

# 고전 서사문학과 게임 시나리오

신선희\*

## <차례>

1. 들어가는 말
2. 게임 시나리오의 성격과 그 비증
3. 서사문학과 게임 시나리오의 유사성과 차이
4. 한국 고전 서사문학과 게임 시나리오
5. 모의 게임 시나리오 작성과 그 경향
6. 고전 서사문학과 게임 시나리오의 연계 가능성

## <국문초록>

본고는 다매체 환경 속에서 고전 서사문학이 문화컨텐츠의 한 영역으로 어떻게 구현되고 있는가를 문학과 과학기술의 결합을 통해 생성되는 컴퓨터게임 시나리오를 대상으로 살펴본 글이다.

게임 시나리오 구성에 필요한 캐릭터와 몬스터설정, 유닛과 아이템의 종류와 성격, 능력과 경험이 수치화되며 술한 퀘스트에 의해 비선형적 다중 플롯으로 구성된 게임 시나리오의 미션트리(missiontree), 그리고 플레이어의 선택성에 의해 플레이어마다 각기 다른 게임수행체험이 가능한 게임의 특성과 그것이 의미하는 바를 짚어보았다. 그를 통해 기존의 서사 문법과는 다른 독서법, 고정된 서술속도와 묘사중심의 서사가 지배하는

---

\* 장안대학 문예창작과 교수

게임의 서사가 지니는 문학성에 대해 재고해보았다.

게임 시나리오가 기초하고 있는 서사성의 특성을 검토하고, 실제 게임 시장 현황조사와 교육의 현장에서 시도한 게임 시나리오 모의작성을 통해 문화컨텐츠로서의 한국역사와 문학이 지닌 특성, 즉 역사성에 기반을 둔 전략시뮬레이션 게임과 광통신망의 혁신적 발전에 힘입은 MMORPG 게임의 우세가 의미하는 바를 지적했다.

디지털매체와 고전 서사문학의 긴밀성은 문화컨텐츠의 개발, 한국문화 원형의 산업화, 고전문학의 대중화에 대한 새로운 전망으로 이어진다. 이에 대해서는 게임 시나리오 맵구성과 한국 고전서사의 시공간, 세계관 연계, 대하소설의 해체와 재구축을 통한 시나리오 미션트리 구성 가능성, 여성영웅인물의 캐릭터화, 모바일컨텐츠로서의 한국민담구조의 활용 등을 제시하였다.

## 1. 들어가는 말

본고에서는 다매체 환경 속에서 고전 서사문학이 어떻게 구현 내지는 활용되고 있는가를 문학과 과학기술의 결합으로 생성되는 게임 시나리오를 통해 살펴보고자 한다.

흔히들 아날로그 문화/디지털 문화, 고전문학/과학기술의 관계를 대립 개념 또는 상호관련성이 희박한 영역으로 파악해왔다. 그러나 게임은 중세적 서사내용을 바탕으로 한 환상성과 최첨단 기술을 바탕으로 한 사실성이 맞물린 장르로서, 특히 컨텐츠와 테크놀로지의 상보성을 입증해 볼 수 있는 영역의 하나이다. 이를 위해 게임장르별 시나리오의 양상을 살펴 보고 게임 시나리오<sup>1)</sup>와 고전 서사문학의 상관성을 추출하고자 한다.

1) 게임이 진행되는 전과정을 포함하여 하나의 디지털 내러티브 텍스트로 보는 입장

플레이어들은 게임의 배경이 되는 스토리를(前史에 해당함) 읽지 않은 상태에서 쉽게 게임에 접근하여 즐긴다. 게임상에 소개되는 게임 시나리오는 기존 시나리오의 시놉시스에 해당할 정도의 소략한 내용과 분량인 경우가 많으나 사실 게임 시나리오를 작성하는 과정에서 캐릭터 설정, 몬스터, 유닛, 아이템의 성격은 매우 개별화되고 구체화된 스타일을 갖추어야 하며 그들의 경험과 능력은 수치화, 계량화 될 정도의 치밀함을 요한다.

한편, 게임 시나리오는 일반 드라마, 영화, 애니메이션처럼 관객이나 일반인에게 작가의 의도가 일방적으로 보여지는 것이 아니다. 오히려 플레이어들의 시나리오 참여를 유도하며 상호작용 즉, 인터랙티비티(interactivity)가 요구되는 장르이다. 플레이어들의 선택에 따라 여러 개의 시나리오가 생성되기 때문에 플레이어들은 기본 시나리오(게임 스토리나 배경, 前史)만을 게임 시나리오 작가나 기획자가 만드는 것이라는 생각을 하기 쉽다. 그러나 게임 시나리오는 기본 시나리오에 다양한 변수가 나무뿌리(mission tree)처럼 형성된 고난도의 제작 테크닉을 필요로 한다.

특히, 게임의 캐릭터 창조는 다른 서사 장르에서의 인물창조 방식과는 다르다. 소설처럼 서술과 묘사를 통해 성격을 창조하고, 영화처럼 배우의 연기를 통해서, 만화처럼 그림으로 이루어지는 것이 아니다. 컴퓨터 그래픽 디자이너, 프로그래머와 애니메이터, 패션, 헤어스타일리스트까지 합동으로 캐릭터의 역할과 성격을 창조하여 생명력을 불어넣어 주어야 하며, 게임의 종류에 따라 게임의 특성에 맞는 시나리오 작성 방법을 따라야 한다. 이처럼 게임 시나리오에서 서사문학과 다른 문화장르와의 연계는 필수적이며, 콘텐츠 구성과 테크놀로지의 상보성은 빛과 그림자처럼 친밀하고도 강력하다고 할 수 있다.

---

(전경란, 「디지털 내러티브에 관한 연구-상호 작용성과 서사성의 충돌과 타협」, 이화여대 박사학위논문, 2003)도 있으나, 본고에서는 게임스토리의 배경(前史)을 출발로 하여 게임의 기본적 축이 되는 사건, 캐릭터를 포함하는 서사구성, 즉 게임기획(game design) 과정까지를 게임 시나리오의 분석 대상으로 삼았다.

게임을 통해 익숙해지고 유명해진 캐릭터와 아이템은 대중적 문화산업의 중요 자원으로 재생산되는데 이는 아날로그적 문학과 디지털 매체의 결합이 영화, 광고, 만화 뿐만 아니라 한지역, 한나라의 문화를 시청각적으로 정보화, 산업화<sup>2)</sup>하는 유효한 길임을 시사해준다.

이러한 디지털 문화의 속성을 토대로 하여 본고에서는 현재 21세기를 압도하고 있는 디지털 문화영역 가운데 가장 빠른 속도로 성장하고 있는 컴퓨터게임의 콘텐츠에 해당하는 시나리오를 통해 고전 서사문학과 디지털 문화의 교유양상을 검토하고, 한국 고전 서사문학의 게임 시나리오 변환 가능성을 제시해보고자 한다.

## 2. 게임 시나리오<sup>3)</sup>의 성격과 그 비중

컴퓨터 게임은 현대인간의 미래형 레저 산업, 즉 거대한 디지털 레저 파크 산업의 한 영역으로서, 디지털화된 생활문화를 대변하는 소프트웨어로 자리잡고 있다. 컴퓨터게임은 짧은 역사<sup>4)</sup>에 비해 기술문명의 발전과 함께 가공할만한 변화의 속도를 보이고 있다.

- 
- 2) 한 예로 경기 디지털아트하이브(GDAH) 종합지원센터에서는 문화콘텐츠산업육성 지원을 위해 영화, 만화, 광고, 게임 제작에 관련한 정보, 기술 공유의 장을 마련하고 지역별 문화사업과 교육연구개발계획을 추진하고 있다.
  - 3) 본장에서 예시로 삼고있는 게임 <스타크래프트> <리니지II> <진삼국무쌍3>은 전략시뮬레이션, RPG, 플레이스테이션 분야에서 각 장르를 대표할 만큼, 최고의 인기를 누리고 있는 게임들이다.
  - 4) 게임을 처음 만든 나라는 미국이다. 1958년 원자폭탄의 폭발을 제어하는 회로를 설계한 윌리 비긴보섬 교수가 만든 게임이 세계 최초였다. 이후 60년대에는 MIT공대 학생들이 게임을 만들기 시작했다. 1962년 스티븐 러셀이 '스페이스 워'라는 게임을 만든 것을 계기로 러셀이 프로그램을 공개함에 따라 학생들은 자신의 방식대로 '스페이스 워'를 개량하는 것이 유행처럼 번졌다. 그러나 공과학생들 여가에 지나지 않았고 따라서 산업으로 확립되지 못했다. 10년이 지난 1971년에 게임산업이 성립되었다. 당시 놀런 부시넬이 '스페이스 워'를 개량한 '컴퓨터 스페이스'를 만들면서 게임산업의 역사가 시작되었다.

게임의 장르<sup>5)</sup>는 날로 세분화되고 있으나 크게 아케이드/롤플레이/시뮬레이션/어드벤처로 나누어진다. 최근 인터넷의 급속한 보급은 수만명의 동시 플레이어 접속이 가능한 PC게임을 생산케 했고(예: 게임 <리니지II>) 비디오 게임 또한 팩, CD만이 아니라 플레이스테이션이라는 기계의 개발에 힘입어 컴퓨터 그래픽의 차원을 한층 높은 게임영상화에 성공했다(예: 게임 <진삼국무쌍3>).

즉, 기술의 발전과 게임장르의 다변화는 필연적 관계라 할 수 있다. 어린이를 대상으로 만들어졌던 소형 오락기에서 출발한 컴퓨터 게임은 소위 '책'으로 대표되는 인쇄매체와의 대립으로 인해 중독성, 오락성, 폭력성 등의 폐해가 지적되면서 거부되고 부정되는 놀이 영역의 하나였다. 그러나 오늘날 초고속 정보통신의 발전과 첨단화되고 있는 디지털 기술은 컴퓨터 게임을 엔터테인먼트산업과 문화컨텐츠사업의 첨병으로 만들어 놓았다해도 과언이 아니다.

