



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

게임 시나리오 개발을 위한
설화 적용 방안

제주대학교 사회교육대학원

스토리텔링학과

김 화 림

2017년 8월

게임 시나리오 개발을 위한 설화 적용 방안

지도교수 김 한 일

김 화 림

이 논문을 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문으로 제출함

2017년 8월

김화림의 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ ①

위 원 _____ ①

위 원 _____ ①

제주대학교 사회교육대학원

2017년 8월

Method of Game-Scenario Planning to use Folk tale

HwaLim Kim
(Supervised by Professor Hanil Kim)

A thesis submitted in fulfillment of the requirement for the degree of
Master of Science Education (Storytelling).

2017 . 8.

This thesis has been examined and approved.

.....
.....
.....
.....

.....
Date

Department of Storytelling
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

목 차

[국문초록]

[Abstract]

I. 서론	1
1. 연구의 배경 및 목적	1
2. 연구 방법	3
II. 이론적 배경	6
1. 게임 스토리텔링	6
2. 행위소 모형과 기호사각형	7
III. 설화 및 게임 시나리오 분석	13
1. 켈트 신화와 「마비노기」	13
1) 켈트신화 분석	13
2) 「마비노기」 분석	17
3) 켈트 신화와 「마비노기」의 비교	19
2. 「아서왕 전설」과 「확산성 밀리언 아서」	20
1) 「아서왕 전설」 분석	21
2) 「확산성 밀리언 아서」 분석	23
3) 「아서왕 전설」과 「확산성 밀리언 아서」의 비교	25
3. 「지하국대적퇴치설화」	27
1) 「지하국대적퇴치설화」 분석	28
IV. 게임스토리텔링	32
1. 기획의도	32
2. 주제	32
3. 배경	33
4. 등장인물	34
5. 플롯	40

6. 트리트먼트	44
7. 원전과의 비교	53
8. 게임 시나리오	54
V. 결론	59
[참고문헌]	61

표 목 차

<표 1> 설화의 옮겨 쓰기	1
<표 2> 켈트 신화와 「마비노기」의 비교	20
<표 3> 「아서왕 전설」과 「확산성 밀리언 아서」의 비교	26
<표 4> 「기담」의 주체(주인공) 설정	35
<표 5> 「기담」의 대상(여동생) 설정	36
<표 6> 「기담」의 대립자(친구) 설정	36
<표 7> 「기담」의 발신자, 조력자(1) 설정	37
<표 8> 「기담」의 조력자(2) 설정	38
<표 9> 「기담」의 조력자(3) 설정	39
<표 10> 「기담」의 플롯 구성	41
<표 11> 시나리오의 분기 선택 방법	46
<표 12> 「기담」의 트리트먼트	46
<표 13> 「지하국대적퇴치설화」와 「기담」의 비교	54
<표 14> 시나리오 대사 작업(1)	57
<표 15> 시나리오 대사 작업(2)	57
<표 16> 시나리오 대사 작업(3)	58

그림 목 차

<그림 1> 그레마스의 행위소 모형	9
<그림 2> 그레마스의 기호사각형	11
<그림 3> 기호사각형의 통사	12
<그림 4> 아일랜드의 지역적 구분	14
<그림 5> 켈트 신화의 행위소 모형	16
<그림 6> 켈트 신화의 기호사각형	16
<그림 7> 「마비노기」의 행위소 모형	18
<그림 8> 「마비노기」의 기호사각형	18
<그림 9> 「아서왕 전설」의 행위소 모형	22
<그림 10> 「아서왕 전설」의 기호사각형	23
<그림 11> 「확산성 밀리언아서」의 행위소 모형	25
<그림 12> 「확산성 밀리언 아서」의 기호사각형	25
<그림 13> 젊은이를 주체로 한 행위소 모형	30
<그림 14> 대적을 주체로 한 행위소 모형	30
<그림 15> 「지하국대적퇴치설화」의 기호사각형	31
<그림 16> 「기담」의 행위소 모형	39
<그림 17> 「기담」의 기호사각형	43
<그림 18> 분기에 따른 게임 진행 모습	45
<그림 19> 기본 시스템 구성	55
<그림 20> 「기담」의 플로우 차트	56

【국문초록】

게임 시나리오 개발을 위한 설화 적용 방안

김 화 립

제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과

지도교수 김 한 일

설화는 문학 뿐 아니라 연극, 영화, 만화를 비롯한 다양한 문화 콘텐츠의 소재로 활용되고 있다. 게임 또한 예외가 아니라 게임 시나리오에서 설화를 이용하는 모습이 빈번하게 나타나고 있다. 설화를 콘텐츠화 하는 방식 중 하나를 고쳐쓰기라고 하는데 설화의 기본 줄거리가 수정되면서 중요한 화소가 탈락, 변경되고 새 화소가 들어가 주제의 변형을 가져오는 것을 말한다. 본 논문에서 고쳐쓰기에 중점을 두고 게임 스토리텔링을 진행하는 것은 콘텐츠를 생산할 때 설화의 소재와 구조를 사용하여 스토리텔링을 진행함으로써 스토리의 보편성과 특수성을 확보하기 위함이다.

앞서 진행된 연구에 따라 스토리텔링의 과정에서 원천자료에서 추출한 요소를 가지고 게임 스토리텔링을 진행할 경우에는 개연성과 보편성이 확보된 스토리의 창작이 가능할 것으로 보았다. 게임 스토리텔링에 이용하려는 「지하국대적퇴치설화」의 서사는 세계에 분포하는 용 퇴치담과 같은 이야기와 구조가 크게 다르지 않다. 이런 낯익은 서사구조는 다른 문화를 가진 곳에서도 큰 거부감 없이 수용될 수 있다. 이를 바탕으로 설화에 기반한 문화콘텐츠 생산 방안 중 하나를 제시하려 한다.

본 논문에서는 국내 온라인 게임 중 켈트 신화를 반영한 MMORPG인 「마비노기」와 모바일 카드 게임인 「확산성 밀리언 아서」의 시나리오를 그레마스의 행위소 모형과 기호사각형을 이용하여 분석하였다. 분석된 결과는 원천 소스인 켈트 신화, 「아서왕 전설」과 비교하여 구조뿐만이 아닌 시대, 배경, 주인공, 목표, 주제 활용 양상을 분석해보았다.

보통 게임에는 분량, 종류에 상관없이 스토리가 활용되고 있다. 본 연구는 비주얼 노벨 게임 스토리텔링을 위해 한국에 분포하는 설화 중 하나인 「지하국대적퇴치설화」를 분석하고 게임 스토리텔링에 대한 이론적인 내용을 제시한 후 해당 설화의 서사적 특징과 게임의 특징을 분석하여 시대, 배경, 주인공, 목표, 주제를 정하고 트리트먼트와 게임 시나리오 예시를 제시하였다.

본 논문은 설화를 콘텐츠화 할 때의 서사의 변화를 확인하고 그 구조를 이용하여 게임 스토리텔링의 방법을 제시한 데에 의의가 있다. 이후 이를 기반으로 설화의 다양한 요소를 더 풍부하게 녹여낸 스토리텔링 방법을 개발하는데 기여할 것으로 기대한다.

[Abstract]

Method of Game-Scenario Planning to use Folk tale

HwaLim Kim

Department of Storytelling
Graduate School of Social Education
Jeju National University

Supervised by Professor Hanil Kim

The folk tale is not only literary, but also used as a medium for the media, such as drama, movies, cartoons, etc. The game is not an exception, and the game scenario often uses folk tale. Rewriting is one of the way when the folk tales are contented. It is the modification of the basic plot of the folk tale, in which important story elements are dropped and changed, new elements are included in, and the subject is transformed. In this study, it is the reason of proceed the game storytelling centered on rewriting is to secure the universality and specificity of story by proceeding with storytelling using the material and structure of folk tale when producing contents.

According to the previous study, when proceed the game storytelling that is carried out with the elements extracted from the folke tale, it was possible to create plausible and universal story. The story of "A Tale of the Conquest over a Big Enemy from an Underground Nation", which is used for game storytelling, does not differ greatly from story to story of dragon fighting distributed in the world. This familiar narrative structure can be accepted

without great displeasure even in places with different cultures. Based on this, it will suggest one of the cultural contents production plan using folk tale in this study.

So, analyzes the scenario of Mabinogi, the MMORPG that reflects the most Celtic myths in domestic online games, and the "Diffusion Million Arthur," which brought the heyday of mobile card game, using the actantial model and semiotic square model of Greimas. And, compare "Celtic mythology" and "Arthurian legend", analyzed not only structure but also that stories age, background, heroine, goal, utilization of theme patterns.

Normarly, the main story which regardless of quantity or type is usually utilized in the game. This study analyzed the "A Tale of the Conquest over a Big Enemy from an Underground Nation" which is one of the folk tale distributed in Korea for the visual novel game storytelling. And presented the theoretical basis of game storytelling. Finally, analyze the narrative features and game characteristics of "A Tale of the Conquest over a Big Enemy from an Underground Nation" and set the stories age, background, heroine, goal, theme. So, give an example of the treatment and game scenario.

In this study, it is meaningful to confirm the change of narrative and to suggest a game storytelling method by using the structure when contents of folk tale are used. After, expected this study will be used to develop a storytelling method that adds various elements of narrative.

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

문화원형을 기반으로 하여 제작된 문화콘텐츠는 세계적 보편성과 동시에 다른 문명권이 줄 수 있는 신비감, 호기심과 같은 낯선 요소를 제공한다. 설화와 같은 문화원형은 보편성과 특수성을 동시에 가지고 있기 때문에 창작소재로서 충분한 가치가 있다.¹⁾

최근 보편성과 대중성을 검증받은 콘텐츠들을 창작소재로 삼아 스토리를 재생산하려는 노력이 시행되고 있는데, 콘텐츠화를 위해 설화를 옮겨 쓰는 것은 다시 쓰기(재화), 고쳐쓰기(재창작), 새로쓰기(창작)라 부른다. 해당 용어들의 뜻을 명확하게 밝혀 정리하면 아래 표와 같다²⁾.

<표 1> 설화의 옮겨 쓰기

글로 쓴 모습	다시쓰기	고쳐쓰기	새로쓰기
쓰는 방법	말을 읽기 쉽게 다듬는다. 화소 일부가 추가/삭제되거나 변경된다. 기본 줄거리와 주제는 달라지지 않는다.	줄거리 상당 부분을 고쳐쓴다. 중요한 화소가 추가/삭제되거나 변경된다. 기본 줄거리와 주제가 바뀔 수 있다.	소재와 분위기만 빌려서 아주 새로운 이야기를 지어낸다.
작가의 창작 의지와 영향	조금 있다.	꽤 있다.	매우 많다
원형에서 달라지는 정도	조금 달라진다.	크게 달라진다.	원형이 아예 없거나, 작품에 큰 영향을 끼치지 않는다.

1) 송성욱 (2005), 「문화콘텐츠 창작소재와 문화원형」, 『인문콘텐츠』, 제6호, p.85.

2) 서정오 (2011), 『옛이야기 되살리기』, 보리, pp.184-189.

이 중 고쳐쓰기는 설화가 가지고 있는 화소와 분위기를 가져와 창작을 시도하는 행위를 말하는데, 이는 설화의 기본 줄거리 상당 부분이 수정되면서 중요한 화소가 빠지거나 달라지고 새 화소가 들어가며 주제의 변형을 가져오는 양상을 보인다.

설화를 옮겨 쓰는 방식 중 고쳐쓰기에 중점을 두는 것은, 콘텐츠를 생산하기 위하여 문화콘텐츠의 소재와 구조를 이용하여 스토리텔링을 진행하게 될 때 스토리의 보편성과 특수성을 확보하기 위함이다.

이미 존재하고 있는 문화콘텐츠를 이용하여 스토리텔링 방안을 연구한 것은 이례적인 일이 아니다. 신선희(2004)는 「바람의 나라」, 「거상」과 같은 설화를 사용한 게임을 본격적으로 연구하여 게임의 문학성 및 설화의 게임 활용 방안을 제시하며 한국고전서사와 게임의 상호작용성 간의 관계를 논하였고³⁾, 송성욱(2005)은 문화콘텐츠를 창작소재의 하나로 보아 창작소재로서 적합한 문화원형의 속성을 밝혔다.⁴⁾ 그리고 안기수(2013)는 「금령전」과 「홍길동전」을 ‘요괴퇴치담’이라는 분류로 묶어 게임화 방안 연구를 진행하기도 했다.⁵⁾

이렇듯 설화를 이용한 콘텐츠 개발은 지속적으로 시도되어져 왔으며 각 지역 특성을 반영한 스토리 창작이 필요하다는 인식 하에 ‘지역 스토리 랩 프로그램’을 실시하여 2014년에 총 207개의 스토리 소재가 발굴되기도 하였다.⁶⁾

또한 권도경(2012)은 이미 서비스되고 있는 게임인 「바람의 나라」를 「대무신왕 신화」와 서사적 상관성과 신화성을 비교하여 한국에 출시된 MMORPG 양식들이 한국 고전서사와 관련이 있다는 것을 밝혀냈으며⁷⁾, 나주연(2007)과 홍성기(2011)는 문화원형의 가치를 살펴보는 것에서 그치지 않고 각각 「바리공주」와 「홍길동전」을 활용하여 게임스토리를 제시하였다.⁸⁾⁹⁾

3) 신선희 (2004), 「고전 서사문학과 게임 시나리오」, 『고소설연구』, 제17호, 한국고소설학회. pp.75-106.

4) 송성욱 (2005), 「문화콘텐츠 창작소재와 문화원형」, 『인문콘텐츠』, 제6호, pp.75-88.

5) 안기수 (2013), 「영웅 스토리에 수용된 ‘요괴퇴치담’의 게임화 방안 연구」, 『중앙어문학회』, 제55호. pp.117-147.

6) 문화체육관광부 (2015), 『2014 콘텐츠산업 백서』

7) 권도경 (2012), 「<대무신왕신화>의 영웅일대기와 게임<바람의 나라>의 영웅시스템, 그 서사적 상관성과 신화성」, 『한국학연구』, 제42호, pp.7-36.

8) 나주연 (2007), 「게임의 구비문학 활용과 그 가치」, 석사학위 논문, 건국대학교.

9) 홍성기 (2011), 「한국고전문학의 게임 스토리텔링 -홍길동전을 활용한 게임 스토리텔링-」, 석사학위논문, 국민대학교.

마지막으로, 강호정(2010)은 본 연구에서 원전 설화로 두려고 한 「지하국대적 퇴치설화」를 프로프(V. Propp)의 민담형태론을 기본으로 온라인 게임 「라그나로크」와 비교하여 구조를 분석하였다.¹⁰⁾

하지만 앞서 진행된 연구들은 설화의 등장인물의 역할이나 서사의 심층의미를 기호학적으로 분석하여 게임 스토리텔링을 시도하는 모습은 보이지 않았다. 따라서 본 논문에서는 문화원형 중 하나인 「지하국대적 퇴치설화」를 이용하여 기호학 모형을 통해 서사요소를 추출하고 게임 스토리텔링을 진행하고자 한다.

게임 스토리텔링의 결과물은 보통 게임 시나리오가 도출되는데, 게임 시나리오는 넓은 의미로 게임 개발에 필요한 시나리오를 일컫는다. 더 자세히 말하면 게임에 드러나는 스토리텔링과 그래픽, 음악 요소 등의 상호작용으로 게임을 게임답게 만드는 것을 시나리오라고 볼 수 있다.¹¹⁾

앞서 진행되었던 연구에 따라 스토리텔링의 과정에서 설화와 같은 원천자료에서 추출한 요소를 가지고 게임 스토리텔링을 진행할 경우에는 개연성과 보편성이 확보된 스토리의 창작이 가능할 것¹²⁾으로 보고, 전체적인 스토리 구성을 구조화된 틀을 따라 진행한다면 설화는 재미있는 게임스토리텔링¹³⁾으로 전환이 가능할 것이다.

따라서, 본 논문에서는 원천설화가 되는 「지하국대적 퇴치설화」를 분석 후 게임 스토리텔링을 진행하려 한다.

2. 연구방법

현재 설화는 문학 뿐 아니라 영화, 드라마, 만화 등 다양한 매체의 소재로 활용되고 있다. 게임 또한 예외가 아니라 시나리오에서 설화를 이용하는 모습이 빈번하게 나타나고 있다.

10) 강호정 (2004), 「설화 문학의 현대적 적응 양상 연구」, 『인문콘텐츠』, 제4호, pp.35-61.

11) 이재훈 (2004), 『게임 시나리오 작법론』, 도서출판정일, pp.18-20.

12) 안기수 (2013), 앞의 논문.

13) 최예정, 김성룡 (2005), 『스토리텔링과 내러티브』, 도서출판 글누리, pp.14-15.

그 중 「바람의 나라」, 「거상」과 같은 게임은 국내설화를 사용한 게임으로 연구가 진행되었고, 설화의 게임 스토리텔링 방법을 연구하여 게임의 문학성 및 설화의 게임 활용 방안이 제시되기도 했다¹⁴⁾. 또한 MMORPG¹⁵⁾인 「라그나로크」, 「마비노기」등의 게임도 북유럽 신화, 켈트 신화를 이용한 게임으로 연구자들에 의해 변용과 관련한 분석이 시도되었지만 그레마스의 구조기호학으로 분석하려는 시도는 보이지 않았다.

그리하여 본 논문에서는 원천 소스인 「켈트 신화」, 「아서왕 전설」과 이를 기반으로 작성된 게임 시나리오를 분석하여 게임스토리텔링 시 어떠한 점이 이용되었는지 살펴보고 적용해보고자 한다.

게임 시나리오는 현재 서비스되고 있는 국내 온라인 게임 중 켈트 신화를 가장 많이 반영한 MMORPG인 「마비노기」와 아서왕 전설을 기반으로 제작된 모바일 카드 게임의 전성기를 가져온 「확산성 밀리언 아서」의 시나리오를 분석 대상으로 삼았다.

설화와 게임 시나리오를 그레마스(A. J. Greimas)의 행위소 모형과 기호사각형을 이용하여 등장인물의 양상과 서사흐름을 분석 후 두 서사의 차이점을 비교한 결과를 바탕으로 「지하국대적퇴치설화」를 사용해 게임 스토리텔링을 진행할 예정이다.

그레마스의 기호학은 텍스트 분석에 국한된 것이 아니라 영상, 애니메이션, 광고 등 스토리텔링이 존재하는 어떤 분야라도 적용할 수 있다. 또한 그레마스의 기호학은 텍스트에서 내러티브 구조를 분석하여 서사구조의 행위소 모델 형성과 소비자의 콘텐츠 의미 수용에 대한 유용한 분석틀을 제시하는 이론으로 사용 가치가 있다.¹⁶⁾ 따라서 게임 서사를 분석하는 데에도 유의미한 결과를 보여줄 것으로 예상된다.

게임 스토리텔링을 위해 사용하려는 「지하국대적퇴치설화」는 비슷한 설화가 국내 전 지역에 분포하고 있는 관계로 수많은 이본이 존재하나 대부분의 판본에서 나타나는 공통된 서사를 기준으로 분석하고자 한다. 또한 다수의 판본에서

14) 신선희 (2004), 앞의 논문.

15) MMORPG : Massively Multiplayer Online Role Playing Game의 약자로 대규모 다중 접속자 온라인 역할 수행 게임을 뜻한다.

16) 한교경 (2013), 『문화원형의 스토리텔링 전략과 분석』, 북코리아, pp.78-86.

‘피랍자의 배반’이나 ‘조력자의 배반’ 등 배반 모티브가 등장하는 것을 볼 수 있는데 이는 스토리의 서사구조를 풍부하게 해주는 요소로 볼 수 있으며¹⁷⁾ 연구대상으로서 주목할 만하다고 판단했다.

