

## 고전소설과 게임 속 그림의 활용 양상 비교 -〈소현성록〉과 〈레이어스 오브 피어〉를 중심으로 -

강혜진\*

- I. 서론 : AI와 다매체 시대의 고전문학 연구
- II. 예비적 고찰 : 고전소설과 게임 속 그림 활용의 4가지 유형
- III. 고전소설 <소현성록>에 나타난 그림의 기능
- IV. 게임 <레이어스 오브 피어>에 나타난 그림의 서사적 기능
- V. 결론 : 고전소설과 게임 속 그림의 기능 비교

### <국문초록>

본고는 AI와 다매체 시대의 고전문학 연구가 갖는 의의 중 하나가 인류의 이야기 실험을 탐색하는 데 있음을 제시하고, 이러한 시각에서 입각해서 고전소설과 게임이라는 대조적인 서사물을 그림 활용 양상을 통해 비교해 보고자 했다. 적절한 비교 기준 마련을 위해, 우선 그림의 특성을 살려 그림의 서사적 기능 4가지를 연역적으로 도출해 유형화했다. 이 중 ‘사건 진행 시점에서의 기능’ 유형을 본고의 분석 대상으로 좁혀 3장에서는 <소현성록>, 4장에서는 <레이어스 오브 피어>를 대표적인 사례로 살펴보았다.

<소현성록>과 <레이어스 오브 피어>를 살핀 결과, 그림은 공통적으로 세 가지의 세부적인 기능을 하고 있었다. 그림은 ①등장인물의 감정을 자극해 그에 입각한 행동을 촉발했고(사건 진행), ②다양한 함의를 하나의 이미지로 전달했으며(의미 전달), ③이미지의 내용에 따라 사건의 질감을 특정 방향으로 증폭시켜 표현했다(사건 표현). <소현성록>에서 김현이 그림을 보고 상사병을 앓게 된 심층의 이유, 그리고 그림이 세속적인 욕망을 어

\* 광운대학교 국어국문학과 조교수.

떻게 낭만적으로 포장해 전달하고 있는지 등을 이로써 이해할 수 있었다.

반면에 <소현성록>과 <레이어스 오브 피어>는 서사의 층위, 그리고 이미지의 가시화 여부에서 차이를 지닌다. 이 장르적 차이는 그림의 서사적 기능에도 영향을 끼치고 있었다. 우선 게임에서는 ㉠스토리(story), ㉡의도된 플롯(Plot): 단서화된 플롯 조각들(Plot-pieces)과 플롯-틀(Plot-frame), ㉢완성되는 플롯들(plots)의 세 층위로 서사가 구별되었는데, 각 서사 층위마다 그림의 기능이 세부적으로 달라짐을 볼 수 있었다. 특히 그림이 플레이어가가 찾아내는 플롯의 조각들로 제시되는 점, 그림이 그려지는 과정을 통해 플롯의 방향이 규율된다는 점, 그림이 플레이와 플롯 형성을 촉발하고 개별 플롯들의 진행 속도에 영향을 끼친다는 점 등이 고전소설 속 그림의 기능과는 다른 주요한 차이로 꼽힐 수 있겠다. 특히 이때 가시화된 이미지로서의 그림은 플레이어가 참여함으로써 플롯이 진행되는 게임 서사의 특징을 활성화하는 데 기여하고 있다. 상호작용을 통해 화가와 플레이어의 행동 일치를 만들어 낸다든지, 플레이어에게 직접 시각적 자극을 주어 플롯 진행에 영향을 끼치는 것 등이 그러하다.

핵심어 : 게임, 고전소설, 소현성록, 레이어스 오브 피어, 플롯, 스토리, 그림, 매체, 미인도

## 1. 서론 : AI와 다매체 시대의 고전문학 연구

많은 것들이 AI로 대체되어 가는 시대다. AI로 인한 일자리 축소와 대량 해고는 더 이상 SF 속 이야기가 아니라 작금의 뉴스가 되고 있다. 그리고 이러한 시대적 상황은 역으로 인간의 본질에 대한 의문을 야기한다. AI에 의해 대체되지 않고 마지막까지 남을, 인간을 인간답게 할 본질은 무엇인가? 요즘 부쩍 인문학에 사람들의 관심이 쏠리는 현상이 나타나는 이유도 같은 맥락에서 이해될 수 있을 것이다.

고전문학도 학문 분류 체계상 인문학에 속한다. 이 자명한 사실은 바야흐로 AI의 시대이기에 다시 한번 환기될 필요가 있다. 고전문학 연구는 인

간의 본질을 이해하는 중요한 열쇠로서 한 의의를 가지며, 그러한 방향으로 심화·발전되어야 할 시대적 요구에 직면해 있는 것이다. 가령 ‘호모 나랜스(Homo Narrans)는 서사의 가능성을 어떻게, 어디까지 실험해 왔는가?’라는 의문을 제기해 볼 수 있겠는데, 이를 풀어나갈 때 설화와 고소설은 가장 전통적인 서사 양식으로서 핵심적인 연구 대상이 된다.

이러한 시각에서 보면 고전문학 연구가 다양한 매체에 기반한 서사들에 대한 연구와 연계되어야 할 필요성 역시 선명해진다. 인류가 자아낸 이야기의 광대한 폭과 그 실험적 끝자락을 살피는 연구는 고전문학 연구에서 출발해 현대 서사 연구에 다다를 때 온전해진다. 각각에 대한 연구 못지않게, 둘을 넘나들며 횡단하는 연구가 활성화되어야 할 이유다. AI와 다매체 시대에 고전문학 연구가 갖는 중요한 의의 중 하나는 여기에 있을 것이다.

본고에서는 이러한 맥락에서 고전소설과 게임을 비교하고자 한다.<sup>1)</sup> 주지하듯 고전소설은 전통적 서사물을 대표하는 갈래이고, 게임은 변화의 극단을 보여주는 서사물이다. 근대 이전, 고전소설이 인접 갈래들을 흡수해 서사성을 완성도 있게 끌어 올린 서사물이었다면, 지금의 게임은 인접한 영역들을 종합적으로 활용해 새로운 형태의 서사성을 구축하고 있는 서사물이라는 점에서도 둘은 흥미로운 비교 대상이 된다. 고전소설이 무엇이든 표현할 수 있는 텍스트 예술의 경지를 유감없이 발휘해 설화, 한시, 그림, 노래를 서사 안에 담았다면, 게임은 무엇이든 재현할 수 있는 디지털 기술을 통해 영상, 음악, 그림과 서사를 각기 다양한 방식으로 결합시킨다.<sup>2)</sup> 텍스트와 디지털, 표현과 재현, 담아내는 서사와 파편화된 서사라는 차이는 있

1) 본고에서 논하는 게임은 비디오 게임(video game)이며, 그중에서도 일정한 서사성을 갖춘 유형을 분석 대상으로 삼는다. 비디오 게임은 컴퓨터를 통해 프로세싱되며, 콘솔, PC, 모바일 기기 등의 플랫폼을 통해 구현되는 게임을 말한다(박근서, 『게임하기』, 커뮤니케이션북스, 2009, 62면 참조). 소설과의 비교를 목표로 하므로, 게임 중에서도 서사의 전개가 플레이어의 한 목표가 되는 게임을 주로 논하고자 한다. 이때 ‘플레이의 한 목표’라 서술한 것은 근래 게임이 하나의 게임 내에서도 다양한 목표로 플레이를 즐길 수 있도록 설계되는 경향을 보이기 때문이다.

2) 영상과 서사가 결합한 경우를 컷신(cut scene)에서, 음악과 서사가 결합한 경우를 테마곡 속에 복선을 설계해 둔 <로스타르크(Lostark)>의 사례에서, 그림과 서사가 결합한 경우를 본고에서 논할 <레이어스 오브 피어(Layers of Fear)>의 사례에서 살필 수 있다. 고전소설이 서사 속에 인접 영역들을 삽입하거나 텍스트의 형태로 표현해 담는다면, 게임은 인접 영역의 특성에 서사를 맞추어 기입한다는 차이점이 있다.

지만 고전소설과 게임은 서사의 역사에서 기념비적인 두 갈래가 된다고 해도 과언이 아니다. 이러한 맥락에서 고전소설과 게임의 비교 연구가 체계적으로 이뤄질 필요가 있다.

물론 게임을 서사물로 보아 다른 서사물과 비교하려면 두 가지를 확실히 해두지 않으면 안 된다. 첫째, 테트리스(Tetris)나 레이싱 게임, 리듬 게임의 사례에서 볼 수 있듯 모든 게임이 서사를 내재하고 있는 것은 아니다. 그러나 많은 게임에서 서사가 게임의 작품성이나 상업적 성공을 판가름 짓는 중요한 요소로 작용하고 있는 것 또한 사실이다.<sup>3)</sup> 따라서 서사성이 강한 게임과 약한 게임, 서사성이 부재하는 게임을 구별하고 각각이 갖는 특질과 미감을 서로 달리 논의할 필요가 있다. 본고에서도 서사물로서 비교하려는 게임은 서사성이 높은 게임들임을 언급해 둔다.<sup>4)</sup>

둘째, 게임의 서사는 기존의 서사와 본질적으로 다른 형태임을 고려해야 한다. 프랭스는 서사물을 “현실 또는 허구의 사건과 상황을 하나의 시간 연속을 통해 표현한 것”이라고 했다.<sup>5)</sup> 이에 비해 게임은, 이용옥의 논의를 빌리자면 “주관화된 시간축 위에서 객관화된 공간축을 배경으로 스토리와 플롯의 멀티플(multifl)한 결합이 비선형적으로 이루어지는 다중 화자와 유동적인 시점의 서사 양식”이다.<sup>6)</sup> 게임에서 서사는 비선형적이고 선택적이며, 때로 파편화되어 있기 때문에 플레이어의 조합과 재구성을 요한다.

따라서 문학에서 추구되는 것이 결정되고 고정된 서사의 완성도였다면, 게임에서 추구되는 것은 플레이로 경험되는 서사의 몰입감이다. 어떤 게임은 플레이의 선택성을 제한하는 대신 완벽한 서사를 선사함으로써 몰입감을 제공하지만-〈산나비(2023)〉가 대표적이다-<sup>7)</sup>, 또 어떤 게임은 고정된

3) 게임의 서사와 예술성, 상품성의 관계에 대한 논의는 강혜진, 「고소설과 게임의 공간 -<전우치전>과 <로스트아크>의 비교를 중심으로」, 『고소설연구』 56, 한국고소설학회, 2023, 11~17면 참고.

4) 게임은 서사에 대한 실험이 가장 활발하게 나타나는 장르이기도 하므로, 서사의 비중이 높은 게임이라고 해서 기존의 서사물과 동질한 서사성을 지닌다고 하기는 어렵다. 다만 본고에서는 고전소설과 게임을 비교하는 데 목표를 두고 있기에, 게임 내에서 벌어지는 서사에 대한 독특한 실험적 사례들은 별도의 장에서 다루야 할 듯하다.

5) 제랄드 프랭스 저, 최상규 역, 『서사학이란 무엇인가』, 예림기획, 1999, 6면.

6) 이용옥, 『온라인게임 스토리텔링의 서사시학』, 글누림, 2010, 67면.

7) 〈산나비〉의 서사에 대한 연구로는 강혜진, 「문학에서 게임으로의 변화를 읽는 코드, 복선과 공간 -게임 〈산나비〉 속 ‘바리’를 중심으로-」, 『고전과 해석』 47, 고전문학한문학회연구

서사 대신 선택의 가능성을 극대화하여 몰입감을 제공하고 그러한 몰입감을 성찰하게까지 한다<더 스탠리 패러블(The Stanley Parable, 2013)>이 그 예가 된다.<sup>8)</sup>

이렇듯 고전소설과 게임은 사뭇 다른 속성을 지닌 장르다. 따라서 이 둘을 효과적으로 비교하기 위해서는 적절한 연결고리가 필요하다. 그중 하나로 그림을 들 수 있다. 그림은 앞서 살펴본 것처럼 고전소설과 게임 둘 다에 활용되는 예술 영역이면서,<sup>9)</sup> 동시에 그 활용 양상이 현격하게 달라 고전소설과 게임의 차이를 명징하게 보여주는 연결고리가 된다. 고전소설은 그림을 언어로 표현해 독자의 머릿속에 상상적으로 이미지화하지만, 게임은 그림을 플레이어의 눈앞에 가시화하기 때문이다. 요컨대 고전소설과 게임이 갖는 가장 명시적인 차이인 ‘이미지의 가시화 여부’와 서사의 짜임새를 탐구함에 있어 그림은 적절한 비교의 매개체가 된다.

