

# 1인칭 기독교 시뮬레이션 게임의 스토리텔링 연구: <I am Jesus Christ>를 중심으로\*

## A Study of Storytelling in First-Person Christian Simulation Games: A Case Study of <I am Jesus Christ>

김태룡 (Taeryong Kim)\*\*

### ABSTRACT

This study aims to explore the narrative experience structure of game players and critically analyze the storytelling mechanisms employed in first-person simulation games that utilize biblical narratives, with the objective of proposing guidelines for Christian game design. By doing so, this research seeks to contribute to the advancement of Christian cultural content.

First-person simulation games allow players to experience narratives with a deep sense of immersion and identification with the characters, thereby reflecting the desire for self-contextualization within virtual environments, such as the metaverse. From this standpoint, the paper examines how first-person Christian simulation games can effectively provide narrative efficacy and convey Christian worldview experiences. Specifically, the game “I Am Jesus Christ” is analyzed using the story content enjoyment process model and the concept of environmental storytelling.

The analysis is conducted on three levels. First, from the perspective of physical implementation, it is observed that while the game effectively uses symbolic objects and spaces to evoke biblical narratives, the portrayal of characters and events is hindered by clichés. Second, in terms of discourse, the study finds that although the plot is centered around the player, there is a notable lack of opportunities for the player to influence the direction and sequence of events. Third, the analysis of generative narrative reveals a need

\* 2024년 8월 2일 접수, 8월 21일 최종수정, 8월 26일 게재확정.

이 논문은 2020년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2020S1A5B5A16083380)

\*\* 경희대학교(Kyung Hee University) K-컬처·스토리콘텐츠연구소 학술연구교수, 서울특별시 동대문구 경희대로 26, contentist@khu.ac.kr

to enhance opportunities for value judgments and outcome choices, thereby enabling players to self-contextualize the biblical story more meaningfully.

The findings of this study offer valuable insights for the design and development of various Bible-based games and Christian VR metaverse content.

**Key words:** Bible storytelling, Bible game, simulation game, Christian game, game storytelling, first-person simulation, Christian cultural content

## I. 서론

본 연구는 게임 향유자의 서사체험 구조를 이해하고 성경의 이야기를 활용한 1인칭 시뮬레이션 게임의 스토리텔링을 비판적으로 분석하여 기독교 게임 기획의 방향성을 제시하는 것을 목적으로 한다. 이를 통해 동시대적 기독교 문화의 발전과 다양화에 기여하고자 한다.

현재 전 세계는 거대한 패러다임의 변화를 맞이하고 있다. 팬데믹과 4차 산업혁명은 인류의 삶의 방식을 급속도로 전환 시켰다. 새로운 기술들은 보편화의 과정을 거치고 있으며 대중들의 일상으로 침투하고 있는 중이다. 한국 기독교 역시 이러한 변화에 대응하고 있는 것으로 보인다. 교계와 학계에서는 4차 산업혁명과 관계가 깊은 키워드인 인공지능(A.I.), 메타버스, ChatGPT 등에 대하여 신학적인 관점으로 검토하는 것은 물론 예배, 교육, 선교 등 영역에서의 활용에 대해서도 활발히 논의하고 있다. 2023년 6월 기독교학문연구회에서 개최한 학술대회인 ‘기독교인 ChatGPT를 어떻게 볼 것인가?’는 4차 산업혁명과 새로운 기술에 대한 교계 및 학계의 관심이 가시적으로 발현된 사례라고 볼 수 있을 것이다. 학술대회의 주제강연 중 김정형은 ‘ChatGPT와 함께하는 종교의 미래’를 주제로 교회가 인공지능을 어떻게 인식하고 수용해야 하는지에 대해 논한 바 있다. 결론적으로는 기술의 발전이 인간의 종말을 앞당길 것이라는 예언자적 비판주의와 무비판적 수용을 경계하되 기독교가 기술의 방향성을 제시할 필요가 있음을 주장하였다(김정형, 2023: 48-52). 이는 디지털 세계 역시 창조된 세계로서 복음화가 요구되는 영역이며, 동시에 세계 선교를 위한 수단적 차원임을 전제하는 입장이라고 할 수 있을 것이다. 이는 비단 ChatGPT에만 적용되는 시각은 아닐 것이다. 우리에게 주어진 모든 것은 일반은총의 관점에서 선한 방향으로 사용될 수 있다. 그렇기에 새로운 기술과 매체, 콘텐츠와 관련하여 기독교세계관에 입각한 발전 방향성과 구체적인 실천 방안에 대해 고민할 필요가 있는 것이다.

이러한 관점에서 본고는 1인칭 기독교 시뮬레이션 게임의 서사체험 구조와 스토리텔링 전략에 대한 논의를 전개하고자 한다. 사실 디지털-온라인 게임의 경우 디지털 혁명이라 불리는 3차 산업혁명의 산물로 분류될 수 있을 것이다. 그럼에도 불구하고 게임 연구가 시의성을 가질 수 있는 이유는 다음과 같다. 4차 산업혁명 시대의 문화콘텐츠 트렌드는 대중들이 지니고 있는 자기매력화의 욕망을 반영하는 방향으로 전개되고 있으며, 이러한 방향성과 1인칭 게임의 특성이 부합하기 때문이다. 김기덕은 4차 산업혁명의 주요 키워드는 ‘컨텍스트(context)’이며, 개인의 이상적 정체성 구현이 가능한 자기중심적 세계에 대한 욕망이 메타버스 담론의 동인이라고 주장한 바 있다(김기덕·전준현, 2023: 22-26). 이러한 문화적 욕망은 보편적인 것이 되어 가고 있는 것으로 보인다. 글로벌 IT기업 Meta의 VR기기인 ‘오кул러스 퀘스트 2’가 흥행한 바 있고, 경쟁사인 애플이 2024년 초 출시한 ‘비전

프로'가 전 세계적 화제가 되었던 상황이 이를 말해준다(아주경제, 2024). VR과 AR 그리고 메타버스는 사용자 개인의 맥락에 최적화된 세계를 구축하고 실천할 수 있는 영역을 제공한다. 새로운 콘텐츠-플랫폼-미디어의 등장이 동시대를 살아가는 대중들의 문화적 취향과 욕망을 발산하고 해소할 수 있는 새로운 문법을 제공하고 있는 것이다.

1인칭 시뮬레이션 게임 역시 자기맥락화의 시도가 이루어질 수 있는 영역이다. 1인칭 게임의 향유자는 3인칭 게임과는 다르게 캐릭터 혹은 아바타와 일치감을 가지며 간접 경험보다는 직접 경험에 가까운 체험을 하게 된다. 이를 통해 가공된 세계의 구성원으로서 존재할 수 있다(이진희, 2021: 214). 1인칭 시점은 가상현실로 이루어진 VR 콘텐츠로도, 2D 환경의 PC 게임으로도 구현이 가능하다. 그렇기 때문에 1인칭 시뮬레이션 게임의 스토리텔링을 분석하는 것은 오늘날 대중들의 주된 소통-향유 매체인 게임에 대한 심화된 이해를 얻을 수 있을 뿐만 아니라, 차세대 커뮤니케이션 미디어로 자리하게 될 VR 혹은 메타버스 콘텐츠 기획을 위한 인사이트를 도출할 수 있는 작업이 될 수 있다.

과거 성경을 소재로 한 기독교 게임들은 단순한 아케이드나 퍼즐 형식으로 구성되는 경우가 많았다. 이러한 게임들은 주로 성경 이야기의 기본적인 내용을 전달하거나 성경 지식을 테스트하는 퀴즈 형식이 다수를 이룬다. 대표적으로 1994년에 출시된 고전게임으로 2015년 재발매된 바 있던 <Super 3D Noah's Ark>와 2013년 출시되어 국내에서 주목을 받은 바 있던 <지저스팡> 등을 예로 들 수 있을 것이다.

