

비주얼 노블 멀티 시나리오 분석

이소희

한양대학교 일반대학원 대중문화시나리오학과
minavi87@gmail.com

A Study of Multi-scenario in Visual Novel

So-Hee Lee

Hanyang University Interdisciplinary Program in Mass media and Scenario

요 약

비주얼 노블은 여러 멀티미디어적 요소를 결합한 연출과 게임성이 돋보이는 수행성을 살리고 하이퍼텍스트 구조를 살린 서사를 도입하면서 플레이어인 독자에게 텍스트 읽기의 즐거움을 다양한 방면으로 전하는 데에 그 목적이 있다. 본 분석은 게임성과 서사성을 함께 추구하려고 한 비주얼 노블 콘텐츠가 멀티 시나리오를 구축하는데 있어 어떤 경향으로 제작해 왔는지 수행성이 서사에 담긴 시나리오와, 캐릭터별로 멀티 시나리오를 구축한 두 가지 유형으로 나누어 분석한다. 비주얼 노블은 서사와 게임성을 추구하는 콘텐츠로, 입체적 서사구성에 방점을 두고 있으며 이러한 멀티 시나리오의 구조를 알아가는 것은 앞으로의 콘텐츠 창작에 있어 실제적인 도움이 될 것이라 기대한다.

주제어 : 비주얼 노블, 소셜, 게임, 하이퍼텍스트, 멀티시나리오, 수행성, 핵사건, 주변 사건, 스토리텔링

ABSTRACT

A visual novel, a type of digital content combining novel and game, was designed as hypermedia which includes various media, for instance, image, sound, and video. The narrative of visual novel contains multimedia elements and highlights multi-scenario structures based on hypertext. Prior to creating visual novel scenario, a writer should thoroughly consider two main points. First of all, the scenario should cover the multimedia features of visual novel. Secondly, the scenario should be structured as a multi-scenario providing with performativity to players for interaction with readers. This study examines the influence of changes in platforms on visual novel scenario adjusted to mobile environment. It would provide an opportunity to understand how storytelling changes and adapts to rapid transformation of digital media contents.

Keywords : visual novel, game, novel, hypertext, multi-scenario, performativity, kernels, satellites, story-telling

Received: Mar. 8. 2018 Revised: Apr. 10. 2018
Accepted: Apr. 20. 2018
Corresponding Author: So-Hee Lee(Hanyang University)
E-mail: minavi87@gmail.com

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서론

비주얼 노블은 소설과 게임이 결합된 디지털 콘텐츠로서, 이미지와 소리, 영상 등 다양한 매체를 포함한 하이퍼미디어로 개발되었다. 비주얼 노블의 서사는 이러한 다매체적 요소를 포함하며, 무엇보다도 하이퍼텍스트성을 기반으로 한 멀티 시나리오의 구성이 부각된다. 비주얼 노블은 디지털 미디어의 기술력을 기반으로 지금까지 경험할 수 없었던 새로운 형태의 미적 체험이 가능한 문학 콘텐츠로서 가능성이 무궁하다고 보여진다.

이러한 가능성에도 불구하고, 비주얼 노블 창작과 관련하여 실질적인 방법이나 시나리오 연구가 없는 것이 사실이다. 소설과 게임이 결합된 형태이기 때문에 소설로만 접근하는 데에도 한계가 있고, 게임으로만 접근하는 데에도 무리가 있다. 본 논문은 비주얼 노블의 매체적 특성에 주목하며, 수행성을 근간으로 한 비주얼 노블의 멀티 시나리오를 채트먼의 서사이론으로 분석한다.

2. 비주얼 노블의 개념과 그 특성

비주얼 노블은 Visual과 Novel의 합성어로 텍스트를 중심으로 한 게임 장르라고 할 수 있다. 처음에는 전자형식으로 출력되는 텍스트에 부가적으로 단순한 이미지가 삽입되던 정도였으나, 이후 기술이 발달하면서 서사적 요소와 연출에 다채로운 이미지, 음악, 동영상 등이 추가되어 멀티미디어적 특성을 가미한 하이퍼미디어로 발전하였다.

비주얼 노블의 가장 큰 특징은 하이퍼텍스트성을 기반으로 한 멀티 시나리오 구축이 가능하다는 것이다. 비주얼 노블의 이러한 하이퍼텍스트성은 소설을 게임처럼 즐길 수 있게 만든 중요한 요소다. 플레이어는 화면에 출력되는 텍스트를 읽으며 비주얼 노블을 진행하고, 텍스트의 흐름에 따라 등장하는 선택지를 선택함으로써 하나의 이야기가 아니라 여러 이야기와 엔딩을 체험할 수 있다. 읽는

다는 행위에 게임성을 부여한 이러한 특성이 비주얼 노블이 가진 엔터테인먼트적 요소이다. 따라서, 비주얼 노블은 탄탄한 서사를 기반으로 한 표현 방식을 고민할 수 밖에 없다. 탄탄한 서사란 멀티 시나리오를 가능하게 하는 힘이고, 표현 방식이란 비주얼 노블의 multi-modal 인터페이스에 기인한다. 비주얼 노블을 잘 알고 창작하기 위해선 multi-modal 인터페이스 중심의 비주얼 노블의 표현 방식, 멀티 시나리오가 가능한 서사 구현을 연구해야 한다.