그림은 표현 형태와 매체의 측면에서도, 고전소설·게임과 구조적으로 공통 분모를 갖는다. 고전소설이 고정된 형태의 언어 기반 장르라면, 게임은 동적인 형태의 영상 기반 장르이고 그림은 고정된 형태의 형상 기반 장르다. 그러므로 그림은 표현 형태의 고정성 측면에서는 고전소설과 겹치고, 이미지 기반 매체의 측면에서는 게임과 겹친다. 본고에서는 그림의 이와 같은 속성에 착안하여, 고전소설과 게임의 장르적 차이가 그림의 활용에 어떤 흥미로운 변주를 만들어 내는지를 구체적으로 고찰해 보고자 한다.

장르 비교의 측면에서 고전소설과 게임을 논한 연구로는 <전우치전>의 공간과 게임 <로스트아크>의 공간을 비교한 강혜진의 연구와 <숙향전>과 게임 <조선메타실록>에 나타난 공간성을 비교한 이승은의 연구가 있다.<sup>10)</sup>

학회, 2025 참조.

- 8) <더 스탠리 패러블(The Stanley Parable, 2013)>에 대한 연구로는 이정엽, 『인지서사학 관점에서 본 게임학 연구 -<스탠리 패러블>을 중심으로-』, 『한민족어문학』 71, 한민족어문학회, 2015와 강혜진, 『<이야기 주머니> 민담의 메타 이야기적 성격과 게임과의 비교』, 『어문논집』 102, 민족어문학회, 2024 참조.
- 9) 엄밀히 말하면 그림은 고전소설과 게임 둘 다를 활용하는 예술 영역도 된다. 고전소설을 표현한 그림과 게임을 표현한 그림도 존재하며 비교 대상이 될 수 있기 때문이다. 전자의 대표적인 사례로 <구운몽도>를, 후자의 대표적인 사례로 게임 원화와 팬아트를 들 수 있다. 이 층위의 비교 연구는 후고에서 다루기로 한다.
- 10) 이승은, 『고전문학 공간에서 기술 공간으로의 전환과 그 의미 : <숙향전>과 <조선메타실록>을 중심으로』, 『한국문학연구』 78, 한국문학연구소, 2025.

그 외 디지털 스토리텔링의 특징을 논의하면서 그중 하나로 고전소설과 게임을 비교한 연구들이 있다. 고전소설과 게임이 텍스트의 성격을 공유한다는 조혜란의 연구나 환상성·우연성·다중성의 측면에서 비슷하다고 본 한길연의 연구를 들 수 있다.<sup>11)</sup>

고전소설 속 그림 화소에 대한 연구로는 서정민의 연구와 김정녀의 연구가 있다. 서정민은 <소현성록>과 <유이양문록>에 나타난 여성의 그림 활동을 살피면서 그 외에도 <윤하정삼문취록>, <쌍천기봉>, <이씨세대록>, <명행정의록>, <임씨삼대록>, <조씨삼대록>, <완월회맹연> 등에 그림이 활용되고 있음을 언급했다.<sup>12)</sup> 또한 미인도 향유의 전통이 대하소설에 반영되었음을 논하기도 했다.<sup>13)</sup> 김정녀는 <사씨남정기>에 형상화된 관음보살도를 살피고 이를 <금병매>와 비교하였다.<sup>14)</sup>

게임에 나타난 그림을 살핀 연구는, 숨은 그림 찾거나 틀린 그림 찾기 게임 유형이 존재하는 까닭에 해당 방향의 연구가 많다.<sup>15)</sup> 이러한 경향 또한 게임이 이미지에 기반해 있음을 잘 보여주는 단적인 예이기도 하다. 다만 본고에서는 2장에서 상술하겠지만 그림이 서사적으로 활용되는 유형을 분석 대상으로 삼기에, 이러한 유형은 논의에서 제외하겠다.

## II. 예비적 고찰 : 고전소설과 게임 속 그림 활용의 4가지 유형

고전소설과 게임에서 그림이 활용될 수 있는 국면은 다양하다. 따라서

- 
- 11) 조혜란, 『디지털시대의 고소설 다매체 환경 속에서의 고소설 연구 전략』, 『고소설연구』 17, 한국고소설학회, 2004; 한길연, 『고전소설 연구의 대중화 방안-디지털 매체와의 상관성을 중심으로』, 『어문학』 115, 한국어문학회, 2012.
  - 12) 서정민, 『한글 대하소설 속 여성 그림 활동의 특징과 문화적 배경-〈소현성록〉과 〈유이양문록〉을 중심으로』, 『한국고전여성문학연구』 25, 한국고전여성학회, 2012, 25면.
  - 13) 서정민, 『조선 후기 한글 대하소설에 나타난 미인도』, 『동방학』 27, 한서대학교 동양고전연구소, 2013.
  - 14) 김정녀, 『韓中 人情小說에 나타난 觀音의 文學적 形상 比較-〈謝氏南征記〉와 〈金瓶梅〉를 중심으로-』, 『한문학논집』 43, 근역한문학회, 2016.
  - 15) 이은진, 『숨은그림찾기 게임에서 이미지 복잡도에 따른 시선 탐색 특성 연구』, 『한국게임학회 논문지』 23(2), 한국게임학회, 2023; 박소희 외, 『영상 인페인팅을 이용한 틀린그림찾기 게임 콘텐츠 자동 생성 기법』, 『한국게임학회 논문지』 15(6), 한국게임학회, 2015 등이 있다.

구체적인 사례를 놓고 비교하기에 앞서, 고전소설과 게임에서 그림이 활용될 수 있는 양상들에 대한 전체 지형을 제시하고 나누어 유형화할 필요가 있다. 우선 고전소설이 전형적인 서사물임에 반해 게임은 서사와 놀이의 성격을 이중적으로 가진 장르라는 점에서 지형을 나누어 파악해야 한다.<sup>16)</sup>

이때 그림은 게임의 서사적 성격과 관련되어 기능할 수도 있고, 놀이적 성격과 관련되어 기능할 수도 있다. 놀이적 성격은 고전소설에는 없는 것으로,<sup>17)</sup> 놀이적 성격과 관련된 그림의 기능 또한 게임에서만 발견된다. 1장에서 언급한 숨은 그림 찾기 게임이나 틀린 그림 찾기 게임, 퍼즐 게임 등이 서사적 성격은 약하고 놀이적 성격은 강한 게임이다. 이러한 게임에서 그림은 규칙으로 작용한다. 제시된 형태에 따라 플레이어는 문제를 풀어야 하고 단서를 확보할 수 있으며, 제시된 형태에 순응할 때 해결에 성공하게 된다. 다만 최근에는 이러한 유형의 게임에서도 서사적 성격을 도입하는 사례들이 시도되고 있어 향후 주의 깊게 살펴봄 직하다.

그림이 서사적 성격과 관련되어 기능하는 경우가 고전소설과 게임을 비교하는 주요한 장(場)이 된다. 그렇다면 그림은 주로 서사의 어떤 국면에서 두드러지게 등장하는가? 이는 그림의 속성으로부터 연역적으로 도출해 낼 수 있을 듯하다.

표준국어대사전에서는 그림을 ‘선이나 색채를 써서 사물의 형상이나 이미지를 평면 위에 나타낸 것’이라 정의한다. 이로부터 추출할 수 있는 그림의 가장 기초적인 속성은 두 가지다.

첫째, 그림은 무엇인가를 표현한다. 일반적으로 그림은 선이나 색채를 써서 무엇이든 간에 표현하기 위해 존재한다. 아무것도 표현하지 않음을 지향하는 그림은, 빈 캔버스를 설치하는 실험적인 시도를 제외하면 그림이기 어렵다.

둘째, 그림은 일정한 공간을 차지한다. 표현된 바가 가시적으로 전달되기 위해서는 어느 정도 이상의 크기를 갖춘 표현 면이 필요하고 이는 필연적으로 어떤 형태로든 공간을 차지한다. 극단적인 예로 홀로그램 형태의 그림

16) 비디오 게임이 지닌 서사와 놀이의 성격에 대해서는 박근서, 『비디오 게임의 이야기와 놀이에 관한 연구』, 『언론과학연구』 9(4), 한국지역언론학회, 2009에서 정치하게 논의한 바 있다.

17) 이때 놀이란 “플레이어들의 행위에 시스템이 ‘특정한 방식’으로 반응하는 과정”을 말한다(박근서, 앞의 논문, 227면). 따라서 놀이 화소가 고전소설의 내용에 나타난다거나, 고전소설이 수용 과정에서 유희적 성격을 갖는 것과는 다른, 장르 자체의 속성을 의미한다.

을 든다고 하더라도, 그 역시 홀로그램이 켜져 있는 동안에는 일정한 공간 면적을 점유하게 된다.

이를 토대로 보면 그림은 크게 두 가지 측면에서 서사적 기능을 수행하리라 추측할 수 있다.

㉠ 사건 관련 기능 : 그림에 표현된 바가 전개되는 사건과 관련되면서 일정한 기능을 수행하는 것을 말한다. 그림은 전개되는 사건의 의미를 보여주는 역할을 할 수도 있을 것이고, 사건을 촉발할 수도 있을 것이다.

㉡ 공간 관련 기능 : 그림이 서사 내에 공간적 성격을 부여하고 형성하는 것을 말한다. 서사 속에 그림이 등장하면, 그림은 그 자체로 일정한 공간을 수반하고 있기 때문에 결과적으로 서사에 공간성을 창출하게 된다.

채트먼은 서사물의 내용 층위가 사건적 요소와 사물적 요소로 나뉘어 분석한 바 있다.<sup>18)</sup> 위의 ㉠·㉡ 또한 각기 사건적 요소·사물적 요소와 관련되어 있어 그 층위가 구분될 필요가 있음을 알 수 있다.

그뿐만 아니라 ㉠은 시간적 차원, ㉡는 공간적 차원과 관련되어 있다는 점에서도 구분의 정합성을 갖는다. 그리고 그렇다면 다시 이를 기준으로 하여 하위 유형을 설정하는 작업도 가능할 것이다. 즉 시간적 차원을 기준으로 하여 ㉠을 세분화하고 공간적 차원을 기준으로 하여 ㉡를 세분화하는 것이다.

㉠-1. 사건 진행 시점에서의 기능

㉠-2. 사건 진행 시점 외의, 과거 혹은 미래와 관련된 기능

㉡-1. 작중 제시된 공간에서의 기능

㉡-2. 작중 제시된 공간 외의, 새로운 공간 창출과 관련된 기능

18) 채트먼에 따르면 사건적 요소는 행위(행동)이거나 돌발사들을 말하며 모두 상태의 변화를 의미한다. 따라서 사건들이 전적으로 시간의 사슬 안에 속해 있다면, 사물은 상대적으로 시간 논리에 엄격하게 묶여 있지 않아 사건과 구분된다. 채트먼 저, 한용환 역, 『이야기와 담론』, 푸른사상, 2003, 51면.; 박진, 『서사학과 텍스트 이론』, 소명출판, 2014, 53면 참고.

㉠와 ㉡는 모두 서사적 기능이므로 이를 재분류하는 기준도 진행되는 서사로부터 도출하는 편이 적합하다. 따라서 ㉠는 사건 진행 시점을 기준으로, ㉡는 서사가 진행되는 주어진 세계를 기준으로 삼아 다시금 나누었다. ㉠-2의 대표적인 예로는 그림이 복선의 기능을 하는 경우를 들 수 있겠다. 복선은 미래의 사건과 관련됨으로써 의미를 획득한다. 그림에 표현된 내용이 미래의 사건에 대한 복선의 역할을 하는 경우를 쉽게 예상해 볼 수 있다. ㉡-2는 그림 속 세계가 새로운 공간으로 등장하는 경우를 들 수 있겠다. 게임뿐만 아니라 고전문학에서도 종종 해당 사례가 나타나곤 한다.<sup>19)</sup>

이로써 그림이 고전소설과 게임에서 수행하는 서사적 기능과 관련하여 4가지 유형을 도출하게 되었다. 단, 이때 4가지 유형은 4분법과는 다르다. 4가지 유형은 하나의 사례에서 중복적으로 나타날 수 있다. 다시 말해서 어떤 작품에 나타난 그림㉠는 ㉠-1의 기능과 ㉠-2의 기능, ㉡-1의 기능을 동시에 복합적으로 수행하고 있을 수 있다. 그러나 이러한 유형화에 입각해서 보면 어떤 기능이 두드러지며 어떤 기능이 구체적으로 나타나고 있는지를 섬세하게 파악할 수 있다는 장점이 있다. 또한 고전소설과 게임이라는 서로 다른 성격의 서사물을 비교할 때도 중요한 토대가 되어준다. 같은 유형이 세부 국면에서는 어떻게 다른 양상을 보이는지를 비교하여 살필 수 있기 때문이다. 이 중 본고에서는 ㉠-1의 기능이 두드러지는 대표적인 사례 둘을 선택해 비교 분석하기로 한다.