그러나 2010년대 이후로 성경을 소재로 한 게임들은 점차 복잡해지고 다양한 장르로 확장되기 시작하였다. 특히 1인칭 시점의 게임들이 등장하면서 플레이어는 성경 속 이야기를 더 몰입감 있게 체험할 수 있는 기회를 얻게 되었다. 이러한 게임들은 단순한 지식 전달을 넘어, 성경의 사건들을 직접 체험하고 탐험할 수 있는 기회를 제공한다. 본 연구의 분석 대상인 <I Am Jesus Christ>의 경우 플레이어가 예수 그리스도의 역할을 맡아 성경 속의 기적과 사역을 직접 경험할 수 있도록 설계되었다는 점에서 대표적인 사례로 제시될 수 있다. 이뿐만 아니라 게임 플랫폼 Steam을 통해 <Noah's Ark>, <Moses: From Egypt to the Promised Land>, <Gate Zero>와 같은 게임들이 현재 개발 중에 있음을 확인할 수 있다. 이 게임들은 높은 수준의 그래픽을 제공하며 1인칭 시점으로 성경 속 사건들을 탐험하는 내용으로 구성되어 있는 것으로 알려져 있다. 이처럼 성경을 소재로 한 게임들 역시 대중들이 지니고 있는 자기맥락화의 욕망을 반영하며 발전을 거듭하고 있는 것으로 보인다. 이러한 변화는 성경 이야기의 전달 방식을 더욱 다양화하고, 향유자에게 새로운 방식으로 신앙적 체험을 제공하려는 시도로 볼 수 있을 것이다.

그러나 이러한 전환의 시기를 맞이하였음에도 불구하고 기독교 혹은 성경 게임 기획과 관련된

연구는 국내에서 활발하게 진행되고 있지 못하고 있는 것으로 보인다. 성경교육을 위한 교육용 게임 기획을 위한 연구(우정현, 2016)와 스마트폰 기반 성경 게임의 프로토타입 기획 개발 연구(박중수, 2013) 외 다른 선행연구를 찾기 어렵다. 만약 게임이 4차 산업혁명 시대의 주요한 커뮤니케이션의 도구로 기능할 가능성이 있다면 우리는 해당 분야를 적극적으로 변혁해야 할 필요가 있을 것이다. 변혁을 위해서는 먼저 그 영역이 하나님과 이웃을 섬기는데 어떤 가능성을 가지고 있는가를 물어야 하며 그것이 삶에서 어떤 역할을 하는지, 그 영향력이 어떻게 작용하는지 이해해야 한다(신국원, 2014: 51). 본 연구는 이러한 가능성 모색의 일환이라고 할 수 있다.

본 논문은 1인칭 기독교 시뮬레이션 게임의 스토리텔링 구조를 비판적으로 분석하여 추후 기독교 게임 및 VR·메타버스 콘텐츠 기획을 위한 인사이트를 제공하고자 한다. 이를 위해 2장에서는 1인칭 성서 스토리텔링 게임에 대한 기독교문화학적 고찰을 시도한다. 이후 3장에서는 스토리텔링학의 관점에서 게임의 서사적 체험 구조와 환경적 스토리텔링을 검토하여 분석방법론을 수립할 것이다. 4장에서는 3장에서 도출된 방법론을 통해 본 연구의 분석 텍스트인 <I am Jesus Christ>를 분석할 것이다. 이를 바탕으로 향유자에게 가장 효과적인 서사적 효능감을 제공하고 기독교세계관적 체험을 전달할 수 있는 스토리텔링 기획의 방향성을 제시하고자 한다.

## II. 1인칭 기독교 시뮬레이션 게임의 가능성에 대한 이론적 논의

알리스터 맥그래스는 기존의 기독교 변증이 합리적 논증에 치우쳐 상상력을 배제한다는 문제의식을 바탕으로 서사의 힘을 활용하여 진리를 변증하는 ‘내러티브 변증’ 개념을 제시한 바 있다. 그의 주장에 따르면 인간은 서사를 통해 자기 정체성과 외부 세계를 이해하는 존재다. 개인의 신앙 역시 서사를 기반으로 하고 있으며, 서사를 통해 인간은 예수 그리스도의 이야기와 연결될 수 있다. 즉 창조와 타락, 부활의 이야기를 담고 있는 기독교의 서사는 ‘작은 이야기’에 해당하는 개인의 삶을 해석해주는 거대한 세계관이자 개념적 틀인 ‘메타서사’로 기능한다는 것이다(McGrath, 홍종락 역, 2020: 12-15). 그렇기 때문에 내러티브 변증을 위해서는 먼저 대상자가 기독교의 이야기 속으로 진입할 수 있도록 유도해야 한다. 그리고 서사 내부에서 자기 자신과 세계를 볼 수 있게 해야 한다. 기독교의 서사를 통해 실재를 볼 수 있도록 돕는 것이 내러티브 변증의 목표인 것이다(McGrath, 홍종락 역, 2020: 96-99). 이러한 내러티브 변증은 성경의 서사를 청중들의 관심과 상상력을 유도하는 방식으로 전달하고, 그들의 소망과 연결하는 방식으로 이루어질 수 있다. 이는 성경 텍스트는 물론 성경 이야기를 현대적으로 각색한 작품을 통해서도 가능하다(McGrath, 홍종락 역, 2020:

188-190).

이러한 관점에서 보았을 때 성경의 이야기를 소재로 하는 1인칭 시뮬레이션 게임은 향유자로 하여금 거대한 기독교세계관을 간접적으로 체험하게 하고, 그 세계 내부에서 중요한 인물로서 결정을 수행하며 자신의 정체성을 새롭게 설정하도록 유도하는 내러티브 변증의 주요한 수단이 될 수 있다. 물론 게임의 자유도에 따라 달라질 수 있겠지만, 성경 텍스트의 자기맥락화가 시도되는 장이며 자신의 신앙적 실천을 기독교적 세계관 내에서 시뮬레이션할 수 있는 기회가 될 수 있는 것이다.

그러나 이러한 점에 대하여 우려의 시선 또한 존재한다. 한 칼럼의 저자는 1인칭 성서 스토리텔링 게임인 <I am Jesus Christ>는 그리스도의 사역과 성령의 역사를 인간이 임의로 조작할 수 있다는 점에서 기독교인이 수용할 수 없는 게임이라고 비판한 바 있다. 또한 문화콘텐츠가 성경 텍스트를 온전하게 보존하지 못할 시 예배와 교제, 교육적 효과가 탈락된다는 것을 지적하였다(크리스천 투데이, 2021). 이는 한 개인의 의견이라기보다는 성경 텍스트의 문화적 변용에 대해 신중한 태도를 취하는 성도들의 정서를 반영하고 있는 것으로 보인다. 이러한 관점 또한 대중문화의 건전성 확보를 위해 필요한 부분일 것이나, 다음과 같은 이유를 근거로 1인칭 성서 스토리텔링 게임의 당위성과 유효성을 주장하고자 한다.

첫째는 성경 이야기를 활용한 문화콘텐츠는 성경의 부록으로 기능할 수 있으며, 원전의 자리를 대체하지 않는다는 것이다. 이문원은 데리다의 ‘부록’ 개념을 인용하여 성경 텍스트를 인용한 영화나 드라마의 경우 원전에 대한 해석과 표현 양식의 중재가 담긴 부록으로 기능할 수 있음을 주장하였다. 부록은 원전에 대한 이해를 풍성하게 하며 원전의 충만성을 강화한다. 이를 윤리적 당위성이나 성서적 불충실성만을 이유로 배제한다면 성경 서사에 대한 풍성한 사유와 소통을 놓칠 수 있음을 지적하였다(이문원, 2012: 167-169). 그의 주장을 근거로 한다면 성경 텍스트를 자기맥락화하여 새로운 서사를 창출할 수 있는 1인칭 게임 역시 부록으로 기능할 수 있다. 향유자에게 주어지는 자유도에 따라 무수히 많은 새로운 서사가 발생할 수 있다. 이러한 개개인의 다양한 서사들은 성경 텍스트의 의미를 더욱 풍성하게 만들 뿐만 아니라, 원전의 우수성과 하나님 섭리의 완벽함을 돋보이게 하는 기능을 할 수 있다. 수용자들이 텍스트로부터 다양한 의미를 산출하는 능력을 지니고 있다는 사실은 이미 수용자 연구의 오랜 전통을 통하여 보편적인 지식이 되었다(Fiske, 곽한주 역, 2017: 159-193). 이는 수용자들이 원형 텍스트와 재생산한 텍스트를 구분하는 능력이 있음을 전제한다. 따라서 신중론에서 우려하는 것과 같이 1인칭 게임으로 인한 서사의 확장이 원전의 순수성을 훼손할 가능성은 크지 않다고 볼 수 있겠다.

