

역사시물레이션게임 『삼국지』의 스토리텔링 연구

장두영*

1. 서론
2. ‘우발적 스토리’와 원심적 스토리텔링
3. ‘기반적 스토리’와 구심적 스토리텔링
4. 가상역사의 존재방식: 역사와 허구의 길항작용
5. 결론

국문요약

본고는 다양하게 재생산되는 동양의 고전 『삼국지』를 컴퓨터 환경에서 재구성한 『삼국지XI』를 대상으로 서사 구조상의 특징과 수용자의 텍스트 향유 방식에 대한 분석을 목적으로 한다. 『삼국지XI』은 삼국시대를 재현하기 위해 다양한 변수와 수리적 연산으로 이루어진 시물레이션 모델을 도입한다. 시물레이션을 거쳐 발생하는 사건전개는 플레이어의 선택을 새로운 변수로 하여 더욱 복잡하게 전개됨으로써 리즈미컬한 형태를 지닌다. 그러나 역사나 소설을 원본으로 삼은 게임의 특성상 스토리의 확장은 혼란으로 이어지는 것이 아니라 ‘기반적 스토리’를 지향하는 장치를 통해 사건 발생의 질서를 부여받는다. ‘시나리오’, ‘이벤트’, ‘패치’, ‘에디터’ 등이 이에 속한다. 특히 플레이어들이 ‘패치’와 ‘에디터’를 사용하는 것은 전통적 서사에서 ‘미메시스’에만 한정되던 독자의 영역이 ‘미메시스’과 ‘미메시스2’에까지 확장되는 것을 의미하며, 이는 전통적 서사의 생산과 소비 방식의 변화를 여실히 보여준다. 한편 플레이어가 선택한 주인공이 통일을 완수하는 것을 목표로 하는 ‘우발적 스토리’는 게임의 시작부터 ‘기반적 스토리’에서 벗어날 것을 전제로 한 것이다. 즉 원본에서는 잠재적으로만 존재하던 ‘공기능하지 않은’ 사건 계열을 서사화하는 것이며 이때 사건발생을 연속적으로 산출하는 시물레이션 과정 자체가 일종의 개연성의 법칙으로 작용한다. 이를 통해 플레이어들은 자신만의 고유한 삼국지를 쓰고 읽게 된다. 플레이어들은 이에 만족하지 않고 시물레이션 과정을 더욱 완벽하게 만들

* 경기대 강사

기 위해 원본을 연구하는 진지함을 보인다. 요컨대 플레이어들은 시뮬레이션 모델을 매개로 한 ‘기본적 스토리’와 ‘우발적 스토리’의 길항작용을 통해 가상역사를 만드는 동시에 즐기는 것이다. (주제어: 시뮬레이션게임, 가상역사, 디지털 스토리텔링, 기본적 스토리, 우발적 스토리, 플레이어)

1. 서론

『삼국지(三國志)』는 고전의 대명사인 동시에 끊임없이 재창조 되어온 텍스트의 표본이다. 역사서인 진수(陳壽)의 『삼국지』, 나관중(羅貫中)의 원작을 토대로 청말 모종강(毛宗崗)이 개작·정리한 『삼국지연의(三國志演義)』와 요시카와 에이지(吉川英治)가 신문 연재한 『삼국지』¹⁾를 주요 저본으로 박태원, 박종화, 김구용, 이문열, 황석영, 장정일, 조성기 등이 번역한 『삼국지』가 출간되어 많은 독자를 거느리고 있다. 여러 작가에 의해 다양한 이본들이 산출될 수 있었던 이유는 무엇보다 독서시장에서 발생하는 지속적인 수요가 결정적이다. 독자들은 세대를 뛰어넘어 동양적 세계관에 바탕을 둔 『삼국지』의 상상력에 꾸준히 공감하고 있다. 대학생을 대상으로 한 독서행태에 관한 연구²⁾에서 『삼국지』가 독자들이 가장 선호하는 도서에 꼽힌 것도 이를 예증한다.

또한 『삼국지』는 원소스멀티유즈(one source multi use)의 대표적인 사례³⁾로 소설 이외에 연극, 영화, 만화, 애니메이션 등 다양한 장르로 생산되었다. 이는 전통적인 소설 장르에 대한 분석을 넘어 『삼국지』를 일종

-
- 1) 권용선, 「요시카와 에이지 ‘삼국지’의 수용과 사적 의미」, 『한국학연구』 제15집, 2006.12, 198-199쪽. 요시카와 에이지의 『삼국지』는 1939년부터 1943년까지 신문에 연재되었으며 조선의 『경성일보』 지면을 통해 동시 연재되었다.
 - 2) 이승채, 「대학생들의 반복독서 경험에 관한 연구」, 『한국문헌정보학회지』 제41권 제2호, 2007.6, 178쪽. 이승채에 따르면 『삼국지』는 다독자수와 2회 이상 다독한 도서 항목에 각각 수위를 차지한다.
 - 3) 이정엽, 『디지털 게임, 상상력의 새로운 영토』, 살림, 2005, 47쪽.

의 문화콘텐츠의 측면에서 다루어야 할 필요성을 제기한다. 물론 아동과 청소년을 대상으로 지나치게 상업성을 추구한 나머지 중복출판과 저급한 판본이 난립하게 되어 교육성이 떨어진다는 비판도 설득력을 지닌다.⁴⁾ 그러나 역으로 『삼국지』라는 고전이 지니고 있는 생산력을 엿볼 수 있게 하는 동시에 대중이 고전텍스트를 어떠한 방식으로 수용하는지에 대한 암시를 준다는 점에서 보다 섬세한 연구가 요구된다. 요컨대 대중은 기존의 연구자들이 관심을 집중했던 원본성(authentic)에서 벗어나 『삼국지』를 일종의 문화콘텐츠로 소비하면서 자신 나름의 방식으로 즐기고 있는 것이다. ‘게임 삼국지’에 대한 본고의 관심도 여기에서 출발한다.

코에이(Koei)사의 게임 『삼국지(Romance of the Three Kingdom)』는 1988년 발표된 『삼국지 I』 이후 2006년 발표된 『삼국지XI』까지 총 11편의 시리즈가 출시되었으며, 턴(turn) 방식 전략 시뮬레이션 장르 게임의 대표적인 작품으로 꼽힌다. MS-DOS 기반으로 제작된 초기 버전인 『삼국지II』가 1991년 10월 국내에 소개된 이후 『삼국지V』가 20만 장 이상 판매되었으며 이후 출시된 시리즈도 10만 장 수준의 양호한 판매 실적을 거두었다.⁵⁾ 2000년 코에이코리아사의 공식적인 국내 진출 이전인 1992년 9월 하이텔 게임 동호회에 업로드 된 『삼국지III』은 한글화되지 않았음에도 불구하고 다운로드 2만 회 이상을 기록하며 사용자들의 지지를 받기도 하였다.⁶⁾ 이러한 인기에 힘입어 제작사는 정식 출시

4) 윤진현, 「한국어판 애니메이션 ‘삼국지’의 종류와 변용」, 『대중서사연구』 제 16호, 2006.12, 293쪽.

5) 9만 장을 판매한 「삼국지9」 이후 삼국지10」부터 공식적인 타이틀 판매량은 급감하였으며, 『삼국지XI』은 6천 장 이하로 추정되고 있다. 주원인은 국내 사용자들의 불법 복제와 다운로드 때문이다. 저조한 판매량에 따라 제작사는 『삼국지XI』의 파워업키트 발매를 중단하게 되었다. 판매량 감소와 파워업키트 발매 중단에 관해서는 『경향게임스』, 2007.2.3 참조.

6) 김태인, 「컴퓨터게임의 최근 경향 -시뮬레이션 어드벤처 게임 오름세」, 『과학동아』 통권 87호, 1993.3, 151쪽.

본 이외에 부가기능을 추가한 파워업키트를 발매하기도 하였으며, 『영걸전』, 『공명전』, 『조조전』 등 롤플레이팅 방식의 작품을 외전 형식으로 발표하여 시리즈의 규모는 더욱 확장된다.⁷⁾

국내에 소개된 『삼국지』 시리즈는 출시 초기부터 온라인 동호회와 밀접한 관련을 맺어왔다. 90년대 초 PC통신 하이텔에 ‘코에이 게임 전용 게시판’이 개설된 것을 필두로 현재 네이버 카페 ‘삼국지 도원결의’(<http://cafe.naver.com/sam10.cafe>), 인터넷 홈페이지 ‘파성넷’(<http://pasung.net>) 및 ‘백미’(<http://www.baekme.com>) 등 여러 개의 온라인 동호회가 활동 중이다. 온라인 동호회의 활발한 활동은 일본어판으로 출시된 게임을 국내 사용자들이 직접 한글화하여 배포하던 것에서 비롯되었으며, 이후 동호회는 게임 에디터나 패치를 공유하고 게임 정보를 교환하는 장소로 기능하였다. 동호회 게시물을 살펴보면 플레이어들이 게임을 분석하고 평가하는 모습을 쉽게 발견할 수 있다. 따라서 이에 대한 분석을 통해 플레이어들이 컴퓨터 게임을 향유하는 방식에 파악할 수 있을 것이다.

