

디지털 서사체의 미학적 구조(3)

— 온라인게임 서사의 '시간축'을 중심으로 —

이 용 옥(전주대)

<목 차>

- | | |
|---------------------------|------------------|
| 1. 들어가는 말 | 5. 중첩된 시간축 |
| 2. 선형(先驗)적 서사와 체험(體驗)적 서사 | 6. 삼차원적 시간 구조 |
| 3. 엇갈리는 시간의 동선 | 7. 단절 혹은 타자화된 시간 |
| 4. 시간의 집단화 | 8. 나오는 말 |

1. 들어가는 말

논의를 시작하기에 앞서 문학 연구 대상으로서의 '서사물'에 대한 개념 정의부터 살펴보자. 세상에는 무수한 형식의 서사물이 있다. 서사물의 매체들 가운데는 발언된 언어(문자 언어 및 음성 언어), 그림(靜畫 또는 動畫), 제스처, 일정한 순서로 이러한 매체를 혼합한 것 등이 있다. 무수히 많은 형식들을 통해서 서사물은 시대와 장소와 사회를 초월하여 존재한다. 서사물은 대체로 그 문학성 여부와는 무관하다. 그것은 인생 자체와 마찬가지로 초국가적·초역사적·초문화적으로 존재하는 것이다. 이와 같이 범인류적이고 무한한 다양성을 가진 서사물은 현실 또는 허구의 사건과 상황을 하나의 시간 연속을 통해 표현한 것이라고 정의할 수 있다.¹⁾

* 이 논문은 2004년도 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음. (KRF-2004-

롤랑 바르뜨의 견해에 제랄드 프랭스가 주석을 붙인 고전적인 정의를 먼저 언급한 것은 이 논문에서 다루고자 하는 온라인게임²⁾ 서사가 ‘서사물’에 대한 이 같은 전통적인 판단을 배반하고 있기 때문이다. 물론 이것은 <디지털 내러티브>라 명명할 수 있는 컴퓨터와 인터넷이 만들어낸 새로운 형식의 서사체에 공히 해당한다. 논자는 이미 <디지털 서사체의 미학적 구조>라는 주제 하에 ‘웹아트’와 ‘인터넷소설’을 분석한 바 있다.³⁾ 웹아트 분석에서는 문자 중심 서사가 음영 중심 서사로 변화해 가는 과정에서 발생하는 서사 양식에 대해 논의하였고, 인터넷소설 분석에서는 전통적인 서사물에서의 작가-독자 관계가 ‘게시판’이라는 전자 종이 위에서 붕괴되는 과정의 시학적 의미를 밝혀보았다. 그러나 웹아트나 인터넷소설 모두 “현실 또는 허구의 사건과 상황을 하나의 시간 연속을 통해 표현한 것”이라고 규정을 위반하지는 않았다. 두 서사 형식 모두 일정한 규칙(선형적으로 존재한다는)의 시간의 결합축 위에서 진행되었다는 점에서는 전통적 의미의 서사물과 교집합을 갖는다.

‘온라인게임 서사’는 ‘시간의 결합축’이라는 부분에서 그동안 우리가 만들어낸 어떤 형식의 서사물에서도 발견할 수 없었던 독특한 제약상을 보여주고 있다. ‘엇갈리는 시간의 동선’, ‘시간의 집단화’, ‘중첩된 시간축’, ‘삼차원적 시간 구조’, ‘단절 혹은 타자화된 시간’ 등으로 목록화할 수 있는 이 양상들은 서사의 전통적인 시간관을 파괴하면서 우리의 서사체험을 낯설게 하고 있다. 만약 우리가 ‘온라인게임’을 ‘서사’로 부르기에 주저하고

041-A00289)

** 이 논문은 제46회 한국언어문학회 전국학술대회에서 발표된 초고를 수정 보완하였음.

1) 제랄드 프랭스 저, 최상규 역, 『서사학』, 문학과지성사, 1988, pp.11-12. 재인용

2) ‘온라인게임’은 컴퓨터 게임의 한 장르로 네트워크 게임이라고도 한다. 인터넷 상에 게임 서버가 존재하고 유저들이 게임 전용 클라이언트를 설치하여 서버에 직접 접속, 다른 유저들과 함께 즐기는 멀티 플레이형 게임이다.

3) ‘디지털 서사체의 미학적 구조 연구(1) - 웹아트의 디지털 내러티브를 중심으로’, 『한국문학이론과비평』17집, 한국문학이론과비평학회, 2002.; ‘디지털 서사체의 미학적 구조 연구(2) - 전자종이로서의 인터넷 게시판의 문학적 가능성’, 『어문연구』43집, 어문연구학회, 2003.