둘째는 기독교문화콘텐츠는 메시지 전달 매체 이상의 기능을 할 수 있다는 것이다. 프란시스 웨퍼는 예술을 단지 메시지를 전달하는 수단으로 보는 견해에 반대하며, 이는 예술을 지적인 진술



로 환원하여 고유한 성격을 배제하는 태도임을 지적하였다. 그의 말에 따르면 예술작품은 그 자체로 가치를 지닌다. 인간은 하나님으로부터 받은 창조성을 바탕으로 예술작품을 창조하기 때문이다(Schaeffer, 권혁봉 역, 2012: 541-545). 이러한 관점으로 본다면 향유자가 서사를 주도하는 방식의 문화콘텐츠를 성경 교육에 적합하지 않은 것으로 간주하고 배제하는 것은 성급한 결정이 될 수 있다. 오히려 이를 통해 창조적 능력을 훈련하는 수단으로 활용할 수 있는 방안을 모색하는 것이 더 생산적인 태도일 것이다.

한편 쉐퍼는 기독교세계관 내부에서도 단조적 주제가 존재할 수 있음을 주장하였다. 단조적 주제란 하나님을 반영한 세상의 비정상적인 모습을 말한다. 이는 성경에 기록된 여러 사건이 보여주는 모습이며 우리가 사는 현실의 모습이기도 하다. 그렇기 때문에 기독교 예술에도 단조적 주제가 존재할 수 있으며, 단조적 주제를 배제하는 것은 오히려 낭만주의적 오류에 빠질 가능성이 있다. 단조적 주제의 예술은 인간의 죄악됨을 바라보게 하며, 예수 그리스도의 사역이 우리에게 반드시 필요한 것임을 깨닫게 한다(Schaeffer, 권혁봉 역, 2012: 563-566). 그렇다면 1인칭 성서 스토리텔링 게임에서도 단조적 주제의 발현은 유효할 수 있다. 김태룡은 성서 스토리텔링 콘텐츠 속 세계관 내에서 순종과 불순종의 선택지를 제공하고 자신의 행동의 결과를 보여주는 방식이 종교적으로 의미있는 경험이 될 수 있음을 주장한 바 있다(김태룡, 2021:215). 향유자의 주도에 따라 어떠한 서사는 죄악된 선택으로 인한 단조적 세상을 보여줄 것이다. 또는 원전과는 다른 방식의 순종을 통하여 선한 결과를 이루는 서사도 존재할 수 있을 것이다. 그렇기 때문에 서사가 원전과는 다른 방향으로 진행된다 하더라도 반드시 성경의 교훈과 일치되지 않는다고 보기 어렵다.

한 가지 주지할 부분은 신중론에서 주장하는 것과 같이 서사적 자유의 한계 설정이 필요하다는 점이다. 이는 단순히 서사적 자율성을 통제하려는 의도가 아니라, 콘텐츠가 가진 본질적 목적과 그 가치체계를 보존하기 위한 장치로 볼 수 있다. 향유자가 기독교세계관 내에서 창조적 능력을 발휘하며 성경 이야기의 의미를 강화하고 확장할 수 있는 기회를 제공하는 것은 매우 중요하다. 이러한 자유는 성경의 메시지를 개인적 맥락에서 재해석하고, 이를 통해 성경의 가르침을 깊이 이해하는데 큰 도움을 줄 수 있다. 그러나 향유자에게 반기독교적 가치를 구현할 수 있는 수준까지 자유도를 제공하는 것은 주의해야 한다. 이는 콘텐츠의 본래 목적과 대치되며 기독교 신앙의 본질을 왜곡할 위험이 있다. 대표적으로 2017년 Steam을 통해 발표된 게임 중 <Fight of Gods>라는 게임을 예로 들 수 있다. 해당 게임은 여러 종교와 신화의 신들이 격투 캐릭터로 등장하여 대전을 벌이는 방식으로 이루어진다. 캐릭터 중에는 예수 그리스도도 등장하는데, 십자가 나무 조각을 무기로 하여 다른 신들을 물리적으로 공격한다. 이러한 게임은 기독교적 요소를 차용하고 있음에도 불구하고 내러티브 변증은 물론 성경 교육에 적합하지 않을뿐더러 기독교인이 수용할 수 없는 문화적 산물이 될 가

능성이 크다. 결국, 서사적 자유는 기독교적 가르침의 테두리 내에서 이루어질 때 그 가치가 극대화 될 수 있으며 이는 콘텐츠가 지닌 교육적, 종교적 목적을 더욱 공고히 하는 역할을 할 것이다.

정리하자면 ‘내러티브 변증’을 위해서는 대상자를 기독교의 거대한 이야기 속으로 진입시켜 그곳에서 자신의 정체성을 해석할 수 있도록 유도해야 할 것이다. 이때 성경의 텍스트는 물론 이를 활용한 문화콘텐츠를 매개체로 활용할 수 있다. 성경 텍스트의 자기맥락화와 신앙적 실천을 시뮬레이션할 수 있는 기회가 제공된다는 점에서 1인칭 성서 스토리텔링 게임 역시 내러티브 변증의 수단이 될 수 있다. 이는 성경 텍스트의 부록으로 기능할 수 있는 무수한 이야기를 형성하는 장이 될 수 있으며, 창조적 능력을 훈련하고 독창적인 의미를 획득할 수 있는 계기가 될 수 있다.

그렇다면 내러티브 변증의 수단이 될 수 있는 1인칭 성서 스토리텔링 게임을 기획하기 위해서는 어떠한 구조와 방향성을 지녀야 하는지 고민할 필요가 있을 것이다. 다음 3장에서는 향유자의 서사 체험 구조와 환경적 스토리텔링의 개념을 이해하고 이를 바탕으로 분석의 기준을 수립할 것이다.

### III. 내러티브 변증을 위한 1인칭 시뮬레이션 게임의 스토리텔링 구조

문화 신학자 프랭크 보스만은 창세기 노아 관련 기사를 소재로 한 게임 4편을 커뮤니케이션학적 관점으로 분석하여 게임에 담긴 신학적 의미를 고찰한 바 있다. 해당 연구는 기독교/성경 게임의 개념과 역사에 대한 정의를 시도하고 있다는 점에서 학술적 의의를 지닌다. 그는 한 크리스찬 게이머의 주장을 인용하며 성경 게임에 대한 비판적 시선이 존재하고 있음을 보고한다. 그것은 기독교 게임의 상당수가 기존 게임에 대한 표절로 이루어져 있으며, 종교적 의도가 지나치게 부각되어 비신자가 접근하기 어려우며, 게임성을 배제하고 내러티브에만 치중하고 있다는 점이다(Bosman, 2023: 168). 이는 기독교 게임을 단순히 메시지 전달을 위한 매체로만 인식하기 때문에 발생하는 현상이라고 볼 수 있다. 기독교/성경 게임이 대중을 대상으로 하는 내러티브 변증의 수단으로 자리하기 위해서는 게임이라는 매체적 특성을 고려한 서사적 기법을 활용하여 게임성과 독창성을 확보할 필요가 있다. 그래야만 비신자들도 접근할 수 있는 대중적 형식을 갖출 수 있을 것이다. 이러한 이유로 매체환경의 특성을 적극 반영하고 향유자와의 상호작용성을 중심으로 하는 담화 형식으로서의 스토리텔링(박기수, 2015: 15)에 주목할 필요가 있다.

스토리텔링의 세부 구성과 영역에 대하여 고찰한 안승범의 논문에서는 ‘기획자-향유자’가 소통 주체의 한 쌍이 되어 스토리의 구현과 참여적 수행이 상호적으로 이루어지는 과정에 대해 구체적으로 설명되고 있다. 다음의 내용은 안승범의 논문에서 설명하고 있는 내용을 본 연구에 필요한 부분



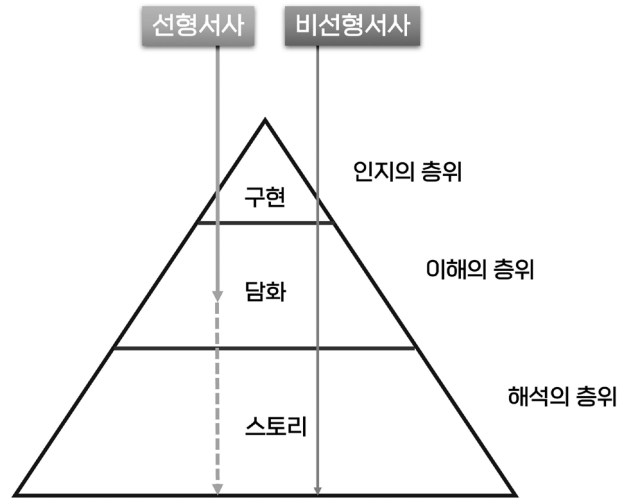


그림 1. 스토리콘텐츠 향유자의 향유과정 모형

만을 도출하여 요약 정리한 것이다(안승범, 2023: 125).

