

# 흥행코드 읽기와 스토리텔링



TV드라마·영화·게임·애니메이션을 막론하고 큰 인기를 얻은 콘텐츠에는 반드시 그 이유가 있기 마련이다. 그런데 그 이유는 것에서 언제나 빠질 수 없는 요소 중 하나가 바로 스토리텔링이다. 그러나 중요한 것은 흥행에 성공할 것이라고 믿었다가 의외의 실패를 겪은 작품들의 경우에도 바로 흥행자들의 코드나 스토리텔링을 가진 경우들이 대부분이라는 사실이다. 잘된 콘텐츠, 흥행에 성공한 콘텐츠들의 후속작들 중에는 흥행 코드를 잘 읽어 성공한 경우들 만큼이나 실패한 경우들도 있다는 점을 아는 것이 진정한 스토리텔링의 기술을 익히는 길이다.

글 **이영아** 가톨릭대학교 강사

**매**력적인 콘텐츠에는 복수극, 영웅의 서사, 보물찾기 등 그에 상응하는 매력적인 스토리가 전제되어 있다. 그리고 이 점을 알고 있는 TV드라마·영화·게임·애니메이션의 제작자들도 갈수록 스토리에 대한 관심을 높여가고 있다. 로널드 B. 토비아스는 인간의 마음을 사로잡는 플롯으로 추구·모험·추적·구출·탈출·복수 등 스무 가지를 들었다.

이 책이 처음 쓰여진 것은 벌써 13년 전인 1993년이지만, 아직도 콘텐츠들이 이러한 스무 개의 매력적 플롯들의 범주에서 벗어나기는 쉽지 않아 보인다. 대부분 게임의 기본 스토리들이 추구·모험·추적·구출·탈출·

복수·수수끼기의 플롯을 가지고 있고, 영화와 드라마에서는 라이벌·유혹·변신·사랑·금지된 사랑 등의 고전적 테마가 끊임없이 재생산되고 있다. 그 외의 플롯들도 마찬가지로 개별 빈도수의 차이는 있겠지만 전체적으로 게임과 TV드라마, 영화, 애니메이션 등에서 가장 자주 등장하는 소재들이다.

## 흥행 실패작에도 같은 이야기가 들어 있다

실제 콘텐츠 제작에서 스토리텔링이 탄탄한 콘텐츠를 만들기에 가장 손쉬운 방법은 이미 검증받은 원작을 가지고 각색하는 것이다. 원작이 있는 작품들의 흥행이 훨씬 안정적이라는 점은 2005년 최고의 흥행 영화인 <웰

컴 투 동막골>이 원래는 연극의 대본이었다는 사실에서도 잘 나타나고 있다. <살인의 추억>도 희곡을, <올드보이>와 <풀하우스>가 만화, <옥탑방 고양이>나 <동갑내기 과외하기>, <엽기적인 그녀> 등이 인터넷 연재소설을 원작으로 하여 원작만큼이나, 혹은 원작보다 훨씬 더 큰 인기를 끌었다는 것은 주지의 사실이다. 최근 사극으로서는 역대 최고의 흥행 성적을 내고 있는 영화 <왕의 남자> 역시 <이(爾)>라는 연극으로 먼저 공연된 작품이었다. 또한 애니메이션에서 가장 안정적인 인기를 끌어온 월트 디즈니사의 동화를 원작으로 한 애니메이션들, <인어공주>, <알라딘>, <미녀와 야수> 등도 마찬가지이며, 게임에서도 <리니지>, <



반지의 제왕), <삼국지> 등이 다른 장르에 있던 원작을 게임의 서사에 끌어들여 크게 히트를 시킨 경우이다.

원작이 있는 작품들의 경우, 잘 짜여진 스토리텔링이 갖춰져 있을 확률은 새로 창작한 콘텐츠에 비해 갑절 이상 높을 수밖에 없다. 이미 원작 자체가 대중이나 독자들에게 의해 시험대에 올라 좋은 반응을 받은 만큼 어느 수준 이상의 탄탄한 구성과 내용을 가지고 있을 것이며, 그러한 원작을 새롭게 각색함으로써 개선과 정제의 과정이 더해져 더욱 알차게 짜여진 콘텐츠가 될 수 있을 것이기 때문이다. 새로 창작한 콘텐츠들보다 수정·보완 과정이 곱절 이상 가해진 만큼 그 스토리는 매력적

인 요소를 두루 갖출 가능성이 높아진 것이다.

