

# 미디어에 따른 환상소설 서사의 변형

## : 컴퓨터 게임 『반지의 제왕』

이영수\*

1. 서론
2. 환상소설의 서사적 특징
3. 미디어 텍스트의 서사 유형 분류
  - 3-1. 선형적 서사 텍스트
  - 3-2. 마스터 서사 텍스트
  - 3-3. 다중분산 서사 텍스트
4. 텍스트 간 서사의 요소 변형 양상
  - 4-1. 세계관과 퀘스트
  - 4-2. 극적 서사구조와 플롯의 분기
  - 4-3. 에이전시
5. 결론

### 국문요약

컴퓨터 게임은 디지털 기술에 적합한 서사 양식이다. J.R.R.톨킨의『반지의 제왕』은 다양한 컴퓨터 게임 서사 구성에 있어서 원천으로 작용했으며, 현재에도 많은 환상소설이 게임의 원작이 되고 있다. 환상소설은 허구적으로 완결된 2차세계를 전제한다. 이때 구성되는 2차세계는 내적 질서를 갖춘 개연성 있는 세계로, 비현실적 사건을 보편화하고 극적 서사 구조를 갖고 있다. 그러나 환상소설의 서사를 컴퓨터 게임에 그대로 이식할 수 있는 것은 아니다. 일방향적인 소설과 상호작용적인 게임이 본질적으로 다른 미디어이기 때문이다.

배경, 사건, 인물이라는 서사의 삼요소는 컴퓨터 게임 서사에서도 새로운 미디어의 서사적 유형에 따라 변형되고 있다. 가령 콘솔게임에서는 플롯은 마스터 플롯과 위성플롯으로 분기되며, 마스터 플롯은 원작의 서사를 변형한다. 온라인 게임에서는 환상소설의

---

\* 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공 박사과정 재학, 계원예술대학교 게임웨어과 강사

사건이 영웅담 등 에피소드 구조의 퀘스트로 변형되지만, 퀘스트의 진행은 자의적이다. 컴퓨터 게임에서 인물은 주로 사용자가 선택하여 조작할 수 있는 에이전시로서 변형되며, 배경의 경우, 사용자의 행위에 대해 특정한 서사적 의미를 부여해주는 배경이야기와 사용자가 움직이는 공간으로 변형된다.

이에 본고에서는 환상소설 중 『반지의 제왕』을 중심으로 환상소설 서사의 구성요소가 변형되는 양상을 분석해보고자 한다. 이러한 변형의 양상을 살펴보는 것은 디지털 미디어 환경 내에서 서사의 변형을 보게 해줌으로써 그 의미를 가진다. (주제어: 환상소설, 서사 변형, 컴퓨터 게임, 반지의 제왕)

## 1. 서론

컴퓨터 게임은 디지털 기술에 적합한 서사 양식이다. 컴퓨터 게임에서 사용자는 미디어 내의 이야기에 관여하며 체험이 가능해진다. 그러나 볼터와 그루신이 콘솔게임이 티비나 영화 같은 타 미디어의 관점을 보여준다고 말한 바와 같이,<sup>1)</sup> 새로운 미디어는 전혀 다른 새로움을 추구하는 것이 아니라 기존 미디어와의 연속선상에 있다.

컴퓨터 게임의 서사는 인쇄문학 중에서도 주로 환상소설을 원작으로 삼는다. J.R.R.톨킨의 『반지의 제왕』은 다양한 컴퓨터 게임 서사 구성에 있어서 원천으로 작용했다. 컴퓨터 게임의 시초는 1970년대 초 컴퓨터 프로그래머 윌리엄 크로서가 게리 가이젝스가 유명한 롤플레이 보드게임 <던전 앤 드래곤(The Dungeons and Dragons)>에서 영감을 얻어 비슷하게 만든 어드벤처 게임이다. 이 <던전 앤 드래곤>은 J.R.R.톨킨의 소설 『반지의 제왕』의 세계관을 단순하게 구현한 전략 보드게임이다.

이 뒤로 출시된 많은 유사 게임들에서 게이머들은 던전 마스터가 통제하고 즉석에서 바꾸면서 때로는 직접 만들기도 하는 2차원 환상 세계를 탐험하였

1) J. David Bolter · Richard Grusin, 이재현 역, 『재매개』, 커뮤니케이션북스, 2006. 56~57쪽.

다. 그 뒤로 유명한 소설 작품, 예를 들어 J.R.R.톨킨의 『호빗(The Hobbit)』과 『반지의 제왕』(The Lord of the Rings)』, 더글라스 아담스의 『은하수를 여행하는 히치하이커 안내서(The Hitch-Hiker's Guide to the Galaxy)』 등의 대표적인 작품들은 물론 다양한 범죄, 공상 과학, 그리고 판타지 장르들이 게임으로 각색되었다.<sup>2)</sup>

이에 본고에서는 환상소설 중 『반지의 제왕』을 중심으로 환상소설의 서사가 컴퓨터 게임의 원천이 될 때 서사의 구성요소가 변형되는 양상을 분석해보고자 한다. J.R.R.톨킨의 소설 『반지의 제왕』은 테이블 토크 RPG부터 시작하여, 『반지의 제왕』이라는 같은 타이틀을 지닌 콘솔게임으로만 여러 번 만들어졌으며, 현재는 온라인 게임으로도 만들어졌다.

일방향적인 소설과 상호작용적인 게임은 본질적으로 다른 미디어이다. 환상소설의 경우 단일한 원작자를 전제하는 것과 달리, 컴퓨터 게임에서는 다중적 저자를 상정한다. 가령 콘솔 게임에서 사용하는 디자이너의 대리저자 역할을 수동적으로 수행하며, 온라인 게임에서 사용자는 디자이너와 더불어 공동저자의 역할을 주체적으로 수행한다. 환상소설이 작가중심의 선형적 서사를 지향한다면, 컴퓨터 게임은 사용자 중심의 비선형적 서사를 지향한다.<sup>3)</sup>

인쇄매체인 소설을 원작으로 삼은 컴퓨터 게임의 경우, 컴퓨터 미디어의 특성에 따라 서사 구성 원칙도 달라진다. 이때 환상소설의 구성요소 중 배경, 사건, 인물은 각각 컴퓨터 게임의 매체에 부합하는 형태로 변형된다. 컴퓨터 게임은 환상소설의 서사를 옮겨오면서 새로운 미디어의 관습을 반영하게 된다. 이러한 서사 요소 변형의 양상을 살펴보는 것은 디지털 미디어 환경 내에서 서사의 변형을 보다 잘 보게 해줌으로써 그 의미를 가진다. 이에 본고에서

2) Aarseth, Espen J., 류현주 역, 『사이버텍스트』, 글누림, 2007. 188~193쪽.

순수한 괴기	환상적 괴기
순수한 경이	환상적 경이

3) 이영수, 「환상소설과 게임의 재매개 연구」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2009, p.78.

는 환상소설과 컴퓨터 게임을 연결하는 환상성에 대해 살펴본 후, 환상소설이 컴퓨터 게임의 원작이 될 때 서사가 변형되는 양상을 서사의 삼요소를 통해 분석하고자 한다.

## 2. 환상소설의 서사적 특징

토도로프는 동화나 로망스나 SF 같은 것들은 경이소설로, 또 포의 소설들은 피기소설로, 그리고 헨리 제임스의 <나사의 회전> 같은 작품은 환상소설로 분류한다.<sup>4)</sup> 경이소설은 설명할 수 없는 초자연적인 현상을 다룬다. 피기소설은 주관적이고 사적인 근원에서 시작되는 이상한 이야기들이다. 환상소설은 주인공들이 불확실한 환상적인 요소에 직면하여 설명을 주저하게 되며, 독자들은 작품에서 일어나는 초자연적인 현상의 근원에 대해 의문을 갖게 된다고 한다. 이 분류에 의하면 경이소설에는 그림형제의 동화나 J.R.R.톨킨의 소설 등이 속하며, 그 경우 화자는 작품에서 일어나는 초자연적 사건들에 대해 확실한 지식과 권위를 갖고 있다.