또한 정형화에 가까운 유사성을 보이는 설화들은 다양한 사람들에게 보편적인 가치를 획득한, 활용 가능한 소재로 기본적인 검증을 거친 콘텐츠 소재로¹⁸⁾ 판단하여 콘텐츠 개발에 유리한 소재라고 보아 해당 설화로 스토리텔링을 진행하고자 한다.

따라서 본 논문에서는 설화의 기본 구조와 시퀀스를 살펴보고 이를 게임에서 어떻게 이용하였는지 살펴본 후, 「지하국대적퇴치설화」의 서사구조와 화소를 분석하여 게임 스토리텔링의 결과를 제시해보고자 한다.

17) 강호정 (2004), 앞의 논문.

18) 최원준 (2006), 「게임콘텐츠 개발을 위한 신화 사례 연구 -갈등 구조와 적대역 원형을 중심으로-」, 석사학위논문, 국민대학교. pp.18-19.

II. 이론적 배경

1. 게임 스토리텔링

게임 스토리텔링은 디지털 스토리텔링에 속한 하나의 장르적 특징으로 연구되어 왔으며 사용자(User)의 즐거움을 충족시키기 위해 이미 알려진 이야기나 새롭게 창작된 이야기를 게임에 활용할 수 있도록 창작하는 행위이다. 또한 게임의 사전 제작단계를 거쳐 마무리 제작단계에 이르기까지 연출적 방법론을 포함한 뜻이기도 하다.¹⁹⁾

본고에서는 기본 플롯 구성부터 시작하여 게임 시나리오 예시까지 제시하려 한다. 시나리오란 작가가 하고자하는 이야기의 주제를 일관성 있게 표현하는 것을 의미한다. 게임에서의 시나리오는 게임 제작 과정 중 초두역할을 하는 기획의 한 분야에 속하며 다른 매체와 마찬가지로 이야기를 이끌어나가 게임 전체의 재미를 결정하는 역할을 한다.²⁰⁾

게임 시나리오는 영화나 애니메이션의 시나리오와는 다르게 게임 제작의 바탕이 되는 줄거리와 캐릭터 설정을 포함하고 있으며 게임의 특성에 맞게 제작되어야 한다. 또한 유저의 플레이 방법에 따라 다른 시나리오를 가지게 되는 특성이 있다.²¹⁾

게임의 스토리를 설화를 기반으로 창작할 때는 게임 사용자들이 기반이 된 설화와 동일한 정체성을 가지고 있다고 느낄 수도 있지만 설화의 핵심적인 모티프만을 차용하여 창작하거나 사건과 배경을 변경하여 새롭게 확장하는 등 독립적인 스토리텔링을 구사하게 되면 설화와 다른, 게임으로의 흥미를 창출할 수 있다. 즉, 설화와 게임 시나리오 두 작품이 동일한 정체성을 유지하면서 게임의 특성을 적극 반영하여 게임이 가지는 장르적 변별성이 확보되고 게임에서 빠져선

19) 이재훈 (2011), 『게임 스토리텔링』, 생각의 나무, pp.21-23.

20) 김중혁 (2006), 『게임 시나리오 개론』, (주)사이버출판사, pp.170-205.

21) 김경식, 최삼하, 김정현, 이우석, 장희동, 허과현 (2005), 『컴퓨터게임개론』, 글누림, pp.155-230.

안 될 흥미성과 창작된 시나리오 자체의 독창성이 확보된 스토리가 구성된다는 것이다. 또한 이러한 방식으로 게임이 제작되었을 때 상품가치가 높은 게임이 탄생되어 OSMU가 가능하다.²²⁾

본 논문에서 스토리텔링의 결과로 제시될 트리트먼트는 비주얼 노벨(Visual novel)이라는 장르의 게임 스토리텔링을 진행할 예정이다. 비주얼 노벨은 일본의 Leaf社가 만든 장르로서 캐릭터의 CG가 붙어 있는 텍스트 어드벤처의 일종으로 사운드 노벨과 비슷하다. 주로 화면의 그림 위에 스토리의 문장을 표시해 진행하는 형태이며 만화와 같은 문체로 진행된다.²³⁾ 이 장르는 처음에는 화면에 출력되는 텍스트에 부가적으로 단순한 이미지가 제시되었으나 현재는 서사적 요소와 다채로운 이미지, 음악, 동영상 등이 추가된 연출으로 멀티미디어적 특성을 가지고 있다.²⁴⁾

비주얼 노벨 시나리오의 구성과 구조는 사건이 연속적으로 벌어지기 때문에 내러티브에 집중해야 한다. 게임은 도전과 해결이라는 두가지 축으로 이뤄져 있기 때문에 시나리오가 보상으로 나타나기 때문이다.²⁵⁾ 따라서 미션을 해결 후 사건이 진행되는 바가 있어야하고, 최대한 궁금증을 유발하는 사건들을 터뜨려야 할 것이다.

본 논문에서 주목한 게임 스토리텔링 단계는 사전 제작단계로 게임의 개요, 특징, 기획의도를 결정한 후 그에 맞는 세계관, 캐릭터 등을 설정하며 스토리를 생산해 내는 것으로, 대상이 되는 설화를 분석 후 위에 제시된 요소가 갖춰진 스토리텔링을 진행하고자 한다.

2. 행위소 모형과 기호사각형

게임은 영웅의 이야기를 주로 다루게 되는데 모험을 떠나면 적대자를 만나며

22) 안기수 (2013), 앞의 논문.

23) 이재홍 (2004) 앞의 책, pp.242-244.

24) 이소희 (2016), 「하이퍼텍스트로서의 비주얼 노블 연구」, 석사학위논문, 한양대학교.

25) 김정남, 김정현 (2007), 『ForFun! 게임 시나리오』, 지&선, pp.129-131.

조력자의 도움으로 어려움을 극복해 나간다. 지나긴 여정을 통해 주인공은 내·외적으로 성장하게 되고 최종 과제를 수행하게 된다.²⁶⁾ 또한 설화와 게임 스토리를 살펴 볼 때, 주인공의 승리와 악의 패배는 변하지 않는 결말로 그 역할과 갈등의 양상 면에서 권선징악을 주제로 하는 서사의 흐름을 가진다.²⁷⁾

이 같은 연구 결과에 기반하여 선과 악의 대립이 대부분의 설화에 적용되고, 게임도 마찬가지로 양상을 보이는 것을 확인하고 게임스토리텔링에 이용하려 한다.

콘텐츠와 설화분석을 위해 그레마스의 구조기호학을 이용하려고 하는데, 그레마스의 구조기호학은 텍스트에 내재된 의미 생성 요소들의 작용 형식을 이론적으로 정립할 수 있다. 따라서 구조기호학을 이용하면 서사에 내재된 기호의 의미 생산모습과 수용을 포괄하는 작용 과정을 살펴볼 수 있다.

그레마스의 구조기호학은 서사구조가 있는 콘텐츠들에 적용시킬 수 있게 되었다는 점에서 보편성을 획득함으로²⁸⁾ 설화나 게임 시나리오를 분석하는데도 용이한 모델이다.

프로프는 러시아의 기담을 바탕으로 공통적으로 나타나는 등장인물의 유형과 기능을 도출²⁹⁾했으며 등장인물의 속성은 가변적이거나 이들의 행위는 줄거리 전개 과정에서 같은 기능을 맡게 된다고 주장했다.³⁰⁾

그레마스는 프로프의 세부적이고 구체적인 민담형태론의 내용을 레비-스트로스(C. Lévi-Strauss)가 신화 분석시 이용한 계열관계³¹⁾를 활용하여 각 기능들 간의 계열관계와 통합관계를 기준으로 일반화하여 프로프의 7가지 등장인물과 31가지 기능을 보완해 6개의 역할이 서사에서 반복된다고 하였으며 이야기를 이끌거나 영향을 미치는 인물·사물을 행위자 또는 행동자(actant)로 보았다.³²⁾

26) 나주연 (2007), 앞의 논문.

27) 최원준 (2006), 앞의 논문, pp.23-24.

28) 공현희 (2010), 「행위소 모형과 애니어그램으로 본 캐릭터의 역할과 성격의 상관성 연구」, 박사학위논문, 중앙대학교, pp.54-56.

29) 특정한 체계 없이 여러 테마의 집합 정도로 인식되던 동화나 민담에 결정적인 조건들을 부여, 의미를 나누고 구조적 의미가 어떻게 작용하는지를 해석하기 위해 줄거리가 전개되는 과정에서 상황에 따른 인물의 행동을 31개로 정리하였으며 지리적, 역사적으로 요원한 거리에도 불구하고 대부분의 서술 형식에는 보편성이 존재한다는 사실을 부각하였다.

30) V. Propp, 유영대 (1987), 『민담형태론』, 새문사.

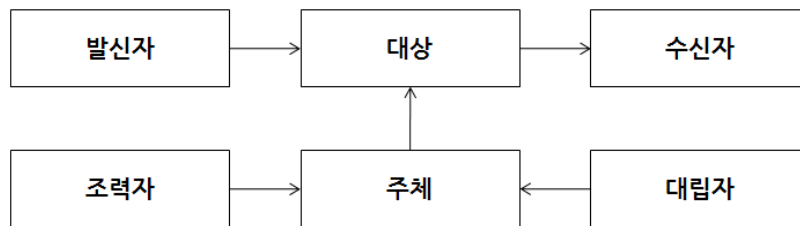
31) 계열적 파악을 강조하여 신화를 통합적으로 구속하여 비시간적 짜임을 이루는 의미구조, 그리고 신화의 내용을 이원적인 범주로 이해하는 의미구조로 신화의 구조적 법칙을 정돈하였다. 그레마스는 이원적인 범주로 이해하는데 중점을 두어 의미 작용을 이원적 구조 관계로 형성하여 신화의 구조적 법칙에 도달하였다.

32) 김영도 (2008), 「융합콘텐츠의 의미 생성 구조에 관한 연구 : 이항대립 개념을 중심으로」, 박

행위소는 다른 수식어들로부터 독립하여 행위를 완수하거나 감수하는 사람 혹은 사물을 뜻하며 서술 통사의 수준에서 서술 담화의 조직을 설명해 주며 서로의 결합을 통해 하나의 구조체로서의 이야기를 완성한다.

그레마스가 제시한 행위소 모형은 ‘주체와 대상’, ‘발신자와 수신자’, ‘조력자와 대립자’ 등 욕망, 전달, 권력에 따라 세 쌍의 대립 쌍으로 구성된다. 여기서 프로프의 인물군과 비교하면 주체는 이야기의 주인공에, 대상은 찾는 인물이나 가치, 발신자는 위임자, 수신자는 주인공, 조력자는 증여자나 원조자, 반대자는 악한이나 거짓 주인공에 인물군이 해당된다.³³⁾

행위소 모형의 ‘주체’는 물건이나 사람, 욕망이나 정신적 가치일 수 있는 ‘대상’을 얻고자 하며 ‘발신자’에 의해 그 관계가 형성된다. ‘발신자’는 사람이나 사건이 될 수 있는데, ‘대상’에 대해 알려주고 ‘주체’를 행동하게 만든다. ‘수신자’는 ‘주체’의 수행 결과를 받는 사람이며 ‘조력자’는 ‘주체’가 ‘대상’을 얻는데 도움을 주며 ‘대립자’는 이를 방해하는 존재이다. 이를 도식화 하면 다음 <그림 1>과 같다.³⁴⁾



<그림 1> 그레마스의 행위소 모형

행위소는 반드시 사람이 되는 것이 아니라 사물이나 관념이 될 수 있으며 동일한 행위소가 다른 행위소 역할을 담당할 수도 있다. 또한 한 등장인물이 동시 또는 연속적으로 다른 행위소의 역할을 담당할 수도 있다.

행위소 모형 분석을 통해서 서사물에 등장하는 인물들의 관계와 이 관계가 서사구조 속에서 어떤 기능을 하는지 알아보는 것은 등장인물이 자신이 수행해야

사학위 논문, 국민대학교.

33) 한교경 (2013), 앞의 책, pp.81-83

34) 김성도 (2002), 『구조에서 감성으로 - 그레마스의 기호학 및 일반 의미론의 연구』, 고려대학교출판부,

할 역할에 따라 사건을 순차적으로 진행하며 서사가 전개되는 양상을 살피는데 기여하고 등장인물들의 결합을 통해 하나의 통합체로서 서사물이 완성되었다는 것을 의미하기도 한다.

하지만 행위소 모형의 이항 대립 구조를 통해 분석 가능한 표층적 의미만으로는 해당 설화가 갖고 있는 심층적인 의미를 파악하기 어렵다는 문제가 있다.³⁵⁾ 따라서 이항 대립의 개념적 확장이라고 볼 수 있는 그레마스의 기호사각형을 추가로 이용하여 서사구조를 분석해보고자 한다.

그레마스는 서사가 지니는 다양한 대립관계를 구조화하여 기호사각형 모델을 제시하였다. 기호사각형은 담화내용의 심층 구조를 요약할 수 있을 뿐만 아니라 개념이나 가치 체계를 살펴볼 수도 있기 때문에 의미작용의 기본 구조로 불리기도 한다.³⁶⁾ 기호사각형은 반대관계, 모순관계, 함의관계로 이루어져 있으며 기호사각형을 구축하기 위해서는 텍스트에서 나타나는 공통된 분모 안에서의 대립관계를 인식해야 한다.

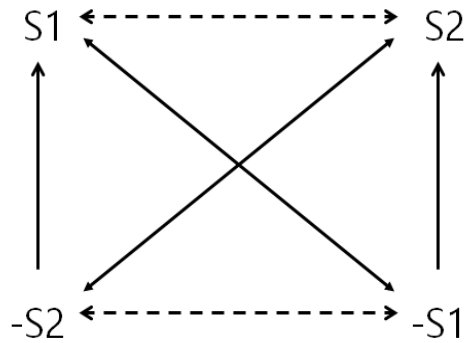
기호사각형이 형성되는 과정을 살펴보면 다음과 같다. 우선 반대관계는 서로 상반되는 특성을 가지고 있다. 선과 악을 예시로 들 수 있으며 기호사각형에 대입하면 S1(선)과 S2(악), -S2(악하지 않은)와 -S1(선하지 않은)이 된다.

모순관계는 의미가 존재 및 부재에 의해 대립되는 양상을 보인다. 예를 들어 S1(선)과 -S1(선하지 않은)의 관계와 같이 공존할 수 없는, S1의 특징이 나타나지 않는 S1(선)과 -S1(선하지 않은)은 모순관계이다.

마지막으로 함의관계(혹은 상보적 관계)는 위의 항이 아래 항의 의미를 함의하는 관계로, -S1(선하지 않은)에서 S2(악)로, -S2(악하지 않은)에서 S1(선)으로 화살표가 향하는 상호 보완성 관계가 설정되게 된다. 이를 그림으로 표현하면 <그림 2>와 같다.

35) 김성도 (2002), 앞의 책.

36) 박인철 (2003), 『파리학파의 기호학』, 민음사, pp.333-337.



<그림 2> 그레마스의 기호사각형

위의 관계들은 다시 세 가지 차원으로 분류 할 수 있는데, 반대관계로 S1과 S2가 이루는 ‘반대축’과 -S1과 -S2가 이루는 ‘하위 반대축’, 모순 관계로 이뤄진 S1과 -S1이 이루는 ‘긍정적 사선축’과 S2와 -S2가 이루는 ‘부정적 사선축’, 마지막으로 함의관계를 이루고 있는 두 수직축을 살펴보면 S1과 -S2가 이루는 ‘긍정적 수직축’과 S2와 -S1이 이루는 ‘부정적 수직축’이 그 분류이다.³⁷⁾

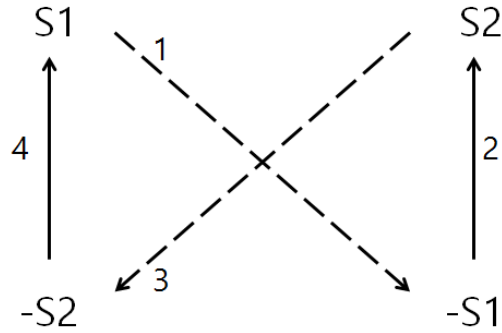
의미는 정태적으로 파악되기도 하지만 분절된 요소가 변형되는 동적인 모습으로도 파악된다. 즉 서사의 의미 효과는 항의 이동을 통해서도 발견할 수 있는 것이다.

그레마스는 이런 의미소들이 단순한 도식이 아닌 의미의 규칙과 사회성을 담는다고 보았다. 즉, 문법적인 배치 외에도 가치판단과 이데올로기의 배치가 가능한 ‘사회적 규칙들의 지형’으로 본 것이다. 따라서 그레마스의 기호학은 언어 텍스트로 이루어진 분석을 넘어 서사가 있는 다양한 장르의 스토리텔링의 구성과 의미분석을 하는데 유용한 방법론³⁸⁾이라고 볼 수 있다.

설화 통사는 주체와 대상과의 연접이나 이접관계로 표현된다. 이는 각각 부정과 긍정으로 표현되는데 이는 통사에 있어 기본적 조작이 된다. 조작의 관점에서 보면 기호사각형은 ∞과 같은 형태를 그리며 진행되게 된다. 이 때 순서와 방향은 정해져 있으며 그 순서는 아래 그림과 같다.

37) 박인철 (2003), 위의 책.

38) 한교경 (2013), 앞의 책, pp.83-86.



<그림 3> 기호사각형의 통사

화살표를 살펴 보면 1과 3은 부정, 2와 4는 긍정으로 볼 수 있는데, 우선 S1에서 부정의 과정을 거쳐 모순관계인 -S1으로, -S1을 함의 하고 있는 S2의 방향으로 긍정의 과정을 거친 후 다시 부정과 긍정의 과정인 3, 4를 통해 예측 가능한 조작이 가능하다. S1 → -S1 → S2, S2 → -S2 → S1과 같은 통사구조는 기호사각형 내에서 가능한 통사 진행이지만 S1에서 S2나 그 역으로 이동하는 구조, -S1에서 -S2로, 혹은 그 반대방향으로 이동하는 것은 가능하지 않다. 다만 S1 → -S2 → S2나 그 역방향의 흐름은 비규범적이지만 허용되는 흐름이다.³⁹⁾

서사에서 실질적 의미를 가지고 있는 것들은 이와 같이 기호학 모형들을 통해 분절될 수 있다. 이러한 구조를 통해 서사에 존재하는 의미의 산출과 파악에 도움을 받을 수 있을 것이며 본 논문에서는 행위소 모형과 기호사각형을 이용하여 예시로 제시 될 설화와 콘텐츠의 구조 및 통사를 분석해 볼 예정이다.

39) 박인철 (2003), 앞의 책, pp.346-348.

Ⅲ. 콘텐츠 분석

1. 켈트 신화와 「마비노기」

1) 켈트신화 분석

켈트 신화는 고대 드루이드 사제를 통해 구전되었으며 고대 켈트족의 이야기를 다룬 신화로 「아서왕 전설」의 근간을 이루는 신화이기도 하다. 그러나 켈트인의 고국은 게르만인과 라틴 민족의 정복으로 사라져버렸다. 그렇기 때문에 현재 전승되는 신화의 내용은 단편적인 자료로 오늘날까지 전해지는 서사 대부분은 현대의 아일랜드와 웨일즈, 스코틀랜드 지방의 것이며 켈트 신화의 원형은 고대 갈리아(현재의 프랑스 지방)에 있었을 것으로 추측된다.

