2020 게임문화포럼 학술논문 공모전 수상작

Journal of Korea Game Society 2021 Apr; 21(2): 17-32
http://dx.doi.org/10.7583/JKGS.2021.21.2.17

게임문화포럼 공모전

게임 원작 기반 콘텐츠의 영화적 재현- 게임과 영화의 텍스트 분석을 중심으로

박현아
한양대학교 미디어커뮤니케이션학과
maybekis@naver.com

Cinematic reproduction of original game contents- Focusing on text analysis of games and movies

Hyunah-Park
Department of Media Communication, Hanyang University

요 약

본 연구는 원 소스 멀티 유즈 시대의 원천 콘텐츠로 각광받고 있는 게임에 집중하여, 게임과 게임을 바탕으로 만들어진 영화의 텍스트를 분석한 뒤 장르와 문법의 전환 과정에서 나타나는 현상과 변화, 그리고 그 속에 담긴 심층적인 의미를 고찰해 보고자 하였다.

이에 보글러의 '영웅 여정의 12단계' 및 그래마스의 '행위소 모델'을 사용하여 니드 포 스피드, 어쌔신크리드, 워크래프트의 세 작품을 교차 분석 함으로써 담화의 구조를 살펴보고, 게임에서 영화로 이동하는 과정에서 텍스트의 변화가 가져온 유의미한 변곡점을 분석하였다.

ABSTRACT

This study focused on the games that were in the spotlight during the One Source Multi-use era, analyzing game based movies and the games. Through this, we wanted to examine the phenomena, changes, and in-depth meanings of the genre and grammar.

Using Vogler's "12 Stages of the Hero Journey" and Greimas's "Model actantie" the three works of Need for Speed, Assassin Creed and Warcraft were cross-analyzed. Through this analysis, we looked at the structure of the discourse and identified the significant messages brought by the change in text.

Keywords : OSMU, The filmization of the game(게임의 영화화), 12 steps of the hero's journey(영웅 여정의 12단계), modèle actantie(행위소 모델), Structure of discourse(담화의 구조)

Received: Nov. 28. 2020. Revised: Jan. 15. 2021.
Accepted: Jan. 20. 2021.
Corresponding Author: Hyunah-Park(Hanyang University)
E-mail: maybekis@naver.com
※ 본 논문은 2020년 게임문화포럼 운영 사업의 일환으로 수행된 공모전의 우수 논문을 수정 보완하였습니다.
ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

Ⓒ The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (http://creativecommons.otg/licenses/by-nc/3.0), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 들어가며

바야흐로 원 소스 멀티 유즈(One-Source Multi-Use; OSMU) 시대다. 개별 미디어의 특징에 적합하도록 콘텐츠를 맞춤 제작해야 한다는 과거의 믿음은 잘 짜인 세계관과 캐릭터, 줄거리를 가진 원천 콘텐츠(one-source)가 매체를 넘나들어(multi-use) 흥행을 거듭하며 서서히 변화하고 있다. 그리고 이러한 변화는 마케팅적 측면에서 성공을 거둔 소재를 다른 형식에 적용하여 저비용 파급효과를 노리던 방식[1]에서, 기획 단계에서부터 모든 매체에 대응 가능한 콘텐츠를 선 개발하는 방식으로 진화하며 본격적인 크로스미디어(cross-media) 시대를 열었다[2].

OSMU의 확산과 진화는 매체 생태계의 전략적 해법으로서 장르의 혼종화(hybridization)가 지배적 위치를 차지하고 있는 현상을 가시적인 형태로 보여준다고 해도 과언이 아니다[3]. 다른 시각에서는 미디어 콘텐츠 플랫폼과 유통채널이 다변화되고 시장의 불확실성이 증폭되는 가운데 위험을 줄이고 수용자를 손쉽게 확보하기 위한 대안으로 선호되는 경제적 측면도 강하다[4]. 이러한 현상은 주로 문학과 서사의 접점에 위치하는[5] 소설과 영화, 그리고 드라마의 영역에서 주로 언급되었지만[6,7], 최근에는 게임, 만화, 혹은 캐릭터 상품에 이르는 전 영역으로 확산되는 경향이 나타나고 있다[8,9].

이러한 시대적 배경 속에서 게임은 서사성과 세계관, 캐릭터를 조밀하게 갖추고 있는 원천 콘텐츠로서의 가치를 인정받으며 OSMU 시장에서 주목받고 있다. 단순히 놀이의 확장으로만 여겨지던 게임이 문화적 가치라는 담론의 영역에서 인식의 변화를 꾀하고 있다. 원천 콘텐츠로서 게임의 부상은 상호작용성, 하이퍼텍스트(hypertext)성, 비선형적 구조 등 다양하고 복합적인 원인으로 설명할 수 있으며, 게임이 가지고 있는 초현실적인 배경과 서사가 문학의 거대 담론이 상실된 이후 더욱 주목받고 있는 환상 서사의 흐름에 적합하다고 여겨져 외부 매체로의 이식이 가속화되는 상황이라고 해석할 수도 있다[10,11].

그리고 여러 매체 중 게임의 차용에 가장 적극적으로 나선 영역은 단연 영화라고 할 수 있다. 1993년 닌텐도(Nintendo)가 동명의 시리즈물인 슈퍼마리오 브라더스(Super mario bros.)를 영화화한 이래, 지속적으로 게임의 영화화가 이루어져 왔다. 많은 소비자가 환호했던 게임들이 약 30여 년 동안 영화로 제작되어 왔으며, 최근에는 수퍼 소닉(super-Sonic)이나 명탐정 피카츄와 같은 명작 시리즈를 모티프(motif)로 한 동명의 영화들이 개봉하여 화제를 모으기도 했다. 이러한 게임 원작 기반 영화들은 작품 전체를 최대한 손상 없이 이식하려고 노력하거나, 혹은 중요한 몇 가지 요소만을 차용하여 완전히 다른 줄거리를 창조하는 등 다양한 방식을 통해 텍스트를 재구성하며 장르의 성공적인 전환을 시도해왔다.

그러나 대중과 평론가들이 영화화된 게임을 바라보는 시선은 비판적이다. 그나마 성공적인 변화를 완성해 낸 작품으로 꼽히는 것은 수많은 작품 중 툼 레이더(Tomb Raider, 2001), 레지던트 이블(Resident Evil, 2002), 사일런트 힐(Silent Hill, 2006), 히트맨(Hitman, 2007), 페르시아의 왕자: 시간의 모래(Prince of Persia, 2010), 리오(Rio, 2011) 정도에 불과하며, 대부분의 작품은 평단의 처참한 비난을 면하지 못했다. 특히 하우스 오브 더 데드(The House of the Dead, 2003)와 스트리트 파이터: 춘리의 전설(Street Fighter: The Legend of Chun-Li, 2009)은 게임 원작 기반 영화의 카테고리를 넘어 영화 역사상 최악의 영화로 불리며 많은 이들이 게임의 영화화를 회의적으로 바라보게 하는데 일조하였다.

그렇다면 과연 많은 지지자를 확보한 게임의 영화화가 성공하기 어려운 이유는 무엇이며, 그럼에도 제작자들이 끊임없이 게임을 스크린에 담으려 하는 이유는 무엇일까. 전자에 대한 답변에는 일반적으로 방대한 시간과 분량의 원천 콘텐츠를 2시간 내지 3시간 정도의 영상물로 변환하는 데서 발

생하는 질(quality)적 저하의 문제가 제일 먼저 거론된다[12]. 원작 게임을 경험해본 이들의 저항감 역시 무시할 수 없는 문제다. 원작 팬들은 자신들이 느낀 즐거움을 다른 매체의 소비자들과 나누고 싶다는 기대감을 가지고 있으며, 예상과 다른 재창작물이 새로운 소비의 가능성 자체를 빼앗거나 원작에 영향을 미칠 수 있음을 염려하기 때문이다.