본고는 코에이사에서 출시한 게임 『삼국지』 시리즈 중 최근작인 『삼국지XI』을 대상으로 게임 진행상의 사건 발생 구조와 플레이어의 수용 방식에 관한 분석을 목적으로 한다. 2장에서는 시뮬레이션게임의 특성에 주목하여 게임 진행을 통해 생성되는 스토리의 특성을 살피고자 한다. 3장에서는 역사와 소설이라는 원본을 상정하는 게임의 특성으로 인해 게임 내외부에 마련되는 여러 장치들이 게임 내의 사건 발생에 어떤 영향을 미치고 있는지를 확인하고자 한다. 4장에서는 『삼국지XI』의 스토리 진행에 역사와 허구가 서로 영향을 미치면서 플레이어에게 가상역

7) 『삼국지』를 소재로 전략시뮬레이션, 모바일 게임, 아케이드 게임, 콘솔 게임 등 다양한 플랫폼과 장르의 게임이 만들어졌으며 그 수효 또한 적지 않다. 본고에서 다루는 코에이사의 『삼국지XI』 이외의 다양한 게임에 대한 소개는 조성면, 「컴퓨터게임 삼국지와 스토리텔링」, 『대중서사연구』 제16호, 2006.12, 267쪽 참조.

사 체험의 경험을 제공하는 원리에 대한 접근을 시도하고자 한다.

2. ‘우발적 스토리’와 원심적 스토리텔링

시뮬레이션(simulation)은 실제와 비슷한 상태를 수식 따위로 만들어 모의적으로 연산을 함으로써 그 특성을 파악함을 지칭한다. 시뮬레이션 게임으로 분류되는⁸⁾ 『삼국지XI』에서는 중국 삼국시대를 배경으로 중원 통일을 위한 전쟁을 수행하는 과정을 시뮬레이션으로 재현한다. 플레이어는 성을 근거지로 내정을 다스리고 병력과 무기를 마련하여 타국의 성을 빼앗는 방법으로 세력을 확장해야 한다. 내정에서는 농장과 시장을 짓거나 상인과의 거래를 통해 금과 쌀을 획득할 수 있으며, 플레이어의 명령을 수행하는 장수가 지닌 정치력과 지력에 따라 그 성과가 달라진다. 전투에서는 부대의 병과나 무기, 그리고 출진 장수의 무력과 통솔력에 따라 전투력이 달라지며 매 턴 플레이어의 조작에 따라 전투의 승패가 갈린다. 이러한 방식은 『삼국지』 시리즈 초기작부터 유지되었으며, 같은 제작사의 『신장의 야망』이나 『수호전』의 턴 방식 게임에서도 쉽게 찾아볼 수 있다.

점차 후기작으로 올수록 시뮬레이션 과정에서 연산되어야 할 변수와 난수가 점차 정교해지는 경향을 보인다. 가령 『삼국지XI』은 전투부대 병과 시스템을 도입하고 있는데, 부대 병과는 검병, 기병, 창병, 극병, 노병으로 세분화된다. ‘기병은 기동력이 높고 검병이나 노병을 상대로 벌이는 전투에서 우위를 점하는 반면 창병에는 약하다’는 특성을 부여하는 식으로 각 병과 간의 관계를 형성한다. 전투 상대에 따라 자신에게 유리

8) 이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링』, 살림, 2005, 22쪽.

한 병과로 구성된 부대를 편성하고, 전투 중 병과 특성을 고려하여 어떠한 전법을 구사하는가에 따라 전투의 승패가 좌우되도록 설정한 것이다. 또한 각 성 주변의 지형을 다양화하여 촉 지방에는 산악 지형이 많아 보병 부대가 전투에 유리하며 오 지방에는 강이 발달하여 성능이 좋은 함선을 보유한 부대가 유리하도록 설정한다. 『삼국지XI』에서는 외교 시스템을 강화하여 특정 세력이 강대해지면 주위 다른 세력들이 그 세력의 타도를 위해 연합군을 형성하기도 하는데, 이것은 마치 전황을 일삼던 동탁(董卓)에 대항하여 조조(曹操), 원소(袁紹) 등이 반동탁연합군을 형성하였던 원작의 상황을 연상케 한다.

인물 능력치 부여에서도 치밀해지는 모습을 보인다. 시리즈를 거듭할 수록 등장인물의 수도 증가하여 『삼국지XI』에서는 총 670명의 인물이 등장한다. 소설에만 등장하는 인물, 역사에만 등장하는 인물, 가공의 인물로 구분되는 등장인물들은 각기 고유한 능력치를 부여받는다. 전통적으로 삼국지 시리즈에서 무력, 지력, 통솔, 매력 등의 능력치가 존재하였는데, 이에 덧붙여 『삼국지XI』에서는 인물의 품성, 정치적 성향, 출세를 위한 야망 등 추가된다. 인물들끼리 우호나 적대관계를 형성하기도 하며, 유비(劉備), 관우(關羽), 장비(張飛) 사이의 관계처럼 친밀도가 높을 때 전투 도중 원호하여 협공을 펼치는 장면을 연출할 수도 있다. 또한 시간이 흐름에 따라 인물들은 나이가 들어 노쇠하게 되고 능력치가 점점 낮아지도록 설계하여 현실감을 더한다.

이처럼 시뮬레이션 변수들을 치밀하게 구성함으로써 의도하는 바는 중국 삼국시대의 충실한 재현이다. 실제의 역사 내지 이에 근거한 소설이 원본으로 존재하기 때문에 게임은 필연적으로 역사나 소설의 세계를 재현하는 것을 목표로 하게 된다. 시리즈가 거듭됨에 따라 점차 변수가 다양하고 복잡해지며 시뮬레이션 모델이 정교해지는 것은 원본의 세계를 충실히 재현하기 위한 노력이다. 정해진 스토리라인을 따르는 롤플레

인 게임과는 달리 매 턴 다양한 선택을 통해 게임을 진행하는 전략 시뮬레이션 게임의 특성상 사건 전개를 고정시킬 수 없기 때문에 사건이 발생하는 배경에 더욱 집중하게 된다.⁹⁾ 즉 사건을 직접 제시하는 것이 아니라 배경을 사실적으로 구성하고 시뮬레이션의 수리적 모델을 정교하게 다듬어 게임 내에서 원본에 가까운 사건을 발생시키고자 하는 의도가 개입된 것이다.

시뮬레이션 수리 모델과 각종 변수를 이용하여 사건을 진행하게 될 때 그러한 변수들의 조합에 따라 다양한 ‘경우의 수’(number of cases)가 발생할 수 있다. 각각의 변수들이 조합하여 발생하는 사건은 변수들의 가짓수를 곱한 것이 되며, 인물, 외교, 병과시스템 등의 각종 모델이 신규로 추가되면 사건 발생의 경우는 기하급수적으로 증가한다. 이로 인해 발생하는 각각의 사건은 각기 다른 스토리 전개와 결론을 가지는 텍스트를 생산하게 되므로 『삼국지XI』이 만들어내는 텍스트의 수 역시 증가한다. 전작인 『삼국지X』을 대상으로 변수들의 조합이 만들어내는 경우의 수를 산술한 결과를 보면 10,640개 이상이 가능하며, 이는 무한히 가지치기를 해 나가는 디지털 글쓰기 전략의 가능성을 보여주는 하이퍼텍스트문학(hypertext)의 경우와 비견될 수 있다.¹⁰⁾

그런데 하이퍼텍스트문학에서는 제작자가 독자들의 선택을 예상하여 각각의 에피소드를 배치해야 한다. 이 점에서 롤플레이팅게임의 서사전개와 유사한 측면이 있다고 할 수 있다. 반면 『삼국지XI』에서는 제작자가 서사전개를 마련하는 것이 아니라 시뮬레이션 수리모델과 변수들 자체가 조합되어 서사전개를 결정한다. 이는 복잡한 분기로 이루어진 수형도가 만들어내는 텍스트의 수를 거듭해서 기하급수적으로 만들게 되고, 나

9) 강심호, 『디지털 에듀테인먼트 스토리텔링』, 살림, 2005, 71쪽.

10) 조성면, 「컴퓨터게임 삼국지와 스토리텔링」, 『대중서사연구』 제16호, 2006. 12, 279쪽.

무의 가지치기 형태보다 더욱 다양한 가능성을 열어놓는 리좀(rhizome)적인 형태¹¹⁾에 근접한다. 독자의 선택에 따른 연산과정을 거친 결과가 다시 독자 앞에 제시되며, 제작자가 설정한 것 이상의 사건이 발생한다는 점에서 한층 확장된 상호작용성(interactivity)으로 연결된다.

