



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

게임 원작의 영화화에 대한 연구

An Analysis Of The Films Based On Game

2011년 2월

동서대학교 대학원

영상콘텐츠학과

박 수 진

게임 원작의 영화화에 대한 연구

An Analysis Of The Films Based On Game

지도교수 송 승 근

이 논문을 공학석사 학위논문으로 제출함

2011년 2월

동서대학교 대학원

영상콘텐츠학과

박 수 진

박수진의 석사학위논문을 인준함

심 사 위 원 장 _____ 한 명 희 _____ (인)

심 사 위 원 _____ 이 태 영 _____ (인)

심 사 위 원 _____ 송 승 근 _____ (인)

2011년 2월

동서대학교 대학원

목 차

표 목 차	iii
그림 목 차	iv
국 문 요 약	v
1. 서 론	1
1.1. 연구의 목적	1
1.2. 연구의 내용 및 범위	3
1.3. 선행연구	6
2. 이론적 배경	9
2.1. 게임에서의 서사	9
2.2. 영화에서의 서사	14
2.3. 서사론에서의 각색	17
2.4. 게임원작 영화의 각색	19
3. 연구 방법	25
3.1. 연구대상.....	25
3.2. 연구방법.....	26
4. 연구결과	28
4.1. 성공한 게임 원작 영화의 특징	28
4.2. 게임의 특징을 고려한 각색	29
4.2.1. 스토리 중심의 각색	29
4.2.1.1. 욕구	38
4.2.1.2. 갈등	40
4.2.3.1. 시퀀스	46
4.2.2.캐릭터 중심의 각색	51
4.2.2.1. 게임의 캐릭터	51
4.2.2.2. 영화의 캐릭터	57
4.2.2.3. 게임 캐릭터의 영화화	61

4.2.3. 원형 중심의 각색	66
4.3. 게임 특유의 장치의 재해석	72
4.3.1 액션	72
4.3.2 크리처	76
4.3.3 공간	78
4.3.3.1 게임의 공간	78
4.3.3.2 영화의 공간	81
4.4 아바타의 재현	85
4.4.1 동일화의 원리	88
4.4.1.1 쇼트/역쇼트	92
4.4.1.2 시점 쇼트의 활용	94
4.4.1.3 서사에서의 동일화	95
4.4.2 장면화의 서사적 기능	99
5. 결 론	102
5.1 요약	102
5.2 본 연구의 공헌도	105
5.2 향후 연구.....	106
참고문헌.....	108
ABSTRACT.....	111

표 목 차

표 1. 오리지널과 각색 영화의 추이	2
표 2. 게임 서사와 영화 서사의 차이	21
표 3. 게임 <페르시아의 왕자>의 도입부 시나리오	31
표 4. 영화 <페르시아의 왕자>의 도입부 시나리오	32
표 5. 게임 <페르시아의 왕자; 시간의 모래>의 영화로의 변형 ...	34
표 6. 게임 <사일런트 힐>의 영화로의 변형	35
표 7. 갈등의 층위	41
표 8. 스토리의 복잡함	45
표 9. 영화 <페르시아의 왕자> 속 공간, 에피소드, 플롯	47
표 10. 영웅의 12개의 여정	70
표 11. 캐릭터성의 비교 <스트리트 파이터 2 터보>	75

그 립 목 차

그림 1. 영화, <덤>, <파이널 판타지> , <던전 앤 드래곤>	5
그림 2. 영화 <페르시아의 왕자>와 게임 <페르시아의 왕자>	6
그림 3. MMORPG <리니지>, <창천 온라인>	11
그림 4. 영화 <사일런트 힐> 과 게임 <사일런트 힐>	18
그림 5. 게임 <리니지>와 < 발더스 게이트 2>의 캐릭터들	56
그림 6. 영화 <망향>	60
그림 7. 영화와 게임<스트리트 파이터4> 속 춘리	64
그림 8. 영화 <해리포터; 마법사의 돌>.....	68
그림 9. 영화와 게임 <페르시아의 왕자> 속 파쿠르.....	73
그림 10. <스트리트 파이터 2 터보> 속 파이터들과 춘리	76
그림 11. 게임과 영화 <사일런트 힐>의 크리처즈.....	77
그림 12. 영화 <페르시아의 왕자; 시간의 모래>를 촬영하는 카메라	83
그림 13. 게임 속 리라 크로프트와 영화 <툼레이더>의 안젤리나 졸리	86
그림 14. 게임 <페르시아의 왕자>와 영화 <페르시아의 왕자>의 제이크 질 렌 할	86
그림 15. 게임 <사일런트 힐 3> 의 헤더와 영화 <사일런트 힐>의 로즈 역의 라다 미첼.....	87

국문요약

게임 원작의 영화화에 대한 연구

최근 하나의 원천 콘텐츠가 다른 형태의 다양한 콘텐츠로 제작되는 사례가 늘고 있다. 특히 엔터테인먼트 콘텐츠에서는 원 소스 멀티 유즈가 보편화된 지 오래다. 그러나 한번 성공한 콘텐츠가 다른 형태의 매체로 제작 되었을 때 과연 성공할 수 있을까. 이에 대한 정확한 답을 하기는 어려울 것이다. 왜냐하면 다른 콘텐츠로 변환 되었을 때 해당 콘텐츠 특성에 대한 분명한 이해가 있어야 하기 때문이다.

대부분의 영화들이 흥행에서 실패하고 극소수의 게임 원작 영화만이 성공하는 상황 속에 영화의 성공과 실패 요인에 대한 충분한 연구가 이루어지지 않고 있다. 본 연구는 흥행에서 성공한 게임 원작 영화의 공통된 성공요인과 실패한 영화의 원인을 영상과 서사적 이론을 근거 하여 살펴봄으로 실용적인 기준을 마련하는 것을 목적으로 했다. 그 결과, 성공한 게임 원작 영화에는 잘된 스토리텔링을 있다는 공통점을 발견했다.

게임 원작의 영화로의 각색에 있어서, 각색은 원작의 장르와 특성에 따라 세 형식인 교차, 변형, 차용으로 나누어진다. 또한, 성공한 게임 원작 영화들의 공통점은 캐릭터가 살아있고, 드라마의 정수인 갈등이 잘 나타나서 관객들의 동일화를 잘 유도한다. 적절한 에피소드를 가진 시퀀스들이 영화의 서사를 풍요롭게 하며, 영화적인 압도하는 스크린을 잘 활용한 기술적인 공통점을 보인다. 또한, 게임 속 아바타의 스크린에서의 충실한 실사는 게이머들의 충족감을 주며, 게임 원작이 수년

간에 걸쳐 시리즈를 낸 성공의 원인을 잘 찾아, 영화 문법에 잘 녹아들게 했다는 공통점이 있다.

본 연구는 성공한 게임 원작 영화의 사례를 통해 게임 원작 영화의 성공 요인을 분석하여 앞으로 제작될 영화들의 성공적인 ‘원 소스 멀티유즈’에 기여하고자 한다. 결국 이 논문은 최근의 학문적, 사회적 흐름이 이질적인 분야들 사이의 통섭으로 모아지고 있는 경향을 염두에 두고, 학술분야와 산업분야, 공학과 인문학, 게임 산업과 영화산업 사이의 시너지효과를 입증하고자 한다.

1. 서론

1.1 연구목적

콘텐츠 융합의 시대를 맞이하여, 서로 다른 매체들 사이에서 내용과 형식을 가리지 않는 상호 모방과 차용이 늘고 있는 추세이다. 이 가운데 디지털 게임과 영화분야에서 일어나고 있는 콘텐츠 융합은 그 독특한 매체적 특성들로 인해 최근에 주목받는 분야로 떠오르고 있다. 두 매체 모두 서사에 기반하고 영상미학이 중시된다는 측면에서 유사성을 가지는 반면, 관객 또는 유저의 참여와 역할이라는 측면에서는 극단적인 차이점을 보여준다. 그럼에도 불구하고 다른 매체들에 비해, 게임과 영화는 가장 활발한 콘텐츠 융합현상을 보여주고 있다. 이에 따라 오늘날 자신들의 오리지널 소스를 재가공한 게임 원작인 영화 또는 영화 원작인 게임에 대한 학술적, 산업적 관심이 꾸준히 증가하고 있다.

먼저 디지털 게임은 디지털 제작 기술이 발전하면서 영화 못지않은 영상미학과 서사성을 보유할 수 있게 되었다. 그래픽 기술에 있어서는 영화의 리얼리티를 능가하는 경우를 어렵지 않게 발견할 수 있게 된 것이다. 하드웨어분야의 발전에 따라 게임 산업은 자연스럽게 소프트웨어에서도 급속한 발전을 해왔다. 게임의 스토리, 그래픽의 질, 다양한 게임 장르 등에서 눈부신 발전을 했으며, 영화 못지않은 생생한 이미지와 서사를 갖추게 되었다. 게임은 대중성에 있어서도 영화를 능가하며 새로운 시장을 개척하고 있다. 이에 따라 게임은 기획 단계부터 영화제작을 염두에 두는 경향이 생겨나면서, '원 소스 멀티유즈' 전략이 설득력을 얻어가고 있다.

다른 한편, 영화는 대중화되면서 일찌감치 소설이나 만화, 뮤지컬

등의 매체들로부터 소스를 차용하는 것이 관행처럼 되어왔다. 또한 영화산업은 영화 자체뿐만 아니라 여러 가지 판권을 세계시장에 판매함으로써, 거대한 수익을 창출시킬 수 있는 콘텐츠 산업분야이다. 그러나 영화산업이 발전했다고 하더라도 어떤 영화가 흥행에 성공할지를 예측하는 것은 현실적으로 불가능하다. 이 때문에 영화는 서사의 소스를 오리지널 시나리오보다 기존의 성공한 다른 매체에서 찾고 있는 추세다(김희경, 2005, p.89). 대중매체인 영화는 흥행을 보장받은 것이라면 매체를 가리지 않고 그 소스를 차용해왔다. 성공한 게임 콘텐츠의 경우, 원작의 명성과 충성스런 팬들을 내세워 영화로 제작되어도 성공할 수 있다는 기대감을 높여준다. 실제로 많은 인기 게임 타이틀이 영화로 제작되는 미디어믹스 전략이 콘텐츠 비즈니스로 연계되고 있는 이유도 이 때문이다(영상정보사업부, 1997). 따라서 오늘날 가장 주목받는 매체로 부상하고 있는 게임매체와 영화매체 사이에서 콘텐츠 융합현상이 가장 활발하게 진행되는 것은 당연한 현상인 것이다.

표 1 . 오리지널과 각색 영화 추이(김희경, 2005, p.64)

연도	흥행 1위	분류
1994	포레스트 검프	오리지널
1995	토이 스토리	오리지널
1996	인디펜던스 데이	오리지널
1997	타이타닉	오리지널
1998	라이언 일병 구하기	오리지널
1999	스타워즈: 에피소드 1	프랜차이즈 ¹⁾
2000	그린치	프랜차이즈
2001	해리포터 1	프랜차이즈
2002	스파이더맨 1	프랜차이즈
2003	반지의 제왕 : 왕의 귀환	프랜차이즈
2004	슈렉 2	프랜차이즈

1) 할리우드의 영화사들이 거대 기업의 계열사로 편입되면서 속편 영화들을 만들며 전 세계

하지만 하나의 미디어 플랫폼에서 성공한 콘텐츠가 다른 콘텐츠에서 반드시 성공한다는 보장은 없다. 많은 베스트셀러 게임이 영화로 옮겨졌을 때 원작 게임의 명성에 훨씬 못 미치는 평가를 받았다. <수퍼 마리오(1993)>, <스트리트 파이터(1994)>, <모탈 컴뱃(1999) >, <둠(2005)>, <화이널 판타지(2005)>, <던전 앤 드래곤(2000)> <DOA: Dead or Alive(2006)> <스트리트 파이터; 춘리의 전설(2009)> 등 대부분의 게임 원작 영화들이 그러하다. <스트리트 파이터>나 <모탈 컴뱃>의 경우 그해의 최악의 영화라는 소리까지 들은 것은 물론이고 흥행에서조차 참담하게 실패했다.

대부분의 게임 원작 영화들이 흥행에 실패하고, 극소수의 영화만이 성공하는 상황 속에서 성공 요인에 대한 연구가 이루어지지 않고 있다. 본 연구는 흥행에 성공한 영화들의 공통된 성공 요인을 살펴해보면서, 또한 게임 원작을 영화 매체에 맞는 스토리텔링으로 각색할 때 발생할 수 있는 문제점들을 알아본다.

본 논문이 게임 원작의 영화화를 고려하는 실무자들과 더 많은 '원 소스 멀티유즈'의 방안에 기여할 수 있기를 기대한다.

1.2 연구의 내용 및 범위

게임 원작을 영화로 접할 수 있다는 것은 영화의 거대한 스크린으로 게임에서 즐겼던 서사를 실사로 다시 감상할 수 있다는 것과, 가상의 캐릭터가 현실의 배우들에 의해 재탄생된 것을 볼 수 있다는 점에서 매력적이다. 실제로 잘된 게임 원작 영화는 충성도 높은

적으로 수익 창구를 늘려가는 것으로, 이미 인기가 있다고 검증된 것을 각색한 영화들이다.

게이머를 영화관으로 불러들이고, 영화에서 이 소재를 처음 접한 관객들은 다시 게임으로 유도되고 있다.²⁾ 그러나 게임 원작의 영화는 그 게임 본래의 충성도 높은 게이머들과 영화에서 그 소재를 처음 접하는 관객들을 동시에 만족시켜야하는 어려움이 있다. 게이머들은 게임에서 만족했던 것을 영화에서 확인하기를 원하고, 영화 관객들은 만족스러운 새로운 이야기에 빠지기를 원한다.

게임의 디지털 화면을 실사로 옮긴다는 것은 쉬운 일이 아니다. 하지만 기술적인 면이 상당 부분 해결된 뒤에도 대부분의 게임 원작 영화는 성공하지 못했다. 기술적인 면에서 새로운 세계를 열었다고 평가받는 <화이널 판타지>의 경우가 그러하다. 이런 가운데, 몇몇의 게임 원작 영화가 흥행에서 성공했다. 대표적인 사례가 <레지던트 이블(2002년~)>시리즈, <사일런트 힐(2006)>과 <페르시아의 왕자: 시간의 모래(2010)>이다. 이들은 모두 잘된 스토리텔링이란 공통점을 갖는다³⁾. 즉, 기술력과 스토리 둘 다를 충족시킨 영화들로, 영화로 게임 원작을 다시 접한 게임의 마니아들에게도 참신한 재미를 선사했으며, 디지털 게임을 즐기지 않은 사람들에게는 게임에 대한 인식의 확대 및 오락성을 제공했다.

2) “11월 9일 개봉한 <사일런트 힐>은 게임을 원작으로 한 영화 중 최고라는 평가를 받으며 관객몰이를 하고 있다. 더불어 플레이스테이션 중고게임시장에는 게임 <사일런트 힐>을 다시 찾는 매니아들도 늘어나고” http://movie.naver.com/movie/mzine/read.nhn?office_id=075&article_id=0000005903

3) 반대로, 흥행에서 실패한 게임 원작 영화들은 스토리가 엉성했다는 평가를 받는다. ‘게임 원작 영화들의 실패’, 2002, 4, 10, http://www.cine21.com/Article/article_view.php?mm=005005001&article_id=8783



그림 1. 영화, <둠>, <파이널 판타지>, <던전 앤 드래곤>

게임의 서사는 플레이어가 직접 참여해서 만들어가는 쌍방향성을 갖는다. 이와 반대로 영화는 이미 정해진 이야기를 일방적으로 보여주지만 하는 특성에 있어 다르다. 또한 게임 원작을 영화화 하는 데 있어서, 부족한 스토리텔링의 빈틈을 영화의 화려한 영상으로 메우려 하거나, 게임의 설정만 갖고 와서 전혀 다른 이야기로 전개하는 등 스토리텔링에 있어서 문제점이 많다. 성공한 게임의 캐릭터만 영화에 사용한다든지, 스토리나 다른 요소들은 원작과 다른 방향으로 제작되기도 한다.

하나의 텍스트를 논의하고 분석하기 전에 그 의미에 대한 전반적인 개념을 가지고 있어야 하기에, 본 논문은 게임과 영화라는 양 매체의 서로 다른 이론적 특징을 우선적으로 살피려고 한다.

또한, 이론을 바탕으로 게임 원작 영화 <페르시아의 왕자: 시간의 모래(2010)> <툼 레이더(2001)>, <사일런트 힐(2006)>, <스트리트 파이터; 춘리의 전설 (2009)> 등이 가지고 있는 서사의 세부 요소인, 캐릭터, 갈등과 시퀀스 외의 여러 장치들을 비교하고 분석한다. 이러한 부분들이 하나의 완성된 영화에 어떤 방식으로 기여하는 지를 살펴봄으로써 대중적으로 흥행에 성공한 요인과 실패한 요인을 알아보려 한다.

그러므로 연구의 범위가 게임 원작 영화의 프리 프로덕션(pre-production) 단계인 각색과 캐릭터 설정, 촬영의 단계에 있음을 밝힌다.



그림2. 영화 <페르시아의 왕자, 시간의 모래>와 게임 <페르시아의 왕자, 시간의 모래>

1.3 선행연구

게임의 영화화처럼 스토리를 기반 한 하나의 콘텐츠가 다른 상품 유형을 전개시키는 원 소스 멀티유즈(One Source Multiuse)를 위한 연구는 많이 있어왔다. 게임 산업과 연계된 원 소스 멀티유즈 동향 (김정현, 이우석, 최삼하, 김경식, 2004), 전문시나리오 작가의 게임개발 참여로 가속화 되는 게임과 영화의 융합 (Strabase, 2009), 매체상 호간 Story Value 분석: 게임과 영화의 사례를 중심으로 (김미진, 2008), 온라인 게임의 One Source Multi Use의 활용방안에 대한 연

구 (김보수, 2001)], 컴퓨터 게임의 영화적 재현에 관한 연구: 상호작용성과 시뮬레이션을 중심으로 (김윤경, 2005), 서사를 활용한 문화 콘텐츠 간 One Source Multi Use 활성화 방안 연구 (박기수, 2008), 게임의 영화화와 음악 (이지현, 2008) 등 대부분의 연구들이 게임의 멀티유즈 활용 방안에 관한 이론적 연구이다. 그러나 실제 게임이 하나의 다른 콘텐츠로 이식될 때 발생할 문제나 고려해야 할 사항에 대한 실무적인 연구는 아직 없다.

영화의 본질은 film⁴⁾이다. 거대한 스크린에 압도하는 영상을 보기 위해 관객들은 텔레비전이 아닌 스크린으로 모인다. 그러나 서사의 형식인 극적 구조를 거부하는 논 내러티브 (non-narrative)의 영화를 제외하고 대중적인 영화에 있어 가장 중요한 것은 서사다. 극영화는 내러티브 (narrative) 자체라 해도 과언이 아니며, 내러티브는 이야기를 전달하기 때문에 (그래엄 터너, 1994 , p.103), 게임 원작의 영화화에 있어서 가장 중요한 부분은 영상과 서사라고 할 수 있겠다. 즉, 대중적으로 성공한 게임 원작을 영화화 하는 데 있어, ‘영화적 영상의 힘에 입각해서 어떻게 영화적인 스토리텔링으로 변형할 것인가’가 관건이라 할 수 있겠다.

그렇다고 게임 원작에서 서사만을 가져오는 것은 바람직하지 않다. 이는 원작 게임이 성공한 이유를 단순히 게임 속 재미난 ‘서사’에만 있다고 보는 것과 같다. 게임의 서사는 지금까지 그 어떤 서사론에도 포함되지 않은 상호작용성(interactivity)이 존재한다. 기존의 문학적, 언어적 서사가 서술자나 화자에 의해 완성되는 반면 게임의 서사는 게이머에 선택에 의해 완성되거나 미완으로 남는 특징이 있다. 게이머의 참여로 인해 서사가 진행되는 방식에서, 일방적으로 ‘보여주고 이야기를 완성하는’ 영화로의 변형의 작업에서 무엇보다 중요한 것은 양 매체의 특수성을 인식하고 절충하는 지점을 찾는

4) 필름과 촬영기에 의해 대상을 분석적으로 포착하여 현상, 편집을 통해 영상기에 의해 영상막 상에 재현되는 것을 가리킨다. 서사가 가미되기 보다는 필름 자체의 의미가 크다.

것이다.

미디어믹스 현상으로 이행하고 있는 디지털 엔터테인먼트시대의
요즈음 콘텐츠의 경계가 사라지고 있다. 영화산업은 엔터테인먼트
분야 중 가장 대중적이며 반응이 빠른 디지털 콘텐츠 산업의 주역
이다. 더 많은 게임의 영화화가 진행되고 있는 지금, 많은 게임 원
작 영화들이 원작 못지않은 명성과 흥행을 얻기를 바라며, 본 연구
가 게임 원작 영화화의 올바른 방향을 제시할 수 있기를 바란다.

2. 이론적 배경

2.1 게임에서의 서사

기존 서사론에 대한 연구는 문학이나 언어학, 특히 소설이나 민담류에 머물렀다. 하지만 채트먼(Seymour Chatman)은 서사의 두 개 하위구성요소들을 나누는데, 즉 하나는 서사적 변형의 구조인 서사 형식 자체 (소설, 민담, 희곡 등)와 또 하나는 언어적, 영화적, 발레적, 음악적, 판토마임적 등등의 물리적 매체를 통해 드러난 서사 형식이다. 서사적 변형은 이야기 시간과 그 이야기에 대한 권위나 원천인 이야기를 전달하는 시간의 관계에 관심을 갖으며, 후자는 서사적 목소리라든가 <시점> 등을 의미한다고 구별했다(시모어 채트먼, 1990, p.24). 채트먼이 서사론에 영화를 포함하면서 서사의 범위가 좀 더 포괄적으로 변하지만, 그가 ‘영화와 소설의 서사구조’를 고민할 당시에는 상상하지도 못했을 또 하나의 서사를 전달하는 매체가 있었으니 바로 디지털 게임이다.

최근 디지털 게임 개발경향은 게임에 스토리를 접목시킨다. 단순한 시스템 차원의 초기 디지털 게임과 달리 게임이 상업화되면서 서사적 특징이 강조되고 있다. 게임에 서사적 장치를 도입하면서 게이머가 게임을 하는 데 재미와 몰입을 유도하기 위해서다. 그래픽 기술의 발전은 영화 못지않은 생생하고 화려한 영상을 제공하므로 영화의 서사 못지않은 서사의 진행을 가능하게 한다.

채트먼은 모든 ‘허구성과 동시에 사건에 대한 진술이 지배적인 텍스트 유형이 서사에 모두 포함되어야한다’고 하며 영화의 서사연구를 요청했지만 게임의 서사는 좀 더 특별한 특징을 가진다. 상호작용적 서사라는 점이다. 게임이 게이머의 적극적인 참여와 의상 결정 행위를 통해 구성된다는 점에서 기존 서사의 특징과 차별된다.

서사는 시간과 공간 속에서 발생하는 인과 관계가 있는 사건들이 연결되어 진행되다가 시작, 중간, 끝으로 마무리되는 상태를 이루는 반면, 게임은 게이머의 참여에 따라 이야기가 중단되기도 하고, 구성이 달라진다. 이러한 상호작용적 특징에 주목해서 디지털 게임을 일종의 하이퍼 사사(hyper-narrative) 혹은 인터랙티브 서사(interactive-narrative)로 이해한다. 일방적으로 구성된 이야기 흐름을 따라가는 것이 아니라 게이머의 의지대로 게임 속의 서사적 장치들을 연결함으로써 게이머마다 다른 이야기를 창조한다(전경란, 2009).

그러나 다른 일반적인 서사가 이야기하고, 이야기 듣기에 중심이 된 반면, 대체로 게이머는 이야기를 듣기 위해 게임을 하지 않는다. 게이머가 디지털 게임에서 원하는 것은 이야기나 영상을 경험하는 것이 아니라 게임 즉, 놀이다. 디지털 게임의 본질이 놀이, 경쟁에 있으며, 이것은 디지털 게임을 소설이나 영화와 같은 서사물과 차별화하는 중요한 속성이다. 게임의 서사는 작가가 완성해 놓은 이야기를 정해진 틀에 따라 일정한 기간 내에 독파하는 소설이나 영화 등의 서사와 달리, 게임은 종결이 유동적일뿐만 아니라 이야기의 내용도 플레이어의 양상에 따라 제각기 달라질 수 있다. 즉 플레이어의 취향과 의지가 게임의 진행에 있어 결정적인 역할을 한다는 것인데, 이러한 주관적 이야기 진행은 컴퓨터의 상호 작용성 덕분에 나타난 가장 중요한 특징이다.

게임이 내부적 스토리에 의존하지 않고서도 규칙만으로도 얼마든지 게이머의 흥미를 끌 수 있는 놀이라는 점에서 서사의 의존성은 높지 않다. 규칙을 바탕으로 한 놀이가 디지털 게임의 원형을 이룬다면 스토리는 이를 보완하는 구조에 불과하기 때문이다.

5) 호위징이는 그의 저서, '호모 루텐스'에서 놀이라는 형식의 특징을, 일상생활 밖에서 행해지고 있으며 그림에도 놀이하는 사람을 강렬하게 그리고 완전히 사로잡을 수 있는데 이 자유로운 행위는 어떤 물질적인 이해관계도 없고 어떠한 이익도 얻을 수 없으며, 또한 그 행위는 질서 정연한 어떤 고유한 법칙에 따라 고유의 고정된 시간과 공간 속에서 이루어진다고 하였다. (호모 루텐스 p.27)



그림3. MMORPG <리니지>, <창천 온라인>

그러나, 비교적 뚜렷한 서사를 가지고 있는 게임들의 경우 캐릭터가 구체적으로 표현되고 이야기의 일정한 규모가 갖추어지며 사건들 사이의 인과성이나 갈등의 전개 같은 서사적 요건들이 유기적으로 조직된다. 어떤 게임은 서사가 여러 가지로 복합되어 장편소설로 발전한 형국을 띄며 플레이어 스스로 사건을 만들어낼 수 있을 뿐만 아니라 사건의 완결에 급급하지 않고 게임 세계에 지속적으로 머물 수 있음으로 해서 지속될 수 있는 게임이 있다. <심시티>나 <심즈> 등의 심시리즈 같은 시뮬레이션 게임이나 <리니지>, <실크로드 온라인> <창천 온라인> 같은 MMORPG 게임들이 있다(최유찬, 2004, p.24-26).

어드벤처 게임이나 롤플레이팅 게임 (Role Playing Game)의 경우 전형적으로 드라마틱한 서사 구조를 갖는다. 게임의 단계가 점점 높아지면서 난이도가 생기며 결말에 도달하기까지 가장 극적인 단계인 절정이 있는 구성이다. 이는 영화나 드라마에서 주인공이 적대자를 만나 해결하면, 다시 적대자가 좀 더 강력한 장애물을 설치하고, 주인공이 해결하면 더욱 강력한 적대자가 주인공을 시험하는 식의

로 게임의 구성자체가 기존 서사물의 흐름과 유사하다.

어드벤처 게임의 경우 작가가 마련한 미로를 탐색하며 그가 던져 놓은 질문과 퍼즐을 해결하고 일정한 목표를 따라간다. 하지만 관문을 통과하고 과제들을 해결하는 방식, 그리고 그 과정에 대한 게이머들의 사건 경험은 모두 다를 수 있다. RPG 게임에는 게이머들이 몸소 캐릭터를 성장시키는 것과 게임의 과제를 해결하는 것이 동시에 진행되고 서로 얹혀 있기 때문에 주체들의 참여 여지가 더 많으며 그 만큼 생겨날 수 있는 이야기도 다양하다.

디지털 게임 역시 영화와 마찬가지로 신화와 중요한 관계를 맺고 있다. ‘어드벤처’나 ‘RPG’ 등의 장르들이 북구 유럽의 신화를 세계관으로 삼고 있으며 신화의 서사구조를 따른다. 특히 판타지 소설의 전설이라 할 수 있는 톨킨 (John Ronald Reuel Tolkien, 1892-1973)의 작품들은 이미 북구 유럽 신화들을 바탕으로 쓰인 것으로 고전 게임들의 원형이 되었을 뿐 아니라, 지금도 수많은 게임들의 모체로 기능하고 있다. 보드 게임 <던전드 앤 드래곤즈>는 컴퓨터 게임의 세계관과 캐릭터들, 서사의 틀들을 선취하고 있거니와 이는 톨킨의 <반지의 제왕>과 일치한다. 전사, 마법사, 성직자, 요정들의 캐릭터 군상들, 힘, 기민성, 마법 능력 등의 캐릭터 속성을 세분화한 다양한 스킬들, 몬스터를 죽이고 보물을 찾으려면 경험치가 올라가는 게임 진행 방식 등은 <던전드 앤 드래곤즈>와 이후 게임들의 유사성을 말해줄과 동시에 ‘게임의 바이블’이 되었다. 여기서 ‘던전’은 단지 지하 감옥만을 의미하는 것이 아니라 주인공이 ‘퀘스트’를 수행하기 위해 모험을 펼치는 지하 왕국이나 동굴을 의미하고, ‘드래곤’의 경우에도 주인공이 무찔러야 하는 악의 세력을 의미하는 등 다양한 형태의 변형들을 양산한다(류현주, 2002, pp.35- 39).

