creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

문학박사 학위논문

디지털 게임의 절차적 서사와 게임하기 과정 연구

2014년 2월

서울대학교 대학원

국어국문학과 현대문학전공

이 정 엽

디지털 게임의 절차적 서사와 게임하기 과정 연구

지도교수 양 승 국

이 논문을 문학박사 학위논문으로 제출함
2013년 12월

서울대학교 대학원
국어국문학과 현대문학전공
이 정 엽

이정엽의 박사 학위논문을 인준함
2014년 2월

위 원 장 _____ (인)

부위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

국문초록

본 논문에서 연구의 대상으로 삼으려는 주제는 바로 이 디지털 게임의 서사구조에 관한 것이다. 디지털 게임은 근본적으로 컴퓨터 프로그래밍에 의한 알고리즘에 의해 작동되는 기계적인 산물이지만, 게임을 즐기는 사용자 앞에서는 그 본질적인 기계적 메커니즘을 감추고 동적인 이미지와 사운드, 텍스트가 하나로 어우러진 다중매체적인 재현을 인터페이스를 통해 보여준다. 서사양식은 문학과 영화 등 여러 다른 매체를 통해 사용자들이 이미 익숙해져 있던 의사소통 방식이었기 때문에 게임에서도 별다른 어려움 없이 기존 서사예술의 의사소통방식을 재매개해서 차용해 왔던 것이다.

본 논문은 디지털 게임의 서사적 특징과 그 미학적 효과를 규명하는 과정에서 그간 학문적 식민주의로 비판받아왔던 서사학자들의 논의를 보완하기 위해 그 대안적인 분석 프레임으로 '게임하기(gaming)'라는 개념을 제안하고자 한다. 게임하기에 대한 연구는 게임 그 자체를 텍스트적으로 분석하는 것이 아니라, 사용자의 반응과 그로 인해 생성된 게임의 문맥, 파생 효과들을 중요시하는 방식이다. 이러한 게임하기에는 사용자가 게임을 하는 도중 인식하게 되는 인지적인 효과는 물론이고 역사적인 맥락에서 게임이 수용되는 과정에서 만들어 낸 사회적 문제나 문화사적인 관점 또한 포함시킬 수 있을 것이다. 이 논문에서는 이러한 '게임하기' 개념을 바탕으로 디지털 게임의 서사구조와 그 독자적인 수사학을 규명하는 것을 우선적인 목표로 삼았다. 아울러 한국에서 디지털 게임이 수용되고 창작되는 과정의 특수성에도 초점을 맞추어 연구하고자 했다.

2장에서는 상호작용적 서사가 게임으로 분화해 나가는 과정을 추적하여 각 장르간의 차이점을 비교매체적인 관점에서 논했다. 전자책에서 디지털 게임과 인터랙티브 드라마에 이르는 과정은 읽기로부터 게임하기에 이르는 이행과정을 한 눈에 보여준다. 전자책, 하이퍼텍스트, 인터랙티브 픽션, 디지털 게임, 가상세계, 인터랙티브 드라마에 이르는 이 상호작용

적 서사의 하위 장르들은 서사의 주도권과 에이전시, AI 등에 따라 서로 다른 특질들을 지니고 있다. 이 장르들은 동시대에서 서로 교섭하며 창작되었기 때문에 일방적인 진화의 관계라 보기는 어렵지만, 서로가 서로에게 영향을 주며 상호적으로 발전해 왔던 것이다.

3장에서는 디지털 게임이 지닌 고유한 서사적인 특징을 각각 에이전시, 다중플롯, 인터페이스, 시간성의 4가지 키워드를 도출하여 이들이 게임하기와 결부하여 어떻게 서사적인 의미를 산출하는지 연구했다. 이러한 서사적 특징들은 선험적인 서사로 게임에 삽입되어 있다기보다, 게임하기의 과정을 통해서 절차적이고 역동적으로 재현된다. 이 과정에서 디지털 게임은 종래의 서사 이론의 명제들을 넘어서서 시공간적인 제약을 붕괴시키고 사용자의 의식 속에 지속적으로 머무르게 된다.

4장에서는 디지털 게임의 독특한 수사학적 요소의 사용을 절차의 수사학, 환상성과 알레고리의 사용, 추상의 전경화와 미니멀리즘, 다사용자 문화의 시간소비 메커니즘의 변화로 대별하여 각각을 분석했다. 3장에서 분석한 디지털 게임의 고유한 서사적 특징들이 구조적인 뼈대에 해당한다면, 이 장에서 분석한 수사학적 요소들은 표현 양식과 기법에 해당된다.

5장에서는 한국 게임의 역사와 특수성을 해명하기 위해 1990년대 중반까지의 한국 게임의 역사를 초기작을 중심으로 분석했다. 아울러 한국 게임의 역사에서 희귀한 존재인 어드벤처 게임 중 「디어사이드 3」와 「화이트데이」를 선정하여 2편의 서사를 분석했다. 1990년대 중반 이후 한국 게임은 롤플레잉 게임을 중심으로 발전해 왔기 때문에, 90년대 중반의 대표적인 싱글 플레이 RPG에 해당하는 「어스토니시아 스토리」와 「창세기전」, 그리고 이들과 구분되는 엔씨소프트의 MMORPG들을 연구대상으로 삼았다.

주요어 : 디지털 게임, 상호작용적 서사, 서사구조, 절차적 수사학, 에이전시, 다중 플롯, 인터페이스, 시점, 인디 게임, MMORPG
학 번 : 2008 - 30010

목 차

I. 서론 1
1. 문제제기 및 연구사 검토 1
2. 연구대상 및 연구방법 21

Ⅱ. 상호작용적 서사의 장르 분화 34

Ⅲ. 디지털 게임 서사구조의 독자적 특성 69
1. 에이전시를 통한 사용자 욕망의 구현 69
2. 다중 플롯의 전개 유형과 의미의 차이 생성 82
3. 인터페이스의 시각적 재현과 게임 플레이의 뉘앙스 92
4. 디지털 게임의 시간성과 게임하기 102

Ⅳ. 디지털 게임의 표현 방식과 수사학 114
1. 절차적 수사학과 게임에서의 실패 114
2. 환상성과 알레고리를 통한 현실의 우회적 비판 123
3. 추상의 전경화와 메타적 서술 133
4. MMORPG 사용자의 사회자본과 자아형성 140

Ⅴ. 한국 디지털 게임의 발전과정과 특수성 154
1. 모방으로부터의 탈피와 정체성 찾기: 한국 게임의 초기 역사 ... 154
2. 한국 싱글 롤플레잉 게임의 서사와 수용과정 171
3. 한국 MMORPG 진화과정: 엔씨소프트 게임을 중심으로 179

Ⅵ. 결론 193

* 참고문헌
* Abstract

표 목 차

[표 1] 상호작용적 서사의 서사구조 비교 ····· 68
[표 2] 1992년까지의 주요 한국게임 목록 ····· 164
[표 3] 한국 온라인 게임의 점유율 순위 (2013. 11. 25) ····· 180

그 림 목 차

[그림 1] 마이클 조이스, 「오후, 이야기」 ····· 39
[그림 2] 마크 사포르타, 『작문 제1번』 ····· 41
[그림 3] 애플 Ⅱ용 「조크」의 공간 구조도 ····· 46
[그림 4] 「조크」 초판의 던전 지도와 주요 액션 흐름도 ····· 48
[그림 5] 켄 & 로베르타 윌리엄스, 「미스터리 하우스」 ····· 52
[그림 6] 시에라 온라인, 「킹스 퀘스트」 ····· 53
[그림 1] 루카스 아츠, 「매니악 맨션」 ····· 55
[그림 2] 루카스 아츠, 「인디아나 존스, 최후의 성배」 ····· 57
[그림 3] 사이언, 「미스트」 ····· 58
[그림 1] 브로드번드, 「라스트 익스프레스」 ····· 60
[그림 2] 맥시스, 「심시티」 ····· 71
[그림 3] V자형 쐐기 구조 ····· 88
[그림 1] 「헤비 레인」 엔딩 시퀀스의 다중 플롯 트리구조 ···· 90
[그림 2] 「저니」의 플레이 장면 ····· 97
[그림 3] 플레이스테이션 3의 컨트롤러 ····· 99
[그림 1] 게임의 시간 진행 상황 ····· 103
[그림 2] 영속적 시공간 게임이 플레이어의 의식에 관여 ····· 110
[그림 3] 몰인더스트리아, 「맥도널드 게임」 ····· 121
[그림 1] 텔 테일 게임스, 「워킹 데드」 ····· 126

[그림 2] 마이크 비델, 「토마스는 외로웠다」 ····· 135
[그림 3] 플레이데드, 「림보」 ····· 137
[그림 1] 현실과 가상의 사회연결망 특성 ····· 145
[그림 2] 하야로비, 「목표는 적군의 깃발」 ····· 160
[그림 3] 「신검의 전설」과 「울티마 Ⅳ」의 인터페이스 비교 163
[그림 1] 「디어사이드 3」의 프롤로그 부분 ····· 166
[그림 2] 「디어사이드 3」의 대화 장면 ····· 167
[그림 3] 정소영의 피살 소식을 알리는 작중 신문기사 ····· 168
[그림 1] 손노리, 「화이트데이」 ····· 170
[그림 2] 손노리, 「어스토니시아 스토리」 ····· 173
[그림 3] '패키지의 로망' 판에 다시 등장한 패스맨 ····· 174
[그림 1] 소프트맥스, 「창세기전」 ····· 176
[그림 2] 「창세기전」의 전투 장면 ····· 177
[그림 3] 엔씨소프트, 「길드워」 ····· 185

Ⅰ. 서 론

1. 문제제기 및 연구사 검토

19세기와 20세기에는 소설과 영화가 각 시대를 대표하는 지배적인 서사 예술이었다면, 디지털 게임[1]은 21세기의 시대적인 특징이 집약된 뉴미디어이자 엔터테인먼트 산업으로 부각되고 있다. 디지털 게임을 예술의 한 장르로 볼 수 있을 것인가에 대해 그간 많은 논쟁이 있었지만, 뚜렷한 서사구조와 연행적인 성격을 갖춘 이 매체의 영향력을 부인하는 것은 쉽지 않아 보인다. 본 논문에서 연구의 대상으로 삼으려는 주제는 바로 이 디지털 게임의 서사구조에 관한 것이다. 20세기 후반에 등장한 새로운 매체로 게임은 대중문화의 중요한 일부로서 성장해왔으며, 한국에서는 문화콘텐츠 산업의 절반 이상의 비중을 차지하는 주요 산업으로 부상했다.[2] 디지털 게임은 근본적으로 컴퓨터 프로그래밍에 의한 알고리즘에 의해 작동되는 기계적인 산물이지만, 게임을 즐기는 사용자 앞에서

---

1) 게임의 역사를 거슬러 올라가면 기원전 3100년 경 고대 이집트에서 만들어진 「세네트(Senet)」라는 보드게임을 만나게 된다. 여기서는 실물 위주의 오프라인 형태의 게임들과 컴퓨터 프로그램 주요 매개로 하는 게임들을 구분하기 위해 후자에 '디지털 게임'이란 용어를 사용하고자 한다. 영미 연구자들의 경우 '비디오 게임(video games)'이란 용어를 더 자주 사용하지만, 국내에서 이 용어가 통상적으로 TV 화면과 게임기를 연결하여 즐기는 콘솔 게임만을 지칭하는 경우도 있어 오해의 소지를 피하기 위해 '디지털 게임'이란 용어를 사용한다. 따라서 이 디지털 게임의 범주에는 PC 게임, 콘솔 게임, 온라인 게임, 모바일 게임 등 컴퓨터를 매개로 하는 게임들이 모두 포함된다.

2) 2012년 기준 문화콘텐츠 산업 5개 분야(영화, 음악, 애니메이션, 게임, 만화)의 총 매출은 19조 5천억 원 가량이며, 이 중 게임은 10조 원 가량의 매출을 기록하여 절반 이상의 비중을 차지하고 있다.
한국콘텐츠진흥원, 「2012년 콘텐츠산업 실태조사: 매출액 규모」, 2013. 7.
http://www.kocca.kr/cop/bbs/list/B0000148.do?menuNo=200907

는 그 본질적인 기계적 메커니즘을 감추고 동적인 이미지와 사운드, 텍스트가 하나로 어우러진 다중매체적인 재현을 인터페이스를 통해 보여준다. 이처럼 표층(인간적 재현)과 심층(기계적 메커니즘)으로 구분된 게임의 재현과정에는 기존의 여러 서사 매체들과 마찬가지로 그 표층에 이야기 구조가 삽입되는 경우가 많았다. 서사양식은 문학과 영화 등 여러 다른 매체를 통해 사용자들이 이미 익숙해져 있던 의사소통 방식이었기 때문에 게임에서도 별다른 어려움 없이 기존 서사예술의 의사소통방식을 재매개[3]해서 차용해 왔던 것이다. 물론 게임에서의 서사는 단일한 층위로만 사용되었던 것은 아니다. 게임의 오프닝을 장식하는 컷 신(cut scene)이 영화를 재매개한 것이라면, 미션이나 퀘스트로 나뉘어 분절된 미시적인 서사들은 이전에는 찾아볼 수 없었던 낯선 형태의 표현양식이었던 것이다. 특히 사용자의 참여와 의사결정을 반영하여 사용자 중심으로 재구성되는 서사구조는 강력한 몰입을 안겨줄 수 있었다. 특히 MMORPG(Massively Multiplayer Online Roleplaying Games)를 중점적으로 개발했던 한국에서 온라인 게임은 다른 어떤 매체보다 다수의 사람들이 동시적으로 참여하여 그 서사를 만들 수 있는 사회적이고 미학적인 현상으로 발전했다. 한국에서 디지털 게임은 여전히 여러 사회 문제의 원인으로 지적받는 문제적 매체로 인식되고 있지만, 게임이 환영받지 못하는 미디어에서 거대한 학문적 잠재성이 있는 분야로 탈바꿈할 수 있었던 것은 비단 이 매체가 산업적인 가능성을 보여주었기 때문만은 아니

3) 재매개란 새로운 미디어 테크놀로지가 앞선 테크놀로지를 개선하거나 수정하는 과정이라 정의내릴 수 있다. 볼터의 경우 이를 새로운 미디어가 앞선 미디어 형식들을 개조하는 형식적인 논리라 부른다. 이러한 재매개 현상에는 비매개(immediacy)와 하이퍼 매개(hypermediacy)라는 두 가지의 전략이 존재한다. 비매개는 수용자가 미디어의 존재를 잊고 자신이 표상 대상물의 존재 속에 있다고 믿게 할 목적으로 만들어진 경우를 말하며, 이러한 비매개 미디어에서는 수용자가 주변을 잊고 완벽하게 내부의 상황에 몰입할 수 있는 환경을 구축하는 것이 필요하다. 가상현실이 대표적인 예시라 할 수 있다. 하이퍼 매개는 이와 반대로 수용자에게 미디어를 환기시켜 줄 목적으로 만들어진 표상 양식으로, 메뉴 등이 뚜렷하게 표현된 웹 환경이나 어플리케이션 등이 대표적인 예시라 할 수 있다. 이에 관한 자세한 논의는 제이 데이비드 볼터, 이재현 옮김, 『재매개 - 뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, 2006.의 제1부를 참고.

다. 디지털 게임이 보여준 강력한 몰입 가능성과 새로운 형태의 서사적 실험이 없었다면, 게임에 관한 연구는 이 매체가 탄생하기 이전 인류학적인 관심에서 놀이를 연구했던 호이징가[4]나 카이와[5]의 단계에서 큰 진전이 없었을 것이다.

때문에 디지털 게임에 관한 연구인 게임학(game studies)의 출발 지점이 프로그래밍과 같은 기계적 메커니즘이 아니라 게임의 서사와 표현 양식이었다는 점은 주목할 필요가 있다. 브렌다 로렐(Brenda Laurel, 1991)[6], 자넷 머레이(Janet Murray, 1998)[7], 마리-로르 라이언(Marie-Laure Ryan, 2001)[8]으로 이어지는 게임학 연구의 초기 흐름에서 가장 두드러지는 화두는 디지털 게임의 서사적 특징을 규명하고, 기존의 선형적인 서사 장르와 비교하는 작업이었다. 이러한 연구를 토대로 초기 게임학 연구의 토대는 디지털 게임의 서사구조를 밝히고 이를 다른 장르와 비교하는 식으로 이루어졌지만, 이는 곧 게임의 독자적인 학문적

---

4) 요한 호이징가, 김윤수 역, 『호모 루덴스』, 까치글방, 1997.

5) 로제 카이와, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994.

6) 브렌다 로렐은 HCI 분야의 학자로 더 널리 알려져 있지만, 그의 저서 *Computers as Theatre*가 아리스토텔레스의 『시학』을 기반으로 하여 디지털 게임에서 연출의 극적인 구성과 액션의 조정에 끼친 영향은 지대하다. 이 이론을 바탕으로 「파사드」와 같은 인터랙티브 드라마가 탄생할 수 있었다.
Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, 1991.

7) 자넷 머레이는 게임 연구에 관한 학문으로서의 루돌로지가 보편화되기 이전부터 디지털 게임을 포함한 상호작용적 서사 전반의 독자적인 특성을 연구해 왔다. 다만 그녀가 이를 연구하던 90년대 중반의 상호작용적 서사들은 지금에 비해 사례가 그다지 풍부하지 않았기 때문에, 그 이론이나 서술이 다소 미래학처럼 흘러버렸거나 지금의 경향과는 일치하지 않는 부분이 존재한다. 그럼에도 불구하고 머레이의 통찰들은 상호작용적 서사의 연구에 여전히 중요한 시사점을 제공한다.
Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, 1998.

8) 마리-로르 라이언은 로렐이나 머레이처럼 주목받지는 못했지만, 상호작용적 서사에 존재하는 서사와 상호작용성의 길항작용을 집중적으로 연구했다. 그녀는 에이전시라는 용어를 표 나게 사용하지는 않았지만, 상호작용적 서사에서 자주 발생하는 서사의 주도권을 개발자와 사용자 양쪽에 조화롭게 분배해야 한다는 취지의 논지를 처음으로 전개했다.
Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, The Johns Hopkins University Press, 2001.

정립을 요구하는 루돌로지스트(ludologist)[9] 학자들에 의해 비판받게 되었다. 핀란드의 게임학자 마르쿠 에스켈리넨(Markku Eskelinen)이 비판했던 바대로, 오랜 기간 잘 조직된 서사학을 무기로 일군의 서사학자들은 게임학의 독자적인 영역을 침해하고 내부 식민화 해왔던 것이다.[10] 그는 게임이 영화나 문학 같은 해석적인 활동이 아니라 현저하게 구성적인 활동임을 강조하면서 게임에서 심층에 놓이는 순수한 게임 메커니즘이 아닌 모든 것들은 게임의 미적 형식에서 본질상 이질적인 것으로 간주된다고 주장했다. 물론 그는 이후 2012년에 나온 저서 『사이버텍스트 시학(Cybertext Poetics)』[11]에서 서사학적인 이론을 바탕으로 상호작용적 서사들을 재해석하면서 이러한 견해들을 대부분 수정하기는 했지만, 그가 보여준 이러한 급진적인 게임학 본질주의는 디지털 게임에 내재되어있는 서사와 심층에 깔린 기계적인 메커니즘 사이의 불화에 가까운 이원화를 전제로 하고 있다.

본 논문은 디지털 게임의 서사적 특징과 그 미학적 효과를 규명하는 과정에서 그간 학문적 식민주의로 비판받아왔던 서사학자들의 논의를 보완하기 위해 그 대안적인 분석 프레임으로 '게임하기(gaming)'라는 개념을 제안하고자 한다. 게임하기에 대한 연구는 게임 그 자체를 텍스트적으로 분석하는 것이 아니라, 사용자의 반응과 그로 인해 생성된 게임의 문맥, 파생 효과들을 중요시하는 방식이다. 게임하기란 '사용자가 게임을 플레이하는 행위와 그 행위에서 파생되는 문맥이나 효과'를 아우르는 개념으로 정의내릴 수 있으며, 이는 게임을 일종의 텍스트로만 보고 해석학적으로 이를 분석해 온 기존의 연구들을 보완할 수 있는 이론적 틀에 해당된다. 이러한 게임하기에는 사용자가 게임을 하는 도중 인식하게 되

9) 여기서 말하는 루돌로지스트란 단순히 게임을 연구하는 학자들이 아니라, 먼저 게임을 학문적으로 범주화하고 연구했던 서사학자(narratologist)들의 대척점에 놓이는 학자들을 지칭하는 것이다.

10) Markku Eskelinen, "Towards Computer Game Studies", *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, 2004, p.36.

11) Markku Eskelinen, *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory*, Continuum, 2012.

는 인지적인 효과는 물론이고 역사적인 맥락에서 게임이 수용되는 과정에서 만들어 낸 사회적 문제나 문화사적인 관점 또한 포함시킬 수 있을 것이다. 이 논문에서는 이러한 '게임하기' 개념을 바탕으로 디지털 게임의 서사구조와 그 독자적인 수사학을 규명하는 것을 우선적인 목표로 삼는다. 아울러 한국에서 디지털 게임이 수용되고 창작되는 과정의 특수성에도 초점을 맞추어 연구하고자 한다.

실제로 디지털 게임이 한국에 처음으로 수입된 것은 1970년대 초반이지만, 독자적인 형태의 게임을 창작해내기 시작한 것은 1990년대에 이르러서야 가능했다. 70년대 초반에서 80년대 후반에 이르기까지 한국 게임시장은 거의 전적으로 해외 게임의 수입에 의존해왔지만, 이 시기를 게임 개발이 전무했던 암흑기로 보는 것은 부당한 견해라고 판단된다. 실제로 이 기간은 국내 게임회사와 개발자들이 독자적이고 독창적인 게임을 개발하기 위해, 해외 게임으로부터 영향을 받은 바를 스스로 내면화하는 기간으로 간주할 수 있다. 본 논문에서는 이러한 '게임하기'의 확장된 외연적 개념에 맞추어 한국 게임의 수용사와 독자적 창작 과정 또한 아울러 연구하고자 한다.

모든 게임은 게임하기 과정 중에 그 중심이 되는 게임 프로그램과 사용자 간의 상호작용이 발생한다. 게임은 플레이어의 의식과 상호작용 속에서 그 과정이 구축되는 구성적인 산물이기 때문에, 게임에서 게임하기 과정이 생략된다면 게임은 그저 잠재적인 가능성을 지닌 산물에 지나지 않게 된다. 게임하기를 통 해 게임을 둘러싼 의사소통 과정이 완성된다는 관점은 볼프강 이저(Wolfgang Iser)가 제안했던 독자수용이론과 그 맥락이 상통하는 바가 있다. 독자의 독서 행위를 문학작품의 의사소통과정의 완성으로 간주하는 독자수용이론 역시 '하나의 작품은 독자의식 속에서 텍스트가 구축되어진 것'으로 보기 때문이다.[12] 문학과 마찬가지로 게임 역시 경험적으로 주어진 객관적인 세계를 가리키는 것에 모든 힘을 다하는 것이 아니며, 게임이 목표로 하는 바 역시 게임 내에서 주어지지 않은 것에 존재한다. 문학 텍스트와 게임은 모두 독자의 독서행위와 사

12) 볼프강 이저, 이유선 역, 『독서행위』, 신원문화사, 1993, p.57.

용자의 게임하기를 통해 그 의사소통 과정이 완성된다는 공통점을 가지는데, 이는 독서행위와 게임하기가 해석학적인 공통분모를 가지고 있기 때문이다. 다만 게임하기는 독서행위와 달리 사용자의 해석학적 행위에만 초점을 맞추는 것이 아니라, 사용자의 욕망을 대행하는 에이전트의 행동(action)을 기반에 두고 있다는 점이다. 물론 게임하기 과정에서도 주어진 텍스트나 영상을 해석하는 경우가 자주 발생하지만, 이러한 해석은 그 자체로 독립적인 것이 아니라 언제나 에이전트의 행동과 맞물려 구성적으로 결합된다는 점이 차이라고 할 수 있다. 따라서 디지털 게임 연구에 있어서 게임하기의 과정 분석은 문학 작품의 독서행위 분석보다 더 중요하게 다루어져야 한다.

그럼에도 불구하고 지금까지의 게임 연구는 거의 게임 그 자체에 관한 연구를 중심으로 이루어져 왔다. 예스퍼 율은 지금까지의 게임 논의가 게임 그 자체에 관한 연구와 게임 사용자에 관한 연구로 양분되어져 왔음을 지적한 바 있다.[13] 이 중 게임 그 자체에 관한 연구는 주로 게임 디자인과 프로그래밍, 그래픽, 스토리 등을 주요 주제로 삼았다. 특히 게임에 관한 서사학적 연구는 전적으로 게임 그 자체에 관한 연구에 속해 있었고, 게임을 전적으로 텍스트로 간주했기 때문에 해석학적인 면모가 지배적일 수밖에 없었다. 반면 게임 사용자에 관한 연구는 텍스트로서의 게임 범주를 벗어나 게임이 사용자에 미치는 효과나 사용자들의 게임 문화와 같은 문제들을 주로 다루었다. 율이 지적하고 있는 것처럼 지금까지의 게임연구는 대부분 게임 그 자체에 관한 해석학적 분석이 주를 이루어 편중된 경향을 보이고 있다. 이는 앞서 지적한 대로 서사학자들을 중심으로 게임을 해석학적으로 규명해 온 학문적 식민주의의 영향 때문이라 볼 수 있다. 율이 게임하기라는 개념에 관해 직접적으로 논의하고 있는 것은 아니지만, 그가 분류한 게임 연구의 범주를 따르자면 게임하기는 게임 그 자체에 관한 연구와 게임 사용자에 관한 연구를 모두 포함하여 아우를 수 있는 포괄적인 이론적 틀이 될 수 있다.

'게임하기'가 게임학 연구의 중요 개념으로 등장하기 시작한 것은

13) 예스퍼 율, 이정엽 역, 『캐주얼 게임』, 커뮤니케이션북스, 2012, p.13.

2000년대 중반부터라고 할 수 있다. 미국과 북유럽을 중심으로 90년대 후반과 2000년대 초반 서사학 중심의 게임학 연구 열풍이 지나간 뒤, 그에 대한 대안적인 이론적 프레임으로 '게임하기'의 개념이 주목받기 시작한 것이다. 물론 게임하기에 관한 개념적인 정의는 게임과 사용자의 외연의 범주를 구성하는 의사소통의 상황과 그 효과를 어디까지로 규정할 것인지에 따라 연구자들마다 조금씩 달라진다. 서사학적 연구의 상당한 부분을 흡수한 뒤 알고리즘과 사용자 사이의 의사소통 관계에 집중한 알렉산더 갈로웨이의 연구(Alexander Galloway, 2006), 게임 진행 상황에서 사용자의 인식 과정과 리트러시의 문제에 집중한 반 에크(Richard van Eck, 2010)과 젤페의 연구(Cynthia Selfe, 2007), 그리고 게임하기의 문화적 현상과 사회적 반향에 집중한 히욜스(Larissa Hjorth, 2009, 2011)와 페르소나 이론을 바탕으로 디지털 게임의 사용자 정체성의 변화를 연구한 와스쿨(Dennis Waskul, 2006)과 네퓨(Michelle Nephew, 2006) 등이 그 대표적인 예시이다. 이들 연구들을 각각 의사소통과정 연구, 사용자 인식과 리트러시 연구, 사회문화적 연구로 재정의 내릴 수 있을 것이다.

갈로웨이는 미디어와 문학을 동시에 전공한 연구자답게 게임학 연구에서 서사학과 미디어 이론의 화해시키며 게임하기에 관한 이론을 전개시켜나간다. 그는 게임하기를 "컴퓨터의 하드웨어 및 게임 소프트웨어와 의사소통하는 독립적인 에이전트인 플레이어 혹은 사용자(operator)가 입력 장치를 통해 코드화된 메시지를 보내고 출력 장치를 통해 코드화된 메시지를 받는 상황"이라 부른다.[14] 퍼스의 기호학과 미디어 의사소통이론을 연상시키는 그의 게임하기 이론에서 그가 강조하는 부분은 바로 게임 내에서 일어나는 '행동(action)'이다. 이 행동이 없으면 게임은 추상적인 규칙들의 모음집이나 컴퓨터 코드에 불과하게 된다. 그는 게임 행동(gamic action)을 구분할 수 있는 두 축으로 사용자(operator)와 컴퓨터(machine), 그리고 게임 내재적 행동(diegetic)과 외재적 행동

14) Alexander R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture, University of Minnesota Press*, 2006, p.2.

(non-diegetic)을 들고 있는데, 이를 바탕으로 게임 행동의 4분면을 구분한다. 이 축에 의해 4분면은 각각 내재적 사용자 행동, 내재적 컴퓨터 행동, 외재적 사용자 행동, 외재적 컴퓨터 행동으로 구분된다. 여기에서 사용자와 컴퓨터의 구분은 게임 상황을 주로 전개해나가는 주체를 구분한 것이며, 내재적 행동과 외재적 행동은 게임 내에서 주로 재현되는 행동의 양상을 뜻한다. 이렇게 게임 행동을 4개의 단위로 구분한 이유는 기존 연구에서 사용자의 상호작용으로 설명했던 게임 내의 상황들을 세분화시켜 구분하면서 이러한 행동들이 서사를 어떻게 재구성하는지 살펴볼 수 있기 때문이다.

이를테면 그가 예로 들고 있는 「파이널 판타지 X(Final Fantasy X)」 같은 게임의 경우 캐릭터의 전투 기술을 발전시키기 위해 원형으로 된 일종의 스킬 트리(skill tree) 시스템을 사용하고 있는데, 사용자는 이 시스템을 게임을 즐기며 자주 접하게 되지만 이것이 게임 내의 서사와 직접적으로 연관된 것은 아니므로 외재적 컴퓨터 행동에 해당된다.[15] 반대로 게임 속의 재현과정이 거의 실제에 가깝고 알고리즘적으로 표현된 게임 시스템이 전무한 「쉔무(Shenmue)」 같은 게임은 에이전트의 행동이 게임 속의 주변 환경과 결부된 '주변 환경을 고려한 행동(ambience act)'으로 이루어진다. 따라서 이런 행동들은 사용자 내재적 행동으로 분류할 수 있게 된다. 갈로웨이의 이론은 그동안 대부분의 서사학 연구에서 관심을 두지 않았던 서사 바깥의 장치들, 이를테면 인터페이스나 스킬 트리 등과 같은 게임 시스템 등이 게임 서사 내의 의사소통과정에 깊숙이 관여하고 있다는 사실을 말해준다.

따라서 디지털 게임의 서사 층위를 규명하기 위해서는 주네뜨가 미메시스(mimesis)와 디에게시스(diegesis)로 구분했던 서술의 두 층위 외에도 담론 외재적(extra-diegetic) 또 하나의 축이 필요해진다. 국내에서는 주네뜨가 사용한 담론 외재적인 요소를 '겉 이야기'로 번역해 왔는데, 이는 상당히 이야기 중심적인 사고 체계에서 비롯된 것이다. 상호작용적 서사가 기존의 서사와 다른 점은 일차적으로는 사용자의 입력에 의

15) Ibid., pp.13~15.

해 서사가 변화될 가능성을 내재하고 있다는 점이다. 여기에서 이 입력 과정이란 미메시스도 디에게시스도 아니며 서술된 이야기 바깥에서 서술된 부분을 변형할 수 있는 능력을 의미한다. 몽포르는 이를 '디렉티브스(directives)'라 명명한 뒤, 이를 상호작용적 서사를 추동하는 세 번째의 서사 체계로 보았던 것이다.[16]

사용자 인식과 리트러시로서의 게임하기를 연구하는 학자들은 대부분 인지심리학이나 교육학 전공자들이다. 그들이 가장 많이 인용하고 또 전범으로 내세우는 이론은 제임스 폴 지(James Paul Gee)의 게임 리트러시 이론이다. 지는 미국 학생들을 대상으로 한 실험을 바탕으로 잘 조직된 컴퓨터 게임의 경우 학생들의 리트러시를 개선할 수 있다는 논지를 폈다.[17] 젤페나 하위셔(Gail Hawisher) 같은 심리학자들은 주로 실제 게임 플레이어들을 심층적으로 인터뷰하거나 설문조사를 실시해서 리트러시가 확장되는 결과를 측정한다. 이러한 경향의 최근 연구들은 리트러시를 '글을 읽고 쓸 수 있는 능력'으로만 한정짓지 않고, 뉴미디어나 게임을 다룰 줄 알고 그에 내재된 상징적 코드를 읽을 수 있는 능력을 뉴미디어 리트러시 혹은 게임 리트러시로 확장해서 사용한다. 이렇게 보았을 때 게임하기란 사용자의 신체나 두뇌활동에 직접적으로 영향을 끼칠 수 있는 인지적이고 상황적인 효과 모두를 포괄하는 개념으로 볼 수 있다.[18]

마지막으로 사회문화적 연구는 게임하기의 범주를 지역학과 사회문화적인 경계까지 확장시킨 경우에 해당된다. 라리사 히욜스는 아시아 태평양 지역의 게임하기 문화를 연구하는 과정에서 PC방과 MMORPG, 그리고 e-스포츠에 주목했다. 그녀는 「리니지(Lineage)」나 「라그나로크 온라인(Ragnarok Online)」 같은 한국 MMORPG가 아시아 지역에 해당

16) Nick Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, The MIT Press, 2003, pp. 26~27.
17) James Paul Gee, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan, 2007.
18) Cynthia L. Selfe and Gail E. Hawisher, *Gaming Lives in the Twenty-First Century: Literate Connection*, Palgrave Macmillan, 2007, pp.21~34.

게임을 출시할 때 철저한 현지화를 바탕으로 그 지역에 뿌리내리는 것에 주목했다. 현지 게임 배급사나 서버 업체와도 면밀한 관계를 유지하며, 현지화 된 게임화 방식을 제공하는 것이 북미나 유럽의 게임들과 다른 점으로 꼽혔던 것이다.[19] 히욜스가 편저한 『아시아 태평양 지역의 게임하기 문화와 지역학(Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific, 2009)』은 지역학의 관점에서 게임하기에 관해 논한 드문 사례로, 이러한 그의 연구는 후속 저서 『게임과 게임하기(Games and Gaming: An Introduction to New Media, 2011)』[20]로 이어졌다.

와스쿨과 네퓨는 디지털 게임, 특히 MMORPG의 사용자 정체성의 문제를 '페르소나(persona)'라는 일종의 가면적 존재를 등장시켜 설명한다. 와스쿨은 MMORPG의 사용자는 개인(Person), 플레이어(Player), 페르소나(Persona)의 3가지의 상징체계를 바탕으로 그 사용자 정체성이 이 세 층위의 경계를 오가면서 구성된다고 주장한다.[21] 이와 마찬가지로 네퓨 역시 가상세계의 사용자의 정체성을 가상공간 속의 캐릭터와 게임 밖 공간에서 캐릭터의 행동을 통제하는 플레이어로 나누어 설명하고 있다.[22] 이와 같은 사용자 정체성과 관련된 연구들은 각각의 게임마다 페르소나 우위나 개인 우위의 특성을 나타내는 경우로 구분되면서 게임과 자아를 둘러싼 욕망을 조절한다고 보고 있다.

국내의 연구로 눈길을 돌려보면 '게임하기'라는 개념을 주로 미디어 이론을 바탕으로 한 사용자 중심의 연구에서 많이 활용하고 있음을 알 수 있다. 박근서는 히욜스의 사회문화적 연구와 마찬가지로 게임하기를

---

19) Larissa Hjorth and Dean Chan, "Locating the Game: Gaming Cultures in/and the Asia-Pacific", *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*, Routledge, 2009, pp.6~7.

20) Larissa Hjorth, *Games and Gaming: An Introduction to New Media*, Bloomsbury Academic, 2011.

21) Dennis Waskul, "The Role-Playing Game and the Game of Role-Playing: The Ludic Self and Everyday Life", *Gaming as Culture: Essay on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, McFarland & Company, 2006, pp.19~38.

22) Michelle Nephew, "Playing with Identity: Unconscious Desire and Role-Playing Games", Ibid., pp.120~139.

일종의 문화적인 실천으로 정의내리고 있다. 그는 비디오게임이 새로운 점은 소비의 과정이 기존의 다른 미디어 콘텐츠를 소비하는 경우와 다르게 현저히 능동적이며 대단히 적극적이고 상당히 상호작용적이라는 점을 강조하면서, 게임 자체가 실제 세계에 틈입되는 순간 그 저항과 탈주가 되는 과정을 분석하고 있다. 여기에서 게임하기란 사용자 경험의 총체적인 근원임과 동시에 권력이 게임을 문화적인 아웃사이더로 규정하려고 하는 부르디외 식의 구별 짓기에 대한 저항적인 의미를 동시에 지니게 된다. 전경란은 미디어 이론의 사용자 연구 방법론을 바탕으로 디지털 게임의 사용자 연구를 플랫폼, 젠더, 연령 등 다양한 카테고리를 적용하여 연구해 왔다.[23] 전경란은 '게임하기'에 관해 특별한 정의를 내리고 있지는 않지만, 이어진 연구를 통해 유추해 볼 때 이 연구의 범주는 히욜스의 사회문화적 연구에 가깝다고 볼 수 있다. 또 명확하게 '게임하기'라는 용어를 사용하고 있지는 않더라도 '게임 플레이'나 '게임 사용자 서사'와 같은 유사한 개념을 바탕으로 한 연구들도 존재한다.[24]

문제는 이와 같은 연구들이 '게임하기'라는 용어를 둘러싼 그 외연의 확장과 간학문적적인 경계 설정에는 성공했지만, 이 용어가 가진 명확한

---

23) 전경란, 「모바일 게임과 이동성의 성별화: 여성의 이동전화 게임하기에 대한 탐색적 고찰」, 『한국방송학보』 제21집 6호, 한국방송학회, 2007, pp.536~573.
전경란, 「여성 게이머의 게임하기와 그 문화적 의미에 대한 연구 : 고 레벨 여성 게이머의 게임하기를 중심으로」, 『사이버커뮤니케이션학보』 제22호, 사이버커뮤니케이션학회, 2007, pp.83~117.
전경란, 임소혜, 「청소년의 중독적 게임하기 맥락과 의미에 관한 연구」, 『한국게임학회지』 제12집 6호, 한국게임학회, 2012, pp.83~94.

24) 게임 플레이나 사용자 서사를 주요 주제로 한 국내 연구들은 다음과 같다.
류철균, 「상호작용 서사의 시간성 연구」, 『어문학』 93집, 한국어문학회, 2006, pp.383~411.
이동은, 『디지털 게임 플레이의 신화성 연구: MMORPG를 중심으로』, 이화여대 박사논문, 2013.
서성은, 「디지털 게임 스토리텔링과 사용자 경험 연구: 발터 벤야민의 '이야기' 개념을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제27호, 인문콘텐츠학회, 2012, pp.129~139.
서성은, 「소셜 네트워크 게임의 사용자 정체성 연구」, 『한국컴퓨터게임학회논문지』 제23집 제2호, 2010, pp.69~77.
한혜원, 『디지털 게임의 다변수적 서사 연구』, 이화여대 박사논문, 2009.

내재적 의미를 정의내리는 데에는 실패했다는 점이다. 만일 '게임하기'가 게임 및 사용자와 관련된 모든 문맥들을 함축하는 용어로 사용된다면 이는 상호작용성(interactivity)이라는 용어가 게임과 관련된 모든 현상을 설명하면서도 실제로는 아무 것도 설명해주지 못했던 전철을 다시 밟게 될 가능성이 높다. 때문에 '게임하기'의 명확한 개념을 설정하고 게임을 둘러싼 의사소통과정의 요소들을 정밀하게 분석할 필요가 있다. 본고는 그 단초를 디지털 게임이 지닌 독자적인 성격을 규명하는 데에서 찾기보다 컴퓨터를 기반으로 한 다른 상호작용적 서사(interactive narrative)와의 비교를 통해서 달성될 수 있다고 보았다. 디지털 게임은 독자적으로 완성된 매체가 아니라 전통적인 다른 매체들과의 연관성 속에서 탄생했으며 그 발전 과정에서 각종 의사소통 도구들이 착종되면서 무수한 하위 장르를 만들어 냈기 때문에, 이에 대한 비교연구가 필요한 것은 당연한 일이라고 본 것이다. 따라서 상호작용적 서사와 디지털 게임을 매체 비교적 관점에서 통시적으로 분석하면서 그 유사점과 차이점을 규명하는 방식으로 논의를 진행해 나갈 것이다.

상호작용적 서사의 역사를 통시적으로 보았을 때 문자 텍스트는 상호작용적 서사의 태동기 때에는 서사를 추동하는 주요한 역할을 해왔지만, 디지털 게임을 중심으로 시각적이고 상호작용적인 요소의 활용이 두드러지면서 부수적인 역할에 머무르게 되었다. 7~80년대에 주로 창작되었던 인터랙티브 픽션[25]이나 90년대 초반에 나타난 하이퍼텍스트[26]의 경우

25) 인터랙티브 픽션(interactive fiction, IF)은 참여자가 텍스트 명령을 이용해 인물들을 조작하고 주위에 영향을 주는 환경을 모의한 소프트웨어를 말한다. 일반적으로 텍스트 기반의 입출력을 사용하는 어드벤처 게임의 일종인 텍스트 어드벤처(text adventure)를 지칭하는 말이다. 이런 형식으로 제작된 작품들은 문학적 내러티브와 컴퓨터 게임의 범주로 간주된다. 상품으로서의 인터랙티브 픽션은 1980년대에 가정용 컴퓨터 시장을 지배하는 소프트웨어로 큰 인기를 얻었다. 오늘날에는 인터랙티브 픽션이 상업적인 생명력을 잃었지만, 자유롭게 이용 가능한 개발 시스템을 이용해 온라인 커뮤니티에서 새로운 작품들이 만들어지고 있다. 이 중 대부분은 인터랙티브 픽션 아카이브(http://ifarchive.flavorplex.com/indexes/if-archive.html)에서 자유롭게 내려받을 수 있다.

26) 하이퍼텍스트(Hypertext)는 링크를 통해 독자가 한 문서에서 다른 문서로 즉시 접근할 수 있는 텍스트를 뜻한다. 주로 컴퓨터나 다른 전자기기들을 통

거의 모든 의사소통과정을 문자텍스트와 상호작용에 기대고 있지만, 인터랙티브 드라마와 가상세계, 그리고 디지털 게임의 경우 여러 표현수단이 복합적으로 작용한다. 따라서 이러한 상호작용적 서사에서 문자 텍스트가 가진 표현의 방법론과 수사학의 창출 방식을 따로 분리해서 연구할 수 있다면, 이는 시각적이고 상호작용적인 요소와 문자 텍스트가 결합하여 어떠한 의미작용을 낳는지 분석할 발판을 마련하는 계기가 된다고 할 수 있다.

상호작용적 서사의 범주는 꽤 많은 논란의 여지를 남기고 있다. 우선적으로 이 분야는 디지털 기술의 발전에 힘입어 매년 새로운 하위분야가 생성되기도 하고, 또 질적인 발전을 거듭하여 기존의 범주를 재정의 내리도록 유도하고 있기도 하다. 그렇기 때문에 이 논문에서는 컴퓨터 기반의 상호작용적인 서사를 디지털 게임, 하이퍼텍스트, 인터랙티브 픽션, 인터랙티브 드라마[27], 가상세계[28], 전자책[29] 등 사용자의 참여를 통해

해 표시된다. 하이퍼텍스트라는 개념은 1960년대 컴퓨터 개척자이자 철학자인 테드 넬슨(Ted Nelson)이 처음 고안하여 쓰이게 되었다. 'hyper(초월적인, 건너편의)'와 'text'를 합성하여 만든 컴퓨터 용어로 파생텍스트라 부르기도 한다. 인터넷과 결합하여 HTML의 주된 구성요소가 되었다. 기존의 문서가 절차적이면서 서열형 구조라면 하이퍼텍스트는 링크에 따라 그 차례가 바뀌는 임의적이면서 나열형인 구조를 가진다. 또한 하이퍼텍스트 문학이라는 새로운 예술장르를 탄생케 하였다.

27) 여기서 말하는 인터랙티브 드라마(interactive drama)는 실사 기반의 상호작용적인 영화를 지칭하는 것이 아니라 3D 환경 속에서 사용자가 디지털 배우를 조종하여 작품 속의 다른 배우들과 의사소통하며 직접 극을 만들어나가는 드라마들을 뜻한다. 실례로 카네기 멜론 대학의 「오즈 프로젝트(Oz Project)」, 마이클 마티아스와 앤드류 스턴이 제작한 「파사드(Facade)」 등이 대표적인 예시에 해당된다.

28) 가상 세계(Virtual Worlds)는 컴퓨터 안에서 3D 동영상을 통해 생활하면서 마치 현실 세계와 같은 느낌을 느끼게 하는 프로그램을 뜻한다. 어떤 특정한 환경이나 상황을 컴퓨터로 만들어서, 그것을 사용하는 사람이 마치 실제 주변 상황·환경과 상호작용을 하고 있는 것처럼 만들어 주는 인간-컴퓨터 사이의 인터페이스를 지칭하는 것이다. 가상현실 세계의 사용자는 주로 아바타를 통해 이동하고 소통한다. 이런 아바타들은 텍스트, 2D, 3D 형태로 나눠지며, 대부분이 다중 사용자 형태이다. 유저들 간의 커뮤니케이션은 텍스트, 그래픽 아이콘, 시각적 제스처, 소리, 또는 드물게 접촉이나 감각으로 이루어지기도 한다. 대표적인 예로 「세컨드 라이프(Second Life)」와 「클럽 펭귄(Club Penguin)」 등이 있다.

내부의 서사가 변화할 가능성을 내포한 장르로 한정시키고자 한다.[30] 통상적으로 이러한 상호작용적 서사는 주류 문학의 범주에 포함되지 못하고, 영미권의 비평들과 학문적 논의를 제외하면 제대로 된 학문적 수혜를 받지 못했다.

개중에는 디지털 게임처럼 상업적인 성공을 거두어 관심의 대상이 되고, 관련 학문인 게임학(ludology)이 분과학문으로 탄생한 경우도 있었다. 그럼에도 불구하고 일부의 학술적 연구를 제외하면 이러한 상호작용적 서사에 대한 본격적인 연구는 산업적인 관심을 벗어나지 못하고 아직 시작 단계에 머물러 있다. 그 이면에는 디지털 게임이나 가상세계와 같은 상호작용적 서사들은 진지한 학문의 범주에 포함시키기 어렵다고 생각하는 학계의 편견이 작용하고 있기도 하다.

그러나 이러한 장르들은 이미 1980년대 이후부터 이를 열정적으로 추종하는 마니아층에게 지지를 받으며 일종의 하위문화(subculture)[31]를 이루어 왔다. 더불어 금세기 들어서는 네트워크 기술과 스마트폰으로 대표되는 모바일 디바이스들이 급격하게 보급되면서, 이러한 하위문화들은 일반 대중의 생활과 사고에도 중요한 영향을 끼치게 되었다. 본 논문은 이러한 하위문화의 표현형식과 소비구조는 동시대의 문화를 반영하고 있으므로, 적절한 분석 방법론만 준비된다면 이를 분석하는 것이 당대의 사회문화를 읽어내는 데 유용한 준거점이 될 수 있으리라는 데서 출발한

---

29) 전자책(electronic books)은 문자나 화상과 같은 정보를 전자 매체에 기록하여 서적처럼 이용할 수 있는 디지털 도서를 총칭한다. 이 논문에서 언급하고자 하는 전자책은 단순히 종이책을 컴퓨터를 통해 이용하도록 하는 것이 머물지 않고, 전자기기가 가지는 상호작용성을 서사에 적극적으로 반영한 인터랙티브 전자책(interactive e-book)을 주요 대상으로 한다.

30) 이외에도 컴퓨터가 스스로 시나 소설을 창작하는 자동시학 프로그램, 쌍방향 TV 드라마, 디지털 시 등을 이 범주에 포함시킬 수 있을 것이다. 그러나 여기에서는 인간이 창조해내고, 인간과 컴퓨터의 상호작용을 통해 뚜렷한 서사적인 흐름을 만들어내는 장르들만을 상호작용적 서사로 정의내리고자 한다.

31) 한 사회 안에서 일반적으로 통용되는 가치관과 행동양식을 전체 문화(total culture)라 할 때, 그 문화의 내부에 존재하면서 독자적 특질과 정체성을 보여주는 소집단의 문화를 하위문화라고 한다.
딕 헵디지, 『하위문화 : 스타일의 의미』, 현실문화연구, 1998.

다.

지금까지 컴퓨터를 기반으로 한 상호작용적 서사는 다양한 방향에서 연구되어왔다. 애초에는 컴퓨터가 인공지능을 통해 스스로 적절한 서사 구조를 갖춘 스토리를 만들어낼 수 있는가에 대한 연구에서부터 시작되었다. 이른바 서사창작도구(authoring tools)이라 불리는 이 프로그램들은 컴퓨터 공학의 하위 분야인 인공지능(artificial intelligence) 연구자들이 만들어냈다. 1974년 제임스 미한(James Meehan)이 만든 「테일-스핀(Tale Spin)」이 그 시초라 할 수 있으며, 이후 70-80년대를 전후하여 「민스트렐(Minstrel)」이나 「유니버스(Universe)」 같은 컴퓨터 저작도구 시스템이 출연했다. 그러나 이를 통해 컴퓨터가 스스로 만들어낼 수 있는 이야기는 간단한 서사구조만 갖추고 있을 뿐, 복잡한 인간관계나 사상 혹은 수사학적 표현을 구사하는 데에는 무리가 있는 것으로 판명되었다.[32] 이후 컴퓨터를 통한 상호작용적 서사는 저작도구의 제작 시도는 사라지고, 결국에는 인간의 생각에 기반을 둔 상호작용적 서사들만 창작되게 되었다. 이는 무엇보다 컴퓨터 상호작용적 서사라고 하더라도 컴퓨터가 일종의 프로그래밍 도구이자 시공간을 재현하는 인터페이스(interface)로 작용할 뿐, 결국에는 인간의 생각을 표현하는 매체이자 예술작품으로 기능할 수 있음을 말해준다.

이후 컴퓨터 기반의 상호작용적 서사는 크게 두 방향에서 연구되었다. 하나는 이들 하위 장르 중 가장 산업적으로 성공을 보인 디지털 게임에 관한 연구이며, 게임학(ludology)이라는 범주 아래 게임의 서사 구조와 상호작용 방식, 그리고 이의 사회적 영향 관계를 분석함에 있어 여러 학문분야에서 차용한 연구방법론을 복합적으로 적용해왔다. 다른 하나는 하이퍼텍스트와 인터랙티브 드라마를 비롯한 여타의 상호작용적 서사를 전체적으로 포괄하는 차원에서 매체 미학과 작동 원리를 중심으로 한 연구이다. 상호작용적 서사의 주요 연구들은 초기에는 소설이나 영화, 드라마 등과 같은 선형적인 기존 서사들과 차별되는 지점을 부각시키면서

32) Noah Wardrip Fruin, *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*, The MIT Press, 2012, p.15.

장르의 구분 없이 통합적인 차원에서 연구를 진행하는 경향이 존재했다.

인간과 컴퓨터 상호작용(HCI) 분야의 선구적 학자인 브렌다 로렐(Brenda Laurel)은 그녀의 박사논문을 수정하여 92년에 펴낸 저서 『극장으로서의 컴퓨터(Computers as Theatre)』에서 아리스토텔레스의 『시학』에 사용된 이론을 바탕으로 이를 인간과 컴퓨터 상호작용(HCI)에 걸맞은 드라마 이론으로 체계화 시켰다. 그녀의 저서는 이후 컴퓨터 기반의 인터랙티브 드라마를 개발하는데 이론적 배경이 되었으며, 실제로 이를 바탕으로 「파사드(facade)」 같은 자연어 처리가 가능한 인터랙티브 드라마가 개발되기도 했다. 로렐은 『시학』을 기반으로 하여 아리스토텔레스가 제시한 연극의 6가지 요소를 인터랙티브에 맞추어 그 범주를 수정하여 플롯, 캐릭터, 사상, 언어, 패턴, 개별적 행동으로 제시한 뒤, 이를 바탕으로 컴퓨터를 통해 드라마를 경험하는 인간의 반응을 상호작용적으로 조정하는 방법에 대해 연구했다.[33] 로렐의 연구는 잠시 잊혔다가 90년대 후반 이후 HCI가 컴퓨터 연구의 주요 방법론으로 떠오르면서 다시 부각되기 시작했다.

한편 하버드 대학에서 영어학을 전공한 뒤 분야를 바꾸어 인문학 컴퓨팅 분야의 선구자가 된 자넷 머레이(Janet Murray)는 저서 『홀로덱 위의 햄릿(Hamlet on the Holodeck)』에서 사이버 서사의 미학을 몰입(immersion), 에이전시(agency), 변형(transformation)의 세 가지 범주로 구분했다. 그녀에 따르면 이러한 상호작용적 서사(사이버 서사)는 환상의 공간 속으로 사용자가 방문하게끔 해서 역할(가면)을 부여한다.[34] 여기에서 다른 사용자들과 함께 집단적 역할에 참여하면서, 몰입에 대한 믿음이 강화되는 구조적 참여의 체험을 하게 되는 것이다. 또한 사용자 스스로가 목표를 설정하고 경쟁하는 가운데, 구성주의(constructivism)적이고 건설적인 플롯 시스템을 경험하게 되면서 에이전시를 경험하게 된다고 언급했다. 더불어 자신의 자아를 벗어나 일종의 디지털 배우로서 연기를 체험하게 되면서 다중 위치적인 관점(the multipositional view)

33) Brenda Laurel, op. cit., pp.35~66.
34) Janet Murray, op. cit., pp.97~99.

을 체험하게 된다고 보았다. 그녀의 이러한 연구는 추후 게임학자들에게 상호작용적 서사를 너무 서사학 중심으로 몰아가고 있다며 비판받기도 하지만, 이어지는 후속 연구에 큰 자극을 주었을 뿐더러, 생소했던 이 분야의 여러 용어들을 개념화시켰다는 점에서 주목할 만하다.

게임이론 연구자인 에스펜 아세스(Espen Aarseth)은 97년에 나온 저서 『사이버텍스트(Cybertext)』에서 하이퍼텍스트, 어드벤처 게임, 서사창작도구, 머드 게임 등 상호작용적 서사들을 중점적으로 분석하면서 이러한 장르들을 '에르고딕 문학(Ergodic literature)'으로 통칭했다. 여기서 말하는 '에르고딕'이란 그리스어에서 각각 '작업'과 '경로'를 의미하는 에르곤(ergon)과 호도스(hodos)를 차용한 물리학 용어로부터 빌려온 것이다.[35] 이에 반대되는 개념으로는 일반적으로 '선형적 문학(linear literature)'이란 용어가 사용되었는데, 여기에는 독자가 서사에 개입하기 어려운 닫힌 텍스트인 소설, 영화, 드라마 등이 포함된다. 올셋은 미디어 이론가들이 사용하는 이러한 선형성이라는 개념이 모호하며, 모든 독서 행위는 일정 부분 이상의 비선형성을 담보한다고 주장한다. 이어서 그는 에르고딕 텍스트 중에서 단어의 선택이나 일정한 분기를 따라가는 정적인 형태의 하이퍼텍스트를 떼어낸 뒤, 남는 종류의 장르들을 사이버텍스트라 명명한 것이다. 그의 이런 연구는 기존에 장르나 매체별로 독립되어 연구되던 상호작용적 서사를 일종의 통합적인 계열체로 파악하고 이의 미학을 상호 비교한 것에 의의를 둘 수 있다.

조지 랜도우(George Landow)와 제이 데이비드 볼터(Jay David Bolter)는 하이퍼텍스트와 뉴미디어를 바탕으로 한 새로운 형태의 글쓰기에 대한 연구를 지속적으로 탐구해 온 학자들이다. 이 둘의 공통점은 뉴미디어를 통한 새로운 형태의 글쓰기를 단순히 산업적이거나 현상적으로 판단한 것이 아니라, 이러한 형태의 글쓰기를 비평 이론과 관련하여 논했다는 점이다. 랜도우는 92년 출간한 저서 『하이퍼텍스트(Hypertext)』를 97년 증보하면서 『하이퍼텍스트 2.0』이라는 타이틀

35) Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature, Johns Hopkins University Press*, 1997, pp.1~2.

을 붙였고, 2006년에 이를 다시 증보하면서 『하이퍼텍스트 3.0』[36]을 내놓았다. 그는 컴퓨터 공학자 테드 넬슨에서 후기구조주의자 데리다의 징후를 발견하고 그가 정의내린 하이퍼텍스트의 흔적을 바탕으로 하이퍼텍스트에서 텍스트, 저자, 글쓰기, 내러티브의 4가지 범주가 모두 재구성된다고 주장한다. 초기 하이퍼텍스트인 마이클 조이스(Michael Joyce)의 「오후」를 비롯한 주요 작품들을 정치하게 분석하면서 이러한 논의들이 결국에는 "누가 텍스트를 통제하는가?"의 문제로 귀결된다고 보았다. 그의 이러한 이론은 이후 상호작용적 서사에서 중요한 논쟁거리인 서사의 주도권과 에이전시의 연구로 확장되는데 큰 영향을 끼쳤다. 볼터는 이와는 달리 테크놀로지의 발전이 장르들 사이의 재매개를 촉진하며, 각각의 장르들은 서로의 서사구조를 모방하고 영향을 끼치는 가운데 글쓰기 문화의 변화가 촉발되고 있다고 주장한다. 그는 전자책이나 인터랙티브 픽션이 미디어 성을 담보하고는 있지만, 이러한 이론의 근거는 고전적인 문학에서도 나타났다고 말한다. 보르헤스나 칼비노의 실험적인 소설들과 사포르타의 「Composition No.1」 같은 비선형적인 읽기가 가능한 소설들이 그 예이다.

게임학으로 연구사의 범주를 좁혀 논해보자면, 2003년을 전후한 서사학자와 게임학자들 사이에 일어난 게임의 서사성 논쟁과 2006년을 전후한 직관적이고 사회성이 강화된 게임들의 등장이 게임학의 주요 이슈들을 이끌었다고 할 수 있다. 자넷 머레이(Janet Murray)와 같은 서사학자들은 게임을 소설이나 영화와 같은 서사체의 연장선상에서 연구해야 한다고 주장하고, 게임학자들은 이와는 달리 게임에 서사구조가 나타나기는 하지만 어디까지나 게임은 게임만의 고유의 미학적인 기준을 설정해서 이를 연구해야 된다는 입장을 견지한다. 특히 게임학자 곤잘로 프라스카(Gonzalo Frasca)는 대학에서 문예학을 전공한 뒤 게임을 서사학의 입장에서 논하고자 하는 학자들을 두고 일종의 학문적 식민주의라 비난한 바 있다.[37] 이후 이 논쟁은 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)와 같은

---

36) George Landow, *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Johns Hopkins University Press, 2006.

37) 곤잘로 프라스카, 김겸섭 역, 『억압받는 사람들을 위한 비디오게임』, 커

중도적 입장의 학자들이 나서 중재를 하고[38], 보다 생산적인 논의를 이끌어 내기 위해 노력했다. 그러나 이 논쟁은 추후적인 성과를 이끌어내지 못하고 오히려 소모적으로 끝나버린 느낌이 강하다.

이후 게임학은 다양한 영역에서 개별적인 탐구가 이루어지다가, 최근 5년 사이에 급격하게 변해버린 미디어 환경과 게임 사용자들의 인구통계학적인 변화를 중심으로 사용자 문화(user culture) 연구가 활발하게 이루어졌다. 다시 말해 게임의 서사 연구에만 집중하지 않고 상호작용 방식, 사용자 문화, 게임의 역사, 수사학, 표현 방식과 미학 등으로 연구 주제가 세분화 된 것이다. 예스퍼 율(Jesper Juul)은 저서 『캐주얼 레볼루션(Casual Revolution)』[39]에서 2006년 겨울을 즈음하여 닌텐도의 위(Wii)가 직관적인 인터페이스의 컨트롤러를 갖추고 나오기 시작하면서 캐주얼 게임 혁명이 일어났다고 분석했다. 게임의 주요 사용자층이 10-30대 사이의 남성 하드코어 유저에서 여성과 노인들로 이동했으며, 이들은 주로 쉽고 직관적인 형태의 모방적 인터페이스 게임을 즐기게 된 것이다. 이후 이러한 흐름은 모바일 디바이스의 보급과 소셜 네트워크 게임으로 확산되어 게임 문화를 변형시켰다. 게임학에서는 게임 그 자체의 디자인이나 스토리 구조만을 분석으로 삼는 것이 아니라, 그 사용자층의 변화까지 주요 연구대상으로 삼고 있는 셈이다. 왜냐하면 이는 앞으로의 게임 디자인 경향을 예측하고, 그에 맞는 인터랙션 디자인을 설계하는 데 큰 도움을 주기 때문이다.

국내의 연구로 눈을 돌려보면 한국에서는 상호작용적 서사 전반에 관한 통합적인 연구보다는 게임학과 같은 개별 학문에 초점을 맞춘 경우가 많았다. 상호작용적 서사 중 유일하게 산업적인 기반을 갖춘 것이 게임이었기 때문에 이러한 수요에 발맞추어 컴퓨터 공학, 디자인, 사회과학 등 여러 학문이 학제 간 연구를 지향하는 학회를 구성하여 재빠르게 대

뮤니케이션북스, 2008, p.140.

38) Henry Jenkins, “Game Design as Narrative Architecture”, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, 2004, pp.118~130.

39) Jesper Juul, *Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press, 2010.

응했기 때문이었다. 그러나 2003년을 전후하여 한국에서도 인문콘텐츠학회나 디지털 스토리텔링 학회와 같은 상호작용적 서사 전반을 연구 대상으로 삼는 연구단체가 생겨나고, 이를 연구하는 학자들이 조금씩 늘어나면서 연구 성과를 거두기 시작했다.

이처럼 본 논문에서는 상호작용적 서사의 발전 과정을 분석하는 가운데, 이를 게임의 독자성과 비교 대조하면서 디지털 게임의 독자적인 서사적 특질을 추출하고 이를 이론화하여 디지털 서사학의 기초를 다지고자 한다. 물론 게임이라는 장르를 서사적 특질만으로 설명하기는 무리가 따르기 때문에, 이 논문에서는 그 부가적인 논의로 디지털 게임만이 가진 고유한 수사학(rhetoric)적인 요소들을 아울러 분석하고자 한다. 마지막으로 한국 디지털 게임의 역사를 롤플레잉 게임의 발전사를 중심으로 살펴보면서, 한국 게임이 지닌 특수성과 게임하기의 과정의 분석을 통해 앞서 논했던 이론들이 개별적인 작품에서 적용되는 사례들을 확인하고자 한다.

2. 연구 대상 및 연구 방법

본 논문에서 디지털 게임의 서사와 그 미학적 효과를 규명하기 위해 취하고 있는 연구 방법은 크게 두 가지로 요약될 수 있다. 먼저 언급할 것은 상호작용적 서사 중 게임이 아닌 것들과 디지털 게임을 비교하는 가운데 그 유사성과 차이점을 드러내면서 게임의 독자적인 서사구조를 규명하는 것이다. 또 다른 하나는 디지털 게임의 '게임하기' 과정에 초점을 맞추어 게임에 관한 기존의 서사학적 분석을 보완하고 디지털 게임의 서사를 다시 정의내리는 것이다. 이 두 가지 방법은 얼핏 보기에는 독립적인 과정처럼 보이지만 실제로는 서로 연관되는 부분이 적지 않다. 비게임 상호작용적 서사에 관한 분석에서는 이 장르들이 문학으로부터 분리되어 독자성을 획득하는 과정이 드러나는데, 이러한 과정의 내부에서는 사용자가 서사를 조직할 수 있는 권한이 확대되어 사용자가 원활하게 에이전시를 경험할 수 있게 해준다. 하이퍼텍스트에서 인터랙티브 픽션을 거쳐 그래픽이 포함된 어드벤처 게임으로 진화해 나가는 과정 속에서 각 장르들은 서로를 조금씩 모방해나가면서 재매개의 과정을 거쳐 왔다.[40] 현 세대의 게임에 이르러 그 서사 구조는 시작은 존재하지만 끝이 없고, 수많은 행위자가 동시에 사건을 경험하며, 복잡한 다중 플롯에 의해 이야기가 분화하기도 한다. 이러한 다채로운 모습들은 소설을 중심으로 하는 서사학적인 인식에 포섭되기 어려우며, 다중 매체의 비언어적인 인지서사학적 관점으로 그 개념들을 다시 설명해야 할 필요성이 있다.

