

컴퓨터게임의 서사와 장르의 상관관계에 관한 고찰

박태순

호남대학교 게임애니메이션학과

pts0506@honam.ac.kr

A Study on Interrelationship between Narrative and Genres of Computer Games

Tae-Soon Park

Dept.of Gameanimation Honam University

요약

컴퓨터게임의 서사 개념을 이용하여 장르를 구분하는 틀을 제시하려 하였다. 게임의 서사에 대해서는 아직 논란이 많은 편이기는 하지만, 전통적인 개념으로서 게임 연구에 있어서도 유용하게 사용할 수 있을 것으로 보았다. 본론에서는 서사의 통합체/계열체적 속성과 서사가 게임에서 차지하는 비중이라는 두 축을 이용하여 각 컴퓨터게임의 장르의 위치를 설정하였다. 이에 따르면 게임장르의 서사적 특성을 반영한 위치를 찾을 수 있었다.

Abstract

This article attempts to suggest a frame of game genres by applying the concept of narrative. The narrative is traditional and useful concept in game study, though the narrative of computer games is under discussion. In the main discourse, syntagmatic/paradigmatic character of narrative and the rate of importance of narrative in the game are used for two axis to set the location of computer game genres. As a result, I could find the location of computer game genres that reflects the characters of narrative.

Keyword : narrative, genre, syntamatic/paradigmatic, rate of importance of narrative

1. 서론

장르(Genre)라는 용어는 단순히 유형이나 종류를 나타내는 불어이다. 이것이 문학작품, 영화, 연극, 텔레비전 연구에 사용될 때는 보다 넓은 의미를 띠게 된다. 이 용어의 사용은 이들 매체들이 유형화될 수 있음을 의미한다. 이러한 유형화는 유사성과 차이점에 바탕을 둔 체계(system)로 해체하는 것이다.[1]

장르라는 명목으로 구분되든 그렇지 아니하든, 유형화는 우리가 우리를 둘러싼 세계를 인식하는 기본틀을 제공한다

는 점에서 매우 중요하다. 유형이 구분되어 있지 않으면 우리는 우리 자신이나 세계를 체계적으로 인식하기 어려워지는 것이다.

장르로 대표되는 유형화는 그런 점에서도 의의가 있지만, 유형을 구분하는 관점 또한 사물의 인식순서, 학문의 방법론을 제시해주고 나아가서는 세계와 삶에 대한 태도까지도 일정하게 함축하고 있다는 점에서 중요하다.[2] 또 이렇게 유형화가 인간의 관점에 의한 것이기 때문에 장르는 필연적으로 역사성을 갖게 되고, 기존의 장르적 경계를 위협하는 새로운 미디어물이 생산되면 언제라도 변화될 수 있는

유동적이며 잠정적인 특징들의 집합이 된다.[3]

이러한 다소 복잡한 개념의 장르는 현대의 새로운 매체인 게임에서도 어김없이 사용되며 게임을 구분하고 있다. 장르명이 이용된다는 것은 게임을 유형화하고 있는 셈인데, 하지만 그 유형의 관점이 아직 정립되어 있지 못한 것이 사실일 것이다. 이는 우선 아직 컴퓨터게임이 본격적인 인문 사회과학의 영역에 진입한지 얼마 되지 않았기 때문일 것이다. 컴퓨터게임이 미치는 산업적, 사회적, 문화적 영향력에 비한다면 다소 의외의 상황이기도 하다.

본고에서는 장르명을 확정하기 위한 작업을 수행하려는 것은 아니다. 장르는 역사적인 개념이기 때문에 그것을 확정하려는 것은 장르의 개념적 특성을 도외시하는 것이다. 다만, 장르를 구분하기 위한 관점을 제시하는데서 의의를 찾으려는 것이며, 그러한 관점으로서 게임의 서사를 설정하려는 것이다. 게임의 서사에 대해서는 현재 많은 논란이 있는 상황이지만, 최소한 서사의 존재를 인정한다면 서사가 게임의 본질적 특성을 가장 잘 나타내주는 개념이라는 데에는 큰 이의가 없을 것이다. 이를 위해서 우선, 게임의 서사 및 장르에 대한 기존의 논의들을 점검할 것이며, 그러한 논의를 바탕으로 서사의 특질에 기반한 장르구분을 시도해볼 것이다. 이러한 작업은 향후 게임에 있어서의 장르비평, 연구를 위한 초석이 될 수 있을 것이다.

2. 서사 및 장르에 관한 이론적 논의

2.1 컴퓨터게임의 서사

디지털매체의 발생은 디지털서사(narrative)라는 새로운 유형의 서사양식을 만들어냈다. 전통적인 종이매체에 의한 서사, 이야기의 흐름이 영화라는 매체에 닿으면서 영화서사의 특징이 생겨났고, 마찬가지로 디지털이라는 새로운 매체에서는 디지털서사로서의 특징, 차별성이 드러나고 있다. 디지털서사에는 컴퓨터상에 일어나는 모든 서사행위, 웹상의 상호작용적인 멀티미디어 서사창조가 있으며, 여기에는 텍스트뿐 아니라 이미지, 음악, 목소리, 비디오, 애니메이션 등이 포함된다. 이러한 디지털서사의 전반적인 특징으로는 크게 유연성, 보편성, 상호작용성의 세 가지가 지적된다. 디지털 서사가 적용되는 분야는 다시 4개로 구분되기도 하는데, 그것은 첫째, 네트워크 문학, 둘째, 하이퍼텍스트문학, 셋

째, 인터랙티브영화와 홀로그램, 넷째, 컴퓨터게임이다.[4]

디지털서사가 적용되는 한 분야로서의 컴퓨터게임은 당연한 설정이지만 서사물, 이야기물로서의 컴퓨터게임에 대해서는 컴퓨터게임이 전달하는 이야기를 먼저 강조하는 입장과 그러한 이야기가 구성되는 방식, 즉 상호작용적 특징을 함께 고려하는 입장으로 나누어진다.[5]

첫 번째 시각의 경우는 컴퓨터게임이 특정한 이야기를 포함하고 있다는 점에 주목하는 것이다. 대부분의 게임이 서두에 게임의 배경을 설명하면서 게이머에게 '우주인', '전사', '마법사' 등의 역할을 부여하는 허구적 틀(fictional framework)을 제공한다. "스타크래프트(Starcraft)" 같은 전략 시뮬레이션게임에서도 서두에 세 종족간의 갈등배경을 설명하면서 게이머에게 세 종족 중의 하나의 역할을 하게 한다. 하지만 이러한 시각은 컴퓨터게임의 중요한 특성인 상호작용성에 대한 고려가 결여되어 있다는 비판을 받는다.

