

행위서사로서의 게임스토리텔링의 본질

길태숙^o

상명대학교 대학원 게임학과^o

tsroad@gmail.com

The Nature of Gamestorytelling as Action-Narrative

Taesuk Kihl^o

Department of Game, the Graduate School, Sangmyung University^o

요 약

본 논문에서는 플레이어의 행위의 관점에서 게임스토리텔링을 분석함으로써 행위서사로서의 게임스토리텔링의 본질에 대해 고찰하였다. 게임스토리텔링은 제작자에 의해 제공된 스토리 요소에 플레이어의 행위가 더해져 만들어진 것으로서 소설, 영화 등의 서사물과 같은 보여주거나 말하기를 통한 표현이나 제시 중심인 서사물이 아니라 체험 중심적인 서사물이다. 곧, 게임스토리텔링은 플레이어의 행위적 참여를 통한 스토리 형성, '행위서사'의 본질을 가지고 있다. 이러한 행위서사의 전통은 신화와 놀이에서 찾을 수 있다.

ABSTRACT

This article is designed to investigate the nature of gamestorytelling as action-narrative through analyzing player acting in game context. Gamestorytelling is a narrative product which makes up of acting by players with story elements by producers, in a different such as novels, movies that express of showing and telling. The tradition of action-narrative can be found in myth and play.

Keywords : Gamestorytelling, Action-Narrative, Narratology, Ludology, Diegesis, Mimesis

1. 서론

게임스토리텔링은 무엇인가라는 물음에 대해 게임을 표현으로 볼 것인가 아니면 놀이로 볼 것인가에 따라 서로 다른 견해를 보인다. 게임을 표현을 바탕으로 하는 예술의 하나로 이해하는 경우 게임은 상호작용성이 더해진 비선형적 서사물로 파악된다. 연구자들에 따라 서사물에 대한 이해가 고전적인 이해의 차원[1]에서부터 문화와 시대에 따라 달라질 수 있는 것[2,3,4,5]이라는 정도의 차이를 보이지만 게임이 표현을 중심으로 하는 상호소통적 서사물이라는 점에는 동의하고 있다. 반면 게임을 놀이의 하나로 이해하는 연구자의 경우 게임의 본질은 서사에 있는 것이 아니라 규칙을 바탕으로 하고 있는 활동 혹은 행동이라고 주장한다[6,7]. 곧, 게임에 있어 서사는 중심적인 요소라기보다 부차적인 요소이며 게임의 본질은 놀이행위라는 것이다. 그런데, 게임을 규칙이 실현되는 행위로서 이해하고 스토리를 그 중심적 요소에서 제외시킨다면 게임스토리텔링의 현재의 실상을 왜곡하는 문제가 제기될 수밖에 없다. 게임스토리텔링이 플레이어의 반복적 나선형적 행위를 통해 진행되는 것은 인정되지만 게임에서의 스토리가 강화되고 있는 시점에서 게임스토리텔링에서의 스토리는 무시하거나 부차적인 요소로 간주할 수 없는, 매우 중요한 요소임은 부인할 수 없기 때문이다[8].

본 논문에서는 기존의 이론적 대립에서 게임스토리텔링이 무엇인가를 선택하기보다 게임스토리텔링이 플레이어의 행위를 통해 어떻게 실현되고 있는가에 대해 관심이 있다. 게임스토리텔링이 실현되는 과정을 살펴보는 작업은 게임스토리텔링의 본질에 접근하기 위한 한 방법이 될 것이기 때문이다.

이에 스토리텔링과 관계가 되는 기존의 내러티브 이론에 대해 정리하고, 플레이어와 시스템간, 혹은 플레이어간의 인터랙션을 통해 만들어지는 게임스토리텔링을 분석하며 게임스토리텔링과 유사한 속성을 가지고 있는 신화와 놀이를 통해 그 배경

을 살펴봄으로써 게임스토리텔링의 본질에 접근해보고자 한다.

2. 내러티브의 속성 : 말하기. 보여주기. 행동하기

스토리텔링은 스토리텔링 환경과 서사로 나누어 살펴볼 수 있다. 스토리텔링 환경은 다시 스토리가 발현되는 시공간과 스토리가 전달되거나 소통되는 매체로, 서사는 스토리와 담화로 나누어 볼 수 있다. 스토리텔링을 구분할 수 있는가에 대한 문제는 본 논문에서 논의하는 바는 아니다. 본 논문에서 이렇게 구분해서 살펴보는 이유는 서사를 스토리와 담화로 구분해서 살펴보는 작업이 여전히 많은 연구자들의 지지를 받고 있음[9]을 볼 때 이러한 구분을 통해 게임스토리텔링을 분석하는 것이 보다 게임스토리텔링의 본질을 이해하는데 유효하다고 사료되기 때문이다.



[그림 1]

스토리텔링의 종류는 구술성을 바탕으로 하는 신화, 민담에서부터 인쇄매체를 통해 전달되는 소설, 만화, 영상매체를 통해 전달되는 영화, 애니메이션, 디지털 매체 및 네트워크를 통해 상호소통되는 인터랙티브 아트, 게임까지 매우 다양하다. 스토리텔링의 환경의 측면에서 살펴보면, 소설의 경우 스토리가 발현되는 시공간은 주로 개인의 사적 공간과 시간이라 할 수 있다[10]. 물론 소설을 통해 종종 공론이 형성되며, 소설의 담화와 유통은 공적인 영역에 속한 것이라 할 수 있지만, 독자의 소설읽기의 행위와 작가의 소설쓰기의 행위는 개인

의 사적 시공간의 환경 속에서 행해지는 경우가 대부분이다. 매체의 측면의 경우, 근대 소설은 대부분 종이에 인쇄된 문자를 통해 전달됨으로써 원본의 개념을 형성하며, 같은 판본의 경우 동일한 성격을 지닌다.

반면 신성한 이야기라는 의미에 있어서의 신화의 경우 스토리텔링이 진행되는 시공간은 개인의 사적 시공간이 아니라 공공의 특별한 시공간이다. 신화적 의례를 진행하기 위한 공간에는 제단과 제물이 마련되어 있어야 하며, 신화의 기능과 상관되는 특정한 시간에 의례가 진행된다[11]. 더욱이 의례와 관련하여 일정한 자격을 갖춘 자만이 그 공간에 참여하는 것이 일반적이다. 특정한 시공간의 환경에서 진행되는 신화의 매체는 의례에 참여한 사람들의 구술과 행위라고 할 수 있다. 일정한 절차에 맞춰 영매는 적절한 행위와 함께 신화를 구송하며 한 공간 안에서 참여한 구성원들과 동시에 상호소통을 하는데, 영매의 의복과 손에 드는 도구 및 제단, 의식 진행 공간 또한 절차와 신화의 내용에 준하여 변화한다[12].

