

〈Pixels〉를 통한 게임과 애니메이션의 상호텍스트 사례분석

곽이삭

고려대학교 응용언어문화학협동과정 문화콘텐츠전공
matilda0128@korea.ac.kr

Analysis of Intertextuality Cases in Games and Animations through “Pixels”

E-Sac Gwak

Korea University Graduate Applied Linguistics and Culture Studies
Study of Cultural Contents

요 약

스마트폰의 발달로 게임 플랫폼이 확대되면서 <팩맨>, <스페이스인베더>와 같은 고전게임이 스마트폰으로 이식되었다. 고전게임이 재조명되는 이런 현상은 게임뿐 아니라 영상미디어의 영역까지 확장되었는데, 이는 고전게임을 소재로 한다는 점에서 게이머들에게 이슈가 되었지만 게이머의 경험과는 다른 시선으로 전개되는 경우가 많아 아쉬움을 남겼다. 본고는 영상미디어에서 게이머의 경험을 재현하지 못하는 이유가 게임과 영상미디어 사이의 상호텍스트성에 있다고 보고, 잘 된 상호텍스트의 사례로써 <Pixels>를 분석하였다. <Pixels>에 사용된 상호텍스트성을 분석한 결과 단순 표상 나열이나 패러디 외에 게이머만이 알 수 있는 요소들을 인용, 요약, 짜깁기, 풍자적 희화하여 게이머들의 경험을 재현하였고, 비게이머들에게도 종래에는 보지 못했던 신선한 연출로 대중성을 고려했음을 알 수 있었다.

ABSTRACT

With the spread of game platforms fueled by the development of smartphones, such classic games as <Pac-Man> and <Space Invaders> have been transplanted in smartphone and visual media. Which stirred an issue among gamers because classic games were the materials used. However, there is a lot of room for improvement because it developed from a different viewpoint from the experiences of gamers in many cases. Based on the judgment that the reasons why the experiences of gamers were not reproduced in visual media lay in intertextuality between games and visual media, this study analyzed “Pixels” as a case of good intertexts. The analysis results of intertextuality in the game show that it applied quotation, summary, mending, and satirical travesty to the elements only known to gamers in addition to a simple arrangement of representations and parody, thus succeeding in reproducing the experiences of gamers. It also took into account popular appeal with a fresh direction not familiar to non-gamers.

Keywords : gamer, reproduction of experience, intertextuality of media

Received: Feb. 06, 2014 Revised: Mar. 11, 2014

Accepted: Mar. 26, 2014

Corresponding Author: E-Sac Gwak(Korea University)

E-mail: matilda0128@korea.ac.kr

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서론

스마트폰의 발전으로 게임 플랫폼이 확대되면서 고전게임이 재조명되었다. 신규 게임을 제작하는 것보다 이전에 인기 있었던 게임을 플랫폼에 맞게 컨버팅하는 것은 개발비를 줄이고, 불확실성을 줄이는 방법이기 때문이다. 그 흐름에서 <팩맨>, <스페이스인베더>와 같은 고전 게임들이 스마트폰으로 이식되었고, 이런 현상은 게임뿐 아니라 영상의 영역까지 확장되었다. 가장 활발한 분야는 애니메이션이며 대표 사례로는 <주먹왕 랄프>¹⁾가 있다. <주먹왕 랄프>는 고전게임의 주인공들을 애니메이션으로 이동시켰다는 데서 이슈가 되었지만, 결과적으로 디즈니 작품을 좋아하는 관객을 만족하게 했을 뿐, 공감하지 못하는 게이머들이 많았다. 이유는 게이머들은 애니메이션 속의 주인공 ‘랄프’를 이전 경험의 시선으로 바라보기 때문인데, 이 과정에서 랄프는 게임 속 안타고니스트가 아닌 프로타고니스트로 변모하여 게임 세계를 구하는 ‘영웅’으로 애니메이션을 이끌어간다. 여기에서 애니메이션의 흐름은 게이머의 경험과는 상반되는 것이다.

그에 비해 <Pixels>는 한 시대를 풍미했던 고전게임 즉, 8비트 비디오 게임²⁾들을 소재로 하고 있으며, ‘실상’의 뉴욕과 ‘가상’의 고전게임 주인공들을 상호텍스트하여 보여줌으로써 게임이 우리에게 주었던 과거의 경험들을 재현시키고 있는 것이 특징이다. 여기에서 말하는 과거의 경험이란, 게이머가 게임을 하면서 인상 깊었던 게임의 장면이나 게임의 메카닉스³⁾가 되살아나는 것을 의미한다. <Pixels>에서는 고전게임들을 적절히 사용하여 상황을 설명하거나 장면을 이끌고 있어 의도성이 있다고 볼 수 있으며, 상호텍스트하여 만들어진 영상은 응집성이 가해지면서 게이머들로 하여금 흥미를 유발할 수 있었다.

따라서 본고는 <Pixels>에 등장하는 8비트 비디오 게임의 장면과 원작 게임의 메카닉스를 비교하여 분석함으로써 두 텍스트 사이에 ‘상호텍스트성’을 연구하는 데 목적이 있다. 연구를 위한 방법

으로는 첫째, 상호텍스트성의 개념 정리와 선행연구로써 게임이 상호텍스트 되는 예들을 살펴본다. 둘째, <Pixels>속의 8비트 비디오 게임을 원작 게임의 메카닉스와 세계관 속에서 비교하여, <Pixels>에서 나타난 상호텍스트성을 분석한다. 셋째, 이를 통해 <Pixels> 속 장면과 게임의 비교 분석을 통해 상호텍스트성을 살펴보고자 한다.

