

FPS 게임 트레일러 속 대체 역사적 서사구성과 시각적 재현

- <울펜슈타인: 더 뉴 오더>를 중심으로1)

I. 서론

II. 대체 역사에 대한 이론적 고찰

III. 대체 역사적 구현의 특성

VI. 사례 연구- <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>

V. 결론 및 제언

참고문헌

ABSTRACT

최도원, 이현석

초 록

2014년 5월 FPS 게임 <울펜슈타인 더 뉴 오더(Wolfenstein The New order), 2014>는 출시된 직후 영국 주간차트 플랫폼 부분에서 상위에 오르는 등 게임유저들의 흥미를 유도하였다. 이러한 세계적 흥행에 대해 Colin Moriarty(2014)는 “나치가 2차 세계대전에서 승리했다면 어떻게 되었을까?” 라는 대체 역사적 서사구성을 구현하였기 때문이라고 하였다. 이에, 본 연구에서는 기존의 전통적인 FPS 게임과는 다른 울펜슈타인의 최신작 <울펜슈타인 더 뉴 오더(Wolfenstein The New order), 2014>를 사례대상으로 하여 대체 역사적 특성이 어떻게 게임 트레일러와 그래픽 디자인 속에서 내재되는지 살펴보는 것을 목적으로 한다. 이를 위해, 첫째, 대체역사의 정의와 등장 배경, 그리고, 소설, 영화, 게임에서 구현된 대체 역사적 특성에 대해 문헌과 사례를 중심으로 고찰한다. 이를 바탕으로 둘째, ‘대체 역사’의 서사구성에 대해 ①실제 역사 소재의 차용, ②실제와 허구 역사와의 연계, ③재해석을 통한 대체 역사적 변용 등 순차적으로 분류하였다. 셋째, <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>의 실사영상 게임 트레일러에 대해 3단계 순차적 서사구성을 중심으로 내러티브에 대해 분석하고, 그래픽으로 구현된 게임캐릭터와 배경에 대해 ①공간적 배경, ②등장캐릭터, ③소품을 기준으로 사례 분석을 진행한다. <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>의 서사적 구성은 첫째, ‘차용’의 단계에서 2차 대전 관련 역사적 영상자료를 재구성하여 연출하였으며, 둘째, ‘연계’에서는 역사 속 실제 사건이 아닌 당시에 있을 법한 ‘정황적 허구사건을 통한 연계’로 대체역사적 기점을 구성하였다. 셋째, ‘변용’의 단계에서는 과거역사의 맥락을 유지하는 ‘한정적 허구역사’를 SF적 디자인의 그래픽을 통해 게임 속 캐릭터와 공간배경을 디스토피아적 세계로 완성도 있게 구축하였음을 알 수 있다. 본 연구를 통해, <울펜슈타인 더 뉴 오더(2014)>의 트레일러 영상은 역사기록 영상의 차용을 통한 서사적 구성과 실제를 바탕으로 게임 디자인을 효과적으로 재현 및 연출함으로써, 대체역사적 구성이 범세계적 게임 영역에까지 확장되며, 대중오락문화의 수요에 부합함을 알 수 있다.

주제어 : 대체 역사, FPS게임, <울펜슈타인 더 뉴 오더>

1) 본 연구는 주저자의 석사학위 논문 일부를 수정 및 보완한 것입니다.

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

2014년 5월 FPS(First Person Shooting) 게임인 울펜슈타인(Wolfenstein) 시리즈의 최신작인 <울펜슈타인 더 뉴 오더(Wolfenstein-The new order), 2014>는 판매 직후 영국에서 주간 차트 각 게임 플랫폼 부문에서 모두 상위 순위에 올랐으며 2014년 상반기 판매 순위 2위에 오를 만큼 많은 주목을 받았다. 이는, <울펜슈타인>시리즈에 대한 전통적인 인기와 그래픽 구현의 높은 완성도에 기인하지만, 무엇보다도, 2차 대전 종결 시 나치 독일이 세계를 정복한다는 대체 역사(Alternative History)적 서사구성으로 제작되었기 때문이다. 이에, 기존 문학소설과 영화를 중심으로 차용되었던 대체역사적 구성이 FPS게임인 <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>에 어떻게 내재되었는지에 대해 게임 트레일러의 실사 영상구성과 그래픽 디자인된 캐릭터와 배경을 중심으로 분석하고자 한다. 기존의 대체역사관련 연구를 보면, 박인찬(1998)은 미국의 포스트모더니즘 역사소설에 대해 분석하였고, 류철균, 서성은(2008)은 영상 서사와 관련한 대체역사 주제에 대해 다루었으며, 김미경(2014)은 대체역사소설과 독일통일과 관련하여 고찰하였다. 대부분의 선행연구는 대체역사 소설과 실사영화에 관련된 것으로, 최근 세계적 대중오락을 주도하는 컴퓨터 게임에 구현된 대체역사적 특성에 관한 연구는 미흡한 실정이다. 이에, 본 연구를 통해, 대체역사가 어떻게 범세계적인 FPS게임 트레일러의 서사구성과 그래픽 디자인에 연계되어 대중적 흥미 유발과 수요를 유도하는지 그 특성에 대해 살펴보고자 한다.

2. 연구범위 및 방법

본 연구의 진행은 첫째, 문헌 연구를 통해 소설, 영화, 게임 분야의 대체 역사적 특성에 대해 역사적, 문화·해석적으로 고찰한다. 이를 바탕으로, 대체역사적 서사구성을 실제 역사 사실의 차용과 이를 허구로 변용하는 대체역사적 구성의 과정을 중심으

로 차용, 연계, 변용의 순차적 3단계로 분류한다. 둘째, 대체역사적 특성을 기준으로 <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>의 게임 트레일러의 서사구성과 그래픽 디자인을 대상으로 하여 사례 분석한다. 셋째, 이를 바탕으로, 문헌연구와 사례조사의 결과를 교차 분석하여, 대체 역사적 특성이 어떻게 최신 FPS 컴퓨터 게임의 스토리 구성과 시각적 표현에 재현되는지 살펴본다. 이를 바탕으로 문학 소설과 영화에 적용되던 대체역사적 구성이 FPS 컴퓨터 게임의 오락적 기능과 어떻게 연계되는지 알아봄으로써 그 대중성에 대한 새로운 가능성을 살펴보고자 한다.

