



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2024년 2월

박사학위 논문

# 영웅서사에 기반한 인터랙티브 게임 시나리오 분석

- 룰 플레이 게임을 중심으로 -

조선대학교 대학원

문화학과

유경민

# 영웅서사에 기반한 인터랙티브 게임 시나리오 분석

- 롤플레잉 게임을 중심으로 -

Analyze Interactive-Game Scenarios Based on Hero's Narrative  
- Focus on Role-Playing Games -

2024년 2월 23일

조선대학교 대학원

문화학과

유경민

# 영웅서사에 기반한 인터랙티브 게임 시나리오 분석

- 룰 플레이 게임을 중심으로 -

지도교수 이 승 권

이 논문을 문화학 박사학위신청 논문으로 제출함

2023년 10월

조선대학교 대학원

문 화 학 과

유 경 민



## 유경민의 박사학위논문을 인준함

위원장      송 선 기 (인)

위 원      한 종 완 (인)

위 원      한 순 미 (인)

위 원      정 연 철 (인)

위 원      이 승 권 (인)

2024 년 1 월

조선대학교 대학원

## 목 차

<b>I . 서론</b> .....	<b>1</b>
1. 연구배경 및 목적 .....	1
2. 조작적 정의 .....	5
3. 이론적 배경 .....	6
4. 선행연구 .....	16
<b>II 연구목표 및 연구대상</b> .....	<b>20</b>
1. 연구목표 .....	20
2. 분석방법 .....	21
3. 연구대상 .....	25
<b>III. 영웅의 여정 12단계를 통한 게임서사 분석</b> .....	<b>33</b>
1. 「진·여신전생3: 녹턴」 서사분석 .....	33
2. 「페르소나4」의 서사분석 .....	39
3. 「페르소나5」의 서사분석 .....	44
4. 「폴아웃3」의 서사분석 .....	49
5. 「폴아웃: 뉴 베가스」 서사분석 .....	53
6. 「폴아웃4」의 서사분석 .....	63
7. 「엘더스크롤5: 스카이림」 서사분석 .....	68

IV. 연구 결과 .....	76
1. 게임의 세계관 분석 .....	76
2. 게임 서사의 멀티시나리오 분석 .....	77
3. 게임 서사의 거시적, 미시적 영웅서사 .....	82
4. 게임 서사에서 변경된 영웅의 여정 이론 .....	84
V. 결론 .....	88
참고문헌 .....	91

## 표 목 차

〈표. 1〉 블라디미르 프로프의 민담형태론 .....	12
〈표. 2〉 영웅의 여정 12단계 이론의 각 기능 .....	14
〈표. 3〉 연구대상 제외 게임 .....	25
〈표. 4〉 연구대상 게임의 선정 이유 .....	27
〈표. 5〉 연구대상 게임 .....	29
〈표. 6〉 월드 오브 워크래프트: 군단 주인공의 영웅서사 .....	31
〈표. 7〉 「진·여신전생3: 녹턴」의 영웅서사 (뉴트럴 엔딩) .....	34
〈표. 8〉 「진·여신전생3: 녹턴」의 영웅서사 (로우 - 요스가 엔딩) .....	35
〈표. 9〉 「진·여신전생3: 녹턴」의 영웅서사 (로우 - 무스비 엔딩) .....	35
〈표. 10〉 「진·여신전생3: 녹턴」의 영웅서사 (로우 - 시지마 엔딩) .....	35
〈표. 11〉 「진·여신전생3: 녹턴」의 영웅서사 (카오스 엔딩) .....	36
〈표. 12〉 「진·여신전생3: 녹턴」의 영웅서사 (다크 카오스 엔딩) .....	36
〈표. 13〉 「진·여신전생3: 녹턴」의 미시서사 (위생병원 탈출 퀘스트) .....	37
〈표. 14〉 「페르소나4」의 영웅서사 .....	40
〈표. 15〉 「페르소나4」의 영웅서사 (멀티엔딩) .....	41
〈표. 16〉 「페르소나4」의 영웅서사 (배드엔딩) .....	41
〈표. 17〉 「페르소나4」의 미시서사 (아마기 유키코 구출 퀘스트) .....	42
〈표. 18〉 「페르소나4」의 미시서사 (타츠미 칸지 구출 퀘스트) .....	42
〈표. 19〉 「페르소나5」의 영웅서사 .....	45
〈표. 20〉 「페르소나5」의 영웅서사 (배드엔딩) .....	46
〈표. 21〉 「페르소나5」의 미시서사 (카모시다 스구루 개심 퀘스트) .....	47

〈표. 22〉 「폴아웃3」의 영웅서사 .....	50
〈표. 23〉 「폴아웃3」의 영웅서사 (배드엔딩) .....	50
〈표. 24〉 「폴아웃3」의 미시서사 (프로젝트 퓨리티 재가동 퀘스트) .....	51
〈표. 25〉 「폴아웃: 뉴 베가스」의 영웅서사 .....	54
〈표. 26〉 「폴아웃: 뉴 베가스」의 영웅서사 (미스터 하우스 엔딩) .....	54
〈표. 27〉 「폴아웃: 뉴 베가스」의 영웅서사 (NCR 엔딩) .....	55
〈표. 28〉 「폴아웃: 뉴 베가스」의 영웅서사 (군단 엔딩) .....	55
〈표. 29〉 「폴아웃: 뉴 베가스」 확장팩의 영웅서사 (데드 머니) .....	57
〈표. 30〉 「폴아웃: 뉴 베가스」 확장팩의 영웅서사 (어니스트 하트) .....	58
〈표. 31〉 「폴아웃: 뉴 베가스」 확장팩의 영웅서사 (올드 월드 블루스) .....	59
〈표. 32〉 「폴아웃: 뉴 베가스」 확장팩의 영웅서사 (론섬 로드) .....	60
〈표. 33〉 「폴아웃4」의 영웅서사 .....	64
〈표. 34〉 「폴아웃4」의 영웅서사 (브라더후드 오브 스틸 엔딩) .....	65
〈표. 35〉 「폴아웃4」의 영웅서사 (인스티튜드 엔딩) .....	66
〈표. 36〉 「폴아웃4」의 미시서사 (닉 발렌타인 구출 퀘스트) .....	66
〈표. 37〉 「엘더스크롤5: 스카이림」의 영웅서사 .....	69
〈표. 38〉 「엘더스크롤5: 스카이림」의 영웅서사 (내전 퀘스트) .....	71
〈표. 39〉 「엘더스크롤5: 스카이림」의 영웅서사 (던가드 - 던가드 엔딩) .....	72
〈표. 40〉 「엘더스크롤5: 스카이림」의 영웅서사 (던가드 - 불하키르 엔딩) ..	73
〈표. 41〉 「엘더스크롤5: 스카이림」의 미시서사 (해방 퀘스트) .....	74
〈표. 42〉 게임 주인공의 일상(Op), 비밀상(A~J), 일상(Ed) .....	76
〈표. 43〉 게임 주인공의 멀티엔딩, 배드엔딩 분기점 .....	77
〈표. 44〉 게임 주인공의 B기능 .....	84

## 그림 목 차

<그림. 1> 레이스형 멀티시나리오 다이어그램 .....	6
<그림. 2> 분산형 멀티시나리오 다이어그램 .....	7
<그림. 3> 집합형 멀티시나리오 다이어그램 .....	7
<그림. 4> 집합분산형 멀티시나리오 다이어그램 .....	7
<그림. 5> 회귀형 멀티시나리오 다이어그램 .....	8
<그림. 6> 반복회귀형 멀티시나리오 다이어그램 .....	8
<그림. 7> 「블랙미러: 밴더스내치」의 멀티시나리오 구조 .....	9
<그림. 8> TRPG의 멀티시나리오 구조 .....	10
<그림. 9> 「디아블로3」의 멀티시나리오 구조 .....	11
<그림. 10> 일반 매체의 서사 .....	21
<그림. 11> 게임의 서사 .....	21
<그림. 12> 서사와 퀘스트 .....	23
<그림. 13> 메인 퀘스트와 서브 퀘스트, 사이드 퀘스트 .....	23
<그림. 14> 「월드 오브 워크래프트: 군단」 주인공의 영웅서사 .....	32
<그림. 15> 「진·여신전생3: 녹턴」의 멀티시나리오 .....	78
<그림. 16> 「페르소나4」의 멀티시나리오 .....	78
<그림. 17> 「페르소나5」의 멀티시나리오 .....	79
<그림. 18> 「폴아웃3」의 멀티시나리오 .....	79
<그림. 19> 「폴아웃: 뉴 베가스」의 멀티시나리오 .....	80
<그림. 20> 「폴아웃4」의 멀티시나리오 .....	81
<그림. 21> 「엘더스크롤5: 스카이림」의 멀티시나리오 .....	81

<그림. 22> 연속 퀘스트형 미시서사 ..... 82  
<그림. 23> 반복 퀘스트형 미시서사 ..... 82  
<그림. 24> 외부퀘스트형 미시서사 ..... 83  
<그림. 25> 퀘스트에 의한 게임서사의 반복 ..... 86

## ABSTRACT

### Analyze Interactive-Game Scenarios Based on Hero's Narrative

- Focus on Role-Playing Games -

Ryou Kyoungmin

Advisor : Prof. Lee Seung Kwon, Ph.D.

Department of Culture,

Graduate School of Chosun University

Video games are emerging as major entertainment in modern society. Moreover, video games have led to progress in various aspects such as art, music, and controls, and the complexity and depth of the game narratives have also increased. However, while the art, music, and control elements of video games are considered important, the narrative of video games has been dismissed as an additional element. Dramas and movies based on games are being actively produced, but relatively little research has been conducted on the protagonist's (hero's) narrative based on games' multi-scenario.

The goal of this dissertation was to analyze, as narrative art, the heroic narratives of the protagonists in seven role-playing games (RPG) with multi-scenario structures. The 12-step Theory of The Hero's Journey, which was developed by the American screenplay consultant Christopher Vogler in his book *The Writer's Journey*, describes a step-by-step growth process. This theory can be frequently identified in traditional narrative structures where the protagonist goes on an adventure and overcomes difficulties. The current study analyzes seven RPG using this theory and presents a production theory that is useful for interactive content creators.

In addition, this dissertation examined the six types presented in multi-scenario theory: (1) race, (2) dispersion, (3) aggregation, (4) dispersion and aggregation, (5) recurrence, and (6) iterative recurrence. Christopher Vogler's 12 stages of the hero's journey was used for analyzing the RPG. By



symbolizing each function of Theory of The Hero's Journey. This dissertation explored the changing elements of the hero's narrative by analyzing each video game's heroic narrative, multi-ending, bad ending, and micro narrative in contrast to the macro narrative.

The research subjects of this paper were (1) Shin Megami Tensei III: Nocturne, (2) Persona 4, (3) Persona 5, (4) Fallout 3, (5) Fallout: New Vegas, (6) Fallout 4, and (7) The Elder Scrolls V: Skyrim. This study analyzed the narratives of RPG protagonists, excluding the following types of cases: where narratives were used as background elements of video game characters, where multiple endings were not supported, and where narrative selection was not possible.

The results showed that the most common types of game multi-scenario structure were dispersion and recurrence. Each micro narrative of the video game had a race-type multi-scenario structure and was included in the macro narrative as a recurrence-type multi-scenario. In addition, the video game scenarios showed changes in functions, repetition of narratives, and omissions.

This study on the heroic narrative of the game protagonist, without sufficient prior research, compared previous studies using the hero's journey theory and presented a differentiated analysis method by symbolizing each function and transforming the symbol. The results suggest the possibilities for follow-up research analyzing the heroic narrative of the game protagonist and provide guidelines for narrative planning in interactive content production.

However, the study has certain limitations: it only analyzed the hero's narratives in seven RPG video games that included optional elements in the narrative, did not analyze important peripheral characters in the hero's narratives, and did not include the narrative analysis of Korea-developed video games and MMORPG. The combination of video game players' heroic narratives and interactive elements is an interesting topic for follow-up research.

# I. 서론

## 1. 연구배경 및 목적

게임분야는 2022년 9월 27일 문화예술법<sup>1)</sup> 개정을 통해 ‘서사구조, 예술적 영상 및 음악 등 다양한 장르가 혼합된 종합예술’로 지위가 격상되었다. 게임은 그래픽, 사운드, 영상 등이 종합된 형태로 구성되어 있으며 관련 기술의 발전과 함께, 게임의 세계관과 서사는 복잡성과 다양성을 포함하는 복합형태의 콘텐츠 분야로 성장하였다. 게임의 주목적은 사용자에게 재미와 흥미를 제공하고, 게임 개발자는 사용자의 이용성을 높이기 위해 게임 그래픽, 게임 사운드와 함께 기술적 요소가 중요한 요소로 다루어졌지만 게임 서사는 상대적으로 초기 세계관 구축 외에는 핵심 요소로 발전하지 못했다. 인기 게임 시리즈인 「둠(Doom), 1993」의 개발자 존 카백은 “게임의 스토리는 포르노의 스토리와 같다. 있으면 좋긴 하지만, 그리 중요하지 않다.”라고 하며 게임의 재미 요소에서 서사의 역할은 미미한 것이라고 주장하였다.<sup>2)</sup> 1980년대에는 TRPG(Tabletop Role-Playing Game)로 「던전 앤 드래곤 (Deungeons & Dragons), 1974」, 「워해머(Warhammer), 1983」 등의 영향으로 서사 요소가 관심을 갖게되는 계기가 되기도 했다.

게임을 원작으로 하는 OSMU(One-Source Multi-Use)형태로 드라마, 영화도 활발하게 제작되어, OTT 플랫폼 서비스인 넷플릭스에서는 2019년 동명의 게임을 원작으로 하는 드라마 「위쳐(Witcher), 2019」를 방영하였고,<sup>3)</sup> 2020년 파라마운트사의 「슈퍼 소닉(Super Sonic), 2020」, 2022년 유니버설 픽처스의 「슈퍼 마리오 브라더스(Super Mario Bros), 2022」 등 게임을 원작으로 한 영화들이 인기를 끌었다.<sup>4)</sup> 상기한 세편의 영상물은 「위쳐」의 ‘리비아의

1) 문화예술진흥법 2조 1항: “문화예술”이란 문학, 미술(응용미술을 포함한다), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문(語文), 출판, 만화, 게임, 애니메이션 및 뮤지컬 등 지적, 정신적, 심미적 감상과 의미의 소통을 목적으로 개인이나 집단이 자신 또는 타인의 인상(印象), 견문, 경험 등을 바탕으로 수행한 창의적 표현활동과 그 결과물을 말한다. 2022년 9월 27일 개정. (2023.11.27. 검색)

2) “Story in a game is like a story in a porn movie. It’s expected to be there, but its not that important.” Edwin Evans-Thirlwell.(2021). “Doom Eternal review - the same orgasmic thrills with a creeping weight of story.” Eurogamer. 웹: <https://www.eurogamer.net/doom-eternal-review07>. (2023.11.27. 검색)

3) 넷플릭스: <https://www.netflix.com> (2023.11.27. 검색)

게물트’, 「슈퍼 소닉」의 ‘소닉’, 「슈퍼 마리오 브라더스」의 ‘마리오’와 같은 ‘영웅’을 중심으로 한 서사를 보여주었다. 일상에서 비일상을 거쳐 다시 일상으로 되돌아오는 영웅서사는 영웅신화, 서사시, 민담, 소설, 극문학을 거쳐 할리우드에서 제작된 영화의 단골 소재가 되었고, 서부극, 「스타워즈 시리즈」, 「매트릭스 시리즈」 등 다양한 영화에서 공식처럼 사용되었다. 게임의 서사 또한 단순 점수 경쟁을 위한 게임으로부터 프롤로그와 엔딩 텍스트를 제공하는 액션게임, TRPG, RPG(Role-Playing Game) 순으로 발전하였다. 게임 서사에 대한 연구는 사용자와 주인공 간의 동기화, 사용자의 게임 플레이 경험에 기초한 영웅서사를 중심으로 발전하고 있다. 그러나 멀티시나리오에 기반한 게임내(內) 주인공의 영웅서사는 상대적으로 큰 비중으로 기술되고 있지는 않다.

본 논문은 게임에서 나타난 예술 요소와 서사 요소를 중심으로, 멀티시나리오 구조를 지닌 7종의 RPG 게임을 대상으로 게임 서사에 나타나는 주인공의 영웅서사를 살펴보고 분석하는 것을 목표로 한다. 미국의 시나리오 컨설턴트 크리스토퍼 보글러가 제시한 「신화, 영웅, 그리고 시나리오 쓰기(The Writer’s Journey)」를 통해 영웅의 여정 12단계 이론은 전통적인 서사 구조에서 자주 등장하며, 주인공이 모험을 떠나고 어려움을 극복하며 성장하는 과정을 단계적으로 나타낸다. 본 논문에서는 이 영웅의 여정 이론을 기반으로 게임의 서사를 분석하고, 멀티시나리오 구조와 영웅의 여정이 갖는 상관관계를 탐구한다.<sup>5)</sup>

게임 서사는 다른 매체의 서사와 달리 사용자의 선택이 주인공의 서사에 영향을 미치고, 선택의 결과에 따라 다른 결말을 보여준다. 「문명 시리즈(Civilization), 1991」의 개발자 시드 마이어는 ‘게임은 흥미로운 선택의 연속이다. (Games are a series of interesting decisions.)’라고 하여 게임에서 사용자의 선택이 가장 주요한 도구로 사용되었음을 시사하였다.<sup>6)</sup> 이러한 ‘선택에 의한 서사’는 OTT<sup>7)</sup>의 등장과 함께 ‘인터랙티브 콘텐츠’라는 새로운 영역을 탄생시켰다. 2018년 넷플릭스에서 공개한 「블랙미러: 밴더스내치(Black Mirror:

4) 영화관 입장권 통합전산망: <https://www.kobis.or.kr> (2023.11.27. 검색)

5) 크리스토퍼 보글러, 함춘성 역. “신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기”. 비즈앤비즈. 2013.

6) Leigh Alexander. (2012). “GDC 2012: Sid Meier on how to see games as sets of interesting decisions”. Game Developer. 웹: <https://url.kr/9dgykr> (2023.11.27. 검색)

7) OTT는 “Over The Top”을 의미하는 단어로, 동영상 스트리밍 서비스를 포함한 인터넷 서비스를 포괄하는 말이나, 본고에서는 인터넷 기반 동영상 스트리밍 서비스에 한정된 의미로 사용한다.

Bandersnatch), 2018」의 경우, 시청자의 선택에 따라 다른 서사 진행과 결말을 보여주었다.<sup>8)</sup> 또한 시청자도 밴더스내치에 나타난 선택과 그 결과를 정리하여 공유하는 등 인터랙티브 콘텐츠에 대한 관심이 증대되었다. 넷플릭스는 「당신과 자연의 대결(You vs Wild), 2019」, 「언더테이커의 저주받은 저택(Escape the Undertaker), 2021」과 같은 인터랙티브 콘텐츠를 제작하여 게임의 서사 문법이 영상매체로 옮겨가고 있음을 보여주었다. 따라서 게임에 대한 서사분석은 OTT 시장에서 나타난 인터랙티브 콘텐츠에 대한 서사분석으로 이어지는 것이 타당하다.

인터랙티브 콘텐츠에 사용된 서사문법은 디지털 스토리텔링이라고 한다. 디지털 스토리텔링은 게임을 포함한 컴퓨터상에서 일어나는 서사를 설명하기 위해 만들어진 개념으로, 상호작용적(Interactive)이고 복합적(Multimodal)인 서사 창작 행위를 수반하는 개념이다. 최혜실(2002)의 연구 “게임의 서사구조”에서 말하는 디지털 스토리텔링을 살펴보면, 문학적 요소와 분리된 ‘이야기’를 중심으로, 디지털 매체에서 사용된 스토리텔링을 네 가지 분야로 구분하였다.<sup>9)</sup>

플롯과 인물, 시점으로 구성된 서사는 디지털 콘텐츠와 만나 비선형적(Non-linear)인 유연성, 모두가 창작자가 될 수 있는 보편성, 창작자와 소비자 사이의 경계가 무너지는 상호작용성을 갖지만, 게임의 플롯은 전통적인 영웅서사에 상호작용 요소가 추가되어 분기하고 멀티시나리오 구조를 취한다. 본고에서는 이 멀티시나리오 구조에 주목하여 RPG게임의 세계관과 멀티시나리오, 영웅서사 분석을 하고자 한다.

디지털 스토리텔링 방법론을 통한 게임 서사분석은 ‘주인공’과 ‘사용자’를 동일시하여, 주인공의 경험을 사용자의 경험과 동일시 한다는 한계를 지니고 있다. 선행 연구 또한 게임을 통해 얻게 되는 영웅서사를 사용자의 영웅서사로 정의하고 있으며, 퀘스트의 주체 또한 사용자와 동일화된 주인공으로 정의하고 있다. 본고에서 다루고자 하는 사용자의 선택에 의한 서사의 변화를 관찰하기 위해서는 사용자의 경험이 배제된 주인공과 사용자를 분리할 필요가 있다. 따라서 본고에서는 디지털 스토리텔링에서 제시하는 사용자의 경험에 근거한

8) 김무규. “선택의 상호작용성과 성찰의 상호미디어성: 〈블랙미러: 밴더스내치〉를 중심으로.” 한국콘텐츠학회논문지, 21.8, (2021). 60-68.

9) “디지털 스토리텔링에서 서사는 1) 네트워크 문학, 2) 하이퍼 텍스트 문학, 3) 게임, 4) 인터랙티브 영화. 로 구분된다.” 최혜실. “게임의 서사구조.” 현대소설연구, 16, (2002). 365-383.

영웅서사분석이 아닌 게임 주인공의 순수한 영웅서사를 분석한다.

이러한 시각에서 출발한 본 논문은 다음과 같이 진행된다. 서론의 2절에서는 멀티시나리오 구조 이론, 영웅의 여정 이론을 소개하고, 이론에 기반한 연구방향을 제시한다. 또한 영웅의 여정 이론이 게임 서사에 어떻게 적용되는지 설명하고, 영웅의 여정 이론을 이용하여 게임 서사를 분석한 선행 연구를 살펴본다. 2장에서 연구대상으로 7종 RPG 게임을 선정한 이유와 연구목표인 세 가지 분석 지표를 제시한다. 첫 번째 분석 지표는 게임에 나타난 영웅서사와 멀티엔딩, 배드엔딩에 따른 영웅서사의 변화이고, 두 번째 분석 지표는 게임의 거시적, 미시적 서사이며, 세 번째는 게임에서 변경되는 영웅의 여정 12단계 기능을 설명한다. 3장에서는 영웅의 여정 12단계를 7종 RPG 게임 분석에 적용한다. 4장에서는 각 게임의 분석 결과를 종합하여 게임 서사에서의 변화와 영웅의 여정 단계 간의 상관관계를 밝혀내고 특이 사항을 설명한다.

## 2. 조작적 정의

본 논문에서 연구하는 영웅서사는 레거시 콘텐츠(소설, 영화, 드라마, 다중 엔딩을 지원하지 않는 게임 등)의 영웅서사와 구분되는 멀티시나리오 요소를 지닌 인터랙티브 콘텐츠(인터랙티브 무비, 다중 엔딩을 지원하는 게임, 엔딩이 없는 게임 등)에 등장하는 주인공의 영웅서사다.

서사(Narrative: 내러티브)는 스토리와 소품, 음악 등 스토리 외적 요소를 모두 포함한 단어이나, 본고에서 서사는 게임 주인공의 영웅서사분석을 위해 게임의 스토리를 포함한 영웅서사만 의미한다.

본고에서 게임 사용자에게 대한 표현은 유저와 플레이어로 구분한다. 다음은 각 용어의 조작적 정의이다.

유저(User): 게임과 무관하게 게임의 밖에서 게임을 바라보는 3인칭 관찰자.

플레이어(Player): 게임의 주인공과 일체화하여, 경험을 공유하는 1인칭 유저.

유저와 주인공의 분리는 인터랙티브 콘텐츠의 ‘멀티엔딩’에서 기인한 것으로, 유저는 게임을 여러번 플레이하여 게임 내의 정보를 미리 알고 있는 경우, 그 내용을 생략하고 진행할 수 있으나, 주인공은 게임 플레이 횟수와 무관하게 매 게임을 시작할 때마다 새로 생성되며, 이전 플레이와 독립된 서사를 갖는다.

비디오 게임 「어쌔신즈 크리드(Assassin's Creed), 2007」의 예를 들어보면, 게임은 특수한 기계를 통해 조상의 경험을 공유받는 주인공 ‘데스몬드 마일즈’의 서사와 데스몬드의 조상이자 1191년의 예루살렘 암살단의 일원인 ‘알테어’의 서사를 보여준다. 게임은 ‘동기화’라는 시스템을 통해 주인공이 민간인을 살해하거나, 다수의 경비병에게 발각되면 ‘비동기화’라는 경고와 함께 마지막 저장 시점으로 되돌아간다. 게임의 주인공 데스몬드는 게임의 주인공이자 알테어를 조작하는 플레이어로 기능하며, 알테어는 게임 속 게임의 주인공으로, 유저는 데스몬드와 알테어를 모두 투시하는 플레이어로 기능한다.<sup>10)</sup>

---

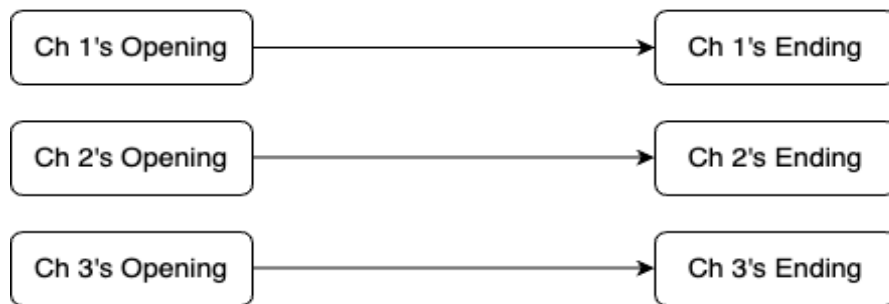
10) Lisa Gilbert, “Assassin’s Creed reminds us that history is human experience: students’ senses of empathy while playing a narrative video game”, *Theory & Research in Social Education*. (2019): 1-30

### 3. 이론적 배경

#### 3.1. 멀티시나리오 이론

멀티시나리오는 하나의 주제에서 다양한 플롯으로 이어지는 복합시나리오로, 스토리의 진행 및 결말을 사용자가 의도하는 대로 선택할 수 있는 특징을 지니고 있다. 멀티시나리오를 게임에 포함하여 인터랙티브 콘텐츠에서 자연스럽게 연출되는 것으로 RPG게임, 어드벤처, 시뮬레이션 게임에서 다양하게 시도되고 있다. 이재홍(2003)은 인터넷 포스팅에서 게임의 멀티시나리오를 여섯 유형으로 제시하였다.<sup>11)</sup>

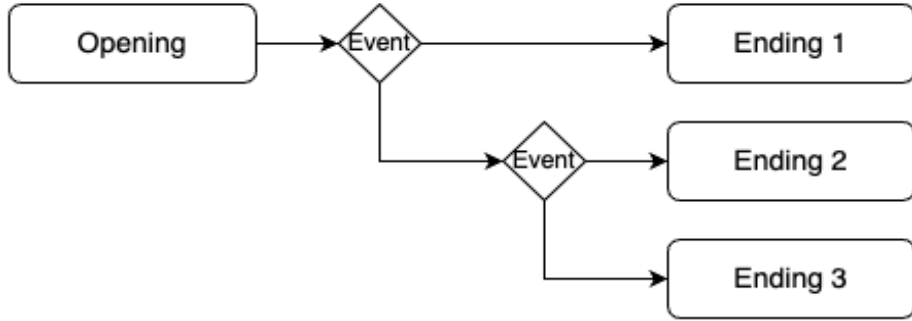
레이스형 멀티시나리오: 오프닝부터 여러 줄기의 시나리오가 각각 독립적인 엔딩으로 이어지는 시나리오로, 다양한 캐릭터가 각자의 서사를 지닌 시나리오다. 접두어 Ch는 캐릭터(Character)의 약자로 사용하였다.



<그림. 1> 레이스형 멀티시나리오 다이어그램

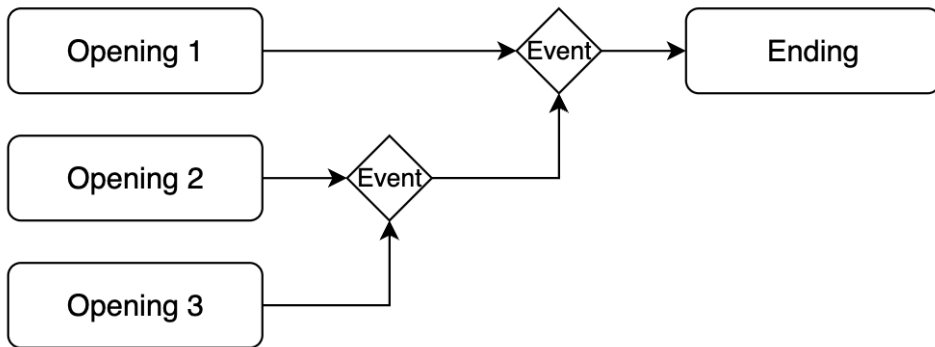
11) 이재홍. (2003). “게임시나리오 강좌-멀티시나리오”. 문화인의 사랑방. 웹: <http://www.munnsarang.com/> (2023.12.11. 검색)

분산형 멀티시나리오: 시작단계에서는 한줄기 스토리로 진행되나, 중간에 여러 줄기 스토리로 분산되어 각각의 엔딩을 보여주는 시나리오다. 이러한 분기는 이벤트(event)에 따라 선택적으로 진행된다.



<그림. 2> 분산형 멀티시나리오 다이어그램

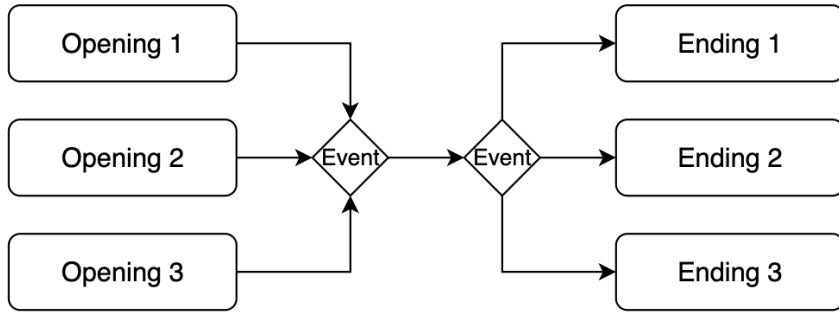
집합형 멀티시나리오: 시작단계에서 여러개의 스토리로 시작되며, 이벤트에 의해 중간에 합쳐져 하나의 엔딩을 보여주는 시나리오다.