있다면 그것은 ‘서사공간’의 문제가 아니라 ‘서사시간’의 혼란 때문일 것이다. 이 논문의 목적은 온라인게임 서사의 시간축이 갖는 제약상들을 살펴보는 것이다. 이 양상들에 새로운 시학적 의미를 부여하는 작업은 추후 과제로 남겨두고자 한다. 아직 온라인 게임이 ‘서사물’로서의 완전한 지위를 획득하지 못한 상태에서 시학적 의미를 주장하기에는 해결해야 할 문제들이 많이 남아있기 때문이다.⁴⁾

2. 선험(先驗)적 서사와 체험(體驗)적 서사

온라인게임 서사에서 시간의 결합축을 논의해보기 전에 먼저 ‘문자 서사’와 ‘온라인게임 서사’가 서사를 경험하는 방식의 차이에 대해 살펴보자. ‘문자 서사’의 서사 경험은 ‘읽기reading’를 통해 이루어진다. ‘읽는다’는 것은 지극히 선험적인 행위이다. 칸트에 의해 규정된 ‘先驗的transcendental’이라는 용어는 ‘대상에 관한 인식이 아니라 오히려 선천적으로 가능한 범위에서의 대상 인식방법에 관한 인식’을 의미한다. 우리는 문학 텍스트를 읽을 때 선험적으로 준비된 몇 가지 인식 틀을 가지게 된다. 문학은 현실을 반영하고 있지만 실상 허구의 세계라는 것, 허구의 세계를 통해 ‘나’와 나의 ‘일상’을 반추해 볼 수는 있으나 실제 나의 삶은 아니라는 것, 작가가 만들어 놓은 텍스트의 동선을 따라가야 한다는 것, 서사의 의미를 재부여할 수는 있으나 서사 자체를 재구성할 수는 없다는 것 등은 문학이 독자에게 이미 제공하고 있는 선험적 조건이다.

이에 반해 ‘온라인게임 서사’의 서사 경험은 ‘하기doing’를 중심으로 진

4) “과연 컴퓨터 게임을 서사물로 볼 수 있는가?” 하는 문제는 본 논문의 주제와 부합되지 않음으로 생략하고자 한다. 이 부분에 대해서는 이미 두 편의 논문을 통해 나름의 견해를 밝힌바 있다. ‘사이버사사에서 작가의 문제 -온라인 온라인게임 서사물을 중심으로’, 내러티브 제6호, 한국서사학회, 2002.; ‘컴퓨터 게임 스토리텔링의 서사 구조 연구’, 게임산업저널, 한국게임산업개발원, 2004.

행된다. ‘하기’는 체험의 선행 조건이다. 체험을 통해 이루어지기에 온라인 게임 서사가 만들어내는 세계는 문학이 재현하고 있는 세계와는 분명하게 다른 양상을 보인다. 허구의 세계이지만 실제 세계처럼 인식되어지며, 실제 ‘나’와 게임 캐릭터 ‘나’ 사이에 의식적 거리가 존재하지 않으며, 게임 플레이어 ‘나’는 스스로 서사를 만들어 나가면서 실시간으로 그것을 따라가야 하는 작가이며 동시에 독자라는 점 등은 <체험>이 서사에 미친 영향의 결과이다.

선행과 체험의 차이는 시간에 대한 인식에도 변화를 주었다. 선행은 의식의 세계이지만, 체험은 몸의 세계이다. 우리 의식은 과거를 회상할 수 있지만 몸은 과거로 갈 수 없다. 의식의 세계는 과거 현재 미래를 자유롭게 이동할 수 있지만, 몸의 세계는 오로지 현재형일 뿐이다. ‘나’와 ‘텍스트’ 사이의 거리가 의식의 세계 안에서 매개되는 것과 몸을 통해 매개되는 것 사이의 차이는 ‘읽혀지는 것’과 ‘만들어 나가는 것’의 차이로 확장된다. 문학은 과거형의 세계를 현재형으로 읽는 것이지만, 컴퓨터 게임은 미래형의 세계를 현재형으로 만들어 가는 것이다. 시간의 흐름에 의식이 아니라 몸이 개입해 들어가는 ‘체험적 서사’라는 온라인 게임만의 독특한 관계는 시간의 결합축을 그동안 우리가 경험해보지 못했던 낯설고 복잡한 방식으로 구성한다.

3. 엇갈리는 시간의 동선

일반적으로 컴퓨터 게임의 이야기는 기존의 소설이나 영화와 같은 전통적인 서사와는 다른 특징을 갖는다. 즉 전통적인 서사에서 구체적인 이야기를 이루는 문장, 쇼트, 장면들은 실질적인 존재이지만 창작자의 상상 세계나 특별한 문학적 영화적 스타일을 형성하는 다른 요소들(계열체들)은 가상적으로만 존재한다. 그러나 컴퓨터 게임에서는 계열체적 요소는 실질적

으로 주어지는 반면 통합체는 가상으로 구축되는 것이다. 결국 컴퓨터 게임에서 실제 이용자들이 체험하는 이야기, 즉 통합체는 제각기 다른 것이며 이야기에 대한 체험의 방식도 객관적인 것이 아니라 주관적인 형태의 것이 된다.⁵⁾

이야기가 주관적으로 만들어지기에 이야기의 시간 역시 ‘나’를 중심으로 새롭게 형성된다. 게임 상에 다수의 플레이어가 동일한 공간에 위치해 있을 때 그들이 만들어 온 그리고 만들어 나갈 시간은 전혀 다르다. 제각기 다른 시간대에서 온 플레이어들이 우연히 또는 동일한 목적을 갖고 서사 공간 위에서 조우한 것뿐이다.



위 그림은 대표적인 온라인 게임인 ‘리니지’의 게임 화면을 캡처한 것이다. PC방에서 게임을 하다가 갑작스런 심장마비로 사망한 유저의 죽음을 추모하기 위해 예배당에 모인 플레이어들은 제각각 다른 시간대에서 자신만의 시간을 소유하고 있다가 ‘추모’라는 동일한 목적을 공유하면서 같은

5) 전경란, ‘컴퓨터 게임 스토리텔링의 이해와 분석’, 이인화 외 공저, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003, p.64.