### III. 고전소설 <소현성록>에 나타난 그림의 기능

주지하듯 <소현성록> 연작은 17세기의 대표적인 국문 장편소설이다.<sup>20)</sup>

19) 강혜진, 「고소설과 게임의 공간 -<전우치전>과 <로스트아크>의 비교를 중심으로」에서 <전우치전>과 <로스트아크>의 인스턴스 단전을 통해 해당 유형을 논한 바 있다.

20) <소현성록>·<소씨삼대록> 연작은 연작형이기는 하지만 합철되어 있기도 하고 분리되어 전승되기도 했다(정성희, 「17세기 후반 국문장편소설의 탈 형상화와 의미 -<소현성록> 연작을 중심으로-」, 『배달말』 45, 배달말학회, 2009, 428면). 본고에서는 합철되어 있는 이대본 <소현성록>·<소씨삼대록> 연작을 저본으로 삼고 있으므로 <소현성록>이라 통칭하기로 한다.

여타 국문 장편소설들이 그렇듯 <소현성록> 또한 여러 가문과 인물들이 얽히고설켜 파생되는 수많은 관계의 점점 사이에서 사건이 켜켜이 만들어지는 구조를 갖고 있다. 이때 인물과 인물, 가문과 가문의 관계는 혼인을 통해 이뤄지는 경우가 많으니, 결과적으로 국문 장편소설에서는 남녀의 혼인이 사건을 발생시키는 요소로 자주 활용된다고 하겠다.

국문 장편소설에서는 남녀의 혼인을 가문 간 결합의 관점에서 보수적으로 그리는 경향이 강하다. 더욱이 <소현성록>도 예외는 아니다. 더욱이 <소현성록>은 17세기 후반에 양반 가문에서 널리 읽히며 남성과 여성 독자 모두에게 수신서(修身書), 교훈서로 인식되어 귀하게 보존되기까지 했던 소설이다.<sup>21)</sup> 조선시대 사대부의 혼인이 대체로 가문 간의 결합을 고려해 이뤄졌음을 상기한다면, 남녀의 결연을 낭만적인 야합으로까지 그려냈던 전기소설과는 사뭇 다른 혼인의 양상이 나타나는 것도 당연하다.

그러나 그럼에도 불구하고 국문 장편소설도 ‘소설’인 이상, 모든 혼인 제도에 의한 친편일률적인 양상으로 그릴 수는 없었을 터다. 소설인 만큼 현실에서는 이뤄지기 힘든 개인의 욕망이 은근히 개입되기도 하고,<sup>22)</sup> 독자들의 흥미가 동할 만한 다양한 사건들이 모색되기도 한다. 그 과정에서 남녀 간의 결연은 때로 낭만적인 색채로 그려지게 된다. 이때 긴요하게 활용되는 서사적 장치 중 하나가 그림이다.

김현이 웃고 들어와 앉은 후 우연히 눈을 들어 보니 벽 위에 한 미인이 흰 비단 사이에서 얼굴에 그림자를 드리운 채 기대고 있었다. 한 쌍의 별 같은 눈은 정신을 집중하여 사람을 보는 듯하고 풍만하고 기쁨지며 윤택한 얼굴은 분명히 양귀비의 턱녀함을 갖추었으며, 혼란스러운 자연 경치가 채색의 빛을 돋보이게 하니, 김현이 처음에는 그림인 줄을 깨닫지 못하여 황망히 일어나서 몸을 돌려 나가려 하였다. 다시 보고서야 드디어 그림 속의 선녀인 줄 알고 크게 놀라 칭찬하며 말하였다.

“누가 드린 그림인가요?”

21) 정선희, 앞의 논문, 429면.

22) 임치균은 <소현성록>에 나타난 혼인의 양상을 분석해, 남성 개인이 여성을 먼저 만나본 뒤에 가문혼이 이뤄지는 경우를 가장 이상적인 혼인으로 그려지고 있음을 살핀 바 있다. 그리고 이를 혼인을 앞둔 사대부 남성의 소망이었을 가능성을 언급했다. 임치균, 『<소현성록>에 나타난 혼인의 양상과 의미』, 『韓國古典研究』 13, 한국고전연구학회, 2006, 38면.

운현이 바로 일어나 족자를 걷으며 말하였다.

“이 그림은 옛 명인의 화법입니다.”

김현이 본래 문인이며 재주 있는 선비이니 어찌 신기한 그림을 보고 그만둘 리 있겠는가? 나아가 한편으로는 보기를 칭하며 한편으로는 자세히 보니 그 미인의 용모와 자태가 운성과 흡사하고 또 소승상과 많이 닮았다. 생이 본래 힘이 좋아서 평장 운현이 잡은 것을 빼앗아 펴고 다시 보니 손에 모란을 꺾어 들고 팔찌를 벗어서 꽃나무에 거는 형상이었다. 곁에는 절구를 지어 썼는데 필법이 기이한 것이 가히 그림을 그린 것과 같은 사람의 재주인 줄 알 수 있었다.<sup>23)</sup>

위의 인용문은 <소현성록>에서 김현이 소수빙과 결연하게 되는 시발점이 되는 상황이다. 소현성의 누나인 소월영은 뛰어난 그림 솜씨를 지녀 조카들을 종종 그리곤 한다. 그중 하나로 소현성의 딸 소수빙을 그린 그림이 있는데 우연히 김현이 그 그림을 보고서 소수빙에게 사랑에 빠지게 된다. 이 사랑은 급기야 상사병으로까지 이어지고 김현의 위독함을 모른 채 할 수 없었던 소현성에 의해 김현과 소수빙이 혼인하게 된다.

그림 속 아름다운 여인을 감상하다 그를 깊이 연모해 상사병까지 걸리는 사건은 실로 낭만적이다. 서정민에 따르면 <소현성록>의 해당 사건은 <운하정삼문취록>이나 <임씨삼대록>에서도 유사하게 나타난다.<sup>24)</sup> 이러한 사건이 국문 장편소설에서 생각보다 드물지 않게 반복되었다는 점, 그 시초로 작용하는 작품이 <소현성록>이라는 점을 알 수 있다. 그런 점에서도 <소

23) 김성이 웃고 드러 안즈며 우연히 눈을 드러보니 벽상의 일위 미인이 흰 김 가운대 얼굴을 영디워 비겨서니 일쌍 성안은 정신을 머물워 사름을 보는 듯하고 풍영을 턱한 얼굴은 완연히 양비의 어그러오물 겸하고 홀난흔 풍광이 칙식의 빛출 도오매 김성이 당초는 그림인줄 씨뒸다 못후야 황망이 니러나며 번신희야 나가고져 후다가 이에 다시 보야 보야호로 그림가 온데 성성줄을 알고 대경 칭찬 왓 이 엇던 사름의 그린 배노 소성이 즉시 니러 족즈를 거드며 왓 이는 네 명인의 서법이라 김성은 본디 문인 지시라 엇디 신기흔 그림을 보매 그만홀리 이시리오 나아가 일변으로 보기를 구하며 일변으로 지시보니 그 미인의 용모 형티 운성 등으로 방불호고 또 만히 소승상 ㄹ티니 심이 본디 힘이 큰디라 평장의 잡은거슬 아사 펴고 다시 보니 손의 모란을 꺾거 들고 풀쇠를 버서 곳 남기거는 형상이오 거터 절구를 지어 빼시니 필법이 기이후야 가히 그림과 혼가지 지편줄 알리러라 <소현성록> 12권, 102~103면. 본고에서는 이대분을 저본으로 삼고 조혜란 외, 『소현성록』, 소명출판, 2010의 번역을 활용해 논의를 진행하겠다. 이후 인용문의 출처도 모두 동일하다.

24) 또한 논자는 이 같은 상사병이 사랑 초기의 몽환적, 환상적 체험의 병적 표출로서 미인도를 감상하는 남성의 판타지적 체험을 대하소설적 방식으로 구체화한 것이라 평했다. 서정민, 『조선후기 한글 대하소설에 나타난 미인도』, 112~113면.

현성록> 속 그림과 김현의 상사병은 주목을 요한다.

그런데 이때 상사병은 사랑의 열병에 대한 은유적인 표현이 아니라, 구체적인 증상을 동반하여 사경을 헤맬 정도의 위중한 병증으로 나타난다는 점에서 흥미롭다.<sup>25)</sup> 실로 목숨이 오갈 정도의 사랑인데, 실제로는 본 적도 없는, 그림으로만 본 여인에게 그러한 사랑을 쏟아붓는 행위는 현실에서 쉬이 일어날 법한 일은 아니다. 따라서 등장인물의 감정의 과잉이든 그러한 행위에 부여된 의미의 과잉이든 간에, 행간에 무언가 숨겨져 있다는 의심이 들게 만든다. 탁원정은 이러한 상사병의 위중함이 남성 인물들의 숨겨진 색(色)에 대한 욕망의 면죄부로 작용한다고 논한 바 있다.<sup>26)</sup> 탁월한 지적이다. 다만 여기서 의문을 더 발전시켜 볼 수 있겠다. 왜 ‘그림’인가? 더 나아가, 여기에 숨겨져 있는 또 다른 것은 없을까? 있다면, 어쩌면 그림은 그것을 효과적으로 은폐하고 있는 것은 아닐까?

이러한 의문을 염두에 두고서 그림에 초점을 맞춰 위 인용문을 다시 살펴 보겠다. 위 인용문에서 김현은 그림 속 미인을 여러 번 감상한다. 만약 그림이 아니라 실제 수빙이었다면, 김현이 그녀의 얼굴을 보는 일은 그 자체로도 일어나기 어려웠을 터다. 만약 우연히 흘끗 보게 되었다고 하더라도 사대부의 예법상 위 인용문에 나타나듯 ‘황망히 몸을 돌려’ 자리를 피했을 것이다. 즉, 그림은 김현이 수빙의 얼굴을 ‘정면으로’, ‘여러 차례에 걸쳐’, ‘자세히’ 들여다볼 수 있는 계기로 작용한다. 미인도 속 수빙은 눈빛이 별과 같아 사람을 보는 듯하다고 묘사된다. 일반적으로 상대방과의 긴 눈맞춤은 호감을 증가시킨다.<sup>27)</sup> 심지어 수빙은 뛰어나게 매혹적인 외모를 갖고 있으니 그녀를 찬찬히 들여다본 김현이 사랑의 열병을 앓게 되는 것도 무리가 아니게 되는 셈이다.

25) 탁원정, 『국문장편소설에 나타난 남성 상사병 화소의 상상과 의미』, 『이화어문논집』 58, 이화어문학회, 2022, 42면. 탁원정은 <소현성록>뿐만 아니라 <완월회맹연>, <하씨선행후대록>에서도 미인도로 인해 남성 인물이 상사병으로 위독해지는 사건이 나타남을 확인하고 있다.

26) 탁원정, 위의 논문, 45면.

27) 한 연구 결과에 따르면 낯선 이성과 2분 동안 서로의 시선을 끊지 않고 마주 보도록 유도된 참가자들은 서로에 대해 더 강한 열정적 사랑의 감정을 보고했다고 한다. Joan Kellerman, James Lewis, James D. Laird, “Looking and loving: The effects of mutual gaze on feelings of romantic love”, *Journal of Research in Personality* vol. 23 no.2, Academic Press, 1989, pp.145~161.

