

게임의 서사구조

최혜실*

1. 서론

가상 현실은 가상공간을 3차원적으로 재현하고 인간을 가상 공간에 몰입시킴으로써 정보의 활용을 극대화하는 것을 목표로 하고 있다. 그런데 최근 지식 기반 사회에 고도의 부가가치를 가지는 요소로 인지적 요소보다 심미적 요소가 강조, 문화산업이 미래의 기반 산업으로 대두되고 있다. 이에 따라 가상 현실의 심미적 요소, 감성적 요소를 활용하는 기술이 개발되고 있다.

대표적인 예로 가상현실의 일종인 컴퓨터 게임에 서사구조¹⁾의 도입을 들 수

* KAIST 교수

- 1) 학계에서 그간 연구되어와 학술용어로 정착된 서사학(narratology)이란 용어는 사실 게임이나 애니메이션에 쓰기에는 무리가 있다. 왜냐하면 기존의 서사학이 텍스트에서의 이야기 구조에 집중되었기 때문에 디지털 매체에 적용되기 힘든 부분이 있기 때문이다. 예를 들어 스토리와 서술을 구분하여 인과관계가 있는 잘 짜여진 이야기가 예술적인 서사라고 보는 견해는 디지털 매체에는 맞지 않다. 이런 모순점 때문에 좀더 원형적인 개념에서 '스토리텔링'이란 개념을 채택하는 것이 바람직하다. 그러나 이 경우 아직 문학 작품에 본격적으로 거론되지 않은 개념을 뒷받침하기 위해서는 보다 정직한 논의를 거칠 필요가 있다. 때문에 제목에서는 기존의 용어인 서사 구조를 쓰고 본문에서는 스토리텔링이란 개념을 부분적으로 도입하고자 한다. 또 한 개념인 '이야기'는 스토리텔링과는 다소 틀린 점이 있다. 즉 '이야기'는 시작과 끝이 있다는 주장이 그것이다. 디지털 매체에서 이야기는 시작과 끝이 정해져 있지 않다. 그러나 이 개념을 주장한 학자의 논의를 존중하고 충실하기 위해 본문에서는 이야기란 개념도 병행하고자 한다. 앞으로 디지털 매체의 서사 구조를 지정하는 새로운 개념을 확연히 정립할 필요가 있으나 아직 게임의 서사구

있다. 초기 원시적인 점수 쌓기 방식의 게임이 최근 들어 본격적인 시나리오가 도입되면서 이 부분에서 괄목할 성과를 거두고 있다. 이제 게임의 내용의 변화는 게임 문화의 변화를 초래했고 게임산업의 지형을 변화시키고 있다.

그러나 이런 현실에 비추어 현재 한국 산업계의 게임의 시나리오 수준이 열악하여 문화산업 발전의 걸림돌로 작용하고 있다. 본 연구에서는 문학과 기술이 만나는 게임의 스토리텔링의 구조적이며 미학적인 측면에 대한 한국 최초의 본격적인 연구가 될 것이다. 아날로그 매체와 다른 디지털 매체의 양방향성, 통합성, 비선형성의 특징에 따라 스토리텔링의 방식이 어떻게 독특하게 변하는가에 대한 연구를 기반으로 현실과 사이버 공간을 접목시키는 새로운 형태의 스토리텔링의 가능성을 제시하고자 한다. 여기에는 인문학에서 그간 연구되어온 서사학의 이론이 게임의 지향점으로 작용할 것이다.

논의에 앞서 기본 개념을 정립할 필요가 있다. 본고에서는 서사구조, 스토리텔링, 이야기라는 세 종류의 용어가 쓰이고 있다. 그 혼란의 이유에 대해서는 주석 1)을 참고하기 바란다.

2. 디지털 서사의 정의와 종류

1) 이야기의 정의

이야기를 문학과 결부시키는 선입관을 버리기 위해 '이야기'의 범주를 명확히 할 필요가 있다. 첫째, 이야기는 인간이 세계를 인식하는 근본적인 한 가지 방식이다. 이야기들은 우리를 둘러싸고 있다. 어렸을 때, 우리는 할머니에게서 옛날 이야기를 듣고 울음을 그치며 차츰 자라면서 동화책, 소설, 전기들을 읽는다. 위인들의 일화에서 자신의 나아갈 지표를 세우고, 당시의 역사를 익힌다. 성경이나 불경에 나오는 이야기들을 통하여 도덕을 배우고 종교적 신념을 얻는다. 심지어 과학적 지식도 과학자들이 어떤 발견을 하게되는 과정을 통하여 습득한다. TV의 드라마, 쇼를 통해 우리 시대의 문화를 익히고 뉴스에서 아나운서의

조를 분석적으로 논의한 본격적인 첫 시도라는 점에서 본고에서는 여러 학자들의 참여를 위해 결정을 유보하고자 한다.

이야기를 통해 시사 지식을 얻는다.

우리는 대화를 할 때도 농담을 던지거나 우스개 소리로 분위기를 부드럽게 한다. 또, 자신의 과거 일화를 인용하며 상대방을 설득시키기도 한다. 잠을 잘 때도 우리는 이야기를 붙들고 있다. 우리는 이야기 형태로 꿈을 꾸며 그것을 다시 다른 사람들에게 이야기한다. 이야기는 인간이 세계를 인식하는 근본적인 한 가지 방식일 것이다.

