

# 구조주의적 스토리텔링 모델의 게임에의 적용 가능성

박태순

연세대학교 커뮤니케이션연구소

pky0408@daum.net

An Apply of Structuralistic Storytelling Model to Game Design

Park Taesoon

Lab. of Communication Yonsie University

## 요 약

구조주의적 스토리텔링 모델인 영웅스토리텔링 모델을 통하여 컴퓨터게임의 스토리를 분석해 보고자 하였다. 주로 전통적 매체를 대상으로 적용되었던 스토리텔링 모델을 게임에 적용하려 한 것은, 그 모델이 단순히 이야기의 캐릭터와 사건을 정리한 수준의 것이 아니라 인간의 심리적 본성을 추구하여 만들어진 것이기에 가능하다고 생각하였다. 영웅스토리텔링 모델을 이용하여 고전적 게임인 테트리스를 분석하였는데 7원형과 12여정이 테트리스에서도 유효하게 나타남을 알 수 있었다. 다만, 게임이용자가 직접 주인공이 되는 게임스토리의 특성을 배려할 필요가 있었다.

## ABSTRACT

This article attempts to analyze story of computer game by structuralistic storytelling model. The storytelling model is mainly used in traditional media. But the model is made not only by analyzing the text of story but also chasing the human psychological instinct, so I thought that it is applicable to computer games. Tetris, one of classical game was the object of analysis in this article. As a result, the 7 archetype and 12 journey of hero storytelling model were also available in tetris. The characteristic that the game user becomes protagonist itself must have been taken into account while analyzing game.

**Keywords** : structuralism(구조주의) hero storytelling model(영웅 스토리텔링 모델)  
tetris(테트리스) archetype(원형) journey(여정)

## 1. 서론

구조주의적 스토리텔링 모델을 게임에 적용 혹은 접목하기에 앞서 우선 살펴야 하는 것이 게임을 스토리텔링 모델로 설명하려는 것이 타당한가일 것이다. 곧 게임에 대한 서사적 접근이 유의미한가를 먼저 점검하는 것이 순서일텐데, 이는 이제 다소 진부해진 측면도 있는 루돌로지(Ludology)와 내러톨로지(Narratology) 논쟁을 짚고 넘어가려는 것이다.

루돌로지와 내러톨로지 논쟁은 기본적으로 게임을 서사이론으로 설명하는 것이 타당한가에 대한 논란이다. 내러톨로지라는 용어는 러시아 서사학자인 토도로프(Todorov)에 의해 처음 쓰여졌는데 이러한 입장에서 게임을 본다는 것은 게임을 하나의 진화된 내러티브로 이해하는 것이다. 이에 반해 루돌로지적 입장은 게임에서의 서사를 무시하거나 그 중요성을 낮게 본다. 루돌로지라는 용어는 율(Jesper Juul)의 1982년 연구에서 처음 나왔는데, 이후 프라스카(Gonzalo Frasca)의 1999년 “Ludology meets narratology” 출간을 기화로 많이 알려지게 되었다[1].

루돌로지의 대두는 게임의 특성을 최대한 배려하려는 의도에서 나온 것으로 생각되는데, 이는 그 이전까지 심리학이나 사회학 등의 분야에서 효과연구에 치중되어 있는 게임연구를 미디어 자체에 대한 연구로 방향전환시켰다는 점에서 큰 의의가 있다[2].

하지만 루돌로지의 입장은 그 자체의 큰 의의에도 불구하고 내러톨로지를 대체할 수는 없는 것으로 보인다. 서사 혹은 스토리는 모든 매체에서 본질적인 기능을 여전히 담당한다. 디지털 매체의 상호작용성이 스토리텔링에 여러 영향을 끼친 것은 사실이지만, 스토리의 본질을 대체하지는 못했다고 지적되기도 한다[3].

또한 어떤 연구자는 두 입장의 차이는 분석대상의 게임 유형에 따른 차이일 뿐 게임의 본질적이면서도 독특한 서사적 특성을 제대로 반영하지는 못하고 있다고 본다[4]. 처음에 루돌로지를 주창했

던 어떤 연구자는 내러톨로지와 루돌로지의 논쟁은 있지도 않았다고 하면서 게임을 이해하는데 서사가 여전히 유용함을 밝히기도 하였다[5].

결론적으로 보면, 루돌로지와 내러톨로지는 서로 배타적인 이론으로서 존재하는 것이 아니라 같은 관심사에 대해 관점이 다른 이론이었던 것으로 보는 것이 타당할 것이다. 게임에서도 서사이론은 여전히 유용하다. 다만, 그 서사가 전통적인 형태인가, 아니면 새로운 유형의 것인가에 대한 관점의 차이가 있었던 것으로 보이는 것이다.

기실 서사이론이 게임에도 유용할 수 있는 것은 서사이론이 비단 이야기에 관한 이론이 아니라 인간에 관한 이론이기도 하기 때문이다. 서사는 인간의 존재방식을 모사한 것으로서 인간의 영혼을 고양시키는 기능도 한다[6]. 서사는 인간의 욕망과 관련된 것으로서 그 욕망을 대리만족시켜주기도 하고 정확시켜주기도 한다. 이렇게 인간 자체, 인간의 욕망과 관련된 서사이론은 게임에도 여전히 유용할 수밖에 없을 것이다.

본고에서의 문제의식도 바로 이러한 점에 착안한 것이다. 구조주의적 스토리텔링 모델은 기본적으로 인간의 욕망 속에서 드러나는 구조적인 캐릭터와 사건들을 밝혀내고자 한다. 인간의 욕망이 매체가 바뀐다고 하여 바뀌지는 않을 것이다. 바뀌는 것은 매체의 형식에 의한 이야기전달방식일 것이다. 그런 점에서 구조주의적 스토리텔링 모델의 게임에서의 접목가능성을 착안하였으며 또한 게임의 특수한 이야기전달방식을 배려해야 함도 같이 고민할 필요를 느꼈다.

