

인지서사학 관점에서 본 게임학 연구

- <스탠리 패러블>을 중심으로 -

이정엽*

|| 차례 ||

- I. 서론
- II. 인지서사학 분석 도구와 개념의 게임학적 적용
- III. 인지서사학을 통한 게임의 실제 비평: 『스탠리 패러블』을 중심으로
- IV. 결론

【국문초록】

이 논문은 최근 조금씩 대안적인 서사 분석 방법론으로 인지도를 모아가고 있는 인지서사학의 방법론을 바탕으로 비디오 게임의 서사를 분석하는 것을 목표로 삼는다. 인지서사학의 주요 개념을 바탕으로 기존에 논의되었던 게임학의 용어와 개념들을 상호 비교하고 일치시켜 보면서 서사학과 게임학이 대립해왔던 논쟁의 절충 지점을 찾고자했다. <스탠리 패러블>의 작품 분석을 통해 이와 같은 인지서사학적 관점을 적용해 보았다.

주제어 : 인지서사학, 게임학, 수사학, 알레고리, 에이전시, 스탠리 패러블

* 서울대학교

I. 서론

이 논문은 최근 조금씩 대안적인 서사 분석 방법론으로 인지도를 모아 가고 있는 인지서사학의 방법론을 바탕으로 비디오 게임의 서사를 분석하는 것을 목표로 삼는다. 인지서사학(cognitive narratology)은 서사를 분석하기 위해 주로 인지언어학과 인지심리학을 토대로 삼으며, 이 두 분야는 인지과학 분야의 상당한 부분을 형성 중에 있다.¹⁾ 인지의 사전적 의미를 살펴보면 “자극을 받아들이고, 저장하고, 인출하는 일련의 정신과정을 의미하는 것으로, 지각, 기억, 상상, 판단, 개념, 추리를 포함하여 무엇을 안다는 것을 나타내는 포괄적인 용어”²⁾로 풀이할 수 있다. 인지서사학은 이러한 인지의 개념적 주체인 독자나 관객, 혹은 사용자로 위치시킨 뒤, 이들이 서사 작품을 어떠한 방식으로 지각하고 상상하며 반응하는가가 중요한 탐구 주제로 삼는다.

언뜻 보면 당연해 보이는 이러한 개념들이 최근 들어 의미를 가지게 되는 것은 그동안 서사학의 주요 탐구 주제가 거의 전적으로 독자나 관객의 반응이 아닌 텍스트의 해석을 중심으로 이루어졌기 때문이다. 텍스트의 해석을 그 중심 내용으로 삼고 있는 구조주의 서사학은 20세기를 전후하여 소설이나 영화의 서사구조를 분석하는데 도움을 준 것은 사실이다. 그러나 자넷 머레이(Janet Murray)나 브렌다 로렐(Brenda Laurel)을 비롯한 일련의 서사학자(narratologist)들은 텍스트 중심의 구조주의 서사학을 바탕으로 지난 세기 말에 새롭게 부상한 게임 등과 같은 뉴미디어들을 무차별적으로 분석하면서 게임만의 독자적인 이론을 추구하는 게임학자(ludologist)들의 거센 반발을 불러일으키기도 했다. 곤잘로 프라스카

1) Peter Stockwell, *Cognitive Poetics: an Introduction*, Routledge, 2002, pp.5-6.

2) 국립국어연구원, 『표준국어대사전』, 두산동아, 2000.

(Gonzalo Frasca)나 에스켈리넨 같은 게임학자 진영의 이론가들은 이러한 서사학자들의 행위를 두고 게임을 서사학의 식민지로 만드는 행위라고 비판하기도 했다.³⁾

인지서사학 역시 서사학의 하위 분야이기 때문에, 게임학자들이 지적하는 이러한 비난으로부터 완전히 자유로울 수는 없다. 그러나 인지서사학은 기본적으로 근대소설(novel) 중심의 서사이론에 대한 반성을 바탕으로 서사의 보편편재성과 다양성을 인정하는 학문이다. 이는 문학을 소수 문학 엘리트들의 행복을 위한 대상으로서뿐만이 아니라, 일상적인 인간 경험의 특수한 형태, 특히 세계를 이해하는 우리의 일반적인 인식 능력에 기초해 있는 인지로 간주한다.⁴⁾ 이러한 인지서사학을 구조주의 서사학과 비교해 볼 때, 앞서 언급한 게임학자들의 비난을 상쇄시킬 수 있는 몇 가지의 변별적인 자질을 지니고 있다.

첫째, 인지서사학은 서사를 텍스트의 전유물로 간주하지 않는다. 인지서사학은 분석하고자 하는 대상이 텍스트를 중심으로 한 소설이라면 인지언어학을 바탕으로 그 작품의 수사학과 문체를 분석하여 이러한 구성물이 독자에게 어떠한 반응을 유발하는가에 집중한다. 그러나 그 분석대상이 영화라면 시각 이미지가 관객에게 미치는 영향을 주요 분석대상으로 삼게 되며, 그 대상이 게임을 경우에는 게임만이 지니고 있는 상호작용이나 역학

3) Markku Eskelinen, "Towards Computer Game Studies", *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Noah Wardrip Pruiin ed., The MIT Press, 2004, pp.36-45.

Gonzalo Frasca, "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology", *Video/Game/Theory*, ed. Mark J. P. Wolf & Bernad Perron, Routledge, 2003, pp.221-234.

4) Joanna Gavins & Gerard Steen ed., *Cognitive Poetics in Practice*, Routledge, 2003, p.1.

적 요소(mechanics), 동적요소(dynamics) 등이 플레이어에게 미치는 영향을 주요 분석대상으로 삼게 된다. 다시 말해 인지서사학은 분석하고자 하는 대상이 무엇이냐에 따라 그 변별적 요소를 각각의 매체나 장르에 맞게 변형시킬 수 있기 때문에, ‘게임은 텍스트의 일종이다’라고 주장해 온 구조주의 서사학의 오만한 텍스트 중심주의로부터 벗어날 수 있다.

둘째, 인지서사학은 일종의 학제적인(interdisciplinary)인 융합학문으로 인지언어학이나 인지심리학의 방법론을 기반으로 하고 있기 때문에, 보다 현대적인 의미로 과학적 관점에서 서사를 분석할 수 있는 토대를 마련하는 한편 문학 내부에서 그 근거를 찾는 기존 서사학의 논리적인 순환을 극복하고 있다. 더불어 인지서사학은 작품의 분석을 진행하는데 필요한 모든 범주를 철저하게 재평가하고 있기도 하다. 왜냐하면 인지서사학에서 중요한 것은 독자나 사용자의 인지상황과 반응이기 때문에, 이러한 상황을 창조하거나 반응을 불러일으키는 텍스트 같은 변별적 자질들은 일종의 분석 도구에 불과하기 때문이다.