<그림. 3> 집합형 멀티시나리오 다이어그램

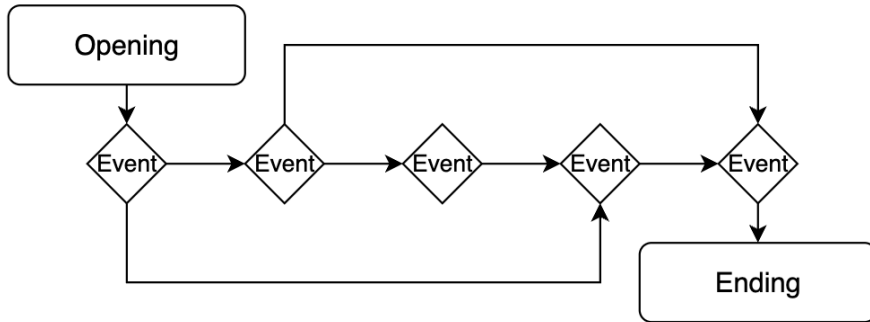
집합분산형 멀티시나리오: 시작단계부터 이벤트에 대한 여러 분기에 따라 스토리가 전개된 이후 본 줄기로 복귀하지만, 다시 여러 줄기의 스토리로 분산되어 각각의 엔딩을 보여주는 시나리오다.





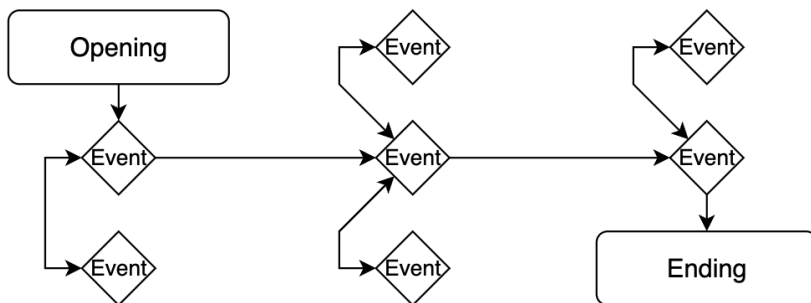
<그림. 4> 집합분산형 멀티시나리오 다이어그램

회귀형 멀티시나리오: 오프닝 단계에서 한줄기로 진행되는 스토리를 지니고 있으나, 중간에 다른 스토리로 전개되다 다시 본 줄기로 복귀하여 하나의 엔딩을 보는 시나리오다.



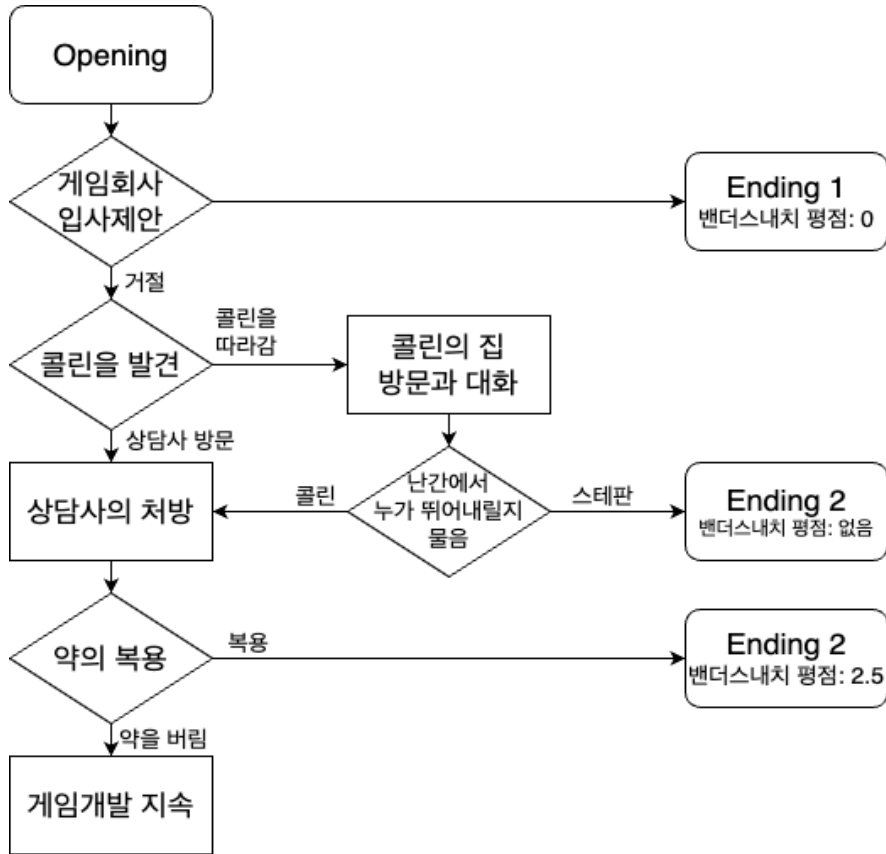
<그림. 5> 회귀형 멀티시나리오 다이어그램

반복회귀형 멀티시나리오: 오프닝에서 한줄기 스토리로 전개되나, 중간 여러 줄기 스토리로 나뉘고 다시 본 줄기로 돌아온다. 하나의 엔딩을 보게 되는 시나리오다.



<그림. 6> 반복회귀형 멀티시나리오 다이어그램

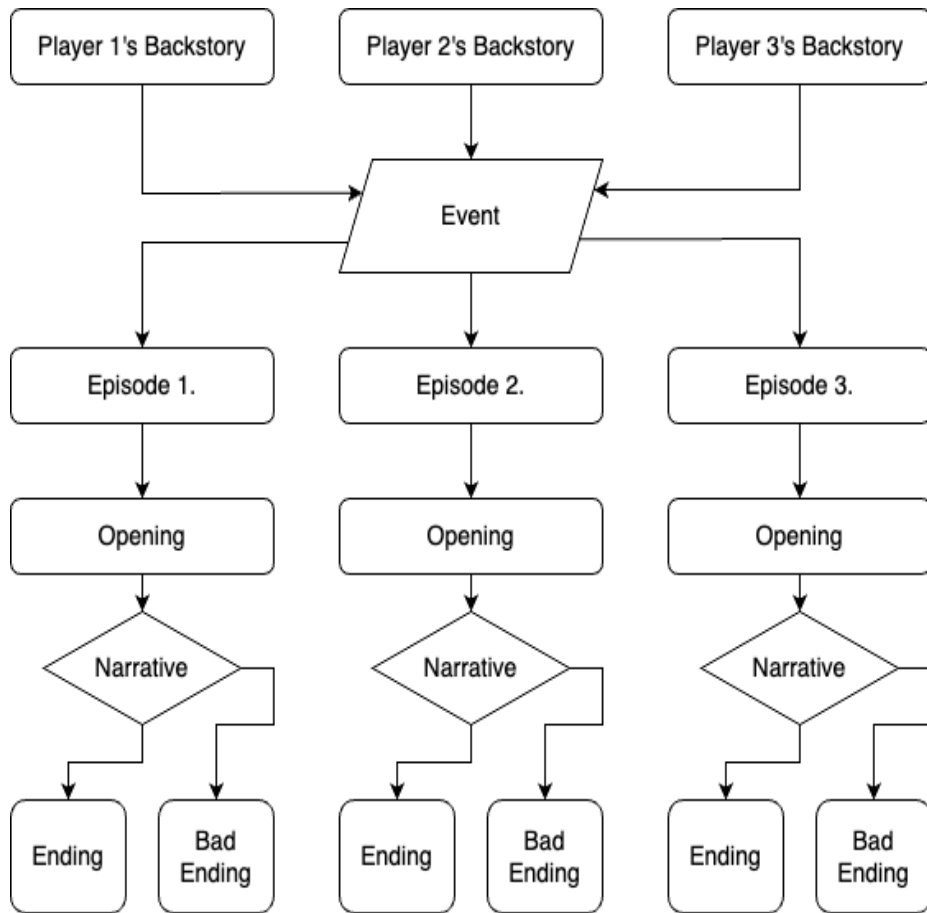
게임에 포함된 인터랙티브 시나리오의 한 유형의 멀티시나리오나 고정된 구조를 지니지 않고, 다양한 스토리로 엮어지는 진행구조를 보여준다. 넷플릭스의 인터랙티브 무비 「블랙미러: 밴더스내치」의 시나리오 일부를 살펴보면 분산형 멀티시나리오의 모습을 보여주고 있는데, 콜린을 발견하고 따라간 이후, 난간에서 콜린이 뛰어내리는 선택을 한 경우 다시 상담사를 만나는 회귀형 멀티시나리오를 보여주고 있다.<sup>12)</sup>



<그림. 7> 「블랙미러: 밴더스내치」의 멀티시나리오 구조

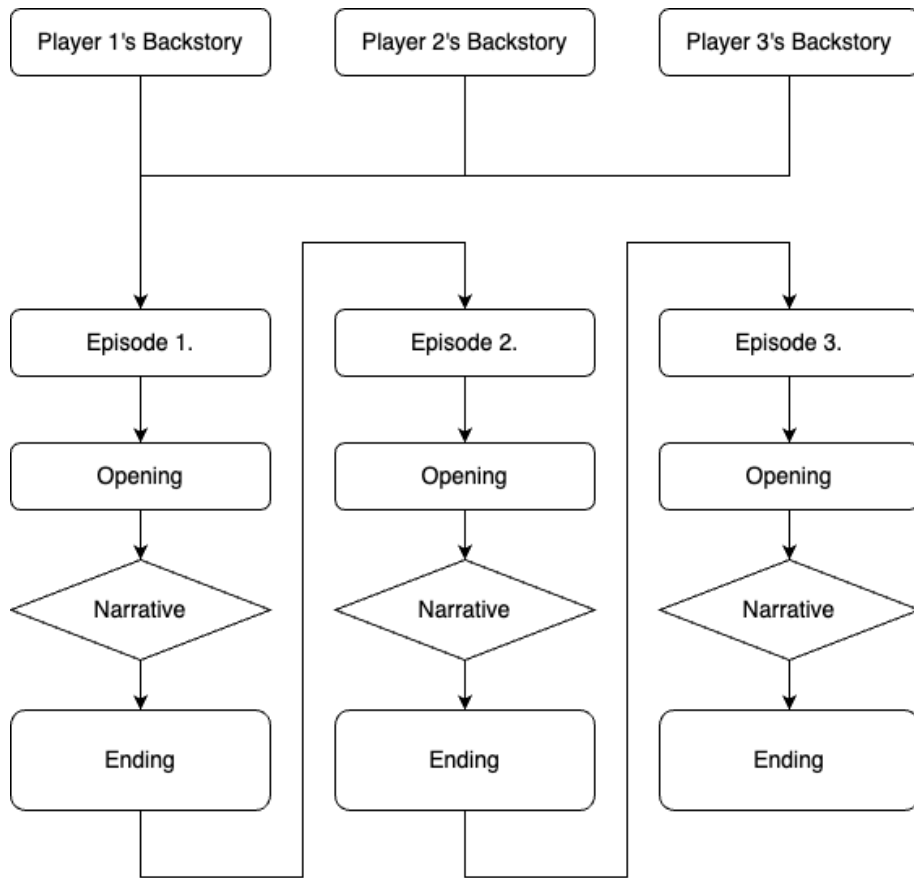
12) 정은혜. “인터랙티브 영상 콘텐츠의 사용자 참여 구조 분석 : <블랙미러: 밴더스내치>와 <당신과 자연의 선택>을 중심으로”. 인문콘텐츠. 54. (2019). 163-179.

멀티시나리오가 사용된 다른 예시는 TRPG의 시나리오에서도 볼 수 있다. 게임을 시작하는 각 플레이어의 PC(Player Chracter)는 능력 배분과 함께 배경설정을 지니고 있고, 플레이어가 참여하는 에피소드 또한 각각의 에피소드에 따른 오프닝과 엔딩을 지니고 있다. 에피소드는 오프닝에서 각 PC의 모임으로 시작하고, 엔딩 또는 배드엔딩을 통해 마무리된다. 여기서 각 PC의 배경과 에피소드는 레이스형 멀티시나리오의 구조를, PC가 모이는 에피소드의 오프닝은 집합형 멀티시나리오의 형태를 지닌다.



<그림. 8> TRPG의 멀티시나리오 구조

온라인 RPG게임에서 멀티시나리오의 더욱 간소화된 상태로 나타났다. 2012년 발매한 「디아블로3(Diablo3), 2012」의 멀티시나리오를 살펴보면, 각 주인공의 배경을 웹페이지, 유튜브 영상을 통해 소개하고, 주인공이 게임의 배경인 ‘트리스트럼’으로 향하는 이유를 설명하고 있으나, 게임에서는 동일한 시나리오를 순서대로 진행하여, 집합형 멀티시나리오 이상의 모습을 보여주지 않았다.



<그림. 9> 「디아블로3」의 멀티시나리오 구조

본고는 RPG게임의 영웅서사를 분석하는데, 일반엔딩의 영웅서사와 멀티엔딩, 배드엔딩의 영웅서사를 분석하는 도구로 멀티시나리오를 사용한다.

### 3.2. 크리스토퍼 보글러의 영웅의 여정 이론

민담, 소설, 영상매체 등의 서사분석에 사용되는 이론은 크게 민담학자 블라디미르 프로프의 <민담형태론(Folklore Morphology)>, 신화학자 조지프 캠벨의 <원질신화론(Monomyth)>, 크리스토퍼 보글러의 <영웅의 여정 이론(The Hero's Journey)> 등이 사용된다. 각 이론에서 주인공은 일상에서 비일상으로 이동하고, 비일상에서 문제를 해결한 이후 다시 일상으로 되돌아오는 형태를 보인다.

러시아의 민담학자 블라디미르 프로프의 민담형태론은 러시아에서 구전된 민담 또는 마법담 100여개를 수집하여 분석한 이론으로, 주인공의 행위를 31가지 과정으로 보여준다. 민담형태론에 나타난 주인공은 집을 떠난 가족에 대한 소개(부재)로 시작하여 주인공 가족에 대한 위해(가해)가 일어나고 마침내 주인공이 모험을 떠나게 되며(파견), 모험 끝에 문제를 해결하나(불행의 해소), '가짜 주인공'으로 정의된 인물에 의해 쫓기고(추적), 과제의 해결(난제 / 해결)을 통해서 악인을 처벌하고(처벌) 공주와 결혼하여 행복하게 살게 된다(결혼).<sup>13)</sup>

<표. 1> 블라디미르 프로프의 민담형태론

표	기호	해석	정의
1	β	가족 구성원 가운데 한사람이 집을 떠나있다.	부재
2	γ	주인공에게 금지가 내려진다	금지
3	δ	금지를 위반한다	위반
4	ε	적이 정보를 찾으려 시도한다	탐색
5	ζ	적에게 희생자에 대한 정보가 제공된다	누설
6	η	적이 희생자를 속이려 한다	속임수
7	θ	희생자가 속임수에 넘어간다	방조
8	A	적이 가족 구성원 가운데 한 명에게 해를 끼친다	가해 / 결여
9	B	주인공이 파견되거나 출발이 허락된다	중개 / 연결요소
10	C	탐색자가 저항을 결심하거나 동의한다	대항 / 개시
11	↑	주인공이 집을 떠난다	파견
12	D	주인공이 시험당하거나 심문받는다	증여자
13	E	주인공이 미래의 증여자의 행동에 반응한다	주인공의 반응
14	F	주인공이 마법의 도구를 획득한다	마법의 도구 획득
15	G	주인공이 그가 찾는 대상이 존재하는 장소로 안내된다	여행안내
16	H	주인공과 적이 직접적인 싸움에 돌입한다	투쟁
17	J	주인공이 표지를 받는다	낙인 / 표시
18	I	적이 패배한다	승리
19	K	최초의 불행 또는 부족이 해소된다	불행의 해소

13) 블라디미르 프로프, 어건주 역, “민담형태론”. 지식올만드는지식. 2013.

20	↓	주인공이 돌아온다	귀환
21	Pr	주인공이 추적당한다	추적 / 추적
22	Rs	주인공이 추적에서 벗어난다	구조
23	°	주인공이 집이나 다른 나라로 몰래 들어간다	은밀한 도착
24	L	가짜 주인공이 부당한 요구를 제안한다	부당한 요구
25	M	주인공에게 어려운 과제가 부여된다	난제
26	N	과제가 해결된다	해결
27	Q	주인공을 인지한다	인지
28	Ex	가짜 주인공 또는 적의 정체가 드러난다	폭로
29	T	주인공에게 새로운 모습이 부여된다	변신
30	U	적이 벌을 받는다	처벌
31	W	주인공이 결혼하고 임금님이 된다	결혼

민담형태론은 31가지 기능을 통해 주인공의 서사를 분석할 수 있는 매력적인 도구이나, 31가지 기능으로 인해 다수의 작품을 비교 분석하기 어려우며, 민담이 아닌 다른 작품을 분석할 경우 기능의 생략이나 반복이 불가피하여 정확한 비교분석이 어렵다. 민담형태론을 바탕으로 상업영화 「매드맥스: 분노의 도로」를 분석한 한정국(2018)<sup>14)</sup>의 연구를 살펴보면, 24번째 기능인 ‘부당한 요구’와 29번째 ‘변신’기능이 생략되고, 21번째 기능인 ‘추적’ 이후 30번째 기능인 ‘처벌’이 등장하는 등 기능의 생략과 도치가 빈번하게 일어남을 확인할 수 있다. 따라서 7종 RPG게임을 비교·분석하고자 하는 본고에서는 민담형태론을 통한 게임서사 분석을 지양하였다.

크리스토퍼 보글러의 저서 「신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기」에서 제시한 영웅의 여정 12단계 이론은 신화 속 인물의 여정이 17단계로 이루어져 있다는 미국의 신화학자 조지프 캠벨의 원질신화론을 할리우드 시나리오에 맞게 재정립한 이론이다.

원질신화론은 조지프 캠벨의 저서 「천의 얼굴을 가진 영웅(The Hero with a Thousand Faces)」을 통해 발표된 이론으로, 전 세계 영웅신화의 서사구조가 유사하고, 이러한 서사구조로 인해 같은 기원을 둔 ‘원질신화’가 존재한다는 이원론적 구조 이론이다. 원질신화론에서 영웅의 여정은 학자에 따라 17단계 혹은 19단계로 이루어져 있으며, 영화와 게임을 포함한 여러 매체에서 서사 창작의 가이드라인으로 활용되고 있다.<sup>15)</sup>

14) 한정국. “영화 <매드맥스 : 분노의 도로(Mad Max : Fury Road)> 서사구조 분석 - 블라디미르 프로프의 <민담 형태론>을 중심으로 -.” 한국엔터테인먼트산업학회논문지, 12.3, (2018). 83-93.

15) 조지프 캠벨, 이윤기 역. “천의 얼굴을 가진 영웅”. 민음사. 2018.

원질신화론과 영웅의 여정에서 나타난 공통점은 주인공이 일상에서 비일상으로, 다시 일상으로 돌아오는 이야기를 17단계 혹은 12단계로 나누어 설명한다는 점이다. 이 단계는 다시 출발-입문-귀환으로 분류되며, 영웅의 여정 12단계 이론에서는 일상에서 비일상으로 넘어가는 출발을 1막, 비일상에서 일어나는 일을 의미하는 입문 단계를 2막, 비일상에서 일상으로 귀환하는 과정을 3막으로 구분하였다.

영웅의 여정 12단계 이론에서 명명된 각 기능은 주인공으로 정의된 영웅이 서사의 진행에 따라 겪게 되는 모험을 순서대로 분류한 것이다. 서사에서 각 기능은 <표. 2>로 정리하였다. 각 기능에 병기된 기호는 본고에서 게임을 분석할 때 멀티엔딩 서사, 배드엔딩 서사와 비교를 위해 추가한 것으로, 보글러의 이론은 기호가 병기되지 않았다.

<표. 2> 영웅의 여정 12단계 이론의 각 기능

구분	정의	기호	기능
1막	일상 세계	Op	영웅의 평범함과 특별한 세계의 차별성을 보여줌
	모험의 부름	A	영웅이 일상 세계를 떠나 특별한 세계로 모험을 암시
	부름의 거절	B	영웅은 부름을 거절
	조언자의 만남	C	영웅이 조언자를 만남
2막	첫 관문 통과	D	영웅에게 계기가 생기고, 특별한 세계로 진입
	시험, 아군, 적군	E	영웅이 몇 가지 시험을 통과, 아군이 생김, 적이 발생
	동굴로의 접근	F	영웅이 향후 다가올 엄청난 시련에 대비하는 과정
	고된 시련	G	영웅이 강력한 어둠의 실체와 만나게 됨
3막	보상	H	시련을 극복한 영웅에게 승리를 위한 보상이 주어짐
	귀환	I	적들이 재결합하고 영웅을 위협
	부활	J	최후의 전투를 수행하고 승리
	일상으로 귀환	Ed	영웅이 일상으로 복귀한다

본고의 게임 서사분석에서 영웅의 여정 이론은 정의와 기호를 병기하여 정의와 기능에 대한 코드로서 기능하도록 한다. 기호의 기준은 서사가 시작하고 영웅의 평범함, 모험의 특별함을 보여주는 ‘일상 세계’ 기능을 영어단어 Opening에서 따온 ‘Op’로, 주인공이 서사를 마치고 일상으로 되돌아오는 ‘영생의 귀환’ 기능을 영어단어 Ending에서 따온 ‘Ed’로 코드화하고, 나머지 기능을 알파벳 순서대로 코드화하였다.

본고에서 분석 도구로 영웅의 여정 이론을 선택한 이유는, 고전적인 민담형태론에서 사용된 31가지 기능과 원질신화론의 기능을 비교하여 각 기능이 제약하고 있는 주인공의 행동이 더 여유로워 다양한 해석이 가능하다고 판단했기 때문이다. 특히 영웅의 여정 이론을 전통적인 영웅서사에서 벗어난 서사의 분석 도구로 사용할 수 있으며, 여러 게임을 대상으로 한 비교분석이 가능하다.

영웅의 여정 이론에서 주인공과 등장인물은 7가지 유형으로 제시된다. 봉사하고 희생하며 서사를 이어 나가는 ‘주인공’, 주인공에게 모험의 길을 제시하는 ‘조인자’, 주인공을 시험하는 ‘관문 수호자’, 주인공에게 적에 대해 경고하고, 주인공을 자극하는 ‘전령’, 주인공의 서사에 의문을 제기하고 주인공을 속이는 ‘변신자’, 주인공을 파멸시키는 ‘그림자’, 주인공을 혼란스럽게 하는 ‘트릭스터’이다. 그러나 본고의 분석에서는 다른 등장인물이 서사에 개입하는 요소를 최소화하기 위해 여섯 등장인물에 관한 내용을 다루지 않았다.<sup>16)</sup>

---

16) 스투어트 보이틸라, 김경식 역. “영화와 신화”. 을유문화사. 2005.



## 4. 선행연구

### 4.1. 영웅의 여정 이론 선행연구

보글러의 영웅의 여정 이론에 기초한 선행 연구는 주로 미디어 콘텐츠를 분석하는 것에서 찾을 수 있었다. 김미림(2012)은 장편 연재만화의 서사를 캠벨과 보글러의 이론을 심리학의 성장 전환점과 연결하여, 인물이 역경과 어려움을 통해 삶이 변화하고 그 성장 과정이 유형화된 이미지로 만들어져 영웅의 여정을 따르고 있음을 분석하였다.<sup>17)</sup> 김수정(2015)의 연구는 장편 애니메이션 인크레더블, 쿵푸팬더, 라이온킹의 서사를 클립으로 분할하여 분석한 결과 장편 애니메이션의 서사는 원질신화론과 영웅의 여정에 부합하며, 영웅 여정 내러티브가 형태만 변화할 뿐, 계속 이어지고 있음을 밝혔다.<sup>18)</sup> 서성은과 강지원(2021)은 웹툰 「좀비가 된 나의 딸」의 인물 분석을 통해, 반영웅(反英雄), 성장하는 영웅서사로 글로컬한 콘텐츠 제작 가능성을 연구했다.<sup>19)</sup> 이현승과 송정현(2020, 2021)은 「이공본풀이」<sup>20)</sup>와 「원천강풀이」<sup>21)</sup>의 스토리텔링, 서사 연구를 캠벨과 보글러의 이론에 따라 정리하였다.

이 외에도 송미경(2015)의 영화 「도리화가」의 영웅 스토리텔링 분석,<sup>22)</sup> 임정식(2017)의 「괴물」, 「차우」, 「7광구」 괴물영화 스토리텔링 분석,<sup>23)</sup> 장미경(2007)의 민담에서 나타난 여성영웅의 여정 연구,<sup>24)</sup> 조혜정(2010)의 「판의 미로」, 「전우치」의 신화분석,<sup>25)</sup> 이혜원(2016)의 디즈니 애니메이션 영웅이야기

17) 김미림. “삶의 여정을 통한 만화 히어로 성장유형 연구.” 만화애니메이션연구, 29, (2012). 173-207.

18) 김수정. “12 영웅여정단계 내러티브 분류에 기초한 애니메이션 분석.” 애니메이션연구, 11.4, (2015). 43-59.

19) 서성은, 강지원. “영웅서사 콘텐츠와 글로컬 스토리텔링 전략-웹툰 <좀비가 된 나의 딸>을 중심으로-.” 한국게임학회 논문지, 21.1, (2021). 99-111.

20) 이현승, 송정현. “<이공본풀이>의 스토리텔링 구조 분석 - 보글러의 ‘영웅의 여정(Hero’s journey)’과 구성 요소를 중심으로 -.” 동북아 문화연구, 1.65, (2020). 63-83.

21) 이현승, 송정현. “조지프 캠벨(Joseph Campbell)과 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler)의 ‘영웅의 여정(Hero’s Journey)’에 따른 <원천강본풀이> 서사 구성요소 분석.” 동북아 문화연구, 1.67, (2021). 83-103.

22) 송미경. “영화 <도리화가> (2015)에 나타난 영웅 스토리텔링의 전략과 한계.” 인문학논총, 45, (2017). 103-124.

23) 임정식. “괴물영화에 나타난 영웅 탄생의 새 양상 -<괴물>, <차우>, <7광구>를 중심으로-.” 한민족문화연구, 59, (2017). 105-134.

24) 장미경. “민담에 나타난 여성영웅의 여정.” 한국아동심리치료학회지, 4.1, (2009). 79-89.

25) 조혜정. “<판의 미로>(2006)와 <전우치>(2009)에 대한 신화분석 ‘영웅의 여정’ 모델을 중

연구와 같이 보글러의 이론에 바탕을 둔 다양한 선행 연구에서는 민담, 설화, 신화에서 적용되는 서사를 영화, 애니메이션 스토리에 적용하여 작품의 문학적 구조가 동일하게 기능하고 있음을 증명하였다.<sup>26)</sup>

## 4.2. 게임, 디지털 스토리텔링 선행연구

게임의 스토리텔링, 서사에 관한 연구를 살펴보면, 최혜실(2002)은 디지털 스토리텔링의 4가지 영역을 소개하고, 6개의 게임 서사를 민담형태론에 근거하여 분석하였다.<sup>27)</sup> 이어서 염동철(2004)은 게임 텍스트의 서사 연구에서 서사성이 중요해지고 있음을 밝혀냈고,<sup>28)</sup> 박인성(2021)의 연구는 서사의 강화가 서사-플레이 구조의 동기화를 가져왔으며, 2010년대 AAA급 게임이 90년대 RPG에 비해 선형적, 비선형적 게임 모두 다수의 텍스트를 통해 서사를 강화했음을 밝혔다.<sup>29)</sup> 김용재(2011)는 대규모 온라인 게임의 퀘스트를 분석하여 게임의 텍스트가 문학적 요소를 포함하고 있음을 규명하였다.<sup>30)</sup>

디지털 스토리텔링 가운데 인터랙티브한 요소를 중심으로 게임의 서사를 분석한 노창현과 이완복(2006)은 건설경영시뮬레이션 게임 「롤러코스터 타이쿤3」의 영웅서사 연구에서, Op 기능인 ‘일상 세계’와 Ed 기능인 ‘영생의 귀환’이 제외되었으며, 플레이어가 게임을 실행하고, 시나리오를 플레이하며 게임에 익숙해지는 과정을 보여주었다. 연구자들은 플레이어를 주인공의 분신이자 스토리텔러로, 스토리를 만들어 나가는 주체적인 인물로 해석하였다.<sup>31)</sup>

구조주의 서사 이론을 중심으로 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) 「월드 오브 워크래프트」의 퀘스트를 분석한 한혜원, 조성희(2006)의 연구는, 퀘스트는 유저에게 퀘스트를 부여하는 NPC(Non-Player Chracter)와의 대화로 시작되고, 유저가 게임을 플레이하는 목적으로 작용함을 보여주었다. 퀘스트는 경험치와 게임 내 화폐로 제공되는 보상, 플레이어에게

심으로.” 인문언어, 12.1, (2010). 113-139.

26) 이혜원. “디즈니 애니메이션의 영웅이야기.” 애니메이션연구, 12.2, (2016). 158-174.

27) 최혜실. “게임의 서사구조.” 현대소설연구, 16, (2002). 365-383.

28) 염동철. “컴퓨터게임 텍스트의 서사구조 연구.” 기초조형학연구, 5.3, (2004). 341-351.

29) 박인성. “디지털 게임에서 서사구조의 강화에 따른 서사-플레이 구조 동기화 양상 연구.” 한국문학이론과 비평, 25.4, (2021). 203-233.

30) 김용재. “게임 퀘스트 스토리텔링 구조분석.” 한국콘텐츠학회논문지, 11.10, (2011). 69-76.

31) 노창현, 이완복. “게임스토리에 나타난 영웅의 모험(Hero’s Journey)의 12가지 단계 분석.” 한국콘텐츠학회논문지, 6.9, (2006). 104-109.

당위성을 제공하는 배경 이야기가 합쳐져 독자적인 서사를 이루고 있으며, 여러 퀘스트를 동시에 진행할 수 있고, 여러 퀘스트가 모여 하나의 서사를 이루고 있어, 기존의 일방 진행형 게임과 차별성이 나타났다.<sup>32)</sup>

디지털 스토리텔링에 관한 연구는 디지털 스토리텔링에 대한 개념을 제시한 연구, 게임의 플레이어가 게임을 통해 얻게 되는 경험을 영웅서사로 분석한 연구, 다중접속 온라인 게임에서 서사 최소 단위인 퀘스트를 통해 일어나는 서사의 연속과 연쇄가 있었다. 디지털 스토리텔링은 게임의 스토리텔링을 전제하여 만들어진 이론이며, 영웅서사의 대상이 주인공이 아닌, 플레이어의 경험, 재미, 동기부여에 국한된 한계를 지니고 있다.

더불어, 플레이어가 조작하는 주인공 또는 게임에서 나타나는 실패, 사망, 다른 선택으로 인한 서사의 변화에는 주목하지 않고 있다. 한혜원과 조성희(2006)의 연구에서 제시된 퀘스트의 분기형 구조에서 플레이어의 선택은 임무 부여 → 퀘스트 수락 / 퀘스트 거절로 이어지고, 퀘스트의 수락은 다시 퀘스트 성공 / 퀘스트 실패 / 퀘스트 포기로 이어진다. 그러나 퀘스트의 실패는 퀘스트 재도전으로 이어질 수 있으며, 퀘스트 실패로 인해 변화하는 서사에 대해서는 다루고 있지 않다. 특히 다수의 플레이어가 같은 서사-퀘스트를 공유하는 MMORPG는 서사의 변화를 기대하기 어렵다.

