

## 게임과 전통적 내러티브의 차이

Games and Narrative

---

저자 (Authors)	문원립 Moon, Won-Leep
출처 (Source)	<a href="#">씨네포럼 (26)</a> , 2017.4, 315-338(24 pages) <a href="#">Cine forum (26)</a> , 2017.4, 315-338(24 pages)
발행처 (Publisher)	<a href="#">동국대학교 영상미디어센터</a> Dongguk University Research Center for Image
URL	<a href="http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE07164564">http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE07164564</a>
APA Style	문원립 (2017). 게임과 전통적 내러티브의 차이. 씨네포럼(26), 315-338
이용정보 (Accessed)	한국산업기술대학교 218.101.229.*** 2019/10/04 19:19 (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.



# 게임과 전통적 내러티브의 차이\*

문 원 략\*\*

- I. 서론
- II. 픽션과 가상현실
- III. 라이언의 이론과 문제점
- IV. 결론

## I. 서론

비디오게임에도 ‘스토리’라는 용어가 일상적으로 사용된다. 게임은 상호작용성(interactivity)을 특징으로 하므로 게임의 스토리를 ‘인터랙티브 스토리’라고 부르기도 한다. 그러나 상호작용성은 서사와 어울리지 않으며, 따라서 게임은 소설이나 영화 같은 전통적인 내러티브와 매우 다르다는 입장도 있다. ‘인터랙티브 영화’라고 불리는 것들이 물론 있다. 1967년에 체코에서 만들어진 〈키노오토맷Kinoautomat〉부터 최근의 〈테슬라 이펙트: 텍스 머피 어드벤처〉 같은 게임까지, 영화

\* 이 논문은 2015년도 동국대학교 연구년 지원에 의하여 이루어졌음.

\*\* 동국대학교 교수

에 게임 요소가 결합된 혹은 게임에 영화 요소들이 결합된 것들이 꾸준히 관심을 받고 있다. 그러나 필자는 상호작용성이 있는 한에서는 ‘스토리’는 소설이나 영화의 스토리와 본질적으로 다르다고 본다. 본 논문에서는 그것이 어떻게 다른지 밝히고자 한다.

게임 내러티브의 본질에 대한 연구는 근래에는 찾아보기 힘들나 2000년을 전후하여 인문학자들이 컴퓨터게임에 관심을 가지기 시작하면서 상당한 논의가 있었다. 그들은 게임을 스토리텔링의 한 형태로 보고자 했다. 실제로 많은 게임이 스토리 요소를 가지고 있다. 캐릭터가 등장하고 역경을 거쳐 어떤 목표를 달성하지 않는가. 학자들이 게임을 스토리 측면에서 연구한 것은 또한 스토리/내러티브에 대해 많은 연구가 축적되어 있기 때문이기도 하다. 전통적인 내러티브, 즉 소설이나 연극, 영화에 대한 연구는 아리스토텔레스의 『시학』까지 거슬러 올라간다. 현대에는 롤랑 바르트, 제라르 주네트, 츠베탕 토도로프, 데이비드 보드웰 등 많은 학자가 있다.

게임을 이런 내러티브 연구의 맥락에서 보는 입장에 반대하여 게임은 게임이며 내러티브가 아니라고 주장하는 학자들도 있다. 『사이버 텍스트』의 저자로 유명한 에스펜 올셋은 “〈테트리스Tetris〉에서의 내러티브”나 “〈스페이스 인베이더Space Invader〉에서 배경 스토리의 기능” 등에 대해 논하는 것은 “지적 시간낭비”라고 말했다.<sup>1)</sup> 게임에서 스토리는 있다고 해도 부차적인 것에 불과하고 중요한 것은 게임플레이라는 것이다. 곧잘로 프라스카도 소설 같은 전통적 미디어는 “묘사(representation)”을 위한 것인 반면 게임은 “시뮬레이션”이라고 주장한다.<sup>2)</sup> 전자에서는 독자가 묘사된 장면의 “이미지”를 떠올릴 뿐이지만,

1) Espen Aarseth, “Quest Games as Post-Narrative Discourse”, in Marie-Laure Ryan (ed), *Narrative across Media: The Languages of Storytelling* (Lincoln: University of Nebraska, 2004), p.365.

2) Gonzalo Frasca, “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, in Mark Wolf & Bernard Perron (eds), *The Video Game Theory Reader*

후자에서는 사용자가 실제로 (유사한) 행위를 한다는 것이다.

게임의 독자적인 특성을 강조하는 이런 주장에 대해 마리 로어 라이언은 그럼에도 게임에서 내러티브는 중요하다고 반박한다.<sup>3)</sup> 〈테트리스〉 같은 추상적인 게임에서는 스토리의 역할이 별로 없다고 하더라도, 퀘스트(quest) 게임 같은 데서는 스토리가 중요하다는 것이다. 프라스카의 주장에 대해서도 사용자가 시뮬레이션을 한다고 스토리가 없다는 의미는 아니라고 반박한다. 시뮬레이션 기계 그 자체는 내러티브가 아니라 해도, 개개의 시뮬레이션 과정은 하나의 내러티브라는 것이다.

본 논문의 목적은 이러한 양쪽의 이론을 종합하는 것이다. 주로 라이언의 반론을 반박하는 것이 중심이 될 것이다. 필자는 영어단어 ‘픽션(fiction)’이 상당한 혼란을 일으키고 있다고 본다. 비디오게임 속의 세계를 ‘허구(fictional) 세계’<sup>4)</sup>라고도 하고 ‘가상(virtual) 세계’라고도 하는데, 그 둘은 똑같은 것이 아니다. 필자는 이 둘의 차이를 분명하게 하는 것이 게임의 내러티브에 관한 논란을 정리하는 데 도움이 된다고 본다. 그래서 먼저 픽션의 개념을 논의할 것이다. 그 다음, 라이언의 이론을 더 상세하게 소개하고 그것의 오류를 지적하고자 할 것이다. 지금까지 거론한 학자들이 양쪽 진영의 전부는 물론 아니다. 그러나 지면의 제한도 있고, 필자가 보기에 그들이 핵심적이기 때문에 논의는 그들을 중심으로 진행될 것이다.