전통적으로 서사는 서술자에 의해 서술되는 사건이나 스토리 혹은 이의 재현 방법으로 정의되어 왔다. 서사학자 미케 발(Mieke Bal)은 서사

40) 상호작용적 서사의 재매개 과정에 관한 연구들은 다음을 참조할 것.
제이 데이비드 볼터, 김익현 역, 『글쓰기의 공간: 컴퓨터와 하이퍼텍스트 그리고 인쇄의 재매개』, 커뮤니케이션북스, 2010.
조지 란도, 김익현 역, 『하이퍼텍스트 3.0: 지구화 시대의 비평이론과 뉴미디어』, 커뮤니케이션북스, 2009.

의 기본적인 요건으로 4가지를 제시하고 있는데 이는 다음과 같다. ①원인과 결과라는 하나의 궤도로 세계를 표상한다. ②시작과 중간과 끝의 순서가 있다. ③행위자와 서술자가 있다. ④행위자가 경험한 일련의 사건이 있다.[41] 소설을 규범으로 정의된 이러한 서사에 대한 정의는 문자 텍스트를 기본적인 의사소통 도구로 정의하고, 그 자체로 완결된 텍스트를 전제로 한다. 때문에 이러한 정의는 기본적으로 디지털 게임뿐만 아니라 상호작용적 서사 전반에 관한 서사적 특징을 분석하는 데에 사용하기는 무리가 따른다. 이는 상호작용적 서사에서 사용자의 상호작용적 반응을 통해 서사의 흐름이 바뀔 수 있다는 수준이 아니라, 컴퓨터의 코드가 만들어내는 코드가 완결된 형태의 서사를 거부하고 메커니즘에 의해 사용자의 내면에 이면적인 형태의 또 다른 서사를 생성하기 때문이다. 이 또 다른 서사는 게임 이전에 생성된 것이 아니라, 게임 플레이 과정에서만 생성되는 서사이다. 다시 말해 '게임하기'에 의해 만들어지는 이 서사들은 이전에는 서사라고 불리지 않았던 것들에 해당된다.

최근 등장하고 있는 인지주의적 서사학은 서술자의 '회고적 재현'이라는 서사의 협소한 범주에서 벗어나 서사의 영역을 확장시키려는 노력을 서사학 내부에서 경주시키고 있다. 인지주의적 서사학자들은 서술자에 의한 이야기의 전달 대신에 특정 시공간의 이야기를 통한 세계의 정신적 구성과 그것의 경험적 자질을 중시하고 있다.[42] 이러한 맥락에서 디지털 게임의 서사는 부분적으로만 언어를 매개로 하면서도, 미케 발이 앞서 언급한 서사의 요건들은 충족시키고 있다. 왜냐하면 이 새로운 형태의 서사들은 기본적으로 "말" 혹은 "언어"에 의한 것이 아니고, 들려지기 위한 것이 아니기 때문이다. 말과 언어로부터 분리된 서사는 그 구성물이 단일하지 않기 때문에, 분석의 도구 또한 다양해질 수밖에 없다. 실제로 상호작용적 서사의 의사소통 과정에 개입하는 매체들은 문자 텍스

41) 미케 발, 성충훈·송병선 역, 『소설이란 무엇인가』, 울산대출판부, 1997, pp.85~86.

42) Claudia Berger, *Aesthetics of Narrative Performance: Transnational Theater in Contemporary Germany Literature and Film*, The Ohio State University Press, 2012, pp.12~23.

트, 그래픽, 사운드, 음악과 음성, 사용자의 신체적 움직임, 컨트롤러나 키보드 같은 입력도구를 통한 비언어적인 상호작용 등으로 나눌 수 있다.

게임 개발자인 마크 르블랑(Marc LeBlanc)은 게임 디자인 연구에서 전통적인 서사 양식인 시, 소설, 희곡, 영화, TV 드라마 등과 게임과의 비교는 필수적인 것이라고 전제하면서 게임의 핵심적인 구조(framework)를 '역학적 요소(mechanics)', '동적 요소(dynamics)', '미학적 요소(aesthetics)'로 구분한다.[43] 이 중 역학적 요소는 게임의 뼈대에 해당되는 규칙과 장비, 장소 등 게임을 플레이하는데 필수적인 환경과 요소들을 뜻한다. 동적 요소는 게임 속에서 일어나는 행동들을 의미하는데, 이러한 행동들은 역학적 요소가 일종의 토대로 작용하여 나타나는 현상들이다. 마지막으로 미학적인 요소는 게임을 플레이 한 뒤에 나타나는 플레이어의 재미나 감정을 유발하기 위한 미적 장치들을 의미한다. 이러한 감정적인 요소들은 동적 요소에서부터 발생하게 되기 때문에 이 세 가지 요소들은 인과관계로 묶인 토대와 상부구조를 이룬다고 볼 수 있다.

본고에서 자주 사용하는 '메커니즘(mechanism)'이란 용어는 게임의 역학적 요소와 동적 요소를 모두 아우르는 개념이다. 메커니즘은 그 자체로 서사의 요건을 충족시키지는 못하지만, 사용자의 게임 플레이를 조직하고 이를 극적 경험으로 만들어주는 가장 중추적인 요소에 해당된다. 대체로 메커니즘에 의해 조직된 서사는 사용자마다 조금씩 다르게 경험하게 되기는 하지만, 프로그래밍 된 범주를 벗어나지 못하기 때문에 패턴화되는 경향이 있다. 게임 디자인은 플레이어의 행동이 불러일으킬 수 있는 감정과 극적 변화를 미리 계산하여, 이러한 행동들을 조금씩 쌓아올리는 일종의 '건축적 작법'에 해당된다. 헨리 젠킨스는 시간 순서나 플롯보다 공간과 환경 디자인을 더 중요하게 간주하는 게임 디자인의 관습 속에서 파편화된 공간적 요소들이 정서적인 잠재력과 서사적인 정보를

43) Marc LeBlanc, "Tools for Creating Dramatic Game Dynamics", *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, The MIT Press, 2005, pp.440~441.

전달할 수 있는지 고려해야 한다고 주장했다. 그는 게임 디자인에 있어서는 스토리텔링 혹은 스토리텔러라는 말보다는 내러티브 건축가라는 말이 더 어울린다고 지적하면서 메커니즘에 의해 재조직되는 게임의 건축적인 서사를 강조한 것이다.[44]

디지털 게임의 사용자들이 경험하는 이러한 이원화된 서사 중 하나는 앞서 말한 대로 디지털 게임의 메커니즘에 의해 만들어지며, 다른 하나는 게임의 전후를 장식하는 컷신 형태의 서사들이다. 이 메커니즘은 게임마다 다르게 적용되며, 이러한 메커니즘이 게임의 독창성과 작품성을 결정하는 데 상당 부분 기여한다. 게임에서 스토리가 중요하다고 말할 때 이는 배경적인 스토리와 퀘스트나 미션 등의 기반적 스토리를 지칭하는 경우가 대부분이었다. 이러한 스토리는 기존의 서사학의 개념에서 보았을 때에도 별다른 결격사유가 없는 그 자체로의 스토리였던 것이다. 그러나 메커니즘에 의해 만들어지는 서사는 사후적으로 생성되는 서사이기 때문에 가변적이고, 비정형이며, 텍스트의 형태로 남겨지지 않는다. 그럼에도 불구하고 어떤 게임이 재미있다고 평가할 수 있는 것은 사전적으로 부여된 스토리가 아니라, 메커니즘에 의해 만들어진 서사적 흐름 때문이다.

여기에서 제기될 수 있는 물음은 메커니즘에 의해 생성된 게임 플레이나 흐름, 혹은 맥락(context) 등을 어떠한 이유로 서사로 부를 수 있냐는 점이다. 마크 르블랑은 앞서 언급한 논문에서 작품 진행에 따른 작품의 극적 긴장감의 변화를 설명한 극적 아크 곡선(the dramatic arc)[45]이 게임 디자인에도 적용될 수 있다고 설명하면서, 이러한 극적 긴장감을 생성하는 요소는 다름 아닌 게임의 역학적 요소라고 말하고 있다.[46] 역학적 요소를 형성하는 게임의 조건 중 결과의 불확실성이 존재하는데, 르블랑은 아직 진행 중이며 완결되지 않은 게임의 서사가 극적인 불확실성을 제거하기 위해 여러 가지의 패턴화된 방법론을 사용할 수 있다고

---

44) Henry Jenkins, op.cit., pp.118~130.
45) 극적 아크 곡선은 작품이 진행됨에 따라 극적 긴장이 높아졌다 해소되는 기승전결 형태의 곡선을 뜻한다.
46) Marc LeBlanc, op.cit., pp.442~443.

설명한다. 이러한 패턴화된 방법론은 기존의 서사학 용어에 견주어 보면 이야기에 자주 사용되는 보편화된 플롯에 해당된다. 다시 말해 사용자의 게임 플레이 과정에서 지속적으로 형성되는 맥락이 게임 개발자의 관점에서 보면 결과의 불확실성이 해소되는 과정에 해당한다. 따라서 게임 디자인 과정에서는 사용자 중심의 욕망 설계가 필요하며, 문맥 디자인에 관한 분석이 필요하다. 따라서 게임의 서사구조를 연구할 때 게임하기의 과정 분석이 필수적으로 동반되어야 하는 것이다.

그레마스(Greimas)에 따르면 모든 의미작용의 최소 구조는 두 낱말의 존재와 이 둘을 맺어주는 연결 관계로 정의된다.[47] 문자 텍스트를 기반으로 한 기존의 서사는 단어와 문장으로 이어지는 조합의 체계를 지니고 있다. 그러나 독자가 이를 읽고 독해하는 과정에서 각각의 문자나 단어, 문장이 개별적인 의미를 지니기보다는 서로 간의 문맥적인 연결에 의해 발생되는 통합적인 의미를 가지게 되며, 이러한 통합성이 독자를 사고하게 만드는 원천이 된다. 작용의 구조는 두 가지 이상의 낱말과 그러나 상호작용적 서사, 특히 게임에서는 문자 텍스트를 바탕으로 한 문맥적인 통합성보다는 시각적으로 제시되는 실시간의 장면들을 사용자가 즉각 인지하고 받아들인다. 이는 사용자를 디지털 환경 속에서 시뮬레이션 된 특정한 상황 속으로 던져놓고 사용자의 즉각적인 반응(상호작용)을 통해 그 상황을 어떻게 개척하고 타개해 나갈 것인가에 초점을 맞춘다. 이는 문자 텍스트를 기반으로 한 서사는 시간이나 공간을 이를 지칭하는 단어들을 통해 명시하거나 그 배경을 제시함으로써 유추하게 만드는 것과 상이한 방법론을 가지는 셈이다. 다시 말해 문학 작품에서 독자들이 상당한 시간을 들여서 그 의미를 유추해야 하는 장면의 시공간성이 상호작용적 서사에서는 시각적으로 단숨에 제시되고, 독자 역시 이를 재빠르게 인지한다는 점이다.

또한 디지털 게임은 영화와는 달리 사용자를 대행하는 에이전트를 내세워 제시된 상황 속에서 문제를 해결하고, 특정한 행동을 하도록 유도

47) 그레마스, 김성도 역, 『의미에 관하여: 기호학적 시론』, 인간사랑, 1997, pp.179~183.

한다. 이처럼 반(半) 강제되어 있는 이러한 독자참여적인 환경은 사용자로 하여금 마치 실제 상황에 들어온 것 같은 즉각적인 현전성(presence)을 안겨준다. 이는 게임이 가진 몰입의 원천이며, 이 장르가 당대의 대중들에게 보편적으로 수용되는 계기가 되기도 했다.

디지털 게임의 서사는 다중 플롯이나 다변수적 서사라는 개념으로 그 서사적 특징을 풀어내는 경우가 많다. 플롯(plot)이란 허구의 서사 양식에서 일련의 사건들을 연결하는 논리적인 패턴이나 효과를 위한 배치 방식을 일컫는데, 여기에는 사건이란 것이 작가에 의해 통제되며 그 논리적인 인과 관계를 어떻게 보여줄 것이냐는 형식적인 문제까지 거의 전적으로 작가가 제약을 걸 수 있다는 조건이 전제된다. 따라서 그 인과관계는 결론을 먼저 보여줄 것이냐, 혹은 서두를 먼저 보여줄 것이냐 등에 따라 독자가 풀어야 할 실마리가 제시되고, 독자는 작품에 펼쳐진 상황을 주어진 정보를 통해 해석한다. 당연히 이 과정에서 작품이 그 줄거리를 풀어낸 방식이 지닌 미학적인 효과가 발휘되기도 한다.

그러나 디지털 게임의 전개과정을 살펴보면 그 진행을 컴퓨터가 전적으로 통제하는 것은 아니라, 상당 부분은 사용자의 액션과 상호작용을 통해 완성되며, 이 게임하기의 과정을 통해 하나의 게임의 전체적인 의미구조가 완성된다.[48] 이러한 게임하기 과정은 독자가 작품의 실존적인 의미를 완성시킨다는 이저(Wolfgang Iser)나 야우스(Hans-Robert Jauss) 같은 이론가의 '독자 수용 이론(reader-response criticism)'과 다를 바가 없다고 지적할 수도 있다. 그러나 전통적인 소설의 의사소통과정과 컴퓨터 매개의 상호작용적 서사는 엄밀하게 다른 의사소통과정을 거친다. 일반적으로 상호작용적 서사는 빈 틈 없는 플롯을 어떻게 보여줄 것인가를 고민하기보다는 플롯에 빈 '틈(gap)'을 만든다. 이 빈 틈이란 플롯의 가장 핵심적인 부분에 해당하는 경우가 많으며, 이야기를 들

48) 게임 플레이에 있어서 개발자와 사용자 사이의 기호 해석 활동이 생산하는 의미의 영역에 관한 연구는 기호학적으로 해명되어 왔다. 이에 관한 연구는 다음을 참고할 것.
류철균, 조성희, 「기호 해석 활동으로서의 게임 플레이 연구」, 『한국게임학회 논문지』 제9권 제3호, 2009.

려주기보다는 사용자가 직접 행동해서 경험해야 하는 부분에 해당된다. 만일 이 행동하는 부분이 단일한 과정으로 주어진다면 이는 전통적인 서사의 선형적 성격과 크게 다르지 않겠지만, 상호작용적 서사는 이 부분에서 여러 갈래로 분화되고 다양한 결말을 보여주며 공간을 탐구하는 과정 속에서 그 스크립톤(scripton)[49]이 무한해질 수 있도록 만든다.

달리 말하면 디지털 게임의 가변적인 의사소통과정을 '불확실성(uncertainty)'이라 부르고, 이 틈을 서사적 공백(narrative vacuum)'이라 부를 수 있을 것이다. 의도적으로 창출된 서사적 공백은 이야기의 진행 상 가장 흥미로운 부분이거나, 아니면 액션이 가장 풍부한 부분에 해당될 가능성이 높다. 왜냐하면 사용자의 상호작용은 대부분 에이전트의 액션이나 공간의 탐험 혹은 대사나 분기점의 선택으로 이루어지기 때문이다. 이 공백의 불확실성을 해소하면서 사용자는 완결되지 않았던 플롯의 빈틈을 완성한다. 사용자의 입장에서 이 빈틈을 완성해 가는 과정은 스스로 프로타고니스트로 활동하면서 서사의 과정에 참여한 것처럼 느껴지기 때문에 소설이나 영화에서 프로타고니스트의 입장에서 사건을 바라보는 것보다 더 큰 몰입을 유발한다. 이처럼 서사적 공백을 염두에 둔 절차적인 서사구조는 디지털 게임의 창작에서 필수적인 요건에 해당하는 셈이다.

서사구조가 뚜렷한 롤플레잉 게임이나 어드벤처 게임에서 자주 사용되는 다중 플롯구조는 사용자에게 플롯의 분기점에서 의미 있는 행동을 선택하게 하게 만든다. 게임이나 인터랙티브 드라마 같은 상호작용적 서사의 경우 앞서 말한 서사적 공백과 불확실성, 그리고 이 다중 플롯을 어떻게 디자인하느냐 따라 그 세부 장르의 관습이 정해진다고 해도 과언이 아니다. 비주얼 노블(Visual Novel)이나 어드벤처 게임 같이 서사적인

49) 스크립톤이란 상호작용적 서사에서 발생할 수 있는 텍스트의 총 가짓수를 뜻한다. 상호작용적 서사는 분기나 탐험 가능한 공간을 통해 사용자가 개입할 여지를 만들어주기 때문에, 텍스트는 여러 방향으로 진행되며, 이에 따라 스크립톤의 가짓수는 늘어나게 된다. 실제로 사용자가 경험하는 이야기는 수많은 스크립톤 중 하나일 뿐이지만, 여러 번 플레이했을 때 다른 갈래의 서사를 경험하게 된다면 이는 다른 스크립톤으로 분류할 수 있다.
Espen Aarseth, op.cit., p. 62.

흐름이 뚜렷한 게임은 이 서사적 공백을 비교적 적게 유지한 경우에 해당되며, 「마인크래프트(Minecraft)」나 「심즈(The Sims)」 같이 오픈 월드로 이루어진 '샌드박스(Sandbox) 게임'[50]의 경우 작품 외피를 둘러싼 서사는 거의 존재하지 않고 대부분의 영역이 서사적 공백으로 존재하는 경우에 해당된다.

또한 디지털 게임의 서사를 다룰 때 그 특징으로 자주 언급되는 항목은 "비선형성(non-linearity)"이다. 이는 서사가 진행되는 두 가지의 큰 축인 시간과 공간 중 시간적인 진행을 독자의 시점에서 하나의 선으로 표현한 것을 일컫는 용어이다. 재미있는 것은 시간의 흐름을 "선"이라는 공간의 메타포를 동원해서 설명하고 있다는 점이다. 선형적인 서사의 경우 독자가 특별히 서사에 개입할 수 없고, 작가가 재현해 놓은 플롯들을 그 순서대로 경험하게 됨을 뜻한다. 여기에는 약간의 반(半)강제성과 더불어 시간을 공간적으로 재현할 수 있다는 생각이 내포되어 있다. 또한 비선형성이란 이처럼 선으로 재현된 작품 내의 시간적 흐름이 단 하나의 선이 아니라 2개 이상의 선으로 분화하여 나뭇가지 모양의 트리 구조를 그리거나, 아니면 순환하는 원형의 형태로 표현되는 경우를 지칭한다.

이러한 작품들을 모두 통칭하여 비선형적 서사라 부르는 것은 어찌 보면 명쾌하고 쉬운 명명법이라 할 수 있다. 상호작용적 서사에서 서사를 지탱하는 가장 중요한 요소는 시간이 아니라, 여러 의사소통수단들이 복합적으로 작용하여 만들어내는 다중적인 감각과 공간성, 그리고 매번 다른 흐름을 만들어내는 게임하기의 과정이다. 시간의 흐름을 선으로 표현한다는 것은 그 선이 고정적이고 틈입 불가능한 완전한 도형으로 보고 있다는 것을 의미한다. 상호작용적 서사에서 하위 장르를 구분할 때 중요한 것은 에이전시(agency)[51]의 유무인데, 선형과 비선형을 나누는 순

50) 샌드박스 게임이란 마치 놀이터의 모래사장에서 아이들이 자유롭게 흙과 모래를 가지고 자신들이 만들고 싶은 것들을 만드는 행위에서 그 이름이 유래했다. 쉽게 말해 게임에서 플레이어의 자유도를 높이고, 미션이나 퀘스트 같은 선형적인 서사 구조를 최대한 배제하여 구속 없고 자유로운 진행을 목표로 하는 게임을 뜻한다. 이러한 샌드박스 게임들은 사용자의 입력과 반응에 따라 서사가 달라지기 때문에 거의 무한한 개수의 스크립톤을 지니고 있다고 할 수 있다.

간 에이전트(agent)의 존재는 시간의 흐름 속으로 사라지며, 그 중요도는 반감된다. 왜냐하면 에이전트가 존재하지 않는 하이퍼텍스트 같은 상호작용적 서사에서도, 스크립톤이 여러 개로 분할되는 다중적인 플롯은 구현이 가능하기 때문이다.

이처럼 디지털 게임 혹은 상호작용적 서사에서는 고려해야 할 변수가 다수 존재한다. 우선적으로 상호작용적 서사의 가장 큰 작동원리는 컴퓨터를 매개로 사용자의 입력에 의해 서사가 변형될 가능성을 담지하고 있다는 것이다. 물론 사용자의 입력 유형이나 작품 내부 공간의 재현 유형에 따라 그 방식은 무수하게 변할 수 있기 때문에 이를 분석하기 위해서는 서사학뿐만 아니라 인간과 컴퓨터 상호작용(HCI), 네트워크 이론, 통계분석방법론과 같은 여타 학문의 연구방법론 또한 포함되어야 한다.

문제는 게임학과 상호작용적 서사를 아울러 논할 수 있는 디지털 서사학이 학문으로 성립되기 위해서는 디지털 콘텐츠를 분석할 수 있는 미시적 방법론이 내부에서 도출되어야 한다는 점이다. 그러나 아직까지 디지털 서사학은 작품 내의 여러 서사적 현상을 경험적으로 설명하는 데 급급하다. 새롭게 출시되는 디지털 콘텐츠의 양은 개인이 다 섭렵하지 못할 정도로 압도적이다. 또한 디지털 콘텐츠는 하나의 작품을 전체적으로 체험하는 데 다른 장르에 비해 많은 시간이 소모된다. 따라서 디지털 서사학은 개인의 작업만으로는 성립할 수 없으며, 다양한 학문 분야의 연구자들이 동시적으로 수행해야 학문적 방법론의 성립이 가능해진다. 마르쿠 에스켈리넨(Markku Eskelinen)은 게임이 다른 학문 분야의 이론에 식민지적으로 잠식당할 가능성을 우려했지만, 실제로 게임은 다양한 학제적 연구가 뒷받침 되어야만 한다.

연구의 범위를 서사로 좁혀보면 매체 간의 비교문학으로서 디지털 서사학 연구가 상당히 설득력 있는 분석을 해낼 수 있을 것이다. 브렌다

51) 에이전시란 상호작용적 서사에서 사용자의 욕망을 대행할 구체적인 주체가 작품에 등장하는 가의 유무를 나타낸다. 이는 소설 속의 등장인물(character)와 전적으로 구분되는데, 아무리 독자가 인물에게 몰입했다고 하더라도 그의 행동을 지시할 수는 없다. 반면 에이전트는 사용자의 지시에 따라 움직이며, 사용자의 욕망을 '대행(代行)'하는 존재라고 할 수 있다.

로렐이 아리스토텔레스의 연극론, 그리고 곤잘로 프라스카가 아우구스토 보알의 민중연극론으로 새로운 게임 창작론을 개척한 것처럼 소설, 연극, 만화, 영화와의 서사적 요소들에 대한 비교 분석이 우선적으로 요청된다.

둘 이상의 국가에서 창작된 작품의 본격적인 비교문학 연구를 시작한 사람들은 프랑스의 문학 연구자들이다. 방 티겜, 발당스페르제, 기야르와 같은 프랑스 비교문학자들은 한 작품이 다른 작품에 미친 '영향과 원천 관계'[52]를 주요 연구과제로 삼았다. 미국의 문학이론 연구자들은 프랑스식의 영향과 원천 관계의 연구가 가져올 수밖에 없는 유럽 중심주의를 비판하기 시작하면서 다른 방식의 비교문학 이론을 펴 나가기 시작한다. 르네 웰렉와 클라우디오 기옌을 위시한 미국의 비교문학 이론가들은 특정 국가들 사이의 국제성(internationality)을 넘어선 초국가적 모델(supra-nationality)을 염두에 두고 보편적으로 통용될 수 있는 비교문학 이론을 수립하고자 하였다. 초국가적인 모델은 비교문학의 지역적 범위를 확장하는 차원을 넘어, 엄밀한 일반문학이론을 바탕으로 문학작품에서 보편적으로 발견되는 문학 이론을 도출하려고 한 시도라 할 수 있다.[53]

이러한 이론적 엄밀성이 고도화되어 문학 작품을 보편적으로 설명할 수 있는 타당성이 확보되면 이를 바탕으로 문학과 다른 예술이나 매체 사이의 비교가 가능해진다. 서사학(narratology)라는 학문 분과 역시 이론의 보편적 적용가능성을 전제해야만 한다. 프랑스에서 시작된 경험적이고 귀납적인 성향을 띤 서사학이 미국으로 건너가 이론적으로 정교화

---

52) 여기에서 어떤 한 작품이 영향을 받아온 원천에 해당하는 작가는 발신자, 발신자의 영향을 받아 작품을 모방하거나 새롭게 재창조하는 수신자, 발신자와 수신자 사이의 원활한 수용과 소통을 도와주는 매개자로 설정할 수 있다.

53) 클라우디오 기옌은 야콥슨의 텍스트적 언어학을 바탕으로 보편적 문학이론을 수립할 수 있다고 생각했다. 이는 문학 작품이 언어로 구성되어 있기 때문에, 문장의 결합 원리와 수사학적 표현 방식에 대한 분석을 통해 작품의 개성적인 부분과 일반적인 소통을 위해 사용된 부분을 구분할 수 있다는 생각에서 출발한다.
Claudio Guillen, "Three Models of Supranationality," *The Challange of Comparative Literature*, Harvard University Press, 1993, pp.69~71.

되었다는 사실 역시 이러한 맥락에서 이해할 수 있는 것이다. 그런 면에서 채트먼이나 보드웰이 보여준 소설과 영화의 장르 간 서사 비교 연구는 문예 이론을 바탕으로 한 서사학이 영화의 분석에도 상당 부분 유효하게 적용될 수 있음을 보여주는 좋은 예시라 할 수 있다. 채트먼이 사용한 이야기, 담화, 시점, 화행, 화법, 서술자, 플롯, 공간, 내적독백, 자유연상, 간접화법 등은 모두 당시 서사학에서 이미 통용되어 있는 용어들이었다. 물론 이를 위해서는 영화 자체의 문법을 파악하고, 이를 서사학적인 용어로 전환하여 설명할 필요가 있다.

디지털 서사학 역시 이러한 과정을 필요로 한다. 우선적으로 디지털 서사학을 연구하려는 사람은 기존의 서사학적 논의를 바탕으로 신중하게 디지털 콘텐츠에 접근해야 한다. 디지털 콘텐츠는 한 번의 체험으로는 파악될 수 없고, 작품 전체를 여러 번 되풀이해 경험하면서 서사 구조를 재구성해야만 전체의 구조가 그려진다. 야콥슨이 문학 작품의 내재적 구성 원리를 언어에서 찾았던 것처럼, 디지털 콘텐츠 역시 그 내재적 구성 요소인 컴퓨터 언어에 대한 이해가 필요한 것은 두말할 나위가 없을 것이다.

디지털 서사학의 개념 규정에 있어 또 한 가지 문제가 되는 점이 있다면, 대부분의 디지털 콘텐츠들이 집단 창작의 형태를 넘어 다양한 국적을 가진 사람들이 하나의 콘텐츠를 창작하고 있다는 점이다. 또한 여러 나라를 대상으로 상업적인 출시를 목표로 하는 대작의 경우는 특정한 문화권에서만 통용되는 관습적 요소를 배제하고 최대한 지역성(locality)을 탈각시키는 방향으로 작품을 디자인한다. 콘텐츠를 즐기는 사용자들도 국가별로 나뉘지 않고 하나의 가상세계 안에서 서로 어울린다. 「길드워(Guildwar)」 같은 게임에서는 전 세계를 하나의 단일한 서버로 묶으면서 전 세계의 사용자들이 하나의 가상 세계 안에 모여 길드 전투를 벌인다. 이와 같은 현상은 오늘날의 온라인 게임에서는 매우 보편적인 것으로 더 이상 디지털 콘텐츠를 국가적 범위에 한정시켜 논하기 어렵다는 사실을 말해준다.

이처럼 특정한 지역에 국한되지 않고 글로벌한 환경에서 디지털 콘텐

츠들이 제작되면서 각국의 문화적 정체성을 규정하고 있는 지역성이란 개념은 발을 붙이기 어렵게 되었다. 디지털 서사학에서는 '한국게임의 서사 연구'와 같은 주제는 이제는 의미가 축소되어 버린 것이다. 지역적 배경을 바탕으로 학문 분야를 구분하기 좋아했던 한국의 인문사회과학자들에게 이러한 현상은 생소한 것으로 비칠 수 있다. 디지털 게임 연구가 한국 인문학계에서 존재 가치를 인정받지 못하는 것 역시 이런 현상과 무관하다. 그러나 어떤 면에서는 이것은 또 다른 기회로 다가올 수 있다. 과감하게 지역성을 버리고 보편적 이론의 성립을 향해 매진할 수 있는 학문은 그것 자체로 매력적일 수 있는 것이다.

이러한 방법론과 연구대상을 바탕으로 본 논문에서는 각 장별로 다음과 같은 논의를 전개하고자 한다. 2장에서는 상호작용적 서사가 게임으로 분화해 나가는 과정을 추적하여 각 장르간의 차이점을 비교매체적인 관점에서 논했다. 전자책에서 디지털 게임과 인터랙티브 드라마에 이르는 과정은 읽기로부터 게임하기에 이르는 이행과정을 한 눈에 보여준다. 전자책, 하이퍼텍스트, 인터랙티브 픽션, 디지털 게임, 가상세계, 인터랙티브 드라마에 이르는 이 상호작용적 서사의 하위 장르들은 서사의 주도권과 에이전시, AI 등에 따라 서로 다른 특질들을 지니고 있다. 이 장르들은 동시대에서 서로 교섭하며 창작되었기 때문에 일방적인 진화의 관계라 보기는 어렵지만, 서로가 서로에게 영향을 주며 상호적으로 발전해 왔던 것이다.

3장에서는 디지털 게임이 지닌 고유한 서사적인 특징을 각각 에이전시, 다중플롯, 인터페이스, 시간성의 4가지 키워드를 도출하여 이들이 게임하기와 결부하여 어떻게 서사적인 의미를 산출하는지 연구했다. 이러한 서사적 특징들은 선험적인 서사로 게임에 삽입되어 있다기보다, 게임하기의 과정을 통해서 절차적이고 역동적으로 재현된다. 이 과정에서 디지털 게임은 종래의 서사 이론의 명제들을 넘어서서 시공간적인 제약을 붕괴시키고 사용자의 의식 속에 지속적으로 머무르게 된다.

4장에서는 디지털 게임의 독특한 수사학적 요소의 사용을 절차의 수사학, 환상성과 알레고리의 사용, 추상의 전경화와 미니멀리즘, 다사용자

문화의 시간소비 메커니즘의 변화로 대별하여 각각을 분석했다. 3장에서 분석한 디지털 게임의 고유한 서사적 특징들이 구조적인 뼈대에 해당한다면, 이 장에서 분석한 수사학적 요소들은 표현 양식과 기법에 해당된다.

5장에서는 한국 게임의 역사와 특수성을 해명하기 위해 1990년대 중반까지의 한국 게임의 역사를 초기작을 중심으로 분석했다. 아울러 한국 게임의 역사에서 희귀한 존재인 어드벤처 게임 중 「디어사이드 3」와 「화이트데이」를 선정하여 2편의 서사를 분석했다. 1990년대 중반 이후 한국 게임은 롤플레잉 게임을 중심으로 발전해 왔기 때문에, 90년대 중반의 대표적인 싱글 플레이 RPG에 해당하는 「어스토니시아 스토리」와 「창세기전」, 그리고 이들과 구분되는 엔씨소프트의 MMORPG들을 연구대상으로 삼았다.

Ⅱ. 상호작용적 서사의 장르 분화

상호작용적 서사의 여러 하위부류 중 가장 활발하게 창작되고 보편적으로 향유되는 장르는 디지털 게임이다. 이 때문에 지금까지의 상호작용적 서사의 연구는 디지털 게임에만 집중되었고, 다른 하위 장르의 서사를 통합적으로 비교한 연구는 그다지 많지 않은 실정이다. 이러한 통합적인 연구가 필요한 이유는 이 하위 장르들이 문학의 요소들을 재매개하여 최근의 디지털 게임까지 발전해온 과정을 연속적인 스펙트럼으로 보여주기 때문이다. 아울러 소설이나 영화를 통한 매체비교적인 읽기보다 질적으로 유사성이 강한 여타의 상호작용적 서사와의 비교매체적인 분석이 디지털 게임의 독자적인 성격을 더욱 부각시켜 줄 수 있다. 이러한 상호작용적 서사의 장르 분화과정은 사실상 책 읽기로부터 게임하기로의 이행과정에 해당된다. 읽기와 게임하기는 전혀 다른 행위로 보이지만, 상호작용적 서사가 기술적, 내용적으로 발전해 오는 동안 읽기에서 게임하기로의 이행과정은 상호작용적 서사의 장르를 더욱 세분화시키는 가운데에서 독자적인 공식을 정교화 시켜왔던 것이다.

여기에서 분석의 양 극단에 놓이는 장르는 선형적인 서사구조를 지닌 전자책(혹은 소설)과 디지털 게임 중 서사구조의 흐름이 뚜렷하면서도 여러 하위 장르로 분화된 어드벤처 게임과 롤플레잉 게임이다. 그 가운데에 하이퍼텍스트, 인터랙티브 픽션, 인터랙티브 드라마, 가상세계 등이 놓인다. 이들 중에서 그 원형적인 형태가 가장 소설과 유사한 것은 전자책이다. 전자책은 경우에 따라서는 단순히 종이책의 내용을 디지털로 이동시킨 것에 불과한 경우도 많다. 특히 종이책의 모방에 가까운 전자책의 경우 페이지의 넘김이나 주석으로의 이동에서 링크를 통한 디지털적인 속성을 보여주지만, 이러한 전자책 문학에서 텍스트 외의 다른 요소에 의해 서사구조가 변경되는 경우는 극히 드물다. 전자책의 디지털적인 요소란 기존의 종이책에서 반영하지 못했던 음성이나 음악, 동영상 등을

멀티미디어적으로 결합하여 사용하는 것을 의미하는데, 주로 전자책용 잡지 등에서 많이 활용되는 이러한 다중매체적인 요소들은 서로 결합하여 하나의 이야기를 만들기보다 상호보완적이면서도 독립적으로 활용되는 개체들이다. 이처럼 전자책에 사용되는 상호작용성이란 대부분 서사에 영향을 미치지 못하며 문자텍스트를 보완해주는 용도로 사용된다.

디지털 게임에서 컴퓨터는 디스플레이 장치와 스피커 등을 통해 게임 내부의 상황과 공간을 재현(representation)하고 사건의 흐름을 중개한다. 또한 플레이어는 키보드나 컨트롤러 등과 같은 입력장치를 통해 컴퓨터에 반응하고, 이 반응에 따라 변형된 재현과 서술을 바탕으로 상황을 파악한 뒤 그 속에 내재된 문맥을 해석한다. 이는 사용자와 컴퓨터 간의 상호작용 과정 속에서 의사소통이 이루어지는 1차적인 맥락에 해당된다. 그러나 이러한 상호작용적 서사에는 이러한 1차적인 도식을 넘어서서 창작자의 미학적인 재현이나 서사적 실험, 그리고 심지어는 정치적인 이데올로기도 포함될 수 있다. 어떤 서사물의 2차적인 향유 효과처럼 느껴지는 이러한 담론들은 소설의 경우 보여주기(showing)와 말하기(telling)의 결합을 통해 완성되었으며, 영화의 경우 여기에 시각적인 재현과 배우의 연기가 더해지면서 완성된다. 그러나 디지털 게임의 경우 기존의 서사물이 사용한 대부분의 표현법을 흡수함과 동시에 독자적인 서사적 표현법을 바탕으로 자신만의 미학을 창출해낸다.

이 논문에서는 이러한 표현 방식을 서사(narrative)와 수사(rhetoric)라는 두 축으로 나누어 상호작용적 서사의 특징을 규명하고자 한다. 이 중 서사구조가 전체적인 설계도에 가까운 프레임을 이루는 요소라면, 수사는 이 프레임 위에서 해당 장르 특유의 익숙한 기호(sign)들을 바탕으로 그 매체의 특성을 드러내는 독특한 표현 방식(혹은 설득의 방식)이라 말할 수 있다. 일반적으로 수사학은 문자 텍스트를 수단으로 삼아 이루어지는 언어적인 수사학(verbal rhetoric)을 뜻하지만, 20세기 이후에 들어와서 로만 야콥슨(Roman Jakobson)이나 데이비드 보드웰(David Bordwell), 크리스티앙 메츠(Christian Metz) 같은 이론가들이 음악이나 영화와 같은 분야에서도 언어 외적인 기호학을 바탕으로 하여 그 수사학

적 특징을 설명한 바 있다.

게임과 플레이어 사이의 상호작용에 관한 의사소통과정과 서사구조는 상당히 밀접한 관계에 있다. 상호작용적 서사는 텍스트나 시각적 정보를 통해 재현된 공간과 서술을 사용자가 상황으로 인식하고 이에 반응하면서 만들어지는 문맥(context)가 중첩되면서 쌓이게 된다. 박상우(2009)는 컴퓨터 게임의 이러한 의미론적 구조를 분석하면서 이러한 '게임 분석의 난점 중 하나는 게임이 시간에 걸쳐 구성되는 연속적 총체라는 점 때문에 분석의 출발점을 잃어버리기 때문'이라고 지적한 바 있다.[54] 그는 이 과정에서 의미의 최소 단위인 의미소의 형태로 게임의 의사소통과정을 미분화하여 이를 수학적 공식으로 재조합하는 과정 속에서 게임의 의미화 과정을 분석했다. 그러나 문제는 이렇게 미분화-재조합의 과정을 거쳐 기호학적이거나 수학적으로 한 장르를 분석할 경우 표층적으로 보이는 미분화 의미소들은 전체 의미화 과정에 포함될 수 있지만, 작품의 텍스트나 상호작용적 요소들이 가지는 은유적이거나 심층적인 요소들은 배제될 가능성이 존재한다. 따라서 어떤 장르나 작품의 중의적이고 심층적인 의미가 파악되지 못한 채 기계적으로 의미소의 재조합으로 그 의사소통과정을 정의할 우려가 있는 것이다.

때문에 류철균(2006)은 이러한 상호작용적 서사의 층위를 구분하는 과정에서 사용자 경험과 사용자 서사를 구분한 뒤, 의미 있는 사건을 추동해낼 수 있는 4가지 계열의 사용자 서사를 분류했다.[55] 연결 서사, 적극 연결 서사, 차단 서사, 적극 차단 서사로 나뉜 이 패턴들은 사용자의 선택과 상호작용에 의해 순서와 그 내적 의미 등이 재조합되면서 사용자 개인에게 의미 있는 사건으로 자리매김하게 된다. 문제는 사용자 경험과 분리되는 이러한 사용자 서사들이 서사로서의 조건을 완결되게 가지고 있느냐 하는 것이다. 그는 사용자 서사가 사용자 경험 중 의미 있는 사건들을 추려낸 것이라고 말하면서, 스토리로서의 가치가 높은 서사들이 사용자 서사로서 기능한다고 언급했다.

---

54) 박상우, 『컴퓨터 게임의 일반문법』, 커뮤니케이션북스, 2009, p.84.

55) 류철균, 「상호작용 서사의 시간성 연구」, 『어문학』 제93집, 한국어문학회, 2006. 9, pp. 388~390.

그러나 경험과 서사가 결정적으로 구분되는 것은 그가 언급한 바대로 어떤 사건이 가치 있느냐의 유무보다는 이야기되는 대상의 시간(혹은 기의의 시간)과 서사의 시간(기표의 시간)이 차이가 나느냐의 유무와 관련이 있다. 크리스티앙 메츠는 기의의 시간과 기표의 시간이 왜곡되는 경우를 예로 들어, 서술자의 서사 전략에 따라 소설 내에서는 몇 십 년의 시간이 단 몇 줄로 서술되거나 영화에서 반복 편집을 통해 요약적으로 보여주는 것이 가능하다고 말한다.[56] 기본적으로 서사는 이미 벌어진 사건을 과거형으로 하여 이를 특정 서술자의 관점에서 이를 과거형으로 이야기하는 것을 의미한다. 여기에서 기의의 주체와 기표의 주체는 서로 다를 수 있으며, 이에 따라 문학작품의 시점이 변화되었었다. 그러나 디지털 게임의 경우 기의의 주체인 에이전트를 플레이어가 조종할 수 있는 권한을 획득할 뿐더러, 그 기의의 주체를 조종하면서 경험하는 대상의 시간과 게임 내에서 사용자의 입력을 반영하여 재생되는 서사의 시간이 일치하는 경우가 많다. 물론 게임 내에서도 영화적 기법을 사용한 컷신(cut-scene)처럼 기의의 시간과 서사의 시간이 불일치하면서 과거형으로 서술되는 경우도 있다. 그러나 플레이 가능한 순간들은 거의 대부분 서술된다기보다는 경험하게 되는 그 무엇이다. 앞서 말한 시간적 왜곡이 에이전트가 존재하는 상호작용적 서사에서는 거의 발생하지 않음을 상기할 필요가 있다. 또한 사용자 경험과 사용자 서사를 구분하는 요건으로 언급된 가치의 유무 또한 다소 주관적인 요건에 해당하기 때문에, 무엇을 서사라고 부를지 판단하기 모호한 경우도 자주 발생하는 것이다.

상호작용적 서사의 하위 장르들은 서로 다른 메커니즘과 변별적 자질을 가지고 있다. 따라서 이러한 변별적 특징을 장르 통합적으로 규명하는 것이 읽기로부터 게임하기로의 이행과정을 명확하게 드러내 줄 것이라 생각한다. 우선 여러 상호작용적 서사 중 에이전트가 등장하지 않고 읽기의 형태를 유지하고 있는 하이퍼텍스트를 살펴볼 필요가 있다. 볼터에 따르면 하이퍼텍스트에서 모든 개별 페이지들은 전체 텍스트에서 같

56) 크리스티앙 메츠, 이수진 역, 『영화의 의미작용에 관한 에세이 1』, 문학과지성사, 2011, pp.30~31.

은 중요도를 가지며, 이것이 서로 연결된 글쓰기들의 네트워크로 점차 글쓰기가 변모하게 되어 만들어진 통합적인 네트워크를 우리는 하이퍼텍스트라 부를 수 있다고 한다. 또한 하이퍼텍스트의 가장 중요한 기능인 링크(link)는 텍스트 요소들 간의 관계를 규정하는 것을 의미하는데, 이러한 링크가 부재하는 인쇄본에서는 목차와 페이지의 순서로 인해 정보들 간의 위계질서가 필연적으로 발생한다. 그러나 링크로 이뤄진 하이퍼텍스트에서 선형적 순서는 중요하지 않으며 개별적인 링크로 이루어진 다양한 경로들이 모두 유의미하다고 주장한다.[57] 결국 그는 하이퍼텍스트 내에서 독자들이 자의적으로 선택한 링크들의 경로를 경험할 때, 독자와 텍스트 사이에서 새로운 관계가 만들어진다고 본 것인데, 이러한 부분에 대해 아세스는 볼터의 입장을 반박하는 의견을 제시한다.

아세스는 하이퍼텍스트 소설이 종이 매체와 구분되며, 더 우월한 것이라 믿는 포스트모더니즘 이론가들의 주장이 상당히 정치적인 것임을 폭로한다. 그는 「오후, 이야기」를 분석하면서 이 작품을 읽을 때 독자들이 텍스트를 단지 가볍게 이리저리 다니는 것이 아니라, 오히려 텍스트 단편들을 반복적으로 만나지 않기 위해 링크와 과정을 잘 관찰해야 한다고 지적했다. 그는 하이퍼텍스트의 각 렉시아들이 자유롭게 분할되어 있기는 하지만, 독자는 그 인과 관계의 정합성을 찾기 위해 이미 읽은 노드들을 건너뛰면서 텍스트 폐쇄 공포증을 느끼게 된다고 주장한다. 물론 여기에 대해 하이퍼텍스트 옹호론자들은 작가가 독자의 독서 경로를 통제하고 강제적으로 독자가 전략적 링크에 관심을 가지도록 분할을 공격한다고 말할 수도 있다. 그러나 아세스가 보기에 하이퍼텍스트가 가진 단편적인 고착성은 비(非)하이퍼텍스트적인 시스템 장치들, 이를테면 검색 기능이나, 복수의 윈도우, 방문한 경로 목록 등을 통해 극복 가능하기는 하지만, 이는 어디까지나 기술적인 차원의 문제라는 점이다. 그는 포스트 모더니스트들이 하이퍼텍스트의 이론적인 성격을 과장하여 칭송했고, 이러한 부분이 이 장르의 정치성을 강화시켰다고 비판했던 것이다.[58]

---

57) 볼터, op. cit., p.62.

문제는 볼터가 독자들은 하이퍼텍스트를 공간적이고 지형적으로 인식한다고 주장한 부분이다. 그는 하이퍼텍스트 문학이 웹 브라우저가 텍스트와 그래픽 정보가 담긴 서버에 접속하는 것과 유사하지만, 링크를 통해 돌아다니며, 누르고 떠오르는 페이지를 바라보는 독자들에겐 링크를 클릭하고 글을 읽는 그 경험이 은유적으로 공간을 탐험하는 것 같은 느낌을 준다고 주장한 바 있다. 그러나 그의 주장은 개별적인 렉시아의 차원에서 하나의 링크가 기능하는 바를 논했을 때에는 적절한 분석일 수 있으나, 하이퍼텍스트 소설 분석 대상으로 놓고 그 서사구조를 논할 때에는 약간의 무리가 따른다. 그 이유는 바로 하이퍼텍스트 소설의 인터페이스가 종이책의 페이지를 모델로 하여 메타포를 구현하였기 때문이다.

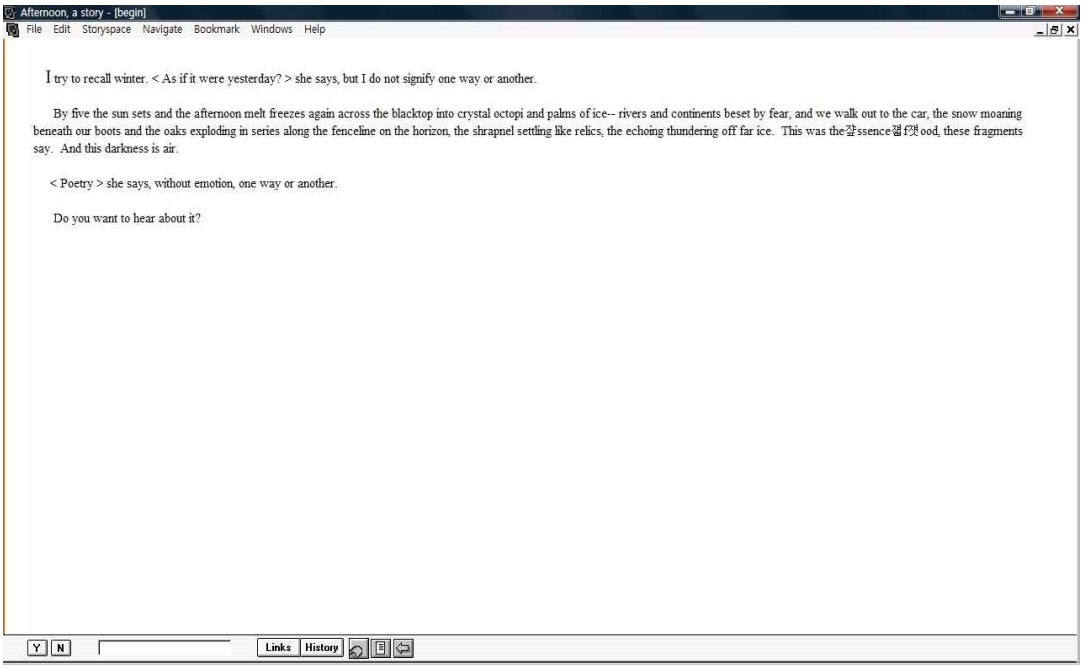


그림 1 마이클 조이스, 「오후, 이야기」, 1990.

최초의 하이퍼텍스트로 불리는 마이클 조이스의 「오후, 이야기」의 인터페이스를 살펴보면 워드프로세서처럼 가장 상단에 툴바가 존재하고,

58) Espen Aarseth, op.cit., pp.152~153.

가운데에 큰 부분을 본문이 차지하고 있다. 본문은 다음과 같이 시작된다.

나는 겨울을 떠올리려 애쓴다. “그거 마치 어제 일 같지 않아?” 그녀는 이렇게 말했지만, 난 굳이 어느 쪽이라고 답변하지 않았다.

다섯 시가 되면 해는 져버리고, 팔각형의 크리스털과 손바닥만한 얼음이 보이는 아스팔트 위로 녹아버렸던 오후는 다시 얼어붙는다. 강과 대륙들은 두려움으로 봉쇄되었고, 우리는 차 밖으로 나와 걷는다. 눈은 부츠 위에서 신음하고, 지평선을 따라 가로수에 늘어선 오크 나무들은 폐허의 유적처럼 파편을 흩어놓은 채로 멀리 떨어진 얼음덩이를 향해 천둥 같은 메아리 소리를 내고 있다. 이러한 단편들은 음식의 정수였을 것이다. 그리고 이 어둠은 공기 속에 스며들어 있다.

“시(詩)”라고 그녀는 아무런 감정 없이 말했지만, 난 굳이 답변하지 않았다.

당신은 이에 대해 더 듣고 싶은가?

마지막 줄의 질문은 작가가 독자에게 던지는 것으로, 하단의 ‘Y’, ‘N’ 버튼을 통해 질문에 대답할 수 있다. 이럴 경우 다른 페이지로 링크가 진행되게 된다. 더불어 앞서 제시된 페이지에서 관심이 가는 특정 단어를 누르게 되면, 새로운 페이지로 진행되게 된다. 또 하단의 바에서는 독자가 특정 질문에 대한 답이나 원하는 단어를 입력할 수 있는데, 이 경우에도 그 단어가 프로그램의 DB에 존재하는 가의 유무에 관계없이 임의의 특정한 페이지로 이동하게 된다. 이처럼 하이퍼텍스트 소설에서 재현의 기준이 되는 단위는 페이지인데, 종이책과 다른 것은 이 페이지의 순서나 위계가 존재하지 않는다는 점이다. 선형적인 서사구조에 익숙한 대부분의 독자들은 위의 마지막 줄에서 던진 질문에 관련하여 그 앞에 제시된 맥락과 인과관계가 이어지길 바라게 된다. 그러나 하이퍼텍스트 소설의 독법은 연속적으로 맥락에 의거한 인과관계를 보여주는 것이 아니라, 파편적으로 흩어져 있는 텍스트를 독자들이 재조합하여 의미를

구성하는 방식으로 진행된다.

이는 마크 사포르타(Marc Saporta)의 『작문 제1번(Composition No.1)』[59]과 같이 페이지가 정해져있지 않고, 독자 마음대로 페이지를 재구성해서 읽을 수 있는 종이책을 연상시킨다. 사포르타의 『작문 제1번』은 특이하게도 제본이 되어있지 않으며, 페이지 번호 또한 매겨져 있지 않다. 독자들은 내키는 대로 골라 자신만의 독법으로 작품을 읽어 나가면 된다.『작문 제1번』이 하이퍼텍스트 소설과 다른 점은 페이지들끼리 서로 링크가 되어있지 않고, 페이지 순서와 시간적인 인과관계의 정합성만 제거했다는 점이다.

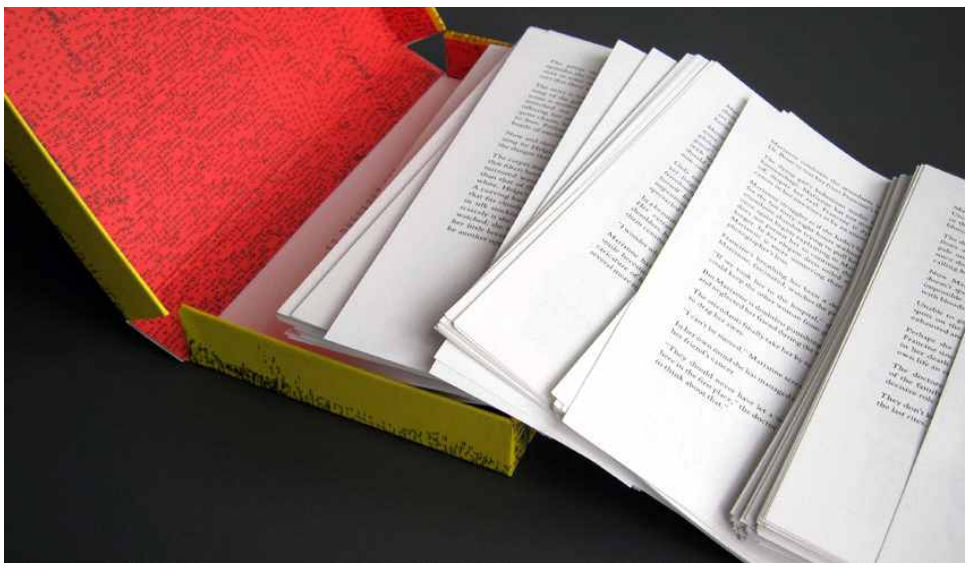


그림 2 마크 사포르타, 『작문 제1번』, 1962.

하이퍼텍스트 소설이 종이책의 페이지를 메타포로 하여 재현되었다는 점은 이후에 분석할 인터랙티브 픽션이나 디지털 게임과 결정적으로 차이가 발생하게 된다. 그 결정적인 차이점은 다름 아닌 에이전트(agent)의 유무이다. 다시 말해 하이퍼텍스트 소설에는 독자의 입장을 대변하여

59) Marc Saporta, Composition No.1, Visual Edition, 1962.
하이퍼텍스트 소설의 개념적인 마크 사포르타의 이 작품은 iPad용 어플리케이션으로 출시되기도 했다.

작품 내에서 여러 가지 행동을 수행할 캐릭터가 존재하지 않는다는 것이다. 서사학적인 입장에서 볼 때 하이퍼텍스트 소설을 읽는 행위에는 작가와 독자, 등장인물과 서술행위 등은 존재하지만, 가시적인 형태의 에이전트는 존재하지 않는다. 링크를 통해 페이지를 옮겨 다니거나, 작가가 작품을 통해 독자에게 직접적으로 던진 질문에 대답하는 존재는 바로 독자 자신이다. 작가가 독자를 향해 던지는 상호작용은 전적으로 독자 자신을 향해 있는데, 이는 2인칭 대명사 "you"를 작품 내에서 명시적으로 내걸고 있는 데에서도 확인할 수 있다. 이는 상호작용적 서사의 장르적인 성격뿐만 아니라 독서(reading)와 게임하기(gaming)의 차이를 가르는 중요한 변수로 작용하게 된다.

「오후, 이야기」는 소프트웨어 회사에서 전문 작가로 일하는 시인 피터와 그의 사장 워트, 워트의 아내 롤리, 그리고 회사동료 노시카 등의 인물이 등장하면서 독자가 선택하는 경로에 따라 새로운 공간으로 진입하여 서사가 진행된다. 피터는 최근 그녀의 아내와 이혼했는데, 우연히 차 사고를 목격하게 된다. 그러나 그 차 사고는 사용자의 진행 방식에 따라 그의 전(前)부인과 아들의 사고일 수도 있고, 그렇지 않을 수도 있다. 「오후, 이야기」의 서사는 시간적인 순서나 인과관계의 흐름이 꼭 순서대로 진행되지는 않는다. 마치 추리소설의 탐정처럼 독자는 끊임없이 파편적인 정보들을 잘 수집해서 전체적인 인과관계를 재구성해야 한다. 그러나 이는 말처럼 쉽지만은 않다. 왜냐하면 대부분의 독자들은 자신이 입력한 상황이 하나의 새로운 인과관계를 창출한 것처럼 느끼기 때문이다. 그러나 「오후, 이야기」의 링크는 독자의 욕망을 자주 위반한다.

예를 들어 피터가 그의 회사 사장 워트와 이야기를 나누는 다음과 같은 장면에서 독자들은 대개 이어지는 다음 장면을 기대하기 마련이다.

[처음(at first)]

"당신이 어떤 것에 대해서든 모든 걸 다 알 수 있는 건 아니에요." 내가 말했다.

나는 이 상황을 즐기고 있었다. 인터뷰는 어디에서도 할 곳이 없었다. 더불어 이 남자는 혁명적인 실업가의 길을 걸었던 매력적인 부류의 사람이었지만, 간단하게 말해서 거의 미친 사람이었다. 그는 브룩스 브라더스의 검은색 트위드 옷과 리복 운동화를 신고, 귀에는 은제의 싸구려 귀걸이를 하고 있었다. 그는 책상에 걸터앉아 땀을 한 가득 흘리고 있었던 것이다.

"너는 날 엿 먹이려는 거야. 그렇지?" 그가 물었다.
"제가 그래야만 하나요?"
"난 네 임금을 지불하고 있어. 네 놈의 시를 읽어봤지. 난 널 부자로 만들어 줄 거라 약속해."

이 장면에서 그냥 단순히 계속해서 빈 화면을 클릭하거나 엔터키를 누른다면 나름대로의 인과관계가 이어진 다음 대화로 진행된다. 그러나 여기에서 '리복(Reebok)'이란 단어를 누른다거나 '싸구려 귀걸이(bauble)'를 클릭한다면, 앞선 상황과는 전혀 다른 맥락의 장면으로 이동하게 된다. 때문에 독자는 자주 자신이 걸어온 링크의 이전 단계로 돌아가서 흩어져버린 인과관계의 틀을 재구성해야만 한다. 실제로 많은 정보들은 특정한 단어를 클릭해서 들어가야만 하는 링크를 통해서만 도달할 수 있기 때문에, 선형적인 흐름만 쫓아가서는 피터의 욕망이나 차 사고의 원인 등에 대해 충분한 정보를 수집하기 어렵게 된다.

이와 같은 하이퍼텍스트의 분절적인 플롯 구조는 상호작용적 서사의 플롯 구조가 아주 작은 단위로 미분화될 수 있다는 사실을 실증해준다. 대부분의 독자들은 하나의 플롯이 총체적이고 덩어리인 채로 경험한다고 생각하지만, 실제로 이는 작가가 여러 정보를 조합해서 만든 파편을 씨줄과 날줄이 얽히듯이 연결해 놓은 조직체와 같은 것이다. 하이퍼텍스트는 서사의 많은 요소들이 각 오브젝트 단위별로 미분화될 수 있다는 것을 보여준다. 그러나 한편으로는 롤랑 바르트를 비롯한 포스트 모더니스트들이 말한 텍스트의 산포 과정을 이론적으로 구현하는 데에 너무 많은 공력을 쏟아버려, 정작 하나의 작품이 의미를 산출해내는 의사소통 과정

을 과도하게 미분해버린 단점도 존재한다.

하이퍼텍스트와 인터랙티브 픽션[60]의 결정적인 차이는 하이퍼텍스트가 페이지가 서사를 진행해 나가는 기본 단위임에 반해, 인터랙티브 픽션은 장소 단위로 구분되는 장면이 서사를 구분하는 기본 단위가 된다. 각 장소들은 공간적으로 서로 연결되어 있어, 플레이어가 방향을 지정해서 이동하면 새로운 장소와 그에 대한 설명이 문자 텍스트로 제시된다. 또한 인터랙티브 픽션은 하이퍼텍스트와는 달리 플레이어가 내린 결정을 에이전트가 대신해서 수행하는 형태로 진행된다. 또한 인터랙티브 픽션에는 문자 텍스트를 통해 내린 에이전트의 행동을 읽어내는 파서(parser)가 존재한다. 파서는 단순히 읽는 행위를 넘어 가상적인 플레이어의 에이전트를 내세운다. 플레이어는 이 에이전트의 행동을 지시할 수 있으며, 주어진 환경과 미션을 자기 방식대로 풀어갈 수 있는 권한을 얻게 된다. 이 권한이란 텍스트의 특정 페이지를 넘나드는 권한과는 결정적인 차이가 생긴다.

인터랙티브 픽션의 인터페이스를 살펴보면 장면 단위로 구분된다는 것이 무엇을 의미하는지 쉽게 알 수 있게 된다. 굵은 글씨로 제시된 부분이 현재 에이전트가 위치한 장소의 명칭이며, 그 밑으로 현재 장소에 관한 재현이 이루어진다. 묘사하고자 하는 세계를 문자 텍스트를 통해 보여주며, 여기에서는 주로 상호작용할 수 있는 사물과 공간의 위치를 암시한다. 소설과 달리 인터랙티브 픽션에서 세계는 단순한 배경으로 등장하는 것이 아니라, 장소와 물체, 캐릭터들이 모델화 되어 있는 시뮬레

60) 인터랙티브 픽션은 흔히 '텍스트 어드벤처 게임(text adventure game)'으로 불리는 장르로 거의 전적으로 문자 텍스트에 의존하여 서사를 진행해나가는 장르이다. 이 장르의 출발은 1975년부터 시작되는데, 1972년부터 비디오 게임 산업이 유의미한 성과를 올리기 시작했음을 감안한다면 거의 비슷한 시기에 출발했다고 볼 수 있다. 인터랙티브 픽션은 80년대 중반까지 스탠포드나 MIT, 옥스퍼드 같은 구미의 대학가를 중심으로 창작 붐이 일었으며, 현재까지도 소수의 마니아들 사이에서 그룹을 형성하여 즐기고 있는 장르이다. 다만 최초의 출발이 컴퓨터 프로그래밍에 능한 사람들 사이에서 시작된 문학이어서, 여전히 엘리트주의적인 면모를 띠고 있다. 이러한 경향은 인터랙티브 픽션의 서사에도 많은 영향을 주었다. 특히 작품의 서사를 추동해 나가는 퍼즐이나 단서를 매우 어렵게 설정하여 작가와 독자가 일종의 두뇌게임을 펼치는 경우가 많았던 것도 이러한 문화에서 기인하는 것이다.

이션이다. 또한 이들은 서로 상호작용하며, 이는 하나의 우주(cosmos)에 해당된다. 따라서 플레이어는 제시된 서술을 바탕으로 어떤 상호작용을 할 수 있을지 그 동사와 명사를 찾아내야 하는데, 이것이 바로 인터랙티브 픽션의 퍼즐과 수수께끼 요소를 이루게 된다.

「콜로살 동굴 어드벤처(이하 「어드벤처」)」는 최초의 인터랙티브 픽션이라는 기념비적인 지표뿐만 아니라 향후 인터랙티브 픽션 - 그래픽 어드벤처 - 액션 어드벤처로 이어지는 어드벤처 게임의 시초에 해당되는 중요한 작품이다. 「어드벤처」의 최초 개발자 윌 크로서는 인터넷의 전신인 ARPANET의 개발사 볼트, 베라넥 & 뉴먼(Bolt, Beranek & Newman) 소속의 프로그래머였다. 그는 개인적으로 인근 켄터키 주의 동굴을 취미로 탐험하길 좋아했는데, 텍스트 게임을 통해 어린 두 딸들에게 동굴탐험을 대리체험 시켜주기 위해 「어드벤처」를 개발했던 것이다. 그가 만든 최초의 버전은 메인프레임 컴퓨터 PDP-10을 이용하여 포트란(Fortran)으로 짠 700줄 정도의 간단한 코딩에 불과하다.

「어드벤처」는 인류가 만들어 낸 최초의 에이전트형 서사는 아니지만, 장면 단위의 재현, NPC의 간단한 AI 구현, 자연어 처리 시스템 등 향후 이 장르를 주도해 나갈 시스템의 기초를 마련했다는 차원에서 의의가 크다. 이후 이 게임을 접한 스탠포드대학 인공지능 연구실 (Stanford Artificial Intelligence Lab) 출신의 돈 우즈가 크로서에게 알파넷을 통해 메일을 보내 버그를 잡고 세계를 확장하겠다고 제안하면서 합작이 이루어진 것이다. 이에 크로서가 우즈에게 소스 파일을 보냈고, 우즈는 700줄의 코드, 79 장소, 193 오브젝트로 되어있던 오리지널 버전을 3000줄의 코드, 140 장소, 293 오브젝트로 확장시켰다.

최초의 인터랙티브 픽션 「어드벤처」 가 출시된 뒤, 메인 프레임 컴퓨터를 활용하여 이를 확장하고 고치는 행위가 일반화 되었다. 캐나다인 마크 니믹(Marc Niemiec)에 의해 인터랙티브 픽션 개발용 언어 '판타지(Fantasy)'가 개발되기도 했을 정도로 상당한 붐이 일었다. 「조크」는 팀 앤더슨(Tim Anderson), 마크 블랭크(Mark Blank), 브루스 다니엘스(Bruce Daniels), 데이브 르블링(Dave Lebling) 등 4명의 MIT

CSAIL(MIT Computer Science and Artificial Intelligence Laboratory) 학생들이 개발했다. 「조크」는 최초에는 1977년 MIT의 메인프레임 컴퓨터 PDP-10을 이용하여 개발되었으며, 이후 「조크 Ⅱ(1981)」, 「조크 Ⅲ(1982)」의 3부작과 「조크 제로(1988)」, 「조크로의 귀환(Return to Zork)」 등의 후속 작이 출시되었을 정도로 인터랙티브 픽션 장르에서 독보적인 위치를 차지한다. 1977년에서 1979년에 개발된 초판의 「조크」는 1980년의 PC 버전 「조크」와 엄밀히 구분되어야 한다. 인포콤에서 나온 애플 Ⅱ용 「조크」는 애플컴퓨터 메모리의 한계 때문에 원래 던전 크기의 2/3 정도로 축소되었다.