먼저 게임 시나리오의 구성(설계)과정과 구성요소를 통해 게임 시나리오가 지니는 특성을 살펴보기로 한다. 게임 시나리오는 컴퓨터게임 개발 및 제작에 필요한 시나리오를 일컫는다. 시놉시스를 통해 게임전체 내용을 함축적으로 제시한 후 장르를 정하고 그래픽 처리와 프로그램 방식, 3D/2D, 탑뷰/쿼터뷰/1인칭 시점/3인칭 시점 등의 게임 시점을 확정한 후에 캐릭터와 아이템을 그래픽 디자이너들이 이해하여 그려낼 수 있게끔 명시해야 하고 화면과 게임 진행중에 나타나야 하는 점수, 체력수치, 아이템 박스 등의 기본능력치수를 각각 설정한다. 그 이후에 세부 시나리오 작성에 들어가면 기동 시나리오를 중심으로 각 캐릭터 시나리오(캐릭터

---

5) 게임의 장르 및 시나리오 작성법은 김종혁, 안태홍의 『게임 시나리오 개론』, 마커스 프라이들의 『온라인 게임기획 & 인터랙티비티』, 한국컴퓨터학회가 간행한 『GAME 기획론』 등을 참조하였다.

게임 제작 관련 문헌에서 게임 시나리오의 작자와 기획자 그리고 그래픽 프로그래머, 애니메이터 등의 역할 구분이 선명치 않았는데, 이는 컨텐츠 구축과 게임 시나리오 구성, 그래픽화하는 전과정이 게임디자인(설계)라는 거대한 공동작업의 어려움을 반증하는 것이라 볼 수 있다.

에게 부여되는 임무)를 나누어 각각 스테이지나 미션개념으로 나누어 구성하는데 다양한 “멀티 시나리오”의 설정이 반드시 필요하다. 수십, 수백 가지의 퀘스트와 이벤트, 수행 임무 등을 나뉘어 가지 형태로 만들어 시작과 결말은 기동시나리오 안에서 이루어져야 한다.

시뮬레이션 게임의 경우에도 전략시뮬레이션은 유닛, 지형, 지물의 속성을 꼼꼼히 짜야하며 네트워크 멀티플레이어를 대상으로한 전투나 前史 내용을 갖추어야 한다. 육성 시뮬레이션에서는 대상이나 목적에 비중을 두고, 연애 시뮬레이션에서는 캐릭터디자인, 그래픽에 비중을 두어야 한다. 장르이동 성격이 강한 RPG에서는 전체 장소 맵과 게임의 구역별 시나리오(게임상 등장하는 몬스터의 출현지점이나 장애물의 배치 등을 맵상에 설정한다)를 이끌어가는 구역별 맵을 상세하게 구성해야 한다. 캐릭터와 아이템, 장소와 이벤트 등의 화면구성과 함께 영화나 애니메이션 제작과 유사한 연출력<sup>6)</sup>도 필요하다.

시나리오 기획과 작성이 치밀한 작업임에도 불구하고 플레이어들의 시나리오 의존도는 기존의 회곡, 연극, 드라마에 비해 낮다. 게임상에서는 시놉시스와 유사할 정도의 간략한 틀, 게임스토리로 제공할 뿐 시나리오 전체를 공개하지 않는다. 잠재 플레이어들은 게임사에서 인터넷상에 미리 올린 demo를 통해 기획의도와 게임 스토리를 접하는 것으로 시나리오의 서사적 맥락을 이해하는 것으로 족한다.

플레이어들은 종족간의 영토전쟁에서 승리하는 전략을 짜고 몬스터 사냥을 통해 자신의 능력치를 높여나가는 모험, 탐색의 과정을 통해 숨겨진 시나리오의 부분들을 조합해 나간다. 특히 NPC(non play character)의 대화창을 통해 플레이어들은 퀘스트의 연유와 근거를 알게되고, 시나리오의 사건구성을 파악하고 자신이 원하는 공간을 선택하여 시나리오 제작에 참여하게 된다. 즉, 시나리오를 모두 파악한후 연기를 하거나 쓰여진 서사단락 순으로 독서하는 방법에 의존하여 게임을 수행하지 않는다.

6) 미션이나 스테이지를 신(scene)번호에 따라 촘촘하게 나누어 쓴다.

또, 게임은 장르별로 역할과 성격이 거의 유사한 캐릭터가 등장하기 때문에 한 장르의 게임을 경험한 플레이어들은 시나리오의 서사적 내용이 궁금한 것이 아니라 빠르게 자신의 능력치를 높혀 영토를 확보하고 다른 지역으로 이동하느냐에 관심을 둔다. 즉 기존 서사문학에서 중요시되는 사건과 갈등, 인물의 성격보다는 캐릭터, 몬스터, 아이템, 유닛의 개별적인 능력치에 더 큰 관심을 둔다. 최근 가장 큰 인기를 얻고 있는 MMORPG 게임인 <리니지II>를 예로 들어보면 <리니지>의 캐릭터들은 6가지로 세분화된 능력치(7)를 갖고 있는데, 플레이어들은 이들을 비교하여 자신의 캐릭터를 선택하는 것을 그 무엇보다 우위에 둔다.

이처럼 게임에서 '서사적 요소'인 시나ριο는 플레이어들에게 필수 요건이 아니라 부차적인 요소인 것이다. 플레이어들은 가상공간에서 벌어지는 사건의 주체자로서 체험을 해나가지만 그 과정이 시나리오 작가에 의해 마련된 서사내용이라 생각하지 않는다. 플레이어 자신의 게임체험이 서사를 완성해간다고 생각하고 퀘스트와 미션의 난이도가 높아감에 따라 서사전개를 반복적으로 거듭해야하는 순환과정을 통과하면서 해체된 서사를 자신만의 서사로 구축해간다고 간주한다. 이에 대하여 게임의

7) 모든 캐릭터들은 근력(STREngth), 지능(INTelligence), 체력(CONStitution), 민첩성(DEXterity), 정신력(MENtality) 그리고 재치(WIT)의 6가지 능력치를 가지고 있다. 육체와 정신은 강함, 빠르기, 튼튼함에 따라 STR, DEX, CON, INT, WIT, MEN으로 능력치가 나뉘어진다. 그들 상호관계는 다음과 같다.

STR: STR은 얼마나 힘이 센가를 나타내는 수치이다. STR일 클수록 캐릭터의 물리적인 데미지가 늘어나며 당연히 들 수 있는 무게양이 높다.

DEX: DEX가 클수록 무기를 휘두르는 속도가 빠르며, 명중률이 높아지고, 크리티컬 히트의 확률도 높아진다. 또한 활 등 장거리 공격 무기의 타격치는 DEX에 비례하여 커진다. 물리적인 스킬을 사용시 DEX가 높을수록 시전속도가 짧아진다.

CON: CON이 증가할수록 HP의 최대량이 증가하며, HP회복속도 또한 빨라진다.

INT: INT가 높을수록 각종 마법의 데미지나 성공확률 등이 높아진다.

WIT: WIT가 높을수록 마법 시전 시간이 짧아지며, 마법저항력이 높다. 또한 WIT가 높으면 상대방이 나의 마법에 저항할 확률이 낮아진다.

MEN: MEN이 높을수록 MP 최대량이 증가하며, MP 회복속도도 빨라진다. 또한 MEN이 높으면 마법 시전시 적의 공격에 의해 방해를 받아 마법시전이 중단될 확률도 감소된다.

서사는 서사의 새로운 영역을 개척, 확장한 것이 아니라 기존의 서사적 장치를 가장 단순화 한 설화적 단순성에 기초했다는 점을 지적하고 온라인 게임의 업그레이드는 기술적 환경의 발전일 뿐이고 게임서사는 이야기의 응집과 총체성과는 거리가 먼 '되풀이와 모방'에 특징지어지는 장르로, 복잡적, 심층적으로 서사전개가 구현되지 못하고 평면적 구성과 전개에 머문다는 부정적 견해<sup>8)</sup>도 있다.

물론 게임수행과정에서 보면 게임의 서사전개는 불확정적이고 비완성 상태로 이루어진 듯 하다. 체계적인 스토리인지조차 불분명하여 일반적 서사의 개념으로 설명되지 않는 측면이 있다. 그러나 바로 이러한 특성이 플레이어들에게는 게임진행의 다양성 추구로 인한 재미와 게임의 시간을 연장하는 몰입의 체험을 가져다주는 것이라 할 수 있다.

### 3. 서사문학과 게임 시나리오의 유사성과 차이

서사문학과 게임 시나리오의 유사성은 게임의 콘텐츠에 해당하는 서사문학적 요소에서, 그 차이는 과학기술의 발전에 따른 구현매체의 차이에서 드러난다고 할 수 있다.

먼저 유사성을 살펴보자. 게임 시나리오에서 인물(캐릭터)창조는 능력, 역할, 외양 등이 인물의 성격을 결정 짓는 고전서사물의 인물창조 방식과 가깝다. 특히 전략시뮬레이션의 경우, 종족으로 대표되는 집단의 성격이<sup>9)</sup>

8) 김춘식, 「총체성의 서사와 해체의 서사」, 『문학수첩』, 2003년 여름호, 88-96쪽.

9) 전략시뮬레이션 게임을 대표하는 <스타크래프트>에 등장하는 종족은 테란족, 저그족, 프로토스의 3 종족이 있으며 세 종족에는 8개의 부족이 포함되어 있는데, 시나리오에서는 세 종족의 특성과 성격을 다음과 같이 알려주고 있다.

· 테란-지구인이 우주복을 착용한 모습. 이들은 건물을 낮게 띄워서 자원이 있는 곳이나, 언덕 위로 피할 수 있다. 일꾼을 통해서 피해를 입은 건물을 복구하는 능력을 가지고 있다. 총을 들고 있는 일반 보병과 탱크와 전투모함, 핵미사일을 사용한다.



