영화의 이야기 구조를 통한 게임의 Antagonist 양상과 특성 연구

Diverse Aspects of the Antagonist of the Game through the theory of Film Narrative

주저자 : 안상혁 (Ahn, Sanghyuk)

성균관대학교 영상학과

"이 논문은 성균관대학교의 2003학년도 성균학술연구비에 의하여 연구되었음"

1. 서 론
1-1 연구의 목적
1-2 Antagonist의 역할과 중요성
2. 영화와 게임의 Antagonist 유형
2-1 초개인적 층위에서 antagonist
2-1.1. 반동인물
2-1-2. 자연의 힘
2-1-3. 사회적 기관
2-2 개인적 층위에서 antagonist
2-3. 내적 층위에서 antagonist
3. Antagonist가 활용되는 양상
3-1 초개인적 층위
3-2. 개인적 층위
3-3. 내적 층위
4. Antagonist 캐릭터 표현의 관습적 특징
4-1. 기형과 결손
4-2. 과장과 왜곡
5. 결 론

참고문헌

(要約)
구비문학으로부터 온라인 게임에 이르기까지 이야기체는 여러 형태의 시간적 의미예술로 확장되어 왔다. 영화나 게임에서 이야기란 바로 누군가가 의식적으로 무언가를 성취하려 하는 성취욕과 장애물 사이의 대립과 경쟁을 그리는 것이다
대립의 원칙에서 중요한 것은 주인공과 주인공의 이야기를 지적으로 흥미진진하고 감정적으로 흡인력 있도록 만드는 것으로 이것은 오로지 적대 세력의 역할이다. 인물과 맞서는 대립 세력이 강력하고 복합적일수록 영화나 게임에서 인물과 이야기는 더 완벽하게 구현될 수밖에 없다.
주인공은 그가 닿지 못할 곳에 있는 욕망의 대상을 추구한다. Antagonist는 주인공과 그의 욕망 사이에 놓여 있던 거리를 더욱 멀어지게 하면서 그의 욕망을 차단한다. 따라서 주인공적 응시와 관련하여 적대 세력은 극복하여야 할 대상이지만, antagonist는 영화를 비롯한 다양한 게임 스토리의 수없이 많은 종류의 시간과 공간 속에서 다양한 내적 깊이의 욕망과 투쟁을 경험하도록 하며 우리 자신의 경험적 영역 밖으로 우리의 삶을 확장시켜 주는 경쟁적 파트너의 역할을 수행한다.

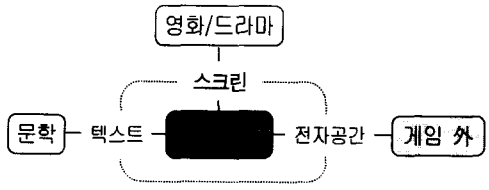
(Abstract)
From oral literature to the online game, the narrative has been extended to be comprehensive of various temporal and meaningful facets. Antagonism between the desire and the obstacle propels the narrative story of the game and film .
Essential to the concept of antagonism is the role of an antagonist with power to endanger the protagonist; the strength of that force grabs the spectator's interest.
An antagonist becomes the obstacle that guards the distance between a protagonist's desire and ability to attain it. Although an antagonist is the obstacle to overcome in a story, for ordinary people, the intense rivalry between the pro and antagonist offers an unlimited framework for the discussion of game with film narrative which create an interplay of desire and identification.
In this paper, I am going to analyze the diverse aspects of the antagonist in the spectator's fantasy of the visual story such as film and multimedia.

(Keyword)
film, game, story, protagonist, antagonist, character

1. 서 론

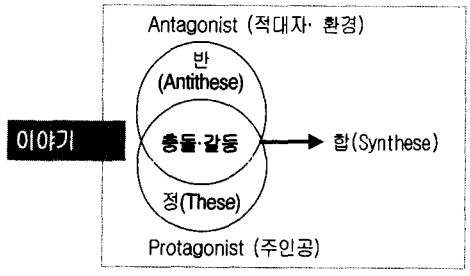
1-1. 연구의 목적

구비문학으로부터 온라인 게임에 이르기까지 이야기체는 [그림 1]과 같이 여러 형태의 시간적 의미예술로 확장되어 왔다.



[그림 1] 이야기체의 구분

로버트 맥기(Robert Mckee)는 그의 책 'Story'에서 이야기의 설정에는 시대 배경, 시간, 장소, 갈등의 정도 등 네 가지의 차원이 있다고 설명한다. 등장인물의 삶의 이야기로부터 선택된 일련의 사건들로 이야기의 얼개가 만들어지고, 이야기적 사건은 등장인물의 삶의 조건에 의미 있는 변화를 일으킨다. 이 변화는 가치의 변화라는 형태로 경험되고 갈등이라는 과정을 통해 얻어진다. 스토리를 다루는 작업에서 가장 핵심적인 요소로 꼽히는 것이 바로 갈등이다. 스토리란 바로 누군가가 의식적으로 무언가를 성취하려 하는 성취욕과 장애물 사이의 경쟁을 그리는 것이다.[1]



[그림 2] 게임의 정반합 관계

영화와 같이 게임은 [그림 2][2]와 같이 '정(正)'의 행동이 그것을 방해하는 '반(反)'의 힘과 충돌하여 갈등하면서 이들 양쪽의 그 어느 것도 아닌 새로운 '합(合)'의 사건을 창출해 내는 구조를 취한다. '합(合)'은 대립의 결과로서 이야기의 주제를 나타내는 것이다.