두 번째 시각은 컴퓨터게임의 상호작용적 특성을 강조하는 것으로서 컴퓨터게임이 게이머의 적극적인 참여와 의사결정, 컴퓨터의 피드백에 대한 반응을 통해 내용이 구성된다는 점에 주목한다. 이러한 시각에서는 컴퓨터 게임을 하이퍼내러티브(Hypemarrative) 혹은 상호작용내러티브로 이해한다. 하지만 이 하이퍼텍스트 개념도 컴퓨터게임의 구조적 특성을 일부 설명할 수 있을 뿐 컴퓨터게임에서 게이머와의 실제적인 상호작용을 완전히 반영·설명하지는 못하고 있다.

사실 컴퓨터게임에서의 상호작용성은 전통적인 서사의 요소인 설정(setting), 인물(character), 활동(action)에서 활동이라는 요소를 게이머에게 맡기게 함으로써 전통적인 서사이론만으로는 설명하기 어려운 부분을 만든다.[6] 이러한 컴퓨터게임의 특이한 서사구조는 게임의 서사에 대한 회의를 갖게 하기도 하였는데, 루돌로지(Ludology) 입장이 바로 그것이다.[7] 이러한 입장이 생성되면서 컴퓨터게임에는 내러톨로지(Narratology)와 루돌로지 논쟁이 벌어지기도 하였다.

내러톨로지적 입장은 게임을 하나의 진화된 내러티브로 보는 시각이다. 따라서 컴퓨터게임은 디지털매체의 발생으로 등장한 디지털 스토리텔링의 하위범주에 속하게 된다.

최유찬은 게임에 대한 게이머의 몰입은 단순히 서사의 흥미에 기인하는 것이 아니라 여러 요소들이 복합적으로 작용하여 이루어진다고 하였다. 하지만 그는 플로우(flow) 이론을 인용하면서, 게이머를 프로우 상태로 이끌어가는 제1의 요소는 게임에서 이루어지는 '서사'라고 하며 기존의 서사와는

다른 게임의 서사로 상호작용성, 공간중심의 구조, 병렬구조를 지목하였다.[8]

이관민은 서사가 모든 매체의 영역에서 중요한 요소이며, 게임에서도 마찬가지로 중요하다고 이야기한다. 더불어 게임서사의 유형을 젠킨스(Jenkins)가 정리한 4가지 유형을 인용하며 자극적서사, 실행적서사, 내포적서사, 발생적서사로 분류하고 있다.[9]

전경란은 전통적인 서사와는 달리 컴퓨터게임에서는 이용자가 이야기를 구현하는 실질적인 역할을 수행하며, 따라서 컴퓨터게임과 같은 디지털 서사는 무엇보다도 상호작용을 가능케 하면서 동시에 일정한 서사성을 확보해야 한다는 문제가 대두되는 텍스트라 한다.[10]

롤링스와 스미스 역시 이야기의 역사가 곧 커뮤니케이션의 역사임을 말하며 스토리와 게임의 긴밀한 관계를 설명하고 있다. 이들에 의하면 게임디자인은 코어 메카닉, 스토리텔링, 인터랙티비티의 세 영역이 중첩되는데, 이들 영역은 서로를 보완하며 게임을 구성하게 된다. 게임에서 스토리의 중요성은 게임의 종류에 어느 정도 영향을 받는다.[11]

이러한 게임에 있어서의 서사의 중요성을 전제하는 내러톨로지적 입장에 반해 루돌로지적 입장은 서사를 무시하거나 그 중요성을 상당히 낮게 본다. 루돌로지라는 용어는 율(Jesper Juul)의 1982년 연구에서 처음 나왔는데, 이후 프라스카(Gonzalo Frasca)의 1999년 “Ludology meets narratology” 출간을 기화로 많이 알려지게 되었다.[12]

이러한 입장의 원조격은 후이징하(Huizinga)와 까이와(Caillois)가 될 것이다. 그들은 놀이, 게임의 특성에 대해 세세히 이야기하면서도 서사문제에 대해서는 이렇다할 언급을 하지 않고 있다. 게임의 서사에 대한 근본적인 배제가 있었음을 알 수 있다.[13]

하지만 가장 구체적으로 루돌로지적 입장을 개진한 학자는 아르세스(Espen Aarseth)일 것이다. 그의 문제의식은 “게임이 텍스트인가?”라는 질문에 함축되어 있다. 그는 반복성이 떨어진다는 이유로 게임에서 명확한 텍스트성을 찾는 것이 어렵다고 본다. 따라서 서사학적 입장에서 연구를 하는 것이 적절하지 못한다. 게임 연구에서 지속적으로 서사가 주목받는 것은 학문적 식민주의가 주요한 이유 중의 하나라고 본다.[14]

이정엽도 게임 내부에서 놀이의 성격과 서사 양식이 적절히 조화되고 있는가에 대해 의문을 제기한다. 그는 까이와가

이야기한 바 놀이란 ‘규칙’만이 존재하는 절대적 형식이라는 점에 동의하며, 복잡한 서사론으로 게임의 서사를 설명하는 것은 오히려 논의를 더 복잡하게 만들 뿐이고, 오히려 컴퓨터게임을 일종의 놀이로 접근할 경우 문제가 명확해진다고 하였다.[15]

루돌로지에 대한 구체적인 언급은 하지 않고 있지만, 게임을 역시 루돌로지적 입장에서 보고 있는 사람 중의 하나가 라프 코스터(Raph Koster)이다. 그는 게임을 패턴을 학습하는 것이라고 주장한다. 패턴을 학습하는 과정에서 재미를 느끼게 되는 것이며, 더 이상 배울 패턴이 남아 있지 않을 경우 이제 그 게임은 재미를 잃게 된다. 그렇기 때문에 게임에서는 이야기, 서사가 그다지 큰 비중을 차지하지 못한다. 사람들은 이야기 때문에 게임을 하지는 않는다.[16]

