

판타지 장르 트랜스미디어 전개 양상 연구

-얼음과 불의 노래를 중심으로-

- I. 머리말
 - II. 신화적 모티프
 - III. 영웅 서사
 - IV. 주요 매체에 나타나는 『얼음과 불의 노래』 인물의 변화
 - V. 맺음말
- 참고문헌
ABSTRACT

장동곤*, 강지영

초 록

본 논문은 판타지 장르의 트랜스미디어 콘텐츠에 나타나는 캐릭터 전개 양상에 대한 연구이다. 본 연구에서는 판타지 장르 콘텐츠 중 소설 『얼음과 불의 노래』를 연구 대상으로 삼아, 해당 콘텐츠가 기존의 판타지 장르의 콘텐츠들과 비교해 어떤 성격과 특징을 가지고 있으며, 이 작품의 작가는 어떤 방식과 조사들을 통해 콘텐츠를 기획, 구성하는지를 연구한 후, 『얼음과 불의 노래』가 트랜스미디어 콘텐츠로 확장된 세부적 조건들에 대해 중요 캐릭터부터 지엽적 캐릭터에 이르기까지 그 전개 양상을 중심으로 살펴보았다. 판타지 장르의 경우 J. R. R. 톨킨의 「반지의 제왕」을 장르적 뿌리로 보고 있다. 「반지의 제왕」 이후 후발 판타지 장르 작가들은 일종의 장르적 규범을 계승해왔고, 이를 통해 하이 판타지라는 장르를 확립시켰다. 해당 장르는 영웅적 인물 혹은 일행의 모형을 그리는 대표적 특징을 가지고 있는데, 이는 신화학자 조지프 캠벨의 영웅 서사 12단계에 그 기틀을 두고 있다. 따라서 본 논문의 본론에서는 『얼음과 불의 노래』 속 핵심 인물의 여정을 신화적 모티프와 영웅 서사에 대입해 살펴볼 것이며, 다음으로 판타지 장르로서 『얼음과 불의 노래』의 구성 요소를 상세히 분석해 기존의 판타지 장르 콘텐츠들과 비교해 나타나는 『얼음과 불의 노래』의 차이 및 그로 인해 발생하는 등장인물들의 예외적 특징들에 대해 살펴볼 것이다.

주제어 : 트랜스미디어, 서사, 판타지, 왕좌의 게임

I. 서론

디지털 미디어의 발달로 다양한 형태의 매체 전환 방식이 발생했다. 미디어 환경의 변화는 필연적으로 콘텐츠 산업의 변화를 불러온다.¹⁾ 이는 매체 전환이 사회 문화적 변동과 함께 다양한 양식과 형식을 이루며 생긴 결과이다. 가령 2000년대부터 꾸준히 사용되어온 OSMU(One Source Multi Use)와 크로스미디어를 비롯해 2010년대에 많이 사용되는 트랜스미디어가 그러한 대표적 예시이다.

트랜스미디어에 대해 자세히 이야기하기 위해 크로스미디어(Crossmedia), OSMU를 이야기 할 수 있다. 먼저 크로스미디어는 다매체 콘텐츠라는 점에서 트랜스미디어와 유사하지만 독자적 완결성이 없다는 차이가 있고, 서사를 가진 세계관 보다는 복수의 매체에 동일한 정보를 분산시키는 형태의 광고 마케팅에 주로 사용된다는 특징이 있다. 다음으로 OSMU는 다매체 콘텐츠라는 점에서 트랜스미디어와 유사하지만, 크로스미디어와는 달리 서사물에 적용된다는 차이가 있다. OSMU와 트랜스미디어가 가진 차이점은 OSMU가 원천 콘텐츠와 매체 전환 콘텐츠 모두에 같은 사건과 이야기 구조를 유지하는 반면, 트랜스미디어는 매체 전환 시 사건, 배경, 인물 등의 요소를 연결시키지만 새로운 이야기를 통해 더 넓은 세계관을 형성한다는 점에서 차이가 발생한다. 즉 트랜스미디어의 매체 별 독자적 서사를 하나로 연결지어 거대한 전체를 형성하는 양상을 보인다는 확장의 방식에 두 다매체 전략과의 차이를 찾을 수가 있는데, 트랜스미디어의 경우 매체의 범위만을 넓히는 OSMU와 달리 서사까지 함께 확장시키며 외연과 내연 모두를 확장시키는 점을 특징으로 꼽을 수 있다.

또한 트랜스미디어는 매체 접근에 순서가 없다는 특징이 있

* 논문은 단국대학교 영화콘텐츠 전문대학원의 석사학위 논문을 기반으로 작성하였습니다.

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

다. 이를 통해 사용자는 비선형적으로 자유로운 서사 경험과 지식 축적이 가능해진다. 트랜스미디어의 확장에는 원작의 저작권을 가지고 있는 제작자, 작가 외에도 콘텐츠의 소비자가 참여하기도 하는데, 이는 소비자가 직접 소설 창작 등의 방식으로 기존의 트랜스미디어 매체 전환과 동일하게 원작 콘텐츠의 요소를 이용해 이야기를 새롭게 각색하며 콘텐츠를 확장시키는 것에도 해당이 된다. 그러나 헨리 젠킨스의 정의와 반하는 이러한 소비자들에 의한 비상업적, 비공식 트랜스미디어는 각 각색 콘텐츠끼리의 전체적인 조율이 쉽지 않을 수 있고, 따라서 견고하게 세계관을 확장한다고 보기에는 한계가 있다.

최근 10여년간 학술 연구를 통해 살펴본 트랜스미디어에 대한 본 논문의 선행 자료는 두 가지 양상으로 구분된다. 첫 번째 유형은 트랜스미디어 개념 이해가 부정확하게 이루어졌거나 트랜스미디어와 무관한 방향으로 전개된 형태의 연구이며, 두 번째 유형은 OSMU와 같은 기존의 다매체 전략과 비교를 통한 트랜스미디어의 전개 양상 사례 분석 연구이다. 선행 연구와 비교해 본 논문이 가지는 연구적 의의는 세 가지 측면에서 나타난다. 먼저 트랜스미디어의 대두이다. 2000년대에는 OSMU가 대표적인 매체 전환 방식으로 알려지고 사용되었으나 2000년대 중후반에 이르러 트랜스미디어에 대한 연구가 증가하며 국내외 다양한 사례들이 등장하기 시작했다. 동시대에 가장 각광받는 미디어 전략에 대한 연구는 그 자체로 의미를 가질 수 있다. 두 번째와 세 번째는 각각 연구 기준으로 삼은 콘텐츠의 판매 범위, 흥행성에서 찾을 수 있다. 가령 각각 메이플 스토리, 국내 기업 전시관, 미생의 사례를 분석한 류철균-서성은, 신은경-오영재, 서성은의 연구를 예로 들면 이들을 포함한 많은 수의 국내 트랜스미디어 연구가 국내 시장에 국한되는 콘텐츠들을 다뤘다는 점에 주목할 필요가 있다. 선행 연구자들은 모두 트랜스미디어의 개념을 설명하는 과정에서 외국 연구자의 성과에 대한 인용 혹은 국제적 규모의 흥행을 거둔 콘텐츠를 예시로 사용하기는 했으나, 이는 전체 분량의 일부에 불과하기에 연구를 관통하는 소재로서 『얼음과 불의 노래』와

같은 흥행 콘텐츠를 중심으로 살펴보는 것은 매우 유의미한 일이다.

본 논문에서는 트랜스미디어와 함께 판타지 장르물의 범주에 대한 선행 연구도 필요하다. 이는 핵심 연구 기준으로 선정한 『얼음과 불의 노래』가 장르적 범주를 재해석한 판타지 장르 콘텐츠라는 점에 기인한다. 장르는 단기간 구성된 것이 아닌 오랫동안 반복을 통해 구조화된 지속적 속성을 기반으로 나타나는 범주이며 각각의 주제와 차별성 등으로 구분되는 특정 영역을 분류해 다양하게 발달한 구분 개념이다. 개별 장르는 특정 소재와 내용 구성을 전제로 하지만, 동시에 인물의 갈등이 형성되는 양상과 욕망의 대상이 단일한 형태로 형성된 것을 의미하는 바는 아니다. 개별 장르의 분석에서는 각 콘텐츠 별 갈등을 형성시키는 욕망과 그 욕망이 추구하는 목표를 파악하는 것이 중요하다. 이에 따라 장르는 각각의 갈등과 주제에 따라서 차별성을 갖게 되는 것이다. 판타지 장르는 J. R. R. 톨킨의 반지의 제왕을 장르적 뿌리로 보고 있다. 『반지의 제왕』 이후 후발 판타지 장르 작가들은 일종의 장르적 규범을 계승해왔고, 이를 통해 하이 판타지라는 장르를 확립시켰다. 해당 장르는 영웅적 인물 혹은 일행의 모험을 그리는 대표적 특징을 가지고 있는데, 이는 신화학자 조지프 캠벨의 영웅 서사 12단계에 그 기틀을 두고 있다.

본 논문의 본론에서는 『얼음과 불의 노래』 속 핵심 인물의 여정을 신화적 모티프와 영웅 서사 이론에 대입해 살펴본 후 『얼음과 불의 노래』의 변화 양상과 함께 장르적 특수성을 살펴본 후 『얼음과 불의 노래』의 트랜스미디어 세계관 구성에 미친 영향에 대해 분석할 것이다.