선명하게 차별화되며, 그 집단의 위계에 따른 역할이 고정적으로 주어진다. 일꾼, 지상병력, 탐색사, 조종사, 커맨더, 대장, 용병, 종족을 대표하는 유닛으로서의 영웅 등이 고정적인 캐릭터로 등장하고 그들의 역할도 거의 변화가 없다.

이야기의 진행에 따른 서사단락의 구성이 게임에서는 前史와 에피소드,<sup>10)</sup> 또는 스테이지로 이루어진다. 에피소드와 스테이지에는 단락의 내용이 압축된 각각의 제목을 붙이고 에피소드는 다시 여러개의 퀘스트로 구성된다.

주인공의 행위 중심(게임에서는 플레이어가 선택한 자신의 주인공)으로 게임이 진행되고 서사가 전개되는데, 이는 고전 서사문학의 서사전개 방식과 유사하다. 주어진 목표나 임무를 수행하기 위해 거쳐야 하는 여러 개의 관문통과는 주인공의 능력과 적대세력의 대결 구조로 연결되고 승

· 저그-괴물이라는 인상을 주는 종족. 일꾼이 변태의 과정을 거쳐서 건물을 만들고, 애벌레가 변태하여 유닛으로 변한다. 또한 유닛 중에도 구급유닛의 경우, 특정 유닛의 변태를 통해서 탄생되기도 한다. 이들은 화면상 아무 지역에 건물을 짓는 것이 아니라 본진 주위로 퍼져 있는 보라색 점액질 부분에만 지을 수 있다(점액질의 경우 건물을 하나하나 지을수록 넓게 퍼져 간다). 태란족이 가장 기본적이라고 한다면, 저그는 생산에 드는 비용이 적고, 이동속도가 빠르며 방어력이 낮다는 특징이 있다.

· 프로토스-강력한 외계 생명체. 이들의 건물과 유닛은 에너지 외에도, 쉴드라는 독특한 개념이 있어서 우선 쉴드를 깨뜨려야만 에너지에 피해를 입는다. 따라서 아무리 약한 초기 유닛이라도 다른 종족보다는 상당히 오래 버틸 수 있다. 또한 사이오닉이라는 능력을 사용하여 특정유닛은 강력한 공격을 선보인다.

- 10) <리니지 II>는 프롤로그: 모달블 가에서, 창세기, 에피소드02: 신들의 탄생, 에피소드03:그랑카인의 자손, 에피소드04: 거인들의 천한 종, 에피소드05: 죽음의 여신 실렌, 에피소드06: 대수해와 에바, 에피소드07: 피조물의 기만, 에피소드08: 신들의 분노, 에피소드09: 거인들의 멸망, 에피소드10: 어둠 속 모달블에서-종족 대립의 서막, 에피소드11: 멸망속에 싸드는 혼돈, 에피소드12: 계산된 계약, 에피소드13: 대륙의 패자, 에피소드14: 어둠 속 모달블에서-엘모아덴, 에피소드15: 뒤바뀐 창조주, 에피소드16: 엘모아덴과 페리오스, 에피소드17: 흑마법의 베레스, 에피소드18: 다크엘프의 탄생, 에피소드19: 엘모아덴의 몰락, 에피소드20: 어둠 속 모달블에서, 에피소드21: 엘모어 왕국, 에피소드22: 파리스와 라울, 에피소드23: 혼돈의 연대기, 에피소드24: 새벽으로 구성되어 있다.

리와 패배가 뚜렷이 결정되는 서사구성 또한 유사하다.

이상의 사실을 통해 게임 시나리오의 서사는 적대자를 물리치고 장애물을 제거하는 고난과 고난 해결, 목표설정과 달성과정의 반복을 난이도에 따라 거듭하는 설화적 구성과 흡사함을 발견할 수 있다. 물론 플레이어는 항상 고난을 해결하고 성공하는 것은 아니다. 그 반복의 과정 또한 플레이어마다 다르며 실패와 승리의 단계도 각자 다르다.

이상의 유사성을 보이면서도 게임 시나리오는 그 구현매체가 지니는 시청각적 요소와 몰입성, 상호작용도(interactivity)로 인하여 고전서사물과는 다른 특성을 보인다. 동영상과 3D의 기술 혁신에 따른 시각과 청각을 자극하는 컴퓨터 그래픽의 발전은 플레이어들의 게임선택 선호도를 결정짓는 중요 변수가 된다. 입체적이고 사실적인 움직임과 음향 등을 갖추수록 게임의 생명력이 확보된다. 스토리를 구현하는 기술적 환경이 플레이어의 관심을 끄는 것이다.

플레이어들은 종족과 주인공 캐릭터를 직접 선택하고 ID를 부여받아 자신이 선택한 캐릭터와 자신을 동일시하는 몰입과정을 체험한다. 캐릭터가 경험치와 능력치를 높혀 갈수록<sup>11)</sup> 플레이어 자신의 승리감과 만족도는 상승하고, 자신이 게임 시나리오를 만들어간다는 착각에 빠지게 된다. 즉, 게임 제작자가 여러 가지의 경우의 수<sup>12)</sup>를 마련하게 숨겨둔 과정을 탐색해 갈 때마다 플레이어는 자신이 새로운 세계를 체험하고 그 세계를 만들어가는 주체자라고 느끼게 된다.

이러한 플레이어들의 착각은, 전통적인 서사가 시작에서부터 결말까지 작자에 의해 일방적으로 서술되고 작가의 의도대로 마련된 한가지의 서사전개가 제공되는 것에 반해, 게임 시나리오는 플레이어의 선택과 능력

11) 캐릭터 자신의 능력, 소지물 등이 수치화하여 나타난다. 캐릭터 자신의 상황파악이나 전력 등도 인벤토리창에 제시된다.

12) 게임 기획자가 단계별로 여러 가지 경우의 수를 최대한 만들어 성공한 게임이 <디아블로>이다. Nexon사의 RPG 게임의 하나인 <마비노기>에서는 플레이어가 원하는 배경음악을 선택할 수 있는 음악편집기능까지 넣고 있다.

에 따라 서사의 방향을 다양하게 전개시킬 수 있음에서 비롯된다. 그러나 선택은 자유로운듯 하지만 자신이 택한 캐릭터의 능력치가 확보되지 못하면 새로운 세계로의 진행은 사실상 불가능하다. 예를 들어 게임 <리니지Ⅱ>에서는 ‘노래하는 섬’, ‘말하는 섬’, ‘글루디오 영지’, ‘캔트 영지’, ‘오크 요새 영지’, ‘윈다우드 영지’, ‘용의 계곡’, ‘기란 영지’, ‘하이네 영지’, ‘화룡의 등지’, ‘오렌 영지’로 명명된 공간이 있고, 다섯 개의 종족이 있어서 사건의 전개가 종족과 공간별로 진행된다. 그런데 각 공간이 독립된 듯이 보이고 플레이어들은 자유롭게 공간을 선택하여 이동할 수 있는 것 같지만 사실은 기초마을의 상점에서는 능력치가 높은 무구도 있지 않으며, 종족의 시작지점은 레벨이 낮고 몬스터 사냥을 통해서 얻을 수 있는 개별 능력치도 낮다. 따라서 플레이어들은 공간을 자유롭게 선택해서 이동할 수 있는 듯 보이지만 자신의 능력치가 일정부분에 도달하지 않으면 사실상 자신이 원하는 공간으로의 이동은 불가능하다.<sup>13)</sup> 게임수행의 반복을 통해 능력치를 높여야 자신이 원하는 공간으로의 이동이 가능한 것이다.

한편 게임 시나리오의 역사적인 것을 차용했다하더라도 역사의 과정과 결과를 재구해야 한다. 위, 촉, 오가 겨루는 <삼국지>를 예로 들자. 소설에서는 촉과 유비 중심의 서사로 진행되지만 게임<진삼국무쌍>에서는 3국의 비중을 동일하게 두고 플레이어의 능력에 따라 3국중 어느 한 나라가 승리하여 통일을 이루는 결말구도만을 정해놓으면 되는 것이다.

이처럼 플레이어가 게임을 수행하는 과정은 작자가 제시한 순서대로 글 읽기에 참여하는 독서과정과는 다르다. 즉, 플레이어는 게임 방식의 선택<sup>14)</sup>에 따라 비선형적으로 게임을 즐기게 된다. 캐릭터를 선택하고 서

13) 전경란, 앞의 논문에서는 <리니지>의 전체이야기를 구성하는 각 공간이 사건을 유발하고 사건을 만들어질 수 있는 계기가 되며 이들간의 어떤 순서나 위계도 존재하지 않는다고 했는데, 필자가 경험한 <리니지Ⅱ>게임 수행상에서 보면 공간이동의 순서나 위계는 어느정도 존재하는 것이 사실이다. 160~162쪽.

14) 게임 <진삼국무쌍 3>에서는 무쌍모드, 프리모드, 외전모드, 대전모드 중 어느것을 선택하느냐에 따라 <삼국지>의 순서와는 다른 읽기가 가능하다. 즉 사건중심, 인물(장수)중심, 세력중심의 진행방식 중에서 선택하면 자신이 원하는 장수중심으로 승

사진행의 선택권<sup>15)</sup>도 플레이어에게 있기 때문에 게임과정에서 시나리오는 비선형적(非線型的)으로 읽힌다. 플레이어 선택권과 게임 시나리오의 비선형적 진행은 분산형 다중 플롯 구조를 통해 가능하고 플레이어에 따라 개인적으로 구성한 서사경험을 맛보는 것은 다양한 변수의 게임진행 경로와 숨겨진 스테이지(Hidden stage)에 의해서이다.