II. 대체 역사에 대한 이론적 고찰

1. 대체 역사의 의미 및 배경

류철균, 서성은(2008)은 "(대체역사는) 만약 어떤 결정적인 역사적 사건 하나가 다르게 전개되었다면 과거 또는 현재가 어떻게 변했을까? 라는 질문에서 시작해 역사의 운명을 뒤집어 보는 사고실험(a thought experiment)"이라고 하였다²⁾. 또한, 김미경(2014)은 대체역사 소설에 대해 "인과관계로 얽히고 설킨 실험적 사고로 과거의 사건이 널리 알려진 바대로 일어나지 않고 다르게 전개" 된다고 하였다³⁾. 대체역사는 일반적으로 인식되는 역사의 흐름을 부정하고, 특히, 실제 역사의 특정 사건을 분기점으로 하여 다른 방향으로 역사가 흘러가면 어떻게 되는지에 대한 허구적 상상을 기반으로 한다. 이를 반영하듯, 김명석(2003)은 "대체역사는 기존역사 소설처럼 역사적 사실의 재구성과 재해석에 초점을 맞추지 않고 역사적 사실 자체를 재구성 한다" 고 하였으며⁴⁾,

2) 류철균, 서성은, "영상 서사에 나타난 대체역사 주제 연구", 『어문학』, Vol.99(2008), p.423.

3) 김미경, "대체역사소설의 스펙트럼에 나타난 독일통일 -디트푸르의 <장벽은 라인 강변에 있다> 와 베커의 <아름다운 독일> 을 중심으로-", 『해세연구』, Vol.31(2014), p.133.

4) 김명석, "SF 영화 <2009 로스트 메모리즈> 와 소설 <비명을 찾아서>의 서사 비교", 『문학과 영상』, Vol.8(2003), p.73.

또한, 류철균, 서성은(2008)은 "역사라는 것이 절대적으로 완결된 것이 아니라 수많은 우연과 선택에 의해 건설된 것으로써 항상 대체의 가능성이 숨어 있다" 고 하였다⁵⁾. 이는, 역사적 사실에 대한 비판적 토론이나 재해석에 초점을 두지 않고, 역사기록의 객관성에 대한 회의와 주관적 해석을 강조하며, 역사전개 과정에 대한 작가의 반 허구적 재구성을 시도함을 알 수 있다. 따라서 '대체 역사'는 역사의 특정 시점에서 어느 쪽으로 나아갈 것인지 복수의 가능성이 존재하고, 이에 따라 변하는 다른 세계가 존재한다는 가설 아래 실제와 허구가 혼합된 서사를 구성한다.

대체 역사는 미국 문학계에서 시작되는데, 2차 대전 이후 전통적인 소설의 형식에서 벗어나 다양한 실험에 따른 새로운 작품 스타일을 시도하는데, 이는 당시 많은 작가들이 기존의 소설 형식으로는 급변해가는 사회 현실을 반영할 수 없다고 느꼈기 때문이다. 이러한 근현대시기의 대체역사소설의 배경에 대해 박인찬(1998)은 "탈신화적인 대체역사를 통해 포스트모더니즘 작가들은 공식화된 지배담론의 권위와 진실성에 도전한다" 고 하였다⁶⁾. 이러한 시도는 1960년대 작가들의 자기 성찰과 탈현실적 성향, 거대담론의 부정 등 포스트모더니즘에 부합되는데, 이러한 조류를 배경으로 과거 역사를 다시 탐구하고 재현하려는 노력은 대체 역사소설의 등장으로 이어진다. 대체역사 소설 작가들은 역사를 그대로 재현하기보다는 역사가 서술되는 과정을 드러내고 그 객관적인 재현에 대한 의문과 역사 쓰기 자체의 허구성을 강조 하였다. 박인찬(1998)은 "(포스트모더니즘 작가들은) 역사적 사건을 기술한 기존의 역사담론을 재현 하면서 동시에 그것과 대비되는 대체역사를 제시 한다" ⁷⁾고 하였듯이 당시 포스트모더니즘 역사소설의 성향은 기존 역사에 대한 인과적 차용을 바탕으로 그 결

5) 류철균, 서성은, 앞의 책, p.423.

6) 박인찬, "미국의 포스트모더니즘 역사소설 - 역사 다시 쓰기와 저항적 자아 찾기", 『실천문학』, Vol.51(1998), p.276.

7) 박인찬, 앞의 책, p.276.

과에 대한 상상의 역사를 연계하여 허구적 서사구성을 시도하였다. 대체 역사소설은 실제와 허구를 연계한 역사 다시 쓰기를 통해 사회 현상을 반영하며, 대중적 수요를 기반 하여 하나의 서서 구성 방식으로 자리 잡게 된다.

2. 소설, 영화, 게임에서의 대체 역사적 구현

세계 2차 대전 이후 SF 문학에서 대체 역사적 구성의 소설들이 본격적으로 등장하게 되는데, 필립 K. 딕의 <높은 성의 사나이(The man in the high castle), 1961>는 2차 대전에서 독일이 승리하고 미국을 지배한다는 내용으로 성공적인 흥행과 함께 대표적인 대체 역사소설로 인식된다. 로저 젤라즈니(Roger Zelazny)의 <신들의 사회(Load of light), 1967>에서는 미래의 지구형 행성에서 힌두교를 지배이념으로 하며, 과학기술에 의해 신격을 실현한다는 내용이며, 키이스 로버츠(Keith Roberts)의 <파반느(Pavane), 1968>는 16세기 영국 여왕 엘리자베스 1세가 암살당하고, 스페인의 아르마다 함대가 영국을 지배한 후 이를 기점으로 바뀐 역사가 지속되어 현재와는 다른 1960년대의 허구적 사실을 중심으로 이야기가 전개된다. <파반느, 1968>는 실제역사의 변형과 SF적 상상을 바탕으로 하였으며, 대체역사 소설의 고전으로 꼽힌다(Lyou & Seo 2008 422). 류철균, 서성은(2008)이 "대체역사란 일차적으로 SF문학 장르의 하위 갈래 중 하나" 라고 하였듯이⁸⁾ 이러한 1960년대의 본격적인 대체역사소설에 대한 대중적 인기는 1980년대 해리 노만 터틀도브(Harry Norman Turtledove)의 <비잔티움의 첩자(Agent of Byzantium), 1987>로 이어진다. 그 내용을 보면, 마호메트가 이슬람교를 창시하지 않고 기독교로 개종하여 그 이후 비잔티움을 중심으로 허구적 역사를 풀어가는 서사구성이며, <남부승리(Southern Victory)시리즈, 1997>는 미국 남북전쟁에서 남부군이 승리한 이후부터 1945년까지 전개되는 역사를 그리고 있다. 그 외 영국작가 스티븐 백스터(Stephen

8) 류철균, 서성은, 앞의 책, p.422.