(New York: Routledge, 2003), p.223.

3) Marie-Laure Ryan, “Computer Games as Narrative”, in *Avatars of Story* (Minneapolis: University of Minnesota, 2006), pp.181~203.

4) 우리말에서는 이런 표현이 흔하지 않지만 영어에서는 자주 볼 수 있다.

## II. 픽션과 가상현실

### 1. 논픽션의 반대로서의 픽션

픽션은 흔히 논픽션과 대립되는 개념으로 사용된다. 그래서 논픽션의 개념을 이해하면 픽션도 이해할 수 있을 것이다. 논픽션이란 무엇인가? 사실 혹은 현실을 그대로 묘사한 것이라고 일견 생각할 수 있겠지만 그것은 너무 엄격한 정의다. 신문 기사나 자서전 등 우리가 논픽션이라고 부르는 많은 글에 고의든 실수든 잘못이 들어있지만 그런 이유로 우리는 그 글을 ‘픽션’이라고 하지는 않는다. 물론 가령 어떤 자서전에 거짓이 많으면 우리는 가끔 조롱하는 뜻에서 그것을 ‘소설(fiction)’이라고 부르기도 한다. 그러나 그 책은 여전히 서점이나 도서관의 비소설(nonfiction) 섹션에 있을 것이다. 완벽한 논픽션이 없다고 논픽션이 없는 것은 아니다.

하지만 논픽션을 정의하는 것은 의외로 쉽지 않다. 라이언은 논픽션 텍스트는 현실을 “지시 대상(referent)”으로 한다고 말한다.<sup>5)</sup> 그러나 필자가 보기에 이것은 정확하지 않은 표현이다. 케네디에 관한 어떤 논픽션에 “케네디가 먼로를 사랑했다”는 부분이 있는데 그것이 사실이 아니었다고 하자. 그러면 ‘케네디’와 ‘먼로’ 두 단어는 지시 대상이 있지만 (즉, 케네디와 먼로가 존재했지만) 둘의 ‘사랑’은 지시 대상이 없다. 그런데 가리킬 대상이 존재하지 않으면 가리킬 수 없다. 따라서 논픽션은 항상 현실 세계를 가리키지는 않는다.

현실을 가리키려고 했다는 의미로 해석할 수는 있을 것이다. 즉 실제로 현실의 어떤 것을 가리키지는 않지만 저자의 의도는 그랬다는 것

---

5) Marie-Laure Ryan, “Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology”, in M. Ryan & Jan-Noël Thon (eds), *Storyworlds Across Media* (Lincoln: University of Nebraska, 2014), p.34.

이다. 이것은 논픽션은 ‘주장(assertion)’이라는 일부 학자들의 이론과 일맥상통한다. 이들의 이론에 따르면 논픽션은 사실이 아니라 사실임을 주장하는 것이다.<sup>6)</sup> 그래서 어떤 자서전에 잘못이 있어도 작가가 사실대로 진술하려는 의도로 쓴 것이면 논픽션이 되는 것이다. 그러나 이 이론에도 문제가 없지 않다. 의도된 거짓이 있는 기사나 자서전이 얼마든지 있을 수 있으며, 글이 아닌 연극이나 영화에 그 이론을 적용하기가 까다롭다. 가령 어떤 역사적 사건을 재현한 연극이 있다고 할 때, 작가는 무엇을 주장하는가? 배우의 모습 하나하나, 그의 발음 하나하나가 과거 그대로임을 주장하는 것은 아닐 것이다. 그렇다면 무엇을 어디까지 주장하는가? 문장일 때는 ‘주장’의 개념을 적용하기 쉽다. 그러나 시청각 매체일 때는 그것이 어렵다.

이 문제에 대한 필자의 생각은, 논픽션은 현실의 어떤 사물이나 사건에 ‘관한(about)’ 것이라는 것이다. 다른 말로 하면, 현실의 어떤 것이 그 저작물의 ‘소재(subject)’이면 논픽션이다. 그래서 케네디 전기는 케네디에 관한 것이므로, 혹은 케네디가 그 책의 소재이므로 논픽션이다. 케네디와 먼로의 ‘사랑’은 그 책의 주된 소재라고 말하기 어렵다. 케네디에 관한 많은 것을 서술하는 과정에서 간단히 언급된 정도 가지고 그 책이 그 둘의 사랑에 ‘관한’ 것이라고 할 수는 없지 않겠는가. (실제로 그 책의 대부분이 실재하지 않은 둘의 사랑 이야기로 채워져 있다면 그것은 논픽션이 아닐 것이다.) 웹스터사전을 보면 논픽션은 “사실과 실제 사건에 관한(about) 글이나 영화”이다.<sup>7)</sup>

필자의 이 이론은 본 논문의 핵심 사항이 아니므로 여기서 더 자세히 논할 의도는 없다. 다만 라이언의 이론을 필자의 것과 연결시켜 볼 수 있다는 점을 말하고 싶다. subject와 referent는 상당히 유사한

6) Carl Plantinga, “Moving Pictures and the Rhetoric of Nonfiction Film: Two Approaches”, in David Bordwell & Noël Carroll (eds), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* (Madison: University of Wisconsin, 1996).

7) <https://www.merriam-webster.com/dictionary/nonfiction>

개념이다. 영화사전을 보면 ‘대상’이란 단어가 공통으로 나온다. 전자는 서술/묘사의 대상이고 후자는 가리킴의 대상이다. 그래서 라이언이 referent라는 용어를 사용했을 때는 사실 subject에 가까운 것을 염두에 두었을 가능성이 있다고 본다. 어쨌든 논픽션에 대립되는 개념으로서의 픽션은 현실 세계를 가리키지 않는, 혹은 현실 세계에 없는 어떤 것에 관한, 스토리라고 할 수 있겠다.