시공간 위에 모여 있다. ‘죽음’은 게임 자체 서사와는 무관한 별도의 사건이지만, ‘추모’는 온라인게임 서사의 한 부분으로 진행되고 있다. 전통적인 서사에서는 텍스트 외부의 사건이 텍스트 진행에 아무런 영향도 미치지 않지만 온라인게임 서사에서는 이처럼 인터랙티브하게 관여한다.

실제 사건인 ‘죽음’과 허구의 사건인 ‘추모’가 동일한 시간대 위에서 중첩되면서, 위 화면에는 실상 수없이 다양한 시간의 동선들이 엇갈리고 있는 것이다. 얼핏 보면 동일한 시간을 공유하고 있는 것처럼 보이지만, 개개의 플레이어들이 진행하고 있는 게임 외부 시간과 게임 내부 시간은 사뭇 다르다. 게임 외부 시간이 실제 게임을 즐기고 있는 현실 공간의 물리적인 시간이라면, 게임 내부 시간은 게임 속 가상 세계에서 플레이하고 있는 의식적인 시간이다.

예를 들어 PC방에서 한 유저가 2시간 동안 리니지를 플레이했다면 그의 게임 외부 시간은 2시간이지만 게임 상에서는 몇 년이 흘러가기도 한다. 물론 문학 텍스트의 시간도 텍스트 외부 시간과 텍스트 내부 시간이 다르다. 독서 시간이 1시간일지라도 그 시간 동안 주인공 인생 전체를 읽어낼 수 있다. 그러나 문학 텍스트에서 외부 시간과 내부 시간이 텍스트를 경계로 분명하게 나뉘진 채 별도로 진행되는 반면, 온라인게임 서사에서는 외부 시간과 내부 시간이 그 경계가 모호해진 채로 서사에 자연스럽게 뒤섞이고 만다. 문학 텍스트에서는 외부 시간이 텍스트 내부 시간에 아무런 영향을 주지 못하는데 비해, 온라인게임 서사에서는 외부 시간이 내부 시간을 간섭하는 것이다. ‘물리적 시간’과 ‘의식적 시간’이라는 두 개의 이질적인 시간대가 서사장(敘事場)⁶⁾ 안에서 서로 만날 수 있는 것은 온라인게임 서사가 ‘체험적 서사’이기 때문이며, 따라서 컴퓨터 게임의 서사장 안에는 체험하는 주체로서의 ‘나’가 만들어내는 무수히 많은 시간의 동선들이 공간과 공간을 넘나들며 서로 엇갈리고 있다. 그러나 이 엇갈림이 서사 진

6) ‘서사장’이라는 용어는 컴퓨터 온라인게임 서사를 설명하기 위한 조어이다. 시작은 있으나 끝이 존재하지 않는, 완결된 구조가 생략적으로 불가능한 온라인게임 서사에서 서사가 이루어지고 있는 현재형의 공간을 일컫는 용어이다.

행에는 혼란을 야기하지 않는데, 그것은 체험하는 주체로서의 ‘나’가 자신의 시간을 중심으로 이야기를 만들어가는 과정에서 타자의 시간을 전혀 고려하지 않기 때문이다.

4. 시간의 집단화

온라인게임 서사의 시간축에서 시간의 엇갈림은 다양한 형태로 보여진다. 개인의 시간과 타자의 시간이 엇갈리고 있으며, 물리적인 시간과 의식적인 시간이 엇갈리고 있고, 일상의 시간과 가상의 시간이 엇갈리고 있다. 그러나 그 엇갈리는 시간들이 동일한 공간 위에서 만났을 때, 그 순간 시간은 개인의 영역에서 벗어나 집단의 영역으로 전이한다.



위 화면은 ‘리니지’ 유저들이 공성전이라고 부르는 전투 장면을 캡처한

것이다. 공성전이란 가상 세계 내에 적대적인 두 집단이 각자의 이익을 위해 합의된 공간에 모여 상호 간에 전투를 벌이는 것을 말한다. 서로 다른 시공간에 흩어져 있던 플레이어들은 군주⁷⁾의 명령을 받아 정해진 곳에 집결하고 일정한 규칙에 의해 전투를 벌인다. 공성전에서 중요한 것은 얼마나 많은 혈맹의 구성원들이 전투에 참여하는 가이다. 다시 말해 개별적으로 흩어져 있던 시간을 ‘혈맹’이라는 이름하에 집단의 시간으로 효과적으로 묶어낼 수 있어야만 승리할 수 있다. 엇갈리는 시간의 동선 위에서 개인의 시간이 집단의 시간으로 전이되기도 하고, 집단의 시간에서 다시 개인의 시간으로 분열되는 일련의 현상들은 전적으로 플레이어들의 상황 판단에 의해서 결정된다. 이때 ‘상황’은 의식의 차원이 아니라 가상 육체(아바타)가 행동을 통해 직접 겪는 체험의 문제이다.