이러한 문제의식 속에서 이후 이론적 배경으로서 우선 구조주의적 스토리텔링 모델을 먼저 정리할 것이다. 더불어 본고에서 주로 차용하고자 하는 영웅스토리텔링에 대해서도 점검할 것이다. 이후 그러한 이론적 배경 하에서 하나의 게임을 분석해볼 것이다. 분석대상 게임으로는 러시아에서 개발되어 세계적인 인기를 끌었던 테트리스를 삼았다. 단순히 보이는 게임인 테트리스를 분석대상으로 삼는 것은 앞서 간략히 언급한 루돌로지와 내러톨로

지의 논쟁을 의식한 것이다. 서사이론으로서 쉽게 설명이 되는 게임들은 대개 전통적인 서사의 형태가 많이 들어가 있는 RPG, 어드벤처 게임의 경우이다. 하지만 이러한 장르 이외의 게임을 서사이론으로서 설명하는 것은 쉽지 않기 때문에 분석대상의 게임 유형에 따른 차이에서 루돌로지와 내러톨로지의 유용성이 결정된다는 지적도 나오는 것이다. 이러한 지적을 피하기 위해서는 그동안 서사이론으로서 쉽게 접근이 어려웠던 게임을 분석대상으로 삼는 것이 필요할 것이고, 바로 이러한 이유로 테트리스를 대상으로 삼고자 한 것이다. 마지막으로 이러한 분석의 결과를 바탕으로 한 함의를 점검하며 마무리를 하고자 한다.

## 2. 구조주의적 스토리텔링 모델

### 2.1 이론적 연원

구조주의적이라 함은 문자 그대로 ‘구조’를 중요시함을 의미한다. 서사에서 개별 캐릭터보다는 그 캐릭터가 다른 캐릭터와 갖는 관계를 파악하는 것을 일차적인 관심사로 갖는다. 가령 백설공주를 본다면 주인공의 배경, 외모, 성격 등에 대한 세세한 관심보다는 주인공이 다른 캐릭터와 어떠한 관계를 형성하며 전체적인 서사의 구조 속에서 어떠한 위상을 갖는가를 중요시한다. 이는 비단 캐릭터뿐만 아니라 사건에서도 마찬가지로 관점을 갖는다. 즉 개별 사건을 세세하게 따지기 보다는 그 사건이 다른 사건들과 갖는 관계를 중요시하는 것이다.

이러한 구조주의적인 이론은 개별 요소들을 등한시한다는 비판을 받을 수 있다. 하지만 전체적인 서사의 구조를 일목요연하게 파악할 수 있게 해준다는 점에서는 그러한 비판을 상쇄할만한 가치도 충분히 있다고 보여진다.

구조주의적 스토리텔링 모델의 일차적 연원은 러시아의 형식주의적 서사학자인 프로프(Propp, V)에게서 찾을 수 있다. 그는 러시아 민담 백여개를 분석한 후 공통적으로 활용되는 7개의 인물을

찾아냈고, 또한 31개의 일련의 사건들이 공통적으로 이루어짐도 찾아냈는데, 그는 그 일련의 사건들을 기능(function)이라 명명했다[7].

[표 1] 프로프의 기능

기호	내용
α	가족구성원 혹은 영웅이 소개된다.
β	가족중의 하나가 집에서 나간다.
γ	주인공에게 금지가 주어진다.
δ	금지가 위반된다.
ε	악한이 정탐을한다.
ζ	악한이 희생자에 대한 정보를 얻는다.
η	악한이 희생자를 속이려든다.
θ	희생자가 속아 자기의사에 반하여 적을 돕는다.
A	악한이 가족들 중의 하나에게 해를 입히거나 욕을 한다.
a	가족 중의 한사람의 무엇인가가 결핍되어있거나 무언가를 소망한다.
B	불행이 알려져 주인공이 떠나게 된다.
C	추구자(주인공)는 대응행위를 할 것을 수락한다.
↑	주인공이 집을 떠난다.
D	주인공은 시련을 겪지만 그것으로 마법적인 물건이나 보조자를 얻는다.
E	주인공은 미래의 증여자의 행동에 반응한다.
F	주인공은 마법적물건의 사용법을 알게 된다.
G	주인공이 찾는 물건이 있는 장소로 인도된다.
H	주인공과 악한이 직접 싸운다.
J	주인공이 낙인을 찍힌다.
I	악한이 진다.
K	최초의 피해 혹은 결핍이 소멸된다.
↓	주인공이 돌아온다.
Pr	주인공이 추적을 받는다.
Rs	주인공이 추적으로부터 구출된다.
O	주인공은 자기집이나 다른 나라에 몰래 도착한다.
L	가짜주인공이 거짓 주장을 한다.
M	어려운일이 주인공에게 주어진다.
N	그일이 해결된다.
Q	주인공이 인정을 받는다.
Ex	가짜주인공 또는 악한이 노출된다.
T	주인공이 새모습을 얻는다.
U	악한이 벌을 받는다.
W	주인공이 결혼하여 옥좌에 올라간다.

[표 2] 프로프의 인물

인물	역할
악한	주인공과 싸움
증여자	주인공에게 마법적인 물건을 제공
보조자	주인공을 도와 힘든 일을 달성케 함
공주/그녀의 아버지	도와줄 사람을 구함/ 어려운 과제를 줌
파견자	주인공에게 사명을 부여하여 파견함
주인공	무엇인가를 찾아나서거나 악한과 싸움
가짜 주인공	주인공이라고 주장하지만 정체가 탄로남

프로프의 이론은 이제껏 직관에만 의존해왔던 민속 문학자들의 연구방법에 새로운 지평을 열어주었을 뿐만 아니라, 기호학자들에게는 러시아 민담을 넘어서 어떠한 설화과정도 파악할 수 있게끔하는 보다 추상적인 모델의 완성에 이론적인 토대를 제공해주었다[8].

특히 그의 이론은 그레마스(Greimas, A)의 구조생성 기호학에 지대한 영향을 끼쳤는데, 이중 그레마스에 의해 구성된 행동자 모델은 프로프의 7인물을 보다 축약하는 대신에 그들의 관계를 보다 명확히 하고자 한 것이다[9].



[그림 1] 그레마스의 행동자 모델

이 모델에서 추후 원조자와 대립자는 주인공의 양상적 속성이 외화되어 나타난 것일뿐 본질적인 의미는 없다는 비판을 받으며 생략되기도 한다[10].

그레마스는 프로프의 인물 뿐 아니라 기능에 대해서도 수정을 가한다. 그는 기능 목록 중에서 서로 대립관계, 즉 계열관계를 갖는 기능들의 쌍들과 아울러 통합관계를 갖는 기능들을 추출했다. 먼저, 계열관계를 갖는 기능들의 쌍들은 다음과 같은 유형의 짝으로 나타난다[11].