## 2. 묘사로서의 픽션

본 논문에서 중요한 것은 논픽션의 반대가 아닌 픽션의 개념이 있다는 사실이다. 일반적인 연극을 생각해보자. 창작극이든 실제 사건을 재현한 역사극이든 배우들은 연기를 한다. 즉 흉내를 낸다. 그리고 이런 뜻에서 픽션이라는 단어가 사용된다.<sup>8)</sup> 배우들이 말하자면 “허구적인” 행동을 하기 때문이다. 이런 의미의 픽션은 논픽션의 반대가 아니다. 말했듯이 창작극이든 역사극이든 똑같이 적용되기 때문이다. 실제의 인물 안중근이든 가상의 인물 놀부든 배우는 흉내 내기를 해야 한다. 흉내 내기는 다른 말로 하면 묘사(representation)이다. 배우가 자신의 몸을 이용하여 다른 (실제든 허구든) 인물을 묘사하는 것이다.

독일의 연극학자 테레시아 비르켄하우어(Theresia Birkenhauer)는 “드라마적(dramatic) 픽션”과 “연극적(theatrical) 픽션”을 구분하였는데,<sup>9)</sup> 이것은 필자의 구분과 일치한다. 전자는 논픽션의 반대로서의 픽션이고 후자는 방금 설명한 것과 같은, 흉내 내기로서의 픽션이다. ‘픽션’의 이중적 사용은 영화에서도 볼 수 있다. 다큐멘터리 영화는 보통 극영화(fiction film)와 대비된다. 그런데 <링컨>(2012) 같은 영화는 어떻게

8) 이 역시 우리말에는 흔하지 않은 것 같으나 영어에서는 자주 볼 수 있다.

9) Frank Zipfel, “Fiction across Media: Toward a Transmedial Concept of Fictionality”, in M. Ryan & J. Thon (eds), *Storyworlds Across Media* (Lincoln: University of Nebraska, 2004), p.111.

분류해야 하나? 다큐멘터리는 분명 아니다. 그렇지만 ‘픽션’이라고 부르기도 조금 애매하다. 실화에 바탕을 두었기 때문이다. ‘논픽션’도 애매한 면이 있다. ‘논픽션 영화’는 실제로 거의 대개 다큐멘터리를 의미하기 때문이다. 실제 사건에 관한 영화이므로 논픽션이라고 해야 할 듯하지만, 한편 배우와 세트에 의한, 즉 흉내 내기 영화이기 때문에 픽션이라고 해야 할 듯도 한 것이다.

‘픽션’의 이런 이중성은 글을 매체로 한 픽션, 즉 소설에는 딱히 해당되지 않는다. 스토리를 (사실이든 허구든) 쓰는 행위 자체를 “흉내 내기”라고 말하는 사람은 보통 없기 때문이다. 그러나 스토리를 쓰는 것도 묘사를 하는 것이고, 그런 의미에서는 일종의 흉내 내기라고 할 수 있다. 저자나 독자가 마음속에서 상상한다는 의미에서 그렇다. 실제로 켄들 월튼은 그의 유명한 책에서 모든 묘사는 흉내 내기(make-believe)라고 주장했다.<sup>10)</sup> 물론 그는 논픽션은 해당이 안 된다고 말하기는 했다. 그가 말하는 “make-believe”는 픽션에만 해당된다는 것이다. 그러나 이것은 지필도 지적하듯이 받아들이기 힘든 말이다.<sup>11)</sup> 사실, 여기에도 픽션 개념의 이중성에 의한 혼동이 있지 않나 한다. 아래 도식을 보자.

논픽션: 글/이미지 - (묘사) → 현실 세계

픽션: 글/이미지 - (묘사) → 허구 세계 - (모방) → 현실 세계

픽션이든 논픽션이든 글이나 이미지 자체가 하나의 ‘세계’는 아니다. 하나의 세계를 ‘묘사’한다. 픽션의 경우는 위 도식에서 보듯이 모방의 단계가 하나 더 있다고 할 수 있지만 어쨌든 둘 다 ‘묘사’의 단계

10) Kendall Walton, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts* (Cambridge, Mass.: Harvard University, 1990).

11) Zipfel, *op. cit.*, p.104.



가 있고 이 점에서 ‘흉내 내기’는 둘 다 있다. 이 흉내 내기는 월튼의 make-believe와 다소 다를지 모른다. 그러나 그것은 여기서 중요하지 않다. 중요한 것은 묘사의 단계에 대해서도 영어권에서 ‘픽션’이란 단어가 사용되고 있고 그래서 혼동이 있다는 것이다.

### 3. 가상현실

묘사로서의 ‘픽션’은 ‘가상’(virtuality)과 거의 같은 의미라고 본다. 우리는 비디오게임 속의 세계를 흔히 가상세계라고 한다. 그것은 묘사된 세계가 허구이기 때문이라기보다는 (그런 면도 있지만) 진짜가 아닌 흉내 내기이기 때문이다. 사용자는 진짜 총으로 진짜 괴물을 죽이는 게 아니라 그런 척한다. 그런데 여기서 한 가지 중요한 구분을 할 필요가 있다. 사용자가 아무런 행동을 하지 않고 다른 캐릭터들의 전투를 구경만 한다고 하자. 그래도 그 세계는 여전히 가상세계일 것이다. 사용자가 보는 건 진짜 전투가 아니라 전투의 이미지, 즉 묘사일 뿐이기 때문이다. 이것은 물론 영화에서도 마찬가지다. 영화는 어떤 세계를 묘사하고 있고 그런 의미에서 관객은 영화에서 가상세계를 접한다. 영화는 실제로는 2차원 스크린에서 움직이는 빛과 그림자에 불과하지만 우리는 로미오와 줄리엣의 사랑을 상상하고, 나아가서 직접 로미오 혹은 줄리엣이 된 것 같은 심정이 될 수도 있다. 하나의 가상세계를 경험하는 것이다. 소설도 마찬가지다. 독자는 소설을 읽으면서 하나의 세계를 상상하고, 그런 의미에서 하나의 가상현실을 경험한다고 할 수 있다. 라이언의 저서 『가상현실로서의 내러티브』<sup>12)</sup>의 제목이 말하듯이 모든 내러티브는 관객/독자가 몰입하는 한에서 하나의 가상현

---

12) Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Baltimore Md.: Johns Hopkins University, 2001).