대립관계에서 주인공 '정(正)'은 구원자, 피해자, 학대자의 성향[3]을 지녀 성격적 결함을 지닐 수도 있고 극의 전개과정에서 악한 인물로 반전될 수 있으나 이야기를 이끌어 가는 주체로서 특정한 삶의 단편을 환유하고 있는 인물이다. 우리는 영화, 게임과 같은 영상물을 소비하는 데 있어 주인공과의 동일시를 통한 가면놀이를 즐기는데 익숙해 있다. 그러나 가면놀이를 극대화 시킬 수 있는 요건으로의 '반(反)'의 창의적 설정의 중요성은 우리가 종종 간과하고 있는 점이 된다.

본 연구에서는 영화와 마찬가지로 게임에서도 '반(反)'의 색다른 설정이 극적 상상력을 고조시킬 수 있는 가장 중요한 문제 중의 하나라 설정하고 이 문제를 논의하는 것이 연구의 목적이다. 아울러 '반(反)'을 이루는 반동인물이나 주인공을 억압하는 환경 등을 통칭하여 이후 antagonist라는 용어로 쓰기로 하며, antagonist의 양상과 특성에 대해 파악해 보고자 한다.

1-2. Antagonist의 역할과 중요성

대립의 원칙에서 중요한 것은 주인공과 주인공의 이야기를 지적으로 흥미진진하고 감정적으로 흡인력 있도록 만드는 것으로 이것은 오로지 적대 세력의 역할이다.[4] 주인공과 맞서는 대립 세력이 강력하고 복합적일수록 주인공과 이야기는 더 완벽하게 구현될 수밖에 없다. 대립세력이란 꼭 특정한 대립 인물이나 악당을 가르키는 것이 아니다. 터미네이터 같은 대악당의 존재가 재미를 더하고 적합한 장르도 있다. 그러나 여기서 대립세력이라 함은 인물의 의지와 욕망에 맞서는 모든 세력의 총칭이다.

[그림 3] 디아블로 주요화면

<디아블로Diablo> 게임은 악의 세계를 구축하는 반동적 인물에 매력을 부여하며 주동적 캐릭터와 반동적 캐릭터간의 대결을 유도하는 대표적인 게임이다.

영화에서는 만약 어떤 이야기의 주인공이 자신이 원하는 바를 아무런 어려움 없이 성취하도록 한다면 관객들은 그 이야기에 어떤 흥미도 가지지 못 할 것이다. 흥미 있는 이야기의 극적 구조를 위해서는 주인공의 욕망을 달성해 가는 과정에 반드시 극복해야 할 어려움이 있어야 한다. 잘 설정된 antagonist는 주인공으로부터 많은 행동을 유발하는 것이어야 한다.

[그림 4] 게임디자인의 영역

[그림 4]와 같이 게임에서도 게이머가 antagonist로서의 장애물(obstacle)과 갈등하며 이를 다양한 방법으로 극복할 수 있도록 게임이 디자인되어야 한다. 장애물이 상투적인 장치들로 구성되어 있다면 게이머들은 이내 싫증을 낼 것이다. 따라서 게임디자인의 레벨이 잘 설정되어 있는 게임에서는 극적 흥미를 높이기 위해 자극의 양을 증가시킨다. 장애물인 antagonist의 방어나 공격력이 올라간 양만큼 게이머의 높은 공격력을 유도 한다. 그렇게 함으로써 공수의 균형을 유지하는 것이다. 'X=Y'가 <리니지>라고 한다면 'X+a=Y+a'가 <리니지 II>라고 해석될 수 있는 것이다. Antagonist의 난이도 '+a'의 자극의 정도가 주인공보다 약간 높은 수준으로 효과적으로 설정될 때 주인공(게이머)과 antagonist의 대결은 더욱 흥미로워 진다고 하겠다.

2. 영화와 게임의 Antagonist 유형

Antagonist는 주인공의 의지와 욕망과 대립하며 유발되는 갈등을 통해 그 유형이 만들어 진다. 로버트 맥기는 [표 1]과 같이 갈등을 세 가지 차원[5]으로 나누어 설명한다. 갈등은 세 가지 층위

1) 데이비드 하워드, 에드워드 마블리 공저, 시나리오 가이드, 한겨레신문사, 1993, p. 80
2) 가와베 가즈토, 게임 시나리오, 시나리오친구들, 1999, p. 45
3) 앤드루 호튼, 캐릭터 중심의 시나리오 쓰기, 한나래, 2000,
4) 로버트 맥기, 시나리오 어떻게 쓸 것인가, 황금가지, 2002, p. 453
5) Ibid., 224

의 적대 관계 중 어느 한 두 개로부터 생길 수도 있고 셋 모두에서 생길 수도 있다. 이를 게임에 적용시켜 antagonist의 유형을 살펴보도록 하겠다.

