



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

어드벤처게임의 서사-모티프 구조  
분석을 통한 활용방안 연구:  
『더 워킹 데드』와 『라이즈 오브  
더 톱레이더』를 중심으로

제주대학교 사회교육대학원

스토리텔링학과

정은식

2021년 6월



어드벤처게임의 서사-모티프 구조  
분석을 통한 활용방안 연구:  
『더 워킹 데드』와 『라이즈 오브  
더 톰레이더』를 중심으로

지도교수 김 한 일


정 은 식

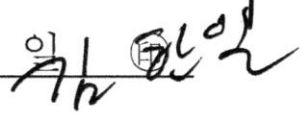
이 논문을 사회교육학 석사학위 논문으로 제출함

2021년 6월

정은식의 사회교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장            황 경 수 

위 원            김 맹 하 

위 원            김 한 일 

제주대학교 사회교육대학원

2021년 6월

A Study of Utilization Method through Structural Analysis of Narrative-Motif in Adventure Games: Focused on 『The Walking Dead』 and 『Rise of the Tomb Raider』

by Eunsick Jung

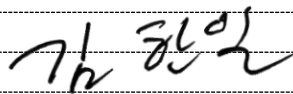
(Supervised by Professor Hanil Kim)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree of Master of Social Education [Master of Storytelling].

2021. 6.

This thesis has been examined and approved.

.....  
Thesis director, Hanil Kim, Prof. of Storytelling

.....  
  
.....

.....  
Date

Department of Storytelling  
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

# 목차

## [국문 초록]

I. 서론.....	1
1. 연구의 배경 및 목적.....	1
2. 연구의 범위와 사례.....	7
3. 연구 방법 .....	14
II. 이론적 배경.....	16
1. 모티프와 서사 구조.....	16
1) 구비전승의 모티프.....	16
2) 영웅담의 서사 구조.....	22
2. 게임 서사와 모티프.....	29
1) 상호작용과 다시 쓰기의 게임 서사.....	29
2) 모티프인 퀘스트.....	35
III. 분석의 틀 「서사-모티프 구조」 .....	40
1. 「서사-모티프 구조」의 형식.....	40
2. 어드벤처게임과 「서사-모티프 구조」 .....	48
IV. 사례 연구.....	52
1. 서사 중심의 어드벤처게임: 『더 워킹 데드』 .....	52
2. 액션 중심의 어드벤처게임: 『라이즈 오브 더 톨레이더』 .....	64
3. 분석과 비교.....	75
1) 게임 진행 방식 .....	75
2) 서사와 등장인물 .....	78

3) 사례의 「서사-모티프 구조」 .....	82
4) 서사와 모티프의 활용 방안 .....	88
V. 결론 .....	92
참고문헌 .....	96
<b>【Abstract】</b> .....	102

## 표 목차

<표 1> 블라디미르 프로프의 모티프 분류와 배열.....	1 7
<표 2> 스티스 톰슨의 모티프 분류 .....	2 0
<표 3> 캠벨의 영웅 여정.....	2 5
<표 4> 캠벨과 보글러의 영웅 여정 비교.....	2 8
<표 5> 「서사-모티프 구조」의 '에피소드 유형' .....	4 3
<표 6> 『더 워킹 데드』의 주요 장소와 사건 .....	5 2
<표 7> 『더 워킹 데드』의 주요 줄거리.....	5 8
<표 8> 『더 워킹 데드』의 '에피소드 유형' .....	6 1
<표 9> 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 주요 장소와 사건 .....	6 4
<표 10> 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 주요 줄거리.....	6 9
<표 11> 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 '에피소드 유형' .....	7 3
<표 12> 사례의 게임 진행 방식 비교.....	7 7
<표 13> 서사를 이루는 모험과 등장인물 비교.....	8 1
<표 14> 사례의 '에피소드 유형' 비교 .....	8 6
<표 15> 사례의 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프' 명세.....	9 0
<표 16> 개발이 필요한 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프'명세.....	9 1

## 그림 목차

<그림 1> 『콜로설 케이브 어드벤처』의 윈도우 버전 게임 화면.....	4
<그림 2> 『더 워킹 데드』의 게임 화면 .....	10
<그림 3> 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 게임 화면.....	13
<그림 4> 서사 상태의 '살촉 구조'.....	33
<그림 5> 다양한 가능성의 '살촉 구조' .....	34
<그림 6> 「서사-모티프 구조」의 '4 가지 결말 패턴'.....	45
<그림 7> 프라이의 플롯 유형과 「서사-모티프 구조」의 결말 패턴 .....	47
<그림 8> 「서사-모티프 구조」의 구성.....	48
<그림 9> 어드벤처게임과 「서사-모티프 구조」 .....	51
<그림 10> 『더 워킹 데드』의 「기호 사각형」 .....	56
<그림 11> 『더 워킹 데드』의 「행위소 모형」 .....	57
<그림 12> 『더 워킹 데드』의 모티프 .....	59
<그림 13> 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 「기호 사각형」 .....	67
<그림 14> 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 「행위소 모형」 .....	68
<그림 15> 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 모티프.....	70
<그림 16> 어드벤처게임의 서사 형태와 모티프 구성 .....	82
<그림 17> 『더 워킹 데드』의 서사 형태와 모티프 구성 .....	83
<그림 18> 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 서사 형태와 모티프 구성.....	84



【국문초록】

어드벤처게임의 서사-모티프 구조 분석을 통한 활용  
방안 연구: 『더 워킹 데드』와 『라이즈 오브 더  
툼레이더』를 중심으로

정은식

제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과

지도교수 김한일

사용자 참여로 완성되는 게임 서사는 정서적 즐거움을 통해 사용자를 게임의 세계로 인도한다. 따라서 흥미감과 몰입감을 주는 게임 서사는 게임의 성공에 큰 영향을 미친다. 모든 게임에서 서사가 중요하지만 어드벤처게임 장르의 서사 자체를 플레이하는 게임으로, 서사가 무엇보다 중요하다. 서사는 극적인 사건과 플롯으로 이뤄진다. 극적인 사건은 서사의 중핵이 되는 가장 작은 이야기 요소인 모티프이며 플롯은 사건의 짜임과 연결이다. 본 연구는 어드벤처게임의 서사와 모티프를 고찰해 특징을 확인하고 보다 다양한 서사 경험과 적극적인 사용자 참여를 위한 활용 방안을 탐색하는 것이다. 어드벤처게임에서 일어나는 사용자 참여는 크게 서사 중심과 액션 중심으로 각각의 서사와 모티프를 고찰하였다.

서로 다른 특성을 가지는 게임 서사와 모티프를 분석하고 비교하기 위해서는 객관적인 기준이 필요하다. 본 논문에서는 한국콘텐츠진흥원의 '영화 및 애니메이션

션 스토리텔링 지원 도구 개발 사업<sup>1)</sup>에서 연구 개발된 「서사-모티프 구조」를 사용하였다. 「서사-모티프 구조」는 모티프와 플롯을 망라한 계층화된 서사 창작 모델로 이야기가 시작되는 상황과 사건의 모티프인 ‘세팅 모티프’와 전개 양상의 모티프인 ‘드라이빙 모티프’, 구체적인 내용을 만들어 내는 ‘에피소드 유형’, 그리고 ‘4 가지 결말의 패턴’으로 구성되어 있다. 이 요소들은 종합적으로 연결되어 ‘영웅 여정’의 플롯을 가지는 완결된 서사를 완성한다.

본 연구에서는 우선 영화에 기반한 「서사-모티프 구조」의 효용성을 확인하였다. 어드벤처게임의 서사 경험은 상호작용과 다시 쓰기로 일어난다. 상호작용은 행위를 통해 변화를 주는 것이고 다시 쓰기는 선택과 탐색을 통해 이야기 요소를 조합하는 것이다. 상호작용과 다시 쓰기의 매개는 퀘스트로 게임에서 모티프로 기능한다. 퀘스트의 이야기적 의미는 사용자가 시시각각 만들어내는 장면으로 만들어지고 퀘스트는 서로 연결되어 서사 경험을 완성한다. 이 일련의 과정은 「서사-모티프 구조」의 모티프 조합 방식 및 플롯 연결 구조와 일맥 상통한 과정으로 게임의 영화적인 서사와 경험을 만들어 낸다.

서사 중심의 사례로 『더 워킹 데드』를, 액션 중심의 사례로 『라이즈 오브 더 톨레이더』를 선정하였다. 『더 워킹 데드』는 사용자가 이야기 요소에 직접 개입해야 하는 다시 쓰기 중심의 사용자 참여 방식을 가지고 있고, 『라이즈 오브 더 톨레이더』는 상호작용 중심의 사용자 참여로 정해진 서사를 풀어나가는 방식을 가지고 있다. 따라서 『더 워킹 데드』가 다양한 변화를 경험하는 서사가 되는 반면 『라이즈 오브 더 톨레이더』는 하나의 서사에 집중된 경험을 하는 특징을 보인다. 그리고 모두 결말의 패턴 중 비극의 결말을 사용해 카타르시스를 강조하고 있다.

「서사-모티프 구조」의 모티프와 에피소드 명세를 통해 이 양상을 살펴보면

---

<sup>1)</sup> 이화여자대학교, 「영화 및 애니메이션 스토리텔링 지원도구 개발사업 결과 보고서」, 한국컨텐츠진흥원, 2013

'세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프'의 조합이 반복되는 것을 알 수 있다. 단계별 서사의 모티프 조합은 전체 서사의 모티프를 만들어내는 재료가 되어 이야기 속에 이야기가 들어 있는 어드벤처게임 고유의 서사 형태를 만들게 된다.

『더 워킹 데드』의 단계별 서사는 다채로운 '세팅 모티프'가 만들어 내는 복합적인 사건과 갈등으로 채워져 있고, 전체 서사는 일관된 '드라이빙 모티프'로 목적에 대한 여정과 시련을 그리고 있다. 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 단계별 서사는 주인공을 어려움에 처하게 하고 투쟁하게 만드는 '세팅 모티프'를 중심으로 하고 있고 전체 서사는 동료와 안타고니스트가 만들어내는 극적인 변화가 있는 '드라이빙 모티프'를 사용하고 있다. 이와 같은 특징은 사용자 참여 방식에 적합한 창작의 결과로 볼 수 있지만 편향되고 반복적인 모티프의 사용으로 서사의 불균형을 초래하고 있다.

다양한 서사 경험과 적극적인 사용자 참여를 위해서는 이런 불균형을 해소하고 정서적 즐거움을 확대하기 위한 모티프의 개발이 필요하다. 이를 위한 서사와 모티프의 활용 방안을 「서사-모티프 구조」로 탐색해 보면 전체 서사는 '영웅 여정'을 따르는 것이 타당하다. '영웅 여정'은 다양한 서사물이 오랫동안 사용한 선형적 플롯의 원형으로 어드벤처게임의 모험에 적합한 인물 구성과 이야기 단계를 만들어 내는데 효과적인 구조가 된다. 그리고 '영웅 여정'의 각 단계의 내용이 되는 '에피소드 유형'은 퀘스트 설계의 지침으로 활용할 수 있다. 모티프에 대해서는 「서사-모티프 구조」의 명세를 고찰해 어드벤처게임의 모험 서사에 충분히 활용될 수 있는 모티프를 선별해 이야기 요소로 개발하기 위한 노력을 기울여 차별화된 서사 경험을 만들어낼 수 있어야 할 것이다.

본 연구는 「서사-모티프 구조」를 통해 어드벤처게임의 서사와 모티프에 대한 이해를 높이고 분석 모델로써 「서사-모티프 구조」의 효용성을 확인했다는 것에 의의가 있다. 또한 연구를 통해 어드벤처게임 서사의 형태적 특성 및 플롯과 모티프의 구조를 확인할 수 있었으며 개발이 필요한 모티프의 명세를 「서사-모

티프 구조」에서 추출해 정리할 수 있었다. 이러한 연구 결과가 게임 서사의 비교 연구와 성공적인 게임 서사를 창작하는데 도움이 될 수 있을 것이다. 하지만 충분한 사례를 다루지 못하고 다른 장르의 참고 사례를 함께 연구하지 못한 것이 연구의 부족한 부분으로 앞으로 다양한 사례와 다른 장르와의 비교 연구가 이뤄지길 기대해본다.

# I. 서론

## 1. 연구의 배경 및 목적

게임이 성공하기 위해서는 사용자의 적극적인 참여가 필수적이기 때문에, 개발사는 게임 서사의 흥미감과 몰입감을 더욱 중요하게 다룬다. 다른 매체와 달리 게임의 서사는 사용자가 직접 참여해 함께 만들어 가는 것이므로 서사가 게임 성공에 미치는 영향은 매우 크다.

이처럼 중요한 서사를 잘 이해하기 위해선 서사와 서사의 본질을 함께 살펴보는 것이 필요하다. 서사는 다양한 이야기 요소가 결합된 완결된 이야기로 가장 작은 이야기 요소인 모티프(motif)가<sup>2)</sup> 서사의 본질이 된다. 모티프는 특이하고 인상적인 이야기 요소로 서사에 흥미감과 몰입감 같은 다양한 정서적 반응을 불러 일으키는 기본 축이 됨과<sup>3)</sup> 동시에 서사의 "실체적 중핵"<sup>4)</sup>에 해당한다.

그렇기 때문에 모티프와 함께 게임 서사를 탐구하는 것은 서사를 본질에서부터 알아가기 위한 하나의 방법으로 게임 서사의 이해를 높이고 더 좋은 게임 서사를 창작하는데 도움을 줄 수 있을 것이다.

서사가 중요한 위치를 가지는 대표적인 게임으로는 역할수행게임인 RPG(Role Playing Game)가 있다. 사용자는 게임 서사 속 주인공이 되어 문제 해결에 필요한 다양한 역할(role)을 수행(play)하면서 다채로운 서사가 만들어지는 경험을 하게 된다. RPG는 네트워크 기술의 발전에 따라 다중접속 역할수행 게임인 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game)로 변

---

<sup>2)</sup> 김민규·박정식(2018), 「이야기 최소 단위로서 모티프의 이야기 개발 활용 연구」, 『글로벌문화콘텐츠』, 제 33 호, p. 25.

<sup>3)</sup> 신동훈, 『스토리텔링 원론』, 아카넷, 2019, p. 119.

<sup>4)</sup> 신동훈(2019), 앞의 책, p. 157.

모하여 게임의 주된 장르로 자리 잡았고<sup>5)</sup> 여러 사용자가 함께 참여하면서 서사가 더욱 강화되었다.

따라서 게임 서사와 모티프에 대한 연구도 게임의 주된 장르이면서 서사와 관련된 다양한 요소가 있고, 사용자 참여가 활발하게 일어나는 MMORPG 가 중심이 되어 왔다.

게임 서사에 대한 주요 연구를 살펴보면 전경란(2004), 이재홍(2008), 송미선(2009), 길태숙(2011)은 사용자 참여로 일어나는 상호작용과 게임 서사의 관계에 대해 연구하였고, 전경란(2003), 한혜원·정다희(2009), 하상희·김종덕(2011)은 게임의 서사 경험에 대해, 한혜원·조성희(2009), 채영숙(2012), 이재홍(2016)은 게임 서사와 퀘스트에 대해, 송미선(2008), 한혜원·손형전(2009)은 각각 게임 서사의 법칙(rule)과 NPC(Non-Player Character)<sup>6)</sup>의 서사 기능에 대해 연구하였다. 한혜원(2009)은 게임 서사의 다변수적 특징에 대해 연구하면서 게임 서사가 가지고 있는 여러 상호작용 요소를 종합적으로 탐색하였다.

모티프에 대해선 이진·장정운(2008)의 캐릭터의 성장 모티프에 대한 연구와 김용재(2011)의 블라디미르 프로프(Vladimir Propp)의 모티프 유형 분류와 게임 서사의 상관 관계 연구, 이진(2014)의 여신 모티프, 류철균·박은경(2016)의 펜제로소 모티프의 활용 양상 연구, 오현화(2016)의 괴물 모티프의 서사적 기능에 대한 연구 등이 있다.

이런 연구를 통해 MMORPG 의 게임 서사가 가지고 있는 사용자 참여의 특징과 사용자 경험에 대해 살펴보고 주요하게 활용되는 모티프를 확인할 수 있었

---

<sup>5)</sup> 한국콘텐츠진흥원에서 발간한 『2019 대한민국게임백서』의 '주 이용 장르 조사'에 따르면 RPG/MMORPG 가 PC 24.4%로 1 위, 모바일 15.7%로 2 위, 콘솔 24.3%로 1 위를 차지하고 있고 일평균 이용자는 284 만명으로 2 위, 매출 점유율에서는 67.2%로 1 위를 차지하고 있다.

<sup>6)</sup> 게임에서 사용자가 플레이 할 수 없는 캐릭터로 게임 시스템으로 존재하며 보통 정보를 제공하고 사건의 해결을 의뢰하거나 거래, 전투의 대상이 되는 요소다.

다.

RPG 나 MMORPG 외에도 서사와 사용자 참여가 중요한 게임으로는 어드벤처게임(Adventure Game)이 있다. 어드벤처게임은 주어진 문제를 풀어나가는 주인공이 되어 서사를 엮어 나가는 것이 특징인 게임<sup>7)</sup> 으로 사용자는 단서를 통해 문제의 해답을 찾아 가는 것으로 서사에 참여한다.

하지만 어드벤처게임은 개발사에서 미리 만들어 놓은 정해진 서사 안에서 문제를 풀어 가기 때문에 RPG 와 같은 다양한 역할이나 상호작용 요소를 만들어 내지 못하는 장르적 한계를 가지고 있다.<sup>8)</sup> 또한 RPG 가 MMORPG 로 변화를 꾀하며 서사가 강화된데 반해 어드벤처게임은 여러 사용자가 함께 문제를 풀어나가기 어렵고 다른 사용자가 풀어낸 문제를 다시 푸는 것으로는 흥미를 끌 수 없어 온라인 게임으로 개발되는 것과 같은 변화를 가져오지 못했고 쇠퇴기를 겪기도 했다.<sup>9)</sup> 이러한 MMORPG 중심의 게임 환경과 장르적 요인으로 서사가 중요한 어드벤처게임에 대한 서사 연구자들의 학문적 관심과 연구는 상대적으로 부족한 편이다.

어드벤처게임은 서사의 중요성만 놓고 본다면 가장 스토리 의존도가 높은 게임 장르가 된다.<sup>10)</sup> 서사와 장르의 관계에 대해 연구한 박태순(2006)은 상호작용성과 참여로 만들어 지는 서사, 게임 자체가 가진 서사를 보았을 때 RPG 보다 어드벤처게임이 서사의 중요도가 더 높다고 결론 내리기도 하였다.<sup>11)</sup>

어드벤처게임에서 서사의 중요성은 어드벤처게임의 기원을 통해서도 알 수 있다. 최초의 어드벤처게임은 1976년 개발된 『콜로설 케이브 어드벤처(Colos-

---

<sup>7)</sup> 아카오 고우이치(Akao Koichi), 히라바야시 히사가즈(Hirabayashi Hisakazu), 에이케이 편집부 옮김, 『게임대학』, AK 출판사, 1996, p. 207.

<sup>8)</sup> 아카오 고우이치, 히라바야시 히사가즈(1996), 앞의 책, pp. 214-215.

<sup>9)</sup> Mateas, M., & Stern, A. (2006), 「Interaction and narrative」, 『The game design reader: A rules of play anthology』, MIT Press, p. 643.

<sup>10)</sup> 이인화, 한혜원, 『게임사전』, 해냄출판사, 2016, p. 458.

<sup>11)</sup> 박태순(2006), 「컴퓨터게임의 서사와 장르의 상관관계에 관한 고찰」, 『한국게임학회』, 제 6권, 제 2호, p. 30.

sal Cave Adventure)』로 지금의 게임과는 달리 줄거리와 상황 묘사, 주인공의 행위 등, 게임 속에서 이뤄지는 모든 활동이 텍스트로 표현되었다. 그렇기 때문에 텍스트 어드벤처게임(Text Adventure Game)이라 부르기도 하였으며<sup>12)</sup> 소설을 읽는 것과 같이 경험을 주는 게임이었다.<sup>13)</sup> 『콜로설 케이브 어드벤처』는 서사가 게임의 전부라 할 만큼 중요했고 이것이 장르적 특성이 되어 어드벤처게임은 서사가 중심을 이루는 장르로 자리 잡게 되었다. '어드벤처(Adventure)'라는 장르 이름 또한 『콜로설 케이브 어드벤처』의 '어드벤처(Adventure)'에서 유래되었다.<sup>14)</sup>

```
low wide passage with cobbles becomes plugged with mud and debris here, but
an awkward canyon leads upward and west. A note on the wall says:
    Magic Word "XYZZY"
>w
You are in an awkward sloping east/west canyon.
>w
You are in a splendid chamber thirty feet high. The walls are frozen rivers
of orange stone. An awkward canyon and a good passage exit from east and
west sides of the chamber.
>w
At your feet is a small pit breathing traces of white mist. An east passage
ends here except for a small crack leading on.
Rough stone steps lead down the pit.
>d
You are at one end of a vast hall stretching forward out of sight to the
west. There are openings to either side. Nearby, a wide stone staircase
leads downward. The hall is filled with wisps of white mist swaying to and
fro almost as if alive. A cold wind blows up the staircase. There is a
passage at the top of a dome behind you.
Rough stone steps lead up the dome.
>d
>d
You are in the hall of the mountain king, with passages off in all
directions.
A huge green fierce snake bars the way!
>
```

<그림 1> 『콜로설 케이브 어드벤처』의 윈도우 버전 게임 화면<sup>15)</sup>

이처럼 서사가 중요한 어드벤처게임은 최근 발전된 오디오와 그래픽 기술을

<sup>12)</sup> 이인화, 한혜원 (2016), 앞의 책, pp. 458-459.

<sup>13)</sup> 이상우, 『게임, 게이머, 플레이』, 자음과 모음, 2014, p. 86.

<sup>14)</sup> Jason Rutter, Jo Bryce, 『Understanding Digital Games』, SAGE Publications Ltd., 2006, p. 22.

<sup>15)</sup> 마이크로소프트 스토어(Microsoft Store)에서 판매 중인 『콜로설 케이브 어드벤처』 게임 소개에 첨부된 게임 화면이다.



이용한 인터랙티브 오디오 게임(Interactive Audio Game)이나 액션 어드벤처게임(Action Adventure Game)으로 만들어지면서 다시 주목받게 되었다.

인터랙티브 오디오 게임은 인공지능 스피커를 통해 대화하듯 진행되는 게임으로 텍스트 어드벤처게임 수준의 정교한 서사 표현이 가능한 것으로 평가받고 있다.<sup>16)</sup> 향후 인공지능 스피커의 보급 확대와 맞물려 어드벤처게임의 새로운 장르로 자리 잡아갈 것으로 기대된다.

액션 어드벤처게임은 발전된 그래픽기술을 바탕으로 캐릭터의 역동적인 활극(action)을 영화적 기법으로 표현하고 연출하는 어드벤처게임이다. 캐릭터는 뛰어오르고, 매달리고, 기어오르는 곡예와 같은 움직임으로 적과 싸우고 비밀 통로를 발견해 손이 닿지 않는 곳의 퍼즐 장치를 작동시켜 문제를 풀어가게 된다.

액션 어드벤처게임은 이런 활극과 문제 해결 과정을 영화 장면 같이 구성하고 그에 맞는 서사와 게임 진행 방식을 사용함으로써 액션 영화를 보는 것과 같은 재미를 만들어 주어 최근 좋은 성과를 내고 있다.<sup>17)</sup> 액션 어드벤처게임의 성공으로 영화를 보는 것과 같은 구성은 어드벤처게임의 일반적인 특징이 되었다.

이렇듯 어드벤처게임은 기술의 발전으로 다양한 가능성을 가진 주목받는 장르로 변모하고 있으며 향후 많은 창작이 이뤄질 것으로 예상된다. 따라서 서사가 가장 중요한 어드벤처게임에 대한 학문적 관심과 노력이 필요한 시점이라 할 수 있다. 모티프와 함께 어드벤처게임의 서사를 고찰하는 것은 어드벤처게임이 가지고 있는 서사의 본질을 살펴보는 것으로 어드벤처게임의 서사와 모티프의 특징을 확인하고 종합적인 게임 서사의 이해를 넓혀 나갈 수 있을 것이다.

---

<sup>16)</sup> 한국콘텐츠진흥원, 『글로벌게임산업트렌드(2020년 3+4월호)』, 한국콘텐츠진흥원, 2020, pp. 45-54.

<sup>17)</sup> 2003년부터 시작된 북미 게임 시상식인 TGA(The Game Awards)에서 액션 어드벤처게임인 『언차티드 4: 해적왕과 최후의 보물』과 『젤다의 전설: 브레스 오브 더 와일드』, 『갓 오브 워』, 『세키로: 쉐도우 다이 트와이스』, 『라스트 오브 어스 파트 II』가 각각 2016년, 2017년, 2018년, 2019년, 2020년 '올해의 게임상'을 수상하였다.

본 논문은 이를 위해 어드벤처게임의 큰 부류를 이루는 서사 중심의 어드벤처게임과<sup>18)</sup> 액션 중심의 어드벤처 게임을 선정해 게임 서사와 모티프의 활용 양상을 분석하고 비교하고자 한다.

게임 서사는 그레마스(A. J Greimas)의 「기호 사각형」과 「행위소 모형」을 사용해 전체 서사와 의미를 파악하고 등장인물과 서사의 관계를 확인한다. 구체적인 서사 구조와 모티프의 분석에는 한국콘텐츠진흥원의 '영화 및 애니메이션 스토리텔링 지원 도구 개발 사업'에서 연구 개발된 「서사-모티프 구조」를 사용한다.

「서사-모티프 구조」는 영화와 애니메이션 중 상업적 성공과 작품성을 인정받는 아이코닉 필름(iconic film) 1000여 편을 분석해 모티프를 추출하고 모티프와 플롯의 연결 관계를 고찰해 계층화 한 서사 모델로<sup>19)</sup> 서사 창작과 분석에 범용적으로 활용되고 있다. 영화에 기반을 두고 있는 모델이지만 영화적 경험으로 주목받게 된 최근의 어드벤처게임 분석에도 유용할 것으로 기대된다.

어드벤처게임과 영화의 관계에 대해 김진곤(2009)은 기술 발전이 게임에서 현실성을 재현하고 영화의 형식을 가진다고 하였고 이동은(2007)은 어드벤처게임과 영화는 경쟁, 퍼즐, 몰입, 비주얼 이미지의 공통된 스토리텔링 융합 소요가 있다고 정리하였다. 윤태진·나보라(2005)는 영화와 게임의 인물과 사용자의 관계를 살펴 주체와 호명의 특성을 공유한다고 하였으며 Octavianus Frans·Jonnata Witabora(2016)는 게임과 영화의 공통분모인 캐릭터, 서사, 미장센, 기술과 장면의 요소를 정리하였다. 이런 연구를 통해 게임과 영화의 공통된 요소와 경험에 대해서 확인할 수 있다.

따라서 본 연구에서는 「기호 사각형」과 「행위소 모형」을 사용하 사례가 되는 어드벤처게임의 서사와 인물을 개관한 후 「서사-모티프 구조」를 사용해 서

---

<sup>18)</sup> 서사 중심의 어드벤처게임은 사용자 참여가 읽고 보는 것이 중심이 되는 형태이다.

<sup>19)</sup> 이화여자대학교(2013), 앞의 책, p. 20.

사 구조를 이루는 플롯과 모티프의 양상을 구체적으로 살펴본다. 이를 통해 서사와 액션의 특징에 따른 서사 구조를 비교하고 사용된 플롯과 모티프를 고찰해 적극적인 사용자 참여를 위해 필요한 서사와 모티프의 활용 방안을 제안해 보고자 한다.

## 2. 연구의 범위와 사례

본 논문은 서사 중심의 어드벤처게임과 액션 중심의 어드벤처게임을 분석하고 비교하는 것이 주된 연구 내용이 된다. 따라서 각각의 특징이 잘 드러나면서 대중의 인정과 상업적 성공이 뒷받침되는 게임(iconic game)을 선정하는 것이 중요하다.

이를 위해 두가지 기준을 마련해 선정된 게임이 대표성을 가질 수 있도록 한다. 서사는 다양한 매체로의 확장된 서사인지를 기준으로 삼는다. 다양한 매체로 확장된 서사는 하나의 매체일 때 보다 깊은 재미를 만들어내며<sup>20)</sup> 서사에 대한 대중의 관심이 컸다는 것을 알 수 있기 때문이다.

상업적인 성공은 수상 내역과 후속편 제작 여부를 기준으로 삼는다. 수상이 많을수록 주목받고 재미있었던 게임으로 평가할 수 있으며 첫번째 게임의 성공과 함께 앞으로의 성공도 기대할 수 있을 때 후속편이 만들어 지기 때문에 다수의 수상 내역과 후속편을 가진 게임은 상업적으로 성공한 게임이 된다.

먼저 서사 중심의 어드벤처게임을 대표하는 작품으로 2012년 미국 소재 텔테일 게임즈(Telltale Games)가 개발한 『더 워킹 데드(The Walking Dead)』를 선정하였다. 『더 워킹 데드』는 동명의 만화를 원작으로 하는 게임 시리즈의 첫번

---

<sup>20)</sup> 류철균, 한혜원, 『트랜스미디어 스토리텔링의 이해』, 이화여자대학교출판부, 2015, pp. 18-19.

책 작품으로 2,800 만장 판매되었으며<sup>21)</sup> 게임에 사용된 세계관과 줄거리는 장편의 TV 드라마와 다수의 소설로 만들어 질만큼 인기를 끌었다.

『더 워킹 데드』는 '올해의 게임', '베스트 어드벤처게임', '베스트 시나리오', '베스트 라이선스' 등 39 개의 상을 받았으며<sup>22)</sup> 이후 5 개의 후속편이 만들어 질 정도로 상업적으로도 성공하였다.

a) 원작 만화

로버트 커크만(Robert Kirkman), 『THE WALKING DEAD』, Image Comics, 2003-2019

b) 게임 (모두 텔테일 게임즈에서 개발)

『THE WALKING DEAD』, 2012

『THE WALKING DEAD: 400 DAYS』, 2013

『THE WALKING DEAD: SEASON TWO』, 2013

『THE WALKING DEAD: MICHONNE』, 2016

『THE WALKING DEAD: A NEW FRONTIER』, 2016

『THE WALKING DEAD: THE FINAL SEASON』, 2018

c) TV 드라마

미국의 케이블 채널인 AMC 에서 2010 년 시즌 1 을 시작으로 2019 년 시즌 10 까지 제작되었다.

d) 소설

로버트 커크만, 『The Walking Dead: Rise of the Governor』, Thomas Dunne

---

<sup>21)</sup> <https://www.techtimes.com/articles/11417/20140728/walking-dead-video-game-tell-tale-games.htm>

<sup>22)</sup> 자세한 수상 내역은 [https://walkingdead.fandom.com/wiki/The\\_Walking\\_Death\\_\(Video\\_Game\)#Awards\\_26\\_Nominations](https://walkingdead.fandom.com/wiki/The_Walking_Death_(Video_Game)#Awards_26_Nominations) 에서 확인할 수 있다.

