

TV드라마 <알함브라 궁전의 추억>의 가상공간 연구

이강현*, 이종훈**

*동국대학교 문화콘텐츠학과

**대덕대학교 연극영상과

e-mail : youngling2@hanmail.net* leelim3@ddu.ac.kr**

Research For TV drama <Memories of Alhambra Palace> within Virtual Space

Kang-Hyun Lee*, Jong-Hoon Lee**

*Dept of Cultural Contents, Dongguk University

**Dept of Theater & Film, Daeduk University

요 약

<알함브라 궁전의 추억>은 국내 최초 증강현실 게임을 소재로 한 텔레비전 드라마다. 증강현실 게임을 소재로 활용하면서 극중 등장인물이 증강가상 공간으로 이동하는 특이한 구조를 갖고 있다. 또한 온라인 게임 속 공간까지 더해져 독특한 극적 갈등을 유발한다.

1. 연구 필요성 및 문제점

<알함브라 궁전의 추억>은 tvN에서 2018년 12월 01일부터 2019년 1월 20일까지 방영한 16부작 미니시리즈 드라마다. 이 작품을 집필한 송재정 작가는 이미 <인현왕후의 남자>, <나인>, <W>등에서 타입슬립, 웹툰 등 독특한 소재로 독창적인 드라마 세계를 선보였다.

<알함브라 궁전의 추억>은 국내 최초 증강현실(AR)게임을 소재로 한 드라마이자, 컴퓨터 그래픽으로 증강현실 게임의 인터페이스를 사실감 있게 구현해 좋은 평가를 받은 작품이다.

그러나 등장인물들이 드라마 내에서 구현된 현실 공간과 증강현실 공간을 넘나들면서 시청자에게 혼란을 야기하기도 했다. 이는 시청자가 증강현실, 증강가상, 가상현실 등의 새로운 개념에 대한 이해도가 높지 않은 상태에서 작가가 혼합현실을 별도의 설명 없이 제공했기 때문으로 보인다.

뿐만 아니라 주인공이 증강현실 게임에 접속하는 순간부터는 게임의 규칙에 따라 레벨업, 퀘스트 참가 등의 서사가 펼쳐진다. 뿐만 아니라 온라인 게임의 결과가 현실 속 등장인물들에게 영향을 끼치는 특이한 구조를 갖추고 있어 컴퓨터 게임에 대한 정보가 부족한 시청자는 이해하기 힘든 서사 구조다. 이는 일부 시청자들의 드라마 시청의 몰입을 방해하기도 한다.

본 연구에서는 드라마 <알함브라 궁전의 추억>에 나타난 공간의 특이성을 밝히고 각 공간이 어떻게 유기적으로 연결 되었으면, 각기 어떠한 기능하는지 밝히고자 한다.

2. 드라마 속 증강현실 및 증강가상의 공간

예일대 폴 밀그람 교수는 현실과 증강현실, 가상의 개념을 설명하기 위해 다음과 같이 구분한 표를 제시했다.



현실과 가상이 조금이라도 혼합되면 혼합현실로 생각하고, 혼합현실은 현실과 가상이 섞일 때 무엇이 주가 되는냐에 따라서 증강현실과 증강가상으로 나뉜다. 증강현실은 실사 화면이 대부분인 상태에서 가상의 그래픽을 더한 것이며, 증강가상은 가상 화면이 주가 된 상태에서 현실 이미지를 일부 적용한 것이라고 정의했다. [1]

(1) 증강현실 공간

남자 주인공 유진우는 IT업계 최대 투자사 제이원 홀딩스의 대표다. 그는 스페인 출장 중 익명의 개발자가 보낸 이메일 'Recuerdos de la Alhambra' (알함브라 궁전의 추억, 이하 알함브라 게임)을 통해 증강현실 게임에 접속하게 된다. 이 게임에 참여하기 위해서는 제이원이 개발한 스마트 렌즈를 착용해야 하며, 본 게임은 스페인 그라나다 구역에서만 구현되도록 설정되어 있다.

