

비디오 게임의 이야기와 놀이에 관한 연구

Play and Narrative in Videogame

저자 (Authors)	박근서 Park Keun-Seo
출처 (Source)	언론과학연구 9(4) , 2009.12, 208-242(35 pages) Journal of Communication Science 9(4) , 2009.12, 208-242(35 pages)
발행처 (Publisher)	한국지역언론학회 Korea Regional Communication Research Association
URL	http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE01304449
APA Style	박근서 (2009). 비디오 게임의 이야기와 놀이에 관한 연구. 언론과학연구, 9(4), 208-242
이용정보 (Accessed)	한국산업기술대학교 218.101.229.*** 2020/01/05 18:18 (KST)

저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.

비디오 게임의 이야기와 놀이에 관한 연구*

박 근 서

(대구가톨릭대학교 언론광고학부 교수)

학제적 담론 안에서 비디오게임은 그동안 ‘놀이’와 ‘서사’라는 두 가지 차원에서 논의되어 왔다. 소위 ‘루돌로지’와 ‘내러톨로지’는 이 두 차원의 이름이며, 비디오게임은 자주 이들 사이의 대립 혹은 논쟁으로 기술되어 왔다. 루돌로지는 비디오게임의 본연을 ‘놀이’에 있다고 보며, 따라서 행위자의 유희적 행동과 실천이 그것을 구성하는 의미이며 내용이라 간주한다. 반면 내러톨로지는 비디오게임을 ‘영화’와 ‘텔레비전’ 등과 같은 영상 서사의 연장선상에 있다고 파악하고, 그 본성을 ‘서사’ 혹은 서사발생을 위한 수용자실천으로서의 ‘스토리텔링’에 있다고 본다. 하지만, 현실적으로 비디오게임을 ‘놀이’ 혹은 ‘서사’ 하나의 차원에 배타적으로 묶어세울 수 없다. 비디오게임은 놀이이며 동시에 서사이다. 하지만 비디오게임 안에서 놀이와 서사는 그것을 구성하는 두 계기이며, 따라서 그것의 구체적 발현 양태는 이 둘 사이의 관계에 의존하는 바 크다. 이러한 놀이와 서사의 상호의존적이며 상호보완적인 관계의 양상을 게임텍스트의 이중성이라 부를 수 있겠다.

주제어: 비디오게임, 루돌로지, 내러톨로지, 서사, 놀이

* 이 논문은 2007년 대구가톨릭대학교 교비해외과건 연구비의 지원으로 수행된 결과입니다.

1. 서론 : 문제제기

이 글의 목적은 비디오게임을 ‘놀이’와 ‘서사’라는 두 차원의 문제로 인식하고 이들 사이의 관계를 밝힘으로써, 그것의 문화적 의미를 파악하고자 하는데 있다. 비디오게임을 ‘놀이’와 ‘서사’라는 두 가지 차원의 문제로 인식한다는 것은 흔히 ‘내러톨로지(narratology)’와 ‘루돌로지(ludology)’라 불리고 있는 게임연구 두 진영의 문제의식을 반영한다. 그리고 이들 사이의 관계를 밝힘으로써 그것의 문화적 의미를 파악하겠다는 것은, 두 진영 각각의 주장과 이들 사이의 논쟁을 비판적으로 고찰함으로써 비디오게임을 보다 포괄적으로 이해할 수 있는 이론 틀을 구성해보겠다는 말이다.

비디오게임에 대한 그동안의 논의는 산업적 이해에 따른 시장의 분석과 전 망들에 대한 언급, 폭력적 비디오게임 콘텐츠가 청소년의 폭력성에 미치는 영향 등과 같은 효과연구, 비디오게임의 하드웨어 혹은 소프트웨어 테크놀로지에 대한 논의가 주류를 이루어왔다. 하지만, 비디오게임은 대중문화의 한 축을 형성하고 있고, 그것이 끼치는 영향과 사회적 의미는 문화적 차원에 걸쳐있다. 그러므로 비디오게임을 문화적 수준에서 논의하는 일은 당연하고 마땅하다.

비디오게임은 문화적 수준에서 그동안 영화, 텔레비전의 연장선상에서 다루어져 왔다. 뉴미디어의 하나로서 혹은 그것의 중요한 콘텐츠 가운데 하나로서 비디오게임은 영화, 텔레비전 등과 같은 대중 미디어 혹은 대중문화 콘텐츠로 이해되었던 것이다. 그런데, 이러한 이해는 한편 비디오게임을 서사적 미디어의 하나로 쉽사리 단정 짓도록 만들었다. 물론 비디오게임의 일부는 영화와 텔레비전을 뒤이은 서사 미디어라 할만하다(Manovich 2004, 314-323, Bolter & Grusin 2006, 114~122) 하지만, 비디오게임 일반이 서사 미디어라고 할 수 있는지는 그리 간단한 문제가 아니다.

게임 비즈니스는 영화 비즈니스와 비슷한 측면이 있다. 뿐만 아니라, 상당수의 비디오게임과 영화 타이틀이 콘텐츠를 공유하고 있다. 더구나 업계의 자존을 지키고 대중으로부터의 존경에 목말라 있던 비디오게임 업계는 영화의

지위를 동경해왔다(Newman 2008). 그런 까닭에 비디오게임은 여러 측면에서 영화를 추종해왔으며, 산업적 측면에서 둘은 상당히 비슷해져가고 있다. 이를 테면 <파이널 판타지(Final Fantasy)>, <철권(Tekken)>, <모탈 컴뱃(Mortal Combat)>, <툼레이더(Tomb Raider)>는 영화화된 비디오게임이었고, <반지의 제왕(Lord of Rings)>, <해리포터(Harry Potter)>, <인디애나 존스(Indiana Jones)>, <스타워즈(Star Wars)>, <블레이드 러너(Blade Runner)>는 비디오게임이 된 영화였다.

하지만 미디어자체의 특성만으로 보자면, 비디오게임은 오히려 텔레비전에 가깝다. 왜냐하면 비디오게임은 근본적으로 수용자의 참여와 미디어와 상호작용을 전제로 하고 있을 뿐만 아니라, 그 타이틀 또한 영화적인 범주에서 벗어나는 것들로 가득하기 때문이다. 확실히 <미스트(Myst)>나 <파이널 판타지>와 같은 게임들은 영화적이라 할만하다. 하지만, <테트리스(Tetris)>, <팩맨(Pacman)> 그리고 <지뢰 찾기(Mine)> 등과 비슷한 영화들이란 상상하기 힘들다. 다양한 형식과 내용의 콘텐츠들이 하나의 미디어에 응집할 수 있다는 점에서, 그리고 기본적으로 담화적이며 대화적이라는 측면(Fiske 1987, 84~107)에서 비디오게임은 텔레비전에 가깝다.

이는 비디오게임이 서사적 수준에서 탈중심성이 강한 미디어라는 것을 의미한다. 비디오 게임을 서사적 미디어로 파악한다 하더라도, 그것의 서사는 통상적인 의미의 서사 혹은 전통적 개념의 서사와는 전혀 다르다. 그러므로 1997년 머레이(Murray, 2001)와 올셋(Aarseth, 1997)은 각각 ‘사이버 드라마’와 ‘사이버 텍스트’에 관한 입론을 통해 이를 구체화시켰다. 비디오게임의 서사는 기존의 선형적이며 확정적인 내러티브와 그것에 근거한 미미한 텍스트-수용자 상호작용을 뛰어 넘는 전대미문의 것이었고, 따라서 이들의 이론과 개념들 또한 상당히 충격적이었다.

하지만 이러한 내러티브 이론에 근거한 논의들 자체에 불만을 드러내는 사람들이 나타났다. 더구나 머레이와 올셋의 미묘한 입장 차이는 둘을 중심으로 서사를 중요시하는 쪽과 그렇지 않은 쪽으로 갈라 세웠다. 비디오게임의 콘텐츠

츠에서 내러티브가 중요하고 핵심이 되는 역할을 수행한다는 입장과 비디오게임은 무엇보다 플레이어들의 행위라는 입장이 각각 ‘내러톨로지’와 ‘루돌로지’라는 이름으로 대립하기 시작했다. 하지만 이러한 대립은 한편 쓸 데 없는 것이기도 하다. 이유는 비디오게임은 서사 혹은 놀이 어느 한 가지 개념만으로는 충분히 설명할 수 없는 미디어/콘텐츠이기 때문이다. 그러므로 프라스카(Frasca, 2003)는 “루돌로지스트들도 이야기를 좋아한다”는 논문으로 두 입장을 화해시키고자 하였다. 비디오게임은 서사이며 동시에 놀이이다.

실제로 2004년을 기점으로 서사와 놀이의 공존에 대한 논의는 어느 정도 마무리 되었다고도 볼 수 있다. 내러톨로지스트들과 루돌로지스트들의 글들을 한데 모아 편집한 『First Person』(Wardrip-Fruin and Harrigan ed., 2004)의 출판이 이러한 상황을 대변한다. 하지만, 서사와 놀이 사이의 이론적 긴장이 해소된 것은 아니다. 특히 머레이와 올셋 사이의 짧은 논쟁은 이러한 긴장의 흔적을 뚜렷이 드러낸다. ‘사이버 드라마’라는 개념으로 게임이 서사와 놀이의 통합적 텍스트 형식이라고 주장하는 머레이의 논문에 대해, 올셋은 문제를 제기한다. 서사와 놀이가 통합된 새로운 텍스트 형식을 굳이 서사와 스토리라는 낡은 용어 혹은 개념 틀로 이야기해야 할 까닭이 어디 있느냐는 것이다. 이에 머레이는 이를 무엇으로 부르던 무슨 상관이나며, 정작 중요한 것은 우리가 그러한 것을 만들어 내고 있다는 점이라고 반박한다(Murray 2004, pp. 10~11).

머레이와 올셋의 언급은 루돌로지스트들과 내러톨로지스트들의 갈등이 아직 해결되지 않았다는 것을 암시한다. 이들이 합의한 것은 다만 비디오게임 안에 서사와 놀이가 공존하고 있다는 것뿐이다. 서사와 놀이의 관계에 대해 이들은 여전히 어느 한 쪽의 우위를 주장한다. 머레이는 서사의 관점에서 놀이의 측면을 포용하자고 하고, 올셋은 놀이의 측면에서 서사를 용인할 수 있을 뿐이라 주장한다. 그러므로 서사론자의 용어 속에서 놀이를 논의하는 머레이의 글은 올셋의 입장에서 불편한 것이었고, 마찬가지로 이를 문제삼는 올셋의 태도는 머레이에게 쓸 데 없는 것으로 비춰졌다. 그러므로 서사와 놀이가 어떠한 관계에 있는지에 대한 논의는 계속될 수밖에 없다. 문제는 ‘공존’이 아

나라, ‘공존의 양태’이다.

