creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 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

교육학석사 학위논문

게임 서사 체험 교육 연구

- 일인칭 어드벤처 게임을 중심으로 -

2023 년 2 월

서울대학교 대학원

국어교육과 국어교육전공

이 성 호

게임 서사 체험 교육 연구

- 일인칭 어드벤처 게임을 중심으로 -

지도교수 윤 대 석

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함
2022 년 10 월

서울대학교 대학원
국어교육과 국어교육전공
이 성 호

이성호의 석사 학위논문을 인준함
2022 년 12 월

위 원 장 _____ (인)

부위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

국문초록

본 연구는 게임 서사 체험의 개념과 원리를 밝히고 이용자들의 반응 분석을 바탕으로 게임 서사 체험 교육을 설계하는 것을 목표로 한다. 이러한 연구는 게임 서사 체험의 교육적 의의를 제시하여 서사 교육의 외연을 넓힐 수 있다.

서사는 매체에 영향을 받는다. 현대 디지털 매체의 등장은 이전부터 존재했으나 주목받지 못하던 하이퍼텍스트와 같은 서사 구성의 발전에 큰 도움을 주었다. 앞으로 디지털 매체의 상용화를 고려할 때 디지털 매체에서 가능한 서사 문학 또한 부상할 것으로 예상된다. 연구에서는 디지털 매체 중 컴퓨터를 설정하고 서사적 장르로 인정받고 있는 일인칭 어드벤처 게임을 살펴봄으로써 게임의 서사적 특성을 분석할 것이다.

게임은 규칙을 바탕으로 목표를 달성하는 놀이를 의미하며 디지털 게임은 디지털 매체를 통해 구현된 게임을 통칭한다. 규칙은 현실과 관련되어 있지만 밝혀지지 않은 상태로 남아있다. 이용자는 게임의 규칙이 어떤 결과를 가져올지 알지 못한다. 이용자는 게임의 이용 결과에서 오는 우연성을 통해 세계를 긍정하고 규칙을 알게 된다.

게임 서사는 이용자가 게임 규칙으로 구성된 세계를 체험하며 구성하는 서사이다. 게임 서사는 완성된 서사가 아닌 잠재된 서사다. 이용자가 질료인 매체와 상호작용하여 형식을 드러낸다는 점에서 이용자는 서사적 잠재성을 가진 존재다. 이용자는 매체와 상호작용하는 중개자의 위치에서 게임 세계를 현실 세계로 중개한다. 이 과정에서 이용자는 컴퓨터를 구성하는 입·출력 매체를 통해 게임 텍스트를 감각적으로 받아들인다.

일인칭 어드벤처 게임은 아바타의 시선으로 이야기를 진행하는 게임이다. 이용자는 행위자의 위치에서 게임 세계 내 아바타를 조종한다. 이용자는 아바타의 시선으로 게임 세계를 바라봄으로써 아바타에 공감하며 서사를 구성하게 된다. 게임 텍스트는 방대하기에 이용자는 모든 텍스트를 받아들이는 것이 아닌 서사를 구성하기 위한 특정 정보만을 채택한다. 이 과정에서 이용자마다 집중하는 부분이 다르기에 이용자마다 다른

서사가 구성된다. 이때 제작자가 상호작용할 수 있게 둔 텍스트 조각을 텍스톤이라고 하며 이용자가 서사를 위해 상호작용하는 텍스트 조각을 스크립톤이라고 하는데, 이용자는 자신의 판단 기준에 따라 스크립톤을 수집하여 서사를 구성한다. 이용자는 게임 서사 체험을 자신의 체험으로 받아들여 체험에서 얻은 가치를 현실로 확장해 삶을 반성하게 된다.

연구는 게임 서사 체험의 원리를 이용자가 중개자로서 매체와 상호작용하여 게임의 규칙을 파악하고, 아바타를 조종하는 행위자로서 게임 세계를 체험하며 서사를 구성하며, 반성자로서 게임 서사 체험을 통해 얻은 의미를 자신의 삶으로 확장하는 체험의 전중후 과정을 제시한다.

실험을 통해 이용자들의 게임 서사 체험 양상을 분석한 결과, 이용자들 대부분 매체를 여러 방식으로 이용하는 여러 시도 끝에 규칙을 파악하는 중개자의 위치를 확인했다. 게임을 진행하면서 이용자들은 아바타의 시선으로 게임 서사를 체험하며 서사를 구성하는 모습을 보였다. 게임 서사 체험을 마친 뒤 이용자는 아바타의 행위에 책임을 느끼거나 체험을 자신의 삶과 연결 짓는 등 게임 서사 체험을 의미화하였다.

이용자 양상을 통해 나타낼 수 있는 게임 서사 체험 교육의 목표는 서사의 매체적 특징 이해, 아바타로서의 서사 구성, 체험 가치의 현실 확장이다. 이를 위해 게임 서사 체험 교육의 내용과 방법을 게임 텍스트의 매체 단위 분석, 게임 내 사물들의 서사적 의미 연결, 체험과 삶을 연결하기 위한 공통된 주제어 설정으로 구성하였다.

게임 서사 체험 교육은 교육 매체의 범위를 디지털로 확장하여 이용자가 새로운 방식으로 세계와 소통하고 서사 구조에서 새로운 위치로 정위되어 서사 구성에 윤리적 책임을 느끼는데 의의가 있다. 본 연구는 교육의 영역에서 전개되지 않은 게임 서사의 실제 교육 가능성을 다룸으로써 앞으로의 서사 교육의 방향성을 제시했다는데 의미가 있다.

주요어 : 게임 서사, 체험, 중개자, 행위자, 반성자, 일인칭 어드벤처 게임, 스크립톤, 텍스톤

학 번 : 2020-20832

목 차

Ⅰ. 서론 ····· 1
1. 문제 제기 및 연구 목적 ····· 1
2. 연구사 검토 ····· 4
3. 연구대상 및 연구방법 ····· 9

Ⅱ. 게임 서사 체험 교육을 위한 이론적 탐구 ···· 16
1. 게임 서사 체험의 개념 ····· 16
1) 게임 서사의 정의 ····· 16
2) 일인칭 어드벤처 게임의 특징 ····· 24
3) 게임 서사 체험의 확장 ····· 28
2. 게임 서사 체험의 원리 ····· 30
1) 체험 전 중개자로서 게임 규칙 파악 ····· 31
2) 행위자로서 체험을 통한 서사 구성 ····· 36
3) 체험 후 반성자로서 현실로의 체험 확장 ····· 43
2. 게임 서사 체험의 교육적 의의 ····· 48
1) 매체를 통한 새로운 방식의 소통 ····· 48
2) 서사 체험에서 이용자의 새로운 위치 지정 ····· 49
3) 게임 서사 체험에 윤리적 책임 도입 ····· 50

Ⅲ. 게임 서사 체험의 양상 ····· 52
1. 게임 서사 체험 준비 양상 ····· 53
1) 매체의 텍스트 구현 방식 이해 ····· 53
2) 상호작용을 통한 게임 규칙 파악 ····· 57
2. 게임 서사 구성 양상 ····· 59
1) 스크립톤 수집을 통한 사건 판단 ····· 60

2) 아바타의 행위를 통한 서사 구성 ····· 64
3. 체험 이후 반성 양상 ····· 67
1) 선택에 대한 책임 의식 ····· 68
2) 아바타와의 동일시를 통한 현실 확장 ····· 69
4. 게임 서사 체험의 한계 ····· 73
1) 게임 매체 부적응 ····· 73
2) 서사 외적 요소로 인한 흥미 감소 ····· 74

Ⅳ. 게임 서사 체험 교육의 설계 ····· 76
1. 게임 서사 체험 교육의 목표 ····· 76
2. 게임 서사 체험 교육의 내용 및 방법 ····· 79
1) 체험 전 규칙 이해를 위한 게임 구성단위 분석 방법 79
2) 주변 사물들의 의미 연결을 통한 서사 체험 방법 ····· 85
3) 체험과 삶을 연결하기 위한 주제어 설정 방법 ····· 87

Ⅴ. 결론 ····· 91

부록 ····· 96
참고문헌 ····· 101
Abstract ····· 109

표 목 차

표 1. 예비 실험 개요 ····· 10
표 2. 본 실험 개요 ····· 12
표 3. <핀치>의 체험 구조(위)와 정석적인 서사 진행 순서(아래) ····· 14
표 4. 이용자들의 체험 양상 비율 ····· 52

Ⅰ. 서론

1. 문제 제기 및 연구 목적

본 연구는 문화적 영향력을 넓혀가고 있는 디지털 게임을 서사적 관점에서 분석하여 게임 서사 체험의 개념과 원리를 밝히고 이용자 분석을 통해 게임 서사 체험 교육을 설계하는 것을 목표로 한다.[1] 게임 서사 체험은 디지털 시대의 서사인 게임 서사에 대한 교육적 의의를 바탕으로 시대에 맞는 서사 교육의 외연을 넓힐 수 있다.

게임은 규칙을 바탕으로 목적을 달성하는 놀이다. 게임의 정의에는 규칙 내에서 임의로 행동할 수 있는 자유와 일상에서 벗어난 일탈이라는 특징을 가지고 있는데, 게임은 디지털 매체의 등장 이후 게임의 특징을 드러낼 수 있는 가상 공간을 갖게 되어 더 발전된 형태를 가지게 되었다. 게임의 본질인 규칙은 선택과 결과라는 알고리즘으로 구성할 수 있으며 이러한 구조는 디지털 매체에서 구현되기 적합하다.

디지털 게임은 가상세계에 감각을 구현하여 이용자를 현실 세계에서 게임 세계로 끌어온다. 게임 서사는 문자 언어뿐만 아니라 음성 언어, 영상 언어 등 디지털로 구현할 수 있는 모든 매체 언어를 통해 감각을 구현한다. 이용자는 게임 세계를 체험하기 위해 디지털 매체가 어떻게 감각을 구현하는지 이해해야 한다. 게임이 가상 세계를 구현하게 되면서 인간의 삶에 대한 관심은 메타버스‘Metaverse’로 옮겨졌으며, 디지털 시대에 게임은 없어서는 안 될 존재로 자리잡았다.

위와 같은 게임에 대한 시대적 관심에 반해 서사적 영역에 관한 연구는 국내에서 부족한 실정이다. 연구자가 디지털 서사의 핵심이라고 할

---

1) 본 연구에서는 외래어 사용을 지양하거나 플레이어‘Player’, 플레이‘Play’, 미디어‘Media’, 스토리‘Story’를 각각 이용자, 이용, 매체, 이야기로 환원하였다. 그 외에 외래어임에도 국어로 환원할 필요가 있는 어휘는 모두 국어로 바꾸었으며 본래 어휘를 옆에 적었음을 밝힌다.

수 있는 게임에 대해 잘못된 관점으로 해석하는 경우도 많다. 일반 게임 이용자 또한 게임 서사를 게임의 부가적인 것으로 치부한다. 이용자는 서사 지식으로 게임 서사를 해석할 수 있음에도 게임과 서사를 별개의 것으로 판단하여 게임의 이야기가 과하게 복잡하다고 판단하기도 한다. 서사는 매체에 의해 구성된다. 디지털 매체의 발달 지표로 평가받는 게임을 서사 영역 내에서 다룰 수 있다면 서사와 매체의 새로운 관계를 드러낼 수 있을 것이다.

서사는 매체와 함께 발달해왔다. 롤랑 바르트와 리먼 캐넌으로부터 발달한 서사학은 해석의 의미 단위를 작품에서 텍스트로 옮기면서 독자 중심의 해석 방법을 만들었다. 채트먼은 서사를 표현과 내용으로 나누어 표현이 이용자를 내용으로 이끈다고 설명하며 영상에서 가능한 서사 구조를 만들었다[2], 매클루언은 나아가 표현 자체가 내용이며, 문자 문화에서 벗어나 감각을 바탕으로 한 무한한 표현의 가능성을 읽어냈다.[3]

기존의 서사 소통이 내포 작가의 의도와 내포 독자라는 개인 간의 의사소통 과정이었다면, 게임 서사에서 소통은 작품을 특정 개인의 존재가 아닌 세계와의 상호작용을 통해 자신이 겪는 경험을 하나의 서사적 경험으로 이해하는 서사 세계와의 소통이다. 이전 서사가 작품에 담긴 텍스트의 의미를 해석하는 것이었다면 게임 서사는 의미 생성에 있어 이용자 행위가 텍스트에 영향을 끼침으로써 서사 행위와 서사 해석이 순환된다. 이용자는 행위를 통해 표현 속에 담겨 있는 심층적 내용을 읽어냄으로써 세계와 소통하는 방법을 알며, 자신과 세계를 관계짓는다.

게임 서사는 기존 서사와 비슷하지만 다른 구조로 되어있다. 게임 서사는 인칭이나 플롯 진행에 있어 기존 서사와 유사한 구조를 띠는 것처럼 보이지만, 필요할 경우 언제든 현재의 서사를 반복할 수 있고, 이 반복은 매번 다른 결과를 제공하여 같은 시스템 속에서 이용자마다 다른 서사가 나타난다. 이 서사의 차이는 이용자가 게임을 이루는 텍스트 전체에서 채택하는 정보의 차이로 인해 나타난다.

---

2) Chatman. S., 한용환 역, 『이야기와 담론』, 푸른 사상, 2003, 29쪽.
3) Mcluhan. M, 김상호 역, 『미디어의 이해 : 인간의 확장』, 커뮤니케이션북스, 2011. 49쪽.

머레이와 올셋은 이용자와 세계가 상호작용하는 서사 구조를 설명한다.[4] 기존의 서사가 읽는 방법에 있어 한 방향으로 흘러가는 선형적 구조로 되어있었다면 게임 서사는 사용자의 선택에 따라 서사 구조가 바뀌는 다선형적 구조로 되어있으므로 서사를 '읽는' 방법이 아닌 '체험'의 방법으로 이해된다. 이용자는 자신의 선택에 따라 바뀔 수 있는 세계의 재현성을 알게 되어 게임 속의 자신을 주체로써 인식하게 된다.

게임은 장르에 따른 개성이 강한 매체이기에 위와 같은 설명에도 불구하고 서사적 특성을 가지지 않는 게임도 존재한다. 본 연구는 게임의 장르 중 하나인 일인칭 어드벤처 게임에서 드러나는 서사적 특징을 포착하여 새로운 서사 영역을 정리하고 이 영역의 교육적 가치를 구조화하고자 한다. 일인칭 어드벤처 게임은 게임 장르 중 서사적 특징이 강하게 드러나는 장르이면서, 감각적으로 복제된 가상현실이라는 점에서 게임만의 서사적 특징 또한 잘 드러나기 때문이다.

이러한 논의를 바탕으로 본 연구는 다음과 같은 문제를 규명하고자 한다. 첫째, 게임 서사의 개념을 밝히고 이를 일인칭 어드벤처 게임에 적용하여 게임 서사 체험의 특성을 정리한다. 둘째, 정리한 개념을 바탕으로 일인칭 어드벤처 게임의 서사 체험 원리를 제시한다. 셋째, 게임 이용에 있어 이용자들이 게임 서사를 어떤 방식으로 체험하고 있는지 살펴봄으로써 확장된 서사 지평의 교육 가능성을 밝힌다.

위의 문제들을 규명함으로써 본 연구는 새로운 서사 장르로서의 게임 서사를 문학교육의 영역으로 들여오고, 기존 서사 교육에서 다루지 못한 서사의 매체적 특징을 제시하여 서사 매체 교육의 한 방향을 제시하고자 한다. 게임의 영향력이 확대되는 것에 반해 게임에 대한 인식은 여전히 한정적이라는 점에서 게임 서사 연구는 게임의 사회적 영향력을 인정하고 서사의 새로운 영역을 확대할 수 있는 의의를 지닌다. 나아가 게임 서사 체험 교육은 이용자가 서사를 구성하는 매체를 이해하고 매체가 구

---

4) Murray. J. H., 한용환·변지연 역, 『인터랙티브 스토리텔링』, 안그라픽스, 2001, 167-168쪽; Aarseth. E. J, 류현주 역, 『사이버텍스트』, 글누림, 2007. 238쪽.

현하는 하나의 세계 속에서 자신이 사건을 겪으며 서사를 구성함으로써 서사를 구성하는데 필요한 요소들을 깨닫게 한다는 데 의의를 지닌다.

2. 연구사 검토

게임 서사와 관련된 선행 연구는 국내에서 아직 이론적으로만 진행이 되고 있으며 그 이론 연구마저도 빈약한 편이다. 교육과 관련되어서는 기능성 교육에 편중되어 있어 게임이 아닌 교육의 게임화에 가깝다. 게임 서사는 게임화와 분리하여 바라볼 필요가 있는데, 게임을 문화적 텍스트로 다루는 것이지 교육의 한 방법으로 다루는 것이 아니기 때문이다. 이를 위해 연구사 검토의 범주는 게임 서사에 대해 다룬 학문 연구, 국어교육의 범주에서 전개된 게임 서사 교육 연구, 서사 교육과 관련된 해외 연구로 나누어 살펴보기로 한다.

먼저 게임 서사에 대해 다룬 학문 연구는 국내에서 2000년대부터 본격적으로 논의되었다. 전경란, 이정엽을 중심으로 전개된 게임 서사에 대한 논의는 비평에만 머물러 있던 게임 논의에 이론적 힘을 실어주었다. 게임의 서사성에 대한 논의는 디지털 매체 이전부터 논의되어오던 주제이지만, 서사가 핵심이 아니었기에 크게 주목받지 못하였다. 그러나 디지털 매체의 등장으로 서사는 게임에서 중요한 요소를 차지하게 되었다. 타인과 상호작용하지 않는 오프라인 게임에서 스토리텔링은 게임 개발의 필수적 요소로 자리잡았다. 이로 인해 게임의 개념이 변화할 필요가 생겼으며, 규칙과 목표, 흥미만이 아닌 세계와의 상호작용과 그에 따른 이용자의 서사적 구성이 게임의 중심 요소로 자리잡게 되었다.

전경란(2005)[5]은 매체와 스토리텔링을 연결 지으며 매체 기술에 따라 스토리텔링의 방식이 바뀐다고 설명한다. 시·소설·영화·드라마·연극 등의 문학 장르의 변화는 디지털 매체에서 '게임'으로 나타난다. 디지털 매체의 핵심이 이용자와 텍스트 간의 '상호작용'이라고 볼 때 상호작용은 디지털 세계에서 만나는 타인일 수도 있으며, 디지털 세계 그 자체일 수도

5) 전경란, 『디지털 게임의 미학』, 살림, 2005.

있고, 디지털 세계가 내포하는 이야기일 수도 있다. 그러나 이러한 상호작용의 다양성은 실제 게임 서사에 대한 정체성을 모호하게 만들며, 서사의 핵심이 이용자 개인의 서사 창출인지, 게임 세계와의 상호작용인지 구분하기 어렵게 만들었다. 박태순(2006)[6]의 논의 또한 이러한 상호작용에 대한 비선형적 서사라는 새로운 매체 서사를 제시하고 있지만, 이는 디지털 매체가 아니더라도 보드 게임, TRPG와 같은 장르에서 이미 존재하고 있으므로 상호작용성에 대한 발전적 논의가 더 필요하다.

이정엽(2005; 2015)[7]은 기존 서사 이론을 게임 서사에 적용하되 그 차이점을 명확히 하여 게임 서사만의 특징을 제시한다. 기존의 채트먼, 슈탄젤의 시점 이론은 서술자에 의해 중개되는 시점이었지만, <서든 어택>, <GTA3>와 같은 FPS'First Person Shooting' 계열의 게임은 이용자에게 일인칭과 삼인칭을 넘나들며 서사 공간을 입체적으로 지각할 수 있는 선택지를 제공한다. 또한, <삼국지>와 같은 고전 텍스트를 인물, 사건, 배경 등의 단위로 분리하여 이용자가 이 단위들을 조합하여 서사를 구성할 수 있게끔 하였지만, 게임 서사 그 자체의 고유성에 대해서는 자세하게 설명하지 못한다.

이상우(2012)[8]의 논의에 이르러서야 디지털 게임, 그중에서도 컴퓨터 게임에서만 드러나는 여러 서사적 특징들이 드러난다. 이상우는 매체에 대해 키보드와, 마우스, 마이크와 같은 구체적인 도구를 상정하여 현실 세계의 은유로서의 게임 세계를 가정한다. 또한, 게임 이용이 어떻게 현실의 재현이 되는지 설명하며 놀이 문화로서의 게임을 넘어선 문화적 실천으로써의 게임 이용을 정의한다. 이를 통해 영화와 TV와 같은 수동적 매체와 달리 게임은 적극적 매체로 구분된다.

최성민(2013)[9]은 이러한 매체 서사에 있어서 허구 세계를 통한 독자와

---

6) 박태순, 「컴퓨터게임의 서사와 장르의 상관관계에 관한 고찰」, 『한국게임학회논문지』, 6(2), 한국게임학회, 2006.
7) 이정엽, 『디지털 게임, 상상력의 새로운 영토』, 살림, 2005; 이정엽. 「인지서사학 관점에서 본 게임학 연구 -< 스탠리 패러블 >을 중심으로-」, 『한민족어문학』, 71, 한민족어문학회, 2015.
8) 이상우,『게임, 게이머, 플레이』, 자음과모음, 2012.
9) 최성민, 「서사텍스트의 가능세계에 대한 서사공학적 연구 - 소설 서사와 디

작가의 만남을 전제하는 가능세계 이론을 차용하며 서사에 있어 중요한 요소인 상상력의 전달에 있어 특정 매체만의 전달 방식을 중요시한다. 게임 개념의 결이 기존의 가상세계의 개념과 다른 것은 분명하며 이는 작가와 이용자의 소통 수준을 넘어 이용자의 해석에 전적으로 의지하는 서사라는 점에서 이용자의 행위 자체가 게임 서사의 핵심이 된다. 그러나 이용자의 해석에 전적으로 의존하는 것에 비해 게임 서사는 서사로서 그 내용이 명확하게 정해져 있으며 이용자는 이 서사 내용을 자신의 선택에 따라 체험하는 것처럼 보이지만, 결국엔 정해진 알고리즘을 따라간다는 비판을 피할 수 없다.

게임과 서사의 결합은 결합이라고 말하는 것이 아니라, 게임이라는 디지털 매체의 형식 속에 서사가 내재되어 있다는 표현이 더 옳을 것이다. 게임이 서사를 담고 있지 않다면, 이용자는 게임의 목표를 잃게 된다. 그 순간 게임은 게임이 아니라 반복의 도박에 불과하게 된다. 위의 논의를 통해 게임 서사가 가지는 기존 서사와의 차이점으로 서사 세계와의 상호작용, 서사 구조의 자유로움, 몰입적 성격, 다매체성, 문화적 특성 등을 확인할 수 있는데 이러한 요소들을 실제 교육에서 구현하기 위해선 각각의 특성들이 교육에서 구체적으로 어떻게 드러낼 수 있는지 추가적인 논의가 필요하다.

두 번째로 국어교육 범주에서의 게임 서사 교육 연구에서는 2000년대 초부터 하이퍼텍스트, 상호작용의 주제로 등장한 실제 교육에서 게임 서사 교육의 필요성이 제시되었지만, 구체적인 교육 내용 제시는 2010년대부터 활발하게 이루어졌다. 다만, 실제 교육 사례는 한정적이라는 한계가 있다. 게임 서사의 교육 내용을 제시하기 위해선 게임 서사의 구조 이상의 실제 게임의 예시에 관한 연구가 바탕이 되어야 한다. 특히, 수작이라고 평가받는 게임에 관한 연구가 다수 필요한데, 대중적 성공을 목적으로 하는 게임과 달리 수작으로 평가받는 게임은 서사, 그래픽, 음향 효과 등 다양한 부분에서 예술으로 판단할 수 있는 요소들이 존재하기 때문이

지털 게임 서사의 수용 과정 비교를 통하여-」, 『시학과 언어학』, 25, 시학과 언어학회, 2013.

다.

예를 들어, 고전과 게임을 접목하려는 시도들을 볼 수 있는데, 이재홍(2011)[10]은 고전 교육에 게임을 접목하여 한국 고전을 하나의 게임 세계관으로 만들어 게임 서사를 교육하는 한국 고전 문학 교육 내용을 제안한다. 삼국 시대 등을 배경으로 당시의 문화 요소가 적절히 구현된 <천년의 신화>나 <바람의 나라>에서 이러한 고전 교육의 가능성을 발견할 수 있다. 권대광(2017)[11]은 게임 시나리오 쓰기를 통한 고전 서사 창작 방안을 제시하여, 게임에 흥미를 가지고 있는 이용자에게 자신이 원하는 게임을 만드는 창작의 기회를 부여함과 동시에 실제 게임 툴을 이용하여 게임 제작까지 진행하는 게임 서사 교육을 제안한다.

채새미(2004)[12]는 하이퍼텍스트 문학으로서의 게임 텍스트를 상정하고 이를 하나의 교육과정으로 정리하여 하이퍼텍스트의 특징인 상호작용, 다연결, 비선형, 작독자가 게임 텍스트에서 어떻게 나타나는지 이해시키고 이를 실제 게임에 연결해보는 교육을 시도한다. 특히 문학적 상상력에 있어서 하이퍼텍스트 문학이 기존 문학과 비교하여 이용자들의 주체적 상상력을 자극한다는 것을 확인하였으며, 이용자에게 게임 교육을 통해 문학에 관한 접근성을 높일 수 있음을 확인하였다.

김대진(2009; 2010)[13]은 온라인 RPG 시나리오를 바탕으로 이용자들이 직접 만든 게임 교육의 사례를 통해 서사 구성이 이용자의 문화적 경험을 드러낼 수 있다고 설명한다. 게임을 만드는 데 있어 기존 서사 요소인 인물, 사건, 배경이 도입되며 각각의 요소들이 이용자에게 자신의 문화적 배경에 영향을 받는다는 것을 인지시키기에 게임 서사 창작 교육은

---

10) 이재홍, 『게임 스토리텔링 : 게임 기획과 게임 시나리오의 ABC』, 생각의 나무, 20 11.

11) 권대광, 「게임 시나리오 쓰기를 통한 고전서사 교육 방안 제안」, 『인문사회과학연구』, 18(2), 부경대학교 인문사회과학연구소, 2017.

12) 채새미, 「디지털 서사 이해 교육 연구 - 현장연구 중심으로-」, 서울대학교 국어교육연구소, 2004.

13) 김대진, 「게임 서사에 대한 구조주의 신화론적 고찰」, 『한국게임학회논문지』, 9(3), 한국게임학회, 2009; 김대진, 「'사유의 놀이'로서 ORPG의 서사 교육적 활용 연구」, 『한국게임학회논문지』, 10(5), 한국게임학회, 2010.

문학교육에 적합하다고 할 수 있다.

세 번째로 서사 교육과 관련된 해외 연구는 게임 서사 이론 연구와 게임 서사 교육 연구로 나눌 수 있다. 게임 서사의 대표적인 학자로는 에스펜 올셋(E. J. Aarseth)과 이안 보고스트(I. Bogost)가 있다.[14] 올셋은 게임의 장르 중 이야기를 강조하는 어드벤처 게임이 서사 장르에 편입될 수 있다고 설명하며, 기존 서사 이론을 변형시켜 게임 서사에 적용한다. 보고스트는 게임만의 수사학을 절차적 수사학'Procedural rhetoric'이라고 명명한다. 절차적 수사학은 게임 수사학의 중점을 알고리즘에 두고 일종의 순서를 이루는 것이 수사학적인 설득력을 가지는 것을 의미한다. 이러한 절차적 수사학을 통해 서사 또한 설득력을 얻게 된다.

미셸 딕키(2011;2020)는 게임 기반 교육에서 이용자가 디지털 시공간에 몰입하기 위한 서사 구성을 제시한다.[15] 이때 서사는 교육의 수단이 될 경우 몰입을 해칠 수 밖에 없기에 교육적 게임 환경이 아닌 일반적인 게임 환경에서 교육 내용을 연구해야 한다. 레스터 외 5인(2014)은 교육을 목적으로 하는 게임 개발에 있어서도 서사는 반드시 필요하다고 설명한다.[16] 실제 게임 개발을 할 때 교육 내용과 상관없이 교육자는 반드시 서사 맥락을 고려하여 서사가 삶을 지향하도록 해야 한다. 디지털 게임에 있어 서사는 필수적인 영역이며, 게임 서사를 교육한다는 것은 삶을 구성하는 전체적인 범주를 이해하는 것이다. 그러나 이러한 연구는 게임 제작이나 서사 몰입을 통한 기타 과목 교육과 같은 특정 목적을 달성하

---

14) Aarseth. E. J, 「A *narrative theory of games*」, Proceedings of the international conference on the foundations of digital Games, 2012; Bogost. I, 『*Persuasive games: The expressive power of videogames*』, MIT Press, 2010.

15) Michele. D,「*Murder on Grimm Isle: The impact of game narrative design in an educational game based learning environment*」, 『British journal of educational technology』, 42(3), 2011; Michele. D,「*11 Narrative in Game-Based Learning*」, 『Handbook of Game-Based Learning』, 2020.

16) James. C. L et al, 「*Designing game-based learning environments for elementary science education: A narrative-centered learning perspective*」, 『Information Sciences』, 264, 2014.

기 위해 서사가 이용되는 것이기에 게임 서사를 교육한다고 볼 수 없다.

해외에서 게임 서사에 대한 이론적 연구가 활발함에도 국내와 마찬가지로 교육용 게임을 위한 서사가 주를 이루고 있어 게임 서사 교육 자체에 대한 연구는 찾아보기 힘들다. 로즈(2018)는 대학생을 대상으로 매체 문식성과 정체성, 타인에 대한 관점 등을 조건으로 하여 서사적 게임 이용 후 이용자의 반응을 분석하였다.[17] 이용자들은 게임 경험을 설명하면서 개인의 정체성을 게임 세계에 투사하여 서사를 구성하는 모습을 보였다. 이 연구는 게임 서사 구성에 있어 매체 문식성보다 개인의 정체성이 큰 영향을 준다고 판단하였는데, 관련된 연구가 부족하여 서사 구성에 있어 이용자의 어떤 점이 영향을 끼치는지 추가적인 논의가 필요하다.

게임 서사 교육의 연구 흐름에 있어서 게임 서사에 대한 논의는 국내외에서 점점 활발하게 이루어지고 있지만, 그러한 논의를 실제 교육에 적용하는 경우는 찾아보기 힘들다. 이는 게임 서사 이론의 광범위함이 교육에 적용하기에 정립되지 않아 나타나는 상황으로 판단되지만, 현재와 미래의 게임 양태를 고려하였을 때 게임의 서사적 가치는 충분하며 이를 디지털 시대의 교육에서 논의할 필요가 있다.

3. 연구 대상 및 방법

대상 이용자는 중학교 3학년 학생부터 고등학교 2학년 이용자로, 모두 최소 1개 이상의 온라인 게임을 경험해본 이용자들이다.[18] 이용자 학년의 분류는 서사의 매체적 특징을 배우지 않지만, 서사의 기본적인 흐름

---

17) Rose. S, 「*Narrative-Focused Video Games as Situated Learning: Media Literacy Implications of Play, Identity, and Perspective Taking*」, Doctoral Thesis of Oklahoma State Univ, 2018.

18) 온라인 게임 경험자 중 게임 장르 경험의 차이에 따라 감상이 유의미한 차이를 보였으나, 게임 장르의 다양성으로 인해 이용자마다 개인차가 크므로 따로 분류하지 않고 양상 분석에 있어 이용자의 개별적인 경험 배경을 설명하였다. 그 외 성별, 학교 특성 등의 보편적인 차이의 경우 유의미한 영향을 미치지 못하여 표기에서 제외하였다.

을 이해하는[19] 중학교 3학년과 갈래를 바탕으로 문학을 감상하는[20] 고등학교 1학년, 문학의 매체적 특징을 이해하고 표현 방법을 문학적 관점에서 해석 소통하는[21] 고등학교 2학년으로 나누어 게임 이해에 있어 국어 교육의 영향력 확인 기준으로 하였다.

예비 실험 조사의 개요는 다음과 같다.

구분	실험 시기	실험 대상	인원	대상 텍스트	실험 내용
예비	2022년 4월	중학교 3학년	11명	포탈(Portal2)	· 게임 이용 및 감상문 작성
	2022년 5월	고등학교 1학년	3명	에디스 핀치의 유산(What remains of edith finch)	· 실험 대상 게임 이용 영상 녹화 · 머뭇거림, 스토리 생략, 부가적 서사 요소 탐색을 기준으로 영상 분석 · 해당 행동에 대한 이유 인터뷰 분석

표 1. 예비 실험 개요

예비 실험의 게임은 밸브Valve사의 <포탈2>(2007)[22]과 자이언트 스패로우Giant Sparrow사의 <에디스 핀치의 유산>(이하 핀치) (2017)[23]를 선정하였으며, 본 실험에서는 <핀치>를 실험 작품으로 삼았다. 게임 선정 기준은 수상 이력, 서사성, 사회적 주제, 재미, 미학적 표현 소요 시간, 난이도, 그래픽, 조작 방법 등을 고려하여 선정하였는데, 특히 연구에서 분석이 필요한 일인칭 어드벤처 장르 조건 충족과 서사를 다층적으로 해석할 수 있는 구조 존재 여부를 중점으로 선정하였다. 국내에는 앞의 조건들을 모두 충족하는 게임이 존재하지 않아 해외 게임 중 한글화가 되어있는 게임으로 선정하였으며, 자세한 설명은 다음과 같다.

---

19) [9국05-03] 갈등의 진행과 해결 과정에 유의하며 작품을 감상한다.
20) [10국05-02] 갈래의 특성에 따른 형상화 방법을 중심으로 작품을 감상한다.
21) [12문학02-06] 다양한 매체로 구현된 작품의 창의적 표현 방법과 심미적 가치를 문학적 관점에서 수용하고 소통한다.
22) Valve, <Portal2>, 2007.
23) Giant Sparrow, <What Remains of Edith Finch>, 2017.

