

크로스미디어 스토리텔링을 통한 비디오 게임의 메타적 재현 : 애니메이션 <게임오버>를 중심으로*

조은하*

강원대학교 문화예술대학 스토리텔링학과
story@kangwon.ac.kr

Meta-representation of Video Game through the Cross-media Storytelling:
Focusing on the Animated Motion Picture *Game Over*

Eun-Ha Cho*

Department of Storytelling, Kangwon National University

요 약

‘크로스 미디어 스토리텔링(이하 CMS)’은 미디어적 재현의 새로운 형식으로서, 하나의 매체가 지닌 속성을 다른 매체 속에서 해당 매체의 계기를 이용해 재현한다. 디지털 시대의 ‘재매개’가 기존 미디어 콘텐츠의 새로운 기술에 기반한 재진유라 한다면, CMS는 각 매체가 지니는 고유한 형식 속에서 다른 장르 경험의 계기들을 사용한다. 기술의 가능성에서 경험의 가능성으로 재현의 초점을 전환한다. 그런 의미에서 CMS는 기술에 의해 일방적으로 주도되지 않는, 매체 생태계 속에서 발아된 생존 전략이다. 그 사례로서 뉴 미디어의 대표 장르로 각광받는 게임을 소재화하여, 올드 미디어인 스톱모션 애니메이션을 통해 메타적으로 재현한 아담 페사파네(Adam PESapane)의 <게임오버>(2006)를 살펴보고자 한다. 이 작품은 일상적 관찰력과 시각적 상상력을 통해 게임의 서사적 연쇄를 부각시킴으로써 올드 미디어의 형식과 뉴 미디어의 내용을 결합하여 CMS의 조건을 경험적으로 제시하고 있다.

ABSTRACT

Cross-Media Storytelling(CMS) is the new method of media representation. It picks the features and the elements in one media, and uses them in another media. ‘Remediation’ in digital era uses the content of old media in new form based on new technology. But ‘CMS’ represents the basic elements of the media experience in each unique style of media. It changes the focus from the technology to experience. So CMS is the new strategy of the media not based on the new technology. Adam PESapane’s <Game Over>(2006) is a example for this strategy. It takes the game media as a subject matter. But it expresses the meta-representation of game experience in the “stop motion animation” Especially it emphasizes the narrative chain between the usual phenomenon and the visual imagination. And it shows the possibility of representation of new media experience in the old media genre. So it suggests the conditions of CMS.

Keywords : cross-media storytelling(크로스미디어 스토리텔링), video game(비디오 게임)

접수일자 : 2012년 03월 16일 일차수정 : 2012년 04월 17일 심사완료 : 2012년 04월 30일

* 이 논문은 2010년도 강원대학교 학술연구조성비로 연구하였음.

1. 크로스 미디어 스토리텔링

스토리텔링은 최근 사회문화 전반의 화제이자 화두다. 특정 전공분야의 의미망 너머에 있는 만큼, 앞 다투어 사용하면서도 정확하게 어떤 의미인지 포착하기가 여간 쉽지 않다. 혹자는 ‘story’와 ‘telling’을 구분하여 ‘전달내용(메시지·콘텐츠)’과 ‘전달방식(미디어)’의 상관관계에 주목하기도 하고, 혹자는 ‘telling’에서 한 걸음 더 나아가 ‘tell’과 ‘-ing’로 세분하여 ‘진행’의 의미를 덧붙여 강조하기도 한다. 모두 해답이 되 정답이기 힘든 까닭은 학계에 의해 개념화되기 이전부터 스토리텔링은 이미 자연스럽게 일상화된 때문이다.

이야기는 ‘소비’를 전제로 ‘생산’된다. 그런데 단순히 생산자의 개인적 취향과 필요에 따라 생산된 이야기도 있겠으나, 작금의 이슈가 되는 스토리텔링은 자가(自家) 소비 형태가 아닌, 특정한 소비 주체를 타겟으로 하는 마케팅 기획에 해당한다. 즉 소비 주체에 따른 전달 방식이 중요하다. 그런데 이러한 마케팅 기획 형태의 스토리텔링에 대한 연구는 다양한 방향에서 오래전부터 체계적으로 진행된 만큼 새삼스럽게 연구 분야로 삼는다는 것은 다소 소모적이다¹⁾[1,2].

예를 들면, ‘광고와 스토리텔링’의 상관관계를 논하기 전부터 이미 광고 분야는 특정 제품이나 프로그램을 홍보하기 위해 ‘이야기’를 다양한 ‘미디어’에 담아 전달하는 방법론에 대해 전략적으로 실험해왔으며[3], ‘축제와 스토리텔링’을 학계에서 다루기 전부터 축제가 개최되는 장소와 행사의 내용 등에 대해 소비자들에게 전달하는 방법으로 자연스럽게 설화나 민담 등 ‘이야기’를 활용하는 현장기획의 실천적 노하우를 실현해왔다. 따라서 이미 일상화되어 친숙하거나 더 이상 참신하지 않은 스토리텔링에 대해 의도적으로 특수화하여 문학적 ‘낯설게 하기’의 환기작용을 유도하는 일련의 연구 작업과 성과에 대해 회의적일 수밖에 없다.

그럼에도 불구하고 이미 잘 알려진 민담이나 전설일 지라도 새로운 관점에서 연구하고, 이를 토대

로 새로운 주석을 달아 발표하는 수고로움과 의미는 적지 않다. 스토리텔링이 꼭 그렇다. 익숙한 존재에 대해 다르게 바라보는 새로운 관점과 해석이야말로 연구자를 위한 영역일 것이다. 그런데 최근까지 스토리텔링의 다양한 하위 분야에 사용된 연구기제는 거의 유사하다. 즉 문학작품의 스토리텔링을 다루던 방식으로 영화나 방송의 그것을 다루었으며, 그 방식으로 광고를, 축제를, 그리고 공연을 다루고 있다. 당연하다. 이 다양한 분야는 비록 각기 다른 미디어를 사용하고 있으나, 모두 고전적인 방식으로 스토리를 전달하기 때문이다[5].