켈트 신화는 내용과 지역을 기준으로 하여 구분이 되는데, 우선 내용을 기준으로 2분법과 4분법의 모습을 보인다. 우선 2분법은 신화시대와 영웅시대로 신화시대는 여러 켈트족이 아일랜드에 순차적으로 도래하여 아일랜드의 지배자가 케시르 일족 → 파르홀론족 → 네메드족 → 피르볼그족 → 투아하 데 다난 → 밀레시안순으로 바뀌는 과정을 그리고 있다. 영웅시대는 인간 영웅 핀 막쿨이나 쿠홀린이 활약하는 내용의 이야기가 주가 된다.⁴⁰⁾

4분법으로 나누게 될 때는 에린 침략 신화, 얼스터 이야기, 핀 이야기, 역사 이야기로 구분이 되는데, 침략신화는 2분법의 신화시대의 내용이 해당되며 얼스터와 핀 이야기는 영웅시대로 구분할 수 있다. 역사 이야기와 같은 경우는 역사상의 인물을 중심으로 존재하는 70여 편의 이야기로 환상성은 유지하나 당시의 정치적 배경이나 사상에 대한 냉소가 들어있다.⁴¹⁾

지역적으로 구분을 하게 되면 아일랜드 지역을 아래 그림과 같이 크게 다섯 구역으로 나뉘어 켈트 신화를 구분하게 된다.

40) 김윤아, 이종승, 문현선 (2015), 『신화, 영화와 만나다』, 아모르문디, pp.71-82.

41) 이케가미 료타 (2014), 『도해 켈트 신화』, 에이케이커뮤니케이션즈, pp.8-28.



<그림 4> 아일랜드의 지역적 구분

북동부의 울라(얼스터)는 현재 북아일랜드로 영국의 일부이며 아버지 신 다다의 궁전이 존재했다고 하며 쿠 홀린과 붉은 가지 기사단의 활동 무대로 전해진다. 북서부의 코나흐타(코나트)는 거인족 피르볼그와 마족 포보르의 영역으로 모이투라 전투가 벌어진 곳으로 전해진다. 남동쪽인 라인(레인스터)은 아일랜드의 수도 더블린이 있는 지역으로 영웅 핀 막쿨과 피아난 기사단이 활약한 영역이다. 남서쪽인 무안(무어, 먼스터)은 신들의 활약이 두드러지지 않아 신화 상에는 크게 부각되지 않는 지역이다. 울라와 라인 사이의 미이는 신족이 인간들에게 패한 탈틴 전투가 벌어진 곳으로 신들의 수도인 타라가 존재하던 곳으로 알려져 있다.⁴²⁾

켈트족들의 신화와 그들의 노래는 셰익스피어(W. Shakespeare)의 「로미오와 줄리엣」, 「한 여름 밤의 꿈」, 「리어왕」등에 영향을 주게 되고 중세 기사도 문학의 꽃인 아더왕과 원탁의 기사들도 웨인스 켈트 신화의 영웅들이다. 문학 작품 외에 「해리포터」와 같은 영화 작품도 마법사와 마법의 도구가 등장함으로 유럽의 사머니즘인 켈트 신화의 현대적 브라콜라주⁴³⁾의 모습을 보인다고 말할 수 있다.

42) 김윤아, 이종승, 문현선 (2015), 앞의 책, pp.77-79.

43) 김윤아, 이종승, 문현선 (2015), 위의 책, pp.71-72.

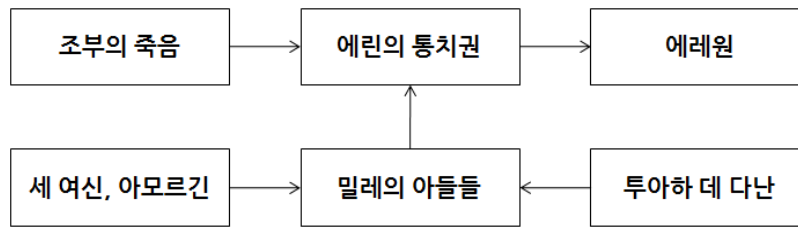
켈트 신화의 가장 큰 특징 중 하나는 인간들이 신과의 전쟁에서 승리한다는 것인데, 분석 대상인 MMORPG 「마비노기」는 밀레시안(유저)⁴⁴⁾이 게임의 주인공이며 여신을 구출하는 영웅에서 이러한 특징이 반영된 모습을 보이게 된다. 밀레시안이 에린의 중심세력으로 부상하게 되는 스토리를 따라서 아일랜드의 중심 세력이 바뀌는 과정을 그린 에린 침략신화 중 6번째로 등장하게 되는 이주민인 밀레시안을 중심으로 시퀀스를 분석하였다.

최후의 방문자 밀레시안이 아일랜드를 차지하게 되는 과정의 시퀀스는 아래와 같다.

- ① 밀레의 아버지 이스가 아일랜드의 권력 투쟁에 말려들어 살해당한다.
- ② 밀레의 여덟 아들이 아일랜드로 침공한다.
- ③ 시인 아모르긴이 투아하 데 다난의 폭풍과 마법의 안개를 돌파한다.
- ④ 투아하 데 다난의 세 여신과 교섭에 성공한다.
- ⑤ 아모르긴 일행이 아일랜드에 상륙한다.
- ⑥ 텔타운의 싸움에서 투아하 데 다난을 격파한다.
- ⑦ 에레윈이 아모르진을 살해한다.
- ⑧ 투아하 데 다난이 저항 끝에 이세계에 틀어박히게 된다.
- ⑨ 에레윈과 에베르가 분할통치를 하다 에베르를 살해하고 전토를 통치하게 된다.

제시된 시퀀스를 기반으로 밀레시안으로 통칭되는 밀레의 아들들을 주체로 하여 행위소 모형을 살펴보면 <그림 5>와 같다.

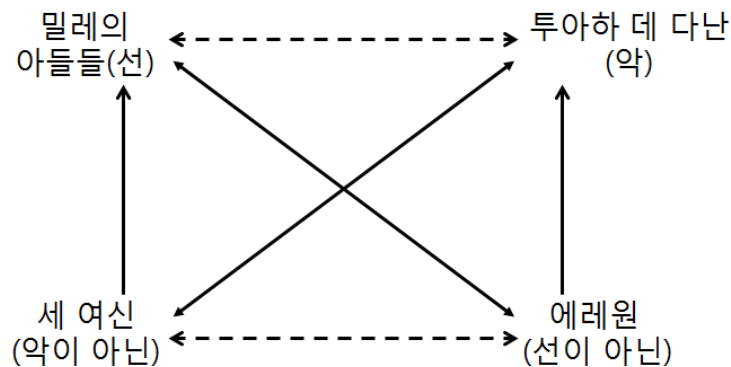
44) 밀레시안이란 이름의 유래가 된 인물은 『구약성서』에 등장하는 노아의 자식으로 야벳의 후예인 밀레라는 지도자이다. 그는 각지를 돌아다니며 스키타이의 여왕이나 파라오의 딸 사이에서 8명의 자식을 가졌는데 아일랜드 이민을 이룬 것은 그 8명의 아이들이다. 「마비노기」는 게임에 접속한 유저들을 ‘밀레시안’이라고 부른다.



<그림 5> 켈트 신화의 행위소 모형

밀레의 아들들을 아일랜드로 가게 한 조부의 죽음이 발신자가 되며 아일랜드의 권력의 주체가 되는 것이 추구하고자 하는 대상이 되고, 수신자는 마지막으로 아일랜드의 통치권을 가지게 된 에레원이 해당된다. 또한 이 과정에 도움이 된 세 여신과 밀레의 아들 중 하나인 아모르긴은 조력자가 되며 아일랜드의 통치를 위해 밀레의 아들들이 물리쳐야 할 대상인 투아하 데 다난족은 대립자가 된다.

다음으로 위의 시퀀스를 기호사각형으로 분석하면 아래 그림과 같은 결과가 도출된다.



<그림 6> 켈트 신화의 기호사각형 분석

밀레시안이 아일랜드를 차지하는 과정에서 조부의 죽음을 출발로 복수를 하기 위한 원정이기 때문에 기본적으로 선악의 대립이 존재하게 된다.

선악의 대립이라는 기본 구조에 맞춰 분석을 진행해보면 S1과 S2는 아일랜드를 차지하려는 두 세력을 배치할 수 있을 것이다. 따라서 각각 밀레의 아들들과 투아하 데 다난족이 그 자리를 차지하게 될 것이다. 모순항인 악한 세력이 아닌 - S2에는 악하지 않다고 단정할 수는 없지만 밀레의 아들들에게 도움을 주는 세

여신들이 해당하게 되고, -S1에는 악이 아닌 세력이었지만 후에 통치권 싸움으로 아모르긴을 살해하게 되는 밀레의 아들 중 에레원이 해당되게 될 것이다.

이러한 모습은 하위 관계를 포함할 수 있는 상위 관계를 보여주며, 플롯의 흐름 방향에도 위배되지 않음을 알 수 있다.

2) 「마비노기」분석

「마비노기」는 MMORPG로, 넥슨사의 데브캣 스튜디오에서 제공하는 높은 자유도의 2세대 온라인 게임으로 켈트 신화를 기본으로 제작이 되었다.

게임이 주축이 되는 시나리오 라인은 메인스트림이라 하여 꾸준히 업데이트되고 있는데, 메인스트림은 ‘제네레이션’의 약어인 G로 표현되며 기본적으로 연속되는 퀘스트로 진행된다⁴⁵⁾. 2017년 현재 「마비노기」는 G20까지의 시나리오가 공개되었다.

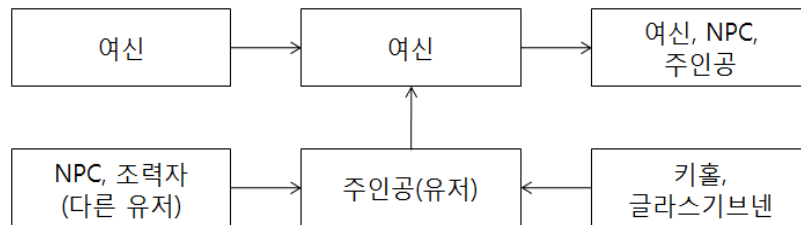
본 논문에서는 켈트신화의 특징을 반영하고, 밀레시안이 에린에 정착하게 되는 첫 번째 메인스토리 라인인 G1을 중심으로 스토리를 분석하였다. G1은 스토리의 시작으로 유저(밀레시안)가 여신의 부름을 받아 그녀를 구출하기 위해 NPC들에게 힌트를 얻어 티르나 노이(저승)로 가게 되고, 그 곳에서의 미션을 진행하여 여신을 구출하게 되는 서사 진행을 보인다. 그 시퀀스를 분석하면 다음과 같다.

- ① 여신의 부름
- ② 여신이 있는 곳으로의 도달 방법을 알 수 없다.
- ③ NPC들의 퀘스트와 대화를 통해 여신이 있는 곳으로 가는 방법을 알게 된다.
- ④ 일정한 조건을 갖추어 다른 세계로 진입한다.
- ⑤ 여신이 봉인되어 있는 구슬조각을 모아 여신을 구출한다.
- ⑥ 여신의 임무를 받아 글라스 기브넨의 다른 육신을 찾아 팬던트를 전달한다.
- ⑦ 여신을 사칭한 키홀이 부활시킨 글라스 기브넨을 처치한다.
- ⑧ 마족세계와 현실세계가 연결되며 여신에게 수호자로서의 임무를 명받는다.
- ⑨ 현실세계로 돌아와 보상을 받게 된다.

45) 넥슨(2011), 『마비노기 공식 가이드북 통합편』, (주)넥슨코리아, pp.214-218,

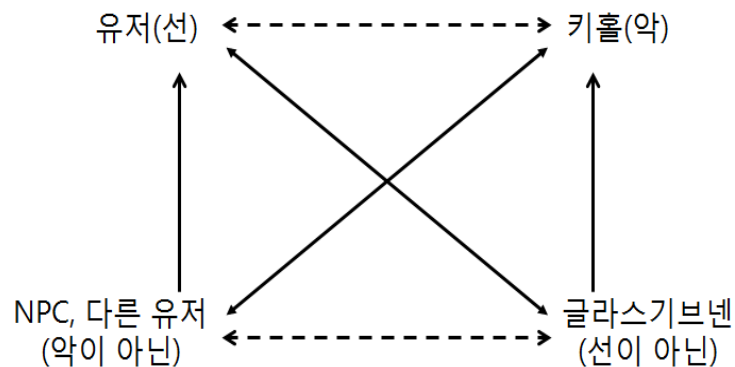
주인공(유저)은 여신의 부름을 받고 여신을 구출하는 여정에 오르게 된다. 이에 여신을 구출하고자 하는 주인공의 관점에서 행위소 모형을 적용하면 다음과 같다.

주인공에게 자신을 구출할 것을 요청한 여신이 발신자가 된다. 이러한 요청을 받음으로써 여신의 구출이 주인공이 추구하고자 하는 대상이 되고, 수신자는 여신과 함께 주인공, 주인공의 퀘스트 수행으로 수혜를 받는 NPC들이 해당된다. 또한 여신을 구출하는데 도움을 준 NPC들은 조력자가 되며 여신을 사칭한 키홀과 주인공이 물리쳐야 할 대상인 글라스기브넨은 대립자가 된다. 이와 같은 내용을 도식화 하면 그림 7과 같다.



<그림 7> 「마비노기」의 행위소 모형

유저가 여신을 구출하기까지의 시퀀스를 기호사각형으로 분석하면 <그림 8>과 같은 결과가 나오는데, 앞서 말했던 기호사각형의 ∞모양의 서사 흐름을 보여주기도 했다.



<그림 8> 「마비노기」의 기호사각형

밀레시안인 유저가 봉인된 여신을 구출하기 위한 원정으로 여신의 구출을 저지하는 키홀과 대립하게 되기 때문에 마찬가지로 선악의 대립이 존재하게 된다.

선악의 대립이라는 기본 구조에 맞춰 분석을 진행해보면 S1과 S2는 여신을 구출하려는 세력과 그대로 봉인하려는 두 세력을 배치할 수 있을 것이다. 따라서 각각 유저와 키홀이 그 자리를 차지하게 될 것이다. 모순항인 악한 세력이 아닌 -S2에는 선하고 단정할 수는 없지만 유저에게 도움을 주는 게임 내 스토리 진행을 위한 NPC들과 퀘스트들을 돕는 다른 유저들이 해당하게 되고, -S1에는 악이 아닌 세력이었지만 키홀에 의해 괴물이 되고 유저와 전투를 치러야 하는 글라스기브넨이 위치하게 될 것이다.

또한 스토리상에서 글라스기브넨의 흐름이 기호사각형 플롯 흐름 모습에 적합한 모습을 찾을 수 있는데, 글라스기브넨의 악이 아닌 형태에서 키홀의 주술로 악의 세력으로 대표 되는 모습, 유저와의 교류 후 유저를 도우려는 모습은 하위 관계를 포함할 수 있는 상위 관계를 따라 움직이는 플롯의 흐름 방향에도 위배되지 않고 서사가 진행되었음을 살펴볼 수 있었다.

3) 켈트신화와 「마비노기」의 비교

게임 시나리오의 재창작으로 인해 실제 신화와 분명 차이점이 존재한다. 그러한 차이점들을 시대·공간적 배경과 더불어 등장인물들의 역할 변화 등을 통해 살펴보려 한다.

우선 원전과 게임 시나리오를 시대, 공간, 주인공, 목표, 적, 조력자, 주제의 항목으로 비교해 보았으며 그 결과는 아래와 같다.

<표 2> 켈트 신화와 「마비노기」의 비교

구성요소	켈트 신화	마비노기
시대	투아하 데 다난의 집권 시기	여신의 봉인 이후
공간	아일랜드	에린(아일랜드의 영어표기)
주인공	밀레의 아들 8명	주인공(유저)
목표	에린의 통치권, 조부의 복수	여신의 구출
적	투아하 데 다난족	키홀, 글라스기브넨
조력자	세 여신, 아모르긴	NPC, 다른 유저
주제	선악의 대립	선악의 대립

시대적 배경을 비롯하여 적이 되는 등장인물들이 많은 변형을 겪었으나 중심적인 선과 악의 대립으로 게임 시나리오가 진행되었으며 공간적 배경이나 도움을 주는 요소 등 「마비노기」는 켈트 신화가 기본으로 이야기가 구성된 것을 확인할 수 있다.

또한 G1을 기준으로 보면 활동 무대가 되는 에린은 아일랜드를 지칭하는 아일랜드어의 영어 표기이며, 모리안, 키홀, 드루이드 등의 인물 명과 그 등장, 이멘 마하, 티르 나 노이, 루나사와 삼하인 등 지명이나 요일명의 설정, 삼하인에 나이를 먹는 등의 설정이 원전신화와 상통한다. 또한 유저를 칭하는 밀레시안은 역사 시대에서 마지막으로 아일랜드를 차지하게 되는 존재들로 유저의 성장력, 에린 역사시대의 애기와 연결된다.

하지만 실제 신화에서 전해지는 역할과 외향은 게임에서 다소 차이를 보였다. 키홀의 역할이나 글라스기브넨의 외형 등이 그것인데 이는 게임으로의 적용에 의해 수정된 모습으로 보인다. 따라서 「마비노기」를 켈트 신화 그대로를 옮겨왔다고 생각하기보다는 켈트 신화를 바탕으로 만든 창작물로 보는 관점이 적절할 것이다.

2. 「아서왕 전설」과 「확산성 밀리언 아서」

1) 「아서왕 전설」 분석

아서왕과 기사들의 이야기는 브리튼 섬의 서남부인 웨일스 전승이다. 웨일스는 켈트족에 속하기는 하지만 아일랜드와는 언어가 다르다. 하지만 엄밀히 말하면 「아서왕 전설」은 켈트 신화 중 한 갈래로 볼 수 있다.

하지만 웨일스와 콘월 지역에 전승되다가 음유시인들을 통해 도버해협을 건너 프랑스에서 기사도 문학으로 만개하며 중세 기독교의 영향을 받으며 본래의 켈트 신화에서 나타나는 성격을 대부분 잃어버리고 프랑스인들의 상상력을 통해 기독교의 수호왕으로 재탄생된다. 또한 문헌마다 사건, 등장인물에서 주제에 이르기까지 이야기의 모든 요소들이 제각각이기 때문에 하나의 정본(canonical version)이 없다.⁴⁶⁾

현재 알려진 아서왕과 관련된 이야기는 15세기 후기에 집필된 「아서 왕과 고귀한 원탁의 기사에 관한 책」으로 전달되고 있다. 이 책은 「아서 왕의 죽음」이라고도 불린다.⁴⁷⁾ 아서왕의 역사적 발자취를 최초로 정리한 제프리의 「브리타니아 열왕사」나 이 책보다도 오래된 웨일스의 전설에는 바위에 꽃힌 검이나 원탁의 기사도 등장하지 않으며, 기독교의 영향을 받은 성배도 등장하지 않아 오늘날 재가공된 아서왕 이야기들과는 차이를 보이기도 한다.⁴⁸⁾

또한 해당 이야기가 가지고 있는 매력적인 화소들로 특정 모티프들을 차용하여 많은 영화들도 제작이 되었다. 예를 들어 카멜롯, 엑스칼리버, 원탁의 기사, 성배라는 소재를 사용하여 「아서왕 전설」의 스토리를 중심으로 영화화가 진행되기도 했으며, 아서 왕과 성배 신화를 주요 모티프로 삼아 서사를 이끌어나가는 영화, 중세와는 관련이 없어 보이는 SF영화까지 많은 사용 사례를 보였다.⁴⁹⁾

아서왕과 관련된 이야기는 많은 판본이 존재하지만 기본적인 시퀀스는 켈트인과 관련된 역사와 문화연구의 권위자로 알려진 장 마르칼(Jean Markale)의 「아

46) 김윤아, 이종승, 문현선 (2015), 앞의 책, pp.87-90.