II. 신화적 모티프

판타지는 신화를 근간에 둔 장르이다. 즉 모든 스토리의 프 로타고니스트는 여행을 하는 영웅인 셈이다.²⁾ 가령 J. R. R. 톨킨의 『반지의 제왕』에서는 엘프나 드워프 등 영국 민담의 흔적부

터 북유럽 신화의 『에다』, 『베오울프』, 『니벨룽의 노래』에 이르기까지 다양한 신화의 흔적을 발견할 수 있다. 캠벨은 “어느 시대와 어떤 상황을 막론하고 사람이 사는 곳이면 어디에서든 인간의 신화에는 끊임없이 살이 붙어왔다. 이러한 신화는 인간의 육체와 정신의 활동에서 나타날 수 있는 모든 것에 대해 살아 있는 영감을 불어넣었다³⁾” 고 신화의 동시대적 가치와 원형의 보편적인 힘에 대해 평가했다. 『니벨룽의 반지』에 등장하는 황금 반지는 반지의 제왕의 절대 반지와 같이 탐욕과 권력을 상징하며 모두가 욕망하는 물건에서 구체적 유사성을 발견할 수 있는 것과 유사하게 『얼음과 불의 노래』에서도 여러 신화적 모티프를 발견할 수 있다. 본 장에서는 극 중 세 명의 주요 인물, 존 스노우, 서르세이 라니스터, 대너리스 타리게리연을 중심으로 소비자의 기호를 충족하는 콘텐츠의 조건에 대해 분석할 것이다.⁴⁾

먼저 결핍의 모티프다. 많은 신화는 결핍을 가진 인물로 시작한다. 아버지 없이 자란 테세우스, 진짜 부모도 모르고 살아간 오이디푸스 등 신화 속 주인공에게는 가족이라는 존재로 종종 대변되는 거대한 관계의 결핍이 즉시성과 명확성을⁵⁾ 가지고 표현되기 마련이다. 이를 통해 주인공은 본인이 가진 부족함을 채우기 위해 모험을 해 나가게 되며, 남들과 다른 비범한 인물로 성장하게 된다. 신화에서는 결핍의 가짓수가 결국 극중 인물의 중요도와 비례한다고 봐도 무방하다. 이해원이 말한 것과 같이 환상의 가치는 현실의 재조명을 통해 그 맥락과 이데올로기를 비판적으로 바라볼 수 있는 기능에 있다고 볼 수 있다.⁶⁾

2) 크리스토퍼 보글러, 함춘성, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 비즈앤비즈, 2017. p.45

3) 조셉 캠벨, 이윤기 『친의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 1999. p.14

4) 공현희, 스펀오프 애니메이션에 나타난 캐릭터의 변화 분석, 한국만화애니메이션, 41호(2015), P.109

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

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

<왕좌의 게임>의 세 인물들에게는 그들의 전사(前事)와 더불어 화면상에서 전개되는 이야기를 통해 이들의 결핍이 드러난다. 먼저 존 스노우는 북부의 수호자 스타크 가문의 서자라는 신분에서 이러한 속성이 가장 두드러지게 나타나는데, 이는 극 전체를 관통하는 그의 행동의 동기가 되어 스스로의 존재를 끝없이 증명하도록 만드는 계기로 작용하게 된다. 또한 그는 이와 함께 밤의 경비대에 합류 후 겪게 되는 아버지의 죽음과 가문의 몰락, 밤의 경비대에서의 집단적 멸시, 생애 첫 연인 이그리트의 죽음, 동료들의 배신과 죽음 등의 연쇄적인 사건으로 끝없는 인간관계의 결핍을 겪게 된다.

서르세이의 경우 모친의 부재와 남편과의 소원한 관계 등을 대표적인 전사로 꼽을 수 있다. 결국 존 스노우에게 아버지로 대변되는 가족의 결핍과 같이 서르세이 또한 남편 혹은 가족의 사랑 등이 가장 큰 결핍의 요소로 작용하는 셈인데, 이와 더불어 전개 과정에서 남편의 죽음 이후 차례대로 진행되는 자녀들의 죽음과 왕권의 위협, 수도를 점령한 종교인들에게 당하는 수모 등이 그녀의 결핍이자 행동의 동기로 그녀의 플롯에서 여러 인물과의 상호작용⁷⁾의 요소로 작용하게 된다.

대너리스 역시 가족이라는 코드에서 두 인물들과 유사성이 있다. 그는 서르세이의 남편 로버트 바라티언의 반란 이전까지 칠 왕국을 지배했던 타르게리언 가문의 자손으로, 과거 웨스트로스에서 절대적인 힘과 권력을 상징하는 용을 다스리는 고귀한 혈통을 물려받은 인물이다. 그러나 오래 전 산고로 세상을 떠난 모친을 비롯해 부친 역시 반란과 함께 죽음을 면치 못하고, 함께 도피 생활 중 성격적 결함이 생긴 형제 비세리스에게 학대 및 인격 유린을 당하고, 비 문명화된 야만인 부족 도트락키의 왕 칼드로고의 조건부 정략 신부로 팔려가게 되는 등 갖은 수모와 핍박을 받는 관계적 결핍의 응집체로 묘사된다.

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

표 1 『얼음과 불의 노래』 속 결핍의 모티프 구분표

	인물	전사	화면 상 속성
1	존 스노우	스타크 가문의 서자	아버지의 죽음, 가문의 몰락, 사랑의 죽음, 동료의 배신
2	서르세이	모친의 부재, 남편과 소원함	자녀의 죽음, 왕권의 위협, 종교인들의 폭력
3	대너리스	멸망한 왕조의 자손	학대, 원치 않은 결혼, 가족의 죽음

신화에는 버림당하는 아이에 관한 ‘기아’와 귀환의 모티프가 종종 등장한다. 가령 그리스 신화에서는 테베의 왕 오이디푸스와 파리스의 이야기를 예로 꼽을 수 있다. 이들을 통해 엿볼 수 있듯, 신화에서는 자신도 모르는 사이 본래의 자리로 다가가 자신의 출생에 관한 비밀에 필연적으로 조금씩 가까워지는 인물들이 등장하고는 한다. 이는 결국 신분의 변화 양상으로 표현이 되는데, 영웅 신화에서는 이를 통해 가장 천한 신분에서 절대적인 제왕의 자리까지 올라간 인물들의 모습이 종종 그려진다.

가령 존 스노우는 그리스 신화의 테세우스가 아버지 아이게우스가 바위 밑에 숨긴 칼과 신발을 찾은 뒤 아테네로 향했듯, 모친에 대한 정체와 자신의 본래 신분에 대한 진실을 끝까지 전해 듣지 못한 채 밤의 경비대 일원으로 함류하게 된다, 그는 이후 갖은 고난을 거뒀던 후 결국 북부의 왕으로 추앙받게 되는데, 이러한 모든 과정이 실은 그가 스타크 가문의 서자가 아닌 타르 게리엔 가문의 마지막 남성, 칠 왕국의 왕권을 계승받은 자라는 감춰진 운명에 가까워지는 형국으로 그려지게 된다.

대너리스는 존 스노우처럼 매우 낮은 신분 상황에서 이야기가 시작된다. 한 대륙을 다스린 왕조의 공주였던 그녀는 도망자 출신이 되어 야만인의 신부가 됐고, 언어도 통하지 않는 남편과 원치 않은 잠자리를 가지며 고생을 하지만 겨우 마음을 열고 낯선 환경에 적응을 해가게 된다. 그녀는 아이와 남편 모두 죽어버리며 인생의 나락을 경험하게 되어버리지만, 결국 일련의 사건을

계기로 용과 함께 권력을 키워나가 칠 왕국의 모든 인물이 두려워하는 군사력의 소유자로 성장하게 된다.

서르세이의 경우 두 인물과 달리 시리즈의 중간에 추락을 맞이하며 영웅적 면모가 드러나는 인물로 간주된다. 칠 왕국의 여왕이었던 그녀는 시리즈를 거듭하며 소원한 결혼 생활을 이어오던 남편의 죽음 이후 권력, 명예, 가족 모든 것을 잃고 추락하게 되는데, 이는 결국 가족들을 앞세워 오며 섭정을 이어온 그녀로 하여금 가장 천한 신분에서 다시 스스로를 왕좌에 오르게 만드는 지배욕을 발현시키는 중요한 계기로 작용하게 된다.

표 2 『얼음과 불의 노래』속 기아와 귀환의 모티프 구분표

	인물	귀환 시 신분 / 명칭
1	존 스노우	밤의 경비대 사령관, 북부의 왕
2	서르세이	칠 왕좌의 여왕
3	대너리스	칼리시, 용들의 어머니, 사슬을 끊는 자

신화에서 자주 등장하는 또 하나의 모티프는 바로 저승 세계다. 저승은 인간이 갈 수 없는 세계로서, 그곳에 살아 다녀온 사람은 없다는 명제를 만들어 내기 때문에 인물의 비범함을 상징하는 기능으로 작용하기도 한다. 즉 저승 세계는 영웅들의 관문과도 같다. 그리스 신화의 오디세우스는 트로이 함락 후 귀향의 과정에서 저승 세계에 내려가게 되고, 비극적 결말로 끝나지만 오르페우스를 통해서도 신화 속 저승 세계 모티프의 중요도를 짐작할 수 있다.

먼저 존 스노우는 화이트 워커들이 우글거리는 장벽 입구를 지키는 밤의 경비대 일원으로서, 저승으로 표상되는 장벽 너머 여러 전투에서 살아남은 인물이다. 그는 각각의 전투 직전과 직후, 밤의 경비대의 지휘관으로, 북부의 왕으로 추앙 받게 되는데, 작가는 이를 통해 존 스노우가 극 중 최후의 전투에서 인류

를 이끌 영웅적 인물일 수도 있음을 여러 차례에 걸쳐 암시한다. 무엇보다 이러한 속성은 시즌 5 마지막 에피소드에 이르러 존 스노우가 동료들의 배신으로 죽음을 당한 뒤 다음 시즌에서 부활하며 가장 두드러지게 나타나게 된다.

나머지 두 인물에게서도 각각 ‘저승 세계’ 라는 모티프가 존재한다. 먼저 서르세이의 경우, 종교 지도자 하이 스페로우에 의해 권력을 잃고, 감옥에 수감되며 왕권을 내세워 저지른 수많은 죄악에 대한 속죄를 강요받게 된다. 결국 이 과정에서 왕비였던 그녀는 흡사 11세기 영국 코벤트리의 레이디 고다이바와 같이 나체로 도시를 순회하게 된다. 다만 이 과정에서 서르세이가 겪게 되는 고다이바와의 차이점은 사서에 의해 전해지는 고다이바가 시민들의 배려에 의해 명예를 지킬 수 있었던 것과 달리 서르세이는 시민들에게 욕설과 오물 투하 등 갖은 모욕을 당하게 된다는 점이다. 이 사건을 계기로 참회를 인정받아 종교 감옥 투옥 생활을 마치게 된 서르세이는 모든 종교인들과 그들의 손을 들어줬던 귀족들이 모인 법정을 폭파시켜 자신의 반대 세력을 한 번에 제거하고 왕국의 절대적 통치자로 올라서게 된다.

대너리스의 경우 비세리스의 강요로 칼 드로고의 신부가 된 후 이러한 모티프가 드러나게 된다. 드라마 콘텐츠 기준 시즌 1 말미, 대너리스는 자신의 처지를 투영시켜 도트라키들이 사로잡은 여자 노예들을 해방시켜주게 되는데, 이 과정에서 대너리스의 가치관에 못마땅함을 느낀 전사 마고는 대너리스의 부군 칼 드로고와 언쟁을 벌이고 결국 서로 칼을 겨누게 된다. 결과적으로 칼 드로고는 손쉽게 마고의 목숨을 거두게 되지만, 마고의 칼끝에 묻어있던 독에 의해 얼마 후 칼 드로고 또한 점점 의식을 잃고 결국 목숨을 잃게 된다. 이를 납득할 수 없었던 대너리스는 자신이 해방시킨 여자 노예 중 한 명이었던 마녀에게 남편을 살리도록 주술을 강행시키지만, 이 또한 실패하며 그녀는 남편의 시신을 불태우고 자신 또한 그 불길 속으로 들어가 버리고 만다. 그리고 이튿날 아침, 대너리스는 칼 드로고와의 혼인식에서 조공받았던 용의 알로부터 부화한 조그만 용 세 마리와 함께 도트라

키 부족원 앞에 등장하고, 불길 속에서 용과 함께 부활한 그녀의 모습에 부족원들은 대너리스를 진정한 지도자로 추앙하게 된다.