게임의 서사를 연구한 학위논문을 살펴보면, 이재홍(2009)의 박사학위논문에서는 인물, 사건, 세계관, 인터랙티브 요소를 중심으로 게임의 스토리텔링론을 제시하였다. 저자는 게임의 ‘퀘스트’에서 나타나는 미시 담론이 게임 전체의 담론에 녹아드는 과정, 애니메이션을 통한 돌발 서사 전개, PC와 NPC의 역할과 게임 서사에 미치는 영향, 가상 세계의 환경, 배경정보, 게임 요소가 스토리텔링에 미치는 창의 요소 등 다양한 시각에서 게임 서사를 분석하였다.<sup>33)</sup>

「마인크래프트」의 사용자 스토리텔링을 탐구한 윤현정(2015)의 연구에서는 소프트웨어 연구 관점으로 소스 코드를 연구하는 방법을 사용하였으나, 개발자의 스토리텔링과 대비되는 사용자의 스토리텔링, 사용자의 능동적 스토리텔링이라는 게임의 독특한 서사구조에 집중하여 기존의 서사물과 차별화를 보이는 게임의

32) 한혜원, 조성희. “구조주의 서사이론에 기반한 MMORPG 퀘스트 분석 : <월드 오브 워크래프트>를 중심으로.” 한국콘텐츠학회논문지, 9.9, (2009). 143-150.

33) 이재홍. “게임 스토리텔링 硏究 -게임 構成의 4要素를 中心으로-.” 국내박사학위논문 숭실대학교 일반대학원. (2009). 서울.

스토리텔링을 찾아내고, 명확한 목적이 주어지지 않은 게임에서 사용자가 스스로 서사를 개척해가는 샌드박스(Sandbox)게임에서 나타나는 사용자 중심의 디지털 스토리텔링의 가능성을 보여주었다.<sup>34)</sup>

게임의 스토리텔링을 영웅의 여정 이론으로 정리한 연구는 어드벤처 게임 「라스트 오브 어스」와 「디트로이트 비컴 휴먼」을 연구한 윤혜영(2020)의 연구가 있다. 연구는 MMORPG에서 나타난 스토리텔링과 어드벤처 게임에서의 스토리텔링을 비교하며, 게임에서 영웅서사가 원형, 보편의 담론을 제시하고 있음을 밝히고 있다.<sup>35)</sup>

선행 연구에서 게임의 서사 분석은 디지털 스토리텔링의 확장에 대해 다루고 있으며, 게임의 서사 분석 또한 게임의 일부분인 퀘스트에 집중하였다. 즉, 한 작품의 전체적인 서사를 다루었던 영화, 애니메이션 연구에 비해 싱글 플레이 게임의 서사 연구는 크게 다루어지지 않고 있으며, 게임에서 나타나는 서사분석 또한 기존의 영화, 소설과 같은 레거시 미디어 분석에서 사용되는 서사분석을 반복하는 연구가 주를 이루고 있다.

본고는 게임에서 나타나는 상호작용에 의해 영웅의 여정 이론에 기초한 서사의 변화를 멀티시나리오 이론에 영웅의 여정 이론을 접목하여 게임의 영웅서사에서 나타난 서사의 변화에 주목하였다.

---

34) 윤현정. “<마인크래프트>의 사용자 스토리텔링 연구.” 국내박사학위논문 이화여자대학교 일반대학원. (2015). 서울.

35) 윤혜영. “디지털 게임의 영웅 서사 담론 연구: <더 라스트 오브 어스>와 <디트로이트: 비컴 휴먼>의 비교를 중심으로.” 인문콘텐츠, 58, (2020). 105-120.

## II 연구목표 및 연구대상

### 1. 연구목표

#### 1.1. 연구목표

선행연구에서 게임의 서사는 레거시 미디어 분석의 연장, 혹은 플레이어의 게임에 대한 경험을 중심으로 한 디지털 스토리텔링에 방점을 둔 연구를 중심으로 하고 있음을 알 수 있었다. 본고는 RPG게임에서 나타나는 상호작용에 의해 영웅의 여정에 기초한 서사의 변화가 일어나는 부분에 주목하여, 영웅의 여정이론을 멀티시나리오 이론에 접목한 방법론을 통해 게임의 영웅서사를 분석한다.

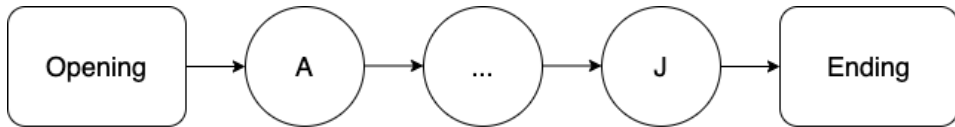
연구대상으로 지정한 7종 RPG게임의 주인공은 모두 영웅적인 행적을 통해 세계의 구원 / 세상의 변화를 주도했다는 공통점이 있다. 먼저 연구대상 게임의 세계관 분석을 통해 주인공의 일상과 비일상을 구분하고, 주인공이 특별한 세계로 나아가는 원인을 확인한다. 이어서 게임의 서사를 크리스토퍼 보글러의 영웅의 여정에서 제시하는 12가지 기능에 대입하여 게임에서 나타난 영웅서사를 확인하고, 멀티시나리오 요소로 변화한 점을 탐구한다. 분석의 기준은 엔딩으로, 다양한 엔딩을 지닌 게임의 경우, 엔딩 가운데 주인공과 주변인물에게 이타적이거나 긍정적인 엔딩, 영웅의 여정 이론에서 제시하는 각 기능에 더 부합한 엔딩, 비일상에서 일상으로 귀환하는 엔딩을 기준으로 분석한다. 주인공과 주변인물에게 이기적이거나 부정적인 엔딩, 이론에서 제시하는 기능에 반대되는 행동이 수반된 엔딩, 비일상에서 일상으로 귀환하지 않는 엔딩을 멀티엔딩과 배드엔딩으로 지정한다.

본고의 두 번째 목표는 게임의 거시서사와 미시서사의 연관성에 대한 탐구이다. 게임의 구성요소인 퀘스트와 이벤트를 미시서사 요소로 정의하고, 거시서사와 연관성, 연결성을 연구한다. 마지막 목표는 게임에서 변화하는 영웅의 여정에 관한 탐구이다. 게임에서 나타나는 B(부름의 거절)기능과 반복, 생략되는 서사를 살펴본다.

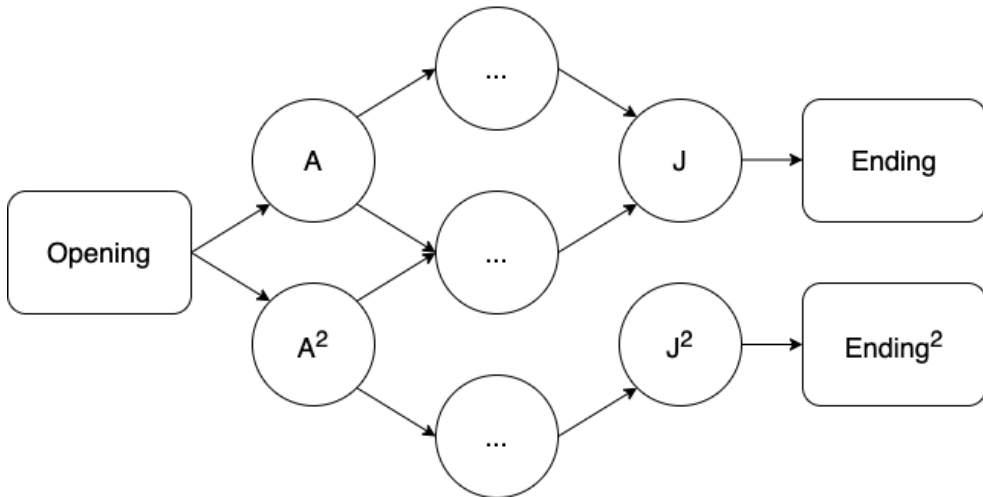
## 2. 분석방법

### 2.1. 멀티엔딩, 배드엔딩 분기 구조 분석

영웅의 여정 이론을 게임 주인공의 서사에 대입할 시, 사용자의 선택이 개입하고, 사용자의 개입으로 서사의 변화가 나타난다. 사용자는 ‘선택’을 통해 서사의 순서를 바꿀 수 있으며, 반복 플레이하여 이야기의 다른 결말을 확인할 수도 있다. 이는 ‘배드엔딩’이라고 하는 최악의 결말이거나 주인공이 선택한 또 다른 결말일 수 있다. 추가 서사는 주인공의 사망, 탈선, 타락 등 다양한 모습으로 나타나며, 게임의 주요 서사와 평행하게 존재한다. <그림. 10>과 <그림. 11>은 기존 매체에서 표현할 수 있는 서사의 진행과 게임에서 나타나는 서사의 구조를 간략하게 다이어그램으로 도식화한 것이다.



<그림. 10> 일반 매체의 서사

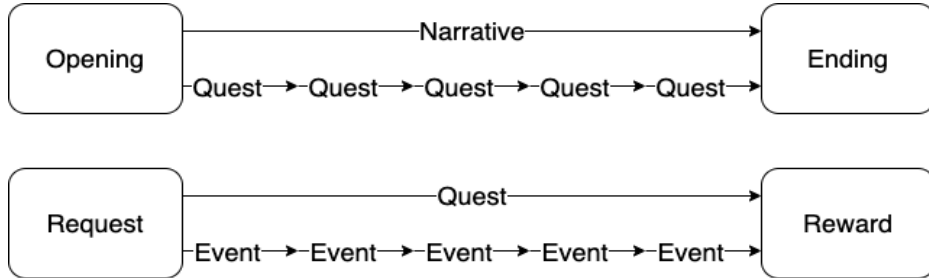


<그림. 11> 게임의 서사

영웅의 여정 이론에 선택 요소를 포함할 경우, 서사의 분석은 다소 복잡해진다. 본고에서는 기호화한 영웅의 여정 이론에서 사용자의 선택 요소를 간략화하여 사용자의 선택이 일반적으로 이타적이거나 긍정적인 선택, 긍정적인 엔딩으로 이어지는 진행을 할 경우에는 'N'과 같이 그대로 표기하며, 일반적으로 이기적이거나 부정적 선택, 부정적 엔딩으로 이어지는 진행을 할 경우, 부정적(Negative)을 의미하는 기호 -를 위첨자로 하여 'N'로 표기한다. 긍정적이거나 부정적인 선택이 아닌, 다른 선택(ex. 「폴아웃4」에서 각기 다른 세력 선택, 「엘더스크롤5: 스카이림」에서 제국 / 스톰클록 선택 등)의 경우 'N<sup>2</sup>, N<sup>3</sup>'와 같이 위첨자 숫자로 구분한다. 서사가 반복될 경우 'N2, N3'와 같이 숫자를 병기한다. 주인공이 사망할 경우, 'X: 주인공의 사망'으로 정의한다. 게임의 확장팩에서 기존 서사와 다른 새로운 서사를 제시하는 경우, 확장팩을 의미하는 영어단어 확장(Expansion)을 의미하는 기호 Ex로, 복수의 확장팩이 존재할 경우 Ex 기호에 숫자를 더해 'ExN, Ex2N, ExN<sup>2</sup>, ExN<sup>-</sup>'와 같이 표기한다.

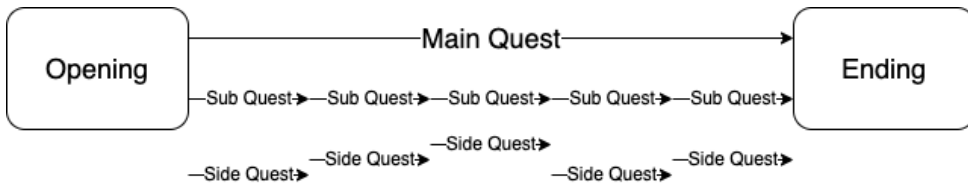
## 2.2. 게임 서사에서 나타난 거시적, 미시적 영웅서사 구조 분석

게임의 서사는 게임의 시작부터 엔딩까지를 다루는 서사와 그 서사를 구성하는 요소인 퀘스트(Quest)의 서사가 있다. 게임 서사의 최소 단위라 할 수 있는 퀘스트는 NPC가 제시하는 목표와 보상으로 구성되어 있으며, 사용자에게 당위성을 제공하기 위한 이벤트, 즉 서사 기능이 포함되어 있다. 서사와 퀘스트, 이벤트의 상관관계를 아래 다이어그램으로 나타내 보았다.



<그림. 12> 서사와 퀘스트

퀘스트는 메인 퀘스트와 서브 퀘스트, 사이드 퀘스트로 다시 구분해 볼 수 있다. 일반적으로 메인 퀘스트는 게임의 중심 서사를 관통하는 내용으로, Op 기능에서 Ed 기능까지 이어지는 서브 퀘스트의 집합체이다. 사이드 퀘스트는 게임의 중심에서 벗어난 서사를 다루는 퀘스트로, 메인 퀘스트와 별개의 독립 서사를 지니고 있다. 메인 퀘스트와 서브 퀘스트, 사이드 퀘스트에 대해 다이어그램으로 정리하였다.



<그림. 13> 메인 퀘스트와 서브 퀘스트, 사이드 퀘스트

게임의 전체 서사, 메인 퀘스트는 거시적 서사로 정의할 수 있으며, 서브 퀘스트, 사이드 퀘스트는 미시적 서사로 정의해 볼 수 있다. 본 연구에서는 게임의 서사 분석에서 메인 퀘스트로 정의된 게임의 중심 서사를 거시적 서사로, 서브 퀘스트(Sub Quest)와 사이드 퀘스트(Side Quest)는 미시적 서사로 분석해 보도록 한다. 미시서사는 영어단어 micro에서 따온 m을 접두하여 ‘mN, mN2’와 같이 표기한다.



### 2.3. 게임에서 변경되는 영웅의 여정 12단계 확인

크리스토퍼 보글러의 영웅의 여정 12단계 이론은 할리우드 영화 시나리오의 작성 지침에서 출발했다는 한계를 지니고 있어 게임을 분석할 때 의미의 확장 또는 변경이 동반되어야 한다. 예를 들어 B에 해당하는 기능인 ‘부름의 거절: 영웅은 모험에 대한 의심, 두려움 등으로 부름을 거절한다’의 경우, 작가 또는 연출자에 의해 타자의 삶을 관찰하는 레거시 콘텐츠의 주인공과 달리, 사용자가 능동적으로 서사에 개입하는 게임에서는 그 기능이 약하거나 등장하지 않았다. 따라서 본고에서는 ‘부름의 거절’에 해당하는 기능이 발견되지 않을 경우, ‘주인공이 특별한 능력이나 기능을 각성함’에 해당하는 B(각성) 기능으로 재정의하고, 본고의 연구 결과에 비추어 변경된 기능이 서사에 어떤 영향을 미치는지 살펴본다.

### 3. 연구대상

본고에서 연구대상으로 삼은 게임은 총 7종로, 2000년 이후 발매한 게임 중, 서사가 게임에서 차지하는 비중이 높은 게임, 다중 엔딩을 지원하는 롤플레이팅 게임을 선택하였다. 롤플레이팅 게임은 ‘영웅’으로 정의할 수 있는 ‘주인공’이 존재하기 때문에 이론적 배경으로 선정한 영웅의 여정 이론을 적용하기에 적합하다고 본다. FPS(First Person Shooter), MOBA(Multiplayer Online Battle Arena), RTS(Real-Time Strategy), MMORPG, 퍼즐 같은 게임에서 영웅의 여정 이론을 적용하기 힘든 이유와 연구대상에서 제외된 게임을 아래와 같이 정리하였다.

<표. 3> 연구대상 제외 게임

게임	제외 사유
카운터 스트라이크, 팀 포트리스2, 리그 오브 레전드, 오버워치, 도타2, 히어로즈 오브 더 스톰 등	서사 요소가 등장인물의 배경 역할만을 차지, 게임에서 서사가 진행되지 않음
리니지, 월드 오브 워크래프트, 엘더스크롤 온라인, 폴아웃 76, 워크래프트3, 스타크래프트2, 디아블로3, 하프라이프 2, 포탈, 포탈 2 등	다중 엔딩을 지원하지 않으며, 서사가 레거시 콘텐츠와 같이 일방적으로 진행
문명 시리즈, 프리즌 아키텍트, 림 월드, 스포츠 게임 등	서사가 게임의 주요 콘텐츠가 아님

서사가 등장인물의 배경 요소 역할을 수행하는 경우를 살펴보면, 주로 다대다 형식의 대전게임에서 발견된다. Valve사의 「카운터 스트라이크(Counter Strike), 2000」의 경우 거점을 타격하고자 하는 테러리스트(Terrorist)와 이를 저지하는 카운터-테러리스트(Counter-Terrorist) 사이의 교전을 다루고 있다. 거점에 대한 중요도나 각 인물의 배경설정은 존재하나 게임 내에서는 외형의 차이를 제외하고 중요하게 다루지지 않는다. 동 회사의 「팀 포트리스2(Team Fortress 2), 2007」는 무작위로 선택된 9명의 용병이 거점을 두고 싸우는 내용이 있고, 용병마다 배경설정을 지니고 있으며, 비정기적으로 업로드되는 단편 만화로 등장인물의 서사가 진행되나, 게임 내부에서 양측 용병의 상호작용 대사를 제외하고 이 배경설정이 사용되지 않는다. Riot사의 「리그 오브 레전드(League of Legends), 2009」 또한 등장하는 챔피언마다 단편소설, 단편 영상, 애니메이션(ex. Youtube에 업로드되는 소개 영상, Netflix 애니메이션 시리즈

「아케인(Arcane: League of Legends, 2021)」을 통해 배경설정을 보여주나, 게임 안에서 이 서사는 각 챔피언 간의 상호작용 대사를 제외하고 진행되지 않는다. 예시로 든 나머지 게임인 Blizzard 사의 「오버워치(Overwatch), 2016」, 「히어로즈 오브 더 스톰(Heroes of the Storm), 2015」, Valve사의 「도타2(Dota2), 2013」 모두 등장인물의 서사를 게임 이외의 매체를 통해 서사를 진행하며, 게임 내에서는 인물의 서사를 중요하게 여기지 않는다.

다중 엔딩을 지원하지 않으며, 서사가 레거시 콘텐츠와 같이 일방적으로 진행되는 게임은 RTS, 일부 액션게임, 일부 시뮬레이션 게임에서 발견된다. RTS에서 제공되는 서사 요소는 ‘캠페인’이라고 하는 특정 임무를 연속해서 플레이하는 게임모드에서 발견된다. 「스타크래프트2(Starcraft II), 2010」의 「자유의 날개(Starcraft II: Wings of Liberty), 2010」 캠페인을 살펴보면, 서사를 진행하는 게임에서 사용자는 반드시 “XX 전멸”, “OO 점령”과 같이 게임에서 제시된 목표를 달성해야 하며, 캠페인의 시작부터 엔딩까지 레거시 콘텐츠와 같이 일방적으로 진행된다. 사용자의 선택 요소는 존재하나, 서사에 큰 영향을 미치지 않는 것이다.

대규모 온라인 게임에서 서사는 사용자가 선택할 수 있으나, 유의미한 서사의 분기를 보여주지 못하였다. 「월드 오브 워크래프트(World of Warcraft), 2004」 같은 MMORPG에서 서사는 플레이어의 퀘스트 수행, 인스턴스 던전, 공격대 던전으로 구현되어 있으나, 사용자의 퀘스트 수행은 선택적이며, 선택된 서사 또한 한 방향으로 진행되었다. 한혜원, 조성희(2009)의 연구<sup>36)</sup>에서 「월드 오브 워크래프트」의 퀘스트 분기 구조를 살펴보면, 퀘스트 수락 이후 퀘스트의 완료 혹은 퀘스트의 포기 / 실패로 이어지나, 퀘스트 실패는 퀘스트의 재시도를 통해 다시 성공할 수 있으며, 퀘스트 실패로 인한 서사 변화는 발견되지 않는다. MMORPG의 연구대상 제외 사유는 3.1.에서 자세히 다루도록 한다.

마지막으로 서사가 게임의 주요 콘텐츠가 아닌 경우는 시뮬레이션 게임, 샌드박스 게임, 스포츠 게임에서 발견된다. Firaxis사의 「문명 시리즈」는 신석기 인류 문명을 발전시키며, 주변 문명과 협동 또는 갈등하며 다섯 가지 승리 목표 중 하나를 달성함을 목적으로 한다. 대표적인 샌드박스 게임인 「마인크래프트(Minecraft), 2011」는 ‘엔드(End)’라는 공간에서 엔더 드래곤

36) 한혜원, 조성희. “구조주의 서사이론에 기반한 MMORPG 퀘스트 분석 : <월드 오브 워크래프트>를 중심으로.” 한국콘텐츠학회논문지, 9.9, (2009). 143-150.

(Ender Dragon)을 사냥하는 게임에서 제공한 목표가 있으나, 플레이어 스스로 목적을 설정하고 탐험, 채광, 사냥, 건축을 하는 게임이다. 스포츠 게임은 상대와의 경쟁과 승리만을 목표로 하고 있다. 스포츠 게임 중에는 플레이어가 생성한 선수를 육성하여 최고의 선수로 만들어내는 ‘커리어 모드’에서 서사를 도입하였으나, 스포츠 게임의 궁극적 목표인 상대와의 경쟁과 승리가 게임의 주요 콘텐츠로 작용한다. 상기한 게임에는 서사 요소가 없거나 아주 적으며, 중요한 요소로 다뤄지지 않는다.<sup>37)</sup>

국내에서 제작된 RPG게임은 「신검의 전설, 1987」, 손노리사의 「어스토니시아 스토리, 1994」, 「악튜러스, 2000」, 「화이트데이, 2001」, 소프트 맥스의 「창세기전, 1995」 등 고전 RPG와 2010년대 발매한 액션 RPG, 2023년 대상을 받은 「P의 거짓, 2023」 등이 있으나, 게임의 선택 요소가 대화문 일부와 사이드 퀘스트에 국한되어 있으며, 주인공의 영웅서사 또한 일방적으로 진행되어 본 연구에서 제외하였다.

상기한 요소로 인해 연구대상에서 제외된 게임 이외에도, 더 어려운 문제를 해결함을 목표로 하는 퍼즐게임, 더 높은 점수를 얻기 위해 경쟁하는 슈팅 게임 또한 분석 대상으로 지정되지 않았다. 본고의 연구대상은 영웅으로 정의될 수 있는 주인공이 등장하고, 사용자가 선택할 수 있는 서사를 지니고 있으며, 영웅의 여정 이론에 부합하는 주인공의 영웅서사를 지닌 게임을 7종 선택하였다.

<표. 4> 연구대상 게임의 선정

게임	주인공/ 사용자 의 구분	일상/ 비일상 의 구분	선택 가능 서사	다중 엔딩	배드 엔딩	연구 대상 선정
「스타크래프트 2」	O	O	△	X	X	X
「월드 오브 워크래프트」	X	X	△	X	X	X
「마인크래프트」	X	X	X	X	X	X
「스포츠 게임」	△	△	△	△	X	X
「진·여신전생3: 녹턴」	O	O	O	O	O	O
「페르소나4」	O	O	O	X	O	O
「페르소나5」	O	O	O	X	O	O
「폴아웃3」	X	O	O	O	O	O

37) 스포츠 게임에서 서사구조를 지닌 커리어 모드, 쇼케이스 모드는 플레이어가 임의의 선수를 제작하여 플레이하거나 유명 스포츠 스타로 플레이할 수 있다. 「FIFA, 1998」, 「NBA2K, 1999」 등 구기 종목 게임은 주로 임의의 선수를 제작하여 플레이하나, 「UFC, 2014」, 「WWE2K, 2013」 같은 투기 종목은 유명 스포츠 스타를 조작하여 플레이할 수 있다.

「폴아웃: 뉴 베가스」	X	O	O	O	△	O
「폴아웃4」	X	O	O	O	X	O
「엘더스크롤5: 스카이림」	X	O	O	△	△	O

주인공/사용자의 구분: 게임의 주인공은 사용자가 직접 조작하는 캐릭터로, 사용자는 주인공을 게임 내부의 자신으로 이입하는 경향이 있다. 주인공의 외모, 개성이 약하거나 사용자화할 수 있는 경우 주인공과 사용자를 구분할 수 없으며, 반대의 경우 주인공과 사용자는 분리될 수 있다. 「스타크래프트2」의 캠페인에서는 주인공을 짐 레이너, 사라 캐리건, 아르타니스, 노바 등 특정 인물이 맡고 있으며, Atlas 사에서 발매한 「진·여신전생3: 녹턴」과 「페르소나4」, 「페르소나5」는 주인공의 배경이 지정되어 사용자와 분리되어 있다. 폴아웃 시리즈는 주인공의 배경이 지정되어 있으나, 주인공의 외모와 이름을 사용자가 원하는 대로 지정할 수 있어 X로 표기하였다.

스포츠 게임 커리어 모드의 주인공은 게임에 따라 사용자가 직접 제작할 수 있으나, 사전 지정된 유명 스포츠 스타로 플레이하거나 유명 스포츠팀을 운영할 수 있어 △로 표기하였다.

일상/비일상의 구분: 연구대상으로 지정한 7게임은 모두 주인공의 일상과 비일상이 구분되어 있으며, 일상에서 비일상으로, 다시 일상으로 돌아오는 서사구조를 보여주고 있다. 「스타크래프트2」 캠페인의 세 주인공 짐 레이너, 사라 캐리건, 아르타니스는 두 번째 확장팩인 ‘공허의 유산’ 엔딩 이후 각각의 일상으로 복귀하고 있으며, ‘노바 비밀작전’의 주인공 노바 또한 엔딩 이후 새로운 일상으로 나아간다.

「월드 오브 워크래프트」의 주인공은 확장팩이 발매될 때마다 새로운 비일상을 경험하고, 최종 보스를 처치한 이후 일상으로 복귀하지만, 다음 확장팩이 발매될 때 새로운 비일상을 경험하게 되며, 사용자의 선택에 따라 일상으로 복귀가 결여된 채 비일상을 이어 나갈 수 있다.

선택 가능 서사: 본고에서 연구대상 선정에서 가장 무겁게 다루는 지표이며, 연구대상으로 지정된 모든 게임은 선택 가능 서사를 지니고 있다. 사용자는 주인공을 조작하여 서사를 선택할 수 있으며, 사용자의 선택이 주인공의 결말, 서사에 영향을 미치는 요소이다. 스포츠 게임의 커리어 모드에서 주인공의 선택, 주인공의 승패 또한 해당할 수 있으나, 사용자의 직접적인 선택에 의한 서사 변경은 RPG게임에서 발견되었다.

「스타크래프트2」에서 서사 선택은 다음 미션 진행을 위한 순서 선택, 월드 오브 워크래프트에서 퀘스트 선택과 같은 서사 선택도 발견되었으나, 게임의 전체 서사는 일방적으로 진행되었으며, 사용자의 선택 또한 지정된 결말로 이어졌다.

연구대상 지표에서 모든 지표에 해당하지 않는 게임은 「마인크래프트」, 「월드 오브 워크래프트」, 스포츠 게임 커리어모드의 주인공으로, 주인공의 배경설정이 존재하지 않아 사용자와 주인공의 구분이 불가하고, 주인공의 일상과 비일상이 구분되지 않으며, 선택할 수 있는 서사와 다중 엔딩, 멀티엔딩을 지원하지 않았다.

<표. 5> 연구대상 게임

게임명	개발사	발매 년도	서사 결말
「진여신전생3: 녹턴」	Atlus	2003	다중
「페르소나4」	Atlus	2008	다중
「페르소나5」	Atlus	2016	단일
「폴아웃3」	Bethesda	2008	단일
「폴아웃: 뉴 베가스」	Obsidian	2010	다중
「폴아웃4」	Bethesda	2015	다중
「엘더스크롤5: 스카이림」	Bethesda	2011	단일

본고에서 연구대상으로 지정된 게임은 Atlus 사의 「진·여신전생3: 녹턴(眞·女神轉生 3: Nocturn), 2003」, 「페르소나4(Persona4), 2008」, 「페르소나5(Persona5), 2016」, Bethesda 사의 「폴아웃3(Fallout3), 2008」, 「엘더스크롤5: 스카이림(The Elder Scrolls V: Skyrim), 2011」, 「폴아웃4(Fallout4), 2015」, Obsidian 사의 「폴아웃: 뉴 베가스(Fallout: New Vegas), 2010」이다. 이 일곱 게임은 서사를 중요하게 다루고 있는 RPG이며, 주인공을 중심으로 하는 영웅서사를 보여주었고, 게임의 결말에 해당하는 엔딩을 제공한다. 연구 순서는 같은 개발사에서 발매한 게임을 발매 순서대로 하였으나, Obsidian 사의 「폴아웃: 뉴 베가스」의 경우 폴아웃 시리즈를 개발한 Bethesda 사와 다른 회사이나, 같은 시리즈를 발매하였기에 「폴아웃3」 다음으로 배치하였다. 연구대상으로 선정한 7종 RPG게임 가운데 「페르소나 시리즈」와 「폴아웃 시리즈」는 서로 배경과 일부 설정을 공유하나, 서로 다른 시간적 배경과 주인공, 사건을 보여준다<sup>38)</sup>.

38) 「페르소나4」에서 등장한 주인공의 주변 인물은 「페르소나5」의 TV 뉴스를 통해 간단

「진·여신전생3: 녹턴」의 주인공은 도쿄 수태라는 비밀상을 경험하고 반인반마(半人半魔)인 ‘인수라(人修羅)’가 된다. 주인공은 일상으로 되돌아가기 위해, 또는 새로운 세상의 창조를 위해 수태된 도쿄를 탐험하고, 카쿠즈치의 탑을 오른다.

「페르소나4」의 주인공은 부모님의 해외 부임으로 외삼촌이 사는 이나바시에 도착한 고등학생으로, 이나바시에서 발생한 연쇄 실종, 연쇄살인 사건을 심야 텔레비전과 페르소나라는 특별한 능력으로 해결한다.

「페르소나5」의 주인공은 누명을 쓰고 도쿄의 학교로 전학 온 고등학생으로, 주인의 뒤뜰린 욕망으로 만들어진 팰리스라는 이세계를 탐험하며 페르소나 능력으로 이들의 마음을 훔친다.

「폴아웃3」의 주인공은 미국과 중국의 핵전쟁 200년 후 볼트 101을 빠져나온 청년으로, 수도 황무지를 여행하며 행방이 묘연한 아버지를 찾아 나선다.

「폴아웃: 뉴 베가스」의 주인공은 미스터 하우스의 의뢰로 플래티넘 칩을 배달하던 도중 탑스 카지노의 주인 베니에 의해 머리에 총상을 입고 생매장된다. 죽음의 위기에서 극적으로 생존한 주인공은 베니를 처치하기 위해 모하비 사막에 있는 뉴 베가스로 향한다.

「폴아웃4」의 주인공은 2077년 미·중 전쟁의 핵 공격을 피해 가족과 함께 방공호로 피신했다. 볼트의 실험으로 냉동 수면한 주인공은 어느 날 용병 켈로그에 의해 배우자와 아들을 잃고, 냉동 수면에서 깨어난 이후 켈로그와 아들을 찾아 보스턴 황무지로 나선다.

「엘더스크롤5: 스카이림」의 주인공은 국경을 넘다 제국군에 의해 체포된 죄인으로 억울한 사형 위기에 처하나, 알두인 이라는 드래곤에 의해 위기에서 벗어나고, 모험을 통해 드래곤의 영혼을 지닌 인간, 드래곤본임을 알게 된다.

---

한 근황만을 알려주며, 「폴아웃3」의 등장인물 아서 맥슨은 「폴아웃4」에 다시 등장하나, 폴아웃3으로부터 20년 후의 인물로 설정되었다.

