

# 게임 텍스트의 서사성 연구\*

- RPG 「파이널 환타지Ⅷ」을 중심으로 -

채새미\*\*

## 1. 게임 텍스트 분류

게임(Game)은 Joy(즐거움)를 의미하는 고대 스칸디나비아어 'gaman'에서 유래된 것으로 즐거움을 찾고 느끼려는 것은 인간의 본능적 욕구라 할 수 있다. 제기차기, 연놀이, 잣치기, 팽이치기, 널뛰기, 그네타기 등의 고대 놀이 형태는 문화의 발달에 따라 시대상을 반영하게 된다. 컴퓨터 게임은 과학기술의 발달에 따라 생산된 새로운 놀이 형태로서, 신기함을 찾으려는 인간의 본질과 특성을 함축하고 있다. 놀이(play)를 문화현상으로 해석한 호이징하(2003: 10)는 놀이의 본질을 본능(instinct)과 정신(mind) 혹은 의지(will)의 중간쯤이라고 보았으며, 공간과 시간의 동질성이 파괴된 독특하고 폐쇄된 세계 속에서 놀이 자체의 기쁨이 유일한 동기이며, 일정한 규칙에 따라 이기고 지는 것이 갈라지는 활동이라는 것이다.

---

\* 본 논문은 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음.

\*\* 서울대학교 국어교육연구소 선임연구원

질 들뢰즈(2002: 132)는 놀이의 중요 원리로 ‘규칙’을 든다. 1) 정상적인 놀이나 시합에는 명령적인 힘을 지닌 규칙들이 이미 존재하며 2) 규칙들은 이기고 지는 것에 대한 가설을 결정하고 3) 가설들에 의해 여러 결과들과 과정들이 놀이를 체계화 하면서 4) 이기기도 하고 실패하기도 한다. 모든 놀이는 ‘규칙의 체계’<sup>1)</sup>로 허용과 금지의 영역이 설정되고, 이는 강제적·결정적이며, 의지에 의해 놀이의 세계가 존속될 수도 있고 사라질 수도 있는 자의성을 갖는다.

아카오 고우이치(1996: 193)는 컴퓨터 게임은 “놀이를 위한 프로그램”이라고 정의 내리고, 최유찬(2002: 81)은 “전자 기술이나 전자기기에 의해 매개되는 게임”으로 컴퓨터 매체를 통해 이루어지는 놀이의 프로그램으로 설명한다. 김창배(1999: 30)의 경우 게임은 정보처리 능력을 가진 장치로서의 하드웨어상에서 흥미를 유발하는 내용물이 어떤 규칙에 따라 선택 결정 과정을 통해 진행되어 나가도록 컴퓨터 프로그램에 의하여 제작된 ‘최상의 결과를 얻기 위해 규칙에 의거해 즐기는 놀이’라고 보았다. 놀이의 속성과 논의된 정의를 토대로, 컴퓨터 게임이란 컴퓨터를 매체로 하여 규칙에 따라 즐기는 놀이라 한정할 수 있으며, 다음과 같은 종류<sup>2)</sup>가 있다.

- 아케이드 게임(Arcade game) - 보드, 슈팅, 액션, 스포츠
- 롤 플레이 게임(Role playing game) - 액션, 턴방식, 실시간
- 시뮬레이션 게임(Simulation game) - 조종, 전략, 육성, 연애
- 어드벤처 게임(Adventure game) - 대화형, 시네마 액티브

---

1) 호이징하(2003: 13)

2) 김창배(1999: 40)는 하드웨어(PC/ 비디오/ 아케이드 게임)와 게임구현방법(인터넷/ 컴퓨터 게임), 사용자 수(개인용/ 대전용/ MUD 게임), 사용 장소(가정용/ 업소용 게임), 게임저장 매체(컴퓨터/ 비디오/ 아케이드 게임), 게임 제작 목적(경품/ 메달/ 체련용 게임) 등에 따라 구분하기도 한다.

게임은 장르별 구분에 따라 각기 다양한 방식의 전개방법을 지니고 있다. 아케이드 게임은 액션, 슈팅, 퍼즐, 퀴즈 등 그래픽 화면에 나오는 물체를 조정하여 점수를 따는 방식으로 진행되며 대체로 단순한 기술로 이루어지는 게임을 말한다. 「테트리스」, 「고도리」, 「퀴즈게임」, 「벽돌깨기」, 「바둑」, 「체스」, 「포커」 등 게임 배경의 변화가 없는 보드식(board)의 게임, 「갤러그」, 「라이덴」 등과 같이 무기를 발사해 적을 없애나가면서 스테이지를 정리해 가는 슈팅(shooting) 게임, 「스트리트 파이터(Street Fighter)」, 「철권」, 「버추어 파이터」처럼 캐릭터의 액션을 위주로 진행되는 액션(action) 게임, FIFA 시리즈, NHL 등 자신이 실제 선수가 되는 스포츠 게임이 아케이드 장르에 속한다.

롤 플레이 게임(RPG)은 선택된 하나의 캐릭터에 맡겨진 임무(Role)를 수행(Playing)해나가는 과정에서 경험과 능력을 쌓아 괴물이나 적과의 전투에서 아이템을 습득하며 최종 목적을 달성한다. 게임의 전투방식에 따라 액션 롤 플레이(action role playing) 게임,<sup>3)</sup> 턴 방식 롤 플레이(turn system role playing) 게임, 실시간 롤 플레이(real time role playing) 게임으로 나뉜다.

시뮬레이션 게임은 현실에서 실연되기 위험하거나 이용하기 불가능한 경우 현실과 동일한 상황에서 유사한 모의실험을 통해 경험을 쌓게 하는 게임장르이다. 레이싱 게임처럼 게임자가 직접 조종하고 체험하는 조종 시뮬레이션(control simulation) 게임, [스타크래프트], [워크래프트], [삼국지] 시리즈처럼 적과의 싸움에서 영토 확장을 피하는 전략 시뮬레이션(strategy simulation)게임, 선택한 캐릭터를 성장시키는 육성 시뮬레이션(nurture simulation)게임, 남녀간의 만남을 다룬 연애 시뮬레이션(love simulation)게임이 시뮬레이션 게임으로 한정 할 수 있다.

3) 브리자드사의 [디아블로]와 국내 엔씨소프트사의 [리니지]가 이에 속한다.