2.1 다매체적 특성

기술의 발달로 다매체적 표현이 가능해지면서, 하나의 이야기를 여러 매체로 즐기려는 욕구가 높아졌다. 비주얼 노블은 그러한 욕구를 반영한 콘텐츠라고 볼 수 있다. 텍스트 외의 이미지, 사운드, 동영상 등은 실제 창작된 비주얼 노블에서 흔히 볼 수 있는 중요한 요소이다. 특히 이미지와 사운드는 비주얼 노블의 서사에 직접 관여한다고 볼 수 있다.

비주얼 노블의 이미지는 배경, 스탠딩(standing), CG로 나뉘며, 배경은 화면 전면에 출력되어 현재 진행되고 있는 이야기의 공간적, 시간적 상황을 알려준다. 스탠딩(standing)은 출력되는 등장인물의 이미지를 의미한다. 등장인물 한 명에 한 장의 이미지만 사용하던 시절에서 벗어나, 최근에는 인물의 포즈 및 의복에도 변화를 주는 등 인물의 이미지 또한 스토리의 몰입을 돕는 장치로 사용하고 있다. 마지막으로 CG라고 부르는 스틸 컷 이미지가 있는데, 이는 소설이나 동화책에 들어가는 삽화와 동일한 기능을 한다.

사운드의 경우, 배경음악, 효과음, 캐릭터 보이스로 나눌 수 있다. 배경음악은 작품 전반의 분위기와 스토리의 흐름을 묘사하며, 효과음은 연출상의 효과음을 의미한다. 캐릭터 보이스는 등장인물의 음성으로, 캐릭터 서사를 중시하는 흐름이 이어지면서 캐릭터성을 높이는데 전문 성우를 기용한 목소리 연기가 지향되고 있다.

이외에도, 비주얼 노블의 전체적인 완성도를 높이고자 하는 목적으로 애니메이션이나 영화처럼 오프닝과 엔딩을 영상으로 제작하고, 비주얼 노블의 처음과 끝에 배치하기도 한다. 비주얼 노블을 창작하는 창작자의 경우, 이러한 멀티미디어적 요소와 실제 텍스트가 적절히 이루어질 수 있도록 텍스트와 다른 구성요소들 간의 조화를 유의해야 할 것이다.

2.2 비주얼 노블의 수행성

비주얼 노블의 수행성은 비주얼 노블이 게임과 문학의 혼합된 형태라는 걸 시사하는 중요한 특성이다. 비주얼 노블의 경우, 이러한 수행성은 ‘읽기’를 중심으로 구성된다. 이 ‘읽기’는 플레이어가 화면에 출력되는 텍스트를 직접 진행시키는 행위에 있으며, 더 나아가서는 플레이어가 스토리 진행의 선택지를 직접 선택함으로써 서사에 개입한다는 의미가 있다.

비주얼 노블의 텍스트는 플레이어가 커서를 누르거나 터치하지 않으면 다음 문장으로 진행되지 않는다. 플레이어는 문장을 읽고 다음 내용으로 진행하기 위하여 연속적으로 커서를 누르는 행위를 반복한다. 이렇게 반복적으로 커서를 눌러 문장을 진행시킴으로써 플레이어는 문장 단위로 등장하는 텍스트를 적극적으로 읽어나간다. 비주얼 노블의 모든 요소는 스토리의 몰입을 돕도록 구성되어 있는데, 텍스트를 진행하기 위해 반복적으로 커서를 누르는 이 행위 또한 몰입을 돕는 장치로 작용한다.

플레이어의 몰입과 참여를 돕는 또 다른 요소로 선택지가 있다. 이 선택지는 스토리의 분기를 가르기도 하고, 플레이어의 연속적인 선택을 통해 캐릭터와의 관계가 달라지기도 한다. 플레이어의 이런 선택을 통한 진행은 비주얼 노블의 멀티 시나리오, 즉 다양한 스토리와 엔딩으로 향하는 중요한 서사적 요소이다.

장르에 따라서 읽기 중심의 수행성 외에도 퍼즐·수수께끼, 슈팅 액션 등의 요소를 추가하여 플

레이어가 수행할 과제를 부여하는 비주얼 노블도 있다. 읽기 외의 수행성을 요구하는 경우, 해당 과제가 비주얼 노블 서사의 몰입을 돕고 서사 내용과도 연관 있는 내용이어야 한다. 비주얼 노블에서 도입하는 읽기 외의 수행과제는 읽어 나가는 행위의 단조로움을 환기시키는 효과를 기대할 수 있으나, 역으로 지금까지의 몰입을 방해하는 요소가 될 수도 있다는 점도 유의해야 한다[1].

