

# 영상미디어의 게임문화 재매개 양상 연구

이동은

가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과

delee@catholic.ac.kr

A Study on the Remediation of Game Culture in Video Media

Dong-Eun Lee

Dept. of Media Technology Contents, The Catholic University of Korea

## 요약

본 연구는 일방향적이고 관람 위주의 콘텐츠를 지향하고 있는 영화와 드라마 등의 영상미디어가 뉴미디어인 게임의 속성을 어떻게 재매개하고 있는지를 구체적인 사례를 통해 분석하고 게임성이 발현되는 양상을 살펴 게임과 영상미디어의 영향 관계 및 융합 양상을 연구하는 것을 목적으로 한다. 영상미디어의 게임문화 융합 양상은 크게 두 가지 유형으로 나타났다. 첫 번째는 게임의 콘텐츠적인 측면을 소극적으로 융합하는 양상이며, 두 번째는 게임의 시스템적인 측면을 적극적으로 융합하는 양상이다. 이와 같은 연구는 게임이 다양한 영상미디어에 영향을 주고 있음을 밝힘과 동시에 게임 미디어가 대중 문화를 이끌어가는 대표적인 미디어로 기능하고 특히 포스트 코로나 시대에 더 강조되는 온택트 패러다임을 이끌어가는 주역으로 자리매김할 수 있음을 증명하는 기초 연구로 그 의의가 있다.

## ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze how video media such as movies and dramas, which aim for one-way and viewing-oriented content, remediates the attributes of games, and to study the influence and convergence of games and video media. There were two main types of game culture convergence patterns of video media. The first is the passive fusion of the content aspect of the game, and the second is the active fusion of the system aspect of the game. Such research is significant as a basic study that reveals that games affect various video media and proves that game media can function as a representative media leading popular culture.

**Keywords** : remediation(재매개), game culture(게임문화), convergence(융합), post covid19(포스트코로나), game storytelling(게임스토리텔링)

Received: Dec. 12, 2021      Revised: Dec. 23, 2021  
 Accepted: Dec. 23, 2021  
 Corresponding Author: Dong-Eun Lee(Catholic University)  
 E-mail: delee@catholic.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. 서 론

본 연구는 일방향적이고 관람 위주의 콘텐츠를 지향하고 있는 영화와 드라마 등의 영상미디어가 뉴미디어인 게임의 속성을 어떻게 재매개하고 있는지를 구체적인 사례를 통해 분석하고 게임성이 발현되는 양상을 살펴 게임과 영상미디어의 영향 관계 및 융합 양상을 연구하는 것을 목적으로 한다.

코로나19의 세계적인 확산은 전 인류의 삶에 큰 변화를 가져왔다. 그야말로 문명의 대전환이라고 해도 과언이 아니다. 문제는 수많은 미래학자들과 세계보건기구의 전망처럼 지금 당장 코로나19가 종식된다 하더라도 지구는 세계적인 대유행인 팬데믹(pandemic)을 뛰어넘어 주기적이면서도 지속적인 발병 상태인 엔데믹(endemic) 상태가 될 수 있다고 전망한다[1].

이에 이 시대의 가장 논쟁적인 현대 철학자이자 사상가인 슬라보예 지젝은 이제 인류는 새롭게 맞이할 시대를 준비해야 한다고 강조하고 있으며 인류 생활 양식 전체에 갑작스럽게 다가온 종말을 인식하고 인류가 그동안 생산하고 영위해 온 기존 시스템을 다시 돌아보고 그 한계가 무엇인지 깨닫고 사회, 정치, 경제, 문화예술 전반 모든 구조에서 일어나고 있는 변화를 직시하며 새로운 일상인 뉴노멀(new normal)을 준비해야 한다고 말한다[2].

미디어 분야의 뉴노멀 시대를 위한 준비 또한 예외가 아니다. 팬데믹으로 인해 전인류가 집에 머무르는 시간이 많아지면서 자연스럽게 영상 콘텐츠 소비도 늘었다. KBS ‘코로나19:2차 국민인식조사’에 따르면 외출 자제 등으로 인해 TV시청이 70.2%, 스마트폰과 태블릿 PC 이용 67.7% 등 여가활동이 급격하게 늘어난 것으로 드러났다[3]. OTT 이용률 증가 역시 전세계적인 추세이다.

소비 시간이 늘어나면서 특히 영상미디어 분야는 그 어떤 분야보다 빠른 속도로 수요자의 요구와 취향을 적극적으로 수용하여 변화를 꾀하고 있다. 그 중 하나가 바로 게임을 재매개

(remediation)하고 있는 현상이다. 재매개는 시각 미디어의 진화를 연구하는 대표적인 학자인 볼터와 그루신의 개념으로 하나의 미디어가 다른 미디어의 테크놀로지, 표현양식, 사회적 관습 등을 차용, 개선, 개조하면서 자기 것으로 만드는 과정을 말한다. 뉴미디어와 올드미디어가 서로 상호작용하면서 세상에서 살아남으려고 애쓰는 생존논리라고 할 수 있다[4]. 모든 미디어는 변화해가는 새로운 세상 앞에서 살아남기 위해 지속적인 성장과 변모를 꾀한다는 의미이다.

특히 최근 게임 제너레이션이 영상콘텐츠의 주요 타겟으로 성장한 시대를 맞이하고 있다. 이는 기존의 영상미디어, 즉 드라마나 영화가 게임 제너레이션에게 소구될 수 있을만한 변화와 진화를 요구하는 상황에 직면해 있음을 알려주는 반증이다. 이에 영화, 드라마, VR 애니메이션 등은 대중과 산업의 요구에 따라 실험적인 융합 콘텐츠를 기획하고 제작하고 있으며 이러한 양상은 하나의 IP를 공유하여 다른 장르의 콘텐츠로 확장하는 초기 단계의 소극적인 융합 양상을 넘어 게임 미디어가 가지고 있는 변별적인 속성을 영상미디어가 적극적으로 재매개하는 단계에 이르고 있는 것이다.

따라서 본 연구에서는 이와 같은 양상이 구체적으로 어떻게 드러나고 있는지를 밝히고자 한다. 구체적인 연구 방법으로는 대표적인 게임 융합의 특성을 보여주는 텍스트를 선택하고 이 텍스트가 게임 미디어의 어떤 특성들을 어떤 양상으로 재매개하고 있는지를 텍스트 분석을 통해 밝히고자 한다.

대표적인 시각미디어인 영화 분야의 연구 대상은 <레디 플레이어 원>, <여중생A>, <SF8:하얀 까마귀>, <프리라이>등을 선정하였으며 드라마 텍스트로는 <레벨업>, <알함브라 궁전의 추억>, <보건교사 안은영>, <나인:아홉 번의 시간여행>, <스위트홈>, <경이로운 소문>등을 선정하였다. 연구 방법은 현상학적인 방법으로 게임성이라고 규명되는 특질들이 영화와 드라마에 어떻게 재매개되고 있는지를 분석하였다.