가령 반지를 파괴해야 하는 영웅적인 모험담은 게임 내러티브에서 자주 차용되는 단골 ‘퀘스트’이며, 톨킨이 소설 속 ‘중간계’라는 가상공간의 실재감을 더욱 강화하기 위해 이 대륙의 지도까지 상세

하기 그린 것은 가상적인 게임 환경을 분할하고 그것을 ‘맵’의 형태로 지도상에 실존하는 것처럼 그려내는 방식과 유사한 것이다. 휴먼, 호빗, 드워프, 엘프, 오크, 난장이 등의 캐릭터들과 직업상의 구분을 통해 캐릭터를 분류하고 그것을 ‘종족’으로 일컫는 것도 유사성을 말해주는 대목이다.

디지털 게임의 서사는 대체로 게임을 하기위한 장치이므로, 일반 서사물과 출발점과 방향이 다르다. 게임이 게이머의 개입이 있어야만 구현되는 텍스트이며, 게이머가 실제로 반응해야만 이야기가 완성된다는 점, 그들의 적극적인 의사를 통해 구성된다는 점이다. 이야기의 완성은 게임이 결말에 이르고 게임을 완성했음을 의미하기 때문에 지향하지만, 이야기의 결말은 게임에 있어서 중요한 부분이 아니다. 그래서 디지털 게임의 서사는 영화의 그것만큼 치밀하거나 정교하게 발전하지 못한다. 라프 코스터는 게임의 서사에 대해 다음과 같이 말한다.

게임을 둘러싸고 있는 스토리는 대개 뇌를 위한 간식일 뿐이다. 무엇보다도 전문 작가가 쓴 게임 스토리를 찾아보기 힘들다. 그 결과, 대부분의 게임 스토리를 기껏해야 고교 수준의 문학적 완성도를 갖는다. 또한 게임은 일반적으로 권력, 통제 및 다른 원초적인 주제를 다루기 때문에 그 안의 스토리 역시 마찬가지이다. 그 바람에 스토리는 보통은 유치한 것으로 치부되는 권력에 대한 판타지가 주류를 이루고 있다(라프 코스터, 2005, p.100).

정교하고 완벽한 내러티브가 가장 플레이할 만한 게임 경험을 만드는데 꼭 필요한 건 아니다. 그러나 게임의 서사 역시, 여타 모든 서사의 조건을 모두 충족 시켜야한다. 즉, 게임의 서사에도 반드시 도입부가 있으며, 스토리, 작중 인물, 시간적 순서, 동일화의 과정과 사건이 있어야 한다. 결말부에 이르러서는 반드시 충족할 만한 보상

이 있어야한다. 결국 하나의 ‘실감나는 어떤 것’을 위해, 게이머는 모든 장애와 시련에도 불구하고 정복하고픈 욕구를 위해 상당히 노력하기 때문이다. 서사의 기여도가 높은 RPG 게임이거나, 서사의 비중이 낮은 대전 격투 게임, <스트리트 파이터>일지라도 말이다.

2.2 영화에서의 서사

서사(narrative)영화는 ‘줄거리가 있는’ 이야기이다. 모든 영화가 서사 영화는 아니다. 그러나 대중문화 혹은 오락으로서의 영화는 거의 예외 없이 서사 영화로 분류될 수 있다. 서사는 상업영화 속에서 항상 있으며 새로운 이야기의 영화가 주는 즐거움에는 반드시 몰랐던 이야기에 접한다거나, 의외의 결말에서 충격을 받는다거나 하는 것 이상의 무엇인가가 숨어 있다(구회영, 1995, p.25). 하지만 대체로 동일한 서사가 끊임없이 되풀이되어 다루어지기도 한다. 이것은 관객과 영화 사이의 암묵적인 약속을 기반으로 성립하는 장르 영화에서 더욱 분명하게 드러난다.

기본적으로 전 세계적으로 이용되는 서사 유형은 고전 할리우드의 시나리오 구조이다. 바로, 인물들의 존재, 주인공의 삶에 일어나는 문제의 발생, 갈등, 인과관계를 가진 연속된 작은 사건들, 발전, 해결이라는 구조 등이 포함된다. 미국의 시나리오의 구조와 내러티브 양식의 측면에 있어서 1917년에서 현재에 이르기까지 동일하다. 변화가 있었다면 그것은 테크놀로지와 내용과 스타일의 뉘앙스다. 앤드류 호튼은 대부분 시나리오 작법서들이 말하는 ‘인과적’이며, ‘동기 부여가 매우 강력’하게, ‘치밀하게 구조화’되는 3막 형식의 내러티브 구조는 사실상 패터슨(Francis Patterson⁶⁾의 1920년 작전 지

6) 프랜시스 패터슨의 <영화기법>(1920)은 시나리오를 움직이는 동력을 ‘인과 관계, 인간 의지의 작용과 반작용에 중점을 두어야 한다’고 했다.

령을 그대로 답습하고 있다고 말한다. 이러한 서사 형식은 한 명의 중심 주동 인물을 주축으로 구성되는 단선적인 원인-결과적 내러티브, 캐릭터의 표면적인 일관성, 성공적 해결(통상 해피엔딩이라고 읽힌다)에 대한 욕구 등으로 만들어진다(앤드루 호튼, 2000, p.151).

이러한 방식이 모두 일반적으로 서사형식에 필수적인 것은 아니다. 하지만 게임 원작의 영화화는 대중성을 강조할 수밖에 없는 상업영화이기 때문에 많은 대중들이 보편적으로 공감할 수 있는 장르 구조를 따르는 것이 좋다.(4.2.3 원형 중심의 각색 참고)

이러한 이야기 패턴의 영화 서사는 인간의 사상과 삶의 비전을 제시하거나 투영시켜보는 영상 예술로서, 대중의 마음을 사로잡는데 가장 효과적이라고 보여진다. 데이비드 보드웰은 다음과 같이 영화의 서사를 정의한다.

서사(narrative, 또는 서사구조, 서사물)란 시간과 공간에서 발생하는 인과관계로 엮어진 사건들의 연결이다. 서사란 항상 '스토리'를 뜻한다. 서사는 하나의 상황으로 시작되어 인과율의 유형에 따라 일련의 변화가 일어나고 마침내 그 서사체의 결말을 가져오는 새로운 상황이 발생하는 것이다. 인과율, 시간, 그리고 공간은 거의 모든 매체의 서사체에 중요하지만 특히 인과율과 시간이 핵심적이다. 사건들의 무작위적인 연결은 하나의 스토리로 받아들이기 어렵다. 서사체는 인물, 세팅, 상황, 특정한 시간, 혹은 그 밖의 여러 요소들 간의 평행⁷⁾을 끌어내기 위한 신호를 준다. 관객이 사건들을 식별하고

7) 한 편의 영화에서 의미 있는 어떤 반복적 요소들을 모티브(motif)라고 부른다면, 평행성은 영화에서 찾아내야할 이중성 혹은 유사성이다. <오즈의 마법사>를 이해하려면 캔자스의 세 명의 농부와 노란 벽돌길을 가며 도로시가 만나는 세 인물들 사이의 유사성을 보아야 한다. 캔자스의 떠돌이 점쟁이가 오즈의 마법사로 가장한 험잡꾼과 너무도 닮았다는 것을 주목해야 한다. 그 이중성은 혹은 유사성은 아주 강력하다. 영화가 어떤 유사성에 주목하여 둘 또는 그 이상의 분명한 요소들을 비교하도록 신호해주는 과정인 '평행성'의 한 예다. (영화예술, P86)

원인과 결과, 시간과 공간에 따라 연결시킴으로써 서사체를 이해한다. 또한 관객은 따로 명백히 제시되지 않은 사건들을 추론하고 스토리 세계의 외적인 소재가 존재하는 것을 인식한다(데이비드 보드웰, 1993, P.98).

관객은 ‘따로 명백히 제시되지 않은 사건들을 추론하고 스토리 세계의 외적인 소재가 존재하는 것을 인식’하기 위해 영화를 보면서 신호를 집어내고, 정보를 상기하고, 무엇이 다음에 나올 것인가 기대한다. 관객은 이렇게 영화의 형식에 참여한다. 앙드레 바쟁(Andre Bazin)은 영화는 ‘최소한의 관중 없이는 존재할 수가 없기 때문에 영화 작가는 대중의 취향에’⁸⁾ 맞춰야 한다고 주장한다. 작가가 유도한 서사 형식에 따라서 관중(관객)은 역동적으로 몰입을 하기도 하고 스크린의 프레임과 분리된 자신을 보기도 한다⁹⁾.

결론에 이르러 대부분의 고전적 서사영화는 끝을 맺을 때 강력한 완결성의 정도를 보여준다. 해결되지 않은 영성한 결말을 남기지 않고 그 인과 고리를 최종적 결과로 연결시키며 결말을 내려고 모색한다. 해피엔딩은 고전 할리우드의 방식으로 관객은 영화의 도입부에서부터 주인공이 어떤 식으로든 해피엔딩으로 끝날 것을 안다. 관객은 항상 각 인물의 운명, 즉 대항세력인 적대자의 말로와 각 추리에 대한 해답, 그리고 각 갈등의 결과를 알게 된다.

8) 바쟁은 “영화는 최소한의 (이 최소한이라는 게 엄청난 것인데) 직접적인 관중 없이는 존재할 수가 없다. 영화 작가가 대중의 취향과 대립할 때조차도 그의 대담성은 관객이야말로 그들이 좋아해야 할 것을 잘못 생각하고 있고, 그래서 어느 팬가는 반드시 좋아하게 될 사람들이라는 사실이 인정될 수 있는 한에서만 유효하지 못한다” 했다. (1998, p. 138).

9) 스크린 밖 공간과 부재, 부재하는 공간으로서의 스크린 밖 등을 인식하게 되면서 관객의 영화에의 몰입은 위태로워진다.

2.3 서사론에서의 각색

서사론(敍事論)이란 사실이나 사건을 있는 그대로 표현한 이론을 말한다. 인간이 문자를 사용한 이후 서사적인 기록이나 사건은 문학이나 문화의 가장 근본적인 행위로 기술이 되어왔다. 인간은 자신이나 주변의 일이나 사건에 대해 사실적인 토대 아래 기록할 뿐만 아니라 그림이나 소리, 행위로부터 시작된 기술은 보다 체계적인 문자의 과정을 거쳐 서로간의 전달을 보다 수월하게 만들었다. 무자를 통해 전달된 이야기는 이전의 구전을 통해 전달된 메시지를 보다 오래토록 보존시키거나 다양한 경험을 축적하게 만들었다. 이렇게 축적된 다양한 일이나 경험의 기록은 이야기로서 전해져왔다. 이 이야기의 서술은 색깔이나 묘사, 음성이 묘사된 형태로 그려지거나, 서사시나 비극시 혹은 희극처럼 리듬이나 멜로디를 동반한 언어를 섞어서 서술하였는데, 이처럼 이야기는 사건을 모방하거나, 직접 행동을 연출하므로 이루어져왔다. 이와 같이 모방적인 이야기는 자신이 주어진 사건을 재현하든 주어진 사건을 그대로 묘사한 것이 서사이며, 보다 체계적인 형태를 갖춘 것이 서사론이다.

서사방식의 이야기는 그동안 신화시대부터 현대 영상 시대에 이르기까지 다양한 매체와 방식을 통해 체계를 이루어왔다. 현대문명이 인류의 부단한 정신활동의 계승과 발전에 따라 이루어왔듯이, 문학이나 문화, 철학은 이야기가 문자화되어 나타난 전설이나 설화, 민담 등 신화적인 사유에 따라 이루어졌다. 서사적인 문학은 연극이나 무용, 무언극처럼 한 사건을 대중들이 보는 앞에서 배우가 연출하는 경우가 있고, 내레이터가 사건의 내용을 이야기하는 서술적인 방식이 있다. 여기에서 서술자인 내레이터는 자신의 이야기를 할 수도 있고, 대변자일 수도 있다. 이 모든 경우에 있어 주어진 사건들은 우리가 직접 지각하는 행동이나 몸짓, 언어 그 자체뿐만 아니라

서술적인 시나 서사시, 혹은 운문이나 산문과 같은 소설의 이야기라는 형태를 가진다.

이전의 텍스트를 이용해 영화를 만들어내는 일은 사실상 영화 자체의 기제만큼이나 오래된 일이다. 절반 이상의 상업영화들이 원작으로 가지고 있다. 서사는 모든 시대, 모든 문화 속에서 광범위하고도 다양한 형식들로 나타난다. 서사를 각색한다는 것은 신화, 전설, 우화, 설화, 단편 소설, 서사시, 역사, 비극, 뉴스, 대화 또는 게임의 범주에 이르기까지 서사화 할 수 있는 모든 것을 포함한다. 그러므로 각색은 영화가 앞서 있던 어떤 것의 구상을 각색한다고 설명할 수 있다



그림4. 영화 <사일런트 힐> 과 게임 <사일런트 힐>

상업영화로의 각색은 이전의 텍스트의 명성을 이용하여 관객을 끌기를 희망한다. 또한 관객이나 기존 매체의 이용자들은 영화로 새롭게 재탄생된 이야기에 관심을 가진다. 원작이 가졌던 소중한 점이 다른 감동으로 표현해내기를 기대한다.

각색이 가진 뚜렷한 특징은 다른 매체에서 선행한 성과를 영화적 체계와 조화시키는 것이다. 그러므로 각색은 하나의 새로운 예술적

기호를 탄생시키는 것으로, 원래의 기호를 자기(본 연구에서는 영화)의 기의나 지시대상으로 다룬다. 원래의 서사 장르나 특징에 따라 특징만을 충실하게 요구하는 각색이 있을 수 있으며, 원래의 텍스트에서 파생되었거나 영감을 얻은 각색은 원작을 전체적으로 수용한다.

각색은 ‘하나의 도약이자 하나의 과정’이라고 정리한 더들리 앤드루(Dudley Andrew)는 각색의 양식을 차용 (borrowing), 교차 (intersection), 원작의 충실한 변형 (transformation)으로 분류한다. 그는 ‘차용’은 예술가가 원재료, 아이디어 혹은 더 이전의 성공적인 텍스트가 가진 형식을 폭넓게 이용하는 것으로 설명한다.

교차는 텍스트가 가지고 있는 의도를 각색 속에 동화하지 않고 그 유일한 본질을 유지한다. 각색에 있어서 ‘충실한 변형’의 양식은, 각색의 임무가 원작 텍스트의 본질적인 어떤 것을 영화로 재생산하는 것이라고 가정하는 것이다. 이러한 경우는 원작과 꼭 닮으려는 영화를 말한다. 즉, 각색의 충실성이 보통 어떤 텍스트의 ‘문자’에 충실한 가 및 그 텍스트의 ‘정신’에 충실한가와 관련하여 평가된다. 이때 문자는 일반적으로 모든 영화 대본에서 만들어지는 극의 측면들도 포함된다. 즉 인물과 그들의 상호관계, 그 극의 내용을 제공하는 지리적, 사회학적, 문화적 정보, 화자의 시점을 결정하는 기본적인 내러티브 요소들 (시제, 작가의 참여도와 인지도 등)등을 포함한다(Leo Braudy, Marshall Cohen, 1999, p.456).

2.4 게임 원작 영화의 각색

각색은 연극, 소설, 자서전 등 기존의 여타 매체로 발표된 작품을 영화로 만들기 위해서 재창작하는 일이다. 일반적으로 인기작품이나 화제의 대상이 되는 잡지기사 등이 영화 각본의 주요 원천이 되는

데 그 이유는 기존의 인기도가 흥행적인 성공을 뒷받침할 수 있으리라는 기대 때문이다. 실제로 지금까지 영화로의 각색은 연극, 소설, 체험담, 심지어는 시나 노래 등 서사화가 가능한 모든 것들이 주를 이루어왔다. 이제 영화는 많은 유저들에게 선택받은 데 성공한 게임에 눈을 돌리고 있다. 디지털 콘텐츠 사업의 발달 및 하드웨어 등의 발전은 좀 더 사실적인 게임을 제작할 수 있게 했으며, 그런 시도는 게임의 스토리, 질, 게임성의 다양한 발전을 이루게 했다. 한마디로 게임의 스토리나 오락성이 영화가 가진 그것을 능가할 만한 상황까지 왔으며, 게임의 콘텐츠를 충분히 영화가 소화할 수 있는 입장이 되었다는 것이다.

영화와 게임에는 많은 공통점이 있다. 두 매체가 다 영상과 서사를 가지고 있다는 점이다. 성공한 게임들의 공통점에는 반드시 유저들이 게임에의 몰입을 유도하는 것에 성공한 잘된 서사가 있다. 캐릭터나 주인공의 일상에 도발적인 사건이 일어나고, 캐릭터나 주인공이 깨진 자신의 삶의 균형을 찾기 위해 모험을 떠나는 과정이 흡사하다. 성공한 게임은 영화로 각색할 매력적인 아이디어가 준비가 잘 된 셈이다. 원안이 잘 된 게임에는 스토리 전체를 관통하는 아이디어와 주인공 캐릭터, 등장인물, 갈등, 대립자, 절정과 해결이 있다. 다만 게임의 서사가 이야기에 치중하지 않고 게이머가 게임하기를 유도하는 데 역할이 있는 특성 상 각 요소는 드라마적이지 않고 미약하다.

게임 원작을 영화화하는데 있어서 무엇보다 게임 시나리오의 특징을 알아야 한다. 게임을 즐기는 사용자들에 따라 선호하는 게임의 형태가 다르기는 하지만, 대부분의 사용자들은 일방적으로 영화나 소설을 보면서 느끼는 몰입과 카타르시스의 즐거움이 게임에서 동일한 형태로 재생되지 않는다. 화면에 등장하는 인물을 자신이 직접 조정하기 때문에 인물과의 일체감이 다른 여타의 장르보다 큰 것이 게임의 특징이다. 그렇기 때문에 게임에서 등장인물의 대화나 행동

을 시나리오 작가가 성정해 놓은 틀에 따라 단순 재생할 때 일체감은 반감될 수 있으며, 결국 이는 게임의 실패로 이어진다. 따라서 게임 시나리오 작가가 마치 소설을 쓰는 기분으로 도취되어 게임을 풀어갈 때, 선형적인 서사를 창조할 위험이 높아지게 되고 결국 이는 게임의 실패로 이어지게 된다.

게임에서는 영화나 애니메이션과 같은 사건의 흐름을 시간적으로 풀어가는 플롯 형태의 시나리오가 중요한 것은 아니다. 오히려 게임에서는 시간적 흐름보다는 허구적 공간 구조인 지도, 아이템, 유닛 등 인물을 둘러싼 제반 환경의 작성이 더욱 중요한 요소로 부각된다. 기존에 인기를 끈 영화와 애니메이션을 게임으로 만들 경우, 원작의 서사 구조가 아무리 훌륭하더라도 공간 구조에 대한 배려가 없을 경우 성공하기 힘들다는 것이 특징이다(이인화, 고옥 외, 2003).

표2. 게임 서사와 영화 서사의 차이

	게임의 서사	영화의 서사
시퀀스	유동적인 시퀀스	고정적인 시퀀스
경험 방법	직접 경험을 통해 얻음	대리 경험을 통해 얻음
경향	최소 단위로 쪼개고, 축소하고 분류하는 경향	모호, 심화하며, 미묘하게 차이 짓는 경향
성향	사람의 행동에 대한 것이라는 점에서 외향적	감정과 생각을 묘사하는 점에서 내면적

서사 게임 원작을 영화로 가져올 경우 가장 중요한 문제는 게임이 플레이를 유도하는 서사에 머무르는 반면, 영화는 최대한 사실적인 이미지들과 충실한 구성에 입각한 서사라는 것이다. 게임이 게이머가 이야기를 만들어가는 주체라면 영화는 물질적 대상을 기록함으로써 모든 관객에게 동일한 이미지를 전달한다(토마스 소빅, 1998, p.289). 그렇다고 게임의 공간 구조와 스토리를 강화한다고 해서 각색을 성공적으로 할 수 있는 것은 아니다. 각색에서 기본이 되어야 할 영화라는 매체의 특성을 간과해서는 안 된다. 영화는 원칙적으로 잘 짜여진 좋은 스토리를 기본으로 한다. ‘공감을 자아내는 한 영웅이 결코 극복해낼 수 있을 것 같지 않은 장애물들과 맞서 싸워서 결국엔 승리 한다’는 것이 스토리의 기본 틀이며 또한 이러한 잘 짜여진 좋은 스토리를 관객이 어떤 식으로 체험하느냐하는 구성이 중요하다. 즉, 스토리와 압도하는 영상을 가지고 관객을 즐겁게 해야 하는 영화 매체의 특성 상, 관객이 알게 되는 시점, 관객이 기대하는 것, 관객이 두려워하는 것, 관객을 놀라게 하는 것 등 구성의 문제가 매우 중요하다. 이런 모든 것들이 영화 스토리텔링의 기본요소다. 이런 요소들을 잘 활용하지 못하면 스토리가 그저 사건의 나열들이 될 뿐, 관객이 파고들만한 체험이 되지 못한다(데이비드 하워드, 1999, p.28).

게임의 영화화는 이익을 창출해내기 위한 상업영화이기 때문에 여러 가지의 서사 형식들 중에 고전적 할리우드 영화 방식을 따르는 게 옳다. 고전적 할리우드 영화의 서사체 방식은 이미 다른 많은 국가들에서 만들어진 서사 방식이며, 관객들은 정형화된 룰을 따른 영화를 선호한다. 관객들은 한 편의 서사영화에 뚜렷한 기대를 갖고 접근한다는 뜻이다. 관객은 특정한 장르의 영화가 해줄 이야기에 대해서 이미 많이 알고 있다. 인물들이 있고, 그 인물들을 서로 연관 짓는 어떤 행동들이 있을 거라고 추측한다. 어떤 방식으로든 연결되는 일련의 사건들을 기대하고, 행동의 과정에서 발생하는 문제들,

혹은 갈등들이 해결되든가, 혹은 최소한 새로운 방향이 제시되든가 하는 최후의 상황에 도달하리라고 기대한다.

정형화된 물을 가진 서사는 영화 역사를 통해 발전해온 다양한 관습들을 말한다. 그것은 비평가들에 의해서 장르로 나뉘기도 한다. 장르(genre) 혹은 영화의 유형(types)은 관객의 기대의 주요원천이다. 일종의 서사적 관습으로, 장르는 작가와 관객 사이의 무언의 동의를 근거로 한다(데이비드 보드웰, 1993, P.117). 기본적으로 장르는 작가와 관객 모두가 아는 서사구축을 위한 규칙들을 형성한다. 장르가 정의될 수 있는 유일한 원리는 없지만 소재에 따라서 주로 구분된다. 호러영화는 밀폐된 공간에서 일어나야 하고, 사무라이 영화는 칼과 연관되며, 갱영화는 보통 도시에서 일어나야 한다. 어드벤처 영화는 정글이나 고대의 광활하고 신비스런 도시에서 모험스릴을 극대화할 수 있다. 장르가 구분이 되면 서사형식이 기존 관습에 따른다.

게임 원작을 영화로 각색하는 것은 새로운 게임 시나리오를 쓰는 것만큼 어렵다. 게임과 영화, 양자 모두 상대 매체에 대한 깊은 이해가 요구되기 때문이다. 게임에서의 서사는 짧고 명확하게 서사의 방향을 짚어주는 데서 머무른다. 플레이 하는 시간 보다 설명이 길어지면 게이머들은 지루해 하기 때문이다. 게이머들이 플레이를 하는 데 대부분의 시간이 할애되어야 하는 게임의 특성 상, 서사 부분에서 감추거나 잘려야 했던 부분에 대한 통찰이 필요하다. 또한 무엇보다 영화의 압도하는 스크린을 배려한 시나리오로 각색되어야 한다. 영화는 사회와 환경에 둘러싸여 삶과 투쟁하는 인간의 거대하고 생생한 이미지들이다(로버트 맥키, 2002, p.445).

데이비드 하워드 (David Howard)는 각색에 대해 다음과 같이 말했다.

스크린위에서 펼쳐질 드라마가 제대로 작동되기 위해서는 원작 내에서 무엇을 찾아내야 하고, 어떤 장면들을 유지해야하며, 또 다른 장면들은 언제, 왜, 어떻게 바뀌어야하는 지 알아야한다. 또한 사건의 저류에 흐르는 드라마의 본질을 찾아내고, 서로 연결될 것 같지 않은 요소들을 숨써 좋게 묶어내어 주제와 드라마에 기여하게 함으로써, 원작의 스토리에 있는 본연의 진실을 제대로 드러내려 애써야한다(데이비드 하워드, 1999, p.29).

영화관은 고객이 오락을 구입하는 가게와 같은 곳이다. 일반 대중이 영화라는 상품을 소비한 후, 그 기억만을 가지고 돌아가는 소비형태에서 관객의 가슴에 정서적인 충족감을 남겨야하는 것은 당연하다(민병록, 1999, P.35). 마케팅이 검증된 게임 원작 스토리를 서사 영화의 형식과 룰에 맞게 잘 따르는 것은 기본이 되어야한다. 게임의 성공적인 각색은 한 매체를 다른 매체로 한줄 씩 바꾸는 데 달려 있는 것이 아니다. 은유나 상징이나 모티프가 양쪽 매체에서 서로 잘 일치하는지에 달려 있는 것도 아니다. 성공적인 각색이란 다른 매체가 전달하는 것을 전달하기 위해 작가, 혹은 감독이 어떻게 상상적으로 사용하느냐에 달려 있다. 원작이 무엇에 관한 것에서 성공했는지 알아야 한다. 또한 무엇보다 중요한 것은 독창성임을 간과해서는 안 된다. 원작의 명성만을 가지고 그저 영화를 압도하는 커다란 스크린에 볼거리만을 주면 된다는 접근 방식은 잘못되었다.

3. 연구방법

3.1 연구 대상 영화

본 연구는 게임 원작의 영화화에 대한 연구로서, 게임 원작의 성공적인 각색을 위한 목적을 갖는다. 이에 좀 더 구체적인 실례를 찾기 위해 흥행에 성공하고 실패한 게임 원작 영화들을 연구 대상 영화로 한다. 이들 영화를 중심으로 게임 본래의 서사적 특징 뿐 아니라 영화의 서사구조를 구분해서 양자 간 매체의 특성과 차이를 살펴해보려 한다. 또한 이들 영화들이 흥행에 성공한 공통된 요인과 실패한 요인을 비교 분석하므로 보다 실질적인 게임 원작의 성공화를 위한 방안을 모색한다.

연구 대상 영화들은 흥행에 성공한 영화, <페르시아의 왕자: 시간의 모래 Prince Of Persia: Sands Of Time (2010)>¹⁰⁾, <툼 레이더 Tomb Raider (2001)>, <사일런트 힐 Silent Hill (2006)>¹¹⁾ 과 흥행에 실패한 영화, <스트리트 파이터; 춘리의 전설 Street Fighter ; The Legend Of Chun Li (2009)>¹²⁾이다.

10) 영화 <페르시아의 왕자: 시간의 모래> 전세계에서 벌어들인 수입이 2억 9,360만 달러(한화 3,470억원)을 기록했다. 이는 지금까지 비디오 게임을 기반으로 한 영화에서 가장 큰 수익을 올린 ‘툼 레이더’ 2억 7,400만 달러는 상회하는 기록이다.
http://www.gametime.co.kr/news/news_view.asp?page=3&seq=56732

11) “11월 9일 개봉한 <사일런트 힐>은 게임을 원작으로 한 영화 중 최고라는 평가를 받으며 관객몰이를 하고 있다. 더불어 플레이스테이션 중고게임시장에는 게임 <사일런트 힐>을 다시 찾는 매니아들도 늘어나고 있다”
http://movie.naver.com/movie/mzine/read.nhn?office_id=075&article_id=0000005903

12) 전 세계에서 1192만 2876달러를 벌어들이며 부진한 수입을 기록. ‘스트리트 파이터’ 日원작, 참패
<http://star.mt.co.kr/view/stview.php?no=2009042009430664241&type=1&outlink=1>

3.2 연구 방법

시나리오의 영화로의 제작에 있어 첫 단계이다(장 클로드 카리에르, 1997, p.211). 서사가 있는 게임 원작의 소스를 가지고 각색하는 만큼, 게임 원작과 각색된 시나리오의 변형을 중점적으로 살펴보고자 한다. 이는 이야기의 시간적, 인과적 관계 속에서 등장인물들의 관계, 에피소드의 변화가 어떻게 플롯에 영향을 미치는 지 살펴볼 수 있을 것이다.

이러한 게임에서 영화로의 많은 변형을 연구하는 데 있어서 더들리 앤드류(Dudley Andrew)가 제시한 세 가지 양식 차용 borrowing, 교차 intersection, 충실한 변형 transformation을 인용하겠다. 앤드류는 ‘모든 재현적 영화는 앞서 있는 구상을 각색하며, 각색은 이 세 가지 양식으로 이미 또 하나의 기호체계 속에서 하나의 재현으로 취급되고 있다’고 말한다. 그가 분류한 각색의 세 가지 양식을 토대로, 이러한 양식들이 성공하거나 실패한 게임 원작 영화에서 어떻게 나타났는지를 분석하려고 한다.

