

컴퓨터게임 『삼국지』와 스토리텔링*

— 『삼국지』의 서사변용과 확장을 중심으로

조성면**

1. 『삼국지』라는 이름의 천국
2. 게임의 역사와 <삼국지 게임>의 현황
3. 『삼국지』게임 서사의 특징과 상호작용성
4. 『삼국지』 서사변용과 활용의 의미

국문요약

『삼국지』(『삼국지통속연의』)는 동아시아 최고의 스테디셀러의 하나이며, 유력한 문화콘텐츠이다. 판본사가 잘 보여주고 있듯이 『삼국지』는 장구한 세월을 걸쳐 끝없이 변화하고 발전해 왔다. 진수의 정사 『삼국지』를 시작으로 배송지의 『삼국지주』, 송대의 화본(話本)과 설화, 이탁오의 『비평 삼국지』, 그리고 나관중의 『삼국지연의』에 이르러 텍스트의 기본구조와 골격이 완성되었으며 모륜·모종강 부자의 『삼국지통속연의』에 의해 오늘날과 같은 형태의 작품이 만들어진 것이다. 이러한 『삼국지』의 다시 쓰기(re-writing)와 갱신은 요시카와 에이지, 미요시토오루, 양백화, 한용운, 박태원, 박종화, 김구용, 이문열, 황석영 등의 작가들에 의해 지금도 계속해서 이어지고 있다. 나아가 그것은 원소스 멀티 유즈의 전형으로서 소설 텍스트뿐만 아니라 영화, 만화, 실용서, 컴퓨터게임에 이르기까지 다양한 변화의 양상을 보여준다.

* 이 논문은 학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음.

(과제번호: KRF-2004-074-AM0076)

** 평택대학교 국어국문학과 겸임교수

이와 같은 텍스트의 역사에서 가장 주목할만한 변화는 바로 콘텐츠화에 따른 최근의 『삼국지』 텍스트의 위상 및 서사의 변용 양상이다. 멀티미디어의 등장 이전까지 『삼국지』는 작가중심의 서사였다. 『삼국지』 독자라면 누구라 할 것 없이 특정 작가 쓴 작품을 보고 또 읽어 왔던 것이다. 그런데 비디오 게임(콘솔), PC게임, 모바일 게임, 아케이드 등 다양한 종류의 <삼국지 게임>들이 만들어지고 유통되면서, 특히 코에이(KOEI)사(社)에서 출시한 <삼국지 시리즈>가 등장하면서 이러한 작가 중심의 서사 패러다임과 스토리텔링(storytelling) 방식에 커다란 변화가 생겨나기 시작했다. 즉 하이퍼텍스트문학처럼 『삼국지』가 게이머의 취향과 능력 그리고 게임 시나리오에 따라서 다양하고 폭넓은 서사변용 및 서사의 경로를 가지게 된 것이다. 말하자면 독자(또는 유저)가 게이머이면서 동시에 새로운 서사들을 만들어내는 작가가 되는 놀라운 현상이 생겨나기 시작한 것이다.

이러한 변화를 서사작가와 시뮬레이션 작가 그리고 텍스트(texton)과 스크립톤(scripton)으로 나누어 볼 수 있다. 가령 게임 개발자들 곧 서사물 작가(narrauthor)들이 만들어낸 기반스토리(back story)가 텍스트on이라면 게이머 곧 시뮬레이션 작가(simauthor)들에 의해 경험되고 구현되는 텍스트는 스크립톤이다. 프로그램과 게이머의 상호작용 속에서 생성, 무한히 증식되는 게임 서사로서의 스크립톤이 텍스트나 하이퍼 픽션들과 구별되는 중요한 점은 독자이자 플레이어인 게이머가 단순한 소비자에서 그치지 않고 대중적 서사물의 작가로서 존재하며 '관객은 없고 주인공만 가득해진 서사'라는 것이다.

그렇다고 해서 이러한 서사의 변화 및 새로운 존재양상의 배후에 자본의 문화논리와 상업주의가 핵심적 기제이자 동력으로 작동하고 있다는 점을 간과해서는 곤란하다. 『삼국지』는 이와 같이 문학 및 서사물들의 역사적 변화와 발전의 추이를 압축적으로 보여주는 중요한 사례라고 할 수 있다.

주제어

삼국지, 서사변용, 다시 쓰기, 코에이, 컴퓨터 게임, 역할놀이 게임(RPG), 하이퍼 텍스트, 텍스트, 스크립톤, 자본의 논리, 스토리텔링

1. ‘삼국지’ 라는 이름의 천국

『삼국지』¹⁾를 읽어본 경험이 있거나 이에 대한 기본적인 정보를 숙지하고 있는 보통의 독자라면, 다음과 같은 장면에서 잠시나마 혼란을 느끼게 될지도 모른다.

장비의 공격이 시작되자마자 제갈량도 사마의를 향한 총공세에 들어갔다. 사마의의 저항은 거셌다. 그러나 이미 늦었다. 사마의는 생포되었다. 즉각 목을 베도록 지시했다. 일세를 풍미하던 지략가 사마의가 그렇게 사라졌다. 사마의가 생포되자 여포는 마초와의 싸움을 중지하고 형주성에서 농성 중인 하후돈을 도우러 움직였다. 제갈량은 병사를 거의 잃은 장비를 접경지역으로 후퇴시킨 연후에 남은 이천 명의 군사를 이끌고 형주성 공략에 나섰다. 병력을 고스란히 보존하고 있는 마초도 제갈량에 앞서서 형주성으로 향했다.²⁾

사마의가 생포되어 제갈량에게 참수당하고, 여포가 마초와 싸우다 하후돈을 도우러 간다는 위의 이야기는 역사적 사실도 아닐 뿐만 아니라 우리가 경험적으로 알고 있는 『삼국지』의 내용과 전혀 다르기 때문이다. 모종강본을 저본으로 한 대표적인 삼국지 한국어 역본인 김구용의 『삼국지』³⁾에 의하면, 여포가 참수된 것은 서기 198년으로 「제19회 조조는

1) 역사서가 아닌 문학작품으로서 『삼국지』는 『삼국지통속연의』 또는 『삼국연의』라고 해야 하지만, 본고에서는 편의상 『삼국지』로 통칭할 것이며, 다만 텍스트북인 경우에는 꺾낫표(『』)로 디지털 텍스트인 경우에는 괄호(<>)로 구분해서 표시하기로 한다.

2) 김영하, 「삼국지란 이름의 천국」, 『호출』, 문학동네, 1997, 150쪽.

3) 1904년 박문서관에서 전5권 분량으로 간행된 『修正 삼국지』이후, 2004년 12월까지 400여종을 상회하는 삼국지가 간행이 되었지만, 모종강본을 완벽히 판본은

하비성 아래서 군사를 몰살하고 여포는 백문루에서 목숨을 잃다」에서이고, 사마의가 병사한 것은 251년으로 「제108회 정봉은 눈 속에서 단병을 이끌고 싸우며 손준은 은밀히 계책을 쓰다」에서이다. 촉의 오후대장으로 서량 출신의 명장 마초는 222년 유비가 이릉전투(彝陵戰鬪)에서 패하고 백제성에서 눈을 감기 일년 전에 세상을 떠났다. 또한 패국 초현 출신의 위나라 용장 하후돈은 220년 조조의 뒤를 이어 곧바로 병사(제79회 형은 동생에게 시를 짓도록 하고 한중왕은 양아들을 참하다)하였다. 따라서 사마의가 생포되어 참수당한다거나 여포와 마초가 형주성에서 싸운다든가 하는 일은 판타지 소설이나 공상이 아니라면 도저히 일어날 수 없는 일인 것이다.

위의 인용문은 동시대를 대표하는 작가 가운데 하나인 김영하의 단편 「삼국지란 이름의 천국」의 한 대목으로 문학텍스트 『삼국지』가 아니라 게임 텍스트 <삼국지>를 소재로 한 소설이다. 그러니까 그의 「삼국지란 이름의 천국」은 『삼국지』를 원천 콘텐츠로 한 전략 시뮬레이션 게임 <삼국지>를 소설의 소재로 삼은 독특한 작품으로서 소설에서 게임으로 다시 게임이 소설로 변용되는 『삼국지』의 복잡하고도 다양한 변용의 양상을 보여주는 작품이다. 이처럼 이 작품은 소설의 위상 변화 및 『삼국지』의 장르 확산 및 변용 문제 등과 관련하여 주목해볼 필요가 있는 작품이다.

기실 각종의 연구와 비평 등의 담론에서 한참동안 소설은 근대의 대표적인 서사양식으로 간주되어 왔으며, 바흐친(M. M. Bakhtin) 역시 “소

김구용의 『삼국지』가 거의 유일하다. <김구용 삼국지>는 1974년 일조각(5권)에서 간행된 이래, 1981년 삼덕출판사(5권), 솔 출판사에서 2000년(7권), 2003년(개정 신판, 10권) 등 총 4종의 판본이 출판되었다. 여기에 대해서는 인하대 한국학연구소 기초학문연구단, 『삼국지 한국어 역본 해제』, 다인아트, 2005. 6, 22-26쪽을 참고할 것.