3. 비주얼 노블 멀티 시나리오의 이해

비주얼 노블의 서사는 플레이어가 소설 속의 캐릭터가 되어 플롯의 전개에 영향을 주고, 이야기의 구성에서 플레이어의 능동적인 역할에 의해 스토리와 엔딩이 달라지는 참여적인 서사를 의미한다. 이를 인터랙티브 서사라고 하는데, 선택지를 통해 텍스트를 이어감으로써 텍스트의 내용이 다양해지고, 플레이어가 능동적으로 본인의 의지에 의해 텍스트와 텍스트를 연결하여 다양한 차원의 이야기를 만들어 낼 수 있다는 것을 시사한다. 인터랙티브 서사를 이루는 시나리오는 필연적으로 멀티 시나리오가 될 수 밖에 없으며, 비주얼 노블 역시 멀티 시나리오로 구성되어 있다[2].

멀티 시나리오는 게임 제작에서 폭 넓게 사용되는 용어로, 일본의 오니즈카 켄타로(鬼塚健太郎)는 멀티 시나리오에 대해 아래와 같이 기술한다.

“본래 어드벤처 게임과 JRPG 장르는 하나의 굵은 스토리가 진행되는 형태였으나, 그 안에서 연애 시뮬레이션과 결합하여 굵은 스토리 안에서도 다수의 엔딩을 볼 수 있도록 제작하는 방식으로 발달하였다. 연애 어드벤처게임은 연애 시뮬레이션과 동일하게 다수의 연애 상대를 만들고, 스토리 전개에 의해 그 안에서 특정 상대와의 엔딩에 도달할 수 있도록 구성하고 있는데, 멀티 시나리오 게임의 시초가 되어 발달한 것은 어드벤처 게임이었으나, 역으로 멀티 시나리오 자체가 게임의 중심이 되어 시나리오의 다양성을 즐기는 형태로 비주얼 노블이

등장하게 된다. 이는 플레이어가 소설을 읽고 도중에 등장하는 선택지를 선택해 스토리를 변화해 가며 즐기는 게임으로 발전하였다[3].”

선택에 따른 다양한 이야기의 전개와 결말을 보고 싶어 하는 인간의 욕망은 과거에도 존재하였으나, 디지털 미디어가 등장함으로써 하이퍼텍스트성을 기반으로 한 구현이 가능해졌다.²⁾ 멀티 시나리오의 하나의 굵직한 이야기에서 출발해 선택을 통해 이야기의 전개가 달라져 각각 다른 엔딩으로 귀결되는 형태의 시나리오라고 말할 수 있다. 하나의 이야기에 하나의 결말이 아니라, 하나의 이야기에서 뻗어나갈 수 있는 다양한 가능성의 세계를 그린다. 분기와 진행에 따라 그 전까지는 중요하지 않은 듯 보였던 사건이 이후부터 중요성을 갖기도 하며, 본 전개에 영향을 미쳐 전혀 다른 스토리로 나아갈 수도 있다. 멀티 시나리오는 많은 잔가지가 있고, 그 잔가지를 어떻게 키워나가느냐에 따라 달라지는 등 무수한 이야기의 세계를 열어 준다.

비주얼 노블은 이런 멀티 시나리오의 장점을 살리는 콘텐츠로, 플레이어, 즉 독자의 적극적인 참여와 반응에 의해 전개되고 결말을 가진다. 비주얼 노블의 멀티 시나리오는 채트먼의 서사이론 중 핵사건과 주변 사건의 개념으로 접근하면 그 구조를 쉽게 파악할 수 있다.

채트먼의 서사이론은 서사적 사건들은 관계의 논리뿐만 아니라 서열의 논리를 가지고 있다고 말한다. 여러 사건들이 존재하지만 그 중에서도 더 중요하고 덜 중요한 사건의 경중이 있다는 것이다. “고전적인 서사물에서 연쇄적 흐름을 이루거나 우발성의 틀을 결정짓는 것은 단지 주요한 사건들뿐이다. 하찮은 사건들은 다른 구조를 가지고 있다.” 채트먼은 사건의 경중에 따라 바르트의 용어를 빌려 핵사건(kernels), 주변 사건(satellites)이라고 부르고 구분한다.

채트먼의 이러한 핵사건과 주변 사건의 개념은 서사의 층위와 구조를 분석하는데 유용하다. 플롯 안에서 진행되는 이야기를 사건 단위로 끊어서 구분할 수 있으며, 사건과 사건과의 관계가 어떻게

연결되어 있는지 알아볼 수 있기 때문이다. 고전적인 서사물에서는 채트먼이 말한 바와 같이, 주변 사건은 작품의 미학적 경험을 풍부히 함으로써 의미를 가질지언정 플롯에 영향을 주지는 않았다. 메인 플롯이 분명했고, 뼈대를 이루는 굵은 플롯은 이 플롯을 이루는 핵사건들의 연결로 존재했다[4]. 그러나 디지털 스토리텔링에서 주변 사건은 과거와는 달라진 위치를 차지하게 된다. 창작자의 의도에 따라 배치된 사건이, 받아들이고 해석하는 수용자가 어떤 선택을 하느냐에 따라 주변 서사로 존재했던 이야기가 수용자에게는 핵사건과 같은 메인 플롯으로 작용할 수도 있기 때문이다. 이러한 현상은 하이퍼텍스트가 등장하면서 하이퍼텍스트성을 기반으로 한 미디어 환경이 조성되었기 때문이기도 하다. 이로 인해 디지털 콘텐츠의 스토리는 비선형적이고 혼중성을 가지게 되었다. 수용자가 어떤 선택을 하고, 어떤 사건에 관심을 갖느냐에 따라 각각 사건의 중요도가 새로이 설정되는 상호작용적 스토리텔링은 게임 매체에서 역동적으로 전개되었고, 이른바 창작자의 스토리텔링과 플레이어의 스토리텔링이 다른 층위를 이루고 있다는 게임 서사이론으로도 발전하였다³⁾[5]. 비주얼 노블의 경우, 창작자의 스토리텔링과 플레이어의 스토리텔링이 나날 정도로 콘텐츠의 자유도가 높지는 않으나, 그렇다고 해서 비주얼 노블이 기존의 서사물과 차이가 없는 것은 아니다.

