

게임의 미디어적 특성과 스토리텔링

-2차

(사)문화사회연구소

서울시 마포구 공덕동 120-10 백광빌딩 3층 문화사회연구소

Tel: 02-745-1603

- 일 시 : 2009년 11월 20일(금) 늦은 3시
- 장 소 : 서교예술실험센터 다목적홀
- 주 관 : (사)문화사회연구소
- 주 최 : 게임문화포럼 운영위원회
- 후 원 : nhn, 한국게임산업협회

게임의 미디어적 특성과 스토리텔링

-2차

- 일 시 : 2009년 11월 20일(금) 늦은 3시
- 장 소 : 서교예술실험센터 다목적홀
- 주 관 : (사)문화사회연구소
- 주 최 : 게임문화포럼 운영위원회
- 후 원 : nhn, 한국게임산업협회

## 목차

발제1. 게임에 이르는 여섯 겹 시선 : 자기 성찰적 매체로서의 컴퓨터 게임	
/ 박상우 (게임평론가, Text Lab 디렉터) -----	1
발제2. 게임의 매체적 특성과 스토리텔링 : 장르문법의 매체 수용양상을 중심으로	
/ 조은하 (시나리오 작가, Text Lab 디렉터) -----	13
발제3. 컴퓨터 게임에서의 리스팅 작업의 의미 : 게임의 4요소를 중심으로	
/ 이재홍 (서강대 게임교육원 교수) -----	27
사회자 최남도 (문화사회연구소 상임연구원)	
토론자 박근서 (대구 가톨릭 대학교 언론광고학부 교수)	
함영진 (㈜NNG Lab, <좀비 온라인> PM)	
이문영 (소설가, 게임 컬럼니스트, 게임 기획자 및 게임 PM)	

## 게임에 이르는 여섯 겹 시선

: 자기 성찰적 매체로서의 컴퓨터 게임

박상우<sup>1)</sup>

### 1. 패스워드로서의 상호작용

컴퓨터 게임<sup>2)</sup>의 수용자, 다시 말해 게이머가 매체를 수용하는 모습은 다소 생경하다. 모니터에 집중한 채 독백하고, 분개하고, 감동하는 등 매순간 다르게 심리적으로 반응하고 육체적으로 대응한다. 여기서 게이머가 집중하는 것은 스크린 속에서 벌어지는 '사건'들이다. 그 사건 속에는 수용자를 상징하는 시각적 기호들과 그것을 방해하는 타자가 — 그것이 컴퓨터에 의해 매개된 다른 타자, 즉 다른 게이머이든 컴퓨터에 의해 컨트롤되는 타자(NPC : Non Playable Character)이든— 존재한다. 때문에 컴퓨터 게임에 대해 언급하거나 규명하려 할 때, '상호작용(interact)'이라는 개념에서부터 출발할 수밖에 없다. 게이머를 몰입하게 만드는 사건에는 반드시 시각적 기호와 이 기호에 영향을 주는 타자, 그리고 이 영향에 맞서 게이머의 욕구를 충족시키기 위해 시각적 기호를 작동시키는 모니터 밖의, 육체성을 가진 게이머가 존재한다.

'상호작용' 혹은 '상호작용성(interactivity)'이라는 개념이 컴퓨터 게임을 설명하기 위해 사용된 것은 컴퓨터 게임의 역사만큼이나 오래되었다. 1976년 어드벤처 장르의 모태가 되었던 <어드벤처(Advent)>의 개발자들이 스스로의 작업을 상호작용적 소설(interactive fiction)로 규정한 것이나, 1980년 어드벤처 장르를 현대적 의미의 어드벤처, 즉 그래픽을

1) 게임평론가, 텍스트랩 디렉터. textlab01@gmail.com

2) 본고에서 연구 대상으로 하는 컴퓨터 게임의 범주는 '컴퓨팅(computing)'에 의한 프로세스의 처리 과정을 포함하는 게임들을 통칭하며, 여기에는 플랫폼에 따라 PC 게임, 콘솔 게임, 아케이드 게임 등이 포함된다.

활용한 어드벤처로 발전시킨 <미스터리 하우스(Mystery House)>의 개발자들이 이를 통해 상호작용 영화(interactive cinema)의 장르적 발전에 기여했다고 주장한 것은 주목할 만하다.

이에 탄력을 받은 게임(문화)연구자들은 '상호작용'의 개념에 적극적으로 동참했는데, 컴퓨터 게임을 하나의 독립적 연구 대상이라고 생각했던 최초의 게임 연구자이자 개발자였던 크리스 크로포드(Chris Crawford)는 작금의 매체가 제공했던 재현(representation)의 궁극적인 형태가 상호작용적 재현(interactive representation)이라 주장하면서, 컴퓨터 게임만이 이러한 상호작용적 재현을 완벽하게 제공할 수 있다고 보았다.<sup>3)</sup> 이후 뉴미디어 연구자들도 뉴미디어가 "가상의 이야기 세계를 향해할 수 있게 할 뿐 아니라, 선호에 따라 사건을 선택하고, 그 진행 과정을 바꿀 수 있도록 해줄 것"<sup>4)</sup>이라고 주장하면서 그 근거를 컴퓨터 게임에서 찾았다.

이렇게 컴퓨터 게임의 매체 수용자, 즉 게이머의 다양한 반응 양상과 이에 대한 개발단계에서의 수용, 그리고 연구 대상으로서의 컴퓨터 게임까지, 상호작용과 상호작용성의 개념은 갑작스럽게 확장되어 이론적으로 확고하게 자리매김하게 되고, 급기야 컴퓨터 게임의 특수성 혹은 연구의 고유성을 보장해 주는 패스워드가 되었다. 그런데 컴퓨터 게임에 이르는 문은 하나가 아니며, 상상 속 만능열쇠처럼 하나의 패스워드로 모든 문을 열 수는 없다. 따라서 그동안 컴퓨터 게임의 특수성과 연구의 고유성을 보장해주던 만능 패스워드의 타당성과 그 유효기간에 대해 의의를 제기하는 것은 당연한 수순이다.

상호작용성의 개념적 유용성에 대한 게임 연구자들의 비판은 우선 그 모호성을 문제시한다. 게임 연구자 제임스 뉴먼(James Newman)과 바니 오람(Barney Oram)은 상호작용이라는 개념이 사용되는 방식이 지나치게 다양하고, 게다가 사용될 때마다 개념이 부정확하다는 점을 지적한다.<sup>5)</sup> 특히 뉴먼은 하나의 게임 안에는 다양한 요소들이 존재하는 만큼, 어떤 요소는 높은 상호작용성을 필요로 하지만, 다른 요소는 전혀 필요로 하지 않을 수도 있음<sup>6)</sup>을 강조하면서 게임의 특성으로 상호작용성만을 강조하는 것은 제한적이라고 비판한다.

한편, 영문학자 브라이언 애킨스(Bryan Atkins)는 컴퓨터 게임의 이야기 형태를 '게임 픽션(game-fiction)'이라 부를 것을 제안하면서, 다양한 이야기 형태에 따라 게임 픽션을 장르 구분하고, 장르에 따라 상호작용성이 각기 다를 수 있음을 지적한다.<sup>7)</sup> 즉 애킨스도 상호작용성 개념이 이런 차이를 담아내지 않는 한, 구체적인 분석에서 한계를 지닌 개념이라는 점을 강도 높게 비판하고 있다.

비록 뉴먼이나 애킨스의 상호작용성 비판이 게임 구성 요소의 다양성과 게임 종류의 다양성이라는 상이한 기준에서 이뤄지고 있기는 하지만, 상호작용성이 구체적인 컴퓨터 게임의 모습을 설명하기에는 지나치게 포괄적이며 추상적이라는 점에는 의견을 일치하고 있다. 때문에 컴퓨터 게임 연구의 패스워드로 생각되었던 상호작용성은 정작 개별 컴퓨터 게임을 통한 구체적인 연구에 이르면, 어떤 문도 열지 못하는 모르쇠에 불과하다는 사실

3) Chris Crawford, 1982, Chapter 1 참조.

4) Smith, 1994, p.1.

5) Newman & Oram, 2006, pp. 40-42.

6) Newman, 2004, p.27.

7) Atkins, 2003.

에 적잖이 당황하게 된다. 그렇다면 컴퓨터 게임 속에서 상호작용성은 어떻게 나타날 수 있을까. 이를 위해 상호작용이 발생하는 가능성들에 대해 정리해보고, 그것이 만들어 내는 의미에 대해 살펴보도록 하자.

## 2. 게임 속 상호작용의 존재 형태

컴퓨터 게임의 상호작용성은 —지금까지 어떤 매체에서도 발견할 수 없었던— 매체와 매체 수용자라는 두 항이 맺는 관계가 대칭적이라는 환상을 불러일으켰으며, 이 환상은 작용을 하는 주체와 대상이라는 두 항이, 순차적이든 동시적이든 대칭적 위치에서 대칭적 역할을 할 수 있으리라는, 그럴 듯하면서도 구체성이 결여된 믿음을 만들어냈다. 이후 이러한 믿음은 게임의 이중작가론(dual authorship) 모델<sup>8)</sup>이나, 개발자의 기획의도에 따라 설계된 규칙(rules)과 게이머에 의해 수행되는 게임 행위라는 게임의 언어학적 모델<sup>9)</sup>로 확장된다. 그런데 이러한 논의의 확장 이전, 게임의 상호작용성에 대한 환상을 품기 이전에, 전제조건인 '대칭성'에 대해 규명할 필요가 있다. 과연 게임의 작용주체와 작용대상은 대칭성을 가지는가.

이에 대해 답하기 위해선 FPS<sup>10)</sup>의 가상 플레이를 경험해 보자. 완전무장한 게이머는 매복한 적들을 섬멸하기 위해 특정 장소로 진입 혹은 잠입한다. 날카로운 적의 레이더망에 포착되지 않으려면, 벽에 바짝 붙어 걸어야 하며, 몸을 최대한 낮춰야 한다. 매복한 적들을 먼저 발견한다면 승리는 목전에 있으나, 서두르는 것은 금물이다. 이럴수록 집중해야 한다. 총알을 아껴야 하는 만큼, 적들의 근처에 있는 기름통을 전략적으로 활용한다. 액션영화의 한 장면을 떠올린다. 일망타진도 가능하다. 회심의 미소를 지으며 기름통을 향해 발포한다. 과연 어떤 일이 벌어질까. 기름이 들어있으면 폭발할 것이며, 그럴 리가 없으나, 빈 통이면 상황은 반전될 것이다.

그런데 현실의 상호작용성은 게임의 그것과 다르다. 게임에서는 기름통에 기름이 있느냐 없느냐의 문제가 아니라, 개발자가 시스템 상에서 기름통이 폭발할 수 있도록 오브젝트의 속성을 부여했는가 안했는가의 문제가 결정적이다. 만약 기름통이 폭발하지 않았다면, 그 결과에 대해 (액션) 영화 문법에 익숙한 세대들은 실망하고 불평할 테지만, 게임 문법에 익숙한 세대들은 그 비현실성을 불평하는 대신 게임의 규칙, 즉 게임 안에서 게이머가 할 수 있는 행동과 할 수 없는 행동에 대해 경험을 통해 학습하게 된다. 이 때 게이머의 행위는 게임 개발자가 미리 설정한 한계 내에서만 작동한다. 경우에 따라서는 개발자가 설정한 오직 한 가지의 행위를 수행할 때까지, 게이머는 계속 좌절을 맞볼 수도 있다. 대칭성의 믿음이 순수한 대등성을 가정한 것과 달리, 게임 개발자와 게이머는 게임 속 '사건' 속에서 완전히 비대칭적인 힘의 관계를 가진다.

이것이 바로 게임의 상호작용이 지니는 구체성이며 특수성이다. 이 상호작용의 구체적

8) 이중 작가론 모델에 대해서는 Pearce, 2002 참조.

9) 이에 가장 가까운 주장은 Friedman, 1994 참조.

10) First-Person Shooter. 게이머의 위치와 시점을 게임 속 주인공의 그것과 등치시키는 방식을 사용하여 진행되는 슈팅 게임. 따라서 게임의 화면에는 게이머가 움직일 수 있는 PC(Playable Character) 대신, 화면 밖의 게이머가 뻗으면 자연스럽게 이어질 듯 한 팔의 모습이 표현된다.

과정을 게이머가 게임에 대해 행사하려 하는 물리적 행위와 그것이 게임 속에 표현되고, 게이머에게 의미 있는 작용으로 나타나는 관계로 생각해 보자. 우선 게임은 게이머가 게임 밖에서 어떤 물리적인 행위를 수행하고, 그 행위를 게임 안에서 다양한 감각 기관에 전달하는 정보로 반영하면서 진행된다.<sup>11)</sup> 그런데 이 때 모든 게이머의 물리적 행위가 게임 속에서 시청각적 정보의 변화로 반영되는 것은 아니다.

게다가 어떤 물리적 행위가 게임에서 게이머의 감각 기관에 전달되는 정보 형태에 있어서의 변화를 가져왔다 하더라도 그것이 반드시 게임 진행에 의미가 있는 것은 아니다. 다시 말해 기름통에 발포하는 시청각적 정보로 나타난다 해도 명중된 기름통이 터지지 않는 것처럼 말이다. 따라서 게이머의 물리적인 행위와 그것에 대한 게임 속에서 감각 정보로의 반영, 그리고 게임에서 인정하는 의미의 변화라는 세 가지 항에 대한 관계를 다음과 같이 도식화<sup>12)</sup>할 수 있다.

	정보 불변	정보 변화/의미 불변	의미 변화
물리적 행위 존재	①	②	③
물리적 행위 부재	④	⑤	⑥

표 1. 게이머의 물리적 행위와 게임 정보/의미 변화의 관계

대개 게이머는 게임을 플레이하면서 ① ② ③의 경우처럼, 게임을 움직이는 데 필요한 기본적 규칙에 대해 학습한다. 이 과정에서 게이머는 게임의 조작 방법을 익히고, 상황에 따른 응용방법에 대해 배운다. 그런데 ① ② ③이 게이머에게 주는 의미는 상이하다. 우선 ①의 경우, 게이머를 강하게 제약한다. 게이머가 정해진 방법과 다른 조작방식을 시도하거나 부적절한 행동을 하려는 경우, 그것이 게임에 반영되지 않는다는 사실을 강제적으로 보여준다. 게이머는 ①을 반복적으로 경험하면서, 게임 내에서 요구되지 않는 행위, 즉 게임 조작과 관련하지 않는 행위나 상황에 적절하지 않은 행위가 자신의 플레이에 어떤 즐거움도 주지 않음을 확인하게 되고, 자제하게 된다.

반면 ③의 경우, 가능한 행위들과 그 행위들이 게임에서 어떤 효과를 지니는지를 보여준다. 게이머가 지시한 행위를 수행하는 이상, 모든 행위는 게임 속에서 의미를 지니기 때문에, 게이머는 유한한 자유도를 무한하게 느끼면서 자신의 능력에 만족하게 된다. ①과 ③을 통해 게이머는 게임에서 가능한 행동과 가능하지 않은 행동을 구분하게 되고, 결

11) 그래서 멜라니 루스탕(Melanie Roustan)은 “비디오 게임은 상호작용적 차원과 운동 이미지로 구성된 정보 형태의 놀이 행위의 집합으로 정의할 수 있다”고 지적한다. Roustan, 2003, p. 14 참조.

12) 이 글에서는 ‘상호작용’이라는 개념에 집중하기 위해 게이머가 물리적 행위를 수행하는 경우의 경험, 즉 1, 2, 3번 관계에만 집중해서 살펴보도록 한다. 물리적 행위가 부재한 상황에서도 게이머는 물론 게임을 통해 일정한 의미 경험을 하게 된다. 이에 대해서는 박수산우, 東浩紀, & 井上明人, 2004, 참조. 게이머의 행위와 게임에서의 반응이라는 문제로 컴퓨터 게임을 분석하려는 노력은 다른 게임 연구자에게서도 발견된다. 알렉산더 갤러웨이(Alexander Galloway)는 게임을 컴퓨터와 게이머 사이의 사이버네틱스 관계로 해석하고, 양자의 행위에 기반한 2X2 매트릭스를 구성해 게임 행위를 설명하고 있다. Galloway, 2006, 1장 참조.

과적으로 게임 중에 자신이 게임을 즐기기 위해선 어떤 행동을 해야 하는지에 대한 규칙과 한계에 대해서 익히게 된다.

이에 비해 ②의 경우는 상이한 경험을 제공한다. 게이머의 물리적 행위는 게임에서의 일정한 정보 변화를 야기하는데, 다만 이 행위는 게임 내에서 어떤 ‘사건’을 일으키지는 못한다는 점에서 게임이 인정하는 의미를 생산한다고 볼 수는 없다. 물론 게이머는 ②를 통해, ①과 마찬가지로, 게임 내에서 허용되는 행위와 금지되는 행위를 확인하지만, 여기에는 차이가 존재한다. ①은 게이머의 이해를 요구하지 않으며, 다만 게임 개발자에 의해 선언적으로 주어진 한계다. 게이머는 자신의 물리적 행위가 게임 내에 어떤 형태로도 반영되지 않기 때문에 그 행위가 게임을 구성하지 않는다고 판단하게 된다. 행위 자체는 게이머에 의한 시행착오의 일부이기에 게임을 구성하는 행위임에도 불구하고, 정보로 반영되지 않기 때문에 그것은 게임의 외부에 놓이게 된다.