시간의 집단화가 타자의 시간 속으로 투입해 들어가는 방식으로 이루어지는 것이 아니라 타자의 시간을 독립적인 시간 단위로 인정하면서 서로의 시간을 간섭하지 않는 방식으로 진행된다는 것 역시 전통적인 서사의 시간축과 온라인게임 서사의 시간축이 변별되는 부분이다. 문학 텍스트에서도 타자의 시간은 존재한다. 작중 화자의 시간이 그것이다. 독자가 텍스트에 몰입하게 되면 그는 작중 화자에 자신을 투사시켜 인물의 시간을 내면화한다. 특히 1인칭 소설의 경우 독자는 작중 화자 ‘나’의 시간을 독서과정 중에 자연스럽게 받아들인다.

지금 나는 예전의 스크랩북에서 우연히 발견하여 책갈피에 끼워 두었던 신문지 조각을 들여다보고 있다. (중략) 나는 무심한 눈길로 그 물건들의 이름들을 하나씩 더듬어 나간다. 이제 과거라고 이름 부르기도 거부한 시기의 어느 날, 나는 신문 가두 판매대 근처의 택시 정류장에서 그 그림을 처음 보았다.

— 최수철, 『얼음의 도가니』중 일부분 발췌

7) ‘군주’란 리니지 내에 존재하는 클래스(계급)중 하나로, 다른 클래스(기사, 요정, 법사 등)의 유저들을 모아 ‘혈맹’(일종의 동맹)을 구성하고, 공성전에서 적대적 혈맹에게 선전포고를 할 수 있는 권한을 갖는다.


위의 예문에서처럼 ‘현재’에서 ‘현재화된 과거’로 시간의 이동이 진행될 때 독자는 작중 화자의 시간에 삼투되어 들어간다. 작중 화자와 같이 보고 듣고 말하고 이해한다. 그 순간 독자의 개인적인 시간은 사라지고 텍스트 위를 흘러가는 것은 ‘화자/독자’의 합일된 시간이다. 온라인게임 서사에서는 ‘나’와 ‘타자’의 시간이 개별적으로 독립적으로 서로 간섭하지 않은 채 움직인다. 그러나 문학 텍스트에서는 독자가 작중 화자의 시간에 대해 간섭할 수 없지만 작중 화자는 목소리를 통해 독자의 시간을 간섭한다. ‘시간의 분리’와 ‘시간의 통합’이라 구분 지을 수 있는 이 같은 변별 지점 역시 ‘선협’과 ‘체협’의 차이에서 비롯된 것이다.

5. 중첩된 시간축


온라인게임 서사에서 시간의 중첩은 다양한 지점에서 발생한다. 물리적인 시간과 의식의 시간이 중첩되고, 현실의 시간과 가상의 시간이 중첩되고, 동일한 공간 위에서 유저들이 시간 역시 집단화 되어 중첩된다. 그러나 서사 시학적인 측면에서 온라인게임 서사의 중첩된 시간은 ‘스토리 시간’과 ‘텍스트 시간’의 중첩을 통해 가장 확연하게 드러난다. ‘스토리 시간’은 텍스트 안에 조직되어 있는 이야기들의 시간이고, ‘텍스트 시간’은 이야기들이 서술되는 시간이다. 전통적인 서사에서 ‘스토리 시간’과 ‘텍스트 시간’은 일치하지 않는다.

텍스트-시간은 어쩔 수 없이 선조적이어서 사실상의 스토리-시간의 다선성(多線性)과 일치할 수가 없다. 그러나 텍스트-시간을 관례적인 스토리-시간, 즉 이상적인 자연적 연대기와 비교해 보아도 이 두 가지가 일치해야 한다는 가설적인 규범이 실현될 때는 극히 드물고, 다만 극히 간단한 서사물에서만 지켜지고 있음을 알 수 있다. 실제에 있어서 텍스트는 항상 선조적 연속으로 펼쳐진다고 하지만 이것은 반드시 연대기적 순서와 일치하지 않으며, 많은 경우 거기에서 벗어나 갖가지 종류의 불협화음을 자아낸다.⁸⁾

문학 텍스트에서 ‘텍스트 시간’은 온라인게임 서사에서는 ‘행위 시간’으로 환치된다.⁹⁾ ‘행위 시간’은 스토리에 따라 유저들이 일련의 행동을 진행시키는 시간이다. 온라인게임 서사에서 ‘스토리 시간’과 ‘행위 시간’은 동시 발생적으로 진행되며, 그것이 중첩되어 서사장에 표시됨으로써 구분하기가 모호해진다. 전통적인 서사가 이야기 시간과 담화 시간 간의 차이를 주로 이용하는데 반하여, 컴퓨터 게임은 상호 작용을 통해 확보되는 현재 시점의 사건을 다루며 이야기는 그와 동시에 진행되는 사건의 연결에 의해 이루어지기 때문이다.¹⁰⁾



1) 다크엘프 마을인 침묵의 동굴(Silence Cave)에 있는 경비대장에게 찾아가면 퀘스트를 시작할 수 있습니다. 이 지역의 경비대장을 맡고 있는 칸은 아직까지 당신을 상당한 한 명의 일원으로 인정하지 않으며, 이번 임무 수행을 통해 자신의 역할을 발휘해보라고 합니다.



2) 경비대장 칸으로부터 받은 임무는 침묵의 동굴에 서식하는 오크 장로를 잡아 그 증표로 ‘오크 장로의 머리’를 달라는 것입니다.