47) 모리세 료 (2014), 『켈트 신화 사전』, 비즈앤비즈, p.244.

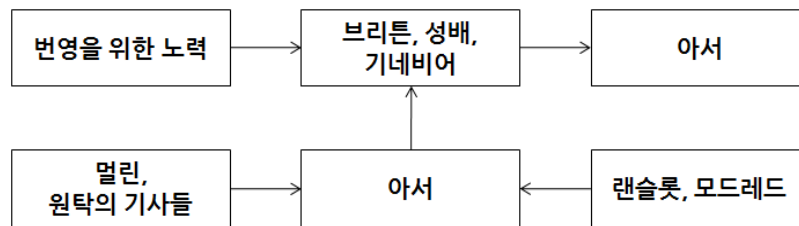
48) 모리세 료 (2014), 위의 책, pp. 244-247.

49) 김윤아, 이종승, 문현선 (2015), 앞의 책, pp.90-96.

발론 연대기』⁵⁰⁾를 기본으로 시퀀스를 추출해 보았다.

- ① 아서가 콘월의 로그레스 왕국의 왕자임을 모른채 양아버지에게 길러진다.
- ② 왕위 계승권을 증명할 엑스칼리버를 뽑아 왕이 된다.
- ③ 멀린과 원탁의 기사들의 활약으로 브리튼을 번영의 길로 이끈다.
- ④ 성배를 찾는 여정에 오른다.
- ⑤ 랜슬롯과 기네비어 왕비의 밀통이 발각된다.
- ⑥ 아서와 랜슬롯의 대치 중 모드레드가 브리튼에서 반란을 일으킨다.
- ⑦ 아서가 모드레드를 쓰러뜨렸으나 중상을 입고 아발론 섬으로 떠나고 그를 따르던 기사들도 한 명을 제외하고 죽는다.

위와 같은 「아서왕 전설」의 시퀀스를 행위소 모형을 이용하여 도식화하면 <그림 9>와 같다.



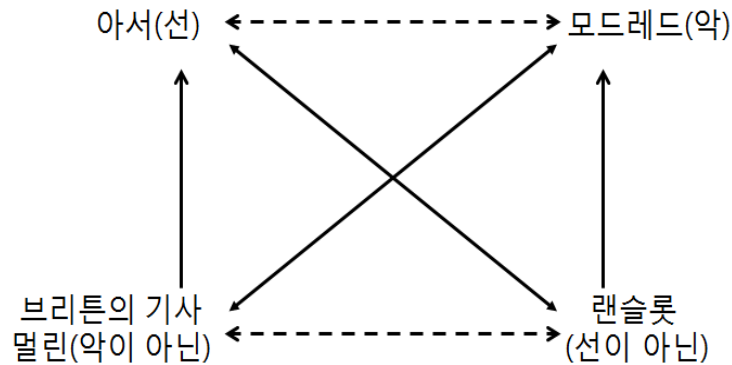
<그림 9> 「아서왕 전설」의 행위소 모형

주체를 아서로 결정하게 되면 브리튼의 번영을 위한 노력이 성배며 기네비어 사건을 정리하려는 발신자가 되며 브리튼과 번영을 위한 성배, 랜슬롯과 대립을 만들게 된 기네비어 왕비가 대상이 되고, 수신자는 브리튼의 통치권을 가진 아서가 된다. 또한 이 과정에 도움이 된 멀린과 원탁의 기사들은 아서의 조력자가 되며 브리튼의 통치를 위해 아서가 물리쳐야 할 대상인 랜슬롯과 모드레드는 대립자가 된다.

또한 시퀀스를 바탕으로 기호사각형 모델을 적용하면 아래의 그림과 같은 결

50) 장 마르칼 (2005), 『아발론 연대기 1-8』, 북스피어.

과를 볼 수 있다.



<그림 10> 「아서왕 전설」의 기호사각형

우선 선악의 대립이라는 기본 구조에 맞춰 분석을 진행해보면 S1과 S2는 브리튼의 번영을 위한 세력에 대한 선과 악의 세력을 배치할 수 있을 것이다. 따라서 각각 아서와 모드레드가 그 자리를 차지하게 될 것이다. 모순항인 악한 세력이 아닌 -S2에는 선하고 단정할 수는 없지만 아서에게 도움을 주는 멀린과 브리튼의 기사들이 해당하게 되고, -S1에는 악이 아닌 세력이었지만 후에 기네비어 왕비와 밀통을 하며 악한 세력에 포함되어 버리는 랜슬롯을 포함시킬 수 있을 것이다. 멀린과 기사들의 아서에 대한 충성과 조력의 모습은 랜슬롯의 모습과 비교되어 하위 대립의 모습을 살펴볼 수도 있을 것이다.

2) 「확산성 밀리언 아서」분석

「확산성 밀리언 아서」는 스퀘어 에닉스(Square Enix)社가 모바일용으로 제작한 CCG(Collectible Card Game)으로 카드가 트레이드되지 않는 카드 수집형 게임이다. 게임을 플레이하며 획득할 수 있는 카드 중 「아서왕 전설」의 아더, 멀린, 기네비어, 랜슬롯 등의 등장인물이 다양한 일러스트로 제공되기도 하며 게임 요소에 카드 수집과 레벨 업을 통해 비주얼 노벨처럼 스토리를 즐길 수 있다.

2012년 서비스를 시작한 「확산성 밀리언 아서」는 유저들이 각기 한 명의 아서가 되어, 다른 파의 아서에 맞서 브리튼의 패권을 갖는 과정과 외적의 침입으

로부터 자국을 지키기 위해 싸우는 스토리를 순서로 진행된다. 스토리는 크게 대관작전, 성배전쟁 등 3부로 나뉘어 아서왕과 관련된 이야기를 기반으로 진행된다.

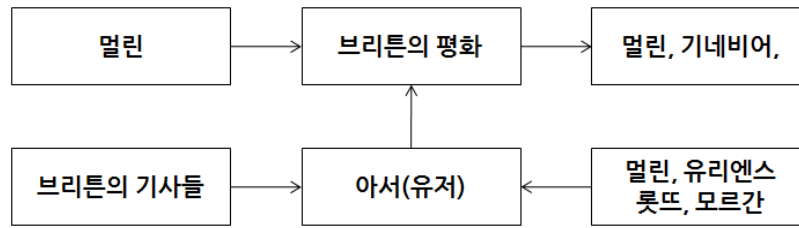
이 이후 「확산성 밀리언 아서」의 인기에 힘입어 2년 뒤인 2014년 「괴리성 밀리언 아서」가 발매 되었으나 아직 「괴리성 밀리언 아서」의 스토리가 완결이 되지 않고 업데이트하여 제공되고 있는 점을 고려하여 「확산성 밀리언 아서」의 1부, 대관작전을 분석해보면 아래와 같다.

- ① 수많은 엑스칼리버 중 하나를 뽑아 왕위 계승후보인 아서가 된다.
- ② 멀린의 지시에 따라 11인의 지배자로부터 기네비어를 구출한다.
- ③ 유리엔스, 룯뜨를 격파하며 11인 사태를 종결한다.
- ④ 마녀들의 과거를 알게 된다.
- ⑤ 대관 작전의 모든 일이 멀린의 계략임을 알게 된다.
- ⑥ 멀린을 유폐시키고 마녀들의 부유섬, 아발론의 처리에 갈등을 빚는다.
- ⑦ 안테나의 파괴로 아발론의 제어가 어려워져 마녀들 사이에 갈등이 생긴다.
- ⑧ 3파의 아서들이 갈등을 빚게 된다.
- ⑨ 모드레드의 희생으로 3파가 힘을 합치게 된다.
- ⑩ 마녀 중 모르간이 아발론의 제어권을 획득한다.
- ⑪ 한 번의 패배 후, 지상에서 지원하는 기사들과 함께 승리를 거두게 된다.
- ⑫ 아발론을 바다 속에 수장하고 모르간과 함께 브리튼으로 귀환한다.

아서(유저)는 멀린의 계략 하에 엑스칼리버의 선택을 받고 브리튼을 지키는 여정에 오르게 된다. 이에 외부 세력들에게서 브리튼을 지키고자 하는 주인공을 관점으로 하여 행위소 모형을 적용하면 다음과 같다.

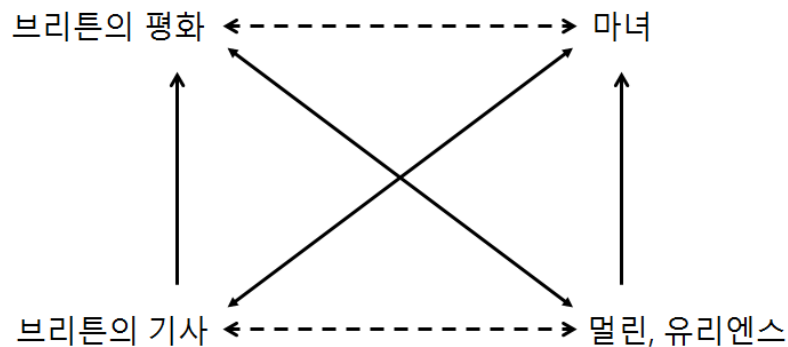
주인공에게 브리튼을 지킬것을 요청한 멀린이 발신자가 된다. 이러한 요청을 받음으로써 브리튼의 평화가 주인공이 추구하고자 하는 대상이 되고, 수신자는 멀린, 기네비어와 같은 주인공의 퀘스트 수행으로 수혜를 받는 인물들이 해당된다. 또한 기네비어의 구출과 모르간을 물리치는데 도움을 준 기사들은 조력자가 되며 모든 계략을 꾸민 멀린과 주인공이 물리쳐야할 대상인 유리엔스, 룯뜨, 모

르간은 대립자가 된다. 이와 같은 내용을 도식화 하면 그림 11과 같다.



<그림 11> 「확산성 밀리언 아서」의 행위소 모형

또한 위의 시퀀스를 기호사각형을 이용하여 분석하면 기본적인 선과 악의 대립구조로 아래와 같은 모습이 된다.



<그림 12> 「확산성 밀리언 아서」의 기호사각형

게임 시나리오상 주제가 브리튼의 패권을 차지하려는 아서와 마녀의 대립으로 표현되기 때문에 대립관계에 놓인 S1항과 S2항은 브리튼의 왕과 마녀가 차지하게 된다. S1항, S2항과 모순관계에 있어야하는 -S1항과 -S2은 브리튼의 평화를 저해하는 인간들과 마녀의 세력이 아닌 브리튼의 기사들이 포함되게 된다.

선악의 대립으로 보았을 때 멀린이나 유리엔스는 마녀의 편인 악에 포함되게 되고, 브리튼의 기사들은 브리튼의 평화를 가져올 아서의 편에 속하게 된다. 또한 악을 대변하던 마녀 세력중 일부가 아서의 의견에 공감하며 아서들을 돕게 되는 모습은 기호사각형의 서사 흐름에 위배되지 않는 모습을 보이기도 했다.

3) 「아서왕 전설」과 「확산성 밀리언 아서」의 비교

「확산성 밀리언 아서」의 게임 시나리오는 재창작으로 인해 실제 이야기와 많은 차이점이 존재하게 된다. 우선 게임의 배경은 외적의 침입을 받는 브리튼과 부유섬 아발론⁵¹⁾이 주가 된다. 여기에서 이뤄지는 등장인물들과 그 사건들을 살펴보면 전해져오는 이야기와 많은 차이점을 찾을 수 있는데, 간단하게 정리해보면 아래 제시된 <표 3>과 같다.

<표 3> 「아서왕 전설」과 「확산성 밀리언 아서」의 비교

구성요소	아서왕 전설	확산성 밀리언 아서
시대	5세기 무렵	미래 세계
공간	브리튼	브리튼, 아발론
주인공	아서	백만명의 아서 후보 중 하나 (검술/기교/마법의 파)
목표	브리튼의 번영	브리튼의 평화
적	모드레드, 랜슬롯	멀린, 유리엔스, 룯뜨, 모르간
조력자	멀린	서포트 요정, 기사(카드)
주제	선악의 대립	선악의 대립

아서가 단 한명의 존재가 아니라 백만명의 아서, 그리고 마법/검술/기교로 각 파가 나뉘어 있다는 점과 엑스칼리버 또한 백만개로 그다지 특별한 장치를 갖지 못하게 되며 획득하게 되는 카드(기사)로 전투를 진행하게 된다.

기본적으로 같은 공간적 배경인 브리튼의 번영을 추구하는 맥락은 비슷하나 시대적 배경 또한 먼 미래로 설정되어 폐허와 전쟁 중인 상황을 배경으로 하며 차이점을 보이기도 한다. 등장인물들도 전해져오는 이야기와는 많은 변형을 보이게 되는데, 대표적으로 아서가 맞서 싸우게 되는 인물들의 변화가 두드러지게 나타난다. 현자로 등장하는 조력자 멀린이 실은 계락을 가지고 모든 일을 주도했다거

51) 아발론은 「브리타니아 열왕사」에 등장하는 섬으로 아서의 무기는 명검 칼리부르누스(엑스칼리버)가 주조된 섬이기도 하다. 또한 모드레드의 전투 이후 이 섬으로 요양을 떠났다고도 한다.

나, 원전에서는 대립자였던 모드레드가 게임 내에서는 아서를 바른 길로 이끄는 역할로 바뀌어 실제 전해져 오는 이야기와 차이를 보이게 된다. 또한 여왕 기네 비어는 미혼의 아가씨로 등장하게 되고, 이 외에 기교의 파 주인공을 서포트 해 주는 요정인 페이⁵²⁾나 아서를 도와주는 기사로 랜슬롯, 가웨인, 갤러헤드가 등장 하며 마녀로 나온 모르가즈, 엘레인, 모르간 등 주인공과 이야기가 추가 및 변형 되어 이야기의 흥미를 더했다.

게임에서 주인공의 원조를 위해 제공되는 카드들은 켈트 신화에 등장하는 인물이나 요정들을 사용하긴 하였으나⁵³⁾ 그 수가 한정되어 있어 게임성과 흥미를 위해 한국의 구미호, 비형랑과 같은 캐릭터를 추가하였고 추석과 설날 같은 시제를 적용하여 일러스트를 변경한 카드들을 사용해 일관성을 보이진 않았다.

3. 「지하국대적퇴치설화」 분석

「지하국대적퇴치설화」는 대적에게 피랍된 여인을 찾아 대적이 살고 있는 지하국으로 떠나 대적을 물리치고 여인을 구해내어 결국 혼인하게 된다는 내용으로⁵⁴⁾ 삼국유사의 거타지 설화에서부터 근대의 김원전에 이르기까지 한국 서사문학에 영향을 주고 있다.⁵⁵⁾

또한 해당 설화는 아르네-톰슨(Aarne-Thompson)의 유형분류 중 ‘잃어버린 세공주(AT301)’에 해당하며 이는 국내 전 지역 뿐만 아니라 아시아·유럽을 포함한 세계 여러 지역에서 전승되고 있음을 보여준다⁵⁶⁾.

이렇듯 지하국대적퇴치설화는 역사성뿐만 아니라 세계적인 전파·전승 영역을 보이는 설화로 많은 연구자들에 의해 분석되고 연구되어왔으며 그 연구모습을

52) 페이는 아서의 이부(異父)누이로 등장하는 악역으로 ‘마녀 모건’이라고 불리기도 했다.

53) 멀린을 비롯하여 랜슬롯과 같은 기사, 켈트 신화에 등장하는 요정인 푸카와 픽시 등의 카드를 획득할 수 있다.

54) 조동일, 서대석, 이해순, 김대행, 박희병, 오세영, 조남현 (2015), 『한국문학강의 개정판』, 길벗.

55) 김현생 (2010), 「한국 괴물퇴치담의 연구」, 박사학위논문, 영남대학교

56) 조동일, 서대석, 이해순, 김대행, 박희병, 오세영, 조남현 (2015), 앞의 책.

소개하면 다음과 같다.

강은미(1997)는 국내 전역에 분포한 「지하국대적퇴치설화」를 조사해 세계와의 대결 양상, 사건 결말에 따라 설화의 유형을 정리하였으며⁵⁷⁾ 권혁래(2014)는 일제강점기 설화·동화집에 수록된 「지하국대적퇴치설화」 유형의 이야기 일곱 편을 선정하여 설화의 환상성 요소를 추출했다⁵⁸⁾. 그리고 김영연(2011), 안상훈(2012)은 해외의 「지하국대적퇴치설화」와 같은 유형의 민담을 고찰하고 그 보편성과 독자성, 예술성 등을 탐색했다.⁵⁹⁾⁶⁰⁾

위와 같이 기존 연구를 종합해보면 「지하국대적퇴치설화」의 내용이나 모티브에 의한 분류를 통해 각 서사 단락의 의미를 고찰하고 세계적으로 유사한 민담과의 비교·분석을 통해 해당 설화의 세계적 보편성과 대중성을 입증한 것을 알 수 있다.

1) 「지하국대적퇴치설화」 분석

「지하국대적퇴치설화」는 다양한 이본을 가지고 있는데, 강은미(2007)에 따르면 세계와의 대결 양상과 사건 결말에 의한 분류로 나눌 수 있다. 세계와의 대결 양상에는 주인공이 독자적으로 대적에 맞서는 주체 주도형, 납치된 여인이 대적 퇴치에 가담하는 객체 주도형, 주체의 대적 퇴치 상황에 객체가 보조하는 거의 대부분의 「지하국대적퇴치설화」의 모습을 보이는 주체·객체 보조형, 납치된 여인이 대적을 처치하지 못하게 하는 객체 배반형, 상기된 유형 중 한 유형이 반복되어 나타나는 복합적 유형이 존재한다. 사건 결말에 의한 분류는 임신 출산형, 결혼·해후형이 존재한다.⁶¹⁾

본 논문에서는 창작을 위한 원전을 선택하기 위해 ‘배반 모티브가 없는 경우’와 ‘배반 모티브가 있는 경우’의 ‘중자 배반형’⁶²⁾을 기준으로 분석하였으며 우선 ‘배

57) 강은미 (1997), 「「지하국대적퇴치설화」의 연구」, 석사학위논문, 한국교원대학교.

58) 권혁래 (2014), 「일제강점기 설화·동화집 수록 지하국 대적퇴치담의 환상성 연구-인물, 공간, 해결방식을 중심으로-」, 『溫知論叢』, 제38집, pp.247-274.

59) 김영연 (2011), 「이란의 지하국 대적 퇴치 유형 설화에 관한 연구」, 『중동연구』, 제29권 제3호, pp.227-259.

60) 안상훈 (2012), 「러시아의 지하국대적퇴치 민담에 관한 고찰」, 『슬라브학보』, 제27권, 제4호, pp.365-388.

61) 강은미 (1997), 앞의 논문, pp.16-36.

반 모티브가 없는 경우'의 시퀀스를 분석하면 다음과 같다.

- ① 여인이 대적에게 납치된다.
- ② 젊은이가 여인을 구하기 위해 떠난다.
- ③ 지하국에 도착한다.
- ④ 여인과 대적을 물리친다.
- ⑤ 여인을 구출하여 귀환한다.

‘배반 모티브가 없는 경우’의 설화는 서사 내용이 다소 짧고, 등장인물이 적으며 선형적 구조를 보인다. 다음은 ‘배반 모티브가 있는 경우’의 시퀀스를 분석해 본 결과로 배반 모티브가 등장하는 판본의 경우 ‘배반 모티브가 없는 경우’에 비해 다양한 등장인물 양상이 존재하며 그 구성이 풍부하게 나타난다는 것을 확인할 수 있었다.