디지털 문화뿐 아니라 대중문화 전반에 있어서 콘텐츠 제작에서 점점 중요시 되는 것은 콘텐츠의 질이다. 스타 마케팅만으로는 흥행을 보증할 수 없다는 사실과, 콘텐츠의 질만 확보된다면 스타 배우가 출연하지 않아도 성공할 수 있다는 점을 입증할 만한 사례가 최근 들어 급증하고 있다. 그리고 이를 쉽게 담보해 줄 수 있는 방법이 이미 검증 받은 원작을 가져다가 자신들이 만들고자 하는 장르와 형식에 맞게 재구성하는 일이다. 그런데 매번 좋은 원작을 찾을 수는 없는 만큼, 그럴 때 차선책으로 선택하게 되는 길은 흥행작의 흥행코드를 잘 분석하여 소위 '아류작', '속편'을 만드는 일이다.

2005년에는 '속편도 뜰 수 있다' 라는, 그래서 영화계의 사람들 모두를 당황스럽게 만들었던 전례를 만들어 낸 <가문의 위기>가 있었고, 박찬욱이 만드는 '복수극 3부작'의 마지막 편으로 <복수는 나의 것>과 <올드보이>의 연속선 상에서 <친절한 금자씨>가 만들어졌다. 가문의 위기가 의외의 성공을 거뒀고 친절

한 금자씨도 원래 기대에 못 미치는 결과를 낳기는 했어도 두 편 모두 전작의 명성과 고정팬들의 성원을 업고 제작된 콘텐츠들이라는 점에서는 동일하다. 즉, 원작이 있거나, 모델이 된 전작이 있는 경우들이다.

물론 이러한 원작, 전작이 있는 작품들은 대부분 '맨 땅에 헤딩하는' 완전히 새로운 창작물에 비해 분명하고 탄탄한 스토리를 가지고 있기가 쉽다. 그런 만큼 앞으로도 이러한 제작 방식의 추세는 점점 가속화 될 것으로 보인다. 가시적이든 비가시적이든, 콘텐츠의 제작자들은 기존의 흥행작들의 스토리를 데이터베이스화할 것이며 이러한 과정에 의해 '기획'된 콘텐츠들이 많이 만들어질 것이다.

그러나 중요한 것은 흥행에 성공할 것이라고 믿었다가 의외의 실패를 겪은 작품들의 경우에도 바로 흥행작들의 코드나 스토리텔링을 가진 경우들이 대부분이라는 사실이다. 이 대목에서 우리가 주목해야 하는 '아류'적인 콘텐츠들을 언급할 필요가 생겨나게 된다. 잘된 콘텐츠, 흥행에 성공한 콘텐츠들의 후속작들 중에는 흥행 코드를 잘 읽어 성공한 경우들

만큼이나 실패한 경우도 있다는 점을 아는 것이 진정한 스토리텔링의 기술을 익히는 길인 것이다.

### 이류작들의 실패

〈가을동화〉에 이은 윤석호 PD의 4계절 시리즈의 두 번째 편, 〈겨울연가〉는 사실 한국 방영 당시에는 그다지 큰 이슈를 만들어내지 못했다. 그 당시 경쟁사의 방영 드라마였던 〈여인천하〉가 워낙 공고한 시청자층을 만들어 놓은 상태였다는 것도 이유였지만, 지나치게 '순수함'을 강조하는 애절한 사랑이야기, 불치병, 4각의 남녀관계, 출생의 비밀이나 금지된 사랑 등의 모티



프가 이미 전작인 가을동화의 그것을 동일하게 반복되고 있었기 때문이다. 가을동화 때와 같은 신선함은 사라진 채 전작의 스토리라인이 좀더 상업적으로 잘 짜여져 만들어진 드라마가 겨울연가였던 것이다. 그런데 일본에 수출되어 방영된 겨울연가가 뒤늦게 일본에서 큰 반향을 일으키면서 '윤사마' 배용준과 '최우히메' 최지우라는 한류의 초특급 스타를 만들어 냈다. 우리나라에서는 이미 식상하다고 여겨진 겨울연가의 불치병, 순수한 사랑, 출생의 비밀 등 여러 코드들과 매력적인 배우들이 일본에서는 신선하게 다가왔던 것이다.

한편 윤석호 PD는 계절 시리즈 세 번째 편이었던 〈여름향기〉에서도 가을동화, 겨울연가에 이은 불치병, 4각의 남녀애정관계, 첫사랑 등의 모티프를 다시 가져오게 된다. 물론 이제는 '출생' 대신에 '환생'에 관한 이야기로 바뀌면서 여전히 금지되어야 할 것만 같은 사랑 이야기를 만들어내는 데에 고심했다. 심혜원(손예진 분)이 유민우(송승헌 분)의 죽은 첫사랑인 소은혜(신애 분)의 심장을 이식받은 여인으로 나타나 심장이라는 육체를 통해 송승헌의 첫사랑에 이어져 있었던 것이다.