설은 계속 발전하고 있으며 아직 완성되지 않은 유일한 장르”⁴⁾라면서 소설의 이중적인 모습 곧 그 역동성과 과도적 성격에 주목한 바 있었다. 그러나 오늘날에 와서 소설은 기술과 매체의 발전에 따라 새로운 서사들과 경쟁하면서 그 독점적 지위를 잃고 점차 중심에서 밀려나고 있는 상황이다. 이 같은 현실 상황의 도래를 예견이라도 한 듯 로버트 솔즈(Robert Scholes)와 로버트 켈로그(Robert Kellogg)는 『서사의 본질』(1966)에서 소설 중심적 사고에 이의를 제기하면서 소설이 서사의 최종적 양식이 아니며 대단히 불안정한 장르라는 점을 강조한 바 있다.⁵⁾ 이런 점에 비추어 김영하의 『삼국지란 이름의 천국』은 서사의 하위 체계로서의 소설의 위상과 잡식성을 잘 보여주는 사례일 뿐만 아니라 『삼국지』텍스트의 몸 바꾸기와 변용의 양상을 잘 보여주고 있는 작품이라 할 수 있다.

『삼국지란 이름의 천국』은 작품의 제목 그대로 컴퓨터 게임 <삼국지>라는 천국에 빠져 살아가는 한 세일즈맨에 관한 이야기이다. 세상이나 일상과 단절된 채 <삼국지> 게임이라는 상업자본과 테크놀로지가 만들어낸 ‘인공의 낙원’ 속으로 도피해버린 자동차 세일즈맨을 통해서 소설은 이념이 사라지고 단자화된 삶을 살아가는 현대인들의 황폐한 삶의 모습을 담담하게 그려낸다. 그러나 이 글에서 주목하고자 하는 것은 이러한 작가의 문학적 메시지가 아니라 촉망받는 우리시대의 대표작가가 『삼국지』를 소재로 작품을 쓸 정도로 『삼국지』가 지속적인 인기를 누리는 대중적 서사의 천국이며 원천콘텐츠라는 사실과 게임이 소설을 모방하고 다시 소설이 게임을 모방하는 장르 변용의 한 가운데 『삼국지』가 있다는 사실이며, 더 나아가서는 『삼국지』가 다양한 형태의 장르와

4) 미하일 바흐친 지음, 전승희 외 옮김, 『장편소설과 민중언어』, 창작과비평사, 1988, 18쪽.

5) 로버트 솔즈·로버트 켈로그 지음, 임병권 옮김, 『서사의 본질』, 예림기획, 2001, 17-18쪽.

이야기로 변주되고 새로운 이야기로 재탄생하는 변용의 양상이다.

2. 게임의 역사와 <삼국지 게임>의 현황

게임은 이제 단순한 유희의 하나가 아니다. 그것은 이미 TV나 영화 등과 함께 대중들의 여가와 휴식시간의 상당부분을 차지하고 있는 우리 시대의 대표적 대중문화가 되었다. 이와 함께 거의 동시적으로 게임이 제9의 예술⁶⁾로 일컬어지는 만화의 뒤를 이어 제10의 예술⁷⁾로 격상시키려는 움직임도 생겨나고 있으며, 게임학(ludology)이라는 새로운 영역이 생겨났는가 하면, 학계의 일각에서는 게임을 문학 또는 서사학(narratology)의 층위에서 다룰 것인가 아니면 게임학이라는 독립적인 층위에서 다룰 것인가를 둘러싸고 논란을 벌이고 있기도 하다.⁸⁾ 이와 같이 게임은 한국문학 영역은 물론 문화콘텐츠학·서사학·신문방송학 등의 영역에서까지 초미의 관심사로 부상하는 등 단순한 대중적 오락물의 차원을 넘어서 학술적 분석의 대상으로 확고하게 자리를 잡아나가고 있다.

주지하듯 게임은 인류의 역사와 함께 해왔다. 이에 주목한 호이징가(Johan Huizinga)는 오락과 유희야말로 노동과 함께 인간을 규정하는 중요한 특질이며 인간의 중요한 본성이라는 지적하면서 인간을 유희인(Homo Ludens)으로 규정하고 『호모 루덴스』(1938)라는 동명의 저서를

6) 만화의 예술과 학문으로서의 중요성과 그 역사에 대해서는 프랑시스 라캉썬 지음, 심상용 옮김, 『제9의 예술 만화』(하늘연못, 1998)를 참고할 것.

7) 한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링: 게임 은하계의 뉴 패러다임』(살림, 2005), 5면.

8) 게임의 학문으로서의 위상 문제와 연구사적 의미에 대해서는 류철균, 「한국 온라인 게임 스토리의 창작방법 연구: 개발 사례 분석을 중심으로」, 『한국문학 연구방법의 재검토: 문화콘텐츠와 한국문학』, 한국문학연구학회, 제69차 정기 학술대회 발표문, 2006. 2. 10, 91-92쪽.

발표하기도 하였다.⁹⁾ 물론 이러한 성과들에도 불구하고 게임의 기원과 역사는 아직까지 분명하게 밝혀진 바 없다. 다만, 높은 문명 수준에 이르게 되면서 생존활동과는 무관하게 순수하게 즐길 목적으로 놀이가 생겨났다는 일생생활 기원설을 비롯하여, 군사훈련 관련설·종교 제례의식 기원설·다른 게임과의 상호작용을 통해서 새로운 게임들이 탄생·변용·발전되었다는 일종의 상호작용설 등의 다양한 논의들이 있다.¹⁰⁾

그러나 게임을 문화인류학이나 민속학의 층위에서가 아니라 서사학과 한국 현대문학연구의 층위에서 살펴보고자 하는 본고의 의도에 부합하는 것은 TV와 컴퓨터 등 첨단 기술과 미디어들과 결합된 현대 게임 이른바 전자오락게임들이다. 그렇다면 이러한 현대 게임들은 어떤 역사와 계통을 밟아왔으며, 이러한 게임사에 있어서 『삼국지』의 게임화 양상과 현황은 어떠한가.

국내에서 게임이 학술연구 대상으로서 주목을 받기 시작한 것은 1996년 아카오 고이우치 등이 집필한 『게임대학』이 에이케이 출판사를 통해서 번역·출판되면서부터라고 할 수 있다. 이후, 최유찬·김원보¹¹⁾·박상우¹²⁾·이재현¹³⁾·김창배¹⁴⁾·류현주¹⁵⁾·이인화(류철균)¹⁶⁾·한혜원¹⁷⁾이

9) 여기에 대해서는 호이징가 저, 김윤수 역, 『호모 루덴스』, 까치, 1981를 참고할 것.
 10) 이상 게임의 기원과 발전에 대해서는 Roger Caillois, *Man, Play, and Games*, The Free Press, 1961; 로제 까이와 저, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1999; 김창배, 『게임개론』, 진한도서, 2004; 김경식 외 5인 공저, 『컴퓨터 게임개론』, 글누림, 2005 등을 참고할 것.
 11) 최유찬, 『컴퓨터 게임의 이해』, 문화과학사, 2002; 김원보·최유찬, 『컴퓨터 게임과 문화』, 이룸, 2005.
 12) 박상우, 『게임, 세계를 변혁하는 힘』, 씨앤미디어, 2000.
 13) 이재현 편, 『인터넷과 온라인 게임』, 커뮤니케이션북스, 2001.
 14) 김창배, 앞의 책.
 15) 류현주, 『컴퓨터 게임과 내러티브』, 현암사, 2003.
 16) 이인화, 『디지털 스토리텔링 창작론』, 황금가지, 2003; 『한국형 디지털 스토리텔

정엽¹⁸⁾ 등 다양한 학문 분야의 연구자들이 성과를 내놓으면서 게임은 이제 하나의 학문적인 흐름을 형성하고 있다.

이들 연구자들 가운데서 컴퓨터 게임의 역사에 대해서 본격적인 정리를 시도한 이로 김창배를 꼽을 수 있다. 그는 최초의 컴퓨터 게임으로 1961년 당시 MIT대학 학생이었던 스티브 러셀(Steve Rusell)이 개발한 <스페이스 워(Space War)>를 꼽는다. 물론 이보다 앞서 이른바 원자폭탄 개발로 유명한 <맨하탄 프로젝트>에서 전자회로 디자이너로 참여한 바 있는 윌리 히긴보덤(Willy Higginbotham)이 이미 1958년 <테니스 포 투 Tennis For Two>라는 게임을 개발한 바 있다. 그런데 김창배는 컴퓨터 게임과 다른 장르의 게임을 구별하는 핵심요소로 상호작용성(interactivity)을 제시하고 <테니스 포 투>는 이를 결여하고 있기 때문에 최초의 컴퓨터 게임으로 보기 어렵다는 견해를 보인다.¹⁹⁾ 그러나 상호성이 게임의 주요한 특징임은 사실이지만, 기술과 미디어 그리고 이를 통한 게임의 구현이라는 관점에 보았을 때 <테니스 포 투>를 맨 앞자리에 위치시키는 것이 옳다고 생각한다.