플레이어의 선택권은 시점에도 있다. 게임 수행력을 높이기 위해 플레이어는 적대자와의 대결에서(대전 모드외의 경우) 1인칭 시점을 선택하고 그에 따라 화면은 상하로 분할되면서, 두 플레이어는 자신이 상대를 공격하는 유리한 시점에서 게임을 진행 할 수 있다. <삼국지연의>를 바탕으로 만든 게임 <진삼국무쌍>에서 유비와 조조의 대결장면을 보자. 두명의 플레이어는 자신이 선택한 캐릭터의 시점에서 대결을 펼친다. 분할된 화면 중 자신의 캐릭터가 움직이는 방향으로 시점을 고정하여 대결자와 맞서기 때문에 플레이어는 자신이 직접 대결자와 승부를 겨루는 생동감을 느끼게 된다. 시점의 선택권이 없다면, 즉 시점을 선택함에 따라 한 대결 장면이 두 인물의 시점으로 분리될 수 있는 기술이 뒷받침되지 못했다면 플레이어와 캐릭터가 일원화되는 게임수행의 몰입 체험은 반감되었을 것이다.

다음은 온라인 상에서 이루어지는 플레이어들 상호간의 교류방식에 관한 것으로 플레이어들에 의한 시나리오의 확대와 덧붙여쓰기에 대해 살펴보자.<sup>16)</sup> 게임 종료후 온라인 상에서 플레이어들끼리 게임을 다시 읽고 써보는 장을 마련하여 릴레이 소설 또는 레제 드라마와 유사한 서사 체험을 공유한다. 이때 게임 진행 속도 때문에 최소화되었던 대화가 문자화되고 묘사와 상황설명이 구체화 된다. 예를 들어 <스타크래프트>의 플레이어들은 스타이야기 1편, 전쟁의 시작, 별들의 전쟁(2),<sup>17)</sup> 저그의 부활(1

리를 이끌고, 경험하고 싶은 전쟁중심으로 삼국지를 읽을 수 있는 것이다.

15) 예를 들어 스타크래프트는 전투공간에 따라 Lost temple, hunters, ice hunter 등 20여 개 가운데서 선택이 가능하다.

16) 플레이어들과는 달리 게임 기획자들은 확장팩과 업데이트(update)를 통해 새로운 캐릭터, 몬스터, 아이템, 지형 등을 증가시켜 시나리오의 가치를 늘린다.

편), 18) 저그의 부활(2편), 태란의 꿈(외전) 19) 등으로 분절된 서사단락의 제

17) 별들의 전쟁 2, 작성자 이병현: 제라툴은 모범수로 인정받아 2년형으로 줄었다. 2년 후,

“3000203번 죄수! 일어나라!”

“.....”

“일어나!”

그 순간, 휘익 소리와 함께 그 질럿은 즉사했다.

“무슨 짓인가?”

또 한명의 질럿이었다. 휘익소리와 함께 그 질럿도 즉사했다. 그 다크템플러는 법관실로 향했다.

마침 알다리스도 있었다. ... (중략) ...

<태란진영>

“이제 경험없는 신병을 더 훈련해야 하나?” (레이너)

“그럼 쓰레기라도 훈련해야 저글링 10마리, 히드라 1마리라도 더 죽일 수 있지 않은가?” (벤스크)

“그럼 훈련을 잘하는게 좋을 것입니다. (타일러)”

의견이 분분한 가운데 어떤 소리가 들렸다. ... (중략) ...

<저그진영>

“태란 진영을 기습하는게 어떨까?” (자츠)

“글세 모르겠군.” (나르길)

“기습한다면 많은 병력이 투입되어서 허점을 노리고 공격해야 하는게 성공확률이 높아질 수 있다.

근데 태란군은 허점이 전혀 없고, 장수들도 순찰을 하는데 허점이라는 것은 눈을 씻고도 찾아보기

힘들만한 것이지. 안그렇나? 나르길? 자츠?” (다고쓰)

“그럼 플토를 공략해야 하겠나?” (나르길)

“맞다, 프로토스를 공략하는게 좋다. 대법관 알다리스는 죽었고, 알타니스, 페닉스, 테서더, 제라툴

주디게이터의 소식을 알 수가 없다.” (자츠) ... (중략) ...

18) 저그의 부활 1편, 작성자 임현재:

사람들: 아니 저그가 부활됐다니..... 도대체 어떤 것 때문에 그렇게 됐습니까?

대통령: 나도 모르겠다. 저그가 부활이 되지 않으면 저럴 리가 없다.

사람들: 저그에게 도움을 요청해볼까요? 혹시 도와줄지도 모르잖아요!

대통령: 그렇다면 그 비행기(투명 가능) 정찰해봐라!

사람들: 예! ... (중략) ...

19) 태란의 꿈(외전), 작성자 지윤종: 2677년 3월 29일. 레갈러스 대위는 저그의 본거지

목에 따라 릴레이 형식으로 서사를 진행시킨다. 이는 전통적인 서사와 디지털 서사의 담화유형과 서술속도의 차이로 인해 가능한 시나리오 이본의 생성이라고 설명할 수 있다. 전통적인 서사는 스토리 시간과 그것을 전달하는 시간 차이를 이용한 서술임에 비해, 디지털 서사에서는 서술이 불가능하기 때문에 묘사의 측면이 부각된다. 또 전통적 서사에서는 축약, 지연, 생략으로 서술속도에 변화를 줄 수 있는데 반해 디지털 서사의 서술속도는 사건의 발생속도나 스토리의 속도와 동일한 고정된 서술속도를 갖고 있다.<sup>20)</sup> 바로 이같은 묘사중심의 담화와 고정된 서술속도로 인해 제한될 수 밖에 없었던 캐릭터, 유닛의 대화, 상황설명들을 부연하면서 플레이어들은 게임 속의 장면을 서사화하는 것이다. 자신들이 플레이한 게임을 자신들이 부연하고 묘사한 시나리오로 바꾸는 작업에서 다시 플레이어들은 시나리오 구성작가로서의 유대감과 다시쓰고 새롭게 읽는 즐거움<sup>21)</sup>에 빠지게 된다.

이상에서 살펴본 서사문학과 게임 시나리오의 유사성과 차이를 고려해 볼 때, 게임 시나리오의 문학성<sup>22)</sup>은 과연 무엇인가라는 물음에 부딪히게

인 제러스 행성에 가고 있는게 아니고, 그 옆에 있는 행성에 대규모 병력을 꾸려서 그곳을 초토화시키러 가는 중이었다. 그중에 제일 뛰어난 레이스 조종사이자 제일 뛰어난 마린인 위드와 제스터가 2인용 레이스에 타고 있었다.

“위드, 아무래도 우리가 정찰병으로 나갈거같지 않나?”

제스터가 위드에게 말을 걸었다.

“음...그럴 것 같단 말이야...”

위드는 불안한 목소리로 말했다.

[제스터와 위드는 이 행성 정찰병으로 나가라. 행방불명시 모든 전력을 끌어들이어 구출하겠다] ... (중략)...

20) 전경란, 앞의 논문에서 디지털 내러티브와 전통적 내러티브의 담화 차이를 5가지로 나누어 설명하고 있다. 121쪽.

21) 최혜실, 「디지털 문화 환경과 서사의 새로운 상상」, 『문학수첩』, 2003 여름호, 365쪽. 사이버 공동체의 글쓰기의 특징과 매력의 하나로 지적한 하이퍼 텍스트의 무정형성과 공동체 구성원간의 강한 정서적유대감과도 유사성을 보이는 행위로 간주될 수 있다.

22) 이에 대해서는 필자도 답을 찾고 고민하고 있는 단계이다. 놀이를 예술로 승화시킬 수도 없고 매체의 변화에 의한 새로운 시공의 체험 과정을 시간의 소모와 낭비로

된다. 기존의 문학이 갖추었던 텍스트의 통일성과 독서방식에서는 완전히 벗어나 있으면서도 전통적이고 고전적인 아이템(서사구성요소)과 서사내용을 시나리오의 축으로 삼고 있다는 것은 문학작품과 독자, 게임과 플레이어의 관계가 일치하지 않는데서 그 답을 찾아볼 수 있다. 즉, 게임은 가상현실, 즉 시뮬레이션에 기초하고 있다는 것이다. 문학작품의 독자와 달리 플레이어가 체험하는 현실은 게임텍스트에 주어져 있는 것만도, 플레이어가 모두 주도하는 것도 아니다. 또 하나의 게임에 여러 사람이 참여 했다고 해서 그들이 모두 동일한 체험을 하는 것도 아닌 것이다.

더불어 영상인식은 문자인식과는 다른 해독의 방법을 지닌다는 점이다. “좌측에서 우측으로의 해독이라는 문자인식의 방향성과 달리 영상인식은 자의적인 선택적 해독이 가능하며 1/30이라는 짧은 시간동안 전체적인 의미파악이 가능한 총체적 인지형태”<sup>23)</sup>라는 말이다. 다시 말하면 구성 사건을 연속적으로 검토하는 것이 아니라 전체적으로 파악하는 판단행위를 통해 이해하는 것이 게임의 서사라는 것이다.<sup>24)</sup>

#### 4. 한국 고전 서사문학과 게임 시나리오

본장에서는 한국고전 서사문학의 이야기 형식과 내용이 게임 시나리오에서는 어떠한 양상으로 수용되어 새롭게 생산, 제작되고 있는가를 살펴보고자 한다. 이는 한국의 고전 서사문학, 나아가서는 한국의 역사와 문화가 디지털 매체의 여러 장르와 연계되는 특성의 일차적 검토이기도 하다.

아래에 예시한 게임 시나리오<sup>25)</sup>는 서양 문화를 바탕으로 한 게임과는

펼치시킬 수만도 없는 문제이기 때문이다.

23) 정원근, 「영상세대의 출현과 인식론의 혁명」, 『세계의 문학』, 1993 여름호.

최유찬, 『컴퓨터 게임의 이해』, 문화과학사, 2002, 242쪽 재인용.