이 같은 상호작용성에 주목할 때 『삼국지XI』은 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game)¹²⁾의 서사전개방식에 근접한다. 스토리를 확장시키고 이끌어가는 역할은 게임 제작자가 아니라 매 턴 선택을 하는 플레이어에게로 이전되는 것이다. 이때 플레이어는 자신이 선택한 등장인물의 시각에서 선택을 하고 끊임없이 감정이입을 수행한다는 점에서 전통적인 서사의 독자에 해당한다. 동시에 자신의 선택이 새로운 사건과 스토리를 발생시키고 궁극적으로 스스로가 스토리텔링을 만들어간다는 점에서 전통적인 서사의 작가가 수행하는 역할을 맡게 된다. 네이버 카페 ‘삼국지 도원결의’에는 이처럼 작가가 된 플레이어들이 남긴 수많은 ‘나의 경험담’으로 넘쳐난다. 2008년 10월 현재 기준으로 ‘나의 경험담’ 게시판에는 6,159건의 게시물이 올라와있다.¹³⁾ 다음 인용은 작성자 대화명 ‘이문열’이 올린 글의 일부이다.

오랜만에 192년 원소가 땅 세 개 가지고 있는 시나리오로 시작했습니다.

안량과 문추와 장합의 쓰리톱을 가지고 전장을 휩쓸고 다녔지요 무장은 정말 쓸만한 애들이 없더라구요

공손찬은 병사들이 왜 그렇게도 많은지; 조금~ 고심하고 결국 허복을 평정

11) G. Deleuze, *et al.*, 김재인 역, 『천 개의 고원』, 새물결, 2001, 15-21쪽.

12) 진경란, 『디지털 게임의 미학』, 살림, 2005, 7-9쪽 참조.

13) 이 게시판에는 『삼국지XI』뿐만 아니라 이전 『삼국지』 시리즈에 대한 글도 다수 있으며, 코에이사의 게임 외에 다른 제작사의 게임에 대한 글도 있다. 본고는 게시물의 계량화를 목적으로 하는 것이 아니며, 플레이어들이 인터넷 동호회를 통해 활발하게 자신의 글을 올리고 있다는 점을 알리기 위한 것임을 밝혀둔다.

했습니다. 조운이라는 최고의 장수를 얻었구요.

아래쪽에서는 여포가 자꾸 깔짝대서.. 멸망시켜버렸지요..

조조는 유비를 멸망시켰구요.. 유비는 유장에게 관우는 유표에게 장비는 손책에게 붙드라구요. (...) 조조는 놔두고 있어요. 더 큰 관도전투를 위해 말이죠.¹⁴⁾

위 인용은 원본의 스토리를 크게 벗어난다. 원소가 공손찬(公孫瓚) 세력을 침공하여 하북을 평정한 것은 소설의 내용과 일치하지만 소설에서는 공손찬의 휘하에 있던 조운(趙雲)이 원소에게 의탁하지는 않는다. 또한 원소가 여포를 공격하여 멸망시킨 것도 소설과 다르며, 조조가 유비를 망하게 한 것 역시 소설과는 달라진 부분이다. 하지만 원소가 조조와의 일전을 준비하는 것은 관도대전이라는 소설의 사건을 충실히 따라가려는 모습이며, 결국 자신이 조작하는 원소가 조조를 이길 것을 쉽게 예상할 수 있다는 점에서 또다시 원본을 벗어날 것임을 짐작할 수 있다. 위의 플레이어는 부분적으로 원본의 스토리를 참조하여 게임을 진행하면서 자신만의 스토리를 전개하고 있다는 것을 확인할 수 있다.

특히 원소를 중심으로 스토리를 구성하고 있다는 점에 주목할 필요가 있다. 『삼국지연의』는 한 왕조의 부흥이라는 대의명분으로 뭉친 유비 삼형제를 중심으로 시작되어, 유비의 사망 후 제갈량이 북벌과 남만정벌로 유비의 유지를 이어가고, 다시 제갈량의 후계자 강유(姜維)가 유업을 잇기 위해 노력하다 실패로 끝나는 유교적 비극을 중심 내용으로 삼는다.¹⁵⁾ 이른바 촉한(蜀漢)정통론의 관점에서 기술된 소설에 비해 역사서인 진수의 『삼국지』는 삼국 중 위(魏)를 이어 통일을 이룩한 진(晉)을 중심으로 한 승자의 스토리를 펼친다. 진수의 『삼국지』는 위와 그 뒤를 잇

14) 「하북의 영웅 다시 떠오르다」, <http://cafe.naver.com/sam10> 네이버 ‘삼국지 도원결의’ 카페 내 ‘나의 경험담’ 게시판.

15) 김필년, ‘유교의 비극문학으로서의 『삼국지연의』’, 『과학사상』 제15호, 1995. 겨울호, 219-220쪽.

는 진을 정통으로 놓고, 그들이 통일을 이룬 과정에 서술의 무게를 두고 있다. 소설과 역사가 유비 혹은 조조를 스토리의 중심에 두고 있는데 반해 플레이어가 수행한 게임에서는 원소를 중심으로 스토리가 전개된다는 것은 게임상의 서사 전개가 원본을 벗어나고 있음을 의미한다.

전통적인 서사에서는 작가가 제공하는 하나의 스토리만 존재한다. 반면 게임의 경우 서사의 층위는 게임 제작자가 제공하는 기반적 스토리(back story), 퀘스트 수행을 통해 일련의 스토리라인을 따르도록 유도하는 이상적 스토리(ideal story), 플레이어의 선택에 따라 스스로 만들어가는 우발적 스토리(random story)로 나눌 수 있다.¹⁶⁾ 『삼국지XI』에서는 역사나 소설이라는 원본이 존재하기 때문에 전통적인 작가가 제공한 스토리와 게임상의 기반적 스토리가 일치하게 되는 것이 원칙이다. 그러나 다양한 변수의 조합으로 발생하는 우발적 스토리는 기반적 스토리를 추종할 수도 있고 그렇지 않을 수도 있게 된다. 원소를 중심으로 게임을 진행했던 플레이어는 관도전투라는 큰 사건의 맥락은 유지함으로써 기반적 스토리를 따르는 모습을 보이지만 전투수행이나 인물 등용에 관해서는 기반적 스토리와 어긋나는 새로운 스토리 진행을 따르는데 이것을 『삼국지XI』의 우발적 스토리라고 할 수 있다. 이러한 우발적 스토리를 진행하는 역할을 플레이어가 맡게 됨으로써 플레이어는 전통적 서사의 작가가 수행했던 역할을 맡게 된다.

『삼국지XI』에서 우발적 스토리의 전개를 통해 기반적 스토리를 수정하고 변용하는 모습은 소설을 극화한 영화에서도 비슷한 사례를 찾을 수 있다. 영화 『삼국지—용의 부활』에서는 촉의 오호장군 중 하나인 조자룡을 중심으로 스토리가 전개되며 조자룡이 전투 중 장렬한 최후를 맞이하는 것으로 설정된다. 영화에 등장하는 조운은 기본적으로는 소설

16) 한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림, 2005, 25-44쪽.

속 인물에 의존하고 있다. 그러나 조운과 일전을 벌이는 장수로 조조의 손녀 조영이라는 가상의 인물이 등장하는 점, 영화에서 조자룡이 전투 중 사망하는 것으로 설정되지만 소설에서는 노환으로 생을 마감하였다는 점은 원본과 일치하지 않는다.

그런데 가상의 인물이 전투 중 조자룡을 죽인다는 스토리는 『삼국지 XI』에서도 재연(再演) 할 수 있다. 원전에 변화를 가하여 만들어진 환상을 즐긴다는 측면에만 국한한다면 영화가 2천만 달러의 자본과 다수의 컴퓨터그래픽 스태프들이 참여하여 완성한 결과물이지만 이에 비해 『삼국지XI』은 짧은 시간, 저렴한 비용, 적은 노력 즉, 플레이어의 PC에서 얼마든지 구동할 수 있다. 시뮬레이션 모델을 통해 독자이자 작가인 플레이어의 상상력을 극대화할 수 있는 가능성을 『삼국지XI』은 충분히 증명하고 있는 셈이다. 이러한 게임의 속성은 작가가 생산한 스토리를 수동적으로 받아들이던 전통적 독서체험을 해체하여 새로운 방식을 전개하고 있다는 점에서도 그 의의를 찾을 수 있다.