Baxter)의 <안티아이스(Anti-Ice), 1993>는 크림전쟁을 배경으로 하였으며, 킴 스탠리 로빈슨(Kim Stanley Robinson)의 <쌀과 소금의 시대(The Years of Rice and Salt), 2002>는 흑사병으로 인해 대부분의 유럽인구가 전멸한 후 전개되는 허구의 역사를 다루었으며, 영화로도 제작된 바 있는 로버트 해리스(Robert Harris)의 <그들의 조국(Fatherland), 1992>에서는 1964년을 시대적 배경으로 독일이 2차 대전에서 승리한 후 유럽을 지배하고 독일연방을 구축하는 내용을 담고 있다. 이러한 대체역사 소설은 1960년대 포스트모더니즘 성향의 작가들에 의해 인류역사의 큰 향방을 가르는 실제 역사적 사건에 반하는 결과를 구성하고, 그 이후 전개되는 허구적 역사 실험에서 기존의 소설과 차별화되었다. 또한, 실제 역사학자인 터틀도브 등 많은 작가들은 대체역사적 구성을 위해 소설의 배경과 연관한 역사, 정치, 사회에 대한 깊은 이해와 지식을 바탕으로 하며, 허구적 역사전개에 있어서도 세계정세와 국가 간의 이해관계에 대해 독자가 공감할 수 있는 허구적 서사를 구성하였다.

국내 대체역사 소설의 효시는 북거일의 <비명을 찾아서, 1987>이다. 그 내용을 보면, 한일합방 이전인 1909년 10월 26일 중국 하얼빈에서 안중근 의사가 이토 히로부미를 암살하는 데 실패한다는 가정에서 대체역사적 사건이 시작된다.

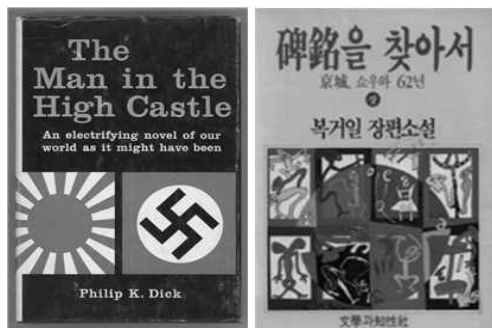


그림 1. Philip K. Dick의 <The Man in the High Castle, 1961>(좌), 북거일의 <비명을 찾아서, 1987>(우)

이로 인한 일본의 대외 정책은 실제보다 온건한 노선으로 흐르게 되고, 동북아시아 대부분을 식민지로 삼으며 세계 패권국으로 군림하게 된다. 이에 따라, 조선은 1910년 한·일 합방 이후 1987년까지 일본 제국의 신민인 동시에 2등 국민의 위치에서 동화(同化)되어 살아가는 서사를 담고 있다. 복거일은 대체역사적 서사구성을 통해 현재의 한국은 자주독립하지 못한 불완전한 건국이며, 여전히 패권국에 의한 신식민지 지배 구도 하에 있으며, 그것은 일제의 영향으로 야기된 식민지적 현실의 지속이라는 민족사적 비극을 환기 시킨다⁹⁾. 이는, 일본 제국 식민지 하의 1980년대 가상의 한국 사회에 대해 현재 한국 사회의 일면들과 중첩되는 성찰적, 비판적 접근을 보이며, 작가 스스로 현재의 한국과 민족의 정체성을 소설 속 역사적 가정을 통해 고찰하고자 하였다. 이후, 고원정의 <대한제국 일본 침략사, 1999>, 3권으로 구성된 복거일의 <역사 속의 나그네, 1991>, 10권으로 구성된 윤민혁의 <한제국 건국사, 2002>등이 대중적 인기를 끌게 된다. 이는, 2000년대 남·북 관계, 반미, 자주 의식 등 민족주의적 사회 현상에 맞물려 과거의 부끄러운 근대사를 탈피하고 새로운 역사를 추구하고자 했던 반외세적 성격이 강하였다.



그림 2. 영화 <2009 Lost Memories>

9) 한창석, “환상소설을 통한 서사 확장의 가능성 : 복거일, 박민규를 중심으로”, 『우리문학연구』, Vol.34(2011), p.456.

<2009 로스트 메모리즈, 2002>는 영화감독 이시명이 자막에서 밝혔듯이 북거일의 <비명을 찾아서>를 원안으로 하여 제작된 대체역사적 구성의 영화이다. 소설 <비명을 찾아서>에서 이토 히로부미 저격의 실패 이후 일본의 장기적 식민지로 전락한다는 배경 설정과 유사하지만 그 이후 이야기 전개는 영화 속 주인공 사카모토(장동건 역)가 조선독립을 주장하는 독립 운동가들에 의해 조선 역사를 알게 되며, 다시 과거로 여행하여 안중근의 암살을 돕는다는 내용으로 원작 소설과 차이점을 보인다. 소설 <비명을 찾아서>가 시대적 배경과 개인의 내면적 갈등에 초점을 맞춘 반면, 영화에서는 전혀 다른 인물의 설정과 인물 간의 감정적 갈등 그리고 외적 사건에 휘말리며 사건이 전개된다. 이는, 소설이 영화로 전환되며 영상의 빠른 이야기 전개와 역사적 사건을 담보로 하지만 극중 인물 중심의 긴장과 대립해소에 초점을 맞추며, 오락적 효과를 극대화하였기 때문이다.



그림 3. <Fatherland, 1994>(좌),
<C.S.A.: The Confederate States of America, 2004>(우)

해외의 대체역사 구성의 영화를 보면, 소설을 원작으로 한 <Fatherland, 1994>와 <C.S.A.: The Confederate States of America, 2004>가 대표적이다. <C.S.A>는 미국의 남북전쟁이 남

부군의 승리로 끝났을 때 이어질 역사의 방향을 역사적 사료를 통해 추리해 보는 모큐멘터리(Documentary)의 영화로 일종의 다큐멘터리의 형식을 빌린 픽션 장르로 제작되었다. 남부군이 승리한 이후 노예제도 등 사회의 변화와 이러한 뒤바뀐 역사가 어떻게 세계정세의 흐름에 영향을 미치는지 보여주며, 현재 미국의 사회상과 문제점을 비유적으로 암시한다.