먼저 삼각형으로 시각화된 스토리콘텐츠의 세부 구성과 영역을 살펴본다. 3단으로 구분된 각 영역은 스토리콘텐츠의 존재론적 층위를 나타낸다. ‘스토리’의 경우 기획 단계에서 기획자의 내면에 관념적으로 가장 먼저 존재하게 된다. 이때 스토리는 현실 혹은 현실과 유사한 존재와 행위 및 사건 그리고 배경을 인과적으로 재현한다. 이러한 스토리가 극적으로 질서화된 것을 ‘담화’라고 한다. 이러한 담화의 단계는 스토리 속 사건을 효과적·유기적·인과적으로 재배치하는 ‘플롯’의 형성 과정을 포함한다. 다만 이러한 플롯의 과정에서 매체적 특성이 충분히 고려될 필요가 있다. 단순히 사건의 재배치만을 고려하는 것이 아닌, 구현될 매체의 특성을 고려하여 그에 적합한 플롯팅이 이루어져야 하는 것이다. 이후 이러한 담화의 결과물을 매체의 특성에 따라 물리적으로 재현하는 단계가 ‘구현’이다. 따라서 구현 단계는 지극히 매체 종속적이며, 향유자들은 매체로 구현된 결과물을 판독하며 향유를 시작하게 된다. 이러한 스토리콘텐츠는 서사의 진행 방식이 선형적인가 비선형적인가에 따라 다른 향유 방식을 형성하게 된다. 비선형 서사란 소설이나 영화와 같은 전통적인 선형 서사와는 달리 사건이 일어나는 순서가 인과적·연속적이지 않은 서사적 구조를 말한다. 콘텐츠의 유형과 자유도, 성능에 따라 차이가 있을 수 있지만 비선형 서사의 향유자는 서사에 개입하여 이야기의 방향을 주도할 수 있는 기회를 얻는다.

서사 형식과 관계없이 스토리콘텐츠의 향유자는 ‘구현’된 결과물을 판독하며 향유를 시작한다. 하지만 담화의 단계에서 선형·비선형 여부에 따라 향유방식 상의 차이가 발생한다. 비선형 서사의 향유자는 선형 서사의 향유자와는 달리 사건의 순서, 간격, 방향 등을 조절하며 담화화의 방향을 주

도할 수 있다. 이러한 주도권을 획득한 향유자는 스토리의 단계에 진입하여 기획자의 의도에서 벗어난 독립적이고 주체적인 새로운 이야기를 형성하게 된다. 선형 서사의 향유자 역시 능동적인 해독을 통해 새로운 스토리의 의미를 형성할 수 있지만 그것이 구현된 콘텐츠에 영향을 미치지 못한다. 그림1에서 선형/비선형 서사 향유자가 콘텐츠의 각 층위에 미치는 영향력의 강도가 점선과 굵은 실선으로 구별되어 표시된 이유이다(안승범, 2023: 121-126).

게임의 경우 향유자의 개입이 서사에 영향을 미친다는 점에서 근본적으로 비선형적 서사의 특성을 갖추고 있다고 할 수 있다. 사실 게임을 서사매체로 간주하는 시각은 그리 오래되지 않았다. 내러톨로지·스토리텔링 연구의 부상과 함께 게임을 새로운 매체 형식에 따른 이야기 예술로 간주하는 시각이 팽배해졌고, 이에 따라 이야기는 규칙(Rule)과 함께 게임을 이루는 핵심요소로 인식되기 시작하였다. 게임은 과학과 예술이 융합된 뉴미디어이자 변수적 서사를 만들 수 있는 상호작용적 이야기 매체인 것이다(이동은, 2022: 277-280). 더 나아가 게임의 장르가 1인칭 시뮬레이션에 해당한다면, 서사적 차원의 상호작용은 향유의 목적 자체가 될 수 있을 정도로 매우 핵심적인 요소로 자리하게 된다.

따라서 게임의 서사가 매체적 특성을 반영하고 있으며, 향유자에게 효과적인 향유감을 제공하는가에 대해 분석·평가하기 위해서는 향유자로 하여금 구현된 서사를 통하여, 담화를 주도하게 하고, 자신만의 스토리를 구현할 수 있는 기회를 제공하고 있는가를 살펴볼 필요가 있다. 이러한 서사적 체험이 기독교적 서사와 연결되었을 때 내러티브 변증의 효과적인 수단으로 활용될 수 있을 것이다.

이러한 전제에 따라 <I am Jesus Christ>가 구현·담화·스토리의 층위에서 향유자를 어떻게 서사 세계에 참여시키고 있는지 분석하는 것은 해당 텍스트에 대한 평가가 될 뿐만 아니라 추후 성서 스토리텔링 게임 기획을 위한 참고점을 도출하는 작업이 될 것이다. 다만 각 층위에 대한 구체적 분석을 위하여 ‘환경적 스토리텔링’에 대한 개념을 분석 과정에 반영하고자 한다.

미국의 미디어 학자인 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 일찍이 게임의 규칙과 서사의 중요성을 동시에 강조하며 게임을 서사적 건축물(Narrative Architecture)로 바라보는 방식을 제안한 바 있다. 그는 게임의 서사와 상호작용이 상호 통합될 수 있으며, 다만 게임이 지닌 특수성을 고려할 필요가 있음을 주장하였다. 이러한 접근방식의 일환으로 제안한 것이 바로 ‘환경적 스토리텔링(Environmental Storytelling)’이다. 게임은 기존의 서사 매체와 달리 환경을 조성함으로써 이야기를 전달할 수 있는데, 이는 다시 4가지의 방식으로 나눌 수 있다(Henry Jenkins, 2002: 4-6).

첫째는 ‘환기시키는 공간(Evocative Spaces)’이다. 이는 기존 이야기를 상기시킬 수 있는 공간을 서사 세계 내에 구현하는 것을 말한다. 이때 공간은 향유자에게 이야기를 전달하고 감정을 불

러일으키며 사건의 맥락을 제공한다. 둘째는 ‘내재된 서사(Embedded Narratives)’이다. 이는 게임 속 공간과 오브젝트(캐릭터, 아이템, 배경 요소 등)에 이야기를 삽입하는 방식을 말한다. 향유자는 각 단서가 내포하고 있는 이야기적 요소들을 탐색함으로써 내재된 서사를 파악한다. 이러한 방식은 몰입과 탐험의 즐거움을 제공하며 다양한 해석을 유도하여 게임 스토리의 의미를 풍부하게 만든다. 셋째는 ‘실행되는 서사(Enacting Stories)’이다. 이는 향유자가 이야기 속 사건을 수행하거나 목격하도록 하여 서사를 진행시키는 방식을 말한다. 이 과정에서 기획자는 향유자에게 목표와 갈등을 제공하고, 향유자는 기획자의 의도에 따라 문제를 해결하며 서사를 형성해간다. 이는 게임 내 특정 지점에서 발생하는 이벤트의 활성화 등으로 구현될 수 있다. 넷째는 ‘발생하는 서사(Emergent Narratives)’이다. 이는 향유자의 자발적인 선택으로 인해 자연스럽게 형성되는 서사를 말한다. 발생하는 서사로 인해 향유자는 기획자의 의도에서 벗어나 고유의 스토리를 형성할 수 있게 된다. 이는 향유자에게 높은 자율성을 제공하며, 반복적인 플레이를 유도한다(Jenkins, 2002: 6-14).

이러한 환경적 스토리텔링의 4가지 요소는 스토리콘텐츠의 3가지 층위에 적확하게 들어맞는 것은 아니나, 연계되는 지점들을 갖고 있으며 콘텐츠 분석을 위한 매우 유효한 시각을 제공하고 있다. 다음의 그림은 스토리콘텐츠의 세부 구성과 환경적 스토리텔링의 요소들 간 연계를 시각화한 것이다.