경비 대장 칸

지금, 나는, 무척, 바빠다. 그래서, 네가, 나의, 작은, 일을, 대신, 처리,하면, 좋을, 것, 같다.

나의, 작은, 일은, 그리, 중요,하지도, 대단,할, 일도, 아니다. 그리고, 네가, 해야, 하는, 것이다. 중요한, 일이라,면, 너에게, 맡기기도, 있겠다. 나, 할, 일,없음,은,내가, 하기에는, 적합,하,다고, 판단,된다.

최근, 들어, 우리, 지역을, 침범,하는, 어지러운, 강령,체들이, 있다. 정보,계,와,하면, 그, 어지러운, 강령,체들을, 죽,일, 모든, 강령,체로, 잡,어,인, 오크,들로, 우리,가, 소속,한, 왕,제,인의, 역사에, 편,입,이, 있다고, 한다.

그러나, 생각,해보,면, 얼마나, 우스운, 일인가? 인간,들에게, 왕,복을, 달,면, 강령,체, 따,리,가, 우리,에게, 도,전,을, 하,다니, 그만,하,고, 우리,의, 그, 투,쟁,가,를, 가,진, 눈,에,라고, 판단, 하,기, 없,기, 때문,에, 너,에게, 임,무를, 주,는, 것이다. 임,무를, 주,는, 이유,로,는, 네,가, 그, 임,무를, 해야, 하는, 것은, 생각,하,지, 않,아,하.

보,랄, 것, 얻,는, 임,무를, 수,행,한다.

경비 대장 칸

네가, 할, 일은, 간단,하면서도, 명,료,하,다.

그들의, 우,두,머,리,인, 오크, 장,로,를, 처,단,하,라.

그리고, 그의, 죽,음을, 증,명,할, 것,을, 가,져,와,라. 그럼, 너,를, 지,금,보,다,는, 나,은, 존재,로, 인정,해, 주,겠다.

오크, 장,로,의, 머,리,를, 건,네, 준다.

온라인게임 서사의 한 요소로 ‘퀘스트(임무)’라는 것이 있다. 플레이어가

8) S.리몬-케닌 저, 최상규 역, 『소설의 시학』, 문학과지성사, 1990, p.73.
 9) ‘텍스트-시간’과 ‘행위-시간’의 차이점 역시 ‘선함’과 ‘체험’의 차이에서 비롯된다. ‘텍스트-시간’은 의식의 수준에서 진행되지만 ‘행위-시간’은 가상 육체를 통한 행동(Action)의 수준에서 진행된다.
 10) 전경란, 앞의 논문, p.64.

NPC로부터 특정한 임무를 부여받고 그것을 해결하면 합당한 보상을 받는 시스템이다. 기실 온라인게임 서사에서 가장 문학적인 부분이 바로 퀘스트이다. 퀘스트는 전통적인 영웅담의 도식을 차용하여 임무 부여자와 적대자, 조력자 등이 등장하고 낯선 세계로의 여행과 모험의 완수, 그리고 보상의 순서로 이루어져 있다. 퀘스트는 유저의 레벨과 능력을 고려하여 부여되며, 단계적으로 진행된다. 첫 단계 퀘스트를 수행해야 다음 단계로 넘어갈 수 있는 방식이다.

위 화면은 리니지 직업 클래스 중 하나인 다크엘프의 15레벨 퀘스트이다. 침묵의 동굴에 서식하는 오크 장로를 사냥하고 그의 목을 가져오면 보상으로 흑정령 수정과 그림자 가면이라는 아이템을 준다는 것이다. 플레이어가 경비대장 칸에게 임무를 부여받을 때 비로소 그는 스토리-시간을 획득하게 된다. 퀘스트를 부여받지 못했을 때 플레이어에게 주어진 시간은 행위-시간뿐이다. 그는 레벨을 올리고 아이템을 획득하기 위해 단순 반복적으로 몹을 사냥한다. 몹을 많이 사냥하면 할수록 플레이어는 강해진다. 그러나 행위-시간 안에는 어떠한 스토리도 존재하지 않는다. 게임 외부 서사¹¹⁾가 주어지기는 하나 그것은 일종의 안내문일 뿐 실제 스토리가 존재하는 서사의 진행은 ‘퀘스트’라 불리는 게임 내부 서사에 의해 이루어진다.

말하는 섬의 배경 스토리는, ‘곧은 마음의 군터’ 라고 불리우던 엘모어 지방의 저명한 기사 군터가 계략에 빠져 추방당한 후, 마법사 케렐과 함께 말하는 섬에서 붉은 기사의 훈련소를 운영하면서부터 이야기가 시작됩니다. 여러분들은 반왕의 세력을 피해 힘을 기르는 왕자/공주 또는 그를 돕는 기사와 요정이 되어, 주인공으로 리니지의 첫발을 내딛습니다

리니지에 처음 입문하는 유저들은 ‘말하는 섬’이라는 초보자를 위한 지역에서부터 모험을 시작한다. 위 인용문은 <리니지>의 첫 번째 에피소드

11) 게임 서사의 근간이 되는 시공간적 세계관을 실제 서사의 바깥에 이야기 형식으로 풀어놓은 것을 ‘게임 외부 서사’라 한다.