## 2. 게임 콘텐츠의 소극적 융합

### 2.1 스토리 구성요소로 전이되는 게임성

영상미디어의 게임성 융합 양상은 소재와 스토리 구성 요소적인 측면에서 게임이나 가상세계를 직접적으로 언급하거나 적용하고 있는 사례들을 대표적으로 꼽을 수 있다. 이 경우 스토리의 3요소라고 할 수 있는 인물, 사건, 배경 등을 게임미디어의 그것들과 교차시키는 사례들로 다수 찾아볼 수 있다. 게임과 관련된 소재를 인물이 재매개하는 경우는 주인공의 직업이 게임 개발자라거나 게임플레이어인 경우로 나타나고 있으며 배경을 재매개하는 경우는 영화나 드라마 서사의 배경 자체를 게임회사로 삼는 경우를 대표적으로 꼽을 수 있다. 마지막 사건의 측면에서는 게임 개발을 하거나 게임 플레이를 하는 과정에서 생기는 사건을 가지고 드라마나 영화의 핵심 사건으로 만들 수 있다는 측면에서 소극적으로 게임 콘텐츠를 융합한다고 할 수 있다.

드라마 <레벨업>의 경우 2019년 방영된 12부작으로 회생률 100%의 구조조정 전문가와 게임 덕후가 게임 회사를 살릴 신작 출시를 위해 고군분투하는 로맨틱 코미디 드라마 장르이다.

완벽한 일 처리 능력을 가지고 있지만 냉정하고 까칠한 성품을 가지고 있는 주인공 ‘안단테’는 구조조정 전문가로 신박한 신작 게임을 출시하지 못하는 게임 회사의 구조조정을 맡게 된다. 어린 시절 게임에 대한 트라우마로 게임에 대한 안 좋은 인상을 가지고 있는 그는 ‘게임은 내 인생’이라고 외치는 게임 회사 3년 차 직원 ‘신연화’를 만나 회사를 회생시키고 사랑도 얻게 된다는 스토리를 가지고 있다.

게임 회사를 배경으로 게임을 만들면서 벌어지는 이야기를 다루고 있다는 점에서 소재적인 측면에서 게임을 차용하고 있음을 확인할 수 있다. 특히 드라마의 내용 뿐 아니라 드라마의 외적인 요소들 역시 게임 용어들을 차용하여 홍보와 마케팅

에 활용하였다.

우선 이 드라마는 타이틀부터 게임 용어를 차용했다. 게임에서 레벨업(level up)은 캐릭터가 일정한 경험치를 얻었을 때 레벨이 상승하는 과정을 나타내는 말로 대표적인 게임의 시스템을 나타내는 용어라 할 수 있다. 포스터에 전면으로 등장하는 카피 역시 ‘게임 덕후 인생, 최강 보스 등장!’으로 게임의 주된 목적이 보스를 물리치는 것임을 염두한다면 드라마가 직접적으로 게임의 표현 형식을 그대로 차용하고 있다고 할 수 있다.

뿐만 아니라 캐릭터를 설명하는 형식 또한 게임 캐릭터의 스탯(stat) 구조를 그대로 차용하고 있는 양상을 보인다. 주요 인물은 모두 공격력, 방어력, 난이도, 호감도를 기준으로 성격 분류가 이루어진다. 예를 들어 주인공 안단테의 경우 공격력, 방어력, 난이도 모두 높지만 호감도가 낮은 인물로 표현된다. 이는 까칠하고 냉정한 성격을 캐릭터 스탯으로 드러내는 표현법이라고 할 수 있다.

이와 같은 현상은 작품의 타겟이 되는 대상이 바로 게임을 좋아하고 게임에 익숙한 젊은 층, 즉 게임 제너레이션임을 반영한 까닭이다. 드라마의 제목이나 홍보용 카피의 경우 대중과 만나는 첫 번째 이미지이므로 제작진은 작품의 타겟이 되는 대상을 고려하여 결정하는 경우가 다반사다.

반면 2018년 tvN을 통해 방영된 드라마 <알함브라 궁전의 추억>의 경우는 <레벨업>과는 표면적으로 상반된 양상을 보여주고 있다. <레벨업>이 드라마 제목과 캐릭터 소개, 포스터와 대표 카피 등 표면적인 측면에서부터 게임을 소재로 삼고 있는 드라마라는 점을 내세웠다면 <알함브라 궁전의 추억>의 경우는 달달한 청춘 남녀의 로맨스로 마케팅하는 전략을 세우고 있다. 포스터에서 풍기는 이미지 또한 애달픈 그리고 아련한 사랑 이야기라는 점을 강조한다. 그에 맞게 포스터의 칼라톤도 브라운 계통으로 잔잔하고 서정적인 분위기를 드러내며 카피 역시 ‘마침내 오늘 마법이 시작됐다’로 게임과 관련된 소재일 것이라는 생각을 전혀 하지 못하게 하고 있다.

하지만 실제 드라마는 증강현실 게임을 소재로 게임 내에서 벌어지는 사건에서 헤어 나오지 못하고 균분투하는 주인공의 이야기를 스토리텔링하고 있다. 주인공은 게임 개발사이자 투자사 대표로 신규 게임 계약을 위해 스페인 그라나다로 비즈니스 여행을 떠난다. 그라나다에서 게임 라이선스를 사게 되고 최초로 개발된 증강현실 게임을 플레이하면서 테스트를 하던 중 가장 친한 친구였지만 지금은 적이 되어버린 친구 형석과 전투를 벌이게 된다. 증강 현실 게임에서 주인공 진우는 형석을 죽이고 승리를 거두지만 문제는 여기서부터 시작된다. 게임 속에서 물리친 형석이 실제 현실에서 죽은 채로 발견되었기 때문이다. 그때부터 진우는 게임에 접속하지도 않았는데도 현실에서 마주하는 형석의 환영을 보게 되고 이 문제를 해결하기 위해 게임 속 캐릭터를 레벨업하며 각종 퀘스트를 수행하고 최종 미션을 마추하게 된다.

이 드라마 소재로 등장하는 증강현실 게임은 드라마 전체 스토리를 이끌어가는 핵심적인 사건을 발발시키고 있으며 실제 드라마에서도 증강현실 게임이 차지하는 비중이 상당히 큰 편이다. 기존의 드라마들이 게임 회사를 배경으로 삼아 스토리를 전개하거나 <밥 잘 사주는 예쁜 누나>의 주인공처럼 게임회사에 근무하고 있는 그래픽디자이너가 직업이라거나 하는 식의 단순하고 얇은 단계의 게임을 적용하고 있는 수준에서 벗어나 <알함브라 궁전의 추억>에서는 증강현실 게임이 문제적 상황으로 등장하여 주인공으로 하여금 끊임없이 퀘스트를 수행하고 적들을 대적하고 레벨업하는 스토리를 전개하고 있다.

드라마 매 회마다 증강현실 게임을 플레이하면서 문제적 상황을 해결해가려는 주인공의 스토리가 펼쳐지고 연출 역시 게임 플레이 화면을 보는 것 같은 모습들이 보여지고 있어 소재라는 측면에서 증강현실 게임을 가져오기는 했지만 이전과는 차별화된 적극적인 수용으로 융합적인 양상을 만들어내고 있다. 특히 이 드라마에서 등장한 증강현실 콘택트 렌즈의 경우 실제 미국 캘리포니아 스타트업

‘모조비전(Mojo Vision)’에서 상품화하려는 계획으로 개발중이며 증강현실 기반의 게임들도 현재 다수 개발 중인 상황이어서 드라마에 등장하는 게임문화 융합 양상이 상상 속에서 존재하는 이상적인 모습이 아니라 실제 현실의 반영이라는 측면에서 의의가 있다고 할 수 있다.

