

문화의 새로운 지평, 게임 시나리오

이선실 | 방송작가

역사적으로 볼 때 새로운 매체의 등장은 기존 매체에 위기론을 등장시켜 왔다. 정보사회가 불러온 문학의 위기론은 활자매체 시대의 선형적 문학의 위기이지, 결코 상상력을 바탕으로 한 문학의 위기는 아니라 할 수 있다. 오히려 패러다임의 전환은 '게임 시나리오 작가'라는 새로운 직종으로 문학의 지평을 넓힐 수 있다.



위 · 군주
아래 · 리니지



Lineage The Blood Pledge
prologue

이야기꽃 만발한
리니지월드의 역사

이야기로 풀어보는
6년의 리니지월드 이야기

6년의 역사를 한눈에...
리니지월드의 역사

라라...
술로 한 맹세는
술이 깨면 사라지네
물로 한 맹세 역시
물이 마르면 없어지지...

...라라...
잉크 따위론
맹세하는 법이 아니지.
그러나,
피로 한 맹세는
온 몸의 피를 모두
쏟아버리기 전엔
깨지지 않네.
한 방울의 피가 이 몸에
남아 있어도 기사는
맹세를 지켜야 하리.
그리기에 피로 한 맹세는
일생에 한 번도 많다네.

...라라...
그리기에 피의 맹세는
검을 휘 차가 아니면
하지 못 하리.

개인용 컴퓨터가 우리 책상을 차지하게 된 것은 그리 오래 전의 일이 아니다. 불과 20여 년 만에 컴퓨터는 생활의 필수품이 되었다. 컴퓨터의 보급은 언어, 문자, 인쇄 혁명에 이은 또 하나의 혁명이었다. 컴퓨터가 물고 온 정보통신 사회는 생활 곳곳에 변혁을 일으켰고, 문화예술계도 정보통신 혁명으로부터 비껴갈 수는 없었다. '언제 어디서나 누구든지'라는 유비쿼터스(ubiquitous)의 구호는 예술의 창작과 향유의 방법에 일대 변혁을 몰고 왔다. 처음 정보통신화 사회는 예술 전반에 위기론을 부각시키기도 했지만, 전반적으로 예술은 새로운 매체를 환영, 적극적으로 활용하면서, 실험적인 작품이나 장르가 탄생하고 있다. 그러나 유독 문학만은 이러한 새로운 물결에 적응하지 못하고 있는 듯하다.



드디어 7년간의 오랜 전쟁이 끝났다.

점차 조선 사회에 커다란 변화를 가져 오게 했고 양반 계급이 최고의 부와 명예를 가진 조선 전기에 비해 조선 후기로 갈수록 부의 축적이 개인이나 가문의 경제적 지위 뿐만 아니라 사회적인 계층을 나누는 중요한 지표가 되었다. 부의 중요성을 깨달은 것이다. 이런 시대야 말로 신분이 낮아 사회적으로 천대 받았던 이들에겐 새로운 도전의 세계였고 부푼 꿈을 가진 젊은이들이 저마다의 애망을 불태우기 위한 징이었다.

정보사회가 불러운 문학의 위기론

역사적으로 볼 때 새로운 매체의 등장은 기존 매체에 위기론을 등장시켜 왔다. 예술에 한정시켜 볼 때, 이러한 긴장은 특히 대체 장르에서 높게 나타난다. 연극·영화·TV로 이어지는 매체의 변화가 그 좋은 예이다. 정보통신 사회에 유독 문학의 위기론이 증폭되는 것은, 정보통신이 단순한 매체만의 변화가 아니라 패러다임 자체의 변화이기 때문이다.

1462년 구텐베르크의 인쇄술이 성공을 거둔 아래, 우리는 활자매체의 시대에 살아왔다. 활자매체의 발명은 분명 매체의 혁명이었지만, 오히려 그 이전 문자매체의 연장선에서 활자시대의 패러다임이 더욱 확산되고 공고해졌다는 점에서 패러다임의 변화는 아니었다. 문학은 활자매체 시대의 가장 큰 수혜자였다. 시나 귀족을 위한 궁정문학은 인쇄매체의 탄생으로 빠르게 확산되었고, 특히 잡지의 탄생으로 인해 소설은 가장 대중적 장르로 자리 잡았다.