이에 비해 ②는 정보로 반영됨으로써 게임의 일부임을 승인받게 된다. 하지만 그 행위는 예상되는 혹은 이어지는 게임에서의 결과를 가져오지 않는다. 이것은 게임을 구성하지만, 게임을 지배하는 디에게시스에 의해 부정당하는 행위다. 여기서 게이머가 경험하는 것은 행위의 작용과 반작용을 통해서만 알 수 있는 게임 세계를 지배하는 법칙들이다. 게이머는 이 과정에서 게임 자체의 한계 영역이 아니라, 컴퓨터 게임 위에서 펼쳐지는 개발자가 만든 세계의 성격을 이해하게 된다.

### 3. 상호작용을 일으키는 동기

지금까지 게이머가 물리적 행위를 할 때 게임에 대한 반응이라는 관점에서 상호작용의 구체적 형태들을 살펴보았다. 그런데 게이머가 경험하는 의미 작용을 더 정확하게 이해하기 위해서는 왜 게이머가 물리적 행위를 하게 되는가의 문제를 살펴볼 필요가 있다. 컴퓨터 게임은 게이머의 물리적 행위가 결합되지 않으면 현상할 수 없다. 동시에 게임은 ‘놀이’이기 때문에, 지시나 명령을 통해 강제적으로 게이머의 행위를 유도할 수는 없다. 결국 게임은 게이머가 ‘자발적으로’ 행동하도록 상황을 만들어야 하는데, 이 상황은 일정한 ‘과제’의 형태로 제시된다.

이러한 과제를 게임에서는 흔히 ‘퀘스트(quest)<sup>13)</sup>라 부르는데, 퀘스트가 성립되기 위해서는 우선 게이머가 자신이 처한 문제 상황을 명시적으로 인식할 수 있어야 한다. 이런 인식을 통해 게이머는 문제를 들여다보고, 문제가 요구하는 행동을 수행하게 된다. 이 때 행동에 대한 요구는 크게 세 가지 방법으로 게이머에게 제시된다.

첫째는 문제 상황이 무언가 부족하여 ‘정상성’에서 벗어나는 경우를 보여주는 방법이다. 최초의 컴퓨터 게임인 <두 사람을 위한 테니스 (Tennis for Two)>에선, 모니터에 보이는 것이 ‘테니스’라고 선언되었으면서 정작 테니스를 칠 선수가 존재하지 않는다. 게이머는 이 상황에서 ‘테니스’가 되기 위해 필요한 것이 ‘선수’임을 깨닫게 되고 자신이 그 자리를 차지하게 된다. 마찬가지로 인기 아케이드 게임이었던 <팩 맨 (Pac Man)>에선 화

13) RPG 장르에서 사용되기 시작한 퀘스트라는 용어는 게임을 진행하면서, 게이머에게 던져진 해결해야 할 문제에 대해 일반적으로 사용된다. 컴퓨터 게임에서 퀘스트의 의미에 대해서는 Howard, 2008, 참조.

면 한 가운데 있는 귀여운 캐릭터 '팩 맨'에게 주위에서 달려오는 '유령'이라는 적에 대한 주의력이 없다는 걸 발견하게 된다. '팩 맨'은 마치 어린아이처럼 눈앞에 있는 과자에 달려든다. 하지만 그 끝에는 유령이 달려오고 있다. 이 상황을 예측할 수 있는 게이머는 '팩 맨'에게 부족한 주의력을 가진 보호자의 역할을 수행하게 된다.

둘째는 게이머가 정당성을 이용할 수 있는 '목표'를 제시하는 것이다. 반드시 해야만 하는 일이지만, 어떻게 해야 하는지를 알 수 없기 때문에 게이머는 자신이 앞서 살펴본 ① ② ③의 반복적 과정을 통해 그 방법을 찾아나가게 된다. 일본에서 출시되었던 '던전 크롤 (dungeon crawl)'<sup>14)</sup>형 RPG인 <브랜디쉬 (Brandish)>에선 주인공이 저주를 받아 지하로 무너져 내린 고대의 100층 탑 바닥에 떨어져 버렸다는 설정으로 게임을 시작한다. 살아남기 위해서 게이머는 100층을 올라와 지상으로 나와야 한다. 간단한 설정이지만, 게이머는 살기 위해선 기어 나와야 한다는 자명한 설명에 공감하여 게임을 진행하게 된다.

이 두 가지 경우는 모두 게이머가 주체라는 경험을 크게 제공한다. 첫 번째에서 게임은 게이머의 손길이 없다면, 어떤 것도 이를 수 없는 무질서의 상태, 혹은 정상성에서 벗어난 상태로 남게 된다. 오직 이것을 해결하는 건 게이머의 정확한 판단과 적절한 도움이다. 두 번째에선 해결 방법을 찾아내는 현명함 혹은 과감함을 지닌 것은 게이머 밖에 없다. 해결책을 찾아내는 게이머의 능력이 게임 세계를 구한다.

이에 비해 게이머를 수동적으로 만드는 퀘스트 방식이 있다. 설정이나 상황을 제시하기 보단, 게이머를 대신하는 시각적 기호를 공격하는 타자를 등장시키는 것이다. 적에 대한 직접적 인식을 통해 게이머는 적으로부터 자신을 방어하고, 그 적을 물리치는 행위를 수행하게 된다. 이 경우에 어떤 행위가 공격이고, 어떤 시각적 정보가 적인지를 게이머가 놓칠 수 있는 위험 때문에, 게임 외부의 정보를 활용하기도 한다. 미국의 FPS 게임인 <울펜슈타인 3D (Wolfenstein 3D)>에서 별다른 상황 설명 없이 총을 든 독일군과 독일 군가가 울려 퍼진다. 이들은 게이머를 향해 총을 쏘아대고, 미국 게이머들은 별다른 설명이 없어도 이들을 '적'으로 규정하고 반격한다.<sup>15)</sup>

#### 4. 게이머의 동기와 상호작용 과정의 진행

그렇다면 이런 동기를 가지고 움직이는 게이머들이 앞서 살펴본 게임 행위들에서의 경험을 어떻게 획득해 나가는가에 대해 살펴보자. 어드벤처 게임인 <탐정 친구지 사부로 이노센트 블랙 (探偵 神宮寺三郎 Innocent Black)>의 경우, 게이머는 탐정인 친구지 사부로가 되어 실종된 여학생을 찾아 나서게 된다. 그런데 방을 조사하는 화면은 일인칭 시점이다. 따라서 게이머의 시선은 동시에 친구지 사부로의 시선이 된다. 그리고 방에 있는 다양한 오브젝트들에 커서를 가져가면, 그 중에서 어떤 오브젝트들에는 그 오브젝트의 이름이 나온다. 게이머가 이 때 정해진 버튼을 누르면 그와 관련된 메시지가 뜨게 된다. 게이머는 이 메시지를 놓치지 않고 모두 모아야 다음 번 장소에서 조사를 할 수 있는 단서를 얻게 된다.

14) 게임 플레이 대부분을 지하 감옥 형태의 미궁을 헤매는 내용으로 구성되고, 적과의 싸움만이 반복되는 형태의 초기 RPG 스타일.

15) Myers, 2003에서의 장르 구분 참조.

이 게임의 경우 게이머는 처음부터 몇 가지 전제를 가지고 출발한다. 실종된 여학생을 찾아야 한다. 여학생을 찾기 위한 단서가 있는 최초의 장소는 여학생의 방이다. 방에는 다음 조사할 곳으로 가기 위한 단서가 있다. 이 단서는 정확하게 커서를 가져가면 얻을 수 있다. 이 기초 위에서 게임은 진행된다. 우선 여기서 게이머는 몇 가지 물리적 행위가 가능하다. 커서를 움직이거나 정해진 버튼을 누르는 경우다. 커서는 게이머, 그리고 동시에 친구지 사부로의 시선을 대신하는 기호다. 만일 현실의 경우라면, 우리는 방에 있는 모든 오브젝트에 관심을 가질 것이다. 혹은 방에 있는 많은 오브젝트 중에 어떤 것에 특별히 더 주의를 기울여야 할지 알 수 없을 것이다. 그런데 게임은 이미 우리에게 어떤 것이 더 중요한 지를 지시한다. 다시 말해 우리가 의미 없게 설정된 것에 시선을 기울이고 싶어도, 커서를 그 오브젝트 위에 위치시킬 수 없다. 커서는 오직 의미 있게 설정된 것들 사이에서만 이동 가능하다.

여기서 우리는 ①의 경우와 마주하게 된다. 이 게임에서 우리는 추리를 하지만, 그 추리는 게임이 정한 대상들만으로 이뤄져야 한다. 그 밖에 것에 기울이는 관심은 게임 속에서 어떠한 정보 형태로도 반영되지 않는다. 게이머의 게임은 그래서 정해진 범위 안에서만 가능하다. 여기서 게이머는 누구의 시선을 취할지 선택하게 된다. 게이머의 관심, 혹은 그런 것이 있다면 자기만의 추리법 등, 게임 밖의 그 자신이 지닌 취향이나 방법은 버려야 한다. 그가 게임을 즐기기 위해선 우선 무엇이 자신에게 주어졌는지, 그리고 게임은 그것을 어떻게 사용하는지에 대해 판단해야만 한다. 그렇다면 이것은 친구지 사부로라는 주인공 캐릭터에의 몰입일까? 게임에선 흥미롭게도 주인공으로 몰입할 수 있는 기제를 그다지 사용하지 않는다. 게이머는 친구지 사부로의 추리법이 무엇인지, 그가 가진 특별한 추론의 재능이 무엇인지 알 수 없다. 배경적 스토리는 있지만, 정작 탐정의 책무, 게이머가 수행해야 할 행위에 대한 친구지 사부로는 캐릭터의 경험에 대해선 아는 바 없다. 여기서 게이머는 ③의 경험을 겪게 된다. 게임이 규정하는 행위의 한에서는 비록 그가 친구지 사부로의 역을 수행한다 해서, 그 역 혹은 그 인물에 대해서 고민할 필요는 없다. 그는 게임이 허락하는 한 모든 것을 자신의 마음대로 수행하면 된다.

하지만 가장 흥미로운 일은 게이머가 충분한 단서를 구하지 못했을 때에 일어난다. 게이머가 방을 조사하다가 충분한 단서를 모으지 못한 채 방을 나가려 하면, 지금까지 게이머의 행위 밑에 숨어 있던 친구지 사부로는 몸을 일으킨다. 그리고는 독백을 한다. "이 방에 무언가 더 조사할 것이 남아 있는 것 같은데" 독백이라는 형식이지만 이것은 게이머가 충분한 조사를 하지 못했기 때문에 방을 나갈 수 없다는, 다시 말해 퀘스트를 해결하지 못했다는 실패 판정인 셈이다. 이 때 친구지 사부로는 게이머와 시선을 공유하지만, 게임 개발자의 목소리를 전하게 된다.

결과적으로 이 게임을 통해 게이머는 몇 단계 경험의 과정을 거치게 된다. 우선 첫 번째 단계. 그는 게임 속에서 '친구지 사부로'라는 주인공과 동일한 시선을 공유하게 된다. 그래서 그는 게임 속에서 '친구지 사부로'의 역을 수행하는 것으로 전제된다. 그렇기 때문에 게이머의 개인적 선호나 의사가 게임에서 부정되는 것을 자연스럽게 수용하게 된다. 게이머는 게임 밖에 존재하는 자신의 주체성 대신, 게임이 요구하는 범위 내에서의 행위들을 받아들여지게 된다. 두 번째 단계. 하지만 정작 탐정의 역할을 수행하는 순간, 그래서 게임이 설정한 행위들을 학습하고 그 안에서 추리를 하는 순간 추리를 하는 존재로서의 '친구지 사부로'는 사라진다. 여기서 게이머는 자신의 능력을 십분 발휘하게 된다. 그리고

마지막 단계. 이런 추리의 끝에 게이머가 연기하는 것으로 설정되어 있는 친구지 사부로 는 게이머의 추리가 적절했는가에 대해 '독백'이라는 형식으로 게이머에게 들려준다. 물론 이 때 그 목소리는 게임 개발자의 그것이다. 반면 게이머는 이제 게임 밖의 존재로서 게임 을 얼마나 잘 했는가에 대해 평가 받게 된다. 만일 이를 게이머와 게이머를 게임 속에 반영하는 친구지 사부로라는 형태와의 관계만으로 해석한다면 다음과 같이 도식화할 수 있을 것이다.

	퀘스트에서의 상황	게이머	친구지 사부로
1 단계	진입	주체성의 중단	상황의 중심
2 단계	진행	주체성 부재/게이머 능력의 활용	부재
3 단계	판정	주체로의 귀환	개발자 목소리의 전달

표 2. <탐정 친구지 사부로 이노센트 블랙> 퀘스트 구조에서 게이머와 PC의 관계

물론 이런 경험의 진행은 이 게임, 혹은 어드벤처 장르에만 속해 있는 건 아니다. 대표적인 플랫폼 액션 게임인 <소닉 (Sonic)>에서 주인공 고슴도치 '소닉'은 기존의 플랫폼 액션 주인공과 다른 모습을 지닌다. 기존 주인공들이 게이머의 물리적 행위에 맞춰 조심스러운 달리기와 점프를 보여주었다면, 소닉은 이름 그대로 조금만 움직여도 가속도가 붙을 정도로 빨리 움직이는 캐릭터다. 그렇기 때문에 게이머는 소닉을 조종하지만, 컨트롤하기가 어렵다. 그렇다고 컨트롤을 위해서 속도를 줄일 경우 게임 진행에 필요한 점프나 회전 등을 할 수 없다. 게이머는 어쩔 수 없이 반쯤은 포기한 상태로 게임을 진행하게 된다. 그런데 <소닉>에서 게이머는 주위에 있는 '링'을 소닉으로 치고 지나가면서 획득해야 한다. 하지만 소닉을 컨트롤 할 수 없기 때문에 많은 링을 놓치고 지나가게 된다.

<소닉>에서 게이머는 한 편으로는 기존 주인공과 달리 너무나 빠르게 움직이는 소닉을 통해 속도감을 즐기지만, 어느 순간 소닉에 가속도가 붙게 되면서 자신의 컨트롤 테크닉을 최대한 발휘하는데 정신을 집중하게 된다. 그 순간부터 속도는 장점에서 게이머의 능력을 시험하는 장애물이 된다. 그리고 그 과정에서 놓쳐버린 링들은 게이머의 능력을 보여주는 지표로서 화면에 남아 있게 된다. <소닉>에서도 여전히 게이머는 주인공을 통해 퀘스트로 진입하는 단계, 그리고는 게이머의 컨트롤 능력이 전면에 나서는 단계, 마지막으로 남겨져 있는 링, 혹은 죽어버린 소닉을 보면서 자신의 플레이를 심판 받는 단계를 거처나가게 된다. 물론 여기에 더해 가속도를 붙여야 해결할 수 있는 과제와 가속도를 붙일수록 통제를 못하게 되는 상황 사이의 긴장이 만들어 내는 게임의 재미가 <소닉>에 더해지긴 하지만 말이다.

### 5. 게이머가 지녀야 하는 여섯 겹 시선

상호작용성이라는 개념만으로는 구체적 게임에 다가가기 위해 거쳐야 할 문을 열어줄 수 없기에 상호작용의 형태와 이것이 게임 플레이 동기와 결합되어 나타나는 게이머의 경험 형태에 대해서 살펴보았다. 컴퓨터 게임에 있어 가장 특징적인 것은 경험을 획득하는 이 과정 속에서 게이머가 계속 위치를 전환한다는 것이다. 표 2에서 볼 수 있는 것처럼 말이다. 그래서 컴퓨터 게임의 매체 수용자로서의 게이머는 이전 매체와는 다른 방식으로 매체에 접근해야만 한다.

가장 먼저 게이머가 게임을 통해서 확인하는 것은 게임이 승인하는 가능성의 범위다. 물론 다른 매체 역시 매체를 통해 전달되는 작품은 모두 가능성의 범위를 지닌다. 무엇을 보여주고, 무엇을 보여주지 않을 것인가에 대해 작품 제작자가 선택한 가능성 말이다. 이 가능성의 영역은 그 작품의 세계와 관심을 구성한다. 그러나 게임에서 이 가능성의 영역은 두 가지로 나뉘게 된다. 하나는 다른 매체의 작품들과 마찬가지로 게임의 세계를 구성하는, 혹은 세계나 관심 영역, 이야기하고 싶은 주제를 경험하기 위한 가능성의 세계다. 그래서 게임 역시 언제나 작가의 의사에 의한 선택이 존재를 위한 출발 조건이 된다. 그래서 뉴 미디어 이론가인 자넷 머레이(Janet Murray)가 게임에서의 디에게시스에 대해 이야기하며, 게이머의 일탈 행위를 우려했지만<sup>16)</sup> 실은 게이머가 일탈할 자유를 지니는지조차도 개발자에 의해 결정된다는 사실을 무시한 것이다.

그러나 게임에는 이와 무관한 가능성의 영역이 존재한다. 이 영역은 철저하게 기능적인 영역이다. 게임 플레이의 편의성 혹은 게임 제작자의 선호에 따른 가능성이 존재한다.<sup>17)</sup> 이 때 게이머는 게임을 철저하게 '사용자'의 관점에서 바라보게 된다. 사용자가 매체 상의 작품을 보기보다 매체 혹은 매체를 경험하기 위한 장치에 대해 바라보듯 게이머는 게임을 구성하는 여러 가지 물리적 경험들의 한계를 따지게 된다.