Books, 2011

로버트 커크만, 『The Walking Dead: The Road to Woodbury』, Thomas Dunne Books, 2012

로버트 커크만, 『The Walking Dead: The Fall of the Governor: Part One』, Thomas Dunne Books, 2012

로버트 커크만, 『The Walking Dead: The Fall of the Governor: Part Two』, Thomas Dunne Books, 2014

제이 보난싱가(Jay Bonansinga), 『The Walking Dead: Descent』, Thomas Dunne Books, 2014

제이 보난싱가, 『The Walking Dead: Invasion』, Thomas Dunne Books, 2015

제이 보난싱가, 『The Walking Dead: Search and Destroy』, Thomas Dunne Books, 2016

제이 보난싱가, 『The Walking Dead: Return to Woodbury』, Thomas Dunne Books, 2017

웨슬리 추(Wesley Chu), 『Robert Kirkman's The Walking Dead: Typhoon』, Sky bound Books, 2019



<그림 2> 『더 워킹 데드』의 게임 화면<sup>23)</sup>

액션 중심의 어드벤처게임을 대표하는 작품은 2015 년 미국 크리스털 다이 나믹스(Crystal Dynamics)가 개발한 『라이즈 오브 더 톼레이더 (Rise of the Tomb Raider)』를 선정하였다. 시리즈의 13 번째 작품으로 7 백만장 판매되었으 며<sup>24)</sup> 라라 탄생 20 주년을 기념하는 상징성을 가지고 있다.

액션 어드벤처게임의 핵심은 영화처럼 보여지는 활극으로 캐릭터를 화면 중 심에 놓고 상황에 맞춰 여러 대의 카메라를 사용해 활극의 준비와 실행 과정을 영화적 장면으로 보여준다.<sup>25)</sup> 즉, 시스템에 의해 가공된 주인공의 행위가 이야기 적 경험이 되는 것으로 모든 것의 구심점이 되는 주인공의 이미지와 능력은 액 션 영화의 주인공과 같은 매우 중요한 역할을 하게 된다. 『라이즈 오브 더 톼레

<sup>23)</sup> 온라인 상점인 스팀(Steam)에서 판매 중인 『더 워킹 데드』 게임 소개에 첨부된 게임 화면 이다.

<sup>24)</sup> <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-11-27-east-meets-west-yosuke-matsuda-on-growing-square-enixs-global-empire>

<sup>25)</sup> 박찬익(2006), 「게임그래픽의 시네마틱 표현에 관한 연구」, 『조형미디어학』, 제 18 권, 제 9-2 호, p. 202.

이더』의 주인공인 ‘라라 크로프트(Lara Croft)’는 1996 년 영국의 에이도스 인터랙티브(Eidos Interactive)에서 개발한 첫번째 시리즈부터 11 개의 후속작이 만들어 질 때까지 줄곧 주인공이었다. 20 년 넘게 인기를 얻은 캐릭터로 시리즈 중 죽음을 맞이하기도 하였지만 지난 이야기가 소재가 되거나 새로운 시리즈로 가다듬어 이야기를 다시 시작하면서 주인공의 자리를 이어가고 있다. ‘라라 크로프트’와 게임을 기반으로 다수의 만화와<sup>26)</sup> 영화, 소설이 만들어 졌으며 ‘라라 크로프트’와 관련된 3 개의 기네스 세계 기록도 남아 있다.

a) 게임 시리즈

- Eidos Interactive, 『TOMB RAIDER』 , 1996
- Eidos Interactive, 『TOMB RAIDER II』 , 1997
- Core Design, 『TOMB RAIDER III』 , 1998
- Core Design, 『TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION』 , 1999
- Core Design, 『TOMB RAIDER CHRONICLES』 , 2000
- Core Design, 『TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS』 , 2003
- Crystal Dynamic, 『TOMB RAIDER: LEGEND』 , 2006
- Crystal Dynamics, 『TOMB RAIDER: ANNIVERSARY』 , 2007
- Crystal Dynamics, 『TOMB RAIDER: UNDERWORLD』 , 2008
- Crystal Dynamics, 『TOMB RAIDER』 , 2013
- Crystal Dynamics, 『RISE OF THE TOMB RAIDER』 , 2015
- Eidos-Montréal, Crystal Dynamics, 『SHADOW OF THE TOMB RAIDER』 , 2018

b) 『라이즈 오브 더 톼레이더』 수상 내역

Outstanding Achievement in Character (D.I.C.E. Award)

---

<sup>26)</sup> 만화 관련 정보는 <https://tombraidercomics.com/>에서 확인할 수 있다.

Best Female Lead Vocal Performance in a Video Game (BTVA People's Choice Voice Acting Award)

Videogame Writing (Writers Guild of America)

Lighting/Texturing (NAVGTR Awards)

Art Direction, Contemporary (NAVGTR Awards)

Animation, Artistic (NAVGTR Awards)

Game, Franchise Adventure (NAVGTR Awards)

c) 소설

마이크 레스닉(Mike Resnick), 『The Amulet of Power』, Del Rey, 2003

E. E. 나이트(E.E. Knight), 『The Lost Cult』, Del Rey, 2004

제임스 앨런 가드너(James Alan Gardner), 『The Man of Bronze』, Del Rey, 2004

댄 애브넷(Dan Abnett), 닉 빈센트(Nik Vincent), 『Tomb Raider: The Ten Thousand Immortals』, Brady Games, 2014

댄 애브넷, 『Lara Croft and the Blade of Gwynnever』, Prima Games, 2016

S. D. 페리(S. D. Perry), 『Shadow of the Tomb Raider: Path to Apocalypse』, Titan Books, 2018

d) 영화

사이먼 웨스트(Simon West), 『Lara Croft: Tomb Raider』, Paramount Pictures, 2001

얀 드봉(Jan de Bont), 『Lara Croft: Tomb Raider – The Cradle of Life』, Paramount Pictures, 2003

로아 우타우(Roar Uthaug), 『Tomb Raider』, Warner Bros. Pictures, 2018



e) 기네스 세계 기록<sup>27)</sup>

가장 많은 사람이 코스튬 플레이를 한 기록(316 명, 2018)

가장 많이 팔린 비디오게임 여주인공(44,500,000 개, 2012)

공식적인 실제 모델이 가장 많은 캐릭터(10 명, 2019)



<그림 3> 『라이즈 오브 더 톼레이더』의 게임 화면<sup>28)</sup>

이상과 같이 다양한 매체로 확장되며 새로운 서사를 만들어내고 있는 『더 위킹 데드』와 20년 넘게 '라라 크로프트'의 생명력이 이어지고 있는 『라이즈 오브 더 톼레이더』에 대해 분석하고자 한다.

---

<sup>27)</sup> 자세한 내용은 기네스 세계기록 홈페이지 <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/429866-largest-gathering-of-people-dressed-as-lara-croft> 에서 확인할 수 있다.

<sup>28)</sup> 톼레이더 연대기(Tomb Raider Chronicles) 홈페이지에 공개된 게임 화면 (<https://www.tombraiderchronicles.com/>)

### 3. 연구 방법

분석을 위해 게임의 전체 서사와 인물을 개관하고 서사의 구체적인 플롯과 모티프를 도출한다. 이를 위해 「기호 사각형」으로 대립 관계와 의미를 파악하고 「행위소 모형」으로 주요 인물들의 이야기 속 기능과 전개 양상을 확인한다. 플롯과 모티프의 분석에는 「서사-모티프 구조」를 사용한다. 분석의 결과를 종합해 서사와 모티프를 확인하고 각각의 특징을 정리해 적극적인 사용자 참여 서사를 만들기 위한 서사 구조와 모티프의 활용 방안을 탐색한다.

2 장에서는 모티프의 이론적 배경을 정리하고 게임 서사의 특징과 모티프로 기능하는 퀘스트에 대해 살펴본다. 블라디미르 프로프와 스티스 톰슨(Stith Thompson)은 구비 전승에서 반복적으로 나타나는 이야기 요소에서 화소(話素)가 되는 모티프를 추출했다. 그리고 조셉 캠벨(Joseph Campbell)과 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler) 역시 신화와 민담에서 보이는 보편적인 서사 구조를 연구하고 이를 '영웅 여정'<sup>29)</sup>으로 정리하였다. '영웅 여정'은 게임의 일반적인 줄거리와 맥락을 같이 하기 때문에<sup>30)</sup> 게임 서사의 분석과 창작에 다양하게 사용되어 왔다. 그리고 퀘스트는 디지털 매체 중 게임만이 가지고 있는 요소로 일반적으로 일정한 구조를 가진 짧은 이야기의 형태를 띠고 있으며 사용자 참여를 통해 서사를 만들어가는 모티프의 기능을 한다.

3 장에서는 「서사-모티프 구조」를 고찰해 분석의 토대를 만들고 어드벤처 게임의 분석을 위한 기준으로써 효용성을 탐색한다. 「서사-모티프 구조」는 2010년 한국콘텐츠진흥원이 진행한 '콘텐츠산업기술지원사업'의 과제인 '영화 및

---

<sup>29)</sup> 원전에는 'hero-journey'로 표기되어 있으며 일반적으로 'hero's journey'나 '영웅의 길', 또는 '영웅 여정'등으로 사용되고 있다. (원전은 Joseph Campbell(2004) 『The Hero with a Thousand Faces: Commemorative Edition』, Princeton University Press, p. 63 을 참조하였다.)

<sup>30)</sup> 이인화, 한혜원 (2016), 앞의 책, p. 482.

애니메이션 스토리텔링 지원 도구 개발 사업'의 연구 내용 중 일부로<sup>31)</sup> '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프' 그리고 '에피소드 유형'과 '4 가지 결말 패턴'으로 이뤄진 계층화된 서사 모델이다. '세팅 모티프'는 이야기를 출발시키는 모티프로 상황과 사건을 만들어 내고 '드라이빙 모티프'는 이야기를 전개시키며 '에피소드 유형'은 '영웅 여정'의 각 단계를 의미 있는 사건으로 구체화해 만든 이야기로 플롯의 내용이 된다. 「서사-모티프 구조」는 어드벤처게임의 서사 구조와 영화적 경험이 만들어지는 과정을 잘 나타내 주는 서사 모델로 다양한 어드벤처게임의 서사와 모티프를 분석하는 객관적인 기준으로 삼을 수 있을 것이다.

4 장에서는 「서사-모티프 구조」를 중심으로 사례의 서사와 모티프를 분석한다. 「서사-모티프 구조」는 플롯과 모티프를 구체적인 절차와 명세로 분석할 수 있는 틀로써 서사를 구성하는 구체적인 플롯과 모티프를 확인할 수 있다. 이를 바탕으로 어드벤처게임 서사의 양상과 특징을 탐색하고 사례의 비교 분석을 통해 보다 다양한 서사 경험과 적극적인 사용자 참여를 위한 어드벤처게임의 플롯과 모티프의 활용 방안을 제안한다.

게임 서사는 사용자의 참여로 완성되는 것으로 어드벤처게임의 서사와 모티프 활용 양상 연구는 게임 서사의 이해를 높이고 게임 장르간 비교 연구와 어드벤처게임 서사 창작에 도움이 될 것이다.

---

<sup>31)</sup> 「서사-모티프 구조」는 '영화 및 애니메이션 스토리텔링 지원 도구 개발 사업'에서 서사 구조와 모티프를 아우르는 연구 내용을 용이하게 표현하기 위해 임의로 명명한 용어이다.

## II. 이론적 배경

### 1. 모티프와 서사 구조

#### 1) 구비전승의 모티프

모티프에 대한 대표적인 연구자로는 블라디미르 프로프와 스티스 톰슨이 있다. 모두 서사의 기원이 되는 구비전승을 고찰해 서사를 이루는 기본 요소인 모티프를 정의하였다.

블라디미르 프로프는 러시아 민담<sup>32)</sup>을 연구하면서 민담을 주제나 내용에 따라 분류하는 방법이 모호하거나 모순되는 문제를 가지고 있다고 지적하였다. 구비문학인 민담은 같은 민담이라도 구전되는 지역에 따라 등장인물이나 에피소드에 차이가 있기도 하고 서로 다른 지역의 민담이 하나의 민담처럼 보이기도 하는 불명확한 경계를 가지고 있기 때문이다.

그래서 프로프는 변하지 않는 기준을 세워 명확한 분류 체계를 만들기 위해 민담의 전체를 이루고 있는 주제나 내용이 아닌 이야기의 중요한 부분, 가장 작은 서사 단위인 모티프를 통해 민담을 분류하는 것이 타당하다고 보았다.<sup>33)</sup>

민담의 구성요소에는 일정한 것(constants)과 변하는 것(variables)이 있는데 등장인물들은 변하는 것이고 등장인물들이 행동이 야기하는 이야기적 기능과 기능의 배열은 일정한 것으로, 여기서 이야기적 기능이 모티프가 된다.<sup>34)</sup> 프로프

---

<sup>32)</sup> 민담과 마법담을 혼용했으나 서론에서 정확하게 마법담(fairy tale)이라고 밝히고 있다.

<sup>33)</sup> 블라디미르 프로프(Vladimir Propp), 유영대역, 『민담형태론』, 새문사, 2007, p. 27.

<sup>34)</sup> 블라디미르 프로프(2007), 앞의 책, p. 33.

는 기능을 다음과 같이 정리한 후 100 편의 민담을 선정해 연구하였다.<sup>35)</sup>

- a) 주인공의 기능은, 그것을 어떻게 그리고 누가 수행했든 상관하지 않고, 민담 안에서 견고하게 일정한 요소로 작용한다. 그것이 기본적인 민담성분을 구성한다.
- b) 마법담에 알려진 기능의 수요는 한정되어 있다.
- c) 기능의 배열순서는 항상 동일하다.
- d) 모든 마법담은 구조에 관해서는 하나의 유형으로 이루어진다.

프로프는 연구를 통해 변하지 않는 기능에 해당하는 31 개의 모티프를 분류하고 배열을 정리하였다. 이 연구 성과는 단순히 분류의 기준을 세운 것뿐 아니라 민담에서 나타나는 모티프와 배열을 형식화한 것으로 서사의 가장 작은 구성요소를 밝히고 31 개의 모티프를 연결하는 것만으로도 온전한 서사가 될 수 있는 구조의 완결성을 정립했다는 의미가 있다.

프로프의 모티프와 배열은 서사의 분석과 비교를 위한 기준이 될 뿐 아니라 서사 창작에도 유용하게 사용되고 있다.

<표 1> 블라디미르 프로프의 모티프 분류와 배열<sup>36)</sup>

No.	모티프	정의	기호
0	주인공, 가족의 이름과 신분의 소개 <sup>37)</sup>	최초의 상황	$\alpha$
1	가족의 성원 가운데 한 사람이 부재중이다.	부재	$\beta$
2	주인공에게 금지의 말이 부과된다.	금지	$\gamma$
3	금지는 위반된다.	위반	$\delta$

<sup>35)</sup> 블라디미르 프로프(2007), 앞의 책, pp. 35-37.

<sup>36)</sup> 블라디미르 프로프(2007), 앞의 책, pp. 39-83. (주요 모티프의 하위 모티프는 생략)

<sup>37)</sup> 프로프는 31 개의 모티프에 포함시키지는 않았지만 '정의'와 '기호'를 할당해 두었다. 이는 '기능'에 해당하지는 않지만 이야기의 출발을 위한 필수 요소이기 때문이다.

No.	모티프	정의	기호
4	악한은 정찰을 시도한다.	정찰	$\epsilon$
5	악한이 그의 희생자에 대한 정보를 입수한다.	정보전달	$\zeta$
6	악한은 희생자나 그의 재산을 점유하기 위하여 그를 속이려 든다.	책략	$\eta$
7	희생자는 속임수를 당하여 무심결에 그의 적을 돕게 된다.	연루	$\theta$
8	악한이 가족 중의 한 사람에게 해를 끼치거나 상처를 입힌다.	가해	A
9	불운이나 결여가 알려지게 된다; 주인공에게 요청이나 명령이 주어지게 된다; 그는 가도록 허락되거나 급히 보내진다.	중재, 연결된 사건	B
10	탐색자는 대항행동에 동의하거나 그것을 결정한다.	대항행동 개시	C
11	주인공이 집을 떠난다.	출발	$\uparrow$
12	주인공은 시험되고, 심문받고, 공격받는데, 그로 인해서 주인공에게 작용물이나 조수를 얻는 방법을 준비시킨다.	증여자의 첫 기능	D
13	주인공이 미래의 증여자의 행동에 반응한다.	주인공의 반응	E
14	주인공이 주술적 작용물을 사용할 수 있게 된다.	주술적 작용물의 준비나 수령	F
15	주인공은 탐색의 대상이 있는 곳으로 옮겨지거나 인도된다.	두 왕국 사이로의 공간 이동이나 안내	G
16	주인공과 악한이 직접 싸운다.	투쟁	H
17	주인공은 표식을 받는다.	표식	J
18	악한이 퇴치된다	승리	I
19	최초의 불행이나 결여가 해소된다.	(없음)	K
20	주인공이 귀환한다.	귀환	$\downarrow$
21	주인공이 추적당한다.	추적	Pr
22	주인공이 추적으로부터 구출된다.	구조	Rs
23	주인공이 아무도 모르게 집이나 다른 나라에 도	몰래 도착	$\circ$

No.	모티프	정의	기호
	착한다.		
24	가짜 주인공이 근거 없는 요구를 한다.	근거 없는 요구	L
25	주인공에게 어려운 과제가 제안된다.	어려운 과제	M
26	과제가 해결된다.	해결	N
27	주인공이 인지된다	인지	Q
28	가짜 주인공 혹은 악한의 정체가 폭로된다.	폭로	Ex
29	주인공에게 새로운 모습이 주어진다.	변신	T
30	악한이 처벌된다.	처벌	U
31	주인공은 결혼하고 왕좌에 오른다.	결혼	W

이와 함께 세계 각지의 설화를 연구한 스티스 톰슨은 프로프와 달리 화소가 아닌 설화가 가지는 공통적인 이야기 형태를 통해 모티프를 분류하였다. 톰슨도 모티프를 설화의 가장 작은 요소로 보았으며 모티프 분류를 위한 기준으로는 플롯에서 보여지는 등장인물과 사건의 배경, 그리고 단일한 사건을 사용했다.<sup>38)</sup> 이는 이야기의 3 요소를 통해 이야기의 패턴을 추출한 것으로 모티프가 하나의 소재에 맞춰 연쇄를 이루고 있는 것으로 볼 수 있다.

연구를 통해 설화의 기원을 설명할 수 있을 것이라 생각했던 톰슨은<sup>39)</sup> 24 개의 모티프를 추출하였다. 톰슨의 모티프 유형 분류도 일부 한계를 가지고 있지만 설화에서 흥미롭게 다뤄지고 있는 특별한 이야기 소재를 분류해 냄으로써 서사를 이해하고 창작하는데 중요한 기초를 제공하고 있다.

<sup>38)</sup> 스티스 톰슨(Stith Thompson), 윤승준 역, 『설화학원론』, 계명문화사, 1992, p. 508.

<sup>39)</sup> 스티스 톰슨(1992), 앞의 책, p. 469.

<표 2> 스티스 톰슨의 모티프 분류<sup>40)</sup>

카테고리	모티프	내 용
A	천지 창조	세계의 본질과 창조의 기원
B	동물담(動物談)	동물들이 등장하는 설화
C	금기	금기, 금기의 파괴, 강요된 의무 같은 모든 금기
D	마법	변신, 마술 제거, 마법의 물건과 사용, 마력과 현시
E	죽은 자	사자관념(死者觀念), 즉 소생, 윤회, 환생 등과 함께 영혼의 성격에 관한 관념
F	신비한 일	이계(異界)로의 여행, 정령, 악마, 요정, 해저의 땅과 같은 이상한 장소, 신비한 사람과 사건
G	두려운 존재	도깨비, 마녀와 같은 존재
H	난제(難題)	신분 확인, 수수께끼, 지혜의 시험, 탐색, 무용(武勇)의 시험 및 기타 난제
I	숫자 1 과 혼동을 이유로 사용하지 않음	
J	지혜, 기지, 우둔	정신적인 문제를 동인으로 하는 설화
K	인물의 행동	사기, 도둑, 불한당, 속임수, 체포와 탈출, 유혹, 간음, 변장, 환각 등
L	운명의 반전	형편없던 아이가 나중에 성공하거나 처음에는 몹시 거만 하였던 사람이 나중에 초라해짐
M	정해진 운명	물릴 수 없는 판결, 계약, 약속, 맹세와 같은 것들
N	행운	도박, 행운의 여신이 주는 좋은 선물과 나쁜 선물
O	숫자 0 과 혼동을 이유로 사용하지 않음	
P	사회 체계	왕과 왕자, 사회 질서, 사회 계급과 직업, 법률, 군대
Q	보상과 처벌	(내용 없음)
R	포로와 도망자	(내용 없음)
S	잔악성	(내용 없음)
T	성(性)	구애, 결혼, 결혼생활, 아이의 탄생 및 이성간의 관계

<sup>40)</sup> 스티스 톰슨(1992), 앞의 책, pp. 518-519.



카테고리	모티프	내 용
U	교훈	(내용 없음)
V	종교, 숭배	종교의 차이, 숭배 대상
W	인물의 특성	(내용 없음)
X	웃음	(내용 없음)
Y	숫자 7 과 혼동을 이유로 사용하지 않음	
Z	기타	별도의 카테고리를 가지지 못하는 여러 개의 작은 분류 항목들

프로프와 톰슨의 연구에서 나타나는 가장 큰 차이는 모티프와 구조의 관계로 프로프는 모티프와 모티프의 배열을 "31 개의 기능들의 연쇄로 이루어진 통합 관계(relation syntagmatique)"<sup>41)</sup>로 보고 이를 통해 하나의 서사 구조를 정리한 반면 톰슨은 서사 구조에서 반복되는 이야기 형태를 분류해 모티프로 정리하였다. 구비전승을 이루는 모티프들은 오랜 시간 잊히지 않고 전해 내려온 특별하며 의미를 가진 것들로<sup>42)</sup> 프로프와 톰슨의 연구 성과는 모티프의 유래와 정의를 이해할 수 있게 해주는 것은 물론 서사와 모티프의 관계를 살필 수 있는 토대를 제공해 준다.

모티프와 함께 서사를 분석하는 것은 서사를 이루는 구체적인 이야기 성분과 연결 형태를 객관적으로 살피는 것으로 서사의 형태적 특징과 의미를 고찰하는 것뿐 아니라 다양한 서사의 비교와 창작의 근간이 되는 중요한 역할을 하게 된다.

<sup>41)</sup> 김치수 외, 『현대기호학의 발전』, 서울대학교출판부, 1998, p. 181.

<sup>42)</sup> 신동훈(2019), 앞의 책, p. 122.

## 2) 영웅담의 서사 구조

화소가 되는 모티프는 그 존재만으로는 서사가 될 수 없다. 일정한 구조로 연결이 되어야 온전한 서사가 되는데 조셉 캠벨은 신화와 민담에 등장하는 영웅담에서 반복적으로 나타나는 서사 구조를 고찰하고 '영웅 여정'으로 이름 지어진 서사 구조로 정리하였다.

캠벨은 정신분석학을 빌어 신화에서 완성된 인간으로 거듭나는 존재와 그 이야기를 고찰하였는데 신화의 영웅은 승리를 통해 과거의 비정상을 정상으로 되돌려 놓을 수 있는 인물이며<sup>43)</sup> 그 여정은 새로운 것을 얻는 것이 아니라 잊고 있었던 내면의 능력을 발견하고 가지고 있던 것을 되찾는<sup>44)</sup> 과정으로 보았다.

캠벨은 다양한 신화와 민담을 검토해 '영웅 여정'의 서사 구조를 '출발(departure)-입문(initiation)-귀환(return)<sup>45)</sup>의 단계로 나누고 각각의 단계에서 주인공이 마주하는 상황과 모티프를 정리하였다. 이것은 영웅담이 가진 "세계로부터의 분리, 힘의 원천에 대한 통찰, 그리고 황홀한 귀향의 패턴"<sup>46)</sup>이 상징적으로 연결된 영웅담의 공통적 원형(archetype)이 된다.

첫 번째 단계인 출발은<sup>47)</sup> 주인공 안에서 발견되길 기다리는 내부의 영웅성이 발현되고 여정을 떠나게 되는 과정으로 주인공에게 닥쳐온 시련이 여정을 떠나야 하는 선택을 가져온다. 주인공은 순순히 운명을 받아들여 여정을 떠나기도 하지만 거부하기도 하는데 거부한다면 실수나 소중한 것을 잃어버리는 사건이 일어나 여정을 떠나게 만든다. 설사 끝내 운명을 거부하더라도 결국은 연게 될 보물이나 내적 욕구에 의해 여정을 떠나고 만다. 이때 주인공의 마음이 지금까지

---

<sup>43)</sup> 조셉 캠벨(Joseph Campbell), 이윤기 역, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 2004, p. 33.

<sup>44)</sup> 조셉 캠벨(2004), 앞의 책, p. 54.

<sup>45)</sup> 이인화, 한혜원(2016), 앞의 책, p. 481.

<sup>46)</sup> 조셉 캠벨(2004), 앞의 책, p. 50.

<sup>47)</sup> 조셉 캠벨(2004), 앞의 책, pp. 69-126의 내용을 요약.

속해 있던 세상에서 미지의 세계로 옮겨 가는 변화가 일어난다.

여정을 시작한 영웅 앞에는 곧 조력자가 등장한다. 조력자는 앞으로 다가올 위기를 이겨낼 준비를 갖추게 하고 미지의 세계에 들어가는 통과 제의인 첫 관문으로 안내한다. 관문에는 관문을 지키는 수호자가 있지만 주인공은 수호자를 물리치고 관문을 넘는다. 이 단계는 고래의 뱃속으로 상징되는 자궁 안으로 들어가 이전의 자신은 죽고 새로 태어난 존재가 되는 과정이다.

이렇게 운명에 따라 길을 떠난 주인공은 조언자를 만나 첫 번째 관문을 통과함으로써 진정으로 여정을 감당할 수 있는 능력을 자신 안에서 발견하게 된다.

두번째 단계인 입문은<sup>48)</sup> 여정의 중심을 이루는 성장의 단계이다. 이제 막 세계의 경계를 지난 영웅은 시련과 만남을 통해 완전한 자신이 되고 마침내 마지막 관문을 통과해 신성과 보물을 가질 자격을 얻는다.

새로 태어난 주인공은 여정을 이어간다. 이 과정은 시련에 대한 도전과 극복의 반복으로 작은 승리를 얻기도 하고 성공적인 여정이 완성되어 가는 모습을 발견하기도 한다. 이런 와중에 여성이 등장한다. 영웅의 기운을 북돋아 주고 안정과 휴식을 가져다주는 여신의 모습이기도 하고 위험에 빠지게 하는 유혹자의 모습이기도 하다. 여성을 만나면서 영웅은 성장하게 된다. 이것은 아이에서 어른이 되는 통과 제의로 어머니의 그늘을 벗어나게 되고 삶이 완성되고 자신이 곧 아버지의 입장이 되었다는 것을 깨닫게 된다. 주체로서의 입문이 완성된 것이다.

영웅은 마침내 여정의 끝에 있는 마지막 관문을 통과하고 무지에서 벗어난, 완전한 모습인 신적인 상태로 거듭나게 되어 궁극의 보물(ultimate boon)을 얻게 된다.

마지막 단계인 귀환은<sup>49)</sup> 궁극의 보물을 가지고 고향으로 돌아오는 과정이지

---

<sup>48)</sup> 조셉 캠벨(2004), 앞의 책, pp. 128-252의 내용을 요약.

<sup>49)</sup> 조셉 캠벨(2004), 앞의 책, pp. 253-314의 내용을 요약.

만 출발의 과정처럼 순탄치 않다. 영웅은 보물과 함께 그 자리에 눌러앉아 버릴 유혹을 이겨내야 하고 다시금 시련이 기다리는 길을 거슬러 되돌아와야 한다.

출발을 주저할 때 그랬던 것처럼 귀환을 망설일때에도 "생명은 그를 부른다."<sup>50)</sup> 그리고 출발할 때처럼 귀환 관문을 통과해야 한다. 이 귀환 관문의 통과는 간단하거나 달갑지 않을 수 있다. 주인공은 출발할 때와는 다른 신적인 상태가 되었고 보물까지 얻었지만 돌아간 곳은 달라지지 않은 세상이기 때문이다. 사람들은 영웅을 알아보지 못할 수도 있고 보물의 가치를 깨닫지 못할 수도 있다.

영웅은 스승으로서 "개인의 의식과 우주적 의지를 화해시킴으로써 생명에 대한 그 같은 무지를 추방"<sup>51)</sup>시켜 두 세계를 통합시키고 보물을 통해 세상을 구원하고 지극히 자유로운 경지에 도달해 여정을 마치게 된다.

이와 같이 '영웅 여정'은 시련과 성장, 해결과 통합의 요소들이 엮인 영웅담의 보편적인 구조로 캠벨은 영웅담의 서사 구조를 3 개의 장과 17 개의 단계로 정리하였다.

이것을 프로프의 연구와 비교해 보면 전체적인 구성이 닮아 있음을 알 수 있다. 프로프 모티프 배열에서도 주인공에게 시련이 닥쳐오고 집 떠남을 요청받거나 명령받게 되어 여정을 떠나게 된다. 여기서 증여자를 만나 도움을 얻고 새로운 탐색의 공간으로 옮겨 진다. 마침내 시련을 극복한 주인공은 어려운 과제를 해결하고 악한을 무찌르고 새로운 모습으로 왕좌에 오르는 결말에 이른다. 프로프의 모티프 배열도 정도의 차이는 있지만 캠벨의 '출발-입문-귀환'의 구조와 맞닿아 있음을 알 수 있다.

---

<sup>50)</sup> 조셉 캠벨(2004), 앞의 책, p. 270.

<sup>51)</sup> 조셉 캠벨(2004), 앞의 책, p. 307.

