

드라마의 게임화, 게임의 드라마화

— 중국 TV 드라마 〈미미일소흔경성微微一笑很倾城〉의
스토리텔링을 중심으로

송연옥* · 문현신**

〈目 次〉

1. 서론
2. 드라마와 게임의 상호매체적 서사 가능성
3. 드라마 〈미미일소흔경성〉의 게임 내재화 서사
4. 게임 〈천녀유혼〉의 드라마화
5. 결론

1. 서론

대중문화의 침범으로서 TV 드라마(이하 '드라마'로 약칭)가 우리의 일상 세계에 미치는 영향력은 실로 막대하다. 드라마는 현대 영상미디어의 총아이다. 해당 사회의 사건·사고 등의 구체적인 이슈를 비롯하여 제반 문화현상과 정치에 이르기까지, 이른바 사회의 모든 것을 질료로 삼아 스토리를 지어낼 수 있기 때문이다. 오늘날 텔레비전 드라마는 고사양 CG 기술로 현실과 가상세계의 영역을 넘나들고 있으며, OST 자체로도 대중문화적 가치를 지니고 경제효과까지 창출한다. 스타성을 지닌 배우들에 의해 재현된 패션, 인테리어, 소품 등은 막대한 광고 마케팅 효과를 지닌다.

드라마 제작자들은 콘텐츠 소비자의 트렌드를 기민하게 파악하여 유목민처럼

* 주저자: 숙명여자대학교 시간강사

** 교신저자: 세종대학교 소프트웨어융합대학 초빙교수

쉽게 이동하는 시청자들의 관심을 붙들기 위한 무한한 경쟁에 승부를 걸고 있다. 이러한 시도는 다른 매체와의 융합이라는 새로운 스토리텔링의 시도로도 확장되고 있다. 예를 들어 웹툰이나 애니메이션, 뮤지컬, 게임, 광고, 일러스트레이션 등의 형식을 수용한 드라마들의 출현이 그러하다. 본 연구는 그중에서도 게임 미디어¹⁾를 드라마 스토리텔링으로 확장시킨 시도에 주목하고자 한다. 이는 게임 본연의 매체성이 디지털 시대의 스토리텔링에 유의미한 시사점을 주고 있다고 보기 때문이다.²⁾

체러미 리프킨은 현 세대가 “가상세계 안에서 자기 몫의 인생을 즐기고 흥미롭고 신나는 체험에 관심이 많은 세대”³⁾라고 말한다. 디지털 기술이 편재되고 일상화된 시대에 태어난 디지털 네이티브(Digital Native)에게 온라인과 오프라인 세

-
- 1) 본고에서 다루는 게임은 대규모 다중사용자 온라인 톨플레이 게임(Massively Multiplayer Online Role Playing Game, 약칭 MMORPG)이다. 이는 인터넷 통신망을 통해 원격지에 있는 서버 컴퓨터에 접속해 즐기는 게임으로서, 수만 명의 이용자들이 동시에 접속해 게임을 진행하는 ‘클라이언트 vs. 서버’ 시스템이다. 온라인 톨플레이 게임에서는 수천 명 이상의 플레이어들이 인공적으로 구현된 게임 속의 가상현실세계에 접속하여 마치 역할극 배우처럼 각자의 역할을 맡아 움직인다. <미미일소혼경성>은 MMORPG <신천녀유혼>이 중심 모티프인 드라마이다. 문현선은 MMORPG의 ‘다중사용자 네트워크 접속’ 특징을 ‘한국적인 게임’의 조건으로 꼽은 바 있다. 그리고 이러한 게임의 특징은 곧이어 범아시아적인 게임 형태로 변모하였다. 다중사용자 네트워크 접속은 다수의 사용자를 필요로 한다. 그런 의미에서, 중국이라는 게임 시장은 이러한 게임 장르의 제작과 소비에서 매우 유리한 고지를 점한다. 대부분의 중국 게임들이 ‘OL(On Line)’이라는 이름을 걸고 있는 것도 그 때문이다 (문현선, 「왕국에는 법도가 필요하다 - 한국형 온라인게임(MMOG)의 문법 만들기」, 『중국 어문학지』 24권, 2008, pp.124-133 참조).
 - 2) “게이미피케이션(gamification)은 동기부여를 목적으로 비게임적인 맥락에 게임 요소를 적용하는 것을 말한다.” (한안나, 「국내 게이미피케이션 연구동향에 관한 체계적 문헌고찰」, 『한국콘텐츠학회논문지』 18(5), 2018, p.567.) 주로 마케팅적 관점에서 사용되었던 게이미피케이션의 방법론은 현재 보다 광범위하게 적용되어 생산성, 금융, 건강, 교육, 뉴스, 의료, 환경 보호 등 다양한 측면에서 활용되고 있을 뿐 아니라, 특히 영화나 드라마, 웹툰, 소설과 같은 문화콘텐츠 분야에서 적극적으로 활용되고 있다. 김혜빈과 안상원은 넷플릭스에서 서비스한 인터랙티브 영화 <블랙미러: 밴더스내치>의 서사를 게이미피케이션의 관점에서 분석하였으며, 도전과제(quest)와 보상(reward)이 영화의 서사에서 어떻게 기여하는지 확인한 바 있다(김혜빈·안상원, 「게이미피케이션 개념을 적용한 인터랙티브 영화 서사 연구 - <블랙미러: 밴더스내치>를 중심으로」, 『한국게임학회』, 2019, pp.102-103 참조).
 - 3) 체러미 리프킨, 『소유의 종말』, 민음사, 2001, p.247.

계의 문턱은 자유롭다. 게임 제너레이션(Game Generation)⁴⁾이기도 한 이들은 자신의 정체성을 부여한 아이디와 그것을 가시화(可視化)한 게임 캐릭터를 가지고 가상세계 속에서 주체적인 삶을 영위하고 있다. 디지털 시대의 스토리텔링은 이데올로기 중심적이고 질서와 규범을 중시하던 거대 서사의 강박을 벗어나 수용자의 다양한 기호에 특화되고 조정된 미시적인 것을 선호한다. 때문에 디지털 세대의 시청자를 겨냥한 드라마는 자연스럽게 게임 제너레이션의 사유방식과 생활양식에 근접한 스토리텔링을 시도하게 될 것이다.

드라마와 게임의 서사⁵⁾에 대한 연구는 크게 드라마 서사와 게임 서사의 융합방식에 따라 내재적 융합과 외재적 융합으로 나뉜다. 내재적 융합 연구는 드라마 플롯이 게임성을 내재하고 있음을 전제하고 드라마 서사를 분석한 시도이다. 이러한 연구는 게임이 해당 드라마에서 전혀 표면화되지 않았음에도 드라마 플롯의 인과성에서 게임적 서사 특성을 찾아내고 있다. 예를 들어 장인수는 드라마 <빠담빠담>에서 보이는 타임 슬립의 모티프나 <괜찮아 사랑이야>에서 주인공이 최종 선택지를 결정하는 서사를 게임적 요소라고 보고 있다.⁶⁾ 천은숙은 <아랑사또전>를 통

4) PC 게임이 모바일로 이동·확장되며 멀티태스킹이 한층 가속화되자 게임 플레이어의 실제와 가상의 차원에서의 시공간이 보다 쉽게 분할·중첩되고 있다. 게임 제너레이션은 시공간의 분할과 중첩을 보다 일상적으로 받아들이고 있으며, 드라마 시청에 있어서도 IPTV·넷플릭스·유플릭스처럼 시간이나 장소에 구애받지 않는 플랫폼을 선호하며 멀티태스킹으로 향유하고 있다. 인터페이스 그 자체로도 드라마와 게임 미디어의 상호 연관성이 높아지고 있는 것이다.

5) H. 포터 애벗은 “미리 앞선 스토리의 재현”이 서사라고 정의하였다. 즉 서사는 스토리의 선제(先在)를 전제하고 그 스토리를 재현하고 있는 결과 내지 행위라는 것이다. 때문에 그는 MMORPG에서 플레이어들과 게임 마스터 사이에 발생하는 즉흥적인 사건을 서사라고 보지 않았다. (H. 포터 애벗, 『서사학 강의』, 문학과 지성사, 2010, pp.78-80) 그러나 이 인화는 오히려 “온라인 게임은 디지털 스토리텔링과 개념적으로 가장 정확하게 일치하는 핵심 콘텐츠”라고 하였는데, 그 이유는 인터넷 시대의 스토리는 미리 ‘존재’하는 것이 아니라 사용자의 참여를 통해 생성되며 ‘완성’하는 것이기 때문이다. (이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링 - 리니지2 마츠 해방 전쟁 이야기』, p.6) 본고는 게임을 서사로 전제하고 논의를 시작하고자 한다. 본고의 연구대상인 MMORPG는 게임 디자이너에 의해 설계된 시작과 끝이 주어진 닫힌 서사이며, 플레이어의 자유도에 따라 즉흥적인 서사가 발생하는 열린 서사이기도 하다. 자세한 논의는 2장에서 다루도록 한다.