어드벤처 게임은 모험을 주제로 문제를 해결하면서 수수께끼나 비밀 등을 풀어나가는 게임방식으로 대화형 어드벤처(conversation adventure) 게임과 시네마틱 액티브(cinematic active) 게임이 있다.

## 2. 게임 텍스트<sup>4)</sup>의 특징

게임은 게임자가 게임 과정에서 자신의 의도를 컴퓨터 세계 속에 구현하는 과정이다. 기술이 실재를 정의하고, 세계를 구성하는 내용이나 사물들을 드러나 보이지 않는 배경으로 작용하는 핵심적 역할을 수행한다(마이클 하임: 118)는 언급처럼 게임자는 의도에 따라 회구하는 세계를 직접 혹은 간접적으로 드러낸다. 따라서 게임 세계는 있는 그대로의 현실세계이기 보다는 있어야 하는 세계 즉 이상향의 모습이나 카타르시스 혹은 승리의 쾌감을 추구하는 세계로 나타난다.

게임 텍스트는 컴퓨터 게임 개발 및 제작에 필요한 시나리오로 드라마, 영화, 애니메이션처럼 이야기 전개에 필요한 구성요소와 단계가 적용되지만, 작가의 의도가 일방적으로 전달되는 것이 아닌, 주인공 혹은 게임자(gamer)와의 상호작용성(interactive)이 요구<sup>5)</sup>된다는 것이 극 텍스트와의 전개에 있어서 가장 큰 차이점으로 볼 수 있다. 게임 텍스트의 모든 캐릭터들은 게임자가 선택하며 캐릭터는 이에 모두 반응해야 한다. 최유찬

4) 게임의 경우 그래픽 애니메이션과 음향, 대사 등으로 구성되는데 ‘게임 텍스트’는 게임 시나리오에 한정하며, 특히 RPG를 대상으로 한다.

5) 게임자가 문제를 해결하기 위해 캐릭터에게 다른 상황을 요구하면 캐릭터는 즉각적으로 이를 반응해야 한다. 테드 프리드만(Ted Friedman: 2002)은 게임자와 게임 텍스트 사이의 상호작용을 상호작용 시네마로 보는 입장/ 시뮬레이션을 만들어 내는 소프트웨어 장난감으로 보는 입장/ 텍스트의 이데올로기적 구성을 해체해 내는 탈신비화 과정으로 보는 세 가지의 태도를 설명한다.

(2002: 272)은 하이퍼텍스트를 수용자가 경로의 선택권만을 갖는 경우 '탐험적 하이퍼텍스트'가 되며 기존의 텍스트에 수용자가 자신의 글을 남길 수 있도록 허용되는 경우의 텍스트를 '구성적 하이퍼텍스트'라고 분류하였다. 그는 하이퍼텍스트의 비선형성보다는 선택의 행위에 중점을 두고 수용자의 경로 선택에 의해 실행될 때마다 일정한 단선적 구조의 시간적 이야기 형식이 실현된다고 보았다. 게임텍스트의 경우 게임자는 하나 혹은 여러 개 중 하나를 선택하여 이를 탐험하면서 하나의 이야기를 실현한다.<sup>6)</sup>

컴퓨터 게임의 스토리텔링은 전통적인 문학텍스트와는 달리 게임자의 프로그램 실행이 절대적으로 선행되어야만 하기 때문에 게임자는 게임텍스트를 전개시키는 사건을 주도하면서 동시에 주인공이 되어 체험하는 창조자와 수용자의 역할을 동시에 체험한다. 게임자는 컴퓨터 프로그램과의 피드백 과정을 통해 상호작용 관계를 형성하고 그 과정에서 게임자는 주어진 캐릭터와 텍스트에 숙달되면서 각각의 에피소드(이벤트)를 겪어 새로운 이야기를 만들어나간다.

최유찬(2002)은 게임에서 '서사'의 개념을 설정함에 있어 문학텍스트와 극텍스트, 게임서사를 커뮤니케이션의 객관성 유무로 구분하고 있다. 문학텍스트에서는 사건을 인지하는 사람과 인지된 사건을 서술하는 사람이 반드시 있어야 하나 극텍스트에서는 제시된 사건 속의 발신자와 수신자라는 내부 커뮤니케이션 구조와 작가·연출가·관중의 외부 커뮤니케이션이라는 이중 구조를 고려해야 한다는 것이다. 따라서 게임서사는 문학텍스트와 극텍스트에서 이루어지는 서사와는 달리 게임자 외에는 사건을 객관적으로 인지할 수 없는 구조로 파악하여 문학텍스트와 극텍스트, 계

6) 이는 서사무가나 판소리 문학 등 구비 전승된 고전소설의 경우와도 비교될 수 있다. J. 데이빗 볼터(Volter, 1997)는 수용자의 실행으로 새로운 텍스트가 실현되는 '장르적 글쓰기'라고 명명하였다.

임서사를 구분한다. 이는 시뮬레이션이나 아케이드 장르의 게임을 염두에 둔 개념설정이면서 극텍스트를 연극의 개념과 혼동한 경우로, 본 논의의 대상인 RPG 경우에는 게임을 통해서 게임자가 주인공이 되는 행동을 통해 일련의 사건을 체험하기 때문에 회곡 텍스트적 개념으로 게임 텍스트의 서사를 논의하는 것이 가능하다고 본다. 특히 RPG의 경우에는 '사람 사는 이야기'의 다양한 모습을 다루고 있기에 문학(회곡)의 영원한 주제인 '인간성 탐구'에도 포함될 수 있다.

액션 게임이나 퍼즐 게임의 경우 순식간에 결말이 드러나는 배경 스토리나 게임의 목표를 찾기 어렵기 때문에 게임자가 서사체험을 경험하기는 불가능하다. 반면 RPG의 경우 컴퓨터 게임은 스토리성(서사) 측면에서 비교적 탄탄한 서사구조를 기반으로 구성되며 데이터베이스의 자료들(캐릭터와 아이템)의 계열화된 목록들이 여러 항목(사건)을 인과 관계로 엮어낸다는 점에서 이야기와 유사성을 갖는다. 따라서 여러 종류의 컴퓨터 게임 중 RPG로 한정하여 게임 텍스트의 서사구조를 논의해보고자 한다. 게임의 방법상 '저장'을 통해 캐릭터의 능력과 위치를 담아두는 경우도 발생되지만 본 논의는 RPG가 중심된 하나의 이야기를 가지고 이를 따라 진행된다는 것에 중점을 두겠다.