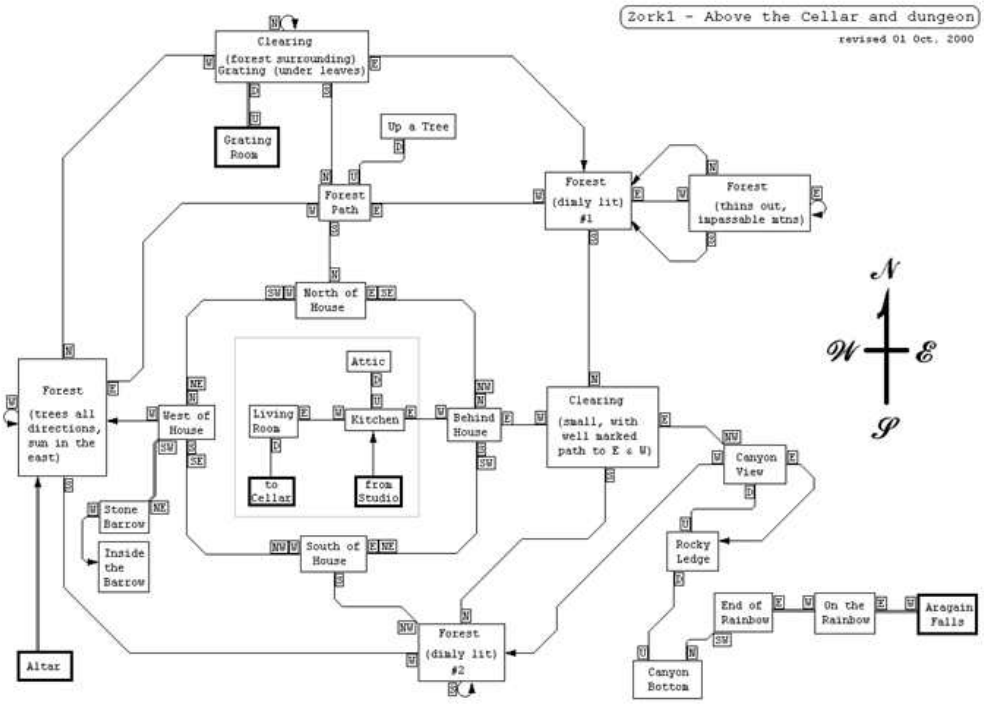


그림 3 애플 Ⅱ용 「조크」의 공간 구조도

「어드벤처」와 비교했을 때 「조크」는 여러 면에서 다르다. 우선 「조크」는 실제 동굴 탐험이 아니라 지하 세계를 보여주기 때문에 판타지 문학에 더 가깝다. 자넷 머레이는 「조크」를 “실험적인 드라마가 이룩된 순간”이라 평가했다.[61] 작품 초반부에 던전으로 들어가기 위해 카펫

을 치우고 무게를 줄여 던전으로 들어가는 부분이 바로 그러하다. 「조크」에는 MIT 학생들이 구사할법한 과학기술에 대한 유머가 많이 사용된다. 일례로 집을 헤매다 출구를 찾지 못해 떨어지는 곳은 단테의 <신곡>을 연상시키는 지옥이며, 이는 “Tech is Hell”을 입에 달고 사는 MIT 학생들의 유머로 이해할 수 있다. 그라운드 레벨에서 잎이 무수히 떨어진 곳에서 “나뭇잎의 숫자를 세라(Count leaves)”라고 명령을 내리면 “여기에는 69,105개의 나뭇잎이 있습니다(There are 69,105 leaves here).”라는 답이 나온다. 구체적인 숫자를 제시하는 것도 재밌지만, 10진법 69는 8진법 105이며, 16진법 69는 10진법 105라는 사실이 재미있다. 이외에도 MIT CSAIL을 연상시키는 무수한 유머가 「조크」에 등장한다.

「조크」는 지상레벨, 지하레벨, 미궁 등 3개의 세계로 구성되어 있으며 각각의 통로로 진입하기 위해서는 수많은 수수께끼를 풀어야 한다. 「어드벤처」와 비교했을 때 「조크」의 파서는 기술적으로 상당히 진보했다. 「어드벤처」에서는 2단어까지밖에 인식하지 못했지만, 「조크」에서는 5단어 이상의 자연어 문장도 인식하도록 프로그래밍 되었다. 「조크」의 지하 세계에서 지옥의 강 레테를 연상시키는 시냇물을 건너기 위해서는 배를 조립해야 한다. 이 배는 주변에 흩어진 플라스틱 조각들을 조립해야 된다. 풍선을 타고 건너가야 되는 징검다리도 있다. 지하 던전을 탐험하다 보면 「조크」에서는 도둑(Theft)을 랜덤하게 만나게 되는 경우가 있다. 이 도둑은 사용자의 보물을 빼앗는다. 이 도둑은 「조크」 에서 가장 기억할만한 캐릭터로 이후의 게임에서 NPC의 등장에 영향을 미친다. 필 괴츠는 “「조크」는 인간성을 가진 NPC가 처음으로 등장한 어드벤처”라고 평하면서 도둑의 시니컬한 유머를 칭찬한 바 있다. 실제로 「조크」에서는 안타고니스트로서의 도둑의 역할이 중요하며, 그 때문에 해답대로 플레이하더라도 우연한 확률로 점수가 감점될 가능성이 존재한다.

MIT 외의 여타의 대학에서도 이러한 움직임이 활발해지면서 영국 캠

61) Janet Murray, op.cit., p.152.

브리지 대학에서 창작된 인터랙티브 픽션을 특별히 캠브리지 그룹(Cambridge Group)이라 부르며, 이는 인터랙티브 픽션의 역사에서 하나의 주류를 이루고 있다. 「악테온(Acheton)」을 필두로 하여 창작된 이 IF들은 「조크」와 인포콤 사의 작품들 사이를 메우는 또 하나의 주류로서 의미를 지닌다. 또한 영국과 미국 대학생들 사이에서 아르파넷을 통한 IF 교환 흐름을 활발하게 한 매개체이기도 했다. 그러나 안타깝게도 「조크」처럼 상업적으로 성공을 거두지는 못했으며, 그래픽 어드벤처의 상업적인 성공에 주류의 자리를 내어주어야만 했던 것이다.

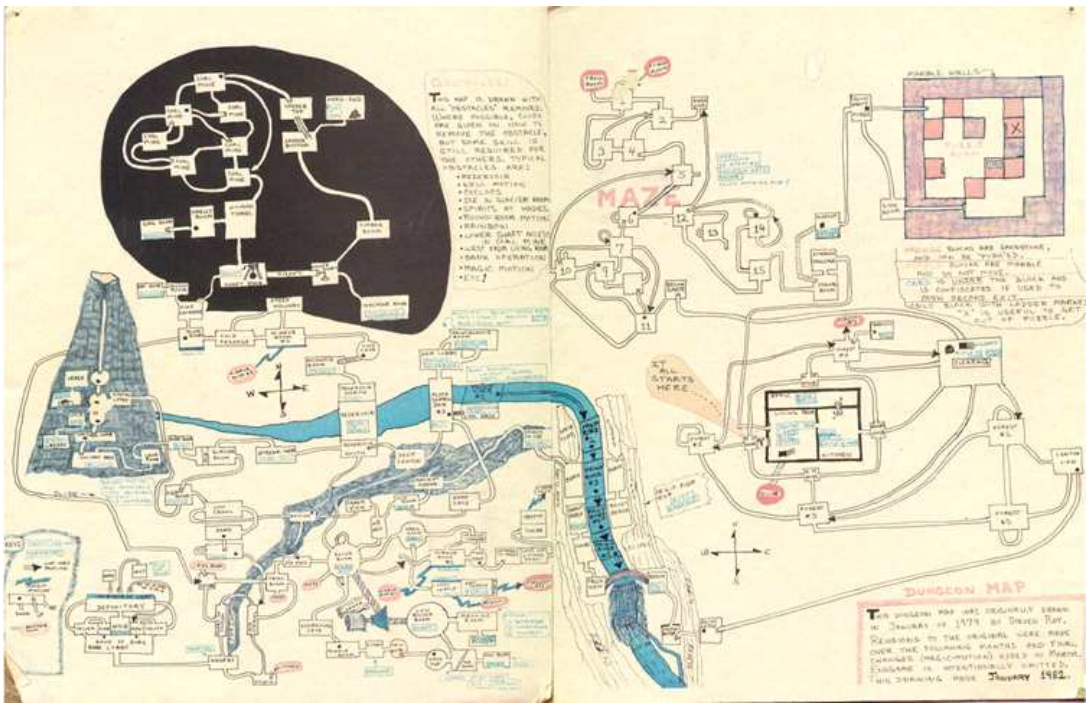


그림 4 「조크」 초판의 던전 지도와 주요 액션 흐름도

그럼에도 불구하고 인터랙티브 픽션은 시각적인 액션으로만 구현할 수 있었던 에이전시를 문자 텍스트를 통해 구현함으로써, 비록 분절적이고 비연속적인 시공간에서나마 에이전시를 구현할 수 있는 모델을 최초로 제시했다. 이는 시기적으로 보아도 하이퍼텍스트보다 약 20년 정도 앞서는 셈이다. 이 모델은 지속적으로 발전을 거듭해 그래픽 어드벤처와 액

션 어드벤처, 향후의 오픈월드와 가상세계의 모델에까지 그 메커니즘의 계보도가 이어진다고 할 수 있다. 90년대 이후 디지털 게임의 기술적인 재현이 보다 화려해지면서 상업적으로는 몰락했지만, 그 메커니즘만큼은 아직도 계승되고 있다고 할 수 있다.

인터랙티브 픽션은 무엇보다 퍼즐과 수수께끼에 근거하며, 사용자로 하여금 이를 풀어나가게 하는 목적을 지닌다. 공간을 이동하고, 숨어있는 아이템을 획득하며, 범인을 찾아내는 등의 소재는 인터랙티브 픽션에서 자주 사용되는 소재인 것이다. 이는 롤랑 바르트의 말대로 인터랙티브 픽션이 텍스트의 에로틱한 쾌감을 극대화시키는 장르임을 말해준다. 이를 가능케 해주는 것은 파서가 가지고 있는 자연어 처리(Natural Language Processing) 능력 덕분이다. 인터랙티브 픽션의 매력적인 요소 중 하나는 바로 자연어 입력을 통해 상황을 전개해 나간다는 점이다. 자연어는 수십만 개 이상의 단어로 이루어져 있기 때문에, 다양한 명령어의 입력이 가능하며 이를 통해 독자의 상상력을 극한으로 끌어올릴 수 있는 장점이 존재한다.

자연어 처리를 통한 명령 체계는 미메시스(mimesis)와 디에게시스(diegesis)로만 이루어진 기존의 서사구조와 다른 양상을 보여준다. 세계의 재현과 이에 관한 담론이 소설을 비롯한 선형적인 서사물의 서술체계였다고 한다면, 인터랙티브 픽션은 여기에 독자의 욕망을 대행할 에이전트를 두고, 그 에이전트에게 명령을 내리는 '디렉티브스(directives)'를 추가한 것이 특징이다. 이렇게 본다면 인터랙티브 픽션은 그 자체로는 고전적인 의미의 서사가 아니라고 볼 수도 있다. 제럴드 프랭스에 따르면 서사란 "최소한 2개의 현실 또는 허구의 사건 및 상황들을 하나의 시간 연속을 통해 표현한 것"이다.[62] 인터랙티브 픽션을 연속적으로 플레이한 것을 시간적으로 나열하면 서사가 되겠지만, 이는 엄밀하게 말해 인터랙티브 픽션 그 자체가 아니다. 따라서 기존의 서사물이 하이퍼텍스트 형태를 거쳐 인터랙티브 픽션으로 바뀌어 나갈 때, 서사는 이미 존재

62) 제럴드 프랭스, 최상규 역,『서사학이란 무엇인가: 서사물의 형식과 기능』, 예림기획, 1999, p.10.

하고 있는 것은 아니다. 이러한 인터랙티브 프로그램에서 서사는 사후적으로 체험되며, 그 스크립톤은 다양한 변수에 따라 여러 갈래로 변화되는 것이다.

인터랙티브 픽션은 에이전트의 현재 상황을 설명해서 보여주고 그 행동을 촉구하도록 되어 있기 때문에, 현재형 서술을 사용하게 된다. 현재형 서술은 과거형 서술과 달리 독자에게 2인칭의 형태인 “당신은 ~하고 있다”식의 문장으로 전달되는 경우가 많다. 이러한 현재형 서술은 지금 작품 내부에서 진행되고 있는 상황을 눈앞에 그리듯이 묘사하는 경우가 많다. 그러나 이러한 묘사는 실제 플레이어가 처해있는 상황과 전적으로 다르기 때문에, 플레이어는 이러한 서술을 신뢰하기 어렵다. 반면 과거형 서술은 대체로 2인칭이 아닌 1인칭과 3인칭의 형태로 제시되기 때문에, 독자가 현재 처해있는 상황과 전적으로 분리가 가능하다. 이런 점에서 인터랙티브 픽션을 포함한 게임은 플레이어의 내면에 직접적으로 호소하는 바가 크며, 이것이 하이퍼텍스트와의 차이를 낳는 부분이라 볼 수 있다.

어드벤처에 오신 것을 환영합니다!

어드벤처
윌리엄 크로서(1973)과 돈 우즈(1977) 제작

막다른 길
당신은 자그만 벽돌 건물 앞의 막다른 길에 서 있다. 주위에는 숲이 둘러싸고 있다. 건물 바깥쪽으로 작은 시냇물이 흐르고 있으며, 아래로는 골짜기가 보인다.
>동쪽

건물의 내부
당신은 건물 안에 들어왔다. 커다란 분수가 있는 훌륭한 저택이다. 땅에는 열쇠들이 떨어져 있고, 맛나 보이는 음식들도 잔뜩 있다. 근처에는 구리로 만든 빛나는 램프가 보인다. 또 빈 병도 하나 굴러다닌다.

>램프를 가져라

램프를 가졌다.[63]

이 예시에서 보듯이 이탤릭체로 표시된 배경 설명과 볼드체로 표시된 명령어는 명백하게 구분되며, 각각 '서사적 진행과 표현' 그리고 '행동의 지시'를 담당한다. ">"로 표시된 파서(parser)는 컴퓨터에서 명령을 기다리는 커서와 매우 유사하며, 등장인물을 에이전트로 하여 행동을 지시할 수 있게 만드는 인터페이스 구실을 한다. 여타의 인터랙티브 픽션도 이와 매우 유사하게 문자 텍스트가 상황을 묘사하고, 서사를 진행하며, 등장인물에게 명령을 내려 작품이 진행되는 방식을 취하고 있다. 여기에서 지시적인 문자 텍스트는 사실상 컴퓨터 프로그래밍 언어와 상당히 유사하며, 전치사의 사용이나 단어 조합의 가능성을 제외하면 컴퓨터 프로그래밍 언어를 인간이 쉽게 인지할 수 있도록 변환시켜 놓은 것으로 볼 수 있다. 컴퓨터에서 그래픽을 통한 시각적인 재현이 기술적으로 힘들던 시절에 문자 텍스트는 컴퓨터와 사용자를 매개해주는 가장 중요한 의사소통 수단이었던 것이다. 이후 그래픽 어드벤처가 등장하면서 문자 텍스트의 역할은 변화를 맞게 된다.

시에라 온라인 사의 초기 어드벤처 게임들은 그래픽 어드벤처라 불릴 수 있는 특징들을 잘 담고 있다. 켄 윌리엄스(Ken Williams)와 로베르타 윌리엄스(Roberta Williams) 부부는 최초의 어드벤처 게임인 「어드벤처」를 플레이해 본 후 이와 유사한 게임을 찾기 시작했다. 그러나 시장은 여전히 미개척 상태였고, 유사한 게임을 찾기가 쉽지 않았다. 특히나 로베르타의 경우 인터랙티브 픽션인 이 게임이 그래픽을 결여하고 있다는 부분에 불만이 많았다. 그리하여 켄이 포트란으로 코딩을 하고, 로베르타가 간단한 2D 그래픽을 사용하여 새로운 게임을 제작했다. 바로 이것이 최초의 그래픽 어드벤처로 평가 받는 「미스터리 하우스(Mystery House)」[64]이다.

---

63) 윌리엄 크로서, 돈 우즈, 「어드벤처」, 1977.
번역 및 이탤릭체나 볼드체 등의 변환은 모두 필자에 의한 것.

「미스터리 하우스」는 앞서 설명한 인터랙티브 픽션과 비교하면 비교적 짧은 경로(walk through)[65]를 지니고 있다. 대부분의 진행방식은 인터랙티브 픽션과 거의 차이가 없지만, 상단에 크게 위치한 그래픽으로 재현된 장면을 통해 현재 에이전트가 처해있는 상황을 시각적으로 확인할 수 있다. 문제는 이 에이전트의 1인칭 시점으로 보이는 이 재현 화면과 플레이어가 전혀 상호작용을 할 수 없다는 점이다. 모든 행동과 진행은 인터랙티브 픽션과 같은 파서를 경유해야만 된다. 그림에서 보는 것처럼 “Enter Command?”로 표시된 부분이 파서에 해당된다.

그림 5 켄 윌리엄스 & 로베르타 윌리엄스, 「미스터리 하우스」, 1980.

64) 「미스터리 하우스」는 $24.95에 판매를 시작했으며, 매우 인기를 끌어 당대의 판매 기록을 경신했다. 1만 카피 이상 팔린 것으로 추정된다.
Ken Williams & Roberta Williams, *Mystery House*, 1980.

65) 초기 어드벤처 게임에서 경로는 게임을 단시간 내에 돌파하기 위한 지름길에 해당된다. 인터넷이 보편화되지 않았던 당시에는 이 경로를 스스로 작성하면서 게임을 해야 했기 때문에, 짧은 경로를 갖춘 게임이라 하더라도 수많은 시행착오를 겪어야 했다.

시각적으로 재현된 부분과 플레이어가 상호작용할 수 없다는 점은 큰 약점으로 작용해, 켄과 로베르타 부부는 이러한 부분을 개선하여 사용자가 직접 에이전트와 상호작용할 수 있고, 이러한 부분이 시각적으로 재현되는 그래픽 어드벤처 게임인 「킹스 퀘스트(King's Quest)」를 내놓았다. 9편까지 연작으로 진행된 시리즈 중 첫 번째에 해당하는「킹스 퀘스트」에서는 인터랙티브 픽션과 마찬가지로 파서가 존재하고, 파서를 통해서만 행할 수 있는 명령어들이 존재한다. 그러나 기본적으로 플레이어는 키보드 화살표 키를 통해 캐릭터를 움직이고, 상호작용하게 된다.

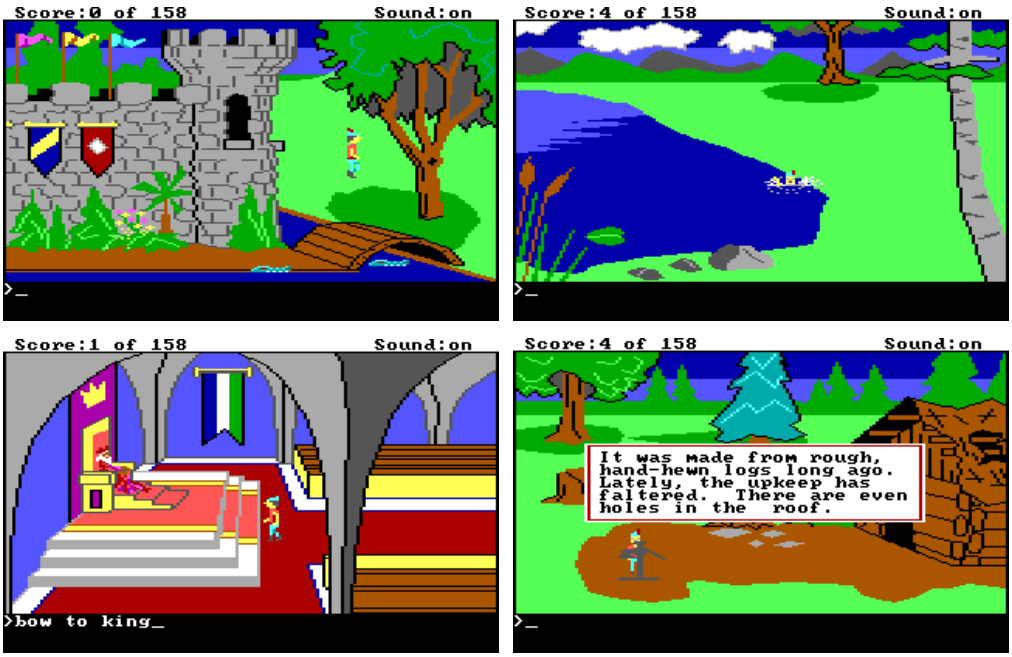


그림 6 시에라 온라인,「킹스 퀘스트」, 1980.

그러나 플레이어는 특정 장면에서 어떻게 행동해야 하는지 잘 알 수 없는데, 이는 이 작품의 서두에서 어떠한 컷신이나 문자 텍스트를 활용한 배경 설명 없이 바로 게임의 플레이 장면으로 돌입했기 때문이다. 게임이 진행되면서 왕으로부터 임무를 부여받는 과정에서 배경에 대한 설명이 주어지긴 하지만, 많은 부분은 플레이어가 직접적으로 사건을 해결

해 나가면서 정보들을 수집해야 한다. 이는 최대한 힌트를 적게 제공하고, 퍼즐의 난이도를 높여나간 인터랙티브 픽션의 진행방식과 매우 흡사하다. 때문에 이 장르에 익숙하지 않은 사용자들에게는 당혹감을 안겨주지만, 퍼즐에 익숙한 인터랙티브 픽션 마니아들에게는 상당한 호응을 얻었다. 모두 9편까지 제작된 「킹스 퀘스트」 시리즈는 인터랙티브 픽션에서 가져온 장면 단위의 재현을 문자 텍스트 대신 시각적인 환경을 통해 제공함으로써, 새로운 형태의 가능성을 타진한 셈이다. 여기에서 문자 텍스트는 왕이 주인공에게 임무를 부여하는 등의 중요한 장면에서 강조의 의미로 사용되거나, 그림만으로는 설명이 충분하지 못한 장면에서 부가적인 설명을 위해 간헐적으로 사용된다. 시에라 온라인의 그래픽 어드벤처 게임들은 문자 텍스트와 시각적인 재현이 서로 길항 관계에 있다고 보고 시각적인 재현에 손을 들어준 최초의 경우라 할 수 있다. 비록 그 재현의 수준은 지금의 시점에서 보았을 때 다소 부족해 보일 수 있으나, 향후의 디지털 게임이 화려한 시각적인 재현을 무기로 문자 텍스트를 압도하는 현재의 상황을 생각해볼 때 이러한 포석은 나름의 선견지명이 있었던 것임을 깨닫게 된다.

문제는 이후 그래픽 어드벤처가 발전하는 과정에서 시에라 온라인의 그래픽 중심적인 진행방식이 일정 부분 수정과정을 거치게 된다는 점이다. 할리우드 영화사 루카스 필름(Lucas Film)의 비디오게임 부서로 출발했던 루카스 아츠(LucasArts)는 자사의 작품인 「인디아나 존스(Indiana Jones)」나 「스타워즈(Star Wars)」를 게임화 했을 뿐 아니라, 초기 그래픽 어드벤처 게임의 형식을 확립하는 데 결정적인 역할을 했다. 루카스 아츠의 그래픽 어드벤처 게임들은 문자 텍스트와 시각적 재현이 가장 적절하게 결합된 드문 예시로 꼽을 수 있다. 이를 가능하게 했던 건 SCUMM(Script Creation Utility for Maniac Mansion)이라 불리는 게임엔진 덕분이다. 루카스 아츠는 「매니악 맨션(Maniac Mansion)」이란 그래픽 어드벤처 게임을 제작하면서 GUI(Graphic User Interface)를 포인트 앤 클릭 방식으로 바꾸었다. 재미있는 것은 이 인터페이스를 통해 클릭하는 것이 문자텍스트로 이루어진 명령어라는 점이

다. 이 명령어와 화면 속의 아이템이나 사람을 결합시켜 캐릭터가 행하려고 하는 행동을 문장으로 만들어내는 것이다. 등장인물의 대사는 화면 위쪽에 표시되며, 이 3분할 된 인터페이스의 조합을 통해 서사가 진행되는 것이다.

「매니악 맨션」은 루카스 아츠(Lucas Arts)의 첫 번째 어드벤처 게임은 아니지만, SCUMM을 사용한 첫 번째 작품이다. 첫 번째 어드벤처 게임이었던 <미로(Labyrinth)>의 경우 원시적인 형태의 초기 파서(Parser)를 그대로 탑재하고 있는 그래픽 어드벤처였다. SCUMM은 그 자체로 게임을 제작할 수 있는 게임 엔진의 역할을 함과 동시에 어드벤처 게임에 명시적인 언어의 형식성을 부여하여, 그래픽으로 재현된 환경과 단문 단위로 구사되는 명령어가 연결될 수 있는 환경을 제공했다. 명령어의 목록이 명시적으로 그래픽으로 재현되는 환경과 결부된 것은 이 때가 최초이다. CD-ROM의 도입으로 대량의 데이터가 포함된 그래픽의 재현환경이 획기적으로 개선되기 전까지 SCUMM에서 제시한 언어/그래픽의 이분법적인 재현방식은 1990년대 초까지 장르를 선도했다.

그림 7 루카스 아츠, 「매니악 맨션」, 1987.

결국 SCUMM은 그래픽적인 재현이 완벽해지기 이전까지 게임 캐릭터의 행동을 규정지었던 엔진(혹은 형식)이 아니라, 그 자체로 서사를 추동하는 새로운 방법론으로 기능했던 것이다. "Walk to", "Push", "Open", "Talk to" 등의 명령어는 특정한 장면에서 다음 장면으로 사건을 진행해 나가기 위해 그 이전까지 서사가 진행된 맥락을 바탕으로 현재 캐릭터가 취해야 할 가장 적합한 행동을 언어적으로 조합하는 상황을 의미한다. 텍스트 어드벤처에서는 상황을 설명하기 위해 모든 오브젝트와 힌트를 언어적으로 제시해야 됐고, 따라서 언어적으로만 재현된 상황에서 힌트를 숨긴다는 것은 거의 불가능했다. 그러나 그래픽 적으로 재현된 세계에서 아이템이나 실마리 등은 그래픽적으로 재현되었기 때문에, 사용자가 공을 들여 찾지 않으면 찾기가 어려운 경우도 많아 퍼즐적인 차원에서 훨씬 유리했다. 또한 초기의 그래픽 어드벤처인 「미스터리 하우스」에서 그래픽으로 재현된 세계와 명령어 사이에 동기적인 상호작용이 일어나지 않은 것과도 구분된다.

초기의 시에라 온라인 그래픽 어드벤처 게임들은 현재 묘사하고자 하는 장면의 공간적인 배경만을 그래픽으로 재현할 뿐, 이 공간에 에이전트(게임 캐릭터)를 넣어 상호작용할 수 없었다. 따라서 시각적으로 재현된 공간은 그저 컷신처럼 비상호작용적인 부분에 불과했으며, 이러한 방식은 알고리즘 차원에서는 텍스트 어드벤처와 큰 차이를 낳지 못했다. 그러나 「매니악 맨션」을 비롯한 루카스 아츠의 「인디아나 존스」, 「원숭이 섬의 비밀」과 같은 그래픽 어드벤처 게임들은 SCUMM을 통해 지시어와 시각적 재현, 그리고 서사를 추동하기 위해 문자 텍스트가 할 수 있는 대사와 배경적 설명을 적절하게 조화시킬 수 있었다.

그러나 문자 텍스트와 시각 정보와 공존 상황은 그리 오래 가지는 못했다. 90년대 초반 당시 컴퓨터 저장 장치는 계속적으로 진화하고 있었고, PC에 CD-ROM이 보급된 것을 계기로 비디오 게임의 허용 용량 또한 급격하게 증가했다.[66] 덕분에 많은 게임들이 3차원으로 구현된 3D

66) 89년에 나온 「인디아나 존스: 마지막 성배」의 게임 용량은 약 2MB였던

게임을 선보일 수 있게 되었고, 이에 따라 시각적인 재현의 정교함이나 화면에 담을 수 있는 정보의 양 또한 엄청나게 늘게 되었다. 「미스트(Myst)」는 로빈 밀러(Robyn Miller)와 랜드 밀러(Rand Miller) 형제가 디자인한 3D 그래픽 어드벤처 게임으로 1993년 사이언(Cyan) 사에서 출시되었다. 그전까지의 그래픽 어드벤처 게임과는 달리 3D 그래픽을 사용한 「미스트」는 공전의 히트를 쳐서, 2002년 윌 라이트의 「심즈」가 나오기 전까지 가장 많이 팔린 PC 게임의 기록을 가지고 있었다. 「미스트」는 플레이어에게 미스트 섬을 방문한 방랑자의 역을 맡도록 하는데, 그는 아르투스라는 탐험가가 쓴 신비스러운 책을 사용하여 섬의 비밀을 파헤치는 역할을 맡는다.

그림 8 루카스 아츠, 「인디아나 존스, 최후의 성배」, 1990.

것에 비해, 93년에 나온 「미스트」의 경우 575MB에 달한다. 4년 남짓한 시간 동안 비디오 게임이 수용할 수 있는 용량이 백 배 이상 차이가 나게 된 것이다.

주목해야 할 부분은 이 작품의 공간적인 배치가 자연스러운 3D 환경이 아니고, 장면으로 분할된 정지된 3D 화면이라는 데에 있다. 앞서 설명한 바대로 하이퍼텍스트는 종이책의 페이지를 모방하여 페이지를 메타포로 처리한 것이고, 인터랙티브 픽션이나 그래픽 어드벤처 게임은 영화의 한 장면을 모방하여 그 장면을 메타포로 재현한 것이다. 이와 유사하게 「미스트」에서도 3D로 재현되기는 했지만, 연속적으로 구성된 것이 아닌 분할된 장면으로 게임이 진행된다. 1인칭 시점으로 진행되는 화면 속에서 플레이어는 캐릭터를 연속적으로 이동시키는 것이 아니라, 인터랙티브 픽션에서처럼 방향을 지정해서 클릭하면 정해진 방향으로 이동하게 된다. 이는 이 작품이 여전히 인터랙티브 픽션과 초기 어드벤처 게임의 연장선상에 놓여 있다는 것을 말해준다.

문제는 「미스트」의 게임 진행 방식이 문자 텍스트의 활용을 최소화하고, 포인트 앤 클릭 방식을 사용하여 오브젝트와의 상호작용을 매우 단순화시키고 있다는 점이다. 최근에 창작되고 있는 MMORPG나 액션 어드벤처 장르들과 마찬가지로 「미스트」는 하나의 오브젝트와 상호작용 할 수 있는 방식을 한 가지로 한정함으로써 사용자들이 매우 쉽게 게임을 즐길 수 있게 해준다. 그러나 이 방식의 단점은 상호작용할 수 있는 방향을 하나로 한정함으로써 플레이어들이 창의적으로 문제를 해결하는 방법을 사전에 차단하고, 서사를 매우 선형적인 방식으로 한정시켜버린다는 점이다.

그림 9 사이언, 「미스트」, 1993.

반면에 SCUMM을 사용한 루카스 아츠의 초기 그래픽 어드벤처 게임들은 하나의 오브젝트와 관련하여 다양한 명령어들을 조합해서 실험해 볼 수 있어 이 오브젝트를 둘러싼 플롯의 갈래가 여러 개로 확장될 수 있는 가능성을 내포하고 있다. 또 이러한 방식은 게임과 퍼즐의 난이도를 높여 플레이어가 보다 더 깊이 생각할 수 있는 가능성을 늘려준다. 물론 SCUMM을 사용한 게임이 항상 좋은 것만은 아니다. 명령어의 입력을 통해 캐릭터에게 행동을 지시하는 방식은 보다 덜 직관적이며, 액션이 많거나 급박한 행동을 요하는 장면을 처리하게 힘들다는 단점이 존재한다. 그러나 앞서 지적했다시피 인터랙티브 픽션이나 어드벤처 게임의 핵심적인 요소는 퍼즐이다. 또한 이러한 퍼즐을 풀어나가는 과정 그 자체가 인터랙션 메커니즘의 핵심에 해당하므로, 퍼즐적인 요소의 약화는 게임을 선형적으로 만들어 버리는 결정적인 계기로 작용하게 된다. 다행히 「미스트」는 문자 텍스트를 통한 힌트를 최소한으로 줄이고, 신비주의에 가까운 그래픽과 주변 사물을 이용한 미니게임 퍼즐을 통해 다양성을 유지할 수 있었다.

이처럼 장면 단위로 분할되어 진행되던 어드벤처 게임이 실시간으로 진행되게 된 1997년 발표된 「라스트 익스프레스(Last Express)」에 이르러서야 가능해졌다. 조단 메크너(Jordan Mechner)가 디자인 한 이 게임은 현실적인 실시간의 개념을 적용한 몇 안 되는 비디오 게임 중 하나이다. 제1차 세계대전이 한창이던 1914년 파리에서 콘스탄티노플로 가는 오리엔탈 특급 역차에 타게 된 미국인 의사 로버트 카스(Robert Cath)가 주인공이다. 플레이어는 그의 입장에서 자신에게 씌워진 아일랜드 경찰 살해 혐의를 피해야만 한다. 이러한 상황에서 플레이어는 로버트 카스의 입장에서 상황에서 주어진 상황을 재빨리 파악하고 이에 대처해야 한다.

예를 들어 작품의 서두 부분에서 로버트 카스는 자신을 오리엔탈 특급 열차로 초대한 친구 타일러 휘트니를 찾아야 한다. 승무원에게 물어보면 자신의 자리는 A번 컴파트먼트라고 말해준다. A번 컴파트먼트로 가보면 친구 휘트니는 살해당해 바닥에 쓰러져 있다. 여기에서 그의 시체를 안

아서 컴파트먼트 위로 올려놓고 승무원에게 살해당한 사람이 있다고 말하면, 승무원은 그의 옷에 묻은 핏자국을 보고 그를 살인자로 지목하여 게임이 끝나버리게 된다. 때문에 이러한 상황을 막기 위해 플레이어는 승무원이 자신의 컴파트먼트로 찾아와 검표를 하기 전에 휘트니의 시체를 창밖으로 던져버리고, 피 묻은 자신의 코트 역시 창밖으로 던져버려야 한다. 이처럼 실시간으로 주어지는 상황을 잘 모면해야 그 다음 상황으로 진행이 가능한 것이다. 이러한 서사적 흐름 덕분에 게임은 여러 갈래로 나눠진 복합 플롯 구조를 지니게 되며, 결말 역시 여러 갈래로 분화하게 된다. 결국 최종적인 결말에 이르면 오리엔탈 특급 열차에 탑승했던 사람들은 거의 대부분 제1차 세계대전을 막으려 하거나, 혹은 촉발시키기 위해 자국의 이익을 대변하여 탄 사람들이었음을 알게 된다.

그림 10 브로드번드, 「라스트 익스프레스」, 1997.

게임의 외형적 모습을 살펴보면 이 게임이 로토스코핑(rotoscoping)[67]이라는 그래픽 처리 방식을 사용했다는 것을 알 수 있다. 모션 캡처를 통해 만들어진 로토스코핑 그래픽은 아르누보 스타일의 회화를 연

상시킬 정도로 부드러우며 작품의 미학적인 효과를 더해준다. 엄밀하게 말해서 「라스트 익스프레스」 역시 「미스트」와 마찬가지로 이음새 없는 매끈한 3D 화면을 보여주는 것은 아니다. 이 작품 역시 분절된 장면으로 구분되어 있지만, 장면과 장면 사이의 연결이 빠르고, NPC가 실시간으로 능동적으로 움직이기 때문에 이러한 장면들이 분절되어 있다는 느낌을 거의 주지 않는다. 불행하게도 「라스트 익스프레스」는 평론가들로부터 극찬에 가까운 평가를 받았지만, 상업적으로 성공하지는 못했다. 그러나 「라스트 익스프레스」는 어드벤처 게임 중 최초로 실시간으로 진행되는 서사를 갖추었으며, 아르누보 스타일의 시각적인 재현과 스릴러 요소가 가미된 스토리텔링이 절묘한 조화를 이루고 있다.

그러나 「라스트 익스프레스」를 끝으로 전통적인 의미의 어드벤처 게임은 내리막길을 걷게 된다. 90년대 중반 이후 어드벤처 게임은 이음새 없이 이어진 3D 공간 내에 에이전트를 위치시켜 자유롭게 활보하는 형태로 진화했다. 그러나 시각적인 측면에서 보자면 이는 확실한 진보이지만, 상호작용성의 다양성 측면에서 보자면 약간의 의문이 따른다. 플레이어가 삼차원의 공간을 탐험하는 형식으로 게임이 진행되다 보니, 퍼즐보다는 플레이어의 액션에 초점을 맞추게 되었던 것이다. 「툼 레이더(Tomb Raider)」로 대표되는 액션 어드벤처 게임 장르가 보편적으로 인기를 얻었던 것에는 이와 같은 액션성이 강화된 부분이 긍정적인 역할을 했음은 부인할 수 없다. 그럼에도 불구하고 전통적인 의미의 어드벤처 게임 장르가 퇴조하고, 액션 어드벤처 게임이 부상한 저간의 사정에는 쉽고 편리한 인터페이스만 추구해 온 사용자들의 그릇된 관습도 한몫했다. 이러한 직관적인 인터페이스 구조 때문에 액션 어드벤처 게임의 서사 구조는 전통적인 어드벤처 게임과 비교할 때 다소 단순하고 선형적일 수밖에 없는 단점이 존재한다.

2000년대 이후 디지털 게임은 수많은 폴리곤이 존재하는 복잡한 수식

67) 로토스코핑은 애니메이션 기법 중 하나로 일종의 실사화 된 그래픽을 컴퓨터에서 디지털화 된 그래픽으로 바꾸어 표현하는 방식을 뜻한다. 「라스트 익스프레스」는 실제 인물들의 연기를 촬영한 것을 바탕으로 이를 애니메이션처럼 보일 수 있도록 필터링을 한 작품이다.

의 렌더링도 쉽게 처리할 수 있게끔 그래픽 재현 기술이 발전하면서, 대부분의 게임이 3차원의 공간에서 재현된다. 90년대 초반까지만 해도 장면 단위로 분절되어 재생되던 이 3D 공간은 서로가 연속적으로 이음새 없이 연결된 가상의 공간을 제공할 수 있게 되었다. 이러한 공간의 제작 능력이 높아지자 디지털 게임은 선형적인 형태로 서사를 구성하는 것이 아니라, 전체 스토리를 미분화시켜 사용자로 하여금 이 스토리를 재조합하도록 만드는 방식을 사용하기 시작했다. 이른바 오픈월드 게임(open world games) 혹은 샌드박스 게임(sandbox games)이 여기에 해당된다.

오픈월드 게임이란 에이전트가 가상세계를 자유롭게 돌아다닐 수 있으며, 가상세계 내에 위치한 오브젝트 혹은 퀘스트들과 상호작용하는 방식 및 그 시간을 자유롭게 선택할 수 있는 게임을 뜻한다. 이러한 게임들에서 특정 오브젝트나 퀘스트에 접촉할 수 있는 방식은 거의 제약이 존재하지 않아야 한다. 반대로 생각하면 선형적인 방식으로 서사를 진행하는 게임들은 보이지 않는 공간적인 장벽이나 컷신 등을 통한 시퀀스의 인위적인 조정을 통해 특정한 플롯으로 플레이어를 반강제적으로 유도하여 선형성을 유지한다. 오픈월드 게임의 시초는 리처드 개리엇이 개발한 롤플레잉 게임 「울티마 Ⅰ:어둠의 첫 시대(Ultima Ⅰ: The First Age of Darkness)」로 알려져 있다. 플레이어에게는 브리타니아 대륙을 돌아다닐 수 있는 권한이 부여되는데, 이는 초기의 일본이나 한국 롤플레잉 게임과는 달리 공간적인 이동의 제약 조건을 없애버림으로써 의미 있는 사건들을 플레이어가 취사선택할 수 있게끔 디자인되었다.

이러한 오픈월드 게임은 초기에는 주로 공간적인 재현의 범위가 넓은 롤플레잉 게임에 주로 사용되었지만, 이후에는 장르적인 제한이 사라져 액션 어드벤처 게임이나 시뮬레이션 게임에도 다양하게 차용되었다. 홍콩을 배경으로 한 액션 어드벤처 게임 「쉔무(Shenmue, 1999)」나 레고 블록 같은 8비트 형태의 그래픽으로 인디 게임 돌풍을 일으킨 「마인크래프트(Minecraft, 2009)」 같은 경우가 여기에 해당된다.

문제는 오픈월드 게임의 자율성을 바탕으로 만들어진 또 다른 상호작용적 서사인 가상세계(virtual world)에 있다. 2000년대 중반 「세컨드

라이프(Second Life, 2003)」를 필두로 하여 시장의 주목을 받기 시작한 가상세계는 오픈월드 게임과 마찬가지로 공간적인 제약을 거의 두지 않고 가상세계를 자유롭게 돌아다닐 수 있게끔 디자인되었다. 「세컨드 라이프」는 사용자들이 직접 게임 내에 필요한 오브젝트를 제작하고, 이를 가상화폐인 린든 달러로 교환할 수 있게끔 지원했다. 린든 달러는 미국 현지에서는 실제 화폐로도 교환이 가능해 한때는 가상 세계 내에서 아이템 제작을 직업으로 삼는 플레이어가 출현할 정도로 상당한 인기를 끌었다. 그러나 이러한 가상 세계는 2000년대 후반 급격한 하락세를 겪게 되는데, 이는 무엇보다도 이러한 가상세계가 게임과는 달리 특별한 형태의 서사적 유인 요소가 부족하기 때문이었다. 「세컨드 라이프」는 특정한 최종적인 목표를 제공하지 않고, 플레이어 자신이 직접 독자적인 목표를 설정하여 가상세계를 개척해 나가야 한다. 2007년 한국에도 「세컨드 라이프」가 티엔터테인먼트의 라이선스로 정식으로 출시된 적 있으나, 미국이나 유럽에서의 열풍을 이어가지는 못했다. 일본을 제외한 동아시아 사용자들은 대체로 특정한 목표를 제시하지 않는 이러한 형태의 가상세계에 익숙하지 않은 반응을 보였다. 이를 사용자의 지역적 특성으로 치부하기에는 아직 많은 연구가 필요하지만, 국내 사용자들이 목표가 제시되지 않고 무한한 자유를 제공하는 가상세계에 익숙하지 않는 것만은 분명하다.[68] 목표지향적인 플레이어들에게 지속적인 몰입 환경을 제공하기 위해서는 최소한의 선형적인 플롯이라도 제공하여 이를 바탕으로 미분화된 퀘스트를 재조합하는 오픈월드의 게임 방식이 더 효과적일 수 있다. 게임하기의 입장에서 보자면 오픈월드 게임과 가상세계의 차이점은 최초의 맥락을 게임이 직접 제공하느냐 아니면 사용자가 직접 만들어내느냐의 차이라고 볼 수 있다.

사용자 중심 서사가 압도적으로 우위에 있는 가상세계의 실패는 상호

68) 가상세계에서는 개발자가 설정해 놓은 세계관 외에 정해진 아무런 의무가 없기 때문에 사용자들이 우연적으로 조합하는 사건들이 작품의 전체 서사를 구성하게 된다. MMORPG와 같은 온라인 게임이 작은 규모의 퀘스트로 미시적인 서사를 바탕으로 사용자를 큰 서사의 흐름에서 벗어나지 못하게 하는 경우와 대조적이다. 이처럼 특정한 미시 서사가 존재하지 않는 가상세계에서 서사의 주도권은 거의 명백하게 사용자의 쪽으로 넘어가게 된다.

작용적 서사에 진행 방식에 대한 한 가지 큰 교훈을 알려준다. 사용자 중심의 서사만으로는 작품의 초기 단계에서 사용자의 동기 유발이 어려우며, 적절한 형태의 개발자 주도 서사가 몰입 유발 기제로 부여되어야 한다는 사실이 그것이다. 사용자 중심 서사가 지속적인 플레이를 유발하려면 현재의 플레이 전에 성립된 맥락이 필요하다. 그러나 게임이나 상호작용적 서사의 서두 부분에는 이러한 맥락이 형성되어 있지 않기 때문에, 사용자의 전략적인 게임 플레이나 액션을 유발할 수 있는 튜토리얼이나 배경 스토리가 제시되게 마련이다. 그러나 가상세계는 이러한 작품의 배경이 되는 스토리텔링을 생략하고 맥락이 존재하지 않는 왕양한 자유의 세계 속에 사용자를 위치시킴으로써 목표 지향적인 플레이어의 대부분을 가상세계로 끌어오는데 실패한 것이다.

이처럼 상호작용적 서사에서 개발자 중심의 서사를 사용자 서사와 적절하게 조화시키려면 이미 생성된 NPC(non-playable character)의 인공지능(Artificial Intelligence)이 요청된다. 그러나 지금까지의 NPC들은 인간의 자연어(natural language)를 완벽하게 이해하는 데 어려움을 겪어왔으며, 때문에 자연어를 인식하려는 인공지능의 시도들은 대개 패턴화되거나 문장 대 문장 사이의 1:1 관계의 단문 중심 대화만을 지원했을 뿐이다. 만일 NPC들이 플레이어의 욕망을 정확하게 읽어내고, 이를 바탕으로 지속적인 맥락이 축적 가능한 대화를 이끌어낼 수 있다면 개발자 중심의 서사가 사용자 중심의 서사와 길항 관계를 이루지 않으면서도 적절한 조화를 이루는 환경이 가능해질 수 있다. 「오즈 프로젝트(Oz Project)」나 「파사드(Facade)」를 중심으로 한 인터랙티브 드라마(interactive drama)는 이와 같은 개발자 중심의 서사가 사용자 중심의 서사와 길항 관계를 조화시키기 위한 연구의 일환으로 탄생되었다.

본래 인터랙티브 드라마라는 용어는 크게 두 갈래로 사용된다. 하나는 최근 부각되기 시작한 IPTV나 혹은 스마트 TV에서 사용자의 리모트 컨트롤러 입력을 바탕으로 지속적으로 분기되는 실사 기반의 드라마를 뜻하며, 다른 하나는 실사가 아닌 컴퓨터 기반 그래픽으로 재현된 디지털 배우가 출현하는 인터랙티브 드라마를 뜻한다.

먼저 실사 기반 인터랙티브 드라마는 상호작용성이 구현되어 있기는 하지만, 적극적이지 못한 형태를 띠고 있으며 사용자의 에이전시 구현 또한 거의 이루어지지 않는다. 때문에 대부분 분할되는 플롯 별로 촬영을 하여 전체 드라마를 완성한 뒤, 이를 프로그램화 하여 사용자의 선택에 따라 특정 플롯을 분기하거나 수렴하여 방영하는 방식을 취한다. 분기형태의 플롯 구조는 시공간적인 한계와 작업량 때문에 플롯을 무한히 분기해 나가기 어렵기 때문에, 적당한 선에서 인과관계와 관계없이 분기들을 하나로 통합하여 수렴시켜버리는 경우도 자주 발생한다. 또한 특정한 분기를 선택했다 하더라도 결과로 나온 분기의 내용이 독자의 욕망과 정확하게 일치하지는 않을 수도 있다.

반면 디지털 배우가 출연하는 인터랙티브 드라마의 경우 얼마나 사실적인 캐릭터(believable agent)를 만들어내느냐에 따라 그 성패가 갈린다고 할 수 있다. 이러한 형태의 대표적인 예시로는 「오즈 프로젝트(Oz Project)」와 「파사드(Facade)」를 꼽을 수 있다. 미국 캘리포니아 대학에서 인공지능(Artificial Intelligence) 기술에 기반을 둔 예술과 게임을 연구하고 있는 마이클 마티아스(Michael Mateas)는 동료 앤드류 스턴과 함께 2005년 「파사드」[69]라는 프로그램을 개발하였다. 그는 이 프로그램에 '상호작용적 연극이자 게임(interactive drama and game)'라는 부제를 달아주었다.[70]

「파사드」에는 '그레이스(Grace)'와 '트립(Trip)'이라는 부부가 등장한다. 물론 실존 인물이 아니라 프로그램 내부에서 연기를 도맡는 3D로 디자인 된 일종의 디지털 배우이다. 사용자 역시 한 명의 디지털 배우로 극에 참여하게 된다. 그레이스와 트립은 사용자인 '나'를 자신들의 집으로 저녁 식사 초대를 하게 되는데, '나'가 그들의 집을 방문하면서 연극이 시작된다. '나'와 그레이스, 그리고 트립 사이에 형성되는 삼각관계가 이 작품의 주요 플롯이 된다. '나'와 그레이스, 트립은 대학 동기로 과거 '나'는 그레이스와 사귀던 사이였다. 그러나 '나'가 그레이스와 헤어진 뒤

69) 'Façade'란 '사물의 외관'이란 뜻을 지닌 프랑스어이다.

70) Michael Mateas, A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games, *First Person*, MIT Press, 2004, p.19.

그녀가 트립과 결혼하게 되면서 사이가 멀어지게 된 것이다. 그러던 중 그레이스와 트립이 성격 차이로 결혼 생활에 문제가 생기자, 옛 친구인 '나'를 불러 과거 추억을 되새기며 화해를 모색한다는 것이 극의 간략한 줄거리이다.

사용자는 여기에서 몇 가지 선택의 기로에 놓이게 된다. 우선 트립과의 우정을 위해 두 부부의 화해를 도모할 것인가, 아니면 그레이스와의 추억을 되살려 과거의 관계를 회복할 것인지 결정해야 한다. 이러한 상황들은 그레이스나 트립이 던지는 대사나 행동에 어떻게 반응하느냐에 따라 결정된다. 다시 말해 사용자는 다른 디지털 배우들의 행동에 적절히 반응하면서 자신의 의사 결정을 통해 극의 특정 플롯을 선택할 수 있는 것이다.

「파사드」에서 사용자는 키보드 입력을 통해 말을 할 수 있으며, 물건을 집거나 악수·포옹·키스 등의 감정 표현도 할 수 있다. 그레이스나 트립 같은 디지털 배우들은 사용자가 보낸 메시지에 따라 반응하며, 이러한 반응들이 모여서 플롯을 형성하는 것이다. 기존의 연극들은 정해진 대본을 연출의 지시에 따라 배우가 수행하는 가운데, 관객들이 배우의 특정 행동들을 코드화하여 이를 플롯으로 해석하는 과정을 수행해왔다. 「파사드」를 개발한 마이클 마티아스는 이러한 인터랙티브 드라마의 개발에 아리스토텔레스의 연극 이론을 적용했다고 밝혔다.

브렌다 로렐은 아리스토텔레스가 『시학』에서 제시한 연극의 6요소인 플롯, 캐릭터, 사상, 언어, 장경, 합창을 인터랙티브 드라마에 맞게 적절하게 수정하여 플롯(plot), 캐릭터(character), 사상(thought), 언어(language)까지는 그대로 두고 마지막의 담론 외재적인 2개의 요소를 에이전트의 개별적 행동(spectacle)과 그 집합적 요소인 패턴(pattern)으로 대체하였다. 창작하는 작가의 입장에서 볼 때 작가는 우선 어떤 이야기를 전달할 것인지 정한 후(플롯), 인물과 그 사상의 세부적인 설정에 들어간다. 인물에 대한 윤곽이 정해지면 그가 자주 사용하는 언어의 특징과 행동의 패턴을 자세하게 묘사할 수 있게 되며, 이는 개별적인 행동으로 나타나게 된다. 관객의 입장에서는 반대로 인물의 행동을 통해

그가 습관적으로 반복하는 패턴을 파악하게 되며, 그의 언어적 습관을 통해 사상적 면모를 확인할 수 있게 된다. 이러한 정보를 바탕으로 주인공에 대한 자신의 입장을 가지게 되며, 여러 인물들 사이의 관계와 사건을 유추하면서 최종적으로 작가가 말하고자 한 바를 이해하게 된다. 이러한 과정은 일반적인 연극에 그대로 적용 가능한 구도이다.

그러나 「파사드」에서 사용자는 그레이스나 트립과 같은 디지털 배우의 행동을 관찰한다는 측면에서 관객의 입장에 서기도 하지만, 자신이 직접 디지털 배우의 역할도 맡아 연기를 해야 하기 때문에 캐릭터의 부분에 상호작용성이 첨가된다고 할 수 있다. 기존 연극에서 연출가가 배우에 지시를 내리고 이러한 지시가 연극에서 구현되는 것과는 달리, 사용자가 배우와 연출가의 역할을 동시에 겸하게 되는 것이다. 이처럼 등장인물에 사용자의 상호작용이 추가되면서 인터랙티브 드라마는 새로운 연극의 가능성을 선보인다. 우선 기존의 연극처럼 결말이 단일하게 정해져 있지 않고, 사용자의 반응에 따라 다양한 결말이 선보이게 되면서 열린 연극을 지향할 수 있다.

그러나 「파사드」의 경우 디지털 배우와 사용자의 에이전트 사이의 대화가 극적인 문맥(context)에 따라 특정한 주제로 제한되게 마련이다. 특히 이러한 디지털 배우들은 사용자가 극의 문맥에서 어긋한 행동을 보이거나, 혹은 의미 없는 대사들을 내뱉을 경우 사용자를 집밖으로 내쫓고 상황을 종료시켜버린다. 예를 들어 트립이 보는 앞에서 아무런 맥락 없이 그레이스에게 키스를 퍼부을 경우, 트립은 화를 내고 '나'를 집밖으로 쫓아낸다. 이처럼 인터랙티브 드라마에서 사용자와 디지털 배우 사이의 자연어는 특정 문맥에서 유추할 수 있는 몇 개의 문장이나 단어들로 제한되기 때문에 좀 더 현실성 있는 대화가 가능해지는 것이다.

이 장에서는 전자책, 하이퍼텍스트, 인터랙티브 픽션, 어드벤처 게임, 가상세계, 인터랙티브 드라마에 이르기까지의 상호작용적 서사의 역사와 발전 과정을 바탕으로 상호작용과 서사 생성 방식을 기준으로 각 장르의 변별적인 지점을 살펴보았다. 이러한 변별적 요소들을 도표로 요약하면 다음과 같다.

	전자책	하이퍼 텍스트 소설	인터랙티브 픽션	그래픽 어드벤처 게임	3차원 가상세계	인터랙티브 드라마
최초출시	1960s	1987	1975	1979	1996	1991
사용자 경험	읽기	읽기와 링크	읽기와 플레이	플레이	플레이	플레이
서사구조	대부분 선형적	비선형적	비선형적	비선형적	환경적	비선형적
서사의 주도권	작가	대부분 작가	개발자와 사용자 조화	개발자와 사용자 조화	대부분 사용자	개발자와 사용자 조화
에이전트	등장 안함	등장 안함	등장	등장	등장	등장
사용자 에이전시	낮음	낮음	적절함	적절함	높음	훌륭한 조화
인공지능 캐릭터	없음	없음	기계적 패턴	기계적 패턴	거의 없음	맥락적 패턴

표 1 상호작용적 서사의 서사구조 비교

Ⅲ. 디지털 게임 서사구조의 독자적 특성

1. 에이전시를 통한 사용자 욕망의 구현

디지털 게임은 서사적 '텍스트'가 아니라 서사적 성격을 지닌 독립적인 매체에 해당된다. 게임에서 문자 텍스트는 유일한 의사소통 매체가 아니며, 그 서사는 복합적 매체의 다중적인 중개를 통해 비언어적으로 생성되는 과정을 거치게 된다. 디지털 게임에서는 문자 텍스트의 역할이 지시적인 형태로 축소되며 주로 영상과 상호작용이 결합된 액션이 재현되는 과정이 연속적으로 사건을 생성해내게 되는데, 이것이 게임의 주요한 서사를 이루게 된다. 미케 발이 언급한대로 텍스트를 '언어 기호로 구성된 한정적이고 구조화된 전체'로, 그리고 서사 텍스트를 '행위 주제(agent)가 있는 서사물과 관련된 텍스트'로 정의내릴 수 있다면[71], 디지털 게임은 언어 기호로만 구성된 것도 아니며 부분적으로 텍스트를 포함하고 있다고 하더라도 이 문자 텍스트는 게임의 의미생성과정을 포괄적으로 규정하거나 한정짓지도 못한다. 더군다나 디지털 게임은 내부에 사용자에게 논리적으로 연결되고 인과관계를 갖춘 사건들을 연속적으로 경험하게 해주는 독자적인 형태의 서사를 포함하고 있다. 다시 말해 사용자는 게임을 서사적으로 읽어내는 것이 아니라, 서사적으로 경험하게 되는 것이다.

따라서 게임 디자인은 기본적으로 완결된 서사를 창작하는 것이 아니라, 사용자에게 어떠한 서사적 경험을 안겨줄 것인지를 중심으로 디자인되어야 한다. 서사적 경험의 차원에서 볼 때, 선형적 서사와 비선형적 서사는 시간이 가진 연속적인 성격 때문에 그 경험은 선형적인 것으로

71) 미케 발, 한용환·강덕화 역, 『서사란 무엇인가』, 문예출판사, pp.16~17.

보이게 된다. 그러나 창작자의 입장에서 상호작용적 서사는 다중 플롯으로 분화된 스크립톤들이 분기되어 발생시키는 가능성을 조건적으로 고려해야하며, 사용자의 입력을 변수로 하여 확장과 수렴을 거치는 구조로 창작되어야 한다. 절차적이고 조건적인 형태로 주어지는 컴퓨터 프로그래밍의 절차적 구조를 바탕으로 하고 있기 때문에 디지털 게임은 그 조건식을 통해 우선적으로 행동이 벌어질 공간을 창조한 뒤 이 공간에서 벌어지는 행위의 가능성을 차단하고 제약하는 형태로 그 프로그래밍이 시작된다.

브렌다 로렐이 심리학자 롤로 메이의 저서 『창조를 위한 용기』를 언급하면서 게임과 같은 창의적인 활동에서 제약의 필요성을 역설한 것도 바로 이러한 맥락과 이어진다. “예술에서 제약의 중요성은 형식을 고려할 때 가장 분명해진다. 형식은 창의적인 액션에 없어서는 안 될 경계와 구조를 만든다.”[72]는 메이의 명제는 게임의 문맥을 개발자가 원하는 형태로 제약을 가하는 가운데, 사용자에게 제한된 형태의 자유를 열어주는 방식으로 진행되는 게임의 프로그래밍과정과 그 구조가 명백하게 일치하게 된다. 이러한 방식을 통해 프로그래머는 사용자에게 무엇이 가능한지에 대해 명시적으로 보여줄 수 있으며, 사용자의 욕망을 구체화시켜 본보기를 제시하는 과정을 거쳐 이를 구조화시킨다. 「파이널 판타지」와 같은 초기 RPG의 지도는 사용자의 인터랙션을 제약하는 것이 게임의 서사를 추동하는 데 어떤 역할을 미치는지 보여주는 좋은 예시이다. 이러한 초기 RPG의 지도를 살펴보면 플레이어에게 어느 곳이든 갈 수 있도록 무한한 자유를 제공하는 것처럼 보이지만, 실제로 산이나 바다 등 진입할 수 없는 지형의 이동불가능성 때문에, 플레이어가 현 단계에서 최종적으로 도달하는 곳은 이미 정해져 있는 한 지점으로 설정되어 있다. 이는 사용자의 게임 플레이 과정에서 보면 제한된 구역 내에서의 이동과 상호작용은 다양한 형태의 스크립톤을 생성할 수 있지만, 이러한 행동이 의미 있는 다음 행동을 유발하거나 이후의 시퀀스로 진행되기 위해서는 선형적인 통로로만 진행된다는 점을 의미한다. 따라서 플레이어의 차원

72) Rollo May, The Courage to Create, Norton, 1975.

에서는 선택과 탐험으로 보이는 액션이 프로그래머 입장에서는 제약으로 제한되어야 되는 일종의 길항관계가 성립되는 것이다.

그림 11 메뉴와 툴바, 아이콘을 통해 어플리케이션적 양식을 보여주는 「심시티」

디지털 게임은 사용자의 참여를 유도하면서 비정형성을 띤 다중 플롯의 이야기로 변화한다. 이 참여의 과정은 사용자의 의도를 대행하는 에이전트(agent)의 유무에 따라 아바타적인 양식과 어플리케이션적인 양식으로 구분할 수 있다. 상당수의 게임들은 플레이어를 대행하는 캐릭터를 등장시켜 이 캐릭터의 플레이어의 욕망을 이루어지는 에이전트로 기능하는 아바타적 양식을 사용한다.

그러나 모든 상호작용적 서사들이 이러한 에이전트를 전면에 내세우고 있는 것은 아니다. 「심시티(Simcity, 1989)」와 같은 시뮬레이션 게임에서는 특정한 캐릭터가 나오지 않고, 마치 워드프로세서 같은 어플리케

이션처럼 메뉴와 툴바, 지도가 제공된다. 이 지도 위에 도시를 건설하는 과정 속에서 플레이어는 자신이 원하는 바를 구현할 수 있는 기능을 메뉴에서 찾아 그 기능을 도시 속에서 구현시킨다. 이러한 게임에서는 눈에 보이는 에이전트가 존재하지 않는 것처럼 보인다. 어플리케이션적인 양식의 게임은 툴바나 담론 외적인 인터페이스를 통해 자신의 욕망을 세분화시켜 나가기 때문에 실제 에이전트는 화면 바깥에 위치하며 마치 신(神)과 같은 중간자적인 입장에서 게임을 조망하게 된다. 게임 개발자 윌 라이트(Will Wright)가 고안해낸 「심시티」의 이러한 조망적인 인터페이스가 주는 심리적인 효과는 특정한 에이전트로 향하기보다 게임 내의 상황 그 자체로 향한다. 「심시티」에서 플레이어는 탑 뷰(top view) 시점의 지도 위를 마음대로 오가면서 그 위에다 도시를 건설한다.

그러나 엄밀하게 말해 위와 같은 시점으로 도시를 건설한다는 것은 불가능에 가깝다.「심시티」의 시점은 현실 세계에서는 불가능할 뿐더러 인간적인 것도 아니다. 그럼에도 불구하고 이 게임은 90년대 초반 많은 심시티 마니아들을 양산하면서 이후에 「심어스(SimEarth, 1990)」, 「심앤트(SimAnt, 1991)」, 「심라이프(SimLife, 1992)」, 「심팜(SimFarm, 1993)」, 「심콥터(SimCopter, 1996)」등을 거쳐 「심즈(The Sims, 2000)」시리즈와 「스포어(Spore, 2008)」에 이르는 어플리케이션적 양식의 시뮬레이션 붐을 일으키는 데 일조했다. 감정을 이입할 수 있는 에이전트로의 매개가 존재하지 않음에도 플레이어들이 이러한 장르의 게임에 몰입할 수 있었던 것은 에이전트를 통하지 않은 탈(脫)인간적이고 비매개적인 시점이 에이전트를 통해 발생할 수 있는 페르소나적인 감정이입조차도 필요치 않기 때문일 것이다. 다시 말해 「심시티」를 통해 발생하는 상황은 거의 전적으로 플레이어 그 자체에 속한다. 물론 게임을 처음 시작하는 플레이어에게는 이러한 양식이 낯설고 일종의 진입 장벽으로 존재하지만, 그러한 관습에 익숙해진 뒤의 인터페이스는 대행적인 상황을 넘어서서 플레이어와 일체가 되는 하나의 도구로 기능하게 된다.

그러나 논의의 초점이 에이전트가 아닌 에이전시(agency)로 옮겨가면

문제는 조금 복잡해진다. 상호작용적 서사에서 에이전시란 단순히 에이전트의 등장 유무를 뜻하는 것이 아니기 때문이다. '에이전시'란 우리말로 번역하면 '대리' 혹은 '대행'의 의미를 지닌다. 상호작용적 서사와 게임에 관한 많은 연구자들이 이 에이전시의 개념과 철학에 대해 언급한 바 있지만, 그 용어와 기능이 보편적인 결론을 도출해내지는 못했으며 단순한 기능적인 구현을 에이전시로 간주하는 견해에서부터 상호작용적 서사의 대표적인 미학으로까지 격상시킨 경우까지 다양한 연구가 존재하고 있다.