[표 1] 갈등의 세가지 차원

구분	정신	가족	개인간의 갈등
	육체	연인	인공적,자연적 갈등
	감정	친구	사회적 기관
특징	의식의 흐름	TV연속 멜로 드라마	공포영화, 액션모험물

2-1. 초개인적 층위에서 antagonist

이 층위에서 모든 대립 관계의 원천은 등장인물의 외부에 놓여 있음으로 내면의 갈등은 별로 없다. 정부/시민, 기업/고객 간의 관계 같은 사회적 기관과 개인적 갈등이 있고 형사/범죄자/피해자, 관리자/노동자, 의사/환자 같은 개인들 간의 갈등들과 시간과 공간, 그리고 그 안에 놓여 있는 모든 인공적, 자연적 환경들과의 갈등 또한 이에 해당한다.[6] 방대한 출연진과 다양한 공간이 필요해 많은 촬영 세트나 촬영장소가 요구된다. 이른바 블록버스터(blockbuster) 영화가 이에 해당한다. [그림 5]와 같이 외계인, 미지의 생물, 인간족이 대결하는 게임들은 전형적인 초개인적 층위에 해당한다.

[그림 5] 스타크래프트 게임

2-1.1. 반동인물

개인간의 갈등과 투쟁은 대립의 영원한 테마로서 가장 흔하며 효과적으로 쓰인다. 여기에는 개인간의 일대 일 대립이 기본이지만 경우에 따라서는 개인과 집단, 또는 집단과 집단이라는 등식이 성립할 수도 있다.

영화에서 일대 일 대립의 가장 전형적인 것으로서는 선과 악의 이항 대립, 예를 들어 보안관과 악당이라든가 진실한 사람과 사기꾼, 가난한 청년과 거만한 부잣집 딸(또는 그 반대의 경우) 등을 들 수 있다.

개인과 집단의 대립은 <하이눈><뻐꾸기 둥지 위로 날아간 새><철도원> 등 보통 사회의 부조리를 고발한 내용이 많다.

집단 대 집단의 대립을 다룬 극은 보통 전쟁을 소재로 하는 극을 들 수 있다. 전쟁영화는 비단 국가와 국가간의 대립뿐만 아니라 <트로이>에서처럼 삶과 죽음의 극한적 상황 속에 대치하고 있는 개인과 개인, 개인과 집단의 대립, 그리고 인간과 운명과의 대립상 마저 나타낼 수도 있다.

공격과 방어의 이항대립 성향이 강한 게임의 속성상 컴퓨터 게임들이 대체로 이 층위에 많이 분포된다. 그러나 무엇보다 [그림 6]의 <카운터 스트라이크>와 같은 FPS 대전게임은 이 층위에 가장 대표적인 게임이라 하겠다. 인간의 대결적 본능을 실감나게 체험할 수 있도록 디자인되어 있어 중독성이 강한 측면도 내포한다. 대립관계의 설정은 [그림 7]과 같이 메뉴 설정창을 통해 일대일 또는 개인과 집단의 대결구도를 정하고, 온라인 게임들은 진행 중 대립관계가 결정되기도 한다.

[그림 6] 카운터 스트라이크 게임

[그림 7] 퀘이크 III 게임 설정창

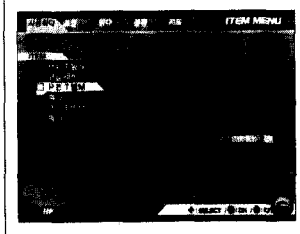
2-1-2. 자연의 힘

자연의 힘에 대항에서 싸우는 인간의 모습을 그린 <허리케인><노인과 바다>와 환경오염의 위험성을 경고하는 <투모로우>같은 작품에서 자연의 힘은 인간을 압도한다. 감당하기 힘든 자연의 힘과 인간의 대결상은 때로는 처절하게, 때로는 감동적으로 그려진다.

자연과의 대결이라고 해서 꼭 산이나 바다, 사막이 그 소재로 국한되지는 않는다. 우주 정복에 관한 과학자의 연구 <퀴리부인>도 이 범주에 속하며 살인상어와의 사투를 그린 <죠스> 또한 자연과의 대결로 본다. 그밖에 태풍, 홍수, 지진 같은 천재지변과 백혈병, 암, 에이즈 같은 불치병과의 투쟁 등 단순한 자연과 인간의 대결상보다는 오히려 인간과 인간의 갈등 속에 자연과 인간을 대립시켜 갈등을 증폭시키는 드라마도 있다.

자연과 대결하는 게임은 매우 흔하지 않다. 그래픽의 구현이 용이하지 않고 실험적인 장르에 대한 게임성의 불확실성 때문이다.

플레이스테이션용 게임인 <절체절명도시>는 원인을 알 수 없는 대지진으로 완파된 해상도시에서 생존을 위한 필사의 탈출을 시도하는 신문기자의 이야기를 담은 게임이다. 이 게임에서의 antagonist는 대표적인 자연재해 중 하나인 지진과 그로 인해 완파된 해상도시이다.



