http://doi.org/10.34227/tjocc.2023..29.359

GOTY 게임에서 발견되는 서사 전략 연구
- 최근 10년간 최다 GOTY 수상작들을 중심으로 -

최지운*

국문초록

현재 게임의 위상이나 존재감은 다른 영상 콘텐츠와 비교했을 때 뒤지지 않는다. 그런 까닭에 많은 연구자가 게임에 주목하며 의미 있는 결과들을 내놓았다. 하지만 본고는 기존의 연구방법과 관점을 달리해 의사소통과정인 서사, 내러티브에서 이야기를 전달하는 방법적 문제를 의미하는 '서사 전략'이라는 개념을 통해 게임에 관해 연구해보고자 했다. 이를 위해 연구대상에서 많이 발견되는 캐릭터와 세계관의 설정, 구성적 특징을 분석해 여기에 자리한 서사 전략이 어떻게 유저에게 정서와 공감을 불러일으켰는지를 살펴보았다. 연구대상은 유저와 평론가들 사이에서 대중성과 작품성을 모두 갖추었다고 여겨지는 타이틀인 GOTY 수상작들 중 최근 10년간의 타이틀로 한정 지었다. 그 결과 다음과 결론들이 도출되었다.

먼저 주된 유저와 비슷한 성별이자 연령층인 30대 이상의 남성을 메인 캐릭터로 등장시켰다. 더불어 유저들이 충분히 공감할만한 고독, 부성애, 가족 문제 등을 스토리텔링으로 풀어나갔다. 다음으로 비일상적인 시공간을 주 무대로 삼는 판타지와 SF에서 파생된 다크 판타지와 포스트 아포칼립스 세계관은 구축해 유저에게 공포와 무력감을 심어주었다. 그렇지만 거기에다 성장이나 정의의 실현, 정서와 가치의 회복이 극대화되는 서사를 제공하면서 유저에게 진한 성취감과 감동을 불러일으켰다. 마지막으로 전작과 캐릭터와 스토리의 유기적인 결합을 통해 시리즈의 확장이나 종결이 이루어졌다. 이는 전작을 플레이했던 유저의 기대지평을 충족시켜준다는 점에서 매력적으로 다가온다.

연구대상들은 대부분 이러한 서사 전략들을 적절히 사용해 모두 유저의 공감과 몰입을 불러일으켰다. 그리고 그것이 GOTY 수상이라는 호평으로까지 연결되었다. 물론 이것이 게임의 완성도를 평가하는 전부가 될 수는 없겠지만 하나의 타당한 의견이나 방향성을 제시했다고 여긴다.

주제어: 게임, GOTY, 서사 전략, 30대 이상 남성 유저, 공포, 무력감, 기대지평

* 강원대학교 국어국문학전공 강사(Lecturer, Kangwon National University Dept. of Korean Language and Literature)

접수일(2023년 11월 2일), 수정일(2023년 12월 13일), 게재 확정일(2023년 12월 13일)

I. 머리말

2022년 세계 게임시장 규모는 1,844억 달러(약 235조 원)로 작년 대비 4.3%가 감소했다. 하지만 지난 3년 동안 창출된 수익의 합계는 전문가가 본래 예측했던 팬데믹 이전보다 430억 달러(약 56조 원)가 더 많다.[1] 이러한 점에서 볼 때 게임시장의 장기적인 전망은 여전히 긍정적이다.

한국은 다른 나라와 견주었을 때 절대 뒤지지 않는 게임시장 규모와 매출액을 자랑한다. 2021년 기준 한국의 게임 수출액은 약 86억 달러로, 전년 대비 5.8% 증가했으며 세계 게임시장 점유율에서는 미국, 중국, 일본에 이어서 4위를 차지[2]했다. 게임산업 총매출액은 20조 9,913억 원으로 작년 대비 11.2%가 성장했으며 게임산업 종사자 수는 81,856명, 게임산업 산업체 수는 10,991개에 이른다.[3]

이처럼 현재 한국에서 게임의 위상이나 존재감은 영화, TV드라마 등 전통적인 영상 콘텐츠와 비교했을 때 절대 뒤지지 않는다. 이미 우리나라 국민의 74.4%가 게임을 이용한 것으로 조사[4]될 정도로 게임은 국민에게 가장 대중적인 여가 문화로 자리 잡아가고 있다. 따라서 많은 연구자가 게임에 주목하며 의미 있는 결과들을 도출해 내었다. 유저(User)[5]에게 미치는 사회문제와 심리적 효과, 게임 제작·조작감·인터페이스 등

---

1) 「뉴주, 2022년 글로벌 게임시장 4.3% 감소 예상」, 『게임뷰』, 2022년 11월 17일자.

2) 미국은 22.0%, 중국은 20.4%, 일본은 10.3%, 한국은 7.6%를 각각 차지했다.

3) 게임산업 종사자 수는 게임제작 및 배급종사자(45,262명)와 PC방/아케이드 게임장 종사자(36,594명)를, 게임산업 산업체 수는 게임제작 및 배급(1,170개), PC방(9,265개), 아케이드 게임장(556개)을 각각 합산한 것이다(한국콘텐츠진흥원, 「2022 대한민국 게임백서」, 2022, 4쪽).

4) 2022년 5월 24일부터 한 달간 전국의 만 10세 이상 65세 이하 6,000명을 대상으로 진행되었으며 지난해보다 3.1%가 증가한 수치이다(한국콘텐츠진흥원, 「2022 게임이용자 실태보고서」, 2022, 35쪽).

5) 게임과 관련된 각종 미디어나 학계의 연구자료에서는 게임을 즐기는 이용자를 '유저', '게이머', '게임 플레이어' 등으로 제각각 지칭하고 있다. 이는 이에 대한 명확한 규정이나 통일된 의견이 조성되지 않은 결과이다. 본고에서는 '유저(User)'를 사용하기로 밝히는 바이다.

으로 연결되는 디자인과 시스템, 게임 규제의 타당성과 영향, 확률형 아이템과 아이템 거래와 같은 사회적·공학적·법적·경제적 관점, 게임 캐릭터 형상화와 캐릭터 담론 등이 논의의 주를 이루었다.

본고는 '서사 전략'이라는 관점에서 게임을 연구해보고자 한다. 이미 게임에서 서사에 관해서는 의미 있는 선행연구들이 상당수 존재한다. 개별 게임 타이틀을 연구대상으로 삼아 게임 서사의 특수성에 관해 연구[6] 하거나 한국과 다른 나라 게임의 서사구조 비교[7], 게임의 전통적 서사와 현대적 서사의 차이[8] 등을 통해 게임 내에서 점차 그 비중이 커지고 있는 내러티브에 주목했다.

다만 이러한 연구들은 게임 서사 그 자체에 초점을 맞추었을 뿐 이를 제공하는 게임 제작진이나 제작사의 기획의도와 결부 짓는 전략에 관해서는 서술하지 못했다는 아쉬움이 자리했다. 어떠한 예술이나 콘텐츠든 간에 발신자인 작가나 제작자는 수용자인 대중과 소통하려고 끊임없이 노력했다. 그리고 그것이 결실을 본 작품들은 대체로 대중들에게 대중성과 작품성 측면에서 호평받았다.

이미 많은 문학과 영상 작품에서는 이점에 주목하며 '서사 전략'이라는 개념을 사용한 연구들이 이루어졌다.[9] 서사 전략이란 의사소통과정인

---

6) 최성민, 「디지털 게임 서사와 생태주의-비디오 게임 〈동물의 숲〉을 중심으로」, 『문학과 환경』 7권 2호, 문학과환경학회, 2008, 203-226쪽; 이승제·박민수·이대영·정의준, 「FPS 게임에서 나타나는 영웅 서사 구조와 활용에 관한 연구 : Battlefield4를 중심으로」, 『한국컴퓨터게임학회논문지』 제28권(제4호), 한국컴퓨터게임학회, 2015, 67-74쪽; 한상윤, 「여성향 연애 시뮬레이션 게임의 다중 서사적 특징과 그 효과 : 체리츠 사의 〈네임리스〉(2013)를 중심으로」, 『대중서사연구』 제24권(제2호), 대중서사학회, 2018, 237-271쪽; 최건·장지영, 「게임과 공포 서사를 통해 살펴본 언어화와 공포의 비대칭적 상관관계에 대한 비교연구: 〈디아블로3〉, 현대 괴담, 고전 원귀서사를 중심으로」, 『비교문학』 제86호, 한국비교문학회, 2022, 283-327쪽.
이외에도 지면 관계상 충분히 언급하지 못한 개별연구들이 존재한다.