HCI(Human Computer Interface)의 선구적인 연구자 브렌다 로렐은 86년 선구적인 박사논문을 제출한다. 92년 『극장으로서의 컴퓨터 Computers as Theatre』라는 제목으로 출판된 이 논문은 사용자가 컴퓨터로 만들어진 가상의 세계 안에 아바타(에이전트)를 통해 들어가서 새로운 형태의 연극적인 실험을 할 수 있는 환경을 이론적으로 디자인하는 것을 주요 내용으로 하고 있다. 문제는 이러한 선구적인 업적을 남긴 로렐 조차도 애초에는 에이전시를 기계적인 수준에서 판단했다는 점이다. 그녀는 에이전시와 상호작용성의 개념을 중첩적인 것으로 생각하여, 에이전시가 서사의 흐름과 연관되어 있다는 생각까지는 하지 못했다. 가령 우리가 마우스를 오른쪽으로 움직이면 화면의 커서가 오른쪽으로 따라 움직일 때, 사용자가 원하는 동작을 수행했으므로 이는 에이전시가 충족되었다고 판단했던 것이다.[73] 물론 이러한 기계적인 상호작용성 역시 넓은 범위의 에이전시의 범주에 포함시킬 수 있을 것이다. 그러나 주목해야 할 것은 상호작용적 서사에서 사용자가 최종적으로 원하는 심급은 욕망의 성취이며, 이를 위해서는 서사적 흐름이 관객이 원하는 방향으로 인도될 수 있는 가능성이 주어져야 한다는 점이다. 에이전시, 즉 무언가를 대행한다는 것은 마우스를 클릭하거나 주어진 단순 업무를 해결하는 차원이 아니라 도덕적인 갈등과 흥미진진한 상황에서 윤리적 판단을 어떠한 방식으로 내려야 하는지, 또는 모험의 순간에서 자신이 행한 행동이 적절한 보상을 받는 결말로 끝날 수 있는지의 여부와도 밀

73) Brenda Laurel, op. cit., p.56.

접한 관련이 있는 것이다.

자넷 머레이는 상호작용적 매체의 대표적인 미학적 효과로 몰입(immersion), 에이전시, 변형(transformation)과 같은 세 가지 범주를 소개하면서 에이전시를 기계적인 개념에서 탈피시켜 미학적인 효과로 격상시킨다. 머레이에 따르면 에이전시란 '참여자가 의미 있는 어떤 행동을 취할 수 있고, 또 그 자신이 내린 결정과 선택의 결과를 직접 눈으로 확인할 수 있게 해주는 만족스런 능력'을 의미한다.[74] 여기까지는 로렐의 견해와 상당 부분 일치하지만, 그녀는 전통적인 예술에서 일부 허용되었던 참여 행위가 디지털 매체에서 에이전트를 조종하거나 서사의 진행 방식을 변화시키는 등 전면적으로 확대되면서 이것이 단순한 참여와 행위를 뛰어넘을 수 있다고 보았다.

실제로 컴퓨터의 사용이 보편화되지 않았던 당시에는 컴퓨터를 통해 화면에 실사에 가까운 그래픽을 재현하거나 컴퓨터가 사람의 음성을 정확하게 표현하는 것만으로도 놀라움을 자아내는 효과가 발생했었다. 그러나 IT 기술의 발전과 네트워크의 도입, 그리고 어플리케이션 생태계가 출현하면서 인간이 지닌 다양한 욕망들을 컴퓨터와 그 주변기기들을 통해 해결할 수 있게 되었다. 스마트 폰과 같은 개인용 미디어가 보편화된 현재의 시점에서 디지털 기술은 이처럼 인간의 욕망을 확대하여 재생산시키며, 그 하위분류 또한 세련되게 세분화시킨다. 디지털 기술에 의한 서사 역시 단순히 게임과 같은 매체의 구조 위에 장식처럼 놓인 것이 아니라, 총체적인 인간 욕망을 상호작용적 매체에서 구현하려는 시도가 일어나고 있는 것이다.

문제는 상호작용적 서사가 사용자에게 어떠한 권한을 부여하느냐에 따라 에이전시의 형태가 급격하게 변화한다는 점이다. 기본적으로 상호작용적 서사는 플레이어에게 서사 내부로 참여할 수 있는 권한을 부여했기 때문에, 사용자는 이제 독자에 머물지 않고 이 서사를 자신의 마음에 들게끔 변화시키려고 한다. 그러나 반대로 개발자는 사용자가 이 서사에서 자신의 권한을 펼치긴 하되, 자신이 의도한 바대로 이 서사를 즐기기를

74) Janet Murray, op. cit., p.147.

바라는 욕망을 가지고 있다. 때문에 모든 상호작용적 서사는 개발자와 사용자의 욕망이 만나는 장이 되며, 이 두 욕망은 상당히 자주 부딪히고 길항작용을 하게 된다. 예를 들어 「오후, 이야기」 같은 하이퍼텍스트의 독자에게는 1) 렉시아 사이를 자신의 마음대로 이동할 권한 2) 서술자가 묻는 질문에 대해 자신의 뜻대로 대답할 권한 3) 관심 가는 단어를 클릭하여 그 단어와 링크된 렉시아로 이동할 권한 등이 주어진다. 닫혀 있고 선형적인 시간 구조를 지닌 소설에 비하면 독자에게 상당한 권한을 부여한 셈이지만, 이러한 권한이 부여되어 구체화 된 욕망은 이 권한 너머를 욕망한다. 1)과 3)의 권리가 부여된 독자는 페이지의 이동이 자유로운 사실을 알게 되지만, 서로의 페이지 사이의 문맥이 인과관계로 연결되지 않은 최초의 순간을 확인한 후 이 문맥을 자신의 지식 범위 내에서 결합시켜보려고 시도한다.

하이퍼텍스트는 이러한 비문맥적인 연결과 문맥적인 연결 사이에서 독자가 그 파편화 된 연결 고리를 찾아나가면서 이야기를 완성하도록 진행되는 서사이다. 따라서 추리 소설이나 스릴러 영화 작품에서처럼 실마리를 찾기 위한 작가와 독자 사이의 경쟁 관계도 어렴풋하게 형성될 수 있다. 그러나 「오후, 이야기」를 읽는 과정에서 대개의 독자들은 이전에 읽었던 렉시아의 경로를 반복해서 읽게 되거나, 새로운 렉시아를 찾기 어려워지는 상황에 봉착하게 된다. 이는 하이퍼텍스트가 독자에게 렉시아 사이를 이동할 수 있는 권한은 부여했지만, 독자의 뜻대로 작품의 서사에 개입할 수 있는 권한은 부여하지 못했기 때문이다. 하이퍼텍스트 이론가들은 이 장르가 단일한 흐름을 가진 독서의 문법을 해체하고 저자의 개념도 새롭게 전환시킨다고 주장하지만, 독자의 에이전시 차원에서 보자면 독자의 욕망을 대행할 에이전트가 없이 주변적인 권한의 에이전시만 추구할 수 있게 만들고 있어 '에이전트 없는 에이전시'의 결핍된 상황이 오히려 강조되는 결과를 낳는다.

반면 인터랙티브 픽션의 경우 사용자에게 특정한 에이전트로 행동할 수 있는 권한을 부여한다. 그러나 이 에이전트에게 모든 권한이 부여된 것이 아니라는 점이 중요하다. 인터랙티브 픽션은 1) 동, 서, 남, 북, 북

동, 북서, 남동, 남서, 위, 아래로 이루어진 10가지 방향의 공간을 구조화시키고 에이전트가 이 공간을 탐험할 수 있는 권한을 부가한다. 아울러 2) 사건의 실마리를 찾기 위해 아이템을 소지하고 활용할 수 있는 권한 3) 특정한 명령어를 통해 에이전트에게 행동을 촉구할 권한이 주어진다. 사용자에게 주어지지 않은 것은 플레이어의 입장에서 발화하고, 그의 생각을 읽거나 표현할 수 있는 권한이다. 아울러 인터랙티브 픽션은 텍스트를 통해 주로 현재 에이전트가 위치한 상황을 3인칭 관찰자 시점으로 객관적으로 묘사할 뿐, 에이전트의 내면 심리에 대한 언급을 거의 시도하지 않는다.[75] 라캉이 언급했던 바대로 욕망은 환유이며, 인접한 결핍을 계속해서 추구하기 때문에 인터랙티브 픽션에서 사용자는 실마리를 찾아 문제를 해결하기는 하지만 작중 인물의 시점에서 대화하거나 의사소통이 이루어지지 않기 때문에 에이전트의 일을 대신 해준 느낌 밖에 들지 않을 수 있다. 다시 말해 완결된 서사 없이 행동 차원에서의 상호작용만 반복하여 사용자가 에이전트에게 감정적인 몰입이 불가능해지는 경우가 발생하는 것이다.

이렇게 본다면 하이퍼텍스트는 개발자 중심의 에이전시를 더 효과적으로 구현하는 장르인 반면 인터랙티브 픽션은 사용자 중심의 에이전시를 효과적으로 구현하는 장르임을 알 수 있게 된다. 그러나 이 장르들은 '작중 인물의 입장이 되어 그를 조종하고 싶다'거나 '작중 인물의 진심이나 감정이 무엇인지 알고 싶다'는 욕망을 해소시켜주지 못하는 문제가 발생한다. 때문에 개발자 중심의 에이전시를 내세운 하이퍼텍스트는 그 후계자 격인 장르는 재생산하지 못하고 일종의 실험적인 장르로 남아버렸으며, 인터랙티브 픽션은 그래픽 어드벤처 게임으로 발전하여 사건 전후의 서사적인 맥락과 그래픽을 통한 시각적 재현을 통해 기계적이고 지시적인 문자 텍스트 위주의 장면 서술에서 벗어날 수 있게 되었다. 이처

75) 인터랙티브 픽션이 에이전트의 내면 심리에 관해 거의 진술하지 않는 이유는 사건과 행동 중심으로 이야기를 끌고 가기 위함도 있지만, 이 장르가 3인칭 관찰자 시점으로 주로 서술되고 있기 때문에 현재 플레이어가 대행하고 있는 에이전트에 관해 서술자가 권한을 남용하여 에이전트의 심정을 2인칭적으로 서술할 때 빚어지는 서술과 실제 상황의 불일치를 피하기 위한 것이기도 하다.

럼 상호작용적 서사는 해당 장르에서 충족시켜 줄 수 없는 사용자의 욕망을 매체적으로 충족시킬 수 있게 진화와 도태를 거듭해 온 것이다.

그렇다면 '사용자의 욕망은 어떻게 구체화시킬 것인가?'라는 문제가 대두되기 시작할 것이다. 일반적으로 에이전시를 효과적으로 구현할 수 있는 가장 단순한 해결책은 상호작용성(interactivity)을 높이는 방식일 것이라고 생각하기 쉽다. 그러나 이 에이전시는 단순히 콘텐츠의 상호작용성을 강화한다고 해서 얻어질 수 있는 것은 아니다. 예를 들어 「월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)」 같은 MMORPG 게임에서 붉은 십자군 수도원이라는 던전에는 플레이어는 '티탄 신화', '마력의 의식', '언데드 위협의 기원', '타락의 개요'라는 제목이 붙은 책을 수도원의 도서관에서 찾아야 하는 퀘스트를 부여받는다. 이 도서관에는 수많은 책들이 시각적으로 재현되어 있지만, 그 책들 중 상당수는 꺼내어 볼 수 없고 상호작용적으로 비활성화 된 배경에 불과하다. 오직 퀘스트에서 언급한 4권의 책만이 꺼내어 볼 수 있고 소유할 수 있도록 활성화되어 있다. 만일 이 게임이 「엘더 스크롤(Elder Scroll)」 시리즈처럼 게임 내에 존재하는 모든 책들이 자신만의 제목과 내용을 가지고 있다면, 플레이어는 아주 많은 시간을 투자하여 이 책을 찾아야 할지도 모른다. 더불어 플레이어가 도서관에서 이 책들을 읽으면서 퀘스트의 의도와는 다르게 게임을 진행할 가능성도 존재한다. 이처럼 「월드 오브 워크래프트」에서 해당 책만 상호작용적으로 활성화시키는 것을 '상호작용의 제약(restriction of interactivity)'이라 부른다. 이처럼 적절한 제약을 주어 플롯을 기획자가 원하는 방향으로 끌고 가려는 것은 전체적인 플롯 디자인에서 굉장히 중요하며, 사용자가 원하는 서사의 방향과 기획자가 원하는 서사의 방향 사이의 균형을 조화롭게 유지하는 아주 중요한 열쇠가 된다.

이러한 상호작용의 제약은 게임의 서사적 흐름에서 사용자의 권한을 축소시키는 데에도 사용된다. 개발자가 정해놓은 스토리를 거의 선형적으로 따라가는 게임이 존재하는가 하면, 전사(前史)나 기반적 서사가 거의 존재하지 않고, 사용자에게 많은 권한을 부여하는 경우도 존재한다.

「파이널 판타지(Final Fantasy)」나 「이스(YS)」 같은 싱글 플레이 롤플레잉 게임이 전자에 속한다면, 「세컨드 라이프」 같은 가상세계가 후자에 속할 것이다. 개발자가 정해놓은 스토리를 선형적으로 따라가기만 할 경우 플레이어에게는 서사에 개입하거나 이를 변형시킬 권한이 거의 주어지지 않는다. 반대로 아무런 기반적 스토리가 주어지지 않는다면, 플레이어는 게임 내에서 무엇을 해야 할지 판단하기 어렵게 된다. 이러한 양극단의 경우 전자는 '사용자의 에이전시'가 제대로 구현되지 못했고, 후자는 '개발자의 에이전시'가 제대로 구현되지 못한 경우에 해당된다. 다시 말해 에이전시는 상호작용적 서사에서 서사의 주도권이 누구에게 주어지느냐의 문제와도 깊이 연관되어 있다. 「파이널 판타지」 시리즈와 같이 사용자가 서사적 흐름을 거의 바꿀 수 없는 일본식 싱글플레이 롤플레잉 게임이 2000년대 이후로 MMORPG로 전환하거나 사용자 참여 요소를 반영한 것도 사용자의 에이전시가 부족하다는 지적에 따른 것이라 할 수 있다. 마리 로르 라이언은 '에이전시'라는 용어를 명시적으로 드러내고 있지는 않지만 사용자의 자유와 게임 시스템의 서사 통제 사이의 길항관계에 대해 조화가 필요하다는 주장을 하고 있다. 그는 이 문제에 대해 사용자의 상향식(bottom-up) 행동 선택과 게임 시스템의 하향식(top-down) 서사 통제를 통합할 수 있는 설계 디자인이 관건이라고 보았다.[76]

때문에 이러한 양극단의 경우를 막기 위해 상호작용적 서사는 그 세부 장르를 더욱 심화시켜 에이전시의 불균형 현상을 보완해왔다. 「엘더스크롤」 시리즈로 대표되는 오픈월드 롤플레잉 게임은 일본식 롤플레잉 게임과는 달리 미션이나 퀘스트의 플레이 순서가 정해져있지 않다. 플레이어는 굉장히 자유롭게 미션과 퀘스트를 선택할 수 있다. 예를 들어 「엘더스크롤 5: 스카이림」의 경우, 스카이림 대륙에 지난 200년간 출몰하지 않았던 고대 드래곤의 수장 알두인을 플레이어가 무찌르러가는 메인 퀘스트 외에도, 전사 집단 컴패니언, 암살자 집단 다크 브라더후드, 윈터홀드 마법대학, 솔리튜드 바드 대학, 리프튼 도둑 길드 등의 조직에 가

76) Marie-Laure Ryan, op.cit., pp.317~331.

입하여 그 집단의 고유한 퀘스트를 수행할 수 있다. 무엇을 수행할지는 전적으로 플레이어의 철학과 신념에 맡겨져 있으며, 순서 또한 자유롭게 결정할 수 있다. 이처럼 자유도가 주어진 롤플레잉 게임은 개발자의 에이전시가 극대화된 싱글플레이 롤플레잉 게임에 비해 사용자가 자신의 뜻대로 서사를 주도해 나갈 수 있는 권한이 대폭 강화된 것이다.

반대로 자유도가 높은 일부 가상세계의 경우 기반적 스토리가 전혀 제공되지 않아 사용자가 몰입할 근거가 미약하다는 단점이 존재한다. 2000년대 중반을 기점으로 크게 주목받았던 가상세계들의 사용자가 급감한 것은 기반적 서사가 제공되지 않은 채 자유도만을 강조한 것이 한국을 비롯한 아시아권 사용자들에게 외면 받았기 때문이다. 그러나 「마인크래프트」를 비롯한 샌드박스 게임(sandbox games)들은 「세컨드라이프」 같은 가상세계와 마찬가지로 사용자에게 높은 수준의 자유도와 아이템 제작 툴 등을 제공하고 있으면서도 사용자가 줄지 않고 여전히 인기를 누리는 모습을 보여주었다. 샌드박스 게임과 가상세계의 가장 큰 차이는 샌드박스 게임이 사용자들이 몰입할 수 있는 최소한의 목표를 제공한다는 점이다. 「마인크래프트」에는 밤이 되면 늑대 같은 야생동물이나 좀비 등이 돌아다니면서 에이전트를 공격하게 되는데, 이러한 상황을 막기 위해서 플레이어는 지하로 땅굴을 파거나 자연에서 구한 재료를 활용하여 거처할 집을 지상에 마련해야 한다. 이러한 목표는 미션이나 퀘스트의 형태로 명시적으로 주어지지 않는다. 그럼에도 불구하고 대부분의 플레이어들은 몇 번의 실패를 거쳐 「마인크래프트」에서 '생존'이 아주 중요한 암시적인 목표임을 깨닫게 되는 것이다. 이러한 최소한의 개발자 에이전시 요소는 사용자를 특정한 방향으로 유도할 수 있으며, 지속적인 몰입을 위한 필수적인 요건을 제공해준다.

이처럼 사용자의 에이전시와 개발자의 에이전시는 서로 길항관계에 놓이는 것처럼 보인다. 어느 한 쪽이 강화되면 어느 한 쪽은 제약될 수밖에 없는 이러한 상황은 두 에이전시가 하나의 상호작용적 서사에서 조화를 이루기 어려운 것처럼 보이게 만드는 효과가 있다. 그러나 인터랙티브 드라마 「파사드(Facade)」에서는 이러한 두 에이전시 사이의 부조

화가 어느 정도 해소되어 있다.

미국의 AI(Artificial Intelligence) 연구자인 마이클 마티아스(Michael Mateas)는 「파사드(Facade)」[77]라는 인터랙티브 드라마를 개발하면서 브렌다 로렐의 방법론을 계승해 에이전시를 극대화 할 수 있는 모델 이론을 제시한 바 있다.[78] 이른바 인터랙티브 드라마(Interactive Drama)라 불리는 이 새로운 장르는 디지털 배우를 통해 연극적 상황을 경험하는 방식으로 구성되어 있다. 그는 이 작품을 만들면서 아리스토텔레스가 『시학』에서 제시한 연극의 구성 요소를 재료적 요소와 형식적 요소로 나누어 에이전시를 극대화하는 모델을 설명하고 있다. 그는 아리스토텔레스의 『시학』에 언급된 극의 구성 요소를 상호작용적 서사에 적용될 수 있도록 그 범주를 약간 변형시켜 플롯, 캐릭터, 사상, 언어, 패턴, 개별적 행동의 6개로 나누고 있다. 이 여섯 가지 요소 중 플롯에 가까워질수록 형식적인 요소가 강해지며, 행동에 가까워질수록 질료적인 요소가 강해진다. 작가의 경우 우선적으로 플롯을 정하고, 그에 맞는 캐릭터를 설정해서 그의 욕망에 맞는 사상과 언어, 패턴과 개별적 행동을 차례대로 구상하게 된다.[79] 반면에 관객은 우선적으로 배우의 행위를 보면서 패턴을 유추하고, 언어를 바탕으로 사상을 파악하게 되며, 종국에는 캐릭터의 특징과 성격, 그리고 작가가 말하고자 하는 플롯의 의미를 깨닫

77) 「파사드(Facade)」는 인간이 디지털 배우가 되어 컴퓨터가 조종하는 다른 디지털 배우들과 연기를 하는 디지털 연극이라고 할 수 있다. 여기에서 '나'는 그레이스와 트립이라는 부부의 친구인데, 어느 날 저녁 이들 집에서 열리는 저녁식사에 초대를 받는다. '나'는 과거 그레이스와 서로 사랑하는 감정이 있었던 사이인데, 그녀가 트립과 결혼하면서 자연스럽게 멀어진 사이가 되었다. 그러나 요즘 두 부부는 사이가 좋지 않다. '나'는 이러한 상황에서 선택을 해야만 하는데, 트립과의 우정을 지키기 위해 두 부부 사이를 화해시키든지, 아니면 그레이스와의 사랑을 떠올리며 둘의 싸움을 커지게 만들어야 한다. 사용자는 타이핑을 치면서 자신의 대사를 다른 배우들에게 전달하고, 배우들은 음성을 통해 사용자에게 말을 건넨다. 과거에도 「엘리자(Eliza)」 등과 같은 이와 비슷한 형태의 자동 채팅 프로그램이 존재하기는 했지만, 실제 배우의 모습이 보이고 이를 통해 서사적 흐름이 바뀌는 디지털 연극이 개발된 적은 없었다.

78) Michael Mateas, op. cit., pp.20-21.

79) Ibid., pp.24-25.

게 되는 것이다.

이 여섯 가지 요소 중 게임에서 플레이어에게 상호작용을 허용하는 요소는 패턴과 개별적 행동이다. 개별적 행동이 모이면 일정한 패턴을 이루는 것처럼 등장인물의 언어적 표현을 모아놓으면 그 사람의 생각과 사상을 유추할 수 있게 된다. 그런데 게임에서는 이러한 언어적 표현에 상응하는 의사소통을 하기가 쉽지 않다. 왜냐하면 컴퓨터는 인간의 자연어를 완벽하게 이해하지 못하며, 특정한 조건에 맞추어 주어야 그 언어를 컴퓨터가 마치 이해하고 있는 것처럼 연출할 수 있을 뿐이다. 대부분의 게임에서 NPC들이 사용자 에이전트와 전면적으로 자유롭게 의사소통하지 못하는 것이 바로 이 때문이다. 이에 대한 대응책으로 상당수의 게임들은 미리 개발자가 작성해놓은 몇몇 대사 중에서 선택할 기회를 플레이어에게 부여하거나 문자 텍스트를 메뉴나 아이콘 같이 기능적으로 변형시켜 플레이어가 원하는 의사소통을 수행할 수 있게끔 유도하고 있다. 이런 상황에서 플레이어는 에이전트가 자신의 욕망을 행동 측면에서는 거의 완전하게 대행하고 있다고 여기지만, 이 에이전트를 완전하게 자신의 분신이라고 여기지 못한다. 이와 같이 NPC와 사용자 에이전트 사이에서 빚어지는 의사소통의 갈증은 자연어 처리가 가능하고 AI가 구현된 '믿을 수 있는 에이전트(believable agent)'를 구현하는 것을 목표로 삼게끔 유도했던 것이다.

만일 NPC가 믿을 수 있는 에이전트로 기능하게 된다면, 사용자는 상호작용적 서사 내에서 주변 NPC와의 언어적 의사소통을 통해 원하는 방향대로 서사를 주도해 나갈 수 있는 권한(에이전시)을 얻을 수 있게 된다. 그러나 자연어 처리의 한계에 따른 기술적 구현이 쉽지 않기 때문에 게임을 위시한 상호작용적 서사들은 개별적 행동과 패턴 중심으로 의사소통 구조를 구현할 수밖에 없었고, 그 결과 게임의 소재들은 전쟁, 폭력, 탐험, 범죄 등과 같이 행동중심적인 소재를 바탕으로 그 서사를 구성하게 되었던 것이다.

2. 다중 플롯의 전개 유형과 의미의 차이 생성

디지털 게임 중 뚜렷한 서사 구조를 갖춘 경우는 주로 롤플레잉 게임이나 어드벤처 장르에서 찾아볼 수 있다. 이 두 장르가 서사를 이끌어가는 방식은 조금 다르며, 이는 각 장르의 인터랙션 메커니즘과도 밀접한 관련이 있다. 롤플레잉 게임이 캐릭터의 성장을 중점으로 한 서사구조를 가지고 있다면, 어드벤처 게임은 기본적으로 스토리 구조 곳곳에 산재한 퍼즐을 푸는 과정 속에서 이야기가 전개된다. 디지털 게임의 발전 역사 과정에서 어드벤처 게임은 하드웨어와 게임 개발 기술의 발전 과정 속에서 그 재현 방식과 스토리를 전개하는 핵심적인 인터랙션의 유형이 급격하게 변화하는 부침과정을 거쳤다.

1976년 윌리엄 크로더(William Crowther)와 도널드 우즈(Donald Woods)가 PDP-10 플랫폼으로 프로그래밍 한 「거대한 동굴 탐험(Colossal Cave Adventure)」에서부터 시작된 어드벤처 게임 장르는 애초에는 텍스트 방식으로 진행되었다. 이러한 텍스트 어드벤처 게임은 키보드를 이용하여 텍스트 형태로 방향과 명령어를 입력하면서, 동굴과 같은 미지의 공간들에 숨겨진 보물을 찾아내고 탐험하는 방식으로 전개된다. 이러한 과정에서 수수께끼를 푸는 것은 텍스트 어드벤처 혹은 인터랙티브 픽션(interactive fiction)의 가장 중요한 선행적인 메커니즘이 되었다.[80] 이후 어드벤처 게임은 컴퓨터 그래픽을 통해 재현된 공간에서 직접 상황을 보면서 퍼즐을 푸는 방식으로 바뀌었으며, 3D 그래픽이 보편화되기 시작한 지점부터 장르의 퇴조 현상을 겪었다. 이러한 퇴조 현상은 무엇보다 사실적인 재현이 중요하게 부각된 3D 그래픽이 부상하기 시작하면서 보다 관조적으로 생각하는 과정 속에서 문제를 풀어나가는 전통적인 퍼즐 풀이 방식의 어드벤처 게임의 인터랙션 메커니즘이 사용자들에게 어필하지 못했기 때문이다.

---

80) Nick Montfort, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, The MIT Press, 2005, p.37.

전통적인 방식의 어드벤처 게임이 퇴조된 이후, 이 장르는 3D 그래픽 시대와 궤도를 같이 하여 액션성이 가미된 액션 어드벤처 장르로 변모했다. 기술적 진화는 언어로 이루어진 세계를 완벽한 시각적 재현의 세계로 탈바꿈 시킨 것이다.[81] 덕분에 액션-어드벤처 게임은 실시간으로 사건이 진행되어 긴박감을 주어 흥미의 포인트를 다양화 할 수 있었다. 최근에는 동작 인식(motion capture) 기술을 활용하여 극사실적인 재현과 모방적 인터페이스가 결합된 단계로 진입했으며, 이는 게임의 서사 진행 방식에도 새로운 변화를 가져다주게 되었다. 시각적 재현의 수준이 일정 단계에 이르자 액션 중심의 진행 방식 외에 다른 방향의 서사 진행 방식을 찾기 시작한 것이다.

캐롤린 핸들러 밀러는 초기 상호작용적 서사에서 사용된 분기 구조의 문제점이 매우 짧은 시간 안에 제어할 수 없을 만큼 그 분기가 확대된다는 점을 들었다.[82] 하나의 분기에서 세 갈래로 갈라지는 경우 두 번의 분기 기회만 지나고 9개의 스크립톤을 가지게 되며, 작가는 총 13개의 렉시아를 만들어야 한다. 때문에 많은 경우 이러한 선택은 불가피하게 일종의 수렴과정을 거치게 된다. 다시 말해 사용자는 분기에서 어떤 갈래를 선택하지만, 어느 갈래를 선택하더라도 그 결과는 동일하게 나오는 분기를 '수렴(astriction)'이라 부를 수 있을 것이다. 그러나 사용자는 기본적으로 분기의 선택에 따른 인과관계가 서사에 반영되기를 바라는 욕망을 지니고 있기 때문에, 사용자의 의도가 반영되지 않았거나 거짓으로 그 결과를 같도록 만드는 수렴을 밀러는 '허위 선택(faux choice)'라 불렀다.

상호작용적 서사의 분기 구조에서 분기의 수렴이나 허위 선택은 사용자가 해당 분기를 2회 이상 반복해서 각 분기를 모두 플레이할 경우 그 허위성이 독자에게 노출되게 된다. 따라서 상호작용적 서사에서 이러한 선택의 과정을 창조하는 것은 매우 신중한 배려가 필요하다. 본래 사용

81) 이상우, 『게임, 게이머, 플레이: 인문학으로 읽는 게임』, 자음과모음, 2012, p.90.
82) 캐롤린 핸들러 밀러, 이연숙 외 역,『디지털미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2006, pp.165~166.

자에게 선택의 권한을 넘겨줄 정도로 분기가 필요한 장면은 플레이어의 윤리적 판단이 필요하거나, 첨예한 갈등의 여지가 남아 있는 장면이어야 만 한다. 그렇기 때문에 이런 장면에서 이유 없는 분기의 수렴이나 허위 선택이 확인될 경우 사용자는 이 장면에서 자신의 에이전시가 구현되었다고 느끼기가 어렵게 된다. 실제로 수렴이나 허위 선택은 사용자에게 상호작용성과 에이전시가 구현된 것 같은 착각을 안겨주지만, 사용자의 에이전시도 완벽하게 이루어지지 못할 뿐더러 결과론적으로는 선형적인 서사구조에 머물게 되는 약점이 존재한다. 이 때문에 각 분기 장면들에서 실제 분기가 되기 직전에 서술된 부분은 여러 분기들로 나뉠 수 있을 정도로 치밀한 인과관계가 요청된다. 분기가 시작되기 직전의 부분은 선형적으로 서사가 진행되기 때문에 분기 이후에 다중으로 분할되는 플롯들의 결과들을 모두 고려하여 각 플롯의 인과율을 충족시킬 수 있는 통합적인 예비적 인과관계를 그 선형적 부분 안에 갖추어야 한다.

상호작용적 서사의 다중 플롯 구조에서 분기는 몇 가지 유형으로 대별해 볼 수 있다. 가장 간단한 형태로는 사용자에게 퀘스트나 미션 형태의 조건을 부여하여 이의 성공 유무에 따라 흐름이 나뉘는 '단순 분기'가 존재한다. 이러한 단순 분기는 명확한 인과관계의 플롯에 기인하기 때문에 허위 선택을 필요로 하지 않는다. 그러나 성공/실패의 이분법으로 사건을 진행하기 때문에 사용자에게 성공의 목표를 강요하여 결국에는 성공을 향한 목표지향적인 서사를 선형적으로 추동하는 결과를 낳게 된다. 이러한 단순 분기가 계속해서 반복되면 사용자는 이 패턴에 흥미를 잃는 경우가 발생하기도 한다.

다음으로는 이러한 단순 분기를 스토리상의 연쇄적인 플롯으로 연결하여 서사를 형성하는 '연쇄 분기'가 존재한다. 이러한 연쇄 분기는 이론적으로는 어떤 퀘스트에 실패한 경우의 결과도 이후에 일어날 사건의 원인으로 포함시켜야 하지만, 이럴 경우 연쇄 구조의 고리가 몇 회 반복되느냐에 따라서 렉시아의 개수가 2^n개로 분화하게 된다. 따라서 대부분의 연쇄 분기는 실패의 결과를 또 다른 원인으로 취급하지 않고, 그대로 서사를 종료시키거나 재도전하게끔 만든다. 이를 통해 연쇄 분기는 선형적

서사성을 벗어날 수 없게 되며, 단순 분기의 확장에 그치게 된다.

때때로 오픈 월드 형태의 게임들은 단순 분기를 공간 배치에 따라 여러 개를 흩어놓고 사용자가 이 분기들을 선택할 수 있도록 권한을 부여하는 경우가 있다. 이럴 경우 사용자가 서사를 경험하는 과정 그 자체는 선형적이지만, 어떤 분기를 먼저 경험하느냐에 따라 그 스크립톤이 다르게 형성되게 된다. 이를 두고 '사용자 선택형 단순 분기'라 부를 수 있을 것이다. 사용자 선택형 단순 분기는 겉으로 볼 때는 하이퍼텍스트처럼 무질서하게 각각의 퀘스트들이 흩어져 있는 것처럼 보이지만, 실제로 플레이어가 경험할 때는 상당히 조직적으로 이어진 연쇄 분기를 경험하는 것 같은 효과를 준다.

「엘더스크롤」 시리즈 같은 오픈 월드 롤플레잉 게임에서 플레이어는 하나로 이어진 탐리엘 대륙을 탐색하면서 자신의 취향에 따라 퀘스트의 수행 유무를 결정하고, 서사에 참여하게 된다. 「엘더스크롤」 시리즈 중 가장 최근 작품인 「엘더스크롤 Ⅴ: 스카이림(Elder Scroll Ⅴ: Skyrim, 2011)」의 경우 서두의 스토리는 상당히 선형적으로 시작한다. 제국에 반란을 일으킨 스톰클락 군의 우두머리 울프릭과 같은 마차에 타게 된 주인공은 울프릭과 자신이 사형장으로 끌려가고 있음을 알게 된다. 사형 직전에 고대 전설의 용 알두인이 나타나 사형 집행을 엉망으로 만들면서, 주인공은 사형수의 입장에서 자유로운 모험가로 그 위치가 바뀌게 된다. 이때부터 플레이어에게는 스카이림 대륙의 여러 공간을 자유롭게 이동하고 퀘스트를 취사선택할 수 있는 권한이 주어지게 된다. 그러나 「엘더스크롤 Ⅴ: 스카이림」이 플레이어를 무한한 자유 속에 방치해 놓지만은 않는다. 사형을 집행하려던 한 제국군은 알두인 때문에 엉망이 된 헬겐 마을에서 주인공이 탈출할 수 있도록 도우면서, 리버우드 마을로 가서 대장간 주인의 도움을 받으라고 조언한다. 아울러 명예를 회복하기 위해서는 제국군에 가입하라는 퀘스트도 부여한다. 리버우드 마을에 도착하면 여러 인물로부터 몇몇 퀘스트를 받게 되는데, 그 중 일부는 사소한 퀘스트에 해당하는 단순 분기에 그치지지만, 드래곤을 물리치고 그 영혼을 흡수하여 용언(龍言)을 배우게 되는 퀘스트는 이 작품의 메인

퀘스트 라인에 속하는 것이다. 이 메인 퀘스트는 연쇄 분기의 성격을 띠게 되며, 플레이어가 완전하게 자유로운 렉시아를 선택하지 않게끔 약간의 제약을 주는 효과를 발휘한다.

또한 제국군에 가입하라는 퀘스트는 사용자로 하여금 일종의 가치 판단을 하게끔 만드는 퀘스트이다. 스카이림 대륙은 탐리엘 대륙의 북쪽에 위치하여 그 대륙의 중심부에 위치하는 제국의 중심인 시로딜 지방과 종교와 문화, 종족 등이 매우 다르게 설정되어 있다. 플레이어는 여러 인물들과의 대화를 통해 제국군에 가입할 것인지, 울프릭을 도와 스카이림 대륙의 가장 주된 종족인 노드들의 쿠데타를 도모하는 스톰클락 군에 가입할 것인지 결정해야 한다. 이 분기에서는 어느 쪽을 선택하더라도 성공과 실패로 이분화되는 것이 아니라, 분기 이전의 스토리가 원인이 되고 플레이어의 선택이 결과를 낳아, 이것이 다시 이어지는 분기의 원인이 되는 '이상적 연쇄 분기'로 기능하게 된다.

여기에서 중요한 것은 분기 이전에 서술된 스토리가 분기를 선택한 뒤 도출된 결과 모두의 원인이 될 수 있도록 그 인과율을 이전 스토리에 모두 포함시켜야 한다는 점이다. 따라서 선형적으로 서술된 분기 이전의 스토리가 갖추게 되는 인과율을 '예비적 인과율(a preliminary law of casualty)'이라 부를 수 있을 것이다. 물론 분기가 일어나기 직전에 서술되는 부분은 각 분기별로 일어나는 결과들에 대한 원인을 모두 포함해야만 하지만, 상호작용적 서사에서 이를 모두 지키기란 쉬운 일이 아니다. 따라서 이는 상호작용적 서사에서 에이전트에게 주어진 매우 중요한 윤리적인 판단에서 사용되는 경우가 많다.

때로는 이 분기를 장면 단위로 분할하지 않고, 사용자에게는 보이지 않는 일종의 파라미터로 설정하는 경우도 있다. 이럴 경우 마치 플롯은 분화하지 않고 선형적으로 진행되는 것처럼 보이지만, 내부적으로는 이 파라미터의 달성 조건에 따라 차후에 2개 이상의 분기로 분화시킬 수 있다. 이런 형태의 분기를 '수치형 은닉 분기'로 부를 수 있을 것이다. 이러한 수치형 은닉 분기는 사용자에게 선택을 했다는 느낌마저 거의 주지 않은 채로 영화에 흡사할 정도로 연속적인 서사를 체험하게 만드는

효과가 있다. 따라서 최근의 액션 어드벤처 게임들은 이러한 수치형 은닉 분기를 활용하여 인터랙티브 영화와 어드벤처 게임 사이의 경계를 탐색하는 경우도 존재한다.

프랑스의 게임 스튜디오 퀀틱 드림(Quantic Dream)이 개발한 「헤비 레인(Heavy Rain)」[83]은 게임 내에서 결말이 다양하게 분화되며, 장(scene)마다 여러 개의 분기로 나뉘는 다중 플롯(multi-plot) 형태의 서사구조를 가지고 있다. 이 장에서는 액션 어드벤처 게임과 인터랙티브 영화의 경계를 탐색하고 있는 실험적 게임인 「헤비 레인」을 중심으로 여타의 다른 상호작용적 서사의 감성 표현 방식과 서사구조를 비교하면서 이러한 액션 어드벤처 게임의 다중 플롯이 만들어내는 인과관계의 전개 양상과 일반적인 법칙을 도출해 내고자 한다. 더불어 플롯들의 분기가 일어나는 과정에서 각각의 플롯들이 어떠한 방식으로 개연성을 갖추어 나가며, 이를 갖추기 위해서 인과율을 어떻게 조정하는지 알아보고자 한다. 더불어 「헤비 레인」은 사용자를 게임에 몰입시키기 위해 인터페이스와 인터랙션, 스토리 사이의 연관성을 높이려 애쓴 흔적이 역력한 게임이다. 따라서 이 게임의 인터페이스와 게임플레이가 지향하는 감정 표현 방식의 분석을 통해 사용자를 어떻게 몰입시키는지 연구하고자 한다. 특히 이러한 방법론과 일반 연극에서의 신체론 사이의 유사성도 동시에 규명하고자 한다.

전통적인 서사구조를 가진 작품에서 플롯은 사건의 개연성을 유지시키기 위해 연쇄적인 인과관계로 구성된다. 어떠한 사건의 원인과 결과는 관객에게 사건을 이해시키는 필수적인 과정이자 장치이다. 여기에서 인과율이란 주로 사건과 사건 사이의 원인-결과 관계를 정의하는 요소로 이해할 수 있다.[84] 인과율은 일반적으로 시간이 지남에 따라 사건이 펼쳐질 가능성이 잠재성-가능성-개연성-필연성으로 변화하는 4단계의

83) 2012년 현재 「헤비 레인」의 판매량은 전 세계적으로 200만 장 이상을 돌파했으며 IGN, Gamespy, CNN 등의 유수 언론에서 2010년 올해의 PS3 게임 상을 수상하며 비평적으로도 높은 평가를 받았다.

84) 류철균·정유진, 「디지털 서사도구의 인과율 개념 연구」, 『인문콘텐츠』 제22호, 인문콘텐츠학회, 2011, p.184.

과정을 거치게 된다. 브렌다 로렐은 아리스토텔레스의 『시학(Poetics)』을 인용하여 작품의 잠재성이 시간이 흐름에 따라 가능성으로 발전한다고 말한 바 있다.[85] 전통적인 서사에서는 작품이 전개됨에 따라 새로운 사건의 가능성이 나타날 영역은 점점 줄어들게 되는 것이다. 이후 이러한 가능성은 개연성의 형태로 나타나고, 플롯은 구체성과 인과관계를 갖추게 되며 결국 관객은 작품에서 필연적인 결말을 맛보게 되는 것이다. 일명 V자형 쐐기 구조[86]로 설명할 수 있는 이 서사구조의 흐름은 아리스토텔레스가 『시학(Poetics)』에서 언급한 드라마틱한 서사구조를 구조화 한 것이다.

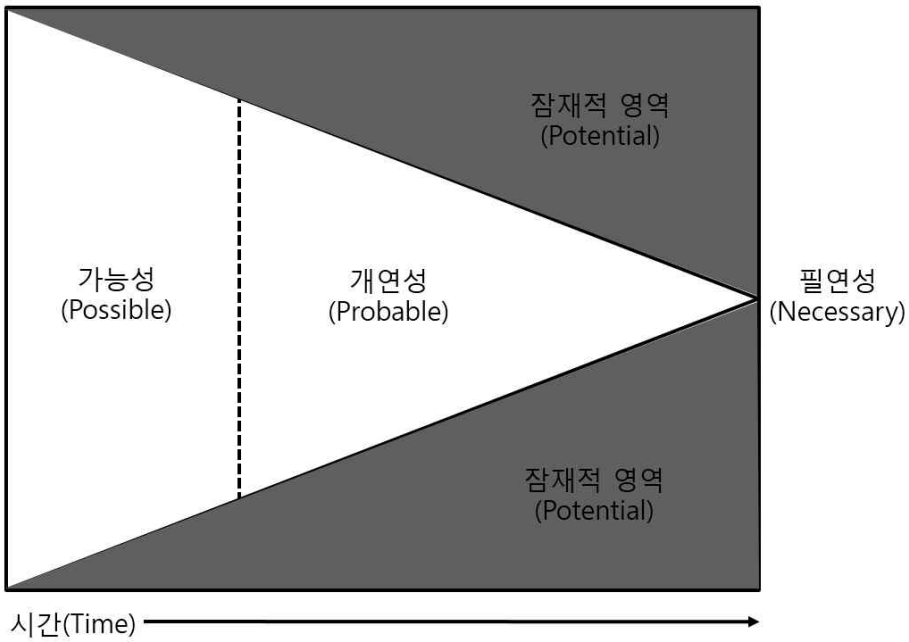


그림 12 V자형 쐐기 구조

그러나 비선형적이고 상호작용적인 서사구조를 가진 작품에서 가능성의 영역은 서사의 흐름이 분기를 통해 여러 갈래로 분화되면서 각기 다

85) Brenda Laurel, op. cit., pp.67~70.
86) V자형 쐐기 구조는 서사 구조를 갖춘 작품에서 시간이 흘러감에 따라 작품 내의 공간에서 가능한 사건의 영역이 점차 줄어들고 개연성을 갖추어 나간다는 것을 구조적으로 보여준다.

른 개연성의 영역으로 나뉘게 된다. 이러한 다중 플롯(multi-plot)의 형식은 상호작용적 서사의 대표적인 형식적 특징이며, 지금까지 여러 장르에서 다양한 형태로 구현되어왔다. 분기를 통한 서사 흐름의 분화는 필연적으로 그 과정에 사용자의 의도를 반영하는 상호작용적인 입력이나 선택의 과정이 동반되게 마련이다. 일반적으로 가장 단순한 형태의 분기는 성공-실패, 수락-거부 등 이분법적으로 명확하게 구분되는 형태를 취하는 경우가 많으나 이럴 경우 분기가 무한하게 확장되어야 된다는 문제점이 발생하게 된다. 문제는 이처럼 분기가 적절하게 수렴되지 못하고 무한하게 확장될 경우 감당해야 할 콘텐츠의 범위가 기하급수적으로 증가하게 된다. 반대로 사용자의 선택에 따라 나눠진 분기가 별다른 의미의 차이를 만들어내지 못하거나, 분별없이 다시 하나의 결론으로 수렴되어 버릴 때 앞선 분기는 의미의 차이를 만들어내지 못한 것이다.

이러한 문제를 해결하기 위해 지금까지는 실패의 부분에 관한 인과적 보정을 거의 시도하지 않고 게임에서 사용자가 성공적으로 풀어내는 부분의 인과관계만 집중적으로 만들어왔다. 때문에 게임은 항상 목표 지향적이고, 실패를 용납하지 못하는 서사구조를 지니게 된 경향이 있다. 문제는 이러한 성공만을 추구하는 서사구조 때문에 각각의 분기들이 적정한 수준의 합리적 인과율을 지니지 못하고 결국에는 하나의 필연성만을 지니는 선형적인 서사구조를 가지게 된 것이다. 이는 상호작용적 서사의 특징인 서술 범위의 다양성과 선택 가능성의 폭을 그대로 축소시켜버리고, 기존 서사 장르의 특징을 있는 그대로 모방하여 재매개한 결과를 낳는다.

「헤비 레인」은 이러한 서사의 성공 지향적인 문제를 막기 위해 작중 인물의 죽음과 같이 서사 구조 에서 실패로 간주될 수 있는 부분도 모두 자동으로 저장시켜 세이브-로드에 길들여진 사용자들의 관습에 문제를 제기한다. 이 게임은 플레이스테이션 3 플랫폼을 위해 디자인 된 심리적 스릴러적인 요소를 지닌 액션 어드벤처 게임이며 2010년 2월에 출시되었다. 게임은 건축가인 에단 마스(Ethan Mars), FBI 출신의 노먼 제이든(Norman Jayden), 전직 경찰관 출신의 사설탐정 스콧 셸비(Scott

Shelby), 여성 기자 매디슨 페이지(Madison Paige) 등 총 4명의 주인공 중 한 명을 장마다 번갈아가며 조종할 수 있으며, 각 장의 결과는 이후 펼쳐질 서사에 영향을 미친다. 성공한 건축가인 에단 마스는 아내와 두 아들과 함께 행복한 가정을 꾸리고 있지만, 큰 아들을 교통사고로 잃고 아내와도 별거에 들어간다. 둘째 아들 숀은 아내와 주별로 번갈아가며 키우게 되는데, 에단은 자기 차례 때 숀을 놀이터에서 잃어버린다. 회전목마에 태운 후 갑작스런 현기증을 느낀 그는 정신을 차려보니 숀이 행방불명된 것을 알게 된다. 그러나 실제로 경찰은 에단 마스가 유괴범일 수도 있다는 가정 하에 수사를 시작한다. 이후로 게임은 여러 챕터들에서 4명의 인물이 어떻게 행동하느냐에 따라 총 18개의 분할된 엔딩으로 나뉘게 된다. 이 18가지의 엔딩은 병렬적으로 나타나는 게 아니고, 등장인물의 생사나 체포여부, 감정선, 직장의 사임 등의 여부에 따라 3-4개의 엔딩이 복합적으로 겹쳐져서 나타나게 된다.

그림 13 「헤비 레인」 엔딩 시퀀스의 다중플롯 트리구조

「헤비 레인」에서는 언급한 바대로 작중 인물이 사망하거나 좋지 않은 결과를 낳게 되더라도, 그 결과를 이어지는 상황에 무조건적으로 반영하여 각 사건의 인과 관계가 이어지게끔 배려했다. 이는 각 분기들의 인과 관계를 모두 고려하여 사전에 그 인과율을 조정하고 있는 부분임으로, 이는 앞서 말한 '예비적 인과율(a preliminary law of casualty)'에 해당될 수 있다. 이 예비적 인과율은 특정 분기장면에서 플롯에 요구되는 인과 관계를 충족시키기 위해 분기 이전에 선형적(linear)으로 진행되는 부분이 분기되어 나온 두 가지 이상의 장면의 뒷부분들을 얼마나 합리적이고 조리 있게 설명할 수 있는지의 여부에 달려있다. 예를 들어, 에단과 메디슨의 관계에 있어서 작품은 다섯 갈래의 분기를 준비해 놓고 있는데, 이는 ①에단이 죽고 메디슨이 사는 경우 ②에단이 살고 메디슨이 죽는 경우 ③에단과 메디슨이 모두 죽는 경우 ④에단과 메디슨이 모두 살아나지만 에단이 메디슨과의 관계를 거부하는 경우 ⑤에단과 메디슨이 모두 생존하고 에단이 메디슨을 용서하는 경우로 나뉜다. 작품에서는 각각의 에피소드나 컷신을 활용하여 각각의 갈래에 대한 합리적인 이유들이 설명된다.

「헤비 레인」의 플레이어들은 몇몇 장면에서 결정적인 사건의 분화가 일어났음을 직감하고는 있지만, 이 장면들이 수치형 은닉 분기를 사용하여 인과율을 노출시키지 않았기 때문에 마치 한 편의 영화를 본 것 같은 선형적인 체험을 하게 된다. 「헤비 레인」에 대한 많은 리뷰들이 이 작품이 게임이 아니라 인터랙티브 시네마에 가깝다는 평을 남긴 것도 이러한 이유 때문이다. 이처럼 디지털 게임은 사용자의 상호작용적인 반응을 서사에 의미 있게 반영하기 위해 다중 플롯 구조를 사용하며, 「헤비 레인」과 같은 최근의 작품들은 이러한 분기들이 노출되는 작위성을 피하기 위해 수치형 은닉 구조와 엔딩 없는 죽음 등을 활용하여 자연스러운 다중 플롯 경험을 선사하고 있다.

3. 인터페이스의 시각적 재현과 게임 플레이의 뉘앙스

디지털 게임 연구에서 '시점(point of view)'이란 용어는 그 중요성과 용어 사용의 빈도가 높은 편임에도 불구하고 명확한 정의와 해석이 내려져있지 않고 있다. 그 불명확함의 기원은 이 시점이란 용어가 문학 이론에서 파생되어 그 의미의 경계가 중복되고 있기 때문이고도 할 것이고, 디지털 게임에서의 시점이 발생시키는 미묘한 뉘앙스에 대한 정치한 분석이 아직 이루어지지 않았기 때문일 것이다. 소설과 같은 서사 장르에서 시점이란 본래 '서술의 초점(focus of narration)'을 의미한다.[87] 고전적인 문학 이론에서 시점은 서술자의 등장 여부와 사건에 관한 관점의 내재적/외재적인 분류를 위해 사용되었다. 그러나 디지털 게임에서는 서술자의 언어를 기반으로 한 서술이 필수적인 요소가 아니기 때문에 문학 이론에서 사용하는 시점과 그 개념이 상이하다. 디지털 게임에서도 소설에서 서술자가 기능했던 것과 유사한 형태의 중개가 이루어진다는 사실은 분명하다. 그러나 그 중개는 서술자의 서술이 아닌 컴퓨터의 입출력 기기의 인터페이스를 통해 이루어지며, 이 인터페이스는 인간성(personality)과 비인간성(impersonality)의 중간 단계에 위치하여 기계적인 면모와 인간적인 면모 사이를 중개하고 조종하고 있다.

더군다나 기존의 매체에서는 이러한 기술적인 면모들의 노출을 최대한 자제하고 비매개적인 투명성을 확보하려 애썼던 것이 비해, 디지털 게임은 경우에 따라 이러한 하이퍼매개적인 인터페이스를 노골적으로 노출하는 경우도 자주 찾아볼 수 있는 것이다. 문학작품의 서술자와는 달리 게임의 인터페이스는 프로그래밍 된 장면들을 있는 그대로 재현하고 있는 것으로 보이기 때문에, 그 자체로는 중개의 주체로서 그 주관성이 드러나지 않는 순수한 기계적인 존재인 것처럼 보인다. 그러나 게임의 인터페이스는 개발자의 표현 의도가 재현된 가상적인 공간이자 도구로, 여기

87) Cleanth Brooks, Robert Penn Warren, *Understanding Fiction*, Longman, 1979, p.174.

에는 플레이어의 행동을 고려한 디자인뿐만 아니라 플레이어가 게임을 특정한 방식으로 해석해주길 바라는 개발자의 욕망까지도 내재되어 있다. 디지털 게임 연구에서 시점과 인터페이스에 관한 연구는 주로 디자인 분야를 중심으로 연구되었지만, 이를 서사나 게임 플레이와의 연관관계 속에서 다른 연구는 드문 형편이다.

브렌다 로렐은 『컴퓨터는 극장이다』라는 저서를 통해 디지털 게임의 시점과 인터페이스가 지닌 가능성을 처음으로 학문적으로 규명한 연구자이다. 그녀는 1인칭 시점의 슈팅 게임인 FPS(First Person Shooter)라는 용어가 보편화되기 이전부터 디지털 게임의 본질적인 핵심은 플레이어가 자발적으로 몰입할 수 있는 드라마틱한 경험을 디자인하는 것임을 간파하고 이를 위한 여러 요건들 중 하나로 1인칭 시점의 인터페이스를 강제해야 한다고 주장했다. 『컴퓨터는 극장이다』의 원천이 된 그녀의 박사 논문이 처음으로 출간된 것은 1989년인데, 이때는 아직 3차원 그래픽을 활용한 FPS 게임의 첫 계보에 놓이는 「울펜슈타인 3D(Wolfenstein 3D, 1992)」가 등장하기 이전이다.[88]

여기에서 로렐이 말하는 시점의 의미는 어떤 이가 타자 혹은 세상과 관련하고 있는 상태를 뜻한다. 대부분의 영화와 소설을 통해 우리는 3인칭 형식의 체험을 하게 되는데, 3인칭 대명사를 통해 상황을 묘사하며 관객이나 독자는 영화나 소설 속에서 전개되고 있는 액션의 외부에 놓이게 된다. 그러나 디지털 게임에서는 1인칭 시점을 가상 현실적으로 재현하거나 아니면 3인칭 시점으로 특정한 캐릭터를 에이전트로 삼아 이를 조종하는 방식으로 에이전시를 구현하게 된다. 로렐은 이 가운데에서도 1인칭 시점을 강제하는 것이 에이전시의 구현에 핵심적인 요건이라 본 것인데, 이는 통찰력 있는 주장이긴 하지만 지금의 게임 시장에 비추어 볼 때 꼭 들어맞는 예측이라고 보기는 어렵다. 왜냐하면 3인칭 시점으로 묘사된 에이전트는 여전히 작은 규모의 캐주얼이나 플랫포머 게임에서

88) 3차원 그래픽을 활용한 1인칭 시점의 게임의 계보는 1973년 메인프레임 컴퓨터 용으로 개발된 「미로 전쟁(Maze War, 1973)」이었지만, 본격적인 3D 그래픽 엔진을 포함하여 1인칭 시점으로 진행되는 슈팅 게임은 존 로메로와 존 카맥이 만든 「울펜슈타인 3D」를 시초로 간주하는 경우가 많다.

쉽게 찾아볼 수 있으며, 이러한 3인칭 시점으로 바라본 에이전트라고 해서 플레이어의 에이전시가 구현되지 않는 것은 아니기 때문이다.

그러나 로렐은 컴퓨터 인터페이스가 단순한 정보의 매개체를 넘어서서 게임과 같은 특정한 표현 양식에 적합하다고 보았고, 여기에는 그 인터페이스를 통한 액션의 디자인 단계가 포함되어야 된다고 보았던 것이다. 이러한 로렐의 생각은 훗날 인터페이스가 가진 가능성을 탐구하는 여러 연구들로 확대 계승되었다. 이안 보고스트(Ian Bogost)는 디지털 게임이 표현의 설득력을 가지기 위해 게임만의 고유한 수사학을 가져야 한다고 주장했고, 게임 인터페이스를 절차적으로 이용하면서 게임의 전체적인 구조와 이데올로기를 깨닫게 되는 절차의 수사학(procedural rhetoric)이라는 게임만의 표현 양식을 제창하기에 이른다.[89] 또한 알렉산더 갈로웨이(Alexander Galloway)는 자신의 저서 『인터페이스 효과(The Interface Effect)』에서 인터페이스는 기계적인 순수한 매개체가 아니라, 독자적인 논리와 목표를 지닌 미학적인 활동이라는 사실을 강조했다.[90]

국내의 논의로 눈을 돌려보면 류철균과 조성희는 디지털 게임을 시점 이론의 차원에서 논했던 연구들이 목소리(voice)와 주네뜨가 말한 초점화(focalization)의 문제를 혼동했음을 지적하면서, 이를 전적으로 시각의 문제로 환원시켜 플레이어와 카메라, 아바타의 초점화 주체의 문제로 환원시켜야 한다고 주장한다.[91] 이들은 미케 발의 초점화자(focalizer) 이론을 받아들여 초점화자가 인물과 일치하여 인물이 제시하는 시각을 수용한다면 그것을 인물에 속박된 초점화자(character-bound focalizer)라고 하며 CF로 표기하며, 이와 달리, 담화의 외부에 위치하는 초점화자를 외적 초점화자(external focalizer)라고 하며 EF로 표기해야 한다고 주장한다. 이러한 분류에 따르면 외적 초점화자와 내적 초점화자의 거리에

89) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, 2007.
90) Alexander R. Galloway, *The Interface Effect*, Polity, 2012.
91) 류철균, 조성희, 「디지털 게임에서의 초점화 양상 연구」, 『어문학』 제105집, 한국어문학회, 2009, pp.391~409.

따른 초점화는 EF와 CF의 거리에 따라 ① EF와 CF의 시점이 일치하는 경우(FPS), ② 「툼 레이더」나 「월드 오브 워크래프트」처럼 시점을 자유롭게 변경할 수 있는 경우, ③ 「팩맨」이나 「알카노이드」처럼 초월적 위치에서 스크롤이 없이 한 눈에 화면의 전체가 조망이 가능한 경우, ④ 「심시티」나 「스타크래프트」처럼 CF가 부재하고 초월적인 위치에서 조망 가능한 경우로 나눌 수 있다.

이 연구는 미케 발의 초점화자 이론에 따라 정치하게 외적 초점화자와 내적 초점화자의 거리에 따른 초점화를 분류하고 있지만, 몇 가지의 문제점 또한 내포하고 있다. 우선적으로 기존의 연구들이 목소리와 초점화의 문제를 혼동했음을 지적했음에도 불구하고 또 다시 이를 카메라의 시각 문제가 아닌 초점화자로 설정하여, 시점을 인간적인 형태로 환원시켜 버렸다는 점이다. ④와 같이 재현되는 화면 자체가 이미 특정한 아바타의 시점임을 포기하는 경우처럼 디지털 게임의 시점은 꼭 내적 초점화자의 그것과 일치하지 않는 경우가 많다.

더군다나 위에서 들고 있는 4가지의 분류 외에도 존재하는 초점화 양상은 존재한다. 이를테면 캐릭터의 움직임과 관계없이 일정 속도로 화면이 횡이나 종으로 스크롤되는 슈팅 게임이나, 3인칭 캐릭터의 움직임에 따라 화면이 스크롤되는 플랫포머 게임은 이와 같은 분류법에 포함되지 않는다. 문제는 이 연구가 CF로 지칭된 내부 시점의 카메라를 '초점 화자'로 상정하면서 다양한 형태의 인터페이스와 시점들을 아바타에 귀속된 것으로 간주하고 있기 때문이다. ②의 경우처럼 「툼 레이더」나 「월드 오브 워크래프트」의 시점 역시 엄밀하게 말하면 내적 초점 화자에 귀속되지 않고 외부에 위치해 있는데, 그 거리를 최대한 좁힐 경우 1인칭 시점과 유사하게 조정할 수 있을 따름이다. 따라서 이들의 '디지털 게임의 플레이어는 아바타를 통해 게임 세계 내부의 대상을 조망하게 된다.'[92]는 주장은 FPS 게임에서처럼 시점을 인칭대명사에 귀속시킨 모순을 다시금 되풀이하고 있다. 따라서 디지털 게임의 시점 혹은 초점화의 문제는 카메라의 시점이 지닌 탈(脫)인간성을 인정하고 논의되어야 한

92) Ibid., p.396.

다. 오히려 FPS 게임 같은 경우가 특이하게 카메라의 초점을 에이전트에 일치시킨 경우에 해당된다. 따라서 디지털 게임의 시점은 플레이어가 게임 내의 대상을 어떤 시점으로 바라보고 있는가의 문제로 다시 환원해야 하며, 이러한 기준에 따라서 FPS나 TPS(third person shooter) 등으로 장르의 명칭을 인칭대명사로 간주하는 행위는 그 정당성이 확보되게 된다.

본고는 디지털 게임에서 시점의 문제는 단순히 담론 내적인 시각적 재현의 차원에서만 논해야 되는 것이 아니라, 그 작품의 화면에 고정된 인터페이스와 동일 선상에서 같이 논의해야만 그 서사적 효과를 온전하게 분석할 수 있다고 보았다. 이에 따라 여기에서는 인터페이스와 시점의 관계를 ① 하이퍼매개적인 노골적 인터페이스와 ② 비매개적인 투명성의 인터페이스의 두 극단을 상정하고, 그 사이에 ③ 중용적 인터페이스를 위치시키고자 한다.

먼저 하이퍼매개적인 노골적 인터페이스는 게임 내의 시점과 상황을 현실에 가깝게 재현하는 것이 아니라 디지털 게임에서만 가능한 툴바나 메뉴, 아이콘 등을 통해 어떤 게임이 디지털 매체임을 노골적으로 드러내는 경우를 뜻한다. 주로 게임 내의 액션은 활발하게 묘사하지 않지만, 다양한 메뉴와 기능을 지원하면서 플레이어의 욕망을 메뉴의 보기를 통해 단계적으로 재단하는 전략 게임이나 시뮬레이션 게임이 여기에 해당된다. 「심시티」처럼 어플리케이션과 같이 툴바와 메뉴를 노골적으로 사용하는 시뮬레이션 게임들이나, 「스타크래프트」처럼 스크린의 가운데에 게임 진행 창을 위치시키고, 나머지 네 모서리를 중심으로 미니맵, 명령어 아이콘, 유닛에 대한 설명, 자원 상황, 메뉴 툴바 등을 위치시킨 전략 게임들이 그 예이다. 노골적 인터페이스로 장식된 게임들은 대체로 특정한 하나의 캐릭터를 내세우기보다 공간을 조망하고, 여러 캐릭터들을 동시에 움직일 수 있게끔 재단된다. 여기에서 인터페이스는 게임 내의 기능과 밀접한 연관을 지니면서 상황 그 자체에 몰입할 수 있도록 환경을 조성한다.

중용적 인터페이스란 특정한 캐릭터의 1인칭 시점을 차용하거나 혹은

특정한 중심 캐릭터를 3인칭으로 묘사하면서 이 캐릭터를 중심으로 카메라가 이동하는 게임들이 여기에 해당된다. 그러나 비매개적인 투명성의 인터페이스와는 달리 명령어 아이콘이나 상황 창과 같은 매개적 인터페이스도 동시에 노출되는 경우를 뜻한다. RPG나 어드벤처 같은 장르의 대부분의 게임들은 바로 이 중용적 인터페이스에 속한다.

반면 비매개적인 투명성의 인터페이스는 「저니(Journey, 2012)」와 같은 시적 게임(poetic game)에서 발견할 수 있다. 이상우는 「저니」를 두고 '시적 게임'이라 명명한 바 있는데, 이는 상당히 적절한 이름 짓기라 할 수 있다. 그는 이 게임을 시적 게임이라 부를 수 있는 근거로 플레이어에게 의미 있는 행동을 강제하는 서술적 장치나 세계관, 스토리텔링이 부재한 상황, 감각적 부분에 많은 비중을 둔 점, 이미지와 같은 물리적 변화를 플레이어가 다양하게 해석할 수 있도록 유도, 표현 요소가 넘치지 않도록 다듬고 절제하여 제시하고 있다는 점 등을 제시한 바 있다.[93] 이 근거들 중 인터페이스에 관한 내용은 들어있지 않지만, 표현 요소를 절제하고 있다는 점은 비매개적인 투명성의 인터페이스와 결부된다.

그림 14 「저니」의 플레이 장면

93) 이상우, 「시적 게임의 가능성: 게임 <저니>를 중심으로」, 『게임, 게이머, 플레이: 인문학으로 읽는 게임』, 자음과모음, 2012, p.232.

위의 플레이 장면에서도 볼 수 있듯이 「저니」는 그 플레이 장면에서 인위적인 인터페이스를 화면에 거의 노출시키지 않는다. 존재하는 것은 3인칭 시점으로 묘사된 사막 속의 화면뿐이다. 「저니」는 그 흔한 튜토리얼이나 배경 스토리 일체를 생략하고 드넓은 사막 한가운데에 에이전트를 위치시킨다. 플레이어가 취할 수 있는 행동은 점프하거나 신기루처럼 보이는 빛나는 가루를 모으는 것밖에는 없다. 이 가루를 모으면 한 번에 뛸 수 있는 높이가 달라지는데, 이를 통해 일반적인 이동으로서는 가기 어려운 곳에 도달할 수 있다. 사막을 거닐다보면 비슷한 차림새의 여행자를 만나게 되지만, 대화를 나누거나 아이템을 교환하는 등의 행동은 할 수 없도록 제약되어 있다. 이와 같은 「저니」의 투명한 인터페이스는 게임의 철학과도 결부되어 있다.