6) 장인수, 「노획경 드라마에 나타난 게임적 요소와 그 구조적 의미 - 「빠담빠담」과 「괜찮아 사랑이야」를 중심으로」, 『한민족문화연구』 제50집, 2015, pp.503-529.

해 탐색, 경쟁, 승부 등의 게임적 요소의 스토리텔링이 드라마 서사의 새로운 시도가 될 수 있음을 예로 분석했다.⁷⁾ 게임과 드라마의 내재적 융합서사 연구는 게임의 몰입도 같은 효과를 기하는 드라마의 스토리텔링 연구이며 게임의 특성이 드라마 서사에 활용될 수 있음을 증명하고 있다.⁸⁾

드라마와 게임의 외재적 융합이라는 것은 게임적 특성이 드라마 서사에 내재될 뿐 아니라 메타서사로서 게임이 드라마의 중심 소재, 주제, 스토리텔링 모두에 표현화되고 있기 때문이다. 그간 한국의 드라마에서 게임과 프로그래머를 소재로 한 작품은 많이 있었지만 소재 차원에 머물러 있어 외재적 융합이라고 보기에는 부족했다.⁹⁾ 게임이 모티프이자 서사에 모두에 본격적으로 관여한 드라마는 <알함브라 궁전의 추억>(송재정 극본, 안길호 연출, tvN, 2018)이라 할 수 있다. 강신규는 드라마 <알함브라 궁전의 추억>에서 증강현실(AR) 게임이 이야기하는 가상세계와 현실의 경계에 대해¹⁰⁾, 강혜진은 이 드라마에서 언급하는 증강현실의 이미지가 함의하고 있는 삶의 메커니즘과 철학적 논의에 초점을 맞추었다.¹¹⁾ 이렇듯 외재적 융합연구는 드라마와 게임의 서사적 측면의 연계성 논의를 넘어서서 게임이 가지고 있는 인문학적 의미를 해석하고 있다. 본 논문도 외재적 융합연구의 일환이라 할 수 있다.

본고의 연구대상은 중국 TV 드라마 <미미일소흔경성微微一笑很傾城>(이하 '미

-
- 7) 천은숙, 「TV드라마 콘텐츠의 게임형 스토리텔링적 접근」, 『漢城語文學』 Vol.36, 2017.
 8) 같은 맥락에서 채희상의 「영화의 게임성 연구: 영화와 디지털 게임의 상호매체적 관계맺기를 중심으로」(서강대학교 박사논문, 2011)는 영화 서사와 게임의 내재적 융합서사 연구라고 할 수 있다.
 9) 한국의 TV 드라마 <운빨로맨스>(최윤교 극본, 김경희 연출, MBC, 2016)와 <힘센여자 도봉순>(백미경 극본, 이형민 연출, JTBC, 2017)은 모두 게임회사를 배경으로 게임 기획자, 프로그래머, 그래픽 디자이너의 일상을 보여주며, 주로 프레젠테이션의 방식을 통해 드라마와 게임의 스토리텔링을 연계한다. 전자의 경우, 두 남녀 주인공의 서로 다른 게임 기획이 갈등을 화해와 트라우마의 극복이라는 극적 전개와 연관되고, 후자의 경우에도 여주인공이 게임 기획 과정에서 트라우마를 극복하고 성장하는 구조를 가지고 있지만, 본격적인 의미에서 게이미피케이션 활용이 이루어졌다고 보기는 어렵다.
 10) 강신규, 「드라마와 게임 사이, 현실과 게임 사이 - 알함브라 궁전의 추억과 경계의 재구성」, 『문화과학』 Vol.- No.97, 2019.
 11) 강혜진, 「환상계를 대하는 두 가지 태도, 知와 信: 드라마 <알함브라 궁전의 추억>과 전기 소설 <이생규장전>을 중심으로」, 『한국문화학 예술』 Vol.0 No.29, 2019.

미일소로 약칭)이다. 2016년 동명 웹소설의 성공적인 IP 각색¹²⁾이라고 평가받았고, 같은 해 중국인들이 가장 선호하는 드라마로 선정되면서 드라마 시청률과 인터넷 클릭수가 유쿠(優酷)에서만 88억을 기록했다. 웨이보에서 이슈차트 1위, 핫검색차트(熱搜榜) 1위, 바이두검색드라마차트 1위까지 위시한 바 있다.¹³⁾ <미미일소>의 드라마 스토리텔링은 왕이(網易)가 개발한 온라인 롤플레이 게임 <신천녀유혼>과 유기적으로 관련을 맺고 있다. 게임이 드라마의 중심 모티프일 뿐 아니라 게임적 요소가 드라마와 상호관계를 맺으며 스토리텔링을 견인하고, 동시에 게임에 대한 사회적 여론과 시사점을 제공하고 있다. 본 연구는 연구대상이 온라인 롤플레이 게임과 드라마의 서사라는 점, 이들의 서사 방식이 어떠한 교호작용을 일으키는지 분석함으로써 쇼잉 미디어(showing media)와 플레이 미디어(playing media)의 융합 메커니즘을 밝히고, 그 시너지 효과와 사회문화적인 의미를 고찰하는데 연구목적이 있다는 점에서 기존의 연구들과 차별성을 갖는다.

중국의 응용 소프트웨어 산업은 진입장벽이 있던 초기에 한국, 일본, 대만 등의 외산 게임을 퍼블리싱 하면서 기술과 노하우를 습득했다. 그 후 자국 게임시장이 본격적으로 커지면서는 외국 인기게임의 복제본·모방본을 출시했고, 다양한 게임 구현을 요구하는 시장의 수요에는 M&A 전략으로 게임을 키워나갔다. 여기에 자국의 게임 산업에 중국정부가 정책적으로 '기회의 창'이 되어주면서, 2010년부터 중국산 온라인 게임은 60.8% 이상의 내수시장을 장악하였고 해외게임을 압도하였다. 중국 게임 산업의 수익은 2012년과 2016년 사이 약 5년 만에 세 배로 증가하였으며, 이 수치는 2017년 상반기 중국 영화 산업 수익의 4배에 해당한다.

12) 顧漫의 동명 웹소설 『미미일소혼경성』은 2008년에 연재를 시작하였고, 2009년 8월에는 책으로 출간되었다. 드라마의 인기에 힘입어 원작소설은 그해 '중국 인터넷 문학 IP 가치 top 10'에 진입하며 드라마 주인공 배우의 얼굴로 장식된 표지로 재출간되었다. "중국에서 유행하고 있는 IP각색(IP改編)은 웹 소설의 저작권(Intellectual property)을 구매해 출판채널, 영화제작, 게임 등 다양한 문화상품으로 각색하는 '원소스-멀티유즈'의 개념이다." (유정원, 「중국 웹 소설 성장에 대한 소고(小考)」, 『중국과 중국학』 제34호, 2018, p.29.)

13) 王蓁의 「看國產電視劇如何玩轉新媒體營銷 - 以《微微一笑很傾城》」(影視傳播), 2017, 第3期, 總第46期, p.101)과 한국콘텐츠진흥원의 「중국콘텐츠산업동향」(2016, 제24호, p.7)을 참조하였다.

중국의 게임 산업 규모는 전반적으로 확대되고 있으며 IT 산업과 문화콘텐츠 산업의 발달에도 중요한 변수로 자리매김 하고 있다.¹⁴⁾ 드라마 〈미미일소〉에서 시물레이션 된 게임 〈신천녀유혼〉의 흥행 역시 중국의 소프트파워 전략, 즉 전통문화를 원천 콘텐츠로 삼아 게임 산업을 문화콘텐츠의 핵심 산업으로 발전시키고자 하는 기획과 정확히 일치하는 행보를 보이고 있다. 이웃나라 중국에서 거둔 드라마와 게임 서사 융합의 대대적인 성공 사례는 드라마 스토리텔링의 새로운 문법과 시도에 있어 선례가 될 수 있을 것이며, 상호매체적 서사에 대한 시사점을 제공할 수 있으리라고 기대한다.

본고의 구성은 다음과 같다. 2장에서는 먼저 ‘드라마의 영웅 서사’를 중심으로 게임 서사와 비교하고, 그 다음엔 ‘게임의 스토리 층위’ 관점에서 드라마의 서사구조를 비교하고자 한다. 이로써 두 매체 간의 교차서사 가능성에 대해 논의할 것이다. 3장에서는 드라마의 서사 속에 내재된 튜토리얼과 루두스형 게임 플롯을 분석하며 그 융합 메커니즘을 밝히고자 한다. 4장은 표면화된 게임 시물레이션이 드라마 서사 속에서 기능하는 역할과 그 의미를 고찰하고자 한다.

2. 드라마와 게임의 상호매체적 서사 가능성

1) 드라마와 게임의 영웅 서사

드라마 서사와 게임 서사의 가장 큰 차별점은 선형성과 변증법적 프랙탈 구조에서 찾아 볼 수 있다. 조지프 캠벨의 영웅 신화 모델에서 3막(출발-모험세계-귀환) 구조는 장르영화와 드라마에서 가장 손쉽게 차용된다. 할리우드 영화 시나리오의 창작에서 이 3막 구조는 이른바 ‘영웅 서사의 12단계’로 도식화된다. 상업적 성공을 지향하는 할리우드 영화에서는 이러한 방식이 효율성을 보장하기 때문이다.¹⁵⁾

14) 岳皓, 「중국 MMORPG 스토리텔링의 특성과 개선방안 연구」(한국외국어대학교 석사논문, p.2)와 김준연 외, 「중국 소프트웨어산업의 기술추경과 정부의 역할」(『현대중국연구』, 2012, vol.13, no.2, pp.159-161) 참조.