### 3.1. MMORPG 와 RPG에서 나타나는 영웅서사의 차이

MMORPG와 RPG게임은 멀티시나리오 요소를 사용한 점, 일상(Op)에서 비일상(A~J), 다시 일상(Ed)으로 되돌아오는 영웅서사의 구조를 지닌 공통점이 있으나, 본고에서는 MMORPG의 분석을 배제하고 진행하였다. 이는 MMORPG가 지니고 있는 ‘세계 내 모든 플레이어가 공유하는 주인공의 영웅서사’에서 기인한 것으로, MMORPG 주인공의 순수한 영웅서사는 대부분 레이스형 멀티시나리오와 회귀형 멀티시나리오의 혼합형으로 나타난다.

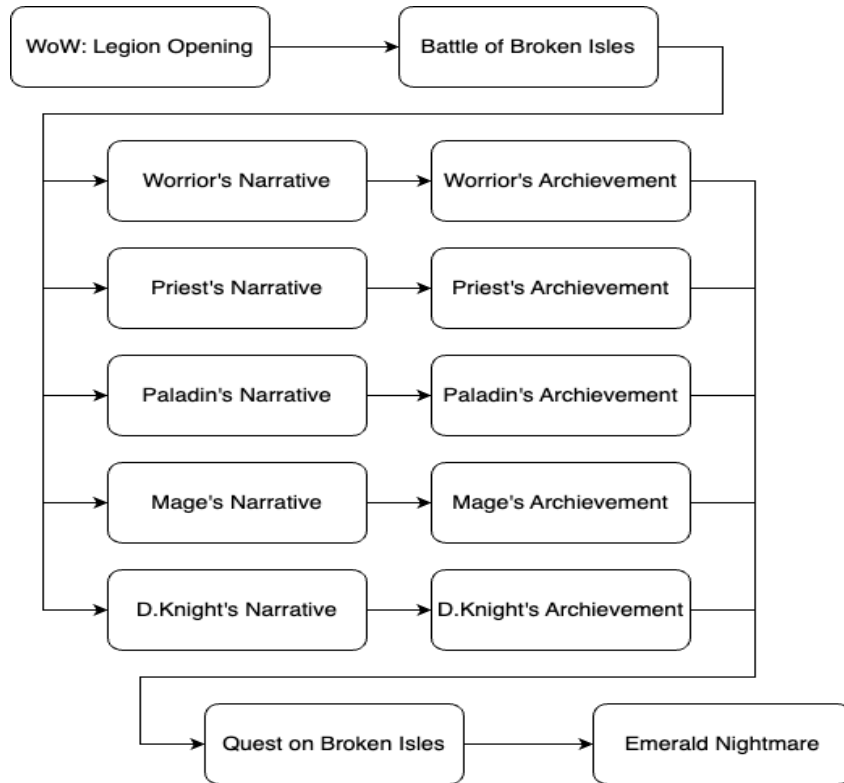
2016년 발매한 MMORPG 「월드 오브 워크래프트」의 확장팩 「군단(World of Warcraft: Legion), 2016」에서 플레이어가 확장팩 시작 이후 첫 번째 공격대 인스턴스 던전인 ‘에메랄드의 악몽’을 클리어하는 과정을 예로 들어보면 다음과 같다. 예시로 든 주인공은 전사(Warrior), 사제(Priest), 성기사(Paladin), 마법사(Mage), 죽음의 기사(Death Knight)이다.

<표. 6> 월드 오브 워크래프트: 군단 주인공의 영웅서사

기능	서사				
	전사	사제	성기사	마법사	죽음의 기사
Op	불타는 군단이 아제로스를 침공한다.				
A	주인공은 성기사 티리온 폴드링의 부름으로 부서진 섬 전투에 참여한다.				
B	전투중 티리온이 전사하고 주인공은 각 직업전당의 부름을 받아 이동한다.				
C	오딘의 부름	파울의 부름	맥스웰의 부름	가드의 부름	기사단의 부름
D	오딘의 인정	사원의 인정	티리온을 계승	수장으로 추대	죽음군주로 추대
E	부서진 섬에서 군단침공을 저지한다.				
F	군단의 하수인 자비우스를 쫓아 에메랄드 악몽으로 향한다.				
G	군단과 자비우스의 하수인 니센드라, 일기노스 등을 상대한다.				
H	하수인을 쓰러뜨리고 전리품을 받는다.				
I	에메랄드의 꿈을 장악한 자비우스와 대면한다.				
J	자비우스를 상대로 승리한다.				
Ed	에메랄드의 꿈을 정화하고 전리품을 쟁취한다. 군단을 상대로 전쟁을 계속한다.				

「월드 오브 워크래프트: 군단」에서 나타난 주인공의 영웅서사는 C(조연자의 만남)기능과 D(첫 번째 관문 통과)에서 직업별로 다른 서사를 보여주고 있으나, 나머지 기능은 직업과 무관하게 영웅서사가 전개됨을 알 수 있다. 아래는 다이어그램으로 표현한 월드 오브 워크래프트: 군단의 서사이다.





<그림. 14> 월드 오브 워크래프트: 군단 주인공의 영웅서사

「월드 오브 워크래프트: 군단」에서 나타난 주인공의 영웅서사 다이어그램은 회귀형 멀티시나리오 형태를 보여주고 있다. 분기하는 전사, 사제, 성기사, 마법사, 죽음의 기사는 각각 오딘에게 최강의 전사로 인정받는 전사의 영웅서사, 황천빛 사원에서 어둠에 물든 빛의 화신을 정화하는 사제의 영웅서사, 티리온 폴드링의 무기를 이어받고 성기사의 대영주로 등극하는 성기사의 영웅서사, 티리스가드의 대마법사로 추대되는 마법사의 영웅서사, 철흑의 기사단 수장으로 4인 기사단을 모집하는 죽음의 기사 영웅서사와 같이 주인공의 직업에 따른 레이스형 멀티시나리오 구조의 미시서사를 포함하고 있으나, 다시 부서진 섬으로 돌아와 같은 퀘스트를 수행하고, 자비우스를 처치하는 영웅서사로 회귀한다.

MMORPG의 사례를 「월드 오브 워크래프트: 군단」 사례만으로 재단할 수 없으나, MMORPG에서 나타난 '같은 세계에서 공동의 적을 상대로 함께 싸우는 주인공들'의 영웅서사에서 본고의 분석요소인 선택에 의한 멀티엔딩, 배드엔딩은 MMORPG에서 발견하기 어려웠다.

### Ⅲ. 영웅의 여정 12단계를 통한 게임서사 분석

#### 1. 「진·여신전생3: 녹턴」 서사분석

##### 1.1. 세계관 분석

「진·여신전생3: 녹턴(이하 진여신3)」은 창세를 위해 모든 인간이 제물로 바쳐진 도쿄에서 주인공이 겪는 사건을 다루고 있다. 반인반마(半人半魔)인 인수라(人修羅; Demi Fiend)로 깨어난 주인공은 동료 악마와 함께 폐허가 된 도쿄를 배경으로, 창세를 꿈꾸는 살아남은 인간(치아키, 이사무, 히카와, 히지리, 유우코)과 함께 새로운 세계를 창조하거나 이들 모두의 의지에 반하여 파괴할 수 있다.

서사에 중요한 역할을 하는 인물을 정리해 보면 다음과 같다. 주인공의 동성 친구, 이성 친구, 담임선생의 경우 이름을 변경할 수 있으나, 본고에서는 기본으로 선택되는 이름을 기준으로 작성한다.

타카오 유우코: 주인공의 담임선생이자 히카와에 동조하여 모든 도쿄시민을 제물로 하여 새로운 세상의 창세를 이끈 인물이다.

타치바나 치아키: 주인공의 이성 친구로 ‘강한 힘으로 지배되는 세상’ 요스가를 지지한다.

닛타 이사무: 주인공의 동성 친구로, ‘타인과 단절된 고요한 세계’ 무스비를 창세하고자 한다.

히카와: 세계관에 등장하는 밀교 ‘가이아 교단’ 소속이자 도쿄 수태의 원흉이다. ‘흔들림 없는 시간을 자아내는 정숙한 세계’ 시지마를 창세하고자 한다.

주인공의 일상은 평범한 일본의 고등학생으로 정의할 수 있다. 주인공의 비일상은 수태한 도쿄에서 악마와 함께 사건의 해결을 위한 모험이며, 되돌아온 일상은 다시 평범한 고등학생의 삶으로 돌아오거나 (「진여신3」의 뉴트럴 엔딩) 새로운 세계를 창조하는 것이다. 따라서 본고에서 분석하는 「진여신3」의 서사는 세계가 ‘도쿄 수태’에서 벗어나 다시 일상의 도쿄로 되돌아오는 ‘뉴트럴 엔딩’을 일반 서사로 하며, 다른 엔딩 멀티엔딩으로 다루도록 한다.

## 1.2. 「진·여신전생3: 녹턴」의 서사분석

「진여신3」에서 뉴트럴 엔딩은 사용자가 선택한 엔딩 가운데 도쿄 수태 이전의 세상으로 돌아가는 선택이다. 주인공은 인수라의 운명에서 벗어나며, 일상생활을 영위하게 된다. 뉴트럴 엔딩에서 나타난 영웅서사를 분석해 보면 아래와 같다.<sup>39)</sup>

<표. 7> 「진·여신전생3: 녹턴」의 영웅서사 (뉴트럴 엔딩)

기능	서사
Op	선생님의 병문안을 위해 병원에 간다.
A	병원에서 도쿄 수태를 목격하고, 정신을 잃는다.
B	병원 지하에서 반인반마인 '인수라'로 깨어난다.
C	최초의 동료 악마인 '픽시'를 만난다.
D	병원을 지키던 '포르네우스'를 무찌르고, 폐허가 된 도쿄로 나선다.
E	폐허가 된 도쿄에서 강한 적을 상대로 시험받는다.
F	선생님과 재회한다.
G	창세를 위해 카구츠치의 탑 정상에서 시험을 받아야 함을 알게 된다.
H	일상으로 돌아가기 위해 카구츠치의 탑을 오른다.
I	도쿄 수태에서 살아남은 다른 인간들이 주인공과 적대한다.
J	세상을 일상으로 되돌리기 위한 최후의 시험을 받는다.
Ed	시험을 통과한 주인공이 일상으로 돌아간다.

「진여신3」에서 멀티엔딩 요소는 등장인물과의 대사에서 어떤 인물의 사상에 동조하느냐에 따른다. 사용자의 선택은 새로운 세계를 창조하는 세 가지 선택(로우 엔딩) 또는 모든 선택을 거부(카오스 엔딩)으로 구분할 수 있다. 본고에서는 새로운 세계를 창조하는 선택을 멀티엔딩으로, 세계를 파괴하는 엔딩을 배드엔딩으로 지정하여 서사를 구분해 보았다.

39) 여신전생 시리즈에서 엔딩은 주인공이 질서지향 / 혼돈지향 가운데 어느 쪽을 선택하였는가에 따라 달라진다. 뉴트럴은 질서와 혼돈 어느 쪽도 선택하지 않음을 의미한다.

먼저, 요스가 엔딩은 인수라가 힘의 논리로 지배되는 새로운 세계를 창조하는 엔딩이다. 주인공의 이성 친구 치아키에게 동조하는 사상이다.

<표. 8> 「진·여신전생3: 녹턴」의 영웅서사 (로우 - 요스가 엔딩)

기능	서사
F <sup>2</sup>	힘으로 지배되는 세상 '요스가' 창세를 지지한다.
G	창세를 위해 카구츠지의 탐 정상에서 시험을 받아야 함을 알게 된다.
H <sup>2</sup>	만트라군, 동료 악마들과 카구츠지의 탐을 오른다.
I <sup>2</sup>	도쿄 수태에서 살아남은 다른 인간들이 창세를 위해 주인공과 적대한다.
J	카구츠지와 마주하고, 최후의 시험을 통과하기 위해 싸운다.
Ed <sup>2</sup>	힘의 논리를 따른 새로운 세상을 창세한다.

무스비 엔딩은 동성 친구 이사무의 사상에 동조한 엔딩으로, 모든 타인과 단절되어 고요한 세상 '무스비'의 창세를 돕게 된다.

<표. 9> 「진·여신전생3: 녹턴」의 영웅서사 (로우 - 무스비 엔딩)

기능	서사
F <sup>3</sup>	타인과 단절된 독립된 세상 '무스비' 창세를 지지한다.
G	창세를 위해 카구츠지의 탐 정상에서 시험을 받아야 함을 알게 된다.
H <sup>3</sup>	외도 악마, 동료 악마들과 카구츠지의 탐을 오른다.
I <sup>3</sup>	도쿄 수태에서 살아남은 다른 인간들이 창세를 위해 주인공과 적대한다.
J	카구츠지와 마주하고, 최후의 시험을 통과하기 위해 싸운다.
Ed <sup>3</sup>	타인과 단절된 새로운 세상을 창세한다.

시지마 엔딩은 주인공이 히카와의 사상에 동조하는 엔딩으로, 욕망과 감정을 배제한 세상을 목표로 한다.

<표. 10> 「진·여신전생3: 녹턴」의 영웅서사 (로우 - 시지마 엔딩)

기능	서사
F <sup>4</sup>	인간의 욕망과 감정을 배제한 세상 '시지마' 창세를 지지한다.
G	창세를 위해 카구츠지의 탐 정상에서 시험을 받아야 함을 알게 된다.
H <sup>4</sup>	니히로 기구, 동료 악마들과 카구츠지의 탐을 오른다.
I <sup>4</sup>	도쿄 수태에서 살아남은 다른 인간들이 창세를 위해 주인공과 적대한다.
J	카구츠지와 마주하고, 최후의 시험을 통과하기 위해 싸운다.
Ed <sup>4</sup>	주인공과 히카와는 새로운 세상을 창세한다.

카오스 엔딩은 주인공이 모든 창세를 거부하고, 일상으로 귀환 또한 거부하는 엔딩으로, 다른 모든 서사에서 주인공을 시험하던 카구츠지 또한 시험을 포기하고 스스로 자멸한다. 카오스 엔딩의 경우 주인공이 일상으로 귀환하거나 새로운 일상으로 나아감이 아닌, 모든 선택을 포기한 엔딩이기 때문에 배드엔딩으로 정의한다.

<표. 11> 「진·여신전생3: 녹턴」의 영웅서사 (카오스 엔딩)

기능	서사
F <sup>-</sup>	모든 창세를 거부한다.
G <sup>-</sup>	다른 생존자들이 새로운 세상의 창세를 위해 카구츠지의 탐을 오름을 알게 된다.
H <sup>-</sup>	창세를 막기 위해 동료 악마들과 카구츠지의 탐을 오른다.
I <sup>-</sup>	살아남은 다른 인간을 적대한다.
J <sup>-</sup>	카구츠지와 마주하고, 카구츠치는 악마의 승리에 한탄하며 소멸한다.
Ed <sup>-</sup>	카구츠치가 소멸하여 빛이 사라지고, 수태에 실패한 도교는 암흑으로 뒤덮인다.

다크 카오스 엔딩은 「진여신3」의 확장팩인 매니아스, 크로니클에서 등장한 엔딩으로, 주인공과 일상 세계에서 마주한 주변 인물을 중심으로 한 본편의 서사와 달리 ‘아마라 심계’라는 공간에서 악마들의 지배자 ‘월체어에 탄 노신사와 상복을 입은 숙녀’와 계약하는 엔딩이다.

다크 카오스 엔딩은 주인공이 새로운 존재와의 계약을 통해 새로운 미래가 제시되었기에 배드엔딩이 아닌, 멀티엔딩의 한 분류로 구분한다.

<표. 12> 「진·여신전생3: 녹턴」의 영웅서사 (다크 카오스 엔딩)

기능	서사
ExE	이케부쿠로에서 단테 / 쿠즈노하 라이도우를 만나고 시험 받는다.
ExF	노신사와 숙녀의 지시를 따라 아마라 심계로 내려간다.
ExG	노신사의 지시에 따라 마인들을 상대하며, 증거로 ‘메노라’를 가져간다.
ExH	강력한 동료 악마와 보상을 얻으며 아마라 심계 더 깊은 곳을 향한다.
ExI	벨제붐, 메타트론의 시험을 받는다.
ExJ	루시퍼는 주인공을 축복하며 힘을 부여한다. 카구츠치를 쓰러트린다.
ExEd	루시퍼가 강림하여 시험하고, 주인공과 함께 아마겟돈을 선포한다.

### 1.3. 「진·여신전생3: 녹턴」의 거시적, 미시적 영웅서사

「진여신3」에서 나타난 거시적 서사는 앞서 살펴본 Op 기능부터 Ed 기능까지 이어지는 여섯 엔딩이다. 작품의 미시적 서사는 게임의 시작부터 신주쿠 위생 병원에서 도쿄 수태를 마주하는 최초의 서사, 신주쿠 위생 병원에서 포르네우스를 상대로 승리하는 두 번째 서사, 시부야를 거쳐 이케부쿠로에서 우두천왕의 시험을 통과하는 세 번째 서사 등 다수의 퀘스트가 연속적으로 발생한다. 예를 들어 메인 서사의 B(각성) 기능부터 D(첫 번째 관문의 통과) 기능에 해당하는 서사를 분석해 보면 다음과 같다.

<표. 13> 「진·여신전생3: 녹턴」의 미시서사 (위생병원 탈출 퀘스트)

기능	서사
mOp	신주쿠 위생 병원의 지하에서 깨어난다.
mA	반인반마로 깨어나 자신을 공격하는 악마를 상대한다.
mB	악마를 쓰러트리거나 대화하여 동료로 삼는다.
mC	픽시를 만나고, 직원용 출입 카드의 위치를 알게 된다.
mD	아귀를 쓰러트리고, 직원용 출입 카드를 손에 넣는다.
mE	병원 탈출을 위해 포르네우스를 쓰러뜨려야 함을 알게 된다.
mF	포르네우스를 상대하기 위해 악마들과 싸워 능력을 향상한다.
mG	강한 적인 포르네우스를 상대한다.
mH	동료와 함께 포르네우스를 쓰러트리고 병원을 탈출한다.

주인공이 병원 지하에서 깨어난 이후 포르네우스를 쓰러트리기까지 사용된 기능은 mOp부터 mH까지이다. 이 미시서사에서 포르네우스는 게임 엔딩을 위한 조건이 아닌, 최초의 중간보스 역할을 위한 인물이기 때문에 I(귀환)부터 Ed(영생의 귀환)에 해당하는 기능이 발견되지 않았다.

#### 1.4. 「진·여신전생3: 녹턴」에서 변경되는 영웅서사

주인공의 서사에서 중대한 분기점은 F 기능인 ‘동굴로 접근’에서 나타났다. 주인공의 서사에서 F 기능이 수행될 때 유우코, 치아키, 이사무, 히카와 중 한 명을 지지함, 또는 모두를 지지하지 않음에 따라 이후 서사가 결정됨을 보였다. 유우코를 선택하였을 경우 일상으로의 복귀를, 나머지 셋의 경우 새로운 세계의 창조로 이어졌다. 즉 주인공은 스스로 수태된 도교를 변화시키지 않았으며, 주변 인물들에 의해 그 대리인으로서 기능하는 수동적인 모습으로 그려진다.

주인공과 주변 인물 또한 서사가 진행되어감에 따라 창세를 원하는 세 인물은 타인의 희생을 통해 악마 또는 이에 준하는 힘을 추구하는 존재로 변해간다. 치아키는 도교 수태 이후 살아남은 인물이 자신뿐일 수 있다는 사실에 절망하며 살아남은 이를 찾아 나서는 이타적인 면모를 보이거나, 우두천왕의 사상에 동조한 이후 사카하기에 의해 불구가 되고, 우두천왕의 힘으로 반인반마가 된다.

또한 이 힘을 이용하여 후토미미를 살해하고 인간보다 악마에 가까운 가치관을 가지게 되며, 창세를 위해 직접 움직이는 인물로 변모한다. 이사무의 경우, 악마들에 의해 납치되어 그들의 에너지를 위해 착취당하는 신세가 되나, 히지리를 제물로 막대한 양의 에너지를 얻게 되며 악마 같은 모습으로 변모한다. 히카와는 자신의 이상을 실현하기 위해 도교 수태 이전부터 가이아 교단 내 반대파를 숙청하였고, 도교 수태를 위해 도교 시민들의 목숨을 제물로 삼았으며, 마왕 강림을 위해 유우코를 희생하는 등 가장 악인다운 모습을 보여준다.

정리해 보면, 「진여신3」의 서사는 영웅의 여정 12단계에 해당하는 주인공의 서사를 따르고 있으며, 여섯 갈래로 나누어진 서사 또한 영웅의 여정에 해당하는 기능을 충실하게 따르고 있다. 다만, 주인공의 서사는 피카레스크형 주인공, 또는 반동 인물에게 동조하는 주인공의 모습이 나타나고, Ed 기능에서 일상으로 복귀하는 뉴트럴 엔딩을 제외하고 Ed<sup>2</sup>~Ed<sup>4</sup> 엔딩에서는 새로운 일상으로, Ed<sup>1</sup>, ExEd 엔딩에서는 수태된 도교를 일상으로 하는 엔딩을 보여준다.

## 2. 「페르소나4」의 서사분석

### 2.1. 세계관 분석

「페르소나4」의 주인공은 부모님의 해외 전근으로 인해 도시에서 이나바시로 이사 온 고등학생으로, 마을에서 일어나는 미스터리한 연쇄살인 사건과 이상 현상을 동료와 함께 해결한다.

페르소나 시리즈에서 주인공과 그 동료들은 ‘페르소나’라는 힘을 각성하여 현실의 이면 세계에 있는 공간에서 ‘새도’라는 적을 상대한다. 카를 융 심리학에서 유래한 심리학 용어 ‘페르소나(Persona)’와 ‘새도(Shadow)’는 게임에서 새롭게 정의되어 주인공 / 동료의 영웅적인 능력을 페르소나로, 인간의 무의식에서 발현한 악의가 실체화된 적을 새도로 표현하고 있다.

불교의 저승 사상, 윤회사상을 모티브로 서사가 전개된 「진여신3」과 같이 「페르소나4」의 서사는 일본 신화에 기반한 서사이다. 특히 주인공이 각성하는 ‘이자나기’의 경우, 일본의 창세신화에서 등장한 남자 신으로, 여동생이자 아내인 여신 ‘이자나미’의 남편이다. 산고로 사망한 아내를 구하기 위해 명계에 방문했다 실패하는 그리스 신화의 ‘오르페우스’와 유사한 서사가 나타난다. 「페르소나4」의 최종 보스 또한 이자나미로 「페르소나4」와 일본 창세신화와의 연결성을 보여준다.

「페르소나4」에서 주인공의 일상은 ‘이나바시로 이사 오기 전 도시의 삶’과 ‘이나바시의 사건이 끝난 이후 돌아간 도시’로 정의해 볼 수 있다. 게임의 오프닝에서 주인공은 이나바시로 향하는 기차에 탄 모습으로 나타나며, 도지마 료타로의 환영인사로 마무리된다. 엔딩 또한 떠나는 주인공의 배웅하는 주변 인물의 모습부터 다시 도시로 향하는 기차에 탄 주인공의 모습으로 끝난다. 반면, 주인공의 비일상, 모험은 이나바시에 마주하는 모든 사건으로 정의된다. 연쇄 실종, 살인사건과 심야 텔레비전, 새도 등이 이에 해당한다.

엔딩과 서사의 구분은 주인공이 모든 사건과 미스터리 of 원인을 파악하고 해결한 엔딩을 기본 엔딩 서사로, 사건의 진범을 알아낸 엔딩을 멀티엔딩 서사로, 진범을 파악하지 못한 엔딩을 배드엔딩 서사로 구분하여 살펴보도록 한다.



## 2.2. 「페르소나4」에 나타난 영웅서사

「페르소나4」에서 나타난 영웅서사는 이나바시에서 일어난 모든 사건의 원인, 원흉을 파악하고, 해결한 엔딩을 지정하였다.

<표. 14> 「페르소나4」의 영웅서사

기능	서사
Op	외삼촌이 사는 이나바시로 이사 온다.
A	주유소에서 특별한 힘에 눈뜨게 되나, 즉시 피로감을 느끼게 된다.
B	심야 텔레비전에 들어갈 수 있는 능력을 각성한다.
C	꿈을 만나고, 학급 동료들과 연쇄 실종 사건을 조사한다.
D	실종된 동급생을 심야 텔레비전에서 찾아내고, 그의 새도를 무찌른다.
E	주인공에게 도움을 받은 이들이 동료가 되어 함께 활동한다.
F	실종된 사촌 동생을 찾기 위해 심야 텔레비전을 찾아 나선다.
G	납치범, 나마타메 타로를 추격하고, 그의 새도를 쓰러뜨린다.
H	진범인 아다치 토오루가 자신의 범죄를 시인하고, 심야 텔레비전으로 도주한다.
G2	아다치 토오루가 만들어낸 마가츠 이나바시에서 그를 추격한다.
H2	아메노사기리를 쓰러트리고, 아다치 토오루를 경찰에 인계한다.
I	일상으로 돌아오나, 이상현장인 안개가 해결되지 않아 의문을 느낀다.
J	주유소 직원을 추궁하고, 그의 정체인 이자나미를 쓰러뜨린다.
Ed	도시로 돌아가고, 여름방학에 이나바시로 돌아와 동료들을 재회한다.

「페르소나4」의 영웅서사에서 나타난 또 다른 특징은, 사건의 진범을 유추해 내는 과정에서 나마타메를 추격하는 과정 기능 G(고된 시련)~H(보상) 이 아다치를 추격하는 과정 G2(고된 시련)~H2(보상)로 반복된다. H 기능과 G2 기능 사이에서 ‘배드엔딩’의 선택분기가 나타난다.

「페르소나4」의 멀티엔딩, 배드엔딩은 영웅서사에서 결정적인 단서를 놓치거나, 잘못된 선택을 했을 경우 서사 도중 갈라져 나오는 특징을 보인다. 멀티엔딩은 「페르소나4」에서 일어나는 이상 현상의 원인인 주유소 직원을 추궁하지 않았을 때의 엔딩으로, 영웅서사에서 H(보상) 기능이 진행된 이후 G2(고된 시련) 기능으로 진입하지 않고, 기존 I(귀환) 기능이 된다.

<표. 15> 「페르소나4」의 영웅서사 (멀티엔딩)

기능	서사
I <sup>2</sup>	아다치 토오루가 만들어낸 세계 마가츠 이나바시에서 그를 추격한다.
J <sup>2</sup>	아메노사기리를 쓰러트리고, 아다치 토오루를 경찰에 인계한다.
Ed <sup>2</sup>	도시로 돌아가고, 여름방학에 이나바시로 돌아와 동료들을 재회한다.

「페르소나4」에서 배드엔딩은 주인공이 나마타메를 진범으로 오판한 경우 발생한다. H(보상) 기능이 부정적으로 기능하게 되고 바로 Ed(영생의 귀환) 기능이 나타난다. 주인공의 사망에 해당하는 X 기능의 발현은, 주인공의 사망과 더불어, 심야 텔레비전으로 납치된 인물의 구조 기한을 넘겨 실패했을 때 나타난다.

<표. 16> 「페르소나4」의 영웅서사 (배드엔딩)

기능	서사
H <sup>-</sup>	나마타메의 범죄를 증오하여 나마타메를 텔레비전 속으로 던져버린다. / 나마타메를 진범으로 여긴 주인공과 동료들은 조사를 종료한다.
Ed <sup>-</sup>	나마타메는 텔레비전 속 세상에서 새도에 의해 사망하고, 건강을 크게 해친 주인공의 사촌동생 나나코 또한 사망한다. 주인공은 도시로 돌아간다.
X	주인공이 강한 적에 의해 사망한다.
X <sup>2</sup>	심야 텔레비전에 나타난 인물이 사망했다.

### 2.3. 「페르소나4」의 거시적, 미시적 영웅서사

「페르소나4」에서 나타난 거시서사는 주인공에게 비밀상 공간인 이나바시로의 이사부터 도시로 되돌아감까지로 정의된다. 미시서사에서 살펴볼 수 있는 주인공의 서사는 주인공의 주변 인물이 심야 텔레비전에서 나타날 때부터 구출되고 일상으로 되돌아올 때까지이다. ‘아마기 유키코 구출’ 퀘스트를 살펴보면, 주인공의 새로운 일상 세계로 기능하는 이나바시에서의 일상과 학교생활로부터 심야 텔레비전에서 유키코를 발견하는 mA(모험의 부름) 기능을 거쳐 유키코를 구조하는 mH(보상)까지의 서사가 나타났다.

<표. 17> 「페르소나4」의 미시서사 (아마기 유키코 구출 퀘스트)

기능	서사
mA	심야 텔레비전에서 유키코를 발견하고 유키코를 다음 실종자로 추측한다.
mB	유키코의 실종을 전달받고 거대한 텔레비전으로 들어간다.
mC	새도에 의해 만들어진 공간을 발견하고 현실 세계로 돌아온다.
mD	다시 심야 텔레비전으로 들어간다.
mE	새도를 쓰러트리며 성의 높은 곳을 향하고, 적을 쓰러뜨린다.
mF	성의 최상층에 도달하고, 유키코의 새도와 마주한다.
mG	유키코의 새도를 쓰러뜨린다.
mH	현실로 돌아와 연쇄 실종과 살인사건을 조사하는 ‘자칭특별수사대’를 조직한다.
X <sup>2</sup>	주인공이 유키코를 구출하기 전 안개가 끼고, 유키코가 사망한다.

이어지는 ‘타즈미 칸지 구출’ 퀘스트 또한 유키코 구출 퀘스트와 유사한 형태로 진행된다.

<표. 18> 「페르소나4」의 미시서사 (타즈미 칸지 구출 퀘스트)

기능	서사
mA2	심야 텔레비전에 새로운 인물 ‘타즈미 칸지’가 나타난다.
mB2	거리에서 칸지를 발견하고 그를 미행한다.
mC2	칸지는 귀가 이후 실종되었고, 동료들은 칸지를 찾아 심야 텔레비전으로 향한다.
mD2	칸지가 위치한 사우나를 찾아낸다.
mE2	새도를 상대하며 점점 더 높은 곳으로 올라간다.
mF2	사우나의 최상층에 도착한다.
mG2	칸지의 새도를 마주한다.
mH2	칸지의 새도를 쓰러뜨린다. 칸지가 자칭특별수사대에 가입한다.
X <sup>2</sup>	칸지를 구출하기 전 안개가 끼고, 칸지가 사망한다.

## 2.4. 「페르소나4」에서 변경되는 영웅서사

「페르소나4」에서 분기점은 일반적인 서사로 이어지게 되는 주유소 직원에 대한 의심과 나마타메 체포 이후 진범에 대한 추가 의심의 부재로 나타났다. 사용자가 「페르소나4」를 플레이할시 중대한 마감 시간으로 기능하는 ‘안개’의 원인, 페르소나와 새도가 등장하게 된 원인에 대한 의심을 가지고 있을 경우, G2(고된 시련) 기능과 H2(보상) 기능이 반복 등장하여 아다치 토오루와 관련된 기능이 되고, 이자나미 오오카미와 관련된 서사가 I(귀환)~Ed(영생의 귀환) 기능으로 변환되었다.