가상의 공간은 도피로서 기능한다. 그 가상공간을 만드는 힘, 창조적인 환상을 이야기한 이는 J.R.R.톨킨이다. J.R.R.톨킨은 환상을 ‘자연스러운 인간의 행위로 규정한다.’<sup>5)</sup> 창조적인 환상은 사물이 눈에 보이는데도 명백히 다른 세계에 존재한다는 확고한 인식에 바탕을 두고 있다. 환상은 우리가 있는 실제에 종속된 것이 아니라 실제에 대한 인식 위에 자리 잡고 있다. J.R.R.톨킨은 “나는 환상이 무엇인지 규정하려 하지 않겠다. 왜냐하면 그럴 수가 없기 때문이다.”라고 이야기한다. 그는 “잘 구축된 작은 세계는 그것만으로도 참되다”,

4) Tzvetan Todorov, 이기우 역, 『환상문학서설』, 한국문화사, 2005.

5) J. R. R. Tolkien, “On Fairy-Stories”, *The Monsters and the Critics and Other Essays*, George Allen and Unwin, 1983. pp.109-161.

라고 전제한다. 환상 소설에는 내재적 리얼리티와 진실이 있다. J.R.R.톨킨에게 있어 환상이란 2차적인 세계를 창조하는 행위가 된다.

1차세계는 하위 환상의 배경이다. 공간으로는 우리가 발을 딛고 있는 지상의 공간이며 시간도 현재 시점을 가리킨다. 반대로 현실의 배경과 별개로 창조된 2차세계는 자체적으로 독자적인 질서를 갖는다. 이 세계에서는 초자연적, 미술적 현상에 대해 설명이 가능해진다. 그런 만큼 2차세계에서는 허구적 자아창조와 그 역할을 수행할 수 있다. 토도로프가 이야기한 현실이 변형하는 환상적 서사와는 달리, J.R.R.톨킨은 실재하지 않으나 실재하는 세계를 닮은, 완결적 세계를 만들어낸다. J.R.R.톨킨이 말했듯 이 ‘잘 구축된 세계’는 2차세계의 가능성을 시사한다.

완결된 서사의 환상적 세계는 강도 높은 몰입성을 담보한다. 독자가 현실과 별개의 공간인 2차세계로 도피할 때에는 네 가지 효과를 볼 수 있다. 환상, 회복, 도피, 위안이 그것이다. J.R.R.톨킨이 말한 환상소설의 네 가지 효과 중에서 가장 근본이 되는 것은 상상력에 바탕을 둔 환상(Fantasy)이다. 환상을 통해 도피한 독자는 위안을 받으며, 그로 인해 자신이 속한 1차세계의 새로운 면을 보게 된다. 캐서린 홈에 따르면, J.R.R.톨킨이 말하는 환상문학의 효과는 독자를 변화시키는 데 있다.<sup>6)</sup> 작품이 텍스트의 2차세계를 뛰어넘어 독자가 살아가는 세계를 보는 시점을 바꾸도록 하는 것이다. 환상을 통하여 독자는 1차세계와 2차세계 간에 영향을 주고받는다. J.R.R.톨킨은 환상성으로 연결된 독자와 텍스트 사이에서 경이로움이 생겨나 회복의 효과를 가져오는 것을 지향한다.

환상소설과 컴퓨터 게임은 환상성을 통해 연결된다. 사용자는 경이로운 가상공간으로 도피하며, 이를 통해 현실의 세계에 회복의 효과를 가져오는 것을 지향하게 된다. 문학이란 정지한 사물이 아니라 일종의 활동이다. 글쓰기보다

---

6) Kathryn Hume, 한창엽 역, 『환상과 미메시스』, 푸른 나무, 2004. 168쪽.

도 본질적으로 읽기의 활동이다. 문학의 읽기는 놀이의 한 형식이며 그것은 우리의 문명이 가져다주는 가장 복잡하고 효과적인 놀이이다. 이러한 놀이의 활동은 주체에 대해서 상징적이고 통합적인 지배력을 마련해주는 방어적이고 건설적인 역할을 한다. 문학은 환상에의 몰입과 언어활동을 통한 놀이라고 할 수 있다.<sup>7)</sup> 그리고 컴퓨터 게임은 상호작용적인 이미지와 에이전트를 통한 놀이이며, 환상에 보다 직접적으로 몰입하게 한다.

이때 환상성의 개념은 J.R.R.톨킨이 말하는 허구적인 2차세계를 완결성 있게 창조하는 힘이다. 환상적 서사는 토도로프가 이야기하는 경이적 서사의 영역에서 2차세계를 창조한다. 컴퓨터 게임이 환상소설을 변형할 때, 환상소설의 서사는 환상적 서사로서 그 역할을 수행하면서도 매체에 적합하게 변형된다.

모든 서사가 지향하는 세계란 실세계(real world)이다. 그러나 환상적 서사는 실세계를 지향할 때 실제 세계로 바로 지향하는 것이 아니라, 허구적인 2차세계를 변형하여 1차세계, 실제의 세계에 영향을 미치기를 바란다. 가령 심리학자 위니콧은 『놀이와 현실』에서 ‘잠재공간’을 상정하고 있는데, 환상의 영역에 속하는 이 공간이 같은 기능을 한다.<sup>8)</sup> 아기는 놀이를 위한 잠재공간을 설정한다. 엄마에 대한 신뢰감으로 하나의 중간 놀이터를 만들고 여기에서 전지전능함을 경험하며, 이것은 아이의 놀이터로써 엄마와 아이 사이의 잠재공간이 된다고 한다. 이 경험의 중간영역은 유아 경험의 커다란 부분을 구성하며, 생애 전반을 통해 예술, 종교, 상상력 있는 삶, 그리고 창조적인 과학연구 등에 속하는 강렬한 경험 안에서 지속된다고 한다. 중간영역에 있는 이행공간은 문화체험의 영역이고 예술 활동의 영역이다. 이곳에서 자이는 통합되기도 하고 승화되기도 한다. 문학이 놀이로서의 독서로 위치하는 데에는

7) 표정옥, 「한국문학의 게임성」, 『문학과 게임』, 한국학술정보, 2006. 22쪽.

8) Donald W. Winnicott, 이재훈 역, 『놀이와 현실(Playing and Reality)』, 한국심리자료연구소, 1997. 67-88쪽.

바로 이행공간이 존재하기 때문이라고 하는데, 환상적 서사를 지닌 환상소설의 경우에는 허구적인 2차세계가 바로 이 이행공간으로 쓰인다고 할 수 있다.

수잔나 밀라의 『놀이의 심리』에서 가장놀이나 환상이 개인의 감정과 소망을 주로 나타낸다는 관점은 프로이드의 소망적 사고와 합리적 사고간의 구별에서 유래한다.<sup>9)</sup> 기대가 충족되지 못할 때 아직 성취되지 않은 불가능한 소망들이 놀이나 후일 백일몽으로 나타난다. 분노와 욕구불만과 같은 감정들은 환상과 감정놀이에 영향을 준다. 가장놀이(make-believe play)는 실물이 없어도 그 대상을 연상할 수 있도록 하며 언제나 상징적인 제스처에 의해 의식소통할 수 있게 하므로, 대용물들은 그 맥락을 변화시켜가면서 적응하게 된다. 그리고 개인은 가장놀이에 의하여 상처를 회복하게 되고 실제의 세계로 돌아온다.

이행공간은 무의식의 과정에서 유래되는 필연적인 퇴행과 놀이에 호소하는 공간이다. 거기에서 주체는 보상을 받고, 해체된 자신의 현재와 붕괴된 자신의 과거를 개인적인 카니발로 복원한다. 이러한 가장놀이와 이행공간에의 설정은, J.R.R. 톨킨이 말하는 허구적인 2차세계의 완결된 서사가 지니고 있는 환상이 도피로서의 기능을 가지고 있다는 관점과 연관성이 있다.

사용자는 컴퓨터 게임에서 컴퓨터 화면의 표면을 지나 다중적인 변형 대상들이 표현된 영상에 침잠한다. 이런 결합 때문에 J.R.R. 톨킨의 3부작이 게임 개발자와 플레이어에게 선호되었다고 볼터와 그루신은 이야기한다.<sup>10)</sup> 톨킨의 책에는 환상적인 사건들이나 인물들의 세계가 세세한 부분까지 사진사실주의적으로 묘사되어 있으나, 텍스트는 고풍스런 산문과 시로 이루어져 있다는 것이다.

원작의 서사는 단지 배경이야기(back story)에 머무르는 것이 아니다. 환상

9) Millar, Susanna, 황순자 역, 『놀이의 심리』, 형설출판사, 1990. 159쪽.

10) J. David Bolter & Richard Grusin, 이재현 역, 『재매개』, 커뮤니케이션북스, 2006. 115쪽.