<포탈2>는 뉴욕 타임즈 선정 세계 50대 게임 중 하나이자 영국 예술 아카데미(이하 BAFTA) 2011년 수상작이다. 실험실에 갇힌 첼이 다른 곳으로 갈 수 있는 문을 만드는 포탈건을 통해 실험실을 탈출하는 내용인 <포탈2>는 적인 글라도스와 조력자인 휘틀리 사이의 진실과 거짓을 간파하며 이야기를 진행해나간다. 이용자는 첼의 시선으로 대화의 진위를 검증하기 위해 인물들의 목소리뿐만 아니라, 주변 사물 정보들을 자신이 직접 수집하고 행위를 바탕으로 서사를 진행하는 절차적 수사학을 바탕으로 해석하여 서사가 숨기고 있는 진실을 드러낸다.[24]

<핀치>는 BAFTA 2017년 수상작으로 핀치 가문의 마지막 인물인 에디스 핀치의 아들이 가문의 집을 방문하여 어머니 에디스의 일기를 매개체로 인물들의 죽음 서사를 체험하여 가문의 비밀을 밝혀내는 이야기를 담고 있다. 체험을 바탕으로 이용자는 자기 삶을 메타적으로 바라볼 뿐만 아니라 현실과 관련된 윤리적 주제인 '죽음'을 다루고 있어 서사 세계와 현실 세계를 연결 지어 해석할 수 있어 게임의 서사적 가치가 충분하다고 할 수 있다.[25]

예비 실험 결과 이용자들은 게임 서사를 체험하면서 크게 2가지 양상을 보였는데 하나는 감상을 진술할 때 주인공을 '나'라고 진술한다는 것이다. 이용자는 게임에 몰입하여 서사를 해석할 때 주인공을 자신이 동일시하는 아바타로 받아들임으로써 아바타가 보는 정보들을 중점적으로 서사를 해석한다. <포탈2>의 주인공 첼을 아바타로 받아들여 이용한 이용자의 경우 주변 인물이나 환경이 자신에게 어떤 행위를 하였으며 그에 대해 자신이 어떻게 반영했는지에 집중하였으며, <핀치>의 경우 인물의 일인칭 연출이 나올 경우 그 인물의 감정에 몰입하는 경향을 보였다. 반면에 주인공에 거리를 둘 때 서사 해석에 있어 부분적인 면에 집중하는 것이 아닌 서사 전체를 짚어나가며 해석하거나 다른 인물에 중점을 두고 해석하였다. 이용자들은 <포탈2>에서 첼이 세계를 바라보는 시선이 아

24) Wendler. Z. A, 「*"Who Am I?": Rhetoric and Narrative Identity in the Portal Series*」, 『Games and Culture』, 9(5), 2014, 361-364쪽.
25) 인물들은 각각 다른 매체적 특성을 가지고 있다. 이와 관련해서는 Ⅲ장의 양상 분석에서 각 인물 서사의 자세한 특성에 대해 설명할 것이다.

닌 세계가 첼에게 어떻게 영향을 주는지에 주목하거나, <핀치>에서 가문의 죽음을 전체적으로 조합하여 죽음의 의미를 찾아내려고 하였다.

예비 실험을 통해 이용자들이 게임 서사를 특정 관점을 가지고 해석한다는 것을 알 수 있었다. 그러나 이러한 해석적 관점에도 불구하고 대부분 <포탈2>에서 왜 인물 간의 관계가 바뀌는지 이해하지 못했으며, <핀치>에서는 바바라를 죽은 원인을 표면적 층위에서만 판단하는 것을 통해 이용자들이 게임 서사 구성에 어려움을 겪고 있는 것을 확인할 수 있었다.

예비 실험에선 <포탈2>와 같이 8시간 이상 소요되는 게임 이용 시간의 문제로 이용자들이 전체 서사를 짚어내는 데 어려움이 있었으며, 자신이 서사를 이해하지 못해도 게임 이용에는 문제가 없다고 판단하여 문제의식을 끌어내지 못했다. 또한, 체험에 있어 다층적인 시선을 바탕으로 게임을 판단하는 데 어려움이 있어 이를 해결하기 위해 게임의 서사 정보를 모으는 방법과 서사를 구성하는 시점을 바탕으로 게임 체험을 보완하고자 하였고, 이를 바탕으로 한 본 실험 조사의 개요는 다음과 같다.

구분	실험 시기	실험 대상	인원	대상 텍스트	실험 내용
1차	2022년 7월	중학교 3학년	4명	에디스 핀치의 유산(What remains of edith finch)	· 문학 경험·지식, 게임 경험·지식 사전 설문 · 머뭇거림, 인물당 시간 소요, 특이 행동 유무, 반복 행동 유무 기준 게임 이용 영상 분석 · 행동에 대한 이유, 게임 행동과 서사 진행의 관계성, 다매체적 연출, 인물 서사 이해 확인 인터뷰
		고등학교 1학년	4명		
		고등학교 2학년	5명		
2차	2022년 8월	고등학교 1학년	11명	에디스 핀치의 유산(What Remains of Edith Finch)	· 문학 경험·지식,게임 경험·지식 사전 설문 · 머뭇거림, 반복 행동 기준 게임 이용 영상 분석 · 행동에 대한 이유, 인물 서사 이해, 연출 이해, 타 서사 매체와의 읽기 방법의 차이점 확인 인터뷰
		고등학교 2학년	4명		

3차	2022년 9월	고등학교 1학년	7명	에디스 핀치의 유산(What Remains of Edith Finch)	· 문학 경험·지식,게임 경험·지식 사전 설문 · 게임 전체 주제, 다매체적 연출 이해, 인물 서사 이해, 타 서사 장르와의 차이와 관련된 감상문 작성
		고등학교 2학년	9명		

표 2. 본 실험 개요[26)]

본 실험은 총 44명의 인원 대상으로 총 3번의 실험으로 나누어 진행하였다. 연구는 Giorgi와 van Manen의 현상학적 질적 연구를 바탕으로 인터뷰, 수집된 경험, 이미지적 경험 등 다양한 질적 연구 자료를 수집하여 이용자의 게임 서사 체험 지점을 분석하였다. 체험 지점에 대한 분석은 특정 장면에 대해 느낀 감정이 어떤 서사적 이해로 연결되는지 확인하기 위해 감정을 느꼈을 때 나타나는 행위인 머뭇거림, 멈춤, 둘러봄 등 게임 녹화 영상 내 확인되는 요소들을 관찰한 뒤 인터뷰를 통해 해당 행위에 대한 이용자의 체험 정도를 확인하여 행위의 의미를 구성하였다. 의미를 가진 행위의 관찰은 서사에 대한 감정 상태를 확인할 수 있으며, 이러한 감정이 서사 이해에 영향을 끼치는 것을 관찰할 수 있다. 본 연구에서 확인하고자 하는 <핀치>의 개략적인 서사 구조는 다음과 같다.

26) 게임 서사 체험 검증을 위해 질문 사항을 크게 게임 조작 방식, 게임만의 연출 방식, 특이한 서사 구조, 타 서사와의 차이점, 여러 시점 구조로 나누었다. 분석 기준은 Brühlmann et al, 「*How to measure the game experience? Analysis of the factor structure of two questionnaires.*」, Proceedings of the 33rd annual acm conference extended abstracts on human factors in computing systems, 2015와 Rogers et al. 「*Fun versus meaningful video game experiences: A qualitative analysis of user responses*」, 『The Computer Games Journal』, 6(1), 2017을 참조, 변형하였다. 자세한 실험 내용 및 이야기는 후면 부록 참조.

에디스 핀치의 아들
에디스 핀치
가문의 인물들(몰리, 바바라, 루이스 등)
에디스 핀치의 아들 → 몰리 → 오딘 → 캘빈 → 바바라 → 월터 → 샘 → 그레고리 → 거스 → 루이스 → 밀턴 → 돈&에디스&에디

표 3. <핀치>의 체험 구조(위)와 정석적인 서사 진행 순서(아래)

게임 실험은 온라인으로 진행되었다.[27] 사전 설문 단계에서는 이용자의 사전 정보와 사전 지식을 통해 이용자의 게임 이용 방식과 기본적인 문학 지식을 판단하였다. 사전 정보는 학년, 성별, 게임 배경지식, 문학 작품 배경지식으로 구분하였다. 이러한 정보들을 바탕으로 게임 진행 시 게임 이용 방식과 인터뷰 때의 이해 방식을 확인하였다. 비대면 수업은 실험 당시 코로나 사태로 인해 대면 수업이 힘든 점과 게임 실제 이용을 감안하여 녹화 수업과 실시간 수업을 병행하여 2차시로 구성하였다. 수업 내용은 게임 서사의 개념과 게임의 서사적 분석 방법, 게임 체험 실시간 분석으로 구성하였다. 또한, 수업을 들은 학생과 듣지 않은 학생을 비교하여 게임 서사 교육의 실제 효과를 검증하고자 하였는데, 이를 게임 녹화 영상과 비대면 인터뷰, 사후 감상문에서 확인하였다.

게임 녹화 영상 분석은 게임 이론을 바탕으로 이용자가 게임에서 행동 정지, 시선 고정, 반복 행동 등의 특이 행동을 분석하여 이용자의 게임 이용 방식을 분석하고, 인터뷰 질문에서 행위만으로 파악할 수 없는 부분을 파악하였다. 비대면 인터뷰에선 게임에 대한 이용자의 전반적인 이해·감상과 더불어 게임을 해결 대상이 아닌 체험 대상으로 이해하였는지 확인하고 이용자가 이해하지 못했던 부분에 대해 질의응답을 가져 전체적인 이해를 확인하였다. 사후 감상문에선 전반적인 이해·감상을 바탕으

27) 이용자 신원을 확인하기 위해 학교, 학년, 이름과 함께 고등학생의 경우 학생증 사진을 사전 설문에 올려야 실험이 진행되도록 설정하였다. 또한, 중학생, 고등학생 모두 신원을 확실하게 확인할 수 있는 이용자들로부터 소개받아 온라인에서 생겨날 수 있는 문제를 최소화하였으며, 적극적인 참여 의사가 있는 학생들을 중심으로 모집하였다.

로 게임에서 이용자가 매체적 이해와 서사적 이해를 어떻게 하였는지 확인하였다.

1차 실험에선 이용자들이 게임 체험 중에 보이는 반응들을 분석하고 이를 질문하여 이용자가 체험 중에 느끼는 감상을 인터뷰로 확인하였다. 그러나 사후 내용 확인에 있어 질문이 구체적이지 못해 이용자들의 구체적인 반응 양상을 끌어내는 데 문제를 겪었다. 이를 보완하여 2차 실험에선 체험 후 감상 질문을 구체화하였다. 특히, 게임 소요 시간이 이용자별로 차이가 최소 1시간 반에서 5시간까지 났으므로 이를 해결하기 위해 사전 설문에 가이드 라인을 제시하였다. 2차 실험에서는 이용자들이 구체적인 질문을 바탕으로 자신이 체험 중 겪었던 느낌과 체험 후 겪었던 느낌을 인터뷰를 통해 확인하였다. 3차 실험에서는 2차 실험과 같은 과정이지만 인터뷰가 아닌 감상문을 통해 문자로써 이용자들의 감상을 확인하였는데, 2차 실험 때와 달리 체험이 쉽게 나타날 수 있는 인물들을 중심으로 질문을 구성하였다. 이용자들은 수업 영상을 바탕으로 게임 해석에 체험적 시선을 적용하여 현실 세계로 그 해석을 확장하였지만, 여전히 게임 서사 이해에 있어 미진한 부분이 존재하였다.

위 내용을 바탕으로 진행된 본 연구의 절차는 다음과 같다. 먼저 Ⅱ장에서 들뢰즈(Deleuze. G). 하위징아(Huizinga. J), 칙센트미하이(Csikszentmihalyi. M) 등의 학자들을 통해 게임의 본질을 밝히고, 채트먼(Chatman. S) 등의 기존 서사 연구와 머레이(Murray. J. H)와 올셋(Aarseth. E. J), 클림트(Klimmt. C), 라이언(Ryan. M. L), 이상우 등의 게임 서사 연구를 통해 게임 서사를 구조화하고 이를 체험하는 과정을 설명한다. 이후 게임 서사 체험의 원리를 게임 서사 구조 내 이용자의 역할에 따라 일련의 방법으로 구조화하여 이 전문 비평가들의 이용 방식을 통해 이 구조를 검증한다. Ⅲ장에서는 Ⅱ장에서 정립한 게임 이론을 토대로 이용자들이 실제 게임 이해에 있어 어떻게 체험의 방식을 보여주는지 이용자의 실제 게임 이용 영상과 인터뷰를 토대로 양상을 분석한다. 이를 바탕으로 Ⅳ장에서 게임 서사 체험 교육의 목표와 내용 및 방법을 제시한다.

Ⅱ. 게임 서사 체험 교육을 위한 이론적 탐구

1. 게임 서사 체험의 개념

이 절에서는 게임 서사와 관련하여 게임과 서사의 이론을 각각 전개한 뒤에, 두 개념을 토대로 '게임 서사'의 개념을 밝힌다. 이후 게임의 한 장르로서 일인칭 어드벤처의 개념과 일인칭 어드벤처의 매체적 특징을 정리하여 이용자가 게임 세계의 정보를 수집하고 서사를 구성하는 행위를 '체험'이라고 명명한다. 체험은 게임 세계의 서사를 구성하는데 그 기능이 국한된 것이 아닌 삶에서의 체험과 똑같은 것으로 받아들여 자신의 삶을 반성하는 계기가 된다.

1) 게임 서사의 정의

게임'Game'의 정의는 특정한 규칙을 세워 목표를 달성하는 유희이다.[28] 디지털 게임은 디지털 매체에서 구현되는 게임의 총칭을 의미한다. 게임의 본질은 규칙이다. 게임의 규칙이란 목표로 가게 하는 행위의 방향이다. 목표를 달성하기 위해선 특정 행위가 필요한데, 이 특정 행위는 완전히 우연적인 것이 아닌 규칙성을 통해 목표로 다가간다. 이용자는 여러 행위를 통해 규칙을 파악하고 목표를 달성하기 위한 최적의 방식을 찾아 목표를 달성한다. 이용자는 실패와 도전의 반복을 통해 실패를 긍정하게 된다.

질 들뢰즈에게 게임은 존재가 우연을 긍정하는 방식이다. 게임은 개인이 삶을 자의적으로 결정하는 것이 아닌 세계에 의해 개인의 삶이 결정됨을 알려준다.[29] 결정의 과정은 게임뿐만이 아니라 존재의 주요 사유 방식이다. 예측할 수 없는 우연성과 그 우연성에 도전하는 결정, 그 과정

---

28) 게임은 국내에서는 놀이, 내기, 경기 등으로 번역되지만 이러한 번역어로 게임을 설명하기에 적합하지 않기에 게임이란 단어를 그대로 채택하기로 하였다.
29) Deleuze G, 김성환 역, 『차이와 반복』, 민음사, 2004, 433-436쪽.

의 반복을 통해 매 순간 새로운 가치가 존재에게 다가온다. 규칙은 도전하는 방법이며, 존재는 규칙에서 벗어나지 못하더라도 규칙에서 나타나는 우연과 불평등을 통해 세계와 대면하는 의식을 가진다.

들뢰즈는 나쁜 게임과 좋은 게임을 구분한다. 나쁜 게임이란 똑같은 규칙을 반복하도록 하여 이용자를 그 규칙 안에 가두지만, 좋은 게임은 수많은 규칙이 연결되어 무한한 차이를 만들어낸다.[30] 이 무한한 차이는 게임 텍스트가 고정된 것이 아닌 변화하는 것임을 의미하며 이 변화는 완전히 자유로운 것이 아닌 고정된 텍스트 조각들의 조합이다.[31] 이 고정된 텍스트 조각에서 벗어날 수 없다는 점에서 텍스트 조각은 규칙이지만, 텍스트는 조각나있으므로 무한하게 조합될 수 있다.[32]

하위징아는 칸트의 무관심성 개념에 착안하여 게임을 즐기는 '호모 루덴스'라는 인간의 본질을 설명한다.[33] 게임은 자유와 비일상의 극한 지점에 있는 개념으로 분리된 공간과 시간, 자발적 행위가 필요하다. 게임은 물리적으로 분리된 시공간에서 경쟁, 우연, 흥분, 모방 등의 몰입에 필요한 요소들이 상호작용한다. 이 몰입'Flow' 개념은 칙센트미하이의 논의에서 더 살펴볼 수 있는데 몰입은 중독과 구분되는데 적절한 난이도, 명확한 목표, 즉각적 피드백을 통해 몰입은 가능하며 게임은 이에 가장 적절한 방식이다.[34] 이러한 논의들은 게임이 어떻게 작동하며 삶에 어떤 영

---

30) Deleuze G, 앞의 책, 600쪽.

31) 텍스트 조각은 후술에서 텍스톤(Texton)이라는 이름으로 등장할 것이다.

32) 텍스트가 유한하다는 점에서 게임 서사가 무한성을 가진다는 것은 의문을 제기할 수 있다. 둘이 가위바위보 게임을 가정했을 때 행위자가 할 수 있는 경우의 수는 3가지이며, 상대방이 낼 수 있는 경우의 수도 3가지이므로 행위자의 입장에서는 총 9가지의 경우의 수가 나온다. 이때 필요한 디지털 용량은 3가지 경우의 수인 3바이트와 승패무라는 결과를 나타낼 3바이트, 이를 관계지을 알고리즘으로 10바이트 이내로 만들 수 있다. 기본적으로 게임의 단위가 기가 단위라고 할 때 1기가는 단순 계산으로 1억 개의 경우의 수를 만들 수 있다. 이는 그래픽을 비롯한 용량에 관여하는 모든 요소들을 제외한 계산이지만, 무한하다는 개념을 설명하기엔 충분할 것이다.

33) Huizinga. J, 이종인 역, 『호모 루덴스』, 연암서가, 2010, 49쪽.

34) Csikszentmihalyi. M, 이희재 역, 『몰입의 즐거움』, 해냄, 1999, 47쪽; 김완석, 윤재선, 임찬, 민병철, 「반복사운드 활용이 게임 유저의 몰입에 미치는 영

향을 미치며, 어떻게 몰입을 이끄는지 설명하는 데 적합하다. 그러나 게임과 서사가 어떻게 연관되는지 설명하지 못한다.

게임과 서사는 사건을 통해 연결할 수 있다. 게임의 규칙은 알고리즘으로 나타낼 수 있는데, 이용자는 규칙을 바탕으로 선택을 할 수 있으며, 그것에 대한 결괏값을 얻게 된다. 이 과정은 하나의 사건이다. 사건이 특정 시공간 속에서 나타나는 인물의 행위와 결과라는 점에서 게임 이용은 곧 하나의 사건이다. 다만, 게임은 사건의 주체와 이용자가 일치한다는 점에서 기존 서사 구성 방식과는 차이가 있다. 서사가 사건을 이야기화하는 방식이라는 점에서 게임은 게임만의 서사 구성 방식을 가진다.

게임 서사'Game Narrative'는 이용자가 게임 세계의 규칙 속에서 행위하며 자신이 직접 구성하는 서사이다.[35] 같은 행위를 반복하더라도 게임의 장면은 달라진다. 이러한 게임의 무한성은 게임 서사의 근간이다.[36] 게임의 장면은 매 순간 똑같은 재현이 아닌 차이의 반복이므로 이용자는 게임을 자신의 선택에 의해 만들어진 서사라고 이해한다.[37] 같은 텍스트를 공유하여도 그 텍스트로 인해 만들어진 서사는 이용자에 의해 다르게 나타나는 것이다.

리쾨르는 독자가 행위들 사이를 해석하며 서사를 구성한다고 설명한다. 사건은 행위를 바탕으로 만들어진다.[38] 행위는 서사의 필수적 요소인데, 행위를 통해 어떤 사건이 발생할 수 있을지 상상하는 것을 해석적 상상력이라고 설명한다. 사건을 발생시키는 행위의 가능성은 사건이 발생할 수 있는 상황, 실제 행위의 현실화, 결말로 이루어진다. 이때 행위가 서사의 결말을 드러내지 않을 경우 서사는 미완성되며 이는 다시 상황으로 돌아가게 된다. 이러한 서사의 가장 기초적인 구조는 상황과 행위, 행위와 결말 사이의 인과적 관계를 형성한다.

향 분석」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 10(3), 한국콘텐츠학회, 2010, 150쪽.

35) Buckingham and Burn, 「*Game Literacy in Theory and Practice*」, 『Journal of Educational Multimedia and Hypermedia』, 16(3), 2007, 342쪽

36) Deleuze. G, 앞의 책, 264쪽.

37) 올셋(Aarseth)의 논의에서 후술하겠지만 현실 또한 사건 속에서 나타나는 선택의 연속이라는 점에서 게임은 그러한 현실의 모방이라고 볼 수 있다.

38) Ricoeur. P, 김한식 역, 『시간과 이야기2』, 문학과 지성사, 2000, 89-90쪽.

독자는 서사에서 드러나지 않은 인과를 직접 채워 넣음으로써 자신만의 해석 텍스트를 가진다. 해석 텍스트의 구성엔 독자의 경험, 주관 등 독자의 사고가 포함된다. 독자는 자기 주관을 바탕으로 서사 세계를 해석하며 텍스트를 재형상화한다고 할 수 있다.[39] 이러한 재형상화는 독자의 해석이 하나의 텍스트를 이룬다는 점에서 독자의 상상력을 이끌어내는 원동력이 되지만, 게임 서사의 텍스트는 독자의 해석 행위 그 자체에 영향을 받아 만들어진다는 점에서 위 설명이 더 보완될 필요가 있다.

서사 텍스트의 개념은 채트먼을 통해 살펴볼 수 있다. 채트먼은 서사를 표현과 내용으로 구분하며 각각을 질료와 형식으로 구분한다.[40] 표현의 질료는 서사를 구현하는 매체라면, 표현의 형식은 매체에 의해 서사성을 갖춘 텍스트 구조라고 할 수 있다. 반면에 내용의 질료는 작가가 속한 사회가 가지는 약호들을 통해 재현되는 요소이며, 내용의 형식은 서사를 구성하는 정보적 요소들로 행위로 이루어진 사건 요소와 등장인물과 배경으로 이루어진 사물 요소로 이루어져 있다. 게임 서사에서 리쾨르와 채트먼의 논의는 서사 구성에 있어서 이용자의 행위가 서사적 사건이 되며, 이것이 표현과 내용을 통해 구성된다는 것을 설명하는데 도움을 준다.

그러나 이용자는 지각 능력의 한계로 게임 텍스트에 들어있는 방대한 정보들을 모두 받아들이지 못한다. 기존에 서사를 전부 읽고 판단하는 독자와 달리 이용자는 한 번에 게임 서사에 모든 텍스트를 파악하지 못하는 것이다. 게임 이용의 과정은 정보를 모두 받아들이는 것이 아니라 자신이 필요한 정보를 걸러내는 것이기에 게임 서사 또한 모든 정보를 서사로 만드는 것이 아닌 이용자가 받아들인 정보만을 서사로 만든다. 과잉정보에서 서사를 구성하는 행위는 채트먼의 핵사건과 주변사건을 정보화한 것이다.[41] 이용자는 중심 서사를 이루는 핵사건을 해석해가며 전체 서사를 구성하고, 중요하지 않은 주변사건은 무시하거나 빠르게 넘어간다. 이용자의 주관에 따라 사건의 중요도가 달라지기에 게임 서사 이

39) Ricoeur. P, 김한식 역, 『시간과 이야기3』, 문학과 지성사, 2004, 306쪽.
40) Chatman. S. 앞의 책, 23-34쪽.
41) Chatman. S, 앞의 책, 64쪽.

해에 있어 핵사건과 주변사건의 판단 지점은 모호해진다. 이러한 사건을 판단하기 위해서 이용자는 서사 구조에서 자신의 해석 위치를 정립해야 한다.

옌킨스(Jenkins. H)는 게임 서사를 구성하기 위해 이용자의 적극적인 상호작용이 중요하다고 설명한다. 게임 제작자는 게임 서사를 2가지 방향으로 설정한다. 하나는 세계 전체의 이야기를 담은 모든 텍스트이며, 다른 하나는 그중에서 이용자가 겪게 할 서사 텍스트이다. 이용자는 게임 텍스트 전체와 상호작용하는 것이 아닌 의도된 텍스트와 상호작용한다. 이때 이용자는 서사 외부의 현실에서 매체와 상호작용하여 게임에 몰입하고, 자신이 서사 내부의 인물에 몰입하여 서사를 이해하는 두 가지 관점을 가진다.

중개자'Mediator'는 매체와의 상호작용을 통해 사건을 만드는 게임 세계 밖의 이용자 위치이다.[42] 이야기는 누군가에게 중개된다.[43] 장면을 중개하기 위해선 장면을 말하거나 보여주는 역할이 필요한데, 이 역할이 바로 중개자이다. 중개자는 게임 세계와 현실 세계를 말 그대로의 의미에서 중개'Mediation'한다. 중개는 두 대상 사이를 연결 짓는 것으로 일반적인 매체에서 제작자가 설정한 중개자의 시선을 이용자가 따라가는 양상을 보였다면, 게임에서는 이용자가 곧 중개자가 되어 특정 텍스트를 선택하여 자신만의 텍스트를 만들어낸다.

중개자는 매체와 상호작용하여 게임 텍스트를 만들어낸다. 이 게임 텍스트를 만들기 위해선 매 순간 변화하는 디지털 매체의 특징을 이해해야 한다. 중개자의 행위가 곧 텍스트를 구성한다는 점은 다른 디지털 텍스

---

42) 서사 이론에서 중개자는 서사 세계 밖에서 이야기를 전개하는 존재인데, 게임 이론에서는 게임 세계 밖에서 게임 세계 자체를 조종하는 존재이다. Mark Riedl, Saretto. C. J, and Michael. R. Y, 「*Managing interaction between users and agents in a multi-agent storytelling environment*」, 『Association for Computing Machinery』, 2003, 742쪽.

43) 게임 서사는 서술되기보다는 이용자가 게임 서사를 직접 전개하기에 서술자'Narrator'라는 표현보다는 중개자'Mediator'를 사용하였다. Chatman. S, 앞의 책, 37-38쪽.

트와도 다른 게임 텍스트만의 특징이다.[44] 중개자의 행위에 적극성을 띠게 하기 위해 게임은 다양한 요소를 통해 중개자를 몰입시킨다.

중개자를 몰입시키는 게임의 핵심은 매체와의 상호작용을 통해 게임 세계를 현실처럼 이해하게 하는 것이다. 컴퓨터를 통한 게임 세계와 현실 세계의 상호작용 규칙을 이해하는 것에서 시작한다.[45] 기존 서사 매체가 책장을 한 방향으로 넘기거나, 영상의 순행적 흐름을 눈으로 따라가는 일방향적인 차원을 가지고 있었다면, 중개자는 게임을 진행하기 위해 촉각, 시각, 청각 등의 감각을 집중하고 게임의 여러 맥락을 고려하는 총체적인 방법을 동원해야 한다. 게임을 진행하기 위해 이용자가 직접 움직이는 것은 읽는 것과 큰 차이가 있다.

컴퓨터는 입력 매체와 출력 매체로 이루어져 있다. 일반적으로 입력 매체는 키보드와 마우스이며, 출력 매체는 스피커와 모니터다.[46] 입력과 출력의 분류는 상호작용에 있어 중개자의 행위가 어떻게 컴퓨터의 반응으로 나타나는지 보여준다. 일인칭 어드벤처 게임에서 키보드가 이동과 공격 같은 게임 내 행위를 구현한다면, 마우스는 게임 내 행위 중 손으로 하는 행위와 시선의 이동을 구현한다. 이때 키보드 자판을 누르는 것과 실제 캐릭터가 움직이는 것과 자의적으로 연결되어 있는데, 이는 이용자가 실제 캐릭터를 움직여 자신을 캐릭터에 투사하는데 도움을 준다. 이러한 착란적 스펙터클은 이용자가 게임에 느끼던 공간적 거리감을 지운다.[47]

게임이 현실의 모방이라는 점과 이 모방 세계가 중개자의 행위에 즉각적으로 반응한다는 점은 중개자가 게임 세계에 몰입하게 도와준다. 매체적인 몰입을 기반으로 하여 중개자는 게임 텍스트를 적극적으로 구성하

---

44) 한일섭,『서사의 이론』, 한국문화사, 2009, 11쪽.

45) Coeckelbergh. M and Reijers. W, 「*Narrative Technologies: A Philosophical Investigation of the Narrative Capacities of Technologies by Using Ricoeur's Narrative Theory*」.『Hum Stud』, 39, 2016, 341쪽.

46) 디지털 매체의 비약적인 발전으로 콘솔뿐만 아니라 VR, AR, 모바일 등에서도 다양한 매체가 나타나고 있지만 연구는 컴퓨터 게임만을 대상으로 한다.

47) 박상우, 「게임, 스펙타클, 정신분열」, 『오늘의 문예비평』, 2000, 202-203쪽.

게 된다. 중개자의 역할은 매체를 통해 게임 세계에서 텍스트를 구현하는 역할로 게임 공통으로 적용할 수 있지만 일인칭 어드벤처 게임의 서사를 구현하는 방식을 설명하기엔 부족하다.[48]

에스펜 올셋(Aarseth. E. J)은 에르고딕'Ergodic'이라는 개념을 사용하여 일인칭 어드벤처 게임에서 서사를 드러내는 방법을 설명한다. 에르고딕이란 작업을 의미하는 에르곤'Ergon'과 경로를 의미하는 호도스 'Hodos'를 합친 단어로 전적으로 생각에 의지하는 기존의 서사들을 비에르고딕 문학이라고 지칭하며 에르고딕 문학이란 자기 행동을 인지하며 그 행동이 서사에 미치는 영향을 고려하며 서사를 체험하는 문학을 말한다.[49] 서사 텍스트는 언어 정보 전달의 기능을 가진 대상은 모두 텍스트라고 할 수 있으며 이용자는 텍스트의 기표와 텍스트의 기의 사이에 연결된 끈의 관계를 고려해야 한다.

이용자가 서사를 구성하기 위해 의미적으로 연결하는 텍스트 조각을 스크립톤'Scripton', 제작자가 이용자를 위해 사물과 상호작용할 수 있게 의미적으로 배치한 텍스트 조각을 텍스톤'Texton'이라고 하는데, 이용자는 가로지르기'Trarersal'를 통해 텍스톤 사이에서 스크립톤을 선택하여 자신만의 해석 텍스트를 만든다.[50] 게임 서사에서 텍스톤은 게임의 전체 텍스트 중에서도 서사적 정보를 담고 있는 텍스트 조각이다. 이용자는 게임의 모든 텍스트를 받아들일 정도의 지각 능력을 갖추고 있지 못하다. 제작자는 이 문제를 해결하기 위해 서사 진행에 필요한 텍스톤을 의도적으로 배치한다. 이 텍스톤 또한 모두 찾거나 선택할 수 없는 구조로

---

48) 해석에 따라 가장 기초적인 게임인 팩맨이나 핀볼도 서사로 보는 관점도 존재하지만, 이때 서사는 모티프 하나 수준에 머물기에 풍부한 서사가 존재한다고 보기 어렵다. 팩맨은 귀신을 피하는 것, 핀볼은 우주 여행을 떠나는 것이라는 단순한 서사 수준이므로 본 연구의 논의와는 맞지 않는다.

49) Aarseth. E. J, 앞의 책, 124-127쪽.

50) 수많은 스크립톤이 창출될 수 있지만, 이용자는 한 번의 이용에 언제나 한 번의 스크립톤을 가질 수밖에 없다는 점에서 이 이론은 비판의 여지가 있다. 그럼에도 스트립톤의 결정 구조를 독자가 매 순간 결정할 수 있다는 점에서 텍스톤 구조가 조금만 많아도 스크립톤의 개수는 무한해진다고 할 수 있다. Aarseth. E. J, 앞의 책, 124-125쪽.

이루어져 있다. 이용자는 자신의 태도에 따라 텍스톤을 선택함으로써 자신만의 서사 정보인 스크립톤을 만들게 된다. 스크립톤을 구성하는 과정에 있어 이용자는 핵사건과 주변사건을 구분하며 핵사건만을 볼 것인지, 주변사건을 하나씩 볼 것인지 판단하는 등 서사 진행에 대한 태도를 드러낸다.

게임 서사는 스크립톤뿐만 아니라 이용자의 행위 또한 포함한다. 이용자의 행위가 서사에 포함된다는 것은 이용자가 서사를 대하는 태도까지 게임 서사에 포함하는 것이다.[51] 게임 텍스트는 이용자가 조작하기 전까지 존재하지 않는다. 이용자의 행위가 이루어져야 게임은 실제로 구현되며 데이터로 저장된다. 스크립톤은 텍스톤 중에서 이용자가 선택한 텍스트 조각이라면 이용자의 행위는 스크립톤 사이의 연결이 된다. 즉, 텍스톤이 사건이 일어날 수 있는 상황이라면 행위자의 행위는 텍스톤을 선택하여 스크립톤으로 정보화시킨 것이며, 그 전체가 게임 서사가 된다.

머레이(Murray. J)는 중개자가 게임을 어떻게 조작할 수 있고, 무엇을 목표로 하는지, 단순한 조작 이상의 서사적 역할을 행위자가 어떻게 드러내는지가 게임 서사의 중요한 부분이라고 설명한다.[52] 서사 세계를 하나의 세계로 판단함에도 실패가 실제 위험이 되지 않기에 이용자는 반복성을 바탕으로 자신의 목표를 달성하는 법을 알게 된다. 반복은 중독적인 것이 아닌 다음으로 넘어가기 위한 노력이며, 행위에 대한 가치를 깨닫게 하는 과정이다. 행위와 결과의 직접적 관련성과 행위자의 움직임이 곧 서사 세계의 영향을 주는 직관성은 이용자에게 서사 세계에 대한 몰입을 부여한다.

게임 서사를 구성하는 과정에서 이용자는 게임 내에서 행위하여 텍스톤을 연결 짓는 행위자'Agent'의 역할을 한다.[53] 이 행위자는 일인칭 어

---

51) Game narrative의 개념에 대해서 아직 개념이 명확하게 정의되지 않았지만 게임 서사가 이용자의 행위에 의해 결정되는 어떤 잠재적인 서사라는 것은 대부분의 학자들이 동의하고 있다. Mastey. D(2019), Koenitz. H(2018), Dickey. M. D. (2011) 참조.