둘째, 이야기는 다양한 매체를 통해서 표현된다. 세상에는 무수한 형식의 이야기들이 있다. 이야기, 서사물의 매체들 가운데는 발언된 언어(문자 언어 및 음성 언어), 그림(靜畫, 動畫), 제스처, 이러한 매체를 다양한 방식으로 혼합한 것들이 있다. 이야기는 신화, 전설, 우화, 설화, 소설, 서사시, 역사, 비극, 추리극, 희극, 무언극, 회화, 스테인드 글라스로 된 창, 영화, 뉴스, 일상 대화 등 무수한 형태로 존재한다. 그리고 이 무수한 형식을 통해서 이야기는 시대, 장소, 사회를 초월하여 존재한다. 이야기는 인류의 역사와 동시에 시작되었다고 표현할 수 있을 정도이다.

셋째, 이야기에는 시작과 끝이 있다. 모든 이야기는 물리적 사물로서 ‘울타리로 둘러싸여 있다.’ 현실 세계는 시작과 끝이 없다. 사람이 태어나서 자라고 죽는다는 시작과 끝이 아니다. 우리는 우연히 누구를 만나고 어떤 사실에 접한다. 반면 이야기에서 인물의 행동은 전체적이고 치밀한 필연성에 의해 시작되고 끝난다. 때문에 이야기에서 결말을 흐리거나 출발점의 사건을 다시 되풀이하더라도, 즉 끝이 지연되든 순환되든 그것은 내적 개연성에 의해 시작되고 끝난다고 할 수 있다. 모든 책에는 마지막 장이 있고 모든 쇼트에는 마지막 쇼트가 있다.

넷째, 이야기는 이중으로 시간적인 시퀀스이다. 모든 이야기에겐 두 가지 종류의 시간성이 있는데 하나는 이야기된 것의 시간성이고 다른 하나는 이야기 행위 자체에 걸리는 시간성(문학에서는 독서 시간, 영화에서는 상영 시간)이다. 그러나 묘사는 서술에서는 시간을 차지하지만 공간에서만 가치가 있다는 점에서 이중의 시간성이 아닐 수 없다.

다섯째, 모든 서술 행위는 담론이다. 현실 세계는 그 누구에 의해서도 발화된 것이 아닌 반면, 서술 행위는 담론이다. 서술행위는 발화행위의 주체와 반드시 관계되는 일련의 발화체이다. “그것은 이야기하기 때문에 반드시 누군가가 이야

기해야 한다. 그리고 이야기된 지각은 이야기된 사실을 비현실화한다. 예를 들어 뉴스에서 일주일 동안의 백화점 매출 상황을 이야기하는 것은 그것을 자기로부터 떨어진 다른 곳에 놓는 일이다. 그것은 또한 다른 장소들을 동시에 연결하는 상상의 지형학을 창조하는 일이기도 하다.²⁾

2) 디지털 매체와 이야기

이야기가 종이 매체에서 표현될 경우 문학이 되고 영상 매체에서 표현될 경우 영화가 되며 디지털 매체에서 표현될 경우 디지털 서사가 된다. 문자 서사에서 영화 서사로 가면서 이야기는 매체에 의해 다른 방식을 취한다. 이제 이야기는 다시 디지털 매체와 조우하면서 또 다른 형식을 보이고 있다. 즉 이야기라는 상위 범주가 있고 그 하위에 여러 이야기 방식이 있다고 보는 것이 옳다.

따라서 디지털 스토리텔링이란 컴퓨터 상에서 일어나는 모든 서사행위, 웹상의 상호작용적인 멀티미디어 서사 창조들을 말한다. 여기에는 텍스트 뿐 아니라 이미지, 음악, 목소리, 비디오, 애니메이션 등을 포함한다. 그것은 오늘날의 디지털 기술을 사용하지만 기본적으로 이야기, 인물, 미스터리 등 서사형식으로부터 나온 것이다.

좋은 이야기 기술에 대한 인간 중심적인 인식과 새로운 디지털 도구의 창조적이고 잠재력 있는 정교한 인식 사이에 균형감각이 디지털 스토리텔링의 관건이다. 이 예술 형식의 실행자는 그들의 디자인에 정보를 주는 서사예술(시, 스토리텔링, 연극, 소설, 수필, 영화)에 대해 높은 식견을 지니는, 컴퓨터 상에서 창조적 작업을 하는 사람을 포함한다. 좋은 이야기는 어떤 매체에서든지 공헌한다.³⁾

디지털 스토리텔링의 전반적인 특징으로 다음 세 가지를 들 수 있다. 첫째, 유연성. 미디어의 유연성을 이용하여 비선형적 글쓰기를 할 수 있고 다양한 인물들의 역할을 독자가 맡아 표현할 수 있다. 둘째, 보편성. 기술의 발달로 저렴

2) Gerald Prince, 최상규 역, 「서사학: 서사물의 형식과 기능」, 『문학과 지성』, 1988, 1장.
Andr  Gaudreault · Fran ois Jost, 송지연 옮김, 『영화서술학』, 동문선, 2001, 30-35쪽 참조.

3) <http://www.mercurycenter.com/svtech/news/special/storytelling/story.htm>
<http://www.rit.edu/~kgm7551/digitalist/WhatisDS.html>

한 가격으로 작품을 만들 수 있기 때문에 우리 모두가 프로듀서-디렉터가 될 잠재력을 지니고 있다. 셋째, 상호작용성. 영화나 드라마, 라디오와 달리 디지털 스토리는 웹에 존재하면서 창작자와 청중 사이에 경계가 무너지고 모든 사람이 참여자가 될 수 있다.⁴⁾

3) 디지털 스토리텔링의 종류

디지털 스토리텔링을 4개의 분야로 나눌 수 있다.

첫째, 네트워크 문학. 디지털 매체의 네트워크 기능만을 주로 사용하는 통신 문학이 그것이다. 형식은 종래 텍스트 문학과 별로 다르지 않고 누구나 자유롭게 글을 올릴 수 있는 네트워크상에 작품이 창작, 수용되기 때문에 여러 문제점들이 나타난다. 편집, 문학웹진, 통신문학의 구비문학적 특징 등 인터넷상의 다양한 문학 현상들이 있다.