본 논문은 또한, 게임 원작 영화, <페르시아의 왕자: 시간의 모래(2010)> <툼 레이더(2001)>, <사일런트 힐(2006)>의 <스트리트 파이터; 춘리의 전설(2010)>의 서사(narrative)와 캐릭터, 공간의 변화와 동일화의 문제를 살펴보고자 한다. 특정 게임 원작 영화만을 집중적으로 분석함으로써, 좀 더 세부적으로 깊숙이 연구될 수 있으리라 여긴다. 위의 분석을 근거로, 성공한 영화들의 공통점을 도출하고, 영화와 게임 매체에 대한 이론적 근거를 제시하려고 한다. 또한 그러므로 해서 영화로의 작업에서 필수인 부분들을 제시하고, 지금까지 게임 원작의 영화화의 문제점들과 그에 따른 방향을 알아보려고 한다.

이에 반해, 영화가 서사매체라기 보다는 구체적인 이미지를 구현하는 시각적인 의사 전달 매체이므로, 게임 원작의 성공적인 영화화

를 위해 영화와 게임 각각의 매체에 대한 이론적 토대를 분석하겠다. 차이와 특성을 가르면서 서로 다른 두 매체에 대한 보다 뚜렷한 인식을 마련하겠다.

다만 한편의 영화가 극장에서 성공하기까지 필요한, 모든 포스트 프로덕션 과정, 홍보, 배급 문제는 연구에서 제외한다. 말하자면 본 연구는 프리 프로덕션 과정, 즉 오로지 시나리오 작업에서부터 캐스팅을 거쳐, 배우의 연기를 감독이 카메라를 활용하여 촬영 하는 단계까지만 포함하기로 한다.

4. 연구 결과

4.1 성공한 게임 원작 영화의 특징

성공한 디지털 게임에는 반드시 영화의 서사를 능가하는 스토리텔링이 있다. 문제는 게임에서의 스토리텔링은 게이머가 게임을 하는 데 있어 정서적으로 몰입할 수 있게 하는데 국한 되는 데 있다. 게임에서 서사(Narrative)는 일부분을 차지할 뿐이며, 어떤 경우에는 다른 요소를 위해 희생되는 경우가 있다. 게임이 사용자의 경험을 중요하게 생각하기 때문에, 서사적인 구조가 잘 짜여 질수록 사용자가 참여할 공간이 줄어들 수 있기 때문이다(고옥, 이인화 외, 2003, p.92). 반면 영화의 스토리텔링은 '특정한 감정을 불러일으키기 위한 삶의 이야기'로 스토리텔링의 밀도가 다르다(로버트 맥기, 2003, p.58). 그러므로 게임에서 영화로의 각색에 있어 '감성을 자극하는' 드라마적 변형이 불가피하다.

영화에서 스토리텔링은 영화를 보는 목적이라고 해도 과언이 아닐 만큼 절대적이다. 특히, 게임 원작 영화 <페르시아의 왕자; 시간의 모래>는 서사를 완전히 변형시켰을 뿐만 아니라 충성도 높은 게이머와 일반 영화 관객들 모두를 충족시킨 좋은 예라 할 수 있겠다. 또한 <사일런트 힐 (2006)>은 원작에 완전한 변형을 준 전자와 달리 원작에 충실한 반면 호러 게임 특유의 압도하는 영상을 잘 살려 성공한 좋은 사례이다.

<페르시아의 왕자; 시간의 모래>가 앤드류의 각색의 세 가지- '차용' '교차' '충실한 변형'- 형식 중 '차용'에 해당한다면, <사일런트 힐>은 각색의 형식 중 '교차'에 해당한다. 이 두 성공한 영화 모두 게임 원작이 가진 힘을 탐색한 후 특징을 잘 살려 각색된 경우라 하겠다.

4.2 게임의 특징을 고려한 각색

4.2.1 스토리 중심의 각색

영화, <페르시아의 왕자: 시간의 모래>는 원작인 게임의 모티브만 같이 할 뿐 거의 모든 것이 변형되었다. 더들리가 분류한 각색에서 ‘차용’에 해당한다. ‘차용’은 예술가가 원재료, 아이디어 혹은 더 이전의 성공적인 텍스트가 가진 형식을 폭넓게 이용하는 것으로 설명된다. 더들리는 ‘차용’의 각색은 원작이 가진 힘의 원천을 조사할 해야 한다고 말한다. 주된 관심은 원작이 가진 일반성과 폭넓고 다양한 호소력을 발휘할 수 있는 그 잠재력이다(Leo Braudy, Marshall Cohen, 1999, p.454). 영화는 게임의 ‘시간의 모래’라는 신비스런 아이디어만을 차용한 셈이다. 이야기 배경과 등장인물들의 관계, 에피소드들은 새롭게 탄생했다.

모험의 이유를 설명하는 게임과 영화의 도입부를 살펴보고자 한다. 게임 <페르시아의 왕자: 시간의 모래>의 도입부의 시나리오 [표3]과 같다. 대략 1장으로 축약된 게임 <페르시아의 왕자: 시간의 모래>의 도입부에는 짧지만 명확하게 언제, 어디서, 누가, 무엇을, 어떻게, 왜 하는지의 6하 원칙이 잘 나타나있다. 그러나 영화에서는 훨씬 더 복잡해지고 입체적으로 변형된다. 액션 게임 <페르시아의 왕자: 시간의 모래>는 영화에서는 천하를 정복한 신비의 제국 페르시아를 배경으로 한 대서사 액션 대작으로 탈바꿈한다.

고아인 다스탄이 우연히 페르시아 왕의 눈에 들어 왕자로 입양되어 자란다는 설정은 게임의 단순한 구도적 설정과는 크게 다를 수 있다. 성장한 왕자가 어느 날, 이웃 국가인 알라무트에 페르시아를 공격할 무기고가 있다는 제보를 받는다. 이에 페르시아의 왕자들이 왕의 허락 없이 알라무트를 공격하게 된다는 점 역시 후반부에 있을 갈등의 여지를 위해 설정해뒀다. 다스탄은 월등한 지혜와

피로 알라무트의 성벽을 무너뜨리는 데 성공한다. 하지만 문제는 , 알라무트엔 아무런 무기도 없다는 사실이다. 게다가 페르시아의 왕인 아버지 역시 알라무트는 신성한 땅이라며 아들들의 공격이 선풍론 선택이었음을 지적한다. 어딘가 불미스러운 기미가 느껴지는 승전의 밤, 아버지인 페르시아의 왕은 살해되고 다스탄은 왕을 시해한 살인범의 누명을 쓰고 쫓기는 신세가 된다. 알라무트 공주가 다스탄이 가지고 있는 신비의 검을 빼앗기 위해 쫓아온다. 여기까지가 영화 <페르시아의 왕자: 시간의 모래>의 도입부다.

표3. 게임 <페르시아의 왕자>의 도입부의 시나리오

왕자 NA : 전 페르시아의 위대한 왕 샤라만의 아들입니다. 군대를 이끌고
아자도를 향하는 중에 인도를 지나갔죠. 명예와 영광에 대한 욕심으로
큰 실수를 저지르게 되었습니다.

> 페르시아 군대와 인도인들의 격한 싸움.
> 제르반, 샤르만 왕에게,

제르반 : “폐하, 약속을 지키시리라 믿습니다.
대왕의 보물 창고가 안에 있습니다.”¹³⁾

샤라만 : (왕자가 적들과 용맹하게 싸우는 것을 보고)
“저 놈 말 타는 것을 보게. 전사의 아들답지 않은가?”¹⁴⁾

> 왕자, 용맹하게 싸운다.

왕자 NA : 저희가 저지른 참상을 보면서 후회를 했을 거라 생각하세요? 적어도
평화로운 세상이 순식간에 지옥으로 변하는 걸 보면서 일말의
죄책감이 라도 느꼈을까요? 죄송하지만 틀렸다고 말씀드려야겠네요.
제 머릿속엔 오직 첫 전투에서 뛰어난 성과를 아버지에게 보이고
싶다는 마음뿐이었습니다.

> 페르시아 군대와 인도인들의 처절한 싸움.
사람들이 피를 흘리면서 죽어간다.

왕자 NA : 그날 많은 사람들이 영광을 위해서 싸웠어요..... 제 칼이 피로
물들었을 때 전, 이게 내 자신이 아니라는 걸 느꼈어요. 그래서 전
살인을 하는 대신 대왕의 보물 창고와 보물을 가장 먼저 발견해서
아버님의 칭찬을 받기로 결정했죠..¹⁵⁾

> 왕자, 보물을 찾으러 떠난다.

13) 고관 제르반은 권력을 갖고자 시간의 모래를 탐하는 캐릭터로, 영화에서는 갈등이 훨씬
복잡해지는 구조인
왕의 동생, ‘니잠’으로 바뀐다.

14) 짧은 대사 속에 게임 속 샤르만 왕 역시 영화에서처럼 아들에 대한 깊은 사랑과 자부
심을 갖고 있는 설정임을 알 수 있다. 후에 왕이 살해당하자 게임 속 왕자는 죄책감을,
영화 속 왕자는 음모를 밝혀 원한을 갚으려는 설정을 하는데 있어 왕의 왕자에 대한 애
정 구도는 중요하다.

표4. 영화 <페르시아의 왕자>의 도입부

“ 6세기. 페르시아 거리의 어린 소년 다스탄은 갈 곳 없고 돈 한 푼 없는 고아였다. 어느 날, 다스탄은 사과를 훔치다 잡혀 얻어맞던 꼬마를 구해주려다 잡힌다. 이를 목격한 샤라만 왕은 그의 용기를 가상히 여겨 아들로 입양한다 / 왕의 친아들인 두 왕자 터스, 가시브와 함께 자라며, 다스탄은 부왕과 삼촌 니잠으로부터 왕자의 자질과 덕목을 배운다 / 다스탄은 점점 강한 전사로 성장해간다. 어느 날 신성한 도시 알라무트를 침공하겠다는 형과 숙부의 명을 받들어 혁혁한 공을 세운다 / 하지만 그곳에서 비밀이 가득한 단검 하나를 손에 넣게 되고 뜻하지 않게 많은 사람들 앞에서 부왕을 살해한 혐의를 받게 된다 / 다스탄은 단검을 들고 도망가자 공주가 다스탄을 쫓아온다 ./”

부왕을 살해한 혐의를 받고 도망을 가는 다스탄까지가 도입부라면, 이제 영화는 다스탄이 부왕을 살해했다는 누명을 벗기 위해 행동하는 단계로 옮겨진다. 행동이 사건을 부르고, 사건이 사건으로 연결된다. 다스탄은 숙부에게 도움을 청하기 위해 위험을 무릅쓰고 숙부를 찾아간다. 하지만 숙부는 돌변해서 다스탄을 죽이려고 한다. 다스탄은 자신들이 알라무트를 침공하고 자신이 부왕을 살해한 혐의를 받게 된 이 모든 것이 숙부가 신비의 검을 차지하기 위해 꾸민 일이라는 것을 알게 된다. 이제 다스탄은 형들에게 사실을 알리고 숙부를 처단하고 싶다. 그러나, 자신과 함께 있는 타미나 공주가 신비의 검을 신성한 곳에 숨겨놓아 그 검으로 인해 인류에 재앙이

15) 궁전 어딘가에 숨어 있을 보물창고를 찾는 것이 게임의 목표임을 설명한다.

오는 것을 막자고 하는 제안을 받아들이고 함께하기로 한다. 이제 다스탄은 신비의 검을 성전에 놓아두려고 한다. 이로서 가장 큰 갈등은 해결되는 듯하지만, 이내 숙부 니잠의 하수인들에 의해 검이 도난당하는 사건이 발생한다. 이제 다스탄은 검을 이용해서 큰 재앙을 부를 수 있는 숙부에게서 검을 찾아야한다. 이야기의 방향이 계속 변주를 낳으면서 영화 <페르시아의 왕자; 시간의 모래>는 에피소드가 풍부한 액션 대서사극으로 변형된다.

게임이 시간의 모래라는 신물을 획득하기까지의 과정과 모험을 그렸다면, 영화는 신물을 악의 세력으로부터 지켜나가기 위한 모험과 액션을 보여 주는 변형이다. 더들리에 의하면 ‘차용’의 각색은 ‘충실하게 옮겼나’가 아니라 ‘나름의 풍부한 내용을 지니고 있는 가’에 의존한다(Leo Braudy, Marshall Cohen, 1999). 시간을 되돌릴 수 있는 모래를 둘러싸고 진정한 용기를 가진 페르시아의 왕자와 세상을 파멸시키려는 반역자, 단검을 비밀의 사원으로 가져가야 만하는 공주의 운명이 격돌하는 구도로의 설정이다. 주인공 왕자와 공주, 시간의 단검과 모래, 왕이 계략에 의해 살해당한다는 틀만 같이 할 뿐 거의 모든 것이 영화적인 에피소드들이 변주를 낳기 위해 변화됐음(표5참조) 을 알 수 있다.

표5. 게임 <페르시아의 왕자: 시간의 모래>의 영화로의 변형

구분	주인공	주인공 캐릭터	주요 등장인물	적대자	갈등	에피소드/ 단계	해결	엔딩
게임	샤르만 왕의 아들	용맹, 정의	샤르만왕, 제르반, 인도 공주 파라.	<u>고관 제르반</u>	왕과 사람들을 죽게 했다는 책감	다리, 욕실, 폭포, 서재, 지하 저장소 등에서 괴물들을 물리치고 목표지점인 시간의 모래가 있는 탑으로 향한다. 공주가 떨어져 죽는다.	시간의 모래에 단검을 꽂는다	인도를 공격하기 전으로 시간을 돌린다. 죽은 공주를 살리지만 공주는 왕자를 기억 못한다. 왕자가 떠난다.
영화	샤르만 왕이 일어난 고아 출신 왕자, '다스탄'	용맹, 정의, 코믹, 신뢰, 사랑, 희망	샤르만왕, 숙부 니잠, 두 명의 왕자들, 타미나 공주, 페르시아인 캡틴 등	<u>숙부 니잠</u>	왕을 살해했다는 누명, 믿었던 숙부의 배신, 쫓기는 신세, 형제들과의 갈등	왕의 고아 소년 입양, 니잠의 음모 누명쓰고 도주, 공주와 티격태격 동행, 캡틴의 추적, 형제들과의 오해, 공주의 죽음	변화 없음	알라무트 침공전으로 시간을 돌린다. 살아난 공주 기억은 못하지만 첫눈에 다스탄과 사랑에 빠진다. 결혼식을 올린다.

이러한 많은 변화에도 불구하고 기존 게임의 마니아들과 소재를 처음 접한 영화 관객 둘 다를 만족시킨 성공적인 결과를 낳은 이유는, 게임의 원작자인 조던 매크너(Jordan Mechner)와 제작자 제롬 레온 브룩하이머(Jerome Leon Bruckheimer)가 함께 영화의 각색과 제작에 참여했기 때문이다. <페르시아의 왕자>는 조던 매크너가 1989년 애플2 컴퓨터로 창조해낸 게임으로, 이후 20년간 여러 버전의 시리즈로 발전하면서 게임의 고전으로 자리잡아왔다¹⁶⁾. 원작자의

16) 뉴스 와이어, '페르시아의 왕자: 시간의 모래' 인기 고전 게임 스크린에서 다시 태어나

참여로 인해서 서사의 큰 변형에도 불구하고 게이머들이 게임에서 가졌던 즐거움을 영화에서도 고스란히 느낄 수 있었다.

표6. 게임 <사일런트 힐(2006)>의 영화로의 변형

구분	주인공	설정	등장인물	적대자	에피소드/ 단계	해결	엔딩
게임	<u>제임스 선더랜드</u>	달리아가 카프만 박사를 이용, 영혼을 분리할 수 있는 <u>약품을 만들어 딸 알레사에게 시험한다.</u> 알레사의 영혼이 두 개로 나누어진다.	딸 셰릴, 여경, 달리아, 카프만 박사, 간호사 리사, 알레사	<u>알레사의 엄마, 달리아</u>	레빈 스트리트, 저주 받은 학교, 시계탑, 발칸교회, 병원, 우체국, 놀이동산 등	신이 달리아를 죽이고, 제임스, <u>신을 봉인한다.</u>	<u>열린 엔딩</u> 게임 진행에 따라 달라짐. - 셰릴을 구한다 - 셰릴이 태아 상태로 돌아간다
영화	<u>크리스토퍼의 아내, 로즈</u>	교주 크리스타벨라는 알레사를 마녀라고 지목하고 화형시킨다. <u>알레사의 쌍둥이 동생 샤론이 바로 로즈의 입양한 딸이 된다.</u> 샤론은 정신병을 앓는데 자꾸 '사일런트 힐'로 가야한다고 한다.	딸 샤론, 남편 크리스토퍼, 여경, 알리사의 엄마 달리아, 교주 크리스타벨라,	<u>교주, 크리스타벨라</u>	변화없음	로즈에게 알레사의 영혼이 들어와 <u>교주를 처벌한다.</u>	<u>닫힌 엔딩.</u> 로즈가 딸 샤론을 데리고 집으로 돌아오지만 둘 다 이미 죽은 자로 남편 크리스토퍼의 눈에는 보이지 않는다.

반면 2006년 개봉해서 성공한 게임 원작 영화 <사일런트 힐>은 영화가 게임인지, 게임이 영화인지 구분하지 못할 정도로 원작을 고스란히 가져온 사례다. 각색 중 '교차' 양식에 해당한다. 앙드레 바쟁은 이러한 경우를 원작의 굴절¹⁷⁾이 제시된 것이라고 표현하였다. 영화가 아무리 뛰어나다 해도 뛰어난 부분은 원작 중 일부분이며, 영화로 보여 진다 할지라도 어디까지나 원작자의 것이라는 것이다

다, 2010. 5.26.

ttp://www.newswire.co.kr/newsRead.php?no=476071&lmv=A04

17) 앙드레 바쟁은 로베르 브레송의 소설 원작 영화인 <시골 사제의 일기>를 두고 이 영화가 원작 소설에 매우 충실했다는 뜻으로, '그의 각색이 원작 텍스트에 대해 끊임없이 창조적인 경의에 의하여 현란할 정도의 충실성에 다다르고 있다'라고 하면서 이를 가리켜 '원작의 굴절'이라고 표현했다(1998).

게임 <사일런트 힐>은 스토리가 많이 강조된 게임으로 영화의 시나리오로 만들어 바로 제작해도 손색이 없을 정도로 스토리가 탄탄하다. 게임의 플롯은 다음과 같다.

“ 주인공 제임스 선더랜드는 3년 전에 죽은 아내 메리에게 “미처 말 못할 비밀이 있어서 지금 사일런트 힐에서 당신을 기다리고 있다”는 편지를 받는다. 제임스는 열린 안개에 감싸인 도로와 곳곳에 핏물이 묻은 거리, 깨진 창문과 낙서가 가득한 음산한 병원들이 있는 저주받은 마을 사일런트 힐로 간다. 사이런트 힐에서 딸 쉐럴이 사라지고 제임스는 딸을 찾기 위해서 마을을 돌아다니던 중 거리 곳곳에서 이상한 과거를 가진 여자들을 만난다. 이들 모두 두려움에 떨고 있거나 비밀스럽고 폐쇄적인 느낌이 든다. 제임스는 이어 각양각색의 유령들과 괴물들의 습격을 받아 차례로 맞서게 된다. 아이템을 이용해서 차례로 마을에 있는 건물 별로 괴물들과 싸워 나가면서 제임스는 마을에 얹힌 비밀을 알게 된다. 달리아가 카프만 박사를 이용, 영혼을 분리할 수 있는 약품을 만들어 딸 알레사에게 시험했다는 사실을 알게 된다. 신이 달리아를 죽이고, 제임스는 신을 봉인한다. 게임 진행에 엔딩이 달라져서 딸 쉐럴을 구하는 해피 엔딩과 쉐럴이 알레사와 쌍둥이로 달리아의 뱃속에 있던 태아 상태로 돌아간다는 비극적 엔딩으로 게임을 끝낼 수 있다. “

납치되거나 실종된 딸을 구하기 위해 떠나는 아버지에 대해서 게이머들은 굳이 설명하지 않아도 절박하고 흥분한 아버지의 심정을 이해할 수 있다. 스토리텔링이 강화된 게임에서는 이 상황의 불안감을 표현하기 위해서 다양한 이야기를 만들어내고 추억 속에 행복했던 모습을 보여주는데 반하여 스토리의 비중이 적은 게임은 이러한 감정 상태를 전혀 보여주지 않는다. 게임 <사일런트 힐>은 스토리 비중이 높은 게임이다. 하지만 스토리 비중에 비해서 캐릭터의 설정

에는 그가 부성애를 가진 아버지라는 것 외에는 다른 어떠한 정보가 없다. 평면적인 캐릭터라고 할 수 있다. 게임 <사일런트 힐>이 영화로 각색될 때 게임 원작의 서사는 다음과 같이 변형된다.

“ 로즈는 사일런트 힐에 가기를 거부하는 남편 크리스토퍼를 남겨두고 딸과 함께 그곳으로 간다. 사일런트 힐에 도착하자마자 교통사고로 죽은 로즈는 죽은 자들의 도시인 사일런트 힐에 들어가 온갖 괴물들과 사투를 벌인다. 지옥과 같은 그곳을 딸을 데리고 무사히 빠져나와 다시 남편이 있는 곳으로 찾아온다. 그러나 로즈는 이미 죽은 상태이고 살아있는 남편 크리스토퍼와 만날 수 없다. 같은 공간에 있지만 죽은 자와 산 자가 만날 수 없다. 남편은 남편대로 로즈는 로즈대로 그리움과 아쉬움을 간직한 채 계속 서로를 찾고 있는 것이 결말이다. 자칫 공포영화 속 재물이 되는 여성에서 그치지 않고 주인공이 험난한 모험 후에 발견을 하고 끝난다.”

영화 <사일런트 힐>은 비록 해피엔딩이 아니라 비극적인 여운을 주지만 관객들에게 통찰의 시간을 준다. 모성애라는 테마와 엔딩에서의 여운은 게임에서 경험할 수 없었던 특별한 체험이다. 마녀들과 사투를 벌인 엄마 로즈가 무사히 딸 샤론을 데리고 사일런트 힐을 떠나 세상으로 나오는 장면은 감동적이다. 아리스토텔레스의 말처럼 반드시 ‘결말은 필연적이고 예상 밖이어야’ 한다(로버트 맥키, 2002, p.445). 실제로 영화 <사일런트 힐>의 결말에 대해서 많은 관객들의 논란이 이어졌다. 로즈가 도입부에서 교통사고로 인해 이미 죽은 상태로 사일런트 힐에 들어갔으며 죽은 영혼들과 사투를 벌였다는 것이다. 처음부터 죽은 로즈는 자신이 죽었다는 것조차 인식하지 못하고 돌아와 남편을 기다리고 있다.

잘된 영화는 영화가 끝난 후에도 앞으로 주인공들이 어떻게 살아갈지 무슨 일이 일어날지 상상하게 만드는 통찰의 시간을 준다. 엄마 로즈와 딸 샤론은 그토록 원했던 ‘집’¹⁸⁾으로 돌아오지만, 자신들

이 사일런트 힐로 들어가기 전에 사고로 이미 죽었으며 죽은 자만이 사일런트 힐에 들어갈 수 있었다는 것을 알려준다. 죽은 로즈와 딸은 집으로 돌아오지만 산 자인 남편이자 아버지, 크리스토퍼와는 서로를 그리워하지만 만날 수 없다. 여운을 주는 좋은 결말¹⁹⁾이다. 영화는 ‘특정한 감정을 불러일으키기 위한 삶의 이야기’이다. 스토리가 원작의 형태 안에서 제 아무리 파워풀하다고 해도 영화를 염두에 두고 만들어진 것이 아닌 이상 스크린 위에서는 제대로 작동되지 않는다(표4 참조)(데이비드 하워드, 1999, p.28).

4.2.1.1 욕구

서사체를 진행시키는 기능을 하는 한 가지 중요한 특성은 욕구이다. 인물은 무엇인가를 원한다. 그 욕구는 목표를 설정하고, 서사체의 전개과정은 대개 그 목표를 성취하는 과정과 연관된다.

<페르시아의 왕자; 시간의 모래>가 그렇듯이 왕자 다스탄은 자신이 왕을 시해한 살인자로 몰린 상황에 처하고 쫓기는 신세가 된다. 다스탄은 억울한 처지를 알리고 왕자의 자리로 되돌아가려는 목표를 갖는다. 처음엔 자신을 도울 것이라 생각한 숙부 니잠에게 도움을 청하리라는 목표를 갖고 찾아가지만 모든 것이 니잠의 계략이었음을 안다. 다스탄의 목표는 이제 니잠의 계략을 형제들에게 알리는 것이다. 하지만 형제들은 니잠을 신뢰하고 다스탄이 왕을 살해한 배

18) 로즈는 사일런트 힐로 들어가는 것을 반대하는 남편 크리스토퍼와 다투고 딸 샤론만을 데리고 사일런트 힐로 떠났다. 로즈는 크리스토퍼의 말을 듣지 않고 떠난 것을 후회하면서 다시 크리스토퍼 곁으로, 집으로 가고 싶다고 말한다.

19) 로버트 맥키는 ‘이야기의 마지막 사건은 관객이 그것 이외에는 다른 결말을 생각할 수 없을 정도가 되도록 치밀하게 준비되어야 한다. 작가들은 최소한 관객들보다는 한 수 위여야 한다. 관객들은 이야기가 갈 수 있는 곳까지, 즉 모든 질문들이 다 해소되고 도발되었던 감정들이 모두 충족되는 지점까지 이야기에 빠져서 함께 실려가기를 원한다’고 한다.

반자라고 여기고 있다. 자신이 가지고 있는 점이 니잠이 그토록 찾기를 원했던 것이며 또한 시간을 되돌리는 영물이라는 것을 알고, 다스탄은 시간의 모래를 찾아서 이 모든 상황을 되돌리겠다는 최종의 목표를 갖는다.

최종의 목표는 그 과정에서 단기적인 목표들, 즉 형제들에게 사실을 알리고, 니잠이 장악한 왕궁에 잠입하고, 시간의 모래가 있는 성지까지 가는 것 등을 설정한다. 이러한 류의 모험 스토리는 <인디انا 존스> 시리즈나 <네셔널 트레저> 등의 서사 형식을 따른다.

영화 <스트리트 파이터; 춘리의 전설> 속 춘리의 욕구는 ‘비손을 처벌하고 아버지를 찾고’ 싶은 것이라고 할 수 있다. 어렸을 적 자신의 눈앞에서 적대자인 비손이 무력을 행사하여 데리고 간 아버지다. 이와 반대로 영화 <사일런트 힐>에서 로즈는 사일런트 힐에서 사라진 딸을 찾아 괴물이 나오는 기괴한 마을 구석구석을 찾으려 다니는 모험을 감행한다. 자식이 아버지를 찾고 싶다는 욕구와 잃어버린 자식을 찾으려는 욕구 중에 무엇이 더 강력한 욕구인지를 비교할 필요는 없겠지만, 관객들에게 모험을 떠나야하는 상황을 이해시키고 감정적으로 동조시키기 위해 두 가지 조건 중 어떤 조건이 더욱 간절한지 알 수 있다. 춘리의 비손에 대항에서 싸우는 일련의 행위는, 로즈가 딸을 찾기 전에는 사일런트 힐을 벗어날 수 없는 행위에 비해 절박하지 않다. 혹은 춘리가 아버지를 찾으려고 비손과 대항하기로 목표를 세우기까지 도입부에서 좀 더 절실한 ‘이유’이 필요했다. 바로 반드시 세상 끝까지 쫓아가서라도 원수 비손을 물리치리라 했던 이유다.

주인공의 목표에 도달하려는 욕구는 그것을 저지하는 대항세력에 의해 더욱 강력하게 발전한다. 주인공의 의지는 매 순간 적대자에 의해 좌절하지만 포기하지 않고 초목표(super object)²⁰⁾를 향해 다시

20) 스타니슬랍스키 (Konstantin Sergeevich Stanislavskii)의 용어로, 시나리오에 담겨있는 모든 목표가 하나로 모아진다. 인물의 내적 본질이며 모든 것을 끌어안는 목표 중의 목표로, 작가의 의도까지 포함한다.

일어선다. 고전적인 서사체에는 갈등을 만드는 대항세력이 있다. 주인공은 목표를 이룰 수 있도록 상황을 변화시키려고 모색해야 한다. 대항세력이 강할수록 주인공의 갈등의 폭이 깊고 극복하고자 하는 의지가 세다.

신비의 검을 지켜 니잠이 초래할 인류의 재앙을 막고자 하는 다스탄의 욕구 혹은 목표는, 신비의 검을 가지고 시간을 되돌려 왕의 자리에 오르려는 숙부 니잠에 의해 끊임없이 방해받는다. 만약 다스탄이 스토리의 시작에서부터 무엇인가가 달라지기를 간절히 바라지 않았다면 변화는 일어나지 않을 것이다. 그러므로 인물들과 사건들, 특히 욕구는 인과율의 강력한 원천이 된다.

4.2.1.2 갈등

게임 원작의 영화로의 각색에서 서사 상 가장 중요한 것은 갈등이 여러 층위에서 고루 분포되게 하는 것이다.²¹⁾ 드라마는 곧 갈등이다. 갈등 자체가 서사(Narrative)의 정수라고 할 수 있다. 게임에서 플레이를 진행하면서 주인공 캐릭터는 갈등을 겪는다. 게임 <페르시아의 왕자; 시간의 모래>에서 왕자는 자신이 실수로 검을 시간의 모래에 꽂자 왕과 주변의 인물들이 모두 죽는다. 왕자는 돌이킬 수 없는 실수를 저지른 것에 죄책감을 느낀다. 시간을 되돌려 왕과 사람들을 살리기로 한다. 게임에서 캐릭터는 갈등을 하고 이는 행동으로 옮기게 된다는 점에서 영화의 서사 속 갈등의 진행 방식과 같다.