이 게임을 제작한 댓게임컴퍼니(Thatgamecompany)는 남가주 대학(USC)의 인터랙티브 미디어와 게임 랩의 스튜디오를 그 모태로 하는 인디게임 회사이다. 이들이 지금까지 만들어 온 「구름(Cloud, 2005)」, 「꽃(Flower, 2009)」 와 같은 인디게임들은 폭력적이고, 목표지향적인 여타의 게임들과는 그 게임하기 과정이 현저하게 차이가 난다. 이 게임들은 비가 필요한 곳에 구름을 모아 비를 내리게 하거나, 플레이어 스스로가 바람이 되어 꽃잎을 날리며 그 정경을 감상하는 것이 게임 플레이의 대부분을 이룬다. 이와 같이 댓게임컴퍼니의 게임들은 대부분 비매개적인 투명한 인터페이스를 보여주고 있는데, 이러한 측면에서 「저니」의 인터페이스는 이 게임의 '뉘앙스(nuance)'와 밀접한 관련이 있다. 디지털 게임은 지금까지 감성적이고 감각적인 전달을 위한 뉘앙스의 창조에 상당히 인색했던 장르이다. 목표 지향적으로 행동하는 플레이어들에게 스토리를 문자 텍스트로 전달하거나, 긴 컷신을 보여주는 시퀀스들은 사용자들의 외면을 받았다. 약 50년에 걸친 디지털 게임의 역사 속에서 개발자들은 목표지향적인 플레이어들을 만족시키기 위한 다양한 인터랙션 메커니즘과 서사 전달방식을 발전시켜왔다. 그러나 디지털 게임이 표현적인 예술 매체로 인정받기 위해서는 감정과 감각을 효과적으로 전달

할 수 있는 뉘앙스의 발견이 필요하다. 「저니」의 인터페이스가 신선하게 다가오는 것은 그간 화면 속에 인터페이스를 통해 하이퍼매개적인 매체성을 표 나게 드러냈던 게임들과는 달리 전혀 반대의 방식을 통해 고유의 독자성과 뉘앙스를 표현했기 때문이다.

때로는 스크린 밖의 입출력기기를 표현적인 인터페이스로 활용하는 게임도 찾아볼 수 있다. 일반적인 게임에서 컨트롤러는 플레이어의 욕망을 행동으로 대행하는 존재인 게임 속의 주인공, 즉 아바타(avatar)를 조종하는 입력기기의 역할만을 수행한다. 다시 말해 컨트롤러의 버튼 하나는 아바타의 특정한 행동 하나에 1:1로 대응되어 이 버튼을 누르면 아바타는 그 행동을 수행하게 되는 것이다. 그러나 이러한 버튼을 누르는 행동과 실제 아바타가 행하는 행동은 그 자체로는 아무런 관련성도 찾을 수 없는 임의적인 관계이다. 예를 들어 「슈퍼마리오」 같은 게임에서 점프 버튼은 A로, 발사 버튼은 B로 규정되어 있다고 하자. 이 두 버튼에 대응되는 행동을 서로 바꾼다고 하더라도 커다란 문제는 발생하지 않는다. 그러나 「헤비 레인」은 이와는 달리 경우에 따라 아바타가 게임 속에서 행하는 행동에서 발생하는 감정을 플레이어도 동일하기 느끼기를 바라는 차원에서 그러한 행동과 유사한 차원의 버튼 누르기를 시도하도록 플레이어를 강제해왔다.

그림 15 플레이스테이션 3의 컨트롤러

「헤비 레인」은 플레이스테이션 3의 모방적 인터페이스 컨트롤러인 “무브(Move)”를 사용하여 플레이어의 동작을 인식한다. 애초에 게임은 무브를 사용하지 않고 전통적인 컨트롤러를 사용하는 오리지널 버전이 먼저 출시되었다. 이 오리지널 버전에서는 일반 컨트롤러를 사용하더라도 마치 모방적 인터페이스를 사용하는 것처럼 게임 속 작중인물에 몰입할 수 있도록 그들의 행동을 컨트롤러에서 모방하도록 유도한다. 예를 들어 첫 장면에서 게임 속의 캐릭터인 에단 마스는 부인과 두 아들이 쇼핑을 갔다 온 후 물건을 잔뜩 담은 쇼핑백을 건네받는데, 이 때 플레이어는 □와 ×와 R2버튼을 동시에 누른 후 스틱을 움직여 쇼핑백을 테이블 위로 옮겨야 한다. 이 때 플레이어는 컨트롤러를 받치고 있는 손가락을 제외하면 남은 모든 손가락을 동원해 버튼을 눌러야 한다. 이러한 행동은 플레이어에게 현재 하고 있는 행동이 물리적으로 굉장히 힘들다는 감정을 전달하게 된다. 이 외에도 「헤비 레인」에는 이와 같이 여러 손가락을 동원하여 캐릭터의 감정 상태를 플레이어에게 전달하고자 하는 상황이 여러 번 반복된다.

이와 같은 컨트롤러 인터페이스의 효과는 다분히 의도적으로 연출된 것이며, 이는 어떤 의미에서는 스타니슬라프스키의 배우 훈련법을 연상시키는 부분이 존재한다. 스타니슬라프스키는 인간의 심리적인 것과 신체적인 것 사이에 떼려야 뗄 수 없는 관계가 있음을 알고 있었다. 그는 배우들이 특정한 감정을 유발해야 되는 장면에서 먼저 과거의 유사한 장면을 떠올려 그러한 감정을 표현하기보다 신체가 그러한 감정 상태에 도달할 때 보다 정확한 감정표현이 가능하다는 사실을 깨닫고 이를 자신의 연기훈련 시스템에 적용시켰다.[94] 게임에서도 마찬가지로 특정한 스토리를 전달해야 할 때 플레이어에게 실제로 그러한 상황에 처한 것 같은 강한 몰입의 상황을 만들어내는 경우가 많다. 그러나 이러한 상황에서 대부분의 개발자들은 인터페이스나 게임 외적인 효과를 통해 플레이어를 몰입시키기 보다는 게임 자체의 서사적인 기법이나 인터랙션만으로 그러한 효과를 주입시키려하는 경향이 있다.

---

94) 김석만, 『스타니슬라브스키 연극론』, 이론과 실천, 1993, pp.165~169.

이 게임의 연출을 맡았고 제작사 퀀틱 드림의 대표를 맡고 있는 데이비드 케이지(David Cage)는 게임은 단지 서사와 인터랙션만으로 이루어진 것이 아니라 감정을 전달하는 매체로 기능한다고 설명한다. 그는 한 인터뷰에서 서사 중심의 게임을 만드는 것이 목표가 아니라 그러한 스토리텔링을 통해 감정(emotion)을 전달하는 것이 목표이며, 스토리텔링은 이를 위한 하나의 도구일 뿐이라고 언급한다.[95] 여기에서 감정이란 개발자가 플레이어에게 전달하고자 하는 최고 수준의 목표이며, 「헤비 레인」에서는 이를 위해 서사와 인터페이스, 인터랙션이 모두 이에 집중하는 양상을 보여준다. 퀀틱 드림은 세계적인 수준의 모션 캡처와 그래픽 기술을 보유하고 있는 회사이지만, 데이비드 케이지는 이러한 기술의 재현 수준만으로 매체를 평가하기 어렵다는 사실을 언급하고 있는 것이다. 실제로 그는 대학에서 연극을 전공한 문학도이자 작가 출신으로, 그가 스타니슬라프스키의 연출론을 직접적으로 언급한 적은 없지만 그가 연출한 게임에 이러한 연극론이 은연중에 반영되었을 가능성을 배제할 수는 없을 것이다.

이처럼 디지털 게임의 인터페이스는 단순히 기계적인 매개체가 아니라, 게임의 시각적 재현과 맞물려 서사를 추동하고, 작품의 개별적인 뉘앙스를 돋보이게 하는 효과를 창출해낸다. 지금까지의 인터페이스 연구는 주로 디자인 분야에서만 연구가 진행되었지만, 이러한 인터페이스가 게임의 서사성 혹은 뉘앙스와 연계되어 그 심리적 효과를 규명하기 위한 후속 연구가 필요한 이유도 바로 여기에 존재한다.

---

95) Edge, 2012. 07. 02.
http://www.edge-online.com/features/david-cage-kara-cinema-and-future-games/

4. 디지털 게임의 시간성과 게임하기: 영속적인 시간 구조를 지닌 게임을 중심으로

디지털 게임은 여타의 서사 예술에 비해 그 공간의 구성하는 데 많은 노력을 기울인다. 게임에서 모든 사건들은 가능태로 존재하고, 이 사건 중 대부분은 공간 내에서 일어나기 때문에 사건이 발생할 수 있는 가능성이 존재하는 공간들은 모두 시각적으로 재현해 놓아야 한다. 기존의 서사 장르들이 별로 의미 없는 공간들을 굳이 작품 속에 등장시키지 않아도 되었던 것에 비해, 디지털 게임에서는 공간들을 연속적으로 배치시키고 여기에 상호작용할 수 있는 가능성까지 부여해야 한다. 따라서 디지털 게임의 공간성은 시간성보다 중요한 요소로 간주되었고, 이 때문에 디지털 게임의 시간성은 상대적으로 깊은 관심의 대상이 되지 못했다. 헨리 젠킨스는 디지털 게임의 서사가 공간 중심적인 스토리(spatial stories)를 통해 환경적인 스토리텔링을 유발한다고 주장하면서, 톨킨이나 쥘 베른, 호머, 프랭크 바움, 잭 런던 등과 같이 공간성을 중요시했던 작가들의 영웅 신화나 여행담의 전통을 게임이 계승하고 있다고 주장한다. 때문에 게임 디자이너들은 복잡한 플롯 구성이나 캐릭터의 동기 부여보다는 공간의 창조와 레벨 디자인에 관심을 돌리게 되었다는 것이 그의 주장이다.[96] 한혜원 역시 “기존의 소설이나 영화와 같은 기록문학에서 기존의 구술문학에 비해 ‘시간성’이 중시되었던 것과 달리, 게임에서는 소설이나 영화적 의미의 시간성은 거의 무화되거나 공간을 통해 표현된다고 해도 과언이 아니다.”라고 지적하면서 디지털 게임의 시간성이 공간에 종속되어 있다고 보았다.[97]

그러나 최근의 디지털 게임의 기술적인 발전을 통해 시공간의 제약을 벗어나게 되었고, 때문에 이러한 게임들의 시간성에 대한 재정의가 필요

96) Henry Jenkins, op. cit., pp.118~121.
97) 한혜원, op. cit., p.151.

한 실정이다. 웹 브라우저 게임(Web browser game)에서 주로 채택되고 있는 영속적인 시간성은 2000년대 후반부터 페이스북(Facebook)이나 스마트폰 소셜 네트워크 게임에도 사용되면서 디지털 게임의 시간적인 제약을 허물게 만들었다. 이러한 영속적인 시간관은 국내에 많이 보급된 MMORPG는 물론이거니와 일부의 콘솔이나 PC 패키지 게임에서도 멀티플레이에 차용되는 경우가 나타났다. 이러한 영속적인 시간 흐름을 갖춘 게임들은 게임의 플레이방식과 경쟁 요소를 변화시켜 지속적인 몰입을 가능하게끔 하는 요소들이다. 때문에 이러한 디지털 게임의 시간성의 변화 때문에 게임의 시간성에 관한 기존 연구들의 정의는 수정되어야 하는 부분이 남아있다.

디지털 게임의 시간성에 관한 연구 중 가장 먼저 언급할 것은 게임학자 예스퍼 율의 연구이다. 그는 플레이 시간(play time)과 사건 시간(event time)의 구분을 통해 게임의 시간성 연구의 기초를 놓았다. 플레이 시간이란 게임 플레이어가 실제로 게임을 하는 현실의 시간을 뜻하며, 사건 시간은 게임 내에서 사건이 벌어지는 시간을 뜻한다. 율은 게임을 일종의 상태 장치(state machine)으로 간주하고 플레이 시간 중 플레이어의 의식이 게임의 상태 장치와 지속적으로 상호작용하는 것으로 보았다. 그에 따르면 게임의 기본적인 시간 진행 상황은 다음과 같이 도식화 할 수 있다.

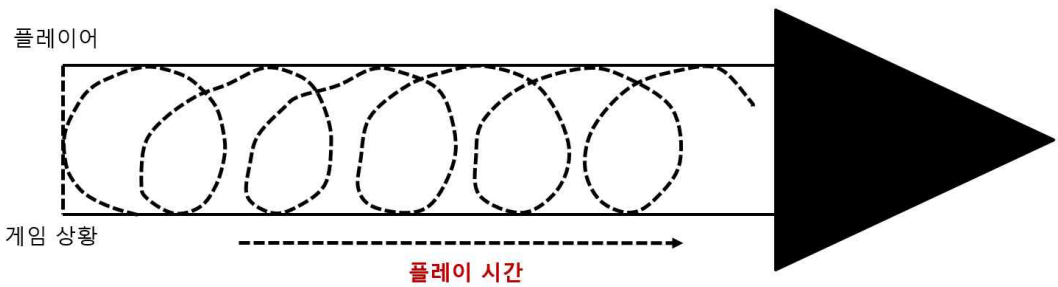


그림 16 게임의 시간 진행 상황

율의 논의 외에도 디지털 게임의 시간성을 논한 연구들을 살펴보도록 하자. 마이클 니체는 게임 시간에 관한 율의 논점이 형식주의적인 접근

(formalist approach)에 해당한다고 비판하면서, 게임의 시간성을 논할 때는 공간을 같이 논해야 한다고 보았다.

류철균은 MMORPG를 중심으로 사용자 서사 중심의 시간성을 논한 바 있다.[98] 여기에서 말한 시간성은 본격적인 게임의 시간성의 탐구라기보다는 MMORPG를 중심으로 사용자가 만들어내는 서사들을 연결 서사, 적극 연결 서사, 차단 서사, 적극 차단 서사로 구분하고, 각각마다 구현되는 사용자들끼리의 상호작용이 빚어내는 사건들의 연쇄적 시퀀스가 시간성의 구현이라 본 것이다. 이 연구는 MMORPG에서 벌어지는 사용자 간의 행위들을 유형화하고, 각각의 행위들이 담론 내재적으로 지니는 의의를 의미화 하는 데 성공했다. 그러나 여기에서 그가 초점을 맞추고 있는 것은 MMORPG의 사용자 간의 상호작용이 상호작용서사의 시간성 구현의 핵심이라는 점인데, 이 부분은 자세한 설명이 필요하다. 우선 그가 분석의 대상으로 삼고 있는 사용자 상호작용 서사의 패턴들은 사건 시간에만 적용 가능한 것들이며, 게임의 플레이 시간에 관한 분석은 전혀 이루어지지 않고 있다. 아울러 MMORPG를 제외한 여타의 게임들이나 상호작용적 서사에 속하는 하이퍼텍스트, 인터랙티브 픽션 등에 구현된 시간성에 대한 분석이 빠져 있어 제목과 논의가 조응하지 않는 약점을 지니고 있다.

권민석은 <반지의 제왕>을 중심으로 소설, 영화, 게임을 동시에 비교하면서 각 장르마다 시간성이 구현되는 방식을 비교매체적인 관점에서 논했다.[99] 그의 연구는 시간에 관한 베르그송, 하이데거, 들뢰즈 등의 철학적 논의와 마이어호프, 리쾨르 등 서사학적인 방식을 성실하게 탐구하고 이를 바탕으로 자신의 논의를 발전시키고 있지만, 기존 논의의 정리에 그친 경우가 많았다. 그는 디지털 게임의 시간성이 소설의 내러티브적 영화의 관습을 어느 정도 재매개적으로 차용하고 있으며, 차이와 반복을 보여주는 리좀적 구성을 지니고 있다고 설명했다. 또한 디지털

98) 류철균, 「상호작용 서사의 시간성 연구」, 『어문학』 제93집, 한국어문학회, 2006. 09, pp.383~411.
99) 권민석, 『매체간 비교를 통한 게임의 시간성 연구 – <반지의 제왕> 텍스트 분석을 중심으로』, 연세대학교 석사논문, 2007.

게임은 게임이라는 매체는 문학이나 영화보다 훨씬 더 수용자의 참여적 수행을 전제로 하고 있으며 이를 통해 흥미와 재미를 제공하는 매체라는 결론을 내리고 있는데, 이러한 결론은 꼭 시간성에 대한 분석을 진행하지 않더라도 나올 수 있는 것이어서 아쉬움을 남긴다.

조성희는 게임의 세이브 기능이 플레이어의 스토리 생성에 미치는 영향 연구에서 담론 외적인 기능을 가진 세이브가 불가역적인 시간을 가역적으로 만들었다고 주장한다.[100] 더불어 이동은은 게임 플레이의 시간성 연구에서 기존의 서사에서 불가역적인 요소들이 플레이어의 개입에 의해 가역적인 영역으로 바뀌었다고 주장한다. 또한 디지털 게임에서 명확한 시작과 끝이 별로 중요하지 않다고 주장하면서 다층적으로 경험하는 폴리크로닉의 시간성을 역설하고 있다.[101]

그러나 최근의 게임들은 영속적 시공간을 바탕으로 게임의 시간성에 관한 기존의 개념을 벗어나고 있으며, 이를 통해 사용자들의 지속적인 게임 플레이와 고강도의 몰입을 유발하고 있다. 게임에서의 영속적 시공간이란 플레이어가 게임 플레이를 중단하더라도 현실의 시간에 맞추어 게임의 시간이 지속적으로 유지되는 경우를 뜻한다. 기본적으로 영속적인 시간 구조를 지닌 게임들은 전략형 웹 브라우저 게임(web browser games), 소셜 네트워크 게임(social network games), MMORPG 가 주류를 이루었으나, 최근에는 패키지 싱글 게임에서도 이러한 시간관을 차용하고 있는 경우를 쉽게 확인할 수 있다. 이 장에서는 싱글 패키지 게임과 소셜 네트워크 게임, MMORPG의 시간관을 비교하면서 각각마다의 고유한 시간성을 파악하면서 이러한 시간관이 사용자의 게임하기 과정에 미치는 영향을 분석하고자 한다.

닌텐도에서 2001년부터 지속적으로 시리즈 형태로 발매되고 있는 「동물의 숲(Animal Crossing, 2001)」은 패키지 게임임에도 불구하고 드물게 영속적인 시공간 구조로 되어 있는 게임이다. 「동물의 숲」은

---

100) 조성희, 「게임의 세이브 기능이 플레이어의 스토리 생성에 미치는 영향」, 『한국게임학회지』 제9권 1호, 2009. 2, pp.11~20.

101) 이동은, 「디지털 게임 플레이의 시간성 연구」, 『한국게임학회지』 제13권 제2호, 2013. 4, pp.5~15.

지금까지 닌텐도 64(2001), 게임큐브(2004), 닌텐도 DS(2005), 닌텐도 Wii(2008), 닌텐도 3DS(2012) 등 2000년 이후로 닌텐도에서 출시한 대부분의 콘솔과 모바일 게임기 플랫폼에서 지속적으로 발매가 되었을 정도로 슈퍼마리오와 젤다 시리즈와 함께 닌텐도를 대표하는 프랜차이즈 타이틀 중 하나이다. 이 게임은 싱글 플레이가 주가 되며, 부분적으로 Wi-Fi를 이용하여 사용자 간의 멀티플레이를 지원한다.

「동물의 숲」의 시간 구조는 현실의 시간을 그대로 반영하여, 아침에 게임에 접속하면 게임 속 시간적 배경도 아침에 해당되며, 밤에 접속하면 게임 내 세계 역시 밤으로 설정된다. 하루 단위의 시간뿐만 아니라, 계절적인 특성 또한 반영되도록 디자인되어 있다. 이 게임에서 시간은 영속적으로 계속해서 흘러가며, 플레이어가 게임 외적인 조작을 통해 시간을 조작하는 것이 불가능하다. 이는 세이브와 로드 기능을 통해 사건 시간을 담론 외재적으로 조작할 수 있는 여타의 게임과 달리, 불가역적인 시간 자체의 본질을 게임 내에 그대로 반영한 것이다. 이러한 시간의 불가역성과 조작 불가능성은 기본적으로 플레이어의 긴장감을 배가시키는 효과를 줄 수 있다. 왜냐하면 「동물의 숲」에서는 게임을 하고 있지 않은 시간까지 계산하여 게임 내부의 세계에 반영이 되기 때문이다.

예를 들어 「동물의 숲」에서는 자주 게임에 접속하여 게임 세계 내를 관리해주어야 한다. 게임을 하고 있지 않은 시간까지 게임 내부의 세계에 반영이 되는 대표적인 사례가 게임 내의 마을에 등장하는 잡초들이다. 플레이어는 동물들의 마을에 입주한 이주민으로 마을 내에서 여러 동물 친구들과 사귀며, 마을을 살기 좋은 곳으로 만들도록 관리를 해주어야 한다. 그러나 게임 내에 접속이 뜸해지면 게임 필드에는 무작위로 잡초가 자라나게 되며, 마을 사무소에서 동물 주민들의 잡초를 제거해 달라는 민원이 쇄도하게 된다. 때문에 플레이어는 게임을 하고 있지 않은 순간에도 게임 세계 내의 시간이 계속해서 흘러가고 있다는 자각을 하게 되며, 이는 게임에 대한 지속적인 접속을 유발하는 기제로 작용하게 되는 것이다.

또한 「동물의 숲」은 자동 세이브 기능을 바탕으로 시간의 불가역적

인 특성을 강화시키고 있다. 기본적으로 게임의 세이브 기능은 사건 시간을 가역적으로 선택하고, 마음에 들지 않는 결과를 얻었을 경우 그 결과를 버리고 게임을 재시도할 수 있는 권한을 플레이어에게 부여하고 있다. 그러나 「동물의 숲」에서는 플레이어가 마음대로 시간을 돌리지 못하도록 모든 결과를 자동적으로 게임에 반영되게끔 하는 자동 세이브 기능을 사용하고 있다. 특히 이 게임은 세이브 등과 같은 담론 외재적인 기능들이 게임 내의 세계관에 틈입하려는 시도들을 최대한 억제시키고 있어 주목을 요한다. 만일 플레이어가 현재 플레이하고 있는 게임의 결과가 마음에 들지 않아 콘솔이나 모바일 게임기의 전원을 차단해 버린다면, 전원을 차단한 사실까지 저장하여 다음에 접속할 때 두더지가 나타나 전원을 차단하지 말고, 플레이어의 집으로 돌아가 침대에서 게임의 접속을 끊어야 한다고 충고한다. 가끔 이러한 시간성을 거역하려는 플레이어에게는 두더지가 나타나 담론 외적인 행위들을 담론 내적으로 처벌하려는 의지를 보여준다. 다시 말해 게임 내의 내적 시간성이 지닌 독자성을 온전하게 보존하고 이를 바탕으로 그 세계관의 완성도와 완전성을 높이려는 것이다.

그러나 「동물의 숲」은 영속적인 시간 구조를 지닌 다른 게임과는 달리 플레이어 사이의 경쟁을 유발하려고 하지는 않는다. 오히려 이 게임은 플레이어마다의 고유의 게임 플레이 방식을 유지할 수 있도록 장려하고 있어 주목을 요한다. 목표 중심적인 플레이어라면 게임 내에서 일종의 목표로 부여된 너구리의 미션들을 수행하는 데 집중할 수 있다. 게임의 서두 부분에서 너구리는 처음으로 마을에 도착한 주인공 캐릭터에게 일종의 모기지 형태로 집을 대여해준다. 마을에서 채집한 자연의 재료들을 너구리 가게에 가져다 팔아 이 대출금을 다 갚게 되면, 더 큰 집을 내어주며 더 많은 대출금을 갚아야 된다고 말한다. 따라서 목표를 해결하는데 집착하는 플레이어들은 더 큰 집과 좋은 가구와 아이템을 모으기 위해 노력한다.[102] 그러나 모든 플레이어가 이렇게 목표지향적인 플레이

102) 게임 비평가 이안 보고스트는 「동물의 숲」의 이러한 모기지 시스템이 자본주의의 주택 정책에 관한 절차적인 과정을 훌륭하게 시뮬레이션 하고 있어, 아동들도 쉽게 이러한 시스템을 구조적으로 학습할 수 있다고 주장한다.

를 추구하는 것은 아니다. 「동물의 숲」에는 자연 속의 공간을 즐기며, 최소한의 채집만으로도 게임 내의 공간을 즐길 수 있게끔 디자인되어 있다. 삽을 가지고 있는 플레이어는 화석을 채집할 수 있는데, 목표지향적인 플레이어라면 이를 너구리 가게에 가져다 팔아 높은 수익을 올리려 하겠지만 이타적인 성향을 가진 플레이어라면 박물관에 이 화석을 기증하여 마을 내의 동물들이 이 화석을 같이 즐길 수 있게끔 플레이할 수도 있다.

게임 디자이너 리처드 바틀은 온라인 게임을 플레이하는 플레이어들의 성향을 4가지로 분류하여 각각을 살인자형, 성취가형, 사교가형, 탐험가형으로 구분하고 있다.[103] 목표지향적인 플레이어가 성취가형에 해당된다면, 그렇지 않은 플레이어는 사교가형이나 탐험가형에 해당될 수 있다. 물론 「동물의 숲」에는 살인자형의 플레이어들이 즐길만한 소재들이 부족한 것이 사실이지만, 게임의 주요 목표 사용자층이 아동들도 포함된다는 점을 감안한다면 이 게임은 상당히 다양한 사용자층과 플레이 스타일을 포괄하고 있는 것이다.

반면 소셜 네트워크 게임들은 「동물의 숲」과 마찬가지로 영속적인 시간 구조를 지니고 있지만, 다양한 플레이 양식을 포괄하고 있지는 못한 편이다. 소셜 네트워크 게임은 2000년대 중후반 페이스북과 같은 소셜 네트워크 서비스에 삽입된 어플리케이션(application) 형태로 출발했으며, 스마트폰과 PC에서 동시에 즐길 수 있는 멀티 플랫폼 기능을 바탕으로 많은 사용자층을 흡수할 수 있었다. 또한 쉬운 난이도와 꾸미기 기능을 활용하여 게임 관습에 익숙하지 않은 비 게이머(non-gamer)층까지 흡수할 수 있었다. 여기서는 소셜 네트워크 게임의 대표적인 회사인 징가(Zynga)의 게임을 중심으로 이 게임들의 영속적인 시간 구조가 게임하기 과정에 미치는 영향을 중심으로 살펴보도록 한다.

「팜빌(FarmVille, 2009)」은 징가의 소셜 네트워크 게임 중 「시티

「동물의 숲」의 교육적인 효과에 관한 견해는 Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, 2007을 참고할 것.

103) Richard Bartle, *Designing Virtual Worlds*, New Riders, 2003.

빌(CityVille, 2010)」과 더불어 가장 많은 고유사용자 층을 보유했었던 게임이다. 「팜빌」은 자신만의 농장을 건설하는 것을 소재로 삼고 있는데, 농작물의 파종과 수확이 이 게임의 주요한 메커니즘에 해당된다. 농작물들은 파종에서 수확하기까지의 기간이 다양하게 분포한다. 예를 들어 딸기는 35분 만에 수확 가능하지만, 가지는 48시간 이후에야 수확이 가능하다. 30여종에 달하는 다양한 농작물은 수확 가능 기간의 2배의 기간까지만 정상적인 형태로 수확이 가능하다. 가령 딸기는 35분 만에 수확이 가능하기 때문에, 늦어도 70분 이내에는 수확해야만 한다. 그렇지 않을 경우 딸기는 부패해버려서 수확이 불가능해진다. 그렇기 때문에 플레이어는 얼마 만에 한 번씩 게임에 접속해서 농작물을 수확할 것인지 전략을 세워야만 한다. 자주 접속하는 플레이어라면 파종부터 수확까지의 기간이 짧은 농작물을 선택하겠지만, 가끔씩 게임을 즐기려는 플레이어들은 그 기간이 긴 농작물을 선택할 것이다.

「팜빌」같은 소셜 네트워크 게임은 시간을 시간 그 자체로만 내버려두는 것이 아니라, 이를 게임 내에서 활용할 수 있는 다양한 형태의 요소들로 치환이 가능하다는 점에서 주목할 만하다. 인터페이스 상단에 위치한 번개로 표시된 에너지는 한 번에 접속해서 처리할 수 있는 일의 개수를 뜻하는데, 이 번개를 다 소모하면 게임 내에서 더 이상 유의미한 행동을 취할 수 없다. 이 번개 파라미터는 5분에 1씩 충전되고, 레벨이 올라감에 따라 최대치가 증가하는 방식을 취하고 있다. '번개'로 표현된 에너지 바는 시간을 양적 형태로 치환한 대표적인 요소들 중 하나로, 플레이어들이 평균적으로 하루에 2-3회 접속하도록 유도하게 된다. 따라서 플레이어는 최대한 짧은 시간 내에 캐릭터의 레벨을 높이고, 최대한 많은 게임 내의 콘텐츠를 즐기기 위해 자신의 시간이 허용하는 한에서 가장 적합한 형태의 독자적인 게임하기 양식을 도출해 내어야 한다.

소셜 네트워크 게임의 영속적인 시간구조는 플레이어에게 게임을 플레이하고 있지 않는 순간에도 끊임없이 게임 속의 세계가 계속 진행 중이라는 메시지를 의식 속에 주입한다. 농작물을 심을 플레이어는 게임을 중단한 시간에도 게임 내의 상황을 계속해서 머릿속에 떠올리게 마련이

다. 스마트폰의 메시지 기능과 결합했을 때, 이러한 메시지의 구속은 더욱 강화될 수 있다. 때문에 이러한 상황에서 게임은 시작과 끝이 명확해야 된다는 명제는 그 근거가 약화된다. 게임의 시작과 끝은 플레이 시간의 시작과 끝이 그 구분의 기준이 되는 것이 아니라, 플레이어의 의식 속에 그 게임에 대한 열망이 남아있는가의 여부로 바뀌게 된다. 소셜 네트워크 게임의 시간구조는 영속적인 시간 구조를 게임 내의 요소들로 치환시켜, 플레이 시간이 중단되었다고 하더라도 플레이어의 의식 속에 잔존하여 기존의 게임이 가지고 있던 시간성의 한계를 넘어 플레이어의 의식을 계속해서 장악하게 되는 것이다.

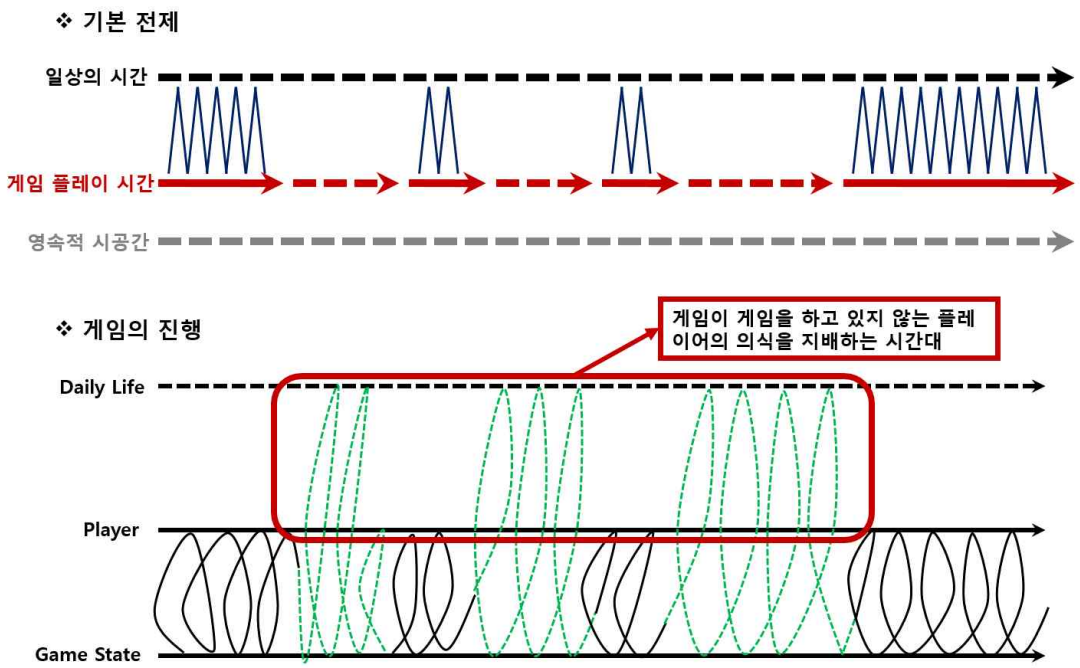


그림 17 영속적 시공간의 게임이 플레이어의 의식에 관여하는 경우

문제는 이러한 소셜 네트워크 게임이 웹 브라우저 게임과 마찬가지로 영속적인 시공간을 유지하고는 있지만, 플레이어 상호간의 경쟁을 유도하지는 않는다는 점이다. 이러한 게임들의 문제는 여타의 게임에서 명확하게 설정되어 있는 최종적인 목표가 모호하게 설정되어 있다는 점이다. 「팜빌」을 플레이하는 많은 플레이어들은 대체로 어느 정도 레벨이 오

른 후에 더 이상 즐길 거리가 없다는 점을 호소하고 있다. 수많이 생산된 농산물을 씨앗을 살 수 있는 돈으로 치환될 수 있지만, 이 돈을 바탕으로 농장 일을 즐기는 것 이외의 다른 행위를 즐기지 못하도록 디자인되었기 때문이다. 같은 영속적 세계관을 지닌 웹 브라우저 게임 「열혈삼국」과 비교할 때 이러한 차이는 명확해진다. 이러한 웹 게임에서 돈과 자원은 시간이 치환된 형태라는 점은 「팜빌」과 마찬가지이지만, 이를 바탕으로 전쟁을 치러 중국을 통일해야 된다는 보다 명확한 목표가 설정되어 있다. 오히려 「동물의 숲」에서 열심히 만들어진 자원은 집의 면적을 넓히거나 박물관이나 천문대 등과 같은 공공장소에서 공익적으로 소모될 수 있도록 디자인되어 있지만, 소셜 네트워크 게임에서는 자기만족의 차원에서 플레이어가 꾸민 농장이나 도시를 감상하는 차원에 그치고 있다. 「동물의 숲」의 공간은 한 눈에 조망할 수 있는 세계가 아니지만, 소셜 네트워크 게임들은 감상의 욕망을 충족시키기 위해 마우스 휠을 조망하여 자신이 만든 농장과 도시를 한 눈에 조망할 수 있게 해준다. 이러한 시점과 세계관의 차이는 명확한 목표 설정의 실패로 인해 추가적인 인터랙션을 추동하지 못하여 플레이어가 목표를 상실하게 게임을 떠나게 만드는 계기를 제공한다.

「팜빌」 같이 경쟁의 요소가 없는 소셜 네트워크 게임은 물론이거니와, 「제국과 동맹(Empires and Allies)」와 같이 전투와 전쟁을 소재로 삼고 있는 게임에서도 플레이어 사이의 경쟁적인 요소는 매우 약화된 형태로 나타나서 더욱 문제가 되고 있다. 소셜 네트워크 게임의 경쟁 요소가 떨어진다는 지적에 따라 징가가 새롭게 선보인 게임이 바로 「제국과 동맹」이다. 이 게임은 「팜빌」과 달리 플레이어끼리 전쟁 행위를 통해 경쟁을 할 수 있는데, 이 전투는 일반적인 다른 게임의 전투와 조금 다른 시간성을 지니고 있다.

「제국과 동맹」은 특이하게도 비동기적인 플레이(asynchronous play)적인 전투를 도입하고 있는데, 이는 사실상 전투의 본질과 전면적으로 위배된다. 비동기적인 전투는 다음과 같은 방식으로 진행된다. A라는 플레이어가 B라는 플레이어의 왕국을 침범하여 전투를 실시할 경우,

A와 B는 하나의 서버에서 동시에 게임을 진행하고 있는 것이 아니다. 각각의 플레이어는 동일한 시간에 게임에 접속하지 않고, 자신이 원하는 시간에 따로 하나의 전투를 치르게 된다. A는 B의 캐릭터를 대행하는 AI와 전투를 치르게 되며, 이 전투의 결과는 B가 직접적으로 참여한 것이 아니기 때문에 B가 플레이하는 게임에는 반영되지 않게 된다. A가 B의 왕국을 침범하여 전투를 치러 승리했다고 하더라도, B가 게임에 접속했을 때는 A가 침범했다는 사실만이 통지될 뿐 앞선 전투의 결과는 반영되지 않는다. B는 다시 A를 대행하는 AI와 전투를 치러야 하는데, 이 전투의 결과 역시 A가 다시 게임에 접속했을 때 서버에 반영되지 않는다. 쉽게 말해 두 플레이어는 각각의 AI와 전투를 치렀지만, 마치 두 플레이어가 서로 전투를 동기적으로 치른 것처럼 표현될 뿐이다. 이러한 비동기적인 전투는 생동감이 떨어질 뿐만 아니라, 전투를 대행하는 AI가 사람만큼 지능적으로 플레이하지 못하기 때문에 긴장감을 안겨주지 못한다. 결국 소셜 네트워크 게임이 2012년을 전후하여 급격하게 그 영향력을 잃어버린 결과는 이러한 비동기적인 플레이가 「팜빌」처럼 경쟁이 삭제되고 최종적인 목표가 탈각된 형태로 제시되거나,「제국과 동맹」처럼 경쟁적인 요소가 약화된 전투로 점철되어 작품의 완성도를 떨어뜨렸기 때문일 것이다.

반대로 MMORPG 역시 영속적인 시간 구조를 바탕으로 하고 있지만, 이 게임들은 동기적인 플레이를 바탕으로 진행된다. 게임에 접속한 모든 플레이어들은 잠재적인 동료이거나 잠재적인 적으로 간주된다. 언제든 쉽게 플레이어간의 전투(PvP)가 발생할 수 있으며, 이는 게임 캐릭터의 생존에 위해가 될 수 있는 가능성을 지니고 있어 지속적으로 게임에 긴장감을 높이는 효과를 발휘한다. 재미있는 것은 서버 당 수천 명이 동시에 접속 가능한 MMORPG보다 수십 명 정도 접속하여 동일한 목표를 위해 투장하는 멀티 플레이어 게임에서 그 긴장감은 더욱 증폭된다. 이를 극단적으로 추구한 예시를 「러스트(Rust)」에서 찾아볼 수 있다. 이 게임은 MMORPG는 아니지만, 50명에서 200명 정도가 동시에 접속하여 즐기는 멀티 플레이어 게임에 해당된다. 인원의 제한이 있기 때문에 플

레이어끼리 서로 만날 가능성은 높아지며, 게임의 경쟁구도는 더욱 치열해지게 된다. 「러스트」에서는 사용자들의 경쟁을 보다 격렬하게 추구하도록 만들기 위해 앞서 「동물의 숲」이나 「팜빌」과 같은 영속적 시간 구조를 가진 게임들처럼 게임에 접속하고 있지 않은 사용자들에게도 게임 내의 상황을 의식 속에서 떠나지 않게 만들고 있다. 이 게임에서 플레이어가 게임을 종료하면 게임 내의 캐릭터는 서버에서 사라지는 것이 아니라 접속을 종료한 자리에서 잠을 자게 된다. 이 잠자고 있는 캐릭터를 공격하면 그가 가지고 있는 아이템들을 모두 얻을 수 있게 된다. 이처럼 「러스트」의 특이한 PvP 방식은 플레이어로 하여금 자기 캐릭터의 생명이 항상 안전한 것은 아니라는 생각을 안겨주어 의식적으로 안전한 장소에서 접속을 종료하도록 만든다.

영속적인 시간구조 같은 게임의 시간성은 그 자체로 시간만을 표상하는 것이 아니라, 게임하기 과정과 밀접한 연관을 지닌다. 결국 게임에서의 시간성은 게임 외적으로만 관계있는 것이 아니라, 게임 내의 플레이 과정과 그 디자인에 따라 굉장히 다르게 구현되어 나타난다. 이는 장르에 따른 구분보다는 게임 플레이와 게임 디자인에 따라 그 플레이 양상이 달라진다는 점이다. 즉, 영속적 시간은 게임의 시공간 한계를 부수며, 담론 외적인 게임의 가역적 변환에 저항하고 세계관의 완전성을 추구하는 결과를 낳게 한다. 동기적 플레이와 비동기적 플레이의 차이는 게임 내의 경쟁 관계를 동시적으로 반영하여 게임 내의 긴장감을 높이는 결과를 낳게 만든다. 가장 극단적으로 추구한 것은 서버의 규모가 제한적인 멀티 플레이어 게임에서 찾아볼 수 있다.

물론 가장 투쟁적인 플레이를 추구하는 게임이 가장 좋은 게임이라고 말하기는 어렵다. <동물의 숲>의 경우는 공공성을 추구하는 다른 옵션을 만들어주어 시간의 치환된 형태인 아이템이 도구적 존재가 아니라 다른 형태로 소모될 수 있는 가능성을 보여 주었기 때문이다. 이는 플레이어가 한 방향으로만 플레이할 수 있지 않도록 만들어주어 게임 플레이의 다양성을 보장해준다.

Ⅳ. 디지털 게임의 표현 방식과 수사학

1. 절차적 수사학과 게임에서의 실패

수사학(rhetoric)에 관한 수많은 연구들은 대체로 언어를 매개로 하는 구술 수사학(oral rhetoric)을 그 대상으로 하고 있다. 이 연구들은 대체로 수사학의 연원이 이천 년을 넘은 사실과 그 정신적 유산이 고대 그리스에서 비롯된 사실을 공통적으로 밝히고 있다. 또한 이러한 수사학이 언어 매개적 차원을 넘어 다양한 매체들에서 활용될 수 있음을 인정하고 있지만, 실례를 매체별 수사학을 연구하는 데에는 상당히 인색한 형편이다. 박성창은 오랜 역사를 가진 수사학이 '문채(figure)' 중심의 수사학과 '논증(proof)' 중심의 수사학으로 나뉘어져 각각의 연구를 진행해 왔으나, 각각의 진영에 속한 이론가들이 다른 진영의 이론가들과 논의의 가능성을 일축해버리고 있는 수사학 연구의 편파적인 경향을 지적한 바 있다.[104] 수사학은 '잘 표현하는 기술'이기도 하면서, 상대방을 '잘 설득하는 기술'이기도 한 것이다. 서사 연구 분야에서는 주로 이 문채 위주의 수사학 연구를 지지해 왔다. 그렇기 때문에 문자 텍스트의 표현 가능성에만 집중했을 뿐이지, 매체가 결합하면서 만들어내는 매체 통합적이고 논증적인 형태의 수사학에 관한 연구는 별로 시도되지 못했다. 이는 구술 서사학의 전통이 강하게 지배해 왔던 지난 이천 년 간의 수사학 연구의 흐름을 거스르지 못하고, 문채 위주의 수사학적 연구를 계속해온 것 때문이라 할 수 있다. 물론 철학 분야에서 논증을 중심으로 한 내용 중심의 수사학 연구가 존재하긴 했지만, 이들의 관심사 역시 언어의 구조에 내재한 논리의 효과적 구현이 주요한 관심사였고, 복합적 매체에서

104) 박성창, 『수사학』, 문학과지성사, 2000, pp.16~19.

독자적인 논증의 근원을 찾으려고 하지 않았던 것이다.

그러나 몇몇 선구적인 연구자들은 지난 세기동안 지속적으로 발전해왔던 사진, 영화 등의 매체를 기호학적으로 도해하고, 이렇게 도해된 기호학적인 의미가 독자성을 가질 수 있음을 이론적으로 증명하기 위해 애써왔다. 이러한 수사학의 확장 연구가 가능하기 위해서는 문장 단위에 얽혀 있는 좁은 의미의 수사학을 상황이나 문맥적 의미로 확장할 수 있도록 화용론적인 연구가 필요했던 것이다. 로만 야콥슨(Roman Jakobson)은 60년대 초에 발표한 논문에서 은유와 환유 개념을 재해석하면서, 시학과 수사학의 언어학적 개혁을 위한 화용론의 영역을 확장시켰다. 그는 「언어의 두 양상과 실어증의 두 유형」이란 논문에서 유사성 장애와 인접성 장애라는 실어증의 두 유형을 제시하고, 전자는 은유적 표현을 구사하지 못하고 후자는 환유적 표현을 구사하지 못한다고 주장했다. 그에 따르면 하나의 언술은 의미론적으로 하나의 화젯거리가 유사한 다른 화젯거리로 이어지는 경우와 인접한 다른 화젯거리로 이어지는 경우의 두 방향을 따라 발전될 수 있다.[105] 전자를 은유적 방식의 담화, 후자를 환유적 방식의 담화로 부를 수 있다. 야콥슨에 이르러 은유와 환유라는 두 축은 문장 단위의 수사학을 넘어 의미론적으로 확장된 문맥 중심의 담론으로 발전할 수 있었던 것이다.

롤랑 바르트(Roland Barthes)는 사진이나 회화, 광고와 같은 이미지의 수사학을 분석하는 가운데, 이미지 속에 내재한 쉽게 해석할 수 있는 의도된 의미소(connotateur)가 가지는 의미를 분석한다. 그는 '판자니(Panzani)'라는 이탈리아 풍의 식료품 광고를 분석하는 가운데, 붉은 색 바탕에 노란색과 녹색이 결합된 배경과 면발 꾸러미, 토마토, 양파, 고추, 버섯, 캔 등이 결합된 이미지가 실제 기표가 이탈리아라는 구체적인 지명을 지시하고 있지 않음에도 불구하고 우리가 이를 쉽게 '이탈리아 풍'으로 인식할 수 있는 것은 이러한 이미지들에 이데올로기가 가미된 의미소들이 존재하고 있기 때문이라고 주장한다. 그리고 이러한 의미소

105) 로만 야콥슨, 신문수 역, 「언어의 두 양상과 실어증의 두 유형」, 『문학 속의 언어학』, 1989, pp.110~111.

들이 결합된 전체가 바로 수사학임을 밝히고 있다.[106] 바르트 이후 매체간의 수사학은 주로 영화의 분야에서 탐구되면서 기호학과 결합하여 소설과 영화의 서사구조를 비교하는 연구들이 진행되어 왔다. 채트먼, 보드웰, 크리스티앙 메츠 등과 같은 서사학자들은 다매체적인 영화의 속성이 서사를 어떻게 변화시키는가를 집중적으로 탐구하고 있다.

이처럼 수사학이 언어 중심적이고 문학적인 매체에만 한정되지 않고, 그 범위를 확장하고 있는 연구 경향에 비추어 볼 때, 상호작용적 서사에서도 그만의 독자적인 표현법이 충분히 존재할 수 있다는 가정을 할 수 있을 것이다. 따라서 이 장에서는 각각의 매체가 지닌 독자적인 형태의 표현법이 존재한다는 것을 전제로 한다. 아울러 이러한 표현법을 독자 혹은 사용자에게 효과적으로 구현할 때 설득이 이루어질 수 있다는 논증 형태의 내용적인 수사학을 지향하고자 한다. 게임을 포함한 상호작용적 서사에서 사용되는 수사학은 언어를 사용한 문장 단위의 구술 수사학보다는 상호작용성을 활용한 상황 묘사적인 수사법이 더 많이 사용되기 때문이다.

미셸 푸코(Michel Foucault)는 고등사범학교에서 열린 한 강연에서 “영화는 반동주의의 회상장치”라는 비판을 한 적이 있다. 이 때 푸코가 말하는 영화란 대규모 자본과 고도로 집적된 기술력, 광대한 배급망을 필요로 하는 자본과 권력이 집중된다는 점에서 반동적이란 꼬리표를 달게 된 것이다. 푸코의 초점은 영화의 제작 과정이 자본과 기술적 권력의 초점 위에 놓여 있다는 것이다. 이로부터 몇 십 년이 지난 현재 영화는 반동주의의 회상장치란 비판의 대상에서 어느 정도 벗어나게 된 것 같다. 실험 영화를 중심으로 탈 권력적인 움직임이 가시화되고, 아방가르드적인 창작을 위한 최소한의 공간을 확보하게 되었다. 또한 최근 10년 사이에 DVR, 디지털 카메라와 같은 장비의 보편화로 인해 누구나 쉽게 영상을 촬영하고 편집할 수 있게 되었다. 웹 포털 서비스를 중심으로 주목받고 있는 UCC(User Created Content) 서비스 역시 영화 제작의 낮

106) 롤랑 바르트, 김인식 역, 『이미지와 글쓰기: 롤랑 바르트의 이미지론』, 세계사, 1993, pp. 87~106.

아진 문턱을 증명하고 있는 현상이라 할 수 있다.

이제 영화는 반동주의의 회상장치란 타이틀을 디지털 게임에 물려줄 때가 되었다. 록스타 게임즈에서 출시한 「GTA V」 등과 같은 AAA 게임들이 수천억원 대의 개발비와 1조원에 매출을 기록한 것을 보면 비디오 게임은 여타의 문화콘텐츠 사업 분야 중 가장 집중적으로 자본이 투입되는 분야라 짐작할 수 있을 것이다.

그렇다면 디지털 게임 역시 영화와 마찬가지로 자본과 기술 권력이 집중된 반동적 매체로서의 길을 걷을 것인지에 관한 의문이 제기된다. 물론 이러한 흐름은 앞으로 계속해서 가속화될 것으로 전망된다. 그러나 한편에서는 디지털 게임이 가지고 있는 독특한 매체적인 특성을 이용하여 이를 아방가르드적인 미디어 예술이나 현실 참여를 위한 설득의 도구로 활용하려는 움직임도 일어나고 있다. 디지털 게임에 집중되고 있는 산업적 자본의 흐름과는 반대로 본 논문에서는 디지털 게임을 개인의 사상을 표현할 수 있는 미디어이자 교육과 정치적 메시지를 전달하는 수단, 그리고 순수 예술로서의 가능성을 지닌 미디어로서의 가능성을 탐구하고자 한다.

이를 가능하게 하는 것은 디지털 게임이 사용자에게 메시지를 전달하는 방식이 여타의 예술 장르와는 다르기 때문이다. 이를 여기에서는 '수사학적 방식의 전환'으로 설명하고자 한다. 고대 그리스 시대부터 수사학은 모든 학문적 성과의 출발점이었으며, 정치적 설득을 위한 도구로 사용되었다. 아리스토텔레스 이후의 전통적 수사학은 언어를 매개체로 삼는 구술적인 수사학(verbal rhetoric)이었지만, 미디어가 다양화되면서 시각적 수사학(visual rhetoric), 디지털 수사학(digital rhetoric)의 형태로 확장되고 있다.[107]

또한 컴퓨터를 통한 자연어 처리 기술이 발전하면서 인공지능을 갖춘 디지털 배우가 출현하는 디지털 연극(digital drama)이 개발되고 있다. 아직까지는 소재가 제한적이며, 배우들의 대화 수준 또한 「엘리자(Eliza)」와 같은 자동 채팅 프로그램보다 크게 향상되지는 못했지만 향

107) Ian Bogost, op. cit., pp.21-27.

후 디지털 기술을 이용한 퍼포먼스의 한 축을 담당할 것으로 보인다.

마지막으로 최근 들어 주목받고 있는 「세컨드 라이프(Second Life)」와 같은 SNS(Social Networking Service)의 차세대형 모델을 검토해보면서 디지털 게임을 통해 생성된 새로운 공동체의 모습을 살펴보고자 한다. 본고에서는 디지털 게임의 이러한 다양한 가능성들을 예시를 통해 짚어보고, 이를 통해 디지털 게임이 지닌 표현력과 사회적인 활용방안에 대해 알아보고자 한다. 단순히 오락적이고 산업적인 차원에서만 주목받아왔던 디지털 게임이 미디어적인 순기능도 가지고 있으며, 경우에 따라서는 예술적으로도 활용될 수 있다는 연구의 예시로 활용되었으면 하는 바람이다.

최근까지 소개된 디지털 게임 및 루돌로지(ludology)[108] 관련 연구에서 가장 중요하게 부각된 개념은 '상호작용성(interactivity)'이었다. 문학, 연극, 영화, 음악, 미술 등을 비롯한 여타의 예술 장르가 창조자와 수용자의 이분법적인 구분을 전제로 하면서 두 집단 사이의 소통이 제한적이었음에 비해, 디지털을 이용한 미디어들은 사용자가 끊임없이 컴퓨터와 정보를 주고받으면서 상호작용하는 새로운 형태의 예술적 흐름을 창조해내었다. 그러나 컴퓨터 게임이나 루돌로지에 관련된 대부분의 연구들이 상호작용성을 언급하고는 있지만, 이를 통해 사용자가 얻게 되는 효과에 대한 분석은 미미한 편이었다. 이를테면 영화를 컴퓨터 게임으로 라이센스를 얻어 장르를 바꿔 출시할 때, 어떠한 점을 고려해야 하는지에 대한 연구는 부족했던 것이다.

컴퓨터 게임 비평가인 이안 보고스트(Ian Bogost)는 이러한 현상에 대해 컴퓨터 게임 연구자들이 디지털 매체가 가지고 있는 독특한 형태의 수사학을 제대로 이해해지 못해서라고 설명한다. 그는 2007년 출간된 저서 『설득적인 게임(Persuasive Games)』에서 디지털 게임이 가지고

108) 루돌로지(ludology)란 디지털 게임과 이에 파생되는 문화 현상에 대해 연구하는 학문으로서, 과거 인문학을 중심으로 게임의 서사를 연구하고자 했던 서사학자들의 연구와는 구분된다. 그들은 서사학적 방법론으로 게임을 연구하는 것을 일종의 식민주의라 규정하고 게임 자체의 이론으로 게임을 연구할 것을 요구하고 있다.
Markku Eskelinen, op. cit., pp.35~36.

있는 설득적인 힘을 '절차적 수사학(procedural rhetoric)'이란 개념으로 설명하고 있다.[109] 대학에서 철학과 미디어를 전공한 뒤, 게임 개발에 뛰어든 이색적인 경력의 소유자인 그는 정치, 광고, 교육 등이 분야에서 게임이 강력한 설득력을 지닌 매체로 기능할 수 있다고 주장한다.

절차적 수사학이란 사물이나 집단, 혹은 사건(현상) 등이 어떻게 해서 지금과 같은 상태가 되었는지 그 전체의 진행 과정을 인과적으로 보여줄 수 있는 방법론이다.[110] 물론 이 때의 수사학이란 말의 형태로 이루어지는 구술적인 수사학(verbal rhetoric) 뿐만 아니라, 시각적수사학(visual rhetoric)[111]과 디지털 수사학(digital rhetoric)[112]이 결합된 코드화된 수사학을 일컫는다. 여기에서 '순차성(procedurality)'란 일정한 규칙(rule)에 의해 프로그램이 코드화되었음을 의미한다. 컴퓨터 프로그램 역시 컴퓨터가 이해할 수 있는 언어로 제작되어 있기 때문에 이러한 언어의 구조를 활용하여 사용자를 설득한다는 의미에서 이러한 방식을 수사학이라고 부르는 것이다.

몰인더스트리아(Molleindustria)가 개발한 「맥도널드 게임(The McDonald's Game, 2006)」[113]은 절차적 수사학이 잘 구현된 형태의 게임이다. 이 게임은 맥도널드와 같은 패스트푸드 회사들이 이윤을 극대

---

109) Ian Bogost, op. cit, p.29.

110) Ibid. pp.38~39.

111) 사진 예술이나 영화에서 시각적인 정보를 통해 관객을 설득하는 수사학의 형태를 지칭한다. 시각적 수사학은 사진 예술을 제외하고는 서사에 그 담론을 의존하는 경우가 많아, 그 자체만으로 설득력을 가지기 힘들다는 주장도 제기되고 있다. 물론 시각적 정보는 자체도 언어의 은유적 형태이기 때문에 시각적 정보 자체만으로 논쟁이 가능하다는 견해도 있다.
Randall A. Lake and Barbara A. Pickering, Argumentation, the Visual, and the Possibility of Reputation : An Exploration," *Argumentation and Advocacy* 12, 1998, p.15.

112) 디지털 수사학은 컴퓨터가 이해할 수 있는 프로그래밍 언어로 코드화 된 수사학을 뜻한다. 프로그래밍 언어의 수사학은 컴퓨터 혹은 컴퓨터 전문가만 이해할 수 있지만, 대부분 프로그램을 사용자가 쉽게 사용할 수 있도록 GUI(Graphic User Interface)의 형태를 띤다. 따라서 GUI를 사용한다면 사용자가 프로그래머의 수사학 전반을 이해하는데 무리가 발생하는 경우는 거의 존재하지 않는다.

113) http://www.www.mcvideogame.com

화하기 위해 쇠고기를 생산하는 과정에서 호르몬제를 사용하거나 열대 우림을 파괴하는 장면들을 체험하게 해준다. 사용자는 맥도널드 회사의 경영자 입장에서 회사의 이윤을 극대화 하는 것이 목표이다. 게임은 농장, 사육장, 매장, 회사의 네 파트로 나누어 진행된다. 제3세계의 열대 우림에 위치한 소 사육장은 면적이 한정되어 있어서 소를 키울 충분한 대지를 확보하기 위해서는 열대 우림의 파괴가 불가피하다. 또한 매장에서 판매되는 쇠고기의 수요를 따라잡기 위해서는 소들을 좁은 사육장에 가두어서 빨리 살찌도록 해야 하며, 사육 과정에서 성장호르몬을 투여하거나 병든 소 혹은 광우병에 걸린 소도 도축하지 말고 고기 패티에 포함시키는 것을 감내해야 한다. 물론 이러한 행위들은 나중에 소비자들의 클레임이나 환경 단체의 반발로 이어져서 수익이 감소하는 결과를 낳게 될 수도 있다. 결국 계속해서 이 게임을 플레이하다 보면 패스트푸드 사업이 어떻게 진행되며, 수익을 내기 위해 어떠한 행위들을 할 수밖에 없는지를 알 수 있게 되는 것이다. 또한 게임에 참여한 사용자가 패스트푸드 불매 운동에 참여하도록 유도하고 있다는 점에서 설득이 실천으로 이어질 수 있도록 했다. 이처럼 “어떻게 그 일이 진행되는가?(How does this work?)”를 보여주면서 사물이나 사건의 전체적인 면모를 파악할 수 있게 해주는 설득적인 방식을 절차적 수사학이라 부르는 것이다.

패스트푸드에 대해 비슷한 소재를 다룬 다큐멘터리 영화 「슈퍼 사이즈 미(Super Size Me!)」와 「맥도널드 게임」을 비교해보면 절차적 수사학의 장점을 보다 명확하게 알 수 있다. 「슈퍼 사이즈 미」는 영화감독이 자신의 몸을 실험 대상으로 삼아 약 1달간 맥도널드 패스트푸드만을 먹으면서 몸에서 일어나는 변화들을 촬영한 작품이다. 점점 뚱뚱해지고 무력화되는 감독을 보면서 관객들은 패스트푸드의 단점에 대해 절감할 수도 있을 것이다. 그러나 이것은 어디까지나 영화감독이 선택한 개별적인 운동을 촬영한 것이며, 실제 맥도널드와 같은 패스트푸드 회사가 어떠한 형태로 운영되고 있는지를 전체적으로 조감할 수는 없다. 그러나 「맥도널드 게임」의 경우 자연스럽게 사용자를 유인하여 참여시키면서 과제를 해결해 나가는 과정 중에서 패스트푸드 사업 전체의 문제점에 대

해서 깨달을 수 있게끔 해주는 것이다.

그림 18 몰인더스트리아, 「맥도널드 게임」, 2006.

이안 보고스트 자신이 설립한 Persuasive Games라는 회사에서 만든 「9월 12일(September 12th)」[114]라는 게임 역시 절차적 수사학을 이용한 정치 게임(Political Games) 중 하나이다. 2001년 9월 11일에 일어난 미국의 9.11 테러 사건을 염두에 두고 만들어진 이 게임은 아랍의 한 도시를 배경으로 하고 있다. 시장과 건물들 사이에는 아랍 국가의 일반 시민들과 테러리스트들이 공존하고 있다. 사용자는 미군의 입장에서 특정한 장소에 미사일을 쏘아 테러리스트를 모두 제압해야 한다. 미사일이 투하되면 건물이 파괴되고 주변에 있던 테러리스트와 시민들이 죽음을 당하게 된다. 그런데 테러리스트만 살해되면 아무런 변화가 일어나지 않지만, 무고한 시민이 죽음을 당하게 되면 근처에 있던 시민이 달려와 통곡하면서 테러리스트로 변하게 된다. 테러리스트와 시민들의 영역이 구분되어 있지 않기 때문에 미사일을 쏘는 행위는 테러리스트를 양산하

114) http://www.persuasivegames.com/

는 결과를 가져오게 된다. 결국 게임은 아무리 미사일을 쏘아도 클리어할 수 없는 일종의 '실패의 수사학(rhetoric of failure)'[115]을 따르게 된다.

물론 게임들이 정치적인 색채만 띠고 있다고 해서 모두 절차적 수사학이 구현되는 것은 아니다. 2004년에 개발된 「Bushgame : The Anti-Bush Online Adventure」[116]같은 게임의 경우 미국 부시 대통령을 소재로 삼고는 있지만, 그의 정책이 가져온 악영향을 효과적으로 설득하지 못하고 있는 경우에 해당된다. 사용자는 미국 팝 문화의 여러 영웅인 헐크 호건이나, 히맨, Mr. T 등으로 분하여 부시에 대항하여 그의 수하들을 물리치고 세계를 구해야 한다. 게임 내부에서는 하나의 단계를 끝낼 때마다 부시 대통령이 펼친 여러 실정의 사례 등을 기사 형식으로 보여주고 있다. 그러나 이러한 단순한 구술적인 수사학의 형태로 사용자는 쉽게 설득되지 않는다. 「Bushgame」의 경우 표면적으로는 정치적인 소재를 택하고 있지만, 정치적인 현상을 시뮬레이션으로 보여주지도 못한 채 그저 부시를 일종의 반동적인 캐릭터(reactionary character)로 그렸을 뿐이다. 더군다나 개발자는 부시의 실정을 알리기 위해 일종의 구술적 수사학을 구사하고 있는데, 게임을 즐겨하는 사용자들에게 게임이 진행되고 있는 상황에서 장황하게 말로서 설명하는 것은 효과적인 설득이 되지 못하는 결과를 낳게 된다. 컴퓨터 게임은 규칙에 의해 완성된 절차적 수사학을 펼칠 수 있는 거의 유일한 매체이기 때문이다.

115) 실패의 수사학은 정치적 게임에서 자주 사용되는 방식으로, 결코 결말이 존재하지 않는다. 사용자는 게임을 끝낼 수 없기 때문에, 상황을 종료하기 위해 더 이상 게임을 플레이하지 않는 것 외에는 방법을 찾지 못하게 된다. Ian Bogost, op. cit, pp.86-88.

116) www.emogame.com/bushgame.html

2. 환상성과 알레고리를 통한 현실의 우회적 비판

게임과 환상은 아주 밀접한 연관을 지니고 있다. 소재적으로만 보아도 게임을 비롯한 상호작용적 서사는 현실의 법칙을 벗어난 초자연적인 소재들을 많이 사용해왔다. 「리니지」와 같은 한국 MMORPG에서 자주 볼 수 있는 북유럽 판타지의 세계관이나 미국 FPS 게임의 단골 소재인 좀비(Zombie)는 비단 게임뿐만 아니라 장르 문학과 만화, 영화에서도 자주 활용되는 소재이다. 오히려 게임에서는 이와 같은 환상을 기반에 둔 소재보다 현실에 기반을 둔 다큐멘터리적인 게임이 더 희귀할 정도 현실을 벗어난 새로운 세계에 대한 갈망이 그 어떤 매체보다 강한 편이다.

이처럼 게임에 나타나는 환상들은 게임이 담고 있는 소재의 수준에서 표현되기도 하지만, 한편으로 그것은 차라리 게임이라는 장치의 고유한 성질로부터 기인한다고 말할 수 있을 것이다. 게임은 영화와 마찬가지로 움직이는 이미지로 이야기를 재현(representation)하며, 사용자는 그러한 이미지를 자신의 의지대로 움직이면서 이야기의 재현 속으로 입사(incidence)한다. 즉, 현실과 동일한 방식으로 사건의 진행에 참여하는 기회를 얻는 것이다. 여기에서 말하는 사건이란 필수적으로 허구이면서도 내적인 개연성을 갖춘 '이차 세계의 창조'를 필수적으로 동반해야 한다.

