



# 한국 디지털 게임 서사의 트랜스 내셔널리즘 연구

한혜원\*

## 〈차례〉

1. 들어가며 - '세계 게임'은 없다
2. 지역적 특수성과 문화원형 중심의 게임
3. 세계적 보편성과 닳음(like) 중심의 게임
4. 트랜스-문화로서의 트랜스-게임
5. 나가며 - 한국 디지털 게임의 횡단과 서사적 지향

## 국문초록

본 논문은 기술 평준화 시대에 디지털 게임의 핵심 경쟁력이 서사적 깊이와 미학적 가치로 전환되는 패러다임 변화에 주목하며, 한국 디지털 게임 서사에 나타난 트랜스내셔널리즘을 거시적으로 분석했다. 주요 연구 대상으로 기존 한국 게임의 관습성에서 벗어나 장르의 다양성과 독창적 예술성을 추구한 게임인 〈P의 거짓〉과 〈산나비〉 등을 선정했다. 초기 한국 게임은 민족주의적 내셔널리즘을 기반으로 문화원형을 활용해 '가장 한국적인 것의 세계화'를 지향했다. 이는 고유한 전통 문화를 적극적으로 발굴했다는 점에서 정책적 의미가 있었으나, 디지털 게임의 매체적 특성과 사용자의 보편성을 고려한 서사의 재해석 및 변환 과정이 미흡했다는 점에서는 한계적이었다. 이어서 세계화와 자본주의의 규범에 따라서 형식적으로 국제적 표준에 부합하고자 시도한 포스트내셔널리즘적 작품들이 등장했다. 가령 〈P의 거짓〉은 피노키오라는 보편적 서사 원형을 기반으로 소울라이크 장르 문법을 따르면서 포스트휴머니즘의 주제를 독창적으로 전달했다. 이러한 포스트내셔널리즘 지향의 게임은 광범위한 플레이어층으로부터 공감을 얻을 수 있다는 점에서 의미가 있으나, 기존 게임에 대한 모방과 안정성을 답습하는 과정에서 창의성과 다양성을 저해할 수도 있다는 점에서는 한계적일 수 있다. 이에 본 논문은 최종적으로 국경과 문화의 경계를 넘어 역동적인 게임 플레이 자체에 집중하는 트랜스내셔널리즘의 지향성에 주목했다. 근본적으로 지금의 디지털 게임은 자본, 인력, 지적 재산권 등 서사적 환경은 물론 게임 플레이 과정에서 국경을 넘나드는 혼종성과 역동성이 강하게 드러나 초국가적 문화이다. 플레이어는 가상 세계에서 아바타를 통해서 다중 정체성을 발현할 수 있고, 언어 장벽이 낮은 환경에서 동일한 유희 경험을 공유하며 초국가적 관계와 상상의 공동체

www.kci.go.kr

\* 이화여대 융합콘텐츠학과 교수

를 구축할 수 있다. 최근 한국의 일부 인디 게임들은 이처럼 서사와 플레이, 보편과 특수성의 경계를 넘나드는 트랜스적 가치를 실험적으로 추구하기도 한다. 예를 들어 한국의 인디 게임 〈산나비〉는 과거와 미래를 오가는 트랜스적 가치를 지향하며 '조선 사이버 펑크'라는 독창적인 장르를 선언한 바 있다. 이처럼 한국 디지털 게임은 가상과 현실, 기술과 상상을 횡단하면서 트랜스-게임으로 진화하고 있다. 향후 한국 게임이 균형 잡힌 서사를 기반으로 다양성과 공존을 지향하며 발전하기를 기대한다.

주제어: 디지털 게임 서사, 〈산나비〉, 포스트내셔널리즘, 트랜스내셔널리즘, 〈P의 거짓〉

## 1. 들어가며 - ‘세계 게임’은 없다

디지털 게임은 본질적으로 예술과 기술, 상상과 재현, 개발자와 플레이어의 경계를 넘나드는 과정을 통해서 생성된다. 초기 디지털 게임에서는 주로 기술적 완성도와 그래픽 구현 정도가 게임의 경쟁력과 미학의 주요 척도로 기능해왔다. 그러나 인공지능 기술이 대중화되고 디지털 게임과 관련된 기술의 평준화가 이뤄짐에 따라서, 이제 디지털 게임은 기술과 서비스 뿐 아니라 게임의 서사에도 주목하게 되었다. 2025년 11월 한국에서 개최 예정인 국제게임전시회(지스타) G-CON 2025의 주제가 ‘서사(narrative)’라는 점도 이러한 패러다임을 잘 보여주는 사례이다. 물론 이때 게임의 서사는 선형적 서사를 특징으로 하는 소설이나 영화의 서사 문법과 달리, 개발자의 기반적 서사와 플레이어의 참여적 서사가 씨실과 날실처럼 엮이면서 상호작용적 서사를 구축한다. 따라서 게임의 서사성을 매체 외적으로 분리해 논할 것이 아니라, 게임의 고유한 매체적 특성을 충분히 고려할 필요가 있다.

한편 20세기 미국과 일본이 주도해 온 게임 산업의 중심축은 21세기 들어 다양한 문화권으로 확장되는 추세이다. 한 해 동안 출시된 세계 게임의 작품성과 흥행성을 종합하여 시상하는 ‘올해의 게임(GOTY: Game of the Year)<sup>1)</sup> 수상작만 보더라도, 최근에는 프랑스, 캐나다, 폴란드, 스웨덴 등 비서구권 국가에서 제작된 게임들이 다수 포함되고 있다.

특히 2024년에 출시된 중국 게임 사이언스(Game Science)의 <검은신화: 오공> (BlackMyth: Wukong)은 <서유기(西遊記)> ‘그 이후’의 서사를 창작한 작품으로, 중국 최초의 AAA급 게임<sup>2)</sup>으로 평가받으며 영국 골든 조이스틱

- 
- 1) ‘올해의 게임(GOTY)’은 한 해 동안 출시된 게임 중 흥행성과 작품성을 종합적으로 평가해 선정한다. 이때 선정 주체가 하나가 아니라, 다양한 게임 관련 매체가 시상한 결과를 집계해 부여한다.
  - 2) 게임 산업 전문 벤처 캐피탈(VC) 회사인 콘보이(Konvoy Ventures)에 따르면, AAA급 게임은 막대한 예산, 대규모 개발팀, 최고 수준의 가치를 갖춘 대형 게임사의 상업용

어워드(Golden Joystick Awards)에서 올해의 게임을 수상했다. 또한 프랑스 샌드폴 인터랙티브(Sandfall Interactive)의 <클레르 옵스퀴르:33 원정대>(Clair Obscur: Expedition 33)는 30명 내외의 소규모 개발진이 제작한 데뷔작임에도 불구하고, 벨 에포크(Belle Époque) 시대의 프랑스를 배경으로 서사가 강화된 턴제 롤플레이 게임(Turn-Based RPG)으로 2025년 더 게임 어워드(TGA 2025)에서 올해의 게임상, 최고의 내러티브 상 등에 선정된 바 있다. 이처럼 디지털 게임의 핵심은 국적, 개발 규모, 최신 기술에만 국한되지 않고, 서사와 미학적 가치 역시 중시하는 추세이다.

초기 국내 디지털 게임 서사 관련 연구는 <삼국지(三國志)>와 같이 원전(原典)이 문학 작품이거나 서사성이 강하게 드러나는 게임을 연구 대상으로 채택하여 시나리오, 트레일러, 컷신 등의 서사적 특징만을 분석했었다. 이러한 선행 연구들은 게임 플레이의 특징을 배제한 채 서사적 특징만 분석했다는 점에서 한계적이었다. 나아가 최근에는 디지털 게임의 서사 층위와 플레이 층위를 통합적으로 조망하는 연구 성과들이 이어지고 있다. 대표적 연구자인 박인성에 따르면, 디지털 게임에서 1990년대는 서사구조를 '강화'하던 시기이며 이후 2010년부터 서사구조를 '다양화'하는 시기가 이어진다. 특히 1990년대 후반부터 2000년대 초반까지 규칙과 서사의 부조화를 두고 벌어졌던 게임학과 서사학의 논쟁은 오히려 게임의 서사와 플레이의 구조적 부조화를 활용한 게임이 등장하면서 돌과귀를 찾기도 했다.<sup>3)</sup>

이제까지 한국에서 디지털 게임은 예술이라기보다는 주로 산업으로 인식되고 발달해 왔기 때문에, 한국 게임의 규모는 미국, 중국, 일본 등에

---

대작 타이틀을 일컫는다.

Konvoy Ventures, "What is a AAA Game?", Konvoy Ventures, 2022.7.22, (<https://www.konvoy.vc/newsletters/what-is-a-aaa-game>, 최종접속일: 2025.10.1.)

- 3) 박인성, 「〈라스트 오브 어스 파트2〉(The Last of Us Part II)를 통해 살펴본 AAA급 게임의 루도내러티브 부조화(Ludonarrative dissonance) 연구」, 『대중서사연구』, Vol.27, No.1, 대중서사학회, 2021.2, 227면.

이러한 세계 게임 시장 점유율 4위를 달성할 수 있었다.<sup>4)</sup> 이러한 규모의 경제는 분명 유의미한 성과로 평가될 수 있다. 다만 동시에 한국 게임 산업이 주로 이윤 창출을 극대화할 수 있는 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)나 FPS(First-Person Shooter) 등을 중심으로 성장해 왔기 때문에, 상대적으로 디지털 게임의 장르와 양식을 다양화하거나 창의적이고 혁신적인 시도를 충분히 하지 못했으며 예술로서의 게임이나 서사로서의 게임에 대한 직접적인 투자나 연구가 부족했다는 점을 한계로 갖고 있다. 더불어 국내에서 이루어진 게임 관련 선행 연구 역시 서사나 미학적 관점의 연구보다는, 주로 시장 활성화를 위한 온라인 게임의 과금 체계, 라이브 서비스 운영, 규제 정책 등에 대한 논의<sup>5)</sup>가 주를 이루었다는 점에서 역시 한계적이다.