아무튼 이를 계기로 해서 게임에 대한 대중적 관심이 높아지고 이에 따라 게임의 개발과 산업적 가치도 함께 높아지기 시작하였다. 초창기 게임은 기술력의 한계로 인하여 주로 <아케이드>라고 통칭되는 오락실 게임들이 주도했다. 게임의 상업화의 첫 단추는 유타(Uta)대학 컴퓨터 공학부에 재학 중이던 놀란 부쉬넬(Nolan K. Bushnell)에 의해서 실현됐다. <스페이스 워>를 동전투입식 게임으로 상품화한 것이다. 그 뒤를 이어 아케이드 게임 산업체의 대명사라 할 수 있는 아타리(Atari)사(社)

링』, 살림, 2005.

17) 한혜원, 앞의 책.

18) 이정엽, 『디지털게임, 상상력의 새로운 영토』, 살림, 2005.

19) 같은 책, 38쪽.

가 1972년 탁구경기를 모방한 블록 깨기 게임 <퐁(Pong)>을 개발, 대성공을 거두며 굴지의 기업으로 성장하게 된다. 그 여세를 몰아 아타리사는 최초의 레이싱 게임인 <나이트 드라이버 Night Driver>(1976)를 내놓았고 타이토(Taito)사는 1978년 <스페이스 인베이더 Space Invader>를, 그리고 1981년에는 <스페이스 인베이더>를 더욱 발전시킨 일명 <갤러그 Galag>를 출시하였고 이것이 세계적으로 큰 인기를 끌면서 게임의 대중화와 세계화가 급속도로 진전되기 시작하였다. 그밖에 1990년 브로드밴드(Broadband) 사(社)에서 개발, 출시한 PC용 어드벤처게임으로 당시 3D의 기술적 구현이 불가능한 상황에서도 등축시점(isometric view)²⁰⁾을 활용하여 주인공 캐릭터가 미로 속을 탐험하는 것이 마치 실체인 것처럼 느끼도록 하여 대중적으로 크게 인기를 끈 바 있는 <페르시아의 왕자 Prince of Persia>나 1991년 닌텐도(Nintendo)사에서 출시한 아케이드 게임 <스트리트 파이터 Street Fighter>, 1980년 롤플레이의 시초가 된 <던전 앤 드래곤 Dungeon & Dragons> 등은 게임의 역사에서 주목할만한 중요한 게임들이다.

이상의 소략한 검토와 같이 현대 컴퓨터 게임의 역사에 대해서는 그 역사도 일천하고, 특별한 쟁점이 없는 관계로 논자에 따라 약간씩 차이를 보이고는 있지만 대체로 게임 플랫폼과 기술의 발전정도를 고려하여 10년 단위로 묶는 5단계론²¹⁾과 게임의 장르·플랫폼·산업성 등을 종합적으로 고려하여 시기를 구분하는 8단계론²²⁾이 제시되어 있는 상황이

20) 등축시점이란 좌표를 2차원 좌표로 변환한 투시기법의 하나로 XYZ 축의 축소 비율이 모두 같은 것을 말한다. 2D를 3D와 같은 느낌이 들도록 해주는 시점표현 기술이다. 여기에 대해서는 『컴퓨터게임개론』, 32쪽.

21) 5단계론: (1) 게임의 탄생기(1960년대), (2) 산업화 시대의 도래(1970년대), (3) 콘솔게임의 시대(1980년대), (4) 그래픽게임의 시대(1990년대), (5) 네트워크/온라인 게임 시대(2000년대). 여기에 대해서는 김창배, 『게임개론』, 37-53쪽을 참고.

22) 8단계론: (1) 게임의 태동기(1958~1960년대), (2) 아케이드 게임시대의 개막

다. 그리고 이렇게 장르적인 분류, 사회과학적인 측면에서의 분류, 문학적인 측면을 고려한 분류, 용도에 따른 분류 등 다양한 관점에서 게임에 대한 분류와 역사화가 이루어지고 있으나 아직까지는 해당 게임이 어떠한 하드웨어를 중심으로 개발되고 작동되는가를 기준으로 한 플랫폼에 따른 분류법²³⁾과 게임의 내용과 형식에 따른 장르적인 분류법²⁴⁾이 가장 널리 활용되고 있다.²⁵⁾

그러면 이러한 게임의 역사에서 <삼국지> 게임의 현황과 위상은 어떠한가. 필자가 조사한 바에 따르면, 1989년 코에이사(KOEI 社)에서 전략 시뮬레이션 게임 <삼국지·1>을 개발, 발매하기 시작한 이후 2006년 현재까지 『삼국지』를 소재로 한 게임은 만 16년 동안 대략 70종이 넘는 게임(한국, 중국, 일본, 대만 등에서 개발, 수입된 게임 포함)이 출시되었다.²⁶⁾ 이들 70종의 <삼국지 게임>은 플랫폼에 따라 아케이드·PC

(1970~1979), (3) 아케이드 게임의 전성기(1980~1984), (4) 아케이드 게임의 몰락(1983~1984): 아타리 쇼크, (5) 아케이드 게임의 제도약(1990~1995), (6) 콘솔(Console Game) 게임의 역사(1972~현재), (7) 개인용 게임(PC Game)의 역사(1967~현재), (8) 휴대용 게임(Handheld Game)의 역사(1979~현재). 여기에 대해서는 『컴퓨터게임개론』, 50-86쪽을 참고.

23) 플랫폼에 따른 게임 분류. 아케이드 게임(게임장에서 사용되는 게임으로 기판과 스크린으로 구성), PC(개인용 컴퓨터에서 작동되는 게임), 콘솔(가정용 비디오 게임으로 TV수상기와 연결해서 작동되는 게임), 모바일(개인용 통신 단말기로 작동되는 게임), 휴대용(휴대가 가능한 포터블 기기에서 작동되는 게임), 온라인(인터넷을 통한 네트워크 플레이가 이루어지는 게임). 같은 책, 141쪽.

24) 장르적인 게임 분류. 시뮬레이션(현실세계의 특정 부분을 가상세계에서 구현하여 게이머가 경험하는 하는 게임), 롤플레이(특정 캐릭터가 역할을 수행하며 일정한 목적을 달성해 가는 게임), 어드벤처(게이머가 명령을 내려 프로그램에 설정된 스토리를 완성해 나가는 게임), 액션(게이머의 반사 신경에 의존하며 캐릭터를 조작하여 벌이는 격투 및 슈팅 게임), 스포츠 레이싱(스포츠나 레이싱을 소재로 한 게임), 퍼즐게임(테트리스나 헥사처럼 주어진 명제와 문제를 풀어나가는 게임), 보드게임(장기, 마작 등 보드 위에서 즐기는 게임), 같은 책, 89쪽.

25) 이상 게임의 분류 방식과 관점에 대해서는 같은 책, 87쪽 참고.

26) 이하 <삼국지 게임>의 현황에 대해서는 조성면, 「대중문화와 문화콘텐츠로서

· 콘솔 · 모바일 · 온라인 게임으로 나누어질 수 있으며, 장르상으로는 전략 시뮬레이션과 RPG 그리고 액션 게임이 주종을 이루고 있다. 이해의 편의를 위해 플랫폼별 분류와 장르별 분류를 종합하여 정리하면 <삼국지> 게임들은 다음과 같다.

전략 시뮬레이션: 삼국지 배틀 필드/공명전/신삼국지/삼국지 2000/삼국 군영전1~4/승룡 삼국지/적벽대전/삼국장군전/공명전/조폭 삼국지/위크 삼국지/삼국지 천명/삼국지/삼국천하/삼국지1~11(코에이 시리즈)

RPG: 랑그랏사 탈레니움/삼국지 조조전/삼국패업/삼국지 온라인/환상 삼국지/삼국지 조자룡전1~2

모바일 게임: 삼국지 무한대전 외 12종²⁷⁾

아케이드 게임(액션): 위리어 오브 페이트/나이츠 오브 벨류어 쿼츠 삼국지/삼국지 풍운천하/삼국지 호텔료/삼국지 무장쟁패 1~2

콘솔게임: 결전1~2/ 신삼국무쌍1~4/삼국지 전기1~2

이와 같이 동아시아의 대표적 서사문학인 『삼국지』를 이용한 게임은 비디오(콘솔), 컴퓨터, 모바일 등 플랫폼에 따라서 또는 시뮬레이션, 아케이드, RPG 등 장르에 따라서 다양한 방식으로 분류할 수 있을 만큼

의 삼국지: 나관중에서 컴퓨터 게임까지], 『한국문학연구』 6호, 고려대 민족문화연구원 한국문학연구소, 2005, 70-71쪽을 참고.

