

게임과 영화의 스토리텔링 융합 요소에 대한 연구

이동은*

요약

21세기의 수많은 콘텐츠들은 치열한 경쟁 속에서 살아남기 위해 미디어를 이동하면서 자신의 존재와 생명력을 유지하고 발전시켜 가고 있다. 이 논문에서는 현재 대중에게 가장 흡입력 있게 향유되고 있는 미디어인 게임과 영화가 그들 매체의 고유한 특성을 유지하면서 타 미디어에 흡수되었던 콘텐츠를 받아들여 융합할 때 어떤 요소들이 주축이 되는지를 밝히고자 했다. 게임과 영화의 스토리텔링 융합 요소를 밝히기 위해 우선 두 미디어의 재매개 양상을 통해 탄생배경과 미디어 간의 관계를 살펴보고, 이를 통해 두 미디어의 변별요소인 게임성과 스토리성의 개념을 도출해내었다. 또한 어드벤처 장르의 게임과 영화를 중심으로 그 융합에 있어 핵심이 되는 요소들을 추출하고 구체적인 사례를 통해 각 요소들이 각 매체에서 어떻게 스토리텔링 되고 있는지 살펴보았다. 마지막으로 결론에서는 하나의 콘텐츠가 미디어를 타고 흐르는 현상이 문화 산업적인 측면에서 어떤 가치를 갖는지를 살펴보았다.

Transmedia Storytelling of Game and Film

Dong-Eun Lee*

Abstract

The purpose of this study is to establish the principle that the contents transfer from one media to another media, especially between game and film. Firstly I described the advent of the media and the relationship between these two media applying the logic of 'remediation' suggested by J.Bolter and R.Grusin suggested. Based on these analysis, I draw the gameness and the storytelling, and study the case of transmedia storytelling between game and film. Finally, I suggest the meaning and the value of transmedia storytelling in media culture.

Key words : 게임, 영화, 스토리텔링, 트랜스미디어, 경쟁, 퍼즐, 몰입

1. 서론

본 논문의 목적은 게임이 영화를 원작으로 삼고 창작되거나 영화가 게임을 원작으로 삼고 새롭게 재창작 될 때, 두 미디어 간의 스토리텔링 융합 요소를 밝히고자 하는데 있다.

영화 <스타워즈>는 영화의 상업적 성공과 더불어 50여개가 넘는 게임들로 재탄생되고, 다양한 도서와 전시 콘텐츠로 재탄생되면서 수많은 팬들을 확보하고 있다. 또한 1997년 첫 선을 보인 <포켓몬스터>의 경우도 276편의 TV애니메이션 시리즈와 1998년부터 현재까지 매년 한편

씩 내놓는 극장용 장편 애니메이션, 다양한 게임과 머천다이징 상품들로 폭넓게 활용되면서 지금까지 명맥을 유지하고 있다. 21세기가 주목하고 있는 MIT 미디어 문화 연구가인 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 이러한 콘텐츠의 미디어 이동을 '트랜스미디어 스토리텔링(Transmedia Storytelling)'이라는 개념으로 설명하고, 트랜스미디어 스토리텔링이 콘텐츠의 생명력을 유지하고 지속시키는데 좋은 전략이 될 수 있음을 강조한다.

현대 트랜스미디어 현상의 기저엔 미디어를 타고 흐르는 속성을 가지고 있는 스토리의 본질이 깔려있다. 이러한 스토리의 미디어 이동성은 디지털 시대인 현대로부터 구전의 시대로 거슬러 올라갈수록 여실히 드러난다. 구전시대의 스토리들은 사람의 입에서 입으로 전해지면서 그 메시지를 전달했다. 마셜 맥루한(Marshall

※ 제일저자(First Author) : 이동은
접수일자:2007년07월12일, 심사완료:2007년07월13일
* 이화여자대학교 대학원 디지털미디어학부
jabbit@nate.com

McLuhan)의 말처럼 인간이 느끼고 체험하는 모든 것이 미디어라는 전제를 적용하면 구전시대의 이러한 이야기 전달 방식은 스토리가 미디어 사이를 자연스럽게 이동하고 있는 현재의 트랜스미디어 현상과 맥을 같이 하게 된다.

또한 이 과정에서 콘텐츠는 원형 그대로가 아니라 변형 단계를 거쳐 미디어에 적용되는데 이는 구전시대의 구술자가 누구냐에 따라 이야기의 재미 요소가 배가되기도 하고 상실되기도 하는 점과 유사하다. 그러므로 실상 콘텐츠의 미디어 이동에서 중요하게 다뤄야하는 것은 트랜스미디어의 현상학적 측면이 아닌 트랜스미디어 과정에서 이루어지는 스토리텔링의 변화요소임이 분명해진다.