루돌로지적 입장의 대두는 게임의 특성을 최대한 배려하려는 의도에서 나온 것으로 보이지만, 내러톨로지와 대립되는 개념으로까지 발전하지는 못하는 듯 하다. 즉, 내러톨로지라는 전통적인 학문적 이론틀만으로 게임을 설명하기는 부족하다는 점을 부각시키기는 했지만, 그 자체 내러톨로지를 대체할 만한 수준으로까지 발전했다고 보기는 어렵다. 프라스카는 루돌로지의 개념으로 두 가지가 쓰여지고 있다고 하였다. 첫 번째는 “특히 컴퓨터 게임을 중심한 게임에 대한 연구”이고 두 번째는 “게임구조(혹은 게임플레이)에 대한 연구로서 서사로서의 게임이나 영상매체로서의 게임에 대한 연구에 대칭되는 개념”인데, 이중 두 번째 개념에 대해서는 지지를 하지 않고 있다.[17] 또한 그는 다른 논문에서 루돌로지의 개념을 “일반적으로 게임을, 특히 비디오게임을 연구하는 것”이라고 정의하고 있다.[18] 그러면서 루돌로지를 연구하는 사람이라고 하여 서사나 서사적 요소를 부정하는 것이 아니며, 루돌로지와 내러톨로지의 논쟁은 있지도 않았다고 이야기한다.

결론적으로, 게임에 대한 서사연구는 유효하며 또 매우 중요한 게임의 본질을 탐구하는 작업이 된다. 다만 연구방법이나 연구에 적용하는 개념틀에 있어서 기존의 틀에 얽매이지 않고 게임의 특성을 잘 발현해줄 수 있는 새로운 시도가 필요할 것이다.

2.2 컴퓨터게임의 장르

현재 현실적으로 쓰여지고 있는 게임 장르명은 매우 다양한 편인데, 다음에 몇 예를 살펴보겠다.

2005 대한민국 게임백서[19]	롤플레이, 전략시물레이션, 웹보드 게임, 액션 대전게임, 어드벤처, 스포츠 게임, 슈팅 게임, 건설/경영/육성 시물레이션, 체감/체련 시물레이션, 교육용 에듀게임, 아동용 게임, 경품 게임, 성인용 베테게임, 커뮤니티 게임, 기타 총 15개
2003 게임산업 연차보고서[20]	전략/시물레이션, RPG, 액션/어드벤처/대전, 스포츠, 슈팅, 교육용/에듀, 퍼즐, 경품, 뮤직, 기타 총 10개
21세기 게임패러다임 [21]	슈팅, 보드, 스포츠, 아케이드, 대전, 롤플레이, 어드벤처, 시물레이션 총 8개
컴퓨터게임의 이해[22]	시물레이션, 롤플레이, 어드벤처, 액션, 스포츠 레이스, 퍼즐, 보드테이블, 버라이어티 총 8개
게임스팟 코리아[23]	드라이빙, 롤플레이, 스포츠, 시물레이션, 액션, 온라인, 전략, 클래식 총 8개

[표 1] 게임장르 사용 예

각 기관이나 필자의 목적, 입장에 따라 장르명이 매우 다양함을 알 수 있다. 사람, 기관마다 장르명이 다르다보니 그 개념이 불명확해질 수밖에 없는데, 이는 장르의 속성상 어쩔 수 없는 것이기도 하다.

하지만 게임의 경우 영화나 TV프로그램에 비해 몇 가지 이유로 그 혼란이 더욱 두드러지고 있다. 우선, 게임에서는 장르로 이용되고 있는 단어들의 개념이 불명확한 경우가 많다. 대표적인 예가 ‘아케이드’와 ‘전략시물레이션’ 일 것이다. 아케이드란 장르는 아케이드(상가)에서 주로 즐겨지던 간단한 액션, 퍼즐게임을 통칭하는 것이다. 게임의 속성이나 내용이 아니라 게임이 즐겨지던 장소가 장르명이 된다는 점에서 근본적인 불명확성을 지닐 수밖에 없다. 전략시물레이션은 주로 전쟁의 전략적인 측면을 컴퓨터를 이용하여 대신 수행하게 한다는 면에서 생겨난 장르라고 볼 수 있다. 하지만 어원적인 측면에서 볼 때 시물레이션이 아닌 컴퓨터게임이 없다는 점을 생각한다면 이것 역시 정확한 용어가 사용된 것이라 볼 수 없다.

두 번째 이유는 컴퓨터게임기술의 급속한 발전을 들 수 있다. 기술의 발전으로 시각적, 청각적 심지어는 촉각적인 효과마저도 크게 향상되고 있는데, 이러한 감각적 효과의 변화양상을 게임의 장르에 포함시키려 하기 때문이다.

세 번째 이유는 장르간의 통합이 빈번해지고 있으며 또한 한 장르안에서의 세분화도 현저하다는 점이다. 고전적인 장르구분인 어드벤처, RPG를 보더라도 근래의 경향이 어드

벤처형RPG 혹은 RPG형어드벤처식으로 많이 표현되고 있는 점을 감안할 때 그 구분이 모호해진다.

이상 살펴본 바와 같이 게임의 장르는 여러 가지 이유로 해서 정리가 안 되어 있는 상황이지만 추후 게임에 대한 체계적인 연구를 위해서는 게임의 유형적인 속성에 따른 장르구분은 반드시 필요할 것이다. 현재의 난잡해 보이기까지 하는 다양한 장르명을 굳이 하나로 통일할 필요는 없을 것이며, 그럴 수도 없다고 보인다. 하지만, 각각의 장르가 어떠한 특성을 가지고 있는지에 대한 일반적인 합의가 향후의 게임산업 통계조사를 위해서나 게임기획을 위해서나, 그리고 학문적인 장르연구, 장르비판을 위해서도 반드시 필요할 것이다.