출발 vs 귀환

- / 결핍의 창조 vs 결핍의 해소
- / 금기의 설정 vs 금기의 단절
- / 등등

그레마스는 이러한 방법으로 프로프의 31개 기능들을 서로 대립되는 20개의 쌍으로 묶었다. 이처럼 의미의 기본 구조의 성격을 띠고 있는 ‘내용의 비시간적 조직’을 그는 구성모델이라고 부른다.

그러나 이야기 속에는 비단 기본 의소의 대립으로 해석할 수 있는 비시간적인 기능들의 쌍들만 있는 것이 아니다. 시간적인 질서를 따르는, 즉 통합관계를 이루는 기능들의 연쇄도 있는 것이다. 그레마스가 시련(épreuve)이라고 부르는 설화연사가 바로 그것이다. 이는 설화가 하나의 의미, 하나의 방향을 구비한 것으로 간주하고, 그래서 오직 일정한 의도성에 의해서 뒷받침되는 것으로 이해한다. 이러한 관점에서 그레마스는 3개의 시련을 제시한다.

- 자격시련 : 주체는 시험, 경쟁, 입회식 등을 통해 능력과 적합성을 갖추게 된다.
- 결정시련 : 주체는 일정 수의 행동들을 실현하면서 스스로를 완수시킨다.
- 영광시련 : 주체는 그가 하는 것과 그것을 통해서 그가 존재하는 상태에 대한 인정을 획득한다.

간단히 말하면, 영웅은 영웅이 되기 위한 일종의 통과의를 지나고(자격시련), 과업을 성취한(결정시련) 주인공은 영웅으로서 인정받고 승배의 대상이 되는 것이다(영광시련). 여기서 자격시련과 결정시련은 영웅의 행위를 통해서 극복되는 것이므로 행동적 차원의 문제이지만, 영광시련은 영웅의 행위보다는 영웅이 대중들에게 영웅으로서 인식될 수 있는가의 인식적 차원의 문제가 된다. 이러한 설화 구조는 어떤 점에서 보면 우리의 삶의 과정을 잘 축약한 것처럼 보인다. 우리의 삶도 일련의 시험을

거쳐 자신의 자질을 확립한 다음, 사회라는 공간에서 무엇인가를 실현하고 자신이 이룩한 것에 대해 타인에게 평가되는 과정을 거친다. 이러한 이유로 그레마스는 민담을 “행동도식으로 제시된 삶의 의미에 대해 인간의 상상력이 제공하는 것 중의 하나”라고 해석하고 있다[12].

이렇게 프로프와 그레마스에 의해 활성화된 구조주의적 스토리텔링 모델 연구는 후학들에 의해서 지속되며 현대적 실정에 맞게 보완된다. 그 중의 하나가 바로 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler)에 의한 영웅 스토리텔링이다.

## 2.2 영웅스토리텔링

보글러는 그의 이론이 칼 융(Carl Jung), 조셉 캠벨(Joseph Campbell), 프로프에 의해 영향을 받고 완성되었음을 밝히고 있다[13]. 실제로 그의 이론의 내용을 보면, 영웅의 원형은 프로프에게서, 영웅의 여정은 캠벨에게서, 그리고 영웅 원형의 내면적 속성에 대해서는 융을 비롯한 정신분석학자에게서 도움을 받았음을 알 수 있다. 주요 내용을 보면 다음과 같다. 우선 그는 7가지의 원형을 제시한다.

[표 3] 영웅 원형

원형	주요 특징
영웅(Hero)	프로타고니스트(protagonist), 정체성과 완전함을 찾아 헤매는 에고(ego)를 표상
정신적 스승(Mentor)	영웅의 가장 높은 수준의 영감을 표상, 영웅이 되고자 하는 모습
관문수호자(Threshold Guardian)	우리 모두가 대면하는 일상적인 장애물을 표상
전령관(Herald)	모험에의 소명을 전달, 변화의 필요성을 선포하는 중요한 심리적 기능을 수행
변신자재자(Shapeshifter)	아니무스(animus), 아니마(anima)의 에너지를 표현, 모습 혹은 마음을 바꿈으로써 영웅이 하나의 인물로 이해하는데 어려움을 제공
그림자(Shadow)	안타고니스트(antagonist), 사물의 어둠과, 표출되지 못한, 성취되지 못한, 또는 수용을 거부당한 측면의 에너지를 표상
장난꾸러기(Trickster)	악의없는 장난을 치고 싶어 하는 에너지와 변화에의 욕망을 구현

보글러는 이 7가지 원형이 실제로는 하나의 캐릭터가 여러 형태로 변한 것이라 이야기한다. 그 하나의 캐릭터는 바로 우리들 자신인데, 인간이 여러 가지 다면적인 성격을 지닌 점을 지적하는 것이다. 결국 원형은 우리가 이런저런 양상으로 살아가는 모습을 반영하고 있다. 바로 이러한 점에서 원형은 중첩되어 나타난다는 특성을 지니게 된다. 우리의 살아가는 모습은 상황에 따라 많이 변한다. 마치 우리가 누구에게는 도움을 주면서 다른 사람에게는 해를 끼치는 역할을 하기도 하는 것과 마찬가지로이다. 정신적 스승 역할을 하면서 그림자의 역할, 장난꾸러기, 변신자재자의 역할도 맡을 수 있는 것이다. 이야기의 전개과정에 따라 한 캐릭터라도 여러 역할을 중 중첩적으로 수행할 수 있다.

원형 중에서 특히 특이한 것은 변신자재자이다. 다른 구조주의적 모델에서 찾기 힘든 역동적인 캐릭터이다. 이것이 표현하고 있는 아니무스, 아니마는 융이 이야기한 바의 남성 안에 내재한 여성성과 여성 안에 내재한 남성성을 의미한다. 이 에너지를 표현한다는 것은 적대적인 캐릭터에서 우호적인 캐릭터로, 혹은 그 반대로 변할 수 있는 캐릭터를 의미한다. 복잡다양한 현대적 스토리에 맞추기 위해 다소 모호할 수도 있는 원형을 설정한 것으로 보이기도 하는데, 기실 보글러가 처음 주창한 캐릭터는 아니며 이미 캠벨에 의해서 언급이 된 바가 있다[14].

보글러는 프로프의 기능과 유사한 영웅의 여정을 정리했다. 프로프의 31개에 비해서 12개로 줄어들어 보다 추상화되었는데, 간단히 요약하면 다음의 표와 같다.