가장 먼저 게이머가 사용자의 시선으로 게임을 바라보고, 그리고 나서 게임 세계에 대한 작가의 가능성의 한계 설정을 수용한 다음, 특정한 게임 상황에 들어가기 위해 그가 취해야 할 시선은 게임 속에서 게이머를 나타낼 시각적 기호, 다시 말해 주인공의 그것이다. 게임이 게이머에게 퀘스트를 제공할 때 그것은 언제나 상황적이다. 앞서 살펴 본 게임에서 뛰어난 능력의 탐정이거나, 아니면 너무나도 빨리 달리는 소닉이라는 고슴도치처럼 말이다. 게이머는 이 설정을 수용함으로써 게임에 진입한다. 여기서 게임 밖 존재로서의 게이머가 지니는 주체성은 잠시 배제된다. 남자 고등학생이 되어 학교에 있는 여학생과 사랑을 하게 된다는 설정의 일본 연애 시뮬레이션 게임 <두근 두근 메모리얼 (とぎめきメモリアル)>을 플레이하게 되면, 게이머는 게임 밖에서 자신의 판단을 버려야 한다. '고등학생이 무슨 연애인가' 혹은 '여학생 한 명 사귀려고 이런 고생을 해야 하는가' 등의 판단은 게임에선 유지될 수 없다. 게이머는 게임 속 등장인물, 게이머가 게임 속으로 진입하기 위해서 받아들여야 하는 전제로서 그 캐릭터의 설정을 수용한다.<sup>18)</sup>

16) Murray, 1997.

17) 그래서 컴퓨터 게임에선 게임성(gameability)과 사용성(usability)이 반드시 일치하지는 않는다.

18) 연극의 관객이 연극을 경험하기 위해 '불신'을 의도적으로 지연했다면, 게임에서는 게이머가 게임을 충분히 경험하기 위해서 게임 밖에 존재하는 '주체성'을 일시적으로 중단한다. 이를 연극에



하지만 이처럼 게이머가 게임 속 주인공의 입장을 받아들이는 것은 여기까지다. 왜냐하면 막상 퀘스트를 해결하는데 필요한 것은 설정된 주인공의 능력이 아니라, 철저하게 게이머의 능력이기 때문이다. 그래서 주인공의 외양을 지닌 채 게이머의 능력이 전면에서 나 서게 된다. 이 때 게이머의 주체성이란 독특한 것으로써, 게이머의 신체적 능력과 그에 따른 경험은 온전히 게임 밖 게이머의 것이면서도, 그것은 게임 밖 게이머의 주체성으로 귀속되지 않고 게임 속 주인공의 그것으로 귀속된다. 그렇기 때문에 이 상황에서 게이머는 게임 안과 밖이 이어져있는 복합적 구조물로서 존재한다.

그러나 문제의 해결 단계에서 이 복합성은 파괴된다. 왜냐하면 심판받는 것은 게임 속 주인공이 아니라, 그를 움직인 게임 밖의 게이머기 때문이다. 그래서 그는 조심스럽게 심 판의 기준에 대해 탐색하게 된다. 자신이 능력껏 일을 처리했다 해서 반드시 좋게 평가받 으리라는 법은 없다. 그래서 그는 어떤 기준으로 심판이 이뤄지는 지를 연구하고, 이에 따라 기준 다시 말해 게임의 규칙을 파악하게 된다. 이런 판단은 이제 다시 재귀적으로 게이머의 퀘스트 수행 과정에 작동한다. 그러나 규칙의 파악이 반드시 게임 개발자가 규 칙을 설정한 의도를 따른다는 것은 아니다. 많은 게이머들은 그 규칙 속에서 빈 틈을 발 견하고 이를 이용해 이득을 보고자 한다. 이 때 게이머는 철저하게 전략적 행위자가 된 다.<sup>19)</sup>

게이머는 하나의 게임을 플레이 하면서, 게임을 둘러싼 근본적 플레이 환경에 대해 평 가하는 사용자의 시선, 게임 속 세계를 바라보고 관찰하는 관찰자의 시선, 세계 속에 들 어가 움직이는 주인공의 시선, 복합적 구조체로서 자신의 능력을 발휘하는 게이머의 시 선, 그리고 그 결과를 심판하는 규칙에 대해 분석하는 분석가/개발자의 시선, 마지막으로 이 규칙을 단순히 수용하는 것이 아니라, 그로부터 잇점을 얻어내는 전략적 착취자의 시 선까지를 거치게 된다. 게다가 이 시선들은 순차적이거나 계기적으로 나타나는 것만이 아 니라, 매 순간 중첩적으로 등장하기도 한다. 만일 우리가 게임 속 세계 안에서 움직이는 게이머의 시선과 게임을 밖에서 들여다 보는 게이머의 시선을 나눌 수 있다면 이 시선의 교차를 다음과 같이 나눌 수 있다.

	게임의 안쪽	게임의 바깥쪽
사용자		사용의 편의성을 관찰
관찰자	게임 속 세계의 이해	
주인공	주인공이 놓인 환경에 대한 공감	
게이머	바깥의 육체적 능력과 안의 해석	
분석가		개발자가 설정한 규칙의 분석
착취자		규칙의 기대되지 않은 사용/파괴

표 3. 게이머가 지니는 여섯 가지 시선의 위치

비견하여 '주체의 의도된 중단'이라 부를 수 있을 것이다.

19) 이런 게이머의 전략적 게임 플레이 행위에 대해서는 박상우, 2006, 참조.

그래서 컴퓨터 게임을 수용하는 매체 수용자로서의 게이머는 게임을 플레이 하는 매순 간 그것이 만든 세계 속에, 그리고 그것을 이끌어 가는 주인공의 시선에 공감하기 보다 는, 게임 세계 안에서 그리고 동시에 그 밖에서 컴퓨터 게임을 바라보게 된다. 만일 이전 의 매체들이 작품 세계 안에 매체 수용자를 묶어 놓지 않고, 그 밖에서 이 세계에 대해 바라볼 기회를 주는 것을 '자기성찰적'이라 한다면, 그래서 그것을 반성할 수 있는 계기를 제공하려 시도했다면, 컴퓨터 게임은 오히려 이런 '자기 성찰'이 매 순간 주어지지 않으면 한 걸음도 진행될 수 없는 그래서 게임을 존재할 수 있게 할 수 없는 매체라 할 것이다.

참고문헌

박상우. (2006). 공통적 말하기(common speech)로서의 지배적 컴퓨터 게임 플레이 유형. “커뮤니케 이션 이론”, 2 (1), 68-92.

バクサンウ, 東浩紀, & 井上明人. (2006). *ゲーム/物語/RMT. “智場”(107)*.

Atkins, B. (2003). *More than a game*. Manchester: Manchester University Press.

Crawford, C. (1982). *The Art of Computer Game Design*. Berkely: McGraw Hill

Friedman, T. (1994). Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space. In G. M. Smith, *On a Silver Platter - CD-ROMs and the Promises of a New Technology* (pp.132-150). New York: New York University Press.

Galloway, A. R. (2006). *Gaming*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Howard, J. (2008). *Quests - Design, Theory, and History in Games and Narratives*. Wellesley: A K Peters.

Myers, D. (2003). *The Nature of Computer Games - Play as Semiosis*. New York: Peter Lang.

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck*. New York: Free Press.

Newman, J., & Oram, B. (2006). *Teaching Videogames*. London: Bfi.

Newman, J. (2004). *Videogames*. London: Routledge.

Pearce, C. (2002). “Emergent Authorship: The Next Interactive Revolution.” *Computers & Graphics*, Winter 2002.

Roustan, M. (2003). La réalité virtuelle vidéoludique. In M. Roustan (Ed.), *La Pratique du Jeu Vidéo: Réalité ou virtualité?* (pp.13-29). Paris: L'Harmattan.

Smith, G. M. (1994). Introduction - A few words about interactivity. In G. M. Smith, *On a Silver Platter - CD ROMs and the Promises of a New Technology* (pp.1-34). New York: New York University Press.

## 발제2

## 게임의 매체적 특성과 스토리텔링 —장르문법의 매체 수용양상을 중심으로—

조은하<sup>20)</sup>

### 1. 프롤로그 : 아날로그 ‘스토리’와 디지털 ‘텔링’

레이놀즈 프라이스(Reynolds Price)는 이야기를 듣고 전하려는 욕구는 인류의 본질적 욕구이며, 그것은 식욕 다음이면서 사랑과 주거 안정의 욕구보다는 앞서는 두 번째의 필수적인 욕구라고 주장한다. 즉 수많은 사람들이 사랑과 집 없이 살지만, 침묵 속에서는 그 누구도 견디지 못하기 때문에, 이야기가 곧 삶이라는 것이다. 이에 동요하건 동의하건, 언어를 사용한 이래 스토리텔링은 어떠한 형태로든 존재해 왔다. 그것은 어떤 사건들을 직관적 혹은 임의적으로 재해석하여 언어와 이미지, 소리로 전달하는 오래된 방법인 만큼, 전 세계 모든 문화권에서는 오락과 교육, 문화 보존의 수단으로, 또는 지식과 가치관 및 도덕 기준을 내면화시키는 수단으로 이야기를 공유해 왔다.

따라서 모든 문화에는 그 문화에 속한 이들의 삶이 있고 이야기가 있으며, 당대의 스토리텔러, 즉 당대를 대변하는 이야기꾼들이 존재한다. 이들은 언제나 일반 대중의 관심의 대상이며, 문화의 중심을 차지한다. 그런데 기술이 발달하면서 스토리의 효과적인 전달을 위해 매체에도 양적 질적 측면의 변화가 불가피하다. 이것은 부정적이기 보다는 긍정적이라고 할 수 있는데, 스토리텔링은 본질적으로 유기적이며, 당대의 다양한 매체와 결합하

20) 텍스트랩 디렉터 textlab02@gmail.com

는 방식으로 자연스럽게 진화한다. 언어의 매력과 화자의 능력에 따라 천차만별 각기 다른 문화적 배경과 복잡한 주제의식으로 확산·수렴되며, 매체의 발달에 따라 환골탈태한다. 즉 단순한 구술이나 문자에 의거하는 대신, 다양한 매체와 결합하는 방식으로 진화한다.

물론 문자 매체가 등장하면서 'telling'은 시대착오적으로 폄하되는 듯하였으나, 전자 매체의 발달과 더불어 다시 부활하였으니, 현대 사회에서 거대 엔터테인먼트 산업은 고도의 다매체 스토리텔링을 바탕으로 발전하고 있다고 해도 과언이 아니다. 그런데 스토리텔링에서 특히 'telling'에 편중하게 되면, 영화처럼 'showing'의 측면이 강화된 영상매체에서 스토리텔링의 역할이 축소되거나 무시될 수 있는 만큼, 'telling'은 넓은 의미에서 '표현'의 구술적 의미역이며, 따라서 스토리텔링은 작가(구술자)의 표현 방식과 매체 선택의 범주에서 활발하게 논의되어야 한다.<sup>21)</sup> 그 당연한 결과로 최근에는 '디지털' 스토리텔링으로 통용되는데, 작금이 디지털 시대이니만큼 디지털 매체를 매개로 스토리텔링이 이루어진다는 뜻일 뿐, 스토리텔링의 본질이 디지털화한다는 의미는 아니라고 본다.

아날로그 시대에도, 디지털 시대에도, 포스트 디지털 시대에도, 스토리텔링은 스토리텔링이다. 그런 의미에서 이 글의 목적은 스토리텔링이 디지털 매체에 따라 어떻게 수용되는가를 살펴보는 것이다. 디지털 스토리텔링의 침범, 게임 스토리텔링을 텍스트로 선택한 것도 그 일환이다.<sup>22)</sup> 이제 하나의 '스토리'가 매체에 따라 달라지는 '텔링', 즉 전달 및 수용양상에 무게중심을 두고, 게임 스토리텔링과 시스템에 영향을 미친 호러영화의 장르 문법에 주목하면서 사례분석을 통해 게임 스토리텔링의 매체적 특성을 규명하고자 한다.

## 2. 장르문법의 게임적 수용양상

스토리텔링을 위해서는 매체에 대한 연구가 선행되어야 하는 바, 최근 매체의 위상을 강조한 크로스미디어(cross-media) 스토리텔링이 부각되는 것도 그 일환이다. 크로스미디어는 일정한 매체가 점유하여 활용하고 있는 매체의 고유성과 시스템 특징, 콘텐츠 요소 등을 다양한 매체 형식을 통해 공유하는 커뮤니케이션 방법으로, 이를 스토리텔링에 적용하여 소통가능성과 각색방법론을 체계화하고자 하는 의도를 가진다.

크로스미디어 스토리텔링은 넓은 의미에서 스토리텔링(story-retelling)의 구체적 적용방법론이며, 한편으로는 단순히 매체의 기술적인 영역을 산업적 장르적으로 활용하는 데에 그치는 것이 아니라, 궁극적으로 기존 매체의 특성에 대한 충실한 이해를 토대로 다양한 콘텐츠의 생산가능성을 극대화시키는 포스트디지털 시대 스토리텔링의 비전이라고

21) 조은하, 스토리텔링, 북스힐, 2005, pp.248-49.

22) 게임 스토리텔링은 인간의 가상 세계 혹은 상상력을 자극하고 그 영역을 넓히는 데 중요한 촉매 역할을 하면서, 급기야 현상과 구분하기 힘든 가상성(virtuality)을 창출한다. 가상성은 현실과 일정한 관련을 맺는다는 점에서 환상이나 환각과는 변별되고, 현실과 일정한 거리를 둔다는 점에서 현상과도 구별되는 모호한 경계에 있다. 그런 의미에서 게임 스토리텔링은 공감각적 상상력의 총화이다.

할 수 있다. 특히 최근 매체간 경쟁의 전략적 해법으로 장르 혼종화(hybridization) 현상이 지배적인 만큼, 장르적 정통성이나 순종성(純種性)을 주장하는 것은 시대착오적이다. 이미 콘텐츠의 장르적 월경(越境)은 일반화되었으며, 이제 미디어의 장르적 월경이 현장에서 활발하게 시도되는 추세이다.

그런데 흥미로운 것은, 발생 및 정착과정의 곡절에 비례하여, 일단 형성된 장르 문법은 원조 매체에 기득권을 부여한다는 점이다. 바로 이 점에서 영화는, 사적(史的)으로 다양하고 실험적인 영상 및 연출 등의 시도를 통해, 그 어떤 매체 보다 철저하고 세분화된 장르 문법을 가진다.<sup>23)</sup> 영화의 장르문법이 형성되는 과정을 보면, 몇 가지 갖추어야 할 조건이 있는데, 전체 스토리라인과 플롯을 직관적으로 파악하고 예측가능하게 해주는 '법칙(formula)', 시퀀스 중심의 촬영·편집 등 연출과정에서 세부적으로 예측할 수 있는 '규정(convention)', 그리고 사람이나 사물, 사건 등 대상을 쉽게 이해하고 의미를 부여할 수 있도록 텍스트 기반이 아닌, 이미지 기반으로 재현한 '아이콘(icon)'을 통해 사회 문화적 대표성을 갖출 필요가 있다. 따라서 이렇게 거시적 법칙과 미시적 규정과 시대적 대표성의 삼박자를 고르게 갖춘 장르문법이라면, 원조논란은 큰 의미가 없다. 하나의 장르에서 완성된 장르문법은 다른 장르에도 유효하기 때문이다.

이처럼 영화는 이성과 감정, 시간과 공간을 포괄하는 장르문법을 통해 현실에서 존재하지 않는 초현실적인 존재를 창조할 수 있게 되었다. 특히 '머리카락이 곤두서는, 심하게 떨리는'이라는 뜻의 라틴어 'horrere'에서 파생된 호러장르는, 실체가 분명한 외적 자극으로 인한 부정적 반응을 뜻하는 'fear'와 달리, 무의식에 내재된 원시적 불안과 공포를 건드린다.<sup>24)</sup> 이처럼 호러장르는 자극적 환영(幻映)과 과장된 서사를 통해 잠재된 마성을 일깨우고, 이계(異界)와 이물(異物)에 대한 배타적 공포를 이끌어 내어 겁박한다.

결국 호러장르의 메인테마는 자살이나 살인으로 치닫는 정신질환을 포함한 초자연적이며 영적인 문제, 즉 '죽음'의 문제라고 해도 과언이 아니다.<sup>25)</sup> 철학적으로 죽음은 생명활

23) 영화는 '텍스트'라는 입구로 들어가서 '비주얼'이라는 출구로 나가는 대표적인 장르이다. 영상성에 대해 영화를 구심점으로 하지 않고서는 논할 수 없을 정도로 영화는 영상문화의 중심에 있다. '영화적'이라는 표현은 과연 어떤 의미일까. 일반적으로 시감을 사로잡는 장면 미학, 청감을 자극하는 사운드 미학, 이성과 감성에 공명하는 스토리 미학, 그리고 전략적 혹은 직관적 타이밍을 통한 텔링 등 행언할 수 없는 공감각의 '결'이 맺히고 풀리면서 만들어내는 정서반응이라고 비유할 수 있다. 영화적 스토리텔링은 바로 이러한 정서반응을 최대한 이끌어낼 수 있는 스토리미학, 즉 문학과 영상의 절묘한 편집(編織)이다. 문학은 근본적으로 읽히기 위해 존재하지만, 영상은 보여지기 위해 존재하므로, 영화감상이란 음성과 음향을 듣고, 장면과 화면을 보는 일이 된다. 씨실과 날실로 편물을 짜듯, 이성과 감성을 교차하고, 문학과 영상을 교직하여 한 편의 작품으로 직조하는 내적 동인이 영화적 스토리텔링이라고 할 수 있다. 따라서 영화의 문학적 요소는 문자를 매질로 하는 만큼 관객으로 하여금 이성적 반응을 유도하고, 영상적 요소는 동적인 도상(圖像)을 통해 감성적 반응을 유도한다.