27) 참고로 현재 모바일 게임으로 개발되어 서비스 되고 있는 것은 다음과 같다. 삼국지 결전(SKT, RPG), 삼국지결전(좌동), 삼국지 공명출려(LGT, RPG), 삼국지 투신전(LGT, 액션), 삼국지전기(LGT, RPG), 삼국지 천하통일(SKT/KFT, 전략 시뮬레이션), 삼국지 영웅전-관우전(SKT, 액션 RPG), 삼국지 영웅전-장비전(좌동), 삼국지 영웅전-조운전(좌동), 삼국지 영웅전 조자룡전(LGT, 액션 RPG), 삼국지 영웅전 천하통일(SKT, 액션 RPG), 킵투스 삼국지(SKT, RPG/어드벤처), 삼국지 무한대전(SKT/KTF, 액션 RPG). 괄호에서 처음은 통신회사명이며 쉼표 이후는 게임의 장르명이다.

수많은 하위 장르들로 나뉠 수 있다. 그러나 <삼국지 게임>의 기반 스토리인 『삼국지』가 전쟁역사문학이라는 기본적인 성격과 규정력 때문인지 거의 모든 게임들이 대체로 전략 시뮬레이션²⁸⁾과 액션 게임(오락 실용 아케이드 게임과 콘솔 게임)²⁹⁾이 주종을 이루고 있다.

『삼국지』를 원천 콘텐츠로 한 이들 게임들 가운데서 가장 많은 이용자를 확보하고 있는 것은 코에이(KOEI)사(社)의 전략 시뮬레이션 게임 시리즈들인데, 현재 11탄까지 개발, 출시되었다. 이 <코에이 삼국지 시리즈>가 주목을 끄는 것은 초기부터 지금까지 게임이 계속 진화하여 압도적인 영상과 사운드를 토대로 한 현란한 비주얼과 장수와 장수간의 박진감 넘치는 맞대결을 가능케 한 일기토(<삼국지 3>부터 도입)와 같은 독특한 게임방식과 인터페이스(interface)가 게이머들을 매료시키고 있기 때문이다. 여기에다 게임의 원천콘텐츠이자 기반 스토리인 『삼국지』 자체가 그 특유의 대중성, 곧 장수들 간의 박진감 넘치는 무용이 펼쳐지는 무협소설적인 재미라든지 처세와 경제의 이야기들이라든지 그리고 사회의 주변에 있었던 인물들이 삼척점으로 입신하는 성공담 등과 같은 요소들은 단숨에 게이머들을 사로잡을 만큼 강렬하다는 점을 들 수 있다.³⁰⁾ 비록 게임 속에서일망정 자신이 장수나 군주가 되어 세상을 경영하고 천하통일을 도모해보는 경험은 변혁의 전망이 사라지고 모

28) 전략 시뮬레이션 게임(strategy simulation game)이란 “전략을 준비하고 이를 기반으로 적과의 전투를 진행하는 방식의 게임”으로 <삼국지 시리즈>를 비롯하여 <슈퍼 로봇 대전>, <스타크래프트 Starcraft>, <워크래프트 Warcraft> 등처럼 “유닛을 조합하고 배치하여 적들과의 싸움을 벌여 영토나 영역을 확장하는 방식의 게임들이 이에 속한다.” 기타 여기에 대해서는 『컴퓨터게임개론』, 94-95쪽을 참고할 것.

29) 『삼국지』를 소재로 한 액션 게임 가운데서 가장 인기 있는 게임으로는 <진삼국 무쌍 시리즈>를 가장 대표적인 게임으로 꼽을 수 있다.

30) 『삼국지』의 대중성에 대해서는 조성면, 「대중문학과 문화콘텐츠로서의 ‘삼국지’」, 앞의 책, 60-65쪽에서 상론한 바 있다.

힘이 사라진 실종된 동시대의 젊은이들에게는 대단히 매력적인 것으로 다가왔을 것이다.

3. 『삼국지』게임 서사의 특징과 상호작용성

게임을 문학으로 보아야 하는가 아니면 독자적인 현상으로 보아야 하는가에 대해서는 아직까지도 논란의 여지가 많지만, 동시대의 강력한 서사양식의 하나이며 문학연구의 보조적 수단 내지 확장의 대상이라는 사실에 대해서만큼은 널리 인정되고 있는 분위기다. 그런데도 이러한 논란이 제기될 수밖에 없는 이유는 현재의 문학의 개념이 인쇄산업시대에 형성된 문자중심주의에서 고착되어 있을 뿐만 아니라 게임 그 자체가 기술과 서사는 물론 이미지와 음향이 결합된 첨단 종합예술 내지 오락으로서의 면모를 지니고 있기 때문이다. 사실 예술을 의미하는 'art'가 원래는 기술이라는 뜻이었으며 그 기술과 매체의 변화에 따라 예술의 개념에도 적잖은 변화가 동반될 수밖에 없다는 점을 감안한다면, 이 같은 혼란과 논란은 지극히 당연한 일이다. 이런 점에 비추어 『삼국지』는 그런 논란에서 상대적으로 자유로울 수 있다. 게임 자체가 『삼국지』라는 동아시아 최고의 베스트셀러소설을 기반으로 삼고 있는데다가 서사의 변용과 활용의 양상을 살펴보기 위해서 거쳐야 하는 절차 내지 핵심적 요소이기 때문이다.

『삼국지』텍스트의 역사가 잘 보여주고 있듯이 이 작품은 장구한 세월을 걸쳐 매체상의 변화에 따라 끝없이 변화하고 발전해 왔다. 필자는 「한용운 삼국지의 판본상의 특징과 의미」라는 선행연구를 통해서 다음과 같이 『삼국지』의 형성과 발전의 과정에 대해서 정리한 바 있다.

『삼국지연의』는 진수(陳壽, 233~297)의 정사 『삼국지』(진(晉)의 저작량(著作郎)이었던 진수가 펴낸 역사서로 『위지』(魏志, 본기 4, 여전 26), 『촉지』(蜀志, 열전 15), 『오지』(吳志, 열전 20) 등 총 3부 65권으로 구성되어 있다.)를 토대로 하여 배송지(裴松之, 372~451)의 『삼국지주(三國志注)』등의 공식적인 기록물들과 당대(唐代)의 변문(變文—변문은 『변상도(變相圖)』라는 불화의 설명문의 일종이다. 불교의 교리와 주요 일화들을 포교의 방편으로 널리 활용되었다.)들과 송대(宋代)의 화본(話本)들 그리고 원대(元代) 잡극(雜劇)들과 지치연간(至治年間, 1321~1323)에 간행된 『전상평화삼국지(全相平話三國志)』등을 거치면서 각종의 이야기들이 덧붙여지고 변용되는 등 장구한 세월을 걸쳐 갱신과 발전을 거듭하였다.

『삼국지』가 완결된 이야기 형태를 갖게 된 것은 원말 명초의 극작가이자 통속소설가였던 나관중(羅貫中, 1328~1398)에 의해서였다. 이렇게 나관중에 의해 집대성된 『삼국지』 가운데서 가장 오래된 판본은 기록상 홍치(弘治) 갑인(甲寅, 1494년) 연간에 간행된 홍치본이지만, 현존하는 최고(最古)의 판본은 가정(嘉靖) 원년(1513년)에 나온 『삼국지통속연의』(가정본)이다. 그런데 이 가정본을 홍치본이라는 관행이 널리 퍼져 있음으로 혼동하지 않도록 주의해야 한다.

(중략)

나관중 이후에도 『삼국지』는 커다란 갱신과 변개가 이루어지는데, 명대(明代) 이지(李贄, 1527~1602)의 『이탁오 선생 비평 삼국지(李卓吾先生批評三國志)』와 청(淸) 순치(順治) 원년이던 1644년 ‘성탄 외서(聖嘆外書)’라고 하여 명말 청초의 문예비평가였던 성탄 김인서(金人瑞, ?~1661)의 비평본인 것처럼 꾸며서 만든 모종강(毛宗崗) 부자(父子)의 『삼국지통속연의』가 가장 대표적이다 <이탁오 본>을 토대로 텍스트의 전반적 체제를 다듬고 개편하여 모륜(毛綸)이 만들

고 아들 모종강의 이름으로 출판한 이 『삼국지통속연의』야말로 오늘날 유통되는 모든 삼국지의 원형이라 할 수 있다. 이와 같이 『삼국지』는 “역사적 사실을 근간으로 하고 오랫동안 민간에서 전하여 내려온 화본이나 희곡에 있어서 설화인·극작가와 민중의 공동제작으로 된 여러 가지 이야기들을 살려서, 최종적으로 나관중에 의하여 정리, 가필, 창조된 역사소설”로 출판업자였던 모종강에 의해서 오늘날과 같은 거대한 서사구조와 체계가 완성된 동아시아 최대의 걸작이다.³¹⁾

이와 같은 형성 및 발전사가 보여주고 있듯이 『삼국지』는 역사서, 구비문학, 잡극, 백화소설을 거쳐 영화, 만화, 게임 등으로 확장되고 변용되어 왔다. 말하자면 『삼국지』는 매체에 따라 ‘말하고 듣는 텍스트’에서 ‘보고 읽는 텍스트’로 다시 ‘직접 참여하여 즐기는 멀티미디어형 텍스트’로 진화를 거듭해왔다. 이와 관련하여 코에이사의 전략 시뮬레이션 게임인 <삼국지>는 ‘삼국지 텍스트의 역사’에서 빼놓을 수 없는 중요한 현상이다.³²⁾ <코에이 삼국지> 기술의 발전에 따라서 단순한 텍스트 게임에서 3D 기술과 동영상 그리고 각종의 효과음향이 결합된 역동적인 게임으로 진화해왔고, 이에 따른 수많은 변용의 양상이 만들어지게 되었다. 현재 <삼국지 11>이 개발은 되었으나 아직 출시되지 않은 관계로 가장 앞선 형태의 게임인 <삼국지 10>을 통해서 이러한 변용의 양상과 그 의미를 짚어보기로 하자.³³⁾

31) 조성면, 「한용운 삼국지의 판본상의 특징과 그 의미」, 『한국학연구』제14집(인하대학교 한국학연구소, 2005. 10), 82-84쪽.

