

판타지 장르의 트랜스미디어 연구

-왕좌의 게임(Game of Thrones)을 중심으로-

- I. 머리말
- II. 트랜스미디어
- III. 판타지장르
- IV. 왕좌의 게임과 트랜스미디어
- V. 맺음말
- 참고문헌
- ABSTRACT

장동곤, 강지영

초 록

본 연구는 판타지 장르 트랜스미디어(Transmedia) 콘텐츠의 확장성에 대한 연구다. 이를 위해 본론에서는 트랜스미디어 콘텐츠의 특징을 살피고 판타지 장르의 콘텐츠가 어떤 과정을 거쳐 트랜스미디어가 되는지를 분석하였다. 트랜스미디어 콘텐츠의 특징을 구분함에 있어서는 OSMU(One Source Multi Use)와 크로스미디어(Crossmedia) 등 기존 이론과의 차이를 이용하였고, 동시에 트랜스미디어 콘텐츠의 특징인 확장성이 판타지 장르에 적용된 사례를 살펴봄에 이에 해당하는 사례를 소설, 영상, 게임 등으로 다양하게 각색된 작품을 통하여 비교 분석하였다.

이러한 분석을 기준으로 판타지 장르의 작품 중 조지 R. R. 마틴의 소설 얼음과 불의 노래(A Song of Ice and Fire)와 이를 기반으로 다양한 매체로 확장된 각색 작품들을 예시로 활용해 본 연구의 논지를 전개하였다. 소설 얼음과 불의 노래의 많은 각색 작품 중 가장 많은 조명을 받은 것은 미국의 방송사 HBO가 제작한 드라마 버전 왕좌의 게임(A Game of Thrones)이다. 본 연구에서는 드라마 버전 왕좌의 게임과 이후 각색된 모바일 게임 버전을 동시에 분석대상으로 선정하였다. 따라서 본 연구에서는 소설과 드라마 그리고 게임 세 매체의 비교를 통하여 하나의 매체에서 다른 매체로 확장이 이루어지는 양상을 분석하고, 원작 소설을 드라마로 각색하며 발생한 변화를 중심으로 살펴보았다. 이를 통해 왕좌의 게임이 반지의 제왕으로 대표되는 기존 판타지 장르 콘텐츠와 비교하여 트랜스미디어로 확장을 할 시에 원작 소설보다는 흥행에 성공한 영상 각색물을 통한 2차 각색에 가깝다는 공통점이 있었다. 차이점으로는 왕좌의 게임이 판타지 장르 콘텐츠임에도 기존의 데이터베이스화된 장르 요소를 계승하지 않았고, 이를 통해 인물의 역할부터 전개와 결말에 이르기까지 기존의 관습적인 형태와는 다른 양상을 가지게 되었음을 알 수 있었다. 이를 통해 본 연구에서 제시된 왕좌의 게임에 대한 분석들이 비단 트랜스 미디어에만 국한되는 요소들이 아닌 단일 콘텐츠에 마찬가지로 유효하다는 점을 확인했다.

주제어 : 트랜스미디어, 왕좌의 게임, 판타지, 확장성

I. 서론

오늘날의 콘텐츠는 다양한 매체에서 전개된다. 동일한 원천 콘텐츠를 통해 만들어졌을지라도 매체에 따라 전혀 다른 이미지와 톤 앤 매너(Tone and Manner)가 나타난다. 트랜스미디어(Transmedia)는 이러한 매체 간의 차이를 연구하기에 적합한 개념이다. 트랜스미디어는 횡단, 초월, 이전을 의미하는 트랜스(Trans)와 매체를 의미하는 미디어(Media)의 합성어로 기존의 매체를 횡단하고 초월하는 종합적인 형태의 매체를 의미한다. 즉 트랜스미디어는 하나의 원천 콘텐츠에서 시작해 여러 미디어를 통해 하나의 커다란 콘텐츠가 형성되는 것을 의미한다. OSMU(One Source Multi Use)와 같이 ‘경쟁력 강화 및 선순환 구조 확립을 위한¹⁾’ 시도는 이전에도 존재하였다. 하나의 콘텐츠를 여러 문화산업군에 두루 이용하는 방식인 OSMU는 결국 이야기의 재사용을 의미하는데, 트랜스미디어는 재사용에서 그치지 않고 확장을 진행한다는 점에서 차이가 있다. 이에 트랜스미디어의 확장성을 다루고자 하는 본 연구의 기준 모델로 판타지 장르를 선정하게 되었다.

판타지 장르는 공간, 캐릭터, 아이템 등의 범주화된 이른바 ‘데이터베이스’ 요소들을 중점으로 전개되고, 이를 기반으로 원작의 특성을 유지하며 트랜스미디어로서 다른 미디어로의 확장을 자유로이 한다. 이러한 확장은 미디어의 확장과 스토리의 확장을 동시에적으로 발생시킨다. 왕좌의 게임(Game of the Throne)은 소설 얼음과 불의 노래(A Song of Ice and Fire)를 시작으로 텔레비전 드라마 콘텐츠와 비디오 게임, 보드 게임에 이르기까지 여러 매체로 재창작되었고, 이러한 점에서 동시대 판타지 장르 콘텐츠 중 트랜스미디어 콘텐츠로 분석하기에 유용한 조건을 가진 콘텐츠이다.

본 연구의 주요 분석 대상은 앞서 언급한 원작 소설과 드라

1) 김영재, 브랜드 아이덴티티 기반 문화콘텐츠 OSMU 전략 연구, 만화에 니메이션, 제28호(2012), P156

마 콘텐츠, 비디오 게임 세 가지 매체다. 원작 소설과 드라마는 이야기의 확장보다는 매체의 확장에 초점을 맞춰 원작의 영상화에 각색이 이루어진 점에서 트랜스미디어라 보기는 무리가 있다. 비디오 게임에 이르러 원작 소설과 드라마 콘텐츠에서 다루지 않았던 이야기를 다루며 내연과 외연의 확장을 모두 이뤄내었다고 볼 수 있다. 본 연구에서는 원작 소설에서 드라마로, 드라마에서 비디오 게임으로의 매체 전환을 통해 트랜스미디어 콘텐츠로 분류할 수 있게 된 왕좌의 게임의 매체 분석을 통해 해당 콘텐츠의 확장성을 연구하여 향후 트랜스미디어 콘텐츠 개발에 도움이 되고자 한다.

II. 트랜스미디어

트랜스미디어를 이야기하기 위해 크로스미디어(Crossmedia)와 OSMU를 함께 다룰 필요가 있다. 트랜스미디어는 원작 콘텐츠가 여러 매체를 통해 전체 이야기를 확장시키는 것을 의미한다. 크로스미디어 역시 다양한 매체에 걸쳐 콘텐츠가 전개된다는 유사성이 있지만 독자적 완결성이 없다는 점에서 트랜스미디어와 차이가 있다. 트랜스미디어는 각각의 매체에서 전개되는 이야기가 각각의 매체에서 완결된다. 반면 크로스미디어는 각각의 매체에서 전개되는 이야기들이 완결성을 지니지 않고 분리된 상태로 남겨 콘텐츠 수용자가 나머지 정보에 대한 호기심을 가지게 만드는 전략이다. 하나의 상품에 대한 정보를 복수의 매체에 분할시켜 사용하는 것이 일반적인 크로스미디어는 광고 마케팅에서 주로 사용된다.