그림 4. 실시간 전략시뮬레이션 게임, <커맨드 & 킨커 시리즈(Command and Conquer series)>(좌), <월드 인 컨플릭트(World in Conflict)>(우)

컴퓨터 게임에서 대체역사를 차용한 경우를 보면, 실시간 전략 시뮬레이션(RTS: Real Time Strategy) 게임인 <커맨드 & 킨커 시리즈((Command and Conquer series)>와 <월드 인 컨플릭트(World in Conflict)>가 대표적이다. <커맨드 & 킨커 시리즈>는 아인슈타인 박사가 타임머신을 개발하여 독일의 히틀러를 제거하고, 구 소련의 세 지도자가 초월적인 능력을 얻게 되어 유럽을 침공한다는 내용으로 대체역사적 SF 세계관을 바탕으로 한다. 미소 냉전의 역사를 바탕으로 소련의 군사력이 지속된다면 어떻게 될까? 라는 가정 하에 시작되는 게임 트레일러는 기존과 다른 게임의 서사구성을 연출하며 게이머들의 관심을 유도하였다. 가상의 역사 전개를 위해 실제 인물인 아인슈타인 등 몇몇 역사적인 인물들이 그래픽으로 재현되며, 허구와 실제의 연계를 시도한다. 하

지만, 실제 역사적 인물을 차용하는 수준에 그치며, 실제역사와의 연계성과 역사적 사료에 기초한 시각적 연출이 미흡함을 알 수 있다. <월드 인 컨플릭트(World in Conflict)>는 1980년 말을 배경으로 미국과 군비경쟁으로 경제가 파탄난 소련이 서유럽과 미국에 소련의 부채를 청산해줄 것을 요구한다. 하지만, 서방국가에 거절당한 소련은 프랑스 남부를 침공하나 실패하고, 이어 미국본토침공을 시작한다. <커맨드 & 컨커 시리즈>와 달리 미국본토 침략으로 인해 시가전을 중심으로 전투가 벌어지며, 현대전을 사실적 묘사한다. 트레일러의 서사구성은 실제역사적 사건과의 개연성이 매우 떨어지며, 미국본토에서의 전쟁 중심으로 허구적 사건 전개를 중심으로 연출된다. 다만, 자유의 여신상 등 미국을 암시하는 공간적 배경과 현대의 군인복장과 헬리콥터등의 중무기를 묘사하여 실제의 배경을 바탕으로 한 허구적 서사의 전개로 대체역사적 구성을 보인다. <월드 인 컨플릭트>와 <커맨드 & 컨커 시리즈>는 대체역사적 구성을 차용한 초기 단계의 컴퓨터 게임으로써, 실제역사가 어떻게 바뀌어 허구로 전개되는지에 대한 영상연출이 미흡함을 알 수 있으며, 트레일러는 뛰어난 CG(Computer Graphic)를 통해 사실적으로 묘사되었음을 알 수 있다. 컴퓨터게임은 소설이나 영화와 같이 정해진 내러티브로 전개되는 것이 아닌 게이머의 플레이를 통해 서사전개가 진행되며, 이러한 대체역사적 서사구성에 따라 게이머는 역사를 회복하고자 하는 의지에 의해 게임의 동기와 흥미가 유발된다.

대체역사는 탈 현실주의적이며 획일성과 절대성의 부정, 거대담론에 반하는 포스트모더니즘의 성향을 배경으로 1960년대 문학계에서 시작되었으며, 현실과 대비되는 가상의 허구역사를 통해 실제 역사에 대한 비판적 성찰을 시도하였다. 한국의 대체역사 소설은 북거일의 소설<비명을 찾아서, 1987>를 시초로 하며, 민족주의적 접근을 통해 근대시기의 역사적 오명을 씻고자 하는 당시 사회상을 반영하였다.

III. 대체 역사적 구현의 특성

대체역사적 서사구성은 크게 순차적 3단계로써 ①실제역사의 ‘차용’, ②특정 역사적 사건을 중심으로 한 실제 역사와 허구 역사의 ‘연계’, 그리고 ③허구적 역사로의 전개인 ‘변용’으로 분류하였다. 대체역사적 서사구성은 실제 역사를 기초로 시작되며, 역사 속 특정 사건을 연계로 하여 허구적 역사로 전개되는데, 그 ‘연계’에 있어서 ‘구체적 실제사건을 통한 연계’와 ‘정황적 허구사건을 통한 연계’의 두 가지로 분류하였다. ‘구체적 실제사건을 통한 연계’는 <비명을 찾아서, 1987>에서 1909년 이토 히로부미 암살실패, <높은 성의 사나이(The man in the high castle), 1961>에서 1933년 프랭클린 루스벨트 대통령의 암살, <파반느(Pavane), 1968>에서 엘리자베스 1세의 암살, <남부 승리(Southern Victory) 시리즈, 1997>에서 1862년 앤티탐 전투에서 리장군의 승리 등 역사 속 실제의 사건을 연계하여 허구역사로 전개 하였다. 반면, 실제 역사적 사건이 아닌 당시 시대적으로 있을 법한 사건자체를 허구적으로 구성한 ‘정황적 허구사건을 통한 연계’의 유형을 보면, 크림전쟁을 배경으로 영국이 핵물질로 상징되는 신무기 안티-아이스를 개발하는 내용의 <안티 아이스(Anti-Ice), 1993>, 히틀러 총통의 신묘한 지혜와 신무기 개발을 분기점으로 전쟁에서 승리한다는 내용의 <그들의 조국(Fatherland), 1992>, 중세시대 흑사병으로 인한 유럽인의 전멸을 기점으로 허구역사가 전개되는 <쌀과 소금의 시대(The Years of Rice and Salt), 2002>, 모하메드가 유럽을 정복하는 내용의 <비잔티움의 첩자(Agent of Byzantium), 1987>등이 해당된다.