## 2.2 NPC의 재발견

게임 속에 등장하는 NPC는 Non player character의 약어로 플레이어가 컨트롤 할 수 없는 캐릭터들을 말한다. NPC는 각자 게임 월드 내에서 주어진 임무가 있고 자신의 역할에 따라 프로그래밍된 액션만 수행하는 존재이다. 일반적으로 디지털 게임 내에 가장 많은 수를 차지하는 NPC는 바로 플레이어의 생존을 위협하는 몬스터 캐릭터이고 물건을 거래하는 임무를 주로 하는 상인 NPC, 플레이어의 다음 행위가 무엇인지를 알려주고 공간을 탐색하게 이끌어주는 퀘스트 기버(Quest giver) 역할을 하는 NPC, 게임 월드를 실제 세상처럼 살아있는 곳처럼 보이게 하기 위해 일종의 장식의 기능을 하는 마을 사람 NPC, 뛰어노는 어린아이 NPC, 지나가는 행인 NPC 등이 있다. NPC의 경우 공간의 지배를 받아 머무르거나 움직일 수 있는 공간의 반경이 정해져 있는 경우가 대부분이다.

게임 세계를 의미 있게 채워주는 기능을 하는 것이 NPC이기는 하지만 일부 네임드 몬스터나 네임드 NPC를 제외하고는 대부분의 NPC들이 플레이어 캐릭터에 비해 상대적으로 가볍게 다루어지고 있는 것 또한 사실이다. 그런데 게임이 아닌 영화나 드라마 등의 영상 콘텐츠에서 이런 NPC에게 주목하는 사례가 많들어지고 있다.

2021년 개봉한 영화 <프리가이>의 경우, 주인공이 가상세계의 NPC이다. 그는 독특한 세계관으로 알려진 프리시티에 거주하고 있다. 얼핏 보면 그의 하루하루는 다른 누구의 일상과도 별반 다를 것이 없는 평범 그 자체이다. 매일 아침 그날 입을 옷을 고르고 반복되는 일상을 살아가고 있다. 그래서 영화를 보는 관객은 그가 살고 있는 세상이 가

상세계임을 인지하지 못한 채로 관람하게 된다.

다만 그가 사는 세상은 수시로 빌딩이 폭파하고 자동차에 사람이 치이며 은행에 강도가 들어 인질로 잡히는 일이 다반사인 세상이다. 이렇게 평범한과는 거리가 먼 사건들이 반복되던 어느 날, 갑자기 은행에 쳐들어온 강도를 공격하고 그 덕에 AR 기능이 있는 안경을 얻게 된다. 자신이 살아가고 있는 세상이 사실을 비디오 게임 속 세상이고 자신은 그저 그 세계를 진정성 있게 만들어 줄 NPC일 뿐이라는 사실을 인지하게 되면서 게임 서버가 폐쇄되기 전에 이 게임 세계를 구하기 위한 영웅적인 액션을 선보인다.

이 작품의 경우 <레디 플레이어 원>의 각본가가 함께 시나리오 작업을 진행했다고 한다. <레디 플레이어 원>이 게임을 소재로 삼고 스토리를 만들어갔다면 이 작품은 <주먹왕 탈프>처럼 게임 속 캐릭터를 주인공으로 삼아 스토리텔링을 하고 있다는 특징이 있다. 특히 영화 속에 나타나는 주요 공간과 배경은 <GTA>와 <포트 나이트>를 연상시키는 디자인으로 소재적인 측면 뿐 아니라 등장하는 인물의 역할, 캐릭터의 기본적인 성격 등도 게임에 등장하는 캐릭터의 그것을 적극적으로 반영하고 있는 사례라 할 수 있다.

넷플릭스 오리지널 드라마 <보건교사 안은영>의 경우에도 4화에 옴벌레를 먹는 일이 자신의 임무라고 생각하고 생활하는 여학생 캐릭터 백혜민이 등장하는데 이 캐릭터는 자신이 게임의 NPC와 같은 존재라고 느낀다. 그녀는 자신이 그렇게 느끼는 이유를 보건교사 안은영에게 직접 구술한다.

“이렇게 계속 사는 건 아니고 저는 옴이 번질 때마다 존재합니다. 여기는 제 구역이구요. 저는 이 근처에서 늘 생을 반복는걸요? 행정 구역은 많이 바뀌었지만 이 부근 반경 5.38km 안이 제가 사는 세상인 것 같습니다. ...(중략)... 저는 게임으로 치면 이 세계의 NPC 같은 게 아닐까 싶습니다. 자동으로 존재하고 이 구역을 벗어날 수 없으니까요”

백혜민의 경우는 현실에서 만날 수 있는 정상적

인 인물이라기 보다는 판타지적인 성격을 부여하고 있는 캐릭터로 학교 주변에 나타나는 옴벌레를 먹어서 사람들에게 불운이 닥치는 것을 막는 일을 하는 기능을 가진 존재라고 자신을 소개한다. 그녀의 말에 따르면 옴벌레는 옴잡이의 위산으로만 녹일 수 있고 옴을 많이 먹다보면 속이 쓰리기 때문에 밥을 많이 먹어야 하고, 밥을 많이 먹으면 다시 또 속이 더부룩해져서 소화제를 또 많이 먹어야 한다고 한다. 또한 그녀는 20살이 되기 전에 죽었다가 옴벌레가 생길 때마다 다시 생성되는 삶을 살아가고 있다.

이러한 비상식적인 그녀의 삶은 게임 속 NPC와 비슷하다. 그녀 자신 또한 이 점을 잘 알고 있으면 그렇기에 주어진 운명을 받아들이고 있다. 때문에 게임 속 NPC처럼 일정한 공간에서만 활동이 가능하고 주어진 알고리즘에 따라서 행동을 반복하는 것을 당연하게 여기고 있다.

일반적으로 작가가 스토리를 만들 때 자신의 주변 인물이나 관찰 가능한 인물들에 영향을 받아 캐릭터를 생성하게 되는 경우가 다반사이다. <보건교사 안은영>의 경우 판타지 장르를 표방하고 있기는 하지만 가상세계나 게임을 직접적으로 소재로 삼고 있지는 않음에도 불구하고 주요한 역할을 하면서 에피소드를 책임지는 캐릭터가 현실에서 우리가 만날 수 있는 평범한 인물이 아니라 게임 속에서 익숙한 NPC의 특징과 성격을 차용했다는 점에서 특이하다고 할 수 있다.

추가적으로 넷플릭스 오리지널 드라마 <블랙미러> 시리즈의 4번째 시즌 1화 <USS 칼리스터>에서 사건을 만들어가는 캐릭터들도 일종의 게임 속 NPC들에 해당한다. 이 스토리는 유능한 게임 개발자이지만 사회성이 부족하여 늘 소외감을 느끼는 주인공이 자신의 회사 직원들의 DNA를 이용하여 자신만 즐길 수 있는 가상 게임을 만들고 캐릭터를 생성해서 자기 마음대로 조종하면서 회사에서 받은 스트레스를 게임 속에서 푼다는 설정에서 출발한다. 독재적이고 독단적인 주인공의 탄압에 견디다 못한 게임의 NPC들이 자신들의 삶을 되찾기

위해서 반란을 일으키는 내용으로 스토리텔링 되고 있다.