영화의 경우 스토리가 발현되는 시공간적인 환경은 개인의 사적공간이거나 아니면 극장과 같은 공적공간일 수 있다. 그런데 영화의 경우 비록 극장과 같은 공적 공간에서 영화를 보는 같은 행위를 하는 구성원의 경우라도 스토리텔링 중 스토리텔링과 관련된 상호소통적 환경은 실현되기 어렵다. 동시에 같은 공간에 있지 않은 경우라도 소설과 같이 같은 작품을 반복적으로 감상할 수 있다. 영화의 매체는 필름을 통한 음성, 영상 등의 시청각 자료이며, 문자도 포함된다. 인쇄물과는 달리 영화를 보기 위해서는 필름을 작동시킬 수 있는 기계적인 장치가 필요한데, 기계적인 장치를 내재한 직사각형의 인터페이스를 통해 영화를 접하게 된다. 이러한 영상 매체는 수용자의 시각적 청각적 감각에 호소하는 경향이 높으며, 영화를 감상하는 자는 수동적인 입장에 있는 것이 보통이다.

게임스토리텔링이 진행되는 물리적인 시공간은 영화와 크게 다르지 않다. 물리적인 차원에서 게임

스토리텔링이 실현되는 공간은 개인의 사적 공간일 수 있고, 구성원이 모여 있는 공동의 공간일 수 있다. 개인의 사적공간에서 혹은 구성원들이 모인 공동의 공간에서 게임이 진행된다. 그러나 게임스토리텔링 매체의 특성상 물리적 공간 이외에 가상공간에서의 플레이어의 행위를 포함하기 때문에 스토리텔링 환경의 측면에서 영화와는 전혀 다른 시공간적 환경이 형성된다. 네트워크를 통한 게임을 예로 들자면 육체는 개인의 사적공간에 머물러 있어도 플레이어는 공적 공간이라 할 수 있는 사이버공간으로의 편입 현상을 보여준다. 시간에 있어도 게임에 따라서는 물리적 시간의 흐름과 상관없이, 사이버에 편입된 플레이어는 가상공간에서의 시간의 흐름의 안에 놓여 반응하고 행동한다. 곧, 스토리텔링의 환경적 측면에서 게임스토리텔링의 시공간은 사적 공간과 공적 공간의 혼재의 양상을 보이고 있다. 게임스토리텔링의 매체는 게임에 따라 비교적 복잡한 설명이 필요하지만, 간단히 말하자면 디바이스에 따른 기계적 언어의 매개를 바탕으로 한 인터페이스라고 할 수 있다. 플레이어는 인터페이스를 통해 기호, 문자, 음성, 그래픽, 동영상 등의 감각적 요소를 기계와 플레이어간, 혹은 플레이어와 플레이어간에 서로 공유하거나 생성한다. 기계적 언어의 경우, 플레이어가 인터페이스를 통해 상호소통하면서 게임스토리텔링을 할 수 있도록 지원하는 인공지능과 같은 컴퓨터 언어를 말한다[13,14]. 일반인의 경우 이러한 컴퓨터 언어를 능숙하게 사용하기 어렵기 때문에 인터페이스와 컴퓨터 등의 디바이스 장치를 매개하는 언어가 필요하다. 인터페이스는 문자, 그래픽, 사운드 및 촉각을 이용한 '터치'가 주요한 요소이며 이러한 요소와 플레이어의 상호소통을 통해 스토리텔링이 진행되는데, 네트워크를 통한 다자간상호소통이 가능하다.

서사를 스토리와 담화로 나누어 살펴볼 때, 스토리는 서사물의 형식적 내용 요소이며, 담화는 이야기기를 진술하는 것이라 할 수 있는데[15], 곧 서사의 내용(what)과 방법(how) 사이의 구분[9]이라고 할 수 있다. 인물, 사건 혹은 행동, 배경 등이 스토

리에 해당하는 것으로 서사물의 주요한 내용 요소이다. 크리스 크로우포드는 여기에 소도구(Props)를 포함하여 인터랙티브 스토리텔링의 기본요소로 설명하기도 한다[16]¹⁾.

담화는 고전적 분류로 디에게시스(Diegesis)와 미메시스(Mimesis) 곧, 설명(telling)과 제시(showing)로써 나타난다고 할 수 있으며, 플롯, 주제, 시점 혹은 초점화 등과 같이 스토리의 요소를 제시하는 방법이 담화와 관련이 깊은 요소들이다. 하나의 서사가 한 매체에서 다른 매체로 이동하면서 주로 변화하는 것은 스토리라기보다는 담화라고 할 수 있다[9].

플롯은 역동적이며 연속적인 요소이다[9]. 아리스토텔레스가 언급했던 처음, 중간, 끝을 바탕으로 한 개념에서부터 발전하였으며, 순차적인 시간이라기보다는 원인과 결과로써 이루어지는 사건들의 배치라고 할 수 있다. 이야기 혹은 사건들을 덜 강조하거나 더 강조하고 보여주거나 설명하고, 사건이 이루어지는 시간을 뒤바꾸기도 하고, 등장인물에 대한 관심의 측면을 바꾸는 등 동일한 스토리 요소를 통해서도 다양한 플롯이 만들어 진다[15].

설명과 제시는 서사물이 재현되는 방식이다. 제라르 즈네뜨[17]는 설명과 제시의 이분적인 방법을 극복하려는 제안으로 이를 '사건들의 서술(Narrative of Events)'과 '언어의 서사(Narrative of Words)'로 나누어 설명한다. '사건들의 서술'은 언어가 아닌 사건들을 언어로 옮긴 것으로, 서술자가 부채하거나 혹은 최소한 존재함으로 말하고 있는 자가 서술자라는 사실을 사람들에게는 잊게 만듦으로써 독자에게는 표현적인 것이나 모방적인 것으로 인식하게 하는 방법이다. '언어의 서사'는 서술자의 발화 태도에 따라 달리 나타나지만 서술자의 존재를 통해 사건이 전달되는 것을 말한다. 시모어 채트먼[18]은 다시 광의의 미메시스와 디에게시스의 구분, 보여주기와 말하기의 구분으로써 서사물의 재현 방식에 대해 설명하는데, 도상적인 것과 비도상적인 것의 구분이라고 하였다. 연극, 영화, 만화, 마임쇼 등은 상대적으로 보여주기와 도

상적인 것을 바탕으로 하는 서사물이며, 소설이나 서사시 등은 말하기를 바탕으로 하는 서사물이라는 것이다.

결국 서사는 인물, 행동, 배경, 소도구 등을 내용으로 삼아 드러난 혹은 드러나지 않은 서술자를 통해 작가가 말하고자 하는 주제가 플롯에 따라 말하기와 보여주기 등과 같은 방법으로써 나타난 것이다. 말하기와 보여주기 혹은 '언어의 서사'나 '사건들의 서술' 등의 서사 방법을 통해 만들어진 서사물은 '표현'을 중심으로 한 예술이라고 할 수 있다. 시모어 채트먼은 '서술'이라는 용어가 음성적인 것을 강조하는 것으로 여겨진다면 말하기와 보여주기의 상위개념으로써 '제시'하기를 제안한다[18]. 곧, 작가 혹은 서술자는 사건 혹은 어떤 내용을 다른 사람에게 설명하거나 보여주고 있는데, 주제나 내용의 스토리 요소를 '표현'하거나 '제시'하기 위해 이러한 '언어로 옮기기', '설명하기', '보여주기'의 재현 방법이 사용되고 있는 것이다.