[그림 7] 절체절명도시 설정창

[그림 9] 절체절명도시 게임화면

이런 게임의 장르는 액션이 주가 될 수 없다. 이것은 장르 분류상 어드벤처라는 것으로 분류해야 옳을 것이다. 어드벤처의 특성상 그 목적은 격투나 살인 아닌 존재, 즉 생존 그 자체가 될 것이다. 어떠한 적보다도 예측이 불가능한 자연은 더 무서운 적이다. 이렇기 때문에 자연의 힘과의 대결은 대전게임에서 느낄 수 없는 새로운 자극을 찾을 수 있다.

2-1-3. 사회 내의 기관들

자신이 태어난 환경을 극복하려는 인간의 투쟁이나 자신이 살

6) 로버트 맥기, 시나리오 어떻게 쓸 것인가, 황금가지, 2002, p. 225

고 있는 사회의 가치관이나 편견에 도전하는 개인의 욕망은 강렬한 극적 모티브를 제공해 준다. 인간의 욕망이 강할수록 자신을 방해하는 사회적 적대적인 힘들도 강해지기 마련이다. 스탕달의 <적과 흑>과 '아메리카의 비극' 을 영화화 한 <젊은 이의 양지>에서 그러한 갈등을 내포한다.

인간은 사회적 동물이기 때문에 사회로부터 격리나 소외를 당한다면 당연히 갈등을 일으키게 된다. 문명과의 단절을 그린 <로빈슨 크루소>와 나약한 지식인의 갈등을 그린 <닥터 지바고>와 같이 인간이 대항하는 사회는 갈등의 원인이 된다.

이 층위에 해당하는 게임도 흔치 않다. 그렇지만 <써틴>이란 게임은 정부와 비밀조직의 음모에 휘말리는 개인과의 대결을 펼치며 성공적으로 새로운 게임의 양상을 만들고 있다. <그림 10>에서 보듯 이 게임은 기존의 게임그래픽과 달리 만화책처럼 구성된 영상으로 사회적 기관이 개입된 음모와 믿었던 동료의 배신과 복선을 표현하며, 복잡하고도 흥미진진한 모험을 즐길 수 있도록 디자인되었다. 기억을 잊은 주인공이 대통령 암살 음모에 휘말리는 이 작품은 시나리오에서 아주 많은 호평을 받았다.

[그림 10] 써틴 게임화면

2-2. 개인적 층위에서 antagonist

이 층위에 얽힌 이야기는 소프 오페라(Soap Opera)로 가족 드라마와 러브 스토리가 열린 결말의 형태로 결합된 이야기이다.[7] 수많은 가족과 친구와 연인들이 등장하며 그들은 한결같이 자신들이 원하는 것을 얻지 못할 때 괴로워한다. 헐리우드 멜로 영화의 주류인 가정 멜로 영화 장르의 경우, 가정을 중심 공간으로 하여 애정관계와 가족 구성원간의 불화에서 갈등을 발생시키지만 대체로 가족간의 화해와 해피앤딩의 가부장적 가치를 회복시켜 자유로운 낭만적 사랑과 욕망의 갈등이 존재하도록 하는 것이 일반적이다.[8]

<로마의 휴일><노팅힐>과 같은 영화에서는 사회적 통념과 그에 대한 일탈이 주된 갈등으로 개인과 개인의 갈등과 제도와 개인의 갈등이 뒤섞인다.

이러한 개인적 층위에서의 영화들은 대체로 antagonist로 작용하는 인물간의 신분적 차이, 삼각관계, 운명적 사건 등 전통적 멜로의 갈등 요소들을 충실하게 따른다.

<심즈 Sims>게임은 개인적 층위에서 잘 만들어진 '인생 시뮬레이터'의 아기자기한 재미가 살아있다. 심즈는 가정을 꾸려나가고 키운다는 다소 평범하면서도 기발한 게임 방식을 가지고 있으며, 무엇보다도 그동안 남자들만의 전유물 같았던 PC게임에 수많은 여성 게이머들을 끌어들이면서 새로운 소비자층을 양산해 낼 수 있었다. 또 다른 양상은 <라그나 로크>와 같은 온라인 게임의 성공에서 찾을 수 있는데 기존의 초개인적 층위의 대전게임에 개인적 층위의 갈등요소를 추가하여 독특한 게임성을 구현한 것이다. <라그나 로크>는 2D 그래픽 특유의 화려한 색감과 귀여운 캐릭터를 이용하여 멜로 드라마적 구성을 선호하는 여성과 청소년 게이머를 끌어들이는데 성공했다.

[그림 11] '심즈(Sims) 게임화면

2-3. 내적 층위에서 antagonist

모든 인간은 스스로 알게 모르게 자기 내부의 분열된 자아와 갈등을 일으키는 경향을 지니고 있다. 정신분석학적으로 무의식 속에 숨어 있는 감정이 의식적인 감정과 부딪혀 모든 정신적 심리적 이상을 일으킨다고 한다.