물론 이러한 필요성은 이미 인식이 되어 있었고, 소수의 연구자에게서나마 연구 성과물을 찾을 수 있다. 먼저 라도 삼은 텍스트의 개방성과 참여자간 상호작용성이라는 두 축을 중심으로 어드벤처, RPG, 전략시물레이션, 아케이드의 4장르로 설정하고 있다.[24] 현실적인 많은 게임을 포용하기에는 장르가 너무 소략한 느낌이다. 또한 참여자간 상호작용성이란 축은 온라인게임을 대상으로 한 것이기에 패키지게임에 대해서는 적용하기 어렵다. 전경란은 컴퓨터게임의 구조적 특징에 대한 이해를 기반으로 그것이 어떤 장르적 요인을 함축하고 있는가에 대해 탐구했다. 그에 따르면 컴퓨터게임의 장르구분요인은 텍스트 차원에서 게임하기, 게임구조, 게임세계로 구분되며 다시 게임행위 유형, 시점, 사회적 관계 유무, 기타, 도상성, 서사성 등으로 세분화된 다.[25] 이러한 장르구분요인에 대한 분석은 추후의 심도 있는 장르연구를 위해서 매우 중요한 성과이긴 하지만, 그 실용성에서는 문제가 있음을 지적하지 않을 수 없다. 상당히 많은 구분 기준이 적용되고 있어서 매우 많은 장르명이 조합될 수 있기 때문이다. 또한 서사성에 있어서 ‘서사’의 개념을 협소하게 차용하고 있어서 유용한 개념을 단편적으로 사용한 느낌이 있다.

3. 서사와 장르의 상관관계

본장에서는 앞서의 논의를 바탕으로 서사와 관련한 두 구분 기준을 사용하여 장르와의 상관관계를 살펴려 한다. 하나는 서사의 통합체/계열체적 특성이며 다른 하나는 서사의 게

임에의 관여도이다.

먼저 밝혀둘 것은 두 기준에서 사용하는 서사의 개념이 다소 틀리다는 것이다. 먼저 1절 서사의 통합체/계열체적 특성에서 사용하는 서사의 개념은 구조주의 서사학에서의 그것을 차용한 것이다. 구조주의 서사학에서의 서사는 단순히 스토리만을 일컫는 것이 아니라 스토리와 담론이라는 두 차원을 모두 아우르는 개념이다.[26] 여기서의 스토리는 사건들과 그 연쇄, 그리고 사건들을 주도하는 인물과 사건의 배경을 구성하는 자질들로 이루어진 차원이다. 담론은 표현, 곧 내용을 전달하는 경로의 차원이다. 따라서 게임의 중요한 특징인 상호작용성, 게이머간 커뮤니케이션 등도 포함하고 있는 개념이다. 2절 서사의 관여도에서 이용되는 서사의 개념은 협소한 스토리로서의 개념이다.

3.1 서사의 통합체/계열체적 특성

서사의 통합체/계열체적 특성은 기호학적인 분석 방법이고 통합체 분석과 계열체 분석은 기호학적인 서사 분석의 대표적인 방식이다. 통합체 분석은 한 텍스트가 이루어지는 연쇄, 텍스트의 흐름에 대해 분석하는 것이고, 계열체 분석은 텍스트의 흐름보다는 텍스트 내에 왜 그 단어가 쓰여 졌는지에 대해 주목하는 것이다. 아래의 표와 같이 화살표의 어느 방향을 주목하는지에 따라 분석방법이 달라지는 것이다.

→ 통합체 분석			
↓ 계열체 분석	나는	학교에	간다
	너는	집에	온다
	우리는	교회에	갈 것이다

[표2] 통합체 분석과 계열체 분석

텍스트에 대한 통합체 분석은 텍스트를 어떤 종류의 이야기 기체를 구성하는 사건들의 연쇄로 본다. 통합체 분석의 대상인 '나는 학교에 간다' 역시 일련의 연쇄이다. 연쇄는 순서대로 일어나는 것으로서 시간성과 관계가 있다. 계열체 분석은 텍스트 속에 묻혀서 의미를 발생시키는 숨겨진 이항대립의 유형을 밝히는 것이다. 상기 표에서의 계열체 분석의 대상인 '학교에', '집에', '교회에'는 일련의 연쇄가 아니라 공간적인 선택의 문제가 된다. 따라서 계열체 분석은 공간성과 관련이 깊어진다.

컴퓨터게임은 주로 공간성과 관련한 즉, 계열체적 특성과

관련하여 주목을 받았다. 게임의 속성인 상호작용성의 개념은 각 요소들이 저자의 의도아래 유기적으로 구성되는 총체로서의 서사를 일정정도 포기하게 한다. 이러한 문제를 극복하기 위해 고안한 장치의 하나가 허구적 공간을 연결하여 서사를 구성하는 것이다.[27] 즉 서사의 진행은 시간의 흐름이 아니라 공간의 연결에 의한 것이며, 시퀀스의 연결은 인과성(causality)이 아니라 공간적 인접성(contiguity)에 의해 이루어진다. 이것은 저자가 구성해 놓은 장소, 지역들을 수용자가 방문해감으로써 이야기를 구성해가는 것으로, 각 장소들은 장소 자체의 의미를 갖기 보다는 은유적 역할을 수행한다. 저자는 이야기의 한 조각들이라 할 수 있는 다양한 장소들로 이루어진 방대한 체계를 조직하여 수용자들의 선택의 자유를 허용하는 것이다. 아케이드게임에서 게이머가 한 스테이지를 성공하면 다음 스테이지로 넘어가는데, 각 스테이지는 난이도가 다를 뿐만 아니라 각각 다른 배경화면을 설정함으로써 게임단계의 상승을 공간이동이라는 은유로 전환하고 게이머에게 일종의 공간감을 부여한다. 다만 아케이드게임에서 공간의 연결은 각 스테이지의 게임을 성공적으로 수행해야 가능하다는 점에서 게이머의 자유로운 공간탐색은 제한된다. 어드벤처게임이나 역할수행게임의 경우 공간의 이동은 단순히 배경화면의 전환이나 난이도의 변경수준을 넘어 그 자체가 바로 서사의 일부를 구성하게 된다. 전체적으로 볼 때 게이머는 게임에서 주어진 공간들을 탐색하고 다음 공간으로 이동함으로써 이야기를 확장해 나간다고 볼 수 있으며, 이와 같이 이야기의 진행을 공간의 연결에 의존하고 있는 것은 상호작용서사로서 컴퓨터게임이 가지는 중요한 특징 중의 하나라고 할 수 있다. 이러한 맥락에서 컴퓨터게임에 대해서는 레비스트로스의 '시간적인 이야기구조 뒤에 감추어진 공간의 구조'라는 설정이 수용되고 있다. 심지어는 컴퓨터게임 텍스트의 구조에서 시간의 흐름에 따른 이야기의 전개는 아무런 의미를 생성해내지 못한다고 이야기되기도 한다.[28]

서사의 흐름이 시간적이기 보다는 공간적, 통합체적이기 보다는 계열체적이라는 주장은 인터넷을 통한 네트워크게임이 활성화되기 전까지는 상당히 적절한 것으로 생각되며, 사실 이들 주장들은 채 인터넷이 활성화되기 전의 게임들에 대한 분석을 토대로 한 것이었다.