표 3 『얼음과 불의 노래』속 저승세계의 모티프 구분표

	인물	하강(저승)	상승
1	존 스노우	장벽 / 죽음	밤의 경비대 사령관 / 부활 / 북부의 왕
2	서르세이	속죄의 걸음	적들의 처단 / 칠 왕국의 여왕
3	대너리스	칼 드로고의 장례	용들과 부활

이러한 영웅적 인물의 여정에서는 비극의 성격이 뒤섞여 있다. 이는 근친상간이라는 오래된 금기에서 비롯되는 속성인데, HBO 시리즈에서는 시즌 7 말미에 이르러 서로 친족 관계임을 모르고 동침을 하게 되는 대너리스와 존 스노우, 그리고 자신의 쌍둥이 형제와 오랫동안 연인 관계로 지내온 서르세이에게서 이러한 조건이 해당됨을 확인할 수 있다. 시대를 막론하고 근친상간의 중심에 놓인 인물들은 비극을 맞이한다는 공통점이 있다. 가령 모친과 혼인을 맺은 오이디푸스와 부친을 사랑한 스미르나, 혹은 영화 <올드보이>의 오대수가 그 대표적 예로 오이디푸스는 눈을 파내고, 스미르나는 스스로를 나무로 만들어 달라며 애원하게 되고, 오대수는 혀를 자르고 기억을 지워버리며, 이러한 전개는 관객으로 하여금 기대와 결과 사이의 간극을 일으켜 결말에 이르기까지 계속되는 긴장감을 일으킨다.⁸⁾

그러나 이러한 신화의 발자취만을 토대로 향후 전개될 『얼음과 불의 노래』 결말을 예상하기는 어려운 일이다. 과연 이 세 인물 중 어느 누가 티탄족과의 전쟁에서 승리를 거둔 제우스와 같이 왕좌에 앉게 될지, 혹은 북 유럽 신화의 라그나로크처럼 종말을 맞이할지는 앞서 살펴본 몇 가지 모티프만으로는 추측해낼 수 없는 일이다. 이에 이어지는 부분에서는 신화에 대입한 인물들을

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

더욱 자세히 살피기 위해 그들의 여정을 캠벨의 영웅 서사 구조에 적용하여 살펴볼 것이며, 원작 소설보다 전개가 많이 진행된 HBO 시리즈를 중심으로 연구를 진행할 것임을 알려둔다.

Ⅲ. 영웅 서사

『얼음과 불의 노래』는 각 챕터 별로 다른 인물들의 관점을 통해 전개되는 서술 방식의 특징이 있다. 원작 소설의 서술 관점은 시리즈의 1부에서 아홉 인물의 시점으로 시작해 5부 『드래곤과의 춤』에 이르러 총 서른 한명으로 확대되고, 이를 통해 독자는 『얼음과 불의 노래』 속 윈터펠(Winterfell)이라는 작은 지역의 사람들의 이야기로 출발해 웨스테로스 전 지역을 아우르는 다양한 인물의 관점으로 확산되는 서사 경험을 하게 된다. 서른 개가 넘는 줄기로 확대된 이와 같은 전개 방식으로 이야기 구조는 복잡하게 형성되는데, 작가 스스로 ‘서사 판타지’로 분류했듯 『얼음과 불의 노래』는 기존의 판타지 장르에서 발견되는 영웅 서사 구조에 적용해 살펴보는 것은 작품에 대한 보다 깊은 이해에 매우 큰 도움이 될 것이다.

아래의 자료는 앞서 살펴본 『얼음과 불의 노래』의 주요 인물 3인의 여정을 캠벨의 영웅 서사 이론에 대입한 표이다. 본 소단원에서는 12단계로 나누어진 영웅 서사 이론을 통해 인물의 여정을 살펴볼 것이며, 본 연구자는 해당 소단원의 집필에 앞서 선행되는 연구 과정으로부터 서르세이를 제외한 두 인물이 영웅 서사 여정의 각 단계를 충족하고 있다는 사실을 확인할 수 있었다. 이에 본 챕터에서는 두 인물의 여정을 동시적으로 살펴보며 이를 통해 이들이 가지고 있는 영웅적 자질을 살펴볼 것이다.

표 4 『얼음과 불의 노래』의 주요 인물 3인의 영웅 서사 비교 분석 자료

번호	영웅 서사 원형	존 스노우	서르세이	대러니스
1	일상 세계	윈터펠에서 서자로서의 삶	칠왕국의 여왕	폐망한 왕조의 도망자 자손

2	모험에의 소명	밤의 경비대 생활의 시작	-	가문의 재건을 위해 원치 않은 혼인 수락
3	소명의 거부	서약	-	노예 해방을 선언하며 자신의 가치관 주장
4	정신적 스승과 만남	사령관 모르몬트	-	조라 모르몬트
5	첫 관문의 통과	가족의 복수가 아닌 임무를 택함	-	남편의 복수에 그치지 않고 왕조 재건을 다짐
6	시험. 협력자. 적대자	장벽 너머, 클래스터와 이그리트	-	차남용병단, 거세기병단의 협력
7	동굴 가장 깊은 곳으로	만스 레이터와의 만남	-	미린의 노예 주인들과 갈등
8	시련	검은 성으로 귀환, 야인과 전쟁	속죄의 결심	끝없는 암살 시도, 드라카리스에 의해 도시에서 멀리 떨어진 곳으로 몸을 피한다.
9	보상	사령관 임명,	섭정의 기회 획득	도시 재점령, 강철 군도인들의 합류
10	귀환의 길	야인 구출, 화이트 워커	대항세력 처단	웨스테로스로 귀환
11	부활	붉은 신	스스로 철왕좌에 앉았다	(미발표)
12	영약을 가지고 귀환	(미발표)	(미발표)	(미발표)

캠벨은 총 12 단계로 영웅의 여정을 구조화했다. 그에 의하면 대부분의 이야기는 가장 먼저 주인공으로 대변되는 영웅적 인물이 평범한 일상 세계에서 낯선 미지의 세계로 이동하게 되는 과정을 거친다. 이는 ‘물에서 물으로 방금 올라온 물고기’라는 개념으로, 주인공을 ‘물고기’에 비유적으로 표현한 것으로 엿볼 수 있듯이 이 단계에서는 ‘물과 물’이라는 두 세계의 대조가 중요하다. 캠벨은 『천의 얼굴을 가진 영웅』을 통해 전형적인 영웅의 여정의 시작을 “영웅은 일상적인 삶에서 나와 초자연적인 낯선 세계로 진입한다.”고 표현하기도 했는데, 가령 <호빗>

과 <반지의 제왕>의 주인공, 빌보 배긴스와 프로도를 통해 관객과 독자는 그들이 호빗 마을에서 보내던 평화로운 일상과 향후 전개되는 여정과 극명한 대조를 느끼게 된다. 또 다른 예로 <쇼생크 탈출>의 앤디 듀프레인의 경우, 사회에서 유능한 회계사로 살아왔지만 살인 누명을 받은 이후로는 폭력과 부조리에 억압당하는 무기 징역수로 살아가는 모습으로 그려진다.

존 스노우와 대너리스에게서도 일상적 삶을 벗어나 낮은 세계로 떠나는 모습을 찾아볼 수 있다. 먼저 웨스테로스 북부 윈터펠의 성주 네드 스타크의 서자인 존 스노우는 네드의 아내 캐틀린이 항상 본인을 경멸해왔음을 느끼고, 스스로도 스타크 가문에서 걸돌고 있음을 생각하며 성장하게 된다. 그는 서자로서 영주가 되거나 명망 있는 가문의 자제와 혼인하지 못할 것을 알고 밤의 경비대에 자원하게 되는데, 끝끝내 아버지로부터 생모에 대한 비밀을 듣지 못한 채 윈터펠을 떠나게 된다. 대너리스 또한 존 스노우와 유사하게 가족의 품을 떠나며 이야기를 시작하게 되는데, 그의 경우 가문의 재건을 위한 정략결혼이라는 점에서 존과 차이가 있다. 그러나 대너리스는 이 결혼을 계기로 자신의 오빠 비세리스의 강요와 핍박으로부터 벗어나 점차 독립적인 인물로 성장하게 된다.

다음으로 영웅은 ‘모험에의 소명’ 단계에서 변화된 상황에 대한 문제를 직면하고 이에 도전하거나 모험을 시작해야 하는 상황을 부여받게 된다. 이 단계에서 주인공은 더 이상 일상의 안락함에 기댈 수 없는 처지에 놓이게 되는데, 이 단계에서 영웅은 삶을 변화시키는 위험 혹은 도전에 직면하게 되며, 이러한 상황에서 제기된 질문은 곧 영웅의 소명을 구체적으로 표현해준다.

밤의 경비대에 합류한 존 스노우는 귀족 가문 출신이라는 이유로 자신을 시기하고 폄하하는 일부 대원들로 인해 쉽지 않은 시작을 맞이한다. 그러나 그는 곧 동료들에게 검술을 알려주고, 힘이 약한 동료들을 지켜주며 친구를 사귀게 된다. 이 과정에서 그는 샘웰 탈리와 우정을 다지게 되지만, 그의 연민에서 비롯된 행동들은 선임 경비원 얼라이서 쏰(Alliser Thorne)을 분노하게

만들어 그의 생활을 더욱 고되게 만든다. 한편 대너리스는 극 초반부인 이 단계에서 유약한 소녀와 같은 면모를 가진 인물로 그려진다. 그는 가문을 재건을 내세우는 오빠의 강요의 못 이겨 마지못해 결혼에 응하지만 언어도 통하지 않는 남편과 야만인 부족들에 둘러싸인 낯선 환경에 쉽사리 적응하지 못하며 어려워하게 된다.

이후 ‘소명의 거부’ 문턱 앞에서 영웅은 두려움이나 망설이는 모습을 보이게 된다. ‘모험의 관문’ 앞에 서게 된 영웅은 소명을 거부하거나 결단을 내리지 못하는 우유부단함을 보이게 되는데, 이는 미지의 세계에 대한 두려움에서 비롯되며, 영웅은 다양한 종류의 자극을 통해 이 단계를 이겨나가게 된다.