[표 4] 영웅의 여정

구분	여정	내용
1	일상세계	미지의 세계로 여행을 떠나기 전의 영웅의 고향으로 영웅은 결핍된 것이 있다.
2	모험에의 소명	결핍된 것을 채우기 위해 모험을 떠나야 함을 알게 된다.
3	소명의 거부	위험할 수도 있는 미지의 세계로 여행을 떠나기 주저한다.

4	정신적 스승과의 만남	모험을 받아들이게끔 하고, 모험에 필요한 지식과 기술을 전수해주는 이를 만난다.
5	첫관문의 통과	영웅의 의지로 처음으로 미지의 세계에 접근하여 첫 관문수호자를 극복한다.
6	시험, 협력자, 적대자	영웅은 시험에 들게 되고 그 속에서 협력자와 적대자들을 만나게 된다.
7	동굴 가장 깊은 곳으로의 접근	최대의 도전을 맞기 직전의 배이스캠프와 유사한 상황
8	시련	최대의 도전을 겪은 후 주인공은 죽음을 맞은 후 다시 재생된다.
9	보상	큰 고생을 한 주인공에게 소정의 보상이 주어지는데, 주인공에게 결핍되었던 것이 채워진다.
10	귀환의 길	영웅이 고향으로 돌아오는데, 악당이 반격을 한다.
11	부활	영웅이 일상세계로 돌아오기 전에 정화의 단계를 거친다.
12	영약을 지니고 귀환	영웅은 미지의 세계에서 무언가를 얻어서 고향으로 돌아온다.

이러한 영웅스토리텔링모델은 특히 현대의 다양한 이야기를 분석하거나 구축하는 틀로써 각광을 받고 있다. 게임에서도 이러한 모델을 활용하여 스토리를 분석하고자 한 연구는 이미 시도된 바가 있다[15,16]. 하지만 이들 연구는 오히려 그 결론에서 영웅스토리텔링모델이 컴퓨터게임에서는 적합하지 못하다는 느낌을 받게 해준다. 영웅 원형이나 영웅의 여정이 게임에서는 생략되는 경우들이 많이 발생하기 때문이다. 완벽하게 모델에 들어맞지는 않더라도 일정한 적합성은 보여주어야 하는데 그렇지 못하고 있는 것이다.

이는 모델을 다소 도식적으로 적용한 것에 기인하는 것이 아닌가 판단된다. 다시 말하면, 모델의 외형적 열개가 잘 들어맞는가에 집중하여 적용한 것으로 보이는데, 모델의 적용에는 그 외형적 열개도 중요하지만 그 모델 형성의 이론적 연원과 취지도 같이 고려해야 할 것이다.

영웅스토리텔링 모델은 어떤 캐릭터가 어떤 방식으로 사건들을 치른다는 것을 도식적으로 정리한 단순한 모델이 아니다. 캐릭터와 사건이 발생하게 되는 인간의 심리적 본능을 이론적으로 추적하여 이를 알기쉽게 유목화한 것으로, 중요한 것은 외형적인 캐릭터나 사건이 아니라 인간의 심리적 본능이나 연원의 맥락에 들어맞는가이다. 스토리는 현실로부터 도망쳐 나오는 수단이 아니라 오히려 우리를 실고 현실을 찾아나서는 추진체이며 실존의 부정적인 상태에서부터 질서를 찾아내려는 우리들의 가장 진지한 노력이라고 한다[17]. 중요한 것은 이러한 스토리의 본질적인 기능, 심리적인 기능을 수행하는 가이지 그것이 인간캐릭터로 나오는 가 혹은 동물로 나오는 가 등의 문제는 큰 의미가 없다는 것이다. 여정도 마찬가지이다. 그것이 행동의 차원에서 명확히 수행되는 가 혹은 인식의 차원에서 순식간에 흘러가는가는 중요하지 않은 것이다. 살펴보아야 할 것은 우리의 심리적 본능을 채워줄 수 있는 요소나 기능이 적절히 채워지고 있는가이다.

본고는 이러한 관점에서 앞선 게임에 그러한 원형이나 여정의 요소들이 적절히 배치되고 접목되고 있는가를 살펴보려는 것이다.

### 3. 테트리스 분석



[그림 2] 테트리스

### 3.1 테트리스의 원형

어떠한 이야기이든 절대적으로 빠질 수 없는 캐릭터는 주인공인 프로타고니스트와 그에 대적하는 안타고니스트이다. 모든 이야기가 두 캐릭터간 갈등의 전개과정을 다루고 있는 것이기 때문이다. 보글러의 영웅의 원형에서 이 두 캐릭터는 영웅과 그림자로 표현된다. 우선, 가장 중요한 캐릭터를 살펴보려는 것인데, 테트리스에서는 명확하게 그래픽적으로 등장하는 캐릭터가 나타나지 않는다. 그래픽적으로 캐릭터라고 할만한 것은 한 판의 게임이 끝났을 때 상단의 창에서 잠시 등장하여 춤을 추는 러시아 할아버지 캐릭터뿐이다. 하지만 아바타의 역할도 수행하지 않고 있는 이 캐릭터를 프로타고니스트나 안타고니스트로는 볼 수는 없다.

기실, 캐릭터가 등장하지 않는 게임은 많은 편이다. 특히 게임역사의 초창기에 등장한 게임들에 그런 경우가 많은데, 벽돌깨기나 팡(Pong)같은 게임들이 대표적이다. 또한 캐릭터가 등장하기는 하더라도 직접적으로 프로타고니스트나 안타고니스트로 상징하기 어려운 게임들도 많다. 가령 스타크래프트를 보자. 이 게임에는 이른바 유닛(unit)이라는 다수의 캐릭터가 등장하지만, 이들은 게이머가 조종하는 캐릭터일뿐 프로타고니스트로 볼 수 없다. 그렇다고 이들 게임에서 프로타고니스트가 없다고 볼 이유는 없다. 프로타고니스트는 이야기를 풀어나가는 주인공, 주체이다. 게임이라는 이야기를 풀어나가는 주체는 바로 게임을 하고 있는 게이머 자신이 된다[18]. 스타크래프트 역시 마찬가지로 파악할 수 있다. 다음은 스타크래프트 이용자에 대한 한 인터뷰 내용이다.