RPG와 전략시뮬레이션게임 중의 싱글플레이, 경영시뮬레이션게임 등은, 쉽게 이야기하면 시간의 제약을 별반 받

지 않는다. 마음에 들지 않는 부분이 생기면 언제든지 처음부터 다시 시작하거나 세이브(save)된 파일을 불러서 다시 할 수 있다. 논리나 약호에 따른 통합체 구성은 비록 중요한 일이지는 않지만 큰 비중을 차지하지는 못한다. 시간의 제약이 없는 관계로 약호도 강제적이지 못하고 따라서 통합체도 언제든지 없애버리거나 바꿀 수 있는 성격이 되기 때문이다. 이러한 맥락에서 게임텍스트는 시간의 순서에 의해 짜여진 통합체로 수용자에게 제공되는 것이 아니라 대상물, 캐릭터 등이 계열체적으로 짜여진 하나의 구조라는 주장이 가능해진다. 하지만 이러한 주장은 게이머가 컴퓨터와만 상호작용하는 게임의 공식적인 성격을 강조한 것으로서 네트워크를 통한 멀티플레이에서는 현재적 시간을 게이머가 계속 진술해나가고 있다는 점이 간과된다. 최근 인터넷을 이용한 멀티플레이게임에서는 계열체적인 연속성보다는 통합체적인 연속성이 강화되고 있음이 주장되기도 하였다.[29] 리셋증후군을 야기하기도 했던 컴퓨터게임의 다시 실행해 볼 수 있다는 성격은 컴퓨터게임이 순환과 반복의 나선이며, 따라서 시간의 흐름에 따른 이야기의 전개가 별 의미가 없다는 주장을 설득력있게도 하지만 리셋자체가 불가능해지는 멀티플레이게임, 온라인게임의 서사구조에서 시간은 서사의 흐름을 조직하는 가장 주요한 요소가 된다. 가령 “스타크래프트”에서는 ‘승리와 패배’라는 기본적인 이항대립구조의 틀 속에서 게이머는 현재시간을 지속적으로 이야기한다. 물론 이러한 시간성 속에서의 공간성에 의한 서사의 흐름도 무시할 수 없는 것이기는 하겠지만 “스타크래프트”에서의 공간의 연결, 공간의 이동에 의한 서사는 시간성의 흐름 속에서 커다란 위치를 차지한다고 보기는 어렵다.

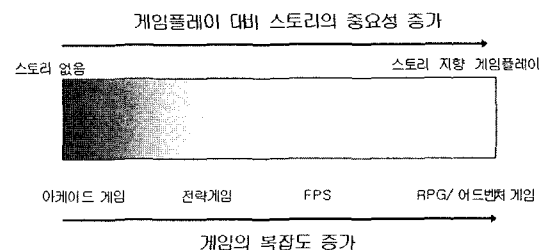
쉽게 예를 들 수 있는 것이 전략시뮬레이션게임의 공간적 분절성, 공간의 이동을 이야기 할 때 주로 인용되는 미니맵(mini-map)의 문제이다. 과연 미니맵과 본맵에 시선을 바꾸는 것이 공간의 이동을 의미하는 것인지 의문시된다. “스타크래프트”에 익숙한 게이머라면 미니맵과 본맵은 떨어진 공간, 시선을 바꾸어야 확인할 수 있는 공간이 아니다. 미니맵과 본맵 모두가 한 시선 안에 들어오는 것으로, 프로게이머 정도의 고수에게는 이러한 일이 기본적인 것이 되며 그렇지 못한 일반 게이머에게는 부단한 노력을 통해서 미니맵과 본맵이 모두 한 시선 안에 들어와서 한 공간으로 자리 잡게 될 것이 요구된다. 본맵 내에서의 공간의 이동도 비슷

한 양상을 띤다. 실제 대전에서는 치열한 접전이 이루어지고 있는 곳에서 컨트롤을 하다가 본진으로 돌아와서 자원 채취나 유닛생산을 하고 다시 전투지역으로 돌아가는 식의 공간이동이 매우 빈번하게 그리고 신속하게 이루어진다. 이러한 때의 공간이동은 RPG 혹은 아케이드게임에서의 공간이동과는 다른 의미로 파악해야 할 것이다. 이야기를 진행하기 위한 목적의식이나 이야기를 진행해온 성과에 의해 이루어지는 공간이동은 확실히 서사의 한 중요한 요소가 된다. 하지만 “스타크래프트”에서의 위와 같은 공간이동은 목적의식이나 성과의 개념이 개입하기 어려울 정도로 매우 빠른 속도로 이루어지는 것으로 공간의 이동으로 보기 보다는 한 공간에서의 빠른 통합체의 조직으로 보는 것이 적절할 것이다.

결론적으로, 게임의 서사에 있어서 그 상호작용성이 최근과 같이 매우 활발해지기 전에는 대부분의 게임이 계열체적 속성, 즉 공간적 이동에 의존하는 속성을 지니고 있었다. 하지만 네트워크 기술의 발달에 통합체적 속성, 즉 시간적 이동에 의존하는 게임이 많이 나타나고 있으며, 그 대표적인 예로 “스타크래프트”를 들 수 있었다. 멀티플레이로서의 전략시뮬레이션게임 외에도 MMORPG 등의 온라인게임에도 적용이 가능할 것이다. 따라서 대부분의 게임 서사가 계열체적 속성을 보이던 때에는 어려웠겠지만, 상당수의 통합체적 게임이 나타나는 지금 계열체적 속성과 통합체적 속성을 게임의 서사는 물론 장르구분을 위한 구분 기준으로 잡기에 무리가 없을 것이다.