이 단계에서 존 스노우는 밤의 경비대에서의 생활에 점차 적응에 어려움을 겪는 것으로 그려진다. 경비대원으로 활동하고 싶었던 의지와 달리 사령관 모르몬트는 존을 자신의 개인 시종으로 임명한다. 존은 자신의 이상과 어긋나는 업무에 지치지만, 결국 동료들의 격려에 힘입어 밤의 경비대원으로 영원히 살아갈 것을 맹세하는 서약을 하게 된다. 이와 반대로 대너리스의 경우 언어를 습득한 후 야만인 부족에 빠른 적응을 보이게 되고 남편과 매우 가까운 관계로 발전하며 자신의 목소리를 높일 수 있는 위치에 올라가게 된다. 그녀는 이 단계에서 남편의 부족원들에 의해 사로잡힌 노예들에 과거 도망자 신분으로 정략결혼을 해야 했던 자신의 처지를 투영하고, 그들의 해방을 요구하게 된다.

다음 단계에서 영웅은 정신적 스승에게서 성장을 위한 조언을 받게 된다. 이는 신과 인간, 부모와 자식, 스승과 제자, 의사와 환자와 같이 뗄 수 없는 관계를 표상한다. 정신적 스승은 주인공의 문제에 대해 꿰고 있으며, 충분한 조언으로 달래줄 수도, 미지의 세계로 안내해줄 수도 있으며 신비로운 도구를 하사할 수도 있다. 그러나 정신적 스승과 영웅의 동행은 일시적이며, 결국 영웅은 미지의 세계에 놓인 문제에 혼자 대적해야 한다.

이 단계에서 존 스노우는 서약 직후 수도 킹스랜딩에 벼슬을 지내려 간 아버지 네드 스타크가 반역죄로 사형 위기에 처했다는

소식을 듣고서 밤의 경비대 이탈을 결심하게 된다. 그러나 이러한 갈등을 파악한 사령관 모르몬트는 존에게 바바리안 강철로 만든 명검을 선물하며 밤의 경비대원으로 남아 임무를 수행하도록 타이르며 상황을 수습한다. 대너리스의 경우 이 단계에서 미세한 도행역시를 발견할 수 있는데, 이는 결혼식 축하 선물로 용의 알을 받게 된 이후, 유일한 문명인으로 도트락키 부족원 근처에 맴돌며 훗날 계속해서 대너리스를 보필하는 기사 조라 모르몬트와의 만남이다.

이후 주인공은 낮선 환경에 적응하는 듯 보인다. 이는 본격적인 모험을 의미한다. 첫 관문의 통과를 통해 영웅은 모험에의 소명에서 부여된 문제 그리고 도전에 응할시 일어날 결과에 대해 회피하지 않고 맞서겠다는 다짐을 표한다. 그리고 바로 이 지점에서 이야기는 진정한 모험의 형태로 거듭나게 된다. 크리스토퍼 보글러는 이에 대해 “많은 이야기가 3막으로 이루어졌으며 각각의 막은 1. 행동으로 옮기겠다는 영웅의 결단, 2. 행위 그 자체, 3. 행위의 결과로 구분할 수 있다”고 설명했다. 주인공은 첫 번째 관문을 통과하며 행동을 옮기게 되며, 모험에 발을 디딘 영웅은 결국 돌아올 수 없는 길을 건너게 되는 것이다.

이 단계에서 존 스노우는 아버지의 사형 집행 소식을 듣게 된 후 밤의 경비대를 이탈하고 이복형제 룽 스타크의 전쟁에 동참할 것을 고민하게 된다. 그러나 그는 한편으로 밤의 경비대로서 맺은 서약에 갈등을 느껴 선뜻 결정을 내리지 못하고 고민을 하게 된다. 그러던 어느 밤 존은 모르몬트 사령관을 습격하려 했던 화이트 워커를 직접 목격하게 되고, 이를 계기로 가족의 복수가 아닌 혹시 모를 더 큰 위협으로부터 세계의 안전을 사수를 선택하고, 밤의 경비대원들과 함께 장벽 너머 탐색을 나서게 된다. 한편 대너리스의 경우는 이 단계에서 노예들의 자유를 주장한 후 남편 칼 드로고의 부하들로부터 많은 불만을 사게 되는 것으로 그려진다. 이는 결국 도트락키 전사 마고가 칼 드로고에게 칼을 들이밀게 만드는 계기로 작용하고, 칼 드로고는 마고와의 전투를 겪은 얼마 후 칼에 묻어 있던 독에 의해 시름시름 앓다 죽고 만

다. 결국 모든 도트락키의 눈엣가시였던 대너리스는 혼인 전보다 더 큰 위험이 도사리는 상황 앞에 놓이게 되는데, 극적으로 결혼 당시 선물로 받은 용들이 알을 깨고 부화하게 되고, 그녀는 한순간의 부족원의 지도자로 군림해 왕국의 재건과 노예가 없는 세상을 만들기로 결심하게 된다.

이어 첫 관문의 통과 이후 영웅은 새로운 도전과 시험을 맞이하게 된다. 이 과정에서 영웅은 동료와 적을 만들고 특별한 세계의 규칙을 배우게 된다. 가령 수많은 영화와 소설에 등장하는 조악한 술집이 그러한 역할을 하는 공간으로 종종 등장한다. 가령 「카사블랑카」 속 릭의 카페는 여러 관계가 얽혀있는 장소임과 동시에 도덕성에 관한 여러 시험을 받는 장소이기도 하다. 이 단계에서 영웅과 동료들은 위협적인 상황, 그리고 이로 인한 압박에 어떠한 방식으로 반응할지를 보여줌으로 그들의 체험과 인식의 범위를 확장한다.

이 단계에서 존은 장벽 너머로 화이트 워커의 존재에 대해 알아보기 위한 목적으로 동료들과 장기간 정찰을 나서게 된다. 이 과정에서 밤의 경비대원들은 자신의 딸들과 혼인을 맺는 야인 크래스터의 집에서 하룻밤을 지내게 된다. 문제는 크래스터가 자신의 아들은 모조리 산 속에 가져다 버려 화이트 워커의 공물로 바치며 살아간다는 사실을 알게 된 샘웰 탈리가 존에게 여인들을 구할 것을 청하며 발생하게 된다. 존은 상황의 부당함을 모르몬트 사령관에게 알리며 도움을 청하지만 이미 알면서 모르는 척 넘어갔던 모르몬트에게 존은 큰 충격을 받고 아무 행동도 하지 못하게 된다. 이튿날 동료들과 이동 중 존은 야인 여성 이그리트를 만나게 된다. 동료들은 존에게 그녀를 참수형 시킨 뒤 행렬에 맞춰 오라고 지시했지만, 그는 여자를 죽일 수 없다는 도덕적 가치관으로 이그리트를 죽이지 못하고 대열에서 이탈하게 되며, 결국 그녀와 단 둘이 눈밭을 헤매게 된다. 반면 대너리스의 경우 존과 반대로 자신의 가치관과 신념을 더욱 확대한다. 그녀는 이 단계에서 칼 드로고가 이끌던 도트락키들을 이끌고 상인 도시 콰스를 거쳐 노예 상인들이 지배하는 윌카이와 아스타포까지 많은

곳을 이동하게 된다. 이 여행을 통해 그녀는 수많은 노예들을 해방시키고, 차남용병단, 거 세 기병단까지 자신의 군대에 합류시키며 자신의 세력을 더욱 강하게 키워 나가게 된다.

다음 단계에서 영웅은 이른바 ‘동굴 가장 깊은 곳’ 에 다다르게 된다. 위험을 코앞에 두는 것이다. 영웅은 이곳에서 두 번째 주요 관문을 통과해야 한다. 가령 신화 속 동굴 깊은 곳은 죽음을 표상한다. 오페레우스는 사랑을 구출하기 위해, 시구아르트는 보물을 챙기기 위해, 그리고 테세우스는 괴물과 대적하기 위해 각각 위험을 감수한 바 있다.

가령 존은 이그리트와의 동행 중 야인들에게 붙잡히게 된다. 이그리트는 미안함에 네드 스타크의 서자라는 사실을 야인 동료들에게 알려 존의 목숨을 부지시키고, 이후 존은 야인들의 우두머리 만스 레이더와 만나게 된다. 그 과정에서 그는 야인들의 위협 하에 대열에 합류하지 않던 자신을 찾던 중 야인들에 붙잡혀온 동료 코린과 단 둘이 결투를 벌이게 되고, 코린은 전투를 벌이는 척 스스로 목숨을 끊으며 존에게 야인들 사이에서 버터 밤의 경비대로 정보를 전하라는 마지막 명령을 전하게 된다. 이에 존은 야인들에게 밤의 경비대를 가치관의 문제로 이탈했다는 거짓말을 한 뒤, 장벽을 넘어가려는 야인의 전쟁 준비에 참여하게 된다. 이와 함께 꾸준한 상승세를 보이던 대너리스는 이 단계에서 잠시 주춤하게 된다. 노예 도시 미린의 노예 제도 해방을 선언하며 도시의 실권을 장악한 노예 주인들의 반발을 산 것인데, 매우 포착하기 어려운 움직임의 반대 세력에 그녀는 애를 먹고 한동안 그곳에 발이 묶이게 된다.

다음 단계인 시련을 통해 영웅은 아주 어려운 상황에 처하게 된다. 영웅은 죽을 위기에 가까운 절체절명의 상황을 맞이하게 된다. 이때의 시련은 관객에게 ‘희망이 검게 채색되어 버린 순간’ 으로 느껴지게 만드는 상황을 일컫는데, 관객은 영웅의 미래에 대해 전혀 판단할 수 없어 서스펜스와 긴장감으로 휩싸이게 된다. 이른바 호랑이 굴에 걸어 들어가는 순간으로, 관객은 주인공이 죽는지에 집중하지만 주인공은 도망갈 방법이 전혀 없어 보

이게 된다. 이 단계에는 주인공이 의미를 부여한 것을 상실한 것처럼 느껴지는 순간으로서 모든 서사에서 가장 중요한 요소다. 이 단계는 영웅 서사의 신비로움을 부여하는 요소로 작용하는데, 이전까지의 상황들을 통해 관객은 영웅을 자기 동일시한 후 절체절명의 위기를 맞이한 영웅이 기사회생하는 순간 관객들도 마찬가지로 심리를 느끼게 설계된 단계인 것이다. 크리스토퍼 보글러는 이에 대해 “놀이 공원의 스틸 넘치는 놀이기구 디자이너는 이러한 원리를 이용할 줄 아는 것. 살아있다는 사실을 죽음의 문턱에서보다 생생히 느낄 수는 없는 법” 이라고 설명했다.

