

서평

「디지털 게임 스토리텔링」
- 게임 은하계의 뉴 패러다임
심용성 / 게임시나리오 작가



「디지털 게임 스토리텔링」

한혜원 著, 살림총서, 2005

게임 은하계의 뉴 패러다임

심 용 성¹⁾

게임시나리오 작가

ID소프트의 대표작이며 1인칭 액션게임(FPS)의 초기 성공작이라고 할 수 있는 게임 <둠, DOOM>이 최근 프로 레슬러 출신의 영화배우 '더 락'을 주연으로 유니버설 스튜디오에서 영화화되었다는 소식이다. 개인적으로 영화를 보지 않아 개봉 전 영화에 대해 뭐라 구체적으로 이야기할 수는 없겠지만 최근 공개된 위 영화의 예고편의 몇몇 장면들을 통해 작지만 매우 흥미로운 단서 하나를 짚어낼 수 있었다. 그것은 게임 <둠>으로 대표되는 FPS 장르 특유의 독특한 1인칭 시점의 게임 화면이 그대로 영화의 카메라 앵글에 이식되어 연출된 부분에서였다.

영화만의 카메라 앵글들이 게임을 통해 인상적으로 활용된 예는 많았다. 영화 <매트릭스>의 블릿 타임 컨셉을 차용한 <맥스페인>, <라이언 일병 구하기>의 노르망디 상륙작전 장면에 대해 다큐멘터리 연출을 응용한 <메달 오브 아너> 등 여러 게임 작품들에서 이런 시도는 상당한 효과를 거두었다. 그러나 이런 일 반적인 관계가 역전되어 영화에서 게임이 아닌, 게임에서 영화로 카메라 앵글이 인용된 예는 아마도 영화 <둠>이 처음이 아닐까 싶다.

레프 마노비치는 게임 안에서 영화적 시각으로서 가상 카메라가 갖게 되는 시각적 역할로서의 의미를 마치 1920년대 영화사에의 영화 카메라의 휴대성으로 인해 새롭게 가능해진 모홀리나기, 로드첸코, 베르

1) 심용성은 현재 게임 시나리오 작가로 활동중이며 엔씨소프트의 '길드워' 스토리팀의 팀장을 역임하였다. 그 외에 다수의 영화 및 게임 시나리오 작업을 수행하였다. homershim@yahoo.co.kr

토프 등이 주도했던 새로운 시각운동과 비교 설명한 바 있다.

게임이라는 여러 열린 가능성을 가진 매체가 한 때 영화라는 상대적으로 제한적인 위치에 놓인 매체의 영향권을 따라가면서 불가피하게도 여러 가능성들의 가지들을 일부 스스로 포기하였었다는 역사적인 사실은 20세기 후반, 게임과 영화가 서로 어떤 태도를 갖고 매체로서의 위상을 관계 맺었는지 단적으로 보여주는 사례라고 할 수 있다.

게임이 출현하기 전까지 영화는 당대의 가장 최첨단의 기술 집약을 통해 성장한 이른바 ‘뉴미디어’였으며 콘텐츠의 핵심이자 주류로서 성장해 왔다. 이에 반해 상대적으로 변방에 위치할 수밖에 없었던 게임은 영화를 비롯한 다양한 장르 흡수를 통해 자신만의 오리지널리티를 찾아가고 있었다.

이런 초창기 게임의 성장 모습은 19세기말 발명되었던 영화의 초기 성장모습을 매우 닮아있다. 단순히 신기한 볼거리로부터 시작해 몽타주 개념의 완성을 통해 영화만의 고유한 미학적 색깔을 갖게 되기까지 영화는 연극, 사진, 미술 등 기존에 이미 완성되어있던 예술 장르의 영역을 자기 것으로 흡수하는 과정을 겪었다.

물론 단순히 영화 예고편의 일부로 노출된 이미지 하나로 콘텐츠의 흐름과 매체의 변화의 움직임에 대해 이야기한다는 것 자체가 사실 터무니없는 비약일 수 있다. 하지만 중요한 것은 그만큼 끊임없이 무언가가 업데이트 되어가고 있는 이 21세기의 일상에서 게임이 갖고 있는 영향력과 역할은 생각 이상으로 크며 지금 이 순간에도 게임은 우리의 상상력의 범위를 끊임없이 갱신하고 있다는 점이다.