3.2 서사의 관여도

게임에 있어서 서사와 관련하여 그 비중이 장르별로 틀리다는 것은 일반적이다. 이미 여러 연구자들에게서 지적된 바이며, 롤링스와 스미스는 이를 다음의 그림과 같이 정리하였다.



[그림 1] 스토리 스펙트럼[30]

또한 직접적인 서사는 아니지만, 서사의 원료를 제공하는 소재와 게임 유형과의 관계를 통해서 이 부분을 유추해볼 수 있을 것이다.

박승준은 FPS, RPG, 전략시뮬레이션의 대표적인 장르에서 소재의 중요성에 대해 설명하고 있다.[31] 이에 따르면 소재의 중요도가 가장 떨어지는 것이 FPS이다. RPG의 소재도 FPS만큼은 아니지만, 상당히 한정적이다. 검과 마법이 나오는 판타지가 주류를 이루고 있으며, 그러한 틀이 지금까지 이어져왔으며, 앞으로도 별다른 변화의 여지가 보이지 않는다. RPG의 소재가 제한적인 것은 그것이 TRPG에서 출발하였다는 역사적인 전통과도 관련이 있지만, 전사, 마법사, 궁수 등의 역할 분담을 해야 하는 게임시스템과도 관련이 있다. 전략시뮬레이션은 소재의 범위가 상당히 넓은 편이다. 실제로 개발된 게임들도 원시시대부터 미래 신들의 시대에 이르기까지 광범위한 소재를 채택하고 있다. 물론 여기에도 다소의 한계는 있다. 종족을 설정해야 하고 군대의 편제가 이루어지도록 해야 하기 때문이다.

이렇게 각 장르 내지 게임의 유형별로 소재의 중요도가 달라지는 이유는 곧 서사의 중요도가 달라진다는 점을 유추하게도 한다. 여기서, 사람들이 게임을 통해서 추구하는 것이 무엇인가를 다시 점검해볼 필요가 있다. 크게 사람들은 게임을 함으로써 첫째, 삶의 긴장에서 벗어나 놀이 속으로 들어가고 싶어하기도 하며 둘째, 대리만족을 통한 만족을 느끼고 싶어한다고 한다.[32] 게임의 시작은 목표물 맞추기나 벽돌 깨기 같은 아주 간단한 것에서 출발했지만 기술의 발달과 함께 점점 더 복잡적이고 유기적인 놀이로 변모해 가며 게임은 인류문화의 깊은 영역을 광범위하게 흡수하고 있다. 문화의 영역을 흡수한다는 것은 곧 현실과 유사하게 된다는 것을 의미하기도 한다. 벽돌 깨기와 유사한 현실의 문화를 상상하기는 어렵다. 하지만 어드벤처나 RPG 류의 게임은 현실의 문화를 많이 반영하고 있다. 현실의 문화를 많이 반영하고, 현실을 많이 모사하기 때문에 대리만족을 느끼기 쉬워진다. 생소한 추상적인 것보다는 잘 알고 친숙한 것에서 쉽게 대리만족을 느낄 수 있기 때문이다.

현실과 유사하다는 것은 현실과 비슷한 이야기가 게임 속에서 진행된다는 것이다. 즉, 현실과 유사하면 할수록 게임의 서사가 그만큼 풍부해진다고 할 수 있다. 따라서 서사가 풍부하면 풍부할수록 게임의 대리만족도가 높아진다고 볼 수 있을 것이다. 그런 점에서 다음의 그림은 시사하는 바가 있다.

놀이 의 특성 태도	아곤	알레아	미미크리	일링크스
파이디아	전략시뮬레이션	보드게임 사행성 게임	RPG	체감형 게임
루두스	스포츠		어드벤처 육성시뮬레이션	FPS

[그림 2] 파이와의 이론을 응용한 게임 분류[33]

알레아와 일링크스는 그 개념적 특성상 서사를 함유하기가 쉽지 않다. 단순한 우연에 의한 놀이나, 신체적 현기증을 느끼기 위한 놀이에 서사가 들어가기 쉽지 않은 것이다. 아곤과 미미크리는 그렇지 않다. 경쟁을 위해서는 상대가 있어야 하며, 경쟁 행위가 있어야 한다. 충분한 이야기 거리가 생성된다. 흥내도 마찬가지이다. 흥내를 내리는 대상이 있어야 하며 그 대상의 행위가 있어야 한다. 마찬가지로 많은 이야기 거리가 형성된다. 이런 점에서 보면 앞서 FPS에서 소재의 다양성, 나아가 서사의 중요성을 찾기 어렵다는 것이 이해가 된다. FPS는 일링크스 계열에 속하는 게임으로서 서사가 개입하기 쉽지 않은 근본적인 특성을 지니고 있기 때문이다. 반면에 전략시뮬레이션과 RPG는 아곤과 미미크리 계열로서 서사적 풍부함을 함유할 수 있는 위치에 있으며, 실제로도 다양한 서사가 있다.

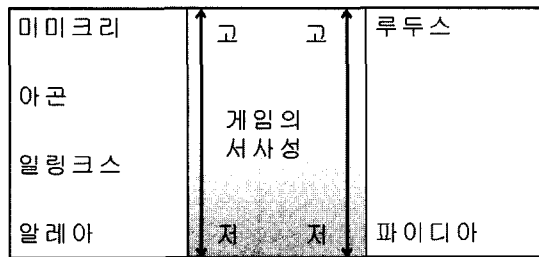
이제 좀 더 세분화해서 게임의 특성과 서사와의 관계를 살펴보자.

미미크리와 아곤은 서사성이 풍부하다고 하였는데, 그럼 둘 중에서는 어느 것이 더 서사성이 많다고 볼 수 있을까. 아무래도 미미크리가 아곤에 비하여 더 높다고 보는 것이 타당할 것이다. 앞서 말한 바와 같이 서사는 현실과 유사할수록 더 풍부해질 수 있다. 현실과 유사하지 않은 이야기, 즉 개연성이 떨어지는 이야기는 서사를 구성하기 힘들기 때문이다. 따라서 근본적으로 현실을 모사하려는 특성을 지닌 미미크리가 가장 서사성이 높을 것이다.