소설의 서사는 서사의 성격부터 허구적인 2차세계, 즉 공간적 성격을 지니고 있다. 이는 공간성을 구축하는 게임서사로 변형된다. 게임 사이트나 가이드북에 쓰여 있는 세계관이라는 이름의 배경 이야기뿐만 아니라, 공간적인 서사가 되어 에피소드 및 퀘스트에 영향을 미치는 것이다. 원작인 환상소설의 배경, 사건, 인물 이 삼요소는 세계관, 서사의 구조와 플롯, 에이전시 등으로 변형된다.

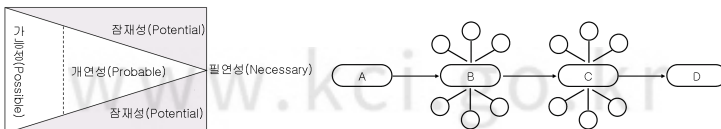
### 3. 미디어 텍스트의 서사 유형 분류

#### 3-1. 선형적 서사 텍스트

전통적인 서사 텍스트는 창작자가 소설과 같이 주로 단일한 저자에 한하거나, 영화나 드라마처럼 작가, 감독, 배우 등 다수의 제작진이 저자로 정의될지라도 창작자의 의도 아래 이야기 요소들이 짜여지는 완결된 형식을 갖는다. 끝이 있는 하나의 이야기라는 특성을 가지고 있는 이러한 텍스트를 선형적 서사 텍스트라 칭하기로 한다. 선형적 내러티브 텍스트에서 플롯은 가능성에서 개연성으로, 그리고 필연성으로 진행된다.<sup>11)</sup>

선형적 서사 텍스트인 J.R.R.톨킨의 문학이 컴퓨터 게임의 원천이 된 데에는 환상성이 역할을 한다. J.R.R.톨킨은 『반지의 제왕』을 위시한 여러 작품들을 쓴 동기로 하나의 완전한 언어체계를 구축하려는 욕구를 이야기한다. 언어란 인간의 상징형식이며, 하나의 완전한 언어체계란 독자적으로 완결된 생활

11) Brenda Laurel, 유민호의 역, 『컴퓨터는 극장이다』, 커뮤니케이션북스 2008. 65쪽.





의 역사를 밑바탕에 깔고 있지 않으면 안 된다. 『호빗』, 『반지의 제왕』, 『실마릴리온』으로 이어지는 J.R.R.톨킨의 문학은 하나의 문학적 환상을 자체적 질서를 지닌 하나의 세계로 만들려는 노력으로 일관되어 있다.

이러한 『반지의 제왕』은 TRPG인 D&D부터 영향을 미쳐, 어드벤처 RPG 게임들의 원작이 되었을 뿐만 아니라 온라인 게임으로도 변형되었다. 시에라사, 리퀴드 엔터테인먼트, EA사 등의 콘솔게임을 비롯, 현재는 터바인 사의 MMORPG까지 나와 있는 실정이다. 『반지의 제왕』에 영향을 받은 작품들을 일일이 열거하는 것은 J.R.R.톨킨의 소설 『반지의 제왕』의 본령에는 다다르기 어려운 작업이 될 것이므로, 본 연구에서는 명백하게 J.R.R.톨킨의 소설을 원작으로 하고 있다고 명시하고 있는 게임들만을 분석 대상으로 한다. 따라서 라이선스를 얻기 위한 계약을 맺었거나, 같은 타이틀을 가진 게임들이 분석 대상이 된다.

### 3-2. 마스터 서사 텍스트

전경란은 가상현실 유형의 디지털 서사에서 전체 이야기의 구성은 사용자가 특정한 장소에 도달하거나 필수적인 임무 수행 요건이 만족되기만 하면, 미리 디자인된 시퀀스로 자동적으로 연결되는 마스터 서사(master narrative)에 의거한다고 말한다. 이 마스터 서사는 원작이 있는 게임의 경우에는 원작 서사를 가리키게 될 것이다.<sup>12)</sup>

EA의 <두 개의 탑>, <왕의 귀환>의 경우 마스터 서사의 역할은 이미 원작에서 이루어져 있다. 그러나 사용자들이 세 개로 나뉜 분기된 플롯 중에서 어떠한 플롯을 선택하고 따라가느냐에 따라 각 사용자가 겪는 이야기의

---

12) 전경란은 위의 표로 콘솔게임의 내러티브 구조를 밝히고 있다. 공간을 중심으로 마스터 내러티브와 위성 내러티브가 분기된다. 전경란, 「디지털 내러티브에 관한 연구 : 상호작용성과 내러티브성의 충돌과 타협」, 이화여대박사학위논문. 2002. 82쪽.

경험은 달라지게 된다. 콘솔 게임의 마스터-워싱 서사의 분기는 사용자에게 달려있는 것이다.

콘솔게임이 타 미디어를 원작으로 삼을 때에는 모델로써 그 미디어의 서사를 따른다. 가령 환상소설을 원작으로 삼을 때에는 그 소설의 서사를 그대로 가져오고자 한다. 콘솔게임은 새로운 청중, 목적, 맥락을 위해 설명하고자 하지 않으며, 인쇄매체의 서사를 엄격하게 고수한다. 여기에는 스토리를 아는 누군가가 시퀀스를 따라가는 것을 전제로 하고 있다. 이에 바이블에 기초한 게임이라고까지 스타인베르그는 이야기하고 있다.<sup>13)</sup>

이때 사용자는 서사적 의미가 부여된 일종의 대리저자가 된다. 이 대리저자가 서술하게 되는 이야기는 실제로는 게임 디자이너가 가져오고자 하는 원작의 상징적 저자의 선형적 서사와 유사하다. 유사하다고 이야기하는 것은 게임 디자이너들이 선형적 서사를 그대로 가져오는 데서 그치지 않고, 선형적 서사를 미디어의 관습에 따라 변형하기 때문이다.

시에라 시는 『반지의 제왕』소설을 원작으로 삼고 있으며 이 원작의 서사를 충실히 따르고 있다고 밝히고 있다. 리퀴드 엔터테인먼트사도 그러하다. 그러나 이 두 사의 <반지전쟁>에서도 소설 뿐 아니라 미디어의 관습에 의존하는 서사가 나타난다. 때로는 텍스트적 연관성이 배경으로 밀려나는 모습을 보이기도 한다. 게임관습에 의존하는 부분이 표명되는 때는 소설의 서사와 실시간 전략 게임적인 서사 사이에서 근본적인 분기가 이뤄질 때이다. 실시간 전략 게임인 워크래프트3에서는 <반지전쟁>에서 경험하는 것과 유사한 체험이 제공된다. 인터페이스 메뉴부터 전투 부분까지 유사하며, 가령 예를 들면 반지의 제왕』 2의 중반에 있는 중요 전투는 워크래프트3를 차용한 것으로 보인다. 게이머들은 전투를 진행하면서 그들의 반대편에 대항하여 전략적 작전을 군대에게 지시한다. 이때 게이머가 전투에서 로한, 곤도르, 갠달프와 아라곤

13) S. Steinberg, "Review or "Lord of the Rings: Fellowship of the Ring"", 20, *Gamespy*, Retrieved August 2004 10월호.

등 선의 군대를 선택한다면 게이머는 이들을 모르도르와 이스터링까지 움직일 수 있다. 선의 군대가 검은 문 앞에 포위를 하게 되면, 게이머들은 시리즈에서 엔트나 독수리 등을 소환하는 마법을 쓸 수 있다. 모르도르를 선택해도 발록이나 트롤을 소환할 수 있다. 이 플레이 시스템은 톨킨의 텍스트에 맞춰진 것이 아니라, 이전의 전략 게임이 갖고 있는 시스템에서 몬스터나 캐릭터의 연관성을 이식한 것이다. 마스터 서사 텍스트에서는 이러한 형식으로 서사의 변형이 일어난다.

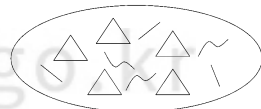
### 3-3. 다중분산 서사 텍스트

소설 반지의 제왕 은 상이한 성격의 게임들에 원작의 서사로 공간을 환기시킨다. 다사용자 온라인 게임에서, 사용자는 콘솔게임의 마스터-위성 서사 유형의 텍스트에서처럼 선택하는 플롯 혹은 주어지는 플롯을 넘어 사용자가 창조하는 플롯으로 나아간다. 사용자들은 다른 사용자와 어떤 관계를 맺느냐에 따라 경험하는 이야기의 내용이 달라지는 경우를 겪게 된다.