52) Murray. J, 앞의 책, 164-173쪽.

53) Agent는 연구자에 따라 Agency를 사용하기도 하나, 본 연구에서는 개인을

드벤처 게임에서 게임 진행의 중심이 되는 특정 캐릭터의 관점에서 게임을 바라보는 것이다. 이용자는 게임 내 인물을 통해 세계를 바라봄으로써 자신의 자의적 행위가 세계를 변화시키며, 세계가 예측할 수 없는 우연으로 이용자에게 다가오는 것을 깨닫는다. 나아가 이용자의 행위는 서사 세계에서 행위의 책임을 이용자에게 지게 함으로써 행위를 통해 이용자의 태도나 심리를 판단할 수 있는 단초를 마련해준다.[54]

행위자를 통해 이용자는 자신이 서사에 참여한다는 의식을 가진다. 행위자는 서사 세계'Diegesis'의 인물에 이용자의 주체성을 부여하여 현실과 같이 공간적으로 현존한다.[55] 이는 게임 서사는 다른 서사와 달리 행위자가 캐릭터의 심리에 깊이 공감하여 캐릭터의 행위를 유도하는 상황에 대해 자각하게 되어 행위에 대한 정당성을 부여한다. 일인칭 어드벤처 게임의 제작자는 이러한 서사적 몰입을 위해 여러 매체 장치를 활용한다.

2) 일인칭 어드벤처 게임의 특징

일인칭 어드벤처 게임이란 이야기를 직접 경험하는 어드벤처 형식을 일인칭으로 이용하는 게임이다.[56] 일인칭 어드벤처 게임의 서사를 분석

지칭하는데 적합한 Agent를 사용하였다. Sebastian. D, 『*Storyplaying : Agency and Narrative in Video Games*』, De Gruyter, 2013, 153쪽

54) Sebastian. D, 앞의 책, 155-156쪽.

55) 서사 세계에 대한 몰입은 스펙터클적인 측면에서 더 효과적이다. 슈버트(Shubert. T. W)에 의하면 이전엔 영화의 시각적 효과가 스펙터클적 몰입을 이끌어냈지만, 현재는 게임의 스펙터클이 영화보다 더 강하다고 볼 수 있다.

Schubert T. W, 「*A New Conception of Spatial Presence: Once Again, with Feeling*」, 『Communication Theory』, 19(2), 2009; 정찬철, 「스펙터클 이미지 : 탈연속성과 몰입의 서사」, 『아시아영화연구』, 14(1), 부산대학교 영화연구소, 2021, 254쪽에서 재인용.

56) 게임의 장르를 논의하는 것이 본 연구의 핵심이 아니기에 일인칭 어드벤처 게임에 대해선 위와 같이 소개하는 것으로 충분할 것이다. 조작 방식에 있어 컴퓨터, 콘솔, 모바일을 따로 구분하진 않지만, 본 연구에서는 연구의 일관성을 위해 컴퓨터 게임을 선택하였다. 또한, 경험이라는 의미도 후술할 체험과 구분하

하기 위해선 정보의 구현 방식을 파악하는 것이 중요하다. 이용자가 게임 텍스트의 정보 전체를 받아들일 수 없으므로, 수많은 정보를 구조화해야 하기 때문이다. 본 항에서는 일인칭 어드벤처 게임의 서사를 분석하기 위한 텍스트의 구현 방식을 시각, 청각, 운동 감각을 통해 설명한 뒤 이를 바탕으로 한 게임 서사 소통 구조를 드러낼 것이다.

일인칭 어드벤처 게임의 시각적 특성은 시선을 통해 설명할 수 있다.[57] 게임에는 결말을 보기 위한 목표가 존재하며, 이용자는 목표에 필요한 정보에 시선을 집중한다.[58] 공간을 이동하는 판단을 내리는 핵심은 시선이다. 이용자는 기존 서사와 달리 자신의 의지에 따라 시선을 이동할 수 있다. 이용자는 시선을 통해 서사 정보를 찾는다. 기존 서사에서 시선의 이동이 서술의 방식인 것처럼 시선의 이동은 이용자가 서사를 구성하는 방식을 드러낸다. 시선의 이동 방식은 현실 세계의 방식과 같다.[59] 모르는 장소에 오면 주변을 둘러보고 관심이 생기는 것을 응시하는 등의 시선 처리의 과정은 이용자의 의도를 드러낸다. 게임은 이용자의 시선을 끌기 위해 사물을 흐리게 하거나, 주변 사물을 움직이게 하는 등 의도적으로 여러 장치를 사용한다.[60]

밀도로프(Mildorf. J)는 청각을 이용해 서사를 구현할 수 있다고 설명한다.[61] 게임 내에서 청각적 구현은 나래이션, 배경음, 효과음, 대화 등으로 구분할 수 있다. 각각은 서사 구성에 있어 다른 효과를 보인다. 나래

기 위해 일반적인 의미로써의 경험을 사용하였다.

57) 시각적인 부분은 영화와 같은 영상 서사와 상당수 일치되는 측면이 있는데, 그러한 부분보다는 일인칭이라는 게임 양식에 집중하여 서술할 것이다.

58) 이상우는 시선이 목표로 움직이게 하는 운동과 밀접한 관련이 있다고 설명한다. 이상우, 앞의 책, 204쪽.

59) Zarzycki. A, 「*Epic Video Games: Narrative Spaces and Engaged Lives*」, 『International Journal of Architectural Computing』, 14(3), 2016.

60) Haahr. M, 「*Playing with Vision: Sight and Seeing as Narrative and Game Mechanics in Survival Horror*」, 『Lecture Notes in Computer Science Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics』, 11318, 2018, 193쪽.

61) Mildorf. J. and Kinzel. T, 『*Audionarratology: Interfaces of Sound and Narrative*』, De Gruyter, 2016, 116-118쪽.

이션은 서사의 숨겨진 음모를 드러낼 뿐만 아니라 이용자에게 다음 행위를 지시하는 기능을 한다. 배경음은 서사의 분위기를 구성하고 게임을 진행하지 않더라도 이용자를 끊임없이 서사 세계로 빠져들게 하는 역할을 한다. 효과음은 이용자의 공간 감각을 자극하거나 자신이 통제할 수 있는 사물에 대한 인지를 제공한다. 대화는 이용자가 세계와 상호작용한다는 느낌을 제공한다.[62]

운동 감각은 촉각뿐만 아니라 피부, 근육 감각 등을 포함한 동적 행위 전반을 의미한다.[63] 이 운동 감각은 게임과 이용자가 상호작용하게 하는 기반이다. 디지털 매체는 물리적 공간의 특성을 디지털에서 재현할 수 있다. 물리적 특성의 재현은 디지털 공간을 현실 공간처럼 만들어 결정된 텍스트가 아닌 이용자의 행위에 따라 복합적이고 변동되는 텍스트를 만든다.[64] 즉, 운동 감각은 서사 세계를 현실과 똑같은 층위에서 대하고 해석하는 바탕이 된다.[65] 이를 통해 게임은 규칙이라는 제한된 상황에도 불구하고 디지털 매체를 통해 이용자를 세계 안으로 끌어오게 된다.

이러한 감각적 정보들은 일인칭 어드벤처 게임 서사에서 중요한 사건을 판별할 서사 요소가 된다. 올셋은 기존 서사에서 제시된 서사 틈과 게임 서사의 틈은 다르다고 설명한다. 기존 서사 틈으로 인한 독자 반응은 해석에만 영향을 주는 것이지만, 게임 서사는 정보'Data'들로 구성되어 있으므로, 실제로 구현될 수 있는 음모'Intrigtue'적 세계이다. 행위자는 음모적 세계가 이끄는 서사를 직접 진행한다.[66] 게임 세계는 행위에

---

62) 이 기능들은 각 분류의 기능 전부가 아니라 일부만 드러낸 것이다. 각 매체가 가진 서사 매체적 기능은 제작자의 활용에 따라 다양해질 수 있다.
63) 게임을 구성하는데 있어 감각적으로 촉감이 포함된다고 인지되지만 실제로는 운동 감각이라고 하는 것이 옳은 설명이다. 또한, 공간의 움직임이라는 점에서 앞의 시청각과 연관이 있지만, 최대한 분리하여 설명한다. 김문조, 「감각과 사회 : 시각 및 촉각을 중심으로」, 『영상문화』, 18, 한국영상문화학회, 2011, 21-22쪽.
64) 김일석. 「상호작용 미디어 공간의 동적 변형에 관한 연구」, 『한국공간디자인학회 논문집』, 8(3), 한국공간디자인학회, 2013, 40-41쪽.
65) Calleja. G, 앞의 논문, 82쪽.
66) Aarseth. E. J, 앞의 책, 213쪽.

따라 반응하는 음모적 세계라고 볼 수 있으므로 이용자는 세계의 반응에 따라 세계가 어떤 의미를 가지는지 해석한다. 이 세계와 존재 사이의 상호작용을 통해 일인칭 어드벤처 게임 서사가 숨긴 음모를 밝혀내는 것이다. 일인칭 어드벤처 게임에서는 이러한 서사 진행이 이용자가 통제하는 특정 인물인 아바타에 의해 이루어진다.

아바타'Avatar'는 행위자가 움직이는 존재로 게임 세계에서 이용자의 의식이 투영된 인물이다. 이용자는 감각의 전이를 통해 게임 세계의 아바타를 현실의 자신과 동일시 한다.[67] 아바타와의 동일시는 다른 서사에서의 인물에 대한 동일시보다 더 강하게 나타나는데 이는 아바타와의 감각을 공유하기 때문이다. 이용자를 대리하는 아바타의 존재는 체험하는 가상 존재의 기반이 된다. 이때 사건에 의해 서사적인 역할을 부여받음으로써 이용자는 아바타에 몰입하게 된다.[68]

아바타를 바탕으로 일인칭 어드벤처 게임은 특정 장면에서 게임의 분위기를 어둡게 만들어 이용자에게 부정적 감정을 유발한다.[69] 이용자에게 게임 진행을 위해 부정적 행동을 강제하는 것은 이용자를 심리적 충격에 빠뜨린다. 이용자가 아바타에 몰입할수록 이러한 게임의 의도에 빠져드는데 시카트(Sicart. M)는 이용자가 강제된 행위에도 불구하고 그 행위에 책임을 가지고 반성하는 구조를 띤다는 점에서 윤리적인 행위가 될 수 있다고 평가한다.[70]

---

67) Christy. K. R and Fox. J, 「*Transportability and Presence as Predictors of Avatar Identification Within Narrative Video Games*」, 『Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking』, 19(4), 2016, 283-287쪽.

68) 이동은, 「아바타 기획을 위한 디지털 공간의 페르소나」, 『한국게임학회 논문지』, 9(4), 한국게임학회, 2009, 39쪽.

69) 이는 트렌드이기도 한데, 단순한 공주 구하기 식의 모티프를 넘어 이용자를 아이러니에 빠뜨리는 서사 구조는 최근 일인칭 어드벤처 게임의 필수적인 요소가 되었다. 오양가 강벌드, 유희범, 성정환.「프레임 분석을 통한 불쾌한 게임 디자인(Abusive Game Design)과 반성적 게임플레이」.『한국게임학회 논문지』 17(5), 2017, 51쪽.

70) Sicart. M, 『*Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*』, MIT

캐릭터에 자신의 자아를 투사하는 것은 일인칭 게임의 방식이지만, 게임마다 다른 방식을 활용하기에 이용자는 언제나 새로운 규칙을 알아간다는 태도로 게임을 진행한다. 일인칭 어드벤처 게임은 이 규칙을 최대한 현실과 유사하게 구현하여 수많은 규칙이 게임을 구성하게 만든다. 중개자는 여러 시도를 통해 매체의 규칙성을 이해하는데, 이 시도들은 결과를 알지 못하는 상태에서 행위한다는 점에서 우연성을 가지며, 이 우연적인 사건들은 중첩되며 규칙을 드러낸다.

일인칭 어드벤처 게임은 서사 구성에 있어 이용자에게 여러 감각 정보를 제시하여 이용자가 직접 서사의 중요도를 판단하게 한다. 이 감각 정보는 실제 행위 전까지 어떻게 나타날지 모른다는 점에서 숨겨진 서사 요소들이라고 할 수 있다. 다시 말하면 행위자는 게임에 몰입하여 아바타의 감각을 자신의 감각으로 느끼며, 아바타의 사건을 자신의 사건으로 받아들임과 동시에 이 사건을 해결하는 행위가 서사임을 자각한다.[71]

3) 게임 서사 체험의 확장

게임 서사 체험은 매체를 통해 게임 세계에 몰입하고 자신이 세계 내 인물로서 서사를 구성하는 과정을 의미한다. 이용자는 매 순간 감각적인 충격에 의해 서사를 과거의 경험으로 받아들이는 것이 아닌 외부 체험에 의한 현재적 자극으로 받아들인다. 이용자는 이러한 감각적 자극을 완화하여 자신이 처리해야 할 감각 정보에 의식이 쏠리게 된다. 수많은 감각 정보 중 필요한 정보를 거르면서 이용자는 게임 이용에 필수적인 서사를 우선적으로 구성한다. 이러한 게임 서사의 현재적 성격은 기존 과거의 경험을 추체험하는 서사 장르의 특징과는 다르다.[72] 서사를 자신과 다른

Press, 2013, 78쪽.

71) Sebastian. D, 앞의 책, 116-117쪽.

72) 영어로 체험과 경험은 모두 Experience지만 벤야민은 현재의 감각 충격을 정보로 받아들이는 체험'Erlebnis'와 과거 사건을 해석한 상태인 경험'Erfahrung'은 구분해야 한다고 설명한다. 「디지털 영화시대의 심미기대와 심미체험의 변화에 관한 연구 - 발터 벤야민 충격효과(Schockwirkung)를 중심으로」, 『영상

세계의 이야기로 받아들이는 것과 달리 게임 서사는 자신이 존재하는 세계의 이야기로 게임 서사를 받아들인다.

이용자는 자신이 구성한 게임 서사를 자신의 현실 의식에 반영하는 반성자'Reflector'로서 체험을 통해 구성한 게임 서사를 자신의 삶으로 확장한다.[73] 이때 구성한 게임 서사의 진실 여부보다는 게임 서사의 구성 방식이 반성자의 의식을 드러낸다는 것이 중요하다. 이용자는 게임 서사를 직접 구성하면서 게임 서사를 자신이 실제 겪은 체험이라고 판단한다. 이용자는 주관적으로 체험을 평가하며 자신의 삶을 반추한다. 이러한 반성은 게임 서사에 포함되지는 않지만 게임 서사에 기반해 이용자의 의식에 영향을 준다는 점에서 기존 서사와 다른 게임 서사의 영향력을 확인할 수 있다.

게임 서사 체험를 통해 이용자는 게임 세계를 현실의 세계로 확장한다. 게임 서사를 구성하며 이용자는 선택을 통해 나타나는 우연적 결과를 긍정하는 자세를 갖는다. 이 선택과 결과는 반복되며 규칙을 드러낸다. 이용자는 게임의 규칙과 현실의 규칙이 연관된다는 것을 깨닫는다. 게임에서 이용자가 행위할 수 있는 범위는 모두 규칙이다.[74] 행위를 통해 이용자는 규칙을 하나씩 파악해 나간다.

현실에서의 규칙은 반성자가 자신의 삶에 규정해 나가는 것이다. 이는 삶의 규범이라고도 할 수 있는데, 반성자는 게임의 체험을 자신의 경험으로 만들어 삶에 대한 자신의 규범을 확장하거나 공고히 해나간다. 이

문화콘텐츠연구』, 22, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2021, 7쪽.

73) Reflector에 대해 특별한 번역어는 없지만 슈탄젤의 이론을 들여올 때 일반적으로 '반성자'라고 번역한다. 이때 반성자는 소설의 서술자 대신 서술 상황에 대해 자신의 의식에 허구적 사건을 반영하는 인물이나, 본 연구에서는 모든 이야기 전개가 이용자에 의해 이루어진다고 가정하였으므로 이 반성자 또한 이용자와 일치하는 존재로 설정한다. 이용자가 중개자와 반성자의 측면을 모두 가진다는 점에서 이러한 용어 사용은 적절하다고 할 수 있다. 이러한 이용자의 의식을 서사라고 보는 관점도 있지만, 본 연구에서는 해당되지 않는다. Stanzel. F. K, 「*Teller-Characters and Reflector-Characters in Narrative Theory*」, 『Narration and Perspective in Fiction』, 2(2), 1981, 7쪽.

74) 최유찬, 『컴퓨터 게임과 문학』, 연세대학교 출판부, 2004, 101쪽.

는 게임에서의 태도가 삶을 대하는 태도와 상호작용하는 것으로 현실의 의식이 게임에 영향을 주었던 것처럼 게임의 의식이 현실에 다시 영향을 주는 것이다.[75]

이용자가 게임의 규칙을 파악하는 과정으로 이용자가 현실을 대하는 태도를 알 수 있다. 규칙을 파악하는 적극성이 몰입을 유도하는 게임에서 현실로 확장되는 것은 이용자가 게임을 어느 정도로 현실의 모방이라고 판단하는지에 따라 결정된다. 게임이 현실의 반영이라고 보았을 때 게임 서사가 현실의 어떤 점을 반영하는지 이용자는 파악해야 한다. 서사는 세계를 드러내는 방식이며 게임 서사 체험은 이용자가 직접 서사가 의도하는 세계를 드러내는 것이다. 세계에 숨겨진 의도를 드러냄으로써 이용자는 게임과 현실이 숨겨진 것을 밝혀내는 과정임을 이해하게 된다.

2. 게임 서사 체험의 원리

본 절에서는 위의 게임 서사 체험을 바탕으로 전문 비평가들의 체험 양상을 분석하여 게임 서사 체험의 원리를 제시할 것이다. 게임 서사 체험은 서사 구성에 있어 이용자가 맡는 중개자, 행위자, 반성자 3가지의 역할을 토대로 이루어진다.

중개자는 매체와 상호작용하여 게임 서사를 구성한다. 중개자의 반응이 매체에 영향을 미친다는 점에서 중개자의 존재는 텍스트 구성에 있어서 필수적이다. 중개자가 매체와 관련된 역할이라면 행위자는 일인칭 어드벤처 게임에서 아바타의 시점으로 서사 세계 내를 체험하는 역할이다. 행위자는 아바타를 조종하여 음모적 세계에 분포된 서사 정보를 수집한다. 서사 정보는 이용자가 핵사건과 주변 사건을 구분하는 판단에 따라 걸러지고 이 서사 정보를 바탕으로 서사가 구성된다. 서사 구성은 모든

---

75) 게임 서사에서의 반성자 또한 기존 서사의 반성자와 크게 다르지 않다. 다만, 체험 전후로 이용자의 주관이 게임 서사와 서로 영향을 준다. Zarzycki, A, 「*Epic video games: Narrative spaces and engaged lives*」, 『International Journal of Architectural Computing』, 14, 2016, 203쪽.

서사 정보를 수집할 수 없는 구조이기에 서사 요소들을 제작자가 의도한 텍스트 재료인 텍스톤을 조합하여 이용자만의 스크립톤을 구성하게 된다. 스크립톤을 조합하여 자신만의 서사를 만든 이용자는 게임 서사를 현실로 확장하여 반성자로서 서사에 대한 자신의 해석을 반추한다.

1) 체험 전 중개자로서 게임 규칙 파악

게임 몰입은 조작에 대한 운동 감각 반응, 움직임과 색깔 등의 시각 정보, 효과음과 배경음으로 나뉘는 청각 정보 등의 감각적 정보를 통해 나타난다. 게임 서사 체험에 있어 감각에 의한 동일시는 온전히 아바타의 시선을 갖는 것뿐만 아니라 그 시선을 외부에서 인지하고 감각 정보를 선택적으로 받아들이는 것이다.[76]

스펙터클 개념을 통해 서사와 합쳐지는 매체 몰입은 시각적 관점에 의존한다는 점에서 기존의 시점 이론과 유사하다. 다만 매체적인 몰입이 조금 더 매커니즘적이라는 것에 유의할 필요가 있다. 기호를 구현하는 매체로써 게임은 키보드, 마우스, 스피커라는 매체를 통해 이용자의 현실에 전달되기 때문이다.[77]

중개자는 매체를 바탕으로 게임을 해석한다. 중개자는 키보드, 마우스, 모니터, 스피커 등의 매체를 조종한다. 중개자는 매체를 통해 게임의 규칙을 이해하므로 우선적으로 매체에 대해서 이해해야 한다. 매체에 대한 이해가 중요한 이유는 게임의 매체 표현 방식이 상황에 따라 유동적이기 때문이다. 디지털 매체인 컴퓨터는 상호작용이 가능한 매체로 구성되어 있기에 제작자의 의도에 따라 상호작용의 방식 또한 달라진다. 이 상호작용의 방식은 게임을 진행하는 규칙이자, 게임이 현실의 규칙을 모방하는 방식이다.

중개자는 이 모방을 통해 게임 속에 더욱 몰입한다. <핀치>의 경우

76) 이때 시선이라 함은 시각적인 시선만을 의미하는 것이 아닌 운동 감각, 청각 등 모든 감각이 전이된 입장을 의미한다.
77) 모니터와 같은 매체가 최대한 현실과 같은 시점을 반영하지만, 한계가 존재한다. 오히려 이용자는 게임을 이용하며 게임과 자신의 간극을 깨닫기도 한다.

매체를 통해 은유적인 표현을 주로 이용하기에 매체 표현에 다중적인 의미가 중첩될 수 있다는 것을 주의해야 한다.

에디스가 게임을 통해 그녀의 생각을 중개하면서, 이용자는 그녀의 목소리를 듣고 동시에 그녀의 단어가 문자로 현상되는 것을 본다. 이 문자를 통해 우리는 그녀가 아들에게서 떠날 때 쓴 것임을 알게 된다. 그 순간 단어는 그녀의 앞에 나타난 표현적인 것들의 의미를 함축하기에, 자막의 층위가 아닌 그녀가 대면한 모든 사물에 대한 기록이자 게임 전체 텍스트의 일부가 된다. 문자가 공기 중에 나타난다면 이용자는 그쪽으로 걸어가고 문자는 흩어진다. 문자가 말해지고 사라지면, 다시는 복구되지 않는다.[78](인용자 역)

<핀치>의 자막은 움직이는 글자를 의미하는 키네틱 타이포그래피 'Kinetic Typography'로 표현된다.[79] 자막은 중개자의 행위에 영향을 받

78) 원문은 다음과 같다. As Edith narrates her thoughts aloud throughout the game, the player hears her voice and simultaneously sees her words manifest as text. This text, we learn, is what she is writing in the journal she leaves to her son. In the moment, the words are superimposed onto whatever surface is in front of her – not like subtitles, but as though the text were written onto whatever object she is facing. If the text appears in the air, the player can walk through it and dissolve it. A few moments after it's spoken, the writing disappears, never to be recovered.
Kagen. M, 「*Archival adventuring*」, 『The International Journal of Research into New Media Technologies』, 26(4), 2020, 1013쪽.

79) 이혜원(2022)과 이정엽(2022)은 <핀치>가 게임 구조 상으로 단순히 인물이 걸어다니며 제작자가 의도한 대로 장면을 따라가는 워킹 시뮬레이터 게임

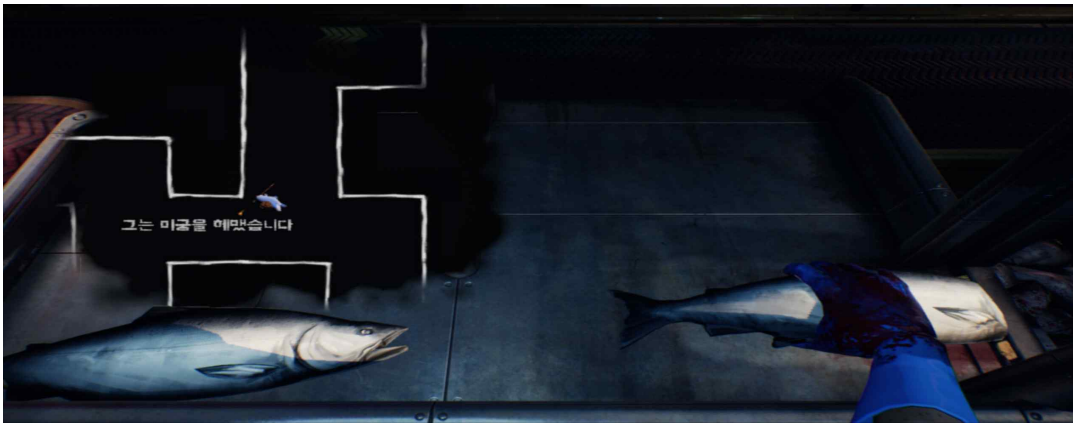
음으로써 중개자와 상호작용한다. 위 장면은 '거스'의 시선을 나타내는 장면이다. 위 장면에서 중개자는 마우스를 움직여 연을 조종한다. 연은 움직이면서 자막을 드러내거나 지우기도 하고, 특정 공간에 바람을 일으키기도 하며 사건을 진행시킨다.

거스뿐만 아니라 게임 진행 전체에 있어서 중개자는 항상 자막과 목소리에 주목해야 한다. 자막을 찾고 지워내는 것 자체가 게임의 규칙이기 때문이다. <핀치>를 비롯한 게임은 자신이 경험한 부분을 곧바로 다시 되돌릴 수 없다. 게임은 단계'Stage' 단위로 이루어져 있다. 게임의 장면은 단계 단위로 이동할 수는 있지만, 단계 내에서 임의로 이동할 수는 없다. 중개자는 자신의 행동이 현재적인 특성을 띠므로 뒤로 돌아갈 수 없는 것을 알기에 자막이 나타날 때마다 긴장하며 몰입하게 된다.

규칙을 알기 위해서 중개자는 세계가 자신의 행위에 어떻게 반응하는지 살펴야 한다. 세계의 반응을 중개자는 예측할 수 없기에 행위에 의해 나타나는 우연적 결과를 받아들여야 한다. 중개자는 장면을 처음부터 반복하여 놓친 장면을 다시 볼 수도 있지만, 자신이 원하는 장면으로 돌아오기 위해선 다른 매체와 달리 많은 시간을 투자해야 하기에 단 한 번의 시도에 집중해야 한다. 그러므로 중개자는 자신이 예상하지 못한 우연한 결과를 실패나 성공으로 받아들이는 것이 아닌 규칙을 이해하기 위한 근거로 활용한다. 자막이 한 번만 등장하는 것이 일회성의 사건이 아니라 규칙으로 이해되면서 중개자는 자막과 상호작용하며 자신의 행위를 수정하게 된다.

'Walking Simulator Game'이라고 설명한다. 그러나 <핀치>의 핵심 구조는 걸어다니며 특정 소재를 찾는 것이 아니라 대상과 관련된 사물을 통해 대상의 시점에서 체험하는 것에 있다. 이 체험은 워킹 시뮬레이션이 아닌 여러 게임의 형식으로 구성되어 있으므로 <핀치>의 장르를 워킹 시뮬레이터로 단순화하는 것은 옳지 않은 분석이다.

80) 원문은 다음과 같다. The realistic fish cutting is repetitive and tedious, and the player needs to use the right hand to manipulate the mouse, thereby



현실 세계의 생선 절단은 반복적이고 지루하다. 이용자는 오른손을 사용하여 마우스를 조작해야 한다. 이 오른손의 조작은 캐릭터의 오른손이 생선을 자르는 행위를 구현한다. 손을 오른쪽으로 밀면 생선이 잘리며 앞으로 밀면 생선을 던진다. 반면에 환상 세계는 훨씬 풍부하여 이용자는 캐릭터의 움직임을 왼손으로 키보드를 조작하여야 한다. 처음에 이용자는 이 두 가지 행동을 동시에 수행하는 것이 불가능한 것처럼 보이지만, 몇 분 만에 행위에 익숙해진다. 캐릭터를 체험하면서 이용자는 오른손의 행동이 아주 간단하고 기계적인 것을 알기에 환상 세계를 다루는 왼손에 집중한다. 그동안 생선을 죽이는 것은 멈추지 않는다.[80](인용자 역)

<핀치>의 매체적 특징의 정점은 루이스를 통해 나타난다. 루이스의

---

to simulate the action of the character's right hand of chopping the fish. Swipe right to chop the fish, and swipe forward to throw the fish. The fantasy world, however, is much richer, and the player has to control the character's movement by manipulating the keyboard with the left hand. (중략) At the beginning, the player may appear to be unable to do both hands' work at the same time, but it only takes a few minutes to get used to this operation. As experienced by the character, the right hand operation is extremely simple and mechanical, and the player can soon focus on the left hand, which is the operation of the fantasy world, while the action of killing fish is non-stop.

Qingqing Zhao, 「*Storytelling Through Games Mechanics: A Study on Dark Souls, Gorogoa and What Remains of Edith Finch*」, The Degree of Master of Science Intractive Digital Media In the University of Dublin, 2021, 26쪽.

이야기를 진행하기 위해서 중개자는 마우스와 키보드 입력 매체 2개를 따로 조종해야 한다. 이 따로라는 것은 별개의 사건을 동시에 진행해야 한다는 의미인데, 이 별개의 사건은 완전히 분리된 화면이 아니라 현실 세계 위에 중첩된 환상 세계의 형태로 나타난다. 마우스와 키보드로 게임의 행위와 현실의 행위를 일치시킴으로써 중개자는 게임과 현실을 운동 감각을 통해 매개하게 된다.

<펀치>는 현실의 운동 감각을 게임에 최대한 반영하여 중개자가 게임에 몰입할 수 있는 여건을 마련한다. 루이스의 이야기에서 오른손의 행위를 단순하게 만든 이유는 왼손의 행위가 핵심이기 때문이다. <펀치>가 중개자의 실제 행위를 반복시키는 이유는 실제로 중개자에게 지루함을 느끼게 하기 위해서다. 이러한 지루함으로 인해 중개자는 오른손의 행위보다 왼손의 행위에 더 집중하게 된다.

이러한 행위의 유도는 자막 텍스트에 집중하게 하는 효과를 낳는다. 현실의 오른손으로 하는 행동이 게임의 오른손의 행위로 나타나고 왼손으로 하는 행동이 환상 세계의 캐릭터의 행위로 나타나는 것을 더 효과적으로 표현하기 위해 <펀치>는 화면 분리 또한 그에 맞게 설정한다. 오른쪽 화면은 지루한 현실이기에 중개자가 집중하지 않으므로 <펀치>에선 자막 텍스트를 왼쪽에 넣는다. 자막 텍스트는 나래이션과 함께 나온다.

이 분리된 화면은 별개의 사건으로 보이지만, 점점 환상이 모니터에서 차지하는 비중이 커지면서 합쳐지게 된다. 환상 세계를 조망하는 시선은 게임이 진행되며 점점 일인칭의 시선으로 바뀌며, 자연스럽게 환상 세계가 화면에서 차지하는 비중이 넓어져 이후 완전히 일인칭으로 바뀔 경우 환상 세계가 화면을 전부 채우게 된다.

중개자는 게임의 진행을 위해 모든 감각과 의식을 총체적으로 활용해야 한다. 특히 <펀치>의 경우 장면마다 다른 규칙을 필요로 하기에 중개자는 상호작용을 통해 <펀치>의 규칙을 파악해야 한다. 중개자의 규칙 파악을 기반으로 게임에 몰입하게 되며, 그중 게임 내 시선을 가진 인물에 몰입하여 서사를 구성하게 된다.

2) 행위자로서 체험을 통한 서사 구성

매체가 게임 규칙에 대한 몰입을 유도한다면 서사는 이야기에 대한 몰입을 유도한다. 게임 서사는 단순한 상상의 세계가 아닌 디지털로 구현되는 서사다. 일반적인 서사는 읽은 흔적이 남지 않으며 독자의 추상적 경험으로만 남는다면 게임 서사는 행위자의 행위가 그대로 디지털 정보로 저장된다.

이 서사는 행위자가 구현하기 전까진 행위 가능성을 가진 비물질적 정보에 불과하다. 비물질성은 아직 구현되지 않은 시공간이 담긴 정보이다. 게임에서 비물질성'Immateriallity'은 게임 세계에서 물리 엔진을 통해 디지털 정보가 물리적 특성을 가진다는 점에서 일시적으로 물질성 'Materiallity'을 모방한다.[81] 구현된 정보를 지각하는 것은 물질성을 받아들이는 감각이기 때문이다.

게임 세계 내의 감각을 느끼기 위해 이용자는 게임 내의 대리인인 아바타가 필요하다. 아바타는 행위자라는 의식적 위치가 게임 내에 대리적으로 육화된 존재다. 아바타의 존재는 게임 세계를 또 다른 세계인 메타세계'Metaworld'로 인식하는 기제가 된다.[82] 디지털 세계가 가지는 상호작용적 특성은 일인칭 어드벤처 게임에서 아바타에 의해 이루어지기에 행위자는 아바타의 시선으로 게임 세계를 바라보게 된다. 이용자는 아바타를 통해 게임 세계를 실제 감각으로 느끼게 되어 서사를 상상이 아닌 물질적으로 체험한다. 다시 말해 일인칭 어드벤처 게임을 해석하는 데 있어 행위자가 이야기를 진행한다는 의식은 아바타를 통해 이루어진다.

---

81) 디지털의 비물질성, 비지표성의 역동적 시공간성은 일종의 잠재된 시공간이라고 할 수 있다. 이 잠재된 시공간은 사건이라는 감각적 상태로 구현될 때 물질적인 특성을 가지게 된다. 이은아, 「가상현실과 몸 : 디지털 이미지와 수용자의 관계에 대한 연구」, 서울대학교 박사학위 논문, 2017, 29쪽.
82) 이은아, 앞의 논문, 30쪽

이를 통해 이용자는 서사 세계를 현실로 확장할 수 있는 근거를 마련한다.