실이라고 할 수 있다.<sup>13)</sup>

그러나 이런 의미의 가상현실은 우리가 일반적으로 게임에서 말하는 그것과 구분해야 한다. 게임에서는 상상 혹은 구경만 하는 게 아니라 실제로 행동을 한다. 가상세계에 심정적으로만 참여하는 게 아니라 행동으로 참여하여 가상세계를 변화시킨다. 그런데 이것은 단지 수동적-능동적의 차이가 아니다. 영웅이 괴물과 싸우는 영화를 본다고 할 때 관객은 목숨이 걸린 진짜 싸움을 상상한다. 그 영웅이 괴물과 싸우는 척하는 걸 상상하는 게 아니다. 그러나 게임에서 영웅 역할을 하는 플레이어는 진짜 싸움을 하지 않는다. 목숨이 달려 있지 않다. 가상적으로 죽을 수는 있지만 진짜 죽지는 않는다. 그래서 두 경우 모두 ‘가상현실’이란 말을 쓴다고 해도 성격이 매우 다르다. 소설/영화에서는 ‘나’의 직접 경험이 아니라는 의미에서 가상현실이고, 게임에서는 ‘나’의 직접 경험이기도 하지만 가짜라는 의미에서 가상현실이다. 본 논문에서 이것은 중요한 차이이다. 나중에 관련된 논의를 더 할 것이다.

### III. 라이언의 이론과 문제점

#### 1. 라이언 vs 프라스카

프라스카는 전통적인 내러티브는 ‘묘사’인 반면 게임은 ‘시뮬레이션’이라고 주장했다. 비행기 영상(하나의 묘사)은 그 비행기의 외형이나 착륙 모습 등에 대한 정보를 주지만 보는 사람이 그것을 조작하여 다르게 착륙하도록 할 수는 없다. 그러나 모의비행 장치는 사용자가 실

13) ‘가상현실’은 보통 HMD(head-mounted display)를 착용하고 실제와 유사한 환경을 경험하는 것을 말하지만 본 논문에서는 넓은 의미로 사용하고자 한다.

제 비행기의 작동 방식과 비슷하게 그것을 조작할 수 있다. 시뮬레이션은 그에 따르면 “어떤 하나의 시스템을 다른 시스템을 통해 모델링하는 것인데, 그 다른 시스템은 원래 시스템의 행동 방식 일부를 유지한다”.<sup>14)</sup>

라이언은 게임은 시뮬레이션이라는 이 주장을 두 가지 점에서 반박한다. 첫 번째는 모든 게임이 시뮬레이션은 아니라는 것이다.<sup>15)</sup> 바둑이나 <테트리스> 같은 추상적인 게임들은 어떤 다른 것(시스템)을 모델링한다고 말하기 어렵다. 두 번째는 시뮬레이션이라고 할 수 있는 게임도 그 사실이 스토리를 배제하지는 않는다는 것이다. 시뮬레이션 장치, 가령 모의비행 장치는 그 자체를 스토리라고 할 수는 없지만 한 번의 모의비행 과정은 하나의 스토리라는 것이다. 즉 시뮬레이션 게임은 “스토리를 발생시키는 장치”이다.<sup>16)</sup>

첫 번째 반박은 일견 수긍할 수 있다. <테트리스> 같은 게임을 일반적으로 시뮬레이션 게임이라고 하지 않는 것은 사실이다. 그러나 엄격히 하자면 어떤 것이 시뮬레이션인지 아닌지는 생각하기 나름이다. <테트리스>만 해도 블록이 “위에서 떨어진다”고 흔히 말하는데 그것은 유익적인 표현이다. 실제로 떨어지는 것은 없다. 그래서 <테트리스>를 위에서 떨어져 쌓이는 가령 벽돌 같은 것들의 시뮬레이션으로 보는 것이 불가능하지 않다. 블록이 위에서 아래로 움직이지 않고 왼쪽이나 오른쪽 혹은 아래에서 위로 움직인다고 가정해보라. 재미가 덜할 것으로 여겨진다면 그것은 시뮬레이션 요소가 약하기 때문일 것이다. 밑에서 마구 올라오는 물체들을 빨리 처리해야 하는 경우보다 위에서 마구 떨어지는 물체들을 빨리 처리해야 하는 경우가 현실에 훨씬 더 많을 것이다.

---

14) Frasca, *op. cit.*, p.223.

15) Ryan, “Computer Games as Narrative”, p.188.

16) *Ibid.*, p.189.

바둑도 마찬가지로 시뮬레이션으로 볼 수 있다. “바둑판은 인생의 축소판”이라고 흔히 말하지 않는가. 바둑은 무궁한 은유의 가능성을 내포하고 있다. 집(戶), 말(馬), 사활(死活) 같은 기본적인 표현부터 은유적이다. 잘 알려져 있다시피 격언도 많이 있다. “작은 것을 버리고 큰 것을 취하라”, “승리를 탐하면 그르치기 쉽다” 등, 바둑판의 교훈이자 인생의 교훈이다.

〈테트리스〉나 바둑을 시뮬레이션으로 간주할 수 있다고 해서 “게임은 시뮬레이션이다”는 명제에 동의하는 것은 아니다. 오히려 반대로 대부분의 게임에서 시뮬레이션은 부차적인 것이라는 게 필자의 생각이다. 〈테트리스〉 같은 것은 물론이고, 본격적인 시뮬레이션 게임이라는 것에서도 실제로 시뮬레이션의 역할은 의외로 크지 않을 수 있다. 자동차 운전 시뮬레이션을 생각해보자. 사용자가 “차를 길 밖으로 나가지 않게 운전한다”고 생각하지 않고 “움직이는 두 평행선 사이에서 저 사각형 형태가 빠져나가지 않도록 한다”고 생각한다고 해서 게임플레이가 얼마나 달라질까? 게임에서 많은 시뮬레이션 요소들이 장식에 불과하다. 올셋은 〈툼 레이더〉의 주인공 캐릭터 라라 크로프트에 대해 이렇게 말한다. “영화이론가들이 신물 나게 분석한 라라 크로프트의 몸매는 플레이어로서의 나에게는 전혀 상관이 없다. 몸매가 다르다고 게임플레이가 달라지지 않을 것이기 때문이다. 플레이할 때 난 그녀의 몸을 보지도 않는다”.<sup>17)</sup>

디지털게임은 물론 디지털 컴퓨터에서 이루어진다. 그리고 디지털 컴퓨터란 궁극적으로 추상적 계산을 하는 기계이다. 게임이 무엇이든 시작 상태는 하나의 숫자로 표현되고, 플레이어가 원하는 어떤 상태도 - 차가 길을 벗어나지 않는 것이든, 적국을 정복한 것이든, 공주를

17) Espen Aarseth, “Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation”, in N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (Cambridge, Mass.: MIT, 2004), p.48.