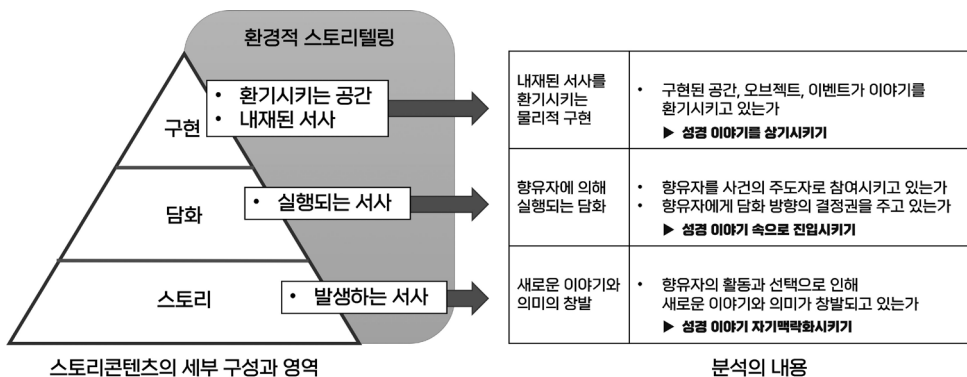


그림 2. <I am Jesus Christ> 분석을 위한 프레임

위 그림은 <I am Jesus Christ> 분석의 기준이 된다. 자세한 설명은 다음과 같다. 첫째, 내재적 서사를 환기시키는 물리적 구현에 대한 분석을 시도할 것이다. 구현 층위의 관점에서 환경적 스토리텔링의 요소 중 ‘환기시키는 공간’과 ‘내재된 서사’를 바라본다면, 서사세계 내에 구현된 물리적인 공간 및 오브젝트 그리고 이벤트가 특정한 이야기를 살기시키고 해당 이야기의 요소들을 내포하고 있는가에 대한 접근이 가능해진다. 이는 곧 가공된 서사 세계가 성경의 이야기를 어떻게 반영하고

있는지에 대한 분석이기도 하다. 내러티브 변증의 관점에서 이 영역은 대상자에게 성경의 이야기를 상기시키는 작업과 관련된다고 볼 수 있다.

둘째, 향유자를 담화의 주동자로 참여시키고 있는지, 그리고 그것이 어떠한 양상으로 이루어지고 있는지 살펴볼 것이다. 환경적 스토리텔링의 요소인 ‘실행되는 서사’는 향유자로 하여금 기획자가 준비한 서사를 따르도록 의도하지만 그 과정에서 스스로 목표를 설정하고 갈등을 해결하도록 유도한다는 점에서, 사건의 배열을 관장하는 영역인 ‘담화’의 층위와 관계가 깊다. 향유자는 기획자가 의도한 사건의 진행을 추적하며 담화를 형성한다. 이때 중요한 것은 향유자 스스로가 주체적으로 서사를 전개시키고 있다는 느낌인 ‘서사적 현존감’(김태룡, 2022a: 179)을 제공해야 한다는 점이다. 이는 향유자가 갖는 서사에 대한 몰입감과 직결되는 부분이다. 따라서 이에 대한 분석을 진행할 것이며, 이 과정에서 게임 내에 어떠한 이벤트가 발생하고, 그로 인해 어떠한 플롯을 형성하게 되는지 살펴볼 것이다. 이 영역은 내러티브 변증의 관점에서 대상자를 성경 이야기 속으로 진입시키는 과정과 연결된다.

셋째, 향유자의 활동과 선택으로 인해 새로운 이야기와 의미가 창발되고 있는지에 대해 살펴볼 것이다. 비선형 서사의 향유자는 구현과 담화에 대한 주도적인 향유를 통하여 기획자가 의도하지 않은 독립적이고 자발적인 ‘스토리’의 층위를 형성하게 된다. 이때 헨리 젠킨스가 말한 ‘발생하는 서사’가 다양한 맥락으로 나타날 수 있으며, 해당 콘텐츠의 원형 또는 원본의 이야기는 변주되어 새로운 의미를 획득할 수 있다. 이 지점이 활발하게 이루어질 때 앞서 논하였던 1인칭 성서 스토리텔링 게임을 통한 내러티브 변증이 활성화될 수 있을 것으로 보인다. 내러티브 변증의 관점에서 이 부분은 향유자를 기독교적 서사 내부에서 자기 자신을 돌아보도록 유도하는 과정과 관련된다.

다음 4장에서는 앞서 정리한 3가지의 관점에서 1인칭 성서 스토리텔링 게임인 <I am Jesus Christ>를 분석한다. 본 게임의 제작사는 SimulaM이며 배급사는 PlayWay S.A.이다. Steam 플랫폼을 통해 구매 및 다운로드할 수 있으며 PC로 플레이가 가능하다. 사양으로는 Window 10 64-bit의 운영체제, 8GB RAM 이상의 메모리, 20GB 이상의 저장 공간을 요구한다. 본 게임의 정식판은 아직 출시되지 않았다. 그러나 2021년에 체험판이 공개된 적이 있으며, 본 게임의 도입부에 해당하는 프롤로그 버전이 2022년 12월 출시된 바 있다. 본 논문에서는 프롤로그 버전에 대한 분석을 시도한다.

본 게임의 정식판이 아직 발매되지 않았음에도 불구하고 해당 게임을 분석 대상으로 삼은 이유는 다음과 같다. 첫째, 4차 산업혁명 시대에 주목받게 될 뉴미디어 콘텐츠의 특성과 <I am Jesus Christ>의 특성이 부합할 가능성이 있기 때문이다. 이를 통해 추후 개발될 기독교적 뉴미디어 콘텐츠 기획의 방향성을 모색할 수 있다. 둘째, <I am Jesus Christ>에는 성경 텍스트의 자기맥락화와

신앙적 실천의 시뮬레이션 기회가 제공되고 있다는 점에서 분석할 필요가 있다. 이는 기독교의 거대한 이야기 속으로 대상자를 초대하여 해당 세계관에서 자신의 정체성을 해석할 수 있도록 유도하는 내러티브 변증의 새로운 전략 도출로 이어질 수 있다. 셋째, 성경을 소재로 하는 동시에 유사한 구조를 가진 게임들 중 가장 먼저 대중들에게 공개되어 미디어의 주목을 받은 선구적인 사례이기 때문이다.

## IV. <I am Jesus Christ>의 스토리텔링 분석

### 1. 내재적 서사를 환기시키는 물리적 구현

표 1. 성경 이야기를 상기시키는 물리적 구현 분석

구현		챕터1	챕터2	챕터3
주요 사건		나사렛 시장에서 요한을 수소문하다	요한에게 세례를 받다 (마3장, 막1장)	사탄의 시험을 받다 (마4, 눅4)
공간		나사렛 마을, 시장	요단강	광야
주요 캐릭터		마리아, 요셉	세례 요한	사탄
오브젝트	사물, NPC	시장 사람들, 요한의 제자	세례받는 사람들	-
	효과	빛(성령)	빛나는 비둘기	성령의 에너지, 사탄의 공격
	텍스트	눅1:1-3, 막1:1-3, 눅11:9-10, 요3:5-13	눅3:12-15	마5:3, 마5:6, 마5:9, 마5:11
구현		챕터4	챕터5	챕터6
주요 사건		베드로와 안드레를 만나다 (마4장, 막1장)	가나의 혼인잔치(요2장)	로마 신하의 아들을 치유하다(요4장, 마8장)
공간		갈릴리 호수	가나의 결혼식장	갈릴리, 로마 신하의 집
주요 캐릭터		베드로, 안드레	베드로, 안드레, 마리아	베드로, 안드레, 로마 신하, 신하의 아들
오브젝트	사물, NPC	어선, 물고기, 그물	물향아리, 와인, 관리자, 신랑, 하객들	-
	효과	어둠의 보석(죄악)	어둠의 보석(죄악)	바이러스
	텍스트	마6:25	눅6:37	-

위 표는 <I am Jesus Christ>에 내포되어 있는 성경 이야기를 연상시키도록 유도하는 물리적 요소들을 정리한 것이다. 본 게임은 총 6개의 챕터로 이루어져 있으며, 쉽 없이 플레이할 경우 약 60

본 정도가 소요된다. 각 요소들에 대한 분류는 다음과 같다. 첫째는 주요 사건이다. 해당 챕터가 소재로 삼고 있는 원형 이야기가 무엇인지 표기하였다. 다만 챕터1의 경우 예외적으로 성경에 자세히 기록되지 않은 세레 요한에 대한 조사가 주요 사건으로 기능하고 있다. 둘째는 공간이다. 각 챕터의 사건이 전개되는 장소를 표기하였다. 모든 챕터에서 사복음서에 기록된 지명을 활용하고 있음을 알 수 있다. 셋째는 주요 캐릭터이다. 성경에 등장하는 인물 혹은 영적 존재들이 게임에서도 등장하고 있음을 확인할 수 있다. 넷째는 오브젝트이며, 이는 다시 사물 및 NPC(Non-Player Character), CG효과, 텍스트로 나뉜다.