해당 단계에서는 야인들의 무리에서 이탈해 밤의 경비대로 귀환한 존은 임박한 전쟁에 대해 경고하고, 이에 대비할 것을 촉구한다. 결국 그는 밤의 경비대가 전쟁에서 버텨낼 군사와 무기가 부족함에도 불구하고 야인들의 공격으로부터 검은 성을 사수하는데 크게 일조하지만, 장벽 너머에서 이성적 감정을 나누었던 이그리트의 죽음을 목격하고 이에 심리적 고통을 받게 된다. 한편 대너리스는 결국 노예 상인들의 의견을 일부 수용하기로 결정하고 마치 스포츠와 같이 벌어지는 노예 대결의 관람에 나서게 된다. 이 과정에서 그녀는 도시를 장악한 이후 줄곧 애를 먹인 암살자들이 어수선한 상황을 노려 목숨을 노리게 되는 위험한 상황을 맞이하게 되는데, 대너리스는 극적으로 용 드로곤에 의해 목숨을 부지하게 되지만, 자신이 머물던 도시에서 멀리 떨어진 어딘가, 또 다른 도트락키들의 영토에 홀로 남겨지게 된다.

아홉 번째 단계인 보상에서 영웅은 죽음 혹은 위기에서 벗어나 영웅과 관객은 기쁨에 도취하게 된다. 이 단계를 통해 영웅적 인물은 보상으로써 본인이 찾아 헤매던 귀한 보물을 획득할 기회를 얻게 된다. 보상은 다양한 방식의 물질로 표현될 수 있다. 가령 이 보물은 더 나은 상황을 가져다주는 지식 혹은 경험일 수도 있는 것이다. 예를 들어 「스타워즈」의 루크는 공주를 구해내고 다스 베이더를 패배시키는 열쇠가 되는 데스 스타의 계획 전모를 알아내게 된다. 이는 잃어버린 영토를 되찾는 형태로 표현될 수 있으며, 또한 이 지점에서 영웅은 이성과 화해하기도 한다. 연인

은 영웅의 승리를 표상하기도 한다. 또한 이 단계에서 공동체를 대표해 어려운 길을 스스로 택하며 영웅으로 추대받기도 한다.

존은 스타니스 바라티언의 도움을 받고 야인들과의 전쟁에서 승리를 거둔다. 이후 존은 함께 전쟁에 나서자는 스타니스의 제안을 받게 되는데, 스타니스로부터 서자의 신분에서 벗어나 스타크라는 이름을 가질 수 있게 해주겠다는 제안을 받지만, 결국 밤의 경비대에 남아 임무를 계속해서 깊어질 것을 선택하게 된다. 그리고 존은 함께 탐사를 나가 전사한 사령관 모르몬트의 공석을 채우기 위한 후임자 투표에서 가장 높은 득표를 받으며 밤의 경비대의 지휘관 자리에 오르게 된다. 한편 이 단계에서는 더욱 많은 도트락키들을 자신의 수하로 만든 대너리스가 결국 도시를 완전히 점령하며 에소스의 절대 권력으로 그 이름을 떨치게 되고, 강철 군도 그레이조이 가문의 충성을 맹세 받으며 웨스테로스로의 진격을 앞두고 된다.

그럼에도 영웅은 아직 숲 속을 벗어나지 못한 상태다. 영웅은 시련 단계에서 어둠의 세력과 대결이 남아있는 것이다. 이것을 끝내야 그는 다음 단계로 나아가 고향으로 귀환할 수 있다. 이때 영웅은 특별한 세계에 머무르지 아니면 일상이 가득한 고향으로 다시 여행을 시작할지 고민 끝에 귀환의 길을 택하게 된다. 혹은 귀환과 맞닿아 있는 여정을 떠나게 된다. 그리고 이때 영웅들은 보복 혹은 복수에 주춤거리게 된다. 반대 세력은 영웅에 치명적인 타격을 가하게 된다.

가령 사령관이 된 존은 야인 토르문드와 함께 여전히 성벽 너머에 있는 야인들의 구출을 시도한다. 그러나 존과 야인들은 어느새 야인들의 야영지까지 다다른 화이트 워커들의 습격에 위협한 상황을 맞이하기도 한다. 그리고 검은 성으로 귀환한 그는 야인들에게 관용을 베푸는 정책에 앙심을 품었던 일부 대원들에 의해 죽임을 당하게 된다. 대너리스의 경우 HBO 시리즈 시즌7 마지막 부분에 해당한다. 그녀는 과거 자신의 선조들이 머물던 도시 드래곤 스톤 성에 돌아와 웨스테로스 정복을 앞두고 존 스노우와 만나게 된다. 그녀는 이 단계에서 존 스노우로부터 함께 화

이트 워커들과 싸워주기를 부탁받고, 결국 이 만남을 계기로 대너리스, 존 스노우, 서르세이 라니스터는 일시적 동맹을 결성하게 된다.

이어 영웅은 죽음의 문턱에 다시 다다른다. 이것은 영웅이 시련으로부터 습득한, 혹은 지켜낸 교훈과 가치관을 잘 수호하고 있는지에 대한 최후의 시험과 같은 것이다. 영웅은 이러한 순간을 통해 인격적으로 완전한 상태로 성장하게 되는 것이다. 부활은 희생, 혹은 포기를 요구한다. 그의 남은 습관이나 신념은 무엇이 됐던 하나 사라지게 된다. 이때 영웅은 포기과 희생을 통해 이야기 전체를 정화하는 역할을 한다.

이 단계에서 존은 빛의 신의 힘을 빌려 죽음으로부터 부활한다. 죽음 후 싸움과 전투에 싫증을 느낀 그는 에드에게 사령관 직책을 넘긴 뒤 검은 성을 떠나려 한다. 그런데 그런 존의 앞에 이복 여동생 산사 스타크가 등장하고, 존에게 가문의 일원으로서 고향을 빼앗은 볼튼 가문을 처단할 것을 요구하게 된다. 야인과 몇몇 북부 지방의 가문들의 지원으로 볼튼 가문과 전쟁을 벌이게 된 존은 베일리쉬의 원조로 겨우 승리를 거두게 되고, 북부 지방의 영주들로부터 북부의 왕으로 추앙받게 된다.

마지막 단계에서 영웅은 일상 세계로 귀환한다. 그러나 여행의 끝에 영웅은 일상계로 특별한 보물, 영약을 습득해 가지고 돌아와야만 한다. 영약을 치유의 기능을 내포한다. 이는 공간을 정화하며 공동체에 좋은 영향을 미치는 지식일 수도 있다. 또 영약은 여정의 성공에 대한 대가로서 보물을 포함해 사랑과 자유, 지혜 등의 역할로 대체될 수 있다. 본 챕터에서 살펴본 두 주요 인물은 각각의 사건들로 영웅 서사의 10가지 단계 이상을 충족한다는 공통점이 있지만, 각각의 단계 별 분포도면에서 차이가 있다. 그러나 이러한 차이를 바탕으로 두 인물 중 어느 인물이 진정한 주인공으로 대미를 장식할 것인지는 파악하기 어려운 일이다.

IV. 주요 매체에 나타나는 『얼음과 불의 노래』 인물의 변화

1. 매체 전환을 통한 일인칭 서술의 변화 양상

소설은 언어를 바탕으로 형성되며, 영상은 이미지를 바탕으로 형성된다. 전자의 경우, 눈에 포착되지는 않지만 직접적인 단어의 사용이 가능하고, 후자의 경우 직관적인 사물을 제시하게 되는데, 이를 통해 소설은 독자에게 상상을 통한 인물과 저자의 관념에 대한 직접적 전달이 가능할 수 있게 되고, 영상의 경우 이미지의 나열을 통한 간접적 추론을 유발한다는 차이가 발생한다.

소설 『얼음과 불의 노래』에는 다양한 관점 인물들의 일인칭 시점을 통해 이야기가 그려진다는 서술적 특징이 있다. 작가는 1부에서 9명이었던 관점 인물을 5부에 이르러 총 31명으로 확대하며 다양한 인물의 시선으로 서술에 입체감을 부여한다. 여러 챕터로 구성된 원작 소설의 각 챕터 제목은 해당 챕터를 이끌고 가는 관점 인물의 이름으로 지어지게 되는데, 이를 통해 독자는 각각의 관점 인물이 겪게 되는 상황뿐만 아니라 그의 생각과 마음까지 실감나게 느낄 수 있게 된다.

"네드, 자네 특유의 무표정한 얼굴을 다시 보니 반갑군."

왕은 네드를 한 번 쓱 훑어보고는 웃으며 말을 이었다.

"자네는 하나도 변하지 않았어."

네드는 그 자신도 같은 말을 할 수 없음이 아쉬웠다. 15년 전 왕좌를 쟁탈하기 위해 말을 몰 당시, 스톱오펜드의 영주 로버트 바라테온은 눈동자에 충기가 있고 얼굴이 말끔해 마치 소녀들의 꿈속에서나 등장하는 왕자님 같았다. ...로버트는 이제 자신에게 어울리는 갑옷을 얼마든지 가질 수 있었지만, 몸매가 예전 같지 않아 어릴 적의 풍모는 찾아볼 수 없었다. 축 처진 뺨과 이중턱은 검은 턱수염으로 어떻게 가렸다 치더라도, 불룩 튀어나온 배와 깊게 파인 눈두덩은 도저히 숨길 수가 없었다.

"전하, 윈터펠은 전하의 것입니다."

로버트는 친구이기에 앞서 네드의 왕이었다.

(1부 왕좌의 게임, Eddard 에다드 62~63쪽)

이 장면을 통해 작가는 윈터펠이라는 북부 지역의 영주 네드 스타크가 칠 왕국의 지배자인 로버트 왕의 신하이기 이전에 젊었을 적 친구로서 함께 전장까지 나간 깊은 우정을 나누는 사이라는 점이 드러난다. 또한 이 장면에서는 왕을 대면하고 인사를 건네는 찰나의 순간에 네드가 느끼고 생각하는 로버트에 대한 인상이 매우 직접적으로 제시되고 있다.

그림 4) HBO 「왕좌의 게임」 시즌 1 1화 中 왕의 도착 장면



그러나 HBO 시리즈에서 해당 장면에서는 소설에서 표현과 차이가 발생한다. 가장 먼저 드러나는 부분은 네드의 심리와 두 사람의 추억에 대한 직접적인 묘사가 이루어지지 않는다는 점이다. 앞선 예의 마지막 문장 ‘로버트는 친구이기에 앞서 네드의 왕이었다.’에서 드러나듯, 네드는 로버트의 신하이기 이전에 가지고 있던 친구로서의 친밀감을 여전히 유지하고 있음을 영상 매체로 표현하기 위해 일부 대사에 수정이 동반되었다. 이를 통해 HBO 시리즈에서는 두 사람이 대면한 후 로버트 왕이 처음으로 내뱉는 ‘You’ve got fat.’이라는 대사 이후 두 사람의 연속 반응을 통해 두 사람이 단순한 왕과 신화 관계를 넘어 어떤 우정을 공유

하고 있음을 암시를 통해 표현된다.