대부분의 드라마는 이 기본 틀에서 세부사항을 변주하는 방식으로 스토리텔링 전략의 다각화를 시도한다. 영웅 서사의 구조로 드라마와 게임의 서사¹⁶⁾를 고찰하면서 매체 각각의 고유 매체성을 구별할 수 있을까? 두 매체 사이의 접점을 찾을 수 있을 것인가? 먼저 그 가능성을 논의하기 위해 보글러의 영웅 서사구조를 가와베 가즈토의 “게임의 행동구조”와 비교해 보았다.¹⁷⁾ 가와베 가즈토는 게임의 행동구조가 일종의 변증법적 구조로서 프랙탈 구조로 되어 있는 7단계라고 정리하였다. 표로 정리하면 다음과 같다.¹⁸⁾

| | | TV 드라마 | 게임 |
|--------|--------|---|--|
| 서사 구조 | | 크리스토퍼 보글러, 영웅 여행 12단계 | 가와베 가즈토, 행동구조 7단계 |
| 1 막 | 출 발 | 1. 일상세계 2. 모험에의 소명 3. 소명의 거부 4. 정신적 스승과의 만남 5. 첫 관문의 통과 | 1. 게이머가 풀어야 할 해결과제가 제시되는 발단부 2. 주인공의 행동개시, 착수 행동 |
| | | 6. 시험, 협력자, 적대자 7. 동굴 가장 깊은 곳으로의 진입 | 3. 실패한 후 해결 단서를 찾아 재행동에 돌입 |
| 2 막 | 모 험 | 8. 시련 9. 보상 | 4. 또다시 실패한 주인공이 충분한 준비를 한 후 행동을 펼침. 어느 정도의 성공을 하지만 이로 인해 오히려 궁지에 빠짐. |

15) 크리스토퍼 보글러, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 비즈앤비즈, 2007, p.70.
 16) 게임의 서사성 논쟁은 서사학의 관점을 우위에 놓는 서사학과와 게임의 시뮬레이션을 강조하는 게임학과의 대립이 지속되었다. 그러나 게임이 타 미디어의 속성을 흡수하며 새롭게 진화되고 확장되면서 양쪽 모두의 주장은 수정을 필요로 하게 되었다. 이에 마리 로르 라이언은 매체에 따라 서사는 변화될 수밖에 없음을 인정하며 게임을 새로운 서사양식으로 수용할 것, 새로운 분석틀로 분석해야한다고 주장하였다. (한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림, 2005, pp.5-22) 재수정된 게임 서사적 관점은 디지털 스토리텔링 시대에서 게임 미디어가 보이는 확장성과 융합 가능성의 증거라고 할 수 있다.
 17) 가와베 가즈토의 시나리오 작법은 MMO 형식이 아닌 RPG 게임에 해당하는 내용이지만, 본고에서는 일정한 선형성을 유지하는 드라마 서사 구조와 게임을 비교하기 때문에 RPG의 선형적 서사를 먼저 확인하는 작업이 필요하다고 보았다.
 18) 『컴퓨터 게임과 문화』(김원보·최유찬, 이룸, 2005, p.62)과 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』(크리스토퍼 보글러, 비즈앤비즈, 2007, p.44)를 참고하여 작성하였다.

| | | | |
|--------|--------|----------------|---|
| | | | 5. 절체절명의 급박한 상황에 처하게 됨 6. 주인공과 적이 근본 문제를 놓고 숙명의 한 판 대결을 벌이는 국면 (*게임에서 3-6단계는 반복되며 결과를 지연시키는 경향이 있다) |
| 3 막 | 귀 환 | 10. 귀환의 길 | 7. 모든 문제가 해결되어 평화를 찾는 단계 |
| | | 11. 부활 | |
| | | 12. 영약을 가지고 귀환 | |

위의 표에서 보는 것처럼, 게임의 스토리텔링은 영웅서사의 전형적인 구조와 기본적으로 일치한다. 플레이어는 악을 표상하는 혼돈의 세력을 물리쳐야하는 소명을 받고, 갖은 시련과 모험을 통해 레벨을 올리며 게임세계의 질서를 회복한 후 일상의 현실세계로 복귀하는 영웅이다. 이러한 구조적 유사성은 게임과 드라마 서사의 친연성과 두 매체의 결합 가능성을 확인시켜준다.

한편 2막(모험)에서는 드라마 서사와 게임 서사 사이에 간극이 발생하며, 그 차별성이 두드러진다. 플롯의 다양화와 복잡화 경향에도 불구하고 전통적인 드라마 서사는 선형적이며, 기본적으로 서사의 창작에 시청자가 개입할 가능성이 차단되어 있다. 하지만 게임의 영웅서사는 2막이 병렬적이며 백과사전식 계열체적 성격을 지닌다. 게임 플레이어가 각 단계를 반복함으로써 특정된 결과가 지연되기도 한다. 다시 말해, 게임 서사에서는 상대적으로 비선형성이 강조된다. 이 단계에서 게임 플레이어는 도전과제(quest), 경쟁(competition), 보상(reward) 등 게임 요소¹⁹⁾를 반복적으로 수행하며, 세부에 있어서는 차이를 보이지만 기본적으로는 동일한 구조를 확대 재생산한다. 이와 같은 게임 프로그램의 변증법적 프랙탈 구조는 그 서사에도 반영된다.

그러나 게임의 서사도 엔딩 단계에 이르러서는 게임 마스터의 프로그래밍 내용을 완전히 벗어나기 어렵기 때문에 결국 그 도전과제를 완수하는 것으로 종결되며 게임 기획 단계에서 고안된 선형적인 서사로 수렴되기 마련이다. 드라마의 플롯을

19) 도전과제, 경쟁, 보상이라는 세 가지 게임 요소는 영화와 드라마 등 영상서사물 스토리텔링의 게이미피케이션에서 주요한 역할을 수행한다(김혜빈·안상원, 상계논문, 2019, pp.105-106 참조).

작가가 만든 완제품으로 비유한다면, 게임의 플롯은 행동의 시발점과 최종 도착지 만 마스터가 완성해놓은 반제품이라 할 수 있다. 완성해가는 그 중간 과정은 각 플레이어가 자유롭게 설계하고 경험하는 서사구조라고 할 수 있다.

2) 게임의 스토리의 층위와 드라마 서사

이제 게임의 스토리 층위에 근거하여 드라마와 게임의 서사구조와 비교해보자. 한혜원은 게임의 스토리 층위를 기반적 스토리(back story), 이상적 스토리(ideal story), 우발적 스토리(random story)라고 정리하였다.²⁰⁾

먼저 기반적 스토리는 게임에 로그인한 플레이어가 게임의 시공간과 세계관을 이해할 수 있도록 게임의 캐릭터, 마주하게 될 갈등구조, 결투에 대한 정보를 제공하는 오프닝 동영상이다. 게임 <천녀유혼>의 인트로 영상은 귀신에게 얽매어 짧은 서생을 유혹해야 하는 운명을 가진 섭소천(聶小倩)의 등장으로 시작한다. 그녀의 발목에 달린 방울이 클로즈 업 되었다가 그녀와 사랑에 빠진 서생이 배를 타고 함께 도주하는 장면이 전개된다. 이들은 곧 귀신에게 발각되는데 이들을 위해 귀신과 대결할 게임 플레이어가 소환된다는 스토리이다. 흡사 짧은 애니메이션을 감상하는 것 같다. 기반적 스토리의 표현기법은 디지털 테크놀로지를 기반으로 진화하고 있다. <월드 오브 워크래프트>(MMORPG)의 오프닝 동영상이 영화 보다 탁월하다는 격찬을 받은 것처럼²¹⁾, 비록 5분 정도의 짧은 동영상이지만 게임은 밀도 높은 서사성과 하이퍼리얼리티를 구현하고 있다. 게임은 영화, 드라마, 애니메이션 등의 영상매체보다 늦게 등장했다. 그러나 “시각매체(미디어)가 컴퓨터와 만나면서, 컴퓨터는 더 이상 숫자만을 처리하는 단순한 해석기관이 아니며, 미디어를 합성하고 조작하는 자카드의 직조기(미디어 처리기)가 되었”²²⁾다는 마노비치의 언술로도 예측할 수 있는 바, 영상이미지라는 인터페이스를 공통분모로 품는

20) 한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림, 2005, pp.23-28.

21) 한혜원, 상계서, p.24.

22) 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004, p.69. (채희상, 「영화의 게임성 연구: 영화와 디지털 게임의 상호매체적 관계맺기를 중심으로」, 서강대학교 박사논문, 2011, p.13에서 재인용)

게임과 영상매체의 다각적인 컨버전스는 향후에 더욱 다각화될 것이다.