비주얼 노블의 멀티 시나리오는 멀티 ‘시나리오’라는 점에서 창작자가 여러 플롯과 엔딩을 설정한

1) 鬼塚健太郎, “マルチシナリオゲームにおける並列世界のモデル”, 『情報処理學會研究報告數理モデル化と問題解決』 27号, 68쪽, 1998
2) 멀티 시나리오는 게임에서 그 매력을 강하게 드러내었는데, 단순히 시나리오의 플롯과 전개뿐만이 아니라 전자매체의 특성을 바탕으로 플레이어의 시간과 게임의 시간 역시 플레이어가 경험하는 다중 서사 속으로 포함된 것이다. 플레이어가 게임 안에서의 시간을 세이브하거나 로드하는 행위 등이 스스로 과거와는 다른 행위를 이어나가며 가능성의 세계를 생산하는 형태가 되었다. 이는 플레이어의 수행성과 맞물려 그 자체가 멀티 시나리오로 존재할 수 있도록 만들었다.
3) 류철균, 『한국 온라인 게임 스토리의 창작방법 연구』, 『현대문학의 연구』 28, 2006

다. 플레이어, 즉 독자가 많은 이야기를 볼 수 있도록 많은 선택지와 많은 분기를 만드는 것이다. 과거에 시도되었던 하이퍼텍스트 문학이 지나치게 열린 결말과 열린 참여로 문학성을 갖지 못했던 결과⁴⁾를 바탕으로 비주얼 노블은 완결된 형태의 이야기가 될 수 있도록 플레이어의 자유도를 제한했다. 특히 비주얼 노블은 독자에게 선택의 가능성을 열어주는 동시에, 독자가 선택한 그 이야기의 전개와 엔딩을 책임짐으로써 작품성을 보전하려 했다[6].

비주얼 노블의 멀티 시나리오를 구조적으로 접근하자면 핵심사건이 위주가 되는 메인 스토리와 주변 사건으로 이루어진 서브 스토리로 나눌 수 있을 것이다. 흥미로운 지점은 메인 스토리와 서브 스토리로 나누어짐에도 불구하고, 플레이어가 메인 스토리를 진행하며 선택하는 선택지와 관심을 보이는 부분에 따라서 후반부의 메인 스토리가 서브 스토리의 영향을 받아 얼마든지 달라질 수 있다는 것이다. 비주얼 노블에서 플레이어의 선택에 의해 변화하는 정도는 무궁무진하다. 메인 스토리에서 인물이나 상황만 바뀌는 것에서부터, 메인 스토리 자체가 전복되고 서브 스토리가 메인이 되어 전혀 다른 인물과 결말로 끝나는 경우도 있다. 이렇게까지 시작과 끝이 달라지는 경우에는 개연성을 의심하게 될 수 있으나, 플레이어가 콘텐츠를 읽어나가면서 스스로 생각하고 선택한 과정에 의한 결말이기 때문에 그 시간과 맞물려 자체적으로 개연성을 획득하게 된다.

4. 비주얼 노블 멀티시나리오 분석

본고에서는 멀티 시나리오의 핵심사건과 주변 사건이 어떤 영향을 받아 배치되었는지를 토대로 분석한다. 멀티 시나리오임에도 불구하고 수행성 과정을 체험하는 데에 의의가 있어 시나리오가 선형적 형태를 취하는 경우와, 멀티 시나리오를 통해 캐릭터 별 핵심사건과 주변 사건을 달리 하는 경우로 나누어 그 구조를 파악한다.

4.1 수행성 과제가 메인인 되는 멀티 시나리오

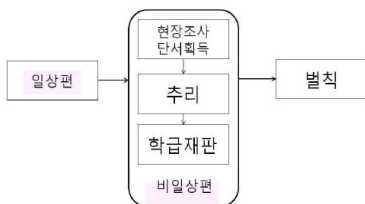
먼저, 비주얼 노블임에도 불구하고 엔딩의 가짓수가 그다지 많지 않거나 단 하나로 고정되는 경우가 있다. 미스터리·추리어드벤처 장르가 그것이다. 미스터리·추리어드벤처 장르는 1인칭 시점으로 접근하여 1인칭 시점이 갖는 서술의 효과로 장르적 특성을 살려 몰입을 유도했다. 이러한 장점이 비주얼 노블 콘텐츠에 적합한 장르로 여겨졌으나 엔딩이 제한적이라는 한계로 멀티 시나리오를 구축하기보다 서사 속에 수행성을 높이는 형태로 발전하였다. 미스터리·추리어드벤처라는 장르의 특성상 진상과 범인이 정해져 있을 수 밖에 없기 때문이다. 메인 플롯이 플레이어의 선택에 의해 전복되면 플롯의 진실성을 잃어버리고, 장르물로서의 특