3. ‘기반적 스토리’와 구심적 스토리텔링

『삼국지XI』의 우발적 스토리 전개에 따라 다양한 텍스트를 산출하는 구조를 지니고 있지만 이것이 혼돈(chaos)의 상태를 의미하는 것은 아니다. 사건은 혼돈 안에서 일종의 선별하는 체계가 개입한다는 조건하에서 발생하게 되며¹⁷⁾ 『삼국지XI』에서는 역사나 소설이라는 원본이 그러한 역할을 수행한다. 이에 따라서 우발적 스토리가 기반적 스토리에 근접하는 현상이 『삼국지XI』에서 빈번히 발견되고 있으며, 이러한 원본이 계

17) G. Deleuze, 이찬웅 역, 『주름, 라이프니츠와 바로크』, 문학과지성사, 2004, 140쪽.

임 속 사건 발생의 원천으로 작용하기도 한다. 일견 자유롭게만 보이는 플레이어의 선택 이면에는 기반적 스토리를 염두에 두고 이에 수렴하는 일련의 힘이 작용하고 있는 것이다. 이러한 힘의 작용은 게임 제작자가 구성한 것과 플레이어가 스스로 구성하는 것으로 대별할 수 있다.

『삼국지XI』에서 제작자가 우발적 스토리를 기반적 스토리에 근접시키는 대표적인 사례로 세분화된 ‘시나리오’를 들 수 있다. 『삼국지XI』의 시뮬레이션 모델은 초기작에 비해 진화한 것은 분명하나 중국 전역을 배경으로 벌어지는 수많은 사건들을 원본과 동일하게 재현할 수는 없다. 더욱이 소설에서는 군주의 야망과 책사들의 활약으로 인해 우발적인 사건 발생이 빈번히 발생하는데, 이러한 요소들을 시뮬레이션 모델로써 완벽하게 재현하기는 현실적으로 불가능하다. 실제로 게임 플레이를 컴퓨터에 위임하여 시뮬레이션 모델의 작동 결과만을 살펴보면 소설의 스토리 진행과는 제법 큰 차이를 보이게 된다. 기실 『삼국지XI』에서 구동되는 시뮬레이션은 전문적인 시뮬레이터의 원리를 흉내 내는 정도에 그치는 수준이기 때문에 생기는 필연적인 한계라고 할 수 있다.

예를 들어 소설은 한(漢)왕실을 장악한 하진(何進)과 전국 각지에서 봉기를 일으킨 황건적이 대립하는 상황에서 시작하는데, 황건적의 난이 평정된 이후 동탁의 급부상이 이어지고 시간이 더 지나면 조조나 원소를 위시한 여러 영웅들이 전국을 분할 통치하게 된다. 그러나 『삼국지XI』에서는 반복해서 시뮬레이션을 하여도 동탁이 정권을 장악하지 않으며, 조조나 원소가 군벌로 성장하는 일도 일어나지 않는다. 단지 하진과 황건적의 대결만이 반복되며, 어느 한 쪽의 승리로 귀결되어 위촉오 삼국의 대결구도는 존재할 수 없는 것이다. 이 경우 우발적 스토리는 기반적 스토리에서 완전히 벗어나게 되며 더 이상 역사나 소설을 원본으로 하는 게임으로 불릴 수 없게 된다.

이러한 한계를 극복하기 위해서는 삼국지의 시간을 세분화하여 강제

적으로 기반적 스토리를 설정한다. 『삼국지XI』에서는 전체 시간 배경을 184년, 190년, 194년, 200년, 207년, 211년, 225년에서 구분하고 있으며, 구분된 각 시간에서 시작되는 각각의 스토리를 게임상에서 ‘시나리오’라고 부르고 있다. 각 구분된 시점부터 게임을 시작할 수 있으며, 이때 각 시나리오는 같은 시간대의 소설 속 스토리를 그대로 채용한다. 예컨대 플레이어가 194년 ‘군웅할거’ 시나리오를 선택한다면 소설의 스토리 전개와 마찬가지로 황건적의 난은 이미 평정되었으며, 동탁이 정권을 잡았다가 여포에게 죽임을 당한 이후의 상황에서 스토리가 시작된다. 실제 게임에 제시되는 시나리오 설명을 인용하면 다음과 같다.

외부 동탁을 죽인 여포는 이각, 궤사에 의해 수도에서 쫓겨났다. 갈 곳을 잃은 여포는 조조의 부제 중에 연주를 빼앗는다. 난세의 늑대와 간웅의 격돌은 필연이 되었다. 강동에서는 손책이 옥새를 미끼로 원술로부터 군사를 빌려 양주 진출을 꾀한다. 세상은 군웅할거의 시대에 돌입하려 하고 있었다.

강제적으로 부여된 기반적 스토리는 시뮬레이션 결과 형성될 수 있는 다양한 잠재적 텍스트의 가능성을 일소하여 새로운 스토리 전개로 게임 진행을 제한한다. 이는 플레이어가 강제로 기반적 스토리를 따르도록 제한하는 장치인 셈이다. 또한 플레이어가 선택한 군주에 따라 각기 다른 상황 설명이 삽화와 함께 제시되어 좀 더 구체적인 스토리를 제시한다. 따라서 플레이어는 자신에게 주어진 기반적 스토리에서 게임을 시작하지 않을 수 없게 된다. 그러나 게임이 진행될수록 점차 우발적 스토리는 애초에 제시된 기반적 스토리에서 이탈하는 현상이 발생하기 때문에 또 다시 일정한 시간 후 새로운 상황을 설정한 시나리오를 마련할 수밖에 없다. 플레이어의 입장에서는 여러 가지 시나리오들을 선택하여 여러 차례 게임을 해봄으로써 원본에 근접한 스토리를 경험할 수 있다.

다음으로 게임 제작자가 제공하는 기반적 스토리 근접 장치는 ‘이벤트’ 시스템이다. 『삼국지XI』의 이벤트는 일정한 조건을 만족하면 미리 설정된 사건이 발생하도록 게임을 설계한 것을 일컫는다. 이벤트는 초기 작에서도 구현되었던 장치이지만 「삼국지10」부터 보다 적극적으로 강화되어 일정한 조건을 충족하면 유비가 도겸(陶謙)으로부터 서주(徐州)를 이양 받는다는 이벤트처럼 전황 자체에 영향을 미치는 식으로 강화되었다.¹⁸⁾ 『삼국지XI』에는 38개의 이벤트가 등장하며¹⁹⁾ 파워업키트에서는 30여 개의 이벤트가 추가로 제공된다. 소설을 통해서 널리 알려져 있는 삼고초려(三顧草廬) 고사도 이벤트로 등장하는데, ① ‘유비가 신야를 지배하여야 한다.’ ② ‘이때 신야의 치안이 100이어야 한다.’ ③ ‘2008년 1월에 유비의 삼형제가 미행동 상태여야 한다’ 등의 조건을 만족하면 소설에서처럼 사마휘(司馬徽)가 등장하여 제갈량(諸葛亮)을 천거하고, 유비가 제갈량을 세 번 방문하면 삼고초려가 이루어진다.

『삼국지XI』의 이벤트는 MMORPG의 ‘퀘스트’와 유사한 것으로 이상적 스토리에 해당된다. 그러나 대부분의 MMORPG의 퀘스트가 캐릭터의 ‘레벨 업’(level up)을 위해 어쩔 수 없이 수행하는 귀찮은 과정으로 전락하는 반면 『삼국지XI』에서는 또 다른 흥미요소로 작용한다. 많은 플레이어들이 이벤트를 발생시키기 위해 원본의 서사 흐름을 따라간다. 즉 플레이어들이 이벤트 발생 조건에 따라 게임을 진행하도록 유도하기 위해 제작자가 의도적으로 배치한 장치인 셈이다. 『삼국지XI』에서 이벤트를 수행하면 스틸샷의 형태로 이벤트 장면을 담은 그림이 플레이어의 PC에 저장된다. 이벤트 그림을 모두 모으기 위해 반복해서 게임을 즐기는 플레이어도 발견할 수 있다. 이벤트 발생을 위해 게임을 진행하는 것은 상호작용성의 요소를 의도적으로 희생하고 원전의 서사적 흐름을 따

18) 이정엽, 『디지털 게임, 상상력의 새로운 영토』, 살림, 2005, 57쪽.

19) 「PC 게임집중공략: 삼국지11」, 『게임동아』(<http://www.gamedonga.co.kr>)

라가는 것²⁰⁾이며 유독 『삼국지』 시리즈에서 발견할 수 있는 특이한 면 모이기도 하다. 덧붙여 『삼국지XI』에서는 이벤트를 통해 제시되는 이상적 스토리가 원본의 사건을 모방한다는 점에서 기반적 스토리와 일치하는 특성을 지니고 있다.