케다가 그림은 미인을 가장 아름다운 구도로 감상하게 한다. 작중 소월영은 조카들의 그림을 그릴 때 그림의 구도나 배치, 재료를 일일이 고려하여 마련한 뒤 그림을 그린다.

소부인은 그림을 잘 그렸다. 모든 조카딸의 향기롭고 고운 자색과 풍모를 보고 비단을 신중하게 택하여 흰 비단으로 족자 다섯 개를 만들고 모든 조카딸로 하여금 단장을 시켜 꽃 사이에 세웠다. 그 후 친히 붓을 들어 한번 화려한 재주를 펴니 붓끝이 이르는 곳마다 신선의 도움이 있는 것 같았다.<sup>28)</sup>

천하절색으로 꼽히는 미인들도 가진 아름다움의 결은 다 다르다. 그 각각이 지닌 아름다움을 최고도로 표현해내기 위해 소부인은 비단을 신중하게 택하고 단장을 시켜 꽃 사이에 세운다. 여기에 소월영 본인의 신선 같은 재주가 더해져 더없이 아름다운 미인도가 완성되고 있다.

실제로 수빙의 미인도에 대한 묘사에서도 그와 같은 안배와 재주가 효과적으로 미감을 창출하고 있음을 볼 수 있다. ‘흰 비단’은 얼굴에 집중할 수 있게 배경을 정돈하고 색감을 대비시키는 역할을 한다. 여기에 인용문에서 직접 언급되듯 ‘자연 경치’가 배경으로 그려져 ‘채색의 빛을 돋보이게’ 하고 있으며, ‘손에 모란을 꺾어 들고’, ‘꽃나무에 거는’ 모습 또한 수빙의 매력을 한껏 끌어 올리는 데 기여한다. 미인이 꽃에 자주 비견되는 것에서 알 수 있듯, 꽃의 아름다움은 여성의 아름다움을 보조적으로 표현하는 데 효과적이다.

요컨대 그림은 당시의 사회문화적 배경 상 사대부가 숙녀를 정면으로 볼 수 있게 하는 사실상 유일한 통로였을 뿐만 아니라, 그 아름다움을 미적으로 극대화하여 느낄 수 있게 하는 매개로도 기능했다. 여기에 그치지 않고 또 다른 한편으로, 그림은 ‘그림이기에’ 이를 대하는 감상자의 수용 태도를 더욱 적극적으로 이끌어내는 역할도 했다. 위 인용문에서 김현은 ‘본래 문인이며 재주 있는 선비’여서 신기한 그림을 보고 가만히 있을 수 없었다고 했다. 미인을 탐닉하는 행위는 색(色)에 대한 욕망으로 여겨졌지만, 아름다

28) 소부인이 화법이 정묘한디라미는 달아의 향연한 식터 풍광을 보고 이에 촉감을 극력하여 빅김으로 족자 다섯을 만들고 모든 달녀로 하여금 단장을 일워 화계 사이에 세우고 친히 칠패 필을 드러 한 번 눈 그튼 지조를 펴매 붓 굵터 나르는 곳마다 신선의 도음이 있는 듯하야, <소현성록> 12권 94~95면.

운 작품의 미감을 감상할 줄 아는 행위는 문(文)을 다루는 문인에게는 ‘재주’의 영역이 된다. 박은순이 논했듯 조선시대 선비들에게 회화를 제작, 감상, 품평하는 행위는 성정을 기르고 내면을 함양한다는 명분, 곧 회화를 통해 뜻을 짓들인다는 우의(寓意)라는 명분 아래 존속되었다.<sup>29)</sup> 실제 미인이었다면 심리적 장벽이 존재했겠지만 미인도는 그림이었기에, 예술 작품을 감상하는 예민한 감각으로 아름다움을 한껏 수용할 수 있게 했던 것이다.

더욱이 그림은 그 자체로 사람의 마음을 움직이는 힘이 있다. <소현성록>의 작자는 그림이 사람의 마음을 동하게 해 행동을 촉발하는 힘이 있다는 것을 정확하게 알고 있었다. 아래는 소운현이 수빙의 그림을 자신의 방으로 가져오게 된 경위다.

이때 운현이 모든 형제가 나가고 없으니 심심해서 방 안에서 그림과 글씨를 뒤져보고 있었는데 벽 위에 있는 오도자(吳道子)의 그림이 정을 부추기는 것 같았다. 이로 인해 갑자기 서흥(書興)이 일어나니 절구 한 수를 짓고는 그림을 그리려고 하다가 숙모의 그림 그리는 방법이 신기한 것을 생각하고 운취각으로 갔다.<sup>30)</sup>

오도자의 그림은 운현의 정을 부추겼고 이어 글과 그림을 창작하는 행위를 촉발했다. 그리고 그로써 이후에 월영에게 그림을 구하고, 아름다운 글과 그림이 쌓인 선적루의 아취(雅趣)를 느끼게 되는 사건이 전개된다. 김현의 경우에서 보았듯, 그림이기에 오히려 더욱 마음을 동하게 하여 열정적인 사랑을 촉발하고 그림으로써 상사병이라는 사건을 개연성 있게 추동했던 것과 양상이 유사함을 볼 수 있다. 따라서 지금까지 분석한 바를 모아 일반화하여 말하자면 ‘그림은 등장인물의 마음을 움직여 감정적인 행위를 촉발하고 그에 따른 낭만적인 사건을 전개하는 기능을 한다’고 정리할 수 있겠다.

그렇다면 이제 이 사건에 숨겨진 다른 의미는 없는지, 그림은 그에 어떠한 기능을 하는지를 분석할 차례다. 이를 이해하기 위해서는 사건의 전후 맥락을 살펴볼 필요가 있다. 우선 김현이 그림을 본 뒤 상사병에 빠져드는

29) 박은순, 「조선시대의 선비그림, 儒畫: 용어의 유래와 함의」, 『미술사학보』 50, 미술사학연구회, 2018, 232면.

30) 이때 운현이 모든 형제 나가고 심심하여 서방 등의서 서화를 뒤져겨볼시 벽상의 오도즈의 그림이 이서 정신이 뉴동호는 듯 하니 홀연 서흥이 조발호야 절구 일슈를 짓고 인호야 그림을 그리고져호야 숙모의 화법이 신기호를 싱각고 운취각의 니르니. <소현성록> 12권 100면.

과정에서 나타난 심리를 읽어보겠다.

‘하물며 소선생의 얼굴 모습과 그 여러 오라비가 다 꽃 같은 반약의 품모가 있으니, 그 누이가 아름다운 것이 어찌 이상하겠는가? 내가 비록 아버지가 계시진 않지만 집안이 명문가이고 나의 재주와 학식과 풍채가 숙녀에게 욕되지 않을 것이니 어떻게 하면 저 소저를 취할 수 있을까?’

그러다가 문득 생각하였다.

‘내가 진실로 어리석은 사람이구나. 김씨 가문이 명문가이긴 하지만 아버님이 세상을 뜨셔서 우리 집안은 쇠잔하고 미약하다. 게다가 나는 유생이고 이미 아내가 있으니 저 당당한 재상이 귀족의 크고 빛나는 귀한 딸이 어찌 공부하는 유생의 두 번째 부인이 되겠는가? 비록 내가 입신할지라도 바라지 못할 것인데 어찌 감히 말을 내겠는가?’<sup>31)</sup>

위에 나타난 김현의 생각 속에서 반복되는 표현이 있다. ‘집안이 명문가’와 ‘아버지가 계시지 않는다’이다. 물론 국문 장편소설이 낭독으로도 향유되었음을 고려한다면 이는 김현의 상황을 독자 혹은 청자에게 주지시키기 위한 반복이라고도 볼 수 있다. 그러나 그렇다고 해도 김현이 처한 상황이 다단할진대 위 두 가지만 반복되는 것은, 그 요인이 내용적 차원에도 있음을 의미한다. 심지어 해당 사건의 이전에도 김현은 ‘집안이 명문가’와 ‘아버지가 계시지 않는다’는 점을 반복적으로 떠올리고 있다. 그만큼 김현이 이 두 가지를 강하게 의식하여, 김현의 생각이 빈번하게 그로 귀결되고 있음을 의미한다고 할 수 있다.

김현은 전형적인 재자형 인물이다.<sup>32)</sup> 이는 이후 과거에 급제하는 것으로 증명되기도 한다. 그러나 수빙의 그림을 본 시점에서의 그는 갓춘 것보다

31) 하물며 소선생의 용광과 그 여러 오라비 다 하안 반약 ㄹ트니 엷디 그 누의 고모이 고희리 오 다만 내 비록 야애 아니겨서니 문미 명개오 내의 지혹과 풍채 숙녀에게 욕되지 아니리니 엷디흐면 더 소저를 취홀고 후다가 문득 생각흐디 내 실로 어린 사람이로다 김씨 명문이나 야애 기세흐마 쇠미흐고 내 썩 유생으로 취쳐흐야시니 더 당당한 상문 귀족의 혁혁한 귀네 엷디 유생의 지실이 되리오 내 님신흔 쩌라도 버라디 못흐며 썩 감히 내어 니르리오 <소현 성록> 12권 105면.

32) 재자형 인물은 ‘문재(文才)가 있어 장래가 촉망되는 젊고 아름다운’ 인물이다. 많은 고소설에서 남성 주인공은 원하던 원치 않은 과정(科場)에서 장원급제하여 낭중지추(囊中之錙) 같은 그 비범한 재능을 드러내고야 만다(강상순, 『고소설에서 재자의 형상과 그 변화 양상- 17세기 소설사를 중심으로』, 『한국고전여성문학연구』 35, 한국고전여성문학학회, 2017, 182면.

결핍된 것이 더 많다. 가문은 쇠잔하고 형은 무능한 데다 인성까지 못났으며 취(취씨)는 험담을 일삼는 음험한 여인이다. 소씨 가문의 양부인이 현명한 것과는 달리 김현의 어머니는 사리 분별에 어둡고 편애하기 일쑤여서 집안에는 잡음이 잘 날이 없다. 그리고 이 모든 결핍은 김현이 생각하기에는 결국 ‘아버지가 계시지 않아 영세해진 가문’에서 기인한다. 김현은 마음에 들지 않는 취씨를 처로 맞이하게 된 것도 취시랑이 아버지가 안 계시고 형이 어수룩한 것을 업신여겼기 때문이며, 취씨가 자신을 함부로 대하는 것도 자기 가문은 현재 시랑(侍郎)이고 김현은 전임 시랑의 아들로 보기 때문이라 여기고 있다.

그러나 동시에, 가문은 김현에게 있어 포기할 수 없는 마지막 자존심이기도 하다. <소현성록>의 서사 내적 배경이든 창작과 향유가 이뤄지는 실제 배경-17세기 조선-이든 간에 사대부에게 가문은 중요한 울타리로 작용한다. 작중 소씨 가문과 김현이 가깝게 교류하는 이유도 아버지 대의 친교에서 기인한다. 김현이 울적한 마음을 풀러 소씨 가문에 올 수 있는 것도, 소송상이 김현을 자식이나 조카처럼 사랑으로 대하는 것도 결국은 가문 덕분인 셈이다.

결과적으로 김현의 결핍은 명문가‘였던’ 자신의 가문에 근간해 있다. 그렇기에 자신의 처지에 대한 모든 생각이 그러한 결핍으로 집착적으로 귀결되고 반복되는 것이다. 그리고 깊은 결핍은 질고 끈덕진 욕망을 만들어 낸다. 결핍된 것을 끝내 가져 결핍을 채우고자 하는 욕망이다. 물론 김현은 작중에서 묘사되듯 사람됨이 매우 굳고 단단하여 감정을 적극적으로 표출하지는 않는다. 그러나 그림은, 앞서 보았듯 정을 부추긴다. 그러니 그림이 촉발한 것은 김현의 사랑만이 아니었다. 그림은 김현의 결핍과 집착, 그로 인한 욕망도 끄집어 흔들어 놓았다.