그런데, 게임스토리텔링은 소설이나 영화, 애니메이션, 인터랙티브 아트처럼 말하기나 설명과 같은 제시를 통한 '표현'이 중심인 서사물이기보다는 행위 지향적이며, 체험 중심적인 서사물이다. 게임스토리텔링은 제작자에 의해 만들어진 게임에 플레이어의 행위가 더하여 창조된다. 제작자에 의해서는 플레이어의 행위를 통해 스토리텔링이 만들어질 수 있는 기반이 제공되는 것이며, 주어진 기반 위에서 플레이어는 개인의 스토리텔링을 창조하는 것이다. 플레이어의 행위의 목적은 표현에 있기 보다는 행위 자체나 제작자에 의해 제공되는 스토리 요소의 체험에 있다. 정밀하게 구분되기는 어렵지만 보통 제작자는 스토리텔링 환경 중 매체적인 것과 서사에서 스토리 요소에 관여하고 있다면 플레이어는 스토리가 발현되는 시공간적인 환경과 담화에 관여하고 있다고 볼 수 있다[19]. 곧, 담화에 관계한 플레이어의 행위를 통해 게임스토리텔링이 만들어진다고 할 수 있으며, 이는 미메시스나

1) 인물에 의한 행동을 Verb와 Event로 나누어 설명하고 있는데 둘 모두 사건 혹은 행동의 범위에 포함되는 요소라고 할 수 있다.

디에게시스와 같은 주제 표현 형태의 속성을 가지기보다 행위의 속성을 가지고 있다. 다시 말해 게임스토리텔링이 가진 상호소통성은 플레이어에게 플롯에 관여할 수 있는 작가적 속성을 부여하고 있는데, 플레이어의 행위의 결과 스토리텔링이 전개되고 있는 것이고, 플레이어의 행위의 결과 만들어진 스토리텔링이 담론을 형성하는 것이며, 주제를 전달하고 있는 것이다. 게임에 따라 제작자와 플레이어의 비중이 다르게 나타나지만 상호소통성을 기반으로 하고 있는 게임의 경우 게임스토리텔링은 말하기나 보여주기가 중심이 아닌 플레이어의 행위적 참여를 통한 스토리 형성, 곧 행위적 서사의 본질을 가지고 있다고 할 수 있다. 그러므로 게임스토리텔링은 스토리 요소와 담화의 결합물로서 서사의 특질을 내포하고 있지만 그 재현 방법이 미메시스적이거나 디에게시스적인 '제시하기'가 아닌 '행동하기'로 나타난다는 점에서 '행위서사(Action-Narrative)'라 일컬을 수 있을 것이다.

물론 행위 혹은 행동은 표현을 위주로 하는 서사물에서도 매우 중요하다. 어느 서사물이든 연속되는 행동을 통해서 플롯이 구성되고 스토리텔링이 진행되는 것이기 때문이다. 그런데 표현을 중심으로 하는 서사는 표현하고자 하는 주제나 내용에 맞춰 행동의 순서를 정하여 보여주거나 말하고자 함으로써 선형적인 구조를 나타내고 있다면 상대적으로 행위서사에서는 '행동하기'를 통해 상황이나 환경에 적합하게 소통을 함으로써 매번 다른 스토리텔링이 진행될 수밖에 없다는 특징을 보인다.

3. 플레이어 행위와 게임스토리텔링

<삼국지연의>²⁾는 소설을 비롯하여 연극, 만화, 애니메이션, 영화, 게임 등 다양한 매체를 통해 재창조되고 있다. <삼국지> 게임의 경우 일본의 고에이사(KOEI)에서 제작한 시뮬레이션 게임을 비롯하여 한빛소프트사가 제작한 MMORPG 삼국지천까지 게임으로 만들어진 것만 해도 40편 이상이

된다[20]. 그런데 여러 매체를 통해 재탄생되고 있는 <삼국지>의 스토리 요소 즉 인물, 사건, 배경, 소도구 등은 작품에 따라 가감이 되거나 그 구성에 차이를 가질 뿐 그 성격에는 큰 변화를 보이지 않는다. 반면 상대적으로 그 주제적 측면이나 플롯, 표현 방법 등 담화의 부분에는 다양한 변화를 찾을 수 있다. <삼국지>의 스토리 요소를 바탕으로 작품들마다 표현방법, 주제, 플롯, 시각 등이 매우 다양하게 표출되고 있는 것이다. 특히 게임 <삼국지>는 듣고, 보고, 읽고 상상하는 것에서 삼국지의 공간과 캐릭터, 소도구 등을 경험하고 체험하는 것으로의 변화를 이끌어냈다.

<삼국지>는 비범한 능력과 의지를 지닌 영웅들이 인의충신(仁義忠信)의 유교적 가치를 비롯한 자신의 관념을 실현시키고, 2세기말부터 3세기 초의 중국의 패권을 놓고 각축전을 벌이는 내용을 바탕으로 하고 있다.

고에이사에서 제작한 <삼국지> 시리즈 중 전략 시뮬레이션 <삼국지2>는 소설 <삼국지>가 가진 면모를 잘 드러낸 게임이라 평가받고 있다[21]. <삼국지2>의 최종 목표는 중국 천하를 통일하는 것이다. 플레이어는 군주를 자신의 캐릭터로 선정하고 부하장수를 등용하고 주변의 군주와 동맹, 전쟁, 외교함으로써 게임스토리텔링을 진행한다. 플레이어는 전체상황을 파악할 수 있는, 다른 군주들의 정보, 외교사항, 천제지변 등이 표시된 전체지도와 전투시의 구체적인 지형을 나타내는 세부도, 지력, 무력, 카리스마로 나뉘어 수치가 제공되는 부하장수 캐릭터들의 속성, 군주와 장수의 관계를 정량적으로 표시하는 충성도치를 살펴며 게임을 한다. 플레이어가 선택한 캐릭터가 누구든지 물리적 세계에서 군주라면 가질 수 없는 능력이 제공되는 것이다. 이는 플레이어가 <삼국지2>의 공간 내에서는 군주 캐릭터이지만 스토리텔링 환경의 측면에서는 게임스토리텔링에 관여하는 작가적 속성을 가지고 있기 때문이다. 플레이어는 게임제작자에 의해 제공되는 공간과 정보를 이용해서 최종 목표를 위

2) <삼국지연의>를 비롯한 이와 관련된 모든 작품들을 일컬을 때에는 <삼국지>로 표기함.

해 매진하는데, 이러한 플레이어의 참여를 통해 게임스토리텔링이 만들어지는 것이다.

플레이어는 <삼국지2>의 공간 속에서 군주로서 행동한다. 최유찬은 게임<삼국지> 판본들이 지닌 성격을 비교하면서 공간의 요소를 중시해야 한다고 하고, 게임텍스트의 기본 성격은 플레이어가 참여할 수 있는 공간을 제공하고 그 조건을 이용해서 플레이어가 시간 속에서 행위를 펼치고 그래서 중국적으로는 어떤 일련의 사건 체험을 할 수 있도록 하는 것이라고 하였다[21]. 공간을 제공하고 플레이어가 체험할 수 있도록 한다는 것은 제작자의 관점에서 본 게임텍스트의 성격에 대한 이해이다. 그러나 플레이어의 존재를 무시하고 게임스토리텔링의 생성을 기대하기 어렵다. 곧, 게임스토리텔링은 게임텍스트에서의 플레이어 행위의 산물이라고 할 수 있다.