셋째, 앞서 언급한 바와 같이 인지서사학은 독자나 사용자의 인지상황과 반응을 중요하게 생각하며 볼프강 이저(Wolfgang Iser) 등이 창안한 독자 반응이론 만큼이나 독자의 위상을 높게 평가한다. 인지서사학에서 ‘맥락(context)’은 중요한 의미를 지니는데, 이는 어떤 특정한 부분을 독해하는 독자의 배경지식 차원으로서의 맥락을 언급하는 것을 넘어 독자가 작품에 흠어져있는 여러 정보들을 선별적으로 선택하고 우선 순위를 부여하여 이 작품을 이해하기 위해 기존의 배경지식으로서의 맥락과 스키마(schema) 등을 총동원한다고 본다.

넷째, 인지서사학이 언급하는 은유의 새로운 정의가 비디오 게임의 독특한 수사학과 결합하여 새로운 의미망을 만들 수 있을 것으로 보인다. 이안 보고스트(Ian Bogost)는 『설득적 게임(Persuasive Games)』에서 비디오

게임만이 가진 수사학적 표현의 가능성과 예시들을 설파한 바 있다. 게임을 절대 클리어하지 못하게 프로그래밍을 해두어 이를 통해 특정한 정치적인 관점을 플레이어에게 설득시키거나 일종의 깨달음을 가지게 만드는 방식을 그는 ‘실패의 수사학(rhetoric of failure)’이라 명명했다. 서사학의 출발 지점은 분명 고대 그리스에서부터 시작한 언어적인 설득 방법론에 기초하고 있지만, 최근 이러한 수사학은 언어적인 것을 넘어서서 시각적, 공간적, 상호작용적 속성을 띠면서 그 범주와 방식을 확장시키고 있다.

이와 같은 변별적 자질들은 인지서사학이 게임의 서사를 분석하는 데에 있어 일종의 대안적인 방법론으로 기능할 수 있다는 사실을 의미하기도 한다. 실제로도 인지서사학을 활용하여 게임의 서사를 분석하려했던 국내외의 기존 연구들이 존재한다. 앞서 인용한 피터 스톡웰은 인지서사학 이전에 ‘인지시학(cognitive poetics)’이란 용어를 제시하면서 인지언어학에 바탕을 둔 문학작품 분석의 이론을 제시하고, 이에 필요한 여러 하위 분석 개념들을 창안했다.⁵⁾ 제라드 스티인과 조안나 개빈스가 엮은 『인지시학의 실제비평(Cognitive Poetics in Practice)』은 스톡웰의 논의를 계승함과 동시에 인지언어학에 국한되어 문장 단위의 수사학과 문체 중심 분석이던 인지시학의 범위를 보다 확장하고, 다양한 분야에서 필자를 초빙하여 대안적인 방법론과 그 사례를 소개했다.⁶⁾ 이러한 성과들을 바탕으로 유럽에서는 인지문예학 연구저서들이 조금씩 출판되고 있으며, 인지서사학뿐만 아니라 퀴어 연구, 뇌신경과 미학, 영상미학, 포스트 콜로니얼리즘, 결정이론, 정신분석학, fMRI를 활용하는 뇌과학 등과 끊임없이 새로운 소통지점을 만들고 있다.⁷⁾ 국내 연구로 한정하면 인지시학이나 인지서사학의 관점에

5) Peter Stockwell, op.cit.

6) Joanna Gavins & Gerard Steen ed., op.cit.

7) 인지문예학에 관한 최근의 성과는 리사 준샤인이 편집한 다음 책에 잘 정리되어 있

서 이론을 소개하고, 이를 국내외 문학작품에 적용시킨 저서나 논문들이 조금씩 나오기 시작했다.⁸⁾ 이러한 연구들은 인지서사학을 일종의 대안적인 방법론으로 국내에 소개하는 동시에 기존의 소설 중심주의를 탈피하고 서사의 보편편재성을 타진하는 성과가 있었지만, 대부분이 문학연구자의 시선에서만 머물러 있었기에 게임학 내부의 논의와 접점을 찾지도 못했을 뿐더러 실제 게임의 분석에도 이르지 못했다.

따라서 이 논문에서는 이러한 연구 성과를 바탕으로 인지서사학이 실제 게임의 서사 분석에 활용이 될 수 있도록 실제 작품비평까지 시도해 보고자 한다. 그 분석 대상으로 고른 게임은 2013년 데이비 레덴(Davey Wreden)과 윌리엄 푸흐(William Pugh)가 갤럭시 카페(Galactic Cafe)라는 인디게임 회사를 통해 발표한 「스탠리 패러블(Stanley Parable)」⁹⁾이라

다. 이 책의 필자들은 앞서 소개한 두 저서들의 경우보다 훨씬 학제적이며, 양적방법론과 질적방법론을 가리지 않고 인지와 서사의 관계를 다각도로 탐구하고 있다.

Lisa Zunshine ed., *The Oxford Handbook of Cognitive Literary Studies*, Oxford University Press, 2015.

8) 지금까지 출판된 인지 시학 및 인지서사학에 관한 국내의 주요 연구들은 다음과 같다.

송문석, 『인지시학』, 푸른사상, 2004.

양병호, 『한국현대시의 인지시학적 이해』, 태학사, 2005.

최용호, 『서사로 읽는 서사학: 인지주의 시학의 관점에서』, 한국외국어대학교 출판부, 2009.

김기홍, 「허구 서사 애니메이션의 관객 몰입 메커니즘 연구: 구성주의 인지서사학적 접근을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 제17호, 한국만화애니메이션학회, 2009, pp.37-51.

황국명, 「여행서사의 인지서사학적 접근(1)」, 『동남어문론집』 제35호, 동남어문학회, 2013, pp.329-363.

황국명, 「여행서사의 인지서사학적 접근(2): 윤후명의 <여우사냥>을 중심으로」, 『한국문학논총』 제63집, 한국문학학회, 2013, pp.363-392.

김영룡, 「공간의 토폴로지와 서사의 토폴로지: 뉴미디어 시대의 공간담론과 자아의 매체성」, 『외국문학연구』 제53호, 한국외국어대학교 외국문학연구소, 2014, pp.83-100.