하지만 코로나19 이후 일부 진취적 개발사들을 중심으로 기존 한국 게임의 경향성에서 벗어나 서사를 변별적 가치로 내세우는 게임들이 다양한 플랫폼에서 출현하기 시작한다. 가령 네오위즈의 액션 롤플레이 게임 <P의 거짓(Lies of P)>(2023)은 전 세계 플레이어들에게 익숙한 ‘피노키오’의 서사를 소울라이크 장르에 부합하도록 변환한 사례이다. 특히 이 게임은 콘솔 게임으로서 전체 매출 중 북미와 유럽 매출 비중이 약 70% 이상 달했다는 점에서, 기존에 한국이나 중국 시장이 대부분이었던 이전 게임들과 매우 다른 양상을 보인 것으로 여겨진다.<sup>6)</sup> 한편 인디 게임 중에서는

4) 한국 게임 중 전 세계적으로 높은 누적 매출을 기록한 게임은 각 출시일로부터 현재까지를 기준으로 할 때, PC 온라인 게임 액션 RPG <던전앤파이터(Dungeon&Fighter)>(네오플/넥슨, 2005), 배틀로얄 슈팅 <배틀그라운드(PUBG: Battlegrounds)>(크래프톤, 2018), FPS <크로스파이어(CrossFire)>(스마일게이트, 2007) 순이다. 이 중 중국 시장의 비율이 <던전앤파이터>의 경우 90% 이상으로 매우 높으며 <배틀그라운드>의 경우에도 약 60%에 달하는 등 특정 시장에 대한 높은 매출과 선호 편중 현상을 보여왔다.

5) 장민선, 윤준영, 「온라인게임산업 활성화 방안에 관한 연구」, 『문화와 융합』, Vol.45, No.10, 인문사회예술융합학회, 2023.10, 529-541면.

6) 네오위즈의 2023년도 3분기 실적 발표에 따르면, 이 게임은 2025년 6월 기준 DLC를 포함하여 세계 누적 판매량 300만 장을 돌파했다.

미래 조선 배경의 지역적 서사를 SF 장르에 부합하도록 변환한 <산나비(Sanabi)>(2023)가 메타크리틱 87점을 기록하며 해외 사용자와 비평가들에게 스티姆을 통해 ‘압도적으로 긍정적(Overwhelmingly Positive)’인 평가를 받은 바 있다.

기존 한국 게임 산업이 대기업 중심의 모바일 MMORPG 고착화라는 구조적 한계와 높은 ARPU(평균 유저당 매출) 의존에 직면한 상황에서, <P의 거짓>과 <산나비>의 성공은 한국 게임 지형도를 플랫폼, 규모, 장르적 다양성 측면에서 다변화하는 핵심적 역할을 수행하고 있다. 형식적 측면에서 <P의 거짓>(2023)은 주로 PC 게임이나 모바일 게임 중심으로 확장 중이던 지형도에 글로벌 콘솔 시장의 성공적 진입을 상징한다. 이 작품은 DLC의 연이은 성공과 수상을 통해서 전 세계적으로 그 경쟁력을 입증한 바 있다. 한편 규모적 측면에서는 인디 게임인 <산나비>가 대기업 중심 구조에서 사용자 중심의 참여와 창작 과정의 전면 공개 등을 통해서 한국 게임 산업의 구조에 대안을 제시했다. 무엇보다 두 게임 모두 독창적인 서사와 고도화된 게임플레이를 결합했다는 점에서, 한국 게임 산업의 다변화를 이끌어냈다고 볼 수 있다.

2023년부터 이어지고 있는 이러한 한국 게임의 세계화와 차별화 사례는 게임의 핵심 경쟁력이 서사적 깊이와 미학적 가치로 확장되고 있음을 증명한다. 이에 본 논문에서는 코로나 19 이후 기존 한국 게임의 관습성과 문법에서 벗어나 내용적, 형식적으로 새로운 시도를 한 한국 게임들에 주목하고자 한다. 그중에서도 특히 서사성을 강조하여 국내외 플레이어와 평론가로부터 높은 평가를 받은 콘솔과 PC 기반의 액션 어드벤처 장르의 게임들을 주요 연구 대상으로 채택하고자 한다.

기본적으로 디지털 게임은 실제 세계의 영토가 아닌 가상 세계의 공간에 기반을 둔다. 디지털 게임에서 플레이어는 한 번의 조작만으로도 다양한 시공간이 혼합된 상상의 공간으로 이동(move)할 수 있다. 또한 디지털 게임의 플레이어는 실제 개인(person)의 국적이나 인종 등을 초월해 자신의

기호에 따라서 아바타를 선택하고 조합할 수 있다. 나아가 포스트휴먼, 트랜스휴먼, 비인간 캐릭터를 선택해 자신을 표현하고 타자와 소통한다. 이처럼 디지털 게임이라는 가상 세계에서 플레이어의 아바타는 고유한 규칙(rule)을 지키면서 허구적 역할(role)을 수행하게 된다. 즉 디지털 게임과 서사는 본래 불가분의 관계인 것이다.

일반적으로 문학에서 서사를 연구할 경우, 해당 국가를 토대로 자국 문학의 조건과 범주를 규정하고 이에 대한 대립항으로 '세계 문학을 설정해 왔다. 유희석에 따르면, 세계 문학의 범주는 근대화를 선도한 서구의 정전, 민족어 및 지방어를 사용하는 문학을 매개해 주는 번역 문학, 비교 문학이라는 분과학문이 상정하는 세계 문학, 그리고 괴테와 맑스적 기획이라 이름 붙일 만한 세계 문학으로 구분될 수 있다.<sup>7)</sup> 이 중에서 특히 첫 번째 범주의 세계 문학 정의가 일반적으로 통용되는 경향이 있으며, 여기서 '세계'라는 수식어는 지구적 수준의 문학으로 규범화되는 경향을 지향했다. 따라서 이러한 범주의 세계 문학은 그 기준을 주체 즉 자국의 문화를 제외한 외부에 두기 때문에 자연스럽게 한국 문학과 세계 문학 사이에 위계적 구도를 형성하는 결과로 이어졌다.

문학과 비교할 때, 디지털 게임의 경우 국적이나 문화적 영역을 구분하는 기준이 보다 다층적이고 복합적인 편이다. 또한 게임 서사의 한 축을 담당하는 플레이어가 비선형적으로 확장되며 연결되는 네트워크적 속성을 가지기 때문에, 문학의 경우처럼 한국 게임과 세계 게임을 명확히 구분하기 어려우며 나아가 국가 단위로 게임을 비교하는 것 역시 어렵다.<sup>8)</sup> 또한 번역의 문제와 관련해서도, 게임의 경우 동시다발적으로 다양한 언

7) 김영희, 유희석 역음, 『세계문학론-지구회시대 문학의 쟁점들』, 창비, 2010, 50-55면.

8) 한국과 일본의 게임 서사구조를 비교한 선행 연구가 일부 존재하나 (주진영·부백, 「한국과 일본의 게임 서사구조 비교 - MMORPG의 퀘스트 구조를 중심으로」, 『비교일본학』, Vol.51, No.0, 한양대학교 일본학국제비교연구소, 2021, 53-73면.], 이는 한국과 중국 또는 한국과 일본 등 비교 문학 및 비교 문화의 영역에서 나타난 특수한 연구들이다.

어로 출시되기 때문에 문학 연구에서 쓰이는 번역 문학이나 비교 문학이라는 개념 자체가 성립하기 어렵다. 따라서 디지털 게임의 근본적인 초국적 특징을 고려해 거시적이고 종합적 관점에서 이에 대해 논할 필요가 있다.

본 논문이 주목하는 한국 게임들은 산업적 특성상 제작되는 순간부터 세계화에 대한 고민을 내포한다는 점에서, 태생적으로 트랜스내셔널리즘(transnationalism)과 깊이 연관된다고 전제할 수 있다.<sup>9)</sup> 이에 본 논문은 이러한 한국 게임의 트랜스내셔널리즘과 서사적 지향도를 분석하고자 한다. 디지털 게임의 트랜스내셔널리즘에 도달하기 위해서는 논의의 특성상 먼저 디지털 게임에 나타난 내셔널리즘(nationalism)과 포스트내셔널리즘(postnationalism)을 포괄적으로 고찰해야 할 것이다. 이에 따라 2장에서는 내셔널리즘을 토대로 1996년부터 2000년대 초반까지 나타난 문화원형을 활용한 한국 디지털 게임의 서사를 분석할 것이다. 이어서 3장에서는 포스트내셔널리즘을 바탕으로 2000년대 초반부터 보편성과 동일성을 지향하면서 세계 게임의 장르 기준에 부합하고자 시도한 한국 디지털 게임의 서사를 분석할 것이다. 마지막 4장에서는 트랜스내셔널리즘을 토대로 최근 한국 디지털 게임의 서사적 특징을 분석하고 향후 한국 디지털 게임의 서사적 지향을 모색할 것이다.

## 2. 지역적 특수성과 문화원형 중심의 게임

디지털 게임은 가장 발달한 기술로 가장 보편적인 원형(archetype)을 불

9) 강내희에 따르면, 단일민족으로 살아온 한국의 경우 세계화 시대에 우리의 정체성을 구성하는데 있어서 중요한 단계는 바로 이제까지 중요한 역할을 해온 '민족문화'에 대해 어떻게 사고할 것인가에 대해 논하는 과정이다.

- 강내희, 『한국의 문화변동과 문화정치 : 문화사회를 위한 비판적 문화연구』, 문화과학사, 2003, 258-261면.

특정 다수에게 전달할 수 있는 상호작용적 매체이다. 디지털 게임에서 플레이어는 개발자가 제시하는 기반 서사를 이해한 뒤 능동적으로 서사를 전개하게 된다. 따라서 다양한 국적의 플레이어를 수용해야 하는 대규모 온라인 게임일수록, 문화적 장벽을 최소화하기 위해 설화나 마스터 플롯과 같은 보편적 원형을 기반 서사로 채택하는 것이 일반적이다.

그리스 로마 신화를 기반으로 개발된 슈퍼자이언트 게임즈(Supergiant Games)의 <하데스(Hades)>(2020)와 북유럽 신화를 기반으로 개발된 소니 산타 모니카 스튜디오(Sony Santa Monica Studio)의 <갓 오브 워(God of War)>(2018, 2022)가 그 대표적인 예이다. 이처럼 북미 게임의 경우 주로 그리스 로마 신화나 북유럽 신화와 같이 이미 소설, 영화, 드라마, 애니메이션 등을 통해서 대중에게 보편화된 신화를 기반 서사로 채택하는 경향을 보인다.

또한 당시 북미나 일본의 문화 산업 분야에서는 프랜차이즈 구축을 통해서 수익을 극대화하고 위험을 최소화할 수 있는 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi-Use: OSMU)를 핵심 전략으로 채택했다. 2000년대 초반 세계 시장에서 한국 문화의 파급력은 현재와 비교한다면 미약한 편이었다. 이에 “한국도 <그리스 로마 신화>나 <반지의 제왕>과 같은 강력한 원형을 확보해 국가 경쟁력을 키워 세계 시장에 진출하고 문화강국으로 거듭나야 한다.”라는 인식이 산업계에 널리 퍼지게 된다. 당시의 방송 콘텐츠에 종종 등장하던 ‘국가 경쟁력’이나 ‘문화강국’<sup>10)</sup>이라는 표현은 열린 내셔널리즘<sup>11)</sup> 기반의 한국 문화 정책의 기초를 잘 대변한다.