클림트(Kilmmt. C)를 비롯한 게임 학자들은 아바타를 통한 몰입의 방법을 크게 물리적 몰입과 역할적 몰입으로 나눈다.[83] 물리적 몰입이 아바타의 감각에 완전히 몰입하는 것이라면, 역할적 몰입은 아바타가 서사 내에서 맡는 역할을 인지하여 나타나는 몰입이다. 아바타의 역할은 게임 서사의 음모를 드러내는 행위뿐만이 아닌 행위자의 태도를 구현하는 행위를 포함한다.

바바라의 이야기를 통해 이용자는 에디스의 시선에서 벗어나지 않는다. 에디스의 손은 바바라의 이야기 진행 중에도 계속 나타난다. 일인칭 시점이 이용자가 인물에 몰입하며 이것이 그들 앞에 펼쳐짐으로써 더욱 강화되지만, 바바라의 경우 실제 이야기를 만화책으로 만듦으로써 진실을 숨긴다. 게임은 다른 인물의 이야기에 항상 다른 시점을 적용한다. 그 이야기가 허구라는 점에서 게임 제작자는 이용자의 집중을 게임에서 배제해서는 안 된다. 만화책의 공포스러운 이야기는 바바라의 일인칭 시점을 보여주면서 이용자의 개입을 허용한다. 바바라 이야기에 대한 서사적 몰입은 유지되면서 에디스의 서사적 시점이 반영되게 하는 것이다.[84] (인용자 역)

---

83) Klimmt. C. et al, 「*Identification With Video Game Characters as Automatic Shift of SelfPerceptions*」, 『Media Psychology』, 13(4), 2010.

84) 원문은 다음과 같다. Throughout Barbara's story, the player is never out

<펀치>의 서사는 행위자의 시선을 통해 구현된다. 행위자의 시선은 다중적으로 구성되어 있다. <펀치>의 시작은 에디스의 일기를 읽는 것에서 시작한다. 이 일기를 읽는 인물에서 일기의 주인으로 시선이 이동한다. 게임 서사를 게임 세계의 음모를 밝히기 위한 과정이라고 볼 때 일기는 그 음모를 담은 대상이다. 음모를 밝히기 위해 <펀치>는 단순히 일기를 읽는 것이 아닌 일기의 주인의 시점으로 들어간다. 일기의 주인 또한 집에 존재하는 각 대상에 대한 음모를 밝히면서 음모는 중첩적인 구조를 띠게 된다.

일기를 통해 에디스를 아바타로 지정한 행위자는 외부의 시선이 아닌 아바타의 시선으로 세계를 이해한다. 행위자는 아바타의 감정을 바탕으로 서사가 어떤 음모를 감추고 있는지 찾아낸다. <펀치>에서 모든 음모는 특정 사물에 숨겨져 있다. 게임, 영화와 같은 영상 매체에서 특정 사물은 일반적인 사물 이상의 은유적 의미를 담고 있다.[85] <펀치>에서 특정 사물은 서사적으로 중요한 의미를 지닌다. 장난감, 연, 만화책 등 유희에 관련된 사물들은 그 사물을 소유했던 사람들과 관련이 있으면서도 그 사람의 기억을 체험하는 단서가 된다. 음모는 특정 사물을 통해 다른

---

of Edith's point of view, and Edith's hands as well as the desk are always visible on the screen. As mentioned above, the first person will make the player greatly empathize with the character and will be more inclined to believe what is happening in front of them. However, this chapter actually shows a comic adaptation of a real event, which is almost impossible to be the truth. In order to avoid players' misunderstanding of the story, the game did not use the same perspective as the other chapters. But even if the story is fictional, the game designers still do not want the player's emotions completely out of the tension, so in the dangerous episode of the comic, the cosmic shows Barbara's first-person perspective and allow players to operate. On the one hand, the narrative tension is maintained, and on the other hand, it reflects Edith's possible view of the story.

Qingqing Zhao, 앞의 논문, 27-28쪽.

85) Ryan. M. L, 「*Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media*」, 『Poetics Today』, 23, 2002, 587쪽.

인물의 시선으로 들어감으로써 밝혀진다. 이러한 중첩 구조를 통해 행위자는 <핀치>의 서사가 비현실적으로 표현되더라도 그 서사가 아바타의 시선을 통해 상상된 서사이므로 그 비현실성이 대상을 소유했던 인물의 실제 체험이 아닌 아바타의 시선으로 재구성된 것임을 자각한다.

위 장면에서 바바라와 관련된 특정 사물인 만화책은 에디스에 의해 '읽혀'진다. 만화책은 전체적으로 삼인칭을 유지하면서 특정 장면에서 일인칭으로 전환되어 아바타의 시점을 에디스에서 바바라로 옮긴다. 바바라의 시점으로 옮겨지면서 행위자는 바바라가 느끼는 공포를 직접 체험한다. 그러나 바바라의 시선을 일인칭으로 체험하는 와중에도 만화책 외부에 에디스의 손이 계속 등장함으로써 에디스의 시선으로 만화책을 체험하는 자각을 일깨움으로써 바바라의 서사가 <핀치>의 근간이 되는 에디스에 의해 구성된 것임을 드러낸다. 이러한 시선 처리는 전체 인물의 서사가 행위자의 아바타인 에디스의 시선으로 구성된 것임을 드러내며 에디스라는 인물이 타인의 사물을 읽어내는 이유를 조금씩 드러낸다.

<핀치>에서 핵심적인 아바타는 에디스이기에 행위자는 에디스의 서사를 핵사건으로 인지한다. 바바라의 이야기는 에디스라는 최종적인 음모를 밝혀내는 주변사건이다. 행위자는 특정 사물에 담긴 주변사건들을 읽어내며 자신의 아바타가 가진 사건을 핵사건으로 하여 서사로 구성한다.

이용자는 낭떠러지 가까이 있는 삐걱거리는 그네를 타는 아이를 조종한다. 샘이 말했듯 캘빈은 항상 날고 싶어했다. 그래서 이용자는 그 소년을 그네를 돌게 만들어 그를 공중으로 추진해야 한다. 이용자는 키보드로 캘빈의 무릎을 앞뒤로 흔들어 추진력을 얻고 그네를 더 높이 도달하게 한다. 샘은 캘빈이 도전하지 않았거나 바람이 불지 않았다면 죽지 않았을 것이라고 추측한

다. 이용자는 무슨 일이 일어날지 의심하지만, 불편함을 이겨내고 그네를 계속 흔들어야 한다. 특정 속도에서 캘빈은 그네에서 완전히 회전하고 절벽으로 날아간다. 화면은 하얗게 변하여 일어날 일을 숨긴다.[86] (인용자 역)

<펀치>는 행위자에게 의도적으로 불편한 행위를 유발한다. 캘빈의 시점에서 행위자가 할 수 있는 것은 그네를 앞뒤로 흔드는 방법밖에 없다. 그것이 아바타인 캘빈의 역할이기 때문이다. 캘빈의 입장을 이해하기 위해서 캘빈의 쌍둥이 형제인 샘의 나래이션이 캘빈에 대한 이해를 돕는다. 캘빈이 날고 싶어하는 이유는 헬멧이 있는 장소와 연관이 있다.(위 그림 왼쪽) 헬멧이 있는 장소는 조종실이다. 캘빈의 꿈이 우주비행사라는 것과 그네를 타고 날아가는 것이 연결된 뒤에야 행위자는 캘빈의 서사를 이해하고 캘빈의 욕망을 채우기 위해 행위한다.

그러나 그것이 안 좋은 결과를 야기할 때 행위자는 불편함을 느낀다. 이 불편함은 의도적이다. 행위자는 아바타를 죽음으로 몰아넣으면서, 캘빈의 죽음과 관련한 음모를 직접 깨닫게 됨과 동시에 그 죽음에 대한 책임을 느낀다. 대신 <펀치>는 죽음을 명시적으로 드러내지 않음으로써 죽음에 대한 책임을 반감시킨다. 부정적 감정을 유발하는 것은 일인칭 어드벤처 게임만의 특징으로 행위자가 게임 내에서의 행위에 대해 책임감을 갖도록 유도한다.

---

86) 원문은 다음과 같다. Players control the child as he plays on a squeaking swing angerously close to a precipice. As Sam says, Calvin “always wanted to fly,” so players have to make the boy go all the way around the swing and propel him in the air. While players are swinging Calvin’s legs back and forth with both joysticks to gain momentum and reach greater heights, Sam speculates whether Calvin would not be dead if he did not challenge him to do it or if the wind did not pick up. Despite suspecting what is coming, players have to overcome their discomfort and keep swinging. At a certain speed, Calvin rotates fully on the swing and is launched over the cliff. The scene fades to white, concealing what happens next.
Montembeault. H, 「*The Walking Simulator’s Generic Experiences*」, 『Press start』, 5(2), 2019, 13-14쪽.

이용자가 에디스라는 캐릭터로서 마주치는 이야기, 텍스트, 단어들은 특정 방식으로 서사를 진행하도록 이끈다. 이용자가 탐색 가능한 집과 주변 지역을 포함한 게임 세계의 특정 기하학은 고정되어 있다. 이용자는 정해진 책 이외의 다른 책을 열 수 없다. 이것은 에디가 원했던 방향으로 놓여져 있다. 핀치 가문의 일원으로서 이용자가 듣고 연기하는 이야기는 에디가 의도했을 다고 짐작될 정도로 신중하게 배치되어 있다. 서사의 다른 층위는 다른 진실들을 말해준다. 텍스트를 담은 특정 사물은 의도적으로 관심의 중심에 놓이는 반면 공간에 숨겨져 있는 사물들은 아무것도 아닌 것처럼 보이지만 우리가 이야기 전체의 진실을 이해하는데 훨씬 중요하게 작용하는 장식물일 수도 있다. 이때 관찰자보단 해석자에 가까운 이용자의 역할은 이 서사를 이해하는데 중요한 역할을 한다.[87] (인용자 역)

---

87) 원문은 다음과 같다. The spatial geometry of the house and the urrounding area, the gameworld in which it is possible to navigate in, is set in stone. We cannot open other books than the books that have been picked out for us. In a way, Edie's motives, the way she wanted things to be, is the way things are. Just like the Finch family members, the stories we are told, the stories we play out, have been carefully placed and, as far as we know, could even be forged by Edie. The different narrative layers tell different truths: the textual artefacts that we can interact with are purposefully put in the centre of attention, while the artefacts placed surreptitiously around in the visual space as seemingly nothing but decorations might be even more important for us to understand the whole truth of the story. The reader-player's role as an interpreter rather than an observer, their role as a reader, becomes crucial to the understanding of the

행위자는 체험의 현재에 위치하기에 어떤 정보들은 놓칠 수도 있다. 게임 세계에 산재한 서사 정보들은 방대할뿐더러 어떤 요소가 핵사건인지 주변 사건인지 파악하기 힘들며, 놓치면 다시 볼 수 없게 설정된 때도 있다. 이러한 상황에서 행위자는 서사 요소에 대한 자신의 판단에 따라 중요한 정보를 확인하고 중요하지 않은 정보는 거르는 양상을 보인다. 이러한 핵사건과 주변사건을 가르는 것은 행위자가 서사를 구성하는 태도를 드러낸다.

<펀치>는 각 인물의 이야기를 체험하는 것 이외에도 여러 사물을 통해 서사를 풍부하게 만든다. 위 사진 오른쪽의 몰리의 초상을 비롯하여 인물들의 모든 초상은 에디가 배치한 것이다. 초상은 눈에 잘 띄는 곳에 크게 배치되어 행위자가 방에 들어갔을 때 반드시 보게 된다. 그곳에 인물을 체험하게 하는 특정 사물이 놓여 있는데 행위자는 이러한 의도된 사물과만 상호작용할 수 있으며, 나머지 사물들을 포함한 전체 텍스트는 볼 수 있을 뿐 상호작용할 수 없다.

그러나 행위자는 주변 사물을 관찰하고 해석함으로써 인물에 대해 더 많은 서사 정보를 얻을 수 있다. 예를 들어, 위 사진의 왼쪽 책상에는 현미경과 나비 박제본, 그것을 보관하는 유리병이 있는데, 이를 통해 몰리라는 인물이 나비를 비롯한 곤충에 관심이 많았다는 것을 유추할 수 있다. 몰리 시점에서의 체험은 여러 동물로 변하는 상상적인 체험인데, 곤충 관찰과 관련된 서사 정보는 몰리라는 인물이 동물 전반에 대해 관심을 가지고 있다는 내용을 풍부하게 한다. 이를 통해 행위자가 주변 사물을 관찰하고 해석하는 것은 인물에 대한 새로운 서사 정보를 스스로 만들 수 있다는 것을 알 수 있다.

제작자가 의도한 텍스톤은 특정 상호작용이 가능한 사물들이다. 그러나 행위자는 정해진 텍스톤뿐만 아니라 주변의 모든 것을 해석 가능한

---

narrative.

Hatling. I. N, 「*Constructing Libraries of Life and Death: Textual Artefacts, Visuality and Space as Narrative Devices in Giant Sparrow's What Remains of Edith Finch and Alison Bechdel's Fun Home*」, Marster thesis of NTNU, 2020, 22쪽.

서사 요소로 인지하고 그것을 관찰하여 서사를 구성하여 자신만의 스크립톤으로 만든다. 즉, 고정된 텍스트라고 하더라도 행위자는 관찰하고 해석함으로써 텍스톤 이외의 서사 정보를 스크립톤으로 채용하여 서사를 구성하게 된다. 제시되지 않은 정보들을 스스로 찾아내는 행위를 통해 행위자는 게임 세계 내 인물에 몰입하여 서사 구성에 적극적으로 임하게 된다.

3) 체험 후 반성자로서 현실로의 체험 확장

이용자는 자신이 직접 구성한 서사를 통해 서사를 자신이 직접 체험한 것으로 자각한다. 이 체험에서 이용자는 일인칭 어드벤처 게임이 유도하는 부정적 행위를 자행하게 됨으로써 인물에 대한 책임을 느낀다. 이 책임은 윤리적인 사고로 확장되는데, 체험을 통해 서사의 층위를 현실의 층위로 끌어올림으로써 윤리 또한 현실 세계에 적용할 수 있는 근간을 마련한다.

강제된 선택일지라도 게임에서 행위자의 선택은 선택이기에 반성자의 윤리성을 자극한다. 서사 구성에 있어서 반성자의 윤리적 태도는 서사를 주관적인 것으로 만들지만 반성자 스스로가 윤리적 질문을 스스로에게 던져 서사를 구성하는 새로운 방식을 보여준다.[88] 반성자는 서사 구조 내에서 서사를 자신의 주관에 따라 해석하는 인물이므로 서사의 진실을 밝혀내는 데 초점을 두는 것이 아닌 자신의 삶과 서사를 연결하는 데 초점을 둔다.[89]

반성자는 아바타에 대한 몰입에서 빠져나오며 자신의 현재적 체험을 가치가 있는 경험으로 바꾼다. 이 경험은 자신의 삶과 연결된다. 시카트는 윤리적으로 게임을 대하는 것이 게임의 맥락과 규칙을 자기 것으로 만드는 것을 넘어서 이미 정해진 규범과 결정들을 극복하고 자신만의 도덕적 규범을 만든다고 설명한다.[90] 개인적인 체험의 결정들을 통해 반성

---

88) Jakob. L and Jeremy. H, 「*Narrative Ethics*」, 『Brill』, 2013, 43쪽.
89) Astrid. E, 「*Video games as unnatural narratives*」, 『meson press』, 2015, 707쪽.

자는 선택의 윤리성을 깨닫는다. 이 선택의 윤리는 자신이 겪은 상황에서 어떤 선택을 해야만 할 때 느끼는 고뇌다. 반성자는 특정 사건을 체험하며 그 속에서 선택함으로써 그 상황에 빠진 사람들과 자신을 동일시하며 타자의 선택 또한 이해하게 된다.

> 폭력적인 게임 이용은 삶에서 발견되는 전형적 도덕 구조를 회피하는 한 형태가 될 수 있다. 루이스는 의미적인 관계에 흥미를 잃거나 현실에 의욕을 잃는 등 많은 우울 증상을 겪는데, 게임 형식의 환상 속에서 루이스는 게임 아바타를 통해 현실의 삶과 우울 증상에서 벗어난다. 그가 왕이 되는 환상의 왕국에 대한 루이스의 상상은 얼마나 게임이 현실적이면서도 환상적으로 지형, 건축, 휴식 등을 고려하여 만들어지는 지에 따라 실제 회피를 위한 왕국이 된다. 이용자는 게임을 삶의 스트레스에 대한 회복 수단으로 사용할 수 있다. 특히 사람들은 지원이 부족한 업무 관련 피로나 일상적인 스트레스에 직면할 때 다른 대처 자원에 의존한다. 루이스의 경우에는 게임을 통해 자신의 삶을 복구하려고 한다.[91](인용자 역)

---

90) Sicart. M, 앞의 책, 21쪽.

91) 원문은 다음과 같다. Violent gameplay disengages with typical moral systems found in everyday life, which suggests that playing games can be a form of moral escapism. In the game, Lewis Finch exhibits many symptoms of depression, such as losing interest in meaningful relationships and disengaging with reality, and his fantasy being gamefocused suggests that the character used games as a form of escapism from both real life and his depressive symptoms. How games' virtual geography, architecture, and general recreation of both realistic and fantastic locations creates a realm for escapism, a characteristic recreated in Lewis' ideation of a fantasy realm where he becomes the king. players can use games as a method of recovering from the stress of everyday life. In particular, the study notes that people "with deficits in social support are forced to rely on other coping resources when facing work-related fatigue or daily hassles. In this case, video and computer games might serve as an alternative resource that facilitates recovery"

루이스의 정신 질환은 현재 사회적 관계에서 스트레스를 받거나 우울 증상을 겪고 있는 환자들과 같다. 루이스가 환상을 통해 게임을 체험하는 것은 현실과 분리된 환상을 통해 현실의 스트레스를 완화하는 작용이 된다. 현실과 환상의 분리는 현실에서 이룰 수 없는 삶을 환상에서 충족시키는 정신 질환 증상이지만, 현실을 유지하는 역할을 하기도 하는 것이다. 반성자 또한 루이스와 같이 반복적인 행동을 하는 경우 삶에 의욕을 잃게 된다. 반성자는 루이스가 사용한 삶의 회복을 똑같이 따라할 수도 있다. 이는 반성자가 아바타를 통해 겪은 체험을 자신의 삶으로 확장하는 것을 보여준다.

게임 속의 게임은 게임의 역할을 게임에서 보여주는 다중적 구조를 취한다. <핀치>를 이용하며 반성자는 게임에서 얻은 가치를 현실로 확장하는데, <핀치> 또한 정신 질환의 현상이자 우울의 회피 수단이 된다는 점을 자각한다. <핀치> 서사의 윤리적 확장은 게임 담론이 게임에만 머무르는 것이 아닌 현실에서 다루어질 수 있음을 시사한다. 게임이 환상임에도 현실의 스트레스를 해결하는 이유는 환상을 자신의 또 다른 현실로 받아들이기 때문이다. 루이스의 경우 게임 세계에 완전히 몰입하여 왕이 됨과 동시에 현실에서 죽게 되지만, 이는 루이스의 시점으로 보았을 때 부정적인 현실에 대한 회피이자 꿈꾸던 삶에 대한 충족이 된다.

반성자는 루이스의 이야기를 체험하며 자신만의 규범을 하나 얻게 된다. 이 규범은 현실 회피를 위한 게임의 이용인데, 규범이 현실로 확장되어 자신의 삶에 이 규범을 적용할 수도 있지만, 현실 세계에서 회피성으로 게임을 하는 사람들에 대한 하나의 이해 규범이 될 수도 있다.

> 에디스의 어머니인 돈은 모든 방문을 봉인하고 에디스가 겪게 될 정신적 신체적 모험을 차단한다. 이러한 배경에는 죽음과 관련된 요소들이 존재한

Anderson. S, 「*Portraying Mental Illness in Video Games: Exploratory, Case Studies for Improving Interactive Depictions*」, 『Loading』, 13(21), 2020, 28쪽.

92) 원문은 다음과 같다. Edith's Mom, in turn, eventually sealed each of

다. 돈의 행동은 과거와 현재, 죽음과 삶에 대한 기억의 관계를 끊어내기 위한 행동이다. 에디스가 집 내부를 걸을 때 죽음, 고통, 기억에 양면적인 입장을 가지는 것을 드러난다. 잊고 계속 나아갈지 기념할지 선택해야 하는 지점에서 에디는 자신의 어머니가 그러했듯 죽음을 기념하는 방법을 택했다. 에디스는 삶과 죽음의 본질, 가문에 대해 돈이 숨긴 것들을 찾아내고 체험하고 밝힌다. 교회 공동체에서는 죽음과 고통이라는 현실에 대한 관점을 소망, 영광, 믿음 등의 이해하기 쉬운 영역으로 가린다. 죽음에 대한 이야기를 회피하는 것과 신앙적으로 남기는 두 특징은 교회에서 결합되어 죽음의 기억, 슬픔의 표현, 고통의 변덕스러움을 위해 제한된 공간을 남겨두는 문화를 만들었다.[92](인용자 역)

돈이 죽음에 대해 회피하고 딸인 에디스가 그 기억들을 다시 찾지 못하게 봉인한 것에 반해, 에디스는 다시 집으로 돌아와 그 비밀들을 파헤

---

these doors, cutting Edith off from any form of physical or mental exploration. This foregrounds dueling approaches to death, grief, and the memory of death: What is the relationship between the past and the present, the memory of death and the memory of life? As Edith walks the house, she contemplates these two positions on death, memory, and grief. “Move on,” or “memorialize”? What does the middle position look like? Edie’s position was always easier for her to understand. As she has gotten older, her mom’s position has made more sense. Edith seems to represent another approach that navigates the hidden, experienced, and revealed aspects of her family’s history and the nature of life and death. within the Christian community, often a focus on the reality of death and suffering is eclipsed by an understandable focus on the hope of the gospel, future glory, and the believer’s pursuit of faith-filled trust in the Lord. These two features, though, sometimes create a church culture that leaves only a limited amount of “space” for the memory of death, the articulation of grief, and the vagaries of lived-out suffering over long periods of time.
Spellman. E, 「*What Remains of Our Lament?: Exploring the Relationship between Death, Memory, and Grief in the Christian Life and in Recent Cultural Texts*」, 『Biblical and Theological Studies Faculty Publications』, 519, 2020, 47-48쪽.

친다. 에디스의 시선을 겪는 비평가는 할머니인 에디와 어머니인 에디스의 대립을 보며 죽음을 잊어야 하는 것인지, 추모해야 하는 것인지 대면하게 된다. 죽음의 기억 방식에 대한 인물들 간의 대립 구도에서 이용자는 강제적으로 에디스의 입장에 서게 되지만, 서사 중간에 끊임없이 돈이 집을 봉인하는 이야기를 통해 돈의 입장을 동시에 상기시킴으로써 죽음의 고통에 대해 갈등한다.

<펀치>에서 집 전체가 특정한 추모의 공간인 것에 반해 교회는 공동체를 결속시키기 위해 교회 내에 공동체를 위한 추모 공간을 만든다. 고통은 신앙을 통해 해방된다. 추모할 공간이 없을 때, 혹은 추모할 사람이 필요할 때 종교는 죽음에 대해 추모와 같은 윤리적인 행위를 할 수 있는 공동체를 만들어준다. 이러한 공동체적 공간은 시간상으로 오래 남아있기에 후대에도 계속 선조를 기억할 수 있는 물리적 역할을 하게 된다. <펀치>의 죽음에 대한 해석은 죽음을 대하는 윤리를 생각하게 하여 추모하는 방식에 대해 일반적인 방법과 다른, 매개체의 방식으로 추모할 수 있는 계기를 마련해준다.

<펀치>에서 이용자의 윤리적 선택은 대상의 죽음을 막는 것이 아닌 대상의 죽음을 어떻게 받아들이고, 어떤 식으로 대상을 추모할 것인지 선택하는 것이다. 죽음에 대한 윤리적인 태도를 갖기 위해선 죽음의 대상이 어떤 사람인지 더 자세하게 알아야 한다. 각 인물의 방에는 그 인물의 정보를 알려주는 단서들이 존재한다. 회상을 진행해주는 단서만 바라본다면 각 인물의 죽음은 자신이 자초한 것처럼 보이며, 그 판단은 틀린 것이 아니게 된다. 이용자는 더 많은 단서를 통해서 인물에 대해 더 깊이 공감하고 자신이 강제된 선택에 대해 윤리적인 판단을 내릴 수 있게 된다. 이용자는 더 윤리적인 선택을 하기 위해서 인물에 대해 더 많은 정보를 얻을 수밖에 없게 된다. 정보의 선택은 필요한 서사를 고정적으로 제시하는 다른 서사들과 달리 정보를 직접 찾아야 하는 선택의 윤리적 책임을 이용자가 가지게 된다.

3. 게임 서사 체험의 교육적 의의

1) 매체를 통한 새로운 방식의 소통

서사의 다양성은 매체의 발전과 함께 이루어졌다. 작가와 독자의 소통 구조에서 작가가 사라지거나, 서사의 인물이 이용자 자신으로 바뀌는 것은 더 이상 이상한 일이 아니다. 게임 서사는 이용자가 게임과 상호작용하며 드러난다. 이용자는 서사 세계 내 인물이 되기도 하며, 위에서 아래로 인물을 내려다보며 인물의 행동을 조종하기도 한다. 이러한 상호작용은 텍스트를 고정적인 것이 아닌 유동적인 것으로 만든다. 이러한 텍스트의 유동성은 게임의 영역에서 두드러진다. 게임은 현실의 일부를 모방하여 규칙을 가진 형태로 나타난다. 게임의 상호작용 규칙은 조각된 텍스트들을 조합하여 하나의 사건을 만드는 것이다. 이용자는 이 텍스트 조각 내에서만 선택 가능하다는 규칙을 통해 현실에서의 상호작용 또한 제한된 규칙 내에서 일어나는 것을 깨닫는다.

텍스트는 매체를 통해서 구현된다. 매체는 매체에 담긴 텍스트와 현실의 이용자를 연결하는 물리적 도구다. 연구에서는 게임 서사를 구현하는 디지털 매체 중 컴퓨터를 상정하였는데 다른 매체와 달리 입력 매체와 출력 매체가 구성되어 있으며, 각 매체 구성이 여러 표현 방식을 담고 있고 구성을 변경할 수 있을 만큼 매체 자체가 유동성을 가지기 때문이다. 컴퓨터 게임은 이용자의 현실 행위와 매체로 구현된 세계에서의 행위를 일치시켜 몰입을 유도한다.

몰입을 위해서 이용자는 매체와 상호작용하는 규칙을 알아내야 한다. 이러한 규칙은 누가 알려주는 것이 아닌 스스로의 시도를 통해 알아내야 한다. 컴퓨터는 일반적인 시각, 청각, 운동 감각 등 여러 감각을 구현할 수 있다. 운동 감각이 매체적으로 구현되는 것은 다른 매체와 다른 컴퓨터 매체의 특징으로 이용자는 매체의 규칙을 알아내는 시도에 있어 감각과 사고 등을 총체적으로 활용해야 한다. 이 시도의 결과는 시도 전까지 알 수 없다는 점에서 우연적이다. 여러 시도를 통해 이용자는 매체와 상

호작용하는 방법을 알게 된다. 이러한 규칙은 매 게임마다 다르다. 이용자는 다른 게임을 할 때마다 매번 새로운 시도를 해야 해야 하므로 게임이 표현하려는 매체적 특성을 매번 새로이 이해하는 자세를 갖게 된다.

2) 서사 체험에서 이용자의 새로운 위치 지정

이용자는 매체를 통해 몰입하며 게임 세계를 현실과 같은 층위의 세계로 받아들인다. 매체는 감각적으로 인식되기에 현실의 모방 또한 감각적으로 구현된다. 이용자는 서사 세계에서 자신의 위치를 어디에 두느냐에 따라 서사의 해석이 달라진다. 이용자는 매체에 따라 서사의 층위 구조가 달라질 수 있음을 이해할 수 있으며, 이에 따라 자신의 서사적 위치도 달라질 수 있는 존재임을 깨닫게 된다.

일인칭 어드벤처 게임의 핵심은 아바타다. 아바타는 이용자를 대리하여 게임 세계 내에서 사건을 해결하는 존재다. 이는 일반적인 일인칭이 아닌 이용자가 직접 자신이 서사 속 인물이 되어 이야기를 진행한다. 즉, 이용자의 행위가 곧 서사가 되므로 이용자는 아바타를 통한 체험을 자신의 체험으로 받아들인다.

아바타는 이용자의 대리인이기 때문에 이용자의 의식에 따라 행동한다. 이는 서사를 구성하는데 있어서 이용자의 주관이 관여한다는 것을 의미하는데, 이용자는 같은 세계를 체험하더라도 자신의 주관에 따라 핵사건과 주변사건을 구분하여 서사를 구성한다. 이때 게임에서 제작자가 의도적으로 상호작용할 수 있게 배치한 텍스트 조각을 텍스톤이라고 하며, 아바타가 서사 정보로 채택한 텍스트 조각을 스크립톤이라고 한다. 게임 서사는 아바타가 흩어진 텍스트 조각들을 모아 사건을 연결시키는 과정 전체를 의미한다. 게임 서사는 허구의 정보가 아닌 실제 디지털 정보로 남는다는 점에서 이용자의 게임 이용마다 새로운 서사가 물리적으로 탄생한다고 할 수 있다. 이용자는 게임 세계 내 아바타의 역할에 몰입하며 아바타에 깊이 공감하게 된다. 이용자는 아바타에 몰입하며 서사 구성뿐만이 아니라 해석에도 적극적인 태도를 가지게 된다.

게임 서사에서 이용자의 의식은 서사 밖이 아닌 서사 내에 존재한다. 서사를 구성하기 위해 이용자는 직전까지 이해한 서사를 해석하여 다음 장면을 만들기에 서사의 해석 또한 게임 서사에 포함되어 이용자는 서사 구성에 적극적으로 임하게 된다.

3) 게임 서사 체험에 윤리적 책임 도입

적극적인 서사 구성 태도는 게임에서만 나타나는 것이 아닌 현실로 확장될 수 있는 가능성을 가진다. 적극적 해석이 게임 서사의 표현과 내용을 분석하고 서사가 이루고 있는 세계와 자신이 인과적 관계를 파악하여 아바타에 몰입하는 것이라면, 이는 현실에서도 마찬가지로 자신의 감각과 인지를 바탕으로 한 확장적 해석을 가능하게 한다.

게임 서사 체험은 이용자가 게임 서사를 자신의 삶으로 끌어오게 한다. 게임 서사를 자신의 삶으로 끌어온다는 것은 게임의 해석 방식을 삶으로 들여오는 것이다. 게임의 해석 방식은 규칙 안에서의 불확정성과 우연성을 긍정하는 것이므로 이용자는 게임 서사 체험을 통해 자신의 삶을 긍정할 수 있는 태도를 갖게 된다.

연구는 이용자가 서사 내에 있는 모든 대상을 의사소통의 대상으로 이해할 수 있는 게임 서사를 제시하였다. 매체라는 공간적 특성과 상호작용적 과정이라는 시간적 특성을 통해 현실 세계와 같은 몰입을 제공하는 게임은 세계 내 존재인 이용자를 세계를 변화시키는 주체로 만든다. 세계를 변화시키는 주동적 역할을 가진 이용자는 스스로 게임 내 아바타가 됨과 동시에 아바타를 통제하는 상위 층위의 중개자로서 이중적인 입장을 동시에 취한다. 이 이중적인 입장을 통해 이용자에게는 서사 내 인물로서 선택에 관한 윤리적인 사고를 함과 동시에, 서사 밖의 이용자로서 서사를 총체적으로 바라볼 수 있는 시점을 가지면서 윤리적 행위와 성찰이 순환적으로 일어날 수 있다.

서사 교육의 단점 중 하나는 인물과 서사에 대한 깊은 성찰, 실제 삶에 대한 다층적인 이해에도 불구하고 그 이해를 실제 삶에 적용할 수 있

는지에 대한 가능성까지 판단할 수는 없다는 것이었다. 교육과 비평을 통해 성찰과 삶의 행동 방향을 정할 수 있지만, 실천의 문제에서 지적받아오던 일반 서사 장르 교육의 문제점은 게임 서사 교육을 통해 해결할 수 있다. 게임 서사의 행위와 성찰의 순환 가능성은 행위의 책임이 이용자에게 다가온다는 점에서 다른 여타 서사 장르보다 윤리적인 행위를 나아가게 한다. 게임의 선택은 언제나 이용자에게 맡겨져 있으며, 이용자는 이 선택의 책임에서 벗어날 수 없다. 게임 내에서 윤리적 책임을 느끼는 이용자는 선택에 있어 자신의 도덕적 규범을 드러낸다.

도덕적 규범은 선택의 과정 동안 끊임없이 수정된다. 게임 서사에서 핵사건은 필수적이지만 주변사건들은 선택의 여지가 있다. 모든 적을 쓰러뜨리고 나아갈지, 적들을 회피하고 나아갈지는 이용자가 선택할 수 있다. 게임 서사에 대한 의미 부여가 표면적으로 드러나는 이용자의 행위는 이용자에게 자신의 행위를 자각시키며, 선택에 윤리적 책임을 가진 자신을 인지하게 된다. 게임 서사 체험 교육은 윤리적 선택을 바탕으로 서사에 대한 이용자의 책임지움을 규정함으로써 게임 서사 체험을 인지하는 과정이 현실 세계의 행위 윤리와 연결되는 사고를 제공할 수 있다.

Ⅲ. 게임 서사 체험의 양상

본 연구는 Ⅱ장에서 제시한 게임 서사 체험 교육의 이론을 바탕으로 중·고등학교 이용자의 게임 서사 체험 양상을 분석할 것이다. Ⅱ장에서 게임 서사의 중개자와 행위자를 바탕으로 게임 서사를 구성하는 것을 '체험'이라고 정의하였다. 이용자의 서사 체험 양상 분석을 통해 본 연구는 다음과 같은 방향을 살펴볼 것이다. 첫째, 이용자의 게임 이용 영상을 분석하여 게임 서사 체험 과정이 Ⅱ장의 원리에 맞게 구현되는지 파악한다. 둘째, 이용자의 전체 반응 자료를 바탕으로 어떤 식으로 서사를 구성하는지 살펴보고 서사에 대한 해석이 현실로 확장되는지 살펴본다.