9) <http://store.steampowered.com/app/221910/>

는 인디 게임이다. ‘스팀(steam)’이라는 PC 게임 플랫폼에서 구동가능한 이 게임은 발표 직후 지금까지도 수많은 논란과 토론을 불러일으키고 있는 문제작이다. 일반적인 게임과는 달리 게임 내에 서술자(narrator)가 등장하며, 플레이어는 이 서술자의 진술을 거부할 수 있는 자유의지를 가지고 있어 게임 전반에 걸쳐 서술 행위와 플레이어의 행동 사이에 갈등과 격차가 발생하게 된다. 작품 곳곳에 삽입된 유머는 게임 플레이어들이 오랫동안 고수하고 있던 관습과 무의미한 행동들을 조롱하는 데 사용되기도 한다. 이러한 흥미로운 연출을 바탕으로 『스탠리 패러블』은 전세계 인디게임계의 가장 권위있는 페스티벌인 IGF(Independent Games Festival)과 인디케이드(Indiecade)에서 스토리나 디자인, 그랑프리 등 여러 부분에 걸쳐 파이널리스트에 오르거나 수상을 하기도 했다. 현재 『스탠리 패러블』은 스팀 플랫폼에서 약 150만장 이상 판매되었으며¹⁰⁾, 이러한 실적은 인디 게임이라는 범주를 넘어 일반적인 상용게임 전반에서도 상당히 의미있는 성과를 이룬 것으로 평가된다.

물론 이 작품을 분석하기 이전에 우선 인지서사학의 분석 도구와 비평적 개념들을 게임에 적용할 수 있도록 개념적 전환을 시도할 필요가 있다. 이러한 개념적 전환에 관한 내용들은 2장에 수록했다. 더불어 3장에서는 이러한 개념적 도구들을 바탕으로 인지서사학의 분석 범주를 게임학에 적용하여 실제 비디오 게임의 분석을 시도해 보고자 한다.

<http://www.stanleyparable.com/>

10) <http://steampy.com/app/221910>

II. 인지서사학 분석 도구와 개념의 게임학적 적용

이 장에서는 인지서사학에서 서사를 분석하기 위해 도구로 사용하는 개념들을 살펴보고, 이를 게임에 적용해보거나 혹은 기존에 존재하는 게임학의 개념들과 연결시켜보기로 한다. 인지서사학이 영상 등의 다른 매체를 분석하는데 많이 활용되고 있는 것은 사실이지만, 인지서사학 역시 시나 소설 중심의 문학중심주의로부터 완벽하게 탈피하지는 못했다. 왜냐하면 시와 소설을 분석할 때 텍스트의 문체와 수사학을 대상으로 인지서사학의 개념들을 도출해 왔기 때문이다. 그렇기 때문에 텍스트적으로 활용되었던 개념들을 비디오 게임에 적합하도록 개념에 대한 보충설명을 더하거나, 개념을 변환할 필요도 있고, 심지어는 새롭게 이러한 개념들을 재정의해야 할 필요도 있다. 따라서 여기서는 우선 인지서사학에서 많이 사용되는 ‘전경화’, ‘원형’, ‘직시’, ‘도식이론’, ‘수사학’ 등의 개념들이 게임학에 어떻게 변형되어 적용될 수 있는지, 그리고 이러한 개념이 적용된 실제 게임의 사례도 아울러 살펴보고자 한다.

인지서사학은 문장 단위로 이루어진 텍스트에서 독자가 특별히 주목해야 하는 묘사나 설명과 그렇지 않은 부분을 구분한다. 피터 스톡웰에 따르면 작품 내에서 도드라지게 인지되는 부분을 전경(foreground), 그렇지 않은 부분을 배경(background)이라고 부른다.¹¹⁾ 문학 작품에서 이러한 전경과 배경의 구분은 서술자의 시점이나 특정한 전치사의 사용으로 인한 공간과 위치의 묘사 등으로 인해 드러난다. 전경은 나머지 영역에 비해 더 상세하고, 더 초점화되며, 더 밝고 매력적이다.

게임에서 이러한 전경화(foregrounding)는 문자 형태로 이루어지는 것

11) Peter Stockwell, "Surreal Figures", Joanna Gavins & Gerard Steen ed., op.cit., pp.13-14.

이 아니라, 상호작용이 가능한 오브젝트를 중심으로 구분된다. 대체적으로 게임은 상호작용할 수 있는 오브젝트에는 곁에 배경선을 덧대거나, 더 밝게 표현함으로써 이것이 상호작용가능한 오브젝트라는 사실을 플레이어에게 인지시킨다. 여기에 익숙해진 플레이어는 전경화된 오브젝트를 찾는 연습을 무의식 중에 지속적으로 행하게 되며, 전경과 배경을 순식간에 구분해낼 수 있다. 이러한 전경과 배경의 구분을 빨리 할수록 게임에서 좋은 성과를 거둘 확률이 높아지는 것은 물론이다. 경우에 따라 게임 개발자는 전경과 배경의 구분이 쉽게 되도록 도와주는 장치들을 제거함으로써 플레이어가 상호작용 가능한 물체를 쉽게 찾지 못하도록 하는 퍼즐 형태의 어드벤처 게임을 만들기도 한다. 전경과 배경의 구분이 플레이어에게는 일종의 관습으로 받아들여지기 때문에, 그러한 관습적인 인터페이스를 일부러 제거함으로써 플레이어에게 긴장감을 부여하고 게임의 난이도와 밸런스를 조정하는 것이다.

게임에는 수많은 형태의 범주가 도입되며 이러한 범주들은 주로 숫자로 표시되는 위계질서를 형성하고 있다. 『팀 포트리스 2(Team Fortress 2)』라는 인기 게임에서 사용되는 ‘직격포(그림 1)’라는 이름의 무기 하나를 예시로 들어보도록 하자. 이 무기는 게임 내에 등장하는 수천 가지 이상의 무기 중 하나이지만, 게임에 익숙한 플레이어들은 이를 보았을 때 바로 누가 사용하며, 어떤 기능을 가졌고, 장단점이 무엇인지 정확하게 짚어낼 수 있다. 실제로 이 무기는 ‘솔저’라는 직업에서 사용하며, 포탄이 사정거리에 관계없이 직선으로 날아가고, 포탄의 비행 속도가 80%나 빠르고 피해량도 25%나 더 높지만, 폭발 반경이 70% 감소하기 때문에 정확하게 맞추지 못한다면 별로 효과를 보지 못하는 무기가 된다. 따라서 상대 플레이어의 입장에서 이 직격포를 무장한 솔저를 보았다면 상대가 나를 맞추기 힘들도록 최대한 거리를 둔 상태에서 빠르게 움직이면서 정확한 사격을 하지 못하도록



그림 1 각종 범주로 가득 찬 게임 오브젝트

록 방해하는 편이 유리하다는 사실을 깨닫게 된다. 지금 이 무기에 대한 진술 안에는 하나의 무기가 지닌 공격 속도, 피해량, 폭발 반경, 치명타 등과 다양한 형태의 범주가 포함되어 있다. 플레이어는 각각의 범주가 게임 내에서 가지는 의미를 확인하고, 실제 게임 플레이에서 이러한 범주에 해당하는 내용을 활용하여 자신이 원하는 의도대로 게임을 이끌어 나가야 한다.