32) 『삼국지』의 게임화에 대한 선구적 연구도 있으나 그것은 KOEI사 <삼국지 시리즈>의 1탄과 10탄에 대한 분석이 아닌 개괄적인 논의였다. 이정엽, 앞의 책, 45-60쪽.

33) 기실 KOEI <삼국지 10>에서 또 하나 간과할 수 없는 특징의 하나는 게임을 뒷받침하는 세계관과 내용에서 대단히 일본적인 경향 내지 취향이 강하게 나타난다는 점이다. 영토를 둘러싸고 벌어지는 제후들 간의 각축과 공성전, 기마전,

우선 이 게임은 원천콘텐츠이자 기반 스토리인 『삼국지』를 크게 7개의 시나리오로 분할하여 두었다.³⁴⁾ 게이머는 이 7개의 경로 중 하나를 선택한 다음, 조조, 유비, 손권 등의 군주 또는 여포, 관우, 장비 등의 장수 및 태수나 재야 인물 등을 선택하여 게임을 진행하게 된다. 게이머의 역량과 숙련도에 따라 캐릭터를 전략적으로 잘 선택해야 함은 물론이다. 그리고 게임에 앞서 사실 모드 또는 가상 모드 가운데 하나를 선택하여야 한다. 사실모드를 선택하면 원 텍스트의 제약이 강하게 작용하고, 가상모드를 선택하면 원 텍스트에는 등장하지 않는 새로운 가공의 캐릭터를 선택하여 게임을 전개할 수 있는 등 게이머의 자유도가 높아진다는 특성을 지닌다. 이 중에서 『삼국지』의 <적벽대전>과 이를 기반으로 삼고 있는 <시나리오 5-적벽염상>의 스토리텔링(storytelling)³⁵⁾상의 특징을 예로 들어 보기로 하자.

일기토 등은 흡사 전국시대 일본 장수들의 세력대결과 유사하며 또한 사무라이들의 대결을 연상케 한다는 점에서 그러하다. 즉 일본의 역사적 경험이 <삼국지>란 동아시아 서사에 녹아들어 있는 것이다. 따라서 코에이 <삼국지 시리즈>는 삼국지란 이름과 기반 스토리만 빌린 일본화한 새로운 디지털 서사(콘텐츠)라 할 수 있을 것이다. 그러나 이것은 어디까지나 직관적 판단일 뿐 이에 대한 정밀한 논증은 대단히 까다롭다. 앞으로 일본에서 개발된 게임들의 표면적인 무국적성 뒤에 숨겨져 있는 일본성(?)에 대해서 깊이 있는 논증과 분석이 이루어져야 할 것이다.

- 34) 코에이 <삼국지 10>의 시나리오는 다음과 같다. (1) 시나리오 1(황건동란), (2) 시나리오 2(시랑군림, 십삼시와 하진의 죽음), (3) 시나리오 3(군웅할거, 동탁의 등장과 죽음), (4) 시나리오 4(천하이강, 관도대전), (5) 시나리오 5(적벽염상, 적벽대전), (6) 시나리오 6(영웅대결, 촉한의 건국과 삼국대립), (7) 시나리오 7(승상출사, 공명의 중원원정) 등이다.
- 35) 스토리텔링은 이야기와 이야기하기를 함께 지칭하는 개념이다. 이야기 내용 그 자체를 스토리라 하고, 이야기 형식을 담화라고 할 때 스토리텔링은 스토리, 담화, 스토리가 담화로 변하는 과정 세 가지를 모두 포함한다. 이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링』, 9쪽.

적벽대전(김구용본, 40회~50회)

- (1) 유비가 공명을 얻고 군사 조련에 힘쓰자 위협을 느낀 조조가 천하통일을 위해 50만 대군을 일으켜 형주의 유표와 유비 그리고 오의 손권을 공격해온다.
- (2) 유표가 병사하고 채모는 조조에게 투항한다.
- (3) 조조가 신야성의 유비를 공격해오고 몇 차례 승리를 거두었으나 결국 중과부적으로 강릉으로 피신하고 수많은 백성들이 그의 뒤를 따른다.
- (4) 조자룡이 유비의 아들 아무를 구해 오고 장비가 장판교에서 계교로 조조군을 무찌른다.
- (5) 공명의 기지로 오의 손권은 조조와의 일전을 결정하고 주유를 대도독으로 삼는다.
- (6) 조조군과 대치 상황에서 주유는 조조의 첩자인 장간을 역이용 채모와 우금을 죽게 한다.
- (7) 주유의 술책에 넘어가지 않고 공명이 계책으로 10만개의 화살을 얻고 주유와 공명은 화공을 기본 전략으로 삼는다.
- (8) 방통의 연환계로 조조군의 배가 쇠사슬로 얽여진다.
- (9) 공명은 동남풍을 빈다.
- (10) 동남풍이 불자 주유는 공명을 죽이라 명하고, 고육계를 통해서 황개를 항복하는 것으로 위장하여 조조군을 기습한다.
- (11) 공명은 자신의 지시대로 찾아온 조자룡의 도움으로 탈출에 성공하고, 신출귀몰한 전략으로 조조군을 크게 물리친다.
- (12) 화용도에서 매복하고 있던 관우가 매복에 걸려든 조조를 살려 준다

코에이 삼국지(시나리오 5 적벽염상)

* 조조를 선택한 이후에 전개된 게임서사의 경로

- (1) 관도전투에서 원소를 물리친 조조는 하북으로 진출하여 그 대부분을 수중에 넣게 된다. 원소에 의지하고 있던 유비는 형주를 다스리는 유표에게 의지하여 신야로 들어가게 된다. 강동에서는 소패왕 손책이 요절하고 손권이 뒤를 이어 강동에서 힘을 비축하게 된다. 하북을 정벌한 조조는 공격의 화살이 남쪽을 향하게 된다. 적벽대전이 시작된 것이다.
- (2) 조정의 칙사가 와서 입궐하자 헌제가 승상의 직책을 하사하게 된다. 승상에 오른 직후 조조가 곧바로 신야로 진격하여 유비군을 괴멸시킨다.
- (3) 조조가 이끄는 제2군단에게 양평을 공략하라는 명령을 내려온다. 통치도시를 수준으로 변경하고 손권을 공격하기 위한 준비를 하게 된다. 허창과 장안을 중심으로 하후연이 이끄는 제3군단을 편성하고 장노를 공격하도록 명령한다.
- (4) 멸망한 유비 세력의 인사들을 등용한다. 조운, 관우, 장비 등 주요장수들의 등용에는 실패했지만, 그밖에 다른 유비의 휘하장수들의 등용에는 성공한다.
- (5) 손권의 근거지인 건업에 첩보전을 개시, 오의 군세를 파악한다. 그와 동시에 주막에서 가비능의 일기토 신청을 받아들이고 승리한다. 가비능을 등용하고 조조의 명성이 더욱 높아졌다.
- (6) 전쟁보다는 내실을 다지면서 다양한 전술을 폈다. 시상에 있던 유비, 관우, 장비에게 술을 대접하고 보물을 나눠주며 회유, 유비와 장비를 등용하는데 성공한다. 관우는 설전 일키토로 제압하였다. 이와 함께 육손의 충성도를 하락시키는 전술을 병행하였다. 아울러 유표군을 약화시키기 위해 이간계를 사용하였다.