7) 주진영·부백, 「한국과 일본의 게임 서사구조 비교 - MMORPG의 퀘스트 구조를 중심으로」, 『비교일본학』 제51호, 한양대학교 일본학국제비교연구소, 2021, 53-73쪽.

8) 박인성, 「디지털 게임에서 서사구조의 강화에 따른 서사-플레이 구조 동기화 양상 연구」, 『한국문학이론과비평』 제93호, 한국문학이론과 비평학회, 2021, 203-233쪽.

서사, 내러티브에서 이야기를 전달하는 방법적 문제를 의미한다. 의사소통 목표의 통일성으로써 작품 전체를 이끌어가는 작가는 '특정 목표'를 달성하기 위해 '특정 내러티브 기술과 관행'을 사용하는 전략을 사용하는 것이다.[10] 여기서 특정 목표는 작가의 기획의도나 그가 전달하고자 하는 정서나 메시지 등이 포함된다. 특정 내러티브 기술과 관행이란 작품에 등장하는 인물, 사건, 배경과 같은 구성요소의 표현 방식이나 컨벤션[11] 같은 걸 의미한다. 즉, 서사 전략 연구는 어떠한 작품에 구현된 구성, 연출, 메시지 등은 모두 작가나 제작자의 의도된 의미나 전략이 자리한다는 점을 전제로 둔다. 그러므로 이러한 연구는 작품과 작품 바깥의 연결고리가 무엇인지를 탐구한다.

게임은 타이틀마다 차이를 보이긴 하지만 대체로 다른 콘텐츠에 비해 많은 제작비와 제작 기간이 소요된다. 따라서 상업성을 고려하지 않을 수

---

9) 이러한 방식으로 이루어진 문학과 영상 작품에서의 연구를 몇 가지만 소개하면 다음과 같다. 장영미(2015)는 소설 〈저녁의 게임〉과 〈동경〉, 영화 〈저녁의 게임〉에서 사용한 다양한 이미지와 상징들이 서사 전략을 위한 장치로써 어떻게 활용되었는지를 분석했다. 최혜령(2020)은 장편소설 〈살인자의 기억법〉을 토대로 서사 전략의 하나로 독자들에게 오독(誤讀)하게끔 만드는 효과와 의의를 분석했다. 이현영(2023)은 이청준의 소설 〈당신들의 천국〉에 나타난 삽입 서사를 검토해 그 이면에 숨겨진 속뜻을 통해 작가의 서사 전략을 밝히는 데 목적을 두었다(장영미, 「소설 〈저녁의 게임〉과 〈동경〉, 영화 〈저녁의 게임〉 서사 전략 비교 연구」, 『스토리앤이미지텔링』 제9호, 스토리앤이미지텔링연구소, 2015, 157-185쪽; 최혜령, 「서사전략으로서 오독(誤讀)의 효과와 의의 - 김영하의 〈살인자의 기억법〉에서 나타나는 독자의 오독(誤讀)을 중심으로」, 『구보학회』 제24호, 구보학회, 2020, 467-503쪽; 이현영, 「이청준의 〈당신들의 천국〉에 나타난 서사전략 연구 - 삽입서사를 중심으로」, 『현대소설연구』 제90호, 한국현대소설학회, 2023, 99-125쪽).

10) 조미숙, 「박화성 장편소설 서사 전략 연구 - 〈백화〉, 〈북국의 여명〉, 〈고개를 넘으면〉을 중심으로」, 『한국예술연구』 제39호, 한국예술종합학교 한국예술연구소, 2023, 48쪽.

11) 컨벤션(Convention)은 본래 영화에서 쓰이던 개념으로 이미 익숙한 요소들을 관습적으로 사용할 때 붙는 명칭이다. 우리가 어떠한 콘텐츠를 감상할 때 낯설지 않고 익숙함을 느끼는 경우가 발생하는데 이는 이전의 콘텐츠에서 본 기억이 자리하기 때문이다. 수용자가 어떠한 장르나 외형의 콘텐츠를 논할 때면 흔하게 연상하는 특정한 장면, 배경, 의상, 소품 등이 바로 컨벤션의 예이다(신동희·김희경 「현대형 도시 판타지 콘텐츠의 컨벤션」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제13권(제3호), 한국콘텐츠학회, 2013, 91쪽).

없으며 보다 많은 유저를 유인하기 위한 다양한 방법을 마련하는 실정이다. 이를 위해 고도화된 마케팅 기법들도 사용하겠지만 본고는 게임 서사에만 주목해 거기에 내재한 전략에는 무엇이 있는지 도출해보고자 한다.

게임의 원초적인 목적은 게임성(Game性/Playability)[12]의 충족이다. 하지만 게임이 더는 놀이가 아닌 하나의 여가 수단[13]으로, 더 나아가 예술의 영역[14]으로 인식되는 상황에서 단지 게임성의 충족만이 유저가 게임을 선택하는 절대적 기준이 될 수는 없을 것이다. 그런 까닭에 게임 서사 전략 연구는 게임성에만 국한되지 않고 왜 유저가 특정 게임 타이틀에 열광하는지 그 현상을 설명해주는 대안이 될 것으로 여긴다.

물론 이러한 연구방법은 게임을 소설, 영화, TV드라마처럼 발신자의 설계나 의도대로 스토리를 일방적으로 받아들일 수밖에 없는 선형적이고 폐쇄적인 구조를 가진 콘텐츠와 비슷한 접근법으로 분석해서는 곤란하다는 비판에 직면한다. 이는 게임 서사는 제작자에 의해서 주어진 대로 전개되는 것만은 아닌 게임 디자이너에 의해서 의도적으로 발생하는 '기반적 스토리'와, 게임 디자이너에 의해서 부과된 퀘스트와 미션을 통해서

---

12) 게임성은 게임의 문제 해결, 관계 설정 등과 같은 인지적인 재미와 게임의 보고 듣는 부분에 해당하는 지각적 재미로 나누어진다. 게임을 즐기는 인지적인 요소는 유닛 간 또는 유저와 적수나 장애물에 대한 승리, 유닛 컨트롤 방식, 게임 종료시 보상, 관계와 능력 변화 등이고 지각적인 요소는 장애물이나 적수에 대한 캐릭터 표현, 인터페이스, 효과 음악 등이다(이면재, 「MMORPG 게임의 게임성 요소에 대한 사례 비교 연구」, 『한국게임학회 논문지』 제4권(제1호), 한국게임학회, 2004, 15-16쪽).

13) 전국 만 15세 이상 일반 국민 10,049명을 대상으로 실시한 국민여가활동조사에서 게임은 5.7%를 차지했다. TV시청(41.4%), 모바일 콘텐츠/OTT시청(10.6%), 인터넷 검색/1인미디어 제작/SNS(7.9%)에는 뒤지지만, 헬스(2.1%), 음악감상(1.8%), 스포츠 경기 간접관람(1.4%), 반려동물 돌보기(1.3%) 등과 비교하면 월등히 높은 수치를 자랑한다(문화체육관광부, 「2022 국민여가활동조사」, 2022, 67쪽).

14) 국내에서는 2022년에 문화예술진흥법 개정안이 통과되면서 '문화예술'의 범주 안에 게임을 포함하는 법적 근거가 마련되었다. 2023년 3월에 개정안이 시행되면 문화예술로서 게임 창작과 종사자를 지원할 수 있는 토대 마련이 이뤄질 것으로 기대된다. 무엇보다 고무적인 점은 사회적으로 부정적 인식이 컸던 게임이 문화예술의 한 갈래로서 대중적 인식을 재고할 수 있게 되었다는 것이다(「문화예술과 GOTY」, 『전자신문』, 2022년 12월 14일자).

발생하는 '이상적 스토리'의 필연성, 그리고 유저에 의해 발생하는 '우발적 스토리'의 불확실성의 절묘한 조합을 통해서 완성된다는 지적에서 비롯된다. 다시 말해 상호작용이 일어나는 게임은 유저의 조작이나 선택에 따라 달라지는 다변수 서사 플롯으로 구성되기에 위의 지적은 지극히 일리 있는 의견이다.[15)]

하지만 이런 특수성을 지닌 게임이라 할지라도 다른 콘텐츠와 마찬가지로 제작사의 서사 전략에 따라 직조해놓은 인물, 사건, 배경 등의 구성요소가 엄연히 존재한다. 이를 유저가 반응하면서 특정한 감정이나 의식을 분출하는 건 마찬가지인 까닭에 앞에서 열거한 의문이나 비판에서 충분히 벗어날 수 있을 것이다.

본고는 게임 서사 전략을 도출할 대상으로 '최근 10년간(2013~2022년) 최다 GOTY(Game Of The Year) 수상작'들을 선정했다. 이를 정리하면 아래의 표와 같다.