알레아와 일링크스는 모두 서사성이 떨어진다고 보았는데, 둘 중에서는 알레아가 더욱 떨어진다고 보인다. 단순한 동전 던지기, 가위바위보와 같은 우연 놀이에서 서사를 찾기는 매우 힘들다. 대신 현기증을 추구하는 일링크스는 현기증을 유발하는 행위에서 현실과 유사할 수 있는 가능성이 있기 때문에 알레아보다는 다소 서사성이 높다고 볼 수 있다.

까이와의 개념 중 놀이의 특성 외에 노는 태도도 서사성에 영향을 미치는 요소라고 볼 수 있을 것이다. 자유를 지향하는 태도와 어려움을 찾아 나서는 태도에서는 아무래도 어려움을 찾아 나서는 태도인 루두스가 보다 서사성을 함유하기 용이하다고 보인다. 규칙을 배제하고 자유로이, 마음대로 활동할 수 있는 것은 아무래도 현실과의 유사성이 떨어질 가능성이 있기 때문이다. 일정한 규칙을 용인한 상태에서 그것을 극복하려는 노력은 그 규칙이 개연성을 갖는 상태에서는 현실과의 유사성이 높아질 수 있다.

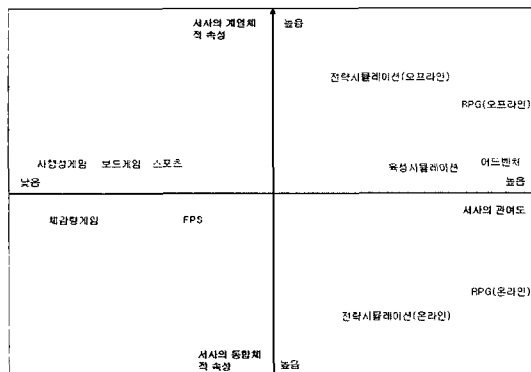
이러한 논의를 정리하면 다음의 그림으로 도식화할 수 있을 것이다.



[그림3] 게임의 특성과 서사성의 관계

3.3 서사의 특성 및 관여도를 이용한 게임 장르 구분

앞의 두 절에서 장르구분을 위한 두 개념틀로서의 서사의 통합체/계열체적 특성 및 서사의 관여도 살펴보았다. 이 두 축은 게임의 본질적인 속성 즉, 상호작용성, 게이머에 의한 텍스트의 창출 등의 기존의 전통적인 서사에서 찾기 어려운 속성들까지 고려하면서 서사 본연의 스토리로서의 성격까지도 고려하려 한 것이다. 이 두 개념틀을 두 축으로 삼아 장르구분을 한다면 아래의 그림과 같이 설정할 수 있을 것이다.



[그림4] 서사의 관여도 및 특성을 이용한 게임 장르 구분

서사의 통합체적 속성이 높을수록 게임서사에서의 시간적 연쇄가 중요해진다. 게임에서의 통합체적 속성은 최근 멀티플레이게임, 온라인게임이 나오면서 두드러지게 된 것이다. 따라서 그림에서도 통합체적 속성이 높은 것은 전략시뮬레이션과 RPG중에서도 온라인인 경우이다. 계열체적 속성은 기존의 전통적인 게임이 높는데, 공간이동이 가장 활발하다고 보여지는 전략시뮬레이션이 가장 그 속성이 높은 것으로 보았다. 육성시뮬레이션, 보드게임, 스포츠게임 등에서는 두 속성이 그리 두드러지게 드러나지 않는다고 파악된다. 가령, 보드게임인 바둑을 예로 보자. 바둑은 전형적으로 계열체적 속성이 두드러진 게임이다. 공간 이동이 게임의 전부인 것이나 마찬가지인 게임이다. 하지만 최근 바둑에 시간의 개념도 두드러지게 부각되고 있다. 제한시간과 초읽기 등이 그것으로 통합체적 성격도 계열체적인 그것에 못지 않게 드러난다고 판단된다.

서사의 관여도는 스토리의 중요도와 유사한 맥락이다. 스토리가 그다지 의미가 없는 사행성게임, 체감형 게임, 보드게임, 스포츠게임, FPS 등이 관여도가 낮은 위치를 차지하고 있으며, 시뮬레이션 유형의 게임, RPG, 어드벤처의 순으로 스토리의 중요도가 높다고 보았다.

이 그림에서, 어느 위치에 어느 장르가 있는가에 따라 해당 장르의 게임으로서의 본질적 속성과 전통적인 서사(이야기)의 비중이 어느 정도인지를 쉽게 파악할 수 있을 것이다. 또한 향후 새로운 명칭의 장르가 나오더라도 이러한 개념틀을 활용한다면 쉽게 그림의 한 곳에 위치시킬 수 있을 것이다.

4. 결론

본고에서는 컴퓨터게임의 서사적 속성(통합체, 계열체적)과 서사의 관여도라는 두 특성을 이용하여 장르 구분틀을 제시하고자 하였다. 앞으로 컴퓨터게임은 산업적으로는 물론, 사회적, 문화적으로도 영향력이 지속적으로 커질 것으로 예상된다. 따라서 산업적인 현황분석을 위해서나 장르비평 등의 인문사회 과학적인 연구를 위해서도 게임에 대한 체계적인 분류 방법의 필요성이 점점 더 커질 것이며 본고는 그러한 분류의 체계적인 틀을 제시하고자 했다는 점에서 의미를 찾을 수 있을 것이다.

본고의 연구는 시론적인 성격의 것으로서, 앞으로 크게 두 가

지 차원에서 연구가 이어져야 할 것이다. 우선, 서사의 개념에 대해서 보다 정치한 점검이 필요할 것이다. 전통적인 서사는 이미 많은 연구가 있었지만, 새로운 매체인 컴퓨터게임이 등장하면서 서사의 전통적인 서사의 개념만으로는 설명하기 부족한 부분들이 많이 생기고 있는 것이 사실이다. 새로운 매체에 적용이 가능한 새로운 개념의 창출 또는 보강을 통해서 이러한 부족분들을 채워야 할 것이다. 또한 기술적인 측면이 장르 구분, 장르 형성에 미치는 영향에 대한 분석도 보강되어야 할 것으로 보인다. 기술결정론적인 논의에는 동감하지 않는다 하더라도, 기술이 인문사회과학적인 영역에도 미치는 영향이 지대함을 부인할 수는 없을 것이다. 본고에서는 게임의 내적 특성만을 고려했기 때문에 이러한 외부적 영향, 특성에 대한 고려도 향후에 보강되어야 할 것이다.