인지서사학은 이러한 형태의 범주를 읽어내는 데에 있어서 독자들이 가진 기존의 지식 체계를 활용한다고 보며, 또한 우리의 사고 구조 속에 내재된 범주에 관한 지식을 원형(archtype)이라 부른다. 예를 들어 우리가 무작위로 한 가지 과일을 연상해야 할 때, 석류나 무화과보다는 사과나 오렌지를 먼저 떠올리는 것이다. 이 때 사과나 오렌지는 보다 과일의 원형에 가까운 것이다. 물론 문화권이나 시대, 집단에 따라 이러한 원형은 각기 다른 양상을 띠기도 하고, 다르게 해석될 수 있다. 게임에서 이러한 원형의 사용이 빈번한데, 왜냐하면 주어진 상황을 누구나 동일한 맥락으로 해석하여 개발자가 미리 제시한 미션이나 퀘스트를 명확하게 파악하고 해결할 수 있도록 유도해야 하기 때문이다. 문학 작품이 때로는 원형의 사용을 피하고 작가 개인의 개성을 드러내는 수사학의 기법을 활용하는 것과는 대조적이다.

인지서사학에서 사용되는 ‘직시(deixis)’란 어떤 담화를 다른 담화로 전환시키는 정관사나 지시대명사 같은 단어들, 시제, 그 밖의 다양한 문법적, 어휘적 자질의 지시 혹은 명시 기능을 말한다. 이와 같은 장치들이 중요한 이후는 텍스트를 독해하는 과정에서 독자는 끊임없이 현재 서술되고 있는 상황의 발화 주체와 시간, 그리고 그 뉘앙스를 파악해야 되기 때문이다. 독자는 서술자의 눈과 입을 빌려 그의 시점에서 작품 속의 시간과 공간의 맥락을 이해하게 되는 것이다. 그렇다면 게임 속에서 이러한 직시의 개념은 어떻게 표현될까? 이 직시라는 개념을 인지서사학에서 사용하게 된 것은 문학 작품 속의 텍스트들이 시적 화자나 서술자를 통해 중개되기 때문에, 그의 시점에서 바라보고 있는 그 관점으로만 사태를 파악하는 현상을 꼭 집어내서 가리키기 위한 것이라 볼 수 있다.

게임에서 이러한 직시의 개념은 그다지 효과를 발휘하지 못한다. 왜냐하면 게임 내의 상황을 중개하고 있는 것은 시적 화자나 서술자 같은 인간적인 존재가 아니라 스크린과 유저 인터페이스 그 자체이기 때문이다. 플레이어는 스크린에 비친 시각적인 요소를 통해 현재 게임 내의 상황을 파악하고, 그에 알맞다고 판단되는 상호작용을 하게 된다. 초기의 비디오 게임에서는 사용자가 임의로 시점을 조작하거나 카메라의 위치를 바꾸는 것이 거의 불가능했지만, 최근의 비디오 게임은 카메라의 위치를 자유자재로 바꿀 수 있을 뿐만 아니라 1인칭과 3인칭의 시점까지도 원하는대로 조작할 수 있도록 발전했다. 이러한 상황에서 시점의 고정을 전제로 하는 직시의 개념은 비디오 게임을 분석하는 데에 큰 의미를 가지지는 못한다.

이러한 직시의 개념은 오히려 한 작품 내에서 여러 캐릭터를 번갈아가면서 컨트롤해야 하는 게임들에서 효과를 발휘할 수 있다. 이를테면 『헤비 레인(Heavy Rain, 2010)』같은 게임의 경우 장면에 따라 건축가 에단 마스, 전직 경찰이자 사립탐정인 스콧 셸비, FBI 수사관인 노먼 제이든, 여기자

노먼 페이지를 장면에 따라 번갈아가면서 플레이해야 한다. 도시 내에는 어린 남자 아이만 납치하는 연쇄살인범이 출몰하고 있는데, 플레이어는 첫 장면에서 에단의 입장에서 아들이 납치당하는 경험을 하게 된다. 이어서 스콧 셸비의 시점에서 연쇄살인범을 추적하게 되는데, 이 셸비의 시점을 에단에 이어 두 번째로 경험하게 되는 플레이어는 셸비의 시점을 직시하게 되면서 그에게 일정 부분 이상 공감하게 된다. 이러한 직시의 과정을 게임은 역이용하는데, 게임의 결말에 이르면 연쇄살인범을 추적하는 것처럼 보였던 스콧 셸비가 오히려 연쇄살인범임이 드러나면서 이러한 직시의 전환 과정이 반전의 효과를 낳게 된다.

도식 이론(schema theory)은 인지서사학이 등장했을 때 그 초기부터 응용되었던 분석 방법의 하나로, 원래는 인공지능 연구에서 컴퓨터 프로그램이 언어를 처리할 수 있도록 해주는 맥락적 지식을 제공하는 수단으로서 개발되었다.¹²⁾ 도식 이론은 독자가 작품 내에 주어진 상황을 이해하는 맥락을 어떻게 형성하는지 탐구하는 이론으로 경우에 따라 상황적 스크립트(situational script), 개인적 스크립트(personal script), 도구적 스크립트(instrumental script)로 나뉜다. 문학 작품에서는 특정한 문장이 머리어(header)로 작용하여 각각의 스크립트로 활용된다. 이 각각의 스크립트들을 문학 작품에 적용하는 방식은 지금 이 논문의 관심사가 아니며, 여기에서는 이러한 도식 이론을 비디오 게임에 적용하는 데에 초점을 맞추기로 한다.

실제로 플레이어가 게임 내에서 행하는 상호작용들은 어떤 단일한 맥락에 따라 이루어지는 것이 아니라, 플레이어의 사전 지식에 의해 형성된 개인적 스크립트, 게임 내의 상황이 형성하는 상황적 스크립트, 그리고 게임

12) Peter Stockwell, op.cit., p.140.