24) 최유찬, 위의 책에서는 컴퓨터 게임의 문학적 특성을 매체와 지각방식의 관련을 통해 검토하고 있다. 234~247쪽.

25) 게임장르는 ( )로 병기하였음.

달리 우리나라의 역사와 인물, 그리고 지형지물과 문화를 소재로 한 시나리오들로서 미국, 대만, 폴란드, 호주, 홍콩 등으로 수출한 문화 상품<sup>26)</sup>들이다.

① <巨商>(RPG와 전략시물레이션): 게임 <임진록><sup>27)</sup>에서 3국(조선, 명, 왜)을 배경 삼고 최인호의 소설 <상도>의 드라마화된 부분을 차용하여 3국을 무대로 만든 경제구국담이다.

때는 1500년 동북아시아에 팽배된 긴장감 속에서, 조선, 일본, 명의 세 나라 상인들은 각기 자국의 이익과 자신의 개인적인 영달을 위해 위험한 적국의 도시를 누비고 험한 산을 넘었으며 깊은 바다를 건너는 모험을 감행했다. <거상>의 특징으로는 교역, 병사, 스킬, 신용도, 전장길드 시스템을 들 수 있다. 1천여 가지의 다양한 교역 아이템이 제공되며, 특산품과 필수품으로 구분하여 당시의 경제적 배경까지도 나타낸다. 플레이어는 필드를 이동하며 산적이나 몬스터로부터 자신과 물품을 보호하기 위해 용병을 고용하는데 용병으로는 창병, 궁수, 메카닉 계열의 유닛이나 장수 등이 있다. 캐릭터는 상인 캐릭터와 전투 캐릭터로 나뉘고 어떤 캐릭터를 선택하여 운용하는가는 플레이어가 캐릭터의 능력치<sup>28)</sup>를 고려하여 결정한다.

② <충무공전>(전략 시물레이션): 친취적인 한국인의 기상이 깃든 시나리오로 조선 임진년(1592년)에 왜구가 쳐들어와 온 국토를 짓밟은 임

26) 트리거소프트사에서 1996~2001년에 걸쳐 개발한 게임들인데 <퇴마록>을 재구성한 게임 <퇴마전설>은 미국, 대만, 유럽까지 수출한 상품이나 시나리오 demo나 전사(前史)등을 찾지 못했다.

27) 게임 <임진록>은 월정액 29,000원이 없는 대신, 아이템들의 상거래를 자유롭게 하여 인기를 얻은 최초의 게임이다.

28) 등장 캐릭터의 예: 조선 조철희, 이명화, 일본 시마다 료, 겐로 하나히데, 대만 왕소룡, 왕미령, 중국 왕초엽, 노수연 등이며 그들의 능력치는 힘, 민첩성, 생명력, 포만감, 신용도, 지력(마법력) 등으로 수치화 된다.



진왜란을 배경으로 게임이 진행되며, 이순신 장군을 주인공으로 하여 왜구의 공격으로부터 조선을 지킨다는 스토리를 가지고 있다. 그리고 더 나아가 침략한 왜구를 막아내는 것뿐 아니라 확장된 병력으로 일본 본토까지 공격을 감행하여 일본본토의 정복을 노린다는 통쾌한 스토리로 연결된다.

③ <충무공전 2>(전략 시뮬레이션): <충무공전 2>의 특징은 예전의 환타지적으로 표현했던 임진왜란의 전투를 실제 현충사나 사실적인 화면으로 구성하여 시대적인 고증을 반영하여 보다 현실적인 전투로 현장감을 구현했고 계절에 따른 다양한 전략, 진법을 이용한 공격, 혁신적인 맵 에디터의 제공하고 이동 아이템, 회복 아이템, 공격용 아이템, 방어용 아이템을 개발하여 독특한 장비 시스템을 갖춘 캐릭터를 창조했다.

④ <태조왕건>(전략 시뮬레이션): KBS 드라마 <태조왕건>을 게임 콘텐츠로 개발, 견훤, 궁예, 왕건의 숙명적인 만남과 전쟁의 역사를 배경으로 한 게임이다.

⑤ <천년의 신화>(전략 시뮬레이션)는 “2000 경주 세계 문화 엑스포 조직위원회”에서 행사와 더불어 3국을 소재로한 게임을 개발하기로 결정하여 HQ Team이 제작한 게임이다. 신라, 백제, 고구려 삼국의 분열과 내부사정, 그리고 정복의 기회를 엿보는 시대를 배경으로 하여 AD 640년경에 벌어지는 전쟁과 삼국통일의 과정을 그린 작품이다. 종족(신라, 고구려, 백제)의 개성과 유닛간의 상성 종족간에 서로 다른 고유의 개성<sup>29)</sup>을

29) 신라: 신라는 근접 전투와 원거리 전투 모두에 강점을 가지고 있으며 자원의 소모와 발전도 적당한 균형을 이루고 있다. 삼국 중 초보자가 플레이하기에 가장 손쉽게 접근할 수 있는 종족이며 상대 유닛에 대한 상성도 안정적으로 구성되어 있다. 고구려: 고구려는 유닛 하나하나가 동일 등급에 상대 유닛에 비해 강한 힘을 발휘하나 원거리 전투 동력이 취약하며 자원의 소모가 크다. 발전속도도 더딘 편이며 유닛간의 조합에 의한 구성도 다른 국가에 비해 취약하나 삼국 중 가장 강한 영웅

부여하였고, 각 나라에는 5~6명의 특수한 능력을 지닌 영웅의 등장과 화살의 선택, 그리고 상점의 이용과 지형, 기후 등이 반영된 게임이다.

시나리오<sup>30)</sup>는 역사상의 실전을 토대로 하여 짜여졌으며, 고구려, 백제, 신라의 복장이나 건축 등을 재현했고, 고구려의 검군, 백제의 싸우라비, 신라의 화랑과 같은 고유 유닛들을 설정하였고 나라마다 5개의 싱글 미션을 부가했다.

⑥ <장보고전>(전략 시뮬레이션): 통일신라 흥덕왕 6년에 나타난 불길한 징조와 전설이 섬 대룡취월도에 얽힌 비사로 인해 섬을 점령키 위한 신라, 당, 일본의 격전이 벌어진다. 가장 강한 군대를 보유한 장보고의 활동과 각국의 군대 편성과 병력, 섬의 용에게 바칠 신물 빼앗기 작전 등이 펼쳐진다. 기존의 <장보고전> 서사가 차용된 부분이 적고 독창적인 배경 시나리오를 가진 작품이다.

⑦ <바람의 나라><sup>31)</sup>(RPG): <바람의 나라>는 만화가 김진씨의 원작<sup>32)</sup>으로 유리왕과 호동왕자가 주인공인 삼국 시대 초기를 배경으로 하고 있다. 사냥을 통해 심신을 단련하며 생활하던 고구려인들처럼, <바람

유닛들을 보유하고 있으며 근접 전투에서는 가장 강한 위력을 발휘한다.

백제: 백제는 원거리 공격에는 가장 뛰어나나 근거리 공격이 취약하다. 유닛들의 내구력이 약하나 유닛 조합에 의한 전투에서는 가장 강한 힘을 발휘하며 빠른 속도를 이용한 기습 등의 전술에 유리하며 자원의 소모도 적고 발전 속도도 빠르다.

- 30) 1부/ 백제, 깨어나는 호랑이(1장 다소성 전투, 2장 가야 7국, 3장 고해진국, 4장 침미다혜국, 5장 신라군을 저지하라, 6장 외교전, 7장 치양전투, 8장 패하 전투, 9장 평양성 전투), 2부/ 고구려, 대륙의 추억(1방 석현성 전투, 2장 관미성 전투, 3장 백제의 항복, 4장 신라복속, 5장 북벌의 시작, 6장 오동성 전투, 7장 북연왕의 탈출, 8장 수궁, 9장 나제 동맹), 3부/ 신라, 영웅의 귀환(1장 태자구출, 2장 화랑도, 3장 황산별 전투, 4장 백제의 멸망, 5장 고구려의 멸망, 6장 정찰, 7장 영토수복 전쟁, 8장 매초성 전투, 9장 기벌포 전투), 결말/ 대고구려 건국.

- 31) 게임<바람의 나라>를 바탕으로 하여 미국시장 진출을 위해 버전 업한 게임이 <넥서스>이다.

- 32) 만화잡지 『맹기』에 연재된 이후, 단행본으로도 출간됨.

의 나라>에서도 플레이어들은 사냥과 수렵을 통해 생활하게 된다. 게임 안에 나오는 캐릭터들의 의상도 삼국시대 고유 의상을 바탕으로 하고 있으며, 건물들 또한 주막, 성황당, 대장간 등 고구려시대 고유한 문화를 그대로 옮겨왔고, 아이템도 동동주, 백세주 등으로 전통의 맛을 살렸다.

게임 <바람의 나라>에는 원작에 등장하는 주인공들의 캐릭터가 직접 도우미 역할들을 해주고 있는데, 만화 속에서 호동 왕자의 어머니로 여리고 자애로운 역할을 했던 '연'은 게임 안에서도 플레이어들의 원활한 게임진행을 위한 도우미의 역할을 해주고 있다.

한국을 게임스토리 배경으로 하여 만들어진 게임은 전략 시뮬레이션 장르가 지배적이며 한국의 역사와 역사 속의 영웅 이야기를 토대로 한 것이 특징이다. 이 점은 <스타크래프트>, <워크래프트> 등으로 대표되는 전략 시뮬레이션게임이 우주공간의 행성 또는 중세적인 환타지 공간에서 펼쳐지는 가상 전쟁으로 지역, 종족, 주변환경 등이 모두 허구로 이루어진 점과는 크게 다르다.

예시한 전략 시뮬레이션 게임의 맵과 前史는 역사에 의거하고 있는데, 등장인물과 사건이 발발한 지리적, 역사적 환경이 사실적으로 뒷받침된 맵을 토대로 하여 (<巨商>의 경우 조선과 일본의 지역이 16세기를 바탕으로 사실적으로 구성되어 있다) 사건과 인물의 활동무대를 삼고 있다.