그러나 이러한 요인들은 게임을 영화로 제작하는 과정에서 반드시 마주칠 수밖에 없는 난관이며, 원작에 대한 충분한 이해, 그리고 원작 팬들과의 소통을 통해 타협하거나 해소할 수 있다는 것이 성공한 영화들의 주장이다. 영화의 성공적인 재현은 콘텐츠 속에 담긴 서사를 얼마나 성공적인 영화의 문법으로 재구성해 낼 수 있는가에 달려있다는 것이다. 본고에서는 이러한 고민을 바탕으로 게임과 영화 각각의 텍스트를 분석한 뒤, 원작 게임이 영화로 전환되는 과정에서 나타나는 이야기의 변화와 그 속에 담긴 심층적 의미를 고찰해 보고자 한다. 또한 이러한 배경에서 게임과 게임을 원천 콘텐츠로 사용한 영화의 텍스트를 특정한 이론으로 교차 분석하며 의미의 변화를 읽어내는 작업을 통해, 게임 원천 영화가 획득한 의미와 수용자의 독해에 관하여 살펴볼 수 있을 것으로 기대한다.

2. 이론적 배경

2.1 텍스트와 텍스트 분석

텍스트라는 개념이 무엇인지에 대한 정의를 한마디로 내리기는 어렵지만, 일반적으로는 구체적인 의미로부터 연결된 언어 단위들의 조직체를 의미한다고 볼 수 있다[13]. 그러나 학술적으로 사용되는 텍스트의 개념은 단순히 문장의 상위 개념으로 이해되었던 초창기를 거쳐 여러 학자에 의해 발전해 왔으며, 현재의 텍스트라는 개념은 더욱 넓은 의미로 이해되고 있다. 현대의 텍스트는 끊임없는 대명사적 연쇄체로 구성된 언어적 단위들의 통합체[14], 서로 연관된 문장들의 연속체[15], 송신자와 수신자의 의도에 따라 언어적으로 완결된 언어 단위[16] 등으로 정의되고 있으며, 통합적인 차원을 넘어 구성체, 통합체, 연속체 단위에서 새로운 의미로 쓰이게 되었다고 평가할 수 있다.

텍스트 이론의 대표적인 학자인 롤랑 바르트(Roland Barthes)는 작품이라는 말보다 텍스트라는 말을 더 선호했는데, 작품이 안정되고 단일한 의미를 드러내는 기호라면, 어떤 특정한 고정적 의미로 환원될 수 없는 무한한 시니피앙들의 짜임이 곧 텍스트라고 보았기 때문이다[17]. 그는 텍스트를 '문화의 수없이 많은 중심들로부터 도출된 인용들의 조직(a tissue of quotations)' 라고 이해한다. 그리고 다양한 방향에서 모인 텍스트는 중심적인 의미를 생성하기 위해 시도하는 것이 아니라, 다만 수없는 의미의 가능성에 개방되어 있음을 주장한다. 다시 말하자면 텍스트라는 것은 저자 혹은 독자가 단일하게 생성하거나 소비할 수 있는 것이 아니며, 텍스트 속에서 제시되는 기호와 의미들은 그 존재 자체로 모든 의미의 가능성에 열려 있다가 독자가 해석하고자 하는 방향으로 나아가는 것이라고 할 수 있다는 것이다.

텍스트 이론을 주장한 학자들은 텍스트에 대한 깊은 이해가 담론(discourse)과의 차이를 구분하는 행위를 통해 가능해진다고 보았다. 물론 텍스트와 담론의 개념 차이가 명확하다고 보기에 다소 어려운 점이 있으며, 국내의 많은 학술 작업이 이들을 혼용하여 사용하고 있는 것은 사실이다. 그러나 몇몇 학자들은 이를 분명히 구분할 수 있는 좋은 기준을 제시하며 개념의 이해를 돕고 있다. 담론과 텍스트를 구분한 대표적인 학자인 반다이크(van Dijk)는 소쉬르(Saussure)의 기호학 이론을 차용하여 담론을 빠롤(Parole)의 차원으로, 텍스트를 랑그(Langue)의 차원으로 구분하였고, 텍스트를 담론 속에서 구체화 될 수 있는 추상적 이론의 구조물로 보았다[18]. 만약 그의 시각을 기준으로 접근한다면 텍스트를 하나의 구조로써 이해할 수 있고, 텍스트 속에 담긴 언어의 질서를 파악하는 데 특정한 접근법이 필요할 것임을 예상할 수 있게

된다.

여기서 텍스트를 읽어내는 방식이 특정해야 한다는 것이 반드시 한 가지 도구로만 읽어낼 수 있다는 의미는 아니다. 특정한 접근법이라는 용어는 텍스트에 담긴 의미를 제대로 파악하기 위해 알맞은 도구를 사용해야 한다는 내용으로 이해하는 것이 더욱 적절할 것이다. 그리고 이러한 텍스트 분석을 위한 도구의 사용은 분석 작업의 목적에 따라 다양하게 나타날 수 있다. 예를 들어 문학 텍스트를 분석하고자 한다면, 개개의 텍스트를 구조로 파악하고 이야기되는 내용과 이야기되는 방식을 각각 추출 해내는 그레마스의 모형을 사용하여 규칙성을 발견하고, 텍스트의 분절 속에서 의미를 발굴하는 행위가 가능할 것이다.

바르트 역시 텍스트 분석에 유용한 분석 틀을 제시한 바 있다. 그는 소쉬르가 기표와 기의로 구분했던 기호를 1차 기호(the primary sign)와, 1차 기호의 표현과 내용이 합쳐진 2차 기호로 분류하며 의미작용 모델을 정교화하였다. 여기서 1단계 의미작용 체계는 객관적인 가치를 가지며, 2단계 의미작용 체계는 기호 사용자의 주관적인 정서나 느낌 또는 상호-주관적인 문화적 경험과 가치에 의존하는데, 바르트는 이러한 단계를 거쳐 나타나는 의미작용을 신화(myth)라고 명명하였다[17]. 그의 분석틀은 많은 연구자에게 차용되었으며, 국내에서는 김지혜가 1990년대 한국영화의 흥행작 대사를 연구하는 과정에서 이를 사용하였다. 저자는 영화 속의 대사가 나타날 수 있었던 사회적 맥락과 대사에 내재된 사회의 이데올로기를 찾아낼 수 있는 유용한 틀이 될 것으로 보았다[19].

2.2 게임과 영화, 장르적 변형물의 텍스트 분석

2.2.1 게임의 텍스트 분석

게임산업진흥에 관한 법률 제2조의1에 의해'컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과를 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치'로 정의되는 현대의 게임은 초창기에 아케이드(arcade) 형식으로 시작되었다. 아케이드 게임은 본래 오락장에서 동전을 넣고 즐기는 형태로 시작했기에 컴퓨터에 이식된 후에도 단순한 키(key) 입력을 통해 화면의 조작이 가능한 형태로 구현되었다. 따라서 초창기의 컴퓨터 게임 업계는 고도의 집중을 요하는 조작이 필요하지 않으며, 게임을 배우고 진행하는데 많은 시간과 노력이 들지 않는 단순함으로 승부를 걸었다. 그러나 컴퓨터가 구현할 수 있는 그래픽은 빠르게 진화하였고 흑백에서 컬러, 나아가 입체적인 차원을 구축할 수 있는 기술의 발전이 이루어졌다. 그리고 게임의 영상이 영화나 현실과 유사한 수준으로 끌어올려지자, 이용자들은 더욱 몰입할 수 있는 현실감 있는 영상과 서사를 요구하기 시작하였다.