나마타메의 진범 여부에 대한 사용자의 선택 또한 H(보상-부정) 기능으로 동작하여 사촌 동생의 사망과 진실의 은폐라는 Ed(영생의 귀환-부정)으로 나타나 ‘배드엔딩’으로 기능한 점 또한 눈여겨 볼 수 있다.

### 3. 「페르소나5」의 서사분석

#### 3.1. 세계관 분석

「페르소나5」의 주인공은 국회의원에 의해 누명을 쓴 채 도쿄에 있는 고등학교로 전학조치 되었으며, 정체불명의 핸드폰 애플리케이션 ‘이세계 내비게이션’을 통해 일그러진 욕망이 만들어낸 이공간 ‘펠리스’에서 마음을 훔쳐 개심시키는 괴도로 활동한다. 「페르소나4」와 같이 주인공은 펠리스에서 페르소나 능력을 각성하게 되고, 동료와 함께 ‘마음의 괴도단’을 조직하여 활동한다.

불교의 저승 관과 윤회사상을 모티브로 한 「진여신3」과 일본 신화를 모티브로 한 「페르소나4」와 같이, 「페르소나5」는 추리, 미스터리 소설을 모티브로 한 서사를 보여준다. 주인공이 각성하는 페르소나 또한 ‘아르센’으로 모리스 르블랑의 소설 시리즈 ‘아르센 뤼팡’ 시리즈에서 차용하였으며, 주인공의 거주지이자 마음의 괴도단의 와지트인 카페의 이름 또한 ‘르블랑’이다. 주인공의 동료가 사용하는 페르소나는 사카모토 류지의 ‘캡틴 키드’, 모르가나의 ‘조로’, 타카마키 안의 ‘카르멘’, 기타카와 유스케의 ‘고에몽’ 등 소설에 등장하는 해적, 괴도, 요부로 나타났다.

주인공의 일상은 국회의원에 의해 누명을 쓰지 않은 평범한 고등학생의 삶이고, 그 배경은 주인공의 고향이다. 주인공은 누명을 통해 비밀상의 시공간인 ‘범죄자 고등학생’, ‘도쿄’라는 비밀상으로 진입했으며, 엔딩에서 누명을 벗으며 ‘일반 고등학생’으로 ‘고향’에 돌아간다. 게임 내적으로 주인공의 일상은 도쿄에서 보내는 일상이고, 비밀상은 펠리스와 메멘토스에서 새도와 싸우는 것이다.

### 3.2. 「페르소나5」에 나타난 영웅서사

「페르소나5」 주인공의 서사는 다른 게임 주인공의 서사에 비해 선택의 폭이 없거나 적으며, 배드엔딩 또한 펠리스 주인의 개심 실패, 주인공의 사망을 제외하고 발견되지 않았다.

<표. 19> 「페르소나5」의 영웅서사

기능	서사
Op	지방 도시에서 누명을 쓰고 도쿄로 전학 온다.
A	악질 교사 ‘카모시다 스구루’의 심상 속 세계인 ‘펠리스’를 방문한다.
B	카모시다에 의해 퇴학 위기에 처하고, 그의 마음을 흠치기로 결심한다. 페르소나 능력을 각성한다. (부름의 거절/각성)
C	악한자의 마음에서 보물을 훔친다는 ‘모르가나’를 만난다.
D	카모시다의 마음을 흠치고 퇴학 위기에서 벗어난다.
E	악인의 마음을 흠치며, 동료들과 함께 ‘마음의 괴도단’을 결성한다.
F	주인공을 조사하는 검사 ‘니지마 사에’의 펠리스에 잠입한다.
G	자신에게 누명을 씌운 국회의원 ‘시도 마사요시’의 펠리스로 향한다.
H	시도 마사요시를 개심하는 데 성공한다.
G2	시도 마사요시의 개심에도 사건은 은폐되고, 대중은 혼란에 빠진다.
H2	모든 사건의 원흉인 거짓의 신 ‘알다바르트’를 쓰러트린다.
Ed	스스로 소년원에 수감된다. 이후 동료들과 함께 일상으로 돌아온다.

「페르소나5」에서 E(시험, 아군 적군) 기능에서 제자를 갈취하는 화가, 고리대금업자, 해커, 대기업 회장의 마음을 흠치는 과정 또한 E~H(보상) 기능의 반복으로 나타났다. 「페르소나5」의 서사는 영웅의 여정 12단계를 따르는 정석적인 모습을 보여주었으며, 고향에서 도쿄로 이동하는 Op(일상 세계)과 도쿄에서 고향으로 돌아가는 Ed(영생의 귀환)로 대조를 보여주었다.

「페르소나5」 서사에서 멀티엔딩은 발견되지 않았으며, 배드엔딩은 펠리스의 주인을 개심시키는 데 실패하거나 주인공의 사망, 잘못된 선택으로 인한 배드엔딩만 발견되었다.

<표. 20> 「페르소나5」의 영웅서사 (배드엔딩)

기능	서사
E <sup>-</sup>	제한된 날짜 이내에 팰리스의 주인을 개심시키지 못했다.
Ed <sup>-</sup>	주인공의 실패로 인해 동료가 큰 손해를 입고, 주인공은 체포당한다.
G <sup>-</sup>	배신자 아케치 고로에 의해 살해당한다.
Ed <sup>-2</sup>	주인공이 살해당한다.
J <sup>-</sup>	알다바오트의 제안을 받아들인다.
Ed <sup>-3</sup>	동료들은 모두 기억을 잃고, 주인공은 비웃으며 일상으로 돌아간다.
X	강한 적에 의해 사망한다.

주인공이 제한된 시간 안에 팰리스의 주인을 개심시키지 못할 경우 주인공이나 동료들이 큰 손실, 손해를 입고 게임 오버 된다. 예를 들어 최초의 팰리스인 카모시다 스구루의 팰리스의 공략 기한을 넘길 경우 주인공과 류지가 퇴학 처리되며, 두 번째 팰리스인 마다라메의 미술관 공략에 실패할 경우 유스케는 마다라메의 제자 자격이 파문됨과 함께 주인공과 동료들은 마다라메에 의해 고소당한다. 아케치 고로에 의한 사망은 주인공이 동료를 밀고한 경우로, 주인공은 아케치 고로에 의해 취조실에서 소음 권총으로 사살된다.

### 3.3. 「페르소나5」의 거시적, 미시적 영웅서사

「페르소나5」의 미시적 서사는 주인공과 동료들이 각 펠리스의 주인과 겪는 마찰, 위기와 그 해결에서 찾아볼 수 있으며, Co-op으로 명명된 주변 인물과의 별도 서사를 통해 살펴볼 수 있다.

「페르소나5」를 시작한 이후 최초로 플레이할 수 있는 ‘카모시다 스구루 개심’ 퀘스트는 주인공과 류지가 이세계 내비게이션을 통해 최초로 방문하게 되는 펠리스에서 페르소나 능력을 각성하고, 체육 교사인 카모시다 스구루의 뒤틀린 욕망을 저지하는 퀘스트이다. 주인공의 일상은 전학 온 ‘슈진 고등학교’에서 보내는 학창 생활이고, 비밀상은 주인공이 휘말린 사건과 펠리스에서 벌어지는 사건이다. 본편의 서사에서 B(부름의 거절)~D(첫 번째 관문의 통과) 기능에 해당한다.

<표. 21> 「페르소나5」의 미시서사 (카모시다 스구루 개심 퀘스트)

기능	서사
mA	등곳길에 이세계 내비게이션에 의해 카모시다의 펠리스에 도착한다.
mB	펠리스의 새도에 의해 발각되고 구금된다.
mC	펠리스에서 ‘모르가나’를 만나 펠리스에서 탈출을 시도한다.
mD	새도와의 전투에서 페르소나 능력을 각성하고, 펠리스를 탈출한다.
mE	현실로 돌아온 주인공은 다시 일상으로 돌아왔으나, 퇴학 위기를 맞게 된다.
mF	다시 펠리스를 찾은 동료와 함께 펠리스 가장 높은 곳으로 향한다.
mG	카모시다 마음속의 보물을 훔쳐 펠리스를 탈출한다.
mH	카모시다는 전교생 앞에서 자신의 죄를 고하고 경찰에 자백한다. 펠리스에서의 활동 결과를 알게 된 주인공 일행은 ‘마음의 괴도단’을 조직한다.



### 3.4. 「페르소나5」에서 변경되는 영웅서사

「페르소나5」의 서사는 분기 없이 오프닝부터 엔딩까지 이어져 서사의 선택 요소는 많지 않았으며, 멀티엔딩이 존재하지 않고 배드엔딩만으로 구성되어 단조로운 구성이다. 그러나 영웅의 여정 12단계 기능에 부합하는 서사 요소를 갖추고 있으며, 퀘스트를 통해 반복되는 서사구조를 지니고 있음이 확인되었다.

「페르소나5」에서 B기능은 부름의 거절 기능과 각성 기능이 동시에 발견되었다. 주인공은 체육 교사로부터의 위협(퇴학)과 함께 팰리스에서 페르소나 능력을 각성하는 것으로 부름의 거절 기능과 각성 기능이 동시에 나타났다. 「진여신3」의 주인공은 B기능에서 반인반마의 존재로 깨어남으로써 각성의 기능이 나타났고, 「페르소나4」의 주인공은 심야 텔레비전에서 페르소나 능력을 각성하는 모습을 보여주었다. 주인공의 동료에게 각 능력의 각성은 본인이 원하지 않는 능력을 강제로 각성하는 모습으로 그려져 B기능이 각성일 경우, 각성은 주인공에게 강제로 일어남을 알 수 있다. 그러나 부름의 거절 기능보다 각성의 기능이 더 주요한 기능인 「진여신3」과 「페르소나4」의 주인공과 달리, 「페르소나5」의 주인공은 부름의 거절 기능과 각성이 거의 동등하다.

## 4. 「폴아웃3」의 서사분석

### 4.1. 세계관 분석

「폴아웃3」은 2077년 미·중 핵전쟁으로부터 200년이 흐른 워싱턴 DC인 ‘수도 황무지’를 배경으로, 핵 방공호인 볼트 101 출신의 주인공이 볼트를 탈출한 아버지를 찾아 모험하고, 끝내 황무지를 위해 스스로 희생하는 내용이다.

주인공의 아버지 ‘제임스’는 과학자로, 수도 황무지의 수질오염을 개선하고 황무지 인에게 깨끗한 수자원을 제공하기 위해 ‘프로젝트 퓨리티’를 진행하고 있었으며, 이를 지원하는 황무지인, 엘더 라이언스가 이끄는 동부 브라더후드 오브 스틸(이하 BoS로 표기)의 도움을 받고 있었고, 다시 미국 전역을 지배하기 위해 노력하고 있는 옛 미국 정부의 후예 ‘앙클레이브’의 표적이 되어있었다.

「폴아웃3」 주인공의 서사는 아버지를 찾아 나서는 최초의 서사와 아버지를 잃은 이후 그의 유지를 이어 앙클레이브에 맞서는 두 번째 서사로 구분될 수 있다. 주인공의 일상은 어린 시절을 보낸 볼트 101에서의 생활, 비밀상은 수도 황무지에서의 모험으로 구분해 볼 수 있다. 「폴아웃3」의 주인공은 비밀상을 끝내고 스스로 희생하기 때문에 일상으로 되돌아오는 기능은 없으나, Broken steel 확장팩 통해 주인공의 사망이 반복되었다.

「폴아웃3」의 서사에서 나타나는 주요 인물은 주인공과 아버지, 오버시어, 스테니슬로 브라운, 어텀 대령, 존 헨리 이든 대통령이다. 주인공의 아버지는 전반 서사에서 주인공이 찾아 나서는 목표 인물로 등장하며, 서사 중반 어텀 대령에 의해 사망하고 서사 후반부에 주인공이 어텀 대령과 앙클레이브를 적대하는 매개 인물이 된다.

오버시어는 볼트 101의 독재자로 주인공이 아버지를 찾아 볼트 101을 탈출할 때 주인공을 막아서는 인물로 등장한다. 스테니슬로 브라운은 주인공의 아버지를 볼트 102에 감금한 인물로 주인공은 아버지와 재회하기 위해 그와 거래한다. 어텀 대령은 주인공의 아버지를 살해한 인물이다. 존 헨리 이든 대통령은 어텀 대령의 상관으로 주인공의 유능한 모습을 눈여겨보고, 주인공을 앙클레이브의 일원으로 유혹하는 인물이다.

## 4.2. 「폴아웃3」에 나타난 영웅서사

「폴아웃3」에서 나타난 영웅서사는 A(모험의 부름)~H(보상)의 기능이 반복되어 나타났으며, 주인공에게 주어진 첫 번째 가해와 그 해결, 두 번째 가해와 그 해결, 결말 순서로 이루어져 있다.

<표. 22> 「폴아웃3」의 영웅서사

기능	서사
Op	워싱턴 DC에 있는 핵 방공호 볼트 101에서 일상을 보낸다.
A	아버지가 갑작스레 볼트를 탈출한다.
B	아버지를 따라 볼트를 탈출한다. (부름의 거절)
C	‘메가톤’에서 아버지의 행방에 대한 힌트를 얻게 된다.
D	괘럭시 뉴스 라디오에서 아버지의 다음 행선지를 알게 된다.
E	동료 도그밋, 사라 라이언스 등과 만나고, 리벳 시티로 향한다.
F	아버지의 동료인 리 매디슨 박사를 만나고, 볼트 112를 향해 이동한다.
G	볼트 112에 도착하고 아버지와 재회한다.
H	아버지와 함께 제퍼슨 기념관으로 향한다.
A2	제퍼슨 기념관에서 아버지는 앙클레이브의 ‘어거스투스 어텀’에게 협박받는다.
B2	아버지가 어텀 대령에 의해 피살당한다. (부름의 거절)
C2	‘G.E.C.K’를 찾아 볼트 87로 향한다.
D2	방사능에 오염되고, 돌연변이로 가득한 볼트 87에 도착한다.
E2	동료와 함께 G.E.C.K를 회수한다.
F2	앙클레이브에 포획되어 앙클레이브의 본부인 ‘레이븐락’으로 이송된다.
G2	레이븐락에 이송되어 앙클레이브의 수장이자 슈퍼컴퓨터 ‘존 헨리 이든 대통령’을 만나고, 프로젝트 퓨리티에 방사능 돌연변이를 무력화 시키는 바이러스를 살포할 것을 주문받는다. 주인공은 이를 거절하고 그를 무력화 시킨다.
H2	레이븐락을 탈출해 브라더후드 오브 스틸과 다시 합류한다.
I	BoS이 레이븐락을 공격하고, 주인공은 어텀 대령과 마주한다.
J	어텀 대령을 살해하고 / 추방하고 프로젝트 퓨리티를 재가동한다.
Ed	고농도의 방사능에 피폭되어 사망한다.

「폴아웃3」에서 멀티엔딩은 G2(고된 시련) 기능에서 등장한 존 헨리 이든 대통령의 제안을 수락하였을 경우 발생한다. 주인공이 이든 대통령을 무력화하고, 어텀 대령과 최후의 결전을 하는 서사는 동일하게 진행되나, 황무지에 공급되는 수자원은 방사능 대신 바이러스에 오염되어 황무지가 죽음의 땅으로 변모하게 된다.

<표. 23> 「폴아웃3」의 영웅서사 (배드엔딩)

기능	서사
G2 <sup>-</sup>	레이븐락에 이송된 주인공은 앙클레이브의 수장이자 슈퍼컴퓨터 ‘존 헨리 이든 대통령’을 만나고, 프로젝트 퓨리티에 방사능 돌연변이를 무력화 시키는 바이러스를 살포할 것을 주문받는다. 주인공은 이를 수락한다.
Ed <sup>-</sup>	프로젝트 퓨리티가 재가동하지만, 황무지는 바이러스에 오염된 물을 공급받게 된다. 주인공은 고농도의 방사능에 피폭되어 사망한다.

### 4.3. 「폴아웃3」의 거시적, 미시적 영웅서사

「폴아웃3」에서 발견되는 미시서사는 퀘스트의 형태로 나타나며, 주인공에게 다음 행동에 대한 당위성을 부여하는 도구로 작동한다. 가령 주인공이 볼트를 탈출하는 과정에서 오버시어의 딸 ‘아마타’로부터 듣게 되는 아버지의 탈출 소식, 주인공을 적대하는 경비대와 오버시어를 보여주어 주인공이 더 이상 볼트의 주민으로 남을 수 없음을 보여주기도 한다. 메가톤에서 콜린 모리아티와 아버지의 행방에 대한 정보를 얻기 위한 거래를 할 시에도, 모리아티가 제공하는 퀘스트 수행, 정보의 대가 지급, 모리아티의 터미널을 해킹하는 등 다양한 선택이 존재하지만, 주인공이 아버지를 찾으려고 한다는 상황과 그 정보를 쥐고 있는 모리아티와의 서사적 상호작용이 있는 것이다.

주인공이 레이븐락을 탈출하고 프로젝트 퓨리티를 재가동하는 과정인 F2(동굴로 접근)~Ed(영생의 귀환) 기능을 분석해 보면 다음과 같이 나타난다.

<표. 24> 「폴아웃3」의 미시서사 (프로젝트 퓨리티 재가동 퀘스트)

기능	서사
mA	앙클레이브에 의해 제압되어 레이븐락으로 이송된다.
mB	어텀 대령은 주인공에게 프로젝트 퓨리티의 실행 비밀번호를 추궁한다.
mC	구금실을 탈출한 주인공은 이든 대통령에게 호출된다. 대통령은 자신의 정체를 공개하며 주인공에게 협력을 요구한다.
mD	이든 대통령의 제안을 거절하고 파괴한다.
mE	레이븐락의 앙클레이브를 공격해 G.E.C.K를 탈환한다.
mF	다시 제퍼슨 기념관으로 향하고 어텀 대령과 다시 마주한다.
mG	어텀 대령을 처치한다. / 황무지에서 추방한다.
mH	아버지의 유지를 이어 프로젝트 퓨리티를 성공시킨다.

#### 4.4. 「폴아웃3」에서 변경되는 영웅서사

「폴아웃3」의 서사는 주인공이 스스로 희생하는 엔딩을 통해 닫힌 결말을 보여주었으며, 영웅의 여정 12단계에 맞는 서사가 나타났으나, 아버지의 실종, 아버지의 사망이라는 두 번의 사건으로 인해 A(모험의 부름)부터 H(보상)까지 기능이 두 번 반복되었다.

「폴아웃3」에서 나타난 주인공의 서사는 본고에서 다룬 모든 게임 가운데 유일하게 주인공이 희생하는 엔딩을 보여주었다. 또한 배드엔딩은 Ed(영생의 귀환) 기능에서 차이만 나타나고, 전체적인 서사에서 유의미한 변화가 없었다.

## 5. 「폴아웃: 뉴 베가스」 서사분석

### 5.1. 세계관 분석

「폴아웃: 뉴 베가스(이하 폴아웃NV로 표기)」는 미·중 핵전쟁이 일어난 2077년 으로부터 200여년이 지난 서부 모하비 사막의 라스베이거스를 모티브로 한 뉴 베가스에서, 막대한 수자원과 전력 생산을 담당하는 후버댐을 두고 각축을 벌이는 세 세력과 그 사이에서 중요한 역할을 하는 주인공 ‘배달부’의 모습을 그려내고 있다.

주인공은 미스터 하우스에게 ‘플래티넘 칩’을 전달하는 배달부로, 플래티넘 칩에 대한 정보를 입수한 탑스 카지노의 베니에 의해 총격을 입고 생매장된다. 미스터 하우스의 특별한 시큐리티론 ‘빅터’에 의해 구사일생한 주인공은 닥터 미첼에게 치료받으며, 자신을 살해하고자 한 베니에게 복수를 하기 위해 모하비 사막을 나서게 된다. 주인공의 복수는 뉴 베가스의 스트립까지 이어지며, 주인공을 마주한 베니는 주인공에 의해 살해당한다. 복수하고 플래티넘 칩을 소유하게 된 주인공은 뉴 베가스를 둘러싼 세력에게 영입 제의를 받게 되고, 주인공을 포섭하는 데 성공한 세력은 모하비 사막과 후버댐을 소유하게 된다.

「폴아웃NV」에서 후버댐을 두고 경쟁하는 세력은 캘리포니아를 중심으로 건국한 뉴 캘리포니아 공화국(이하 NCR), 애리조나를 중심으로 고대 로마제국을 숭상하는 군벌 집단 카이사르의 군단(이하 군단), 라스베이거스를 핵 공격으로부터 막아내고, 뉴 베가스로 재건한 미스터 하우스이다. 주인공 배달부는 모하비 사막과 뉴 베가스를 오가며 각 세력이 제공하는 다양한 임무를 해결하고, 제2차 후버댐 전투에 참여하여 뉴 베가스의 운명을 결정하게 된다.

주인공이 선택한 뉴 베가스의 운명은 선택한 세력에 따라 크게 네 가지로 나뉘며, 마이너한 세력의 선택에 따라 소소한 차이가 존재한다. 주인공이 선택할 수 있는 엔딩을 정리해 보면 다음과 같다.

1. 주인공이 모든 세력을 배척하고, 자신을 중심으로 독립 뉴 베가스를 재건한다.
2. 미스터 하우스를 도와 두 외부 세력을 배척하고 뉴 베가스의 독립을 유지한다.
3. NCR을 도와 후버댐을 점령하고, 뉴 베가스를 NCR로 편입시킨다.
4. 군단을 도와 후버댐을 점령하고, 뉴 베가스를 군단의 지배하에 둔다.

## 5.2. 「폴아웃: 뉴 베가스」에 나타난 영웅서사

「폴아웃NV」의 엔딩 중 독립 뉴 베가스 엔딩은 배달부가 NCR과 군단, 미스터 하우스 모두를 축출하고 자신을 중심으로 뉴 베가스를 재편하는 엔딩이다. 주인공이 Ed(영생의 귀환)기능에서 맞이하는 새로운 일상 가운데 가장 긍정적인 모습으로 보여주는 엔딩이기 때문에 독립 뉴 베가스 엔딩을 기준으로 「폴아웃NV」의 영웅서사를 정리해 보았다.

<표. 25> 「폴아웃: 뉴 베가스」의 영웅서사

기능	서사
Op	인트로 영상을 통해 뉴 베가스의 일면을 조명한다.
A	배달하던 물건을 강탈한 베니에 의해 생매장 당한다.
B	구조되고 미첼 박사에게 ‘뽀보이’를 건네받는다. (각성)
C	자신을 구해준 시큐리티론 ‘빅터’와 만나고, 베니를 알게 된다.
D	뉴 베가스 프리사이드에서 스트립으로 들어갈 수 있는 자격을 얻는다.
E	탐스 카지노에서 베니를 마주한 주인공은 그를 군단의 전초기지에서 살해한다.
F	베니의 벽장에서 해킹된 시큐리티론 ‘에스맨’을 발견한다.
G	뉴 베가스의 세력을 규합하고, 김볼 대통령 암살 시도를 저지한다.
H	미스터 하우스를 살해하고 뉴 베가스의 지배자 자리에 오른다.
I	군단이 후버댐을 침공하고, 주인공과 동맹 세력은 군단의 병력에 맞서 싸운다.
J	군단장 라니우스, NCR의 리 올리버 장군과 맞선다.
Ed	뉴 베가스를 차지하고 외부 세력을 몰아낸 주인공은 뉴 베가스의 지배자가 된다.

미스터 하우스 엔딩은 독립 뉴 베가스 엔딩과 전체적인 서사가 유사하나, 에스맨의 계획을 받아들이지 않고, 미스터 하우스 또한 살려두어 주인공은 그의 이인자가 된다.

<표. 26> 「폴아웃: 뉴 베가스」의 영웅서사 (미스터 하우스 엔딩)

기능	서사
F <sup>2</sup>	베니를 살해한 이후 미스터 하우스를 따르기로 한다.
G <sup>2</sup>	미스터 하우스를 위해 동맹세력을 규합한다.
H <sup>2</sup>	럭키 38 카지노에서 미스터 하우스의 대리인이 된다.
I <sup>2</sup>	군단이 후버댐을 침공하고, 주인공과 동맹 세력은 군단의 병력에 맞서 싸운다.
J <sup>2</sup>	군단장 라니우스, NCR의 리 올리버 장군과 맞선다.
Ed <sup>2</sup>	미스터 하우스와 함께 뉴 베가스를 차지하고 효율적으로 지배한다.

NCR 엔딩은 주인공이 NCR을 도와 제2차 후버댐 전투에서 승리하는 엔딩으로, 모하비 사막은 NCR의 영토가 되고, 패퇴한 카이사르의 군단과 본격적인 전쟁에 들어가게 된다.

<표. 27> 「폴아웃: 뉴 베가스」의 영웅서사 (NCR 엔딩)

기능	서사
F <sup>3</sup>	크로커 대사를 만난 주인공은 NCR을 도와 군단을 몰아내기로 결심한다.
G <sup>3</sup>	NCR을 위해 동맹을 규합하고, 킴볼 대통령 암살 시도를 저지한다.
H <sup>3</sup>	NCR 시설에 대한 자유로운 출입을 보장받는다.
I <sup>3</sup>	군단이 후버댐을 침공하고, 주인공과 동맹 세력은 군단의 병력에 맞서 싸운다.
J <sup>3</sup>	NCR의 리 올리버 장군과 함께 NCR의 승리를 선포한다.
Ed <sup>3</sup>	시민에게 수여되는 최고상인 '황금가지 상'을 받는다.

군단 엔딩은 카이사르가 생존했을 경우와 사망했을 경우로 다른 서사가 나타나며, 폭력적이지만 사리에 맞는 카이사르의 지배와 오직 폭력만으로 지배하는 라니우스의 지배라는 상반된 엔딩을 지니고 있다.

<표. 28> 「폴아웃: 뉴 베가스」의 영웅서사 (군단 엔딩)

기능	서사
F <sup>4</sup>	카이사르의 영입 제안을 받아들이고, NCR과 하우스를 적대한다.
G <sup>4</sup>	미스터 하우스를 살해하고, 여러 세력을 친 군단 성향으로 포섭한다.
H <sup>4</sup>	카이사르의 뇌종양 수술에 참여하여 그의 뇌종양을 제거한다. / 수술 중 카이사르를 살해한다. 주인공은 아론 킴볼 대통령을 암살한다.
I <sup>4</sup>	군단을 이끌고 후버댐에 침공한다.
J <sup>4</sup>	NCR의 리 올리버 장군을 살해하거나 추방한다.
Ed <sup>4</sup>	모하비 사막은 폭압적이지만 사리에 맞는 카이사르의 지배를 받게 된다.
Ed <sup>5</sup>	모하비 사막은 살육과 폭력으로 얼룩진 무법지대가 된다.



### 5.2.1. 「폴아웃NV」 확장팩의 서사

「폴아웃NV」의 확장팩은 주인공이 특별한 계기를 통해 모하비 사막 외부에 존재하는 장소를 방문하며 진행하게 된다. 「폴아웃NV」에 등장하는 확장팩은 6개이지만, ‘배달부의 짐’ 확장팩과 ‘건 러너 총포상’ 확장팩의 경우 서사의 추가 없이 아이템만 추가된 확장팩이다. 본고에서는 추가 서사가 나타난 4개 확장팩을 다음과 같이 확장팩 기호로 정리해 보았다.

데드 머니(E): 버려진 브라더후드 오브 스틸 병커에서 들려온 라디오를 추적하던 중 전 브라더후드 오브 스틸의 엘더 엘라이자에게 납치된 주인공은 시에라 마드레 카지노에서 방사능 구름, 돌연변이 인간들을 상대하며 동료들과 함께 시에라 마드레 카지노의 비밀과 엘라이자의 의도를 파악해 나간다.

어니스트 하트(E2): 배달부를 고용한 행상인 집단 ‘해피 트레일 캐러밴’은 뉴가나안을 향하던 중 하얀 다리 부족의 습격으로 전멸하고, 죽은 말 부족의 ‘분필자국 따라’의 도움으로 도주한 배달부는 부족의 마을에서 전 카이사르의 군단장 ‘불탄 남자’를 만난다.

올드 월드 블루스(E3): 모하비 자동차 극장에서 인공위성을 조사하던 도중 습격당한 주인공은 빅 앰티에 있는 싱크탱크에 납치되어 뇌와 심장, 척추를 인공장기로 교체당한다. 싱크탱크는 닥터 모비우스의 습격으로부터 자신을 지켜줄 것을 배달부에게 요청하고, 배달부는 자기 장기를 되찾는 조건으로 수락하게 된다.

론섬 로드(E4): 또 다른 배달부 ‘울리시스’의 초대를 받은 주인공은 핵 폭격과 끝없는 폭풍우가 유명한 디바이드로 향한다. 방사능 돌연변이 인간과 위험한 생물로 가득한 디바이드에서 울리시스를 만난 주인공은 과거 자신의 배달과 그 결과, 여러 철학적인 질문을 나누게 된다.

<표. 29> 「폴아웃: 뉴 베가스」 확장팩의 영웅서사 (데드 머니)

기능	서사
ExOp	버려진 병커에서 발신되는 라디오 신호를 감지한다.
ExA	습격당하고, 방사능 안개로 뒤덮인 시에라 마드레 카지노에서 깨어난다.
ExB	납치범 엘라이자의 명령을 거절하나, 모든 장비가 압류되고 폭탄 목걸이가 채워져 있음을 알게 된다. (부름의 거절)
ExC	엘라이자에게 점프수트와 홀로라이플을 받는다.
ExD	깨어난 광장을 떠나 시에라 마드레 카지노에 입장한다.
ExE	도그 / 갓, 딘 도미노, 크리스틴 로이스를 만난다.
ExF	동료의 도움으로 시에라 마드레 카지노 내부에 접근한다.
ExG	시에라 마드레 카지노의 진정한 설립 목적을 알게 된다.
ExH	카지노 깊숙한 곳에서 방사능 구름을 조작할 수 있는 기술을 얻는다.
ExI	엘라이자는 보상을 얻은 뒤 금괴와 기술로 엘라이자를 도발한다.
ExJ	도발에 걸려든 엘라이자는 볼트에 진입하고 주인공은 그 문을 폐쇄하여 엘라이자를 감금한다. / 볼트에 접근한 엘라이자를 살해한다.
ExEd	시에라 마드레 카지노의 금괴를 챙겨 모하비 사막으로 돌아간다.

「폴아웃NV」의 첫 번째 확장팩 데드 머니에서 중요한 인물은 주인공을 납치한 모하비 지부 브라더후드 오브 스틸의 전 엘더 엘라이자와 시에라 마드레 카지노에서 만나게 되는 동료들이다. 엘라이자는 주인공에게 폭탄 목걸이를 채우고 시에라 마드레 카지노 가장 깊은 곳에 있는 보물을 찾을 것을 명령한다. 주인공은 결국 시에라 마드레의 보물을 찾아내고 엘라이자에게 복수한 이후 떠나게 된다.

데드 머니 확장팩에서 나타난 서사적 특징은, 본편에서 B기능이 각성 기능으로 나타난 것에 비해 일반적인 기능인 부름의 거절 기능으로 작동한다는 점이다. 본편에서 주인공은 자신에게 충격을 입힌 베니를 추격하는 과정에서 능동적인 주인공으로서 모험을 거절할 이유가 없지만, 데드 머니의 서사에서는 엘라이자에 의해 목에 폭탄 목걸이를 걸게 되어 강제적으로 서사를 진행하게 된다는 차이가 존재한다.