게임 미디어에서 플레이어의 행위를 유발하는 중요한 존재이지만 그동안 주목을 받지 못했던 NPC를 드라마와 영화에서는 새로운 등장인물로 변모시켜 재등장시키고 있는 것이다.

### 2.3 현실의 문제를 치유하는 게임 세계

우리 사회는 여전히 게임을 비판적으로 바라보고 있는 시선이 많다. 게임은 비생산적이고 무가치적이라는 비난은 여전히 게임 플레이가 현실 세계에서가 아닌 허구적인 가상 세계에서 일어나는 일이기 때문에 쓸모없는 일을 하느라 시간을 버리는 행위로 터부시해버리는 것 또한 다반사다.

하지만 2000년대 이후 영상미디어에서는 게임 혹은 가상 세계를 긍정적으로 인식하는 시선이 생겨나기 시작했다. 특히나 영화와 드라마에서 게임은 현실의 문제를 해결하기 위한 장치로 활용되는 사례들이 등장하기 시작하였다.

2009년 개봉한 3D 입체영화 <아바타>의 경우 제임스 카메론 감독은 결말 부분에서 전직 해병대원인 제이크 설리가 현실의 육체와 삶을 버리고 나비족이 되는 결정을 내리도록 스토리텔링했다. 주인공 제이크가 이런 결론을 내릴 수 있었던 까닭은 허상일 수도 있는 판도라 행성의 나비족의 삶을 긍정적으로 옹호하고 지지하는 감독의 세계관과 직접적인 연관이 있다. 뿐만 아니라 이런 결론에 대해 관람객들이 감정을 공유할 수 있었던 것은 가상세계 혹은 게임성이 가득한 공간에 대한 긍정과 인정이 대중화될 가능성이 있음을 시사하는 것이었다.

웨이브(WAVVE)의 오리지널 시네마틱 드라마인 <SF8>은 눈 앞에 펼쳐질 8가지 미래를 8개의 중편 에피소드로 만들어 상영한 작품이다. 인공지능부터 가상현실까지 다양한 소재를 스토리텔링했다는 측면 뿐 아니라 제작 프로세스와 유통까지 이전과는 다른 방식으로 접근하고 있어 신선한 충격을 주었다.

이 중 <하얀까마귀>라는 작품은 구독자 80만명을 지닌 스타급 게임 BJ 주노가 어느 날 나타난 동창생으로부터 과거 조작 논란에 휩싸이게 되면서 시작된다. 그동안 쌓았던 모든 명성과 팬들을 잃어 버린 주노는 새로운 VR게임을 통해서 명예 회복에 나서지만 게임 속에서 만난 자신의 트라우마를 극복하지 못하고 가상세계에 갇히고 생명의 위협까지 받게 된다. 하지만 게임 속에서 현실과는 다른 자신의 진짜 문제를 발견하고 트라우마와 마주하는 자신을 발견하게 된다. 결말에 대한 해석은 여러 가지 측면에서 할 수 있지만 게임이 현실의 그것보다 더 진실한 면면들을 마주할 수 있는 공간이 될 수 있다는 가능성을 제시했다는 점에서 게임 월드, 가상세계에 대한 새로운 시각을 보여주고 있다.

이와 유사한 시각은 영화 <여중생 A>에서도 그대로 드러난다. <여중생 A>라는 영화에서 주인공 여중생은 친구들에게 왕따를 당하고 아버지에게 폭행을 당하는 불우하고 힘든 상황을 견뎌내고 있는 상황이다. 이런 여중생의 문제를 함께 해결해주고 조력자의 역할을 하는 사람은 바로 게임에서 만난 낯선 남자(사실 게임에서는 여자인 줄 알았지만)이다. 흔히 게임에서 만난 관계는 비정상적인 관계라고 생각하는 경향이 있는데 이는 직접적으로 대면하지 않기 때문에 진실을 알 수 없고 그렇기 때문에 믿을 수 없다는 판단 때문이다. 뿐만 아니라 게임의 휘발적인 특성을 고스란히 인간 관계에도 적용시켜 물질성이 없기 때문에 컴퓨터를 끄면 사라져버리는, 즉 로그아웃을 하면 사라지는 게임의 특성처럼 게임 안에서 만난 사람들과의 관계도 그렇게 될 것이라고 치부해버리기 때문에 발생하는 경향이다. 결론적으로 게임에서 만난 사람은 지속적인 관계를 유지할 수 없는 사람들간의 관계라는 관념을 가지고 부정적인 관계로 낙인찍어버리는 경향이 있다.

하지만 <여중생 A>는 이런 사회적인 통념을 단번에 뒤집는다. 이 영화 속에서 주인공이 처해진 현실의 문제를 해결하고 성장으로 이끌어주는 역할

을 하는 조력자이자 스승의 기능을 수행하는 자는 바로 게임 속에서 만난 친구이기 때문이다. 현실의 문제를 해결하기 위한 구체적인 해결 방안을 게임 혹은 가상 세계에서 찾는다는 것은 게임이 벌써 대중에게 친숙한 소재가 되어버렸을 뿐 아니라 게임 미디어를 바라보는 대중의 시선이 긍정적이고 따뜻해지고 있다는 반증이기도 하다. 게임의 위상을 새롭게 만들어주고 있음을 단적으로 드러내는 영화라 할 수 있다.

게임이라는 뉴미디어에 대한 생각, 그리고 가상에 대한 가치관의 변화는 여러 학자들의 입을 통해서도 직접적으로 증명되고 있다. 1994년 마이클 하임은 ‘가상(virtual)’이란 ‘사실상 그렇지 않으나, 마치 ...인 듯한’을 의미하는 말로 사용했다.[5] 2001년 보드리야르 역시 가상을 사실과 상관없는 ‘환영(illusion)’이라는 말로 정의내리면서 이 환영이 세계를 전복시킬 수 있는 가능성을 가지고 있기 때문에 조심해야 하는 것, 경계해야 하는 것이라고 주장하며 ‘가상’을 부정적이고 비관론적인 측면에서 접근했다.

하지만 2000년대를 넘어가면서 가상“2003년 마리 로르라이언은 ‘가상(virtual)’과 ‘가짜(fake)’는 혼동되어서는 안 되는 것이라고 경고했다[6]. 2002년 피에르 레비 역시 가상은 ‘현실(real)’이 아닌 ‘실재(actual)’에 대립되는 개념이라고 주장한다. 가상은 현실감을 상실하는 것이 아니라 정체성의 변화이며 실재가 ‘지금 가지고 있음’의 개념이라면 가상은 ‘앞으로 받게 됨’ 혹은 ‘환상’의 개념이며 ‘현실화’가 ‘바로 여기’에 존재한다면 ‘가상화’는 ‘여기 밖’에 존재하는 것이라는 것이다[7].