둘째, 하이퍼텍스트 문학을 들 수 있다. 최근 자신의 글이나 다른 사람의 글, 그림 등을 적절히 안배하여 홈페이지를 꾸미는 일이 보편화하고 있다. 또 전자책에 동영상, 검색 기능 등의 비선형성을 적용하는 사례가 늘고 있다. 그런데 디지털 매체의 하이퍼텍스트성을 문학에 적용하면 하이퍼텍스트 문학이 된다. 최근 외국에서 활발하게 창작, 수용되고 있고 한국에서도 하이퍼텍스트 시와 소설이 등장하였다.⁵⁾

셋째, 컴퓨터 게임 중 서사성이 강한 장르들. 게임은 영상이 강조된다는 점에서 영화와 닮았으면서도 프레임 속의 화면을 감상하는 영화와 달리 과정 추론적이다.⁶⁾

넷째, 인터랙티브 영화와 홀로그램. 가상현실이 발달하면 <스타 트랙>의 홀로덱 테크놀로지가 완성되지 않는다는 법도 없으리라. 강렬한 몰입과 자유로운 항해의 가쁨에서 더 나아가 가상공간의 캐릭터들에게 다가가 그들에게 일어나는

4) 최혜실, 「영상, 디지털, 서사」, 『모든 견고한 것들은 하이퍼텍스트 속으로 사라진다』, 생각의 나무, 2000에서 디지털 서사의 특성을 양방향성, 비선조성, 통합성으로 나눈 바 있다.

5) 최혜실, 「디지털 서사의 현황과 전망」, 『디지털 시대의 문화 읽기』, 소명, 2001.

George P. Landow, *Hypertext 2.0*, The Johns Hopkins University, 1997. 178-213쪽.

6) Janet H. Murray, *Hamlet on the HOLODECK*, THE FREE PRESS, 1997. 185-213쪽.

사건을 직접 체험해 볼 수도 있지 않을까? 내가 참여하는 드라마, 그곳이 미래의 이야기가 사는 곳이 아닐까?

3. 게임의 서사

게임, 특히 롤 플레이 게임이 이야기 구조를 지니고 있음은 보편적으로 확인되고 있는 사실이다. 물론 디지털 매체의 특성상 그 이야기 방식이 문학 텍스트와 매우 다르다. 그러나 어떤 예술 장르가 처음 탄생했을 때 바로 그 전 단계의 예술 형식을 기반으로 발전하여 독자적인 미학을 개발하는 방향으로 나아간다. 게임도 이전 이야기 방식, 문학이나 영화의 방식을 일단 적용하고 그것을 기반으로 차이를 설명하는 것이 효율적인 방법이라고 본다.

1) 플롯

(1) 구조 분석

서사의 분야는 한편으로는 신화로부터 다른 한편으로는 현대소설에 이르기까지 걸쳐 있는데, 이들은 어떤 구조적 공통점들(인물·상황·행동·해결)을 지니고 있다. 이런 공통점들의 원형적 특성이 가장 잘 드러나는 이야기 장르가 민담이다. 민담은 “초자연적인 것을 다루고 있는 신화와 취흥을 위한 이야기며, 혹은 역사적 사건에 대해 목적의식을 가지고 행한 설명, 아니면 도덕적인 우화, 그밖에 여러 분류기준에 의해 차별지어진 여러 서술 등을 포함한다”고 할 때, 민담은 종래 설화·신화·구비·민담 등으로 불리는 서사적 진술(narrative discourse)들을 일괄하는 넓은 개념이다.⁷⁾

민담 속의 인물이나 상황 혹은 행동 등이 구조적으로 인식될 때, 그들은 그들 사이를 연관시키는 내적인 관계 즉 하나의 체계에 종속된다. 체계는 곧 구조를 말하는데, 이는 지속적이며 불변적인 것이다. 민담의 구조는 민담에 있어서의 지속적이며 불변적인 요소를 뜻하는데, 그것은 피아제가 말한 구조의 개념과 일

7) 김열규 외, 『민담학개론』, 일조각, 1997. 27-75쪽.

치한다. 즉 민담의 구조는 민담 외적인 것에 의해 결정되는 것이 아니라 민담의 내적 일관성에 근거한다. 또 그것은 스스로 변형하는 힘을 갖는데, 이는 민담의 구조가 여러 개의 변이를 지닐 가능성을 뜻하는 것이기도 하다. 그러면서도 민담의 구조는 민담이 민담의 고유한 특성을 넘어서는 것을 스스로 제어하는 역할을 하기도 한다.⁸⁾

일찍이 프롭(V. Propp)은 러시아 민담에서 지속적인 요소와 가변적인 요소를 구별하면서, 이야기의 인물들은 변할 수 있다 하더라도 이야기 안에서 그들의 기능은 지속적이며 제한되어 있다는 결론에 도달한다. 그는 기능을 '행동의 진행에 있어서의 의미significance의 관점으로부터 정의된 인물의 행위'로 정의하면서, 민담에 적용될 수 있는 네 가지의 법칙을 제시했다.⁹⁾

1. 인물들의 기능은 그들이 어떻게 그리고 누구에 의해 수행되는가와는 관계 없이 이야기 안에서 고정적이고 지속적인 요소로 작용한다. 그들은 이야기의 기본적인 구성요소를 이룬다.
2. 민담에 알려진 기능들의 숫자는 제한되어 있다.
3. 기능들의 연쇄sequence는 언제나 동일하다.
4. 모든 민담은 그들의 구조를 관찰할 때 같은 유형이다.

