

# 행위소 모형을 통한 문학의 게임시나리오 변용 양상 분석

## - 「햄릿」과 「마비노기」를 중심으로

### An Analysis of Game Scenario Variations in Literature Using Actant Model

#### - Focused on "Hamlet" and "Mabinogi"

김화림\*, 김한일\*\*

(HwaLim Kim, Hanil Kim)

#### 요약

문학작품은 연극, 영화, 만화, 게임을 비롯한 다양한 문화 콘텐츠의 소재로 활용되고 있다. 원천자료에서 추출된 요소를 활용하여 게임 스토리텔링을 진행하여도 개인성과 보편성이 확보된 게임 스토리 창작이 가능하다는 기존 연구 결과에 따라, 앞으로 문학작품이 변용된 콘텐츠들의 분석에 대한 활용이 확대될 것으로 기대되어 문학작품이 변용된 콘텐츠들의 분석이 필요할 것으로 보고 원전의 변용양상을 분석하고자 한다.

본 논문에서는 국내 온라인 게임 중 문학작품을 활용한 「마비노기」의 시나리오를 그레마스의 행위소 모형을 이용하여 분석하였다. 분석된 결과는 원천 소스인 「햄릿」과 비교하여 구조, 시대, 배경, 주인공, 목표, 주제를 분석하였다.

이를 통해 문학을 콘텐츠화할 때 서사 변화를 확인하였으며, 해당 분석은 문학작품을 기반으로 한 게임 시나리오의 변용양상을 분석한 데에 의의가 있다. 이후 문학작품의 다양한 소재들을 다양하게 녹여낸 스토리텔링 방법을 연구하는데 기여할 것으로 기대한다.

■ 중심어 : 게임스토리텔링 ; 행위소모형 ; 문학

#### Abstract

Literary works are used as materials for various cultural contents including plays, movies, cartoons, and games. According to the results of the previous study, it is possible to create a game story that is plausible and universal even if the game storytelling is carried out using the elements extracted from the source data. It is expected that the analysis of the transformed contents of literary works will be analyzed. In this paper, we analyze the scenario of "Mabinogi" using literary works in domestic online games using Greimas' s actant model. The analyzed results are compared with Hamlet, which is the source of the source, and analyzed the structure, age, background, heroine, goal, theme. This study confirms the change of the narrative when the literature is contents, and the analysis is meaningful in analyzing the transformational patterns of game scenarios based on literary works. I hope that it will contribute to the study of various methods of storytelling by various materials of literature works.

■ keywords : Game Storytelling ; Actant Model ; Literature

## I. 서론

최근 콘텐츠성을 검증받은 기존 콘텐츠를 소재로 삼아 스토리를 재생산하여 콘텐츠를 창작하려는 흐름이 있는데, 기존의 콘텐츠를 사용하게 되면 해당 콘텐츠가 가지고 있는 소재와 구조를 이용함으로써 스토리의 보편성과 특수성이 확보 가능하다. 특히 소재와 구조가 비교적 탄탄한 문학작품을 다른 분야에서 여러 갈래로 파생하려는 노력은 곳곳에서 살펴볼 수 있다.

임재해는 “고전문학은 고대뿐 아니라 현대에도 주목 받는 작품”이라고 말했다. 또한 고전문학의 재창조를 긍정적으로 받아들이며 대중에게 익숙해져 있는 작품이 콘텐츠를 생산할 때 중요한 핵심 역할을 할 수 있으며 공감대와 가치관을 자연스럽게 공유할 수 있는 방안으로 언급하기도 하였다[1].

국내에서도 스토리가 검증된 고전문학을 이용하여 드라마, 영화 등으로 개발하는 모습을 찾아볼 수 있으며, 동양권의 국가에서는 삼국지가, 서구권 국가에서는 셰익스피어의 작품들을 그 대표적인 활용예시로 들 수 있다. 특히 셰익스피어의 작품들은

\* 학생회원, 제주대학교 스토리텔링학과

\*\* 정회원, 제주대학교 컴퓨터교육과

이 논문은 2014년 교육부와 한국연구재단의 지역혁신창의인력양성사업의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2014H1C1A1073115).