또한, 허구역사로 전개되는 ‘변용’의 단계에서는 기존역사의 배경과 맥락을 유지하며 변형하는 ‘한정적 허구역사’의 유형과 연계점 이후 기존의 역사와 매우 다른 시·공간의 차원을 배경으로 전개 되는 ‘전면적 허구역사’의 유형으로 분류 하였다. 이러한 ‘한정적 허구역사’ 유형은 실제 사실과의 개연성이 높으며, 실제 역사적 사건에 대한 맥락을 유지한다. 또한, 실제와 허

구의 서사 전개가 대부분 동일한 지리적 공간에서 이루어지는 특성을 보인다. ‘한정적 허구역사’의 유형을 보면, <높은 성의 사나이(The man in the high castle), 1961>, <비명을 찾아서, 1987>, <쌀과 소금의 시대(The Years of Rice and Salt), 2002>, <남부승리 (Southern Victory)시리즈, 1997>, <그들의 조국 (Fatherland), 1992>, <안티아이스(Anti-Ice), 1993> 등이 이에 해당된다. 반면, ‘전면적 허구역사’의 유형은 실제 역사를 배경으로 하지만, 허구역사의 구성이 이전 실제 역사의 맥락을 벗어나 전혀 다른 시대적 공간과 사회적 배경의 서사로 전개된다. 이에 해당하는 소설 및 영화를 보면, <신들과 같은 인간, 1923>, <신들의 사회, 1967> 등이 해당되며, SF적, 판타지적 요소가 더욱 강조된다. 이와 같이 문헌연구의 분석을 토대로 대체역사의 서사구성을 차용, 연계, 변용의 3단계로 분류하고, 실제역사와 허구역사를 연계하는 역사의 특정시점에 대해 ‘구체적 실제사건을 통한 연계’와 ‘정황적 허구사건을 통한 연계’로 유형화 하였다. 또한, 허구역사가 전개되는 ‘변용’ 단계에서는 ‘한정적 허구역사’와 ‘전면적 허구역사’로 구분하였다. 이를 요약하면 <표 1>과 같다.

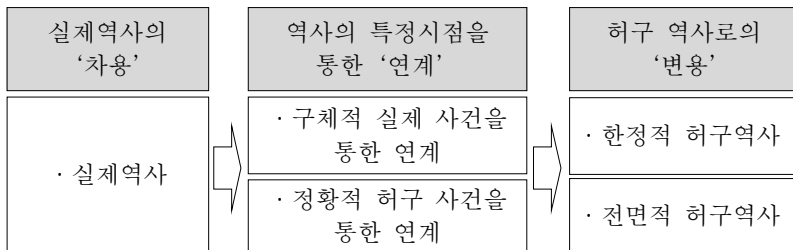


표 1. 대체역사 서사구조의 3단계

VI. 사례 연구- <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>

1. 사례대상

2014년 5월 출시된 울펜슈타인 시리즈의 최신작 <울펜슈타인 더 뉴 오더(Wolfenstein The New order), 2014>는 Machine games가 개발하였고, Bethesda Softworks가 유통하였다. 고전 FPS 게임 플레이 방식을 기반으로 전작들과는 다르게 제2차 세계대전이라는 실제 역사를 기반으로 ‘독일이 2차 대전에서 승리했다면?’이라는 역사적 가정에 바탕한 허구서사를 전개한다. 그 내용을 보면, 2차 대전 종반인 1946년 독일이 연합국을 차례로 무너뜨리며 세계를 정복한다는 역사적 전복으로 시작된다. 1946년 이후 독일은 윌하임 스트라우스 장군이 개발한 최첨단 전쟁무기를 바탕으로 연합국인 미국에 원폭을 가하고, 영국, 소련을 차례로 무너뜨리며, 전쟁의 승기를 잡게 된다. 연합군은 윌하임 스트라우스 장군 암살을 위해 미국 특수부대원 블라즈코웁츠(B.J Blazkowitz)와 공수부대를 보내지만 실패하고, 오히려 블라즈코웁츠는 머리에 부상을 입어 이후 14년 동안 백치의 상태로 지내다 1960년에 깨어나 독일군에 맞서 싸우게 된다. 세계를 정복한 독일군은 1946년에서 1960년까지 세계질서를 재편하고, 발전된 독일의 초월적 과학 기술력에 의해, 슈퍼솔저와 기계화된 군견 등 SF적 스타일의 미래무기로 중무장한다. 베를린은 게르마니아라는 거대한 기계 문명화 도시로 건설되고, 나치즘이 세계를 압도하는 디스토피아적 세계를 구축한다.

이러한 내용을 담은 <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>의 공식 트레일러는 <Game Intro (02:07)>, <Boom Boom (02:46)>, <House of the Rising Sun (02:55)>, <No where to run (03:00)>의 4개이다. 영상 전반부는 실사촬영 영상을 이용한 영화적 표현기법이 가미된 시네마틱(Cinematic) 형식으로 각기 다른 테마로 나치가 세계 2차 대전에서 승리하는 것을 암시하는 것과 그 후 세계를 지배하는 내용을 담고 있다. 그리고 각 트레일러의 후반부에서는 본격적인 게임의 진행을 파악할 수 있는 인 게임(In-game) 플레이 영상이 CG(Computer Graphic)로 구성된다. 4개 트레일러의 내용구성과 영상 표현방식을 요약하면 <표 2>와 같다.

4개 트레일러/ 작품길이	내용 구성	영상 표현 방식
<Game Intro/ 02:07>	-나치독일의 전쟁승리 과정	-실사촬영 영상 합성
	-기계화된 3제국의 모습	-3D Graphic
<Boom Boom / 02:46>	-1949년 미국점령 과정	-실사촬영 영상 합성
	-1960년 블라즈코웁즈가 깨어나 저항군에 합류	-3D Graphic
	-In Game 영상	-3D Graphic
<House of the Rising Sun / 02:55>	-1960년 저항군이 결집하 고 독일군과 전투, 데쓰헤드 장군	-3D Graphic
	-In Game 영상	-3D Graphic
<No where to run/ 03:00>	-1950년 독일 폴란드 축구 경기	-실사촬영 영상 합성
	-1960년 독일군의 세계탄압	-3D Graphic
	-In Game 영상	-3D Graphic

표 2. 4개 트레일러의 내용구성과 영상방식

2. 사례분석 결과

1) <울펜슈타인 더 뉴 오더>의 서사구성

이러한 <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>의 게임 트레일러의 서사구성을 보면, 실제 2차 대전에서는 독일군이 패배하지만, 1946년 독일군의 승리를 분기점으로 역사의 향방이 바뀌게 된다. 이 특정시점이 사실과 허구를 잇는 연계점이 되는데, <비명을 찾아서, 1987>에서 안중근 의사가 이토 히로부미를 암살하는 것과 같이 구체적 실제사건을 매개로 한 것이 아니라 독일의 윌하임 스트라우스 장군, ‘데쓰헤드’ 라는 허구인물에 대한 암살 실패로 인해 독일군이 세계를 지배하게 되는 ‘정황적 허구사건’에 바탕한다. 게임 트레일러는 2차 세계대전이라는 역사적 사실을 차용하고 윌하임 스트라우스 장군 암살시도라는 허구적 사건을 연계로 하여 독일의 세계정복이라는 ‘한정적 허구 역사’로 전개

됨을 알 수 있다. <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014> 트레일러의 대체역사적 구성을 요약하면 다음 <표 3>과 같다.