게임은 전략 시뮬레이션의 공식적인 시나리오의 구성요소를 갖추어 진행되면서 플레이어의 능력에 따라 역사의 재현과 재해석, 영웅의 활약상이 최대치로 구현될 수 있게 하였다. 예를 들어 <충무공전>은 스테이지 8까지는 노량해전에서 충무공이 전사하는 것으로 되어 있으나 그 이후 스테이지에서는 (9~12) 생존과 승리를 모두 확보하여 새로운 역사를 창달하는 인물이 된다.

한국의 역사와 패배한, 또는 안타깝게 죽은 영웅의 이야기를 승리한 역사와 영웅으로 만들어 플레이어들이 놀이적 흥미만이 아니라 민족에 대한 자긍심, 승리한 역사가 플레이어 자신에 의한 것이라는 쾌감까지 느낄

수 있게 했다. 이점은 영웅군담소설에서 패배한 전쟁을 승리한 전쟁으로 허구화했던 일군의 작품에서 보여준 민중의 보상심리를 더욱 적극적으로 이끌어낸 것이라 할 수 있다.

<스타크래프트> 등의 게임에서는 외계인화된 종족을 창조하기 위한 형상화 과정이 필요하지만, 위의 게임 캐릭터들은 한국 고유의 복장, 갑옷, 투구 등 무기에 신비한 마력을 지닌 철퇴, 반지 등의 여러 아이템을 첨가하여 한국적 문화 원형에 기초한 시나리오 구성 요소를 창출하고 있다. 몬스터 역시 산적, 마적 등의 고전문학에 등장했던 인물들을 구체적으로 형상화했고 다른 나라의 장수, 상인, 용병<sup>33)</sup>들도 명명과 함께 능력과 역할을 수치화하고 특성화 시켰다.

캐릭터의 나이, 직업, 외모, 특징은 수치와 그림으로 선명하게 나타냈다. 즉 그들의 동작 패턴, 공격력, 방어력, 민첩성, 마법력, 공격속성, 소지하고 있는 기본 아이템과 도구(접시, 절구, 물레, 끌……), 무기(도끼: 청인부, 적월도끼, 금월도끼……, 검: 철검, 장검, 목검, 별운검……)와 교역품(술: 토소, 칩주, 죽력주, 사마주……, 신발: 질풍의 짚신, 강철신, 게다, 조오리, 삼베신……) 등을 사실적 그림으로 제시하여 국가별 문화의 특성도 차별화했다.

한편, <장보고전>은 대하소설<sup>34)</sup> TV 드라마, 뮤지컬, 동화, 만화 등 여러 장르로 전환되어 다매체 환경에 적합한 작품이다. 소설, 영화로 성공한 <반지의 제왕>, <해리포터> 등이 스토리와 시나리오를 거의 유사하게

33) 나라별로 용병의 모습도 개별화되며 직업과 고용시 조건, 고용가격, 고용시 능력치 등이 수치화 된다.

34) 조영도, 『거상 장보고』 1권, 『야망』 2권, 『토사구팽』, 태학당, 1995.

송지영, 『소설 장보고』 상, 중, 하, 호암출판사, 1993.

박광서, 『청해의 별』 상, 하, 외길사, 1990.

김동리, 『良禾』, 『김동리 역사소설』, 지소림, 1977.

김동리, 『張保臯』, 『김동리 역사소설』, 지소림, 1977.

최인호, 『해신』, 열림원, 2002.

박용구, 『뮤지컬 바다여 말하라』, 지식산업사, 2003.

김종욱 구성/그림, 『바다의 영웅 장보고』, 여명출판사, 1998.

차용한 게임장르에서 실패한 예와는 대조적이다.

게임 <반지의 제왕>은 영화 <반지의 제왕>의 장면을 그래픽 처리하면서 영화장면과 게임 상황을 유연하게 연결시키는 테크닉을 구사하여 볼거리의 즐거움을 증대시켰다. 그러나 정해진 인물의 역할과 이미 알고 있는 승패의 결과를 그대로 가져왔기에 플레이어들의 게임수행욕구를 충족시키지 못했다. 뻔한 결과, 즉 게임 시나리오 전체가 노출된 채 게임을 진행시켰기에 실패했다. 반면 <장보고전>의 게임스토리는 신해년에 일어난 불길한 징조와 전설의 대룡취월도의 부상과 같은 환타지적 요소를 바탕으로 하여 당대도적군, 사무라이군, 장보고가 지휘하는 청해진의 군사 사이의 격전과 같은 전략을 통한 영토전쟁을 기동 시나리오로 삼았다. 장보고라는 인물중심 스토리가 아닌 환상성과 역사성, 전략과 롤플레이팅 방식을 적절히 배합한 시나리오로 구성하면서 삼국의 전략과 병력을 거의 균등하게 배치하고 플레이어의 선택과 판단에 의한 승패의 팽팽한 대결구도를 갖추어 게임으로도 성공했다.

게임 <반지의 제왕> <해리포터>의 실패와 게임 <장보고전>의 성공은 소설과 영화 그리고 게임 시나리오의 매체적 특성과 차이를 드러낸 것이며, 독자와 관객 그리고 플레이어의 관계를 어떻게 파악하느냐가 매체에 따른 콘텐츠개발의 중요 변수임을 시사해주는 예라 하겠다.

## 5. 모의 게임 시나리오 작성과 그 경향

동서양의 고전 서사문학을 제재로한 게임 시나리오 짜보기라는 문예창작과 학생들과의 수업과정과 결과물, 그리고 PC게임방과 폴스방(플레이스테이션 기계를 사용하는 게임전용장소)에서 플레이어가 아닌 관찰자로서 느낀 소감을 통해 한국 고전 서사문학의 대중문화화와 산업화의 잠재적 가능성을 제시하고자 한다.

고전문학을 강의하면서 지냈던 학생과 전공강의자의 피리감은 고전문

학의 세계관과 미학을 운운하며 고전의 중요성을 허공에 대고 외치는 당혹감으로까지 다가왔다. 궁여지책 같았지만, 읽기 쉽게 번역된 인쇄매체로 학생들의 고전에 대한 장애물을 없애주고 한국의 고전서사물(신소설까지 포함하여)을 읽게 하고 동양과 서양의 신화를 접하게 한 후 그를 토대로 게임 시나리오를 구성하여 발표하고 토론을 시켰다.

그 결과 한국의 건국 신화는 시나리오 작성의 기본인 맵을 구축하는데 한계를 지녔고 인물과 퀘스트 선택의 폭이 좁은 시나리오를 낳는 약점을 보였다. 한편 서구의 신화 특히, 북유럽 신화를 바탕으로한 영웅담(Quest story)은 전략시뮬레이션 시나리오를 짜는데 적합했으나, 서양 중세문화를 배경으로한 기존 게임 시나리오의 습작에 머물렀다. 이유는 기존의 게임이 환타지를 배경으로한 중세 서구의 작품이 압도적인 것에서도 찾을 수 있고 동양에서 개발된 게임에서도 북유럽신화나 서구의 환타지소설을 배경으로한 RPG 게임이 인기를 얻었고 학생들도 그러한 게임에 익숙해져 있기 때문이기도 했다. 모의 게임 시나리오에서는 오히려 중국의 연의소설을 만화화한 작품을 각색하고 중국의 신화적 인물을 캐릭터화한 RPG 게임에서 참신성을 보였다.<sup>35)</sup>

반면 한국의 전설을 토대로 한 게임 시나리오에서는 지역전설과 연기설화 등이 한국의 역사와 야사 그리고 실존인물과 허구의 인물과 함께 캐릭터의 모험과 탐색과정에 따라 드러나면서 놀이적 흥미와 정보습득의 두 효과를 모두 얻어내었다. 이는 허구와 역사를 문학과 비문학으로 가르던 서구의 서사전통이 아닌 역사가 서사문학의 출발이 되었던 우리의 서사문학전통과도 무관하지 않다고 본다.

조선 팔도를 누비면서 활약하는 다양한 인물군의 캐릭터와 아이템들은

35) 최근에는 무협, 역사 등 동아시아의 전통적 서사를 수용하는 게임이 개발되면서 초자연적인 힘을 배경으로 기사와 마법사, 요정, 괴물용이 등장하는 판타지에 비해 아시아적인 상상력, 자연적 배경, 음양오행, 윤회 등의 가치체계에 기반한 국내게임이 중화권 게임시장에서 폭발적 인기를 끌고있다고 한다. 문현선, 「PC게임, 동아시아적 서사의 또다른 변용」, 2001년 영상문화학회 발표문 참조.

모두 한국의 문화를 나타내는 것들이었다. 예를 들어 스님을 중심인물군으로 삼았을 때 스님의 능력치를 법력, 도술에 따라 여러 명의 캐릭터로 창조하고, 스님 복장과 소지물품을 세분화시켜 능력치에 대응시켰다. 그들의 활동경험치는 지역, 연기설화의 정보습득과 관련시켰다. 서구의 환타지에서 말하는 마법의 양상도 전통적인 도술과 병법 등을 적극 활용하여 서양문화의 영역에서 벗어났다.

또한 학생들의 모의 게임은 RPG와 전략시뮬레이션 그리고 육성 시뮬레이션 방식을 퀘스트와 미션에 따라 적절히 교합하여 이루어진 것이 많았는데, 이는 최근의 게임추세인 복합 장르화 양상을 반증하였다. 한편 아케이드 장르 게임에서는 전통놀이인 장기, 윷놀이 등의 놀이방식을 실제의 놀이보다 훨씬 다양한 경우의 수를 만들어 놀이의 시간과 흥미를 높이고 높일 뿐만 아니라, 게임방식의 선택에 따라 불특정 다수가 참여할 수 있는 온라인 게임으로의 전환도 피하고 있었다.