OSMU는 트랜스미디어와 다르게 매체만을 확장할 뿐 이야기에 확장성이 없다. OSMU의 주된 특징은 흥행에 성공한 원작 콘텐츠의 이야기 구조와 사건을 원작과 유사하게 유지한 채 다른 매체로 확산하는 것이다. 트랜스미디어 콘텐츠 또한 하나의 원작에서 OSMU 콘텐츠가 되는 과정을 거친다. 그러나 트랜스미디어는 각색을 통한 추가적인 매체 전환을 할 시에 같은 이야기와 같은 사건

을 그대로 사용하는 것이 아닌 사건, 배경, 인물 등 특정 요소만을 원작과 연결시키고 새로운 이야기를 만들어내는 확장성이 있다는 점에서 OSMU와 차이가 있다. 트랜스미디어에서는 원작 콘텐츠에서 등장한 인물, 사건, 배경 등의 요소가 다른 매체에서 독자적이고 새로운 이야기로 완결되며 모든 매체를 관통시키는 전체의 일부로서 이야기의 외연과 내연을 확장시킨다.

트랜스미디어는 마샤 킨더(Marsha Kinder)가 1991년 한 콘텐츠의 인물이 여러 매체에 걸쳐 나타나는 현상인 미디어 프랜차이즈(Media franchise)를 지칭하려 트랜스미디어 상호텍스트성(Transmedia Intertextuality)이라는 용어를 사용한 것을 처음 등장한 것으로 보고 있다.²⁾ 이어 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 이를 트랜스미디어 스토리텔링이라 정의했다. 헨리 젠킨스는 이 정의를 다양한 미디어에서 공유되며, 각 매체가 각각의 기능을 가지고 시너지 효과를 일으키는 형태로 전체 스토리에 조응을 해야 하고 동시에 각각의 매체 별 에피소드는 전체적으로 내러티브 시스템에 고유한 기여를 하더라도 사용자가 자체로 접근을 했을 때 독자적으로 체험이 가능해야 하며, 또 서로 다른 미디어 분야에서 높은 수준의 조정이 필요하기 때문에 동일한 창작자가 관련된 모든 미디어에 공동 작업이 필요한 프로젝트에서 참여하는 프로젝트의 형태에서 가장 효과가 있다고 여겼으며, 결국 피에르 레비(Pierre Levy)가 네트워크 사회에서 지식의 생산과 유통을 가능하게 하는 새로운 사회 구조를 정의하려 언급한 집단 지성(collective intelligence)이라는 개념을 일컬어, 트랜스미디어가 집단 지성 시대에 매체를 즐길 수 있는 가장 이상적인 형식이라고 정의를 내렸다.³⁾

다시 말해 트랜스미디어 콘텐츠는 미디어 간을 횡단하며, 사용자들 간의 상호작용을 하며 기존의 단일 콘텐츠가 가진 것보다

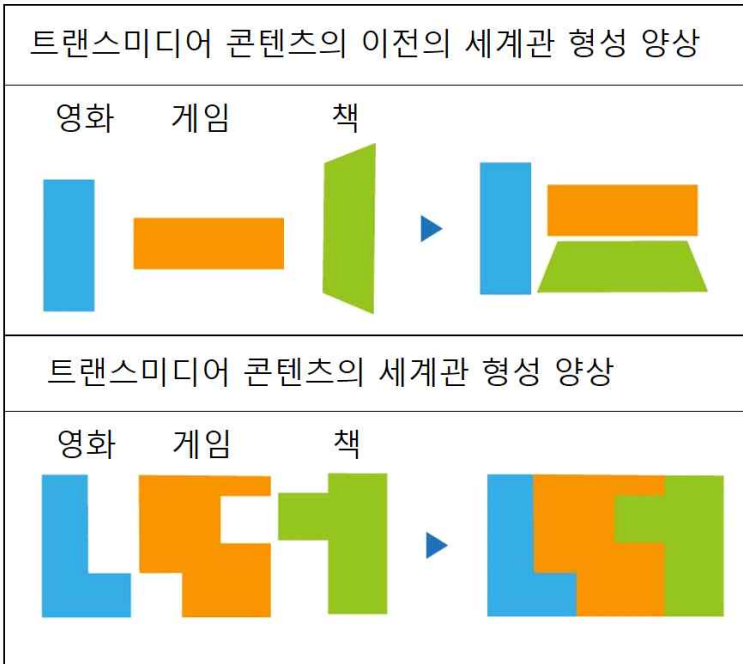
2) 류철균, 한혜원 외, 트랜스미디어 스토리텔링의 이해, 이화여자대학교 출판부, 2015, p.34. 재인용

3) Henry Jenkins,
http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html, 참조

넓은 세계의 구축을 가능하게 한다. 이러한 트랜스미디어의 확장에는 원작의 저작권을 가지고 있는 제작사, 제작자, 원작 작가 외에도 콘텐츠를 향유하던 소비자가 참여하기도 한다. 소비자가 직접 소설과 같은 방식으로 기존의 트랜스미디어 매체 전환과 동일하게 원작 콘텐츠의 요소를 이용해 이야기를 새롭게 각색하며 콘텐츠를 확장시키는 것이다. 그러나 헨리 젠킨스의 정의와 반하는 이러한 소비자들에 의한 비상업적, 비공식 트랜스미디어는 각각색본끼리의 전체적인 조응이 쉽지 않을 수 있고, 따라서 견고하게 세계관을 확장한다고 보기에는 한계가 있다.

트랜스미디어의 확장성의 사례로 주연 캐릭터의 변화를 말할 수 있다. 콘텐츠가 변화해도 원작 콘텐츠와 동일한 이야기를 담는 OSMU에서는 원작과 동일한 주연 캐릭터가 사용된다. 그러나 트랜스미디어 콘텐츠의 경우 주연 캐릭터가 바뀌고 원작과 다른 관점에서 이야기가 전개되는 등의 경우가 발생한다. 영국의 유명 소설 해리 포터(Harry Potter, 1996)의 스핀 오프(Spin-Off) 영화 신비한 동물 사전(Fantastic Beasts and Where to Find Them, 2016) 이 그러한 예이다. 소비자의 니즈를 충족하는 콘텐츠 창출을 함에⁴⁾ 보다 유리한 스핀 오프 형태의 콘텐츠는 원작과 동일한 배경만을 공유하며 전작의 내용을 반복하지 않고, 다른 시대에 새로운 캐릭터의 관점에서 전개되는 연관성을 확보하는 것이다. 이러한 스핀 오프 작품에서는 원작을 미리 숙지하지 않아도 즐길 수 있고, 원작을 알고 있다면 더욱 넓은 세계로 확장이 가능하다.