그렇다고 해서 그 스토리텔링의 일정한 법칙을 밝혀내는 일은 말처럼 쉽지 않다. 창작이라는 것이 기계적인 법칙을 통해 일률적으로 일어나기 보다는 창작자의 의도와 목적, 그리고 사회와 대중 등 창작자를 둘러싸고 있는 콘텍스트(Context)에 영향을 받아 창조되는 산물이기 때문이다. 그럼에도 불구하고 본고에서는 산업적으로 성공하는 콘텐츠들은 아직 밝혀지지 않은 공통의 스토리텔링 요소들을 가지고 있다는 전제하에 그 요소들을 밝혀보고자 한다.

연구 범위는 21세기 대중에게 가장 흡입력 있게 향유되고 있는 미디어인 게임과 영화에 한정하였다. 연구 방법은 우선 두 미디어의 재매개 양상을 통해 탄생배경과 미디어 간의 관계를 살펴보고, 이를 통해 두 미디어의 변별 요소인 게임성과 스토리성의 개념을 확립해보고자 한다. 그리고 구체적인 사례를 통해 게임성과 스토리성이 융합할 수 있는 요소들에는 어떤 것들이 있는지를 밝혀보도록 하겠다.

2. 게임과 영화의 변별 요소

2.1 게임과 영화의 재매개 양상

미디어 학자 볼터(Jay David Bolter)와 그루신(Richard Grusin)은 미디어는 관계적인 맥락과 역사적인 관점에서 고찰되어야한다고 얘기한다. 그들은 그들의 저서 <재매개-뉴미디어의 계보학(Remediation)>을 통해 미디어는 서로 끊임없이 영향을 주고 받게 되는데, 새로 등장하는 뉴미디어

는 올드미디어의 흔적을 지워버리려는 성질과 올드미디어의 특성을 전면으로 내세우려고 하는 성질을 동시에 가진다고 말하고 있다. 즉, 뉴미디어는 기존 미디어를 인정하거나 경쟁하고, 개조하면서 스스로의 문화적인 의미를 획득한다는 것이다. 반면, 올드미디어는 뉴미디어를 복제하고 변형, 적용시키면서 경쟁력을 가지기 위해 자신을 개혁한다.

영화탄생의 원년이라고 받아들여지는 1895년의 영화는 사실적인 이미지를 기록하는 미디어인 사진의 성질을 계승하고, 사진의 관람방식을 변형시켰다. 즉, 영화는 사실적인 이미지를 연속으로 촬영해 그 일련의 고정된 프레임들을 스크린 상에 재생하는 원리를 가지고 탄생한 것이다. 환등기를 통한 영화의 탄생은 사진의 발달이 없었다면 불가능했을지도 모를 일이다.

그리고 뉴미디어인 게임은 최초의 현대적인 멀티미디어라고 각광받고 있던 영화를 벤치마킹하면서 지금으로부터 약 45여년 전에 등장했다. 게임은 음향과 음성과 문자, 그리고 동영상을 모두 하이퍼매개(Hypermediacy)시킨 채 인터랙티비티(Interactivity)라는 강력한 요소를 앞세우면서 탄생했다.

영화와 게임에서의 가장 큰 변별 요소인 인터랙티비티는 수동적인 관람자를 플레이어(Player)라는 능동적이고 적극적인 행위의 주체자로 바꾸어놓는데 성공하면서 게임을 여타의 미디어와는 차원이 다른 독보적인 위치로 올려놓게 된다. 바야흐로 게임 제너레이션의 시대(The Age Of Gamer Generation)가 도래한 것이다.

게임의 이러한 적극적인 도전들은 이전까지 영상물 최고의 권위를 유지해왔던 올드미디어인 영화 산업을 위협하기 시작했다. 때문에 <언컴프레스드>와 같은 영화는 소형 스크린을 사용하여 관객들에게 캐릭터를 선택하여 스토리를 완성시키는 구조를 선보이는 등 인터랙티비티를 적극 수용한 콘텐츠를 제작하려는 시도를 선보였지만, 이는 너무 실험적이고 예외적인 사례로 관객들의 외면을 당하고 말았다. <언컴프레스드>의 실패는 토마스 오헤이언의 말처럼 “영화는 일단 무엇을 볼 것인가라는 최초의 선택이 끝나면 철저히 수동적인 오락이 되는” 미디어의 속성을 가지고 있음을 다시금 증명해주는 계기가 되어버린 것이다.