한편 플레이어 스스로가 기반적 스토리에 근접하는 장치를 마련하는 모습도 발견할 수 있다. 대표적인 사례로 ‘패치(patch)’의 제작과 배포가 있다. 게임에 내장된 시뮬레이션 모델이 지닌 한계로 인해 지속적으로 원본과 다른 스토리 전개로 이어지는 현상에 대해 불만을 가진 일부 플레이어가 게임 소스에 접근하여 일부 변수들을 수정하는 경우가 있는데, 이는 프로그래밍 지식이 있는 일부 플레이어만이 할 수 있는 작업이다. 소스를 수정한 일부 플레이어는 다른 플레이어와 공유하는 차원에서 온라인 동호회 자료실에 패치 프로그램 형태로 자료를 올린다. 프로그래밍 지식이 없는 플레이어들은 자료실에 올라온 패치를 다운로드 받아 실행해보고 다시 게시판을 통해 버그 리포팅(bug reporting)을 한다. 패치를 제작한 플레이어는 다른 플레이어들의 요구사항을 반영한 새로운 버전의 패치를 배포하게 되며 이러한 피드백을 거치면서 패치의 완성도를 높여간다.

인터넷 동호회에 업로드 된 패치의 대부분은 여러 세력 간의 균형을 보다 사실적으로 만들기 위한 ‘밸런스 패치’이다. 가령 『삼국지XI』에서는 게임의 인공지능이 지닌 한계로 인해 컴퓨터가 조작하는 세력이 충분한 금과 무기가 있음에도 불구하고 부대 병과 중 가장 약한 검병을 선호하는 현상이 흔히 일어난다. 병과 시스템의 특성상 검병은 다른 병과를 지닌 부대에게 쉽게 궤멸 당하므로 전투의 흥미를 반감시키므로 일부 플레이어는 이에 불만을 가진다. 이러한 불만이 동호회 게시판에

20) 이정엽, 『디지털 게임, 상상력의 새로운 영토』, 살림, 2005, 58쪽.

올라오고, 프로그램 실력을 가진 회원은 이를 개선하기 위한 패치를 제작하여 배포하게 된다. 게임상의 불만족스러운 부분을 적극적으로 수정하는 모습은 전통적인 독서환경에서는 찾기 힘든 것이지만 『삼국지XI』에서는 빈번히 발견된다. 특히 피드백을 통해 여러 플레이어들이 패치를 ‘만들어가는 과정’은 온라인 게임이 아닌 『삼국지XI』의 한계를 동호회 활동을 통해 극복하는 것이라 할 수 있다.

패치 외에도 ‘에디터’(editor program)의 사용 역시 기반적 스토리로 접근시키는 장치로 꼽을 수 있다. 패치가 시뮬레이션 모델 전반에 대한 변화를 꾀하는 것인 반면 에디터는 자신이 다스리는 성의 군량이나 병력수를 일부 조정하는 식의 부분적인 수정에 그친다는 점에서는 차이가 있다. 그러나 패치가 프로그래밍 지식을 가진 소수의 프로그래머에 의해 제작되어 배포되고 패치 사용자는 패치 제작자의 의도를 그대로 따라야 하는 반면 에디터 사용자들은 세부적인 설정을 자신이 원하는 대로 할 수 있는 자유를 가진다. 게임의 불만족을 개별 플레이어가 직접 수정할 수 있는 도구라는 점에서 패치와 함께 게임의 사실성을 높이는 장치가 된다.

플레이어들이 패치나 에디터를 사용하는 것은 게임 제작자가 시나리오나 이벤트를 제공하는 것과 뚜렷한 차이점이 있다. 시나리오나 이벤트는 기반적 스토리를 부여하거나 이상적 스토리를 따르도록 유도하여 원본에 가까운 스토리 전개를 이끌어내는 장치이다. 어디까지나 서사를 만드는 전통적인 작가의 입장에서 스토리 자체를 부여하는 방식이다. 그러나 패치나 에디터는 스토리에 직접적인 변화를 주는 것이 아니라 시뮬레이션 모델과 각종 변수들을 조작을 가하여 스토리가 변할 수 있도록 한다. 시뮬레이션 모델의 정합성을 향상시키면 시뮬레이션 과정을 거쳐 도출되는 결과물인 각종 구체적인 사건들은 개연성을 확보할 수 있다는 생각에 기초하고 있는 것이다. 전통적인 서사에서는 작가가 이야기 구성

을 어떻게 하느냐에 따라 사건의 개연성이 확보되는 반면, 『삼국지XI』에서는 독자가 스스로 개연성을 창출하기 위해 작품에 개입할 수 있는 여지가 생긴다고 할 수 있다.

이외에도 플레이어가 진행되는 스토리를 원본에 가깝게 만들기 위해 의식적으로 게임을 진행하는 모습도 발견된다. 예를 들어 조조를 살려두는 것이 이에 해당할 수 있다. 원본에서 유비의 최대 맞수는 조조이다. 천하가 위쪽으로 삼분되고서도 계속해서 위와 촉의 대립은 반복된다. 만약 이른 시기를 배경으로 한 시나리오를 선택했을 때 아직 제대로 자리 잡지 못한 조조가 일찍 패망해버리면 가장 강력한 라이벌을 잃게 되는 셈이며, 극적인 흥미 요소를 상실하는 것이 된다. 이 때문에 플레이어는 초반부 조조를 살려두어 후반부의 장엄한 전투를 기대한다. 비슷하게 의식적으로 약소 세력만을 멸망시켜 중원에 자신을 포함한 세 세력만이 남도록 플레이를 진행하는 모습도 쉽게 찾아볼 수 있다. 이것은 원전에서 중반 이후 위쪽으로 삼국이 정립되는 것에 게임진행을 일치시키려는 의도가 개입된 결과로 해석할 수 있다.

한편 이상의 장치들이 작동하면서 발생하는 효과는 전통적인 서사 이론에 대입해볼 때 그 의미가 선명히 드러난다. 리코르는 텍스트의 재현과 수용 구조에 대해 설명하면서 ‘세 가지의 미메시스’를 설정하고 있다.²¹⁾ ‘세 가지의 미메시스’를 간략히 정리하면 다음과 같다. 첫째 전형상화(préfiguration)를 의미하는 ‘미메시스1’은 할 이야기는 많지만 아직 말로 이야기되지 않은 이야기를 지칭하는 단계이다. 즉 사건은 아직 발생되지 않았으며 다만 잠재성으로만 존재한다. 이는 텍스트 이전의 세계 자체를 의미한다. 둘째 형상화(configuration)를 의미하는 ‘미메시스2’는 이야기 구성을 지칭하는 뮈토스(mythos)에 해당하며 ‘미메시스1’에서 이

21) P. Ricoeur, 김한식·이경래 공역, 『시간과 이야기 1—줄거리와 역사이야기』, 문학과지성사, 1999. 참조.

해된 행동의 뜻을 이야기로 옮기는 과정이다. ‘미메시스2’를 통해 잠재성으로만 존재하던 사건은 비로소 의미 있는 행동으로 질서화된다. 즉 작가의 창작 활동에 의해 형성되는 텍스트가 이에 해당한다. 셋째 재형상화(refiguration)를 의미하는 ‘미메시스3’은 이야기를 수용한 독자의 입장을 강조한 것으로 독서행위 자체를 가리킨다. 독자는 ‘미메시스2’에서 마련된 이야기의 뜻을 풀어 나름대로 삶의 의미를 찾는다. 작가가 생산한 텍스트는 독자의 인식 속에 다시 형성화될 때 비로소 독서과정이 완료될 수 있는 것이다. 이러한 구분을 시도한 리콤프의 의도는 전적으로 작가의 몫인 ‘미메시스2’에만 집중했던 기존 서사론의 관심에서 벗어나 ‘미메시스3’의 과정을 지적함으로써 능동적인 독자의 역할을 적극적으로 부각시키려는 것이다.

이러한 텍스트의 재현과 수용에 관한 설명 방식은 『삼국지XI』에도 적절히 대응한다. ‘미메시스1’에는 중국 삼국시대를 모방하여 만든 시뮬레이션 모델이 해당한다. 이때의 중국 삼국시대는 역사와 소설의 배경이 되는 시공간을 지칭한다. 『삼국지XI』의 ‘미메시스1’은 시뮬레이션 모델과 각종 변수들의 조합으로 인해 발생할 수 있는 잠재성의 상태이며 모든 사건이 발생가능하다는 점에서 원심적인 속성을 지닌다. ‘미메시스2’에는 게임 제작자가 제공한 기반적 스토리와 플레이어가 만들어가는 우발적 스토리가 포함된다. 잠재성으로만 존재하던 ‘미메시스1’이 게임 진행을 통해 사건 계열을 형성하게 될 때 ‘미메시스2’로 전환한다. 게임 제작자는 특정한 사건 계열 형성을 위해 시나리오나 이벤트 등의 장치를 활용하여 원본에 수렴하는 구심적인 힘을 발생시킨다. 그러나 플레이어는 기반적 스토리가 제시하는 스토리 전개를 따를 수도 있고 그렇지 않을 수도 있기 때문에 플레이어의 선택 결과로 이루어지는 우발적 스토리가 더욱 중요하다는 것은 물론이다. 즉 전통적인 서사에서 작가의 역할을 제작자와 플레이어가 공유하고 있지만 게임상에서 플레이어는

게임진행을 통해 개별적인 스토리를 즐긴다는 점에서 플레이어의 비중이 더욱 크다. 마지막으로 ‘미메시스3’에는 원본이 제공하는 기반적 스토리와 자신이 만들어 낸 우발적 스토리를 모두 즐기는 플레이어가 위치한다. 이때의 플레이어는 자신이 만들어낸 사건과 상황에 대한 감상자의 역할을 하며 이것은 전통적인 독자의 영역에 속한다.