<삼국지2> 이후 제작된 <삼국지3>, <진삼국무쌍4>에서는 소설 <삼국지>의 공간이나 사건과 관련된 스토리 요소가 축소되고 시청각 자극을 통한 스펙터클한 전투행위가 강조되었다. 소설이 제공하는 공간이나 영웅들의 총체적 각축전이 모두 제공되지 않더라도 플레이어들은 <삼국지3>, <진삼국

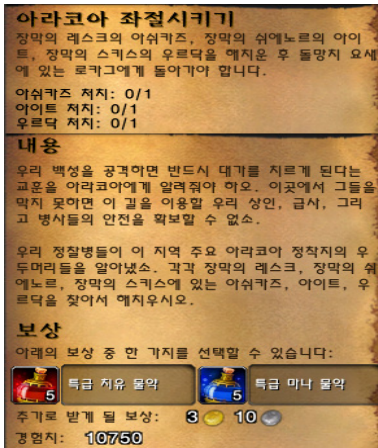
무쌍4>를 통해서 <삼국지>의 배경과, 캐릭터, 사건을 즐기고 있다. 소설, 영화, 만화 등 다른 매체를 통해 습득한 <삼국지> 스토리 요소에 대한 지식이 게임 <삼국지>에서의 캐릭터 선택이나 플레이어의 행위에 영향을 끼치고 있음을 알 수 있다. 플레이어는 스토리 요소에 대한 선지식을 바탕으로 보다 풍부하게 게임을 이해하고 제공된 공간을 체험하며 스토리텔링을 전개하고 있는 것이다.

RPG 게임의 경우 퀘스트는 게임스토리텔링의 형성에 중요한 기능을 한다. 네트워크를 통한 다중의 상호소통이 가능한 MMORPG 중 현재 세계적으로 인기가 높은 월드오브워크래프트를 예로 퀘스트를 살펴보면 이러한 퀘스트는 주로 플레이어의 행위를 유발하는 언어로 구성되어 있음을 알 수 있다.

[그림 2]는 월드오브워크래프트의 아웃랜드의 테로카르 숲 돌망치 요새에서 로카그가 제공하는 퀘스트이다. 월드오브워크래프트에서는 머리에 노란 느낌표를 한 NPC를 클릭하면 제목, 퀘스트, 내용, 보상이 쓰인 [그림 2]와 같은 그래픽이 제공된다.

[표 1] 월드오브워크래프트 퀘스트 정리

지역		진영	레벨	제목	퀘스트 부여 NPC 대사 혹은 내용	퀘스트						
대륙	지도					이름	종족	How (-하다)	What(무엇을/누구를)	Whom(누구와/-에게)	Where (어디에서)	이름
아웃랜드	돌망치 요새	호드	64	아라코아 좌절시키기	우리 백성을 공격하면 반드시 대가를 치르게 된다는 교훈을 아라코아에게 알려줘야 하오. 이곳에서 그들을 막지 못하면 이 길을 이용할 우리 상인, 급사, 그리고 병사들의 안전을 확보할 수 없소. 우리 경찰병들이 이 지역 주요 아라코아 정착지의 우두머리들을 알아냈소. 각각 장막의 레스크, 장막의 쉬에노르, 장막의 스키스에 있는 아쉬카즈, 아이트, 우르닥을 찾아서 해치우시오	장막의 레스크의 아쉬카즈, 장막의 쉬에노르의 아이트, 장막의 스키스의 우르닥을 해치운 후 돌망치요새에 있는 로카그에게 돌아가십시오.						
						퀘스트 부여 NPC	서술어 (하다)	직접목적어 (을)	간접목적어 (에게/와)	위치부사(에서)	보상 NPC	보상
돌망치 요새	로카그	오르크	해치운 후 돌아가다	아쉬카즈, 아이트, 우르닥		장막의레스크 장막의쉬에노르 장막의스키스	로카그	오르크	치유물약, 마나물약	10750	연속 퀘스트 아님	



[그림 2] 월드오브워크래프트퀘스트

플레이어는 이를 보고 퀘스트를 수행하거나 수행을 하지 않는 행위를 하고 다른 공간으로 이동한다. 퀘스트는 [표 1]과 같이 정리될 수 있다.

퀘스트는 퀘스트를 부여하는 부여자, 퀘스트를 부여받는 장소, 퀘스트, 보상을 주는자, 보상으로 나누어 살필 수 있다. 이 중 퀘스트는 보통 ‘어떻게 하다’를 의미하는 서술어와 ‘무엇을’ 혹은 ‘누구를’에 해당하는 직접 목적어, ‘누구에게’ 혹은 ‘누구와’의 간접목적어, ‘어디에서’ 혹은 ‘어디로’의 위치 부사로 구성된다. 퀘스트 구성 중에 가장 핵심이 되는 부분은 서술어 부분이다. 서술어는 플레이어의 행위를 유도하는 동사로 구성되어 있으며, 서술어에 따라 간접목적어와 직접목적어, 위치부사의 내용이 영향을 받는다. 이재홍[5]은 퀘스트를 그 수행형태에 따라 ‘수집’, ‘수렴’, ‘배달’, ‘이동’, ‘정찰’, ‘잠입’, ‘구출’, ‘호위’, ‘폭파’, ‘마법제거’, ‘독제거’, ‘인턴’, ‘점령’, ‘제작’, ‘변신’, ‘접촉’의 16가지의 유형으로 정리하였다. 이들 유형은 각각 서술어의 성격과 관계를 갖는다. 예를 들어 ‘배달’과 관련된 퀘스트인 경우, ‘가져다 주다’의 행위를 하는 것으로 직접목적어인 ‘무엇을’과 간접목적어인 ‘누구에게’를 포함한다. 반면 ‘제작’ 퀘스트인 경우, ‘만들다’의 동사로 간접목적어는 포함하지 않는다. 퀘스트의 경우 두 개 이상의 동사가 복합되기도 하는데, ‘-을 만들어 -에게 -을 가져다 주다’도 가능하

다. 퀘스트는 행동을 유발하는 동사와 관계가 깊으며, 동사의 가감을 통해 퀘스트의 종류에 변화를 줄 수 있다. 곧, 퀘스트는 동사를 이용한 행위 제시와 플레이어의 행위 선택을 통해 수행되고 있으며 퀘스트 수행의 순서와 빈도는 플레이어에게 달려있다.

다음의 [예시 1]은 위의 퀘스트를 수행하는 ‘머리’라는 이름을 가진 플레이어 캐릭터의 행동을 소설과 같은 표현 방식으로 바꾸어 본 것이다.