2. ‘상호텍스트성’과 ‘게임 상호텍스트성’

2.1 상호텍스트성

상호텍스트성(Intertextualität)은 간단히 텍스트 간의 상호 관련성이라고 정의할 수 있다. 상호텍스트성의 기원을 살피기 위해서는 소쉬르나 바흐친까지 거슬러 올라가야 하는데, 먼저 소쉬르의 언어이론의 핵심은 ‘기호’에 있다. 실재하는 무수한 대상은 ‘기호’로 볼 수 있는데, 이때 기호들은 간접관계에 있는 것으로 파악된다. 이를 통해 기호는 개념을 매개하는 도구로 인식된다. 따라서 개념을 드러내기 위해 하나의 ‘기호’를 ‘반복’적으로 사용하게 될 때 ‘상호텍스트성’이 형성된다는 것이다. 이러한 소쉬르의 상호텍스트성 개념은 바흐친의 대화주의 문학이론과 관련을 맺게 되면서 다성적 문학으로 재설명된다[1]. 여기에서 다성적이란, “동일한 말을

1) 2012년 월트디즈니에서 제작한 애니메이션
 2) 디지털 이미지는 비트(bit)의 수치에 절대적 영향을 받는다. 네크 로폰테는 “비트는 색깔도 무게도 없다. 그러나 빛의 속도로 여행한다. 그것은 정보의 DNA를 구성하는 작은 원자적 요소”라고 비트의 중요성을 언급한 바 있다. 1비트는 흑백 이미지의 단색만 표현할 수 있고, 4비트는 16가지의 색, 8비트는 256가지의 색을 표현한다. 현재는 24비트를 사용하며 약 1,600만 가지의 색을 표현할 수 있게 되었으며, 이는 눈이 감지할 수 있는 색의 영역을 초과할 만큼 다양한 색의 사용이 가능하다. 따라서 본고에서 말하는 ‘8비트 비디오 게임’이란, 기술적 한계 때문에 256가지의 색으로 제한되어 표현된 수밖에 없었던 과거의 게임을 말한다.
 3) 게임 메카닉스는 게임을 이루는 핵심을 말한다. Huizinga(1938), Cailliois(1957)는 게임의 ‘규칙’을 게임의 메카닉스라고 정의했다. 일반적으로 게임의 핵심이 게임 규칙(Rule)을 게임 메카닉스라고 한다.

서로 다르게 표현하는 다양한 목소리들이 동시에 들리는 것”[2]을 의미한다. 즉, 텍스트 내에서 여러 인물의 목소리가 뒤섞이는 상황이 상호텍스트성의 개념을 갖는다는 것이다.

후에 상호텍스트성은 줄리아 크리스테바를 통해 정교화 되면서 ‘상호텍스트성’이 기존의 문화적이고 사회적 가치를 부정하면서 문학의 전위적 비평용어로 사용되기 시작했다. 줄리아 크리스테바는 텍스트의 생성 및 이해, 비평은 더는 창조적 주체인 작가에 종속되어서는 안 되고 텍스트 간의 상호 관계에서 설명되어야 한다고 주장한다. 왜냐하면, 텍스트는 작가에 의해 완전히 새롭게 창조된 것이 아니라 전승된 텍스트 즉, 전前 텍스트(Prätexpte)가 인간의 머릿속에 이미 존재해 있고 이것들로부터 그것이 구성되기 때문이라는 것이다[3].

이렇게 볼 때 세상의 모든 텍스트는 서로 긴밀한 관계를 맺고 있으며, 우리는 경험을 통해 새로운 텍스트를 이해한다고 볼 수 있다. 따라서 모든 사람은 전 텍스트가 다르고 경험 또한 다르므로 세상에 존재하는 모든 텍스트는 여러 의미가 혼재되어 있을 수도 있다. 의미의 혼재는 영상미디어에서 주로 웃음의 상황을 만들기 위한 ‘패러디’를 통해 나타나는데, 이는 상호텍스트의 하위 개념에 해당한다. 이 밖에도 상호텍스트성의 하위 구분으로 풍자, 번안, 콜라주, 다이제스트, 발췌록, 단편, 주해, 회상, 모방, 주석, 해설, 모사, 짜깁기, 모작, 원본, 풍자적 회화, 의역, 혼성모방, 재탕, 회상록, 요약, 서평, 일람, 표절, 번역, 서문, 인용, 요약 등이 있다[4].

2.2 게임 상호텍스트성

게임은 대중 지향적인 미디어이기에 개발 과정에서 게이머의 반응은 매우 중요하다. 그 이유는 첫째, 게임은 산업이기 때문이고, 둘째, 시작부터가 특정 게이머 집단을 대상(타깃층)으로 제작되기 때문이다. 따라서 게임은 특정 게이머 집단의 취향과 정서를 고려하여 그들이 과거의 경험 가운데 공감을 얻어낼 수 있는 부분을 게임 안에 포함하게 된

다. 그래서 게임 대부분은 세계관을 구성할 때, 이전의 인기 있는 게임을 답습하는 경우가 많다. 이 과정에서 자연스럽게 하나의 게임에 다른 게임이 섞이는 상황이 빈번하게 발생하며, 게이머는 ‘사회적으로 획득한 지식이나 사회적 경험을 사용’[5]하면서 과거의 경험을 상기하게 된다. 이는 게임을 모티브로 만들어지는 영화나 애니메이션에서 주로 반영하려고 시도하는 것이다. 따라서 본고는 게임이 영상미디어의 소재가 되거나 재인용 되는 것을 ‘게임 상호텍스트성’으로 보고 기존의 양상을 살펴 보았다.