흥미로운 것은 김현이 바랄 만한 ‘이상적인’ 명문가가 바로 소씨 가문이라는 점이다. 소씨 가문은 소송상이 건재하여 영예롭고 풍족한 재상가일 뿐만 아니라 소송상과 양부인이 모두 현명하게 가장 역할을 하고 있어 가문 내적으로도 윤리와 화합이 지켜지고 있다. 게다가 소씨 가문의 구성원들은 남녀 모두 재주가 출중하고 아름다우니 풍류 또한 당대의 으뜸이다.<sup>33)</sup>

33) 수빙의 그림을 보게 된 날도, 본래는 김현이 취씨의 박대를 받고 “울적한 마음에 운현을 찾

이러한 관점에서 보면 수빙의 그림은 김현이 마음 깊이 욕망했을 바를 하나의 이미지 속에 모두 담아 보여주는 역할도 한다. 그림 속 수빙은 “풍만하고 기름지며 윤택한 얼굴”을 지녀 영화로운 가문의 모습을 단적으로 보여준다. 그녀가 지닌 모란도 전통적으로 부귀를 상징하는 꽃이며 팔찌도 이러한 의미를 보충한다. 또한 김현이 보기에 그림 속 수빙은 소승상을 많이 닮았다. 이는 자연히 소승상을 연상시키며, 가장이 건재한 소씨 가문 전체를 은연중에 환기시킨다. 그런가 하면 그림을 이루고 있는 소월영의 뛰어난 솜씨는 가문의 높은 품격도 가지적으로 전달한다.

그림은 여러 가지 의미를 함축적으로 담아 한눈에 포착될 수 있게 하기에 최적의 수단이다. 모란과 같은 상징적인 소재를 활용하여 내용적으로도 의미를 함축적으로 전달할 수 있으며, 필치에 담긴 재주를 통해 표현의 측면에서도 의미를 전달할 수 있다. 글이 선형적인 독서의 과정과 머릿속 상상의 과정을 거쳐 그를 전달한다면, 그림은 그 모든 것을 직관적으로, 강렬하게 시각을 자극하며 전달한다. 김현이 수빙에 대한 연모를 끝끝내 내려놓지 못해 상사병까지 앓은 이유도 그것이 여인에 대한 감정을 포기하는 것 이상의 의미를 담고 있었기 때문이다. 그림 속 수빙은, 그가 갖지 못한 것들, 결핍된 것들의 총체였다.

여기서 전기소설의 남녀 주인공의 사랑에 대한 기존 논의의 성과를 환기할 필요가 있겠다. 주지하듯 전기소설에서 남성 주인공은 보통 한미한 가문 입에 반해 여성 주인공은 상층 가문 출신이 많다. 윤재민은 여기에 착안해 전기소설의 사랑에는 자신의 능력을 상층으로부터 인정받고 싶었던 사대부 문인 지식인층의 욕망이 개입되어 있음을 논한 바 있다.<sup>34)</sup> 그런데 이때 전기소설의 사랑은 그에 슬그머니 개입되어 있는 욕망에도 불구하고 세속적으로 그려지지 않는다. 지나긴 고난 동안 이어지는, 목숨을 건 지고지순한 사랑이 이들의 사랑을 더없이 낭만적이며 아름답게 그려내기 때문이다.

<소현성록>에서는 그림이 바로 이 역할을 한다. 김현의 연모는 강렬한

아와 속 시원하게 말을 하고 웅대한 문장에 대해 의논하고자” 오게 된 것이었으니, ‘이상적인’ 명문가 소씨 가문과의 교류는 김현의 결핍을 일시적으로나마 채우는 탈출구였던 셈이다.  
34) 윤재민, 『전기소설의 인물 성격』, 『민족문화연구』 28, 민족문화연구원, 1996, 64면. 그러나 <소현성록>에 계승된 재차형 인물은 이러한 사랑의 모양새마저 국문 장편소설 안으로 들어왔다고 할 수 있겠다.

사랑의 열병으로만 표현되고 작중 인물들에게도 그렇게 이해될 뿐, 가문의 결핍을 채우고자 하는 세속적 욕망으로 여겨지지는 않는다. 그것은 바로 그림이 불러일으키는 미(美)에 대한 추구가 김현의 연모에 덧씌워져 있기 때문이다. 즉, 그림은 그것이 창출하는 특유의 미적 아우라에 사건을 실어 전달하는 기능을 한다. 흥미롭게도 <소현성록>에서는 김현 가문에서 일어나는 사건과 소씨 가문에서 일어나는 사건을 플롯 상 순차적으로 제시하여, 그림의 이러한 기능을 더욱 효과적으로 활용한다. 험담과 반목이 가득한 김현 가문의 사건과, 소운현이 그림을 구하러 선적루로 가면서 글과 그림들을 만나는 아취(雅趣) 어린 사건이 극명하게 대비되면서, 아름다움을 갈구하는 김현의 욕망을 더욱 자연스럽고도 간절한 것으로 읽히게 하는 것이다. 이로써 그림은 자칫 세속적인 욕망으로 읽힐 수 있는 김현의 사랑을 낭만적으로 포장하는 역할을 여러모로 달성하고 있다.

이상의 논의를 종합하자면 <소현성록>에서 그림은 다음과 같은 서사적 기능을 한다. ①강렬한 매혹과 사랑을 일으킨다. ②열정적인 사랑에 빠져들게 만드는 복합적인 요인들을 함축적으로 담아낸다. ③해당 사건을 낭만적으로 표현한다.

이를 다시, 보다 일반적으로 적용될 만한 기능으로 정제해 표현하자면 다음과 같이 정리될 듯하다.<sup>35)</sup> 그림은 ①등장인물의 감정을 자극해 그에 입각한 행동을 촉발한다(사건 진행). ②다양한 함의를 하나의 이미지로 전달한다(의미 전달). ③이미지의 내용에 따라 사건의 질감을 특정 방향으로 증폭시켜 표현한다(사건 표현).

#### IV. 게임 <레이어스 오브 피어>에 나타난 그림의 서사적 기능

4장에서는 3장에서 도출한 그림의 서사적 기능이 게임에서는 어떻게 계

35) 그림의 이러한 서사적 기능은 고전소설뿐만 아니라 현대소설에서도 나타나는 것으로 보인다. 예컨대 그림이 중요하게 기능하는 소설로 트레이시 슈발리에의 『진주 귀고리 소녀』(1999)가 있다. 여기서도 주인공 그리트는 감정을 숨기는 인물이지만 베르메르의 그림을 보며 감정을 드러내고, 그림의 의미를 읽어내며 베르메르에 대한 사랑에 빠져들게 된다. 그리고 그림은 다시, 그리트의 사랑을 불륜이 아닌 낭만적인 사랑으로 읽히게끔 기능한다.

승되고 변주되는지를 살펴보고자 한다. 그림의 서사적 기능이 어느 정도 계승될 것이나 동시에, 소설과는 다른 게임의 장르적 차이가 그림의 서사적 기능에 일정한 변주를 만들어 내리란 점도 함께 예측할 수 있다. 이에 서사성이 강한 어드벤처 게임 가운데,<sup>36)</sup> 그림을 중요하게 활용하고 있는 <레이어스 오브 피어(Layers of Fear, 이하 ‘피어’로 약칭)>(2016)를 비교 대상으로 삼아 분석을 시도하겠다.<sup>37)</sup>

<피어>는 어느 저택 안에서 시작된다. 이 저택은 몇 개의 층과 많은 방들로 구성되어 있으며 곳곳에 그림들이 많이 걸려 있는 것이 특징이다. 플레이어가 밝기를 조절할 수는 있지만 기본적으로 어두운 편이라 미스터리한 분위기가 풍긴다. 저택에서 나가는 플레이는 불가능하다. 따라서 플레이어는 저택의 이곳저곳을 탐색해 이 저택에 얽힌 사건이 무엇인지를 밝혀내는 것이 플레이어의 핵심임을 본능적으로 깨닫게 된다.<sup>38)</sup> 이해를 돕기 위해 플레이어의 경과에 따라 밝혀지는 게임의 전체 내용을 요약적으로 제시하겠다.

- ㉔ 이 저택의 주인은 성공한 화가로, 한쪽 다리에 장애가 있어 의족을 하고 다닌다. 화가는 아름다운 피아니스트에게 열정적으로 청혼해 결혼하고 딸도 얻게 된다. 그러나 화가의 그림이 점점 인기를 잃자 화가는 과거의 성공에 집착하며 화실에 틀어박혀 산다. 일에 미쳐 사는 화가에게 아내는 대화를 시도하지만 함께 시간을 보내자는 약속은 번번이 지켜지지 않으며 급기야는 쪽지로만 대화를 하게 된다. 광적인 스트레스로 인해 화가는 심지어 알코올 중독 증상까지 보인다. 어느 날, 아내는 원인 모를 화재로 인해 심한 화상을 입게 되고, 옛날의 아름다운 모습을 잃는다. 화가는 점점 더 술과 그림에 집착하고 집에 쥐 떼가 출몰한다는 망상까지 보이게 된다. 아내 역시 자신의 모습에 혐오감을 느끼는 화가에게 절망하여 가족 관계는 파탄으로 치닫는다. 주인공은 과거의 아름다운 아내의 초상화를 그리

36) 어드벤처 게임은 “화면 속의 대상이나 상황에 대해 오랫동안 관찰하고 여기에 자신의 판단을 더하여 디자이너가 의도한 결과를 도출해내는 형태”의 모험을 즐기는 게임이다(이상우, 『게임, 게이머, 플레이』, 자음과모음, 2012, 81면).

37) Bloober Team SA 개발 및 배급. 스팀(steam) 종합 평가는 ‘매우 긍정적’을 유지하고 있으며 2016년에 Best Indie Game, Best Art Award, Best Horror game을 수상하기도 했다. DLC와 2023년에 나온 리메이크 버전은 제외하고 처음 출시된 원작만을 분석 대상으로 삼는다.

38) 이러한 플레이 구조는 <레이어스 오브 피어>에서 처음 시도된 것은 아니다. 이전에 비슷한 게임들, 예컨대 <P.T.>와 같은 게임들이 출시되어 있어 일련의 계보를 이룬다.

고, 이를 본 아내는 행복했던 시절로 되돌아갈 수 없음을 깨닫고 자살한다. 아내의 죽음에 충격을 받아 미쳐버린 화가는 딸에게까지 폭력을 가해 딸과도 이별하게 되고, 결국 홀로 저택에 남게 된다.

- ㉠ 화가는 어떤 완벽한 그림을 완성하는 데 집착하며 이를 완성할 수 있는 재료들을 찾아 저택 안을 방황한다.
- ㉡ 화가는 그림을 완성한다(A/B/C).

위는 시간순으로 전체 내용을 요약한 것이다. 그러나 이것으로 <괴어>의 서사가 제대로 표현되었다고 할 수는 없다. 다음의 이유에서다. 첫째, 플레이는 ㉠에서 시작해 ㉡로 끝나며 내용의 대부분을 차지하는 ㉠은 과거에 이미 벌어졌던 일이다. 둘째, ㉠은 플레이어가 ㉡의 플레이를 진행하면서 ‘찾아낸’ 수많은 단서들을 통해 사후적으로 유추된다. 셋째, 플레이의 내용이 ㉠라는 사실은 플레이를 진행하면서 깨닫게 된다. 넷째, 플레이를 통해 형성되는 ㉡의 세부적인 형태는 매 플레이마다 모두 다르다. 다섯째, ㉡의 결말은 ㉠의 플레이 속에서 한 어떤 선택들로 인해 다르게 나타난다(세 가지의 가능한 결말).

소설은 주로 스토리와 플롯의 두 층위로 분석된다.<sup>39)</sup> 그러나 게임을 분석하기 위해서는 변형된 서사 분석 체계가 필요하다. 위의 문단에서 제시한 이유 가운데 첫째는 추리소설에서도 나타나는 것이지만 나머지는 그렇지 않다. 둘째의 경우 플레이어가 직접 단서들을 찾아야 게임이 진행된다는 점에서 추리소설과 다르다. 셋째도 다르기는 마찬가지다. 추리소설에서도 서술자가 범인으로 밝혀지는 실험적인 사례들이 있지만, 서술자와 플레이어는 본질적으로 달라 그로 인한 플롯도 달라질 수밖에 없다. 넷째와 다섯째도 게임이기에 가능한 특징들이다. 따라서 플레이어의 참여, 플롯의 두 층

39) 본고에서 사용하는 스토리와 플롯은 David Bordwell의 정의를 따랐다. 스토리(story/fabula)는 사건들의 연대기적·인과적 연쇄를 지닌 소급적으로 구성되는 상상적 구성물이다. 플롯(plot/syuzhet)은 스토리가 실제로 배열되고 제시되는 방식으로, 이야기의 구성요소들을 특정한 원리들에 따라 배열하는 체계다(David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Madison, WI: University of Wisconsin Press, 1985). <소현성록>에서도 시간을 단축하여 표현한다거나 이후에 전개될 사건이 미리 암시되는 대목에서 스토리와 플롯의 간극을 확인할 수 있다. 다만 3장에서 분석 대상으로 삼는 대목에서는 스토리와 플롯이 크게 구분되지 않아 이에 입각해 그림의 기능을 파악할 필요는 없었다.