본 연구에 참여자들은 많은 경우 게임을 할 때 자신의 위치를 '사령관'이라고 표현하였다. PJ는 '나'는 '전쟁을 승리로 이끄는 지휘관'이라고 표현하였다.....스타는 '살기위한 전쟁'이며 여기서 지휘관으로서의 자신의 역할이 막대해진다. 그는 스타의 상황을 '먼 미래에...다른 행성에서 일어나는 일'로 인식하면서, 의식적인 차원에서는 그 상황을 현실로 보지는 않는다[19].

스타크래프트 이용자들은 대개 게임중에 스스로를 '사령관'이라고 인식한다는 내용이다. 이 사령관은 게임 전체를 주도하며 풀어나가는 주체이다. 전쟁을 다루는 이야기의 주인공이 된다. 결국 스타크래프트 이용자는 가상의 사령관이라는 주체가 되어 스스로 이야기의 주인공이 되는 것이다. 이는 테트리스에서도 마찬가지로 생각할 수 있다. 어려운 퍼즐을 풀기 위한 일종의 퍼즐해결사로서 가상의 주체가 형성되며 이용자가 스스로 주인공이 된다.

이렇게 이용자가 주체, 주인공으로 설정되는 것은 모든 게임에서 본질적으로 마찬가지인 것으로 보인다. 설령 이용자를 대신하는 아바타가 있는 게임이라고 하더라도 본질적인 주인공은 그 아바타가 아니라 그 아바타를 조종하고 있는 게임이용자를 주체로 보는 것이 타당할 것이다. 실질적으로 이야기를 풀어나가고 있는 것은 이용자이기 때문으로, 아바타는 단순히 주체를 형상화하고 있을 따름이다.

결론적으로 테트리스의 영웅, 프로타고니스트를 게임이용자 자신으로 본다면 안타고니스트를 찾기도 쉬워진다. 바로 이용자가 도전하고 있는 게임시스템 자체가 안타고니스트가 된다. 주인공이 대결하고 있는 상대는 어려운 퍼즐을 지속적으로 제시한다. 주인공은 퍼즐을 풀면서 그러한 어려운 과제를 제시하는 안타고니스트를 극복하려고 한다. 풀 수 없는 어려운 퍼즐을 제공하는 자와 어려운 퍼즐을 풀어나가려는 두 캐릭터가 테트리스라는 이야기의 근간을 이룬다.

장난꾸러기 캐릭터는 진지한 이야기에 활력을 불어넣어주는 역할을 한다. 우리의 삶에서 중간중간 휴식과 유머가 필요한 것과 마찬가지로 존재의미를 지니는 캐릭터이다. 테트리스에서는 한판을 깰 때 마다 등장하는 러시아 할아버지 캐릭터를 그것으로 볼 수 있을 것이다. 이 캐릭터는 한 스테이지가 깨질 때마다 상단의 창에서 튀어나와 춤을 추다가 다음 스테이지가 시작될 즈음에 나무 같고 리 같은 것에 끌려서 다시 창안으로 끌려들어가는 상당히 해학적인 상황을 연출한다. 고도의 집중력

을 발휘하여 하나의 시련을 극복하고 나면 잠시 이 캐릭터가 나와서 유머가 담긴 휴식을 취하게 해준다.

정신적 스승은 주인공의 높은 수준의 영감을 제시한다. 곧 주인공이 닳고 싶어 하는 모습이다. 또한 주인공에게 시련을 극복할 수 있는 지혜나 기술을 제공해주기도 한다. 테트리스에서 이러한 역할을 하는 것으로 화면 상단에 등장하는 하이스코어와 게임이 진행되지 않고 있을 때 자동적으로 진행되는 데모화면을 찾을 수 있다. 특히 초기의 오락실용 게임에는 대부분 하이스코어가 기록되게끔 되어 있다. 하이스코어에는 간단하게나마 자신의 이름도 기록할 수 있는데, 타인의 이름이 기록된 하이스코어는 자신이 갖고 싶거나 닳고 싶은 바의 것이 된다. 데모화면에서는 간략하게 게임진행방식이 나온다. 어떤 식으로 진행되는 게임인지를 가르쳐줌으로써 주저하고 있는 이용자가 게임을 시도할 수 있게끔 기본적인 기술과 지식을 알려주는 것이다.

전령관은 주저하고 있는 주체에게 모험이 코앞에 다가왔음을 알려주며 또한 정신적 스승과 유사하게 그 모험을 받아들일 준비를 하게끔 한다. 이러한 기능은 테트리스의 데모화면이 제공해준다고 볼 수 있다. 새로운 모험이 제시되고 있으며 더불어 그 모험을 용이하게 받아들일 수 있게끔 모험이 재미있으며 그다지 어렵지 않음을 보여준다. 데모화면이 정신적 스승과 전령관의 역할을 같이 수행하고 있는 셈인데, 이러한 원형의 중복은 다른 전통적인 이야기에서도 흔히 등장하는 것이다. 쉽게 예를 찾을 수 있는 것이 ‘반지의 제왕’에 등장하는 마법사인 간달프이다. 그는 주인공이 프로도의 모험이 시작되어야 함을 알리는 전령관의 역할과 프로도의 모험이 쉬워질 수 있도록 이모저모 도와주는 정신적 스승의 역할을 같이 수행하고 있다.