24) 김유경·조진아, "공포영화에 나타난 공포 캐릭터의 분장표현 연구", 패션비즈니스 12권, 5호, 한국패션비즈니스학회, 2008, pp.77-93.

25) 영화미학자 찰스 데리(Charles Derry)는 사회 심리적인 연구를 통해 호러장르에 나타나는 공포의 대상을 세 가지로 구분했는데, 신(神)에 반하는 '사탄 혹은 악령(Demonic)', 종교적 묵시론에 근거한 '세기말 혹은 종말론(Armageddon)', 개인의 정체성의 혼돈과 반사회성으로 인한 이질성에서 오는 '위격 혹은 인성(Personality)'에 대한 공포가 그것이다.

동이 정지되어 다시 원상태로 돌아오지 않는 생물의 상태를 뜻한다. 의학적으로는 '뇌의 정지'를, 법의학적으로는 '맥박의 정지'를, 철학적으로는 '사고의 정지'를 뜻한다. 죽음은 인간의 존엄성을 극단적으로 부정하는 상황으로서, 덕을 베풀고 선을 행한 사람도 죽음 앞에서는 예외가 될 수 없으며, 죽음의 절대성은 각성을 요구한다. 따라서 생사의 차원을 넘나드는 초자연적 존재는 그 발생 원인과 외형, 행동양식과 특이성 등 시대와 종교, 민족과 국가에 따라 다르게 나타나는데, 이에 대한 일반적인 반응은 불안과 공포, 나아가 공황상태를 야기한다.

이처럼 호러장르의 사후세계에 대한 철학과 사후의 변형된 존재들에 대한 다양한 주제 의식은 신화, 전설, 민담을 비롯하여 철학과 예술, 종교 분야에 고스란히 용해되어 있다. 특히 호러장르의 대표적 안tagon리스트 '언데드(undead)'<sup>26)</sup>는 신화, 전설, 민담 등에 등장하는 가상의 존재로서, 살아있는 것처럼 행동하는 '아직 완전히 죽지 않은' 상태를 뜻한다. 특히 '좀비'는 장르문법에서 다양한 함의를 갖는다. 좀비 자체는 특정지역의 민간신앙에서 발생했듯이, 일반적으로 사자(死者)는 대개 육체로부터 해방된 영적 존재로 간주된다. 영육을 가진 생자(生者)와는 다른 차원의 존재로서, 유한한 육체성을 극복하고 무한한 영성을 가진 만큼, 생자에 비해 영적 능력의 우위를 차지하는 것으로 경원시되기도 한다. 그렇다면 좀비는 정신이 죽고, 육신만 살아남은, 벗어버린 뱀의 허물이다.

장르문법에서 '좀비'는 이미 죽었으나, 영성이 없는 온전한 육체적 존재로서 인간을 겁박하는 안tagon리스트로 등장한다.<sup>27)</sup> 영성이 없으니 인간 보다 열등한 존재이며, 본능적으로 육체성을 유지하기 위해 '식인'을 행한다. 식인은 금기 중에서도 강성한 만큼, 좀비는 수단과 방법을 가리지 않고 근절해야만 한다. 게다가 좀비는 이미 죽은 존재이다. 다시 죽인다 한들 문제될 것이 없는 일사부재리(一事不再理)<sup>28)</sup>, 죽이고 또 죽인들 죄될 것이 없다는 살인면허의 논리가 성립된다. 이 얼마나 편리한 장치인가. 결국 장르문법에서 규정한 좀비의 패턴은 시신 모욕, 시체 훼손, 성(性)·인종 차별, 식인 등 금기시 되는 것들을 동시에 보여줌으로써 근대적 가치관의 총체적 전복을 도모한다.

물론 게임은 영화와 다르다. 영화적 요소의 적용 혹은 접목을 시도했다는 이유만으로 긍정적으로 평가받을 수는 없다. 다만 영화에서는 일반적이고 상식적인 요소나 장면들이

26) 언데드는 유령이나 귀신처럼 형체가 없을 수도 있고, 미라·스켈레톤·뱀파이어·프랑켄슈타인의 괴물·좀비처럼 형체가 있을 수도 있는데, 범박하게 정의하면, 죽었으니 언 듯 살아있다고 판단할 수 있는, 산자의 일면을 지속적으로 유지하고 있는 초자연적인 존재를 칭한다고 볼 수 있다. 한자문화권에서는 걸어 다니는 시체라는 뜻으로 '행시(行屍)', 달리는 고깃덩어리라는 뜻으로 '走肉(주육)', 생기(활기) 없는 사람이라는 뜻으로 '활사인(活死人)'이라고 한다. 이와 비슷한 뜻으로 살아 있으나 활동력이 전혀 없고 감각이 무디어져 죽은 것과 닮은 사람을 이르는 말로 '산송장'이 있다.

27) 이처럼 '좀비'는 그 인류학적 상징만큼이나 다양한 해석 및 변주가 가능하다. 이를 장르문법으로 끌어들이는 대표작은 리처드 매서슨의 소설 <I am Legend>(1954)에서 영감을 얻은 조지 로메로(George Romero)의 <Night of the Living Dead>(1968), <Dawn of the Dead>(1978), <Day Of The Dead>(1985) 등 일명 '좀비 3부작'이다.

28) 일사부재리(double jeopardy)는 확정판결된 사건에 대해 두 번 이상 심리 및 재판을 하지 않는다는 형사상의 원칙으로, 대한민국 헌법 13조 1절에 보면, "동일한 범죄에 대하여 거듭 처벌받지 아니 한다"고 일사부재리의 원칙을 보장하고 있다.

게임에서는 다르게 인식되고 경험된다는 점을 부각시킬 수만 있다면 결과는 달라진다. 일례로 게임용어는 사전적 의미가 다소 차이가 있다. 게임에서 몬스터가 특정지역에서 생성되는 것을 '생산(production)', 동일한 지역에서 일정한 간격 하에 지속적으로 생성되는 경우를 '재생산(regeneration)'이라고 한다. 이와 유사하게 사용하는 '스폰(spawn)'<sup>29)</sup>은 순수하게 몬스터의 번식을 뜻하며, '리스폰(respawn)'은 죽은 몬스터가 되살아나는 것을 뜻한다.

그런데 게임에서 몬스터는 언제나 되살아난다. 몬스터를 완전히 제거한다는 것은 불가능하다. 차라리 보스급 몬스터의 경우는 일단 격파하면, 그 즉시 리스폰 되는 일은 드물거나 아예 없다. 일정한 팀이 경과한 다음이나 마을로 귀환하는 등의 전환을 통해 리스폰 되는 일은 가능하다. 그러나 일반 몬스터들은 언제나 리스폰 된다. 게이머가 주어진 스테이지와 미션을 모두 해결했을 지라도, 최후의 대결에서 승리했을 지라도, 몬스터들은 원래 설정된 지역에서 끝없이 리스폰 된다. 죽이고 죽어도 끝없이 되살아난다. 이것이야말로 넘비곰비, 완전한 좀비의 속성이다. 바로 이러한 영화적 좀비성(性)과 게임적 리스폰 사이에서 익숙한 긴장과 색다른 공포가 발생하는데, 직접적으로는 몬스터로 반영되고, 간접적으로는 세계관이나 시나리오, 시스템에 반영된다. 여기에 착안하여 호러의 장르문법과 게임의 문법을 비교해 보고자 한다.

호러의 대표적 하위 장르<sup>30)</sup> 중 하나인 '슬래셔(slasher)'는 이상성격의 연쇄살인마가 등장하여 타당한 동기 없이 희생자를 스토킹하고, 전기톱이나 도끼 등 절삭도구를 사용하여 무차별하게 '난도질'하는 패턴이 특징이다. 이에 비해 호러장르 중에서도 표현방식과 수위에 따라 신체 상해를 통한 과도한 출혈과 장기 손상 등 유혈이나 폭력의 비주열에 의도적으로 집착하는 '스플래터(splatter)'는 '고어(gore)'를 주된 표현으로 삼으면서도, 결정적인 상황에서 긴장을 완화시키는 만담이나 슬랩스틱 코미디의 전통을 접목시켜 독특한 시너지 효과를 보여준다.

바로 이러한 장르적 특성을 게임적으로 재해석한 <스플래터 하우스>(1988)는 <魔界村>(1985), <悪魔城ドラキュラ>(1986)와 더불어 3대 아케이드 호러게임으로 칭해지는데, 제목에서는 스플래터 장르를 표방하지만, 게임의 세계관과 스토리텔링 등을 보면, 코미디 요소가 전혀 없는 슬래셔 장르의 대표작들을 다양하게 벤치마킹하고 있다. 게임의 스토리텔링은 호러장르의 그것과 마찬가지로 단순하다. 주인공 '릭'은 연인 '제니퍼'와 함

29) '스폰'은 사전적으로는 어류 따위의 '산란(産卵)'이나 경멸의 의미로 '번식'을, 컴퓨터용어로는 차일드 프로세스(child process)를 실행하는 운영 체제 기능을 뜻한다.

30) 호러장르는 표현방식과 수위에 따라 신체 상해를 통한 과도한 출혈과 장기 손상 등 유혈이나 폭력의 비주열에 의도적으로 집착하는 '스플래터(splatter)'나 '고어(gore)', 고어와 포르노의 크로스오버 '고르노(gorno:torture porn)', 사이코패스 살인마가 등장하여 희생자를 스토킹하고 연쇄적으로 잔인하게 살인하는 패턴이면서도, 스플래터에 비해 장기 손상이나 적출 등의 혐오장면이 없을 뿐만 아니라, 주로 전기톱이나 도끼 등 절삭도구를 흉기로 사용하는 캐릭터의 살인방법이나 성격유형 등을 부각시킨 '슬래셔(slasher)', 전라(全裸) 노출, 강간과 폭력, 폭동과 파괴, 술과 마약 등을 다룬 저예산 '착취(exploitation)', 엽기와 성애(性愛)의 크로스오버 '지알로(giallo)' 등으로 세분화된다.

게 기말과제를 위해 '웨스트 저택'을 방문하는데, 이곳은 '닥터 웨스트'의 기괴한 실험과 의문의 실종 등으로 인해 '스플래터 하우스'라고 불리는 초자연적인 공간이다.

그런데 프랑켄슈타인 박사처럼 또 다른 생명체의 창조에 집착하는 '닥터 웨스트'라는 인물은 사실 스튜어트 고든(Stuart Gordon)의 <Re-Animator>(1985)<sup>31)</sup>에 등장하는 '허버트 웨스트'의 오마주다. 의대생 '허버트 웨스트'는 비윤리적 시체소생술을 통해 시체를 소생시키는데 성공한다. 그런데 소생된 시체들은 인간이 아닌, 성욕과 식욕만을 가진 변종으로, 자신의 욕망을 충족하기 위해 존재한다. <Re-Animator>는 어차피 '되살아난' 시체들인 만큼, 극악의 잔인성이 크게 문제되지 않으리라는 암묵적 합의 하에, 고어의 비주열 효과를 제대로 보여주는 기념비적인 장면들이 연출된다.

이에 비해 게임의 '닥터 웨스트'는 실종된 상태로 설정되어 있으며, 구체적인 배경스토리가 소개되지는 않는다. 다만 '허버트 웨스트'를 톨모델로 삼은 만큼, '스플래터 하우스'는 단순한 주거공간이 아닌, 이물들이 사는 마계 혹은 이승과 저승이 공존하는 협간계로 설정된다. 이처럼 저택 자체가 지옥이라는 설정은 꽤 영화적 연원<sup>32)</sup>이 깊다. 특히 윌리엄 캐슬(William Castle)의 <House on Haunted Hill>(1959)과 로버트 와이즈(Robert Wise)의 <The Haunting>(1963)<sup>33)</sup>, 그리고 존 휴(John Hough)의 <The Legend of Hell House>(1973)<sup>34)</sup>는 작품은 '집'과 '지옥'의 잘못된 만남이 주는 공포의 규칙을 제시한다.

먼저 <House on Haunted Hill>의 내용을 보면, 백만장자 로렌은 자신의 네 번째 아내를 위해 특별한 파티를 기획하는데, 자신들을 포함한 5명을 '귀신들린 집'에 초대하고, 자정부터 오전 8시까지 살아남으면 거액의 상금을 주겠다고 공언한다. 그 과정에서 유령, 살인마 등 다양한 공포를 체험하게 된다. <The Haunting>도 마찬가지다. '힐 하우스(Hill House)'라고 불리는 불길한 저택에서 벌어지는 초자연적인 현상을 조사한다는 명분으로 4명이 저택에 들어갔다가 봉변을 당한다는 내용이다. <The Legend of Hell House>는 닥터 버렛 부부와 심령술사 터너, 그리고 저택을 조사하러 들어왔다가 살아남은 경험을 가진 피셔 등이 '힐 하우스'라고 불리는 벨레스코 가문의 저택에서 벌어지는 현상들을 통해 사후 세계와 유령의 존재를 입증하면 십만 달러를 주겠다고 의뢰를 수락하면서 시작된다.

31) 영화 <Re-Animator>는 1922년 초판된 하워드 필립스 러브크래프트(Howard Phillips Lovecraft)의 동명소설을 원작으로 한다. 원작은 시체를 부활시키는 혈청을 개발한 '허버트 웨스트'를 주인공으로 공포 스릴러와 블랙 코미디가 결합된 작품이다.

32) <The Ghost House>(1917), <Hell's House>(1932), <The Uninvited>(1944), <House on Haunted Hill>(1959), <13 Ghosts>(1960), <The Innocents>(1961), <The Haunting>(1963), <The Legend of Hell House>(1973), <The Amityville Horror>(1979), <The Shining>(1980), <Poltergeist>(1982), <The People Under the Stairs>(1991), <Haunted>(1995), <The Haunting>(1999), <The Haunted Mansion>(2003) 등 대표작만 거론해도 이 정도이다.

33) 셸리 잭슨(Shirley Jackson)의 소설 <The Haunting of Hill House>(1959)를 영화화한 작품이다.

34) 리처드 매서슨(Richard Matheson)의 소설 <Hell House>(1971)를 영화화한 작품이다.

게임의 오프닝도 마찬가지다. 릭과 제니퍼도 초자연적인 현상을 조사하기 위해 '스플래터 하우스'를 제 발로 찾아 들어가고, 결국 마물들의 공격을 받는다. 제니퍼는 <폴의 미라클大作>(1976)의 사탄 '벨트'에게 납치된 히로인 '니나'처럼 이물들에게 납치되고, '릭'은 정신을 잃는다. 쓰러져 있던 릭이 정신을 차리면서 본격적인 게임이 시작되는데, 당연하게도 릭은 제니퍼를 구해야 한다는 명분 이외에는 다른 생각을 할 수가 없다. 평범한 대학생 청년에게 갑작스럽게 마계의 이물들을 상대할 엄청난 힘이 생길 수는 없는 법, 결정적인 아이디어가 필요한 시점이다. 어디서 왔는지, 누구의 것인지 알 수 없는 마스크가 등장한다. 마야의 고대유물로 설정된 '테러 마스크(terror mask)' 혹은 '헬 마스크(hell mask)'는 아무래도 낯이 익다. 하키 마스크, 바로 '제이슨'의 것이다.

숀 커닝엄(Sean Cunningham)의 <Friday the 13th>(1980)<sup>35)</sup>는 살인마의 다채로운 살인도구나 살인방법에 비해 스토리텔링은 평이한 수준이지만, 구태의연한 스토리텔링<sup>36)</sup>에도 불구하고 인상적인 사이코 시리얼 킬러 캐릭터를 창출함으로써, 이후 시리즈로 제작되어 장르적 아이콘이 된다. 그가 바로 '제이슨'이다. 릭은 '제이슨'의 하키 마스크를 벤치마킹한 테러 마스크를 쓰고, 호러장르의 허구적 힘을 빌려 제니퍼를 구하기 위한 지난한 여정을 시작한다.

릭은 마스크의 힘과 지혜로 용기백배, 마물들을 소탕하던 끝에, 드디어 마물들에 둘러싸여 있는 제니퍼를 발견한다. 구사일생 마물들을 물리쳤으나, 설상가상 제니퍼가 마물로 변신해 역공한다. 살기 위해 제니퍼를 죽일 수밖에 없는 기구한 운명, 결국 릭은 제니퍼를 죽이고, 그녀의 영혼은 지옥 속으로 사라진다. 영혼을 되찾기 위해 지옥까지 따라 들어간 릭은 드디어 '스플래터 하우스'의 실체, 즉 살아있는 지옥을 만난다. 따라서 저택을 무너뜨리는 것만이 공포의 종지부를 찍는 일임을 깨닫는다. 우여곡절 끝에 릭은 불타는 저택을 탈출하고, 테러 마스크에서 빠져나온 닥터 웨스트의 영혼은 거대한 마물이 되어 릭을 공격한다. 혈투 끝에 마물을 제압하자, 테러 마스크는 산산조각 난다. 릭은 비로소

35) 숀 커닝엄은 <The Last House on the Left>(1972)와 <Friday the 13th>로 공전의 히트를 기록하는데, 그 명성의 대부분은 마리오 바바의 <A Bay of Blood>(1971)에 돌아가야 마땅하다. 도심에서 멀리 떨어진 물가를 배경으로 벌어지는 공간적 배경, 유언이 된 마지막 일기의 날짜 '13일', 어머니의 죽음으로 인해 착란상태에 빠진 사이코패스 캐릭터의 창출, 침입자에 대한 극도의 배타성, 무례하고 치기어린 청춘남녀의 등장, 일도일각(一刀一刻) '낯'으로 난도질하는 잔혹한 살인방법, 살인마의 죽음과 연이은 충격적인 반전, 죄의식을 모르는 맹랑한 아이들을 통한 속편의 아우라 등은 <Friday the 13th>에서 그대로 차용된다. 이러한 일방적 영향관계에도 불구하고 <A Bay of Blood>의 미국 내 타이틀이 <The Last House on the Left, II>라는 사실은 아이러니하다.