즉, 소은혜의 심장(마음)이 심혜원을 통해 환생해 유민우와 사랑을 이어나간다는 스토리라인이 기억상실증에 걸린 준상(배용준)이 이민형이라는 새로운 페르소나로 정유진(최지우)과의 사랑을 이어나간다는 겨울연가의 스토리라인과 유사성을 획득하고 있는 것이다. 또한 그 과정에는 반드시 이미 존재하는 '약혼자'가 등장하여 이들의 운명적 사랑을 방해하고 힘들게 한다. 그러나 시청자들이 날씨가 더운 만큼 잔잔하고 슬픈 사랑 얘기보다는 발랄한 코미디를 즐기고 싶어 하는 여름이라는 계절적 한계와 함께 전작들과 크게 다르지 않은 설정과 스토리라인에 식상한 시청자들은 이 드라마에 크게 눈길을 주지 않았다.

그리고 2004년 말부터 2005년 초에 배용준, 최지우 못지 않은 톱스타 권상우, 김희선과 〈울인〉의 연출을 맡았던 유철용 PD가 만나 〈슬픈연가〉라는 블록버스터 드라마를 방영했다. 슬픈연가는 같은 작가나 연출진이 제작한 것이 아님에도 '연가(戀歌)'라는 제목에서부터 겨울연가의 그늘을 벗어나지 못하고 있는 듯한 인상을 주었다. 그리고 중국에서 한류스타로 굳건히 자리매김하고 있던 김희선과, 〈천국의 계단〉으로 한국과 일본에서 일약 스타덤에 오른 권상우를 캐스팅하는 데에 성공했던 만큼 이 드라마의 성공은 쉽게 점쳐지던 바였다. 더구나 연출을 맡은 유철용 감독마저도 〈울인〉으로 뛰어난 연출력을 인정받아 온 터라 슬픈연가는 충분히 겨울연가의 뒤를 잇는 초히트작이 될 요건을 갖추고 있었다. 그러나 결과는 10% 중반대라는 예상외의 저조한 시청률로 기대가 무색할 만큼 조용히 막을 내리고 말았다. 김희선·권상우·연정훈 등의 고정된 팬층이 확보된 배우들이 출연한 것에 비하면 턱없이 모자란 반응이었다.

결국 의식적이건 무의식적이건 겨울연가의

성공을 염두에 두고 만들어졌던 여름향기와 슬픈연가는 모두 그다지 좋은 성적을 내지 못한 아류작으로 남고 말았다. 그런데 이 두 드라마의 면면을 잘 살펴보면, 겨울연가가 흥행한 코드들이 사실 대부분 그대로 들어 있다. 그런데도 왜 겨울연가는 성공했는데 나머지는 실패했을까. 이것은 딱히 누가 먼저, 처음으로 만들어 내놓았느냐의 문제만은 아니다. 물론 겨울연가의 잔상이 남아있는 시청자들에게 비슷한 이야기로 똑같은 양의 눈물과 호응을 요구하는 것은 어찌면 무리였는지도 모른다. 그러나 이 점에 대한 반박의 근거로 옥탑방고양이와 풀하우스를 들면 꼭 선후관계, 순서의 문제만은 아니라는 점도 인정될 것이다.

옥탑방고양이의 작가가 내놓은 후속작 풀하우스는 서로 다른 원작이 있었기는 하지만 '우연히 동거를 하게 된 남녀가 점점 사랑에 빠지게 된다'라는 기본 스토리가 동일하며, 매번 밥과 반찬, 그리고 애정 문제로 티격태격하며 집을 나갔다 들어오는 일을 되풀이하는 에피소드의 구조도 거의 비슷하다. 그럼에도 옥탑방고양이 못지않게, 아니 그 이상의 시청률을 올리며 풀하우스는 성공했다. 따라서 단지 순서상의 문제로만 볼 수 없는 후속작들의 성공/실패의 포인트가 존재하고 있으리란 추론이 가능하다.

### 중요한 것은 배치와 분배

그래서 중요한 것이 사건들의 순서와 분량에 대한 고려이다. 이 점은 특히 드라마나 게임의 경우에 가장 염두에 두어야 할 사실이다. 드라마들은 보통 16~20부작 정도의 미니시리즈로 제작되는 만큼 스토리라인을 만들 때 영화 한 편의 8~10배 가까운 정도의 길이로 구성해야 한다. 그리고 영화처럼 사전 전제작을 통해 편집과 수정을 할 수 있는 시간적 여유가 확보된 경우가 드물어서 촬영과 대본집필, 그리고 방영이 함께 이뤄지는 일이 허다하다. 이 과정에서 시청률이나 시청자들의 여론, 방송사의 개입 등 외적 요인들이 드라마의 스토리나 캐릭터에 영향을 끼치기도 쉽고, 한번 만들어 방영하고 나면 주어 답을 수 없다는 약점이 있다. 그런 만큼 드라마는 처음에 제작

을 시작할 때 촘촘한 스토리텔링을 완성해 놓지 않으면 그야말로 '사공이 많아 배가 산으로 가는' 현상이 나타날 수도 있다. 또한 게임의 경우에도 한 자리에서 마지막 스테이지까지 갈 수 있는 아케이드 게임류가 아닌 바에는 연속적으로 게임에 접속하도록 만들어야 한다는 점에서 매주 같은 채널을 틀어 시청하도록 만들어야 하는 드라마와 비슷한 고민을 해야 한다.