수업시간이 아닌 PC방, 플레이스테이션 방(일명 플스방) 등에서 발표자가 학생들과 함께 체험한 게임 실행 시간은 <스타크래프트>나 <리니지>의 외계 종족과 가상 인간들과의 놀이시간이었을 뿐만 아니라 발표자가 갖고 있지 못한 능력을 지닌 낯선 집단이 주체가 된 미래 세계에 잠입한 시간이기도 했다.

플레이어들은 가상공간과 현실(플레이어가 존재하는 현재상황)을 자유로이 오가는 창구를 통해 수시로 플레이어 상호간의 의사소통을 하였다. 채팅창이나 귓속말 등의 장을 통해 게임에 관련된 의사소통을 할 뿐만 아니라, 게임상황이 종료된 후에도 유대관계를 인터넷상에서 나눈다. 이는 가상현실 속의 교제가 게임수행 이상의 흥미를 제공하고 있음을 말해준다.

멀티플레이어 게임에서 플레이어들은 자신이 선택한 캐릭터에 고유 이름을 명명하고 현실의 자신의 성격을 게임 캐릭터에게 투영한다. 플레이어들간의 직접적인 만남이 없이도 이들은 게임이라는 가상공간에서 성격을 파악하고 대화를 나누고 정보를 교환하며, 그러한 자신들의 모습을 캐릭

터의 행동으로 직접 나타낸다(대화하고 싶은 플레이어들끼리는 엘프마을 호숫가에서 만나 몬스터를 잡는 퀘스트를 잠시 미루고 자신들만의 시간을 갖는다). 이는 소설 속 인물에 독자 자신을 투영하고 감정을 이입시키는 것에 비해 높은 몰입의 강도를 말해주는 것이다.

게임에 대한 플레이어의 몰입을 생각없는 오락도구에 빠진 시간낭비라는 비판에 대해 James Paul Gee는 단호하게 거부하며 게임은 현대사회에서 문학과 교육(배움)이 변해가는 방향에 대해 많은 것을 가르쳐주는 정교한 교육경험을 제공한다고 한다. 즉, 그는 게임이 디자인되고 플레이되는 것을 살펴 36가지의 교육원칙(learning pinciple)을 추출해냈는데 정체성 확립, 각기 다른 신호(sign) 시스템을 연결시키는 방법, 문제해결의 다양한 방법 중 하나를 선택하는 일, 하나의 업무를 수행하며 얻은 능력을 다른 일을 하는데 어떻게 전이시키는가 등의 인지과학적 요인을 들어 게임을 통해 얻어지는 교육과 교양(literacy)을 심도있게 언급했다.<sup>36)</sup>

이는 플레이어들이 게임 시나리오라는 텍스트를 비선형적으로 읽어가고 캐릭터와 상황을 선택하고 조직한 후, 수행해야 할 업무를 전략적으로 짜고, 자신과 주변의 상황을 능력치와 아이템 등을 통해 수시로 확인하며 갈등전개 양태에 따라 적절한 대응을 하고 시간적 전개보다는 공간에 대한 지각을 확보하는 등의 게임 수행과정, 가상현실 속의 오락이라는 놀이뿐만 아니라 삶과 교육에서 추구하는 목표와 상응한다는 의미로 파악되는 언급이다. 이 지점에서 디지털 문화세대의 놀이문화인 컴퓨터게임을 게임의 규칙과 플레이어 상호간의 소통 즉 삶의 법칙과 양태, 인간상호간 그리고 세계와의 갈등과 그 해소, 성격과 차이를 인정하고 배우는 하나의 장으로 이해하는 시각의 필요성을 환기시킨다.

자신이 움직이고 생각하고 경험하는 듯한 착각에 몰입할 수 있도록 컴퓨터라는 디지털매체는 플레이어의 의도대로 즉각적으로 실현해주는데, 작동매체인 키보드와 조이스틱은 단축키를 사용하여 속도조절을 용이하

36) James Paul Gee, "36 way to learn a video game" *What video game have to teach us about learning and literacy*, Palgrave macmillan press 2003, pp.1-12.



게 해주기도 하고 캐릭터에게 위기의 순간이 다가오면 몸에 직접 진동을 느끼게 함으로써 그 다급함을 플레이어에게 감각으로 전달할 정도로 기술의 발달은 감각의 자동화까지도 가져왔다. 즉 매체는 인간감각(37)의 확장인 것이다. 눈과 손과의 협조라는(eye-hand coordination)의 지각체계를 갖추는 것은 이 시대의 문화를 창조하고 수용하는 중요요건이며 시물라르크가 지배하는 시대인 현대에서 조이스틱과 키보드와 마우스에 대한 친숙은(38) 필수적인 일이 된 것이다.

## 6. 고전 서사문학과 게임 시나리오의 연계 가능성

기존 게임 시나리오든 학생들이 모의적으로 짠 시나리오든 간에, 콘텐츠는 고전서사물에 기반하고 있음을 확인할 수 있었다. 본장에서는 한국 고전 서사문학과 게임 시나리오의 연계 가능성을 몇 가지 제시해보고자 한다.

첫째, 시나리오 맵 구성과 한국 고전서사의 시공간이 내포하고 있는 세계관의 연계 가능성이다. 한국 고전 서사문학 특히, 영웅 군담소설, 애정 전기물 등은 서구의 환타지 문학에서 핵심을 이루는 무용담과 로맨스 외에도 이승/저승, 전생/차생을 넘나드는 세계이동과 재생, 환생이라는 삶과 죽음의 순환론적 인식기반을 가지고 있다. 서구의 환타지를 기반으로 한 게임 시나리오의 환상성은 요정과 마법의 세계를 포함하지만 결코 저승, 전생 등을 다루지는 않고 있다.

우리의 무속신화의 세계(39)에서는 인간세계 외에도 지하국(40) 저승세계,

37) 최혜실, 「디지털문화환경과 서사의 새로운 양상」, 『문학수첩』 창간호, 352~353쪽에 서는 시각, 청각, 촉각 등 다매체의 영향으로 전감각을 인식에 동원하고 있는 영상 세대의 특성을 짚고 있다.

38) 최유찬, 앞의 책, 231~232쪽.

39) 신동훈 선생님이 기획, 구성한 한겨레이야기 마당의 기획물인 『소별왕 대별왕/당금 얘기』, 『바리공주/강남국 일곱 쌍둥이』, 『황우양씨 막막부인/자청비와 문도령』, 『한

천하국, 열라국 등을 구체적으로 설정하고 있다. 차원이 다른 세계의 오고감을 토대로 한 무속신화의 세계를 게임 시나리오의 맵으로 설정하고 무속신화의 여러 등장인물과 그들에게 주어진 고난과 고난극복과정을 세분화시켜 퀘스트로 만든다면 <반지의 제왕>류와는 다른 철학적 세계관이 담긴 시나리오 작성이 가능할 것이라 본다.

공간적 맵구성과 관련하여 시간적 요소의 첨가이다. 서구의 환타지를 배경으로한 시나리오의 맵은 중세풍의 아이템과 캐릭터가 등장하지만 신화적 시간과 허구적 공간이 주가 된다. 밤과 낮 정도의 시간만이 나타나고 그밖의 시간성은 드러나지 않는다. 반면 한국 고전 서사에서는 천문, 계절, 날씨 등이 인간의 운명과 맞물리는 인과성이 존재한다. 이러한 인과성을 시나리오의 맵과 영상화면으로 그래픽화한다면 천체운행과 자연현상을 게임전략의 변수로 첨가한 시나리오 구성도 가능하리라 본다.

둘째, 미션트리 시나리오 구성과 대화소설 구성의 재편성에 대해서이다. 대화소설의 중심 축이 되는 여러 가문을 게임 시나리오에서 반드시 설정되어야하는 종족과 부족의 특성으로 전환시켜 볼 수 있다는 생각이다. 또 가문의 선택, 인물의 선택과 함께 서사진행의 선택성이 주어지도록 사건과 갈등을 중, 횡으로 재배치한다면 게임 진행방식의 선택에 따라 경우의 수가 풍부한 게임 시나리오 구성이 가능할 것이라 본다.

가문소설에 등장하는 유형화된 인물군은 게임 시나리오의 유형화된 인물과 대응된다. 인물간의 선/악의 대결과 갈등은 RPG의 형식으로, 가문을 대표하는 영웅적 인물들이 집단으로 치루는 전쟁은 전략 시뮬레이션으로, 그들의 탄생과 성장은 육성 시뮬레이션으로 구성한다면 가문소설의 대중문화화는 보다 쉽게 이루어질 것이다.

---

락궁이/원천강 오늘이, 『강림도령/케네깃도』 등은 바로 무속신화의 배경지도를 바탕으로 각각의 지역을 체험하는 이야기물로서 한국인의 세계관과 생사관을 드러내는 좋은 예일 뿐만 아니라 그 지도를 바탕으로 새로운 게임 시나리오의 작성이 가능하다고 본다.

- 40) 서구의 환타지 세계에서는 지하국은 '던전' 지역으로 괴물이 살고있는 정도로 그려졌을뿐 저승과 천상의 세계는 그리지 않았다.

셋째, 이 과정에서 캐릭터와 그들이 거주하고 활동하는 시공간의 배경과 주변환경을 한국의 전통문화와 접목시키고 섬세하게 가시화한다면, 고전서사물의 부가가치를 높이는 산업화의 활로도 열리리라 본다. 게임 <플레이더>의 라라크로프트<sup>41)</sup>나 우리 나라의 아담과 같은 캐릭터를 예로 들 수 있다. 이는 소설의 흥행이 만화와 영화, 그리고 게임 시나리오로 변환되는<sup>42)</sup> 장르교섭, 즉 원소스멀티유즈(one source multiuse)와도 관련된다. 최근 영화와 게임을 동시에 출시하는 경향, 그리고 장르 변환 방향의 역류현상<sup>43)</sup>을 고려해본다면, 영웅군담소설과 유난히 전란이 많았던 우리의 역사를 바탕으로 하되, 획일화된 캐릭터, 즉 영웅의 모습과 활약상이 거의 동일하게 제시되는 고소설의 등장인물 하나하나를 개별화시킨 복장과 무기, 전법을 통해 구체화하고 그들의 능력치를 세분화한다면, 역사상의 인물과 허구의 인물 모두의 형상이 가시화될 것이다.