결국, 현재의 영화는 디지털 게임의 변별 요소를 재매개하려는 욕망보다는 컴퓨터 그래픽 기술의 힘을 빌어 콘텐츠를 트랜스미디어 스토리텔링하는데 주력하려는 것처럼 보인다. 이와 같은 전략은 게임을 즐기는 게임 세대와 기성 세대인 영화 세대를 모두 극장으로 향하게 할 수 있는 유일한 기회이기도 하다.

2.2 게임성과 스토리성

게임이 학문으로 인정받기 시작한지는 불과 6~7년 정도이다. 1990년부터 연구되어 온 게임 연구는 에스펜 아세스(Espen Aarseth), 곤잘로 프란스카(Gonzalo Frasca), 야스퍼 율(Jesper Juul), 마크 르블랑(Marc LeBlanc)과 같은 게임 학자(Ludologist)와 자넷 머레이(Janet H. Murray), 브렌다 로렐(Brenda Laurel) 등의 전통 서사학자(Narratologist), 그리고 서사학에 근간을 둔 브리타 니첼(Britta Neitzel), 마리 로러 라이언(Marie Laure Ryan) 등과 같은 확장 서사학자들 간의 논쟁의 역사로, 게임의 개념을 어떻게 정립시키느냐에 초점이 맞춰져 있었다. 게임학자들은 게임을 시뮬레이션(Simulation)과 룰(Rule)에 의존하는 기술기반의 미디어로 게임은 게임 그 자체로 연구, 분석해야 한다는 입장을 가지는 반면 전통 서사학자들은 소설과 영화와 마찬가지로 수 년 동안 우리의 현실을 이해하고 설명하는데 의존해온 재현(Representation) 양식의 맥락에서 게임을 분석했다. 그러나 그들의 이러한 대립양상은 그들이 연구대상으로 삼고 있는 게임이 무엇이냐에 따라, 누구의 입장에서 게임을 분석하느냐에 따라 달리 나타난 결과였다.

앤드류 글래스너(Andrew Glassner)의 말처럼 분명 구조(Structure)적으로 게임과 스토리는 매우 다른 종류의 활동이다. 그 기본 단위와 시간, 법칙 등 미디어의 구조적인 측면에도 차이가 있고, 참여자의 성격, 미디어를 경험하게 되는 동기과 향유 목적, 연계 되는 보상까지도 본질적으로 다른 인간의 활동이다. 이와 같은 본질적인 특성의 차이는 게임과 스토리의 융합을 영원히 불가능하게 할 것 처럼 보였다.

그러나 디지털의 기술발달이 이 난제를 해결 해주었다. 마크 르블랑(Marc LeBlanc)의 말처럼 디지털 게임의 출현은 게임과 스토리를 그 어느 때보다도 더 가깝게 만들어주었다. 기술의 발달

은 스틸이미지, 모션그래픽, 텍스트, 음성, 3D애니메이션 등 더 많은 요소들을 게임세계에 포함시켰다. 그리고 표현할 수 있는 대상이 더욱 풍부해짐에 따라 레이싱이나 경주게임과 같은 단순 승패를 가르는 게임에도 스토리와 플롯이 첨가되어 스토리의 풍요성을 추구하기 시작했다. 스토리를 중심으로 하는 소설이나 영화의 향유가 그러하듯 게임을 플레이하는 과정에서도 드라마틱한 내러티브를 충분히 경험하고 향유할 수 있게 된 것이다. 때문에 이제 게임과 스토리는 서로 배타적이고 이질적인 성질의 것이 아닌 서로를 닮아가면서 경쟁적으로 재매개되고 있다.

이러한 환경은 게임과 스토리가 어느 것이 먼저냐는 선후관계를 따지거나 어느 것을 중심으로 해야하느냐 등의 소모적인 연구에서 게임 속에 스토리성(Storytelling)이 어떻게 융합되고, 내러티브를 중심으로 하는 영화와 같은 미디어 속에 게임성(Gameness)이 어떻게 반영되어 더 좋은 콘텐츠를 생산해내고 있는지를 연구할 계기를 만들어준다.

3. 게임과 영화 스토리텔링의 융합 요소

이제 본 고에서는 1800만개 이상의 판매고를 올린 어드벤처 게임의 대표작인 캡콤 사의 1996년 작 <바이오하자드(Bio-hazard)>와 이를 원작으로 삼아 영화화한 2002년 작 <레지던트 이블(Resident evil)>, 그리고 최근 게임 원작을 성공적으로 영화화하는데 성공한 <사일런트 힐(Silent hill)>의 분석을 통해 게임과 영화의 스토리텔링 융합요소를 밝혀보도록 하겠다.