게임의 기반적 스토리에 해당하는 드라마의 서사는 등장인물을 라인업하고 캐릭터를 소개하며 갈등을 제시하는 드라마의 초반부라고 할 수 있을 것이다. 드라마 1,2회차에 시청자는 등장인물과 사건의 시공간적 배경, 중심 갈등까지 파악할 수 있다. 서사의 성격으로 볼 때, 기반적 스토리는 선형적이다. 게임 마스터의 스토리텔링에 플레이어가 관여할 수 없다는 점에서 닫힌 서사이기도 하다. 따라서 게임도 기반적 스토리의 층위에서는 조형성(영상이미지)과 서사성, 양쪽 모두에서 드라마와 접점을 가진다.

그 다음으로 이상적 스토리는 게임 창작자가 의도하는 최종 목표 단계의 서사이다. 게임의 설계 단계부터 결정된 서사이겠지만 플레이어에 따라, 혹은 게임 속련도에 따라 이상적 스토리 단계에 도달한 플레이어도 있고 그렇지 못한 경우도 존재할 것이다. 보편적인 드라마 서사의 결말부가 시청자에게 선형적이며 닫힌 서사인 것과 비교하자면, 게임의 이상적 스토리는 '부분 선형적', '부분 오픈 서사'라고 할 수 있다.

마지막으로 게임 서사에 있어 가장 특징적인 우발적 스토리를 고찰해보자. 이것은 기반적 스토리를 경험한 플레이어가 게임의 최종 목적지인 이상적 스토리를 경험하기 전까지의 과정에서 경험할 수 있는 서사를 말한다. 플레이어는 최종 목적과 관계없이 타 플레이어와의 대인관계를 형성하며 길드나 파티의 활동을 즐길 수 있다. 파이드아Paidea로서의 게임적 성격이 발현되는 지점이며,²³⁾ 때로는 다양한 종류의 게임 캐릭터(NPC)²⁴⁾와 조우하며 치르는 결투나 퀘스트 수행을 통

23) 곤살로 프라스카(Gonzalo Frasca)에 의하면 게임은 루두스Ludus와 파이드아Paidea로 나뉜다. 루두스형은 목적과 규칙이 강조되는 놀이로서 전투형 게임, 체스 등이 여기에 속하고, 파이드아 게임은 사회적으로 자유로운 목적을 위한 놀이로 인형놀이나 <세컨드 라이프> 등이 있다. (한승욱, 「게임 스토리텔링 연구 - 게임 構成의 4要素를 中心으로」, 숭실대학교 박사논문, 2009, p14 참조)

24) NPC(Non-Player Character)란 게임 안에서 플레이어(Player)가 직접 조종할 수 없는 캐릭터(Character)를 말한다. 대부분의 NPC는 한 자리 또는, 한 지역에 머물면서 게임의 원활한 진행을 위해 도우미 역할을 한다. 영화나 드라마의 엑스트라 조연처럼 배경 역할을 하기도 하고, 플레이어가 수행해야 할 퀘스트(Quest)나 퀘스트 수행 이후 아이템 등 콘텐츠를 제공한다. (<https://terms.naver.com/>(이재진, 『게임용어사전』, 2013.12.12.) <천녀유혼>에는 여성 캐릭터를 성희롱하는 멧등성, 신조협려 퀘스트를 이끄는 상사진법의 사형

해 개별적인 서사를 경험할 수 있다. 이는 반복적이고도 비예측적이며 자율적이다. 또한 드라마 서사 구조에서 3막으로 넘어가기 전, 2막에 계속 머물러 반복하는 단계에 해당한다. 플레이어에겐 개인적 서사 경험이고 게임 전체 스토리텔링으로써는 병렬적인 서사 경험인지라 다양한 경우의 수가 존재한다. 우발적 스토리는 비선형적인 서사로서 보편적 드라마 서사에는 드물며, 특히 MMOG에서 자주 발견되는 특징적 서사라고 할 수 있다.

게임의 스토리 층위에서 드라마의 서사 구조를 고찰했을 경우 기반적 스토리, 이상적 스토리는 대략 일치하였고 우발적인 스토리는 게임과 드라마 서사의 구별점이 되는 지점이라 할 수 있다. 이처럼 드라마와 게임은 서사 구조에서 유사성과 차별성이 각각 존재하며 고유의 매체성을 담보하면서 교차, 확장할 수 있는 서사의 가능성을 열어두고 있다.

3. 드라마 <미미일소혼경성>의 게임 내재적 서사

1) 연애게임: 튜토리얼식 플롯

<미미일소혼경성>는 영웅 서사구조의 3막으로 구성된다. 주요 모티프는 남녀주인공의 '사랑'과 '일(게임)'이다. 보글러의 영웅 여행 12단계의 틀로 본 드라마의 서사를 분석하면 다음과 같다.

| 영웅의 여행 12단계 | <미미일소혼경성>의 서사 구조 |
|----------------|---|
| 1막(출발) | 1-10화 |
| 1. 일상세계 | 학과 공부도 게임도 출중한 여대생 웨이웨이(微微). |
| 2. 모험에의 소명 | 웨이웨이는 게임에서 한 고수의 프러포즈를 받아, 새로운 게임커플이 됨. |
| 3. 소명의 거부 | 커플대전에 참가하지 못하게 됨. |
| 4. 정신적 스승과의 만남 | 4. 게임 속 배우자(一笑奈何)가 대학선배 샤오나이(肖奈)임을 |

과 사제, 남성들을 애첩으로 삼는 귀신할멈과 같은 NPC들이 다양하게 등장한다.

| | |
|--|---|
| | 알게 됨. |
| 5. 첫 관문의 통과 2막(모험) | 5. 커플의 사랑을 확인함으로써 게임 속 커플이 현실 커플이 됨. 11-27화 |
| 6. 시험, 협력자, 적대자 7. 동굴 가장 깊은 곳으로의 진입 | 6. 사랑의 적대자: 차오광, 멩이란, 일의 적대자: 전이기술. 협력자: 커플의 친구들 7.1. (사랑)웨이웨이를 음해하는 각종 루머 7.2. (일)샤오나이의 게임창업을 방해하는 경쟁 |
| 8. 시련 | 8.1. (사랑)시련: 방학 때문에 잠깐 동안의 이별 8.2. (일)시련: 게임 개발의 난관, 경쟁사의 음모 |
| 9. 보상 | 9.1. (사랑)보상: 웨이웨이가 샤오나이 회사에서 인턴을 시작하면서 함께 함. 9.2. (일)보상: 게임 엔진의 독자적 개발에 성공 |
| 3막(귀환) | 28-30화 |
| 10. 귀환의 길 | 10.1 (사랑)웨이웨이 부모님께 결혼을 허락받으러 감 10.2(게임)경쟁사 전이기술과의 게임 시연 대결 |
| 11.부활 | 11.1(사랑) 강경한 아버지를 설득하고 허락받음 11.2(일) 게임 시연에서 비겁한 술수에도 승리의 쾌거를 거둠 |
| 12. 영약을 가지고 귀환 | 12.1(사랑) 결혼하여 실제 부부가 됨 12.2(일) 커플이 처음 만났던 장소를 인수하여 게임회사를 세움. |

1-10화까지는 게임 속 커플이 현실의 커플이 되기까지(1막), 11화에서 27화까지는 현실 캐릭터와 게임 캐릭터 사이의 거리가 일치되며 일과 사랑에서 자리를 잡아가는 단계이며(2막), 28화에서 30화에서는 사랑으로 일치된 커플이 IT 산업 경쟁에서 승리하고 결혼에 이르게 된다(3막).

그런데 본 드라마의 서사구조를 다시 게임의 스토리 층위에서 고찰해보면, 게임 플레이어(남녀주인공)가 ‘사랑과 일’ 이라는 퀘스트를 수행하는 게임 서사 구조임을 알 수 있다. 특히 드라마의 1막 부분은 게임의 기반적 스토리를 포함하는 동시에 남녀 주인공이 ‘사랑이라는 게임’(이하 연애게임)의 규칙과 상대 캐릭터를 파악하고 연애게임에 대한 보상을 경험해가고 있다. 튜토리얼, 즉 게임의 규칙을 습득해가며 보상체계를 학습하는 식의 서사구조인 것이다. 게임의 튜토리얼과 기반적 스토리를 <미미일소>에 적용하면 다음의 표와 같다.