4) 공현희, 스핀오프 애니메이션에 나타난 캐릭터의 변화 분석, 한국만화 애니메이션, 41호(2015), P.109



[표 1] 트랜스미디어 이전과 이후의 콘텐츠 세계관 형성 양상

이러한 지점에서 트랜스미디어는 독자 혹은 시청자와 매체 간의 상호작용이 발생한다고 볼 수 있다. 그리고 이러한 작용은 게임 매체에서 발생하는 것과 유사하다. 차이가 있다면 게임은 사용자와 게임의 관계가 일반적인 반면, 트랜스미디어 콘텐츠에서는 매체와 매체 간에 이러한 관계가 발생하기도 한다. 즉 게임을 하며 점점 게임 속 세계관에 대한 지식을 축적하는 사용자의 경험과 같이 트랜스미디어는 다양한 매체를 통해 하나의 커다란 콘텐츠에 대한 지식을 비선형적으로 자유롭게 경험하며 쌓아가도록 하는 것이다.⁵⁾

5) 신동희, 김희경, 트랜스미디어 콘텐츠 연구 : 스토리텔링과 개념화, 한국콘텐츠학회논문지 '10 Vol. 10 No. 10186, P.186

III. 판타지 장르

오늘날 판타지에 대한 논의는 문학 내에서만 머무르지 않는다.⁶⁾ 디지털 미디어로의 환경 변화는 아날로그 시대에 전문가들에 의해서만 가능했던 콘텐츠 생산과 가공 시스템에서 벗어났다.⁷⁾ 영상과 소설을 넘어 만화, 게임과 팬 픽션 등 가장 많은 매체로 변화하며 확장되는 판타지 장르는 트랜스미디어를 다루는 본 연구에 가장 적합한 연구 모델이다. 판타지 장르는 그것을 담고 있는 매체가 무엇이건 현실에 존재 하지 않는 환상성을 포함한다. 다시 말해 결국 작품 자체가 환상성을 지니고 있어야하고, 이는 판타지 장르의 핵심이다.⁸⁾ 장르란 제시 형식이며 결국 제시 형식은 콘텐츠가 수용자에게 어떻게 향유되는지와 직결된다.⁹⁾

라틴어로는 ‘실재가 아닌 헛것이나 환영’이라는 뜻의 phantasma에서 유래한¹⁰⁾ 판타지 장르의 개척은 J.R.R. 톨킨(J.R.R. Tolkien)의 소설 반지의 제왕(Lord of the Ring, 1954)을 통해 시작되었다고 할 수 있다. 1950대 중반에 발표된 해당 작품은 북유럽 신화와 유럽의 민담에 모티브를 두고 형성되었다.

이후의 판타지 장르에서는 중세 유럽의 사회 구조에 배경적 기반을 두며, 마법의 힘이 실재하고, 인류 외에 지적 능력을 가진 고등 생명체가 각각의 문명을 소유하는 가상현실을 창조하는 경향이 나타났다. 판타지 장르들이 이러한 요소들을 고수하는 이유는 신화와 민담에 대한 환상성을 향유하는 습성에서 비롯된 것이다. 이해원이 말한 것과 같이 환상의 가치는 현실의 재조명을

6) 조해진, 한국판타지영화의 발전환경 및 가능성 연구, 인문콘텐츠학회, 21호 (2011), P.153

7) 박세현, 트랜스미디어 시대에서 에디큐레이션의 의미에 대한 연구, 만화애니메이션연구, 제44호(2016), P.241

8) 최유민, 이준희, 판타지 영화에서 나타나는 이차 세계의 유형 분류, 한국영상학회, ol.12 No.3 (2014), P.124

9) 김상욱, 판타지, 탐구를 기다리는 장르, 『어린이문학의 재발견』, 창비, 2006, p. 106

10) 박유희, 한국 환상서사의 매체 통합적 장르 논의를 위한 서설, 만화애니메이션연구, 제51호(2015), P.235

통해 그 맥락과 이데올로기를 비판적으로 바라볼 수 있는 기능에 있다.¹¹⁾

톨킨 이후 하나의 전형으로 정립된 판타지 장르의 줄거리에는 마법과 관련된 초자연적 힘이 등장하며, 지구상에 발견되지 않은 차원의 공간을 배경으로 한다. 이는 기본적으로 ‘보이지 않는’ ‘초현실적인 세계’를 통해 환상성을 가지적인 공간으로 구축하는 판타지의 속성적 요소이다.¹²⁾ 환상성은 달리 표현하면 “현실에서 멀리 떨어짐과 거리둠의 표현”¹³⁾이라고 볼 수 있다. 주로 알 수 없는 시대의 과거를 바탕으로 사건이 발생하는 이 같은 설정은 전반적으로 중세풍의 건축물, 의류, 언어 및 기술의 일부 조합을 띄고 있으며 이는 유럽 중세 시대와 외형적인 유사성을 지닌다. 또한 줄거리가 전개됨에 따라 신화 속 종족이나 말을 하는 동물, 마녀 혹은 마법사가 등장한다. 이러한 판타지 장르의 특징은 공상 과학 장르와 차이를 비교해 더 이야기할 수 있다. 허구에 기반을 둔 설정의 세계에서 모험을 다룬다는 점에서 유사성을 찾을 수도 있지만 공상 과학 장르의 줄거리는 고도로 발전된 과학 기술에 의존하는 세계관을 기본 전제로 한다. 스타워즈 시리즈가 그러한 예이다. 스타워즈는 아주 오래 전 과거를 배경으로, 우리 은하에서 거리가 매우 먼 다른 은하계에서 일어난 설정이며, 말을 하는 우주인들을 등장인물로 삼았다는 점에서 위에서 나열한 특징들과 유사성이 있으나 우주여행과 고차원의 기술들이 범람한다는 점에서 스타워즈는 판타지 장르 콘텐츠의 요소들과 근본적인 차이점이 있음을 발견할 수 있다.¹⁴⁾

앞서 언급한 바와 같이 판타지 장르는 게임과 같은 타 장르에서 쉽게 발달할 수 없는 영역으로 도달한다. 이 또한 반지의

11) 이해원, 김민정, 「<겨울왕국>을 통해 본 디즈니 애니메이션의 환상성」, 만화애니메이션연구, 제35호(2014), P.108

12) 조태동, 판타지를 바라보는 장르론적 입장. 아동청소년문학연구 6호, P.131

13) 이유선, 판타지 문학의 이해, 역락, 2005, P. 128

14)

<https://www.cliffsnotes.com/cliffsnotes/subjects/literature/what-is-fantasy-fiction>, 참고

제왕이 완성한 신화적 세계관에서 비롯된 영향으로, 1974년에 출시가 되었던 TRPG (Table-talk Role-Playing Game) 던전 앤 드래곤 (Dungeons & Dragons, 1974)이 그러한 예다. 1974년 TSR사에 의해 만들어진 이것은 보드게임과 같은 형태로 진행되었던 유사한 게임 시나리오를 판타지의 원조격인 J.R.R 톨킨의 '반지의 제왕' 세계관에 기초하여 롤플레이의 개념을 더해 놓은 것이었다.¹⁵⁾ 해당 콘텐츠에서는 J.R.R. 톨킨의 작품에 등장하는 세계관과 전개, 인물 구성이 유사하게 등장하는 것을 찾을 수 있다. 이후 이러한 유사함은 판타지 장르 게임 콘텐츠들의 '데이터베이스화' 된 요소가 되어 빈번하게 나타나고, 판타지 장르 소설에 또한 많은 영향을 끼친다. 예를 들어 앞선 언급과 같이 마법의 사용과 영웅적 인물, 마법사, 엘프, 드워프, 호빗족 등과 같은 상상 속의 존재의 등장은 판타지 장르의 전형적 요소 구분의 대표적인 분류 기준이 되었다.¹⁶⁾ 마리아 니콜라예바(Maria Nikolajeva)는 이러한 판타지 장르 고유의 구조적 요소들을 이야기에 놀랄 만한 것을 도입하기 위한 문학적 장치이며 동시에 이러한 이야기 단위의 특성을 규정하기 위해 판타지소(fantasemes)라 규정하였다. 다시 말해 이는 오직 판타지 장르에서만 나타나는 현상으로 판타지 장르의 세계를 구현해내는 '데이터베이스화' 된 여러 요소들을 의미한다.¹⁷⁾ 오늘날의 다양한 콘텐츠의 상당수는 기존의 문화콘텐츠에서 추출된 데이터베이스를 조합함으로써 생산된다.¹⁸⁾