인 ‘말하는 섬’의 게임 외부 서사를 요약해 놓은 것이다. 15레벨이 되기 전까지 플레이어들은 ‘말하는 섬’을 무대로 자신의 레벨에 맞는 몹들을 사냥하여 능력치를 향상시키는데 주력하여야 한다. 행위-시간만이 존재하는 것이다. 15레벨이 되면 각 클래스별로 별도의 레벨 퀘스트가 부여된다.

다크엘프 클래스에 부여된 첫 임무는 침묵의 동굴에 서식하고 있는 오크 장로의 목을 칸에게 가져다 주는 것이다. 칸이 왜 오크 장로의 목을 원하는지, 오크가 왜 나쁜 무리인지, 플레이어가 왜 임무를 수행해야 하는지가 대화를 통해 드러나고, 퀘스트 부여 이전에는 단순한 행위에 그쳤던 사냥이 비로소 이야기성을 획득한다. 게임 서사에서 스토리는 게임 외부 서사와 게임 내부 서사로 나뉘는데, 실제 서사장 내에서 게임 외부 서사는 ‘후경화’될 뿐 플레이어의 행위-시간에 아무런 영향도 주지 못한다. 스토리가 전경화되는 것은 게임 내부 서사, 특히 퀘스트에 의한 사건의 발생에서 비롯된다. NPC에 의해 플레이어에게 임무가 부여되는 순간 행위-시간과 스토리-시간은 동시에 진행된다. 플레이어는 이미 만들어진 스토리 동선을 따라 임무를 수행해야 하는데 그가 이전에 진행해 왔던 행위-시간의 연장이라고 인지할 수는 있으나 별도의 타임 라인이 형성되었다고는 느끼지 못한다. 이것은 게임 서사의 시간축이 철저히 타자의 시간을 배제한 채 유저의 시간대 위에서 현재형으로 표시되기 때문이다.

잘 꾸며낸 이야기는 우리에게 우리 바깥의 어떤 것을 제공해 주고(왜냐하면 이것은 우리 아닌 어떤 다른 사람이 만든 것이기 때문에), 우리는 그것에 우리의 감정을 투사한다. 이러한 강력한 몰입의 경지를 지속적으로 유지하기 위하여, 우리는 내적으로 하나의 역설적인 일을 행하지 않으면 안된다. 즉 가상 세계라는 것은 ‘거기에 존재하지 않기’ 때문에 ‘실재한다’고 우리는 생각해야 하는 것이다. 우리는 가상 세계를 현실과 가상 어느 한쪽으로 붕괴되지 않게 하면서, 동시에 몰입의 경계선에서 균형을 잡을 수 있도록 유지해야 할 것이다. 몰입의 경계란 본질적으로 너무도 쉽게 허물어질 수 있기 때문에, 모든 서사 예술 형식은 끊임없이 그것을 지속시키기 위한 방법을 발달시켜 왔다. 그러한 방법들 가운데 가장 중요한 것은 참여를 금지시

키는 일이다.¹²⁾

전통적인 서사에서는 몰입은 허용하지만 독자가 텍스트의 흐름에 참여하는 것을 금지시켰기에 스토리-시간과 텍스트-시간이 구분될 수 있었다. 그러나 게임 서사는 행동을 통한 직접적인 참여를 통해 몰입을 극대화시키는 방식을 채택함으로써 스토리-시간과 행위-시간의 구분을 모호하게 만들었고, 이 같은 중첩은 결과적으로 현실과 가상의 경계선조차 모호하게 만들었다. 게임 서사에서 우리가 몰입의 경계선에서 균형을 잡지 못하고 현실과 가상, 실재와 허구를 혼동하는 것도 이 때문이다.

6. 삼차원적 시간 구조

온라인게임 서사의 시간축은 3차원적이라 할 수 있다. 전통적인 문자 텍스트에서 시간은 종이라는 평면적인 공간 위에서 서술의 형태로만 진행된다. 독자가 간섭할 수 없는 치외법권의 영역이며, 오로지 앞으로 혹은 뒤로만(현재화된 과거) 갈 뿐이다. 그러나 멀티미디어 환경에서 구현되는 온라인게임 서사는 시간의 진행이 옆이나 위로도 갈 수 있다. 이때 ‘옆’이나 ‘위’라는 표현은 서사장 내부에 위치해 있으면서도 시간축 상에서는 서사 시간 외부에 위치할 수도 있다는 의미이다.

플레이어가 캐릭터를 마을에 세워둔 채 다른 유저들과 채팅을 하는 경우, 그의 시간은 게임 전체 서사의 시간에서 벗겨나 있다. 캐릭터에 대한 장악력이 현저하게 저하되며, 플레이어와 캐릭터 사이에는 시간의 단절이 발생한다. 채팅은 온라인게임 서사와는 무관한 집단적인 커뮤니티 행위이다. 행위-시간의 일부이지만 실제 게임 서사에서 한발 물러나 있는 일종의 관전자의 위치에서 이루어진다.

12) 자넷 머레이 저, 한용환 외 공역, 『인터랙티브 스토리텔링』, 안그라픽스, 2001, pp.114-115.



온라인 게임 서사에서 스토리-시간이나 행위-시간은 개인적 시간축 위에서 형성된다. 그러나 채팅은 개인적 시간축들이 만나거나 충돌하는 공유 영역이다. 가상 육체와 실제 육체가 번갈아가면서 채팅에 참여하고¹³⁾ 특정인이나 불특정 다수인과 실시간으로 대화를 주고 받는다. 대화를 나누는 동안에는 게임 서사의 진행이 멈춘다. X축으로만 진행되던 시간축이 잠시 정지하고 Y축을 받아들임으로써 타자의 틈입을 허용하는 유일한 시간이다.