변신자재자는 간단히 말하면 주인공에게 도움이 되거나 해가되는 행위를 수시로 하는 원형이다. 흔히 MMORPG에 npc로 등장하는 몬스터가 게임에

서의 좋은 예가 될 것이다. 사냥 대상인 몬스터는 기본적으로 주인공을 죽일 수도 있는 캐릭터이므로 해로운 것으로 볼 수 있다. 하지만 다른 측면에서 본다면 사냥 시 경험치를 쌓게 해서 레벨업을 도와주는 고마운 캐릭터일 수도 있다. 비슷한 맥락에서 테트리스의 변신자재자는 퍼즐조각들을 설정할 수 있다. 기본적으로 퍼즐조각들은 맞춰서 없애야만 하는 장애물들이다. 그 조각들이 자칫 쌓이게 되면 게임이 종료되므로 주인공에게는 골치아픈, 해로운 존재일 수 있다. 하지만 다른 관점에서 본다면 주인공이 점수를 높이고 게임 환관을 깰 수 있게끔 도와주는 원천이 되기도 한다. 하나의 퍼즐조각 자체도 변신자재자의 기능을 수행한다. 퍼즐조각들을 없애기 위해서 꼭 필요한 모양의 조각이 있을 때, 다른 모양의 조각이 나온다면 그 조각은 주인공에게 이롭지 못한 것이 된다. 하지만 원하던 조각은 주인공에 도움을 준다. 또한 화면 우측에 보이는 ‘STATS’ 부분도 변신자재자의 역할을 한다고 볼 수 있다. ‘STATS’는 아마도 Statistic을 의미하는 것으로 보이는데, 이 부분에서는 게임을 진행하는 동안 나온 퍼즐조각을 종류별로 그 비율을 보여준다. 어떤 퍼즐조각이 나온 비율이 작다면 추후에 나올 가능성이 높을 것이므로 게임을 진행하는데 도움을 받을 수 있다. 하지만 통계는 통계일 뿐으로 나온 비율이 적다고 하여 꼭 금세 그것이 나오는 것은 아니다. 때문에 통계만 믿고 나올 것으로 기대하여 게임을 진행하다가 낭패를 볼 수 있다. 이런 면에서 이 ‘STATS’부분도 변신자재자의 기능을 수행하고 있다 하겠다.

관문수호자는 일상의 방해물들을 표상하는 것인데, 대개 그림자, 안타고니스트의 부하처럼 등장한다. 관문수호자의 주요 역할중의 하나는 시험하기이다. 일정한 시험을 제출하여 그 시험을 통과한 영웅이 일정한 능력을 부여받게 해주기도 하는 것이다. 테트리스에서는 가장 유사하게 관문수호자로 생각할 수 있는 것이 스테이지 막판에 빨라지는 시간이다. 테트리스는 기본적으로 시간에 의해 레벨디자인이 된 게임으로 보인다. 스테이지가 진행



될수록 게임진행시간, 즉 퍼즐조각이 내려오는 시간이 빨라지면서 게임이용자를 어렵게 한다. 또한 한 스테이지라 하더라도 같은 시간으로 진행되는 것이 아니라 스테이지 막판으로 갈수록 점차 시간이 빨라진다. 이용자가 그러한 시간의 압박을 극복하고 주어진 조건의 줄을 모두 제거하게 되면 관문수호자의 시험을 통과한 것이 되고, 그렇지 못하면 다시 이야기를 처음부터 풀어나가야 한다. 관문수호자의 시험을 통과한 자 만이 능력을 인정받고 다음 관문으로 넘어갈 수 있는 것이다.

지금까지 영웅의 원형과 관련한 테트리스의 요소들을 접합한 내용을 간단히 표로 정리하면 다음과 같다.

[표 5] 테트리스의 원형

원형	테트리스의 요소
영웅(Hero)	게임이용자 자신
정신적 스승(Mentor)	하이스코어, 데모화면
관문수호자(Threshold Guardian)	스테이지 막판에 빨라지는 시간
전령관(Harald)	데모화면
변신자재자(Shapeshifter)	퍼즐조각
그림자(Shadow)	게임시스템
장난꾸러기(Tricster)	캐릭터로 등장하는 러시아 할아버지

기실 게임에서의 캐릭터 원형을 설정한 것은 오래되었다. 지니 노박(Jeannie Novak)은 보글러의 영웅모델과 유사한 영웅, 멘토르, 새도, 조력자, 가디언, 트릭스터, 해럴드의 7가지 원형을 제시하고 있다[20]. 조력자 대신에 변신자재자가 들어가 있는 것이 보글러의 모델과 유일하게 다른 것이다. 물론 그녀는 원형만 제시했을 뿐 이를 이용해 게임을 분석하거나 하지는 않았으므로 그 적합성을 논하기는 어렵다. 다만 그녀 역시 원형을 캐릭터로만 이해한 듯하다. 원형을 설명하면서 적당한 캐릭터 그림을 통해 부연하고 있는데, 원형을 심리적인

근원으로 파악한다면 꼭 캐릭터로 이를 설명할 필요는 없었을 것이다. 게임 상에 나타나는 캐릭터를 포함하는 다양한 요소들로 그 시각을 넓혔다면 보다 폭넓게 게임을 이해하고 분석할 수 있었을 것이다. 이러한 아쉬운 점은 앤드류 롤링스와 어니스트 아담스의 논의에서도 비슷하게 보여진다[21]. 그들은 10개의 캐릭터 원형을 제시하는데, 그것을 그래픽적인 캐릭터로만 파악하고 있다는 인상을 준다.

### 3.2 테트리스의 여정

여정은 행동적 차원과 인식적 차원에서 같이 수반된다. 이는 그레마스가 이야기한 바의 자격시련과 결정시련이 행동적 차원에서, 영광시련이 인식적 차원에서 수행된다는 것과 궤를 같이 한다. 쉽게 말하면 주인공은 실제 행동을 통해 용을 죽이는 등의 이야기를 풀어나가지만, 주인공이 보상과 영광을 얻는 것은 행동이 아니라 주인공의 인식상에서 드러난다는 것이다. 그 경우 행동이 묘사되는 것이 아니라 인식상의 변화가 묘사된다. 게임에서도 마찬가지로 생각할 수 있다. 게임에서의 주인공인 이용자는 실제 행동을 통해 여정을 진행하지만, 행동이 아닌 인식상의 변화를 통해서 여정을 진행하기도 한다. 이러한 관점에 따라서 영웅의 여정 12가지가 테트리스에서 어떻게 이어지는가를 살펴 보겠다.

첫 번째 일상세계는 이용자가 게임을 이용하기 전의 말 그대로의 일상세계를 의미할 수 있다. 게임을 하기 전과 게임을 하는 동안은 별개의 세계에 있는 것이라 하겠다. 게임을 하는 것은 일종의 모험을 시작하는 것이다.

두 번째의 모험에의 소명은 이용자가 모험을 인식하고 이를 시도해야 함을 인지시키는 단계이다. 이용자는 게임을 구경하거나 이야기를 듣는 등으로 새로운 모험이 있음을 알게 된다. 하지만 곧바로 세 번째 단계인 소명의 거부 단계로 들어간다. 모험이 매력적으로 보이긴 하지만 경제적 대가를 지불할 정도로까지 매력적이진 못하거나 게임방법을

잘 모를 수도 있다.