디지털 기술의 발달과 더불어 판타지 게임은 콘솔 게임이나 컴퓨터 게임으로 발전하게 된다. 이러한 영향과 더불어 게임 산

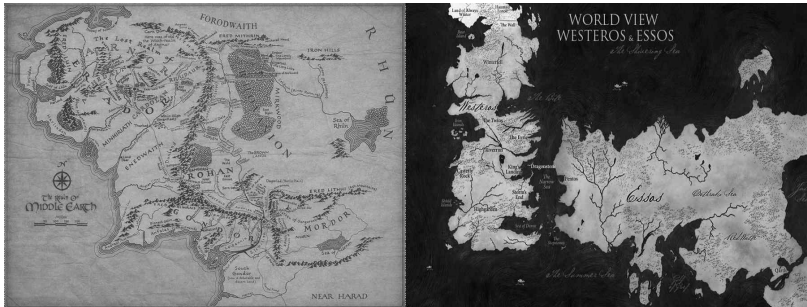
15) 안진경, 정소윤, 류철균, 매체 특성에 따른 RPG 개념 변화 연구, 한국컴퓨터게임학회논문지 10권0호 (2007), P. 37

16) 김성재, 손기환, 「판타지 만화의 컨벤션 연구」, 만화애니메이션연구 제38호(2015), P.201

17) Maria Nikolajeva, THE MAGIC CODE;The use of magical patterns in fantasy for children, ALMQVIST & WIKSELL INTERNATIONAL, 1988, p. 23.

18) 최수용, 판타지 장르서사의 가치와 창작방법론 연구, 한국문예창작제14권 제1호(통권 제33호) 2015, P.80

업은 점점 성장하고 판타지 장르는 더욱 더 성장을 하게 된다. 신화적 배경을 가진 가상의 세계를 만들어내는 판타지 장르의 창작 요소가 컴퓨터 기술을 통한 가상현실에 부합했기 때문이다. 다시 말해 디지털 매체의 시대에 이르러 판타지 장르는 성장에 가장 적합한 환경을 갖추게 된 것이다. 디지털 기술은 컴퓨터 그래픽을 일반 화면에 합성시키는 기술을 발달시켰고, 이를 통해 발전을 거듭하던 판타지 장르의 영상화는 피터 잭슨(Peter Jackson)의 반지의 제왕(The Lord Of The Rings: The Fellowship Of The Ring, 2001)에 이르러 큰 성공을 거두게 된다. 이러한 흥행의 영향으로 나니아 연대기(The Chronicles of Narnia)를 비롯해 판타지 장르의 원작 소설을 기반으로 각색된 영상 콘텐츠들이 거듭 제작된다. 또한 영상 기술의 발달과 더불어 매체의 보급이 매우 활발하게 이루어지며 영상을 통해 판타지 장르를 접한 후, 원작 소설을 찾아보는 양상도 발생하게 된다. 판타지 장르의 계승과 발달에는 데이터베이스화된 장르적 요소들이 큰 기틀을 이룬다.



[그림 1] 반지의 제왕, 왕좌의 게임 속 세계관 지도

데이터베이스화를 통한 이야기의 구축 면에서 공간과 배경은 핵심 요소다. 판타지 장르에서는 공간이 가지는 의미가 크다. 판타지의 고유한 장르적 특성은 세계 구조인 것이다. 이는 개별적 작용에 따라 다르게 나타나며, 이에 따라 다양한 형태의 판타지

유형이 나타날 수 있다.¹⁹⁾ 이는 장르가 가지고 있는 환상성을 구현해주는 요소로 가상의 세계가 중요한 역할을 하는 까닭이다. 따라서 이러한 판타지 장르에서 가상의 세계는 게임과 소설 그 매체를 막론하고 언제나 가상의 공간을 형성하는 일이 선행된다. 톨킨 역시 반지의 제왕을 집필하는 기간에 중간계를 만드는 데 많은 시간을 기여했으며, 직접 삽화를 그렸다는 사실을 무시할 수 없다. 그러나 조지 R.R. 마틴의 얼음과 불의 노래는 J.R.R. 톨킨 이후 ‘데이터베이스’화된 설정을 벗어나 자신만의 독창적인 가상의 세계를 제작했다는 점에서 주목할 만하다. 이러한 특징은 장르적 특징을 구분 지어주는 지형적 요소에만 국한되는 것이 아닌 앞선 단락에서 다룬 바와 같이 왕좌의 게임이 가진 트랜스미디어 콘텐츠적인 특징을 보여주는 지표 중 하나로서 콘텐츠의 모든 요소들로 연결되어 수용자로 하여금 보다 깊이 있는 이야기 경험을 가능하게 하는 바이다.

조지 R.R. 마틴이 만든 가상의 세계가 톨킨의 가상 세계와 더불어 기타 판타지 장르와 차별화 되는 첫 번째 지점은 ‘인간과 다른 다양한 종족이 공존하는 세계’가 아닌 ‘인간과 다른 다양한 종족이 공존할지 안할지 모르는 신비한 세계’를 만들어 냈다는 데에 있다. 조지 R.R. 마틴은 J.R.R. 톨킨 이후 정립된 판타지 세계관을 그대로 계승하지 않고, 그것을 부분적으로 활용하여 부분적으로 조건들의 변형해 독자적인 세계관을 만든 것이다. 그리고 이러한 독창성은 유사한 공간과 설정을 공유하여 비슷한 형태로 전개되는 기존의 판타지 장르들과 그 전개에서부터 독창성이 부여된다. 이는 관습적 카타르시스가 관객을 수동적으로 만들어 어떠한 자극도 줄 수 없기에 세계의 모습을 능동적으로 창조할 수 있도록 만드는 낯설게 만들기를 독려한 브레히트의 연출론과 일맥상통하는 부분이다.²⁰⁾

19) 조태봉, 판타지를 바라보는 장르론적 입장, 아동청소년문학연구 6호 (2010.6), P.132

20) 성례아, 「애니메이션의 재미 - 감각적 재미, 인지적 재미, 심리적 재미의 상관관계」, 만화애니메이션연구 제33호(2013), P.114



[그림 2] 왕좌의 게임 복식 및 건물 양식²¹⁾

또한 앞서 언급한 설정의 유사함은 인물 면에서 꼬집어 말할 수 있다. 인간 이외에 다양한 종족이 공존하는 판타지 장르의 관습에서 벗어나 왕좌의 게임은 인간들이 존재하는 세상이라는 설정을 통해 독창적으로 세계관과 더불어 인물의 구성을 설정했다. 왕좌의 게임은 전 시리즈에 걸쳐 중세 유럽이나 고대 이집트와 같은 실제 세계에서 모티브를 따온 이야기 속 다양한 국가와 종족들을 통해 판타지 장르의 새로운 지점을 개척한다. 드워프, 엘프 등 기존에 등장하던 종족은 왕좌의 게임 속에서 존재하지 않는다. 앞서 언급한 인간들만이 존재한 완전한 가상의 공간은 권력을 잡으려 전쟁을 벌이고 살인을 마다하지 않는 인간들의 욕망만이 존재한다. 여기에 이 작품에서 나타나는 인간 외의 종족 설정, 와일드 오커와 거인 종족, 용과 같은 존재는 난쟁이 종족 같이 별도의 설명 없이 어느 작품에서 등장할 하여도 대략적인 인물의 설정에 대한 파악을 가능하게 했던, 동일한 설정들의 반복에서 나타나는 기존 판타지 장르의 기시감을 완화한다. 이러한 기존 장르적 관습을 계승하지 않은 새로운 설정은 로버트 맥키(Robert McKee)가 말한 바와 같이 관객으로 하여금 기대와 결과 사이의 간극을 일으켜 결말에 이르기까지 계속되는 긴장감을 발생시킨다.²²⁾