RPG란 게임자가 가상세계 속에서 어떤 인물을 연기하면서 싸우는 것으로 1970년대 미국의 테이블 게임(Table RPG)에서 시작<sup>7)</sup>되어 스토리의 재미와 대전(對戰)게임의 묘미로 많은 게임자들의 지지를 받고 있다.

역할 수행 게임인 RPG는 게임자가 주인공이 되어 주어진 임무나 목적을 달성해나가는 형식으로, 주인공과 적대적 관계에 있는 악의 세력을 응징한다는 테마가 존재한다는 점에서 다른 게임과 뚜렷하게 구분된다. 선

7) 1974년 TSR社의 [Dungeon & Dragons]가 시초이다.

택된 캐릭터에 맡겨진 역할을 게임으로 풀어나가는 과정에서 캐릭터가 경험과 능력을 쌓아가면서 여러 괴물이나 적과의 전투, 등장인물들과의 대화를 통해 소기의 목적을 달성하고 아이템을 얻어가는 게임 장르이다. 어드벤처 게임에서 게임의 구조가 사건 중심이라면 RPG의 경우에는 다소 캐릭터<sup>8)</sup> 중심으로, 기본적으로 한 캐릭터의 갖가지 사건을 체험하는 형식으로 되어 있다. 「디아블로」, 「리니지」, 「파이널 환타지」 시리즈가 이에 속한다. RPG의 경우 모든 이벤트를 거쳐갈 필요도 없으며 아케이드 게임에서처럼 상대를 이겨야 할 필요도 없이 주어진 공간에서 단지 자신의 역할을 수행하면서 임무를 달성하며 전투나 이벤트를 통해 일정한 경험치를 얻게 되면 레벨이 상승되고 성장도를 나타내는 수치화가 존재한다.

RPG에서 게임자가 체험하는 서사는 프로그램된 여러 사건들 중 게임자 스스로 선택하고 결정한 행동을 실행에 옮김으로써 발생한 사건들로 게임자의 실행여부에 따라 서사가 완성되는 특징을 갖는다.

RPG는 드라마와 對戰 형식의 게임의 결합이다. RPG의 텍스트는 형식적 측면에서는 극적 텍스트를, 내용적 측면에서는 대중문화적 특징을 지니고 있다. 시·공간의 배경설정, 사건 발생, 개성적인 캐릭터, 등장인물 간의 갈등과 행동양식, 구성단계 등은 갈등을 중심축으로 파국을 향해 달려가는 극적 텍스트와 동일한 양상을 지닌다. 따라서 RPG의 서사적 특징을 살펴봄으로써 새로운 서사교육의 실험을 가능해볼 수 있을 것이다.

---

8) 아바타(Avatar)라고도 하는데 이는 인도의 신(神)이름으로 화신 혹은 분신을 의미한다. 흔히 인간의 모습을 취하며 게임자는 아바타를 통해 시각적으로, 전통 문화 텍스트의 서사적 체험에서 보다, 좀더 직접적으로 느낄 수 있다. 그러나 '아바타'는 모습의 의미가 강하므로 게임 등장인물의 성격을 부각시키기 위해서는 '캐릭터'가 적절하다.

### 3. 게임 서사<sup>9)</sup>의 형식

컴퓨터 게임 중 어드벤처 게임이나 RPG에 매력을 느끼는 것은 그것들이 이야기 구조를 지닌다는 것이다. 천일 동안의 이야기로 생명을 구할 수 있었다는 [천일야화]에서처럼 ‘이야기’를 즐기고자 하는 욕망은 거의 본능적이라 할 수 있다. 현실에서는 이를 수 없는 이야기의 주인공이 되어 모험과 스릴을 만끽한다는 것은 ‘재미’로 표현되는 게임의 매력이다. 서사에 대한 즐거움은, 아리스토텔레스가 [시학]에서 시의 발생은 인간 본성에 내재하고 있는 두 가지 원인에서 발생된다는 것과 연관된다. 예술가가 느끼는 모방에 대한 쾌감만이 아니라 타인에 의해 모방된 것 즉 가상의 세계로 설정된 그럴듯한 세계에 대해 느끼는 쾌감이 바로 게임 텍스트가 전달하는 즐거움인 것이다.

참가자들은 죽음의 순간에 이르면 삶을 위해 처절하게 싸운다. 정복과 도전을 거듭하며 멈추지 않고 다음 순간을 맞이하고 부여된 능력의 한계를 넘어 돌진해나가는 삶에의 갈망을 펼쳐 보이는 가공적 세계에서의 연희(演戲)이다. 중국에 게임이 추구하고 게임자가 향유해야 하는 즐거움은 실존적인 이유에서 출발해야 할 것임을 뜻한다.

밤낮을 잊고 게임에 몰두하게 되는 원인 역시 재미로 표현되는 게임의 몰입도가 어느 정도인가를 설명한다. 최유찬(2002: 86)은 게임자를 프로우(flow) 상태로 몰고 가는 가장 주된 요소는 서사라고 설정하며, 박상우(2000: 111)는 몰입 동기를 세 가지로 설명한다. 캐릭터가 경험을 통해 능력이 신장되면서 게임자가 느끼게 되는 일치감과 성장에서 오는 뿌듯함,

9) 서사란 시간의 경과를 따라 전개되는 의미 있는 사건의 서술을 뜻한다. 매체의 발달에 따라 서사는 구술서사 → 문자서사 → 영상서사로 그 영역이 확대되었고, 컴퓨터 게임 서사는 하이퍼텍스트적 성격을 띠는 디지털 서사의 영역에서 논의할 수 있다.



게임 세계에서 펼쳐지는 사람들의 감동적인 이야기, 게임 속 삶을 자신의 삶과 동일시하는 것이 그것이다.

문학 장르에 비해 빈약한 서사를 지닌 게임의 극적인 힘을 끌어내기 위해 음향과 영상 등 영화적 제작 기술을 활용하기도 한다. 이는 리얼리티를 높이며 게임자의 경험을 극적 체험의 순간으로 전환시킨다.