여기서 고전적인 방식이라 함은 스토리에 시작이 있고 끝이 있으며, 나아가 생산자가 있고 소비자가 있는 ‘생산자 중심의 선형성’을 중요한 특징으로 한다. 작가가 이야기를 시작하고, 작가가 이야기를 끝낸다. 독자(관객)는 작가의 손끝(혀끝)을 바라보며 작가가 이야기를 끝내(지 않)기만을 기다린다. 아무리 독창적인 독자일 지라도, 작가 대신 이야기를 끝낼 수는 없다. 이것이 고전적 방식, 즉 올드 미디어의 특성이다. 올드 미디어의 소비 주체는 스토리 생산 과정에 참여할 수 없으며, 그런 의미에서 소극적이다.

반면, 뉴 미디어의 소비 주체는 다르다. 스토리 생산 과정에 적극적으로 개입할 뿐만 아니라, 심지어 스토리를 생산하기까지 한다. 이러한 일이 가능한 이유는 뉴 미디어의 특성인 상호작용적 비선형성에 있다. 즉, 이야기는 시작과 끝이 정확하지 않은 비선형적 구조로 이루어지며, 생산자와 소비자, 소비자와 소비자들이 상관하는 과정에서 예측하지 못한 새로운 이야기들을 만들어 낸다. 이야기는 전혀 다른 방식으로 풀리기도 하고, 전혀 다른 지점에서 맺히기도 하면서 유기적으로 전달된다. 따라서 뉴 미디어 기반의 스토리텔링은 올드 미디어 기반의 스토리텔링과 같은 개념이 되, 다른 해석을

1) 바르뜨(Roland Barthes)의 스파게티 광고 분석은 이런 마케팅에서의 스토리텔링 생산 방식에 대한 의미론적 해석의 가능성을 보여주었다. 이에 대해 바르뜨의 『Rhetoric of the Image』(1985) 참조. 이후 광고의 진화는 일상적 삶 속에서의 이야기 구조와 떼어낼 수 없는 광고 의미들의 구축으로 나아간다. 이에 대해서는 키타다 아키히로(北田曉大)의 『廣告の誕生』(2008) 참조.

요구하는 만큼 도매금으로 적용해서는 곤란하다²⁾ [6,7,8,9,10].

최근 매체의 위상을 강조한 크로스 미디어 스토리텔링(Cross-Media Storytelling, 이하 CMS)의 부각은 바로 이러한 차별성에 주목한 현상이다. 이미 볼터(Jay D. Bolter)와 그루신(Richard Grusin)은 새로운 매체가 등장할 때 스토리텔링의 지형이 어떻게 변동하며, 이전 스토리텔링의 대상이 새로운 매체의 공간 속에서 어떻게 환골탈태하는가에 대해 ‘재매개(remediation)’라는 개념을 통해 설명한 바 있다[11,12].

그러나 CMS에 대한 고민은 새로운 매체의 등장에 의한 기존 이야기의 재등장이라는 재매개성의 원론을 넘어선다. 라이언(Marie-Laure Ryan)은 ‘스토리는 그것을 담는 기술로부터 독립되어 있다’는 브레몽(Claude Bremond)의 주장을 비판적으로 검토하면서, 스토리의 구체성을 규정짓는 각 매체의 고유성에 대한 연구의 일천성을 지적한다. 특히 미디어적 재현의 새로운 형식으로서 하나의 매체가 지닌 고유한 특징과 요소들을 다양한 매체들 속에서 해당 매체의 계기를 이용해 재현하는 문제에 관심을 가진다[13].

따라서 CMS는 넓은 의미에서 ‘re-telling’의 구체적 적용방법론으로 이해될 수도 있다. 기존 매체의 특성에 대한 충실한 이해를 토대로 다양한 콘텐츠의 생산가능성을 극대화시키는 포스트디지털 시대 스토리텔링의 비전이라고 할 수 있다. 하지만 그것이 지니는 의미는 작업을 위한 방법론의 영역을 넘어선다.

우선 ‘재매개’와의 차이를 주목할 필요가 있다. ‘재매개’는 디지털 기술을 기반으로 올드 미디어의 콘텐츠가 어떻게 새로운 미디어에 의해 수용되어 재탄생하는가를 주목한다. 뉴 미디어의 관점에서 콘텐츠의 생산을 이해하려는 이런 시각은 미디어 전체의 생태계에 비취본다면 일면적이다. 올드 미디어는 역으로 자신의 방식을 통해 뉴 미디어가 만들어 낸 고유의 경험을 재매개한다. 최근 매체 경쟁 속에서 살아남기 위한 생존전략으로 장르적

일경과 혼종화(hybridization) 현상이 현장 중심으로 활발하게 시도되는 까닭도 이러한 미디어 생태계에서의 변동 때문이다.

문제는 기존 재매개의 관점은 기술 기반의 선형적 관점에서 벗어나지 못하는 만큼 올드 미디어의 표현 가능성을 포착하기 어렵다는 점이다. 이에 비해 CMS의 문제의식은 양방향적이다. 올드 미디어와 뉴 미디어가 각자의 방식으로 타자의 고유한 경험을 재현할 수 있는가에 주목함으로써 방법론을 넘어 미디어 생태계를 새롭게 바라보는 시선을 제공한다.

아담 페사파네(Adam PESapane;PES)의 애니메이션 <게임오버>(2006)³⁾는 올드 미디어의 표현 방식인 스톱 모션 애니메이션을 사용해서, 뉴 미디어의 대표적 장르인 게임을 재현한다. 이 작품에서는 올드 미디어가 뉴 미디어적 경험을 어떻게 포착하고, 그것을 자신의 형식 속에서 주체적으로 재현하면서도, 여전히 장르적 변별성을 유지할 수 있음을 보여준다. 이 작품을 통해 CMS의 관점에서 어떻게 올드 미디어와 뉴 미디어가 상호 작용을 하는가에 대한 단서를 찾아보도록 한다[14].