구한 것이든 - 또 다른 하나의 숫자로 표현된다. 아래는 그것을 도식으로 나타낸 것이다(구체적 숫자는 물론 임의로 썼다).

시작 상태: 00101100110001100111011100010110111



목표 상태: 10110000100001110101100111011101110

그래서 플레이어는 이 디지털 코드들이 변하는 패턴만 알면 각 숫자가 무엇을 ‘의미’하는지는 잊어도 된다. 플레이어가 게임에 등장하는 캐릭터와 게임 중이든 끝난 후든 실제로 물리적 연애를 할 가능성이 있다면 그 캐릭터는 더 이상 추상적인 것이 아니다. 즉 숫자로만 표현될 수가 없다. 그러나 게임이 디지털게임인 한 궁극적으로 모든 것이 추상적이다. 라이언도 같은 맥락에서 다음과 같이 말한다. “에스퍼 율이 보여주었듯이, ‘상태 전이 기계’ 혹은 ‘유한 상태 기계’의 개념이 게임의 더 적절한 이론적 모델이다”.<sup>18)</sup> 율이 말하는 상태 전이 기계(state-transition machine)는<sup>19)</sup> 필자가 위에서 말한 것보다 더 넓은 개념이기는 하지만 기본적으로 같은 것을 말하고 있다.

디지털게임의 핵심에 대해 생각이 일치하지만, 스토리에 대한 견해가 일치하는 것은 물론 아니다. 이제 그의 두 번째 반박, 즉 “시뮬레이션 게임은 스토리 발생기”라는 것에 대해 거론하겠다. 한 번의 게임플레이가 끝난 후 돌이켜 봤을 때 하나의 스토리가 된다는 것은 어느 정도 동의할 수 있다. 그러나 비디오게임이 상태 전이 기계라는 게 옳다면 그 “스토리”라는 것은 궁극적으로 처음에서 끝날 때까지 상태가 어떻게 전이했는지에 대한 스토리다. 그것도 스토리라면 스토리일 것이

18) Ryan, “Computer Games as Narrative”, p.188.

19) Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (Cambridge, Mass.: MIT, 2005), p.60.

다. 처음엔 기계가 이 상태에 있었고, 그 다음엔 이 상태에 있었고, 그 다음엔 ... 등. 그러나 이런 것을 일반적으로 스토리라고 하지는 않는다. 스토리에는 일반적으로 캐릭터와 장소와 사건이 있다. 물론 각 상태에 게임이 정한 '의미'를 부여하면 그런 스토리가 되기는 한다. 그러나 그것을 꼭 해야 하는 것은 아니다.

그리고 더 중요한 것은 각 게임 상태에 내러티브적 의미를 부여한다고 해도, 따라서 '게임 스토리'를 말할 수 있다고 하더라도, 그것은 허울만 있는 흉내 내기에 불과하다는 것이다. 소설/영화도 흉내 내기(묘사)이지만 우리는 거기 묘사된 사람들에 감정이입한다. (여기서 '감정이입'이란 단어를 거창하게 해석할 필요는 없다. 가령 어떤 사람이 의자에 부딪힌 후 다리를 만지면 우리는 즉시 '아픔'을 이해한다. 그것이 필자가 말하는 감정이입이다. 그 사람과 똑같은 고통을 느낄 필요는 없다.) 그리고 그 감정은 진짜다. 배우는 물론 고통 연기를 한 것이지만 관객은 '거짓 고통'이 아니라 '고통'에 (강도가 세든 약하든) 감정이입한다. 그러나 게임에는 그런 진짜 감정이 없다. 전투든 사랑이든 죽음이든 절실함이 없다. 게임도 시각적으로 사실감이 뛰어날 수 있다. 그러나 가령 전투에서 부상을 했다고 할 때 플레이어는 실제 고통을 느끼지 않으며, 자신이 조종하는 캐릭터를 객관화하여 그의 고통에 감정이입하지도 않는다. 플레이를 구경하는 제3자는 영화를 감상하는 심정으로 볼 수 있을 것이다. 플레이어가 조종하는 캐릭터에 감정이입하고 그의 절실함을 상상할 수도 있을 것이다. 그러나 플레이하는 당사자가 아바타를 조종하면서 동시에 그의 내면을 상상하고 감정이입할 수 있겠는가? 아바타가 심각하게 부상했을 때 그의 고통과 회한을 상상하며 플레이할 수 있는가? 설사 가능하다고 해도 실제로 그러는 게이머는 거의 없다. 그래서 거의 모든 사람에게 있어서 게임 스토리는 소설/영화와 근본적으로 다르다고 해야 한다. 스토리의 구조나 특징이 다른 게 아니라 사용자의 경험이 다르다.

절실함의 문제와 별개로 게임 스토리는 '나'의 스토리라는 점도 중

요한 차이다. 전통적인 내러티브에서는 ‘남의 이야기’라는 것이 하나의 핵심이다. 그런 이야기를 통해 우리는 다른 인간(작가 혹은 등장인물)과 교감한다. 우주에 나 혼자만 있는 게 아니라는, 다른 인간도 나와 같은 고민을 한다는 것도 깨닫는다. 인생의 딜레마를 다른 사람들은 어떻게 헤쳐 나가는지도 알게 된다. 그러나 내가 주인공인 게임에서는 그런 것이 없다. 나의 스토리라도 다른 사람에게는 하나의 전통적인 의미의 스토리일 수 있다. 그러나 내 자신에게 나의 스토리는 전통적인 기능을 하지 못한다.