프로이트에 의하면 무의식은 쾌락을 추구하고자 하는 본능으로 가득차 있으며 특히 그 중에서도 성적충동이 가장 강렬하다고 주장했다. 그러나 사회적 제약은 인간이 이러한 절대 쾌락을 하게 놓아두지 않기 때문에 억압으로 스트레스가 발생하고 여러 가지 심리적 병을 유발시키는 원인이 된다고 보았다. 로버트 스티븐슨의 원작 <지킬박사와 하이드>는 여러 번 영화화 되었는데, 모든 사람의 내면에 있는 선과 악의 기본적인 갈등을 잘 표출한 명작이기 때문에 그러하다. 괴테의 <파우스트> 역시 그 상징하고 있는 기본적인 세계는 인간 내면에 자리잡고 있는 선과 악의 갈등인 것이다.[9]

<엘비라>를 시작으로 <어둠 속의 나흘로><7번째 손님>등으로 시작된 호러게임들이 내적 층위의 갈등을 내포한다. 공포를 인간의 내면에서 끌어내려는 호러게임들은 공포의 섬뜩함과 액션의 통쾌함을 한데 버무려 왔다. 그러나 액션게임의 요소를 제거하며 인간의 내면과 외면세계를 감각적으로 형상화한 <사일런트 힐>이나 <령 제로>처럼 하드웨어의 발전과 함께 독자적인 색깔을 추구한 정통성 있는 호러게임은 1990년대를 주름 잡았던 명작들의 바통을 이으며 새로운 장르의 게임을 추구하고 있다.

3. Antagonist가 활용되는 양상

3-1. 초개인적 층위

이 층위의 전형적 선악구조에서 특정 이데올리기에 의한 불평등한 이항 대립체계 속의 antagonist는 대개 패배하며, antagonist가 수행해야 하는 목표와 그의 능력치 사이의 간극은 대체로 크다. 이 간극을 줄이기 위해 antagonist의 설정은 만화적 상상력이 동원되어 과장적으로 표현되곤 한다. 이 간극이 클수록 이야기는 만화영화나 무협소설처럼 황당하게 전개되기도 한다.

영화에서 초개인적 층위의 antagonist는 대체로 잘못된 이데올로기나 생각으로부터 파생된 '행동'으로 인해 벌을 받고 그래서 죽음을 당한다. <C&C Generals>과 같은 게임도 미국과 중국, 그리고 이슬람 세력을 빗댄 지구해방군 종족과의 대립을 통해 게임에 이데올로기적 성격을 부여하기도 한다.

7) Ibid., 316

8) Hayward, S.(이영기 역), 영화사전-이론과 비평, 한나래, 1997

9) J. 피츠제럴드, 소설작법, 청하, 1990

초기 아케이드 게임에서 초개인적 층위의 대립하는 양상은 주로 외계인, 초능력, 미지의 생물과의 대결이 주를 이루었으나 온라인 게임에서는 종족간 대결 양상까지 확대되었다. 대전게임은 게이머의 빠른 손 동작이 승부의 관건이었으나 시뮬레이션 게임적 요소가 강해지면서 antagonist와 대응하는 방식도 변화한다.

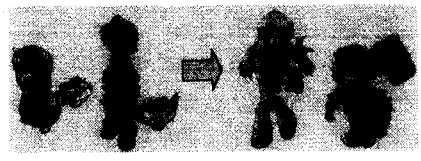
<디아블로 2>에서 antagonist는 악마, 시체 등 기이한 형상의 괴물로 악의 세계를 만들려는 궁극의 악마라는 이야기 배경을 바탕으로 반동적 캐릭터에 비중을 많이 두어 인간의 악의 본성을 자극하여 게임성을 강화하는 특징이 있다. <워 크래프트 3>에서는 게이머가 '인간족'을 비롯하여 각 종족의 캐릭터가 될 수 있어 각 종족이 서로 antagonist가 되곤 한다. <리니지>는 봉인된 '파푸리온'이라는 적국의 포악한 군주가 주요 antagonist로 설정된다.

이렇듯 초개인적 층위의 대전게임들도 나름대로 고유한 게임성을 갖고 있지 않으면 성공할 수 없는 것을 볼 수 있다. 독특한 게임성을 위해 각기 다른 특징을 지닌 antagonist의 설정은 공격과 방어의 사건이 끊임없이 반복되는 대전게임에서 게임간의 차별화를 이루어주는 중요한 사항이 된다 하겠다.

3-2. 개인적 층위

이 층위는 개인적인 관계들, 즉 일반적인 사회적 관계보다 훨씬 긴밀한 친밀관계를 가르킨다.[10] 어떤 시기에는 교사/학생의 역할이 인물들에게 부여되어 있지만, 시간이 지난 후에는 이런 직업적 관계를 친구 관계로 변화 시킬 수 있다.

게임에서는 '전직'이란 개념으로 캐릭터간의 관계를 변화시킬 수 있다. [그림 12]과 같은 온라인 게임에서의 전직 시스템은 캐릭터의 전투력을 상승시키는 대전게임적 성격을 갖고 있으나 각 직업군별 게이머간 상호 협조를 위한 친밀한 관계를 조성하는 성격도 갖는다.



[그림 12] 라그나 로크의 전직 시스템

이 개인적 층위는 영화처럼 대립관계의 원천이 주요 캐릭터들의 관계의 외부에 놓여 있지 않은 것이 해당되므로, 연애를 비롯한 육성 시뮬에이션 게임들이 이 층위의 중심에 있다 하겠다. 따라서 <심즈><프린세스 메이커> 등의 육성 시뮬레이션 게임들이 이 층위의 대표적인 게임이 된다.