내의 역학적 요소(mechanics)와 인터페이스가 만들어내는 도구적 스크립트로 대별할 수 있다. 이러한 스크립트들은 하나의 게임을 넘어 특정한 장르의 문법을 만들어내면서 일종의 ‘관습(custom)’을 형성하기도 한다. 이러한 관습은 플레이어에게 하나의 게임을 새롭게 익힐 때 기존 게임과의 연관 관계를 형성하여 게임의 문법과 규칙, 사용법에 익숙해지게 해주는 일종의 가이드 역할을 하게 되지만, 너무 오래 사용될 경우 신선함을 주지 못하게 되기도 한다. 뒤에 논의하려는 『스탠리 패러블』의 경우 이러한 게임적 관습의 사용을 의식적으로 조롱함으로써 게임의 상황적 스크립트나 도구적 스크립트가 형성해 놓은 관습에 대한 비판을 시도하기도 하는데, 이러한 비판은 일종의 우화적인 속성을 띠면서 비유담으로서의 수사학(rhetoric)을 보여준다.

이처럼 게임은 텍스트 중심의 문장 단위 수사학을 넘어 우화나 알레고리적인 차원의 수사적 전략을 많이 사용한다. 비디오 게임에서 은유가 큰 힘을 발휘하지 못하는 이유는 어떠한 사물이나 감각 등을 다르게 표현하는 것만으로는 플레이어의 반응을 유도하지 못하기 때문이다. 비디오 게임의 플레이어는 수사학을 통해 사물이나 상황에 대한 인식이 바뀌는 정도의 관조적인 수사학에 만족하지 못하고, 현실에 대한 불만을 판타지나 SF 등의 우화적 비유를 통해 대리만족을 느끼는 상황적인 수사학의 사용을 더 좋아하는 편이다. 이안 보그스트는 비디오 게임이 독자적으로 사용하는 이러한 수사학을 절차적 수사학(procedural rhetoric)으로 규정하고, 이들의 사례를 제시한 바 있다.¹³⁾

지금까지 인지서사학에서 사용하는 주요 비평 용어와 개념들을 게임학에 비교해서 적용해 보았다. 그러나 이 개념들은 대체로 문자 중심의 텍스

13) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Express Power of Video Games*, The MIT Press, 2007, pp.28-40.

트로부터 도출된 것들이기 때문에, 실제 상호작용적 서사나 비디오 게임을 분석하기 위해서는 더 많은 개념적 전환과 더불어 게임학(ludology) 이론과의 논의가 요구된다. 이러한 부분들은 실제 작품 비평을 통해 보완하도록 하겠다.

Ⅲ. 인지서사학을 통한 게임의 실제 비평: 「스탠리 패러블」을 중심으로

「스탠리 패러블(Stanley Parable, 2013)」은 지금까지 출시된 여러 비디오 게임 중에서도 매우 독특한 위치를 차지하고 있는 문제적인 작품이다. 이 게임은 비디오 게임만이 실현할 수 있는 기발한 수사학과 소설 방식의 서술자를 게임 속에 장난스럽게 위치시킴으로써, “수많은 게임들이 게임 그 이상의 예술 장르가 되고자 노력했지만 흔해 빠진 게임이 되어버린 반면, 「스탠리 패러블」은 고군분투하여 끝내는 성공했다.”¹⁴⁾라는 평가를 받았다. 이 게임의 개발자인 데이비 레텐과 윌리엄 푸흐 역시 샌프란시스코 모스콘 센터에서 열린 게임개발자컨퍼런스(Game Developers Conference)에서 자신들은 게임에서만 성취하고 체험할 수 있는 형태의 스토리를 개발하고 싶었다고 발언한 바 있다.¹⁵⁾ 지금까지 이 게임에 대해 쏟아진 많은 찬사와 비평들은 기본적으로 이 게임이 게임 속에 등장하는 스탠리라는 인

14) Jim Sterling, “Review: The Stanley Parable”, Destructoid, 2013.10.17.

<http://www.destructoid.com/review-the-stanley-parable-263731.phtml>

15) Davey Wreden, “The Stanley Parable: A Negotiation, Expressive Choice, Reality, Time”, GDC 2014 Narrative Summit, IGDA, 2014.

<http://www.gdcvault.com/play/1020059/The-Stanley-Parable-A-Negotiation>

물과 이를 조종하는 플레이어, 그리고 사건을 자신이 원하는대로 끌고 가려는 서술자와의 대결이자 두뇌 싸움임을 언급하고 있다. 이 작품의 프롤로그는 다음과 같은 내레이션이 포함된 영상으로 시작한다.

“이 이야기는 스탠리란 남자의 이야기입니다. 스탠리는 큰 건물에 있는 회사의 427번 직원으로 일했습니다. 427번 직원의 업무는 간단했습니다. 427번 방의 책상에 앉아 키보드의 버튼을 누르는 것이죠. 지시는 책상 위의 모니터를 통해 어떤 버튼을 누를지, 얼마나 오랫동안 누를지, 그리고 어떤 순서로 누를지 전달됐습니다. 이 작업이 427번이 매일, 매달, 매년 했던 일입니다. 다른 사람들은 이런 것이 고리타분하다고 말하지만, 스탠리는 지시가 내려오는 매 순간을 즐겼습니다. 마치 그가 이 업무만을 위해 만들어진 사람이라도 되는 것처럼요. 그리고 스탠리는 행복했습니다.

그러던 어느날, 이상한 일이 일어났습니다. 스탠리의 인생을 완전히 바꿔버리고, 그가 절대로 잊지 못할 일이 말입니다. 책상 앞에서 거의 한 시간을 앉아 있었지만, 스탠리는 단 하나의 지시도 모니터에 내려오지 않는 걸 깨달았습니다. 아무도 스탠리 앞에 나타나서 지시를 내리거나, 회의를 하자고 하거나, 인사를 하지 않았습니니다. 이런 완벽한 고립 상태는 그가 이 회사에서 일했던 일생동안 한 번도 없었던 일입니다. 무언가 잘못된 것이 틀림없었습니다. 놀라고 얼어붙은 상태에서 스탠리는 오랫동안 움직일 수 없었습니다. 하지만 다시 생각을 가다듬고 정신을 차린 후, 책상에서 일어나 그의 사무실에서 걸어 나왔습니다.”