- (7) 군단의 재배치를 통해 통치도시를 평원으로 옮기고 제2군단에게 유표를 공략하라는 명령을 내렸다. 제3군단이 장노군을 멸망시킨다. 3군단에게는 서북지역을 공략하라는 명령을 내린 다음, 조조가 도시를 순방하면서 휘하 장수들과의 담화를 통해 친밀감을 높이는데 주력하였다.
- (8) 조조의 명령에 따라 제3군단은 서북지역의 도시들을 공략하고, 진류땅을 순방하던 중 이벤트가 생겨난다. 설전(舌戰) 일기토에서 승리하여 최앵앵과의 결혼에 성공하였다.
- (9) 진류땅에서 제갈군, 제갈량과 방통을 만난다. 제갈량에게 태평청량도를 선물로 주면서 지속적인 회유작전을 편 결과 제갈양 등용에 성공하고, 방통과도 오랜 시간 동안 설전 끝에 승리하여 마침내 그를 등용하는데 성공하였다.
- (10) 유표에 대한 이간전술로 위연의 충성도를 낮추고 요립의 배반을 이끌어 냈으며, 주민을 선동하여 치안을 크게 낮추는 공작을 계속하였다. 결국 제2군단이 유표와 형주를 흡수하는데 성공하였다. 그리고 신야에서 서서와 등지를 만나 이들을 등용하는데 성공하고, 제2군단에게는 손권을 공격하라는 명령을 내렸다.
- (11) 제3군단이 초나라를 점령하고 제2군단은 압도적인 군사력으로 손권의 항복을 받아냈다. 곧바로 제3군단과 제1군단에게 명하여 유장 세력을 공략하게 한다. 이 와중에 헌제로부터 양위를 받는 이벤트와 국호(國號)를 고르는 이벤트가 등장한다. 조조가 황위에 오르고 국호를 '주'라 정했다.
- (12) 조조와 최앵앵과의 사이에서 아이가 태어나고 이름을 조유라 지었다. 이를 축하하고 장수들을 관리하기 위해서 무술대회를 개최했고, 장비가 우승하였다. 마침내 유장, 등지 등 잔당을 소탕하고 천하통

일에 성공한다. 통일왕조는 서방과의 문화교류 등을 통해 오랫동안 번창하였다.

* 주유를 선택한 이후에 전개된 게임서사의 경로

- (1) 주유는 통솔98, 무력72, 지력 96, 정치 81, 매력93, 특기 24이며 군주가 아닌 제2군단을 지휘하는 도독이다.³⁶⁾
- (2) 주유가 직접 통치할 수 있는 지역은 시상과 여강이다. 손권은 주유에게 교주 공략을 지시하게 된다. 교주를 공략하기 전에, 인접 지역의 한현, 금선, 유도, 조범과의 관계를 돈독하게 하였다. 이때 <삼고초려 이벤트>로 유비가 제갈량에 등용에 성공하고, 조조는 원상군을 멸망시킨다. 조조군 남정으로 유표가 멸망하고 유비는 강하로 도피한다.
- (3) 천하이분지계 이벤트로 형주가 유비의 손에 들어갔다. 주유가 조조와의 대결을 대비, 군사들을 확충하고 병사들을 훈련시키는 등 전쟁 준비에 매진하였다.
- (4) 마초의 복수전 이벤트로 조조의 병력이 분산되었다. 이 기회를 틈타 감녕, 태사자, 한당 등과 함께 8만의 정예병을 투입하여 수춘, 소패, 하비를 점령하였다. 마초의 복수전은 금방 진압되었고 마초는 장노에게 몸을 의탁한다.

36) 참고사항: 도독은 군주에게 위임 받은 지역을 직접 통치하며 휘하 도시들 태수들에게 명령을 내릴 수 있는 위치에 있다. 그러나 군주의 명령을 받고 따라야 하는 위치에 있다. 게임에서는 군주, 도독, 장수, 재야 인물 등에서 하나를 선택하여야 한다. 이러한 명령들을 기간 내 성공적으로 수행하게 된다면 공적과 명성이 쌓이게 되고 이는 게이머에게 유리하게 작용한다. 게임을 시작할 때에 손권은 조조의 전체 전력의 절반에도 미치지 못하며 조조와는 적대적 관계가 아니나 유표와는 적대적 관계에 있다.

- (5) 조조 군이 약해진 틈을 타서 군사를 보충한 다음 중원 공략에 나섰다. 주유가 중원을 차지하자 조조의 세력이 눈에 띄게 쇠퇴해지기 시작했다.
- (6) 손권이 현제를 옹립하고 그의 세력이 천하에 떨치게 되었다. 주유가 손권을 만나러 방문했을 때 손상항과 유비의 정략결혼 이벤트가 벌어졌다. 결혼에 성공한 유비가 형주 전체를 장악하게 되고 점점 세력을 확장, 장노를 멸망시키고 유장과 대치하게 된다. 오 나라와 유비와는 여전히 우호적 관계를 맺고 있었으나 그의 세력 확장이 아주 큰 부담으로 작용하게 되었다.
- (7) 주유가 내정에 힘쓰면서 조조의 잔당을 소탕했다. 직접 군사를 지휘하여 하북 지방을 공격하고, 제1군단은 서북지방을 공격하였다. 1년 6개월 만에 조조군 진영이 장악되고 손권에게 복속되었다.
- (8) 주유가 조조를 공격하면서도 이들을 처형하지 않고 즉각 석방하고 등용시키기 위해 노력하였다. 하후돈, 허저, 장합, 장료, 곽가, 순욱을 영입했다.
- (9) 손권이 주최하는 설전대회에 참가해 우승 포상으로 보물을 하사받게 되고, 명성·지력·무력 등이 크게 높아졌다. 유비가 장노와 유장을 패퇴시키고 촉나라 전역을 장악한다. 천하통일을 위해 유비와의 일전이 불가피해졌다.
- (10) 215년 2월 손권이 현제 양위를 받아들여 황위에 오르게 되고 국호를 오라 정하였다. 이와 동시에 주유와 소교사이에 아들 주장이 태어났다.
- (11) 오나라의 총병력을 3개 군단으로 나뉘어 유비의 익주 공략에 나섰다. 오에서 출병한 제1군단과 성도에서 출병한 제2군단이 전투를 담당하고 제3군단이 보급을 맡는 체계이다. 강릉에서 유비군 15만

8000명과 대치하게 된다. 오나라에서는 모두 25만 명을 동원하였다. 병력의 우위를 바탕으로 강릉 점령에 성공하고 유비의 세력이 급속도로 약화되었다.

(12) 217년 9월 양양에서의 마지막 결전을 승리로 이끌고 마침내 천하통일에 성공했다. 주유는 통일 왕조의 초대 승상에 오르고, 명제상으로 천하에 그 이름을 떨치게 되었다.

<적벽대전>은 <회뢰관 싸움>, <관도대전>, <이릉대전>, <공명의 북벌> 등과 함께 『삼국지』의 기축을 이루는 중요한 전투이다. 중원을 제패한 조조는 천하통일을 위하여 마지막 남은 대항세력인 형주를 공략하기 위해서 208년 7월 군사를 일으킨다. 그러나 형주의 유포와 유비를 제거하려는 애초의 계획과는 달리 전쟁이 크게 점차 확대되어 유비와 손권의 동맹을 낳고 결국 이들의 동맹군 앞에 조조군은 크게 패퇴하고 만다. 유비는 이를 계기로 자신의 근거지를 얻게 되고 결국 삼국이 정립되는 결정적인 이유가 된다.

이러한 움직일 수 없는 역사적·문학적 사실들은, 그러나 게임 앞에서는 대단히 무기력하기만 하다. <적벽대전>이라는 기본적인 틀은 제공이 되지만, 게임은 내용은 게이머의 취향과 능력에 따라서 완전히 다른 모습으로 탈바꿈되는 것이다. 유비, 조조, 손권, 주유, 육손, 관우, 제갈량 심지어는 재야의 이름없는 장수가 천하를 통일할 수도 있는 것이다. 위에서 제시한 내용은 유비, 조조, 손권이 아니라 주유를 선택하여 벌어지게 되는 전쟁의 경과와 새로운 서사의 변용의 양상을 보여준다. 그리고 이러한 서사적 변화는 게임을 진행하는 주체로 누구를 선택하느냐에 따라서 또한 앞에서 예시한 김영하의 「삼국지란 이름의 천국」에서처럼 게이머의 능력치에 따라서 수시로 내용이 바뀌고 새로운 텍스트가 생성될 수 있는 것이다. 특히 2000년 12월에 출시된 <삼국지 시리즈 7>까지는

게이머가 천하통일에 성공을 거두었을 때 엔딩 장면에서 게임이 진행되는 동안에 발생한 주요 과정들을 압축적으로 보여준다. 그러니까 매 게임마다 그리고 게이머의 능력에 따라서 무수한 가공의 텍스트들이 생성되는 것이다.

<삼국지 10>에는 총 7개의 시나리오에 760명의 장수가 등장한다. 760명의 캐릭터 가운데서 650명은 『삼국지연의』에 등장하는 실제 인물들이고 110명은 가공의 인물들이다. 만일 단순히 계산해서 <삼국지 10>에서 만들어질 수 있는 텍스트의 수는 $760\text{명} \times 7\text{시나리오} \times 2\text{개 모드}$ (실제 모드와 가공모드) = 10,640개이다. 여기에다 실패와 반복 등 게임 상에서 일어날 수 있는 경우의 수와 게이머들의 취향이나 능력을 고려해본다면 실제 플레이를 통해서 경험되고 생성될 수 있는 실제 텍스트의 수는 산술적인 계산이 불가능할 정도이다.