〈표 1〉 2013~2022년 최다 GOTY 수상작들의 특징

연도	게임 타이틀명	후속작	장르	제작 국가
2013	라스트 오브 어스	X	액션 어드벤처	미국
2014	드래곤 에이지 : 인퀴지션	O	오픈월드 액션 RPG	캐나다
2015	더 위쳐 3 : 와일드 헌트	O	오픈월드 액션 RPG	폴란드
2016	언차티드 4 : 해적왕과 최후의 보물	O	액션 어드벤처	미국
2017	젤다의 전설 : 야생의 숨결	O	오픈월드 액션 RPG	일본
2018	갓 오브 워	O	액션 어드벤처	미국
2019	데스 스트랜딩	X	액션 어드벤처	일본
2020	라스트 오브 어스 파트 2	O	액션 어드벤처	미국
2021	It Takes Two	X	액션 어드벤처	스웨덴
2022	엘든 링	X	오픈월드 액션 RPG	일본

출처: 나송희·이종훈 외 3명, 『ALL ABOUT 문화콘텐츠』, 나무자전거, 2022, 348-351쪽.

15) 한혜원, 「디지털 게임의 다변수적 서사」, 『디지털콘텐츠』 제156권, 한국데이터베이스진흥원, 2006, 54쪽.

매해 전 세계 게임제작사들이 발표하는 게임 타이틀은 수백여 종에 달한다. 따라서 이를 모두 다룬다는 것은 지면 관계상 무리가 따른다. 그렇다고 어떤 특정한 타이틀 한두 개를 고르는 것은 심각한 자의성이나 편협성에 빠질 우려가 크다. 그런 까닭에 연구대상 선정은 흥행성과 완성도 양쪽 모두를 두루 갖추었다고 충분히 인정받으면서도 지난 10년간 수상작들의 공통분모를 도출하면 그것이 곧 분석 결과의 타당성을 높이는 결과로 이어질 것으로 판단이 작용했다.

서사 전략을 밝혀내는 방법에는 여러 가지가 있지만 대체로 많은 문학과 영상 작품 연구에서는 인물 형성, 시공간의 설정, 사건의 배치, 문장이나 장면의 활용 등을 분석하면서 이루어지고 있다. 본고도 이점에 착안해 연구대상에서 많이 발견되는 캐릭터와 세계관의 설정, 구성적 특징을 분석해 여기에 자리한 서사 전략이 어떻게 유저에게 정서와 공감을 불러일으켰는지를 살펴보고자 한다.

물론 여기서 도출된 결과가 시대와 트렌드를 초월하는 절대불변의 법칙은 아닌 까닭에 이후의 최다 GOTY 수상작에는 적용이 되지 않을 수도 있다. 하지만 지난 10년간 유저들은 어떠한 게임에 열광하고 감동했으며 제작사는 그들을 만족시키고자 어떠한 서사 전략으로 녹여냈는지를 파악할 수 있는 유의미한 자료가 될 것으로 기대한다.

II. GOTY의 의미와 상징성

GOTY는 직역하면 '올해의 게임'으로 한 해에 발매되는 수많은 게임 중 여러 온·오프라인 매체에서 그 해를 대표할 만한 뛰어난 게임 타이틀에 수여하는 상들을 의미한다. 물론 권위 있는 기관이나 단체가 주는 것이 아닌 다양한 게임 관련 매체가 독립적으로 시상하고 이를 집계한 것에 불과하기에 신빙성의 여부[16]를 의심받기도 한다. 그렇지만 최다 GOTY

16) 2020년 최다 GOTY 수상작인 〈라스트 오브 어스 2〉의 경우 이해하기 힘든 스토리, 기

수상작들은 대부분 그해 공신력을 갖췄다고 인정받는 유수의 게임 시상식[17]에서 수상하는 성과를 거뒀다. 그러므로 최다 GOTY 수상작은 대중과 평단의 인정을 두루 받은 게임이라는 등식이 성립된다.

이처럼 GOTY란 몇몇 권위 있는 시상식에서 수상하는 것을 제외하면 단순히 여러 게임 관련 매체의 의견이지만 이를 종합한 지표인 GOTY의 개수는 많은 제작사와 유저에게 큰 의미로 다가온다.

먼저 완성도가 높은 게임이라는 상징으로 자리한다. 앞에서 열거했듯이 GOTY는 나름 신뢰받는 게임 매체나 기관에서 부여하는 까닭에 이를 종합한 GOTY의 개수는 게임의 완성도를 객관적인 증거가 된다. 이러한 까닭에 GOTY의 개수가 높거나 최다 GOTY 수상작들은 대체로 게임 판매량이 많다. 이는 연구대상으로 선정한 게임 타이틀에서도 마찬가지로 적용된다.[18]

즉, GOTY는 유저들이 게임 타이틀을 구매하는 데 있어 큐레이션으로 작동한다고 볼 수 있다. 다른 영상 콘텐츠와 달리 접하는데 큰 비용과 시간이 소모되는 게임에서 유저의 선택을 받는 타이틀은 한정적이다. 따라서 유저의 확고한 취향이나 욕구가 발동하지 않는 한 유저가 게임 타이틀을 선택할 때는 외부적 평가에 의존할 수밖에 없고 이때 GOTY 개수가 판단의 지표로 자리하게 된다. 따라서 대체로 판매량과 비례하는 GOTY의 개수는 제작사가 염두에 둘 수밖에 없는 지표이다.

또한 GOTY는 어떠한 게임 타이틀이 프랜차이즈 시리즈로서의 확장과

대에 미치지 못하는 플레이 등으로 유저들의 혹평이 쏟아졌다. 그런데도 최다 GOTY로 선정되었다는 점에서 공신력에 의문을 제기했다(「문제작 〈더 라스트 오브 어스 2〉, 최다 GOTY…논란 커지나」, 『THE GURU』, 2021년 01월 27일자).

17) 많은 유저나 평론가로부터 GOTY 수여에 권위를 인정받는 5대 게임 시상식이 존재한다. 그런데 이들 모두 시상식을 주관하는 기관이 미국(더 게임 어워즈, D.I.C.E 어워즈, 게임 개발자 회의 어워즈)과 영국(BAFTA, 골든 조이스틱 어워즈)이다(「GOTY가 뭐야? GOTY와 '5대 게임 시상식' 이야기」, 『게임와이』, 2021년 12월 14일자).

18) 2015년 최다 GOTY 수상작인 〈더 위쳐3 : 와일드 헌트〉의 경우 현재까지 누적 판매량이 5천만 장에 달한다. 2017년 수상작 〈젤다의 전설 : 야생의 숨결〉, 2022년 수상작 〈엘든 링〉도 각각 1천만 장을 돌파하는 판매량을 기록했다.

성공 가능성을 암시해주는 이정표이기도 하다. 〈표 1〉을 보면 10개의 타이틀 중 6개가 전부 후속작[19]에 해당한다. 여기에 실은 〈데스 스트랜딩〉은 〈메탈 기어 솔리드〉의 제작자로 유명한 코지마 히데오, 〈엘든 링〉은 '소울라이크(Soul-like)'[20]라는 장르를 만들어낸 〈다크 소울〉 시리즈를 제작한 '프롬 소프트웨어'가 내놓은 신작이라는 후광을 입었다. 그런 까닭에 엄밀히 논하자면 후속작은 아니라 할지라도 제작자 혹은 제작사 포트폴리오의 연장선상에 놓인 타이틀이라고 평가받는다.

일반적으로 게임은 다른 콘텐츠에 비해 비교적 '서포모어 징크스(Sophomore jinx)'[21]에서 자유로운 편이다. 최적화나 조작감 등에서 전작에서 발견된 단점을 피드백하면서 더욱 완벽한 완성도를 갖춘 게임으로 성장할 수 있다. 세월이 흐르면서 하드웨어의 성능과 그래픽 기술 등의 향상으로 인해 시각적 즐거움이나 탄탄한 스토리텔링을 화려한 영상미에 녹여내며 재미와 감동을 자아내기도 용이하다. 전작 역시 높은 흥행과 인지도를 쌓았다면 이것이 기대심리로 작동해 후속작에 대한 구매와 호평으로 연결된다. 이러한 점들로 인해 GOTY 수상작들은 오랜 기간 다수의 타이틀로 제작되는 프랜차이즈 시리즈가 되는 경우가 많다.