[예시 1]

머리는 호드족 언데드 전사로 키워지고 있었다. 그는 아웃랜드의 테로카르숲 돌망치요새에서 로카그를 만났다. 로카그는 "우리 백성을 공격하면 반드시 대가를 치르게 된다는 교훈을 아라코야에게 알려줘야 하오. 이곳에서 그들을 막지 못하면 이 길을 이용할 우리 상인, 급사, 그리고 병사들의 안전을 확보할 수 없소"라고 하며 그에게 아쉬카즈, 아이트, 우르닥을 찾아 해치우라고 하였다. 아쉬카즈, 아이트, 우르닥은 아라코야 정착지인 장막의 레스크, 장막의 쉬에노르, 장막의 스키즈의 우두머리들이다. 머리는 먼저 장막의 스키즈로 방향을 잡았다. 장막의 스키즈로 가는 나무숲은 안개가 가득했고 여기저기 굶주린 늑대들이 먹을 것을 찾고 있었다. 머리는 늑대 가죽이 필요하기는 했지만 그런 마음을 뒤로 하고 와이번에 몸을 싣고 곧장 장막의 스키즈로 날아갔다. 장막의 스키즈에는 많은 아라코야들이 생활하고 있었다. 그들은 우두머리인 우르닥을 보호하고 있는 것같이 보였다. 우르닥을 처치하기 위해 장막의 스키즈를 살피던 머리는 잠깐 방심하는 사이 늑대인간 사냥꾼의 공격을 받았다. 사냥꾼의 공격을 피하며 하늘로 날아오른 머리는 나무위 요새에 있는 우르닥을 발견했다. 머리는 와이번을 타고 나무위의 요새에 있는 우르닥에게 쉽게 접근할 수 있었다. 와이번이 없었다면 우르닥에게 접근하는 동안 몇 명의 아라코야의 공격을 막아내야 할지 몰랐을 것이다. 우르닥은 다른 아라코야와 달리 화려한 복장을 하고 있어서 쉽게 알아볼 수 있었다. 머리는 어렵지 않게 우르닥을 해치운 뒤 아쉬카즈가 있는 장막의 레스크로 향했다. 그런데 아쉬카즈는 이미 죽어 있었다. 다른 이의 공격을 받았던 것이다. (머리가 주변에서 잠시 시간을 보내는 동안 아쉬카즈가 살아났다. 다시 잡으러 가는데 어느 틈엔가 흑마법사가 나타나 아쉬카즈를 잡고 있었다.)

플레이어가 자신의 캐릭터를 통해 가상세계를 이동하고 퀘스트를 수행한 것은 위에 예시한 내용을 표현하거나 제시하기 위한 것은 아니다. ‘머리’란 캐릭터를 가지고 플레이한 플레이어에게 [예시 1]의 내용을 보여주고 이와 같이 표현하기 위해 플레이를 한 것인가라고 질문하였을 때 플레이어는

이와 같이 표현하기 위해 행동한 것이 아니라 돌망치 요새에서 만난 NPC에게서 퀘스트를 받았고 그것을 수행한 것이라고 대답하였다.

플레이어는 가상세계에서의 머리의 행동을 표현하기 위해 플레이하는 것이 아니다. 플레이어는 ‘머리’라는 캐릭터를 통해 가상세계에서 주어진 스토리 요소를 경험하고 가상세계에서 행동한다. 몬스터를 처치하는 플레이어 캐릭터의 공격은 수치로 표시되며 캐릭터의 상태 또한 정량적으로 표시된다. 이러한 정량적인 표시방법은 플레이어의 행위 선택에 도움을 준다.

월드오브워크래프트는 매우 방대한 스토리 요소를 가지고 있다. 그 중 퀘스트와 관련된 요소를 캐릭터, 공간, 액션, 몬스터, 도구, 아이টে으로 나누어 살펴볼 수 있다. 캐릭터는 플레이어 캐릭터 이외에 NPC가 있는데, [표 1]의 퀘스트 정리에서 퀘스트 부여자, 보상 부여자, 간접목적어에 속한 캐릭터가 대부분 NPC라고 할 수 있다. 지역, 퀘스트 획득위치, 위치부사에 나타난 장소가 바로 ‘공간’ 요소이며, 몬스터와 도구는 ‘무엇을’의 직접목적어에 많이 포함되어 있고, 아이টে은 보상 중에 속해 있다. 서술어에 포함된 모든 단어는 스토리 요소 중 ‘액션’에 해당하는 것이다. 제작자에 의해 방대한 분량의 캐릭터, 액션, 공간, 아이টে 등이 포함된 스토리 요소가 제공되고 있으며, 이에 대한 플레이어의 플레이를 통해 게임스토리텔링이 형성되고 있는 것이다. 다시 말해 게임스토리텔링은 제작자의 의도대로 혹은 플레이어의 상상대로 진행되는 서사물이 아니라 플레이어의 행위와 제작자에 의해 제공된 스토리 요소가 융합함으로써 생성되는 것으로, 제작자와 플레이어의 상호소통에 의한 공동작이라고 할 수 있다.

4. 행위서사의 배경

행위서사의 전통은 신화에서부터 찾을 수 있다. 현재 우리가 읽고 있는 그리스, 인도, 이집트 등의

신화는 오랜 세월동안 신화자, 제사장, 문예인들의 재해석을 통해서 다듬어지고 문헌화된 것으로 구전문화의 전통에서는 많이 벗어나 있는 것들이다[22]. 그런데, 제의의 형태로 구현되는 신화는 미메시스나 디에게시시적 요소보다는 의례적이며 기능적인 의미가 크다. 말리노우스키[23]는 델라네시안 문화의 검토를 통해서 신화가 제의적인 행동, 도덕적인 행위, 사회적 조직, 더 나아가 일상적인 행동과 밀접한 관련이 있다고 주장한다. 신화는 허구적인 표현이거나 예술적 환상이 아니라 살아있는 진실로써 태초 이래 인간의 운명에 영향을 미치고 있다고 여겨지는 것을 이야기함으로써 공동체의 행동을 제어하는 기능을 한다고 하였다. 곧, 신화가 일어난 어떠한 것이나 사건에 대해 설명한다든지 이해시키려 한다고 보는 것은 신화의 본질과는 거리가 있다는 것이다. 물론 신화에서는 외부세계에 대한 설명적인 요소가 발견되기는 한다. 그러나 신화는 기원이나 현상에 대한 지적인 설명을 위한 것이 아니라 외부세계의 어떤 측면에 대한 인간의 실용적인 관심과 경험적이며 합리적인 제어를 위한 욕구를 위해 구현된다는 것이다.

엘리아데[22]는 의례의 측면에서 신화를 설명하고 있다. 신화는 세계, 동식물, 인간의 기원뿐 아니라 죽음을 면할 수 없는 것, 성별, 사회를 구성하는 것, 살기 위해서 노동하지 않으면 안 되는 것, 어떤 규칙에 따라 일을 하는 것 등의 인간의 오늘 의 상황의 유래가 되는 모든 원초적 사건을 말한다고 하였다. 그런데 원초적 사건을 말한다고 하는 것은 원초적 사건에 대한 기술이나 해명, 설명을 의미하는 것이 아니다. 구전문화의 전통에서는 태초에 일어났던 사건을 의례의 힘으로 반복할 수 있다고 여겼다. 동식물의 창조의 기원을 알아 그 신화를 구현하는 것은 그들을 지배하고 증가시키거나 재생산할 수 있다는 것을 의미한다는 것이다. 밭에 씨를 뿌릴 때 곡식에 관한 기원신화를 낭송하는 것은 곡식이 처음 나타났던 때와 같이 환경을 주술적으로 시초로 되돌아가게 하는 모범적 창조를 반복하는 것이다. 해마다 우주창조의 신화가

반복되고, 왕위 즉위식 때에도 우주창조신화의 의례를 행하는 것은 시초의 완벽한 세계로의 회복을 반복하고 있는 것이다. 그렇다면 영매가 부르는 신화는 일상의 언어나 노래가 아니라 특정한 기능을 실현시키는 힘으로써 원초적 사건에 대한 '표현'이 아닌 '행위'라고 볼 수 있다.