먼저 게임에서 게임으로 상호텍스트 되는 사례를 찾아보면, 한국 게임 <던전 앤 파이터>와 일본 게임 <드래곤즈 크라운>을 예로 들 수 있다. <던전 앤 파이터>4)는 신화를 모티브로 삼아 세계관이 제작되었다. 태초에 신들이 존재했고 그들로부터 세계가 창조되었다는 창조신화는 신화의 공통적인 특징을 가진다. 아이템 이름으로 사용되는 ‘헤라의 수호 시리즈’, ‘아테나의 지혜 시리즈’, ‘데이모스와 포보스 자동권총’, ‘테티스 핸드캐넌’, ‘헤라클레스 둔기’, ‘스킬 초기화 아이템 레테’ 등은 그리스 신화 속의 인물과 설정을 바탕으로 제작되었다. 또한, 몬스터로 등장하는 꿈틀대는 성의 보스인 ‘바실리스크’, 극비구역 보스 ‘켈베로스’ 등은 그리스 신화 속에 나타난 상상의 동물을 모티브로 제작되었다. 이를 상호텍스트 범주에서 보면 신화를 ‘인용’한 것이라고 볼 수 있다. <드래곤즈 크라운>5)은 고대 엘리시아 문명이 남긴 왕관 ‘드래곤즈 크라운’을 찾기 위한 모험담을 그린 게임으로 반지의 제왕을 거꾸로 비튼 것처럼 보이기도 한다. 게임 속에서는 다양한 설정들이 교차하여 있는데 <엘더스크롤 IV: 스카이림>의 대사6)를 재현하거나 <디즈니 판타지아>의 캐릭터7)를 희화화시켜 게임에 재미를

4) 2005년 네오플에서 개발한 액션 MORPG

5) 2013년 바닐라웨어에서 개발한 액션 RPG

6) “I used to be a adventure like you then i took a arrow in the knee.”은 <엘더스크롤IV: 스카이림>에서 경비병들의 단골 멘트 가운데 하나이다. <드래곤즈 크라운>에서는 전사 캐릭터가 던전 탐험 도중에 이 대사를 말하고 있어 엘더스크롤을 연상시킨다.

더하고 있다. 이는 상호텍스트성 가운데 ‘모방’과 ‘패러디’로 볼 수 있다.

이 외에도 게임의 상호텍스트성 사례는 영화나 방송에서도 찾을 수 있다. 영화의 경우 90년대 초 <슈퍼마리오>를 시작으로 라라크로프트로 유명한 <툼레이더>나 오싹한 공포로 여름마다 회자되는 <사일런트 힐>을 대표작으로 꼽을 수 있다. <툼레이더>⁸⁾ 속 안젤리나 졸리는 모험심이 강하고 관능적인 게임 속 ‘라라크로프트’의 캐릭터성을 잘 표현하였고, <사일런트 힐>⁹⁾은 게임 속 대표 캐릭터인 간호사와 삼각두를 인상 깊게 표현하였다. 이는 게임 속의 캐릭터를 잘 ‘모사’함으로써 원작의 명성을 이어가고 있다고 볼 수 있다. 방송의 경우 <SNL코리아>에서 <GTA>¹⁰⁾를 패러디하여 ‘GTA 조선’, ‘GTA 강남’, ‘GTA 군대’와 같은 다양한 시리즈를 만든 것을 사례로 들 수 있다. 개그맨 김민교가 직접 <GTA>를 플레이하면서 특징을 잡아 ‘패러디’한 장면은 게이머들에게도 큰 공감을 얻으며 화제가 되었다.

이처럼 게이머의 인구가 증가하고 그들이 콘텐츠를 제작하는 주체가 되면서 게임은 자연스럽게 다양한 미디어로 이동하기 시작하였다. 이 과정에서 개인의 기호와 취향에 머물렀던 게이머들은 집단화되어 문화의 영역에서 자신들의 취향이나 호감을 적극적으로 표현할 수 있게 되었다^[6]. 위의 예처럼 게임은 다양한 형태로 영상미디어에서 상호텍스트 되어 나타나고 있음을 알 수 있다. 이와 같은 게임의 다미디어적 확장은 게임이 갖는 문화적 파급력이 큼을 시사한다.

3. <Pixels>속 게임 비교 분석

3.1 애니메이션 <Pixels>

게임이 영상미디어로 이동되는 현상은 미디어의 발달로 인한 자연스러운 현상으로 해석할 수 있다. 이 과정에서 원작의 의미가 희석되는 경향이 있어 게이머와 관람자의 기대를 완전히 충족시키기는 어

렵다. 그러나 단편 애니메이션 <Pixels>의 경우, 게임을 잘 모르는 사람도 영상에 흥미를 느낄 수 있고, 게이머에게는 과거의 게임 경험을 떠올릴 수 있는 장면들을 연쇄시킴으로써 상호텍스트에 대한 새로운 방식을 제안한다.

<Pixels>는 Patrick Jean, Benjamin Darras, Johnny Alves에 의해 만들어진 프랑스 단편 애니메이션이다. <Pixels>는 관객들로부터 큰 호응을 받으며 2011년 국제 애니메이션 영화제에서 최우수 단편 애니메이션을 수상^[7]하였고, 이 외에도 28개의 상을 받았다. 제작자인 Patrick Jean은 한 인터뷰에서 “복고풍 게임이 주는 향수(nostalgia)를 통해 어린 시절 즐기던 게임과 현실 세계가 갖는 서로 다른 물리법칙이 한군데 섞이는 것을 그리고 싶었다”^[8]고 제작의도를 간략하게 말한 바 있다. <Pixels>는 약 3분의 영상으로 평화롭던 뉴욕시가 8비트 창조물에 의해 파괴되는 순간을 그려내고 있다. 뉴욕시를 파괴하는 8비트 창조물은 <스페이스 인베이더(Space Invaders)>, <팩맨(Pac-Man)>, <테트리스(Tetris)>, <알카노이드(Arkanoid)>, <동키 콩(Donkey Kong)>, <프로거(Frogger)>의 대표 캐릭터들로 표현된다.