위-제시되는 플롯과 형성되는 플롯-, 형성되는 플롯의 다양성을 고려해 <피어>의 서사 층위를 구분할 필요가 있다.<sup>40)</sup>

- ㉠ 스토리(story)
- ㉡ 의도된 플롯(Plot) : 단서화된 플롯 조각들(Plot-pieces)과 플롯-틀(Plot-frame)
- ㉢ 완성되는 플롯들(plots)

위의 서사 층위에 따라 순차적으로 그림의 서사적 기능을 분석하겠다. 우선 스토리(story)는 ㉠, ㉡, ㉢ 그리고 요약에서는 생략되었던 모든 사건들의 총체다. 플레이어가 사후적으로 그려내고 도출한 <피어>의 전체 내용이다. 이러한 스토리의 층위에서 그림은 서사를 이끌어가는 핵심으로 기능한다. 그러므로 3장에서 도출했던 그림의 서사적 기능을 <피어>의 스토리에도 유용하게 적용해 볼 수 있다.

앞서 그림은 ㉠ 등장인물의 감정을 자극해 그에 입각한 행동을 촉발했다(사건 진행). <피어>에서도 마찬가지다. <피어>의 인물들은 무척 감정적인 편이다. 화가와 피아니스트라는 직업이 갖는 특유의 예술가적 기질이나, 주인공의 회피형 성격과 중독적 성향, 장애에서 비롯된 것으로 보이는 미(美)에 대한 집착 등도 그 요인으로 분석할 수 있을 것이다. 그러나 그러한 심리를 자극해 감정적인 행동을 촉발하는 것은 그림의 역할이다. 그림은 화가를 더욱더 집착하게 만들며 아내를 더욱더 절망하게 만들었고, 결국 폭력과 자살을 초래했다. 그림은 사람의 감정을 격동시키고 그림으로써 한편으로는 이성적인 사고와 판단을 마비시킨다. 다소 과장되고 비합리적으로 느껴질 수도 있었던 <피어>의 스토리는 그림을 적극적으로 활용한 덕분에 개연성을 획득한다. 그러니 <피어>의 모든 사건은 그림에서 시작되고 추

40) 게임의 서사를 유형화할 때 참고할 수 있는 유효한 논의 중 하나는 헨리 젠킨스의 embedded narratives와 emergent narratives이다(Henry Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture." *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2004, pp.118~130). 다만 본고에서는 그보다 섬세하게 서사 내부를 들여다보고자 했고, 특히 소설과 게임을 함께 비교하고자 하는 목적이 있어 별도의 유형화를 제안했다. 본고에서 제시하는 서사의 층위는 일차적으로 <레이어스 오브 피어>에 맞춰 도출한 것이지만, 세부적으로 조정하기에 따라 다른 게임에서도 활용될 수 있을 듯하다.

동된다고 해도 과언이 아니다.

또한 3장에서 그림은 ②다양한 함의를 하나의 이미지로 전달했다(의미 전달). 마찬가지로 <피어>에서도 그림은 의미를 효과적으로 전달하는 매개체가 된다. 화가가 그린 잔혹한 <빨간모자> 그림이나 쥐 그림은 화가의 깊은 불안과 압박감, 비극적인 결말을 암시한다. 아름다웠던 과거의 아내를 그린 그림은 화가가 열렬히 사랑했던 것이 아내 자체가 아니라 아름다움이 있음을 의미한다. 마지막으로 3장에서 그림은 ③이미지의 내용에 따라 사건의 질감을 특정 방향으로 증폭시켜 표현했는데(사건 표현), 이 기능 역시 그림의 내용이 스토리의 비극성을 더욱 두드러지게 표현해 준다는 측면에서 확인할 수 있다.

이렇듯 스토리의 층위에서 그림의 서사적 기능은 소설에서 도출한 바와 큰 차이 없이 나타난다. 그렇다면 ‘⑥의도된 플롯(Plot)’의 층위에서는 어떨까? 이 층위는 게임 디자이너에 의해 기획되고 게임 내적 규칙과 시스템에 의해 플레이어에게 제시됨으로써 형성된다.<sup>41)</sup> 게임 디자이너가 처음에 의도했던 (정해진 개수의) 플롯이기에 이를 대문자 P를 써서 Plot이라 부르고 ㉔ 완성되는 플롯들(plots)과 구별하고자 한다.

다만 이때 소설의 플롯과는 달라 유의할 점이 있다. 게임에서는 ‘의도된 플롯’도 결국 플레이어가 플레이를 함으로써 작동되는 것이다. 플롯을 구현하기 위한 장치들은 프로그램 속에 들어있지만, 그것이 플롯으로 완성되려면 플레이가 필요하다.<sup>42)</sup> 독서가 중단되어도 플롯은 이미 글로 쓰여 있기

41) 선행연구 중 헨리 켄킨스의 ‘embedded narratives’, 한혜원의 ‘이상적 스토리’와 비견되는 서사의 층위다. 그러나 이들의 용어를 빌리지 않은 것은 <피어>를 분석하는 데는 들어맞지 않는 부분들이 있기 때문이다. embedded narratives는 게임 공간이 기억의 궁전처럼 작용해 플레이어가 플롯을 재구성하려는 과정에서 그 내용이 해독되는 형태의 서사를 말한다(Henry Jenkins, 앞의 책). 흥미로운 관점의 유형화지만 서사의 내적 구성 원리에 대한 치밀한 분석을 제공해 주지는 못한다. ‘이상적 스토리’는 “게임 디자이너가 플레이어로 하여금 제한한 영역 내에서 플레이어의 선택과 행동을 통해서 스토리를 전개시키도록 유도하는 방식으로 이뤄지는 것이다(한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림, 2005, 32면). 그러나 이때 ‘스토리’라는 개념어는 서사나 플롯과 대별되어 쓰이지 않고 있으며, 게임 디자이너가 유도하는 서사와 플레이어의 플레이로 실재화되는 서사의 층위를 구분하여 설명하기에도 난점을 갖는다. 논자는 다른 층위의 서사로 ‘우발적 스토리’를 제시하고 있는데 이는 온라인 게임에서 플레이어 간에 이루어지는 서사로서, 플레이어의 플레이 전체를 아우르는 용어는 아니다.

42) 언어적인 표현을 수반한 퀘스트(quest)의 경우라 하더라도 마찬가지다. 퀘스트는 본고에서 제시하는 ‘단서화된 플롯 조각들’에 가깝다. 파편화되어 있는 플롯 조각으로서의 퀘스트를

에 끝까지 전개되어 있는 소설의 경우와는 본질적으로 다른 것이다. 또한 플레이어는 의도된 플롯을 디자이너가 예상한 그대로 동일하게 플레이하지는 않는다. 애당초 의도된 플롯 자체가 여러 선택지를 지닌 것으로 디자인되기도 하지만, 그 외에도 플레이어의 참여 양상이 플레이어마다 다르고 또 때 플레이마다 달라 필연적으로 나타나는 현상이다.

따라서 의도된 플롯은 결국 크게 두 가지의 형태로 제시된다. 단서화된 플롯 조각들(Plot-pieces)과 플롯-틀(Plot-frame)이다. 게임에서는 플레이어가 플롯을 구축할 수 있게 플롯의 조각들을 제공한다. 게임 디자이너는 플롯 조각들을 일정한 의도를 갖고 배치한다. 즉각적으로 발견되게 할 것인지, 특정 조건을 만족해야 발견되게 할 것인지, 어떤 형태와 이미지로 가시화할 것인지, 어떤 내용을 담을 것인지 등등을 세심하면서도 창의적으로 기획할 때 게임의 작품성이 확보된다.

플롯 조각들을 탐색하여 플롯의 구체적인 형태를 만들어 가는 것은 플레이어의 몫이지만, 플레이가 어느 정도 의도된 범위 안에서 이뤄지고, 의도된 범위 안에서 플롯이 형성될 필요는 있다.<sup>43)</sup> 기획한 서사의 미학과 완성도를 플레이어가 충분히 느낄 수 있게 하기 위해서는 플레이어의 동선이나 순서를 적절히 제어할 필요가 있는 것이다. 이를 규율하는 것이 플롯-틀이다. 퀘스트(quest)의 연계적 구성, 맵(map)이나 스테이지(stage)의 순차적 개방, 어포던스(affordance)의 적극적 활용 등을 예로 들 수 있겠다. <피어>에서는 저택이라는 공간의 성격을 살려, 방이나 층 단위로 플레이를 제한한다. 방문을 잠가놨다가 플레이 경과에 따라 순차적으로 열리게 해놓음으로써 일정한 플롯의 방향성을 구축하는 것이다.

그림은 플롯 조각들과 플롯-틀 둘 다에서 긴요하게 작용한다. 우선 플롯 조각의 경우부터 보겠다. 그림은 편지, 물건과 함께 단서로 작용한다. 물론 저택에는 수많은 그림과 물건이 놓여 있지만 그중에서 플레이어와 상호작용하는 것들이 주로 단서가 된다.<sup>44)</sup> 그림, 편지, 물건과 상호작용하면 짧막

이러(클릭/수행/이동) 플롯을 만드는 것은 결국 플레이어다.

43) 물론 이 범위는 게임 장르마다, 개별 게임마다, 심지어 게임 내의 미니 게임마다 다르게 조정된다. 완전한 오픈 월드를 지향하는 게임은 이 범위가 게임 시스템상 가능한 정도로까지 매우 넓어질 것이다.

44) 그래서 게임을 하다 보면 일단 커서를 올려보고 우선 클릭을 해보는 행위를 습관적으로 하

한 내레이션과 자막(편지의 경우 편지 내용)이 나오기도 한다. 이때 그림, 편지, 물건이 담당하는 서사적 기능이 조금씩 다르다.

편지는 특정 사건(event)을 주로 보여준다. 일정한 분량의 글을 담을 수 있는 편지의 성격이 이에 활용된다. 다만 이때 사건도 여전히 ‘온전히’ 드러나지 않고 제한적으로 드러나 마찬가지로 과편화되어 있다. 발신인의 관점에서 해당 사건이 언술되기 때문이다.<sup>45)</sup>

물건의 경우에는 특정 사실(fact)을 주로 보여준다. 입마개는 저택에서 개를 키웠다는 사실을 보여주며, 가득 쌓인 술병은 화가가 알코올 중독자임을 보여준다. 물론 이 역시 사실을 온전한 형태로 보여주진 않고 과편적으로 제시한다. 입마개를 개로 착각된 사람에게 강제로 씌웠을 수도 있고, 술병은 화가가 취한 척하기 위해 쌓아둔 것일 수도 있기 때문이다.

이와 비교하자면 그림은 사건이나 사실도 보여주지만, 여기에 더해 흥미로운 기능 하나를 추가로 제공한다. 곧 사건을 이해하는 관점과 구도를 제시해 주는 것이다. 아래 그림이 대표적인 예다.



게 된다. 이 역시 ‘읽기’와 ‘플레이’, 소설과 게임을 가르는 중요한 차이다.

45) <피어>에서는 때로 편지 아래에 발신인(주인공 화가)의 반응도 휘갈긴 글씨체로 담아놓고 있어, 추가적인 단서로 활용하게 한다.



피아노는 아내가 피아니스트였다는 사실을 단서로 보여주지만, 그림은 그에 더해 그런 피아니스트 아내를 화가가 어떤 관점에서 보았는지를 보여 주어 사건의 전체 구도를 이해하게 한다. 그림에서 화가는 피아니스트 아내의 뒷모습만을 그렸다. 화가는 아내가 어떤 생각과 감정을 갖고 있는지에 대해선 이해하려 하지 않는다. 그에게 중요한 것은 완벽한 미를 구현해 내는 아내다. 완벽한 선율과 완벽한 실루엣을 가진 아내, 그로써 그림의 이상적인 뮤즈이자 오브제가 되는 아내. 그리고 상호작용 후에 그림은 불타오르며 그러한 화가의 관점이 사건을 파국으로 치닫게 했음을 보여준다.