36) 영화의 공간적 배경은 '크리스탈 호수' 캠프로, 과거 '제이슨'이라는 소년이 가이드의 관리소홀로 익사한 이후, 남부 가이드가 의문의 죽음을 당한 사건현장이다. 당연히 캠프는 폐장되고, 마을사람들은 '저주받은 피의 호수'라고 부르며 이곳을 경원시한다. 세월이 흘러 기억이 희미해질 무렵, 캠프가 재개장을 준비한다. 마을사람들은 불안해하며 이들을 경고하지만, 캠프장 주인을 비롯한 가이드들은 막바지 준비에 여념이 없다. 그런데 페인트칠도 제대로 되어있지 않고, 방갈로에서는 뱀이 나오고, 설상가상 폭우까지 쏟아진다. 불길한 예감은 언제나 실현되는 법, 가이드들은 연쇄적으로 무참하게 살해된다. 결말에서야 본색을 드러내는 범인은 잔인한 범행수법으로 볼 때 예상 밖의 인물로, 제이슨의 모친으로 밝혀진다. 그녀는 죽은 아들의 영혼과 교감하면서 끝까지 복수를 감행하려다 비참한 최후를 맞는다.

테러 마스크로부터 벗어날 수 있게 된다. 물론 릭이 떠난 후, 조각난 테러 마스크가 다시 합체되면서 2부를 예고한다.

《스플래터 하우스 II》에서 릭은 여전히 ‘스플래터 하우스’에 갇혀있는 제니퍼를 구하기 위해 다시 한 번 (해골) 마스크의 힘을 빌려 모험을 감행한다. 샘 레이미(Sam Raimi)의 《The Evil Dead》(1982)를 보면, 고고학자의 일기장을 통해 ‘마계의 문’을 여는 설정이 등장하는데, 이를 수용하여 2부에서는 비밀의 일기장을 통해 ‘공허의 문’을 연다. 천신만고 끝에 릭은 마물들을 제압하고 제니퍼를 구한다. ‘스플래터 하우스’는 호수 속으로 가라앉고, 릭과 제니퍼는 오랜만에 달콤한 평화를 맞는다. 그러나 호수의 어둠 속에서 떠오르는 닥터 웨스트의 악령이 3부를 예고한다.

대망의 《스플래터 하우스 III》에서 릭과 제니퍼는 결혼하고, 아들 ‘데이빗’과 함께 단란한 가정을 이루어 살고 있다. 그러나 이번 ‘스플래터 하우스’는 다름 아닌 릭의 저택, 릭은 자신의 집에서 아내를 마물의 숙주가 되고, 아들은 악마의 의식을 위해 납치되는 공포와 맞닥뜨리게 된다. 릭의 능력에 따라 모두를 구하거나 한 사람만을 구할 수 있으며, 모두 마물의 희생양이 될 수도 있다. 그리고 비로소 드러나는 마스크의 실체, 최종회답계 연작을 잇는 밀도 높은 스토리와 강력한 공포의 비주얼을 선사한다.

이처럼 《스플래터 하우스》 시리즈는 ‘귀신들린 집(haunted house)’ 혹은 ‘하우스 호러(house horror)’를 기본으로 하는 스토리텔링과 ‘슬래셔’를 기본으로 하는 게임플레이 시스템은 장르영화의 문법에 상당히 ‘빷’을 진 반면, 게임 소재의 확장이나 영화의 게임적 수용 등 이후 게임에 준 ‘빷’도 상당하다. 특히 호러와 오컬트의 장르적 경계를 넘나들면서 초기의 슬래셔 위주의 액션 보다는 스토리텔링의 비중을 높여나간 점, 그리고 당시로서는 드물게 안티 히어로를 플레이어로 설정하여 제대로 된 영화적 공포를 체험하게 한 점 등은 주목할 만하다.

그런데 장르적 의미에서 진정한 ‘스플래터’ 하우스가 되기 위해서는 코미디 요소를 접목할 필요가 있다. 물론 쉬운 일이 아니다. 생사를 다루는 공포의 공간, 무차별 공격하는 마물을 응징하고, 연인을 구해야 하는 ‘진지한’ 모험의 무게로 인해 스토리텔링 과정에서 코미디성을 부각시키는 작업은 상당한 감각을 요구한다. 해법은 골계(滑稽)<sup>37)</sup>에 있다. 비장미의 대척점에 위치한 희극미로서의 골계는 위대한 것처럼 보이면서 나타난 작은 것, 즉 위대한 것을 위하여 준비되었던 마음의 긴장이 의외로 작은 것과 부딪쳐서 이완되었을 때에 느껴지는 일종의 쾌감으로 정의된다. 그렇다면 이를 어떻게 게임적으로 수용할 것인가.

37) 오랜 내력을 가진 이 말이 오늘날 해학과 풍자를 합친 개념으로 설명되고 있다. 해학이 유쾌한 웃음이라면, 풍자는 불쾌한 웃음이다. 풍자와 해학은 (비)웃음을 동반하여 현실을 드러낸다는 점에서 일맥상통한다. 다만 대상에 대한 어조와 태도는 다르다. 풍자는 인간 생활 특히 동시대의 사회적 결합, 악덕 등을 비웃는 호전적 문체이고, 해학은 대상에 대해 호감과 연민을 느끼게 하는 우호적 문체이다. 해학은 고단한 현실을 즉흥적이거나 웃음으로 극복하려 한다는 점에서 긍정적인 반면, 풍자는 현실의 문제점을 드러내어 비판하고 그것을 개혁하고자 하는 의지를 담고 있다. 해학과 풍자를 모두 아우르는 골계는 주어진 상황에 순종하기보다 그것을 극복하고자 하는 건강한 삶의 의지에서 출발한다. (조은하, 시나리오작법:인물편, 한국게임산업진흥원, 2004, p.128.)

가.

좀비를 소재로 다룬 MMORPG <좀비온라인>(2009)은 장르문법에 충실하면서 골계에 대한 흥미로운 비전을 제시한다. 좀비는 죽지 않는다. 이론적으로 한 번 죽었던 존재들이라 완전히 죽일 수가 없다. 게다가 전염성이 강한 만큼, 완전히 근절해야만 세상을 구원할 수 있다. 그러기는 쉽지 않다. 어딘가 숨은 단 한 마리가 있기 때문이다. 때문에 좀비를 소재로 한 영화들은 시리즈로 기획된다. 덕분에 좀비는 온라인 게임의 테마로는 가장 적격이다. 죽이고 또 죽여도 징그럽게 되살아나는 리스폰과 좀비성이 맞물려 시너지 효과를 주기 때문이다.

메인 시나리오를 보면, 기본적으로 바이오해저드(biohazard)<sup>38)</sup>에 의한 세계관에 동참한다. 주인공은 의문의 바이러스로 인해 변종된 좀비들의 출현을 조사하던 차에, 보스급 좀비에게 공격받고 간신히 집에서 도망친다. 밖은 온통 좀비뿐이고, 돌아갈 곳은 이제 없다. 지체할 시간이 없다. 합심해도 부족할 비상시국에 인간들은 제바(GEBA)와 블러드 워커(Blood Walker), 두 진영으로 나뉘어 대치한다. 어느 진영에서 세상을 위해 싸울 것인지 선택해야만 한다.

고심 끝에 선택한 본진에서는 좀비들과 싸워 세상을 구할 방법을 찾아내라고 명령한다. 다른 온라인 게임과는 다르다. 게이머는 지금 자신이 매우 분명한 사건에 휘말려 있다는 기분에 제대로 빠져든다. 좀비소탕만이 유일한, 단순한 임무임에도 불구하고, 낮과 밤의 능력치가 다른 ‘흡혈귀’ 속성을 시스템에 반영한 탓에 계속 긴장상태다. 뿐만 아니라 장르문법으로 익숙한 좀비의 파행(跛行)과는 달리, 주인공을 보자마자 달려들어 자신의 턱을 던져 공격하거나 살을 뜯어 먹으려고 이빨을 드러내는 좀비들의 행동패턴은 필드에서의 긴장감을 극대화시키고, 퀘스트를 통해 얻게 되는 정보의 파편들은 추리적 요소를 더 하면서 전체적으로 스토리텔링을 풍부하게 한다.

그렇다면 어디에 골계의 미학이 있는가. 골계는 기대와 실망의 교체, 진지한 것에서 농담조예의 전환이 일종의 유희적인 우월감정으로 관조가 되어야 하며, 또 그 대상은 골계 감정을 일으키고 그 결과 웃음을 자아낸다. 그러나 그 웃음은 생리적 신체적 표출로서 골계 없는 웃음도 있을 수 있으므로 웃음과 골계가 같은 것은 아니다. 여기서 주목할 것은 <좀비온라인>이 장르적으로 ‘캐주얼 고어’를 표방한다는 점에 있다. 게임에 있어서 ‘캐주얼’은 가볍고 귀여워야 하며, ‘고어’는 무겁고 무서워야 한다.

상반되는 장르성이 혼재된 만큼 난장이 예상되지만, 결과적으로 꽤 성공적이다. 스토리는 고독한 난세의 영웅을 다루는 만큼 진지하지만, 사진촬영으로 좀비들의 인상착의를 포착하고, 드롭아이템으로 좀비들을 분석하는 등 전반적인 플레이 방식은 경쾌하고 아기자

38) 바이오해저드(biohazard, biological hazard)는 미생물이나 미생물로부터 파생된 물질이 외부 환경에 노출되어 야기되는 생물재해를 뜻한다. 주로 의학적인 연구를 하는 실험실이나 병원에서 인간에게 해로운 유전자를 갖게 된 세균이나 바이러스가 노출되는 경우를 말하기도 한다. 동물에게 피해를 입힐 수 있는 물질 또한 포함된다. 바이오해저드로 인해서 인간과 자연 환경이 위험한 영향을 받아 파괴, 변화되는 경우도 있다.

기하다. 무엇보다 캐릭터 그래픽은 직관적인 2D 4등신으로 '캐주얼'하지만, 경험적인 액션과 타격감은 슬래셔 느낌을 제대로 살렸으니 '고어'다. 캐주얼과 고어가 공존하고, 가벼움과 무거움이 공존하고, 코미디와 호러가 공존한다.

앞에서 살펴 본 것처럼 호러장르의 주인공은 대개 평범한 청(소)년으로, 예기치 않은 봉변과 이를 극복하는 과정에서 진정한 영웅으로 거듭난다. 이러한 기본 플롯은 게임 스토리텔링의 그것과 일치한다. 호러장르의 스토리텔링은 너무나 익숙해서 '뻘'하다. 그런데 이는 단점이자 장점이다. 이 시대는 모르는 영화를 선택하는 모험 혹은 위험 대신, 스포일러를 통해 다 아는 영화를 인증하는 안전책을 택한다. 즉 '뻘'한 것이 '편'하고 '편(fun)'한 세상이다. 특히 스피래터 장르문법의 '뻘'한 미학은 두 가지 대립항이 함께한다는 데에 있다.

게임도 마찬가지다. 아이러니하지만, 게임을 한다는 것은 '놀'면서 동시에 '일'하는 행위다. 게임을 '일'로 삼지 않으면, 즉 일정한 레벨에 도달하지 않으면, 게임을 통한 진정한 '놀이'의 즐거움을 만끽할 수 없기 때문이다. 아무리 미화해도 일은 노동이다. 근로는 방정하여 타의 모범이 되지만, 과로의 첩경이기도 하다. 덜 일하고 싶고, 더 놀고 싶다. 게임사회도 오프라인만큼이나 강성하다. 일한 만큼 놀 수 있으며, 잘 놀기 위해 일을 해야만 한다. 일할 때 세상은 호러지만, 놀 때는 코미디가 된다. 따라서 게임이 만들어내는 가상의 공간이야말로 진정한 '스피래터 하우스'다.

### 3. 에필로그 : 아날로그 '추로'와 디지털 '미로'

프롤로그에서 모든 '스토리'는 하나이되, '텔링'은 시대와 매체에 따라 다르다고 언급했다. 사실 '스토리'와 '텔링'을 분별할 준거와 이유가 특별히 없다는 측면에서 이러한 논의는 소모적이다. 아날로그 스토리텔링은 구식이고, 디지털 스토리텔링은 신식이라고, 분명하게 선을 긋고 넘어오지 말라고 엄포를 놓아야 속이 편할 수도 있다.

에필로그에서 이제, 한풀 꺾인 듯 혹은 한발 물러선 듯, 아날로그와 디지털을 다시 구별해본다. 추로(樞路)는 '중심이 되는 요긴한 길'이다. 아날로그 스토리텔링에는 '중심'이 있으며, 일정한 방향성을 가지는 '길'이 있다. 미로(迷路)는 '어지럽게 갈래가 쳐서 한 번 들어가면 다시 빠져나오기 어려운 길'이다. 디지털 스토리텔링에는 '시작'만 있고 방향성은 없다. 즉 수많은 노드와 링크의 얽힘과 풀림으로 존재하며, 그러한 인문학적 타래의 감김과 매듭의 과정을 반복함으로써 수용자는 진정한 하이퍼텍스트 사고방식을 체득하게 된다.

그런데 미로의 본질은 출구를 찾는 데 있는 것이 아니라, 예기된 혹은 예기치 않은 방향의 가상체험에 있다. 디지털 스토리텔링은 독자들에게 미로의 체험을 제공하는데 가장 적합한 형식이다. 디지털 스토리텔링은 궁극적으로 작가의 단독작업으로는 충족될 수 없는 공동작업의 성향을 보여준다. 때문에 디지털 스토리텔링에 대한 평가는 대개 수용자 중심

으로 이루어지지만, 비선형적·탈중심적 내러티브 자체만으로는 수용자에게 해방이 아니라 혼돈을 야기할 우려가 있다. 준비되지 않은 수용자에게는 무한의 자유 보다 유한의 자율이 효율적이기 때문이다. 그렇다면 디지털 스토리텔링에 있어 작가 역할은 무엇이며 그 좌표는 어디일까.

하이퍼텍스트는 고정관념으로서의 작가를 가지고 있지 않으며, 편집자 혹은 개발자의 역할에서 작가적 변용을 만날 수 있다. 따라서 디지털 스토리텔링을 창작하는 행위는 작가(writer)의 저작행위라기보다는, 온전한 미로를 구축하기 위해 전체의 열개를 추상적으로 고안하는 기획자(planner)이며, 기획안에 따라 도면상으로 치밀하게 그려내는 설계자(designer)이며, 독자로 하여금 그러한 미로를 제대로 탐험하도록 안내하는 지도제작자(mapper)이다. 작가는 독자를 위해 현재의 '위치'를 알려주는 안내표지를 만들어 주되 출구의 정답을 가르쳐 줄 수는 없다. 디지털 스토리텔링이 추구하는 성향은 결정론적이지 아니라 과정론적이기 때문이다.

디지털 이후에는 과연 어떠한 패러다임이 등장할 것인가에 대해 벌써부터 이견이 분분하다. 문학적 예측은 확률로부터 자유로운 만큼 디지털 속에서 아날로그를 추억하는 '어떤' 형태로 발전할 수 있을 것이다. 디지털 사고방식이 지배적일수록 반발력도 강해지는 만큼, 일종의 방어기제로 아날로그와 디지털의 이분법을 포괄하는 자연회귀적 전망도 가능하다. 또한 디지털 공감각<sup>39)</sup>과 가상현실에 대한 연구를 통해 장르간의 벽을 허물어 총체적인 예술로 진화할 수도 있다. 그렇다면 이제까지 통념이 되어온 예술의 장르구분이나 문학의 장르구분도 무의미해진다. 음악을 보고, 미술을 듣고, 영상을 쓰고, 게임을 읽고, 문학을 플레이하는 포스트 디지털 시대에는 단순한 장르 혼종이나 연계가 아닌, 매체적으로 자전하면서 동시에 공전하는 총체예술(Gesamtkunstwerk)에 대한 논의가 재개될 것이다.

아날로그 시대가 분화·임의(任意)·사유(私有)의 시대라면, 디지털 시대는 총화·모의(模擬)·공유(共有)의 시대이며, 포스트 디지털 시대는 조화·회의(懷疑)·만유(萬有)의 시대가 될 것이다.<sup>40)</sup> 이분법에 회의를 품고, 만물의 이치를 고민하면서, 음과 양을 겸하는 동시에 형태와 성질에 따라서 구분되는 포스트 디지털 시대의 개념은 추상적이고 피상적인 만큼 현재로서는 화두에 가깝다. 다만 어떤 시대적 패러다임이 도래하더라도 스토리텔링은, 지금까지 그랬듯이, 매체와 유기적으로 상호작용하면서 진화할 것이다.