프라스카는 전통적인 내러티브는 묘사이고 게임은 시뮬레이션이라고 했다. 그러나 사실 시뮬레이션도 하나의 묘사다. 하나의 흉내 내기다. 다만 전통적인 내러티브에서는 다른 사람(작가, 연기자)이 묘사한 것을 우리가 감상하는 반면, 게임에서는 우리 스스로 묘사를 한다. 프라스카가 말하고 싶었던 것은 이 차이인지 모른다.

## 2. 라이언 vs 올셋

올셋에게 있어서 게임의 비교 대상은 소설이나 영화가 아니라 삶 자체다. 그 이유의 하나는 게임에서는 사용자가 상황에 사적으로 관여(involverment)한다는 것이다. 즉 “게임에서는 실제 삶에서와 마찬가지로, 그러나 스토리를 감상할 때와는 달리, 결과(이기거나 지는 것)가 진짜이며 그 사용자 개인이 실제 영향을 받는다”.<sup>20)</sup> 또 하나 이유는 게임에서는 사용자에게 (일정 범위 내에서) 행동의 자유가 있다는 것이다. 이 역시 실제 삶과 같은 것이며, 스토리에 몰입할 때와는 다르다.

첫 번째 이유에 대해 라이언은 게임에서의 승부는 그 게임을 떠나서는 의미가 없는 반면, “현실에서는 행동이 현실적인 결과를 낳는다”<sup>21)</sup>

20) Aarseth, “Quest Games as Post-Narrative Discourse”, p.366.

21) Ryan, “Computer Games as Narrative”, p.189. 원문을 직역하면, “현실에

고 반박한다. 그러나 ‘현실적인 결과’란 무엇인가? 예를 들면 돈을 버는 것 같은 것일 테다. 그런데 돈을 버는 것도 사실 그 자체가 대부분의 사람에게 궁극적인 목적은 아니다. 궁극적인 목적은 ‘행복’이나 ‘만족감’ 같은 것이다. 그렇다면 게임에서 이기고 행복을 느낀다면 그것도 현실적인 결과가 있는 것이라고 해야 하지 않겠는가? 물론 영화의 결말에서도 만족을 느낄 수 있으므로 영화와 게임의 차이가 없다는 반박이 가능하다. 그러나 게임에서는 그 만족이 사용자의 노력에 의한 것이지만, 영화에서는 그것이 관객의 노력에 의한 것이라고 하기는 힘들다.

그래서 스토리의 결말보다는 앞 절에서도 보았듯이 스토리의 주체로 구분하는 것이 타당하다. 올셋이 말하고 싶었던 것도 이것이었을 수 있다. “게임은 나(사용자)의 스토리”라는 필자의 이론에서 보면 “게임은 삶”이라는 주장은 이상할 것 없다. 소설/영화에서는 우리는 다른 사람의 삶에 감정이입을 할 뿐이지만 게임에서는 실제로 어떤 목표를 추구하는 행동을 한다. 진짜 왕이 되어 진짜 전투를 하는 건 아니지만 어떤 목표를 달성하기 위한 행위를 실제로 하고 그런 의미에서 ‘나의 삶’이라고 말할 수 있다. 게임을 한 후 일기에 “오늘은 칭기즈칸이 되어 아시아를 정복했다”고 쓰는 건 전혀 이상하지 않다. 진짜 아시아를 정복한 것은 아니고 화면의 한 영역을 “차지”한 것에 불과하지만 어쨌든 그것은 내 삶의 한 에피소드다. 그러나 소설이나 영화를 보고 난 후에 “오늘 아시아를 정복했다”고 쓰는 사람은 거의 없을 것이다. 아무리 감정이입을 많이 했다고 해도 말이다. 소설/영화의 스토리는 남의 삶이다. 반면 게임 플레이는 나의 것이다.

“게임은 삶”이라는 올셋의 주장의 두 번째 이유, 즉 플레이어 행동의 자유에 대해서는 라이언은 “그 플레이어의 선택을 내러티브적으로 해석하지 못할 이유가 뭔가?”<sup>22)</sup>라고 반문한다. 즉 영화에서 주인공이

---

서는 행동의 결과가 현실적인 목적에 비추어 평가된다.”



예를 들어 자신의 안전을 포기하고 여주인공을 지키는 쪽을 선택하듯 게임 플레이어의 어떤 선택도 그렇게 해석할 수 있지 않느냐는 것이다. 이에 대한 필자의 대답은 원하면 그렇게 해석할 수 있지만 그렇게 해석된 ‘선택’에는 진지함이 없다는 것이다. 어떤 게임 상황에서 “달아나지 않고 여자를 구하는” 선택을 할 수 있지만 그것은 은유적인 표현에 불과하다. 실제로 위험한 상황에서 실제 인간을 구하는 게 아니다. 나의 안위를 지키는 게 옳은가 여자를 구하는 게 옳은가에 대한 도덕적 딜레마에 진짜로 빠진 게 아니다. (소설/영화에서는 남의 딜레마이지만 그 딜레마를 진지하게 생각한다.) 진짜가 아니긴 하지만 라이언도 강조하듯<sup>22)</sup> 플레이어는 그 흉내 내기를, 시뮬레이션을, 즐길 수는 있다. 왕이 되어 수많은 병사를 거느리는 흉내를 내는 것에 재미를 느낄 수 있다. 그러나 그것은 소설/영화에서 우리가 인물의 진짜 삶을 이해하고 공감하는 경험과 근본적으로 다르다.

### 3. 스토리월드

이 절에서는 가상현실의 의미와 관련하여 라이언의 스토리월드 개념을 잠시 살펴보고자 한다. 그 개념을 본격적으로 논의하려는 것은 아니고 단지 허구/가상을 둘러싼 흔히 접하는 혼동의 한 예로서 거론하려는 것이다. 이것은 게임과 영화의 가상현실은 다르다는 필자의 주장에 추가적인 논거를 제시하는 것은 아닐지 몰라도 그 핵심 용어의 의미를 분명하게 하는 데 도움이 될 것이다.