이처럼 게임의 기술적 발전은 문화적 위상의 획득에 공헌하였고, 게임이 콘텐츠로 인정받게 된 이후 게임의 영상·기술적 측면뿐 아니라 서사와 담론에 주목한 연구들도 함께 증가해왔다. 물론 브란트(Brandt)는 컴퓨터 게임의 유동적 특성을 지적하며 기호학적 대상으로 접근하기에 적절하지 못하다는 의견을 피력하기도 하였으며[20], 올셋(Arseth)은 컴퓨터의 기호들이 기존의 기호와 달리 독특한 성질을 지니고 있기 때문에 각각의 범주를 나눌 수 없을 것이라는 의문을 제기하기도 하였다. 그러나 이들은 게임의 요소를 하나하나 분절할 때 나타날 수 있는 문제점을 지적한 것으로, 게임을 하나의 덩어리진 틀로서 가정하고 모든 요소를 총체적 관점에서 바라볼 때 발생할 수 있는 문제라고 보기에는 어렵다. 이러한 배경에서 게임의 텍스트를 분석할 때 중요한 것은 각각의 기호와 요소를 전체적인 틀 안에서 혼합되는 것으로 가정하고 읽어내고자 하는 시도라고 할 수 있다. 이는 들뢰즈(Deleuze)가 이미지의 의미에 있어 그 전체성을 중시한 것이나 바르트가 언어적 메시지, 코드화된 도상적 메시지, 코드화되지 않은 도상적

메시지를 서로 분리할 수 없다고 이야기한 것과도 맞닿아 있다.

2.2.2 영화, 그리고 장르적 변형물의 텍스트 분석

영화의 텍스트 분석은 그 역사만큼이나 다양하고 풍성한 방식으로 나타난다. 영화를 대상으로 영상이나 대사, 장면 등의 텍스트를 직접 분석하는 미시적 연구부터, 영화의 텍스트가 사회적 실천에 미치는 영향과 담론의 형태를 분석하거나 영화에 반영된 현실 혹은 이데올로기를 읽어내는 거시적 연구까지 스펙트럼 역시 넓다. 다만 본 연구에서는 게임을 원작으로 한 영화에 대한 텍스트 분석을 사용하기 때문에 여러 가지 종류의 텍스트 분석 중, 영화 내의 텍스트를 대상으로 하는 연구를 주로 살펴보았다.

영화 아바타를 통해 상호텍스트성을 중심으로 영화라는 매체에 의해 작동되는 문화적 기억의 메커니즘을 분석한 연구에서 저자는 문화적 기억, 혹은 망각의 매체인 상호텍스트성이라는 개념을 활용하여 아바타의 기술적 흥행 신화 속에 장르적 원형을 유지한 친숙한 이야기가 혼합되어 있었음을 밝혀내었으며, 결과를 통하여 콘텐츠 산업에서 가장 중요한 것은 결국 관객들이 원하는 이야기에 귀결됨을 주장하였다[21]. 유사한 연구로는 순간적 기억 망각현상인 피크노렙시(Picnolepsie)를 통해 영화 속 서사가 전하는 메시지를 새로운 시각으로 바라보고자 했던 사례가 있었는데, 결론적으로 개인적 차원보다는 사회적 차원에서 제시된 메시지에 대한 이면을 제시한다는 텍스트적 특성을 도출해 내었다[22]. 이는 결국 수용자 중심의 텍스트 의미화를 살펴보는 것이 중요하다는 저자의 제언과 일맥상통하게 되는데, 사회적 차원의 메시지가 다양한 수용자에게 전달되며 하나의 범주로 묶을 수 없는 의미들이 생성될 수 있기 때문이다.

게임 텍스트의 분석과 유사한 방식을 차용한 예시로는 영화 텍스트를 구조적, 서사학적, 계층적으로 구분하고 각각의 텍스트가 어떤 방식으로 구성되어 있는지 알아보려 한 연구가 있었다. 연구자는 이야기를 표현, 전달, 수용하는 과정과 방식에 무수한 가능태들이 존재하며, 창작자의 선택들이 하나로 모여 수용자에게 제시될 때 플롯의 구조, 쉬제, 파블라, 스토리를 추론할 수 있게 된다고 말한다[23]. 이 외에도 소쉬르·퍼스의 기호론과 바르트의 신화분석 이론을 통해 영화의 의미와 시사점을 분석하고자 한 연구가 있었는데, 저자는 결론을 통해 영화 베테랑이 실제와 닮은 유상기호의 함축적 의미를 통해 실제보다 실제 같은 재현을 가능하게 했음을 밝혀내었다[24].

이외에도 서사 구조의 분석을 통해 의미를 추론하고 있는 저술 혹은 영상의 텍스트를 분석한 연구들에서 콘텐츠를 이루는 서사의 계층적 구조를 먼저 들여다보는 것이 텍스트 분석의 출발점임을 강조하고 있다는 점은 주목할만하다[25]. 영화의 복잡한 기호 속에서 발현되는 텍스트를 살펴보기 위해 개별적이고 분절된 요소에 집중하게 된다면 결과적으로 수용자가 받아들이는 통합된 메시지를 읽어내는 것이 불가능해지기 때문이다. 나아가 장르의 변화가 매체의 변화와 이어질 경우 미디어의 특성과 수용환경을 반드시 고려해야 한다는 지적도 주요하다. 이러한 결과는 본 연구에서 게임과 영화의 텍스트를 분석하기 위해 아바타 혹은 인터페이스에 대한 분석을 선행할 필요가 없음을 이야기하는 동시에 양쪽의 텍스트를 비교하는 경우 결과물로써 존재하는 한쪽의 텍스트만을 고려하여 분석하는 행위가 다소 문제의 소지가 있음을 보여준다.

3. 연구문제 및 방법

본 연구는 영화의 원작으로 차용된 게임과 게임을 기반으로 만들어진 영화의 텍스트를 비교하고, 게임의 영화화에서 나타나는 이야기의 재구성이 어떤 의미를 가지는지 분석하고자 하였다. 게임과 영화, 영화와 게임처럼 콘텐츠 간의 상호 교류가 가능한 이유는 결국 두 가지 매체 모두 서사를 기반으로 하고 있기 때문이다. 물론 이야기 자체를 전

달하고자 하는 영화의 목적과 도전과제를 달성하는 것을 목표로 하는 게임의 지향점이 같다고 말하기는 어렵다. 그럼에도 불구하고 흥미로운 이야기를 통하여 자신이 전달하고 싶은 메시지를 수용자에게 효과적으로 전달한다는 점에서 게임과 영화의 이야기는 출발점이 같다고 볼 수 있다.

먼저 게임과 게임을 원작으로 한 영화를 분석하기 전에, 텍스트의 요소와 구조를 이해해야 할 필요가 있다. 텍스트 분석은 텍스트를 구성하는 요소가 어떤 것인지, 그리고 그 구조가 어떻게 생겼는지를 중심에 두고 논의를 진행해야 하기 때문이다[18]. 본 연구에서는 텍스트를 구성하는 요소를 살펴보기 위해 보글러(Vogler)가 '신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기'에서 제시한 여행의 단계별 무대를 차용하였다. 보글러는 칼 구스타프 융의 심층 심리학과 영웅의 여정을 이야기하는 세계 각지의 이야기에 일정한 형식과 유사성이 있음을 밝혀낸 조셉 캠밸(Joseph Campbell)의 원질신화(monomyth)에서 영향을 받아, 보다 실용적 지침으로 사용 가능한 12단계의 틀을 만들어냈다[26]. 그가 만든 '영웅 여정의 12단계'는 담화구조의 수준에서 등장인물과 배경, 줄거리에 대한 요약과 더불어 상징적인 기호들의 의미를 발견할 수 있도록 안내해주는 도구의 역할을 맡는다.