분명 비디오게임에는 서사적 측면과 놀이의 측면이 공존한다. 그리고 그것은 비디오게임이라는 미디어 그리고 그 콘텐츠를 구성함에 있어 하나의 원리들처럼 기능하고 있다. 이 글은 비디오게임에서 서사와 놀이가 차지하는 위치를 확인하고 이들 사이의 관계를 이론적 수준에서 논의하기 위한 것이다. 그리고 이러한 논의 가운데 비디오게임의 사회문화적 의미를 타진해보자는 것이다. 이를 위해 서사의 측면에 가까운 <파이널 판타지 X>를 사례로 서사적 게임 속에 놀이의 계기가 어떻게 꾸려져 있는지를 살펴보고, 놀이의 측면에 가까운 <그란투리스모 4>를 사례로 플레이 중심의 게임 속에 서사적 계기가 어떻게 구축되어 있는지 살펴 볼 것이다.

2. 게임과 서사: 내러톨로지

볼터와 그루신(Bolter & Grusin 2006, 108)에 따르면, 비디오게임의 일부 형식들은 앞선 게임들을 명백히 ‘재목적화(repurpose)한 것들’이다. 비디오게임은 <모노폴리(Monopoly)>와 같은 보드게임들을 재연하거나 <2차 세계대전> 등과 같이 전쟁게임을 각색한다. 아울러 대부분의 대중적 스포츠들은 모두 비디오게임으로 재매개되고 있다. 게임은 언제나 있었다. 컴퓨터가 새로운 그릇으로 등장했고, 게임은 새로운 그릇에 맞게 재창조되고 있다. 비디오게임은 이러한 면에서 새로운 것이다.

이들이 보기에 비디오게임은 단지 기존 게임을 재목적화한 것일 뿐만 아니라, 기존의 다른 미디어들의 콘텐츠를 재매개한 것이기도 하다. 이를테면 <미스트>와 같은 어드벤처게임은 3차원 및 정지 그래픽을 텍스트, 디지털 비디오, 사운드와 결합해 환각회화나 영화를, 그리고 어떤 점에서는 놀랍게도 책까지 개조해 내고 있다(Bolter & Grusin 2006, 115). 그들에 따르면, <미스트>와 같은 비디오게임은 상호작용 내러티브를 통해, 컴퓨터의 하이퍼매개적 특성을

비매개의 차원으로 전환시킴으로써 인터페이스와 미디어 자체의 흔적을 지워나가고 있다.

볼터와 그루신이 <미스트>와 같은 비디오게임에서 주목한 것은 상호작용적 내러티브의 효과에 있었다. 이들은 비디오게임이 내러티브를 단순 전달하는 데 머물지 않고, 이를 수용자(비디오게임의 플레이어) 스스로의 행위를 통해 경험케 함으로써, 보다 높은 ‘몰입’을 이끌어 내게 되었고, 따라서 미디어 자체의 간섭을 수용자들의 의식에서 지워버릴 수 있었다고 보았다. 볼터와 그루신의 이러한 생각은 사실 비디오게임에 대한 그동안의 논의에서 자주 등장하던 주제였다. 소위 ‘몰입(immersion, flow)’과 ‘에이전시(agency)’의 개념이 그것이다.

브랜다 로렐(Laurel 1993)과 자넷 머레이(Murray 2001)가 그 중요성을 강조한 이래로, 이 두 개념은 많은 디자이너들에게 심지어 바람직한 것으로 여겨지게 되었다(Frasca 2008, 173). 기존 서사미학의 중요 개념이었던 ‘감정이입’의 문제를 대신해 ‘몰입’이라는 말이 들어왔고, 컴퓨터라는 새로운 미디어의 상호작용적 특성을 표현하기 위해 ‘에이전시’라는 개념이 도입된 것이다. 특히 머레이는 <스타트렉(Star Trek)>에 등장하는 가상의 영상출력장비인 ‘홀로덱(holodeck)’에서 영감을 얻어, 상호작용적 내러티브의 중요한 특징들을 구체적으로 논의하였다.

머레이에 따르면, 상호작용적 내러티브는 절차적이고, 백과사전적이며, 만화경적이고, 참여적이며, 공간적이다. 하지만 그것은 오로지 상호작용적 ‘내러티브’의 특징일 뿐이다. 이전과는 다른 어떤 새로운 면모를 가지고 있다고는 해도, 비디오게임은 내러티브의 일종이며, 따라서 서사학의 관점에서 탐구되고 연구되어야 할 대상이라는 것이다. 그러므로 머레이는 업계에서 ‘인터랙티브 픽션’이나 ‘인터랙티브 내러티브’라는 말을 쓰듯(Newman 2008; Juul 1999), ‘비디오게임’을 대신하여 ‘사이버드라마’라는 용어를 쓰고 있다(Murray 2004).

머레이는 비디오게임이 크게 콘테스트와 퍼즐의 두 장르가 있다고 보고, 이들은 각각 게임의 특성과 스토리의 특성을 공유하고 있다고 말한다. 즉 게임

은 다른 사람들과의 경쟁을 통해 스스로의 우월성을 드러내 보이는 방식과 주어진 정보를 탐색하고 공간을 탐험함으로써 주어진 문제를 해결하는 방식으로 진행되는데, 이는 각각 플레이어의 행위에 연결되는 게임과 그것을 통해 생성되는 스토리의 적당한 절합으로 나타난다는 것이다. 이는 다분히 카이와의 “놀이에는 규칙을 지니면서 동시에 허구인 것은 없다”(Caillois 2004)는 명제를 의식한 것이다.

카이와는 특정한 형식의 놀이는 ‘마치 ~인 것 같은’ 감정이 규칙을 대신한다고 하였다. 즉 어떤 놀이는 현실에는 없는 고유의 규칙을 통해 그것을 일상으로부터 분리시키지만, 어떤 놀이는 그러한 규칙을 만들어낼 수는 없는 대신 그것은 단지 흉내에 불과하다는 일종의 ‘비현실’ 의식을 수반한다. 머레이는 카이와의 이러한 정의에 반대하여 게임이면서 동시에 스토리(게임-스토리)일 수는 없는지에 대해 논의하며, 이를 만족시키는 하나의 개념적 틀로 ‘사이버드라마’를 제시한다. 여기에서 게임은 규칙, 스토리는 허구에 각각 대응한다. 그녀는 비디오게임이 규칙-게임과 허구-스토리를 하나의 틀에 응집하고 있다고 보고, 이를 ‘사이버드라마’라는 말로 특정하고 있다(Murray 2004).

실제로 낱알의 놀이들은 규칙이며 동시에 허구일 수 없을지 모르지만, 상당수의 비디오게임들은 머레이의 말대로 게임-스토리 즉 사이버드라마의 하나로 보인다. 예를 들어 <동키콩(Donkey Kong)>은 고릴라를 물리치고 납치된 애인을 구출한다는 단순한 이야기 속에, 몬스터와 온갖 방해물을 피하거나(점프, 혹은 회피를 통해) 파괴하며(망치로 부셔서) 건물을 기어 올라가야 한다는 규칙을 담고 있다. 플레이어가 성공한다면, 애인을 구출할 수 있을 것이고, 만약 실패한다면 동전을 새로 집어넣거나(아케이드의 경우) 새 게임을 기다려야(콘솔의 경우) 할 것이다. 마찬가지로 고블린에게 납치된 공주를 구하려고 온갖 괴물들에 맞서야 하는 <마계촌(魔界村)>이나 샤인 스피릿을 되찾고 누명에서 벗어나야 하는 <슈퍼 마리오 선샤인(Super Mario Sunshine)>의 경우, 게임은 스토리 안에 있으며, 따라서 게임-스토리 즉 사이버드라마는 분명 가능한 기획인 것으로 보인다. 특히 내려톨로지스트들에 의해 자주 인용되는 <드래곤스 레

어(Dragon's Lair)>나 <미스트>의 경우는 더욱 그렇게 보인다. 이들 게임은 특히 스토리-픽션이 강하기 때문이다.

내러톨로지는 이러한 머레이의 논의들로부터 연원하여 비디오게임에서 서사가 차지하는 위치를 강조하고 이를 비디오게임의 가장 중요한 측면으로 간주하는 이론적 경향을 말한다. 내러톨로지 이전에도 서사를 중요하게 생각하는 사람들은 있었다. 내러톨로지스트라는 자의식이 없거나 혹은 스스로 루돌로지스트라고 생각하는 학자들 또한 내러티브와 스토리를 분석하고 논의한다. 그러므로 서사에 대해 논의한다고 해서 그리고 그것이 비디오게임의 긍정적인 부분이라고 주장한다고 해서 내러톨로지스트가 되는 것은 아니다. 비디오게임에서 내러톨로지는 서사를 비디오게임의 중심으로 파악하려는 이론적 경향이다. 머레이와 더불어 앳킨스(Atkins), 펄린(Perin), 마티아스(Mateas), 라이언(Ryan) 등의 학자들이 여기에 해당한다. 앳킨스(Atkins 2003)는 게임의 문제를 서사론의 관점에서 접근할 수 있다고 생각하고, 펄린(Perin 2004)은 게임의 상호작용성을 플레이어가 저자가 되어 스토리를 적는 것이라고 주장하고, 마티아스는 로렐과 머레이의 논의를 이어받아 비디오게임을 아리스토텔레스적 드라마 개념 안에서 논의할 수 있다고 보았다(Mateas 2004).

3. 게임과 놀이: 루돌로지

게임의 본성을 내러티브에서 찾고자하는 내러톨로지스트들의 노력들을 올셋은 ‘서사주의(narrativism)’라는 용어로 불렀다(Aarseth 2004). 이는 비디오게임을 일종의 스토리텔링 시스템으로 묘사하며 그것이 이야기에 가까우면 가까울수록 더욱 좋은 것이 될 수 있다고 주장한다(Juul 2005). 위에서 살펴본 대로, 아리스토텔레스의 시학에 근거하여 좋은 플롯을 발생하는 스토리텔링 시스템을 제안한 브렌다 로렐(Laurel 1993)이나 이를 보다 정교하게 다듬어 내러톨로지의 초석을 닦은 자넷 머레이(Murray 2001)의 주장이 그러하다. 그들은 좋은

게임의 조건을 잘 만들어진 스토리에 있다고 보았다.

하지만 스토리텔링과는 상관이 없어 보이거나, 내러티브라고 부를만한 어떤 것을 찾아보기 힘든 게임들이 있다. 예를 들어, <테트리스>가 그렇다. 단지 모양이 맞는 도형들을 잘 정돈하는 게임인 <테트리스>에서 어떤 ‘이야기’를 기대하기란 무리다. 단순한 형태의 슈팅게임들도 상황은 비슷하다. 이를테면 <스페이스 인베이더(Space Invader)>나 게임&와치 타이틀 가운데 하나인 <패러슈트(Parachute)>는 ‘외계생물의 침입’과 ‘낙하산병의 구출’이라는 상황 설정이 주어지지만, 동일한 게임 내용이 무한히 반복되는 구조를 가지고 있으며, 서사적으로 행위의 결과가 명확치 않다.

