In *CW*, 409–416.
- 4 Kwon, H. (2009). [The reconsideration about the definition, scope, and the types of fantasy in children's literature]. *The Society Korean Children Literature*, 16, 5–42.
- 5 Lee, J. (2003). Structural Design of Interactive Storytelling. *Journal of Korean Society of Design Science*, 16(4), 375–384.
- 6 Nikolajeva, M., & Wikland, I. (1996). *Children's literature comes of age: toward a new aesthetic*. New York: Garland.
- 7 Tolkien, J. R. R. (1947). *On fairy-stories*. Oxford: Oxford University Press.
- 8 Voytilla, S. (1999). *Myth and the movies: Discovering the mythic structure of 50 unforgettable films*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- 9 Wolf, M. J. (2013). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. London: Routledge.



# 확장형 트랜스미디어 스토리텔링을 위한 세계관 디자인 연구: 구름빵의 사례

이준희<sup>1</sup>, 최유민<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> 성균관대학교 영상학과, 서울, 대한민국

---

## 초록

**연구배경** 본 논문은 다양한 미디어에 독립적이면서도 부분적인 작은 이야기들을 담아 큰 줄기의 이야기를 드러내는 트랜스미디어 스토리텔링을 위해 필요한 세계관 디자인의 사례 연구를 담고 있다. 특히 처음부터 트랜스미디어 스토리텔링을 위해 준비된 세계관이 아닌 기존의 원천 이야기를 확장하는 과정에서 원작이 이야기하고 있지 않은 주요 부분을 규정하고 그려내는 것이 성공적인 트랜스미디어 스토리텔링의 핵심이라는 주장을 기반으로 하고 있다.

**연구방법** 본 연구는 트랜스미디어 세계관의 디자인 사례로 ‘구름빵’의 확장을 연구한다. 성공적인 동화에서 애니메이션 시리즈로의 확장을 위해 제작자들은 우선적으로 ‘구름빵’의 세계관을 규정하였다. 본 연구에서는 트랜스미디어 세계관을 디자인하는 분류 기준인 미토스, 토포스, 에토스를 토대로 구름빵의 세계관을 해체하고 각 부분이 디자인에 필요한 어떤 세부 콘텐츠를 담고 있는지를 밝혀낸다.

**연구결과** ‘구름빵’이 10여 페이지의 그림동화에서 애니메이션 시리즈로의 성공적인 확장을 하는 데는 잘 디자인 된 세계관에 힘입은 바가 크며 확장 전에 우선적으로 세계관을 규정한 것이 주효했음을 확인했다. 특히 ‘규칙’이 중점적인 역할을 함을 발견했다.

**결론** 본 연구에서 다룬 ‘구름빵’의 케이스는 이야기의 확장을 위해 세계관을 우선적으로 구축하는 것이 얼마나 중요한지를 보여주는 강력한 사례이다. 이는 확장되는 이야기의 저자가 원저자가 아닌 경우에는 더욱더 그러하며 미토스, 토포스, 에토스의 분류법은 의미 있는 트랜스미디어 세계관의 디자인 가이드라인이 될 수 있다.

**주제어** 트랜스미디어 스토리텔링, 스토리세계, 구름빵, 트랜스미디어 콘텐츠, 세계관 디자인

---