21) 좌측 상단: HBO.com/ 좌측 하단: HBO.com/ 중앙: God Speed, Edmund Blair Leighton/ 우측 상단: HBO.com/ 우측 하단: Google.com

22) 로버트 맥키, 스토리 시나리오 어떻게 쓸 것인가, 민음인, 2012

기존의 판타지 장르 콘텐츠의 인물들은 각 종족별로 가진 고유한 역할과 능력이 있었다. 이러한 설정들은 앞서 말한 바와 같이 여러 매체의 콘텐츠를 통해 판타지 장르를 접해본 사람이라면 짐작이 가능할 기준으로 제시된다. 기존의 판타지 장르 콘텐츠와 다르게 완전히 새로운 설정들로 창조된 왕좌의 게임은 인간, 엘프, 드워프와 같은 종족으로 구분되는 것이 아닌 세계관 속에 뿔뿔이 흩어진 가문들의 역학관계로 구분이 된다. 그러한 지점에서 인간만이 등장하는 전체 분량의 8할 정도는 기존의 판타지 장르 콘텐츠와 다른 가상의 세계 배경의 역사, 전쟁 이야기와 같다는 인상을 받게 된다.

그러나 역사, 전쟁 이야기에서 그치지 않고 판타지 장르로 자신만의 영역을 확보하는 방법에서 이 작품을 주목할 필요가 있다. 그것은 인물들의 능력이 가시화되는 지점이다. 왕좌의 게임은 기존의 작품들과 두 가지 차이가 있다. 첫 번째로 게임의 전개와 같이 캐릭터 능력의 가시화를 통한 이야기 전개의 기존 판타지 장르 콘텐츠와 달리 다양한 가문의 인물들의 위기와 복수심 등의 감정에 의해 전개된다. 두 번째로 능력이 가시화되는 지점과 그 설정이 다르다. 기존의 판타지 장르에서는 앞서 언급한 바와 같이 종족과 인물의 역할에 따른 고유한 능력이 계승되는 경향이 있었는데, 왕좌의 게임에서는 고대 늑대를 다루는 능력, 불에 타지 않고 용을 부리는 능력 등 외형적으로 통용되던 특징들이 기존에 나타나지 않았던 양상으로 등장한다. 그러나 왕좌의 게임은 ‘능력’이라는 키워드를 계승함에 있어 판타지 장르의 정체성이 나타난다.

능력은 판타지 장르상에서 인물에게 특수성을 주는 아이템과 연결되어 사용되는 설정이다. 특정 인물의 특성과 역할을 알려주는 데이터베이스화된 지표와 같은 것이다. 그러한 점에서 아이템은 특정 캐릭터에게 한정되어 능력보다 더 희소한 자격을 부여하는 역할을 한다. 아더 왕 전설의 엑스칼리버나 반지의 제왕의 절대 반지 등이 그러한 역할을 하였다. 가령 더 이상 존재하지 않는 왕조의 후손, 대러니스 타르가르옌이 그러한 예이다. 오랫동안

안 ‘용’을 다루며 인간 세계에서 왕조로 군림해온 타르가르엔 가문의 후손으로, 불꽃에서 살아남아 더 이상 세상에 존재 하지 않는 용의 어머니가 됨으로 대러니스는 다른 캐릭터들과의 뚜렷한 차이를 만들어낸다.

시점	사망 인물	사망 사유	시점	사망 인물	사망 사유	시점	사망 인물	사망 사유
시즌 1	존 아린	독살	시즌 3	로스	화살	시즌 5	미에스티 에이몬	자연사
시즌 1	조리 카셀	칼	시즌 3	탈리사 스타크	칼	시즌 5	카르시	암사
시즌 1	비제리스 타르게리언	붉는 금속	시즌 3	롭 스타크	화살	시즌 5	사이린 바라티언	화염
시즌 1	로버트 바라티언	독살	시즌 3	캐서린 스타크	칼	시즌 5	히즈다르 조 로라크	칼
시즌 1	시리오 포델	칼	시즌 4	폴리버	칼	시즌 5	셀시 바라티언	자살
시즌 1	에다드 스타크	참수형	시즌 4	덴시	사냥개	시즌 5	스테니스 바라티언	참수형
시즌 1	칼 드로그	독살	시즌 4	조프리 바라티언	독살	시즌 5	미란다	추락사
시즌 2	라카로	칼	시즌 4	칼 테너	칼	시즌 5	매린 트란트	칼
시즌 2	요렌	칼	시즌 4	로크	교수형	시즌 5	말셀라 바라티언	독살
시즌 2	켈리 바라티언	암살	시즌 4	레스트	늑대	시즌 5	존 스노우	칼
시즌 2	로드릭 카셀	칼	시즌 4	리사 아린	추락사	시즌 6	에어로 호타	칼
시즌 2	아이리	칼	시즌 4	오베린 마르델	암사	시즌 6	도린 마르델	칼
시즌 2	마에스터 르윈	자연사	시즌 4	거산	독살	시즌 6	트리스탄 마르델	칼
시즌 2	퀸린	칼	시즌 4	그랜	암사	시즌 6	루스 볼튼	칼
시즌 2	파이엇 프리	화염	시즌 4	핍	화살	시즌 6	왈다 볼튼	사냥개
시즌 2	사로 쇼안 다소스	감금	시즌 4	이그리트	화살	시즌 6	바론 그레이조이	추락사
시즌 3	호스터 톨리	질병	시즌 4	조젠 리드	화염	시즌 6	앨리서 트론	교수형
시즌 3	제오 모르모트	칼	시즌 4	셰이	질식	시즌 6	율리	교수형
시즌 3	크레스티	칼	시즌 4	타이윈 라니스터	화살	시즌 6	아더 다이언	칼
시즌 3	크레즈니스	화염	시즌 5	맨스 레이더	화살	시즌 6	오사	칼
시즌 3	베릭 룬다리온	사냥개	시즌 5	야노스 슬린트	참수형	시즌 6	칼 모로	화염
시즌 3	로스	화살	시즌 5	바리스탄 셸미	칼	시즌 6	세 눈 까마귀	칼
						시즌 6	리프	자살
						시즌 6	호도	암사

[표 2] 드라마 왕좌의 게임 주요 인물 사망표

왕좌의 게임의 경우 이러한 아이템 혹은 능력을 통한 희소성으로 기존 판타지 장르에서 보기 어려웠던 또 다른 재미를 만들어낸다. 가령 아리아 스타크는 자신의 배다른 형제 존 스노우와 같이 바바리안 강철로 만든 검을 가지고 있으며, 영주였던 아버지의 복수를 위해 목숨만을 부지하며 살아가던 중 신비로운 ‘다면신’의 능력을 부여받은 자로부터 암살자로서 훈련을 받게 된다. 그의 형제 브랜 스타크 또한 이러한 연장선상에 있다. 바바리안 강철로 만든 무기는 없지만, 사고로 반신불구가 된 이후로 그는 예언자의 능력을 가지게 된다. 이외에도 한 두 명의 인물에게만 부여되던 비범함을 여러 인물에게 고르게 형성된 점에서 왕좌의 게임은 그 동안에 데이터베이스화되었던 인물들의 설정과 전개과정을 탈피하고 동일하지 않게 전개되는 양상을 보여주는

데, 무엇보다도 주인공 혹은 주요 인물은 ‘죽지 않는다’ 는 대중 서사 매체의 암묵적 공식을 여지없이 무너트리며 전개에 예외성을 부여한다. 이러한 왕좌의 게임만의 예외성은 콘텐츠 수요자로 하여금 기존의 판타지 장르의 공식에서 벗어나 새롭고 독창적인 장르적 경험을 가능하게 한다.