그런데 이때 특히 주의해야 할 부분은 어떠한 이야기 요소가 들어가느냐가 아니라 그 요소가 어느 정도의 분량으로 어떠한 순서로 들어갈 것인가이다. 이 점에서 겨울연가는 훌륭한 비율로 이야기가 구성된 드라마이다. 이를 좀더 구체적으로 설명하기 위해 겨울연가와 슬픈연가를 예로 들어 비교해 보기로 하겠다. 먼저 겨울연가의 스토리라인을 간략히 정리해 보면 다음과 같다.

- 01 준상과 유진이 고등학교 시절 만나 첫사랑을 하게 된다.
- 02 준상이 유진과 자신이 이복남매라고 알게 된 뒤 교통사고로 죽고 유진은 그를 잊지 못한 채 10년이란 세월을 보낸다.
- 03 유진이 상혁과 약혼을 할 무렵 준상과 똑같은 외모의 민형이 나타난다.
- 04 민형과 유진이 채린의 방해공작과 오해로 갈등을 겪는다.
- 05 민형과 유진이 갈등과 오해를 풀고 사랑에 빠져 사랑의 도피여행을 떠난다.
- 06 유진이 상혁을 떠나지 못해 갈등하고 상혁, 채린이 유진과 민형의 사이를 갈라놓는다.
- 07 민형이 준상임을 알게된 상혁은 혼란에 빠져 이를 감추려 하지만 결국 유진도 민형이 준상임을 알고 두 사람은 다시 만난다.
- 08 민형이 교통사고로 준상으로 살았던 시절의 잊었던 기억을 되찾는 대신 병에 걸린다.
- 09 유진과 민형이 이복남매일지도 모른다는 것 때문에 갈등을 겪는 동안 준상의 병세가 악화된다.
- 10 이복남매가 아니라는 사실이 밝혀지고 수술 받기 위해 떠나는 준상(민형)과 유진은 헤어지지만, 몇 년 뒤 다시 만나 사랑한다.

정리하면 ①첫사랑 ②이별(이복남매, 죽음) ③재회 ④삼각관계 ⑤사랑 ⑥사각관계 ⑦

깨달음, 기억상실증 ⑧불치병 ⑨이복남매, 죽음 ⑩재회, 사랑의 순서로 이루어져 있는 겨울연가는 가장 진부하다고도 할 수 있는 요소들은 고루 갖춘 스토리임을 알 수 있다. 그런데 슬픈연가에서도 이러한 요소들은 유사하게 들어 있다.

- ㉠ 준영과 헤인이 어릴 적 만나 첫사랑을 하게 된다.
- ㉡ 헤인이 이모를 따라 서울로 떠남으로써 헤인과 준영이 헤어진다.
- ㉢ 헤인과 준영이 화정의 방해공작, 가족 문제 등으로 계속 엇갈린다.
- ㉣ 헤인과 준영이 어렵게 다시 만나지만 이모 때문에 다시 헤어져 헤인과 이모는 미국으로 간다.
- ㉤ 미국에서 고생을 하는 헤인과 헤인이모는 건우를 만나게 된다.
- ㉥ 화정의 방해로 헤인은 준영이 죽었다고 믿게 되고, 이때 건우가 힘이 되어준다.
- ㉦ 헤인은 개안(開眼)수술로 앞이 보이게 되고 건우와 약혼을 하고 가수로 데뷔하기 위해 한국으로 돌아온다.
- ㉧ 헤인은 준영과 같은 목소리를 가진 준규를 건우의 친구로 만나, 헤인이 건우의 약혼녀인 사실에 충격을 받지만, 작곡가와 가수의 관계로 만난다.
- ㉨ 헤인과 준규는 화정의 방해 공작 등으로 오해와 갈등을 겪는다.
- ㉩ 헤인은 준규와 오해를 풀고 호감을 느끼려 할 즈음 준규가 준영임을 알게 된다.
- ㉪ 준영(준규)과 헤인은 다시 사랑을 하려하지만 건우를 떠나지 못해 갈등하고, 건우는 우연히 준영이 준규임을 알게 된다.
- ㉫ 건우는 준영과 헤인을 갈라놓으려 안간힘을 쓰고, 화정 등도 준영과 헤인을 계속 괴롭혀 준영과 헤인은 결국 사랑을 포기하며 헤어지고 건우와 헤인은 약혼을 한다.
- ㉬ 헤인은 준영과 사랑의 도피여행을 떠나고, 건우는 헤인과 준영을 파멸하게 만들어 애를 쓴다.
- ㉭ 준영은 작곡을 다시 시작해서 헤인을 재기하도록 하고 콘서트를 열기로 한날 청혼한다.
- ㉮ 콘서트날 건우를 죽이러 온 민호가 잘못해서 준영을 쓰게 된다.
- ㉯ 준영은 죽고 헤인은 준영과 자신의 아이를 낳아 기른다.