10) <EBS 광복절 특집 21세기의 힘, 문화원형을 만나다-문화원형 그 성공의 조건>, EBS, 2012.8.15., (<https://about.ebs.co.kr/board/bbs?boardTypeId=1&boardId=31&option=respond&cmd=view&pageNo=8&no=3&postId=10000105207&searchCondition=title&searchKeyword=>, 최종접속일: 2025.10.1.)

11) 열린 민족주의는 국제적 표준에 맞추면서도 실질적으로 민족의 이익을 도모하면서 범 세계화의 문제에 대처할 수 있는 민족주의로, 이를 민족이 아닌 국가 단위로 대체할 경우 본 논문에서 언급한 열린 내셔널리즘과도 맥을 같이 한다. - 김예림, 『경관들: 내셔널리즘(론), 포스트내셔널리즘(론) 그리고 공유지』, 『상허학보』 Vol.69, No.0, 상허학

이에 당시 정부 산하 기관인 한국문화콘텐츠진흥원(현재 한국콘텐츠진흥원의 전신)은 2003년에 ‘문화원형’이라는 용어를 공식적으로 제시한 뒤 ‘문화원형 디지털 콘텐츠화 사업’을 추진한다. 2004년부터 해당 사업의 결과물과 발굴된 문화원형의 데이터베이스를 ‘문화콘텐츠닷컴(culturecontent.com)’으로 공개했으며, <문화원형 콘텐츠 총람>(2002-2010)도 발간했다. 당시 결과물 중 하나인 <문화원형 창작소재 활용 가이드북>(2008)은 <한국의 전투와 무기>, <우리 신 이야기>, <조선의 과학기술> 등의 단행본을 포함하고 있는데, 그 제목만 보더라도 문화원형을 디지털 게임에 접목하고자 한 시도를 짐작할 수 있다.

그러나 당시 문화원형의 개념은 지역적 특수성을 기준으로 주로 전통 문화원형<sup>12)</sup>, 민족문화원형<sup>13)</sup>을 지칭한 것이었다. 따라서 초기의 문화원형 연구들은 주로 한국 내 지역적 특수성에 입각하여 구비 문학 등 고전 문학을 발굴하고 이를 디지털화하는 작업에 집중된다. 즉, ‘가장 한국적인 것이 가장 세계적인 것’이라는 신념 아래 ‘가장 한국적인 내용: 고전 문학과 ‘가장 세계적인 형식: 디지털 매체’라는, 내용과 형식이 분리된 공식으로부터 정책이 출발했던 것이다.

정부에서 발굴한 문화원형을 직접적으로 활용한 경우는 아니지만, 당시 한국 온라인 게임에서도 한시적인 이벤트로 플레이어를 위해 전통에 기반한 아이템들을 제공했다. 가령 넥슨의 MMORPG <메이플스토리( MapleStory)>는 설날이나 추석과 같은 고유한 명절에 한복 코스튬 아이템을 지급했으며, <던전앤파이터(Dungeon & Fighter)>에서는 한복 패키지를 출시하거나 윗놀이와 같은 전통 놀이를 미니게임이나 이벤트로 활용하기

회, 2023, 16면.

- 12) 함복희, 『한국문학의 문화콘텐츠화 방안』, 북스힐, 2007, 194면.  
이 책에서는 주로 구비문학과 고전소설 등 고전문학의 문화콘텐츠화 전략을 다루고 있다.
- 13) 다음 책에서는 ‘민족문화원형’이라는 개념을 제시하고 있다.  
- 한교경, 『문화원형의 스토리텔링 전략과 분석』, 북코리아, 2013.

도 했다.

이처럼 한국 디지털 게임에서 문화원형을 활용한 사례들은 앞서 예로 든 북미 게임들이 보편적 신화에 입각해 전 세계 대중의 공감을 얻은 방식과는 오히려 반대 방식을 지향했다. 사실 과거 한국의 문화원형이 현재의 디지털 기술을 통해 구현된 뒤 다른 문화권의 대중에게도 공감을 얻고 세계로 확장되기 위해서는 특수한 서사의 내용을 보편적 서사의 형식으로 재구성하고 매체에 부합하도록 변환하는 과정을 거쳐야 한다. 그런데 당시 한국 문화원형의 발굴과 활용에는 이러한 시공간을 가로지르는 변환의 과정이 생략되거나 약화되었던 것이다. 결국 정부 주도의 한국 문화원형 열풍은 해당 과제를 종료한 이후 서서히 사그라들게 된다. 이는 정부 주도 문화 정책의 당연한 흥망으로 볼 수 있다. 당시 문화원형의 개념 설정과 정부 주도의 연구 성과는 한국의 고유한 전통과 문화를 발굴하고 이를 창작 현장에서 활용할 수 있도록 유도했다는 점에서 정책적 의의가 있다. 그러나 실제 디지털 게임 등 콘텐츠 창작 현장에서 그 개념에 대해서 충분히 공감하고 적극적으로 활용하지는 못했다는 점에서는 실질적 한계가 있다.

이처럼 민족주의에 기반한 문화원형을 디지털 게임에서 활용하는 시도는 주로 한국, 중국, 일본 등 동아시아 국가에서 이루어져 왔다. 한국 최초의 MMORPG이자 세계 최장수 상용화 그래픽 MMORPG 타이틀로 알려진 <바람의 나라(Nexus: The Kingdom of the Winds)>(1996)<sup>14)</sup>는 <삼국사기>의 「고구려본기 대무신왕」 편에 기록된 ‘무휼의 이야기를 원전으로 창작된 김진의 동명 만화와 동일한 제목과 소재를 채택한다. 이 시기 국내 온라

14) <바람의 나라>는 '세계 최장수 상용화 그래픽 MMORPG' 타이틀로 2011년 기네스북에 등재됐다.

기네스 세계 기록(Guinness World Records), "Longest running massively multiplayer online role-playing game (MMORPG)", (<https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/88203-longest-running-massive-multiplayer-online-role-playing-game-mmorpg>, 최종접속일: 2025.10.1.)

인 게임은 한국 국적의 플레이어를 주요 목표 집단으로 설정했기 때문에, 세계적 보편성보다는 한국적 특수성이 잘 드러나는 문화원형을 채택하는 양상을 보인다.<sup>15)</sup>

그런데 게임 <바람의 나라>의 경우, <삼국사기>를 직접 원전으로 삼은 것이 아니라, <삼국사기>를 토대로 이미 한 차례 허구적 구성을 거친 이미지와 서사 중심의 만화 <바람의 나라>를 원전으로 삼았다는 점에 주목할 필요가 있다. 만화 <바람의 나라>는 만화 매체의 특성을 살려 고구려 시대의 환경과 아이템들을 고증을 통해 재현했으며, 동시에 서사의 극적 전개를 위해 상상적 캐릭터를 추가하여 플레이어에게 전달되었던 것이다.

게임 <바람의 나라>은 바로 이러한 만화를 원작으로 채택했기 때문에 만화에 등장했던 상상적 캐릭터와 전투 장면, 당시 생활상 등을 온라인 게임의 환경에 부합하도록 상상적으로 변환할 수 있었다. 만화의 경우 순정 만화 스타일의 섬세한 그림체로 연출되었다면, 게임은 해상도가 낮은 2D 도트 그래픽(Pixel Art)을 사용했기 때문에 비교적 밝고 귀여운 분위기로 연출된 점 역시 특이할 만하다. 즉 이 게임의 서사적 시작점은 <삼국사기>라고 할 수 있겠으나, 한국의 특수한 서사를 허구적으로 재구성한 만화를 거쳐 다시 게임의 형식에 부합하도록 변환하는 과정을 충분히 거쳐 게임화되었다는 점에서 앞서 언급했던 문화원형의 디지털 콘텐츠화와는 다른 변환의 과정을 거친 결과물이라고 볼 수 있다.

15) 이 게임은 2016년 기준 누적 가입자 수 약 2,300만 명을 기록했으며, 미국, 일본, 인도네시아에서도 상용되기도 했다. 다만 <바람의 나라> 등 초기 한국 게임은 주로 한국 플레이어에게만 적합하도록 설계됐다.

「바람의 나라 20주년, '어디서도 볼 수 없는 특별한 게임 되겠다」, 『THIS IS GAME』, 2016.7.11. (<https://www.thisisgame.com/articles/62977>, 최종접속일: 2025.10.1.)

「창립 30돌 벅스... '바람의 나라' '던전앤파이터' 신화는 계속된다」, 『한국경제』, 2024.12.23. (<https://www.hankyung.com/article/2024122334841>, 최종접속일: 2025.10.1.)

최근에도 디지털 게임에서 전통 문화원형을 변환해 활용하는 사례가 이어지고 있다. 가령 펄어비스(Pearl Abyss)의 MMORPG <검은 사막(Black Desert)>은 2023년 3월 조선 배경의 신규 지역 ‘아침의 나라’를 업데이트하면서 바리공주전, 구미호전 등을 포함한 8가지 설화를 주요 서사로 활용했다.<sup>16)17)</sup> 이 게임은 단순히 한시적으로 전통적 아이템만 제공하고 만 것이 아니라, 실제로 플레이어가 상호작용할 수 있는 공간은 물론 중요한 퀘스트와 게임 플레이를 모두 설화를 중심으로 제공하면서 서사성과 독창성이 강한 게임이라는 호평을 받게 된다. 동시에 주로 북미와 유럽 플레이어를 위해서 유럽 중세 판타지를 기반적 서사로 제공해오던 게임 세계에 한국 전통 설화 기반의 퀘스트가 등장하게 되면서 이전의 세계관과 매끄럽게 통합되지 못한 점 등을 일부에서 한계로 지적받기도 했다.

한편 한국과 일본에 비해서 비교적 늦게 국제 게임 무대에 진출한 중국의 경우 디지털 게임에서 민족주의에 기반을 둔 문화원형을 활용하고자 하는 방향성이 아직까지 강하게 나타나는 편이다. 한국의 <바람의 나라>(1996)로부터 약 28년이 지난 뒤에 등장한 중국의 액션 어드벤처 게임 <검은 신화.오공>(2024)은 현재의 매체 환경과 기술을 기반으로 다양한 국적과 문화권의 광범위한 플레이어를 염두에 두고 개발됐다. 이 게임은 동아시아 문화권에서 잘 알려진 <서유기>를 중심으로 중국 신화, 불교

16) 펄어비스(Pearl Abyss)는 국가유산청과 2022년 경복궁 흥복전에서 ‘게임을 통한 문화유산 콘텐츠 보급 확산’을 위한 업무협약을 체결했다. 이후 고종의 전문성을 높이기 위해 2023년 9월 6일 한국전통문화대학교와 ‘디지털 문화유산 인재 양성’ 협약을 추가 체결했다. 나아가 2024년 8월에는 궁능유적본부와 협력하여 실제 경복궁에 <아침의 나라: 서울>의 인게임 모습과 실제 건축물을 비교하는 홍보 활동을 진행했다.