접수일자 : 2017년 08월 30일

게재확정일 : 2017년 09월 20일

수정일자 : 2017년 09월 18일

교신저자 : 김화림 e-mail : khl4829@gmail.com

영화, 뮤지컬, 관광, 게임 등 거의 문화콘텐츠 모든 방면에서 재해석, 재생산되어 콘텐츠화되었다고 볼 수 있다.

신선화는 「바람의 나라」와 같이 이미 스토리가 검증되어 대중성이 확보된 작품을 사용한 게임을 연구하여 게임의 문학성 및 기존 콘텐츠의 게임 활용 방안을 제시하였고[2] 안기수는 「금령전」과 「홍길동전」의 서사를 활용한 게임화 방안 연구를 진행하기도 했다[3]. 나주연과 홍성기는 각각 「바리공주」와 「홍길동전」을 활용하여 문학작품을 게임스토리로 활용하는 방안을 제시하기도 하였으며[4][5] 정주영은 디지털 환경에서 활용되는 연극에 대한 연구로 마비노기에 반영된 햄릿의 모습을 연극의 형식에 맞춰 분석하기도 하였다[6].

하지만 국내에서 검증된 콘텐츠를 재생산하여 성공한 사례는 「바람의 나라」와 같이 매우 드물다. 또한 앞서 햄릿에 관련하여 진행된 연구들은 기존에 검증을 받은 작품이 플랫폼이 바뀌며 서사나 등장인물들의 역할이 일정부분 바뀌는 모습을 보이게 되지만 이러한 등장인물의 역할이나 서사구조의 변화를 기호학적으로 분석하는 모습은 보이지 않았다. 따라서 본 논문에서는 셰익스피어의 작품을 게임 시나리오 내에 사용한 MMORPG인 「마비노기」를 분석 대상으로 삼아 변용 양상을 분석하고자 한다.

게임 시나리오를 분석할 때는 그레마스(A. J. Greimas)의 행위소 모형을 이용하여 등장인물의 양상과 서사흐름을 분석 후 두 서사의 시대, 서사 진행요소 등 차이점을 비교하였으며 도출된 결과를 바탕으로 문학을 콘텐츠화 할 때의 방향을 제시하고자 한다.

## II. 이론적 배경

그레마스의 기호학은 텍스트 분석에 국한된 것이 아니라 영화와 애니메이션, 광고, 사회현상 등 스토리텔링이 존재하는 어떤 분야라도 적용할 수 있다. 그레마스는 서사에서 6개의 역할이 반복된다고 하였으며 이야기 진행을 이끌거나 영향을 미치는 인물이나 사물을 행위자 또는 행동자(actant)로 보았다.[7] 행위소는 서술 통사의 수준에서 서술 담화의 조직을 설명해 주며 서로의 결합을 통해 하나의 이야기를 완성한다.

그레마스의 행위소 모형은 ‘주체와 대상’, ‘발신자와 수신자’, ‘조력자와 대립자’ 등 각 행위소의 행동 양상에 따라 욕망, 전달, 권력에 따른 대립 쌍으로 구성된다. 주체는 이야기의 주인공이 해당되며, 대상은 구하고자하는 인물이나 가치, 발신자는 주인공을 모험에 이르게 하는 자, 수신자는 주인공과 같은 혜택을 보는 인물, 조력자는 증여자나 원조자, 반대자는 이야기에서 주인공을 방해하거나 대립하게 되는 인물군이 해당된다.[8]

행위소 모델의 ‘주체’는 ‘대상’을 얻고자 하며 ‘발신자’에 의해

그 관계가 형성된다. ‘발신자’는 ‘대상’의 상황에 대해 알려주고 ‘주체’를 이야기 안의 모험에 임하게 만든다. ‘수신자’는 ‘주체’의 ‘대상’ 획득 결과로 긍정적 영향을 받는 사람이며 ‘조력자’는 ‘주체’가 ‘대상’을 얻는 여정에 도움을 주며 ‘대립자’는 이를 방해하여 ‘주체’에 대립되는 존재이다.[9] 이를 도식화 하면 그림 1과 같다.

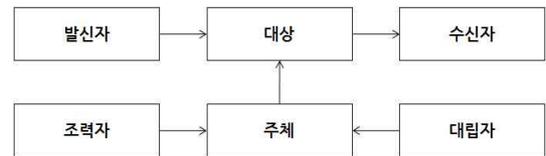


그림 1. 그레마스의 행위소 모형

또한 행위소는 반드시 사람이 되는 것이 아니라 사물이나 관념이 될 수 있다. 또한 조력자와 수신자가 동일한 향으로 들어가거나 주체와 수신자가 같은, 한 등장인물이 다른 행위소의 역할을 담당할 수도 있다.