마지막으로 GOTY는 많은 제작비와 제작 기간을 투여한 AAA급 게임임을 입증해준다. 'AAA급'은 게임 업계에서 편의상 구분하는 게임 분류

---

19) 후속작의 의미는 두 가지 층위에서 볼 수 있는데 전편과의 서사적인 연속성을 두고 그 앞(prequel)이냐 뒤(sequel)냐를 말하는 것과 전편의 서사적인 연속성보다는 성공에 힘입어 후광효과를 기대하고 만드는 제작 시점에서의 후속작을 의미하기도 한다(박기수, 「디즈니/픽사 프랜차이즈 애니메이션 스토리텔링 전략 연구」, 『인문콘텐츠』 제34호, 인문콘텐츠학회, 2014, 80쪽). 게임의 경우 대부분 후자에 해당한다.

20) 프롬 소프트웨어에서 만든 〈데몬즈 소울〉에서 유래된 용어로 판타지에 공포 요소를 부각한 다크 판타지의 세계관, 어려운 난이도와 보스전 등을 특징으로 하고 있다. 세계 최대 규모의 전자 게임 소프트웨어 유통망인 스팀에서는 2021년 현재, 500개 이상의 게임이 소울라이크 태그로 분류되어 있다(채성훈, 「〈다크 소울3〉 게임 캐릭터 디자인 분석을 통한 캐릭터 제작 연구」, 광운대학교 스마트융합대학원 석사학위논문, 2022, 1쪽).

21) 전편의 성공에 힘을 얻어 속편을 제작했지만, 기대만큼 흥행하지 못한 경우에 쓰는 용어이다(김민주, 『시장의 흐름이 보이는 경제 법칙 101』, 위즈덤하우스, 2011, 340쪽).

로 대형 게임사가 대량의 제작비를 투입해 양질의 게임을 만들어 수백만 장의 판매량을 목표로 하는 게임을 일컫는다. 대체로 최신 컴퓨터 그래픽 기술을 적극적으로 활용한 시네마틱 컷신(cutscene)과 이를 뒷받침하는 웅장한 배경음악을 구현해 영화적인 연출과 스토리 구성을 꾀한다는 특징을 갖는다.

이러한 게임들은 보통 액션 어드벤처(Action Adventure)[22] 또는 오픈월드 RPG(Open world RPG)[23] 장르를 취한다. 어드벤처는 '게임의 영화화' 또는 '영화 같은 게임'을 구현하는데 아주 적합한 장르이다. 1인 플레이만이 가능한 장르적 특성으로 인해 유저는 오로지 주인공의 처지에서 모험 도중 만나는 여러 퍼즐이나 퀴즈를 풀고 적들을 물리치면서 그의 감정에 쉽게 이입한다.[24] 오픈월드 RPG 역시 비슷한 작동원리가 이루어진다. 다수의 파티 구성원과 함께 모험을 펼치는 전통적인 RPG[25]와 달리 홀로 드넓은 맵에서 미션이나 퀘스트를 수행하는 주인공의 모습은 어드벤처 장르와 크게 다르지 않다.

이처럼 GOTY는 제작자나 유저 모두에게 중요한 의미를 지니는 타이틀이다. 이를 종합적으로 집계한 GOTY 개수는 게임의 완성도를 나타내

---

22) 유저의 추리로 주어진 퍼즐을 해결해가며 이야기를 진행하는 형태를 취한 게임을 일컫는다. 스토리의 비중이 매우 큰 게임으로 1회차 플레이 이후에는 재미가 반감된다는 약점을 갖고 있다(윤형섭 외 5인, 『한국 게임의 역사』, 북코리아, 2012, 25쪽). 어드벤처는 1970~80년대 '텍스트 어드벤처'를 시작으로 1980~90년대 '그래픽 어드벤처'를 거쳐 2000년대 이후 현재에 이르러서는 '액션 어드벤처'로 정착되는 장르의 변천 역사를 가진다(이상우, 『게임, 게이머, 플레이』, 자음과모음, 2012, 93쪽).

23) 방대하고 이어진 세계를 무대로 플레이가 이루어지는 게임들을 '오픈월드 게임(Open-world Game)'으로 지칭한다. 2021년 기준 콘솔 게임 상위 1,000개 중 16.7%와, PC 게임 상위 1,000개 중 18.7%가 오픈월드 구조를 취한다(「Data Deep Dive: Open-World Games」, 『newzoo』, 2021년 05월 28일자).

24) 이상우, 앞의 책, 93쪽.

25) 이러한 장르에서는 동료들이 혼연일치의 느낌이 들도록 해야 하기에 캐릭터 간에 상호작용하고 교감하는 스토리가 준비되어야 한다. 따라서 메인 스토리 하나에 캐릭터별로 얽히고설키는 다양한 에피소드가 마련되어 있다(김정남·김정현, 『For Fun! 게임 시나리오』, 지&선, 2007, 83쪽).

는 또 다른 수치로 받아들여진다. 그런 까닭에 최다 GOTY 수상작은 해당연도에 가장 높은 완성도와 대중성을 지닌 작품임을 알리는 일종의 보증서이기도 하다.

물론 GOTY가 미국과 유럽을 위시한 서양의 게임제작사가 내놓은 게임 타이틀에 많이 국한되었다는 비판을 받기도 한다. 이는 GOTY를 수여하는 주요 기관이나 매체들이 대부분 서양에 자리한 까닭에 그들의 취향이나 정서를 효과적으로 공략한 결과로 볼 수 있다. 아니면 GOTY의 역사가 애초부터 서양에서 출발[26]했던 탓에 초창기에는 서양 제작사의 타이틀이 많았고 이것이 후대에 이르기까지 어떠한 관성이나 선입견을 작용했다고 볼 수도 있다. 하지만 현재까지 이를 명확히 규명할 자료나 조사가 없기에 이를 위한 연구는 필요하다.

그렇지만 Ⅰ장에서 논했던 대로 게임시장 규모와 매출액 등 다른 게임 선진국에 비교했을 때 절대 뒤지지 않는 한국 게임시장에서 아직 GOTY 수상이나 하다못해 수상 가능성이라도 점쳐졌던 타이틀이 미비하다는 사실은 숙고해볼 문제이다. 물론 이러한 타이틀에 굳이 연연할 필요는 없지만, GOTY 수상작이 없다는 점은 게임성 외에 한국의 게임 타이틀이 완성도를 위해 고심했는지에 대한 반성은 자리하는 부분이다.

따라서 본고에서 분석한 서사 전략을 한국의 게임제작사도 주목해 차후 게임을 기획하거나 제작할 때의 참고자료로 활용되기를 바라는 바이다. 이제 캐릭터와 세계관의 설정, 구성적 특징을 분석해 발견한 서사 전략이 어떻게 효과적으로 유저의 정서와 공감을 불러일으켰는지를 살펴보도록 하겠다.

---

26) 최초로 GOTY를 선정한 곳은 미국 비디오게임 잡지인 '일렉트로닉 게임즈(Electronic Games)'였다. 이 잡지는 1980년부터 에디터들이 매해 부문별 최고의 게임을 꼽는 '아케이드 시상식(Arcade Awards)' 특집기사를 냈는데 이중 종합적으로 가장 뛰어난 게임을 '올해의 게임'이라고 칭했다(「최고? 최다? GOTY 얼마나 믿을 수 있나」, 『게임메카』, 2017년 11월 29일자).

III. 최다 GOTY 수상작들에서 발견되는 서사 전략

1. 주된 유저와 비슷한 성별과 연령대의 캐릭터 설정

한 해에도 수백여 종이 출시되는 게임 타이틀에서 유저가 직접적으로 조작하는 메인 캐릭터의 성별과 연령층은 제각각이다. 다만 연구대상으로 좁혀보면 과반이 넘는 여섯 개의 타이틀에서 30대 이상으로 추정되는 남성이 메인 캐릭터였음을 확인할 수 있다.[27] 그리고 이들은 충분히 그러한 연령대의 남성이 가질 법한 고민과 정서를 표출한다.

〈더 위쳐 3〉, 〈데스 스트랜딩〉에서는 III-2장에서 더욱 자세히 언급할, 척박하고 암울한 세계관 속에서 홀로 모험을 떠나는 중년 남성을 메인 캐릭터로 삼았다. 자신이 수행해야 하는 목적을 위해 힘든 여정이지만 묵묵히 걸어 나가는 이들을 통해 고독의 정서를 유저에게 전달했다. 〈라스트 오브 어스〉, 〈더 위쳐 3〉, 〈갓 오브 워〉에서는 메인 캐릭터에게 자식이나 아니면 자식처럼 여기는 인물을 부여했다. 그는 이들과의 유대나 혹은 갈등 등의 감정을 교류하면서 험난한 세계관 내에서 이들을 지켜내는 부성애를 발휘했다.[28] 〈언차티드 4〉와 〈It Takes Two〉에서는 가족 관계가 소원해진 메인 캐릭터가 모험을 통해 가족애를 회복하는 훈훈한 결말을 부여했다.