「펄어비스, 국가유산청과 ‘검은사막’ 활용 경복궁 홍보 활동」, 『연합뉴스』, 2024.8.9. (<https://www.yna.co.kr/view/AKR20240809058100017>, 최종접속일: 2025.10.1.)

17) 「[업데이트] 3월 29일(수) ‘아침의 나라’ 업데이트 안내」, 『검은사막』 공식 웹페이지, 2023.3.29. (<https://www.kr.playblackdesert.com/ko-KR/News/Detail?groupContentNo=10062>, 최종접속일: 2025.10.1.)

「[업데이트 히스토리] 아침의 나라 : 서울」, 『검은사막』 공식 웹페이지, 2024.8.7. ([https://www.kr.playblackdesert.com/Adventure/History?\\_groupMasterNo=12765](https://www.kr.playblackdesert.com/Adventure/History?_groupMasterNo=12765), 최종접속일: 2025.10.1.)

윤리, 철학 사상 등의 요소를 융합해 게임 서사로 표현했다.<sup>18)</sup>

그런데 이 게임은 <서유기>를 통해서 동아시아에 잘 알려진 손오공의 모험과 여정을 단순히 디지털 기술로 재현한 것이 아니라, 서사적인 부분을 재해석해 '손오공의 죽음, 그 이후 후계자를 자처하는 천명자의 이야기'를 창조적으로 전개한다는 점에서 특이할 만하다. 이러한 시도에도 불구하고 여전히 <서유기> 원전이 익숙하지 않은 문화권의 플레이어에게는 일부 문화적 맥락을 고려해야만 이해할 수 있는 정교한 부분들의 의미까지 다 전달되지 못한다는 점이 이 게임의 한계로 지적되기도 한다.<sup>19)</sup> 역으로 기존에 <서유기>에 익숙하지 않았던 다양한 국적과 문화의 플레이어들이 이 게임을 접한 것을 계기로 게임 이전의 이야기, 즉 리부트로서의 <서유기> 원전 서사를 탐색하는 기회로 이어졌다는 점에서는 신화와 게임이 서로 경계를 넘나들면서 그 이야기 세계를 확장한 경우로 평가할 수 있다.

요컨대 디지털 게임에서 전통적인 문화원형을 활용했다고 해서 무조건적으로 세계화로 이어지는 것도 아니요, 문화원형을 활용했다고 해서 무조건적으로 세계화에 반하는 것도 또한 아닐 것이다. 기본적으로 신화가 가진 보편성, 구체성, 행동성은 디지털 게임의 근본적 특성과 맞닿아 있기 때문에, 신화적 상상력과 디지털 게임의 결합 자체는 지극히 자연스럽다. 디지털 게임은 과거와 미래, 내용과 형식, 보편과 특수, 욕망과 행동을 가로지르는 총체적 서사를 구현할 수 있기 때문이다. 따라서 내셔널리즘에 기반을 둔 문화원형을 기반 서사로 채택할 경우, 이를 디지털 게임의 매체적 특성과 다양한 문화권의 플레이어가 문맥을 이해하고 적극적으로 세계관을 탐험할 수 있도록 원전 서사를 재해석과 재구성, 변환과 최적화

18) 라영, 한창완, 「AAA 게임의 컷신 애니메이션 속 중국 문화에 나타난 서사 표현에 관한 연구: <검은 신화: 오공>을 중심으로」, 『디지털콘텐츠학회지』, Vol.25, No.12, 디지털콘텐츠학회, 2024.12, 3547면.

19) 이경희, 「<검은 신화:오공>의 성취는 중국 문화권 바깥에서도 충분히 이해되는 것인가」, 『게임제너레이션』, 21호, 게임문화재단, 2023.2.10, 64-69면.

하는 과정이 필수적이다.

### 3. 세계적 보편성과 닳음(like) 중심의 게임

21세기에 들어서면서 내셔널리즘 기반의 문화원형 사업 패러다임이 약화되고 전지구적 자본주의 체제와 규범이 문화 산업에 직접적인 영향을 미치기 시작하면서, 한국 디지털 게임 역시 민족과 국가에서 ‘탈(post)’하고자 하는 시도를 전개하게 된다. 기존 문화원형 기반 콘텐츠가 자국의 특수성과 차별성을 강조했다면, 포스트내셔널리즘에 입각한 디지털 게임은 세계의 보편성과 동일성을 중심으로 전 세계를 시장으로 확대하는 방향으로 발전한다.

이론적 관점에서 볼 때, 디지털 게임은 개발 및 소비 환경 모두 내셔널리즘을 극복하고 세계 시장으로 진출하는 데 최적의 조건을 갖춘 매체이다.<sup>20)</sup> 특히 스팀(Steam)과 구글 플레이 스토어(Google Play Store)의 등장으로 다양한 국가의 기업이나 개인도 게임을 공개하고 유통할 수 있는 경로가 마련됐다.<sup>21)</sup> 이처럼 디지털 게임의 매체적 환경은 탈국가적, 탈중심적 현상이 발현될 수 있는 조건을 갖추게 된다.

서사적 측면에서 볼 때도 디지털 게임은 본질적으로 중심을 갖지 않고 ‘탈’ 하면서 동시에 ‘뒤’를 잇는 포스트(post)의 특징이 강하게 나타난다. 디지털 게임의 서사는 작가 및 작품 단위의 독창성과 완결성을 강조하지

20) 디지털 게임 산업은 1970년대 미국(아타리)에서 태동한 후, 1980년대 일본(닌텐도)의 가정용 게임기 대중화 시기를 거쳤다. 1990년대에는 소니가 콘솔 시장을 강화하고 PC 게임이 성장했으나, 당시 게임 생산은 여전히 미국과 일본 등 일부 국가와 기업에 한정됐다.

21) 2024년 기준 스팀(Steam)에 등록된 신규 게임 개수는 약 18,000개 이상이며, 누적 등록된 전체 게임 수는 10만 개를 훨씬 초과한다. 구글 플레이 스토어에 등록된 게임의 수는 공식적으로 집계된 바는 없으나, 수십만 개 이상으로 추정되며 이러한 수치는 매일 증가하고 있다.

않고, 각 게임들이 유닛(unit)의 형태로 존재하는 가운데 서로 따로 또 같이 존재하는 방식 확장형의 구조를 지향한다. 보다 구체적으로 디지털 게임의 서사 확장 유형으로는 ① 하나의 게임 세계에 대해서 기존의 서사와 세계관을 순차적으로 확장하는 시리즈, ② 게임 출시 이후 서사나 레벨, 아이템 등을 연장하는 DLC(Downloadable Content)<sup>22)</sup>, ③ 기존 시리즈와의 연속성을 배제하고 새롭게 다시 시작하는 리부트(reboot), ④ 원전의 핵심 서사와 시스템을 유지하면서 다른 기술족 요소들을 업그레이드하는 리메이크(remake), ⑤ 원전의 세계관을 유지하면서 주변적인 인물이나 사건 등 요소를 독립시켜 이를 파생하는 스핀오프(spin-off) 등 다양한 방식이 있다.

하나의 게임이 방식형으로 파생되는 것과는 또 다르게, 하나의 게임이 이후 등장하는 게임들에 직접적 영향을 미치면서 선형적인 계보학을 형성하는 경우도 있다. 일부 게임의 경우 게임 시스템, 플레이 경험, 세계관, 사업 모델 등이 기존의 게임과 차별적인 동시에 게임사에서 이정표가 될 만한 게임들의 제목 뒤에 ‘라이크(like)’를 표기하는 방식으로 게임의 비공식적인 장르를 규정하기도 하는 것이 이러한 경우이다. 예를 들어, <로그(Rogue)>(1980)에서 시작된 ‘로그라이크(Roguelike)’나 프롬 소프트웨어의 <데몬즈 소울(Demon's Souls)>(2009)에서 시작된 ‘소울라이크(Soulslike)’와 같은 표현이 대표적이다. 이러한 ‘라이크’ 장르는 이전 게임과 유사한 플레이 경험을 토대로 전작의 서사와 메카닉을 승계한 게임들과 함께 통합적 집합체로 존재하게 된다. 무엇보다도 게임에서 ‘라이크’ 장르는 개발자의 국적이나 인종 등의 경계와 상관없이 오로지 게임 세계와 게임 플레이를 통해서만 규정될 수 있는 정체성이라는 점에서 특이할 만하다.

22) 2024년 DLC로 출시된 <엘든 링: 황금 나무의 그림자(Elden Ring: Shadow of the Erdtree)>는 메타크리틱 역대 DLC 최고 평점 95점을 기록하면서 콘텐츠의 규모와 완성도 면에서 사실상 독립된 작품으로 평가받았다.

『Elden Ring: Shadow of the Erdtree Critic Reviews』, 『메타크리틱(Metacritic)』 웹페이지, (<https://www.metacritic.com/game/elden-ring-shadow-of-the-erdtree/critic-reviews/>, 최종접속일: 2025.10.1.)

동시에 이러한 라이크 장르의 선형적이고 계보학적인 분류법은 유닛과 방사항의 구조를 지향하는 디지털 게임의 근본적 특성과는 모순된다는 점에서 비판받기도 한다. 라이크로 장르를 한정 짓고 유사한 게임들이 등장하는 최근의 게임 개발의 경향성을 두고, 일부 게임 비평가들은 라이크 분류법이 게임의 독창성보다는 모방성을, 혁신보다는 안전을 지향한다는 점에서 대해서 비판한다.<sup>23)</sup> 일단 라이크의 범주에 들어가게 되면 개발자와 플레이어 모두 특정한 템플릿과 관습의 제한을 갖게 되기 때문에 장르 생성의 창의성과 다양성 자체를 저해 받기 때문이다. 이러한 라이크 게임은 마치 세계적 보편성과 가치의 동일성을 지향하는 세계화와 닮아 있기도 하다. 기존의 자국 중심주의와 일부 국가와 대기업 중심의 게임 산업의 지형도에서 ‘탈하고자 했던 대안적 선택 때문에, 그만 또다른 서열과 체계 안에 편입되고 마는 모순을 범하게 되기도 하는 것이다.