2. Game Start : Press Any Key

<게임오버>는 게임 중에서도 특히 <아스타로이드(Asteroids)>, <팩맨(Pac-Man)>, <센티퍼드(Centipede)>, <프로거(Frogger)>, <스페이스인베이더(Space Invaders)> 등 대표적 고전 아케이드 장르를 테마로 만든 스톱모션 애니메이션이다

2) 뉴 미디어 연구자들은 대개 스토리텔링에 있어서 뉴 미디어의등장이 미친 영향에 대한 연구에 천착한다. 하이퍼텍스트(hypertext)에 대한 랜도우(George P. Landow)의 작업에서 시작하여, ‘에르고딕(ergodic)’ 운동의 가능성을 도입하여 사이버텍스트(cybertext)를 주장한 아세스(Espen J. Aarseth)의 접근, 가상공간에서의 주체성과 스토리텔링의 새로운 가능성을 연결시키는 머레이(Janet H. Murray)의 노력과 뉴 미디어에서 스토리텔링의 유형을 분류한 라이언(Marie-Laure Ryan)의 연구 등 모든 노력은 새롭게 등장한 뉴 미디어에 의해 변화하는 스토리텔링의 가능성에 대한 탐구로 이해할 수 있다.

3) www.eatpes.com 참조.

[15,16]. 1단계에서는 우선 도트 형식의 평면적 게임 그래픽 특징을 대변하는 평범한 식재료와 주방용품, 곤충과 식물 등 기발한 파운드 오브젝트(found objects)⁴⁾를 연상하고, 2단계에서는 이를 적재적소에 입체적으로 배치하여 각 오브젝트 간의 기묘한 교합과 상호작용을 유도한다. 3단계에서는 재치있는 연출과 편집을 통해 분석 대상이 되는 아케이드 타이틀에 대한 시대적 환기와 독창적 해석을 시도한다[17].

2.1 박멸의 당위와 폭식의 당위

<센티피드>⁵⁾에서 플레이어의 임무는 해충의 박멸이다. 작은 비행체 모양의 유닛을 상하좌우로 제어하면서 버섯밭을 기어 내려오는 ‘지네’를 향해 레이저를 발사하여 제거하는 것이 주요한 임무이다. 그런데 자칫 화면의 단부나 버섯에 오발하게 되면, 그 벌칙으로 지네의 하강 속도가 점점 더 빨라지게 된다. 따라서 정조준이 필요하다. 그런데 문제는 레이저에 명중된 지네는 죽는 대신, 환부를 중심으로 이분되고, 다시 명중하면 또 환부를 중심으로 이분된다는 데에 있다.



[그림 1] 게임 스크린샷

한 번의 충격으로 지네는 두 마리가 되고, 충격을 거듭할수록 이분·삼분·사분되어, 결국 지네의 파편들은 조각마다 생명(인공지능)을 가진 듯 사방에서 일체히 기어 내려온다. 이제 플레이어는 한 마리의 지네가 아닌, 떨어져 나온 모든 지네들을 제거해야만 한다. 설상가상 ‘거미’와 ‘벼룩’이 지네

를 도와 플레이어의 생명을 위협한다. 그들을 피하면서 지네를 공격해야 한다. 덕분에 게임 난이도가 상승했지만, 치명적이지는 않다. 특별한 기술을 습득하지 않더라도 단순하고 직관적인 인터페이스를 통해 게임의 재미요소를 충분히 경험할 수 있다.

때문에 <센티피드>는 당시 주류이던 남성 플레이어 보다 비주류이던 여성 플레이어를 배려한 최초의 게임으로 평가된다. 여성 플레이어들이 지네를 죽임으로써 얻는 통쾌함이 어느 정도였는지 가늠할 길이 없으나, 당시의 인기에 비추어 SF 세계관의 우주인이나 정체불명의 몬스터를 죽이는 것보다는 현실적으로도 여성의 공적(公敵)인 곤충류를 대상으로 했다는 점에서 쉽게 공감대를 얻었으리라 보고 볼 수 있다.



[그림 2] 애니메이션 스크린샷

이러한 여성취향을 고려한 듯 <게임오버>에서 공격대상인 ‘지네’는 ‘컵케이크’로, 오발하면 벌칙을 받는 장애물 ‘버섯’은 ‘머핀’으로 재현된다. 플레이어는 로케트를 닮은 ‘설탕통(sugar shaker)’을 상하좌우로 움직이면서 ‘레이저’ 대신 작은 ‘생일초’를 쏘아댄다. 충을 맞고도 죽지 않고 분리되어 조각마

4) 파운드 오브젝트는 주위에서 흔하게 발견할 수 있는 사물을 지칭하는 용어로서, 이러한 파운드 오브젝트나 기성품(readymade)을 사용하여 전혀 다른 의미를 생산하는 아트 스타일을 파운드 아트(found art)라고 한다. 이런 점에서 파운드 아트는 뒤상(Marcel Duchamp)의 실험적 작업에 크게 영향 받았다. 이런 예술적 시도들의 실험적 구성과 관점에 대해서는 알베로(Alexander Alberro)와 스티슨(Blake Stimson)의 『Conceptual Art』(1999)에서 분석한 뷔랭(Daniel Buren)의 <Beware!> 참조.
5) 1980년 아타리(Atari)에서 개발한 아케이드 비디오 게임.