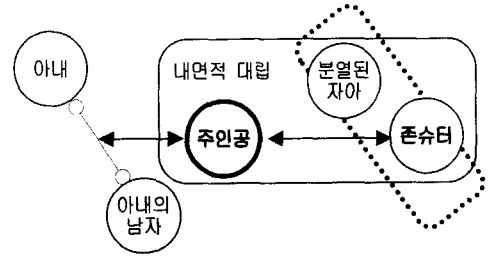
특히 <심즈 2>의 심(주민)들은 모두 한 가지의 야망(재산, 지식, 가족, 로맨스, 인기)을 갖고 그것을 이루기 위해 살아간다. '게임이라서 가능한 짜릿한 일탈'은 <심즈 2>에서 더욱 다양해졌다. 양다리 걸치기, 바람 피우기, 동성간 교제 등 현실에서는 위험천만한 일들도 <심즈 2>에서는 인과응보식 결말과 코믹한 해석으로 가능해진다. 각 캐릭터들이 원하는 것을 이루지 못할 때 느끼는 불만들은 antagonist로 작용하게 되는 것이다. 이 층위에 해당하는 게임들은 대전게임들이 제공하는 강력한 갈등의 요소들이 적기 때문에 주로 여성들이 선호하는 경향이 있다.

10) 로버트 맥기, 시나리오 어떻게 쓸 것인가, 황금가지, 2002, p. 225

3-3. 내적 층위

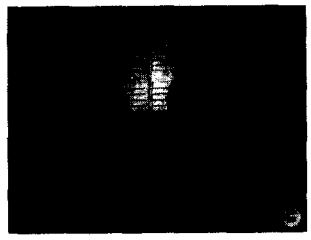
이 층위에서는 등장인물 자신과 그의 본성이 내포하고 있는 요소들, 즉 마음, 몸, 정서 같은 것들로 인해 야기되는 갈등을 말한다.[11]

주인공의 내적인 무의식 속에 antagonist는 정신분석학적 증상이 나타나는 영화들에서 흔히 발견된다. 영화 <아이덴티티>는 분열된 자아 들이 다중인격을 형성하며 주동적 인물과 반동적 인물로 나뉘어 대립하는 범죄 스릴러물이다. 또 다른 영화 <Secret Window>에서는 바람난 아내로 인해 자신이 쓴 소설 속 주인공처럼 변해가는 작가의 이야기로서 다중인격이라는 소재로 구성되어 있다. [그림 13]에서 주인공과 적대적 관계인 존 슈터(john shooter)는 주인공의 억압과 욕망의 표상이다. 이것은 shoot her 란 말의 축약형이다. 즉 부인에 대한 살인 욕구에 대한 표상이다.



[그림 13] 영화 <Secret Window>의 대립관계

존 슈터는 영화 후반에 비쳐지는 분열된 자아의 전단계 모습으로 초자아의 성격을 지닌다. 아내(욕망의 대상), 아내의 남자친구(박탈자), 그리고 초자아(존슈터)와 자아(주인공)란 4명의 등장인물의 구조는 심리학 교과서적인 정신병의 증상들을 의인화 시킨 것으로 비쳐진다. Antagonist인 존 슈터가 주인공의 분열된 또 다른 자아라는 사실이 드러나면서 이 영화는 대 반전이 펼쳐진다.



[그림 14] 사일런트 힐

<사일런트 힐>게임에서는 어떤 적이 등장하는 것이 아니라 개인의 머릿속에 있는 심리적 외상(트라우마)가 antagonist로 형상화 된다. [그림 14]와 같이 이 게임에 특히 많이 등장하는 요소는 거울이다. 자기 자신을 보여 줌으로 자신을 인식시키는 장치인데 이것은 오히려 동화된 주인공에게 섬뜩한 이미지로 다가 온다. 평범한 청년이 유령이 득시글대는 낡은 아파트를 탈출하기 위해 사투를 벌이는 내용으로 공포의 극대화를 노린 게임이다.

게임 하드웨어의 발전은 이처럼 인간의 내적인 무의식 속에 antagonist를 표현할 수 있게 하였다. 인간 내면의 공포를 유발하는 호러형 게임은 액션게임의 단조로운 갈등구조를 탈피하는 방식이 될 수 있어 하드코어 게이머들을 중심으로 두터운 매니아가 형성되는 양상이 있다.

4. Antagonist 캐릭터 표현의 관습적 특징

11) Ibid., 223

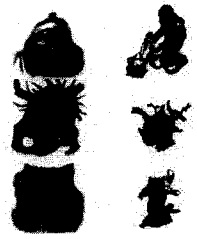
4-1. 기형과 결손

헐리우드 영화의 관습화된 선과 악의 이항대립구조에서 자주 식민주의적 이데올로기를 발견할 수 있듯이, 선과 악의 대립구조를 갖는 영화들은 신체적 결손이 있는 기형 인간이나 동물들을 antagonist로 설정해 왔던 사례들을 찾는 것은 어렵지 않다. 피터팬의 후크선장은 애꾸눈이나 외팔이로 묘사되며, 뽀빠이에서 거대한 체구와 큰 목소리를 가진 부루터스도 기형적 형상이며, [그림 15]처럼 007영화에 등장하는 antagonist들 중에는 틀이나 거구를 지닌 캐릭터들이 많다.