4) 우리나라에서는 하이퍼텍스트 문학 실험으로서 <언어의 새벽-하이퍼텍스트와 문학>(2000)이라는 프로젝트가 있었다. 이 프로젝트는 김수영의 <풀>이라는 시의 첫 행 “풀이 늙는다”를 시작으로 하여, 다양한 사람들이 자신의 글을 붙여 확장하는 방식으로 진행되었다. 2000년에 시작한 이 프로젝트는 2001년에 접어들어 더 이상 새 글이 추가되지 않음으로써 종료되었다. 그러나 <언어의 새벽>은 기획에서부터 몇 가지 한계를 가지고 있었다. 첫째는 하이퍼텍스트의 멀티미디어적 성격을 제한했다는 점이고, 둘째는 자율적이고 완결된 텍스트만을 단위텍스트로 인정했다는 점이다. 또한 <언어의 새벽> 프로젝트의 인터페이스는 이어쓰기 형태로만 가능하도록 설계되었다. 이는 선형성이 유지되도록 만들어진 구조로, 하이퍼텍스트에 대한 이해가 부족했던 것으로 보인다. 다음은 <디지털 구보 2001>(2001)이라는 프로젝트다. 이 프로젝트는 하이퍼텍스트 문학에 대한 시도를 웹 사이트로 확장하여, 하이퍼서사를 만드는 데에 중점을 두었다. <디지털 구보 2001>의 경우는 <언어의 새벽>과 비교하여 좀 더 본격적인 실험이었다고 할 수 있다. <디지털 구보 2001>은 토대가 될 이야기거리를 생산하는 세 명의 작가와 사이트와 하이퍼링크를 관리하는 한 명의 기획자를 두고, 온라인의 많은 사람들이 본인의 선택에 의해 새로운 이야기를 생산할 수 있도록 공간을 설정했다. 또한 온라인의 사람들이 각각의 이야기에 대해 토론하고 그 토론의 내용과 결과가 또 다른 이야기로 이어질 수 있도록 구성하였다. 결과적으로 <디지털 구보 2001>의 시도는 하이퍼텍스트 서사의 가능성과 한계를 동시에 보여주었다. : 이소희, 「하이퍼텍스트로서의 비주얼 노블 연구」, 한양대 석사논문, 7쪽, 2015

색이 사라지며 작품이 가벼워진다. 미스터리·추리 어드벤처 비주얼 노블의 대표적인 작품으로 일본의 「역전재판」과 「단간론파」시리즈가 있는데, 「단간론파」의 경우 메인 플롯 외에 캐릭터 서사를 도입하여 캐릭터와의 에피소드를 주변 사건으로 구성했다는 점이 눈에 띈다.

「단간론파」는 일본의 SPIKECHUN SOFT에서 개발한 어드벤처 게임이다. 2010년 PSP 플랫폼으로 발매되었으며 이후 모바일로 이식되었고, 2013년에는 후속작인 「슈퍼 단간론파2」와 합본으로 PS Vita로 이식되었다. 「단간론파」시리즈는 ‘폐쇄된 공간 안에서 벌어지는 죽고 죽이는 게임’이라는 자극적인 설정으로 이목을 끌었고, 실제 플레이를 하면서 진행되는 구성과 내용이 상당히 탄탄하고 흥미로워 인기를 얻었다. 「단간론파」시리즈는 매 챕터를 일상과 비밀상으로 나누고, 일상편에서는 학교라는 공간을 배경으로 플레이어에게 자유시간을 제공한다. 이 자유시간에 플레이어는 본인이 만나고 싶은 캐릭터를 선택하여 그 캐릭터와 시간을 보낼 수 있다. 자유시간은 매 챕터 일상편마다 세 번씩 주어지며, 플레이어는 그 세 번의 기회를 통해 자신이 원하는 캐릭터와 대화를 한다. 이 때 나누는 대화는 플레이어가 캐릭터와의 호감도를 쌓는 시간이며, 이 때의 이벤트 및 스크립트는 「단간론파」의 메인 플롯과 엔딩에 전혀 영향을 주지 않는다. 즉, 있어도 그만, 없어도 그만인 주변 사건인 것이다. 하지만 플레이어의 마음에 드는 캐릭터와의 자유시간을 제공함으로써 「단간론파」는 캐릭터 서사를 쌓았고, 플레이어의 선택을 통해 「단간론파」라는 게임 전반의 몰입도를 높였다고 볼 수 있다.