이때 사용자와 사용자 간에서 우발적으로 생겨나는 이야기는 앞서 살펴본 컴퓨터 게임 서사의 층위에서 사용자 경험 서사에 해당한다. 다중(多衆)의 우발적 스토리가 생겨나는 이 텍스트를 여기에서는 다중분산(多衆分散) 서사 텍스트로 일컫는다.<sup>14)</sup>

다중분산 서사 텍스트에서 사용자는 이야기를 생성하며 환경적 서사와 상호작용한다. 이 환경적 서사가 구현하는 공간은 브렌다 로렐이 이야기하는 무대의 개념을 상기시킨다. 무대 위에는 인간과 컴퓨터가 만들어낸 에이전트와 연출된 요소 등이 놓여 있으며, 재현을 가능하게 하는 기술적인 요소는 무대 뒤편에 있다. 여기에서 대상물(object) 및 타 인물과 상호작용하며 인물은 이

14) 전경란, 「디지털 내러티브에 관한 연구 : 상호작용성과 내러티브성의 충돌과 타협」, 이화여대박사학위논문, 2002, p.180.



야기를 행동으로 실행하여 보여주게 된다.<sup>15)</sup>

다중분산 서사 텍스트인 MMORPG <반지의 제왕 온라인>은 터바인(Turbine)사에서 제작해 북미에서 먼저 출시했으며, 한국에는 2008년에 상용화되었다. 터바인 사는 던전 앤 드래곤(D&D) 온라인, 에쉬론즈콜 등을 출시한 회사이다. 『반지의 제왕』은 처음에는 <미들어스 온라인>이라는 이름으로 예고되었으나, 2005년 <반지의 제왕 온라인:앙그마르의 그림자(The Lord of Ring Online:Shadow of Angmar)> 라는 이름으로 바뀌게 되었다.

이는 『반지의 제왕』 판권을 가지고 있던 비벤디 유니버설 게임즈와 J.R.R. 톨킨 재단으로부터 정식으로 판권을 사들였기 때문이다. 영화가 아닌 소설을 기반으로 한다고 밝히고 있으며, 이중에서도 『반지의 제왕』소설 이전의 시대 『호빗 이야기』도 참고했다고 밝히고 있다. 그러나 영화가 변형된 흔적도 남아 있다. 가령 『호빗 이야기』에서는 시기적으로 등장할 수 없는 영화의 인물들이 처음부터 NPC로 등장하기도 한다. 갠달프는 여러 공간에 등장하며, 아라곤이나 레골라스나 프로도, 샘 등은 리븐델에 출현하기도 한다.

<반지의 제왕 온라인>의 경우 사용자들은 그 공간 안에서 몬스터플레이를 선택하여 사용자들끼리의 필드 전을 치를 수도 있고, 하우스 시스템을 이용하여 그 안에서 생활할 수 있도록 상정된다. 사용자들은 악기를 사용해 연주를 하거나, 생산직을 통해 아이템을 제작할 수 있고, 가족 관계를 형성할 수도 있다. 또, 업적 퀘스트를 통해 칭호나 특성을 받을 수 있고, 운명 점수를 모아 특전을 사용하거나, 서브 퀘스트를 통해 도시 평판을 얻어 보상을 받거나 한다. 이 모든 것은 자신의 선택에 달린 것이며, 이야기는 각자의 상호작용에 의하여 일어난다. 즉 사용자는 저마다 에이전시를 구현하는 캐릭터를 선택

15) 삼각형은 인간이나 컴퓨터가 채택한 에이전트이며, 다른 모양은 가상적 환경에 있는 다른 오브젝트이다. 무대는 스포트라이트 조명처럼 둥그런 모양을 하고 있는데, 이는 중요한 것들 모두는 조명을 받고 있는 곳이기 때문이라고 브렌다 로렐은 이야기 하고 있다. Brenda Laurel, 유민호외 역, 『컴퓨터는 극장이다』, 커뮤니케이션북스, 2008. 19쪽.

하고, 이야기 요소들을 자신에 부합하도록 변형시킴으로써 대안적인 이야기를 구성해낸다. 이 과정에서 사용자는 이야기에 현실감을 부여한다.

그러나 <반지의 제왕 온라인>에서는 타 온라인 게임과는 달리, 원작소설과의 연계성을 불러일으키고자 하는 시도가 존재한다. 이를 위해 터바인 사는 J.R.R.톨킨협회의와의 협의를 통하여 원작의 세계관을 구현하기 위해 종족을 한정하였으며, 플레이 시스템도 배경이야기에 맞추어 한정되었다. 이 시도는 퀘스트 및 NPC의 모습 등에 영향을 미치는 데 그치지 않고, 사용자들의 공동 저작 행위에도 영향을 미친다.

우선 퀘스트로는 『반지의 제왕』 원작의 주인공들이 원활한 모험을 즐길 수 있도록 하는 것을 기본 목적으로 하고 있으며, 환상적 공간을 현실처럼 느끼고 생활할 수 있도록 하는 공간 탐색적 퀘스트가 다수를 이룬다. ‘중간계’라는 톨킨의 환상소설의 2차세계를 공간으로 구현하고자 함이다.

그러나 마을이나 필드의 모습만이 공간의 이미지를 구현하는 것은 아니다. 사용자의 공동저작 행위인 플레이의 양상에서도 원작에서 가져온 공간의 이미지가 구현되고 있다. <반지의 제왕 온라인>에서는 실제 전투에서의 광원 효과가 타 온라인 게임에 비해 적으며, 현자나 음유시인 등의 마법적인 기술을 제외하면 마법의 효과를 거의 보여주지 않는다. 소설 『반지의 제왕』이 제 공하는 신화적 공간의 이미지를 지키고자 하기 위해서이다.

온라인 게임에서는 사용자들이 자신들의 이야기를 선택하고 주체가 된다. 원작의 선형적인 서사는 단순히 스토리를 환기시키는 공간으로만 구현되는 것이 아니다. 원작인 환상소설의 서사는 서사의 삼요소를 통하여 변형되며, 사용자들의 서사에도 영향을 미친다.

## 4. 텍스트 간 서사의 요소 변형 분석

### 4-1. 세계관과 퀘스트

디자이너는 상호작용이 가능한 이야기에서 상호작용성과 전체 이야기를 유기적인 총체로 구성하고자 한다. 이때 디자이너가 저자로서 만들어내는 선형적 서사 텍스트는 세계관으로 작동하며, 그 세계관에 의해 상호작용 텍스트와의 긴장을 해소하기 위한 허구적 공간이 고안된다. 사용자는 공간을 탐색함으로써 이야기를 경험하게 되며, 사용자의 공간 이동이 없으면 이야기가 발생하지 않는다. 즉 사용자의 참여, 상호작용은 이야기에서 필수적인 요건이 된다.

이러한 측면에서 컴퓨터 게임 서사의 이야기 요소로서의 배경은 전체 이야기의 의미를 구성해주는 배경 이야기 뿐만 아니라 실제 사건이 발생하는 이야기 공간을 탐색하게 하는 퀘스트도 포함된다고 볼 수 있다. 환경적 서사는 상호작용을 할 수 있는 몰입적 환경을 창조하며,<sup>16)</sup> 사용자는 이 안에서 공간을 이동함으로써 이야기를 생성한다. 사용자의 이동은 자의적이지만, 퀘스트는 거기에 사건의 순서를 부여한다.

우선 세계관을 이루는 배경 이야기는 다양한 이야기 요소들 간의 관계 구조를 상징하며, 독자적인 이야기 세계가 성립할 수 있도록 이야기 내 규범을 설정한다. 컴퓨터 게임에서 사용자는 기본적으로 배경 이야기를 통해 자신이 관여하게 될 이야기의 내용과 주어진 목표를 파악하게 된다. 그리고 이야기를 시작하게 된다. 즉 배경이야기는 사용자에게 게임의 세계에 대한 관련 정보를 줌으로써 사용자를 허구적 세계에 위치 지운다.<sup>17)</sup> 이들 텍스트에서 공간은 사용자가 선택하고 조작할 수 있는 이야기 장치들이 실제로 존재하는 장소이자, 다른 사용자와의 상호작용을 위한 장(場)으로서 기능한다.

16) Henry Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture", *Game Design Reader (A Rules of Play Anthology)*, MIT Press, 2004. pp.670~690.

17) 최유찬, 『문학과 게임의 상상력』, 서정시학, 2008. 334쪽.