알함브라 게임 속 공간은 1492년이며 나사르 왕국과 아

라곤 왕국의 전투가 진행 중이다. 게임에 참여한 유진우는 그라나다 광장에서 전사와 싸우기 위해 현실 공간인 타파스 빠 화장실에서 레벨1이 사용할 수 있는 기본 무기인 녹슨 철검을 얻은 후 전투를 시작한다.



<그림 1> 드라마 속 증강현실 게임 장면

현실세계에 가상의 그래픽을 더한 증강현실은 이미 상용화된 <포켓몬 고> 게임을 통해 대중에게 익숙한 개념이다.

그러나 이 작품에서 구현된 증강현실 게임은 현실의 지형지물을 활용하는 전략적인 면과 실제 통증을 느끼게 하는 특수 효과까지 갖추고 있어 게임에 더욱 몰입할 수 있도록 설계되었다.

하지만 증강현실 속의 물리력이 현실의 등장인물에게 영향력을 미치면서 극적 갈등은 고조된다.

유진우는 한때 동료였지만 현재는 라이벌인 차형석과 알함브라 게임에서 마주친다. 개인적인 원한으로 얹힌 두 남자의 자존심을 건 대결은 살벌했고, 결국 유진우는 승리한다. 문제는 게임에서 죽은 차형석이 실제 변사체로 발견된 것이다. 또한 스마트 렌즈를 착용하지 않았음에도 죽은 차형석의 캐릭터가 변종 NPC(Non Player Character, 플레이어 이외의 캐릭터)로 나타나 유진우를 공격한다.

이때부터 현실, 증강현실과는 또 다른 차원이 발생하며 시청자들에게 충격과 호기심을 선사했다.

(2) 증강가상 공간

차형석이 죽은 후부터 유진우는 작가가 창조한 공간인 증강가상 공간에 빠져든다. 증강가상은 가상공간에 현실 이미지가 일부 개입한 것이다. 쉽게 설명하자면 텔레비전의 화상합성을 위한 특수기술인 크로마키와 비슷하다. 일기예보를 위해 기상캐스터가 컴퓨터 그래픽 화면 안에서 예보를 알려주는 것과 비슷한 개념이다.

작가가 증강가상 공간을 설정한 후부터 유진우는 스마트 렌즈를 끼지 않아도 차형석 변종 NPC와 현실에서 마주치게 된다.

그러나 극중 증강가상 공간이 왜 설정 되었는지, 증강현실과 증강가상 세계에서 발생하는 차원의 문제는 무엇인지, 차원이 차이에서 발생하는 문제들은 어떻게 처리할 것

인지는 소개되지 않았기 때문에 시청자들은 혼란에 빠지기도 했다.

주인공인 유진우도 이 사실을 혼란스러워 했다. 그는 대사를 통해 이 현상을 ‘마법’ 혹은 ‘정신병’으로 명명했다. 그렇지 않고서는 이해할 수 없는 초자연적인 현상이기 때문이다.

유진우가 증강가상 공간을 인식하는 방법은 천둥번개, 비, 그리고 ‘알함브라 궁전의 추억’의 기타 연주 소리다. 이 세 가지 현상이 일어나면 어김없이 차형석의 변종 NPC가 나타나 그를 공격한다.

이 현상은 알함브라 게임에서 유진우와 동맹을 맺는 비서 서정훈과 차형석의 아버지 차병준에게도 동일하게 일어나며 극적 흥미를 유도한다.

3. 게임 시나리오 공간 - 인턴

유진우는 증강현실과 증강가상 두 공간을 넘나들면서 알함브라 게임의 오류를 바로 잡으려고 노력한다. 특히 개발자 정세주 실종사건의 실마리를 찾기 위해서 개별적인 노력을 한다. 하지만 현실에서는 정세주의 흔적은 찾을 수가 없었다. 만나기로 했던 그라나다 기차역에서는 절대 엿갈릴 수 없는 상황이었고, 그 후 기차역의 CCTV를 확인한 결과 정세주가 내린 정황도 찾지 못한 상황이었다. 누나 정희주는 역시 동생의 행방을 수소문하지만 전혀 알 수 없는 상황이었다.