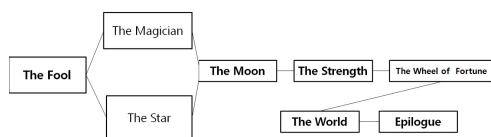
[Table 1] Scenario structure of Danganronpa



시나리오 안에서 명백한 주변 사건임에도 불구하고 메인 플롯 안에 자연스럽게 포함되는 작품도 있다. 우리나라에서 개발된 「틱택토」는 고딕 미스터리 스타일을 표방한 콘텐츠로, 다양한 엔딩을 가지고 있으나 선형적 구조를 취하고 있는 비주얼 노블이다. 「틱택토」의 이러한 구조는 「틱택토」가 가지는 서사의 힘으로 개연성을 갖는다. 「틱택토」은 이른바 루프, 반복을 기본으로 하는 서사 구조를 가지고 있다.

「틱택토」는 19세기 말, 영국을 배경으로 1월 17일에서 1월 20일 사이 나흘 간의 이야기로 진행된다. 주인공은 알버트 윌리엄 윌프레드 남작이며, 플레이어는 몇 개의 루트를 제외하고는 알버트의 시점으로 게임을 진행한다. 등장인물은 크게 알버트의 저택에 사는 사람들과 초대받은 손님들로 나뉘는데, 루트에 따라 등장하는 인물에 차이가 있다. 고딕 미스터리 비주얼 노블이라는 문구에 걸맞게 「틱택토」는 인물들을 눈보라 치는 저택에 가두어 클로드 서클의 상황을 형성한다. 거센 눈보라로 바깥에 도움을 청할 수 없는 상황에서 살인 사건이 일어나고, 이후 차례차례 사람들이 살해당한다. 플레이어는 알버트가 되어 죽지 않는 엔딩을 위해 1월 17일부터 1월 20일을 계속해서 경험하게 된다. 단 하나의 진실 된 전개와 결말을 위해서 주인공이자 플레이어는 죽음이라는 결말을 반복한다. 주인공은 진실 된 전개를 찾을 때까지, 선택에 의한 주변 사건을 계속해서 체험하고, 그 주변 사건의 끝은 죽음이다. 죽음으로 귀결되는 이 주변 사건들은 플레이어가 맞은 선택의 순간순간마다 분기가 나뉜다. 그 선택은 플레이어와 플레이어의 주변 인물들을 중심으로 치밀하게 얽혀있다. 모든 사건이 죽음으로 끝남에도 불구하고, 플레이어는 반복된 죽음을 통해 플레이어가 움직이는 주인공을 둘러싼 각종 정보를 얻을 수 있다. 모든 주변 사건들을 체험한 후, 플레이어는 다시 메인 플롯으로 흘러들어간다. 「틱택토」의 이러한 시나리오 구조는 비주얼 노블이 아니면 체험하기 어려운 독특한 구성이라고 할 수 있다[7].

[Table 2] Scenario structure of TICTACTOE



4.1 캐릭터 별로 서사구조를 달리 하는 멀티 시나리오

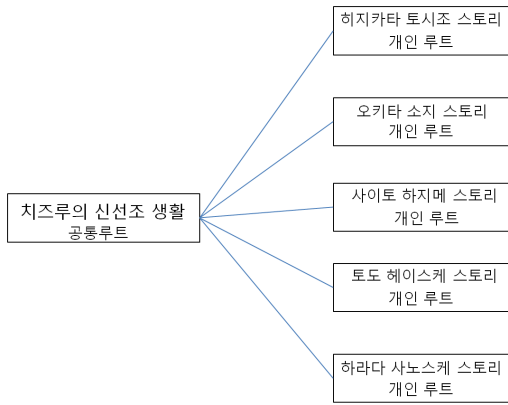
다음으로 살펴볼 멀티 시나리오는 캐릭터 별로 서사구조를 달리 하는 비주얼 노블이다. 주로 연애 어드벤처 장르가 이러한 시나리오를 가지고 있으며, 캐릭터 서사를 강조한 스토리텔링은 멀티 시나리오의 선택지 시스템과 결합하여 다양한 엔딩을 보는 것이 자연스러운 구성으로 만들었다. 연애 어드벤처는 연애 공략대상이 되는 캐릭터와 관련된 형태로 선택지가 등장한다. 등장인물의 호감도를 좌지우지하는 이러한 선택지는 연애 공략대상 캐릭터와의 이벤트를 형성하고, 이 이벤트는 초반의 메인 플롯 안에서 주변 사건으로 존재한다. 핵사건은 플레이어를 캐릭터인 주인공이 게임 속에서 움직일 수 있는 설정과 배경을 만드는 데에 중점을 둔다. 이를테면 연애어드벤처의 목적이 ‘어떤 캐릭터와 연애를 하느냐’ 임에도 불구하고, 전체적인 스토리는 다른 목적을 가지고 있는 것이다. 그것은 학교 생활일 수도 있고, 세계를 구하는 내용일 수도 있다. 즉 장르 혼합의 가능성을 열어두고 로맨스가 부가적으로 끼어드는 형태인 것처럼 보인다. 하지만 스토리가 진행되고, 비주얼 노블이 진전될수록, 후반부의 전개는 주변 사건으로 등장했던 공략 캐릭터와의 관계를 중심으로 나아간다. 즉, 일정 분기 이전까지는 주변 사건이었던 이벤트와 스토리가 호감도를 쌓고 분기를 지난 후에는 핵사건의 위치를 차지하게 되는 것이다.