프롤로그의 진행은 여타의 영화나 비디오 게임처럼 전형적인 도입부의 성격과 띠고 있다. 등장 인물과 극중 상황에 대한 대략적인 설명, 그리고 앞으로 벌어질 일들에 대한 암시와 전망 등을 담고 있다. 대부분의 플레이어들은 소설이나 영화에서 재매개 된 이러한 형태의 도입부에 대한 상황적이고 개인적인 스크립트를 이미 가지고 있다. 그렇기 때문에 되도록 스탠

리의 입장에 서서 그가 원하는 바를 게임 속에서 이루기를 바라는 마음을 가지게 된다. 서술자는 이러한 마음을 이용하여 플레이어에게 서술적 특권을 통해 지시를 내린다.

“모든 동료들이 사라졌군요. 어떻게 된 일일까요? 스탠리는 회의실로 가기로 결정했습니다. 어쩌면 어떤 메모를 보지 못했을 수도 있지요.”

이 순간 게임적 관습에 매우 민감한 플레이어라면 ‘스탠리가 회의실로 가기로 결정했다’라는 진술만으로도 플레이어에게 서술자의 진술을 거부할 수 있는 권한이 주어져 있음을 눈치챌 수 있을 것이다. 왜냐하면 플레이어에게는 스탠리를 자기 마음대로 조종할 수 있는 권한, 즉 에이전시(agency)가 부여되어 있기 때문이다. 그러나 일반적인 플레이어라면 서술자가 제시하는 가르침대로 기존 게임의 관습을 따라 정형화된 스토리를 제일 먼저 경험하고자 할 것이다.



그림 2 『스탠리 패러블』의 초반부에 등장하는 두 개의 문

「스탠리 패러블」은 바로 이 지점에서 출발한다. 서술자의 진술에 따라 회의실로 방향을 정하면 그림 2와 같이 왼쪽과 오른쪽 두 개의 문이 나란히 위치한 방을 지나게 된다. 이 때 서술자는 “스탠리가 열린 두 개의 문 앞에 도달했을 때, 그는 왼쪽 문으로 들어갔습니다.” 이 때 대부분의 플레이어는 직감적으로 자신에게 몇 가지의 선택사항이 주어져 있음을 감지하게 된다. 우선 서술자가 지시한 대로 왼쪽 문을 따라 이동하는 방법이 존재하고, 또한 그 지시를 거부하면서 오른쪽 문을 따라 이동하는 방법이 존재한다. 만일 플레이어가 서술자의 지시를 따라 왼쪽 문으로 들어서면 회의실이 나오지만 여기에는 아무도 없는 것을 발견하게 된다. 서술자는 다시 한 번 “물론 그 곳 역시 아무도 없었습니다. 믿을 수가 없었던 스탠리는 그 곳에 답이 있기를 바라면서 윗층의 사장실로 가기로 결정했습니다.”라고 말한다. 회의실을 나가면 아래 위로 올라갈 수 있는 계단이 나오고 서술자는 다시 한 번 플레이어의 자유 의지를 시험하게 된다.

여기에서 만일 플레이어가 계속해서 서술자의 지시를 따르게 된다면 사장실로 올라가 벽에 붙은 키패드에 서술자가 불러주는 2845란 번호를 입력하게 된다. 이 때 서술자는 “사장의 책상 뒤편의 번호판이 사장이 그로부터 숨기려 했던 끔찍한 사실을 지키고 있었다는 것을 스탠리는 꿈에도 몰랐습니다. 그리고 사장이 비밀 보안번호를 설정해 놓았다는 거죠. 2-8-4-5. 하지만 스탠리는 그걸 알턱이 없었죠.”라고 말한다. 이 지점부터 서술자는 일반적인 소설의 서술자가 아니라 자신의 진술을 계속 바보처럼 따라하는 플레이어를 조금씩 조롱하기 시작한다. 작중 설정에 따르면 스탠리는 자신의 방에서 주어진 번호를 입력하기만 하는 인물에 불과한데, 서술자의 작중 개입에 의해 실제 자신이 알지도 못하는 번호를 게임 속에서 입력하게 되는 것이다.

일반적으로 소설 속의 서술자는 작품 속에 실제 인물로 등장하지 않을

경우 작중 상황에 개입하지 못한 채로 자신의 시각에서 바라본 사건을 그저 서술할 수밖에 없다. 그러나 『스탠리 패러블』의 서술자는 게임 속의 캐릭터 스탠리가 플레이어의 의지대로 움직일 수 있는 에이전트(agent)임을 미리 알고 있기 때문에, 기존 소설의 서술 관습, 즉 도구적 스크립트가 형성되는 관습을 파괴하고 자신의 권한을 넘어 플레이어에게 작중 인물 스탠리가 전혀 알 수 없는 정보를 제공하고 나선 것이다. 만일 플레이어가 게임보다 전통적인 소설이나 영화의 서술 방식에 익숙한 경우여서 지금까지 서술자의 진술을 순순히 따라왔다고 하더라도, 이와 같은 서술자의 권한 남용에는 무언가 자신을 조롱하고 있다는 느낌을 인지하게 되는 것이다. 그러나 이미 왔던 길을 되돌아 갈 수 없도록 방금 들어온 문은 잠기게 되었고, 플레이어는 이러한 서술적 장난을 감지하면서도 어쩔 수 없이 2845라는 비밀번호를 누르게 된다. 왜냐하면 이 부분에서 사건의 진행 방식이 선형적으로 진행되도록 개발자가 미리 다른 경로를 차단해 놓았기 때문이다. 즉, 다른 모든 상호작용적 요소를 배경화시키고, 키패드만 전경화시킴으로써 플레이어를 일종의 강박으로 몰아넣는 셈이다. 이 버튼을 누르면 서술자는 “하지만 놀랍게도 번호판의 버튼을 임의적으로 누르는 것만으로 운 좋게도 스탠리는 정확한 코드를 입력해 버립니다. 멋지네요.”라고 플레이어를 조롱한다. 플레이어에게는 작품에 서술될 수 있는 직접적인 논평의 권한이 없기 때문에, 스탠리의 행동과 성격에 대한 서술자의 이러한 조롱을 받아들일 수밖에 없는 것이다.

이 비밀번호에 따라 벽면이 열리고 스탠리는 숨겨진 지하 통로로 이동하게 된다. 이 때 지하 통로는 정면으로 향하는 길과 왼쪽으로 붉은 화살표와 함께 “Escape”라고 휘갈겨 놓은 낙서가 있는 왼쪽 길로 나뉘게 된다. 이 왼쪽 길은 사실상 스탠리가 서술자의 진술을 거부할 수 있는 거의 마지막 기회인 것이다. 그럼에도 불구하고 지금까지 서술자가 진술한 내용들을

거부하지 않고 정면으로 나아가면 플레이어는 사장이 이 건물에 근무하는 모든 노동자를 각각의 CCTV를 통해 감시하던 정신 지배 기관(Mind Control Facility)에 들어가게 된다. 모든 노동자들을 감시하던 이 기관에 끔찍해하고 있으면 서술자는 다음과 같은 서술을 통해 스탠리에게 마지막 지령을 내린다.