원작으로서의 환상소설의 서사는 완결된 2차 세계의 서사로서 공간적 성격을 지닌다. 이는 게임 내의 환경이라는 장(場)으로서 변형되기에 적합한 특성이다. 또한 환상소설의 서사는 주로 영웅의 모험적 성격을 띠는 만큼, 단순한 환경에서 그치지 않고 사용자가 공간을 탐색하게끔 유도하게 된다. 이러한 특면에서 원작의 서사의 배경은 게임 사이트나 가이드북에 쓰여 있는 세계관이라는 이름의 배경 이야기 뿐 아니라, 공간을 탐색하게 하는 퀘스트로 변형되어 나타난다.

대개의 배경이야기는 콘솔게임에서는 컷씬과 오프닝, 엔딩 동영상 등으로 제시되며, 이는 모든 사용자에게 동일하게 주어진다. 그러나 공간 탐색 퀘스트를 따라 경험하는 사용자들의 이야기는 상이하다. 다중 온라인 게임에서 공간은 그 자체로 이야기 구성의 동기 및 핵심요소가 된다. 사용자들로 하여금 집단적인 참여를 하게하고, 다중적인 플롯을 구성하도록 돕는다. 이때 이야기는 명확한 종료점이 존재하지 않게 되며, 사용자에 따라 구성된 개인적인 서사경험이 된다.

전경란은 다중 온라인 게임에서 상세한 중앙에서 계획한 이야기 흐름은 존재하지 않는다고 말한다.<sup>18)</sup> 일정한 이야기의 유형이라는 것은 불가능하고 일련의 사건구조는 존재하지 않으며, 여기에는 플롯을 구성해내는 중심 사건이나 위성 사건과 같은 위계논리도 적용되지 않는다는 것이다. 그러나 원작을 변형하는 <반지의 제왕 온라인>은 다른 양상을 보인다.

<반지의 제왕 온라인>의 경우 이야기 공간은 허부 이야기 입자들, 즉 퀘스트와 하우스 시스템으로 구현된다. 『반지의 제왕』 원작의 공간에 내재적 리얼리티를 부여함으로써, <반지의 제왕 온라인>은 사용자가 있어도 없어도 이 마을이 거기에 존재하고 있는 듯한 느낌을 제공한다. 물론 사용자가 있어야 사건이 생겨나고 진행되지만, 사용자들끼리 우발적으로 생성하는 허부플롯

18) 전경란, 「디지털 내러티브에 관한 연구 : 상호작용성과 내러티브성의 충돌과 타협, 이화여대박사학위논문. 2002. 180쪽.

만이 전체의 사건을 채우고 있는 것은 아니다. 원작이 부여해준 개연성 있는 공간은 특정한 사건의 계기 혹은 동기를 제공해주는 공간(event space)이 된다.

	마스터서사텍스트 (EA, 왕의 귀환)	마스터서사텍스트2 (시에라, 반지전쟁)	다중분산 텍스트 터바인의 온라인
원작 배경의 제시방법	컷씬, 부외 동영상	컷씬, 오프닝, 엔딩 동영상	오프닝 동영상, 공간탐색 퀘스트, 하우징 시스템

표1) 서사텍스트 유형에 따른 배경의 제시방법

#### 4-2. 극적 서사구조와 플롯의 분기

Chatman(1978)에 따르면 중심 사건과 위성 사건은 서사가 주는 서사적 긴장감(suspense)과 명백히 연관되어 있다.<sup>19)</sup> 서사를 이끌어가는 주요 추진 요소는 긴장감이다. 선형적 서사 텍스트에서는 중심 사건과 위성사건이 긴장감에 의하여 묶이며 서사적인 결론을 향해 진행된다. 결론이 없는 컴퓨터 게임 서사에서는 긴장감을 구현하기 어렵다고 상정된다. 그러나 환상소설을 원작으로 둔 게임의 경우, 이 긴장감은 극적 서사구조로 구현되고 있다.

흔히 연극은 캐릭터를 재현한다고 생각하지만, 아리스토텔레스의 관점에서 보면 드라마적 재현의 대상은 캐릭터가 아니라 액션이다. 캐릭터는 액션을 재현하기 위해 존재하며, 액션은 서로 인과적, 구조적으로 연관된 사건들로 구성된다. 아리스토텔레스는 모든 액션은 그 원인을 밝힘으로써 간단히 보편화될 수 있다고 말한 바 있다. 아리스토텔레스는 드라마적 액션에 있어서는 불가능한 개연성이 선호된다고 판단했다. 즉, 그 액션이 어떤 이의 문화, 배경 혹은 개인적 현실과 다르다 할지라도 원인을 이해하면 그 액션을 이해할 수 있다는 것이다.<sup>20)</sup> 그러한 면에서 환상소설은 비현실적 사건과 행동에 인과성

19) Seymour Chatman, 김경수 역, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1994. 82쪽.

20) Brenda Laurel, 유민호의 역, 『컴퓨터는 극장이다』, 커뮤니케이션북스 2008. 59쪽.



에 대한 확실한 근거를 제공한다. 현실에는 전혀 불가능한 액션도 개연성만 부과된다면 극적으로 수궁이 가는 액션으로 변모하는 만큼, 환상소설의 서사를 원작으로 둔 게임의 경우 사건은 보다 극적인 양상을 띠게 된다.

J.R.R.톨킨은 그의 서사 구조의 모델을 신화에 두고 있다. 그의 2차세계는 전적으로 실마릴리온에서 구현되며, 『반지의 제왕』은 실마릴리온의 2차세계의 신화 안의 작은 부분이다. 에피소드가 짜여지는 인과관계의 순서, 즉 플롯 역시 그 신화적 요체를 반영하고 있다. 그 특징적인 부분이 ‘대역전’의 부분이다. 신화적 에피소드의 내부구조는 대역전(eucatastrophy)의 서사적 역할에 의해 드러난다. 이는 J.R.R.톨킨이 창조하는 원리에 기반한 것이다. 대역전을 간단히 이야기하면 조수가 더 좋은 것을 향해 돌리는 순간으로 말할 수 있다. 이야기는 절망에서 갑작스럽게 기쁨으로 전환된다. 서사 구조는 대역전이라는 J.R.R.톨킨의 원리를 통해 해결과 반복으로 패턴화된다.

콘솔게임 <왕의 귀환>은 마스터 서사텍스트로서, 마스터 플롯으로 이 대역전의 원리를 이용하고 있다. 게이머들은 그들이 마음 놓을 수 있고 행복감을 느낄 수 있는 대역전의 순간 전에 반드시 절망적인 시퀀스를 경험하도록 강제된다. 이 절망적인 시퀀스는 대역전의 순간을 촉진하기도 한다. 미나스 티리스(Minas Tirith)의 전투에서는 세 개의 대역전 순간이 있다. 이는 로한의 도착, 나즈굴의 살해와 아라곤의 도착이다.<sup>21)</sup> 각각의 대역전 이전에는 기쁨으로 전환되기 위한 절망의 시퀀스가 존재한다. 갠달프가 로한의 도착을 기다리면서 방어하듯이, <왕의 귀환>에서 게이머들은 미나스 티리스 방어전이라는 절망적인 임무를 완수해야 한다. 게이머가 취할 수 있는 액션에는 진진도 없으며, 게이머는 연속해서 후퇴한다. 임무에 성공한다는 것은 보통의 게임 시퀀스의 의미로는 사실상 패배의 의미와 상통한다. 갠달프는 오크에 저항하고 나즈굴과 싸우면서 승리의 순간을 기다리기만 한다. 공격도 없이 오로지 벽을

21) Mark Rowell Wallin, “Ethos, Identification, and the Video Game Adaptations of The Lord of the Rings”, *Myths, Monsters and Markets*, <http://gamestudies.org>.

방어하기만 하는 것이다.

게임의 특성과 상관없이 시퀀스가 이뤄진 이유는 EA가 원작의 서사를 최 대한 그대로 구현하고자 했다는 것이다. EA는 오스길리아의 남쪽 문에서의 싸움과 펠레노어 필드에서의 싸움에서 게임이라는 미디어적인 특성을 포기한다. EA는 게임이 모델로 삼고 있는 원작의 서사를 유지하기 위해 대역전의 안도감을 제공하고자 한다. 아라곤은 죽은 이들의 손이나 혹은 북쪽의 사람들에게 모르도르의 군중을 보고하지 않으며, 에오윈이 적의 대장을 해치울 때까지 도착하지 않음으로써 대역전의 순간을 절망적인 시퀀스 뒤로 위치시킨다.