게임의 서사에서는 주인공 캐릭터에게 충분한 갈등은 필요하지

21) 갈등의 층위란 ‘내적 갈등’ ‘개인적 갈등’ ‘초개인적 갈등’으로, 의식의 흐름, 멜로 드라마의 soap opera, 액션 모험 물에서의 주인공이 생존하고자 하는 갈등이다. 하나의 갈등만 나타나면 이야기가 단순해지고 세 가지 층위에서 모두 갈등이 발생할 경우 복잡한 이야기의 구성이 된다.

않다. 생존을 위협하는 것에 맞서거나 잃어버린 소중한 것을 찾으려 한다는 설정만이 캐릭터의 갈등을 대신한다. 이는 게임 플레이를 위한 의도적인 당위의 설정일 뿐이다. 게임에서의 서사가 짧고 명확한 전개를 따르다 보니 캐릭터의 갈등은 단순하며 갈등의 층위가 초개인적 갈등²²⁾이 대부분이다. 그러나 영화로의 각색에 있어서 갈등의 층위가 초개인적에 머물 경우 이야기가 단순해진다. 이야기 안에서 모든 일이 갈등을 통해 진행되기 때문이다. 로버트 맥키는 작가들에게 가장 어려운 과제는 관객의 흥미를 낚아채어 온전히 주의를 집중시킴으로써 이야기나 음악을 듣는 시간 내내 시간의 흐름을 깨닫지 못하게 하는 일이며 이는 캐릭터에게 갈등을 부여함으로 가능하다. 갈등이 사라지면 관객의 흥미도 화면에 머물 수 없다(로버트 맥키, 2002, p.311)고 말한다.

표7. 갈등의 층위

갈등의 층위	분류	갈등의 내용
내적 갈등	의식의 흐름 류의 산문	내면의 고민
개인적 갈등	멜로 드라마, soap opera	사람들과 관계에서의 갈등, 사랑하는 연인, 원하는 것을 얻지 못할 때의 갈등
초개인적 갈등	액션 모험물, 소극	생존에 위협을 받는 갈등

22) 초개인적 갈등은 목숨을 위협받는 등 가장 원초적인 갈등이다.

복잡한 이야기를 구성하려면 인물이 삶의 모든 층위에서 갈등을 겪게 해야 한다고 한다(로버트 맥키, 2002, p.317). 게임원작 영화 중 비교적 각색이 성공했다는 평을 받는 영화 <페르시아의 왕자; 시간의 모래>에서 다스탄은 개인적 갈등과 초개인적 갈등을 고루 겪는다. 그의 개인적 갈등은 타미나 공주와의 연애 관계와 형들의 오해를 풀고 싶은 욕구, 니잠을 처단하고 싶은 갈등, 캡틴의 추적으로 도망 다니면서 일에 방해를 받는 갈등 등 다양하게 표출된다.

갈등이 한 층위에서만으로도 다양하게 나타남은 에피소드들이 많다는 것을 말해준다. 또한 초개인적 갈등은 다른 어떤 갈등들 보다 강력하다. 왕을 살해한 자가 숙부 니잠이라는 사실과 모든 것이 니잠의 계략이었다는 진실을 알고 있는 다스탄은 니잠의 표적이 된다. 니잠은 시시때때로 다스탄을 죽이려고 한다. 다스탄은 수많은 자객들과 그들의 칼로부터 도망 다녀야 한다. 이러한 개인적 갈등과 초개인적 갈등이 영화 <페르시아의 왕자>에 잘 나타나있다. 이는 스토리가 풍성하다는 평을 받는데 즉, 이야기의 에피소드가 많다는 것은 갈등이 많다는 것이며 극적 긴장감이 끊임없이 나타났다는 것이다. 극적 긴장감은 관객들의 몰입을 나타낸다. 다음은 영화<페르시아의 왕자; 시간의 모래> 속에 표출된 갈등들이다.

1. 샤르만 왕이 알라무트는 적국이 아님에도 정보만 믿고 침공한 것에 대해 아들을 책망한다.
2. 첫째 왕자 터스는 아버지의 신임을 얻지 못하고 아직 부족하다는 말을 듣는다. 터스는 반드시 알라무트가 먼저 배신하려고 했던 점을 찾아내서, 자신의 침공이 옳았다는 것을 밝히고 아버지의 신임을 되찾고 싶어 한다.
3. 다스탄은 터스 형이 신비의 검을 갖기 위해 알라무트를 침공했다고 생각한다.
4. 왕자 터스는 다스탄이 부왕을 시해했다고 생각하고 그를 찾아 심

- 판하려고 한다.
5. 공주는 ‘신의 일’에 인간이 끼어들면 매우 위험하다고 경고하지만, 다스탄은 믿지 않는다.
 6. 다스탄은 숙부 니잠을 만나, 신비의 검을 보여주고 터스 형의 소행이라면서 자신을 도와달라고 하지만 니잠이 다스탄을 살해하려고 한다. 다스탄은 모든 것이 니잠의 계략에 의한 것이었음을 알고 분노한다.
 7. 다스탄은 타미나의 말을 믿고 신비의 검을 안전한 신전에 두기로 한다. 그러나 니잠이 신비의 검을 빼앗아가자, 다스탄의 목표는 변한다. 니잠이 검을 이용해서 신비의 모래시계에 꽂으면 큰 재앙이 일어나기 때문에 니잠의 행동을 막기로 한다.
 8. 뱀을 다루는 막강한 하사신이 다스탄의 목숨을 노리며 쫓아온다.
 9. 모래시계 앞에서 다스탄은 낭떠러지에서 떨어지는 타미나 공주의 손을 잡고 있다. 공주는 자신의 손을 놓고 어서 가서 니잠이 검을 모래시계에 꽂는 것을 막으라고 한다. 다스탄은 순간 갈등한다. 사랑하는 사람의 손을 놓고 싶지 않다.

어느 날 주인공에게 도발적인 사건이 터지고, 주인공은 삶의 균형을 찾기 위해 모험에의 여정을 떠날 것인가 갈등에 휩싸인다. 모험을 떠나지 않으면 중요한 것(그것이 사랑하는 아내이든, 무형의 가치관이든)을 잃을 것이고, 모험을 떠나면 자신의 생존에 위협을 받는다. 주인공이 목표한 바를 얻기까지의 여정이 스토리라면, 갈등은 이런 스토리를 가능하게 한다.

영화 <사일런트 힐>에서 초반에 아내 로즈는 딸을 위해 위협적인 공간인 사일런트 힐로 가려고 하지만 남편 크리스토퍼는 이를 반대한다. 이들 부부의 갈등은 대립(개인적 갈등)하지만, 이 보다 더 큰 갈등이 도사리고 있다. 바로 사일런트 힐이라는 미스터리한 공간의

로 향하는 로즈와 딸 웨런의 안전이 위협받고 있다는(초개인적 갈등) 불안감이다. 다음은 서로 불신하는 이들 부부의 대화다. 크리스토퍼는 사일런트 힐로 무작정 떠난 로즈를 막기 위해서 로즈의 신용카드를 정지시켰다. 로즈는 크리스토퍼에게 전화한다.

로즈 : 카드는 왜 정지시킨 거죠? 그런다고 못 갈 것 같아요?

크리스토퍼 : 들어봐, 여보. 그 애는 병원에 데려가야 해. 제대로 된 간호와 약물 치료를 받게 해야 한다구.

로즈 : 약물치료는 효과가 없어요. 점점 더 악화되고 있다고요.

크리스토퍼 : 여보!

로즈 : 입양기관 사람들 말로는 웨런이 웨스트 버지니아 출신이래요. 사일런트 힐도 웨스트 버지니아에 있어요. 난 포기하지 않을 거예요. 절대루.

크리스토퍼 : 인터넷에서 그곳에 관한 글 읽어봤어?

로즈 : 읽어봤어요... 날 믿어요. 그냥 날 좀 믿어줘요.

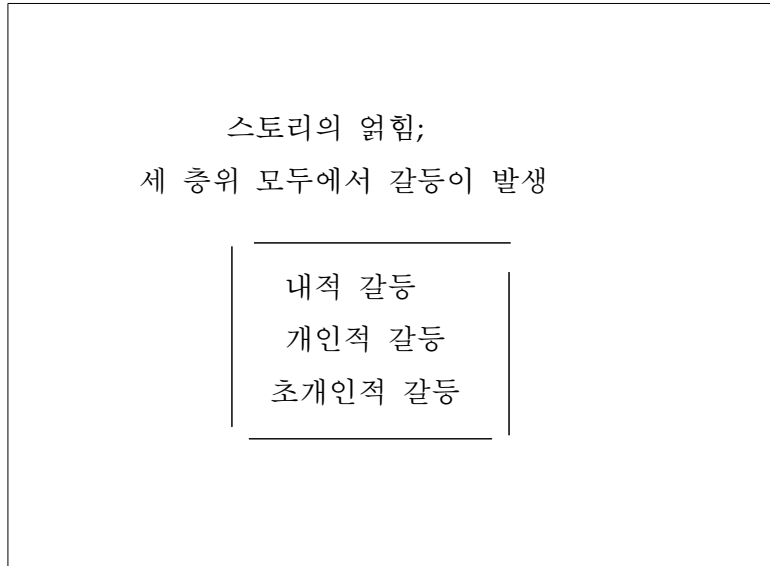
크리스토퍼 : 내 말 들어봐, 여보. 나도 당신만큼 웨런 걱정을..

로즈 : 끊어야겠어요.

갈등이 없으면 관객을 사로잡을 수 없다. 주인공이 무엇인가를 성취하려 하지만 무언가는 성취되기 매우 어려운 것이어야 한다. 스토리는 성취욕과 장애물 사이의 경쟁을 그리는 것이다(데이비드 하워드, 1999, p.29). 관객들은 주인공의 갈등으로 인해 감정을 이입하고 주인공의 생사고락에 함께 울고 웃는다. 갈등이 없는 스토리는 주인공이 아무 것도 원하는 것이 없고 그 결과 장면 자체가 아무 의미 없는 것이 되고 만다. 성취하기 어려운 초목표를 향해 매진하는 주

인공은 그것을 방해하는 적대자의 힘이 클수록 갈등에 휩싸인다. 그럼에도 불구하고 포기하지 않고 초목표를 향해 달려가는 주인공에 드라마의 재미가 있다.

표8. 스토리의 복잡함



고전적 할리우드 서사 형식은 몇 가지로 장르화 되어 플롯의 틀이 잡혀있다. 관객들이 고전적 원형의 틀을 가진 상업적 영화²³⁾ (4.2.3. 원형 중심의 각색 참고)를 바라기 때문에 이러한 상황에서 새로운 영화란 소재가 새롭거나, 캐릭터가 살아있거나(4.2.2.2 영화의 캐릭터 참고), 갈등이 세 가지 층위에서 잘 나타난 영화라면 관객은 영화의 도입부에서부터 감정이입을 하고 스토리의 의식에 참여할 수 있다. ‘대중적이면서 갈등의 층위가 다양한 이야기 구조’였을 때 여러 각

23) 고전적 할리우드 서사 형식은 닫힌 결말, 외적 갈등에 중점을 두며, 이야기의 주인공이 단 한 사람이며, 주인공이 계속해서 고조되는 긴장과 변화 속에서 역동적으로 자신의 욕망을 추구해 나간다는 점, 이야기의 결말이 시작한 시점부터 진전된 지점에서 맺는다는 점, 우연보다는 인과성과 일관된 사실성을 중요시 한다는 특징을 가진다. 고전 서사 형식은 전 세계적으로 국제적인 관객을 끌어들이는 대형 영화들을 만들어냈다. 즉, 모든 인간이 공감할 수 있는 정서와 모두가 만족할 만한 결말을 가진 영화들이다.

도에서 반응하는 다양한 관객들의 공감을 얻어낼 수 있다.

4.2.1.3 시퀀스

프롭은 <민담의 형태론>에서 서사는 ‘어려운 임무’ ‘투쟁’ ‘급파’ ‘결핍’ 같은 내용을 담으며, 작중 인물에 의해 전후관계 시퀀스(sequence) 속에 하나의 이야기로 나타난다고 분석하였다. 즉, 스토리는 사건들로 구성되는데, 그것들은 변화의 과정, 즉 한 사건에서 또 다른 사건으로의 변형을 기술하기 위해 시퀀스(sequence)를 이뤄 배열된다. 한 사건은 몇 종류의 물리적, 정신적 활동, 즉 시간상의 사건(인간 행위자에 의해서나 인간 행위자에 의거하여 수행되는 행위) 혹은 시간상에 존재하는 상태 (사고, 느낌, 존재, 소유와 같은)를 묘사한다. 스토리를 구성하는 사건들은 독립되어 발생하지 않고 시퀀스에 속한다.

모든 시퀀스는 최소한 두 가지 사건을 포함하는데, 그 하나는 서사적 상황 내지 명제를 확립하고, 다른 하나는 그 최초의 상황을 변경(또는 최소한 앞선 상황과는 다르게) 한다. <페르시아의 왕자; 시간의 모래>는 약 15개의 에피소드로 이루어져 있음을 알 수 있다. 사건들의 연속이 플롯을 구축하기 때문에 에피소드들은 플롯 행위에 기여한다. [표9]는 <페르시아의 왕자; 시간의 모래> 속에 대략 15개로 나눌 수 있는 시퀀스다.

표9. <페르시아의 왕자; 시간의 모래> 속 에피소드 ,공간과 플롯

	에피소드	공간	플롯으로의 연결
1	어린 다스탄, 샤르만왕에게 왕자로 입양되다.	나삼의 길거리	<ul style="list-style-type: none"> - 이야기의 시작 - 다스탄의 강직하고 용맹성 부각
2	알라무트를 침공	알라무트 성 외곽과 성 내	<ul style="list-style-type: none"> - 신비의 검을 찾고, - 타미아 공주를 만나다
3	왕의 시해	알라무트 성 내	<ul style="list-style-type: none"> - 다스탄이 범인으로 몰린다. - 공주의 도움을 받아 함께 도주
4	사막에서 공주와 함께	사막	<ul style="list-style-type: none"> - 시간을 되돌리는 신비의 검과 모래의 비밀을 알게 된다 - 터스 형이 검을 갖기 위해 침공하고 부왕을 살해했다고 여긴다.
5	왕의 장례식에 참석하고, 숙부 니잠을 만나기위해 공주와 함께 떠난다	사막	<ul style="list-style-type: none"> - 둘째 형이 다스탄을 잡기 위해 군대를 끌고 찾으러 다닌다. - 공주와 다투면서 애정을 키워간다. 다스탄을 때려눕히고 도망가는 공주. - 다스탄이 캡틴과 일행을 만난다. 다스탄이 공주를 캡틴에게 판다.
6	캡틴에게 붙잡히다	캡틴의 마을, 타조 경주장	<ul style="list-style-type: none"> - 타조 경주 - 캡틴이 다스탄을 붙잡아 현상금을 타내려고 한다. - 다시 공주와 함께 도주
7	니잠을 만나다	페르시아(나사프) 성 내, 건물, 거리, 왕궁,	<ul style="list-style-type: none"> - 복면을 하고 공주와 함께 잠입 - 니잠에게 단검을 보여주고, 터스형의 모략이라고 도움을 청하려고 하지만, 다스탄이 니잠의 공격을 받는다. - 다스탄, 모든 것이 니잠의 소행이었다는 사실을 알게됨.

8	니잠의 계약	성 내, 왕궁 내,	<ul style="list-style-type: none"> - 니잠, 터스 왕에게 다스탄이 왕좌를 노리고 있다고 하고, 즉시 재판 없이 죽이라고 권고한다. - 하사신의 출현 - 다스탄을 죽이고 단검을 갖고자, 니잠의 하사신과의 거래
9	하사신의 추격	사막	<ul style="list-style-type: none"> - 다스탄, 공주에게서 신비의 모래가 있다는 사실을 알게 된다 - 다스탄과 공주, 합심해서 신비의 검을 안전한 곳으로 돌려놓기로 한다 - 캡틴을 만나 위기에 처한다
10	캡틴과 함께 동행	사막의 밤과 낮	<ul style="list-style-type: none"> - 하사신의 뱀으로부터 캡틴 일행을 보호하자 가족으로 받아들여진다 - 캡틴일행에게 신전까지 가는 길에 동행해달라고 한다.
11	신전을 향해	신전, 신전 주변	<ul style="list-style-type: none"> - 신비의 검을 숨기려고 신전에 온다. - 하사신이 가르시브를 죽인다. - 신비의 검을 돌려놓으려는 공주를 하사신의 뱀이 빼앗는다.
12	니잠을 찾아서 떠남	사막, 성 내, 궁전	<ul style="list-style-type: none"> - 다스탄은 니잠이 검을 신비의 모래에 꽂는 것을 막기 위해 떠난다. - 캡틴 일행 중 음바가 부족의 활약으로 신비의 검을 되찾는다. - 다스탄, 터스 왕과 만나 모든 것을 알려주기 위해 자신이 죽으면 신비의 검을 돌려보라고 하고 죽는다. - 터스, 시간을 되돌리는 신비의 검과 모래의 비밀을 알게 된다 - 터스가 죽고, 니잠이 검을 가지고 간다.

13	신비의 모래	신비의 성, 동굴	<ul style="list-style-type: none"> - 니잠이 검을 신비의 모래에 꽂을 것을 알고 막으러 간다 - 다스탄과 공주가 함께 하사신을 죽인다. - 다스탄과 공주의 키스 - 공주가 니잠을 막으라고 하면서 낭떠러지에서 떨어져 죽는다. - 니잠이 단검을 꽂는다 - 시간이 되돌려진다.
14	알라무트 침공했을 당시로 돌아간다	알라무트, 축제	<ul style="list-style-type: none"> - 다스탄이 니잠의 계락을 형 터스에게 알린다. - 니잠이 다스탄의 싸움 끝에 니잠이 죽는다 - 터스는 알라무트를 침공한 것이 잘못되었음을 안다
15	해결	궁전	<ul style="list-style-type: none"> - 터스가 알라무트 공주에게 실수로 침공한 것에 대해 사과 한다 - 다스탄이 공주에게 신비의 검을 돌려주고 공주 결혼한다.

스토리는 한 사건을 또 다른 사건으로 연결되거나 대체됨으로, 스토리 내의 사건들이 통합적인 연쇄를 이룬다. 이야기가 ‘단순하게 일어나는’ 것이 아니라, 구조화되어 발전하는 것들 볼 수 있다. 또한 하나의 거시적인 에피소드 속에 여러 2개 이상의 미시적 사건들이 있음을 알 수 있다. 러닝 타임 116분 동안 비교적 많은 이야기를 압축하느라 이야기의 속도가 다른 영화에 비해 상당히 빠르다(표9의 에피소드를 보면 다른 영화들 보다 월등히 이야기가 많음을 알 수 있다). 게임 원작에 비해 훨씬 더 많은 캐릭터들이 나오고, 이에 따라 많은 에피소드들이 넘쳐난다.

다양한 시퀀스들로 구성된 하나의 스토리에서 사건들은 연결되거나 삽입되고 연합하여 미시 시퀀스를 형성한다. 이와 유사한 방식으로 미시 시퀀스가 결합하여 거시 시퀀스를 형성하게 된다. 그리고 거시 시퀀스 역시 이와 유사하게 결합하여 거시 구조를 생성한다. 이렇게 복잡하게 구조화되는 스토리를 <페르시아의 왕자; 시간의 모래>의 에피소드의 구성에서 보면, 스토리의 첫 번째 사건은 서사적 상황을 일으킨다. 이 같은 상황이란 샤르만 왕에게 입양된 다스탄이 청년으로 자란 상황이다. 후에 있을 몇 개의 스토리 라인(story line)과 인물들과 부딪힐 상황들은 이 최초의 시퀀스와 관련이 된다. 이 시퀀스 이후에 성장한 다스탄이 알라무트를 침공하는 시퀀스에는 숙부 니잠과 터스, 가르시브 형들, 샤라만 왕의 관계 등을 묘사해준다. 이렇게 많은 인물들과 각기 엮인 관계들 속에 우리는 첫 번째 시퀀스에서부터 중심이 되는 다스탄의 스토리 라인에 관심을 갖게 된다. 물론 시퀀스의 중심은 다스탄이다. 다스탄이 선택하고 행동하는 방향으로 스토리가 움직인다.

[표9]의 12번째 시퀀스 속의 미시 사건들이다.

- 1) 다스탄이 타미나 공주를 도와 니잠이 검을 신비의 모래에 꽂는 것을 막기 위해 떠난다.
- 2) 캡틴은 '돈이 안 되는' 사건에 연루되는 것이 싫어서 거절하지만, 일행 중 의리있는 음바카 부족인이 캡틴에게 옳은 일에 동행하자고 한다.
- 3) 니잠이 있는 성으로 와서, 신비의 검을 찾기 위해 다스탄 일행과 니잠의 병사들이 싸운다.
- 4) 음바카 부족인의 활약으로 신비의 검을 찾아 다스탄이 있는 창밖으로 검을 던지고 음바카 인이 명예롭게 죽는다.
- 5) 다스탄, 신비의 검을 가지고 터스 왕을 만난다. 모든 것이 니잠의 계략이었다고 하지만 터스 왕은 여전히 부왕을 살해한 자가 다스탄이라고 여기고 병사들을 부르려 한다. 다스탄, 터스 왕에게 자신이 죽으면 검의 손잡이를 눌러보라고 하고, 스스로 목숨을 끊는다. 터스 왕은 마침 나타는 니잠이 신비의 검을 보고 다가오자, 손잡이를 눌러본다. 시간이 되돌려지고, 다스탄이 죽기 전으로 되돌아가자, 터스 왕이 다스탄을 믿는다.
- 6) 니잠이 순간 터스 왕을 살해한다.
- 7) 니잠이 신비의 검을 가지고 도망간다.

4.2.2 캐릭터 중심의 각색

4.2.2.1 게임의 캐릭터

영어로 'character'는 작품의 등장인물이라는 일반적 의미와 함께 특징이라는 뜻으로 characteristic과 같다. 곧 특징, 성질, 성격을 나타내

는 뜻이다. 등장인물이 사람에 한정되는 반면 캐릭터는 허구 세계에 나오는 존재를 가장 포괄적으로 일컫는 말이다.

디지털 게임에서 캐릭터란 게임 월드 내에 등장해 말하거나 행동하는 객체 전체를 일컫는다. 컴퓨터 대 플레이어 간 상호작용이 제한적인 초기 디지털 게임에서는 캐릭터가 플레이어의 조작에 따라 단순하게 움직이는 아이콘(icon)이나 마리오네트(marionette) 수준에 불과했다. 그러나 인터페이스의 발달로 점차 사실적으로 묘사되는 단계에 이르고, 플레이어가 서사를 따라갈 수 있는 어드벤처 게임이나 RPG 장르가 발달하면서 캐릭터는 플레이어에게 단순한 아이콘을 넘어서서 상호작용적으로 반응하는 독립적 객체로 인식되기에 이르렀다(Walsh, Andrew S, 2007, p103-104). 디지털 게임에서 게이머는 스크린 속의 캐릭터와 혼연일체가 되어 게임을 한다. 캐릭터는 게이머의 명령대로 움직이며 게이머의 의지를 반영한다. 플레이어의 키보드의 조작을 통해서 캐릭터가 변하고 플레이의 진행이 변하며 각기 다른 결말에 이른다.

디지털 게임의 서사에서 캐릭터(character)는 극적 사건과 갈등의 중추적 역할을 담당한다. 영화나 소설과 같은 서사체뿐만 아니라 컴퓨터 기반의 상호작용적 서사체인 디지털 게임에서도 주요한 기능을 수행한다. 류철균은 게임의 서사가 사용자와 게임 속 세계의 반응을 통해 구체화된다는 점에서, 캐릭터는 사용자와 게임 세계 사이에 일어나는 상호작용의 중심점이 된다고 하였다. 허구적인 주체인 캐릭터는 게임 세계 밖에 존재하는 사용자의 욕망과 행위가 게임 세계에 표시되기 위해서 필요하다고 하였다. 그래서 캐릭터는 가상공간에서 존재하며 일련의 게임 행위를 수행하며, 동시에 가상 세계에서 또 다른 삶을 살아가는 욕망의 자기투영의 대상이 되기도 한다. 그러나 뉴만은 게임 플레이어들에게 게임 캐릭터는 외모에 의해 구별되거나 동일시되기 보다는 게임플레이에 영향을 미치는 속성들에 따라 구분된다고 한다 James Newman, 2004, p.129). 플레이어들은 캐릭터의 외모나 감정적인 부

분을 통한 동일시보다는 능력과 속성을 우선시한다.

디지털 게임에서의 캐릭터를 설정하는 것은 게임 플레이 방식에 캐릭터 설정을 끼어 맞춰야 하는 한계가 있다. 액션 게임이나 스포츠 게임과 같이 인간의 원초적인 반사 신경과 조작능력으로 적을 제압하거나 스포츠 플레이를 하는 게임은 아무런 설명이 필요하지 않고 바로 게임을 실행시켜 플레이를 할 수 있는 캐릭터가 설정된다. 이러한 게임의 캐릭터는 타겟 유저가 누구냐에 달려있다. 그러나 잠입 액션 게임인 <메탈기어 솔리드>나 <스프린터 셀>의 경우처럼 적을 죽이긴 죽이지만 매 순간 일종의 딜레마를 겪는다. 캐릭터는 자신이 꿈꾸는 이상과 다른 현실을 목격하면서 인간적인 고뇌가 더욱 커진다. 시나리오가 진행되는 이벤트의 순간에는 가급적 주인공이든 주변인물이든 기쁨, 슬픔, 아픔, 고통, 분노 같은 감정이 그대로 드러나서 유저들이 이성적이기보다는 감정적으로 흥분된 상태에서 게임을 진행하도록 유도한다(김정남, 김정현, 2007, p.69).

서사가 강조된 게임에서 캐릭터는 감정을 묘사하고 유도한다. 즉, 서사체가 감정선을 잡고 유도한다. 액션 영화는 하나의 메인스토리로 진행되기 때문에 스토리가 간결한 반면에 롤플레이팅 게임과 같이 서사를 중요시 하는 게임은 메인스토리 하나에 각 캐릭터별로 얹히고설킨 다양한 에피소드가 일어나는 등 스토리의 양에서도 근본적인 차이를 보인다. 게임 <페르시아의 왕자; 시간의 모래>에서 도입부는 간결하게 왕자가 인도를 침략해서 싸우게 되면서 살생을 해야 하는 인간적인 고뇌를 그리고 있다.

왕 자: “저희가 저지른 참상을 보면서 후회를 했을 거라 생각하세요? 적어도 평화로운 세상이 순식간에 지옥으로 변하는 걸 보면서 일말의 죄책감이라도 느꼈을까요? 죄송하지만 틀렸다고 말씀드려야겠네요. 제 머릿속엔 오직 첫 전투에서 뛰어난 성과를 아버지에게 보이고 싶다는 마음뿐이었습니다.”

> 페르시아 군대와 인도인들의 처절한 싸움.

많은 사람들이 피를 흘리면서 죽어가는 장면 위로,

왕 자: “그날 많은 사람들이 영광을 위해서 싸웠어요...제 칼이 피로
물들었을 때, 전, 이게 내 자신이 아니라는 걸 느꼈어요.”

왕자는 ‘저지른 참상을 보면서도 첫 전투에서 뛰어난 성과를 아버지에게 보이고 싶다는 마음 뿐’이었음을 고백한다. 자신의 실수로 왕이 죽고 모든 사람들이 괴물이나 좀비로 변한 것에 대해 죄책감을 가지고 있었고, 이야기의 진행 방식이 왕자의 회상으로 서술 된다는 점에서 자신의 어리석음을 자책하고 있다.

그러나 게임의 서사가 플레이하기 위한 몰입을 의도하기 위해 설정 되듯이 게임 캐릭터는 플레이를 하기 위한 기능을 갖는다. 게임 <페르시아의 왕자>는 신비의 모래를 찾기 위해 성 안의 이곳저곳을 찾아다니면서 괴물들을 물리치는 게임이다. 왕자는 벽을 타기도 하고 건물과 건물 사이를 건너뛰고, 봉과 봉 사이를 빠져나간다. 이러한 게임의 설정은 서사가 구체화되기 이전에 만들어진 다. 캐릭터 역시 게임 플레이에 맞게 구상된다.

이는 영화나 드라마, 소설과 같은 매체에서 캐릭터 설정은 시나리오를 구상하면서 가장 먼저 해야 할 일인 것과는 다르다. 영화는 개성 넘치는 캐릭터 하나만으로 스토리가 전혀 다른 색깔을 갖게 되기도 하며 스토리텔링에 추진력을 얻는다. 하지만 게임 시나리오의 경우는 배경 스토리를 먼저 작성한 후에 캐릭터를 설정된다. 게임에서 캐릭터를 설정하는 것은 게임 플레이 방식에 캐릭터를 끼어 맞춰야 한다. 여기에 세계관까지 고려하게 되면 캐릭터의 모습은 좀 더 정형화가 되고 역시 작가의 창의력과 상상력에 의해서 캐릭터가 창조되기 보다는 게임 방식에 최적화되는 인물을 찾게 된다(김정남, 김정현, 2007, p.221-222).