| 게임 | 내용 | 웨이웨이(微微) | 샤오나이(肖奈) |
|---------|---|---|--|
| 기본적 스토리 | 게임 플레이어에게 역할을 부여하고, 적을 물리치는 모험으로 부르는 과정. | 명문대의 컴퓨터학과 쿤, 웨이웨이. 게임 속 배우자가 결별을 요구해서 게임에서 솔로캐릭터가 되었음. 웨이웨이의 게임관과 캐릭터 설정을 소개하며 새 연애게임으로 초대. | 웨이웨이와 같은 학교 컴퓨터 학과 4학년 수재. 친구들과 게임회사 창업중. 웨이웨이의 게임 콘트론티에 반하여 게임에서 프로포즈. 이로써 샤오나이라도 새 연애게임으로 초대됨. |
| 튜토리얼 | 1. 게임의 규칙을 습득하고 보상체계를 학습. 2. 게임 규칙을 습득하면 첫 대전에서 승리 | 연애게임의 1인칭 플레이어 게임에서 새 배우자를 만남. '사랑'이란 게임에 로그인 함. 나이허와 연애게임을 통해 사랑의 규칙을 습득해감. 점점 사랑에 빠짐. 게임 속 배우자를 사랑하고 있다는 것을 발견하고 현실에서 대면. | 연애게임의 신격 플레이어 게임을 통해 웨이웨이를 알아감. 점점 사랑에 빠짐. <u>*현실의 웨이웨이를 응시할 수 있는 위치 확보</u> 웨이웨이가 현실에서도 자신을 사랑할 수 있도록 조종하는 플레이어. |

여 주인공 웨이웨이(微微)는 MMORPG 게임 <천녀유혼>의 플레이어이며, 동시에 드라마 현실의 연애 주체이다. 커플 플레이어를 위한 퀘스트가 다수 존재하는 이 MMORPG에서 그녀는 게임에 접속하는 여러 플레이어 가운데 하나로서 1인칭 시점을 확보한다. 이 1인칭 플레이어는 온라인 게임세계 속 남편(이샤오나이허)이 어떤 캐릭터인지 습득하고 그와 사랑에 빠지는 이상적 스토리를 경험한다. 남주인공 샤오나이 역시 연애게임의 플레이어이긴 하지만 게임 프로그램에 개입할 수 있는 해커로서 웨이웨이와는 다른 층위에 놓여 있다(이후 샤오나이의 친구들과는 이 게임의 리뉴얼 버전을 프로그래밍한다). 그는 PC방에서 우연히 웨이웨이의 게임 콘트론티를 보고 호감을 느낀 후, 웨이웨이가 전수이와 결별했을 때 그녀에게 다가가 프러포즈한다. 샤오나이는 게임 속에서뿐 아니라 현실에서도 웨이웨이이란 캐릭터를 탐색하고 연애게임의 룰을 습득해 간다. 웨이웨이의 캐릭터를 알아갈수록 사랑에 빠져들며 현실에서도 만날 기회를 자주 만든다. 웨이웨이가 연애게

임의 1인칭 플레이어로서 기반스토리를 경험하고 우발적 스토리를 거쳐 사랑을 확인한 후, 최종적으로 현실의 커플이 되는 이상적 스토리를 경험했다면, 샤오나이는 게임 마스터로서 전지전능한 신격(神格) 존재라고 할 수 있다. 그는 연에게 임을 본인의 의사대로 조종할 수 있고 심지어 그 결말의 서사까지 관여할 수 있기 때문이다.

이는 카메라의 시선으로도 증명되는데 카메라는 샤오나이의 시선으로 웨이웨이를 응시하고 웨이웨이는 응시의 대상이 되며 샤오나이의 존재를 깨닫지 못한다. 그러나 샤오나이의 일방적 우위는 드라마의 엔딩 부분에서 역전되는 모습을 보이기도 한다. 드라마의 마지막 장면은 현실 부부가 된 샤오나이가 웨이웨이를 처음 보았던 PC방에서 사랑을 고백하는 대사로 끝맺는다. “지금 이는 걸 그때도 알았다 라면, 널 보자마자 분명히 사랑에 빠졌을 거야(如果早知今日, 我一定對你一見鍾情).” 이 대사를 통해 알 수 있는 것은 샤오나이 역시 게임의 출발점에서는 진정한 사랑을 알지 못했다는 사실이다. 이 말이 웨이웨이가 “사실 당신은 날 보자마자 사랑에 빠진 거네요(你其實是對我一見鍾情吧)?”라는 질문에 대해 숙고한 결과 떠올린 대답이라는 점을 고려한다면, 두 사람의 연에게임에서 승자는 샤오나이가 아닌 웨이웨이라고 할 수도 있다. 먼저 자각하는 쪽이 승리한다. 신적인 존재로 불리는 샤오나이²⁵⁾ 역시 연에게임의 튜토리얼을 익히고 여러 우발적 스토리를 경험한 후에야 이상적인 스토리(진실하고 아름다운 사랑)를 경험한 플레이어였음을 알 수 있다.

한편 드라마의 시청자는 1인칭 게임 플레이어(웨이웨이), 신격 플레이어(샤오나이)의 연에게임을 지켜보는 관조적 플레이어의 위치에 놓인다. 비록 이들 연에게임의 서사에 직접 관여할 수는 없지만, 드라마 시청자는 웨이웨이와 샤오나이가 다른 층위에서 어떻게 사랑을 탐색하며 연에게임을 수행하는지 게임 플레이어와 같은 몰입도(Flow)를 가지고 바라보게 된다. 이 튜토리얼식 플롯은 플래잉 미디어(게임)를 쇼잉 미디어(드라마)로 변용하고 있다. 이 때 드라마 시청자는 버즈 아이즈뷰(birds eyes view)와 같은 시점을 부여받고, 시청자에게 속마음을 대사

25) 드라마에서 샤오나이는 '위대한 신(大神)'이라는 별명으로 불리기도 한다.

로 읊어 내는 웨이웨이와 내면을 차단한 샤오나이의 튜토리얼식 연애게임을 카메라의 시선을 따라 스토리로 독해하게 된다.

2) 일게임: 루두스형 플롯

루두스형 게임은 상대방과 대전과 경쟁을 통해 승리를 목표로 하는 게임의 유형이다.(주18번 참조) 드라마 <미미일소>의 1막이 상대방을 탐색하는 연애게임에 치중했다면 2,3막에서는 남녀주인공의 사랑을 방해하는 인물들과의 루두스형 게임을 치르고 승리를 획득하는 반복과정에 집중한다.

남녀 주인공은 자신은 변하지 않으면서 시스템 내의 변화를 유도해내는 '축매 역할'의 영웅이라고 할 수 있다. 타고난 결점이나 모순이 없이 외모나 성격, 능력 면에서 모두 완벽하다. 샤오나리와 웨이웨이는 본질적으로 같은 유형이다. 전공과 게임에 탁월한 실력을 가지고 있고 친구들 사이에 신망이 두터우며 이성적이며 논리적이다. 때로 혼자 자화자찬하다가 친구들의 구박을 받는 것도 똑같다. 이 둘은 게임관과 세계관이 동일하다. 드라마의 도입부에서 여주인공이 친구들이나 차오팡에게 게임에 대한 자신의 생각을 피력하는 장면, 남주인공이 아버지와 바둑 두면서 게임 예찬론을 펼치는 장면이 교차되면서 이들의 가치관이 같다는 사실이 증명된다. 고고학과 역사학을 전공한 교수 부모님에게서 태어난 샤오나리는 현실에서도 칠현금과 같은 전통악기까지 연주할 줄 아는 교양인이자 문무를 겸비한 수재이며 게임에서도 칠현금을 타는 악사 캐릭터이다. 그는 게임이라는 뉴 테크놀로지로 전통문화를 매개하고픈 꿈을 가지고 있는데, 웨이웨이 역시 컴퓨터공학 전공자이면서도 교양으로 고고학 수업을 들으며 전통을 현대화하고 싶어 한다. 남녀 주인공은 서로에게 아니마(anima)와 아니무스(animus)인 것이다.

2,3막의 우발적 스토리를 정리한 아래의 표를 보면 루두스형 게임의 연속이라는 것을 알 수 있다.

| 층위 | 내용 | 웨이웨이(1인칭 플레이어) | 샤오나이(신격 플레이) |
|----------------------------------|---|--|--------------|
| 2 막 우발 적 스토 리 | 1. 여러 종류의 퀘스트를 해결. 2. NPC와 파티, 길드 등의 플레이어와의 연대로 우발적 스토리 경험함. 3. 주인공과 적이 숙명의 한 판 대결을 벌이는 국면 *게임에서 이 단계는 반복되며 결과를 지연시키는 경향이 있다. 특히 최종 단계까지 도달한 플레이어들도 우발적 스토리를 즐겨서 게임에 계속 머물기도 한다. | 플레이어 커플은 사랑의 방해자들이 생산하는 각종 루머라는 시련을 이겨내고, 게임 산업에서 수많은 경쟁을 이겨내고 성취를 거둠. 우발적 스토리들에도 유연하게 대처. | |
| 3 막 이 상 적 스토 리 | 모든 적을 물리치고 게임의 최종단계에 도달하여 보상을 받음 | 게임 커플의 미션 완료. 결혼에 골인 모든 경쟁에서 이기고 업계 제1위로 입지를 굳힘. | |

드라마의 2,3막에서 사랑의 시련은 주로 웨이웨이에게 발생한다. 그녀에게는 결합이나 모순이 없기 때문에 이를 질투하고 편견을 가지는 주변 사람들에 음해성 루머에 시달린다. 여기에서 시청자들은 “방해자의 음해-해결”의 반복서사로 루두스형 게임을 경험한다. 예를 들어 게임을 탁월하게 잘하는 여자는 넷카마²⁶⁾이거나 못 생겼을 거라는 편견에 맞서, 웨이웨이는 실제 외모를 보이며 사람들 앞에서 게임 컨트롤을 확인시켜 준다. 외모만 믿고 세상을 편하게 사는 여자일 거라는 편견에는 대학 성적표와 장학금 수령 확인서로 해결된다. IT 산업에서 여자는 걸림돌일 뿐일 거라는 편견에도 웨이웨이는 누구보다 빠르고 지혜롭게 주어진 과제를 해결해 보인다. 일에 관련된 루두스형 게임은 샤오나이에게 집중되는데, 그는 젊은이들이 게임사업을 하는 것은 제대로 된 일이 아니라는 기성세대의 편견과 경쟁사의 음해 공작에 맞서 반복적으로 정면 돌파해 나간다.