3.1 경쟁

모든 인류 문화는 남/녀, 상/하, 좌/우, 앞/뒤, 높음/낮음, 빠름/느림 등과 같은 이항대립적인 특징들로 구성되어 있다. 그리고 이와 같은 대립의 요소들은 독자적으로 존립하기 보다는 서로 충돌하고 집합하면서 새로운 의미나 양상을 만들어낸다. 양극의 간격이 크면 클수록 대립의 깊이는 깊어지고, 더 많은 갈등과 긴장을 불러일으키게 되는데 그것이 바로 경쟁(Contest)이다. 그리고 갈등으로 인한 경쟁은 가장 보편적인 게임의 형식임과 동시에 고전적인 스토리의 기본 형

식이다.

자넷 머레이는 게임과 스토리는 서로 독립적이면서도 겹치는 부분이 존재한다고 하면서 그 요소 중 하나를 경쟁으로 뽑았다. 테트리스나 체커와 같은 단순 승패 중심의 게임에도 편을 가르거나 적을 설정하는 등의 문제를 내포하고 있기 때문에 모든 게임에는 근본적으로 스토리성이 있다는 것이다.

이런 측면에서 본다면 게임에서의 경쟁은 게임 안에서의 캐릭터들 간의 대결을 통한 경쟁과 플레이어가 스테이지를 완수하는데 있어서 플레이어와 게임 개발자 간의 경쟁으로 크게 나뉠 수 있겠다. 이는 영화에서 위험을 무릅쓰고 주어진 목표를 달성하고자하는 인물인 프로타고니스트와 그의 행보를 방해하고 저지하는 인물인 안타고니스트 간의 대결 구도와도 일맥상통하며, 스토리 긴장의 끈을 놓지 않도록 강약을 조절하는 작가와 스토리의 세계를 파헤치려는 독자 간의 대결과도 닮아있다.

특히 이 경쟁의 요소는 게임들 중 어드벤처 장르의 게임에서 두드러지게 나타난다. 모든 어드벤처 게임에는 싸워야하는 대상인 적대자가 존재하는데 그 적대자는 플레이어가 퀘스트를 푸는 것을 방해하기도 하고 때론 그 자체가 직접 퀘스트로 분하기도 하며 플레이어의 골(Goal)을 향한 행위를 저지한다. 플레이어는 그의 액션을 방해하는 위협적인 캐릭터인 안타고니스트와의 대결, 경쟁을 통해 목적을 성취해야한다.

어드벤처 게임의 대표작인 캡콤사의 <바이오하자드>의 경우 미국의 증서부를 배경으로 라쿤시경의 S.T.A.R.S 알파팀이 알 수 없는 정체불명의 생물체들의 지속적으로 공격에 응하면서 저택을 빠져나오는 것을 목적으로 하는 게임이다. T-바이러스에 의해 감염이 된 저택에서 크리스 혹은 질이 된 플레이어는 위협적인 크리처들과 적극적인 대결구도를 펼치게 된다. 다양한 방법으로 플레이어를 위협하는 적들에게 무기를 겨누는 것만이 경쟁에서 이기는 유일한 방법이다.

이를 영화화한 <레지던트 이블>의 주인공들 역시 그들의 생존 자체를 위협하고 숨통을 죄어오는 안타고니스트들로부터 벗어나기 위해 다양한 방법들을 동원하며 위협과 죽음의 순간을 모면한다. 유전자 연구소 '하이브'에서 바이러스 유

출로 인해 연구소를 통제하는 슈퍼 컴퓨터 레드퀸과 바이러스와 레드퀸을 파괴시키기 위해 투입된 주인공들 사이의 경쟁은 시간제약이라는 요소까지 더해져 더욱 강력한 긴장의 스토리라인을 만들어낸다. 미로와 같은 공간에서 풀이할 수 있는 레드퀸과 예기치 않았던 끊임없이 다가오는 의외의 적들인 언데드(Undead)들과의 대립과 경쟁은 스토리를 결말까지 몰고 가는 중심 축이 된다.

그렇다면, 게임 개발자와 플레이어간의 경쟁, 그리고 영화의 작가와 관람자들 간의 경쟁은 어떠한가. 게임 <사일런트 힐>의 첫 스테이지에서 딸을 찾아 낯선 도시에 놓이게 된 주인공 해리는 갑작스런 공격으로 의식을 잃고 카페에서 깨어나게 된다. 카페 안에는 해리가 딸을 찾는데 필요한 아이템들이 산재되어있다. 사일런트 힐의 지도와 헬스 드링크, 부엌칼, 플래시 라이트, 그리고 피물들의 출현을 알려주는 레이더 역할을 하는 라디오 등이 바로 그것이다. 이 아이템들은 분명 플레이어가 게임의 스테이지를 완수하는데 있어 필요한 것들이지만 게임의 개발자는 이 사실을 게임 내에서 플레이어에게 알려주지 않는다. 플레이어는 직접 카페를 돌아다니면서 아이템들을 수집하여 적절히 활용함으로써 개발자들과의 경쟁에서 승리하게 된다.