물론 게임 속의 이미지는 프레임에 의해 닫혀 있으며 프레임 내부의 세계가 허구라는 사실을 인지하고 있지만, 사용자는 이미지가 보여주는 세계의 진정성을 의심하지 않는다. 이는 어린아이들이 자신의 놀이를 굉장히 진지하게 여기고 몰두하는 것과 비슷한 맥락에 놓인다. 아이는 현실과 자신의 유희 세계를 구별할 줄 알 뿐만 아니라, 현실 세계의 가시적이고 촉지할 수 있는 사물들에 기대어 상상적인 대상과 상황들을 보강하기를 즐긴다.[117] 프로이트는 이와 같이 문학의 창조 행위와 놀이 사이의 유사성을 몽상적 세계의 창조와 그 세계에 대한 진지한 태도에서 찾

았다. 다시 말해 문학 작품에 표현된 환상적 세계는 놀이, 즉 게임에서 상정한 이차 세계와 동일한 발생적 근원을 가진다는 것이다.

서사물에 나타난 환상에 관한 본격적인 연구가 이루어진 것은 츠베탕 토도로프(Zbetan Todorov)가 『환상문학 입문(Introduction to Fantastic Literature, 1970)』에서 장르에 대한 구조적인 연구를 시작하면서부터이다. 그는 환상성을 구성하고 있는 가장 기본적인 요소를 "자연의 법칙밖에는 모르는 사람이 분명 초자연적 양상을 가진 사건에 직면해서 체험하는 망설임"[118]이라 언급한 바 있다. 여타의 서사 장르들이 사건의 진행이나 이미지의 재현을 통해 허구의 간접적인 추체험에 머무는 것에 비해서 게임은 사용자가 직접 사건에 개입할 수 있다. 게임 내부에서 사용자의 의지대로 캐릭터가 움직일 때 사용자는 캐릭터의 이미지를 실재하는 것으로 받아들인다. 게임은 이처럼 현실과 비현실을 중첩시키면서 비현실적인 허구를 실재로 전환하는 능력을 보여준다. 이처럼 게임 내부에서 현실과 비현실이 교차한다는 측면에서 볼 때, 게임은 그 형식 자체에 환상적인 성질을 내포하고 있다.

이십 년 전까지만 하더라도 게임 속에서 사용자가 컨트롤할 수 있는 이미지들은 현실의 사물들과는 달리 만화적이고 아이콘에 불과했다. 따라서 사용자는 게임 속에 창조된 이차 세계의 규칙의 흐름에 몰입했던 것이지, 그 세계의 이미지에 압도당한 것은 아니었다. 다시 말해 게임의 몰입을 가능하게 했던 것은 게임이 가지고 있는 그 자체의 환상적 특질에서 기인한다.

상호작용적 서사에 활용된 이러한 환상성은 그 초자연적 성격 때문에 현실 도피적인 기제로 해석되기도 하지만, 동시에 초자연적인 경이로움과 기괴함에서 비롯된 불확실성(uncertainty)을 바탕으로 극적 긴장감을 증폭시키는 기능을 하기도 한다. 게임 디자이너인 마크 르블랑은 게임에 극적 긴장감을 부여할 수 있게 하는 두 가지 요소로 '불확실성'과 '필연

117) 지그문트 프로이트, 정장진 역, 『창조적인 작가와 몽상』, 정장진 역, 열린책들, 1996, pp.82~83.

118) Tzvetan Todorov, *The Fantastic : a structural approach to a literary genre,* tr. by Richard Howard, Cornell University Press, 1975, pp.29~30.

성(inevitability)'을 제시한다.[119] 불확실성과 필연성이라는 두 가지 기준은 상호작용적 서사의 극적인 아크(dramatic arc)를 생성하는 데 필수적인 요소에 해당된다. 이 중 필연성이란 효과적으로 구성된 플롯에 의해 재현되는 인과관계의 결론 측면을 뜻하는 것이며, 불확실성이란 그러한 결과를 의도적으로 감추고 사용자의 상호작용이 원인이 되어 결과를 불투명하게 만드는 것을 뜻한다. 상호작용적 서사에 반영된 환상성은 어떤 일이 일어날지 모르는 불투명성을 강화시켜 사용자의 기대와 극적 긴장감을 배가시키는 요소로 기능하게 되는 것이다.

텔테일(Telltale)에서 제작한 「더 워킹 데드(The Walking Dead, 2012)」 같은 어드벤처 게임은 여타의 미국 게임과 마찬가지로 좀비를 소재로 하고 있다. 애틀랜타에 위치한 조지아 대학에서 강사로 일하던 리 에버렛(Lee Everett)은 부인의 외도를 목격한 후, 그녀를 살해했다는 혐의를 받아 경찰에 호송되던 중이었다. 호송차의 라디오에서는 정체를 알 수 없는 짐승에게 물린 사람들이 이상증상을 보인다는 뉴스가 반복해서 흘러나오고, 갑작스럽게 등장한 좀비와 호송차가 부딪히면서 차창 밖으로 튕겨나가게 된다. 그를 호송하던 경찰도 좀비에게 물려 좀비로 변하는 것을 목격한 후 그는 정신없이 도망쳐 근처 인가로 들어가게 되는데, 여기에서 부모를 잃어버리고 혼자 며칠 동안 좀비들이 장악한 마을 속에서 살아남은 클레멘타인이라는 여자 아이를 만나게 된다.

이 게임은 흔한 좀비 소재의 FPS와는 달리 액션성을 대폭 약화시키고 사용자의 판단에 따라 스토리가 계속 변화하는 어드벤처 게임이다. 리는 클레멘타인을 무사히 그녀의 부모에게 데려다 줘야하는 임무를 스스로 떠안게 되는데, 각각의 에피소드마다 그는 좀비에게 위기에 처한 사람들 중 누구를 먼저 살릴 것인지 등과 같은 윤리적인 문제의 선택을 게임 내에서 계속 강요받게 된다. 이 게임에서 초현실적인 환상성을 대표하는 좀비는 여타의 게임에서 무기를 쏘아 소멸시켜야 할 외부의 존재로 인식되지는 않는다. 리와 클레멘타인은 언제라도 자신들이 좀비로 변할 수 있다는 불안감을 안고 있는데, 이러한 불확실성은 플레이어에게 전이되

119) Marc LeBlanc, op. cit., pp.442~446.

어 액션 위주의 좀비 게임보다 심리적인 긴장감이 더해지는 효과를 누리게 된다. 아울러 좀비로 변화하게 되는 과정이 전적으로 외부에서 온 것이라기보다는 자기 안의 괴물적인 성격이 외화된 것임을 암시하는 부분도 상당수 존재한다.

그림 19 텔 테일 게임스, 「워킹 데드」, 2012.

어드벤처 게임의 특성상 리는 자신의 과거를 타인과 대화하는 과정에서 계속 털어놓게 되는데, 이 '리'라는 인물을 게임에서 처음으로 접한 플레이어는 사실 자신이 아닌 인물의 입장이 되어 그의 과거를 아는 척하면서 게임을 진행하게 되는 묘한 위치에 처하게 된다. 이 과정에서 플레이어는 리가 부모와 절연한 과정이나 아내와의 불화가 생긴 계기 등을 조금씩 알아가게 되는데, 처음에는 이해하기 어려운 리의 행동들이 인과관계를 갖추게 되면서 리에게 몰입할 수 있게 된다. 갑작스럽게 리에게 들이닥치게 되는 사람들의 좀비화 과정과 플레이어가 리를 모르는 상태에서 그의 입장으로 플레이하면서 그 인과관계를 깨닫는 과정은 유사한 측면이 존재한다.

로즈메리 잭슨은 환상 문학을 연구하면서 변형이나 기이함의 원천이

자아의 내부에 있는 경우와 변형의 원천이 자아의 외부에 있는 경우를 구분하고 있다.[120] 전자는 『프랑켄슈타인』 이나 『지킬 박사와 하이드 씨』 의 경우처럼 인간 의지나 사고의 과도한 적용이 파괴적 상황을 초래한 경우를 뜻한다. 후자의 경우 『드라큘라』 나 카프카의 『변신』 의 경우처럼 외적인 힘이 주체 안으로 들어가 돌이킬 수 없을 만큼 주체를 변형시키는 경우를 뜻한다. 기존의 좀비물은 거의 대부분 후자의 입장에서 좀비를 바라보거나 혹은 좀비를 절대적 타자로 소외시켜버리는 결말을 택해 왔다. 그러나 「더 워킹 데드」 는 좀비화의 원인이 꼭 좀비에게 물리는 것뿐만 아니라 트라우마와 같은 심리적인 요인도 스스로 괴물처럼 변하게 만드는 원인임을 은연중에 설파하고 있는 것이다.

이처럼 게임에 나타난 환상성은 현실과 완전히 무관한 것이 아니라 오히려 리얼리티로 표현하기 어려운 심층적인 차원의 욕망을 드러낼 수 있는 계기를 제공한다. 아울러 이러한 환상성은 현실을 우회적으로 비판할 수 있는 알레고리적인 수사학과 깊이 연관되어 있다. 알레고리의 가장 두드러진 특징은 그 비유가 텍스트적 상징이기보다는 구조적 상징이라는 점에 있다.[121] 부연하자면 알레고리는 문장 단위로 그 수사의 설득력이 효과를 발휘하기보다는 보다 긴 상황을 제시하여 전체적인 맥락에서 독자를 깨달음에 이르게끔 만든다는 것이다. 앞서 살펴보았다시피 상호작용적 서사는 기술적인 발전을 거치면서 문자 텍스트의 의사소통 기능을 상당히 축소시키고, 다중 매체를 동원하여 매체 통합적인 서사를 만들어 내고 있다. 이러한 매체 환경 내에는 명료하게 인식할 수 있는 문장 단위의 수사학보다는 상황적이고 맥락적으로 인식할 수 있는 알레고리의 수사학이 보다 효과적일 수 있는 것이다.

그렇다면 「더 심즈(The Sims)」 처럼 현실에서 모든 소재를 차용하고 있으며 일반적으로 '환상'이라 불리는 소재들의 개입을 완전히 차단하고 있는 시뮬레이션 게임에는 환상성이 나타나지 않는 것일까? 이 문제에 대한 해답을 위해 우리는 우리가 실제로 현실에서 일어나는 문제들

120) 로즈매리 잭슨, 『환상성: 전복의 문학』, 문학동네, 2001, pp.80~81.
121) 김윤식 편저, 『문학비평용어사전』, 일지사, 1976, p.292.

을 해결하는 방식, 그리고 자연계에 존재하는 물질들을 받아들이는 감각의 수용 방식에 대해 생각해 보아야 한다.

일반적으로 디지털 게임은 현실의 감각들을 모두 수용할 수 없기 때문에 많은 부분을 수치화를 통해서 표현한다. 「더 심즈」에서 캐릭터에게 음식을 먹으라고 지시할 경우, 사용자는 캐릭터의 포만감을 감각적으로 경험할 수는 없다. 그것은 단지 캐릭터의 건강 상태나 배고픔 따위를 수치화한 그래프 등을 통해 표현될 수밖에 없다. 그렇지만 사용자는 양적으로 또 시각적으로 전이된 그래프를 통해 캐릭터의 포만감을 확인할 수 있다.

컴퓨터를 통한 게임은 시각과 청각적인 부분에 있어서는 현실을 거의 그대로 모방할 수 있는 수준에 도달했다. 그러나 후각과 미각을 재현하는 것은 거의 불가능하며, 촉각은 아주 초보적인 수준에서 단순한 정보만을 전달할 수밖에 없다. 문학을 통해서 생성된 많은 감각적 이미지들이 영화나 게임처럼 시각적 이미지를 주요 정보 전달수준으로 다루고 있는 양식에서는 다른 감각으로 전이되어 나타나거나 채워지지 않는 욕망으로 남게 된다.

디지털화 할 수 없는 감각들은 보다 현실에 가깝다는 느낌을 준다. 만일 게임을 통해서 어제 먹었던 된장찌개의 맛을 복제해서 맛볼 수 있다거나 옆집 누나의 체취, 총알이 배를 뚫고 나가는 느낌 등을 경험할 수 있게 된다면 그것이야말로 말 그대로 가상현실(Virtual Reality)일 것이다. 그러나 게임과 영화는 디지털화 할 수 없는 감각들에 대해 계속적으로 욕망을 투사한다. 촉각적인 느낌을 강조하기 위해서 시각과 청각적 이미지들은 현실의 그것보다 과도하게 강조되어 표현된다.[122] 액션 게임에서는 타격감을 살리기 위해 몸과 몸이 부딪힐 때 엄청난 섬광이 튀거나, 과장된 효과음이 들리는 경우를 쉽게 확인할 수 있다. 그러한 과장

122) 포르노 영화나 게임이 대표적인 예가 될 수 있을 것이다. 포르노 장르가 궁극적으로 목표로 하는 바는 오감을 통해 체험해야하는 섹스에 대한 모방이다. 그러나 포르노 장르에서 촉각, 후각, 미각은 어디까지나 표현 불가능의 경지에 놓이기 때문에, 각각의 감각을 표현하기 위해 불가피하게 시각적, 청각적인 과장이 포함되게 마련이다.

이 종국에는 장르의 문법을 낳고, 비현실적인 환상을 창조하는 계기가 되기도 하는 것이다. 이처럼 게임에서는 질적으로 표현되어야 할 많은 부분들이 양적인 수치로 대체되고, 또 다른 감각으로 표현할 수단을 찾지 못한 감각들이 시각적, 청각적으로 형상화 되는 경우를 무수히 발견할 수 있다.

경우에 따라서는 현실에서는 여러 과정을 거쳐야 하는 복잡한 작업들이 게임에서는 간단한 키보드 조작 한 번으로 이루어지는 경우도 많다. 예를 들어 「심시티(Simcity)」 같은 도시 시뮬레이션 게임에서 지어진 건물을 부수려면 1$ 짜리 불도저 아이콘을 클릭하면 된다. 현실에서 고층 건물을 부수고자 할 때 들여야 할 엄청난 시간과 수고가 필요하지만, 게임에서는 이를 쉽게 단순화 시킬 수 있다.

이와 같이 감각의 전이를 통해 형상화가 과장되거나 축소되는 경향은 게임이 가진 고유한 특성에 해당된다. 게임에서는 현실을 리얼리티에 가깝게 재현하는 것이 목표가 아니기 때문에 이러한 과장과 축소는 얼마든지 발생할 수 있다. 과장과 축소를 통한 왜곡의 정도가 클수록 환상의 강도 또한 높아지게 된다. 물론 이러한 현상은 압도적인 기이함이나 경이를 유발하지는 않지만, 현실과 비현실 사이의 경계 지점에서 사용자를 끊임없이 자극한다는 점에서 환상의 범주에 포함시킬 수 있을 것이다.

토도로프는 환상 문학의 조건 중 하나로 자연의 법칙 밖에 모르는 사람이 초자연적, 비정상적, 비현실적 성격을 지닌 사건에 직면해서 체험하는 망설임(hesitation)이 드러나야 한다고 지적했다. 이때의 망설임은 초자연적인 현상을 어떻게 받아들여야 할 지 몰라서 느끼는 독자의 망설임이자 작중 인물의 망설임이다. 사실 이 망설임은 현실 세계와 초자연적 현상 사이의 격차에서 비롯되는 것이다. 초자연적인 세계를 바라보는 심리에는 작품이 창조해 낸 세계와 현실 세계 사이의 치환 가능성에 대한 두려움 또한 내포되어 있다. 이러한 두려움은 새롭게 창조된 이차 세계의 개연성과 현실에 대한 알레고리적인 요소가 두드러질 경우 정서적인 충격으로 치환될 수 있다. 이것이 바로 프로이트가 '두려운 낯설음(Das Unhiemliche)'라고 부른 환상 문학의 근원적 충동이기도 하다.[123)]

그러나 소설이나 영화의 등장인물을 바라보는 독자의 시각과 게임의 인물을 바라보는 사용자의 시각은 다를 수밖에 없다. 환상 소설의 독자는 소설 속의 세계의 외부에서 바라보는 관찰자(observer)이지만, 게임의 사용자는 게임 내부의 인물이나 캐릭터를 조종하여 그 세계를 돌아다니는 탐험자(explorer)이다. 탐험자로서의 사용자는 내부 세계를 구원하고자 하는 뚜렷한 목표를 가지고 있으며, 내부 세계의 원리와 진정성에 대한 의심도 가지지 않는다. 왜냐하면 게임은 그 자체로 놀이이기 때문에, 가벼운 마음으로 게임의 무상성(無償性, gratuité)을 즐기게 된다. 이 순간 게임의 환상은 현실에 대한 대안으로서 그 전복적 기능을 거의 상실해 버리게 된다.

이러한 현상을 잘 보여주는 것이 「메이플 스토리(Maple Story)」나 「마비노기(Mabinogi)」처럼 10대들에게 인기 있는 MMORPG들이다. 이 게임들은 외견상 환상적인 스토리와 소재들을 유럽 신화로부터 차용해오고 있다. 게임의 주요 소비 계층이 10대 미만이기 때문에 인터페이스와 캐릭터 디자인은 현실의 충실한 재현보다는 귀엽고 사랑스러운 감정을 유발시키는 데 중점을 둔다. 일종의 유아적 퇴행처럼 보이는 디자인의 의도는 게임 내부 세계의 괴기스러움이나 경이로움을 위축시키는 데 큰 역할을 한다. 계속 적으로 똑같은 패턴으로 반복되는 RPG 게임의 환상적 소재들은 환상이 가지는 역동적 상상력의 산물이라기보다는 서구 신화의 무비판적 답습에 불과하다. 역동적 상상력이 제거된 게임은 사회적 맥락 속에 놓인 환상의 힘을 고착화시키는 결과를 가져온다.

대부분의 게임에서 캐릭터는 처음에는 아주 미미한 능력을 가지고 출발하지만, 결국에는 게임의 내부 세계를 구원하는 결과를 맞게 된다. 따라서 게임의 초반부에서는 압도적인 힘으로 캐릭터를 위협하던 외부적 존재들이 게임이 진행되면 될수록 합리적인 질서라는 미명 아래 정리된다. 보편적으로 RPG 게임에서는 캐릭터를 위협하는 외부적 존재들에게서 환상적인 면모를 확인할 수 있다. 여기에서 환상은 현실의 질서를 어지럽히고 방해하는 존재들로 제거되어야 될 대상이 된다. 게임이 진행되

123) 지그문트 프로이트, op. cit., pp.99~100.

면 될수록 초자연적인 현상은 자연적인 현상으로, 비일상적인 기이함은 일상으로 돌아가게 된다.

조셉 캠벨이 제시했던 영웅 서사의 원형적 구조는 결국에는 비일상적이고 초자연적인 환상에 대한 인간의 승리를 표현한 서사구조라 말할 수 있다.[124] 결국 게임이 그 소재들을 신화나 전설 같은 환상적인 서사에서 끌어오더라도 환상이 게임의 주변부를 차지할 수밖에 없는 이유가 여기에 있다.

앞에서 언급했듯이 게임은 시작되자마자 사용자의 참여를 유도하게 된다. 게임의 캐릭터는 내부 세계를 구원해야 하는 뚜렷한 목표를 지니고 있기 때문에, 사용자는 게임에 동참하도록 강요받는 꼴이 된다. 게임에 주어진 상황 앞에서 사용자가 갈등할 경우 게임을 바라보는 환상적인 느낌은 커질 수 있지만, 게임의 진행을 불가능하게 되어버린다. 그러나 그러한 상황은 거의 발생하지 않는다.

만일 사용자가 게임을 앞에 놓고 갈등하려면 게임에서 인생처럼 일회적인 가능성만 주어져야 한다. 그러나 결국 게임은 하나의 놀이이기 때문에, 게임에서의 실패는 언제나 번복 가능해진다. 게임 내부의 캐릭터의 죽음이나 실패는 운명적인 비감(悲感)을 안겨주지 못한다. 놀이는 그 자체로 아무 것도 생산하지 않기 때문에, 사용자는 자기 자신이 큰 실패를 맛본 것이라고 생각하지 않는다. 언제든지 다시 도전할 수 있는 가능성이 사용자에게는 주어져 있다.

이와 같이 무한히 반복되는 게임의 특성 때문에 목적지향적인 사용자의 탄생이 우려되기도 한다. 현실에서는 게임 내부의 일상처럼 죽은 후의 부활이 가능하지도 않으며, 리플레이(replay)도 불가능하다. 환상은 현실에 대해 낯선 감각을 가지게 하기 위해서 존재하는 것이지, 현실의 감각을 무디게 하기 위해 존재할 경우 위험해진다. 환상이 환각(幻覺)이 되어 현실의 존재를 위협할 때 게임은 현실에 대한 망각 내지 도피처 이상의 구실을 하지 못하게 된다. 게임 옆에 가장 많이 붙어 존재하는 '중독'이라는 레테르는 환상이 가지는 이중적인 측면에 대해 이야기하고 있

124) 조셉 캠벨, 이윤기 역, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 1999.

는 것이다.

이처럼 게임에서 캐릭터의 죽음이 반복적으로 가능해질 때, 즉 게임에서의 실패가 사용자에게 비극적인 느낌을 주지 못할 때 환상은 환상이 아닌 단순한 장난으로 격하된다. 호이징가가 지적한 바 있듯이 내부 세계의 진지함을 확보하지 못한 놀이는 타락의 길을 걷게 된다. 게임이 서사적인 표현 가능성을 넓혀 가고는 있지만 아직까지 도달하지 못한 영역이 비극이다. 자넷 머레이 역시 하이퍼텍스트 스토리나 시뮬레이션 서사를 통한 비극적 스토리의 창조가 어려운 일임을 지적한 바 있다.[125] 진정한 비극은 운명적인 실패나 죽음이 아무런 손실이나 가치의 손상을 입히지 않을 때 일어난다. 현실에서의 삶은 게임이 오버된 후 다시 시작할 수 있는 것이 아니기 때문이다.

지금까지 게임이 가지고 있는 양식적인 환상성과 그러한 환상을 통한 정치적 무의식의 발현 양상을 살펴보았다. 게임은 그 매체적인 특성상 현실과 비현실이 교차하는 환상적인 공간에서 진행된다. 또한 게임은 인간의 감각들은 모두 디지털화해서 표현할 수는 없기 때문에, 감각의 전이가 필수적으로 동반될 수밖에 없다. 이러한 감각의 전이는 시각적, 청각적 형상화의 과장이나 축소를 필연적으로 동반하게 되며, 여기에서 환상이 발생한다. 또한 게임은 지금까지 시도되지 않았던 2인칭 시점의 서사 양식을 처음으로 형상화시켜 보여주면서 최면이나 환영술 같은 몽유적 양식(夢遊的 樣式)과 유사한 맥락에 놓이게 된다.

그러나 게임이 가지고 있는 참여적이고 반복 가능한 구조는 게임의 환상성을 약화시키는 원인이 되기도 한다. 이러한 상황이 반복될 때, 게임에 참여하는 사용자는 게임이 던지는 메시지를 내면화하기 쉬운데 여기에서 바로 게임의 정치적 이데올로기가 발동될 수 있다. 특히 죽음이나 실패 등과 같이 막대한 가치의 손실을 동반할 수밖에 없는 상황 등을 아무렇지도 않게 받아들이면서 문제가 발생하는 것이다. 게임이 서사 양식으로서 인간의 어떠한 개성이나 영혼을 더욱 정교하게 표현하고자 한다면, 인간의 가치 체계에 대한 심사숙고가 필요할 것이다.

---

125) 자넷 머레이, op. cit., p.205.

3. 추상의 전경화와 메타적 서술

이미 고도로 산업화 되어버린 비디오 게임 시장은 새로운 형태의 인터랙션 메커니즘과 소재를 발굴하기 보다는 이미 검증된 장르나 프랜차이즈 브랜드를 바탕으로 기존의 관습을 고수하려는 경향이 존재한다. 판타지 세계관에 입각한 MMORPG와 과거와 근 미래의 전쟁을 소재로 한 FPS 게임이 시장의 큰 축을 차지하고서 비슷한 형태의 게임이 계속해서 반복되는 것을 감안하면, 게임 시장은 일종의 매너리즘을 재생산하고 있음을 알 수 있다. 그러나 2000년대 후반을 전후하여 스마트폰이 급격하게 보급되기 시작하고, 아이튠즈 스토어(iTunes Store)나 안드로이드 마켓(Android Market) 같은 모바일 어플리케이션 생태계가 조성되면서 소규모 게임 개발팀에게도 손쉽게 자신들의 게임을 판매할 수 있는 경로가 열리기 시작했다. 동시에 비디오 게임 콘솔이나 PC에서도 인디 게임(Indie Games, Independent Games)이 공생하기 좋은 스팀, PSN, XBox Live, Wii Ware 같은 온라인 스토어 생태계가 조성되었다. 이러한 변화에 힘입어 그동안 산업화의 그늘에 갇혀 있던 새로운 인터랙션 메커니즘과 감수성을 갖춘 인디게임들이 조금씩 주목받기 시작했다.

'인디'라는 용어는 게임에서 먼저 사용된 것이 아니라, 게임보다 먼저 산업의 형태를 갖추었던 영화와 음악에서부터 그 논의가 시작되었다. 계속해서 상업화 되어가는 영화와 음악 산업에서 인디 문화는 하나의 문화운동으로서 의미를 가지게 되었던 것이다. 김민규는 인디 문화 자체가 처음부터 기존 산업에 대한 반작용으로부터 일어났으며, 해당 문화가 지닌 획일성과 비진정성, 창작/수용의 커뮤니케이션 단절, 이로부터 기인하는 창조성의 제약 등이 그 원인이었음을 지적한 바 있다.[126] 인디 게임 역시 이러한 범주에서 논의가 가능하다. 인디 게임은 기본적으로 기존 게임 산업에 대한 반작용으로서 자본에 대한 독립, 생산 방식과 주제의

126) 김민규, 『한국 인디문화(indie culture)에 대한 사회학적 연구』,고려대학교 사회학과 박사논문, 2001, pp.15~21.

독창성이 드러나야 한다. 그러나 인디게임은 영화와 음악 산업에서 인디 문화가 가지는 일종의 저항의 의미보다는 자본으로부터의 독립과 생산 방식의 독자성을 추구하는 '대안(alternative) 문화'로서의 의미가 더 강하다. 마틴과 두즈 역시 인디게임이 기술적인 산업의 일부임을 감안해야 하며, 게임 디자인 과정에서 이루어지는 현대적 맥락의 관습을 고려해야 한다고 주장한다.[127] 대규모 자본이 투입되고 기술적인 부분이 중시되는 게임 산업의 특성상 현대의 게임은 표현의 가능성보다 산업적인 가능성을 우선했으며, 때문에

이 장에서는 인디 게임에서 많이 시도되는 플랫폼(platform) 게임의 수사학과 메타서의 문제를 규명하고, 이를 통해 게임의 예술화 혹은 예술적 게임의 탄생의 문제를 거론하고자 한다. 인디 게임은 대규모 게임 회사와는 달리 자본으로부터의 독립을 기본 전제로 한다. 개인이나 소규모 개발 팀에서 기존에 시도하지 않았던 인터랙션 메커니즘을 게임에 접목시키거나, 과거에 많이 개발되었던 장르이지만 이제는 시장성이 없다고 판단되는 게임들 역시 인디 게임의 소재가 될 수 있다. 소규모 개발팀에서 게임을 완성해야 하기 때문에, 게임 디자인, 프로그래밍, 비주얼 아트로 나뉘는 파트별 분류가 인디 게임에서는 별 소용이 없는 경우도 발생한다. 이러한 인원 부족 때문에 상당수의 인디 게임들은 단순화 된 2D 그래픽을 선호하거나, 그림자나 광원 효과를 이용하여 특징적인 연출을 시도하여 시각적 효과를 대체하기도 한다. 심지어는 캐릭터를 아예 사각형의 박스로 추상화시켜 등장시키기도 한다. 플랫폼 게임은 닌텐도사의 「슈퍼마리오」 게임처럼 단(壇; platform)과 단 사이를 뛰어다니며, 장애물을 피하는 메커니즘으로 구성되어 있다. 과거에는 매우 인기 있는 장르였지만, 3D 그래픽이 보편화 된 시점에서 현재 대규모 개발사는 극히 일부의 예외를 제외하고는 이 장르의 개발을 시도하고 있지 않다. 그러나 소규모 개발팀에게 있어 플랫폼 게임은 제작이 비교적 쉬운 편이며 아이디어와 연출에 따라 개성적인 표현이 가능하기 때문에 즐겨 사용된

127) Chase Bowen Martin and Mark Deuze, The Independent Production of Culture: A Digital Games Case Study, *Games and Culture*, Vol. 4, 2009, pp.276~279.

다. 때문에 인디 게임에서 플랫폼 게임은 개인의 표현 가능성을 극대화 시킬 수 있는 하위 장르로 자리매김할 수 있었던 것이다.

그림 20 마이크 비델, 「토마스는 외로웠다」, 2013.

각기 다른 사각형이 서로 도와가며 미로를 탈출하는 인디 플랫폼 게임 「토마스는 외로웠다(Thomas Was Alone, 2013)」[128]는 영국의 게임 개발자 마이크 비셀(Mike Bithell)의 개인 작품이다. 그는 미니멀리즘적인 그래픽을 바탕으로 사각형들이 방을 탈출하는 게임을 선보였다. 그가 게임에 등장시킨 이 사각형들에는 구체적인 이름이 붙어 있으며, 감정을 느끼기도 한다. 재미있는 것은 이 사각형들은 의인화된 존재가 아니라 그 자체로 인격체로 느껴지게끔 텍스트와 성우의 음성을 통해 일종의 서술을 시도하고 있다는 점이다. 이 게임의 스토리는 빨간 사각형 '토마스'는 외로움을 느껴 자신의 공간에서 탈출하려고 하는 데서부터 출발한다. 그러다 주황색 사각형 '크리스'를 만나는데 그는 토마스보다 더 작은 사각형이다. 이 게임은 키에 비례하여 점프의 높이가 결정되는데, 크리스는 점프할 수 있는 높이가 낮기 때문에 높은 곳에 올라가려면 토마스나 키가 커서 점프력이 좋은 노란색 사각형 '존'에게 도움을 받아야 한다. 그러나 크리스는 작은 구멍 속으로 들어가 숨겨진 버튼을 누르는 역할을 맡을 수 있다. 이후 이들은 물에 뜰 수 있는 파란색 뚱뚱한 사각형 '클레어'와 점프발판이 되어 주어 높이 올라갈 수 있게 해주는 분홍색 사각형 '로라'를 만난다. 크리스는 높이 점프할 수 있는 존을 질투하며, 후에

128) http://www.mikebithellgames.com/thomaswasalone/

로라를 만난 뒤로 그녀와 사랑에 빠지게 된다.

사각형으로 표현된 이 캐릭터들은 구체적인 재현이 되어 있지 않아 처음에는 이러한 사후서술에 깊은 공감을 가지기 어렵다. 그러나 게임이 진행될수록 플레이어는 에이전트를 직접 조종하는 가운데 텍스트를 통한 서술에 일치감을 가지게 된다. 이러한 일치감을 증폭시키는 것은 플레이어가 복수의 에이전트와 상호작용하면서 각각의 에이전트가 가진 약점을 서로 보완해나가는 과정 속에서 “상호 연대”라는 주제를 은유적으로 공감하게 되기 때문일 것이다. 이처럼 소설과 영화에서 시도된 서술의 방식을 게임에서 재매개하는 것은 게임에 익숙하지 않고 기존의 서사 장르에 익숙한 관객에게 스토리를 전달하는 효과적인 방법으로 자리매김할 수 있다. 더불어 구체적인 시각적 재현을 피하고 미니멀리즘 적으로 연출된 인디 게임의 시각적인 한계를 극복하고, 캐릭터에 대한 일체감을 증폭시키는 기제가 된다.

같은 플랫폼 게임 「림보(Limbo, 2011)」[129]에서는 일체의 색감을 완전히 배제하고, 흑백 위주의 실루엣으로만 사물을 구별할 수 있게 디자인했다. ‘림보’의 사전적 의미는 지옥의 변방을 뜻하는 것으로, 지옥과 천국 사이에 있으며 기독교를 믿을 기회를 얻지 못했던 착한 사람 또는 세례를 받지 못한 어린아이 등의 영혼이 머무는 곳을 의미한다. 이 작품도 이러한 사전적 의미와 유사하게 서두 부분에서 에이전트는 흑백의 실루엣만이 가득한 공간에서 누워있다 눈을 뜬다. 플랫폼 게임의 특성상 오른쪽으로 진행해보면 강 위에 쪽배가 놓여있고 이 배를 타고 알 수 없는 공간으로 향하게 된다. 아마도 이 강은 그리스 신화에 나오는 하데스 왕국의 다섯 강 중 하나를 상징하는 것으로 보인다. 이 다섯 강을 모두 건너야 영혼이 순화되는데, 이러한 해석을 감안하자면 에이전트는 영혼이 순화되지 않은 채 저승의 경계를 방황하는 영혼이라 볼 수 있다. 제작사인 플레이데드(Playdead)가 올려놓은 게임의 스토리에 관한 설명에는 단 한 줄 “여동생의 운명을 확신하지 못한 채, 소년은 림보에 발을 들여 놓는다.”라고 되어 있다. 게임이 진행되는 과정 속에서 플레이어는

129) http://limbogame.org/

여동생이 죽음을 인정하지 않고, 그녀의 영혼을 데려오기 위해 저승의 언저리를 배회하는 것임을 알게 된다.

그림 21 플레이데드, 「림보」, 2011.

흑백 위주의 실루엣으로만 사물과 환경, 캐릭터를 연출한 「림보」의 시각적 재현은 우리가 저승에 대해서 가지는 잠재적인 공포감을 효과적으로 형상화했으며, 앞서 언급한 「토마스는 외로웠다」와 달리 일체의 문자 텍스트를 이용한 서술이나 부가적인 설명을 배제하고 있다. 이처럼 인디 플랫폼 게임에서 특징적인 요소는 플랫폼 게임에서 인원 부족으로 인한 시각적 재현의 불리함을 추상적 표현의 전경화를 통해 극복하고 있다는 점이다. 이러한 추상적 표현은 「토마스는 외로웠다」의 의인법이나 「림보」의 공간적 은유처럼 수사학적인 전환을 통해 작품의 예술성을 더해주고 있다. 이외에도 시간의 흐름을 되돌리는 인터랙션 메커니즘을 사용한 「브레이드(Braid)」, 2D 플랫폼 게임이 가진 2차원적인 속성을 재치 있게 3D 퍼즐로 전환시킨 「페즈(Fez)」 등은 모두 시각적, 개념적 은유를 사용하여 이를 인터랙션 메커니즘으로 승화시킨 좋은 예이다. 이처럼 인디 게임에서 많이 창작되는 플랫폼 장르는 과거의 관습에만 머물지 않고 독자적인 표현법을 발전시키는 가운데 게임의 예술화에 기여하고 있다.

디지털 게임은 여타의 예술과 마찬가지로 자기 반성적인 메타 서술을 시도하는 경우가 있는데, 이 역시 산업적인 논리에 갇힌 메이저 게임보다는 자유로운 창작이 가능한 인디 게임에서 시도되었다. 「스탠리 패러블(Stanley Parable)」은 제목에서부터 알 수 있듯이 스탠리라는 주인공을 대상으로 하는 한 편의 우화이다. 주지하다시피 우화는 일종의 알레

고리적인 표현으로 지칭하려는 대상을 풍자하려는 의도를 가지고 다른 대상에 빗대어 표현하는 수사법이다. 알레고리가 은유와 다른 점은 풍자하려는 의도가 포함되어 있다는 점, 그리고 문장 단위에서 이루어지기보다는 상황적으로 길게 묘사되어야 한다는 점이 있다. 때문에 이러한 알레고리는 현실비판적인 시선을 갖춘 SF나 판타지 등의 장르에서 자주 사용된 바 있다. 「스탠리 패러블」의 주인공 스탠리는 매일 직장으로 출근하여 온라인으로 연결된 컴퓨터 앞에 앉아 화면이 지시하는 문장을 반복해서 치는 의미 없는 일을 계속해 온 사람이다. 그는 어느 날 계속해서 반복적인 문장을 입력하다가 주위의 동료들이 모두 사라진 사실을 알게 된다. 두려움에 휩싸인 그는 미로처럼 구성되어 있는 사무실을 탈출하려고 하는데, 이 탈출 과정에서 빚어지는 스토리가 게임의 주요 소재가 된다.

재미있는 것은 이 게임 역시 「토마스는 외로웠다」와 마찬가지로 서술자가 등장하여 문자와 음성으로 서술을 시도하고 있다는 점인데, 이러한 서술은 스탠리로 하여금 그 서술을 어길 수 있는 가능성을 부여한다는 점이 「토마스는 외로웠다」와 차이가 나는 점이다. 예를 들어 사무실을 탈출하는 스탠리에게 서술자는 '정신개조시설(mind control facility)'로 들어가라고 지시하는데, 잘 살펴보면 옆으로 샛길이 하나 나 있고, 벽에는 빨간 크레파스로 화살표와 더불어 '탈출구(Escape)'라고 표시되어있다. 명백하게 서술을 어길 수 있도록 지시된 이 공간에서 플레이어가 만일 서술자의 지시를 어기고 탈출구 방향으로 진행한다면, 스탠리는 기계 장치들 사이의 홈으로 빠져 죽게 된다. 그러나 이러한 죽음이 진행되는 과정에서 서술자는 계속해서 뒤로 되돌아가라고 하거나, 'ESC'키를 눌러 게임을 종료하면 스탠리가 죽지 않을 수 있다고 설명한다. 계속해서 플레이어의 자유의지를 시험하고 있는 이러한 진술은 이 게임의 메타적인 속성을 강화시켜준다.

사실 어떤 면에서 보면 이 게임은 게임하는 플레이어의 강박적인 증상을 우화적으로 표현한 셈인데, 이를 메타적인 서술과 결합하고 있는 점이 특징적이다. 게임이 여타의 예술과 다른 점 중 하나는 다중 플롯 구

조를 바탕으로 다양한 형태의 분기점을 가진다는 사실인데, 이 게임은 이를 공간적으로 재현하고 있으면서도, 기존 서사예술에서 시도했던 서술자 중심의 서술을 반복하고 있다는 점이다. 이러한 메타 서술은 일종의 소외 효과를 불러일으켜 플레이어로 하여금 깨달음과 성찰의 시간을 가지게 한다는 점에서 주목할 만하다.

4. MMORPG 사용자의 사회자본과 자아형성

최근 몇 년간 디지털 게임은 온라인 네트워크를 바탕으로 한 개인들의 사회적 연결망을 중심으로 질적인 변화를 거듭해왔다. 놀이란 본래 집단적인 성격을 포괄하기 마련이지만, 온라인 네트워크를 통해 형성된 사회연결망은 놀이의 본질적인 집단성과 또 다른 면모를 드러낸다. 디지털 게임에서는 전혀 친분이 없는 개인들이 익명의 상태에서 아바타들 내세워 특정한 목적을 위해 뭉쳤다 헤어지는 우연적인 협업의 기회가 무한히 보장된다. 경우에 따라서는 가상의 공간에서 만난 플레이어들이 커뮤니티를 형성하여 자신들만의 새로운 가상적인 사회연결망을 구축할 수 있는 기회가 부여되기도 한다. 이처럼 게임 내부의 가상사회는 플레이어들 간의 상호작용에 의해서 자체적으로 형성되며, 그 구조가 결정된다. 특히 물리적 레벨에서 여러 사용자들의 협업이 필요한 MMORPG의 가상사회에서는 아이템 등을 교환하는 시장이 열리고, 이를 바탕으로 거시적 경제 구조가 발생하며, 레벨을 바탕으로 한 지위와 랭킹의 구조에 따른 일종의 정치 체제 역시 생성된다.[130] 따라서 MMORPG는 그 어떤 사이버 공간보다도 현실적이고 '완전한 사이버 가상 사회(Synthetic worlds)'를 형성하는 것이다.[131]

한편 최근 들어 페이스북(Facebook)에 기반을 둔 「팜빌(Farm Ville)」, 「시티빌(City Ville)」이나 스마트폰에서 구동 가능한 「위 룰(We Rule)」 등의 소셜 게임(social games) 역시 사회연결망을 게임 플레이에 핵심적인 요소로 활용하고 있는 게임들이다. 그러나 이러한 소셜 게임들은 페이스북이나 Twitter와 같은 소셜 네트워크 서비스를 중심으로 하여 사용자가 기존에 형성한 사회연결망을 우선적으로 연결할 수 있게 되어 있어, MMORPG의 사회연결망과는 연결 방식에서 다소 차

130) 장근영, 「MMORPG의 사회적 함의 : 게임의 진화, 실재감, 공동체, 문화」, 『정보과학회지』 제23집, 2005, pp.12~18.

131) E. Castronova, "Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier," *CESifo*, 2001.

이가 발생한다. 이러한 방식의 차이를 구분하기 위해서는 우선 현실세계의 사회자본과 가상세계에서 추가적으로 구성된 사회자본을 개념적으로 구별할 필요가 있다. 이를 위해 이를 각각 '인척사회자본(affinitive social capital; 이하 ASC)'과 '가상사회자본(virtual social capital; 이하 VSC)'로 구분하여 부르기로 한다. 이와 같은 온라인 혹은 온-오프라인이 연계되어 발생하는 새로운 형태의 사회자본에 대한 연구는 네트워크에 의해 변화되는 사회구조와 그 속에서 전개되는 사람들의 새로운 상호작용 방식을 이해하는데 실마리를 제공해줄 것이라 기대된다.

따라서 여기에서는 다중 참여 온라인 게임의 이용과 그에 따른 개인단위에서의 사회자본형성에 미치는 영향을 살펴보고자 한다. 이를 위해 현재 한국에서 가장 많은 사용자들이 플레이하고 있는 「아이온(Aion)」을 분석대상으로 삼아 MMORPG를 이용하는 플레이어 개개인이 형성하는 이중적 사회자본의 특성과 그 사이의 관계를 파악해보고자 한다. 1) 현실의 사회자본과 가상의 사회자본은 어떤 특성을 갖는가를 살펴봄으로써 가상사회의 구조적 특성을 간접적으로 분석해볼 수 있을 것이며, 2) 현실의 사회자본과 가상의 사회자본이 어떠한 영향을 주고받는가를 살펴봄으로써 궁극적으로 MMORPG를 이용하는 플레이어가 가지는 사회 자본의 총량은 어떻게 되는지를 분석할 수 있을 것이다.

MMORPG에 대한 학술적 연구는 크게 게임을 독립적인 미디어로 보고 게임이 지닌 이데올로기와 의사소통 양상을 분석한 논의, 디지털 게임을 하나의 콘텐츠로 보고 그 자체의 디자인 방식에 대한 논의, 그리고 최근 들어서는 MMORPG 내부의 가상사회에 주목하여 이를 사회학, 경제학적인 맥락에서 연구한 논의들로 나눠볼 수 있다.

특히 가상사회에 주목하는 논의 중에는 경제와 법 제도와 관련된 연구가 활발하게 진행 중이다.[132] 대표적인 연구로 카스트로노바(Castronova)의 『총체적 세계(Synthetic World)』(Castronova, 2005)를 꼽을 수 있다.[133] 그는 MMORPG 「에버퀘스트(Everquest, 2003)」

132) R. Schroeder and A. Axelsson, *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*, Kluwer Academic Pub, 2005.

의 '노라스(Norrath)'라 불리는 가상 세계의 경제를 미시적, 거시적 차원에서 다양한 경제지표를 통해 분석했다. 이 연구는 MMORPG 가상세계 자체를 탐구하는 작업을 대중화 시켰을 뿐 아니라, 현실 세계에서 벌어지는 경제 현상, 경제현상과 관련된 인간의 행동 등을 가상으로 실험해 볼 수 있는 공간으로 MMORPG를 활용할 수 있음을 보여주었다.

현실사회의 사회자본의 변화가 아닌 '가상사회에서 형성되는 사회자본' 그 자체에 초점을 맞추는 미시적 입장에서의 연구들은 'MUD(Multi user dungeon)'라는 텍스트 기반의 다중 참여가 가능한 가상 사회를 연구대상으로 삼는다. 플레이어들 간의 상호작용에 의해서 발생하는 커뮤니케이션 양상, 권력관계, 사회적 지위, 자아 정체성 등 가상사회 내의 문화형성 과정 전반을 분석한 레이드의 연구가 대표적이다.[134] 특히, 이 연구들은 이 사회에 참여하는 개개인들의 개별적인 행위에 대한 면밀한 분석을 필요로 하기 때문에 하인이 주창한 '가상사회의 참여관찰(virtual ethnography)'이라는 방법론을 주로 사용한다. 이러한 경향성은 그래픽 기반의 다중참여 게임인 MMORPG에도 적용되어 'MMORPG와 사회적 관계'에 대한 여러 연구들에서도 참여관찰이 중요한 방법론으로 사용되고 있다. 이러한 연구들의 공통된 결론은 MMORPG 속에서의 삶을 통해서 개별 행위자들은 사회성 혹은 사회적 기술을 습득할 수 있다는 것이다. 즉 MMORPG를 통해서 가상의 사회자본이 형성된다는 것으로 해석할 수 있다.

우츠(Utz)는 MUD이용자 설문을 통해서 MUD이용자의 이용 동기에 따라 유형을 분류하고, 그 유형에 따른 친구 관계 형성의 차이를 논의하였다. 그는 친구 관계 형성에 미치는 중요한 변수로 이모티콘의 사용여부 등 CMC 환경에서의 커뮤니케이션 방식에 초점을 맞추고 있다.[135]

---

133) E. Castronova, *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, University of Chicago Press, 2005.

134) Reid, E., *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities*, University of Melbourne, 1994.

135) S. Utz, "Social information processing in MUDs: The development of friendships in virtual worlds", *Journal of Online Behavior* Vol.1, 2000, p.202.

결론 부분에서 그는 “가상사회에서 형성된 친구관계와 전통적인 유대와 커뮤니티에서의 친구관계가 어느 것이 더 중요한가?”라는 질문을 던지면서 후속 연구를 제안한다. 콜과 그리피스는 우츠의 이러한 제안을 수용하여 MMORPG 이용 동기와 사용자 유형이 가상사회의 사회적 상호작용에 미치는 영향과 현실세계에 미치는 영향을 동시에 살펴보았다. 일반적으로 게임의 부정적인 영향에 집중하는 일부 미디어 연구자, 정책가들은 MMORPG 이용자들을 게임에 중독되어 현실의 사회생활을 포기하거나 반대로 현실 사회 생활에 부적응하여 가상사회로 도피해가는 ‘사회적 부적응자’로 설정한다. 그러나 이 연구에 따르면, MMORPG를 이용하는 사람들은 결코 내성적이거나 비사교적이지 않다. 그들 대부분은 가상사회를 인간관계를 확장시키는 공간으로 활용하는 동시에 현실사회의 관계를 더욱 공고하게 만드는 기제로 활용한다.

아즈마 히로키 역시 하위문화로서 일본의 ‘오타쿠 문화’의 사회성을 논의하면서, 일반적으로 오타쿠들이 사교성이 떨어진다고 견해에 의문을 제기하고 있다. 그는 근대적인 의미의 사회성에 비추어 볼 때 그렇다는 것일 뿐 특정한 정보를 바탕으로 환경이 조성된다면 이들은 굉장히 사교적으로 변모하며, 그들 사이의 정보 교환의 빈도와 깊이 역시 증가할 수 있다고 보았다. 그는 오타쿠들이 사회적 현실보다도 허구를 택하는 것은 양자를 구별 못해서가 아니라, ‘사회적 현실이 부여하는 가치규범과 허구가 부여하는 가치 규범 중 어느 쪽이 그들의 인간관계에 유효한가’라는 그 유효성을 저울질한 결과로 보았다. 그는 사회적 현실을 택하지 않은 오타쿠들의 판단이 오히려 사회적으로 현실적이라고까지 말한다. 오타쿠들이 취미의 공동체에 갇히는 것은 그들이 사회성을 거부하고 있기 때문이 아니라, 오히려 사회적인 가치규범이 잘 기능하지 않아 다른 가치규범을 만들 필요에 이르고 있기 때문이라고 본 것이다.[136)]

앞선 논의에서 살펴보았듯이 MMORPG는 온라인 네트워크를 기반으로 ‘게임의 사회적 요소’를 극대화시킴으로써 플레이어들 간의 자발적인

136) 아즈마 히로키, 이은미 역, 『동물화하는 포스트모던: 오타쿠를 통해 본 일본 사회』, 문학동네, 2007, pp.159~165.

경쟁과 협동을 이끌어내도록 설계되어 있다. 플레이어들은 '가상의 영속적 사회'를 창조해 놓음으로써 현실과는 독립된 '가상의 사회적 관계'를 구축해나간다. 한 개인이 두 개의 서로 다른 사회적 관계를 형성한다는 것은 관계적 자아의 개념에 근거하여, 서로 다른 자아를 형성하는 것을 의미한다. 이는 셰리 터클의 '이중적 자아(the second self)'[137]개념과 일치하는 것으로 MMORPG 플레이어는 현실 사회와 가상 사회를 자유롭게 넘나들면서 '이중적인 삶(the second life)'을 살아가는 것이다. 이중적 삶을 살아가는 MMORPG의 플레이어들은 그 속에서 가상사회의 사회연결망(Virtual Social Network)과 현실의 사회연결망(Real Social Network)을 동시에 형성하고 유지하기 때문에 사회연결망 속에 배태되어 있는 자원으로 정의되는 사회자본 역시 이중적으로 생성된다고 볼 수 있다.[138]

MMORPG라는 게임 공간 내에서 플레이어들 간에 맺어지는 사회적 관계 역시 그 목적에 따라서 도구적, 정서적으로 분류할 수 있을 것이다. 과거의 다른 비디오 게임들 속에서 형성되는 사회적 관계와 마찬가지로, MMORPG 내에서 발생하는 대다수의 사회적 관계 역시 퀘스트(일종의 미션) 수행, 아이템 획득, 지위 획득, 전략의 공유와 같은 게임 내 설계되어 있는 목표 달성을 위한 도구적 관계가 주를 이룬다.[139] 하지만 일부 플레이어들에게서 설계된 게임 내에서 개인의 목표 달성보다는 다른 플레이어들과의 정서적 교감이나 강한 유대 형성에 집중하는 경향이 나타난다. 이러한 성향의 플레이어들은 가상 사회에서의 관계가 현실 사회로 그대로 이어져 더욱 강력한 유대감을 형성하기도 한다. 게임에서 만난 이성과 결혼을 한다거나, 동업을 시작한다거나 하는 몇몇의 사회적 이슈들이 이를 뒷받침해주는 예들이다. 따라서 MMORPG 의 이용을 통해서 형성되는 이중의 사회자본의 특성은 각 플레이어의 성향에 의해서

---

137) S. Turkle, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, The MIT Press, 1984.

138) N. Lin, *Social Capital: A Theory of Social Structure and Action,* Cambridge University Press, 2001.

139) James Newman, *Videogames*, Routledge, 2004, p.35.

달라질 것이라고 예측할 수 있다.

MMORPG 내에서의 사회적 상호작용을 연구한 콜과 그리피스(Cole & Griffiths, 2007)는 플레이어의 성향이 온라인과 오프라인의 사회적 상호작용 방식에 영향을 준다는 것을 경험적으로 증명하였다.[140] 이들은 플레이어의 성향에 따른 사회적 상호작용 방식을 성별, 플레이 유형과 목적, 이용 동기, 플레이 시간 등의 요소를 통해서 다각도로 측정하였다. 그 결과 남성 플레이어의 경우 MMORPG의 이용 동기와 플레이 유형 , 그리고 그에 따른 사회적 관계가 도구적인 성향이 강한 반면에 상대적으로 여성의 경우에는 정서적인 성향이 강했다. 특히, 여성 플레이어의 경우에는 게임에서 만난 다른 플레이어에게 매력을 느낀다는 응답이 42.3%(남성 26.2%)에 달했다. 또한, 게임에서 만난 사람과 현실에서 직접 만난 적이 있다는 여성 플레이어의 응답은 15.3%(남성 7.7%)로 남성 플레이어에 비해 2배 가량 높았다. 따라서, 플레이어 유형과 인구통계학적 변인들이 가상의 사회연결망에 영향을 주는 중요한 성향임을 알 수 있다. 이를 바탕으로 'MMORPG에서 플레이어들의 성향(바틀 유형, 인구통계학적 변인, 게임 이용 경력, 이용 시간 등) 과 사회자본의 활용 유형 사이에는 어떠한 관계가 존재하는가'라는 문제를 도출할 수 있다. 이를 도식화하면 아래와 같다.

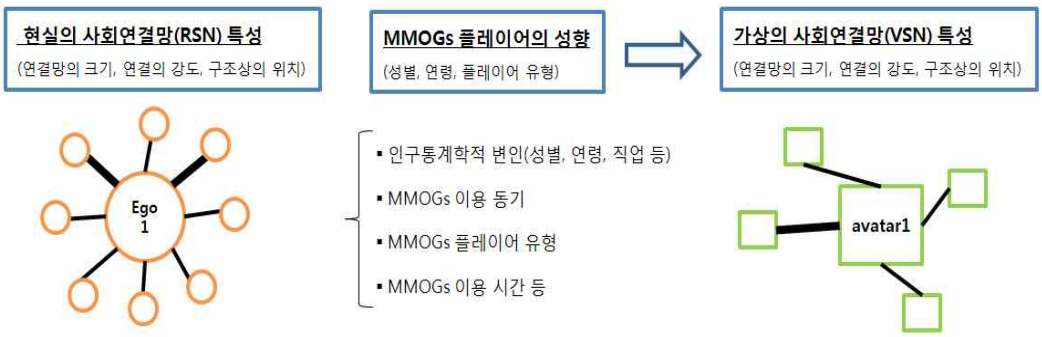


그림 22 현실과 가상의 사회연결망 특성

140) H. Cole and M. Griffiths, "Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers," CyberPsychology & Behavior, vol. 10, pp. 575-583, 2007.

이 연구는 MMORPG플레이어의 성향에 따른 사회자본 활용 유형을 파악하기 위해서 「아이온」 이용자들을 대상으로 온라인 설문조사를 실시하였다. 설문지는 크게 4가지 항목으로 구성되어 있다. 첫째, 이용자들의 인구통계학적인 속성을 파악하기 위한 설문, 둘째, 이용자들의 게임 이용 형태를 묻는 설문, 셋째, 이용자들의 사회연결망을 분석하기 위한 설문, 마지막으로 MMORPG 플레이의 유형을 구분하기 위한 바틀 테스트를 「아이온」의 상황에 맞게 변형한 설문이다.

설문조사는 「아이온」 공식 홈페이지의 각 서버별 이용자 게시판을 통해서 진행되었다. 약 1주일간 진행된 이번 조사에서 총 290명의 응답자 중 유효한 242명의 표본을 대상으로 분석을 실시하였다.

먼저, 인구통계학적 속성들을 간단히 요약하면 다음과 같다. 242명의 유효한 표본 중에서 남자는 170명, 여자는 72명으로 남성의 비중이 높았다. 연령대는 20대가 가장 많고, 그 다음이 30대, 그리고 10대 순이었다. 40대 이용자는 단 3명밖에 없었지만, MMOPRG가 단순히 10-20대들만이 열광하는 '젊은 게임'은 아니라는 Yee의 연구가 한국의 유저들의 특성에도 그대로 적용됨을 확인할 수 있다. 이용자들의 직업 분포를 살펴보면 대학(원)생이 그 수가 가장 많고, 회사원, 전문직 순으로 나타났다. 전문직(13.2%)의 비율이 비교적 높은 것 역시 MMORPG가 다양한 이용자층을 확보하고 있음을 알 수 있다.

다음으로 「아이온」 이용자들의 게임 이용 형태에 대해서 알아보면, 「아이온」을 시작한 지 얼마나 되었냐는 질문에 123명(50.8%)가 "1년에서 2년 사이"라고 대답했다. 이용시간은 하루 평균 4-6시간(30.2%)이 가장 많았지만, 비교적 고루 분포되어 있었다. 응답자들의 평균 레벨은 47.83(sd=6.073)으로 설문 조사 당시 「아이온」의 최대레벨이 50인 것을 감안할 때 매우 높은 수치이다. 이러한 결과들을 종합해보면, 이 연구의 표본들은 「아이온」의 플레이 경험이 많고, 정기적으로 플레이 시간을 할애하고 있으며, 레벨은 거의 최고 레벨에 가까운 경험 많은 플레이어들로 구성되어 있다고 할 수 있다. 무작위추출에 가까운 온라인

설문을 실시했음에도 불구하고, 표본들이 특정한 성향을 갖는 것은 「아이온」의 공식 홈페이지의 서버별 게시판을 활발하게 이용하는 사람들이 경험 많은 플레이어들로 구성되어 있다고 유추해볼 수 있다.

이 연구에서는 살펴보고자하는 리차드 바틀의 네 가지 플레이어 유형[141]은 오히려 중급이상의 플레이어로 성장하면서 더욱 뚜렷하게 그 유형이 구분되는 것이기 때문에 표본들이 가지고 있는 위와 같은 특성들이 연구의 결과에는 크게 영향을 주지는 않는다.

「아이온」에서 플레이어 성향과 사회자본 활용 유형과의 관계를 분석하기 위해서 '이름 생성기 방법(name generator)'을 통한 자아 중심적 연결망(ego-centric network) 분석을 이용하였다. 이 연구에서는 사회자본을 측정하기 위해서 "「아이온」을 플레이하면서 도움을 받은 분들이 있지"에 대해서 질문 하였다. 먼저, 이름 생성기를 통해서 자신에게 도움을 준 다섯 명의 사람을 제시하게 한 후, 그 사람들과의 관계, 지속기간, 접촉빈도, 함께 하는 활동, 도움 받은 내용 등을 측정하였다.

특히, 게임 상에서 도움을 받은 사람과의 관계를 원래 알던 사이(친구, 가족, 애인 등)와 게임 상에서 알게 된 사이(레기온 멤버 등)로 구분하여 측정함으로써 인척사회자본 지수(ASC index)와 가상사회자본 지수(VSC index)을 도출할 수 있었다.

「아이온」에서 사회연결망의 규모를 측정하기 위해서 레기온의 가입여부와 레기온 멤버수를 물어보았다. 레기온은 소위 말하는 길드와 같은 개념으로 「아이온」 내에서 가장 활발하게 상호작용이 일어나는 강력한 사회조직으로서 레기온의 멤버들은 지속기간과 게임 내에서 접촉 빈도가 늘어날수록 보다 강한 연결(strong ties)을 구축할 수 있게 된다. 이러한 연결은 단순한 플레이 조언에서부터 파티 플레이 협업, 인스턴스 던전 플레이 협업 등과 같은 고난이도의 게임 플레이 뿐 아니라 사적인 고민상담, 취업 정보 공유 등과 같은 현실 세계에서의 활동에까지 도움을 받을 수 있다. 다시 말해 MMORPG에서 길드원들 과의 관계는 온오프라인의 사회자본이 통합된 새로운 형태의 강력한 사회자본으로 발전할 가능

141) Richard Bartle, op. cit., pp.135~147.

성이 매우 높다. 따라서 「아이온」 내 소속된 레기온의 멤버수를 통해서 「아이온」 플레이어의 사회연결망의 규모를 간접적으로 측정할 수 있다.

전체 응답자 중에 84.3%(204명)는 현재 레기온에 소속되어 활동하고 있었고, 15,7%(38명)은 레기온에 소속되어 있지 않았다. 레기온에 소속되어 있다고 응답한 사람들의 평균 레기온 멤버 수는 33.42명(최대 90명)으로 조사되었다. MMORPG의 특성 상 서버 내에 누구와도 상호작용을 하거나 그로부터 도움을 받을 수 있기 때문에 이론적으로는 매우 개방적이고 방대하게 가상의 사회자본을 구축할 수 있다고 생각하지만 대다수의 사람들은 현실에서와 비슷하게 하나의 완성된 조직 내에서 관계를 맺거나 도움을 받는 것을 선호한다고 볼 수 있다. 즉, 최소한의 '공동체적 소속감'이야말로 게임 내의 사회자본 구축의 기본적인 요건이 되는 것이다.

응답자가 「아이온」에서 맺고 있는 관계들 중에서 가장 강력하다고 생각되는 이름 생성기에 기록된 5명과 형성되는 연결망에서 자신과 연결된 타인들 간의 중첩된 관계를 살펴보는 '밀도(density)'는 평균 0.3913으로 비교적 낮게 나타났다. 연결망의 밀도가 낮다는 것은 자기를 중심으로 연결된 사람들 사이의 관계가 중첩되지 않고, 상호 이질적이라는 것을 의미한다. 이는 「아이온」의 사회연결망은 버트의 견해로 보면 '구조적 공백'이 다소 크고, 그라노베터의 견해 보면 '다소 약한 연결'에 해당한다. 다시 말하면, 다양한 문제해결에 동원할 수 있는 사회자본이 풍부하다는 것을 의미한다.

사회자본은 사회연결망에 배태된 자원으로 정의되기 때문에 사회연결망의 특성은 사회자본의 특성에 많은 영향을 미친다. 따라서 「아이온」 내의 사회자본을 유형화하기 위해서는 사회연결망 자체를 그 특성에 따라 유형화하는 작업이 필요하다. 사회연결망의 유형은 크게 '강한 연결'과 '약한 연결'로 구분된다. 이를 분류하는 가장 일반적인 기준은 연결망의 강도를 측정하는 것이다. 연결망의 강도는 접촉의 빈도와 관계를 맺어온 기간 등을 통해서 측정할 수 있다.

총 242명으로부터 1,210개의 양자관계(dyad)를 관찰할 수 있다. 이 중에서 도움을 받은 사람과의 관계를 살펴보면, 사이버 친구(47.9%), 원래 친구(19.8%), 애인(5.0%), 가족(2.3%) 순으로 나타났다. 이들로부터 도움 받은 내용은 플레이와 관련된 기본적인 조언(25.0%), 아이템 획득 및 착용(21.2%), 퀘스트 수행(19.9%) 등의 순으로 나타났다. 연결망의 강도를 게임 상에서의 접촉 빈도(함께 플레이하는 빈도)와 관계를 맺은 기간을 기준으로 측정하여 지수화한 결과 총 4가지로 유형화할 수 있었다. 관계의 대상이 사이버 친구인 경우에는 관계를 맺은 기간은 상대적으로 낮지만 함께 게임을 하는 접촉빈도는 매우 높을 수 있다. 즉, 관계의 대상에 따라서 빈도와 관계를 맺은 기간은 큰 차이를 보인다.

짧고 강한 관계(short & strong tie) 유형은 관계를 맺은 기간은 비교적 짧지만 게임 상에서 함께 플레이하는 빈도는 높은 경우를 의미한다. 사이버 친구(같은 레기온 멤버)와의 관계를 주로 맺는 유형이 이에 해당한다고 볼 수 있다. 이들은 주로 레기온 멤버들과 함께 플레이하는 경향이 강하며, 이들은 퀘스트 수행과 같은 직접적인 활동을 함께 공유한다.

반면에 짧고 약한 관계(short & weak tie) 유형은 관계를 맺은 기간도 짧고, 접촉 빈도도 짧은 경우로, 게임 상에서 만난 친구이지만 함께 플레이를 하지는 않는 매우 약한 연결에 해당한다. 전체 비율에서 11.5%(28명)에 해당하는 유형으로서 게임 상에서 특정 퀘스트 수행을 위해서 일시적으로 형성되었다가 해체되거나 같은 공간에서 함께 플레이를 하지는 않으나, 플레이와 관련된 다양한 정보나, 조언들을 공유한다.

길고 강한 관계(long & strong ties) 유형은 관계를 맺은 기간도 길고, 접촉 빈도도 높은 경우로서 오래된 친구, 가족, 애인 등과 함께 게임 플레이를 지속적으로 즐기는 경우이다. 이들 역시 퀘스트 수행, 아이템 착용과 같은 게임 상에서 직접적인 활동을 함께 공유한다.

마지막으로 길고 약한 관계(long & weak tie) 유형은 매우 희소한 경우로 오랜 동안 관계를 맺어온 사람과 함께 게임을 플레이 하는 경우에는 주로 강한 연결로 발전할 수밖에 없다는 것을 보여준다. 이는 MMORPG를 플레이하는 동기와도 관련이 있는데, 기존의 친구와 어울리

기 위해서 「아이온」을 플레이하게 되었다는 응답이 12.1%(48)로 비교적 높게 나타났다. 즉, SNS나 소셜 게임의 경우와 마찬가지로 기존의 사회적 관계가 가상의 공간으로 그대로 전이되는 형태가 MMORPG에서도 비중이 있는 사회자본의 유형임을 알 수 있다.