<표 3> 캠벨의 영웅 여정<sup>52)</sup>

장	단계
Chapter I 출발/Departure	1. 영웅에의 소명 (The Call to Adventure)
	2. 소명의 거부 (Refusal of the Call)
	3. 초자연적 조력 (Supernatural Aid)
	4. 첫 관문의 통과 (The Crossing of the First Threshold)
	5. 고래의 배 (The Belly of the Whale)
Chapter II 입문/Initiation	6. 시련의 길 (The Road of Trials)
	7. 여신과의 만남 (The Meeting with the Goddess)
	8. 유혹자로서의 여정 (Woman as the Temptress)
	9. 아버지와의 화해 (Atonement with the Father)
	10. 신격화 (Apotheosis)
	11. 홍익(弘益) (The Ultimate Boon)
Chapter III 귀환/Return	12. 귀환의 거부 (Refusal of the Return)
	13. 불가사의한 탈출 (The magic Flight)
	14. 외부로부터의 구조 (Rescue from Without)
	15. 귀환 관문의 통과 (The Crossing of the Return Threshold)
	16. 두 세계의 스승 (Master of the Two Worlds)
	17. 삶의 자유 (Freedom to Live)

캠벨의 '영웅 여정'은 스토리 컨설턴트로 일하고 있는 크리스토퍼 보글러에 의해 영화에 맞는 형태로 변경되었다. 캠벨이 신화와 민담에 등장하는 영웅담의 보편적인 구조를 형식화 했다면, 보글러는 이를 프롤로그 구성하기, 영웅을 관객에게 소개하기, 고리타분한 정신적 스승 피하기 같은 작은 주제로 정리해 영화에

<sup>52)</sup> 민음사의 『천의 얼굴을 가진 영웅』 (2004)와 Princeton University Press 의 『The Hero with a Thousand Faces: Commemorative Edition』 (2004)의 내용을 비교하여 정리.

구체적이고 실용적으로 적용할 수 있는 형식화를 꾀했다.

보글러는 캠벨의 17 단계에 프로프의 '최초의 상황'모티프에 해당하는 일상적인 나날을 추가해 18 단계로<sup>53)</sup> 조정한 다음 영화의 3막 구조에 맞춰 12 단계로 압축하면서 일부를 생략하거나 수정하였다. 그럼에도 불구하고 '영웅 여정'의 핵심이 되는 '출발-입문-귀환'의 구조는 달라지지 않았다.

1막에서는<sup>54)</sup> 주인공을 소개하고 관문 너머의 세계를 보여줌으로 지금과 앞으로의 세계를 대조적으로 표현하고 시련이 다가올 것을 암시한다. 모험을 떠나게 하는 사건과 모험을 떠날 수밖에 없는 상황이 만들어지지만 본격적인 여정을 오르기도 전에 그를 시험하는 관문 수호자와 맞닥뜨리게 된다. 어려움 가운데 놓이고 여정을 주저하는 주인공 앞에 나타난 정신적 스승은 어려움을 해결할 지혜와 주저함을 이겨낼 용기를 불어넣는다. 결국 첫번째 관문을 통과하고 본격적인 모험이 시작되면서 1막이 마무리된다.

2막은<sup>55)</sup> 시련을 겪으며 성장한 주인공이 최강의 적을 만나 위기에 몰리지만 결국 승리해 보상을 생취하는 가장 흥미로운 단계다.

여정을 시작한 주인공 앞에는 시련과 함께 경쟁자와 적대자가 기다리고 있지만 동료와 협력자 역시 주인공을 기다리고 있다. 본격적인 여정에 필요한 대립과 모험의 무대가 만들어지고, 경쟁자와 적대자를 물리치며 가장 중차대한 시련이 기다리는 동굴의 깊은 곳에 이르게 된다. 이곳은 흥미로운 모티프들이 복잡하게 얽히면서 서사의 클라이맥스를 만들어 낸다. 주인공은 최대의 두려움과 마주하며 최강의 적을 물리치고, 여인을 만나면서 죽음과 재생을 통해 이전과는 다른 진정한 영웅으로 변모하여 캠벨이 말한 완전한 신적인 존재가 된다. 영웅이 승리와 영약(elixir)을 취하면서 2막이 끝나게 된다.

---

<sup>53)</sup> 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler), 함춘성 역, 『신화 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 무우수, 2005, p. 51.

<sup>54)</sup> 크리스토퍼 보글러(2005), 앞의 책, pp. 135-203의 내용을 요약.

<sup>55)</sup> 크리스토퍼 보글러(2005), 앞의 책, pp. 205-274의 내용을 요약.

3 막의<sup>56)</sup> 출발은 집으로 돌아갈지, 새로운 세계에서 모험을 이어갈지 망설이는 것에서 시작한다. 출발할 때와 같이 망설임을 물리치고 시련이 예고되어 있는 귀환의 길을 가야하는 필수 불가결한 동기가 주어진다. 귀환의 길 끝에는 일상의 세계로 돌아가는 관문이 기다리고 있으며 여기서 주인공은 마지막 시련을 이겨내고 영웅의 옷이 벗겨지는 또다른 시련의 과정을 거친다. 이 관문을 넘어서면 주인공은 가져온 보상을 일상의 세계와 나누며 자유롭게 살아가는 것으로 여정을 마무리하게 된다.

캠벨의 17 단계가 학문적인 연구 성과라면 보글러의 12 단계는 실용적인 안내서의 성격을 띠고 있다. 때문에 캠벨보다는 보글러에 의해 조정된 '영웅 여정'이 영웅이나 성장담을 그린 영화와 드라마, 게임, 만화 같은 매체의 창작에 일반적으로 사용되고 있다.<sup>57)</sup>

'영웅 여정'은 서사에서 보편적이고 반복되는 구조를 고찰해 서사를 단계별 요소로 정리하고 요소간 연결 관계를 정리한 것으로 프로프와 톰슨의 모티프와 함께 서사의 분석과 창작에 유용한 지침이 되고 있다.

---

<sup>56)</sup> 크리스토퍼 보글러(2005), 앞의 책, pp. 276-329의 내용을 요약.

<sup>57)</sup> 이인화, 한혜원(2016), 앞의 책, p. 481.

<표 4> 캠벨과 보글러의 영웅 여정 비교<sup>58)</sup>

<b>캠벨의 영웅 여정</b>	<b>보글러의 영웅 여정</b>
<b>Chapter I : 출발/Departure</b>	<b>Act I</b>
범속한 나날의 세계 World of Common Day (보글러가 추가한 단계) .....	1. 일상 세계 Ordinary World
1. 영웅에의 소명 The Call to Adventure .....	2. 모험에의 소명 Call to Adventure
2. 소명의 거부 Refusal of the Call .....	3. 소명의 거부 Refusal of the Call
3. 초자연적인 조력 Supernatural Aid .....	4. 정신적 스승과의 만남 Meeting with the Mentor
4. 첫 관문의 통과 The Crossing of the First Threshold .....	5. 첫 관문의 통과 The Crossing of the First Threshold
5. 고래의 배 The Belly of the Whale	
<b>Chapter II : 입문/Initiation</b>	<b>Act II</b>
6. 시련의 길 The Road of Trials .....	6. 시험, 협력자, 적대자 Tests, Allies, Enemies
7. 여신과의 만남 The Meeting with the Goddess .....	7. 동굴 가장 깊은 곳으로의 접근 Approach to the Inmost Cave
8. 유혹자로서의 여성 Woman as the Temptress	8. 시련 Ordeal
9. 아버지와의 화해 Atonement with the Father	
10. 신격화 Apotheosis	
11. 홍익(弘益) The Ultimate Boon .....	9. 보상 Reward
<b>Chapter III : 귀환/Return</b>	<b>Act III</b>
12. 귀환의 거부 Refusal of the Return .....	10. 귀환의 길 The Road Back
13. 불가사의한 탈출 The Magic Flight	
14. 외부로부터의 구조 Rescue from Without	
15. 귀환 관문의 통과 The Crossing of the Return Threshold	
16. 두 세계의 스승 Master of the Two Worlds .....	11. 부활 Resurrection
17. 삶의 자유 Freedom to Live .....	12. 영약(靈藥)을 가지고 귀환 Return with Elixir

<sup>58)</sup> 캠벨의 '영웅 여정'을 무우사의 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』(2005) p. 51의 [표 1]과 이 책의 원전인 Michael Wiese Productions의 『The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers』(2004) p. 6의 [Table One]을 비교하여 정리.



## 2. 게임 서사와 모티프

### 1) 상호작용과 다시 쓰기의 게임 서사

게임 서사는 사용자 참여로 만들어 진다. 사용자가 참여한다는 것은 사용자가 직접 움직이고 조작하고 영향을 주는 것으로<sup>59)</sup> 크게 캐릭터와 환경 사이에서 일어나는 상호작용(interaction)과 선택을 통해 일관된 의미와 맥락(context)을 만들어가는 다시 쓰기(re-write)의 관점으로 살펴볼 수 있다.

상호작용은 캐릭터를 걸어가게 하고 손잡이를 당기고 적과 싸우는 것 같은 직접적이고 구체적인 행위들로 게임 플레이의 근간을 이루는 요소들이다. 단순히 보았을 때 서사적인 요소 보다는 기능에 가까운 요소로 보이지만 이 상호작용은 캐릭터를 어디로 보낼지, 단서를 찾기 위해 퍼즐 조각을 어떻게 맞출지, 안타고 니스트를 물리치기 위해 어떤 지략을 사용할지 결정하는 저자의 글쓰기 사고와 같은 것으로 행위 자체가 텍스트의 일부가 되고<sup>60)</sup> 행위와 체험 중심의 행위 서사(action-narrative)를<sup>61)</sup> 만들어가게 된다. 따라서 게임을 하는 동안 일어나는 행위는 게임의 기능을 사용하는 것뿐 아니라 상호작용을 통해 사용자 참여 서사를 만들어 간다는 의미도 가지게 된다.

또한 행위는 서사를 강화하는 양상을 가진다. RPG 나 MMORPG 는 전투와 같은 순간 순간의 긴박한 행위가 중심이 되는 반면 어드벤처게임은 단서를 찾기 위해 주변을 둘러보고 관찰하는 느린 행위가 주를 이루게 된다.<sup>62)</sup> 전투를 치르는 행위는 서사에 직접적으로 관계되지 않지만 단서를 찾는 행위들은 모두 문제

---

59) 교육, 이인화, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2008, p. 62.

60) 전경란(2004), 「상호작용 텍스트의 구체화 과정 연구」, 『한국언론학보』, 제 48 권, p. 190.

61) 김태숙(2011), 「행위서사로서의 게임스토리텔링의 본질」, 『한국게임학회』, 제 11 권, 제 3 호, p. 34.

62) 최유찬(2001). 「컴퓨터 게임의 문학적 특성」, 『국제어문』, 제 23 권, p. 10.

를 해결하기 위한, 즉 서사를 엮어 나가기 위한 행위가 된다.<sup>63)</sup>

그리고 행위는 "서로 연관되어 있는 혹은 상호 의존적인 요소들이 집단적으로 모여 구성한 복합체"<sup>64)</sup>인 게임 시스템을 움직이는 매개로 장르의 특징을 구체적으로 발현하고 강화 시켜주는 역할도 한다. RPG는 다양한 직업 선택과 퀘스트 수행, 전투를 치르고 캐릭터를 성장시키는데 필요한 행위가 중심이 되고, MMORPG는 여기에 다른 사용자와 대화하고, 집단을 이루고 물건을 사고파는 교류의 행위가 더해지게 된다. 어드벤처게임은 보고 듣고 읽는 행위와 조작을 통해 단서를 찾고 퍼즐을 푸는 행위가 중심이 된다. 액션 어드벤처게임은 여기에 적과 싸우거나 상호작용을 위한 역동적인 몸놀림이 추가된다. 김용영·진석형·김미혜(2010)는 행위와 장르의 관계에 대한 연구에서 캐릭터의 상호작용이 장르를 결정 짓는다고 결론 내리기도 하였다. 그렇기 때문에 캐릭터의 행위는 상호작용을 통해 서사를 만들어낼 뿐 아니라 게임의 장르를 결정하고 장르가 가지는 특징을 표현하는 주된 수단이 된다.

그러므로 어드벤처게임의 행위는 서사를 만들 뿐 아니라 서사를 강화하는 실행 적 주체가 되며 장르의 특성을 명확하게 드러내고 강화하는 중요한 의미를 가진다.

행위는 캐릭터를 통해 보여지는데 캐릭터는 단순히 행위를 수행하고 보여주는 도구가 아니라 사용자와 게임을 연결해 주는 매우 중요한 역할을 한다. 사용자는 자신의 조작으로 움직이는 캐릭터를 단순히 화면 안에 움직이는 대상으로만 바라보는 것이 아니라 자신의 신체가 확장된 연결된 몸으로 느낀다.<sup>65)</sup> 캐릭터를 움직일 때 반사적으로 사용자의 몸이 함께 움직이는 경험은 화면의 스펙터클과 함께 캐릭터가 사용자의 몸처럼 느껴 지기 때문이다. 이런 신체적인 확장은

---

63) 이상우(2014), 앞의 책, p. 81.

64) 케이티 셀런(Katie Salen), 에릭 짐머만(Eric Zimmerman), 윤희섭, 권용만 역, 『게임디자인원론 1』, 지코사이언스, 2010, p. 113.

65) 와타나베 슈유지(Shuji Watanabe), 나카무라 아키노리(Akinori Nakamura), 김성재 역, 『왜 게임에 빠질까』, 길벗, 2014, pp. 92-98.

나아가 사용자의 정체성으로 연장돼 캐릭터와 동일시되는 분신(分身)이 된다.<sup>66)</sup> 개발사가 서사 못지 않게 캐릭터를 매력적으로 만들고 인상적인 움직임 만들기 위해 노력하는 것이나 사용자가 캐릭터를 꾸미기 위해 많은 시간과 돈을 투자하는 것은 이 때문이다. 신체의 일부가 되고 자신을 잘 표현해 주는 것은 물론, 되고자 하는 욕망을 이뤄 주는 캐릭터는 사용자의 신체와 정체성을 고양해주어 게임 세계의 문제를 해결하기 위한 적극적인 참여를 유도하게 된다.

이처럼 캐릭터는 상호작용의 대상일 뿐 아니라 사용자를 대변하는 분신으로 서사를 만들어 가는 주체가 되고 게임 서사의 핵심적인 역할을 수행하게 된다.

종합하면 캐릭터와 캐릭터의 행위를 통해 이뤄지는 상호작용은 게임 플레이를 구현하는 기능적인 역할뿐 아니라 서사를 써나 가는 저술자가 되면서 동시에 게임 세계 속 사용자의 분신이 되어 사용자의 욕망을 실현해 주고 게임의 장르적 특징을 강화하는 역할까지 하게 된다는 것을 알 수 있다. 이처럼 다양한 역할을 하는 캐릭터는 서사와 함께 게임 성공에 매우 큰 영향을 미치는 중요한 요소가 된다.

다음으로 다시 쓰기는 "저자가 아닌 다른 사람이 줄거리에 영향을 미치거나, 선택하거나, 바꿀 수 있는"<sup>67)</sup> 것을 의미한다. 다시 쓰기에 대해 전경란(2003)은 게임 서사의 특성은 주어진 이야기를 일관되게 따라가는 기존의 방식이 아닌 파편화된 이야기 조각들을 엮어가는 능동적인 서사 경험이라 하였고 채세미(2003)는 게임 서사는 참여로 인해 경험되고 완성되는 서사이며 선택을 통한 자신만의 창조적 서사 경험이라고 정의하였다. 또한 박근서(2003)는 게임 서사의 탈중심성과 비선형성이 동일한 경험 공간 안에서 사용자마다 차별화되는 경험을 만들어 준다고 하였다. 채영숙(2012)은 이렇게 사용자 참여로 다시 쓰여진 게임 서사가 미리 만들어진 서사보다 중요한 것으로 보았다.

---

<sup>66)</sup> 한혜원(2009), 「디지털 게임의 다변수적 서사 연구」, 이화여자대학교 대학원 박사논문, p. 88.

<sup>67)</sup> 마크 스테판 메도우(Mark Stephen Meadows), 『Pause & Effect』, New Riders, 2002, p. 2.

특히 한혜원(2009)은 다시 쓰기를 "개발자들이 제시한 기반적 서사에서 잉여 공간을 찾아내고 이를 적극적으로 활용해 우발적 서사를 창출"<sup>68)</sup> 하는 것으로 정리해 개발자의 영역과 사용자의 영역으로 구분해 살펴볼 수 있게 해준다.

사용자는 선택과 탐색을 통해 배경 이야기, 인물, 아이템과 같은 구성 요소들이 하나의 이야기가 될 수 있도록 조합<sup>69)</sup> 하면서 다시 쓰기를 하게 되는데, 이때 미리 만들어진 일련의 게임 세계가 선택과 탐색의 대상이 되는 기반적 서사가 되고 선택과 탐색의 과정과 결과가 우발적 서사가 된다. 기반적 서사는 목표와 목표에 이르는 방향을 제시해 주는 느슨한 서사 구조를 띄고 있으며 다양한 장애물과 장애물을 넘을 수 있는 방법들로 채워져 있다. 사용자는 저마다의 방법으로 목표와 방향을 선택하고 장애물을 통과하면서 느슨했던 서사를 조직화하고 빈틈없이 메워 자신만의 우발적 서사를 완성하게 된다.

다시 쓰기는 기본적으로 여러 선택지를 탐색하고 그 중 하나를 선택하는 유의미한 의사결정이 반복되는 선택적 재구성<sup>70)</sup> 과정으로 반복의 과정 속에서 이야기는 맥락을 이루고 자리를 잡아 합리적인 서사 경험이 만들어 지게 된다.<sup>71)</sup> 선택의 상황은 이야기의 분기와 같이 서사와 직접 관계되는 요소일 수도 있지만, 단순한 갈림길이나 여러 개의 문이 될 수도 있고 사건을 해결하는 순서나 인물과 주고받는 대화의 내용, 여러 아이템 중 하나를 고르는 것일 수도 있다. 이러한 탐색과 선택의 과정은 브렌다 로렐(Brenda Laurel)이 제안한 서사 상태의 '살촉 구조'로 설명할 수 있다. '살촉 구조'는 <그림 4>와 같이 잠재성(potential), 가능성(possible), 개연성(probable), 필연성(necessary)으로 구성된 살촉의 모양의 서사 도식으로 하나의 서사가 완성되어가는 과정을 보여준다.<sup>72)</sup> 서사가 완성되는 과정은 어떠한 일이든 일어날 수 있는 가능성의 영역에서 시작한 이야기

<sup>68)</sup> 한혜원(2009), 앞의 논문, p. viii.

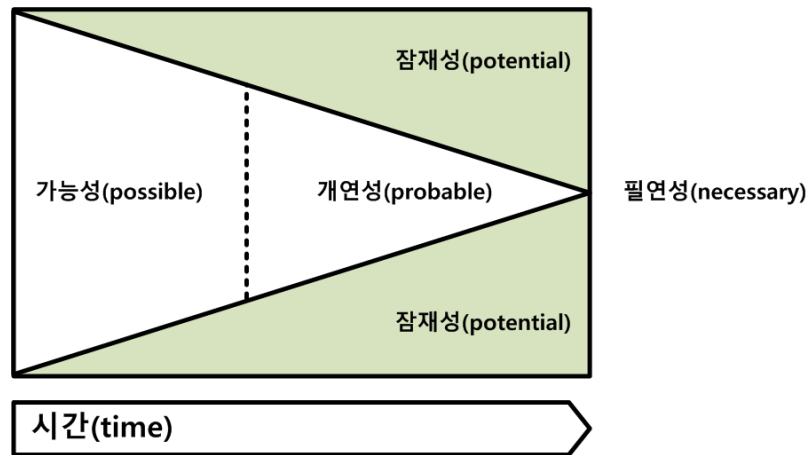
<sup>69)</sup> 교육, 이인화(2008), 앞의 책, p. 64.

<sup>70)</sup> 신동훈(2019), 앞의 책, p. 33.

<sup>71)</sup> 이재홍, 『디지털콘텐츠 스토리텔링』, 홍릉과학출판사, 2018, p. 194.

<sup>72)</sup> 브렌다 로렐(Brenda Laurel), 『Computer as Theatre』, Addison-Wesley Professional, 2013, pp. 82-86.

가 개연적으로 연결되어 하나의 결론으로 도달하는 형태를 띠고 있으며, 개연적으로 연결되지 못한 가능성의 요소들은 잠재성의 영역에 머무르면서 서사의 변화를 꾀할 수 있는 여지로 작용하게 된다.



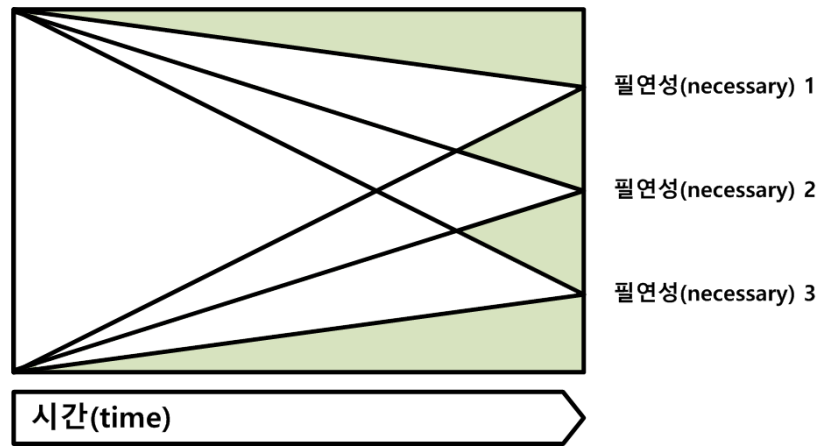
<그림 4> 서사 상태의 '살촉 구조'<sup>73)</sup>

다시 쓰기도 이와 같이 기반적 서사를 이루고 있는 모든 요소가 우발적 서사로 연결되지 않는다. 다양한 선택지가 있다고 해도 한번의 플레이, 한 명의 사용자에게 선택받는 요소들은 개연성에 따라 하나의 맥락으로 연결되는 선형적 경험이며 선택받지 못한 요소들은 잠재성의 영역에 남게 되어 다음 플레이에서 새로운 서사의 재료가 된다. 로렐은 게임 서사가 완성되는 과정도 '살촉 구조'를 따르며 탐색과 선택이 사용자마다의 목표를 반영하기 때문에 <그림 5>와 같이 각기 다른 결론으로 도달할 수 있는 것으로 설명하고 있다.<sup>74)</sup> 이와 같은 특징을 잘 나타내 주고 있는 로렐의 '살촉 구조'는 다시 쓰기의 과정을 효과적으로 보여

<sup>73)</sup> 브렌다 로렐(2013), 앞의 책, p. 85.

<sup>74)</sup> 브렌다 로렐(2013), 앞의 책, pp. 85-86.

주는 도식이 된다.



<그림 5> 다양한 가능성의 '살족 구조'<sup>75)</sup>

만일 개발사가 이것의 의미를 올바르게 이해하지 못하고 제한된 가능성의 경직된 기반적 서사를 만드는 것에 그친다면 다시 쓰기가 원활하지 못한 게임이 될 것이다. 그렇기 때문에 개발사는 이점을 고려해 다양한 사용자의 기호와 동기를 수용할 수 있는 폭넓고 충분한 탐색의 범위와 선택의 기회를 제공할 수 있어야 하고 선택과 결과에 따른 이야기의 연결과 조합이 원활하게 반복되는 기반적 서사를 만들어야 한다. 게임의 서사가 중요한 것은 이런 다시 쓰기를 통해 적극적인 사용자 참여를 끌어낼 수 있어야 하기 때문이다. 대부분의 사용자는 플레이가 개발사의 일관된 서사 안에서만 이뤄지는 게임을 선호하지 않는다.<sup>76)</sup> 다시 쓰기가 활발히 이뤄지는 구조를 만드는 것은 게임 서사의 중요한 부분으로 게임의 성패에 큰 영향을 미치게 된다.

따라서 이야기를 조합해 나가는 것은 사용자가 게임을 통해 얻는 정서적 즐

<sup>75)</sup> 브렌다 로럴(2013), 앞의 책, p. 86.

<sup>76)</sup> 교육, 이인화(2008), 앞의 책, p. 92.

거음이며 게임을 하는 목적이 된다. 캐릭터와 캐릭터의 행위가 사용자의 흥미를 끌지 못한다면 이야기가 맥락을 이루기 전에 게임을 그만 둘 것이고 캐릭터와 캐릭터의 행위가 흥미롭더라도 맥락 있는 이야기가 되지 못하면 게임을 하는 의미가 없기 때문에 역시 게임을 그만 둘 것이다. 그렇기 때문에 게임의 성공을 위해서는 사용자가 단순히 게임을 플레이하는 수용자로서 참여하는 것이 아닌 적극적인 저자로서 참여해 미완의 서사를 완성시켜 나간다는 것을 이해하고 풍부한 상호작용과 다시 쓰기가 일어날 수 있는 캐릭터와 서사를 만들어 낼 수 있어야 한다.

## 2) 모티프인 퀘스트

서사에 사용자가 참여하는 것은 게임에서 가장 분명하게 드러나는 디지털 매체의 특징이다.<sup>77)</sup> 캐릭터의 구체적인 상호작용과 다시 쓰기로 이뤄지는 사용자 참여는 퀘스트(quest)라는 이야기 조각, 서사 요소를 매개로 사용한다.<sup>78)</sup> 퀘스트는 '찾다·추구하다'를 의미하는 라틴어 'Questare'에 기원을 두고 있으며<sup>79)</sup> 역할 수행 게임 초기부터 사용자에게 주어지는 구체적인 임무를 의미하는 용어로 사용된다<sup>80)</sup> 지금은 게임의 도전 과제 모두를 아우르는 일반적인 용어로 사용되고 있다.

퀘스트는 선택과 조합을 위해 미리 만들어진 텍스트 요소로<sup>81)</sup> 기반적 서사의 큰 부분을 차지하고 있으며 게임 서사의 모티프로 작용한다. 이는 퀘스트가 게임의 중심 서사를 강화하거나 새로운 서사를 만들어 내는 서사의 최소 단위

<sup>77)</sup> 전경란(2004), 앞의 논문, p. 189.

<sup>78)</sup> 한혜원, 조성희, 「구조주의 서사이론에 기반한 MMORPG 퀘스트 분석」, 『한국콘텐츠학회』, 제 9 권, 제 9 호, 2009, p. 144.

<sup>79)</sup> 한혜원(2009), 앞의 논문, p. 159.

<sup>80)</sup> 이인화, 한혜원(2016), 앞의 책, p. 651.

<sup>81)</sup> 전경란(2004), 앞의 논문, p. 191.

(이재홍, 2009)이면서 유의미한 최소 서사로 프로프의 이야기적 기능에 해당하기 때문이다(김용재, 2011).

MMORPG의 퀘스트를 연구한 질 워커 레트버그(Jill Walker Rettberg)는 퀘스트가 이야기를 만들어 내며<sup>82)</sup> 퀘스트 제공자, 배경 이야기, 목표, 보상의 4가지 요소를 가지는 문법을 따른다고 했다.<sup>83)</sup> 이 문법은 MMORPG뿐 아니라 퀘스트를 가지고 있는 게임에 일반적으로 적용할 수 있는데 레트버그의 4요소를 이야기의 3요소인 인물, 사건, 배경과 같이 살펴봄으로써 퀘스트의 이야기적 특성을 확인할 수 있다.

먼저 인물은 퀘스트 제공자와 사용자, 그리고 캐릭터에 해당한다. 퀘스트 제공자는 보통 NPC 같은 인물의 형태를 띠고 있지만 아이템이나 사물이 되기도 한다. 퀘스트 제공자는 퀘스트 진행을 관장하는 역할로 퀘스트를 제안할 뿐만 아니라 정보와 배경 이야기를 알려주고 진행 과정을 확인하며 필요한 아이템이나 능력의 조달과 최종 보상을 제공해 준다. 사용자는 퀘스트를 수행하는 실제적 의지로 퀘스트와 관련된 다양한 정보와 배경 이야기, 임무의 난이도, 보상의 내용 등을 종합적으로 고려해 수락 여부를 결정하고 임무 수행에 필요한 구체적인 행위를 수행함으로써 서사에 참여하게 된다. 캐릭터는 게임 세계 속에 현존하는 인물로 퀘스트 진행의 수단이 되며 사용자만큼 중요한 의미를 갖는다. 퀘스트 제공자는 캐릭터의 능력이나 상태, 역할 등에 따라 선별된 제안을 하는데 조건이 맞지 않는다면 사용자가 원한다 하더라도 제안을 수락할 수 없거나 처음부터 존재하지 않는 이야기가 되기 때문이다. 퀘스트 제공자의 입장에서 캐릭터의 조건이 먼저 부합하고 사용자가 제안을 수락할 때 퀘스트는 비로서 시작되게 되는 것이다. 이러한 구조는 이야기 요소의 인물과 같이 퀘스트의 인물이 사건을 발생시키고 진

---

<sup>82)</sup> 질 워커 레트버그(Jill Walker Rettberg) (2008), "Quests in World of Warcraft: Deferral and Repetition", Hilde G. Corneliussen and Jill Walker Rettberg eds., 『Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader』, MIT Press, p. 168.

<sup>83)</sup> 질 워커 레트버그(2008), 앞의 논문, p. 170.



행시켜 결과에 이르게 하는 주체로서 작용하게 만든다.

사건은 퀘스트의 목표로 퀘스트가 가지는 임무에 해당한다. 퀘스트는 하나의 임무로 구성되기도 하고 여러 개의 임무가 묶음으로 연결되어 제시되기도 한다. 임무는 중요성에 따라 중심 서사가 되기도 하고 주변 서사가 되기도 하는데 일반적으로 중심 서사에 해당하는 임무는 주변 서사를 이루는 퀘스트와 달리 완료하지 못하면 다음 이야기로 넘어가지 못하는 강제성을 가지고 있다. 이는 사용자에게 필수적인 서사 경험을 전달하기 위한 장치로 최소한의 사용자 참여를 유도하게 하게 된다. 사건 없는 이야기가 없듯, 임무를 가지지 않는 퀘스트 또한 존재하지 않는다.

그리고 임무는 보상이 주어질 것을 전제함으로 퀘스트를 플레이하게 만드는 직접적인 동기를 유발한다. 퀘스트는 필수적으로 임무의 난이도에 걸맞은 보상을 가지고 있으며 퀘스트 완료 후 주어지게 된다. 다른 디지털 매체보다 게임에서 사용자 참여가 적극적으로 일어나는 것은 보상이 사용자의 참여를 유발하기 때문이다. 보상의 내용은 캐릭터를 성장시키고 원활한 플레이를 돕는 아이템이나 기술 같은 것들로 서사적 경험을 선호하지 않는 사용자라 하더라도 퀘스트를 플레이하게 만든다.<sup>84)</sup> 게임 아이템이나 높은 레벨로 성장한 캐릭터가 현실의 가치를 가지고 거래되는 것을 통해서도 이 보상이 만들어 내는 동기가 얼마나 크고 중요한가를 단적으로 알 수 있다.

마지막으로 배경은 퀘스트 제공자, 목표, 보상을 하나의 서사 경험으로 묶어 주는 이야기로 인물과 사건을 실제와 같이 묘사해 주며 임무를 수락하는 것에 당위성을 만들어 주고 동기를 제고시킨다. 퀘스트는 모두 저마다의 이야기를 가지고 있다. 퀘스트가 실제적으로 서사의 요소가 되고 모티프가 되는 것은 이야기가 있기 때문으로 퀘스트에 이야기가 없다면 보상만으로 작용하는 단순하고 기계적인 상호작용이 될 뿐 정서적 경험을 만들어 낼 수 없다. 이야기가 있음으로

---

<sup>84)</sup> 한혜원, 조성희(2009), 앞의 논문, p. 146.