<Pixels>의 내용은 다음과 같다. 뉴욕의 한 낮, 30대 중반 정도로 보이는 남자가 버린 낡은 TV가 켜지면서 픽셀(Pixel)로 된 폭탄이 하나 등장한다. 폭탄이 터지자 브라운관이 깨지면서 오색 빛깔의 구름이 쏟아져 나온다. 픽셀로 이루어진 구름은 하늘을 뒤덮을 정도로 거대해져 뉴욕을 휩쓸고 지나가면서 주변을 픽셀화(Pixelization)¹¹⁾ 시킨다. 이

7) <디즈니 판타지아>의 미키마우스는 외형은 (인간형)쥐이며 마법사의 제자라는 설정을 갖고 있다. 파란색 꼬깔모자를 쓰고 있다는 외형적 특징과 빗자루를 부러서 물을 길어오게 하는 기술적 특징이 있다. <드래곤즈 크라운>에서는 <디즈니 판타지아>속 미키마우스의 외형적 특징과 기술적 특징을 갖고 있는 마법사의 제자라는 설정을 갖고 있으나 외형을 실제 ‘쥐’로 사용함으로써 기존의 설정을 한번 비틀고 있다.

8) 툼레이더는 1996년 코어디자인이 개발한 액션 어드벤처 게임이고, 2001년 영화화 되었다.

9) 사일런트힐은 1999년 코나미(Konami)에서 개발한 서바이벌 호러 게임이고, 2006년 영화화 되었다.

10) 1997년 락스타 노스에서 개발한 오픈 월드 액션 어드벤처 게임

후 등장한 <스페이스 인베이더>의 ‘외계인’은 차들로 가득한 도로를 공격하고, <팩맨> 속 ‘팩맨’은 지하철 노선도를 따라가며 역이 표시된 점들을 차례로 삼킨다. 거대한 <테트리스>의 ‘테트로미노’들은 하늘에서 떨어져 건물의 공간을 채우고, 수평이 되면 건물은 부서지고 파편은 사라진다. 브루클린 다리에서는 <알카노이드>의 ‘베이우스’가 불을 튀겨내며 다리를 부수고, 엔지니어 스테이트 빌딩의 꼭대기에서는 <동키 콩>의 ‘동키 콩’이 거대한 드럼통을 아래로 던져 버린다. <프로거>의 개구리는 자동차가 지나다니는 뉴욕의 고속도로를 유유히 이동한다. 이후 상당한 부분 픽셀화된 뉴욕 중앙에서 폭탄이 터지면서 뉴욕 전체의 픽셀화는 가속된다. 급기야는 지구 전체가 픽셀화 된다. 그러나 이 모든 것이 허구였다고 말하듯 게임오버(Game Over) 되고 영상은 끝난다.

<Pixels>는 영상의 흐름에서 부연 설명을 생략하고 앞뒤의 맥락만으로 영상을 전달하고 있다. 맥락에 따른 테마를 생략하고는 있으나 부분적으로 단계적 영상전달을 통해 게이머의 기억을 충분히 상기시킨다. <Pixels>가 보여주는 단계적 영상전달의 방법은 다음과 같다. 1단계에서는 픽셀화된 오브젝트(Object)들이 뉴욕시에 나타나 픽셀화 시키는 과정에서 궁금증을 유발한다. 2단계에서는 픽셀화된 오브젝트를 적재적소에 배치하기를 반복함으로써 뉴욕시와 오브젝트간의 기묘한 조합을 유도한다. 3단계에서는 게임적 연출과 편집을 통해 분석 대상이 되는 <Pixels>속 고전게임의 경험이 상기될 수 있는 배치를 시도하고 있다. 이에 본고에서는 고전게임이 <Pixels> 속에서 어떻게 재현되고 있는지를 영상 속 게임 장면과 실제 게임의 메카닉스를 비교하여 두 텍스트 사이의 상호텍스트를 분석하고자 한다.

3.2 상호텍스트성 분석

3.2.1 스페이스인베이더

<스페이스인베이더>¹²⁾에서 플레이어의 목적은

화면 위쪽의 외계인들을 미사일로 공격하여 전멸시키는 것이다. 플레이어가 조작하는 기체는 좌우로 이동하며 아래로 떨어지는 외계인을 처치하다가, 가끔 등장하는 UFO를 떨어트리면 보너스 점수를 획득할 수 있다. 스테이지를 이동할 때마다 외계인의 침략속도(떨어지는 속도)는 가속되므로 플레이어는 더욱 빠른 컨트롤로 외계인을 상대해야만 한다. 화면 하단부인 플레이어 기체 주변부에는 발사대와 방어벽(라인)이 있어 외계인들이 발사하는 미사일을 방어해 주기도 한다. 방어벽이 사라지고 외계인이 하단부까지 내려오면 플레이어 기체가 파괴되지 않아도 게임은 오버된다.



