

# 비디오게임장면의 서술성에 대한 연구

옹무문\*, 김치용\*\*

\*동의대학교 대학원 스토리텔링학과

\*\*동의대학교 ICT공과대학 게임애니메이션공학 전공

e-mail: owen.ww@icloud.com, kimchee@deu.ac.kr

## A Study on the Narrative of Video Game Scenes

Wu-wen Weng\*, Chee-Yong Kim\*\*

\*Dept. of Storytelling, Graduate School, Dong-Eui University

\*\*Major of Game Animation Engineering, Dong-Eui University

### 1. 서론

비디오 게임은 새로 각광받는 미디어로서 어느 정도의 서사 기능도 갖추고 있다. 비디오 게임의 장르가 많을 뿐만 아니라 제작 규모도 다르기 때문에 서사의 구현에도 차이가 있다. 그러나 전체적으로 말하면 대형 롤플레이어 게임(RPG)의 서사성이 가장 강하다. 비디오 게임의 서사성은 게임의 여러 가지 면에서 나타나며, 그 중에서 게임 장면도 강한 서사성을 가지고 있다. 본고는 RPG 게임의 장면을 연구 대상으로 삼아 게임 장면에서의 서사적의 표현을 분석할 것이다.

### 2. 연구내용

RPG 게임의 경우, 장면이 매우 중요한데 이는 이야기의 발전에 물질적인 매개체를 제공하고 플레이어에게 정교한 활동 공간을 구축하며, 게임과 관련된 다양한 정보를 플레이어에게 전달한다. 이 정보의 전달은 바로 서사의 구현인데 그 내용은 게임 장면이 세계관에 대한 서술과 현실이나 문화에 대한 은유 등을 포함한다. 다음은 두 가지 내용에 대하여 분석할 것이다.

#### 2.1. 게임 장면이 세계관에 대한 서술

RPG 게임마다 완벽한 배경 스토리지를 구축해야 하며 스토리의 세계관 내용이 매우 풍부하다. 게임 장면은 거시적으로 말하면 시대배경, 생존환경, 인종유형, 문화적 특징 등을 담고 있으며 미시적으로 말하면 건축양식, 실내배열 등을 포함한다. 이는 플레이어를 보다 더 빨리 게임 세계에 빠지게 할 수 있다.

대표적인 RPG 게임인 '월드 오브 워크래프트 (World of Warcraft)'의 경우, 그의 세계관은 아주 큰데 그 중에서 인종은 인간, 요정, 수인, 타우렌, 판다렌 등을 포함한다. 인종마다의 문화적 특징의 차이가 아주 크다. 예를 들어, 플레이어들이 "타우렌"의 메인 시티에서 느낀 것은 황량한 초원, 주로 냉병기를 사용하고 적은 양의 낙후된 화기도 있고 마법의 힘도 가지고 있다는 것이다. 어디든지 쉽게 볼 수 있는 토렘 기둥, 텐트 모양의 건물, 그리고 건물의 장식 도안 등은 '미노타우로스' 종족의 세계관을 구축하였다. 이런 문명 특징은 사람들을 쉽게 북미 인디언 부족을

연상시키게 한다. 이것은 바로 게임 장면이 세계관에 대한 서술의 구현이다.

#### 2.2. 게임 장면이 현실이나 문화에 대한 은유

게임 장면의 조형, 색깔, 도안 등 요소들은 모두 은유적인 역할을 할 수 있다. 예를 들어 'World of Warcraft'에서 '지배의 검'이라는 장면이 있는데 거대한 검이 거대한 몬스터의 해골에 꽂혀 있고 몬스터가 죽은 지 이미 천 년이 된 장면이다. 이 장면이 서술한 것은 이 게임의 배경은 아주 오래된 이야기라는 것을 은유하고 있다. 이 장면은 플레이어들에게 게임 배경 이야기에 대한 흥미를 유발하고 나아가 이 이야기를 읽게 만든다. 이는 게임의 내재된 문화를 전파하는 역할을 할 수 있다. 장면은 게임에 내재된 문화에 대한 은유 외에 현실의 문화나 사건을 은유할 수 있다. 예를 들어 이 게임에서의 '타우렌' 종족은 북미 인디언 문화를, '판다렌' 종족은 중국 전통 문화를 은유하고 있다. 게임 디자이너가 정성껏 디자인만 하면 게임 장면이 매우 다양한 내용을 은유할 수 있어 게임의 문화적 가치를 높일 수 있다.

### 3. 결론

게임 장면은 플레이어들에게 단지 하나의 게임 공간만을 제공하는 것이 아니라 이는 아주 강한 스토리텔링의 기능도 가지고 있다. 이는 게임에 내재된 이야기를 기술할 수 있고 많은 인류 문명의 내용과 실생활을 은유할 수 있다. 비디오 게임은 새로운 미디어로서 끊임 없이 발전하고 있고 비디오 게임 장면의 서사성은 장면에 국한되는 것이 아니다. 따라서 비디오 게임의 서사성에 대하여 계속 깊이 연구해야 하고 이는 문화 산업에서의 게임의 위상을 높이는 데 적극적인 의미가 있다.

### 참고문헌

- [1] 박근서, "비디오 게임의 이야기와 놀이에 관한 연구" 언론과학연구, 제9권, 4호, pp. 208-242, 2009.
- [2] 신유성, "VR 영상콘텐츠 기획 및 스토리텔링에 관한 연구," 창의정보문화연구, 제4권, 1호, pp. 25-33, 2018.