이처럼 연구대상의 많은 타이틀에서 30대 이상의 남성이 메인 캐릭터로 활약하는 데에는 유저의 성별 및 연령층과 깊은 연관이 자리한다. 2020년 미국 엔터테인먼트 소프트웨어 협회의 보고서에 따르면 전체 게

---

27) 예외인 타이틀인 나이는 불명이지만 10대 미소년의 용모를 지닌 젤다가 주인공인 〈젤다의 전설 : 야생의 숨결〉과 각각 10대 후반과 20대 초반으로 설정된 엘리와 애비가 주인공인 〈라스트 오브 어스 2〉이다. 〈엘든 링〉은 유저가 커스터마이징한 캐릭터로 플레이하기에 성별과 연령에서 자유롭다. 〈드래곤 에이지 : 인퀴지션〉은 메인 캐릭터의 종족과 성별이 선택 가능하다.

28) 최지운, 「〈더 위쳐3 : 와일드 헌트〉의 성공 요인 연구 – 로만 야콥슨의 커뮤니케이션 이론을 중심으로」, 『영상문화콘텐츠연구』 제25집, 영상문화콘텐츠연구원, 2022, 43쪽.

임 인구 중에서 이들이 소유하고 있는 게임 기기는 73%가 콘솔이었으며 18세 이상 성인은 77%를 차지했다. 유저의 평균 연령은 35~44세였으며 유저의 59%가 남성, 41%가 여성으로 나타났다.[29] 이는 플랫폼을 콘솔로만 국한했을 때 한국에서도 비슷한 결과가 발견된다. 성별에서는 남성이 14.9%로, 여성(11.7%)보다 높았으며 연령층에서는 40대 남성이 23.2%로 이용률이 가장 높았고, 이어 30대(22.5%), 20대(20.7%) 순이었다.[30]

즉, 게임 타이틀 속 메인 캐릭터와 이를 조작하는 유저의 성별과 연령층이 서로 비슷하다. 이들도 대부분 현실에서 게임 내의 메인 캐릭터가 맞닥트리는 고민이나 난관 등을 가지기에 제작사가 타이틀을 통해 표출하려는 정서나 메시지를 다른 성별과 연령층보다 쉽게 공감하면서 감정이입을 하게 되는 것이다. 그리고 이것이 타이틀에 대한 호평과 높은 판매량으로 연결되며 GOTY 수여에도 일조했다는 추론을 내릴 수 있다.

다만 유저 집단은 기술에 익숙하고 교육을 많이 받은 젊은 남성이라는 인구학적 신화가 있으며 그것을 기반으로 게임계에서 벌어지는 일을 해석하고 논의하게 되면 그 인구학적 특성에 들어맞지 않은 사람들이 게임으로 유입하기 어려워진다는 점[31]을 들어 30대 이상 남성의 정서와 취향을 저격하는 타이틀이 주로 GOTY 수상과 같은 호평으로 이어지는 건 곤란하다는 의견도 자리한다. 제작사 입장에서도 새로운 시장을 확보해야 하기에 특정 성별과 연령층의 지지와 환호만 받는 타이틀을 내놓은 건 시장의 규모와 범위를 좁힌다는 측면에서 전략적이지 못한 행동일 것이다.

그렇지만 앞으로도 최다 GOTY를 수상하는 타이틀은 30대 이상의 남

---

29) 비록 미국에 국한되기는 하지만 현재 그곳이 가장 큰 게임시장 규모를 자랑하기에 신뢰할만한 표본이라고 판단해 이를 인용했다(미국 엔터테인먼트 소프트웨어 협회, 「2020 ESSENTIAL FACTS」, 2020).

30) 한국콘텐츠진흥원, 「2022 게임이용자 실태보고서」, 2022, 53쪽.

31) 「게임에 왜 자꾸 근육질 여성, 성 소수자가 등장할까?」, 『한국일보』, 2021년 11월 22일자.

성이 메인 캐릭터로 등장해 그가 엮어내는 서사와 감정을 전달할 가능성이 크다. 주된 유저의 성별과 연령층이 크게 바뀌지 않을 것으로 보는 까닭이다. 일단 게임은 여전히 남성 수용자가 많은 대표적 남성향 콘텐츠이다. 여러 자료와 보고서에 의하면 여성 유저는 남성보다 낮은 비중을 유지하는 가운데 소소한 가감이 이루어지는 실정[32]인데 추후에도 문화생활이나 트렌드의 극적인 변화가 일어나지 않는 한 이는 유지될 것으로 여긴다.

다음으로 30대 이상의 남성이 주로 콘솔 유저가 되는 것도 그들의 구매력을 놓고 보았을 때 큰 변화가 자리하지 않을 전망이다. 고성능 PC나 스마트폰과 같은 여타의 게임 플랫폼에 비해 콘솔 기기의 가격은 상대적으로 저렴하지만, 게임 외의 다른 용도로는 활용하기 어렵다는 점에서 불필요한 고가 장비로 인식되기도 한다.[33] 그런 까닭에 이를 왕성히 구매할 수 있는 연령층은 현재 활발히 경제활동을 하는 30~40대일 수밖에 없다. 게다가 콘솔에서 즐길 수 있는 타이틀의 가격도 평균 70달러에 육박하는 상황인 터라 더욱 그러하다.[34] 더불어 이들은 콘솔이 태동했던 1980년 후반부터 콘솔과 타이틀을 구매한 경험이나 관찰이 자리하는 세대이다. 따라서 콘솔과 타이틀을 구매하는데 망설임이나 낯섦이 다른 연령에 비해 상대적으로 적게 자리한다.

게임시장의 확대를 위해 수용자의 범위를 넓혀야 한다는 의견 못지않게 다수를 차지하는 집단의 취향과 정서를 고려해 게임을 제작해야 한다는 의견도 존재한다. 이것이 많은 연구대상의 타이틀에서는 충실히 반영되어 주된 유저인 30대 이상 남성들을 공략하려는 전략으로 활용되었다. 그건 바로 그들과 비슷한 성별과 연령대의 메인 캐릭터를 창조해 그들이

---

32) 일례로 2015년 ESSENTIAL FACTS에서는 여성 유저의 비중이 44%였지만 2020년 ESSENTIAL FACTS에는 41%로 오히려 줄어들었다.

33) 2023년 2월 기준 대표적인 콘솔 기기인 플레이스테이션 5과 XBOX 시리즈 X의 경우 모두 평균 500달러 안팎에 판매되고 있다.

34) 「MS, 대작 게임 판매가격 70달러로 인상」, 『게임뷰』, 2022년 12월 06일자.

충분히 공감할만한 고독, 부성애, 가족 문제 등을 서사로 풀어나갔다는 점이다.

2. 공포와 무력감이 지배하는 세계관 구축

유저들에게 크게 주목받거나 이들로부터 흥행을 거둔 게임 타이틀들은 어김없이 매력적인 세계관[35]을 구축했다. 이런 까닭에 많은 연구자가 게임을 분석하면서 자연스레 게임 세계관에 대한 정의[36]를 규명했다. 게임에서 자주 사용되는 세계관은 제작사의 의도에 따라 무궁무진하게 설계된다. 그래도 대부분 현재 우리가 사는 일상을 세계관으로 구성하고 있으며 그밖에 과거의 역사, 판타지, SF를 세계관으로 채택한다.

그런데 연구대상을 살펴보면 이러한 사실과는 다른 결과가 발견된다. 판타지와 SF가 대부분을 차지하며 현재의 일상은 〈언차티드 4〉 고작 한 편에 불과하다. 게다가 판타지와 SF의 하위 장르에서도 전자는 다크 판타지(Dark Fantasy), 후자는 포스트 아포칼립스(Post Apocalypse)에 치중되었다.[37]

다크 판타지는 판타지의 하위 장르 중 하나로 고딕 소설에서 유래되었으며 고딕 판타지(Gothic Fantasy)라고도 부른다. 판타지에 공포 요소

---

35) 표준국어대사전에서는 세계관을 자연적 세계 및 인간 세계를 이루는 인생의 의의나 가치에 관한 통일적인 견해라고 정의 내린다. 민족성, 전통, 교육, 운명 따위를 기반으로 하며 낙천주의, 염세주의, 숙명론, 종교적 세계관, 도덕적 세계관, 과학적 세계관 따위의 여러 견해가 있다(국립국어원 표준국어대사전 https://stdict.korean.go.kr(검색일 2023년 02월 19일).