[Table 1] The concept of ‘acrual’ vs virtual ’

Actual	Virtual
enacted	potential
closed	open
material	mental
concrete	abstract
corporeal	spectral
singular	plural
presence	telepresence
face to face	mediated
identity	role-playing

### 3. 게임 시스템의 적극적인 융합

#### 3.1 퀘스트 시스템과 <레디 플레이어 원>

게임의 대표적인 시스템을 하나 꼽으라고 한다면 다른 어떤 시스템보다 퀘스트 시스템을 들 수 있다. 게임에서 퀘스트는 플레이어가 어떤 목적을 달성하기 위해 거쳐야 하는 일련의 과정으로 플레이어가 아이템을 모으고 다른 캐릭터와 대화하면서 의미 있는 목표를 달성해가는 과정을 의미한다.

라그널드 트린스타드(Ragnhild Trinstad)는 MUD(Multi-user Dungeon)에서의 퀘스트를 이야기하면서 퀘스트를 수행하는 것은 그 의미를 찾는 것이며 일단 의미에 도달하면 그것은 더 이상 퀘스트로 기능하지 않으며 과거의 이야기(history)가 된다고 말한바 있다[8]. 에스펜 올셋(Espen Aarseth) 역시 게임은 서사가 아니며 퀘스트 역시 서사로 볼 수 없음을 강조한다. 일반적으로 사람들이 게임을 서사로 착각하는 이유는 퀘스트의 의미를 찾는 순간 그것은 서사가 되기 때문이라고 주장하면서 퀘스트를 ‘플레이어-아바타가 목적을 완수하기 위해 공간을 이동하면서 일련의 도전을 극복하는 과정’이라고 정의하고 있다[9].

즉 플레이어는 퀘스트를 통해 게임 월드의 규칙과 서사에 대한 이해를 하게 되고 플레이어는 퀘

스트를 통해 극적 입문을 하게 되고 몰입 상황을 만들어낸다. 또한 플레이어는 확장된 플레이를 즐기기 위해 퀘스트를 수행하면서 레벨 업이라는 욕망을 갖게 되는 것이다.

스티븐 스피버그가 제작하고 직접 메가폰을 잡아 화제가 되었던 영화 <레디 플레이어 원>의 경우 스토리를 끌고 가는 전체 구성이 게임의 퀘스트 시스템을 적극적으로 차용하고 있다. 표면적으로는 3가지의 퀘스트가 개별적인 미션으로 독립적으로 분리되어 있는 것처럼 보이지만 주인공이 3가지 퀘스트를 모두 수행하고 그 보상으로 3가지 열쇠와 최후의 보상(오아시스 소유권)을 갖게 되는 순간 모든 것이 의미를 가지게 되면서 하나의 주제를 향한 스토리가 완성되는 스토리텔링 양상을 보여준다.

이 영화에서 주인공의 서사는 오아시스 게임의 창시자인 할리데이가 제시한 3가지 미션을 플레이하고 그 보상으로 3개의 열쇠를 획득해 오아시스의 소유권이라는 게임의 목적을 달성하는 엔딩으로 진행된다. 이 과정은 게임에서의 퀘스트를 진행하는 방식과 매우 유사하다.

특히 이 미션들은 모두 80년대 대중문화를 이해해야지만 풀 수 있도록 디자인이 되어 있는데 예를 들어 첫 번째 미션인 레이스 게임의 경우 결과적으로 결승점을 가장 먼저 도착해야 열쇠를 얻게 되는데 이 레이스에는 킹콩이 가로막고 있어서 정상적인 루트로는 절대 깰 수 없는 한계를 가지고 있다. 주인공은 결국 개발자 할리데이에 대한 모든 기록을 뒤지다가 ‘전속력으로 뒤로 페달을 밟는 건 어때?’ 라는 말을 기억해내고 다른 차들이 전속력으로 전진할 때 후진하고 지하 셋길로 차를 달려 최초의 승자가 된다.

주인공은 퀘스트 수행을 위해 할리데이의 기록을 탐구하면서 할리데이의 히스토리에 조금이나마 접근하여 그를 이해할 수 있는 기회를 부여받는 것이다. 때문에 분절적인 퀘스트들을 수행하고 나면 주인공은 할리데이의 어린 시절과 성장과정을 이해하고 어떤 생각으로 게임을 만들어왔는지, 또

이 거국적인 퀘스트를 통해 게임 오아시스의 미래를 어떤 가치로 평가하려고 하는지에 대한 주제적인 측면의 스토리를 이해할 수 있게 된다.

결국 영화 속 주인공은 퀘스트를 통해 단기적인 목표를 추구하고 이를 성취하는 것처럼 보이지만 실제로는 게임 세계 전체를 탐험하고 게임 개발자의 가치관과 세계관을 이해하며 게임 오아시스의 미래를 설계할 수 있는 사람으로 성장하는 경험을 겪는 스토리텔링을 드러내고 있는 것이다. 영화 속 주인공의 서사적 경험을 게임의 퀘스트 시스템을 차용하여 직접적으로 드러내고 있다.

### 3.2 실패의 수사학과 <나인:아홉 번의

#### 시간 여행>

실패의 수사학(The rhetoric of failure)이란 비디오 게임 디자이너이자 평론가, 이론가인 이안 보고스트(Ian Bogost)의 이론으로 사용자가 결코 성취할 수 없는 게임 플레이를 통해서 메시지를 전달하고자 하는 형식을 가진 게임의 원리를 말한다. 플레이어가 게임을 클리어할 수 없는 까닭은 플레이어의 능력이 부족해서라기 보다는 게임 디자이너의 의도 때문이다.

이런 유형의 게임들은 플레이어가 게임의 규칙과 시스템을 모두 잘 이해하고 플레이에 능숙하다 하더라도 절대로 게임에서 이길 수 없는 상황을 만들어버린다. 이런 과정을 통해서 플레이어는 비록 게임 안에서는 패자(loser)가 될지라도 지는 플레이를 통해서 어떤 깨달음을 얻게 되어 게임 밖에서는 철학자(thinker)가 되어 게임이 주는 메시지를 다시 한 번 생각해보게끔 하는데 그 목적이 있다. 플레이어의 도전을 끊임없이 무력화시키고 궁극적으로 플레이어로 하여금 게임을 중단하고 몰입 상태에서 벗어나 개발자의 메시지를 고민하게 만드는 결코 이길 수 없는 게임에서 사용되는 절차적 수사학이 바로 실패의 수사학인 것이다.

실패의 수사학을 엿볼 수 있는 대표적인 게임으로는 <뉴욕디펜더>를 들 수 있다. 이 게임은 뉴욕



911 테러 사건을 소재로 삼아 만들었다. 뉴욕의 쌍둥이 빌딩을 격추하고자 하는 전투기가 등장하면 플레이어가 그 전투기를 격추시켜 쌍둥이 빌딩이 폭파하는 것을 막는 목적이다. 하지만 플레이어가 전투기를 격추시키면 시킬수록 격추기의 숫자는 동시다발적으로 늘어나서 결국은 쌍둥이 빌딩을 지킬 수 없게 되는 상황에 이르게 된다. 이른바 결코 이길 수 없는 게임이 되어버리는 것이다.