흔히 컴퓨터 게임을 포함한 디지털 서사의 일반적 특징으로 상호작용성과 탈중심성 그리고 비선형성 등을 들곤 한다. 가령 디지털 시대의 문학적 실험으로 크게 주목을 받은 바 있는 하이퍼텍스트(hypertext)문학의 경우가 대표적이다. 하이퍼텍스트란 말을 처음으로 제안한 이는 넬슨(Theodor Holm Nelson)인데 1965년 그는 비선형적 문자구조로 이루어진 스크린 상의 텍스트를 제안하였고, 1980년대에 이르러서 조지 랜도우(G. P. Landow) 등에 의해 리좀적인 텍스트로 무한히 가지치기를 해 나가는 디지털 글쓰기 전략의 가능성에 대해서 보다 심도 있는 논의가 진행되었다.³⁷⁾ 하이퍼 문학의 대부라 할 수 있는 마이클 조이스(Michael Joyce)는 읽을 때마다 이야기가 바뀌는 새로운 형태의 소설을 만들고자 하였는바 1987년에 완성, 발표한 『오후, 이야기 Afternoon, a story』는 최초의

37) 피종호, 「디지털문학의 유형학」, 『디지털 미디어와 예술의 확장』, 피종호 외, 아카넷, 2006, 14-15쪽.

하이퍼텍스트문학으로서 아주 좋은 참고가 된다. 이 작품은 539개의 텍스트가 951개의 링크로 구성되어 있으며 독자의 선택에 따라 이야기가 전개되는 복잡하고도 다양한 독서의 경로를 보여준다.³⁸⁾ 당연히 이 텍스트는 종이책과는 달리 어떤 선형적 체계와 구성을 가지지 않으며 독자의 선택에 따라 텍스트가 무한히 증식한다. 따라서 독자들은 창조적으로 텍스트들을 읽고 만들게 되는 것이며, 이들과 텍스트들의 상호작용 속에서 무한한 텍스트들이 생성되는 것이다.

<삼국지 10>은 종이책과 하이퍼텍스트문학의 중간 형태로서 기본적인 이야기가 주어져 있다는 점에서 하이퍼텍스트문학과는 다르지만 게이머의 취향과 숙련도에 따라서 얼마든지 새로운 게임 내용을 즐기고 만들어낼 수 있다는 점에서 대단히 유사한 면모를 보여준다. 잘 알려진 바와 같이 바르트(R. Barthes)의 텍스트이론과 독자반응이론에 의하면, 텍스트(text)와 베르크(werk)는 엄연하게 다른 것이다. 이를테면 작품의 기원이며 생산자로서의 작가를 전제하는 작품(werk)이란 개념 대신 독자들의 참여에 의한 의미작용을 중시하는 전략적 개념으로서 텍스트(text)를 전면에 내세운다. 다시 말해서 작가의 원고가 출판사를 거쳐 인쇄된 것은 단순한 텍스트북(또는 베르크)에 지나지 않지만 독자들의 독서행위와 참여에 의해서 형성되는 것이야말로 진정한 텍스트이다. 이와 같이 문학작품은 침묵하는 구조물에 지나지 않는 것으로써 독자의 참여를 통해서만 완성되는 것이므로 독자는 작가처럼 텍스트를 만들어내는 공동생산자라는 당시로서는 대단히 획기적인 견해를 제시한다.³⁹⁾ 이런 점에서 보자면, 게이머의 참여와 경험에 의해서 만들어지는 텍스트와 독자들의 읽기를 통해서 생성되는 텍스트는 대단히 유사한 면모를 갖는다. 물

38) 류현주, 앞의 책, 92면.

39) 차봉희, 『수용미학』, 문학과지성사, 1988, 18쪽.

론 이 텍스트들은 실제로는 존재하지 않고 오로지 독자들의 심미적 경험과 심리적 현상으로 존재하는 가공의 텍스트이며 검증이 대단히 까다로운 상상의 존재라는 점에서 하이퍼텍스트문학이나 게임서사와는 분명히 다르다. 그러나 이것이 디지털 시대 서사의 한 존재론적 특성이라는 점을 고려해 본다면, 이에 대해서 보다 면밀한 고찰이 필요하다고 생각되며 이들이 제시한 새로운 텍스트에 대한 인식은 대단히 유용하고 이채롭다.

이렇게 독자들의 마음속에 생겨난 심리적·정서적인 현상인 텍스트나 복잡하고 다양한 독서의 경로와 텍스트의 탄생을 보여주는 하이퍼텍스트 문학 그리고 게이머들의 참여를 통해서 형성되는 서사적 체험을 문학의 범주에 넣어야 하는 것인가의 여부에 대해서는 여전히 논란의 여지가 있지만, 이것이 디지털 시대의 새로운 서사적 변화의 양상이며 현상이라는 점을 부인하기는 어려울 것이다.

그런데 게임 서사 연구자들에 따르면 위와 같은 사고는 구텐베르크식 활자문화 내지 아날로그적 미디어들에 의해 형성된 인식의 소산으로서 디지털 미디어 시대의 서사 스토리의 존재방식을 온전하게 이해하는데 다소 저해가 될 소지가 많은 태도이다. 게임 서사는 그만의 독자적인 자질을 가지고 있으므로 종이책 시대의 텍스트북이나 하이퍼픽션(hyper-fiction)과는 다른 개념을 사용할 것을 제안한다. 이른바 텍스톤(texton)과 스크립톤(scripton)의 구별이 그것이다. 게임 개발자들 곧 서사물 작가(narrauthor)들이 만들어낸 기반스토리(back story)가 텍스톤이라면, 게이머 곧 시뮬레이션 작가(simauthor)들에 의해 경험되고 구현되는 텍스트는 스크립톤이다.⁴⁰⁾ 프로그램과 게이머의 상호작용 속에서 생성, 무한히 증식되는 게임 서사로서의 스크립톤이 텍스트나 하이퍼 픽션들

40) Espen Aarseth, *Cybertext*(John Hopkins Univ. Press, 1997), pp. 66-67.

과 구별되는 중요한 점은 독자이자 플레이어인 게이머가 단순한 소비자에서 그치지 않고 대중적 서사물의 작가로서 존재하며 “관객은 없고 주인공만 가득해진 서사”라는 사실이다. 그리고 이 스크립톤은 대중적인 인기와 참여도가 높을수록 텍스트가 무한하게 증식될 수 있다. 예를 들어 보기로 하자. 마이클 조이스의 뒤를 이은 하이퍼픽션의 대가인 마크 아메리카(Marc America)의 『그래마트론 Grammatron』(일명 ‘달쓰는 기계’)은 1, 100개가 넘는 텍스트들이 2,000여개의 링크들로 연결되어 있는 대표적인 디지털 텍스트이지만, 그것은 서사학자나 문학실험실용 텍스트이지 보통의 대중들이나 플레이어들은 거들떠보지도 않는 작품에 지나지 않는다. 왜냐하면 디지털 텍스트의 생명은 상호작용성에 의해 끊임없이 소비되고 링크들을 통해서 흘러가야 하기 때문이다.⁴¹⁾ 코에이의 전략 시뮬레이션 <삼국지 시리즈>는 이런 점에서 전형적인 스크립톤을 생산해내는 디지털 서사물이라 할 수 있다. 마리 로르 라이언(Marie Laure Ryan) 등의 서사이론가들의 지적과 같이 서사는 이야기의 본질은 변하지 않고 비록 그 재현 방식에서 많은 차이를 보여주고 있지만 소설, 영화, 드라마 등에서만 발생하는 것이 아니다. 당연히 게임도 또 다른 서사 곧 새로운 21세기형 대중적 서사 장르이다.⁴²⁾ <삼국지 시리즈>는 디지털 시대 서사의 존재론적인 특징과 방식 그리고 이와 같은 서사의 역사적 변화를 압축적으로 보여주는 대단히 유의미한 현상이라 할 수 있다.

그리고 너무나 당연하게도 여기에도 어김없이 자본의 문화논리가 작동하고 있다. 요컨대 400여종의 상회하는 『삼국지』 판본을 비롯해서 만화·애니메이션·영화·게임 등의 장르 변용(사실은 상품화)이 잘 보여

41) 한혜원, 앞이 책, 51쪽.

42) 같은 책, 22-23쪽.

주고 있듯이 대개의 경우 『삼국지』는 항상적으로 기본적인 판매량이 보장되어 있는 상품으로써 항상 문화자본들의 관심을 끄는 매력적인 대상이며, 따라서 이러한 복잡한 변용의 양상의 배후에는 상업주의 논리가 작동하고 있음을 간과해서는 안 될 터이다.

4. 『삼국지』 서사변용과 활용의 의미

인간은 이야기들 속에 둘러싸여 사는 존재, 곧 호모 나라토와르(Homo Narratoire)라 할 수 있다. 일상생활의 정보와 경험과 인식 등이 모두 ‘이야기’를 통해서 이루어지고 있으며 그 누구라도 이야기를 떠나서 존재할 수 없다는 점을 떠올려 본다면 이러한 조어가 단순한 수사로 여겨지지 않는다. 이야기(하기)란 어쩌면 인간의 본능이며, 생활 그 자체일지도 모르겠기 때문이다.