「폴아웃NV」의 두 번째 확장팩인 어니스트 하트는 뉴 가나안으로 떠나는 행상인 집단에 고용된 배달부가 옛 그랜드 캐니언 지역인 자이언 국립공원에서 일어나는 일을 다룬다. 죽은 말 부족과 함께 활동하는 라니우스 이전 카이사르의 군단장 조슈아 그레이엄, 슬픔 부족을 교화시키고 있는 모르몬교 선교사 대니얼, 그들을 적대하고 카이사르의 군단과 동맹관계에 있는 하얀 다리 부족이 등장하며, 주인공은 세 부족 사이에서 고군분투하게 된다.

<표. 30> 「폴아웃: 뉴 베가스」 확장팩의 영웅서사 (어니스트 하트)

기능	서사
Ex2Op	해피 트레일 캐러밴에 고용되어 뉴 가나안으로 떠나는 여정에 함께한다.
Ex2A	자이언 국립공원에 진입한 캐러밴은 하얀 다리 부족의 습격으로 전원 사망한다.
Ex2B	습격을 피해 도주한다.
Ex2C	죽은 말 부족의 ‘분필 자국 따라’를 만난다.
Ex2D	분필 자국 따라와 함께 죽은 말 부족의 캠프로 입장한다.
Ex2E	조슈아 그레이엄과 대니얼을 만난다.
Ex2F	모하비 사막으로 돌아가기 위해, 조슈아 또는 대니얼을 도와 하얀 다리 부족 문제를 해결함을 제시받는다.
<조슈아를 돕는다>	
Ex2G	부족민을 이끌고 하얀 다리 부족의 캠프를 공격한다.
Ex2H	주인공과 조슈아는 하얀 다리 부족의 수장 ‘상처에 소금을’을 생포한다.
Ex2Ed	지도자가 무력해진 하얀 다리 부족은 와해되고, 슬픔 부족은 호전적인 부족으로 변모한다. 교역로를 개척에 실패하여 큰 손해를 본 해피 트레일 캐러밴은 부족의 도움으로 새 교역로를 열게 된다.
<대니얼을 돕는다>	
Ex2G <sup>2</sup>	이동하는 부족민 중 일부가 하얀 다리 부족에게 습격당한다.
Ex2H <sup>2</sup>	습격당한 부족민을 도와 터널 밖으로 대피시키고, 터널을 폭파한다.
Ex2Ed <sup>2</sup>	경쟁 부족이 사라져 자이언을 차지한 하얀 다리 부족은 뉴 가나안을 완벽하게 차지하지 못했음을 이유로 군단에서 추방되며, 또 다른 부족에 의해 몰락한다. 탈출한 두 부족은 연합하여 강력한 부족이 되며, 해피 트레일 캐러밴은 이 부족의 보호와 함께 새로운 교역로를 개척한다.
<대니얼을 살해하고 지도를 챙겨 탈출한다>	
Ex2G <sup>-</sup>	조슈아와 대니얼 모두를 돕지 않고, 대니얼을 살해한다.
Ex2H <sup>-</sup>	자이언 국립공원의 지도를 얻은 뒤 모든 사건을 뒤로한 채 탈출한다.
Ex2Ed <sup>-</sup>	하얀 다리 부족은 지도자를 잃은 두 부족을 쉽게 격파하고 살아남은 이를 흡수하여 거대 부족으로 거듭난다.

어니스트 하트에서 나타난 주인공의 서사는 조슈아와 대니얼 두 조력자와 그들의 부족을 위협하는 하얀 다리 부족을 격퇴함으로 끝나, I(귀환)와 J(부활)에 해당하는 기능이 발견되지 않았다. 사건을 해결하고 모하비 사막으로 돌아가는 서사를 귀환 기능으로 정의할 경우, 부활 기능에서 재결성된 적이 등장하지 않으며, Ed(영생의 귀환)또한 기능하지 않아, 두 기능을 배제하고 H(보상) 기능에서 바로 Ed 기능으로 건너뛰었다.

F(동굴로 접근) 기능에서 분기가 발생하였던 본편의 서사와 달리, 어니스트 하트에서의 분기는 G(고된 시련) 기능에서 나타났다. 거대한 세력에 가입하여 활동하는 일반 서사와 달리, 명확한 아군과 적군이라는 구분이 되어있는 어니스트 하트에서 나타난 특징으로, 자이언 국립공원에 거주하는 부족민을 돕기 위한 방법의 차이이기 때문에 이러한 선택이 분화한 것으로 해석된다.

「폴아웃NV」의 세 번째 확장팩인 올드 월드 블루스는 빅 엠티에 있는 싱크탱크에 의해 납치된 주인공이 연구소 시설에서 겪게 되는 이야기로, 주인공은 싱크탱크의 과학자(닥터 클라인, 닥터 보러스, 닥터 0, 닥터 8, 닥터 달라)들의 요구에 따라 과학기술을 탈환하고, 로봇 전갈을 동원해 싱크탱크를 공격하는 닥터 모비우스의 공격을 막는다는 코믹한 서사를 보여준다.

<표. 31> 「폴아웃: 뉴 베가스」 확장팩의 영웅서사 (올드 월드 블루스)

기능	서사
Ex3Op	인공위성 구조물을 발견하고, 싱크탱크에 의해 납치된다.
Ex3A	연구시설에서 깨어나 싱크탱크의 과학자들을 마주한다.
Ex3B	과학자들에게 협박당하고 그들을 돕게 된다.
Ex3D	연구소 시설로 나서 적대적인 환경을 거쳐 과학기술을 수집한다.
Ex3E	강한 적을 쓰러트리며 과학기술을 수집한다.
Ex3F	과학기술을 수집하고 사건의 원흉인 닥터 모비우스의 시설로 향한다.
Ex3G	닥터 모비우스의 시설에서 거대한 전갈로봇을 쓰러트린다.
Ex3H	닥터 모비우스를 상대하고 진실을 알게된다.
Ex3I	닥터 모비우스를 살려두고 싱크탱크의 과학자를 설득하기 위해 움직인다.
Ex3J	싱크탱크의 기술이 외부를 위협할 수 없도록 봉인한다.
Ex3Ed	빅 엠티는 과학기술로 인류를 보조하는 기능을 회복한다.
<배드엔딩>	
Ex3I	닥터 모비우스를 살해하고 싱크탱크의 과학자들을 만나기 위해 움직인다.
Ex3J	싱크탱크의 과학자들을 다시 마주하고, 그들을 모두 살해한다.
Ex3Ed	빅 엠티는 과학기술로 주인공의 압제를 보조하는 기관으로 전락한다.

올드 월드 블루스 확장팩에서 C(조언자의 만남) 기능은 유효하지 않았다. 주인공에게 조언을 해주는 인물은 싱크탱크의 과학자 혹은 닥터 모비우스, ‘배달부의 뇌’ 등이 있으나, 과학자들과 닥터 모비우스는 주인공과 공존 혹은 대립하는 인물이며, 배달부의 뇌는 후반부에 등장하여 조언자로 볼 수 없다. 확장팩의 서사에서 분기는 I(귀환) 기능과 J(부활) 기능, Ed(영생의 귀환) 기능에서 나타났다. 닥터 모비우스를 살해하는 선택, 주인공이 싱크탱크의 과학자들을 살해하는 선택 모두 엔딩에서 나타난 빅 엠티의 미래에 영향을 주지 않았다.

론섬 로드 확장팩은 핵무기 폭격으로 아수라장이 된 디바이드를 배경으로 한다. 미스터리한 인물 ‘울리시스’의 초대를 받은 주인공은 옛 정부의 핵무기 보관고인 디바이드로 향한다.

<표. 32> 「폴아웃: 뉴 베가스」 확장팩의 영웅서사 (론섬 로드)

기능	서사
Ex4Op	모하비 사막과 여러 지역을 모험하던 중 울리시스의 초대를 받는다.
Ex4A	핵 폭격으로 아수라장이 된 디바이드로 향한다.
Ex4B	방사능, 야생동물, 방사능에 피폭된 돌연변이 인간을 상대한다. (각성)
Ex4C	ED-E 로봇을 발견하고 길 안내를 받는다.
Ex4D	무너져 내리는 디바이드의 폐허를 헤치며 울리시스를 향해 나아간다.
Ex4E	디바이드의 적대적 환경을 헤치고 옛 정부의 핵무기 시설을 향한다.
Ex4F	위험을 돌파하며 울리시스가 기다리고 있는 핵무기 격납고에 도착한다.
Ex4G	미국 전역에 핵무기를 발사하고자 하는 울리시스를 설득한다.
Ex4H	울리시스를 설득한다. / 울리시스를 살해하여 그의 계획을 저지한다.
Ex4I	발사가 임박한 핵미사일을 ED-E로 저지한다.
Ex4I <sup>2</sup>	발사가 임박한 핵미사일을 군단 또는 NCR의 보급로에 투하한다.
Ex4I <sup>3</sup>	발사가 임박한 핵미사일을 군단과 NCR 모두에게 투하한다.
Ex4I <sup>4</sup>	발사가 임박한 핵미사일을 저지하지 않는다.
Ex4J	핵미사일 위기에서 세상을 구하고 다시 모하비 사막으로 향한다.
Ex4Ed	모하비 사막으로 귀환한다. 핵미사일의 처리에 따라 해당 세력의 우호를 얻게 되고, 제2차 후버댐 전투를 위해 나선다.

론섬 로드에서 사용자는 H(보상) 기능 이전까지 일방적인 진행을 하게 되며, 울리시스와 대면한 이후 그를 설득 또는 살해하는 선택을 하게 된다. 울리시스는 설득과 살해 선택과 무관하게 엔딩 이후 주인공에게 녹음테이프와 함께 보상을 지급하여 H 기능에서의 선택은 엔딩과 무관한 선택으로 나타났다.

I(귀환)에서 사용자의 선택은 보다 직관적으로, 론섬 로드의 엔딩에 영향을 미치지 않으나, 핵미사일을 모두 저지할 경우 본편의 엔딩 그대로 진행되고, 군단과 NCR 중 하나에게, 또는 모두에게 핵미사일을 발사할 경우 본편의 엔딩인 제2차 후버덤 전투에서 핵 공격을 당한 세력의 전력이 매우 약해지는 효과를 보게 된다. 핵미사일 발사 저지를 포기할 경우, 재건되고 있던 미국 전역이 황폐해진다는 배드엔딩의 메시지는 출력되나 게임 플레이에서 변경점을 체감하기 어렵다.

### 5.3. 「폴아웃: 뉴 베가스」의 거시적, 미시적 영웅서사

「폴아웃NV」의 미시서사는 앞서 다루어 본 「진여신3」의 미시서사와 같이 퀘스트로 이루어져 있으나, 그 진행순서가 유동적이고 일부 생략이 가능하다는 특징을 지니고 있다. 주인공에게 총상을 가한 베니를 찾아 나서는 C~E 기능에서 나타난 서사를 살펴보면, 주인공이 깨어난 곳 스프링스 마을에서 뉴 베가스의 스트립까지 여러 마을을 거쳐 가며 단서를 찾아야 하나, 게임의 서사를 미리 알고 있는 사용자는 게임 시작과 함께 스트립으로 직행할 수도 있다.

또 다른 미시서사 요소는 ‘보조 퀘스트’로, 본편의 서사와 연관성이 없거나 미미한 독립 서사구조를 지니고 있다. 주인공이 깨어난 곳 스프링스 마을에 침공하는 파워더 갱을 주민과 함께 무찌르는 보조 퀘스트, 과학자를 도와 유전자 변이된 식물에 의해 파괴된 볼트 22를 조사하는 보조 퀘스트, 베니가 사라진 이후 탑스 카지노의 부흥을 위해 공연자를 모집하는 보조 퀘스트 등을 예로 들 수 있다.

#### 5.4. 「폴아웃: 뉴 베가스」에서 변경되는 영웅서사

「폴아웃NV」의 서사에서 주요한 분기점 또한 F(동굴로 접근) 기능으로 나타났다. 주인공은 E(시험, 아군, 적군) 기능까지 주인공에게 상해를 입힌 직접적인 인물 ‘베니’를 추격하고 살해하는 데 주력하였고, F 기능부터 모하비 사막과 뉴 베가스를 둘러싼 세력의 포섭을 받아 움직이는 모습을 보여주었다.

엔딩에 직접적인 영향을 미치는 주인공의 선택인 F기는 이후에는 일직선상의 모습을 보이고 있으나, 주인공이 세력 선택을 변경할 수 있는 경우도 발견되었다. 독립 뉴 베가스 엔딩으로 변경하는 경우이며, 주인공이 미스터 하우스, NCR, 군단을 위해 활동하던 도중, 보조 세력을 부정적인 방향으로 포섭하거나, 각 세력을 대표하는 수장을 살해, 또는 최후 후버덤 전투에서 에스맨의 프로그램을 업로드하는 등의 행동을 할 경우 독립 뉴 베가스 엔딩으로 변경된다.

확장팩에서 나타난 서사는 본편과 독립된 서사로, 론섬 로드를 제외한 다른 확장팩은 본편에 영향을 주지 않았다. 확장팩의 서사는 본편 서사에 보조 설명을 해주는 역할을 하였으며, 확장팩에 나타난 서사 또한 확장팩 안에서 종료되었다.

확장팩의 서사는 방대한 세계에서 자유롭게 행동하는 주인공의 본편 서사보다 장소의 제약, 선택의 제약이 존재하고, 서사의 길이 또한 본편에 비해 짧은 편이다. 그러나 확장팩의 서사를 영웅의 여정 12단계로 분석해 보았을 때, 어니스트 하츠에서 I와 J 기능이 발견되지 않았고, 올드 월드 블루스에서 C 기능이 발견되지 않았다. 게임에서 나타나는 능동적인 주인공으로 인해 B기능이 ‘각성’으로 변화하여 발견된 본편, 론섬 로드와 달리, 나머지 세 확장팩에서는 원래 기능인 ‘부름의 거절’로 분석되었다.

## 6. 「폴아웃4」의 서사분석

### 6.1. 세계관 분석

「폴아웃4」의 주인공은 미·중 핵전쟁이 일어난 2077년, 영구 냉동 수면 실험 볼트였던 볼트 111의 거주자이다. 핵전쟁이 발발한 당일 배우자와 어린 아들과 함께 살고 있던 주인공은 핵전쟁을 피해 마을 근처에 있는 볼트 111로 피신하고, 볼트 직원에게 속아 냉동 수면하게 된다. 어느 날, 냉동 수면에서 잠시 깨어나게 된 주인공은 용병 ‘켈로그’에 의해 배우자가 살해당하고, 아들이 납치됨을 지켜보게 되고, 얼마 후 냉동 수면에서 해제되어 납치된 아들을 찾아 보스턴 황무지로 향하게 된다.

「폴아웃4」의 서사는 주인공이 아들을 찾아 나서는 과정과 아들과 재회한 이후 황무지의 패권을 다투는 네 세력을 중심으로 이루어진다. 황무지의 재건을 획책하는 자경단 ‘미닛맨’ 세력의 서사를 영웅서사로 다루고, 브라더후드 오브 스틸, 인스티튜드, 레일로드 서사를 멀티엔딩에서 다루도록 한다.



## 6.2. 「폴아웃4」에 나타난 영웅서사

「폴아웃4」의 주인공은 핵전쟁의 직접적인 피해자이자 배우자가 살해당하고 아들이 납치당한 피해자, 200년 전의 상식을 지닌 채 변화한 일상을 살아가는 모험가의 모습을 보여준다.

<표. 33> 「폴아웃4」의 영웅서사

기능	서사
Op	퇴역한 군인(남성) 또는 변호사(여성)인 주인공은 배우자, 신생아 아들 '선'과 함께 평범한 아침 시간을 보낸다.
A	뉴스에서 대규모 핵무기가 미국 전역을 타격하고 있음을 알게된다.
B	배우자와 함께 마을 근처에 있는 볼트 111로 향한다. 주인공과 그 가족은 냉동 수면 된다. 용병에 의해 배우자가 살해되고 아들이 납치당한다. (부름의 거절)
C	냉동 수면에서 해제되고, 로봇 집사 '코스워즈'와 재회한다.
D	자경단을 공격하던 약탈자와 방사능 돌연변이를 처치한다.
E	발렌타인을 통해 선을 납치한 용병 '켈로그'의 정체를 알게 된다.
F	켈로그가 있는 하이건 요새에 도착한다.
G	켈로그를 쓰러트리고, 그의 머리에 부착되어있던 메모리 칩을 회수한다.
H	메모리 칩을 통해 선이 '인스티튜드'에 있다는 사실을 알게 된다.
E2	인스티튜드의 위치를 알아내기 위해 '레일로드'를 찾아간다.
F2	레일로드의 도움을 받고 전송기를 통해 인스티튜드에 잠입한다.
G2	인스티튜드에 잠입하여 선과 재회한다.
H2	선의 호의로 인스티튜드를 견학하고 보스톤 황무지로 복귀한다.
E3	인스티튜드에 회의를 느끼고, 미닛맨과 함께 인스티튜드에 대립한다.
F3	미닛맨과 함께 더 캐슬에서 인스티튜드에 맞서 방어한다.
G3	인스티튜드에 잠입하기 위해 지하 송수로에 있는 전송기를 활성화한다.
H3	발신한 신호를 받은 미닛맨 대원들이 인스티튜드로 침입한다.
I	전투 신스들을 무력화하고 인스티튜드를 점령한다.
J	선과 재회하고, 선은 주인공에게 유언을 남긴 뒤 노환으로 사망한다.
Ed	보스톤 황무지의 오랜 문제를 해결한 주인공은 보스톤 황무지로 돌아온다.

「폴아웃4」에서 나타난 영웅서사는 변화한 환경에서 아들과 납치범을 찾아 나서는 주인공의 첫 번째 서사가 E~H로 나타나고, 납치범을 처치한 이후 다시 아들을 찾는 두 번째 서사 E2~H2, 미닛맨의 수장으로서 인스티튜드의 악행을 저지하는 세 번째 서사 E3~H3가 나타났다. 최초의 H 기능에서 나타난 켈로그의 기억은 주인공이 다시 선을 찾아 나서는 E2 기능의 원인으로 작용하였으며, 선이 주인공에게 호의를 베푸는 H2는 E3의 원인이 되지 않았으나, 주인공과

플레이어가 인스티튜드에 잠입하기까지 얻게 되는 인스티튜드에 대한 부정적인 정보가 E3의 원인이 되었다.

브라더후드 오브 스틸 엔딩은 케임브리지 경찰서에서 만나게 되는 BoS의 단원 ‘팔라딘 댄스’에 의해 브라더후드 오브 스틸에 가입하게 된 주인공이 보스턴 황무지의 인조인간 ‘신스’ 문제를 해결하기 위해 인스티튜드와 적대하게 되는 엔딩이다. 주인공이 켈로그를 처치하고 인스티튜드에 잠입하여 선을 조우하는 과정까지 동일하게 진행되나, 선과 조우한 이후 일반서사의 조력자인 미닛맨이 아닌, BoS 단원과 함께 인스티튜드에 침입하여 파괴한다는 점에서 일반 서사와 구분된다.

<표. 34> 「폴아웃4」의 영웅서사 (브라더후드 오브 스틸 엔딩)

기능	서사
E <sup>2</sup>	케임브리지 경찰서에서 BoS 분견대의 팔라딘 댄스와 그 동료들을 만난다.
G <sup>2</sup>	BoS 본대를 수송하는 거대한 비행선 ‘프리드웬’을 발견한다.
F2 <sup>2</sup>	BoS의 전송기를 통해 인스티튜드에 잠입한다.
E3 <sup>2</sup>	인스티튜드의 박멸을 위해, BoS과 함께 인스티튜드에 대립한다.
F3 <sup>2</sup>	BoS 단원과 함께 빛나는 바다에 있는 리버티 프라임을 수복, 팔라딘으로 진급한다.
G3 <sup>2</sup>	BoS은 신스에 우호적인 레일로드 본부를 급습하여 그들을 제거한다.
H3 <sup>2</sup>	중요한 전력 자원인 매스 퓨전 건물을 점령한 BoS은 CIT 광장에서 리버티 프라임으로 인스티튜드 본부까지 구멍을 뚫고 돌입한다.
I <sup>2</sup>	진투 신스들을 무력화 시키고 인스티튜드를 점령한다.
J <sup>2</sup>	선은 주인공에게 유언을 남긴 뒤 노환으로 사망한다.
Ed <sup>2</sup>	동부 BoS의 수장 아서 맥슨은 주인공을 치하하고 센티넬 직위를 수여한다.

인스티튜드 엔딩은 주인공의 아들인 선에 동조하는 엔딩으로, 선과 함께 인스티튜드의 최대 목표인 보스턴 황무지의 재건을 돕는 엔딩이다. 인스티튜드에 적대하는 레일로드와 BoS을 적대하게 되며, 노환으로 사망해가는 선의 직위 ‘파더’를 주인공이 계승하게 된다.

인스티튜드 엔딩의 특징은 인스티튜드 시설의 파괴로 끝나는 미닛맨 엔딩과 달리, 미닛맨을 적대하지 않으며, 오직 신스 해방운동을 전개하는 레일로드와 인스티튜드를 파괴하고자 하는 BoS만 적대한다.

<표. 35> 「폴아웃4」의 영웅서사 (인스티튜드 엔딩)

기능	서사
G2 <sup>3</sup>	인스티튜드에 잠입하고 선과 재회한다.
H2 <sup>3</sup>	선의 호의로 인스티튜드의 시설을 둘러보고 선의 부탁을 수락한다.
E3 <sup>3</sup>	인스티튜드에 가입한다.
F3 <sup>3</sup>	메스 퓨전 건물을 점령하고, 적대하는 BoS을 상대한다.
G3 <sup>3</sup>	인스티튜드는 중요한 자원인 신스를 탈취하는 레일로드 본부를 공격할 것을 명령한다.
H3 <sup>3</sup>	레일로드 본부로 돌아가 레일로드 단원들을 모두 제거한다.
I <sup>3</sup>	인스티튜드는 BoS과 마지막 결전을 선언하고 프리드웬을 격추하기 위해 진격한다.
J <sup>3</sup>	리버티 프라임을 해킹하여 프리드웬을 격추하고 BoS의 잔당을 모두 처리한다.
Ed <sup>3</sup>	인스티튜드와 함께 황무지의 재건자로 활동한다.

### 6.3. 「폴아웃4」의 거시적, 미시적 영웅서사

「폴아웃4」에서 미시서사는 메인서사의 구성요소인 퀘스트의 서사와 별개의 퀘스트 서사로 나누어질 수 있다. 다이아몬드 시티의 탐정 ‘닉 발렌타인’을 찾아가는 퀘스트를 살펴보면, 프레스턴 가비의 일행인 ‘마마 머피’가 주인공에게 발렌타인 탐정을 찾아가 볼 것을 권유하고, 주인공은 그를 찾아 다이아몬드 시티로 향하게 된다. 발렌타인은 선 납치 주요 인물인 켈로그에 대한 정보를 알고 있고, 켈로그를 추적하는 데 도움이 되는 인물이다.

<표. 36> 「폴아웃4」의 미시서사 (닉 발렌타인 구출 퀘스트)

기능	서사
mA	아들을 찾을 수 있는 단서를 제공해 줄 수 있는 탐정을 안내받는다.
mB	파이퍼를 도와 다이아몬드 시티에 입장한다.
mC	발렌타인의 비서 ‘엘리’로부터 발렌타인의 납치를 알게 된다
mD	발렌타인을 찾아 보스턴 지하철에 있는 볼트 114에 진입한다.
mE	발렌타인이 구금된 방에 도착하고, 그와 함께 볼트 114를 탈출한다.
mF	볼트 114의 출구에서 총잡이 갱단의 수장 ‘말라갱이 말론’을 만난다
mG	말론을 설득하여 / 살해하여 볼트 114를 탈출하고 다이아몬드 시티로 귀환한다.
mH	발렌타인은 주인공의 동료가 되며, 주인공 아들의 실종사건을 무상으로 도와준다.

#### 6.4. 「폴아웃4」에서 변경되는 영웅서사

「폴아웃4」에서 나타나는 영웅의 여정은 전통적인 서사를 따르고 있으며, 선행 퀘스트를 수행해야 이후 퀘스트를 진행할 수 있는 구조를 보여주었다. 또한 4가지 선택할 수 있는 엔딩을 보여줌으로써 「폴아웃NV」와 같은 모습 또한 보여주었다.

「폴아웃4」본편의 영웅서사는 E~G 기능이 세 번 반복되어 나타난다. 이는 주인공이 납치된 아들에 대한 인식의 변화가 세 번에 걸쳐 나타나는 것으로, 최초의 E~G 기능에서는 용병대장 켈로그에 의한 아들의 납치가 발생하고, 이를 찾아 나서는 서사, E2~G2 기능에서는 켈로그를 처치하고 납치되었던 아들과 상봉하는 서사, E3~G3 기능에서는 인스티튜드의 수장이 된 아들의 사상에 동조 혹은 반대하며 보스톤 황무지의 미래를 위한 여정을 보여준다.

「폴아웃4」에서 B기능은 영웅의 여정 이론에서 제시한 부름의 거절 기능으로 작용하였다. 주인공은 핵 공격으로 집을 떠나 방공호로 대피하며, 볼트의 과학자에 의해 강제로 냉동 수면 되고, 냉동 수면 장치에 결박된 채 배우자의 죽음과 아들의 납치를 무력하게 바라보아야 한다. 따라서 B기능은 주인공에게 찾아온 불행이자 주인공을 보스톤 황무지로 나서게 하는 원동력으로 작용하였다.

## 7. 「엘더스크롤5: 스카이림」 서사분석

### 7.1. 세계관 분석

「엘더스크롤5: 스카이림(이하 엘더5로 표기)」은 탐리엘을 지배하고 있던 제국과, 이에 맞서 독립을 원하는 스톰클록의 내전이 진행 중인 제국의 북부지역 ‘스카이림’을 배경으로 드래곤의 영혼을 지닌 인간 ‘드래곤본’이 스카이림의 국경을 불법적으로 넘어 스톰클록의 수장 ‘울프릭 스톰클록’과 함께 제국군에게 포획되어 처형 위기에 처하는 장면으로 시작한다. 갑작스럽게 나타난 드래곤 ‘알두인’에 의해 탈출하고, 드래곤본의 운명을 각성하여 모험 끝에 알두인을 쓰러트리고 드래곤의 위협으로부터 세상을 구원한다.<sup>40)</sup>

「엘더5」의 서사는 주인공의 각성에서 세계의 구원까지 일직선상으로 이루어지고, 엔딩 또한 알두인을 쓰러트리고 드래곤의 위협으로부터 세상을 구원한다는 엔딩 이외에 다른 엔딩이 없다. 「엘더5」의 서사분석은 1장 영웅서사 분석에서 본편의 서사분석을 진행하고, 2장 멀티엔딩, 배드엔딩 요소 분석은 스카이림 내전 팩션 퀘스트와 확장팩 ‘던가드’의 서사분석을 다루도록 한다.

40) 「엘더5」에서 주요하게 다뤄지는 ‘드래곤’은 월드 오브 워크래프트를 포함한 많은 게임에서 ‘용’으로 번역되나, 본고에서는 주인공의 신분이자 칭호인 ‘드래곤본’과 맞추기 위해 ‘용’이 아닌 ‘드래곤’으로 사용하도록 한다.

## 7.2. 「엘더스크롤5: 스카이림」에 나타난 영웅서사

「엘더5」 본편의 서사는 주인공이 처형 위기에서 벗어나 헬겐에서 탈출하고, 드래곤의 영혼을 지닌 인간, 드래곤본으로 각성하는 1막, 주인공이 드래곤본으로서 ‘엘더스크롤’을 찾아 알두인의 계획을 저지하는 2막, 주인공이 죽은자들의 공간 소븐가드에서 알두인에 맞서 세계를 지키는 3막으로 구분해 볼 수 있다.

<표. 37> 「엘더스크롤5: 스카이림」의 영웅서사

기능	서사
Op	스카이림의 국경을 넘던 중 죄수 호송 마차에서 깨어난다.
A	처형위기에 처하나, 드래곤 ‘알두인’에 의해 중지된다.
B	쓰러트린 드래곤의 영혼을 흡수하여 ‘드래곤본’임을 각성한다.(각성)
C	‘회색의 현자들’을 통해 드래곤본임을 인정받는다.
D	드래곤의 무덤에서 알두인에 의해 부활한 드래곤을 처치한다.
E	알두인에 맞서 블레이즈 단원 ‘에스번’을 찾아 블레이즈를 재건한다.
F	엘더스크롤을 읽음으로써 주문을 습득하게 된다.
G	세상의 목젓까지 자신을 쫓아온 알두인을 강력한 주문으로 제압한다.
H	알두인이 주인공을 피해 자신의 은거지인 ‘소븐가드’로 도주한다.
I	소븐가드에 도착하여 알두인을 쓰러트린 선조 영혼들을 만난다.
J	알두인을 다시 마주한 주인공은 선조 영혼들과 함께 알두인을 쓰러트린다.
Ed	스카이림의 사람들과 함께 일상으로 돌아온다.

본편에서 주인공의 서사는 엔딩과 함께 끝나지만, 엔딩 이후 주인공을 계속 조작할 수 있기 때문에, 주인공의 업적으로 인해 변화한 스카이림의 모습은 주인공과 NPC의 상호작용을 제외하고 발견할 수 없다. 서사에서 주인공이 할 수 있는 선택은 블레이드의 부흥을 돕는 활동, 스카이림 내전 중재, 파씨낙스 처치가 있으나 블레이드의 부흥은 주인공이 더 이상 지원하지 않아도 서사를 진행할 수 있으며, 스카이림 내전 중재는 주인공의 중재안이 서사에 결정적인 영향을 미치지 않고, 블레이드의 의뢰로 인한 파씨낙스의 처치는 주인공의 모든 서사가 끝난 이후에 하는 선택으로, 주인공의 선택은 서사에 유효한 변경을 만들지 못하였다.

「엘더5」의 영웅서사는 서사를 선택할 수 있는 요소가 거의 발견되지 않았으며, 엔딩 또한 단일 엔딩으로 나타났다. 그러나 「엘더5」에서 알두인을 처치하고 엔딩을 본 이후 게임은 끝나지 않으며, 주인공의 영웅서사 또한 보조

퀘스트를 통해 계속된다. 「폴아웃3」과 「폴아웃NV」 또한 엔딩 이후 게임의 진행이 가능하나, 마지막 퀘스트를 진행하기 이전으로 되돌아가는 것으로, 엔딩 이후 진행은 아니다. 따라서 「엘더5」의 영웅서사는 알두인을 처치하고 세계를 드래곤의 위협으로부터 보호한다는 엔딩만 존재하며 멀티엔딩과 배드엔딩은 존재하지 않는다.

「엘더5」에서 멀티엔딩, 배드엔딩으로 연결되는 다중 서사는 본편의 서사가 아닌 보조 퀘스트를 통해 진행된다. 따라서 보조 퀘스트에서 나타나는 서사를 분석하여 보조 퀘스트에서 나타나는 멀티엔딩과 배드엔딩을 살펴보도록 한다.

「엘더5」에서 중요하게 다뤄지는 퀘스트 가운데 ‘내전 퀘스트’는 제국에서 파견한 ‘툴리우스 장군’과 스카이림의 독립을 꾀하는 ‘울프릭 스톱클록’의 대립으로, 스카이림 각 지방의 영주는 사용자의 선택에 따라 친 제국 인사 / 독립 인사로 교체되거나 유지되고, 퀘스트의 끝은 윈드헬름에서 울프릭 스톱클록을 처형(제국 루트) 또는 솔리튜드에서 툴리우스 장군을 처형(독립 루트)으로 마무리된다.