IV. 트랜스미디어로 확장되는 왕좌의 게임

미디어 환경의 변화는 필연적으로 콘텐츠 산업의 변화를 불러온다.²³⁾ 얼음과 불의 노래는 1996부터 2017년 현재에 이르기까지 장편 소설로 발간 중이다. 이후 소설의 영향으로 완성된 텔레비전 시리즈는 전 세계적인 히트를 기록했다. 드라마 각색 버전의 제목 왕좌의 게임으로 더욱 유명해진 얼음과 불의 노래는 2016년 기점으로 드라마 버전을 통해 38개의 수상을 누적하며 에미상(Emmys)역대 기록을 갱신하였다. 영화관에 가지 않고 모바일, 인터넷을 통해 영화를 관람하는 것이 더 이상 새로운 일이 아니듯, 왕좌의 게임은 장편 소설을 시작으로 HBO 텔레비전 시리즈 드라마, 그래픽 노블, PC 게임, 모바일 게임, 보드 게임 등 수 많은 영역에 걸쳐 트랜스미디어로써 스스로의 외연을 확장하고 있다. 더불어 왕좌의 게임은 그저 덩치만 키우는 것이 아니라 내연의 확장 역시 충족을 하고 있다. 소설과 드라마, 그래픽 노블에서는 같은 내용을 두고 각각 매체에 맞추어 묘사의 정도에 미세한 차이가 있는 것에 그쳤지만, PC, 모바일 게임에서는 스피어 오브 버전으로 제작해 참여자들이 느끼는 이야기 속 세계관의 규모를 더욱 풍성하게 만들었으며, 보드 게임에서는 CCG 게임, 스트라테고(Stratego)²⁴⁾의 리메이크 버전 등으로 전개하며 때로는 팬 서비스로, 때로는 인터랙티브성을 갖춘 세계관의 확장으로 다양한 매체를 넘나들며 인기를 얻었다.

23) 김영재, 뉴미디어 환경변화에 따른 애니메이션 콘텐츠 비즈니스 모델, 한국만화애니메이션학회, 제4권 2호(2008), P.31

24) <https://en.wikipedia.org/wiki/Stratego>

2011년부터 HBO에서 방영 중인 드라마 왕좌의 게임은 2017년 현재 7번째 시즌이 방영됐다. HBO는 원작 소설을 영상화하는데 있어 시즌제 분량에 맞춰 재구성하기 위해 기존 원작의 내용을 축약 혹은 삭제하거나, 상황에 맞춰 변경하는 등의 접근을 했다. 우선 설정과 캐릭터의 전반적인 변화가 있었다. 철 왕좌에 앉아 웨스테로스 대륙의 7개국을 통치하는 로버트 바라테온이 왕좌를 차지하게 된 반란을 극 중 14년 전이 아닌 17년으로 변화시켰다. 이와 대부분 주요 배역들의 연령대도 올라갔는데, 선정성 있는 원작의 분위기를 살리기 위해 미성년자로 설정된 몇몇 배역들에 대한 조정이 필요했기 때문이다.

대너리스 타르케리언의 눈동자도 변화된 부분이다. 인물의 분위기를 결정하는 중요한 요소였던 보라색 눈동자를 실사로 구현하는데 있어 제작사 측은 렌즈와 CG 기술을 모두 사용했음에도 자연스러운 구현이 이루어지지 않았고, 이러한 이유로 배우의 눈동자 색을 그대로 사용하게 되었다. 이와 마찬가지로 스타크 가문의 고대 늑대, 다이어 울프들의 비중도 그러하다. 원작 소설에서는 범상치 않은 공격력을 가진 이 늑대들을 영상화하는 과정에서 최소한의 등장만 하도록 각색되었다.



[그림 3] 모바일 게임 버전 왕좌의 게임과 HBO 드라마 버전의 왕좌의 게임

설정의 변화는 드라마 버전의 첫 회를 통해 이야기할 수 있다. 도입부가 대폭 바뀌었다. 원작 소설에서는 개러드에게 말을 맡긴 뒤 윌과 웨이마르가 야인들의 야영지를 가게 된다. 이후 와

일드 오커, 백귀, 아더들을 만나 웨이마르는 결투 끝에 살해당하게 되고 숨어 있던 윌이 백귀로 되살아난 웨이마르에게 살해당한다. 그리고 도주한 개러드는 스타크 가문의 병사들에게 붙잡혀 북쪽의 수호자 에다드 스타크에게 처형당한다. 또한 이런 점은 지엽적인 인물뿐만 아니라 주요 인물에게도 해당한다. 원작에서 활과 큰 관련이 없던 브랜 스타크가 드라마에서는 활 연습을 하는 장면으로 등장하고, 아리아는 명사수로 등장하게 된다. 원작에선 룽과 존 스노우가 경주중에 새끼가 맴도는 죽은 어미 다이어 울프를 발견하게 되지만 드라마에서는 도주한 개러드의 처형 이후 돌아오는 길에 발견한다는 차이점도 발견할 수 있다.

원작에서는 없는 제이미 라니스터와 세르세이 라니스터의 이 큰 등장과 더불어 존 아린의 장례식도 그러하다. 또한 원작 소설에서는 없는 어린 제이미가 수도 캐스텔리 락의 절벽에서 바다로 뛰어 들어가 라니스터 가문의 영주 타이윈에게 혼났다는 일화도 소개된다. 드라마로 각색을 하는 과정에서 제작진은 무조건인 생략과 삭제한 것이 아닌, 경제적인 장면 구성에서 대사와 여러 요소들을 통한 인물의 효율적인 설명을 지향했다. 가령 캐틀린 스타크가 에다드에게 왕이 온다는 소식을 전달하는 장면은 유사하나, 그 이후 국왕 일행 접대를 준비하는 지시를 캐틀린이 내리는 것과 더불어 국왕의 행차를 구경하러 성벽을 타고 올라간 브랜이 캐틀린에게 혼나는 장면, 오입질로 시작하는 티리온의 첫 등장 등은 모두 원작에서는 나오지 않았던 드라마 버전만의 장면이다. 이러한 모든 구성은 인물 별로 진행되는 플롯 구성 중 앞서 말한 것과 시즌제로 진행되는 드라마의 분량에 맞춰 작품의 배경 지식과 인물들을 효과적으로 보여주기 위해 이루어진 구성이라고 여겨진다.