절 단위	항 단위	반응 비율	비고
체험 준비	매체 텍스트 이해	90%	전체 실험
	게임 규칙 파악	82%	전체 실험
서사 구성	스크립톤 수집	34%	전체 실험
	서사 구성	26%	2. 3차 실험
체험 이후	책임 의식	8%	전체 실험
	체험의 현실 확장	12%	2, 3차 실험
체험 한계	매체 부적응	8%	전체 실험
	흥미 감소	16%	1, 2차 실험

표 4. 이용자들의 체험 양상 비율

이용자 체험 양상을 바탕으로 분석한 결과, 대부분의 이용자가 매체 텍스트가 어떻게 표현되는지 이해하고 게임 규칙을 파악하여 게임 이용에 무리가 없는 모습을 보였다. 그러나 게임 서사 구성에 있어서 원리에 맞게 진행하는 이용자는 적었는데, 원리에 맞지 않게 진행한 경우 자신이 체험한 것을 서사로 구성하지 못하는 모습을 보였다. 게임 서사를 구성하지 못할 경우 게임에서의 체험을 자신이 겪은 체험으로 확장하지 못하여 게임을 의미화하지 못했다.

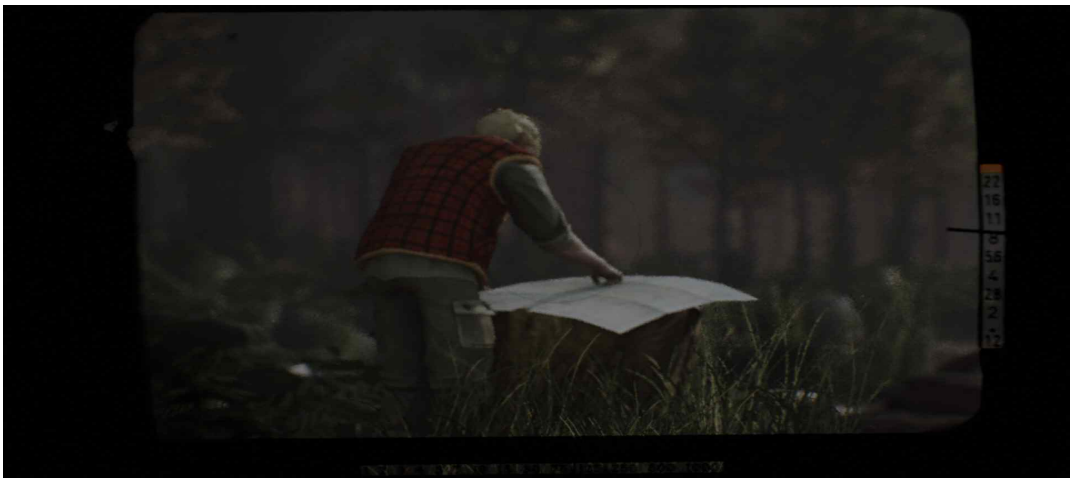
이용자 양상 분석에서 큰 차이를 보이는 요소는 이용자 개인의 게임 경험이다. 일반적인 온라인 게임, 혹은 이야기가 없는 게임을 즐기는 이용자와 달리 이야기가 중심이 되는 게임 경험이 있는 이용자들은 서사 분석에 있어서 전자의 이용자보다 더 많은 서사 정보들을 스크립톤으로 채택하였고, 아바타의 시점을 견지하며 게임 서사를 구성하였다. 문학 경험과 지식

에 대한 차이 또한 게임 체험 양상에 있어 유의미한 차이를 보였으며, 게임 경험이 부족할 경우 게임 진행에 문제가 생기는 경우가 있었다.

1. 게임 서사 체험 준비 양상

이 절에서는 이용자가 게임 서사 체험 과정에 있어 게임을 구성하는 매체를 이해하고 매체로 구성된 게임의 규칙을 알아내어 이용하는 양상을 분석할 것이다. 이는 디지털 매체라는 새로운 매체 언어에 있어 이용자들이 이를 이해하는 문식성을 가졌는지 확인함과 동시에, 이를 미학적으로 이해할 수 있는지 확인하여 기존 서사 갈래의 개념을 확장한다는 점에서 의의가 있다.

1) 매체의 텍스트 구현 방식 이해

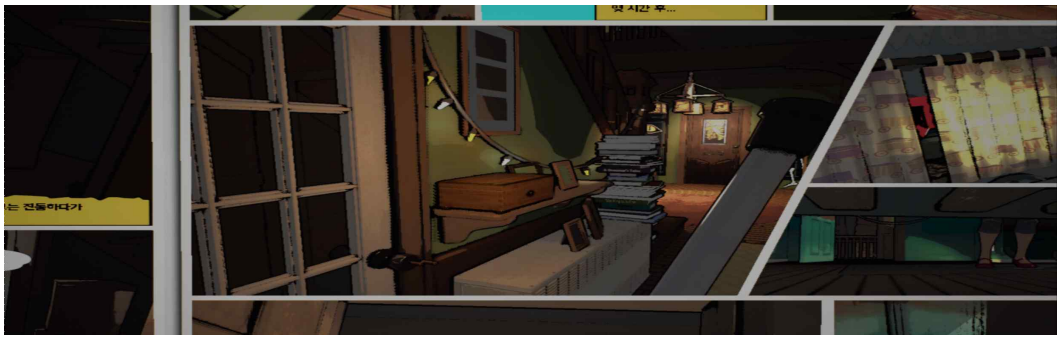


게임을 할 때 이동 조작법이 간결해서 좋았던 것 같아요. 난이도가 높지 않고. 그리고 퍼즐 비슷한 요소도 있지만, 다 알려주고 난이도가 쉬워서 음향이나 나래이션 같은 다른 요소들을 좀 더 둘러볼 수 있었던 것 같아요. 음악 효과 나래이션 이런 것들이 굉장히 몰입감을 높여줬어요. 샘 핀치에서 잔잔한 소리가 분위기에 더 몰입시킨 거 같아요. [㉡-3-2]

[㉡-3-2]는 게임의 동작 방법이 간결하여 다른 요소들을 더 자세히 살

펴볼 시간을 주었다고 설명하고 있다. 게임은 다른 매체와 다르게 과잉 정보가 존재하기에 이용자마다 이용 방식의 차이가 크다. [㉡-3-2]는 컴퓨터뿐만 아니라 닌텐도wii라는 콘솔 게임기를 통해 <젤다>, <슈퍼마리오> 등 스토리 위주의 게임 경험이 있다. 이러한 경험은 게임 서사 체험에 있어 더 많은 정보를 서사 구성에 활용하는 능력으로써 작용한다.

<핀치>의 매체 텍스트는 다양한 방식으로 이용자에게 상황에 따라 무서움, 즐거움, 슬픔, 긴장감 등의 감정을 유발한다. [㉡-3-2]는 게임의 규칙에 대해 이미 어느 정도 이해하고 있는 상태에서 <핀치>를 체험한다. 이미 게임의 규칙을 파악하고 있을 때 이용자는 매체가 어떻게 이용자를 몰입시키는지 텍스트 구현 방식에 주목한다. 샘의 이야기는 사슴 사냥을 나가며 사진을 찍는 평화로운 분위기에서 진행된다. [㉡-3-2]는 배경음악이 이 평화로운 분위기에 일조한다고 진술한다. 샘의 이야기에서 배경음악은 현악기를 바탕으로 하여 느리고 높은 곡조로 진행된다. 이용자는 사진을 찍는 행위와 숲이라는 배경과 배경음악 등의 감각을 활용한 텍스트들을 통해 매체가 구현하려는 분위기를 파악한다.



제가 느낀 건 이게 칸마다 이렇게 되면서 칸에서 직접 움직이니까 화면비가 오히려 좁아져서 이에 따라 압박감이 느껴졌어요. 분위기 자체가 무섭다고 느끼진 않았는데 이렇게 일부러 압박감을 주려고 그 화면을 조성한 게 보이긴 했어요. [㉠-7-1]

(바바라)엄청 많이 무서웠어요. 떨렸어요. 중간에 꺼져서 3번이나 했는데도 무서웠어요. 이거. 일단 분위기가 너무 으스스하고. 잘 안 보이니까 앞이 초반에 그래서 뭐가 나타날지 몰라서 무섭고 지나가다 보면 그 원숭이가 이러고 있는 거 있잖아요. 그게 인형이 너무 무서웠어요. 그런데 그거 때문에 재밌었던 것 같아요. [㉠-11-1]

바바라 핀치가 가장 기억에 남는다. 아역 배우인데 비명 지르는 것으로 유명했는데 나이가 들면서 인기가 떨어졌지만 기회가 생겨서 거기에 나가려고 연습을 한다. 그날 남자친구랑 연습을 할 때 남자친구가 장난쳐서 화나서 보냈는데 나쁜 사람들한테 도망치라는 라디오가 나온다. 그들에게 월터가 공격받는 것 같아서 도우러 갔다가 집을 다 돌아다니고 마지막에 그 괴물들한테 먹히는 것으로 기억하고 있다. 플레이하는 과정에서 화면이 혼자서 만화책으로 바뀌어서 인상 깊었고, 스토리가 무서워서 인상 깊었다. [㉡-3-2]

바바라의 이야기는 비명으로 유명한 아역배우인 바바라가 성인이 된 뒤 집에 침입한 폭력단에 의해 죽는 내용이다. 바바라의 서사는 창의적인 매체 이용 방식보다는 상황에 몰입시키기 위해 시청각적으로 몰입적인 매체 연출 방식을 사용한다. 바바라의 이야기는 매체적으로 만화책으로 구성되어 있으며, 만화책을 읽는 방식으로 서사를 진행하는 것과 만화책의 장면 안에 있는 바바라를 체험하는 방식으로 나뉜다. 만화책의 서사 안에 바바라의 서사가 존재함으로써 이용자에게 바바라 서사의 체험에 어떤 만화적 은유가 존재함을 암시한다. 이용자는 어두운 조명과 긴박한 음악 속에서 바바라를 조작한다. 만화의 삼인칭의 시점에서 바바라의 일인칭으로 바뀌면서 이용자들은 바바라에 몰입하게 되어 상황에

맞는 감정을 직접적으로 느끼게 된다.

[㉠-7-1]은 매체의 시각적 연출을 인지하며 공포스러운 감각적 연출보다 모니터라는 출력 매체에서 이야기를 어떻게 구성하고 있는지 비판적으로 바라본다. 화면비와 같은 매체에 대한 분석을 통해 위 이용자는 공포를 의도하는 매체 표현을 읽어낸다. 게임은 모니터뿐만이 아니라 이용자의 조작을 고려하여 의도적으로 이용자를 불편하게 만든다.

이 불편함과 관련된 감정들은 이용자가 문자 텍스트를 읽는 것을 방해한다. 주의할 점은 [㉠-7-1]은 공포스러운 분위기에 휩쓸리지 않았다고 진술했지만, [㉠-11-1]와 마찬가지로 라디오의 내용은 기억하지 못했다는 것이다. [㉠-7-1]의 장면 중앙의 자막은 라디오의 나래이션을 자막으로 옮긴 것이다. 이 나래이션은 어둡고 공포스러운 분위기에서 나타나므로 이용자는 이 문자 텍스트에 주의를 기울이기 위해서 매체적 몰입에서 벗어날 필요가 있다. [㉡-3-2]는 앞서 게임 규칙에 대한 이해가 뛰어난 이용자로 매체 표현 방식에 더 관심을 가지며 게임을 체험한 학생이다. [㉡-3-2]는 앞의 이용자들과 달리 매체 텍스트의 표현을 더 객관적으로 바라보며 바바라가 죽은 이유를 명확하게 알고 있으며 라디오라는 명확한 근거를 제시한다. 이를 통해 매체적 표현을 의식하며 게임을 진행하는 중개자적 시선이 게임 체험에 도움이 됨을 알 수 있다.

매체 텍스트의 의도를 이해하기 위해선 장면에서 등장하는 텍스트들에 대해 매번 의심하는 시선을 가져야 한다. 매체 연출을 통한 감정 유발이 이용자에게 몰입에는 도움이 될 수 있지만, 주의를 기울여야 하는 텍스트에 방해가 될 수 있기 때문이다. 이는 체험 교육을 통해 매체 텍스트에 대한 분석적인 조망이 필요하다는 점을 시사한다.

이용자들의 매체 이해에 대한 양상은 디지털 매체로 된 서사에 있어 필수적인 매체 이해 방식이 존재하며 숙련된 이용자와 숙련되지 않은 이용자의 비교를 통해 게임 서사 체험에 대한 숙련도가 무엇이며, 게임 서사 체험 교육에 있어 기초가 되는 매체 교육 설계에 있어 필요한 지점을 드러낸다.

2) 상호작용을 통한 게임 규칙 파악

보통 다른 게임은 클릭 한 번이나 키보드 f e 키를 많이 쓰는데 이건 직접 여는 느낌이 난다. 통로를 찾아서 들어갈 때 클릭으로 한 번 해서 몸을 숙여서 들어간 다음에 그 통로 지나서 새로운 공간에 도달하고 거기서 다시 통로로 연결되는 것도 다 직접 움직이는 느낌이 났다. [㉡-14-1]

게임을 이해하기 위해선 문자, 시각, 청각 등의 다양한 텍스트를 조합하며 동시에 운동 감각을 활용한 동작을 통해서 텍스트와 상호작용하는 과정이 필요하다. 이용자들은 디지털 매체의 이해 방식이 다른 매체와 다른 점을 인지하고 있었지만, 이용자마다 게임 작동 방식에 대한 이해 수준은 다른 것을 파악할 수 있었다. 이 차이는 이용자들의 게임 영상에서 새로운 동작 방식이 등장할 때 적응하기까지의 시간이나 취하는 행동 등을 분석하여 알 수 있었다. 게임에 대한 이해 수준이 높을수록 새로운 규칙에 진입할 때 빠르게 적응하는 모습을 관찰할 수 있었다.

[㉡-14-1]은 이전 게임 경험에도 불구하고 <핀치>의 규칙을 파악하기 위해 입력 매체를 활용한 여러 시도 끝에 게임이 현실과 같은 방식으로 움직여야 한다는 것을 깨닫는다. 일반적인 일인칭 게임에서 문을 여는 행위가 키보드 키 f, e를 통해 한 번에 여는 것에 비해 <핀치>에서는 마우스로 문고리를 클릭하고 돌리는 행위 등을 해야 한다. 통로 내에서 공간적으로 움직이는 것은 키보드를 사용하며, 통로를 벗어나 손으로 입구를 잡고 일어날 때는 마우스로 입구를 잡고 당겨서 올라가야 한다. 이러한 조작 방식은 이용자가 아바타가 되어 직접 행동한다는 확장적 의식을 제공한다.

<펀치>는 최대한 게임 세계에서의 행동과 현실 세계에서의 행동을 일치시켜 이용자를 몰입시킨다. 이용자는 중개자로서 게임 세계와 상호작용하며 게임 세계의 규칙을 읽어낸다. 규칙을 읽어내는 속도는 게임과 관련된 배경과 적극적으로 규칙을 찾아내는 태도에 달려있다.

> 게임 처음 할 때는 주변을 안 살펴보고 스토리부터 진행하기 바쁘다 보니까 그냥 지나갔다. 게임을 여러 번 반복해보니까 문틀을 조금 더 쉽게 찾거나 게임 하는 방법이나 사양 그래픽 조절 방법을 알게 되었다. 6번째 하면서 못 찾은 상호작용이 있었다. 월터 스토리에서 커튼이 열리는지 처음 알았다. 몰리에서 방에서 서랍 열리는 것도 처음 알았다. [㉡-15-1]

[㉡-15-1]은 게임적 배경이 없는 이용자이다. 이런 경우 게임의 규칙을 알아내기 위해서 수많은 시도를 해야 한다. 시도를 반복하며 이용자는 <펀치>의 규칙이 특정 사물과 상호작용하는 것임을 알게 된다. [㉡-15-1]은 처음 게임을 체험할 때 주변 사물과 상호작용하는 것에 집중하는 것이 아닌 게임을 빨리 끝내는 것에 집중한다. 텍스트에 집중하지 않고 단순히 게임을 진행하는 것은 오히려 게임 진행을 오래 걸리게 한다. <펀치>는 게임의 마지막을 보기까지 평균 1시간 반 정도가 걸리는데 [㉡-15-1]은 <펀치>의 첫 이용에서 5시간 정도가 걸렸다. 이는 게임 텍스트와의 상호작용에 신경 쓰지 않고 계속 다음으로 넘어가려는 태도로 인한 것이다. 스토리 자체가 다음으로 진행하기 위한 텍스트가 되는 <펀치>에서 텍스트와의 상호작용을 통한 규칙 파악은 필수적이다.

<펀치>에서는 규칙을 파악하게 된다면 더 많은 사물과 상호작용할 수 있게 된다. 이렇게 상호작용할수록 이용자는 게임에 몰입하게 된다. 이 몰입을 통해 이용자는 게임 세계와 현실 세계를 중개하게 된다. 이용자는 게임 세계에 몰입하게 되며 더 많은 텍스트와 상호작용하려고 한다.

2. 게임 서사 구성 양상

<펀치>에서 실제 시선은 대부분 아바타와 완전히 일치한다. 이러한 일인칭 시선은 다른 서사 장르에서 활용할 경우, 묘사에 제약이 많아 보통 인물 심리가 많이 나타나지만, 게임 서사의 경우 심리 묘사를 많이 하지 않아도 감각적 표현만으로 인물의 심리를 느끼게 한다. 자신이 아바타가 된다는 신체성의 확장은 기존 인물에 대한 설명 방법인 말하기 'Telling'와 보여주기'Showing'가 아닌 상호작용'Interacting'를 통해 인물을 이해하는 방법이다.[93] 이용자는 확장된 신체를 바탕으로 직접 아바타를 조종하며 게임 서사를 구성하게 된다.

이용자는 과잉정보 속에서 게임 서사를 체험해야 한다. 과잉정보 속에서의 체험은 이용자가 정보를 서사에 맞게 선택해가므로 게임 서사는 이용자의 의도에 맞게 구성된다고 할 수 있다. 이용자들은 게임 체험에 있어 각자의 성향에 따라 빨리 끝내려고 하거나, 숨겨진 요소들을 찾는 등 다양한 행동을 보인다. 이에 따라 같은 사건도 다르게 파악하게 된다. 이용자마다 사건을 다르게 파악한다는 것은 이용자마다 서사 구성에 대한 태도가 다르다는 것을 의미한다. 본 연구는 이용자가 가진 문학 장르에 대한 관심과 게임에 대한 이용 능력이 게임 서사 체험에 영향을 끼칠 것으로 예상하였다. 이를 위해 사전에 이용자들의 문학 지식과 활동, 게임 지식과 활동을 조사하였다.

게임 영상과 인터뷰, 감상문을 바탕으로 게임 서사 이해 수준을 분석한 결과 문학 지식을 많이 아는 이용자보다 문학 활동을 많이 하고 있는 이용자의 서사 이해 수준이 더 높았다. 게임과 관련해서는 게임 활동을 많이 하고 있는 이용자보다 여러 게임 장르를 하거나 게임의 가치에 관심이 있는 이용자가 서사 이해 수준이 더 높았다. 이는 게임 서사 이해에 있어 실제 문학 활동을 통한 이해 증진이 문학 지식보다 더 영향력이

---

93) Bozdog. M, 「*Playing with performance/performing play: creating hybrid experiences at the fringes of video games and performance*」, Doctoral Thesis of Abertay Univ, 2019, 52쪽.

있으며, 단순한 게임 활동보다는 다양한 장르의 게임을 하며 게임의 가치를 판단하는 것이 게임 서사 체험에 더 영향력을 끼치는 것으로 판단된다.

1) 스크립톤 수집을 통한 사건 판단

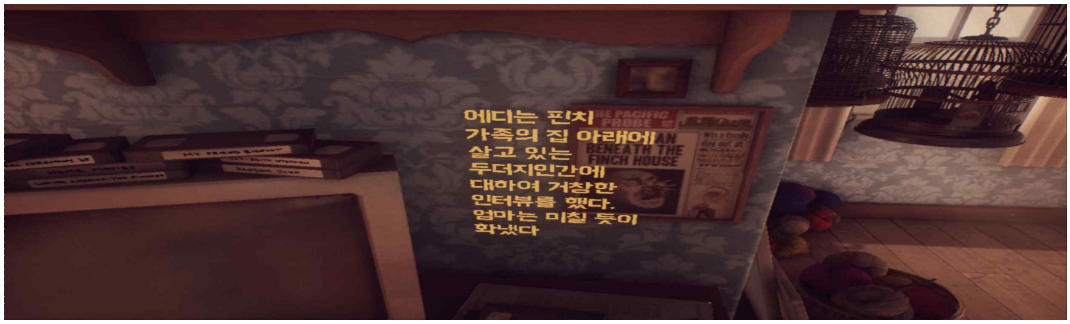
과잉정보 속에서 이용자들은 서사 해석을 위해 정보를 모으기 위한 행위를 한다.[94] 서사와 관련된 정보를 바탕으로 이용자들은 서사를 구성하게 되는데, 이때 핵사건과 주변사건을 어떻게 판단하느냐에 따라 정보 수집 기준이 달라지게 되고 구성 또한 달라지게 된다. 이용자들은 성향에 따라 핵사건으로 판단한 정보만을 얻기 위해 최소한의 행위를 하거나, 주변사건의 정보까지 얻기 위해 추가적인 행위를 하게 된다.

<펀치>에서 인물의 시점으로 들어갈 수 있게 설정된 사물들은 서사 구성에 반드시 필요한 텍스톤이다. 이외에 여러 텍스트들이 존재하지만 그 텍스트들은 게임 진행에 반드시 필요한 텍스트들은 아니다. 그러나 진행과 연관이 없다고 해서 서사와 연관이 없는 정보는 아니다. 이용자는 주변 사물 중에서 서사와 연관이 있다고 판단되는 정보들을 스크립톤으로 채택하기 위해 주변 사물을 자세히 관찰한다.

이러한 추가적인 행위는 필요한 정보를 얻을 수 있을지 없을지 판단하는 행위이기에 이용자에게 서사 구성에 대한 동기가 촉발되어야 추가적인 행위의 원동력을 얻을 수 있다.

---

94) Sklansky. D. A, 「*Too Much Information: How Not to Think about Privacy and the Fourth Amendment.*」, 『California Law Review』, 102(5), 2014, 1069-1071쪽.



시작했을 때의 갈림길부터 집에 들어갔을 때의 책, 사진, 신문 같은 것을 조금 더 자세히 보게 되었습니다. 이로 인하여 몇 가지 복선을 찾게 되었는데 월터 핀치의 이야기가 에디에 방에 있는 신문에 핀치 가문의 지하에 살고 있는 두더지 인간에 대해서 에디가 거창하게 인터뷰를 했다는 기사가 있었습니다. 이에 대해 돈 핀치가 크게 화를 냈다는 이야기도 있었습니다. [㉢-4-2]

월터가 위에 살다가 이제 나중에 지하로 내려가서 살고 나중에 계속 지진 같은 게 일어나고 이렇게 계속 일어나는 하루를 계속 반복하다가 갑자기 어느 날 진동이 멈춰서 나가서 열차에 치이게 돼요. [㉡-1-1]

월터의 이야기는 바바라를 죽인 폭력단을 피해 지하실에 들어가 30년을 넘게 지하실에서만 살다, 그것을 극복하고 밖으로 나오는 날 기차에 치이는 이야기다. 월터를 체험하는 것만으로 위와 같은 핵사건을 이해할 수 있지만, 주변사건의 파악을 통해 월터의 서사를 보충할 수 있다. 월터의 어머니인 에디는 월터가 지하실에 숨었다는 사실을 알고 월터에 대해 인터뷰를 한다. 월터의 여동생인 돈은 월터 사건이 좋은 사건이 아님에도 어머니가 인터뷰를 한 것에 대해서 화를 낸다.[95]

[㉢-4-2]는 특정 인물에 대한 체험뿐만이 아닌 게임 전체의 서사 요소들을 수집하며 중간에 연결되는 서사적 요소들을 스크립톤으로 만들어 서사 구성의 재료로 사용한다. 핵사건을 추론하기 위한 서사 요소뿐만 아니라 찾을 수 있는 정보를 최대한 찾으려고 하면서 이용자는 월터 핀치의 더 많은 것을 찾아낸다. 위 장면은 가족들은 월터가 지하실에서 살

95) 위 장면의 가운데 자막은 신문 기사를 관찰하면 뜨는 자막으로 제작자가 숨겨놓은 텍스톤이라고 볼 수도 있지만, 텍스톤은 게임 진행과 관련이 있는 텍스트이기 때문에 게임 진행과 관련이 없는 자막은 텍스톤이라고 볼 수 없다.

고 있음에도 묵인한 것을 알 수 있는데, 이러한 주변사건에 찾아 스크립톤으로 채택하는 것에 대해 [㉢-4-2]는 재미를 느낀다.

반면에, [㉡-1-1]의 경우 월터를 체험하면서 지하실이 흔들리는 이유를 제대로 파악하고 있지 못하며, 왜 지하실로 내려오게 되는지 설명하지 못하고 있다. 이는 실제 문학 활동량과 관련이 있는데 개인적으로 문학 감상을 더 많이 하는 [㉢-4-2]가 문학에 대한 가치를 상세하게 말할 수 있는 [㉡-1-1]보다 서사를 더 잘 파악하는 것으로 드러났다.[96] 서사를 구성하는 자세에 있어서 문학 활동은 문학 지식보다 더 적극적으로 서사 구성에 임하게 하는 근거가 된다.

주변사건에 대한 관찰과 채택은 이용자에게 감각적 재미가 아닌 서사적 재미를 가능하게 한다. 서사 행위를 통해 이용자는 음모를 더 드러내고 싶은 욕구를 충족할 수 있다. 이 음모는 행위자가 게임 세계 내에서 밝혀내야 할 음모이다. 주변사건은 중심 서사를 보충하는 역할이지만[97], 이용자는 이러한 주변사건에 더 관심을 가지고 주변사건을 오히려 중심 서사로 구성하기도 한다. 에디의 인터뷰는 월터 이야기의 주변사건이면서, 에디와 돈의 갈등 서사에 대한 주변사건이기도 하다. 주변사건이 두 핵사건과 연결되면서 주변사건은 핵사건과 관련된 인과 관계를 제시한다. 다시 말하면 <펀치>에서 핵사건은 각 사물에 배치되어 인물 개인의 죽음을 드러내지만, 주변사건은 인물 간의 관계를 드러냄으로써 이용자가 서사에 필요한 정보인 스크립톤을 제공할 수 있다.

---

96) [㉢-4-2]와 [㉡-1-1]은 각각 사전 인터뷰에서 문학의 장르와 가치에 대해 다음과 같이 설명하였다. [㉢-4-2] : 시, 수필, 서정, 서사에 대해서 배웠고, 문학 이론은 별로 재미없다. 책은 라이트 노벨이나 로맨스, 스릴러 같은 것을 계속 읽고 있다. 문학은 삶의 지혜를 준다고 생각한다. [㉡-1-1] : 시, 소설, 수필 등 갈래를 바탕으로 작품이라고 불리는 것들이 장르라고 할 수 있는데 최근에 이러한 문학 작품을 읽은 기억이 없다. 문학의 가치는 삶에 대해 자신의 상황과 인물의 상황을 비교하거나 타인의 생각과 감정을 이해하는데 도움이 된다. 이러한 사전 인터뷰를 바탕으로 [㉢-4-2]은 [㉡-1-1]보다 문학에 대한 지식은 부족하지만, 실제 활동은 활발하다고 판단하였다.

97) Chatman. S, 앞의 책, 65쪽.

게임 처음할 때는 주변을 안 살펴보고 스토리부터 진행하기 바빴지만 여러 번 반복해보니까 문틀을 조금 더 쉽게 찾거나 게임 하는 방법이나 사양 그래픽 조절 방법을 알게 되었다. 스토리 진행 전에 집에 있던 디테일들을 알게 됐다. 2층 난간이 부서져 있다던가 와인잔 넣는 부분이 열려있다던가. 게임을 여러 번 해보니까 그 진행된 스토리가 일어날 일 때문에 있는 것이란 걸 여러 번 하면서 깨달았다. [㉡-15-1]

게임 서사는 스크립톤으로만 구성되는 것이 아닌 스크립톤을 채택하는 과정을 포함한다. 예를 들어, [㉡-15-1]의 진술에서 '2층 난간이 부서져 있다던가' 하는 것은 주변을 관찰하며 스크립톤으로 채택한 서사 정보이다. 2층 난간이 파손되어 있는 것은 바바라의 이야기에서 바바라가 폭력단 한 명과 다툴 때 생긴 흔적이다. <펀치>에서 에디스라는 아바타의 시선으로 체험하다가도 특정 사물과 상호작용하게 되면 그 사물과 관련된 인물이 아바타가 되어 체험하게 된다. 이용자는 특정 인물에 대한 체험이 끝나 에디스가 다시 아바타가 되더라도 체험했던 인물에 대해 더 자세히 알기 위해 그 인물의 흔적을 찾게 된다.

어드벤처 게임에서 음모적 세계의 특징은 서사적 의미가 없던 사물들이 특정 사건을 통해 그 의미가 드러난다는 것이다.[98] 아바타를 통해 체험하면서 아무 의미 없었던 부서진 2층 난간을 본 사건은 바바라의 이야기를 체험한 이후 가문의 인물들의 흔적을 찾는 서사적 사건으로 바뀌게 된다. 이 흔적을 찾는 것은 아바타를 조종하는 행위자에 의해 이루어진다. 다시 말하면 흔적을 찾아다니는 행위자의 행위가 게임 서사 구성에

98) Aarseth. E. J, 앞의 책, 219-220쪽.

포함되는 것이다.

이용자가 아바타를 통해 스크립톤을 관찰하는 시선까지 게임 서사라고 할 수 있는데, 스크립톤이 이용자에게 채택되는 특정 정보라면 스크립톤 사이를 연결하는 끈은 아바타가 스크립톤을 찾는 행위라고 할 수 있다. [㉡-15-1]의 진술에서는 게임을 반복하며 다른 인물을 체험한 것이 그 인물의 체험이 끝나고 난 뒤 그 인물에 대한 흔적을 찾는 행위라고 볼 수 있다. 이는 음모를 드러내는 어드벤처 게임만의 특징이다. <펀치>에서 인물을 체험하는 것은 특정 인물의 죽음에 대한 숨겨진 비밀을 찾아내는 것이다. 이 숨겨진 비밀을 밝히는 것은 에디스인데, 게임에서 비밀을 밝히는 행위자의 역할은 가문의 비밀을 밝히는 에디스의 역할과 일치하여 에디스의 역할에 몰입하게 된다. 그러므로 행위자의 행위는 곧 아바타인 에디스의 역할을 수행하는 것이 되어 아바타를 통해 집안을 돌아다니는 행위가 사건의 흔적을 찾는 서사적 행위가 된다.

2) 아바타의 행위를 통한 서사 구성

> 저주를 받아서 그것을 해석하는 게임이다. 저주가 죽음인데, 저는 저주라고 생각을 하기가 어려웠다. 죽음이란게, 예상하지 못하게 찾아오는 거고, 그런 식으로 이상하게 찾아오기도 하고 그런 것이 죽음이기 때문에 저주라고 생각하지를 않았다. 이렇게 플레이하면서 해석을 하려고 하니까 더 재밌었던 것 같다. 게임을 하고 직접 플레이하고 에피소드들이 나오고 하면 그 다음 에피소드를 알아가기 위해서 지금의 에피소드를 알기 위한 해석을 하고 그래야 하기 때문에 더 잘 몰입해서 하게 된다. 영화는 보면, 한 장면이 나오고 나중에는 그 장면에 대한 결말이 나온다. 이 게임은 자신이 해석을 하면서 플레이를 해야 다른 것들도 알 수 있기 때문에 그런 해석을 채워갈 수 있기 때문에 그런 점이 다르다고 생각한다. [㉠-4-2]

게임을 진행하기 위해서 이용자는 서사 구성과 이를 확인하는 행위의 순환을 반복해야 한다.[99] 행위는 곧 해석의 방법이 되며 해석은 행위의

99) 이러한 순환 과정에 있어 이용자의 주관성은 일종의 선입견이라고 할 수 있는데, 가다머는 모든 문자, 영상 등을 포함한 모든 텍스트는 해석될 수 있으

확인 여부가 된다. 행위와 해석의 환원적 관계는 게임 서사에 있어 다음 진행을 위한 필수적인 과정이다. 이 과정은 해석을 통해 다음 목적을 향해 나아간다는 점에서 지향적 체험이라고 할 수 있다.[100]

[㉠-4-2]는 게임 서사를 해석함에 있어 해석이 다음 행위의 연결고리가 된다는 점을 인지하고 있으며, 이는 다른 서사 장르와 차별화된 방식이라고 설명하고 있다. 해석의 중심에는 저주와 죽음이 있는데, 위 이용자는 저주라고 설명된 인물들의 죽음이 저주가 아니라고 판단하고 있다. 이용자는 아바타의 행위를 통해 죽음을 직접 체험해보며 저주가 아니라고 판단한다.

음모를 자신이 직접 밝히는 것은 행위자에게 서사를 계속 구성하고 싶은 동기를 부여한다.[101] 이는 인간에게 부여된 이야기 자체를 좋아하는 습성에 의한 것이다.[102] 이 습성은 읽음의 방식보다 체험의 방식이 신체로 서사를 받아들인다는 점에서 더 효과가 크다고 할 수 있다.