서사적 경험과 의미를 만들어내고 사용자를 서사에 직접적으로 참여시킬 수 있게 된다.<sup>85)</sup>

레트버그가 정리한 퀘스트의 4 요소와 이야기의 3 요소의 관계를 살펴봄으로써 퀘스트는 이야기의 형식을 가지고 있음을 알 수 있다. 모티프가 나눌 수 없는 가장 작은 이야기 요소인 것과 같이 퀘스트 역시 게임 서사에서 가장 작은 이야기 요소가 되기 때문에 전체 게임 서사를 이루는 기본 단위인 모티프로 작용하게 된다.

그리고 퀘스트 진행 과정은 '영웅 여정'을 통해 살펴볼 수 있다. 캠벨은 영웅에게 주어지는 목표가 퀘스트이고 영웅은 퀘스트를 완수하기 위해 '출발-입문-귀환'의 여정을 떠나는 것으로 봤다. 게임의 퀘스트도 이와 같이 캐릭터에게 목표가 되는 임무가 주어지고 목표를 완수하기 위한 '출발-입문-귀환'의 여정을 따르게 만든다. 보글러의 '영웅 여정'으로 살펴보면 퀘스트 제공자에게 제안을 받기 전까지 캐릭터는 일상을 깨뜨리는 중차대한 문제가 발생하지 않은 범속한 나날을 보내고 있다. 반면 퀘스트 제공자는 이미 비정상이 되어 버린 세계 속에서 비정상을 바로잡을 영웅을 기다리고 있게 된다. 잠재된 영웅의 소명을 가진 캐릭터가 운명의 이끌림으로 퀘스트 제공자와 만나고 퀘스트를 수락한다면 세계를 바로잡기 위한 임무가 주어지고 그에 상응하는 보상을 얻게 되리라는 약속이 이뤄지게 된다. 이것은 '출발'로써 보글러의 '영웅 여정' 중 '일상 세계', '모험에의 소명(거부)'의 단계에 해당된다.

퀘스트를 수락한 캐릭터는 길을 떠나 '영웅 여정'에 '입문'하게 된다. '영웅 여정'에서 영약이 먼 곳, 다른 세계에 존재하는 것과 같이 퀘스트의 문제를 해결할 영약도 먼 곳, 퀘스트 제공자가 갈 수 없는 다른 세계에 존재하게 된다. 캐릭터는 영약을 찾기 위해 다양한 시련을 경험하며 변화하고 이전에는 갈 수 없었던, 알지 못했던 공간들을 탐험해 마침내 영약이 있는 '동굴 가장 깊은 곳'에 도달하

---

<sup>85)</sup> 한혜원, 조성희(2009), 앞의 논문, pp. 146-147.

게 된다. 퀘스트의 이동과 탐험은 매우 중요한 요소로 한혜원(2009)은 공간의 탐험이 변화하고 있는 캐릭터를 나타내 주고 행동성을 유발한다고 하였고 박근서(2003)는 사용자의 상호작용을 배치하고 조직화할 수 있다고 했다. 이러한 공간의 탐험과정에서 이야기의 전개에 해당하는 '정신적 스승과의 만남', '첫 관문의 통과', '시험', '협력자', '적대자'의 단계를 거치게 된다.

'동굴 가장 깊은 곳'에 도달한 캐릭터는 최고의 '시련'을 이겨내고 '영약'을 얻어 '귀환의 길'에 오른다. '귀환'의 길에도 적들과 싸워야 하는 시련이 있지만 퀘스트 제공자와의 약속을 지키기 위해 돌아오게 된다. 퀘스트를 완료한 시점에서 캐릭터는 출발할 때와는 다른 존재로 '부활'하게 된다. 시련 끝에 영웅으로 완성되고 영약을 찾아 냈기 때문이다. 이제 캐릭터는 퀘스트 제공자의 세계를 정상으로 돌려놓을 수 있는 영약을 전달함으로써 퀘스트를 완수하고 약속 받았던 것을 얻게 된다. RPG/MMORPG에서는 보통 게임 진행에 필요한 자격이나 아이템, 성장에 필요한 포인트가 되고 어드벤처게임에서는 퍼즐을 풀기 위한 단서나 퍼즐 조각, 다음 공간으로 가기 위한 열쇠 같은 것들이 된다.

이같이 게임 세계 속 주인공은 신화 속 영웅과 같이 임무를 부여받고 길을 떠나 이곳 저곳을 탐험하고 시련을 거쳐 영약을 가지고 돌아오게 된다. 퀘스트의 배경 이야기에 따라 '영웅 여정'의 모든 단계를 거치지 않는 경우도 있겠지만 '출발-입문-귀환'의 단계는 변하지 않는 퀘스트의 이야기 구조가 된다.

일반적인 서사물의 모티프가 일정한 형식을 가진 이야기로써 전체 서사를 이루는 부분이 되는 것 같이 퀘스트도 작지만 '출발-입문-귀환'의 '영웅 여정' 구조를 띤 각각의 이야기가 되며 선택과 조합을 통해 전체 서사를 완성시켜 나가는 모티프로 작용한다는 것을 알 수 있다.

### III. 분석의 틀 「서사-모티프 구조」

#### 1. 「서사-모티프 구조」의 형식

「서사-모티프 구조」는 '영화 및 애니메이션 스토리텔링 지원 도구 개발 사업'의 연구 내용 중 일부를 정리한 것이다. 이화여자대학교 산학협력단과 엔씨소프트가 함께 진행한 '영화 및 애니메이션 스토리텔링 지원 도구 개발 사업'은 스토리 창작 단계에 따라 지원되는 저술 기능을 통해 창작의 효율성을 제고해 주는 스토리텔링 저작지원 S/W의 연구 개발을 목표로 하였다. 저술 기능은 DB로 구축된 모티프와 캐릭터 유형, 플롯 등의 스토리 요소를 탐색과 선택을 통해 쉽게 조직화하고 단계별로 자동화된 중간 결과물을 제안해 아이디어를 스토리로 전개하는 과정을 지원해 주게 된다. 서비스 개시 후 1년 6개월간 약 1만여명이 가입하여 사용하고 있는 대표적인 스토리 저작지원 S/W다.<sup>86)</sup>

'영화 및 애니메이션 스토리텔링 지원 도구 개발 사업'은 서사 창작의 과정을 단계별 기능으로 체계화하기 위해 서사 창작을 객관적이고 구체적인 기술로 이해하였으며 3막 8장 16시퀀스의 계층 구조로 단계화 하였다. 영화의 일반적인 구조라 할 수 있는 3막 8장 16시퀀스는 아리스토텔레스(Aristoteles)가 『시학(Peri poietikes)』에서 말한 "처음과 중간과 끝"<sup>87)</sup>의 3막 구조에 기원을 두고 있는 것으로 영화 시나리오 컨설턴트인 사이드 필드(Syd Field)에 의해 '설정-대립-해결'의 영화 작법으로 발전되게 된다.<sup>88)</sup> '영화 및 애니메이션 스토리텔링 지원 도구 개발 사업'은 이러한 작법과 성공한 영화를 참고해 3막 8장 16시퀀스의 서사 구조를 정립하였다.

<sup>86)</sup> 자세한 내용은 <http://www.storyhelper.co.kr/story/intro.php>에서 확인할 수 있다.

<sup>87)</sup> 아리스토텔레스(Aristoteles), 천병희 역, 『수사학/시학』, 도서출판 숲, 2017, p. 367.

<sup>88)</sup> 사이드필드(Syd Field), 유지나 역, 『시나리오란 무엇인가』, 민음사, 1996

또한 서사의 기본 이론을 충실히 반영하기 위해 프로프와 톰슨, 그리고 츠베타 탕 토도로프(Tzvetan Todorov)의 연구를 토대로 모티프를 정의하였고 로널드 B. 토비아스(Ronald B. Tobias)와 보글러의 플롯을 바탕으로 이야기의 연결을 구체화하였다. 「서사-모티프 구조」는 이와 같이 서사와 모티프를 아우르는 모델로서 창작뿐 아니라 기존 서사를 분석하는 데에도 유용하다. 서사물을 모티프와 플롯으로 분해하고 상관관계와 연결 구조를 확인할 수 있기 때문인데 실제로 S/W에서는 DB를 통해 기존 창작물과의 유사성을 비교하고 개선이나 변형을 가할 수 있는 기능을 제공하고 있다.<sup>89)</sup>

「서사-모티프 구조」는 모티프를 "유의미한 위반성을 가진 서사의 최소 단위"<sup>90)</sup>로 정의하는 것에서 출발한다. 토도로프는 서사를 서사 명제(proposition narrative)와 시퀀스(sequence), 텍스트(texte)의 세 가지 층위로 나누었는데 서사 명제는 서사의 최소 단위인 모티프를 논리의 문법으로 변환해 기술한 것이고 시퀀스는 최소한의 플롯으로 서사 명제들이 결합돼 이야기 적 완결성을 갖춘 상태, 텍스트는 최종적으로 독자에게 주어지는 서사물로 시퀀스들이 결합된 결과가 된다.<sup>91)</sup>

여기서 시퀀스는 각 단계별 서사 명제로 이루어진 '안정-위반-불안정-반작용-안정'의 진행을 구조를 가지는데<sup>92)</sup> 「서사-모티프 구조」는 위반을 일으키는 서사의 핵, 동기화(motivation)의 역할을 하는 이야기 요소를 모티프로 정의하였다.

「서사-모티프 구조」의 모티프는 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프'로 나뉘는데 먼저 현대 극영화 및 애니메이션에서 추출한 205개의 모티프를 '세팅 모티프'로 구분하였다. '세팅 모티프'는 이야기의 시작을 이루는 극적인 사건들을 추출

---

<sup>89)</sup> 이인화, 『스토리텔링 진화론』, 해냄출판사, 2016, pp. 239-240.

<sup>90)</sup> 이화여자대학교(2013), 앞의 책, p. 26.

<sup>91)</sup> 박진, 『서사학과 텍스트 이론』, 소명출판, 2014, pp. 34-36.

<sup>92)</sup> 이인화(2016), 앞의 책, p. 84.

한 것으로 인간의 욕망(돈, 사랑, 영생, 명예, 권력)에 따라 발생할 수 있는 사건, 즉 높은 위반성을 가진 모티프를 인물, 상황, 행위의 요소로 범주화해 정리한 것이다.<sup>93)</sup>

‘드라이빙 모티프’는 이야기의 전개 양상에 사용되는 플롯의 모티프로 톰슨의 모티프 분류와 유사하게 이야기의 소재가 되는 모티프를 하나의 진행 방향으로 묶어 주게 된다. 「서사-모티프 구조」에서는 다양한 서사물을 분석해 플롯을 정리한 토비아스의 플롯 모티프를 차용하고 있다. 토비아스는 플롯을 이야기 요소들을 섞어주고 연결시켜 주는 일정한 패턴으로 보고 20 개의 대표적인 유형을 정리하였는데<sup>94)</sup> 모두 주인공이 무엇을 하거나 하게끔 만드는 행위에 관한 것이다.<sup>95)</sup> 「서사-모티프 구조」는 토비아스의 20 개 플롯 유형이 이야기를 움직이고 진행시키는데 효과적일것으로 보았으며 여러 영화를 예시로 분석해 효용을 확인하였다.<sup>96)</sup>

‘에피소드 유형’은 영화적 요소와 모티프를 분류해 체계화한 것으로 ‘영웅 여정’의 각 단계가 가진 원형적 사건을 3 개의 과정으로 연결한 가장 작은 플롯이 되며 이야기 창작에 필요한 모티프의 연쇄를 이룬다.<sup>97)</sup> 예를 들어 ‘영웅 여정’의 첫번째 단계인 ‘일상 세계’를 이루는 ‘암시-최초의 행위-결핍’의 에피소드 유형은 앞으로의 사건과 이야기에 대한 전조를 보여주고 행위를 통해 주인공과 주변 인물의 상태를 알 수 있게 해주며 곧 주인공의 결핍으로 인해 모험을 떠나는 운명을 마주하게 된다는 것을 보여준다. ‘영웅 여정’은 사건이 선형적으로 연결되는 플롯의 원형으로<sup>98)</sup> 영화 서사의 계층 구조 단계마다 필요한 이야기와 연결 관계

<sup>93)</sup> 자세한 세팅 모티프의 명세는 「영화 및 애니메이션 스토리텔링 지원도구 개발사업 결과 보고서」 pp. 28-38 에서 확인할 수 있다.

<sup>94)</sup> 로널드 B. 토비아스(Ronald B. Tobias), 김성만 역, 『인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯』, 풀빛, 2001, pp. 25-30.

<sup>95)</sup> 자세한 드라이빙 모티프의 명세와 예시는 「영화 및 애니메이션 스토리텔링 지원도구 개발사업 결과 보고서」 pp. 39-43 에서 확인할 수 있다.

<sup>96)</sup> 이화여자대학교(2013), 앞의 책, p. 43.

<sup>97)</sup> 이화여자대학교(2013), 앞의 책, pp. 59-63.

<sup>98)</sup> 윤혜영(2020), 「디지털 게임의 영웅 서사 담론 연구」, 『인문콘텐츠』, 제 58 호, p. 109.

를 규정해 준다.

<표 5> 「서사-모티프 구조」의 '에피소드 유형'<sup>99)</sup>

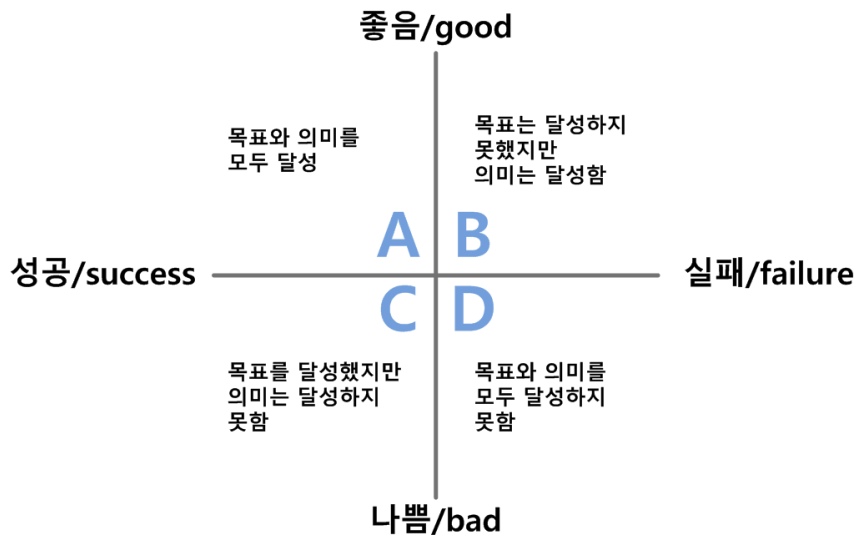
3 막	8 장	16 시퀀스	영웅 여정	에피소드 유형	
1 시작	1 안정	1 도입부 제시	1 일상 세계	1 암시	
		2 주동인물 등장		2 최초의 행위	
		3 이야기 요소 설정		3 결핍	
	2 도전	4 첫 번째 사건		2 소명	4 유혹
					5 전령과의 만남
					6 적대자의 정찰
		5 의혹과 대립		3 거부	7 회피
					8 비극의 초래
					9 자발
	4 정신적 스승			10 스승과의 만남	
				11 스승의 그릇된 인도	
				12 스승과의 갈등	
	3 행위	6 선택의 순간		5 첫 관문의 통과	13 관문으로의 접근
					14 수호자와의 만남
					15 통과
2 중간	4 안정	7 또다른 이야기			
		8 흥미진진한 순간들			
		9 소소한 기복			
	5 도전	10 두번째 사건	6 시험들	16 시험	
				17 협력자와 만남	

<sup>99)</sup> 이화여자대학교(2013), 앞의 책, pp. 62-63의 내용과 이인화(2016), 앞의 책, p.64의 내용을 정리.

3 막	8 장	16 시퀀스	영웅 여정	에피소드 유형	
			7 접근	18 적대자와의 만남	
				19 구매	
				20 대담한 접근	
			21 시련의 예비		
			11 악당의 움직임	8 시련	22 애정의 위기
					23 죽음의 경험
	24 최대 공포와 마주침				
	6 행위	12 주인공의 패배	9 보상	25 축하	
				26 획득	
				27 왜곡	
	3 끝	7 도전	13 가장 암울한 심연	10 귀환의 길	28 최종 시험
			14 투쟁을 선택하다		29 보복
8 행위		15 주인공의 부활	11 부활	30 역류	
				31 새로운 자아	
		16 종결부 제시	12 영약을 가지고 귀환	32 최후의 결판	
				33 카타르시스	
34 귀환					
35 완전한 성취					
36 예기치 못한 일					

마지막으로 결말에 대해선 표면적인 목표 달성과 주인공 내부의 의미 달성에 따른 4 가지 패턴을 제시하고 있다. 목표 달성은 성공(success)과 실패(failure)의 축이 되고 의미 달성은 좋음(good)과 나쁨(bad)의 축이 된다.





<그림 6> 「서사-모티프 구조」의 '4 가지 결말 패턴'<sup>100)</sup>

성공과 좋음의 조합 A 는 아버지의 눈을 뜨게 하는 목표와 가족을 회복시키고자 하는 의미를 모두 달성한 『심청전』과 같은 해피엔딩이며 실패와 좋음의 조합 B는 챔피언을 이기지는 못했지만 별볼일 없는 하루 인생을 극복해 사랑과 제기의 희망을 찾아낸 『록키』의 주인공, 록키 발보아의 개인적 성공 이야기가 된다. 성공과 나쁨의 조합 C 는 자신을 불행으로 몰아넣은 수치스러운 문맹을 극복해 읽고 쓸 수 있게 되었지만 기대했던 사랑이 끝난 것을 깨닫고 자결을 선택한 『더 리더』의 주인공 한나와 같은 개인적 비극이고 실패와 나쁨의 조합 D는 인생의 불행함에 매몰되 허우적거리다 마침내 행복을 발견하려는 찰라 살해당해 아무것도 누리지 못하고 해결하지 못한 채 끝나고 마는 『아메리칸 뷰티』 같은 비극(悲劇)이 된다.

이 '4 가지 결말 패턴'은 단순히 기존 서사물의 결말을 구분해 정리한 것이 아니라 『시학』의 뮈토스(mythos)와 노스롭 프라이(Northrop Frye)의 4 가지 결말 범주를 가져온 것이다. 주로 플롯(plot)으로 번역되는 뮈토스는 사건의 짜임새를 의미하는 것으로 비극(tragedy)의 요소 중 가장 중요한 위치를 차지한

<sup>100)</sup> 이화여자대학교(2013), 앞의 책, pp. 49-50의 내용과 그림을 정리.

다.<sup>101)</sup> 뉘토스가 중요한 것은 급반전과 발견이 있는 사건의 짜임이 비극의 목적인 카타르시스를 불러 일으키기 때문이다.

문학 평론가 프라이는 뉘토스를 로망스, 비극, 희극, 아이러니(또는 풍자)의 4 가지 구분으로 정리하였다.<sup>102)</sup> 이것은 플롯의 주된 유형으로 장르 발생 이전, 장르를 앞서는 범주이면서 이야기가 결말을 향해 움직이는 양상이 된다.<sup>103)</sup> 「서사-모티프 구조」는 뉘토스에 기반한 프라이의 4 가지 범주를 사용함으로 장르에 구애받지 않는 결말을 이끌어 낸다.

로망스는 모든 것이 좋은 동화적 해피엔딩으로 귀결되는 이야기가 되고 비극은 결국 운명과 자연 같은 거대한 힘에 굴복하고 말지만 그 속에 희망이 남는 이야기가 된다. 반대로 희극은 바람직한 결말처럼 보이지만 그 비현실성에 절망의 여운이 남는 이야기가 되며 아이러니(또는 풍자)는 부조리와 도덕적 기준이 혼재되어 이것도 저것도 아닌 아무것도 해결되지 못한 채 끝나버리는 이야기가 된다.<sup>104)</sup>

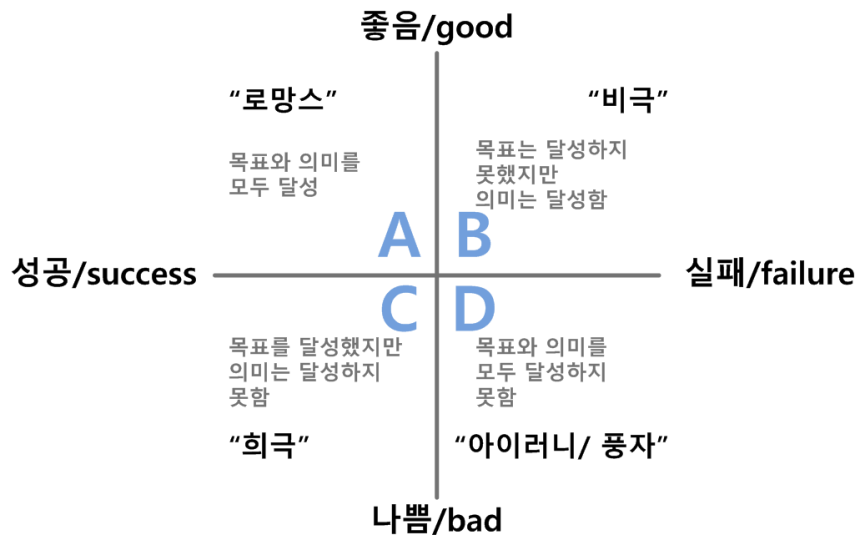
---

<sup>101)</sup> 아리스토텔레스, 천병희 역(2017), 앞의 책 p. 363.

<sup>102)</sup> 노스롭 프라이(Northrop Frye), 임철규 역, 『비평의 해부』, 한길사, 2000, p. 320.

<sup>103)</sup> 노스롭 프라이(2000), 앞의 책, pp. 320-321.

<sup>104)</sup> 이인화(2016), 앞의 책, pp. 221-224.

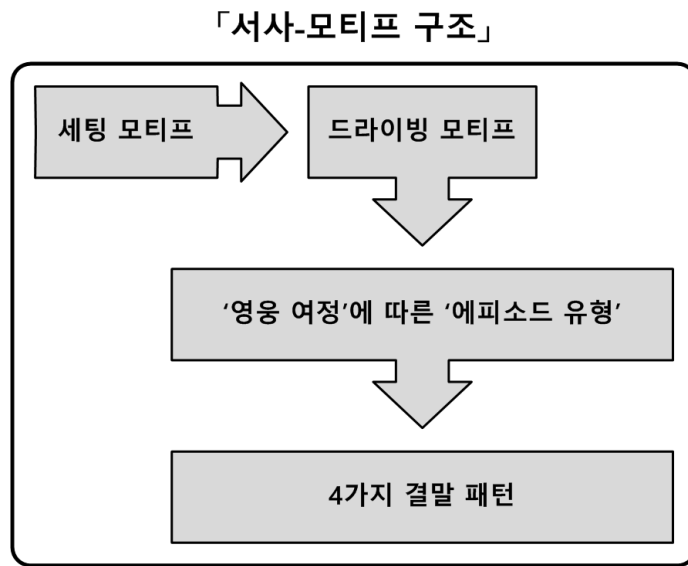


<그림 7> 프라이의 플롯 유형과 「서사-모티프 구조」의 결말 패턴<sup>105)</sup>

「서사-모티프 구조」의 결말 패턴은 사건의 조합이 어떤 양상으로 진행되어 결말에 이르는 가를 선택할 수 있게 해준다. 사건의 조합은 좋은 이야기라면 응당 가져야 하는 시학의 뒤통스로 프라이가 분류한 4 개의 유형을 따르고 있으며 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프'와 조합되어 전체 이야기 형태를 완성하게 된다.

이상과 같이 검토하였을 때 「서사-모티프 구조」는 영화의 형식에 맞춰 서사를 이야기의 발생과 전개, 결말의 단계로 체계화한 모델로 <그림 8>과 같다. '세팅 모티프'는 이야기를 출발시키는 1 막에 해당하고 '드라이빙 모티프'는 이야기가 전개되는 플롯의 양상으로 2막이 되며 4가지 결말의 패턴은 3막의 대단원을 만들어 낸다. 그리고 선형적 플롯의 원형인 '영웅 여정'을 사용해 모델의 각 단계의 구체적인 내용이 되는 '에피소드 유형'을 정리하였다. 이렇게 만들어진 「서사-모티프 구조」는 서사의 형식과 내용을 종합적으로 규정한 범용적인 모델로써 서사 창작과 분석에 사용할 수 있다.

<sup>105)</sup> 이인화(2016), 앞의 책, pp. 220-221의 내용과 <그림 6>을 정리.



〈그림 8〉 「서사-모티프 구조」의 구성

## 2. 어드벤처게임과 「서사-모티프 구조」

「서사-모티프 구조」가 어드벤처게임의 서사와 모티프를 분석하는데 효용이 있을 것이라는 아이디어는 최근 어드벤처게임의 서사 경험이 영화적 속성에 바탕을 두고 있다는 것에서 출발하였다. 기술의 발전은 영화와 게임을 가깝게 만들어 주는 역할을 하는데<sup>106)</sup> 어드벤처게임은 발전된 그래픽 기술로 영화적 속성을 구현해 영화 같은 서사 경험을 만들어 내었고 경쟁력을 갖추게 되었다.

어드벤처게임의 서사 경험이 가지는 영화적 속성은 이야기를 쓰고(write), 장면을 만들고(scene), 보고 듣는(audience) 일련의 과정으로 영화의 기획과 제작, 그리고 상영이 게임의 문법으로 표현된 것으로 볼 수 있다. 이런 어드벤처 게임의 서사와 모티프를 구체적으로 살펴보고 비교하기 위해서는 영화의 속성에

<sup>106)</sup> Octavianus Frans, Jonata Witabora(2016), 「Building an Extensive Experience in Video Games and Movies」, International Conference of Game, Game Art, and Gamification. Jakarta- Indonesia 19-21 October, p. 28.

따른 객관적인 기준이 필요하다. 2 장의 모티프나 플롯 유형화에 대한 연구가 모두 설화라는 서사물을 객관적으로 살펴보고 분석하기 위한 기준을 제시하기 위한 것 같이 어드벤처게임의 분석에도 객관적인 기준이 요구된다. 같은 장르의 게임이라 하더라도 서로 다른 주제와 내용, 특징 있는 진행 방식을 가지므로 객관적인 기준을 통하지 않은 개별적인 분석과 비교는 효과적이지 않고 일관된다고 보기 어렵기 때문이다. 「서사-모티프 구조」는 영화 서사를 계층 구조로 정리해 모티프와 서사가 조합되는 구체적인 플롯 모델을 제시하고 있어 영화적 속성과 서사 경험을 가지고 있는 어드벤처 게임을 분석하고 비교하는 객관적 기준으로 사용할 수 있을 것이다. 이를 위해 어드벤처게임의 영화적 속성과 「서사-모티프 구조」의 관계를 고찰해 효용성을 탐색해본다.

먼저 이야기를 쓰는 부분은 퀘스트를 통해 사용자가 서사에 참여하는 것으로 어드벤처게임의 퀘스트는 분절된 이야기가 순차적으로 연결되는 특성을 가지고 있다. 어드벤처게임의 퀘스트는 문제를 풀어나가는 과정으로 동시에 여러 개의 문제를 풀거나 선행된 문제를 풀지 못한 상태에서 다음 문제를 풀지 못한다. 따라서 사용자는 문제의 발생과 해결에 맞춰 한번에 하나의 이야기를 플레이 함으로써 서사에 참여하게 된다.

이 방식은 분절된 이야기가 절차와 순서에 따라 연결된 전체 서사를 완성하는 것으로<sup>107)</sup> 「서사-모티프 구조」의 '에피소드 유형'과 관계 있다. '에피소드 유형'은 주인공이 겪게 되는 구체적인 사건과 내용으로 계층 구조의 기본이 되는 가장 작은 이야기 요소가 되며<sup>108)</sup> '영웅 여정'의 구조에 맞춰 순차적으로 연결된다. '영웅 여정'과 가장 작은 이야기 요소가 되는 것은 각각 게임과 퀘스트가 가지는 일반적인 속성이고, 분절된 이야기가 순차적으로 연결되는 것은 어드벤처게임의 특성이 되기 때문에 '에피소드 유형'은 어드벤처게임의 퀘스트와 분절된 이

---

<sup>107)</sup> 박태순(2006), 앞의 논문, p. 27.

<sup>108)</sup> 이화여자대학교(2013), 앞의 책, p. 59.

야기가 연결되는 방식으로 볼 수 있다.

그리고 어드벤처게임의 퀘스트는 지금 공간의 문제를 해결해 다음 공간으로 가는데 필요한 열쇠를 얻는 방식으로 공간적 제한을 가진다. 이 공간적 제한은 분절된 이야기와 함께 사용자가 문제를 파악하고 풀어 나가는 행위를 조직적으로 계획할 수 있게 해주는 것으로, 어드벤처게임의 행위를 서사를 엮는 느린 행위로 만들어 준다.

분절된 이야기와 제한된 공간의 진행 방식은 사용자가 오래 관찰하고 고민해 행위를 계획하게 만든다.<sup>109)</sup> 그리고 계획된 행위는 실행되면서 그래픽 기술을 통해 영화 같은 장면으로 만들어 진다. 영화의 장면은 인물의 행동과 동선으로 만들어 지는데<sup>110)</sup> 사용자의 계획된 행동대로 움직이는 캐릭터는 행동과 동선을 가진 연기(acting)을 하게 되고 시스템은 연기를 포착하는 카메라가 되어 장면을 만들어 낸다. 실시간으로 이뤄지는 이 과정은 발전된 그래픽 기술이 만들어낸 가장 극적인 기능으로 실제와 같은 진실성을 만들어 주고<sup>111)</sup> 게임에 몰입할 수 있게 해줘<sup>112)</sup> 어드벤처게임이 경쟁력을 가지게 했다.

결과적으로 퀘스트는 여러 개의 장면으로 표현되는데 이것은 「서사-모티프 구조」의 '에피소드 유형'이 장면을 구성요소로 가지고 있는 것과<sup>113)</sup> 같다.

그리고 장면은 만들어 지는 것과 동시에 보여지면서 스크린의 영화를 보고 듣는 것과 같은 경험이 되고 경험은 순차적으로 연결되 최종의 서사 경험을 이룬다. 이렇게 만들어진 일관된 서사 경험은 하나의 결말을 향해 서사가 진행되는

---

<sup>109)</sup> 이상우(2012), 앞의 책, p. 81.

<sup>110)</sup> 김동현(2013), 「인물 동선과 동적 카메라의 시간 장면화」, 『한국영상학회』, 제 11 권, 제 3 호, p. 77.

<sup>111)</sup> 김진곤(2009), 「게임의 영화 형식 차용과정에 나타난 미디어와 테크놀러지의 상관성 연구」, 『디지털디자인학연구』, 제 9 권, 제 4 호, pp. 264-265.