‘스토리월드’는 어떤 스토리가 묘사하는 세계라고 간단하게 이해할 수 있을 것이다. 그런데 라이언의 설명에는 다소 모호한 부분이 있다. 그는 픽션의 경우, “스토리월드에 몰입된 사용자는 그게 매체(medium)

---

22) *Ibid.*, p.190.

23) *Ibid.*, p.198.

가 만들어낸 것이라는 걸 알지만 ... 진짜인 척한다”<sup>24)</sup>고 말한다. 그러나 이것은 ‘픽션’보다는 ‘가상현실’의 개념에 가깝다. 케네디 전기에서 “케네디가 먼로를 사랑했다”는 문장이 나오면 독자는 케네디가 먼로를 사랑하는 장면을 떠올릴 것이다. 그런데 그 장면은 어떻게 “만들어진” 것인가? 매체, 즉 글이 만들어낸 것 아닌가? 픽션이나 논픽션이나 매체가 스토리월드를 만들어내는 것은 마찬가지라는 말이다. 물론 픽션/논픽션에 따라 독자가 그 떠올린 장면에 임하는 태도는 다를 것이다. 하나는 허구고 하나는 사실에 바탕을 두었다고 생각할 것이다. 그러나 매체가 스토리월드를 만들어내는 건 같다. 그리고 그 월드는 독자에게 하나의 가상(virtual) 세계다. 허구의 세계라는 뜻이 아니라 직접 물리적으로 경험하는 세계가 아니라는 뜻이다.

매체가 이미지일 때도 마찬가지다. 극영화든 다큐멘터리든 매체, 즉 이미지가 스토리월드를 만들어내는 것은 같다. 이미지일 때는 워낙 구체적이라서 관객의 상상 부분이 작을 수는 있지만 말이다. (그렇다고 없지는 않다. 인물들의 심리를 상상해야 하고, 장면 사이에 생략된 부분들도 상상해야 한다.) 영화는 카메라 앞에 있었던 것을 그대로 전달할 뿐이라는 말은 할 수 없다. 다큐멘터리라고 하더라도 카메라 앞에 있었던 것을 오류 없이 완벽히 전하는 것은 불가능하다. 그리고 상당히 정확히 전달된 부분이라고 하더라도 어차피 이미지라는 매개물을 통한 것이다. 완벽한 자서전이라 해도 글이라는 매개물이 있는 것과 마찬가지다. 우리는 매개물을 통해 스토리월드를 접한다. 장르(픽션/논픽션)는 그 월드에 대한 우리의 태도만 바꿀 뿐이다. 그리고 말했듯이 그 월드는 가상 세계다. 매개물 자체가 세계는 아니다.

위에 인용한 라이언의 말 마지막에 “진짜인 척한다”는 게 있는데 이것도 오해의 소지가 있다. 소설을 읽으면서 진짜인 척하는 것은 그것이 논픽션인 척한다는 말이 아니다. “이몽룡이 춘향을 사랑했다”는 부

24) Ryan, “Story/Worlds/Media”, pp.34~35.

분에서 독자가 진짜인 척한다면 그것은 그 문장이 실제 사건의 서술인 척한다는 뜻이 아니다. 다시 말해, 이몽룡과 춘향이 실존 인물인 척하는 게 아니다. 단지 그 상황을 상상하며 감정이입한다는 의미다. 그리고 이런 의미의 “진짜인 척하다”는 논픽션에도 똑같이 적용될 수 있다. 즉 “단테가 베아트리체를 사랑했다”는 이야기에 독자가 감정이입하면 “진짜인 척하는” 게 된다. 이것은 물론 진짜인 것을 이미 알고 있는데 진짜인 척할 필요가 뭐 있느냐는 질문이 나오게 만든다. 앞뒤의 “진짜”가 다른 것이기 때문에 이것은 논리적으로 문제는 아니다. 하지만 혼란스럽다. 그래서 이런 맥락에서는 그런 표현을 삼가는 것이 좋다고 본다. 그냥 픽션이든 논픽션이든 그 스토리월드에서, 그 가상현실에 “몰입한다” 혹은 “실감난다”라고 하는 게 좋을 것이다. 허구의 스토리도 잘 쓰면 실감이 날 수 있다. 논픽션이면 감정이입을 조금 더 잘 할 수 있을지 모르지만 말이다.

라이언의 입장은 물론 이런 스토리월드의 개념이 게임에도 적용된다는 것이고, 필자의 주장은 그것이 아니라는 것이다. 영화에 몰입하면 우리는 주인공의 생각과 감정을 따라간다. 그리고 그 생각은 예를 들자면 “난 사람을 쏜다” 같은 것인데 그것은 문자 그대로 사람을 쏘는 걸 의미한다. 그러나 게임에서는 앞서도 말했듯이 플레이어인 내가 “난 사람을 쏜다”고 생각해도 그것은 진짜가 아니며, 아바타가 그런 생각하는 걸 상상하지도 않는다. 그래서 게임에 몰입하는 것은 일반적인 스토리월드에서 몰입하는 것과 같을 수가 없다.

#### IV. 결론

본 논문에서는 “게임도 스토리다”라는 주장에 반론을 제기하였다. 그 핵심은 게임의 본질이 라이언도 인정하듯이 ‘상태 전이 기계’라는

사실에 있다. 각 상태가 그 게임 안에서 구체적인 의미를, 가령 “주인공이 부상했다”를 의미할 수 있다. 다른 말로 하면, 그 상태는 부상을 ‘묘사’할 수 있다. 그러나 그 부상은 허울에 불과하다. 플레이어는 고통을 느끼지 않으며 아바타(주인공)의 고통과 불안을 상상하지도 않는다. 그래서 자연히 그 묘사 요소는 점점 뒤로 물러나고 추상적 ‘상태’만 남는다. 화면상의 하나의 표시, 가령 건강을 나타내는 추상적 숫자 하나만 남고 플레이어는 그 숫자가 0이 안 되게만 하면 된다. 숫자가 0에 다가가면 플레이어는 초조해질 수 있지만 그것은 소설/영화에서 주인공의 심한 부상에 독자/관객이 감정이입하는 것과 너무나 다르다. 그런 감정이입이 없으면 게임에 스토리가 있어도 그것을 즐긴 것이라고 할 수 없다. 게임을 즐기는 것은 스토리를 즐기는 것이 아니다.