[㉠-4-2]는 게임 서사 구성뿐만이 아니라 장르에 따른 서사 구성 방식을 비평적으로 바라보고 있다. 게임 서사에서 다음 장면으로 넘어가는 것은 단순한 도구적 행위가 필요한 것이 아닌 해석적 행위를 필요로 한다. 읽기만 하면 다음 장면이 나오는 다른 서사와 달리 게임 서사는 해석에 실패할 경우 다음 장면이 진행되지 않을 수 있기에 올바른 해석을 강제한다. 해석을 단순하게 내적으로 내용이 파악되는 것이 아닌 확인 과정을 통해 행위의 정당성을 얻는 것으로 [㉠-4-2]는 파악하고 있다. 결과적으로 적극적인 해석을 통해 몰입을 유발하고 서사를 체험하는 것

며 해석이라는 언어 표현과 세계라는 체험 인식의 대상이 상호작용하는 것을 의사소통이라고 표현한다. 가다머의 해석학적 순환은 이러한 행위와 해석의 끊임없는 반복을 바탕으로 재현된다. Gadamer. H. G, 임홍배 역, 『진리와 방법 2』, 문학동네, 2012, 387-395쪽

100) 신호재, 앞의 논문, 187-188쪽

101) [㉠-4-2]는 사전 조사에서 다음과 같이 밝혔다. “게임에 스토리가 포함된다면 그것에 집중할 수 있는 목표를 제시해주는 것이며 게임 이용에 있어 몰입감을 극대화시켜 집중할 수 있게 해줄 것이다.”

102) 김유석, 이승하, 「서사적 정체성의 현대적 의의」, 『인문과학연구』, 29, 강원대학교 인문과학연구소, 2011, 33-35쪽.

은 게임 서사 구성에 필수적인 능력이 된다.

> 이것저것 먹고 창문에 다가가니까 고양이로 변하고 그 고양이로 새를 잡아먹으려니까 올빼미로 변하고 토끼를 잡아먹으려니까 상어로 변하잖아요. 이런 게 몰리라는 아이의 상상력 창의력을 기반으로 한 게 아닌가. 어린 애들이 생각이 색다르잖아요. 아이들의 생각을 약간 색다른 관점으로 표현한 것이 아닌가. 싶어서 자신이 변했던 뱀에게 자신이 물리니까 자신이 맛있을 거라고 하니까 아이의 내면의 세계를 색다르게 표현한 것 같아요. 주위의 환경이 역할이 컸던 것 같다. 집 주변에 집이 좌초되어 있고 숲이 음산한 느낌을 주어서 어린아이에겐 자극이 되었을 것 같아요. [㉡-6-2]

[㉡-6-2]는 몰리의 이야기를 체험하며 몰리의 시선을 통해 서사를 파악한다. 몰리가 여러 동물로 바뀌어 다른 동물을 잡아먹는 것은 환상적인 요소가 없는 <핀치>에서 불가능한 일이다. 그러나 이용자는 이를 자연스럽게 받아들이는데 몰리가 어린아이이기 때문이다. 이용자는 몰리의 시선으로 서사를 진행하더라도 그 비현실성에 큰 거부감을 가지지는 않지만 이 비현실성을 설명하기 위하여 변하기 전 먹은 것, 어린아이, 주변 환경 등 여러 근거를 대며 정당화한다.

이용자는 아바타에 몰입하며 비현실적이더라도 아바타의 시선을 이해하기 위해 노력한다. 몰리의 이야기에서 몰리가 변신한 포식 동물은 피식 동물을 잡아먹으려는 순간 다음 동물로 변하게 된다. 이용자는 몰리의 세계를 체험하며 세계가 예측할 수 없는 우연으로 가득하다는 것을 깨닫는다. 이용자는 몰리가 왜 동물로 변신해야 하는지 서사를 구성하며 세계를 긍정적으로 받아들이는 것이다.

> 그레고리 편에서는 아이가 움직이는 게 아니라 개구리가 움직이는 거였다 엄마와 전화를 하는 사람이 있었는데 전화하는 남성이 내가 ~하지 않았다면 안 죽었을 텐데 하는 게 의아했다. 그레고리는 생각 환상 이런 걸 하는 아이였다고 했었다. 근데 남자의 탓이었을까? 이 아이가 이렇게 죽는 게 사실 이해가 안 된다. 현실적으론 일어날 수 없기 때문에 조금 의아했다. [㉢-10-2]

[㉢-10-2]의 경우 아바타의 입장에 공감하지 못할 경우 서사를 이해하지 못하고 있는 것을 보여준다. 아바타에게 몰입하지 못한다면 게임의 흥미는 떨어지게 된다. 그레고리는 2살의 어린아이이므로 목욕탕에서 장난감을 가지고 논다. 그레고리가 움직이는 것이 아닌 개구리가 움직이며 다른 장난감들과 함께 노는데 우연히 수도꼭지가 틀어져 그레고리는 물에 잠기게 된다. 이는 모두 환상적 장면으로 이루어지는데 그레고리의 시선을 이해하지 못한 이용자는 장면의 비현실성을 이해하지 못하여 서사를 구성하지 못하는 모습을 보인다.

3. 체험 이후 반성 양상

게임 서사 체험을 통해 게임 세계의 서사를 구성한 이용자는 자신의 삶으로 체험을 확장한다. 이는 게임 내에서의 행위에 대한 태도를 현실과 분리하는 것이 아닌 일치시키는 것을 의미한다. <핀치>는 의도적으로 어두운 분위기와 부정적 행동을 유도하여 이용자의 부정적 감정을 야기한다. 게임에 현실의 윤리를 적용하여 아바타 이용자는 게임 내 자신의 행위를 반성하게 된다.

또한 이용자는 아바타의 행위를 똑같이 따라 하며 아바타로서의 체험을 현실로 확장한다. 게임이 현실을 모방하는 부분이 삶의 특정 행동임을 이해한 이용자는 이를 통해 아바타와 같은 상황이 현실에서 가능함을 깨닫고 자신의 삶을 반성한다.[103] 이 반성은 게임의 규칙을 현실의 규범으로 확장하는 것이다. 특히 서사 체험이 특정 아바타의 입장에서 진행되면서 아바타의 삶을 자신의 삶에 적용한다.

---

103) Messinger. P. R. et al, 「*Reflections of the Extended Self: Visual Self-representation in Avatar-mediated Environments*」, 『Journal of Business Research』, 100, 2019, 534쪽.

1) 선택에 대한 책임 의식

이용자가 아바타에 몰입하여 게임을 체험하더라도 체험이 현실로 확장되기 위해선 아바타의 행동이 곧 자신이 한 행동임을 인지해야 한다.

아기가 혼자 목욕을 하잖아요. 목욕을 하는데 제가 이게 어차피 죽는 건데 제가 죽이는 것처럼 그런 죄책감이 들고 아기가 죽는다는 게 마음이 너무 아팠어요. [㉠-11-1]

[㉠-11-1]은 그레고리의 이야기를 체험하며 이전의 체험들을 바탕으로 그레고리 또한 죽을 것을 알고 있다. 그러나 다른 인물들과 달리 자신의 행동에 크게 죄책감을 느끼며 머뭇거린다. 그레고리의 입장에서는 자신이 죽는다는 사실이 명시적으로 드러나지 않지만 행위자의 입장에서는 자신이 그레고리를 조종하기 때문에 그레고리를 자신이 죽이는 셈이 된다. [㉠-11-1]은 게임 진행을 위해 그레고리를 죽여야 하는 자신에 대해 죄책감을 가진다.

(바바라)엄청 많이 무서웠어요. 떨렸어요. 중간에 꺼져서 3번이나 했는데도 무서웠어요. 이거. <u>일단 분위기가 너무 으스스하고. 잘 안 보이니까 앞이 초반에 그래서 뭐가 나타날지 몰라서 무섭고 지나가다 보면 그 원숭이가 이러고 있는 거 있잖아요.</u> 그게 인형이 너무 무서웠어요. [㉠-11-1]

이 몰입은 어두운 분위기와 공포스러운 사물을 통해 유발되는 것이지만, [㉠-11-1]은 다른 이용자와 달리 더 몰입하여 게임을 체험한다. 자신이 직접 아바타가 된다는 의식은 아바타에게 공감할 뿐만 아니라 아바타를 통해 자신의 의식을 드러낸다. 이용자는 바바라의 이야기를 진행하며 바바라가 느꼈던 긴장과 공포를 그대로 느끼며 앞으로 나아가지 못하고 머뭇거린다. 게임에서 아바타의 피해가 이용자의 피해로 직결되지 않음에도 불구하고 [㉠-11-1]은 바바라라는 아바타에 완전히 몰입하여 어떤 피해를 받지 않도록 조심한다.

[㉠-11-1]은 행위자가 아바타에 완전히 몰입할 때 일반적인 게임 이용과 다른 일인칭 어드벤처 게임만의 행위가 유발됨을 보여준다. [㉠-11-1]은 아바타가 느끼는 감정을 자신이 그대로 느낄 뿐만 아니라 자신이 아바타에게 하는 행위 또한 자각하여 아바타를 위한 행위를 보여준다. 이러한 몰입은 아바타라는 존재를 자신의 삶처럼 책임지는 반성자적 모습으로 이용자는 체험을 삶으로 확장하여 게임 세계와 현실 세계를 비교하게 된다.

2) 아바타와의 동일시를 통한 현실 확장

할머니 에디와 엄마 돈이 그때 싸움이 일어났었는데 이 싸움이 왜 일어났는지 에디스의 입장에서 생각을 많이 해봤는데, 그 할머니는 이 가족들의 이야기를 알려주려는 입장이고 어머니는 말자는 입장이었는데 계속 대대적으로 사람들이 죽어왔고, 가족들이, 죽어왔으니까 이 할머니는 진실을 밝히려는 입장이고 엄마는 죽음에 대해서 저주라고 생각하며 죽음의 저주에 대해서 막으려는 내용이 격차가 심화되면서 결국 엄마는 나와 집을 나오고 할머니는 집에 머물잖아요. ‘알려줄 수도 있는 거 아닌가.’ ‘엄마처럼 막을 수도 있는 거 아닌가.’ 이 2개의 의견이 재밌었던 것 같아요. 내가 할머니였으면 어땠을까 엄마의 입장에서는 어땠을까. 아이에게 부정적이기도 하고 저주를 아이에게 말하는 걸, 할머니가 말하는 걸 못 듣게 하는 게 맞지 않을까 에디스의 기준에선 듣고 싶었던 것 같아요. [㉡-11-1]

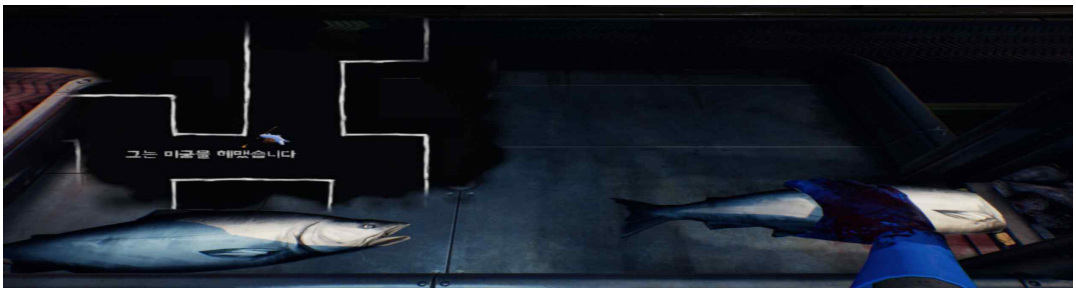
슬프고 안타깝고 비극적이다. 처음부터 끝까지 에디스가 돌아다니면서 선대 사람들이 왜 죽었는지 확인하면서 다양한 방법으로 죽었으니까. 그러다 마지막에 에디스 본인까지 자신의 서사를 작성하면서 후대한테 이야기를 남기고 죽는다. 마지막 남은 아이도 그 진실들을 봐야 했다. 에디스가 그 이야기를 해주고 갔으면 낫지 않았을까. 자기 가족들의 진실을 봐야하는 거니까 아직 어린데, 그 부분이 안타깝다고 생각했다. [㉡-15-1]

위 이용자들은 <핀치>에서 가문의 저주라고 인식되는 죽음에 대해 진실을 알려야 한다는 입장과 알리지 말아야 하는 입장 사이에서 고민한다. [㉡-15-1]은 진실이 고통스럽다고 하더라도 마지막까지 그 진실을 알려줘야 한다고 생각한다. 이는 아직 어리더라도 위의 어른들이 남아있지 않기에 남은 진실을 계속 알릴 역할로서 에디스의 아들을 바라본 것이다. 반면에 [㉡-11-1]은 진실을 알려야 하는 입장과 알리지 말아야 하는 입장을 모두 고려하고 있다. [㉡-11-1]은 진실을 알려야 한다는 에디와 알리지 말아야 한다는 돈의 입장에서 당시 에디스가 어렸기에 진실을 알리지 말아야 한다는 돈의 입장에 더 공감하고 있다. 이는 각 이용자가 가지고 있던 윤리적 사고가 게임 서사 해석에 적용되고 있는 것이면서도 [㉡-11-1]은 게임 서사를 해석함에 있어 두 입장에 대해 고민을 하며, 근거를 바탕으로 판단을 내림으로써 진실을 밝히는 것에 대한 긍정적·부정적 근거를 모두 확보하여 반성하는 보인다.

이용자는 서사 세계의 죽음을 현실에서 생각할 뿐만 아니라 진실에 대한 사고를 현실에서 생각하고 있다. 고통스러운 진실과 관련하여 에디스가 아이였던 시절에 알려줘야 하는지에 대해 생각하는 두 입장은 이용자의 배경지식을 드러내는데, [㉡-15-1]의 경우 게임에서 중요한 것 중 하나는 스토리의 완성도라고 생각하며, 환경과 같이 직접적으로 체감하지 못하는 사회적 주제들에 대해서 체험을 바탕으로 한 게임이 도움이 될 것이라고 판단하며, [㉡-11-1]은 사회적 주제에 대한 인식은 없지만, 다양한 게임 장르를 겪으며 게임 이야기가 중점인 게임 경험을 통해 게임의 주제를 읽어내고 자신의 삶으로 확장하는 모습을 보였다.[104]

게임 서사 체험이 현실 윤리로 확장되기 위해선 게임의 주제가 자신의

삶과 어떤 연결 지점이 있는지 깨닫는 반성자의 관점을 갖추어야 한다.[105] 사건은 자신이 직접 체험할 때 감각과 해석을 통해서 다방면적으로 파악할 수 있다. 이때 아바타의 정체성과 이용자의 정체성은 상호작용한다. 일반적인 경우 자신의 아바타 정체성에 주의를 기울여 아바타를 바탕으로 판단하므로 진실은 밝혀야 하는 것으로 판단되지만, 주변 인물들과의 관계를 모두 고려하여 체험하면서 끊임없이 쌓여온 돈에 대한 설명은 진실을 숨기려고 한 것에 대한 의도를 인정하며 에디스에게 진실을 알리지 않는 것을 이해하게 한다. 이는 삶과 연결되어 진실의 종류에 따라, 알려야 할 대상에 따라 진실을 알리는 것이 옳은지, 옳지 않은지 근거를 바탕으로 판단하는 반성적 사고로 이어진다.



이제 제가 이 게임을 플레이하면서 저도 모르게 손을 저절로 생선을 저절로 통조림 기계에 넣고 또 빼고 이렇게 있더라고요. 그러면서 또 옆에 왼쪽을 보고는 또 상상을 하고 있고. 그렇게 나도 모르게 이거에 집중하게 되는 게 첫 번째로 인상 깊었고요. 두 번째는 퇴근하는 데 다른 노동자를 봤을 때 손에 생선도 쥐어 있지 않은데 그 행동을 계속 반복하고 있더라고요. 통조림 생선을 깎고 놓고 하고 있는 그 행동을 반복하고 있길래 개인적으로 루이스 핀치가 이런 노동 사회를 딱 가장 잘 드러내지 않았나 . [㉠-7-1]

---

104) 이용자들의 사전 조사 내용에서 나타난 문학과 게임에 대한 이용자들의 배경 지식은 다음과 같다.
[㉡-11-1]가 해본 게임 : 발로란트, 아오오니, 쯔꾸르 계열 게임, 더 포레스트, 포탈, 에일리언 아이솔레이션, 리틀나이트메어, 라이즈오브 더 룸레이더
[㉡-15-1]의 설문 내용 : 게임의 교육적 활용은 우리 일상에서 공공의 문제(환경오염 등)을 재밌게 다양한 연령층에게 알릴 수 있다 생각하고, 한눈에 잘 안 들어올 수도 있는 역사적인 사건 같은 걸 게임으로 제작한다면 훨씬 이해가 쉬울 것 같다.
105) Sicart. M, 앞의 책, 26쪽.

루이스의 이야기는 망상증이 있는 루이스가 생선 절단기에 생선을 넣는 일을 하다 자신의 망상에 빠져 절단기에 자신의 목을 넣는 내용이다. 루이스의 서사는 망상과 현실을 구분하기 위해 왼쪽에 망상의 장면을, 오른쪽에 현실의 장면을 넣으며 망상에 더 빠지는 걸 표현하기 위해 망상의 장면이 점점 커져 현실의 장면이 사라지고, 망상의 시점이 점점 일인칭으로 바뀌어 망상의 자아가 현실로 들어서게 한다.

[㉠-7-1]은 진행 중의 감상으로 자신도 모르게 생선을 절단기에 넣고 빼는 과정을 하고 있다고 진술하며 이로 인한 자신이 세계 내에 존재한다고 느끼는 것으로 인해 왼쪽의 루이스의 환상과 연계를 인식한다. 첫번째 인상 깊은 부분은 진행 중에 느끼는 감상으로 나타나는 것에 반해 두번째 인상 깊은 부분은 서사가 완료되고 이를 사회로 확장시키는 감상으로 나타난다. [㉠-7-1]은 루이스를 노동자라고 인식하며 같은 행동을 반복하는 노동자를 보고 많은 생각이 들었다고 하며 이것이 사회에서도 마찬가지의 현상으로 나타난다고 설명한다. 다른 인물은 사회와 연결시키지 못하지만 루이스의 '노동자'의 '반복' 특성이 사회와 연결지을 수 있는 키워드로 작용했으며, 이를 바탕으로 서사 전체를 판단한다. 이는 게임 진행 중에 느낀 것이지만 이후 사회와 연결시키는 것은 이야기가 끝난 뒤에 이루어진다. 이러한 감상의 바탕은 잠시 루이스의 환상이 일인칭으로 바뀌는 순간 외부의 시선으로 루이스를 바라보며 루이스라는 인물의 특성을 현실과 연결지으며 나타난다.

현실의 윤리로 게임 서사를 해석하는 것은 게임과 자신의 삶을 연결시킬 수 있는 바탕이 된다.[106] 반복되는 노동의 현실과 도피할 수 있는 환상의 동시적 체험은 이용자가 반복에 대한 지루함과 노동에 대한 무력함, 환상이라는 정신 착란적 증세에 대한 깊은 공감을 유도한다. 일인칭에서 삼인칭으로 변화하며 환상 속의 자신의 시선으로 현실의 자신을 바라보는 시선은 자신에 대한 노동자로서 느끼는 우울한 감정을 자극한다. 현실 윤리는 게임 서사 해석에 있어 아바타로서의 감상과 서사 인물로서의 감상이 상호작용하는 계기가 된다.

---

106) Calleja. G, 앞의 논문, 132-133쪽.

4. 게임 서사 체험의 한계

1) 게임 매체 부적응

연구에서 가장 큰 문제로 컴퓨터 사양이 게임과 맞지 않거나, 게임에 익숙하지 않아 게임의 진행이 더딘 경우가 있었다. 이는 디지털 매체 활용 능력이 부족할 뿐만 아니라 게임 진행에 있어 다른 서사 장르와 달리 이용자마다 다른 디지털 기기로 인해 진행 수준이 달라질 수 있음을 의미한다.[107] 컴퓨터 사양이 좋지 않더라도 게임 자체 사양 조절을 통해 사양이 나쁘더라도 진행하는데 큰 무리가 없지만, 이러한 사양 조절과 같은 것은 디지털 매체 활용 능력에 해당하기에 이용자에게 서사 이해 능력 이외에 요구되는 사항이 존재한다는 것을 고려해야 했다. 또한, 이러한 FPS 형식의 게임에 익숙하지 않은 이용자의 경우 멀미를 겪거나, 게임 진행에 많은 어려움을 겪었다.

> 비록 1인칭 게임을 못하는 몸이라 중간에 포기해야하는 상황이라 포기했지만 그 전까지 몰입이 잘 돼서 시간 가는 것도 모르고 게임 했던 것 같습니다. [㉢-13-1]

FPS 게임 경험이 없는 [㉢-13-1]의 경우 게임을 하다가 중도에 포기하였다. 과몰입으로 인한 3D 멀미는 몇몇 이용자에게 나타났는데, 이러한 3D 멀미는 다양한 원인이 있으므로 바로 해결하기 어려운 문제다. 매체로 인한 신체적 자극은 이용자의 건강을 해칠 수 있으므로 위 이용자는 곧바로 실험을 중단하였다. 디지털 게임은 상상이 아닌 실제로 감각을 자극하기에 그 자극의 강도가 강할 경우 문제가 생길 수 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해선 그래픽 조절, 환경 조도 조절 등이 존재하지

---

107) 디지털 매체 활용 능력을 디지털 리터러시라고 하지 않는 이유는 디지털 리터러시는 디지털 정보를 조합하고 비판하는 능력으로 사용되는 언어이기 때문에 단순하게 디지털 기기를 활용하는 능력으로는 게임을 능숙하게 이용할 수 없다.

만, 이용자가 전문적인 매체 활용 능력을 갖추지 않는다면 스스로 해결하기 힘든 문제다.

2) 서사 외적 요소로 인한 흥미 감소

일인칭 어드벤처 게임의 목표는 아바타를 조종하여 이야기의 끝을 보는 것이다. 이 과정에서 서사뿐만 아니라 퍼즐이나 애니메이션 등의 여러 요소를 이용자가 겪게 된다. 연구에서 게임에 몰입을 느끼는 요소가 매체에 대한 감각적 몰입과 아바타에 대한 역할적 몰입으로 정리했지만, 이 요소가 부족하거나 혹은 이용자가 퍼즐과 같은 다른 몰입적 요소를 중요시 여길 경우 게임에 대한 흥미가 떨어지게 된다.

> 스토리는 많아서 좋은데, 너무 재미가 없다. 일단 이게 전개 속도도 느리고, 전체적으로 게임이 그냥 슬로우. 그래서 그것도 있고 너무 좀 어떻게 보면 유치하다. 막 그네를 타다가 날아간다든지. 그런 유치한 지점들이 많았다. [㉡-9-1]

[㉡-9-1]의 경우 <핀치>가 재미가 없다고 진술한다. 그 이유로 전개 속도를 포함하여 전체적으로 게임이 느리다고 설명하는데, 이때 느리다는 의미는 이용자가 원하는대로 게임의 속도를 조절할 수 없다는 것을 의미한다. 즉, <핀치>가 의도한 통제감이 강하여 이용자의 입장에서는 <핀치>가 수동적인 게임이라고 느껴지는 것이다. [㉡-9-1]은 FPS 게임에 대한 경험이 많은 이용자로 FPS 중에서도 빠르게 뛰거나 멀리 점프하는 등 속도감이 있는 <발로란트>라는 게임을 즐겨 하는데, 그러한 역동적인 행동이 불가한 <핀치>에는 지루함을 느끼고 있다. 자신이 게임 중 일부를 생략하거나 빨리 진행할 수 없는 부분에도 지루함을 느끼기에 이용자는 아바타에게 몰입하지 못한다. 이로 인해 [㉡-9-1]은 그네를 타는 캘빈의 입장을 고려하지 못하고 유치하다고 진술하고 있다.

> 게임 하면서 처음에 살짝 지루했었는데 스토리를 보면서 하니까 마지막엔 재밌었습니다. 처음에 이게 뭔 게임이지 생각하면서 하다가 이제 스토리 보면서 풀어나가는 게 있으니까 재밌어졌습니다. [㉡-10-1]

[㉡-10-1] 또한 게임이 처음에 지루했다고 하며, 그 지루함이 점점 게임을 하며 해소된다고 진술한다. [㉡-10-1]이 지루함을 느끼는 이유는 게임의 목표가 명확하게 드러나지 않기 때문이다. <핀치>는 시작할 때 어떤 정보도 주어지지 않고 스스로 정보를 찾아야 하기에 이용자는 목표 없이 게임을 진행해나가야 한다. 이용자는 규칙과 목표를 모른 채 게임을 진행하게 되어 지루함 등의 불편한 감정을 느끼게 되지만, 점점 목표와 규칙이 드러나게 되면서 지루함이 사라졌다고 진술한다.

Ⅳ. 게임 서사 체험 교육의 설계

Ⅲ장에서는 이용자들이 게임 이용에 있어 게임의 규칙을 매체적 상호작용을 통해 파악하여 게임에 몰입하고 아바타의 시선으로 게임 서사를 체험하여 아바타의 삶을 자신의 삶으로 확장하는 것을 확인할 수 있었다. 본 장에서는 게임 서사 체험 교육의 방법을 구체화하기 위해 이용자들의 양상과 한계점을 바탕으로 교육적 방안을 마련할 것이다. 이를 위해 게임 서사 체험 교육의 목표를 밝히고 앞 Ⅲ장에서 밝힌 양상에서 밝힌 내용을 토대로 교육 현장에서 적용 가능한 교육의 내용을 밝혀 내용을 교육할 수 있는 방법을 제시할 것이다.

1. 게임 서사 체험 교육의 목표

게임 서사 체험 교육은 이용자들이 게임 서사의 매체적 특성을 이해하고 자신을 게임 세계 내에 존재한다고 인지하여 수집한 서사 요소를 바탕으로 게임 세계의 구조를 서사적으로 이해할 뿐만 아니라 게임 세계에서의 행위를 현실 세계의 행위와 동치시키는 윤리적 사고로 확장시키는 교육이다. 이용자는 체험을 통해 게임 서사를 다른 세계에 별개로 존재하는 이야기가 아닌 자기 세계에서 자신에게 일어나는 사건으로 받아들이고 자신의 정체성이 게임 세계 행위에 어떤 영향을 미치는지 그 과정을 파악하며 서사가 가진 인과성을 체감할 수 있게 된다.

게임은 규칙으로 이루어져 있으며, 이 규칙은 세계의 진실을 드러내는 규칙이다.[108] 게임의 규칙은 단순하게 게임이라는 존재를 구성하는 것이 아닌 세계의 의미를 구성하는 방식이다. 게임 서사는 이 규칙들을 바탕으로 진행된다. 이용자들은 게임의 규칙 파악을 통해 게임 세계의 의도를 파악한다. 세계를 파악하는 방식은 외부의 규칙성을 파악하는 것으로 시작하는데, 대부분 이용자들은 이 규칙성을 찾기 위해 여러 시도와 실패를 거듭한다. 이러한 과정은 우연적인 결과를 받아들여 규칙성을 파악한다는 점에서 세계를 이해하는 방식과

108) Deleuze. G, 앞의 책, 435쪽.

유사하다.

이용자는 시도의 무한한 반복 속에서 변화하는 사건을 예측해야 한다.[109] 게임 서사의 반복은 항상 같은 반복이 아닌 조금씩 달라지며 개선되는 반복이다. 이용자는 이를 인지하고 더 나은 이용 방식을 게임에 적용한다. 반복을 통해 게임 해결에 더 적합한 방법을 찾는 것은 모든 게임의 공통점이다. 이는 <핀치>에서도 마찬가진데 가족이라는 서사의 반복은 최종적으로 에디스의 서사를 구성하기 위한 발판이 된다.

게임 이용에 적응한 이용자는 게임의 목표를 달성하는 것뿐만 아니라 게임을 구성하는 여러 요소를 탐색한다. 게임의 서사 요소를 찾아가는 과정에서 이용자들은 게임 세계가 다층적으로 구성되어 있음을 인지한다. 게임의 사건 구성 방식은 그 인과적 과정을 단순하게 파악하는 것이 아닌 다층적으로 파악할 때 게임의 진행 방향을 예측할 수 있다.

게임 세계의 중심 인물은 서사를 주체적으로 진행해나가는 이용자의 아바타이다. 아바타의 역할은 서사 세계 내 존재로서 서사 세계를 행위자 자신의 세계로 인식하게 하며, 그에 따른 행위와 반응을 이끌어낸다. 이러한 행위와 반응 양상은 이용자가 기존의 자기 세계를 어떻게 대하고 있느냐에 따라서 달라진다. 현실 세계의 정체성이 게임 세계의 정체성에 영향을 끼치는 것이다. 게임 서사 체험은 게임의 이용자가 직접 서사 속의 인물이 되어 서사를 구성하는 것으로 제작자가 의도한 서사 텍스트 조각인 텍스톤뿐만 아니라 자신이 서사 정보라고 판단한 텍스트 조각을 스크립톤으로 수집하는 과정 전체가 서사가 된다. 게임 진행을 위해선 반드시 제작자가 의도한 텍스톤들을 수집하고 의도를 해석해야 한다. 다른 서사와 달리 해석해야 다음 장면으로 넘어갈 수 있다는 점에서 다른 서사와 차이가 있다. 이해와 확인이 동시에 이루어지는 게임 서사는 이용자에게 자신의 행위가 게임 세계에 영향을 미치는 것을 자각시킴으로써 이용자가 세계를 긍정하고 자신의 행위에 책임을 질 수 있게 한다.

앞 Ⅲ장에서 이용자들은 게임 조작 방식에 새로이 적응하고 게임 매체에 의한 자극에 감정이 유발되어 게임 세계에 몰입하는 모습을 보였다. 다만, 게임

---

109) 방은수, 「미래의 시간성을 고려한 서사 교육의 방향 탐색」, 『청람어문교육』, 72(0), 청람어문교육학회, 2019. 13쪽.

의 서사 구성에 미숙한 이용자들이 존재했는데, 그 원인으로는 게임 규칙에 대한 부적응, 게임에 대한 서사적 관점 부족, 게임 매체에 대한 부적응, 게임에 대한 지루함 등이 있음을 확인하였다. 이러한 양상을 바탕으로 게임 서사 체험 교육의 목표를 다음과 같이 제시하였다.

첫째, 게임 서사의 매체적 특성을 이해하여 매체마다 달라질 수 있는 서사적 표현 방식을 이해한다. 디지털 매체로 구성된 게임은 다양한 텍스트 표현 방식을 가질 수 있다. 이를 이해하지 못한다면 게임 텍스트를 이해하는 데 어려움을 겪으며, 게임 텍스트 해석에서도 필요한 서사 요소를 누락하여 잘못된 서사 이해로 이어지게 된다. 이용자들은 특히 여러 텍스트가 한꺼번에 등장할 때 문자 텍스트에 소홀한 경향이 있었는데, 이는 감각 자극에 의해 높은 사고 능력이 필요한 문자 텍스트 읽기가 방해받은 것으로 판단된다. 이러한 디지털 매체의 특성을 이해한 이용자들은 감각적 자극에 크게 반응하지 않고 게임 텍스트를 전체적으로 조망하며 게임 서사를 세밀하게 구성하였으며, 자신이 게임 세계 내에 존재한다고 느끼면서도 그 세계를 알아보기 위해 적극적으로 움직였다. 이러한 움직임은 게임을 이용함에 있어 가장 중요한 부분인 게임의 규칙을 이해하여 게임의 진행을 알아가는 방법이라고 할 수 있다. 이용자는 게임 텍스트와 상호작용하여 게임과 현실을 연결한다는 점에서 중개자의 위치를 가지는데, 이 중개자는 게임을 구성하는 매체의 유동적인 특성을 이해하여 게임을 진행한다.

둘째, 아바타에 몰입하여 게임 세계를 체험하며 게임 서사를 구성한다. 게임의 정보량은 방대하기 때문에 주의를 집중하여 살펴본다고 하더라도 모든 텍스트를 수용할 수는 없다. 이용자는 그러므로 자신이 직접 핵사건과 주변사건을 판단하고 서사 구성에 필요한 텍스트를 수집하여 서사를 구성해야 한다. 이용자는 게임 세계 내 아바타가 되어 자신이 구성하고자 하는 서사 요소를 찾기 위해 움직인다. 충분한 서사 요소를 찾지 못한 이용자는 완전하지 않은 서사를 겪게 되는데 자기가 가지고 있는 서사 요소들과 상호작용하는 것뿐만 아니라 주변 텍스트를 관찰하며 자신만의 서사 정보인 스크립톤으로 끌어와 텍스트를 상상으로 채워 넣어 자신만의 서사를 구성한다. 이러한 양상은 타 서사 장르에서 이용자가 추측과 예상의 형태로 표현하는 것과 달리 게임에서 이용

자는 자신이 실제로 그렇게 서사를 체험한 것처럼 진술한다. 아바타를 조종하는 행위자의 위치에서 서사 요소를 탐색하고 서사를 구성해나가는 이용자는 인물의 입장을 더 깊이 공감하고 이해하게 된다.

셋째, 체험을 통해 게임 세계 내에서 확인한 가치를 현실로 확장할 수 있다. 이용자는 상호작용을 통해 게임을 체험하며 다른 서사보다 더 몰입해서 의미를 이해한다. 게임 세계의 체험을 자신의 체험으로 받아들이며 이용자는 자신의 삶을 반성하는 계기로써 체험을 활용한다. 이 반성은 아바타의 행위에 자신이 책임을 느끼는 것이다. 일인칭 어드벤처 게임의 제작자는 아바타가 불행한 선택을 할 수밖에 없게끔 사건을 구성한다. 아바타를 통해 불행한 사건을 체험한 이용자는 반성자의 위치에서 체험을 자신의 주관으로 해석하여 체험을 자신의 삶으로 확장한다.

2. 게임 서사 체험 교육의 내용 및 방법

본 절에서는 이용자들이 게임을 이용에 있어 체험을 통한 서사 구성에 중점을 두고 디지털 매체로 구현된 게임 텍스트를 상호작용을 통해 파악하고 자신만의 서사를 구성하여 체험을 자신의 삶으로 확장하는 게임 서사 체험 교육의 내용을 제안하고자 한다. Ⅱ장에서 밝힌 게임 서사 체험 원리와 Ⅲ장에서 드러낸 이용자 양상을 바탕으로 체험의 전중후를 과정을 제시할 것이다.