‘대역전’이라는 극적 서사구조에서의 긴장의 해결은 중간변형적이다. 펠레노어 필드에서의 마지막 승리는 게이머가 만드는 아라곤의 손에서 오는 것이 아니라, 소설과 영화에 의하여 보충되고 있다. 게임에서는 시리즈(EA의 <두 개의 탑>과 <왕의 귀환>)의 중심캐릭터인 아라곤이 검은 문의 싸움에서 주체의 기능을 수행해야 한다. 따라서 왕이 승리하는 검은 문에서 대역전을 만들기 위해 아라곤의 승리는 연기되며, 펠레노어 필드에서 대역전의 순간을 가져오는 나즈굴과의 싸움은 에오윈이 맡는다. J.R.R.톨킨의 대역전이라는 서사 구조는 극적 서사구조로서, 게임에서의 서사적인 강조점을 바꾸고 있다. 게임의 장르적 특성에서 나올 수 있는 서사 전략을 포기하고, 모델의 대역전적인 영향력을 유지하기 위하여 에피소드 구조까지 바꾸고 있는 것이다.

원작의 서사는 전체적인 서사구조에도 영향을 미친다. EA의 게임인 <두 개의 탑>과 <왕의 귀환>시리즈에서는 서사를 연합과 분기하는 세 개의 부분으로 나눈다. 첫 번째 플롯 라인은 프로도와 샘, 두 번째 플롯 라인은 갠달 프, 세 번째 플롯 라인은 아라곤이다. 게임은 처음 시작하는 화면에서 나무를 보여주며 그것으로 맵을 삼는다. 나무는 영화에서 미나스 티리스(Minas Tirith)의 돌벽에 새겨진 나무를 떠올리게 한다.<sup>22)</sup>

22) 이 나무는 영화에서 독단적으로 사용된 것이 아니라, J.R.R.톨킨의 곤도르 왕의 홀에 대한 묘사로부터 나온 것이다. J.R.R.톨킨은 곤도르 왕의 홀에서 나무를 왕가의

이 나무는 세 가지로 분기된 게임의 서사를 연합하여 보여준다. 이 세 개의 라인은 모두 같은 목적을 향하고 있는 요소들이다. 게임이 시작될 때(헬름의 골짜기)와 끝(운명의 산), 이 두 개의 순간이 나뉘기 끝에서 서사 플롯의 라인으로서 연관된 것을 보여줌으로써, 사용자들은 공간에 따라 플롯이 달라진다는 것을 이해할 수 있다. 헬름의 골짜기로부터 아이젠가드까지 그들을 데리고 나와 미나스 티리스의 전투를 치르는 갠달프의 플롯, 오스길리아(Osgiliath)로부터 셸롭의 동지와 늪을 지나 운명의 산까지 가는 샘과 프로도와 골룸을 따르는 호빗들의 플롯, 그리고 아라곤, 레골라스, 김리를 따르는 길이다. 이는 공간적으로도 서사적으로도 중심부에 속한다. 죽음의 길, Osgiliath의 남쪽 문에서부터 pelinor평원의 싸움까지의 길, 마지막으로 검은 문에 다다른 왕의 길 중에서 사용자가 선택하는 것이다.

맵은 연관된 에피소드들 사이에 위치하게 된다. 선형적인 서사 텍스트에서는 설명부가 있어, 각기 다른 캐릭터가 끌고나가는 이야기들을 연합해준다. 이 기능이 게임의 맵에서도 제공된다. 이렇게 분기되는 서사는 미디어의 특성을 반영하고 있다. 마스터 서사 텍스트인 <왕의 귀환>에서는 아라곤의 액션 캐릭터성이 강조되며, 다른 캐릭터나 다른 플롯라인이 최소화된다.

즉 게임의 서사가 환상소설을 원작으로 할 때, 원작을 충실하게 구현하려고 하는 시도에도 불구하고 미디어적 관습을 위하여 플롯은 분기되거나 보충된다는 것을 볼 수 있다. 어떤 게임도 그들이 원작으로 삼는 영화나 소설의 플롯과 1대1 일치할 수 없다. 동일한 선형적 서사 텍스트인 영화나 소설에서도 일치하고자 하는 시도는 장애를 겪으며, 게임에서는 더욱 성립하기 어렵다. 전투모드, 메세지, 위치 내비게이션 등에서 필수적으로 변화가

---

계보에 대한 상징으로써 사용한다. 나무 자체는 왕의 홀 앞에 미나스 티리스의 꼭대기에 서 있지만, 나무의 상징은 곤도르 병사들과 왕의 비석 뒤에 새겨진 벽의 갑옷에도 새겨져 있다. 그리고 아라곤이 대관을 받고 아르웬과 다시 맺어질 때, 나무는 새롭게 꽃을 날리기 시작한다. 이 점에서 나무는 왕과 그 자체를 상징하게 된다.

요구되기 때문이다. 이때 콘솔게임에서는 원작을 마스터플롯으로 삼고, 장르적 특성을 분기된 서브플롯으로 보충하고 있는 것이다.

<반지의 제왕 온라인>의 경우 온라인 게임의 특성 상 콘솔게임처럼 마스터 플롯으로 서사적인 대역전 구조를 충실히 지켜나가지는 못한다. 그러나 사건이 퀘스트에 반영되는 것은 볼 수 있다. <반지의 제왕 온라인>의 퀘스트는 소설의 스토리를 따라가는 메인퀘스트(영웅담)와 서브퀘스트(생산 지역 퀘스트 등)로 분류된다. 퀘스트의 숫자는 모두 합치면 에버퀘스트<sup>2</sup>의 두 배 가량 되는 2,200개이다. <반지의 제왕 온라인>은 서브퀘스트로 레벨링과 장비 같은 아이템을 획득하면서 영웅담 퀘스트를 진행해나가기도록 디자인 되어 있다. 이때 영웅담의 퀘스트가 원작의 서사를 구현한다.

튜토리얼 퀘스트부터 이들은 처음부터 위기에 처해 있는 상황을 상징한다. 호빗이 여관에 잡혀 있고 이를 반두르라고 불리는 정찰자들이 구하려고 하는 상황을 뚝뚝 끊어 있는데, 여기에서 사용자들은 영화의 인물들과 원작의 인물들을 지원하는 역할을 맡게 된다. 이를 통해 원작의 서사적 영향력 하에 놓이게 된다. 이러한 극적 위기는 2차세계에서 보다 유용하게 기능한다. 환상소설 서사의 특징은 어떠한 액션에도 개연성을 부여할 수 있다는 것이다. 1차세계에서 찾아보기 힘든 극적 위기가 인물들에게 부여되며, 원작을 모델로 삼고 있는 게임 역시 그 서사적인 영향력을 고수하고자 한다.

마스터서사 텍스트인 콘솔게임은 마스터 서사에 보충적 플롯을 덧붙여, 연합과 분기를 통해 내부적 결합력을 유지한다. 기존 미디어의 서사나 설명들은 게임에 실행가능하게 변형되어야 한다. 게임은 원작의 서사를 그대로 옮기거나 하면서도 장르적 특성을 반영한다. 원작의 서사 구조가 마스터 서사로 변형될 때, 장르적 특성이 반영된 플롯들이 보충플롯으로서 덧붙여진다. 이는 플롯 라인의 분기와 병합으로 나타난다. 다중분산 서사 텍스트인 온라인 게임은 사용자 간의 서사와 기반적 서사로 나뉘지며, 기반적 서사는 영웅담의 퀘스트와 서브 퀘스트로 분기되고 병합한다. 사건은 사용자-사용자 간에서 발생

하기도 하지만 영웅담 등 원작 서사의 사건을 구현한 에피소드 퀘스트에서도 발생한다.

	마스터서사텍스트 (EA, 왕의 귀환)	마스터서사텍스트2 (시에라, 반지전쟁)	다중분산 텍스트 터바인의 온라인
원작 서사적 사건의 제시	소설을 모델로 삼은 영화의 내용과 전개를 통하여 원작 과 동일한 서사구조 구현- 극적 서사구조	소설의 내용을 챗터 별로 나누어 제시하 며 따라감, 소설의 바 이플 화-챗터 완료 후의 컷씬	챗터 별 패치 업데이트를 예고, 현재 호빗의 시대. 호빗의 시대를 반영하는 튜토리얼 퀘스트의 동영 상 및 영웅담 퀘스트
원작 서사가 변형된 사건 양상	분기된 플롯: 세 개로 갈라진 사건 구조에 서 아라곤 에피소드의 중시. 보충된 플롯: 모리아 탈출 에피소드 및 모르도르 산으 로 가는 길에 출현하는 늑의 괴물과의 싸움들.	분기된 플롯: 어드벤 처 플레이 시스템의 전개구조	서브퀘스트: 영웅담 퀘스 트는 자의적인 선택으로, 일반적 MMORPG와 같 은 생산, 지역 퀘스트가 주종을 이룸.