[Table 1] '영웅 여정의 12단계'

1막	분리	첫 번째 무대	일상세계
		두 번째 무대	모험에의 소명
		세 번째 무대	소명의 거부
		네 번째 무대	정신적 스승과의 만남
		다섯 번째 무대	첫 관문의 통과
2막	입문	여섯 번째 무대	시험, 협력자, 적대자
		일곱 번째 무대	동굴 가장 깊은 곳으로 진입
		여덟 번째 무대	시련
		아홉 번째 무대	보상
3막	귀환	열 번째 무대	귀환의 길
		열한 번째 무대	부활
		열두 번째 무대	영약을 가지고 귀환

한편, 이후의 텍스트 구조가 어떻게 생겼는지를 파악하기 위한 과정에서는 그레마스의 1966년 저서에 소개된 행위소 모델(actantiel model)이 유용한 도구로 기능할 수 있다. 해당 모델은 이야기에 등장하는 인물을 중심으로 행위와 역할의 관계를 밝히려는 목적을 가진다[27]. 의미생성모델은 크게 담화구조와 표층구조, 심층구조를 내재한 이야기구조의 층위로 나뉘어 있으며 각각은 연기자화(actorialisation)·시간화(temporalisation)·공간화(spatialisation), 행위자모델, 구성모델을 분석함으로써 해석할 수 있다. 담화구조에서 등장하는 시각적인 기호들이 표층구조에서 서로 결합하여 의미가 생성되고, 이러한 의미가 심층구조를 통하여 전달되어 핵심 가치와 주제를 읽어내는 방향으로 표출되기 때문이다.

그리고 이러한 구조에서 표층구조의 범주화 기능을 수행하는 행위소 모델은 주체 대 객체, 송출자 대 수령자, 그리고 협조자 대 대립자 사이의 관계를 통해 구성된다. 주체 대 객체의 경우 주체가 객체를 가지고 있는 경우를 합접으로, 주체가 객체를 가지고 있지 못한 경우를 이접으로 표현하며 주체가 욕망의 대상과 맺고 있는 관계를 살피는 것이다[28]. 송출자 대 수령자는 주체와 객체라는 관계와 비교될 만하나, 방향성을 가지고 있으며 인간 혹은 정신적 가치가 아닌 외적인 범주들까지를 모두 포함하고 있어 의미론적으로 넓은 범위에 놓여 있다. 협조자 대 대립자는 욕망의 방향과 반대 방향에서 작용하는 각각의 행위소를 지칭하는 것으로, 절대적인 가치를 가지고 있다기보다는 상황에 따른 참여자로서 기능한다는 점에 주목할 필요가 있다.

[Table 2] 그레마스의 행위소 모델(1966)

Destinateur 발신자	→	Objet 대상	→	Destinataire 수신자
		↑		
Adjuvant0 조력자	→	Sujet 주체	←	Opposant 반대자

각각의 행위소 범주들은 상호관계를 통해 이야기 속에서 늘 일정한 형태로 나타나며, 구체적인 구성 요소들이 다르다 해도 일정한 상수로 작용한

다. 그러나 행위소 모델에 사용되는 구조는 텍스트 전체가 아니라, 가치 대상을 중심으로 생산되는 의미작용에 집중되기 때문에 모형을 완성하며 모든 행위소가 각각의 관계를 드러낼 때 비로소 이야기 전체의 의미 작용과 그 방향을 파악할 수 있게 된다[29]. 이에 본 연구에서는 그레마스의 행위소 모델을 통하여 다양한 서사 형태의 집합을 일종의 기호학적 텍스트로 간주하고, 이러한 서사가 선형적으로 계층화하는 모습을 구조적으로 보여주고자 하였다. 그레마스는 모든 의미작용의 내부에 의미가 나타나는 기본구조가 존재한다고 생각했으며, 이를 분석하여 의미작용의 존재 방식을 설명하고 의미의 위치를 예상케 할 수 있다고 주장하였기 때문에, 아래로부터의 분석을 통하여 외현적으로 드러나게 되는 의미를 찾아내기에 적합하다고 볼 수 있다.

여기에 더하여 앤드루(Andrew)의 각색 이론을 통해 게임이 영화로 재구성되는 과정에서 어떤 종류의 변화가 발생했는지 분류하려 한다. 앤드루는 변형(transformation)과 교차(intersecting), 그리고 차용(borrow)이라는 세 가지 유형을 구분하여 각색의 종류를 분류하였으며, 이는 자네티(Giannetti)의 자유로운(loose) 각색, 충실한(faithful) 각색, 축자적(literal) 각색이라는 세 가지 분류와도 유사점을 가지고 있다. 변형은 원작에서 보여주고자 했던 본질을 재생산하는 형태를 보이며, 교차는 원작의 특성이 일정 정도 보존되어 있지만 영화 속에서만 나타나는 원작의 특성성이 존재하는 경우를 의미하고, 차용은 원작의 소재나 형식만을 두고 새로운 이야기를 써 내려가는 형태를 말한다[29.30].

또한 텍스트의 심도 있는 분석을 위하여 직접 게임을 플레이한 뒤, 영화를 감상하는 형식으로 참여 관찰을 시도하였다. 시간과 비용의 문제로 인하여 게임의 모든 시리즈를 경험할 수는 없었기에 영화에 차용된 부분을 선정하여 살펴보았으며, 연구의 대상은 영화 순위 사이트와 게임 원작 기반 영화 순위 사이트, 평론가 사이트의 평점, 관람객 평점을 참고하여 비교적 최근에 개봉하였던 '니드 포 스피드(Need for Speed, 2014)', '어쌔신크리드(Assassin's Creed, 2016)'. '워크래프트: 전쟁의 서막(Warcraft: The Beginning, 2016)' 의 총 세 작품으로 결정하였다. 본 연구는 위와 같은 도구를 사용하여 게임에서 영화로 장르의 변화가 일어날 때, 텍스트 내에서 어떤 분류의 변형이 시도되며 이러한 변형이 수용자의 독해에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보고자 하였다.

4. 분석결과

4.1 게임과 영화의 담화구조 분석

담화구조 분석의 첫 번째 대상은 게임 '니드 포 스피드: 더 런'과 영화 '니드 포 스피드'이다. 게임 니드 포 스피드는 1994년 처음 출시된 이래 2016년 발매된 동명의 시리즈까지 총 30편이 출시되었으며, 자동차 경주 게임의 대표적 작품으로 게이머들 사이에서 높은 인지도를 가지고 있다. 영화 니드 포 스피드는 게임의 세계관을 충실히 반영하여 게임 속에 실존하는 차량을 구현해냈으며 거리의 경주가 공공연하게 벌어지고 있다는 설정을 빌려와 그대로 묘사하는 데 성공했다. 그러나 게임의 세계관을 제외한 등장인물과 줄거리는 거의 남김없이 바꾸어 완전히 새로운 콘텐츠를 창조하였다.

먼저 게임과 영화의 영웅 여정의 12단계를 비교하면 영화 쪽이 게임보다 더 많은 항목을 채우고 있음을 확인할 수 있다. 영화에서는 게임에서 가시적으로 드러나지 않는 소명의 거부 단계를 임의로 설정해 줌으로써 주인공과 대적자의 내면적 갈등을 더욱 상세히 묘사하였다. 3단계의 삽입은 이후 조력자와 적대자 사이에서 주인공이 어떤 행동을 선택하는지에 관해 큰 설득력을 부여하는 요소로 작동하였으며, 게임에 비해 영화의 서사가 풍성해지는 기회를 부여하였다. 또한 영화는 영웅, 즉 주인공의 여정 안에서 마주치는 인물들과의 관계를 게임에 비해 촘촘하게 설정함으로써 조력자와의 유대를 잘 보여주었고, 이는 귀환의 길에 해당하는 10단계와 12단계를 묘사할 수 있는 기반을 제공하는

계기가 되었다.