36) 이들은 세계관을 시간적·공간적 배경과 등장인물, 생물, 사물과 그들 간의 관계 등을 설정하는 것이라고 했다. 또는 캐릭터를 둘러싸고 있는 시간과 공간 속의 모든 소재를 편람하고 안내하는 의미를 담아낼 수 있는 World Guide가 세계관을 표현하기에 적합한 용어라고 했다(이석호·로이 윌슨·이재원·백봄풀, 「에듀테인먼트 애니메이션을 위한 효율적인 세계관 구축 기술에 관한 연구」, 『디지털디자인학연구』 제7권(제4호), 한국디지털디자인협의회, 2007, 153쪽; 이재홍, 앞의 책, 79쪽).

37) 〈드래곤 에이지 : 인퀴지션〉, 〈더 위쳐3 : 와일드 헌트〉, 〈갓 오브 워〉, 〈엘든 링〉은 다크 판타지, 〈라스토 오브 오스 1,2〉, 〈데스 스트랜딩〉은 포스트 아포칼립스에 속한다.

를 넣고 이를 부각해 주로 어둡고 음울한 면을 다룬다. 그런 까닭에 다른 판타지 하위 장르에 비해 무겁고 어두운 스토리를 지닌 점이 특징이다. 인간이 절대 대적하거나 거부할 수 없고 심지어 제대로 이해할 수 없는 초월적인 힘으로 인해 조성되는 공포인 '코즈믹 호러(Cosmic Horror)'를 바탕으로 한다.[38)]

인류의 종말까지 가져오는 대재난을 그린 작품들을 '아포칼립스(Apocalypse)' 장르라고 일컫는다. 신약성서인 요한계시록에서 유래된 용어로 그 책은 기독교 세계관에서 가장 중요한 사건의 하나인 예수 재림 시기에 펼쳐질 인류의 종말과 구원에 대한 미래 이야기를 담고 있다. 그래서 아포칼립스는 '종말'과 동의어로 쓰이기도 한다. 따라서 포스트 아포칼립스란 인류가 종말을 맞이한 이후의 세계를 의미한다. 종말의 방법은 시대에 따라 바뀌는데 대개 인류가 탐욕과 파괴본능 속에 일으킨 대규모 전쟁이나 자연재해, 전염병 등을 사용한다.[39)]

다크 판타지와 포스트 아포칼립스는 얼핏 접점이 보이지 않는 별개의 장르처럼 보인다. 하지만 두 장르는 세계관 내에서 '공포'와 '무력감'이 자리한다는 공통점을 지닌다. 먼저 공포는 다크 판타지의 경우 위에서 언급한 대로 판타지에 공포가 더해져 탄생한 장르이기에 태생적으로 게임 내에 공포를 유발하는 정서나 분위기가 자리하게 된다. 제작사는 도저히 가늠되지 않는 맵, 던전, 미로 등에 캐릭터를 던져놓고는 그곳에 수많은 적, 몬스터, 함정 등을 맞닥트리게 설계한다. 포스트 아포칼립스의 경우도 신화적 상상력이 아닌 과학적 상상력에 기반했다는 차이만 자리할 뿐 이는 마찬가지이다. 따라서 두 장르 모두 캐릭터를 조작하는 유저에게는 언제 어떠한 상황에서 죽음을 비롯한 비극적 운명을 맞이할지 모른다는 긴장감이 자리하게 된다. 그리고 이것이 게임 타이틀에 대한 유저의 극적 몰입감[40)] 상승으로 연결된다.

---

38) 채성훈, 앞의 글, 4쪽.

39) 안숭범, 「포스트 아포칼립스 스토리텔링에 내재된 성장과 모험」, 『영화연구』 제68호, 한국영화학회, 2016, 101쪽.

무력감은 다크 판타지의 경우 초라한 설정과 빈약한 외부 지원, 이에 비해 물리치기 어려운 적 등에서 발현된다. 이는 실은 앞서 언급한 공포와도 연관되는 지점으로 아무리 예상치 못한 변수라 하더라도 충분히 극복이 가능한 능력이나 자원을 갖췄다면 공포의 심리로 연결되지 않을 것이다. 이런 외적인 난관뿐만 아니라 심적으로도 초반에 캐릭터에게 강한 상실감과 절망을 안겨 주고는 플레이를 시작하게 만들어 무기력을 더한다. 이는 포스트 아포칼립스에서 더욱더 강하게 구현된다. 불가항력적 대재해를 맞이해 안락한 일상과 가족 등을 한순간에 잃고 황폐한 세계에 내던져진 캐릭터에게는 자연스레 상실감과 절망에서 수반되는 무력감이 자리할 수밖에 없다.

이렇듯 다크 판타지와 포스트 아포칼립스는 모두 공포와 무력감이 지배하는 디스토피아적 세계관을 갖는다. 하지만 그렇기에 다른 세계관과 달리 더욱 진한 성취감과 감동을 불러일으킨다. 아무리 유저가 캐릭터를 훌륭하게 조작해 게임의 스토리를 진행해나가도 애초에 주어진 세계관 자체는 긍정적으로 바뀌지 않는다. 다만 캐릭터가 성장함으로써 죽음이나 장애물을 충분히 극복할 수 있는 쾌감이나 자신감이 발현되면서 공포가 극복된다. 물론 게임의 특성상 다른 장르에서도 캐릭터의 성장은 작동한다.[41] 하지만 가장 절박하고 비참한 세계관을 품고 있는 두 장르에서 이는 극대화되면서 유저에게 더욱 성취감을 안겨준다.

또한 그 과정에서 대개 캐릭터가 잃어버렸던 희망, 사랑, 우정, 가족애 등이 복원되거나 소소하나마 권선징악이 실현되는 스토리를 만나게 된

---

40) 많은 연구자가 이를 로제 카이와의 놀이 이론에서 가져온 '일링크스(ilinx)'로 설명하고 있다. 이 용어는 그리스어로 소용돌이를 뜻하는데 그 단어가 아찔함이나 현기증처럼 참여자들의 감정과 심리상태를 대표하는 표현이다. 이를 게임에 적용해서 유저가 게임에 몰입할 때 느껴지는 황홀경의 상태로 해석한다(와타나베 슈우지·나카무라 아키노리 저, 김성재 역, 『왜 게임에 빠질까』. 도서출판 길벗, 2014, 73쪽).

41) 모든 게임은 두 가지 층위의 성장이 존재하는데 캐릭터와 유저의 성장이 바로 그것이다. 캐릭터의 성장은 게임 내에서 캐릭터의 각종 지표 상승으로, 유저의 성장은 게임을 계속 진행할 수 있는 실력의 향상으로 제시된다. 전자는 객관적이고 직관적인 기호로, 후자는 주관적이고 상대적인 감각으로 파악된다는 차이가 존재한다(이상우, 앞의 책, 105쪽).

다. 이는 제작사가 캐릭터의 성장과 더불어 유저에게 선사하는 또 다른 보상이기도 하다. 약육강식이 지배할 수밖에 없는 디스토피아적 세계관에서는 대다수 캐릭터가 자신이 살아남고자 남을 이용하거나 버리는 극단적인 이기주의를 취한다. 그것이 지극히 현실적인 정서로 자리하는 세계관에서 이를 극복하고 인간의 보편적 가치와 정의를 회복하는 스토리는 충분히 유저에게 감동과 정화, 교훈과 메시지를 전달하기에 충분하다. 이는 영화나 TV드라마를 보았을 때 발신자와 수신자 간에 작용하는 상호작용과 유사하다. 그런 까닭에 게임과 이들 콘텐츠 간의 구분이나 경계를 흐리게 만들지만, 오히려 그로 인해 한 편의 영화나 드라마 같은 게임으로 인식되며 유저와 평론가들의 호평을 끌어낸다.

비일상적인 시공간을 주 무대로 삼는 판타지와 SF에서 파생된 다크 판타지와 포스트 아포칼립스 세계관은 유저에게 공포와 무력감을 심어주기에 용이하다는 특징을 가진다. 그리고 이를 통해 성장이나 정의의 실현, 정서와 가치의 회복이 극대화되는 서사가 제공하면서 유저에게 진한 성취감과 감동을 불러일으킨다.

3. 기대지평의 충족을 위한 서사의 확장과 종결

연구대상은 시리즈의 후속작인 경우가 많다. 그런데 더욱 자세히 살펴보면 전부 전작과 시스템 및 세계관은 물론 캐릭터와 스토리까지 이어져 내려왔다. 소위 전작의 뒷이야기를 다루는 시퀄(sequel)에 해당한다. 사실 다양한 시리즈물을 통해 하나의 거대한 프랜차이즈를 구축한 게임 중에서는 타이틀명은 유지해도 시퀄에는 해당하지 않는 작품들이 많다. 전작과 시스템과 세계관만 공유할 뿐 주인공과 스토리는 상이하게 달라지는 스핀오프(spin-off)라는 점이다. 〈파이널 판타지〉, 〈드래곤 퀘스트〉, 〈테일즈 오브 시리즈〉, 〈어쌔신 크리드〉, 〈파 크라이〉 등의 시리즈들이 이에 해당한다.