다 기어 내려오던 지네처럼, 생일초로 명중할 때마다 이분, 삼분되어 내려오는 컵케이크의 공격은 가공할 만하다. 아무리 먹어도 좀처럼 줄지 않는 컵케이크의 만족스러운 부피, 행여 물릴 세라 톱툰이 머핀까지 먹어치우면서 식욕을 과시한다. 그만 먹어야 한다고 몇 번씩 결심하지만, 조롱하듯 사방으로 흩어져 다가오는 컵케이크는 끝내기 힘든 중독성이 있다.

머핀은 단순히 버섯과 형태적 유사성만을 지닌 것이 아니다. 생일초에 맞은 머핀은 한 입 크게 베어 물린 모양으로 부서져 절제하지 못한 식욕을 책망하듯 흉물스럽게 널려 있다. 이미 상당수의 머핀들이 사라진 필드는 여유공간이 충분해서 더 자유롭게 움직일 수 있다. 컵케이크를 향해 생일초의 포화를 선사한다. 컵케이크는 산산이 흩어져 플레이어에게 진격한다. 질리지 않는 컵케이크의 달콤한 유혹은 치명적이다.

거미를 명중하면 900포인트의 득점을 알리는 ‘숫자초’가 축하의 폭죽처럼 떠오른다. 이것은 해피엔딩이다. 그러나 생일은 한 번일 뿐, 매번 행복할 수는 없다. 기민하게 움직이며 거리를 좁혀 다가오는 거미의 접근을 차단하지 못하면 속수무책 당할 수밖에 없다. 미처 피하지 못하고 거미에 닿은 순간, 플레이어는 비행선에 가득 실은 생일초와 함께 폭발한다. 그러나 다 먹지 못한, 먹다 남은 머핀과 컵케이크가 있는 한 게임은 아직 끝나지 않는다.

2.2 귀소 본능과 가역 반응

<프로거>⁶⁾는 개구리의 무사귀가를 돕는 단순한 게임 시스템이다. 그런데 집으로 가는 길은 만만하지 않다. 전속력으로 질주하는 차들을 피해 고속도로를 무사히 통과해야 하고, 각종 물건들이 떠내려오는 위험한 강을 통나무 발판에 의지하여 건너야만 한다. 플레이어는 화면의 하단부에 멈춰선 개구리를 안내해야 한다. 개구리의 앞길은 험난하다. 자동차와 오토바이, 트럭과 불도저, 택시와 버스가 끝없이 오가는 고속도로가 좌우로 펼쳐져 있다.

고속도로를 요행 벗어났다고 해도 안심할 수가

없다. 그 다음 눈앞에 강이 흐른다. 개구리가 양서류라는 현실적 정보로 강에 선불리 뛰어들어서는 곤란하다. 여기는 엄연한 게임 공간, 가상현실이다. 개구리에게 물은 삶이지만, 여기에서 물은 죽음이다. 강에는 갑작스런 장마로 휩쓸린 듯 통나무, 거북이, 악어, 뱀, 수달 등 온갖 사물과 생물들이 흘러내려온다.



[그림 3] 게임 스크린샷

장애물을 피하기만 한다고 능사는 아니다. 적절한 순간에 통나무 위로 뛰어오르거나 거북이 등을 발판삼아 다음 시야를 확보하면서 눈앞에 보이는 초록의 꽃밭에 무사히 안착해야 한다. 동시에 특별 보너스를 위해 벌레도 잡아먹고, 암컷을 호위할 필요도 있다. 뿐만 아니라 레벨마다 주어진 시간은 한정되어 있는 만큼, 망설일 시간조차 없다. 플레이어는 정해진 시간 안에 난관에 봉착한 개구리를 안전한 타이밍과 발판을 제공하면서 집까지 인도해야 한다. 화면의 맨 위에는 ‘개구리의 집’이라는 폼말이 행여 장애물에 지레 겁먹고 게임을 중단하려는 마음 약한 플레이어를 독려하고 선동한다. 총 다섯 마리 개구리들이 무사귀가하면, 다음 단계로 진행하게 된다.

<게임오버>에서도 ‘개구리’는 점프한다. ↑키를 누를 때마다 개구리는 점프한다. 한 방향으로밖에 뛸 줄 모르기 때문에 좌우를 적당하게 조종하면서 점프해야만 사고 없이 길을 건널 수 있다. 개구리의 진로를 방해하는 것은 차선도 그려지지 않은 5

6) 1981년 코나미(Konami)에서 개발한 아케이드 비디오 게임.

차선 도로를 질주하는 다양한 차종들이다. 개구리가 편히 짐까지 돌아갈 생태도로도, 개구리를 위해 멈춰줄 친절한 동물애호 운전자도 없다. 개구리는 그저 자신의 능숙한 점프를 통해 자구책을 마련해야 한다. 간신히 고속도로를 건너면, 비늘처럼 반짝이는 강물이 기다리고 있다. 그러나 자세히 보면, 강물이 아니라, ‘스팽글(spangle)’이다. 가상현실에 현혹될 확률은 거의 없다.



[그림 4] 애니메이션 스크린샷

일정시간 부상했다 잠기는 ‘거북이’ 대신 초침까지 선명한 ‘시계’를, ‘통나무’ 대신 ‘프레첼’ 조각을 발판삼아 밟고 뛰어야 한다. <프로저>는 타이밍에 무게중심을 둔 기획의도를 십분 부각시키기 위해 게임에서 플레이어가 통나무로 점프하기 위한 징검다리 역할을 하는 ‘거북이’ 대신 ‘시계’를 배치하고 있다. 그것은 전략적인 기획이라기보다는 직관적인 발상인데, 시계줄이 없는 시계의 본체가 외관상 거북이와 흡사하다는 점이 이를 뒷받침해준다. 따라서 시계 위에 올라앉은 플레이어의 모습은 시간에 쫓기는 캐릭터의 초조함을 그대로 투사한다.