내러티브 변증의 관점에서 구현 층위의 특징점을 도출하여 설명하면 다음과 같다. 첫째, 상징성이 확보된 오브젝트를 통해 게임 세계와 성경의 서사를 효과적으로 연결하고 있다. 마리아, 베드로, 세레 요한 등 반복해서 등장하는 캐릭터들은 향유자의 조력자 역할을 하는 동시에 성경의 주요 사건을 연상시키며, 플레이어의 방향에 대한 단서를 제공하는 기능을 한다. 또한 요단강에 나타난 비둘기, 혼인잔치의 향아리 등의 사물들은 각 이야기가 담고 있는 원형적 의미를 향유자에게 전달한다.

둘째는 공간의 사실적 구현이다. 본 게임에는 나사렛 마을, 갈릴리 호수, 요단강 등 성경 속에 등장하는 장소들이 구현되고 있다. 그리고 당시의 문화적 상황 및 생태계를 고려하여 환경을 조성하였음을 알 수 있다. 이는 향유자가 1인칭 시점에서 게임 속 세계를 탐험하며 몰입하도록 효과적으로 기능하고 있다.

셋째는 성경에 기록된 관념적 차원의 존재 및 개념을 시각적으로 구현하고 있다는 점이다. 성령은 밝고 강한 빛으로 구현되었으며 사탄의 영향력은 땅에 박혀있는 어두운색의 보석으로 구현되었다. 또한 성령의 능력과 사탄의 영적인 공격 역시 시각적으로 묘사하고 있다. 이러한 시도들은 비가시적인 개념 및 이야기들을 직관적으로 전달한다. 그로 인해 성경 독자들이 지닐 수 있는 관념적 공백을 메꾸도록 촉진하는 효과를 기대할 수 있다. 물론 영적 영역에 대한 시각화는 또 다른 우려를 초래할 가능성이 존재한다. 그러나 앞서 논하였듯 대부분의 게임 향유자들은 게임 텍스트와 원형 텍스트, 그리고 현실을 구분할 수 있는 능력을 지니고 있음을 고려해야 한다.

넷째는 반복적인 성경 텍스트의 제시이다. [표1]에서 설명하고 있는 텍스트란, 게임 플레이 중 향유자가 특정 지점에 도착할 시 등장하는 성경 원문의 텍스트 그래픽을 말한다. 본 게임은 반복적으로 다양한 구절의 성경 원문을 제시하며 지속적으로 게임 세계관과 기독교 세계관이 연결되어 있음을 강조한다. 다소 아쉬운 점은 진행되고 있는 성경적 사건과 다소 관련도가 낮은 구절들이 제시되고 있다는 것이다.

앞서 열거한 특징점 외 보완이 필요한 부분을 지적하면 다음과 같다. 첫째는 다양한 캐릭터의 등장이 이루어지지 않고 있으며, 각 캐릭터가 평면적으로 묘사되고 있다는 점이다. 마리아, 베드로 등



의 캐릭터가 보조적 역할로 등장하고 있기는 하나, 사건의 진행을 위한 기능적인 요소로 소비되는 측면이 강하다. 일인칭 서사 기반 콘텐츠에서 캐릭터-향유자 간의 관계성은 게임 세계 속 향유자가 자신의 정체성을 형성하는데 긍정적으로 기여할 수 있다(김태룡, 2022b: 138). 그렇기 때문에 각 인물에 별개의 특징을 부여하고 그것이 성격 및 디자인으로 발현되도록 구현된다면 향유자는 해당 캐릭터를 보다 적극적으로 상호작용의 대상으로 여길 수 있을 것이다. 둘째는 오브젝트 및 이벤트의 구현 방식이 다소 상투적이라는 것이다. 고대 이스라엘의 의식주에 대한 묘사, 성경 사건에 대한 문자적 적용 등 기존 성경 기반 영상 매체에서 원전을 묘사하는 방식과 큰 차이를 발견하기 어렵다. 물론 전형적인 표현으로 인하여 성경 속 이미지와 쉽게 연결되는 것은 사실이나, 기존 콘텐츠와의 차별성을 확보하였을 때 해당 콘텐츠만의 뚜렷한 정체성을 정립할 수 있게 될 것이다.

## 2. 향유자에 의해 실행되는 담화

표 2. 향유자에 의해 실행되는 담화의 분석

	챕터1	챕터2	챕터3
I.1	E.성령이 요한을 찾을 것을 명령함	A.도움을 준 남자 만나기	A.‘하나님의 빛’ 구역으로 진입하여 기도하기
		P.남자에게 접근함	P.구역으로 이동함
		R.요한의 위치정보 획득	R.영적인 공간으로 입장함
I.2	A.마리아에게 말 걸기	A.남자에게 받은 음식 먹기	A.성령의 힘을 사용하는 훈련하기 (4회에 걸쳐 진행)
	P.마을에서 어머니 탐색	P.식량 먹음	<b>P.방어, 공격, 회복 훈련</b>
	R.시장에 가라는 조언 획득	R.체력 충전	R.능력 터득
I.3	A.시장에서 요한 수소문하기	A.요단강에서 요한 만나기	E.사탄의 거대한 에너지의 형상으로 등장. 모습을 바꾸며 예수를 시험함
	<b>P.시장으로 이동, 사람들에게 요한에 대해 질문하고 대화함</b>	P.요단강으로 이동함	
	R.요한 제자에 대한 정보 획득	R.세례를 주는 요한을 발견함	
I.4	A.마을 남쪽에서 요한 제자 찾기	E.요한으로부터 세례를 받다. 성령이 비둘기의 모습으로 날아오다.	A.성령의 힘으로 사탄 물리치기
	P.남쪽으로 이동하여 요한의 제자 만남		<b>P.사탄과의 영적인 전투</b>
	R.요한이 요단강에 있다는 정보 획득		R.사탄으로부터 승리함
I.5	A.요한에게 가기 전 도움을 주는 남자를 만나기	E.요한과의 대화. 광야로 갈 것을 그에게 말함.	E.사탄과의 대화. 다시 돌아올 것을 예고하고 떠남.
	P. 돕는 남자를 찾아감		
	R.남자에게서 식량 획득		

	챕터4	챕터5	챕터6
I.1	A. 사탄의 죄악(보석) 제거하기	A. 사탄의 죄악(보석) 제거하기	A. 로마의 신하에게 말 걸기
	P. 손을 뻗어 능력 사용	P. 손을 뻗어 능력 사용	P. 신하에게 접근함
	R. 죄악 제거함	R. 죄악 제거함	R. 신하가 자신의 아들을 고쳐줄 것을 부탁함
I.2	A.기도 장소로 이동하기	A.기도 장소로 이동하기	E. 신하의 집으로 순간이동. 그의 아들의 몸속으로 진입함
	P.이동함	P.이동함	
	R. 영적인 공간으로 진입	R.영적인 공간으로 진입	
I.3	A. 염력으로 물건을 움직이기	A.염력으로 물건 던지기	A. 몸속 바이러스 제거하기
	P.물건을 옮기는 연습	P.물건을 던지는 연습	P. 치유 능력을 활용하여 바이러스를 제거함
	P. '상호작용' 능력 획득	P.'치유' 능력 획득	R. 아들이 치유됨
I.4	A.갑판으로 가서 어부 만나기	A.가나안 잔치 구역으로 이동하기	E. 순간이동하여 원래 있던 위치로 돌아옴
	P. 강가로 이동함	P. 제자들과 함께 이동함	
	R. 베드로를 만남	R. 도착해서 마리아를 만남	
I.5	A.3그룹의 물고기를 배 앞으로 이동시키기	A. 마리아를 따라서 도움이 필요한 사람 만나기	A. 신하에게 말 걸기
	P. 상호작용 능력을 활용해서 물고기들을 조종함	P. 마리아와 함께 이동함	P. 신하에게 접근함
	R. 베드로와 안드레가 물고기를 잡게됨	R. 와인 관리자를 만남	R. 신하가 감사하며 집으로 돌아감
I.6	A. 베드로에게 말 걸기	A. 향아리 3개의 물을 와인으로 바꾸기	E. 앞으로 벌어질 일들에 대하여 베드로와 대화함
	P. 베드로에게 접근	P. 힐링능력을 활용하여 향아리에 손을 댐	
	R.베드로, 안드레가 제자가 됨	R. 물이 와인으로 변함	

위 표는 <I am Jesus Christ>에서 진행되는 사건들을 나열한 것이다. 달리 말하면 플롯의 진행을 분석한 것이라고 할 수 있겠다. 게임 내 모든 사건은 ‘기획자의 유도-향유자의 수행-결과의 확인’으로 이루어지기 때문에 이러한 구조에 입각한 분석을 시도하였다. 먼저 표 내 기호에 대한 설명이 필요한 것으로 보인다. 좌측 열에 표기된 I는 상호작용(Interaction)을 나타낸다. 이는 서사 세계와 향유간의 상호작용이 사건의 작동 원리가 되기 때문이다. 이를 따라 세로 방향으로 표를 읽을 때 각 챕터별 사건의 진행을 파악할 수 있다. 각 상호작용 단계는 다시 A, P, R, E로 분류하였다. A는 행동유도(Affordance)를 의미하며, 게임에서의 행동유도란 향유자의 행동이나 상호작용을 유도하는 장

치를 의미한다. 미션을 부여하거나 과제를 요구하는 것으로도 나타날 수 있다. P는 수행(Play)를 의미하며, 행동유도에 따라 향유자가 게임을 플레이하는 것을 말한다. R은 결과(Result)로, 향유자의 수행에 따른 결과를 말한다. E는 이벤트(Event)를 의미하며 향유자의 개입이 이루어지지 않고 자동으로 진행되는 사건들을 말한다. 이는 보통 짧은 애니메이션의 형식으로 이루어진다.