[그림 15] 007영화의 악당

[그림 16] 미녀와 야수

기형적 인간을 antagonist로 여기는 편견은 동서고금을 막론한다. 19세기 미국문학 중 유명한 '백경'의 에이허브 선장도 외다리 선장이고, '장화홍련전'의 계모 허씨는 흉측한 모습으로 묘사되고 장쇠는 곱추이다. 심지어 심리적 탐구가 풍부한 극작가인 세익스피어 조차 '리쳐드 III세'에서는 리쳐드 III세를 신체적 결손이 없음에도 불구하고 악한 성향을 표현하려 기형적 인간으로 묘사하고 있다.



[그림 17] 거상 게임의 괴물

[그림 18] 해리포터 게임의 괴물

이러한 편견은 게임에서도 예외 없이 적용되어 왔다. [그림 17]과 같이 기형적 형상의 반동캐릭터의 표현은 오히려 고착화되고 있다. 이는 게임이 초개인적 층위 위주의 대전게임의 양상으로 전개되어 왔기 때문이다. 공격과 수비의 대결인 'X+a=Y+a'의 등식에서 게이머(X) 보다 항상 약간 높은 정도로 반동캐릭터(Y)의 난이도(+a)가 설정되는 속성을 단순히 무서운 괴물의 설정으로 해결해 온 제작습관에서 기인한 것이다.

그러나 기형적 형상의 반동 캐릭터의 과도한 활용은 게임이 만화적 수준을 벗어나지 못하게 되어 유저 층을 확대하지 못하는 결과를 낳을 수도 있다는 점에서 비판적으로 바라볼 필요가 있다.

4-2. 과장과 왜곡

주로 초개인적 층위와 개인적 층위에서 antagonist의 목표와 antagonist로 설정된 캐릭터 능력치 사이의 간극을 메우기 위해 antagonist 표현에 과장과 왜곡이 이루어지게 된다.

영화 <톰 레이더>는 여주인공 라라 크로포트가 지구를 정복하려는 악당의 비밀조직 '일루미너티'라는 특수부대와 맞서 싸운다는 이야기이다. 이 영화에서 antagonist의 거창한 목표에 걸맞도록 과장된 캐릭터 설정과 액션들은 볼거리를 충분하게 제공해 준다. 그러나 이러한 과장과 현실의 왜곡은 영화의 줄거리가 이런 볼거리를 실어나르는 컨베이어 벨트에 불과해 보이게 함으로 이야기의 흥미가 뒷받쳐주질 않아 극의 긴장감이 떨어지도록 작용하는 문제를 낳기도 한다.

게임에서 과장과 왜곡은 캐릭터 표현에서 주로 이루어진다. 캐릭터의 과장적 표현은 <마그나카르타>의 Full 3D 그래픽을 이용해 화려한 동작과 마법효과를 실감나게 표현한 8등신 캐릭터에서부터 <일랜시아>의 짜리몽땅한 2등신 캐릭터의 아기자기함에 이르기까지 다양하다. 과장된 표현은 게이머들의 다양한 기호를 충족시켜준다는 긍정적 측면도 있지만, 상상력에 의존한 관념적 표현들이 지나치면 원본 없는 실체들만 남발될 수 있다.

[그림 20] 일랜시아의 2등신 캐릭터

[그림 19] 마그나 카르타의 8등신 캐릭터

그 외의 방식으로 온라인 게임에서는 캐릭터의 목표와 능력치 사이의 간극을 메우는 방식으로 아이템[12]에 대한 선택권을 게이머에게 부여한다. 게이머는 다양한 아이템을 선택하여 게임 캐릭터에 부착함으로써 캐릭터의 성격을 변형시킬 수 있다. 이를 통해 게임디자이너에 의한 캐릭터의 표현이 게이머에게 일정부분 양도되어 좀 더 취향에 따른 형태들이 만들어 질 수 있다. 이에 따라 아이템의 표현들이 과장되거나 왜곡하여 표현하는 양상들이 늘고 있다.

영화와 달리 게임은 게이머가 개입하는 상호작용성으로 인해 이야기의 전개방식에 차이가 있고 주동적 인물은 게이머의 의지에 따라 독특한 아이템을 부착하여 캐릭터의 성격을 바꿀 수 있다는 점에서 차이가 있을 수 있으나, 반동적 캐릭터는 게임 디자이너에 의해 주어진 다는 점에서 영화와 같은 구조로 볼 수 있다. 물론 <워 크래프트 3>와 같이 각 종족이 서로 antagonist가 되는 경우는 반동적 캐릭터의 표현도 게이머가 어떤 아이템을 부착하는가에 따라 달라 질 수 있는 차이점도 있다.

5. 결 론

주인공은 그가 닿지 못할 곳에 있는 욕망의 대상을 추구한다.[13] Antagonist는 주인공과 그의 욕망 사이에 놓여 있던 거리를 더욱 멀어지게 하면서 그의 욕망을 차단한다. 따라서 주인공적 응시와 관련하여 반동세력은 극복하여야 할 대상이지만, 영화 속의 수없이 많은 종류의 시간과 공간 속에서 다양한 내적 깊이의 욕망과 투쟁을 경험하도록 하며 관객을 경험적 영역 밖으로 우리의 삶을 확장시켜 주는 경쟁적 파트너의 역할을 수행한다. 이런 관점을 빌어 게임의 antagonist 양상을 고찰해 보았다. 이에 따라 다음과 같은 결론을 갖는다.