덧붙여서 여성인물 창조 가능성이다. 서구의 환타지를 배경으로 한 시나리오에서 전사(戰士)와 마법사는 기본 캐릭터인데 남녀 모두 동일한 능력과 경험치를 지니며 동등한 역할과 기회를 부여받고 있다. 우리의 여성영웅소설 주인공들도 여전사나 여마법사 못지 않은 능력의 소지자이다. 이들 또한 게임 시나리오에서 구체화된 캐릭터로 전환된다면 역사게임의 영역은 보다 다양화되리라 본다. 이같은 가시적 형태의 캐릭터 창조과정에서, 역사와 문화속의 인물이든, 게임 시나리오에서 새롭게 창조된 가공의 인물이든 그들의 삶에 대한 논리적, 감성적 스토리텔링과 그에 대한

41) 게임의 주인공 라라크로프트(여)는 가상공간의 인물이지만 독립적으로 움직이고 생각하며, 뛰어난 전략가로 실제 세계에서 생명력을 유지해 빌게이츠, 앤디그로브, 조지 루카스와 함께 미국의 사이버-엘리트로 선정되고, 다양한 캐릭터 상품들과 티셔츠, 아이스크림, 잡지모델 등으로 상업적 가치를 높이고 있다.

42) 대부분의 장르교섭은 인쇄매체인 소설, 만화 → 영상매체인 애니메이션, 영화 → 디지털 매체인 게임의 순으로 진행되는 것이 일반적이었다. 그러나 게임시장의 확산과 더불어 역현상이 일고 있으며 2003~4년에 걸쳐 영화화될 게임은 20여종에 달한다는 사실이 이를 반증한다.

43) 예를 들어 <플레이더>(원제: Cradle of Life)와 같은 영화는 게임 <플레이더> 1, 2, 3, 4가 성공을 거두면서 만들어진 작품이다.

연구가 병행해야함을 말하고 싶다. 사이버 엘리트로서 가상세계와 현실 세계를 모두 넘나들며 생명체로서의 인격과 개성을 지닌 오늘날의 라라 크로프트는 그녀의 출생과 성장, 탐구와 탐험의 과정을 역시 게임속의 인물인 Von Croy라는 고고학교수와의 만남과 교육, 영향관계와 함께 치밀하게 분석한<sup>44)</sup> 연구와도 무관하지 않다고 본다.

끝으로 최근 급속도로 확산되고 있는 모바일 게임의 콘텐츠로서 한국 민담의 활용을 생각해 볼 수 있다. 대결구도가 선명하고 캐릭터와 스테이지의 수가 적고 스테이지 수행시간이 짧은 콘텐츠를 요하는 모바일게임에서는 단순하고 친근감이 가는 캐릭터와 함께 단순서사구조를 가진 지하국 대적 퇴치담,<sup>45)</sup> 경쟁담 등이 적절할 것으로 보인다.

전통적 서사를 게임 콘텐츠로 전환하는 과정에서 유념해야 할 것은 게임은 흥미를 위한 놀이라는 본래의 성격이 유지되어야 한다는 사실이다. 또 게임 시나리오의 소재는 게임의 흥미를 유발시키기 위해 다른 소재와 재결합하고 연결되어야 한다는 것이다. 자칫 한국 고유의 문화원형, 또는 예술성을 담기 위해 고전작품과 과거의 역사가 그대로 재현되어야 하고 그를 기초로 해야 한다고 생각할 수 있다. 그러나 게임 소재의 변형과 재결합은 시대적 배경의 전환, 서사단락의 압축과 삭제를 통해 오히려 다양해진다. 특히 모바일 콘텐츠는 민담, 설화 등의 단순구조를 차용하되 일방적 시각에서 기술되는 전통적 서사의 서술태도를 지양함으로써 게임의 흥미를 지속적으로 이끌어갈 수 있다. “게임 속에서 전통문화가 강조되는 것은 그것이 흔히 말하는 ‘우리 것’이기 때문이 아니라 이미 많은 사람들에게 잘 알려지고 친숙하게 받아들여진다는 이유가 더 강하다”<sup>46)</sup>는 말은

44) "Telling and Doing: why doesn't Lara Croft obey progerron Von Croy?" what video games have to teach un about learning and literacy, pp.113~138.

45) 민담적 구성을 토대로 한 <bubble bubble>게임은 아케이드와 모바일 게임에서 가장 생명력이 긴 것으로 평가된다.

46) 문화와 게임소재의 관련성을 언급한 내용 가운데, 게임은 문화를 선전하는 광고시장이 아니라는 점을 들어 전통문화의 게임화에서 주의해야할 사항을 지적하고 있다. 『GAME 기획론』, 101~103쪽.

그 점에서 매우 시사적이다.

디지털 매체와 고전서사의 긴밀성은 문화콘텐츠의 개발이라는 과제 앞에서 더욱 강조되지 않을 수 없고 고전 서사문학의 대중화, 그리고 한국 문화원형의 산업화의 길은 열릴 것이라는 전망을 게임 시나리오를 통해 제시해 본 것으로 본고를 마무리 하고자 한다.

핵심어 : 디지털매체, 게임 시나리오(모의 게임 시나리오), 미션트리, 플레이어, 맵, 캐릭터, 아이템, 능력치, 게임장르(전략 시뮬레이션, RPG, 플레이스테이션)

## 참고 문헌

- 김종혁·안태홍, 『게임 시나리오 개론』, 사이버 출판사, 2002, 전권.  
 고옥·이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003, 58~153쪽.  
 마커스 프라이들 저, 염태선 역, 『온라인 게임 기획&인터랙티비티』, 정보문화사, 2003, 19~208쪽.  
 정보통신부 한국정보통신교육원·사단법인 한국컴퓨터게임학회, 『GAME 기획론』, 홍릉과학출판사, 2003, 69~205쪽.  
 최유찬, 『컴퓨터게임의 이해』, 문화과학사, 2002, 81~289쪽.  
 문현선, 「PC게임, 동아시아적 서사의 또다른 변용」, 영상문화학회 발표문, 2001.  
 전경란, 「디지털 내러티브에 관한 연구-상호작용성과 서사성의 충돌과 타협-」, 이화여대 박사학위논문, 2003.  
 서울대학교 국어연구소, 「하이퍼미디어시대의 언어 문화 교육 연구」, 전국학술발표대회논문집, 2003.4.26.  
 한국소프트웨어진흥원, 「2003 International Digital Storytelling Conference」, 발표논문집 한국소프트웨어진흥원, 2003.  
 김춘식, 「총체성의 서사와 해체의 서사」, 계간 『문학수첩』, 2003년 여름호, 88~97쪽.  
 최혜실, 「디지털 문화 환경과 서사의 새로운 양상」, 계간 『문학수첩』, 2003년

봄호 345~365쪽, 여름호 345~366쪽, 가을호 329~348쪽.

JAMES PAUL GEE, what video games have to teach us about learning and literacy, Palgrave macmillan, 2003, 1~12쪽, 113~138쪽.

### 참고 사이트

- |           |   |
|-----------|---|
| 임진록온라인 거상 | <a href="http://gersang.joyon.com">http://gersang.joyon.com</a>   |
| 충무공전2     | <a href="http://cafe.daum.net/chmgzcafe">cafe.daum.net/chmgzcafe</a>                                      |
| 태조왕건      | <a href="http://king.trigger.co.kr/">http://king.trigger.co.kr/</a>                                       |
| 천년의 신화    | <a href="http://www.chunsin.ez.ro">http://www.chunsin.ez.ro</a>   |
| 장보고전      | <a href="http://www.trigger.co.kr/home/guild/guild.htm">http://www.trigger.co.kr/home/guild/guild.htm</a> |
| 바람의 나라    | <a href="http://baram.nexon.co.kr">http://baram.nexon.co.kr</a>   |
| 리니지II     | <a href="http://www.lineage2.co.kr">http://www.lineage2.co.kr</a>   |
| 진삼국무쌍     | <a href="http://www.scek.co.kr">http://www.scek.co.kr</a>   |
| 스타크래프트    | <a href="http://www.starcraft.co.kr">http://www.starcraft.co.kr</a>                                       |
| 삼국지       | <a href="http://www.samgugji.com">http://www.samgugji.com</a>   |
| 워크래프트3    | <a href="http://www.warcraft.co.kr">http://www.warcraft.co.kr</a>   |

■ Abstract

## Classic Narratives and Game Scenario

Shin, Seon-hee

This study tries to find out how the classic narratives are embodied or utilized in this multi-media times by looking into the game scenarios which are the product of literature and modern scientific technology.

For this purpose, the inter-relationships between game scenario and classic narratives are drawn out by studying the scenario patterns of many game genres. Unlike the drama, movie and animation, which only delivers the writer's intention to the viewers, game scenario encourages the participation of the players. Thus it is the genre that requires interactivity of the writer and player.

The similarity of classic narratives and game scenario is found in the elements of the narratives which are the contents of game. The dis-similarity is found in the different method(media) of delivering the contents.

Korean games which are based on the Korean history, characters, geography and culture are mostly strategic simulation that are characterized by the historic heroes.

Lastly, this study overviews the making of game scenario in the educational field. And suggests the possibilities of combining classic narratives and game scenario.

The closeness of digital media and classic narrations is to be emphasized more in the era of evolving culture contents.

Key words : digital media, game scenario, missiontree, player, map, character, items, power gauge, game genres(strategic simulation, role playing game, playstation)

논문투고일: 2004.3.31. 심사완료일: 2004.5.10. 게재확정일: 2004.5.20.