"넌 여기서 기다리고 있어."

브랜은 병기고 근처에 있는 보초나무 아래에 다다르자 다이어울프에게 그렇게 명령했다. 다이어울프는 말도 잘 들었다.

"그래, 옳지. 그대로 있어야 돼."

브랜은 다이어울프의 귀 뒤를 살살 긁어 주고는 폴짝 뛰어 가장 낮게 드리워진 나뭇가지를 잡고 위로 올라갔다. ...이상하게 소름이 돋았지만 브랜은 다시 올라가기 시작했다. 그러자 다이어울프가 다시 한 번 길게 짖었다.

"조용히 해. 가만히 앉아 있으라니까!"

하지만 브랜이 나무 꼭대기에 올라 병기고의 지붕 위로 뛰어내릴 때까지 다이어울프는 계속 짖어댔다.

윈터펠의 지붕은 모두 브랜의 놀이터였다. 캐틀린은 브랜이 걷기도 전에 오르기부터 했다고 말했다. ... 지붕 위를 돌아다니면서 브랜은 윈터펠의 갖가지 비밀도 알게 되었다. ...윈터펠 주위를 한 바퀴 돌고 나면 머리 위로 30미터가 넘는 담장이 치솟아 있는 북쪽 문에 도착하게 되는 것이었다. 브랜은 마에스터 루윈도 그것만은 모를 거라고 확신했다. 언젠가 브랜은 벽을 타고 오르다 미끄러져 죽을 뻔한 일이 있었다. 그때 캐틀린은 까무러치게 놀라서, 다시는 벽을 오르지 않겠다는 브랜의 말을 들으려 하지 않고 무조건 밖으로 한 발짝도 나가지 못하게만 했다. 처음 2주간은 브랜도 그럭저럭 지냈지만 나중에는 참지 못하고 어느 날 밤 룽이 깊이 잠든 것을 확인하고는 침실 창문으로 빠져나가 다시 벽 타기를 했다.

(1부 왕좌의 게임, Brandon 브랜, 117~118쪽)

가령 위의 장면을 통해서는 네드 스타크의 아들 브랜의 설정에 대한 자세한 묘사가 이루어진다. 독자들은 해당 장면을 통해 그가 윈터펠에서 자라오며 가지게 되는 습관과, 그의 과거와 당시 그의 부모의 반응, 그리고 그와 함께 표현되는 죄의식을 통해 그가 가진 성격적 측면을 매우 입체적으로 함축해서 보여준다.

반면 HBO 시리즈에서 해당 장면 역시 소설과 그 묘사에 있어 차이가 발생하게 되는데, 가장 두드러지게 드러나는 부분은 바로

브랜의 전체 대사의 생략이다. 영상 매체로 각색하는 과정에서 내적 묘사와 전사(前事)에 대한 설명이 부재로 해당 장면에서는 브랜이 성벽을 타고 올라가는 행동 묘사에 초점을 맞춘 방식으로 표현되었다. 이를 통해 해당 장면에서는 3인칭 시점에서 성벽에 오르는 브랜과 다이어울프의 시점에서 바라보는 브랜의 모습을 교차하며 아슬아슬하고 위험천만한 분위기를 묘사했다는 점에서 가장 큰 차이가 발견된다. 해당 장면에서 한 번에 담지 못한 대인 관계에 대한 인물의 묘사는 앞서 네드 스타크가 등장한 장면과 마찬가지로 해당 장면의 전후로 나타나게 되는 인물들의 대사를 통해 간접적으로 묘사되거나, 일부는 생략되는 양상을 보이게 된다.



그림 5) HBO <왕좌의 게임>시즌 1 1화 中 브랜의 암벽 타기 장면

바로 저기였어, 왕비는 떠올랐다, 바로 그곳을 바라보면서. 자노스 슬린트는 네드 스타크의 머리통을 머리카락 채로 들어올렸다. 생명의 피는 계단을 따라 흘러내리고 있었고, 이후 돌이킬 방법은 없었다. 기억은 너무 멀게만 느껴졌다. 조프리는 죽었고, 스타크의 모든 아들 또한 죽었다. 심지어 그녀의 아버지 또한 타계했다. 그리고 여기, 그녀는 위대한 셉트의 계단에 다시 섰다, 하지만 이번에 군중들이 바라보는 것은 에다드 스타크가 아닌 바로 그녀였다. …군

중의 반은 남성이고 반은 여성이었다. 그녀의 어느 한부분에서는, 자이메가 나타나 그녀를 이 모옥으로부터 구출해주길 여전히 바라 고 있었지만, 그녀의 쌍둥이 형제는 어디에도 보이지 않았다. 그녀의 삼촌도 나타나지 않았다. 그건 그녀에게 그다지 놀라운 일이 아니었다.

“수치를,” 늙은 노파가 불렀다, “죄인은 수치를 알라, 수치, 수치.”

(드래곤과의 춤을 3권, 세르세이 Cersei)

또한 ‘속죄의 걸음’ 을 하게 되는 서르세이 라니스터에 의해 이러한 시점 별 서술의 차이가 두드러지게 드러난다. 원작 소설의 경우 서르세이는 속죄의 걸음을 수행하며 불안한 심리에 대한 직접적인 묘사로, 부정하고 싶은 현실에 과거에 대한 후회를 표현하는 것으로 그려진다. 이에 그녀는 네드 스타크의 사형 당시를 회상하고, 네드를 장벽으로 모옥했던 자신의 아들 조프리를 원망함과 동시에 자신의 남편과 아버지 티리온 등 떠올리게 되는데, 결국 이러한 불안은 환영의 목적으로 이어지고, 그녀는 자신이 벌인 폭정의 피해자 네드 스타크, 산사 스타크, 세기 독과 레이다가 자신을 보고 있다고 느끼게 된다.

그러나 이러한 일인칭 묘사와 달리 카메라를 통해 인물의 행동과 그 상황의 규모를 보여주는데 더 많은 비중이 실린 HBO 시리즈에서는 앞서 살핀 것과 같은 과거 회상을 통한 직접적 심리 묘사와 없이, 그녀가 겪게 되는 외부적 고통들을 주로 다룬다는 점에서 상대적으로 객관적인 형태로 이야기가 취해지는 매체 간의 차이를 발견할 수 있다.







그림 6) HBO <왕좌의 게임>시즌 5 10화 中 서르세이의 속죄의 걸음 장면






더불어 이러한 속성의 차이는 다른 인물의 반응에 대한 묘사 유무의 여부에서도 찾아볼 수 있는데, 가령 존 스노우의 첫 등장을 통해서도 이야기할 수 있다. HBO 시리즈의 존 스노우는 연회에 전혀 참석하지 않고 홀로 검술 연습을 하던 중 벤젠을 만나는 것으로 묘사되는데, 이와 상반되게 원작 소설 속의 존은 연회에 참석한 것으로 묘사가 된다. 원작 소설 속에서 연회 장면에 대한 묘사는 존의 일인칭 시점에서 제한적으로 그려지게 되며, HBO 시리즈에서 그려지는 서르세이와 로버트 왕의 행동과 반응이나, 캐틀린과 서르세이의 대화, 벤젠과 네드의 대화 등은 전혀 묘사되지 않은 채로 오직 존이 벤젠, 티리온과 각각 나눈 대화 상황에 대해서만 중점적으로 그려진다는 서술 상의 차이가 나타난다.

2. 영상화를 위한 인물 및 주요 설정의 재구성

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 7개국

을 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.

배역	배우
대너리스 타르게리언	에밀리아 클라크
	-원작에서는 16살이지만 시즌1에서는 25살로 설정됐다. -원작에서는 보라색 눈을 가지고 있다. -원작에서 칼 드로그와 첫 번째 동침은 상호 합의 하에 이루어진다.
존 스노우	키트 해링턴
	-원작에서 16살이며 시즌 1에서 25살로 등장한다. -원작에서는 이그리트의 시신을 전투 하루 뒤에 발견하며, 살해범은 공개되지 않는다.
산사 스타크	소피 터너
	-원작에서는 13살이며 시즌1에서는 15살로 등장한다. -아이리를 떠나거나, 자신의 정체를 공개하는 행동을 하지 않는다. -브리엔 혹은 티온과 만나지 않는다.
아리아 스타크	메이시 윌리엄스
	-원작에서는 11살이며 시즌 1에서는 14살로 등장한다. -그녀는 타이윈 라니스터 혹은 브리엔을 만나지 않는다.
롭 스타크	리처드 메이든

	<p>-그는 원작에서 16살에 사망하지만 시즌1 첫 등장에서는 25살이다.</p> <p>-레드 웨딩 이전에 그는 자신의 후계권을 존 스노우에게 부여하려 하지만 이는 이뤄지지 않는다.</p> <p>-그는 전투 중 만난 간호사와 결혼하는 것이 아닌 귀족 자녀와 결혼을 한다.</p>
티리온 라니스터	피터 덩커리지
	<p>-원작에서 20대 중반으로 나오지만 시즌1에서는 40대로 등장한다.</p> <p>-그는 원작에서 혐오스럽고 괴상한 외모에 뒤뚱거리는 걸음을 가진 것으로 그려진다.</p> <p>-그는 대러니스를 만나러 가기 위해 베리스와 동행하지 않는다.</p>
제이미 라니스터	니콜라이 코스터 왈도
	<p>-그는 원작에서 30대 초반으로 등장하며, 시즌1에서도 동일한 연령대로 등장한다.</p> <p>-그는 브론을 만난 적이 없다.</p> <p>-그는 마르셀라를 데리러 도른으로 가지 않는다. 그는 당시 서르세이의 명령으로 리버런 점령에 나선 상태다.</p>
조프리 바라티언	잭 글리슨
	<p>-그는 13살로 원작에 나오지만 시즌 1에서 16살로 등장한다.</p> <p>-그는 자신의 모친에게 버릇없는 인물로 그려지지 않는다.</p>
미르셀라 바라티언	넬 타이거 프리
	<p>-그는 트리스탄 마르텔과 사랑에 빠진 적이 없다.</p> <p>-그는 자신의 부친에 대한 비밀을 모른다.</p>
토멘 바라티언	딘 찰스 챔프맨


	<p>-그는 마저리와 혼인 후 첫날밤 동침을 하지 않는다.</p> <p>-그는 원작에서 뚱뚱한 인물로 묘사된다.</p>
---	--

표 10) 『얼음과 불의 노래』에서 <왕좌의 게임>으로 각색되는 과정 중 발생한 주요 인물의 변화 구분표

대너리스 타르게리언의 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.