그리고 이 기능들은 31개이며 모든 이야기들은 아래의 기능들의 조합이라는 것이다.¹⁰⁾

1. 가족 중의 한 성원이 집으로부터 내보내진다. (나감: β)
2. 금지가 주인공에게 전달된다. (금지: γ)
3. 금지가 깨어진다. (위반: δ)
4. 악마가 정찰을 시도한다. (정찰: ϵ)
5. 악마가 그의 희생자에 대한 정보를 입수한다. (정보: ζ)
6. 악마가 희생자와 그의 종자들을 잡기 위해 그를 속이려 한다. (속임: η)
7. 희생자는 속임수를 당하여 무심결에 그의 적을 돕게 된다. (연계: θ)

8) 위의 책, 177-181쪽.

9) V. Propp, 황인덕 역, 『민담형태론』, 예림기획, 1998. 54-58쪽.

10) 위의 책, 59-106쪽.

8. 악마가 가족의 한사람에게 해를 끼친다. (피해: A)
- 8.a. 가족중의 한 사람이 어떤 것을 결여하거나 어떤 것을 갖기를 욕구한다. (결핍: a)
9. 불은 혹은 결핍이 알려지게 된다. : 주인공은 요구와 명령에 의해 접근된다. 그는 가도록 허용되거나 급파된다. (중대, 연결적 사건: B)
10. 탐색자seeker는 제지counteraction에 동의하거나 결정한다. (반대행위 시작: C)
11. 주인공이 집을 떠난다. (출발: ↑)
12. 주인공은 시험되고 심문되고 공격받는데, 그것은 그가 주술적 물건 magical agent 혹은 원조자를 얻기 위한 방법을 예비한다. (증여자의 첫 기능: D)
13. 주인공이 미래의 증여자의 행동에 반동한다. (주인공의 저항: E)
14. 주인공은 주술적 물건의 사용법을 취득한다. (주술적 물건의 수락: F)
15. 주인공이 탐색의 대상이 있는 장소로 옮겨지거나 인도된다 (인도자와의 여행, 장소이동: G)
16. 주인공이 악마와 직접 싸운다. (투쟁: H)
17. 주인공이 낙인찍힌다. (낙인: J)
18. 악마가 퇴치된다. (승리: I)
19. 최초의 불운과 결여가 제거된다. (복수: K)
20. 주인공이 돌아온다. (귀가: ↓)
21. 주인공이 쫓긴다. (추적: Pr)
22. 주인공이 추적으로부터 구출된다. (도움: Rs)
23. 주인공이 인지되지 않은 채 집에 혹은 다른 나라에 도달한다. (몰래 도착: O)
24. 가짜 주인공이 거짓된 주장을 한다. (거짓 주장: L)
25. 어려운 과업이 주인공에게 제안된다. (과업: M)
26. 과업이 해결된다. (해결된 과업: N)
27. 주인공이 인지된다. (인지: Q)
28. 가짜 주인공 혹은 악마의 정체가 드러난다. (폭로: Ex)

- 29. 가짜 주인공에 새로운 모습이 주어진다. (변모: T)
- 30. 악마가 벌받는다. (벌: U)
- 31. 주인공은 결혼하고 왕좌에 오른다. (결혼: W)

그리고 민담의 인물들을 '행위의 범주'에 따라 분석하면 다음과 같은 구조를 지니게 된다.



이야기 탄생 순서는 ①심층 층위 : 논리적 규칙, ②기호-이야기체 층위: 문법적이고 인류학적 규칙, ③담화체 층위: 사회문화적이고 감성적 규칙으로 배열할 수 있다. 심층층위에는 그 이야기의 상징 체계가 잠재해 있다. 그레마스의 기호 사각형은 발견 원리로서 이야기체를 인식으로 전환시켜주고 인식을 이야기체로 전환시켜주는 블랙박스이다.¹¹⁾

이런 구조 이론에 따라 <Ultima>, <YS II Eternal>, <STARCRAFT>, <Black and White>, <HeroesIII>, <Vampire>를 분석해 보면 다음과 같다.

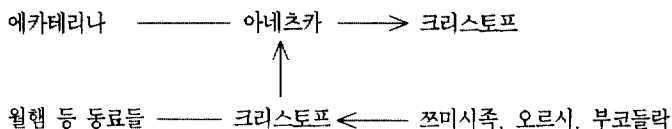
<Vampire>의 경우,

- 2. 수녀와의 사랑 금지
- 3. 아네츠키를 사랑하게 됨
- 8. 괴물 잔당이 아네츠키 습격
- 11. 아네츠키를 떠남
- 12. 주인공이 뱀파이어가 됨
- 13. 브루하족을 돕기 거부함
- 14. 뱀파이어의 전투 방법-마술, 흡혈
- 15. 브루하족의 임무 수행
- 16. 비세라드성에서 부활의식 저지

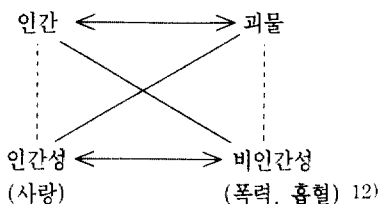
11) 김열규 외, 앞의 책, 191-197쪽.

17. 아네츠카 구출 중 의식을 잃음
18. 부활의식이 연기됨
20. 1999년의 런던에서 깨어남
21. 뱀파이어 슬레이어에 의해 쫓김
22. 런던 동료들과의 모험
23. 뉴욕 도착
24. 핑크의 배반
25. 오르시를 찾아 부코들락의 부활 저지
26. 오르시를 쓰러뜨림
28. 부코들락의 부활
29. 변신하여 싸움
30. 최후의 결전 승리
31. 행복한 결말

행위의 범주에 따라 분석하면 다음과 같다.