이러한 분석을 통해 파악된 본 게임의 담화 구성상의 특징점은 다음과 같다. 첫째, 철저하게 향유자를 중심으로 플롯을 전개시키고 있다는 점이다. 본 게임은 모든 사건의 해결이 향유자에 의해 이루어지는 구조로 이루어져 있다. 이를 위해 향유자에게 반복해서 어포던스를 제공하는데, 향유자가 어포던스에 따라 목적을 달성해야만 다음의 사건으로 넘어갈 수 있다. 물론 향유자는 미리 정해진 플롯을 추적하고 있는 것이 사실이나, 서사 세계와 자신이 상호작용하고 있음을 인지할 수 있다. 그로 인하여 향유자는 효능감의 일종인 서사적 현존감을 획득하면서 자기 스스로를 이야기 세계 속 영향력 있는 존재로 여기게 되는 것이다.

둘째는 일부 상호작용 과정에서 자유로운 플롯을 형성할 수 있는 기회를 제공하고 있다는 점이다. 앞서 거론하였던 본 게임은 기획자가 고정시켜 놓은 플롯을 향유자가 추적해가는 방식으로 스토리텔링이 이루어지는데, 일정 부분에서는 미시적으로나마 향유자가 사건의 순서 및 빈도를 조절할 수 있는 권한이 주어진다. 표2에서 볼드체로 표시된 부분이 여기에 해당한다. 예를 들어 표2의 챕터1-I.3-P의 내용을 보면, 향유자는 요한에 대한 조사를 위해 시장을 탐방한다. 이 과정에서 시장의 사람들과 대화를 시도할 수 있는데, 대화 상대의 선택과 그 순서의 배치는 향유자의 몫이 된다. 이를 통해 전체 서사 진행에 결정적인 영향을 미치지는 못하지만 세부적인 영역의 담화를 주체적으로 구성할 수 있게 되는 것이다. 이처럼 향유자에게 서사적 현존감 및 담화 주도권을 제공하는 것은 대상자를 서사에 참여시키는 내러티브 변증의 주요 단계와 연결될 수 있는 지점이라 할 수 있겠다.

셋째는 원본의 틈새를 활용한 루돌로지의 삽입이다. 루돌로지(Ludology)는 규칙(Rule)이 게임을 지배하고 있다고 보는 학문적 관점을 말한다(이동은, 2022: 277-278). 성경은 베드로와 안드레가 물고기를 잡자기 많이 잡게 된 과정, 로마 신하 아들의 병이 낫게 된 과정에 대해 자세히 설명하기 보다는 예수 그리스도의 신성이 발현된 사건으로서 보고하고 있다. 이는 독자의 상상력을 불러일으키는 서사적 틈새가 될 수 있으며, 본 게임에서는 이러한 틈새적 공간에 규칙을 삽입하여 게임 내부의 작은 게임인 미니게임화를 시도하였다. 예를 들어 표2의 챕터6-I.3-P의 경우, 향유자는 세포와 같은 크기로 축소되어 로마 신하 아들의 몸속으로 진입한다. 그리고 병의 원인인 바이러스를 직접 제거하는 미션을 수행한다. 물론 실제 역사 속에서 이러한 작업이 이루어졌을 것이라고 보기는 어렵지만, 이러한 체험은 예수 그리스도의 치유 사역을 보다 직관적으로 이해할 수 있도록 도울 수 있다.

반면 향유자를 성경 서사 속으로 진입시키는데 방해가 될 수 있는 요소도 존재한다. 향유자가 스

토리의 핵심적인 사건의 방향 및 순서를 주도할 수 있는 기회가 없다는 점이다. 앞서 논한대로 향유자는 미니게임이나 일부 상호작용에서 사건의 순서 및 빈도를 조절할 수 있는 권한을 부여받는다. 그러나 매우 한정적이며, 보충적인 사건에 그친다. 그마저도 이야기의 방향성에는 영향을 미칠 수 없다. 또한 표2에 표기된 상호작용(I.1-I.6)의 순서는 고정적이며 향유자 임의대로 변경할 수 없다. 이러한 점에서 향유자가 이야기적 차원의 효능감을 형성하는데 어려움이 있을 수 있다. 물론 향유자로 하여금 고정된 플롯을 추적하게 하는 방식도 유효한 스토리텔링 방식이라 할 수 있겠으나, 향유자에게 사건의 전개 방향을 선택하게 하는 인터랙티브 방식이 최소한으로라도 활용된다면 서사적 현존감이 확장될 뿐만 아니라 게임 속 아바타와 향유자 간 발생하는 동일시를 강화할 수 있다(이종한·경령, 2020: 297). 그러한 기회가 주어졌을 때 내러티브 변증의 대상자로서 향유자는 성경 이야기로의 수월한 진입이 가능해질 것이다.

### 3. 새로운 이야기와 의미의 창발

1인칭 성서 스토리텔링 게임을 통한 내러티브 변증을 위해서는 향유자를 성경 이야기 속으로 진입시킨 후 기독교적 서사 속에서 자신에 대한 성찰을 유도할 필요가 있다. 이를 위해서는 서사의 진행에 결정적인 영향을 미칠 수 있는 가치 판단의 기회를 제공해야 하며, 그 선택에 따라 새로운 이야기의 의미를 형성할 수 있도록 해야한다. 이러한 조건이 갖춰졌을 때 환경적 스토리텔링에서 말하는 창발적 서사의 발생이 이루어질 수 있으며, 성경 이야기의 자기맥락화가 이루어질 수 있을 것이다.



그림 3. 챕터1중 나사렛 시장에서 세례 요한을 수소문하는 장면

그러나 <I am Jesus Christ>의 경우 이러한 자기맥락화가 가능한 지점을 찾아보기 어렵다. 앞서 2절에서 설명하였듯 본 게임에서는 향유자가 핵심적인 서사의 방향성을 조절할 수 있는 기회가 주어지지 않는다. 그로 인해 서사세계 내에서 가치 판단을 할 수 있는 기회 또한 주어지지 않는다. 챕터1-1.3 부분을 예로 들어 살펴보면 다음과 같다. 해당 상호작용에서 향유자는 세례요한을 찾기 위해 시장의 사람들에게 말을 걸고 대화를 수행한다. 그 과정에서 향유자는 대화 시 질문을 선택할 수 있는 선택지를 부여받는다. 하지만 해당 선택이 사건 전개에 영향을 주는 것은 아니다. 세례 요한에 대한 정보를 갖고 있는 NPC와의 접촉 후 ‘Do you know anything about John the Baptist?’를 선택할 경우 그의 안내를 받을 수 있으나 ‘Nothing sorry’를 선택할 경우, 아무런 정보를 얻지 못한다. 그러나 단순히 접촉 효과가 무산될 뿐 향유자는 언제든지 다시 해당 NPC에게 질문을 할 수 있다. 결국 서사 전개상 큰 의미가 없는 상호작용으로 볼 수 있으며, 향유자의 가치판단으로도 이어지지 못하고 있다고 볼 수 있다.

만약 향유자가 세례 요한을 찾는 것을 포기할 수 있거나, 혹은 세례 요한과의 만남을 나중으로 미루고 다른 사역을 먼저 수행할 수 있다면 새로운 이야기와 의미가 창발될 수 있을 것이다. 향유자는 자신의 선택에 따른 다양한 결과를 확인함으로써 자신의 판단을 객관적으로 평가할 수 있는 기회를 확보하게 된다. 이는 성경적 이야기 내부에서 자신을 돌아보게 하는 내러티브 변증의 결정적 단계와 연결될 수 있는 지점이라 할 수 있겠다. 그렇기 때문에 가치판단의 순간을 삽입하여 성경 이야기의 자기맥락화를 유도할 필요가 있는 것이다.