한편 내러티브가 중심인 것처럼 보이지만, 실제로는 그렇지 않은 게임들도 있다. 이를테면, <스타크래프트(Starcraft)>의 멀티플레이나 <철권> 시리즈가 그러하다. <스타크래프트>는 코푸룰루 행성계에서 벌어지는 테란, 저그, 프로토스 세 종족의 혈투를 그리고 있다. 하지만, 시나리오에 따라 게임을 진행하는 캠페인이라면 몰라도 인터넷을 통해 다른 플레이어들과 대전하는 멀티플레이에서는 스토리는 특별한 역할을 하지 못한다. 마찬가지로 <철권>의 또한 각 캐릭터별 시나리오를 빼고는 특별히 스토리가 중요한 의미를 갖는다고 말하기 힘들고, 시나리오가 있는 경우라도 게임 수행 과정 자체가 스토리와 유기적으로 연관되어 있다고 말하기 힘들다.

이러한 까닭으로 상당수의 게임 연구자들은 비디오게임의 본성을 ‘내러티브’가 아닌 ‘놀이’에서 찾고자 한다. 시드 마이어(Sid Meier)는 게임을 ‘일련의 흥미로운 선택들’이라고 하였다(Rollings and Morris 2001, p. 59). 이 말에 따르면 좋은 게임이란 결국 그러한 선택을 통해 플레이어들에게 ‘훌륭한 정신적 도전(high-quality mental challenges)’을 제공하는 것이다. 윌슨 시드 마이어의 이러한 주장에 근거하여 비디오게임을 재미있게 만드는 것은 게임의 순수한 상호작용 즉 ‘게임하기’에 있다고 단언한다. 그에 따르면 게임의 본성은 허구(game-as-fiction)에 있는 것이 아니라 규칙(game-as-rules)에 있다(Juul 2005, 19).

게임의 본성을 ‘놀이’에서 찾으려는 일군의 연구자들을 가리켜 ‘루돌로지스

트’라고 부르는데, 이 명칭은 올셋과 올 등에 의해 제창되어 특히 프라스카에 의해 대중화되었다(Frasca 2008, 118). 2001년 미국 브라운대에서 개최된 DAC(Digital Arts and Culture) 컨퍼런스에서 올, 에스켈리넨(Eskelinen) 그리고 프라스카는 그들의 이론적 입장을 설명하기 위해 이 용어를 사용하였다(Frasca 2003). 이들은 비디오게임의 본성을 서사가 아니라 그것의 형식 혹은 시스템으로부터 이끌어내고자 하며, 게임 경험의 근본을 이들 형식과 시스템과 플레이어 사이의 상호작용이라고 본다.

이들은 인간 행위의 근원으로 ‘놀이’를 지목한 하위징아의 연구로부터 영감을 얻었으며(Huizinga 1998), 특히 카이와의 놀이의 유형 구분(Caillois 1994)에 크게 영향을 받았다. 카이와는 놀이를 규칙의 있고 없음에 따라 루두스(ludus)와 파이디아(paidia)로 나누었으며, 그 구체적 형태에 따라 아곤(agon), 알레아(alea), 미미크리(mimicry), 일링크스로(illinx) 구분하였다. 아곤은 대부분의 스포츠 경기와 같이 경쟁을 통해 승부를 가리는 게임을 말하고, 알레아는 주사위 놀이나 윗놀이와 같이 운에 따라 승패가 좌우되는 게임을 말한다. 미미크리는 인형놀이나 소꿉장난과 같이 흉내내기 놀이를 말하고 일링크스는 롤러코스터를 타는 경우와 같이 신체적 자극을 즐기는 놀이를 말한다.

여기에서 루두스와 파이디아의 구분은 놀이에 내재하고 있는 긴장, 즉 자유를 구가하려는 마음과 그것을 구속하려는 규칙 사이의 긴장을 드러낸다는 점에서 의미가 있다. 그리고 놀이의 네 가지 유형은 놀이가 지닌 즐거움과 재미 그리고 놀이하기의 성격을 기술한다는 점에서 매우 유용하다. 다른 사람들과의 경쟁을 통해 승패를 가늠하는 일, 우연에 결과를 맡겨 긴장과 그것의 해소를 경험하는 일, 흉내 내기를 통해 그 대상을 상상적으로 전취하는 일, 몸으로 세상을 맞아 경험하는 일이 놀이의 네 가지 즐거움이다(박근서 2009, 30~38).

그런데 이러한 즐거움은 서사 혹은 이야기로부터 오는 것이 아니다. 왜냐하면 놀이의 본성은 일상에서 벗어나 자기가 바라는 특정한 상황과 사태를 스스로 만들어내는 데 있는 것이지, 주어진 텍스트를 읽고 그것의 의미를 되새기는 데 있는 게 아니기 때문이다. 에스켈리넨의 말대로 게임을 플레이하는 것

은 영화나 문학의 수용과 같은 ‘해석적 실천’이 아니라, 스스로 세계를 구축하는 ‘구성적인 실천(configurative practice)’이다. 이러한 차이는 게임이 근본적으로는 내러티브가 아니기 때문이다(Eskelinen 2001).

프라스카는 게임이 내러티브와는 존재론적으로 다르다고 주장한다. 왜냐하면 게임은 서사처럼 재현에만 의존하지는 않기 때문이다. 게임은 내러티브 대신에 시뮬레이션에 기반을 두고 있다고 그는 주장한다. 시뮬레이션은 내러티브와는 본질적으로 다르다(Frasca, 2008, 106). 시뮬레이션이 세상을 그리는 방식은 세상을 묘사함으로써 그것을 재현하는 것이 아니라, 특정하게 프로그래밍된 규칙에 따라 그것을 조작(manipulation)하는 것이다. 만화경이 존재 가능한 이미지들의 모듬이 아니라, 어떤 메커니즘에 따라 이미지들을 만들어내는 장치인 것과 마찬가지로(Frasca, 2008, 109-10).

예를 들어 윌 라이트(Will Wright)의 <심시티(Simcity)>에서는 이기거나 지는 일이 없다. 이 게임은 ‘끝’이 없이 계속된다. 물론 도시 전체의 경제를 어느 수준까지 올리라는 식의 목표가 제시되기도 하지만, 그건 특별한 의미를 갖지 못한다. 플레이어 스스로 ‘아름다운 도시’ 혹은 ‘효율적인 도시’를 목표로 삼을 수 있지만, 이 또한 게임을 끝내기 위한 조건은 아니다. 이 게임을 통해 플레이어는 구가하는 즐거움은 무엇보다 시뮬레이션 즉 게임 속의 자원들을 이용하여 자신만의 세계를 구성하는 데에서 나온다. 이러한 즐거움은 물론 주어진 스토리와는 관계가 없는 것이다.

비교적 분명한 스토리를 가지고 있는 경우에서도 게임의 초점은 자주 내러티브를 벗어난다. 예를 들어 비교적 정교한 스토리를 가지고 있는 <젤다의 전설>의 경우만 보더라도, 게임의 핵심이 되는 측면은 이야기를 이해하고 그로부터 어떤 감동을 받았다는 쪽은 아니다. ‘<젤다의 전설>을 한다’는 것은 스토리를 읽는다거나 내러티브를 이해한다는 것이 아니라, 몬스터를 해치우거나 퍼즐을 푸는 것을 의미한다. 어드벤처 장르에 해당하는 <젤다의 전설>과 같은 게임들은 게임의 부가적인 장치로 다양한 퍼즐과 미니게임들을 가지고 있다. 물론 이러한 부가적인 게임 장치가 아니더라도 이 게임은 기본적으로 여

행과정에서 만나는 몬스터들의 전투, 중간 보스와 최종 보스와의 전투 등으로 구성된다. <젤다의 전설>에서 플레이어는 책을 읽듯 스토리를 해석하는 것이 아니라 게임을 하는 것이다.

프라스카는 그러므로 비디오게임을 통해 플레이어들은 스토리가 아니라 행동의 자유를 누리는 대안적 현실을 경험한다고 말한다(Frasca, 2008, 110). 나아가 에스켈리넨은 스토리를 시시한 장식물이나 게임의 포장지에 불과하다고 지적하고 이러한 마케팅 도구를 연구하는 것은 시간과 에너지를 낭비하는 일이지 아니지 않는다고 하였다(Eskelinen 2001). 마찬가지로 게임 기획자인 라우스는 플레이어가 원하는 것은 ‘하는 것’이지 ‘보는 것’이 아니라 말하고, 따라서 어떠한 상호작용도 배제되는 부가장치들은 비디오게임에는 쓸모없는 것들이라고 주장했다(Rouse 2001; Newman 2008, 25~26; 112~113).

루돌로지스트들은 특히 ‘컷-신(cut-scene)’에 주목하였다. 비디오 게임에서 컷-신은 다양한 기능을 수행한다. 게임의 다음 시퀀스를 로딩할 시간을 벌기 위해, 레벨을 클리어한 데에 대한 보상으로, 혹은 게임 수행의 방법을 가르치거나 퀘스트를 부여하기 위해 컷-신이 이용된다. 하지만 컷-신의 가장 중요한 기능은 내러티브를 완결하는 일이다. 대부분의 게임들은 그 자체로는 내러티브가 전개되기 힘들거나 혹은 불충분하다. 그러므로 내러티브를 원활히 진행하도록 하기 위해 게임의 중간 중간에 상호작용이 배제된 동영상(pre-rendered movie clip)을 끼워 넣게 된다.

비디오게임은 플레이어의 능동성에 근거하여 설명될 수 있으며(Livingstone 2002), 이를 제한하는 어떠한 장치도 바람직할 수 없다고 이들은 말한다(Juul 1999; Rouse 2001; Eskelinen 2001). 이들은 컷-신을 플레이어의 능동성을 제한하는 시퀀스로 걸치레에 지나지 않는다고 보았다. 컷-신은 플레이어들로부터 참여적 역할을 박탈한다. 따라서 그것의 사용은 디자이너의 작품을 손상시킬 뿐이다. 결국 컷-신은 비디오게임 플레이의 경험 전체를 훼손할 것이라고 이들은 주장한다(Newman 2008, 113).

4. 서사와 놀이: 게임 텍스트의 이중성

루돌로지와 내러톨로지의 대립은 한편 두 패러다임이 규정하는 서사와 놀이가 개념적으로 통일되지 않았음을, 이들 각각이 생각하는 서사와 놀이가 서로 다르다는 것을 보여준다. 우선 내러톨로지스트들에게 서사놀이게임 텍스트를 통해 주어진 이야기들이며 동시에 그것을 플레이하는 과정에서 발생하는 모든 담화들의 집합으로 간주된다. 즉 이들은 서사를 게임이라는 도구를 통해 ‘플레이어들에 의해 쓰여지는 이야기’ 혹은 플레이어들의 ‘창발적 이야기’를 포함하는 것으로 본다. 이 점이 내러톨로지스트들이 생각하는 비디오게임과 기존의 서사적 텍스트를 가장 중요한 차이다. 하지만 루돌로지스트들은 서사의 개념을 확정적인 선형적 이야기로 규정짓는다. 문제는 루돌로지스트들의 개념으로는 플레이어들에 의해 만들어지는 창발적 스토리를 제대로 설명할 수 없다는 데 있다. 그들은 플레이어들의 창발적 스토리를 놀이의 한 효과로 보거나 혹은 이야기의 부차적 형식으로 간주한다.