게임을 원작으로 영화화가 진행된 사례는 위에서 언급한 <둠> 이전에도 여러 작품들이 있었다. 하지만 <스트리트 파이터>, <윙 커맨더>, <툼 레이더>, <레지던트 이블>, <파이널 판타지>, <슈퍼 마리오>, <모탈 컴뱃> 등등 게임을 원작으로 영화화된 의외로 많은 작품들의 대다수가 작품적으로 그리고 흥행적으로도 그리 큰 성공을 거두지는 못하였다.

이와는 반대로 영화로부터 시작해 게임으로 이식된 여러 작품들의 경우 상대적 성공을 거둔 결과를 쉽게 찾아볼 수 있다. 최근 잡지 와이어드(wired)에서는 이 때문에 최초의 콘텐츠 기획에서부터 게임과 영화를 동시에 런칭시키는 사례에 관해서도 다룬바 있다.

게임과 영화는 둘 다 다층적이고 복합적 매체라는 유사 특성을 갖는다. 여기에 더해 ‘활용과 통합’의 과정을 통해 발전해온 비슷한 성장 모델을 갖고 있는 매체이기도 하다. 그렇다면 이런 두 매체의 크로스 오버가 생각만큼 쉽지 않은 이유는 왜일까?

한혜원 저의 <디지털 게임 스토리텔링 - 게임 은하계의 뉴패러다임>은 게임을 바라보는 두 가지 시선 즉, 영화와 같이 기존 서사물의 연장선에서 이해하려는 ‘서사학 narratology’ 과 디지털 시대의 산물로서 이해하려는 ‘게임학 ludology’ 에서 게임이라는 새로운 매체를 향한 이해를 시도하고 있다.

우선 서사학자들은 게임을 아리스토텔레스의 개념에서 접근해 가고 있는 입장을 갖는다. 소설의 연장선상에서의 영화, 영화의 연장선상으로서의 게임이라는 진화론적인 관점에서 게임을 이해하고 있는 것이다.

게임이라는 새로운 매체가 갖고 있는 고유한 특성인 '상호작용성 interactivity' 을 인정하고는 있지만 이런 부분조차 아리스토텔레스의 극적 경험 Aristotelian Dramatic Experience의 입장에서 이해하고 접근해 들어간다. 서사를 불변의 진리로 받아들이고 있는 이들에게 게임이라는 것은 기존 서사물의 문법에 상호 작용성이 추가로 더해져 탄생한 비선형적인 서사물인 것이다.

이러한 서사학자들의 시선에 반기를 들고 '게임은 게임이다' 라는 입장에서 게임을 독자적인 학문의 대상으로 취급하고자 하는 움직임이 게임학이다. 그들의 입장에서 게임은 서사이기 이전에 시뮬레이션 simulation에 가깝다. 서사양식이 그 수용자들에게 감정의 자극을 유발한다면 시뮬레이션으로서의 게임은 플레이어들에게 행동을 유발한다. 따라서 게임학자들은 서사물의 작가 narrauthor와 시뮬레이션의 작가 simauthor를 구분해야 한다고 주장한다.

이런 게임을 바라보는 두 가지 시선의 팽팽한 긴장감을 저자는 각각의 입장을 대표하는 자넷 머레이, 브랜다 로렐, 마이클 마티스, 아스펜 아세스, 곤잘로 프란스카, 제스퍼 줄 등의 입을 빌어 정리해 나가고 있다. 그들 각각의 주장이 갖고 있는 한계와 오류들을 하나하나 비교 분석해가며 전혀 다른 정반대의 지점에서 출발한 이들 두 시선이 어떤 변증법의 과정을 통해 최근에 이르러 서로 만날 수 있는가를 보여준다. 그리고 저자는 양 축이 되는 게임을 둘러싼 두 가지 시선의 갈등을 통해 조심스레 새로운 서사 양식으로서의 '게임 서사' 의 가능성을 꼬집어낸다.

게임 서사를 오프닝 동영상으로 대표되는 기반적 스토리 back story, 퀘스트를 통한 이상적 스토리 ideal story, 플레이어가 만들어내는 우발적 스토리 random story 등의 세 가지 층위로 분석해내며 여기에 게임만의 고유한 특징이라 할 수 있는 '상호작용성 interactivity' 을 기준으로 선형성, 부분 선형성, 비선형성의 개념으로 스토리를 분류하는 한편 성공적인 게임 콘텐츠가 갖고 있는 독특한 모티프들을 구체적인 사례를 들어 정리하고 있다.