이 연구에서는 「아이온」을 이용하는 플레이어가 게임을 플레이하는 과정에서 활용하는 사회자본을 유형화하기 위해서 게임 상에서 도움을 받은 사람과 맺은 관계 중에서 이미 알고 있는 사람의 비율과 게임 상에서 만나 맺은 사람의 비율을 구분하여 지수화하였다. 크게 이미 알고 있던 사람과의 비율을 나타내는 인척사회자본 지수(ASC_index)와 게임 상에서 만난 사람과 형성되는 가상사회자본 지수(VSC_index)로 구분하였다. 특히, 인척사회자본 지수는 다시 가족, 애인과 같이 보다 1차적인 관계를 바탕으로 게임 상에서 상호작용하는 가족형 사회자본 지수(FSC_index)와 기존의 친구, 동료, 선후배와 같은 2차적인 관계를 바탕으로 게임 상에서 상호작용하는 현실형 사회자본 지수(RSC_index)로 구분하였다.

유효한 응답자 242명 중에서 가상사회자본 지수가 가장 높은 VSC형은 135명(55.6%)으로 가장 많았고, 다음은 RSC형(21.4%), FSC형(8.6%) 순으로 나타났다. 특히, 다른 사람과 상호작용보다는 혼자서 플레이하는 경우인 솔로형의 경우가 전체의 14.0%(34명)에 해당하는 것으로 조사되었다. 이는 이후에 논의될 MMORPG의 플레이어 유형의 구분과도 관계가 있는 것으로 기본적으로 사회적으로 디자인된 MMORPG에서도 탐험가 혹은 킬러와 같은 유형은 다른 사람과 게임 상에서 상호작용하기 보다는 자신의 목표를 달성하기 위해서 혼자서 플레이하거나 일시적으로 관계를 맺는 경우 역시 다수가 존재하는 뚜렷한 유형 중 하나임을 알 수 있다.

이상에서 논의한 사회 연결망 유형과 사회자본의 유형 그리고 이용시간, 이용경험과 같은 기본적인 플레이 유형, 바틀의 4가지 유형들 사이의 상관관계를 살펴보고자 한다. 이 연구의 가장 핵심적인 연구문제는 MMORPG 플레이어들에 의해서 형성되는 두 가지 사회자본 사이의 관

계라 할 수 있다. 각각의 플레이어들이 두 개의 자아를 가지고, 두 개의 사회 속에서 살아가고 있다고는 하나 그들에게 주어진 물리적 시간은 한정적이다. 가상 사회에서의 사회활동에 전념하기 위해서 현실 사회에서 사회활동에 투여하는 시간과 노력을 줄일 수밖에 없는 것이다. MMORPG를 이용하기 이전에는 일정한 시간을 투여하여 현실 사회활동을 유지해나갈 수 있었다. 그러나 MMORPG를 이용하면서 두 가지 사회활동을 영유하기 위해서 개인 생활시간의 조정이 불가피해지는 것이다. 따라서 「아이온」을 이용하는 시간과 이용 경력과 위에서 정의한 사회자본 유형 사이의 관계를 파악해보면 「아이온」에서 형성되는 사회자본들 사이의 관계를 유추할 수 있을 것이다.

「아이온」 이용시간과 RSC, FSC, VSC 사이의 상관관계를 분석에서는 VSC와의 관계에서만 유의미한 양의 상관관계가 나타났다. ($p>0.05$) 이는 경험적으로도 충분히 예측할 수 있는 것으로 「아이온」이라는 가상세계에 많은 시간을 투여하는 개인의 경우에 현실의 사회자본 지수보다는 가상의 사회자본 지수가 보다 높게 나타날 것이고, 이는 이용시간에 정비례할 것이다. 또한 「아이온」 이용 경력 역시 VSC와 유의미한 양의 상관관계가 나타났다. ($p>0.01$) 이는 MMORPG를 이용한 경험이 풍부할수록 가상의 사회자본을 형성하는 데에도 익숙하다는 것을 알 수 있다.

반대로 「아이온」 경력은 RSC와는 유의미한 음의 상관관계를 보여주었다. ($p>0.05$) 이는 현실의 사회자본과 가상의 사회자본이 대체관계에 있을 수 있음을 보여주는 결과이다. 이용 경력이 높은 사람은 가상세계의 활동을 주요한 여가생활로 삼는 경우이기 때문에 현실의 관계보다는 가상의 사회관계에 보다 많은 시간과 노력을 투여하고 있다고 볼 수 있다.

반면에 「아이온」 이용 경력은 FSC와 유의미한 양의 상관관계를 보여주었다. ($p>0.05$) 「아이온」과 같은 MMOPRG를 이용한 경험이 풍부한 플레이어들에게는 가상세계에서의 활동이 여가생활에서 중요한 비중을 차지하고 있기 때문에 자신의 가족이나 애인과 같은 가장 가까운

관계들에게 적극 권장하거나 반대로 그들의 권장에 의해서 가상세계에 유입된 경우에 중요한 여가활동의 하나로 자리 잡을 수 있음을 보여준다.

바틀의 4가지 유형과 사회자본의 유형 사이의 관계를 살펴보면 아래의 그림과 같다. 절대적인 수치에서는 모든 유형에서 VSC형의 비중이 높았지만, 상대적인 수치로 살펴보면 플레이어 유형에 따른 사회자본 유형의 특징이 비교적 뚜렷하게 확인된다. 성취가의 경우에는 VSC형이 53%로 가장 높고, RSC형(18%), 솔로형(14%) 순으로 나타났다. 이는 보다 높은 지위 획득에 목표를 두고 있는 성취가의 경우에는 게임 상에서 다른 사람들과 도구적 관계 맺음을 얼마나 잘 활용하는가에 그 성패가 달려있다고 볼 수 있다. 탐험가 역시 성취가와 비슷한 성향을 보여준다. VSC형이 53%로 가장 많았고, RSC형(19%), 솔로형(16%) 순으로 나타났다. 바틀은 성취가와 탐험가가 유사한 플레이 스타일을 지니고 있다고 설명한다. 이러한 유형은 게임의 환경 자체와 상호작용하는 데에서 자신의 성취를 느끼기 때문에, 이들 역시 자신의 목표 달성을 위해서 보다 많은 도구적 관계를 활용할 수 있어야 한다.

반면에 사회활동가의 경우에는 위의 두 유형과는 상이한 특성을 보여주었다. VSC형의 비중이 53%가장 높지만 RSC형이 33%로 비교적 높은 수치를 나타냈고, 솔로형은 8% 밖에 되지 않았다. 다른 플레이어와의 상호작용 그 자체를 게임의 목적으로 하는 사회활동가의 경우에 솔로형의 비중이 낮게 나타날 수밖에 없다. 이들의 유형의 사람들은 현실의 사회적 관계와 가상의 사회적 관계가 비교적 균형 있게 형성된 것으로 해석할 수 있다. 이들에게 있어서 MMORPG 공간은 어떠한 목적 달성을 위한 도구적 수단이기보다는 현실의 친구들 혹은 가상의 친구들과 관계를 확장시켜나감으로써 삶의 질을 향상시키는 곳이다. 이러한 유형의 사람들은 현실 사회자본과 가상사회자본이 적절하게 상호작용함으로써 게임 외적으로 현실 혹은 가상에서 발생하는 문제들을 보다 손쉽게 해결할 수 있다.

위의 결과를 뒷받침하는 것은 사회자본 활용 유형과 연결강도 사이의

관계이다. 예상할 수 있듯이 솔로형의 경우에는 연결망이 존재하지 않는 경우가 대다수이다. 반면에 지속기간은 짧고, 플레이 빈도는 높은 short & strong 유형은 대부분 VSC형이었다. 반대로 long & strong 유형은 RSC형, FSC형의 경우에만 나타났다. 즉, 연결망의 강도에 따른 유형과 사회자보의 활용 유형은 매우 밀접한 관계가 있음을 알 수 있다.

IV. 한국 게임의 발전과정과 특수성

1. 모방으로부터의 탈피와 정체성 찾기: 한국 게임의 초기 역사

한국 디지털 게임의 역사를 서술할 때 출발점의 문제는 그 역사 서술의 관점과도 맥락을 같이한다. 아마추어 게임 개발팀 하야로비나 남인환의 「신검의 전설」을 그 시작점으로 간주한다면 1970년대 말부터 시작된 해외 아케이드 게임의 수입과 그로 인한 게임 리트러시의 성립 과정을 무시해버리는 결과를 낳게 될 것이기 때문이다. 한국 게임의 역사는 외국의 게임을 수용하고 이를 즐기는 가운데 해외 게임의 장르적 관습과 문화를 흡수하면서 형성된 부분을 외면하기 어려운 것이 현실이다. 한국 게임 시장의 지형도를 바꾸고 e-스포츠라는 분야를 탄생시킨 「스타크래프트」나 현재 한국 온라인 게임 시장에서 절대적인 점유율을 자랑하고 있는 「리그 오브 레전드」의 예를 들지 않더라도, 해외 게임은 한국 게임의 역사에서 큰 비중을 차지하고 있으며 이들은 한때는 모방의 대상임과 동시에 반대급부로서의 극복의 대상이었으며, 지금까지도 이러한 영향 관계가 완전히 극복된 것은 아니다. 실제로 한국 게임 시장이 MMORPG와 같은 특정 장르 위주로 편중된 현상에는 PC 게임의 불법 복제 문제나 초고속 인터넷망의 보급 같은 요인들도 그 원인으로 작용했겠지만, 국내 유저들이 해외 롤플레잉 게임으로부터 영향을 받은 내면화 과정이 이미 성숙 단계에 이르렀다고 평가할 수도 있다. 때문에 한국 게임의 역사에서 수용사의 측면이 중요한 것은 바로 여기에 있다.

지금까지 한국 게임의 역사에 관해 학문적으로 연구한 결과물은 그리 많지 않다. 그나마 온라인 게임의 발전 과정이나 인적 네트워크에 관해

서는 관련 연구가 존재하지만, 초기 PC 게임 개발이나 8-90년대의 해외 게임 수용에 관한 연구는 드문 실정이다. 경영학적 관점에서 한국 온라인 게임 중 성공한 사례들을 텍스트 중심의 머드(MUD: Multiuser Dungeon)게임과 그래픽적인 재현이 포함된 머그(MUG: Multiuser Game)으로 나누어 사례들을 분석한 위정현, 노상규의 『한국 온라인 게임 산업의 발전과정과 향후 과제』[142]나 온라인 게임 개발 1세대의 인적 네트워크를 분석한 남영의 논문 「한국 온라인 게임 산업의 기원 : '나비들'의 네트워크」[143], 그리고 최근에 출간된 6인 공저 『한국 게임의 역사』[144]정도가 한국 게임의 역사에 관한 몇 안 되는 연구결과라고 할 수 있다.

그러나 위정현과 남영의 연구는 각각 경영학적 관점이나 과학기술사적 관점에서 게임 시장을 분석한 내용이 주를 이루며, 실제 게임을 하나의 작품으로 텍스트적 분석을 시도를 거의 하지 않았다. 게임에 대한 평가 역시 판매량을 절대적인 기준으로 잡아, 판매량이 높은 게임이 우수한 게임이라는 식의 잣대를 적용하고 있다. 이 연구들은 무엇보다 지금까지 게임을 산업적인 관점에서만 바라보고, 이를 작품이나 문화의 수준에서 다루지 못했다. 반면 『한국 게임의 역사』은 현역 게임 디자이너, 평론가, 게임학 연구자 게임 전문기자 등 6명이 공동 집필한 국내 최초의 게임 역사서이며, 1980년대부터 시대 순으로 플랫폼과 환경의 진화에 따른 게임 시장의 변화를 기술하고 있다. 이 책 역시 최초로 한국 게임의 역사에 관해 연구를 시도했다는 의의는 있으나, 한국 게임의 역사를 어떠한 관점에서 볼 것이며 그 기술의 기준이 어떠해야 되는지에 대한 논의가 부족하다는 점이 문제이다. 특히 이러한 역사 서술의 관점을 기술해야 할 1장에서 윤형섭은 일반적인 상식 수준에서 게임을 정의내리고

142) 위정현, 노상규, 『한국 온라인 게임 산업의 발전과정과 향후 과제』, 서울대학교 출판부, 2007.
143) 남영, 「한국 온라인 게임 산업의 기원 : '나비들'의 네트워크」, 『과학기술학연구』 제11집 2호, 한국과학기술학회, 2011, pp.1~30.
남영, 『한국 게임 산업의 형성 : PC게임의 기원에서 온라인게임 산업의 정착까지 :1992-2008』, 중앙대학교 박사논문, 2009.
144) 윤형섭 외, 『한국 게임의 역사』, 북코리아, 2012.

있어 한국 게임의 지형학적 위치나 특수성 혹은 역사 기술의 관점 등에 관한 논의를 전혀 도출해내지 못하고 있다. 때문에 이 장에서는 이러한 한국 게임의 역사 서술의 문제점을 보완하기 위해 주요 작품의 텍스트적 분석과 더불어 당대 게임의 수용적 맥락을 함께 살피기로 한다.

본고에서는 한국 디지털 게임의 역사를 크게 다섯 시기로 나누어 구분하고자 한다. 그 첫 번째 시기는 1970년대 중반부터 1986년까지의 기간으로, 이 당시에는 국내에서 독자적인 형태의 게임 개발이 이루어지지 않았다. 대신 미국과 일본의 게임들을 수입하면서 그 게임들로부터 장르의 관습과 문법을 학습하던 때이다. 고등학생들이 주축이 된 게임 개발 동아리 하야로비의 작품들은 처음으로 등장하기 시작한 게임 프로그래머들이 해외 작품들을 모방하면서 그 문법들을 학습하던 시기의 사례를 보여준다.

두 번째 시기는 한국 최초의 상용 게임인 「신검의 전설」이 나온 1987년을 시작으로 하여 PC 패키지 게임이 본격화되기 이전의 1993년까지가 여기에 해당된다. 이 시기에는 국내에서 처음으로 상용 게임이 출시되고, 미리내, 막고야, 소프트액션, 토피아 등의 게임개발사들이 창업하면서 미약하나마 게임 시장이 형성되기 시작했다. 그러나 이 시기에는 여전히 해외 게임과 플랫폼에 대한 의존도가 높았으며, 이 당시에 나온 게임들 중 인터랙션 메커니즘이나 스토리텔링에서 창조적이고 독자성을 갖춘 작품을 찾기란 쉽지 않다.

세 번째 시기는 손노리의 「어스토니시아 스토리」가 상업적 성공을 거두어 처음으로 디지털 게임이 시장성을 확인했던 1994년부터, 「리니지」가 출시된 1998년까지이다. 이 시기에는 PC 패키지 게임이 전성기를 구가했던 때이지만, 동시에 온라인 네트워크를 기반으로 한 머드 게임이나 이를 개량한 초기 형태의 온라인 게임들이 등장하면서 다양한 플랫폼의 게임들이 공존하던 시기이다.

네 번째 시기는 광대역 네트워크의 보급을 계기로 온라인 게임이 급부상하기 시작한 1998년부터 2008년에 해당된다. 이 당시는 「리니지」, 「마비노기」, 「메이플 스토리」를 비롯한 MMORPG나 「스타크래프

트」와 같은 멀티플레이 게임들이 시장 지배적인 게임으로 영향을 미치던 시기이다. 특정 게임을 직업적으로 플레이하는 프로 게이머가 등장하고 이들의 게임 플레이 과정이 방송을 통해 중계되면서 e-스포츠가 시작된 것도 이 시기의 특징이다.

다섯 번째 시기는 소셜 네트워크 서비스와 스마트폰이 보급되기 시작하면서 PC 온라인 게임의 영향력이 조금씩 줄어들고 플랫폼이 다양화되는 2008년부터 현재까지의 시기에 해당된다. 페이스북과 같은 소셜 네트워크 서비스에 기반을 둔 소셜 네트워크 게임이 주목받기 시작하고, 시공간적인 제약을 벗어난 캐주얼 게임들이 스마트폰의 어플리케이션 생태계를 장악하기 시작한 것이 이 시기의 특징이다.

이러한 시기 구분은 미국이나 유럽에서 비디오 게임의 역사를 여덟 세대로 나누어 구분하는 것과는 다소 차이가 있다. 이러한 시대 구분의 기준은 대체로 새로운 게임 콘솔의 발매 시기와 일치하는데, 한국에서는 콘솔 게임의 비중이 10% 전후에 불과하기 때문에 PC 게임과 온라인 게임을 중심으로 발전한 한국 게임사와는 그 흐름이 일치하지 않는 부분이 다수 존재한다.[145]

한국 디지털 게임의 역사의 출발은 컴퓨터 산업의 시작과 맥락을 같이 하며, 불모의 환경에서 출발하여 지금은 MMORPG와 모바일 게임의 개발에 있어서는 세계적인 수준에 이르렀다고 평가할 수 있다. 1970년대 초 해외로부터 아케이드 게임을 수입하면서 시작된 한국 게임의 역사는 기술 중심의 매체가 가질 수밖에 없는 플랫폼과 콘텐츠의 해외 의존 상황을 지속적으로 개선하면서 그 독자성을 인정받게 된 경우라 할 수 있다. 최초의 비디오 게임 콘솔은 1972년 미국의 랄프 베어(Ralph Baer)

---

145) 전 세계 비디오 게임의 역사를 다룬 책들은 대체로 콘솔 중심의 세대 구분에 동의하고 있으며, 이는 콘솔 중심의 비디오 게임이 세계 게임 시장에서 가장 큰 비중을 차지하는 것에 기인한다. 비디오 게임의 역사에 관해서는 다음을 참고할 것.
스티브 켄트, 이무연 역, 『게임의 시대: 재미를 쫓는 천재들의 숨은 비즈니스 찾기』, 파스칼북스, 2002.
러셀 드마리아, 조니 윌슨, 송기범 역, 『게임의 역사』, 제우미디어, 2002.
http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games

가 만든 '마그나복스 오디세이(Magnavox Odyssey)'이다. 같은 해 아타리(Atari)사의 놀란 부슈넬(Nolan Bushnell)은 프로그래머 앨런 알콘(Allen Alcorn)이 디자인한 「퐁(Pong)」을 아케이드 게임으로 제작하여 시장에 내어놓는다. 마그나복스 오디세이가 별다른 성공을 거두지 못한 반면, 아타리 사의 「퐁」은 엄청난 상업적인 성공을 거두어 비디오 게임이 최초로 산업적인 배경을 갖출 수 있는 계기를 만들어주었다. 이를 계기로 국내에도 1974년 처음으로 '전자오락실'이라 불렸던 아케이드 게임장에 아케이드 게임기가 도입되게 된다. 정부는 처음 전자오락실을 개업한 35개 업소에 허가를 내어준 뒤, 그 이후에는 유기장법에 의해 관리를 하면서 81년 이 유기장법을 개선하기 전까지 일체 신규 영업 허가를 내어주지 않았다. 때문에 「스페이스 인베이더(Space Invader, 1978)」나 비롯한 일본 아케이드 게임들이 도입된 1979년을 전후하여 이러한 전자오락실이 처음으로 사회문제로 대두되면서 언론에도 이슈로 등장하기 시작한다.

미국에서 처음 비디오 게임이 산업화되기 시작한 1972년부터 최초로 대중화된 비디오 게임 콘솔 아타리 VCS가 등장하는 1977년까지를 비디오 게임의 1세대로 구분한다.[146] 국내에서도 아타리 사가 75년에 출시한 가정용 TV 콘솔 '홈 퐁(Home Pong)'의 복제품 격인 클론을 1976년 한우전자에서 개발한 사례가 있다.[147] 이후 오트론을 비롯한 <홈 퐁>의 클론들이 몇몇 업체를 통해 개발되면서 작은 규모이지만 가정용 콘솔 게임도 유통되었던 것이다. 당시 청계천을 중심으로 아케이드 게임 기판의 복제가 상당한 규모로 이루어졌음을 감안하면, 한국의 전자산업은 하드웨어적인 차원에서는 게임 개발을 위한 최소한의 기반을 갖추고 있었던 것으로 보인다. 다만 70년대는 아직 국내에서 게임 시장의 활성화가

---

146) 비디오 게임의 세대 구분은 「퐁」을 통해 처음으로 게임이 산업화되기 시작한 1972년을 1세대로 하여 현재는 8세대에 이르고 있다. 이러한 구분법은 콘솔 게임이 보편적으로 보급된 미국 중심의 게임 구분에 보다 적합하다는 지적도 존재한다.
http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games

147) "새 상품: 電子TV테니스, 家族게임에 안성맞춤", 『매일경제』, 1976. 7. 20.

이루어지지 못한 때라 이러한 개발이 의미 있는 사례나 규모의 경제로 이어지지 못했다.

1980년대 초반부터 Apple Ⅱ나 MSX, 삼성의 SPC-1000 등과 같은 개인용 컴퓨터의 보급이 처음으로 이루어지고 일본 닌텐도사의 게임 콘솔 패미컴(Famicom)이 수입되면서, 아케이드 게임장 중심이었던 시장에 개인용 컴퓨터와 가정용 비디오 게임콘솔이 보급되는 플랫폼의 변환이 시작되었다. 한국인이 만든 디지털 게임 역시 이 시기인 80년대 초부터 조금씩 이루어지기 시작했다. 그러나 당시의 게임들은 해외 작품을 모방하거나 컨버전을 통해 기존의 게임을 개선한 정도에 불과했었다. 그럼에도 불구하고 이 태동기 당시의 흐름을 추적해 보는 것이 중요한 이유는 한국 게임의 역사를 복원하는 것 이외에도, 현재 한국의 게임 개발이 MMORPG나 스마트폰 기반의 모바일 캐주얼 게임으로 집중되어 있는 장르 편중현상이 어디에서 비롯된 것인지 확인할 수 있기 때문이다.

한국 게임에 관한 학문적인 연구 역시 산업적으로 일정 규모 이상을 이룬 MMORPG와 모바일 게임으로 집중되었는데, 이는 이러한 장르 편중 현상을 부추기는데 일조했다. 현재 세계 게임 시장은 2011년을 기준으로 플랫폼에 따라 비디오 게임 44.7%, 아케이드 게임 24%, 온라인 게임 19.3%, 모바일 게임 9.1%, PC 패키지 게임 2.9%로 시장점유율이 나뉘어져 있지만, 국내 게임시장은 같은 해를 기준으로 온라인 게임 70.8%, PC방 19.5%, 모바일 게임 4.8%, 비디오 게임 3%, 아케이드 게임 1.7%, PC 게임이 0.1%를 차지하고 있다. 사실상 PC방의 게임 이용이 거의 대부분 온라인 게임에 한정된다는 점을 감안할 때, 한국 게임시장에서 온라인 게임이 차지하는 비중은 90%가 넘는다는 것을 알 수 있다.[148] 이 온라인 게임 중 대부분은 MMORPG와 FPS 게임이 차지하고 있는데, 이와 같은 특정 장르 편중 현상은 한국 게임의 특징이자 취약점으로 작용하기도 했다.

국내에서 게임 소프트웨어 개발이 시작된 시기는 1984년경으로 추정된다. 이 당시부터 『컴퓨터 학습』이나 『마이크로소프트웨어』 등과 같

148) 『2012 대한민국 게임백서』, 문화체육관광부, 2013, pp.4~7.

은 월간지를 중심으로 고정적으로 게임 기사가 수록되었다. 1984년 4월 『마이크로소프트웨어』에는 「목표는 적군의 깃발」이라는 제목의 프로그래밍 소스가 공개되었다.[149] 이석준, 현민호, 김영균, 박세희, 여승훈의 5명의 고등학생으로 구성된 게임 개발팀 '하야로비'가 만든 이 레이싱 게임은 한국인이 개발한 최초의 게임으로 주목을 끌었으나, 일본 남코(NAMCO) 사의 「PCG 랠리(PCG Rally)」라는 게임을 컨버전한 작품에 불과하다는 것이 밝혀졌다.

이어 1984년 5월 월간지 『컴퓨터 학습』에도 같은 팀의 이름으로 여러 게임이 공개되었다. 당시 공개되었던 게임 목록은 「스페이스 지미(Space-Jimi)」, 「슬롯머신(Slot Machine)」, 「승마(Horse Race)」, 「야구(Baseball)」, 「U.F.O 공격(U.F.O Attack)」, 「팩팩(Pac Pac)」, 「고고 차트(Go Go Chart)」의 7게임이며, 이 게임들은 SPC-1000 컴퓨터와 베이직을 바탕으로 제작되었다.[150] 이들은 간단한 슈팅 게임이거나 아니면 야구나 승마 등과 같이 현실에 존재하는 경기들을 게임으로 옮기는 습작 정도에 불과했으나, 국내에서도 최초로 디지털 게임을 만들고자 하는 시도였기에 의미를 지닌다고 할 수 있다.

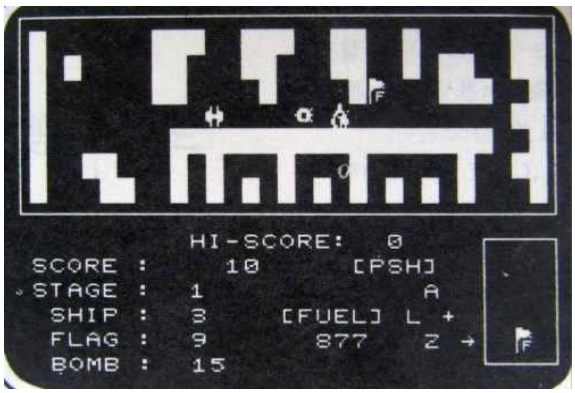
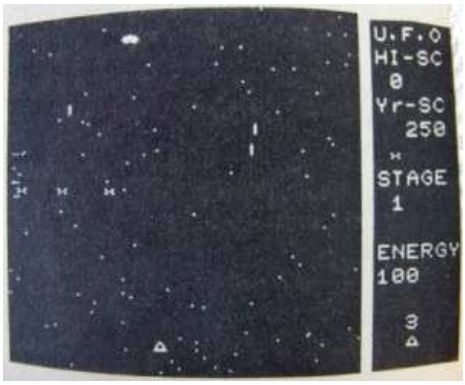


그림 23 하야로비, 「목표는 적군의 깃발」, 1984.



하야로비, 「U.F.O 공격」, 1984.

149) 『마이크로 소프트웨어』, 마소 인터랙티브, 1984. 4.
150) 『월간 컴퓨터 학습』, 민컴, 1984. 5.

하야로비의 게임들은 간단한 슈팅이나 액션 게임들로 게임 내부의 기반적인 서사가 존재하지는 않는다. 더불어 기존에 존재했던 해외 게임들의 개작 수준의 작품들이어서 독창성이 존재하는 작품이라 보기 힘든 측면이 존재한다. 더군다나 국내에서 개발되었음에도 불구하고 기술적인 한계 때문에 한글을 지원할 수 없었을 뿐더러 소재에서도 한국적인 정서나 독특한 서사를 찾아보기 어렵다.

하야로비의 게임이 출시된 1984년은 아타리 VCS를 위시한 2세대 게임 콘솔들이 그 수명을 다해가고 닌텐도를 위시한 일본 콘솔 게임이 새로운 비상을 준비하던 때이다. 90년대까지만 하더라도 PC를 플랫폼으로 사용하는 게임들은 아케이드 게임에 비해 하드웨어의 사양이 좋지 않아 시각적인 재현의 불리함을 지닐 수밖에 없었다. 그러한 점을 감안하더라도 하야로비의 게임들은 동시대의 아케이드 게임이나 PC 게임에 비해 완성도가 떨어지며, 새로운 형태의 인터랙션 메커니즘을 창안하려는 노력이 보이지 않는다. 따라서 국내 최초의 디지털 게임의 칭호는 1987년에 남인환이 개발한 「신검의 전설」에 돌아가야 할 것이다.

모방 작품이나 개선 수준이 아닌 독자적인 게임을 국내에서 처음으로 개발하기 시작한 것은 80년대 후반부터이다. 1987년 당시 고등학생이었던 남인환이 주축이 되어 만든 「신검의 전설」은 한국 최초의 롤플레잉 게임으로 애플용 롤플레잉 게임 최초로 한글을 전면적으로 사용했다. 리차드 개리엇의 롤플레잉 게임 「울티마(Ultima)」 시리즈[151]와 여러 면에서 유사한 이 작품은 스토리에서도 독창적인 부분과 모방적인 부분이 공존하고 있다. 개발자 인터뷰에서도 밝힌 바 있지만 남인환은 당시 울티마 시리즈에 심취했으며 이 게임들이 자신의 게임에 지대한 영향을 끼쳤다고 밝힌 바 있다. 이 두 게임은 우선 인터페이스와 키보드 입력 방식이 매우 유사하여 거의 흡사한 게임 플레이를 유발한다. 그러나 「신검의 전설」은 그 스토리에서만큼은 독자적인 요소들이 나타나고 있다.

151) 「울티마」 시리즈는 1981년 「울티마 Ⅰ: 어둠의 첫 시대」를 시작으로 1999년 「울티마 Ⅸ: 승천」까지 총 9편의 시리즈가 발매되었으며, 「마이트 앤 매직」, 「위저드리」 시리즈와 더불어 미국 3대 롤플레잉 게임에 속한다.

주인공은 꿈의 세계인 크로코사 왕국을 여행하면서 왕국 내에 숨겨진 수수께끼를 풀어야 하는 임무를 맡게 된다. 크로코사 성에서 군주 남인환에게 '전설 속에서 선의 신과 악의 신이 자주 싸워왔다'는 이야기를 들은 주인공은 소시아란 도시로 여행하여 다음과 같은 정보를 전해 듣는다.

"악의 신을 무찌를 수 있는 신검이 락크 산의 어느 동굴 속 깊은 곳에 숨겨져 있으며, 그곳에는 신검을 수호하는 다섯 마리의 괴물이 있다. 그 괴물들은 무척 강하기 때문에 보통의 무기로는 죽일 수가 없고, 그들을 죽이기 위해서는 우정의 구슬이 필요하다. 구슬이 숨겨져 있는 위치는 크로코사의 주민들이 알고 있으며, 아마도 그 구슬은 크로코사의 그라이로호의 가장자리에 숨겨져 있을 것이다."

구슬을 구해 락크 산의 괴물을 처치하고 신검을 구해 악의 신인 데스그린을 물리치는 것이 이 게임의 주요 스토리이다. 「울티마」 시리즈는 현대인의 일상을 살아가는 아바타가 로드 브리티시의 전언을 받아 시공간을 초월하여 브리타니아라는 상상의 세계로 돌아가 모험을 펼치는 액자 소설 형태의 이야기로 구성되어 있다. 「신검의 전설」에서도 앞서 언급한 줄거리가 모든 이야기가 꿈이라는 설정은 있으나 이러한 형태의 액자 구조는 존재하지 않는다. 울티마 시리즈의 개발자인 리차드 개리엇이 자신의 게임 속의 군주 '로드 브리티시'로 지칭했던 것과 마찬가지로, 「신검의 전설」의 개발자인 남인환 역시 세계관의 불일치를 감수하면서도 자신의 이름을 크로코사 왕국의 왕으로 설정해놓고 있다. 더불어 「울티마」 시리즈를 비롯한 미국 롤플레잉 게임의 특징 중 하나인 게임 진행의 자율성도 가지고 있다. 일본 롤플레잉 게임들이 마을이나 집에서 출발하여 NPC들과의 대화를 통해 전사(前史)를 전달한 뒤 게임을 진행하는 것에 비해, 「신검의 전설」은 시작부분에서부터 성에 들어갈 것인지 아니면 바로 모험을 시작할지 자유롭게 결정할 수 있다. 일본식 롤플레잉 게임들이 공간적인 제약을 통해 선형성을 유지하고 있는 것과는 달

리, 「신검의 전설」은 불완전하기는 하지만 오픈월드 방식의 롤플레잉 게임을 지향하고 있었던 것이다.

그림 24 「신검의 전설」과 「울티마 Ⅳ」의 인터페이스 비교

모방적 요소가 상당히 존재함에도 불구하고 「신검의 전설」은 한국게임사에서 적지 않은 의미를 지니는 게임이다. 국내에서는 최초로 상당한 분량에 해당하는 롤플레잉 게임을 처음으로 완성한데다가 고등학생이 만든 작품임에도 불구하고 아프로만에서 정식으로 유통시켜 판매가 된 국내 최초의 상용 게임이기 때문이다. 안타까운 것은 「신검의 전설」이 비록 모방적인 작품에 불과하다고 하더라도 이를 바탕으로 지속적인 게임 제작이 이루어지지 못했다는 점이다. 「신검의 전설」이 오픈월드 롤플레잉 게임의 시초인 「울티마」를 그 모델로 삼아 제작되었다는 점은 이어지는 후속작의 개발에서도 미국식 롤플레잉 게임의 흐름이 그대로 계승될 수 있었다는 점이다. 그러나 「신검의 전설」 이후 본격적인 롤플레잉 게임 창작은 지속되지 않았고, 6-7년 정도의 단절기를 가지다가 일본식 롤플레잉 게임의 문법들이 상당히 내면화 된 90년대 중반에 이르러서야 이러한 방식을 차용한 독자적인 형태의 롤플레잉 게임들이 등장하기 시작할 수 있었던 것이다.

이후 한국 게임은 80년대 후반부터 90년대 초반에 이르기까지 애플Ⅱ나 MSX 기종 같은 8비트 컴퓨터에서 IBM PC와 같은 16비트 PC로 플랫폼이 전환되는 과정에서 이렇다 할 작품을 내놓지 못한다. 「신검의 전설」이 출시된 1987년부터 한국 PC 게임 중 처음으로 시장의 폭발적

인 호응을 이끌어 낸 롤플레잉 게임 「어스토니시아 스토리」가 출시된 1994년까지 한국 게임은 주로 슈팅 게임과 캐주얼 게임 등 간단한 형태의 스토리와 물리적 시뮬레이션만 구현하면 되는 비교적 단순한 게임들을 개발하면서 조금씩 그 성과를 축적하기 시작한다. 더불어 이 당시는 미리내, 막고야, 소프트액션, 손노리, 에이플러스 등의 게임 회사들이 속속 창립되면서 영세적인 수준이나마 산업의 면모를 갖추기 시작한 때이기도 하다. 80년대 후반부터 92년까지 정식으로 출시되었던 한국 게임의 목록은 다음과 같다.

출시년도	제목	플랫폼	장르	개발자	배급사
1987	신검의 전설	Apple II	롤플레잉	남인환 외	아프로만
1989	우주전사 둘리	Apple II	캐주얼	노호열 외	아프로만
1989	미스 애플	Apple II	퍼즐		아프로만
1989	혹성대탈출	Apple II	액션		토피아
1989	그날이 오면	MSX	슈팅		미리내
1990	풍류협객	IBM PC	액션		토피아
1991	그날이 오면 2	MSX	슈팅	정재성 외	미리내
1991	앙마의 동굴	IBM PC	플랫포머	박종근	
1992	폭스레인저	IBM PC	슈팅		소프트 액션
1992	화랑소공	IBM PC	액션	최완섭	

표 2 1992년까지의 주요 한국게임 목록

이후로 한국 게임은 별다른 서사 구조가 존재하지 않는 액션, 슈팅, 캐주얼 장르의 게임들과 서구적인 판타지 세계관에 입각한 서사구조를 지닌 롤플레잉 게임으로 양분되어서 개발된다. 1994년 12월 개발 기획이 시작되고, 1995년 12월 베타 테스트를 거쳐, 1996년 4월 천리안을 통해 서비스 된 세계 최초의 그래픽 기반 온라인 롤플레잉 게임 「바람의 나라」가 넥슨에서 개발되기 이전까지 주류를 이루었던 것은 싱글플레이 롤플레잉 게임이었다. 국내 싱글플레이 롤플레잉 게임 중 최초로 대중적인 성공을 거둔 게임은 1994년에 손노리가 발표한 「어스토니시

아 스토리(Astonishia Story)」이다. 「어스토니시아 스토리」는 「창세기전」과 더불어 90년대 중반의 PC 패키지 게임의 중흥기를 이끌었던 선구자적인 게임들이다. 그러나 90년대 중반까지의 한국 롤플레잉 게임은 고구려 시대를 그 배경으로 하는「바람의 나라」가 등장하기 전까지 중세 판타지 세계관을 탈피하지 못했으며, 작품 내부에 한국적인 소재나 서사적 특징들을 게임 내에 어떻게 반영할 것인지 제대로 고민하지도 못했다. 여기에는 중세 판타지와 한국의 사회나 역사는 그 세계관이 서로 일치하지 않을 것이라는 선입견도 작용했다.

오히려 한국적인 소재를 게임 내에 반영하거나 한국 사회를 풍자, 비판하려는 움직임은 롤플레잉 게임이 아닌 어드벤처 게임에서 나오게 되었다. 안타까운 것은 국내 게임 유저들이 슈팅이나 롤플레잉 게임에 익숙해져 있었기 때문에, 이들 게임들이 상업적인 성공을 거두지 못하고 비운의 실험작으로 남게 되었다는 점이다. 어드벤처 게임은 롤플레잉 게임과 마찬가지로 뚜렷한 서사구조를 갖추고 있으며, 서사 속에 퍼즐적인 요소를 삽입시켜 이를 해결하는 것을 주요 인터랙션 메커니즘으로 삼는다. 그러나 공교롭게도 국내에서는 이러한 어드벤처 게임이 만들어진 사례가 드물다. 「디어사이드 3(Deicide 3(1997)」[152]나「화이트데이: 학교라는 이름의 미궁(2001)」[153]같은 작품들이 그 드문 예시 중 하나인데, 재미있는 것은 이들 작품이 모두 상업적인 성공을 거두지는 못했지만 한국적인 배경과 문제의식을 잘 살린 수작이라는 점이다.

국산 게임 초창기부터 활동해 온 1세대 개발자 이현기가 사실상 혼자 개발하다시피 한 「디어사이드 3」는 광주민주화 운동과 12.12 사태를 연상시키는 설정에서부터 문제작이라는 평가를 받았다. 이 작품의 시대적 배경은 2024년의 근(近)미래이지만, 80년대 한국을 연상시키는 알레고리적인 정치적 설정과 연극적이고 현학적인 스토리의 전개 때문에 컬트적이라는 평가까지 받게 되었다.[154] 이러한 철학적인 배경 때문에 이 게임은 10대들이 사용자층의 중심이었던 게임 시장에서 상업적인 성공

152) 「디어사이드 3」, 스튜디오 자코뱅, 1997.
153) 「화이트데이: 학교라는 이름의 미궁」, 손노리, 2001.
154) 윤형섭 외, op. cit., p.228.

을 거두지는 못했다.[155] 그러나 쇼펜하우어의 염세적인 철학을 연상시키는 잠언들의 사용과 현실의 정치를 비판적으로 소화한 알레고리적인 근미래적 배경의 설정은 주목할 만한 가치가 있다.

그림 25 「디어사이드 3」의 프롤로그 부분

"2019년 9월 D시의 S대 정문에 개헌반대집회가 열리며, 경찰의 강경진압 중 유혈 사태가 발생한다. 경찰의 유혈진압에 항의하던 시민 한 명이 흥분한 경찰의 총에 맞고 쓰러지는 것을 계기로 시민의 시위대가 가세하여 지서 습격 및 무기 탈취가 이루어진다. 이에 현장에 육군의 투입이 이루어진다. 그로부터 5년 후."[156] 광주 민주화 운동과 12. 12 사태를 직접적으로 연상시키는 이러한 시공간적 배경은 한국 게임에서 그 사례를 찾아보기 힘들 정도로 심각함을 지니고 있다. 「디어사이드 3」의 주인공 김창기는 2019년의 사태를 제압한 군부가 창설한 공안부의 3과 특장과장으로 재직 중이다. 플레이어는 김창기의 입장에서 진행되며, 전형적인 어드벤처 게임의 포인트 앤 클릭 방식으로 진행된다. 게임 내에서 총을 발사해야 하는 액션 장면이 부분적으로 차용되고는 있으나, 그

155) 이현기와의 인터뷰에 따르면 이러한 현학적인 분위기 때문에 「디어사이드 3」는 약 4천부 밖에 판매되지 못했다. 모바일 플랫폼에서 후속작의 개발도 꿈꿨으나 13개로 계획된 에피소드 중 1편만 제작된 뒤 프로젝트가 취소되어버려 아쉬움을 남긴다.

156) 이는 「디어사이드 3」의 프롤로그 중에서 발췌한 내용이다.

비중은 그리 크지 않고 대부분의 장면은 대화를 통한 정보 수집과 사건의 진행으로 이루어진다.

본래 공안부는 1과 특장과장이 실세의 역할을 담당하나 현 부장인 이영현이 취임하면서 그러한 관습이 무시된다. 이영현은 공안1부 대원에서부터 시작하여 과장의 자리를 거쳐 부장까지 올라온 경력파로 대원들의 신임이 높은 신화적인 존재가 된다. 대원들 중에서는 맹목적인 충성을 바치는 근본주의자들까지 나올 정도로 이영현 부장은 조직을 장악했던 것이다. 사건은 공안사령관 서충호가 맹목주의적인 광신도 그리트교 집단이 보유한 기갑정[157]에 의해 습격을 받아 살해당하면서 시작된다. 현장에 도착한 김창기는 먼저 도착한 공안 2과가 증거물을 모두 수집하여 사라졌음을 알게 된다.

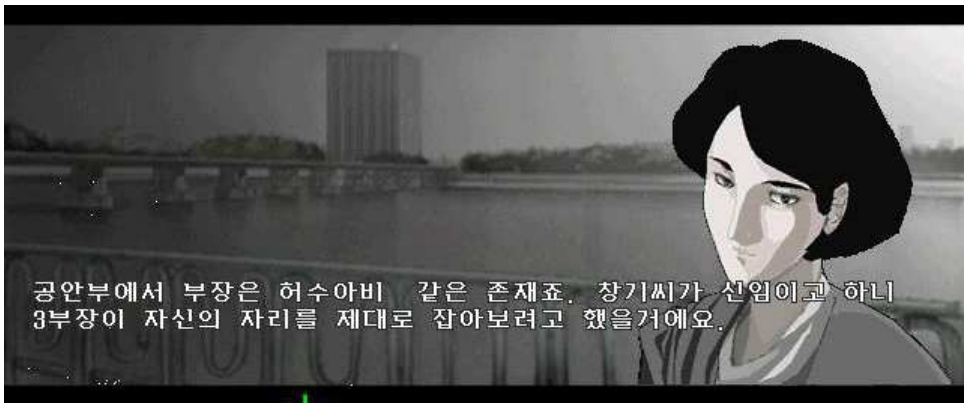


그림 26 「디어사이드 3」의 대화장면

공안 2과의 과장은 이영현 부장에게 맹목적인 충성을 바치는 인물로, 이 때문에 김창기는 자신의 애인이자 공안부의 인사권을 담당하고 있는 정보부의 정소영과 함께 이 사건에 대해 의심하게 된다. 때마침 광신도 종교집단의 기갑정을 추적했던 김창기는 심문 끝에 이 종교집단의 기갑정이 공안사령관의 암살에 가담하지 않았다는 사실을 알게 되고, 그는 공안 2과와 부장을 의심하기에 이른다. 사건은 김창기의 애인인 정소영

157) 「디어사이드 3」 내에 등장하는 미래적인 기계 로봇.

이 살해되면서 점점 심화되게 된다. 김창기는 정소영의 컴퓨터에서 이영현 부장의 쿠데타의 음모를 감지한다.

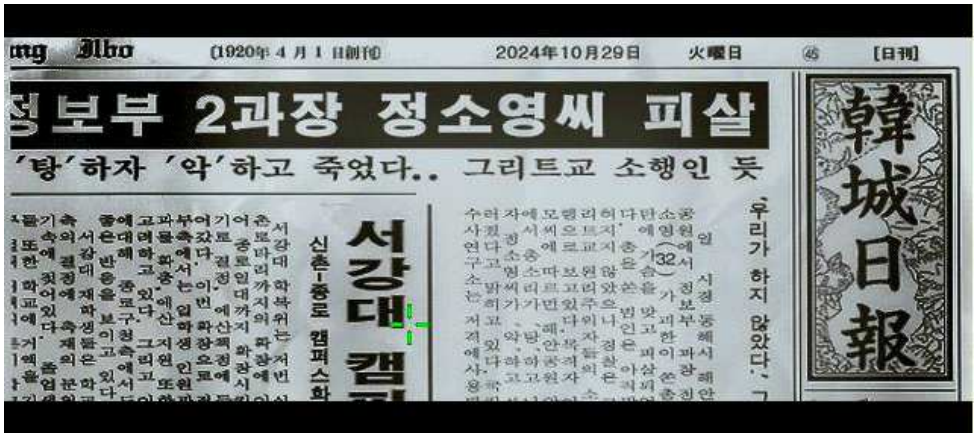


그림 27 「디어사이드 3」에서 정소영의 피살 소식을 알리는 작중 신문기사

이영현 부장과 맞닥뜨린 김창기는 그로부터 에둘러 자신의 조직이 서충호 공안사령관을 살해했다는 암시를 받는다. 그러나 김창기는 물증이 없기 때문에 이영현을 체포할 수 없고, 그 역시 조직의 한 부품처럼 이영현이 범인이 맞는지 질문하는 존재 정도밖에 될 수 없는 자신을 느낀다. 이영현 부장은 김창기에게 공연하게 쇼펜하우어의 철학을 들먹이며 허위의식에 사로잡힌 고위층들을 공개처형해야 한다고 주장한다. 그러나 김창기는 물증이 없기 때문에 결국 이영현을 체포하지 못하고, 이영현의 조직 공안 2부는 주위 세력을 결집하여 대통령을 살해에 가담한다.

「디어사이드 3」는 전형적인 어드벤처 게임의 문법으로 한국 현대사를 알레고리적으로 우회해서 비판하려고 한 문제적인 게임이다. 판타지와 SF 같이 현실과 다소 동떨어진 소재들이 주로 차용되는 디지털 게임의 세계에서 이처럼 현실에 가까운 리얼리티를 바탕으로 한 작품이 탄생했다는 것은 한국 게임사에 큰 축복에 가까운 일이다.

물론 「디어사이드 3」는 불법 복제가 만연한 90년대 후반에 패키지 게임으로 출시되어 상업적인 성공을 거두지는 못했다. 그러나 이 게임은

국내에서 개발된 몇 안 되는 어드벤처 게임의 제작 사례 중 하나로, 특정한 아바타를 중심으로 몰입하여, 그 임무를 맹목적으로 수행해야 하는 목적론적인 게임들과는 다르게 현실적인 소재를 바탕으로 게임 내에서 일어나고 있는 사건들을 다소 관조적인 입장에서 비판적으로 바라볼 수 있게끔 디자인 된 문제적인 작품이다. 이러한 작품성은 이 게임이 다름 아닌 어드벤처 장르로 디자인되었기 때문에 가능하다. 다시 말해 어드벤처 게임이 지닌 풍부한 대화성과 추리소설적인 게임하기 방식을 차용하여, 광주민주화 운동과 12. 12 사태, 그리고 쇼펜하우어의 염세주의 철학까지 이 작품 내에 수용할 수 있게 되었던 것이다.

또 다른 어드벤처 게임 중 하나인 「화이트데이: 학교라는 이름의 미궁」은 손노리에서 2001년에 개발한 3D 호러 어드벤처 게임으로 현대의 한국 고등학교를 그 공간적 배경으로 삼고 있다. 손노리는 앞서 언급한 「어스토니시아 스토리」를 비롯하여 턴제 시뮬레이션 게임 등 국내에서 자주 시도되지 않았던 장르적인 실험을 계속해 나갔는데, 「화이트데이」는 그러한 실험적 정신이 어드벤처 장르와 만나 행복한 결합을 이룬 예시에 해당된다. 가야금의 대가 황병기의 '미궁(迷宮)'과 록 밴드 레이니썬의 곡을 배경음악으로 사용했으며, 풍수지리와 같은 한국적인 고전의 소재들을 현재의 고등학교라는 배경에 녹일 수 있도록 애썼다. 기술적으로도 '왕리얼 엔진'이라는 독자적인 게임 엔진도 개발하여 해외 게임의 의존도를 크게 낮추었다. 평범한 고등학생 희민은 화이트데이를 맞아 평소 마음에 두던 소영에게 사탕을 건네주기 위해 한밤중에 학교에 몰래 들어간다. 아무도 없는 줄만 알았던 학교에는 소영의 친구인 성아와 지현, 그리고 소영이도 머물고 있다. 작품은 언니의 영혼을 부활시키려는 소영이와 혼령이 될 수밖에 없었던 트라우마를 지닌 성아 사이에서 벌어지는 음모를 희민이 조금씩 알아내는 과정으로 진행된다. 여타의 어드벤처 게임과 같이 다양한 멀티 엔딩을 지원하고 있으며, 그 과정에서 나타나는 분기의 연출 역시 매우 자연스러운 편이다. 또한 한국적인 정서에 익숙한 여러 귀신들을 등장시키고, 1인칭 시점의 장점을 적극적으로 활용하여 효과적으로 공포감을 조성시키고 있다.

그림 28 손노리, 「화이트데이」, 2001.

그럼에도 불구하고 「화이트데이」는 당시 한국 PC 게임의 고질적인 병폐였던 불법복제를 이기지 못하고 큰 상업적인 성공을 거두지는 못했다. 이후로 손노리는 PC 게임 제작 포기를 선언하게 되는데, 이는 다른 PC 게임 회사들에게도 영향을 미쳐 한국에서 패키지 형태의 게임 제작이 중단되는 결과로까지 이어진다. 「디어사이드 3」나 「화이트데이」 같은 어드벤처 게임은 한국적인 소재와 수사학을 바탕으로 새로운 시도를 선보였으나, RPG 게임에 익숙한 유저들의 외면과 불법복제 같은 고질적인 병폐 때문에 실패를 경험할 수밖에 없었다. 이후에는 한국에서 이들 작품에 버금갈만한 어드벤처 게임의 제작인 전무한 것을 감안한다면, 이 두 작품의 시도가 가지는 선구적인 의미를 다시금 재평가해야 될 필요가 있을 것이다. 이러한 과정 속에서 90년대 중반부터 한국 게임은 머드 게임에 그래픽적인 재현이 추가된 MMORPG로 서서히 그 중심이 이동하면서 온라인 문화 속에서 새로운 형태의 상호작용적 서사를 발전시켜 나가게 된다.

2. 한국 싱글 플레이 롤플레잉 게임의 서사와 수용과정

1990년대 중반에서부터 MMORPG가 한국 게임시장을 완전히 잠식한 2000년까지의 기간은 한국게임사에서 주목해야 될 시기이다. 이 시기에 한국 게임은 미국과 일본으로부터의 기술적인 영향 관계에서 벗어나 네트워크 서버 기술을 바탕으로 그래픽 기반의 온라인 롤플레잉 게임 개발의 선두에 설 수 있었다. 흥미로운 것은 이 시기에 싱글 RPG 게임이나 머드 게임과 같은 여러 장르의 게임들이 동시적으로 시장에서 사라지는 명멸을 거듭했다는 점이다. 94년 손노리의 「어스토니시아 스토리」에서부터 적극적으로 개발되기 시작한 싱글 RPG 장르는 이 작품의 상업적 성공에 힘입어 지속적인 창작으로 이어지게 되었다.

또한 이 시기부터 「단군의 땅(마리텔레콤, 1994)」이나 「쥬라기 공원(삼정데이터시스템, 1994)」 같이 북유럽에서 개발된 디쿠 머드나 LP 머드를 개량한 텍스트 기반의 머드 게임이 PC 통신을 통해 처음으로 서비스되었으며, 특히 LP 머드의 개량 버전「쥬라기 공원」의 개발을 직접 담당했던 송재경은 이 LP 머드를 개량하면서 터득한 네트워크 기술을 바탕으로 머드 게임에 그래픽 소스를 입힌 세계 최초의 MMORPG 「바람의 나라(넥슨, 1996)」의 개발에 중추적인 역할을 맡는다. 이후 그는 넥슨을 퇴사하고 엔씨소프트에 입사하여 「리니지(1998)」의 개발에 앞장서게 된다. 결과적으로 이「리니지」의 상업적인 성공은 PC를 중심으로 한 패키지 게임, 특히 싱글 RPG의 몰락을 촉진한 하나의 원인으로 지목될 수 있다.

94년부터 2000년에 이르기까지의 시기는 한국 게임사에서 장르와 기술을 넘나드는 개척과 모험의 시기이기도 했지만, 동시에 여러 장르가 동시에 명멸을 거듭하면서 장르적 다양성이 심각하게 훼손된 시기이기도 하다. 때문에 이 시기의 한국 게임에 대한 정밀한 연구가 필요함에도 불구하고 지금까지 한국 싱글 RPG는 본격적인 탐구의 대상이 되지 못했다. 특히 상업적인 성공을 거두고 한국 게임시장을 부흥시킨 MMORPG

가 집중적인 연구대상으로 부각되면서 한국 싱글 RPG는 연구대상에서 거의 완전히 배제되었던 것이다.[158] 그러나 싱글 RPG는 한국 게임의 초기 시장을 형성하는데 큰 역할을 담당했으며, 향후 등장할 RPG 게임의 소재와 메커니즘, 게임적 관습이 정착할 수 있는 밑거름이 되었다. 이 장에서는 90년대 중반부터 한국 RPG를 이끌었던 손노리의 「어스토니시아 스토리」와 소프트맥스의 「창세기전」을 중심으로 싱글 RPG의 수용과정을 함께 살펴보기로 한다.

「어스토니시아 스토리」를 개발한 손노리는 이원술, 서관희, 박찬규, 박준혁 등이 92년에 조직한 회사로 원년 멤버 대부분이 아직까지도 현업에서 게임을 만들고 있을 정도로 오랜 기간 한국 게임사의 한 축을 담당해왔다. MMORPG 개발의 주역들과 비교해볼 때 그 주요 개발자인 김택진, 송재경, 김정주가 카이스트와 서울대 공과대학을 졸업한 엘리트이며 처음부터 게임개발에 뛰어들기보다는 대학원 과정과 IT 산업 현장을 거치며 이 과정에서 온라인 네트워크와 프로그래밍 실력을 닦을 기회를 가졌던 것과 달리, 손노리와 소프트맥스의 1세대 개발자들은 주로 게임 프로그래밍을 가르치는 학원에서 코딩을 익혔으며 기술적인 관심보다는 콘텐츠로서의 게임에 더 관심이 많은 마니아 계층이었다는 점이 차이가 있다. 이러한 차이는 실제 작품에도 영향을 미쳐 「바람의 나라」나 「리니지」 같은 초기 MMORPG들이 동명의 만화의 저작권을 취득하여 원작 시나리오를 작성한 것에 비해 「어스토니시아 스토리」와 「창세기전」 시리즈의 스토리는 대부분 개발진이 직접 작성한 것들이다. 특히 손노리에서 아트 디렉터를 담당한 박찬규와 박준혁은 애초에 만화를 그리기 위해 「어스토니시아 스토리」의 시나리오를 구상했었다고 밝혔을

158) 비슷한 시기를 다룬 노상규, 위정현의 『한국 온라인 게임 산업의 발전과정과 향후 과제』나 남영의 박사논문 『한국 게임 산업의 형성 : PC게임의 기원에서 온라인게임 산업의 정착까지 :1992-2008』에도 싱글 RPG는 거의 언급되지 않는다. 이 연구들에서 한국 게임 산업은 2000년을 전후한 시기 온라인 게임의 기술혁신과 폭발적인 시장 형성에 의해 시작된 것으로 기술되고 있다. 물론 2000년 이후 한국 온라인 게임 시장이 급격하게 성장한 것은 사실이지만, 이럴 경우 그 이전에 존재했던 게임의 수용과정을 완전히 무시하는 결과를 가져오게 된다.

정도로 대중문화에 심취한 마니아들이었다. 이러한 마니아적인 성격은 '자신만이 만족하는 예술품을 만들려고 하는 아마추어적 태도'로 비판받기도 했지만, 한편으로는 독자적인 서사적 세계관을 구축하는 데 도움이 되기도 했다.

그림 29 손노리, 「어스토니시아 스토리」, 1994.

「어스토니시아 스토리」의 서사와 인터랙션 메커니즘 특징을 이해하기 위해서는 롤플레잉 게임의 계보를 추적해볼 필요가 있다. 이원술, 서관희, 박찬규는 인터뷰에서도 자신들이 일본식 RPG에 영향을 받은 바 있다고 고백했다. 이들이 영향을 받은 「이스 Ⅲ(YS Ⅲ)」나 「슬레이어즈」 같은 일본식 RPG는 미국 중심의 RPG와는 다소 다른 성격을 지니고 있다. 「울티마」, 「위저드리」, 「마이트 앤 매직」과 같은 미국식 RPG가 사용자에게 상당한 자유도를 허락하고, 서두 부분의 기반적 스토리의 양을 최소화하는 것에 비해 「드래곤 퀘스트」, 「파이널 판타지」, 「이스」등과 같은 일본식 RPG는 공간적인 제약을 기반으로 한 개발자 중심의 선형적인 서사가 주를 이루며 사용자의 자유도는 상당히 떨어지는 편이다. 때문에 선형적인 형태로 서사가 진행되는 경우가 많으며 미션이나 퀘스트를 받기보다는 큰 이야기 줄거리 전체로 하나의 임무

를 부여받는 형태로 이야기가 진행된다.

「어스토니시아 스토리」 역시 이러한 일본식 RPG와 마찬가지로 주인공 로이드를 중심으로 전설의 지팡이를 도난당하는 큰 줄거리가 제시된 후, 로이드가 이를 찾아나서는 큰 이야기의 줄거리가 우선적으로 제시된다. 「어스토니시아 스토리」의 대강의 줄거리를 정리하면 다음과 같다. 라테인 왕국의 기사 로이드는 전설의 아티팩트인 카이난의 지팡이를 호송하는 임무를 맡게 되는데, 임무 수행 중 불의의 공격을 받아 자신을 제외한 모든 수행원이 사망하고 지팡이는 도난당하게 된다. 이에 로이드가 사라져 버린 지팡이를 찾아 여러 동료들을 모아 지팡이를 되찾는 것을 작품의 주요 스토리로 하고 있다.

그림 30 「어스토시니아 스토리」의 '패키지의 로망' 판에 다시 등장한 패스맨

그러나 「창세기전」의 다소 무겁고 심각한 줄거리에 비해 상당히 능청스럽고 유머러스한 면모도 보여준다. 작품 내에 등장하는 '패스맨'[159]

159) 패스맨은 「어스토니시아 스토리」의 전 게임에 걸쳐 총 3번 등장한다.

은 불법 복제가 만연하던 당시 PC 패키지 게임의 문제를 우회적으로 비틀어 비판한 사례로, 이 패스맨은 게임 중반 쯤 등장하여 사용자에게 농담을 건네며 패스워드를 맞추기를 요구한다. 실제로 정품 사용자임을 증명하기 위해 패스워드를 요구하는 행위는 게임 내의 사건 흐름과는 무관한 담론 외적인 행동으로 대체로 게임의 시작 전에 제시된다. 그러나 「어스토니시아 스토리」의 패스맨은 이러한 미묘한 정품 사용의 문제를 담론 내재적인 요소로 끌어와 유머러스하게 이러한 문제를 풍자하고 있다. 그러면서 동시에 불법 사용자들에게도 게임의 전반부를 플레이 할 수 있는 기회를 부여하여 구매를 유도하기 위한 데모 버전 정도의 역할을 할 수 있게끔 배려했다. 이 외에도 「어스토니시아 스토리」에는 오프닝 장면에서 주교의 관이 벗겨지는 장면을 포함하여 상당수의 시퀀스에서 코믹한 장면이 자주 등장하는데, 이는 손노리 게임의 연출적인 특성이기도 하다.[160]

「어스토니시아 스토리」는 그 세계관이 여전히 중세 기사담 로망스와 북유럽 판타지의 범주를 벗어나지 못했고, 인터페이스와 게임 플레이 방식에서 「드래곤 퀘스트」나 「슬레이어즈」 시리즈 같은 일본 롤플레잉 게임의 영향이 강하게 느껴지는 한계가 존재한다. 그럼에도 불구하고 스토리와 연출 면에 있어서는 모방적인 부분을 찾아보기 힘들 정도로 공들인 부분이 눈에 띈다. 「어스토니시아 스토리」는 한국 게임 역사상 거의 처음으로 의미 있는 규모의 상업적인 성공을 거둔다.[161] 이는 북유럽 판타지 세계관을 차용하고 있음에도 불구하고 한국적인 농담과 유머를 삽입시켜 친근감을 부여하려는 연출이 성공적으로 구현되었기 때문이다.

---

160) 이 패스맨은 「어스토니시아 스토리」 이후 손노리가 제작한 또 다른 싱글 플레이 RPG인 「포가튼 사가(Forgotten Saga)」에도 출연한다. 손노리는 「어스토니시아 스토리」와 「포가튼 사가」, 「악튜러스」, 「화이트데이」 등 자사의 패키지들을 모두 모아 '패키지의 로망'이라는 타이틀을 발매한 뒤 패키지 게임 시장에서 철수하게 된다. 처음 출시 당시 버그가 많았던 「포가튼 사가」에서 패스맨은 새롭게 등장하여, 자신들의 게임이 '버그의 로망'이었다는 자학적인 개그를 펼쳐 보인다. 이러한 마니아적인 코믹 요소의 삽입은 여타의 손노리 게임에서도 지속적으로 확인된다.

161) 「어스토니시아 스토리」는 국내 게임 최초로 10만 카피 이상을 판매한 것으로 알려져 있다.

특히 다소 능글맞은 성격의 주인공 로이드와 대마법사의 손녀인 이레느 사이에서 전개되는 연애담은 전형적으로 전개되지 않고, 감정의 표현 강도를 낮추면서 지속적으로 사용자의 궁금증을 유발한 것이 특징이다. 이 작품의 성공 이후 「창세기전」, 「파랜드 탁틱스」와 같은 작품들이 연이어 등장하게 되면서 한국 게임 시장에서 롤플레잉 게임은 슈팅 게임과 더불어 확고한 중심 장르로 자리 잡게 된다. 「어스토니시아 스토리」는 이후 플랫폼을 바꾸어 휴대용 게임기나 모바일 게임으로 전환되어 「어스토니시아 스토리 R(2002, GP32)」, 「어스토니시아 스토리 R(2005, PSP)」, 「어스토니시아 스토리 EP1(2004, 모바일)」 「어스토니시아 스토리 EP2(2005, 모바일)」 「어스토니시아 스토리 EP3(2005, 모바일)」등의 후속 작품들로 이어진다.

그림 31 소프트맥스,「창세기전」, 1995.

1995년 소프트맥스에서 출시된 「창세기전 (The War of Genesis)」 시리즈는 단일 시리즈의 패키지 게임 중에서 가장 많은 판매량을 올린 한국 게임으로 알려져 있다. 「창세기전」을 출시하기 전 소프트맥스는 「탄생」 등 일본 게임의 현지화 작업이나 「리크니스」, 「스카이 앤

리카」와 같은 캐주얼 게임을 만들고 있던 터라, 「창세기전」 같이 규모가 큰 롤플레잉 게임은 소프트맥스로서도 처음 시도해보는 작업이었던 것이다. 「창세기전」은 인기 만화가 김진을 채용하고, '국내 최초의 시뮬레이션 RPG'라는 타이틀을 내걸었다. 실제로도 「창세기전」의 게임하기 방식은 고전적인 롤플레잉 게임에 가까운 「어스토니시아 스토리」의 게임하기 방식과는 다소 차이를 보인다.

그림 32 「창세기전」의 전투 장면

「어스토니시아 스토리」가 일본식 RPG에 영향을 받은 것과 마찬가지로 「창세기전」에서도 스토리의 진행은 공간적인 제약을 주어 선형적으로 진행되는 방식을 택하고 있다. 그럼에도 불구하고 「창세기전」이 공공연하게 시뮬레이션 RPG라는 독자적인 타이틀을 내걸 수 있었던 것은 「어스토니시아 스토리」와 비교해 전투 방식에 행동력에 해당하는 TP(time point)를 부가하여 보다 전략적인 플레이를 유도했기 때문이었다. 이를테면 전사와 같이 공격력이 뛰어난 직업군은 TP수치가 낮은 반면, 레인저와 궁수는 공격력이 낮지만 TP수치가 높도록 설정되어 있다. 「창세기전」과 「어스토니시아 스토리」는 모두 전투에 있어서 턴 방식을 사용하고 있어 공격의 우선권을 점유하는 것이 전투를 승리로 이끌

수 있는 주요 전략이 된다. 「창세기전」은 이외에도 「파이널 판타지」와 같은 RPG의 전직 시스템을 도입하여 플레이어가 원하는 방향으로 캐릭터를 육성할 수 있도록 디자인되었다.