스핀오프는 특정 캐릭터와 스토리에 얽매이지 않고 얼마든지 새롭게

이를 재창조해 유저에게 다가갈 수 있다는 이점이 작용한다. 시리즈의 확장에 있어 시퀄보다 제약이 적고 빠르며 서포모어 징크스에 빠질 우려가 줄어들 가능성도 크다. 또한 전작이 유저와 평론가에게 혹평받았다면 마치 리부트하는 효과도 기대할 수 있다. 그렇지만 가장 매력적인 점은 언젠간 캐릭터와 그가 만들어내는 스토리를 놓아줄 수밖에 없는 운명을 지닌 시퀄과 달리 스핀오프는 여기서 자유롭다는 것이다. 특정 게임 IP[42]가 제작사의 매출액, 외부 평가를 넘어 확장성과 정체성까지 좌우하는 작금의 현실에서 인기 IP의 유지를 위해서는 타당한 선택이다.

반면 스핀오프는 아무리 동명 타이틀의 후속작이라 할지라도 캐릭터와 스토리가 매번 새롭게 바뀌는 까닭에 이를 이해하고 받아들이는 시간이 필요하다는 단점이 존재한다. 게임성에 더 주목해 유저를 유인하려는 게임 타이틀에서 이는 충분히 묵과할 수도 있는 문제일 것이다. 그러나 유저에게 전작의 캐릭터와 스토리의 고수로 인해 발생하게 되는 기대지평이 사라진다는 측면에서는 매우 불리한 요소이기도 하다.

기대지평이란 수용자가 해당 텍스트의 의미가 어떠할 것이라는 판단의 범위와 한계를 설정하는 어떤 시각이다.[43] 수용자는 이미 접했던 다른 작품에서 얻은 지식이나 이전의 경험적인 요소가 작용해 해당 텍스트를 이해하는 데 영향을 받는다. 이러한 이해의 과정은 수용자의 주관적 판단이 아니라 수용 텍스트의 지시 내지는 암시로 인해 객관적으로 조정된다.[44] 본고의 연구대상 대부분은 전작부터 켜켜이 쌓아올린 스토리를

---

42) Intellectual Property Right의 줄임말로 지적재산권을 일컫는 말이다. 무형의 지식, 교육, 연구, 문화, 예술 등 인간이 창조한 모든 것에 대한 재산권을 보호하고 권리를 부여하는 것이다. 대표적으로 소설, 만화, 웹툰, 애니메이션, 영화 등에서 창작한 문화 콘텐츠가 IP에 해당한다. 좋은 스토리를 바탕으로 만들어진 작품은 대중에게 사랑받게 되고 더불어 팬덤을 형성할 수 있다(고원상·김정영, 「게임의 확장성과 웹툰 : 트랜스미디어 시대 게임 IP의 웹툰화를 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 제63호. 한국만화애니메이션학회, 2021, 238-239쪽).

43) 임종수·이소현·이서라, 「남편 찾기와 완고한 수용자들 : 〈응답하라 1988〉의 기대지평과 수용의 즐거움」, 『한국방송학보』 제30권(제5호). 한국방송학회, 2016, 225쪽.

44) 권혁준, 「문학소통 이론 연구-문학 텍스트의 소통구조와 교수법적 기능」, 서울대학교

무너뜨리는 대신 한층 더 쌓아 올리면서 스토리의 확장을 꾀했다. 전작을 플레이하면서 캐릭터와 그가 만들어내는 스토리에 열광했던 유저는 이를 이어받은 후속작에서 이후의 스토리와 결말은 어떠할지에 대한 궁금증과 기대감이 작용하게 된다. 그러면서 제작사가 심어놓은 감정과 정서에 반응하고는 더욱 쉽게 게임에 몰입하는 것이다. 이러한 까닭에 〈라스트 오브 어스 2〉의 논란은 유저의 기대지평이 얼마나 중요한지를 알려주는 좋은 예시가 된다.[45]

〈더 위쳐 3〉와 〈언차티드 4〉의 경우는 오랜 시리즈의 종결을 통해 유저의 기대지평을 극대화했다. 제작사 입장에서는 안정적인 매출을 가져다주는 시리즈의 소멸이었지만, 유저에게는 전작에서부터 정들었던 캐릭터와 그가 떠났던 모험과의 작별을 의미했다. 그런 까닭에 많은 유저가 게임 타이틀을 구매하며 캐릭터의 마지막 여정에 동참했다. 그리고 제작사도 지지부진하게 스토리를 확장하며 완성도를 떨어뜨리는 우를 범하기보다는 모든 역량을 쏟아부어 유저와 평론가 모두가 만족할만한 대단원의 서사를 마무리 지었다. 정상에 있을 때 떠남으로써 유저에게 훼손되지 않은 추억을 선사한 셈인데 이는 현대 자본주의 사회에서는 쉽지 않은 결정이었다.

본고의 연구대상은 전작과 캐릭터와 스토리의 유기적인 결합을 통해 시리즈의 확장이나 종결이 이루어졌다. 시퀄로 불리는 이런 후속작은 시리즈의 확장을 꾀하는 또 다른 방식인 스핀오프에 비해 여러 단점과 제약이 자리한다. 그렇지만 유저의 기대지평을 충족시켜준다는 매력적인 장점이 이를 상쇄시켜 준다.

대학원 박사학위논문, 1997, 126쪽.

45) 전작의 주인공 '조엘'은 후속작에서 초반부에 '애비'에게 죽음을 맞이한다. 복수는 무의미하다는 메시지를 전달하기 위한 제작자의 의도에서 비롯된 것이었지만 많은 유저는 예기치 못한 이런 스토리 전개에 크게 분노했다. 하지만 이런 유저의 실망과는 별개로 평론가의 호평에 의해 2020년 최다 GOTY 수상작에 선정되자 심한 구설수에 오르게 되었다(「말도 많고 탈도 많은 2020 최다 GOTY 후보」, 『게임조선』, 2020년 12월 16일자).

IV. 맺음말

많은 문학과 영상 작품의 연구에서는 문학상이나 영화제 등에서 소기의 성과를 거둔 작품을 분석 대상으로 삼은 경우가 많았다. 이를 통해 그 작품의 완성도와 우수성은 무엇이며 어떻게 대중과 평단의 호평을 끌어냈는지를 파악하고자 했다. 그리고 이는 이후 작품들이 참고할 만한 훌륭한 자료가 되어 주었다.

반면 게임 쪽에서는 이러한 접근법에 따라 이루어진 연구가 부족했다. 따라서 본고는 수많은 게임 중 여러 온·오프라인 매체에서 그 해를 대표할 만한 뛰어난 게임 타이틀에 수여하는 상들을 의미하는 GOTY에 주목했다. 그리고 10년간 최다 GOTY 수상작에서 발견되는 서사 전략이 무엇인지를 도출하고자 했다. 서사 전략은 발신자가 특정한 목표를 달성하고자 특정한 내러티브 기술이나 관행을 사용하는 전략을 일컫는다. 이를 분석함으로써 발신자인 작가나 제작자가 수용자인 대중과 어떻게 소통하려고 했는지를 밝히는 것에 의미를 둔다.

그 결과 먼저 유저와 비슷한 성별이자 연령층인 30대 이상의 남성을 메인 캐릭터로 설정했다. 다음으로 다크 판타지와 포스트 아포칼립스 장르를 선택해 공포와 무력감이 지배하는 세계관을 구축했다. 마지막으로 전작과 캐릭터와 스토리가 연결되는 가운데 서사의 확장과 종결을 꾀하며 유저의 기대지평을 충족해주었다.

이러한 서사 전략들은 모두 유저의 공감과 몰입이라는 두 가지 키워드로 귀결된다. 연구대상처럼 대중과 평단의 인정을 받은 게임 타이틀들은 단순히 시스템, 조작감, 최적화 등과 같은 게임성의 충족으로만 높은 평가를 받은 것이 아니었다. 여기에 더해 유저에게 공감, 카타르시스, 깨달음 등을 선사할 수 있도록 정교하게 직조된 캐릭터, 세계관, 서사가 한데 어우러졌다.

제작사 입장에서는 완성도 높은 게임 타이틀을 만들고 유저 입장에서는 이러한 타이틀을 선택하는 자료로써 이를 규정하는 일정한 기준이나

근거가 필요하다. 본고는 여기에 하나의 타당한 의견이나 방향성을 제시했다고 여긴다. 문학이나 영상 작품과 달리 아직 게임에서는 서사 전략 측면에서 다룬 연구가 부족하다. 본고 역시 아직 미흡한 점들이 많음을 인정하는 바이다. 따라서 이를 시발점으로 삼아 이와 관련된 연구가 꾸준히 계속되어야 할 것으로 보인다.