게임 <사일런트 힐>에서 캐릭터는 미학적으로는 다양한 개성과 특성을 가지고 있어, 마치 ‘성격’을 가지고 있는 것처럼 보이지만 평면적일 수밖에 없다. 제임스 선더랜드(플레이어)는 차 사고 후에 실종된 딸을 찾아 마을의 이곳저곳을 찾아다닌다. 딸을 찾는 제임스는 지적인 외모를 가졌다고만 판단될 뿐 그가 특별히 선호하는 것이나 성격은 나타나있지 않다. 사라진 딸을 찾아 모험을 떠나는 제임스에게 부성애 외에는 다른 캐릭터의 특징은 찾기 힘들다. 다만 딸을 찾아 ‘생존하기 위해 본능적인 능력을 발휘하는’ 캐릭터다. 그럼에도 불구하고 단계 별로 플레이어가 다다른 해결 방법에 따라서 결론에 도달하는 방법이 달라진다. 제임스 선더랜드는 아이템을 가지고 괴물들을 물리치고, 퍼즐을 풀며, 여러 사람들을 만나 마을에 관련된 비밀을 알아가며, 플레이어의 능력에 따라 딸을 찾는 해피엔딩 혹은 잃어버리는 비극엔딩에 도달하도록 설정되었다. 하지만 이는 단계 별 기능이지 캐릭터의 성격은 아니다. 즉, 게임에서 캐릭터는 행위를 선택할 수 있는 입체적인 캐릭터가 아니라 평면적인 캐릭터로 어떤 것을 선택하느냐는 플레이어의 생각을 충실히 반영하여 그것을 게임 속의 행위로 전환시키는 데 있다.

통상 게임의 캐릭터는 평면적 캐릭터(flat character)로 규정되기 때문이다. 이는 자기 존재가 약한 캐릭터를 말하며, 주인공 캐릭터가 플레이어를 대신해야하는 까닭에 그럴 수밖에 없다(박근서, 2009, p.168). 그래서 게임의 캐릭터를 규정하는 것이 어떤 아이템을 사용하며, 어떤 도구를 가지며, 어떤 것을 잘 하는 가 정도다.

게임 <사일런트 힐>처럼 복잡하고 장대한 서사를 가진 게임에서도 캐릭터의 개성은 단지 게임 초반의 기능적 유형이라는 의미 이상은 되기 힘들다. 플레이어가 게임을 할 때는 스스로 플레이하기를 원하기 때문에, 캐릭터의 강한 개성은 오히려 부담이 될 수 있다. 만약 캐릭터의 개성이 지나치게 강하다면, 플레이어는 이미 특정한 방식의 게임을 강요당한다고 느낄 수 있다. 현재 컴퓨터 게임은 자

유도를 더 많이 제공하는 쪽으로 발전했다. 어떤 게임은 애초에 캐릭터 외모나 성격을 유저의 선택에 의해서 바꾼다.



그림5. 게임 <리니지>와 < 발더스 게이트 2>의 캐릭터들

영화나 드라마에서 주인공이 하는 선택에 의해서 주인공의 캐릭터가 결정되는 것과 달리 게임은 애초에 유저들이 선택하도록 하고 있다. 그래서 유저의 행동에 따라서 겪게 되는 사건도 틀려지고 심지어 대사까지도 변화한다. 롤플레이팅 게임 <발더스 게이트2>는 주인공 캐릭터의 외모와 성격과 성향을 유저들이 마음대로 결정할 수 있다. 또한 여러 동료 중에서 원하는 여자와 연애도 할 수 있고 그것에 따라서 사건도 달라지고 대화의 내용도 바뀐다. <토먼트>는 특히 자유도가 높은 게임으로, 주인공의 행동과 대사에 따라서 스토리의 흐름과 대사가 달라진다. 연애 시뮬레이션 게임의 경우 일반적인 호기심 많은 AB형, 속 깊은 A형, 화끈한 B형, 친화력의 O형처럼 혈액형 분류에 딸서 유저들이 주인공이 성격마저도 선택할 수 있는 기회를 제공한다(김정남, 김정현, 2007, p.222). 캐릭터는 레벨의 상승과 아이템 장착을 통해 업그레이드가 이루어지기도 한다.

4.2.2.2 영화의 캐릭터

앤드루 호튼(Andrew Horton)은 그의 저서 "캐릭터 중심의 시나리오 쓰기"에서 고정된 플롯, 반복되는 장르와 관습, 어디서 본 듯한 캐릭터들, 진부한 대사들이 영화 속에 나타난 심각한 문제라고 한다. 이러한 문제를, 그는 캐릭터 중심의 시나리오만이 무한하게 새롭고 자유로운 이야기를 만들어낼 수 있다고 주장한다. 캐릭터 중심의 시나리오는 캐릭터를 '존재의 정체적 상태 (static state of being)'가 아닌 '생성의 역동적 과정 (dynamic process of becoming)'이라고 표현한다. 또한 그는 이를 카니발성 (the carnivalesque)²⁴⁾라고 한다. 캐릭터는 그 안에 수많은 '목소리들'이 거주하는 존재로 인식되며 그 목소리들은 각각 고유의 역사, 욕구, 취향, 한계, 즐거운, 리듬 등을 갖는다. 카니발성은 이러한 캐릭터의 중단 없이 늘 변화하는 상태를 말한다. 100년의 역사를 가진 영화의 '비슷한 스토리' 패턴에 호튼은 캐릭터만이 대안이 될 수 있다고 하고 있다(앤드류 호튼, 2000)

영화에서는 주인공이나 등장인물의 캐릭터 특성이 복잡한가, 단순한가에 따라서 장르와 플롯의 형태를 알 수 있다. <페르시아의 왕자; 시간의 모래>, <툼 레이더>처럼 액션, 모험극이나 소극 같은 장르에서는 등장인물의 성격이 단순해야 한다. 다만, 이야기가 가지고 있는 장르적 특성 속에서 주인공이나 인물의 선택과 행동이 적절하다는 생각이 들도록 그들에게 적절한 인물 묘사를 부여해주는

24) '카니발성' 혹은 '축제성'에서 비롯된 개념으로, 중세와 르네상스 시기의 카니발 기간에 행해지는 여러 의식들이 주로 교회와 궁정 사회의 장엄하고 고양된 의식에 대한 회화화였음에서, 이를 통해 카니발은 세계와 인간, 인간과 인간 사이의 탈정치적이고 탈교회적인 관계를 드러내는 역할을 했다. 저자가 미하일 바흐친에게서 빌려온 개념이다.

것이 캐릭터의 기능이다. 즉 현실성이 있어야 한다. 사실적이거나 매력적인 캐릭터 하나만으로도 온전하거나 새롭고 훌륭한 스토리를 만들 수 있기 때문이다. 실제로 인물의 선택에 의해서 행동이 생기며 행동은 사건으로, 새로운 에피소드와 결말에 이르게 한다. 그렇기 때문에 캐릭터의 생각과 행동이 엉뚱하거나 새로울수록 새로운 이야기가 만들어진다. 고정되거나 진부한 캐릭터는 진부한 이야기로 이어질 수밖에 없다.

<스트리트 파이터; 춘리의 전설> 속 춘리는 고정되고 단면적인 캐릭터다. 관객은 춘리가 눈앞에서 아버지가 살해당하고 우는 것을 보지만 슬픔에 동요할 수 없다. 춘리가 사건 위주로 실행에 옮기는 캐릭터만 설정되었을 뿐, 정서적으로 관객들과 공감을 이루고 있지 못했기 때문이다. 춘리는 아버지가 없고, 어머니가 병으로 돌아가시지만 그녀의 외로움, 내면의 고독, 아픔, 혹은 아버지에 대한 그리움은 설정되었을 뿐 영화에서 나타나지지 않는다.

반면 영화에서 캐릭터의 묘사가 세밀하고 진정성을 가지고 있다면 이야기가 살아 움직이게 된다. 어떤 것에 관한 스토리를 쓴다고 했을 때 그 이야기에서 심층구조를 찾아내는 것도 중요하지만, 스토리 속 사건들과 에피소드 속의 맥락, 즉 사실들 이면의 ‘정서’들을 찾지 못하면 이야기는 아무런 감동을 낳지 못한다. 정서는 인물이 하는 행동에서 나타난다(앤드류 호튼, p.72, 2000). 종종 영화의 스토리는 기억이 나지 않더라도 캐릭터는 기억에 오래 남는 경우가 정서가 잘 전달된 영화다.

영화에서 인물의 캐릭터는 그가 하는 선택에 의해서 결정된다. 캐릭터는 인간이 어떤 압력에 직면해서 행하게 되는 선택을 통해 밝혀진다. 압력이 크면 클수록 성격은 더 깊숙이까지 드러나게 된다. 그가 강한 사람인가, 약한 사람인가, 용기 있는 사람인가, 비겁한자인가는, 그가 압력에 직면했을 때 어떤 선택을 하는지를 통해 알 수 있다(로버트 맥키, 2002, p.158). <페르시아의 왕자; 시간의 모래>에

서 관객들이 다스탄이 용감하고 정의롭다는 걸 알 수 있는 것은 그가 고아였던 시절로 거슬러 올라간다. 고아인 다스탄은 왕의 무리가 행차하는 중에 가난한 동료 소년이 도둑으로 몰리자 돌을 던지면서 아니라고 맞선다. 다스탄의 용감한 성격은 터스 형이 시간의 단도와 진실을 믿지 않자 자신의 가슴을 칼로 찌르고 죽는 장면에서도 나타난다. <스트리트 파이터; 춘리의 전설>에서 춘리는 태국인들을 괴롭히는 바이슨에 대항하는 정의롭고 용감한 여성임에 틀림없다. 그러나 그녀가 하는 정의로운 행위들은 거리에서 노인을 괴롭히는 자들을 혼내주고, 가난한 이웃에게 돈을 쥐어주는 것들이기 때문에 세밀한 살아있는 캐릭터의 표현이라고 할 수 없다. 어린 다스탄은 자칫하면 감옥살이를 할 수 있는 상황에서 왕의 무리에게 돌을 던져 항의했고, 영원히 죽을 수 있는 상황에서 진리를 알리기 위해 가슴에 칼을 꽂았다.

관객들이 오랫동안 기억하는 영화는 캐릭터에 대한 내러티브인 경우가 많다. 특히 여러 영화들 중 고전 명작으로 추앙받는 영화들은 대개 스토리가 훌륭해서라기보다 그 속의 캐릭터가 살아있다. 줄리앙 뒤비비에(Julien Duvivier)²⁵⁾가 1937년에 만들어 아카데미상을 수상한 프랑스 영화 ‘망향(Pepe Le Moko)’은 서사의 내용 보다는 캐릭터가 남는, 캐릭터 중심의 스토리다.

영화 ‘망향’은 장 가방(Jean Gabin)이 페페라는 인물로 열연했다. 페페는 파리 출신의 갱으로 은행 강도를 하다가 도망쳐서 현재는 프랑스령 북 아프리카의 알제리에 머물고 있다. 그는 고향 파리를 그리워하고 있지만 알제리의 은신처를 벗어나면 체포되게 되어있다. 그의 고향에 대한 그리움은 그가 파리에서 알제리로 휴가 온 여성, 가비를 흠모하면서 더욱 열병처럼 커진다.

25) 줄리앙 뒤비비에(1896~1967)는 프랑스 유성영화시절 시적 리얼리즘 양식을 보여준 감독으로 <무도회의 수첩 Caenet de Bali>(1937), <뛰어난 패거리 La Bella equipe>(1936), <망향>이 대표작인데, 세 작품 모두 도피라는 소재를 다룬다. 장 가방이 <뛰어난 패거리>와 <망향>에 출연했는데, 특히 망향은 고향으로 돌아가려 하지만 갈 수 없는 장 가방의 시미를 따라 진행된다.



그림6. 영화 <망향>

‘페페’를 열연한 장 가방이 떠나는 ‘가비’를 바라보는 마지막 씬

이제 휴가를 끝내고 프랑스로 돌아가야 하는 가비 역시 그를 보고 싶지만 그럴 수 없다. 떠나는 배에 오른 그녀를 한 번 더 보기 위해 그는 은신처를 벗어난다. 그가 하고 싶었던 것이 보고 싶은 그녀를 한 번 더 보기를 원했을 수도 있고, 아니면 알제리를 벗어나 그리운 고향 프랑스를 향해 한번 달려가고 싶었던 거였는지는 알 수 없다. 그는 창살 너머로 떠나는 그녀를 아련하게 바라본다. 그를 체포하기 위해 경찰들이 다가오자, 그는 칼로 자신의 배를 찌르고 프랑스로 떠나는 배를 바라보며 죽는다.

페페가 가비를 사랑했을 때 한 대사는 그가 사랑한 것이 아름다운 그녀였는지 아니면 그리운 프랑스 파리였는지, 그 자신 역시 알 수 없었을 것 같은 미묘한 여운을 준다.

“난 네가 좋아. 아름다워...

너와 함께 있으면 파리에 있는 기분이야..

네 옆에 있으면 여기서 벗어나는 거야....”

영화는 페페의 비극적인 죽음으로 끝나지만, 페페라는 영화 속 캐릭터는 관객들이 주변에서 보았던 어떤 인물들 보다 더 생생한 감동으로 남는다.

4.2.2.3 게임 캐릭터의 영화화

게임에서의 캐릭터는 게이머의 플레이를 돕기 위한 ‘도구’의 개념과 같기 때문에 선형적 서사에서의 캐릭터와는 개념부터가 다르다. 때문에 게임 원작의 캐릭터를 각색할 때 원작의 캐릭터는 거의 개발이 안 된 것이라고 보는 것이 옳다. 영화로의 각색에 있어서 이를 그대로 옮기거나 입체적으로 변형을 하지 않을 경우 상투적인 인물로 나타나고 이는 곧 진부한 시나리오로 나타나기 때문이다.

로버트 맥키는 이야기의 구조와 캐릭터가 서로 맞물려 있다고 주장한다. 즉, 등장인물이 이야기의 압력 밑에서 그들을 선택하고 행동하는 방식에 따라 본모습이 드러나고 변화하는 피조물들이라면, 구조는 바로 그 피조물들이 선택하고 행동하는 과정 속에서 창조된다는 것이다(로버트 맥키, 2002, p.165). 그러므로 그는 작가가 새로운 인물을 만들어내고자 한다면 이야기 또한 새로 만들어야 한다고 주장한다. 바뀐 인물은 새로운 방식으로 선택하고 다른 종류의 행동을 택하며 다른 종류의 이야기, 즉 자기 자신의 이야기를 살아야 한다. 게임 원작을 영화화할 경우 게임 속 ‘개성이 없는’ 캐릭터를 영화 속 ‘살아서 숨쉬는’ 캐릭터로 만들어야 한다. 그래서 내러티브 구조가 변형이 되는 것이 불가피하다.

게임 <페르시아의 왕자>의 캐릭터는, 그가 포기하지 않고 끝까지 시간의 모래를 찾아서 그 자신 때문에 죽은 사람들과 공주를 되살리겠다는 의지와 용기를 가졌다고 볼 수 있지만, 그것은 게이머가

게임을 끝까지 완성하느냐 중도에 포기 하느냐에 따라 왕자의 캐릭터가 달라진다. 게임에서 왕자의 캐릭터 성은 오히려 그가 벽을 잘 타고, 건물과 건물 사이를 잘 건너뛰는 능력에 있다. 게임 속 왕자는 영화에서 우리와 같은 피와 살을 가진 형상의, 고뇌하고 사랑하는 젊은이로 ‘다스탄’으로 부활한다. 다스탄은 왕자의 권위를 벗어던지고 병사들과 허물없이 뒹굴며 웃음을 주는 인물이며, 부왕 앞에서 자신 없는 터스 왕자에게 늘 힘이 되어주며, 마음에 드는 여성(타미나 공주)에게 장난치고 싶어 끌리고 도망가다가도 다시 속곤 하며, 부왕의 죽음 앞에 멍하니 앉아있고, 자신의 진실을 알리기 위해서 소리 지르고 울부짖기도 한다. 이러한 일련의 사건 속 그의 반응과 행동을 통해 다스탄이 장난기가 있으며, 유쾌하고, 혈기왕성하며 마음이 따뜻한 면이 있다는 것을 알 수 있다.

영화 <사일런트 힐>에서는 게임 속 주인공이 바뀌는 파격을 단행한다. 게임에서는 아내가 죽었다고 설정됐지만 영화에서는 게임 속 제임스를 압도하는 그의 아내 ‘로즈’로, 다면적이고 입체적으로 부활한다. 게임 <사일런트 힐>은 사라진 딸을 찾기 위해 괴기스런 마을에 머물며 괴물들과 싸우는 아버지가 캐릭터다. 이 원작의 게임이 영화로 제작됐을 때 주인공 캐릭터인 아버지, 제임스 선더랜드가 영화에서는 사라진 딸을 찾는 어머니로 바뀌는 것을 알 수 있다. 영화에서는 공포영화라는 장르의 고전적인 법칙인 여성 주인공으로 해서 연약한 여성이 단신으로 무시무시한 괴물들과 사투하는 데서 낯선 효과를 만들어낸다. 하지만 게임은 유저들이 동일시 할 아바타로서 건장하고 똑똑한 남자로 설정함이 당연하다. 이러한 실험적인 변형에 대해 감독 크리스토퍼 강스는 “문제를 여성의 차원에서 다루는 것은 그 문제를 더 복잡하게 할 뿐 아니라 더 모호하게 만드는 효과가 있기 때문이다.”라고 말한다²⁶⁾. 사일런트 힐에서 만나는 주요 인물들도 모두 여성이다. 경찰관 시빌, 교주 크리스타벨라, 알레

26) 크리스토퍼 강스 인터뷰, 메이킹 필름, DVD 사일런트 힐, 2006.

사와 알레사의 엄마 등 모두 그렇다. 이는 현실 세계에 남아 있는 등장인물이 모두 남성인 것과 대조를 이루며 사일런트 힐이라는 세계에 긴장감과 예민함을 더하고 모성의 대결이라는 테마를 만들어 낸다. 영화 <페르시아의 왕자: 시간의 모래>가 아이디어만 차용해서 캐릭터와 서사를 뜯어 고친 각색이라면, 영화<사일런트 힐>은 원작에 충실하여, 호러 게임 특유의 압도하는 영상이 영화의 영상과 교차하며 흥행에 성공한 사례라 하겠다.

게임 <스트리트 파이터4>의 춘리는 여러 파이터 캐릭터들 중 하나다. 게임 속 춘리는 예쁜 검은 눈에 양 머리를 리본으로 묶은 중국 소녀이며 하체가 일반 남성 이상으로 튼튼한 특징을 가진다. 그녀의 캐릭터성(파이트 특성)은 강력한 돌려차기로 스트리트 파이터 4 속의 여러 막강한 남성 파이터들을 이기기에 부족함이 없다. 사실 그녀의 돌려 차기는 다른 어떤 파이터 캐릭터들 보다 시원한 통쾌감을 준다. 파이트 게임 특성 상 캐릭터들의 개별적인 캐릭터 성이 서사를 대신한다. 서로 만나 승부수를 내고 다시 다른 파이터와 겨루면서 게이머가 서사를 만들어어나가는 것이라 할 수 있다. 게임 속 춘리의 캐릭터에 대한 언급은 그녀가 “ 화려한 다리기술로 싸우는 ICPO의 조사관. 행방불명된 아버지를 찾기 위해 18살의 나이에 형사가 되었다.” 정도이다²⁷⁾. 게임 속 춘리는 영화 <스트리트 파이터; 춘리의 전설>에서 아버지를 감금하고 태국 국민들의 터전을 빼앗는 악한 바이슨에 맞서 싸우는 춘리로 부활한다.

그러나 영화 속 춘리는 게임 속의 ‘화려한 다리기술’을 가진 어떤 특징도 가지지 못한다. 그저 악당과 맞서 싸우기 위해 수련하는 과정과 액션이 있는 여느 다른 영화들과 동선을 같이 할 뿐이다. 관객들은 춘리의 딱한 사정에 감정적으로 동요하지 못하고, 감정이입에 실패한다. 영화 속 주인공인 춘리의 캐릭터로의 동일화가 실패한 것은 캐릭터를 그리는 데 기존의 복수극의 전형을 그대로 따르되 캐

27) <http://www.capcomkorea.com/sf4/character.html>

릭터를 세밀하게 그리지 못했기 때문이다.



그림7. 영화 <스트리트 파이터: 춘리의 전설> 속 춘리와
게임<스트리트 파이터4> 속 춘리

도입부에서 춘리는 아버지가 납치당하고 어머니가 돌아가셨음에도 좋은 집에서 하인들을 부리며 부유하게 잘 살고 있다. 또한 아버지가 원하던 대로 훌륭한 피아니스트가 되었다. 물론, 영화 후반에 이르러 그간 아버지의 부재에도 춘리가 부를 누리면서 잘 성장할 수 있었던 것은 아버지가 춘리를 해치지 않겠다는 다짐을 받고 악당 바이슨에게 협조한 때문이다. 하지만 도입부에서 오직 주인공 춘리의 결여가 아버지의 빈 자리였다는 점은 복수하겠다는 춘리의 다짐을 관객들에게 설득시키지 못한다. 그러던 어느 날 춘리 주변에 ‘거미 문신’ 조직이 나타나 춘리를 유도하고, 춘리는 그들에 부응해서 아버지를 찾으리라 떠나게 된다.

대부분의 영웅 스토리는 주인공이 가난하거나, 고아이거나, 평범하지만 결핍이 있는 인물로 설정된다. 이것은 관객들이 어느 날 갑자기 자신들이 영화 속 인물처럼 평범한 사람들에게 일어날 수 있는 ‘일탈’과 ‘여정’에 대한 동경과 그들과의 동일화 때문이다. 혹은 춘리의 영화화에 있어서 만약 그녀가 어려서부터 부유했으나 아버지가 납치되고 가정이 풍비박산되어 모든 것을 잃은 가난한 아이가

오직 복수하리라는 일념으로 불탄다면 관객의 감정이입이 훨씬 수월했을 것이다. 물론, 영화 속 춘리와 같이 부족함이 없는 여성이 아버지를 찾아 모험을 떠날 수 있다. 하지만 대중 영화는 보편적인 정서를 다루지 않으면 상업영화로 성공할 수 없다. 또한 영화가 그것이 액션 영화이든, 호러 영화이든 인간의 삶과 감정에 대한 세세하거나 미묘한 표현을 하는 매체라는 점에서, 영화 속 춘리라는 한 사람의 문제를 어떻게 다루었느냐는 것을 살펴보아야 한다.

<스트리트 파이터; 춘리의 전설> 속 춘리는, 또한 이미 틀이 만들어진 이야기를 진행시키기 위해서 존재한다. 그녀가 의지를 가지고 이야기의 방향을 틀어가는 캐릭터가 아니라, 악당 바이슨과 태국을 무대로 싸우기 위해서 만들어진 캐릭터다. 그녀는 ‘자신의 의식적, 무의식적 욕망을 끝까지, 이야기의 장르와 설정에서 정해지는 인간 한계의 끝까지 추구해 나갈 의지와 능력을 가지고 있는’ 캐릭터가 아니라(로버트 맥키, 1997, p.214), 오직 액션을 보이기 위한 캐릭터다. 영화 속 춘리는 ‘이야기의 흐름을 바꾸어 놓는’ 주인공이 아니라, 이야기의 흐름을 따라 행동하고 있다. 이는 이야기를 지켜보는 관객의 흥미를 잃게 한다. 주인공이 하고자하는 일을 성취할 수 있을까에 대한 관객의 흥미는 바로 주인공 자신이 그 일에 대해서 가지고 있는 열망에 비례한다. 주인공의 열망이 강할수록 관객의 흥미도 강해지는 것이다. 그가 하고자하는 일이 과연 사회적으로 바람직한 것인지, 도덕적인 것인지 부도덕한 것인지, 정의로운 것인지 부당한 것인지, 이타적인 것인지 이기적인 것인지는 문제가 되지 않는다. 주인공에 대한 관객의 정서적 태도를 결정짓는 것은 그가 얼마나 강렬하게 그것을 원하고 있는가이다(데이비드 하워드, 1993, p.77). 캐릭터에의 몰입은 영화에의 몰입을 이야기한다. 도입부에서 관객들의 몰입에 성공한 이야기는 이야기가 끝날 때까지 관객들을 끌고 가는 데 성공한다.

4.2.3 원형 중심의 각색

원형(原型, archetype)이란 문학과 사상 전반에 자주 되풀이하여 나타나는 근본적인 상징·성격·유형을 가리키는 문학 평론 용어이다. 로버트 맥키는 이야기를 구성하는 방식에 무한한 변형이 가능하지만 그 근본 방식에는 일정한 한계가 있다고 한다. 그래서 그는 이야기 플롯을 세 가지 유형인 아크플롯, 미니플롯, 안티플롯으로 나눈다. 아크플롯은 지난 100년의 영화 역사에서 가장 필수적인 양식이자 지금까지 전 세계적으로 국제적인 관객을 끌어들이는 대형 영화들을 만들어냈다. 즉, 모든 인간이 공감할 수 있는 정서와 모두가 만족할 만한 결말을 가진 영화들이다.

아크 플롯은 닫힌 결말, 외적 갈등에 중점을 두며, 이야기의 주인공이 단 한 사람이며, 주인공이 계속해서 고조되는 긴장과 변화 속에서 역동적으로 자신의 욕망을 추구해 나간다는 점, 이야기의 결말이 시작한 시점부터 진전된 지점에서 맺는다는 점, 우연보다는 인과성과 일관된 사실성을 중요시 한다는 특징을 가진다.²⁸⁾ <대열차강도>(미국, 1903)을 시작으로 <폼페이 최후의 날>(이탈리아, 1913), <7인의 사무라이>(일본, 1954), <도나의 선택>(브라질, 1976), <네 번의 결혼식과 한 번의 장례식>(영국, 1994)를 이어 <스타워즈>시리즈(미국, 1999-2005), <반지의 제왕> 시리즈(2001-2003), <스파이더맨>시리즈(미국, 2002-2007), <해리포터> 시리즈(영국, 2001-2010), <아바타>(미국, 2009) 등이 있으며 한국에서는 <태극기 휘날리며>(2004), <왕의 남자>(2005), <괴물>(2006) 등 역대 최고의 흥행작들이 아크

28) 반면, 미니플롯은 아크플롯의 특징적인 내용들을 축소, 축약 시킨 이야기로, 닫힌 결말이 아닌 열린 결말이나 사실성 보다는 우연성이나 복수 주인공인 경우이다. <파리, 텍사스>(서독, 1984), <호르는 강물처럼>(미국, 1992), <셀 위 댄스>(일본, 1997), 한국에서는 홍상수 감독의 <생활의 발견> <잘 알지도 못하면서> 김기덕 감독의 <빈집>, <나쁜 남자>, 이창동 감독의 <밀양> <시> 등이 미니플롯에 해당한다. 안티플롯은 아크의 문법을 파괴한 플롯으로 <안달루시아의 개>(프랑스, 1928), <로스트 하이웨이>(미국, 1997) 등이 있다.

플롯에 해당한다.

게임 원작의 영화는 상업성이 강조된 엔터테인먼트로서 다수의 사람들이 공감하고 동의할 수 있는 영화를 지향한다. 상업적 영화는 소수의 관객이 동의할 수 있는 가치관, 지나치게 개인적인 주장이나 예민하고 복잡한 사회적 문제는 피해야한다. 그간의 흥행한 영화의 역사를 통해 알 수 있듯이, 관객 대다수가 원하는 이야기의 유형은 아크플롯, 즉 고전적 서사 전개 방식이다. 게임 원작 영화가 고전의 원형을 따라는 것은 위험한 영화 투자에 얼마만큼의 관객 동원이라는 '예측 가능성'을 제시할 수 있다.

영화 <페르시아의 왕자; 시간의 모래>는 흥행에 성공했던 대작 영화 시리즈의 법칙을 그대로 따른다. <스타워즈>, <반지의 제왕>, <스파이더맨>, <해리포터>의 공통점은 모두가 영웅담을 그린 판타지 영화라는 점이다. 이들 영화 속 주인공들은 대개 고아이며 누구의 주목도 받지 못하고 사는 소년들이다. <반지의 제왕>의 프로도는 모르도르에서 벌어지고 있는 일을 모른 채 알려지지 않은 곳에서 조용히 살고 있었다. <스타워즈>의 루크 스카이워커는 제국의 센터에서 멀리 떨어진 오지에서 살고 있었고, 해리포터는 사악한 친척집의 층계참 밑 창고에 살았다. <스파이더 맨>의 피터 파커는 뉴욕 퀸스 지역의 가족적이고 현대적인 분위기에서 살았지만 역시 고아였다. <페르시아의 왕자> 속 주인공 다스탄 역시 고아출신으로 거리에서 살아가고 있다가 페르시아의 진정한 왕자가 된다.

이들 소년들은 어느 날 자신에게 아주 특별한 재능이 있다는 것을 우연히, 혹은 부름을 받아 발견하게 되고, 처음에는 망설인다. 다스탄 역시 영웅으로서의 모험에의 소명을 거부한다.

타미나 : 난 신의 계약을 보호하는 사람이야.

신비의 검이 악당의 손에라도 넘어가기라도 하면...

다스탄 : 너의 신이지 내 신이 아니야.