다음의 [예시 2]는 한국 신화 중 제주도 큰곳에서 불리는 '오리정'이다.

[예시 2]

천상(天上) 천하 노는 신전(神前) 오리정(五里亭) 신이 굽혀사저 하네다. 오리정 신멎저 하네디 삼곡마량마추(三穀馬糧馬草) 데령(待令)하고 신가래대전상 일문전(一門前) 신수퍼다 오리정 저인정잔(人停醬) 말 부린 디도 하멎주잔(下馬酒醬) 지병겨 드러가명 초감제 연양탁상(靈筵卓床) 우전으로 살려 살려 우굽혀 살려우셔. 연봉안체 호성안체 오색(五色)구름 번구름 둘러타명 살려 살려 오시네디 어느 말(馬)은 물을 말명 여물 마오리까 말 부린 딘말팡돌 하멎주잔 뉘오웁고 오리정잔(五里亭醬) 저인정잔(人情醬)지병겨 드립네다

어느 신전(神前) 위주(爲主)가 뉘오리까 열다섯 시오성인(十五聖人) 이알(以下)로 살려우셔[24]

제주의 큰곳은 초감제로 시작한다. 이수자[25]는 현재 전해지는 제주의 큰곳을 바탕으로 초감제, 불도제, 초공제, 이공제, 삼공제, 시왕제, 명감제, 세경제, 칠성제, 성주제, 본향제, 일월조상제, 종합송신의례의 큰곳 열두거리의 구조로 재구성하였다. 이들은 각각 천지창조, 생명잉태, 무조신, 죽음, 운명, 저승세계, 수명, 농경, 풍년, 가옥, 마을 수호, 일가 혹은 일족의 수호와 관련한 내용의 의례이다. 일년을 맞이하며 진행되는 제주의 큰곳은 엘리야데가 말한 바 세계창조의 반복이라고 하는 원형적 행위를 의미하며 이를 통해 정력, 생명, 풍요가 보장되는 것이라고 할 수 있다.

예시한 '오리정'은 초감제에 불리는 것으로 신을 불러 신이 오시는 길에서 대접하는 내용의 노정기이다. 오리정은 곳이 행해지는 곳으로부터 5리 정도 떨어진 정자를 말하는 것으로 신들은 일단 여기에 도착하여 대접을 받은 뒤 제청으로 간다. 이후 큰곳에서 모시는 신들을 자리에 앉히는 '젓다리얌혀 살려움'이 이어진다. 초감제는 '베포도업침'의

창세신화로 시작하여 '날과 국섬김', '집안연유담음', '군문열림', '새다리', '오리정', '젓다리얌혀 살려움', '정대우', '산반아 분부사림'의 순서로 불린 뒤 다음 제차로 넘어간다. 초감제에서는 세상이 열리고, 제의가 행해지는 시공간과 이유를 알리고, 신들이 사는 궁의 문을 열고, 신들이 궁을 떠나 오리정에 들렀다가 제청으로 와 차례대로 자리에 앉고, 다시 오시지 못한 신이 있는가 확인하여 모신 후 '산반아 분부사림'에서 산관점을 하여 제신이 하강하여 상을 곱게 받았는지 확인하고 다음 제차로 넘어간다. 영매는 이러한 과정을 모두 구송하는데, 스토리텔링의 환경에 따라 순서는 크게 변화하지 않으나 내용은 매번 달라진다. 신께 청원하는 제주, 시간, 장소가 달라지고, 만일 부정하다는 등의 이유로 신이 부름을 거절할 때 영매는 그에 적합한 행위를 취한 뒤 신을 청하게 된다. 곧, 영매에 의해 구송된 오리정은 신들이 오시는 모습을 표현하기 위한 묘사나 설명이라기보다 신이 오는 '행위'를 의미하는 것이라 할 수 있다.

삼국유사에 실려 전하는 가락국기의 기록에서도 이러한 신화의 흔적을 찾을 수 있다.

[예시 3]

개벽한 이후 이곳에 아직 나라의 이름이 없고 또한 군신의 칭호도 없었다. 아도간, 여도간, 피도간, 오도간, 유수간, 유천간, 신천간, 오천간, 신귀간의 구간이 있어 이들이 추장이 되어 백성을 거느리니 그 수가 무릇 1백호 7만 5천인이었다. 그들은 산야에 도읍하고 우물을 파 마시고 밭을 갈아 먹었다.

후한(後漢) 세조 광무제(世祖光武帝) 건무 18년 임인 3월 계육일(建武十八年壬寅三月禳洛日)에 그들이 거한 곳 북쪽 구지에서 무엇을 부르는 수상한 소리가 났다. 무리 이삼백 명이 그곳에 모였는데 사람의 소리 같지만 그 형상은 숨기고 소리만 내어 말하기를 '여기 사람이 있느냐' 하였다. 구간들이 '우리들이 있습니다' 하였다. 또 말하기를 '여기가 어디이냐' 하니 대답하되 '구지입니다' 하였다. 또 말하기를 '황천이 나에게 명하여 이곳에 나라를 새로 세우고 임금이 되라고 하였으므로 일부러 이곳에 내려왔으니 너희들은 모름지기 봉상의 흙을 파면서 '龜何龜何, 首其現也. 若不現也, 燔灼而喫也'라 노래 부르고 뛰면서 춤을 추어라 그러면 곧 대왕을 맞이하여 기뻐 뛰놀게 될 것이다' 하였다. 구간 등이 모두 기뻐하며 그 말과 같이 노래하고 춤을 추었다. 얼마 안 되어 우러러 쳐다보니 자색 줄이 하늘에서 내려와 땅에 닿아 있었다. 줄 끝을 찾아보니 붉은 보자기에 금합이 싸여 있었고, 열어보니 해처럼 등금 황금알 여섯 개가 있었다.3)

[예시 3]은 후한 세조 광무제 건무 18년 임인 3월 계육일에 가락국의 구간이 구지봉에 모여 새 임금에 맞이하고 있는 광경을 기록한 내용이다. 모습이 보이지 않는 음성은 하늘의 명에 의해 자신이 이곳에 왔으니 구간들에게 봉상의 흠을 파면서 노래를 부르고 춤을 출 것을 지시한다. 구간들이 구지에 모인 이유가 정확히 기록된 것은 아니지만 '개벽한 이후 이곳에 아직 나라의 이름이 없고 또한 군신의 칭호도 없었다'는 내용과 왕을 맞이하고 환희용약하는 모습을 통해 이들이 새 왕을 맞이하기 위해 구지에 모여 의례를 행하고 있는 것임을 알 수 있다. 이에 구간을 비롯한 이삼백명의 사람들은 하늘로부터의 음성을 듣고 그 음성이 지시한 대로 봉상을 파면서 노래를 부르고 춤을 춘 후 바라던 왕을 맞이한다. [예시 3]은 기록의 관점에서 볼 때에는 가락국의 시조 여섯 왕이 어떤 경위로 왕위에 오르게 되었나를 제시해 주고 있다. 반면 신화가 구현되는 스토리텔링 환경인 의례의 시공간에서는 행위와 기능적 측면이 강조되고 있음을 살펴볼 수 있다.