이러한 거부는 네 번째 단계인 정신적 스승과의 만남을 통해 해소된다. 앞서 정신적 스승으로 데모 화면이나 하이스코어를 들었었다. 높은 스코어를 기록하고 싶은 욕망을 받아들이거나 게임방법을 알려주는 데모화면을 보면서 소명을 받아들이게 되는 것이다.

다섯 번째 단계인 첫 관문의 통과는 대개 첫 스테이지를 돌파하는 과정을 상정할 수 있다. 첫 관문을 통과하면서 이제 이용자는 모험에 익숙해지고, 또 다소의 능력도 배양된다.

시험, 협력자, 적대자로 표시되는 여섯 번째 단계는 시험을 통해서 협력자와 적대자를 적절히 구분해나가는 단계이다. 변신자재자였던 퍼즐조각은 유용한 경우와 불리한 경우가 있었다. 이를 빠른 시간 안에 파악하여 활용해야 한다.

일곱 번째 단계인 동굴 가장 깊은 곳으로의 접근에서 이용자는 자신이 극복해야 하는 가장 큰 적과 대적할 준비를 해야 한다. 이전까지 깨보지 못한 높은 난이도의 스테이지가 그것이 될 것이다. 게임 시스템이 제공하는 있는 그림자인 것이다.

여덟 번째 단계인 시련에서는 그 그림자와 직접 상대를 하게 된다. 그림자를 꺾게 되면 바로 아홉 번째 단계인 보상의 단계로 들어가게 된다. 이전까지 깨지 못했던 스테이지를 깬다는 성취감이나 하이스코어를 기록하게 됐다는 성취감이 그 보상이 될 것이다. 여기서 하나의 문제가 발생한다. 여덟 번째 단계에서 그림자를 깨지 못하면 어떻게 되는가이다. 곧 빨리 떨어지는 퍼즐조각들을 주체하지 못해서 게임이 종료되는 경우를 말한다. 이때는 다시 첫 번째 단계로 돌아가야 할 것이다. 이야기가 연속되는 것은 주인공이 그림자를 제압할만한 충분한 지식과 지혜를 갖춘 경우에 한한다. 게임이라는 독특한 형태의 스토리텔링이 제공하는 변이점으로 볼 수 있다. 주어지는 주인공이 아니라 직접 이용자가 주인공이 되기 때문인데, 주어지는 주인공은 작가가 적당히 각색해서 능력을 갖추면 되지만, 이용자 주인공은 스스로 노력을 해서 능력을 갖추어

야 한다. 스스로 만드는 이야기에서 능력이 안된다면 이야기의 처음으로 다시 돌아가서 다시 시도를 해야 하는 것이다.

귀환의 길은 열 번째 단계인데, 이 단계에서 주인공은 계속 모험의 세계에 남을 것인지, 일상세계로 돌아올 것인지를 선택한다. 그림자와의 대결에서 승리하여 일정한 보상을 얻었다고 판단한다면 이용자는 이제 일상으로 돌아오려 할 것이다. 만족할만한 게임스코어를 기록했다면, 혹은 원했던 스테이지를 깬다면 이제 이용자는 모험에서의 성취감을 갖고 일상세계로 돌아올 준비를 한다. 이 단계에서 또 하나 중요한 요소는 그림자의 반격이다. 끈질기게 능력을 배양하는 것은 주인공만이 아니다. 그림자 역시 그러하다. 이용자 주인공이 스스로 생각한 그림자를 제압했다면 게임시스템은 그보다 능력이 향상된 또 다른 그림자를 제시하며 주인공의 귀환의 길에 반격을 가한다. 즉, 높은 난이도의 스테이지를 주인공이 깨고 만족하고 있다면, 그보다 더 높은 난이도를 제공하며 그림자가 죽은 것이 아니라 변모했음을 알려준다. 귀환의 길은 안전한 길이 아니다. 오히려 가장 위험한 시련을 겪을 수 있는 길인데, 그것은 그림자가 죽지 않은 채, 혹은 다른 그림자가 등장하여 돌아가는 주인공을 뒤에서 습격하기 때문이다. 마찬가지로 이용자 주인공도 그림자에 의한 공격으로 게임을 종료하게 된다. 물론 이 때의 게임 종료는 여덟 번째 단계에서의 게임종료와는 의미가 다르다. 주인공이 주적이라고 생각했던 그림자는 이미 제거한 상태이므로 주요 모험에서는 성공을 한 셈이다. 하지만 변모한, 혹은 업그레이드된 그림자가 귀환하는 주인공에게 반격을 가함으로써 또 다른 주적으로서의 자신을 소구한다.

마지막 두 단계인 부활과 영약에서 주인공은 새로운 모습으로 새로운 능력을 갖게 된다. 자신이 원했던 스테이지를 깬거나 스코어를 얻었다면 주인공은 게임 실력에 대한 자신감을 갖게 되고, 향후의 더 센 그림자에게도 대적할 의지와 능력을 얻게 된다.

지금까지 살핀 12단계는 인식적 차원과 행동적 차원의 단계로 구분된다. 앞의 1~4단계와 마지막의 11~12단계는 실제 게임행위와는 관련이 없는 주인공의 인식적 차원에서 진행이 되면, 그 외의 단계는 직접 게임행위와 연결이 된다.

#### 4. 맺음말

지금까지 최근의 구조주의적 스토리텔링 모델이라고 할 수 있는 영웅스토리텔링모델을 이용하여 스토리와 직접 연관이 없어 보이는 테트리스를 분석해보았다. 굳이 테트리스를 분석대상으로 정한 것은, 앞서서도 언급하였지만, 스토리 분석대상으로 적절한 게임만 선정하여 분석하고는 게임이 스토리 분석대상이라고 주장한다는 비판을 피하기 위해서였다. 또한 그렇게 시도할 수 있었던 이론적 근거는 구조주의적 스토리텔링 모델이 단지 전통적인 이야기상에 나오는 캐릭터와 사건들을 정리한 것이 아니라, 인간의 심리적 본성을 기반으로 한 것이었기 때문이다. 인간의 심리적 본성은 매체가 달라진다고 하여 크게 달라질 것이 아니며, 어떤 형태의 이야기에든 유사하게 적용될 수 있다고 판단한 것이다. 문제는 매체와 이야기의 형태가 달라졌을 때의 차이를 어떻게 파악하고 분석시 적용하느냐이지 스토리텔링 모델의 근원적 유효함은 유지되리라 생각한 것이다.