[Table 3] 영웅 여정의 12단계: 니드 포 스피드

	니드 포 스피드 영웅 여정의 12단계											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
게임	◎	◎	×	◎	◎	◎	◎	◎	◎	×	◎	×
영화	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

이는 게임에서 잘 형성된 조력자를 샘 하나로 귀결지어 모험의 성취 이후 귀환할 장소나 사람에 대한 당위성이 미약하였던 점이나, 10단계와 12단계의 생략으로 전체적인 이야기 구조를 직관적으로 전달하는 데 어려움이 발생할 것이라고 판단한 결과로 여겨진다. 보상과 귀환이라는 요소는 상업적인 서사의 완결에 필수불가결하기에 영화로 각색하는 과정에서 반드시 삽입할 수밖에 없었을 것이라는 추측이다.

물론 게임이 해당 단계를 생략하고 이야기의 결말을 다소 개방적인 형태로 남겨두는 선택을 통해 수용자에게 불완전한 경험, 후속작에 대한 기대를 전달하고자 했을 것이라는 예측도 가능하다. 다만, 위험천만한 거리의 경주와 미국 대륙횡단이라는 소재를 동일하게 사용했음에도 불구하고 영화의 담화구조는 게임의 그것보다 훨씬 구체적인 짜임새를 보였다. 그리고 수용자에게 더욱 친절하고 이해 가능한 형태로 전달된 텍스트가 흥행과 맞닿아 있을 것임을 추론할 수 있게 하였다.

두 번째 담화구조 분석 대상은 1994년에 출시된 게임 워크래프트 시리즈를 기반으로 만들어진 게임 '워크래프트: 오크와 인간'과 영화 '워크래프트: 전쟁의 서막'이다. 영화 워크래프트: 전쟁의 서막은 오리지널 게임의 인기에 힘입어 4억3천만 달러를 벌어들였고, 전 세계 게임 원작 기반 영화의 수익 중 역대 1위를 기록하였다. 게임의 플레이어가 인간과 오크 양 진영을 번갈아 진행하게 되는 것과 달리, 영화 워크래프트는 인간 진영에 초점을 두고 서사를 진행하고 있기에 본 연구에서는 두 텍스트의 비교를 위해 게임 워크래프트에서도 인간 진영을 기준으로 서사를 분석하였다. 또한 게임 내에서는 플레이어가 주인공이 되는 반면, 영화에서는 게임 내 플레이어를 돕는 등장인물이 주인공으로 기능하는 점을 고려하여 게임에서의 묘사 역시 플레이어를 돕는 등장인물을 기준으로 통일하였다.

게임의 세계관만을 차용해 새로운 시나리오를 펼친 다른 게임 원작 기반 영화와 달리, 워크래프트: 전쟁의 서막은 게임의 스토리를 거의 완벽하게 구현해냈다. 게임에서는 조력자인 가로나의 배신을 세뇌로 묘사한 반면, 영화에서는 어쩔 수 없는 희생으로 표현한 것이 가장 눈에 띄는 차이점이었으며, 그 외의 작은 설정들은 대동소이한 모습을 보였다.

게임과 영화 모두 영웅 여정의 12단계 중 3단계인 소명의 거부에 해당하는 장면이 없었는데, 이는 주인공인 안두인 로서가 이미 한 나라의 장군으로서 다가오는 시련에 정면으로 맞서는 특성을 획득하였기 때문으로 보인다. 영화는 12단계에서 게임에 존재하지 않는 후속 작품의 주인공 격 인물을 잠깐 묘사하는 것 외에, 게임의 서사와 세계관을 완벽하게 이식했기에 각각의 단계는 거의 일치하는 것으로 나타났다.

[Table 4] 영웅 여정의 12단계: 워크래프트

	워크래프트 영웅 여정의 12단계											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
게임	◎	◎	×	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	×
영화	◎	◎	×	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

마지막으로 살펴본 작품은 게임 '어쌔신크리드2'와 영화 '어쌔신크리드'이다. 어쌔신크리드 시리즈는 유비소프트(Ubisoft)의 대표적인 액션 게임으로 전 세계적으로 7천3백만 장 이상이 판매되었으며, 영화 역시 게임의 인기에 힘입어 2억4천만 달러의 수익을 달성했다. 영화 어쌔신크리드는 게임의 세계관만을 차용하여 만든 오리지널 시나리오이지만, 2편과 작중 시점이 가장 유사하며 등장인물과 세계관에서 가장 높은 일치도를 보인다는 점을 고려

하여 어쌔신크리드2를 분석 대상으로 설정하였다.

영화와 게임에서 발견되는 가장 큰 차이점은 과거의 인물에 대한 묘사다. 게임 속에서 쇠락한 암살단의 후예가 진짜 암살자로 거듭나는 과정을 직접 조작하게 되는 플레이어는 주인공이 과거의 기록을 통해 만나게 되는 에지오라는 인물의 삶과 행적을 다양한 사건을 통해 직접 경험하게 된다. 그리고 이는 주인공과 주인공의 아바타인 에지오의 신념이나 행위를 이해하고, 그들의 싸움에 당위성을 느끼게 되는 결정적 계기가 된다. 또한 게임에서는 암살단이 단순히 템플러와 세력전을 벌이는 집단이 아니라 자유 의지를 지키기 위한 목적을 달성하기 위한 것임을 상세히 묘사한다. 유물의 본래 목적을 찾아가는 과정에서 인물과 서사에 의지를 부여하는 것이다. 그에 비하여 영화는 과거의 인물들에 대해서 거의 묘사하지 않으며, 오직 유물을 찾아야 하는 주인공의 임무만을 묘사한다.

이러한 생략의 결과, 영화만을 접한 수용자들은 영상과 텍스트를 끝까지 따라가도 유물의 목적에 대해 알 수 없게 되었다. 영웅 여정의 12단계 중 귀환의 길, 부활, 영약을 가지고 귀환하는 단계가 완전히 생략되었기 때문이다. 고대 유물의 목적에 대한 서사를 삽입하지 않았기에, 주인공이 유물을 되찾은 순간 영화는 서사를 계속할 이유를 상실하게 되었다.

[Table 5] 영웅 여정의 12단계: 어쌔신크리드

	어쌔신크리드 영웅 여정의 12단계											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
영화	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	×	×	×
G현재	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
G과거	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

4.2 게임과 영화의 표층구조 분석

먼저 게임 니드 포 스피드: 더 런의 표층구조를 행위소 모델에 적용하면 다음과 같다.

[Table 6] 게임 '니드 포 스피드: 더 런' 행위소 모델/교차

정체불명의 주최자 → 더 런 → 자유를 얻은 잭 로크
↑
샘 하퍼, 유리 → 잭 로크 ← 마커스 블랙웰

게임 니드 포 스피드의 발화 주체는 이 모든 사건을 진행해 나가는 주인공 잭 로크이며, 주체가 목적으로 하는 대상은 사상 최대의 거리 경주이자 그를 자유롭게 만들어 줄 '더 런'이라는 이벤트다. 발신자이자 가치체계의 관리자에 위치하는 것은 게임 내에서 한 번도 드러나지 않는 정체불명의 주최자로, 게임 내 등장하는 모든 인물에게 불법적이고 위험천만한 경주의 동기를 제공하는 역할을 맡는다. 그는 수단과 방법을 명시하지 않은 채 뉴욕에 가장 먼저 도착하는 한 사람을 우승자로 간주할 것을 밝힌다. 주체인 잭 로크를 돕는 조력자는 오퍼레이터인 샘 하퍼와 차량을 제공했던 유리로 설정되어 있으며, 라이벌에 놓을 수 있는 마커스 블랙웰은 단순히 경주에서 승리하는 것이 아니라 주인공의 레이서 인생을 망가뜨리려는 목적을 가지고 있다. 그리고 이 모든 과정 끝에 주인공인 잭 로크의 승리는 그를 수신자로 만들어 경제적인 자유와 동시에 실질적 자유를 제공한다.