㉠첫사랑 ㉡이별 ㉢엇갈림 ㉣재회와 이별 ㉤새로운 사랑 ㉥죽음 ㉦개안 ㉧재회 ㉨삼각관계 ㉩사랑, 깨달음 ㉪삼각관계, 깨달음 ㉫사각관계, 이별 ㉬재회 ㉭사랑 ㉮죽음 ㉯재생으로 정리될 수 있는 슬픈연가는 헤인과 준영 사이의 만남과 이별이 크게 총 5차례에 걸쳐 이뤄지고 있는 것만 봐도 겨울연가에 비해 이야기가 장황하면서 반복적임을 알 수 있다.

겨울연가의 경우 준상과 유진의 만남과 헤어짐은 세 번 일어난다. 그리고 겨울연가에서 그 세 번은 처음에는 준상의 교통사고(죽음/기억상실), 약혼자인 상혁의 존재, 그리고 이복남매로의 오해 및 준상의 병 문제 때문이라서 모두 불가피한 이별이라는 점을 시청자들이 납득하기가 어렵지 않다. 반면에 슬픈연가는 엇갈리고 이별하는 이유가 사이 좋던 헤인이모와 준영 모친의 갈등, 이모의 국제결혼, 화정의 방해에 의한 오해, 엇갈림, 건우의 방해, 민호의 방해 등이어서, 운명적인 이별이 아니라 다른 인물들에 의한 방해가 큰 요소로 작용하고 있다. 그러면서 그 이별이 너무 자주 벌어지고, 설득력이 떨어진다.

결정적으로 미국에서 준영이 죽었다는 거짓 편지를 받은 헤인이 단 한번도 한국에 수소문을 해서 준영의 생사여부를 직접 확인해 보려하지도 않은 채 절망에 빠지는 것은 주인공들의 이별과 슬픔이 얼마나 피상적이고 비사실적인가를 여실히 보여준다. 즉 왜 주인공들이 헤어지고 아파야 하는지를 논리적으로, 이성적으로 이해할 수가 없는 상태에서 슬픔을 강요하는 듯한 비극적 이야기의 반복은 슬픈연가가 가진 큰 약점이었다.

특히 슬픈연가가 겨울연가와 달리 실패한 스토리상의 가장 큰 문제점은 분량과 순서의 문제였다. 만남과 이별이 반복되더라도 만남과 사랑의 시간을 다루는 분량이 길거나 가장 결정적인 이별의 순간에만 강조점을 주고 나머지 이별이나 엇갈림은 아주 짧게 다루어졌다면 별 상관이 없다. 주인공에게 주어진 고난의 시간은 너무 길지 않는 것이 좋다. 드라마를 보는 시청자들은 주인공이 고난을 잘 견뎌내서 어떻게 행복해지는가를 보려는 것이지, 얼마나 고통을 겪는지를 보려는 것이 아니다.

설령 비극으로 끝나게 되는 드라마라 하더라도 그 비극은 끊임없는 고통의 연속에서 나오는 것이 아니라 아주 결정적이고 치명적인 하나의 사건에 의해 닥쳐오는 비극이어야 그 울림이 더욱 크게 된다. 그런데 슬픈연가의 경우 아주 짧지도 길지도 않은 주인공 남녀의 엇갈림과 이별의 시간들이 드라마의 대부분을 차지하고, 그들이 만나서 사랑하는 순간은 총 20부 중 드라마 한 회 분량을 채우기도 모자랄 정도였다. 겨울연가에서는 준상이 죽은 것으로 알려지고, 10년이 흘러 이민형으로 유진 앞에 나타나는 일이 드라마 제 3회 내에서 모두 일어난다. 죽은 것으로 알고 있어야 했던 첫사랑과 재회하기까지의 시간이 극도로 짧았던 것이다. 극중 준상(민형)과 유진은 10년 동안이나 다시 볼 수 없었지만, 드라마를 보는 시청자들은 유진이 준상이 죽었다는 소식을 듣고 슬퍼하는 2~30분 남짓 동안의 시간 외에는 그들의 이별상황을 보지 않아도 됐다.