<sup>112)</sup> 이동은(2007), 「게임과 영화의 스토리텔링 융합 요소에 대한 연구」, 『한국디지털컨텐츠학회』, 제 8 권, 제 3 호, p. 306.

<sup>113)</sup> 이화여자대학교(2013), 앞의 책, p. 59.

것으로 어드벤처게임과 영화의 공통된 특성이 된다.

종합하면 어드벤처게임과 「서사-모티프 구조」에서 서사가 만들어지는 과정은 동일한 맥락을 가진다. 어드벤처게임은 사용자의 행위를 조합해 장면을 만들고 연결함으로 퀘스트를 완성하고, 완성된 퀘스트는 순차적으로 연결돼 '영웅 여정'의 전체 서사를 완성시킨다. 차이는 있겠지만 경쟁과 도전에 바탕을 둔 게임은 모험과 성장이라는 영웅 여정과 닮아 있고 '영웅 여정'의 단계에 따라 구성된 플롯을 가지게 된다.<sup>114)</sup>

「서사-모티프 구조」 역시 장면으로 구성된 '에피소드 유형'이 구체적인 이야기가 되어 '영웅 여정'의 단계별 내용을 채우고 순차적으로 연결돼 전체 서사를 완성한다.

이러한 공통점을 바탕으로 영화의 서사를 창작하고 분석하는데 필요한 모티프와 플롯, 에피소드 연결 구조를 망라한 범용적인 모델인 「서사-모티프 구조」가 어드벤처게임의 서사와 모티프를 분석하는 기준으로 유용하게 사용될 수 있음을 알 수 있다.

	서사 단위의 연결 구조	서사 단위	서사 단위의 구성 요소
어드벤처 게임	영웅 여정	퀘스트	장면
「서사-모티프 구조」	영웅 여정	에피소드 유형	장면

영화적 서사/경험

절차에 따른 일관된 선형적 연결

<그림 9> 어드벤처게임과 「서사-모티프 구조」

4 장에서는 사례가 되는 게임의 서사를 「기호 사각형」과 「행위소 모형」으

<sup>114)</sup> 윤혜영 (2020), 앞의 논문, p. 106.

로 분석해 전체 서사의 의미와 인물의 관계를 개관하고 「서사-모티프 구조」를 사용해 구체적인 서사 전개 양상과 모티프를 확인한다. 이를 통해 서사와 모티프의 특징을 정리하고 공통점과 차이점을 분석해 어드벤처게임의 일반적인 플롯 구조와 모티프 활용 양상을 정리하고 보다 다양한 서사 경험과 적극적인 사용자 참여를 위해 필요한 서사와 모티프의 활용 방안을 탐색하도록 한다.

## IV. 사례 연구

### 1. 서사 중심의 어드벤처게임: 『더 워킹 데드』

『더 워킹 데드』는 좀비 바이러스로 무너진 세상에 홀로 남겨진 소녀 '클렘'과 소녀의 부모를 찾아 주려는 '리'의 여정을 그린 게임이다. 클렘은 부모의 부재를 겪고 있고 리는 아내의 불륜으로 가족이 해체된 상태다. 게임은 무너진 세상 속에서 각각의 인생을 살아가는 사람들의 갈등과 시련, 좀비에 대한 투쟁 위에 클렘과 리가 서로를 통해 '가족'의 가치와 의미를 되찾는 과정을 담고 있다.

『더 워킹 데드』의 서사는 5 개의 에피소드로 구성되 있으며 각 에피소드 별 주요 장소와 사건을 정리하면 <표 6>과 같다.

<표 6> 『더 워킹 데드』의 주요 장소와 사건

에피소드 1: A New Day	
주요 장소	내 용
클렘의 집	리는 부인의 불륜 상대를 살해한 혐의로 호송되던 중 교통 사고로 인해 탈출하지만 곧 좀비로 인해 위기에 빠진다. 클렘의 집으로 피한 리는 클렘의 도움으로 위기를 벗어난다. 여행을 떠난 부모를 홀로 기다리는 클렘을 둘 수 없어 부모를 찾아 주기 위해 집을 떠난다. 클렘은 부모와 대화하던



	무전기를 챙겨 떠난다.
농장	길에서 만난 청년들의 도움으로 마을 외각의 농장에 피신한 뒤 케니 가족을 만나 다음 마을로 함께 이동하게 된다.
잡화점	기름이 떨어진 일행은 좀비를 피해 잡화점으로 피신하고 이곳에서 새로운 일행을 만나 모텔로 이동하게 된다.
<b>에피소드 2: Starved for Help</b>	
모텔	모텔을 요새 삼아 버티고 있지만 식량은 떨어지고 구성원 간의 갈등이 생겨난다.
숲	식량을 구하기 위해 숲에 들어 갔다 부상당한 교사와 학생을 도와주고 일행으로 받아들인다.
모텔	위기에 처한 모텔에 낯선 이가 찾아와 연료와 식량의 교환을 제안한다.
농장	낯선 이를 따라 그들의 농장으로 이동, 새로운 가족을 만나게 된다. 하지만 이들은 사람을 식량으로 삼고 있던 극악무도한 자들로 모텔 사람들은 많은 희생을 치른 뒤 가까스로 탈출한다.
숲	돌아오던 중 숲에서 기름이 떨어진 채 물자가 가득 실린 차를 발견하고 생존을 위해 모든 물건을 가져가기로 한다.
<b>에피소드 3: Long Road Starved for Help</b>	
모텔	얼마 후 물자가 조금씩 사라지는 일이 발생해 조사하던 중 약탈자들이 습격해와 캠핑카를 타고 탈출한다.
캠핑카	사라지는 물자와 약탈자들의 습격에 내통자가 있을 거라는 의심이 생겨나 내분이 일고 희생자가 생긴다. 이 와중에 리의 과거가 드러나고 케니의 아들이 좀비에게 물린 것이 알려진다.
건널목	건널목에 멈춰선 기차 때문에 더 이상 갈 수 없게 되지만 케니와 리는 기차를 움직일 방법을 찾아내고 기차에 살던 노숙인을 일행으로 맞이한다.
기차 안	점점 좀비로 변하고 있는 케니의 아들로 인해 케니와 리가 대립한다. 결국 케니 가족은 아들과 이별하기 위해 기차를 세우고 숲에 들어간다.
숲	아들을 떠나보낼 수 없던 케니의 아내는 자살을 하게 되고 케니는 절망에 빠진다. 결국 리가 나서 케니의 아들을 쏘게 된다.
기차 안	리는 노숙자의 조언대로 클렘이 스스로 생존해 나갈 수 있게 총 쏘는 법을 알려준다. 약탈자들과 내통했던 자가 리에게 자백을 하지만 리는 일단 비밀에 부친다.
막힌 선로	사고난 유조차가 선로를 막고 있지만 새로운 일행의 도움으로 계속 이동할 수 있게 된다. 고장난 줄 알았던 클렘의 무전기에서 이들의 목적지인

	사바나에서 부모와 함께 기다리겠다는 수상한 남성의 목소리가 들려온다. (클렘은 수상한 남성과 쪽 얘기해 오고 있었던 것이다.)
<b>에피소드 4: Around Every Corner</b>	
저택	사바나에 도착 후 좀비를 피해 저택에 숨는다. 일행 중 부상자가 있어 약 품이 필요한 상황이고 무전기 때문에 클렘과 리는 갈등하게 된다.
마을 거리	탈출을 위한 배를 찾던 중 생존자를 만나 마을을 지배하는 크로포드라는 단체가 생존에 불필요한 노약자를 모두 죽였다는 사실을 알게 된다.
병원 지하	좀비의 공격에 리는 일행과 헤어져 하수도에 숨게 된다. 하수도에서 병원 지하로 연결되는 통로를 발견하고 여기 숨어 살던 의사 일행을 만나게 된 다.
저택	리는 병원 사람들과 저택으로 돌아오고 클렘은 숨겨진 보트를 발견한다. 하지만 보트를 움직일 연료와 배터리가 필요해 격론 끝에 크로포드의 거 점에 숨어들어 필요한 것을 구해 오기로 한다.
학교	크로포드의 거점인 학교에 도착했지만 이미 좀비에겐 점령당한 상태다. 병 원 사람들의 도움으로 배터리와 연료, 약품을 구하는데 성공하지만 좀비의 공격으로 몇 명이 희생당한다.
저택	구해온 물자로 환자를 치료하고 보트를 수리한다. 의사는 리에게 이런 상 황에서 클렘과 함께 이동하는 건 위험하니 클렘을 자신에게 맡기라고 제 안한다. 클렘은 부모를 찾는 문제로 리와 갈등하다 사라지고 리는 클렘을 찾다 좀비에 물리고 만다. 일행은 리를 도와 클렘을 찾아 나선다.
병원 지하	의사가 클렘을 데려갔을 거라 생각해 병원까지 왔지만 클렘의 흔적은 없 고 무전기의 남성은 자신이 클렘을 '구출'한거라 말한다.
<b>에피소드 5: No Time Left</b>	
병원 지하	병원 지하까지 들어온 좀비로 인해 위기에 몰린다. 게다가 점점 나빠지는 리의 상태를 조금이라도 늦추고자 좀비에 물린 리의 팔을 자른다.
저택	병원을 탈출해 저택으로 왔지만 의사 일행이 보트를 훔쳐가 버렸다. 리 일 행은 따라온 좀비를 피해 다락으로 피신한다.
다락	클렘이 무전으로 자신이 있는 곳을 알려온다. 일행은 벽에 구멍을 내어 이 웃집 지붕으로 탈출한다.
호텔 밖	지붕을 건너며 이동하던 중 좀비의 공격을 받아 케니와 헤어진 채로 호텔 에 당도한다. 좀비 바이러스에 감염되 좀비의 공격을 받지 않는 리가 홀로 호텔에 들어가 클렘을 찾는다.
호텔 안	호텔에서 클렘을 데리고 있다는 의문의 남자를 만난다. 남자는 자신이 물 자가 가득했던 숲 속 차의 주인이고 리와 일행에 물자를 가져간 탓에 가 족을 잃게 되었고 클렘의 존재를 알게 된 후 자신의 딸로 삼아 가족을 이 루기 위해 이곳에 왔다고 얘기한다.

마을 거리	간혀 있던 곳에서 빠져나온 클렘의 도움으로 의문의 남자를 물리치고 클렘과 리의 관계는 회복된다. 호텔을 벗어나던 중 클렘은 좀비가 되어 버린 부모를 발견하고 리는 정신을 잃게 된다.
사무실	클렘은 리를 사무실로 피신시킨다. 상태가 더욱 나빠진 리는 자신의 팔이 없어진 이유를 알려주고 클렘이 탈출할 수 있게 최후까지 도와준다. 그리고 클렘에게 자신의 머리를 쏘아 달라는 부탁을 한다. 클렘은 리의 머리를 쏜다.
들판	도시를 벗어난 클렘은 홀로 들판을 걷다 멀리 보이는 두 사람을 보고 망설인다. (ending)

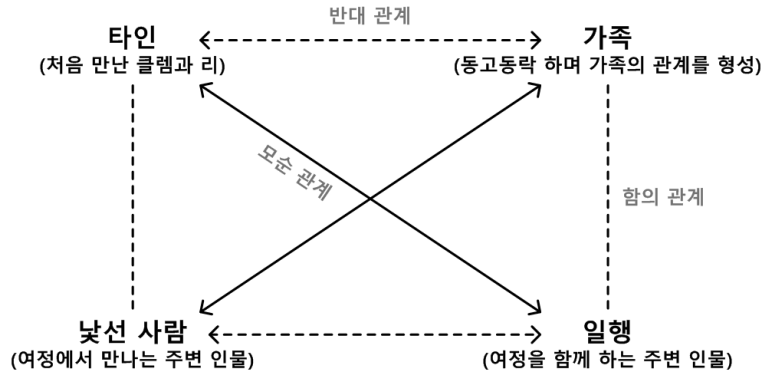
『더 워킹 데드』의 서사는 새로운 인물과 장애물이 만들어내는 퀘스트가 장소의 변화를 이끄는 전형적인 어드벤처게임의 진행 방식을 사용하고 있다. 그리고 원작의 드라마적 장점을 살리기 위해 에피소드 마다 이전 에피소드의 줄거리 및 다음 에피소드의 예고편을 보여주는 독특한 구성을 사용하고 있으며 문제 해결에 꼭 필요한 상황이나 정보, 인물과의 대화를 보여주는 장면에서 사용자의 조작을 제한해 온전히 장면에 집중하게 함으로 극적인 서사 표현과 영화적 경험을 만들어 내고 있다.

중심 서사를 이루는 주제는 가족으로 애초에 가족이 아니었지만 사랑과 희생을 통해 치유되고 회복되어 가족을 이루는 클렘과 리, 좀비라는 외부적 요인으로 인해 아무 잘못이 없지만 파멸에 이르고 마는 케니 가족, 다른 사람을 식량으로 희생시켜 생존하는 농장의 가족, 그리고 클렘을 납치해 강제적 가족을 만들려 했던 남자의 4 가지 이야기가 등장한다. 주변 서사는 좀비에 대한 투쟁과 인물 사이의 갈등, 생존을 위해 드러나는 인간 본성을 보여주는 이야기로 채워져 있다.

사용자가 서사에 참여하는 방식은 크게 상호작용과 의사결정으로 주변을 조사하거나 인물과 대화를 통해 문제해결에 필요한 정보와 단서, 아이템을 찾는 상호작용과 중요한 대화나 사건에서 제시되는 선택지 중 하나를 선택하는 의사결정 방식을 가진다. 상호작용은 하나의 분절된 이야기를 진행시키며 의사결정은 분절된 이야기들을 조합해 전체 서사를 완성한다. 때문에 의사결정에 따라 결말

에 도달하는 과정에는 다양한 가능성이 존재하게 되는데 하나의 결말로 마무리 될 수 있도록 주요 단락에서 분절된 이야기가 합쳐지는 구조를 가지고 있다.

『더 워킹 데드』의 서사가 가지는 의미 작용을 「기호 사각형」을 통해 살펴 보면 <그림 10>과 같다.<sup>115)</sup>



<그림 10> 『더 워킹 데드』의 「기호 사각형」

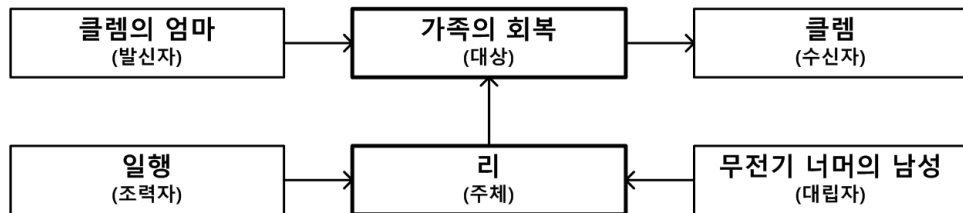
여정을 함께 하는 일행인 케니 가족과 주변 인물들은 개인의 안위를 바탕으로 든 운명 공동체로서 타인은 아니지만 가족도 아닌 어중간한 유대관계속에 중대한 기회와 위기를 만들어 내는 갈등을 유발한다. 여정에서 만나는 낯선 사람들은 악하기도 하고 선하기도 한데 이들과의 관계는 한시적이며 단발적으로 갈등을 만들어 내기 보다는 다음 장소로 이동하게 만드는 사건을 만들어내 주인공의 여정을 만들어 주는 역할을 주로 담당한다. 클렘과 리는 타인으로 우연히 만나게 되지만 여정을 함께 하면서 가족의 관계를 이루게 된다.

따라서 『더 워킹 데드』의 서사는 가족의 가치와 회복이라는 메시지를 극적으로 전달할 수 있도록 타인과 가족의 관계를 대비시키고 낯선 사람과 일행이라는 중간적 의미 요소를 두어 타인에서 가족으로의 효과적인 의미 전달이 될 수

<sup>115)</sup> 김성도, 『구조에서 감성으로』, 고려대학교 출판부, 2002, p. 129.

있는 구조를 가지고 있다는 것을 알 수 있다.

이런 의미 구조와 함께 「행위소 모형」으로 주요 인물의 관계와 이야기적 기능을 살펴보면 <그림 11>과 같다.



<그림 11> 『더 워킹 데드』의 「행위소 모형」

먼저 클렘을 보살피고 부모를 찾아주는 것을 요청한 발신자는 다소 불분명하다. 리는 자동응답기에서 보모에게 클렘을 데리고 도시를 떠나라는 클렘 엄마의 메시지를 듣게 된다. 하지만 혼자 남은 클렘을 지켜주겠다는 다짐은 리 스스로 내린 결정이다. 클렘은 부모가 돌아올 때까지 집에 있으려 했지만 부모를 찾아 함께 떠나자는 리의 제안을 거부함 없이 받아들인다. 다양한 요인이 특수한 상황과 만나 요청이 일어나게 되는데 사건의 순서로 보면 엄마의 메시지를 들은 리가 행동하고 리의 제안을 클렘이 받아들이기 때문에 발신자는 클렘의 엄마로 봐야 한다. 특히 가족의 회복이라는 게임의 주제를 생각했을 때 리 보다는 딸의 안위를 부탁하는 클렘의 엄마를 발신자로 보는 것이 타당할 것이다.

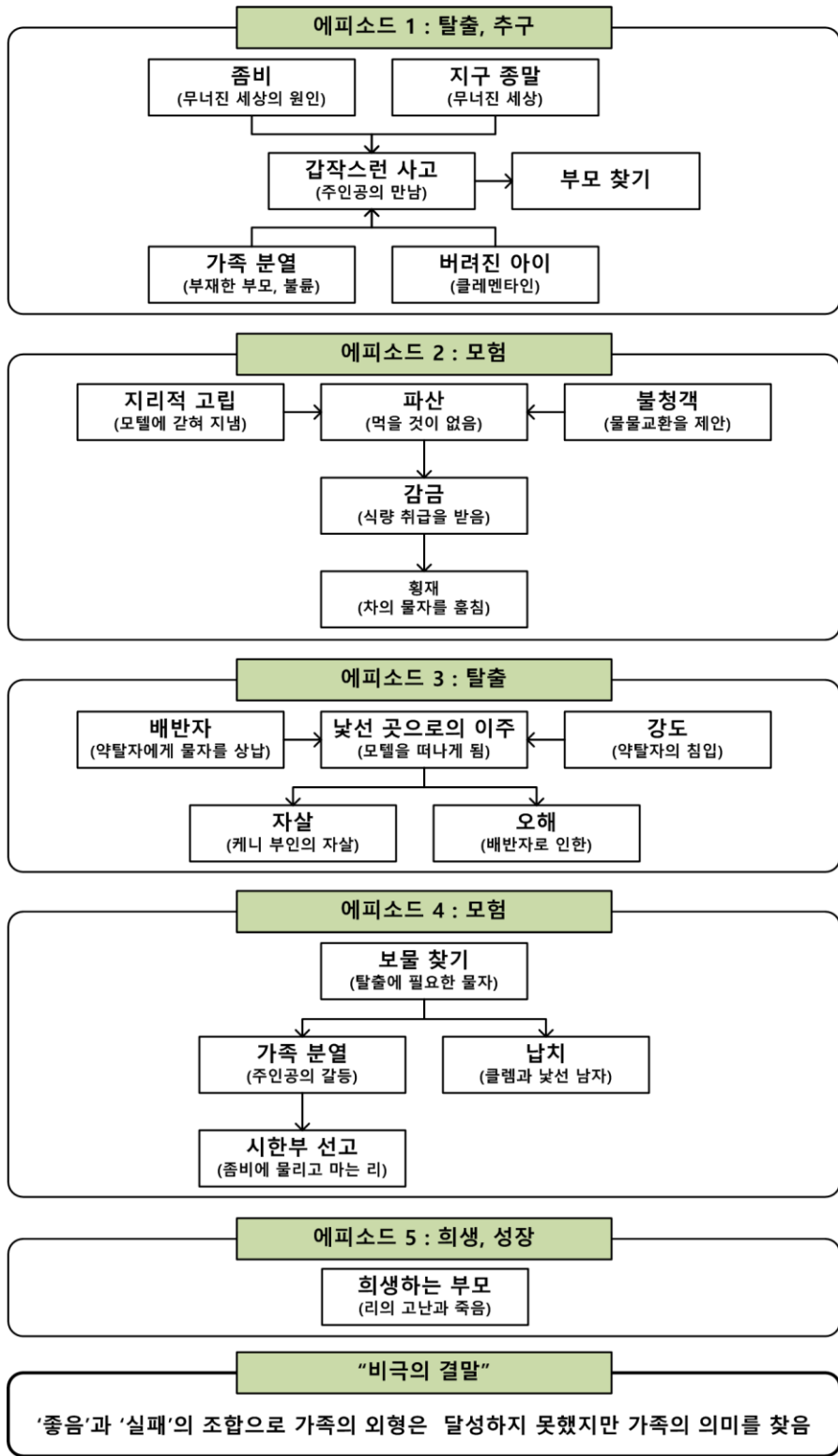
대상은 명시적으로는 부모를 찾아 주는 것이지만 서사가 가지는 의미를 봤을 때 부모가 되어 가족을 회복시키는 것이며 수신자는 클렘이 된다. 조력자는 운명 공동체인 일행으로 리를 도와 함께 클렘을 보살핀다. 주체는 일행의 리더이면서 클렘을 직접적으로 보살피고 가족을 이루는 리가 된다. 그리고 대립자는 무전기 너머의 남성이다. 첫번째 에피소드에 등장한 물자가 가득 실린 차의 주인이면서 중심인물들의 행위로 인해 가족을 잃게 된 인물로 적대적 관계와 함께 대상이 되는 가족을 가로채려 한다. 낯선 사람들은 중심 서사를 변화시키지 못하는

지엽적인 사건들의 주체로 주변 인물을 이룬다.

다음으로 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프'를 살펴보고 결말의 패턴을 대입해 본다. 먼저 에피소드별 줄거리를 정리하면 <표 7>과 같고 줄거리의 플롯을 만드는 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프' 그리고 결말의 패턴은 <그림 12>와 같다.

<표 7> 『더 위킹 데드』의 주요 줄거리

에피소드	줄거리
1	무너진 세상과 '클렘', '리'의 상황을 설명하고 주요 인물이 되는 케니 가족과 일행을 이뤄 여정이 시작된다.
2	고립된 식량이 떨어진 상황 속에 약한의 속임수에 넘어가 식량이 되어 죽을 위기에 빠진다. 큰 희생을 치르고 탈출하게 되지만 일행 역시 생존을 위해 남의 물건을 훔치게 된다.
3	약탈자에 굴복해 몰래 물자를 상납하는 배반자와 상납에 만족하지 못해 습격해온 약탈자로 인해 모텔에서 도망치게 된다. 이 와중에 케니의 아들이 좀비에 물리고 케니 가족은 해체되어 버린다.
4	클렘과 리의 갈등이 가족의 분열을 만들어 낸다. 마을을 탈출하기 위해 필요한 물자를 찾는데 성공하지만 클렘은 납치되고 리는 좀비에 물리게 된다.
5	클렘을 되찾아 가족의 관계를 회복하지만 리는 죽음을 맞이한다. 판단착오가 불러온 큰 시련을 희생과 사랑으로 극복하고 약한을 처단해 새로운 미래의 단서를 보여준다



<그림 12> 『더 워킹 데드』의 모티프

전체 서사는 게임의 메시지인 가족의 가치를 완성하기 위해 '비극의 결말'을 취하고 있다. 클렘의 부모와 리가 모두 좀비에 희생되면서 가족의 외형적인 목표는 이루지 못했지만 사랑과 희생을 통해 가족의 의미는 달성하게 된다. '드라이빙' 모티프는 '탈출, 추구'→'모험'→'탈출'→'모험'→'희생, 성장'의 연결로 목적 앞에 당면한 문제를 해결하기 위한 노력이 반복돼 클라이맥스를 만들어내고 목적을 달성한 결말에 이르는 구조를 가지고 있다.

또한 각 에피소드의 줄거리는 모두 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프'의 관계로 에피소드1에서는 '좀비'와 '지구 종말' 모티프를 사용해 이야기의 배경을 설명하고 '가족 분열'과 '버려진 아이' 모티프를 통해 이야기의 출발 상황과 목적을 설정한다. '갑작스런 사고' 모티프를 통해 주인공의 만남을 만들고 이후의 상황은 '부모 찾기' 모티프를 사용해 에피소드1의 종합적인 이야기 전개 양상이 '탈출'과 '추구'의 '드라이빙 모티프'와 연결되게 한다.

에피소드 2에서는 '지리적 고립'과 '파산' 모티프로 상황을 설정하고 '불청객' 모티프로 사건을 일으킨다. 사건은 '감금'의 모티프를 결과로 불러온 후 '횡재'의 모티프로 마무리되어 부족한 물자를 획득하기 위한 '모험'의 '드라이빙 모티프'와 연결된다. 에피소드 3에서는 '배반자'와 '강도'의 모티프가 '낯선 곳으로의 이주' 모티프를 일으킨다. 이주하는 과정의 상황과 갈등은 '오해'와 '자살'모티프로 표현되고 다시 '탈출'의 '드라이빙 모티프'와 연결된다.

에피소드 4는 탈출을 위한 '보물 찾기'를 수행하는 과정에서 일어나는 '가족 분열'과 '시한부 선고'의 상황을 보여주고 대립자의 이야기를 본격적으로 드러내는 '납치' 모티프가 탈출을 위한 또 한번의 '모험'의 '드라이빙 모티프'와 연결된다. 에피소드5는 '희생하는 부모'만으로 이루어진 에피소드로 가장 적은 수의 '세팅 모티프'를 사용하고 있지만 '희생, 성장'의 '드라이빙 모티프'와 연결되어 가족의 완성과 독립적인 주체로 성장한 클렘을 통해 게임의 메시지를 완성한다.

이와 같이 서사의 이야기 요소를 구체적으로 살펴보면 '세팅 모티프'에서 일



어난 사건이 '드라이빙 모티프'의 양상에 따라 전개되는 것을 확인할 수 있다. 특히 이 조합을 통해 상황과 사건을 해결하면서 장소에 따른 분절된 이야기가 반복되는 어드벤처게임의 특성을 만들고 있다.

그리고 『더 워킹 데드』의 서사를 '에피소드 유형'으로 정리하면 <표 8>과 같다. 서사는 사용자의 빠른 몰입을 위해 소명을 방해하는 사건이나 주인공을 주저하게 만드는 요소를 배치하지 않고 '영웅 여정'의 1~5 단계를 첫번째 에피소드에서 끝낸다. 5 단계와 6 단계 사이에는 '에피소드 유형'이 배치되어 있지 않지만 시퀀스 7~9 에 해당하는 흥미로운 사건들이 배치되어 있고 6 단계에서는 모텔을 떠나는 사건과 대립자를 등장시켜 본격적으로 부모를 찾는 여정이 시작될 수 있도록 한다. 이후 7 단계와 8 단계는 클라이맥스를 향한 서사의 상승이 이뤄지고 9 단계에선 탈출의 준비를 끝내 클렘만 찾으려는 단일한 목적만을 남겨두게 된다. 10 단계에서는 대립자가 기다리고 있는 가장 깊은 동굴로 이동하게 되고 11 단계는 대립자를 물리치고 클렘을 구출하는 목적을 달성하는 클라이맥스가 된다. 12 단계에서는 사랑, 희생 같은 가족의 가치를 보여주고 가족의 의미를 완성함과 동시에 의문의 인물을 보여줘 앞으로의 이야기에 대한 단서를 남기며 서사를 마무리하는 것을 확인할 수 있다.

<표 8> 『더 워킹 데드』의 '에피소드 유형'<sup>116)</sup>

16 시퀀스	영웅 여정	에피소드 유형	더 워킹 데드
1 도입부 제시	1 일상 세계	1 암시	좀비로 무너진 세상
2 주동인물 등장		2 최초의 행위	좀비와 첫번째 조우
3 이야기 요소 설정		3 결핍	부모의 부재
4 첫 번째 사건	2 소명	4 유혹	
		5 전령과의 만남	응답기의 메시지

<sup>116)</sup> 3막 8장은 생략.

16 시퀀스	영웅 여정	에피소드 유형	더 워킹 데드
		6 적대자의 정찰	
5 의혹과 대립	3 거부	7 회피	
		8 비극의 초래	
		9 자발	클렘의 도움으로 위기를 모면한 리
	4 정신적 스승	10 스승과의 만남	클렘과 리의 만남
		11 스승의 그릇된 인도	
		12 스승과의 갈등	
6 선택의 순간	5 첫 관문의 통과	13 관문으로의 접근	농장으로 피신함
		14 수호자와의 만남	일행을 만듦
		15 통과	모텔로 이동
7 또다른 이야기			식량 부족과 갈등 식량이 되어 죽을 위기에 놓임
8 흥미진진한 순간들			
9 소소한 기복			
10 두번째 사건	6 시험들	16 시험	약탈자의 침입
		17 협력자와 만남	기차를 발견
		18 적대자와의 만남	무전기의 남자
	7 접근	19 구매	
		20 대담한 접근	목적지에 도착함
		21 시련의 예비	탈출의 희망이 생김
11 악당의 움직임	8 시련	22 애정의 위기	클렘의 부재
		23 죽음의 경험	리가 좀비에게 물림
		24 최대 공포와 마주침	
12 주인공의 패	9 보상	25 축하	

16 시퀀스	영웅 여정	에피소드 유형	더 워킹 데드
배		26 획득	탈출에 필요한 물자를 찾음
		27 왜곡	
13 가장 암울한 심연	10 귀환의 길	28 최종 시험	클렘을 찾으려 함
14 투쟁을 선택하다		29 보복	
15 주인공의 부활	11 부활	30 역류	
		31 새로운 자아	
		32 최후의 결판	무전기의 남자와 조우
16 종결부 제시	12 영약을 가지고 귀환	33 카타르시스	클렘을 찾음
		34 귀환	리의 희생
		35 완전한 성취	가족의 의미를 완성
		36 예기치 못한 일	미지의 인물을 보여줌

살펴본 바를 종합하면 『더 워킹 데드』의 서사는 리가 클렘에게 가족의 회복과 가치를 찾아 주는 비극적인 이야기로 '영웅 여정'의 플롯을 따르고 있으며 「서사-모티프 구조」를 통해 구체적으로 사용된 모티프와 '에피소드유형'의 명세를 확인할 수 있다.

그리고 문제의 설정과 발생, 해결의 순서를 가지는 '세팅 모티프'의 조합과 '탈출'과 '모험'이 반복되는 '드라이빙 모티프'를 통해 모험의 서사를 만들어내는 이야기 요소가 조합되었다는 것을 알 수 있다. 또한 '세팅 모티프'의 숫자가 점진적으로 줄어들게 함으로 사용자가 하나의 결말에 이르는 서사에 집중할 수 있도록 하고 분절된 이야기마다 새로운 인물과 장소를 사용해 반복되는 구조의 지루함을 상쇄시키려 한 것도 확인할 수 있다.