실제 역사 1939년 - 1945년	역사적 분기점 1946년	허구 역사 1946년 - 1960년
<ul style="list-style-type: none"> · 세계 2차 대전 · 독일군과 연합군의 전쟁 	<ul style="list-style-type: none"> · 윌하임 스트라우스 장군 암살 실패 · 독일군 승리 	<ul style="list-style-type: none"> · 독일 중심의 디스토피아적 세계질서
<ul style="list-style-type: none"> · 실제역사의 차용 	<ul style="list-style-type: none"> · 정황적 허구 사건을 통한 연계 	<ul style="list-style-type: none"> · 한정적 허구역사

표 3. <울펜슈타인, 2014> 트레일러의 대체역사적 구성

2) <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014> 게임 트레일러의 대체역사적 시각영상의 구성

<그림 5>(좌)는 1945년 8월 15일 대일 전승을 기념하는 ‘VJ-Day in Times Square’ 라는 대표적인 기록 사진이다. 미군 수병을 대신한 독일군의 간호사와의 키스 장면을 재현한 사진 이미지는 사람의 관념적 인식에 기반 하여 이미지에 담긴 역사성과 상징성을 즉시적으로 인식하게 된다. 이러한 사진 합성을 통한 대체역사적 구성은 관객으로 하여금 나치독일의 압제라는 허구적 상상에 몰입하게 하며, 허구역사 전개를 위한 연계적 장치가 된다.



그림 5. ‘VJ-Day in Times Square’ 사진(좌),
게임 트레일러 <Game Intro> 속 나치의 승리기념키스(우)

<그림 6>(좌)는 1934년 뉘른베르크에서 열린 나치당의 전당대회에서 히틀러가 연설한 장면을 기록한 영화<의지의 승리 (Triumph of the will), 1934>를 연상케 하는 이미지이다. 이러한 역사적 상징성이 담긴 이미지를 기반으로 <울펜슈타인>의 <House of the Rising Sun>과 <Game Intro>에 패러디되어 히틀러가 미 국회의사당에서 승전 기념 연설을 하는 장면으로 변용되었다.



그림 6. 미국 국회 의사당 앞에서 연설하는 히틀러(좌),
게임 트레일러 <Game Intro> 속 나치의 달 착륙(우)

미국정치의 중심부인 의회에서 히틀러가 연설함으로써 게임 속 세계지배의 현실을 견고히 하고 있으며, 이러한 영상조작은 게임 속에서 묘사하려는 대체 역사의 시공간적 유사성을 보여준다.

<그림 6>(우)는 1969년 아폴로 11호의 달 착륙 사진을 연상케 한다. 하지만, 미국의 성조기는 나치군의 깃발로 대체되고, 우주인은 나치식 거수경례를 통해 동일한 환경에서 전혀 다른 메시지를 전달하며, 새로운 역사에 대해서 그 가능성을 확장 유도하고 있다. 이러한 패러디적 연출은 나치가 2차 세계대전에서 승리 이후 미국을 대신하여 인류사의 상징적인 일을 해내는 대체역사적 구성을 시각적으로 연출하고 있다.



그림 7. 게임 트레일러 <Game Intro> 속 나치에 점령된 미국 국회의사당(좌)과 나치식 비틀즈 앨범(우)

<그림 7>(좌)는 미국 국회 의사당에 걸린 나치의 깃발과 2차 대전 당시 개발한 독일의 ‘Ho229 전투기’가 미 국회의사당 이미지와 합성되며, 독일이 미국을 지배하고 있음을 암시하고 있으며, <그림 7>(우)는 비틀즈의 멤버가 연출되던 <Abbey Road>이지만, 나치독일군으로 대체되면서 문화적 지배를 묘사하며 변용되었다. 미국의 정치적 상징과 대중문화의 아이콘이 2차 대전 당시 독일군을 상징하는 전투기와 나치 깃발, 군인 등 역사적 사진 자료와 합성되며, 무력을 앞세운 독일의 세계지배를 강조하고 있으며, 이는, 세계에 대한 불의의 압제와 지배를 시각화 하며, 반인륜적 대상으로 정형화 시키고 있다. 이러한 은유적 표현은 기존의 역사적 사실과 혼재된 허구역사에 대한 서사구성의 완성도를 높이며, 흥미를 자극하는 알레고리로 작용한다.

<울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>의 트레일러에서 연출된 실사영상 이미지는 기존 역사적 자료를 이용하여 독일나치의 세계지배라는 허구역사의 완성도를 높이고 있다. 이는, 현대 미국의 대중

문화적, 정치적, 상징성을 담은 실제 역사적 기록물을 차용하여 사실을 열거 하는 식으로 재편집하였기 때문이다. <울펜슈타인 더 뉴 오더>의 게임트레일러에서 구현된 대체 역사를 위한 시각 영상적 구성을 요약하면 <표 4>와 같다.

‘차용’ 된 역사적 시각영상자료	사실과 허구의 ‘연계’	‘변용’ 된 허구 역사
-일본에 투하된 실전 핵폭탄 ‘팻 맨’ (1945)	-핵폭탄 투하	-뉴욕 맨해튼에 핵폭격, 자유여신상 배경
- ‘VJ-Day in Times Square’ (1945)	-전쟁승리 축하키스	-간호사와 독일군과 키스 장면
-레니리펜슈탈의<승리의 의지, 1934>	-히틀러 연설	-히틀러의 미국회의사당 앞 연설
-비틀즈 앨범 <Abbey Road, 1969>	-비틀즈 멤버 행진	-나치식 비틀즈 앨범
-<At the Time of the Louisville Flood, 1937>	-구호 받는 시민들	-나치 독일에 배급 받는 미국 시민들
-러쉬모어산(1942)	-러쉬모어 산	-러쉬모어 산 폭파
-아폴로13호 달 착륙(1969)	-달 착륙	-나치의 달 착륙 성공
-독일vs폴란드 축구 (1938)	-축구 경기	-독일인 심판의 축구경기

표4. 시각영상을 통해 표현된 게임트레일러의 대체역사적 구성

3) 그래픽을 통한 게임 속 소재들의 대체 역사적 재현



그림 8. 슈페어가 계획한 국민 회관(Volkshalle) 모형(좌), 게임 속 독일 수도 베를린(우)