반면 영화 작가는 영화의 내러티브를 구성하는데 있어 그 전후 논리를 짜임새 있게 배치하고 복선을 교묘하게 깔아놓으면서도 관객들이 예상치 못했던 결말이나 반전을 효과적으로 드러내기 위해 관객의 관람 흐름과 경쟁한다.

결국, 게임과 영화는 경주 혹은 경쟁 양식으로 미스터리를 제공하며 스토리텔링을 하고 있는 것이다. 또한 게임 세계의 일들이나 영화 속의 일들은 진짜 삶과 영향관계가 전혀 없는 어디까지나 그 세계 안에서만 움직이는 일들이라는 진짜 세계에 대한 배타성 역시 공통으로 가지고 있다.

3.2 퍼즐

두 번째 융합 요소는 퍼즐(Puzzle)이다. 퍼즐 풀이식의 조합이란 수수께끼를 풀어가듯 조각조각 나뉘어진 단서들을 끼워 맞춰 하나의 스토리를 완성시키는 구조를 말한다. 이러한 구조는 주로 미해결의 사건이 발생하고 주인공(플레이어)

이 그 사건을 해결해 가는 과정을 미스터리하게 구성하는 것이 대부분인데, 주인공 혹은 플레이어는 치밀하게 짜여진 퍼즐식의 함정과 퀘스트들을 풀면서 사건의 원인에, 사건의 진실에 한걸음 더 가까워진다.

게임 <사일런트 힐>의 스토리구조를 보면 이를 더 명확하게 알 수 있다. 게임의 주인공 해리는 딸 세릴과 함께 조용한 휴양지인 '사일런트 힐'로 여행을 떠난다. 그러던 와중 갑작스런 차 사고로 딸의 행방이 묘연해진다. 단지 딸을 찾을 것이라는 목적 하나로 평범한 아버지는 음산한 분위기의 마을로 들어가 알 수 없는 몬스터들과 대결을 펼친다. 그리고 게임의 스테이지를 하나씩 클리어(Clear)할 때마다 세릴과 그녀를 둘러싸고 있는 사일런트 힐의 수수께끼가 하나씩 풀어진다. 게임의 스테이지는 진행될수록 그 난이도가 더 높아지는데 이는 드라마틱한 내러티브에서 주인공이 해결해야 하는 문제들의 무게가 점점 무거워져 절정을 향해 곧장 다가가는 구조와 같은 맥락에 있다. 그리고 이 모든 장애물들을 극복했을 때, 게임 속 모든 비밀은 밝혀진다.

영화 <사일런트 힐>의 내러티브 구조 역시 미스터리를 풀어가는 퍼즐식으로 관객들은 주인공인 로즈에게 감정을 이입하여 위기를 모면하며 수수께끼를 푼다. 게임과 영화 모두 해결의 실마리를 주는 단서들을 곳곳에 배치하고 있다. 갯더미가 날리는 공간에 언뜻 비추었다가 사라지는 여자아이의 모습이라던가 다음 행보를 알려주는 'TO SCHOOL'이라는 종이쪽지, 딸이 그린 그림의 이미지 등이 바로 그것이다. 훌륭한 탐정식의 서사물들이 그렇듯 이러한 단서들은 플레이어로 하여금 지속적인 게임 플레이 경험을 유도하고 관객들에게는 작가와의 두뇌싸움을 통해 결말에 치닫게 하는 역할을 해낸다.

게임과 영화의 스토리텔링을 융합하는데 있어서 퍼즐이라는 요소는 아리스토텔레스가 주장하는 전체를 이루고 있는 부분들 간의 인과관계를 완성시키는 데에도 중요한 작용을 한다. 즉 모든 사건은 선행하는 사건에 의해 결론지어진 결과이고 그것은 또 다른 사건을 불러일으키는 원인을 제공한다는 것이다. 이러한 측면에서 인터랙티브에 의해 내러티브의 결론이 수많은 갈래로 갈라지는 게임의 속성은 영화 스토리텔링으로의 융합이라는 측면에서 오히려 방해가 되기

도 한다. 특히 오픈 결말을 갖는 풀풀레잉 게임과 이기고 지는 승패에만 초점을 맞춘 시뮬레이션/액션/스포츠/보드게임은 영화 스토리로의 융합에서 관객들의 결말에 대한 기대감을 충족시키기가 어렵다. 때문에 일부 닫힌 구조의 멀티엔딩 시스템을 구현하고 있는 퍼즐식의 요소를 갖춘 게임들이, 다시 말하면 분명한 엔딩을 가지고 있는 게임의 콘텐츠가 영화의 콘텐츠로 융합되기 용이하다.