마지막으로 그레마스(Greimas)의 기호 사각형에 의하여 구조를 분석하면 다음과 같다.



12) 2001년 1학기 KAIST 전산학과 대학원 수업, '디지털 서사학'(CS 691) 수업 시간(원광

(2) '통과제의'의 원형

문학은 신화에서 비롯되었다고 한다. 신화는 인간과 비인간을 동일시하는 상상력의 단순하고도 소박한 노력이다. 신의 이야기였던 신화가 문학에 합류하여 이야기의 구조가 되었다. 이제 문학으로 들어온 신화에는 인류 공동체의 집단 기억이 잠재해 있고 이것은 문학 작품이 인간에게 감동을 주는 중요한 원인이 되었다. 문학은 어떤 특정한 기간의 역사적 사실로 존재하며 동시에 원형적 인물, 이미지, 상징, 장면 구성의 영원하고도 반복적인 표현으로 존재한다.¹³⁾

이런 원형의 대표적인 예가 '통과제의'이다. 통과제의란 통과제의 대상자의 종교적 사회적 신분의 급격한 변화를 추구하는 의례와 교육을 의미한다. 시련을 겪은 후 신참자는 통과제의 이전과는 전혀 다른 존재를 향유하게 된다. 통과제의는 신참자를 사회 속으로 진입시켜 성인이 되게 한다.¹⁴⁾

일종의 성인식, 입사식인 통과제의의 주제는 교양소설, 성장 소설-오정희의 〈중국인 거리〉, 이청준의 〈침몰선〉 등 뿐 아니라 애니메이션인 〈은하철도 999〉, 〈에반젤리온〉 등에 나타난다. 톨 플레이 게임도 어려운 규칙을 극복하고 어떤 목표에 도달한다는 점에서 범박하게 통과제의의 주제를 지녔다고 할 수 있다.

〈YSⅡEternal〉의 경우, 주인공 아들 크리스틴은 17세의 소년이다. 평화로운 이스에 '마'의 세력들에 휩싸여 버린다. 아들은 마물들의 공격을 헤치고 나아가 다므를 없애고 이스에 평화를 되찾아준다. 그는 아름다운 소녀 리리아와 키스하고 왕위에 오른다.

게임이 청소년들에게 인기 있는 이유 중 하나로 이 통과제의의 주제를 들 수 있는데 여기에 대해 보다 세밀한 분석이 필요하다.

2) 인물

(1) 주동적 인물과 반동적 인물

〈Ultima〉, 〈YS II Eternal〉, 〈STARCRAFT〉, 〈Black and White〉,

연, 최혜실 공동 강의)에 이론의 틀을 주고 학생들에게 각 작품들을 분석하게 하였다. 본문에는 지면 관계상 대표적인 예가 될만한 것들만 부분적으로 실기로 하였다.

13) 김병옥 외 편역, 『문학과 신화』, 예림기획, 1998, 31-45쪽.

14) Simonne Vierre, 이재실 옮김, 『통과제의와 문학』, 문학동네, 1996, 12-13쪽.

〈HeroesⅢ〉, 〈Vampire〉의 인물 유형을 분석해 보면 다음과 같다.

제목 \ 인물	주동적 인물	반동적 인물
Heroes Ⅲ	캐서린 아이언피스트	서하트
YS ⅡEternal	아돌 크리스탈	다블
Diablo	워리어, 소서러, 로그	디아블로
Ultima	아바타	가디언
Black and White	게이머	네메시스
Vampire	크리스토프	찌미시/오르시/부코들락

(2) 골렘형 인물

루카치의 〈소설의 이론〉에는 소설의 주인공 유형으로서 ‘문제적 개인’을 들고 있다. 근대 소설은 ‘신이 사라진 시대의 서사시’인데 그 이유는 서사시의 주인공이 신이 준 운명에 의해 길을 가는 영웅이었다면 소설의 주인공은 지향점이 없는 상황에서 스스로 판단하고 모색하다가 결국 실패하고 마는 개인이기 때문이다.¹⁵⁾

그런데 사이버 세계를 소재로 하는 영화나 디지털 서사에 ‘골렘(Golem)’형 인물이 등장하고 있다. 원래 골렘은 고대 유대교의 랍비가 만들었다는 괴물이다. 원래 신이 태초에 흙을 빚어 인간을 만들었다. 이 창조의 작업을 인간에 불과한 랍비가 행해 진흙 인간을 만드나 불완전한 인간의 작업이기에 골렘은 몇 가지 제한 규정을 어길 경우 감당할 수 없는 괴물로 변한다. 인간이 창조주가 되려할 때 그 창조물은 인간이 감당할 수 없는 존재로 변해 인간을 파멸시킨다는 경고이다.

이 ‘골렘’형 인물은 〈론모어 맨〉이나 〈매트릭스〉에 등장하고 있고 하이퍼텍스트 문학인 〈그래머트론〉¹⁶⁾, 〈누더기 소녀〉¹⁷⁾ 등에서도 이런 존재가 나타난다.

15) 근대의 변화한 가치관, 경제 구조가 서사 양식에 미친 영향에 대한 연구는 최근까지 Georg Lukàcs, René Girard, Lucien Goldmann 등에 의해 활발하게 연구되어 왔다. 이제 근대 소설이후의 서사 양식에 대한 연구가 필요한 시점이다.

16) <http://www.grammatron.com>.

17) Shelley Jackson의 작품, www.eastgate.com에서 판매함

인터랙티브 오페라인 리차드 타이틀바움의 〈골렘〉도 역시 같은 유형의 인물을 다루고 있다.