그런데 『삼국지XI』은 리콰르가 제안한 ‘세 가지 미메시스’의 구조에서 벗어난다. 전통적 서사에서 독자에 해당하는 플레이어는 게임진행상에서 자신의 선택을 통해 우발적 스토리의 주체가 되며 곧 ‘미메시스2’를 산출하는 작가의 역할을 맡는다는 점 외에도 패치나 에디터의 사용을 통해 ‘미메시스1’을 조작한다는 점이 특징적이다. 전통적인 독서경험에서는 작가와 독자의 영역이 명확히 구분되는 동시에, 작가와 독자 공히 이야기 구성의 전제조건이 되는 ‘미메시스1’에는 개입할 수 없었다. 그러나 『삼국지XI』에서 플레이어는 자신이 생각하는 이야기구성에 맞는 게임을 진행하는 동시에 게임의 전제조건인 시뮬레이션 모델 자체에 수정을 가할 수 있다. 특히 패치나 에디터의 사용은 시뮬레이션 모델의 정합성을 증가시키려는 목적을 가지고 있으며, 결과적으로 ‘미메시스2와 3’의 영역에 중대한 영향을 미친다. 정리하자면 세계, 작가, 독자를 잇는 선형적인 과정을 거쳐 의미를 발생시키는 전통적인 서사의 재현과 수용과 구조는 컴퓨터와 인터넷을 매개로 일련의 변형을 거쳐 작가와 독자의 구분은 물론 세계와 텍스트의 구분에도 근본적인 변화가 발생한 것이다.²²⁾

22) 리콰르의 세 가지 미메시스를 『삼국지XI』에 적용한 것을 도식으로 정리하면 다음과 같다.

4. 가상역사의 존재방식: 역사와 허구의 길항작용

플레이어가 『삼국지XI』을 재미있게 즐긴다는 것은 역사나 소설이라는 원본 「삼국지」의 존재를 긍정한 경우에 한해서만 성립할 수 있다. 원본 자체를 허무맹랑한 것으로 여기거나 가치 없는 것으로 여기는 한 그러한 원본에 바탕을 둔 『삼국지XI』을 즐길 이유가 없다. 일단 게임을 시작한 플레이어는 끊임없이 원본과 연결된 기반적 스토리를 의식하면서 게임을 진행한다. 그러나 동시에 『삼국지XI』에서는 플레이어가 삼국시대의 혼란을 극복하고 천하통일을 완성하는 것을 최종 목표로 삼는다. 원본에서도 통일이 최종적인 스토리의 결말이지만 사마의(司馬懿)의 손자 사마염(司馬炎)에 의해 완수된 통일만이 존재한다. 반면 『삼국지XI』의 플레이어는 자신이 선택한 군주가 이룩하는 통일을 목표로 게임을 한다. 이는 원본의 궁극적인 도달점인 진의 통일과 정면으로 배치되는 것이기도 하다. 요컨대 플레이어가 통일을 목표로 전개하는 우발적 스토리는 게임을 시작하는 순간부터 원본이 제공하는 기반적 스토리와 충돌하게 되며, 어느 시점부터는 기반적 스토리와 완전히 결별해야만 한다.

앞서 2장에서 원소로 게임을 하던 플레이어를 살펴보자면 게임 진행의 목표는 원소의 천하통일이다. 원소라는 인물이 원전에서 어떤 인물인지를 아는 플레이어가 원본의 서사 전개를 뒤집기 위해 게임을 시작한 것이다. 즉 기반적 스토리에 충실하면서도 이것을 벗어나야 한다는 이율



배반의 상황이 애초부터 펼쳐지는 셈이다. 원소를 선택한 플레이어가 자신의 남쪽 지역에서 세력 확장을 피하는 조조와 관도대전을 펼치는 시점까지는 기반적 스토리를 충실히 따르지만 결국 플레이어 자신의 패배를 원하지는 않는다. 결국 원본에서는 조조의 승리로 끝난 관도대전의 승패를 뒤집어야만 게임을 계속할 수 있다. 이후부터는 기반적 스토리에서 결별한 우발적 스토리가 펼쳐진다. 기반적 스토리와 우발적 스토리가 상충하는 지점에서 기반적 스토리에서 벗어난 우발적 스토리를 전개하지 않을 수 없는 것은 비단 원소를 선택한 플레이어에게만 적용되는 고민이 아니라 『삼국지XI』의 운명인 것이다.

관도대전의 결과가 원소의 패배로 귀착되는 것이 원본의 사건인 반면 원소를 선택한 플레이어가 전개하는 우발적 스토리에서 원소가 승리하는 사건을 발생하게 된다. 기반적 스토리가 구축한 세계에서는 전자의 사건만 발생 가능하며, 우발적 스토리가 구축하는 세계에서는 후자의 사건도 발생 가능하지만, 두 사건은 동일한 세계에서 양립할 수 없다. 두 가지는 각각 발생이 가능한 사건들이지만 하나의 세계에서 양립할 수 없다는 점에서 이를 “공가능(共可能compossible)”하지는 않다²³⁾고 할 수 있다. 공가능하지 않음(impossibilité)의 영역에 존재하던 사건을 선택하는 순간 현실적인 것의 대립²⁴⁾으로서만 존재하던 잠재적인 사건이 비로소 현실에서 발생할 수 있게 된다. 즉 시뮬레이션 모델로 인해 잠재적으로 존재하던 수많은 리좀적인 텍스트들 중에서 플레이어의 선택에 따라 특정한 사건 계열만이 현실화될 수 있다.

이때 플레이어가 내린 선택의 결과로 발생한 사건은 그 자체가 또 다

23) G. Deleuze, *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris: Minuit, 1985, pp. 170~172, A. Badiou, 박정태 역, 『들뢰즈—존재의 함성』, 이학사, 2001, 257-258쪽에서 재인용.

24) A. Badiou, 박정태 역, 『들뢰즈—존재의 함성』, 이학사, 2001, 106쪽.

시 준원인으로 작용하여 다른 사건들에 의미를 주고 또 다른 사건들과 더불어 계열을 만듦으로써 지금까지 조직되어 온 사건들을 재조직하는 생산적 힘 또는 활동성을 획득하게 된다.²⁵⁾ 일단 기반적 스토리를 벗어난 우발적 스토리는 그 자체에서 사건의 계열을 형성하면서 새로운 의미를 발생하게 한다. 이렇게 새로운 의미가 지속적으로 생성됨으로써 원본에서 벗어난 사건도 인과적 과정을 거친 결과로 인정받을 수 있다. 유비를 선택한 플레이어는 관우가 형주(荊州)를 방어하다 죽음에 이르는 사건을 방관하지 않으며, 마찬가지로 조조를 선택한 플레이어는 적벽(赤壁)에서 참패의 수모를 겪지 않는다. 플레이어는 전투의 승리를 위해 충분히 방어태세를 갖추고 적절한 전술을 구사한다. 그 결과 플레이어가 승리함으로써 원본과 배치되는 결과가 발생하지만 그것은 플레이어가 게임을 적절하게 진행했기 때문에 생긴 것이다. 플레이어의 선택에 따른 게임진행은 결과적으로 우발적 스토리가 기반적 스토리에서 이탈하는 합당한 이유를 제시한다. 이러한 과정을 거쳐 『삼국지XI』은 진의 통일로 ‘수렴’하는 원본의 삼국지에서 벗어나 불가능하지 않은 사건 계열들의 ‘발산’을 통해 새로운 세계를 구현²⁶⁾하는 경험을 제공한다. 이로써 플레이어는 자신만의 고유한 삼국지를 쓰고 읽으며 가상 역사를 완성할 수 있다.²⁷⁾

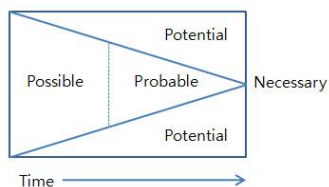
25) 이정우, 『시뮬라크르의 시대』, 거름, 1999, 161쪽.

26) G. Deleuze, 이찬웅 역, 『주름, 라이프니츠와 바로크』, 문학과지성사, 2004, 111쪽.