그러나 영웅은 악의 심장 속으로 들어가는 여정을 시작한다. 이 여정은 소년들의 문제를 해결하는 동시에 자기 자신을 새롭게 발견하는 여정이기도 하다. 이들의 모험은 적과 대결하는 클라이맥스로 치달으며 동시에 그들 자신의 과거와 출생의 비밀을 이끌고 들어간다. 이를 두고 <홍행의 재구성>의 저자 김희경은 “괴짜가 영웅이 되는 과정을 통해, 젊은이들이 휩싸여 있을 근심과 혼란에 이상적인 해결책을 제시하는 것으로”, 과거와 미래를 오가는 이 같은 여정을 통해 동시대의 청소년들에게 직접적으로 말을 건네는 것이라고 표현한다(김희경, 2005, p.185). 가진 것 없고, 사회에서 가장 낮은 자리에 있거나 특별할 것 없는 주인공들에게 어느 날 사건이 생기고 영웅이 되어가는 ‘과정’을 통해 관객들은 자기 동일시할 수 있다.



그림8. 영화 <해리포터; 마법사의 돌>

해리의 ‘모험에의 소명’을 방해하는 더들리는 해그리드의 공격을 받는다

영웅에 대한 원형으로서의 이야기는 세계 각국의 신화와 동화 속에 내재되어 있는 이야기이다. 영웅의 도덕적인 목표는 자기가 속한 민족을 구하는 것, 특정 개인을 구하는 것, 어떤 관념을 만드는 것도 될 수 있다. 영웅은 무엇인가를 위하여 자신을 희생한다(조셉 캠벨, 1992, p.244). 스튜어트 보이틸라는 역대 흥행 대작들을 비교하면서 모든 영웅 이야기들이 12개의 공통된 극적 요소 또는 ‘장면’들로 구성되어 있다고 주장한다. 게임 원작 영화 <페르시아의 왕자; 시간의 모래>역시 자신을 희생해서 세상에 닥칠 대재앙을 막으려 하며, 보이틸라의 12개의 영웅 여정을 따른다. 이는 <해리포터> 시리즈 속 해리와 <반지의 제왕> 속 프로도, <스파이더맨>의 피터가 겪는 여정과 같다.

표10. 영웅의 12개의 여정 (스튜어트 보이틸라, 2005, p.27)

1	보통 세상	주인공들은 외딴 곳에 사는 고아들처럼 결핍에 시달리거나 뭔가 문제가 있는 사람들이다.
2	모험에의 소명	어느 날, 외부로부터 도전을 받거나, 해결해야 할 어떤 문제에 맞닥뜨리게 되거나, 더 이상 이렇게 살 수 없다고 생각하게 만드는 사건들을 겪는다.
3	소명에 대한 거부	주인공들은 이런 도전과 문제에 공포심을 느낀다. 도망가고 싶어 하며 뒤로 물러선다
4	조력자와의 만남	그러나 어떤 사건, 혹은 누군가의 도움(마술적인 능력, 지혜 등)으로 두려움을 극복하게 된다.
5	관문통과	소명을 받아들여 일상을 뒤로하고 모험을 나선다.
6	시험, 협력자, 적	주인공은 협력자와 적을 만남으로써 특별한 세상에 대해서 알게 된다.
7	심연에의 접근	주인공은 마지막 준비를 하고 심연으로 접근한다.
8	시련	무서운 적 혹은 자기 자신의 나약함과 싸워야만 하는 온갖 시련을 겪게 된다. 시련 중에서 가장 핵심이 되는 위기를 겪게 됨으로써 최대의 공포와 직면하고 죽음을 맞본다.
9	보상	가장 큰 적을 극복하고 나면 영웅은 공포와 죽음을 이겨낸 보상을 받게 된다.
10	귀환	자신이 원래 속해 있었던 세계로 돌아온다.
11	부활	모험의 여정을 끝낸 영웅은 최고조로 오른 시련을 겪음으로써 정화되고 구원을 받으며, 영웅으로 변화한다.
12	묘약과의 귀환	돌아온 영웅은 이제 예전과 같지 않다. 보통 세상에게 이로운 묘약을 가지고 복귀한다.

호러 게임 <사일런트 힐> 역시 디지털 게임임에도 불구하고 탄탄한 공포 이야기의 원형을 가진다. 게임 <사일런트 힐>에는 공포 이야기의 원형을 이루는 대상인, 어두운 지하실, 군중들, 높은 곳, 벌레들, 전기 톱 등이 어김없이 나타난다. 영화로의 각색에서 주인공은 여성으로 대체되며, 가장 무서운 공포인 ‘원인과 실체를 알 수 없는’ 것을 대상으로 한다.

영화를 정치적인 해석으로 접근하는 마이클 라이언은 수많은 현대 공포영화의 중심 모티브는 여성에 대한 폭력이라고 주장한다(마이클 라이언, 1997). 이러한 폭력은 남성이 지배하는 자본주의 문화에서 야기되는 관례적인 폭력의 확장이며 문화 현상을 보여준다. 공포 영화의 주된 유형인 악령들림, 난도질, 사이코 살인자, 늑대인간 그리고 흡혈귀 영화에서 여성은 ‘남성적’인 괴물들에 의해 성적으로 문란했거나 요구에 불복했거나, 배반했음에 의해 신체의 일부가 잘려나가거나 처참한 최후를 맞는다. <자매들>(1973), <할로윈>(1978), <드레스드 투 킬>(1980), <스크림>(1999), <피라냐>(2010) 등 대부분의 공포 영화에서 여성은 난도질당한다.

공포영화 속 폭력은 눈에 보이지 않으며 어떤 합리적인 원인도 갖고 있지 않다. 그러나 희생자들은 자신들이 과거에 한 일이나, 실수에 대한 응징으로 ‘처벌’을 받는다. <드레스드 투 킬>에서는 성적으로 자유분방한 여성이 성관계를 맺은 남자의 아파트에서 나오다가 엘리베이터에서 살해된다. <할로윈>에서는 십대 청소년들 특히 소녀들이 섹스와 마약 같은 ‘부도덕한’ 행위를 저지르고 살해된다. <사일런트 힐>에서 로즈는 사일런트 힐로 가기를 거부하는 남편을 뒤로 하고 딸을 데리고 홀로 떠난다. 로즈의 남편을 배반한 이러한 행위는 그녀가 사일런트 힐에 들어서자마자 죽는 것으로 처벌된다. 로즈는 사후에 사일런트 힐에서 좀비들과 괴물들에 맞서 싸우고 악의 근원을 처벌한다. 그러나 로즈는 죽을힘을 다해 남편이 있는 세

상으로 돌아오지만 각각 저승과 이승에 있는 로즈와 남편과는 이제 만날 수 없다.

게임과 영화 <사일런트 힐>은 그러므로 공포영화이자 영웅의 서사를 갖는다. 공포 영화 속 최악의 공포 대상은 시시각각 나타나는 괴물들이 아니라, 파악할 수 없는 그림자이다(스튜어트 보이틸라, 2005, p.148). 로즈가 사라진 딸 쉐런을 찾을수록 괴물들의 위협은 더욱 극심해간다. 하지만 로즈는 이 거대하고 위협적인 ‘그림자’의 근원을 알고 싶다. 로즈는 마을 사람들에게 무슨 일이 일어났는지 밝혀내야 한다고 생각한다. 로즈는 위험하다면서 말리는 여경을 뒤로 하고, 포기하지 않고 맞서 교주 크리스티나벨라를 처벌한다.

4.3 게임 특유의 장치의 재해석

4.3.1 액션

사이렌이 울린 뒤 지옥처럼 변하는 사일런트 힐의 흉물스런 공간들과 기괴한 좀비들, 그리고 악마의 묘사는 게임 <사일런트 힐>의 충실한 ‘변형’이다. 변형 양식의 각색은 원작 텍스트의 본질적인 어떤 것을 영화로 재생산하는 것이다 (더들리 앤드루, 1995, p.148). 혹은 원작 텍스트의 ‘정신’에 충실(fidelity)한가와 관련하여 평가된다. 더들리 앤드루는 매체의 메커니즘이 서로 다른 경우에는 원작의 톤, 가치, 이미지, 리듬 등, 원작의 정신에 대한 충실성의 문제는 특히 어렵기 때문에 영화로의 각색에서 원작의 느낌을 직관적으로 재생산할 수밖에 없다고 주장한다. 그러나 게임과 영화는 이미지로 지각을 하고 의미화 작용을 하는 매체라는 공통점 때문에 원작이 가진 특수성에 집중하면 원작의 충실한 변형은 어렵지 않다.

게임의 속성은 캐릭터의 능력을 뜻한다(류현주, 2003, p.191). 게임

<페르시아의 왕자: 시간의 모래>는 액션 게임인 만큼 캐릭터가 움직이는 방식이 대단히 액션 적이다. 벽을 빠른 속도로 타고 뛰어간 다거나, 매달리고, 기둥을 타고 오르고 건물과 건물 사이를 건너뛰는 방식으로 사실적인 무술과 액션에 공을 들였다. 대부분의 게임 원작 영화가 마술적 상황과 디지털 합성으로 고난을 헤쳐 나가는 데 반해, 영화 <페르시아의 왕자: 시간의 모래>는 검과 검이 부딪히는 무술과 벽을 타고 지붕을 오가는 파쿠르 액션으로 관객의 시선을 사로잡는다. 파쿠르(Parkour) 혹은 야마카시(Yamakasi)를 연상시키는 왕자의 유려한 움직임이 창출하는 쾌감은 게임에서 체험할 수 있던 조작감과 액션감을 대신하기에 부족함이 없다.

이에 대해 감독 마이크 뉴웰은 원작의 액션에 충실하기 위해 파쿠르 동작을 극에 도입하기 위해 세계적인 파쿠르 전문가들을 초빙, 재주를 전수 받았다고 한다. 제이크 질렌할은 고난도 스텐트 연기를 했을 뿐만 아니라 어린 다스탄 역을 맡은 아역배우 윌 포스터도 예외는 아니어서 다양한 점프와 공중 제비돌기 동작을 익혀야만 했다고 설명한다(곽동명, 2010).



그림9. 영화 <페르시아의 왕자: 시간의 모래>과
게임 <페르시아의 왕자> 속 파쿠르

반대로, 영화 <스트리트 파이터; 춘리의 전설>에서 춘리는 게임 속의 '다리기술이 강력하고 독보적인' 속성을 가진 캐릭터성(표11참조)을 위반한다. 영화 속 춘리는 일반 여성보다 가냘픈 다리를 가지고 있으며, 게임 속 강력하고 후련한 돌려차기는 볼 수 없다. 캐릭터 속성이 영화에서 변질되거나 왜곡된 셈이다. 단순한 패턴의 게임 <스트리트 파이터> 속 파이터들 중 춘리라는 캐릭터의 속성을 선택했던 많은 게이머들에게, 영화에서 전혀 다른 캐릭터의 실사는 실망스러울 수밖에 없다.

게이머가 게임으로부터 얻는 것이 그저 속도감과 음향효과라고 생각하는 것은 오류다. 또한 게임은 멋진 게임 요소들, 근사한 그래픽, 재미있는 퍼즐들이나 흥미로운 배경 설정과 스토리가 아니다. 비디오 게임은 새롭거나 경험할 수 있는 재미있는 상황, 투쟁을 위한 자극적인 퍼즐, 그리고 탐험할만한 재미있는 환경을 제공한다 (James Newman, 2004).

게임은 사용자의 상호반응에 의해서 완성되는 매체이다. 원작 게임에 많은 게이머들이 열광했던 이유를 잘생기고 멋진 캐릭터나 근사한 그래픽으로 봄으로써 게임 본연의 재미인 인터랙티비티를 놓쳐서는 안 된다.

표11. 캐릭터성의 비교 <스트리트 파이터 2 터보>

(James Newman, 2004, p.174).

파이터	이동속도	점프속도	점프력	점프공격	방어력
바이슨	3	3	5	3	3
사가	2	3	1	3	3
베가	3	3	5	3	3
발록	3	3	5	3	3
가일	3	3	3	3	3
블랑카	2	4	4	4	4
켄	3	3	3	3	3
춘리	4	4	4	2	2
류	3	3	3	3	3
장기에프	2	2	2	5	5
달심	1	1	1	3	1
혼다	2	2	2	5	3

게이머들은 특정한 게임에서 그 게임이 가지고 있는 고유의 장점을 기억한다. 게이머들이 캐릭터의 외모나 감정적인 부분을 통한 동일시를 찾기 보다는 능력과 속성을 우선시하며, 게임의 성공이 게이머가 손가락을 움직이는 속도에 의한 것이 아니라 지성과 상상력을 향상 시키는 게임 고유의 장점이 있었음을 간과해서는 안 된다. 마찬가지로 게임 원작을 영화화하는 데 있어 단순히 멋진 화면과 연출에 초점을 맞추으로써 게임 원작이 가지고 있던 특수성을 간과한다면 아무리 뛰어난 대사와 기막힌 스토리의 영화라고 해도, 원작 게임의 충실한 게이머들을 극장으로 불러 모으는 데 실패한다.



그림10. <스트리트 파이터 2 터보> 속 파이터들과 춘리

4.3.2 크리처 (creature)

게임 <사일런트 힐>은 호러 게임이다. 영화 <사일런트 힐>은 게임의 전개 과정과 비주얼을 빠짐없이 따르지만 감독은 호러영화라는 장르의 룰도 간과하지 않았다. 주인공을 남성에서 여성으로 바꾸고, 여성을 희생양으로 삼아, 연약한 신체를 통해 표시되는 거의 비합리적인 공포심을 낳는 데 성공 한다(수잔 헤이워드, 1997, p.438). 영화에서 뿌연 재가 내리는 사일런트 힐의 비주얼 묘사는 게임에서는 없었던 독창적인 기괴함을 낳는다. 더불어 사이렌이 울린 뒤 지옥처럼 변하는 사일런트 힐의 흉물스런 공간들과 기괴한 좀비들 그리고 악마의 묘사로 영화 <사일런트 힐>을 상상을 초월을 하는 비주얼의 역작으로 탄생시켰다.

크리스토퍼 강스(Christophe Gans)는 게임 <사일런트 힐> 특유의 장치를 압도하는 공포 분위기로 잡았다. 게임 마니아로 알려진 그가 제작자와 각본가들과 함께 직접 게임을 플레이하면서 각자가 지닌 게임의 기억들을 비교하고 대조하며 하나의 집합적인 이야기를 만

들어내려 했다²⁹⁾는 점은 중요하다. 감독은 게임을 각색하기 위해서는, 게임의 설정 자체가 아니라 각각의 게이머들이 저마다 가진 버전들을 탐구해야 한다고 설명한다. 게임은 무엇보다도 인터랙티브하고 주관적인 경험이기 때문이다. 원작 게임을 경험한 팬이나 관객은 영화 속에서 사이렌 소리가 사일런트 힐에 울리면서 조성되는 무시무시한 공포에 압도당한다. 괴물들이 내는 기괴한 울음소리, 철판을 찢으며 달려드는 레드 피라미드의 거대한 칼날이 내는 금속성 마찰음, 살을 찢는 소리 등 효과음 하나하나가 영화라는 화면과 음향의 효과로 극대화된다.



그림11. 게임과 영화 <사일런트 힐>의 크리처즈

실제로 생존 호러 게임 <사일런트 힐>은 호러 게임의 역사를 장식한 ‘오싹한 명작’이라는 평가를 받으며 역대 최고의 공포 게임 1위에 올랐다³⁰⁾. 디지털 게임의 다양한 종류에서 유독 호러 게임을 선택한 유저들은 공포영화를 찾는 관객들과 마찬가지로 ‘공포감’과 ‘긴장감’을 갖기를 원한다. <사일런트 힐>에는 공포 이야기의 원형을 이루는 대상인, 어두운 지하실, 군중들, 높은 곳, 벌레들, 전기 튕

29) 크리스토퍼 강스 인터뷰, 메이킹 필름, DVD 사일런트 힐, 2006.

30) <http://rhinoc.net/board/651>, “<http://www.gametrailers.com>에서 발표한 최고의 공포 게임 TOP 10 중 1위 사일런트 힐”

등 이 모든 것이 어김없이 나타난다. 그 중에서도 때로는 군중을 형성하며 나타나는 간호사 좀비들, 때로는 거대한 칼날을 가지고 휘두르는 괴물 크리처나 벌레들의 습격은 오싹한 공포를 준다. 크리처들과 함께 주인공 로즈는 가장 무서운 공포인 ‘원인과 실체를 알 수 없는’ 것을 찾아서 공포의 심장을 행해 들어간다. 영화는 이러한 특징을 가지고 있는 게임 원작을 영화화하는데 있어서 게임 고유의 특징을 잘 살렸다는 평가를 받는다.

4.3.3 공간

4.3.3.1 게임의 공간

대전 격투 게임 <스트리트 파이터>의 공간은 스트리트(거리)다. 그 공간은 홍콩의 거리일 수도 있고, 저수지의 다리 위가 될 수 있으며, 여러 관중들이 앉아서 혹은 서서 싸움을 즐기는 베탕의 장소일 수 있고, 배 위 역시 게임의 공간이 된다. 어디든 주먹질이나 발차기를 할 수 있는 공간이면 게임의 공간이 된다. 그 공간에서 게이머는 각 단계 마다 설정되어 있는 무술의 고수들을 만나게 된다. 그러나 멋진 3차원으로 제시된 배경 장면에서 플레이어는 자유로운 3차원 운동이 허락되지 않는다. 대전 격투 게임에서 두 파이터들은 서로를 마주하도록 방향이 고정된 축을 따라서만 움직인다(James Newman, 2004, p.123).

영화나 드라마의 경우 단순히 공간을 시각적으로 재현할 수 있지만 디지털 게임은 게이머의 움직임을 가상공간 속에서 구현할 수 있는 장소로 제시된다. 디지털 게임에서 공간은 게임 속 세상이며, 게이머로 하여금 움직여 돌아다닐 수 있는 공간(space)이다. 디지털 게임은 거주하고 플레이할 수 있는 세계뿐만 아니라 공간을 점유하

며 순환하는 퍼즐과 도전을 제공하기도 한다. 영화가 시간적인 속성을 지니고 있다면 디지털 게임은 ‘공간적 특성’을 지니고 있는 미디어라 할 수 있다.

다사용자 온라인 롤플레이팅 게임이나 <세컨드 라이프>와 같은 가상 세계는 게이머들에게 고난이도의 상호작용 능력, 공동체의 의미를 재구성한다. 여기에서 게임은 놀이나 유희로만 혹은 일상생활의 삶 그 자체로만 규정할 수 없는 속성을 지니게 된다. 디지털 게임이라는 가상공간에 존재하고 일련의 게임 행위를 수행한다는 것은 유희의 행위이면서 동시에 가상 세계에서 또 다른 삶을 살아가는 것이기 때문이다. 특히 차세대 가상 세계로 평가받는 <세컨드 라이프>는 단순히 방문하는 공간이 아니라 매일 일정 시간 거주하는 공간으로 다른 게이머와 함께 하는 삶 자체를 전제하고 있다는 점에서 그 집단적인 성격은 더 강화된다(류철균, 안진경, 제16호, pp.30~48).

게임의 공간은 또한 게임 자체가 되기도 한다. 들어갈 때마다 조금씩 배치가 달라지는 이상한 던전을 헤매야 하는 <디아블로>가 그렇고, 위 포그를 뚫고 적의 위치를 탐색하고 그 모양새를 고려해서 전략을 구상해야 하는 <스타크래프트>가 그렇다. <둠>의 외부 공간은 내부 공간처럼 구조화되어있다. 이 공간은 게임 기획자에 의해 특정한 게임플레이의 경험 양식을 실행하도록 구현되었다. 즉, 게임의 공간 재현은 플레이에 종속되어 있는 것이다. 게임 세계는 특정한 공간을 재현하거나 모델링한 것이 아니라 특정한 종류의 경험을 제공하도록 디자인되고 구성되어 있다(James Newman, 2004, p.122). 그 때문에 그 공간은 단순한 배경 공간이 아니라 게이머가 해결해야 할 임무가 숨겨져 있고, 게이머의 이동을 방해하는 적들이 출몰하는 공간이다. 이러한 현실은 성공적으로 임무를 수행하기 위해 활용할 수 있는 실질적인 정보나 힌트 등을 유용한 자산으로만 들어준다. 게임에 열중하는 게이머들은 그만큼 게임 공간의 다양한

지역을 탐색한 경험을 갖고 있으며 여러 번의 전투를 통해 어디에서 어떤 상황이 벌어지는지를 잘 파악한다.

<젤다의 전설>이나 <사일런트 힐> 시리즈와 같은 롤플레이нг 게임 역시 잘 짜인 이야기를 기반으로 공간을 탐색할 수 있다. 주인공 링크나 제임스는 광활한 지역을 탐험하며 괴물들과 싸우고 보물을 모으는 임무를 수행하는데, 각 공간에서 아이템을 찾아 도움을 받고 기력을 회복하기도 한다. 게임 속 공간을 여기저기 돌아다니며 각각 ‘마법의 책’과 ‘미스터리의 조각’을 찾을 때마다 게임의 이야기가 추가된다.

<젤다의 전설>이나 <사일런트 힐>은 캐릭터를 전후좌우로 자유롭게 움직일 수 있기 때문에 공간을 탐색하는 듯한 가상현실 경험이다. 더 강화될 수 있다. 360도 회전은 물론, 멀리서 캐릭터의 위치를 파악할 수 있으며 게이머가 캐릭터를 어떠한 방향으로든 움직일 수 있다. 이러한 롤플레이нг 게임의 경우 공간은 단순한 배경 화면의 전환을 넘어 난이도의 변경이나 게임 스토리의 확장으로까지 이어진다(전경란, 2009, p.28). 게임하기는 어떠한 면에서 공간을 탐험하고 통달하는 일, 즉 그것을 정복하는 일이다. 공간을 정복한다는 것은 낯선 곳을 익숙하고 친근한 곳으로 만드는 과정, 즉 그 공간의 의미를 확정하는 일이다.

게임의 공간은 또한 이야기의 진행을 하는 데 있어 연결의 역할을 한다. <디아블로 2>, <워크래프트 3>의 경우 이야기는 다양한 공간의 연결에 의존하고 있다. 즉 이들 텍스트에서 공간 이동의 가능성은 플롯으로 구현됨으로써 이야기의 진행이 공간의 이동과 밀접한 연관을 갖게 되는 것이다. 이들 게임의 게이머들은 공간을 자유롭게 탐험할 수 있기 때문에 세부 사건의 발생순서는 매번 달라질 수 있으며 따라서 시퀀스 자체도 유동적이다. 게이머에 따라 필수 임무를 먼저 수행할 수도 있고, 다른 지역을 탐험하여 선택적 임무를 수행하거나 아이템을 수집하고 돈을 모으는 데 비중을 둘 수도

있는 등 각 하부 게임에서 게이머는 사건의 연결을 자유롭게 조정할 수 있다(이인화, 고육 외, 2003, p.71).

게임에서의 공간은 플레이어가 탐험을 하는 데 있어 다양한 지형의 광대한 세계를 이음새 없이 이동할 수 있게 함으로써 게임 플레이어의 운동감각적 즐거움을 높여준다. 그러나 디지털 게임에서의 공간은 주어진 시스템의 용량과 디자이너에게 제공된 기술적 한계에 긴밀하게 연관된다. 공간을 만들 기술이 없다면 게임 캐릭터의 속도도 무의미하게 되기 때문이다.

4.3.3.2 영화의 공간

마르셀 마르땅(Marcel Martin)은 일찍이 영화의 공간을 말하기에 앞서 영화가 무엇보다도 <시간의 예술>³¹⁾이기 때문에 영화는 ‘공간과 시간의 복합체’라고 지적했다. 영화가 공간의 예술인 점은, 연극과 무용은 ‘공연’을 하는 공간 ‘속’의 예술이지만 영화는 단지 스크린에 비치는 것만이 영화의 본질이기 때문이다. 영화적 공간은 현실의 공간과 똑같은 시간성을 가지고 우리가 현실세계에서 체험하는 것과 같이 카메라에 의해 경험하고 탐구하는 ‘생생한 상형적(象形的) 3차원의 공간’이다(마르셀 마르땅, 1993, p.315). 이러한 3차원의 생생한 공간은 카메라의 다양한 광학적 현상에 입각해서 만들어진다.

31) 영화를 시간의 예술이라고 하는 것은 영화가 시간의 제약을 받기 때문이다. 영화 속의 시간은 ‘동작의 시간, 인물들의 시간, 극적 세계 속의 시간’ 뿐 아니라, ‘순수한 시간성’으로서 상영시간, 즉 눈앞에서 작품이 움직이는 ‘지속’을 포함한다. 우리가 공간을 경험하는 데에는 반드시 시간이 따르지 않으면 안 되는데, 예컨대 자동차로 서울에서 부산으로 이동 하려면 5시간 남짓 걸리지만 영화에서는 한 순간에 우리는 그곳으로 옮겨놓는다. 또한 카메라가 고속도로를 달리는 자동차를 ‘초’당 24프레임의 그림을 연결하여 보여준다고 할 때 우리는 ‘시간’을 지각해서 자동차가 달리고 있음을 느낀다. 마찬가지로 영화는 완전히 시간을 교란시키기도 하는데, 과거에서 미래로, 미래에서 다시 과거로 자유롭게 넘나들 수 있다.

그리고 고전 서사 영화에서 공간은, 카메라를 사용하여 현실 효과를 내기 위해서 일관성 있게 재현된다.

게임의 공간이 시스템 용량과 디자이너의 기술적 한계의 제약이 있다면 영화는 그 보다 훨씬 공간에 있어 자유로운 편이다. 카메라가 어디든지 쇼트(shot)로 등장인물과 대상물 간의 공간적 관계를 찍을 수 있다면, 혹은 경우에 따라서는 컴퓨터 그래픽의 기술로 카메라로 담을 수 없는 공간까지 창조해낼 수 있기 때문이다. 이는 많은 디지털 게임 원작이 영화화 되었을 때 공간의 변화를 보면 알 수 있다. 게임 <페르시아의 왕자> 시리즈는 궁 안의 공간을 탐색하는 게임이다. 이때의 공간은 반드시 입체적으로 인식을 해야 플레이가 가능한 무엇이다.³²⁾ 궁 안, 창고, 다리, 욕실과 궁 외벽 등 플레이를 할 수 있는 곳이 게임의 공간이 된다. 영화로의 각색에서 <페르시아의 왕자>는 모로코의 어느 실제 사막과 마을 그리고 스튜디오에서 제국 페르시아를 재현한다. 재현한 것을 담은 카메라의 프레임안의 모든 것은 시간성을 가지고 편집되어 제국 페르시아의 현실 세계 속 한복판에 서 있게 한다.

따라서 영화에서의 공간은 조리개가 좁혀지고 렌즈의 초점거리가 짧을수록 깊어진다고 할 수 있다. 깊이가 있는 연출이란 촬영 축을 둘러싸고 구성되며 인물이 자유롭게 움직이는 깊이가 있는 공간이라고 할 수 있다. 물론 이러한 연출법은 제7의 예술인 영화만이 가진 독특한 특성이 된다.

사건이 발생한다는 영어의 'take place'라는 말은 공간(place)을 포함시킨다. 이 공간은 행위가 일어날 수 있는 공간이며 사건이 발생하는 것 자체라고 할 수 있다. 영화 <페르시아의 왕자; 시간의 모래>에서 나삼의 길거리, 알라무트 성 안과 밖, 사막, 캡틴의 마을, 타조 경주장, 페르시아(나사프) 성 안, 거리, 왕궁, 신전과 신전 주변

32) 반대로 관객이 영화를 즐길 때 공간(스크린과 자신)을 인식한다는 것은 몰입에의 이탈을 의미한다.

으로의 공간 이동은 사건의 발생을 의미하며 때로는 공간에 의해 영향을 받아 사건이 발생하기도 한다.(표9 참고) 만약 하사신의 뱀이 사막의 모래 속에서 기어들어와 다스탄의 일행을 위협한 공간이 실재했다면 모래가 재빠른 속도로 파도를 이루며 순식간에 일행을 덮친 무시무시한 장면은 연출되지 못했을 것이다. 만약 음바파 부족이 시간의 단도를 찾아 칼을 맞고 쓰러져 죽는 순간이 창문이 있는 성이 아닌 사막이어서 창밖으로 시간의 단도를 던지지 못했다면, 이야기의 결말은 재앙으로 이어졌을지 모른다. 다양한 공간으로의 탐색은 이야기를 만들어낼 수 있는 많은 아이디어를 준다.



그림12. 영화 <페르시아의 왕자; 시간의 모래>를 촬영하는 카메라. 즉, 프레임 바깥의 모습이다.

게임 <스트리트 파이터>의 파이트를 할 수 있는 거리이자 무대는 평면적이고 제한적인 공간이지만 영화에 와서 미국, 홍콩, 태국을 주 무대로 그 공간이 확장된다. 이로서 한 공간에서 ‘파이트’하고 절정에 이르고 결말에 이르는 대전 액션 게임 나름의 서사는, 영화의 광활한 공간 배경만큼이나 풍부해진다. 게임 <스트리트 파이터> 시

리즈 속에 계속 재탄생 했던 춘리는, 이로써 부유한 홍콩 사업가 겸 컴퓨터 해커의 어린 딸이 된다. 아버지는 춘리를 남겨둔 채, 사악한 악당 바이슨의 닌자 부대에게 납치당한다. 방콕의 암흑가를 지배하는 바이슨은 범죄조직 샤달루(Shadaloo)의 보스로서, 행동대장 발로그, 복면을 쓴 전사 베가와 아름다운 외모의 악녀 칸타나 등의 심복들(이들은 후에 서로 다른 공간에서 춘리와 파이트 한다)을 거느리고 있다. 몇 해가 지난 후, 숙녀로 성장한 춘리는 피아니스트로 명성을 얻는다. 홍콩을 찾아서 무예고수 쟈를 찾으라는 명을 받고 춘리는 방콕으로 향한다. 방콕은 춘리의 도움이 필요한 가난하고 힘없는 사람들이 많이 있는 곳이며, 영화 미학적으로도 신비스러운 곳이기도 하다. 오랜 시간을 방콕 곳곳을 헤매어 다니던 춘리는 드디어 쟈를 만나고 그에게서 특급무술을 전수받는다. 이제 춘리는 쟈와 여형사 마야의 도움을 받아 본격적인 아버지 구출 작전에 나선다.