새로운 세계로서 가상 공간에 대한 인간의 두려움, 새롭게 정의되는 자아 정체성에 대한 예술가의 낮가림이 반영되어 있는데 이런 관점에서 게임에 등장하는 괴물들의 특성을 설명할 수 있으리라고 본다. 〈Vampire〉의 크리스토프 같은 인물이 '골렘'형이라고 할 수 있다.

3) 시점

(1) 누가 말하는가와 누가 보는가

원래 미술에서 발달되었던 시점 이론은 소설에서 그 매체적 특성에 적합한 방식으로 발달하였고 영화에서는 영상(공간성 강조)과 서사(시간성 강조)의 특성이 혼용된 채 새롭게 태어났다. 처음에 영화는 연극의 특성을 지니는 것으로 생각되었다. 그러나 연극은 관객 앞에서 현재적으로 진행된다는 점, 공간과 시간의 제약이 있다는 점, 일회적이란 점에서 서사와 달랐다. 반면 영화는 인물과의 갈등 중심이었던 극의 요소에 서술의 특성을 많이 포함한 채, 그리고 극이 할 수 없었던 소설의 자유로운 시간, 공간 활용을 포함한 채 정립되었다. 영화의 편집 기술은 연극에서와는 전혀 다른 방식으로 새로운 이야기 방식을 우리에게 제시해 주었다.

영화에서 시점은 '누가 말하는가'와 '누가 보는가'로 이루어져 있다. 전자의 경우 이야기를 서술하는 자와 이야기 속에서 말하는 자와의 차이를 생각해야 한다. 소설에서는 인물 속의 한 명을 '나'로 했을 때, 그것을 서술하는 '그'가 필요하다. 반면 영화에서는 배우-인물(voice-in)의 목소리와 배우-서술자(voice-over)의 음색을 구별한다.

후자의 경우 즉, 누가 말하는가가 아니라 누가 보는가-서술의 관점을 인도하는 초점이 무엇인가를 아는 것이다. 영화에서는 카메라가 보여주는 것과 영화 속 인물이 본다고 간주되는 것 사이의 관계가 정립되어야 한다.

시각화에는 첫째, 일차내적 시각화가 있다. 영화 속의 한 인물의 존재가 기표 내에서 강조되는 것으로 예를 들어 술취한 인물의 의식을 강조하기 위해 화면을 뿌옇게 흐리는 것을 말한다. 둘째, 이차 내적 시각화로 영상의 주관성이 연결,

맥락화에 의해 구축된다. 몇 가지 통사적 규칙에 의해 화면에 나타난 시선과 연결된 양상은 모두 이 시선에 묶인다. 셋째, 무시각화로 영상이 디에제즈 내의 어떤 심급, 어떤 인물에 의해서도 보여지지 않는 경우를 말한다. 카메라가 모든 인물의 외부에 위치하거나 카메라의 움직임을 자율적으로 하는 경우, 또 웰스의 양각이나 고다르의 탈프레임िंग 등으로 스타일을 선택할 경우에 해당한다.¹⁸⁾

반면 시각화와 초점화는 다르다. 영화에는 미장센된 행위와 배경에 따라 시각화의 인지적 가치가 나타난다. 예를 들어, 〈시민 케인〉에서 천진난만하게 노는 케인의 어린 모습과 그를 버리는 부모의 모습이 같은 쇼트 안에 나타난다. 서스펜스물에 많이 나타난다.

내적 초점화는 서술이 인물이 알 수 있는 것만으로 한정될 때, 외적 초점화는 히치콕의 〈사이코〉에서 베이츠가 어머니를 지하실로 데리고 가는 장면을 외적으로만 보여줌으로써 관객들로 하여금 어머니가 살아있다고 잘못 알게 만드는 경우, 관객의 초점화는 서스펜스물에 많이 보인다.¹⁹⁾

(2) 누가 하는가

시점은 원래 그림에서 온 것이다. 3차원의 입체를 2차원으로 옮기는 과정에서 필연적으로 대상을 변형시키는 방식이 발전하고 이것이 문학에서 은유의 차원으로 발달하고 그것이 다시 영화로 간다. '움직이는 그림'으로서 영화의 시점 이론은 게임을 이해하는데 많은 도움을 준다.

그러나 게임은 영화와 본질적으로 다른 것이 있다. 영화는 관객이 아무리 몰입해도 화면이란 정해진 프레임이 있고 그 프레임 안에서 이야기가 진행된다. 반면 게임은 그 프레임을 관객이 만들어 나간다. 프로그램이 있다 하여도 온갖 변수, 관객(유저, 혹은 게이머)의 취향, 실력, 관심, 컨디션에 따라 이야기는 다르게 진행된다. 그 게임에 아무리 익숙한 게이머일지라도, 심지어 그 게임을 만든 프로그래머일지라도 그 게임이 어떻게 전개될지는 정확하게 예측할 수 없다. 이런 점에서 미리 프로그램된 게임은 게이머에 의해 다시 창조된다. 이 과정은 분명히 독서나 관람과는 구별되는 수용자의 재창조 과정이다.

18) André Gaudreault · François Jost, 송지연 옮김, 앞의 책, 61-94쪽.

19) 위의 책, 230-238쪽.

게이머가 그때그때 인물을 움직여 사건을 만들고 풀어나간다. 여기서 중요한 것은 누가 보느냐, 누가 말하느냐가 아니라 누가 '하느냐'이다.