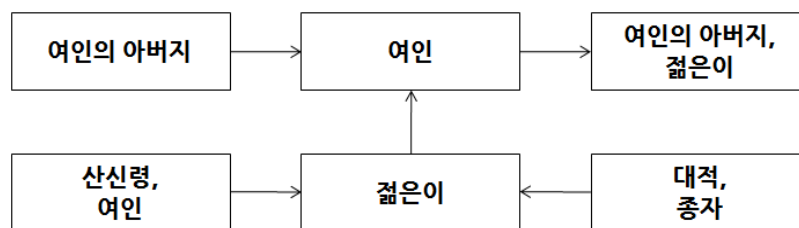
- ① 여인이 대적에게 납치되고 여인의 아버지가 젊은이에게 구조 요청을 한다.
- ② 젊은이는 종자와 길을 떠나지만 지하국으로 가는 방법을 모른다.
- ③ 산신령을 만나게 되어 지하국으로 가는 방법을 획득한다.
- ④ 종자를 놔두고 젊은이만 지하국으로 내려간다.
- ⑤ 젊은이는 여인의 도움으로 대적을 물리친다.
- ⑥ 여인을 구출하고 종자의 배신으로 지상으로 올라오지 못한다.
- ⑦ 산신령의 도움으로 지하국을 벗어난다.
- ⑧ 종자는 여인을 구한 공을 가로채 큰 대접을 받는다.
- ⑨ 젊은이가 사실을 밝히고 종자를 처벌 후 여인과 결혼한다.

두 개의 판본 중 용이한 창작을 위해 등장인물 등 구성이 풍부한 배반 모티브가 등장하는 설화를 원전으로 삼아 그레마스의 구조기호학을 이용하여 해당 설화를 분석해보고자 한다.

젊은이가 대적을 제거하고 여인을 구출하고자 하는 내용으로 젊은이의 관점에

62) 강은미 (1997), 위 논문, pp.30-32.

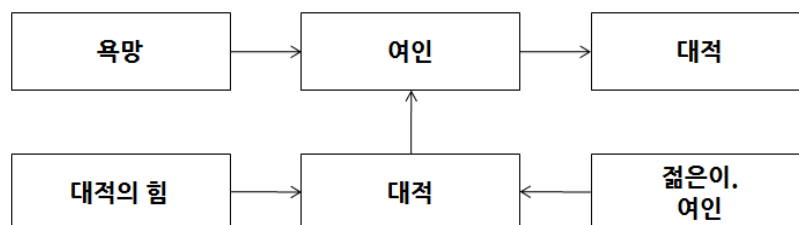
서 행위소 모형을 적용하면 다음과 같다. 젊은이에게 여인을 구출해 줄 것을 요청한 여인의 아버지가 발신자가 된다. 이러한 요청을 받음으로써 여인이 젊은이가 추구하고자 하는 대상이 되고, 여인의 아버지와 함께 젊은이 자신이 그 수신자가 된다. 또한 지하국으로 가고 빠져나오는 데 도움을 준 산신령이나 대적을 제거하는데 도움을 준 여인은 조력자가 되며, 반대로 여인을 돌려보내지 않으려는 대적과 여인을 대신 차지하려는 종자가 젊은이에 맞서는 대립자가 된다. 이와 같은 내용을 도식화 하면 아래 그림과 같다.



<그림 13> 젊은이를 주체로 한 행위소 모형

조금 더 풍부한 스토리텔링을 위한 방법으로 요즘 주목받고 있는 스펀오프의 개념의 가능성을 살펴보기 위해 같은 방법으로 여인을 차지하려는 욕망을 가진 대적의 관점에서 행위소 모형을 대입해보았다.

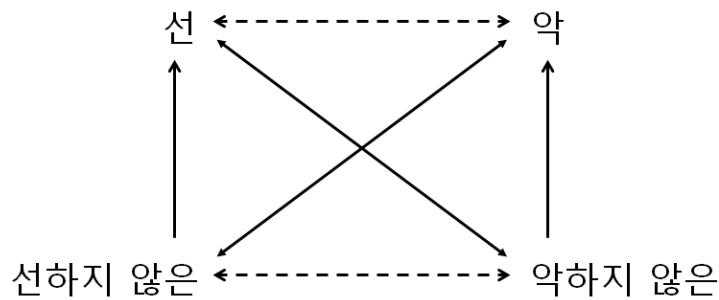
여인을 차지하고자 하는 대적의 욕망이 대적이 여인을 납치하게 하기 때문에 발신자에 해당하며, 납치라는 행동 후 얻게 되는 여인 때문에 대적 스스로 그 수신자가 된다. 대적이 여인을 차지하도록 돕는 조력자는 대적이 갖고 있는 힘이 될 것이고 이를 방해하기 위해 젊은이와 여인이 힘을 합쳐 대적에게 맞서게 된다. 이와 같은 내용을 도식화 하면 그림 6과 같다.



<그림 14> 대적을 주체로 한 행위소 모형

하지만 대적을 중심으로 스토리를 진행하게 되면 원전이 되는 스토리의 구성이 짧아지고 대적이 여인을 뺏기지 않으려는 ‘배반 모티브가 없는 경우’와 같은 단편적인 구성으로 진행이 될 것이므로 주인공인 젊은이를 중심으로 스토리텔링을 진행하려 한다.

또한 「지하국대적퇴치설화」의 ‘종자 배반형’ 서사구조를 기호사각형을 이용해 분석하면 위에 보였던 원전들과 마찬가지로 선·악의 대립구조를 보이게 된다.



<그림 15> 「지하국대적퇴치설화」의 기호사각형

S1에는 선을 대변하는 젊은이가, 악을 뜻하는 S2에는 대적이 들어가 대립을 이루게 된다. 선의 모순관계가 되는 - S1에는 악하지 않은 세력이었으나 배반으로 악에 포함되는 종자가 속하게 될 것이다. 이는 기호사각형의 서사 흐름에 따라 ∞의 흐름을 보여주는 등장인물이 되기도 할 것이다. 다음으로 악의 모순항에 들어가게 되는 - S2에는 젊은이를 도와주게 되는 산신령이 그 항을 대표할 수 있을 것이다.

앞서 분석한 신화, 전설과 마찬가지로 「지하국대적퇴치설화」는 각 등장인물들의 역할이 빠짐없이 제시되었으며 주인공이 모험을 떠나 조력자의 도움을 받아 어려움을 극복하여 목적을 이루는 구조가 동일하게 나타난다는 것을 볼 수 있었다. 또한 결말도 권선징악, 선악의 대립으로 선을 대변하는 주인공이 대적으로 대표되는 악을 퇴치하며 갈등 해결이 된다는 점에서 유사점을 찾을 수 있었다.

위와 같은 분석결과를 토대로 IV장에서 게임 스토리텔링을 진행해보려 한다.

IV. 게임스토리텔링

1. 기획의도

게임의 본질이 흥미이기 때문에 이제까지의 활용사례와 같이 게임 스토리텔링을 할 때 설화의 원형만을 고집할 필요는 없을 것이다. 따라서 설화가 가지고 있는 검증된 스토리 대중성을 살리는 동시에 옛날이야기라는 인식을 줄 수 있는 설화를 이용하여 현대판타지인 「기담(奇談)」을 작성하였다.

또한 스토리텔링을 진행할 게임 장르를 비주얼 노벨로 지정하여 스토리 중심으로 게임을 진행하도록 하였으며 게임 내에서 소규모 퍼즐, 이벤트를 통해 서사를 진행하는 짜임으로 큰 흐름을 제시하였다.

게임의 서사는 설화의 기본 구조와 등장인물들의 역할을 활용하여 등장인물과 배경, 사건들을 재구성하였다. 현실과 다를 바 없는 이계(異界)의 모습을 통해 도리어 현실 세계의 모습을 반영하였으며 등장인물과의 반목, 화해의 모습을 통해 우리들의 모습 또한 재조명하게 될 것이다.

2. 주제

사용자가 게임 스토리를 받아들일 때 기본적으로 큰 주제를 살펴보게 되는데 이 때 게임의 주제가 주는 메시지로 사용자는 게임 스토리에서 감동을 느끼기도 하고 성취감이나 흥미를 느끼기도 한다.

게임의 주제는 작가가 스토리를 통해 표현하고자 하는 궁극적인 목표이자, 스토리를 이루는 다양한 구성요소들을 통합하여 이야기를 이끌어가는 요소로 사용자의 흥미도를 높일 수 있다.

따라서 게임의 주제에는 보편성, 논리성 객관성이 내재되어야 하는데, 보편성은 플레이어가 공감하는 감정, 논리성은 게임을 하는 이유를 납득시키는 것, 객관성은 문학으로서의 독선적인 딜레마를 극복할 수 있는 방법론이다.⁶³⁾ 특히 보편성의 문제는 가장 핵심적인 요소라고 볼 수 있는데 이러한 요소는 사랑과 연민, 시기심, 갈등, 증오, 화해 등 주변에서 쉽게 접할 수 있는 요소들이다.⁶⁴⁾ 따라서 스토리텔링을 할 때 이 점에 유의하여 작업을 진행해 원전이 가지고 있는 보편성을 잃지 말아야 할 것이다.

이와 같은 연구 결과를 따라 「기담」은 가족에 대한 사랑의 모습을 기초로 하여 시작된 모험에서 등장인물과의 반목, 화해의 모습을 보여주기로 하여 원전의 주제가 되는 선악의 대립이 아닌 선악의 화해로 주제를 잡았다. 따라서 주체가 적대자와 화해하게 되는 모습을 보이며 이러한 과정에서 갈등의 양상은 주인공과 세계(배경)와의 갈등, 주인공과 다른 등장인물과의 갈등으로 표출되게 된다.

3. 배경

지하국이라는 존재는 서구의 요정과 마법세계의 존재와도 같을 것이다. 실제로 한 연구에서는 우리 설화가 가지고 있는 지하국, 저승세계, 천하국, 염라국 등을 구체적으로 설정하고 캐릭터가 겪게 될 고난극복과정을 세분화시켜 퀘스트로 만든다면 철학적 세계관이 담긴 시나리오 작성이 가능하다고 보았다.⁶⁵⁾ 「지하국대적퇴치설화」의 지하국 또한 새로운 공간의 존재로 이계라는 공간을 둘 수 있어 차별성 있는 스토리텔링이 가능하다.

시공간 배경에 관련한 설정은 세계관으로 통칭 되는데, 세계관은 게임의 리얼리티를 주도하는 역할을 하며 인물이 활동하고 사건을 겪게되는 구체적인 시간과 공간을 의미한다. 배경은 그 자체로서 상징적 의미를 가지며 주제를 부각시키

63) 이재홍 (2011), 앞의 책.

64) 한국현대소설연구회 (1995), 『현대소설론』, 평민사, pp.245-246.

65) 신선희 (2004), 앞의 논문, pp.99-100.

며 인물의 행동과 사건 전개에 제약 조건이 되기도 한다. 배경은 사건이 진행되며 간접적으로 나타나야 하고, 장면 중에 의도적으로 설명할 필요는 없다.⁶⁶⁾

공간은 행동과 사건이 일어나는 환경적 개념으로 좁은 의미에서 구체적이며 물리적인 장소를 의미하며 시간은 작품이 진행되는 시대상을 의미하곤 한다.

「기담」에서는 지하국이라는 설정을 죽은 사람들의 혼백이 사는 곳, 염라가 다스리는 ‘이계’로 설정하였지만 현재 우리가 사는 곳과 정치체제 외에 종교나 경제학적 배경은 크게 다르지 않도록 구성하였으며 이계 외의 주인공이 있는 배경적 공간은 현대의 서울과 같은 모습으로 제시가 되었다. 시간적 배경은 우리가 사는 모습을 제시하고 현대 판타지로의 구성을 위해 현대 제시하였다.

바뀐 이계의 정치적 배경에 대하여 간략하게 서술하면 염라대왕이 존재하나 절대 군주제가 아닌 그 세계를 움직이는 내각이 존재하며 각 지역을 관리하는 공기관 중 하나인 기록국이 존재하는 모습으로 영혼의 입출을 기록하고 관리한다는 점을 특이점으로 볼 수 있다.

4. 등장인물

게임캐릭터는 스토리에 의하여 역할과 이미지가 부여 된다. 따라서 게임 내에서 해당 캐릭터들의 역할은 분명하게 제시되어야 한다.

캐릭터는 게임을 진행하는 데 있어 유저의 감정을 이입하는 존재이며 게임의 얼굴이 되는 존재이다. 따라서 성장배경, 외모 및 성격, 능력치 등 스토리라인을 기본 컨셉으로 구성해야 한다.⁶⁷⁾본고에서는 이름, 성별, 나이, 외모, 능력·경력·성격·역할을 기본으로 각 항을 구성하였다.

능력은 캐릭터가 갖고 있는 기본 능력치에 관련한 내용이며 경력은 성장 배경과 같은 캐릭터의 형성과정, 성격은 캐릭터가 인간관계에서 보일 수 있는 모습, 이야기적 특징은 이야기에서의 역할과 관련한 특징을 서술하였다.

66) 조은하 (2008), 『전략게임보다 더 전략적인 게임 시나리오 쓰기』, 랜덤하우스, pp.40-48.

67) 채영숙 (2008), 「역사소설을 바탕으로 만든 게임의 구성 - 삼국지 스토리를 배경으로 창작된 게임 -」, 동북아 문화연구, 제15집, pp.41-42.

앞서 분석하였던 그레마스의 행위소 모형에 들어가는 주체(주인공)과 대상(찾는 인물), 발신자와 수신자, 조력자, 반대자 행위소에 맞는 인물들이 들어가게끔 NPC를 제외한, 시나리오에서 중심이 되는 여섯 명의 캐릭터의 세부 설정을 게임 시나리오에서 드러내기로 했으며 그 결과는 아래 표에 제시되는 인물 군과 같다.

<표 4> 「기담」의 주체(주인공) 설정

이름	이 윤
성별	남
나이	25
외모	키 176cm, 흰 피부에 쌍꺼풀 없는 동그란 눈매를 가진 남자.
능력	본인이 자신있는 분야는 정말 미칠 듯 파고 들 수 있는 집중력이 있다. 귀엽게 보일 수 있는 외모로 상대방에게 친근감을 준다.
경력	부모님, 여동생과 함께 나름 즐거운 가족과의 시간을 보냈다. 어렸을 때는 꽤나 동생을 살뜰하게 살피던 오빠였지만 시간이 흘러 사춘기가 되고 관계가 소원해지면서 어느 가족과 관계는 비슷하게 보인다. 하지만 종종 동생의 주위를 살피며 동생이 어떻게 지내는지 살펴보는 자상한 오빠. 아직 대학교를 다니고 있는 학생이다.
성격	사교성이 좋은 척 하고 다니나 꼭 필요한 사람만 곁에 두는 타입이다. 그만큼 곁에 있는 사람에 대한 애정이 깊고 허용 한계치가 높다. 눈치가 없어 말하고 후회할 때가 종종 있다. 돌직구를 던져 놓고 한참 후에 생각하다가 미안해하며 이불킥을 날리기도 한다. 거침없이 말하는 것에 비해 생각보다 소심하고 저보다 한참 어린 여동생을 돌봐줘야 한다는 사명감이 있기도 하다.
이야기적 특징	불가능한 일은 없다, 라고 믿고 사는 사람으로 노력파이다. 오지랖이 넓고 넓어 자신이 손해를 볼 때가 더러 있다.

<표 5> 「기담」의 대상(여동생) 설정

이름	이윤서
성별	여
나이	18
외모	키 158cm. 고양이 상으로 오빠만큼 흰 피부를 가지고 있다. 하나로 높게 묶어 올린 머리에 화려한 헤어 장식이 특징.
능력	평범한 고등학생으로 사람 이름과 얼굴을 잘 외우며 노래하는 것을 좋아해 노래방에서 하루 종일 달릴 수 있는 지구력을 갖췄다.
경력	여고에 다니는 여고생으로 자신의 생활에 많이 터치를 하지 않는 가족에 대한 불만은 그다지 없으며 나이차가 많이 나는 오빠는 그냥 부모님과 더불어 잔소리쟁이일 뿐 그 이상 그 이하도 아니다. 여행하기를 좋아해 일단 발길 닿는 곳으로 떠나기를 좋아한다.
성격	성격으로나 체력으로나 긍정적인 모습을 보여준다. 오빠 덕인지 약간 보이시한 성격이기도 하나 액세서리나 꾸미기를 좋아하는 것은 천상 여자의 모습이다. 마음이 여리고 무서운 것을 싫어한다. 제 감정을 보이지 않으려고 안간힘을 쓰지만 다 보이는 게 단점이다. 오빠와 달리 돌직구보단 우회적으로 돌리기도 하나 그 말이 잘못 전달되어 오해를 사기도 한다.
이야기적 특징	이야기의 실종자(공주)와 같은 역할을 하게 되어 머무를 곳 없는 이계를 마음껏 돌아다니다 아연을 만나게 된다.

<표 6> 「기담」의 대립자(친구) 설정

이름	단우주
성별	남
나이	25
외모	키 183cm. 키가 크고 길쭉길쭉해 보이는 팔다리, 가무잡잡한 피부지만 선이 뚜렷한 이목구비를 가지고 있다. 구부정한 어깨나 알이 큰 안경으로 외모가 빛을 발하지 못한다.

능력	다양한 매체를 활용한 탁월한 정보 수집력을 가지고 있다. 취미 생활로 인해 침착하게 상황 분석을 하는 등 문제해결력이 뛰어나다.
경력	윤과는 중학교 때부터 같이 다니는 친구 사이. 좀 크고 어두워보이는 저와 비교되는 윤 때문에 학우들에게 비교를 당하며 마음고생을 하기도 한다. 걸모습 때문에 오는 편견에 힘들어하기도 한다. 심령연구동아리 회원으로 다양한 이현상에 관심이 많다.
성격	조금 어두워 보이는 인상으로 게임을 즐기며 상황분석이나 판단을 빨리 할 수 있다. 외적으로 대비되어 보이는 친구와 다닌다. 결정이나 판단이 빠르다. 지나간 일은 지나간 일이라고 생각하기 때문에 자신의 결정에 대한 미련을 많이 두지 않으나 자기가 해결할 수 없는 문제들에 대해선 굉장히 애를 먹는 편이다.
이야기적 특징	이야기의 종자와 같은 역할로 후에 배신을 한다.

<표 7> 「기담」의 발신자, 조력자(1) 설정

이름	홍 찬
성별	남
나이	582살 (외부에 발표되는 공식적인 나이지만 본인은 그를 넘었다고 주장한다.)
외모	키 176cm. 이마에서부터 눈가까지 대각선으로 7cm가량 상처가 있어 위협적인 분위기를 풍기는 남자로 보기만 해도 답답한 검은색 정장을 입고 다닌다.
능력	기록국 부장으로 부하들을 부리는 일에 능숙하다. 부하직원들을 위협적인 얼굴로 부려먹는다는 소문이 돌 정도로 탄력적으로 일처리를 이끌어갈 줄 아는 인물이다.
경력	윤서나 아연처럼 현계로 돌아가지 못한 인물으로 현계에 대한 미련을 아직 가지고 있다. 500년이 넘는 시간은 그의 육신을 포기하게 만들었지만 그와 비슷한 처지의 사람들을 도와주고 싶은 마음을 먹게 하였다.