게임 <사일런트 힐>의 결말은 Good+, Good, Bad+, Bad의 총 네 가지 엔딩을 보여준다. 완전히 닫힌, 단일한 방향의 결말이 아닌 플레이어의 플레이 성과, 방식에 따라 다양한 결말을 가져오는 이와 같은 시스템은 게임 플레이어로 하여금 게임을 다시 처음부터 경험하도록 유도한다. Good엔딩은 특별한 이벤트(카우프만 박사와 관련된 모터사이클 이벤트)라는 퍼즐을 맞출 때에만 나타나고 그렇지 않을 경우엔 합체된 세릴과 엘리사에 대항해 싸워야 하는 Bad엔딩을 경험하게 된다. 플레이어가 어떻게 게임을 풀어나갔는지에 따라 그 엔딩이 달라지기는 하지만, 캐릭터들의 끝을 경험하고 보게 한다는 측면에서 내러티브 서사를 완결시키는 역할을 한다.

이처럼 사건을 풀어가는 방식과 해결양상, 그리고 닫힌 엔딩구조를 갖는 형식을 가진 게임의 퍼즐 요소는 기본적으로 영화의 내러티브가 갖아야 하는 조건들을 충족시키면서 그 스토리텔링의 융합에 있어 우월한 입장에 서게 된다.

3.3 몰입

경쟁과 퍼즐의 요소들이 게임과 영화의 스토리텔링을 융합하는데 그 중심축이 되는 것은 사실이지만 그렇다고 해서 이 요소들을 가지고 있는 게임과 영화가 산업적 성공을 담보하는 것은 아니다. 맥루한의 이야기처럼, 내용을 담아내는 형식이 달라지면, 그 내용은 매체 특성에 맞게 변화되어야 하기 때문이다. 그리고 이러한 변형은 게임과 영화라는 각각의 미디어 특성과 유저(User)의 경험적 감정의 결과에 기반한다. 즉 유저의 적극적인 선택과 향유를 목적으로 하는 게임과 영화는 모두 유저의 몰입상태를 추구한다는 것이다. 현대, 콘텐츠의 스토리를 융합하는데 있어서 염두해 두어야 하는 것은 바로 이 두 미디어의 몰입 개념에 차이가 있다는 점이다.

영화에서의 몰입은 미디어를 향유하고 있는 동안 현전감(Sense of Presence)을 강화시키는 것으로 관객이 스크린이라는 물질적 매체를 잊어버리게 하는데 그 초점이 맞춰져 있다. 미디어를 사라지게 하고 영화 속 이야기를 진짜 현실의 이야기처럼 느끼게 함으로써 몰입(Immersion)에 이르게 하는 것이다. 관객들은 적어도 영화를 보는 시간 내에는 자신이 처한 현실, 심지어 극장에서 영화를 보고 있다는 상황마저 잊어버리고 자아를 버린 채 영화 속 세계로 들어간다. 그리고 영화 속 캐릭터에게 자신의 감정을 전이시킨 채 영화의 스토리텔링을 향유한다.

반면 게임에서의 몰입은 미하이 칙센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)가 언급하는 몰입(Flow)의 개념으로 대부분 명확한 목표, 정확한 규칙, 신속한 피드백이라는 활동을 할 때 생겨나는 '그것'이다. 게임에 이 개념을 적용해보면 플레이어는 디바이스를 통해 직접 스토리에 개입하게 되는데 이때 게임의 캐릭터에 플레이어의 캐릭터(성격, 능력 등)가 녹아들면서 자연스러운 몰입 상태로 빠져드는 것이다. 즉, 게임 <툼레이더>의 라라 크로프트를 실제 인물이라고 착각하는 사람은 없지만, 게임을 플레이하는 동안 경험의 효율성은 게이머가 얼마나 잘 라라크로프트가 되느냐에 달려 있다. 정리하면 영화는 관객이 캐릭터의 밖에 있고, 게임은 플레이어가 메인 캐릭터 그 자신이 되는 현상을 빚어내면서 몰입 상태를 유도한다고 할 수 있겠다.