게임에 적용되는 규칙은 세계를 통제하는 기능으로 게임이 진행되는 방식을 규정한다. 게임의 규칙과 상황에 대한 정보를 제공하는 '배경스토리'는 게임자가 궁극적으로 도달해야 하는 임무(퀘스트)를 제시한다. 이를 통해 게임자는 자신의 행동 방향과 방법을 강구하고 데이터를 이용해서 캐릭터를 선정하고 자원을 확보하며 목표를 달성하고자 몰입한다. 컴퓨터 게임에서 최종 목표 혹은 임무는 게임자의 몰입을 지속시키기 위한 근본원인인면서 방책으로 긴장의 틀 속에서 행해진다.

게임자가 자신이 선택한 캐릭터의 능력을 신장시킨다는 것은 게임에 몰입도를 높여주는 주된 원인의 하나로 꼽힌다. 특히 RPG의 경우 행위에 따른 경험치 획득(Role playing)이 성장의 기본요소로, 동일화된 게임자와 주인공은 미지의 장소를 더듬어 다니는 모험의 여행에서 극적 구성과는 아무 관련 없이 그냥 종료할 수도 있는 게임의 과정을 실행하게 된다. 부수적 이벤트 참가와 이벤트와는 관련 없는 사냥을 통해 경험치와 아이템 획득에 주력하는 것이 그것이다. 그러한 과정에서 게임 전체 이야기 흐름에는 변화가 없지만 등장인물들 간의 대화를 통해 부가적 이벤트가 발생되고, 타인과의 대화를 통해 자신의 의지를 결정하고 행동에 옮기는 자유가 허용된다.

RPG는 문화의 경계를 넘나들면서 생성되기도 하고 다른 모습의 문화를 만들기도 한다. 다시 말해 오락적 의미의 컴퓨터 게임, 하이퍼텍스트의 양방향성과 비선형성, 극적 형식의 어우러짐 속에서 탄생된 것이다. 이는 다시 장르간의 넘나들이 가능하다는 것을 보여준다. 환상소설의 기

원인 [반지전쟁](J. R. R. 톨킨)에서 게임 「드래곤 퀘스트」가, 순정 만화 [리니지]에서 게임 「리니지」가, 게임 「파이널 환타지」에서 영화 「파이널 환타지」가, 게임 「툼레이더」에서 영화 「툼레이더」가 나타났다는 것은 그것을 입증한다. 이는 게임서사와 극적 서사가 접합점을 형성하고 있다는 증거이기도 하다.

앞서 논의했던 것처럼 게임 텍스트는 극텍스트의 작법에서 요구되는 등장인물과 사건형성, 대화, 갈등, 구성단계 등의 여러 형식적 측면들을 지니고 있다. 시대적 배경이 설정되고, 갈등의 원인과 임무가 배경 스토리로 정해지며 개성적인 캐릭터가 나열되고 각 단계마다 희곡의 지문처럼 상세한 설명이 제시된다. 또한 게임에는 반드시 갈등이 존재하며 캐릭터의 행동에 의해 갈등이 해결된다.

RPG의 경우 게임성과 스토리성이 모두 존재한다. RPG에서 앞 단계의 과정은 다음 단계를 넘어가기 위한 전제조건이 되면서 주인공은 여러 선택의 과정을 거쳐 단 하나의 목표를 위해 행동한다. 설정된 세계 속에서 무수한 정보와 아이템 가운데 게임자 스스로 구성을 선택하고 캐릭터의 행동과 이야기가 전개된다.

가와베 가즈토(2000: 48)는 게임 텍스트의 구성을 장면 장면이 정(正), 반(反), 합(合)을 구성하면서 연쇄적인 반응을 나타내는 중층적 구조체로 설명한다. 즉 장면이 쌓여가면서 캐릭터의 파워와 템포는 상승되고 적대적 환경 또한 증대한다. 바로 그 두 개의 힘이 극한 상황에 다달아 온 힘을 다해 충돌하는 마지막 대 폭발시점에서 클라이맥스가 이뤄지는 것<sup>10)</sup>이다.

주인공이 자신의 임무를 부여받고 행동을 개시하기까지의 직접적인 원

10) 발단단계에서 세계의 모순과 이의 극복을 위한 임무가 제시되면 전개부에서는 주인공과 적대적 환경이 격돌하면서 피스톤 운동처럼 갈등이 증폭된다. 이어 클라이맥스에서 모순 해결을 위한 임무가 달성되면서 스펙터클한 정면충돌이 나타난다. 결말부분에서는 폭발 후의 새로운 질서와 내일에의 희망, 균형 잡힌 세계가 제시된다.

인 즉 적대역인 악의 행동이 첫 부분에 놓인다. 예를 들어 형사물이면 살인 사건, 비극적 사랑이야기라면 갈등의 모습 등이 그것이다. 주인공은 그것을 해결하기 위해 임무를 시작한다. 전개부분은 도전과 성공·실패가 반복되면서 주인공이 임무를 수행한다. 전개에 속해 있는 각각의 사건과 상황들은 다음 단계를 넘어가기 위한 전제조건 혹은 통과조건으로 그러한 과정을 통해 주인공의 능력치가 상승되어 적대역과 대항할 수 있는 힘을 키우게 된다. 이를 위해 게임자는 자유로운 창의력으로 게임을 구성하고 아이템을 선택하여 자신만의 이야기를 그려나간다. 클라이맥스에 이르러 주인공은 자신이 축적한 능력으로 적대역과 정면충돌하고 그 동안의 갈등 요소를 해결하게 된다. 마지막 결말부분은 충돌로 인해 생긴 균열을 맞추고 평화로운 상태에서 주된 인물들이 모여 희망찬 미래를 계획하고 제시한다.

대표적인 RPG 「파이널 환타지(VIII)」의 경우 발람가든 소속의 특수부대 SeeD를 배경으로 스콜과 리노아, 사이퍼, 이데아 등의 캐릭터가 사랑과 전쟁의 이야기를 보이고 있다. 스콜과 사이퍼는 능력이 대등한 라이벌 관계로 스콜은 리노아를 만나 사랑을 느끼면서 사이퍼와 갈바디아군, 마녀 이데아, 미래의 마녀 울티미시아와 싸움을 벌이고 이 과정에서 여러 동료들을 만나 힘을 키우면서 전쟁을 벌인다. 파이널 환타지는 스콜과 그 외 등장인물에 의해 발단-전개-절정-결말의 이야기를 전개해 나간다.