원작과 비교해 드라마 버전은 매체의 특성을 살린 부분으로 드라마가 시작되기 전 지난 이야기에서 진행된 사건들을 요약해서 보여주며 다시 드라마에 몰입할 수 있는 환경 조성에 초점을 맞추는 것을 이야기할 수 있다. 이는 관객들이 오랜 간격을 두고 보게 될 경우 중요한 사건에 대해 짚고 넘어가지 못할 수도 있을

상황을 고려한 구성이다. 이를 통해 관객들은 사건의 흐름과 내용을 다시 파악할 수 있게 된다.

이렇듯 영상으로의 각색의 과정에서 원작은 부분적으로 변형되고 새롭게 배치된다. 시즌제라는 엄격한 상업 영상에서 규격을 맞추기 위해 제작사와 연출가는 적절한 조절을 했고, 관객들로 하여금 작품의 세계관과 분위기에 몰입할 수 있도록 목적을 둔 각색이었다. 이를 통해 대중을 강력하게 끌어당길 수 있었던 즉시성과 명확성²⁵⁾을 거둔 드라마 버전의 성공으로 게임과 같은 기타 매체로 확대되었음은 매우 유의미한 일이다.

변화로 발생하는 원작과의 차이점은 게임 버전 왕좌의 게임: 텔테일 게임즈 시리즈(Game of Thrones : A Telltale Games Series)에서도 찾을 수 있다. 근본적으로 비디오 게임은 원작에서 전개되는 대규모 사건들이 소규모 가문의 사람들에게 어떤 영향을 미치는지 보여주기 위해 대표적인 소규모 가문인 포레스터 가문에 초점을 맞추고 있다. 포레스터 가문은 드라마 버전에서는 상대적으로 비중이 크지 않았던 귀족 가문으로 원작 소설에 존재하지만 소설에서는 세부 사항에 대한 묘사가 많지 않았으므로 비디오 게임에서는 이를 활용해 새로운 설정들과 새로운 캐릭터들을 창조해 세계관을 확장하는 방식을 취했다. 왕좌의 게임: 텔테일 게임즈 시리즈의 에피소드는 드라마 버전의 시즌 4와 일치한 시간대이며 시즌 5가 시작되기 직전에 끝난다.

왕좌의 게임: 텔테일 게임즈 시리즈에서는 킹스 랜딩(King's Landing) 및 월(Wall)과 같은 원작 및 드라마 버전에서 익숙한 위치뿐만 아니라 포레스터 가문의 거주지 아이언래스(Ironrath)와 같은 원작에서 익숙하지 않은 위치도 공개된다. 게임은 다섯 관점에서 전개되고 각 캐릭터는 앞서 언급한 바와 같이 포레스터 가문의 일원들의 시점을 통해 전개된다. 대륙 곳곳에 흩어져있는 각 캐릭터를 통해 플레이어는 포레스터 가문이 파

25) 서동훈, 문화콘텐츠 서사의 모티프 변용 양상 연구 - 이청준의 <남도사람> 연작과 임권택의 <서편제>를 중심으로 -, 한국만화애니메이션, 제36권(2005), P.166

과당하지 않기 위한 일련의 선택을 하게 된다. 다섯 캐릭터로 플레이하는 것은 다층적 인물의 관점에서 진행되는 원작과 드라마의 서사 진행 형식을 반영한 것이다. 원작에는 등장하지 않고 새롭게 창조된 총 여섯 개의 에피소드는 전쟁, 복수, 음모 등이 범람하는 상황 속에서 포레스터 가문의 일원들이 각자의 역할을 수행하며 발생하는 선택들을 통해 운명이 결정되는 분기 구조의 인터랙티브 스토리다. 원작 소설 혹은 드라마의 스토리라인에서 대사로 처리되는 새로운 가문과 인물들의 이야기를 원작 소설과 드라마와 평행한 시간대에서 전개해 트랜스미디어로서 안과 밖을 충분히 확장한 것이다.

게임으로의 각색은 사용자와 게임 간의 상호작용을 유발한다. 즉 인터랙티브 스토리텔링의 영역을 확대되는 것이다. 즉 게임과 사용자 상호 간의 행위 인식을 통해 중첩된 정보들이 하나의 이야기로 만들어지게 되는데, 이를 통해 사용자는 게임을 실제와 같이 느끼게 된다. 이러한 특성으로 게임은 소설이나 영화와 같은 기존의 매체에서는 가지지 못한 새로운 영역의 경험을 가능하게 한다. 그리고 이러한 새로운 영역에 대한 경험은 환상성이라는 판타지의 체험요소를 더욱 몰입할 수 있게 하는 여건이 되어준다. 캐릭터의 의사결정, 감정표현, 행동의 변환, 길찾기/충돌/회피, 다른 캐릭터와의 대화 등의 상호작용²⁶⁾은 무엇보다도 드라마 버전을 시청한 사용자의 경우 긴장감 넘치는 왕좌의 게임 속 세상으로 들어가 자신의 선택으로 이야기 전개의 변화가 가시적으로 드러나는 흥미진진한 경험을 하게 된다.

TV 시리즈의 메인 캐릭터를 연기한 리나 헤들리(Lena Headey - Cersei), 피터 덩크리지(Peter Dinklage - Tyrion), 나탈리 도머(Natalie Dormer - Margaery) 등 여러 주연 배우들은 게임 버전 캐릭터의 사실적인 구현을 위해 게임 내 음성 더빙을 제공하기도 하였다. 앞서 말한 것과 같이 게임 버전에는 원작 소설과 드라마에서 등장하는 인물들도 등장한다. 특히 원작의 배우들의

26) 석혜정, 인터랙티브 애니메이션의 기호학적 분석을 통한 이야기의 상호작용 요소, 만화애니메이션학회, 제37호(2007), P.87

외모와 똑 닮은 게임 캐릭터들의 목소리는 실제 드라마의 배우들을 그대로 사용하여 더욱 흥미로운 트랜스 미디어 경험을 하게 한다. 이러한 지점에서 게임은 원작 소설의 각색이라기보다는 드라마 버전을 통해 완성된 2차 각색이라고 표현하는 게 더 정확할 것이다. 이러한 경험을 통해 드라마와 게임 모두를 체험한 사용자는 능동적인 선택이 가능한 게임 버전을 통해 드라마 버전에서 등장하는 소재이지만 반복되지 않는 이야기를 다루며, 이를 통해 등장한 인물들의 새로운 면모를 겪으며 결국 더욱 넓고 풍성해진 이야기 경험을 할 수 있게 된다.

V. 맺음말

본 연구에서는 왕좌의 게임의 각 매체 별 작품을 통해 판타지 장르의 트랜스미디어 콘텐츠에 대하여 살펴보았다. 신화, 전설 등을 데이터베이스화하여 작은 요소부터 전개에 이르기까지 일정 부분 계승되어온 기존의 판타지 장르 콘텐츠와 달리 얼음과 불의 노래는 그러한 요소들을 새롭게 조립한 독창적인 작품이라 할 수 있다. 얼음과 불의 노래에서는 톨킨의 반지의 제왕으로 대표되었던 판타지 장르의 계승 요소, 신화와 민담의 영향으로 구성된 세계관과 인간 외 드워프, 호빗과 같은 종족의 공존하는 설정 등을 찾아볼 수 없었다. 오히려 판타지 장르에서는 유례가 없었던 새로운 유형의 인물 구성과 이를 통한 ‘데이터베이스’ 밖의 전개로 어느 작품에서 등장할 하여도 대략적인 인물의 설정에 대한 파악을 가능하게 했던, 동일한 설정들의 반복에서 나타나는 판타지 장르의 기시감을 완화하였다. 그리고 더 나아가 이러한 기존 관습을 계승하지 않은 결과는 관객으로 하여금 기대와 결과 사이의 간극을 일으켜 결말에 이르기까지 계속되는 긴장감을 발생시킨다.