물론 산업적 측면에서 볼 때, 디지털 게임이 특수성보다는 보편성을 중시할수록 다양하고 광범위한 플레이어층으로부터 공감을 얻게 된다. 2013년부터 2022년까지 10년간 GOTY를 받은 게임의 공통적인 서사 전략을 분석한 최지운에 따르면, 수상작들은 모두 서사성이 강한 액션 어드벤처 혹은 오픈월드 액션 RPG 장르였으며, 전작과 캐릭터의 유기적 결합을 통해서 시리즈를 확장시키거나 종결시킨다는 공통된 특징이 있다. 또한 주제의 경우 대부분 가족의 문제 중에서도 특히 부자 관계를 주로 다루고 있었으며, 시공간의 경우 다크 판타지와 포스트 아포칼립스의 세계관을 주로 구축하고 있다고 분석한 바 있다.<sup>24)</sup>

실제로 많은 글로벌 AAA급 게임은 가족 관계를 서사의 중심축으로 활

23) Clarke, Rachel I., Lee, Jin Ha, and Clark, Neils, 「Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis」, School of Information Studies, 167, 2015. (<https://surface.syr.edu/istpub/167>, 최종접속일: 2025.10.1.)

24) 최지운, 「GOTY 게임에서 발견되는 서사 전략 연구-최근 10년간 최다GOTY 수상작들을 중심으로」, 『문화콘텐츠연구』, Vol.29, No.0, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2023.12, 359-385면.

용하고 있다. 예를 들어 <갓 오브 워:라그나로크(God of War Ragnarök)>는 아버지와 아들의 관계가 이야기의 핵심을 이루며, <라스트 오브 어스(The Last of Us)> 첫 파트의 경우 혈연관계는 아니지만 포스트 아포칼립스 세계에서 형성된 대안적인 아버지와 딸의 상징적 관계를 깊이 있게 다루고 있다.<sup>25)</sup> 두 게임에서 어머니 혹은 상징적 어머니는 모두 부재하거나 희생적인 죽음을 맞이한 것으로 설정되어 있다. 이러한 가족 관계, 특히 ‘아버지-아들’ 관계의 서사적 관습성과 보편성은 세계 시장을 겨냥한 한국 액션 어드벤처 게임에서도 유사한 서사 전략으로 채택되고 있다.

한국 게임 개발사인 Round8 Studio의 소울라이크 장르 게임 <P의 거짓>(2023) 역시 이러한 익숙한 원형과 아버지-아들의 갈등을 기반적 서사로 채택하고 있다.

먼저 장르적으로 볼 때, <P의 거짓>은 프롬소프트웨어(FromSoftware)의 게임들이 이미 전세계적으로 보편화시킨 소울라이크 장르의 관습성을 충실히 계승한다. 즉 난이도 높은 전투와 반복적인 패턴 익히기 중심의 플레이, 공간의 디자인과 세이브 포인트 시스템 등을 통해서 소울라이크 장르의 게임 플레이어라면 즉각적으로 받아들일 수 있는 형식적 친숙성을 갖추고 있다. 이처럼 전반적으로는 장르의 관습과 전형성을 수용하되, 세부적으로는 정밀한 타이밍 조작을 강조하는 등 이 게임만의 독창적인 전투 메커니즘을 더해지면서 게임의 고유한 정체성을 형성할 수 있게 된다. 특히 이 게임의 차별성은 소울라이크 장르가 일반적으로 서사성을 표면적으로 드러내기 어렵다는 선입견을 깨는 것으로부터 시작된다.

이 게임은 동화 ‘피노키오’를 원형으로 삼아 이를 잔혹극으로 재해석한

25) <더 라스트 오브 어스(The Last of Us)>에서는 게임이 진행될수록 주인공 엘리(Elle)가 자신의 성적 정체성 및 자아 정체성을 탐색하는 서사가 나타난다. 후속작인 <더 라스트 오브 어스 파트 II (The Last of Us Part II)>에서는 초반부에 아버지가 제거되는 등 고전적인 아버지와 딸 서사가 변형된 양상으로 나타난다. 바로 이러한 서사적 변형이 일부 플레이어들로부터는 호평을 받은 동시에, 일부 평론가들로부터는 호평을 받은 이유 중 하나이다.

내용을 담고 있으며, 주로 아버지와 아들의 관계와 갈등을 주제로 다루고 있다. 사실 피노키오와 같은 ‘비인간의 인간 되기’는 동서양 설화에서 반복적으로 나타나는 보편적 모티프이다. 이 게임은 여기서 더 나아가 인간과 비인간의 경계에 대한 포스트휴머니즘적 화두를 던진다. 가령 게임 속 비인간 캐릭터인 꼭두각시들은 인간이 되기를 욕망하는 동시에 인간을 혐오하는 양가적인 모습을 보인다. 또한 플레이어는 플레이어 캐릭터인 피노키오를 통해서 결정적인 순간에 진실이 아닌 거짓말을 선택해야만 인간성을 획득할 수 있는 모순적인 경험을 하게 된다.

또한 이 게임은 19세기 말부터 제1차 세계 대전이 발발하기 전인 20세기 초 유럽의 벨 에포크 시대를 모티브로 한 가상의 도시인 크라트 시(Krat City)를 배경으로 삼고 있다. 게임 캐릭터의 외형과 코스튬 역시 대부분 서양 중세 판타지의 분위기에 부합하도록 설정되어 있다. 이러한 시공간 설정은 세계 시장을 겨냥한 한국 게임들이 주로 중세 판타지나 포스트 아포칼립스와 같은 가상의 시공간을 설정하는 경우와 유사하다. 다만 플레이어 캐릭터인 ‘피노키오’의 경우 마치 오스카 와일드(Oscar Wilde)의 소설 <도리언 그레이의 초상(The Picture of Dorian Gray)>의 설정처럼, 거짓말을 선택해 인간성을 획득할수록 호텔 크라트에 있는 초상화의 코가 길어지고 피노키오의 머리카락 색깔이 점차 흑발에서 은회색으로 변모한다는 점이 특이할 만하다.

또한 피노키오 원형 서사는 일반적으로 아버지의 부성애와 피노키오의 각성을 핵심 주제로 제시하지만, 게임 <P의 거짓>에서 제페토는 죽은 인간 아들의 상실을 인정하지 못한 채 대체물인 P(피노키오)를 창조하고 이를 통해 아들에 대한 애착을 투사하며 피노키오와 대립하게 되는 등 원작보다 아들에 대한 한(恨)과 집착이 강한 캐릭터로 설정되어 있다. 그러나 아이러니하게도 게임 플레이의 결정적인 순간에 제페토는 P와의 대결을 멈추고 피노키오의 진정한 아버지로 분해 스스로를 희생하면서 비극적인 결말을 맞이하게 된다. 이처럼 이 게임에서 제페토는 일반적인 서양

의 신화에서 아버지가 아들에게 지위를 물려주기 위해 시험하는 서사적 역할을 수행하는 것과 달리 동양적인 부모의 정서와 희생을 특징적으로 재현하고 있다.

서구 신화에서 전형적으로 등장하는 ‘시험하는 아버지’의 모티프에 한과 희생이라는 한국적 정서가 더해지면서, 제페토는 원작과 달리 모순적이면서도 감정적인 아버지로 재구성된다. 이러한 제페토의 캐릭터성이 전체 서사에 영향을 미치게 되면서 결국 이 게임은 인간과 기계의 대립이라는 갈등에서 나아가, 가족의 숙명적 비극과 희생이라는 근원적 결과에 도달하게 된다. 즉 가족의 상실과 대체, 희생이라는 인간의 근원적인 고통과 애착을 다룸으로써, 국적을 불문하고 다양한 문화권의 플레이어에게 공감을 불러 일으킬 수 있었던 것이다.

이처럼 디지털 게임 <P의 거짓>은 형식적으로는 높은 난이도와 액션 중심의 소울라이크 장르를 채택해 기존 장르의 관습성과 보편성을 계승함으로써 세계화의 기준에 부합하는 형식적 보편성을 획득하게 된다. 동시에 잘 알려진 피노키오를 기반적 서사로 채택한 뒤, 캐릭터와 주제에 독창성을 더하는 방식을 채택하고 있다. 즉 서사가 약하거나 부재하는 것을 원칙으로 삼아온 소울라이크 장르에, 피노키오 서사의 재구성과 재창조를 통해서 인간과 비인간의 소외 및 차별, 인간성에 대한 고뇌와 모순 등 포스트휴머니즘 시대에 부합하는 보편적 주제를 광범위한 플레이어에게 전달하고자 시도한 것이다.

#### 4. 트랜스-문화로서의 트랜스-게임

코로나19 이후 전 세계가 물리적 이동에 제약을 받게 되면서, 대중은 문화와 예술의 물리적 공간을 일시적으로 잃었다. 당시 디지털 게임은 격

리된 대중에게 물리적 국경을 초월해 다양한 사람들과 상호작용할 수 있는 대안적 공간으로 활용됐다. 당시 언어, 국적, 인종과 무관하게 아바타를 통해 이루어진 가상 세계에서의 유희적 플레이 경험은 코로나19 이후에도 지속된다. 글로벌 시장조사기관인 뉴주(Newzoo)에 따르면, 코로나19 이전인 2018년~2019년 세계 게임시장 규모는 약 1,500억 달러대였으나, 코로나19 이후인 2024년에는 약 2,000억 달러 이상까지 증가하게 된다.<sup>26)</sup>

이제 디지털 게임에서는 제작, 유통, 플레이, 향유의 전 과정에서 국경, 국적, 인종, 언어의 경계를 넘나드는 트랜스내셔널리즘의 현상이 빈번하게 나타나고 있다. 본래 트랜스내셔널리즘은 세계화와 자본주의 환경에서 노동력의 유행과 이주민(migrant)의 초국적주의를 중심으로 정치적, 경제적 영역에서 담론이 시작되었으며, 관련된 초기 연구 역시 자연스럽게 주로 이주민 문학이나 영화 등을 중심으로 이루어졌다.<sup>27)</sup> 그런데 현재 트랜스내셔널리즘은 물리적 경계를 넘어 광범위하게 사회 문화적 차원으로 그 개념과 연구 범위가 확장되는 추세이다. 가상과 실체가 공존하는 현시점에서 공간의 개념은 물리적 장소성 뿐만 아니라 문화적 경험이 가능한 인지적 공간까지 확장될 수 있기 때문이다.

트랜스내셔널리즘은 베르토벡(Vertovec, Seteven)의 주장대로 국가의 물리적 경계를 넘어 인간과 기관을 연결하는 다양한 유대와 상호작용으로 그 의미가 확장되어 사회 문화 전반에 걸쳐 나타나고 있다.<sup>28)</sup> 베르토벡 외에도 다양한 연구자들은 트랜스내셔널리즘을 정치, 이주, 대중문화 측면에

26) <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025> (최종접속일: 2025.10.1.)