## 2. 액션 중심의 어드벤처게임: 『라이즈 오브 더 톨레이더』

『라이즈 오브 더 톨레이더』는 '영생'을 가져다 주는 유물인 '신성의 원천'을 지키려는 쪽과 차지려는 쪽의 투쟁과 모험을 그린 게임으로 3 명의 중심인물이 만들어내는 사건으로 채워져 있다. 먼저 '신성의 원천'은 본래 라라의 아빠가 연구하던 유물로 아빠는 신기루를 쫓는 괴짜라는 세상의 비난을 견디지 못하고 자결하였다. 이 일로 트라우마를 겪던 라라는 아빠의 명예회복을 위해 유물에 집착하게 된다. 그리고 줄곧 유물을 쫓던 비밀 종교 '트리니티'는 콘스탄틴 남매를 앞세워 유물을 차지하려고 한다. 콘스탄틴은 트리니티의 일원이면서도 유물을 이용해 불멸의 군대를 얻고 불치병에 걸린 누나를 치료하려는 개인적인 욕망을 가지고 있다. 마지막으로 선지자인 제이콥은 유물을 발견한 당사자로 후손들과 함께 '신성의 원천'을 지켜오다 라라와 트리니티로 인해 위기를 맞게 된다.

『라이즈 오브 더 톨레이더』의 주요 장소와 사건을 정리하면 <표 9>와 같다.

<표 9> 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 주요 장소와 사건

주요 장소	내 용
아빠의 아파트	라라는 아빠의 연구 노트에서 영생의 비밀의 풀 단서와 트리니티에 대해 알게 된다. 아빠의 연인인 아나는 라라의 집착을 만류하지만 라라는 유물의 단서가 되는 선지자의 무덤이 있는 시리아로 향한다.
시리아	트리니티의 방해에도 불구하고 선지자의 무덤에 도착하지만 아무것도 찾지 못한 채 도망치게 된다. 하지만 무덤 밖에서 새로운 단서를 발견한다. (콘스탄틴이 등장하지만 구체적으로 설명되지는 않는다.)
크로프트 저택	아빠의 책에서 시리아에서 찾은 단서가 몽골의 침략 전 사라져 버린 전설의 도시 '키테즈'를 가리키고 있다는 것을 알아내고 그곳에 '신성의 원천' 있을 것이라 짐작한다. 친구인 조나는 위험한 모험이라며 만류하는데 괴한이 책을 훔쳐가는 사건이 발생하면서 라라는 조나와 함께 '키테즈'를 찾아 시베리아로 떠난다.
시베리아 산봉우리	라라와 조나는 설산을 오르던 중 눈사태를 만나 헤어지게 된다.

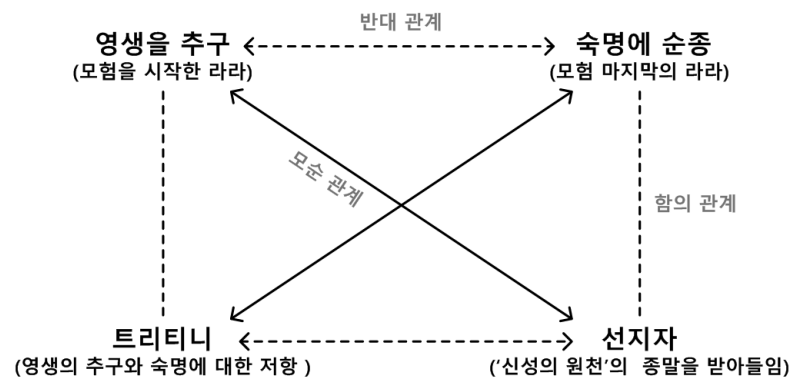
시베리아 황무지	눈사태로 황무지에 조난당한 라라는 몽골군의 흔적이 있는 빙하 동굴을 발견한다. 황무지 다른 한쪽에서는 트리니티 병사에게 쫓기던 원주민 여성을 보여준다.
소련 시설	빙하 동굴을 지나 냉전 시대 버려진 소련 시설에 도착하고 황무지에서 쫓기던 원주민을 만나 트리니티가 마을 사람들을 잡아 갔다는 것과 그 중 '중요한 포로'가 있다는 것을 알게 된다. 원주민을 도와 소련 시설을 조사하던 중 트리니티에게 잡혀 감옥에 갇힌다. 원주민은 선지자의 후예이며 소련도 과거 유물을 찾고 있었던 것을 보인다.
감옥	어떻게 잡혀왔는지 모를 아나와 대면하게 된다. 아나가 유물을 트리니티에 넘기라고 회유하던 중 콘스탄틴은 아나를 고문하며 라라를 협박한다. 하지만 아직 '신성의 원천'이 어디에 있는지 알지 못하기 때문에 대답하지 못하자 협박을 멈춘다. 회유와 협박은 모두 연극으로 둘이 한패이고 아나가 유물 때문에 아빠에게 접근했다는 사실을 알게 된다. 이곳에서 '중요한 포로'인 제이콥을 만나 같이 탈출하는데 성공한다.
트리니티 사령부	트리니티가 원주민 마을을 찾아내 공격하려는 것과 콘스탄틴과 아나가 남매라는 것을 알게 된다. 아나는 병으로 죽음을 앞두고 있고 콘스탄틴은 '신성의 원천'을 찾아 누나를 구해 주려고 한다는 것을 보여준다.
철도 기지	트리니티의 공격을 피해 달아나던 중 강에 빠져 죽을 위기에 놓이지만 제이콥이 구해 준다.
소련 시설	라라는 제이콥에게 '신성의 원천'을 찾는 이유를 말해준다. 제이콥은 함께 트리니티와 싸우자고 제안하지만 '신성의 원천'은 포기하라고 부탁한다. 라라는 함께 싸우기는 하겠지만 '신성의 원천'은 끝까지 찾겠다고 답한다. 마을로 가는 지름길인 버려진 광산으로 이동한다.
제련소	버려진 광산을 지나던 중 갱도가 무너져 제이콥은 광산에 갇히게 된다. 제이콥은 소피아를 찾아 트리니티가 왔다고 전해 달라는 부탁을 한다. (소피아는 제이콥의 딸이다.)
지열 계곡	마을에 도착한 라라는 제이콥, 소피아와 함께 트리니티를 막아내고 '키테즈'의 위치를 알려주는 지도인 '아틀라스'가 '아크로 폴리스'에 숨겨져 있다는 것을 알게 된다. (포로로 잡힌 주민이 '아틀라스'에 대해 발설한다.)
아크로 폴리스	위기에 빠진 주민과 소피아 구출하고 트리니티를 몰아낸다. 제이콥을 통해 '신성의 원천'과 '키테즈'의 내력에 대해 알게 된다. 제이콥은 유물이 파국을 불러온다며 만류하지만 라라는 포기하지 않는다. 소피아는 '아틀라스'가 불멸의 존재가 지키고 있는 대성당 아래 숨겨져 있는 것을 알려준다.
대성당	먼저 도착한 트리니티와 아나가 '아틀라스'를 찾고 있다. 수적으로 불리한 라라는 아나를 이용해 탈출하고 보관소에서 '아틀라스'를 찾아낸다. 이후

	불멸의 존재에게 쫓기게 되지만 무사히 탈출해 천문대로 이동한다.
천문대	천문대 장치를 이용해 '키테즈'로 들어가는 길을 알아내지만 트리니티의 공격으로 '아틀라스'를 빼앗기고 조나는 납치당한다. 라라는 '키테즈'로 들어가는 것 보다 조나를 먼저 구하기로 한다.
기상 관측소	콘스탄틴 남매도 기상 관측소 시설을 이용해 '키테즈'로 가는 길을 알아낸다. 아나는 자신들도 트리니티에게 이용 당하는 게 아닐까 의심하지만 '신성의 원천'을 찾아 불멸의 군대를 이끌고 누나를 살리겠다는 콘스탄틴의 신념은 흔들리지 않는다. 기상 관측소에 숨어든 라라는 아틀라스를 되찾고 감옥에서 고문을 당하는 조나를 발견한다.
감옥	간혀 있던 조나와 마을 주민을 구출하는데 성공하지만 조나는 콘스탄틴의 칼에 찔려 위독한 상황에 놓인다. 제이콥이 조나를 살릴 수 있다는 주민의 말에 천문대로 이동한다.
천문대	제이콥이 신비한 힘으로 조나를 치료하자 라라는 제이콥이 불멸의 선지자라는 것을 알게 된다. 제이콥은 과거 '신성의 원천'을 통해 병사들에게 영생을 가져다주려 했지만 그로 인해 '키테즈'가 멸망했다는 것을 알려준다. 제이콥은 라라에게 '키테즈'로 가는 비밀 통로를 열어준다.
키테즈	비밀 통로를 지나 '키테즈' 도착한 라라는 '신성의 원천'이 있는 '영혼의 방'에 다다른다. 이미 도착해 있던 콘스탄틴과 싸우게 되면서 죽을 위기에 몰리지만 콘스탄틴을 쓰러뜨리는데 성공한다.
영혼의 방	'신성의 원천'을 먼저 찾아낸 아나. 라라는 유물을 포기하라고 하지만 아나는 트리니티를 위해서가 아니라 세상의 죽어가는 사람들을 위해 사용할 거라고 하며 유물을 넘기지 않는다. 라라는 죽음도 삶의 일부라고 포기할 것을 종용한다. 아나는 이후 들어온 제이콥을 쏘고 라라도 위협한다. 모두가 불멸의 존재에 둘러 쌓여 죽을 위기에 몰린 순간 라라가 신성의 원천을 파괴해 버린다. 불멸의 존재는 사라지고 제이콥 역시 옳은 일을 한거라 말하며 사라지고 만다.
시베리아	'키테즈'를 탈출한 아나와 라라. 라라는 아나에게 아빠를 죽였냐고 묻지만 아나는 아빠를 사랑했다고 말한다. 그때 숨어있던 저격수의 총에 아나가 희생된다. 이후 라라를 조준한 저격수는 살려 두라는 명령에 라라를 쏘지 않는다.
크로프트 저택	아빠의 트라우마에서 벗어난 라라는 자신의 선택으로 더 좋은 세상을 위한 모험을 하겠다고 다짐하며 조나와 새로운 모험을 떠난다. (ending)

『라이즈 오브 더 톨레이더』는 액션 중심의 게임 진행과 영화적 경험을 만들기 위해 '산 정상에 도달하라' 같이 구체적인 행동을 지시하는 퀘스트와 제한

된 다시 쓰기로 정해진 서사를 따라 가도록 하고 있다. 이를 위해 여정이 전개되는 장소를 사건이 일어나는 의미적 장소로만 두지 않고 다양한 행위의 상호작용을 할 수 있는 구체적인 공간으로 설계해 활극을 유도하고 장소에 따라 달라지는 상호작용의 양상을 만들어 내고 있다. 또한 주요 사건과 이야기를 머시니마(machinima)<sup>117)</sup>로 표현해 흥미로운 보는 서사를 만들어 내고 있다. 제한된 다시 쓰기에서 오는 단조로움을 피하기 위해 서사와 독립된 별도의 퀘스트를 다수 사용하고 있다.

이런 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 서사가 가지는 의미를 「기호 사각형」으로 살펴보면 <그림 13>와 같다.



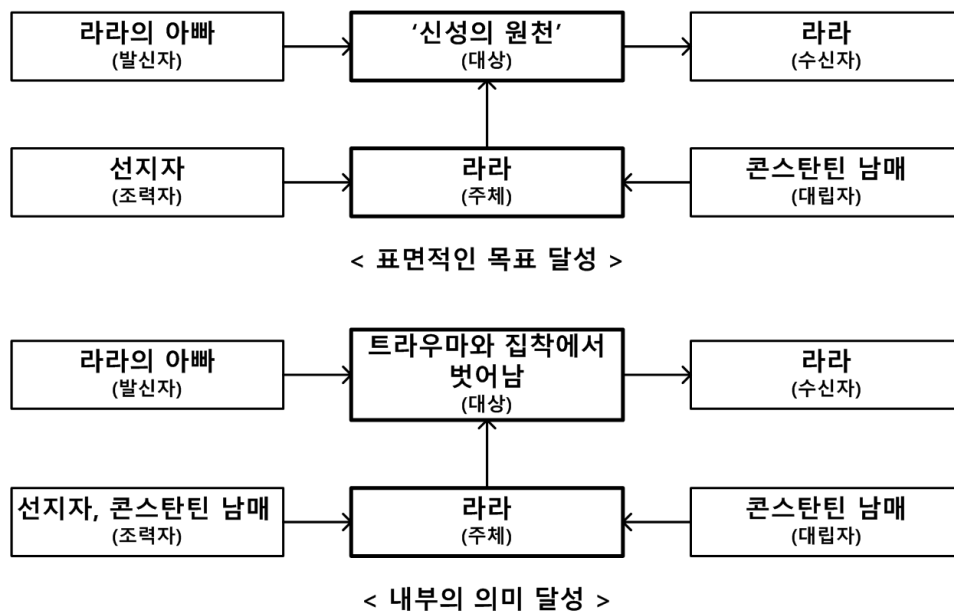
<그림 13> 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 「기호 사각형」

서사는 라라의 변화와 변화를 불러오는 인물들의 관계로 이루어져 있다. 모험을 시작할 때의 라라는 트리니티와 다름없이 '신성의 원천'을 통해 자신의 목적을 이루려고 한다. 하지만 영생이 불러오는 탐욕과 희생, 그리고 선지자의 과오를 통해 전향적으로 영생을 포기하고 죽음이라는 인간의 숙명을 받아들인다. 선지자는 결과적으로 라라가 '신성의 원천'을 찾을 수 있게 해주지만 늘 영생에

<sup>117)</sup> 기계(machine), 영화(cinema), 애니메이션(animation)의 합성어로 게임에 사용된 컴퓨터 그래픽스(CG) 기술이나 게임 엔진, 애니메이션 소프트웨어를 기반으로 만들어진 영화를 뜻한다. (출처: 한국정보통신기술협회 정보통신용어사전)

회의적이며 라라의 집착을 희석시키려 한다. 트리니티를 대변하는 콘스탄틴 남매는 영생에 대한 맹목적인 신념으로 투쟁과 파국을 만들어낸다. 서사의 의미를 강조하기 위해 영생을 추구하던 콘스탄틴 남매의 비극적인 죽음과 숙명을 받아들이는 선지자의 평화로운 죽음을 대비시키고 있다.

「행위소 모형」은 표면적인 목표 달성과 내부의 의미 달성에 따라 2 가지 측면으로 <그림 14>와 같다.



<그림 14> 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 「행위소 모형」

발신자는 서사가 출발하는 상황을 설정하는 라라의 아빠가 된다. '신성의 원천'을 찾고자 하는 결정은 라라 스스로 내린 것이지만 유물에 대한 단서나 트리니티와의 관계는 모두 아빠의 연구로 인한 것이며 아빠에 대한 트라우마가 집착이 되어 모험을 떠나게 만들기 때문이다.

대상은 모험의 목적이면서 집착과 트라우마를 상징하는 '신성의 원천'이 되고 주체와 수신자는 라라이며 유물을 찾게 도와주는 한편 라라의 변화를 수용하

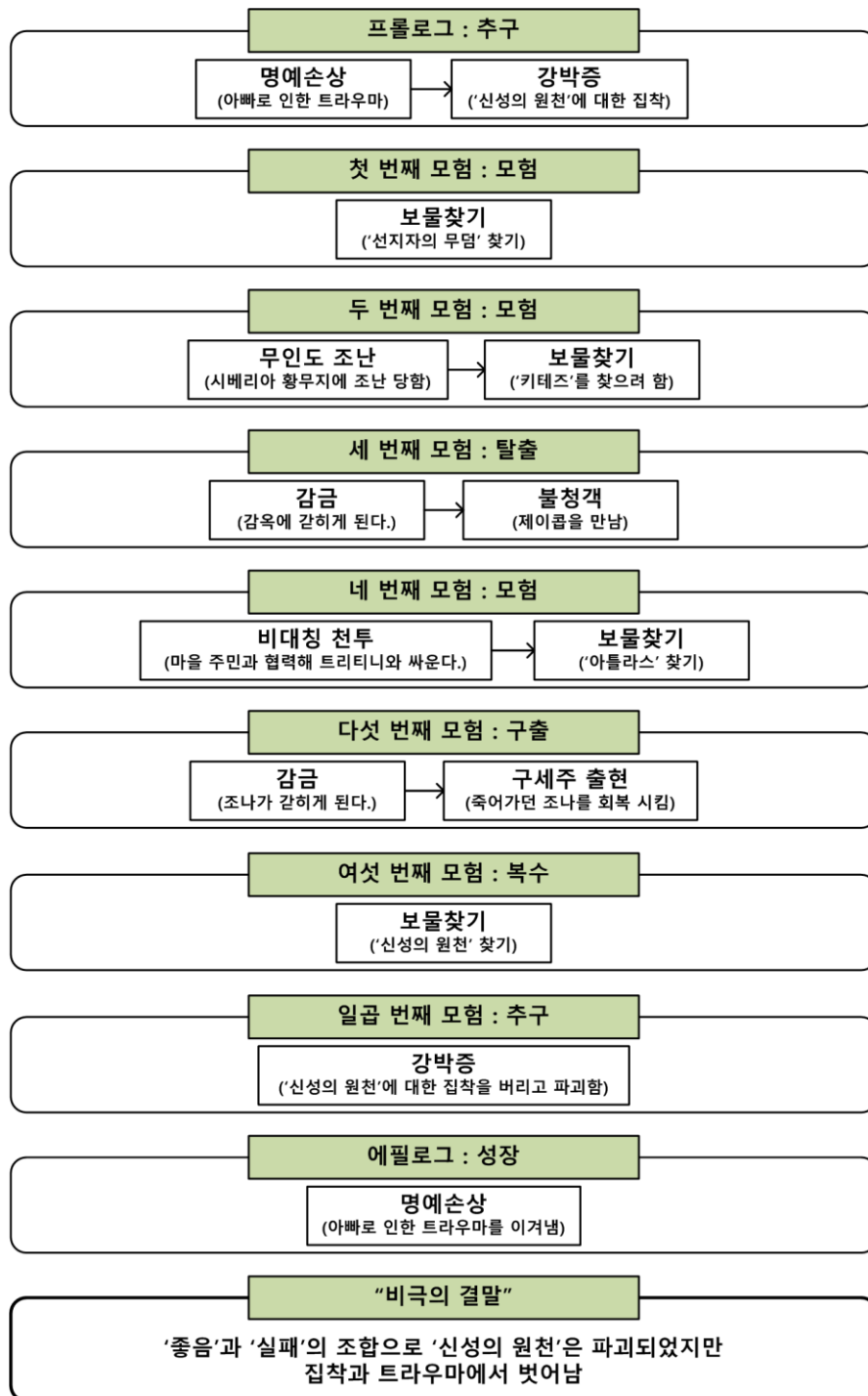


는 선지자는 조력자가 된다. 콘스탄틴 남매는 조력자와 대립자의 이중적인 의미를 가지는데 대립자로서는 라라와 경쟁하며 라라를 죽이려 하지만 집착이 가져오는 희생과 파국을 보여줌으로 라라의 변화에 조력하는 결과를 만들어 낸다.

다음으로 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프', 결말의 패턴을 살펴본다. 서사는 크게 일곱 번의 모험과 모험의 시작과 끝을 서술해주는 프롤로그 및 에필로그로 구분할 수 있으며 각각의 줄거리는 <표 10>과 같고 각각의 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프'는 <그림 15>와 같다.

<표 10> 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 주요 줄거리

구분	줄거리
프롤로그	모험이 시작되는 배경을 설명하고 아나와 조나를 등장시킨다.
첫 번째 모험	'선지자의 무덤'을 탐험하는 과정과 트리니티의 방해를 보여준다. 여기서 다음 모험을 위한 단서를 얻게 된다.
두 번째 모험	'신성의 원천'과 '키테즈'가 구체적으로 등장하고 시베리아 황무지에서 생존하는 라라를 보여준다. 또한 트리니티에 저항하는 원주민이 등장한다.
세 번째 모험	소련 시설을 배경으로 원주민과 협력해 트리니티와 투쟁하면서 유물에 대한 단서를 얻게 된다. 주요 인물인 콘스탄틴과 아나, 제이콥과 소피아가 등장하면서 본격적인 모험이 시작된다.
네 번째 모험	트리니티의 공격에서 원주민을 지켜내는 한편 유물에 대한 제이콥과의 의견 차이가 생겨난다. '신성의 원천'을 얻는데 필요한 '아틀라스'를 탐색한다.
다섯 번째 모험	'아틀라스'를 얻지만 감금된 조나가 죽을 위기에 처한다. 제이콥의 도움으로 조나가 회복되고 제이콥이 선지자라는 것과 '신성의 원천'에 얽힌 이야기를 알게 된다. 이 후 '키테즈'에 들어가게 된다.
여섯 번째 모험	마침내 찾아낸 '신성의 원천'을 앞에 두고 최대의 적인 콘스탄틴을 쓰러뜨린다.
일곱 번째 모험	'신성의 원천'을 아나로부터 되찾아 파괴해 버림으로 집착에서 벗어나고 모든 것을 마무리 짓는다. 영생의 힘으로 살아가던 제이콥은 죽게 되고 아나는 트리니티에 의해 희생된다.
에필로그	트라우마에서 벗어난 라라는 주체적으로 새로운 모험을 시작한다.



<그림 15> 『라이즈 오브 더 툼레이더』의 모티프

전체 서사는 라라의 변화에 따른 '비극의 결말'로 어렵게 찾아낸 '신성의 원천'을 스스로 파괴함으로 목표를 포기하지만 집착과 트라우마에서 벗어나 온전한 주체로서 미래를 추구해야 한다는 의미를 달성하게 된다.

『라이즈 오브 더 툼레이더』의 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프'는 각각의 모험과 프롤로그 및 에필로그의 분절된 이야기로 관계 지을 수 있다. 전체 서사의 '드라이빙 모티프'구성은 라라의 표면적인 목표와 내부의 의미에 맞춰 '추구'로 시작해 '성장'으로 끝나며 그 사이의 모티프는 탐험과 위기 봉착, 집착과 트라우마를 벗어버리는 과정을 그리는 '모험', '탈출', '복수'가 사용된다.

비교적 적은 수의 단조로운 '세팅 모티프'의 조합으로 사건과 모험을 만들어 내는데 서사에 대한 탐색 보다는 일관된 서사와 행위 중심의 상호작용을 하는 게임의 특성에 따른 것으로 보인다. 네 번째 모험까지는 모험의 상황과 목적을 만들고 유물에 가까워지는 이동을 위한 조합을 사용하고 클라이맥스가 시작되는 여섯 번째 모험부터 '신성의 원천'의 발견과 파괴의 과정을 만들어 내기 위한 모티프를 통해 라라의 목적 달성을 보여준다.

프롤로그에서는 '명예 손상'과 '강박증'의 '세팅 모티프'를 사용해 모험의 배경을 설명한다. 아직 모험이 실행되지 않은 단계로 라라가 이루려고 하는 목표를 보여주는 '추구'의 '드라이빙 모티프'가 사용된다.

첫 번째 모험은 '보물 찾기' 모티프로 선지자의 무덤에서 단서를 얻어 본격적인 모험을 준비하는 '모험'의 '드라이빙 모티프'를 사용한다. 두 번째 모험은 조난의 상황 속에서 단서를 찾아 다음 모험을 위해 이동하고 세 번째 모험은 감금의 상황 속에서 중요한 인물인 제이콥을 만나 이야기의 방향이 정해지면서 다시 다음 모험을 위한 이동을 하게 된다. 네 번째와 다섯 번째 모험은 '세팅 모티프'가 만들어내는 상황 속에서 문제를 해결하고 다음 모험의 장소로 이동하는 조합이 반복된다.

여섯 번째 모험부터는 '복수'→'추구'→'성장'의 연결로 클라이맥스를 만들고

라라가 변화하는 대단원을 이끌어낸다.

『라이즈 오브 더 톱레이더』에서도 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프'가 연결된 장소에 따라 분절된 이야기가 반복되는 특성을 확인할 수 있다. 『라이즈 오브 더 톱레이더』의 '에피소드 유형'은 <표 11>과 같다.

서사는 액션 중심의 어드벤처게임에서 중요한 캐릭터를 강조하기 위해 '영웅 여정'의 1/4을 할애하고 있다. 1 단계는 라라의 목적과 트라우마의 배경을 서술하고 아나를 통해 라라의 집착을 부각시킨다. 2 단계에서는 본격적인 모험에 앞서 사용자의 상호작용을 훈련시키고 대립자와 투쟁의 구도를 드러내고 3 단계에 등장한 조나는 소명을 회피하게 만들려 하지만 모험을 촉발하는 사건으로 인해 함께 여정을 떠나게 된다.

4 단계에서 만난 제이콥은 '신성의 원천'을 찾게 도와주는 조력자이면서 라라의 변화를 이끌어 내는 '정신적 스승'이 된다. 5 단계는 선지자의 공간이 되는 지열 계곡으로 들어가 그들의 동료가 되고 마을을 지켜내는 '첫 관문의 통과'를 이뤄낸다. 이후 '아틀라스'를 찾기 위한 모험과 콘스탄틴 남매와 투쟁하면서 '키테즈'에 들어가는 것이 6 단계와 7 단계가 된다.

8 단계에서는 투쟁의 대상에 불멸의 존재가 더해지면서 시련이 깊어지다가 대립자인 콘스탄틴을 물리치게 된다. 그리고 9 단계에서는 '신성의 원천'을 획득하게 된다. 하지만 이것은 목표의 달성이 아닌 플롯의 전환점으로 라라를 영생과 죽음의 숙명 사이에서 갈등하게 만들고 집착과 트라우마에서 벗어나는 클라이맥스와 연결된다. 그리고 모든 것이 마무리된 후 새로운 출발을 보여주는 것으로 서사가 마무리된다. 특히 라라의 변화와 메시지를 부각시키기 위해 10~12 단계가 매우 압축적으로 구성되어 있으며 대부분의 서사를 머시니마로 표현해 영화적 경험을 극대화시키고 있다.

<표 11> 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 '에피소드 유형'

16 시퀀스	영웅 여정	에피소드 유형	라이즈 오브 더 톨레이더
1 도입부 제시	1 일상 세계	1 암시	영생의 비밀과 트리니티
2 주동인물 등장		2 최초의 행위	아나의 만류를 뿌리침
3 이야기 요소 설정		3 결핍	아빠로 인한 트라우마와 유물에 대한 집착
4 첫 번째 사건	2 소명	4 유혹	
		5 전령과의 만남	선지자의 무덤에서 찾은 단서
		6 적대자의 정찰	무덤에서 만난 콘스탄틴
5 의혹과 대립	3 거부	7 회피	조나의 만류
		8 비극의 초래	아빠의 책을 도난당함
		9 자발	'키테즈'로 모험을 떠남
	4 정신적 스승	10 스승과의 만남	제이콥과의 만남
		11 스승의 그릇된 인도	
		12 스승과의 갈등	
6 선택의 순간	5 첫 관문의 통과	13 관문으로의 접근	마을로 이동함
		14 수호자와의 만남	마을 주민의 동료가 됨
		15 통과	마을을 지켜 냄
7 또다른 이야기			아크로폴리스에서 트리니티와 투쟁함
8 흥미진진한 순간들			
9 소소한 기복			
10 두번째 사건	6 시험들	16 시험	아틀라스를 찾는 모험
		17 협력자와 만남	
		18 적대자와의 만남	콘스탄틴 남매와 직접적인 투쟁이 시작됨

16 시퀀스	영웅 여정	에피소드 유형	라이즈 오브 더 톨레이더
	7 접근	19 구애	
		20 대담한 접근	아틀라스를 찾음
		21 시련의 예비	'신성의 원천'의 내력을 알게 되고 '키테즈'로 들어가는 길이 열린다.
11 악당의 움직임	8 시련	22 애정의 위기	
		23 죽음의 경험	불멸의 존재와 투쟁
		24 최대 공포와 마주침	콘스탄틴을 물리침
12 주인공의 패배	9 보상	25 축하	
		26 획득	'신성의 원천'을 얻음
		27 왜곡	
13 가장 암울한 심연	10 귀환의 길	28 최종 시험	'신성의 원천'을 파괴하기를 망설임
14 투쟁을 선택하다		29 보복	
		30 역류	
15 주인공의 부활	11 부활	31 새로운 자아	죽음의 숙명을 받아들임
		32 최후의 결판	'신성의 원천'을 파괴함
		33 카타르시스	선지자의 죽음으로 게임의 메시지가 드러남
16 종결부 제시	12 영약을 가지고 귀환	34 귀환	'키테즈'의 탈출
		35 완전한 성취	트라우마에서 벗어나고 인생의 의미를 찾음
		36 예기치 못한 일	새로운 모험을 떠남

『라이즈 오브 더 톨레이더』의 서사는 변화된 라라를 통해 영생에 대한 의

미와 온전한 주체로 미래를 추구해야 한다는 게임의 메시지를 전달한다. 모험을 시작할 때의 라라는 아빠로 인한 트라우마와 집착에 매몰되어 있었지만 선지자를 만나고 콘스탄틴 남매와 투쟁하면서 인간의 숙명을 받아들이고 집착과 트라우마에서 벗어나게 된다. 플롯의 구성은 '영웅 여정'을 따르고 있으며 게임의 메시지를 극적으로 전달하기 위해 표면적인 목표의 파괴를 통해 내부의 의미를 달성하는 결말을 가지고 있다.

이렇게 모험의 시작에서 추구했던 목표와 의미가 모험의 끝에 이르러 결자해지로 마무리되고 그 과정이 문제 발생과 해결, 새로운 장소로의 이동을 위한 모티프와 에피소드들로 채워져 있다는 것을 「서사-모티프 구조」를 통해 확인하였다. 그리고 캐릭터를 서술하기 위한 에피소드와 제한된 다시 쓰기, 머시니마로 보여지는 서사를 통해 액션 중심의 어드벤처게임이 가지는 영화적 경험의 특징을 확인할 수 있다.

### 3. 분석과 비교

#### 1) 게임 진행 방식

이상과 같이 『더 워킹 데드』와 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 서사와 인물에 대해 고찰하고 「서사-모티프 구조」를 이용해 모티프와 에피소드의 구체적인 명세를 확인하였다.

사례는 서사와 액션을 각각의 특성으로 하는 어드벤처게임으로 상호작용 방식과 서사에 참여하는 형태에 차이를 보인다. 게임의 서사와 모티프는 이러한 특성에 맞춰 구성되기 때문에 서사의 분석과 비교에 앞서 게임 진행 방식과 서사의 관계를 살펴봐야 한다.