3장의 분석에서 보면 테트리스라는 이야기는 스토리텔링 모델에 의한 설명이 가능해보인다. 물론 전통적인 서사를 대상으로 하여 만들어진 모델의 적용시 게임의 특수성을 고려하는 것도 필요하다. 가장 주요한 것이 주인공 혹은 주체의 설정이었다. 게임에서는 이용자 자신이 직접 주인공 혹은 주체가 된다. 이는 마치 책을 읽는 독자가 직접 주인공이 되는 것과 비슷한 것인데, 다른 소설, 영화 등의 매체에서는 생각하기 힘든 특성이다. 이러한 특성을 반영하여 분석 시 고려한다면 모델에 의한 분석은 큰 무리가 없어 보인다. 이는 동일시라는

관점에서도 생각해볼 수 있다. 흔히 독자나 시청자는 1차적 동일시와 2차적 동일시라는 과정을 통해 이야기상의 주인공과 동일시된다고 한다[22]. 이야기상의 주인공의 모험은 우리의 삶의 존재방식을 모사한 것이기 때문에 쉽게 동일시가 된다. 게임에서는 그러한 동일시의 과정이 생략된다. 특히 테트리스처럼 아바타도 존재하지 않는 게임은 전적으로 캐릭터에의 동일시과정이 생략된다고 볼 수 있다. 생략된다기 보다는 어쩌면 불필요하다고 보는 것이 맞을 수 있다. 이용자 스스로 주인공이 되는데 굳이 동일시과정을 거칠 필요가 없는 것이다. 동일시는 생략된다고 하더라도 이야기는 우리의 존재방식을 모사하고 있기 때문에 우리는 여전히 그 이야기에 매혹은 느낀다. 좋은 이야기의 전제조건은 우리의 존재방식을 개연성 있게, 그리고 극적으로 풀어어나가는 것이다. 게임은 전통적 서사와는 다른 특성을 몇 가지 보여주지만 그 기본적인 기능과 역할에서는 다른지 않은 것이다.

상기의 분석이 유효하다면, 향후 구조주의적 스토리텔링 모델은 그것이 다른 매체의 서사에서 기여하고 있는 바를 똑같이 게임에서도 발휘할 수 있을 것이다. 즉, 좋은 이야기를 만들기 위한 기초적인 틀로서, 체계적인 서사를 만들기 위한 훌륭한 이론적 기반이 될 수 있는 것이며, 본고를 쓴 목적도 바로 그러한 점이다.

다만, 보다 많은 게임들이 분석되어 그 타당성이 검증될 필요가 있으며, 또한 다양한 장르의 게임에 대한 분석이 도모되어 게임에 특화된 모델이 보다 세분화되고 명료해질 필요가 있을 것이다. 바로 이러한 점이 본고의 한계이며 향후의 연구과제가 될 것이다.

#### 참고문헌

- [1] Frasca, G. "Ludology Meets Narratology : Similitude and differences between (video)games and narrative", In Ludology.org. [online].

- <<http://www.ludology.org/articles/Ludology.htm>>. 1999.
- [2] 윤태진. 나보라, 권민석. 게임문화연구의 키워드. 서울: 아메바. pp48. 2003.
- [3] 캐롤린 헨들러 밀러. 디지털미디어 스토리텔링. 이연숙, 변민주, 김명신, 이봉희, 김윤경, 박정희, 김기현 역. 서울: 커뮤니케이션북스. ppxi. 2006.
- [4] 김원보, 최유찬 공편, 컴퓨터게임과 문화, 이룸, 2005.
- [5] Frasca. G. "Lugologists love stories, too : notes from a debate that never took place". in Ludology.org.  
<[http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf)> 2003.
- [6] 조셉 캠벨. 천의 얼굴을 가진 영웅. 이윤기 역. 서울: 민음사. 1999.
- [7] Propp, V. "Morphology of the Folktale". translated by Laurence Scott. Austin: University of Texas Press. 1968.
- [8] 박인철. "그레마스의 설화문법". 이정·문유찬·이선경·홍종화·박인철·윤우열·김선희. 현대 불란서 언어학의 방법과 실제. 서울: 연세대학교 출판부. 1994.
- [9] 박인철. 파리학과의 기호학. 서울: 민음사. 2003.
- [10] 안느 에노. 서사, 일반 기호학. 홍정표 역. 서울: 문학과 지성사. pp62. 2003.
- [11] Greimas. A.J. Structural Semantics : An Attempt at a Method. trans by Ronald Schleifer, Daniele McDowell and Alan Velie. Nebraska : University of Nebraska Press. pp14. 1984.
- [12] 박인철. 파리학과의 기호학. 서울: 민음사. pp153. 2003.
- [13] 크리스토퍼 보글러. 신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기. 함춘성 역. 서울: 무수. 2005.
- [14] 조셉 캠벨. 천의 얼굴을 가진 영웅. 이윤기 역. 서울: 민음사. pp477-478. 1999.
- [15] 송병호, "콜 오브 듀티를 통해 본 전통적 스토리 흐름의 컴퓨터게임 적용 방법", 한국콘텐츠학회논문지 11월호 2006년.
- [16] 노창현, 이완복, "게임스토리에 나타난 영웅의 모험(Hero's Journey)의 12가지 단계 분석", 한국콘텐츠학회논문지, 2006년 11월호.
- [17] 로버트 맥기, 고영범·이승민 역, 시나리오 어떻게 쓸 것인가, 서울: 황금가지. pp24. 2002.
- [18] 캐롤린 헨들러 밀러. 디지털미디어 스토리텔링. 이연숙, 변민주, 김명신, 이봉희, 김윤경, 박정희, 김기현 역. 서울: 커뮤니케이션북스. pp28. 2006.
- [19] 윤선희. "PC방과 네트워크게임의 문화연구 - 스타크래프트를 중심으로". 한국언론학보 봄. pp339. 2001.
- [20] 지니 노박. 게임학이론. 김재하 역. 서울: 청문각. pp148-151. 2005.
- [21] 앤드류 롤링스, 아담 스미스, 게임기획개론, 제우미디어, pp159-167, 2004
- [22] Christian Metz, "The Imaginary Signifier", Screen 16, no.2, 1975.



박태순 (Park, Taesoon)

연세대학교 커뮤니케이션대학원 영상학 박사  
전) 호남대학교 게임애니메이션학과 전임강사  
현) 연세대학교 커뮤니케이션연구소 연구위원

관심분야 : 기획