이런 맥락에서 게임에서의 시점은 김동인의 '인형조종술'과 흡사하다. 김동인은 「자기의 창조한 세계」라는 논문에서 예술이란 '사람이 자기 그림자에게 생명을 부여넣어 생활하게 하는 세계'라고 주장한다. 예술가는 현실과 독립된 세계를 창조하고 자기가 창조한 인물을 인형 놀리듯 손바닥에 놓고 놀려야 한다는 것이다.

우리가 컴퓨터 게임을 시작할 때, 제일 먼저 하는 일이 자기 분신을 선택하는 일이다. 그 다음 그 인물을 자기 취향에 맞추어 꾸민다. 머리색, 옷 색, 무기 등을 마치 인형의 옷을 입히듯이 선택하여 그 인물의 개성을 만들어 나간다. 그리고 그 인물을 움직여 주어진 난관을 해결하거나 적들을 물리치는 것이다. 좋은 게이머는 익숙한 손놀림으로 인물을 조종하여 능수능란하게 게임을 이끌어가는 자이다. 게이머가 조종하는 인물은 한 명이 될 수도 있고 여러 명이 될 수도 있다.

4) 미학적 요소

(1) 놀이로서 게임의 미학

진지한 예술은 인간을 각성시키고 현실의 모순을 끄집어내어 변화시키고자 하는 의욕을 불러일으켜야 한다거나 새로운 무엇을 창조해야 한다는 견해가 지배적이었고 이에 반하는 예술은 대중예술, 통속 예술로 폄하되어 왔다. 그러나 이것은 위로로서의, 놀이로서의 예술의 기능을 간과한 것이다.

예를 들면 상투성으로 비판되는 반복과 변조는 나름의 가치를 지닌다. 반복은 사람을 편안하게 만든다. 예를 들어 주인공은 수십 명의 적 앞에서도 살아나게 마련이라는 상투성 때문에 독자는 무협소설을 편안하게 읽을 수 있다. 게임 역시 반복과 변조를 통한 심리적인 안정과 기대 사이의 긴장감이 '재미'를 생성한다.

놀이의 미학은 '속아주는 생명력의 건강한 승리'로 압축될 수 있다. 흔히 무협소설은 독자가 소설 속으로 자신을 감정이입시켜 손쉽게 대리만족을 얻기 때문에 치열한 독서과정에서 일어나는 지각과 각성이 없다는 비판이 많다. 그러나 우리의 일상은 전복과 개혁보다는 억압된 현실의 욕망과 이의 일탈 사이의 화해와 타협으로 이루어져 있다. 직장의 구조적 모순을 전복시키며 무조건 밖으로

뛰어나가기보다는 대화와 타협 속에서 나름의 발전을 모색하는 경우가 더 많다. '놀이'는 지금까지 그 과정을 인류에게 제시하면서 문화 발달의 원동력이 되어 왔다. 놀이는 주어진 제약에 대한 질서의 수용을 통한 제약, 자유, 창의 관념을 결합한다. 제도와 학문의 근원 정신은 놀이의 정신에서 나왔다. 게임에서는 지나치게 순수예술의 미학을 강조하기보다는 놀이로서 미학적 특성을 살리는 방향이 적합하다.

게임의 플롯은 규칙 만들기과 규칙 지키기라 할 수 있다. 놀이의 공간에서는 일상의 법칙 대신 명확하고 자의적인 규칙이 통용된다. 이 규칙은 절대적이고 일체의 논의를 배제한다. 놀이에서는 선과 악이 공존할 수 없으며 절대선과 절대악의 싸움에서 선의 승리를 규칙으로 한다. 그렇다면 정(正)과 사(邪)가 공존할 수 없는 단순 명료한 규칙의 의미는 무엇인가? 우리가 놀이를 할 때 규칙을 인지하고 있으며 내용의 전개가 규칙을 벗어나게 되면 긴장을 하게 되고 내용이 규칙을 따를 때 안도감을 가진다. 바로 기대와 만족의 긴장 관계의 묘미가 여기 있다 하겠다. 그러나 독자가 규칙에 순응하지 않을 때 놀이의 재미는 깨어진다.²⁰⁾

(2) '환상성'의 미학

① 한국 근대 서사물에서의 환상성의 부재

왜 게임에는 현실과 괴리된 환상의 나라들이 나오고 현실에 없는 괴물들이 등장하는 것일까? 이런 종류의 판타지물은 한국에서 하급의 예술이나 어린이의 동화쯤으로 치부되어 왔는데 최근 들어 부상하는 이유는 무엇인가?

『삼국유사』, 『삼국사기』 같은 역사책에서 나온 설화들을 보면 한국인의 환상적 상상력이 대단했다는 사실을 알 수 있다. 이 전통은 고려, 조선조의 소설에까지 이어지고 있다. 그러나 개화기에 이르러 한국 소설은 큰 전기를 맞게 된다. 지금까지 유학자들에 의해 황당무계한 것, 아녀자들이나 보는 것이라 경멸받던 소설들이 자신의 경륜을 펼치거나 민중들을 계몽할 도구로 사용되기 시작한 것이다. 이인직은 <혈의 누>에서 청일 전쟁에서 부모와 헤어진 옥련을 등장

20) 최혜실, 『무협소설의 통속성에 대한 종합적 검토』, 문학사상, 1996. 3. 73-90쪽.

시켜 문명 개화를 역설했고 최찬식 또한 <추월색>에서 문명개화와 자유연애를 주장했다. 이런 전통은 이광수나 최남선에 이어졌고 신경향파 문학, 민중문학의 전통을 이루고 있다.