27) 2014년 줄고에서 MMORPG <이브 온라인(Eve Online)>(2003)의 디지털 영토를 중심으로 디지털 디아스포라 현상을 분석한 바 있다. 다만 23년이 지난 현재 시점에서 해당 논문이 논했던 디지털 디아스포라 현상은 당시 MMORPG에 주로 나타난 현상으로 한정 지어 해석할 필요가 있다. - 한혜원, 고지애, 「MMORPG에 나타난 디지털 디아스포라 연구」, 『한국컴퓨터게임학회논문지』, Vol.27, No.2, 한국컴퓨터게임학회, 2014.1, 23-34면.

28) Vertovec, Seteven, *Transnationalism*, Routledge, 2009, pp.1-4.

서 국가나 국민 단위를 가로지르고(across) 넘어서고(over) 관통하는(through) 현상이자, 이동(movement)과 상호침투(interpenetration)의 의미를 지닌다고 강조한다.<sup>29)</sup>

현재 한국을 포함한 세계 대중문화에서 나타나는 다양한 문화의 동시 다발적인 상호 이동과 침투 현상은 분명 디지털 매체 기술이 지금처럼 발달하기 이전에는 나타나지 않았던 새로운 양상이다. 오늘날 한국 문화 콘텐츠가 세계로 확장되거나 반대로 세계 문화 콘텐츠가 한국에 영향을 미치는 방식은 앞서 논의한 지역성 및 특수성 중심의 내셔널리즘이나, 보편성 및 동일성 중심의 포스트내셔널리즘과는 구별되는 방식이다. 따라서 동시대에 발생하고 있는 다양한 문화의 초국가적 상호작용에 대해서 보다 확장적으로 분석하고 조망할 필요가 있다.

이러한 문화적 트랜스내셔널리즘은 물리적 영토 기반의 현실 세계 뿐 아니라 디지털 게임과 같은 가상 세계를 통해서도 나타나고 있다. 현실 세계에서 이주의 형태로 국가 간 경계를 ‘이동(move)’하는 행위로 나타난다면, 디지털 게임에서는 가상 세계의 지역과 서버를 ‘옮겨가는(move)’하는 형태로 나타난다. 또한 디지털 게임에서 플레이어는 다양한 국적의 플레이어들과의 상호작용을 통해서 새로운 문화적 연결망과 온라인 공동체를 즉각적으로 형성하거나 없애기도 한다. 이러한 가상의 활동은 현실에서의 이주나 이동과는 또 다른 차원의 상상된 공동체(imagined communities)<sup>30)</sup> 구성을 가능하게 한다.

사실 디지털 게임 분야에 있어서 포스트내셔널리즘과 트랜스내셔널리즘을 명확하게 구분하는 것은 어렵지만, 이론적으로는 분명 둘의 지향점과 방향성에 차이가 있다. 접두사 포스트(post)가 민족주의에 대해 탈국가와 국경의 해체를 중심으로 통합된 세계화의 실천하는 것을 강조하는

29) 서대정, 「왕가위 영화의 상호텍스트성과 트랜스내셔널리즘」, 『디지털영상학술지』, Vol.20, No.3, 한국디지털영상학회, 2023, 35-36면.

30) 베네딕트 앤더슨, 윤행숙 옮김, 『민족주의의 기원과 전파』, 나남, 1993, 182면.

반면, 상대적으로 트랜스(trans)는 경계가 해체되고 영역이 통합되는 결과 보다는 어원 그대로 경계를 오고 가는 과정과 행위 그 자체에 의미를 두게 된다. 또한 포스트의 경우 역사적 관점에서 볼 때 시간적 전후와 수직적 관계가 중요한 기준으로 작용하는 반면<sup>31)</sup>, 상대적으로 트랜스의 경우는 공간적 이동과 수평적 확장이 중요한 기준으로 작용한다.

디지털 게임의 경우, 단일한 기준으로 국적이나 국경을 수립할 수 없기 때문에 여러 층위에 걸쳐서 트랜스적인 현상이 나타난다. 이에 따라서 플랫폼, 게임 장르 및 내부 세계관, 게임 시장 및 향유자 등에 따라서 이를 구분해 논의할 필요가 있다. 본 논문에서는 크게 게임 개발의 층위, 게임 플레이어의 층위, 게임 서사의 층위, 게임 플레이어의 문화 및 언어권의 층위로 이를 구분해 다음과 같이 분석하고자 한다. 다만 본 논문의 주제적 특성상 게임 분석에서는 주로 게임 서사를 중심으로 트랜스내셔널리즘 특징을 분석할 것이다.

첫째, 게임 개발 및 유통, 서비스의 층위에서 볼 때, 디지털 게임 개발은 국경을 초월한 자본, 인력, 기술과 문화의 융합과 교차로 이뤄질 수 있다.<sup>32)</sup> 또한 원천 콘텐츠에 대한 지적재산권(Intellectual Property: IP)을 활용한 창작이 증가하게 되면서, 해당 게임을 특정 국가나 기업에만 속한다고 규정하기 어렵게 되었다.

예를 들어서 2023년 출시된 한국의 <대항해시대 오리진(Uncharted Waters Origin)>의 원천 콘텐츠는 1990년 일본 코에이에서 출시된 <대항해시대

31) 이는 2000년대 초반 역사학에서 펼쳐졌던 내셔널리즘과 포스트내셔널리즘의 논쟁을 통해서도 그 특징을 알 수 있다. 당시 한국 내셔널리즘과 포스트내셔널리즘 역사 담론의 경우 당시 한국 근현대 중심의 내셔널리즘에서 정작 현재에 대한 관심이 결여되어 있다고 지적을 받은 바 있다. - 김예림, 앞의 글, 12면.

32) 한국 인디게임 <산나비>의 경우, 게임의 데모 버전을 플레이한 카자흐스탄 작곡가 '인베이더 303(Invader 303)'이 먼저 한국 개발진에게 연락을 취해 <산나비> OST를 담당하게 되었다. 이 사례는 게임의 제작 단계에서부터 국적의 경계를 넘어 자발적인 트랜스내셔널리즘적 협력이 발생할 수 있음을 보여준다. - 게임플, 「[인터뷰] 산나비, 인간성에 대한 이야기, 이렇게 완성됐습니다.」, 2023.11.7. (<https://www.gameple.co.kr/news/articleView.html?idxno=207624>, 최종접속일: 2025.10.1.)

(Uncharted Waters)>이다. 그런가 하면 넷마블의 <블레이드&소울 레볼루션(Blade & Soul Revolution)>(2018)은 엔씨소프트의 MMORPG <블레이드앤소울>(2012)의 IP를 토대로 넷마블이 이를 모바일 게임으로 재해석 및 재창조해 서비스한 경우이다. 심지어 마블 코믹스의 IP를 기반으로 한국 게임 회사가 <마블 퓨처파이트(MARVEL Future Fight)>와(2015) 같은 모바일 게임을 서비스한 경우도 있다. 넷마블은 HBO의 드라마 <왕좌의 게임(Game of Thrones)>(2011-2019)의 IP를 토대로 <왕좌의 게임: 킹스로드(Game of Thrones: Kingsroad)>(2025)도 게임으로 출시했다. 표면적인 개발사의 국적이나 대표 개발자의 국적만으로 게임의 국적을 분류할 경우, 위의 게임들은 모두 한국 게임으로 분류될 수밖에 없다.

둘째, 디지털 게임의 플레이 층위에서 볼 때 한 게임에 참여하는 플레이어의 국적이 최대 20개국 이상인 경우도 있으며, 플레이어들은 물리적 국경과 관계없이 동일한 게임 공간에 접속하여 가상의 공동체를 형성한다. 이때 가상 세계의 특성상 국적과 국경을 초월한 플레이어 사이의 활발한 상호작용과 온라인 공동체 활동이 전방위적으로 나타난다. 게임 내 소통 및 상호작용은 개별 국가의 문화적 경계를 허물고, 오로지 게임 플레이 경험을 공유하는 것으로 글로벌 팬덤을 형성하며 초국가적 유희 경험을 공유할 수 있는 것이다.

대표적인 예로 개발자 토비 폭스(Toby Fox) 1인이 제작한 <언더테일(Undertale)>(2015)은 누적 판매량이 최소 1천만 장 이상으로 추정되며 특히 대표 캐릭터 '샌즈(Sans)'를 중심으로 강력한 팬덤을 형성하고 있다. 이러한 <언더테일>의 글로벌 팬덤은 팬 게임, 팬픽션 등 다양한 팬 생성 콘텐츠(Fan-Generated Content)로 확장되고 있다.

이처럼 디지털 게임의 플레이어는 개인 단위의 초국적 경험을 넘어 다른 플레이어와 함께 초국적 관계를 형성할 수 있다. 초국적 관계는 공통의 관심사와 상징을 보유하고 공통의 사회적 실천을 하는 과정을 통해서 구조화되는 것으로, 기존에는 팬클럽이나 인터넷 기반 커뮤니티에서 일

어나는 정도의 의사소통으로 상대적으로 밀도가 낮다고 평가받기도 했다.<sup>33)</sup> 그러나 디지털 게임을 매개로 생성되는 온라인 공동체의 경우, 초국적 관계의 특징이 드러나면서도 정서적 친밀도가 매우 높다는 점에서 특이할 만하다.

셋째, 게임 서사의 층위에서 볼 때 게임 세계에서 구현되는 공간과 아바타는 태생적으로 허구적이고 다중적인 성격을 지닌다. 이는 플레이어가 게임 세계에서 다중 정체성을 발현할 수 있는 기반이 된다. 예를 들어 AOS 장르의 <리그오브레전드 (League of Legends)>의 경우 플레이어가 선택할 수 있는 캐릭터의 수가 2025년 10월 기준 170종 이상이다. 또한 <로스트아크(Lost Ark)>와 같은 MMORPG에서는 하나의 계정으로 복수 캐릭터를 교차 육성할 수 있도록 지원한다. 즉 플레이어는 다양한 복수 캐릭터의 선택과 조합을 통해서 한 게임 세계에서 다중 정체성을 발현할 수 있고, 이러한 과정이 국적이나 현실의 경계를 횡단하는 유동적인 정체성의 구성 경험으로 이어지게 되는 것이다.