연애 어드벤처 비주얼 노블 『박앵귀』⁵⁾는 좋은 예이다. 『박앵귀』의 전체 흐름을 관통하는 메인 스토리는 주인공 유키무라 치즈루(雪村千鶴)가 연락 두절이 된 아버지를 찾아 에도로 와서 신선조에 몸을 의탁하여 그들과 함께 일본 역사의 풍파를

겪는다는 내용이다. 주인공이자 플레이어블 캐릭터인 치즈루는 신선조의 다섯 남자⁶⁾를 중심으로 주변 사건인 연애 이벤트를 맞게 된다. 이 연애 이벤트는 분기가 나뉘기 전까지 메인 스토리 안에 포함된 주변 사건으로 존재한다. 대다수의 연애어드벤처가 그러하듯이, 『박앵귀』의 시나리오도 크게 두 부분으로 구성되어 있다. 플레이어에게 작품의 무대와 배경, 인물 소개와 설정 등을 제공하며 공략캐릭터들과 호감도를 쌓아 분기를 만들어 가는 공통 루트와 호감도를 쌓아 분기가 형성된 다음에 진행되는 개인 루트 이 두 부분이다. 『박앵귀』의 공통루트에서 치즈루는 신선조의 거처에서 함께 살며, 그곳에서 잡다한 허드렛일을 맡는다. 신선조의 거처에서 지내는 시간 동안, 플레이어는 치즈루가 되어 핵사건과는 관련 없는 여러 선택지를 갖게 된다. 그 선택지에 의해 어떤 캐릭터와, 어떤 장소에서 시간을 가질지를 고를 수 있다. 공통 루트가 지나고 나면 『박앵귀』의 후반부는 플레이어가 공통 루트에서 고른 선택지를 통하여 캐릭터 한 명의 지정된 이야기로 전개된다. 이를 개인 루트라고 하는데, 여기서부터는 이전까지는 주변 사건이었던 캐릭터 개인의 사정이나 주인공 치즈루와의 관계가 중심이 되며 이전까지의 공통 루트의 스토리와는 전혀 다른 전개가 펼쳐진다.

5) 2008년 오토메이트에서 발매한 PS2 연애어드벤처 게임이다. 여주인공 치즈루와 공략캐릭터 신선조와의 연애이야기를 그리고 있다. 역사적 배경을 바탕으로 로맨스 요소를 전개해나가고 있으며, 나찰과 오나라는 판타지 요소를 추가하여 애뜻하고 아련한 심상의 스토리가 전개된다. 큰 인기를 끌어 2016년까지 PSP, PS Vita, PS3, PS4 등 각종 플랫폼으로 이식되고, 추가 팬디스크도 발매되었다. 2016년 한국에도 정식 번역되었으며, 원작 게임 외에도 소설, 애니메이션, 실사무대화, 드라마 등 다양한 미디어 믹스가 이루어졌다.

6) 본고는 2009년도에 발매된 PSP 박앵귀의 내용을 중심으로 서술하고 있다. 박앵귀는 많은 팬디스크와 이식버전이 있고 내용이 수정되고 캐릭터가 추가되었다.



[Table 3] Scenario structure of Hakuouki

「박앵귀」는 플레이어의 선택에 따라 어떤 캐릭터의 이야기가 중심이 되느냐에 의해, 공통 루트에서 보여주었던 인물의 관계나 비밀, 메인 플롯의 핵심 등이 전복되는 현상이 일어난다. 캐릭터의 예로 히지카타 토시조(土方歳三)와 토도 헤이스케(藤堂平助)를 들 수 있다. 히지카타 토시조와 토도 헤이스케 모두 역사 속 실존 인물이다. 「박앵귀」는 픽션의 묘미를 살려 이 실존인물들을 공략캐릭터로 만들었다. 여기에 또 하나의 허구적인 소재를 가공하여 ‘나찰’이라고 하는 일종의 동양의 흡혈귀를 모티브로 한 괴물을 만들어 로맨스 판타지적 요소를 부가한다. 히지카타 토시조의 루트는 신선조의 이야기를 최대한 역사에 가깝게 서술하려고 하고 있으며, 플레이어블 캐릭터인 주인공 치즈루는 그런 히지카타의 옆에서 함께 하는 관계로 나온다. 연애 어드벤처이기 때문에, 두 사람의 관계는 연애적인 것으로 서술되지만, 로맨스 요소는 지극히 적으며 히지카타 토시조라는 인물의 역사성을 로맨스 소설 안에 버무리려 했다. 앞서 언급한 ‘나찰’ 소재는 주인공 치즈루가 어떤 캐릭터와 연애를 하게 되느냐에 따라, 신선조의 인물들 중 ‘나찰’이 되는 인물이 갈리고, 그 인물 주변의 관계 또한 바뀐다. 중요한 것은 히지카타 토시조의 개인 루트에서 전개되는 연애적 요소는 공통 루트에서는 주변 사건으로만 다뤄졌으며, 공통 루트가 지나고 나서야 그 주변