정해진 시간 안에 통과해야 하는 시간제한의 규칙이 아예 ‘시계’로 활유되어 시각적으로 전해진다. 프레첼 조각이 흘러가버리기 전에, 시계가 가라앉기 전에 점프해야만 한다. 시계는 모두 초시계, 초조하게 시간이 흐른다. 시간에 쫓기는 현대인처럼 줌처럼 쉴 틈이 없다. 고소한 빵내움에 현혹되어서는 곤란하다. 한 입 베어 문 채 일터로 향해야만 한다. 반짝이는 빛살을 따라 흐르는 빵조각 위에서

망심했다가는 곤두박질칠 따름이다. 죽음은 도처에 있으되, 미처 건너지 못한 도로와 피하지 못한 장애물이 있는 한, 영원한 안식을 줄 집에 도착하지 못하는 한, 게임은 아직 끝나지 않는다.

2.3 허구의 구현과 유희의 재현

벡터 그래픽으로 제작된 <아스터리오이드>7)에서 흑백화면은 별도의 언급 없이 우주공간 자체로 인식된다. 플레이어는 우주비행사가 되어 우주선을 조종한다. 주기적으로 비행접시가 허공을 가로질러 날아다닌다. 플레이어는 삼각형의 우주선을 회전시키면서 우주선을 향해 무기로 날아오는 소행성을 파괴해야 할 뿐만 아니라, 비행접시를 공격해야 한다. 공격이 실패해서 소행성과 충돌하거나 비행접시의 공격을 받게 되면 게임은 끝난다. 또한 화면의 특정 지점에 우주선을 위치시키면 우주선은 순간 이동하여 다른 공간으로 사라지거나 다시 나타날 수 있는데, 이러한 전략을 잘못 사용하는 경우, 소행성에 겹쳐 나타나 자폭할 수도 있다.



[그림 5] 게임 스크린샷

게임을 시작하면 우주공간을 부유하는 소행성들이 보이는데, 소행성들은 단순히 피해야 할 대상이며, 화면 하단으로 사라졌다가 화면 상단에서 다시 나타남으로써 우주의 공간적 이미지 구축에서 실감을 더해준다. 플레이어가 소행성들을 공격하면 소행성들은 조각으로 부서져 더 빠르게 움직이고, 크기가 작아진 만큼 명중률은 낮아지지만, 명중 시

7) 1979년 아타리(Atari)에서 개발한 아케이드 비디오 게임.

높은 점수를 얻을 수 있다. 주기적으로 등장하여 공격하고 사라지는 비행접시는 가장 위험한 대상인데, 작은 비행접시는 우주선을 직접 공격하고, 큰 비행접시는 함부로 화포를 난사하기 때문에 각기 다른 방식으로 대응해야 한다. 화면에 나타난 모든 소행성과 비행접시들을 제거하고 나면, 새로운 스테이지의 시작을 알리듯 더 큰 소행성들이 등장하고, 레벨이 올라갈수록 공격해야 할 소행성의 숫자가 증가한다.



[그림 6] 애니메이션 스크린샷

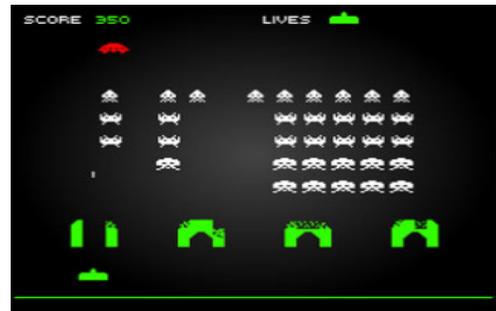
<게임오버>에서 우주공간은 ‘대리석’으로, 소행성은 ‘바위조각’으로, 우주선은 ‘상어이빨’로, 우주선의 화면은 ‘캔디콘(candy corn)’으로, 총알은 ‘BB탄’으로 대체된다. 아케이드 게임 공간의 몰입도를 높여주는 거창한 우주적 요소들이 천연광물과 사탕 따위의 평범한 사물들을 통해 효과적으로 재현된다. 그런데 여기에는 연상작용을 통한 원관념과 보조관념의 긴밀한 유사성이 전제된다. ‘대리석’은 ‘마블(marble)’이며, 지구의 별칭은 ‘블루 마블(blue marble)’이다. 검은 대리석의 신비한 ‘마블링’은 백터 그래픽의 흑백화면이 주는 평면적 감동의 입체적 재현이다.

평면의 우주접시 대신, 쇠구슬을 쏘아대는 입체의 ‘주방기구’가 등장한다. 통째 넣어 국물을 우려내는 ‘주방기구’와 상어의 ‘이빨’이 혈투를 벌인다. 위기감은 어디에도 없다. 우주선이 총알로 소행성을 공격하듯, 짐짓 심각한 포즈로 공격하고 방어하지만, 아동용 ‘BB탄’에 부서지는 것은 이미 조각난

‘바위’일 뿐, 이것은 ‘놀이’다. 선택된 소재 자체에서 이미 공격성은 유희성으로 대체되고 완화된다. 무중력의 우주공간에서 소행성과 충돌하거나 비행접시의 폭격으로 끝나는 우주선의 최후 대신, 한때 무중력의 바다에서 위용을 과시한 상어의 마모된 ‘이빨’이 그 누구도 위협할 수 없는 한, 게임은 아직 끝나지 않는다.

2.4 광물적 상상과 식물적 상상

<스페이스 인베이터>⁸⁾는 2차원 고정 화면형 슈팅게임이다. 플레이어는 ‘우주선’의 조종사가 되어 화면 하단에서 수평으로 이동하면서, 화면 상단에서 내려오는 ‘우주침략자’들을 막아야 한다. 침략자들은 오염 횡대로 전진하는 반면, 플레이어는 전진하거나 후진할 수 없으며, 오직 좌우로 기민하게 움직이면서 레이저포로 침략자를 조준해야 한다. 침략자를 명중시킬 때마다 플레이어는 일정한 포인트를 얻게 되는데, 가끔 등장하는 ‘UFO’를 격추시키면 특별한 보너스를 획득할 수도 있다.