반면에 헤인과 준영이 헤인의 미국행으로 헤어진 뒤 다시 만나기까지 총 5회의 분량이 흘러간다. 드라마의 제5회에서 미국으로 떠난 헤인은 준영이 죽은 줄로 알고, 건우를 만나 건우의 청혼을 받아들인 뒤, 한국으로 돌아와 준규(준영)를 다시 만난 것이 제10회에서 일이다. 드라마의 중심에 서있는 남녀 주인공이 총 20부작에서 4분의 1의 시간동안 단 한번도 만나지 못하는 것이다. 더구나 5회에 미국으로 떠나기 전 3~4회에서도 대부분의 시간을 헤인과 준영은 엇갈리고 만나지 못한 채로 시간을 보낸다. 10회에 다시 만나고 난 뒤에도 헤인과 준영이 만나서 사랑을 하고 행복해지려고만 하면 어김없이, 느닷없이 나타난 방해자들이 이들을 때리고 납치하고 떼어놓고 괴롭혔던 것이다. 이 때문에 드라마는 20부작 내내 우울하고 답답한 분위기를 만들어냈다.

또 한 가지 슬픈연가가 범한 실수는 준규가 곧 준영임을 알게 되는 시점(時點)의 문제이다. 겨울연가에서 민형과 유진이 사랑을 먼저 한 뒤 그 민형이 바로 준상임을 뒤늦게 알게 되는 순서처럼, 헤인이 건우 친구인 준규를 먼저 사랑한 뒤 준규가 곧 준영임을 알게 되었어

야 한다. 그런데 슬픈연가에서는 준규를 사랑하게 되기 전에 이미 준규가 곧 준영임을 알게 되어 버린다. 이것이 왜 실수일까. 이는 겨울연가와 슬픈연가가 처음에 보여주고자 했던 것이 무엇인가를 상기해 보면 곧 답이 나올 것이다. 두 드라마는 결국 '기억상실증'과 '개안(開眼)'이라는 장애물 때문에 첫사랑을 알아보지 못하는 남녀가 그럼에도 다시 사랑에 빠진다는 것, 그만큼 두 사람의 사랑은 운명적인 것이라는 점을 보여주려 했던 것이다.

즉, '다시 태어나도 나는 그(그녀)만을 사랑한다'는 아주 고전적인 로맨스를 변형하기 위해 기억상실증과 개안이라는 장치를 끌어 들였을 뿐이다. 그렇다면 '그(그녀)가 나의 첫사랑인 줄 몰랐어도 나는 그(그녀)만을 사랑한다'는 사실을 충분히 드라마에서 보여줘야 한다. 그런데 '몰랐어도 사랑하기'의 과정이 생략된 슬픈연가는 그럼 무엇을 위해 처음에 몰라보도록 만들었는가의 이유가 모호해 지는 것이다.

또한 건우가 헤인과 준규 사이를 방해하기 시작한 이유가 준규가 곧 헤인의 첫사랑인 준영임을 알게 된 때문이라는 점에서 건우라는 캐릭터는 갑자기 설득력을 잃고 망가지기 시작한다. 건우는 항상 헤인의 죽은 줄로만 알았던 첫사랑 준영에 대해서는 무조건적인 존중의 의사를 밝혀왔다. 헤인이 준영을 잊지 못한다는 것, 그리고 준영만은 자신이 이길 수 없는 상대라는 점을 인정해왔다. 그러던 건우가 자신의 가장 절친한 친구 준규가 곧 그 준영이라는 사실을 알았을 때 보일 수 있는 반응은 헤인과 준영에 대한 '분노'나 '노골적인 방해공작'이 아니라, '혼란스러움' 또는 '체념'일 가능성이 더 크다. 그럼에도 건우는 다짜고짜 준규를 증오하고 두 사람을 괴롭히기 시작한다.

이것은 작가가 순서를 잘못 밟음으로써 어쩔 수 없이 생겨난 '버그'이다. 건우는 물론 헤인, 준영 사이에 긴 삼각관계의 방해자로서의 역할을 해야 하는 것이 맞다. 그러나 잘 만들어진 스토리에서는 그 방해자도 방해를 하는 이유가 설득력이 있는 법이다. 겨울연가에서 상혁은 유진이 민형을 사랑하게 되었을 때 민형과 유진을 갈라놓으려 하지만, 막상 민