행위소 모형 분석을 통해서 문학작품에 등장하는 인물들의 관계와 분석된 관계가 서사구조 속에서 어떤 기능을 하는지 알아보는 것은 등장인물이 자신이 수행해야 할 역할에 따라 사건을 순차적으로 진행하며 서사가 전개되는 양상을 살피는데 기여하고 등장인물들의 결합을 통해 하나의 통합체로서 서사물이 완성되었다는 것을 의미하기도 한다. 따라서 원작이 되는 셰익스피어의 문학과 재창작된 게임 시나리오와 등장인물들의 역할을 행위소 모형을 통해 분석해보고자 한다.

## III. 콘텐츠 분석

「마비노기」는 넥슨社가 제공하는 높은 자유도의 2세대 온라인 게임으로 켈트 신화를 기본으로 제작되었다. 게임시나리오의 주축이 되는 메인스트림은 꾸준히 업데이트 되고 있는데, 2017년 현재 「마비노기」는 G20까지의 시나리오가 공개되었다.[10]

본 논문에서는 셰익스피어의 작품을 활용한 메인스토리 라인인 G13을 중심으로 스토리를 분석하였다. G13의 중요한 스토리 흐름은 「햄릿」의 서사 진행과 비슷하다. 기본적인 서사구성은 원작의 막 장 방식과 같으며, 퀘스트 형식으로 이야기를 진행하게 된다. 우선 「햄릿」의 시퀀스를 분석하면 다음과 같다.

- ① 밤중에 유령이 나타나는 사건이 벌어진다.
- ② 선왕이 죽고 숙부와 어머니가 재혼하고, 햄릿이 유령사건을 알게 된다.
- ③ 폴로니어스가 레어티스를 유학보내며 오피리어에게 햄릿을 경계하라 한다.

- ④ 햄릿이 선왕의 유령을 만나게 되고 아버지가 독살되었음을 알게 된다.
- ⑤ 사람들은 햄릿이 실성했다고 생각하게 되고, 햄릿은 극단을 이용해 사건을 파헤치려 한다.
- ⑥ 햄릿이 사건의 진말을 알게 되었다는 것을 안 폴로니어가 햄릿을 영국으로 파견보내려 한다.
- ⑦ 햄릿이 꾸민 연극제가 왕에 의해 중단되고 폴로니어가 햄릿에게 살해된다.
- ⑧ 오펔리어가 죽고, 클로디어스와 레어티스는 독이든 검과 음료를 준비한 친선경기를 준비한다.
- ⑨ 경기중간 칼이 바뀌어 레어티스가 죽게되며 왕비 또한 축배를 들며 사망한다.
- ⑩ 햄릿이 숙부를 죽이고, 자신 또한 숨을 거둔다.

전체적인 시퀀스는 햄릿의 복수에 맞춰져 있다. 위의 내용을 햄릿을 주체로 하여 행위소 모형으로 분석하면 그림 2와 같다.

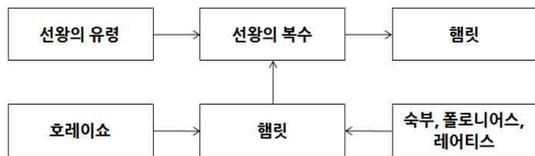


그림 2. 햄릿의 행위소 모형

햄릿은 선왕의 유령을 만나고 그의 복수를 하기 위한 계획을 세우게 된다. 이에 햄릿의 복수에 초점을 맞추어 주체를 햄릿으로 행위소 모형을 적용하면 다음과 같다.

햄릿에게 자신의 살해내용을 알리며 복수를 시작하게 하는 선왕의 유령이 발신자가 된다. 이러한 요청을 받음으로써 선왕의 복수가 햄릿이 추구하고자 하는 대상이 되고, 수신자는 복수를 하는 햄릿이 해당된다. 또한 복수의 과정에 도움을 준 호레이쇼는 조력자가 되며 복수의 대상이 된 클로디어스와 계약을 꾸민 폴로니어스, 호레이쇼는 대립자가 된다.