“정말로 스탠리는 누군가에게 조종을 당했던 것일까요? 이것이 스탠리가 그 지루한 일에 행복감을 느꼈던 이유일까요? 그의 감정이 맹목적으로 그것을 받아들여도록 조작되었던 것일까요? 아니야! 그는 이것을 믿을 수 없었습니다. 그는 납득할 수 없었어요. 내 삶이 누군가에게 조종당하고 있었다고? 절대 아니야! 이런 상상도 할 수 없는 일이에요. 아닌가요? 이게 가능하거나 한 건가요? 진짜 그가 그의 인생을 세상을 모르고 보내버린 것일까요? 하지만 여기에 증거가 있습니다. 시설의 중심부, 감정이 표기된 제어장치들. ‘행복’ 또는 ‘슬픔’ 또는 ‘만족’. 걷는 것, 먹는 것, 일하는 것, 모든 것들이 바로 이 장소에서 감시되고 명령되고 있었습니다. 그리고 그의 과거의 차가운 현실이 가라앉기 시작하고, 스탠리는 이 기계장치들이 다시는 다른 사람의 삶에 대해 더 이상 끔찍하게 간섭하지 않게 하기로 결심합니다. 왜냐하면 그가 이 장치를 완전히 해제할 것이니까요.”

실제로 이 지령에는 플레이어 자신에게 서술자의 서술을 거부할 수 있는 자유의지가 있다는 사실을 인지하지 못한 플레이어의 우둔함을 극적이고 영웅적인 것으로 포장하기 위한 의도가 내포되어 있다. 이후 스탠리는 서술자의 칭찬을 받으면서 사람들에게 자유를 찾아준 영웅이 된다. 그리고 그는 푸른 하늘이 펼쳐진 숲길을 따라 걸으며 자유를 만끽하고 행복을 느낀다. 이 엔딩은 작품 내에 존재하는 유일한 해피 엔딩이면서 동시에 가장 불행한 결말로 존재한다. 왜냐하면 여기까지 순순히 서술자의 서술을 따라

은 플레이어는 이 게임이 게이머나 게임 그 자체에 관한, 그리고 현대인의 존재에 대한 일종의 메타적인 작품이라는 것을 깨닫지 못한 것이기 때문이다. 다시 말해 플레이어는 작품의 프롤로그에서 모니터가 시키는 대로 키보드를 누르는 스탠리의 비유이자 알레고리인 것이다. 때문에 서술자는 약간 이상한 낌새를 눈치채면서도 해피 엔딩에 대한 욕망 때문에 자신의 진술을 기꺼이 따라온 플레이어에게 이 게임을 다시 플레이해보라는 일종의 암시를 던진다.

“하지만 거대한 문이 천천히 열리는 와중에도, 스탠리는 아직 풀리지 않은 수많은 퍼즐들에 대해 고민하고 있었습니다. 그의 동료들은 어디로 갔을까요? 어떻게 그가 기계의 손아귀에서 자유로워졌을까요? 어떤 다른 수수께끼들이 이 수상한 건물 안에 잠재되어 있을까요?”

이 엔딩을 제외한 다른 결말들은 대체로 최소한 1번 이상은 서술자의 진술에 플레이어가 거부 의사를 표시한 결과가 반영된 것들이다. 각각의 결말에서 서술자는 플레이어가 이 게임을 그동안 몇 번 플레이했느냐에 따라, 그리고 어떠한 지점에서 서술자의 서술을 거부했느냐에 따라 인공지능적으로 스크립트를 형성하여 플레이어의 반응을 조롱하기 시작한다. 예를 들어 해피 엔딩 결말 직전 마지막 파워 버튼을 OFF 시키는 대신 ON 버튼에 손을 대어 정신 지배 기관을 계속 존속시키려 한다면, 서술자는 정신 지배를 존속시키려는 플레이어의 의도를 조롱하면서 이 시설에는 DNA가 일치하지 않은 이가 이 버튼을 누를 때 핵폭탄이 가동하도록 설치가 되어 있었다면서 2분의 시간을 준다. 이 때 플레이어는 이전 방으로 되돌아와 여러 컴퓨터에 나눠져 있는 숫자 버튼을 누르면서 핵폭탄을 멈추기 위해 노력하는데, 서술자는 플레이어의 이런 노력 또한 비웃게 된다. “이것만큼

은 말해야겠군요. 이번 이야기의 사건들은 꽤나 놀라웠어요. 당신이 모든 것을 어떻게든 이해하려고 하고 다시 빼앗긴 통제력을 되찾으려고 발버둥 치는 것을 지켜보는 것, 정말 너무 재밌어서 이대로 끝내버리기가 아까울 정도예요. 세상에 34초 밖에 안 남았어요. 하지만 지금이 너무 즐겁네요!” 서술자가 보이는 이러한 조롱과 반응은 기본적으로 지금 이 작품의 메타적인 맥락을 이해하지 못하고 시설의 버튼에 집중하여 이야기 전체의 주도권을 회복하려는 플레이어의 의도를 미리 인지하여 이를 조롱하려는 서사 전략에 해당된다. 다시 말해 『스탠리 패러블』은 플레이어에게 주어진 어떠한 선택 사항에서 그 플레이어가 그 선택을 한 맥락(context)과 이유를 매우 세심하고 설득력 있게 추적하여 그 의도를 비웃는 방식을 택하고 있는 것이다.