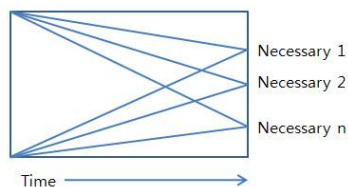
27) B. Laurel, *Computer as Theatre*, Boston: Addison-Wesley, 1993, pp. 70-72 참조. 로렐은 서사진행에서 잠재적 사건들이 이야기구성이라는 개연성을 거쳐 필연성을 담보하는 완결된 스토리로 이행되는 과정이 컴퓨터를 기반으로 한 상호작용 텍스트에서 어떠한 변형을 거치는지에 대해 설명하였다. 주목할 것은 전통적 서사에서는 하나의 단일한 필연성만이 존재하는 반면 컴퓨터와 인간의 상호작용 과정을 거친 텍스트에서는 플레이어의 선택과 행동에 따라 각기 다른 필연성을 확보한다는 점이다. 로렐은 다음과 같은 도식을 제시한다.

역사 서술이나 역사를 소재로 한 허구의 영역에서는 서술되는 내용이 사실임을 입증하는 대목에서 사료가 결정적인 역할을 한다. 과거는 지나간 시간이며 현재에는 존재하지 않는 시간의 형식이다. 과거에 발생한 사건은 현재에 부재하며 오직 사료들(archives)이라는 흔적(trace)의 형태로 남겨져 있다. 따라서 역사는 이러한 흔적으로서의 사료들에 의한 지식으로 간주될 수 있다.²⁸⁾ 역사의 영역에서 사료는 실재성을 확보해주는 객관적인 증거이며, 역사가는 필연적으로 사료의 구속을 받으며 서술을 전개하게 마련이다. 역사를 소재로 한 소설이나 영화에서도 고증에 대한 시비가 심심찮게 들려오는 것도 이와 무관하지 않다. 반면 게임에서는 사료의 실재성보다 사건 계열의 결합이 이루고 있는 정합성에 더 비중을 두고 있다. 역사 서술이나 역사를 소재로 한 허구는 모두 사관이나 작가가 만들어낸 것이며 과거에 완료된 것인데 반하여 게임상에서 구현되는 사건은 플레이어 자신이 만들어내는 것이며 현재에 속해 있다. 즉 자신이 직접 경험하면서 구축하는 것이므로 과거 사실의 실재성을 담보하기 위해 동원되는 사료의 역할은 현저히 약화된다. 무엇보다 자신의 선택으로 인해 발생한 사건을 스스로 경험한 것이 게임 내에서 발생한 사건의 실재성을 보증하기 때문이다.

이것은 플레이어가 불가능하지 않은 사건 계열들을 선택하는 것에 부



The "Flying wedge"



The "flying wedge" in interactive forms

28) P. Ricoeur, 김한식·이경래 공역, 『시간과 이야기 3—이야기된 시간』, 문학과지성사, 2004, 9쪽.

답을 느끼지 않는 점을 설명할 수 있다. 앞서 기반적 스토리를 전제로 할 때에만 게임을 즐길 수 있다는 사실을 상기할 때 원본에서 벗어나는 스토리 전개 과정을 개의치 않는 모습은 일면 모순으로 보일 수도 있다. 원본을 따를 때 선형적 서사가 강조되며 이에 벗어날 때 비선형적인 서사로 나아가기 때문이다.²⁹⁾ 그러나 『삼국지XI』에서는 시뮬레이션 과정 자체가 플레이어가 경험하는 사건의 정합성을 제공하고 있다는 점을 주목해야 한다. 때로는 시뮬레이션 모델의 정합성이 결여된다고 판단될 때 패치를 적용하여 보완을 시도하는 플레이어들은 기본적으로 시뮬레이션 모델의 완성도가 높으면 그 결과로 발생하는 개별 사건들은 개연성을 확보한다는 점에 동의하고 있다. 시뮬레이션 과정에서의 오류에는 불만을 가지지만 시뮬레이션의 결과에는 회의를 가지지 않는 모습이다. 시뮬레이션 모델이 어디까지나 컴퓨터 게임에 불과하다고 평가절하하는 사람은 『삼국지XI』에 관심을 가지지 않거나 몇 차례 구동한 후 게임을 중지하게 된다. 반대로 『삼국지XI』에 몰입(narrative immersion)하여 등장 인물에 감정 이입을 하는 플레이어는 시뮬레이션 모델의 결과로 생성된 사건 계열들의 개연성을 신뢰하며, 간혹 개연성이 떨어지는 스토리가 발생할 때 그 과실을 시뮬레이션 과정의 불완전성 탓으로 돌리며 시뮬레이션 모델을 완벽에 가깝게 교정하고자 시도한다. 요컨대 『삼국지XI』에서 시뮬레이션 모델 자체가 사건 ‘개연성의 법칙’의 조건³⁰⁾으로 작용하며 그 결과로 발생하는 사건을 직접 경험하는 는 플레이어는 가상 역사를 거부감 없이 받아들일 수 있게 되는 것이다.

그러나 시뮬레이션 과정의 정합성을 판단하는 근거는 근본적으로 원본의 충실한 재현에 있다. 원본과의 차이가 확연히 부각될 때 플레이어

29) 김유중, 「“삼국지”와 컴퓨터 게임—코에이(Koei)사의 “삼국지” 게임 시리즈를 중심으로」, 『한중인문과학연구』, 제16호, 2005, 103쪽.

30) 양승국, 『한국 현대극의 주름과 틈』, 연극과인간, 2008, 42쪽.

는 게임에 몰입할 수 없게 되어 게임 내의 사건으로 구성되는 우발적 스토리의 개연성은 반감한다. 그러므로 플레이어는 다시 원본이 제공하는 기반적 스토리와 게임 내에서 구현되는 우발적 스토리를 근접시키고자 한다. 때로는 게임 시나리오가 제공하는 스토리나 원본이 되는 소설의 스토리를 역사와 비교함으로써 시뮬레이션의 정합성을 검토하기도 한다.

작성자: 후추기사

맹획은 실제로 있었던 인물입니다. (...) 삼국시대 초기에 옹개와 고정을 필두로 한 투족파-익주군이 오에 깊은 관계를 맺어야 한다는 생각-들은 반란을 일으켜 투족파-여개-등과 분열을 겪게 되고 이후에 유비 사후에는 대대적인 반란을 일으키게 됩니다. 제갈량은 (...) 초기에는 이들을 회유하는 방식을 취하게 됩니다. 그러나 옹개 고정 등이 반란을 일으키게 되자 직접 토벌군을 이끌게 되고 그 와중에 옹개와 고정이 분열하여 고정의 부하에게 옹개가 죽게 되고 고정 역시 붙잡혀 죽게 되면서 반축세력을 맹획이 이끌게 됩니다. 이후에 맹획이 패하고 촉에 귀순함으로써 반란은 진압되는 듯 했습니다. 동시에 남중의 날랜 병사들을 뽑아 축군으로 모아 가게 되고 병약한 사람들은 둔전을 일구게 하면서 북벌의 주력으로 쓰게 되었죠. 하지만 이후에도 반축반란이 자주일어나 이회와 마충이 진압하게 됩니다.

덧글 작성자: 파리

맹획은 가상의 인물이라 할 수 있는데...;; 그리고 제갈량의 남만정벌은 그런 짧은 기간에 칠종칠금을 같은 계략을 사용하며 정벌할 수 있는 가능성이 전혀 없습니다. 남만의 환경과 이동경로, 그리고 이동한 거리 등을 보면 왜 남만정벌이 그 기간 안에 있을 수 없는지 알 수 있습니다.³¹⁾

위 인용은 중국 역사를 전공한다고 밝힌 어느 플레이어가 작성한 글이다. 역사적인 근거를 들어 맹획(孟獲)이 실존 인물이었으며, 삼국시대

31) 「맹획에 관련된 것」, 『네이버카페 삼국지 도원결의』(<http://cafe.naver.com/sam10>) 내 ‘역사토론폰’ 게시판.

에 남만 지역의 반란이 빈번했기 때문에 축의 승상 제갈량과 관련된 칠종칠금(七縱七擒)의 개연성을 강조한다. 이에 다른 플레이어는 댓글을 통해 반론을 펼치고 토론이 전개된다. 플레이어들은 게임 내에서 발생한 사건의 사실성을 따지는 것이 아니라 게임이 원본을 충실히 반영하는지 혹은 원본으로 알려져 있는 소설 내용과 역사 서술이 얼마나 신뢰가 있는지에 대해 궁금해 한다. 플레이어들은 자신들이 수집한 자료와 정보를 게시판에 올려 지식을 공유한다. 토론을 통해 형성된 삼국지에 대한 지식은 다시 게임 진행에 반영될 것임은 물론이다. 이러한 측면에서 『삼국지XI』은 에듀테인먼트(edutainment)의 가능성³²⁾도 지니고 있는 셈이다. 게임을 둘러싼 진지한 토론들은 카페 내에 마련된 ‘역사토론방’, ‘가상토론방’, ‘인물평가란’ 등에서 쉽게 발견된다. 플레이어 간의 진지한 대화들은 기반적 스토리와 우발적 스토리가 얽히면서 엮어내는 게임의 흥미를 더욱 강화시키는 요인으로 작용하며, 게임 내에서 통일을 완수하고자도 또다시 다른 시나리오를 선택하여 게임을 즐기도록 만드는 「삼국지」 시리즈의 매력을 짐작하게 한다.