그림이 플롯-틀로 기능하는 대표적인 사례는 이젤 위의 그림이다. 저택에는 많은 방이 있지만 중심이 되는 공간은 화가의 화실이다. 화실 중앙에는 이젤이 있어 미완성된 그림이 놓여 있다. 그리고 이젤 옆에는 잠긴 수납장이 있는데, 이 두 가지가 의도된 플롯대로 플레이가 진행될 수 있게 이끄는 핵심적인 장치가 된다. 저택을 돌며 주요 재료를 찾을 때마다 그림이 조금씩 완성되어 가고, 잠긴 수납장이 한 칸씩 열리기 때문이다. 플레이어는 이젤 위 그림과 수납장을 통해 플레이가 본디 의도되었던 방향으로 제대로 진행되고 있는지를 확인하고 진행률을 파악할 수 있다.

이 중에서 이젤 위 그림은 플레이에 의미를 부여한다는 점에서 특히 중요한 기능을 한다.<sup>46)</sup> 구체적으로 세 가지 측면에서 이를 분석할 수 있다.

46) '플레이'는 '읽기'와는 달리 서사 속으로의 참여이자 행위이므로, 구체적인 행위의 내용과 의미가 제시되지 않으면 무의미한 클릭에 지나지 않게 된다. 따라서 게임은 플레이의 내용과 의미를 규정하는 데서 시작되곤 한다. <피어>도 마찬가지다. 이때 물론 수납장도 플레이에 '재료 탐색'이나 '수집'의 의미를 부여하지만, 만약 이것만이 전부였다면 <피어>는 평범한 추리 게임에 지나지 않았을 것이다. 이젤 위 그림이 <피어>를 단순한 추리 게임 이상이

첫 번째는 플레이의 궁극적인 의미를 제시하는 것이다. <피어>의 플레이는 곧 그림을 완성하는 과정임이 서서히 밝혀지며, 플레이어는 수집한 재료 또한 그림을 완성하기 위한 재료였다는 사실을 깨닫게 된다. 이에 자연스럽게 재료의 수집(플레이) 과정이 것처럼 오래 걸리고 지난한 것도 의미를 얻게 된다. 이는 무의미한 플레이 타임 늘리기가 아니라, 완벽한 그림을 완성하고자 하는 화가의 집착이 반영되어 있기 때문인 것이다.<sup>47)</sup>

이때 흥미로운 것은 그림을 완성해 가는 플레이가 <피어>의 서사 전개와 연동된다는 점이다. 물론 이때 서사 전개란 ⑥의 의도된 플롯을 말한다. 즉, 그림이 ‘어떤 형상으로 그려지는지’는 이미 정해져 있다. 기괴한 스토리, 수집한 피학적인 재료들과 연계되어 이젤 위 그림도 갈수록 그로테스크해진다.<sup>48)</sup> 플레이어는 완성되어 가는 그림을 보면서 자신의 플레이가 비극의 플롯을 충실히 따라가며 완성해 가고 있음을 인지하게 된다. 그런 점에서 이젤 위 그림은 플롯-들의 역할을 한다.<sup>49)</sup>

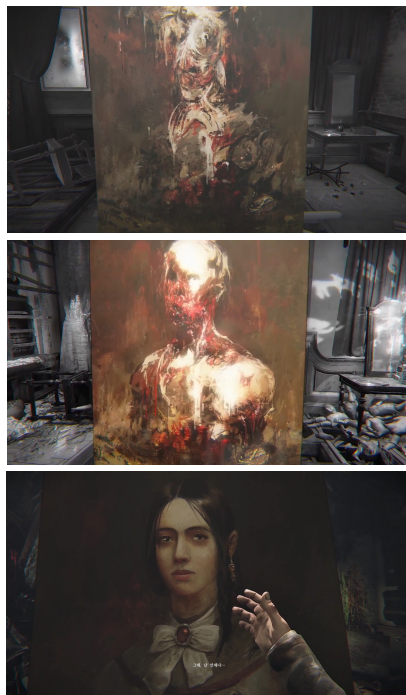


되게끔 하고 있다.

47) 물론 개발사의 입장이나 상업성의 측면에서 보자면 플레이 타임 늘리기가 실질적인 이유일 수도 있다. 예컨대 스팀(steam) 같은 경우에는 일정 시간 미만 플레이를 하면 게임 환불이 가능하기 때문이다. 다만 이 이유만으로 플레이 타임이 늘어지면 게임의 작품성이 훼손될 수 있으니, 플레이 타임의 게임 내적 이유도 마련되어야 한다.

48) 수집하게 되는 재료들은 화가의 살, 피, 머리카락, 손가락, 눈, 뼈로 밝혀진다.

49) 물론 플레이가 멈추면 그림도 멈추고 플롯 전개도 멈춘다. 플레이어가 그림과 상호작용할 때 비로소 그림은 그려지고 플롯 전개도 진행된다. 그런 점에서 이젤 위 그림은 게임의 절차적 성격도 선명하게 보여준다.



두 번째로, 이젤 위 그림은 플레이를 추동하는 원동력으로도 작용한다. 3장에서 논했던 것처럼 그림에는 감정을 동하게 하여 행위를 촉발하는 힘이 있기 때문인데, <피어>에서도 그림은 플레이어의 호기심을 자극해 플레이를 지속하게 만든다.<sup>50)</sup> 무엇을 그린 그림인지, 알 듯 말 듯하게 완성되어 가는 그림은 플레이어의 호기심과 플레이를 유발한다.

이때 <소현성록>과 비교하면 소설과 게임의 현격한 차이점 하나에 가닿을 수 있다. <소현성록>에서 그림은 등장인물의 감정과 행위를 촉발했다. <피어>에서 그림은 ‘등장인물과 플레이어 둘 다의’ 감정과 행위를 촉발한다. 플레이어에게 호기심을 유발했듯, 주인공 화가에게 이젤 위 그림은 완성에 대한 강한 열망을 불러일으킨다. 그리하여 둘 다로 하여금, 재료를

50) 엄밀히 말하면 플레이를 의도된 ‘플롯-틀’에 따라 진행하게 만든다. 플롯-틀에 따라 진행할 때 그림의 완성을 볼 수 있기 때문이다.

수집하여 그려나가는 행위를 공통적으로 촉발한다.

바로 여기서 이젤 위 그림의 서사적 기능 세 번째를 도출할 수 있다. 플롯의 중층적 의미를 하나로 묶는 고정편의 역할이다. 처음에 플레이어는 단서를 수집해 저택의 미스터리를 푸는 일종의 탐정 역할을 맡은 것처럼 보이지만, 금세 플레이어가 플레이하는 인물이 주인공 화가임을 알아차리게 된다. 주인공 화가가 그림을 완성하는 성격의 플롯과 플레이어가 사건의 진상을 밝히는 성격의 플롯은 하나의 플레이를 통해 중층적으로 진행된다. 이젤 위 그림과 상호작용하기 위해 요청되는 클릭(click)은 플레이어가 곧 주인공인 것 같은 감각을 불러일으키는 물리적인 행위로 기능한다.

이 세 번째의 서사적 기능에서도 소설과의 차이를 읽어낼 수 있다. 독자 역시 주인공과의 동일시를 자주 경험하곤 한다. 주인공에게 벌어진 일을 내가 경험한 일인 양 이입해서 추체험한다. 그러나 독자는 서사 밖에 있기 때문에, 독자가 서사 속 주인공과 ‘함께’ 행동할 수 있는 것은 아니다. 반면에 <피어>의 경우, 처음에 플레이어는 정신적으로 불안정해 보이는 주인공에게 이입하지 못하고 거리를 둔다. 그러나 두 플롯이 동시에 진행되게 만드는 플레이어의 조건은 플레이어와 주인공의 행동 일치로 강제한다. 그리고 이 강제된 일치를 따라 플레이하는 동안 자연스럽게 플레이어는 의문을 갖게 된다: 플레이어라고 해서 주인공과 과연 다른가?

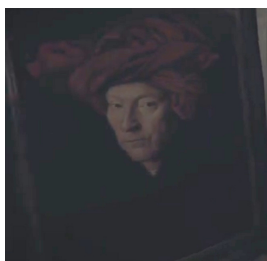
기실, 주인공과 플레이어는 꽤 닮아있다. 주인공이 신체의 결핍을 지녔듯 플레이어는 앓의 결핍을 지녔다. 그리고 그를 무시하기도 어려운 조건에 놓여 있다. 화가는 미적 감각에 예민해야 하는 직업이고 플레이어는 게임을 플레이함으로써만 성립되기 때문이다. 결핍과 상황적 조건이 맞물려 화가는 아름다움을 완성하고자 하는 광적인 집착을 보이고, 플레이어는 진상을 밝혀 게임을 클리어하고자 하는 집착을 갖게 된다. 플레이어가 게임 플레이를 관두지 않는 이상, 집착하는 주인공과 다를 바 없어지는 것이다.

<레이어스 오브 피어>의 진정한 공포(fear)는 바로 이 중층성(layers)으로부터 도출된다고 생각한다. 주인공의 비뚤어진 집착과 광기가 내(플레이어) 안에도 가능성으로 들어와 있다는 사실, 그러므로 이 공포 어린 비극이 내 삶에도 일어날 수 있다는 사실, 그것이야말로 진정한 공포이기 때문이다. 그리고 이 동일시가 가장 가시화되는 순간이 이젤 위 그림과 상호작용

할 때이니, 전술했듯이 이 그림이야말로 <피어>를 진실로 추리 게임 이상 이게임 만든다고 할 수 있겠다.<sup>51)</sup>

마지막으로 살펴볼 서사의 층위는 ㉔완성되는 플롯들(plots)이다. 개별 플레이어의 플레이를 통해 만들어지는 무한한 가짓수의 플롯들이기에 소문자 p를 쓰고 복수형으로 지칭하고자 한다. 그림의 서사적 기능은 이 층위에서도 작동한다. 특히 앞서 살핀 그림의 사건 진행 기능이 여기에서도 유효하게 작용한다.

<피어>에는 수많은 그림들이 표현되어 있다.<sup>52)</sup> 그리고 이러한 그림들은 플레이어의 감정을 촉발하게 만들어 개별 플레이의 속도에 영향을 주곤 한다. 물론 그림으로 촉발되는 감정의 곁은 개별 플레이마다 다르게 나타날 것이다. 섬뜩한 그림을 마주하여 도망치는 플레이를 하는 경우, 단서들이 덜 반영되며 빠르게 전개되는 개별 플롯이 형성된다. 플레이어가 담대한 성격을 지녔거나, 이미 플레이한 경험이 있어 공포에 익숙해진 경우라면 다른 형태의 개별 플롯이 만들어질 것이다. 마치 갤러리에 온 감상자처럼 느긋하게 다른 그림까지도 감상함으로써 그림 감상이 빈번하게 추가된 형태의 개별 플롯이 만들어질 수도 있다.



51) Katarzyna Marak는 과거가 현재에 침투한다는 측면에서 플레이어와 주인공의 체험에 일치가 일어난다고 논의하기도 했다. 그에 따르면 플레이어는 ‘과거를 봄’으로써가 아니라 ‘과거를 걸음’으로써, 즉 겹겹의 시간층과 비극적 사건의 파편 사이를 배회함으로써 화가의 유령 들림(haunted)을 체험하게 된다( Katarzyna Marak, “Walking through the Past: The Mechanics and Player Experience of Haunting, Obsession and Trauma in Layers of Fear”, *Theoria et Historia Scientiarum* Vol. 14, 2017, pp. 55~69).

52) 이 그림들의 기능만 놓고 보자면 공간적 기능이 주를 이루지만, 본 연구의 목표와는 맞지 않아 제외한다.