정보통신 사회에서 문학의 위기론이 대두되는 것은, 단순히 매체의 변화 때문만은 아니다. 전자문화는 활자



미르의 전설

오른쪽 페이지
프리스타일



문화가 그동안 소홀히 해온 청각, 구두적 의사소통 방법의 부활을 의미한다. 문자의 탄생 이후 선형적(linear)이었던 패러다임은 비선형적으로 변해가고 있으며, 이러한 패러다임의 변화는 문학 중에서도 특히 기승전결의 완벽한 플롯을 추구하던 산문문학에 심각한 타격을 가하고 있다.

그러나 문학의 사전적 정의는, ‘언어를 표현매체로 하는 예술 및 그 작품’이다. 예술의 정의까지 파고들자면 끝이 없지만, 문학은 상상력과 허구를 바탕으로 하고 있고, 그러한 작가의 상상력을 언어로 표현하는 작품이라 할 수 있다. 이런 관점에서 볼 때, 정보사회가 불러온 문학의 위기론은 활자매체 시대의 선형적 문학의 위기이지, 결코 상상력을 바탕으로 한 문학의 위기는 아니라 할 수 있다. 오히려 새로운 패러다임은 문학의 지평을 좀더 넓혀놓을 수 있지 않을까?

문학계의 새로운 직종, 게임 시나리오 작가

새로운 세계는 수많은 다양한 예술 직종을 탄생시켰다. 정보사회는 매체의 혁명이었기에 문화예술계에도 새로

ei LEGEND OF MIR III
The evil's illusion

www.mir3.co.kr

운 직종이 수없이 쏟아지고 있다. 유독 문학 쪽에서는 새로운 직종을 찾기 힘들다. 그 것은 문학의 정의를 기준 장르에 한정시켜 생각하기 때문인 듯 하다.



'게임시나리오 작가'는 정보문화 시대에 가장 촉망받는 직종 중 하나다. 그러나 시나리오와 작가라는 단어의 결합에도 불구하고 문학적으로 인식되지는 못하고 있는 실정이다. 기존 문학은 작가의 상상력이 치열한 고민과 글쓰기를 거쳐 책이라는 하나의 결과물로 생산되었다. 그러나 시나리오는 영화, 드라마, 애니메이션 등의 제작을 목적으로 쓰이는 글이다. 작가의 상상력이 치열한 고민과 글쓰기를 거친다는 점에서는 기존 문학과 다를 바 없지만, 감독이나 다른 스태프들의 공동작업을 거쳐 결과물이 탄생한다는 점에서 기존 문학과 커다란 차이를



보인다. 그러나 기존 문학과 시나리오는 이런 차이점에도 불구하고 여전히 선형적이며, 관객에게 일방적으로 완결된 작품을 제공한다는 공통점을 지니고 있다.

게임 시나리오는 시나리오보다 한 발 더 나아가 거기에 사용자(user)와의 쌍방향 소통을 통해, 유저들이 결과물을 완성해간다. 게임은 놀이다. 놀이는 플레이어가 존재한다. 게임작가나 제작자들은 게임의 규칙과 방법을 제시하고 장을 만드는 사람이다. 게임은 전적으로 플레이어의 몫으로 그 결과는 플레이어에 따라 수천수만 가지로 다르게 나타날 수 있다. 이러한 게임의 특성상 게임 시나리오는 선형적 구조를 가질 수 없다. 게임의 상황을 제시하기 위해 내러티브는 있어야 하지만, 플레이어가 게임 중에 처한 상황이나 문제 해결을 위해 플레이어의 요구에 즉각 반응해야 하는 쌍방향적인 구조를 지니고 있어야 한다. 그래서 게임 시나리오는 선형성에서 중시되는 시간보다는 공간이 더욱 중요한 요소가 된다. 기존 문학의 입장에서 보자면 게임 시나리오는 작가의 상상력과 내러티브가 존재하지만, 분절적이고 펴편적인 에피소드의 나열에 불과할 뿐이다.

게임 장르의 다양화, 게임 시나리오의 다양화

게임시나리오는 게임의 종류가 많음 일반적인 방법론을 제시하기가 힘들다. 게임 장르는 롤플레잉 게임, 슈팅 게임, 아케이드 게임, 전략 시뮬레이션 게임 등으로 나누어지는데, 최근에는 각 장르의 융합이나 세분화로 계속 새로운 장르가 탄생되고 있다. 또 게임의 매체에 따라 오락실용 게임, 게임기용 게임, PC 게임으로 나누어지며, PC 게임은 개인용 PC 게임과 온라인상에서 다른 사람들과 함께 플레이하는 멀티게임(온라인 게임) 등으로 나눌 수 있다.