루돌로지스트들은 놀이를 비디오게임의 본질적 측면으로 간주한다. 이들에게 놀이는 ‘시뮬레이션’ 개념을 통해 구체화된다. 시뮬레이션과 내러티브의 대립이 그들이 생각하는 루돌로지와 내러톨로지의 차이다. 시뮬레이션은 주어진 조건에 대한 플레이어의 조작, 즉 비디오게임이 부여한 초기 조건을 특정한 시스템을 통해 개조하거나 변화시키는 플레이어들의 일련의 실천들을 말한다. 이러한 측면에서 보면, 비디오게임의 모든 것이 놀이 혹은 놀이의 결과가 된다. 이는 ‘서사’ 또한 놀이를 위한 시스템의 한 부분이다. 하지만 내러톨로지스트들은 놀이의 범위를 좁혀 잡는다. 놀이는 게임의 장치로서 주요하게는 서사를 진전시키는 장치, 특히 서사에 상호작용성을 부여하는 특별한 방법에 지나지 않는다. 즉 이들에게 놀이는 ‘상호작용적 서사’라는 그들의 말에서 드러나듯 부차적이며 한정적인 용법으로 밖에는 쓰이지 못한다.

루돌로지와 내러톨로지의 이러한 개념적 차이와 이론적 대립은 <드래곤슬레이어>와 <미스트> 그리고 <테트리스>와 <지뢰찾기>와 같이 비교적 초기

의 비디오게임들을 대상으로 했을 때에는 나름 타당한 부분들이 있다. 하지만 지난 40년 동안 비디오게임은 놀라운 속도로 변화해 왔다(Kent 2002). 이제 일부 제한된 플랫폼과 소수의 게임 타이틀을 제외한다면, 놀이 혹은 서사로만 채워진 게임들이란 거의 찾아보기 힘들게 되었다. 대부분의 게임 디자이너들이 보다 복잡한 시스템과 좀 더 정교한 그래픽 그리고 더욱 많은 기능과 다양한 관점을 담기 위해 노력하고 있다. 특히 플레이스테이션의 출시 이후 게임의 상호작용부분과 브레이크의 밸런스 즉 게임과 스토리의 밸런스가 달라졌다는 점에 주목할 필요가 있다(Newman 2008, 145).

이러한 관점에서 보면, 개개의 비디오게임 타이틀들은 서사와 놀이의 비중에 따라 하나의 스펙트럼을 구성하고 있다고 할 수 있다. 도식적으로 보자면, 개별 비디오게임 타이틀들은 서사와 놀이라는 두 극단 사이에 위치할 것이고, 그 위치는 개별 타이틀 속에서 서사와 놀이가 어떻게 관계 맺고 있는지를 보여줄 수 있을 것이다. 이를테면 <드래곤스 레어>나 <미스트>와 같은 서사 중심의 비디오게임과 <테트리스>, <지뢰찾기> 등과 같은 놀이 중심의 비디오 게임을 두 극점으로 비디오게임들을 서사와 놀이의 비중에 따라 배열될 수 있다. <문명>, <스타크래프트>, <C&C(Command & Conquer)>, <워크래프트>, <HOMM(Heroes of Might and Magic)>등과 같은 전략게임들은 대개 배경 스토리와 이 스토리를 기반으로 서사적으로 전개되는 미션 플레이 혹은 캠페인 옵션을 가지고 있을 뿐 아니라, 마치 바둑이나 장기와 마찬가지로 컴퓨터 혹은 다른 플레이어를 상대로 싱글 혹은 멀티 플레이를 지원한다. 다소 단순한 형식이기는 하지만, 이들 게임은 서사와 놀이의 계기가 비교적 균형 있게 조합하고 있다. 한편 대부분의 RPG, 그리고 일부 FPS(First Person Shooter)들은 비교적 서사적 특성이 강한 비디오게임이라고 할 수 있는데, <원숭이 섬의 비밀>이나 <그림 판당고> 등과 같은 어드벤처 게임들은 그보다 서사성이 강하다.

반면 <스포어>, <심즈> 등과 같은 모래상자형 시뮬레이션은 <철권> 등과 같은 대전 액션, <그란투리스모> 등과 같은 드라이빙 시뮬레이션 게임들

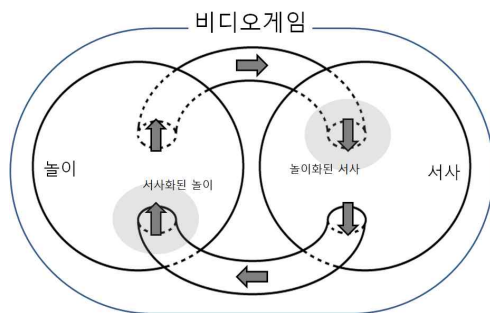
과 함께 비교적 서사성이 약한 게임이라 할 수 있다. 이들 게임에서 중심이 되는 것은 캐릭터의 성장, 액션, 운전 등과 같은 구체적 경험이다. 이들 게임에 있어 서사는 규정적인 것으로 주어지기 보다는 게임 과정에서 발생하거나 혹은 플레이어들에 의해 만들어지는 경우가 대부분이다. 하지만 <젤그>, <제비우스> 등과 같이 단순한 슈팅게임이나 <마리오 파티>와 같은 파티게임, <스매쉬 브라더스> 등과 같은 단순 대전 액션게임은 보다 더 비서사적이다. 이들 게임에서는 게임의 초기 조건으로 어떤 상황이 설정되기는 하지만, 게임 과정을 통해 하나의 서사로 발전하거나 성숙하지 않는다.

비디오게임은 내러톨로지스트들이 주장하는 것처럼 ‘내러티브’를 본질로 하는 미디어 혹은 콘텐츠가 아니다. 마찬가지로 그것은 루돌로지스트들의 주장대로 ‘놀이’만으로 구성되었을 때 가장 이상적인 모습을 갖추게 되는 것도 아니다. 현실적으로 비디오게임은 내러티브이며 동시에 놀이이다(Newman 2008, 161-2). 이는 단순히 비디오게임 속에 서사적 측면과 놀이의 측면이 병치한다는 뜻도 아니다. 올셋은 그의『사이버텍스트』에서 “게임과 내러티브 사이에 차이가 없다고 주장하는 것은 두 카테고리가 지닌 본질적인 자질들을 부인하는 것”이라고 하였다. 그렇지만 그는 이러한 “차이는 분명하지 않고, 그들 사이에는 중요한 중복이 존재한다”고 하였다(Aarseth 1997; Frasca 2008, 162). 비교적 급진적인 루돌로지스트라 알려진 율이나 에스켈리닌 또한 게임과 내러티브의 연관성을 강조했던 것으로 알려져 있다. 문제는 중복이다. 즉 놀이와 서사의 관계, 양자의 상호작용으로부터 생성되는 비디오게임의 특징적 측면들이다.

루돌로지와 내러톨로지는 게임연구의 두 패러다임으로 각각 중요한 이론적 성취를 거두어 왔다. 그러나 이 두 가지 패러다임은 이론적 곤경에 처해있다. 내러톨로지는 게임을 기존의 서사 개념에서 벗어나 그것을 해체하는 문화적 실천의 한 사례로 그것을 취급해야 했으며, 루돌로지는 게임의 규칙과 그것에 따른 행위의 필연적 결과와 그것의 의미를 무시할 수 없었다. 다시 말해, 내러톨로지는 비디오게임을 일종의 서사로 파악하려했지만, 그것은 이미 전형적

서사의 범위를 벗어나 오히려 그 개념을 해체하고 있다는 점에서 자가당착에 빠졌고, 루돌로지는 놀이가 단순한 행동에 머물지 않고 어떤 의미를 지님으로써 스스로 이야기를 만들어어나가고 있다는 점에서 한계에 부딪힐 수밖에 없었다.

이러한 두 접근방식 각각의 문제는 결국, 비디오게임이 하나의 접근방식 혹은 패러다임으로는 관통할 수 없는 복합적이며 다층적인 문화라는 사실을 드러낸다. 비디오게임은 서사 혹은 놀이가 아니라, 서사이며 놀이인 것이다. 결국 서사와 놀이는 배타적일 수 없는 비디오게임의 두 측면이다. 그리고 그것의 구체적인 양상은 양자의 상호작용에 따라 다양하게 나타날 것이다. 이러한 상호작용 자체가 비디오게임의 문화적 정체성이다. 비디오게임은 서사와 놀이라는 이중성을 갖는다. 이는 비디오게임이 형성하는 문화적 경험의 장이 서사와 놀이를 두 축으로 이들 상호간의 관계에 의해 형성된다는 것을 의미한다. 이러한 놀이와 서사의 관계를 도식화해보면 [그림 1]와 같다.



[그림 1] 비디오게임의 이중성 도식

비디오게임은 서사와 놀이를 축으로 이들 사이의 관계에 의해 형성되는 문화적 실천 혹은 그 실천의 결과물이다. 그렇다면, 비디오게임 속 놀이와 서사란 무엇인가? 물론 내러티브는 인과관계를 통해 응집성이 부여된 실제적 혹은 허구적인 이야기이다. 비디오게임에서 내러티브는 텍스트의 의미를 담보하며,

그것의 구성 요소들을 인과적으로 연결 짓는다. 한편 놀이는 일상에서 벗어나 자유를 구가하는 비생산적 활동이다. 카이와에 따르면 놀이는 자유롭고, 분리되어 있으며, 확정되어 있지 않으며, 비생산적이고, 규칙이 있거나, 허구적인 활동이다(Caillois 1994, 34).

앞에서도 언급했지만, 루돌로지스트들과 내려톨로지스트들은 게임의 두 가지 핵심 개념에 대해 서로 다른 생각을 가지고 있다. 여기에서는 일단 이들의 보수적인 정의를 기준으로 삼는다. 서사는 텍스트에 의해 주어진 확정적이고 선형적인 이야기이며, 놀이는 플레이어와 게임 시스템의 상호작용이다. 비디오게임은 이러한 서사와 놀이를 모두 포함한다. 그리고 이들의 상호작용 결과로 서사화된 놀이 그리고 놀이화된 서사가 형성된다.