「창세기전」 시리즈의 스토리는 「어스토니시아 스토리」 시리즈에 비해 규모가 큰 편이며, 특히 세계관의 설정에 많은 공을 들인 바 있다. 「창세기전」의 세계에는 태초에 13명의 암흑신과 12명의 주신(빛의 신)이 존재했다. 이 두 그룹 사이의 전쟁으로 안타리아 행성이 황폐해지는 중에 이 신들의 힘을 능가하는 파괴신들이 나타나, 암흑신과 주신들은 전쟁을 멈추고 스스로를 알 수 없는 장소에 봉인시켰다. 암흑신과 주신이 사라지자 파괴신도 자취를 감추고 그 땅 위에 인간들이 번성하게 된다. 게임의 주인공들은 '창세 전쟁의 비록'이라는 책을 통해 신화 뒤에 숨어있는 진실을 알게 되는데, 이 진실이 게임 전체를 관통하는 모티프에 해당된다.

3. 한국형 MMORPG의 발전 과정: 엔씨소프트의 게임을 중심으로

앞서 언급한 바대로 한국 게임시장의 큰 특징 중 하나는 온라인 게임의 비중이 세계 게임 시장의 전체 점유율에서 온라인 게임이 차지하는 비중에 비해 지나치게 높다는 점이다. PC방에서의 게임 이용 또한 게임 시장의 전체 통계에 포함되는데, PC방의 게임 이용이 대부분 온라인 게임 플레이임을 감안한다면, 온라인 게임이 한국 시장에서 차지하는 비중은 90%가 넘는다고 할 수 있다. 반대로 상대적으로 콘솔 게임이나 PC 게임이 차지하는 비중은 매우 낮은 편이다. MMORPG와 AOS, FPS 등 온라인 게임 중심의 기형적인 구조는 한국 게임시장의 고질적인 병폐 중 하나로 자주 지적되어왔다. 문제는 이러한 특정 장르 중심의 시장구조가 변화될 가능성조차 거의 보이지 않는다는 점이다.

한국 게임시장의 또 다른 특징 중 하나는 플레이어들이 하나의 게임을 상당히 오랜 기간 동안 플레이하고 있다는 점이다. 2013년 11월 현재 한국에서 점유율이 높은 온라인 게임을 살펴보면 특정 게임과 특정 장르로의 쏠림 현상이 심각하게 나타나고 있음을 알 수 있다.[162] 라이엇 게임즈에서 제작한 「리그 오브 레전드(League of Legends)」는 현재 70주 연속 1위를 유지하고 있으며, 점유율 또한 40% 가까이 육박하고 있다. 점유율은 부분적으로 변동이 존재하지만, 10위권 내의 게임들이 교체되는 경우는 상당히 드문 것이 한국 게임의 현실이다. 1998년에 나온 「스타크래프트」와 「리니지」는 현재의 기술적인 관점에서 볼 때 상대적으로 부족한 그래픽적인 재현과 게임 플레이에도 불구하고, 여전히 마니아들을 중심으로 지속적인 인기를 끌고 있다. 이 중 2010년대 이후로 새롭게 진입한 게임은 「피파 온라인 3」, 「블레이드 앤 소울」과 「에오스」뿐이다. 그 중 「피파 온라인 3」의 경우 해마다 약간의 업그레이

162) 한국 온라인 게임의 점유율 순위, 2013. 11. 25.
http://www.gametrics.com/

드를 통해 새로운 버전의 게임을 내놓는 프랜차이즈 스포츠 게임의 특성상 전작의 인기를 계승했다고 보는 편이 옳다. 그렇다면 새롭게 진입한 게임은 두 편 뿐이며, 나머지 플레이어들은 새로운 게임을 발굴하여 즐기기보다는 기존에 출시된 게임들을 장시간 즐겨온 것으로 간주하는 편이 좋을 것이다.

순위	게임 타이틀	점유율(%)	장르	제작사	출시년도
1	리그 오브 레전드	36.23	AOS	Riot Games(미국)	2009
2	피파 온라인 3	8.72	스포츠	EA(미국)	2012
3	서든어택	8.56	FPS	게임하이 (한국)	2005
4	아이온	4.47	MMORPG	NCSoft(한국)	2008
5	블레이드 앤 소울	4.03	MMORPG	NCSoft(한국)	2012
6	스타크래프트	3.39	RTS	Blizzard(미국)	1998
7	리니지	3.01	MMORPG	NCSoft(한국)	1998
8	던전 앤 파이터	2.77	MORPG	네오플(한국)	2005
9	에오스	2.5	MMORPG	엔비어스 (한국)	2012
10	워크래프트 3	1.62	RTS	Blizzard(미국)	2002

표 3 한국 온라인 게임의 점유율 순위 (2013. 11. 25)

이처럼 한국 온라인게임 시장이 과거의 작품들과 특정 장르로 고착화된 이유는 여러 가지가 있을 것이다. 대규모의 투자가 동반되어야 하는 온라인 게임의 특성상 신작의 투자에 조심스러울 수밖에 없으며, 대부분의 MMORPG 들은 몇 년 이상을 플레이할 수 있는 방대한 시공간구조를 가지고 있기 때문이다. 더불어 RTS와 FPS, 스포츠 게임 장르는 캐릭터의 성장보다는 순간적인 전략과 컨트롤에 의존하고 있기 때문에 짧은 시간에 걸쳐 주변 사람들과 함께 게임을 즐길 수 있다는 장점이 존재한

다. PC방에서 이루어지는 온라인 게임들은 친교적인 기능을 하며, 게임의 조작법과 관습에 익숙한 플레이어들만 참여할 수 있는 구조로 되어 있다. 그러나 MMORPG는 RTS나 FPS 게임에 비해 1회 플레이 시간이 긴 편이며, 친교적인 목적의 동기적 접속[163]이 RTS나 FPS 장르에 비해 낮은 편이다. 다시 말해 MMORPG는 개인이 익명의 다른 플레이어들과 게임을 즐기는 경우가 많은 것이다. 때문에 MMORPG에서는 이전에 플레이했던 저장된 게임의 맥락이 지속적으로 반복된 플레이를 유도하는 원인이 된다.

이 장에서는 이러한 한국 게임시장의 점유율이 특정 장르, 특히 MMORPG로 집중되는 이유를 해당 장르의 사회적 시스템과 경쟁 확산 구조로 가정하고, 이 구조를 분석하는 가운데 MMORPG의 사용자 문화가 어떻게 변모했는지 분석하도록 한다. 이를 위해 엔씨소프트 사에서 출시한 「길드워」를 중심으로 한국의 자본이 투입된 미국 스튜디오의 MMORPG가 한국에서 어떻게 수용되었는지 살펴보고자 한다.

엔씨소프트 사의 MMORPG는 1998년에 출시된 「리니지(Lineage, 1998)」를 시작으로 「리니지 2(Lineage 2, 2003)」, 「길드워(Guildwar, 2005)」, 「아이온(Aion, 2008)」, 「블레이드 앤 소울(Blade & Soul, 2012)」, 「길드워 2(Guildwar 2, 2012)」으로 변모해 왔다. 이 중 「길드워」와 「길드워 2」는 국내에서 제작이 이루어진 것이 아니며, 엔씨소프트의 미국 자회사인 아레나넷(Arena.net)이 개발한 작품이다. 「길드워」는 북미와 유럽에서 반년 가까이 온라인 게임 순위 1위에 위치하는 등 인기를 모았지만, 국내에서는 엔씨소프트가 직접 배급을 시도했음에도 불구하고 전략적인 요소가 가미된 특이한 시스템 때문에 큰 인기를 끌지 못했다. 이후 「길드워 2」는 한국에서의 배급을

163) 동기적 접속이란 온라인 게임을 즐길 때 여러 플레이어가 동시에 접속해서 서버와 상호작용하는 가운데 게임이 진행되는 방식을 뜻한다. 반대의 경우를 비동기적 접속 방식이라 말하는데, 이는 서로 다른 시간대에 걸쳐 게임에 접속하더라도, 서버가 이전에 플레이했던 게임 정보를 저장하고 있다가 각각의 플레이어마다 이 결과를 클라이언트 시스템에 반영시켜주는 경우를 뜻한다. 주로 소셜 네트워크 게임이나 웹 게임이 이런 비동기적 접속을 선호하며, MMORPG와 RTS, FPS 게임은 대부분 동기적 접속 방식을 취한다.

시작하지 않고 해외 서비스만 실시하고 있다.

이 장에서는 MMORPG의 내부 사회구조와 인터랙션 메커니즘, 그리고 사회 시스템이 경쟁 구도를 유발하여 지속적인 몰입을 유도하는 맥락 생성의 핵심에 위치함을 밝히고, 이를 한국 게임시장에서 온라인 게임이 차지하는 비중이 비정상적으로 커지게 된 원인 중 하나임을 지적하고자 한다. 지금까지 한국에서는 수많은 MMORPG 게임이 개발되고, 또 수많은 플레이어들이 그 게임을 즐겼다. 「울티마(Ultima)」, 「던전 앤 드래고(Dungeon & Dragon)」, 「마이트 앤 매직(Might and Magic)」으로 대표되는 3대 미국식 RPG 게임과 「파이널 판타지(Final Fantasy)」, 「드래곤 퀘스트(Dragon Quest)」로 대변되는 일본식 RPG 게임이 90년대 말까지의 RPG 게임 시장을 지배했었다면, 2000년대에 들어와서는 한국식 RPG 게임이 동아시아와 미국, 유럽 등지에서 서비스되기 시작했다.

기존의 패키지형 RPG 게임이 가지고 있는 선형적이고 제한된 시공간적 제약을 넘어서서 계속되는 업데이트와 확장, 패치를 통해 여러 사용자들과 동시에 게임을 즐길 수 있다는 것이 온라인 게임, 특히 MMORPG의 장점이었던 것이다. 현재 각 회사에서 서비스하고 있는 MMORPG의 동시접속자 수를 합하면 200만에 가까울 정도로 MMORPG 시장은 확대되었다. 「리니지」의 희귀 아이템이 아이템 거래 사이트에서 수천만 원 이상에 거래가 되었다는 신문 기사가 보도될 정도로 MMORPG에 몰입하는 플레이어들의 열정은 대단한 것이었다.

한국의 게임 회사들은 2000년 이후 개발하던 모든 패키지 게임을 포기하고 MMORPG 개발에 몰두하게 되었다. 국내에서는 콘솔 게임이나 PC 패키지 게임을 위한 투자는 거의 전무했으며, 굉장히 기형적이게도 MMORPG에 대한 투자만이 연일 상종가를 쳤던 것이다. 그러나 2003년을 고비로 MMORPG 시장은 공급 포화상태에 이르렀고, MMORPG가 꼭 수익을 올릴 수 있다는 공식은 무너지게 되었다.

실제로 MMORPG는 전체 게임을 통틀어 보았을 때 상당히 하드코어(hardcore)에 가까운 게임이다. 이 게임들은 캐릭터의 성장을 위해 거의

하루 중 대부분을 게임에 투자해야 각 서버에서 최고의 위치에 오를 수 있을 정도로 시간적인 소비가 심한 편이다. 또 어느 정도 캐릭터가 성장한 이후에는 PvP(Person vs Person)를 통해 상대편 캐릭터를 죽여야 하며, 희귀 아이템을 수집하기 위해서는 현금 거래도 불사하는 등의

이러한 틈을 타 2000년대 중반 온라인 게임 시장에서는 「카트라이더」, 「프리스타일」 등으로 대표되는 캐주얼 온라인 게임이 청소년들과 여성 유저를 중심으로 많은 인기를 모으기 시작하면서 기존의 MMORPG 시장을 잠식해 들어가기 시작했다. 여기에는 하드코어에 가까운 MMORPG의 장르적 특성이 모든 유저들에게 보편적으로 받아들여지기 힘들다는 점이 작용했겠지만, 또한 국내 MMORPG의 대부분이 비슷비슷한 형식과 내용으로 일관했다는 점도 무시할 수 없을 것이다.

RPG는 대체로 어떤 영웅의 일대기를 중심으로 그의 모험을 연대기적으로 따라가면서 모험을 즐기는 것을 소재로 하기 때문에, 계속적인 성장과 극적인 전투 등을 필요로 한다. 패키지형 RPG 게임의 경우 유저가 플레이하고 싶을 때에만 게임에 들어가도 별 무리 없이 게임을 진행할 수 있다. 그러나 MMORPG의 경우 상대적인 레벨 적용 시스템 때문에 많은 시간을 투자하지 않으면 게임을 진행하기 힘든 경우가 많다. 성장 일변도의 스토리텔링 때문에 시간만 많이 투자하면 높은 레벨을 얻는 경우가 많아져서 전체적으로 공정한 게임을 진행하기 힘들어진 것이다.

이 때문에 MMORPG의 스토리텔링에 대한 여러 가지 문제제기가 많아졌으며 국내 내부적으로도 MMORPG의 형식에 문제가 있다는 지적이 여러 개발자 모임 사이트를 통해 흘러나왔던 것이다. 그러므로 앞으로 계속될 온라인 게임의 형식과 장르가 어떠한 형태로 발전해야 되는지에 대한 논의가 필요해졌던 것이다. 여기에서는 우선 그 시론 격으로 MMORPG의 외피를 입고 있으면서도 장르를 거의 탈피하다시피 하여 새로운 형태의 대전 게임 형식을 제시한 엔씨소프트사의 「길드워(Guildwar, 2004)」의 분석을 통해 MMORPG의 대안적 메커니즘을 살펴보도록 한다.

「스타크래프트(Starcraft)」와 「디아블로 2(Diablo 2)」, 그리고

「월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)」로 전 세계의 게임 회사 중 가장 유명한 Blizzard사의 프로그래머 3명이 Blizzard사를 떠나 새로운 독립 게임 회사 Arena.net을 설립한다. 제프 스트레인(Jeff Strain), 마이크 오브라이언(Mike O'brien), 패트릭 와이어트(Patrick Wyatt), 이 3명은 그들이 만들어냈던 리얼타임 전략 시뮬레이션 장르의 획기적인 전환을 위해 새로운 게임을 준비하고 있었다. 특히 마이크 오브라이언과 패트릭 와이어트는 선풍적인 인기를 모은 온라인 대전 서비스인 배틀넷의 수석 프로그래머와 최초의 설계자였다는 점에서 이들의 독립은 미국 게임업계의 비상한 관심을 끌었다. 그들은 기존의 RPG 유저들에게 친숙한 인터페이스를 제공하면서도 동시에 전략이 살아있는 MMORPG와 리얼타임 전략 시뮬레이션이 결합된 형태를 원했다.

「월드 오브 워크래프트」가 개발되기 전만 하더라도 블리자드 사의 게임은 대규모의 유저들이 동시에 참여하는 MMO게임 보다는 소수의 유저들이 파티를 이루어서 참여하는 배틀넷(Battle.net) 형식의 온라인 게임에 집중해 온 것이 사실이다. 따라서 아레나넷의 입장에서는 한국뿐만 아니라 중국, 일본, 대만 등지에서 온라인 게임 시장을 주도해 온 엔씨소프트의 자회사가 되는 것이 나쁘지 않은 선택이었던 셈이다. 또 엔씨소프트의 입장에서도 이전에 개발한 「리니지 2」에서 세계 3대 게임 프로그래머 중의 하나이자 「울티마」 시리즈의 창시자인 리차드 개리엇(Richard Garriott)을 영입하면서 홍보 효과를 누린 적이 있기 때문에, 블리자드 사의 프로그래머의 영입을 마다할 이유가 없었던 것이다.

어쨌든 엔씨소프트의 입장에서는 정통 RPG의 대부인 리차드 게리엇의 영입에 이어 리얼타임 전략 시뮬레이션의 선두 주자인 블리자드 사의 프로그래머들을 자회사 직원으로 두게 되면서 앞으로의 온라인 게임 시장에서 상당한 유리한 위치를 점하게 될 것으로 보인다. 이러한 사실은 「길드워」가 지금까지 개발된 여러 MMORPG들과는 달리 장르 통합적이고, 복합적인 게임으로 창조되는 데 결정적인 기여를 하였다. 거대 게임 회사인 마이크로소프트사나 EA처럼 산하에 여러 개발사를 자회사로 두면서 다양한 형태의 게임을 퍼블리싱(publishing)하는 대열에 엔씨소

프트도 참여하게 된 것이다.

이런 기대를 업고 「길드워」는 2004년 E3(Electronic Entertainment Expo)에서 기대작으로 주목을 받았다. 이후 게임의 개발에 아레나넷(Arena.net)을 포함해 엔씨소프트의 개발자들이 대거 참여했으며, 소설가이자 시나리오 작가인 류철균을 스토리 디렉터로 참여시켜 스토리텔링을 보강하려 노력했다. 이후 2005년 4월 28일에 오픈 베타 서비스를 실시한 이후 5월 25일 정식 상용서비스를 시작했다. 「길드워」는 국내에서는 크게 인기를 끌지 못했지만, 북미와 유럽에서는 각종 게임 순위에서 상위권을 차지하면서 주목을 받았다.

그림 33 엔씨소프트, 「길드워」, 2005.

일반적인 MMORPG의 경우 퀘스트(Quest)를 통해 스토리가 진행되지만, 「길드워」의 경우 미션과 퀘스트가 분리되어 있다. 여기에서 미션은 전체적인 게임 스토리의 진행에 맞춰진 모험들로 이루어져 있다. 미션을 통과해야지만 다른 마을이나 전진기지로 진출할 수 있는 것이다.

이를테면 플레이어는 차르의 공습에 맞추어 칼하안 장군의 지휘 아래 아스칼론 시 북쪽 성벽에서 차르 부대를 정찰해야만 라닉 요새에 도달할 수 있다. 물론 지도의 탐험을 통해 라닉 요새로 갈 수 있지만, 이 경우 여러 추가적인 퀘스트나 NPC의 활성을 기대할 수 없게 된다. 게임 후반부에 이르면 예언석 마을에서 자신의 도플갱어와 싸워서 이겨야만 용의 안식처에 다다를 수 있고, 용의 안식처에 도달해야지만 경쟁 미션 중에 하나인 '고대 제왕들의 무덤'에서 파티 전투를 벌일 수 있는 것이다. 이와 같은 미션과 미션 사이에는 동영상을 삽입시켜서 게임 전체 스토리에 대한 이해를 돕고 있다.

이는 대부분의 MMORPG가 퀘스트를 캐릭터의 성장을 돕기 위한 부가적인 장치로 이용하고 있는 것과는 대조적이다. 실제로 이러한 미션은 패키지 형식의 RPG 게임에서 주로 사용되던 방식으로 MMORPG에서는 그리 환영받지 못한 모험의 방식이라 할 수 있다. 왜냐하면 기존의 MMORPG는 열린 이야기 구조를 지향하면서 자신이 원하는 퀘스트만을 진행하면서 스스로 스토리를 취사선택할 수 있었기 때문이다. 그러나 「길드워」의 경우 엔씨소프트의 대표인 김택진이 밝힌 바와 같이 패키지 게임의 장점과 온라인 게임의 장점을 적절히 혼합시키고 있다고 할 수 있다.

미션은 또 다시 협동 미션과 경쟁 미션으로 나뉜다. 협동 미션은 파티를 구성해서 공동의 목표를 이루기 위해 서로 협조하는 방식으로 이루어진다. 대부분의 스토리 관련 미션은 협동 미션으로 이루어져 있다. 그러나 경쟁 미션은 다른 플레이어들이 경쟁자로 등장하기도 한다. 즉, 자신의 파티원들 외에 다른 유저들과 경쟁을 통해 승부를 겨루는 것이 경쟁 미션의 주목적이다. 이는 기존 MMORPG에서 PvP나 공성전과 같은 이벤트와 유사한 형태이다. 경쟁 미션 역시 무작위의 4인 파티 경쟁 아레나, 파티를 조직해서 싸우는 파티 아레나, 8인 파티의 고대 제왕들의 무덤, 8인 파티의 길드전 등 다양한 방식이 존재한다. 사실 「길드워」는 초반의 스토리 부분만 RPG의 성격을 띠고 있을 뿐, 어느 정도 게임이 진행되면 대전 형식의 미션을 주로 즐기게 되어 그 장르적 성격이 전략

적으로 변모하게 되는 것이다.

물론 퀘스트는 기존의 다른 MMORPG와 유사한 형태로 진행된다. NPC(non playable character)를 통해 활성화되며, 경험치와 아이템을 보상하는 방식은 여타의 MMORPG와 유사하다. 그러나 「리니지 2」 등의 게임에서 반복적인 퀘스트를 통해 무한히 경험치를 올릴 수 있었던 것과는 다르게 대부분의 퀘스트와 미션들은 2회 이상 수행할 경우 보상이 주어지지 않도록 디자인 되어 있다. 이는 온라인 게임에서 지나친 경쟁을 유발하는 경험치와 레벨 시스템의 단점을 보완하기 위한 조치로, 레벨 20을 최고의 레벨로 정해 의미 없는 반복적인 게임 플레이를 애초부터 차단하고 있는 것이다.

이처럼 「길드워」는 게임의 스토리를 전체적으로 음미할 수 있도록 상당히 닫힌 형태의 선형적인 스토리로 이루어진 미션을 모든 유저로 하여금 경험하게 함으로써 스토리의 전달력을 높이고 있다. 「길드워」의 스토리는 크게 보아 두 부분으로 나눌 수 있다. 차르의 공습을 받아 폐허가 되기 전의 프리 아스칼론 부분과 그 이후 잃어버린 조국을 되찾는 부분이 그것이다. 여기에는 각종 신화와 역사에서 차용한 상징과 재창조된 이야기들이 흩어져 있다. 우선 차르의 공습에 따른 아스칼론 시의 멸망은 게르만 족의 이동과 로마 제국의 멸망을 상기시킨다. 티리아 왕국의 사람들이 모시는 신들이 대체로 로마 신화의 모방이라는 점을 고려할 때 이러한 증거는 더욱 분명해진다.

또 루릭 왕자가 아버지와의 불화 이후에 약속의 땅 크리타로 이주하는 장면은 성경의 모세를 떠올리게 만든다. 굳이 약속의 땅 가나안을 떠올리지 않더라도, 크리타에서 핍박받으면서 노예와 같은 생활을 하는 아스칼론 피난민들을 보면 모세의 출애굽기와 유사한 측면을 엿볼 수 있다. 또한 셰익스피어의 희곡들도 게임의 여러 부분에서 많이 차용되고 있다. 킬브론 공작이 모든 음모를 꾸민 장본인이었다는 사실은 자연스럽게 「맥베스(Macbeth)」를 떠올리게 만든다. 또 루릭 왕자가 바라딘 공작의 딸 엘시아와 사랑했으며, 그녀가 살해되었다는 사실은 「햄릿(Hamlet)」의 햄릿과 오필리어의 관계가 연상되기도 한다. 왕국을 구할

수 있는 스톰 콜러라는 유물을 찾는 부분은 「아서왕 이야기」의 엑스칼리버 전설과 상당 부분 유사하며, 이외에도 많은 미션과 퀘스트에서 서양의 신화와 전설, 민담 등에서 응용된 모티프들을 찾을 수 있다.

상당히 긴 「길드워」의 스토리를 관장하는 원리는 바로 반전이라고 할 수 있다. 이 게임의 스토리는 거듭되는 반전의 연속이라고 해도 과언이 아니다. 믿었던 백색 망토 길드가 살해 사건을 의도적으로 조작한 바라딘 공작의 하수인들이었다는 것이 폭로되는 사건, 항상 아군의 편에서서 진두지휘했던 루릭 왕자가 마지막에 언데드로 등장해 캐릭터와 겨루는 장면, 사막의 예언석에서 싸우게 되는 존재가 자신의 도플갱어라는 것, 바라딘 공작이 모든 음모를 꾸민 리치였다는 점 등은 이 게임의 기본적인 스토리 진행의 원칙이 반전에 기반을 두고 있음을 명백하게 증명해 준다. 물론 이런 잦은 반전이 게임의 스토리를 이해하는 데 혼란을 가중시키는 것도 사실이다. 그러나 긴 시간동안 플레이를 하면서 계속해서 드라마틱한 상황을 창조시켜야 하는 게임의 배경 스토리에서 반전만큼 효과를 발휘할 수 있는 플롯도 없을 것이다.

「길드워」를 개발한 아레나넷과 엔씨소프트에서는 이 게임의 장르를 MMORPG가 아닌 온라인 대전 게임이라고 홍보하고 있다. 그러나 「길드워」는 스토리 모드에서는 기존의 패키지 RPG를 연상시킬 만큼 선형적이면서도 충실한 이야기 전개과정을 보여준다. 게임의 중간에 삽입된 협동미션이나 퀘스트들을 보면 MMORPG의 요소가 완전히 배제되었다고 보기도 힘들다.

하지만 「길드워」는 사용자들에 의해 온라인 대전 게임으로서의 가능성을 인정받았다. 실제로 많은 유저들이 스토리 모드를 끝낸 다음에는 경쟁 아레나나 고대 제왕들의 무덤, 혹은 길드전을 통해 대전 게임을 즐기고 있다. 이처럼 「길드워」가 온라인 대전 게임으로 인정을 받는 이유는 독특한 레벨 시스템에 기인한다고 할 수 있다. 「리니지 1」의 이론상의 최고 레벨은 90정도로 알려져 있으며, 현존하는 최고 레벨 유저는 88레벨에 불과하다. 아직까지 최고 레벨에 도달한 유저는 존재하지 않는 것이다. 「길드워」의 최고 레벨은 20에 불과하며, 약 수 주 정도

의 플레이 이후에 최고 레벨이 달성가능하다.

기존의 MMORPG들이 캐릭터의 무한한 성장을 유도했던 것과는 달리 「길드워」는 모든 플레이어로 하여금 최고 레벨에 쉽게 도달하도록 설정해놓고, 이후의 시퀀스들에서 플레이어 사이의 전략적인 경쟁을 유발하는 전략을 취했던 것이다. 실제로 「길드워」의 대인전을 경험해보면, 아이템이나 레벨보다는 컨트롤과 스킬의 숙련도, 그리고 다른 유저와의 전략적인 호흡에 따라 승패가 결정되는 경우가 많다. 「길드워」의 모든 캐릭터는 수많은 스킬을 습득하더라도 실제 전투에는 8개의 스킬 밖에 운용할 수 없도록 디자인 되어 있다. 이는 「스타크래프트」에서 조건은 비슷하지만 특성은 다른 3개의 종족이 컨트롤과 전략을 통해 승부를 겨루는 것과 비슷한 방식이라고 할 수 있다. 물론 블리자드에서 「스타크래프트」와 「디아블로 2」, 「워크래프트 3」등을 만들었던 프로그래머들이 「길드워」의 전략적 성격을 의도적으로 부각시킨 것이 사실이다. 이를 위해서는 각 직업의 능력치와 경험치에 따른 보상, 아이템, 레벨 등을 공평하게 분배하는 밸런싱이 아주 중요하다. RTS 장르와 마찬가지로 밸런싱에 집중함으로써 「길드워」는 리얼타임 전략 게임으로서 면모를 갖추게 된 것이다.

물론 이를 위해서 기존의 MMORPG들이 가지고 있는 특성들을 포기한 부분들도 상당히 많다. 지속적인 레벨 업 구조나 아이템의 비중을 줄인 것은 한편으로는 게임의 재미는 더해 주었을지 몰라도 동아시아를 중심으로 한 목표지향적인 유저들을 포섭하는 데에는 문제가 발생했다. 아울러 현금 거래 사이트들을 통해 캐릭터와 아이템, 게임 머니 등을 교환해왔던 국내 온라인 게임의 관습과 정서와도 동떨어져 지속적인 플레이를 유발하지 못했다. 「길드워」가 추구하고자 하는 리얼타임 전략 게임 혹은 대전 게임의 경우 유저들 사이의 공평하고도 평등한 내부의 구조를 필요로 한다. 그러나 레벨이나 아이템에 의한 유저들 사이의 상대적인 차이는 기본적으로 불평등한 계층 구조를 기본 골자로 하고 있다고 말할 수 있다. 게임의 재미를 위해 도입한 레벨 업의 제한이나 스킬의 조작을 통한 전략적인 측면이 국내 유저들에게 인정을 받지 못하는 것은 아이러

닉한 현상이라고 할 수 있다.

대부분의 MMORPG 게임들은 여러 개의 서버를 운영하면서 유저들을 분산시키고 있다. 「리니지」에는 약 40개가 넘는 서버가 존재하며, 각각의 서버는 다른 서버와는 독립적으로 운영되고 있다. 그러므로 각 서버들은 완전히 독립된 하나의 세계를 구축하고 있는 것이다. 이처럼 서버를 분산시켜 운영할 경우 유저들을 적절한 수대로 분산시켜서 시스템의 과부하를 막아 안정적인 운영이 가능하게 된다. 그러나 이 경우 제일 먼저 만들어진 서버와 신생 서버 사이의 격차 또한 존재하게 된다. 「리니지 2」의 경우 제1서버인 바츠 서버와 신생 서버 사이의 실력차이는 분명히 존재한다. 이 경우 누가 게임의 최고 플레이어인지 가리기 어렵게 되는 경우가 발생한다.

「길드워」의 경우 서버로 운영되던 다른 온라인 게임과는 달리 전 세계를 하나의 통합된 서버로 운영하고 있다. 일반적으로 수많은 유저들이 하나의 서버에 몰리게 되면 랙이 발생하면서 원활하게 게임을 진행하기 어려운 경우가 많다. 그러나 「길드워」는 자신만의 독특한 서버 시스템을 통해 이러한 문제를 해결하고 있다. 보통 MMORPG들은 게임 세계를 커다란 하나의 지도로 통합하여 여기에 모든 플레이어를 수용하고 있다. 그러나 「길드워」에서 다른 플레이어를 만나 파티를 맺거나 물건을 교환할 수 있는 장소는 도시나 마을 혹은 전진기지뿐이다. 전장이나 던전(Dungeon)에서는 다른 플레이어들을 만날 수 없다. 오직 자신과 파티를 맺은 사람이나 자신의 파티와 대인전을 펼치는 플레이어들만 만날 수 있는 것이다. 따라서 NPC에 해당하는 용병들만을 데리고 게임을 진행한다면 마치 싱글플레이(single play)를 하는 듯한 느낌을 주는 것이다.

「길드워」의 이러한 서버 시스템은 기존 MMORPG의 다중 접속 장치를 도시에서만 적용하고, 전장에서는 「디아블로 2」나 배틀넷(Battle.net)에서 시도했던 P2P(Person to person) 방식의 시스템을 적용하고 있는 것이다. 이러한 시스템을 통해 서버의 부하를 줄일 수 있게 된 것이다. 전 세계의 모든 유저들을 하나의 서버에 통합 수용하게 되면서 미국이나 유럽의 유저와 한국의 유저들이 동시에 게임을 즐길 수 있

게 된 것도 「길드워」 서버 시스템의 장점이라 말할 수 있다. 말 그대로 처음으로 현실에서 구체화 된 글로벌 게임인 것이다. 이를 통해 전 세계 길드들의 랭킹이 나오게 되고, 길드간의 경쟁을 유발할 수 있게 된다. 이것은 모두 이 게임이 전 세계의 모든 유저들을 하나의 서버에 통합적으로 수용했기 때문에 가능한 일이다.

「길드워」를 플레이해 본 유저들은 이 게임의 전체적인 디자인이 블리자드 사에서 그간 개발해왔던 「디아블로」나 「워크래프트」 시리즈와 상당히 흡사한 것을 느꼈을 것이다. 원색 위주의 색감과 서양 신화와 전설에 등장하는 여러 종족과 몬스터들(드워프, 가고일, 트롤, 스케일 등)은 전형적인 미국형 RPG의 면모를 보여준다. 이러한 디자인들은 미국형 RPG에 익숙하지 않은 아시아의 유저들에게는 상당히 낯설고 거리감을 줄 수 있다. '길드워 메이킹 필름'을 보면 아레나넷의 디자이너와 엔씨소프트의 디자이너 사이의 미적 인식의 차이에 따른 견해차를 느낄 수 있다. 제작 단계에서 「길드워」는 아시아의 유저들에게 친근감을 안기기 위해 아바타를 창조하는 과정에서 캐릭터의 외모를 동양인과 흡사한 옵션을 추가하는 등 노력을 했다.

그러나 여전히 한국의 유저들은 「라그나로크(Ragnarok)」나 「메이플 스토리」처럼 순화된 그래픽과 친근감 있게 생긴 캐릭터들이 등장하는 RPG를 선호하는 경향이 있다. 「리니지 2」와 비교했을 때에도 「길드워」의 디자인은 더욱 하드코어를 선호하는 마니아들을 겨냥한 듯한 인상을 짙게 풍긴다. 이런 점들은 「길드워」가 여러 세대에 걸쳐 보편적으로 인기를 끄는 게임이 되기 힘든 결과를 낳을지도 모른다.

또 「길드워」는 최대 8:8, 총 16명까지의 길드전 또는 파티 아레나를 지원하고 있다. 기존의 MMORPG들이 공성전 등을 통해 대규모의 유저들이 참가하는 전투 방식을 지원했던 것과는 대조적이다. 8:8 정도의 인원에서는 여러 가지 빌드의 조합을 통한 전략 대전게임이 가능하겠지만, 그 이상의 인원이 참가하게 되면 전략은 무시되고 양적인 우위에 의해 승패가 결정 나게 되어 기존의 MMORPG와 차별되는 전투 방식을 고집하기 어렵게 된다. 유저들은 공식 커뮤니티나 다른 여러 경로를 통해 많

은 사람들이 참가할 수 있는 대전 방식을 추가해 달라고 요구했다.

다시 말해 「길드워」는 지금까지 개발된 다른 MMORPG와는 여러 측면에서 다른 형식적인 메커니즘과 프레임을 갖추고 있다. 특히 성장 위주의 캐릭터 운영방식을 리얼타임 전략시뮬레이션에 가깝게 바꾼 것은 이 게임의 성과로 기록될 만하다. 서로 유사한 국내 MMORPG의 메커니즘에 문제를 제기하고 대안적인 시스템을 제안했다는 점에서 「길드워」는 선구적인 게임으로 평가받을 만하다.

Ⅵ. 결론

본 논문에서 연구의 대상으로 삼은 주제는 바로 이 디지털 게임의 서사구조에 관한 것이다. 디지털 게임은 근본적으로 컴퓨터 프로그래밍에 의한 알고리즘에 의해 작동되는 기계적인 산물이지만, 게임을 즐기는 사용자 앞에서는 그 본질적인 기계적 메커니즘을 감추고 동적인 이미지와 사운드, 텍스트가 하나로 어우러진 다중매체적인 재현을 인터페이스를 통해 보여준다. 이처럼 표층(인간적 재현)과 심층(기계적 메커니즘)으로 구분된 게임의 재현과정에는 기존의 여러 서사 매체들과 마찬가지로 그 표층에 이야기 구조가 삽입되는 경우가 많았다.

본 논문은 디지털 게임의 서사적 특징과 그 미학적 효과를 규명하는 과정에서 그간 학문적 식민주의로 비판받아왔던 서사학자들의 논의를 보완하기 위해 그 대안적인 분석 프레임으로 '게임하기(gaming)'를 제안하고자 한다. 게임하기는 게임 그 자체를 텍스트적으로 분석하는 것이 아니라, 사용자의 반응과 그로 인해 생성된 게임의 문맥, 파생 효과들을 중요시하는 개념이다. 게임하기란 '사용자가 게임을 플레이하는 행위와 그 행위에서 파생되는 문맥이나 효과'를 아우르는 개념으로 정의내릴 수 있으며, 이는 게임을 일종의 텍스트로만 보고 해석학적으로 이를 분석해온 기존의 연구들을 보완할 수 있는 이론적 틀에 해당된다. 이러한 게임하기에는 사용자가 게임을 하는 도중 인식하게 되는 인지적인 효과는 물론이고 역사적인 맥락에서 게임이 수용되는 과정에서 만들어 낸 사회적 문제나 문화사적인 관점 또한 포함시킬 수 있을 것이다. 이 논문에서는 이러한 '게임하기' 개념을 바탕으로 디지털 게임의 서사구조와 그 독자적인 수사학을 규명하는 것을 우선적인 목표로 삼는다. 아울러 한국에서 디지털 게임이 수용되고 창작되는 과정의 특수성에도 초점을 맞추어 연구했다.

모든 게임은 게임하기 과정 중에 그 중심이 되는 게임 프로그램과

사용자 간의 상호작용이 발생한다. 게임은 플레이어의 의식과 상호작용 속에서 그 과정이 구축되는 구성적인 산물이기 때문에, 게임에서 게임하기 과정이 생략된다면 게임은 그저 잠재적인 가능성을 지닌 산물에 지나지 않게 된다. 게임하기를 통 해 게임을 둘러싼 의사소통 과정이 완성된다는 관점은 볼프강 이저(Wolfgang Iser)가 제안했던 독자수용이론과 그 맥락이 상통하는 바가 있다. 독자의 독서 행위를 문학작품의 의사소통과정의 완성으로 간주하는 독자수용이론 역시 '하나의 작품은 독자의식 속에서 텍스트가 구축되어진 것'으로 보기 때문이다. 문학과 마찬가지로 게임 역시 경험적으로 주어진 객관적인 세계를 가리키는 것에 모든 힘을 다하는 것이 아니며, 게임이 목표로 하는 바 역시 게임 내에서 주어지지 않은 것에 존재한다. 문학 텍스트와 게임은 모두 독자의 독서행위와 사용자의 게임하기를 통해 그 의사소통 과정이 완성된다는 공통점을 가지는데, 이는 독서행위와 게임하기가 해석학적인 공통분모를 가지고 있기 때문이다. 다만 게임하기는 독서행위와 달리 사용자의 해석학적 행위에만 초점을 맞추는 것이 아니라, 사용자의 욕망을 대행하는 에이전트의 행동(action)을 기반에 두고 있다는 점이다. 물론 게임하기 과정에서도 주어진 텍스트나 영상을 해석하는 경우가 자주 발생하지만, 이러한 해석은 그 자체로 독립적인 것이 아니라 언제나 에이전트의 행동과 맞물려 구성적으로 결합된다는 점이 차이라고 할 수 있다. 따라서 디지털 게임 연구에 있어서 게임하기의 과정 분석은 문학 작품의 독서행위 분석보다 더 중요하게 다루어져야 한다.

2장에서는 상호작용적 서사가 게임으로 분화해 나가는 과정을 추적하여 각 장르간의 차이점을 비교매체적인 관점에서 논했다. 지금까지의 상호작용적 서사의 연구는 디지털 게임에만 집중되었고, 다른 하위 장르의 서사를 통합적으로 비교한 연구는 그다지 많지 않은 실정이다. 이러한 통합적인 연구가 필요한 이유는 이 하위 장르들이 문학의 요소들을 재매개하여 최근의 디지털 게임까지 발전해온 과정을 연속적인 스펙트럼으로 보여주기 때문이다. 아울러 소설이나 영화를 통한 매체비교적인 읽기보다 질적으로 유사성이 강한 여타의 상호작용적 서사와의 비교매체적인

분석이 디지털 게임의 독자적인 성격을 더욱 부각시켜 줄 수 있다. 이러한 상호작용적 서사의 장르 분화과정은 사실상 책 읽기로부터 게임하기로의 이행과정에 해당된다. 읽기와 게임하기는 전혀 다른 행위로 보이지만, 상호작용적 서사가 기술적, 내용적으로 발전해 오는 동안 읽기에서 게임하기로의 이행과정은 상호작용적 서사의 장르를 더욱 세분화시키는 가운데에서 독자적인 공식을 정교화 시켜왔던 것이다.

3장에서는 디지털 게임이 지닌 고유한 서사적인 특징을 각각 에이전시, 다중플롯, 인터페이스, 시간성의 4가지 키워드를 도출하여 이들이 게임하기와 결부하여 어떻게 서사적인 의미를 산출하는지 연구했다.

디지털 게임은 사용자의 참여를 유도하면서 비정형성을 띤 다중 플롯의 이야기로 변화한다. 이 참여의 과정은 사용자의 의도를 대행하는 에이전트(agent)의 유무에 따라 아바타적인 양식과 어플리케이션적인 양식으로 구분할 수 있다. 상당수의 게임들은 플레이어를 대행하는 캐릭터를 등장시켜 이 캐릭터의 플레이어의 욕망을 이루어지는 에이전트로 기능하는 아바타적 양식을 사용한다. 그러나 논의의 초점이 에이전트가 아닌 에이전시(agency)로 옮겨가면 문제는 조금 복잡해진다. 상호작용적 서사에서 에이전시란 단순히 에이전트의 등장 유무를 뜻하는 것이 아니기 때문이다. '에이전시'란 우리말로 번역하면 '대리' 혹은 '대행'의 의미를 지닌다. 이 에이전시는 사용자의 에이전시와 개발자의 에이전시로 나뉘어 서로 길항하는 작용을 하는데, 이 둘의 적절한 조화가 디지털 게임 창작의 필수적인 요건이 된다.

상호작용적 서사의 다중 플롯 구조에서 분기는 몇 가지 유형으로 대별해 볼 수 있다. 가장 간단한 형태로는 사용자에게 퀘스트나 미션 형태의 조건을 부여하여 이의 성공 유무에 따라 흐름이 나뉘는 '단순 분기'가 존재한다. 이러한 단순 분기는 명확한 인과관계의 플롯에 기인하기 때문에 허위 선택을 필요로 하지 않는다. 그러나 성공/실패의 이분법으로 사건을 진행하기 때문에 사용자에게 성공의 목표를 강요하여 결국에는 성공을 향한 목표지향적인 서사를 선형적으로 추동하는 결과를 낳게 된다. 이러한 단순 분기가 계속해서 반복되면 사용자는 이 패턴에 흥미를 잃는

경우가 발생하기도 한다.

다음으로는 이러한 단순 분기를 스토리상의 연쇄적인 플롯으로 연결하여 서사를 형성하는 '연쇄 분기'가 존재한다. 이러한 연쇄 분기는 이론적으로는 어떤 퀘스트에 실패한 경우의 결과도 이후에 일어날 사건의 원인으로 포함시켜야 하지만, 이럴 경우 연쇄 구조의 고리가 몇 회 반복되느냐에 따라서 렉시아의 개수가 2^n개로 분화하게 된다. 따라서 대부분의 연쇄 분기는 실패의 결과를 또 다른 원인으로 취급하지 않고, 그대로 서사를 종료시키거나 재도전하게끔 만든다. 이를 통해 연쇄 분기는 선형적 서사성을 벗어날 수 없게 되며, 단순 분기의 확장에 그치게 된다.

디지털 게임 연구에서 '시점(point of view)'이란 용어는 그 중요성과 용어 사용의 빈도가 높은 편임에도 불구하고 명확한 정의와 해석이 내려져있지 않고 있다. 그 불명확함의 기원은 이 시점이란 용어가 문학 이론에서 파생되어 그 의미의 경계가 중복되고 있기 때문이고도 할 것이고, 디지털 게임에서의 시점이 발생시키는 미묘한 뉘앙스에 대한 정치한 분석이 아직 이루어지지 않았기 때문일 것이다. 소설과 같은 서사 장르에서 시점이란 본래 '서술의 초점(focus of narration)'을 의미한다. 고전적인 문학 이론에서 시점은 서술자의 등장 여부와 사건에 관한 관점의 내재적/외재적인 분류를 위해 사용되었다. 그러나 디지털 게임에서는 서술자의 언어를 기반으로 한 서술이 필수적인 요소가 아니기 때문에 문학 이론에서 사용하는 시점과 그 개념이 상이하다. 디지털 게임에서도 소설에서 서술자가 기능했던 것과 유사한 형태의 중개가 이루어진다는 사실은 분명하다. 그러나 그 중개는 서술자의 서술이 아닌 컴퓨터의 입출력 기기의 인터페이스를 통해 이루어지며, 이 인터페이스는 인간성(personality)과 비인간성(impersonality)의 중간 단계에 위치하여 기계적인 면모와 인간적인 면모 사이를 중개하고 조종하고 있다.

더군다나 기존의 매체에서는 이러한 기술적인 면모들의 노출을 최대한 자제하고 비매개적인 투명성을 확보하려 애썼던 것이 비해, 디지털 게임은 경우에 따라 이러한 하이퍼매개적인 인터페이스를 노골적으로 노출하는 경우도 자주 찾아볼 수 있는 것이다. 문학작품의 서술자와는 달리 게

임의 인터페이스는 프로그래밍 된 장면들을 있는 그대로 재현하고 있는 것으로 보이기 때문에, 그 자체로는 중개의 주체로서 그 주관성이 드러나지 않는 순수한 기계적인 존재인 것처럼 보인다. 그러나 게임의 인터페이스는 개발자의 표현 의도가 재현된 가상적인 공간이자 도구로, 여기에는 플레이어의 행동을 고려한 디자인뿐만 아니라 플레이어가 게임을 특정한 방식으로 해석해주길 바라는 개발자의 욕망까지도 내재되어 있다.

최근의 디지털 게임의 기술적인 발전을 통해 시공간의 제약을 벗어나게 되었고, 때문에 이러한 게임들의 시간성에 대한 재정의가 필요한 실정이다. 웹 브라우저 게임(Web browser game)에서 주로 채택되고 있는 영속적인 시간성은 2000년대 후반부터 페이스북(Facebook)이나 스마트폰 소셜 네트워크 게임에도 사용되면서 디지털 게임의 시간적인 제약을 허물게 만들었다. 이러한 영속적인 시간관은 국내에 많이 보급된 MMORPG는 물론이거니와 일부의 콘솔이나 PC 패키지 게임에서도 멀티플레이에 차용되는 경우가 나타났다. 이러한 영속적인 시간 흐름을 갖춘 게임들은 게임의 플레이방식과 경쟁 요소를 변화시켜 지속적인 몰입을 가능하게끔 하는 요소들이다. 때문에 이러한 디지털 게임의 시간성의 변화 때문에 게임의 시간성에 관한 기존 연구들의 정의는 수정되어야 하는 부분이 남아있다.

4장에서는 디지털 게임의 독특한 수사학적 사용을 절차의 수사학, 환상성과 알레고리의 사용, 추상의 전경화와 미니멀리즘, 다사용자 문화의 시간소비 메커니즘의 변화로 대별하여 각각을 분석했다. 수사학이 언어 중심적이고 문학적인 매체에만 한정되지 않고, 그 범위를 확장하고 있는 연구 경향에 비추어 볼 때, 상호작용적 서사에서도 그만의 독자적인 표현법이 충분히 존재할 수 있다는 가정을 할 수 있을 것이다. 따라서 이 장에서는 각각의 매체가 지닌 독자적인 형태의 표현법이 존재한다는 것을 전제로 한다. 아울러 이러한 표현법을 독자 혹은 사용자에게 효과적으로 구현할 때 설득이 이루어질 수 있다는 논증 형태의 내용적인 수사학을 지향하고자 한다. 게임을 포함한 상호작용적 서사에서 사용되는 수

사학은 언어를 사용한 문장 단위의 구술 수사학보다는 상호작용성을 활용한 상황 묘사적인 수사법이 더 많이 사용되기 때문이다.

5장에서는 한국 게임의 역사와 특수성을 해명하기 위해 1990년대 중반까지의 한국 게임의 역사를 초기작을 중심으로 분석했다. 아울러 한국 게임의 역사에서 희귀한 존재인 어드벤처 게임 중 「디어사이드 3」와 「화이트데이」를 선정하여 2편의 서사를 분석했다. 이후 한국 게임은 롤플레잉 게임을 중심으로 발전해 왔기 때문에, 대표적인 싱글 플레이 RPG에 해당하는「어스토니시아 스토리」와 「창세기전」, 그리고 엔씨소프트의 MMORPG들을 집중적으로 분석했다. 이러한 과정을 통해 본고는 디지털 게임이 여타의 상호작용적 서사와 어떻게 구분되고, 독자적인 서사적 변별점을 가지게 되었는지 분석하려했던 것이다.

참 고 문 헌

1. 국내 논저

고욱 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.

김민규, 『한국 인디문화(indie culture)에 대한 사회학적 연구』, 고려대학교 박사논문, 2001.

김석만, 『스타니슬라브스키 연극론』, 이론과 실천, 1993.

김욱동, 『수사학이란 무엇인가』, 민음사, 2012.

김윤식 편저, 『문학비평용어사전』, 일지사, 1976.

권민석, 『매체간 비교를 통한 게임의 시간성 연구 – <반지의 제왕> 텍스트 분석을 중심으로』, 연세대학교 석사논문, 2007.

나보라, 『게임 플레이 경험에 관한 연구 : 디지털 게임 장르를 중심으로』, 연세대학교 석사논문, 2006.

남영, 『한국 게임 산업의 형성 : PC게임의 기원에서 온라인게임 산업의 정착까지 :1992-2008』, 중앙대학교 박사논문, 2009.

남영, 「한국 온라인 게임 산업의 기원 : '나비들'의 네트워크」, 『과학기술학연구』 제11집 2호, 한국과학기술학회, 2011.

류철균, 『한국형 디지털 스토리텔링』, 살림, 2005.

류철균, 「상호작용 서사의 시간성 연구」, 『어문학』 제93집, 한국어문학회, 2006.

류철균, 조성희, 「기호 해석 활동으로서의 게임 플레이 연구」, 『한국게임학회 논문지』 제9권 제3호, 한국게임학회, 2009.

류철균, 정유진, 「디지털 서사도구의 인과율 개념 연구」, 『인문콘텐츠』 제22호, 인문콘텐츠학회, 2011.

류현주, 『하이퍼텍스트 문학』, 김영사, 2000.

류현주, 『하이퍼텍스트: 디지털 미학의 키워드』, 연세대학교 출판부, 2003.

박상우, 『컴퓨터 게임의 일반문법』, 커뮤니케이션북스, 2009.

박성창, 『수사학』, 문학과지성사, 2000.

서성은, 「인터랙티브 드라마의 사용자 참여 구조 연구」, 이화여자대학

교 석사논문, 2009.
서성은, 「디지털 게임 스토리텔링과 사용자 경험 연구: 발터 벤야민의 '이야기' 개념을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제27호, 인문콘텐츠학회, 2012.
서성은, 「소셜 네트워크 게임의 사용자 정체성 연구」, 『한국컴퓨터게임학회논문지』 제23집 제2호, 한국컴퓨터게임학회, 2010.
유원준, 『뉴미디어 아트와 게임예술』, 커뮤니케이션북스, 2013.
윤형섭 외, 『한국 게임의 역사』, 북코리아, 2012.
이동은, 『디지털 게임 플레이의 신화성 연구: MMORPG를 중심으로』, 이화여자대학교 박사논문, 2013.
이상우, 『게임, 게이머, 플레이: 인문학으로 읽는 게임』, 자음과모음, 2012.
이용욱, 『온라인게임 스토리텔링의 서사시학』, 글누림, 2009.
이정엽, 『디지털 게임, 상상력의 새로운 영토』, 살림, 2005.
이정엽, 「디지털 게임의 환상성과 정치적 무의식」, 『대중서사연구』 제14호, 대중서사학회, 2005.
이정엽, 「디지털 게임의 서사학 시론 : 에이전시와 다중시점의 문제를 중심으로」, 『한국문학이론과 비평』 제11권 3호, 2007.
이정엽, 「전자책은 글을 쓰고 읽는 방식을 어떻게 바꾸는가?」, 『공학교육연구』 18권 2호, 한국공학교육학회, 2011.
위정현, 노상규, 『한국 온라인 게임 산업의 발전과정과 향후 과제』, 서울대학교 출판부, 2007.
장근영, 「MMORPG의 사회적 함의 : 게임의 진화, 실재감, 공동체, 문화」, 『정보과학회지』 제23집, 한국정보과학회, 2005.
전경란, 『디지털 게임의 미학』, 살림, 2005.
전경란, 「모바일 게임과 이동성의 성별화: 여성의 이동전화 게임하기에 대한 탐색적 고찰」, 『한국방송학보』 제21집 6호, 한국방송학회, 2007.
전경란, 「여성 게이머의 게임하기와 그 문화적 의미에 대한 연구 : 고레벨 여성 게이머의 게임하기를 중심으로」, 『사이버커뮤니케이션학보』 제22호, 사이버커뮤니케이션학회, 2007.

전경란, 임소혜, 「청소년의 중독적 게임하기 맥락과 의미에 관한 연구」, 『한국게임학회지』 제12권 6호, 한국게임학회, 2012.
한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림, 2005.
한혜원, 『디지털 게임의 다변수적 서사 연구』, 이화여자대학교 박사논문, 2009.
허준석, 『재미의 비즈니스』, 책세상, 2006.

2. 국외 논저

Aarseth, E., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, 1997.
Bal, M., 성충훈·송병선 역, 『소설이란 무엇인가』, 울산대출판부, 1997.
Bal, M., 한용환·강덕화 역, 『서사란 무엇인가』, 문예출판사, 1999.
Bartle, R., *Designing Virtual Worlds*, New Riders, 2003.
Barthes, R., 김인식 역, 『이미지와 글쓰기: 롤랑 바르트의 이미지론』, 세계사, 1993.
Barthes, R., 김희영 역, 『텍스트의 즐거움』, 동문선, 1997.
Barthes, R., 김웅권 역, 『S/Z』, 동문선, 2006.
Barthes, R., 김웅권 역, 『글쓰기의 영도』, 동문선, 2007.
Berger, C., *Aesthetics of Narrative Performance: Transnational Theater in Contemporary Germany Literature and Film*, The Ohio State University Press, 2012.
Bodwell, D., 오영숙 역, 『영화의 내레이션』, 시각과언어, 2007.
Bogost, I., *Unit Operation: An Approach to Videogame Criticism*, The MIT Press, 2006.
Bogost, I., *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, 2007.
Bogost, I., *How to Do Things with Videogames*, University of Minnesota Press, 2011.
Bogost, I., Ferrari, S., and Schweizer, B., *Newsgames: Journalism at*

Play, The MIT Press, 2010.
Bolter, J. D., 이재현 역, 『재매개 – 뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, 2006.
Bolter, J. D., 김익현 역, 『글쓰기의 공간 – 컴퓨터와 하이퍼텍스트, 그리고 인쇄의 재매개』, 커뮤니케이션북스, 2010.
Brooks, C., and Warren, R. P., *Understanding Fiction*, Longman, 1979.
Calleja, G., *In-Game: From Immersion to Incorporation*, The MIT Press, 2011.
Callois, R., 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994.
Campbell, J., 이윤기 역, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 1999.
Castronova, E., *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, University of Chicago Press, 2005.
Castronova, E., *Exodus to the Virtual World: How Online Fun is Changing Reality*, Palgrave Macmillan, 2007.
Chatman, S., 김경수 역, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1999.
Cogburn, J., and Silcox, M., *Philosophy Through Video Games*, Routledge, 2009.
Cole, H. and Griffiths, M., "Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers", *Cyber Psychology & Behavior* vol. 10, 2007.
Crawford, C., *The Art of Interactive Design*, No Starch Press, 2003.
Crawford, C., *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, New Riders, 2005.
Deleuze, G., and Gattari, F., 김재인 역, 『천 개의 고원: 자본주의와 분열증 2』, 새물결, 2001.
DeMaria, R. and Wilson, J., 송기범 역, 『게임의 역사』, 제우미디어, 2002.
Eskelinen, M., "Towards Computer Game Studies", *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, 2004.

Eskelinen, M., *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory*, Continuum, 2012.

Flanagan, M., *Critical Play: Radical Game Design*, The MIT Press, 2009.

Frasca, G., 김겸섭 역, 『억압받는 사람들을 위한 비디오게임』, 커뮤니케이션북스, 2008.

Freud, S., 정장진 역, 『창조적인 작가와 몽상』, 열린책들, 1996.

Fruin, N. W., *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*, The MIT Press, 2012.

Fruin, N. W., and Harrigan, P. ed., *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, The MIT Press, 2007.

Fruin, N. W., and Harrigan, P. ed., *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, The MIT Press, 2009.

Galloway, A. R., *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, 2006.

Galloway, A. R., *The Interface Effect*, Polity, 2012.

Greimas, A. J., 김성도 역, 『의미에 관하여: 기호학적 시론』, 인간사랑, 1997.

Guillen, C., "Three Models of Supranationality", *The Challange of Comparative Literature*, Harvard University Press, 1993.

Hansen, M., *Embodying Technesis: Technology Beyond Writing*, The University of Michigan Press, 2000.

Hansen, M., *New Philosophy for New Media*, The MIT Press, 2006.

Hayles, K., *Writing Machines*, The MIT Press, 2002.

Hayles, K., *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*, The University of Chicago Press, 2005.

Hayles, K., *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, University of Notre Dame Press, 2008.

Hebdige, D., 『하위문화 : 스타일의 의미』, 현실문화연구, 1998.

Henault, A., 홍정표 역, 『서사, 일반기호학』, 문학과지성사, 2003.

Hjorth, L., *Games and Gaming: An Introduction to New Media*, Bloomsbury Academic, 2011.

Hjorth, L., and Chan, D., "Locating the Game: Gaming Cultures in/and the Asia-Pacific", *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*, Routledge, 2009.

Huizinga, J., 김윤수 역, 『호모 루덴스』, 까치글방, 1997.

Iser, W., 이유선 역, 『독서행위』, 신원문화사, 1993.

Jackson, R., 서강여성문학연구회 역, 『환상성: 전복의 문학』, 문학동네, 2001.

Jakobson, R., 신문수 역, 『문학 속의 언어학』, 1989.

Jenkins, H., "Game Design as Narrative Architecture", *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, 2004.

Juul, J., *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, 2005.

Juul, J., *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press, 2010.

Juul, J., 이정엽 역, 『캐주얼 게임』, 커뮤니케이션북스, 2012.

Kent, S., 이무연 역, 『게임의 시대: 재미를 쫓는 천재들의 숨은 비즈니스 찾기』, 파스칼북스, 2002.

Lake, R. A., and Pickering B. A., Argumentation, the Visual, and the Possibility of Reputation : An Exploration", *Argumentation and Advocacy* Vol. 12, 1998.

Landow, G., *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Johns Hopkins University Press, 2006.

Laurel, B., *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, 1991.

LeBlanc, M., "Tools for Creating Dramatic Game Dynamics", *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, The MIT Press, 2005.

Lin, N., *Social capital: A Theory of Social Structure and Action*,

Cambridge University Press, 2001.
Martin, C. B., and Deuze, M., The Independent Production of Culture: A Digital Games Case Study, *Games and Culture* Vol. 4, 2009
Mateas, M., "A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games", *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, 2004.
May, R., *The Courage to Create*, Norton, 1975.
McGonigal, J., *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, The Penguin Press, 2011.
Meyerhoff, H., 이종철 역, 『문학 속의 시간』, 문예출판사, 2003.
Michael, D., and Chen, S., *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*, Thomson Course Technology, 2006.
Metz, C., 이수진 역, 『영화의 의미작용에 관한 에세이 1』, 문학과지성사, 2011.
Metz, C., 이수진 역, 『영화의 의미작용에 관한 에세이 2』, 문학과지성사, 2011.
Miller, C. H., 이연숙 외 역, 『디지털미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2006.
Montfort, N., *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, The MIT Press, 2003.
Montola, M., Stenros, J., and Waern, A., *Pervasive Games: Experiences on the Boundary Between Life and Play*, Morgan Kaufmann, 2009.
Murray, J., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, 1998.
Nephew, M., "Playing with Identity: Unconscious Desire and Role-Playing Games", *Gaming as Culture: Essay on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, McFarland & Company, 2006.

Newman, J., *Videogames*, Routledge, 2004.
Nitsche, M., *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, The MIT Press, 2008.
Pearce, C., and Artemesia, *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, The MIT Press, 2009.
Prince, G., 최상규 역,『서사학이란 무엇인가: 서사물의 형식과 기능』, 예림기획, 1999.
Reid, E., *Cultural formations in text-based virtual realities*, University of Melbourne, 1994.
Ricoeur, P., 김한식·이경래 역, 『시간과 이야기 1: 줄거리와 역사 이야기』, 문학과 지성사, 1999.
Ricoeur, P., 김한식·이경래 역, 『시간과 이야기 2: 허구 이야기에서의 형상화』, 문학과 지성사, 2000.
Ricoeur, P., 김한식 역, 『시간과 이야기 3: 이야기된 시간』, 문학과 지성사, 2004.
Ryan, M. R., *Narrative as Virtual Reality*, The Johns Hopkins University Press, 2001.
Salen, K., *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, The MIT Press, 2008.
Salen, K., and Zimmerman, E., *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The MIT Press, 2004.
Salen, K., and Zimmerman, E. ed., *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, The MIT Press, 2006.
Saporta, M., *Composition No.1*, Visual Edition, 1962.
Schroeder, R., and Axelsson, A., *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*, Kluwer Academic Pub, 2005.
Selfe, C. L., and Hawisher, G. E., *Gaming Lives in the Twenty-First Century: Literate Connection*, Palgrave Macmillan, 2007.

Todorov, T., *The Fantastic : a structural approach to a literary genre*, Cornell University Press, 1975.

Taylor, T. L., *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, The MIT Press, 2006.

Turkle, S., *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, The MIT Press, 1984.

Utz, S., "Social information processing in MUDs: The development of friendships in virtual worlds," *Journal of Online Behavior*, vol. 1, 2000.

Waskul, D., “The Role-Playing Game and the Game of Role-Playing: The Ludic Self and Everyday Life”, *Gaming as Culture: Essay on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, McFarland & Company, 2006.

東 浩紀, 이은미 역, 『동물화하는 포스트모던: 오타쿠를 통해 본 일본 사회』, 문학동네, 2007.

東 浩紀, 장이지 역, 『게임적 리얼리즘의 탄생: 오타쿠, 게임, 라이트 노벨』, 현실문화, 2012.

佐々木俊尚, 한석주 역, 『전자책의 충격: 책은 어떻게 붕괴하고 어떻게 부활할 것인가』, 커뮤니케이션북스, 2010.

Abstract

A Study on Procedural Narrative and Gaming Process in Digital Games

Lee, Jung Yeop

Department of Korean Language and Literature,

Modern Korean Literature

The Graduate School

Seoul National University

The subject of this thesis is non other than the narrative structure of digital games. A digital game is essentially a mechanical product operated by a computer programed algorithm. But in front of a player who enjoys the game, this fundamental mechanism is hidden behind and turns into a reproduction of multimedia with dynamic image, sound and text all blended together through the interface. Narrative form is already a familiar communication method to players through many different media such as literature or film, so digital games could borrow the existing communication methods of narrative art without difficulty by re-mediating them.

This thesis would like to propose the concept of "gaming" as an alternative analysis frame to complement the discussions of narratologists that have been criticized as academic colonialism

whilst in the process of identifying the narrative characteristics and the aesthetic effects of digital games. The study of gaming is not analyzing the game itself by text, but rather focusing on user responses and game context or ramifications generated by them. This gaming concept could also include the cognitive effects during game play, and social problems or cultural history perspective conjured in the process of the game being accommodated in a historic context. The primary goal of this thesis is to identify the narrative structure of digital games and its independent rhetoric. In addition, the research points out the unique process of digital games being accommodated and created in Korea.

Chapter 2 tracks down the process of interactive narrative being specialized into game, and discusses the differentiation between each genre as a comparative media's point of view. The flow from e-books to digital games and to interactive drama shows the transition from reading to gaming at a glance. The sub-genre of interactive narrative such as e-book, hypertext, interactive fiction, digital game, virtual world and interactive drama possesses different qualities depending on the control point initiative of narrative, agency or AI. These genres can't be considered as a one-sided evolution relationship as being created in the same period, but it is important that they have been mutually developed by interacting with each other.

Chapter 3 describes unique narrative characteristics of digital games by drawing four key-words; agency, multi-plot, interface and temporality. Relating each key word with gaming, the chapter studies on how it derives narrative meaning. These narrative features are reproduced in a procedural and dynamic way through the process of gaming, rather than being inserted into the game as

a priori epic narrative. In the process, digital game goes beyond the conventional narrative theory, brings down temporal and spatial constraints and continues to linger in the consciousness of the player.

Chapter 4 makes a general classification of the usage of unique rhetorical elements in digital games into procedural rhetoric, usage of fantasy and allegory, front view of abstraction and minimalism, change of time-consuming mechanisms in multi-user culture and analyzes each. Considering the unique narrative characteristics of digital games analyzed in Chapter 3 as the structural framework, the rhetoric elements analyzed in this chapter represents the expressive forms and techniques.

To explain the history and uniqueness of the games in Korea, Chapter 5 analyzed Korean game history until the mid-1990s focusing on the early works. In addition, selected two of the Adventure Games that are actually rare in the history of Korean games: "Deicide 3" and "White Day", and analyzed the narration of the two. For Korean games since the mid-1990s, the field was developed mainly with role-playing games. So the representative single-player RPGs "Astonishia Story" and "The War of Genesis", and distinctive MMORPGs made by NC Soft are selected as the main target of the study.

keywords : Digital Games, Interactive Narrative, Narrative Structure, Procedural Rhetoric, Agency, Multi-Plot, Interface, Point of view, Independent Games, MMORPG
Student Number : 2008-30010