일반적인 비디오 게임은 사용자로 하여금 매우 공통된 패턴을 유도한다. 한국에서 한때 인기를 끌었던 『리니지』나 『아이온』 같은 MMORPG 장르는 같은 종족을 선택한 대부분의 플레이어가 똑같은 시나리오에 따라 동일한 퀘스트와 미션을 풀어나가게끔 유도하고 있다. 때문에 플레이어는 게임이 제시하는 원형과 도식에 매우 익숙해지게 되며, 전경과 배경, 혹은 상호작용적 요소와 비상호작용적 요소를 얼마나 빨리 구분하느냐에 따라 승패가 정해지는 연습을 반복하게 된다. 『스탠리 패러블』은 이러한 게임적인 관습과 원형을 열심히 반복적으로 따라하는 플레이어에게 자신이 처음부터 이 게임을 플레이하지 않을 자유가 있음을 깨우쳐주기 위해 다양한 형태로 이러한 관습과 원형, 스크립트들을 재미있게 패러디 한다. 예를 들어 플레이어의 진술을 때로는 따르기도 하고, 때로는 따르지 않기도 하면서 이야기를 반복하는 플레이어에게는 자신이 정해놓은 길을 따라오라면서 바닥에 노란 화살표로 된 표시를 깔아준다. 이러한 화살표의 사용은 게임에서 매우 흔한 사례이며, 플레이어에게 이는 매우 익숙한 도구적 스크립

돌아가려는 서술자의 서술을 거부한 채, 창고에서도 그의 지시와 상관없이 계단을 따라 위로 올라가면 독방에서 전화가 울리게 된다. 이 때 전화를 받으라는 그의 충고를 무시하고 전화기의 플러그를 뽑게 되면 선택과 관련된 교육용 비디오를 시청하라고 권하면서 지금까지 해온 행동들을 다시 반복하게끔 지시한다. 그의 이러한 회유에 굴복하지 않고 끝까지 자유 의지를 보여주면 카메라는 게임 내내 1인칭이었던 시점을 바꾸어 플레이어가 스탠리 캐릭터를 바라보는 3인칭으로 시점을 바꾸게 된다. 대부분의 플레이어는 1인칭 시점의 FPS(First Person Shooting) 게임을 플레이 할 때 캐릭터의 시점과 자신의 시선을 동일한 것으로 간주한다. 이럴 경우 플레이어의 직시는 캐릭터의 직시와 동일한 지점에 위치하는데, 이러한 1인칭 시점은 플레이어의 캐릭터에 대한 몰입을 강화하는 효과가 있다. 그러나 이 마지막 엔딩에서 「스탠리 패러블」은 처음으로 스탠리 캐릭터를 플레이 어에게 보여줌으로써 플레이어가 캐릭터와 자신을 동일시하는 오래된 관습을 타파하고 객관적인 위치에서 자신의 플레이를 지켜볼 수 있는 기회를 마련하게 해준다.

IV. 결론

이처럼 「스탠리 패러블」은 인지서사학적 관점에서 분석했을 때 매우 흥미로운 지점을 마련해주는 게임이다. 이는 이 게임이 기본적으로 플레이어의 인지 과정을 미리 예측하여 그 지점에서 플레이어가 생각할 법한 감정이나 반응 등을 개연성있는 행동과 인과관계로 엮어 놓았기 때문이다. 최근 급속하게 부각된 인디 게임은 비디오 게임을 단지 엔터테인먼트를 위한 도구로 보지 않고, 개인적인 표현이나 예술적 성취를 위해 활용할 수도

있음을 보여준다. 기본적으로 비디오 게임의 서사는 플레이어의 행동과 상호작용, 그리고 인지 과정을 고려하여 개발되기 때문에 이를 분석하기 위해서는 독자반응이론이나 인지서사학 같은 독자중심적인 연구방법론이 유용할 수 있다.

본고는 인지서사학적 방법론으로 비디오 게임을 직접적으로 분석해 보았다. 그러나 이는 아직 시론적인 시도에 해당하며, 보다 정밀한 분석과 적용을 위해서는 몇 가지의 선결 과제가 필요하다고 판단된다. 우선 초기의 텍스트 어드벤처 게임에서부터 그래픽 어드벤처 게임을 거쳐 최근의 액션 어드벤처 게임에 이르기까지 게임이 텍스트를 탈각시키면서 자신만의 문법을 만들어 가게 된 과정을 인지서사학적 관점에서 통시적으로 분석하면서 그 논의를 정교화시킬 필요가 있다. 그래야만 상호작용적인 요소와 언어적 요소 사이의 교호관계에 대한 정밀한 분석이 가능해질 것으로 보인다. 이러한 과제는 추후의 것으로 남겨두기로 한다.

【참고문헌】

- 김기홍, 『허구 서사 애니메이션의 관객 몰입 메커니즘 연구: 구성주의 인지서사학적 접근을 중심으로』, 『만화애니메이션연구』 제17호, 한국만화애니메이션학회, 2009, pp.37-51.
- 송문석, 『인지시학』, 푸른사상, 2004.
- 김영룡, 『공간의 토포스와 서사의 토포로지: 뉴미디어 시대의 공간담론과 자아의 매체성』, 『외국문학연구』 제53호, 한국외국어대학교 외국문학연구소, 2014, pp.83-100.
- 양병호, 『한국현대시의 인지시학적 이해』, 태학사, 2005.
- 최용호, 『서사로 읽는 서사학: 인지주의 시학의 관점에서』, 한국외국어대학교 출판부, 2009.

- 황국명, 『여행서사의 인지서사학적 접근(1)』, 『동남어문론집』 제35호, 동남어문학회, 2013.
- _____, 『여행서사의 인지서사학적 접근(2): 윤후명의 <여우사냥>을 중심으로』, 『한국문학논총』 제63집, 한국문학회, 2013.
- Bogost., Ian, *Persuasive Games: The Express Power of Video Games*, The MIT Press, 2007.
- Frasca., Gonzalo, “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, *Video/Game/Theory*, ed. Mark J. P. Wolf & Bernad Perron, Routledge, 2003.
- Gavins., Joanna & Steen., Gerard ed., *Cognitive Poetics in Practice*, Routledge, 2003.
- Noah Wardrip Pruin ed., *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, 2004.
- Sterling., Jim, “Review: The Stanley Parable”, *Destructoid*, 2013. 10. 17.
- Stockwell., Peter, *Cognitive Poetics: an Introduction*, Routledge, 2002.
- Wreden., Davey, “The Stanley Parable: A Negotiation, Expressive Choice, Reality, Time”, *GDC 2014 Narrative Summit, IGDA*, 2014.
- Zunshine., Lisa ed., *The Oxford Handbook of Cognitive Literary Studies*, Oxford University Press, 2015.

Abstract

A Ludological Study with Views of Cognitive Narratology

Lee, Jung–Yeop

This paper aims to analyze the narrative of video games with cognitive narratology, which has gradually gathered some awareness as alternative methodology of the various narrative. I had tried to find a compromise with famous dispute between narratologists versus ludologists as comparing the terms and concepts of cognitive narratology and ludology each other. I applied these cognitive narratological method to an indie game, The Stanley Parable.

Key Word : cognitive narratology, ludology, rhetoric, allegory, agency, The Stanley Parable

이정엽

소속 : 서울대학교

전자우편 : elises@snu.ac.kr

이 논문은 2015년 10월 31일 투고되어
2015년 11월 30일까지 심사 완료하여
2015년 12월 9일 게재 확정됨.