게임도 그 종류에 따라서는 전통적인 스토리 요소가 상당히 있을 수 있다. 일반적으로 게임에는 주인공(플레이어) 외에 다른 캐릭터들이 있고 그 캐릭터들의 행동을 가만히 구경만 할 때는 영화를 보는 것과 큰 차이가 없을 것이다. 그리고 주인공 자신, 즉 아바타라고 해도 그의 배경 스토리를 보여주는 소위 컷신(cutscene) 같은 경우에는 영화의 한 장면과 별로 다를 바 없다. 그러나 그런 것들만으로는 게임이 되지 않는다. 게임의 핵심은 상호작용이고 그런 한에서 게임 스토리는 전통적 스토리와 다르다.

## ■ 참고문헌

- Aarseth, Espen, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore: Johns Hopkins University, 1997).
- \_\_\_\_\_, "Quest Games as Post-Narrative Discourse", in M. Ryan, *Narrative across Media: The Languages of Storytelling* (Lincoln: University of Nebraska, 2004), pp.361~376.
- \_\_\_\_\_, "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation", in N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (Cambridge, Mass.: MIT, 2004), pp.45~55.
- Frasca, Gonzalo, "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology", in M. Wolf & B. Perron (eds), *The Video Game Theory Reader* (New York: Routledge, 2003), pp.221~235.
- Juul, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (Cambridge, Mass.: MIT, 2005).
- Plantinga, Carl, "Moving Pictures and the Rhetoric of Nonfiction Film: Two Approaches", in D. Bordwell & N. Carroll (eds), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* (Madison: University of Wisconsin, 1996), pp.307~324.
- Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Baltimore Md.: Johns Hopkins University, 2001).
- \_\_\_\_\_, "Computer Games as Narrative", in *Avatars of Story* (Minneapolis: University of Minnesota, 2006), pp.181~203.
- \_\_\_\_\_, "Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-

Conscious Narratology”, in M. Ryan & J. Thon (eds), *Storyworlds Across Media* (Lincoln: University of Nebraska, 2014), pp.25~49.

Walton, Kendall, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts* (Cambridge, Mass.: Harvard University, 1990).

Zipfel, Frank, “Fiction across Media: Toward a Transmedial Concept of Fictionality”, in M. Ryan & J. Thon (eds), *Storyworlds Across Media* (Lincoln: University of Nebraska, 2014), pp.103~125.

## ■ 국문초록

게임에도 ‘스토리’라는 단어가 일상적으로 사용된다. 많은 사람들이 게임을 스토리텔링의 한 형태로 간주한다. 그러나 게임에 스토리 요소가 있을 수 있어도, 게임은 본질적으로 스토리가 아니라는 입장이 있다. 예를 들어 곤잘로 프라스카는 전통적인 스토리는 묘사(representation)인 반면 게임은 시뮬레이션이라고 주장한다. 이에 대해 마리 로어 라이언은 〈테트리스〉 같은 추상적인 게임에서는 스토리의 역할이 별로 없다고 하더라도 퀘스트 게임 같은 데서는 스토리가 중요하다고 반박한다. 그리고 시뮬레이션 기계 그 자체는 내러티브가 아니라 해도, 개개의 시뮬레이션 과정은 하나의 내러티브라고 반박한다. 본 논문은 이런 대립에서 게임은 스토리가 아니라는 쪽을 옹호하고자 한다. 핵심의 하나는 라이언도 인정하듯 게임의 본질이 ‘상태 전이 기계’라는 데 있다. 각 추상적 상태에 내러티브적 의미부여를 할 수는 있지만 그것은 필수가 아니다. 그런 내러티브적 의미를 거의 다 잊고도 게임을 할 수 있다. 그리고 더 중요한 것은 그런 의미를 플레이어가 의식한다고 해도 그것은 허울뿐인 흥내 내기에 불과하다는 것이다. 소설이나 영화도 일종의 흥내 내기이다. 그러나 거기선 독자/관객이 주인공에 진지하게 감정이입한다. 게임에는 그런 진지함이 없다. 플레이어는 “사람을 죽이고 있다”는 생각을 진지하게 하는 것이 아니며, 자신의 아바타가 그런 생각을 한다고 상상하지도 않는다.

**주제어** ● 게임 내러티브, 게임 스토리, 인터랙티브 스토리텔링, 루돌로지, 내러티비즘

## ■ Abstract

## Games and Narrative

Moon, Won-Leep

There has been a debate on the nature of game narrative. One camp thinks that game is a form of storytelling although it has the new element of interactivity, but another camp argues that game is game and is not a story. Gonzalo Frasca, for example, argues that game is simulation while traditional narrative is representation. Against this, Marie-Laure Ryan defends narrativism, arguing that although some types of game may not support storytelling, many do. Games may be simulations but an individual run of simulation can be interpreted in terms of a narrative. This article tries to refute narrativism like this. A crucial point is that game is basically a state-transition machine, which Ryan agrees. Each abstract state can be taken to represent a humanly meaningful state, but it is not at all necessary. Players can play the game disregarding almost all of the meanings. And, more important, even when they are conscious of the narrative meanings, the meanings are just pretensions. In a sense novels and films are pretensions, too, but their readers and viewers sincerely identify with the characters. There is no such sincerity in games. It is not just that game players do not really kill people in games. It is also that they do not imagine thoughts of real killing in their avatars' mind.



**Keyword** ● *game narrative, game story, interactive storytelling, ludology, narrativism*

■ 논문투고일 : 2017. 3. 15 ■ 심사완료일 : 2017. 04. 02 ■ 게재확정일 : 2017. 04. 04