

FPS 게임 트레일러에 적용된 대체 역사적 재현에 대한 탐구 - ‘울펜슈타인 더 뉴 오더’를 중심으로-

Study on Realizing Alternative History Applied to FPS Game Trailer Centered on Wolfenstein – The New Order

최도원*, 이현석**
동서대학교 영상콘텐츠 대학원*, **

Choi do-won*, Lee hyun-seok**
Postgraduate Visual Contents, Dongseo Univ*, **

요약

2014년 5월 FPS의 기념비적인 작품인 울펜슈타인 시리즈의 최신작 “울펜슈타인 더 뉴 오더(Wolfenstein The New order)”는 고전 FPS 게임 플레이를 기반으로 최신의 게임의 요소를 혼합하여 판타지, 오컬트적인 요소가 강했던 전작들과는 다르게 나치 독일이 세계를 정복하였다는 대체 역사적 세계 구현의 시도를 하였다. ‘울펜슈타인 더 뉴 오더(Wolfenstein The New order)’ 게임의 트레일러 영상을 중심으로 대체 역사가 적용된 스토리와 실제 역사와 대체 역사적 요소의 연계성을 살펴보고자 한다.

I. 서론

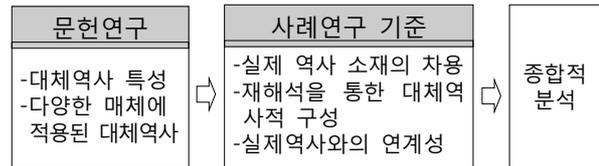
1. 연구목적

고전 FPS(First Person Shooting) 게임을 기반으로 한 울펜슈타인 시리즈는 2014년 ‘울펜슈타인 더 뉴 오더(Wolfenstein The New order)’를 출시하면서 영국의 2014년 상반기 판매 순위 2위에 오르며, 게임 유저들의 관심과 주목을 받았다. 이는, 현대적 슈터의 게임성을 부가하고 판타지, 오컬트적인 요소가 강했던 전작들에서 더욱 진일보하여 나치가 세계를 정복하였다는 대체 역사적 세계 구현을 시도하였기 때문이다. 이러한 게임 스토리에 효과적으로 적용된 대체 역사적 구현의 구성방식과 연계적 의미를 고찰해 보는 것이 본 연구의 목적이다.

2. 연구방법

문헌 연구를 통해 대체 역사의 정의와 장르적 특성을 고찰하고, FPS 게임 ‘울펜슈타인 더 뉴 오더’의 트레일러의 영상이미지를 중심으로 사례연구를 진행한다. 분석 기준은 ‘실제 역사 소재의 차용’, ‘재해석을 통한 대체 역사적 구성’, ‘실제역사와의 연계성’의 3가지를 중심으로 심도 있게 분석한다. 이러한 연구진행을 요약하면 다음과 같다.

표 1. 대체역사적 구성 접근의 전개



II. 본론

1. 대체역사(Alternative history)에 대한 고찰

1.1 대체역사의 정의

대체 역사(Alternative History)는 기존 역사의 사실과는 다르게 바뀌었다면 어떻게 흘러갔을 것인가 하는 가정에서 시작하여 연계성 있는 역사를 만들어내는 일종의 SF 장르에 속한다고 볼 수 있다.[1] 대체역사의 구성은 어느 시점부터 단절된 역사를 구현하는 것이 아니라 이전과의 연관성을 유지하고 발생할 일들에 대한 충분한 개연성을 구축하는 것이 중요하다.

표 2. 대체역사의 특성



2. 사례연구- ‘울펜슈타인 더 뉴 오더’

2.1 FPS 울펜슈타인 속 대체역사의 전개

* 이 논문은 2014년도 Brain Busan 21사업에 의하여 지원되었음

‘울펜슈타인 더 뉴 오더’ 게임에서는 2차 대전 중 연합군이 패배한다는 가정 하에 유저는 나치의 승리 이후에 패배국의 저항군의 위치에서 투쟁을 벌이게 된다. 역사적 승자의 위치에서 2차 대전을 체험하는 것이 아닌 뒤바뀐 가상의 세계 속 패자의 위치에서 다시 이행하게 된다.