모든 게임에는, 원칙적으로 게임의 설계도에 해당하는 시나리오가 필요하다. 게임 시나리오는 게임의 종류에 따라 이야기 구조를 갖는 경우도 있고, 게임 방법론에 그치는 경우도 있다. 여기서 문학적 상상력과 창의력

거리에서 힙합 리듬에 맞춰 그저 신나게 즐길 수 있는 농구, 어려운 규칙을 알지 못해도 누구나 쉽게 배우는 농구, 상상 속에서나 할 수 있는 멋진 품을 연출할 수 있는 농구,

**'유니폼에 가진 내가 아니라 거치고 싶은 그 무언이라도
내 속에 갇혀있던 것에 자유로...
자유분노을 추구하는 농구가야!'**



이 필요한 것은 전자다. 후자는 오히려 게임 공학에 밝은 게임 개발자가 더욱 홀륭한 시나리오를 쓰는 경우가 많다. 롤플레잉 게임이나 전략 시뮬레이션 게임은, 일반적인 시나리오의 기승전결의 구조를 지니고 있으면서도 다양한 변수가 결합되어 다양성과 복합성을 통해 게임의 완성도를 높여나간다.

게임 시나리오는, 우선 게임 속의 기본적인 세계관과 캐릭터를 설정한다. 이를 게임은 만화, 소설, 영화 등의 원작을 바탕으로 하거나 창작 시나리오를 필요로 한다.



위로부터 · 실크로드, 해피시티, 크로스게이트

세계적인 온라인 게임으로 명성을 쌓고 있는 〈리니지〉는 신일숙의 동명만화를 원작으로 개발된 것이며, 〈영웅문〉이나 〈삼국지〉는 무협소설을, 〈테일즈위버〉는 〈룬의 아이들〉이라는 판타지 소설을 원작으로 삼고 있다. 최근에 나오는 게임들은 창작 시나리오를 바탕으로 하는 것이 많이 눈에 띈다.

이들 시나리오는 다른 장르의 시나리오와 마찬가지로 시놉시스를 가지고 있으며, 시놉시스에서는 게임의 세계관과 배경관을 설명하고 있다. 이런 구조는 판타지 소설의 고전인 〈반지의 제왕〉의 서술구조를 따르고 있는데, 일종의 프롤로그에 해당한다.

게임 시나리오를 ‘문학’의 장르에 얹지로 끼어 맞추기 힘든 것은 프롤로그 다음의 본문에 해당하는 부분 때문이다. 예를 들어 〈스타워즈〉와 같은 전략 시뮬레이션 장르의 경우에는 게임 스토리보다는 게임 시스템과 건물과 유닛간의 관계 설정에 관한 설명이 중심이 되는 반면, 롤플레잉 게임은 메인 스토리의 서술과 함께 세계관 설정을 중심으로 시나리오를 구성한다.

또 게임 매체에 따라 혼자서 플레이하는 게임기용 게임이나 PC게임의 경우, 기승전결이 완벽하지만, 온라인 게임의 경우에는 게임 내에서 스토리가 사라지는 경우가 다반사다. 그러나 〈테일즈위버〉 같은 온라인 게임은, 에피소드 퀘스트라는 것을 통해, 선형적인 스토리를 따라가게 된다. 물론 퀘스트를 깨지 않으면 스토리도 알 수 없다. 또 최근에는 몇 개의 단편적인 에피소드들이 산재해있는 게임들도 있다. 여러 개의 단계적인 퀘스트를 깨면서 게임의 세계관과 배경을 이해하게 되지만, 각 에피소드는 그 자체로 하나의 완결성을 지닌다. 그러나 어떤 경우에도 중요한 것은, 게임은 플레이어의 의지에 따라 반응하게 된다는 것이다.

게임 시나리오에는 복수의 캐릭터가 등장하고, 그 캐릭터들은 고유의 직업을 택할 수 있다. 그러나 캐릭터는 고정 불변이 아니라 플레이어에 따라 다양한 성장 경로를 거치게 되고, 플레이어와 플레이어 간의 자유로운 연합이나 대결구도를 통해 새로운 이야기를 써나가게 된다.

게임 시나리오 작가는 창의적인 게임의 룰이나 인물



의 설정, 세계관의 설정을 통해 유저(문학에서 독자)들을 붙잡아야 하며, 그들이 끝까지 게임을 할 수 있도록, 게임에 대한 목표와 동기 부여를 할 수 있는 재미 요소를 첨가해야 한다.