본 연구를 통해 제시한 왕좌의 게임의 구성 요소들에 관한 분석들이 비단 트랜스 미디어에만 국한되는 요소들이 아닌 단일 콘텐츠에 마찬가지로 유효하다는 지점을 확인했다. 그리고 그러

한 요소들은 왕좌의 게임 역시 애초에 트랜스미디어로써 기획된 콘텐츠가 아니었음에도 뛰어난 트랜스미디어 콘텐츠로서 완성될 수 있었던 가장 큰 이유로 꼽을 수 있다. 더 나아가 왕좌의 게임과 같이 장르물로 데이터베이스를 새롭게 해석하고 창조해낸다면 장르라는 경계를 넘어 콘텐츠로서 그 가치를 인정받을 수 있을 것이다.

참고문헌

- 김희경, 『트랜스 미디어 콘텐츠의 세계』, 커뮤니케이션북스, 2015.
- 로버트 맥키, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 민음인, 2002.
- 송윤엽, 『브레히트의 연극이론』, 연극과 인간, 2005, P.129
- 이인화, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.
- 이유선, 『판타지 문학의 이해』, 역락, 2005.
- 조지 R.R. 마틴, 『얼음과 불의 노래』, 은행나무, 2000.
- 김상욱, 『어린이문학의 재발견』, 창비, 2006, P.106
- 김영재, 「브랜드 아이덴티티 기반 문화콘텐츠 OSMU 전략 연구」, 만화에니메이션, 통권 제28호, (2012), pp155~180.
- 김영재, 「뉴미디어 환경변화에 따른 애니메이션 콘텐츠 비즈니스 모델」, 한국만화애니메이션학회, 제4권 2호(2008), P.31
- 공현희, 「스핀오프 애니메이션에 나타난 캐릭터의 변화 분석」, 한국만화애니메이션, 41호(2015), P.109
- 류철균, 한혜원 외, 「트랜스미디어 스토리텔링의 이해」, 이화여자대학교 출판부, 2015, p.34. 재인용
- 신동희, 김희경, 「트랜스미디어 콘텐츠 연구 : 스토리텔링과 개념화」, 한국콘텐츠학회논문지 10 Vol. 10 No. 10186, P.186
- 박세현, 「트랜스미디어 시대에서 에듀케이션의 의미에 대한 연구」, 만화애니메이션연구, 제44호(2016), P.241
- 박윤희, 「한국 환상서사의 매체 통합적 장르 논의를 위한 서설」, 만화애니메이션연구, 제51호(2015), P.235
- 이혜원, 김민정, 「<겨울왕국>을 통해 본 디즈니 애니메이션의 환상성」, 만화애니메이션연구, 제35호(2014), P.108

- 조해진, 「한국판타지영화의 발전환경 및 가능성 연구」, 인문콘텐츠학회, 21호 (2011), P.153
- 조태동, 「판타지를 바라보는 장르론적 입장」, 아동청소년문학연구 6호, P.131
- 최수용, 「판타지 장르서사의 가치와 창작방법론 연구」, 한국문예창작 제 14권 제1호 (2015), P.80
- 안진경, 정소윤, 류철균, 「매체 특성에 따른 RPG 개념 변화 연구」, 한국컴퓨터게임학회논문지 10권0호 (2007), P.37
- 최유민, 이준희, 「판타지 영화에서 나타나는 이차 세계의 유형 분류」, 한국영상학회, Vol.12 No.3 (2014), P.124
- 서동훈, 「문화콘텐츠 서사의 모티프 변용 양상 연구 - 이청준의 <남도 사람> 연작과 임권택의 <서편제> 를 중심으로」, 한국만화애니메이션, 제36권(2005), P.166
- 석혜정, 「인터랙티브 애니메이션의 기호학적 분석을 통한 이야기의 상호 작용 요소」, 만화애니메이션학회, 제37호(2007), P.87
- 김성재, 손기환, 「판타지 만화의 컨벤션 연구」, 만화애니메이션연구 통권 38호, 2015, p.201
- 강지영, 「스토리텔링 기법을 활용한 인터랙티브 작품에서의 관객반응에 대한 사례 연구」, 디자인지식저널 통권 23호(2012), pp1~8.
- 강지영, 「디지털 시네마의 인터랙티브성이 관람자에게 미치는 영향 - 개인형 인터랙티브 시네마를 중심으로」, 디자인지식저널 통권 25호 (2013), pp133~141.
- 강지영, 「디지털 환경 변화에 맞춘 미래형 영화 콘텐츠의 방향성 제시 - 모바일 인터랙티브 시네마를 중심으로」, 디자인지식저널 통권 29호(2014), pp377~386.
- 성례아, 「애니메이션의 재미 - 감각적 재미, 인지적 재미, 심리적 재미의 상관관계」, 만화애니메이션연구 통권 33호(2013), p.114
- 이영수, 「모바일 게임 <회색도시1>의 필름에 나타난 인터랙션 내러티브 구조 연구」, 한국컴퓨터게임학회논문지 제27권 제4호(2014), pp131~141.
- 이영수, 「인터랙티브 기술을 활용한 탈북 여성 다큐멘터리의 체험적 서사 구조 연구, - <디렉터 인터랙티브> 다큐멘터를 중심으로」, 글로벌문화콘텐츠 통권 제21호(2015), pp211~238.
- Maria Nikolajeva, THE MAGIC CODE;The use of magical patterns in

fantasy for children, ALMQVIST & WIKSELL INTERNATIONAL,
1988, p. 23.

Henry Jenkins,

http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html,

Fantasy genre, <https://www.cliffsnotes.com/cliffsnotes>

<https://en.wikipedia.org/wiki> 검색어: Stratego○

ABSTRACT

A Study of Trans-media in Fantasy Genre – Focusing on the Game of Thrones –

Jang, Dong-Gon · Kang, Ji-Young

The purpose of this study is to investigate the extensibility of transmedia contents of fantasy genre, and then to examine the characteristics of trans-media contents and analyze how the contents of fantasy genre have become trans-media. The definition and characteristics of the trans-media are distinguished from the existing theories such as One Source Multi Use (OSMU) and Crossmedia. At the same time, this study analyzes the extensibility of the trans-media contents applied to the fantasy genre and it compares with other medias such as novels, videos, games, etc. This shows that the game of the throne was more like to the second order adaptation through video adaptations that succeeded in success compared to the original novels that in expanding into trans-media compared with existing fantasy genre contents represented by the Lord of the Ring. The difference is that although the game of the throne is a fantasy genre content, it does not inherit the existing database genre elements, and it has been found that it has a different aspect from the existing customary form from the role of the character to the whole narrative. The analyzes presented in this study are equally valid for single content, not just for transmedia specific elements.

Key Word : Trans-media, Extensibility, A Game of Thrones, Fantasy

장동근

단국대학교 영화콘텐츠전문대학원 영화콘텐츠학과 석사과정
(06279) 서울특별시 강남구 대치동 삼성아파트 201-301

Tel : 02-561-4607

kickthecan@naver.com

강지영

단국대학교 영화콘텐츠전문대학원 영화콘텐츠학과 부교수
(448-701) 경기도 용인시 수지구 죽전로 152

영화콘텐츠전문대학원

Tel : :031-8005-2258

artech@dankook.ac.kr