지금껏 많은 연구자들이 신화와 게임의 연관성을 캠벨의 '출발', '입문', '귀환'의 영웅서사의 구조[26]에서 찾아 게임스토리텔링을 설명하거나 스토리 요소의 차원에서 북유럽신화, 그리스로마신화, 인도신화, 이집트신화, 일본신화, 중국신화 등 각 지역의 신화와 비교하였다. 그러나 이 외에 신화와 게임스토리텔링의 관계에서 주목해야 할 것은 둘 모두 행위의 속성을 내포하고 있는 서사물이라는 점이다. 행위서사의 차원에서 게임과 신화의 영웅스토리텔링을 해석할 때에는 영웅서사의 구조로 서사물의 틀을 분석하는 것에 국한되는 것이 아니라 스토리텔링에 참여한 참여자가 영웅의 모험과 일생에 동참했다는 것을 의미하며, 이는 스토리텔링의 환경에서 '출발', '입문', '귀환'을 통한 참여자의 아이덴티티의 변화를 의미하는 것이다.

게임스토리텔링을 행위서사의 관점에서 살펴볼 때 '놀이'와의 관련성 또한 간과할 수 없다. 요한 호이징하[28]는 문화, 예술, 경기, 법률, 전쟁, 신화,

철학, 시와 놀이의 관련성을 살펴보았다. 그는 놀이는 일정한 시간과 공간의 한계 내에서 뚜렷한 질서에 따라 혹은 자유롭게 공인된 규칙에 따라 진행되는 활동으로서 필요 또는 목적의 효용 밖에 있는 행위라고 하였다. 곧, 놀이가 가진 대표적인 속성은 비밀상적이며, 일정한 규칙을 가지고 있고, 노동과 거리를 가진, 개인의 자발적인 행위라는 것이다. 놀이가 개인의 자발적인 행위를 가능케 하는 가장 중요한 이유의 하나는 '재미'이다. 놀이를 통해 느끼는 '재미'가 인간의 감성 중 과연 무엇을 의미하는 것인가에 대한 다양한 논의[29]는 '재미'의 의미에 대한 접근이 쉽지 않다는 것을 반증하는 것이지만, 게임스토리텔링이 '재미를 위한 지속적인 행위라는 점'에 있어서는 분명 놀이와 밀접하게 연관된다[30].

'비밀상적인 시공간의 형성'⁴⁾이라는 점에서도 게임스토리텔링은 놀이와 관계를 가진다. 놀이가 일상적인 생활과 구별되는 성질을 가지고 있는 것 같이 게임스토리텔링 또한 가상공간에서의 비밀상적인 시공간의 체험을 특징으로 한다. 현재 GPS(Global Positioning System)나 LBS(Location Based Services)를 이용한, 일상과의 선을 깨고자 하는 게임이 만들어지고 있으나 게임스토리텔링의 비밀상성의 속성은 무시하기 어렵다.

비밀상적인 시공간의 형성은 신화와도 연관되는 속성이다. 그러나 신화에서의 비밀상적인 시공간의

3) 開闢之後，此地未有邦國之號，亦無君臣之稱，越有我刀干·汝刀干·彼刀干·五刀干·留水干·留天干·神天干·五天干·神鬼干等九干者，是酋長，領總百姓，凡一百戶，七萬五千人。多以自都山野，鑿井而飲，耕田而食。屬後漢世祖光武帝建武十八年壬寅三月禳洛之日，所居北龜旨 有殊常聲氣呼喚，衆庶二三百人集會於此，有如人音，隱其形而發其音曰，此有人否。九干等云，吾徒在 又曰，吾所在爲何。對云龜旨也。又曰，皇天所以命我者，御是處，惟新家邦，爲君后。爲茲故降矣。爾等須掘峯頂撮土，歌之云 龜何龜何，首其現也。若不現也，燔灼而喫也，以之踏舞，則是迎大王·歡喜踴躍之也。九干等如其言，咸忻而歌舞。未幾，仰而觀之，唯紫繩自天垂而着地，尋繩之下，乃見紅幅裹金合子。開而視之，有黃金卵六圓如日者 [27].

4) '비밀상적인 시공간의 형성'에 대한 논의는 본 논문에서 말하고자 하는 바에서 조금 벗어나 있는 주제이므로 '비밀상적인 시공간의 형성'이란 관점에서 게임스토리텔링, 놀이, 신화를 논의하는 것은 이후 다른 논문을 통해 발표하도록 하겠다.

형성은 성(聖)과 속(俗)의 세계의 구분을 가져온다라는 점에서 게임스토리텔링이나 놀이와 차이가 있다. 신화가 구연되는 의례의 시공간은 시초의 혹은 기원의 모범적인 시공간으로의 회귀를 의미하며 속의 세계와는 다른 성의 세계를 형성한다. 때문에 신화가 연행되는 물리적인 시공간도 아무 시공간이 아니라 특정한 기간 동안 특정한 공간에서 구송되는 것이 원칙이다[31]. 그러므로 신화에서는 재미를 추구하지는 않는다. 재미있는 신화나 의례는 많이 있으며, 이러한 점 때문에 오랜 시간동안 문예인들을 통한 재매개가 지속적으로 이루어진 것인지도 모른다. 그러나 신화가 반복해서 행해지는 이유가 놀이처럼 재미에 있는 것이 아니다라는 점은 분명하다. 곧, 재미에 대한 태도는 게임스토리텔링이 신화와 차별되는 요인 중 하나라고 할 수 있다.

재미에 대한 태도, 비밀상적인 시공간의 형성이란 점에서 게임스토리텔링은 놀이와 유사한 속성을 가지고 있다. 그러나 게임스토리텔링은 스토리의 측면에 있어서는 놀이와 뚜렷한 거리를 두고 있다. 요한 호이징하의 놀이와 문학의 관계성에 대한 논의는 놀이가 스토리 요소를 포함하고 있는 것을 말한 것이 아니다. 함축적 시의 언어가 갖는 비밀상성, 상상력, 쾌락성, 문답, 대구 등의 문학 향유 형식, 희극의 기원의 측면에서 둘의 관계가 논의된 것이다.