『더 워킹 데드』는 서사에 개입해야 하는 명확한 순간을 제시해 능동적이며 적극적인 사용자 참여를 유도한다. 의사결정이 필요한 중요한 선택이나 대화가 발생하면 그에 따른 선택지가 표시되고 결정을 내릴 때까지 선택이나 대화의 진행이 멈추게 된다. 사용자의 빠른 의사결정을 위해 시간제한이 있으며 의사결정에 따라 이야기의 전개와 인물과의 관계가 달라지게 된다. 『라이즈 오브 더 톨레이더』는 개입 없이 준비된 퀘스트를 해결해 서사를 진행시키는 것으로 참여하게 된다. 따라서 임무의 진행 과정에 일부 변화를 주는 것 이외에 이야기 전개나 인물과의 관계에 영향을 주지 못한다.

이 방식의 차이는 서사를 경험하는 과정에도 차이를 만들어내는데 『더 워킹 데드』는 시종일관 연속되는 사건과 대화를 보며 서사를 이해하는 관객의 입장이 강조되고 『라이즈 오브 더 톨레이더』는 행위를 지속적으로 이어가야 하는 연기자의 입장이 강조된다.

그리고 서사 진행에 필요한 정보를 제시하는 방식도 『더 워킹 데드』는 게임 화면 그대로 보여지는 상황과 대화를 사용하고 『라이즈 오브 더 톨레이더』는 정보를 담고 있는 아이템의 내용을 읽는 별도의 상호작용과 머시니마를 사용한다. 머시니마로 보여지는 서사는 『라이즈 오브 더 톨레이더』에서 더 많이 사용되는데 이는 부족한 관객의 경험과 서사의 내용 전달을 보완하기 위한 것으로 보인다.

장면을 구성하는 부분에서도 차이가 있는데 『더 워킹 데드』는 공간 중심의 고정된 카메라를 사용해 상황을 전체적으로 보여주고 공간 안에서 퍼즐을 풀기 위한 상호작용을 유도하지만 『라이즈 오브 더 톨레이더』는 캐릭터 중심의 자유로운 카메라를 사용해 공간을 탐색하고 퍼즐을 풀기 위한 활극을 계획하도록 한다. 공간과 퍼즐 장치의 구성도 『더 워킹 데드』가 협소 하면서 단조로운 반면 『라이즈 오브 더 톨레이더』는 넓고 복잡한 공간과 활극이 필요한 숨겨진 퍼즐 장치를 사용하고 있다.



다음으로 공통점을 살펴보면 사례 모두 영화적 경험을 위한 선형적인 서사를 사용하고 있다. 『더 워킹 데드』는 사용자 참여로 이야기가 달라진다 하더라도 중요한 지점에서는 합쳐지고 하나의 결말로 이어지고 『라이즈 오브 더 톨레이더』는 변화 없이 줄곧 하나의 서사 경험만 하게 된다. 그리고 사례 모두 하나의 장소에서 일어난 사건과 문제를 해결하면 다음 장소로 이동해야 하는 계기나 사건이 발생하는 패턴을 반복적으로 사용해 장소에 따라 분절된 이야기의 구조를 충실하게 따르고 있다. 이것을 통해 모험의 여정을 명시적으로 보여주고 단계에 따라 깊어지는 시련과 클라이맥스, 카타르시스의 결말에 이르는 일반적인 영화의 서사 구조를 만들어 낸다.

또한 영화적 연출로 장면을 구성해 상황과 사건을 설명하고 등장인물을 부각시킨다. 특히 중요한 장면인 경우 사용자의 입력을 제한해 온전히 게임이 보여주는 장면에만 집중할 수 있도록 해 서사의 전달이 충실하게 이루어 질 수 있도록 한다.

<표 12> 사례의 게임 진행 방식 비교

진행 방식의 차이점		
	『더 워킹 데드』	『라이즈 오브 더 톨레이더』
서사 참여 방식	선택지를 통한 직접적인 참여	정해진 서사를 진행시킴
서사 참여 결과	이야기와 인물의 관계가 변화	임무의 진행과정 일부에 변화
서사 경험 과정	연속되는 사건과 대화를 보는 관객	행위를 지속적으로 수행하는 연기자
정보 전달 과정	상황과 대화를 보여줌	아이템의 텍스트를 읽음 머니시마의 활용
카메라 시점	공간 중심의 고정된 카메라	캐릭터 중심의 자유로운 카메라
상호작용 요소	퍼즐 요소 풀이 중심	활극의 계획과 실행 중심
공간과 퍼즐 장치	협소하며 단조로움	넓고 복잡하며 숨겨져 있음
진행 방식의 공통점		

서사의 형태	영화적 경험을 위한 선형적인 서사
서사의 플롯	장소에 따라 분절된 이야기 구조에 따른 '영웅 여정'
장면 연출	영화적 장면 연출과 사용자의 입력을 제한하고 영화의 카메라 기법을 사용함

## 2) 서사와 등장인물

어드벤처게임의 서사는 모험의 발생과 과정, 그리고 결말의 단계로 나눌 수 있다. 모험의 발생은 극적인 상황에서 일어나는 사건 속에서 모험의 목적이 생겨나는 것이고 과정은 투쟁을 통해 목적에 가까워지는 주인공의 여정이며 결말은 목적의 달성으로 이야기가 끝맺음 되는 것이다. 여기서 모험의 발생과 과정에는 필연적인 동기가 필요하며 결말에서는 카타르시스를 느낄 수 있어야 한다. 어드벤처게임은 모험의 서사를 플레이 하는 것으로 모험을 시작하고 이어가기에 충분한 동기와 결말의 카타르시스가 없다면 지지부진한 경험만 있는 실패한 게임이 될 수밖에 없기 때문이다.

『더 워킹 데드』에서 모험이 발생하는 상황은 좀비로 무너진 세상에 가족이 해체된 채로 남겨진 주인공이 되고, 사건은 리와 클렘이 만나게 되는 것이다. 우연을 통한 만남이지만 가족의 해체라는 공통 분모와 아이를 혼자 둘 수 없는 리의 측은지심, 의지할 곳이 필요한 클렘의 상황이 부모를 찾아주려는 모험의 동기를 만들어 낸다. 특히 강자와 약자, 어른과 아이, 아빠와 딸의 관계를 함축적으로 은유하는 주인공의 관계가 동기를 강화시킨다. 모험의 과정은 마을을 탈출해 클렘의 부모가 머물렀던 사바나로 이동하는 것과 이를 훼방 놓는 좀비와 무법자에 대한 투쟁, 주변 인물과 관계를 이루고 사건과 갈등을 겪으며 주인공이 가족을 이루는 내용으로 채워진다. 게임은 명시적인 목적지에 가까워지는 여정과 주

인공의 관계가 변화되는 사건과 갈등을 지속적으로 일으켜 모험의 동기를 유지시켜 준다. 결말에서 가족이라는 목적을 달성하지만 리가 죽게 되는 결말로 비극의 카타르시스를 만들어 내고 있다.

『라이즈 오브 더 톨레이더』는 세상의 비난 속에 죽음을 택한 아빠의 명예를 회복시키려는 라라의 집착과 트라우마가 동기가 된다. 모험의 상황을 만들어내는 부분은 '선지자의 무덤'과 '신성의 원천'을 찾는 두개의 부분으로 나뉘는데 '선지자의 무덤'은 사용자를 게임 시스템에 적응시키고 활극을 만들어내는 상호작용을 숙련시키기 위한 작은 모험이고 '신성의 원천'은 중심 서사가 되는 큰 모험이 된다. 작은 모험은 영생의 비밀과 관련된 단서를 찾지만 연구를 완성하지 못하고 자살한 아빠와 모험을 만류하는 아나, 그리고 아빠의 연구를 방해한 트리니티의 존재가 상황을 이루고 큰 모험은 비로소 명확해진 유물의 존재와 아빠의 책이 도난당하는 사건, 조나의 합류가 상황을 이룬다. 모험의 과정은 유물에 대한 구체적인 정보와 단서를 획득하고 유물이 있는 장소에 가까워지는 여정이 단계를 이뤄 진행된다. 또한 투쟁과 퍼즐 장치를 풀기 위한 활극의 난이도는 어려워지고 주변 인물을 통해 변화하지 않는 주인공을 강조한다. 투쟁과 활극의 난이도는 도전 욕구를 자극하고 목적에 가까워지는 여정 및 집착과 트라우마에서 벗어나지 못하는 라라의 모습이 모험의 동기를 유지시킨다. 결말은 어렵게 찾은 유물을 파괴함으로써 집착과 트라우마에서 벗어나는 것과 조력자가 맞이하는 평화로운 죽음을 통해 모든 것이 해소되는 비극의 카타르시스를 만들어 내고 있다.

등장인물도 모험의 발생과 과정, 결말의 단계로 정리할 수 있다. 『더 워킹 데드』에서 발생을 가져오는 인물은 클렘의 엄마가 되고 과정을 담당하는 인물은 리와 클렘이 된다. 부모의 부재를 겪고 있는 클렘과 가족이 해체된 리의 조합은 목적의 필연성과 시련의 정당성을 만들어 내고 가족의 의미와 가치를 드러내는 게임의 메시지를 만들어 낸다. 과정에서는 주인공이 가족을 이루고 클렘은 온전한 주체로 성장하게 된다. 또한 조력자와 대립자가 만들어지는데 대립자의 정체는 결말에 이를 때까지 드러나지 않아 서사에 흥미를 더한다. 그 외 만나게 되는

주변인물들은 여정을 진행시키고 사건과 갈등을 공급해주는 역할을 한다. 결말에서는 리와 클렘이 가족임을 확인하는 것으로 목적을 달성하게 되는데 조력자와 대립자가 개입하지 않는 상황에서 끝을 맺어 중심인물에 집중할 수 있게 한다. 그리고 다시 부모의 부재를 겪는 클렘을 남겨둠으로 서사를 처음으로 되돌리고 다음 이야기에 대한 기대를 남긴다.

『라이즈 오브 더 톨레이더』에서 발생을 가져오는 인물은 라라의 아빠가 되고 과정을 담당하는 인물은 라라가 된다. 조나와 선지자가 조력자로 등장하지만 모험은 온전히 주인공인 라라의 몫으로 캐릭터가 강조되는 게임의 특성이 반영되었다. 그리고 머시니마를 사용해 인물의 모습과 상황, 목적을 자세하게 보여준다. 특히 본격적인 시련이 닥치기 전에 모든 인물을 등장시킴으로 협력과 투쟁의 대상을 분명히 밝히고 모험의 대결 구도를 만들어 준다. 과정은 대립자와 투쟁하며 목적지에 도달하는 것으로 단계별 경쟁의 서사를 보여줘 동기를 유지시켜 준다. 또한 라라의 집착과 트라우마가 모험의 절대적인 동기가 되기 때문에 라라의 변화는 과정의 단계에서 일어나지 않고 결말의 순간에 극적으로 일어나며 대비되는 라라의 모습을 통해 모험의 목적과 캐릭터를 강조하고 변화된 존재로서 새로운 모험을 떠나게 된다.

사례 모두 주인공의 변화로 목적을 달성하고 모험을 만들어내는 조력자와 대립자가 존재한다. 서사는 비극의 결말로 조력자와 대립자의 대비를 통해 게임의 메시지를 드러내고 중요한 인물의 죽음을 통해 카타르시스를 만들어 내는 수법을 사용하고 있다.

등장인물의 구성과 기능에는 차이가 있는데 『더 워킹 데드』는 지속적으로 새로운 인물이 등장하고 또, 희생당하게 된다. 이를 통해 좀비에 대한 투쟁과 무법자의 두려움, 오해와 갈등이 불러오는 파국을 보여줘 무너진 세상을 현실적으로 묘사하고 인물의 관계와 갈등이 사용자의 개입을 불러오면서 서사의 몰입을 만들어 낸다. 반면 『라이즈 오브 더 톨레이더』에서 인물은 고정되어 있고 매우

기능적으로 활용된다. 모두 조력자와 대립자로서 정해진 역할을 수행하며 사건과 갈등에도 관계나 성향이 달라지지 않는다. 대부분의 서사가 주인공인 라라를 통해 진행되기 때문에 인물들의 기능은 라라의 모험과 투쟁을 만들어 내는데 집중되어 있다.

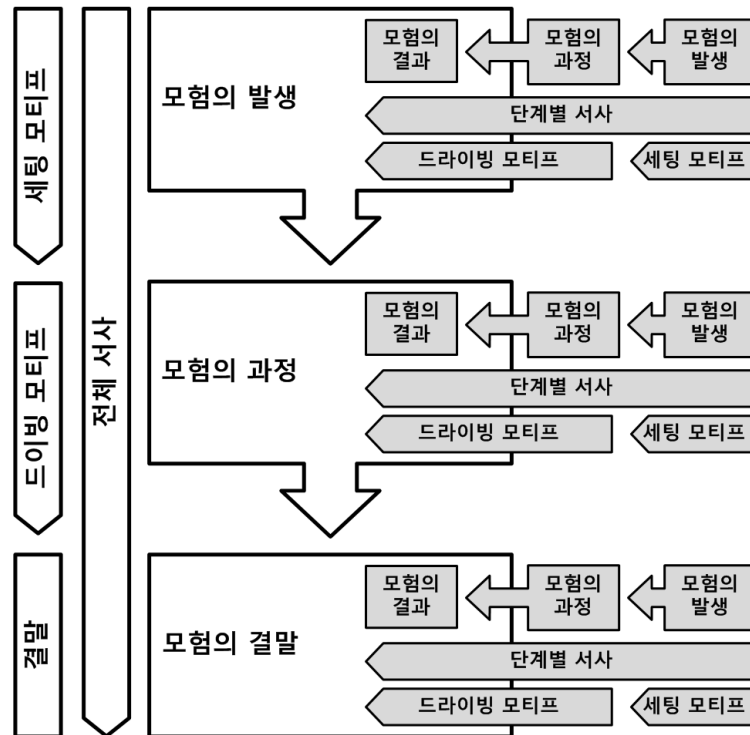
이러한 차이는 서사와 액션을 중심으로 하는 게임의 특성에 차이에 따른 것으로 게임 진행 방식과 사용자 참여 요소, 그리고 차별된 정서적 경험과 즐거움을 만들어 내는데 적합한 서사를 찾아낸 결과로 볼 수 있다.

<표 13> 서사를 이루는 모험과 등장인물 비교

	『더 워킹 테드』	『라이즈 오브 더 톨레이더』
모험 촉발의 상황	좀비로 무너진 세상 속 가족이 해체된 주인공들의 만남	아빠의 자살 유물에 대한 단서를 알게 됨 조력자와 대립자의 등장
모험 촉발의 사건	클렘 엄마의 메시지와 클렘과 리의 우연한 만남	아빠의 책을 도난당함
모험 촉발의 동기	가족의 상실이라는 공통 분모 측은 지심과 부모의 부재를 겪는 소녀의 상황	아빠의 명예 회복 주인공의 집착과 트라우마
모험의 여정	부모가 머물렀던 지역으로 이동 다수의 인물이 등장하고 희생당한다. 주인공과 주변인물의 서사	유물이 숨겨진 장소로 이동 고정된 등장인물 주인공 중심의 서사
모험의 내용	좀비와 무법자에 대한 투쟁 주변 인물과 주인공, 그리고 주인공 사이의 사건과 갈등	대립자에 대한 투쟁 정보와 단서의 획득 퍼즐 장치를 풀기 위한 활극
모험 과정의 동기	점점 가까워지는 목적지 가족의 관계를 만들어 감	점점 가까워지는 목적지 투쟁과 활극에 대한 도전 욕구 대립자와 경쟁 집착과 트라우마의 부각
모험의 결말	모든 목적을 이루지만 여정의 동반자가 죽게 됨	모든 목적을 이루지만 조력자가 죽게 됨
결말의 패턴	비극	비극

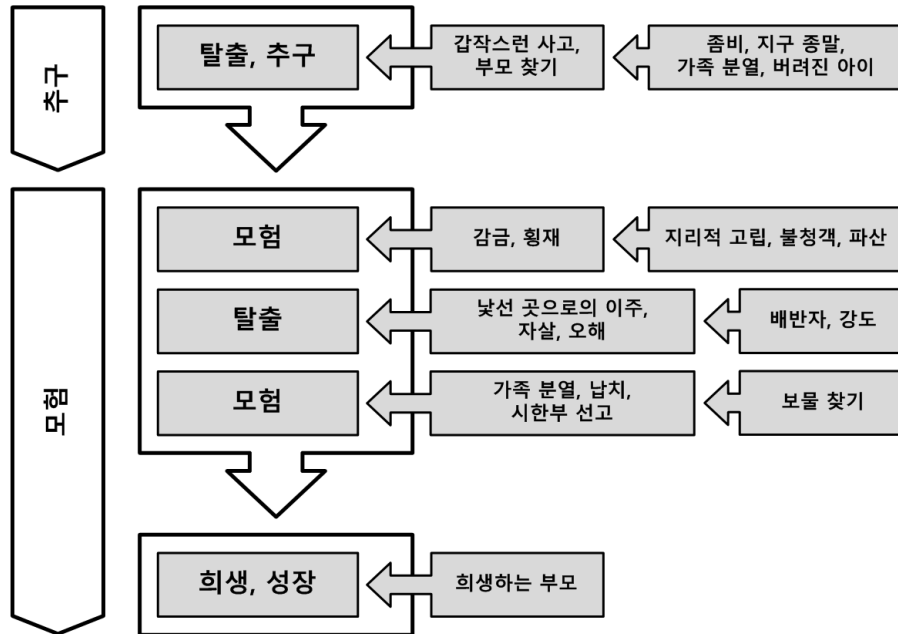
### 3) 사례의 「서사-모티프 구조」

어드벤처게임의 전체 서사는 분절된 이야기인 단계별 서사의 결합으로 이루어 지는데 전체 서사와 단계별 서사의 관계를 살펴보면 이야기 속에 이야기가 들어있는 형태로 모험의 발생과 과정, 결말의 구조가 반복되는 것을 확인할 수 있다. 모험의 발생은 「서사-모티프 구조」에서 상황과 사건을 만들어 내는 '세팅 모티프'가 되고 결과의 과정은 '드라이빙 모티프'가 된다. 이를 어드벤처게임의 서사 형태로 정리하면 단계별 서사의 '드라이빙 모티프'는 전체 서사의 '세팅 모티프'가 되고 결말은 이야기의 끝이 아닌 전체 서사의 '드라이빙 모티프'를 만들어내는 중간 결과의 의미를 가진다. 이런 모티프 연결 관계는 <그림 16>과 같다.



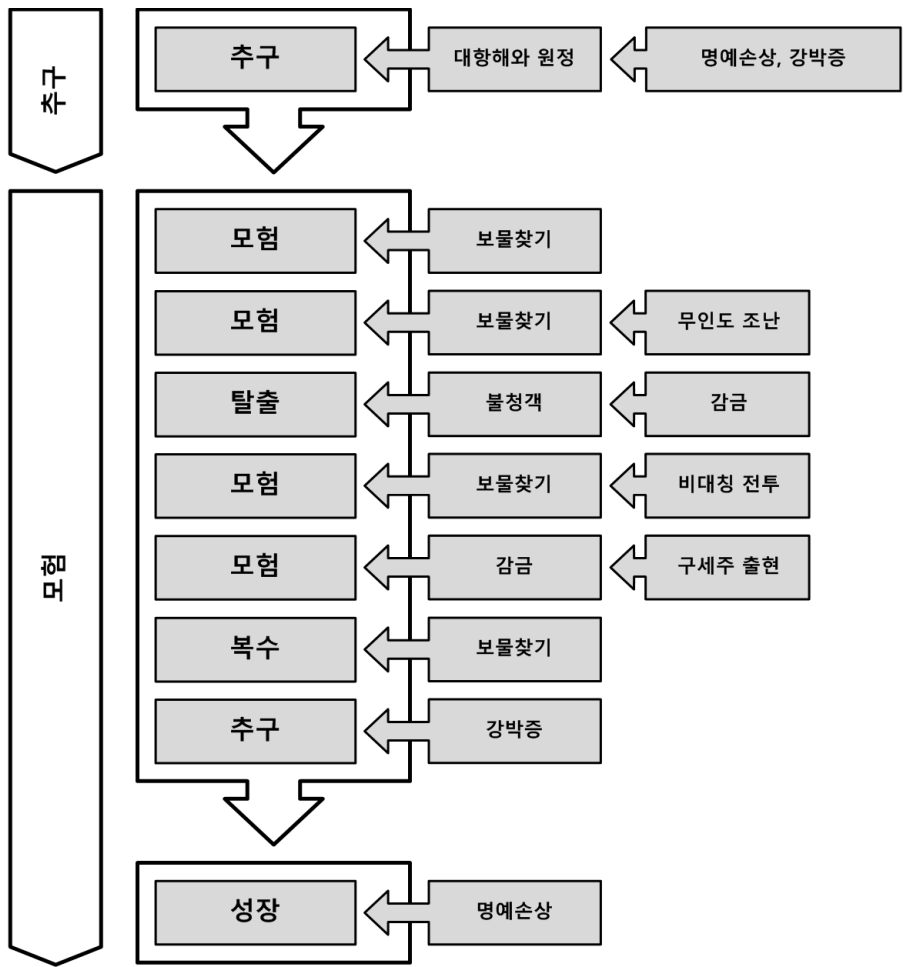
<그림 16> 어드벤처게임의 서사 형태와 모티프 구성

앞서 「서사-모티프 구조」를 사용해 확인한 『더 워킹 데드』와 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프'를 어드벤처게임의 서사 형태에 살펴보면 <그림 17>, <그림 18>과 같다.



<그림 17> 『더 워킹 데드』의 서사 형태와 모티프 구성

서사가 중심인 『더 워킹 데드』는 상황과 사건을 만들어 낼 수 있는 '세팅 모티프'를 충분히 사용해 다채롭고 복잡한 사건과 갈등이 만들어지도록 하고 있다. 특히 모든 에피소드에 극적인 모티프를 사용하고 지속적인 희생자가 나오게 함으로 사용자의 몰입과 의사결정의 신중한 참여를 유도하고 있다. '드라이빙 모티프'는 큰 변화 없이 목적에 대한 여정과 시련을 만들어내는 모티프를 사용해 전체 서사를 용이하게 파악할 수 있게 해준다. 이런 구성은 다양한 모티프가 만들어내는 풍부한 이야기 속에서도 서사의 목적을 분명히 하고 결말까지 일관되게 이어지는 전체 서사가 완성되도록 한다.



<그림 18> 『라이즈 오브 더 트레이너』의 서사 형태와 모티프 구성

『라이즈 오브 더 트레이너』의 '세팅 모티프'는 대부분 주인공을 어려움에 빠뜨린 후 행동하게 만드는 조합으로 꾸며져 있고 유물의 탐색과 안타고니스트에 대한 투쟁의 '드라이빙 모티프'로 전체 서사가 채워져 있다. 여기서 인물의 기능에 따라 동료들을 구출하고 복수를 감행하는 절정과 극적인 변화가 일어나는 결말이 만들어 지는데 이로 인해 인물 간 복합적인 갈등과 사건 없이도 흥미로운 전체 서사를 만들어내고 있다.

이렇게 서사를 중심으로 한 어드벤처게임은 다수의 모티프를 사용하여 흥미로운 사건과 갈등으로 채워지는 단계별 서사를 만들면서도 전체 서사에서는 단



순하고 일관된 모티프를 사용함으로 서사에 집중할 수 있도록 하고 있으며 액션을 중심으로 한 어드벤처게임은 상대적으로 흥미로운 사건과 갈등은 없지만 확실하고 강력한 안타고니스트와 단계별 목표를 제시함으로 경쟁하고 투쟁하는 서사를 만들고 있다.

모티프의 구체적인 내용인 '에피소드 유형'에도 차이가 있는데 많은 인물과 사건이 등장하는 『더 워킹 데드』는 이야기의 출발 상황과 주인공의 묘사에 많은 에피소드를 할애하고 있다. 모험에 앞서 주인공과 주인공의 목적을 명확하게 드러내지 않으면 이후 등장하는 인물과 사건 속에 주인공의 이야기가 매몰되어 불분명한 서사 경험이 만들어 지기 때문이다. 반대로 상대적으로 인물이 적고 관계가 명확한 『라이즈 오브 더 톨레이더』는 활극의 중심인 캐릭터, 즉 주인공인 라라를 부각시키고 라라의 동기를 묘사하는데 많은 에피소드를 할애하고 있다. 모험의 여정도 『더 워킹 데드』는 인물의 갈등이나 사건으로 만들어지지만 『라이즈 오브 더 톨레이더』는 단서의 발견이나 단서와 관련된 비밀을 알게 됨으로 만들어 진다. 따라서 자연스럽게 『더 워킹 데드』는 인물이 만들어내는 이야기의 탐색과 조합에 집중하게 되고 『라이즈 오브 더 톨레이더』는 퍼즐 장치를 풀고 단서가 되는 아이템을 얻기 위한 활극에 집중하게 된다. 이것은 결말에도 큰 차이를 만들어 내는데 『더 워킹 데드』는 가족의 의미와 가치를 찾는 과정이 촘촘한 에피소드로 만들어져 모든 과정을 사용자가 참여하는데 반해 『라이즈 오브 더 톨레이더』는 유물을 찾는 것 까지는 사용자가 참여하고 활극으로 해결할 수 없는 결말부의 에피소드는 머시니마로 표현된다.

이런 차이는 게임이 추구하는 사용자 참여 요소와 정서적 즐거움을 효과적으로 전달하기 위한 것으로 우열 아닌 고유한 특징이 되며 결과적으로 모두 성공적으로 게임에 적합한 서사를 적용한 사례로 볼 수 있다. 사례의 '에피소드 유형'을 정리하면 <표 14>와 같다.

<표 14> 사례의 '에피소드 유형' 비교

더 워킹 데드	에피소드 유형	라이즈 오브 더 톨레이더
좀비로 무너진 세상	1 암시	영생의 비밀과 트리니티
좀비와 첫번째 조우	2 최초의 행위	아나의 만류를 뿌리침
부모의 부재	3 결핍	아빠로 인한 트라우마와 유물에 대한 집착
	4 유혹	
응답기의 메시지	5 전령과의 만남	신지자의 무덤에서 찾은 단서
	6 적대자의 정찰	무덤에서 만난 콘스탄틴
	7 회피	조나의 만류
	8 비극의 초래	아빠의 책을 도난당함
클렘의 도움으로 위기를 모면한 리	9 자발	'키테즈'로 모험을 떠남
클렘과 리의 만남	10 스승과의 만남	제이콥과의 만남
	11 스승의 그릇된 인도	
	12 스승과의 갈등	
농장으로 피신함	13 관문으로의 접근	마을로 이동함
일행을 만들	14 수호자와의 만남	마을 주민의 동료가 됨
모텔로 이동	15 통과	마을을 지켜 냄
식량 부족과 갈등 식량이 되어 죽을 위기에 놓임		아크로폴리스에서 트리니티와 투쟁함
약탈자의 침입	16 시험	아틀라스를 찾는 모험
기차와 새로운 동료를 발견	17 협력자와 만남	
무전기의 남자	18 적대자와의 만남	콘스탄틴 남매와 직접적인 투

더 워킹 데드	에피소드 유형	라이즈 오브 더 토크이더
		쟁이 시작됨
	19 구매	
목적지에 도착함	20 대담한 접근	아틀라스를 찾음
탈출의 희망이 생김	21 시련의 예비	'신성의 원천'의 내력을 알게 되고 '키테즈'로 들어가는 길이 열린다.
클렘의 부재	22 애정의 위기	
리가 좀비에게 물림	23 죽음의 경험	불멸의 존재와 투쟁
	24 최대 공포와 마주침	콘스탄틴을 물리침
	25 축하	
탈출에 필요한 물자를 찾음	26 획득	'신성의 원천'을 얻음
	27 왜곡	
홀로 클렘을 찾아야 함	28 최종 시험	'신성의 원천'을 파괴하기를 망설임
	29 보복	
	30 역류	
	31 새로운 자아	죽음의 숙명을 받아들임
무전기의 남자와 조우	32 최후의 결판	'신성의 원천'을 파괴함
클렘을 찾음	33 카타르시스	선지자의 죽음으로 게임의 메시지가 드러남
리의 희생	34 귀환	'키테즈'의 탈출
가족의 의미를 완성	35 완전한 성취	트라우마에서 벗어나고 인생의 의미를 찾음
미지의 인물을 보여줌	36 예기치 못한 일	새로운 모험을 떠남

#### 4) 서사와 모티프의 활용 방안

어드벤처게임의 서사는 다양한 서사 경험과 적극적인 참여를 만들기 위해 게임의 특징을 잘 반영하고 게임의 진행 방식에 효과적으로 적용할 수 있는 이야기 요소로 창작되어야 한다. 이를 「서사-모티프 구조」에 맞춰 생각해 보면 전체 서사는 「서사-모티프 구조」의 플롯이 되는 '영웅 여정'을 따르는 것이 유용하다. '영웅 여정'은 신화와 민담, 그리고 영화 서사가 공통적으로 가지고 있는 요소로 구성된<sup>118)</sup> 서사 구조로, 비슷한 서사를 양산하는 거푸집이라는 비판과 오해도 있지만<sup>119)</sup> 영웅으로 성장해 세계를 회복시키는 주인공과 주인공을 도와주는 스승과 수호자, 그리고 투쟁의 대상이 되는 대립자로 이어지는 인물 구성과 새로운 장소를 탐색하며 시련이 깊어지다 대립자를 물리쳐 클라이맥스에 이르는 구조는 다양한 서사물에서 오랫동안 사용된 흥미로운 플롯이다. 특히 인물 구성과 단계별 시련의 구조는 어드벤처게임의 모험 단계와 주인공의 목적과 동기를 만들어 내는데 적합한 플롯이 된다. 또한 「서사-모티프 구조」에서 제시하는 '에피소드 유형'은 '영웅 여정'의 각 단계를 퀘스트로 설계하는데 필요한 구체적인 구성과 내용의 지침으로 활용할 수 있다.

모티프는 단계별 서사의 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프'로 나눠 살펴볼 수 있는데 '세팅 모티프'의 경우 『더 워킹 데드』는 중첩되는 모티프를 제외하고 20 개의 모티프를 사용하였고 『라이즈 오브 더 톱레이더』는 9 개의 모티프를 사용하였다. 서사를 이루는 이야기 단락은 『더 워킹 데드』가 5 개, 『라이즈 오브 더 톱레이더』는 9 개로 『라이즈 오브 더 톱레이더』가 더 많은 이야기 단락을 가지고 있음에도 적은 수의 모티프를 사용하고 있는 것을 알 수 있다. 이것이 게임의 특성에 따른 것이라 해도 『더 워킹 데드』의 다채로운 모티프에 비해 『라이

<sup>118)</sup> 크리스토퍼 보글러(2005), 앞의 책, p. 35.

<sup>119)</sup> 김기홍(2016), 「캠벨의 원질신화와 문화콘텐츠」, 『통일인문학』, 제 66 집, p. 141.