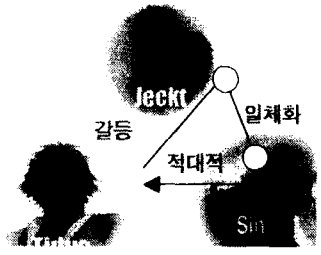
우선, 영화를 통해 게임을 볼 때, 향후 게임의 다양성을 추구하는 이론적 도구로 갈등의 세가지 차원의 활용이 가능하다는 결론이 가능하다. 또한 복잡한 이야기를 구성하려면 주동적 캐릭터의 삶의 모든 층위에서 갈등을 겪게 해야 한다는 것이

12) 게임에서 무기, 돈, 음식물, 힘의 수치 등을 형상화해서 그것을 얻었을 때 점수나 힘, 생명력, 무기 등의 힘을 올려주는 역할을 하는 것이다.

13) 로버트 맥기, 시나리오 어떻게 쓸 것인가, 황금가지, 2002, p. 226

다. 실례로 <파이널 판타지>[14]게임과 같은 대작에서는 모든 층위의 갈등이 발생하고 있다.
이 비디오게임에서는 티더(Tidus)라는 남자 주인공과 신(Sin)이라는 괴물과 대립하는 대전적 요소와, 여자 주인공 유나(Yuna) 간의 러브 스토리, 그리고 오이디 콤플렉스가 있다.

국내 게임을 한 단계 성숙시키려면 게임의 다양성을 확보하는 방편으로도 영화와 같이 여러 가지 갈등의 조합으로 제작한 <파이널 판타지>같은 작품을 기획하는 일이 필요하다 하겠다. 아울러, 게임에서 신체적 결손이 있는 기형 인간이나 동물들을 antagonist로 표현하는 관습을 벗어날 필요가 있다. 영화의 경우 antagonist를 효과적으로 설정하려면 먼저 인간미가 있는 매력 있는 인물을 만든 다음, 악인의 요소를 덧붙여 나가는 방법으로 antagonist의 미학적 효과를 만들어 낸다. 그렇게 창조한 악인은 관객이 미워하면서도 사랑할 수밖에 없을 것이다. 아울러 사회가 복잡하고 다양화 될수록 단순 선악 대립구조의 틀 속에서 부여된 적대자의 위상이나 성격으로는 대중들과의 공감대를 형성할 수가 없다.



[그림 21] 파이널판타지 게임의 갈등구조

이제는 게임도 기존의 방식대로의 천편일률적인 주인공과 적대자의 이항 대립의 구조의 대전게임 양상에서 벗어나 인간의 내면과 외면의 갈등을 적절히 배합하여 서스펜스를 극대화하는 접근이 필요한 것이다. 이를 위해서는 게임의 스토리텔링에서부터 대립적 상황이 창안되고 상황으로부터 캐릭터가 만들어지도록 연구되어야 하겠다.

14) [그림 21]에서 처럼 티더는 아버지에 대한 오이디푸스 컴플렉스를 가지고 있다. 티더의 아버지인 젝트(Jeckt)는 '신'을 물리친 후에 다시 자신에게 옮겨 붙은 에본쥬(신을 만들어내는 근원)에 의해 신(Sin)이 된다. 이로 인해 티더는 오이디 콤플렉스를 가진 채 악의 신으로 동일화 된 아버지 젝트와 대결을 벌이게 된다.

참고문헌

- Robert Mckee(1997), *STORY* ; 고영범, 이승민 역, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 황금가지, 2002
- Hayward, S.(1996), *Key Concepts in Cinema Studies*, Routledge; 이영기 역, 『영화사전-이론과 비평』, 한나래 1997
- Jessica Evans and Stuart Hall, *Visual culture: the reader*, SAGE Pub., 1999
- Marita Sturken and Lisa Cartwright, *Practices of Looking*, Oxford uni. 2001
- 린다 카우길 지음, 이문원 옮김, 『시나리오 구조의 비밀』, 시공사, 2003
- J. 피츠제럴드, 소설작법, 청하, 1990
- 앤드루 호튼, 캐릭터 중심의 시나리오 쓰기, 한나래, 2000
- 데이비드 하워드, 에드워드 마블리 공저, 시나리오 가이드, 한겨레 신문사, 1993
- 볼프강 가스트, 영화 - 영화와 문학, 문학과 지성사, 1993
- 피터 웰렌, 영화의 기호와 의미, 영화진흥공사, 1990
- Andrew Rollings, Dave Morris, 'Game Architecture and Design', The Coriolis Group, 2001
- 김훈순외, 영상 콘텐츠 연구, 커뮤니케이션북스
- 전경란, 디지털 내러티브에 관한 연구, 이화여대 박사학위 논문, 2002
- 가와베 가즈토, 게임 시나리오, 시나리오친구들, 1999