요컨대 한국에서 문학-특히 소설은 당면한 현실을 정확하게 재현하는 과정에서 그것의 모순을 드러내고 현실 개혁 의지를 비추는 데에 무게 중심이 들어가 있어왔다. 따라서 조선조 소설에까지 존재했던 천상계나 환상적인 요소는 현실을 흐리는 것, 아이들이나 읽을 것으로 내팽개쳐졌다. 따라서 의식 있고 역량 있는 소설가들은 단연히 현실적인 쪽으로만 눈을 돌리게 되었으며 환상의 영역은 그 전반적인 분위기 때문에 심지어 동화에서조차 제대로 발휘되지 못하게 되었다. 이렇게 되니 한국에서는 호프만의 <모래 귀신>이나 카프카의 <성> 같은 뛰어난 환상문학의 전통이 부재하게 되었다.²¹⁾

고전 문학 등에서 환상 문학의 전통을 살리면서 인식 불가능한 세계에 대한 설명으로서의 환상의 미학 등 근대 이후의 환상예술의 미학을 접합시키는 작업들이 필요하다.

② 게임에서 환상의 형식

제한된 지면에서 게임의 환상성 전체를 다룰 수는 없고 본고에서는 게임에서 환상의 세계로 들어가는 방식에 대해 언급하고자 한다. 게임은 순수 공간(un espace pur)으로서의 미학을 지닌다. 놀이는 밀폐된 공간 안에서 이루어진다. 게임의 공간은 역사적 사실이 주는 인과 관계가 없기 때문에 이성적/논리적 세계와 분리된 공간이라 할 수 있으며 그곳에서 일어나는 일들의 비현실성은 이런 특성 때문에 의심받지 않는다. 게임에서 '문지방 넘기'는 이 특성을 형식화한 것이다. 예를 들어 <HeroesⅢ>에서 로드 아이언피스트의 큰아버지가 왕인 아버지와 어머니를 살해하여 왕이 되지 못한 채 실의에 잠겨 있다가 신비의 문을 통하여 다른 차원의 세계로 들어간다. 이처럼 문이나 동굴 등을 통하여 다른 세계로 들어가는 것은 감상자로 하여금 환상의 세계를 받아들일 마음의 준비를 하게 하는 기제로 볼 수 있다.

21) 최혜실, 『한국현대소설의 이론』, 국학자료원, 1994, 225-247쪽.

4. 결론

게임의 시나리오는 시나리오 작가가 더 잘 파악하고 더 잘 쓸 수 있다. 그러나 게임의 스토리텔링을 문학이나 영화, 기존의 서사물의 미학에서 접근해보는 것은 지금 여기, 게임 현장에 맞는 시나리오를 극복하기 위한 방법으로 유효하다고 본다. 현재의 게임이 이렇하고 이렇하다라는 분석은 그것 자체로는 게임이 되지 않는다. 그러나 그 작업을 통하여 게임의 미학을 통시적으로, 공시적으로 볼 수 있고 그 작업은 좋은 게임 시나리오를 만드는 자양분이 된다.

본고에서는 디지털 서사의 한 부분으로서 게임을 정의한 후, 게임을 플롯, 인물, 시점으로 나누어 기존 서사물과의 공통점과 차이점으로 나누어 살펴보았다. 또 게임이 순수예술의 '각성'의 미학과 다른, 재미의 미학을 지니고 있음을 밝혔고 아울러 환상적 요소도 두루 살펴보았다. 이 작업들은 개괄적이지만 게임의 스토리텔링을 체계화했다는 점에서 의의가 있다 하겠다.

□ 참고문헌

- 김병욱 외 편역, 『문학과 신화』, 예림기획, 1998.
 김열규 외, 『민담학개론』, 일조각, 1997.
 Propp, v, 황인덕 역, 『민담형태론』, 예림기획, 1998.
 최혜실, 「디지털 서사의 현황과 전망」, 『디지털 시대의 문화 읽기』, 소명, 2001.
 ———, 『무협소설의 통속성에 대한 종합적 검토』, 문학사상, 1996.
 ———, 『한국현대소설의 이론』, 국학자료원, 1994.
 ———, 「영상, 디지털, 서사」, 『모든 견고한 것들은 하이퍼텍스트 속으로 사라진다』, 생각의나무, 2000.
 Gaudreault, André·Jost, François, 송지연 옮김, 『영화서술학』, 동문선, 2001.
 Prince, Gerald, 최상규 역, 「서사학: 서사물의 형식과 기능」, 『문학과 지성』, 1988.
 Landow, George P., *Hypertext 2.0*, The Johns Hopkins University, 1997.
 Murray, Janet H., *Hamlet on the HOLODECK*, THE FREE PRESS, 1997.
 Vierre, Simonne, 이재실 옮김, 『통과제의와 문학』, 문학동네, 1996.
<http://www.grammatron.com>.
<http://www.mercurycenter.com/svtech/news/special/storytelling/story.htm>
<http://www.rit.edu/~kgm7551/digitalist/WhatisDS.html>

<Abstract>

Narrative Structure in Game

Choi, Hye-sil

This paper explores the characteristics of computer games as digital storytelling. Digital

storytelling is a new medium of communication, learning, and self-expression that mixes the age-old art of telling stories with the new possibilities of worldwide digital communication and interactivity. It has three definitive aspects - plasticity, universality, interactivity and needs a balance between an historically grounded, human centered appreciation of good storytelling skills and a sophisticated grasp of the creative potential of a new set of digital tools.

I focus on the fact that game is a kind of digital storytelling and study on the characteristics of plot, character, view point and the relationship between fictions, films, games. Games have the aesthetics of fun which is different from that of 'works of art' and the feature of the fantastic which is different from the reality of modern art.

주제어: 서사구조, 디지털 스토리텔링, 통과제의, 누가 하느냐, 재미, 환상성

(투고일 : 2002.3.20, 심사일 : 49일, 심사완료일 : 2002.6.10)