필드에서 사냥 도중에 다른 유저와 만나 채팅을 하는 경우도 마찬가지이다. 몹을 사냥하면서 한편으로는 다른 유저와 이야기를 나누는 경우 행위-시간은 이중적이 된다. 가상 육체가 게임 서사에 참여하고 있는 행위-시간과 키보드를 두드려 이야기를 나누는 행위-시간 사이에는 X축과 Y축의 ‘만남’이라는 고정된 좌표가 형성되는 것이다. 채팅은 앞이나 뒤로 가는 것이 아니라 현재 좌표 위에 시간을 고정시키는 행동이다. 전체 서사

13) ‘경매’의 경우에는 가상 육체가 채팅에 참여하는 것이고, ‘잡담’의 경우는 실제 육체가 채팅을 주도한다.

시간의 흐름에서 보면 ‘옆’으로 비켜 서 있는 것이다.

플레이 도중에 죽었을 경우 유저는 색다른 경험을 하게 된다. 자신의 가상 육체가 죽어있는 것을 화면 상에서 타자적 시선으로 목격하는 것이다. 다시 시체를 부활시키기 전까지 가상 육체의 시간은 멈추어져 버리며, 플레이어는 부활을 결정하기 전까지 시간의 공백을 경험하게 된다.



위 화면 중앙 좌측에 두 몹 사이에 누워 있는 것이 플레이어의 시체이다. 자신의 능력치보다 강한 몹과 전투를 하거나 미처 도망가지 못하면 가상 육체의 생명력이 다 닳아 죽을 수가 있다. 죽는 순간 게임 서사는 멈추어 버린다. 이제 플레이어는 다시 부활을 할 것인지, 아니면 게임을 끝내고 현실 세계로 나갈 것인지를 결정하여야 한다. 그 판단의 시간 동안 서사장에서 시간의 X축은 사라져 버리고, 서사 공간과 별개의 삼차원의 의식 공간에 머물게 되는데 이때가 플레이어의 행위-시간이 시간축 ‘위’에

위치하는 경우이다. 부활을 결정하게 되면 화면은 다시 마을로 바뀌게 되고, 독립적 공간에서 플레이어는 끊겼던 서사 시간을 다시 연결하게 된다. 그러나 몸에게 죽음을 당하면 경험치가 깎이거나 자신의 아이템 일부를 잃어버리게 된다. 시간이 삭제되는 것이다. 온라인게임 서사에서 과거형은 존재하지 않지만 죽을 때마다 경험치가 과거 어느 시점으로 되돌아가거나 특정 아이템의 습득 이전 상태로 변화함으로써 현재형으로 표시되는 과거가 언제든지 행위-시간 안에 개입할 수 있다. 물론 플레이어는 과거로 인식하지 않으며 시간의 삭제 또한 느끼지 못한다. 체험적 참여를 통해 몰입하고 있기 때문이다.¹⁴⁾

서사의 시간축이 삼차원에서 진행됨으로써 온라인게임 서사의 '시간'은 더욱 복잡한 양상을 띠게 된다. X 축 위에 서사 상황에 따라 X_n 과 X_0 이 표시되는 것이다. X_n 은 X 축의 시간이 불특정 다수(n)에게 열려 있는 것을 의미하는 행위-시간이며, X_0 는 X 축의 시간이 공백(0)을 경험하게 되는 행위-시간이다.

7. 단절 혹은 타자화된 시간

전통적인 서사에서 책을 읽는 도중에 독서 행위를 멈추게 되면 기왕의 독서 경험은 기억으로 저장된다. 다시 독서를 재개할 때까지 시간은 기억으로 형질 변경된다. 그러나 온라인게임 서사에서 행위-시간은 유저의 기억으로 저장되는 것이 아니라 게임 서버의 메모리에 흔적으로 남는다.

14) 똥똥한 사람이 운동을 통해 살을 빼다가 운동을 소홀히 하자 어느 순간 다시 살이 찌는 것과 동일한 맥락이다.



위 화면은 리니지 시작 화면이다. 유저는 자신이 키우고 있는 세 개의 캐릭터 중 하나를 골라 게임 서사에 참여하게 된다. 메모리에 저장되어 있던 행위-시간과 그 결과물이 호명되고 마을에서부터 행위-시간은 다시 시작된다. 게임을 마치고 ‘저장’을 누르고 난후 현실 세계로 돌아오면 서사장 내에서 진행되었던 모든 행위-시간과 그 결과물은 더 이상 ‘나’의 시간에 아무런 영향도 주지 못한다. 시간은 단절되고 서사에 대한 기억은 타자화 된다.

문학 텍스트에서 독서 경험이 독자의 기억으로 저장되었다가 다시 독서를 시작할 때 자연스럽게 복원되는데 반해, 온라인게임 서사에서는 유저를 대신하여 서버가 그 기억을 대신 저장해줌으로써 ‘주체’와 ‘기억’ 사이가 단절된다. 이때 ‘단절’이란 의미는 시간의 타자화를 의미하는 것일 뿐 기억 자체의 형질에는 아무런 변화도 없다. 문학 텍스트에서 기억은 과거형이지만 온라인게임 서사에서는 ‘새로고침’을 통해 언제나 게임 종료 직전 서사

경험을 불러올 수 있으므로 해서 기억조차 현재형이다. 온라인게임의 서사 체험은 항상 저장된 행위-시간을 'Reload' 되기 때문이다.