영화 <사일런트 힐>에서 로즈는 사일런트 힐이란 닫힌 공간에서 딸을 찾아 여러 괴물들과 맞선다. 그 와중에 바깥세상이자 열린 세상에서 남편 크리스토퍼는 행방을 알 수 없는 아내를 찾아 다양한 공간을 돌아다닌다. 사일런트 힐이란 곳의 미스터리한 역사를 알게 되는 크리스토퍼는 계속해서 사라진 아내를 찾는다. 열린 공간의 크리스토퍼는, 지옥 같은 닫힌 공간에서 괴물들과 맞서 끔찍한 시간을 보내고 있는 로즈와 교차 편집되며 죽은 자와 산 자를 암시한다. 로즈가 암흑과 같은 곳에서 알 수 없는 무언가를 찾기 위해 헤매고 있는 자라면, 크리스토퍼는 밝은 세상에서 마을의 비밀을 알아가는 역할을 수행한다. 그러나 영화는 두 사람의 상황을 교차 편집해서 관객으로 하여금 긴장을 배가 시킨다. 사일런트 힐 안의 공간에 있는 로즈에게는 괴물과 죽음이 기다리고 있고, 바깥 공간에 있는 크리스토퍼에게는 무시무시한 진실이 파헤쳐지고 있기 때문이다.

영화에서 공간은 많은 제약이 따르지 않으며 공간의 활용은 플롯에 기여한다. 게임 원작을 각색하는데 있어서 어떠한 시공간을 무대

로 할지를 결정하는 것은 서사의 분위기와 방향을 잡는데 기여한다.

4.4 아바타의 재현

영화 속에 재현된 인물은 게임에서와는 달리 우리와 같이 피와 살을 가진 존재들로 투영된다. 이들은 플롯 혹은 이야기의 진행에서 필요한 임무 외에 자고 먹고, 사랑의 감정을 미묘하게 느끼고, 실수를 하고, 할 일없이 시간을 보내기도 하며, 모든 자극에 자연스럽게 반응한다. 게임에서 보다 더 상세한 묘사, 더 많은 성격 묘사, 더 많은 모호함, 유머와 패이소스를 제공한다.

게이머들은 화면에 등장하는 인물을 자신이 직접 조정하기 때문에 인물과의 일체감이 다른 여타의 장르보다 큰 것이 게임의 특징이다. 그렇기에 게임 마니아들은 그 게임을 원작으로 한 영화가 등장하면 영화에서 어떻게 표현 됐을지 무척 궁금해 한다. 자신의 아바타를 실사로 만난다는 기대에서다. 그러므로 충성도 높은 게이머들이 사랑한 캐릭터를 얼마나 매력적이게 실사로 만들어 내느냐가 영화 성공의 핵심이다. 성공한 게임 원작 영화들은 게임에서의 캐릭터 이미지와 주인공이 상당히 흡사하다는 평을 받는다.

게임 <툼 레이더> 속 여 전사, 라라 크로프트는 기존의 상식을 뒤엎는 글래머러스한 몸매와 남성을 능가하는 거친 액션들로 전 세계 게임 마니아들을 사로잡았다(그림13 참조). 영화 속 라라 크로프트 역을 맡은 안젤리나 졸리는 이 영화로 일약 스타덤에 오른다. 영화 시나리오의 완성도는 크게 떨어진다는 평을 받았지만 안젤리나 졸리와 게임 캐릭터의 완벽한 재현만으로도 흥행에 성공할 수 있다는 점을 보여준 사례라 할 수 있다. 전 세계적으로 2억 7,470만 달러의 수익을 올리고 2012년에 3편이 제작 예정되었다.



그림13. 게임 속 라라 크로프트와 영화 톰레이더의 안젤라나 줄리

영화 <페르시아의 왕자: 시간의 모래>에서 왕자 역의 제이크 질렌할 역시 게임 속 캐릭터와 이미지를 같게 하는 데 성공했다. 질렌할의 앞 가리마에서 길게 늘어지는 갈색 머리며 근육질의 전사 이미지는 게임 속 왕자와 동일시하는 데 부족함이 없다. 게이머들이 게임 속 자신의 페르소나(Persona)³³⁾였던 캐릭터를 실사로 만나는 꿈을 재현해 주었다.



그림14. 게임 <페르시아의 왕자>와 영화 <페르시아의 왕자>의 제이크 질렌할

33) 페르소나는 라틴어 'persona'에서 온 말로, 사람이나 고대 연극에서 등장인물이 쓰는 가면을 뜻한다.

홍행에서 실패한 영화<스트리트 파이터; 춘리의 전설>에서 춘리는 게임 캐릭터 춘리와 이미지는 물론, 캐릭터성에서 많이 다르다. 게임 속 춘리는 중국인이고 예쁜 여성적 외모지만 도드라지게 남성적인 근육질의 다리를 자랑하며 실제로 캐릭터가 다리기술이 강력하고 뛰어나다. 하지만 영화에서는 가냘프고 왜소한 서양인이며 게임 캐릭터의 강력한 이미지에서 많이 벗어나, 게임 속 춘리의 속성을 아낀 게이머들에게 아쉬움을 주었다.

영화 <사일런트 힐>에서는 게임에는 존재하지 않은 제임스의 아내(로즈)가 주인공이 된다. 그럼에도 불구하고 영화 속 주인공인 로즈의 이미지를 게임 <사일런트 힐 3: 홈 커밍>에서 주인공인 딸 헤더의 이미지에서 가져왔다. 영화 주인공의 실사가 게임 원작 영화에서 얼마나 중요한 지 알 수 있는 부분이다.



그림15. 게임 <사일런트 힐 3>의 헤더와 영화 <사일런트 힐>의 로즈 역의 라다 미첼

게이머는 실제 탐험가이고, 전쟁에서는 남을 죽이며 자신도 부상당하고 죽기도 하는 전사, 군인이 된다. 게임의 세계에서 게이머는 캐릭터 자신임과 동시에 그것을 연기하는 배우이기도 하다. 게이머

가 캐릭터에 깊은 애정과 친밀감을 느끼는 이유가 바로 자신의 페르소나이기 때문이다(류현주, 2003, p.204).

물론, 영화로의 실사에서 이미지만큼 중요한 것은 디테일이다. 게임 속에서의 평면적인 이미지는 영화에서 실사로 말투, 표정, 디테일한 몸짓까지 살아 움직이는 재미를 줘야 한다. 이는 복잡하고 장대한 서사를 가졌을 때 구현된다. 결국 영화라는 매체의 일방적인 이야기에 따라가느냐 거부하느냐는 캐릭터에 얼마나 몰입하느냐의 문제다. 게임 제작자들이 심혈을 기울여 만들어낸 캐릭터 이미지가 게임 원작의 서사에 적합한 것은 당연하다. 영화 제작에 있어 그 성공한 캐릭터 이미지를 배반하지 않아야 할 것이다.

게임 속 아바타의 재현은 게이머들이 게임에서 동일시했던 캐릭터를 영화에서 충실한 실사로 만난다는 점에서 흥미를 유발하기에 충분하다. 그러나 극장에서 만나는 ‘캐릭터의 외적 충실함’만 가지고 성공적인 게임 원작 영화가 될 수 없다. 영화는 감성을 경험하는 예술인만큼 충족할만한 정서적 경험을 위해 약120분 남짓의 몰입이 필요하다. 몰입은 극 속 인물에 동일화를 요구한다. 관객은 극 속 인물의 상황과 현실에 공감하며 인물이 겪는 모험을 함께 떠나야 한다. 이런 동일화를 위해 영화는 카메라의 기술(쇼트/역쇼트, 시점 쇼트)과 서사적 기술을 함께 사용해서 관객을 무아지경의 몰입으로 유도한다.

4.4.1 동일화의 원리

고전적인 영화이론에는 스크린에 대한 두 가지 은유가 있었다. 앙드레 바쟁(Andre Bazin)은 스크린이 세상을 반영하는 창이 되어야 한다고 말했다. 스크린 바깥에 풍부한 공간과 헤아릴 수 없이 많은 대상들을 내포한다는 의미다. 그러나 에이젠슈테인과 아른하임

(Rudolph Arnheim)은 스크린이란 스크린 위에 나타나는 이미지들을 형태 짓는 하나의 프레임(frame)이라는 개념을 옹호했다. 이어 현대 이론은 또 하나의 새로운 은유를 만들어내는데 바로 스크린을 ‘거울’로 용어화한 것이다.

스크린의 거울로의 인식은 이전에는 없었던 대상인 관객을 포함한다. 라캉(Jaques Lacan)의 아이의 발달에 대한 세 가지 국면으로 정신분석학에서 응용된 거울 단계(자아에 대한 감각의 획득 과정)는 포트-다(fort-da) 게임 (언어로의 진입과정), 그리고 외디푸스 콤플렉스 (사회의 법에의 복속과정)로 이어진다. 특히 거울 단계는 생후 6개월에서 18개월 사이에 발생하며 아이가 자신과 세계의 차이를 확정하는 최초의 계기이다. 아이가 어머니를 바라보면서 거울 속의 자신을 보는데, 어머니의 신체와 동일시하면서 아이는 자신이 경험하는 비통일성과 운동 통제력의 결핍에 대비되는 완벽한 그 이미지에 환희하며 ‘저것이 바로 나다’라고 가정하게 된다. 영화 이론에 있어 정신분석학의 인용은 무의식과 욕망이라는 개념을 관객, 동일화, 플롯 유인, 이미지들의 꿈같은 흐름의 기능과 관련하여 제기 되었다.

크리스티앙 메츠 (Christian Metz) 역시 거울 개념을 옹호한다. 영화 상영 동안 우리는 마치 아이처럼 운동 기능성은 저하된 반면 감각기능은 고조된 상태에 있고, 또한 우리는 이 시간(영화 관람) 동안 아이처럼 상상계의, 복제 이미지의 먹이가 되고, 이 모든 과정은 모순적으로 현실적인 지각을 통해서 발생하기 때문에 스크린은 유아기의 거울을 닮았기 때문이다. 또한 그는 모든 영화는 허구이며 영화의 감각자극은 모두 허상이기 때문에 거울 속에 나타나는 상(像)은 환영이며, 복제라고 주장한다(크리스티앙 메츠, 2009, p.77-83) 메츠는 그러나, 영화와 거울이 다른 점은 거울에는 모든 존재가 투사될 수 있는 반면, 영화에서는 반사될 수 없는 존재, 바로 관객이 있음을 말한다. 동일화의 개념은 스크린 위의 인물에게 관객이 자기

자신을 투사하는 것이다. ‘동일화’는 특정 인물과 특별히 연결될 때 사용되는 개념으로써, 우리 의식이 완전히 열려 있지 않으면 적용될 수 없다.

영화 속 ‘동일화’에 대해 V.F. 피킨스는 다음과 같이 말한다.

어두컴컴한 영화관은 자아를 잊고, 다른 사람들에게 쉽게 보이지 않는 익명성이 보장되는 공간이다. 몰아지경의 어둠 속에서 관객은 영화가 시작되고 끝날 무렵까지 새로운 자의식을 찾게 된다. 대부분의 영화 마지막 장면에서 인물을 퇴장시키는 것은 다분히 의도적이다. 남녀 주인공은 대체로 팔짱을 끼고 카메라 혹은 관객을 등지고 멀어지거나 석양을 향해 걸어간다. 바로 이때 관객과 등장인물 사이의 거리감이 확연히 드러나게 되고, 스크린 앞에 떨어져 앉아 있는 관객이 물리적 거리감을 느끼게 될 때 비로소 영화와 심리적으로 분리되어 스스로 환상에서 벗어나게 된다. 하지만 뇌리를 떠나지 않고 머릿속에 계속 맴도는 잔영은 잠에 취한 몽롱한 정신 상태와 똑 같은 느낌을 갖게 한다 (V.F 피킨스, 2000, p.164).

디지털 게임 역시 대표적인 상호작용 미디어로서 게이머를 게임 텍스트 속으로 끌어들이는 것이 가장 중요하다. 그러나 게임에서는 플레이를 하는 주체가 캐릭터와 동일화를 하고 전제하고 시작한다. 영화에서처럼 몰입을 해야 발생하는 ‘동일화’의 문제가 게임에서는 캐릭터의 선택, 게임의 전개 방향, 게임하는 스타일 등 게이머의 개별성을 반영하여 유도된다. RPG 게임에는 게이머들이 몸소 캐릭터를 성장시키는 것과 게임의 과제를 해결하는 것이 동시에 진행되고 서로 얽혀 있기 때문에 게이머들의 참여 여지가 많다. 그래서 캐릭터는 가상공간에서 존재하며 일련의 게임 행위를 수행하며, 동시에 가상 세계에서 또 다른 삶을 살아가는 욕망의 자기투영의 대상이 되기도 한다. 게임 플레이어들에게 게임 캐릭터는 외모에 의해

구별되거나 동일시되기 보다는 게임플레이에 영향을 미치는 속성들에 따라 구분된다. 플레이어들은 캐릭터의 외모나 감정적인 부분을 통한 동일시보다는 능력과 속성을 우선시한다. 그러므로 게임에서의 동일화의 문제는 영화에서처럼 복잡하지 않다.

영화에서 ‘동일화’는 몰입을 말한다고 할 수 있다. 관객이 스크린을 바라볼 때 영화 속 인물들을 그저 구경하는 것이 아니다. 그 인물의 눈으로 상대방을 바라보고, 혹은 상대방이 되고 그 인물을 바라보기도 한다. 관객의 눈과 함께 의식은 영화 속 캐릭터와 동일시하고, 그들의 눈으로 세상을 바라보며 그 순간 관객 자신의 시각은 없어진다. 관객은 주인공과 함께 군중 속을 걷고, 말을 타고, 날아다니고, 넘어진다. 관객은 영화 관람 시간 동안 동일시 과정을 끊임없이 해야 한다. 그것은 서사 속의 등장인물에 동일화할 수 있고, 혹은 관객이 흡모하는 배우 자체에 동일화할 수 있다. 관객은 배우의 행위에 연루되어 남다른 호감을 보이고 특정 배우에게는 직접 감정이입을 일으킨다. 만약 관객들이 영화를 볼 때 주인공이나 상황에 동일화 하지 못하면 영화의 의식에 빠질 수가 없다.

장르에 따라 동일화는, 등장인물이나 배우에 동일시하고 정서적 체험을 하기도 하고 경우에 따라서는 사건에 동일시하기도 한다. 게임 원작 영화 <사일런트 힐>과 같은 공포영화는 가끔씩 강박관념적 흥미를 유발해서 관객들이 배역과는 상관없이 사건 속으로 몰입하게 만든다. 관객은 불안이 야기되는 상황 속으로 빠져들며 극적 클라이맥스로 향하면서 가장 무서운 장면과 부딪치게 될 순간을 기다리면서도, 한편으로는 두려움을 떨쳐버리지 못하면서 몰입한다. 코미디 영화인 <덤 앤 더머>나 <라스트 갓 파더>같은 서사에서 관객은 자신이 등장인물보다 우월하다는 것을 즐기면서 몰입한다. 영화 <페르시아의 왕자; 시간의 모래> 속의 다스탄과 관객은 동일한 감정으로 희망과 공포와 욕망과 기대치를 함께 나눈다. 실제 주인공과 동등한 조건에서 수행할 수 있는 행위는 눈과 귀를 통한 감각 작용

이다. 관객은 스크린 속 환영을 통해서 등장인물과 똑같이 반응³⁴⁾하고 행동하며 울다가 웃는다.

퍼킨스는 동일화 문제를 단순히 관습적 규약을 이용하는 것만이 아니라, 극적 상황의 본질을 전복시키는데 있다고 주장한다(V.F 퍼킨스, 2000, p.177). 이는 ‘서사 장치’로서의 동일화를 말한다. 영화의 전반부는 이야기의 본질을 감추다가 후반부에 와서 사건의 전말 밝히기에 초점이 맞추는 것으로 관객이 단순히 영화의 이미지만 보는 것이 아니라 그들이 보고 있는 것이 결국 무엇을 찾고 있는가에 집중하는 문제다. 즉, 영화의 도입부에서 등장인물이나 상황에 동일화한 관객들은 이야기가 진행되면서 이제 이 이야기가 누구의 이야기인지, 핵심 사건은 무엇인지를 밝혀내는 인식 작용이 생긴다.(4.4.1.3 서사에서의 동일화 참고)

4.4.1.1. 쇼트/역쇼트

영화관에서 스크린을 통해 처음에 하나의 이미지를 보는 관객은, 라캉의 정신분석에서 아이가 거울 단계에서 느꼈던 희열과 똑같은 환희를 보인다. 관객은 처음에는 그 이미지와의 상상적인 관계 속에서 편안함을 느낀다. 그러나 이 이미지는 이상화된 이미지이며 따라서 관객은 사실 실재하지 않는 속임수에 매혹되어 있는 것이다. 관객들은 이미지의 프레임을 깨닫게 되면서, 즉 스크린 밖 공간과 부재, 부재하는 공간으로서의 스크린 밖 등을 인식하게 되면서 위태로워진다. 이 이미지는 자신이 인공적인 산물, 환영이라는 것을 보여

34) 영화 <백 투더 퓨처>(1987) 속 마티가 타임머신을 타고 30년 전인 1955년으로 돌아갔을 때 마티의 반응은, 관객들과 함께 이 낯선 세상으로 떨어졌으므로, 마티나 관객이나 똑같이 어서 이 낯선 곳을 둘러보고 싶고 확인하고 싶다. 마티는 어떤 관객이라도 그랬을 것처럼 그날의 신문 날짜를 확인해 보고, 자신에게 타임머신을 만들어준 박사의 30년 전을 찾아간다. 만약 마티가 보편적인 관객들이 그 상황에서 처할 행동을 하지 않는다면, 관객들은 몰입하지 못하고 마티와 마티의 상황에서 동일화가 분리된다.

주기 시작하며 그렇게 함으로써 영화가 기호와 약호들의 체계라는 것을 폭로하려고 위협한다. 영화가 스스로를 어떻게 의미화 하는지 그 절차가 폭로되는 것을 막고 관객을 환영 속으로 다시 봉합하는 것, 즉 이미지와의 상상적인 통일을 느꼈던 앞의 장면으로 되돌려 놓는 것이 바로 쇼트/역쇼트이다.

영화 속의 등장인물과 관객 자신을 동일시하는 기술적인 문제를 우다르는 봉합³⁵⁾이라고 표현한다. 우다르는 고전 내러티브 영화에서는 주로 쇼트/역앵글 쇼트가 봉합하는 장치라고 보았다. 이런 쇼트들에서는 두 사람이 대화하는 장면을 찍을 때 등장인물 두 명의 시점을 같이 설정하는데, 관객은 첫 번째 쇼트를 취한 다음에는 다른 등장인물의 위치에 있게 되고 그럼으로써 동시에 영화의 주체이자 객체가 된다.

첫 번째 쇼트는 아이라인 매치를 통해 관객을 보는 사람인 등장인물 A로 위치시킨다. 관객은 A의 위치를 받아들여 그 위치에서 등장인물 B를 바라보는 것이다. 다음 쇼트인 역쇼트는 관객을 등장인물 B로 위치시킨다. 그러나 등장인물 B는 바로 앞 쇼트에서 등장인물 A의 시선의 대상이다. 관객은 조금 전에 A가 보았던 대상의 입장을 받아들인 셈이다. 지금은 등장인물 B가 A를 보고 있다. (첫 번째 쇼트에서 A가 있었던) 스크린 밖 공간이 두 번째 쇼트에서는 관객에게 보여 지고 있다. 우다르에 따르면 이렇게 해서 관객은 스크린 밖 공간(처음에는 알지 못했던)을 알게 되면서 영화를 께매어 기울 수 있게 된다(수잔 헤이워드, 1997, p.135).

관객은 등장인물의 주관적인 시점과 같은 것을 보면서 등장인물

35) 장 피에르 우다르(1977)가 처음 사용한 비평적인 개념으로, 자크 라캉이 주도한 어린 아이의 정신 분석에 관한 연구에 기초하고 있다. 라캉은 봉합이라는 용어를 의식과 무의식 사이의 관계를 지칭하기 위해 사용했다. 극장에서 봉합 개념은, 영사되는 영화의 관람 경험을 설명하기 위해 영화 내러티브와 관객 사이의 관계를 기술하려고 도입되었다. 봉합은 관객을 영화 텍스트 속으로 께매어 밀어 넣는 영화적인 약호들의 효과로 인식되었다.

과 자신을 동일시하게 된다. 그러므로, 쇼트/역쇼트는 관객을 내러티브 속으로 봉합해 등장인물과 동일시하도록 만드는 일련의 쇼트들이다. 문자 그대로 관객을 스크린에 껴매어 집는다는 뜻으로 사용된다.

4.4.1.2 시점 쇼트(shot)의 활용

시점 쇼트(point of view)는 주체가 바라보는 대상의 위치를 카메라가 관객에게 보여주는 쇼트이다. 영상에 있어 피사체의 모습은 두 가지 모습- 하나는 관객과 상관없는 피사체 자체의 고유한 모습, 그리고 관객의 시점과 영화의 시각에 의해 결정되는 또 하나의 모습 (Bill Nichols, 1985, p.673)- 으로 이루어진다. 쇼트에는 두 개의 모습이 합병되어 훈련받은 눈만이 그림 속에 있는 두 개의 구성요소를 구별해 낼 수 있다.

특히 디지털 게임에서 시점 쇼트는 사용자를 게임이라는 시뮬레이션 상황에 동일화하여 참여하는 데 큰 기여를 한다. 게임 속에서 사용자는 걷고, 뛰고, 때리고, 맞고, 싸우고, 묻거나 대답한다. 그러므로 디지털 게임은 보는 것이나 듣는 것이 아니라 ‘하는 것’이다. 하지만 디지털 게임은 현실의 경험이 아닌 가상의 세계를 인위적으로 고안된 경험이다. 게임 속 시뮬레이션을 하기 위해서는 사용자가 게임 세계 속으로 동화되어야하는 것이 첫 번째 관문이다. 게임에서는 이를 위해서 철저하게 시점 쇼트를 제한한다.

디지털 게임에서 사용자가 마치 특정한 세계에 들어와 있는 듯한 체험을 하는 것은 바로 비주얼의 환각 때문이다. 디지털 게임에서 시점 쇼트는 철저하게 사용자가 커서를 움직이는 쪽으로만 공간을 제한하는 것은 인간의 시야의 구도와 같다. 게임을 제작한 제작자들은 사용자가 어디서 바라보며 둘러볼 것인지 미리 계산해서 사용자

의 눈이 머무를 공간을 창조해낸다. 사용자는 시점 쇼트에 의해 시물레이션 게임에서 자신이 아바타와 동일화 할 수 있게 한다. 사용자는 커서를 이용해서 주변을 구석구석 둘러본다. 시선이 머무는 곳으로 이동하고 아이템을 찾는다. 이는 철저하게 화면 밖의 사용자를 게임 공간 내부로 불러들이게 하는 장치이다.

마찬가지로 영화에서 시점 쇼트는 등장인물이 어디를 바라보고 있는지를 나타내며, 파노라마적인 쇼트나 패닝 쇼트는 등장인물이 어떤 장면을 둘러본다는 것을 가리킨다. 트래킹 쇼트나 핸드헬드 카메라에 의한 쇼트를 통해서 등장인물, 혹은 게임의 사용자가 실제로 움직이고 있는 듯 착각을 하게 된다. 이 같은 주관적인 쇼트들은 관객이나 게임의 사용자를 내러티브 속으로 연루시켜 등장인물 혹은 아바타와 사용자 자시의 시점을 동일시하도록 만든다.

4.4.1.3 서사에서의 동일화

서사에서의 동일화는 몇 가지 서사적인 기술이 필요하다. 데이비드 하워드는 주인공에 대한 최소한의 감정이입은 절대적이기 때문에, 주인공이 어떤 일을 하려고 대단히 노력하는데 그것을 성취하기 매우 어려워야한다고 한다. 로버트 맥키는 극 초반에 일어나는 첫 번째 ‘도발적인 사건’이 극의 갈등, 위기, 절정, 결말을 가동시키는 주된 요인이 된다고 한다. 또한, V.J 퍼킨스는 영화가 해피엔딩으로 끝난다는 암묵적인 약속은 관객에게 신뢰감을 준다고 한다.

보통 영화에서 도입부로 불리는 초반 15- 20분에 해당하는 지점까지 관객은 앞으로 전개될 영화의 스토리를 파악하려고 집중한다. 영화가 스토리의 시대 배경이 언제이며 주인공이 누구이고, 그가 무엇을 어떻게 왜 해야 하는 지에 대한 설정을 명확히 했다면 관객들의

영화에의 몰입은 대체로 성공한다. 이제 관객은 주인공이 ‘성취하기 매우 어려운’ 일을 어떤 방식으로 풀고 해피엔딩에 다다를 것인지 주인공의 여정과 함께할 준비가 된다. 그것이 다분히 현실적이지 못한 스토리일지라도 도입부의 6하 원칙을 이해한 관객은 영화 속 인물과 함께 동일한 감정으로 희망과 공포와 욕망과 기대치를 함께 나눌 준비가 된 셈이다.

모든 영화의 서사는 관객 동일화와 심리적으로 끌어당기는 힘을 유지하는 방식으로 창작되어야한다(로버트 맥키, 2002). ‘극 도입부의 이해’와 ‘도발적인 사건의 발생’은 관객의 관심과 흥미, 호기심을 유발시키기 위한 것이다. ‘해피엔딩으로의 기대감’은 신뢰감은 극적 긴장감을 유지하는데 없어서는 안 되는 것을 의미한다.

영화 <페르시아의 왕자; 시간의 모래>는 전형적인 고전 서사 구조를 따른다. 관객은 고아 출신 다스탄이 왕자로 입양되는 과정과 그가 ‘착하고 협조적이며 유머감각 있고 서민적인’ 청년으로 자란 것을 본다. 이어 알라무트로의 침공에서 제일 큰 공로를 세운 다스탄에게 승전의 날에 예기치 못한 도발적인 사건(극이 시작하고 24분에)이 터진다. 바로 다스탄이 샤르만 왕에게 건넨 옷을 입고 왕이 몸이 타들어가 죽은 것이다. 모든 사람들이 다스탄을 살인자로 몰자 다스탄은 아무 것도 모른 채 도망친다.(표4 참고) 관객은 쾌활하고 씩씩하게 자란 다스탄에 동일화되어 흡족하게 지켜보던 중 도발적인 사건으로 인해 당황한다. 이제 다스탄이 어떤 과정을 겪고 극이 해피엔딩으로 끝날까하는 것으로 관객의 관심과 흥미가 집중된다.

영화 <사일런트 힐>는 첫 장면에 도발적인 사건을 배치해서 관객의 눈과 귀를 충분히 사로잡는다. 주인공 로즈는 밤마다 꿈을 꾸고 사라지는 어린 딸 쉐런 때문에 오늘 밤도 딸을 찾아 헤맨다. 딸은 낭떠러지 위에 위태롭게 서서 저 아래서 ‘사일런트 힐로 오라’고 자신을 부르는 소리를 듣고 다가가고 있다. 놀란 로즈가 가까스로 쉐런을 끌어안고 아이를 진정시킨다. 첫 장면부터 호기심을 자극하는

도발적인 사건이 있는 셈이다. 이제 관객은 아이가 어떤 특이한 정신병을 앓고 있다는 점과, 저 낭떠러지 아래 미스터리하게 보이는 (아이의 눈에만 보이는) ‘사일런트 힐’이 대체 무엇인지 호기심을 떨칠 수 없다. 공포 영화의 속성 상 영화는 긴장을 유지하고 관객은 언제 터질지 공포에 주시한다. 영화는 로즈가 남편을 남겨두고 아이를 데리고 사일런트 힐로 가는 장면으로 이어진다. 두 모녀를 수상하게 여긴 여경이 쫓아온다. 이들 사이에 긴장- 관객은 여경이 어쩌면 사일런트 힐과 관련된 괴물일지 모르며 모녀를 해할지 모른다는 불안함 혹은 로즈가 여경에게 의심을 받는 예민하고 불쾌한 심리는 관객들 압도한다. 그런 상황에 처한 로즈와의 동일시된 결과다. 관객은 영화 속에서 로즈의 상태를 관찰하기보다 그녀의 심리를 경험하게 된다. 이어 사일런트 힐에서 차가 전복되는 사고를 맞고 이들 모녀는 비명을 지른다. 정신을 차린 로즈가 주위를 둘러보지만 딸 쉐런이 사라졌다. 로즈가 차에서 내려 보는 광경은 회색빛 재가 하늘에서 내리는 미스터리하고 음산한 공간, 사일런트 힐이다. 관객의 미지의 것과 금지된 것으로 들어가게 하는 충동은 로즈를 통해서 경험된다.