첫째 서사화된 놀이란 의미를 가지게 된 놀이, 즉 순수한 행위로서의 놀이가 의미의 수준으로 고양된 것을 말한다. 행위는 의미를 통해 가치를 가지게 되고, 이는 곧 ‘규범’의 문제가 된다. 자유로운 비생산적 행위였던 놀이는 서사의 영향으로 당위의 수준에 도달한다. 물론 이러한 당위란 게임세계의 것이며, 오직 ‘규범적 힘(normative force)’으로서 플레이어의 행위를 간섭한다. 결국 비디오게임의 놀이는 일종의 규범이 된다. 규범은 ‘규칙’이 아니다. 카이와는 놀이 행위 자체를 규정짓는 어떤 강제의 원칙을 규칙이라 불렀다. 카이와의 규칙은 그 놀이를 위해서는 지키지 않으면 안 되는 어떤 것이다. 규칙을 따르지 않는다면 놀이 자체가 불가능하다. 이를테면 축구에서는 공을 발이나 머리로 다루어야하고, 상대방 골문을 가로질러 그것을 차 넣어야 한다. 본질적으로 축구는 이러한 행위들의 반복이며, 그러한 행위 자체를 즐기는 것을 목적으로 한다. 특정한 포지션을 맡아 이러한 단순한 행위를 특정한 유형으로 조직화하는 일, 작전을 짜고 전술을 구사하는 일, 그리고 무엇보다 시합에서의 승부 따위는 이차적이며, 이러한 행위들에 특정한 의미와 의무를 부과하는 것이다. 이렇게 행위에 의미를 부과하고 그것을 의무로 묶는 것이 게임의 ‘규범’이다.

마리오는 공간을 가로질러 뛰거나, 뛰어 오르거나, 때리거나, 엉덩이로 눌러 앉거나, 하늘을 날거나, 요시를 타고 달린다. 물론 피치 혹은 토드스톨 공주를

구하기 위해서다. 다만 위에 열거한 행위들만 생각한다면, 의미란 아무짝에도 쓸모없는 것이다. 하지만, 그 행위는 다른 어떤 것도 아닌 ‘마리오’를 통해 이루어지며, 이러한 모든 행위를 ‘토드스톨 공주의 구출’에 응집한다. 어찌면, <슈퍼마리오>의 플레이어는 토드스톨 공주야 쿠파에게 잡혀 있건 말건 그저 달리고 뛰면 그만일지 모른다(Fuller & Jenkins 1995). 그리고 화면을 가로질러 움직이는 캐릭터는 마리오가 아니라 루이지나 요시라 하더라도 아무 상관없을지 모른다. 하지만, 그가 플레이하는 것은 <하얀 마음 백구>, <못말리는 짱구(クレヨンしんちゃん)> 혹은 <레이맨(Rayman)>이 아니라 <슈퍼마리오>다. 이 차이를 무시할 수는 없다.

둘째 ‘놀이화된 서사’란 비디오게임의 진행과정에서 서사의 양상이 구체화되는 것을 말한다. 특정한 인과적 규칙에 따라 행위를 응집하고 그것의 전체 진행을 지배하던 서사는 비디오게임 속에 들어와 플레이어의 행위라는 거역할 수 없는 힘을 만난다. 공간이 물리적 실체에 의해 틀어지고, 힘의 작용이 그렇게 틀어진 공간의 열개에 따라 변이하듯, 서사적 공간은 플레이어의 행위에 의해 특정한 양상으로 구체화된다. 비디오게임은 기본적으로 시스템과 플레이어 사이의 상호작용이다. 그것이 비디오게임의 모든 것을 결정한다. 물론 그 여파는 서사에도 영향을 미친다.

이미 올셋에 의해 ‘에르고딕(ergodic)’이라고 표현된 비디오게임의 이러한 특성은 하나의 입구와 출구를 가지지만 그 진행 경로는 무수히 갈라지는 디지털 시대의 특별한 텍스트 형태와 관련이 있다(Aarseth 1997; Newman 2008, 40; Frasca 2008, 265-6). 올셋은 ‘에르고딕’이라는 말로 수많은 가능성을 탐색하고 그것을 실현시켜 나가는 수용자의 능동성을 강조하였다. 비디오게임과 같은 사이버텍스트에서 플레이어 즉 수용자는 주어진 다양한 텍스트 요소들을 나름의 방법대로 조작한다. 이러한 조작의 결과로 잠재적 상태에 머물러 있던 텍스트가 현실화되고, 서사의 구체적 양상이 현재화된다. 그러므로 비디오게임에서 서사는 해석적 실천의 대상이 아니라 구성적 실천의 결과다.

닌텐도 슈퍼패미콤을 플랫폼으로 하는 <슈퍼마리오 월드>에는 96개의 레

벨이 있다. 그리고 각각의 레벨들에는 몬스터들이 득실하고 그 꼬트머리마다 보스들이 기다리고 있다. 그 세계를 횡단하는 일은 결코 만만치 않은 일이다. 물리치지 않으면 안 되는 수많은 몬스터들과 풀어야 하는 다양한 퍼즐들 그리고 정신 차려 챙기지 않으면 안 되는 미로와 같은 통로들, 그리고 무엇보다 한 참을 달려도 그 끝을 알 수 없도록 넓은 공간, 슈퍼마리오의 세계는 이렇게 다양한 요소들로 채워져 있다. 물론 이들 요소들을 끌어 모아 ‘구출’의 내러티브를 완성하는 일은 온전히 플레이어 몫이다. 그리고 이러한 내러티브의 구체적 실현 양태는 플레이어마다 그리고 플레이 때마다 모두 다를 수밖에 없다.

서사를 작용점으로 놀이는 비디오게임의 담화를 생성한다. 대체로 내러티브가 담화의 효과가 되는 통상의 텍스트들과 다르게, 주어진 내러티브에 플레이어들의 행위가 더해져 그것의 구체적 양상이 드러나는 것이다. 그리고 이러한 놀이의 영향은 때로 내러티브 자체에 영향을 미쳐 그것을 변형하거나 혹은 왜곡하기도 할뿐만 아니라, 심지어 내러티브 자체를 무력화하기 까지 한다. <네버 윈터 나이트>와 같은 D&D 전통의 RPG 게임에서 쉽게 찾을 수 있는 모드(Mod)를 통한 게임의 변형, 다만 초기의 서사적 설정을 출발점으로 새로운 스토리를 생성하는 MMORPG가 그 증거다.

놀이와 서사의 관계를 보면, 이 두 힘이 작용하는 방향이 전혀 다르다는 것을 알 수 있다. 서사는 게임에 일관된 의미를 주려는 경향을 가짐으로써 일종의 구심성을 획득한다면, 놀이는 반대로 게임의 다양성과 분산성을 추구하는 경향으로 원심성을 보이기 때문이다. 서사는 게임 경험을 일관된 이야기로 응집하는 반면, 놀이는 게임의 추상적 형식과 시스템으로서 구체적인 경험 내용에는 아무런 의미도 부여하지 않는다. 이러한 면에서 볼 때, 하나하나의 게임 타이틀들은 이러한 서사와 놀이에 의해 형성되는 구심력과 원심력이 하나의 균형을 이룬 구체적 결과라고 해야 할 것이다. 여기에서 구심력과 원심력의 균형이란 두 힘의 동등해야 한다는 것을 의미하지는 않는다. 게임에 따라 두 힘들 가운데 어떤 것이 더 강할 수도 혹은 약할 수도 있다. 그러한 의미에서 균형은 상대적이다. 그러므로 놀이와 서사의 이중성 또한 상대적이며 유동적

일 수밖에 없다.

5. 사례분석: <파이널 판타지 X>와 <그란투리스모 4>

1) 정의와 분석 대상

위에서 언급한 놀이와 서사의 이중성을 구체적인 사례를 통해 살펴보기 위해 여기에서 <파이널 판타지 X>와 <그란투리스모 4>를 살펴보기로 한다. 이 두 게임의 서사와 놀이를 살펴봄으로써 놀이와 서사가 비디오게임의 텍스트 속에서 어떻게 이중화되는지 보다 구체적으로 이해할 수 있을 것이다. 이를 위해서는 구체적인 분석 대상이 될 서사와 놀이에 대한 보다 구체화된 정의가 필요할 것이다. 우선 본 사례 분석에서 서사란 사건들을 기술하는 구성적 형식을 통해 창출되는 이야기를 말한다. 여기에서 사건들이란 이야기 속의 인물들 사이에서 혹은 인물과 사물들 사이에서 발생하는 일정한 상태 변화를 의미하는 것이며, 구성적 형식이란 이러한 사건들이 발생하는 텍스트 공간으로서 여기에서는 <파이널 판타지 X>와 <그란투리스모 4>라는 ‘비디오게임’ 텍스트를 말한다. 통상 서사는 사건들에 대한 기술 혹은 진술로 정의되는 ‘플롯’으로 구성될 수 있다(Chatman 1990, 49-50). 여기에서 플롯은 단순한 상태의 기술이 아니라 상태의 변화를 기술한 것이다. 그러므로 플롯에는 행위가 개입한다. 여기에서, 행위는 ‘누군가에 의해 야기되는 상황의 변화’이고 따라서 행위가 플롯 상에서 의미를 지닐 때, 그 행위의 주체나 수동자는 ‘캐릭터’가 된다.

한편 본 연구의 사례분석에서 ‘놀이’는 앞에서 언급한 플레이어들의 행위에 시스템이 ‘특정한 방식’으로 반응하는 과정이다. 이러한 정의에서 ‘특정한 방식’으로라는 말은 시스템의 반응이 특정한 패턴에 근거하고 있다는 것을 의미하는 것이다. 이러한 특정한 패턴은 우선은 게임 매뉴얼 등을 통해 규정되는 의미 있는 행위들과 시스템의 특정한 표상들 사이의 함수적 관계를 말한다(박

근서 2009, 39~41, Salen & Zimmerman 2004, 122~123). 비디오게임에서 의미 있는 행위는 비디오게임 안에서 특정한 상태의 변화 혹은 정보의 변화를 이끌어낼 수 있도록 규정된 행위—이를테면 플레이스테이션 2에서 아날로그스틱을 움직이거나 ○×□△ 키를 누르는 일—를 말한다. 이러한 행위들은 이를테면 캐릭터가 움직이는 방향, 공격 행위, 수비, 대기, NPC와의 대화, 인벤토리 등 게임 시스템과의 직접적 상호작용 등으로 연결된다. 둘째 특정한 패턴은 비디오게임 안에서 다른 캐릭터, 사물 혹은 환경과 관련하여 일정한 결과를 낳는다. 공간의 이동, 대상의 파괴 혹은 죽음, 문의 열림 등이 여기에 해당한다. 이러한 두 번째 유형을 패턴은 특정한 비디오게임의 규칙을 형성한다.

이러한 정의에 따라서 본 연구에서는 <파이널 판타지 X>와 <그란투리스모 4>의 게임 텍스트가 서사와 놀이라는 측면에서 어떻게 구성되어 있는지 살펴보게 될 것이다. 즉 두 게임의 서사와 놀이가 구성되는 양상을 통해 놀이에 대해 서사가 미치는 영향과 서사가 놀이에 미친 영향과 그 의미를 해석해내고자 한다.