새로운 스토리텔링 예술로서의 가능성

어떤 게임 시나리오는 분명 기존 문학 작품 이상의 작품성을 지닐 수 있다. 그러나 거기에는 문학적 상상력 이상의 공간적, 쌍방향적, 다매체적 창의력이 포함된다. 어쩌면 게임시나리오를 쓴다는 것은 구술문화 시대에 신화를 만들어가던 방식과 비슷할지도 모른다. 음유시인이나 위대한 시인이 어느 신화를 창조해냈다 해도, 그것은 전파 과정을 통해 향유자들이 상상력을 덧붙이며 더 풍부하게 만들어나갔다.

게임 시나리오는 분명 활자매체 시대의 문학과는 다르다. 그러나 단순히 공학적 방법으로 접근할 수 있는 분야가 아니라는 점에서, 오히려 문자 이전의 문학적 방법론이나 전혀 새로운 문학적 창작론으로 볼 수 있다.

얼마 전 소설가 이인화는 한일 공동 제작 온라인 게임〈웬무〉의 시나리오 작업을 맡았다. 이것은 게임의 문학성, 문학의 게임화에 새로운 가능성을 내비치는 일이다. 그리스의 연극, 중세의 극시, 현대의 소설과 영화, 그 다음에는 게임이 새로운 스토리텔링의 예술로 자리매김할지도 모른다. 🎮

위 · 시나리오 리니지 게임 모습 | 아래 · 카트라이더



게임시나리오 작가, 김원보

소설가 김원보, 그는 1990년대 우리나라 최초의 온라인 게임인 〈단군의 땅〉의 게임 시나리오를 썼다. 이후 몇 편의 게임 시나리오를 발표하고, 1999년 말부터 나우누리 통신에 SF판타지 소설 〈엑시드맨〉을 연재하면서 세인에게 알려지게 되었다. 그런 그가 기성 문단에 진입한 것은, 계간지 〈문학과 의식〉에 고토의 〈미왕〉을 모티브로 한 단편소설 〈미왕의 기원〉이 추천을 받으면서이다.



김원보는 새로운 인류로 지칭되는 게임세대의 새로운 문학적 형식을 보여주고 있다. 그는 게임을 통해 전달되는 코드나 이미지 기호들에 관심을 가져왔다. 기존 소설은 시간을 따라 사건이 진행되는 선형성을 지니고 있지만, 게임은 플레이어들에 따라 달라지는 다차원성의 매력이 있었다.

“텍스트의 입장에서 보면 게임의 내러티브는 비선형적입니다. 사건이 동시에 발적으로 많은 선택을 제공하고, 그런 선택에 따라 플레이어에 따라 다른 결말이 나오게 돼죠. 게임 텍스트를 구성할 때는 시간 이전에 공간 구조에 비탕을 둬야 합니다. 사건의 순차적인 진행에 따른 구성을 하면 게임이 플레이어의 개입의 여지를 없애기 때문에, 단순해기 때문이죠. 그래서 사건 중심보다는 어떤 요소들을 공간 속에 배치하고 그것이 맞물려 나갈 수 있는 가능성을 열어놓는 공간 요소에 대한 이해가 있어야 합니다.”

그가 게임에서 소설로 방향을 바꾼 것은, 게임의 매력을 문학적으로 풀어보고 싶어서였다. 그의 처녀작 〈엑시드맨〉은 인물, 사건, 배경 식으로 플롯을 짜나가는 게 아니라 미분화된 전체 덩어리가 있어 이를 조각해나가는 방식이다. 세 명의 주인공의 시점이 수시로 교차되며, 독자의 이해를 돋기 위해 소제목들을 붙였다. 이 또한 시나리오적 기법에 가깝다. 그의 소설은 그동안 고답적으로 강혀 있던 창작론에 새로운 방법을 제시하고 있다. 그리고 그 새로운 창작론은, 게임세대들에게 새로운 문학의 지평을 제시하게 될 것이다.

게임 시나리오에 관한 그의 생각을 들어보았다.

“게임 개발상 문학적 접근이 필요합니다. 그것이 어려운 것은, 게임 속에서의 문학적 접근 자체가 기존의 문학적 접근이나 인문학적 접근하고는 다르기 때문이죠. 기존 문학의 방법론으로 자체하면 캡이 많고, 그래서 게임 자체가 실패를 할 수밖에 없습니다.”

게임 1세대로서 그의 조언은 게임 자체의 나이갈 길에 대한 지침일 수도 있지만, 우리 문학이 걸어갈 새로운 방향에 대한 단서일 수도 일지도 모른다.