[Table 7] 영화 '니드 포 스피드' 행위소 모델/교차

피트 콜먼 → 데 리온 → 레이서로서의 인정과 복수를 마쳐 자유를 얻은 토비 마셜
↑
피트, 줄리아, 베니, 핀 → 토비 마셜 ← 디노, 디노의 현상금 의뢰를 받은 레이서들

영화는 게임의 주인공인 토비 마셜을 주체의 위치에 놓고 있다. 그리고 주체인 토비는 데 리온을 통해 디노를 향한 궁극적인 복수를 다짐하므로, 대상의 자리에는 데 리온이 오게 된다. 다만 경기의 주최자인 모나크는 가치체계의 관리자라기보다 단

순히 무아지경의 레이싱이 만들어내는 예술을 추구하는 인물이기 때문에 발신자의 위치에 놓기 어려우며, 모험의 소명 앞에서 망설이는 주인공을 레이서로 고취해주고 복수에 대한 당위를 제공하는 피트 콜먼이 자리하는 것이 적절하다. 또한 영화의 마지막에서 데 리온을 통해 주체인 토비 마셜이 얻은 것은 예술로써의 레이싱이 아닌, 복수하고 난 뒤 자유로워진 자신의 모습이자 최고의 대회에서 우승한 레이서인 자신이기에 수신자의 위치에는 복수를 통한 자유와 레이서로서의 인정을 받은 토비 마셜을 놓을 수 있다. 그 외 토비를 물심양면으로 지원하는 줄리아, 베니, 핀이 조력자로 설정되어 있다. 디노와 그의 수하가 된 레이서들은 반대자에 위치하는 것이 올바를 것으로 보았다.

[Table 8] 게임 '워크래프트: 오크와 인간' 행위소 모델/변형

국왕 레인 린	→	오크 정벌 카라잔 (메디브) 탐색	→	얼라이언스 총사령관 안두인 로서
		↑		
듀로탄, 가로나, 카드가	→	안두인 로서	←	메디브, 굴단과 그의 오크 군단 암살자 가로나

워크래프트: 전쟁의 서막은 사실상 게임 워크래프트: 인간과 오크에서 전개되는 서사를 거의 변형 없이 이식했기 때문에 유사한 담화구조로 되어 있다. 이러한 이유로, 게임에서 세뇌된 가로나가 적대자에 위치하는 것을 제외한다면 표층구조 역시 동일하게 나타난다. 가치체계의 발신자로 설정된 레인 린 국왕은 기본적으론 인간의 입장을 대변하지만, 동시에 평화를 지향하는 캐릭터이다. 레인 린은 오크라는 호전적인 종족과 협상의 가능성이 없음을 깨닫고 주인공에게 정벌을 명하지만, 듀로탄이라는 오크 부족장이 평화의 가능성을 열자 이를 적극적으로 받아들이며 종족의 화합을 꾀한다. 이 과정에서 영화와 게임은 이들의 투쟁이 평화를 위한 것이며, 특히 어느 한쪽의 지배로 이루어지는 것이 아니라는 점을 분명히 보여준다. 서로 다른 두 종족의 입장을 이해하고 공존하는 것이 진정한 평화라는 점을 영화의 주된 가치로써 발신하는 것이다.

[Table 9] 영화 '워크래프트: 전쟁의 서막' 행위소 모델/변형

국왕 레인 린	→	오크 정벌 카라잔 (메디브) 탐색	→	얼라이언스 총사령관 안두인 로서
		↑		
듀로탄, 카드가	→	안두인 로서	←	메디브, 굴단과 그의 오크 군단

이 안에서 공존과 이해에 기반한 평화가 작품의 핵심 가치임을 알 수 있는 부분은 바로 가짜 주인공인 메디브가 타락하는 장면의 대조이다. 메디브는 레인 린이나 안두인 로서와 마찬가지로 인간을 보호하는 수호자이자 평화를 갈구하는 인물이었다. 그러나 메디브가 택한 방법은 상대의 무력에 대항할 더 강력한 마법을 찾아 궤멸시키는 것이었으며, 이는 영화와 게임의 주된 가치체계에 어긋나는 것이었다. 결국 강한 마법의 추구는 내면의 악마를 자극해 끝내 악마에게 지배당하는 결말을 맞이하게 된다. 메디브는 발신자의 가치에 반하는 행위를 하여 진짜 주체에게 주인공을 넘겨주는 역할을 맡아 서사를 극적으로 전개하는 데 기여하였다.

어쌔신크리드는 세 작품 중 표층구조 수준의 분석에서 가장 유의한 차이를 보였다. 앞서 비교한 워크래프트는 게임과 영화에서 동일한 가치체계를 기준점으로 두었기에 대부분의 등장인물과 조력자, 적대자가 같았고, 심지어 대상과 수신자의 결말까지 동일하게 위치하였다. 니드 포 스피드는 게임에서 표방한 자유라는 가치를 영화에서보다 성숙하게 발전시킨 경우이다. 가치체계의 발신자는 더욱 명확하게 묘사되었으며 대상을 통해 수신자가 얻은 자유의 의미 역시 더 커졌다. 앞선 두 작품에서 기본적으로 원작 게임과 영화는 같은 가치를 축으로 두고 작품의 주제의식을 전달한다. 그러나 어쌔신크리드는 영화와 게임이 전혀 다른 가치체계를 보여주고 있다.

[Table 9] 게임 '어쌔신크리드2' 행위소 모델/차용

암살자의 신조	→	고대 유물 (에덴의 조각)	→	인간의 멸망을 막고 자유 의지를 수호한 암살단
		↑		
과거·현대의 암살단, 먼저 온 자들	→	데스몬드 마일즈, 에지오	←	템플 기사단, 배신자

다른 행위소 모델과 다르게 어쌔신크리드2의 주체는 두 명으로 나뉜다. 게임의 서사에서 애니머스를 통해 과거를 경험하며 기억이 동기화되는 과정에서 서로 다른 시대의 두 사람이 하나의 목적을 추구하는 암살단의 일원으로 거듭나기 때문이다. 주체로 등장하는 두 사람은 하나의 가치, 인간의 자유 의지 수호를 추구하는 암살자라는 점에서 동일인물이 되며, 가치체계의 발신자는 특정한 사람이 아닌 암살단이 가진 가치 그 자체로 수렴한다. 게임 속에서 암살단의 가치를 추구하는 그 누구라도 발신자가 될 수 있으며, 그들이 대상으로 하는 고대 유물은 자유 의지 수호와 인류 보존이라는 목적의 수단이자 경유지로 작동한다. 그렇기에 수신자는 인간의 멸망을 막고 자유 의지를 수호한 데스몬드 마일즈이자 암살단이 될 수 있는 것이다.

[Table 10] 영화 '어쌔신크리드' 행위소 모델/차용

암살단	→	고대 유물(선악과)	→	유물을 얻은 칼럼 린치
		↑		
소피아, 암살단, 아귈라	→	칼럼 린치	←	템플 기사단

영화 역시 주체인 주인공은 칼럼 린치로 설정되어 있다. 그러나 게임에서 주체가 된 에지오와 달리 아귈라에 대한 정보는 거의 주어지지 않으며, 칼럼 린치가 고대 유물을 추적하는 데 조력하는 정도의 인물로 묘사된다. 영화 어쌔신크리드에서 가장 주목해야 할 부분은 암살자의 신조가 아닌 그저 유물만을 찾고자 하는 과거와 현대의 암살단이 가치체계의 발신자라는 점이다.