한편, 본 연구에서 사례분석의 대상이 되는 게임 타이틀 <파이널 판타지 X>와 <그란투리스모 4>는 모두 PS2를 플랫폼으로 하는 비디오게임이다. 전자는 스퀘어(스퀘어/에닉스) 제작된 RPG으로 특히 자유도보다는 스토리가 강한 게임으로 잘 알려져 있고, 후자는 폴리포니에서 제작한 드라이빙 시뮬레이션 게임으로 레이싱 장르의 게임들이 그렇듯이 따로 주어진 내러티브가 없는 상대적으로 자유도가 높은 게임이다.

물론 보다 일반화된 결론을 도출하고 이로부터 이론적 모형의 유용성을 확대하기 위해서는 더 많은 게임들에 대한 연구와 분석이 필요하겠지만, 여기에서는 이 두 게임을 분석하기로 한다. 그 첫 번째 이유는 게임은 지극히 장르성이 강한 텍스트로 다수 사례의 분석이 일반성을 확보하는 경제적 방법이 되지 않는다는 까닭이다. 이를테면 <그란투리스모>와 다른 레이싱 게임의 차이는 무엇보다 사용 가능한 자동차 모델의 차이, 제공하는 플레이 모드나 인터페이스의 차이 등과 같은 게임 시스템의 세밀한 차이에 있을 뿐, 적어도 본 연구와

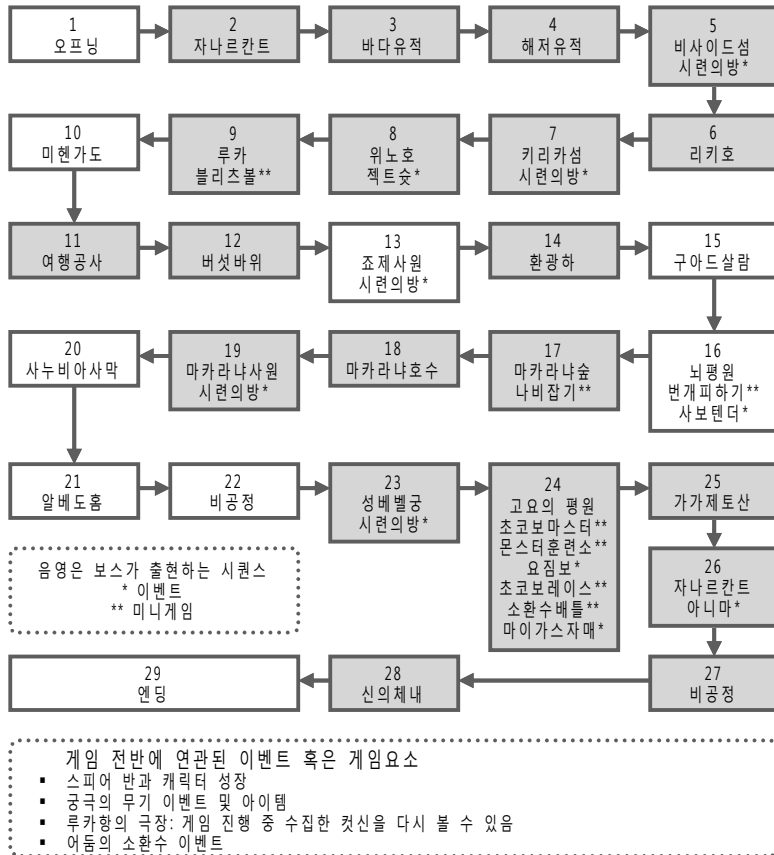
관련하여 반드시 거론하지 않으면 안 될 만한 근본적 차이는 없다. 두 번째 이유는 분석에 소요되는 물리적 시간 때문이다. 하나하나의 게임 텍스트들이 영화나 텔레비전 프로그램들과는 비교할 수 없을 만큼의 방대성과 복잡성으로 인해 다수 텍스트를 분석하는 일 자체가 물리적으로 어렵다. <파이널 판타지 X>의 경우, 분석을 위해 200시간의 플레이가 필요했으며, <그란투리스모>의 또한 분석에 소요된 플레이 시간이 100시간이 넘는다.

이러한 이유로 두 개의 게임 타이틀의 사례를 살펴보는 것이지만, 굳이 이 두 게임을 선정한 까닭은 첫째 그 게임들의 위치 때문이다. <파이널 판타지 X>는 앞의 [그림 1]을 통해 설명한 서사와 놀이를 축으로 한 게임 스펙트럼에서 서사가 강한 사례에 해당한다. 하지만 완전히 극단적인 사례나 혹은 서사와 놀이의 관계가 대칭하는 중간적 게임도 아니라서, 놀이를 작용점으로 서사가 어떻게 작용할 수 있는지를 살펴보는 데 적합하다. 반대로 <그란투리스모>는 놀이를 중심으로 구성된 게임으로, 서사를 작용점으로 놀이가 어떠한 영향을 미치는지 살펴보기에 적합하다. 둘째, <파이널 판타지>나 <그란투리스모> 시리즈는 모두 PS2 플랫폼의 킬러 타이틀로서 확고한 대중성을 확보하고 있으며, 현재까지 지속적으로 발매되고 그 시리즈가 존속하고 있다. 아울러 모두 이들 타이틀들이 속해있는 장르, 즉 일본식 RPG와 레이싱시뮬레이션에서 대표성을 갖는 게임이다.

2) <파이널 판타지 X>와 <그란투리스모 4>의 서사와 놀이

<파이널 판타지 X>의 서사는 전형적인 세계 구원의 내러티브를 가지고 있으나 그 구조는 비교적 복잡한 편이다. 하지만 전체적인 서사의 진행은 다양한 계통을 따라 여러 갈래로 분지하는 다층적 구조를 가지고 있지는 않다. 간혹 플레이어에 따라서 달리 대답할 수 있는 선택지가 나오기도 하지만, 어떠한 대답을 선택하느냐가 게임의 흐름에 영향을 미치지 않는다. 물론 경우에 따라서 게임 진행의 순서나 구체적인 진행 과정이 달라 질 수 있기는 하지만, 서사적 진행의 순서와 방향은 거의 일정한 편이다. 즉 게임 진행의 순서나 구

체적 진행과정이 달라지더라도 서사의 진행을 위해서는 원래의 자리로 돌아와 순서대로` 진행하지 않으면 안 되는 구조다. 이 게임의 서사적 진행과정은 영



[그림 2] <파이널 판타지 X>의 서사적 진행

화의 선과 마찬가지로 특정한 공간을 중심으로 이루어진다. 즉 캐릭터의 의미 있는 행위를 통해 발생하는 일단의 사건은 특정한 장소를 중심으로 발생한다. 이러한 <파이널 판타지 X>의 서사적 진행은 [그림 2]와 같은 구성을 갖는다.

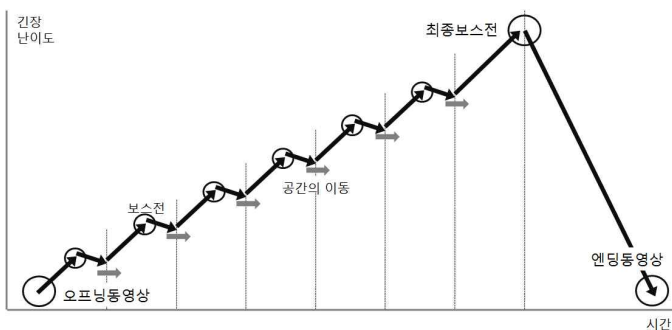
게임이 시작될 때, 주인공 캐릭터인 티다의 독백이 있고, 이러한 독백 이후의 서사적 진행은 ‘26 자나르칸트’ 이후와 연결된다는 점에서 서사적 진행이 완전히 게임의 진행과 일치하지 않는다. 그러나 이러한 불일치는 전체 게임에서 커다란 의미를 갖지 못하는데, 왜냐하면 티다의 독백은 단순한 서사적 사실일 뿐, 상태를 변화시키거나 정보를 변경하는 ‘사건’으로 이어지는 의미있는 행위가 아니기 때문이다. 그러므로 이 비디오게임의 플롯은 ‘2. 자나르칸트’에서 ‘29. 엔딩’ 까지 직선적으로 연결된다고 할 수 있다. 이 게임의 전체적인 줄거리는 세계 구원의 영웅담이지만, 세계관이나 캐릭터 그리고 구체적인 서사적 전개 양상은 방대하고 복잡한 편이지만, 이러한 서사적 전개에 플레이어가 개입할 여지는 거의 없다. 왜냐하면, 이 게임에서 플레이어가 시스템과 상호작용하는 부분은 서사적인 지점이 아니기 때문이다. NPC들과의 대화, 캐릭터의 독백, 삽입 동영상과 같은 서사적 매체들이 아닌 플레이어의 직접적인 행위는 서사의 중단 혹은 연속에 관련되기는 하지만, 그것의 구체적인 진행 양상에 영향을 미치지 못한다.

그런데 이 게임은 각각의 씬들이 일정한 구조를 가지고 있는 것으로 파악된다. 이러한 구조는 서사적 진행과는 무관하게 거의 동일한 양상을 가진다. 플레이어는 공간을 가로질러 진행하는 가운데 몬스터들과 전투를 해야 한다. 전투는 일반 몬스터들과의 전투로 시작하는데, 전투가 거듭될수록 조우하게 되는 몬스터들의 능력치가 증가한다. 그리고 공간을 가로지르는 여행의 말미에 보스 몬스터를 만난다. 통상의 RPG와 같이 명시적으로 제시된 퀘스트는 아니지만, 보스를 물리치지 못하면 다음 공간으로 넘어 갈 수 없다. 여기에서 플레이어에게 주어진 선택이란 보스와의 전투에서 승리하거나 혹은 죽는 것(game over) 뿐이다. 즉 위에서 사건이 발생하는 2~28 씬들은 기본적으로 공간을 가로지르며 전투를 치루는 과정이며 그 과정은 점점 난이도가 상승하는 전투 끝에 보스를 만나 싸워야 하는 특정한 형태를 가지고 있다.

각각의 씬은 그 긴장이 점진적으로 상승하다가 그것이 최고점에 이르는 보스와의 전투를 겪게 되고, 만약 이 전투에서 이기게 되면 다음 공간으로 이동

할 수 있는 구조를 갖는데, 이러한 구조는 서사의 시작과 종결 전체 즉 1~29의 전체 구조와 또한 똑같은 형태이다. 즉 <파이널 판타지 X>의 공간들은 서사적 진행에 따라 그것을 통과하기가 점점 어려워진다. 즉 썬의 난이도는 서사의 진행과정에 따라 더욱 그 긴장이 고조되며, 마지막 28번째 썬에서 그것은 최고점에 이르며, 29에서는 갑자기 모든 긴장이 해소되며 플레이어의 상호작용 또한 최소화되고 수동적 삽입 동영상으로 마무리되는 구조가 된다. 그러므로 <파이널 판타지 X>의 서사적 구조는 플레이어의 행위와 관련했을 때, 기본적으로 [그림 3]과 같은 구성을 갖는다고 할 수 있다.