형이 곧 유진의 첫사랑인 준상임을 알게 된 이후에는 준상(민형)에게 떠나주면 안되겠냐고 통사정을 해보기는 했어도 두 사람의 운명적 사랑에 어느 정도 승복하는 태도를 보인다. 이렇게 되면 상혁이의 감정선은 충분한 설득력을 가질 수 있다. 상혁은 갑자기 나타난 남자 민형에게 자신이 십 년 넘도록 지켜온 사랑을 쉽게 내어 줄 수 없지만, 그 남자가 그녀의 첫사랑이라면 어쩔 수 없이 자신이 물러나야 하는 것이라고 생각하는 순리적인 사고를 가진 인물인 것이다. 그러나 건우는 자신의 친구가 헤인의 첫사랑이라는 사실을 알자마자 두 사람이 자신을 속였다고 분노하고 두 사람을 헤어지게 만들기 위해 갖은 애를 쓰는 비열하고 모순적인 인물로 전락한다. 이것은 건우가 방해자로서의 역할을 해야 하는 타이밍을 잘못 잡아서 그런 것이다. 건우는 자신의 친구 준규와 사랑에 빠진 헤인에 대해서는 배신감을 느끼며 둘 사이를 갈라놓을 수 있지만, 그 남자가 곧 헤인의 첫사랑 준영이라면 뒤로 물러설 수 있어야 한다. 그런데 이 두 사건을 시차를 두고 벌어지게 하지 않음으로 해서 건우는 첫사랑 준영을 다시 만난 헤인을 괴롭히는 악역으로 둔갑하게 된 것이다.

이처럼 분량의 배분과 사건의 순서 문제는 스토리텔링에 있어서 매우 중요하다. 겨울연가는 그러한 점에서 스토리텔링이 안정적으로 이뤄진 콘텐츠의 전형이라고 할 수 있다. 가을동화를 집필했던 오수연작가가 '스토리텔러'의 위치에서 전체적 열개를 짤 때 이러한 가이드라인을 잡아 준 덕인지, 진부하고 식상한 소재들의 종합일 수는 있어도 그것들의 배치와 분배는 절묘하게 잘 맞아 떨어진 드라마인 것이다. 반면에 슬픈연가는 대략적인 사건의 요소들은 겨울연가 못지않게 갖추고 있었지만, 어떤 부분을 중점적으로 다뤄야 하는지, 어떠한 순서로 다뤄야 하는지를 잘못 파악해 실패한 스토리텔링이라고 할 수 있다.

### 스토리텔링에서의 흥행작과 아류작들

그동안 디지털 스토리텔링에 대해 강조하면서 어떠한 디지털콘텐츠에 스토리가 들어 있어야 하는가에 대해서는 많은 이야기를 해

왔지만, 그 스토리가 얼마만큼의 분량으로, 어떠한 순서를 지켜서 들어 있어야 하는가에 대해서는 큰 관심을 두지 않았다. 이제 콘텐츠 개발에 있어서 스토리의 중요성에 대한 인식이 어느 정도 자리를 잡았다면 새로운 도약을 위해서는 바로 이 점에 대한 고려가 뒤따라야 할 것이다. 게임에 있어서 대부분이 영웅의 서사를 가지고 있다는 사실 정도는 누구나 알고 있다. 그럼에도 게임에 따라 성공을 하거나 실패를 하는 경우가 생긴다는 것을 잊지 말아야 한다. 여기에는 물론 다각도의 요소들이 화학 반응을 일으켜 영향을 끼친 것이겠지만, 스토리텔링에 있어서도 보다 심층적인 기획이 요구된다는 점을 잊지 말아야 한다. 성공작들에서 흥행 성공 요인이라고 꼽는 것들이, 실패작에는 '없어서' 라기보다 그것들을 '잘못 조합해서' 일 경우가 더 많다는 점을 기억해야 하는 것이다.

영화의 경우도 마찬가지이다. 친절한 금자씨 박찬욱 감독의 복수 3부작의 마지막으로 큰 기대를 모았음에도 불구하고 실제 큰 호응을 불러오지 못한 데에는 여러 가지 요인들이 있지만 전작 올드보이에 비하여 스토리텔링이 약화된 점에도 원인이 있다. 올드보이의 경우 영화 전체에서 가장 중요하게 다루어지는 것은 "왜 우진(유지태 분)이 오대수(최민식 분)에게 복수를 하는가?"이다. 이를 알아내기 위한 오대수의 추적과 발견의 플롯이 이야기의 대부분을 차지하고, 그와 함께 우진과 우진 누이의 금지된 사랑 이야기가 삽입된다. 이처럼 올드보이는 복수의 이유에 대한 성찰에 많은 부분이 할애된, 그래서 많은 사람들이 우진과 대수 모두를 납득하게 되는 영화였다. 우진이 대수에게 복수하는 이유도 나름의 동정을 받을 수 있고, 대수가 우진에게 저지른 잘못도 대수의 입장에서선 너무도 사소한 실수였음을 관객이 이해하도록 하는 데에 스토리의 중점을 두었기 때문이다. 반면에 친절한 금자씨의 경우 감독이 말하고 있듯 백선생(최민식)이 '절대 악'으로 설정되어 있음으로 해서 한쪽은 무조건 '악'이고, 반대편인 금자와 자식을 유괴로 잃은 부모들은 무조건 '선'인 존재들이 되어버렸다. 아이들을 유괴하고 살해하는