같은 맥락에서 이길 수도 질 수도 없는 게임으로 <September 12th>도 있다. 규칙은 매우 간단하다. 마을이 있고 그 마을 골목길마다 사람들이 돌아다닌다. 문제는 그 사이 사이에 테러범들이 숨어서 함께 다닌다는 것이다. 플레이어는 총을 가지고 테러범 소탕을 위해 총구를 겨누지만 이내 자신이 쏜 총에 테러범이 아닌 무죄한 시민도 죽고 마을도 함께 무너진다는 것을 알게 된다. 테러범을 모두 죽인다고 해도 마을이 함께 황폐화되는 것을 플레이어가 직접 경험하게 된다. 무력을 무력화하기 위해서 총을 쏘는 것 또한 무력한 행위라는 메시지를 전달하면서 테러 전쟁의 한 단면을 직시하면서 테러를 막는 유일한 방법은 ‘미사일을 쏘지 않는 것 뿐이다’라는 반전 평화 메시지를 플레이어는 얻을 수 있다.

게임 디자이너들에 의해서 개발된 실패의 수사학은 드라마에서도 재매개되는 양상이 엿보인다. ‘너를 되찾기 위해 아홉 번의 시간을 되돌린다’라는 카피를 내세우며 2013년 tvN을 통해 방영한 드라마 <나인: 아홉 번의 시간여행>은 게임의 의미 있는 실패를 차용하고 있는 대표적인 영상 콘텐츠이다. 드라마 <나인>의 핵심적인 줄거리는 다음과 같다.

방송국 기자이자 간판 앵커인 주인공 박선우는 자신이 길어야 1년 정도 더 살 수 있는 시한부 인생이라는 사실을 알게 되고 죽기 전에 해야 할 두 가지 일(아버지의 복수와 사랑하는 후배 기자에게 사랑 고백)을 하고자 마음을 먹는다. 그러던 어느 날 자신의 형이 히말

라야 고산에서 사망했다는 소식을 듣고 유품 정리를 위해 네팔로 갔다가 형의 유품 속에서 싸구려 향과 다이어리를 얻게 된다. 선우가 그 향이 20년 전 과거로 30분 간 돌아갈 수 있는 타임머신이라는 사실을 알게 되면서 본격적인 이야기가 시작된다.

주인공 선우가 얻게 된 향의 개수는 9개이다. 그렇기 때문에 과거로 돌아갈 수 있는 기회 또한 9번이다. 향이 가진 비밀을 알게 된 선우는 죽은 형을 살리고 아버지를 살리고 자신의 병도 고쳐 사랑하는 여자와 평생을 함께 살아야겠다는 희망을 품고 계획적으로 적재적소에 향을 피운다. 하지만 향을 피우면 피울수록 변해버린 과거가 현재의 상황과 인간관계들에도 영향을 미쳐 생각하지 못했던 측면으로 바뀌어버린다. 아버지의 죽음을 막아내려고 애쓰지만 시간만 달라졌을 뿐 아버지는 여전히 죽음을 맞이하고 사랑하는 여자 주민영은 CBS 방송국 후배 기자가 되지만 개명을 한 조카(박민영)가 되어버린 상황 또한 맞이하게 된다. 현재의 문제를 해결하기 위해 과거의 순간을 반복하면 할수록 또 다른 문제적 상황을 맞이하게 되어 다시 과거로 돌아갈 수 밖에 없는 상황이 반복되고 결과적으로 선우는 20년 전 과거에서 목숨을 잃을 수 밖에 없는 비극적인 상황에 처하게 되는 것이다.

결국 이 드라마는 주인공이 행복한 오늘을 만들기 위해 과거를 끊임없이 교정하려는 시도를 하지만 그런 시도를 하면 할수록 또 다른 문제적 오늘을 만들어버리는 형국을 적나라하게 보여준다. 때문에 오늘의 문제를 해결하기 위해 과거를 바꾸려는 시도가 과연 바람직한가에 대한 주제 의식을 관객들에게 던진다. 결국 이안 보고스트가 말하는 ‘실패의 수사학’을 다시 한 번 생각해보게 하는 드라마 콘텐츠라고 할 수 있다.

### 3.3 레벨업 시스템과 <스위트홈>

게임에서의 레벨업 시스템은 플레이어로 하여금 게임에 지속적인 몰입하고 탐색을 계속하게 하는

핵심 매개가 되는 대표적인 시스템이다. 주로 TRPG나 RPG에 등장하는 시스템이었지만 요즘은 캐주얼 게임에도 적용되어 있으며 실제 게임에서 표면적으로 캐릭터의 레벨업 시스템을 갖추고 있지 않더라도 내재적으로는 캐릭터의 성장을 염두한 채 플레이를 할 수 있도록 설계하고 있는 추세이다.

레벨업 시스템은 주로 플레이어가 게임 월드를 탐색하고 퀘스트를 수행하면서 경험치를 얻거나 특별한 조건을 만족했을 때 작동하는 이벤트이다. 레벨이 오르면 캐릭터가 가지고 있는 전투력이 상승하거나 이전에는 탐색하지 못했던 새로운 미지의 공간을 탐색할 수 있게 된다. 뿐만 아니라 입지 못했던 갑옷이나 무기를 착용할 수 있게 되는 상태로 변화한다. 더욱 강한 스킬을 배울 수도 있고 다른 클래스로 전직을 할 수도 있는 기회를 얻기도 한다.

플레이어 입장에서 레벨업 시스템은 전투나 탐색과 같은 고난도의 게임 플레이 행위에 대한 즉각적인 보상이기도 하기 때문에 레벨업이 이루어지면 성취감과 만족감이라는 경험을 하게 된다. 그렇기 때문에 게임 플레이를 하기 위한 일차적인 목적이 되기도 한다. 따라서 플레이어들에게 레벨업 시스템은 게임 플레이의 목적이면서 게임의 골(goal)을 이루기 위한 핵심적인 규칙이라고 말할 수 있다.

이러한 게임의 시스템을 적극적으로 재매개하고 있는 드라마의 대표작으로 넷플릭스 오리지널 드라마 <스위트홈>을 꼽을 수 있다. 이 작품은 원작 웹툰을 바탕으로 만들어진 10부작 드라마로 은둔형 외톨이 고등학생 현수가 가족을 잃고 이사 간 그린홈 아파트에서 겪는 기괴하고도 충격적인 이야기를 다루고 있다.

이 작품에서 현수는 고등학교 시절 이유 없는 폭력과 왕따를 경험하게 되면서 은둔형 외톨이가 된 캐릭터이다. 믿었던 가족조차 자신을 버린 까닭으로 칼로 손목을 긋는 등 자해 경력이 있는 인물이지만 오늘의 현수가 있기 이전에는 밝고 착한 마음을 가진 아이였다. 그렇기 때문에 괴물화가 진

행되는 동안에도 수영과 영수 남매를 구해준다거나 5화에서 이은혁이 생존자들의 안전을 위해 현수를 이용하여 괴물을 처치하겠다는 계획을 세웠을 때 흔쾌히 자신이 위험해질 것을 알면서도 그에 응하는 등 정의로움을 내재하고 있는 인물이다.