시나리오의 영화 작가와 관객이 벌이는 게임이기 때문에 가장 먼저 여두에 두어야 할 것은 ‘관객의 체험’이다(데이비드 하워드, 1993, p.10) 작가가 관객의 심리 위에 있어야 하며 관객과의 두뇌 싸움에서 질 경우 영화는 진부하거나 식상한 영화라고 가르친다. 대중적 흥행에서 저조한 결과를 보여준 게임 원작 영화 <스트리트 파이터; 춘리의 전설>은 관객의 등장인물이나 상황의 동일화에서 실패했다고 볼 수 있다. 도입부의 춘리는 어렸을 때 어떻게 자랐다는 그녀 자신의 나레이션으로 어린 시절 모습부터 보여준다. 도입부에 사건이나 에피소드가 없다. 나레이션으로 처리한 주인공 춘리의 과거와 오늘에 대한 이미지만 있을 뿐이다. 이야기가 없는 이미지들에 관객들은 구경을 할 수 밖에 없다. 또한 그런 그녀가 ‘모험에의 소명’을

행동으로 옮기는 것은 피아노 공연 중에 배달된 두루마리 한 장 때문이다. 실제로 춘리는 다음과 같은 나레이션을 이유로 하며 홍콩으로 무작정 떠난다.

춘 리 : 엄마가 돌아가시고, 나는 새로운 곳으로 가야할 것처럼 느낄 수밖에 없었다. 이 이상한 두루마리가 메시지인가?

누가 보 낸 것일까?

나는 찾았어야 했다.

춘리는 이름 모를 누군가에게서 온 선물을 보고 충동적인 감성으로 홍콩으로 향한다. 그녀의 모험이 반드시 아버지를 찾겠다는 욕구에서 시작한 것이 아님을 알 수 있다. 지극히 개인적인 갈등에서 시작한 그녀의 모험에 관객들은 공감하지 못한다. 물론 춘리가 켄을 만나면서 아버지를 납치해 간 샤달루라는 조직을 알게 되고 복수를 꿈꾸게 되지만, 도입부를 훨씬 지나 중반으로 향하는 이야기의 구조에서 관객은 이미 영화관의 스크린이라는 프레임이 보이고 극장과 자신의 위치를 구별하고 있다.

많은 영화들이 목숨에 위협을 받는 것과 같은 초개인적 갈등에서 출발하는 이유는 관객의 본능적인 정서적 동의를 얻기 위해서이다. 멋진 저택과 많은 하인들을 부리는 성공한 피아니스트인 춘리가 모든 것을 버리고 홍콩으로, 방콕으로 떠날 때는 타당한 이유가 설정되어야 한다. 게다가 춘리가 영화의 주 무대이자 본격적인 이야기가 펼쳐질 방콕으로 오기까지는 영화가 시작하고 26분이 흐른다. 방콕에서 그녀의 스승이 될 ‘켄’을 만나기까지는 영화가 시작하고 31분이 흐른 시점이다. 이러한 설정은 극적 긴장감을 형성하는 데 실패한다.

4.4.2. 장면화의 서사적 기능

영화는 장면화³⁶⁾를 통해 관객이 보는 것에 주의를 끌고, 이해를 구하며, 추론을 할 수 있게 한다. 서사 영화에서 관객에게 제시되는 스토리 정보를 이해하기 위해서는 장면화가 스토리 정보를 제시할 때 관객은 현장을 비교하고, 인물을 그들 생김새에 의해 식별하고, 그리고 눈에 띄는 몸짓을 주목하는 등의 행위를 수행해야한다. 보드웰은 플롯이 전개되는 과정에 재차 등장하는 많은 모티프들은 장면화의 시각적 요소들이며, 그러한 모티프들은 영화의 전반적 조직의 근본적인 형식원리, 즉 그 통일성과 유사성, 차이, 그리고 전개 유형에 중요하게 기여할 수 있다고 말했다. 하워드는 장면화를 통해서 관객이 이해하고 추론하게 하는 것을 ‘미리 알려주기(advertising)’와 ‘예상하게 만들기’라고 표현했다.

시나리오 작법에서 ‘미리 알려주기’와 ‘예상하게 만들기’는 관객으로 하여금 계속 앞으로 일어날 일들을 궁금해 하게 하거나, 다가올 일들에 대해서 걱정을 하게 하고, 어떤 일이 일어나면 어찌나하고 두려워하게 만드는 일이다. 이것들은 노골적으로 관객에게 앞으로 일어날 일에 대해서 생각하게 만든다.

영화 <사일런트 힐>에서 관객은 영화의 첫 장면부터 불길한 예감을 떨칠 수 없다. 웨털은 환영을 보고 낭떠러지에 위태롭게 서 있고, 부둥켜안고 우는 세 사람 뒤로 빨간 십자가가 있다. 웨털은 흉측한 악마의 그림을 보고 자신이 그린 그림이 아니라고 소리 지르며, 아내와 딸이 떠난 후 인터넷에 사일런트 힐을 검색해 보는 크리스토퍼가 경악하는 것을 본다. 사일런트 힐이 유명도시이며, ‘타락한 도시’라는 기사는 화면에 클로즈업된다.

36) 연극의 개념으로서 19세기 연극으로 거슬러 올라간다. ‘무대에 올린다’ ‘장면의 무대화’라는 뜻의 연극 용어였지만 쇼트의 프레임링과 관련된 일체의 영화 제작 행위, 즉 카메라 전방에 있는 모든 영화적 요소인 연기, 분장, 무대장치, 의상 및 조명에 의한 장면화를 말한다.

로즈는 미지의 세계 ‘사일런트 힐’로 들어가기로 한다. 앞서 로즈는 몽유병 환자처럼 자다가 ‘사일런트 힐’을 외치며 돌아다니는 딸 셰럴을 걱정해서 그곳으로 가야겠다고 했다. 남편 크리스토퍼는 정신병원에 데리고 가서 치료를 받게 하자고 한다. 다음 장면은 대낮에 나무 그늘 아래 셰럴이 그림을 그리고 있다. 로즈가 다가가서 전날 밤의 일을 기억 못하는 딸에게 ‘사일런트 힐’에 가자고 한다. 로즈는 휴대폰이 울리지만(남편의 전화) 전화기를 꺼버린다. 다른 사람과 타협하지 않겠다는 의지이며 로즈와 딸이 세상과 고립될 것이라는 암시이다.

이러한 장면들은 등장인물에게 앞으로 어떤 일이 일어나리라는 것을 관객에게 미리 알려준다. 이들은 관객들로 하여금 기대와 두려움을 준다. 관객들로 하여금 ‘사일런트 힐’이 아주 위험한 곳이며, 로즈와 그녀의 딸이 곧 무시무시한 공포에 맞닥뜨릴 것이라는 것을 예감하게 한다. 그러므로 관객으로 하여금 앞으로 일어날 일들에 대하여 생각하게 함으로써 그들의 참여를 이끌어내는 효과가 있다. 탐정이 시체를 발견할 경우 관객은 살인을 상상할 수 있으며, 한 여인이 친구에게 과거에 있었던 중요한 사건을 이야기하고 그녀의 부모 사진을 보여준다면, 그 사진은 영화 자체에서 보여주지 않은 일찍이 일어난 스토리 사건에 대한 정보에 기여한다(데이비드 하워드, 1993, p.125). 이러한 장치는 호러 영화 장르 자체가 갖는 공포감과 스릴의 효과가 되기도 한다. 호러 영화를 선택한 관객들은 자신들 앞에 펼쳐지는 테러와 폭력을 즐기기를 원하고 이러한 스릴에 매혹된다. 호러 영화에서 예상하기의 장면들은 관객들이 영화를 통해 욕망을 충족시킬 수 있다는 기대가 되기도 한다.

장면화는 보통 거의 연속적으로 서사사건에 대한 관객의 기대에 신호를 준다. 영화 <사일런트 힐>의 도입부에서 로즈가 딸 셰럴과 함께 나무 아래서 쉬다가 걸어 나오는 장면을 보자. 로즈가 셰럴과 함께 걸어가는 뒤로 성경구절이 써진 낱말이 화면 앞 왼쪽에 크게

자리 잡는다. 푯말에는 다음과 같이 적혀있다.

"Do you not know that saints will judge the world?

(성도가 세상을 판단할 것을 알지 못하느냐?)"

"Do you not know that we will judge the angles?

(우리가 천사를 판단할 것을 너희가 알지 못하느냐? "(고린도전서 6장 2-3절)³⁷⁾

성경의 배경 지식이 있는 사람은 이 짧은 성경 구절을 통해 이야기 전체를 관통하는 암시를 볼 수 있다. 영화 <사일런트 힐>에서 교주 크리스티나벨라는 알레사를 마녀라고 화형을 시키고 교인들의 눈과 귀를 멀게 하여 고립시킨다. 영화의 말미에 가서 로즈는 사일런트 힐의 교인들에게 진실에 눈을 뜨고 들으라 하며, 교주 크리스티나벨라를 끔찍하게 벌한다. 로즈는 교회 안의 사람이 아닌 세상 밖의 사람이고 '세상 법정'에서 '교회 안에 성도간의 다툼'을 벌하는 셈이다.

장면화는 고립된 순간에서 기능하는 게 아니라 영화의 총체적 서사체계와 관련하여 기능한다(데이비드 보드웰, 1993, p.220). <사일런트 힐>의 빨강고 회색빛의 색채들이나 크리처들, 금속이 내는 굉음과 주인공 로즈의 연기는 통일된 분위기를 보여준다. 이 영화는 호러 영화이므로 이 특정한 요소들은 모두 공포를 낳는데 기여한다. 즉, 개별적인 요소는 거의 꼭 한 가지가 아닌 여러 개의 기능을 가진다.

37) 고린도전서 6장 2-3절의 내용 배경은, 고린도 교회 안에 성도간의 다툼이 있었고, 이로 인해 세상 법정에까지 나가는 일이 생겼다. 그래서 사도바울은 교회 안의 일을 세상 법정에 맡기는 것은 앞으로 장차 교회가 세상을 심판하게 될 것이라는 교회의 사명과 비전에 역행하는 행위임을 말했다. 판단해야 할 사람들이 도리어 판단 받는 자가 되어서야 되겠냐고 말하고 있다.

5. 결론

5.1 요약

본 연구는 콘텐츠 융합을 지향하는 지금, 점점 더 많은 디지털 게임 원작이 영화로 제작되고 있음에도 불구하고 극소수의 영화만이 흥행에서 성공하는 현실이 되풀이 되고 있기에 이에 대한 연구가 필요하다는 생각에서 출발하였다. 디지털 게임과 영화는 영상과 서사를 가진다는 면에서 공통되기 때문에 자칫 영화로의 각색이 매우 용이하다고 보일 수 있다. 하지만 실제 두 매체는 메커니즘을 비롯한 속성과 지향하는 바가 서로 다르다. 사전에 인기가 검증이 된 게임에서 소스를 가져온다고 해서 영화 역시 흥행을 보장받을 수 있다가, 원작의 명성을 빌려 성공하리라는 기대 역시 잘못됐다는 것은 대부분의 게임 원작들이 실패한 사례를 통해 알 수 있다. 그러나 대다수의 게임 원작 영화가 흥행에서 대참패하는 상황 속에서 극소수의 각색 영화가 성공하고 있다는 것은 상당히 고무적인 일이다.

이러한 문제의식 아래, 본 연구는 게임과 연계된 원 소스 멀티유즈의 범주 중에서도 그동안 연구가 활발치 못했던, 게임 원작 영화를 위한 실용적인 문제에 대해 집중하여 살펴보았다. 특히 영화로의 제작에 관한 문제인 만큼 영화의 뼈대가 되는 서사구조를 중심으로, 흥행에서 성공하고 실패한 게임 원작 영화들을 중심으로 분석하여 공통점과 다른 점을 찾으려 했다. 이는 게임 원작이 실제로 영화화 되었을 때 범할 수 있는 오류를 찾아내어 되풀이 되는 실패를 줄이고, 또한 보다 성공적인 다른 매체로의 이식인 원 소스 멀티유즈의 방안을 제안할 수 있을 것이기 때문이다.

구체적으로 논의 대상이 된 영화는 게임을 원작으로 한 <페르시아의 왕자; 시간의 모래>(2010), <사일런트 힐>(2006)과 <스트리트

파이터; 춘리의 전설>(2009) 이다. 이들 영화들은 모두 전 세계에 다년간에 걸쳐 시리즈를 출시한 인기 게임을 기반으로 했으며 각각 액션 어드벤처와 공포 영화로 제작되어 흥행에 성공하거나 실패한 결과를 낳았다. 이들 영화들을 세부적으로 살펴봄으로 성공하는 게임 원작 영화의 방안을 찾고자 했다. 그러기 위해 위의 영화들을 각색 형식의 이론을 적용해서 영화를 구성하는 요소(서사의 필수 요소, 캐릭터, 동일화 문제) 별로 분석하여 게임의 서사를 영화로 각색할 때 발생할 문제들 찾으려고 했다. 또한 성공한 게임 원작 영화들이 공통적으로 갖는 법칙과 특징을 분석하려고 했다.

먼저, 게임 각색 영화의 경우 상업영화로의 전환인 만큼 할리우드 고전 서사형식을 잘 따라야 하되 반드시 게임 원작의 어떤 것들을 유지하고, 또 어떤 것을 바꿔야 하는지의 통찰이 선행되어야 한다. 성공한 영화들이 모두 게임 원작의 서사를 그대로 가져오지 않았으며 때로는 완전히 새로 써야한다는 것과 원작의 분위기만을 최대한 살려서 각색했다는 것을 알 수 있었다. 특히, 영화 장르에 따라 원작을 인용해야하는 부분이 다름이 파악되었다. 즉, 액션 어드벤처일 경우 다양한 공간과 에피소드들을 추가해야 스크린을 압도하는 영상과 재미를 줄 수 있으며, 공포 영화일 경우는 호러 게임의 오싹한 서사를 잘 따르되 경우에 따라서는 영화의 고전 서사 장르 법칙에 따라 주인공이 바뀌어도 무방하다는 것을 알게 되었다. 이로써 모든 게임 원작 영화들이 고전 서사 형식의 영화로 변형해야 하며, 각색의 세 가지 형식인 차용, 교차, 변형 중 어떤 것이 원작의 특성에 맞는 지 살펴서, 때로는 완전히 새로 쓴다는 생각을 가지고 캐릭터의 갈등과 욕구에 동기부여를 잘 해줌으로써 관객들의 동일화를 만들어 내는 것이 중요함을 알 수 있다.

또한, 게임 캐릭터의 실사는 게이머들에게 게임 원작 영화를 기대하는 커다란 즐거움이기 때문에 주인공 이미지를 게임 캐릭터에 충실하게 맞춰야한다. 이것은 게임의 캐릭터가 게이머에게 주는 의

미를 먼저 인지해야하는데, 이 부분을 간과할 경우 다만 주인공의 이미지에서 실패한 것이 아니라 주인공이 가져야할 속성 또한 놓친 셈이 된다. 게임에서의 캐릭터는 외모만으로 구별되는 것이 아니라 게임 플레이 성향을 말하는 도구이자 매개체가 되어 게임이 성공할 수 있었던 중요한 요인이 되기 때문이다. 게임 원작의 영화들 중에 성공한 영화들의 공통점은 이러한 캐릭터의 온전한 실사에 있는데, 어떤 영화는 불가피하게 주인공이 바뀔지라도, 원작 게임의 시리즈 중에 비슷한 이미지를 그대로 가져올 정도로 게이머의 충성도를 살폈다는 점에서 알 수 있다. 반대로 어떤 영화는 게임 캐릭터의 이미지와 속성을 무시해서 결국 제목만 가져왔을 뿐 전혀 원작과 상관 없는 영화가 된 경우가 있었다. 그러므로 게임의 캐릭터가 영화로 충실하게 실사가 잘 되었다는 것은, 비록 영화로의 전환에 있어서 서사가 완전히 바뀔 지라도, 원작을 충실하게 잘 살린 셈이 된다.

다음으로, 게임의 서사가 영화화 될 때 영화를 구성하는 서사 기능인 캐릭터, 드라마의 본질이 되는 갈등과 그 밖에 서사에서 필요한 기능들이 어떻게 바뀌어야 하는 지 이론을 근거로 제시하려고 했다.

마지막으로, 게임 원작을 성공으로 이끈 재미의 본질을 찾아 영화라는 매체의 특성에 맞게 재구성하여 게임 원작 본연의 재미를 제대로 드러내야 한다. 게임 원작으로부터 이미 만들어진 캐릭터, 배경과 이야기만을 가지고 와서 영화로 각색하면 된다고 생각하면 게임 원작 영화는 실패할 수밖에 없다. <스트리트 파이터; 춘리의 전설>를 통해 이 영화가 게임의 격렬한 액션만을 가져 와 스크린에서 너무나 상투적으로 써서, 관객들이 공감할 수 없는 액션이 가치를 상실하여 관례적인 것이 되고 말았음을 알았다. 반대로, 영화 <사일런트 힐>은 게임 캐릭터의 주인공을 새롭게 바꾼다는 구상을 하는데 이는 각색 영화의 새 발견으로, 원작의 훌륭한 이해를 통해서만 가능한 것이다. 앙드레 바쟁은 각색은 '원작 텍스트에 대해 경의를

가지며 원작의 정신을 충실하게 반영해야 한다'고 했는데, 이는 게임 원작이 오랜 세월 동안 사랑받을 수 있었던 재미의 진정한 진수를 반영해야한다는 말과 같겠다. 바쟁은 '각색을 한다는 것은 원작을 존중하는 것'이라고 정의했다(앙드레 바쟁, 1998, p.134).

<사일런트 힐>의 크리스토퍼 강스 감독은 “영화는 영화고 게임은 게임이다”라고 했다³⁸⁾. 전혀 다른 매체임을 인식한다는 것은 영화로의 각색이 전혀 새로 시작해야한다는 것을 말한다. 자칫 영화의 문법에만 익숙한 영화 제작자들이 게임의 상호작용성이라는 특수성을 인식하지 못할 경우, 게임이 성공한 원인을 게임의 서사에만 국한해서 볼 수 있고, 이는 원작의 정신을 간과하여 실패한 게임 원작 영화로 이어질 수 있다. 일반적으로 영화의 게임화는 성공하는 경우가 많지만 반대로 게임의 영화화는 실패하는 사례가 더 많은 이유다.

이러한 시각에서 게임 원작의 영화화가 단순히 원작의 명성을 빌리려하거나 캐릭터와 이야기에 살을 붙이면 된다는 식의 문제가 아니라, 고유하고 창조적인 새로운 소스가 될 수 있기를 기대해 본다.

5.2 본 연구의 공헌도

기존의 게임관련 연구들이 콘텐츠보다는 기술 일변도의 경향을 보여 온 것에 반해, 본 연구는 게임 산업에 있어 소프트웨어의 중요성을 환기시키려는 목적을 위해 진행되었다. 특히 게임분야의 콘텐츠 연구를 영화산업과 연계시킴으로써 향후 게임 콘텐츠의 개발전략의 향방을 가늠 해 보려한 데 그 의의가 있다. 이러한 연구의의는 크게 학술적 공헌과 산업적 공헌으로 나눌 수 있을 것이다.

먼저 학술적인 측면에서 보면, 본 연구는 게임공학에 대한 인문학적 접근을 시도함으로써 기존의 기술적, 공학적 일변도의 연구 접근

38) 크리스토퍼 강스 인터뷰, 메이킹 필름, DVD 사일런트 힐, 2006.

의 풍토를 쇄신하여 연구 분야를 확장하였다. 동시에 이 논문은 콘텐츠 융합시대에 가장 각광받는 영화와 게임이라는 두 매체를 상관적으로 연구하여 다양한 후속연구의 가능성을 열어 보였다는데 의의가 있다.

두 번째로 산업적인 측면에서 보면, 본 논문은 게임원작의 영화화에 따른 캐릭터, 서사, 마케팅 등의 실무적인 항목들을 다룸으로써 산업적으로 유용한 연구가 되고자 했다. 특히 캐릭터 개발의 경우, 이전에는 게임매체나 영화매체에만 제한된 데 반해, 본 연구에서는 두 매체를 아우르는 캐릭터 개발의 시급함을 주장함으로써 제작현장에 유용한 정보를 제공하고자 하였다. 또한 서사에 있어서도 두 매체의 장점을 살리면서도 상대 매체로 용이하게 각색이 되는 서사적 특성들을 연구함으로써 산업적으로 유용한 논문이 되고자 하였다. 이로서 본 논문은 최근의 콘텐츠 융합시대 최대의 화두인, ‘원소스 멀티유즈’의 실천적 세목을 제시했다는 점에서 의의가 크다.

결국 이 논문은 학술분야와 산업분야, 공학과 인문학, 게임 산업과 영화산업 사이의 시너지효과를 입증하고 있다는 점에서 그 공헌도가 높다고 할 것이다. 최근의 학문적, 사회적 흐름이 이질적인 분야들 사이의 통섭으로 모아지고 있는 경향을 염두에 두고 보면, 이 논문은 그런 흐름을 선도하는 동시에, 대중적으로 가장 큰 관심을 받고 있는 게임과 영화의 융합에 따른 산업적 경향에 공헌하는 논문이 될 것이다.

5.3 향후 연구

본 연구는 게임을 원작으로 하는 영화의 성공요인을 분석함으로써, 게임 매체에서 영화 매체로의 이식에 있어서 발생할 수 있는 문제들을 해결해보고자 했다. 그 결과, 위와 같은 제안 방향을 도출해

낼 수 있었다. 또한, 먼저 서로 다른 양 매체에 대한 인식이 요구된다는 것을 알 수 있었다. 이 같은 결과들은 ‘원 소스 멀티유즈(One Source Multiuse)’에 관련한 선행연구들과 차별화 되는 것으로, 게임 매체의 영화화 작업에서 필수적으로 요구되는 요인들을 제시함으로써, 범주화하기 까다로운 게임 원작 영화의 성공요인들을 구체화한 점에서 실제 게임의 영화화를 고민하는 학계나 업계 종사자들에게 중요한 시사점을 제시하였다.

그러나 연구를 마치며 아쉬운 부분이 있다. 게임 원작 영화라는 텍스트를 분석함에 있어서, 분석대상이 되는 자료들을 보다 객관화시켜 살펴보려 노력했으나, 연구자의 자의적인 해석이 있었을 가능성을 전혀 배제할 수 없다는 것이다. 실제 <페르시아의 왕자; 시간의 모래>, <사일런트 힐>, <스트리트 파이터; 춘리의 전설>을 관람한 관객들에게, 이들 영화들이 어떠한 점에서 재미있었고, 재미없었음을 알아보는 실제 관객의 반응 분석이 함께 이루어졌다면 더욱 풍부한 연구결과를 낳았을 것이다.

본 연구의 한계를 통해 향후 연구에서 개괄적으로 제시된 게임 각색 영화화작업의 고려사항들은 각각 구체적인 각론적 층위에서 논의가 계속되어 게임매체와 영화매체 양자에 긍정적인 자극으로 작용하기를 바란다.

참 고 문 헌

<국내문헌>

- [1] 광명동 기자, 경제 투데이, “파쿠르로 짜릿한 스크린”, 2010. 5.24.
- [2] 구회영, “영화에 대해 알고 싶은 두 세가지 것들”, 한울, 1995
- [3] 그래엄 터너, 임재철 옮김, “대중 영화의 이해”, 한나래, 1994
- [4] 김희경, “홍행의 재구성”, 지안, 2005
- [5] 김미진, "매체상호간 story value 분석: 게임과 영화의 사례를 중심으로", 한국콘텐츠학회논문지. 제8권 제12호, pp.72-80, 2008.
- [6] 김보수, 온라인 게임의 One Soure Multi Use의 활용방안에 대한 연구, 중앙대학교 첨단예술전문대학원, 석사학위청구논문, 2001.
- [7] 김윤경, "컴퓨터 게임의 영화적 재현에 관한 연구: 상호작용성과 시뮬레이션을 중심으로", 기초조형학연구. Vol.6 No.2, pp.261-270, 2005.
- [8] 김정현, 이우석, 최삼하, 김경식, "게임산업과 연계된 원소스 멀티유즈 동향", 게임산업저널, 통권6호, pp.69-91, 2004.
- [9] 김정남, 김정현, “FOR FUN 게임시나리오”, 지&선, 2007
- [10] 더들리 앤드류, 김시무 역, “영화 이론의 개념들”, 시각과 언어, 1995
- [11] 데이비드 보드웰, “영화예술”, 이론과 실천, 1993
- [12] 데이비드 하워드, “시나리오 가이드”, 한계레 신문사, 1999.
- [13] 라프 코스터, “라프 코스터의 재미이론”, 디지털 미디어리서치, 2005,
- [14] 로버트 맥키, “시나리오 어떻게 쓸 것인가”, 황금가지, 2002
- [15] 류현주, “사이버 팬터지아”, 한국언어문화 22집, 2002, 35- 39쪽

- [16] 류현주, “컴퓨터 게임과 내러티브”, 현암사, 2003,
- [17] 류철균, 안보라, MMORPG 캐릭터의 아이러니 연구, 한국게임학회논문지, p. 58
- [18] 류철균, 안진경, “가상세계의 디지털 스토리텔링 연구; <세컨드 라이프>와 MMORPG의 비교를 중심으로”, 게임산업저널 통권 제16호, pp.30~48
- [19] 마르셀 마르땅, 황왕수 옮김, “영상언어”, 다보문화, 1993
- [20] 마이클 라이언, 백문임 옮김, “카메라 폴리티카 下”, 시각과 언어, 1997
- [21] 민병록, “영화 마케팅 비즈니스”, 문지사, 1999
- [22] 박근서, “게임하기”, 커뮤니케이션북스, 2009
- [23] 박기수, “서사를 활용한 문화콘텐츠 간 One Source Multi Use 활성화 방안 연구”, 한국언어문화 제36집, pp.199-221, 2008.
- [24] V.F 퍼킨스, 윤보협 옮김, “영화는 영화다”, 현대미학사, 2000
- [25] 시모어 채트먼, “영화와 소설의 서사구조”, 민음사, 1990
- [26] 스튜어트 보이틸라, 김정식 옮김, “영화와 신화”, 을유문화사, 2005
- [27] 수잔 헤이워드, “영화 사전”, 한나래, 1997
- [28] Strabase, “전문시나리오 작가의 게임개발 참여로 가속화되는 게임과 영화의 융합”, 디지털 미래와 전략. vol. 37, 2009.
- [29] 앙드레 바쟁, 박상규 역, “영화란 무엇인가?”, 1998
- [30] 영상정보사업부 편저, “멀티미디어”, 97년판, 전자신문사, 1997
- [31] 이인화, 고옥 외, “디지털 스토리텔링”, 황금가지, 2003
- [32] 이지현, 게임의 영화화와 음악, 상명대학교 대학원, 석사학위 청구논문, 2008.
- [33] 앤드루 호튼, “캐릭터 중심의 시나리오 쓰기”, 한나래, 2000
- [34] 장 클로드 카리에르, 조병준 옮김, “영화 그 비밀의 언어”, 지호, 1997

- [35] 전경란, "디지털 게임, 게이머, 게임문화" , 커뮤니케이션북스, 2009
- [36] 조셉 캠벨, 이윤기 옮김, "신화의 힘", 고려원, 1992
- [37] 최유찬, ""컴퓨터 게임과 문학, 연세대학교 출판부, 2004
- [38] 크리스티앙 매츠, 이수진 옮김, "상상적 기표", 문학과 지성사, 2009
- [39] 토마스 소벽, 주창규 외 옮김, "영화란 무엇인가", 거름, 1998

<외국문헌>

- [1] Nichols, Bill, "Movies And Methods Volume II", University Of California Press, 1985
- [2] Newman, James, "Video Games", Routledge, 2004
- [3] Braudy, Leo, Cohen, Marshall, "Film Theory and Criticism", Oxford University Press, 1999
- [4] Walsh, Andrew S. 'Game Characters', in edited by Chris Bareman, Game Writing : Narrative Skills for Videogames, Charles River Media, 2007

ABSTRACT

An Analysis Of The Films Based On Games

by Park Soojin

Dept. of Visual Content
Graduate School
Dongseo University

Advisor : Song Seung Keun

One-source content has been frequently adapted for the variety of other forms of media. However, once a successful content is produced to other forms, indeed, it can't be sure to succeeded again. There have been so many films based on games but most of them were the box office failures and few films were successful. Since there has not been enough study for the main cause of the successful film converted from the game titles, this paper aims to investigate the common factors among the succeeded films based on games. As a result, there was a well-made narrative in common among the films that had commercial success. Therefore, this study is focused on filmic adaptation from game original titles.

The study suggests that a successful filmic adaptation must be made through three types of adaptation ; borrowing, intersection and transformation according to the genre and characteristics of the original game. Also, the other common factors among the successful films based on games are that the characters are alive and the conflicts are well made, which lead the audience to identify with the character or the situation in the film. The sequences in narrative which are consist of interesting episodes also make the films fertilized. Adaptation through simplicity, condensation, and elimination of the game original narrative is necessary to be a dramatic storytelling.

The perfect representation of game avatar would make the game players satisfied. Also, it's important to figure out the main attraction factors in the game original titles which caused the game to be so popular and apply the attractions melt in film.

Most of all, a property of the content should be obviously understood when adapting one source to the other.

Through the case study of succeeded films adapted from games, this study tries to search for the succeeded factors which led to box-office success. That way, this study will contribute to 'One Source Multiuse' of the coming films based on games.