설정의 변화는 드라마 버전의 첫 화를 통해 이야기할 수 있다. 도입부가 대폭 바뀌었다. 원작 소설에서는 개러드에게 말을 맡긴 뒤 월과 웨이마르가 야인들의 야영지를 가게 된다. 이후 와일드 오커, 백귀, 아더들을 만나 웨이마르는 결투 끝에 살해당하게 되고 숨어 있던 월이 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 톱과 존 스노우가 경주중에 새끼가 맴도는 죽은 어머니 다이어 울프를 발견하게 되지만 드라마에서는 도주한 개러드의 처형 이후 돌아오는 길에 발견한다는 차이점도 발견할 수 있다.

원작에서는 없는 제이미 라니스터와 세르세이 라니스터의 이른 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 삭제를 한 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 구경하려 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 HBO 시리즈는 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.

3. 환경 변화에 의해 새롭게 창작된 캐릭터

HBO는 수백 개의 캐릭터와 에피소드를 TV 환경에 맞게 각색하는 과정에서 원작의 일부 설정은 영상화에 적합한 플롯 구조를 위해 유연하게 변경하게 되었으며, 이 과정에서 HBO 시리즈에만

존재하는 새로운 캐릭터들이 발생하게 되었다. 이 인물들의 공통적 특징은 플롯에 미비한 영향을 미치거나, 영향을 미치지 않는 사소한 역할에 국한되며, 극의 원활한 전개를 위한 마디마디의 이음새 역할로 작용하게 된다. 그러나 거시적 관점에서 트랜스미디어 콘텐츠로의 전환에 유용한 하나의 요소로서 이러한 인물들이 등장하는 방법과 상황에 대한 몇 가지 경우의 수를 유념해 두는 일은 분명히 도움이 될 것이다.

번호	시즌	이름	비고
1	1	로스	티리온과 만나는 창녀
2	2	콰스의 13인	대너리스가 콰스에서 마주하게 되는 무리
3	3	미란다	램지 스노우의 일행
4		바이올렛	램지 스노우의 일행
5	4	올리	밤의 경비대 소년
6	5	말코	볼란티스의 노예 판매 선원
7	6	벨리코 페니미온	볼란티스의 노예 판매 귀족

표 11) <왕좌의 게임>에 새롭게 창작된 인물 분석 자료

로스는 원작 소설에는 등장하지 않는 인물로 HBO 시리즈에서는 시즌1에 등장하는 창녀이다. 그는 티리온 라니스터가 윈터펠에 방문했을 당시 함께 등장하게 되는 인물로, 플롯에 영향을 미치지 않지만 지엽적인 대화를 통해 티리온의 성격을 시청자들에게 보다 입체감 있게 전하는 데 도움을 주는 역할로 기능하게 된다.

시즌 2의 경우에는 콰스의 13인의 등장을 눈 여겨 볼만 하다. HBO 시리즈에 등장하는 이들은 콰스라는 상인의 도시를 지배하는 중심 세력으로 그려지게 되는데, 실제 원작 소설에서는 도시를 점령하는 세 개의 큰 무리 중 하나에 불과하다. 또한 HBO 시리즈에서 등장하는 13인 중 앞장서서 대너리스와 교섭을 시도

하는 향신료 왕은 원작 소설에는 존재하지 않는 인물이며, 이를 통해 매체 전환의 과정에서 콰스를 아우르는 세력의 설정 자체를 축소하고 새롭게 창조한 것을 확인할 수 있다.

시즌 3에 등장하는 미란다와 바이올렛은 볼튼 가의 서자 램지 스노우의 고문 조수와 같은 인물로 묘사가 되는데, 이들 역시 콰스의 13인, 향신료 왕과 같이 원작 소설에서 대응되는 역할의 인물을 찾을 수 없다. 따라서 시즌 3에서 발생한 이 두 인물의 창조와 등장은 극 중 램지 스노우가 티온 그레이조이를 통해 드러내게 되는 잔인하고 어두운 성격의 증폭을 도와주는 인물들로 기능하게 되는 것임을 확인할 수 있다.

시즌 4에 처음 등장해 시즌 6까지 그 모습을 보이는 올리는 본 소단원에서 살펴볼 인물들 중에서는 가장 큰 비중을 자랑하는 인물이다. 원작 소설의 인물 사틴에 대응되는 역할에 몇몇 요소를 결합하여 생성된 그는 북부 지역 작은 마을 기프트 출신으로 야인들의 습격에 의해 가족을 잃고 고아가 된 인물인데, 이후 생존을 위해 밤의 경비대에 입대를 한 것으로 묘사가 된다. 또한 그는 시즌5에 발생하는 캐슬 블랙 전투에서 존과 대치중이던 이그리트를 화살로 쏘 죽이는 인물로 그려지는데, 사실 이는 원작 소설에서는 어느 누구에 의해 벌어진 일인지 끝까지 설명되지 않는다. 이는 결국 HBO 시리즈 상에서 존을 따르는 어린 소년 올리를 통해, 존이 사랑하는 사람을 눈앞에서 잃어버렸음에도 자신의 신분과 임무에 귀속되어 있다는 역설적 상황을 연출하기 위한 기능으로 작용을 하게 된 것이다. 하지만 이와 같이 존에게 충성을 맹세해온 그는 존이 자신의 부모의 원수, 야인들을 보호하기 위해 성문을 열어주는 것을 이해하지 못해 불만을 품게 되고, 결국 시즌 5 마지막 화에 이르러 존을 살해하는 몇 명의 대원들 중 한 명으로 그려진다.

시즌5에 등장하는 말코는 노예선의 상인으로 처음에는 조라 모르몬트와 티리온을 붙잡아 불란티스로 데리고 가려고 하지만 후에 오히려 그들에게 설득을 당해 미련으로 배를 돌리는 것으로 그려지는 인물이다. 더불어 말코는 올리 이전 인물들이 그러하듯

직접적인 대응 인물이 없으며, 티리온이 노예들에게 붙잡혀 만나게 되는 여섯 인물의 설정이 응집되어 있다. 말코와 함께 페니미온 역시 설정이 응축된 인물인데 그에게서는 대너리스의 미린 노예 협정 중 등장하는 볼란티스의 주요 귀족들의 요소들이 섞여 있는 것을 확인할 수 있다. 결국 HBO 시리즈에서 페니미온은 대너리스의 협정에 등장하기도 하며 노예 거래에 참여하는 인물로 그려지게 되지만, 앞서 살핀 이전 시즌의 인물들과 마찬가지로 플롯에 영향을 미치지 않는다.

즉 이러한 인물들은 일종의 맥커핀으로 작용하게 되는 것인데, 향후 전개될 서사에 비중이 없음에도 불구하고, 이름과 얼굴이 조연과 같이 화면상에 등장하며 주요 인물의 목표에 방해와 갈등을 불러일으킬 것 같은 긴장을 유발하게 된다.

V. 맺음말

본 논문은 판타지 장르 트랜스미디어 <왕좌의 게임>의 구성 양상에 대해 살펴본 연구이다. 본론에 앞서 선행된 서론에서는 2010년대 발표된 12편의 국내 학술 논문들을 중심으로 트랜스미디어의 연구 동향 및 특징들에 대해 살펴보았다. 그 결과 2000년대까지는 OSMU가 다양한 업계를 아우르는 다매체 전략으로 사용되었고, 2000년대 후반 접어들어 트랜스미디어가 등장, 서사 콘텐츠 분야에 전략적으로 쓰이는 빈도가 늘어나고 있음을 확인할 수 있었다.

트랜스미디어를 본 논문의 주제로 선정한 후 세부적인 연구 진행을 위해 주요 기준으로 삼을 콘텐츠의 선정이 요구됐다. 이에 선행 연구 과정에서 다양한 매체에 전개될 수 있다는 장르적 특수성을 바탕으로 판타지 장르가 트랜스미디어에서 자주 사용됨을 확인할 수 있었다. 또한 이와 함께 그 과정에서 기존의 판타지 장르 트랜스미디어 콘텐츠들이 장르적으로 J. R. R. 톨킨의 하이판타지 관습을 계승했거나, 혹은 넓은 시장에서 판매가 이루어졌다고 보기 어려운 국내 창작 콘텐츠에 국한된다는 두 가지

한계를 발견할 수 있었다. 그 결과 본 연구의 의의를 획득하기 위해서는 첫 째로 기존의 판타지 장르의 관습을 따르지 않는 콘텐츠여야 하며, 둘째로 해외 시장에서 압도적인 성과를 가진 콘텐츠여야 한다는 두 가지 조건을 기준으로 삼게 되었고, 이를 바탕으로 조지 R. R. 마틴의 소설 『얼음과 불의 노래』를 중심으로 전개된 트랜스미디어 콘텐츠 작품들을 본 연구의 주요 기준으로 삼게 되었다.

이에 본 논문의 본론 도입부에서는 『얼음과 불의 노래』 속 핵심 인물의 여정을 신화적 모티프와 영웅 서사 이론에 대입해 살펴보았다. 또한 해당 단원에서 쓰인 『얼음과 불의 노래』는 원작 소설만을 의미하는 것이 아닌, 원작 소설과 드라마 콘텐츠 두 가지를 공통으로 지칭하는 의미로 활용되었는데, 이는 두 매체 간의 이를 통해 극 중 주요 인물들에게서 발견되는 신화적 모티프와 영웅 서사의 특징을 바탕으로 『얼음과 불의 노래』의 서사의 기본 성향에 대한 이해와 함께 서사가 가지는 특징 및 성격에 대해 살펴볼 수 있었다. 이를 통해 해당 단원에서는 얼음과 불의 노래』의 주요 인물 3인을 중심으로 나타나는 작품의 기본 성격과 서사 형태, 그리고 전개에서의 방향성과 특징에 대해 살펴볼 수 있었으며, 이와 동시에 『얼음과 불의 노래』가 가지는 군상극적 서사 요소들과 함께 판타지 장르적 일부 요소들에 대해 살펴볼 수 있었다.

본론을 작성하며 인상적이었던 점은 『얼음과 불의 노래』가 드라마 시리즈 <왕좌의 게임>으로 매우 경제적으로 각색된 부분이다. <왕좌의 게임>은 경우에 맞춰 소설의 줄거리를 삭제하고 새롭게 창조하는 부분이 있었음에도, 『얼음과 불의 노래』의 톤과 플롯을 온전히 유지 시키며 1시간 분량의 텔레비전 드라마에 알맞은 서사를 갖추었다. 무엇보다 구조적 측면에서 방대한 세계관을 갖추고 있음에도 불구하고 12단계로 구분되는 캠벨의 영웅 서사 이론에 무리 없이 대입된다는 지점 또한 매우 인상적이었다.