1) 체험 전 규칙 이해를 위한 게임 구성단위 분석 방법

게임 서사 체험은 게임과 상호작용하며 게임을 진행하는 규칙을 아는 것에서 시작한다. 게임 이용에 있어 이용자는 자신이 인지하는 모든 정보를 받아들이고 해석해야 한다. 이 해석은 자신에게 들어오는 모든 감각적 충격을 인지하고 구분하고 분석하는 것에서 시작한다. 이용자는 현실 세계에서 받아들이는 인지 감각 중 일부만을 수용하여 정보로 만든다. 영상 매체의 등장 이후 감각 충격에 대한 인지 정보의 거름은 영상 매체를 이해하는 데 중요한 기능으로 작용하였다.[110] 게임은 인지 감각뿐만 아니라

운동 감각까지 포함하여 더 많은 감각의 충격을 이용자에게 제공한다. 이용자가 게임을 이해하기 위해선 오감뿐만 아니라 운동 감각의 조합을 바탕으로 자신과 게임이 상호작용하는 것이 어떤 규칙성을 가짐을 파악해야 한다.

규칙을 파악하기 위해서는 게임의 구성단위를 나누어 각 단위가 어떤 역할을 하는지 이해해야 한다. 일인칭 어드벤처 게임은 크게 그래픽, 사운드, 조작 방식, 정보 배치, 진행 방식 5가지로 크게 나눌 수 있다.[111] 그래픽이란 게임의 시각의 기계적 구현으로 밝기, 렌더링(부드러움), 디자인, 프레임 등이 존재한다. 이러한 기계적 구현이 현실과 유사할수록 이용자는 게임 세계를 현실 세계와 같은 층위로 받아들인다. 사운드는 청각의 기계적 구현으로 크게 효과음, 배경음으로 나뉘며 효과음은 행위에 대한 특정 소리를 나타내 이용자의 몰입을 도우며 배경음은 게임 상황의 맥락에 맞게 악기의 특징과 음악의 속도, 음계 등을 고려한 배경음을 통해 분위기를 구현한다. 조작 방식은 키보드, 마우스 등의 디지털 입력 매체가 게임 이용 간의 관계로 어떤 입력이 어떤 출력을 나타내는지 보여줌으로써 상호작용의 규칙을 드러낸다. 정보 배치는 제작자가 의도한 사물의 구성으로 이용자가 영향을 미칠 수 있는 것과 없는 것으로 나뉘어 이용자에게 제작자의 의도를 드러낸다. 진행 방식은 앞의 구성 요소들을 바탕으로 게임의 규칙을 구성한다. 규칙은 처음에는 예측할 수 없지만 반복할수록 특정한 패턴을 보이게 된다.

이용자는 이러한 게임 단위를 따로 분절하여 각 구성의 기능을 파악해야 한다. 일반적인 게임 이용은 게임의 구성단위를 인지하지 않고 조작 방식과 진행 방식에만 주의를 기울인다. 그러나 이러한 이용 방식은 결과만을 중시하여 게임 텍스트의 의도를 파악하지 못하고 게임의 숨겨진 의미를 파악하지 못하는 상황이 나타나게 된다.

---

110) 자오원장, 최동혁, 서치린, 앞의 논문, 9쪽.

111) 이 5가지는 이전부터 게임 장면 구성의 대표적인 요소로 꼽혀오던 것으로 Amory(2001)의 게임 요소 정리를 재구성한 것이다.

바바라가 괴물들에 둘러싸여 죽었는데 팬들이 죽인 게 아닐까 싶다. 바바라 핀치를 싫어하는 사람이거나. [㉡-11-1]

[㉡-11-1]은 게임 전체를 진행했지만, 일부 이야기의 의미를 이해하지 못했다. 바바라는 만화책 상으로는 괴물들에게 죽었지만, 괴물이 죽인 것도 아니며 팬이 죽인 것도 아닌 폭력단에게 죽었다. [㉡-11-1]이 그래픽과 정보 배치를 제대로 파악하지 못해 벌어진 상황인데, 게임에 나타난 정보 중 그래픽 자막으로 등장하는 라디오의 정보에 주의를 기울이지 못했기 때문이다. 구성 요소의 기능 파악은 게임에 대한 몰입을 이용자 스스로 통제하고 특정 정보를 누락하지 않게 해준다. 이용자는 몰입이 강하게 나타날 것 같을 경우 게임 매체를 조절하여 게임 환경을 바꿀 수 있다.

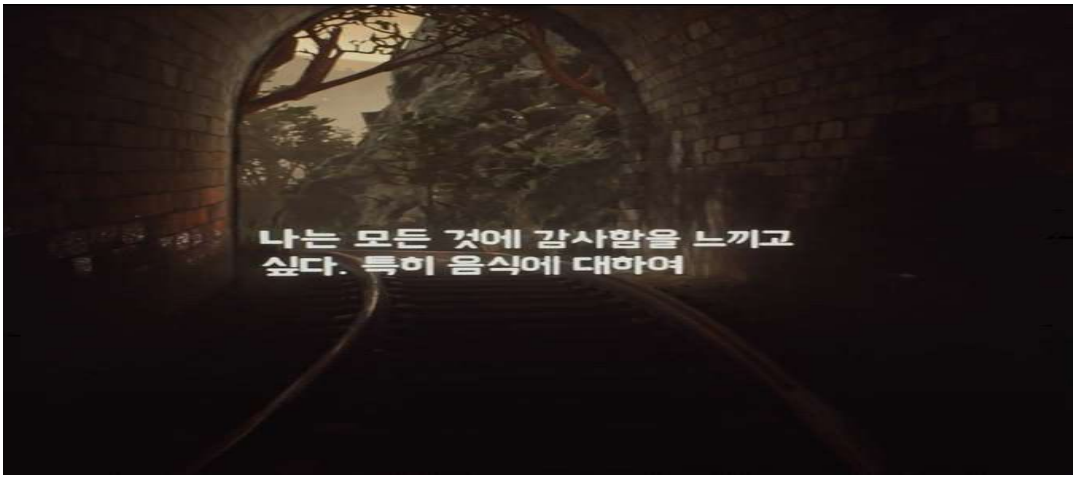
공포게임을 잘 못 해서 화면을 밝게 했다. 처음부터 시작할 때 살짝 음산한 분위기 때문에 화면 밝기를 높였다. [㉡-6-2]

[㉡-6-2]는 게임이 의도한 공포심을 해결하기 위해 그래픽 중 밝기를 조절하고 있다. <핀치>에서 바바라의 이야기는 어두운 배경과 피가 묻은 듯한 사물들을 배치하여 공포심을 유발한다. [㉡-6-2]는 디지털 매체에 익숙한 이용자로 일인칭 어드벤처 게임에서 자신이 원하는 대로 출력 매체를 조절할 줄 안다. 출력 매체의 조절은 게임 텍스트와의 상호작용하는 것이 아닌 게임 텍스트 자체를 바꾼다. 이러한 것은 제작자의 의도에서 벗어난 것이지만 텍스트를 완전히 다른 텍스트로 변화하는 것이 아닌 정도를 조절하는 것이므로 게임의 의도에서 벗어났다고는 할 수 없다.

몇몇 이용자는 그래픽 대신 사운드를 조절하여 공포심을 유발하는 배경음이나 효과음을 최대한 줄였다.[112] 이러한 모니터와 스피커 등의 출력 매체를 조절하는 이용자들은 게임 진행을 위해 게임을 구현하는 매체를 자신의 성향에 맞게 최적화할 수 있다.

---

112) 이용자들은 영상에서 설정에 들어가 배경음을 줄였다. [㉠-10-2], [㉡-15-1], [㉠-7-1], [㉢-10-2], [㉢-11-2]



기차의 배기음 같은 빵빵거리는 소리가 났었고 그다음에 화면이 밝아지면서 밝아지는 게 기차 앞부분에 있는 그 전등 그런 것 때문이라 생각해요. 다가오는 걸 표현하면서. [㉡-8-1]

[㉡-8-1]은 매체의 정보 배치 방식을 파악하며 장면의 의도를 파악하고 있다. [㉡-8-1]은 월터의 이야기에서 월터의 마지막 장면을 묘사한다. 월터의 마지막 장면은 실제로 기차가 등장하지는 않지만 이용자는 월터가 기차로 인해 죽었다고 진술한다. 그 근거는 3가지인데, 첫째는 화면에서 월터가 철도를 걷고 있는 것(화면 참고), 둘째는 기차 기적 소리가 나는 것, 셋째는 아바타가 하늘을 보는 동안 기적 소리와 함께 밑에서부터 화면이 밝아지는 것이다. 이러한 화면의 변화와 효과음으로 인해 이용자는 월터가 기차에 치였다는 것을 어떤 설명 없이 감각을 통해서 자각하게 된다.

이거 여기서 하는 법을 몰라서 마우스로 하는 걸 늦게 알았어요. 계속 키보드로 하다가 갑자기 마우스로 하는 게 나와서 몰랐어요. [㉠-3-1]

게임의 조작 방식을 아는 것은 이용자의 새로운 규칙에 열려있는 자세를 통해서 가능하다. [㉠-3-1]은 이전까지 키보드를 주로 사용하여 이동하는 방법을 게임을 진행하는 규칙으로 받아들였지만, 월터의 이야기에서 키보드가 아닌 마우스로만 게임을 진행하게 되자 약 10초 이상 움직이지 않는 모습을 보인다. 이에 대해 [㉠-3-1]은 이전까지 키보드로 하다가 마우스로만 하는 것이 나와서 하는 방법을 몰랐다고 진술하고 있다.

> 이 게임에서도 스토리 게임이다 보니까 '이렇게 하다 보면 똑같은 결말 나오겠지' 하고 별다르지 않게 게임을 하려고 했었는데 하다 보니 생각할 게 많이 나왔다. 공략 식으로 가는 게 아니고 내가 생각하는 대로 되는 게 아니라 내가 생각하지 못한 부분까지 고려해야 했다. 흘러가는 문장 단어 내용에서도 '내가 생각하지 못한 부분까지 게임을 해야 하는 거구나' 하고 스스로 앞으로는 다른 부분까지 신경을 써보고 더 많은 결말과 주제를 위해서 게임을 해봐야겠다는 생각이 들었다. [㉡-11-1]

[㉡-11-1]은 능숙한 게임 이용자이며, 이야기를 중심으로 한 게임 경험도 풍부하다. 그러나 이야기를 중심으로 한 게임에서 이야기를 예측하는 것에 실패하자 그 이유를 분석하며 서사 구성에 있어 예측하는 것이 아닌 수용하는 태도를 통해 게임 태도를 수정하고 있다. 계속 변화하는 매체에 적응하기 위해 이용자는 게임을 이용하는 법, 즉 게임과 현실을 연결하는 중개자의 능력을 갖춰야 한다. 중개자는 게임의 진행 방식을 알기 위해 자신이 가진 감각과 사고방식을 모두 동원해야 한다.

> 개구리가 점프를 하는 형식으로 진행됐다는 게 신기했습니다. 버블을 터뜨리는 것은 다른 미니게임의 형식이 생각이 났고, 클래식 음악이 흐르면서도 개구리가 점프를 뛰어 오리가 튕겨주는 형식도 신기하였습니다. [㉢-9-2]

그레고리의 이야기에서 이용자들은 개구리를 움직여서 게임을 진행한다. 이용자는 개구리가 어떤 역할을 해야 하는지 모르는 상태이므로 개구리를 조종하여 주면 사물과 부딪히며 상호작용한다. 이용자는 무지의 상태에서 게임의 규칙을 하나씩 알아가기 위해 다양한 방식을 시도한다. [㉢-9-2]와 [㉢-4-2] 모두 설문에서 개구리를 통해 어떤 대상과 상호작용하는지 설명하고 있지만 실제 게임 영상에서는 개구리와 상호작용하는 대상을 찾기 위해 몇 번이고 실패한다.[113]

게임에서의 실패는 규칙을 찾는 과정일 뿐 결과가 아니다. 이용자는 이 실패를 필연적으로 겪는데, 실패에 좌절하는 것이 아닌 오히려 규칙을 찾는 기회로 삼는 태도가 필요하다. <핀치>뿐만이 아니라 일인칭 어드벤처 게임에서 규칙을 찾기 위해서는 주변의 특정 사물과 적극적으로 상호작용해야 한다. 일인칭 어드벤처 게임을 분석하는 방법은 다음과 같다.[114]

1. 해당 게임에서 게임을 구성하는 요소 5가지가 어떻게 기능하는가?
2. 그중 게임 진행 방식을 하기 위한 상호작용 규칙은 어떻게 구체적으로 드러나는가?
3. 게임의 규칙을 찾기 위해 실패해야 했던 지점을 찾으시오.

게임에 익숙한 이용자라면 위와 같은 방식을 이미 여러 게임을 하며 체득한 상황이나 게임에 익숙하지 않은 이용자는 어드벤처 게임에 있어 자신이 필요한 행위를 배울 수 있다. 게임의 규칙을 새롭게 배울 때마다 이용자는 게임의 규칙에 대해 적응할 뿐만 아니라 이후 매체를 활용하는 방법에 대해서도 알게 된다.

---

113) 그레고리의 이야기는 개구리가 오리와 부딪혀 오리를 떨어뜨리는 것에서 시작하는데 [㉢-9-2]는 상대적으로 짧은 20초 정도의 시간이 소요되었지만, [㉢-4-2]는 2분이 넘는 시간이 소요되었다.

114) 아래 게임의 규칙을 찾는 방식은 제작자의 입장에서 정리한 상호작용 방식을 이용자의 입장으로 재구성한 것이다. Jason(2008), Dart&Nelson(2012), Chang 외 2인(2009)

2) 주변 사물들의 의미 연결을 통한 서사 체험 방법

일인칭 어드벤처 게임의 사물들은 게임 세계의 정보를 담고 있다. 이 정보들은 게임 세계가 감추고 있던 음모를 드러낸다. 게임 서사 체험은 이 음모를 드러내는 과정이다. 이용자는 게임 서사를 구성하기 위해 게임을 단순히 진행하는 것이 아니라 게임에 배치된 사물들이 어떤 정보를 가지고 있으며, 어떻게 연결되는지 여러 방식을 통해 확인해야 한다. 게임의 사물들은 이용자와 상호작용할 수 있게 설정된 사물들도 있지만, 단순히 배경을 구성하기 위해 설정된 사물들도 존재한다.

이용자가 구성하는 게임 서사는 서사를 구성하는 정보가 많을수록 풍부해진다. 이용자는 사물을 서사와 관련된 스크립톤으로써 받아들인다. 이 정보는 게임 진행에 필수적인 경우도 있지만, 선택적인 경우도 있기에 이용자가 서사 구성에 적극적인 태도를 보이기 위해선 선택적인 사물들을 최대한 많은 스크립톤을 수집해야 한다. 이용자는 자신이 어떤 스크립톤을 수집했는지에 따라서 서사를 다르게 구성한다.

이용자가 필수적으로 수집한 정보만을 가지고 서사를 구성한다고 하여 서사가 불완전한 것은 아니다. 이용자가 체험한 곳까지가 서사적 사건이기 때문이다. 서사가 논리적 정합성을 갖추기 위해선 더 많은 정보가 필요하다. 이용자는 필수적으로 상호작용해야 하는 텍스톤만으로 충분한 서사를 구성할 수 없다고 판단했을 때 주관에 따라 주변 사물들을 관찰하며 부족한 서사를 채워 넣는다.

> 몰리가 고양이로 바뀌고 올빼미로 바뀌는 부분이 괜찮았다. 이유는 배고파서 있는 것들을 다 먹고, 밖에 있는 제비를 보고 고양이로 바뀐다. 이상한 열매 같은 걸 먹고, 정신을 잃었다고 생각한다. 뭘 먹기 위해서 자신이 앞에 있는 것을 뭐든지 먹기 위해서 동물이 되는 연출을 사용했다고 생각한다. [㉠-4-2]

방문에 다가가니까 고양이로 변하고 그 고양이로 새를 잡아먹으려니까 올빼미로 변하고 토끼로 잡아먹으려니까 상어로 변하고 몰리라는 아이의 상상력 창의력을 기반으로 한 어린 애들이 생각이 색다르잖아요. 어린아이의 생각을 약간 색다른 관점으로 표현한 것이 아닌가. 싶어서 자신이 변했던 뱀에게 자신이 물리니까 자신이 맛있을 거라고 하니까 아이의 내면의 세계를 색다르게 표현한 것 같아요. 주위의 환경이 역할이 컸던 것 같고, 집 주변에 집이 좌초되어 있고 숲이 음산한 느낌을 주어서 어린아이에겐 자극이 되었을 것 같습니다. [㉡-6-2]

몰리가 고양이가 되었을 때 [㉠-4-2]는 몰리가 제비를 봤다고 해석하지만, [㉡-6-2]는 특정 종류가 아닌 '새'를 봤다고 해석한다. 몰리가 고양이로 바뀐 이유에 대해서도 [㉠-4-2]는 몰리가 이상한 열매를 먹고 정신을 잃었다고 해석하지만, [㉡-6-2]는 바다에 좌초된 집과 숲 등으로 인해 어두운 집 주변의 환경이 몰리에게 심리적 자극을 주어서 환상에 빠진 것이라고 해석한다. [㉡-6-2]의 서사 구성은 이용자가 몰리의 시선으로 파악한 사건 이외에도 <핀치>의 환경 전체를 서사 정보를 가진 사물로 대한다. 관련이 없을 것 같은 사물들은 이용자의 해석을 통해 그 의미가 연결되는 스크립톤으로 작용한다.

아바타의 시선에서의 게임 서사 구성은 행위자가 아바타의 시선을 어느 정도로 이해하는지에 따라 달라진다. 아바타의 시선에서 서사를 구성한다는 것은 실제 사건이 아바타에 의해서 재구성될 수 있다는 것을 자각하는 것이다. 아바타에 의해서 구성된 서사는 실제 사건과 다를 수도 있다. 그러므로 이용자는 아바타의 관점에서 게임 세계를 체험하면서도 그것이 실제가 아닌 아바타의 시선이라는 것을 자각하고 아바타로 인해 구성된 게임 서사가 어떤 사건의 진실을 담고 있는지 자신의 시선으로 파악해야 한다.

사물들이 담은 정보를 서사로 구성하는 방법은 이용자가 자신이 겪는 사건을 얼마나 중요한지 판단하고, 자신이 관찰한 다른 사물과 자신이 중요하다고 판단한 사물을 서사적으로 연결하는 것이다.

에디스에게는 게임을 잘하지는 못해서 자주 죽었지만 좋은 오빠였다는 이야기가 있습니다. 정신과 의사의 소견서가 있는 걸로 봐서는 선천적으로 온전한 사람은 아닌 것 같습니다. 루이스는 연어 공장에서 참치 머리를 자르는 일을 하는 것으로 나왔습니다. [㉢-4-2]

[㉢-4-2]는 루이스의 시선으로 체험한 서사뿐만 아니라 에디스의 시선으로 관찰한 사물 정보들을 루이스의 시선과 결합한다. 루이스의 핵사건은 루이스가 정신 질환에 걸려 컨베이어 벨트에 몸을 올려 절단기로 들어가는 사건이지만 그 과정에서 함께 나타나는 루이스의 상상은 루이스가 왜 그러한 선택을 하게 되었는지 이중적인 장면으로 작용한다. 이러한 상상은 게임의 형식으로 나타나는데, 이 상상의 서사를 보충해주는 것이 외부의 사물들인 소견서와 에디스와의 기억을 담은 게임기는 루이스가 왜 상상을 게임의 형태로 떠올렸는지 설명하며 게임 서사를 풍부하게 한다.

이용자가 게임 서사를 체험하는 방법은 게임을 진행하며 상호작용하는 사물들의 의미를 연결하는 것이다. 이용자는 제작자가 의도한 필수적인 사건들 이외에 적극적으로 주변 사물들을 관찰하고 정보로 받아들여야 한다. 일인칭 어드벤처 게임 텍스트의 정보량이 일반 텍스트보다 훨씬 많으므로 이용자가 게임 서사를 구성하는 이상적인 방법은 정보를 많이 수집하고 판단 기준에 맞게 거르는 것이다. 이때 정보에 대한 판단 기준은 이용자의 주관에 달렸기에 이용자는 자신의 주관에 대한 근거를 명확히 수립해야 한다.

3) 체험과 삶을 연결하기 위한 주제어 설정 방법

게임 체험에 대한 이용자의 해석은 게임에 대한 전반적인 감상을 포함하여 인물의 행위에 대한 해석, 자신의 삶에 대한 반성을 포함한다. 연구에서는 그중에서 게임 세계에서의 체험을 자신의 체험으로 확장하여 자신의 삶을 반성하는 근거로써 작용하는 것에 중점을 두었다. 체험을

자신의 체험이라고 인지하기 위해선 게임 세계에 몰입하여 세계 내에 자신이 있는 것으로 자각하며, 그것이 실제로도 일어날 수 있는 사건으로 판단해야 한다.[115] 게임은 현실의 특정 부분을 모방한다.[116] 이용자는 게임이 모방하려는 현실의 지점을 해석함으로써 게임 서사 체험의 의미를 형성한다.

이때 이용자는 아바타가 겪는 이야기 전체를 삶에 확장하는 것이 아닌 감정과 같은 추상적 주제어를 통해 확장한다. <펀치>와 같은 일인칭 어드벤처 게임 서사는 음모를 드러낸다. 이 음모는 게임이 숨기고 있던 특정 진실을 알려준다. 사건은 이야기화되며 여러 주제어를 갖는다.

> 그리움이라고 해야 하나. 그 주인공이 다시 집으로 그리움 때문에 돌아왔고 가족들 묘지 앞에서 죽었던 캐릭터마다 스토리를 한 번씩 다 플레이해 보면서 옛날 과거를 기억하면서 그리워하는 그런 느낌이 강했던 것 같아요. [㉡-8-1]

[㉡-8-1]은 게임이 그리움이라는 주제어를 통해 서사를 구현한 것이라고 진술한다. 이 그리움은 과거 죽은 사람들에 대한 기억을 회상하는 방식과 연결된다. 감정은 인물의 행위를 추동한다. 사건에 대한 감정은 인물의 다음 행위를 예측할 수 있게 한다. [㉡-8-1]은 주인공 에디스가 다시 돌아온 이유가 그리움 때문이라고 말하며 전체 인물들의 스토리를 다 한 번씩 체험하는 이유를 그리움을 통한 회상 때문이라고 설명한다.

---

115) Black. D, 「*Why Can I See My Avatar? Embodied Visual Engagement in the Third-Person Video Game*」, 『Games and Culture』, 12(2), 2017, 182쪽.
116) 규칙이 현실의 어떤 진리를 담고 있기에 규칙의 구조인 게임은 현실을 드러내는 구조를 가질 수밖에 없다. Deleuze. G, 앞의 책, 248쪽.

저주를 받아서 그거를 해석하는 게임이잖아요. 네 근데 저주가 죽음인데 저는 저주라고 생각을 하기가 조금 어려웠던 것 같아요. 왜냐하면 죽음이라는 게 예상하지 못하게 이렇게 찾아오는 거고 그 그런 식으로 막 이상하게 찾아오기도 하고 당연하게 찾아오는 게 죽음이기 때문에 저주라고 생각하지를 않았던 것 같아요. [㉠-4-2]

이 주제어는 게임에만 존재하는 것이 아닌 현실에서도 중요하게 다루어진다. 이용자들은 <핀치> 서사를 체험하며 자신이 생각한 주제어를 자신의 삶과 연결 짓는다. [㉠-4-2]는 인물들의 죽음을 밝혀가며 밝혀지는 죽음에 대한 음모를 <핀치>의 인물들은 저주, 혹은 운명이라고 생각한다. 그러나 [㉠-4-2]는 자신의 주관을 통해 저주나 운명이라는 게임의 설명에서 벗어나고 있다. <핀치>에서 에디스의 어머니인 돈은 가문의 인물들이 죽은 이유가 저주 때문이라고 판단하여 인물들의 죽음을 기록하려는 에디스의 일기를 빼앗는다. 이용자가 게임의 해석을 그대로 받아들일 시 가문의 죽음은 모두 저주로 인한 것이 된다. [㉠-4-2]는 <핀치>의 게임 서사 체험을 통해 느낀 죽음을 현실의 관점으로 해석한다. [㉠-4-2]에게 죽음은 어떤 방식이든 우연히 찾아오는 것이기에 <핀치>의 죽음도 이와 다르지 않다. 죽음은 게임뿐만 아니라 현실에도 존재하는 것이므로 이용자는 게임이 모방하려는 현실의 주제어인 죽음에 대한 연결 지점을 찾고 주관에 따라 해석함으로써 게임에서의 체험을 현실과 연결한다. 이를 통해 특정 주제어는 게임 서사를 구성할 때 이용자가 아바타의 시선을 이해하고 현실과 비교하는 지점이 된다는 것을 알 수 있다.

게임 서사 확장을 위해 주제어를 설정하는 방법은 두 가지 방법이 있다. 첫째는 인물의 발화와 같은 언어로 형상화되는 텍스트를 자신의 주제어로 차용하는 것이다.[117] 이용자는 게임 텍스트에서 중요하다고 판단되는

117) 화면에서 중요한 주제어를 찾는 게임 교육은 실제로 게임의 수월한 진행을 위해 사용되는 방법이다. 연구는 이에 더 나아가 이용자에게 주제어의 가치를 게임 내에 가두는 것이 아닌 현실까지 확장하여 삶과 게임을 연결 짓는 것을 목표로 한다. Kwak. Myungjae et al, 「*An educational adventure game for teaching information literacy and student engagement*」, Proceedings of the

키워드를 바탕으로 사건을 해석할 수 있다. 주제어 선정 기준을 통해 이용자는 서사 정보에 대한 중요도를 판단한다. 앞서 [㉡-8-1]과 [㉠-4-2]는 게임에 직접적으로 등장한 언어를 주제어로 차용하였다. 이용자가 주제어를 찾는 데 어려움을 겪을 경우 교사는 대표적인 주제어를 제시하여 게임의 진행을 돕고 게임과 현실의 연결성을 찾아줄 수 있다. 둘째는 언어 이외의 매체 텍스트를 통해 이용자가 주제어를 추론해내는 것이다. 예를 들어 배경음악이나 효과음은 게임의 주제어를 정하는 데 영향을 줄 수 있다.[118] <펀치>에서 배경음악은 이용자의 감정에 영향을 미친다. 바바라의 서사를 체험한 이용자들은 서사를 설명할 때 주제어로 '공포'를 들었다.[119] 이때 공포라는 주제어에 대한 근거로 단조의 음악, 낮은음의 지속 등을 들 수 있다. 루이스의 이야기에서는 '지루'라는 주제어를 이용자들이 선택했는데, 그 이유는 자신이 직접 겪은 감정이기 때문이다. 이를 통해 주제어를 발견하지 않아도 게임 텍스트에서 주제어를 뽑아 서사를 해석하고 삶으로 확장할 기회를 얻는다.

51st Hawaii International Conference on System Sciences, 2018, 3617쪽.

118) Hyung Ziwon et al, 「*Utilizing context-relevant keywords extracted from a large collection of user-generated documents for music discovery*」, 『Information Processing & Management』, 53(5), 2017, 1188쪽.

119) [㉠-3-1], [㉠-6-2], [㉠-2-2] 등은 바바라의 이야기에서 모두 공포를 느꼈다고 답하였다.

Ⅴ. 결론

본 연구는 이용자가 게임 세계 내 아바타로서 게임 서사를 구성하는 것을 체험이라고 명명하였다. 연구는 일인칭 어드벤처 게임을 바탕으로 게임 서사 체험의 교육 가능성을 제시하는 것을 목적으로 한다. 연구는 게임 서사의 교육 가능성을 밝히기 위해서 게임 서사의 개념과 일인칭 어드벤처 게임의 특징, 게임 서사 체험의 확장을 통해 이론을 정교화하였다. 이론을 바탕으로 한 체험의 모범적 원리를 전문 비평가들의 체험 양상으로 확인하였으며, 실제 이용자의 체험 양상을 파악하여 모범적 원리와의 차이를 비교하였다. 전문 비평가와 이용자의 차이를 통해 실제 교육 영역에서 게임 서사 체험을 교육할 수 있는 구체적 교수 학습 방안을 설계하였다.

게임이란 규칙을 바탕으로 목표를 달성하는 행위 일체를 지칭한다. 디지털 게임은 디지털 매체에서 구현된 게임을 의미한다. 게임을 구현하는데 필요한 분리된 시공간, 자유, 무목적성은 비물질적 공간인 디지털에서 이전보다 자유롭게 구현될 수 있다. 게임의 본질은 목표로 행위를 이끌게 하는 규칙이다. 이 규칙은 선택과 결과를 통해 사건을 만들어낸다는 점에서 서사적이다. 선택에 관한 결과를 절대적으로 확신할 수 없다는 점에서 게임은 우연적이며 반복적이다. 우연성을 통해 이용자는 세계를 자의적으로 해석할 수 없으며 자신이 예측할 수 없는 세계에 묶인 존재라는 걸 깨닫는다.

게임 서사란 이용자가 게임의 규칙에 따라 구성하는 서사를 의미한다. 서사의 해석 단위인 행동 가능성은 사건이 일어날 수 있는 상황, 실제 행위, 그에 대한 결말로 이루어진다. 상황과 행위, 행위와 결말 사이의 틈은 독자가 해석하는 공간이 되는데, 게임에서 이용자는 자신이 직접 움직이며 서사에 대한 자신의 해석을 채워 넣는다. 게임 서사 구성의 과정은 게임 텍스트에 맞게 이용자가 행위를 해야 한다는 점에서 행위와 해석이 순환적으로 이루어진다.

게임 서사는 다른 서사 매체보다 매체의 영향을 크게 받는다. 연구에서

설정한 게임은 디지털 매체 중에서도 가장 널리 활용되는 컴퓨터를 채택하였다. 컴퓨터는 입력 매체와 출력 매체를 통해 시각, 청각, 운동 감각 등 여러 감각을 텍스트로 구현할 수 있다. 이용자는 감각으로 구현된 텍스트와 상호작용하여 자신이 원하는 대로 텍스트를 구성하게 된다. 게임은 매체를 창의적으로 활용하여 이용자가 상호작용할 수 있는 게임 세계를 구현한다. 이용자는 매체와 상호작용하며 매체가 구현하는 게임 세계에 몰입하게 된다. 상호작용을 통해 이용자는 게임 세계와 현실 세계를 연결하는 매체를 직접 조종하는 중개자의 위치를 가지게 된다.

일인칭 어드벤처 게임은 게임 내 특정 인물의 시점으로 정해진 이야기를 따라서 이야기의 끝을 향해 가는 게임이다. 올셋에 따르면 제작자는 게임 전체 텍스트를 만든 후 거기에서 상호작용하여 서사를 진행할 수 있는 텍스트 조각인 텍스톤을 만든다. 반면에 이용자는 상호작용하는 텍스톤뿐만 아니라 자신이 서사 구성에 필요하다고 판단하는 텍스트 조각을 스크립톤으로 만들어 서사를 구성하는 요소로 활용한다.

어드벤처 게임 소통 구조는 기존 서사 소통 구조와 다르게 서술자가 서사를 진행하는 것이 아닌 이용자의 대리인인 아바타가 사건을 진행한다. 이용자는 아바타와 자신의 감각을 일치시키는 행위자의 위치에서 아바타로서의 체험을 실제 자신의 체험으로 인지한다. 행위자는 아바타를 조종하며 게임 서사를 구성한다. 서사를 구성하기 위해서 행위자는 아바타의 시선으로 서사 구성에 필요한 정보를 찾는다. 이때 게임 진행에 영향을 끼치는 중요한 사건을 핵사건이라고 판단하며, 핵사건과 관련된 사건을 주변사건이라고 판단한다. 이러한 사건에 대한 판단을 통해 아바타는 자신이 나아가야 할 방향을 정하며, 서사 정보들을 찾아내고 게임을 진행하는 전체 과정이 게임 서사가 된다.

이용자는 게임 서사 체험을 자신의 체험으로 받아들이게 되면서 게임에서 깨달은 내용을 현실에 적용할 수 있다. 게임은 현실의 규칙을 모방하여 만들어진다. 이용자는 게임을 통해 게임이 담고 있는 현실의 규칙을 깨닫고 자신의 체험을 현실로 확장한다. 이용자는 게임에서 자신이 구성한 서사를 현실에서 일어날 수 있는 사건으로 이해한다. 이용자는 체험에

대한 자신의 주관적 해석을 통해 자신의 삶을 반성하게 된다.

본 연구는 전문 비평가들의 분석을 통해 체험 원리를 전중후로 정리하여 3가지로 제시하였다. 첫째로 중개자로서 게임을 진행하는 규칙을 파악하는 것이다. 중개자는 게임 세계와 현실 세계를 매체를 통해 감각적으로 연결한다. 감각은 정보를 받아들이는 인지 감각과 정보와 상호작용하는 운동 감각으로 나뉘는데, 시청각 등의 인지 감각을 바탕으로 중개자는 게임 세계의 정보를 현실처럼 받아들이게 된다. 받아들인 정보는 운동 감각을 통해 상호작용할 수 있다. 중개자는 게임 조작 방식에 있어 실제 행위와 게임 행위를 일치시킴으로써 게임 세계를 현실 세계와 동위에 두어 몰입하게 된다. 둘째는 행위자로서 게임 서사 구성이다. 행위자는 아바타의 시선으로 세계를 바라본다. 아바타는 게임 세계 내의 존재로 사건을 만들어낸다. 행위자는 아바타의 행위를 바탕으로 구성되는 사건을 서사적으로 구성한다. 이 구성 과정에서 행위자는 자신의 주관을 바탕으로 서사에 필요한 정보를 채택한다. 셋째로 반성자로서 게임의 체험을 현실로 확장하여 성찰하는 것이다. 이용자는 게임 체험에서 자신의 삶과 연결할 수 있는 부분을 자신의 주관으로 해석한다. 게임을 자신의 주관으로 해석하며 반성자는 현실뿐만 아니라 게임에도 윤리적인 태도를 취하게 된다.