반면 <그란투리스모 4>의 경우는 <파이널 판타지 10>과 같은 의미에서의 서사를 가지고 있지 않다. 일단 시작점과 종결점을 갖는 하나의 이야기를 갖고 있지 않으며, 통상적 의미에서의 캐릭터가 없으므로 서사적으로 의미 있는 사건이 존재하지 않는다. 이 게임은 소위 리얼 드라이빙 시뮬레이션을 표방하는 레이싱 게임이다. 이 게임이 일종의 시뮬레이션이라는 것은 이것이 무엇보다 플레이어와 시스템의 상호작용 시스템이라는 점을 암시한다. 즉 <그란투리스모 4>는 그 자체로는 비서사적인 비디오게임이며 그 자체로 앞에서 정의한 놀이에 해당하는 비디오게임이다.



[그림 3] <파이널 판타지 X>의 서사적 구조

GT 모드와 아케이드 모드 두 가지로 진행되는 이 게임은 아케이드 모드에서 단독 플레이 외에도 2인 플레이를 제공한다. GT 모드는 국내 라이선스, 해외 라이선스 및 각종 이벤트가 있으며, 이를 수행하는 과정에서 차량을 구입하거나 튜닝할 수 있다. 구입한 차량의 종류와 튜닝된 부품의 상태에 따라서 참여할 수 있는 이벤트가 제한되고, 특정한 이벤트를 수행하기 위해서는 다른 과정을 통과하지 않으면 안 된다. 반면 아케이드 모드는 주어진 코스를 다른 차량들과 시합하는 것으로 진행되는데, 1인 플레이의 경우는 하드웨어가 직접 컨트롤하는 다섯 대의 차량을 상대하게 되며, 2인 플레이의 경우는 두 플레이어 사이에서 레이싱이 벌어지게 된다.

이 게임의 가장 중요한 경험은 화면 속 자동차를 운전하는 데 있다. 이러한 경험은 제공되는 다양한 차량들과 그것의 상태에 따라 구체화된다. 실제로 각 차량의 특성은 레이싱 결과에 결정적 영향을 미칠 수 있고, 세부적인 부품 교체나 튜닝 또한 구체적인 운전 경험에 영향을 미치게 된다. 게임모드는 또한 그것의 시점에 따라 A-spec과 B-spec 두 가지 방식으로 진행할 수 있다. A-spec은 플레이어가 직접 자동차를 모는 드라이버가 되는 것이고, B-spec은 레이싱 팀의 감독이 되어 드라이빙, 피팅 등에 관한 지시를 내리고, 레이싱 전략을 수립하여 집행하는 방식으로 게임을 운영한다.

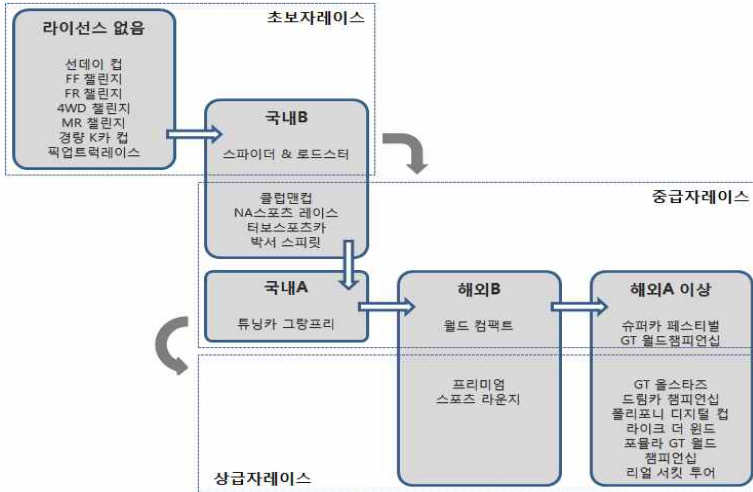
앞에서 언급한대로 <그란투리스모 4>는 기본적으로 비서사적인 게임이다. 이 게임에는 통상적인 의미에서의 서사적 사건은 발생하지 않는다. 우선 사건의 주체가 되는 인물이 존재하지 않거나 애매모호하다. 특정한 상황이 주어지고 이에 따라 플레이어는 특정한 행위를 해야 할 과제를 받게 되기는 하지만, 이들 해위가 어떠한 인과적 연쇄로 의미있는 이야기에 연관되지 않는다. 하지만 그란투리스모 모드는 게임의 진행과정에 서사적인 측면을 부여할 수 있다. 이를테면 [그림 4]에서 볼 수 있듯, 특정한 라이선스를 획득하지 않으면 해당 라이선스를 요구하는 시합에 참여할 수 없다. 시합에 참여하여 일정 수준 이상의 점수를 획득하지 않으면 자동차의 잠금이 풀리지 않으므로, 게임을 더 이상 진행할 수 없게 된다. 물론 여기에 서사적 상황을 끌어가는 어떤 캐릭터

가 제시되거나 하는 것은 아니며, 사건의 관계들 또한 통상적인 서사적 관습에 따라 필연적으로 연관되어 있는 것도 아니다. 하지만, 이러한 게임의 위계적 시스템은 진행과정에서 ‘플레이어’의 도전과 실패 그리고 정복과 좌절의 연대기로 서사화될 가능성을 가지고 있다. 앞에서 언급한 ‘창발적 서사’가 가능하다.

한편 <파이널 판타지 X>는 게임 중간 중간 이벤트와 미니게임들이 발생한다. 이는 서사적 진행과는 별도로 새로운 게임공간을 형성하고, 플레이어를 이 공간에 소환하여 전혀 다른 시공을 경험하게 한다. 흔히 하나의 게임을 매직 서클에 비유하지만, <파이널 판타지 X>는 게임 중간에 또 다른 차원의 매직 서클이 열리는 것과 같은 게임 구성을 갖는 것이다. 이벤트의 경우는 대개 서사적 진행과 연관되기도 하지만, 플레이어의 경험에 미치는 효과는 오히려 서사의 수용을 방해하기도 한다. <파이널 판타지 X>의 대표적 이벤트는 유우나가 소환수를 얻는 ‘시련의 방’ 퍼즐이다. 이 이벤트를 통과하지 못하면, 소환수를 구할 수 없고, 관련된 서사적 사건이 발생하지 않는다. 그러므로 이들 이벤트 자체는 서사적으로 중요한 의미를 갖지만, 지나치게 높은 난이도와 긴 플레이 시간이 오히려 긴장을 분산시킨다. 이벤트는 오히려 스토리를 중단하고, 고조되던 긴장감을 보류 혹은 연기한다.

미니게임은 더구나 서사적 진행과는 크게 관련이 없는 게임 요소들이다. 미니게임은 <파이널 판타지 X>라는 하나의 게임 타이틀 속에 들어 있는 또 다른 게임들이다. 미니게임들은 자체로 독립적이며 자율적인 게임 시스템을 가지고 있다. 따라서 미니게임은 서사적 진행 과정에서 한번밖에는 발생하지 않는 보스전이나 이벤트들과는 다르게 언제든지 반복해서 플레이할 수 있다. 그러므로 놀이의 관점에서 보면, <파이널 판타지 X>의 내러티브란 단지 그것의 발생 순서를 지정하고 하나의 타이틀에 묶기 위한 연결 고리 이상의 의미를 획득하기 힘들다. 전체적으로 <파이널 판타지 X>는 내러티브가 강한 전형적인 일본식 RPG지만 이러한 미니게임들과 이벤트들을 통해 단순한 서사적 콘텐츠가 아니라, 놀이의 계기를 포함하는 복합적이고 중층적인 텍스트로 재구

성되는 것이다.



[그림 4] <그란투리스모4>의 서사적 요소: 레이스 이벤트 시스템

일부 이벤트와 미니게임은 <파이널 판타지 X>에 있어 특정한 놀이의 계기를 형성한다. 그리고 이는 서사를 작용점으로 그것의 경험을 분산한다. 이는 서사가 특정한 이야기를 틀 삼아 경험과 의미를 응집하는 것과는 반대의 경향이라고 할 수 있다. 주어진 이야기는 세상을 구하는 영웅들의 모험담이라는 진부할 수 있는 내용이지만, 그것을 경험하는 방식은 놀이의 계기를 포함한 다양한 게임 요소들에 의해 다양하고 복잡적이며 일관되지 않은 형태로 나타난다. 이러한 점에서 서사가 구심적 축으로 텍스트에 일관성을 부여하려 한다고 한다면, 놀이는 이에 분산과 산포의 원심적 축으로 작용하고 있다고 해석할 수 있다. 물론 구심성과 원심성이 균형을 이루는 지점은 게임의 구체적 양상에 따라 서로 다르게 나타날 것이다. <파이널 판타지 X>는 이러한 면에서 서사의 구심성이 지배적인 힘으로 나타나기는 하지만, 놀이의 원심성을 통해 다양한 경험을 생성하는 비디오게임이라고 할 수 있다.

반면, <그란투리스모 4>의 위계적 시스템과 플레이어시점 변경 시스템은 행위의 동기를 주고 행위 주체의 위치에 대한 단서를 제공한다. 이는 그 자체로 완결된 혹은 선형적 서사로 주어지는 것이 아니지만, 플레이어 스스로 이야기를 만들어 나갈 수 있도록 만든다. <그란투리스모 4>의 이러한 시스템들은 플레이어에게 자기 플레이에 일관된 의미를 부여하는 내재적 규범을 생성할 수 있다. 이러한 규범은 이를테면 뉴먼(Newman 2008)이 언급한 바와 같이 최단 시간 내 주파나 모든 아이템수집 등과 같이 플레이어에 의해 스스로 부과된 미션이며, 동시에 자신의 행위에 어떤 의미상의 일관성을 부여하는 스토리텔링의 의지와 결부된다. <그란투리스모 4>는 기본적으로 서사적 진행과는 거리가 먼 게임이지만, 그 구체적 진행 과정은 스토리텔링과 서사화의 가능성을 배제할 수 없다.

행위에 동기를 부여하고 주체의 위치에 단서를 제공하는 <그란투리스모 4>의 시스템은 이러한 측면에서 놀이 중심의 게임에 내재한 서사화 장치라고 할만하다. 이들 시스템은 <그란투리스모 4>의 놀이를 작용점으로 서사적 계기를 활성화한다. 이렇게 형성된 서사화된 놀이 혹은 규범은 놀이의 자유롭고 분방한 성격을 특정한 의미의 틀 안으로 제한하는 효과를 갖는다. <그란투리스모 4>에서 플레이어는 시스템이 제공하는 모든 기능과 시스템을 자유롭게 이용할 수 있지만, 그 가운데 특정한 게임 요소들을 묶어 하나의 이야기로 완성할 수 있다. 이러한 이야기는 게임에 의해 직접 주어지거나 플레이 이전에 선형적으로 존재하는 규정적 서사가 아니다. <그란투리스모 4>의 이야기는 특수한 게임 시스템을 이용한 플레이어들의 구체적 경험을 통해 생성된다.