따라서 문학 텍스트에서는 독서 기억이 희미해지거나 변조될 수 있지만, 서버 메모리에 저장되어 있는 기억은 비트이기 때문에 희미해질 수도 변조될 수도 없다. '아날로그 기억'과 '디지털 기억'이라 구분할 수 있는 이 차이는 행위-시간을 주체화할 수 있느냐 그렇지 못하느냐, 기억이 시간으로 연결되느냐 아니면 단절되느냐의 문제이다.

8. 나오는 말

이 논문은 온라인게임 서사의 시간축이 기존의 전통적 서사의 시간축과 어떻게 다른지를 살펴볼 목적으로 기획되었다. '엇갈리는 시간의 동선', '시간의 집단화', '중첩된 시간축', '삼차원적 시간 구조', '단절 혹은 타자화된 시간' 등의 제양상들은 분명 우리가 익숙하게 보아왔던 서사물들의 시간축과는 사뭇 다르다. 서론에서도 언급했듯이 우리가 온라인 게임을 완전한 서사체로 받아들이기에 망설이는 것은 공간의 문제이기 보다는 시간의 문제에 그 원인이 있다. '체험'의 방식으로 서사에 직접 참여하게 될 때 현실과 가상의 경계는 희미해지게 되고, 시간 역시 '스토리-시간'과 '행위-시간'이 중첩되면서 물질적 시간과 의식적 시간이 서사장 내에서 혼재하게 된다.

그러나 실제 게임을 즐기는 유저들은 이것을 전혀 어색해하거나 낯설어하지 않고 아주 자연스럽게 받아들이고 있다는 사실에 우리는 주목하여야 한다. '디지털 내러티브'라 명명할 수 있는 새로운 서사 양식들은 아직 예술 형식으로 인정받고 있지는 못하지만 기존의 서사 문법과 규칙들을 전복시키거나 해체하고 있다. 정보화사회 서사예술에 대한 논의는 당연히 '디지털 내러티브'에 대한 시학적 관심에서부터 출발하여야 한다. 온라인

게임을 즐기는 그들이 바로 미래의 독자들이기 때문이다.

이 논문의 약점은 분명하다. 온라인게임 서사에서 시간의 제약상들이 어떻게 보여지는지 현상만을 설명하고 있을 뿐 충분한 학문적 검증 단계를 거치지 못해 시학적 의미를 부여하는데까지는 나아가지 못했다. 그 부분에 대한 책임은 앞으로 문학을 연구하는 우리 모두에게 부여된 과제라 생각한다.

주제어 : 디지털 서사체, 디지털 스토리텔링, 게임 서사의 시간관

K C I

< 참고 문헌 >

- 이용욱, '사이버사사에서 작가의 문제 - 온라인 온라인게임 서사물을 중심으로', 내러티브 제6호, 한국서사학회, 2002.
- _____, '디지털 서사체의 미학적 구조 연구(1) - 웹사이트의 디지털 내러티브를 중심으로', 『한국문학이론과비평』17집, 한국문학이론과비평학회, 2002.
- _____, '디지털 서사체의 미학적 구조 연구(2) - 전자종이로서의 인터넷 게시판의 문학적 가능성', 『어문연구』43집, 어문연구학회, 2003.
- _____, '컴퓨터 게임 스토리텔링의 서사 구조 연구', 게임산업저널, 한국게임산업개발원, 2004.
- 전경란, '컴퓨터 게임 스토리텔링의 이해와 분석', 이인화 외 공저, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.
- 자넷 머레이 저, 한용환 외 공역, 『인터랙티브 스토리텔링』, 안그라픽스, 2001.
- 제랄드 프랭스 저, 최상규 역, 『서사학』, 문학과지성사, 1988.
- S.리몬-케넌 저, 최상규 역, 『소설의 시학』, 문학과지성사, 1990.



{Abstract}

Digital Narrative's Aesthetics Structure(3)

Lee Yongwook

This paper was planned by purpose to examine how time axis of on-line game narration differs with time axis of existent traditional narration.

As referred in introduction we on-line game perfect that hesitate to accept epically rather than it is problem of space in problem of time the cause be.

When is participated directly in the narration by method of 'Experience', material time and conscious time do consolidation as border of actuality and cyber is fainted, and it is overlaped each other at time that 'Story - time' and 'Action - time'.

But, users who enjoy actuality game this to truth that is squirming entirely or accept without speaking face glossolalia very naturally we observe should .

New narration styles that can give a name 'Digital narrative' are not recognized by art form yet, but is overthrowing or disjoint existent narration grammar and rules.

Discussion about information-oriented society narration art should set outs from interest poetry enemy about 'Digital narrative' justly. Because they who enjoy on-line game are justly future readers.

Key words : Digital narrative, Digital storytelling, Computer game narration

이 용 옥

전주대학교 한국어문학과

전주시 완산구 효자3동 1200번지

전주대학교 한국어문학과

전자우편 : icerain@hanafos.com

K C I