게임 또한 위에 제시된 ①부터 ⑩까지 햄릿의 기본 서사를 따르지만, 게임의 유저인 주인공이 주체가 되기에 목표와 요소가 게임 시나리오에 들어가기에 다른 모습을 보이게 된다. 또한, 게임에서의 연결을 위해 도입이 죄인 셰익스피어의 탈출이 된다는 점이나, 적으로 그림리퍼라는 새로운 적이 나타나는 점이 해당된다. 이러한 내용을 시퀀스로 표현하는 다음과 같다.

- Ⓐ 모리안 여신이 나타나 주인공(유저)에게 실종된 셰익스피어를 찾아주기를 부탁한다.
- Ⓑ 주인공은 NPC의 도움 및 퀘스트의 진행으로 햄릿의 대본 1막 1장을 획득하게 된다.
- Ⓒ 주인공은 1막 1장 이후 셰익스피어를 찾을 단서를 위해 연극

에 참여하게 된다.

- ① 햄릿을 도와 스토리 퀘스트를 수행한다.(햄릿의 시퀀스(①~⑩)와 유사)
- ② 연극이 끝나고 햄릿의 사망 후 모리안이 나타나 셰익스피어를 유폐하고 그림리퍼가 극장을 파괴한다.
- ③ 그림리퍼를 처치한 후 주인공은 NPC 말로를 따라 무너지는 극장을 탈출한다.
- ④ 셰익스피어가 햄릿의 극본을 주인공에게 준다.
- ⑤ G13의 퀘스트가 완료된다.

주인공(유저)은 여신의 요청을 통해 셰익스피어를 쫓고 G13을 클리어하는 퀘스트를 받게 된다. 이에 퀘스트를 진행하고자 하는 유저의 관점에서 행위소 모형을 적용하면 다음과 같다.

유저에게 셰익스피어를 찾을 것을 요청하며 퀘스트를 주는 여신이 발신자가 된다. 이러한 요청을 받음으로써 퀘스트의 클리어가 유저가 추구하고자 하는 대상이 되고, 수신자는 여신과 함께 유저가 해당된다. 또한 퀘스트에 도움을 준 NPC들은 조력자가 되며 햄릿의 기본 등장인물 외에 등장하는 적인 그림리퍼가 적대자가 된다. 이와 같은 내용을 도식화 하면 그림 3과 같다.



그림 3. 마비노기 햄릿의 행위소 모형

게임 시나리오는 기존 작품을 기반으로 작성되었지만 재창작으로 인해 실제 작품과 차이점이 존재하게 된다. 재창작으로 나타나는 차이점들을 시대적·공간적 배경과 더불어 등장인물들의 역할 변화 등을 통해 분석해보려 한다. 구분 항목과 비교 결과는 표 1과 같다.

표 1. 「햄릿」 과 「마비노기」 의 비교

구성 요소	햄릿	마비노기
시대	12세기	여신의 봉인 이후
공간	덴마크	에린, 일본
주인공	햄릿	주인공(유저)
목표	아버지의 복수	G13 클리어
적	클로디어스, 레어티스	그림리퍼
조력자	호레이쇼	NPC
주제	탐욕이 빚어낸 갈등과 비극	선악의 대립

시대적 배경을 비롯하여 적이 되는 등장인물들이 많은 변형을 겪었으나 문학 작품의 중심내용인 햄릿의 복수로 게임 시나

리오가 진행되었으며 공간적 배경이나 스토리 진행에 도움을 주는 요소 등은 게임 내에서 연극으로 표현되어 「햄릿」의 기본 요소들로 게임의 서사가 구성된 것을 확인할 수 있었다.

또한 행위소 모형에 해당되는 역할군이 게임으로의 적용으로 다소 바뀌었지만 원작의 내용은 크게 달라지지 않았다는 점도 식별할 수 있었다. 다만 게임으로의 적용으로 배경과 목표가 변경됨으로 호레이쇼의 단검을 유저가 수리해온다던지, 게임의 배경이 되는 아본의 조각을 찾고 NPC들의 의뢰, 작가인 셰익스피어를 돕는 내용이 추가되어 원작과는 다소 차이점을 보인다.

이러한 모습은 게임 시나리오로 적용하기 위해 수정된 모습으로 보이며 게임 내에서 다양한 이야기가 상호작용하기 위한 장치로 게임 시나리오의 특성을 보여준다고 할 수 있다.