이제, 앞서 화두로 제시했던 영화와 게임 갈등 부분은 서사학을 대표하는 영화와 게임학을 대표하는 게임이라는 두 시선의 충돌로 이해할 수 있게 된다. 저자는 이 부분에 대해 소설과 영화, 게임이 상관관계를 갖는 것은 분명하지만 게임과 기존의 서사물이 결합되어 서사가 진화론적인 방향으로 나아가는 것은 아니라고 지적한다. 영화는 영화대로 그리고 게임은 게임만의 독자적인 서사학을 발전시켜나갈 때 이들 각각의 장르가 생존할 수 있는 것이다.

영화사에 있어 최초의 영화는 1895년 12월 28일 루미에르 형제에 의해 파리의 그랑 카페에서 상영된 <열차의 도착>을 이야기한다. 그러나 시기적으로만 따진다면 최초의 영화는 에디슨에 의해 1891년 발명된 세계 최초의 영화 카메라인 키네토그래프와 영사기 키네토스코프를 통해 뉴욕에서 선보인 1893년 피쇼 peep-show로부터 시작된다고 봐야만 한다. 그러나 영화의 역사는 루미에르보다 2년이나 앞서 선보인 에디슨의 영화를 최초의 영화로 판단하지 않는다. 그 이유는 오늘날 우리가 극장에서 체험하게 되는 영화의 모습이 에디슨의 그것보다는 루미에르의 작품에 더 가깝기 때문이다.

서사학과 게임학의 각각의 논쟁들이 보여주는 충돌의 판단은 지금 이 시점에서 알 수 없는 부분이다. 저자의 지적대로 이 두 가지 상반된 지점들이 변증법적으로 상호 보완되고 발전 진행되어 가는 과정에 있을 수도 있지만, 결과적으로 이것도 저것도 아니게 될 가능성도 있기 때문이다.

게임이 앞으로의 미래에 오늘날의 영화가 성취했던 것과 같은 그러한 지위를 얻게 될 수 있을지는 그 기대만큼이나 우려되는 부분이다. 만화라는 매체가 한때 그랬던 것처럼 결국엔 막다른 길에 닿아버릴 수도 있는 것이다. 만화는 그것이 안고 있었던 다양한 가능성에도 불구하고 몇몇 작품을 제외하고는 사회현상 이상의 가치는 인정받기 힘든 현실이 되어버렸다.

세계 최초의 영화에 관한 논쟁에서와 마찬가지로 게임에 있어서도 역시 지금 현재가 아닌 앞으로의 미래에 게임이 갖추게 될 형태에 따라 달라질 수 있는 것이다. 장담하건데 영화가 처음 발명되었을 당시 그 누구도 그것이 오늘날과 같은 형태의 모습을 갖추게 되리라고는 미처 예상하지 못했다. 심지어 영화의 하드웨어적인 매커니즘을 발명해낸 에디슨조차 영화는 그저 한때 스쳐지나가 버릴 유행이라 생각했을 정도였다.

우리가 눈앞에 두고 있는 게임 역시 마찬가지다. 게임이란 매체는 시작부터 지금까지는 아직 반세기도 지나지 않았다. 우리는 그저 앞으로 어떻게 커갈지 모르는 다마고치를 양손 안에 쥐고 있는 것이다. 정성껏 키운 베이비 코치는 훗날 훌륭한 아덜트 코치가 될 수도 있고 정체를 알 수 없는 오야지치가 될 수도 있다. 혹은 어느새 타마고치 유행이 지나버려 미처 그 엔딩을 보기도 전에 먼지 가득한 책상서랍 어딘가에 처박혀질 수도 있는 것이다.

디지털 게임 스토리텔링은 100 페이지 남짓한 매우 가벼운 무게를 갖고 있지만 그 안에서 저자는 게임 서사라는 거대한 서사의 우주 속에서 빛나고 있는 은하계 하나를 담아내고 있다. 우주비행사가 위도 아래도 없는 우주공간에서 가장 알고 싶어하는 것은 방향감이라고 한다. 아마도 본 저서는 바로 끝도 없이 펼쳐진 게임이라는 은하계에 내동댕이쳐진 히치 하이커들의 여행을 위한 가장 손쉽고도 간편한 안내서가 되어줄 것으로 믿는다.