즈 오브 더 톨레이더』의 모티프 구성은 제한적이고 반복적인데 이것이 서사의 탐색과 조합에 직접 참여할 수 없는 특징과 합쳐져 다양한 서사 경험을 만들어 내지 못하는 단점이 된다. 캐릭터와 액션을 중심으로 한 어드벤처게임일지라도 서사를 플레이하는 것은 달라지지 않기 때문에 좀 더 많은, 다양한 모티프를 사용해 풍성한 이야기를 만들어 낼 수 있도록 해야 한다.

‘드라이빙 모티프’는 『더 워킹 데드』가 5개, 『라이즈 오브 더 톨레이더』가 6개로 개수에 큰 차이가 없지만 『더 워킹 데드』는 모험의 과정보다 시작과 끝에 상대적으로 많은 모티프를 사용하였고 『라이즈 오브 더 톨레이더』는 안타고니스트와 투쟁하고 복수하는 과정에 많은 모티프를 사용하였다. 이는 ‘세팅 모티프’와 반대되는 양상으로 모티프 전반을 종합하면 『더 워킹 데드』는 다채로운 이야기로 꾸며져 있지만 전체적인 변화나 기복이 크지 않은 서사를 가지고 있고 『라이즈 오브 더 톨레이더』는 단조로운 이야기지만 전체적인 변화와 기복이 큰 서사를 가지고 있는 것으로 정리할 수 있다. 따라서 좀 더 흥미로운 서사 경험을 위해서는 풍부한 ‘세팅 모티프’가 만들어내는 다채로운 이야기에 분명한 기복과 변화를 더해주는 ‘드라이빙 모티프’가 조합되도록 해야 된다는 것을 사례를 통해 알 수 있다.

사례에 사용된 모티프를 「서사-모티프 구조」에 맞춰 정리하면 <표 15>와 같은데 ‘세팅 모티프’의 경우 전반적으로 고르게 사용되었지만 돈과 사랑에 관련된 상황과, 명예와 관련된 인물에 대한 모티프는 사용되지 못했다. 여기에는 천재지변이나 집단 광기, 사랑하는 사람의 죽음, 연인 상실, 악동, 소년 영웅, 처녀 영웅 같은 모티프들이 있는데 모두 영웅적 잠재성을 가진 주인공과 모험을 만들어내는데 적합한 사건들로 서사 창작에 있어 보다 적극적으로 개발되어야 할 모티프 영역이 된다.

‘드라이빙 모티프’의 경우에는 추적, 수수께끼, 라이벌, 변모와 같은 모티프들이 개발되어야 할 모티프로 볼 수 있다. 모두 사례와 같이 경쟁과 주인공의 변화

를 그릴 수 있는 모티프들로 어드벤처게임의 모험을 만들어내는데 효과적인 모티프가 된다.

<표 15> 사례의 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프' 명세

세팅 모티프					
	돈	사랑	영생	명예	권력
인물	횡재, 파산, 강도	버려진 아이, 희생하는 부모	좀비, 구세주 출현		불청객, 배반자
상황			지구 종말, 시한부 선고, 무인도 조난	명예손상, 강박증,	비대칭 전투
행위	지리적 고립, 오해, 보물찾기	가족 분열	갑작스런 사고, 감금, 자살	부모 찾기	낯선곳으로의 이주, 납치, 대항해와 원정
드라이빙 모티프					
탈출, 추구, 모험, 희생, 성장, 구출, 복수,					

「서사-모티프 구조」로 살펴본 사례의 서사와 모티프는 모험의 서사를 만들기 위해 '영웅 여정'의 플롯을 사용하였으며 게임의 특성을 효과적으로 부각시킬 수 있는 모티프를 조합하였다. 모두 성공한 게임으로 높은 수준의 서사 경험을 만들어 내고 있지만 전반적으로 편향된 모티프를 활용하고 있으며 구성적으로도 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프'의 불균형을 확인할 수 있다. 다양한 서사 경험과 적극적인 사용자 참여를 위해서는 '영웅 여정'의 플롯을 기반으로 상대적으로 개발되지 않은 <표 16>과 같은 모티프를 활용하기 위한 노력이 필요하고 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프'의 균형을 통해 단계별 서사와 전체 서사가 모두 흥미로운 게임 서사를 만들어야 한다. 어드벤처게임은 모험의 서사로 모험과 관련된 모티프를 중심으로 한 특징을 가진다. 하지만 어드벤처게임에서 캐릭터가 가

지는 중요성을 고려한다면 주인공과 주변 인물 사이의 사건을 만들어 내는 모티프를 적극적으로 활용할 필요가 있다. 추적과 라이벌 모티프는 인물 중심의 모티프로 다양한 서사 경험을 만들어 내는데 효과적인 모티프가 된다. 또한 사랑의 모티프는 모험과 투쟁 일변도의 서사를 다채롭게 꾸밀 수 있는 모티프가 된다. 악동, 소년 영웅, 처녀 영웅은 주인공의 성장과 영웅 여정의 단계를 그리는데 효과적인 모티프로 전형적인 영웅의 모습에서 벗어나 다양한 변주를 만들어 낼 수 있다.

사용자는 게임에서 새로운 서사 경험을 얻을 것이라 기대한다. 장르를 대표할 수 있는 성공 사례를 분석의 대상으로 하였지만 이것이 성공을 위한 형식이나 지침이 되어 일률적으로 적용되는 것은 어드벤처게임에서 가장 중요한 서사의 즐거움을 퇴보시키는 결과를 가져올 것이다. 본 연구는 게임 성공에 필요한 적극적인 사용자 참여를 만들어 낼 수 있는 게임 서사를 탐색하는 것이다. 연구 결과 어드벤처게임의 서사는 어느 정도 형식화된 플롯과 모티프를 가지고 있음을 알 수 있다. 하지만 이것은 어드벤처게임 서사에 다양한 확장과 변용의 여지를 시사하는 것으로 다양한 플롯과 모티프 개발을 통해 서사의 즐거움을 제고할 수 있을 것이다.

<표 16> 개발이 필요한 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프'명세<sup>120)</sup>

세팅 모티프		
구분	모티프	설 명
돈-상황	천재지변	지진, 화산폭발, 쓰나미 등 자연재해로 인해 지리적 고립, 죽음 등의 사건이 발생한다.
	집단 광기	집단적으로 광기 행위를 하는 단체가 등장하고 이에 반하는 단체가 생겨남으로써 둘 간에 갈등이 생겨난다.
사랑-상황	사랑하는 사람의 죽음	사랑하는 연인이나 상대가 죽음으로 인해 이계 방문, 시간 여행 등의 모티프와 연관된다

<sup>120)</sup> 이화여자대학교(2013), 앞의 책, pp. 28-42의 내용에서 발췌.

	연인 상실	연인의 죽음으로 인한 이별을 통해 슬픔과 고통을 겪다가 새로운 인연을 만나는 과정을 그린다.
명예-인물	악동	툼 소녀의 주제와 관련이 있으며 어른에 대한 반감과 어른의 행위를 모방하는 이중성을 보여주는 이야기로 소년 영웅, 청소년기 이탈 모티프를 내재하고 있다.
	소년 영웅	어린 남자아이가 나이에 맞지 않는 시련과 고통을 겪고 성장하는 이야기
	처녀 영웅	잔 다르크 주제를 가지고 있으며 천재지변, 지구 종말의 상황과 결부되어 있다.
<b>드라이빙 모티프</b>		
<b>모티프</b>	<b>설 명</b>	
<b>추적</b>	한 사람이 다른 사람을 쫓는다. 필요한 사람은 쫓는 사람과 쫓기는 사람들이다. 이는 행동의 플롯, 즉 몸의 플롯이므로 추적 자체가 추적에 관계하는 사람들보다 더 중요하다.	
<b>수수께끼</b>	수수께끼 플롯은 전형적인 미스터리 작품의 구조이다. 작품 초반에서 수수께끼(미스터리)가 제시되고, 주인공은 수수께끼의 답을 구하기 위해 추리에 나선다.	
<b>라이벌</b>	같은 대상이나 목적을 놓고 겨루는 플롯으로 서로 같은 힘을 가진 상태로 시작하지만 이야기가 진행되면서 한 경쟁자의 힘은 커지고 다른 한쪽의 힘은 작아지게 된다.	
<b>변모</b>	변신의 플롯에서 주인공의 신체적 특성은 한 형태에서 다른 형태로 실제적으로 변한다. 변신은 보통 저주의 결과이고 저주의 치료는 일반적으로 사랑이다. 플롯의 핵심은 변신의 과정 또는 실패를 보여주는 것으로 인물의 행동보다도 변하는 인물의 본성에 대하여 더 관심을 가진다.	

## V. 결론

어드벤처게임은 서사가 핵심인 장르로 사용자는 모험의 서사를 플레이 하는 것으로 서사에 참여한다. 사용자 참여는 상호작용과 다시 쓰기로 살펴볼 수 있는데 상호작용은 사용자의 연장된 신체이면서 분신이 되는 캐릭터의 행위가 서사에 변화를 주는 것이고, 다시 쓰기는 탐색과 선택을 통해 미리 만들어진 이야기



요소를 사용자 고유의 서사로 재구성하는 것이다. 모두 사용자가 저자가 되어 게임 서사를 저술하는 것으로 어드벤처게임의 두드러지는 특성이 된다.

본 연구에서는 이러한 사용자 참여를 서사 중심과 액션 중심의 두가지 양상으로 구분하고 각각을 대표하는 작품을 사례로 서사와 모티프의 양상을 고찰하였다. 서사 중심의 게임으로는 『더 워킹 데드』를 선정하였고 액션 중심의 게임으로는 『라이즈 오브 더 톨레이더』를 선정하였다. 모두 다양한 매체로 확장된 서사와 여러 후속편을 가진 성공한 게임으로 『더 워킹 데드』는 원작이 되는 만화가 있으며 『라이즈 오브 더 톨레이더』는 오랫동안 바뀌지 않은 매력적인 캐릭터를 주인공으로 가지고 있는 게임이다.

『더 워킹 데드』의 사용자 참여는 다시 쓰기가 중심으로 사용자가 이야기 요소에 직접적으로 개입해야만 하는 진행 방식을 가지고 있다. 『라이즈 오브 더 톨레이더』는 주인공의 행위를 통해 미리 만들어진 서사를 결말로 이끌어가는 상호작용 중심의 진행 방식을 가지고 있다. 따라서 『더 워킹 데드』는 다양한 변화를 경험하는 서사가 되고 『라이즈 오브 더 톨레이더』는 하나의 서사에 집중한 경험을 하게 된다.

이같이 서로 다른 서사 경험을 가지는 게임의 서사와 모티프를 분석하고 비교하기 위해 「서사-모티프 구조」를 사용하였다. 「서사-모티프 구조」는 서사를 이루는 플롯과 모티프의 관계를 영화의 형식에 맞춰 구성한 서사 모델로 보글러의 '영웅 여정'을 구체적인 이야기로 나열한 '에피소드 유형'과 이야기를 만들어내는 '세팅 모티프', 이야기를 전개시키는 '드라이빙 모티프', 그리고 목표와 의미 달성에 따라 이야기의 끝맺음을 결정하는 '결말의 패턴'으로 구성되었다.

연구 사례를 포함한 최근의 어드벤처게임은 발전된 그래픽 기술을 바탕으로 영화적 요소를 게임에 적용하면서 영화를 보는 것 같은 서사 경험을 만들어 내는 특징을 가지고 있다. 따라서 「서사-모티프 구조」는 어드벤처게임의 서사와 모티프를 객관적으로 분석하는데 적합한 기준으로 사용할 수 있다.

「서사-모티프 구조」로 사례를 분석하면 사례 모두 장소에 따라 분절된 이야기인 단계별 서사가 연결되어 전체 서사를 완성하고 '영웅 여정'의 플롯과 인물 구성을 가진 것을 알 수 있다. 단계별 서사와 전체 서사의 이야기 요소들은 '세팅 모티프'와 '드라이빙 모티프'의 조합이 반복되는 형태로 사용자 참여 양상에 따라 차이를 보인다. 『더 워킹 데드』의 단계별 서사는 다채로운 모티프를 사용해 등장인물이 대립하고 협력하는 다양한 이야기를 가진 반면 전체 서사는 모험 중심의 모티프로 단조롭게 구성되어 있다. 이에 비해 『라이즈 오브 더 톨레이더』의 단계별 서사는 단조로운 모티프와 주인공 중심의 이야기로 채워져 있지만 전체 서사는 상대적으로 많은 모티프를 사용해 다양한 변화를 꾀하고 있다. 이 차이는 서사와 액션이라는 각자의 특성을 효과적으로 드러내기 위한 전략으로 볼 수도 있지만 서사의 불균형이라는 문제를 가진다.

이러한 특징을 가진 어드벤처게임의 서사와 모티프의 활용 방안을 탐구하면 전체 서사의 플롯은 '영웅 여정'을 따르는 것이 타당하다. '영웅 여정'은 다양한 서사물이 오랫동안 사용한 전형적 플롯의 원형으로 어드벤처게임의 모험에 적합한 인물 구성과 분절된 이야기 단계를 만들어 내는데 효과적인 구조가 된다. 그리고 잠재된 모티프를 개발해 서사 경험과 참여 요소가 더욱 확대될 수 있도록 해야 한다. 「서사-모티프 구조」는 205 개의 '세팅 모티프'와 20 개의 '드라이빙 모티프'를 제시하고 있는데 사례 분석결과 중복과 편향되는 경향을 발견할 수 있었다. 따라서 연구 말미에 「서사-모티프 구조」의 모티프를 검토하여 어드벤처게임의 모험 서사로 활용될 수 있는 이야기 특성을 가진 모티프를 정리하였다. 이러한 모티프를 개발하는 것은 기존의 어드벤처게임과 차별된 서사 경험과 사용자 참여 요소를 만들어 낼 수 있을 뿐 아니라 단계별 서사와 전체 서사의 불균형을 해소하는데 도움을 줄 수 있을 것이다. 이러한 노력은 결과적으로 어드벤처게임의 서사를 발전시키고 많은 창작과 저변 확대에 기여하게 될 것이다.

본 연구는 「서사-모티프 구조」를 사용해 어드벤처게임의 서사와 모티프를 살펴봄으로써 게임 서사와 모티프에 대한 이해를 높이고 분석 모델로서 「서사-모

토탈 구조」의 효용성을 확인했다는 것에 의의가 있다. 또한 연구의 결과는 다른 장르의 게임 서사와 모티프와 어드벤처게임의 서사와 모티프를 비교할 수 있는 기초로 활용될 수 있을 것이다. 하지만 어드벤처게임의 특성을 다방면에서 검토하고 충분한 사례를 다루지 못한 것이 본 연구의 한계라고 할 수 있다. 따라서 어드벤처게임의 특성을 좀 더 세분화하고 다양한 사례를 발굴해 연구함으로써 서사와 모티프의 이해를 더욱 넓히고 보다 개선된 활용 방안을 찾으려는 후속 연구가 필요할 것이다.

## 참고문헌

《단행본》

- 김성도, 『구조에서 감성으로』, 고려대학교 출판부, 2002
- 고옥, 이인화, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2008
- 노스럽 프라이(Northrop Frye), 『비평의 해부』, 한길사, 2000
- 김치수 외, 『현대기호학의 발전』, 서울대학교출판부, 1998
- 류철균, 한혜원 외, 『트랜스미디어 스토리텔링의 이해』, 이화여자대학교출판부, 2007
- 로널드 B. 토비아스(Ronald B. Tobias), 김성만 역, 『인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯』, 풀빛, 2001
- 박진, 『서사학과 텍스트 이론』, 소명출판, 2014
- 블라디미르 프로프(Vladimir Propp), 유영대 역, 『민담형태론』, 새문사, 2007
- 사이드 필드(Syd Field), 유지나 역, 『시나리오란 무엇인가』, 민음사, 1996
- 신동훈, 『스토리텔링 원론』, 아카넷, 2019
- 스티스 톰슨(Stith Thompson), 윤승준 역, 『설화학원론』, 계명문화사, 1992
- 아리스토텔레스(Aristoteles), 천병희 역, 『수사학/시학』, 도서출판 숲, 2017
- 아카오 고우이치(Akao Koichi), 히라바야시 히사가즈(Hirabayashi Hisakazu), AK 편집부 역, 『게임대학』, AK 출판사, 1996
- 이상우, 『게임, 게이머, 플레이』, 자음과 모음, 2014
- 이인화, 『스토리텔링 진화론』, 해냄출판사, 2016
- 이인화, 한혜원, 『게임사전』, 해냄출판사, 2016
- 이재홍, 『디지털콘텐츠 스토리텔링』, 흥릉과학출판사, 2018
- 와타나베 슈유지(Shuji Watanabe), 나카무라 아키노리(Akinori Nakamura), 김성재 역, 『왜 게임에 빠질까』, 길벗, 2014
- 조셉 캠벨(Joseph Campbell), 이윤기 역, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 2007

- 케이티 셀런(Katie Salen), 에릭 짐머만(Eric Zimmerman), 윤형섭, 권용만 역,  
『게임디자인원론 1』, 지코사이언스, 2010
- 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler), 함춘성 역, 『신화 영웅 그리고 시나  
리오 쓰기』, 무우수, 2005
- Brenda Laurel, 『Computer as Theatre』, Addison-Wesley Professional,  
2013
- Christopher Vogler, 『The Writer's Journey: Mythic Structure for Writ-  
ers』, Michael Wiese Productions, 2007
- Jason Rutter, Jo Bryce, 『Understanding Digital Games』, SAGE Publica-  
tions Ltd. 2006
- Joseph Campbell, 『The Hero with a Thousand Faces: Commemorative  
Edition』, Princeton University Press, 2004
- Mark Stephen Meadows, 『Pause & Effect』, New Riders, 2002
- Katie Salen Tekinbas, Eric Zimmerman, 『The game design reader: A rules  
of play anthology』, MIT Press, 2006

#### 《정기간행물》

- 한국콘텐츠진흥원, 『2019 대한민국 게임백서』, 문화체육관광부, 2019.
- 한국콘텐츠진흥원, 『글로벌게임산업트렌드(2020년 3+4월호)』, 한국콘텐츠진  
흥원, 2020.

#### 《논문 및 연구자료》

- 이화여자대학교, 「영화 및 애니메이션 스토리텔링 지원도구 개발사업 결과 보고  
서」, 한국콘텐츠진흥원, 2013.
- 김기홍(2016), 「캠벨의 원질신화와 문화콘텐츠」, 『통일인문학』, 제 66 집, pp.  
131-159.

- 김동현(2013), 「인물 동선과 동적 카메라의 시간 장면화—영화 '어톤먼트'를 중심으로—」, 『한국영상학회』, 제 11 권, 제 3 호, pp. 73-88.
- 길태숙(2011), 「행위서사로서의 게임스토리텔링의 본질」, 『한국게임학회』, 제 11 권, 제 3 호, pp. 31-42.
- 김용영, 진석형, 김미혜(2010), 「상호작용성 관점의 온라인 게임 분석: World of Warcraft 를 중심으로」, 『한국산학기술학회』, 제 11 권, 제 9 호, pp. 3486-3494.
- 김용재(2011), 「게임 퀘스트 스토리텔링 구조분석: 프롭의 민담기능대입을 중심으로」, 『한국컨텐츠학회』, 제 11 권, 제 10 호, pp. 69-76.
- 김진곤(2009), 「게임의 영화 형식 차용과정에 나타난 미디어와 테크놀러지의 상관성 연구」, 『디지털디자인학연구』, 제 9 권, 제 4 호, pp. 259-268.
- 노창현, 이완복(2006), 「게임스토리에 나타난 영웅의 모험(Hero's Journey)의 12 가지 단계 분석」, 『한국컨텐츠학회』, 제 6 권, 제 11 호, pp. 104-109.
- 류철균, 박은경(2010), 「MMORPG 에서 나타난 펜제로소 모티브 활용 양상 연구」, 『한국컴퓨터게임학회』, 제 2 권, 제 20 호, pp. 45-52.
- 류철균, 서성은(2008), 「온라인게임의 트랜스미디어 스토리텔링 연구: <메이플스토리>를 중심으로」, 『어문학』, 제 102 집, pp. 439-470.
- 박근서(2003), 「컴퓨터게임 텍스트의 문화적 특성에 관한 연구: RPG 의 내러티브 구성을 중심으로」, 『한국언론학보』, 제 47 권, 제 3 호, pp. 223-250.
- 박태순(2006), 「컴퓨터게임의 서사와 장르의 상관관계에 관한 고찰」, 『한국게임학회』, 제 6 권, 제 2 호, pp. 23-32.
- 박태순(2007), 「컴퓨터게임의 스토리텔링 모델: 그레마스의 설화도식을 이용한 스타크래프트 분석을 중심으로」, 『한국컨텐츠학회』, 제 7 권, 제 4 호, pp. 103-113.
- 박태순(2011), 「구조주의적 스토리텔링 모델의 게임에의 적용 가능성」, 『한국게임학회』, 제 11 권, 제 3 호, pp. 9-20.

- 백재용, 김치호(2016), 「사용자 측면에서의 MMORPG <월드 오브 워크래프트> 성공요인 분석」, 『만화애니메이션 연구』, 제 42 호, pp. 151-175.
- 송미선(2008), 「온라인 MMORPG 게임 서사에 나타난 룰(Rule) 연구: 월드오브 워크래프트(World of Warcraft) 중심으로」, 『한국 HCI 학회 학술대회』, pp. 1390-1395.
- 오현화(2016), 「한국 온라인게임(MMORPG) 속 괴물 서사의 전략 및 구조 - 괴물 캐릭터의 작동 원리 및 형상화 방식을 중심으로-」, 『인문사회 21』, 제 7 권, 제 2 호, pp. 645-666.
- 윤태진, 나보라(2005), 「디지털 게임의 마법: '주체'와 '호명'의 환상」, 『게임산 업저널』, 가을호, pp. 66-70.
- 윤혜영(2020), 「디지털 게임의 영웅 서사 담론 연구」, 『인문콘텐츠』, 제 58 호, pp. 105-120.
- 이동은(2007), 「게임과 영화의 스토리텔링 융합 요소에 대한 연구」, 『한국디지털컨텐츠학회』, 제 8 권, 제 3 호, pp. 301-308.
- 이용욱(2007), 「디지털스토리텔링의 서사시학(1): 논의를 위한 몇 가지 전제」, 『국어문학』, 제 43 집, pp.317-336.
- 이재홍(2008), 「World of Warcraft 의 서사 연구」, 『한국게임학회』, 제 8 권, 제 4 호, pp. 45-53.
- 이진, 장정운(2008), 「디지털 게임의 성장 모티프의 구현 연구: MMORPG 를 중심으로」, 『한국 HCI 학회 학술대회』, pp. 1,377-1,383.
- 이진(2014), 「MMORPG 트레일러에 나타난 여신 모티프 연구」, 『한국게임학회』, 제 27 권, 제 3 호, pp. 45-51.
- 전경란(2003), 「상호작용 텍스트의 이용경험에 대한 탐색적 고찰」, 『한국방송학회』, pp. 316-332.
- 전경란(2004), 「상호작용 텍스트의 구체화 과정 연구: 다사용자 온라인 롤플레이팅 게임(MMORPG)을 중심으로」, 『한국언론학보』, 제 48 권, 제 5 호, pp.

- 188-213.
- 채새미(2003), 「게임 텍스트의 서사성 연구-RPG 『파이널 환타지 VIII』을 중심으로-」, 『국어교육연구』, 제 11 집, pp. 183-206.
- 채영숙(2012), 「게임콘텐츠에 나타난 스토리의 역할과 구조 분석」, 『동북아문화연구』, 제 31 호, pp. 601-612.
- 최유찬(2001), 「컴퓨터 게임의 문학적 특성」, 『국제어문』, 제 23 권, pp. 1-12
- 하상희, 김종덕(2011), 「경험의 시뮬레이션과 상호작용의 서사」, 『한국 HCI 학회 학술대회』, pp. 662-665.
- 한혜원(2009), 「디지털 게임의 다변수적 서사 연구」, 이화여자대학교 대학원 박사학위 논문
- 한혜원, 조성희(2009), 「구조주의 서사이론에 기반한 MMORPG 퀘스트 분석:<월드 오브 워크래프트>를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회』, 제 9 권, 제 9 호, pp. 143-150.
- 한혜원, 손형전(2009), 「MMORPG의 NPC 유형에 따른 서사적 기능 연구」, 『한국게임학회』, 제 9 권, 제 3 호, pp. 53-66.
- 한혜원, 정다희(2009), 「MMORPG의 안타고니스트 연구」, 『한국어문학』, 제 68 호, pp. 479-497.
- Octavianus Frans, Jonata Witabora(2016), 「Building an Extensive Experience in Video Games and Movies」, International Conference of Game, Game Art, and Gamification. Jakarta- Indonesia 19-21 October
- Jill Walker Rettberg, "Quests in World of Warcraft: Deferral and Repetition," Hilde G. Corneliussen and Jill Walker Rettberg eds., 『Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader』, MIT Press, 2008, pp. 167-182.
- Mateas, M., & Stern, A., 「Interaction and narrative」, 『The game design reader: A rules of play anthology』, MIT Press, 2006, pp. 642-669.



《웹 사이트》

『더 워킹 데드』의 판매량

<https://www.techtimes.com/articles/11417/20140728/walking-dead-video-game-telltale-games.htm>

『더 워킹 데드』의 수상 내역

[https://walkingdead.fandom.com/wiki/The\\_Walking\\_Dead\\_\(Video\\_Game\)#Awards\\_.26\\_Nominations](https://walkingdead.fandom.com/wiki/The_Walking_Dead_(Video_Game)#Awards_.26_Nominations)

『라이즈 오브 더 톼레이더』의 판매량

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-11-27-east-meets-west-yosuke-matsuda-on-growing-square-enixs-global-empire>

『라이즈 오브 더 톼레이더』 코믹

<https://tombraidercomics.com>

『라이즈 오브 더 톼레이더』의 기네스 기록

<https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/429866-largest-gathering-of-people-dressed-as-lara-croft>

『라이즈 오브 더 톼레이더』의 게임 화면

<https://www.tombraiderchronicles.com/>

스토리 저작지원 S/W 『스토리 헬퍼』

<http://www.storyhelper.co.kr/story/intro.php>

**【Abstract】**

**A Study of Utilization Method through Structural Analysis of Narrative-Motif in Adventure Games: Focused on 『The Walking Dead』 and 『Rise of the Tomb Raider』**

by Eunsick Jung

Department of Storytelling

GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION

JEJU NATIONAL UNIVERSITY

**Supervised by Professor Hanil Kim**

The game narrative completed with the user's participation leads the user into the world of the game through emotional enjoyment. Therefore, a game narrative that gives a sense of interest and immersion has a great influence on its success.

The narrative is essential in all games, but an adventure game genre is a game that plays the narrative itself, and the narrative is more important than anything else. The narrative consists of dramatic events and plots. Dramatic events are the motifs, the minor narrative elements that become the core of the narrative, and plots are linked to the fabrication of events. This study

examines the narrative and motifs of adventure games to identify their characteristics and explore ways to use them for more diverse narrative experiences and active users' participation. The user's participation in the adventure game was focused mainly on narrative and action, and each narrative and motif were considered.

Objective criteria are needed to analyze and compare game narratives and motifs with different characteristics. In this paper, 'The Narrative-Motif Structure' was used, which was researched and developed by the Korea Creative Content Agency's 'Film and Animation Storytelling Support Tool Development Project'<sup>121)</sup>. 'The Narrative-Motif Structure' consists of a layered narrative creative model that encompasses motifs. Regarding plots, the Setting Motif, the motif of the situation and event in which the story begins, the Driving Motif, the unfolding aspect's motif, and the Episode Type that creates specific content, and A Pattern of Four Endings. These elements are comprehensively connected to complete the finalized narrative by plotting the Hero's Journey.

In this paper, first, the utility of the 'The Narrative-Motif Structure' based on movies was identified. The narrative experience of an adventure game arises through interaction and rewriting. Interaction is about making a difference through action, and rewriting is about combining story elements through choice and exploration. The medium of interaction and rewriting is a quest and functions as a motif in the game. The quest's narrative meaning is created with scenes that the user creates every moment, and the quests are connected to each other to complete the narrative experience. This process

---

<sup>121)</sup> Ewha Women's University, 'Film and Animation Storytelling Support Tool Development Project Report', Korea Creative Content Agency, 2013

creates a cinematic narrative and experience of the game in line with the motif combination method and plot connection structure of 'The Narrative-Motif Structure'.

『The Walking Dead』 was selected as an epic-oriented case, and 『Rise of the Tomb Raider』 was selected as an action-oriented case. 『The Walking Dead』 has a rewrite-oriented user participation method that required to directly intervene in the story element, and 『Rise of the Tomb Raider』 has a method of solving a narrative set by interaction-oriented user participation. Therefore, while 『The Walking Dead』 becomes a narrative that experiences various changes, 『Rise of the Tomb Raider』 shows the characteristic of pursuing an experience focused on a single narrative. Furthermore, they all emphasize catharsis using tragic ending among the patterns of ending.

In the aspect through the motif and episode specification of the 'The Narrative-Motif Structure', it can be seen that the combination of the Setting Motif and the Driving Motif is repeated. The motif combination of step-by-step narratives becomes material for creating motifs of the entire narrative, creating a unique narrative form of adventure games that contain stories in the story.

The step-by-step narrative of 『The Walking Dead』 is filled with complex incidents and conflicts created by various Setting Motif. The whole narrative depicts the journey and trials for the purpose with a consistent Driving Motif. The step-by-step narrative of 『Rise of the Tomb Raider』 centers on Setting Motif, which puts the main character in trouble and makes him struggle. In contrast, the entire narrative uses Driving Motif, which has dramatic changes made by colleagues and antagonists. These features can be seen as

a result of creation appropriate for the way users participate, but biased and iterative motifs lead to narrative imbalances.

For various narrative experiences and active user participation, it is necessary to develop a motif to resolve this imbalance and expand emotional enjoyment. To explore how to use narratives and motifs for this purpose, it is reasonable that the entire narrative follows the Hero's Journey when exploring using 'The Narrative-Motif Structure'. Hero's Journey is a prototype of a linear plot used by various narratives for a long time. It is an effective structure for creating character composition and story stages suitable for adventure games. Furthermore, the Episode Type, which is the content of each stage of the Hero's Journey, can guide quest design. Regarding the motif, it is necessary to create a differentiated narrative experience by reviewing the specifications of 'The Narrative-Motif Structure', selecting a motif that can be sufficiently used in the adventure narrative of an adventure game, and developing it as a story element.

This study aims to improve understanding of the narrative and motif of adventure games through 'The Narrative-Motif Structure' and to confirm the utility of 'The Narrative-Motif Structure' utility as an analysis model.

Besides, it was possible to confirm the morphological characteristics of the adventure game narrative, the plot and the structure of the motif, and the specification of the motif that needs to be developed was extracted and organized from 'The Narrative-Motif Structure'. These findings could be helpful in comparative studies of game narratives and creating a successful game narrative.

There is a lack of research due to not being able to deal with sufficient

cases and researching reference cases of other genres, but I look forward to a comparative study between various cases and other genres.