사건이 핵사건의 위치가 되어 본격적으로 전개되었다. 이러한 주변 사건의 차이가 캐릭터별 메인 루트의 핵사건을 바꾼다. 히지카타 토시조의 주변 사건에서는 일어나지 않았던 일들이, 토도 헤이스케를 중심으로 한 주변 사건에서는 일어났기 때문에 토도 헤이스케의 루트에서 전개되는 메인 스토리는 전혀 다른 양상을 띠우고 있다. 대표적인 예로 히지카타 토시조의 개인 루트의 경우, 그가 대적하여 싸우는 흑막은 치즈루의 아버지로 대표되는데, 토도 헤이스케의 개인 루트에서는 그가 대적하여 싸우는 흑막은 치즈루의 아버지와 손을 잡은 산난 케이스케(山南敬助)라는 캐릭터가 되는 것이다. 이렇듯 스토리의 전개와 상황이 캐릭터별로 달라지는 것은, 플레이어가 공통 루트에서 어떤 주변 사건을 선택했느냐에 영향을 받았다고 볼 수 있다.

5. 결 론

비주얼 노블은 여러 멀티미디어적 요소를 결합한 연출과 게임성이 돋보이는 수행성을 살리고 하이퍼텍스트 구조를 살린 서사를 도입하면서 플레이어인 독자에게 텍스트 읽기의 즐거움을 다양한 방법으로 전하는 데에 그 목적이 있다. 비주얼 노블 시나리오를 작성하는 데 있어 중요하게 생각해야 할 것은 주변 사건들의 유의미한 배치라고 할 수 있겠다. 인터랙티브 서사 구조 속에서, 멀티 시나리오를 구축하는 데 있어 많은 갈래와 분기를 형성하는 것은 매우 중요하다. 비주얼 노블 콘텐츠의 강점이 플레이어와의 상호작용에서 일어나는 미적 체험이라는 것을 감안할 때, 주변 사건들의 풍부함 배치는 곧 독자가 수용하고 선택하여 받아들이면서 다음 메인 플롯으로 나아가는 원동력이 된다.

본 분석은 게임성과 서사성을 함께 추구하려고 한 비주얼 노블 콘텐츠가 멀티 시나리오를 구축하는데 있어 어떤 경향으로 제작해 왔는지를 두 개의 유형으로 구분하여 분석하였다. 게임성을 높이기 위해 게임의 수행성을 서사 속에 녹아내어 그

것을 메인 플롯으로 구사한 수행성 과제 중심의 멀티 시나리오가 있었고, 다양한 이야기를 통한 서사 체험을 증시한 멀티 시나리오로 캐릭터 별로 시나리오를 구축한 비주얼 노블을 볼 수 있었다. 앞서 분석한 비주얼 노블 외에도, 계속해서 발전하는 미디어 기술에 의해 비주얼 노블 안에서의 멀티 시나리오 구축이 다양화되고 있는 추세다. 특히 일본의 KADOKAWA에서 발매한 『PRINCE OF STRIDE』(2015)와 PROJECT 月に叢雲、花に風에서 연작으로 개발하고 있는 『하나아와세華アワセ』(2012~2015) 등은 비주얼 노블 콘텐츠 임에도 불구하고 연출 요소에 다양성을 추구하며 책을 읽는 것과 마찬가지로 플레이 흐름 안에서도 읽는 행위 이외의 행위를 요구하는 구성으로 좋은 평을 받고 있다. 이런 행위의 의미를 이번 연구에 포함시키지 못 했다는 것이 아쉬움으로 남는다.

본 분석이 다양한 형태의 비주얼 노블의 등장에 도움이 되기를 바란다. 또한 비주얼 노블 뿐만이 아니라, 디지털 미디어 시대의 콘텐츠의 장점인 입체적 서사구성을 통하여, 대중의 경험이 비주얼 노블 외에도 다양한 형태의 경험적 서사 체험으로 발전해 나갈 수 있을 새로운 장르가 등장할 수 있도록 노력해야 할 것이다.

REFERENCES

- [1] Mi-ra Kim, "The Study on the immersion factor in on-line game : focused on Narrative structure & Interaction of Lineage", Ewha Womans Dept, 5~6p, 2001
- [2] Ju-Ran Park, "A Study on The Narrative Forms of Video games and Digital Narrative Structure Characteristics", Hanyang Dept. 23p, 2015
- [3] Kentaro Onizuka, "The Parallel World Modeling of Multiple-senario Games", Information Processing Society of Japan, Vol 27, 62~72p, 1998
- [4] Chatman, Seymour B. "Story and Discourse" Puruensasang, 63~65p 2003
- [5] Chul-Gyun Lyou, "A Case study of Korean MMORPG Game Storytelling", Korean literature lab, Vol 28, 107~148p, 2006
- [6] No-Hyun Jang, "Hypertext narrative", Yerim, 47~59p, 194~244p, 2005
- [7] So-Hee Lee, "A Study of Visual Novel as a Hypertext", Hanyang Dept. 7p, 2015



이소희(Lee, So Hee)

2012 성신여자대학교 독어독문학과 졸업
2016 한양대학교대학원 대중문화시나리오학과 석사졸업
2018 한양대학교대학원 대중문화시나리오학과 박사수료
2018- 게임회사 재직중

관심분야 : 게임 디자인, 게임 시나리오, 게임 스토리텔링, 게임 캐릭터 등