물론 루두스형 플롯이 기존의 서사와 다를 게 무엇이냐고 의문을 제기할 수도

26) Internet okama. 주로 인터넷상에서 여자인 척하며 다른 사람들을 속이는 남자. ‘인터넷’의 ‘넷’과 여장 남자를 가리키는 일본어 ‘오카마’의 ‘카마’를 결합하여 만든 말이다.
 (https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/956b134cacc54df59700dcf36124d852)

있다. 그러나 문학, 영화 등의 예술장르에서 문제의 명쾌한 해결이나 주인공이 거두는 승패가 확실하지 않은 경우도 많다. 오히려 인생이란 과정 그 자체에 함의를 내포하는 경우, '갈등-해결'이란 구도 자체에 무게를 두지 않을 수도 있다. 반면 루두스형 게임의 목적은 명료하게도 '승리'이다. 거듭되는 승리로써 캐릭터의 영웅성은 축적되고 견고해진다. 연애게임·일게임에서 있어서 웨이웨이와 샤오나이 커플과 방해자들(멍이란, 차오광 및 진이기술)과의 대결구도는 매우 명확하다. 또한 매번 반복되는 대결에서 주인공 커플은 통쾌한 승리를 거둔다. 결과 이들의 영웅성은 더욱 구체화되고 레벨 업 된다. 시청자는 점점 더 어려워지는 등장인물들의 게임 퀘스트에 몰입할수록 주인공에게 감정을 더욱 몰입하게 되고 그들이 거두는 '도전-경쟁-승리'이라는 공식에 깊이 매료된다. 그러므로 루두스형 플롯 역시 플레이미디어를 쇼잉미디어로 변용한 스토리텔링이라고 할 수 있다.

지금까지 드라마 <미미일소>의 서사가 게임 서사방식을 내재화하여 구사한 스토리텔링을 고찰하였다. 다음 장에서는 드라마 속에 삽입되었던 게임 에피소드의 서사적 성격과 그것들이 함의하는 심층적 의미를 분석하고자 한다.

4. 게임 <천녀유혼>의 드라마화

1) 가능세계로의 확장

<미미일소>의 드라마 인트로 장면은 웨이웨이의 게임 시뮬레이션으로 시작된다. 게임 캐릭터의 복색을 갖춘 배우들이 실감나게 전투를 벌이는 장면은 판타지 사극 영화 같다. 그러나 결투가 끝나자 등장인물들은 판타지 게임의 복색을 한, 21세기 현실 인물로써 게임에 대한 대화를 나눈다. 이로써 시청자는 이 장면이 게임 속이라는 것을 알아차리게 된다. 이어 카메라는 컴퓨터 화면을 보며 마우스와 키보드를 조작하고 있는 드라마 주인공의 극중 현실을 비춘다. <미미일소>에는 이처럼 MMORPG <천녀유혼>의 시뮬레이션이 메타게임 서사로서 자주 삽입되고

있다.

우선적으로 고찰하고자 하는 것은 드라마에 삽입되고 있는 게임 시뮬레이션이 게임 스토리의 어느 층위에 있는가이다. 게임 〈천녀유혼〉의 기반적 스토리는 앞에서 언급하였고 이상적 스토리는 당연히 플레이어가 귀신으로부터 섭소천과 서생을 구해 그들의 사랑이 이루어지는 것이다. 그렇다면 드라마 인물들이 게임 속에서 경험하는 스토리 층위는 게임 〈천녀유혼〉의 이상적 스토리와 그다지 상관없는 우발적 스토리라는 것을 알 수 있다. 앞 장에서 언급했듯이, 우발적 스토리는 게임의 각종 NPC와의 결투, 타 플레이어와의 교호작용에서 발생하는 개인적인 서사 경험이다.

드라마 인물은 게임 〈천녀유혼〉의 플레이어이다. 게임의 서사를 경험하는 플레이어의 감정은 게임 캐릭터의 표정 연기로 연행되고, 플레이어 간 채팅창에서 주고받는 문자는 게임 캐릭터의 대사로 대체된다. 허구의 게임세계를 드라마 현실 속에 가시화한 것이다. 채희상은 베르그송의 “가상성과 가능성”을 프레임으로 삼고 영상매체의 가상성과 가능성을 정리한 바 있다.²⁷⁾ 가상성은 현실적 사태 이전에 존재하는 것, 가능성은 현실적 사태 이후에 드러나는 것이다. 가상세계는 이미지가 되지 않은 상상의 세계이며 가능세계는 이미지가 되어 스크린에 존재하는 세계라고 할 수 있다. 이를 본 논의에 적용해보자면 〈미미일소〉는 플레이어의 게임에 대한 가상성을 드라마라는 영상매체 속에서 이미지화하여 가능성으로 표현한 것이다. 드라마 시청자는 게임세계의 가시화 곧 가능세계로의 확장으로부터 1인칭 게임 플레이와 비슷하면서도 차별적인 서사적 경험을 하게 된다. 게임이 드라마화 될 때 시청자는 마치 확대경을 끼고 게임 플레이를 관전하는 것 같은 서사를 향유하게 되는 것이다.

여기에서 주목할 것은 게임 플레이어(드라마 인물)와 게임 캐릭터(게임 연행자)가 동일인물이나 아니냐의 여부이다. 드라마 속 대부분의 게임 캐릭터는 극중 인물과 동일한 배우가 연기한다. 각종 퀘스트를 완수하고 플레이어와의 대전을 치르는 과정 중에 이들이 보이는 게임관은 대인관계에 있어서의 실제 인격, 현실 세

27) 채희상, 상계논문, p.86.

계 속의 일 처리 방식, 개인적인 세계관이 반영되기 때문이다. 전수이는 게임 캐릭터로만 알고 있던 웨이웨이를 현실에서 대면하고 나서, “재 참 재밌네. 게임 캐릭터와 성격이 똑같아.”(24화)라고 했고, 웨이웨이는 샤프나이의 일처리 방식을 보고 그가 게임 속 게임 캐릭터와 똑같다고 느낀다.

하지만 게임 플레이어와 게임 캐릭터가 일치하지 않는 경우도 있다. 차오광이 게임 아이디를 오해해서 얼시(웨이웨이의 룸메이트)를 웨이웨이인 줄 착각할 때, 드라마는 게임 시뮬레이션의 배우와 차오광 착각 속에서 연기하는 웨이웨이를 각각 다른 사람이 연기하도록 한다. 이는 게임 캐릭터와 플레이어의 상관관계를 상징적으로 보여주는 에피소드이며, 차오광의 이기적이고 미성숙한 사랑을 폭로하는 기제이다.²⁸⁾

게임 <천녀유혼>의 시뮬레이션은 드라마를 통해 가능세계로 확장되며, 플레이어의 가치관은 게임 캐릭터를 통해 현실적 자아의 에토스(Ethos)를 발현하고 있다. 게임캐릭터와 플레이어와의 관련성이 논리적 인과성을 갖추고 드라마 서사 구조에서 ‘구성적 사건’이 되면서 가능세계로 확장될 때, 게임은 비로소 드라마화 된다. 게임 시뮬레이션이 드라마 속의 등장인물을 성공적으로 형상화하고 극 전체의 갈등을 이끄는 추동력을 갖출 때 드라마와 게임에서 보이던 서사구조의 차별성이 합일을 이루며 상호매체적 서사가 가능해지는 것이다.

2) 메타게임 서사

<미미일소>는 메타게임 서사를 반영한 드라마로서, ‘게임의, 게임에 의한, 게임

28) 여기에서 게임 캐릭터와 플레이어와의 유의미한 관계를 주장하는 한 유저의 말을 인용하고자 한다. 온라인 게임 <리니지2>의 우발적 스토리를 경험한 한 플레이어의 말이다. “혹자는 그렇습니다. 이건 게임일 뿐이라고. 현실과 착각하지 말라고. 그걸 모르는 사람은 아무도 없습니다. 그런데도 불구하고 왜 유저들이 이렇게까지 그러는 것인가에 대해서 말씀하신다면 딱 한마디만 하겠습니다. “당해본 사람만이 안다.” 온라인 게임은 가상현실의 세계입니다. 자신의 캐릭터에 애정을 가지고, 자신이 그러한 상황에 처하면 누구나 그렇게 될 수밖에 없습니다. 게임이란 걸 몰라서 그러는 것이 아닙니다. 게임이지만 게임도 하나의 가상현실이고 그곳에도 정의가 지배해야 한다고 생각하기 때문입니다.” 이인화, 『한국형 디지털스토리텔링 - 리니지2 바즈 해방 전쟁 이야기』, p.89.