참고문헌

고원상·김정영, 「게임의 확장성과 웹툰 : 트랜스미디어 시대 게임 IP의 웹툰화를 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 제63호. 한국만화애니메이션학회, 2021.

국립국어원 표준국어대사전 https://stdict.korean.go.kr (검색일 2023년 02월 19일).

권혁준, 「문학소통 이론 연구-문학 텍스트의 소통구조와 교수법적 기능」, 서울대학교 대학원 박사학위논문, 1997.

김민주, 『시장의 흐름이 보이는 경제 법칙 101』, 위즈덤하우스, 2011.

김정남·김정현, 『For Fun! 게임 시나리오』, 지&선, 2007.

나송희·이종훈 외 3명, 『ALL ABOUT 문화콘텐츠』, 나무자전거, 2022.

문화체육관광부, 「2022 국민여가활동조사」, 2022.

미국 엔터테인먼트 소프트웨어 협회, 「2020 ESSENTIAL FACTS」, 2020.

박기수, 「디즈니/픽사 프랜차이즈 애니메이션 스토리텔링 전략 연구」, 『인문콘텐츠』 제34호, 인문콘텐츠학회, 2014.

박인성, 「디지털 게임에서 서사구조의 강화에 따른 서사-플레이 구조 동기화 양상 연구」, 『한국문학이론과비평』 제93호, 한국문학이론과 비평학회, 2021.

신동희·김희경 「현대형 도시 판타지 콘텐츠의 컨벤션」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제13권(제3호), 한국콘텐츠학회, 2013.

안승범, 「포스트 아포칼립스 스토리텔링에 내재된 성장과 모험」, 『영화연구』 제68호. 한국영화학회, 2016.

와타나베 슈우지·나카무라 아키노리 저, 김성재 역, 『왜 게임에 빠질까』, 길벗, 2014.

윤형섭 외 5인, 『한국 게임의 역사』, 북코리아, 2012.

이면재, 「MMORPG 게임의 게임성 요소에 대한 사례 비교 연구」, 『한국게임학회 논문지』 제4권(제1호), 한국게임학회, 2004.

이상우, 『게임, 게이머, 플레이』, 자음과모음, 2012.

이석호·로이 윌슨·이재원·백봄풀, 「에듀테인먼트 애니메이션을 위한 효율적인 세계관 구축 기술에 관한 연구」, 『디지털디자인학연구』 제7권(4호), 한국디지털디자인협의회, 2007.

이승제·박민수·이대영·정의준, 「FPS 게임에서 나타나는 영웅 서사 구조와 활용에 관한 연구 : Battlefield4를 중심으로」, 『한국컴퓨터게임학회논문지』 제28권(제4호), 한국컴퓨터게임학회, 2015.

이현영, 「이청준의 〈당신들의 천국〉에 나타난 서사전략 연구 – 삽입서사를 중심으로」, 『현대소설연구』 제90호, 한국현대소설학회, 2023.

임종수·이소현·이서라, 「남편 찾기와 완고한 수용자들 : 〈응답하라 1988〉의 기대지평과 수용의 즐거움」, 『한국방송학보』 제30권(제5호), 한국방송학회, 2016.

장영미, 「소설 〈저녁의 게임〉과 〈동경〉, 영화 〈저녁의 게임〉 서사 전략 비교연구」, 『스토리앤이미지텔링』 제9호, 스토리앤이미지텔링연구소, 2015.

조미숙, 「박화성 장편소설 서사 전략 연구 – 〈백화〉, 〈북국의 여명〉, 〈고개를 넘으면〉을 중심으로」, 『한국예술연구』 제39호, 한국예술종합학교 한국예술연구소, 2023.

주진영·부백, 「한국과 일본의 게임 서사구조 비교 – MMORPG의 퀘스트 구조를 중심으로」, 『비교일본학』 제51호, 한양대학교 일본학국제비교연구소, 2021.

채성훈, 「〈다크 소울3〉 게임 캐릭터 디자인 분석을 통한 캐릭터 제작 연구」, 광운대학교 스마트융합대학원 석사학위논문, 2022.

최건·장지영, 「게임과 공포 서사를 통해 살펴본 언어화와 공포의 비대칭적 상관관계에 대한 비교연구: 〈디아블로3〉, 현대 괴담, 고전 원귀서사를 중심으로」, 『비교문학』 제86호, 한국비교문학회, 2022.

최성민, 「디지털 게임 서사와 생태주의–비디오 게임 〈동물의 숲〉을 중심으로」, 『문학과 환경』 제7권(제2호), 문학과환경학회, 2008.

최지운, 「〈더 위처3 : 와일드 헌트〉의 성공 요인 연구 – 로만 야콥슨의 커뮤니케이션 이론을 중심으로」, 『영상문화콘텐츠연구』 제25집, 영상문화콘텐츠연구원, 2022.

최혜령, 「서사전략으로서 오독(誤讀)의 효과와 의의 – 김영하의 〈살인자의 기억법〉에서 나타나는 독자의 오독(誤讀)을 중심으로」, 『구보학회』 제24호, 구보학회, 2020.

한국콘텐츠진흥원, 「2022 게임이용자 실태보고서」, 2022.

한국콘텐츠진흥원, 「2022 대한민국 게임백서」, 2022.

한상윤, 「여성향 연애 시뮬레이션 게임의 다중 서사적 특징과 그 효과 : 체리츠 사의 〈네임리스〉(2013)를 중심으로」, 『대중서사연구』 제24권(제2호), 대중서사학회, 2018.

한혜원, 「디지털 게임의 다변수적 서사」, 『디지털콘텐츠』 제156권, 한국데이터베이스진흥원, 2006.

「Data Deep Dive: Open-World Games」, 『newzoo』, 2021년 05월 28일자.

「GOTY가 뭐야? GOTY와 '5대 게임 시상식' 이야기」, 『게임와이』, 2021년 12월 14일자.

「MS, 대작 게임 판매가격 70달러로 인상」, 『게임뷰』, 2022년 12월 06일자.

「게임에 왜 자꾸 근육질 여성, 성 소수자가 등장할까?」, 『한국일보』, 2021년 11월 22일자.

「뉴주, 2022년 글로벌 게임 시장 4.3% 감소 예상」, 『게임뷰』, 2022년 11월 17일자.

「말도 많고 탈도 많은 2020 최다 GOTY 후보」, 『게임조선』, 2020년 12월 16일자.

「문제작 〈더 라스트 오브 어스 2〉, 최다 GOTY…논란 커지나」, 『THE GURU』, 2021년 01월 27일자.

「문화예술과 GOTY」, 『전자신문》, 2022년 12월 14일자.

「최고? 최다? GOTY 얼마나 믿을 수 있나」, 『게임메카』, 2017년 11월 29일자.

〈ABSTRACT〉

A Study on Narrative Strategy Found in GOTY Winners
- Focusing on the Big Winners at GOTY Award during the Last 10 Years -

Choi, Ji Woon

Currently, the status or presence of games is not inferior to other video contents. For this reason, many researchers have paid attention to games and found meaningful results. However, this paper tried to study the game through the concept of "narrative strategy," which means a methodical problem of conveying a story in a narrative and narrative, which is a communication process, different from the existing research method. To this end, we analyzed the setting and compositional characteristics of characters and worldviews found in the study subjects and looked at how the narrative strategy located here evoked emotions and empathy for users. The subject of the study was limited to the titles of the last 10 years among GOTY-winning works, which are considered to have both popularity and workability among users and critics. As a result, the following conclusions were drawn.

First, a man in the 30s or older, a gender and age group similar to the main user, appeared as the main character. In addition, they provided storytelling of solitude, fatherhood, and family problems that users can fully sympathize with. Next, they created dark fantasy and post-apocalyptic worldview derived from fantasy and SF (science fiction), where surreal time

and space is the main center, to implant fear and helplessness in the mind of users. However, they aroused a deep sense of achievement and impressed users by offering a narrative that maximizes growth, realization of justice, and recovery of emotions and values. Lastly, series extended or ended in combination with the characters and stories of the previous games. This is attractive to users in that it meets the expectations of the users who have played the previous games.

Most of the research subjects aroused the user's sympathy and concentration by appropriately taking these narrative strategies, which leads to a success of winning GOTY award. Of course, that's not all that can evaluate the completeness of games, but it is considered to have presented a valid opinion or a way.

Key Words : Game, GOTY, Narrative Strategy, Male Users in Their 30s and Older, Fear, Helplessness, Expectations