2.2 사례 분석 대상

본 연구에서는 울펜슈타인의 대체 역사적 스토리를 가장 먼저 인지할 수 있는 매체로써 트레일러를 중심으로 분석한다. 분석 대상인 공식 트레일러 영상은 〈E3 Trailer(00:02:07)〉, 와 〈Boom Boom(00:02:46)〉, 〈House of the rising sun(00:02:55)〉 3개로 설정하였다.

2.3 게임에 드러난 실제 역사소재의 차용



▶▶그림 1. 히틀러의 실제 연설 (좌), 미국 국회 의사당 앞에서의 연설 (우)

〈그림 1〉(좌)는 1934년 뉘른베르크에서 열린 나치당의 전당대회를 기록한 영화로 울펜슈타인에서의 나치 독일이 미국을 대상으로 승리한 그 대체된 역사의 방향과 일맥 상통하다고 볼 수가 있다. 트레일러 속 히틀러 연설의 예시는 실제 역사와 게임 속에서 묘사하려는 대체 역사의 시공간적 유사성과 의도의 일치성을 말해 주고 있다.

2.4 재해석을 통한 대체 역사적 구성

대체 역사적 접근은 배경 스토리의 전개를 변형 시킨 것뿐만 아니라 게임 플레이 속에서 보여지는 캐릭터들도 변모하게 된다. 〈그림 2〉 게임 속 독일군의 모습은 실제의 1960년대의 시대를 앞서 나갔으며 현대적이기까지 하다. 또한 기존의 독일 군복의 이미지를 계승하여 실제 과거 나치 독일이 일으킨 전쟁의 비도덕적인 공포심까지 재현하는 효과를 가져오게 된 것이다.



▶▶그림 2. 현대적 스타일로 변형된 나치독일군의 모습

2.5 실제역사와 대체 역사적 요소의 연계성



▶▶그림 3. 나치식 비틀즈 앨범

나치가 단순히 군사적 승리를 거뒀다는 것뿐만 아니라 이후의 여러 문화적 영향을 주었다는 것을 표현하기 위해 우리가 이미 익숙히 알고 있는 비틀즈의 앨범 〈Abbey Road〉 표지를 나치식으로 변형하여 보여주고 있다. 〈그림 3〉 나치가 실재하였던 시간은 ‘과거’이지만 세계를 지배한 것은 허구의 ‘미래’이다. 미래에 대한 ‘공상’은 상상에 기반을 두며, 단순 흥미를 위한 것이지만 ‘현재’의 일면과 교차되는 순간 진지한 의미와 또 다른 가능성을 부여받을 수 있다.[2]

2.6 소기 결론

울펜슈타인 트레일러 속에서 보이는 대체 역사적 접근의 구성에 대해 3가지 기준으로 분석한 것을 정리하면 아래의 표 2와 같다. 과거 실제 역사의 기록으로 남겨진 사진 이미지와 영상들이 직접적으로 이용되었으며 이러한 매개들은 대체된 역사의 시점에 대한 신뢰성과 시공간적 유사성을 확보함을 알 수 있다.

표 3. 대체 역사적 접근의 구성

게임에 드러난 실제 역사 소재의 차용	실제의 기록 시공간적 유사성 신뢰성 확보
재해석을 통한 대체역사적 구성	시각적 재창조 개연성 포함 기존의 이미지 계승
실제역사와 대체역사적 요소의 연계성	가능성의 확장 과거의 재기억 연계적 장치

Ⅲ. 결론 및 제언

울펜슈타인 더 뉴 오더의 대체 역사적 발상의 접근은 대체 실제의 역사와 연계된 새로운 가상의 역사를 체험한다는 허구적 기반의 오락성을 발생시킨다. 역사적 접근을 통한 재가공은 허구적 세계를 통해 비치는 현실의 역사를 손쉽게 즐길 수 있게 해주는 것이다. 대체 역사의 결합을 통한 스토리의 전개는 최근의 게임들이 다양한 서사적 구조를 통해 배경적 스토리텔링의 묘사를 중심으로 게임성을 발전시키려는 트렌드 속에서 많은 가능성을 가지고 있으며, 앞으로 대체역사적 접근을 통한 게임 스토리텔링 제작이 많이 시도될 것으로 사료된다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 김명석, SF 영화 〈2009 호스트 메모리즈〉와 소설 『비명을 찾아서』의 서사 비교, 문학과 영상 제4권 1호, pp.71-102, 2003
- [2] 류철균 “영상 서사에 나타난 대체역사 주제 연구”, 한국어문학회, 어문학 99호, pp.421-446, 2008