을 위한 드라마'라고도 평가할 수 있다. 주제와 연관 지어 생각해보면, 본 드라마는 게임에 대한 세인들의 관점을 나열하고 이에 대해 해명하고 설득하며 게임에 대해 스스로 말하고 있는 구조를 띠고 있다.

게임을 바라보는 관점은 부정적, 긍정적 양쪽 모두 가능하다. 드라마는 게임에 부정적인 관점에 대해 등장인물들의 언술을 통해 직접적으로 해명하는 방법을 취한다. 대학의 역사학 교수인 샤오나이의 아버지가 게임에만 열중한다고 아들을 염려하자, 샤오나이는 “저한테는 게임이 아버지의 연구와 마찬가지로요. 게임으로 제 생각과 관점을 전달하는 거죠. 표현 방식이 다를 뿐이에요. 게임이라는 매체로 제가 꿈꾸는 세상을 표현하고 싶어요. 이쪽이 더 생생하고 쉽게 받아들여지니까요.”²⁹⁾ (5화)라고 하면서 게임이 역사학자와 같은 비전을 재현할 수 있는 매체임을 설득한다. 게임이 학습에 방해될 것이라는 우려에 대해서는 여주인공 웨이웨이의 행동을 통해 반박한다. ‘시험기간에는 게임을 하지 않는다’는 원칙을 웨이웨이의 행동을 통해서, 룸메이트들의 대사를 통해서도 반복 강조한다. 웨이웨이는 16시간 동안 로그아웃을 할 수 없는 ‘신조협려 퀘스트’를 수행할 때, 영어문제집을 꺼내 공부한다. 그녀는 자신의 계획대로 공부를 했을 경우에만 게임에 접속하는 행동규칙을 충실히 지킨다. 명문대학 장학생이며 게임에서도 탁월한 웨이웨이는 게임에 대한 우려를 종식시킨다. 또한 게임이 게임에서 그치는 것이 아니라 누군가를 사랑하는 방식을 증명해보이고 현실세계의 가치관을 시험해 보이는 공간임을 설득한다.

드라마는 게임의 긍정적인 측면을 적극적으로 설득하고 나선다. 전이기술의 전사장은 아들이 게임에 빠져 많은 돈을 쓰는 걸 보고 걱정하기 보다는 게임시장의 잠재력을 깨닫고 업계에서 성공한다. 드라마 <미미일소>의 절정은 신생 게임회사 대표인 샤오나리와 젊은 게임개발자들이 새로운 버전의 게임 시연에서 기성 게임 회사와의 경쟁하는 장면이다. 소설 원작은 가상세계의 커플이 현실세계의 커플이 된다는 연애게임에 초점을 맞췄지만, 드라마 서사는 샤오나리의 IT 산업에서의

29) “對我來說，做遊戲也是一樣。爲了傳播自己的看法和相法，只是表達的方式不同。我想用遊戲這種更生動，而且更容易讓人接受的方式去表達，描述一個我想像中的世界。”

‘일 게임’에 초점을 맞춘 것이다. 샤오나이가 개발 게임의 시연 때 했던 대사는 드라마의 최종 주제로 다가가는 메시지로 해석할 수 있다.

게임은 책, 영화, 박물관과 같다고 생각합니다. 그저 오락거리가 아닌 하나의 매개체입니다. 문화를 전파하는 책임을 지닌 매개체이자 사람들에게 문화를 보여주는 채널인 것이죠. 그것은 심지어 소리 없이 만물을 적실 수 있을 만큼 효과적이기도 합니다. 유저들은 우리가 개발한 게임을 하면서 게임에 몰입하는 중에 중화문화의 디테일까지 체험할 수 있습니다. 그래서 우리 지이기술의 목표는 그저 인기 있는 게임을 만드는 것이 아닙니다. 우리는 우리가 창조한 세계를 통해 더 많은 사람들이 중화문화를 이해하게 되길 바랍니다. 이것이 바로 우리가 끊임없이 독자적인 엔진을 개발하려던 이유입니다. 우리만의 엔진을 가져야만 다른 문화와 차원이 다른 우리만의 중화문화를 창조해낼 수 있으니까요.³⁰⁾

게임에 대한 우려와 수많은 부정적인 관점이 실제 존재함에도 불구하고, 본 드라마는 스타 배우의 직접적인 언술과 매력적인 게임 스토리, 생동감 넘치는 게임 시뮬레이션으로 이를 통합하고 있다. 나아가 게임이 현 중국의 미래 산업 정책에도 부합하는 젊은 산업임을 어필하고 있는 ‘게임의, 게임에 의한, 게임을 위한’ 드라마이다. 〈미미일소〉의 상영기간에 〈천녀유혼〉 게임 등록자가 전설적인 수치를 기록했다는 업계의 통계수치도 이를 증명하고 있다.³¹⁾ ‘미미(微微)가 한 번 웃으

30) 在我看來，遊戲和一本书、一部電影、一座博物館一樣，不僅僅是一種娛樂，更是一種載體。一種承擔着文化傳播責任的載體，都是向人們展示文化的一種途徑，甚至更潤物細無聲。玩家在玩我們遊戲的同時，可以身臨其境地體會着中華文化的每個細節。所以致一的目標不僅僅是做出受歡迎的遊戲那麼簡單，我們希望通過我們構建的世界讓更多的人了解中華文化，所以這也是我們始終堅持自主研發原創引擎的原因。只有自己的引擎才能創造出與其他文化絕不類同的只屬於中華文化的世界。(顧漫·林玉芬，〈微微一笑很傾城〉，上海劇酷文化有限公司，第28集)

31) 『《微微一笑很傾城》與《倩女幽魂》擰在一起 這款手游攤上事了』，中國搜索，2018.02.06.
(<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1591618072265193507&wfr=spider&for=pc>)
(기사검색일 2019. 3.1) 이 드라마와 게임의 상호매체적 서사는 트랜스미디어 스토리텔링으로 해석할 수도 있다. 시청자는 더 적극적으로 드라마를 향유하고자 게임 〈천녀유혼〉의 유저가 되어 드라마 서사의 틈을 메운다. 드라마에서 봤던 게임의 다양한 우발적 스토리를 1인칭 플레이어로서 개인적으로 경험하며 다른 플레이어와의 개인전, 단체전을 통해 또 다른 서사를 창조해낸다. 게임 〈천녀유혼〉의 유저 또한 그들이 경험하고 있는 게임의 틈을 드라마로 메울 수 있다. 플레이어의 상상과 게임 시뮬레이션 속에 머물던 게임세계를 스타

면(一笑)하면 나라가 위태롭다(很傾城)'는 제목은 흡사 일국의 성쇠를 거머쥔 미인의 고사가 연상되면서 여주인공 웨이웨이의 매력을 상징하는 것으로 보인다. 그러나 극 중 남녀 주인공의 게임 아이디어를 활용하여 '웨이웨이(微微)와 이샤오나이허(一笑奈何)'가 만나면 세상이 쓰러질 만큼(很傾城) 강력한 시너지 효과가 생긴다' 라고도 해석이 가능하다.³²⁾ 즉 수려하고 완벽한 청춘, 미래 중국 산업의 주역들이 중화문화로 세상을 뒤흔든다는 메시지를 선포하는, '게임의 드라마화' 인 것이다.

5. 결론

현 세대의 디지털 문화 환경에서 매체 간의 넘나들기는 더 이상 낮설지 않다. 본고는 드라마의 스토리텔링에 있어서 게임과 맺는 상호매체적 서사에 주목하여 그 교차 서사의 메커니즘과 그것이 갖는 효과, 심층적 의미를 분석하였다. 이는 게임과 같은 유력한 문화장르의 메커니즘 및 그 미디어 특성이 드라마 스토리텔링의 확장에서 새로운 전략의 일환이 될 것이라고 생각하기 때문이다.

드라마 서사구조로 게임의 스토리텔링을 고찰했을 때, 양자는 기본적으로 영웅 서사와 일치하였지만 2막에서 차별성을 보였다. 캐릭터와 사건의 설정 같은 스토리텔링 요소가 게임에 있어서는 사용자에게 의해 자율적으로 선택되고 반복적이며 병렬적인 특성을 보였기 때문이다. 게임의 스토리 층위에서 드라마 서사구조를 분석해보면, 기반 스토리는 드라마의 1,2화에 해당되었고 이상적 스토리도 드라마의 결말과 유사했다. 그러나 게임의 우발적 스토리는 드라마 서사에 없는 게임의 특징으로서 개별적이고 비선형적이었다. 이렇듯 게임과 드라마는 각각 유사성과

배우의 연행으로써 가시화하여 감상하게 될 때, 드라마 안에서도 게임성을 발견하며 '보는 방식'으로 게임을 향유하는 것이다. 이렇게 드라마 <미미일소>와 게임 <천녀유혼>의 스토리월드는 따로 또 같이 확장되는 것이다.