현수는 드라마 속에서 사건을 경험하면서 괴물로 진화한다. 괴물로의 진화를 성장이라는 관점에서 해석하자면 괴물의 증상이 나타나는데서부터 시작하여 괴물화가 단계별로 진행되고 최종적으로 괴물로 각성하는 단계까지 진행된다고 할 수 있으며 이 과정은 게임에서 플레이어가 특정 조건을 충족시키면서 레벨업하는 과정과 유사하다.

드라마 속에서 괴물화는 총 3단계로 진행된다. 괴물화의 1단계는 코피가 흐르면서 기절하는 단계이고 2단계는 괴물의 환상을 보거나 괴물로 변한 자신의 모습을 마주하는 환각을 경험하는 단계이다. 이후 3단계에서는 자신의 욕망에 따라 외형이 변화하면서 완전한 괴물로 진화한다. 예를 들어 대머리로 평소 머리카락에 대한 욕망을 가득 가지고 있었던 편의점 주인 아저씨 김석현은 온 몸이 털로 뒤덮인 괴물이 된다.

주인공 현수는 사건을 경험하면서 감염의 증상을 단계적으로 경험한다. 2화에서 현수는 처음으로 엄청난 양의 코피를 흘리면서 괴물화의 1단계를 경험하고 마지막 10화에서는 3단계인 팔이 날개로 변하는 진짜 괴물이 된다. 현수가 다른 괴물화 양상과 차별화되는 지점은 바로 1단계와 2단계의 중첩, 그리고 2단계에서 3단계로 진화하는 과정에서 경계적 특성을 가지고 꽤 오랜 시간을 머문다는 사실이다.

2화에서 현수는 처음으로 코피를 쏟음과 동시에 자신과 똑같은 모습을 한 괴물의 형체가 자신을 향해 속삭이는 것을 보는 환각을 경험한다. 이런 환각은 원래는 괴물화 2단계에서 진행되는 양상이다. 하지만 주인공 현수의 경우는 1단계에 복합적으로 드러난다. 4화에서 9층 높이의 계단에서 추락해 1층 로비 입구로 떨어지고 죽을 위기에 놓이지만 3시간 만에 깨어난다. 현수는 괴물화가 진행된

가게 주인 김석현이나 애기 엄마와 같은 사례와 달리 반(half)-괴물 상태에서 오랜 시간을 버틴다. 반-괴물화가 가능할 까닭은 괴물화를 부추기는 내면의 욕망과는 달리 죽고 싶다고 착각했지만 사실은 살고 싶은 욕망으로 가득 찬 현실의 현수가 끊임없이 충돌하기 때문이다. 반-괴물화 상태에서 괴물을 물리치고 사람들을 구했던 현수는 10화에 가서 결국 냉랭해진 아파트 사람들의 태도에 충격을 받고 괴물과 인간이 공존하는 것이 불가능하다는 판단을 하고 괴물로 각성한다.

드라마 <스위트 홈>에 등장하는 현수의 괴물화 과정은 최종적인 괴물화의 단계를 최종 레벨(만렙)이라고 설정했을 때 만렙에 도달하기 위한 캐릭터의 레벨업 과정으로 치환하여 설명할 수 있다.

### 3.4 캐릭터 간의 파티 시스템과

#### <경이로운 소문>

네트워크 기술이 발전하면서 게임은 솔로 플레이에서 협력 플레이로 진화했다. 게임을 시작할 때부터 2명 이상의 플레이어가 팀을 이뤄 공통의 목표를 향해 게임플레이를 진행하는 경우도 있지만 때로는 플레이어들이 특정한 퀘스트를 수행하거나 던전을 클리어하기 위해 자유롭게 파티를 맺고 게임 플레이를 하기도 한다.

일반적으로 파티는 4~5명 정도의 플레이어가 하나의 팀을 이루게 되는데 전투 혹은 사냥을 통해 얻은 경험치를 공동으로 분배하고 아이템 또한 규칙에 따라 분배하는 시스템을 가지고 있다. 파티를 이뤄서 게임플레이를 하는 경우 버거운 적도 쉽게 공략할 수 있다는 장점이 있으며 전투를 함에 있어 가장 효과적인 전략을 구사할 수 있다는 특성 때문에 플레이어들에게 매력적인 시스템이다.

파티는 서로 다른 직업과 스킬을 가지고 있는 플레이어 캐릭터가 맺게 되는 경우가 다반사다. 전투에서 승리하기 위해 요구되는 스킬은 다양하고 공략 또한 다양한데 그에 적합한 스킬을 하나의 캐릭터가 모두 가지고 있을 수는 없기 때문에 계

임 개발사는 어느 한 특성에 집중되는 플레이어 캐릭터를 디자인하는 경우가 보편적이다. 예를 들어 캐릭터는 대부분 방어형(탱커), 공격형(딜러), 지원형(정글러, 메이지 등), 보조형(힐러) 등으로 유형화하는 경우가 많기 때문에 파티를 맺어 게임 플레이를 진행할 때에도 상황별로 필요한 역할을 고려하여 각 유형별 캐릭터를 모집하여 구성한다.

게임의 캐릭터 간의 파티 시스템을 차용하고 있는 드라마가 있으니 그것은 바로 웹툰 원작의 드라마 <경이로운 소문>이다. 이 작품은 악귀 사냥꾼 '카운터'들이 국숫집 직원으로 위장해 지상의 악귀들을 물리치는 통쾌하고 땀내 나는 악귀타파 히어로물을 로그라인으로 삼고 있다[10].

드라마 공식 페이스북에 게시된 세계관에 따르면 카운터들은 크게 3가지 특징을 가지고 태어난다. 곱슬머리, 오른손 총 6개의 점, 그리고 코마 상태 출신이 바로 그것이다. 주인공 소문을 제외한 다른 카운터들은 각자의 사연으로 죽음의 문턱을 밟았다가 다시 살아난 기구한 운명을 가진 인물들이다. 혼수 상태에 빠져있을 때 그들은 용인들로부터 악귀를 잡아 하늘로 올리라는 제안을 수락하고 평범한 사람들보다는 탁월한 능력을 하나씩 부여받아 '악귀 사냥꾼'으로 다시 태어났다.

하지만 그들의 능력은 게임의 캐릭터들처럼 특수한 능력을 나누어가지고 태어났으며 그렇기에 악령과 싸울 때에는 일종의 파티 플레이를 통해 협력하여 효과적인 전투를 치룰 수 있다. 카운터 개인의 능력을 특기와 유형별로 정리하면 다음과 같다.

소문의 경우는 스피드와 점프, 용의 땅을 소환하고 염동력을 쓸 수 있는 공격형 캐릭터이고 가모탁의 경우는 게임에서 몸빵이라고 일컫는 탱커 역할을 하는 방어형의 캐릭터이다. 도하나는 악귀를 감지하고 다른 사람의 마음을 읽을 수 있는 사이코메트리의 특기를 가진 지원형의 캐릭터, 그리고 추매옥의 경우는 상처를 치유하고 체력을 회복시켜주는 힐러형의 캐릭터라고 할 수 있다.