[Fig. 1] Aliens and spaceships in <Space Invaders> / Aliens and spaceships in <Pixels>

<Pixels>에서는 뉴욕시를 공격하는 침략자에 <스페이스인베이더>를 배치하고 있다. 이때 침략자의 최초 등장은 어디선가 본듯한 외계인의 그림자라는 도상을 통해 궁금증을 유발한다. 이후에 실체를 드러낸 외계인은 뉴욕시를 향해 픽셀로 된 미사일을 생물, 무생물을 향해 닥치는 대로 쏘아댄다. 이미 게이머는 <스페이스인베이더>를 통해 외

11) 나재휘(2012)는 ‘픽셀화’를 ‘Pixelation’과 ‘Pixelization’으로 구분하여야 한다고 정의하였다. ‘Pixelation’은 하나의 이미지를 구성하는 구성요소인 픽셀을 의도적으로 드러내거나 강조하는 이미지로서 픽셀을 “재료”로 사용한 측면이 강하다. 반면 ‘Pixelization’은 원본이 되는 어떤 이미지를 디지털화하여 이미지의 크기나 단위면적당 사용되는 픽셀 개수의 조작을 통해 생성시킨 이미지를 말한다. 일종의 이미지 필터(filter)와 같은 개념으로 볼 수 있기 때문에 픽셀을 하나의 “결과물”로 추구한 측면이 강하다고 보았다. 본고에서 분석하고자 하는 <Pixels>는 실상의 사물이 픽셀로 가상화되고 있기 때문에 Pixelization 측면으로의 픽셀화라고 볼 수 있다[9].

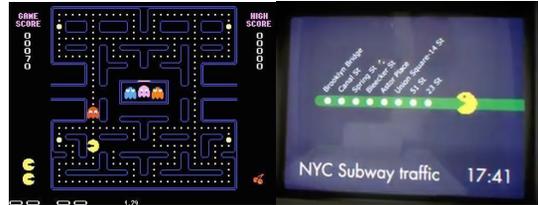
12) 1978년 타이토(TAITO)에서 개발한 아케이드 게임

게임=박멸의 대상이라는 것을 경험했으므로, 외계인은 침략자이며 이 때문에 뉴욕시는 곧 곤경에 빠지게 될 것임을 예측할 수 있다. 즉, 외계인은 위협에 대한 지표로 작용한다. 일정 시간이 지나면 점점 빨라지는 외계인들의 증식 또한 <스페이스인베이터>의 메카닉스를 그대로 연상시키는 대목이다. 즉, <Pixels>는 <스페이스인베이터>의 외계인과 게임 메카닉스를 ‘인용’하고 있다.

3.2.2 팩맨

<팩맨>¹³⁾에서 플레이어는 노란색 원형에 입만 움직일 수 있는 캐릭터 ‘팩맨’으로 표현된다. 자동으로 입을 움직이는 캐릭터를 뒤쫓는 유령들을 피하며 화면에 배치된 모든 쿠키(팩닷, Pac-dot)을 모두 먹어치우면 다음 스테이지로 이동할 수 있다. 각 스테이지에는 4개의 파워 쿠키가 존재하며, 파워 쿠키를 먹으면 상황은 역전되어 일정 시간 동안 유령들이 팩맨에게 도망 다니는 상황이 연출된다. 이 상태에서 팩맨이 유령에게 닿을 경우 유령은 완전한 죽음 상태가 되었다가 최초로 생성된 지점에서 다시 탄생한다. <팩맨>은 남성이 아닌 여성을 염두에 두고 만든 게임이기 때문에, 여성에게 호감을 살 수 있는 ‘패션’과 ‘먹는 것’을 게임 속에 반영했다. <스페이스 인베이터>가 담는 광활한 우주의 열린 생태계를 제시했다면, <팩맨>은 닫은 생태계를 제시하여 오로지 ‘먹는 것’에만 집중할 수 있는 있도록 디자인[10]되었다. 여기에 팩맨을 위협하는 유령들을 여성이 좋아하는 빨간색, 하늘색, 핑크색, 노란색으로 표현하고 아기자기한 이름을 붙여 주었다. 또한, 각각의 캐릭터에 여성 게이머가 좋아하는 아기자기한 이야기를 덧입혔다. ‘블링키(빨간 유령)’는 팩맨을 악착같이 따라다니는 설정, ‘잉키(하늘색 유령)’는 내숭(BASHFUL) 캐릭터로써 예측불허의 행동을 하는 설정, ‘핑키(핑크 유령)’는 빠르게 움직이는 설정, ‘클라이드(노란색 유령)’는 엉덩이가 무거워 동작이 굼뜬 캐릭터이기 때문에 대기실에서도 가장 늦게 나오는 설정을 하

고 있다.



[Fig. 2] Pac-man in <Pac-man> / Pac-man in <Pixels>

<Pixels>의 배경은 지하철역으로 이동된다. 경적과 함께 지하철 진입 안내 전광판에는 지하철 대신 팩맨의 모습이 보인다. 게이머는 <팩맨>에서 팩맨을 조작하여 팩닷을 먹고 다녔으므로, <Pixels>의 팩맨이 점으로 표시된 지하철역들을 먹어치우리라는 것을 예측한다. 이후 지하철처럼 실체를 드러낸 팩맨은 지하철 전체를 먹어치운다. <Pixels>에서는 이를 지하철역이 사라지는 형태로 연출시키는데, 이미 전광판을 통해 팩맨이 팩닷으로 된 역들을 먹어 치운 것을 보았으므로, 역이 사라지는 것이 ‘팩맨’의 폭식으로 인한 것임을 유추할 수 있게 된다. 이때 팩맨이 먹어치운 지하철역의 간판에는 ‘체리’가 그려져 있다. <팩맨>에서 ‘체리’는 스테이지가 끝나면 먹을 수 있는 보상이다. ‘체리’를 삼키게 되면 팩맨의 이동속도는 더욱 빨라지게 되므로 게이머는 팩맨의 폭식이 가속될 것임을 예측할 수 있게 된다. 즉, <Pixels>에서 팩맨은 픽셀화의 한 방법이자 가속에 대한 상징으로 연출된다. 그리고 이 과정에서 체리와 같은 특수한 아이템을 ‘인용’하였고, 스테이지를 ‘요약’하여 보여주고 있다.