이러한 관점에서 <그란투리스모 4>의 분산적이며 원심적인 놀이의 특성은 위계적 시스템과 시점 변경 시스템을 통해 구심성을 획득한다고 할 수 있다. 본래 규정적이며 선형적인 서사 등을 통해 이야기 거리가 제공되는 게임은 아니지만, 이러한 구심적 장치들을 통해 플레이 경험에 일관성과 의미가 부여될 수 있는 것이다. 이러한 점에서 <그란투리스모 4>는 놀이의 원심성이 지배적인 힘으로 나타나기는 하지만, 특정한 게임 장치들에 의해 그 놀이

가 서사화 됨으로써 일정 정도의 구심성을 획득하는 게임 타이틀이다. 결국 <그란투리스모 4>에서 서사화된 놀이는 게임 경험에 일관적 의미를 부여하는 게임 장치들에 의해 규범적으로 작용하는 플레이어들의 서사적 게임 전개로 연결된다.

6. 결론

비디오게임 텍스트의 이중성은 비디오게임이 지닌 두 가지 측면 즉 놀이와 서사가 형성하는 상호관계성을 드러낸다. 기존의 이론에서는 비디오게임의 놀이와 서사를 분리된 두개의 측면 혹은 게임의 두 모멘트로 파악하고 있었다. 하지만 비디오게임에서 놀이와 서사는 밀접한 연관관계를 맺고 있을 뿐만 아니라, 어떤 부분에서는 상호의존적인 것으로 보인다. 놀이는 서사를 작용점으로 하여, ‘담화’를 만들어내고, 서사는 놀이를 작용점으로 ‘규범’을 만들어 낸다. 보다 구체적으로 설명하자면, 담화는 구심적 서사에 놀이의 원심력이 작용하여, 단선적이고 확정적인 이야기를 플레이어들의 다양한 경험의 층위로 분산한 결과이고, 규범은 원심적 놀이에 구심적 게임 요소들이 작용함으로써 일관된 의미의 층위를 확보하게 된 결과이다.

놀이와 서사는 비디오게임의 두 측면으로서 문화적 텍스트로서 그것이 지니는 경험의 양상을 설명할 수 있는 모티브가 된다. 게임은 읽거나 보는 텍스트가 아니다. 게임은 하는 것이다. 이러한 점에서 게임은 수행의 텍스트이며, 행위의 텍스트이며, 행위의 이러한 수행과 행위가 의미의 수준에서 조직되어 어떠한 일관성이 부여될 때, 이야기가 발생한다. 이러한 점에서 비디오게임의 이야기는 주어지는 것이라기보다는 생성되고 만들어지는 것이다. 물론 게임의 구체적인 양상에 따라서 이러한 두 측면은 대칭적으로 작용하지 않는다. 상대적으로 어떤 한 측면이 강한 게임이 있을 수 있고, 경우에 따라서는 극단적인 사례도 있을 수 있다. 하지만, 비디오게임이 의미가 있는 놀이의 텍스트라고

한다면, 기본적으로 이 두 가지 측면이 나름의 관계 속에서 균형을 이루고 있다고 봐야 할 것이다. 비디오게임은 놀이와 서사라는 두 측면을 갖는 이중적 텍스트이다.

상대적으로 서사적 계기가 강한 <파이널 판타지 X>과 같은 게임에서도 미니게임을 비롯한 놀이의 장치들은 플레이어들로 하여금 서사를 수동적인 소비하는데 머물지 않도록 한다. 반대로 서사적 모티브가 약한 반면 놀이를 중심으로 구성되어 있는 <그란투리스모 4>는 GT 모드와 각종 미션 및 이벤트의 특정한 배열을 통해서 서사적 의미부여가 가능한 규범적 공간을 형성하고 있었다. <그란투리스모 4>의 플레이어들은 드라이버 혹은 감독이 되어 자신 혹은 자기 팀의 경력을 관리하고 이를 통해 나름의 목표를 실현할 수 있다. 물론 이 두 게임만으로 모든 게임을 이야기할 수는 없을 것이다. 모든 게임들이, 서사와 놀이의 계기를 구현함에 있어, 구체적으로 이들 두 게임과 똑같은 방식으로 구성된다고 말할 수는 없다. 하지만, 놀이의 계기를 어떠한 방식으로 드러내든, 혹은 서사적 장치를 어떻게 꾸려 넣든, 비디오게임은 놀이와 서사의 계기를 통해 이중화되어 있다.

본 연구에서는 개념적 선명성을 드러내기 위해 <파이널 판타지 X>는 ‘서사에 대한 놀이의 작용’ 혹은 ‘담화’의 생성 사례로, <그란투리스모 4>는 ‘놀이에 대한 서사의 작용’ 혹은 ‘규범’의 생성 사례로 취급하였다. 하지만, 이 두 가지 작용은 어느 게임 타이틀에서든 동시에 일어나는 일이다. <파이널 판타지 X>의 놀이들 또한 그것의 서사에 영향을 받으며, <그란투리스모 4>의 서사들 또한 그것의 놀이에 영향을 받을 것이다. 이러한 통합적 설명은 이미 게임텍스트의 이중성에 대한 설명을 통해 충분히 드러내기는 하였으나, 사례 분석에서는 이러한 점을 충분히 논의하지 못하였다. 이에 대해서는 보다 진전된 논의와 통합적인 이론적 해명 그리고 보다 많은 사례들의 수집과 분석이 뒷받침 되어야 할 것이다.

한편 본 연구에서 언급한 서사와 놀이의 상호작용에 대한 논의는 게임 텍스트를 평가하는 하나의 잣대로 이용될 수 있으리라 생각한다. 내려톨로지스트

들의 텍스트 평가 기준인 서사적 완결성과 그 구성의 치밀성이나 루돌로지스트들이 생각하는 게임 형식과 상호작용적 시스템에 대한 평가 못지않게, 이들 사이의 관계 또한 중요하고 생각하기 때문이다. 하나의 완성된 텍스트로서 비디오게임은 서사적 가치와 더불어 게임 시스템으로서의 가치를 함께 지닌다. 하지만 이 두 가지 가치가 어긋나거나 조화롭지 못하다면 좋은 텍스트로 평가 받기 힘들 것이다. 이러한 차원에서 본다면 서사와 놀이를 축으로 하는 게임텍스트의 이중성에 대한 본 논문의 논의는 또 하나의 중요한 평가 기준이 될 수 있다. 물론 이에 대해서는 보다 면밀한 연구가 뒷받침 되어야 하겠으나 그 가능성은 충분하다고 본다.

■ 참고문헌 ■

박근서(2009) 『게임하기』. 서울: 커뮤니케이션북스.

Aarseth, Espen(1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Aarseth, Espen(2004). "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation." in Wardrip-Fruin and Harrigan(ed.) pp. 45~55.

Atkins, Barry(2003). *More than a Game: The Computer Game as Fictional Form*. Manchester: Manchester University Press.

Bolter, Jay David & Grusin, Richard(2006) 이재현 역. 『재매개: 뉴미디어의 계보학』. 서울: 커뮤니케이션북스.

Caillois, Ros  (1994). 이상률 역. 『놀이와 인간』. 서울: 문예출판사.

Eskelinen, Markku(2001). Gaming Situation. *Game Studies*, vol. 1 issue 1. 2001, available at <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

Eskelinen, Markku(2004). "Toward Computer Game Studies," in Wardrip-Fruin and Harrigan(ed.) pp. 36~44.

Fiske, John(1985). *Television Culture*. London: Methuen.

- Frasca, Gonsalo(2003). *Ludologists love stories too* available at http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf
- Frasca, Gonsalo(2008) 김겸섭 역. 『억압받는 사람들을 위한 비디오게임』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- Fuller, Marry & Jenkins, Henry(1995). *Nintendo and New World Travel Writing* in Jones, S. G.(ed.) *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oak, CA, and London: Sage Publications, pp.57~72.
- Huizinga, Johan(1998). 김윤수 역, 『호모 루텐스』 서울: 까치.
- Juul, Jesper(1999). *A Clash between Game and Narrative* MA Thesis. available at <http://www.jesperjuul.dk/thesis>.
- Juul, Jesper(2005). *Half Real*. Cambridge: The MIT Press.
- Kent, Steve(2002). 이무연 역. 『게임의 시대: 재미를 쫓는 천재들의 숨은 비즈니스 찾기』. 서울: 파스칼북스.
- Laurel, Brenda(1993). *Computers as Theatre*. Boston: Addison-Wesley.
- Livingstone, Sonia(2002). *Young People and New Media: Childhood and the Changing Media Environment*. London: Sage.
- Manovich, Lev(2004). 서정신 역. 『뉴미디어의 언어』. 서울: 생각의 나무.
- Mateas, Michael(2004). *A preliminary Poetics for Interactive Drama and Game* in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan(ed.)(2004) pp.19~33.
- Murray, Janet(2001). 한용환, 변지연 역. 『인터랙티브 스토리텔링: 사이버 서사의 미래』. 서울: 안그라픽스.
- Murray, Janet(2004). *From Game-Story to Cyberdrama*. in Wardrip-Fruin and Harrigan(ed.) pp. 1~11.
- Newman, James(2008). 박근서, 홍성일, 박경윤, 나보라, 강신규 역. 『비디오 게임』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- Newman, James(2008b). *Playing With Videogames*. London: Loutledge.
- Perin, Ken(2004). *Can There Be a Form between an Game and a Story?* in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan(ed.)(2004) pp.12~18.
- Rollings, Andrew and Morris, Dave(2001). 한쿨임 역. 『게임 아키텍처 & 디자인』.

서울: 제우미디어.

- Rouse, Richard(2001). *Game Design: Theory and Practice*. Plano, TX: Wordware Publishing.
- Ryan, Marie Laure. (2001). *Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media*. In Gamestudies, vol 1, issue 1 available at <http://gamestudies.org/0101/ryan/>
- Salen, Katie & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play*. Cambridge: The MIT Press
- Wardrip-Fruin, Noah and Harrigan, Pat(ed.)(2004). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press.
- Wardrip-Fruin, Noah and Harrigan, Pat(ed.)(2007). *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press.
- Wardrip-Fruin, Noah and Harrigan, Pat(ed.)(2009) *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives, and Game*. Cambridge: The MIT Press.

최초 투고일 2009년 7월 19일
논문 수정일 2009년 11월 25일
게재 확정일 2009년 12월 4일

Play and Narrative in Videogame

Park, Keun-Seo

Professor, School of Mass Communication and Advertising,
Catholic University of Daegu

In game studies, there are two camp for interpretation of the meaning of videogame. One is 'Ludology' and the other is 'Narratology'. As members of a theoretical position 'Ludologists' suppose that the core of videogame is player's action of playing, but 'Narratologists' suppose narrative. Relations and debates between these two positions have built up this emerging discipline. As a sort of paradigm, each theoretical camp of videogames seems has not any common conceptual resources. However, in practice, it is impossible to build up these two pillar separately. Play and Narrative are interdependent ingredients of modern videogames. I make sense of this side of videogames as the term "Duality of Video game Text".

Key Words: Videogame, Ludology, Narratology, Narrative, Play