39) 사실 '共感覺'이라는 한자식 표기는 의미전달이 다소 모호하다. 다른 한자문화권에서는 미묘한 의미차를 반영하여 다양하게 표현하고 있는데, 둘 이상의 감각이 상관하는 연대감각(連帶感覺)·연각(聯覺)·연감(聯感), 둘 이상의 감각이 서로 상통하는 통감(通感), 동시에 작용하는 공동감각(共同感覺), 감각이 결따라 생겨나는 반생감각(伴生感覺) 등이 그것이다. 그런 의미에서 '공감각' 보다는 '통감'이나 '반생감각'이 취지에 적합하지만, 의미가 크지 않은 이상, 기존의 일반적인 용어를 선택한다.

40) 조은하, 디지털 스토리텔링, 한국근대문학연구 제15호, 한국근대문학회, 2007, pp.273-75.

### 참고문헌

- 김유경·조진아, "공포영화에 나타난 공포 캐릭터의 분장표현 연구", 패션비즈니스 12권 5호, 2008.  
조은하, "디지털 스토리텔링." 한국근대문학연구 제15호. 한국근대문학회, 2007.  
조은하, 스토리텔링. 북스힐. 2006.  
조은하, 시나리오작법 : 인물편. 한국게임산업진흥원, 2004.  
폴 길스터, 디지털 리터러시. 김정래 역. 해냄. 1999.  
한스 리히터, 다다:예술과 반예술. 김채현 역. 미진사. 1988.



## 발제3

## 컴퓨터 게임에서의 리스팅 작업의 의미

### -게임의 4요소를 중심으로-

이재홍<sup>41)</sup>

#### 1. 서론

세계 최대 규모의 메타버스 개발, IPTV, Wibro, i-Phone 등과 같은 다중 플랫폼 개발, 국민 복지증진을 위한 기능성 게임 개발, 울트라 HD급 실시간 게임 개발 등은 대한민국이 세계 3대 게임강국으로 진입하기 위한 대표적인 과제들이다. 이러한 과제들 중에서 당연하게 한국형 킬러콘텐츠가 탄생되어주어야 한다. 킬러콘텐츠를 확보하기 위해 가장 먼저 선결되어야 할 문제는 디지털스토리텔링의 활성화라고 할 수 있다. 디지털스토리텔링은 전통적인 스토리텔링의 새로운 패러다임이다. 효과적인 디지털스토리텔링을 하기 위해서는 전통적인 스토리텔링과 디지털미디어와의 연계에 대한 정확한 이해가 필요하다. 디지털 미디어의 특성상, 테크놀로지의 발전에 발맞춘 디지털 스토리텔링의 필요성이 그 어느 때보다 절실하게 요구되어지고 있다.

1990년대 중반부터 활성화되기 시작하던 초기 게임개발은 이론보다는 개발자의 손끝에서 배어 나오는 경험이 우선이었다. 그러나 2000년대를 전후로 하여 점차 게임의 학문적인 연구가 활발해지고, 서사의 중요성을 깨닫기 시작하면서, 오늘의 게임개발 현장에서는 현장실무에 스토리텔링이 중요하다는 사실을 인식하기 시작하였다. 최근에 디지털스토리

41) 서강대학교 게임교육원 디지털스토리텔링학과(munsarang@sogang.ac.kr)

텔링에 대한 관심이 높아지면서 게임스토리텔링의 이론적인 연구가 다양한 각도에서 이루어지고 있다. 그러나 정작 스토리텔러를 양성하기 위한 체계적인 게임 스토리텔링론은 이론적인 틀에 머물고 있으며, 실무적인 부분과 이론적인 부분의 융합은 아직도 미약하기 그지없는 상황이다.

본고에서는 실무적인 게임스토리텔링의 완성도를 높이기 위해, 게임의 내러티브를 구축해 주는 가장 핵심적인 4요소-인물, 사건, 세계관, 인터랙티브 요소-의 리스트를 제시해 보고자 한다. 스토리텔러가 구상하는 창의적인 발상이 각 분야의 디자이너들에게 정확하게 전달될 수 있도록, 실무적인 측면에서 디테일한 정보리스트를 완성시켜보자는 것이 본 연구의 목표이다. 이러한 리스트 설정 연구는 인터랙티브한 환경에서 구축되는 스토리텔링 기법의 완성도를 높이는 길이며, 실무 게임스토리텔링론을 체계화시키는 첩경이라고 할 수 있다. 또한 스토리텔러와 디자이너들과의 제작 커뮤니케이션의 신뢰도를 높이는 길이기도 하며, 사용자들에게 섬세한 서사적 정보를 전달하는 작업이기도 하다.

## 2. 캐릭터의 리스트

일반적으로 영화나 애니메이션과 같은 영상물에서 캐릭터를 설계할 경우, 대개는 이름, 나이, 직업, 캐릭터의 간단한 특징 정도의 데이터에 만족하였다. 그와 같은 관행을 게임산업의 스토리텔링에서 답습해 왔던 것도 부정할 수 없는 일이다. 스토리텔러가 펼쳐 놓은 새로운 가상공간에 캐릭터를 배치하는 것은 또 하나의 이야기의 역사를 출발시키는 행위이다. 주인공에서부터 몬스터에 이르기까지, 캐릭터들은 다양한 사건을 생산해내며 게임의 내러티브를 좌우하게 된다. 게임의 캐릭터는 스토리텔러가 어떻게 스토리텔링을 하느냐에 따라 개성과 특징이 판가름 나며, 그 데이터를 중심으로 그래픽 디자이너는 캐릭터에게 숨을 불어 넣어 주게 된다.<sup>42)</sup>

스토리텔러는 자신의 작품 속에 등장하게 될 캐릭터에 대한 정보를 상세하게 리스팅시켜야 한다. 각각의 캐릭터의 외모를 어떻게 구상하고, 성격을 어떻게 설정하고, 캐릭터의 성장배경과 작품 내에서의 캐릭터의 역할과 배경스토리 등에 관한 데이터를 철저하게 자료로 만들어 표현해 내야 한다. 외형적인 이미지의 명확성을 위해 언어, 머리스타일, 복장, 무기, 행동과 같은 인물의 특성에 대한 데이터를 좀 더 정확하게 기입해야 된다. 그 이유는 내러티브에 통일성 있는 원화작업을 해 줄 수 있기 때문이다. 그리고 세계관과의 자연스러운 조화를 이루기 위해서도 노력해야 한다. 내적인 이미지의 묘사를 위해 캐릭터에게서 드러나지 않는 이력 및 경력은 구체적으로 작성해 둘 필요가 있다. 특히, 게임 내부의 서사에 얽힌 캐릭터의 목표와 행동을 비롯한 배경스토리가 디테일하게 묘사되어야 한다.<sup>43)</sup>

42) Carolyn Handler Miller, 이연숙 역, “디지털미디어 스토리텔링”, 커뮤니케이션북스, 2006, 139쪽

캐릭터의 스토리텔링이 섬세해지면 섬세해질수록, 생동감 있는 캐릭터를 얻을 수 있으며, 작품 속의 캐릭터 성격연출이 자연스러워 질 수 있다. 이렇듯이 구체적인 스토리텔링이 이루어지는 캐릭터는 그만큼 풍부한 서사를 지니게 되기 때문에, 캐릭터로서 탄생된 이후에도 다양한 장르에서 OSMU를 실천할 수 있게 되어 긴 생명력을 지닐 수 있게 된다.

[표1]은 주인공 캐릭터의 리스트이다. 게임기획 및 시나리오작법에 많이 활용되고 있는 리스트의 데이터를 수정한 리스트이다. <sup>44)</sup> 이해를 돕기 위하여 『화이트데이』의 주인공(이희민)을 분석하여 그 데이터를 삽입하였다.

[표1] 캐릭터의 리스트

기본정보	이름	이희민	등장배역	주인공
	별명	어설픈 연애대장	직업	고등학생
	성별(나이)	남자(18세)	인종(종족)	황인종
	생년월일	1983년 9월 1일	국적(고향)	대한민국(서울)
외모	혈액형	O형	사용언어	한국어
	키	178cm	몸무게	70kg
	머리색	검은색	눈동자의 색	검은색
성격	의상	검은색 동절기 교복	목소리의 톤	중저음
	대표적 성격	의롭고 대담한 성격		
	가치관	끝없는 도전		
	특이한 버릇	난처하면, 얼굴을 붉히며 눈을 깜빡거린다.		
	좋아하는 것	달리기		
	싫어하는 것	밀폐된 공간		
	특기	태권도		
성장환경	취미	퍼즐 맞추기		
	가족관계	은행원 아버지와 평범한 주부인 어머니로 구성되는 단출한 핵가족이다.		
배경스토리	성장배경	갓난 가족과의 여행으로 인하여 모험심과 호기심이 강한 타입이다.		
	캐릭터의 동기	이희민은 연두고교로 전학 온지 얼마 되지 않은 전학생. 같은 반의 여학생인 소영에게 한눈에 반한다. 어느 날 소영이 벤치에 두고 간 수첩을 습득하게 되고, 화이트데이 전날 밤 10시에 수첩과 사탕을 소영의 책상에 넣어두기 위해 학교에 몰래 들어가게 되어 간히게 된다.		
	캐릭터의 목표	소영에게 화이트데이 사탕을 전해주는 것과 학교를 탈		

43)1) 佐々木智宏, “게임시나리오의 쓰기법”, SoftBank Creative, 2007, 44쪽

44)1) 이재홍, “게임시나리오 작법론”, 도서출판 정일, 2004, 143쪽

		출하는 것.
	캐릭터의 행동	학교에 걸린 결계를 풀기 위해 강력한 방해자인 수위를 피해 다녀야 한다. 교실을 돌아다니며 각종 퍼즐을 풀고, 부적을 획득해야 결계를 풀 수 있다.
	보조관계 캐릭터	한소영, 김성아, 한나영, 설지현, 김지원
	적대관계 캐릭터	수위, 은미, 귀목, 아기귀신, 도플갱어, 김성아
기타		

### 3. 사건의 리스트

독일의 학자 함부르거(K.Hamburger)가 "서술은 사건이고 사건은 서술이다"라고 하였듯이, 사건은 서술의 계기성을 만들어 스토리로 연결된다.<sup>45)</sup> 스토리 속에 내재된 사건은 시나리오의 틀을 완성하기 위해 합리적인 행위구조로 정리되며, 그 사건은 플롯단계로 이어지는 인과성(因果性)의 관계로도 정리된다. 게임에 있어서의 사건 스토리텔링 역시 사건의 인과관계를 필연성에 두지 않을 수 없다. 그러나 때로는 플레이어들의 상상력을 자극하는 추상성에 역점을 두기도 한다. 즉, 플레이어가 미리 예측하고, 대비할 수 있는 사건의 인과정보보다 전혀 상상하지도 못한 사건을 불쑥 개입시켜, 의외성을 강조해야 하는 경우를 일컫는다.

게임의 사건스토리텔링은 함부르거가 주장하듯이 서사적인 계기성과 인과성을 중시하게 된다. 플롯의 발단부분에서 사건이 터지기 시작하여 결말까지 끈질기게 이어져 나가게 된다. 그렇기 때문에 사건스토리텔링에는 우선, 어떤 이야기를 할 것인가를 구체화시키는 계기성에 중심을 둔 사건리스트(혹은 사건 플로우차트)가 필요하다. 그리고 콘텐츠의 설계도를 설계하기 위하여 인과성에 중심을 둔 플롯 리스트를 작성해야 한다. 또한 인터랙티브 서사 요소인 퀘스트와 이벤트와 같은 부가적인 서사형태도 사건 리스트로 표현해내야 한다.

#### 3.1. 사건 리스트

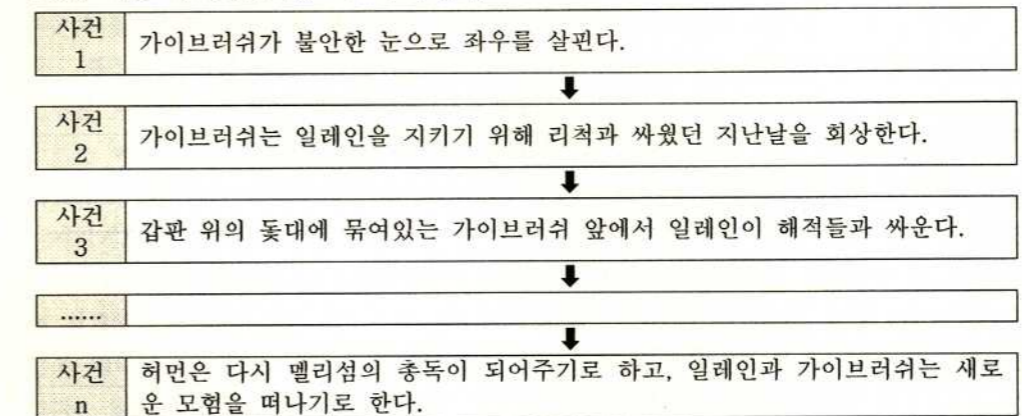
게임의 서사는 일반적으로 사건의 인과성과 시간의 연속성에 의해 발전해 나간다. 어떠한 사건을 어떻게 배치하고, 연결해 나가느냐에 따라서 게임의 흥미성은 가중된다. 사건은 스토리 내부에서 일직선으로 진행되기도 하고, 사슬처럼 연결고리로 엮여져서 진행되기도 하고, 영킨 실타래처럼 술하게 중첩되어 진행되기도 한다. 이와 같은 게임사건의 진행은 서사적인 연속성 속에서 주제와의 통일성을 유지하며 스토리에 녹아들게 된다.

45) 한국현대소설연구회, "현대소설론", 평민사, 1994, 73쪽

사건 리스트는 게임의 전체적인 스토리를 구체화시키는 작업이다. 창의적인 발상으로 이야기를 생산하는 초기 서사단계인 만큼, 계기성에 중심을 둔 섬세한 스토리텔링이 필요하다. 그에 따른 사건의 배치와 연결은 게임의 흥미성을 고려하며 전개시켜야 한다. 특히, 게임의 사건이 다양한 변수에 의해 분기가 발생할 경우에는 멀티 스토리를 전개시켜주어야 한다. 사건을 시퀀스별로 정리해 준다면 간단할 것 같지만, 각 씬을 상상해 가며, 자신이 그리고자 하는 사건을 차근차근 전개시킨다면, 디테일한 스토리를 확보할 수 있게 된다.

좋은 사건리스트를 작성하기 위해서는 '브레인스토밍'에 의한 자유연상법을 활용하는 것이 완성도를 높일 수 있다. [표2]와 같이 플로우차트 형식으로 사건을 정리하는 것이 효율적이라고 할 수 있다. 멀티시나리오<sup>46)</sup>의 유형별 사건리스트가 모두 제시되어야 하겠지만, 본고에서는 일자형(레이스형) 시나리오의 리스트를 제시한다. 이해를 돕기 위하여 『원숭이섬의 탈출』의 사건 데이터를 삽입하였다.

[표2] 사건 리스트(일자형 스토리의 경우)



#### 3.2. 플롯 리스트

게임의 플롯은 일반적인 소설이나 영화의 플롯과 다르게 인터랙티브한 플롯이라는 사실이 독특한 구조라고 할 수 있다. 플롯 리스트는 이미 작성되어진 스토리의 사건을 인과관계로 나열시켜나가는 작업이다. 플롯은 게임의 설계도인 만큼, 작가적인 창의력이 제대로 발휘되지 않으면, 단순한 사건구성에 머물고 만다.

게임의 플랫폼이나 장르에 따라 서사의 구조는 다르게 나타난다. 동일 장르라고 하더라도 서사성이 낮은 게임인가, 서사성이 높은 게임인가에 따라서 플롯의 형식은 확연히 달라진다. 또한 스토리의 전개과정에서 분기가 이루어질 경우, 어떤 유형으로 분기가 이루어

46) 멀티시나리오유형도(이재홍, 위의 책, 234쪽)

어지느냐에 따라 플롯의 전개스타일과 구성방법은 달라진다.

서사성이 낮은 보드게임, 슈팅게임, 액션게임 등과 같은 경우에는 대개 <기-승-전-결>이라는 4단계 서술구조를 갖는다.<sup>47)</sup> 캐주얼적인 미니 게임들은 <기>부분이 게임을 준비하는 오프닝 부분으로 나타나며, <승>과 <전>의 부분에서 플레이어의 의지가 극대화되며, <결>은 결과에 따른 엔딩부분으로 나타나기 때문이다. 그리고 스토리의 개입이 강한 게임의 경우에는 구스터 프라이타크가 제시하는 <발단-전개-위기-절정-결말>과 같은 5단계 서술구조<sup>48)</sup>를 갖는다. 서사의 전개가 일차형 혹은 멀티형 사건으로 이루어지는 어드벤처게임, 물플레잉게임, 시뮬레이션게임, MMORPG 등과 같은 게임에 안성맞춤인 서술구조라고 할 수 있다. 특히, 스토리의 갈등구조가 자주 반복되어 시퀀스가 늘어날 경우에는 <발단-전개(전개1-전개2-전개3---전개n)-위기-절정-결말><sup>49)</sup>식으로 변형되기도 한다. 4단계 플롯 리스트는 [표3]과 같이, 5단계 플롯 리스트는 [표4]와 같이 정리해 나가면 된다. 내용은 지문을 기입하듯이 단문 위주로 사건을 기입하면 된다. 이해를 돕기 위하여, 4단계 플롯은 캐주얼 게임의 구성을 삽입하였으며, 5단계 플롯은 『원숭이섬의 탈출』의 플롯을 삽입하였다.