[그림 7] 게임 스크린샷

다만 침략자를 명중시킬 때마다 나머지 침략자 대열의 진격 속도가 빨라지기 때문에 긴장감은 증가하고, 상황이 급박해질수록 침략자들의 대열에 부정기적인 변화가 나타나기도 하는 만큼, 초반 단순한 게임물로 방심하다가 후반 난이도의 상승으로 고전하게 된다.

그런데 침략자들이 플레이어의 공격을 받으며

8) 1978년 타이토(Taito)에서 개발한 아케이드 비디오 게임.

무모하게 화면 하단으로 전진하기만 하는 것은 아니다. 플레이어의 레이저포를 파괴하기 위해 공격을 감행한다. 여러 가지로 플레이어에게 불리한 상황이지만, 게임의 초반에는 플레이어의 앞에 그를 보호해주는 든든한 엄폐호들이 있다. 플레이어가 침략자들의 공격을 피해 참호 뒤로 숨게 되면, 플레이어 대신 폭격당한 엄폐호가 조금씩 파괴된다. 침략자를 향한 플레이어의 공격이 빗나가게 되면, 침략자 대신 폭격당한 엄폐호가 파괴되기도 한다. 마침내 엄폐호가 전부 파괴되고 나면, 플레이어는 침략자들과 전면대결이 불가피하다. 침략자들이 화면의 바닥까지 진격하면 그들의 공습은 성공하고 게임은 끝난다.



[그림 8] 애니메이션 스크린샷

<게임오버>에서는 ‘우주침략자’들이 ‘딱정벌레’들로 바뀌고, 플레이어의 ‘우주선’은 ‘금배지’로, 플레이어를 지켜주던 ‘엄폐호’는 ‘이파리’로, 레이저포의 포탄은 ‘청소솔(pipe-cleaner)’로 바뀐다. ‘딱정벌레’들은 화면 하단에 있는 ‘이파리’를 향해 진격하고, ‘금배지’는 요령껏 ‘이파리’ 사이로 공격과 피신을 반복하며 ‘딱정벌레’들을 조준하고, 명중된 ‘딱정벌레’들은 모두 ‘꽃’이 된다. 그 과정에서 ‘이파리’들은 오히려 ‘청소솔’에 맞아 한 입 두 입 베어 먹힌 모양으로 만신창이가 된다. ‘딱정벌레’들에 의해 ‘이파리’가 먹히지 않도록 지켜야 하는 ‘금배지’의 의무, 이것은 소박한 자연보호⁹⁾라고 할 수 있으나, 그 과정에서 상처입는 것은 오히려 ‘이파리’, 즉 소박한 의미의 자연이다.

게임에서 플레이어는 지구를 지키기 위해 우주 침입자들을 물리쳐야 한다. 군대처럼 일사분란하게 행군하는 우주침입자들은 마치 갑각류나 다족류의 개 혹은 곤충과 유사한 외관을 가진다. 애니메이션은 바로 이러한 직관적인 유사성에 착안하여 자연 혹은 정원의 침입자를 ‘딱정벌레’로 설정한다. 마치 갑옷을 입은 듯한 딱정벌레들의 행군은 군대의 그것을 연상시키기에 충분하며, 그들이 진군할수록 ‘금배지’의 움직임은 민첩해지고 ‘청소솔’의 공격력은 강화된다.

결국 이파리가 모두 먹고, 딱정벌레에 의해 화면 하단을 점령당하면 ‘금배지’는 ‘청소솔’들에 휩싸여 장렬한 최후를 맞게 된다. 물론 공격들을 ‘꽃’으로 환원시켜 정원을 지켜내려는 ‘금배지’의 의무감과 비록 역습을 일삼지만 일정한 조건이 되지 않고서는 생존할 수 없는 ‘딱정벌레’들이 공존하는 한, 게임은 아직 끝나지 않는다.

2.5 사물의 재매개와 관념의 재생산

<팩맨>¹⁰⁾은 복잡한 미로 안에서 한 조각이 빠진 노란 동그라미 ‘팩맨’을 움직여서 길목마다 누군가 떨어뜨려 놓은 ‘팩닷(pac-dot)’들을 먹어치우는 게임이다. ‘팩닷’은 동화 『헨젤과 그레텔』에서 집으로 되돌아가는 길을 쉽게 찾기 위해 헨젤이 길 위에 떨어뜨린 ‘쿠키’, 혹은 버림받고 길을 잃은 오누이를 유혹하기 위해 마녀가 떨어뜨린 ‘쿠키’의 비유일 수도 있다.

게임에서는 후자에 가까운데, 그 까닭은 정신없이 길을 따라가며 ‘팩닷’을 주워 먹다 보면, 곳곳에 도사린 정체불명의 ‘유령’들과 마주치기 때문이다. 유령들은 모두 넷으로 동시대 다른 게임과 달리 속성과 별명을 가졌다는 점이 특기할 만하다. 유령의 움직임은 느리지만 전후좌우 예측할 수 없는 만큼, ‘팩맨’은 유령과 닿으면 사라지기 때문에 각

9) 여기서 소박한 자연은 바로 ‘정원’이다. 청소솔이나 딱정벌레 등은 미국식 주거환경에서는 흔히 볼 수 있는 정원의 파운드 오브젝트이다.

10) 1980년 남코(Namco)에서 개발한 아케이드 비디오 게임. 일본 발매 타이틀은 <Puck Man>이다.

별히 주의를 해야 한다.



[그림 9] 게임 스크린샷

그런데 ‘팩맨’이 화면 모서리에 자리 잡은, 크기가 ‘팩닷’의 10배쯤 되는 ‘파워 총알(power pellet)’을 먹게 되면, 뭐든 -심지어 유령까지도- 먹어치울 수 있는 특별한 능력이 생기게 되고, 유령들은 일정시간 동안 원래 색을 잃고 파란색으로 바뀌어 ‘팩맨’을 피해다니는 신세가 된다. ‘팩맨’에 먹혀버린 유령은 눈알만 남게 된다. 모든 팩닷을 먹어 치우게 되면, 다음 스테이지로 이동한다.