두 미디어의 이러한 몰입의 차이는 역시 스토리텔링의 차이를 만들어낸다.

게임과 영화의 동명 타이틀인 <사일런트 힐>은 주인공의 성별을 변화시키면서 몰입을 유도한다. 게임에서 평범한 아버지였던 해리는 영화에서 가녀린 모습의 엄마 로즈로 분한다. 여성 주인공은 다양한 크리처들과의 대치 상황에서 긴장감을 높이고 위기감을 조성하기에 적절하다. 또한 기괴한 분위기의 마을에서 입양아인 딸아이를 찾기 위해 도저히 감당하지 못할 것 같은 위험을 무릅쓰는데서 감동을 자아낼 수 있는 것은 모성애만큼 좋은 것이 없다.

캐릭터의 성별 전환에 더불어 몰입감을 높이는 데에는 아이টে를 소유하느냐 마느냐에도 그 스토리텔링에 있어 전략적인 차이를 보인다.

<사일런트 힐> 게임에서 해리는 자신을 방어하고, 오히려 좀비들을 향해 선제 공격할 수 있는 여러 가지 아이টে를 가지고 있다. 처음부터 아무런 정보도 없이 시빌(여자 경찰관)에게서 권총을 부여받게 되는 주인공 해리, 아니 플레이어는 다양한 무기들과 도구들을 이용하여 플레이어 자신의 컨트롤(Control) 능력을 과시하면서 몬스터를 공격한다. 또한 미지의 공간인 사일런트 힐의 지도도 소유할 수 있어 적극적이고 공격적인 플레이를 진행한다.

그러나, 영화에서는 주인공에게 부여되는 이 아이টে를 모두 삭제해버린다. 무시무시한 크리처가 로즈를 향해 거리를 좁혀올 때에도 그녀가 할 수 있는 일이라고는 전속력으로 뛰면서 도망을 가거나 벽에 바짝 붙어 얼굴을 돌리는 일 뿐이다. 심지어 딸아이의 행방을 찾기 위해 병원의 지하로 내려갈 때에도 그녀가 가지게 되는 유일한 무기는 손전등 하나이다. 손전등 하나로 공격과 수비를 모두 해야하는 처지에 놓이고, 앞도 잘 보이지 않는 어둠과 공포 속에서 지도마저 머리로 암기해야 한다. 이러한 영화 속 설정들은 좀비들의 위협이 언제 어디서 나타날지 모르는 위기감을 조성하면서 관객의 심리를 더욱 죄이게 만들어 안타고니스트에게 계속 공격을 받는 주인공에 동정심을 느끼고 감정을 이입할 수 있는 여지를 만들어준다.

<레지던트 이블> 역시 마찬가지이다. 게임 <바이오하자드>에서는 남녀의 캐릭터를 선택해서 플레이 할 수 있도록 스토리텔링 되어있지만, 영화에서의 주인공은 역시 여자 캐릭터이다. 그리고 그녀는 <사일런트 힐>의 로즈보다는 조금 더 공격적이고 신체적으로 강인하며 본능적인 방어력을 지니고 있긴 하지만 영화의 중반부까지 권총 한 자루 건네받지 못한 채 간간히 떠오르는 그녀의 기억만으로 적에게 대항하고 연구소 하이브에서 빠져나가야 하는 임무를 가진 인물로 묘사된다. 이런 캐릭터의 변형된 스토리텔링은 관객에게 자신을 전이시키고 2시간여의 러닝타임 내내 몰입할 수 있는 여건을 만들어준다.

3.4 비주얼 이미지

게임과 영화의 콘텐츠를 융합하는데 있어 내러티브 스토리텔링과는 달리 이미지 스토리텔링

은 큰 변화 없이 지속성을 유지하는데 힘쓰는 것 처럼 보인다. 오히려 변화를 부정하고 원작이 무엇이든간에 원작의 이미지를 최대한 모방하는 경향까지 보이기도 한다. 원작의 이미지를 유지하려는 노력은 배우를 선택하는데 있어서 뿐 아니라 배우의 의상과 헤어, 분장 등을 설정하는데 있어서도 그 연관성을 부여한다. 특히 <툼레이더>의 여전사 라라 크로프트는 마치 배우 안젤리나 졸리의 모습을 염두해두고 디자인을 한 것처럼 느껴질 정도로 그 모습이 유사하다. 더불어 이미 제작되었거나 현재 제작되고 있는 몇몇 게임과 영화는 캐릭터를 디자인하는 기획단계에서 이미 기존의 배우의 이미지와 모습, 버릇까지도 그대로 모방하기도 한다.