드라마에서 이 캐릭터들은 서로 부족한 부분을

채워주면서 전투를 승리로 이끌기 위한 파티 시스템을 구성하여 합을 맞춘다. 예를 들어 <경이로운 소문> 5화에서 백화점에 난입한 악귀를 물리치기 위해서 카운터들이 악귀를 뒤쫓아가는데 엘리베이터에서 악귀와 단 둘이 마주한 소문은 혼자 힘으로는 당하질 못하고 쓰러진다. 악귀 능력을 감지하는 능력이 탁월한 도하나가 합세하지만 도하나의 경우 공격형 캐릭터가 아니기 때문에 혼자 감당하기 어려워 정신을 잃게 된다. 그래서야 정신을 차린 소문과 탱커 능력을 갖추고 있는 가모탁이 합세하여 주먹 한 방으로 악귀를 물리친다. 치유의 스킬을 가지고 있는 추매옥의 경우 카운터들이 상처를 입거나 다치면 바로 치료를 감행하여 카운터들이 악귀를 물리치는데 큰 도움을 주는 식이다.

사실상 드라마나 영화에서 주인공은 한 명의 스타를 내세우는 것이 일반적이고 보편적인 관례였다. 그러나 <경이로운 소문>처럼 최근 등장하는 스토리 구조에서는 다수의 주인공을 내세워 협력하여 갈등을 해결하는 사례가 등장하는 추세이다. 이는 호혜성을 기반으로 하는 게임의 멀티 플레이에 익숙한 세대가 영상 콘텐츠의 주요 타겟으로 성장하면서 나타나게 된 양상으로 해석할 수 있다.

[Table 2] Counters 'speciality by type of Drama  
(The uncanny counters)

Character	Ability	type
소문	speed, jump, summoning, psycholinesis	dealer
가모탁	power	tanker
도하나	evil sense, psychometric	mage
추매옥	heal	healer
최장물	money power accident handling	jungler

## 4. 결론

본 연구는 미디어의 계보학이라는 관점에서 올드미디어에 속하는 영화와 드라마가 뉴미디어인 게임을 어떻게 재매개하고 있는지에 대한 양상을 살펴보는 것을 목적으로 했다. 영상미디어의 게임문화 융합 양상은 크게 두 가지 유형으로 나타났다. 첫 번째는 게임의 콘텐츠적인 측면을 소극적으로 융합하는 양상이며 두 번째는 게임의 시스템적인 측면을 적극적으로 융합하는 양상이다.

게임 콘텐츠의 소극적 융합양상으로는 ① 스토리의 구성요소인 인물, 사건, 배경을 접목시키는 유형, ② 게임에서 부수적인 캐릭터라고 할 수 있는 NPC에 주목하여 드라마나 영화의 주인공으로 내세우고 그의 시선에서 세계를 바라보며 이야기를 이끌어가는 유형, ③ 부정적으로 게임 세계를 바라보던 관점에서 탈피하여 현실의 문제를 치유할 수 있는 게임 세계라는 긍정적 입장을 주제와 테마로 녹여낸 유형 등으로 정리할 수 있다.

게임 시스템의 적극적인 융합양상은 ① 퀘스트 시스템을 적극적으로 도입하여 스토리텔링을 풀어나가는 방식의 유형, ② 실패의 수사학을 적극 도입하여 주인공의 욕망을 성취하는 방향이 아니라 행위를 반복하면 반복할수록 결과적으로 실패를 경험하게 함으로써 주제적인 측면에 대한 깊은 사고를 유도하는 유형, ③ 레벨업 시스템을 차용하여 긴장감을 유지하면서 캐릭터의 성장을 몰입감있게 지켜보게 하는 유형, ④ 원톱 주인공이 아니라 다수의 캐릭터를 동시에 내세우고 캐릭터 간의 협력을 통해 주어진 미션을 해결하는 캐릭터 간의 파티 시스템을 차용한 유형으로 정리할 수 있다.

디지털 기술이 발전하면서 미디어간의 재매개 양상은 더욱 활발하게 일어나고 있다. 영화와 드라마 등의 영상 미디어 역시 게임의 콘텐츠적인 측면과 시스템적인 측면을 모두 재매개하고 있으며 이는 대중과 산업의 요구에 기인한 것이라고 보여진다. 특히 지금의 영상 콘텐츠 관람 세대는 여러

서부터 게임을 즐기면서 성장한 게임 제너레이션임을 고려한다면 이와 같은 양상은 앞으로 더욱 활발해지고 확대될 것으로 예측된다.

이와 같은 연구는 게임이 다양한 영상미디어에 영향을 주고 있음을 밝힘과 동시에 게임 미디어가 대중 문화를 이끌어가는 대표적인 미디어로 기능하고 특히 포스트 코로나 시대에 더 강조되는 온택트 패러다임을 이끌어가는 주역으로 자리매김할 수 있음을 증명하는 기초 연구로 그 의의가 있다.

특히 부정적인 담론의 중심에 서 있는 게임미디어의 위상을 제고하고 게임이 이제 대중에게 친숙한 미디어로 대중화되고 있음을 증명하며 게임의 새로운 가치를 확립하는데 큰 도움이 될 것이라고 여겨진다.

다만 현 연구는 기획, 제작되는 모든 영상미디어에 해당하는 일반적인 진화의 특성으로 정의하기에는 다소 한계가 있다. 따라서 각 미디어마다 다수의 텍스트를 분석하여 일반화될 수 있는 게임성 도출과 융합의 특징들을 도출하는 연구가 지속될 필요가 있다.

특히 영상미디어의 진화라는 관점에서 최근에 등장한 인터랙티브 영상, AR, VR, 그리고 XR 등의 실감미디어 분야에서 게임 미디어의 재매개 사례를 살펴보지 못했다는 점이 큰 한계이다. 무엇보다 최근 이런 미디어들은 콘텐츠적인 측면과 시스템적인 측면 뿐 아니라 게임을 작동하게 하는 게임 외적인 측면, 즉 기술적인 측면에서도 재매개 현상이 일어나고 있어 전반적인 영상미디어의 게임 문화 융합 양상을 살펴볼 때 반드시 필요한 부분이라고 할 수 있다. 향후 부족한 연구를 후속 연구를 통해 지속하고자 한다.

## ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the Catholic University of Korea, Research Fund, 2019.

## REFERENCES

- [1] Jeremy Rifkin etc. (2020). The world from today. Medici.2020
- [2] Zizek, Slavoj . (2020). Pandemic!: COVID-19 Shakes the World. Polity Press.
- [3] You Gun-sik etc., 2020 KCA Media Issue & Trend, 2020, p.60
- [4] Jay David Bolter & Richard Grusin, Remediation: Understanding new media, Commbooks, 2006
- [5] Heim, Michael, (The)Metaphysics of virtual reality, Oxford University Press, 1994
- [6] Marie-Laure Ryan, <Narrative as Virtual Reality>, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2003
- [7] Pierre Lévy, Qu'est-ce que le virtuel?, French Edition, 1995
- [8] Tronstad, Ragnhild, Semiotic and nonsemiotic MUD performance, COSIGN, 2001
- [9] Aarseth, Espen, Quest Games as Post-Narrative Discourse, Narrative Across Media, 2004.
- [10] <http://program.tving.com/ocn/thecounter>



이 동 은 (Lee, Dong Eun)

약 력 : 2015~현재 가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과  
2009~2014 계원예술대학교 디지털콘텐츠군

관심분야 : 디지털스토리텔링, 게임미디어, 문화콘텐츠