최도원, 이현우, 이현석(2014)은 ‘게임에서는 게임에 들어갈 캐릭터, 배경, 프랍 등에 대한 그래픽 디자인이 주요 업무’ 라고 하였듯이¹⁰⁾, 게임 속 가상의 세계는 그래픽에 의해 작업된다. <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>의 게임 속 배경은 독일이 세계를 지배했을 경우를 상정하여 계획한 제3제국의 수도 ‘게르마니아(Germania)’ 를 CG로 재현하였다. 권형진(2011)은 나치의 거대건축에 대한 열망과 관련하여 “나치즘의 이상도 영웅적이기 때문에 그에 준하는 경외심과 존경을 받기 위해서는 건축물도 일반적인 수준이나 규모에 머물러서는 안 되는 것” 이라고 언급 하였다¹¹⁾. 히틀러는 독일 민족과 신화에 대한 광적인 자부심을 제 3제국의 신수도인 게르마니아의 건축적 웅장함을 통해 실현코자 하였으며, 이를 반영하듯 독일의 군수장관인 알베르트 슈페어(Albert Speer)는 <그림 8>(좌)와 같이 돔 구조로 계획된 290m 크기의 국민회관(Volkshalle) 모형을 계획하였지만 독일의 패망으로 실현되지 못하였다. 이러한 역사적 사료는 <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014> 게임 속에서 그래픽으로 재창조되었으며, <그림 8> (우)와 같이 중세 고딕양식과 첨단기계문명과 혼합된 디스토피아적 분위기로 제작되었다.



그림 9. 데스헤드 장군 이미지(좌), 게임 속 기계화된 모습의 슈퍼 솔저(중), 계화된 로봇견 캠프훈트(우)

10) 최도원, 이현우, 이현석, “디지털 컨셉 아트 전문 스튜디오에 관한 사례 비교 연구 - 애니메이션 및 게임 분야를 중심으로”, 『만화애니메이션연구』, Vol.9(2014), p.171.

11) 권형진, “나치 독일의 도시건설 프로젝트 -베를린·뮌헨·뉘른베르크를 중심으로-”, 『독일연구』, Vol.21(2011), p.115.

게임 속 윌하임 스트라우스(Wilhelm Strasse), 별칭 ‘데스헤드(Deathhead)’는 이전 울펜슈타인 시리즈에서부터 등장하는 기괴하고, 잔인한 독일군 장군 캐릭터이며, <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>의 서사구성에서 획기적인 전쟁무기의 발명으로 독일군의 승리를 견인하게 하는 역사적으로 가공된 인물이다. 데스헤드는 생체실험을 통해 죽은 병사와 기계를 결합시킨 슈퍼 솔저(Super Soldier), 중장갑 보병, 이족보행 병기, 기계화된 군견 등을 발명하며, 게임 속에서 게이머들이 최종으로 제거해야 할 주적의 대상이 된다. 류철균과 서성은(2008)이 공순임의 글을 인용하여 "대체역사의 상상력은 과학소설의 유토피아적/디스토피아적 환상과의 연결가능성이 있다"라고 하였듯이¹²⁾, SF적 디자인이 가미된 등장 캐릭터에 의해 그 허구성과 환상성이 강화된다. 이는 기존의 독일 군복과 병기의 이미지를 계승하면서 보다 기계화된 SF 디자인과 혼합되며 두려운 캐릭터의 형상으로 제작되었다. 게임 속 나치 독일이 세계를 지배하며, 게임서사가 진행되는 시점은 1960년대이지만 과학기술의 진보를 전제로 하여 전투복과 총기류는 미래 SF적 스타일로 디자인 되었다.



그림 10. <Neumond Records>의 팝송 앨범 표지

<울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>의 대체역사적 구성은 <Neumond Records>라 불리는 가상의 독일 레코드사를 통해 더욱 강화된다. 이 레코드사는 나치가 세계를 지배하는 게임 속 1960년대를 기점으로 당시 유행했던 대중음악 스타일을 독일식으로 맞추어 개사하였다. 원곡 "You really got me"(1964)는 "Berlin boys and

12) 류철균, 서성은, 앞의 책, p.425.

stuttgart girls" 로, "Summertime blues"(1958)는 "Mein kleiner VW"로, "Twist and shout" (1963)는 "Zug nach hamburg" 등으로 변용 되었다. 1960대의 문화를 향유할 수 있는 노래들을 독일어로 개사하며, 당시의 문화적 향유와 독일의 이미지가 겹치며, <울펜슈타인 더 뉴 오더>만의 새로운 게임 세계를 창조하고 있다. 1960년대 당시 실제 유행했던 음악의 차용을 통해 게이머들의 흥미를 배가하며, 허구로 구성된 대체역사가 게임 속에서 하나의 또 다른 세계로 창조하는데 중요한 장치가 된다.

4) 소기결론

<울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>와 기존에 대체역사적 구성을 차용한 <커맨드 & 컨커 시리즈> 그리고, <월드 인 컨플릭트>를 비교해 보면, 첫째, ‘실제역사 소재의 차용’에 있어서는 <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>는 실제 역사적 영상물을 차용하여 대체역사적 구성을 사실적으로 전개한 반면, <커맨드 & 컨커 시리즈> 와 <월드 인 컨플릭트> 는 실제역사에 바탕한 줄거리는 있지만, 트레일러 영상에서는 거의 생략되어있다. 둘째, ‘실제와 허구역사의 연계’에 있어서, <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>는 정황적 허구사건을 통해 역사적 분기점을 설정하였고 <커맨드 & 컨커 시리즈> 와 <월드 인 컨플릭트> 또한 정황적 허구사건을 통해 개연성을 구성하였다. 하지만, <커맨드 & 컨커 시리즈> 와 <월드 인 컨플릭트>는 이에 대한 트레일러 속 영상 연출이 매우 미흡함을 알 수 있다. 셋째, 재해석을 통한 대체역사적 변용에 있어서는 세 게임의 트레일러 모두 컴퓨터 그래픽으로 구현하며, 인게임과 직접적으로 연계됨을 알 수 있다. 이는, <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>가 과거 실제 역사와 관련한 영상과 사진이미지 그리고 1960년대를 회상하게 하는 음악적 구성을 통해 <커맨드 & 컨커 시리즈> 와 <월드 인 컨플릭트>에 비해 한 단계 높은 수준으로 향상되었음을 알 수 있다. 이러한, <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>의 트레일러의 영상연출과 그래픽 디자인은 디스토피아적 사회의 기계문명과 나치의 세계정복 컨셉이 대체역사적 구성을

통해 효과적으로 구현되었음을 알 수 있다.