<그림 2> 스페인 그라나다 기차역에서 인턴에 숨어있는 정세주를 알아보지 못하는 유진우

그런데 유진우는 게임 속에서 마스터인 정세주의 메시지를 받게 되면서 그가 살아 있다는 것을 확신하게 된다.

정세주는 게임을 개발한 마스터이기 때문에 게임 내에서 위급 시 자신의 보호를 위해 특정한 안전 구역인 인스턴트 던전(Instance Dungeon) 즉 ‘인턴’을 구축할 수 있는 능력이 있었다. 그는 온라인 게임을 통해 만난 마르코가 알함브라 게임을 하던 중 누나를 모델로 한 NPC인 엠마 앞에서 자신을 칼로 찌른 이후 버그가 발생한 사실을 알게 된다. 게임 속에서 죽은 마르코가 현실에서 사망하고, 그 변종 NPC가 계속해서 자신을 공격하자 인턴을 만들어 숨어 지낸 것이다.

유진우가 그라나다 기차역에서 정세주를 만나기로 했지만 만나지 못한 이유는 기차 안에서 마르코의 공격을 받은 그가 도망치듯 기차에서 내린 후 인던을 만들어 몸을 숨겼기 때문이라고 설명된다.

즉, 컴퓨터 게임의 개념에서 차용된 공간인 인던은 드라마에서 현실, 증강현실, 증강가상 공간의 교집합으로 활용되며 정세주를 숨겨주고, 유진우가 퀘스트를 성공한 후 마스터가 되어 버그를 제거한 후 현실 공간에서 유일하게 숨어 지낼 수 있는 제3의 공간으로 설정되었다.

4. 결론

본 드라마는 증강현실을 소재로 한 드라마 일 뿐만 아니라 주요 갈등구조를 게임 시나리오의 개념을 차용했기 때문에 컴퓨터 게임에 익숙하지 않은 시청자들에게는 불친절한 드라마가 되었다. 특히 ‘주인공이 버그였다’는 충격적인 결말 때문에 더욱 논란이 되었다. 게다가 증강현실 게임의 버그였던 남자주인공은 게임 속 인던에서 살아가고, 여자주인공은 그를 만나기 위해서는 온라인 게임에 접속해야 한다는 사실은 여전히 시청자들이 이해하기 어려운 부분임은 분명하다.

이는 증강현실이나 온라인 게임에 무지한 시청자만을 탓할 수 없는 지점이다. 한 작품 내에서 두 개 이상의 혼합 현실을 구현하고, 필요에 따라 게임 시나리오의 개념을 차용한 작가의 불친절함도 분명 존재한다. 제작진도 이 문제점을 인지하고 온라인 상의 드라마 홈페이지에 주요 개념을 설명한 게시물을 업로드 하였으나, 이 개념들이 극속에서 자연스럽게 설명 되었다면 더욱 완성도 높은 드라마가 되지 않았을까 하는 아쉬움이 남는다.

물론 송재정 작가는 이미 대본집에 게재된 인터뷰에서 이 작품을 ‘판타지 드라마’로 명명했다.[2]

하지만 판타지 드라마라고 해서 차원이 다른 공간들을 극적 개연성을 고려하지 않고 임의로 공존하게 만들 수는 없을 것이다. 판타지 장르일수록 드라마 속 공간 법칙을 확실하게 시청자에게 전달하며 극적 재미까지 전달해야 완성도 높은 작품이 될 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] 오컴(편석준, 김선민, 우장훈, 김광집) “가상현실” pp20-21, 미래의 창, 2017
- [2] 송재정, “알함브라 궁전의 추억2” pp.431, 북로그컴퍼니, 2019