[표3] 4단계 플롯 리스트

플롯	내용
기	오프닝
승	대결(갈등과 위기)
전	모험의 절정(사건의 반전)
결	엔딩

[표4] 5단계 플롯 리스트

플롯	내용
발단	1) 가이브러쉬가 불안한 눈으로 좌우를 살핀다. 2) 가이브러쉬는 일레인을 지키기 위해 리척과 싸웠던 지난날을 회상한다. ..... 7) 가라앉은 해적선을 본 해적들은 모두 항복한다. 8) 일레인이 묶여있던 가이브러쉬를 풀어준다.
전개1	1) 원숭이 티미가 델리섬으로 돌아온 가이브러쉬와 일레인을 반겨준다. 2) 티미는 가이브러쉬와 일레인에게 누군가 총독관저를 부수려 한다는 것을 알린다. ..... 76) 델리섬으로 돌아가 일레인에게 그간 있었던 일들을 이야기한다.
전개2	1) 리척과 일레인이 모두 사라진 후, 인터내셔널 부두하우스로 간다. .....

47) 이재홍, "World of Warcraft의 서사 연구", 한국게임학회 논문지, 제8권 제4호, 2008, 49쪽  
48) 한국현대소설연구회, 위의 책, 79쪽  
49) 이재홍, 위의 책, 215쪽

	58) 리척과 맨드릴에게 궁극의 모욕의 조각들을 빼앗기고 원숭이 섬으로 추방당한다.
위기	1) 원숭이 섬에서 기절상태에서 깨어난 가이브러쉬의 주변을 티미가 돌아다닌다. ..... 33) 원숭이로봇을 타고 증폭기가 설치되어있는 섬으로 향한다.
절정	1) 작은 섬에 궁극의 모욕 증폭기가 설치된다. ..... 12) 승부가 결정 나지 않자 리척의 동상은 갑자기 이상해지고 만다.
결말	1) 허먼과 일레인의 재회. 조조 2세와 원숭이들은 로봇을 타고 다시 섬으로 돌아간다. 2) 허먼은 다시 델리섬의 총독이 되어주기로 하고, 일레인과 가이브러쉬는 새로운 모험을 떠나기로 한다.

### 3.3. 퀘스트 리스트

하나의 메인 스토리에 다양한 서브 스토리가 결합되게 되면 강한 내러티브가 형성된다. 최근에 들어 MMORPG에 퀘스트가 강화되면서 서브 스토리의 역할이 크게 부각되고 있다. 퀘스트는 게임이라는 거대 담론 속에 종속된 하나의 미세 담론이다. 또한 퀘스트 시스템은 게임에 독자적인 내러티브를 창출해내는 독특한 서사현상을 연출해 내고 있다. 퀘스트는 메인 스토리에 오피니언 형태로 연결되거나, 액자형태로 연결되면서 본래의 내러티브를 강화시키는 역할을 하기도 하지만, 단절된 독립서사 형태로 새로운 내러티브를 형성시키기도 한다.

블리자드사의 'World of Warcraft'에 나타나는 퀘스트들은 메인 스토리에 톱니바퀴처럼 정교하게 맞물려 강한 서사성을 보여주고 있다. 'World of Warcraft'의 퀘스트는 게임의 캐릭터, 세계관, 사건 등과 어우러져서 본래의 내러티브에 자연스럽게 녹아들어야 한다는 하나의 전형을 보여주고 있다.

게임스토리텔러는 퀘스트 리스트를 작성할 수 있는 순발력을 지니고 있어야 한다. 리스트에 작성되는 퀘스트의 내용은 플레이어가 이해하기 쉽게 스토리텔링되어야 하며, 퀘스트의 스토리텔링은 단순 반복적인 사냥이나 채집이라는 오해를 불러일으키지 않도록, 주제와 통일성을 유지해야 한다. 또한 퀘스트를 수행하여 보상받는 경험치는 단순한 사냥을 통해 얻는 경험치보다 높게 차등을 두어야 하며, 보상 아이템 또한 캐릭터의 레벨에 어울리는 아이템이 제공되어야 한다.

시나리오작가인 크로스토퍼 보글러(Christopher Vogler)<sup>50)</sup>는 퀘스트를 영웅의 모험 절차에 비유하여 스토리텔링의 방법론을 제시하고 있다. 보글러가 제시하고 있는 모험의 절차를 게임의 전체 서사에 적용해 보았을 때에는 하나의 미션(Mission)이 될 수 있겠지만,

50) Andrew Rollings, 송기범 역, "Andrew Rollings and Ernest Adams on game design", ㈜제우 미디어, 2004, 118쪽

미세 구조의 이벤트적인 서사에 적용해 본다면, 퀘스트의 진행 절차를 제시하고 있다고 할 수 있다.

리스트에는 <퀘스트 수락 → 임무 수행 → 퀘스트 완료 → 보상>이라는 절차를 기본으로, 퀘스트 부여장소 및 부여방법과 부여NPC에 대한 정보, 목표와 수행방법, 보상방법과 보상NPC에 대한 정보 등이 상세하게 제시되어야 한다. 특히, 수행가능 조건은 레벨제한에 따른 조건을 기입하고, 퀘스트의 부여방법은 퀘스트를 받게 되는 상황을 설정해 주는 항목이다. 또한, 보상 아이템을 제안하는 경우에는 상세한 아이템 설계를 기입해야 한다. 수행 적정인원은 싱글 퀘스트인가 파티풀 퀘스트인가를 설정하는 항목이다.

[표5]와 같은 리스트를 작성하는 도중에 NPC 혹은 몬스터와 대화가 발생하게 된다면, 배경스토리 항목에 대화와 지문이 포함된 시나리오를 작성해 주어야 한다. 이해를 돕기 위하여 『WOW』의 퀘스트를 데이터로 삽입하였다.

[표5] 퀘스트 리스트

퀘스트 이름	마을 주민 구출 작전	수행 가능 조건	얼라이언스 Lv.73
퀘스트의 종류	서브퀘스트-구출 퀘스트	연속 퀘스트유무	총 31연속 퀘스트 중의 6번째 퀘스트
진행맵과 부여장소	노스랜드-윈터가드 성채	퀘스트 부여방법	총사령관 할포드 워베인은 부패의 벌판 뿐만 아니라 윈터가드 마을에도 주민들이 갇혀 있으니 구해달라고 한다.
퀘스트 부여 NPC	총사령관 할포드워베인	퀘스트 수행지점	부패의 벌판, 윈터가드 마을
보상장소	윈터가드 성채	완료 NPC	총사령관 할포드 워베인
보상방법	금(4) 은(86)		
임무(목표)	윈터가드 주민 6명 구출		
등장 NPC	총사령관 할포드 워베인, 마을 주민들		
등장 몬스터	스킬지(복수의 영혼)		
보상아이템 제안	현금 지불		
수행 적정인원	1인 퀘스트		
수행방법	1. 용의 안식처 윈터가드 성채에 있는 총사령관 할포드 워베인에게서 퀘스트를 받는다 2. 윈터가드 성채 동쪽으로 이동, 앞마을에 갇혀 있는 윈터가드 주민 6명을 구출한다. 3. 용의 안식처 윈터가드 성채에 있는 총사령관 할포드 워베인에게 퀘스트를 완료한다.		

배경스토리 및 시나리오	마을 주민을 괴롭히는 복수의 영혼(72일반 몬스터)를 처치하고, 부패의 벌판에서 무력한 윈터가드 주민들을 구해내야 하는 퀘스트이다. '용맹의 원정대'의 평판을 쌓을 수 있는 퀘스트이다.
--------------	--

3.4. 이벤트 리스트

게임의 이벤트는 서사 진행상에서 단편적으로 발생하는 사건을 의미한다. 대개는 캐릭터들의 대화와 행동을 디테일하게 동영상으로 처리하는 하나의 시퀀스 형태로 나타난다. 그렇다고 하여, 독립된 서사형태가 아니며, 메인 스토리의 일부분이다. 그렇기 때문에 이벤트는 퀘스트처럼 서브스토리로 발생되기보다는 거의 대부분이 메인스토리의 줄기에서 돌발적으로 발생한다. 이벤트는 플레이어의 의지와는 상관없이 강제적으로 발생하는 이벤트와 플레이어의 의지가 개입되는 자율적인 이벤트로 분류된다.

이벤트는 숨겨진 스토리의 내용을 들추어내기도 하고, 향후 전개될 스토리를 암시하기도 하고, 새로운 스킬이나 능력을 습득하는 계기를 마련해 주기도 하며, 특별한 아이템을 제공하기도 한다. 특히, 이벤트는 게임의 시스템적인 면에 매료되어 스토리의 내용을 혼동하는 플레이어에게 스토리의 내용과 서사적인 흐름을 인식시켜 게임의 지속성을 높여준다. 또한 스토리에 내재된 주요 사건들을 디테일하게 부각시켜 스토리의 완성도를 높여주는 역할을 한다. 멀티시나리오로 구성된 게임의 경우에는 다양한 분기로 이어지는 스토리의 연결성을 높여줌으로써 게임의 리얼리티를 효과적으로 높여주는 역할을 하기도 한다.

이벤트 리스트를 작성할 경우, 우선적으로는 게임의 이벤트를 돌발적인 사건으로 구성할 것인지, 동영상으로 처리할 것인지에 대하여 결정해 주어야 한다. 그런 후에 플레이어의 의사를 타진할 것인지, 서사 진행의 일환으로 처리할 것인지에 대해서도 미리 결정해 주어야 한다. 이러한 과정에서 발생하는 동영상은 게임이라는 인터랙티브한 특성을 감안하여 절제된 동영상으로 구성해야 한다.

[표6]의 리스트에서 이벤트 발생조건은 이벤트가 발생하는 상황을 설정해 주는 항목이며, 이벤트 발생방법은 어떤 형태로 구성되는가에 대한 정보이다. 이벤트 목적은 어떤 결과를 얻기 위함인가를 제시해 주는 항목이며, 아이템 유무 및 제안은 이벤트로 인하여 획득되는 아이템이 있는 경우에 설계를 해 주는 항목이다. 또한, 동영상의 이벤트가 발생할 경우에는 이벤트의 시나리오를 작성해 주어야 한다. 이해를 돕기 위하여 『천년의 불』의 이벤트 데이터를 삽입하였다.

[표6]이벤트 리스트

이벤트 이름	소방대원과 강철의 무전기 통화	이벤트 발생 순 번호	S#15
--------	------------------	-------------	------

이벤트 종류	강제 이벤트	이벤트 발생조건	환자의 치료를 끝내고, 무전기 발견
이벤트 발생방법	물건 (무전기) 접촉	진행맵과 발생장소	디즈니월드 풍선비행선 탑승장
이벤트 목적	소방대원의 진입 요구		
이벤트 결과 및 보상	3층 내려가는 계단 앞 복도로 이동		
등장 NPC	소방대원 김민수		
등장 몬스터	보라색 불덩이 몬스터		
아이템 유무 및 제안	무		
배경 스토리	불길에 번지지 않은 조종실. 손상되지 않은 무전기 발견. 강철은 매표소에서 무전기로 소방관을 호출, 도움을 요청하는 동영상		
시나리오	강철 김민수	들리는가. 들리는가. 여기는 강철 (무전기의 지지직거리는 소리) 들립니다. 선배님. 어디 계십니까.	
	강철 김민수	여기는 4층 풍선 비행장이다. 지금 계속하여 진화 작업을 하면서 환자들을 보살피고 있다. 도움이 필요하다.	
	김민수	(무전기의 지지직거리는 소리) 지금 계속 진입을 시도하고 있습니다. 곧 지원이 갈 겁니다.	
	강철	서둘러라. 오버	

#### 4. 세계관의 리스트

게임의 세계는 플레이어가 활동하는 생활과 활동무대이다.<sup>51)</sup> 무대게임의 내러티브를 구현하는 행위는 가상세계를 창조한다는 의미이다. 비록 허구성으로 스토리텔링되는 가상 세계라고 할지라도 인류의 삶의 방법론이 재현되는 공간이라는 사실을 전제로 한다면, 결코 완성도를 무시할 수는 없을 것이다. 무책임한 가치의식으로 완성되는 세계관은 플레이어 어둠로부터 외면을 당하기 십상이다. 그렇기 때문에 가상세계에는 스토리텔러가 꿈꾸는 세계의 철학이 듬뿍 배인 세계관이 스토리텔링되어야 한다. 스토리텔러가 구상하는 서사적 연결고리들이 어느 시간에, 어떤 공간에서, 어떻게 전개되어지는지 미리 조사되고 설계되어야 한다. 완성도 높은 세계관의 설정을 위해서는 시간적인 배경요소와 공간적인 배경요소가 별개의 서사로 독립될 수 없다. 시간과 공간은 서로 맞물려 작품의 서사구조 속에 녹아 있어야 하기 때문이다.

게임 세계관을 스토리텔링할 경우, 시간적인 배경 및 공간적인 배경의 정보를 어떻게 확보할 것인가에 대한 심리적 부담은 매우 크다. 그러나 다양한 정보를 습득하여 리스트

51)오규환, "MMORPG의 다이내믹 게임월드", 디지털스토리텔링연구,1호, 2006, 43쪽

를 꼼꼼하게 작성하게 된다면 완성도 높은 가상세계가 펼쳐질 것이다.

#### 4.1. 시간적 배경 리스트

게임의 시간이란 과거의 전통적인 서사의 시간성을 초월하여 보다 역동적이고 보다 장구한 서사구현의 시간<sup>52)</sup>이다. 시간적인 배경은 작품에 묘사되는 시대의 시간을 축으로 구성되는 국가와 종족의 삶에 내재된 총체적인 구성요소를 의미한다. 리스트에는 게임에 드러나는 시간적인 모든 요소와 의미를 재현해야 하며, 각 시간적인 상황들의 상징적인 의미들을 섬세하게 표현할 필요가 있다. 허구성이 내재된 가상세계라고 할지라도 현실세계와 같은 보편적 리얼리티가 확립된 정확한 데이터로 스토리텔링되어야 한다.

[표7]과 같은 시간적인 배경리스트<sup>53)</sup>에는 시대, 국가체제, 계급, 인종, 도덕, 종교, 역사, 경제, 문학, 미술, 음악, 건축, 체육 및 놀이문화 등과 같은 자세한 정보가 세부사항으로 기입되어야 한다. 이해를 돕기 위하여 『원숭이섬의 탈출』의 배경을 삽입하였다.

[표7] 시간적 배경 리스트

타 이 틀	세 부 사 항
시대	해적행위가 성행하던 18세기 전후. 신대륙이 발견되던 유럽의 대항해 시대와 현대가 적당히 가미된 퓨전 판타지 시대. 해적들이 술과 도박을 즐기는 근대풍경과 더불어 멜리섬 부두의 재판기, 현대풍의 건물구조 등에서 현대적인 느낌이 든다.
국가 체제	총독이란 명칭은 식민지의 행정 장관을 의미한다. 그러나 멜리섬에서는 투표로 총독을 선출한다. 총독은 대통령과 비슷한 의미로 해석되지만, 리적이 총독이 되어 마을 사람들을 부리는 형태로 보아 전체국가체제라고 할 수 있을 듯하다.
계급 제도	17~18세기 유럽의 귀족풍의 옷차림으로 미루어 볼 때 유럽식의 계급제도가 존재하고 있는 듯하지만, 작품의 의상은 하나 부의 상징으로 부각될 뿐이다.
인종 구성	백인종, 흑인종
언어	영어
도덕	힘의 논리가 지배하는 사회인 듯하지만, 법의 논리가 사회를 다스리고 있다.
종교	부두교, 리척교
역사	원숭이섬시리즈 1편에서 3편까지의 역사를 비롯한 궁극의 모욕 역사 등.
경제	화폐경제
문학	해적들의 거친 분위기로 인하여 문학의 침체기
미술	17세기 초부터 18세기 전반에 걸쳐 이탈리아를 비롯한 유럽의 여러 가톨릭 국가에서 발전한 미술 양식인 바로크 미술이 성행. 트립우드의 친구인

52)류철균, "서사 계열체 이론", 디지털스토리텔링연구 1호, 2006, 36쪽

53)이재홍, 위의 책, 자료 재인용, 215쪽

음악	미트 혹은 그림 그리는 것을 좋아한다. 해적과 카리브해에 어울리는 전통적인 바로크풍의 배경음악과 현대감각의 효과음들이 적당하게 어우러져 있다.
건축 양식	게임에서 볼 수 있는 마을 건축물의 양식은 근대 신대륙 정착민들의 건축 양식과 흡사하며, 성당의 건축물과 대부분의 오래된 건축물 내부구조가 아치형인 것으로 보아 고딕양식에서 17~18세기 바로크로 넘어가는 시점의 건축양식.
과학	핑크색 나무배를 타고 화산용암을 누비고 다니는 등의 비과학적인 부분들은 게임의 재미를 위해 설정된 허구가 강하다. 그러나 원숭이들에 의해 조종되는 대형 원숭이로봇은 게임적인 재미요소이기 이전에 과학의 수준을 가능하게 한다.
놀이 문화	다트, 체스, 다이빙, 몽키킴벳, 해마, '루아 바'와 같은 서빙(17세기 술잔 돌리기 놀이가 발달한 형태), 모욕에 관련된 여러 가지 도박, '그로그' 술을 즐기는 문화.
기타	

4.2. 공간적 배경 리스트

가상공간에서의 공간과 플레이어의 참여 행위를 통한 상호작용은 스토리텔링의 유발요인으로 중요하게 작용된다.<sup>54)</sup> 게임의 공간적인 배경은 게임에 묘사되는 국가와 종족의 삶이 구성되는 자연 환경적인 공간을 의미한다. 가상세계의 공간이라고 할지라도 현실세계와 같은 보편적인 리얼리티가 확립된 공간 데이터가 중시된다.