자는 절대 악이라는 박찬욱 감독의 확고한 가치관이 영화 전면에 드러남으로써, 백선생은 용서할 수 없는, 추호의 동정의 여지도 없는 인물로 고정되어 버린 것이다. 이 때문에 금자와 부모들이 복수를 해야 하는 이유는 영화에서 길게 다루어질 필요가 없었고, 그 나머지 분량을 지나치게 장황한 사적(私的) 복수(처형) 행위에 할애해 버렸다. 아동유괴와 살해라는, 이미 전작인 복수는 나의 것에 서 다른 적이 있는 테마에 대한 익숙함과 함께 영화의 후반부가 블랙코미디의 분위기를 풍기며 관객들에게 지루함을 느낄 수 있었던 것이다. 따라서 친절한 금자씨 역시 전작과 같은 복수극들의 요소들이 유사하게 배치되어 있음에도 불구하고 스토리의 조합과정에서의 불균형으로 전작에 비해 큰 성공을 이룰 수 없었다고 볼 수 있는 것이다.

물론 게임의 경우 상호작용성(interactivity) 때문에 이러한 순서와 분량에 게임 유저가 직접적으로 개입할 수 있다는 점에서 기존의 일방향으로 수용되는 콘텐츠들과는 범주를 달리한다. 영화·드라마·소설 등 기존의 서사에서 사건의 연결은 창작자가 의도하는 바에 따라 그 순서가 결정되지만, 게임의 경우에는 이용자가 바로 사건을 일으키는 행위의 주체로서 사건의 순서와 발생되는 데 걸리는 속도를 좌우하기 때문이다.

그러나 이와 함께 게임에서는 소설이나 영화, 드라마 등의 전통적 서사와 달리 서속속도가 곧 유저의 게임을 진행하는 속도와 동일하기 때문에 건너뛰거나 압축·지연·생략과 같은 기법을 사용할 수가 없다는 양면성이 있다. 바로 이 점 때문에 게임에서 역시 스토리의 배치와 분배는 중요해진다. 게임 유저들이 나아가고자 하는 스토리의 진행에 단순 노동적인 '해킹 슬래시(hack and slash)'가 지나치게 많이 요구되는 경우 게임에 대한 흥미는 떨어질 수 있다. 게임 이용자들에게 자신이 영화와도 같은 다이내믹한 스토리 위에서 살고 있는 진정한 주인공이라는 환상을 잃지 않도록

록 하려면 그들이 나아가야 할 스토리가 사람들의 마음을 끌어들이는 요소를 가지고 있는 것도 중요하지만 그 요소들로 나아가는 데에 필요한 과제수행의 과정이 적절하게 분배되어 있어야 한다. 드라마에서 주인공들이 너무 고통과 수난만을 겪는 것이 시청자들의 외면을 받듯, 게임 속 주인공인 게임 유저의 캐릭터가 지나치게 반복적인 시간 죽이기만을 하며 진퇴양난의 상태에 빠져 있다면 게임 이용자들은 쉽게 지쳐 게임 자체를 포기할 수도 있는 것이다.



게임 분야에서도 <리니지>, <월드 오브 워크래프트> 등의 히트작들은 그 이후 수많은 아류작을 양산해 내고 있다. 일명 '리니지 신드롬', '와우(WOW)효과'라는 말까지 등장할 정도로 리니지나 월드 오브 워크래프트가 일으킨 선풍적인 인기와 이에 대한 분석과 모방을 통한 후속 게임들의 출시는 현재 우리나라 온라인게임 시장의 대세가 되어 버렸다. 그 과정에서 그래픽·사운드·배경음악·게임의 방식 등에 대한 업그레이드에 대해서 뿐만 아니라 이러한 게임들의 스토리텔링에 대해서도 많은 고민이 요구된다. 그저 영웅이 모험을 통해 무언가를 성취한다는 내용, 여기에 그럴듯한 중세, 서구 등의 이국적이고 장중한 시공간 배경 등만을 입힌다고 해서 흥행 게임들과 같은 인기를 얻을 수 있을 거라 생각해선 안 된다. 이미 그러한 정도의 분석은 누구나 다 하고 있다. 그러한 태도로 온라인게임 시장에 접근했다가 실패를 맞본 수많은 게임들이 있으며, 그들의 게임에도 성공한 게임의 기본적 요소들이 들어있기 때문이다. 그러므로 후속작, 혹은 아류작들이 염두에 두어야 할 것은 흥행작들이 어떤 흥행코드로 성공했는가는 점 보다 실패작들이 어떤 부분에서 실패했는가이다. 그리고 흥행작들의 스토리텔링이 어떠한 사건으로 이야기가 진행되는가 만큼이나 어떠한 사건이 어떠한 순서와 분량으로 진행되는가도 중요하다는 점을 잊어서는 안 될 것이다. ●