[그림 10] 애니메이션 스크린샷

<게임오버>에서 ‘미로’는 ‘마루’와 ‘정리함 덮개’로, 한 조각을 잃어버린 노란 ‘팩맨’은 동일한 크기의 두 조각을 잃어버린 ‘피자’로, 팩맨이 먹어치우던 ‘팩닷’은 식육과는 전혀 무관한 잔디볼링(lawn bowling)용 ‘보체볼(bocce ball)’로, 팩맨을 쫓아다니며 겁박하던 ‘유령’은 두 장의 달걀부침으로 장식한 우스꽝스러운 ‘걸레’로 바뀐다. 일상의 평범한

사물들이 게임을 재현한다. 그 과정에서 판타지가 탄생한다. 피자 조각에서 연상하여 출발한 게임 속 ‘팩맨’이 현실의 ‘피자’로 환생하여 원관념의 위상을 회복한다.

그러나 간식으로 인간에게 먹히는 대신, 스스로 움직이며 바닥에 놓인 공을 먹어치우는 ‘피자’는 상식과는 전혀 다른 위상을 가진다. 범상치 않다. 게임 시스템 속에서 구현된 캐릭터와 경험의 판타지가 외형적 유사성을 가진 현실 속의 사물로 대체되어, 전혀 다른 현실적 맥락에 놓임으로써 또 다른 층위의 판타지로 계승된다. 그런데 현실적으로 ‘바닥’에 떨어뜨린 ‘피자’는 더 이상 만족스런 음식일 수 없다. 기세 좋게 ‘바닥’을 쓸고 다니던 ‘피자’는 ‘걸레’에 의해 닦여 분쇄될 따름이다. 비록 <게임오버>는 끝나지만, 관념을 치환하여 사물화·단순화·재매개화하는 게임의 판타지가 지속되는 한 게임은 끝나지 않는다.

3. Game Over : Insert Coin

르루와 구랑(André Leroi-Gourhan)은 석기시대 원시미술의 기법에 대한 연구를 통해, 기존 원시미술의 재현적·제의적 의미를 강조하던 입장을 비판하면서, 구현 공간에 의미를 부여하고 새로운 해석의 출발점으로 제시, 공간 자체를 단순 거주지가 아닌, 세계관의 맥락에서 이해하고자 한다. 당시 동굴에 그려진 그림과 그 벽과 기둥의 관계에 대한 해석을 통해 벽과 기둥이 보여지는 것에 착안하여 가필함으로써 그 의미를 더욱 부각시키려는 노력이라고 해석한다.¹¹⁾ 그런 의미에서 재현이라기보다 현현이고, 이를 가능하게 하는 것은 사물을 그 이상의 것으로 보는 ‘상상력’이다[18].

그런데 상상력이 작동하는 상상계는 상징계에 비해 ‘정신상태의 유아기’라 폄훼되면서 상징계에

11) 벽과 기둥의 조합이 마치 달려가는 소떼처럼 보인다면, 거기에 짙은 선을 더함으로써 보다 정확하고 직관적으로 소떼임을 알 수 있도록 하려는 시도라는 것이다. 르루와 구랑(André Leroi-Gourhan)의 『The Dawn of European Art』(1982) 참조.

의해 억압¹²⁾을 받아왔으나, 최근 지배적 미디어의 권위가 사라지고, 미디어의 복수화와 개인화가 이뤄지는 뉴 미디어 환경에서는 상상력의 지형이 새롭게 드러나고 있다. 특히 미디어의 복수화와 개인화를 통해 미디어를 둘러싼 기존의 상징 생산의 위계 구조가 약화되고, 개인들의 정보에 대한 자유로운 해석과 해석에 대한 정보 발신의 가능성이 집단지성이라는 형태로 제시¹³⁾되면서 상징계에 의해 억눌리던 상상계가 다양한 방식으로 영역을 확장하고 있다¹⁴⁾[19,20,21,22].

뉴 미디어가 보여준 상상계의 자기 주장은 대개의 경우 그것이 지니는 상호작용성에 기반한다. 그렇기 때문에 상대적으로 올드 미디어의 생산자 중심적 콘텐츠와 뉴 미디어의 참여적 콘텐츠 사이에 벽이 놓여지고, 전자가 상징계적 질서의 강화로 후자는 상상계 발현의 가능성으로 해석될 수 있다.

<게임오버>의 CMS는 바로 이런 뉴 미디어의 등장 이후 형성된 단절에 대한 새로운 가능성을 제공한다. 즉, 게임 세대에게 익숙한 디지털 오브젝트를 논게임(Non-Game) 세대에게 익숙한 물성의 소재로 교체함으로써 아날로그적으로 재현하고, 이를 통해 게임에 대한 미디어적 환기를 시도한다. 특히 이 환기는 디지털화된 규칙을 무의미하게 만드는, 아날로그적 사물에서 발현한 자유로운 상상에 근거한다.

<센티피드>에서는 벌레를 여성들이 좋아하지만 두려워하는 다이어트의 적 ‘킵케이크’와 ‘머핀’으로 치환하고, <프로거>에서는 시간의 압박을 아예 ‘시계’로 표현한다. <아스터리오이드>에서는 우주와 혹성을 각기 대리석과 돌조각으로 은유하며, <스페이스 인베이터>에서는 지구와 우주인의 적대적 대립을 식물과 곤충 사이의 대립으로 치환한다. 그리고 <팩맨>의 캐릭터가 피자로부터 탄생하여 디지털화한 만큼, 역발상을 통해 애니메이션 캐릭터를 원래 아이디어를 제공한 핏자로 환치한다.