스콜이 용병양성학교인 발람가든에서 용병 SeeD 시험에 합격하고 아름다운 소녀인 리노아를 만나는 것이 발단이라면 용병학교에서 부여한 임무를 수행하면서 동료들을 만나고 사이퍼와 이데아, 갈바디아군과 전투를 벌이면서 함께하는 동료들이 17년 전 마녀 전쟁에서 전쟁고아로 함께 고아원에서 자랐다는 기억을 되찾고 스콜과 리노아의 사랑, 최대 적인 마녀 울티미시아에 대한 전투 준비 부분이 전개를 구성한다. 동료 구출과 전쟁을 거치면서 자신들의 과거를 알아나가는 도중 적의 계략을 파악하

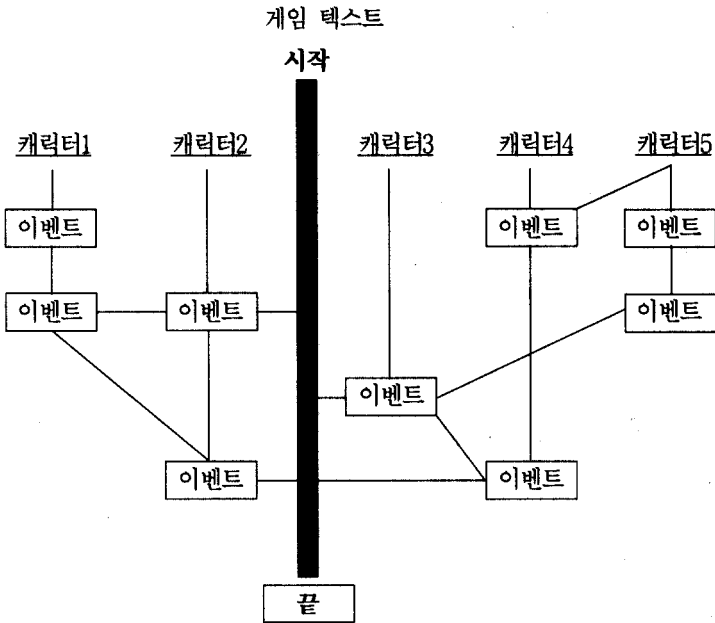
고 클라이맥스에 이르러 결전을 치른다. 에필로그 부분에서는 모든 캐릭터가 자신의 시대로 돌아가고 스콜은 과거 엄마 선생님이었던 이데아가 자신의 아이들을 구하기 위해 마녀 울타미시아의 힘을 계승하게 되는 것을 목격한다. 그리고 스콜을 구한 리노이는 그들의 울타리인 발람가든에서 사랑의 대화를 나누는 스토리라인을 형성한다.

이처럼 「파이널 환타지(VIII)」에는 우리가 살고 있는 세계와 흡사한 환경을 지니고 있으며, 용병(SeeD)인 젊은이들이 시간을 압축해서 세계를 멸망시키려는 미래의 마녀와 싸우는 사랑과 우정 그리고 용기에 관한 이야기로 구성되었다. 텍스트 전체에서 캐릭터간의 행위는 하나의 목적(임무 즉 퀘스트)을 위해 일관되게 나타난다. 즉 각각의 상황마다 주인공에게는 임무가 주어지고 이는 각각의 이벤트를 구성하면서 결국에는 악의 세력인 마녀 울타미시아의 세력을 타도하게 된다.

이들은 현실세계에서 있을 법한 행위를 가상의 세계(virtual reality)에서 행하고 게임자는 그 세계의 주인공이 된다. 게임자는 주인공과 동일시되어 주어진 문제로 인해 생겨난 갈등을 해결하기 위해 행동한다. 여러 단계를 거치면서 능력이 상승(level up)된 주인공은 게임이 부여한 갈등을 행동으로 표현하고 해결하면서 카타르시스를 느끼게 된다. 즉 갈등의 원인을 제공하는 적대역(흔히 강력한 악의 우두머리일 경우가 많다)과 주인공을 설정하고 전개의 과정에서 능력을 상승시키며 조마조마함과 두근거림을 클라이맥스로 상승·고조시킨다. 그리고 마지막 단계에 이르러 게임자는 상쾌한 카타르시스를 경험하는 것이다. 서술적 형식을 취하지 않고 드라마적 형식을 취하면서 연민과 공포의 감정을 환기시키는 사건에 의해 감정의 카타르시스를 행한다는 비극에 대한 정의는 문학 장르에서 인간 이해를 기반으로 감정을 해소하는 방식이 게임에서도 여실히 적용됨을 확인할 수 있다.

게임 텍스트는 상호작용성(interactive)에 의해 선택과 노력에 따라 다양

한 결과가 도출된다. 즉 하나의 목표를 위해 여러 개의 과정을 선택할 수 있는 기회<sup>11)</sup>를 부여받는다. 따라서 선택과 노력에 따라 상이한 결과<sup>12)</sup>를 얻어갈 수 있는 것이다. 이는 하이퍼텍스트의 비선형성과 게임의 목적(임무수행) 달성을 위해 생겨난 형태로, 게임텍스트의 상호작용성으로 하나의 결말을 이끌어내는 기존의 단일 구조가 아닌 거둬되는 선택과 갈림길에 놓이게 되는 복합구조<sup>13)</sup>를 지닌다.



- 11) 닫힌 구조의 구술 텍스트, 문자 텍스트와 달리 열린 구조를 지닌 하이퍼텍스트의 비선형성이 논의의 중심이 되는 것은 '선택'의 기회를 부여했다는 것이다.
- 12) 게임의 전체 줄거리에 손상을 입히지 않는 정도의 결과로 게임자의 능력과 선택에 따라 다른 내용이 전개될 수 있다는 것이다.
- 13) 따라서 게임에는 전체 구성도와 선택에 따른 세부적 구성도인 플로우 차트를 작성해야 한다.

위 그림처럼 사건의 흐름이 비선형성을 띠면서도 불구하고 중국에 이르는 게임의 결말은 동일하다. 즉 이벤트와 사건이 캐릭터에 따라 여러 가지 형태로 발생되지만 이는 전체를 관통하는 이야기의 끝으로 귀착된다. 열린 구조와 닫힌 구조의 텍스트가 결합된 상태로 설명될 수 있음을 뜻한다.