표2) 서사텍스트 유형에 따른 사건의 제시방법

#### 4-3. 에이전시

젠킨스는 원작을 가지고 있는 미디어에서 원작의 텍스트는 캐릭터화된다고 말한다.<sup>23)</sup> 텍스트가 상호작용적인 공간이 되고, 플롯이 사건이 일어나는 장소의 배열 순서라는 지리학으로 변용될 때, 서사는 캐릭터의 움직임을 전체 게임에서 크게 추정할 수 있도록 한다.

원작인 환상소설의 서사는 캐릭터를 움직이게 하는 퀘스트가 되며, 캐릭터는 공간 및 퀘스트와 상호작용하면서 사용자의 에이전시가 되어 주동인물로써 공간 안에 존재하게 된다. 온라인 게임의 경우에는 사용자 대 사용자의 이야기가 발생하여, 사용자의 에이전시인 캐릭터들 사이에도 주동인물과 반동인물이 발생하게 된다.

23) Henry Jenkins, 김정희원·김동심 공역, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈, 2008.

브렌다 로렐은 가상공간이라는 무대 위에서 인간이나 컴퓨터가 채택한 에이전트와 가상적 환경에 있는 다른 오브젝트가 상호작용한다고 이야기한다.<sup>24)</sup> 이 에이전트는 말하자면 사용자가 조작할 수 있는 대상적 캐릭터이다. 사용자가 동일시하는 인물인 동시에, 다른 사용자를 대리하는 캐릭터와의 관계 속에서 또 다른 사회적 존재로 변화하는 존재이기도 하다.

선형적 서사 텍스트에서는 NPC의 개념이 존재하지 않지만, 게임 캐릭터가 주인공의 역할이라면 NPC는 일종의 조연 혹은 다른 등장인물이라 할 수 있다. 원작의 인물은 주로 NPC로 변형된다. 마스터 서사 텍스트인 콘솔 게임에서는 조력자로서의 NPC 뿐 아니라 적대자로서의 NPC도 변형을 일으키게 된다. EA의 게임에서 곤도르의 군대와 로한이 검은 문에 가까이갈 때, 사우론의 대사인 ‘사우론의 입’이 나와 아라곤에게 협상을 위해 다가오는 장면이 그 예이다. ‘사우론의 입’은 그들의 사기를 꺾기 위해 아라곤에게 프로도의 미스릴 셔츠를 보여준다. 소설에서 이야기는 왕과 전령 사이에서 이뤄지고 아라곤은 겁먹지 않고 사절을 쫓아낸다. 그러나 콘솔게임에서는 아라곤은 모르도르 군과 대면하기 위해 ‘사우론의 입’과 반드시 싸워야 하도록 되어 있다. 이 ‘입’은 게임 내에서 상위권에 드는 적대적 인물이다. 조연으로 등장할 수 있는 NPC가 적대자로서의 변형을 일으킨 것이다. 그리고 이러한 변형은 전투가 중요시되는 콘솔게임의 장르적 특성이 반영된 결과이다.

사용자가 조작할 수 있는 캐릭터는 주로 주동인물로서 기능한다. 다중 온라인 게임의 경우 사용자는 캐릭터와 동일시함으로써 허구적 세계를 경험하고 게임에 대해 더 깊이 관여한다. 즉, 주동인물로서의 에이전시를 경험하게 된다. 사용자는 단순히 『반지의 제왕』의 가공의 인물이 되어 가상공간에 존재하기만 하는 것이 아니라, 자신의 캐릭터를 통해 이야기를 구현한다. 사용자는 캐릭터와 동일시하게 된다. 이 동일시의 감각은 단순히 자신의 뜻대로

www.kci.go.kr

24) Brenda Laurel, 유민호의 역, 『컴퓨터는 극장이다』, 커뮤니케이션북스 2008. 19쪽.

조작할 수 있다는 조작성에서 생겨나는 것이 아니다. 그 조작성이 사용자에게 캐릭터를 사용자의 몸을 대신하는 존재로 인식하게 하기 때문이다. 이때 사용자와 게임 텍스트는 캐릭터라는 인터페이스를 통하여 연결된다.

다중분산 서사 텍스트인 <반지의 제왕 온라인>은 전투 시스템을 통해 사용자가 사회적인 존재로서 다른 역할을 할 수 있도록 돕는다. 이 시스템은 PvP 플레이로, <반지의 제왕>에서는 몬스터 플레이로 제공된다. 여기에서 사용자는 주동인물 뿐 아니라, 반동인물로서의 에이전시도 경험하게 된다. 그러나 PvP 플레이라는 온라인 게임의 장르적 특징을 반영한 이 양식에서도 『반지의 제왕』의 서사는 영향을 미치게 된다.

<WOW>의 경우 플레이어들을 양분하여 적대관계를 형성한 반면에, <반지의 제왕 온라인>의 경우 몬스터를 별도의 캐릭터로 플레이하도록 되어 있다. 캐릭터 레벨이 10 이상이 되면 몬스터 캐릭터의 생성이 가능하며, 이후 다른 게이머들을 사냥하고 다닐 수 있다. 몬스터로서 레벨이 고정되어 있고 장비가 이미 장착되어 있다는 점이 일반적인 PvP플레이 시스템과는 다른 점이다. 그러나 몬스터 퀘스트를 통해 얻는 운명점수를 사용하여 스킬이나 특성을 강화 시킬 수 있고, 소모 아이템을 구입할 수도 있다는 점은 동일하다.

그러나 타 PvP플레이와 몬스터 플레이가 가진 차이점은 캐릭터간의 직접적인 싸움이 아닌 대리인 개념의 몬스터를 도입해 캐릭터와 전투를 한다는 점이다. 우르크 하이 같은 괴물 캐릭터를 만들어서 플레이하도록 하는 이 시스템의 특성은, 『반지의 제왕』 세계관을 해치지 않기 위한 설정에서 비롯되었다. 사용자들은 이 특성과 더불어, 필드의 제한성과 몬스터로서는 장비를 착용할 수 없다는 점 때문에 몬스터 플레이를 제대로 운용되는 PvP플레이로 인식하지 않는다. 이 특성은 터바인 사의 온라인 게임에서 선택할 수 있는 종족에 기인하고 있다. 인간, 드워프, 엘프, 호빗 중에서만 선택이 가능하다는 것은, J.R.R.톨킨의 원작의 세계에서 '선한 종족'만이 플레이가 가능하다는 것을 지시한다. 선한 종족은 서로를 해치는 반동인물이 될 수 없다는 원작의 세

계관과, 사용자-사용자 간의 이야기가 발생하기 위해서는 주동인물과 반동인물의 존재가 불가결한 요소라는 온라인 게임의 장르적 관습은 여기에서 대척점을 이룬다. 그리고 <반지의 제왕 온라인>은 원작의 서사를 위해 장르적 관습을 일정부분 포기, 타협하는 변형의 양상을 보이게 된다.

게임에서는 사용자가 주동인물이 되므로, 갈등이 내재된 캐릭터의 스토리는 갈등구조의 해소를 통하여 사용자에게 만족감을 준다. 그러나 온라인 게임에서 이미 존재하는 캐릭터와 그 캐릭터의 스토리를 선형적으로 따르는 데에는 한계가 있다. 사용자는 에이전시로 삼은 각 캐릭터를 통해 이야기틀 안에 위치한다. 이야기가 진전되면서 캐릭터가 갖게 되는 여러 가지 능력들은 사용자의 서사 경험을 더욱 견고하게 하는 장치가 된다. 사용자는 원작의 서사를 캐릭터를 통하여 경험한다. 그러나 캐릭터의 운용방식 및 그래픽 스타일은 장르적 관습을 상기시키게 된다.