마지막으로 게임의 언어와 문화권 층위에서 볼 때, 언어와 번역의 문제가 거의 없는 편으로 간주된다. 이는 게임의 언어가 주로 현지화(localization) 과정을 거쳐 다양한 언어권에서 동시다발적으로 출시되기 때문이다. 일반적으로 글로벌 대형 퍼블리셔를 통해 출시되는 온라인 게임의 경우 15개에서 20개 이상의 언어를 지원하며, 각 게임은 해당 언어를 사용하는 모든 지역으로 동시에 유통된다. 이처럼 디지털 게임에서는 언어적 장벽이 낮아지게 되면서 전 세계 플레이어가 동일한 경험을 공유하는 기반이 마련된다.<sup>34)</sup> 이와 같은 현상을 토대로 문화적 관점에서 볼 때, 디지털 게임은 혼종성과 역동성을 내재하고 있는 초국가적 문화

33) 최대희, 「초국주의, 초국화 그리고 21세기 초국적 가족」, 『사회과학 담론과정적』, Vol.15, No.1, 경북대학교 사회과학연구원, 2022.4, 237면.

34) 앞서 언급한 게임들은 국경을 초월한 접근성을 위해 다국어 지원에 적극적이다. <P의 거짓>은 인터페이스와 자막에 총 12개의 언어를 지원하며, 인디 게임인 <산나비> 역시 총 9개 이상의 언어를 지원하고 있다.

(transnational culture)로 간주될 수 있다.

일반적으로 디지털 게임은 시간적으로는 중세와 같은 과거와 포스트아포칼립스와 같은 미래, 공간적으로는 우주나 바닷속, 꿈속과 같이 실제 인간이 쉽게 도달하기 어려운 환상적 배경을 꾸준히 기반적 서사로 채택해 왔다. 즉 게임에서 플레이어는 개발자를 통해 제시된 과거와 미래의 상상 공간을 토대로, '현재의 선택과 행동'을 통해서 자신의 서사를 전개하는 경험을 하게 되는 것이다. 바로 이러한 점에서 디지털 게임에서의 초국가적 경험은 특정 국경(a)에서 다른 국경(b)으로 국경을 넘는 수평적 이주 대신에, 현실(a)에서 가상의 문자 차원으로 수직적 혹은 전방위적 이동을 통해 이뤄진다.

다만 한국 디지털 게임의 경우, 서사와 플레이, 신화와 기술, 보편과 특수, 지역과 세계의 경계를 넘나드는 트랜스적 가치의 추구가 AAA급 게임 보다는 주로 인디 게임에서 실험적으로 나타나고 있는 상황이다. 대표적인 예로 게임 <산나비>는 원더포션이 개발하고 (주)네오위즈가 퍼블리싱한 횡스크롤의 2D 액션 플랫폼 기반의 인디 게임으로, 독창적인 서사를 게임의 핵심으로 삼았다는 점에서 높은 평가를 받은 바 있다.<sup>35)</sup>

<산나비>는 횡스크롤 2D 액션 플랫폼이라는 장르를 채택함으로써, 다양한 문화권의 게임 플레이어에게 익숙한 형식적 보편성을 확보했다. <산나비>가 채택하고 있는 횡스크롤 2D 플랫폼 액션 장르는 전 세계의 플레이어들이 직관적으로 인지하고 쉽게 접근할 수 있는 공통의 장르이다. 이러한 장르적 규범 안에서 이 게임은 '사슬'이라는 독창적인 게임 플레이를 더하고 있는 것이다. 사슬을 이용한 점프, 이동, 장애물 극복 등의 게임 플레이 방식은 기존의 스윙 액션이나 로프 클라이밍과도 유사하다.

35) <산나비>는 2021년 텀블벅 후원으로 공개된 뒤 2022년 대한민국 게임대상 인디게임 상을 수상하며 작품성을 인정받았다. 특히 스팀(Steam)에서 3만 5천 개 이상의 '압도적으로 긍정적' 평가를 기록하며 글로벌 호평을 받은 성공 사례이다. 이러한 성과를 바탕으로 개발사 원더포션은 2025년 9월, 텀블벅 펀딩 페이지 및 공식 채널을 통해 무료 외전 DLC와 함께 차기작 <낙원공방> 및 <산나비2> 제작 계획을 공식 발표했다.

이를 통해서 게임 플레이어는 일차적으로 언어의 장벽 없이 해당 게임의 조작 문법을 직관적으로 이해할 수 있다.

이 게임은 도트 그래픽이라는 플레이어에게 익숙한 형식을 채택해, 한국을 무대로 한 미래적 상상력을 게임의 배경으로 재현하고 있다. 특히 이 게임에서 사슬을 활용한 액션은 게임 전체에서 구조적인 뼈대로 기능한다. 즉 사슬은 서사적으로는 인연과 애착의 상징이지만, 표면적인 플레이어에서는 직관적 조작과 액션의 도구인 것이다. 이러한 사슬 액션의 방식을 통해서 조선이라는 문화적 배경과 지역적 특수성을 이해하기 어려운 문화권의 플레이어도, 게임 플레이의 익숙한 방식을 통해서 충분히 게임에 몰입할 수 있도록 유도하는 것이다.

한편 이 게임에서 플레이어 캐릭터는 딸의 죽음을 쫓는 전직 군인 아버지로, 딸의 죽음과 연관된 ‘산나비’를 찾아 모험을 떠나게 된다. 아버지가 죽은 딸의 진실을 알아내기 위해 떠나는 복수의 여정과 퀘스트는 신화에서 반복적으로 나타나던 영웅의 여정과 유사하다. 서사적으로 사슬은 게임 전반에 걸쳐서 아버지와 딸, 과거와 현재를 잇는 인연과 핏줄에 대한 상징적 기능을 수행한다. 최종적으로 이 게임에서 산나비의 실체가 밝혀지게 되면서 플레이어는 대상에 대한 복수와 승리의 결말이 아닌, 내면적인 자기 성찰과 인간성에 대한 깨달음을 경험하게 된다.

무엇보다도 이 게임이 게임의 장르를 ‘조선 사이버 펑크’라고 선언한 점에 주목할 필요가 있다. 일반적으로 사이버 펑크는 SF의 하위 범주로, 주로 북미나 일본의 대중문화를 통해서 장르의 관습성이 구축됐다. <산나비>는 이러한 사이버 펑크의 보편적 기대에 부응하기 위해서 인간과 비인간, 인간과 기계의 관계 맺기와 정체성 찾기에 대한 주제를 기반적 서사로 제시한다. 여기에 미래의 조선, 가상의 마고시를 시공간으로 설정하고 사이버 펑크의 보편적 서사에 <산나비> 특유의 고유한 독창성을 부여함으로써 기존에 없던 ‘조선 사이버 펑크의 서사적 문법을 제시할 수 있게 된다. 한글로 표기된 네온사인과 간판, 달동네, 재개발 중단 지역

의 골목길 등의 풍경 묘사를 통해서 무국적의 대도시가 아닌 대한민국 서울이라는 도시 공간을 배경으로 어둠과 밝음, 철거와 개발, 통제와 번영의 문제를 과거와 미래의 상상력을 통합해 독창적으로 제시한 것이다. 이에 플레이어는 선과 악, 원인과 결과, 인간과 비인간의 이항대립과 선후 관계가 전복되는 서사적 경험을 하게 된다.

이처럼 산나비는 한국적인 특수성과 현대 사회의 복잡성을 결합해, 미래의 디스토피아적 서사를 전개할 수 있다는 가장 적합한 배경으로 미래의 조선을 제시하고 있다. <산나비>가 '조선 사이버펑크'라는 독창적인 미학을 내세우고도 대중적으로 성공할 수 있었던 배경에는 게임 뿐만 아니라 최근 세계적으로 소설, 영화, 애니메이션, 뮤지컬 등에서 불고 있는 이른바 K-콘텐츠의 물결과 그 맥을 같이한다고 볼 수 있는 것이다. 한국의 문화 콘텐츠는 매체별 장벽을 넘나들면서 한국적인 서사와 소재를 보편적인 장르와 형식으로 재구성해 전 세계로 확장되고 있는 것이다.

이처럼 <산나비>는 게임의 장르와 형식적으로는, 2D 횡스크롤 액션 플랫폼을 채택함으로써 전 세계적으로 언어와 문화적 맥락을 초월해 즉각적 이해와 몰입을 유도하는 형식적 보편성을 먼저 획득하게 된다. 여기에 주인공의 주요 기동 수단을 사슬팔로 특화함으로써 독특한 플레이어 환경을 만들어낸다. 사슬팔은 게임 플레이에서 표면적으로 드러나는 물리적 도구를 넘어, 게임의 플레이와 서사, 형식과 내용을 연계하는 기능을 수행하면서 복수와 굴레의 상징으로도 기능한다. 즉 플레이어가 사슬팔에 익숙해지면서 게임 플레이를 진행해나갈수록, 복수의 운명적 구속이라는 서사를 자연스럽게 전개되는 것이다. 한편 게임의 서사에 있어서는 부성애와 복수라는 글로벌 게임 서사에서 자주 반복되는 보편적 테마를 기반으로 삼되, 미래의 조선을 배경으로 게임의 엔딩과 세부적 묘사를 통해서 동아시아적 철학을 반영해 인간다움과 자기 성찰이라는 주제로 확장되면서 게임의 서사적 특수성을 확립하게 된다.

결론적으로 <산나비>는 도트 그래픽 형식의 조선 사이버 펑크라는 독

특한 장르를 선언하고, 가족과 한(恨), 인간과 비인간, 후기 자본주의 도시의 불평등, 포스트휴머니즘 시대의 인간성 등 누구나 공감할 수 있는 보편적인 현재의 문제를 미래에 대한 상상력과 서사로 풀어냈다. 이처럼 과거와 미래, 보편과 특수, 인간과 비인간을 오가는 독창적인 트랜스게임을 통해서, 플레이어는 물리적으로는 현재의 이곳에 있지만 게임을 통해 가상의 저곳에 동시에 존재하는 초국가적 경험을 할 수 있는 것이다.

## 5. 나가며 - 한국 디지털 게임의 횡단과 서사적 지향

20세기 말, 세계화의 흐름 속에서 발현한 한국 디지털 게임은 북미 및 일본 중심의 기존 게임들과 차별적인 유희 경험을 제시하며 국제적 주목을 받았다. 당시 한국 게임은 독창성과 참신성을 통해 전 세계 플레이어들의 관심을 견인했고, 그 결과 문화 예술 분야에서 큰 시장 규모를 확립하기에 이르렀다.

그리고 <바람의 나라>(1996) 등장 이후 약 30년을 경과한 현시점에서, 한국 디지털 게임은 새로운 도약을 모색할 때가 되었다. '가장 한국적인 것이 가장 세계적'이라는 명제가 지배했던 시대를 지나, 이제 우리는 다양한 문화적 가치가 초국적으로 교류하며 상호 영향을 주고받는 시대를 살아가고 있다. 특히 한국의 소설, 연극, 영화, 드라마 등 서사 예술 전반에서 문화적 트랜스내셔널리즘이 광범위하게 확장되고 있는 만큼, 한국 디지털 게임 역시 실험적 정신과 서사적 가치를 중심으로 다시금 거듭나야 할 때이다.