<피어>에는 그 자체로도 섬뜩하게 그려진 그림들도 있지만 특히 초상화들의 수가 많아 이러한 기능이 두드러지는 편이다. 사람의 얼굴이나 상반신을 주로 그리는 초상화 특성상, 초상화는 플레이어를 보는 ‘잠재적 시선들’을 만들어 내기 때문이다. <피어>에서 활용되는 대표적인 초상화로 위 그림을 들 수 있다. 얀 반 에이크(Jan van Eyck)의 <남자의 초상>(1433)이다. 이 초상화에서 얼굴은 3/4 각도로 돌려져 있는데, 얼굴을 약간 돌리고 눈빛을 정면으로 향하게 하면 그림에 묘사된 사람과 그림을 바라보는 감상자의 눈이 직접 마주치는 효과를 얻게 된다.<sup>53)</sup> 이렇게 형성되는 시선은 기묘한 감각을 불러일으키기도 하지만, 공포와도 밀접한 관련이 있다. 어둠이 공포 서사에서 자주 활용되는 이유 중의 하나도 시선의 주도권을 무력화시키기 때문이다. <피어>는 어둠과 초상화들을 적절히 활용해 공포를 배가시킨다.

## V. 결론 : 고전소설과 게임 속 그림의 기능 비교

본고는 AI와 다매체 시대의 고전문학 연구가 갖는 의의 중 하나가 인류의 이야기 실험을 탐색하는 데 있음을 제시하고, 이러한 시각에서 고전소설과 게임이라는 대조적인 서사물을 그림 활용 양상을 통해 비교해 보고자 했다. 그림은 고전소설과 게임 둘 다에 활용되지만 두 장르의 차이로 인해 구체적인 활용 양상에는 차이가 있으리라 예상되었다.

비교 기준 마련을 위해, 우선 그림의 특성을 살려 그림의 서사적 기능 4가지를 연역적으로 도출해 유형화했다. 일정한 면적을 차지하면서 의미를 전달하는 그림의 특성상, 그림의 서사적 기능은 사건 관련 기능과 공간 관련 기능으로 나뉘질 수 있었다. 그리고 이를 다시 각각 시간 축과 공간 축을 기준으로 둘로 나누어, 총 4가지 유형을 제시하였다. 이 중 ‘사건 진행 시점에서의 기능’ 유형을 본고의 분석 대상으로 좁혀 3장에서는 <소현성록>, 4장에서는 <레이어스 오브 피어>를 대표적인 사례로 살펴보았다.

<소현성록>과 <레이어스 오브 피어>를 살핀 결과, 그림은 공통적으로

53) 플로리안 하이네 저, 최기득 역, 『거꾸로 그린 그림』, 예경, 2010, 149면.

세 가지의 세부적인 기능을 하고 있었다. 그림은 ①등장인물의 감정을 자극해 그에 입각한 행동을 촉발했고(사건 진행), ②다양한 함의를 하나의 이미지로 전달했으며(의미 전달), ③이미지의 내용에 따라 사건의 질감을 특정 방향으로 증폭시켜 표현했다(사건 표현). <소현성록>에서 김현이 그림을 보고 상사병을 앓게 된 심층의 이유, 그리고 그림이 세속적인 욕망을 어떻게 낭만적으로 포장해 전달하고 있는지를 이로서 이해할 수 있었다.

반면에 <소현성록>과 <레이어스 오브 피어>는 서사의 층위, 그리고 이미지의 가시화 여부에서 차이를 지닌다. 이 장르적 차이는 그림의 서사적 기능에도 영향을 끼치고 있었다. 우선 게임에서는 ㉠스토리(story), ㉡의도된 플롯(Plot): 단서화된 플롯 조각들(Plot-pieces)과 플롯-틀(Plot-frame), ㉢완성되는 플롯들(plots)의 세 층위로 서사가 구별되었는데, 각 서사 층위마다 그림의 기능이 세부적으로 달라짐을 볼 수 있었다. 특히 그림이 플레이어가가 찾아내는 플롯의 조각들로 제시되는 점, 그림이 그려지는 과정을 통해 플롯의 방향이 규율된다는 점, 플레이와 플롯 형성을 촉발하고 개별 플롯들의 진행 속도에 영향을 끼친다는 점 등이 고전소설 속 그림의 기능과는 다른 주요한 차이로 꼽힐 수 있겠다. 특히 이때 가시화된 이미지로서의 그림은 플레이어가 참여함으로써 플롯이 진행되는 게임 서사의 특징을 활성화하는 데 기여하고 있다. 상호작용을 통해 화가와 플레이어의 행동 일치를 만들어 낸다든지, 플레이어에게 직접 시각적 자극을 주어 플롯 진행에 영향을 끼치는 것 등이 그러하다.

본 논의는 고전소설과 게임을 그림으로 비교하는 연구의 출발점이어서 고전소설과 게임을 함께 분석하기 위한 초석을 마련하는 데 많은 지면을 할애했다. 특히 두 장르의 서사적 차이를 우선하여 논하다 보니 그림의 기능도 그를 중심으로 하여 분석되었다. 기실, 같은 허구적인 그림이라 해도 문학 텍스트 속에서 서술되는 그림과, 게임 속에서 가시적으로 표현되는 그림은 그 자체로도 차이를 지닌다. 이러한 차이에 대한 비교 분석도 점진적으로 해나가기로 한다.

## 참고문헌

### 1. 자료

<소현성록> 이대본

조혜란 외, 『소현성록』, 소명출판, 2010.

### 2. 단행본

박근서, 『게임하기』, 커뮤니케이션북스, 2009.

박진, 『서사학과 텍스트 이론』, 소명출판, 2014.

이용욱, 『온라인게임 스토리텔링의 서사시학』, 글누림, 2010.

제랄드 프랭스 지, 최상규 역, 『서사학이란 무엇인가』, 예림기획, 1999.

조혜란 외, 『소현성록』, 소명출판, 2010.

채트먼 지, 한용환 역, 『이야기와 담론』, 푸른사상, 2003.

플로리안 하이네 지, 최기득 역, 『거꾸로 그린 그림』, 예경, 2010.

한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림, 2005.

David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Madison, WI: University of Wisconsin Press, 1985.

### 3. 논문

강상순, 「고소설에서 재자의 형상과 그 변화 양상- 17세기 소설사를 중심으로」, 『한국고전여성문학연구』 35, 한국고전여성문학학회, 2017, 179~206면.

강혜진, 「고소설과 게임의 공간 -<전우치전>과 <로스트아크>의 비교를 중심으로」, 『고소설연구』 56, 한국고소설학회, 2023, 5~51면.

\_\_\_\_\_, 「<이야기 주머니> 민담의 메타 이야기적 성격과 게임과의 비교」, 『어문논집』 102, 민족어문학회, 2024, 5~42면.

\_\_\_\_\_, 「문학에서 게임으로의 변화를 읽는 코드, 복선과 공간 - 게임 <산나비> 속 '바리'를 중심으로-」, 『고전과 해석』 47, 고전문학한문학회, 2025, 119~153면.

김정녀, 「韓中 人情小說에 나타난 觀音의 문학적 형상 비교-〈謝氏南征記〉와 <金瓶梅〉를 중심으로-」, 『한문학논집』 43, 근역한문학회, 2016, 311~339면.

박근서, 「비디오 게임의 이야기와 놀이에 관한 연구」, 『언론과학연구』 9(4), 한국지역언론학회, 2009, 208~242면.

박소희 외, 「영상 인페인팅을 이용한 틀린그림찾기 게임 콘텐츠 자동 생성 기법」, 『한

- 국게임학회 논문지』 15(6), 한국게임학회, 2015, 121~130면.
- 박은순, 『조선시대의 선비그림, 儒畵: 용어의 유래와 함의』, 『미술사학보』 50, 미술사학연구회, 2018, 245~266면.
- 서정민, 『조선후기 한글 대하소설에 나타난 미인도』, 『동방학』 27, 한서대학교 동양고전연구소, 2013, 97~122면.
- \_\_\_\_\_, 『한글 대하소설 속 여성 그림 활동의 특징과 문화적 배경-〈소현성록〉과 〈유이양문록〉을 중심으로』, 『한국고전여성문학연구』 25, 한국고전여성문학학회, 2012, 311~334면.
- 윤재민, 『전기소설의 인물 성격』, 『민족문화연구』 28, 민족문화연구원, 1996, 53~67면.
- 이승은, 『고전문학 공간에서 기술 공간으로의 전환과 그 의미 : 〈숙향전〉과 〈조선메타실록〉을 중심으로』, 『한국문학연구』 78, 한국문학연구소, 2025, 609~645면.
- 이은진, 『숨은그림찾기 게임에서 이미지 복잡도에 따른 시선 탐색 특성 연구』, 『한국게임학회 논문지』 23(2), 한국게임학회, 2023, 27~32면.
- 이정엽, 『인지서사학 관점에서 본 게임학 연구 -〈스탠리 패러블〉을 중심으로-』, 『한민족어문학』 71, 한민족어문학회, 2015, 511~536면.
- 임치균, 『〈소현성록〉에 나타난 혼인의 양상과 의미』, 『韓國古典研究』 13, 한국고전연구학회, 2006, 29~48면.
- 정선희, 『17세기 후반 국문장편소설의 딸 형상화와 의미 -〈소현성록〉 연작을 중심으로-』, 『배달말』 45, 배달말학회, 2009, 425~460면.
- 조혜란, 『디지털시대의 고소설 다매체 환경 속에서의 고소설 연구 전략』, 『고소설연구』 17, 한국고소설학회, 2004, 29~52면.
- 탁원정, 『국문장편소설에 나타난 남성 상사병 화소의 양상과 의미』, 『이화어문논집』 58, 이화어문학회, 2022, 33~55면.
- 한길연, 『고전소설 연구의 대중화 방안-디지털 매체와의 상관성을 중심으로』, 『어문학』 115, 한국어문학회, 2012, 249~287면.
- Henry Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture.", *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2004. pp.118~130.
- Joan Kellerman, James Lewis, James D. Laird, "Looking and loving: The effects of mutual gaze on feelings of romantic love", *Journal of Research in Personality* vol. 23 no.2, Academic Press, 1989. pp.145~161.
- Marak, Katarzyna, "Walking through the Past: The Mechanics and Player Experience of Haunting, Obsession and Trauma in Layers of Fear", *Theoria et Historia Scientiarum* Vol. 14, 2017. pp.55~69.

A Comparative Study of the Uses of Paintings in  
Classical Fiction and Video Games  
- Focusing on Sohyeonseongnok and Layers of Fear -

Kang, Hyejin

This article argues that one of the central significances of research on classical literature in the age of artificial intelligence and multimedia lies in its capacity to explore humanity's experiments in storytelling. From this perspective, it compares the contrasting narrative forms of classical fiction and video games through their respective uses of paintings. To establish an appropriate comparative framework, the study first deductively identifies and categorizes four narrative functions of paintings on the basis of their distinctive formal properties. It then narrows its analytical focus to the category of functions that operate at the point of narrative progression, examining Sohyeonseongnok in Chapter 3 and Layers of Fear in Chapter 4 as representative cases.

A comparison of Sohyeonseongnok and Layers of Fear shows that paintings perform three shared sub-functions. First, they stimulate the emotions of characters and thereby trigger actions grounded in those emotions (event progression). Second, they convey multiple layers of implication through a single image (meaning transmission). Third, depending on their visual content, they amplify and articulate the texture of events in a particular direction (event representation). This framework helps clarify, for example, the deeper reason why Kim Hyeon in Sohyeonseongnok becomes lovesick after seeing a painting, as well as the way in which the painting romantically packages and communicates worldly desire.

At the same time, Sohyeonseongnok and Layers of Fear differ in terms of narrative levels and the visibility of paintings. These generic differences also shape the narrative functions of paintings. In video games, narrative may be distinguished into three levels: (a) story, (b) intended Plot, consisting of clue-based plot-pieces and a plot-frame, and (c) completed plots. The functions of paintings vary in specific ways

across these narrative levels. Major differences from the functions of paintings in classical fiction include the fact that paintings are presented as fragments of plot to be discovered by the player, that the direction of the plot is regulated through the process by which paintings are produced, that paintings trigger both gameplay and plot formation, and that they influence the pace at which individual plots progress. In particular, as visualized images, paintings contribute to activating a defining feature of video game narrative: the advancement of plot through player participation. This is evident, for example, in the way interaction produces an alignment between the actions of the painter and those of the player, and in the way direct visual stimulation given to the player shapes the development of the plot.

Keywords : video game, classical novel, Sohyeonseongnok, Layers of Fear, plot, story, painting, media, portrait of a beauty

접수일자: 2026. 3. 31.

심사기간: 2026. 4. 1.~2026. 5. 10.

게재결정: 2026. 5. 10.