또한 G13을 마무리 하면 「햄릿」의 내용이 마무리 되는데, 이는 게임 시나리오가 완전히 끝나는 것이 아니라 본래 가지고 있는 「마비노기」의 시나리오에 수용되게 된다. 따라서 「마비노기」를 원작이 되는 문학작품을 가져와 게임화를 진행하였고 해도 그대로를 옮겨왔다고 생각하기보다는 원작을 바탕으로 만든 창작물로 보아야 할 것이다.

#### IV. 결 론

본 논문은 국내 MMORPG 「마비노기」를 분석하여 문학작품을 게임시나리오로 적용했을 때의 구조 변화나 모티브를 분석하였다. 서구권에서 검증된 콘텐츠인 셰익스피어의 「햄릿」을 재창작하여 기존 게임 스토리에 적용하여 스토리텔링을 진행한 「마비노기」의 게임 시나리오를 행위소 모형을 사용하여 등장인물과 그 역할을 분석하고 문학작품과 게임시나리오의 서사내용과 변용양상을 분석하였다.

원작 분석을 통해 도출된 구조와 화소로 재창작된 게임 시나리오의 주제와 결말은 원작과 다소 다른 모습을 보이지만 이는 MMORPG 시나리오의 특성상 원작의 내용이 「마비노기」의 스토리에 적용된 모습으로 확인할 수 있었으며 원작의 큰 구조를 잃지 않고 적용되었다는 것을 확인할 수 있었다.

문학작품의 플롯 대부분이 연극형식으로 제시되어 게임과 분리된 모습 때문에 게임 진행에서는 동영상으로 대체된 모습이 발견된다. 추후연구에서는 이러한 요소들까지 분석을 진행하고, 이후에 추가된 셰익스피어의 다른 작품을 기반으로 한 제너레이션인 G14, G15, G16의 분석을 진행하게 된다면 좀 더 풍부한 변용양상을 확인할 수 있을 것으로 보이며, 해당 연구가 문학작품을 콘텐츠화 할 때 도움을 줄 수 있기를 기대한다.

#### REFERENCES

- [1] 임재해, “디지털 시대의 고전문학과 구비문학 재인식”, *국어국문학*, 제18집, 우리문학회, 2005
- [2] 신선희, “고전 서사문학과 게임 시나리오”, *고소설연구*, 제17호, 한국고소설학회, pp.75-106, 2004
- [3] 안기수, “영웅 스토리에 수용된 ‘요괴퇴치담’의 게임화 방안 연구”, *중앙어문학회*, 제55호, pp.117-147, 2013
- [4] 나주연, “게임의 구비문학 활용과 그 가치”, *건국대학교 석사학위 논문*, 2007
- [5] 홍성기, “한국고전문학의 게임 스토리텔링 - 홍길동전을 활용한 게임 스토리텔링-”, *국민대학교 석사학위논문*, 2011
- [6] 정주영, “디지털공간에서 재매개되는 연극에 관한 연구 - 연극 햄릿을 중심으로”, *예술전문사학위논문*, 한국예술종합학교, 2011
- [7] 김영도, “융합콘텐츠의 의미 생성 구조에 관한 연구 : 이항대립 개념을 중심으로”, *국민대학교 박사학위 논문*, 2008
- [8] 한교경, “문화원형의 스토리텔링 전략과 분석”, pp.81-83, 2013
- [9] 김성도, “구조에서 감성으로 - 그레마스의 기호학 및 일반 의미론의 연구”, *고려대학교출판부*, 2002.
- [10] 넥슨, 「마비노기 공식 가이드북 통합편」, (주)넥슨 코리아, pp.214-218, 2011

#### 저자 소개

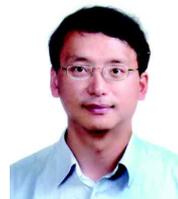
##### 김화림(정회원)



2014년 제주대학교 컴퓨터교육과 학사 졸업.  
2017년 제주대학교 스토리텔링 학과 석사 졸업.

<주관심분야 : 스토리텔링, 게임, 서사구조>

##### 김한일(정회원)



1995년-현재 제주대학교 컴퓨터교육과 교수  
2007년 - 현재 제주대학교 스토리텔링 학과 교수

<주관심분야 : 디지털 스토리텔링, 그림책>