	마스터서사텍스트 (EA, 왕의 귀환)	마스터서사텍스트2 (시에라, 반지전쟁)	다중분산 텍스트 터바인의 온라인
원작 서사의 인물의 구현	플레이어가 선택하는 주 요인물 캐릭터와 NPC	플레이어가 선택하는 주 요인물 캐릭터와 NPC	플레이어의 캐릭터와 NPC
미디어에 따른 원작 서사의 변형	주동인물의 변화: 이라곤의 전투 캐릭터로 의 변화. NPC의 반동 인물로의 변화. '사우론 의 입'의 적대인물로의 변화.	빌보의 어린아이같은 모 습은 '젤다의 전설'에서 따온 것. 호빗들의 모습의 변화.	주동인물에서 반동인물로 의 변화: 몬스터로 변화하 는 PvP 플레이 NPC의 변화: 시대상 맞 지 않는 영화적 캐릭터의 등장 및 발록의 보스 몬 스터화.

표3) 서사텍스트 유형에 따른 인물의 제시방법



## 5. 결론

환상소설의 구성요소 중 배경, 사건, 인물은 각각 컴퓨터 게임의 매체에 부합하는 형태로 변형된다. 가령 컴퓨터 게임에서 배경의 경우, 사용자의 행위에 대해 특정한 서사적 의미를 부여해주는 세계관 및 사용자가 움직이는 공간을 탐색하게 하는 퀘스트로 변형된다. 이 사용자가 공간을 탐색하도록 하는 방식에 있어서는 컴퓨터 게임의 특성이 출현한다. 그러나 공간 이미지에 있어서는 환상소설의 2차세계를 모델로 삼고자 한다.

환상소설은 허구적으로 완결된 2차세계를 전제한다. 이때 구성되는 2차세계는 내적 질서를 갖춘 개연성 있는 세계로, 비현실적 사건을 보편화하고, 극적인 서사 구조를 갖고 있다. 콘솔게임에서는 사건이 일어나는 공간의 배열순서가 플롯으로 상징된다. 플롯은 마스터 플롯과 위성플롯으로 분기되며, 마스터 플롯은 원작의 서사를 변형한다. 가령 환상소설의 극적 서사구조가 전체 사건의 배열에 영향을 미치는 경우, 같은 장르의 게임에서 가져온 관습은 위성 플롯들로 나타난다. 그리고 마스터 플롯을 변화시키지 않는 한도 내에서 각 공간 별로 덧붙여진다. 온라인 게임에서는 환상소설의 사건이 주로 영웅담 등 에피소드 구조의 퀘스트로 변형된다. 사용자는 환상소설을 읽는 것처럼 챕터별로 퀘스트를 수행한다. 비록 퀘스트의 진행이 자의적이며 서사의 전개 방식이 같은 장르에 있는 게임의 특성에 더 부합하더라도, 원작 환상소설의 서사는 사용자가 전체 게임을 수행하는 데 영향을 미친다.

선형적 텍스트의 인물은 컴퓨터 게임에서 주로 사용자가 선택하여 조작할 수 있는 주동인물과 사용자가 조작할 수 없는 NPC로 변형된다. 환상소설에서 조연의 역할을 맡고 있는 조력자나 적대자는 NPC로 나타난다. 콘솔게임에서는 NPC의 외적 이미지나 적대자로서의 면모가 게임의 장르에 맞추어 변형된다. 온라인 게임에서는 사용자가 이야기의 주체가 되어 공동저자로서의 역할을 수행한다. 사용자는 주로 주동인물로서 에이전시를 구현하지만 반동인

물의 역할도 수행하는 경우가 발생한다. 역할을 수행하는 방식은 같은 장르의 게임의 관습을 참고하고 있다. 그러나 반동인물로서의 역할은 환상소설의 2차 세계에 부합하는 시스템 내에서 구현된다.

배경, 사건, 인물의 삼요소가 컴퓨터 게임 서사에서 새로운 미디어의 관습을 반영하면서 환상소설의 서사를 변형하는 양상을 살펴보았다. 이러한 변형의 양상을 살펴보는 것은 디지털 미디어 환경 내에서 서사의 변형을 보게 해 줌으로써 그 의미를 가진다. 서사 요소 변형의 과정은 새로운 미디어의 관습을 반영하고자 하는 측면과 원작의 서사에 충실하게 변형하고자 하는 측면이 균형을 이루고자 하는 과정이라고 볼 수 있다.

## 참고문헌

### 1. 기본자료

- J.R.R.톨킨, 김번 역, 『반지의 제왕』, 씨앗을 뿌리는 사람, 2002.  
Electronic Arts, 『Lord of the Rings: The Two Towers』, Redwood City: EA Games, 2002.  
Gygax, Gary, 『Dungeons and Dragons』, Lake Geneva TSR(Tactical Studies Rules), 1974.

### 2. 논문과 단행본

- 전경란 「디지털 서사에 관한 연구 : 상호작용성과 서사성의 충돌과 타협」, 이화여대박사학위논문, 2002.  
최유찬, 『문학과 게임의 상상력』, 서정시학, 2008.  
표정욱, 『문학과 게임 : 한국문학의 게임성』, 한국학술정보, 2006. p.22.  
Henry Jenkins, “Game Design as Narrative Architecture”, *Game Design Reader (A Rules of Play Anthology)*, Mit Press, 2004.  
J. R. R. Tolkien, “On Fairy-Stories”, *The Monsters and the Critics and Other Essays*, George Allen and Unwin, 1983.  
Mark Rowell Wallin, “Ethos, Identification, and the Video Game Adaptations of The Lord of the Rings, Myths, Monsters and Markets”, *gamestudies*, 2008 issue 1, September 8호, 2007.  
Reed, K., 「Review of “Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring.”」, *Eurogamer*. Retrieved August, 2004 10호, 2002.  
Steinberg, S. 「Review or “Lord of the Rings: Fellowship of the Ring”」, *Gamespy*, 20. Retrieved August 2004 10호, 2002.  
Aarseth, Espen J., 류현주 역, 『사이버텍스트』, 글누림, 2007.  
Brenda Laurel, 유민호·차경애 역, 『컴퓨터는 극장이다』, 커뮤니케이션북스, 2008.  
Donald W. Winnicott, 이재훈 역, 『놀이와 현실(Playing and Reality)』, 한국심리자료연구소, 1997.  
Freud, 박찬부 역, 『쾌락의 원칙을 넘어서』, 열린책들, 1997.  
Henry Jenkins, 김정희원·김동심 공역, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈, 2008.  
J. David Bolter & Richard Grusin, 이재현 역, 『재매개』, 커뮤니케이션북스, 2006.

Kathryn Hume, 한창엽 역, 『환상과 미메시스』, 푸른 나무, 2004.

Millar, Susanna, 황순자 역, 『놀이의 심리』, 형설출판사, 1990.

S. Chatman, 한용환 역, 『이야기와 담론 : 영화와 소설의 서사구조』, 푸른 사상, 2003.

Tzvetan Todorov, 이기우 역, 『환상문학서설』, 한국문화, 2005.

## Abstract

A transformation of fantasy novel's narrative according to media :  
computer game 「The Lord of the Rings」

Lee, Young-Soo

Computer game is narrative form that is suitable for digital technology. The narrative of computer game mostly have transformed fantasy novel among printed literature. 「The Lord of the Rings」 by J. R. R. Tolkien, especially, had become the origin of diverse computer game narratives, and many fantasy novels are becoming the original of computer games in these days as well.

Fantasy novel fictionally presuppose "the second world" which is completed by itself. The second world constructed is a "probable world" which generalizes unreal event and has its dramatic narrative structure. However, it is not the case that the narrative of fantasy novel can be directly applied to computer game. It is due to that one-way novel and interactive game is substantially different media.

The three elements of setting, event, and character reflect the convention of new media as the type of the narrative of fantasy novel. In the case of console game, the sequential arrangement of space where the event happens is presupposed as plot. Plot includes mater plot and satellite plot. Master plot brings from the narrative of the original novel. In online game, the events of fantasy novel is transformed as quest with episodic structure, like an epic. However, the progression of quests is arbitrary, and how they progress matches the feature of the game genre.

Characters in computer game are transformed to as main character who

the user can select and play. The fact that the setting in computer game allows users to search through space shows the unique nature of computer game.

We will analyze an appearance that fantasy novel's narrative has been transformed around 「The Lord of the Rings」. Analyzing the aspects of such transformation is meaningful because it allows us to understand the alteration of narrative within digital media environment.

(key words: fantasy novel, narrative transformation, computer game, 「The Lord of the Rings」)

▣ 위 논문은 2009년 4월 15일 투고되었고, 심사를 거쳐 5월 25일 게재가 확정되었음.