그러나 게임자는 한 게임에서 하나의 역할만 경험하는 것이 아니라 여러 캐릭터를 차례로 번갈아가면서 자신의 주인공을 삼아 게임을 진행해 볼 수 있다.<sup>14)</sup> 이미 설정된 단 하나의 고유한 사건을 체험하는 것이 아니라 이벤트를 통해 여러 경험이 중첩되기도 하고 건너 뛰어갈 수도 있다. 따라서 전통적인 문학 텍스트의 서사경험과 달리 게임 서사는 게임에 참여(클릭) 했을 때만 경험할 수 있다는 서사 체험의 능동성을 요구한다. 게임자가 참여하기 전까지는 미완의 서사이기에 게임자는 자신만의 창조적 행위<sup>15)</sup>를 통해 대상을 만들어가는 독특한 서사 형성 경험을 습득한다. 또한 그러한 과정에서 다양한 서사 체험이 가능하게 된다.

#### 4. 게임 서사의 대중성

적용할 수 없을 정도로 빨리 변화되는 정보사회에서 인간 소외 현상은 심화되었고 사회는 심각함을 거부하고 안정을 지향하면서도 부동(浮動)의 삶을 살고자 하는 역설의 욕망을 실행하고 있다. 이는 규격화되고 편안한 삶이 가져다주는 권태와 무의미함을 벗어나면서도 내일을 확신할

14) 게임자는 선택한 캐릭터에 의해 1인칭 시점으로 극을 진행하면서 게임 행위의 반복을 통해 3인칭 시점을 견지할 수도 있다.

15) 게임 제작시 부여된 틀을 뛰어 넘지는 못하지만 하나의 틀만을 지닌 전통적인 문학 텍스트에 비해 다양한 경우의 수를 만들어 낼 수 있기에 창조적이다.

수 없는 불안과 초조, 좌절, 박탈감에서 질서와 안정의 세계로 도피하려는 욕구에서 기인한 것이다. 이러한 도피성은 게임 텍스트에서 캐릭터와 주제, 소재, 배경 등을 통해 드러나고 있다. 서스펜스와 감정이입, 그럴듯한 가상의 세계 창조라는 대중문학의 기법의 적용이 그것이다. 당대의 사회 문제에서 소재를 택하거나 꿈의 현실화인 초인간적인 주인공을 등장시키는 것, 정의의 승리를 통해 인간의 권선징악에 대한 욕구를 반영하거나 애정을 바탕으로 한 주인공과 악한과의 대결구도 등은 대중문학에서 흥미 유발을 위해 사용되는 방식으로 게임 텍스트 역시 이러한 대중성을 찾아볼 수 있다.<sup>16)</sup>

가상의 인물이 되어 활동하는 세계는 분명한 악이 존재하며 주인공은 필사적으로 이에 대항하는 정의의 인물이다. 이처럼 게임 텍스트에 나타나는 세계는 선과 악의 대립이 분명한 이분법적 세계로 주제 역시 선과 악을 대표하는 캐릭터들 간의 대립을 통해 권선징악을 나타내고 있다. 「파이널 환타지(VIII)」에서 발람가든의 용병들과 마녀와의 대립이 그것이다. 때로는 개인의 사랑보다 인류의 구원이라는 대의를 중시하며 선악의 대립을 통해 주인공인 인간의 꿈과 희망을 달성해 나가고 있다.

대중문학의 도식성이 지닌 문학적 가능성은 현실에 대한 감각을 상실하지 않으면서도 동시에 현실도피의 가상적 체험을 제공하는 것이다. 게임자는 주인공 캐릭터를 조작하면서 그와 동일시되어 복잡다단한 현실을 도피하고자 한다. 또한 현실에서 이루지 못한 것들을 달성하고 싶어한다. 도피란 일상의 현실에서 가상 세계로 달려가고 다시 가상 세계에서 현실 세계로 뛰어나오는 것이다. 게임자는 텍스트에 따라 임무를 수행하면서 자신의 이상을 펼치는 쾌감을 누리면서 동시에 유혈이 낭자하는 전쟁터

16) 이런 의미에서 RPG는 '시간 때우기' 혹은 '게임만을 위한 게임'을 넘어서 놀라운 속도로 발전하는 과학에 위축된 소외된 인간을 회복하고자 하는 또 다른 모습이 볼 수 있다.

에서 죽어도 죽지 않는다는 쾌감을 느끼는 것이다. 게임을 마치고 현실로 돌아왔을 때 아무렇지 않게 다가오는 삶은 죽음을 극복했다는 또 다른 즐거움을 안겨주기 때문이다.

게임의 주인공은 언제나 모험을 찾아 떠나는 여행자적 인물로 여러 다른 세계를 탐험<sup>17)</sup>한다. 게임자는 신개척지를 정복하는 것처럼 스펙터클한 세계 속에서 주인공을 통해 가상 세계를 탐험하고 개발하며 공간을 전유(appropriation)하는 즐거움을 느끼게 된다. 이는 레벨을 상승시켜 임무를 달성하면서 게임을 진행시키고자 하는 목표 달성의 욕구와도 결부되어 있다.

게임 텍스트를 경험하는 게임자는 대전(對戰)을 통해 자신의 꿈과 사랑을 간접 경험하고자 한다. 따라서 게임 속 환경은 현실과 똑같은 가상의 세계이면서 이상의 실현이 손쉬운 신화나 전설, 환상의 세계를 시·공간적 배경으로 삼는다. 또한 게임 「드래곤 퀘스트」가 환상소설 [반지전쟁]에서 착안되었듯이 대부분의 RPG는 신화나 전설, 판타지 등에서 소재를 많이 택하고 있다.<sup>18)</sup> 여행과 모험, 비밀통로, 밀실, 어둔 하늘, 우물 등은 게임에서 흔히 나타나는 소재이다. 미지의 세계를 향하는 모험의 심리와 안락한 도피처로써 어둠에 은신하려는 것은 인간 삶의 원형에 잠재적으로 내재되어 있는 욕구로써 신화는 이러한 염원을 수용하였고 게임은 이를 소재로 채택한 것이다. 자끄 구아마르(1995: 142)가 수신자(대중)의 성

17) 특히 어드벤처 장르의 경우 모험을 주제로 시나리오에 따라 여러 가지 문제를 해결 하면서, 감추어진 수수께끼나 비밀 등을 풀어나가는 게임 방식으로 「토크레이더」가 대표적이다.