성격	이계에의 일은 무관심해 부하직원들에게 일임하지만 현계의 재미있는 일이라면 얼마든지 사원들과 함께 하는 인물이다. 자신과 같은 처지가 될 것 같은 사람들을 외면하지 못하며, 열심히 하는 사람들을 어떻게든 도와 주고자 노력한다. 험상궂게 생긴 외모와는 달리 굉장히 섬세한 타입이다.
이야기적 특징	이야기의 조력자와 비슷한 역할을 하게 된다.

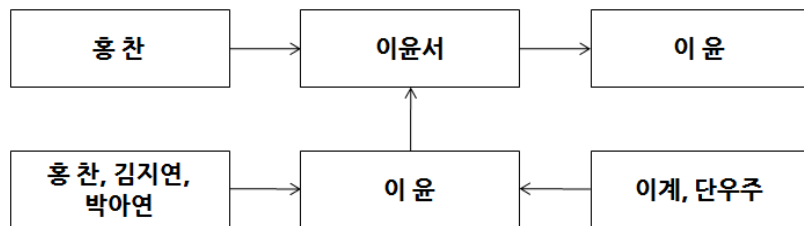
<표 8> 「기담」의 조력자(2) 설정

이름	박아연
성별	여
나이	20
외모	키 165cm. 눈꼬리가 살짝 올라간 고양이상. 긴 생머리를 풀고 다니며 인형을 좋아해 가방이나 핸드폰 등 인형이 달릴 수 있는 곳이라면 주렁주렁 달고다닌다.
능력	가수 지망생으로 노래방을 좋아하는 윤서와 이계에서 어울리게 된다. 이계에서도 여전히 지망생이지만 길거리 공연에서 꽤나 호응을 얻으며 활동하게 된다.
경력	방송공연예술학과생으로 기획사 오디션장에서 벌어진 불의의 사고로 이계에 잠시 오게 되었다.
성격	외모 덕에 조금 날카로운 분위기를 풍기지만 불임성 있는 말투로 외모의 장벽을 커버한다. 웃지 않으면 주변 사람들이 무서워하기 때문에 항상 웃으려고 노력한다. 받은 건 꼭 돌려줘야 하는 성격이기 때문에 계획적이고 신중하게 행동하기도 한다.
이야기적 특징	이야기의 조력자와 비슷한 역할을 하게 된다.

<표 9> 「기담」의 조력자(3) 설정

이름	김지연
성별	여
나이	200살 이후 나이 세는걸 포기했다고 한다.
외모	키 157cm. 눈매가 둥글둥글한 강아지상. 양 갈래 머리에 눈에 띄는 백 금발. 소녀스러운 느낌의 옷을 착용하고 다녀 나이를 함부로 가늠할 수 없다.
능력	꼼꼼하고, 머리 쓰는 일이 자신이 있어 기록국에 지원을 했다.(하지만 현실은 사무보조라고 한다.) 귀여운 외모를 애교로 적극 사용할 줄 안다.
경력	학창시절 우수한 성적으로 엘리트라고 칭찬을 받고 있는 사원이다. 기록국에 있는 관람허가 서류들의 위치를 모두 외우고 있으며 잡다한 지식에도 관심이 많다.
성격	정리가 빠르고 명석한 두뇌를 가지고 있다. 가까운 사람들에게는 스스럼 없이 애교를 발사하곤 하나 모르는 사람들에게 부리기에는 부끄럽다고 한다. 스트레스를 효과적으로 푸는 방법을 잘 안다.
이야기적 특징	이야기의 조력자와 비슷한 역할을 하게 된다.

위에 제시된 <표 4>부터 <표 9>까지 작성된 등장인물들을 이야기적 특징에 따라 행위소 모형을 이용하여 분석해보면 아래와 같은 모습을 보이게 된다.



<그림 16> 「기담」의 행위소 모형

여동생을 구출하려는 목적이 있는 주인공인 윤이 주체가 되고 여동생은 그 대상이 된다. 여동생이 이계에 있다는 결정적인 정보를 주는 홍 찬은 발신자가 되

며 여동생을 다시 깨어나 최종 목적을 얻게 되는 둔 주인공이 그 수신자가 되게 된다. 기록국에서 도움을 주는 홍 찬과 김지연, 여동생을 찾는데 결정적 도움이 된 박아연은 조력자에 해당하게 되며 후에 배신을 하게 되는 친구인 단우주와 여동생의 의식이 돌아오지 못하게 한 이계는 주체와 대립하는 대립자가 된다.

다음 절에선 작성된 인물들을 기반으로 게임 시나리오의 구체적인 플롯을 작성해 보고자 한다.

5. 플롯

「기담」의 플롯은 「지하국대적퇴치설화」의 다양한 이본 가운데 ‘배반 모티브가 등장하는 판본’을 원전으로 삼아 게임 시나리오의 사건과 배경, 주인공을 변경하여 작성하였다. 설화에서 나타난 기본 구조인 상실과 이 세계와는 다른 모험을 떠나야 하는 신비로운 곳에 대한 제시, 조력자와 동료의 배신으로 설화의 기본 시퀀스를 크게 해치지 않는 선에서 게임 스토리텔링을 위한 시퀀스를 작성하였으며 그 내용은 아래와 같다.

- ① 여동생이 사고로 뇌사상태에 빠지게 된다.
- ② 여동생을 찾아올 방법을 획득하게 된다.
- ③ 이계로 가는 방법을 연구하게 된다.
- ④ 실험 도중 이계로 들어가게 된다.
- ⑤ 주인공이 조력자를 만난다.
- ⑥ 여동생을 만나 여동생을 돌려보낸다.
- ⑦ 친구의 배신으로 귀환이 어렵게 된다.
- ⑧ 아연의 도움으로 현계로 돌아오게 된다.
- ⑨ 현계로 귀환하고 우주와 화해한다.

해당 내용을 사건과 인물, 장소에 대한 정보를 추가하여 자세하게 작성하면 아

래 <표 10>과 같다.

<표 10> 「기담」의 플롯 구성

구성	내용
1	<p>여동생이 사고로 뇌사상태에 빠지게 된다.</p> <p>가. 동생의 대학입학 기념으로 가족이 함께 여행에 나서게 된다. 나. 고속도로에서 8중 추돌 사고가 나게 되고, 사고 현장에서 이계와의 충돌 현상으로 일을 하는 영들을 보게 된다. 다. 사고 후 병원에서 여동생의 뇌사상태로 좌절에 빠지게 된다.</p>
2	<p>여동생을 찾아올 방법을 획득하게 된다.</p> <p>가. 꿈에서 사고 현장을 계속 반복하는 꿈을 꾸다. 나. 반복되는 꿈으로 사고 때의 기억이 선명해지며 심령연구에 관심이 있는 친구의 조력을 얻게 된다. 다. 큰 사고로 이계와 현계의 충돌현상이 있었고, 여동생이 깨어나려면 그 영을 찾아와야 한다는 결론에 도달하게 된다.</p>
3	<p>이계로 가는 방법을 연구하게 된다.</p> <p>가. 현계와 건물 위치 등 모습은 같지만 영들밖에 있을 수 없는 세계에 접근하는 방법을 친구와 연구하기 시작한다.</p>
4	<p>실험 도중 이계로 들어가게 된다.</p> <p>가. 계단 오르기 방법을 이용하여 이계 입성에 성공한다(시간, 장소 등 고려 필요).</p>
5	<p>주인공이 조력자를 만난다.</p> <p>가. 꿈에 자주 등장했던 사람(조력자)을 만나게 된다. 나. 조력자의 도움으로 이계사람들의 정보가 있는 기록국에서 일을 하게 된다. 다. 기록국 일을 하며 이계에서의 인맥을 쌓게 되며 동생과 같은 상황의 아연을 만나게 된다.</p>
6	<p>여동생을 만나 여동생을 돌려보낸다.</p> <p>가. 인맥을 사용하여 여동생을 만나게 된다. 나. 현계에서 연구한(영 퇴치방법) 방법으로는 여동생을 돌려보내는데 번번이 실패한다.</p>

	다. 조력자의 도움과 기록국의 다양한 정보로 여동생과 아연을 현계로 돌려보는데 성공한다.
7	친구의 배신으로 귀환이 어렵게 된다. 가. 친구의 배신(주인공에 대한 열등감)
8	아연의 도움으로 현계로 돌아오게 된다. 가. 아연이 주인공이 귀환하지 못한 것을 알게 된다. 나. 아연이 이계에 대한 연구를 시작한다. 다. 우주를 협박해 방법을 찾아낸 아연이 주인공을 현계로 불러낸다.
9	귀환 및 화해 가. 모두의 귀환 및 화해

위의 단계를 거치며 조금 더 풍부해진 서사를 기반으로 간단한 줄거리를 작성해보면 아래와 같이 제시할 수 있다.

윤은 여동생 윤서의 대학 입학 기념으로 가족 모두와 여행을 떠나게 된다. 그러나 서해안 고속도로를 달리는 도중 큰 사고를 당하게 되고 윤서는 뇌사상태에 빠지게 된다. 윤은 사고 당시의 기억을 보여주는 꿈을 계속해서 꾸게 되고 차츰 사고 당시의 기억을 선명하게 기억하게 된다. 꿈속에서 윤은 어떤 두 남자의 대화를 듣게 되고 대화를 통해 이계와 현계의 충돌 현상이 일어나 현계의 영이 이계로 가게 됐다는 것을 알게 된다.

윤은 윤서를 찾기 위해 이계로 가야함을 깨닫고 이계와 심령 현상에 관심이 많은 우주의 도움을 얻기로 결심한다. 우주의 도움으로 현계를 벗어나 이계로 진입하게 된 윤은 함께 이계로 진입한 우주와 함께 행동하다 둘을 수상히 여긴 이계 주민의 신고로 경찰서에 가게 된다.

경찰서에서 시비에 휘말려 경찰서에 오게 된 기록국 부장인 찬과 만나게 되는데 찬은 윤의 꿈에 자꾸 등장하던 사람으로 둘에게 도움을 주게 된다. 같은 기록국 직원인 지연을 불러내 두 사람과 대면시키고 윤서의 행방을 찾기 위해 기록국에서 두 사람이 일할 수 있도록 하는 등 편의를 봐준다.

기록국에서 미등록자(이계에 적법한 절차를 받고 오지 못한 경우)들의 이계 적

응상태 조사라는 업무를 맡게 된 윤과 우주 두 사람은 많은 사람들을 만나고 갖가지 시행착오를 겪으며 이계에 적응해 나간다. 그러던 중 미등록자인 아연에 대한 조사를 맡게 되고 아연이 일하고 있는 카페에서 윤서를 찾게 된다. 윤과 우주는 윤서를 현계로 돌려보내기 위해 총력을 기울인다.

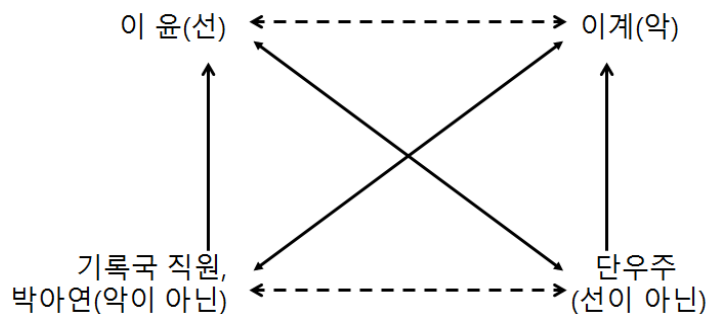
우주의 지식 및 기록국의 정보로 가능한 한 다양한 방법을 시도해 보지만 번번이 실패하던 와중에 돌아가는 방법을 알아내게 된다. 윤서와 아연이 먼저 현계로 돌아가고 다음으로 윤과 우주가 돌아가려 했으나 그 둘은 돌아가는데 실패하게 된다.

지연과 찬은 돌아가는데 실패한 윤과 우주를 다독이고 지속적으로 도움을 줄 것임을 이야기한다. 계속 돌아가기 위한 노력을 기울이다 어느 날 우주가 윤을 놔두고 혼자 현계로 돌아가 버린다.

현계로 돌아온 우주는 윤을 버리고 혼자 돌아왔음을 아연에게 들리게 된다. 아연의 집요한 질책과 요청에 윤을 데리고 오기로 결심한 우주는 윤을 위해 갖가지 방법을 시도해보게 된다. 마침내 현계로 돌아온 윤은 우주를 책망하지만 우주는 그제야 자신의 본심(윤에 대한 콤플렉스, 윤서에 대한 감정 등)을 이야기 하고 두 사람은 서로를 이해하고 화해하며 각각의 결말을 맞는다.

이와 같이 설화의 기본 줄거리에 새로운 캐릭터와 배경, 사건을 통하여 이야기를 새롭게 창작해 내었고, 그 안에 인간의 욕심과 반성, 용서에서 오는 선악의 화해로 주제를 전달하며 서사구조를 강화시켰다.

창작된 줄거리를 그레마스의 기호사각형을 이용하여 분석하면 다음과 같은 결과를 살펴 볼 수 있다.



<그림 17> 「기담」의 기호사각형

선악을 비교하는 기본 구조에 맞춰 분석을 진행해보면 S1과 S2는 주인공과 주인공의 여동생을 잡아두는 이계를 배치할 수 있을 것이다. 따라서 주인공인 윤과 이계라는 세계관이 그 자리를 차지하게 될 것이다. 모순항인 악한 세력이 아닌 -S2에는 선하고 단정할 수는 없지만 주인공에게 도움을 주는 기록국 직원과 여동생을 만날 수 있게 도움을 준 아연이 해당될 것이고, -S1에는 악이 아닌 세력이었지만 주인공을 배신하게 된 친구가 해당된다.

또한 스토리상에서 친구의 역할 흐름이 기호사각형 플롯 흐름 모습에 적합한 모습을 찾을 수 있는데, 처음의 목적 추구에선 선에 가까웠던 위치가 서사가 진행되며 선이 아닌 형태로, 결국 개인의 질투로 친구를 배신해 주인공에게 있어서 악이 되는 모습에서 결국 자신의 잘못을 깨닫고 주인공을 구출하고 화해를 하는 모습은 앞서 제시됐던 기호사각형의 통사조작에도 위배되지 않고 서사가 진행되었음을 살펴볼 수 있다.

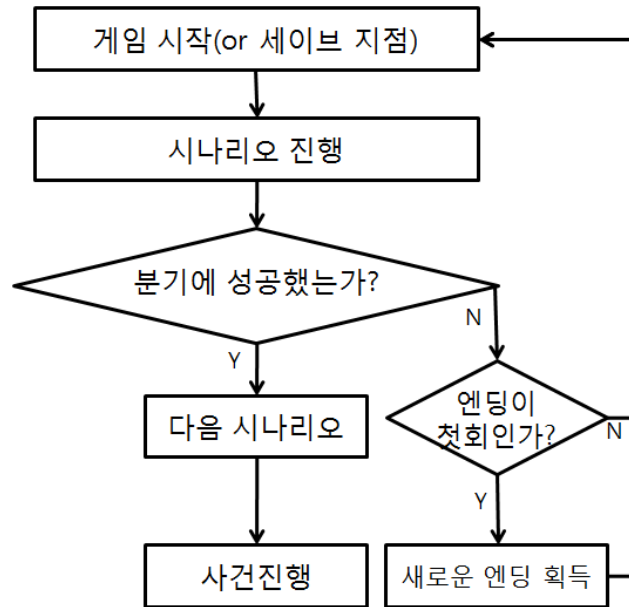
6. 트리트먼트

시놉시스가 기획 단계에서 작품의도나 줄거리를 대략적으로 밝히는데 반해 트리트먼트는 실제 콘텐츠를 제작할 때 필요한 서술을 담게 된다. 트리트먼트는 플롯을 ‘구체적이고 세부적인 줄거리 형식’으로 작성한 것으로⁶⁸⁾ 대본과는 달리 소설의 형태에 가까우며 대본에서 표현되기 어려운 배경적 요소나 인물간의 관계 등을 내·외적 요소를 섬세하게 표현할 수 있다. 이러한 장점 외에도 대본과는 달리 수정이 편한 편으로 후에 게임이 아닌 다른 방면으로 이용할 때 사용이 용이한 점이 장점이다.

본 논문은 비주얼 노벨을 위한 게임 스토리텔링을 진행하였기 때문에 행동, 이벤트, 지도, 대결, 퀴즈 선택 등으로 분기를 나눌 예정이다. 분기는 플래그라고도 인식이 되는데, 게임은 소설이나 영화와 달리 반드시 한 길로 진행되는 것이 아니다. 도중에 게임오버가 되거나 플레이어의 행동과 선택지의 선택에 따라 엔딩

68) 양수련 (2002), 『시나리오 맛보기』, holism, p.48.

이 달라지게 되는 것이다.⁶⁹⁾ 따라서 분기에 따라 새로운 결말을 맺을 수도 있는 것이다. 이를 간단하게 플로우 차트로 표시하면 <그림 18>과 같다.



<그림 18> 분기에 따른 게임의 진행 모습

게임을 시작하고 시나리오가 진행되면 분기를 맞게 되고, 분기에서 제시되는 선택의 결과에 따라 다음 시나리오가 진행되는지, 엔딩을 맞게 되는지의 여부가 결정되어 게임이 진행되거나 엔딩을 맞게 된다.

따라서 분기는 게임의 이야기가 진행되는데 하나의 변수로 볼 수 있는데, 이재홍(2004)은 시나리오의 분기 선택 방법을 다음과 같이 분류하여 그 예를 <표 12>와 같이 제시하였다.⁷⁰⁾

69) 사사키 토모히로 (2007), 『기초부터 배우는 게임 시나리오』, 비즈앤비즈, pp.202-204.

70) 이재홍 (2004), 앞의 책, pp.243-244.

<표 11> 시나리오의 분기 선택 방법

선택의 종류	내용
행동 선택	유저가 주인공을 비롯한 캐릭터들의 행동을 결정한다.
이벤트 선택	유저가 게임 플레이 중에 발생하는 이벤트를 통해 캐릭터의 행동을 선택한다.
지도 선택	유저가 제시된 지도를 중심으로 행선지를 선택한다. 시나리오의 흐름에 맞는 경로를 지정해야 진행되는 형식이 많다.
대결 선택	유저가 플레이 도중에 대결에 참여하여 승패를 겨룬다. 테크니컬한 게임으로부터 단순한 가위바위보에 이르기까지 퀴즈, 슈팅게임 등으로 승패나 목적달성을 파악할 수 있는 게임이 진행된다.
퀴즈 선택	스토리로부터 답을 추리하여 정확한 패턴이나 어휘를 입력해야 한다. 분기 시나리오, 특히 비주얼 노벨이나 사운드 노벨 등은 거의 이 타입을 선택한다.

따라서 본고에서는 분기 선택이 들어갈 썬 벨 트리트먼트를 작성해 보았으며 완성된 전문은 아래 <표 12>와 같다.