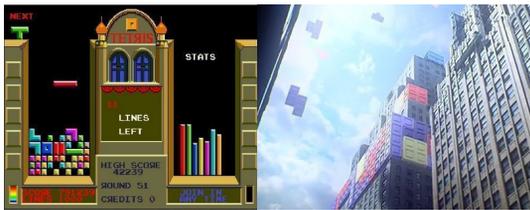
3.2.3 테트리스

<테트리스>¹⁴⁾는 정사각형으로 이루어진 ‘테트로미노’를 움직이고 회전시켜 수평선을 빈틈없이 채

13) 1980년 남코(Namco)에서 개발한 아케이드 게임

14) 1984년 알렉시 파지노프가 개발한 퍼즐 게임

우는 게임이다. 하나의 수평선이 만들어지면 이 수평선은 파괴되고 위에 있는 블록들은 물리에 의해 아래로 떨어진다. 게임이 진행될수록 테트로미노는 더 빨리 떨어지는데, 테트로미노가 꼭대기에 닿으면 게임은 끝이 난다. <테트리스>는 끊임없이 퍼즐 일부를 플레이어에게 제공하고, 플레이어는 퍼즐을 정확한 위치에 배치함으로써 퍼즐을 맞춰나가는 메카닉스를 가진다. 이때, 플레이어는 해결과 미해결 과제의 연쇄[11]를 통해 만족감을 느끼게 된다. 스테이지가 이동되면서 블록이 떨어지는 속도는 더 빨라지므로 플레이어가 당혹감을 느끼는 긴장 상태를 유발하지만, 이러한 상황에도 불구하고 테트로미노를 제대로 배치했을 때의 기쁨은 만족감을 넘어선 쾌감으로까지 작용한다.



[Fig. 3] Tetromino in <Tetris> / Tetromino in <Pixels>

<Pixels>에서 테트로미노들은 <테트리스>와 마찬가지로 불규칙적으로 떨어지지만, 들쭉날쭉한 건물에 빠른 속도로 채워진다. 이렇게 수평이 된 네 줄의 테트로미노가 깜빡거리며 건물과 함께 부서진다. <테트리스>에서는 4줄이 되면 보너스 점수를 획득할 수 있기 때문에 게이머는 이 상황에서 파괴에 대한 불안보다는 보너스 점수를 기대하게 된다. 건물에 테트로미노가 쌓이고 부서지는 상황이 반복되면서 게이머의 시선은 단순히 영상을 바라보던 시선에서 게이머의 시선으로 돌아가 이후의 상황을 바라보게 된다. <Pixels>에서의 테트로미노들은 빨간색, 노란색, 파란색, 하늘색으로 베리에이션 되어 있어 기존의 테트리스 시리즈들¹⁵⁾을 포괄한다고 볼 수 있다. 전체적인 흐름으로 보아 <테트리스>의 메카닉스는 픽셀화를 가능하게 하

는 방법으로 연출되었기 때문에, <테트리스>의 메카닉스를 ‘요약’하여 반영한다고 볼 수 있다. 또한, 픽셀화를 침입자에 의한 변형으로 인식하던 게이머의 시선에 변화를 주는 요소로 작용하였기 때문에, 이후 <Pixels>를 해석하는 새로운 지표를 제공하는 역할로도 배치되었다고 볼 수 있다.

3.2.4 알카노이드

<알카노이드>¹⁶⁾는 대각선으로 이동하는 불을 화면 아래쪽으로 떨어지지 않게 하는 게임이다. 플레이어는 가로로 길쭉한 막대 바인 ‘베이우스’를 좌우로 조작하여 이동하는 불을 튕겨 낸다. 게임의 설정에서 플레이어는 ‘알카노이드’라는 우주선을 타고 우주를 돌아다니다가 누군가의 모략으로 우주선이 파괴되는 위험천만한 상황을 겪게 된다. 그때, 우연히 소형 우주선을 타고 도망치게 되는데 그것이 바로 게임의 ‘바’인 ‘베이우스’이다. 그러나 게임 속에서 베이우스가 당도한 곳은 함정화 된 거대 공간이었으며, 이는 플레이가 이루어지는 검은색 화면이다. 플레이어는 ‘베이우스’를 조작하여 불을 대각선으로 튕겨내면서 거대 공간에 미로처럼 막아선 블록을 깨트려서 탈출해야만 한다. 블록은 일반 블록, 은블록, 금블록이 있는데, 일반 블록은 1회 타격으로 부서지는 블록이고, 은블록은 3회 타격으로 부서진다. 금블록은 오직 메가볼(Mega ball)로만 부술 수 있다. 따라서 플레이어는 필사적으로 함정을 빠져나가기 위해 블록들을 파괴하는 당위성을 가진다.

15) 최초의 테트리스 Vadim Gerasimov의 오리지널 테트리스에서는 I(빨강), J(흰색), L(자홍색), O(파랑), S(녹색), T(갈색), Z(하늘색)으로 표현된다. Sega와 Atari 버전에서는 I(빨강), J(파랑), L(굴색), O(노랑색), S(자홍색), T(하늘색), Z(녹색)으로 표현된다. TTC 세계 표준으로는 I(하늘색), J(파랑색), L(굴색), O(노랑색), S(녹색), T(자주색), Z(빨강색)으로 표현된다. 이 외에도 마이크로소프트, 더 뉴 테트리스, 아타리 아케이드 등의 시리즈에 따라 테트로미노의 컬러는 다르다.