로제 카이와[32]는 놀이의 유형을 아곤, 알레아, 미미크리, 일링크스로 나누어 설명한다. 로제카이와의 구분에 따르면 게임스토리텔링은 미미크리의 속성을 잘 드러낸 놀이일 것이다. 미미크리는 흥내, 모의의 특징을 가지고 있는 놀이로써 어린이의 흥내, 공상놀이, 인형놀이, 가면 가장 놀이, 연극 등이 미미크리의 특징을 나타내는 것이라고 하였다. 뿐만 아니라 경륜, 권투시합, 축구, 테니스, 야구 등의 아곤의 성격을 가진 놀이들도 그를 지켜보는 관중의 입장에서는 미미크리의 성격을 읽어낼 수 있다고 하였다.

그런데, 놀이는 보드게임을 제외하고는 일반적으로 플레이어와 소통 가능한 스토리 요소를 내포하

고 있지 않다. 플레이어 자신이 스토리 요소의 하나가 되거나 인형놀이에서의 인형과 같이 스토리 요소가 주어진다고 하더라도 스토리텔링이 진행할 때 그 요소는 매우 가변적이다. 반면 게임스토리텔링은 제작자에 의해 매체에 적합하게 제공되는 스토리 요소를 바탕으로 하고 있다. 제작자에 의해 제공된 스토리 요소와 플레이어의 행위가 상호소통됨으로써 게임스토리텔링이 형성되는 것이다. 곧, 스토리 요소는 게임스토리텔링이 내포한 중요한 속성의 하나이며, 이는 기존의 놀이의 개념과 구분되는 특성이라고 할 것이다.

5. 결 론

게임스토리텔링의 본질을 논하는 것은 학문적 관심에 집중하는 것만이 아니다. 게임스토리텔링의 본질에 대해 분명히 파악하는 것은 그것이 만들어지는 과정에 대한 이론적 접근이자 미래 창작의 방향을 제시하는 창의적인 노력이다. 게임스토리텔링의 본질이 행위서사에 있다는 것을 이해할 때 기존에 논란이 되었던 게임스토리텔링에서의 서사성과 놀이성의 대립은 더 이상 문제되는 이슈가 아닐 것이다. 서사는 플레이어가 게임 공간 안에서 재미있게 행위하는 데에 방해되거나 구속하는 기제가 아니라 플레이어가 다양한 행위를 하면 할수록 스토리텔링이 전개되는 것이기 때문이다. 그러므로 행위서사의 개념은 이론적 측면에서 게임스토리텔링 분석의 바탕이 될 뿐 아니라 창조의 측면에 있어서도 게임을 어떻게 만들까와 관련이 되는 것이다. 이러한 논의는 게임스토리텔링이 여러 매체를 통해 다양한 형태로 만들어지고 있는 현시점에서 의의가 있다 하겠다.

참고문헌

[1] Mateas, Michel, "A Preliminary Poetic for

- Interactive Drama and Games”, First Person, The MIT press, 2004.
- [2] Ryan, Marie-Laure, Narrative As Virtual Reality, Johns Hopkins University Press, 2003.
- [3] 이인화 외, 디지털스토리텔링, 황금가지, pp.58-101, 2003.
- [4] 한혜원, 디지털게임스토리텔링, 살림, 2005.
- [5] 이재홍, 게임스토리텔링 연구 - 게임 구성의 4 요소를 중심으로 -, 숭실대학교 박사학위논문, 2009.
- [6] Frasca, Gonzalo, “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, The Video Game Theory Reader, edited by Mark J.P. Wolf & Bernard Perron, New York and London: Routledge, 2003, 221-235.
- [7] Juul, Jesper, Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional World, The MIT press, 2005.
- [8] Jenkins, Henry, Game Design as Narrative Architecture, First Person, The MIT press, 2004.
- [9] 로버트 솔즈, 로버트 켈로그, 제임스 켈란, 임병권 옮김, 서사문학의 본질, 예담기획, 2006.
- [10] 피터브룩스, 한애경 옮김, 육체와 예술, 문학과 지성사, pp.71-115, 2000.
- [11] 秋葉 陞, 최기성 역, 조선 무속의 현지 연구, 계명대학교 출판부, pp.83-142, 1987.
- [12] 현용준, 제주도무속자료사전, 신구문화사, 1980.
- [13] Umaschi, M., Cassell, J., “Storytelling systems: constructing the innerface of the interface, Cognitive Technology”, ‘Humanizing the Information Age’. Proceedings., Second International Conference on 1997.8.25-28,
- [14] Charles, F., Lozano, M., Mead, S.J, Bisquerra, A. F., and Cavazza, M., Planning “Formalisms and Authoring in Interactive Storytelling”, TIDSE’03: Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment, S. Gobel et al. eds. 2003.
- [15] 시모어 채트먼, 김경수 옮김, 영화와 소설의 서사구조, pp.34-38, 민음사, 1997.
- [16] Crawford, Chris, “Interactive Storytelling”, The Video Game Theory Reader, edited by Mark J.P. Wolf & Bernard Perron, pp.259-273, New York and London: Routledge, 2003,
- [17] 제라르 즈네트, 권택영 옮김, 서사담론, pp.149-199, 교보문고, 1992.
- [18] 시모어채트먼, 영화와 소설의 수사학, 동국대학교출판부, 2001.
- [19] 김태숙, 장준호, “게임텍스트와 플레이어의 인터랙티브적 관점에서 본 게임의 시점”, 한국게임학회 논문지, 8권 3호, 한국게임학회, pp. 51-59, 2008. 8.
- [20] 김유중, “삼국지와 컴퓨터게임-고에이사의 삼국지게임시리즈를 중심으로”. 한중인문과학연구 16호, 한중인문학회, pp.87-111, 2005.
- [21] 최유찬, “<삼국지> 게임 개인판본의 비교”, 비교한국학 15권1호, 국제비교한국학회, pp.51-72, 2007.
- [22] 마르세아 엘리야드, 이은봉 역, 신화와 현실, 성균관대학교 출판부, 1985.
- [23] 말리노우스키, 서영대 옮김, 원시신화론, 민속원, 1996.
- [24] 현용준 제주도무속자료사전, p.60, 신구문화사, 1980
- [25] 이수자, 제주도 무속을 통해서 본 큰굿 열두거리의 구조적 원형과 신화, 집문당, 2004.
- [26] 캠벨, 이윤기 역, 천의 얼굴을 가진 영웅, pp.69-322, 민음사, 1999.
- [27] 三國遺事 卷 第二 紀異 第二 駕洛國記
- [28] 요한 호이징하, 김윤수 옮김, 호모루덴스, 서울: 까치, 1993.
- [29] 미하이 칙센트미하이, 김우열 옮김, 몰입의 재발견, 한국경제신문, 2009.
- [30] 윤형섭, MMORPG의 재미평가 모델에 관한 연구, 상명대학교 박사학위논문, 2009.
- [31] M. 엘리야데, 이은봉 옮김, 성과 속, pp.55-120, 한길사, 1998.
- [32] 로제 카이와, 이상률 옮김, 놀이와 인간, pp.35-70, 문예출판사, 1994.



길태숙 (Kihl, Taesuk)

200년. 연세대학교 대학원 국어국문학 박사
2011년 3월-현재 상명대학교 대학원 게임학과 전임강사

관심분야 : 게임스토리텔링, 디지털 콘텐츠, 구술문화 등