스카이림 내전은 본편의 I(귀환) 기능에서 다루어진 대로, 내전을 미리 마무리할 경우 문제없이 화이트런에서 오다빙을 포획할 수 있으나, 내전이 마무리되지 않았을 경우, 세상의 목걸이에서 회색 현자들, 블레이즈 등의 중재로 툴리우스 장군과 울프릭 스톱클록, 탈모어 대사 엘렌윈의 상호 합의에 따라 휴전하는 모습을 보여준다.

또한, 스카이림 내전 퀘스트는 제국과 스톱클록 두 세력을 선택함을 제외하고, 동일한 구조로 이루어져 있다. 상대측 거점을 점령하여 상대를 압박하고, 상대방 수장이 처형되어 마무리된다.

<표. 38> 「엘더스크롤5: 스카이림」의 영웅서사 (내전 퀘스트)

기능	서사
A <sup>2</sup>	스카이림 내전에서 제국을 지지하고, 툴리우스 장군을 찾아 솔리튜드로 향한다. / 스카이림 독립을 지지하고 울프릭 스톱클록을 찾아 윈드헬름으로 향한다.
B <sup>2</sup>	제국 측 인사를 통해 스톱클록의 부정적인 사실에 대해 알게 된다. / 스톱클록 측 인사에 의해 제국과 탈모어의 부정적인 사실을 인지한다. (각성)
C <sup>2</sup>	툴리우스의 부관 리케를 통해 제국 군에 입단한다. / 울프릭의 친구 갈마 스톤피스트를 통해 스톱클록 군에 입단한다.
D <sup>2</sup>	스톱클록의 전초지를 공격하여 점령한다. / 제국의 전초기지를 공격하여 점령한다.
E <sup>2</sup>	스톱클록을 지지하는 영주의 영지와 전초지를 점령하며, 영향력을 확대한다. / 제국을 지지하는 영주의 영지와 전초지를 점령하며, 영향력을 확대한다.
F <sup>2</sup>	화이트런을 확보하기 위해 발그루프를 도와 스톱클록의 침략으로부터 보호한다. / 화이트런에 선전포고하고 점령한다.
G <sup>2</sup>	제국은 스톱클록의 수장 울프릭을 처치하기 위해 윈드헬름으로 향한다. / 제국 사령관 툴리우스를 처치하기 위해 솔리튜드로 향한다.
H <sup>2</sup>	울프릭을 처형하고 스카이림 내전을 종료한다. / 툴리우스를 처형하고 스카이림 내전을 종료한다.

스카이림 내전의 원인은 표면적으로 스카이림 노드 종족의 독립을 피하는 것이나, 제국 내에서 엘프 우월주의 단체인 탈모어의 꾀박에 의한 노드 영웅 타이버 셉팀, 탈로스에 대한 숭배 금지, 적법한 스카이림 지도자인 하이킹 토릭의 살해, 노드 종족의 타 종족 차별 등 다양한 문제가 얽혀있다. 특히 노드 종족의 영웅이자 제국의 설립자로 9번째 신으로 추앙되는 탈로스에 대한 문제는 스톱클록을 지지하는 지역과 제국을 지지하는 지역에서 첨예하게 대립하는 모습을 보여준다.

「엘더5」 본편에서 나타난 선택 퀘스트는 상기한 내전 퀘스트가 가장 주요한 퀘스트로 다뤄지며, 다른 세력 퀘스트인 캠페니언즈, 윈터홀드, 도둑 길드 퀘스트의 경우 선택사항이 거의 존재하지 않으며, 다크 브라더후드 퀘스트의 경우 극단적인 선택으로 좌우되어 선택 요소가 거의 발견되지 않았다. 각각 캠페니언즈는 퀘스트 이후 늑대인간을 치료할 것인지, 유지할 것인지에 대한 선택만 존재하며, 다크 브라더후드 퀘스트는 최초 퀘스트 제공자인 아스트리드의 지시에 따라 다크 브라더후드의 암살 사업에 동참하거나, 바로 살해하여 다크 브라더후드를 박멸하는 선택만 존재한다.



반면, 「엘더5」의 확장팩인 던가드의 경우 유일하게 선택할 수 있는 서사를 지니고 있다. 다른 확장팩인 허스파이어는 추가 서사가 존재하지 않으며, 드래곤본 확장팩은 선택할 수 있는 서사가 결여되어 있다. 던가드의 서사는 강력한 흡혈귀 집단 불하키르 일족의 부활에 맞서 조직된 흡혈귀 사냥꾼 조직, 던가드의 활약상을 다루고 있다. 주인공은 던가드와 함께 불하키르 일족의 야망을 막고 그들을 처단하거나 불하키르 일족으로서 불하키르의 군주 하콘을 처치하고 그의 음모를 막는다는 선택을 할 수 있다.

<표. 39> 「엘더스크롤5: 스카이림」의 영웅서사 (던가드 - 던가드 엔딩)

기능	서사
ExOp	흡혈귀 사냥꾼 던가드가 수 세기 만에 사냥꾼을 소집하고 있다는 소식을 접한다.
ExA	던가드에 입단한다.
ExB	다른 요새가 흡혈귀의 습격으로 전멸하고, 생존자를 따라 고대 유적으로 향한다.
ExC	유적의 지하에서 엘더스크롤과 함께 봉인당한 세라나를 만난다.
ExD	불하키르 성에서 흡혈귀의 군주 하콘을 만난다.
ExE	하콘이 흡혈귀가 되는 은총을 주고자 한다. 주인공은 이를 거절한다.
ExF	하콘의 야망을 막기 위해 엘더스크롤을 찾아 ‘소울 캐년’으로 향한다.
ExG	발레리아를 구하기 위해 감시역인 드래곤 더네비어, 감시자를 쓰러트린다.
ExH	세라나와 함께 던가드에 돌아오고, 아우리엘의 활을 찾아 나선다.
ExI	아우리엘의 활을 입수한 주인공이 불하키르 성으로 향한다.
ExJ	하콘 불하키르를 처치한다.
ExEd	스카이림으로 돌아온다.

던가드 루트에서 주인공은 하콘 불하키르의 제안을 거절하고, 흡혈귀 사냥꾼으로서 하콘의 야망을 좌절시키는 모습을 보여준다. 하콘의 계획은 엘더스크롤의 예언에 따라 아우리엘의 활로 태양을 꺼버리는 것으로 묘사된다. 마지막 스노우엘프 ‘갤레보어’는 주인공에게 이 예언이 날조된 예언임을 알려주며, 몰라그 발의 은총을 받는 흡혈귀를 아우리엘의 활로 제거하는 방법을 알려준다.

불하키르 루트는 주인공이 흡혈귀의 편에 서는 선택이다. 주인공이 하콘의 야망을 저지하고 그의 위협으로부터 세상을 구원한다는 서사는 변하지 않으나, 흡혈귀 사냥꾼 조직인 던가드의 비중이 크게 줄어들며, 흡혈귀로서의 주인공을 방해하는 세력으로 등장한다. 또한 던가드 루트에서 주인공의 선택에 따라 흡혈귀에서 인간으로 되돌아오는 세라나는 이 루트에서 인간으로 되돌아온다는

선택 자체가 사라진다.

이 루트에서 주인공의 여정은 던가드에 입단하고 세라나를 만나 불하키르 성에 도착하는 D(첫 번째 관문의 통과) 기능까지 동일하며, E(시험, 아군, 적군) 기능부터 차이를 보인다.

<표. 40> 「엘더스크롤5: 스카이림」의 영웅서사 (던가드 - 불하키르 엔딩)

기능	서사
ExE <sup>2</sup>	하콘이 흡혈귀가 되는 은총을 주고자 한다. 주인공은 이를 승낙한다,
ExF <sup>2</sup>	하콘을 돕기 위해 엘더스크롤을 찾아소울 캐논으로 향한다.
ExG <sup>2</sup>	발레리아를 구하기 위해 감시역인 드래곤 더네비어, 감시자를 쓰러트린다.
ExH <sup>2</sup>	세 개의 엘더스크롤을 해석하고, 아우리엘의 활을 찾아 나선다.
ExI <sup>2</sup>	무리한 예언으로 일족을 위협에 빠트린 하콘을 무찌르기 위해 돌아간다.
ExJ <sup>2</sup>	하콘 불하키르를 처치한다.
ExEd <sup>2</sup>	불하키르 혈족의 군주가 된다.

불하키르 루트에서 주인공은 흡혈귀가 된다는 선택만 하였을 뿐, 던가드와 유사한 서사가 진행되지만, 퀘스트의 결과 가장 강력한 흡혈귀로서 스카이림에 군림한다는 다른 엔딩이 나타났다. 또한 엔딩 후 선택에 따라 주인공은 도리어 던가드를 습격해 몰살을 자행하는 등 일반적인 악인, 공포의 존재로 거듭나는 모습을 보여주나, 주인공 개인은 불사의 존재, 더 강력한 존재가 되었고, 다른 서사에 영향을 미치지 않기 때문에 부정적인 기능으로 정리하지 않았다.

「엘더5」에서 나타난 배드엔딩은 본편의 서사에서 살펴본 주인공이 강한 적에 의해 사망한 엔딩을 제외하고 발견되지 않았으며, 멀티엔딩은 제국 / 스톰클록을 선택하여 진행하는 내전 퀘스트와 확장팩 던가드의 서사에서 발견되었다.

일반적인 배드엔딩으로 지목될 수 있는 엔딩은 다크 브라더후드 서사 자체를 부정하는 다크 브라더후드 몰살 엔딩과 던가드의 흡혈귀 군주 엔딩이나, 이 두 엔딩 또한 주인공의 여정에서 중요한 변화점으로 작용한다고 보기는 어려웠다. 다크 브라더후드 몰살 엔딩은 다크 브라더후드 퀘스트를 진행하길 원치 않는 주인공의 선택으로 작용할 수 있으며, 흡혈귀 군주 엔딩 또한 주인공이 더 강한 존재로 나아가는 결과를 보여주었기 때문이다.

「엘더5」는 엔딩이 없으며, 주인공의 모험은 본편의 알두인을 무찌른 이후에도 진행되어 주인공의 행적을 알 수 없기 때문에 주인공의 선택은 모두

주인공이 더 강한 존재가 되기 위한 과정으로 일축될 수 있는 한계가 있다.

### 7.3. 「엘더스크롤5: 스카이림」의 거시적, 미시적 영웅서사

본고에서 미시서사로 선택한 해방 퀘스트는 「엘더5」의 튜토리얼에 해당하는 퀘스트로, 새 게임을 시작할 시 게임의 배경과 조작법 등을 알려주기 위한 퀘스트이다. 본편에서는 Op(일상 세계)와 A(모험의 부름)에 해당한다.

<표. 41> 「엘더스크롤5: 스카이림」의 미시서사 (해방 퀘스트)

기능	서사
mA	죄인 호송 마차에서 깨어난다.
mB	제국군 장교에 의해 사형이 언도되나, 알두인의 난입으로 위기를 벗어난다.
mC	랄로프의 도움으로 피신하고, 울프릭 스톱클록의 도움으로 구속에서 벗어난다.
mD	알두인의 공격을 받고, 탈출하기 위해 여관으로 뛰어내린다.
mE	헤드버와 합류한 주인공은 병영에 도착하고, 랄로프와 헤드버 중 한명을 따른다.
mF	병영에서 제국군 / 스톱클록 군을 상대하며, 병영 지하에 있는 동굴을 발견한다.
mG	동굴에서 적대적인 병사, 거대한 거미, 동굴곰을 상대한다.
mH	동굴을 탈출하여 자유의 몸이 되고, 가까운 마을인 리버우드로 향한다.

해방 퀘스트에서 주인공은 mA~mH에 해당하는 서사를 보여주고 있다. 주인공의 선택은 mE기능에서 랄로프 또는 헤드버를 따라가는 선택이 있으나, 스카이림 내전 팩션 퀘스트에 영향을 주지 않았다.

#### 7.4. 「엘더스크롤5: 스카이림」에서 변경되는 영웅의 여정

「엘더5」의 서사 변화는 주인공의 선택이 「폴아웃NV」의 사례와 같이 자유롭고 주인공의 선택에 따라 서사 순서를 자유롭게 선택할 수 있다는 점에서 일반적인 서사와 상이한 모습이 발견되었다.

주인공의 선택은 서사에서 살펴보면 Op 기능에서 처형당할 위기에 처하고 현장에 있는 인물과 함께 탈출한다는 최초의 서사는 강제로 진행되나, 헬겐에서 탈출한 이후 리버우드로 향하는 길에서 주인공의 선택이 시작된다. 주인공은 헤드버나 띠로프의 권유로 리버우드로 향할 수 있으나, 이들의 조언을 거부하고 자유로운 여행을 통해 사용자만의 서사 순서를 만들어 낼 수 있다.

그러나 팩션 선택에 따라 엔딩을 선택할 수 있었던 「진여신3」, 「폴아웃NV」와 달리, 엔딩이 없는 게임이기 때문에 주인공의 서사는 알두인을 처치한 직후 멈추지 않으며, 팩션 퀘스트 또한 메인 퀘스트와 별개의 서사를 지니고 있으며, 독자적인 엔딩 또한 지니고 있다.

「엘더5」에서 나타난 「폴아웃NV」의 서사와 차이점은 서사 순서를 변경할 수 없다는 점이다. 「폴아웃NV」에서 주인공은 베니를 추격하기 위해 움직이는 도중 중간단계를 생략하더라도 서사 진행이 가능했으나, 「엘더5」의 주인공은 알두인을 상대하기 위해 반드시 Op부터 Ed까지 해당하는 12단계를 순서대로 충족해야 한다. 「엘더5」의 주인공은 이 서사를 진행하는 가운데 다른 퀘스트를 진행할 수 있으나 퀘스트의 생략은 불가능하다.

종합해 보면, 「엘더5」에서 나타난 영웅서사는 게임의 특징으로 인해 다수의 서사가 동시에 진행되고, 각 서사의 선택 순서에 제약은 없으나, 각각의 서사는 영웅의 여정 12단계 기능에 부합하는 순서에 따르는 구조를 보여주고 있다.

## IV. 연구 결과

### 1. 게임의 세계관 분석

본고에서 7종 RPG게임을 분석해 본 결과 영웅의 여정 이론에서 제시하는 기능으로 분석할 수 있음이 확인되었다. 주인공은 Atlus 사의 게임에서 고등학생으로, Bethesda, Obsidian 사의 게임에서는 거대한 사건에 휘말린 일반인으로 나타났다. 주인공의 일상은 사건에 의해 비일상으로 바뀌었고, 엔딩 이후 일상으로 돌아가거나 새로운 일상을 맞이하였다.

<표. 42> 게임 주인공의 일상(Op), 비일상(A~J), 일상(Ed)

게임	일상(Op)	비일상(A~J)	일상(Ed)
「진·여신전생3: 녹턴」	고등학생	수태된 도쿄	고등학생
「페르소나4」	고등학생	심야 텔레비전	고등학생
「페르소나5」	고등학생	팰리스	고등학생
「폴아웃3」	볼트 101 주민	수도 황무지	사망
「폴아웃: 뉴 베가스」	황무지 배달부	뉴 베가스	뉴 베가스의 지배자
「폴아웃4」	핵전쟁 이전 일반인	아들의 납치 / 대립	황무지 재건의 주역
「엘더스크롤5: 스카이림」	국경을 넘던 일반인	스카이림	최후의 드래곤본

주인공의 비일상에서 A(모험의 부름) 기능은 주인공에게 새로운 세계에 대한 소개와 주인공의 특별함을, B(부름의 거절 / 각성) 기능을 통해 주인공의 목표를, J(부활)기능에서 갈등, 목표를 해소하고 일상으로 복귀하는 모습을 보여주었다. 게임의 영웅서사에서 주인공은 개성적이지 않은 인물로, 게임을 플레이하는 유저가 이입할 수 있는 조건을 갖추고 있으며, 게임은 주인공의 모험을 유저의 모험으로 느껴질 수 있도록 세계를 소개하고 있다.

게임의 영웅서사에서 게임의 세계관은 게임의 주인공과 동일인물인 플레이어에게 게임의 세계를 보여줌과 동시에 게임을 통해 영웅이 되고자하는 현대인의 갈망을 해소해 줄 수 있는 도구로 작동함으로 해석된다.

## 2. 게임 서사의 멀티시나리오 분석

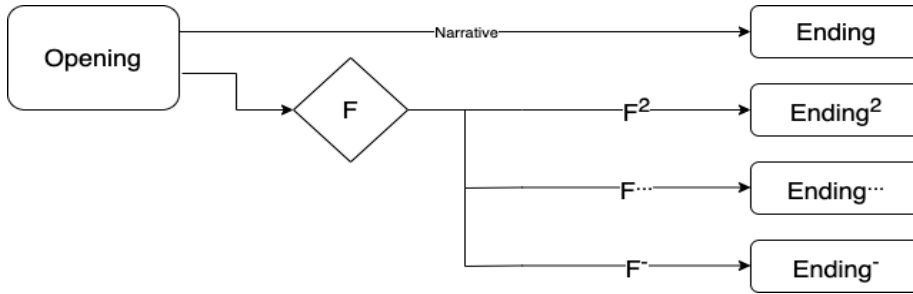
본고에서 다룬 게임의 멀티시나리오는 일반적으로 주인공, 또는 주인공의 주변 환경에 긍정적인 방향으로 나아가는 일반 서사와 달리 일부 부정적인 요소가 포함되어 있거나 파멸로 이끄는 내용이 포함된 경우로 구분하였다.

멀티엔딩 또는 배드엔딩으로 이어지는 선택은 게임에 따라 기능이 다르게 나타났으며, 주인공의 사망은 모든 게임에서 배드엔딩으로 이어졌다.

<표. 43> 게임 주인공의 멀티엔딩, 배드엔딩 분기점

게임	분기	멀티엔딩	배드엔딩
「진·여신전생3: 녹턴」	F	$F^2 \sim Ed^2$	$F^- \sim Ed^-$
		$F^3 \sim Ed^3$	
		$F^4 \sim Ed^4$	$ExF^- \sim ExEd^-$
「페르소나4」	I	$I^2 \sim Ed^2$	-
	H	-	$H^- \sim Ed^-$
	X	-	X $X^2$
「페르소나5」	E	-	$E^- \sim Ed^-$
	G		$G^- \sim Ed^{-2}$
	J		$J^- \sim Ed^{-3}$
「폴아웃3」	G	-	$G^- \sim Ed^-$
「폴아웃: 뉴 베가스」	F	$F^2 \sim Ed^2$	-
		$F^3 \sim Ed^3$	
		$F^4 \sim Ed^4$	
	G	$Ex2G^- \sim Ex2Ed^-$	$Ex2G^- \sim Ex2Ed^-$
		$Ex2G^2 \sim Ex2Ed^2$	
	I	-	$Ex3I^- \sim Ex3Ed^-$
		$Ex4I^- \sim Ex4Ed^-$	$Ex4I^- \sim Ex4Ed^-$
$Ex4I^2 \sim Ex4Ed^2$			
$Ex4I^3 \sim Ex4Ed^3$			
E	$E^2 \sim Ed^2$	-	
	$E^3 \sim Ed^3$		
「엘더스크롤5: 스카이림」	A	$A^2 \sim H^2$	-
	E	$ExE^2 \sim ExEd^2$	
공통	X	-	X

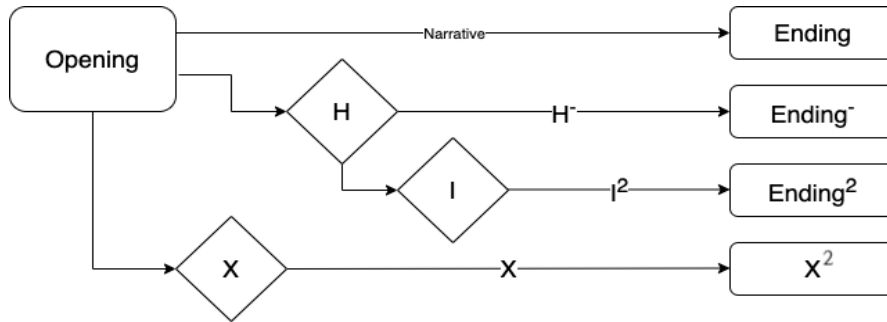
## 2.1. 「진·여신전생3: 녹턴」의 멀티시나리오



<그림. 15> 「진·여신전생3: 녹턴」의 멀티시나리오

「진여신3」의 서사는 F(동굴로 접근) 기능을 통해 분산형 멀티시나리오 구조를 보여주었다. 일상으로 귀환을 위한 F기능 선택을 제외하고 F<sup>2</sup>, F<sup>3</sup>, F<sup>4</sup>, ExF 기능으로 분기했을 경우 새로운 일상으로 나아감을, F<sup>-</sup> 기능을 선택하였을 경우 비일상의 유지를 선택하였다.

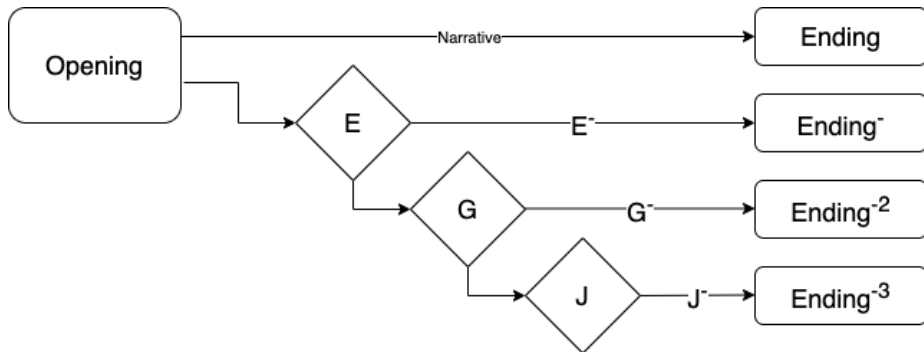
## 2.2. 「페르소나4」의 멀티시나리오



<그림. 16> 「페르소나4」의 멀티시나리오

「페르소나4」의 서사는나마타메의 체포 이후 나마타메에 대한 의문, 진범에 대한 의문이 부재할 경우 배드엔딩인 Ed<sup>-</sup>기능이 나타났으며, 진범인 아다치 토오루를 추궁할 경우 Ed<sup>2</sup> 엔딩으로 이어졌다. 더 나아가 페르소나, 새도, 심야 텔레비전이라는 초자연적인 현상에 대한 모든 의문을 해결할 경우, Ed 엔딩이 나타났다.

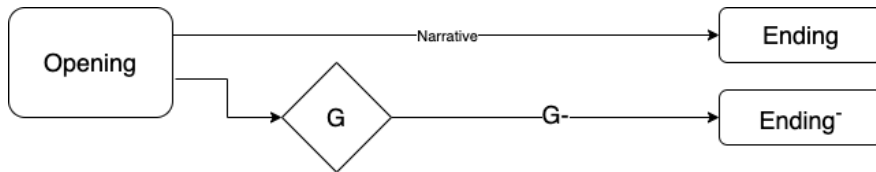
### 2.3. 「페르소나5」의 멀티시나리오



<그림. 17> 「페르소나5」의 멀티시나리오

「페르소나5」의 서사 또한 「페르소나4」의 사례와 같이 기간 내 목표를 완수하지 못할 경우 부정적인 엔딩인  $Ed^-$ 으로 이어졌다. 「페르소나5」에서 멀티엔딩은 발견되지 않았고, 주인공의 사망을 의미하는 X 기능을 제외한 배드엔딩은 목표해결 기간을 초과하거나, 동료를 배신하는 선택에서 발견되었다.

### 2.4. 「폴아웃3」의 멀티시나리오

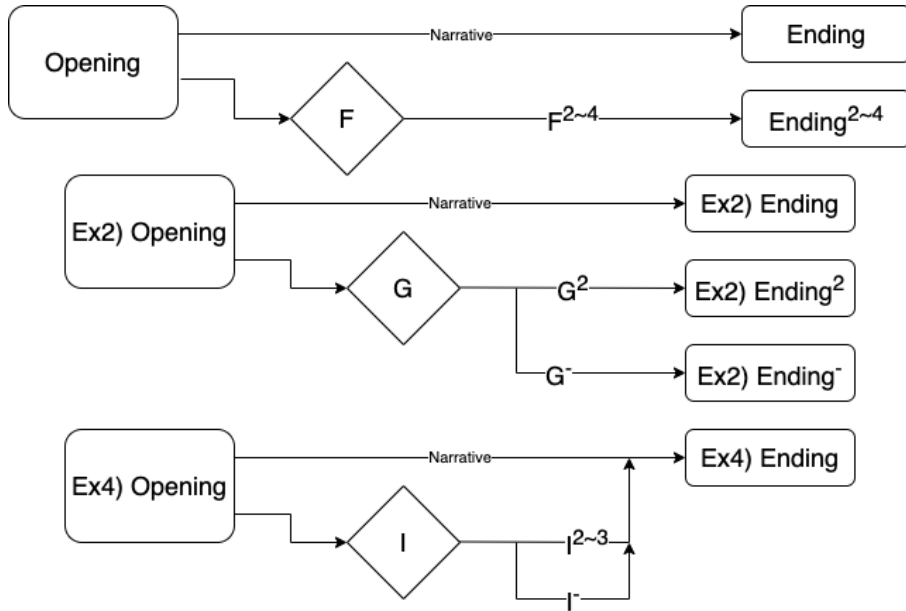


<그림. 18> 「폴아웃3」의 멀티시나리오

「폴아웃3」의 서사는 본고에서 다룬 모든 게임 가운데 가장 단순한 형태로 나타났다. G2 기능에서 이튼 대통령의 제안을 수락할 경우 황무지의 돌연변이가 모두 사망하는 부정적인 모습을 보여주었으나, 어텀 대령을 처치하고 프로젝트 퓨리티를 가동하는 과정에서 사망하는 엔딩은 변하지 않아 회귀형 멀티시나리오의 모습을 보여주었다.



## 2.5. 「폴아웃: 뉴 베가스」의 멀티시나리오

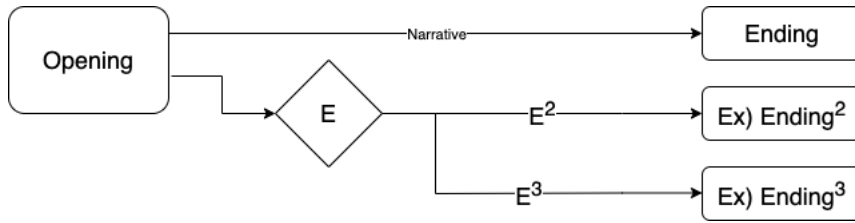


<그림. 19> 「폴아웃: 뉴 베가스」의 멀티시나리오

「폴아웃NV」의 멀티시나리오를 분석해 보면, 본편의 엔딩은 F 기능에서 분기가 일어났다. 주인공이 뉴 베가스과 모하비 사막의 운명을 누구와 함께 할 것인가에 따라 다르게 나타난 것으로, 스스로 지배자가 될 경우 일반 서사로, NCR, 시저의 군단, 미스터 하우스와 함께할 경우  $Ed^2 \sim Ed^4$  엔딩으로 이어져, 분산형 멀티시나리오 형태를 보여주었다. 주인공에게 일어난 최초의 가해인 베니에 의한 충격은 엔딩에 유의미한 영향을 주지 못했다.

분석한 네 새의 확장팩 중 어니스트 하트, 론섬 로드에서 서사의 선택이 나타났다. 어니스트 하트의 서사에서는 G 기능이 분기로 작동했으며, 론섬 로드에서는 I 기능이 선택할 수 있는 서사로 분기하는 모습을 보여주어 본편과 같이 분산형 멀티시나리오의 모습이 나타나나, 론섬 로드에서는 모든 선택이 엔딩과 무관하였으며, 회귀형 시나리오가 나타났다.

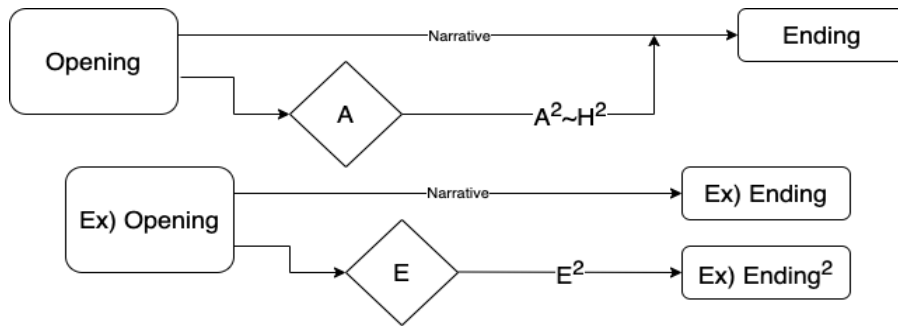
## 2.6. 「폴아웃4」의 멀티시나리오



<그림. 20> 「폴아웃4」의 멀티시나리오

「폴아웃4」의 서사는 배우자를 살해하고 아들을 납치한 켈로그를 처치하는 1번째 서사, 인스티튜드 본부에서 아들과 재회한 2번째 서사, 특정 세력과 보스턴 황무지의 패권을 다투는 3번째 서사로 이루어져 있다. 각 서사는 E 기능부터 H 기능이 반복되어 나타났으며, 엔딩이 나누어지는 분기는 E3 기능에서 나타났다.

## 2.7. 「엘더스크롤5: 스카이림」의 멀티시나리오



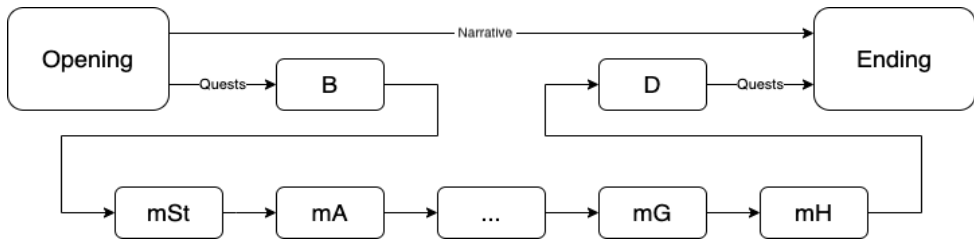
<그림. 21> 「엘더스크롤5: 스카이림」의 멀티시나리오

「엘더5」의 서사는 회귀형 멀티시나리오의 모습을 보여주었다. 사용자는 스카이림 내전 퀘스트에서 제국 혹은 스톱클록을 선택하여 스카이림 내전을 종식하고, 세계를 파괴하고자 하는 알두인의 음모를 저지할 수 있었으나, 스카이림 내전 퀘스트에서 주인공의 선택과 무관하게 알두인의 처치하고 스카이림의 구원자가 되는 모습을 보여주었고, 던가드와 불하키르 일족 사이 선택 또한 하콘을 처치하는 결말로 회귀하였다.