V. 결론 및 제언

FPS게임 최신작인 <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>는 나치 독일이 세계 2차 대전에서 승리한다는 가정의 대체역사적 서사구성을 바탕으로 제작되었다. 기존의 소설, 영화에서 다루어진 대체역사적 구성이 게임 트레일러의 서사구성과 영상에서 어떻게 구현되는지 살펴보았다. 문헌연구를 바탕으로, 대체역사의 서사구성을 과거 실제 역사에 기반 한 소재의 ‘차용’, 실제 역사와 허구 역사와의 ‘연계’, 재해석을 통한 대체 역사적 ‘변용’의 순차적 3단계로 분류하여 접근하였다. <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>의 게임트레일러를 보면, 2차 대전과 관련한 역사적 영상물을 ‘차용’하여 실제 지나간 역사의 순간을 독일의 승리를 위해 재구성하였다. 이를 위해, ‘VJ-Day in Times Square’ (1945), 레니 리펜슈탈의<승리의 의지,1934>, ‘아폴로13호 달 착륙’ (1969) 등 인류사적으로 상징성이 높은 이미지를 패러디하거나 독일의 상징적 이미지와 합성하여 연출하였다. ‘연계’에 있어서는 실제 사건을 변형한 것이 아닌, 가공의 인물인 윌하임 스트라우스 장군에 대한 암살 사건을 통해 전개하였으며, 이는 ‘정황적 허구사건을 통한 연계’로 분류하였다. 스트라우스 장군에 대한 암살 사건은 <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>의 서사구성에서 실제와 허구를 잇는 연계점으로 작용하며, 대체된 역사의 개연성을 갖추게 하는 요소임을 알 수 있다. 허구역사가 전개되는 ‘변용’의 단계에서는 2차 대전이라는 실제사건의 맥락이 유지되며, 서사 전개 또한 대부분 동일한 지리적 공간에서 이루어지며, ‘한정적 허구역사’의 유형을 보이고 있다. 게임 속 현재인 1960년대를 배경으로 하는 변용의 단계에서는 2차 대전의 역사적 사료를 바탕으로 SF적 디자인과 디스토피아적 컨셉을 바탕으로 CG로 제작되었다. 이는 인게임에서 보여주는 그래픽에 적용되며, 게임의 흐름에 대한 정보를 제공한다.

<울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>에서 드러난 대체역사적 구성은 역사적 사료의 차용 뿐 아니라 이를 패러디, 합성하며 독일의 승리를 구현하고, 또한, SF적 디자인을 통해 허구 속 독일군의 미래 모습을 창조하며 게임으로 연계하고 있다. 이러한 서사구성은 2차 대전의 전범국가인 독일에 대한 보편적인 역사 인식에 기반하고 있음을 알 수 있으며, 또한, <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>에 내재된 대체 역사적 구성은 실제의 역사와 연계된 새로운 가상의 역사를 체험할 수 있는 오락적 흥미를 유발하고 있음을 알 수 있다. 본 연구는 <울펜슈타인 더 뉴 오더, 2014>에 대한 사례연구를 통해 최신 FPS 게임에서 구현된 대체역사의 특성을 고찰할 수 있었으며, 향후 게임 성향을 가늠할 수 있는 의미 있는 연구라 사료된다.

참고문헌

- 김명석, 「SF 영화 <2009 로스트 메모리즈> 와 소설 <비명을 찾아서>의 서사 비교」, 『문학과 영상』, Vol.8(2003), p.71-102.
- 김미경, 「대체역사소설의 스펙트럼에 나타난 독일통일 -디트푸르의 <장벽은 라인 강변에 있다>와 베커의 <아름다운 독일>을 중심으로-」, 『혜세연구』, Vol.31(2014), p.131-158.
- 권형진, 「나치 독일의 도시건설 프로젝트 -베를린·뮌헨·뉘른베르크를 중심으로-」, 『독일연구』 Vol.21(2011), p.89-132.
- 류철균, 서성은, 「영상 서사에 나타난 대체역사 주제 연구」, 『어문학』, Vol.99(2008), p.421-446.
- 박인찬, 「미국의 포스트모더니즘 역사소설 - 역사 다시 쓰기와 저항적 자아 찾기」, 『실천문학』, Vol.51(1998), p.273-296.
- 한창석, 「환상소설을 통한 서사 확장의 가능성 : 복거일, 박민규를 중심으로」, 『우리문학연구』, Vol.34집(2011), p.449-484.
- 최도원, 이현우, 이현석, 「디지털 컨셉 아트 전문 스튜디오에 관한 사례 비교 연구 - 애니메이션 및 게임 분야를 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, Vol.9(2014), p.167-187.

ABSTRACT

Narrative Composition and Visual Representation of Alternative History in FPS Game Trailer

-By focusing on <Wolfenstein: The new order>

Choi, Do-Won · Lee, Hyun-Seok

When <Wolfenstein The New Order> was launched in 2014, it was immediately ranked 2nd in English gross sales record in the first half of 2014, attracting huge attention from avid game users. Colin Moriarty(2014) states that the worldwide popular game, <Wolfenstein The New order>, lies on the alternative history assumption, 'what if Nazi Germany won the second world war? In regard to this, this research addresses how the characteristics of alternative history was adopted and visually represented in FPS game <Wolfenstein The New Order, 2014> trailer. In terms of research method, firstly, literatures will be reviewed about definition of alternative history and some of the previous examples where alternative history was applied in novels, films and games. Secondly, narrative composition of alternative history is categorized as three sequential phases, ① borrowing real history material, ② connection between real and fictional history and ③ reconstruction of history through reinterpretation. Thirdly, the live-action game trailer will be analysed by three sequential phases of narrative composition, and CG game character and background will be analysed by spatial background, characters and props. The phase of 'borrowing' has used the historic images related to the World War II, and the phase of "connection' has composited by "connection through circumstantial events". The phase of 'reconstruction' has unfolded its fictional narrative in the form of "limited fictional history" In addition to this, <Wolfenstein The New Order, 2014> has constructed dystopia world through composing of historic images and CG characters by SF design. In the light of this, the narrative composition of alternative history successfully extends to game area.

Key words: Alternative History, FPS Game, <Wolfenstein - The New Order>

최도원(주저자)
동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠학과
(617-716) 부산광역시 사상구 주례로 47(주례동)
Tel : 051-313-2011
tacihon@gamil.com

이현석(교신저자)
동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠학과 조교수
(617-716) 부산광역시 사상구 주례로 47(주례동)
Tel : 051-313-2177
hslee@gdsu.dongseo.ac.kr

논문투고일 : 2015.10.31.

심사종료일 : 2015.11.19.

게재확정일 : 2015.11.26.