디지털 게임은 본질적으로 창작과 향유 측면에서 초국적 특성이 두드러지게 나타난다. 따라서 단순히 국가의 물리적 경계를 허물거나 외부 기준에 순응하는 소극적인 세계화를 넘어, 포스트휴머니즘과 트랜스내셔널

리즘 시대에 부합하는 다양성과 공존을 지향할 필요가 있다. 아울러 균형 잡힌 서사를 기반으로 플레이어들이 가상의 공동체를 자유롭게 형성할 수 있어야 할 것이다.

본 논문은 디지털 게임이 주로 장르 단위 또는 요소별 분석에 집중했던 기존 선행 연구에서 좀더 나아가 거시적 시점에서 한국 디지털 게임의 내셔널리즘부터 트랜스내셔널리즘까지를 조망하고자 노력했다. 주요 분석 대상이었던 한국 디지털 게임들은 기준에 따라 포스트내셔널리즘적 특징과 트랜스내셔널적 특징이 혼재되어 나타나기도 했다. 이에 본 연구는 각각의 담론에 게임을 대응해 구분 짓기보다는, 문화적 트랜스의 역동적인 현상 자체에 집중하여 논의를 전개하고자 했다. 다만 트랜스내셔널리즘에 적확하게 부합하는 한국 게임을 다양하게 선정하지 못한 점은 본 연구의 한계로 남는다. 아울러 디지털 게임에 나타난 문화적 트랜스내셔널리즘을 보다 근원적으로 조망하기 위해서는, 향후 한국뿐 아니라 다양한 문화권의 디지털 게임에 나타나는 트랜스내셔널리즘 담론을 교차적 관점에서 분석해 논의의 깊이를 심화시켜야 할 것이다.

## 참고문헌

### 1. 단행본

- 강내희, 『한국의 문화변동과 문화정치 : 문화사회를 위한 비판적 문화연구』, 문화과학사, 2003.
- 김영희, 유희석 엮음, 『세계문학론 : 지구화시대 문학의 쟁점들』, 창비, 2010.
- 윤해동 외 엮음, 『근대를 다시 읽는다 : 한국 근대 인식의 새로운 패러다임을 위하여』, 역사비평사, 2006.
- 한교경, 『문화원형의 스토리텔링 전략과 분석』, 북코리아, 2013.
- 함복희, 『한국문학의 문화콘텐츠화 방안』, 북스힐, 2007.
- 베네딕트 앤더슨, 유희숙 옮김, 『민족주의의 기원과 전파』, 나남, 1993.
- 호미 바바, 나병철 옮김, 『문화의 위치 : 탈식민주의 문화이론』, 소명출판, 2012.
- Vertovec, Steven, *Transnationalism*, New York: Routledge, 2009.

### 2. 논문 및 기타

- 김영민, 「새로운 문화담론으로서의 초국가주의」, 『영어영문학연구』, Vol.51, No.1, 한국중앙영어영문학회, 2009.
- 김예림, 「경관들: 내셔널리즘(론), 포스트내셔널리즘(론) 그리고 공유지」, 『상허학보』, Vol.69, No.0, 상허학회, 2023.
- 라영, 한창완, 「AAA 게임의 컷신 애니메이션 속 중국 문화에 나타난 서사 표현에 관한 연구: <검은 신화: 오공>을 중심으로」, 『디지털콘텐츠학회지』, Vol.25, No.12, 디지털콘텐츠학회, 2024.
- 박인성, 「디지털 게임에서 서사구조의 강화에 따른 서사-플레이 구조 동기화 양상 연구」, 『한국문학이론과비평』, Vol.25, No.4, 한국문학이론과 비평학회, 2021.
- \_\_\_\_\_, 「<라스트 오브 어스 파트2(The Last of Us Part II)>를 통해 살펴본 AAA급 게임의 루도내러티브 부조화(Ludonarrative dissonance) 연구」, 『대중서사연구』, Vol.27, No.1, 대중서사학회, 2021.
- 서대정, 「왕가위 영화의 상호텍스트성과 트랜스내셔널리즘」, 『디지털영상학술지』, Vol.20, No.3, 한국디지털영상학회, 2023.
- 이경혁, 「<검은 신화:오공>의 성취는 중국 문화권 바깥에서도 충분히 이해되는

- 것인가?], 『게임제너레이션』 21호, 게임문화재단, 2023.2.
- 이유혁, 「트랜스로컬리티의 개념에 대해서」, 『로컬리티인문학』, Vol.0, No.13, 부산대학교 한국민족문화연구소, 2015.
- 이창남, 「문화, 문학:비교문학의 과제와 문학적 트랜스내셔널리즘」, 『비교문화연구』, Vol.38, No.0, 경희대학교 글로벌인문학술원, 2015.
- 장민선, 윤준영, 「온라인게임산업 활성화 방안에 관한 연구」, 『문화와 융합』, Vol.45, No.10, 인문사회예술융합학회, 2023.
- 주진영·부백, 「한국과 일본의 게임 서사구조 비교 - MMORPG의 퀘스트 구조를 중심으로」, 『비교일본학』, Vol.51, No.0, 한양대학교 일본한국제비교연구소, 2021.
- 최대회, 「초국주의, 초국화 그리고 21세기 초국적 가족」, 『사회과학 담론과정책』, Vol.15, No.1, 경북대학교 사회과학연구원, 2022.
- 최지운, 「GOTY 게임에서 발견되는 서사 전략 연구-최근 10년간 최다GOTY 수상작들을 중심으로」, 『문화콘텐츠연구』, Vol.29, No.0, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2023.
- 한혜원, 고지애, 「MMORPG에 나타난 디지털 디아스포라 연구」, 『한국컴퓨터게임학회논문지』, Vol.27, No.2, 한국컴퓨터게임학회, 2014.
- Clarke, Rachel I.; Lee, Jin Ha; and Clark, Neils, “Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis” , *School of Information Studies - Faculty Scholarship*, 167, 2015.
- 「EBS 광복절 특집 21세기의 힘, 문화원형을 만나다-문화원형 그 성공의 조건」, 『EBS』, 2012.8.15.(<https://about.ebs.co.kr/board/bbs?boardTypeId=1&boardId=31&option=respond&cmd=view&pageNo=8&no=3&postId=10000105207&searchCondition=title&searchKeyword=>, 최종접속일: 2025.10.1.)
- 「바람의나라 20주년, ‘어디서도 볼 수 없는 특별한 게임 되겠다」, 『THIS IS GAME』, 2016.7.11.(<https://www.thisisgame.com/articles/62977>, 최종접속일: 2025.10.1.)
- 「지스타 'G-CON 2025' 드래곤 퀘스트 아버지와 33원정대 작가 온다」, 『게임동아』, 2025.9.7.(<https://game.donga.com/119136/>, 최종접속일: 2025.10.1.)
- 「창립 30돌 벅스…‘바람의 나라’ ‘던전앤파이터’ 신화는 계속된다」, 『한국경제』, 2024.12.23. (<https://www.hankyung.com/article/2024122334841>, 최종접속일: 2025.10.1.)

- 「산나비」, Steam. (<https://store.steampowered.com/app/1562700/>?l=koreana, 최종접속일: 2025.10.1.)
- 「P의 거짓 (Lies of P)」, Steam. ([https://store.steampowered.com/app/1627720/Lies\\_of\\_P/?l=koreana](https://store.steampowered.com/app/1627720/Lies_of_P/?l=koreana), 최종접속일: 2025.10.1.)
- Guinness World Records, “Longest-running massive multiplayer online role-playing game (MMORPG)”, 2011. (<https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/88203-longest-running-massive-multiplayer-online-role-playing-game-mmorpg>, 최종접속일: 2025.10.1.)
- Konvoy Ventures, “What is a AAA Game?”, Konvoy Ventures, 2022.7.22. (<https://www.konvoy.vc/newsletters/what-is-a-aaa-game>, 최종접속일: 2025.10.1.)
- Newzoo, “Newzoo Global Games Market Report 2025”, 2025. (<https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025>, 최종접속일: 2025.10.1.)

## Abstract

# A Study on Transnationalism in Korean Digital Game Narratives

Han, Hye Won

This study analyzes the evolutionary progression of Korean digital game narratives toward transnationalism, focusing on the paradigm shift where the core competitiveness of digital games pivots toward narrative depth and aesthetic value in the era of technological parity. Titles such as *Lies of P* and *Sanabi*, which depart from established Korean game conventions to pursue genre diversity and artistic merit, were designated as primary research objects. Early Korean gaming, premised on nationalism, utilized cultural archetypes to actualize the 'globalization of the most Korean thing.' This approach possesses policy significance for excavating unique traditional culture, yet was limited by the inadequacy of narrative reinterpretation and transformation, considering the digital game medium's characteristics and global universality. Subsequently, postnationalist works appeared, attempting to formally align with international standards according to the norms of globalization and capitalism. For instance, *Lies of P*, grounded in the universal narrative archetype of *Pinocchio*, conveyed an original theme commensurate with Posthumanism while following the Soulslike genre mechanics. These postnationalism games are significant for eliciting empathy across a broad spectrum of players, but they also possess the limitation of potentially constraining creativity and diversity through adherence to mimicry and stability concerning existing titles. Consequently, this paper ultimately focused on the transnationalism phenomenon of games, which centers on the dynamic gameplay itself that transcends national and cultural boundaries. Fundamentally, contemporary digital games

exhibit strong hybridity and dynamism in their narrative environments—including capital, personnel, and intellectual property—as well as in the gameplay process, thereby constituting a transnational culture. Notably, players can actualize multiple identities through their avatars in virtual worlds and establish transnational relationships and imagined communities by engaging in a shared ludic experience within environments characterized by low linguistic barriers. Recently, certain Korean indie titles experimentally pursue these transversal values that interpenetrate the boundaries of universality and particularity. For example, the Korean indie game *Sanabi* declared the unique genre of 'Joseon Cyberpunk', signaling transversal values that oscillate between the past and the future. Thus, the Korean digital game industry is evolving into the 'Trans-Game' paradigm, traversing the binaries of virtuality and reality, and technology and imagination. The future development of Korean games must be predicated upon balanced narratives that embrace diversity and coexistence.

Key words: Digital Game Narrative, *Lies of P*, Postnationalism, *Sanabi*, Transnationalism

접 수 일: 2025년 10월 31일

심사기간: 2025년 11월 24일~2025년 12월 7일

게재결정: 2025년 12월 8일