### 3. 게임 서사의 거시적, 미시적 영웅서사

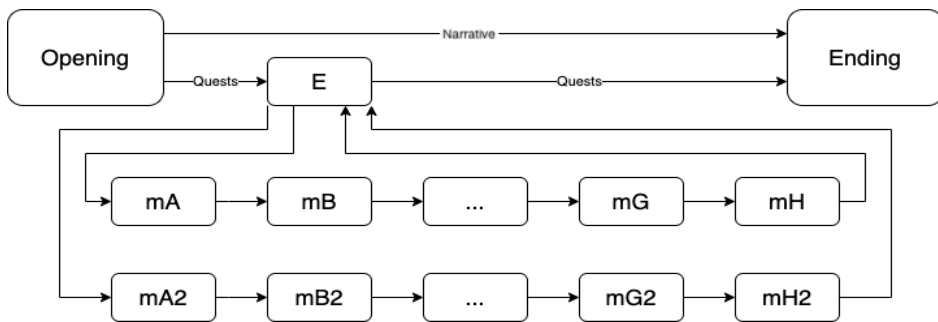
게임에서 나타난 거시서사는 게임의 메인 스토리로 나타났으며, 분석된 서브 퀘스트는 mOp 또는 mA 기능으로 시작하여 mH 기능으로 마무리되고, 다음 퀘스트의 mA 기능으로 연결되었다. 미시서사는 주로 서브 퀘스트를 구성하는 서사 요소로 연속 퀘스트형 미시서사와 반복 퀘스트형 미시서사, 외부퀘스트형 미시서사로 구분해 볼 수 있었다.

연속 퀘스트형 미시서사는 모든 게임에서 등장하였다. 서사 기능과 기능을 유기적으로 연결하는 퀘스트로서, 주인공에게 다음 서사 기능으로 진행하기 위한 보상 역할을 하였다. 아래 다이어그램은 「진여신3」에서 나타난 연속 퀘스트형 미시서사의 구조를 보여준다.



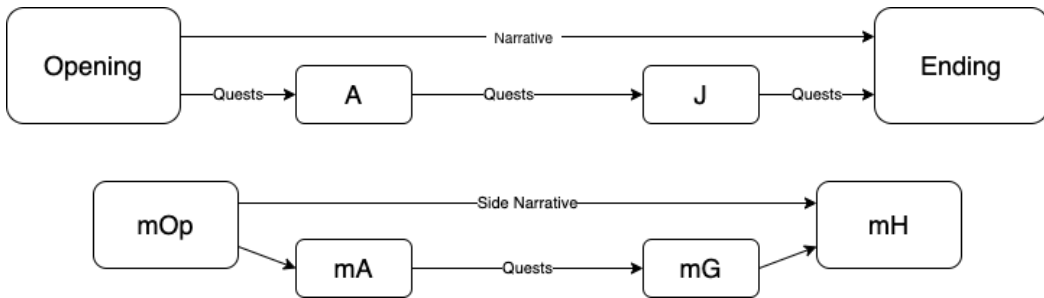
<그림. 22> 연속 퀘스트형 미시서사

반복 퀘스트형 미시서사는 서사의 특정 기능 안에서 독립적인 퀘스트가 반복되어 나타나는 형태이다. 서사 기능상으로 동일한 기능이 반복되어 사사를 연장하고 사용자에게 서사적 보상을 제공하였다. 아래 다이어그램은 「페르소나4」, 「페르소나5」에서 사용된 반복 퀘스트형 미시서사를 분석한 것이다.



<그림. 23> 반복 퀘스트형 미시서사

외부퀘스트형 미시서사는 본편의 서사에 영향을 주지 않거나 미약하게 영향을 주며 본편의 서사 기능을 사용하지 않고 독자적인 서사를 보여주는 경우가 많았다. 「폴아웃NV」의 데드 머니, 올드 월드 블루스와 같이 본편 서사에 거의 영향을 미치지 않는 확장팩의 서사, 굿 스프링스를 침공한 파우더 갱을 저지하는 보조 퀘스트, 볼트 22를 조사하는 보조 퀘스트 등이 외부퀘스트형 미시서사의 대표적인 예로 들 수 있을 것이다. 아래 다이어그램은 외부퀘스트형 미시서사를 표현한 것이다.



<그림. 24> 외부퀘스트형 미시서사

연구결과 게임의 서사는 구성요소인 퀘스트의 반복을 통해 이루어져 있으며, 퀘스트는 레이스형 멀티시나리오의 구조로, 게임의 거시서사에 회귀형 멀티시나리오 구조로 작용하고 있음이 나타났다. 본고에서 미시서사로 정의된 서사가 모여 게임의 스토리에 해당하는 거시서사를 이루었다. 즉 게임의 서사는 미시서사의 집합으로 이루어져 있으며, 거시서사에서 서사 기능은 퀘스트가, 퀘스트의 서사 기능은 이벤트로 이루어져 있었다.

## 4. 게임 서사에서 변경된 영웅의 여정 이론

### 4.1. B(부름의 거절)기능의 변경

B기능은 영웅의 여정에서 ‘부름의 거절’ 기능으로, 영웅이 모험에 대한 의심, 두려움으로 모험을 거절하는 경우를 나타낸다. 그러나 게임에서는 사용자가 게임에 능동적으로 참여하기 위해 부름의 거절 기능이 생략되거나 변경될 수 있는 가능성이 존재했다. 본고에서는 B기능을 ‘각성’으로 정의하여 ‘주인공이 특별한 능력이나 기능을 각성함’으로 재정의하여 분석하였으나, 게임의 서사에 따라 원기능인 부름의 거절 기능이 나타나는 경우도 있었다.

아래는 분석된 각 게임에서 B기능의 사용을 전체적으로 정리한 결과이다.

<표. 44> 게임 주인공의 B기능

게임	기호	기능	주인공의 서사
「진여신3」	B	각성	신주쿠 위생 병원 지하에서 반인반마로 깨어난다.
	mB	각성	악마를 쓰러트리거나 동료로 삼는다.
「페르소나4」	B	각성	심야 텔레비전 안을 들어갈 수 있는 능력을 각성한다.
	mB	각성	마트에 위치한 대형 텔레비전에 들어간다.
	mB2	부름의 거절	실종되지 않는 칸지에게 의문을 느낀다.
「페르소나5」	B	부름의 거절	체육 교사에 의해 퇴학 위기에 처한다.
		각성	페르소나 능력을 각성한다
mB	부름의 거절	펠리스의 새도에 의해 발각되고 구금된다.	
「폴아웃3」	B	부름의 거절	오버시어에게 쫓박받는다. 볼트를 탈출한다.
	mB	부름의 거절	어텀 대령의 요구를 거절한다.
「폴아웃NV」	B	각성	휴대용 컴퓨터인 뽀보이를 건네받는다.
	ExB	부름의 거절	엘라이자에게 강요받는다.
	Ex2B	부름의 거절	원주민의 습격을 피해 도주한다.
	Ex3B	부름의 거절	과학자에 의해 주요 장기를 빼앗긴다.
	Ex4B	각성	디바이드의 위협적인 환경에 마주한다.
「폴아웃4」	B	부름의 거절	해폭발을 바라보며 볼트에 진입하는 데 성공한다.
	mB	부름의 거절	다이아몬드 시티 입장을 거짓말로 모면한다.
「엘더5」	B	각성	드래곤의 영혼을 흡수하여 드래곤본임을 각성한다.
	B2	각성	제국 또는 스톱클록의 부정적인 사실을 알게 된다.
	ExB	각성	다른 요새의 생존자를 따라 고대 유적으로 향한다.
	mB	부름의 거절	제국군 장교에 의해 사형이 언도되나, 위기를 벗어난다.

본고의 분석에서 B기능은 총 20번 등장했으며, 부름의 거절 기능과 각성 기능이 동시에 나타난 「페르소나5」의 B기능을 포함하여 11번의 부름의 거절과 10번의 각성 기능이 나타났다. 부름의 거절 기능으로 나타나는 경우, 주인공인 직접적인 거절 의사를 나타내는 사례는 「폴아웃NV」의 ExB 기능에서 발견되었으며, 나머지 사례는 주변 인물, 상황에 의해 부름의 거절로 기능하는 경우가 많았다.

각성의 기능이 나타나는 경우는 주인공이 스스로 능력을 각성하는 경우보다 주인공이 원치 않음에도 각성하는 경우로 나타났다. 「진여신3」의 경우, 주인공의 의사와 무관하게 반인반마의 존재로 거듭났고, 「페르소나4」와 「페르소나5」의 주인공 또한 위기 상황에서 페르소나 능력을 각성했다. 「폴아웃NV」의 주인공은 죽음의 위기에서 벗어난 이후 자신을 치료해준 의사로부터 펍보이를 건네받았고, 「엘더5」의 주인공은 우연한 사건을 통해 자신의 정체를 알게 되었다.

게임 주인공에게 B 기능은 주인공의 목표를 위한 시나리오 장치로 기능하였으며, 새로운 세계를 갈망하는 유저는 새로운 세계에서 주인공이 처한 불합리한 상황과 상황을 헤쳐나갈 수 있는 도구 / 힘을 얻게 되는 B 기능을 통해 게임의 세계와 연결되었다. 주인공은 부름의 거절 기능에서 타의에 의한 구금, 퇴학 위기, 타의에 의한 강요, 사형위기와 같이 일반인이 헤쳐나가기 어려운 환경에 처하나, 영웅은 이 위기를 극복하였고, 각성 기능에서는 A(모험의 부름)기능에서 제기된 문제를 해결할 수 있는 도구나 능력을 획득하는 모습을 보여주었다.

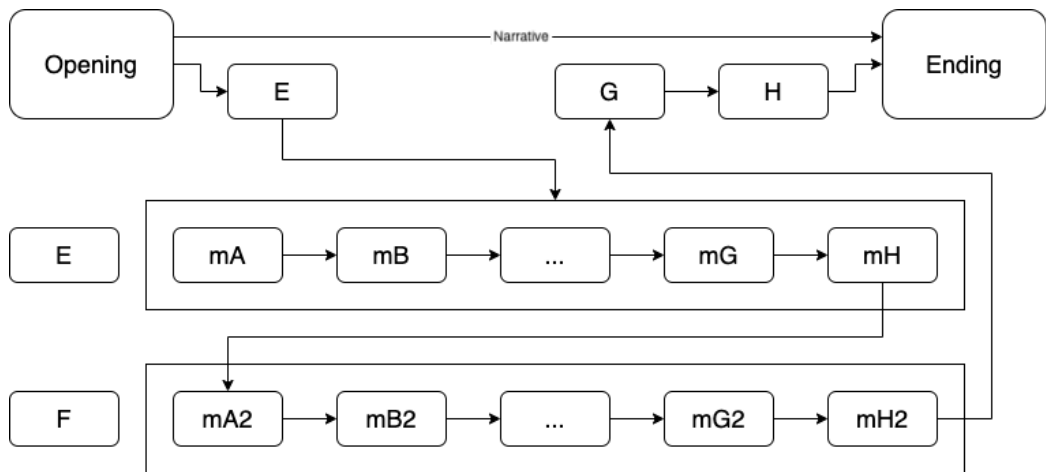
게임의 영웅서사에 나타난 B 기능은 A 기능에서 제공된 특별한 세계에 대한 설명에 이어 주인공에게 부여된 위협을 해결할 열쇠로써, 영웅이 되고자 하는 현대인의 갈망을 채워 줄 수 있는 기능으로 해석될 수 있을 것이다.

## 4.2. 서사의 반복, 생략

게임 서사에서 가장 많이 발견된 영웅의 여정 변경점은 서사가 반복되거나 생략된다는 점이다. 「페르소나4」와 「폴아웃3」, 「폴아웃4」에서 서사의 반복이 발견되었고, 3절에서 분석하였던 연속 퀘스트형 미시서사를 거시서사의 일부로 대입할 경우, 모든 게임에서 서사의 반복이 일어났다고 할 수 있다.

게임에서 서사의 반복은 게임의 서사를 이루는 이벤트와 퀘스트의 구조에 의한 반복으로 해석된다. 게임의 거시서사는 퀘스트의 연속 혹은 반복으로 이루어지며, 퀘스트 결과의 축적으로 인해 영웅의 여정 12단계 기능이 부여될 수 있는 서사가 만들어진다. 퀘스트 또한 이벤트의 연속, 반복으로 이루어져 거시서사와 별도의 미시서사가 만들어졌으며, 사용자는 퀘스트 보상을 통해 주인공 캐릭터를 강화하고, 동기부여를 통해 서사를 완성할 수 있었다.

게임서사에서 반복은 H(보상)기능까지 서사가 진행된 이후 다시 이전 서사기능으로 되돌아오는 형태를 보이고 있다. 게임의 주인공은 H기능에서 새로운 목표를 제공받고 이전 기능을 반복하는 모습을 보여준다. 이는 게임서사의 절대적 시간 증가(플레이시간의 증가)와 함께 게임 유저에게 단계적 성취를 제공하는 역할로 해석된다.



<그림. 25> 퀘스트에 의한 게임서사의 반복

서사의 생략은 확장팩이나 미시서사에서 발견되었다. 「폴아웃NV」의 서사에서 어니스트 하트에서는 I(귀환) 기능과 J(부활) 기능이 생략되었으며,

월드 월드 블루스에서 C(조연자의 만남) 기능이 생략되었다. 또한 퀘스트에서는 Op 기능과 I~Ed 기능이 생략되는 경우가 자주 발견되었다. 퀘스트에서 이 기능을 불필요한 경우 생략할 수 있었으며, ‘죽은 줄 알았던 적이 재결합하여 주인공을 위협한다’ 라는 I 기능은 다음 퀘스트의 A(모험의 부름) 기능으로 대체 될 수 있으며, 모험을 시작할 원동력에 해당하는 A 기능으로부터 의뢰자로부터 보수, 보상받는 H 기능까지 수행하여도 기초적인 서사 구성이 가능했다.



## V. 결론

본 논문은 보글러의 영웅의 여정 12단계 이론을 기반으로 하여 게임의 서사를 분석하였을 때, 멀티시나리오 요소로 인해 레거시 콘텐츠와 차별화된 게임만의 독특한 서사구조가 나타남을 알아보고자 하였다. 게임 콘텐츠는 인터랙티브 서사 구조를 통해 레거시 콘텐츠에 비해 상호작용, 유저의 서사 선택이라는 요소가 포함되어 있어 독특한 서사를 만들어 낼 수 있고, 나아가 OTT에서 실험적으로 제작되고 있는 인터랙티브 콘텐츠 분석과 서사 기획에 활용될 수 있는 확장성을 내포하고 있다. 따라서 게임 콘텐츠 서사분석은 새로운 콘텐츠 형식에서 나타나는 스토리텔링의 분석이라고 할 수 있을 것이다.

선행 연구에서 영웅의 여정 12단계 이론을 분석한 결과와 비교해 보면, 게임에서 영웅의 여정 12단계 이론은 단편적인 서사가 아닌, 사용자의 선택에 따른 다채로운 서사를 보여주었다. 연구대상으로 선정한 7종 RPG게임 서사에서 크리스토퍼 보글러의 영웅의 여정 이론을 적용하여 분석할 수 있었다. 분석결과에 따르면 제시한 기본 서사와 멀티, 배드엔딩 서사, 거시서사, 미시서사 분석과 게임에서 나타난 영웅서사 이론의 변경, 세 영역에서 게임의 서사를 분석해 보았을 때 다음과 같은 결과를 도출할 수 있었다.

본 연구의 대상으로 건정한 7종류 RPG게임을 분석한 결과 영웅 이론에서 제시한 서사구조를 구성하고 있음을 확인하였다. 영웅의 여정에서 제시하는 일상과 비일상은 명확하게 구분되었으며, 분석한 게임 중 「진·여신전생3: 녹턴」, 「페르소나4」, 「페르소나5」에서는 비일상에서 다시 일상으로 돌아가는 서사구조를 포함하고 있었으며, 「폴아웃: 뉴 베가스」, 「엘더스크롤5: 스카이림」, 「폴아웃4」에서는 비일상을 새로운 일상으로 맞이하게 되는 서사, 「폴아웃3」에서는 주인공이 스스로 희생하는 서사 구조를 통해 주인공의 희생으로 사회가 더 나은 방향으로 진전되어, 새로운 일상을 맞이하는 다른 게임의 엔딩과 동일한 결과를 확인할 수 있었다.

게임의 엔딩은 멀티시나리오 구성요소로 레거시 콘텐츠와 차별화된 서사구조를 보여주었다. 멀티엔딩은 일반엔딩에 비해 주인공이나 주변환경에 부정적인 요소가 포함된 구조로 표현되었고, 배드엔딩의 경우 가장 부정적인 형태로 나아가는 서사 형태로 제시되었다. 주인공이 사망할 경우, 「폴아웃3」에서 주인공이

스스로 희생하는 엔딩을 제외한 모든 엔딩이 배드엔딩으로 이어졌다. 「페르소나 4」와 「페르소나5」, 「폴아웃3」에서는 멀티엔딩이 발견되지 않았으나, 서사적인 배드엔딩은 발견되었고, 명시적인 엔딩이 존재하지 않아 플레이가 이어지는 「엘더스크롤5: 스카이림」, 「폴아웃4」 또한 엔딩으로 볼 수 있는 이벤트, 장면이 포함되어 멀티엔딩, 배드엔딩에 대한 연구목표를 달성하였다.

게임은 핵심 서사인 거시서사와 퀘스트를 통해 진행되는 미시서사로 구성되어 있다. 거시서사와 미시서사는 각각 서사구조를 이루고 있었으며, 거시서사는 분산형 멀티시나리오 형태로 구조되어있고, 미시서사는 ‘일상 세계’ 기능과 ‘부활’기능부터 ‘영생의 귀환’ 기능까지 제거된 ‘모험의 부름’ 기능부터 ‘보상’ 기능까지 진행되는 경우가 많았으며, 거시서사와 회귀형, 반복회귀형 멀티시나리오 구조로 연결되었다. 미시서사는 게임의 메인 서사를 구성하는 서브 퀘스트와 메인 서사에서 벗어난 사이드 퀘스트로 구성되어 있으며, 게임은 서사의 반복과 생략을 통해 레거시 콘텐츠와 차별화된 서사구조를 가지고 있었다.

주인공의 영웅서사 분석을 통한 게임의 영웅서사 연구는 현대인이 갈망하는 영웅을 관찰하는 것이 아닌, 간접 체험할 수 있다는 점에서 레거시 콘텐츠의 영웅서사 분석과 차별화 될 수 있다. 레거시 콘텐츠에서 영웅담은 주로 신화, 소설, 영화 속 영웅담과 같이 타자의 영웅담을 관찰하는 영웅서사라면, 본고에서 분석한 주인공의 영웅서사는 유저가 관찰하는 주인공의 영웅 여정이 아닌, 주인공과 일체화된 플레이어 관점에서 보는 ‘직접 체험하는’ 영웅서사에 대한 연구이다. 게임콘텐츠에서 인터랙티브 요소는 주인공과 플레이어의 선택을 동일시(同一視)하며, 주인공의 영웅서사는 사용자가 만들어 나가기 때문에 플레이어마다 다른 영웅서사 구조를 갖는 다양한 체험을 가능하게 한다. 이 때문에 게임을 플레이하는 모든 유저는 서로 다른 영웅으로서 자신만의 영웅 여정 시나리오를 가지게 된다. 다만, 플레이어가 갖는 각각의 영웅 여정은 게임콘텐츠 시나리오 제작자에 의해 만들어진 선택 구조안에서 이루어지며, 게임의 시나리오에서 벗어난 영웅서사를 생성하기 어려운 한계도 존재한다.

본 연구의 성과는 첫째, 선행연구가 충분하지 않은 상태에서 게임 주인공의 영웅서사 연구를 수행한 점, 둘째, 영웅의 여정 이론을 사용한 선행연구에 비해 각 기능에 문자를 부여하여 기호화하고 기호의 변형을 통해 차별화된 분석 방법을 제시한 점, 셋째, 영웅의 여정 이론을 사용한 게임, 인터랙티브 콘텐츠의

서사분석에 관한 후속 연구의 가능성을 제시한 점, 넷째, 콘텐츠 제작의 서사 기획에 대한 가이드라인을 제공한 점 등을 제시할 수 있다.

본고는 게임 서사에 나타난 멀티시나리오에 기반한 영웅의 여정 이론에 대해 다루었으나, Atlus 사, Bethesda 사, Obsidian 사에서 발매한 7종류의 RPG 게임 콘텐츠에 대한 서사만을 분석하였고, 분석 대상 또한 페르소나 시리즈 2개, 폴아웃 시리즈 3개로 특정 시리즈의 서사분석으로 치우쳐 있으며, 시리즈 전체의 서사분석을 다루지 않았다. 또한 연구목표에서 제시한 바와 같이, 서사에 선택 요소가 포함된 RPG 게임을 선별하여 주인공의 영웅서사만을 분석한 한계를 지니고 있다. 후속 연구에서 주인공을 포함한 영웅서사에 나타나는 등장인물의 서사를 다룰 예정이다.

서사의 선택사항이 제한적이고 영웅서사 또한 주인공의 영웅서사가 아닌 플레이어의 영웅서사를 요구분석을 필요로 하는 게임을 분석하지 않았다는 한계점을 지니고 있다. 후속 연구를 통해 플레이어의 영웅서사와 인터랙티브 요소의 결합은 흥미로운 연구 주제가 될 것으로 판단하고 후속연구를 이어갈 계획이다.

게임의 영웅서사는 사용자가 영웅을 관찰함이 아닌, 영웅과 일체화됨을 경험하는 특징을 가지고 있었다. 사용자는 게임의 배경과 시나리오에 몰입하게 되고, 영웅의 출현에 대한 갈망과 영웅이 되고자 하는 욕망을 대리 체험할 수 있다. 따라서 게임의 영웅서사 분석은 현대인이 선망하는 영웅에 대한 분석이자 게임의 사용자에게 대한 분석이 될 수 있을 것이다.

현재 게임 콘텐츠 서사 구조에 대한 연구는 제작, 유통 기술에 비해 상대적으로 활발하지 않다. 그렇지만 상호작용 기반의 게임 서사 구조와 퀘스트 등 게임 내 구조요소를 반영한 플레이어 중심의 게임 서사의 창출 기능은 다른 콘텐츠에 비해 확실적이지 않아 콘텐츠의 연속성에 영향을 끼친다. 플레이어의 능력과 게임 내에서 진행되는 전개방식은 다양한 흐름의 전개를 갖는 구조로 인식될 수 있다.

현재 게임은 특정 국가 내에서 소비되지 않는다. 이는 경쟁력 있는 시나리오 발굴과 추측 가능성보다는 게임 몰입도를 높여 콘텐츠의 질적 향상을 가져올 수 있다. 한국 게임 산업의 경쟁력 제고를 위해 게임 시나리오 연구는 필요하며, 적용할 수 있는 지역 이야기의 게임 콘텐츠화에 기여할 수 있을 것으로 기대한다.

## 참 고 문 헌

### [학술지 논문]

- 김대진. “게임 서사에 대한 구조주의 신화론적 고찰.” 한국게임학회논문지, 9.3, (2009). 3-14.
- 김무규. “선택의 상호작용성과 성찰의 상호미디어성: 〈블랙미러: 밴더스네치〉를 중심으로.” 한국콘텐츠학회논문지, 21.8. (2021). 60-68.
- 김미림. “삶의 여정을 통한 만화 히어로 성장유형 연구.” 만화애니메이션연구, 29, (2012): 173-207.
- 김보현. “<겨울왕국>에 나타난 디즈니 애니메이션의 이야기 형태 연구.” 애니메이션연구, 11.1, (2015). 7-20.
- 김수정. “12 영웅여정단계 내러티브 분류에 기초한 애니메이션 분석.” 애니메이션연구, 11.4, (2015). 43-59.
- 김용재. “게임 퀘스트 스토리텔링 구조분석.” 한국콘텐츠학회논문지, 11.10, (2011). 69-76.
- 김은성, 이영수, 강지영. “동화를 원작으로 하는 애니메이션의 서사 변용에 대한 연구.” 만화애니메이션연구, 44, (2016). 263-284.
- 김효정. “피노키오의 등장인물과 민담적 요소.” 이탈리아어문학, 56, (2019). 1-28.
- 노창현, 이완복. “게임스토리에 나타난 영웅의 모험(Hero's Journey)의 12가지 단계 분석” 한국콘텐츠학회논문지, 6.9, (2006). 104-109.
- 류선정. “프랑스 전래동화 『미녀와 야수』의 애니메이션화 -영웅 서사와 환상성을 중심으로-.” 프랑스학연구, 55, (2011). 393-421.
- 박인성. “디지털 게임에서 서사구조의 강화에 따른 서사-플레이 구조 동기화 양상 연구.” 한국문학이론과 비평, 25.4, (2021). 203-233.
- 배주영, 최영미. “게임에서의 ‘영웅 스토리텔링’ 모델화 연구.” 한국콘텐츠학회논문지, 6.4, (2006). 109-116.
- 백봄플, 이석호. “애니메이션 콘텐츠의 스토리텔링에 있어서 주 캐릭터에 대한 보조캐릭터의 역할 유형 분석.” 디자인지식저널, 20, (2011). 232-245.
- 서성은, 강지원. “영웅서사 콘텐츠와 글로컬 스토리텔링 전략-웹툰 〈좀비가 된 나의 딸〉을 중심으로-.” 한국게임학회 논문지, 21.1, (2021). 99-111.
- 송미경. “영화 〈도리화가〉(2015)에 나타난 영웅 스토리텔링의 전략과 한계.” 인문학논총, 45, (2017). 103-124.
- 송현주, 이대웅. “게임 제작과정을 고려한 게임서사의 특징 연구.” 한국게임학회 논문지, 7.4, (2007). 3-11.
- 안기수. “영웅서사의 게임 시나리오 스토리텔링 연구: 스토리의 3요소를 중심으로.” 다문화콘텐츠연구, 37, (2021). 7-45.
- 이건주. “프로프의 『민담 형태론』과 동화 분석 - 안데르센의 『눈의 여왕』을 대상으로.”

- 세계문학비교연구, 32, (2010). 217-236.
- 오세정. “전통적 영웅이야기의 문화콘텐츠 개발 현황.” 韓國古典研究, 19, (2009). 151-180.
- 오시룡, 석혜정. “3D 애니메이션의 캐릭터 유형 및 성격 분석 : 픽사의 애니메이션을 중심으로.” 만화애니메이션연구, 9, (2005). 161-183.
- 이병계. “3D 애니메이션 토이스토리의 스토리구조와 캐릭터 유형분석.” 애니메이션연구, 2.1, (2006). 107-137.
- 이현승, 송정현. “<이공본풀이>의 스토리텔링 구조 분석 - 보글러의 ‘영웅의 여정(Hero’s journey)’과 구성 요소를 중심으로 -.” 동북아 문화연구, 1.65, (2020). 63-83.
- 이현승, 송정현. “조지프 캠벨(Joseph Campbell)과 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler)의 ‘영웅의 여정(Hero’s Journey)’에 따른 <원천강본풀이> 서사 구성요소 분석.” 동북아 문화연구, 1.67, (2021). 83-103.
- 임정식. “괴물영화에 나타난 영웅 탄생의 새 양상 -<괴물>, <차우>, <7광구>를 중심으로-.” 한민족문화연구, 59, (2017). 105-134.
- 염동철. “컴퓨터게임 텍스트의 서사구조 연구.” 기초조형학연구, 5.3, (2004). 341-351.
- 유재영. “<눈의 여왕>, <겨울왕국>, <카이: 거울 호수의 전설> 장난꾸러기 캐릭터 비교 - 영웅의 여정에 따른 캐릭터 원형의 기능 중심.” 애니메이션연구, 17.2, (2021). 66-85.
- 윤미선. “『대괴수 용가리』의 한국어 원본과 영어 더빙본의 서사 비교 분석 -프로프(Propp)의 서사 구조 분석 모델을 기반으로.” 통번역학연구, 24.1, (2020). 127-148.
- 윤혜영. “디지털 게임의 영웅 서사 담론 연구: <더 라스트 오브 어스>와 <디트로이트: 비컴 휴먼>의 비교를 중심으로.” 인문콘텐츠, 58, (2020). 105-120.
- 장미경. “민담에 나타난 여성영웅의 여정.” 한국아동심리치료학회지, 4.1, (2009). 79-89.
- 정은혜. “인터랙티브 영상 콘텐츠의 사용자 참여 구조 분석 : <블랙미러: 밴더스내치>와 <당신과 자연의 선택>을 중심으로.” 인문콘텐츠, 54, (2019). 163-179.
- 이혜원. “디즈니애니메이션의 영웅이야기.” 애니메이션연구, 12.2, (2016). 158-174.
- 조혜정. “<판의 미로>(2006)와 <전우치>(2009)에 대한 신화분석 ‘영웅의 여정’ 모델을 중심으로.” 인문언어, 12.1, (2010). 113-139.
- 최혜실. “게임의 서사구조.” 현대소설연구, 16, (2002). 365-383.
- 한정국. “영화 <매드맥스 : 분노의 도로(Mad Max : Fury Road)> 서사구조 분석 - 블라디미르 프로프의 <민담 형태론>을 중심으로 -.” 한국엔터테인먼트산업학회 논문지, 12.3, (2018). 83-93.
- 한혜원, 조성희. “구조주의 서사이론에 기반한 MMORPG 퀘스트 분석 : <월드 오브 워크래프트>를 중심으로.” 한국콘텐츠학회논문지, 9.9, (2009). 143-150.

### [학위논문]

- 강연심. “문화콘텐츠 개발을 위한 한국적 이미지 원형 연구.” 국내박사학위논문 홍익대학교 일반대학원, (2017). 서울.
- 김진철. “신화 콘텐츠의 스토리텔링 전략.” 국내박사학위논문 숭실대학교 대학원, 2016. 서울
- 이재홍. “게임 스토리텔링 研究 -게임 構成의 4要素를 中心으로-.” 국내박사학위논문 숭실대학교 일반대학원. (2009). 서울.
- 윤현정. “<마인크래프트>의 사용자 스토리텔링 연구” 국내박사학위논문 이화여자대학교 일반대학원. (2015). 서울.

### [해외연구]

- Hartmut Koenitz, “*Narrative in Video Games.*” *Encyclopedia of Computer Graphics and Games.* (2018): 1-9.  
DOI: 10.1007/978-3-319-08234-9\_154-1
- Lisa Gilbert, “*Assassin’s Creed reminds us that history is human experience: students’ senses of empathy while playing a narrative video game.*” *Theory & Research in Social Education.* (2019): 1-30.  
DOI: 10.1080/00933104.2018.1560713
- Tetiana Luhova, Mykola Chursyn, Oleksandr Blazhko, Maryna Rostoka, “*stages of developing narrative material for educational video games for the formation of managerial competencies in decision making.*” *Online Journal for Research and Education.* (2019): 213-221.

### [도서]

- 블라디미르 프로프, 어건주역. “민담형태론”. *지식을만드는지식.* 2013.
- 스튜어트 보이틸라, 김경식역. “영화와 신화”. *을유문화사.* 2005.
- 조셉 캠벨, 이윤기역. “천의 얼굴을 가진 영웅”. *민음사.* 2018.
- 크리스토퍼 보글러, 함춘성역. “신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기”. *비즈앤비즈.* 2013.

### [웹페이지]

- 문화인의 사랑방: <http://www.munsarang.com>
- 넷플릭스: <https://www.netflix.com>.
- 영화관 입장권 통합전산망: <https://www.kobis.or.kr>.
- Eurogamer: <https://www.eurogamer.net/doom-eternal-review07>.
- Game Developer: <https://url.kr/9dgykr>