16) 1986년 타이토(TAITO)에서 개발한 아케이드 게임



[Fig. 4] Vaus in <Arkanoid> / Vaus in <Pixels>

<Pixels>에서도 <알카노이드>와 같은 모양의 ‘베이우스’가 등장한다. 처음에는 하나의 베이우스가 등장하여 브루클린 다리를 파괴하다가, 두 개의 베이우스가 더 추가되며 볼을 튕겨내고 연속적인 파괴를 가능하게 한다. 볼은 하얀색이며, 이 볼이 부딪힌 다리의 벽돌이 하나씩 부서져 내리는 것으로 보아 <알카노이드>의 일반볼이거나, 브루클린 다리를 이루는 벽돌이 <알카노이드>의 일반블록처럼 작용하는 것이 아닐까 추측해 한다. 이러한 배치로 게이머는 <Pixels>의 뉴욕시가 <알카노이드>의 세계관인 함정화 된 거대 공간이 아닐까 하는 의문을 품을 수도 있다. 즉, <Pixels>에서는 베이우스와 하얀볼이라는 표상을 배치하여 <알카노이드>의 메카닉스를 ‘인용’하고 있으며, 게이머에게 다중의미가 있게 함으로써 세계관에 대해 다양한 추측을 유도하도록 한다.

3.2.5 동키콩

<동키 콩>¹⁷⁾은 점프맨을 조작하여 동키 콩으로부터 점프맨의 여자친구(파울린)를 구출하는 게임이다. 점프맨은 우리가 흔히 알고 있는 마리오이다. 현재 마리오는 <슈퍼마리오>라는 게임의 독립적인 캐릭터로 잘 알려졌지만, 최초의 시작은 <동키 콩> 속의 ‘점프맨’이었다. 플레이어는 점프맨을 조작하여 동키 콩이 굴리는 ‘맥주통’을 점프해서 피하고, 엘리베이터, 컨베이어 벨트 등에 타이밍 맞춰 탑승하거나, 철근을 이용하여 동키 콩을 아래로 추락시키면 된다. 게임의 설정상 동키 콩은 점프맨의 애완 킹콩이지만, 여자한테 빠져 자신을 돌봐주지 않는 주인에게 화가 나 주인의 여자친구를 납치하고 주인을 골탕먹이는 다소 가벼운 세계관을 가진다.



[Fig. 5] Donkey Kong in <Donkey Kong> / Donkey Kong in <Pixels>

<Pixels>에서 동키 콩이 등장하는 곳은 뉴욕에서 가장 높은 건물인 엠파이어 스테이트 빌딩이다. 동키 콩은 거대한 ‘맥주통’을 들고 주변에 파괴처럼 왔다 갔다 하는 <스페이스 인베이터>의 외계인들을 쳐다보다가 맥주통을 번쩍 들어 빌딩 아래로 내동댕이친다. 이 장면은 1970년대에 인기있던 <스페이스 인베이터>와 1980년대에 인기있던 <동키 콩>을 한 자리에 배치하여 마치 게임의 세대교체를 연출하는 듯 보인다. 영상은 동키 콩이 던진 맥주통을 따라 이동하는데, 그곳에는 점프맨은 존재하지 않는다. 실제로 ‘맥주통’은 <동키 콩>에서 점프맨이 여자친구에게 접근하지 못하도록 위협하는 도구로 사용이 된다. 반면 <Pixels>에서 맥주통은 전봇대와 수도관을 부수고, 터져 나온 수도물들이 픽셀화된 도로에 위에 흩어지게 하는 연출적 용도로 사용된다. <Pixels>에서 <동키 콩>의 배치는 게이머의 시선에 변화를 주기 위해 ‘짜깁기’된 것이라고 볼 수 있다.

3.2.6 프로거

<프로거>¹⁸⁾는 거대한 개구리가 도로 위의 차들을 피하고 강을 건너서 집으로 돌아가는 게임이다. 플레이어는 컨트롤러를 이용하여 개구리를 전후좌우로 움직이게 한다. 가장 처음 맞닥뜨리는 위험은 좌우로 교차하여 왔다 갔다 하는 자동차들이다. 행여나 자동차들에 부딪히면 개구리는 차에 치여(road-kill) 죽는다. 무사히 도로를 지나면 두 번째 맞닥뜨리는 위험은 물이다. 개구리는 양서류로 본

17) 1981년 닌텐도(Nintendo)에서 개발한 아케이드 게임

18) 1981년 코나미(Konami)에서 개발한 아케이드 게임

래 강에서 서식하지만 <프로거>에서의 ‘강’은 오염된 물이기 때문에 물에 빠지면 게임은 오버된다. 강은 갑작스러운 장마로 휩쓸린 듯 통나무, 거북이, 악어, 뱀, 수달 등 온갖 사물과 생물들[12]을 게임 속에 등장시키는 공간으로 작용하고 있다. 이러한 위험천만한 상황에서 제한시간 안에 5마리의 개구리를 모두 ‘개구리의 집’까지 이동시키면 게임은 다음 스테이지로 이동된다.



[Fig. 6] Frog in <Frogger> / Frog in <Pixels>

<Pixels>에서 동키 쿵이 엠파이어 스테이트 빌딩에서 맥주통을 떨어트릴 때, 수도관이 파괴된 이후 유유히 ‘개구리’가 등장한다. 이 개구리는 겁도 없이 당연한 듯 도로 위 자동차들을 넘어다니는데 이는 <프로거>의 장면이다. <프로거>에서 플레이어에 의해 조작되는 개구리는 도로 위의 차들과 홍수에 떠내려오는 것들을 피해 집까지 무사귀환 하는 것이 게임 내의 목적인데, <Pixels> 속에서는 영상의 마지막 부분에 개구리를 의도하여 배치하고 있다. 따라서 <Pixels>에서 개구리는 처음에는 점프맨의 대응으로 배치되고 있다는 점에서 상황을 ‘풍자적 회화’하고 있으며, 상황종료를 이끌어 가는 부분에서는 세계관을 ‘인용’한다고 볼 수 있다. 이후, 거대한 폭탄 하나가 뉴욕시에 떨어지고 폭발된다. 폭탄에서 시작된 픽셀화는 뉴욕시를 시작으로 전 지구적으로 확대되고 영상은 끝이 난다.