(그림 1) 게임과 영화의
비주얼 이미지 변화

이러한 특징은 인간 인식 속에 자리하는 시각적인 정보력을 입증하는 것이다. 한번 구체화된 이미지는 잘 지워지지 않을 뿐 아니라 영속적인 힘을 가지게 된다. 그렇기에 미디어 확장을 통한 콘텐츠의 변형 시에는 새롭고 독창적인 이미지들을 만들어내는 위험을 감행하는 것보다는 이전 미디어 속에 녹아있는 이미지들을 면밀히 분석하여 적용할 필요성이 대두된다.

4. 결 론

지금까지 본 연구에서는 다양한 미디어 중에

서도 특히 게임과 영화의 두 미디어가 그들 고유의 특성인 게임성과 스토리성을 어떻게 융합하면서 새로운 콘텐츠를 만들어가고 있는지를 살펴보았다. 서로 융합할 수 없을 것만 같았던 게임성과 스토리성은 공통으로 가지고 있는 경쟁과 퍼즐이라는 두 요소와 각기 다른 양상을 보이는 몰입감을 극대화하기 위해 스토리텔링을 변형시키면서 스스로를 개혁하고 있다.

이는 21세기의 수많은 콘텐츠들이 치열한 경쟁 속에서 살아남기 위해 미디어를 이동하면서 새롭게 재등장하는 문화적 속성과도 연결된다. 빈번하게 이루어지는 콘텐츠들의 융합에서 염두해야 하는 것은 역시 콘텐츠를 그대로 가져오는 것이 아니라 적용되는 매체의 특성에 맞게 변형하여 스토리텔링을 해야한다는 점이다.

본 연구는 비록 어드벤처 장르의 게임과 영화를 분석하는데 그쳐 보편적인 스토리텔링의 요소들을 밝히지 못한 아쉬움을 갖고 있지만, 산업적으로 성공한 콘텐츠의 스토리텔링 융합 요소를 살펴보는 시도를 했다는 점에서 앞으로도 꾸준히 진행될 미디어 콘텐츠간의 이동에 있어 그 스토리텔링의 미약한 거름으로 그 의미를 찾을 수 있을 것이다.

문화 산업적인 측면에서 하나의 콘텐츠가 미디어를 타고 흐르는 현상은 그 콘텐츠를 향유할 수 있는 타겟층을 더 다양하게 확보할 수 있고 콘텐츠의 생명력을 지속시킬 수 있다는 점에서 큰 가치를 가진다.

결국, 21세기의 미디어 연구가 콘텐츠들의 트랜스미디어 스토리텔링에 주목해야 하는 이유가 바로 여기에 있다.

참 고 문 헌

- [1] Henry Jenkins, "Transmedia Storytelling", *Technology Review*, 2003, www.technologyreview.com
- [2] 마샬 맥루한, 미디어의 이해, 민음사, 1964
- [3] 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, *재매개- 뉴미디어의 계보학*, 커뮤니케이션북스, 2006
- [4] 민병록, 이승구, 정용탁, *영화의 이해*, 집문당, 2005
- [5] 앤드류 글래스터, *인터랙티브 스토리텔링*, 커뮤니케이션북스, 2006
- [6] Marc LeBlanc, "Tools for Creating Dramatic Game Dynamics", *The Game Design Reader*, The MIT Press

ss, 2006

- [7] Janet H. Murray, From game-story to Cyberdrama, First Person, The MIT Press, 2004
- [8] 미하이 칙센트미하이, 몰입의 즐거움, 해냄, 1999
- [9] 자넷 머레이, 인터랙티브 스토리텔링, 안그래픽스, 2001
- [10] 린다 카우길, 시나리오 구조의 비밀, 시공아트, 2003
- [11] 아리스토텔레스, 시학, 문지스펙트럼, 2005
- [12] 로버트 맥기, 시나리오 어떻게 쓸 것인가, 황금가지, 1997
- [13] Henry Jenkins, Convergence Culture, NYU, 2006
- [14] David Thorburn & Henry Jenkins, Rethinking Media Change, The MIT Press, 2003
- [15] 한혜원, 디지털게임스토리텔링, 살림, 2005

이 동 은



1999년 : 이화여자 대학교 국어국
문학과 졸업
2007년 : 이화여자 대학원 디지털
미디어학부 BK21 디지털
스토리텔링 연구팀 연구원

1999년~2005년 : (주)씨즈엔터테인먼트 프로듀서
2005년 : 스튜디오 비(주) 프로듀서
2007년 : (주)티엔터테인먼트 프로듀서
관심분야 : 디지털콘텐츠, 미디어문화 등