18) 1920년대 에드가 라이스 버로즈(Edgar Rice Burroughs)와 로버트 하워드(Robert E Howard)의 공상소설에서 영향 받은 초자연주의 세계는 톨킨(J. R. R Tolkien)에 의해 발전되고 이는 1970년대 최초의 텍스트형 컴퓨터 게임을 개발한 돈 우드(Don Wood)에 큰 영향을 끼쳤다. 던전 앤 드래곤(Dungeon & Dragons)이 성공한 이후 지하 동굴, 검(sword), 마법 등은 RPG의 필수적 요소가 되었다. 이는 또한 게임 제작자의 나태한 상업주의와도 관련된다(이재현: 2002).



질에 관한 법칙에서 무의식과 소통하기 위해 환상적 목표로 기교의 사용을 제안하면서 명확하게 규정되지 않은 상황과 모호한 자극물은 무의식과의 소통을 자극한다고 설명한다. 신비로움이라는 명목 하에 미지의 공간으로의 여행, 낯설음, 모험에서 은밀한 장소, 보이지 않는 문, 비밀계단, 함정, 이중 방, 지하 감옥, 지하수, 우물 속으로의 하강, 어둠은 독자인 대중의 무의식을 드러내기 위한 소재들이라는 것이다. 게임 역시 그러한 신비로움을 배경과 소재로 선택한다.<sup>19)</sup>

주된 적은 마법사나 괴물(monster)일 경우가 많으며<sup>20)</sup> 등장인물 역시 환상 소설적 캐릭터가 등장되는데 마법은 기본요소이며 환상소설의 용은 괴물(monster)로, 기사는 전사로 변형되어 나타난다. RPG는 캐릭터 중심으로써 주요 인물로는 전사, 마법사, 요정, 소환사, 엘프 등의 등장은 이미 어느 정도 설정된 RPG 구성 법칙과 같다.

스콜 리언하트 : 17세에 신장 177cm, 8월 23일생, 혈액형 AB, 어떠한 훈련과 과제도 어려움 없이 해내는 우등생으로 전투 능력에 있어서는 타의 추종을 불허하는 자질을 지니고 있어 특수 무기 건블레이드도 손쉽게 다룰 수가 있다. SeeD시험에 합격이 가장 유력시되고 있으나 항상 다른 사람과 거리를 두는 태도와 무뚝뚝하고 비사교적인 성격 때문에 가든에서는 문제아들 중 한 사람으로 취급받고 있다. 고고하면서도 대인공포증적인 완고함을 지닌다. 하지만 가든의 학생들 중에서는 그를 높이 평가하는 사람들이 많으며 이 사실로부터 그가 뛰어난 카리스마를 지니고 있다는 사실을 알 수 있다.

19) 그러나 모순적이게도 컴퓨터 게임은 게임자가 반복을 통해 게임 원리에 능숙해지면서 게임의 비밀이 밝혀져가는 '해체(deconstruction)'와 '탈신비화(demystification)'의 과정'(테드 프리드만: 2002)이다.

20) 게임 '巨商'은 온라인 RPG이지만 예외적으로 교역을 테마로 한다.

리노아 하틸리 : 17세에 신장 163cm, 3월 3일생, 혈액형 ?, 전방지축 소녀로 게임의 여주인공임. 스킨과는 반대로 매우 쾌활하고 사교적인 성격으로 누구에게나 친절하게 대하여 처음 만나는 사람과도 쉽게 사귈다. 매사에 적극적으로 자신의 감정에 충실하게 행동하지만 상대방의 내면적 갈등을 잘 이해하지 못하는 다소 무신경한 면모를 가지고 있다.

(파이널 환타지(VIII))

게임의 전형성은 권선징악의 주제의 측면과 더불어 캐릭터 선정에서도 볼 수 있다. 남자 주인공은 대부분 잘생기고 능력 있으며 터프한 성격이지만 마음은 여린 남자로 그려지고, 여주인공은 능력이 뛰어나고 마음이 섬세하며 모든 면에서 만능일 경우가 많다. 「파이널 환타지(VIII)」의 캐릭터 소개에서처럼 주된 인물은 게임자의 잠재된 욕구를 충족시킬 수 있는 매력적 인물로, 스킨의 라이벌인 사이퍼 역시 대등한 실력에 호전적 특징을 지닌 인물로 설정되었고, 스킨과 리노아의 사랑은 멜로 드라마적 구성을 지닌다. 또한 여전사나 마녀의 경우 금발에 17세라는 젊은 훈련 교관, 요염한 마녀 이데아처럼 흥미를 자극하는 인물을 선택한다. RPG의 주인공은 주로 인간으로 게임 속 행동은 일상적인 현실을 더욱 순수로 강화시킨 삶을 드러내고자 한다. 갈등의 원인 역시 전형적으로 게임 속 세계는 개인적 갈등에 의해 괴로워하기보다는 외적 세계가 충돌하여 갈등이 발생하는 특징을 나타내면서 흔히 발단부분에서 괴물이 침입하여 혼란을 야기한다. 아이템의 경우 역시 RPG에서는 전형적으로 나타나는데 무기(방어구), 액세서리, 일반 아이템(음식물, 약초 등)으로 나뉘며 캐릭터 직업에 따라 약간의 변화가 생긴다.

이처럼 게임은 내용적 측면에서 대중문화적 성격을 지녔다. 이러한 성격으로 인해 게임자는 대중문화의 독자들처럼 게임을 통해 초월적 능력을 지닌 주인공으로 탈바꿈하여 현실에서는 이를 수 없는 강자에 대한 복수를 실현하게 된다. 게임은 대중문화의 자리를 넘겨받은 욕망을 충족시

키는 정신적 위안처이면서 일종의 백일몽이고 집단적 꿈의 표현이라는 가설을 입증하게 된다.

## 5. 게임 서사의 한계와 극복

RPG는 그래픽, 애니메이션, 전투 시스템 등 기술면에서 상당히 정밀하고 섬세한 공예품의 경지에 다다르고 있다. 그러나 RPG의 주인공들이 악을 물리치고 세계를 구현함에 있어 구현세계나 인물이 구체적으로 묘사되지는 않는다. 또한 목표 달성을 위한 결과 위주의 평가는 수단의 적합성에 문제시 될 수 있다. 이로 인해 아이템 습득이나 임무 달성을 위해서는 도둑질이나 살생까지도 허용되거나 당연시 할 수 있는 한계를 갖는다. 살인과 전쟁이 난무하는 전투 위주의 게임을 지양하고, 긍정적 가치관을 심어주며 우리의 역사와 문화를 담고 있는 소재의 다양한 게임화도 고려되어야 할 것이다.