<표 12> 「기담」의 트리트먼트

구성	내용	분기선택
#0	(프롤로그) 서해안 고속도를 달리는 차 안, 동생의 대학 입학 기념으로 가족 모두가 떠난 여행에 들떠 있는 여동생에게 학업얘기를 하는 도중 차가 급작스럽게 뒤집힌다. 제 옆에 있는 여동생의 손을 반사적으로 붙잡았으나 저도 모르게 의식을 잃게 된다. 팔, 다리가 성한 곳이 없는 것 같은 아픔에 힘겹게 눈꺼풀을 들어 올리니 오감으로 전해져오는 사고의 느낌에 주인공은 가족의 안부를 살피려 눈을 돌린다. 앞좌석에 터져있는 에어백과 머리에서 피를 잔뜩 흘리고 있는 여동생을 보다 우왕좌왕, 들리는 사람 소리에 8중 추돌사고에 사상자가 적지 않다는 소리를 듣게 된다. 흐린 시야에도 눈에 들어온 구두를	

	<p>보며 손을 뺀어 구조 요청을 하려는 순간 정신을 놓아버린다. 눈을 다시 뜨니 보이는 것은 하얀 천장. 사고를 당했음에도 비교적 양호한 상태인 부모님에게 듣는 여동생의 뇌사 상태 소식에 좌절하게 된다.</p>	
#1	<p>맑은 날, 다시 서해안 고속도로를 달리는 차가 급작스럽게 요동친다. 내장이 튀어 나올 것만 같은 충격과 함께 뒤집힌 차 안에서 윤은 주위를 둘러본다. 피, 기름등이 질척하게 섞인 냄새와 자신의 손을 꼭 쥔 여동생의 얼굴을 한번 살피다 뒤집힌 차창 쪽으로 일렁이는 형상을 한 구두 한 쌍을 보게 된다. 그쪽으로 손을 뺀어 구조 요청을 하려는 순간 요란한 소리와 함께 잠이 깬다. 이다음에 무슨 소리를 들었던 것 같은 갑갑함에 윤은 뒷머리를 거칠게 헤집으며 여동생이 입원해 있는 병원으로 향한다.</p>	행동 선택
#2	<p>윤이 여동생이 입원한 병원을 찾아와 여동생을 지켜보며 사고 현장을 회상하다 오싹해져 팔을 쓸어내린다. 요즘 따라 자꾸 꾸는 꿈이 이상하다며 동생에게 꿈에 대한 얘기를 한다. 시간이 흐르고, 동생의 손을 잡고 꾸벅꾸벅 졸다 화들짝 놀라며 깨어난다. 또 사고 때 꿈이라며, 내일 또 오겠다는 말을 남기고 동생의 병실을 떠난다.</p>	지도 선택
#3	<p>윤의 방. 책상 앞에 앉아 사고 때의 기억을 차근차근 정리한다. 점점 넓어지는 꿈의 시야에 어찌면 그 구두의 정체와 하던 말을 알 수 있겠다는 결론에 도달해 도대체 어떤 내용이기에 자신을 괴롭히는 건지 알아보겠다며 수면제를 먹고 잠에 든다. 의식을 잃었던 시점에서 끊이지 않고 계속되는 꿈에서 윤은 어떤 두 남자의 대화를 통해 이계와 현계의 충돌 현상으로 여동생의 영이나 다른 사람들의 영이 이계로 가게 됐다는 사실을 알게 된다. 꿈에서 깬 윤이 잠에서 깨자마자 땀으로 젖은 머리를 쓸어 올리며 책상 앞에 앉아 새로운 기록을 남긴다. 꿈에서 얻은 실마리지만 지푸라기라도 잡는 심정으로 평소 심령 연구에 관심이 있는 우주에게 연락을 하게 된다.</p>	행동 선택
#4	<p>짙은 색 커튼을 쳐놓아 뭔가 칙칙해 보이는 우주의 동아리 방. 옆 책꽂이에는 이상한 책이 한가득 놓여있고 중앙 테이블</p>	이벤트 선택

	<p>에는 수정구슬이 놓여 있다. 윤과 우주가 책 몇 권을 펼쳐서 읽다가 우주가 책꽂이에서 ‘이게 탐험일지’라는 이상한 제목을 가진 책을 찾아와 윤에게 건넨다. 이건 뭐냐는 표정으로 우주를 바라보던 윤이 책을 보다 몇 줄을 옮겨 적는다.</p>	
#5	<p>11시 59분, 동아리 건물 1층 계단. 어둑어둑한 계단을 핸드폰으로 비춰가며 윤과 우주가 숫자를 세며 오르고 있다. 이거 정말 효과가 있는 거냐며 묻는 도중 통화권을 이탈한 핸드폰에 윤이 다급하게 우주를 부르고, 우주 역시 핸드폰을 들어 확인한 후 경악하며 건물 밖으로 빠져나온다.</p>	대결 선택
#6	<p>평소와 다를 게 없어 보이는 대학의 길. 별 이상한 점을 찾지 못한 둘은 통화권이 이탈한건 핸드폰 고장이라 말하며 신기하다고 웃는다. 집에서 간식이나 먹고 가란 윤의 말을 시작으로 윤의 집으로 발걸음을 했으나 윤의 가족이 아닌 다른 사람이 살고 있는 이계의 집. 윤은 자신의 집에 타인이 있음에 당혹스러워하다 주인의 신고로 우주와 함께 경찰에 이끌려 경찰서에 가게 된다.</p>	행동 선택
#7	<p>손님이 얼마 없는 술집, 술을 마시다 옆자리와 눈이 마주쳐 시비가 붙은 흥 찬은 결국 싸움이 커져 경찰서로 끌려오게 되었다. 어딜 봐도 험상궂게 생긴 얼굴을 해놓고선 나 아니오, 하고 발뺌을 하다, 건넌자리에서 우리 집인데 왜 아니라는 거냐며 딱한 소리를 하는 청년을 발견한다. 저 놈들은 뭘데 저렇게 있는 거냐며 묻기도 잠시, 형사에게 신분증이나 내놓으라고 한소리를 들으며 건너 상황에 귀를 기울인다.</p>	행동 선택
#8	<p>경찰서 책상에 앉아 있는 윤과 우주. 자신의 집으로 알고 살아왔던 곳이 자신의 집이 아니라니, 졸지에 이상한 사람이 되어버린 윤은 주머니를 뒤적여 지갑을 꺼내 자신의 신분증을 내민다. 끌려온 장소와 동일한 주소에 이상히 여긴 경찰이 인적조회를 해보니 나오지 않는 둘에 위조 신분증을 쓴다는 죄명까지 뒤집어 씌워지기 전, 웬 험상궂게 생긴 남자가 윤과 우주의 어깨에 손을 얹는다. 뒤에서 뭐라 외쳐대는 형사의 소리가 들리는 것 같지만 생생하게 들리는 건 그의 목소리. 꿈에서 나왔던 사람이</p>	행동, 퀴즈선택

	<p>조, 하고 외치는 윤을 황당하게 보는 주위 사람들과 그저 웃어 버리는 찬. 이놈들은 자기 소관 같다며 자신의 신분증을 내보이는 찬에 경찰들이 얼굴을 찌푸린다. 절차를 밟으라는 등 이런 저런 말이 나오는 것을 뒤로 하며 찬은 둘의 어깨를 끌며 경찰서를 나선다.</p>	
#9	<p>경찰서 근처 카페에 가 상대방의 취향은 목살하고 태연하게 아메리카노 세 잔을 시킨 찬은 기록국 부장이라 짤막하게 자신을 소개한 후 곧장 지연을 불러낸다. 10분 정도 침묵에 있었을까, 급하게 카페 문을 열고 들어오는 소녀. 원피스가 하늘하늘 거리는 게 윤서 또래인가 싶다. 꽤 두툼한 서류를 들고 온 소녀는 자신을 기록국 직원이라 소개하며 이계에 대한 개념과 그들과 비슷하게 여기로 오게 된 미등록자들에 대한 정보를 말해주다 찬의 반 협박에 미등록자인 둘의 임시보호자를 떠맡게 된다.</p>	<p>행동 선택</p>
#10	<p>미등록자인 탓에 신분상 제약이 생겨 윤과 우주는 지연과 함께 다니며 조사를 받게 된다. 큰 사고 현장에 있었던 것도 아니며, 흘러들어온 과정이 묘연해 지연에게 이계로 흘러들어오게 된 과정을 설명하는 윤과 우주. 윤의 꿈 이야기를 심각하게 듣고 있던 지연이 그 사건 때 저도 있었다며, 고개를 끄덕이자 동생의 실마리를 찾을 수 있나 기뻐하는 둘. 하지만 일정 정보를 열람할 수 있는 직급을 얻어야 한다는 지연의 말에 둘 다 풀이 죽는다. 그 둘의 모습에 책임감을 느낀 지연은 찬에게 자초지종을 설명하여 찬의 흥미를 돋워 윤과 우주가 이계사람들의 정보가 있는 기록국에서 일을 할 수 있도록 돕는다.</p>	<p>행동 선택</p>
#11	<p>기록국 건물에서 나서는 윤과 우주. 둘이 맡은 일은 미등록자들의 이계 적응상태 조사이다. 몸은 고되겠지만 동생을 만날 수 있는 확률이 좀 더 높아지지 않겠냐는 지연의 독려와 함께 윤과 우주는 주소를 잘못 찾아가는 실수도 하고, 말을 더듬기도 하며 많은 미등록자들을 만나며 그들의 얘기를 듣게 된다.(산전수전, 뭔가 초기 영업사원들이 할법한 그런 실수들)</p>	<p>지도, 대결 선택</p>
#12	<p>이제는 많이 익숙해 보이는 말투와 태도의 윤. 미등록자 중 하나인 아연에 대한 조사를 맡게 되어 카페에서 만남을 갖게 되었다. 만남 중에 노래를 흥얼거리는 그녀의 모습과 동생의 느낌이</p>	<p>이벤트 선택</p>

	<p>꽤나 자신의 동생과 비슷해 제 동생도, 저도 노래를 좋아했다는 말을 꺼내게 된다. 할 일 외에도 많은 이야기를 나눈 둘은 기분 전환으로 공연을 보러 오라는 아연의 말에 주말에 약속을 잡게 되고 연아가 여동생과 닮았다는 느낌을 받고 있던 윤은 그러마, 하고 승낙을 한다.</p>	
#13	<p>주말, 무대가 있는 어둑어둑한 카페. 주말 타인지 사람이 북적이는 탓에 입장이 거절될 뻔 한 윤과 우주를 아연이 발견해 특별 손님이라며 안으로 이끌어 앉혀낸다. 곧 무대가 시작된다며 기다려달라며 사라진 아연에 오랜만에 숨을 돌리는 것 같다고 말하는 우주. 깜깜해지는 조명에 턱을 괴고 무대를 보던 윤과 음료에 집중하며 무대를 훑듯거리던 우주가 무대에 나타난 윤서에 놀라 일어선다. 당황한 것 같아 보이는 건 윤서도 마찬가지. 바로 다음 곡이 시작되려는 상황에 당황한 듯 우물쭈물 거리는 윤서를 밀어내고 아연이 마이크를 잡아 태연하게 멘트를 이어나간다. 아연의 리드로 다음곡이 시작되고 무대를 뛰어내려온 윤서가 윤의 손을 붙잡는다. 이내 엉엉 울어버리는 윤서에 난감한 표정으로 등을 토닥이며 무대와 윤을 번갈아보던 우주가 윤서를 의자에 앉히고 시킨 음료를 먹게 한다. 시간이 흘러 모든 무대가 마무리되고, 무대를 훌쩍 뛰어내려온 아연에게 자초지종을 설명하는 윤. 그 방법이 성공한다면 저도 돌려보내달라는 아연의 부탁과 함께 서로의 연락처를 교환하고 윤은 윤서와 함께 지연의 집으로 돌아간다.</p>	<p>행동 선택</p>
#14	<p>잠시 휴가를 낸 윤과 우주는 윤서를 돌려보내는데 총력을 기울인다. 우주의 지식으로 아는 방법을 모두 동원해봤지만 번번이 실패한다. 오랜만에 집으로 퇴근한 지연이 둘의 하는 양을 지켜보다 그러지 말고 출근해서 2층 5실의 B열을 참고해보라는 말과 함께 윤과 우주를 침실로 밀어 넣는다.</p>	
#15	<p>오랜만의 기록국. 부산스러우나 살갑게 인사를 해대는 통에 지나가기가 어렵다. 마주치는 직원들에게 인사를 하며 2층 5실로 향한 윤과 우주. 서로 칸을 맡아 기록물들을 살펴보다 둘의 표정이 환해진다. 내용을 옮겨 적으며 하이파이브를 하는 둘.</p>	<p>지도, 행동 선택</p>
#16	<p>저녁, 윤의 방. 아연을 포함한 네 명이 심각한 표정으로 마주보</p>	<p>이벤트 선택</p>

	<p>고 있다 우주의 지도하에 일사분란하게 움직인다. 책의 내용대로 일정한 조건을 갖추니 굉음을 내며 일그러지는 공간에 윤서가 손을 밀어 넣으니 사라져버린 윤서. 다음으로 아연까지 손을 밀어 넣어 이계에서 종적을 감췄으나 윤과 우주에겐 반응을 하지 않는다. 심각해진 표정의 둘. 이게 웬 소란이냐며 그녀 답지 않게 소리를 지르며 들어온 지연이 엉망이 된 방 안에 경악하다 망연자실한 표정의 둘을 보고 사태를 어렵지 않게 파악한다. 이 건 뭐 한국에 토네이도가 휩쓸고 지나갔다고 해도 믿겠다며 부장에게 전화를 걸어 손해배상이니 어찌니 하며 찬을 협박한다.</p>	
#17	<p>기록국 부장실. 소파에 둘러앉은 지연 일행. 맞은편에 앉아있는 찬이 윤과 우주를 바라보다 한숨을 푹 내쉬고는 자신의 과거를 말해준다(개화기. 신문물이 들어오며 천주교, 악마며 천사에 관한 학문에 관심이 있었던 흥터 없는 깨끗한 얼굴의 찬이 역도로 몰려 쫓기던 도중 낭떠러지로 굴러 떨어지는 것까지 회상). 저 완 달리 현계에 육신이 있는 둘을 위해 자신이 연구했던 것을 테이블 위에 늘어놓는 찬. 밝아지는 표정과 달리 이 방법 중 하나도 성공한 것이 없으며 더 연구를 해보라며 둘을 독려하는 찬. 적극적으로 너희 둘의 기록 열람을 도와주겠다는 약속을 하며 둘을 돌려보낸다.</p>	<p>행동 선택</p>
#18	<p>기록국 사무실. 밤낮으로 돌아갈 방법에 대해 연구하는 윤과 우주. 긍정적으로 생각해보자는 윤과 달리 표정이 굉장히 어두워 보이는 우주. 새벽이 깊어 책상에 기대어 자고 있는 윤을 뒤로 하고 우주가 쪽지 한 장을 자신의 책상에 붙여둔 뒤 책 한권을 들고 기척을 죽이며 사무실을 빠져나간다.</p>	<p>행동 선택</p>
#19	<p>날이 밝고 윤이 인기척이 없는 사무실을 둘러보다 우주의 이름을 부르며 두리번거린다. 한참이 지나도 돌아오지 않는 우주에 이상히 여긴 윤이 우주의 책상을 살펴보다 쪽지를 발견하게 된다. 출근하다 거칠게 우주의 책상을 쓸어버리곤 사무실 안을 난장판으로 만들어 버릴 것 같은 윤의 행동을 한쪽 팔에 매달리다 시피 해 저지하는 지연. 어깨를 도닥이는 지연에 어떻게 이자식이 이럴 수 있냐며 허탈하게 웃던 윤이 이해를 해보려고 해도 이해가 안 되는 상황에 화만 나는 듯 머리를 헤집어대다 의자를 발로 차버리곤 사무실 밖으로 나가버린다.</p>	<p>행동 선택</p>

#20	<p>현계. 병원에서 눈을 뜬 우주. 주위의 웅성거림에 주위를 살펴보다 창밖으로 시선을 옮긴다. 생각에 잠길 때 째 타이밍 좋게 병실 문을 벌컥 열고 들어오는 윤서. 오빠는 어디에 있냐는 윤서의 말에 고개를 가로젓는다. 평평 우는 윤서를 달래주는 우주.</p>	<p>행동 선택</p>
#21	<p>사람이 얼마 없는 룸 카페. 누가 들을세라 조심조심 얘기하는 아연이 윤서. 훌쩍이며 윤이 돌아오지 못했다는 말을 하는 윤서에 벌떡 일어나는 아연. 달각거리는 컵을 잡고 차근차근 얘기를 해보라며 윤서를 달래는 연아. 카페 밖, 윤서와 헤어진 후 뭔가를 결심한 듯한 눈빛의 연아가 도서관으로 발걸음을 옮겨 무속학들을 연구한 책들을 잔뜩 꺼내 책상 앞에 펼쳐놓고 핸드폰에 내용을 옮겨가며 읽어 내려간다.</p>	<p>행동, 퀴즈 선택</p>
#22	<p>윤서와의 정보공유를 위해 모인 자리에서 우주와 얘기를 하다 이상한 점을 찾게 된 아연. 의심 가득한 눈초리로 계속 되묻는 아연의 눈을 피하는 우주. 윤서와 헤어져 우주의 뒤를 쫓던 아연이 우주의 손을 낚아채 그를 다그친다. 우물쭈물하는 모습에 확신을 얻어 도대체 무슨 짓을 저지른 거냐며 화를 내는 아연. 도망치듯 자리를 피한 우주를 여기저기 가는 곳 마다 따라다니는 아연. 공원 가로등 아래, 족다는 듯 고개를 푹 숙이곤 어렵사리 입을 뗀 우주는 그녀를 도와주기로 약속하게 된다.</p>	<p>퀴즈, 행동 선택</p>
#23	<p>기록국 사무실, 땡땡이를 치다 뭔가 한기를 느꼈다며 뒤돌아보던 윤은 뒤에서 저를 노려보는 지연의 모습에 웃음을 흘리며 자리를 피하려 한다. 일어나려 할 때 잠시 휘청이는 기분을 느껴 책상을 짚으니 피병부리지 말라며 등을 때리는 지연의 구박에 건성건성 아프다고 얘기를 하며 이상한 듯 창밖을 바라보는 윤. 한참 작업을 하다 점심이나 먹고 오자는 찬의 말에 벌떡 일어서 따라가는 지연을 뒤쫓아 일어선다. 이상하게 다시 흐릿하게 보이는 시야에 눈을 비비다 정신을 잃는다.</p>	
#24	<p>병실, 심각한 표정의 아연과 우주. 이게 실패하면 어찌냐며, 차라리 다시 이게로 다녀오는 게 어찌냐는 아연의 말에 우주가 고개를 젓는다. 위험부담이 크다는 말에 그럼 같이 왔어야지 이게 뭐냐고 우주를 퍽퍽 쳐대는 아연. 미리 준비해 온 세 번째 방법</p>	<p>행동, 이벤트 선택</p>

	<p>까지도 실패한 것 같아 보여 어깨를 늘어뜨리는 둘. 우주를 믿고 있는 윤서를 위해 분발하라며 다음 주에 또 오자는 아연의 눈에 들어온 미세한 움직임에 아연이 윤의 몸을 거칠게 흔든다. 놀란 듯, 기침을 거하게 해대는 윤의 모습에 아연이 간호사를 부르러 뛰어나간다. 이 상황은 또 뭐냐며 인상을 쓰고 우주를 바라보는 윤. 미안하다고 사과하며 변명하는 우주(현계에서도, 이계에서도 비교를 당해왔던 둘. 윤서를 좋아하게 됐지만 윤이 장난스럽게 너한테 어떻게 동생을 주냐, 하고 말했던 것 등). 우주의 얘기를 들으며 윤이 고개를 끄덕거린다.</p>	
#25	<p>(에필로그)홍대 거리, 길거리에서 공연을 하고 있는 아연과 윤서. 공연 후 코너에서 기다리던 키 큰 남자에게 달려간다. 예전보다 훨씬해진 외모로 길거리에서 시선을 잔뜩 받는 우주. 도서관에서 전공서적과 씨름하다 우주오빠랑 집에 간다는 문자를 확인한 윤이 웃음을 짓는다.</p>	

7. 원전과의 비교

논문에서 제시한 게임 시나리오는 재창작으로 인해 실제 설화와 분명 차이점이 존재한다. 우선 원전과 창작한 게임 시나리오 분석 결과를 시대, 배경, 주인공, 목표, 적, 조력자, 주제의 항목으로 비교해 보았으며 그 결과는 아래 <표 13>과 같다.