[표8]에 드러나는 공간적인 배경리스트<sup>55)</sup>는 게임에 드러나는 종족의 삶을 보존시켜 주는 자연의 공간이다. 어느 나라, 어느 도시, 어느 마을이라는 지리적인 여건을 비롯하여, 의식주가 해결되는 주거공간의 형태가 묘사되어야 한다. 그리고 자연적인 환경요소인 산, 숲, 강, 호수, 사막, 바다, 하늘, 기후, 바람 등의 정보가 섬세하게 스토리텔링되어야 한다. 게임상의 메인 맵이나 서브 맵을 리스트에 첨부해 둔다면 세계관을 이해하기가 좀 더 쉬워질 것이다. 이해를 돕기 위하여 『원숭이섬의 탈출』의 배경을 삽입하였다.

[표8] 공간적 배경 리스트

타이틀	세부사항
국가	'맨드릴'이 '호주'라는 나라에서 왔다는 사실로 미루어 볼 때, 호주 근방의 조그만 섬나라인듯 하다. 게임상에서는 트라이 아일랜드 해역이 구체적으로 어떤 나라인지, 혹은 어떤 나라에 소속된 형태라는 등의 언급이 없다.
도시	도시라는 큰 개념 보다는 마을이라는 작은 형태의 개념
마을	멜리 섬, 루크 섬, 잠발리아라는 섬 마을

54) 류철균, 윤현정, "가상세계 스토리텔링의 이해", 디지털스토리텔링연구,3호, 2008, 22쪽  
55) 이재홍, 위의 책, 자료 개인용, 162쪽

주거공간	서구식의 스타일의 주거공간과 움막, 캠프 등
산	섬마다 작은 산들이 분포한다.
숲	바나나 및 야자수 나무와 같은 열대지방의 나무들
바다	트라이 아일랜드 해역
하늘	갈매기가 평화롭게 날아 오르는 푸른 하늘
기후	아열대지방의 전형적인 기후
바람	잔잔한 바람은 평화로운 바다를 연출한다.

5. 인터랙티브요소의 리스트

게임을 게임답게 만드는 인터랙티브요소(혹은 게임요소)는 아이템, 퍼즐, 배경 및 효과 음악이다. 캐릭터가 입는 의상이나 캐릭터가 사용하는 무기는 스토리텔러가 구상하는 게임의 이야기를 결정짓는 중요한 요소<sup>56)</sup>가 된다. 또한, 플레이어와 게임의 목표 사이에 설치되는 장애물<sup>57)</sup>인 퍼즐도 스토리의 난이도를 결정지어 주는 중요한 요소이다. 또한, 게임음악가인 조지알스테어 생어는 '게임음악은 게임을 사랑하게 만드는 힘'<sup>58)</sup>이라고 그 중요성을 주장한다. 이렇듯이 좋은 게임요소의 스토리텔링은 게임의 성공여부를 결정지어주는 아주 중요한 요소라고 할 수 있다. 게임음악을 인터랙티브요소에 삽입시키는 것은 게임의 인터랙티브를 극대화시켜 주는 중요한 서정요소이자 배경요소이기 때문이다.

게임요소의 스토리텔링은 전문적인 스토리텔러가 필요할 정도로 각각의 특성이 강한 요소들인 만큼, 완성도 높은 리스트를 작성해야 된다. 아이템, 퍼즐, 음악 등은 플레이어들의 몰입도와 감성을 크게 좌우하는 요소들이기 때문에 섬세한 스토리텔링이 필요하다.

5.1. 아이템 리스트


플레이어는 게임상에서 다양한 아이템을 생산하고, 획득하고, 소유하고, 거래한다. 아이템은 플레이어에게 획득과 소유의 쾌감을 제공하여 게임성을 높여주는 역할을 한다. 게임 스토리텔러는 아이템의 활용도와 기능과 역할을 디테일하게 구현하여 플레이어에게 만족감을 부여해야 한다. 작품 전반에 깔린 분위기와 스토리의 통일성을 유지하기 위해, 보편성 있는 아이템을 설계하고 배치할 수 있는 능력을 갖추어야 한다.

아이템 리스트를 작성하는 것은 독창성 있는 아이템을 설계하고, 맵에 배치하고, 획득하고, 사용하는 일련의 스토리를 확보하기 위함이다. 리스트 작성 시에는 게임의 주제와 세계관의 유기적인 밸런스를 유지해야 한다. [표9]와 같이 아이템 리스트를 작성할 경우,

56) Bob Bates, 송기범 역, "GAME DESIGN", ㈜ 제우미디어, 2001, 50쪽  
57) Marc Saltzman, 박상호 역, "GAME DESIGN", MIN press, 2001, 106쪽  
58) Marc Saltzman, 앞의 책, 280쪽

주요 항목을 설명해 보자면 다음과 같다. 아이템의 분류는 회복 아이템, 장비 아이템, 조합 아이템, 보조 아이템, 퍼즐 아이템 등과 같은 유형을 기입하는 항목이다. 획득조건은 어떤 형태(사냥, 퀘스트, 상점구입, 제작 등)로 획득하느냐는 정보 항목이다. 등급은 해당 게임에서 어느 정도의 가치를 형성하고 있느냐는 것이다. NC소프트의 '아이온'의 아이템 등급은 일반아이템(흰색), 희귀아이템(녹색), 전승아이템(청색), 유일아이템(주황색) 등으로 분류된다. 종류는 아이템의 용도를 기입하는 항목이다. 착용조건은 획득함으로써 귀속되는 아이템인가, 착용함으로써 귀속되는 아이템인가, 양도 및 변형이 가능한 아이템인가 하는 문제를 결정하는 항목이다. 착용효과와 특별효과는 아이템을 소유함으로써 발생하는 효과 및 성능을 기입해 주는 항목이다. 아이템의 이미지와 배경스토리는 아이템의 존재가치를 높이는 부분이므로, 상세하게 표현해 줄 필요가 있다. 이해를 돕기 위하여 『WOW』의 아이템 데이터를 삽입하였다.

[표9] 아이템 리스트

분류번호	000-000	분류	장비아이템(무기 아이템)
이름	타락한 파멸의 인도자	획득 조건	귀속 아이템
등급	고유아이템 (영웅급)	종류	양손도검
착용조건	획득귀속		
기본 능력	체력, 민첩성, 속도, 공격력		
착용효과	파멸의 인도자의 의지를 착용자에게 주입 치명타 적중도가 증가 적중도가 증가		
특별 효과	발동 효과: 대상으로부터 생명력을 흡수		
판매 가격	11금 6은 31동		
배경스토리	 붉은 십자군 대영주의 검		
획득 방법	금고		
기타 정보	획득 가능성이 낮은 희귀 아이템		

5.2. 퍼즐 리스트

퍼즐창작은 어드벤처임에서 크게 활성화 되어 있는 게임요소이다. 다양한 문제풀이 형식으로 스토리텔링되는 퍼즐은 게임의 난이도와 서사적인 흐름을 조절하는 역할을 한다. 퍼즐리스트를 작성할 경우, 퍼즐은 게임의 작품성에 많은 영향을 미치는 장애물이라는 사실을 잊어서는 안 된다. 그리고 플레이어가 퍼즐풀이에 푹 빠질 수 있도록 재미있게 창작되어야 한다. 스토리상에서 장애물의 벽이 너무 높게 설정된다면, 플레이어는 식상하게


되어 게임의 취지와 목적을 상실할 우려가 있다. 그렇기 때문에 퍼즐을 풀기 위한 정보를 미리 암시해 주어서 게임의 흐름을 막지 않는 것 또한, 플레이어에 대한 따뜻한 배려라고 볼 수 있다. 이는 플레이어가 퍼즐로 인하여 게임을 포기하지 않고 도전정신을 발휘하여 엔딩까지 거침없이 질주할 수 있는 계기를 마련한다.

[표10]의 퍼즐 리스트에 기입되는 주요 내용은 다음과 같다. 퍼즐종류에는 정보퍼즐, 제작퍼즐, 조합퍼즐, 암호퍼즐, 대화퍼즐, 인물접촉퍼즐, 연쇄반응퍼즐, 시간제한퍼즐, 논리퍼즐, 수수께끼퍼즐 등과 같은 퍼즐의 유형을 기입하는 항목이다. 퍼즐 발생형태는 퀘스트형, 아이템획득형, 지형선택형, 공간이동형, 캐릭터접촉형, 행동선택형, 사건선택형, 시간제한형 등과 같이 발생하는 형태를 기입하는 항목이다. 지향목표는 퍼즐문제 풀이의 목표가 스토리진행을 위협인가, 공간이동 때문인가, 난이도를 조절하는 것인가를 기입하는 항목이다. 배경스토리는 퍼즐이 문제로 만들어지는 과정과 창작을 위한 배경 스토리를 기입하는 항목이다. 이해를 돕기 위하여 『원숭이섬의 탈출』의 퍼즐 데이터를 삽입하였다.

[표10] 퍼즐 리스트

퍼즐이름	누명벗기	퍼즐정리 번호	000-00
퍼즐종류	논리퍼즐	난이도	중
퍼즐 발생 형태	아이템획득형, 공간이동형	진행지점	루크르섬
지향 목표	코나사 찾기		
퍼즐창작 배경스토리	가이브러쉬의 누명을 벗기 위하여 페그노우즈의 코나사를 찾아야 한다.		
퍼즐 해결 방법	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 향수가게에서 얻은 향수를 맨드릴의 집에 뿌리면 맨드릴은 화를 내며 지팡이를 부러뜨린다.</li> <li>2. 데이브의 가게에 가서 음악상자를 켜고 의족을 획득하고, 미끼가게에선 의족을 이용하여 흰개미를 획득한 후, 맨드릴의 지팡이에 흰개미를 옮긴다.</li> <li>3. 옮겨진 흰개미가 맨드릴의 지팡이를 갉아먹으면 하얀 가루가 떨어진다.</li> <li>4. 하얀가루의 흔적을 따라 가이브러쉬가 맨드릴의 뒤를 쫓을 수 있게 된다.</li> <li>5. 맨드릴이 떠난 뒤 섬의 뒤편으로 가서 비밀통로로 들어간다.</li> <li>6. 물속에서 상자에 담긴 생선 미끼를 이용해서 빛을 내는 생선을 잡는다.</li> <li>7. 밝아진 물속에서 비밀문을 발견하고 그 안으로 들어간다.</li> <li>8. 비밀문 안에 들어가서 말리 가문의 유산과 떨어져 있는 나사를 쥘는다.</li> <li>9. 나사를 경찰에게 보여준다.</li> </ol>		
완료 후의 상황 전개	경찰은 페그노우즈의 코에 딱 맞다는 것을 확인한 후, 가		



퍼즐 이미지	이브러쉬의 족쇄를 풀어준다. 
기타 정보	- Act 1에서 가장 복잡하고 긴 퍼즐이다. - 섬의 구석구석을 모두 활용해야 하며 한 번에 성공할 수 있는 퍼즐이다. - 힌트가 전혀 없는 노동성 퍼즐이다.

5.3. 게임음악 리스트

게임의 음악은 영상장면의 현장감을 더하기 위하여 넣는 배경음악 및 효과음악을 일컫는다. 게임음악의 스토리텔링은 극적인 상황이 빈도 높게 연출되는 게임의 속성 때문에, 배경 및 캐릭터의 심리 표현을 극대화 시킬 수 있는 설정이 필요하다. 그렇기 때문에 게임음악의 리스트는 서사에 내재된 감동과 스틸, 서스펜스, 카타르시스 등과 같은 정서를 섬세하게 느낄 수 있도록 유도하는 역할을 담당한다. 서사의 흐름을 자연스럽게 이어가는 감정의 굴곡은 스토리텔러만이 표현해 낼 수 있다. 그 감정을 그대로 서사 속에 음악적인 요소로 이입시켜 나갈 때, 플레이어는 게임의 분위기에 몰입되게 된다. 그렇기 때문에 스토리텔러는 서사의 흐름에 맞는 배경음악 및 효과음악을 음악코디네이터 혹은 디자이너에게 섬세하고 리얼하게 제안하는 역할을 해내야 한다.

게임의 배경음악은 음악 감상이 아닌 환경의 일부로 제공되며, 게임의 분위기를 조성하기 위하여 캐릭터의 대사나 동작의 배경으로 연주되는 음악이라는 사실을 잊어서는 안 된다. 그러한 만큼, [표 11]의 게임음악 리스트에서는 음악의 분위기가 섬세하게 제시되어야 한다. 또한 게임에 어울리는 음향요소를 시나리오의 대화와 지문 사이에 섬세하게 배치하여 게임의 분위기를 조율할 수 있어야 한다. 배경음악은 밝은 분위기의 음악인가, 슬픈 분위기의 음악인가, 템포가 빠른 음악인가, 느린 음악인가 등을 기입하면 되고, 효과음악은 캐릭터의 움직이는 소리라든가, 자연 현상의 소리 등을 기입해 주면 되는 항목이다. 이해를 돕기 위하여 『귀무자2』의 게임음악 데이터를 삽입하였다.

[표 11] 게임음악 리스트

순 번호	분류	세부사항	배경스토리
S#.1 (오프닝)	효과음	경쾌한 리듬이 실린 작은 북소리	어린 아기에게 작은북을 흔들어주는 아낙네와 평화로운 마을 정경
S#.2 (오프닝)	효과음	화살이 마을사람에 꽂히는 소리, 마을사람들이 오부나가 병사에게 낫을 던지는 파열음	노부나가의 부대가 야규마을을 휩쓴다.

	배경음	긴박감을 주는 배경음악, 전체적으로 빠른음	
S#.3 (오프닝)	배경음	매우 비장한 음악. 일본전통악기의 선율	노부나가가 폐허가 된 야규마을을 말을 타고 걸어간다.
S#.4 (오프닝)	효과음	작은 북이 깨지는 소리	노부나가가 데리고 있던 뱀이 처음 장면에 아낙네가 들고 있던 작은북을 흔들면서 소리를 내다가 작은북을 부러뜨린다.
	배경음	비장한 음악	
S#.5 (오프닝)	효과음	주인공을 비롯한 보조캐릭터들의 기합소리	귀무자2 로고가 떠오른다.
	배경음	경쾌한 음악	

6. 결론

이상과 같이 게임리스트를 작성해 보았다. 게임에는 다양한 플랫폼과 장르가 형성되어 있기 때문에 그 게임의 특성에 따라 리스트의 항목은 변할 수 있다. 스토리텔링에 따라서는 각 리스트에 불필요한 항목이 있을 수도 있으며, 더 필요한 항목이 있을 수도 있다. 그러한 경우에는 사용자들이 과감하게 수정하여 사용하게 된다면 좀 더 완성도 높은 리스트로 재탄생될 것이라고 생각한다. 이 리스트 작업은 게임분야와 타분야가 융합될 때, 가장 효과적인 데이터로 활용될 수 있다고 생각한다. 원소스멀티유즈를 실현시키는 최소한의 리스팅인 것이다.

전 세계적으로 1200만 명 이상의 유료유저를 확보하고 있는 블리자드사의 World of Warcraft로부터 이미 자극을 받은 사실이지만, 우리의 게임산업의 세계화와 글로벌화를 추진하기 위해서는 서사적인 구조, 즉, 내러티브의 완성도를 높여야 한다고 생각한다. 본 게임의 리스팅 작업은 게임스토리텔링 과정에서 가장 필요한 실무작업이라는 사실을 거듭 주장하는 바이다.

본 게임리스트에 대한 연구는 다소 주관적인 리스트라고도 비판받을 여지가 있다는 사실도 감수하고 있다. 국내에서는 희소한 연구이기 때문에 본인이 지금까지 연구한 리스팅 작업만으로 항목을 설정하였다. 이 논문을 계기로 더 많은 연구자들이 더 좋은 리스팅 작업을 해낼 수 있길 기대해 본다.

참고문헌

- 이재홍, “게임시나리오 작법론”, 도서출판 정일, 2004.  
한국현대소설연구회, “현대소설론”, 평민사, 1994  
Andrew Rollings, 송기범 역, “앤드류 롤링스와 어인스트 아담스의 게임기획개론”, ㈜제우미디어, 2004  
Carolyn Handler Miller, 이연숙 역, “디지털미디어 스토리텔링”, 커뮤니케이션북스, 2006  
Marc Saltzman, 박상호 역, “GAME DESIGN“, MIN press, 2001  
佐々木智宏, “게임시나리오의 쓰기방”, 44쪽, SoftBank Creative, 2007  
류철균, “서사 계열체 이론”, 디지털스토리텔링연구 1호, 2006  
류철균, 윤현정, “가상세계 스토리텔링의 이해”, 디지털스토리텔링연구, 3호, 2008  
오규환, “MMORPG의 다이내믹 게임월드”, 디지털스토리텔링연구, 1호, 2006  
이재홍, “World of Warcraft의 서사 연구”, 한국게임학회 논문지, 제8권 제4호, 2008

2009 게임문화포럼 자료집

- 일 시 : 2009년 11월 06일 ~ 12월 12일
- 문 의 : 02-745-1603 / cultures21@naver.com
- 주 관 : (사)문화사회연구소
- 주 최 : 게임문화포럼 운영위원회
- 후 원 : nhn, 한국게임산업협회

(사)문화사회연구소

---

서울시 마포구 공덕동 120-10 백광빌딩 3층 문화사회연구소  
Tel: 02-745-1603