그럼에도 본 연구는 『얼음과 불의 노래』를 통해서만 트랜스미디어를 살펴본 점에서 한계가 있으며, 이러한 지점에서 본 연

구의 후속 진행 방향이 제시된다. 이러한 지점에서 『얼음과 불의 노래』는 트랜스미디어로서 다른 콘텐츠와의 비교를 통해, 콘텐츠 전략으로서 더욱 효율적으로 이를 사용할 수 있는 방법에 대해 도출이 가능할 것이다. 따라서 『해리 포터』와 같은 동일 장르의 콘텐츠부터 <블레이드 러너>와 같은 특수한 사례의 트랜스미디어 콘텐츠, 또 <화랑>이나 <미생>과 같은 국내 트랜스미디어 콘텐츠 및 기업 홍보 목적 트랜스미디어 콘텐츠들과의 체계적인 비교 분석이 이뤄져야 할 것이다.

참고문헌

- 조지 R. R. 마틴, 이수현, 『얼음과 불의 노래 제1부』, 은행나무, 2016
 조지 R. R. 마틴, 이수현, 『얼음과 불의 노래 제2부』, 은행나무, 2016
 조지 R. R. 마틴, 이수현, 『왕들의 전쟁 제1부』, 은행나무, 2017
 조지 R. R. 마틴, 이수현, 『왕들의 전쟁 제2부』, 은행나무, 2017
 조지 R. R. 마틴, 서계인, 송린 『성검의 폭풍 제1부』, 은행나무, 2005
 조지 R. R. 마틴, 서계인, 『성검의 폭풍 제2부』, 은행나무, 2005
 조지 R. R. 마틴, 서계인, 『까마귀의 향연 제1부』, 은행나무, 2012
 조지 R. R. 마틴, 서계인, 『까마귀의 향연 제2부』, 은행나무, 2012
 조지 R. R. 마틴, 서계인, 『드래곤과의 춤 제1부』, 은행나무, 2013
 조지 R. R. 마틴, 서계인, 『드래곤과의 춤 제2부』, 은행나무, 2013
 조지 R. R. 마틴, 서계인, 『드래곤과의 춤 제3부』, 은행나무, 2013
 강구 외, 『문화콘텐츠와 인문학 상상력』, 글누림, 2005.
 강인태, 『상상력 공학 101』, 나무+나무, 2013.
 김동섭, 『신화의 이해』, 신아사, 2014.
 김서정, 『멋진 판타지』, 글명쇠, 2002.
 김성기 외, 『고대 그리스문학과 18세기까지의 서양문학』, 웅진 밀레니엄 북스, 2001.
 H. A. 거버, 김혜연, 『『북유럽 신화, 재밋고도 멋진 이야기 '에다 이야기'의 원형을 읽다』, 책읽는귀족, 2015.
 류철균·한혜원 외, 『트랜스미디어 스토리텔링의 이해』, 이화여자대학교 출판부, 2015.

- 로버트 맥키, 고영범, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 민음인, 2002.
- 미르치아 엘리아데, 심재중, 『영원회귀의 신화』, 신화종교상징총서, 2003.
- 신동희, 『휴머니타스 테크놀로지』, 커뮤니이션 북스, 2013.
- 안인희, 『안인희의 북유럽 신화 1, 2』, 웅진지식하우스, 2011.
- 이재현, 『디지털 문화』, 커뮤니케이션북스, 2012.
- 이유선, 『판타지 문학의 이해』, 역락, 2005.
- N.K. 샌다즈, 이현주, 『길가메시 서사시』, 범우사, 2011.
- 조셉 캠벨, 이윤기 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 1999.
- 조해진, 『판타지 영화와 문화콘텐츠 산업』, 새미, 2012.
- 카렌 암스트롱, 이다희, 『신화의 역사』, 문학동네, 2011.
- 케빈 크로슬리-홀런드, 서미석, 『북유럽 신화 : 바이킹의 신들』, 현대지성, 2016.
- 크리스토퍼 보글러, 함춘성, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 비즈앤비즈, 2017.
- 캐스린 홈, 한창엽 역, 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2000.
- 최유찬, 『컴퓨터 게임과 문학』, 연세대학교출판부, 2004.
- 헨리 젠킨스, 김정희원·김동신 역, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈, 2008.
- 김영재, 『브랜드 아이덴티티 기반 문화콘텐츠 OSMU 전략 연구』, 만화애니메이션연구 통권 제28호, 2012년, 2012.
- 김영재, 『뉴미디어 환경변화에 따른 애니메이션 콘텐츠 비즈니스 모델』, 한국만화애니메이션학회, 제4권 2호2008.
- 김성재, 손기환, 『판타지 만화의 컨벤션 연구』, 만화애니메이션연구 통권 제38호, 2015
- 김희경, 『컨버전스와 트랜스미디어 프랜차이즈의 세계』, 철학과 문화, 제26권, 2013.
- 공현희, 『스핀오프 애니메이션에 나타난 캐릭터의 변화 분석』, 만화애니메이션연구 통권 제41호, 2015.
- 류철균, 서성은, 『온라인게임의 트랜스미디어 스토리텔링 연구 - 〈메이플스토리〉를 중심으로』, 한국어문학회, 제102호, 2008,
- 라영균, 『문학장르의 체계와 역사성』, 외국문화연구 제65호, 2017.
- 박봉원, 이건창, 『잠재고객의 OSMU(One Source Multi Use) 콘텐츠 수용에 대한 탐색적 분석』, 經營科學, 제27권 제2호, 2010호
- 박주연, 박수철, 『일본 미디어 콘텐츠의 매체전환 유형에 관한 연구』, 일

- 본연구, 49권0호, 2011.
- 박승현, 이윤진, 『장르의 속성에 한 고찰』, 언론과학연구, 제7권 제1호, 2007.
- 신동희, 김희경, 『트랜스미디어 콘텐츠 연구: 스토리텔링과 개념화』, 한국콘텐츠학회논문지, 제10권 제10호, 2010.
- 서동훈, 『문화콘텐츠 서사의 모티프 변용 양상 연구 - 이청준의 〈남도사랑〉 연작과 임권택의 〈서편제〉를 중심으로 -』, 한국만화애니메이션, 제36권, 2005.
- 이승진, 『만화 OSMU 진화확장모델 연구: 윤태호 ‘미생’을 중심으로』, 애니메이션연구 제11권 제2호, 2015.
- 이준희 · 최유민, 『확장형트랜스미디어 스토리텔링을 한 세계관 디자인 연구: 구름빵의 사례』, 디자인학연구 제 28호, 한국디자인학회, 2015.
- 이상민, 『트랜스미디어스토리텔링의개념과특성』, 『한국콘텐츠학회논문지 9(12), 2011
- 이문행, 『동아시아 대중문화와 크로스미디어/트랜스미디어 전략』, 한국언론학회 학술대회 발표논문집,
- 오은경, 『트랜스미디어 또는 인터미디어』, 한국독일어문학회, 독일어문학, 65권0호 2014.
- 신은경, 오영재, 『트랜스미디어 콘텐츠 사례 연구-국내 체험형 기업전시관을 중심으로-』, 한국정보디자인학회, 정보디자인학연구, 25권 0호, 2015
- 서성은, 『트랜스미디어 스토리텔링으로서 <미생>의 가능성과 한계』, 어문학, 제128호, 제0권, 2015.
- 전범수, 김정기, 『위성 DMB 이용 동기와 장르 소비 - 장르 선호도, 레퍼토리, 소비유사성을 중심으로』, 한국언론정보학회, 통권36호, 2006.
- 장동곤, 강지영, 『판타지 장르의 트랜스미디어 연구 - 왕좌의 게임(Game of Throne)을 중심으로』, 만화애니메이션연구 통권 제48호, 2017.
- 정대현, 이혜정, 정옥경, 『영화 해리포터에 나타난 판타지 유형 분석과 판타지의 현실 가능성에 대한 어린이의 인식』, 어린이미디어연구 제8권 제2호, 2009.
- 박승현, 이윤진, 『장르의 속성에 한 고찰』, 언론과학연구 제7권 1호, 200

7.

최수용, 『판타지 장르서사의 가치와 창작방법론 연구』, 한국문예창작
제33호, 한국문예창작학회, 2015.

한명희, 『영웅서사구조 중심으로 하는 판타지영화의 시각화 연구』, 디지
털콘텐츠학회지, 11권 2호, 한국디지털콘텐츠학회, 2010.

데이비드 베니오프, D. B. 와이스, <왕좌의 게임 TV 시리즈 시즌1>, HBO,
2011

데이비드 베니오프, D. B. 와이스, <왕좌의 게임 TV 시리즈 시즌2>, HBO,
2012

데이비드 베니오프, D. B. 와이스, <왕좌의 게임 TV 시리즈 시즌3>, HBO,
2013

데이비드 베니오프, D. B. 와이스, <왕좌의 게임 TV 시리즈 시즌4>, HBO,
2014

데이비드 베니오프, D. B. 와이스, <왕좌의 게임 TV 시리즈 시즌5>, HBO,
2015

데이비드 베니오프, D. B. 와이스, <왕좌의 게임 TV 시리즈 시즌6>, HBO,
2016

데이비드 베니오프, D. B. 와이스, <왕좌의 게임 TV 시리즈 시즌7>, HBO,
2017

ABSTRACT

A study of character development aspect of fantasy genre trans-media contents -Focusing on A 'Song of Ice and Fire'-

Jang, Dong-Gon · Kang, Ji-Young

In this paper, I study the development of character in the fantasy genre of trans-media contents. In this study, I studied the novel " Songs of Fire and Ice " from the existing fantasy genre, and found that the content was expanded to include characters and features that were important to compared with the other fantasy genre content. Late fantasy genre writers since The Lord of the Rings have inherited a sort of genre of standards, and have established the genre of high fantasy. The genre has a typical characteristic of heroic characters or group adventures, based on the stage 12 heroic epic by mythologist Joseph Campbell. So the body of this paper will explore the journey of the heroic character in " Songs of Fire and Ice" and will be compared to the mythic motif and to the heroic epic narrative, and then find out the exceptional features of " Songs of Fire and Ice " as a fantasy genre.

Key Word : Trans-media, Fantasy, Narrative, Game of Throne

장동곤
단국대학교 영화콘텐츠 전문대학원 석사과정
(06279) 서울특별시 강남구 대치동 삼성아파트 201-301
Tel : 02-561-4607
kickthecan@naver.com

강지영(교신저자)
단국대학교 영화콘텐츠 전문대학원 부교수
(448-701) 경기도 용인시 수지구 죽전로 152
영화콘텐츠전문대학원
Tel : :031-8005-2258
artech@dankook.ac.kr

논문투고일 : 2018.01.31.
심사종료일 : 2018.03.04.
게재확정일 : 2018.03.22.