발신자가 암살단이라는 사실은 영화의 첫 장면인 암살단 가입 장면에서 확실하게 나타난다. 영화 속에서 암살단의 수장은 아귈라에게 "너와 우리 모두의 목숨을 바쳐 선악과를 지켜내겠다고 서약하겠느냐?"라는 질문을 한 뒤, 암살단의 징표로써 약지를 자르며 "우리의 생명은 무가치하며, 선악과만이 귀하다."는 점을 강조한다. 게임 원작에서의 암살단은 자유 의지의 수호와 폭정에 대한 항거를 주된 가치로 두고, 그 방법 중 하나로 고대 유물을 확보하려 하였다. 그러나 영화에서는 암살단의 신조가 거의 드러나지 않으며, 고대 유물인 선악과의 확보만이 암살단의 최종 목표인 듯 묘사된다. 가치체계의 발신자가 변함으로써 수신자가 얻을 수 있는 것이 고대 유물로 한정된 것이다. 이는 게임 원작의 주제 반영 및 가치체계의 붕괴를 의미한다.

5. 나가며

게임은 더는 '나쁜 것'이 아니다. 세계는 무한한 경쟁력을 창출할 수 있는 콘텐츠 산업으로의 이면에 주목하고 있다. 본 연구에서 게임을 원작으로 한 영화와, 영화의 원작이 된 게임의 서사를 텍스트 분석으로 살펴보았던 이유도 여기에 있다. 그러나 이미 영화를 넘어선 기술을 구현하는 게임을 이식하는 과정에서 실패를 거듭하고 있는 게임 원작 기반 영화들의 결과물은 여전히 의문점을 남기는 것이 사실이다. 앞서 언급했듯, 기본적으로 40시간을 넘어가는 게임의 서사를 2시간 남짓한 영상으로 구현하는 것은 쉬운 일이 아니다. 게임을 플레이하면서 스스로가 몰입하게 되는 과정을 제3자의 입장에서 감상하는 것만으로 집중하게 하는 일 역시 그렇다. 게임 원작 기반 영화를 만드는 많은 수의 제작진들은 여전히 게임에 대한 이해도가 부족하며, 지나치게 원작 게임에 매여 있는 제작자들은 영화의 수용자들이 원하는 핵심을 짚어내지 못한다. 미디어의 한계로 인해 원작에서 너무나 훌륭하게 구성된 아이디어를 영화에서 제대로 표현하

지 못하는 경우도 있다. 그러나 언급된 단점은 많은 평론가와 관객들에 의해 이미 분석되었고, 구체적인 사례나 분석 없이 직관적으로 납득 가능한 부분이었다. 게다가 제작진의 게임 이해도가 낮든 높든, 원작 게임의 플레이 시간이 길든 짧든 관계없이 어떤 영화는 흥행하고 어떤 영화는 사라져 왔던 것 역시 사실이다.

이에 본 연구는 인간이 기본적으로 가지고 있는 서사에 대한 욕구에 주목하여, 두 매체가 전달하고자 했던 텍스트를 분석함으로써 차이를 발견할 수 있을 것이라고 생각하였다. 기본적으로 영화화되는 게임 원작은 모두 평점이나 판매량에서 나름의 흥행을 거둔 작품들이기에, 영화와의 대조를 통하여 좋은 분석결과를 거둘 수 있을 것이라고 본 것이다. 이러한 배경에서 본 연구는 더들리 앤드류의 각색 이론에 따라 교차 각색된 니드 포 스피드, 변형 각색된 워크래프트, 차용 각색된 어쌔신크리드 등 세 편의 영화를 선택하였고, 이를 보글러의 '영웅 여정의 12단계'와 그레마스의 '행위소 모델'을 통해 분석하였다.

보글러의 '영웅 여정의 12단계'를 사용하여 비교한 담화구조에서 니드 포 스피드 영화는 원작 게임보다 더 발전된 형태로 나타났음을 알 수 있었다. 서사의 전개가 이루어지는 과정에서 적절한 고조와 개연성을 부여하는 단계의 표현이 더 촘촘하게 나타났기 때문이다. 게임은 이야기의 전개보다는 자동차의 조작과 경쟁이라는 상호작용에 방점을 찍고 있었다. 오직 수용자에게 보여주는 형태로만 이야기가 진행되는 1인칭 게임과 레이싱이라는 장르의 특성상 담화구조에서 결여된 부분이 생겨날 수밖에 없었던 한계를 가지고 있었다. 이에 영화는 원작의 세계관을 제외한 나머지 부분을 다시 만들어냈다. 게임의 주요한 특성인 미국 대륙 횡단, 무법의 길거리 경주, 그리고 이를 통해 만끽할 수 있는 자유라는 가치를 녹여내었지만 완전히 새로운 형태의 이야기를 탄생시킨 것이다. 게임의 부족한 담화구조 단계는 영화로 텍스트가 전환되며 자연스럽게 보충되었고, 수용자들에게 게임의 텍스트를 영화로 변환하여 전달하는 데 성공하게 되었다.

워크래프트에서는 대부분의 담화구조가 동일하게 나타났다. 게임에서 전제하고 있는 배경과 세계관에서부터 주요 등장인물들, 그리고 사건에 이르기까지 같은 내용을 다루고 있다고 보아도 무리가 없었다. 워크래프트의 가장 큰 문제는 영화의 플레이 시간이 보여주는 한계에서 발생했다. 워크래프트는 플레이어에게서 많은 시간의 조작을 요구하는 게임 중 하나이며, 프롤로그, 게임 조작 중 발생하는 이벤트 등이 오크와 인간 각각의 진영에서 바라볼 수 있도록 구성되어있다. 영화는 약 2시간의 영상 속에서 게임이 많은 시간을 들여 설명한 모든 담화구조를 표현해야만 했다. 이미 게임을 접하여 사전 지식이 있는 영화 관람객이라면 이해할 수 있는 상황이 세계관을 전혀 모르는 관람객들에게는 불친절하고 부족하게 전달될 수밖에 없었던 것이다. 워크래프트 영화의 흥행 성적은 이러한 부분을 방증하는데, 대부분의 흥행 수익이 원작 게임에 열광하는 중국에서 발생했다는 것이다. 원작 게임을 접하고 영화를 봤던 중국의 수용자들은 사전 지식을 바탕으로 영화의 줄거리에서 생략된 담화구조의 전개를 충분하게 이해할 수 있었을 것이다.

어쌔신크리드에서는 워크래프트에서 발생했던 플레이 시간의 문제가 더욱 크게 다가왔던 것으로 추측된다. 게임 어쌔신크리드는 워크래프트에서 인간과 오크의 양측 시각을 모두 보여주었던 것처럼 작중의 두 주인공에게 각각 충분한 시간을 할애한다. 게임의 플레이 시간이 수십 시간에 달하기에 담화구조 역시 상당히 복잡한 형태로 구성될 수밖에 없었으며, 설상가상 영화에 반영된 이야기는 본 연구에서 분석한 어쌔신크리드2 한 편만이 아니었다. 이러한 이유로 어쌔신크리드를 영화화하는 과정에서 약 1/30 정도 분량을 압축해야 했으며, 불가결하게 담화구조의 한 축을 생략하였다. 중요한 이야기의 절반 이상이 서사에서 탈락하자 영화는 전체 이야기를 제대로 설명할 수 없게 되었고, 결국 주요한 사건인 고대 유물 쟁탈만을 묘사하게 된다. 이는 게임을 즐겼던 사람들에겐 불만족스러

운 이야기를, 일반 수용자들에겐 이해하기 어려운 이야기를 제공하는 결과로 귀결되었다.