시뮬레이션 모델을 역사적 사실에 부합하도록 변경함으로써 역사적 사실을 지향하는 동시에 게임 진행에서 발생한 허구적인 이야기 구성을 신뢰하는 것은 양립 불가능한 모순이 아니라 가장 그럴듯한 가상 역사를 구성해보려는 시도의 산물이다. 본질적으로 상충할 수밖에 없는 역사와 허구는 서로를 지향하면서 가상역사로서의 게임인 『삼국지XI』을 구성한다. 역사와 허구가 일치할 수 없다는 자명한 사실 때문에 플레이어의 가상역사는 허물어질 수밖에 없다. 그러나 플레이어의 관심은 삼국통일이라는 가상 역사를 완성하는데 있는 것이 아니라 가상 역사를 구성하는 과정에서 느끼는 흥미와 매력에 있다. 한 번 통일을 완수하여도 또 다시

www.kci.go.kr

32) 강심호, 『디지털 에듀테인먼트 스토리텔링』, 살림, 2005, 참조.

다른 방식의 통일을 위해 반복적으로 게임을 즐기는 플레이어는 역사와 허구의 긴장에서 즐거움을 느낀다. 이것이 10편의 넘는 시리즈와 각종 외전들이 지속적으로 생산되고 소비되는 현상에 대한 본질적인 이유일 것이다.

5. 결론

본고는 다양한 형태로 재생산되는 동양의 고전 『삼국지』가 게임의 형식으로 전환되었을 때 지니게 되는 서사 구조상의 특징을 중심으로 분석해보았다. 우선 고려해야 할 점은 『삼국지XI』이 전형적인 턴 방식 시뮬레이션 게임이라는 것이다. 시뮬레이션 게임의 특성상 다양한 변수를 통한 수리 연산을 통해 원본의 세계를 재현하고자 노력한다. 세밀하고 다양하게 설정된 변수들은 플레이어의 선택이 개입되어 사건 발생으로 연결된다. 이 과정에서 발생할 수 있는 스토리의 수는 무한대에 가깝게 확장되며, 기존의 전통적인 서사에서는 찾아볼 수 없었던 형태라는 점이 특징적이다.

그러나 이 같은 스토리의 확장은 혼란으로 이어지는 것이 아니라 기반적 스토리에 충실하려는 여러 장치를 통해 질서를 부여받는다. 게임 제작자가 마련한 시나리오·이벤트 시스템과 플레이어들이 패치·에디터 등을 적극적으로 활용하고 원본의 스토리에 가깝게 게임을 진행하려는 모습에서 기반적 스토리를 지향하는 힘이 작동하고 있음을 확인할 수 있다. 특히 플레이어가 기반적 스토리에 근접하기 위해 취하는 여러 방법들은 독자의 영역이 ‘미메시스3’에만 한정되는 전통적인 서사와 달리 ‘미메시스1’과 ‘미메시스2’에 적극적으로 개입하려는 시도이며 텍스트의 생산과 소비 방식의 변화를 여실히 보여주는 것이라 할 수 있다.

한편 원작과는 달리 플레이어가 선택한 주인공으로 통일을 하는 우발적 스토리는 게임 시작부터 기반적 스토리에서 벗어날 것을 전제로 한 것이다. 이 과정을 통해 원본에서는 잠재적으로만 존재하던 불가능하지 않은 사건 계열을 서사화하며, 플레이어 스스로 자신만의 고유한 삼국지를 쓰고 읽게 되는 것이다. 이때 잠재성의 영역에서 서사화 되는 사건의 발생은 원본에 충실하고자 하는 목표를 지닌 시뮬레이션 모델 자체의 특수성으로 인해 각각의 개연성을 확보할 수 있다. 다시 플레이어들은 시뮬레이션의 정합성을 더욱 완벽하게 하기 위해 원본으로 돌아가 토론과 지식공유를 하는 진지함을 보인다. 요컨대 『삼국지XI』에서 시뮬레이션 모델을 매개로 한 기반적 스토리와 허구적 스토리의 길항작용을 통해 기존의 서사를 벗어나는 스토리텔링을 만들어가고 있는 것이다.

참고문헌

1. 기본자료

『삼국지11(PC게임타이틀)], (주)코에이코리아, 2006.
네이버카페 삼국지도원결의(<http://cafe.naver.com/sam10>)

2. 논문과 단행본

- 강심호, 『디지털 에듀테인먼트 스토리텔링』, 살림, 2005.
- 권용선, 「요시카와 에이지 ‘삼국지’의 수용과 사적 의미」, 『한국학연구』 제15집, 2006.12. 191-207쪽.
- 김유중, “삼국지”와 컴퓨터 게임—코에이(Koei)사의 “삼국지” 게임 시리즈를 중심으로」, 『한중인문과학연구』, 제16호, 2005. 87-111쪽.
- 김태인, 컴퓨터게임의 최근 경향—시뮬레이션 어드벤처 게임 오름세」, 『과학동아』 통권 87호, 1993.3. 146-153쪽.
- 김필년, 유교의 비극문학으로서의 ‘삼국지연의」, 『과학사상』 제15호, 1995 겨울호 193-225쪽.
- 양승국, 『한국 현대극의 주름과 틈』, 연극과인간, 2008.
- 윤진현, 한국어판 애니메이션 ‘삼국지’의 종류와 변용」, 『대중서사연구』 제16호, 2006.12. 291-318쪽.
- 이승채, 「대학생들의 반복독서 경험에 관한 연구」, 『한국문헌정보학회지』 제41권 제2호, 2007.6. 161-180쪽.
- 이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링』, 살림, 2005.
- 이정엽, 『디지털 게임, 상상력의 새로운 영토』, 살림, 2005.
- 이정우, 『시뮬라크르의 시대』, 거름, 1999.
- 전경란, 『디지털 게임의 미학』, 살림, 2005.
- 조성면, 컴퓨터게임 삼국지와 스토리텔링」, 『대중서사연구』 제16호, 2006.12. 257-289쪽.
- 한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림, 2005.
- Badiou, A., 박정태 역, 『들뢰즈—존재의 함성』, 이학사, 2001.
- Deleuze, G. & Guattari, F., 김재인 역, 『천 개의 고원』, 새물결, 2001.
- Deleuze, G., 이찬웅 역, 『주름, 라이프니츠와 바로크』, 문학과지성사, 2004.
- Ricoeur, P., 김한식·이경래 공역, 『시간과 이야기1—줄거리와 역사이야기』, 문

학과지성사, 1999.

Ricoeur, P., 김한식·이경래 공역, 『시간과 이야기3—이야기된 시간』, 문학과지성사, 2004.

Laurel, B., Computer as Theatre, Boston: Addison-Wesley, 1993.

Abstract

The Storytelling of Historical Simulation Game

Romance of the Three Kingdom(三國志)

Chang, Du-Yeong

The purpose of this thesis is to analyze the narrative structure and examine how to enjoy *Romance of the Three Kingdom* that has reorganized the original text of the same name in computer circumstances nowadays. *Romance of the Three Kingdom XI* uses simulation models that consist of many variables and mathematical operations. The unfolding of events through simulations becomes complex, and game players' various choices intensify it, at last the whole shape of events looks like Rhizome. However, the expansion of game story doesn't lead game play to chaos but gives order, because it was oriented by the facts in novel or history. "Scenario systems," "events systems," "patch programs," and "editor programs" make game story follow the original story. Above all game players' using of patch programs and editor programs means that reader's sphere limited to "Mimesis III" in traditional narratives have extended to "Mimesis I" and "Mimesis II." And it shows the change in production and consumption of conventional literature. Meanwhile, the object of "the random story" is that hero chosen by game player will accomplish reunifying the whole country, and it makes "the random story" differ from "the back story" finally. In other words, "impossible" series of events that stayed as potentiality in original story is able to be narrated, at this time the process of simulation as the "law of probability" will operate upon it. That makes game players' can write and read their own *Romance of the Three Kingdom* that is not equal

to the origin. However game players doesn't content with it, they study the original text to make simulation process more flawless. In brief they make and enjoy virtual history with the antagonism between "the back story" and "the random story." (Key words: simulation game, virtual history, digital storytelling, the back story, the random story, game player)

위 논문은 2008년 10월 17일 투고되었고, 2008년 12월 1일 심사 완료 후,
12월 2일 게재가 확정되었음.