32) 문현선은 무협 블록버스터 영화 장르의 치밀한 분석을 통해 중국 대중문화의 '傾城'의 기호가 지니는 문화계국적 욕망을 확인한 바 있다. (문현선, 「중국 대륙 무협블록버스터를 관통하는 예술적 아름다움의 전시성에 대한 분석」, 『씨네포럼』 제13호, 2011, p.129.)

차이점을 담지하며 매체 간의 넘나들기의 가능성을 보였다.

중국 TV드라마 〈미미일소혼경성〉은 온라인 롤플레이팅 게임 〈신 천녀유혼〉과 드라마의 서사가 유기적으로 결합되어 있는 텍스트이다. 드라마는 게임의 튜토리얼 식 진행방식과 루두스형 플롯의 게임성을 내재하여 ‘게임화’ 한다. 이때 드라마 시청자는 ‘게임을 보는 방식’으로 ‘게임을 하는 것’ 같은 서사를 경험한다. 한편 게임 〈천녀유혼〉의 우발적 스토리 층위에 해당하는 시뮬레이션은 드라마의 고사양 영상기술과 편집기술을 통해 스타의 연행으로 게임세계를 가능세계로 가시화한다. 게임은 드라마의 구성적 사건으로서 기능하며 갈등 전개와 가연제가 되었고, 주제적 층위에 이르기까지 게임에 대해 말하고 설득하고 있다. 이 지점에서 게임이 ‘드라마화’ 되며 게임과 드라마가 상호매체적 교차서사를 이룬다.

〈미미일소혼경성〉은 이는 드라마와 게임이 서로에게서 스토리텔링을 확장하면서 성공적인 상호 마케팅 파트너십까지 이뤄낸 생생한 사례이며, 이후 드라마와 다른 매체 사이의 넘나들기에 참고가 될 것이다.

〈參考文獻〉

(텍스트)

顧漫·沈飛弦·文婷·歐陽·好故事工作坊 編劇, 林玉芬 導演, 〈微微一笑很傾城〉, 上海劇酷文化有限公司, 총30부작(2015.08.22.~2015.11.24.).

(단행본)

니케이 커뮤니케이션 편집부(2010), 『스마트폰과 웹의 혁명, 증강현실의 모든 것』.

니콜라스 네그로폰테(1996), 『디지털이다』, 커뮤니케이션북스.

류철균·한혜원 외(2015), 『트랜스미디어 스토리텔링의 이해』, 이화여자대학교출판문화원.

서성은(2018), 『트랜스미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스.

김원보·최유찬(2005), 『컴퓨터 게임과 문화』, 이룸.

이인화(2005), 『한국형 디지털스토리텔링 - 리니지2 바츠 해방 전쟁 이야기』, 살림.

제러미 리프킨(2001), 『소유의 종말』, 민음사.

최시한(2015), 『스토리텔링, 어떻게 할 것인가』, 문학과지성사.

크리스토퍼 보글러(2007), 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 비즈앤비즈.

H. 포터 에벗(2010), 『서사학 강의』, 문학과 지성사.

한혜원(2005), 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림.

(학위논문)

김공숙(2013), 「텔레비전 드라마의 영웅서사구조분석 : 〈시크릿가든〉을 중심으로」, 고려대학교 석사논문.

岳皓(2018), 「중국 MMORPG 스토리텔링의 특성과 개선방안 연구」, 한국외국어대학교 석사논문.

채희상(2011), 「영화의 게임성 연구: 영화와 디지털 게임의 상호매체적 관계맺기를 중심으로」, 서강대학교 박사논문.

한승옥(2009), 「게임 스토리텔링 研究 - 게임 構成의 4要素를 中心으로」, 숭실대학교 박사논문.

(학술논문)

강신규(2019), 「드라마와 게임 사이, 현실과 게임 사이 - 알함브라 궁전의 추억과 경계의 재구성」, 『문화과학』 Vol.- No.97.

강혜진(2019), 「환상계를 대하는 두 가지 태도, 知와 信: 드라마 〈알함브라 궁전의 추억〉과 전기소설 〈이생규장전〉을 중심으로」, 『한국문학과 예술』 Vol.0 No.29.

김혜빈·안상원(2019), 「게이미피케이션 개념을 적용한 인터랙티브 영화 서사 연구 - 〈블랙미러: 밴더스내치〉를 중심으로」, 『한국게임학회』 Vol.19 No.3.

김준연·박태영·이근(2012), 「중국 소프트웨어산업의 기술추격과 정부의 역할」, 『현대중국연구』 vol.13, no.2.

김명희(2004), 「무협 영화에 나타난 애니마와 개성화」, 『문학과 영상』 Vol.5 No.1.

문현선(2011), 「중국 대륙 무협블록버스터를 관통하는 예술적 아름다움의 전시성에 대한 분석」, 『씨네포럼』 제13호.

문현선(2008), 「왕국에는 법도가 필요하다 - 한국형 온라인게임(MMOG)의 문법 만들기」, 『중국어문학지』 24권.

송치혁(2017), 「유동하는 웹, 확장하는 드라마」, 『대중서사연구』 Vol.23 No.1.

유영초·윤영두(2018), 「문화 콘텐츠를 응용한 중국 온라인(MMORPG)게임 디자인 연구 - 돈황벽화를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회』 Vol.18 No.10.

유정원(2018), 「중국 웹 소설 성장에 대한 소고(小考)」, 『중국과 중국학』 제34호.

천은숙(2017), 「TV드라마 콘텐츠의 게임형 스토리텔링적 접근」, 『漢城語文學』 Vol.36.

曹菲(2016), 「影游聯動營銷策略分析 - 以電視劇《微微一笑很傾城》爲例」, 『新聞研究導刊』 第7卷 第19期.

王蓁(2017), 「看國產電視劇如何玩轉新媒体營銷 - 以《微微一笑很傾城》」, 『影視傳播』 第3期 總第46期

(기사)

「《微微一笑很傾城》与《倩女幽魂》擰在一起 這款手游攤上事了」, 『中國搜索』, 2018.

(<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1591618072265193507&wfr=spider&for=pc>)

(기타)

(<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/956b134cacc54df59700dcf36124d852>)

이재진, 『게임용어사전』

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2028657&cid=42914&categoryId=42915>, 2013.12.12.)

한국콘텐츠진흥원, URL : <http://www.kocca.kr>

한국콘텐츠진흥원(2016), 중국콘텐츠산업동향, 『한국콘텐츠진흥원』 16호.

한국콘텐츠진흥원(2016), 중국콘텐츠산업동향, 『한국콘텐츠진흥원』 23호.

한국콘텐츠진흥원(2017), 중국콘텐츠산업동향, 『한국콘텐츠진흥원』 3호.

〈Abstract〉

Drama's Gamification and Game's Dramatization
- Focusing on the Storytelling of the Chinese TV Drama
〈Love O2O(微微一笑很傾城)〉

Song, Yun-Ok / Moon, Hyoun-Sun

In the digital cultural environment of the current generation, the convergence between media is no longer strange. This paper tried to analyze the mechanism of the crossover storytelling, its effect and its in-depth meaning, focusing on the interactive media associated with the game in the storytelling of the drama. This is because I think the

mechanism and its medium of game, one of the most influential cultural genres, will be a part of a new strategy in the expansion of drama storytelling.

When considering the storytelling of the game with the narrative structure of the drama, the two basically matched the hero's narrative but showed a differentness in the second act. This is because storytelling elements, such as the setting of characters and events, showed self-selected and repeated characteristics by users in the game. When analyzing the story of the game in terms of the narrative structure of a drama, the back story is similar to the first and second episode of the drama, and the ideal story corresponds to the ending of the drama.

However, the game's random story is individual and nonlinear narrative, which is unique characteristic of game. As such, games and dramas have similarities and differences, respectively, showing the potential for media crossing possibilities among the media.

This paper analyzed the correlation between the narrative of Chinese TV drama <Love O2O(微微一笑很倾城)> and that of the online role-playing game <A Chinese Ghost Story(新倩女幽魂)>. The drama uses the game-playing elements of "Tutorial, Ludus-type Competition" as a plot, turning the Playing Media into Showing Media. Meanwhile, in the game <A Chinese Ghost Story(新倩女幽魂)>, the simulations corresponding to the layers of random story portrays the characteristics of male and female characters in the drama and creates conflicts in the case. Game simulations advocate 'dramas for games' while actively engaging in the drama's values and worldviews.

The drama <Love O2O(微微一笑很倾城)> is the attempt of both the 'game-style storytelling of dramas' and the 'drama-style storytelling of games', and also it is the new experiment of the cultural content industry. It also proves that dramas and games can expand each other's storytelling, form mutual marketing partnerships and reap huge value-added values. This will be a good example that will meet the demands of the era of digital storytelling and be applied to the inter-media crossing.

Key words: Drama storytelling, game storytelling, crossover storytelling, Chinese game industry, 〈Love O2O(微微一笑很傾城)〉, 〈A Chinese Ghost Story (新倩女幽魂)〉

이 논문은 2020년 1월 15일에 접수되어 2020년 2월 1일에 심사가 완료되고
2020년 2월 13일에 게재가 확정되었음.