연구는 실제 이용자들의 체험 양상 분석을 통해 게임의 이용 태도와 방식을 정리할 수 있었다. 이때 양상을 분석하면서 실제 게임 영상, 인터뷰, 감상문 등의 다양한 반응 자료를 통해 이용자들의 양상을 다방면으로 파악하였다. 그중 게임의 규칙을 어떻게 파악하는지, 아바타에 어느 정도로 몰입하는지, 자신의 삶과 어떻게 연결 짓는지를 중점적으로 분석하였다.

이용자들은 기본적으로 게임을 구성하는 매체와 상호작용하며 무리 없이 게임을 진행하였다. 이용자들은 텍스트의 매체적 표현 방식을 의식하며 텍스트의 의도를 파악하였고, 상호작용을 통해 자신의 해석을 확인하여 게임의 규칙을 파악하였다. 반면에 텍스트가 구현하는 감각에 과하게 몰입하면 매체가 만드는 부정적 상황에 대해 실제로 공포를 느끼는 경우도 있었다. 이용자들은 파악한 규칙을 바탕으로 게임을 진행하며 자신이 서사를 체험한다는 의식을 가지고 아바타를 조종해나갔다. 이 과정에서 상

호작용할 수 있는 텍스톤뿐만 아니라 게임 세계의 전체 텍스트에서 자신의 의도에 맞는 정보를 스크립톤으로 채택하여 게임 서사를 구성하였다. 이용자는 서사를 구성하는 과정에서 자신의 행위를 아바타의 관점에서 해석하며 행위와 해석을 연결 짓는 모습을 보였다. 반면에 이용자가 아바타의 처지를 이해하지 못할 때 아바타에게 일어나는 사건을 이해하지 못하고 넘어가는 경우가 존재했다. 이용자는 아바타와 자신을 동일시할 경우 아바타가 겪어야 할 불행에 대해 부담을 느꼈다. 아바타에 대한 이용자의 감정은 아바타에 대한 책임감을 느끼게 한다. 아바타라는 또 다른 자신을 통한 게임 체험은 현실로 확장되어 현실의 문제적 의식을 체험을 통해 해석하게 된다.

그러나 게임 서사 체험 연구에 있어 문제점이 발견되었는데, 이용자들은 게임에 익숙하지 않아 게임 진행에 문제를 겪거나 매체로 인한 감각의 자극이 심할 경우 3D 멀미와 같은 과자극으로 이어져 이용자에게 부담을 초래하였다. 또한, 아바타가 원하는 대로 행동하지 않거나, 게임의 움직임이 느리고, 목표가 제시되지 않은 상태 등은 이용자가 게임을 몰입하는 데 방해하는 요소로 작용하였다.

이상의 분석을 토대로 연구는 게임 서사 체험 교육 방안을 설계하였다. 게임 서사 체험 교육의 목표는 게임을 구현하는 매체에 대한 이해를 토대로 게임 규칙을 파악하고, 게임 세계의 아바타와 자신을 동일시하여 게임 서사를 체험하여 체험을 자신의 삶으로 확장하는 것이다. 게임 서사 체험 교육에 대한 내용과 방법은 체험 전 게임 텍스트를 매체 단위로 분석하고, 게임 세계에 있는 사물들의 의미를 서사적으로 연결하며, 체험을 통해 얻은 특정 주제어를 자신의 삶과 연결 짓는 것이다.

본 연구의 의의는 다음과 같다. 첫째, 디지털 매체에 맞는 서사 문학으로서 게임의 가치를 확인하였다. 게임 서사에 대한 연구는 아직 서사학과 놀이학의 충돌로 인해 논란이 많은 주제이다. 게임 서사는 모든 언어 구성을 서사로 보지 않듯 게임 또한 하나의 언어 방식으로서 게임을 바라보기에 모든 게임이 서사를 담고 있지는 않다. 게임 서사는 일인칭 어드벤처와 같은 특정 영역의 게임에 있어 서사적 해석이 가능하다. 연구는 디

지털 매체에서 나타나는 게임 중 컴퓨터 게임을 설정하여 컴퓨터 게임의 서사 가능성을 밝혔다.

둘째, 서사의 새로운 구성 방식으로 상호작용을 설정하여 서사를 직접 구성하는 이용자의 적극적인 태도 함양할 수 있음을 확인하였다. 일인칭 어드벤처 게임은 이용자의 행위가 서사를 만드는 행위이자 해석하는 행위로 작용하는 게임 서사 고유의 영역을 확보한다. 이용자는 게임 세계 내의 아바타를 통해 직접 사건을 만들어나가는 주체이다. 이용자는 게임 세계 내에 산재한 텍스트 중 서사에 필요한 스크립톤을 채택하여 게임 서사를 구성한다. 이를 통해 이용자는 서사와의 상호작용에서 자신의 주관을 통해 주변 정보를 판단하고 자신의 아바타가 만들어갈 수 있는 서사적인 세계를 체험한다.

사건을 구성하는 서사는 이전까지 다른 사람이 들려주는 이야기였다. 어떤 방법을 쓰더라도 매체의 문제로 인해 서사에 완전히 몰입하기에는 무리가 있었다. 인물에 대한 이해는 중개자에 의한 맥락적인 이해였다. 그러나 서사에 감각을 부여한 게임 서사는 특정 인물의 시선으로 사건이 서사가 되는 과정을 직접 체험한다. 연구에서는 매체로 컴퓨터만을 한정하였지만, 콘솔과 VR 등의 기계적 발전은 앞으로 서사와 매체의 관계를 더 극적으로 바꿀 수 있을 것이다.

이러한 의의에도 불구하고 연구는 해외 게임을 선정하여 번역되었더라도 국어교육에서 국내 이용자에게 적절한 게임 선정인지 문제가 될 수 있다. 또한, 게임 장르에 있어 일인칭 어드벤처 게임으로 한정 지어 게임 서사의 전체적인 범위를 다루기엔 무리가 있다. 교육 방법의 경우 기존 게임 이용 방식을 교육으로 끌어온 것이므로, 연구 내용을 바탕으로 국어교육의 고유한 방법을 개발할 필요가 있다. 후속 연구에선 게임 장르에 대한 명확한 설정과 함께 게임 서사에 대한 논의가 여러 방면에서 적용되고, 이를 바탕으로 게임 서사 교육 연구가 지속해서 나타나기를 기대한다.

부록

실험자 설문 내용

사전 설문

1. 문학 장르에 대해 아는 대로 적어주고, 가장 많이 하는 문학 활동의 장르를 적어주세요. 2. 문학의 가치에 대해서 설명해주세요. 3. 자신의 게임 생활에 대해 설명해주세요. 4. 게임과 스토리의 관계를 설명해주세요. 5. 게임과 교육의 관계를 설명해주세요.

내용 이해 및 감상 확인

1. 바바라를 죽인 범인의 정체는 무엇인가요? 2. 월터가 지하실로 내려간 이유는 무엇이며, 지하실이 흔들린 진짜 이유는 무엇인가요? 3. 그레고리 이야기의 결말은 무엇인가요? 4. 각 인물의 이야기 중 가장 인상 깊었던 인물의 이야기에 대해 자세하게 설명하고 그 이유를 설명해주세요. 5. 이 게임의 주제는 무엇인가요?

매체적 특성 확인

1. 타 게임과 다른, 혹은 개인적으로 가장 특이한 연출을 보였던 인물의 이야기에 대해 자세하게 설명하고 그 이유를 설명해주세요. 2. 게임과 다른 서사 장르와 가장 큰 차이점은 무엇인가요? 3. 게임을 이야기로 만들 때 좋은 부분과 좋지 않은 부분은 무엇인가요?

체험 관련한 이용자 행위 개별 질문 지점

1. 머뭇거림 : 특정 행위에 대해 거부감을 느낌, 혹은 기다림. 2. 둘러보기 : 마우스를 평소보다 빠르게 돌려가며, 주변 사물을 관찰 3. 조작 방식의 적응 : 게임 진행에 필요한 행위에 걸리는 시간 확인, 움직이는 데 불편함을 10초 이상 느낀다면, 적응을 잘 하지 못하는 것 4. 응시 : 강제된 상황이 아닐 때 한 사물을 5초 이상 바라보는 것 5. 무시 : 게임 진행에 필요한 정보를 무시하고, 혹은 다 읽지 않고 게임을 진행하는 것

실험 분석 기준과 의도

사전 설문 의도

1. 문학에 대한 관심과 이해도 확인 2. 게임에 대한 관심과 이해도 확인

내용 이해 및 감상 기준

1. 서사 감상에 있어 매체의 은유적 표현 확인 2. 게임 체험에 있어 주의를 기울이는 부분 확인 3. 감상에 있어서 이용자의 위치 확인 4. 감상에 있어서 이용자 현실과의 연관적 감상 확인 5. 실험 참여의 성실성 확인

매체적 특성 분석 기준

1. 매체의 감각적 특성(청각, 시각, 운동 감각)을 통한 몰입 확인 2. 타 서사 장르와의 비교 이해 확인

특이 지점 확인 의도

1. 머뭇거림 : 게임 진행에 있어 몰입으로 인한 공포, 불안, 긴장 등 특정 감정 유발 확인. 머뭇거림이 많을수록 몰입이 클 것이라고 예측. 2. 둘러보기 : 행위자적 시선 판단. 둘러보기가 많을수록 더 많은 정보를 받아들일 것이라고 예측. 3. 조작 방식의 적응 : 게임 적응이 서사 체험에 끼치는 부정적, 긍정적 영향 확인. 진행의 불편함으로 인해 부정적 영향을 끼칠 것이라고 예측. 4. 응시 : 특정 행위가 중개자적 행위인지 행위자적 행위인지 판단. 5. 무시 : 실험 참여의 성실성 및 체험에 있어 주의를 기울이는 부분 판단. 무시가 많을수록 성실성이 낮고 해결에 주의를 기울이는 것으로 추측.

<픤치> 각 인물의 전체 줄거리와 진행 방식

순서	이름	서사 구성 및 내용
1	몰리	몰리의 나래이션으로 진행된다. 방 안에 갇힌 몰리는 배가 고프다고 부모님께 말하지만, 부모님은 밖에서 문을 잠근 채 열어주지 않는다. 몰리의 이야기를 진행하게 되면, 주변에 있는 것을 먹어야 한다. 방에 있는 치약, 나무 열매, 사료 등을 먹고 창문 밖 새를 본다. 새를 먹고 싶은 마음에 몰리는 고양이로 변해 새를 먹는다. 이후 배고픔으로 인해 여러 동물로 변하며 먹이를 먹다 마지막에 뱀이 되어 자신의 방으로 돌아와 자신을 먹는다는

		나래이션과 함께 이야기가 종료된다.
2	오딘	에디스의 목소리와 함께 뷰마스터의 텍스트를 넘기며 진행된다. 핀치 가문이 유럽에서 미국으로 이주할 때 배에 집을 통째로 싣는다. 항해 중 폭풍을 만나 배가 난파되었는데, 그로 인해 오딘은 죽었지만 나머지 가족은 살았다는 것이 이어진 그림을 통해 제시된다.
3	캘빈	캘빈의 동생인 샘의 나래이션과 함께 캘빈의 시점으로 진행된다. 편지에는 캘빈이 날아다니는 우주 비행사가 되고 싶어 그네 타는 것을 좋아했다는 내용이 적혀 있다. 캘빈을 조종해 그네를 강하게 타면 그네가 회전하게 되고, 그네에서 튕겨져 나간 캘빈이 절벽으로 떨어지며 이야기가 종료된다.
4	바바라	만화책 속 할로윈 호박 귀신의 나래이션으로 진행된다. 에디스의 시점에서 만화책을 넘기는 것과 더불어 필요한 장면에서 바바라를 조종한다. 바바라는 비명 소리가 유명했던 아역 배우이지만 현재는 인기가 없다. 근처에서 열리는 영화 시사회에 가고 싶었지만, 아버지의 부상으로 가지 못한다. 이야기 중간에는 분장한 살인마 집단을 조심하라는 라디오 방송이 들린다. 집에서 쉬는 중 2층에서 동생 월터의 비명소리가 들리게 되고 2층에 올라간 바바라는 살인마와 조우하게 된다. 살인마에게서 벗어난 바바라는 다시 1층으로 돌아가 초인종 소리에 문을 여는데, 괴물 분장을 한 사람들이 할로윈 파티 축하를 해준다. 이후 바바라가 최고의 비명소리를 지르며 죽었다는 나래이션과 함께 만화책의 내용은 끝이 난다.
5	월터	월터의 나래이션과 시점으로 진행된다. 괴물들의 침입으로 지하실로 도망친 월터는 괴물들로 인한 트라우마로 인해 30년 동안 지하실에 갇혀 산다. 월터는 지하실이 흔들리는 것을 괴물들이 자신을 찾고 있는 것으로 생각한다. 30년이라는 삶의 길이는 연어통조림을 따는 행위를 여러 번 반복하는 것으로 압축된다. 흔들림이 잦아들고 살인마가 없어진 것으로 이해한 월터는 망치로 벽을 부수고 지하실을 탈출한다. 지하실을 탈출한 월터는 다가오는 열차의 빛을 보게 되며 이야기는 종료된다.
6	샘	나래이션 없이 여러 장의 사진을 찍는 것으로 진행된다.

		아버지 스벤에게 카메라를 받은 샘은 사진 찍기가 취미다. 딸인 돈과 소풍 겸 사냥을 나선 샘의 입장에서 사진을 찍어야 이야기가 진행된더. 샘은 돈이 쏜 사슴과 기념사진을 찍기 위해 카메라의 타이머를 맞추고 사슴이 쓰러진 절벽으로 올라간다. 그러나 아직 죽지 않은 사슴이 버둥거려 샘은 절벽에서 떨어지며 그때 타이머를 맞춘 사진이 찍히게 되며 이야기는 종료된다.
7	그레고리	샘의 나래이션과 그레고리의 시점으로 진행된다. 메모의 내용은 케이를 위로해주는 내용이다. 그레고리는 화장실 목욕탕에서 장난감들을 조종하여 놀고 있다. 중간에 어머니인 케이가 들어와 목욕물을 빼고, 그레고리를 꺼내려는 순간 샘의 전화로 인해 화장실에서 나간다. 그 사이 그레고리가 장난감으로 수도꼭지를 다시 틀게 되고 목욕물에 그레고리가 잠기게 된다. 물에 잠기자 그레고리는 개구리 장난감으로 변하고 배수구를 향해 헤엄친다. 그레고리가 행복했을 것이라는 샘의 나래이션과 함께 개구리는 배수구로 빠져나간다.
8	거스	여동생 돈의 나래이션으로 진행된다. 해변에서 텐트를 치고 이루어지던 샘의 재혼식 근처에서 거스는 연을 날린다. 돈의 나래이션은 허공에 텍스트로 나타나고 연으로 그것을 지워야 다음 나래이션으로 넘어간다. 그러던 중 폭풍이 몰아치며 결혼식을 아수라장으로 만들고 거스는 미처 도망가지 못해 폭풍으로 인해 날아온 결혼식 집기들에 깔리고 만다.
9	밀턴	작은 공책 한 권에서 남자아이 한 명이 그림을 그린다. 그림을 그리다 한 번 지운 남자아이는 그림으로 문을 그리고 바깥을 향해 인사를 한다. 아이가 문으로 나가면서 플립 북이 끝난다.
10	루이스	정신과 의사의 나래이션으로 이야기가 진행된다. 정신 질환을 앓고 있는 루이스는 정상적인 생활이 가능하다고 판단되어 통조림 공장에 취직하게 된다. 그러나 루이스의 정신 질환은 낫지 않았으며 공장에서 계속 몽상을 한다. 화면에는 루이스의 환상과 실제가 동시에 진행된다. 환상의 진행에 따라 나래이션도 같이 진행된다. 환상이 화면을 전부 뒤덮고, 끝내 환상 속 인물이 현실에

		들어오게 되며, 현실의 자신을 지나쳐 왕(왕비)에게 왕관을 받는 것과 함께 단두대 소리가 들리며 이야기가 종료된다.
11	에디 돈 에디스	에디스의 나래이션과 시점에서 이야기가 진행된다. 가문의 죽음에 대해 에디스에게 알릴지 말지 할머니 에디와 어머니 돈이 대립한다. 에디가 에디스에게 가문의 죽음에 대해 알려주려고 하자 돈이 에디스를 데리고 집을 떠난다. 이후 돈 또한 병에 걸려서 죽게 되고 에디스는 임신 후에 자신의 아들에게 가문의 비밀을 알려주기 위해 고향으로 되돌아와 일기를 남긴다. 인물들의 모든 이야기는 에디스의 일기에 의한 것임을 게임 진행 시 에디스가 차고 있는 토시를 통해 알 수 있다. 이후 에디스 아들의 시점으로 되돌아오며 게임 종료된다.

참 고 문 헌

1. 자료

교육부, 『국어과 교육과정(교육부 고시 제2015-74호 [별책5])』, 2015
한국콘텐츠진흥원, 『2021게임백서』, 한국콘텐츠진흥원, 2022.
Valve, <Portal 2>, 2007.
Jiant Sparrow, <What remains of Edith Finch>, 2017.

2. 국내 논저

구인환, 박인기, 우한용, 최병우, 『문학교육론』, 삼영사, 1988.
권대광, 「게임 시나리오 쓰기를 통한 고전서사 교육 방안 제안」, 『인문사회과학연구』, 18(2), 부경대학교 인문사회과학연구소, 2017.
김대진, 「게임 서사에 대한 구조주의 신화론적 고찰」, 『한국게임학회논문지』, 9(3), 한국게임학회, 2009.
_____, 「'사유의 놀이'로서 ORPG의 서사 교육적 활용 연구」, 『한국게임학회논문지』, 10(5), 한국게임학회, 2010.
김문조, 「감각과 사회 : 시각 및 촉각을 중심으로」, 『영상문화』, 18, 한국영상문화학회, 2011.
김완석, 윤재선, 임찬, 민병철, 「반복사운드 활용이 게임 유저의 몰입에 미치는 영향 분석」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 10(3), 한국콘텐츠학회, 2010.
김영천, 이현철, 『질적연구: 열다섯 가지 접근』, 아카데미프레스, 2017.
김유석, 이승하, 「서사적 정체성의 현대적 의의」, 『인문과학연구』, 29, 강원대학교 인문과학연구소, 2011.
김일석, 「상호작용 미디어 공간의 동적 변형에 관한 연구」, 『한국공간디자인학회 논문집』, 8(3), 한국공간디자인학회, 2013.
김종무,「영상 내 시각적 촉감으로 전이되는 요소 추출을 통한 인간의

감성 연구 선호도 연구-영상촬영요소 및 촉감어휘 추출 중심으로-」, 『한국디자인문화학회지』, 20(4), 한국디자인문화학회, 2014.
류의근,『메를로 퐁티의 지각현상학 읽기』, 세창미디어, 2016.
박상우, 「게임, 스펙타클, 정신분열」, 『오늘의 문예비평』, 38, 2000.
박정하, 「칸트『실천이성비판』」, 『철학사상』, 16(2-6), 2003.
박진, 『서사학과 텍스트 이론』, 랜덤하우스코리아, 2005.
박태순, 「컴퓨터게임의 서사와 장르의 상관관계에 관한 고찰」, 『한국게임학회논문지』, 6(2), 한국게임학회, 2006.
방은수, 「미래의 시간성을 고려한 서사 교육의 방향 탐색」, 『청람어문교육』, 72(0), 청람어문교육학회, 2019.
신호재, 「메를로-퐁티의 『행동의 구조』를 통해 살펴본 현상학적 질적 연구의 개념 - 의미 체험의 요소, 상황, 그리고 구조 -」, 『철학•사상•문화』, 33, 동국대학교 동서사상연구소, 2020.
이동은, 「아바타 기획을 위한 디지털 공간의 페르소나」, 『한국게임학회 논문지』, 9(4), 한국게임학회, 2009.
이상우,『게임, 게이머, 플레이』, 자음과모음, 2012.
이재홍, 『게임 스토리텔링 : 게임 기획과 게임 시나리오의 ABC』, 생각의 나무, 2011.
이정엽, 『디지털 게임, 상상력의 새로운 영토』, 살림, 2005.
_____, 「인지서사학 관점에서 본 게임학 연구 -< 스탠리 패러블 >을 중심으로-」, 『한민족어문학』, 71, 한민족어문학회, 2015.
_____, 「<에디스 핀치의 유산>에 나타난 문자 텍스트의 표현성 연구」, 『글로벌문화콘텐츠』, 52, 글로벌 문화콘텐츠학회, 2022.
자오원장, 최동혁, 서치린, 「디지털 영화시대의 심미기대와 심미체험의 변화에 관한 연구 - 발터 벤야민 충격효과(Schockwirkung)를 중심으로」, 『영상문화콘텐츠연구』, 22, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2021.
전경란, 『디지털 게임의 미학』, 살림, 2005.
전숙경, 「관점에서 본 가상현실의 감각경험」, 『교육의 이론과 실천』,

25(3), 한독교육학회, 2020.
정대훈. 「선택의지(Willkur)의 자유란 어떻게 이해되어야 하는가? -칸트의 『윤리형이상학』의 한 문단(MS VI 226~7)에 대한 새로운 해석의 시도-」, 『철학』, 140, 한국철학회, 2019.
정소연, 「서사 향유 현상으로서의 고전소설과 온라인게임의 문학사적 의미」, 『문학교육학』, 46, 한국문학교육학회, 2011.
정찬철, 「스펙터클 이미지 : 탈연속성과 몰입의 서사」, 『아시아영화연구』, 14(1), 부산대학교 영화연구소, 2021.
정현선, 「이야기의 문화적 가치 탐구를 중심으로 한 컴퓨터 게임 서사 교육에 관한 고찰」,『문학교육학』, 28, 한국문학교육학회, 2009.
채새미, 「디지털 서사 이해 교육 연구 - 현장연구 중심으로-」, 서울대학교 국어교육연구소, 2004.
최성민, 「서사텍스트의 가능세계에 대한 서사공학적 연구 - 소설 서사와 디지털 게임 서사의 수용 과정 비교를 통하여-」, 『시학과 언어학』, 25, 시학과 언어학회, 2013.
최유찬, 『문학과 게임의 상상력』, 서정시학, 2008

3. 역서 및 국외 논저

Aarseth. E. J, 류현주 역, 『사이버텍스트』, 글누림, 2007.
_____, 「A narrative theory of games」, Proceedings of the international conference on the foundations of digital Games, 2012.
Albrechtslund. A, 「*Gamers Telling StoriesGamers telling stories: Understanding narrative practices in an online community*」, 『Convergence』, 16(1), 2010,
Anderson. S,「*Portraying Mental Illness in Video Games: Exploratory, Case Studies for Improving Interactive Depictions*」, 『Loading』, 13(21), 2020.
Amory. A, 「*Building an Educational Adventure Game: Theory, Design, and Lessons*」, 『Journal of Interactive Learning Research』,

12(2), 2001.

Astrid. E, 「*Video games as unnatural narratives*」, 『meson press』, 2015.

Black. D,「*Why Can I See My Avatar? Embodied Visual Engagement in the Third-Person Video Game*」, 『Games and Culture』, 12(2), 2017.

Bogost. I, 『*Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*』, MIT Press, 2010.

Bozdog. M, 「*Playing with performance/performing play: creating hybrid experiences at the fringes of video games and performance*」, Doctoral Thesis of Abertay Univ, 2019.

Buckingham and Burn, 「*Game Literacy in Theory and Practice*」, 『Journal of Educational Multimedia and Hypermedia』, 16(3), 2007.

Brühlmann et al, 「*How to measure the game experience? Analysis of the factor structure of two questionnaires*」, Proceedings of the 33rd annual acm conference extended abstracts on human factors in computing systems, 2015.

Calleja G,「*Digital Games as Designed Experience: Reframing the Concept of Immersion*」, The degree of Doctor of Philosophy in Victoria University of Wellington, 2007.

Chang. Han-Bin et al, 「I*nteractive video game platform for game-based learning*」, 『Advances in Web Based Learning-ICWL』, 2008.

Chatman. S, 한용환 역, 『이야기와 담론』, 푸른 사상, 2003.

Christy. K. R and Fox. J, 「*Transportability and Presence as Predictors of Avatar Identification Within Narrative Video Game s*」, 『Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking』, 19(4), 2016.

Coeckelbergh. M and Reijers. W, 「*Narrative Technologies: A Philosophical Investigation of the Narrative Capacities of*

Technologies by Using Ricoeur's Narrative Theory」. 『Hum Stud』, 39, 2016.

Csikszentmihalyi. M, 이희재 역, 『몰입의 즐거움』, 해냄, 1999.

Debord, G, 이경숙 역, 『스펙타클의 사회』, 현실문화, 1996.

Deleuze G, 김성환 역, 『차이와 반복』, 민음사, 2004.

_____, 하태환 역, 『감각의 논리』, 민음사, 2008.

Dickey. M. D, 「*Murder on Grimm Isle: The Impact of Game Narrative Design in an Educational Game-based Learning Environment*」, 『British Journal of Educational Technology』, 42(3), 2011.

Gadamer. H. G, 임홍배 역, 『진리와 방법2』, 문학동네, 2012.

Glassner. A, 김치훈 역, 『인터랙티브 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2006.

Hatling. I. N, 「*Constructing Libraries of Life and Death: Textual Artefacts, Visuality and Space as Narrative Devices in Giant Sparrow's What Remains of Edith Finch and Alison Bechdel's Fun Home*」, Marster thesis of NTNU, 2020.

Huizinga. J, 이종인 역, 『호모 루덴스』, 연암서가, 2010.

Hyung Ziwon et al, 「*Utilizing context-relevant keywords extracted from a large collection of user-generated documents for music discovery*」, 『Information Processing & Management』, 53(5), 2017.

Jakob. L and Jeremy. H, 「*Narrative Ethics*」, 『Brill』, 2013.

James. C. L et al, 「*Designing game-based learning environments for elementary science education: A narrative-centered learning perspective*」, 『Information Sciences』, 264, 2014.

Jason. T, 「*You Are Dead. Continue?*」, 『Journal for Computer Game Culture』, 2008, 2(2).

Kagen. M, 「*Archival adventuring*」, 『The Internatonal Journal of Research into New Media Technologies』, 26(4), 2020.

Kant. I, 백종현 역, 『실천이성비판』, 아카넷, 2002.

Kwak. Myungjae et al, 「*An educational adventure game for teaching information literacy and student engagement*」, Proceedings of the 51st Hawaii International Conference on System Sciences, 2018, 3617쪽.

Klimmt. C 외 4인, 「*Identification With Video Game Characters as Automatic Shift of SelfPerceptions*」, 『Media Psychology』, 13(4), 2010.

Kirkland. E, 「*'He Died a Lot': Gothic Gameplay in What Remains of Edith Finch*」, 『Death, Culture & Leisure: Playing Dead』, 2020.

Koenitz. H, 「*What Game Narrative Are We Talking About? An Ontological Mapping of the Foundational Canon of Interactive Narrative Forms*」, 『Arts』, 7(4), 2018.

Landow, G. P, 김익현 역, 『하이퍼텍스트 3.0』, 커뮤니케이션북스, 2009.

Mastey. D, 「*Slave Play, or the Imperial Logic of Board Game Narrative*」, 『Caribbean Quarterly』, 65(3), 2019.

Mcluhan. M, 김상호 역, 『미디어의 이해 : 인간의 확장』, 커뮤니케이션북스, 2011.

Messinger. P. R. et al, 「*Reflections of the Extended Self: Visual Self-representation in Avatar-mediated Environments*」, 『Journal of Business Research』, 100, 2019.

Merleau-Ponty. M. 『*The World of Perception*』, Routledge, 2004.

Michele. D, 「*Murder on Grimm Isle: The impact of game narrative design in an educational game based learning environment*」, 『British journal of educational technology』, 42(3), 2011

_____, 「*11 Narrative in Game-Based Learning*」, 『Handbook of Game-Based Learning』, 2020.

Mildorf. J. and Kinzel, T, 『*Audionarratology: Interfaces of Sound*

and Narrative』, De Gruyter, 2016.

Montembeault. H, 「*The Walking Simulator's Generic Experiences*」, 『Press start』, 5(2), 2019.

Murray. J. H, 한용환·변지연 역, 『인터랙티브 스토리텔링』, 안그라픽스, 2001.

Nunning A and Nunning V, 조경식 외 6인 역, 『서사론의 새로운 연구 방향』, 한국문화사, 2018.

Qingqing Zhao, 「*Storytelling Through Games Mechanics: A Study on Dark Souls, Gorogoa and What Remains of Edith Finc*h」, The Degree of Master of Science Intractive Digital Media In the University of Dublin, 2021.

Rey. E, 「*A Losing Game: Playing at Grieving in 'What Remains of Edith Finch'*」, A Good Death in University of Cambridge, 2021.09.15., https://good-death.english.cam.ac.uk/reflections/a-losing-game-playing-at-grieving-in-what-remains-of-edith-finch/, 2022.06.22접속, .

Ricoeur. P, 김한식 역, 『시간과 이야기2』, 문학과 지성사, 2000.

_____, 김한식 역, 『시간과 이야기3』, 문학과 지성사, 2004.

Rogers et al. 「*Fun versus meaningful video game experiences: A qualitative analysis of user responses*」, 『The Computer Games Journal』, 6(1), 2017

Rose. S, 「*Narrative-Focused Video Games as Situated Learning: Media Literacy Implications of Play, Identity, and Perspective Taking*」, Doctoral Thesis of Oklahoma State Univ, 2018.

Ryan. M. L. et al, 『*The Johns Hopkins Guide to Digital Media*』, Johns Hopkins University Press, 2022.

_____, 조예리 외 8인 역, 『스토리텔링의 이론, 영화와 디지털을 만나다』, 한울아카데미, 2014.

Schubert. T. W, 「*A New Conception of Spatial Presence: Once Again, with Feeling*」, 『Communication Theory』, 19(2), 2009.

Sukes. R, 「*'Those Chosen by the Planet': Final Fantasy VII and Earth Jurisprudence*」, 『Int J Semiot Law』, 30, 2017.

Sicart. M, 김겸섭 역, 『컴퓨터 게임의 윤리』, 커뮤니케이션북스, 2014.

_____, 『*Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*』, MIT press, 2013.

Spellman. E, 「*What Remains of Our Lament?: Exploring the Relationship between Death, Memory, and Grief in the Christian Life and in Recent Cultural Texts*」, 『Biblical and Theological Studies Faculty Publications』, 519, 2020.

Sklansky. D. A, 「*Too Much Information: How Not to Think about Privacy and the Fourth Amendment.*」, 『California Law Review』, 102(5), 2014.

Stanzel. F. K, 「*Teller-Characters and Reflector-Characters in Narrative Theory*」, 『Narration and Perspective in Fiction』, 2(2), 1981.

Wendler. Z. A, 「*"Who Am I?": Rhetoric and Narrative Identity in the Portal Series*」, 『Games and Culture』, 9(5), 2014.

Whitton. N, 백영균, 박형성 역, 『디지털 게임을 통한 학습』, 학지사, 2011.

Zarzycki. A, 「*Epic Video Games: Narrative Spaces and Engaged Lives*」, 『International Journal of Architectural Computing』, 14(3), 2016.

Abstract

A Study on Game Narrative Experience Education - Focusing on First-Person Adventure Game -

Lee, SeongHo
The Department of Korean Language Education
The Graduate School
Seoul National University

This study aims to clarify the concept and principle of game narrative experience and design game narrative experience education based on player response analysis. This study can broaden the scope of narrative education by presenting the educational significance of game narrative experience.

The narrative is influenced by the media. The emergence of modern digital media has helped the development of narrative composition such as hypertext, which has existed before but has not been noticed. Considering the commercialization of digital media in the future, narrative literature possible in digital media is also expected to emerge. The study will analyze the narrative characteristics of the game by setting up a computer among digital media and looking at first-person adventure games that are recognized as narrative genres.

Games mean play that achieve goals based on rules, and digital games collectively refer to games implemented through digital media.

The rules are relevant to reality, but remain undisclosed in game. Players do not know what the rules of the game will bring. Players affirm the world and know the rules through the coincidence that comes from the results of the game playing.

Game narrative is constructed by experiencing a world composed of game rules. Game narratives are not completed narratives, but latent narratives. The player is an existence has narrative potential in that the player interacts with the media, which is a material substance, to reveal the form. The player mediates the game world into the real world from the position of the mediator who interacting with the media. In this process, the player sensibly accepts the game text through the input/output devices constituting the computer.

The first-person adventure game is a game that tells a story from the perspective of an avatar. The player controls the avatar in the game world from the agent's position. By looking at the game world from the perspective of the avatar, the player sympathizes with the avatar and constructs the narrative. Because the game text is vast, the player can not accept all text, so only adopts specific information to construct the narrative. In this process, different players focus on different parts, so different narratives are formed for each player. At this time, the text fragment that designed the developer to interact is called a textone, and the text fragment that the player interacts for the narrative is called a scriptone, and the player collects the scriptone to construct the narrative. Players accept the game narrative experience as their own experience and reflect on their lives by expanding the value obtained from the experience into reality.

The study presents the before and after experience process in which players interact with the media as a mediator to understand the rules of the game, experience the game world as an agent who

controls the avatar, compose the narrative, and expand the meaning gained from experience into their lives as a reflector.

As a result of analyzing players′ aspects of game narrative experience through experiments,s most of the players confirmed the location of mediator who grasp the rules after repeated attempts to use the media in various ways. As the game progressed, players showed how to construct the narrative by experiencing the game narrative from the perspective of the avatar. After the game narrative experience, the player embody experience, such as feeling responsible for the avatar or connecting with a player's life.

The goal of game narrative experience education that can be expressed through players aspects is to understand the media characteristics of narrative, to construct narrative as an avatar, and to expand experience into the reality. The contents and methods of game narrative experience education were composed of media-level analysis of game text, narrative meaning connection of objects in the game, and keyword setting to connect experience and life.

Game narrative experience education is meaningful in expanding the scope of educational media digitally so that players can communicate with the world in a new way and feel ethical responsibility for narrative composition as it is located as a new position in narrative structure. This study is meaningful in that it suggested the direction of narrative education in the future by dealing with the actual educational possibility of game narratives that have not been developed in the field of korean education.

keywords : Game Narrative, Experience, Mediator, Agent, Reflector, First-Person Adventure Game, Texton, Stripton

Student Number : 2020-20832