이상과 같은 다섯 가지 게임의 재현 과정을 통해 세 가지 공통점을 찾을 수 있는데, 첫째, 모두 일정하게 재현 대상이 되는 게임의 핵심 요소(key

factors)를 정확하게 포착하고 있다는 점이다. 게임이 게이머의 참여를 통해 자유로운 내러티브를 가능하게 한다는 점에서 기존 미디어의 스토리텔링과는 다르다고 이야기 되지만, <게임오버>는 자유로운 내러티브 밑에 있는 핵심적 경험을 포착하고, 그것을 올드 미디어의 형태로 담아낼 수 있음을 보여준다.

둘째, 핵심적 경험을 이야기로 담아내면서도, 올드 미디어의 상징계적 구도위에 놓고 보다는 각각의 오브제를 원래의 의미로부터 떼어내어 새로운 의미의 망을 구성한다. ‘파운드 아트’가 보여주는 상상적 가능성을 작품 속에서 표현함으로써, 단순히 고전적 이야기 구조를 뉴 미디어에서 재발견했음을 선언하는 대신, 새로운 의미의 가능성, 상상계적 영역으로의 개방을 이뤄내고 있다.

셋째, 그 모든 표현에서 디지털 그래픽과 가장 반대편에 있는 물체를 움직이는 스톱 모션 방식을 취함으로써 물성을 대비적으로 담아내어, 원본인 게임과의 경험적 차이를 새롭게 만들어 낸다는 점이다.

이러한 공통점들을 통해 올드 미디어가 뉴 미디어의 경험을 담아내면서도 기존 미디어적 재현의 형태에 머물지 않고 새롭게 변화해나갈 수 있으며, 뉴 미디어에 의한 일방적 변화가 아닌, 뉴 미디어와 올드 미디어의 상호적 침투를 통한 미디어 생태계의 변화 가능성을 예견할 수 있다. 동시에 뉴 미디어, 특히 게임의 영역에서 그것이 가지는 기술적 특성에 의해 자주 간과되는 경험의 근원적 측면을 올드 미디어를 통해 반성적으로 진단할 계기를 마련해준다.

그런 의미에서 <게임오버>라는 사례를 통해 살

12) 주기적 성상 파괴를 통한 상상계의 억압은 뒤랑(Gilbert Durand)의 『상상력의 과학과 철학』(1997) 참조, 상상력에 대한 철학적 담론의 변화와 상상력의 복귀에 대해서는 뒤랑의 『상상계의 인류학적 구조들』(2007) 참조.
13) 정보통신사회에서의 ‘구글 민주주의’에 대해서는 우메다 모치오(梅田望夫)의 『ウェブ進化論』(2006) 참조.
14) 상상계와 상징계의 역전을 만들어 내는 역사적 과정에 대한 흥미 있는 해석은 우노 츠네히로(宇野常寛)의 『ゼロ年代の想像力』(2008) 참조.

펴본 CMS는 단순히 스토리텔링의 방법론을 넘어, 새로운 기술 환경에서 뉴 미디어와 올드 미디어가 어떻게 스스로를 변화시키고, 발전해 나가야 하는가에 대한 더 근본적인 답을 지니고 있음을 확인할 수 있다.

[22] 宇野常寛, ゼロ年代の想像力, 早川書房, 2008.

[23] 조은하, 디지털 시대의 문화생태계, 한국학연구 37, 한국학연구소, 2011.

참고문헌

- [1] Barthes, Roland, "Rhetoric of the Image", in "The Responsibility of Forms", California U.P., 1985.
- [2] 北田曉大, 廣告の誕生, 岩波書店, 2008.
- [3] Saint-Hilaire, Benoit, "La marque", Librairie Vuibert, 2005.
- [4] 롤랑 바르뜨, 현대의 신화, 동문선, 1997
- [5] 이대범, 조은하, 스토리텔링, 북스힐, 2006
- [6] 조은하, 디지털 리터러시, 한국학술정보, 2008.
- [7] Landow, G. P. (ed), "Hyper/Text/Theory", Johns Hopkins U.P., 1994.
- [8] Aarseth, Espen J., "Cybertext", Johns Hopkins U.P., 1997.
- [9] Murray, Janet H., "Hamlet on the Holodeck", MIT P., 2001.
- [10] Ryan, Marie-Laure (ed), "Cyberspace Textuality", Indiana U.P., 1999.
- [11] Bolter, J. D., "Writing Space", Lawrence Erlbaum Associates, 2001.
- [12] Bolter, J. D. and R. Grusin, "Remediation", MIT P., 1999.
- [13] Ryan, M-L., "Narrative Across Media", Nebraska U.P., 2004.
- [14] www.eatpes.com
- [15] Sellers, John. "Arcade Fever", Running, 2001.
- [16] Kent, Steven. "The Ultimate History Of Video Games", Prima, 2001.
- [17] Alberro, Alexander and Stimson Blake (ed), "The Conceptual Art", MIT P., 1999.
- [18] Leroi-Gourhan, André., "The Dawn of European Art", Cambridge U.P., 1982.
- [19] 질베르 뒤랑, 상상력의 과학과 철학, 진형준 역, 살림, 1997.
- [20] 질베르 뒤랑, 상상계의 인류학적 구조들, 진형준 역, 문학동네, 2007.
- [21] 梅田望夫, ウェブ進化論, ちくま新書, 2006.



조 은 하 (Cho, EunHa)

1997년 고려대학교 대학원 국어국문학과 (문학석사)
2006년 고려대학교 대학원 국어국문학과 (문학박사)
2010년-現 강원대학교 문화예술대학 교수

관심분야 : 크로스미디어 스토리텔링, 미디어 리터러시

— 크로스 미디어 스토리텔링을 통한 비디오 게임의 메타적 재현 : 애니메이션 <게임오버>를 중심으로 —