<표 13> 「지하국대적퇴치설화」와 「기담」의 비교

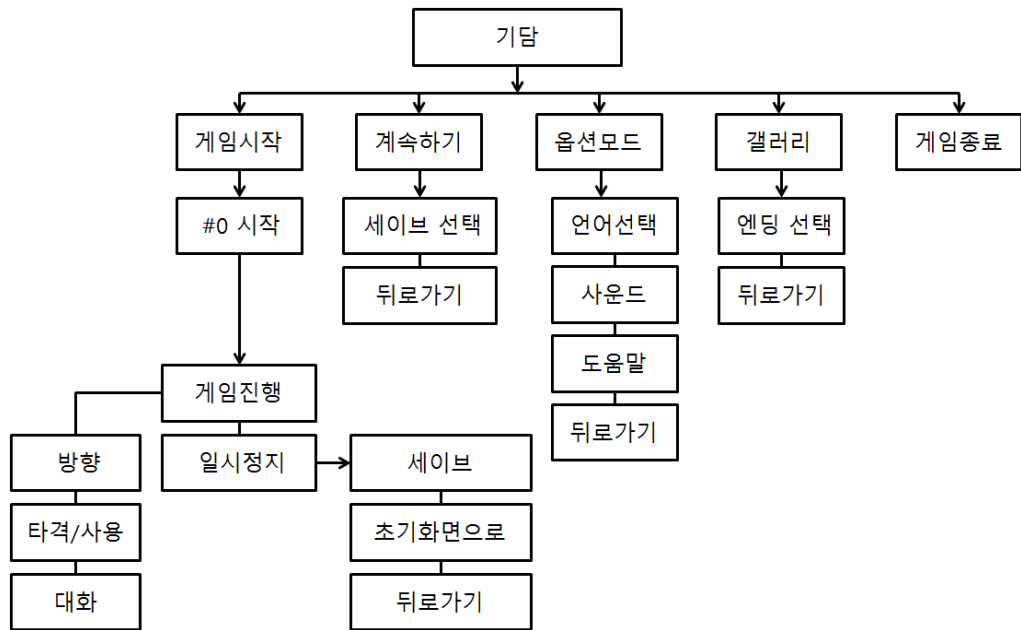
구성요소	지하국대적퇴치설화	기담
시대	옛날 옛적	현재
공간	마을, 지하국	현재, 이계
주인공	젊은이	이 윤
목표	여인의 구출	여동생의 구출
적	대적, 종자	이계, 친구
조력자	산신령	기록국 직원
주제	선악의 대립	선악의 화해

시대와 공간적 배경을 비롯하여 적이 되는 등장인물들이 많은 변형을 겪었으나 대상이 되는 존재의 구출을 중심으로 게임 시나리오가 진행되었다. 또한 배신 화소, 조력자의 역할 등 대상의 구출을 목표로 두 이야기가 비슷한 구성으로 진행된 것을 살펴 볼 수 있다. 또한 선악의 존재로 서사의 진행에 따른 변화양상 또한 살펴 볼 수 있었다.

하지만 「지하국대적퇴치설화」를 사용했으면서도 완성된 결과물은 실제 설화의 주제와 달라진 주제를 제시하였으며 창작물의 현대적 세계관과 늘어난 등장인물들과 갈등의 원인, 해결 방법 등은 원전과 다소 차이가 있음을 알 수 있었다.

8. 게임 시나리오

앞서 작성된 「기담」의 트리트먼트를 기반으로 비주얼 노벨 제작의 예시를 제시하고자 한다. 우선 분기에 따라 게임 진행에 필요한 키들과 각 분기에서 게임 엔딩을 맞게 될 때 얻을 수 있는 엔딩을 확인할 수 있는 게임의 기본적인 시스템 구성과 각 기능에 필요한 기능을 배치하면 아래 <그림 19>와 같다.



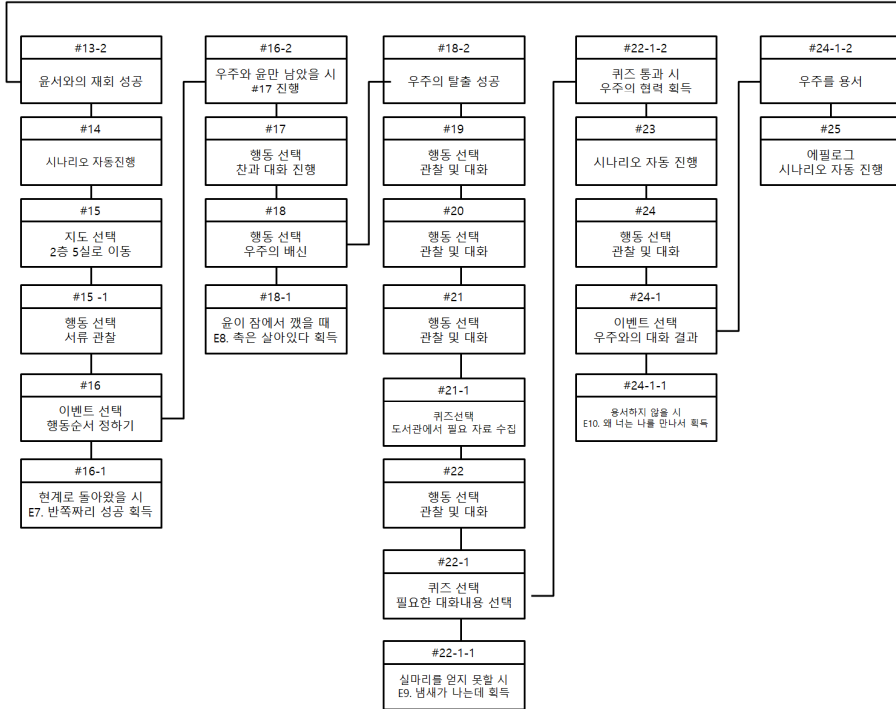
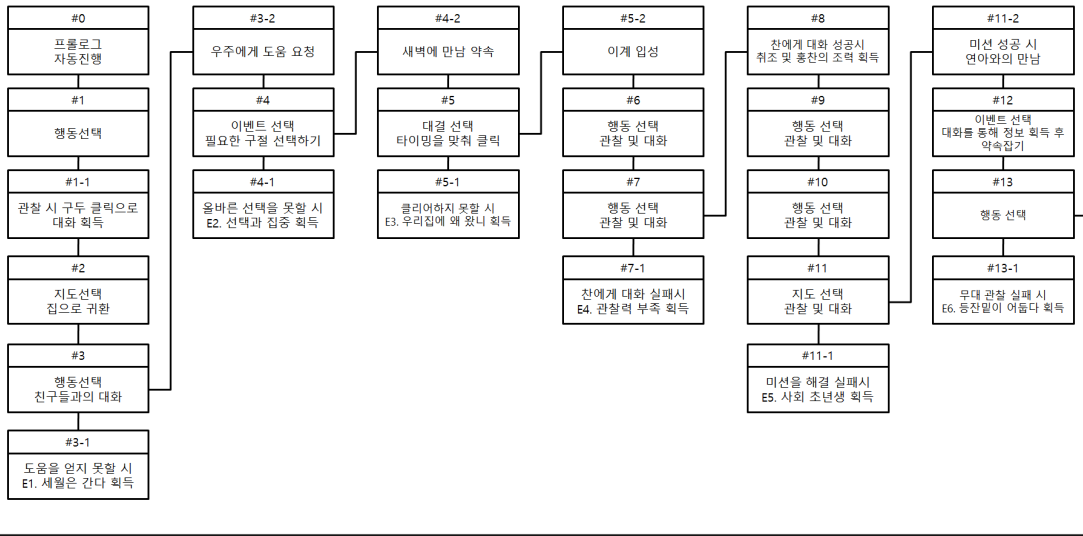
<그림 19> 기본 시스템 구성

타이틀 화면을 지나 게임 시작, 게임이 저장되어 있는 공간, 옵션 모드, 갤러리로 첫 화면이 구성되어 있으며 각 기능을 선택하면 나오는 부분은 화살표로, 기본으로 표시되는 부분은 나열으로 표시를 하였다.

기본적으로 선형 구조인 스토리에 엔딩을 수집하며 스토리 진행 외에도 게임적 요소를 추가된 모습을 살펴 볼 수 있는데, 이는 사용자가 다양한 결말로 스토리를 끝맺음으로 사용자가 게임을 플레이하면서 획득하게 되는 서사에 차이를 두게 된다.

게임을 제작할 때, 게임 시나리오의 스토리텔링의 작업물 결과가 개발팀에서 수용이 되면 진행이 된다. 따라서 앞서 트리트먼트를 작성할 때 행동, 이벤트, 지도, 대결, 퀴즈 선택에 따라 분기를 나누어 작성하였다.

게임의 분기에서는 유저의 행동과 선택에 따라 새로운 결말을 맺을 수도 있다는 점을 보여주기 위해 다음과 같이 진행 방향을 도식화한 모습은 아래와 같다.



<그림 20> 「기담」의 플로우 차트

또한 각 분기에서 화면에 표시 될 구체적 대사와 미션을 트리트먼트 5번을 이용하여 제시해보았다. 5번에서 진행되는 내용은 대결 선택으로 성공 유무에 따라 결말이 바뀌게 되며 그 내용은 <표 13>부터 <표 15>와 같다.⁷¹⁾

<표 14> 시나리오 대사 작업(1)

Scene 5-1 11시 59분 동아리 건물 1층 계단	
발생 조건	Scene 4의 완료 후 자동 발생
목표 미션	타이밍을 맞춰 계단 클릭하기
카메라 및 연출	
핸드폰의 불빛에 의지해 윤과 우주가 계단을 오르고 있다. 미니게임 시작 후 포커스는 계단을 올라가는 듯한 느낌을 주도록 위에서 아래로.	
대사	
윤 : 이걸로 정말 이게로 갈 수 있는거야? 우주: 일단 윤서를 찾는게 급하니, 할 수 있는건 해봐야지.	
(*타이밍을 맞춰 계단을 클릭한다. 일정 숫자의 계단을 오르면 Scene 5-2-1로 연결된다.)	

<표 15> 시나리오 대사 작업(2)

Scene 5-2-1 동아리 건물(이계)	
발생 조건	5-1의 미션 성공
목표 미션	자동 스토리 진행
카메라 및 연출	
핸드폰 액정의 통화권 이탈모습, 깜짝 놀라는 효과. 경악하며 건물 밖으로 빠져나오는 둘.	
대사	
윤 : 아까 통화권 이탈된 거 확인했지? 우주 : 응, 내 핸드폰도 먹통이 됐어.	
(*통화권 이탈 외에 달라진 점이 없어 계속 주위를 두리번 거리는 둘)	

71) 표 양식은 ‘김정남, 김웅남, 김정현(2013), 『게임의 운명을 결정하는 기획과 시나리오』, e비즈북스, pp.554-555’의 양식을 사용하였다.

<표 16> 시나리오 대사 작업(3)

Scene 5-2-2 동아리 건물	
발생 조건	5-1의 미션 실패
목표 미션	자동 스토리 진행
카메라 및 연출	
Mission Fail, ED ‘다음에 놀러 와’ 획득.	
대사	
윤 : 아무런 변화가 없는거 같은데...	
우주 : 이 방법은 아닌가 봐, 다른 방법을 찾아보자.	
(*화면이 암전되며 세이브 된 스토리로 갈 수 있는 메뉴 버튼 제시, 세이브 지점이 없다면 스토리 초기화)	

V. 결 론

본 논문은 「지하국대적퇴치설화」를 대상으로 해당 설화가 가지고 있는 구조와 모티브를 분석하여 게임스토리텔링을 진행하였다. 켈트 신화와 「아서왕 전설」을 재창작하여 게임 스토리텔링을 진행한 「마비노기」와 「확산성 밀리언 아서」의 게임 시나리오를 그레마스가 제시한 행위소 모형을 사용하여 등장인물과 그 역할을 분석하고 선과 악의 대립의 주제 양상을 기호사각형을 활용하여 분석한 후 변용 양상을 살펴보고 각각의 서사들을 분석하였다. 설화와 게임 시나리오 모두 선과 악의 대립 모습을 보여주며 등장인물들의 맡은 역할과 흐름 또한 크게 변하지 않는 모습을 보여주었다.

분석을 토대로 특수보편성에서 위험요소가 적은 설화인 「지하국대적퇴치설화」를 마찬가지로 그레마스의 행위소 모형과 기호사각형을 이용해 분석하여 이용할 수 있는 구조와 화소를 추출하여 게임 스토리텔링을 진행하여 설화를 기반으로 문화콘텐츠 생산방안 중 하나를 제시하였다.

본고에서는 여러 설화 중 「지하국대적퇴치설화」를 선택하여 해당 설화가 콘텐츠화에 적합한지 다양한 이본 중에서도 화소와 구조가 풍부한 원전을 선택하고 분석함으로써 설화의 스토리텔링 방향을 제시하였다. 「지하국대적퇴치설화」의 다양한 이본 가운데 배반 모티브가 등장하는 판본의 경우 배반 모티브가 존재하지 않는 경우에 비해 다양한 등장인물 양상이 존재한다. 본 논문에서 다루는 게임 스토리텔링에서도 해당 등장인물들을 스토리텔링에 녹여내려고 노력하였다.

원전 분석을 통해 도출된 구조와 화소로 게임의 플롯과 트리트먼트를 작성하여 제시하였다. 작성한 스토리는 원전 설화와의 비교를 통해 선과 악의 대립에서 화해로 주제는 달라졌지만 원전의 구조와 화소를 잃지 않고 적용되었다는 것을 확인할 수 있었다.

마지막으로, 게임 시나리오의 특성상 분석된 「마비노기」 G1 이후의 스토리들에서 이분법시 보였던 신화시대의 적용점, 아더 왕 전설이 적용된 기사단 이야기, 켈트 신화에 영향을 받아 작성되었다는 셰익스피어의 희곡들이 적용되어 제너레

이션이 진행되는 모습을 확인해야한다. 이를 바탕으로 확실한 역할과 인물 간 대립 구도를 확인할 수 있을 것으로 보인다. 「확산성 밀리언 아서」 또한 분석된 1부 이후의 스토리들에서 보였던 성배를 찾는 이야기와 후에 출시되었던 「괴리성 밀리언 아서」에서 나타나는 스토리의 진행을 확인하면 조금 더 풍부한 분석이 가능할 것으로 보인다.

또한 게임 내 기능 NPC, 아이템 등 설화에서 적용하지 못한 설정 요소가 남아 있다. 추후연구에서는 이러한 요소들까지 분석을 진행하여 다른 장르의 게임 스토리텔링을 진행하게 된다면 좀 더 다양하고 풍부한 스토리텔링이 가능할 것으로 보인다.

참 고 문 헌

《 단행본 》

- 김경식 · 최삼하 · 김정현 · 이우석 · 장희동 · 허과현 (2005), 『컴퓨터게임개론』, 글
누림
- 김성도 (2002), 『구조에서 감성으로 - 그레마스의 기호학 및 일반 의미론의 연
구』, 고려대학교출판부
- 김윤아 · 이종승 · 문현선(2015), 『신화, 영화와 만나다』, 아모르문디
- 김정남 · 김정현 (2007), 『ForFun! 게임 시나리오』, 지&선
- 김정남 · 김웅남 · 김정현 (2013), 『게임의 운명을 결정하는 기획과 시나리오』, e
비즈북스
- 김종혁 (2006), 『게임 시나리오 개론』, (주)사이버출판사
- 넥슨 (2011), 『마비노기 공식 가이드북 통합편』, (주)넥슨코리아
- 모리세 료 (2014), 『켈트 신화 사전』, 비즈앤비즈
- 박인철 (2003), 『과리학과 기호학』, 민음사
- 블라디미르 프로프, 유영대 (1987), 『민담형태론』, 새문사
- 사사키 토모히로 (2007), “기초부터 배우는 게임 시나리오”, 비즈앤비즈
- 서정오 (2011), 『옛이야기 되살리기』, 보리
- 양수련 (2002), 『시나리오 맛보기』, holism
- 이재홍 (2004), 『게임 시나리오 작법론』, 도서출판정일
- 이재홍 (2011), 『게임 스토리텔링』, 생각의 나무
- 이케가미 료타 (2014), 『도해 켈트 신화』, 에이케이커뮤니케이션즈
- 장 마르칼 (2005), 『아발론 연대기 1-8』, 북스피어
- 조동일 · 서대석 · 이혜순 · 김대행 · 박희병 · 오세영 · 조남현 (2015), 『한국문학강
의 개정판』, 길벗
- 조은하 (2008), 『전략게임보다 더 전략적인 게임 시나리오 쓰기』, 랜덤하우스
- 최예정 · 김성룡 (2005), 『스토리텔링과 내러티브』, 도서출판 글누림

한국현대소설연구회 (1995), 『현대소설론』, 평민사
한교경 (2013), 『문화원형의 스토리텔링 전략과 분석』, 북코리아

《 정기간행물 》

문화체육관광부 (2015), 『2014 콘텐츠산업 백서』

《 학술논문 》

- 강호정 (2004), 「설화 문학의 현대적 적응 양상 연구」, 인문콘텐츠, 제4호
권도경 (2012), 「<대무신왕신화>의 영웅일대기와 게임<바람의 나라>의 영웅시
스템, 그 서사적 상관성과 신화성」, 한국학연구, 제42호
김영연 (2011), 「이란의 지하국 대적 퇴치 유형 설화에 관한 연구」, 중동연구,
제29권 제3호
권혁래 (2014), 「일제강점기 설화,동화집 수록 지하국 대적퇴치담의 환상성 연구
-인물, 공간, 해결방식을 중심으로-」, 濫知論叢, 제38집
송성욱 (2005), 「문화콘텐츠 창작소재와 문화원형」, 인문콘텐츠, 제6호
신선희 (2004), 「고전 서사문학과 게임 시나리오」, 고소설연구, 제17호, 한국고소
설학회
안기수 (2013), 「영웅 스토리에 수용된 ‘요괴퇴치담’의 게임화 방안 연구」, 중앙
어문학회, 제55호
안상훈 (2012), 「러시아의 지하국대적퇴치 민담에 관한 고찰」, 슬라브학보, 제27
권, 제4호
채영숙 (2008), 「역사소설을 바탕으로 만든 게임의 구성 - 삼국지 스토리를 배경
으로 창작된 게임 -」, 동북아 문화연구, 제15집

《 학위논문 》

- 공현희 (2010), 「행위소 모형과 애니어그램으로 본 캐릭터의 역할과 성격의 상관
성 연구」, 박사학위논문, 중앙대학교
김영도 (2008), 「융합콘텐츠의 의미 생성 구조에 관한 연구 : 이항대립 개념을 중
심으로」, 박사학위 논문, 국민대학교

- 김현생 (2010), 「한국 괴물퇴치담의 연구」, 박사학위논문, 영남대학교
- 나주연 (2007). 「게임의 구비문학 활용과 그 가치」, 석사학위 논문, 건국대학교
- 이소희 (2016), 「하이퍼텍스트로서의 비주얼 노블 연구」, 석사학위논문, 한양대학교
- 최원준 (2006), 「게임 콘텐츠 개발을 위한 신화 사례 연구 - 갈등 구조와 적대역 원형을 중심으로 -」, 석사학위논문, 국민대학교
- 홍성기 (2011), 「한국고전문학의 게임 스토리텔링 - 홍길동전을 활용한 게임 스토리텔링-」, 석사학위논문, 국민대학교