장르체험은 특정한 지각과정에 따라 구성되며, 같은 유형의 체험을 반복해감에 따라 특정 장르에 대한 기대감을 형성하고 그것이 나아가 사회문화적 의미를 갖게 된다고 한다. 이러한 중요한 의미를 가지는 장르에 대한 비판 및 연구에 대한 활성화는 게임산업의 지속적 발전 및 게임문화의 활성화에 중요한 전제조건이 될 것이다.

참고문헌

- [1] R.알렌 편, 김훈순 역, 텔레비전과 현대비평, 나남, p159, 1992
- [2] 최유찬, 컴퓨터게임의 이해, 문화과학사, p47, 2002
- [3] 존 피스크·존 하틀리, 이익성·이은호 역, TV읽기, 현대미술사, p112, 1994
- [4] 최혜실, 디지털시대의 영상문화, 소명, pp139-142, 2003
- [5] 박동숙, 전경란, “상호작용내러티브로서의 컴퓨터게임텍스트에 대한 연구”, 한국언론학보. 45-3호, pp75-77, 2001
- [6] Ryan, Marie-Laure, “Beyond Myth and Metaphor - The case of Narrative in Digital Media”. In Gamestudies.org [online] <<http://gamestudies.org/0101/Ryan>> [cited 2002.7.1.], 2002,
- [7] 윤태진, 나보라, “디지털 게임의 마법 : ‘주체’와 ‘호명’의 환상”, 게임산업저널 2005년 가을호, pp66-70, 2005,
- [8] 최유찬, 컴퓨터게임의 이해, 문화과학사, pp85-103, 2002
- [9] 이관민, 박남기, 진승아, “컴퓨터 게임에서의 내러티브(Narrative)와 상호작용성(Interactivity)”, 게임산업저널, 2004년 여름호, pp120-122, 2004
- [10] 전경란, “컴퓨터게임 스토리텔링의 이해와 분석”, 디지털 스토리텔링, 이인화 외, 황금가지, pp58-63, 2003
- [11] 앤드류 롤링스, 아담 스미스, 게임기획개론, 제우미디어, pp112-115, 2004
- [12] Gonzalo Frasca, “Ludologists love stories, too : notes from a debate that never took place”, In Ludology.org [online], <http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf> [cited 2006.2.18], 2003
- [13] 호이징거 J, 김윤수 역, 호모루덴스 : 놀이와 문화에 관한 한 연구, 까치, 1993
- 로제 까이와, 이상을 역, 놀이와 인간, 문예출판사, 1994
- [14] Espen Aarseth, “Genre Trouble : Narrativism and the Art of Simulation”, First Person : New Media as Story, Performance, and Game, Noah Wardip-Fruin and Pat Harrigan(eds), Cambridge, Massachusetts : The MIT Press, 2004
- [15] 이정엽, “컴퓨터게임 스토리텔링의 원리, 놀이와 서사”, 디지털 스토리텔링, 이인화 외, 황금가지, pp 81-83, 2003
- [16] 라프 코스터, 안소현 역, 라프 코스터의 재미이론, 디지털미디어리서치, 2005
- [17] Gonzalo Frasca, Gonzalo Frasca, “Ludologists love stories, too : notes from a debate that never took place”, In Ludology.org [online], <http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf> [cited 2006.2.18], 2003
- [18] Gonzalo Frasca, “Ludology Meets Narratology : Similitude and differences between (video)games and narrative”, In Ludology.org [online]. <<http://www.ludology.org/articles/Ludology.htm>>

- [cited 2006.2.18], 1999
- [19] 한국게임산업개발원, 2005대한민국 게임백서 上, p315, 2005
- [20] 한국첨단게임산업협회, 2003게임산업연차보고서, p41, 2003
- [21] 김창배, 21세기 게임패러다임, 지원미디어, pp 41-44, 1999
- [22] 최유찬, 컴퓨터게임의 이해, 문화과학사, p56, 2002
- [23] <http://www.gamespot.co.kr>
- [24] 라도삼, “가상공간의 전경과 삶의 단편들 : 리니지”, 이재현 편, 인터넷과 온라인게임, 커뮤니케이션북스, 2001,
- [25] 전경란, “컴퓨터게임 장르 요인 및 특징에 관한 연구”, 게임산업저널, 2005 가을호, 2005
- [26] 한용환, 서사이론과 그 쟁점들, 문예출판사, p27, 2002
- [27] Cameron, A. “Dissimulations : Illusions of Interactivity”, Millenium Film Journal, No. 28, 1995
- [28] 권병수, “온라인게임과 텍스트상호작용 : (Warcraft2) 와 (C&C)”, 이재현 편, 인터넷과 온라인게임, 커뮤니케이션북스, 2001
- [29] 박태순, “스타크래프트에 관한 기호학적 분석 : 서사와 신화론을 중심으로”, 연세대학교 영상대학원 석사학위논문, 2002
- [30] 앤드류 롤링스, 게임기획개론, 제우미디어, p112, 2004
- [31] 박승준, 게임소재론, 한국게임산업개발원, 2003
- [32] 이영임, 게임소재론 II, 한국게임산업개발원, pp9-11, 2003
- [33] 박태순, “스타크래프트에 관한 기호학적 분석 : 서사와 신화론을 중심으로”, 연세대학교 영상대학원 석사학위논문, p13 재구성, 2002



박 태 순

연세대학교 경영학사
연세대학교 영상대학원 영상학 석사
현) 연세대학교 영상대학원 박사과정
현) 호남대학교 게임애니메이션학과 전임강사
관심분야: 게임기획, 게임사나리오, 게임마케팅

논문투고일 - 2006년 3월 15일

심사완료일 - 2006년 6월 23일