우리 인간은 놀랍게도 단 순간도 이야기의 세계를 떠나본 적이 없다. 우리의 모든 사고과정과 언어행위, 각종의 문화적 산물들이 근본적으로 이야기의 형태로 되어 있고, 무엇보다도 우리의 일상생활 자체가 이 무수한 이야기하기storytelling의 행위로 이루어져 있다. 가령 저 먼 시대의 동굴벽화와 오래된 설화들, 민요와 판소리, 오페라와 연극, 그리고 소설과 영화와 컴퓨터게임에 이르기까지 어느 하나 이야기를 담고 있지 않은 것이 없고, 이야기하기 행위의 산물이 아닌 것이 없다.⁴³⁾

43) 변지연, 「소설에서 서사로」, 『21세기 문예이론』, 김성곤 편저, 문학사상, 2005, 159-60쪽.

과연 일상생활에서 우리가 나누는 모든 대화들을 비롯해서 드라마·영화·만화·소설·신문·뉴스 등등이 모두 이야기라는 점을 염두에 둔다면 위의 진술이 결코 과장된 표현이 아니라는 것을 알 수 있다.

그런데 문제는 서사체로서의 이야기가 유통되고 생성, 구조화되고 존재하는 방식이다. 서사체로서의 이야기는 단순한 방식으로 존재하는 것이 아니라 사건들의 조합과 대체 등 복합적인 방식으로 무수한 변화들을 만들어낸다.⁴⁴⁾ 게다가 이야기는 매체와 전달 방식에 따라서 입과 귀로 이루어지는 구비문학, 책과 같은 문자매체로 이루어지는 우리가 생각하는 진짜 문학(?), 영상매체를 활용한 영화나 TV드라마 그리고 디지털 미디어를 통해서 이루어지는 디지털 서사체들에 이르기까지 이야기들은 매체의 특성에 따라 새로운 재현방식과 존재양상을 보여준다. 즉 단순한 이야기의 형태와 소통방식만 바뀌는 것이 아니라 문학에 대한 관념이나 정의, 범주 등 기존의 인식체계를 위협한다. 이제 이러한 변화는 더 이상 이론적인 과장이 아니라 엄연한 현실이다.

말하고 듣는 텍스트에서 읽고 보는 텍스트로 그리고 다시 직접 참여하는 상호작용적 멀티미디어형 텍스트로 끝없이 갱신을 거듭하며 새로운 이야기 환경에 적응(혹은 활용)되고 있는 『삼국지』의 이 같은 서사적 변용과 발전의 양상은 그 자체가 서사의 역사이며 축도라 할 수 있다. 나아가 『삼국지』 텍스트 그 자체가 잘 보여주고 있듯이 과거와 현재는 물론 미래의 이야기의 존재 양상과 방식을 종합적으로 살펴보는데 대단히 유용한 전략적 대상으로서의 가치 또한 『삼국지』가 갖는 현실적인 의미일 것이다. 이와 같이 『삼국지』의 의미와 가치는 그것이 거대한 서사의 제국이며 인간학의 교과서이고 무수한 이야기들의 원천콘텐츠라

44) 스티븐 코헨·린다 샐리어스 지음, 임병권·이호 옮김, 『이야기하기의 이론: 소설과 영화의 문화 기호학』(한나래, 1997), 81~84면.

는 것 그리고 서사체에 생겨난 온갖 변화의 양상을 공시적이고 통시적으로 살펴 볼 수 있는 움직임은 서사체라는 점에서 찾을 수 있을 것이다. 나아가 『삼국지』의 게임화는 이러한 서사의 변용의 양상과 자본의 논리, 매체환경의 변화에 따른 문학의 위상 변화와 새로운 서사체들의 출현에 따른 한국문학연구의 새로운 대응방식 등과 관련하여 주의 깊게 살펴보아야 할 중요한 문화현상이라 할 수 있다.



참고문헌

- 권용선, 「구활자본 삼국지의 유통과 양상」, 『한국학연구』 제14집, 인하대학교 한국학연구소, 2005.10.
- 김경식 외, 『컴퓨터 게임 개론』, 글누림, 2005.
- 김문경, 『삼국지의 영광』, 사계절 2002.
- 김성곤 편저, 『21세기 문예이론』, 문학사상, 2005.
- 김영하, 『호출』, 문학동네, 1997.
- 김창배, 『게임개론』, 진한도서, 2004.
- 로버트 솔즈로버트 켈로그, 임병권 역, 『서사의 본질』, 예림기획, 2001.
- 로제 까이와, 이상률 역, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1999.
- 류철균, 「한국 온라인 게임 스토리의 창작방법 연구: 개발 사례 분석을 중심으로」, 『한국문학 연구방법의 재검토: 문화콘텐츠와 한국문학』 한국문학 연구학회 제69차 정기 학술대회 발표문, 2006.2.10.
- 류현주, 『컴퓨터 게임과 내러티브』, 현암사 2003.
- 류현주, 『하이퍼텍스트문학』, 김영사, 2000.
- 미하일 바흐친, 전승희 외 옮김, 『장편소설과 민중언어』, 창작과비평사, 1988
- 송강호, 「삼국지를 찾아서」, 『작가들』 10호, 소명, 2004.6.
- 스티븐 코헨-린다 사이어스, 임병권·이호 역, 『이야기학의 이론』 한나래, 1997.
- 윤진현, 「박태원 삼국지 판본 연구」, 『한국학연구』 제 14집, 인하대학교 한국학 연구소, 2005.10.
- 이경신, 『삼국지연의의 비교문학적 연구』, 일지사, 1976.
- 이영태, 「삼국지 판본 연구」, 『한국학연구』 제14집, 인하대학교 한국학연구소, 2005.10.
- 이정엽, 『디지털게임, 상상력의 새로운 영토』, 살림, 2005.
- 조성면, 「대중문학과 문화콘텐츠로서의 삼국지」, 『한국문학연구』 68, 고대 한국문학연구소, 2005.12.
- 조성면, 「한용운 삼국지의 판본상의 특징과 그 의미」, 『한국학연구』 제14집, 인하대학교 한국학연구소, 2005.10.
- 조성면, 『한비평, 김전일과 프로도를 만나다: 장르문학과 문화비평』, 일송미디어

- 어, 2006.
- 차봉희, 『수용미학』, 문학과지성사 1988.
- 최예정·김성룡, 『스토리텔링과 내러티브』, 글누림 2005.
- 최유찬, 『컴퓨터 게임의 이해』, 문화과학사 2002.
- 프랑시스 라캉생, 심상용 역, 『제9의 예술, 만화』, 하늘연못 1998.
- 피종호 엮음, 『디지털 미디어와 예술의 확장』, 아카넷, 2006.
- 한혜원, 『디지털 게임 스토리 텔링』, 살림 2005.
- 호이징가, 『호모 루덴스』, 김윤수 역, 까치, 1981.
- 홍상훈, 「양견식의 삼국연의 번역에 대하여」, 『한국학연구』 제 14집, 인하대학교 한국학연구소, 2005.10.
- Espen Araseth, *Cybertext*, John Hopkins Univ. Press, 1997.
- Roger Caillois, *Man, Play, and Games*, The Free Press, 1961.



Abstract

Romance of Three Kingdoms(三國志) as a Computer Game & Storytelling

— On Transformation of narrative in Romance of Three Kingdoms(三國志)

Sung-Myeon, Cho

Romance of Three Kingdoms(三國志) is one of the most famous steady-sellers and cultural contents in Northeast Asian nations as well as Korea. For example, the number of textual versions have exceeded four-hundred texts by present, publishing the modern textbook translated Korean in 1913 and developed contents of various genre, including animation, drama, comics and game.

By this time known, the representative source-text of Romance of Three Kingdoms has two departments in domestic book-market: Mao(毛宗崗's and Yoshikawa Eiji(吉川英治's. Among the translations, the eminent works are Park Tae-won(朴泰遠's, Park Jong-wha(朴鍾和's, Kim Gu-yong(金丘庸's, Lee Moon-yeul(李文烈's, and Hwang seok-young(黃皙映's. Today Romance of Three Kingdoms has been changed and developed from oral to literary, and to digital texts, which could be subdivided in PC, Role Playing, Strategic Simulation, Arcade, Mobile, and Video Console Game etc. The number of games prevailed and utilized in domestic market is about 70. The most famous game of these is <SamGukji 10> produced and sold

by KOEI Ltd.

The Characteristic of the digital text could be summarized that has seven scenarios, 710 characters, prominent sound effects and 3D CG based on enhanced Technology. This transfiguration and application of Romance of Three Kingdoms should be taken note of various changes in the narrative-dimension to be divided into texton and scripton: Texton is a kind of the state of the product to make game-developer. Scripton a kind of imagined text composed in a game-user's playing process. The one and the other is a very unique phenomenon made in digital game narrative.

Above debated and testified, Romance of Three Kingdoms could be decided upon the important object to be interdisciplinary-study and the stagnated Korean literary study to be practical use.

Key Words

Romance of Three Kingdoms, narrative transformation, re-writing, Koei, computer game, RPG, hypertext, texton, scripton, storytelling

* 위 논문은 2006년 8월 13일 투고되어, 11월 27일 심사 완료 후, 12월 8일 게재가 확정되었음.