다음으로, 표층구조 분석을 통해 볼 수 있었던 유의한 차이점은 가치체계에서 선명히 나타났다. 세 작품 모두 주인공인 주체가 추구하는 대상과의 관계에서는 큰 차이점이 드러나지 않았다. 니드 포 스피드에선 잭이 더 런을, 마셜이 데 리온을 추구했으며, 워크래프트에선 안두인 로서가 오크 정벌과 카라잔 탐색이라는 동일한 목표를 향했다. 어쌔신크리드에서 살펴본 두 작품 역시 표면상으로 나타난 주체의 고대 유물 탐색이라는 목표는 동일했다. 그러나 가치체계의 관리자인 발신자와 수신자의 관계에선 분명한 차이점이 존재하였다. 게임 니드 포 스피드에선 정체불명의 경기 주관자가 더 런을 통해 경제적 자유 및 경주의 자유를 준다는 설명에 그쳤지만, 영화는 이를 발전시켜 올바른 복수를 통해 자유를 얻는 주체를 나타냄으로써 결말을 완성해냈다. 워크래프트는 지배하는 평화가 아닌 공존하는 평화를 추구하는 레인 린 국왕을 가치체계의 관리자로 설정했으며 영화와 게임 모두 이를 충실히 따르고 있었다. 어쌔신크리드의 원작에서는 암살자의 신조를 가치체계로 설정한 뒤 주체가 이를 자각하고 성취해내는 것을 주제로 다루고 있는 반면, 영화에서는 고대 유물의 수호라는 하나의 목적만을 설정하여 전개하는 방식을 채택하여 결과적으로 게임의 주된 주제를 완벽히 곡해하게 되었다.

본 연구는 다음과 같은 한계를 가진다. 우선, 시간과 비용의 한계로 인하여 연구자가 임의로 설정한 세 가지 게임과 영화를 분석할 수밖에 없었다. 영화의 경우 감상에 소요되는 시간이 약 2시간 남짓으로 문제가 없었으나, 게임을 플레이해 보는 과정에서는 그렇지 않았다. 니드 포 스피드는 약 8시간, 워크래프트는 약 15시간, 어쌔신크리드는 약 60 시간의 플레이 시간이 소모되었으며 이는 분석에 제한된 시간의 상당 부분을 플레이에 할애할 수밖에 없게 만들었다. 두 번째로, 역시 같은 한계로 인하여 각각의 게임과 영화를 분석하는 데 있어 텍스트 이외의 조건을 고려하지 못하였다. 담화구조와 표층구조, 그리고 심층구조로 나뉘는 그레마스의 의미생성방식 모델을 완전히 적용하기 위해 조금 더 거시적인 측면의 분석이 포함된 심층구조 분석을 포함할 수 있었다면 완성도가 높아질 수 있었으리라는 아쉬움이 남는다. 추후 연구가 진행된다면 좀 더 거시적인 시각에서 텍스트와 담론을 아우르는 결과를 도출할 수 있을 것으로 기대한다.

REFERENCES

[1] Jeung-Il Choi, “Comparative study of application method of OSMU(One-source Multi-use) in digital contents creation”, Digital Contents Society Journal, Vol.9, No.4, pp. 551-560, 2008.

[2] Jae-Oh Lee, “The game movie craze that Pikachu and Sonic brought, what kind of work will continue?”, GameMeca, 2020. 06. 03, URL: https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1632995

[3] Eun-Ha cho, “A Study on the Horror Genre Conventions in Film and Computer Game”, Korean Literature Criticism Research, No.33, pp. 41-61, 2010.

[4] Mi-Ra kim, “A Case Study of Cross-Media Storytelling : Remediation of Webtoon <Misaeng> to Drama Series <Misaeng>”, Journal of the Korea Contents Association, Vol.15, No.8, pp. 130-140, 2015.

[5] Young-Rock Ou, “Aspects of Plotting in Novels and Movies: A focus on novel Yeongjaui jeonseongsidae and it’s cinematization”, Korean Literature Theory and Criticism, Vol.19, No.4, pp. 265-285, 2015.

[6] Dong-Geun Lee, “A Study on Genre Adaptation of Classical Korean Novel - Focused on movie contents”, Journal of Korean Cultural Contents Society, No.17, pp. 115-146, 2016.

[7] Geum-dan, bang, “A Comparative Study on the Cinematic Epic Performance Image of Hwang Sun-won's Novel An Old Potter”, Story and image telling, No.10, pp. 67-92,

2015.
[8] Eun-Ha cho, “Meta-representation of Video Game through the Cross-media Storytelling: Focusing on the Animated Motion Picture Game Over”, Journal of Korean Game Society, Vol.12, No.3, pp. 25-35, 2012.
[9] In-Su Choi, Ki-heon Yoon, “Media Mix for Webtoon Character Marketing : Focusing on <Hamataeng's Sincere Story>”, Manhwa Animation Research, No.19, pp.145-159, 2010.
[10] Dan-Bi Hong, “ Study of Gender Politics Shown in the Invisible Man Motif: Focused on Novels of the 1990s”, A literature collection, Vol.64, pp. 331-360, 2015.
[11] Eun-Jin Chang, “The Fantastic Nature of Afterlife in Korean Popular Culture - On Webtoon <With God - Afterlife>”, Visual Culture Content Research, Vol.0, No.0, pp. 255-273, 2016.
[12] Kyung-Won Song, “[Special] Why is it difficult to convert the original game into a movie?”, Cine21, 2017. 01. 09, URL: http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=86166
[13] H. Vater, “Einfuhrung in die Textlinguistik.”, translated by Sung-man Lee, “Introduction to Text Linguistics”, p.143, Seoul: Hankookmunhwasa, 1995.
[14] H. Roland, “Pronomina und textkonstitution”, p. 345,. Wilhelm Fink Verla, 1968.
Harweg, 1968
[15] B. K. Speronello, C. J. Brinker, “Lead silicate--potassium carbonate solid—solid reaction kinetics.”, Thermochimica Acta, pp. 85-94., 1973.
[16] W. Dressler, R. Deaugrande, “Introduction to Text Linguistics”, London: Longman, 1981.
[17] R. Barthes, “(Le)plaisir du texte”, translated by Hee-Young Kim, “the pleasure of text”, Seoul: Dongmoonsun.
[18] Suk-Kyu Lee, “Text analysis in action”, Seoul: yeokrak, 2003.
[19] Ji-Hae Kim, Study on the Dialogues of 1990's popular Korean films : Through Roland Barthes' Myth Theory, Master's Thesis, 1998.
[20] P. Brandt, “Meaning and the Machine-Toward a semiotic of interaction”, USA: Cambridge University Press, 1993.
[21] Chan-sun Park, “Study on Operational Improvement of the Cultural Account of Fund of Funds for the Contents Industry Activation”, Visual Culture Content Research, No.7, pp. 79-100, 2014.
[22] Sung-Jun Jang, “Analysis of Movie Text through Image Narrative-Focused on Virilio's Picnolepsie Concept”, KSJCS Spring Conference
[23] Jung-Nam Seo, “The Classified Structure of Film Text and the Limit and an Assignment for Methodology of Study for Narrative”, Visual Arts Research, No.16, pp. 65-96, 2010.
[24] Man-Ki Kim, “Semiotics analysis of Saussure, Peirce, and Myth of Barthes Focused on the film ‘Veteran'”, Vol.13, No.11, pp.1-6, 2015.
[25] Jae-Hyung Jung, “A study on the comedy of Renoir movies”, Film research, No.13, pp. 321-340, 1997.
[26] C. Vogler, “The writer's Journey”, translated by Chung-sung Ham, “Mythic Heroes and Writing Scenarios”, Seoul: Musu, 1992.
[27] Tae-Hwan Kim, “Bemerkungen zur koreanischen Rezeption des Aktantenmodells”, No.10, pp. 104-118, 2001.
[28] Chi-man Song, “(Le) modele actantiel examine du point de vue de la communication et son application a l'analyse textuelle de 『Shim Chong Jon』 Cett”, Master's Thesis, 1994.
[29] D. Andrew, “From Concepts in Film Theory”, translated by Si-mu Kim, “From Concepts in Film Theory”, Seoul: Visual and language, 1995.
[32] L. Giannetti, “Understanding Movies”, translated by Man-jun Park, Ki-Hang Jin, “Understanding Movies”, Seoul: K-books, 2012.

박 현 아 (Park, Hyun ah)

약 력 : 한양대학교 미디어커뮤니케이션 박사과정 수료

관심분야 : 온라인게임, 게임규제, 게임법