4. 결 론

앞서 살펴본 바와 같이 게임 대부분은 상호텍스트

트를 기반으로 제작된다. 이러한 현상이 일반적인 이유는 종래의 것을 공유함으로써 튜토리얼이 필요 없어지고 공감각이 유발되기 때문이다. 그러나 게임이 타미디어로 이동하면서 원작의 의미나 재미가 약해지면서 게임영화나 게임드라마가 원작만큼의 호응을 얻기는 힘들었다. 왜냐하면, 20세기 이후 예술이 시도하고 있는 대중화 전략이 재미, 감동, 흥미의 삼각형을 균형 있게 유지하며 진행되어 왔고 이러한 삼각형의 균형은 다시 소통으로[13] 이루어지는 것이 공식처럼 작용했기 때문이다. 인터랙티브 미디어인 게임에서 게이머들은 자신들의 플레이 방식에 따라 다양한 감정을 느끼게 되는데, 영상미디어의 경우 주인공을 통해 게이머들이 느끼고 소유하고 다양한 감정이 하나의 감정으로 통일되기 때문에 게이머들이 게임에서 느꼈던 것만큼의 재미를 느끼기 힘들게 된 것이다.

애니메이션 <Pixels>는 8비트 비디오 게임들을 영상의 처음부터 끝까지 다루고 있음에도 불구하고 게이머의 경험을 재현하고 있다는 점에서 의미가 있다. <Pixels>가 전개하고 있는 방식의 특징은 게임의 주요 장면을 적재적소에 배치하고, 게임 메카닉스를 반영하여 마치 게임의 연장선처럼 해석되게 하였다는 점에 있다. <Pixels>에서 다루고 있는 게임은 <스페이스인베이더>, <팩맨>, <테트리스>, <알카노이드>, <동키 쿵>, <프로거>로 이들은 각각 인용, 요약, 짜깁기, 풍자적 회화와 같은 방식으로 상호텍스트 되어 배치된다. 이 과정에서 애니메이션과 게임의 경계면에 존재하던 게이머는 ‘애니메이션에서 게임’에 머물던 시선을 ‘게임에서 애니메이션’으로 이동시킬 수 있게 되고, 영상을 단계적으로 인지할 수 있게 된다.

그런 의미에서 <Pixels>는 게임이 영상미디어로 이동하는 효과적인 상호텍스트 방법을 제시한 사례로 볼 수 있다. 물론 이 사례만으로 게임과 애니메이션의 상호텍스트 양상 전체를 추론하기는 힘들다. 하지만 이와 같은 데이터가 누적된다면 게임이 다른 영상미디어로 이동할 때, 게이머의 경험을 고려하는 다양한 방법을 모색하는 가능성으로 이어

질 수 있다고 보고 본고가 이에 초석으로 작용하기를 바란다.

REFERENCES

- [1] Hei-Suk Anh, The Teaching-Study Method of Korean Gosijo Which Reflects The Intertextuality, Ewha Womans University Graduate, p.12 Re-quote, 2005.
- [2] Uk-Dong Kim, Bakhtin and Dialogism, Nanam, p.73, 1990.
- [3] Keong-Sik Cho, Intertextualität als Mechanismus vom kulturellen Gedächtnis / Vergessen, Buchner and Contemporary Literature vol.27권, p.274, 2006.
- [4] yeoseong Park, Intertextualitat Problems - Focusing on Contemporary German Gebrauchstexte, Textlinguistic Society of Korea, vol.3, p.84~85, 1995.
- [5] Wolfgang Heinemann, Dieter Viehweger / Seolja Baek, Textlinguistik : eine einfuhrung, Doseochulpanyeokrak, p.117. 2001.
- [6] E-Sac Gwak, A Study on Cross-Media through Fandom with a focus on the American and Korean Machinimas, Journal of Cultural & Art Studies No.3, p.198, 2013.
- [7] [http://en.wikipedia.org/wiki/Pixels_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Pixels_(film))
- [8] <http://patrick-jean.allo-infopc.com>
- [9] Jae-Hwi Na, (A) Study on Appropriation and Expansion of Pixelation Image, Hongik University Graduate, p.20, 2012.
- [10] 『バックマンはなぜゲーム界のセレブになれた? 海外ゲームライターが考察』, 『GameBusiness.jp』, 2010.7.28.
- [11] 『The psychology of Tetris』, 『BBCFUTURE』, 2012.10.23.
- [12] Eun-Ha Cho, Meta-representation of Video Game through the Cross-media Storytelling: Focusing on the Animated Motion Picture Game Over, Korea Game Society, Vol. 12 No.3, p.29, 2012.
- [13] Seongbong Park, Public art and art anarchist multimedia age, Ilbit, p.33, 2011.



곽 이 삭 (Gwak, E Sac)

2012년 홍익대학교 영상대학원 게임콘텐츠전공 (석사)
2013년-現 고려대학교 응용언어문화학협동과정
문화콘텐츠전공 (박사)
2008년-現 게임회사 재직 중

관심분야 : 게이머, 게임 메카닉스, 크로스미디어