호이징하가 놀이는 창작적이고 예술적인 것과 가까우며 플라톤과 아리스토텔레스가 놀이를 성인 활동의 모방으로 간주하고 어린이의 놀이 본능을 길러주어야 한다고 했던 것처럼 놀이는 아이들을 균형적으로 발달시키는 중요한 교육 수단이면서 어린이로 하여금 스스로 하나의 세계를 만들어주는 활동의 장인 것이다(호이징하: 318).

많은 청소년들은 「스타크래프트」가 유행하면서 대중화된 컴퓨터 게임을 통해 대부분의 서사체험이 이루어지고 있다고 해도 과언이 아니다. 나아가 게임은 청소년이 가장 즐겨워하는 문화 형태로 어떠한 게임 텍스트가 구성되는가에 따라 청소년에 끼치는 정서적 파장은 심각하게 나타난다. 주인공이 보여주는 휴머니즘은 설교나 연설을 초월한 강한 정서적 교육 메신저의 역할을 담당할 수 있을 것이다. 이지영(2002)은 게임을 통해

사회화 습득과 학습동기 고취, 자아의 초월과 서사적인 경험, 언어적인 작용 속에서 국어과 문학교육의 가능성을 타진하고 있다. RPG는 개인의 욕망과 욕망이 부딪치는 대전(對戰)게임으로 따라서 단순히 이기고 지는 게임에서 나아가 휴머니즘-따듯한 인간에 대한 사랑을 묘사하며, 게임자는 주인공을 통해 활력 넘치는 생명감을 느낄 수 있어야 한다. 이러한 과정에서 기존 문학 교육이 갖고 있는 인간성 탐구의 역할도 함께 모색될 수 있을 것이다.

게임서사는 문학의 효용가치 뿐만 아니라 휴머니즘적 세계관을 표현할 수 있으며 이상(理想)을 가상의 공간에서 대리만족을 통해 실현할 수 있는 가능성을 견지하고 있다는 점에서 문학의 영역과 공통성을 갖는다.

## 참고 문헌

파이널 환타지 VII

- 권병수(1997), 「상호작용적 텍스트의 사용과정에 관한 연구」, 서울대학교 석사학위논문.
- 김종혁 저(2002), 『게임 시나리오 개론』, 사이버출판사.
- 김종희·최혜실 편저(2001), 『사이버문학의 이해』, 집문당.
- 김창배(1999), 『21C 게임 패러다임』, 지원미디어.
- 민덕기·민경임 공저(2001), 「게임에서 무엇을 배울까?」, 『청주교육대학교 논문집』 38, 청주교육대학교.
- 박상우(2000), 『게임, 세계를 혁명하는 힘』, 씨엔씨미디어.
- 박성봉 저(1999), 『대중예술의 미학』, 동연.
- 박성봉 편역(2000), 『대중예술의 이론들』, 동연.
- 유인숙(2002), 「국어과 학습 동기 유발을 위한 게임텍스트의 연구」, 신라대학교 석사학위논문.
- 이재현 편저(2002), 『인터넷과 온라인 게임』, 커뮤니케이션북스.
- 이주한(1997), 「컴퓨터 게임의 상호작용성에 관한 연구」, 서강대학교 석사학위논문.
- 이진우(2000), 「다중참여 컴퓨터 게임의 상호작용성에 관한 연구」, 연세대학교 석사학위논문.
- 최유찬(2002), 『컴퓨터 게임의 이해』, 문화과학사.
- 최혜실(2001), 『디지털시대의 문화읽기』, 소명출판.
- 가와베 가즈토 저, 김태완 역(2000), 『welcom to 게임 시나리오』, 시나리오친구들.
- 아리스토텔레스 저, 천병희 역(1998), 『시학』, 문예출판사.
- 밥 코튼·리처드 올리버 저, 박해천 외 역(2002), 『하이퍼미디어는 어디로 가는가』, 디자인하우스.
- 캐스린 홈 저, 한창엽 역(2000), 『환상과 미메시스』, 푸른나무.
- 질 들뢰즈 저, 이정우 역(2002), 『의미의 논리』, 한길사.

J. 호이징하 저, 김윤수 역(2003), 『호모루덴스』, 까치.

J. 데이빗 볼터 저, 원철 역(1997), 「전자적 글쓰기 공간에서의 문학」, 『오늘의 문예 비평』, 세종출판사.

자넷 머레이 저, 한용환·변지연 공역(2001), 『인터랙티브 스토리텔링』, 안그라픽스.

자끄 구아마르 저, 대중문학연구회 편(1995), 『대중문학이란 무엇인가』, 평민사.

마이클 하임 저, 여명숙 역(1997), 『가상현실의 철학적 의미』, 책세상.

로저 카이와 저, 이상률 역(2002), 『놀이와 인간』, 문예출판사.

테드 프리드만(Ted Friedman)(2002), 「컴퓨터 게임과 텍스트 상호작용」, 이재현 편저, 『인터넷과 온라인 게임』, 커뮤니케이션북스.

■ Abstract

A study on the narration in a game

Chae, Sae-me

Computer game is a process of realizing his intention in the virtual world. The gamer is a creator who leading story, as well as a character who experiences it by himself.

In the Role Playing Game (RPG), the narration was completed as the character accomplishes its roles or ultimate goal. The game-story demands active share unlike the story telling of traditional literature text; they need to take part in the game by clicking the mouse.

The text of RPG is a kind of drama text in the view of format, and popular literature in the context. Its Originative characters, frame of space and time, events, dialogues, response to stress, constitution have same characteristics as the drama text.

The text of game has the same features of popular literature for the interest, such as popular theme, superhuman-like hero, rewarding the good and punishing the wicked, conflict between protagonist and antagonist. And the typical scheme of popular literature provides virtual experience for escapism without sacrificing the feeling of reality.

The condition in the computer game is a mythological, legendary and fantastic world. The deeply resided desire for taking sanctuary in the dark was realized in the mythology. In the context of RPG, this magical world is the playground. The

antagonist is a magician or monster. The knight was transformed to fighter, and the dragon is a monster.

But, the character or the circumstances of the RPG are not described to the smallest detail. Also the theft and homicide for the playing role was tolerated. We should try to make game text with positive value not the mass destruction and killing fields.

[Key word] game, popular literature, hypertext, drama, narration