이와 관련하여 한 가지 제언을 하자면 다음과 같다. 게임에서 예수 그리스도가 향유자의 아바타격 캐릭터로 등장할 경우 이는 매우 신중하게 다루어져야 한다. 예수 그리스도의 사역은 기독교 신앙의 핵심이 되므로, 그의 역할을 가상의 게임 환경에서 플레이어가 직접 수행하게 될 때 발생할 수 있는 문제는 단순한 게임 내의 실패나 타락에 그치지 않는다. 향유자의 행동이 의도치 않게 예수 그리스도의 신성과 부조화를 이루게 되면 이는 신앙인의 보편적인 정서상 수용되기 어려울 뿐만 아니라, 가치적·정서적 혼란을 초래할 가능성이 있다. 이러한 혼란은 단지 신앙적인 영역에 국한되지 않고 게임의 본질적 목적인 향유감의 획득에도 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 플레이어가 느끼는 서사적 몰입감과 결정의 자유도는 게임의 핵심적인 요소이지만, 만약 그 자유도가 예수 그리스도의 신성을 훼손할 수 있는 방향으로 작용한다면, 플레이어는 그로 인해 오히려 부정적인 감정을 경험할 수 있다. 게임은 본질적으로 재미와 만족감을 추구하는 것이므로 이러한 요소가 결여될 경우 게임 자체의 성공 가능성이 낮아질 수 있는 것이다.

따라서 향유자의 가치판단 기회와 서사적 효능감을 보장하면서도 신앙적 체험이 고려될 수 있는 게임을 제작하기 위해서는, 향유자의 아바타로 예수 그리스도를 사용하는 대신 성경의 주요 인물이



나 팩션(Faction)적 인물을 선택하는 것이 더 적절할 것이다. 예를 들어, 베드로, 모세, 다윗과 같은 인물들이나 창조된 캐릭터를 통해 이야기를 전개한다면 플레이어는 여전히 성경 이야기 속에서 의미 있는 결정을 내릴 수 있으면서도 신성을 훼손하는 경우를 피할 수 있다. 이러한 접근은 성경 교육의 효과를 높이고, 향유감을 극대화하는 동시에 게임이 제공하는 자유와 책임의 균형을 적절히 맞출 수 있을 것이다.

## V. 결론

본 연구는 게임 향유자의 서사체험 구조를 이해하고 성경의 이야기를 활용한 1인칭 시뮬레이션 게임의 스토리텔링을 비판적으로 분석하여 기독교 게임 기획의 방향성을 제시하는 것을 목적으로 수행되었다.

이러한 목적에 따라 2장에서는 기독교문화학적 관점에서 1인칭 성서 스토리텔링 게임에 대한 당위성을 살펴보았다. 이후 3장에서는 스토리텔링학의 관점에서 게임의 서사적 체험 구조와 환경적 스토리텔링을 검토하고 기획·분석방법론을 수립하였다. 4장에서는 3장에서 도출된 방법론을 통해 본 연구의 분석 텍스트인 <I am Jesus Christ>를 분석하였다 이를 바탕으로 향유자에게 효과적인 서사적 효능감을 제공하고 기독교세계관적 체험을 전달할 수 있는 스토리텔링 기획 방안을 제시하고자 하였다.

분석의 결과를 정리하면 다음과 같다. 첫째는 내재된 서사인 성경 이야기를 상기시키기 위한 물리적 구현을 살펴보았다. 본 게임에서는 상징성이 확보된 오브젝트를 통해 게임 세계와 성경의 서사를 효과적으로 연결, 공간을 사실적으로 구현, 성경에 기록된 관념적 차원의 존재 및 개념을 시각적으로 구현, 반복적인 성경 텍스트의 제시를 전략적으로 활용하고 있음을 알 수 있었다. 그러나 다양한 캐릭터의 등장이 이루어지지 않고 있으며, 각 캐릭터가 평면적으로 묘사되고 있다는 점, 오브젝트 및 이벤트의 구현 방식이 다소 상투적이라는 한계점을 발견할 수 있었다.

둘째는 성경 이야기 속으로 진입시키기 위한 전략으로서 향유자의 의해 실행되는 담화를 살펴보았다. 그 결과 본 게임은 향유자를 중심으로 플롯을 전개시키고 있었으며, 일부 상호작용 과정에서 자유로운 플롯을 형성할 수 있는 기회를 제공하고 있었다. 또한 서사의 틈새에 미니게임을 삽입하는 전략을 활용하고 있었다. 반면 향유자가 구성적 사건의 방향 및 순서를 주도할 수 있는 기회가 없다는 점에서 개선이 필요함을 확인할 수 있었다.



셋째는 성경 이야기 자기맥락화 유도를 위한 새로운 이야기와 의미의 창발의 관점에서 분석을 진행하였다. 그 결과 서사세계 내에서 가치 판단을 할 수 있는 기회가 주어지지 않고 있으며, 그로 인해 성경 이야기의 자기맥락화가 이루어지 어렵다고 판단하였다. 이를 개선하기 위해서는 향유자가 가치판단을 할 수 있는 순간을 삽입할 필요가 있으며, 자신의 선택에 따른 다양한 결과를 확인함으로써 자신의 판단을 객관적으로 평가할 수 있는 기회를 제공해야 함을 제안하였다. 또한 향유자의 아바타는 성경의 주요 인물 혹은 픽션적 인물로 설정할 것을 제안하였다.

본 논문은 단일 게임의 사례를 분석하였기 때문에 제한적인 연구결과가 도출될 수 있는 일반화의 위험성을 안고 있는 것이 사실이다. 그러나 1인칭 기독교 시뮬레이션 게임이 극히 드물다는 점, 본 게임이 언론과 게임계, 교계의 주목을 받은 바 있다는 점에서 본 연구의 시도가 의미있다고 판단된다. 본 논문의 결과가 추후 성경 게임 및 기독교적 VR·메타버스 콘텐츠 기획을 위한 참고자료로 활용될 수 있기를 기대한다.

“이 논문은 다른 학술지 또는 간행물에 게재되었거나 게재 신청되지 않았음을 확인함.”

## 참 고 문 헌

- 곽한주 역 (2017). **텔레비전 문화**. John F. (1987). *Television Culture*, 서울: 컬처북.
- 권혁봉 역 (2012). **예술과 성경, 프란시스 웨퍼 전집 2 기독교성경관**. Francis S. (1973) *Art and Bible*. 서울: 생명의말씀사.
- 김기덕·전준현 (2023). 메타버스 세상을 가져온 동인(動因)과 인문콘텐츠의 역할, **인문콘텐츠**, (68), 9-33.
- 김정형 (2023). ChatGPT와 함께하는 종교의 미래. **2023년 기독교학문연구회 춘계학술대회 자료집**, 48-52.
- 김태룡 (2021). 4차 산업혁명 시대, 성서 스토리텔링 VR콘텐츠의 효용성과 향후과제: <Jesus VR>을 중심으로, **생명과 말씀**, 29(1), 192-223.
- 김태룡 (2022a). VR콘텐츠의 서사적 현존감 연출 연구: <베이더 이모탈> 시리즈를 중심으로, **인문콘텐츠**, (64), 173-192.
- 김태룡 (2022b). VR애니메이션의 인터랙티브 스토리텔링 연구: 바오밥 스튜디오의 <바바야가>를 중심으로, **영상문화**, (41), 117-141.
- 박기수 (2015). **문화콘텐츠 스토리텔링 구조와 전략**, 서울: 논형.
- 박중수 (2013). 스마트 플랫폼 기반 성경 게임의 설계와 프로토타입핑, **한국컴퓨터게임학회논문지**, 26(4), 99-104.
- 신국원 (2014). **변혁과 살롬의 대중문화론**. 서울: IVP.
- 안승범 (2023). 스토리콘텐츠와 스토리텔링에 대한 성찰: 개념, 이론, 영역, 범주에 관한 시론, **인문콘텐츠**, (68), 105-132.
- 우정현 (2016). **기독교 교육을 위한 교육용 게임 콘텐츠 개발방향 연구: 기독교 성경교육을 중심으로**. 석사학위논문. 건국대학교.
- 이동은 (2022). **스토리 유니버스**. 서울: 사회평론아카데미.
- 이문원 (2012). 예수 드라마의 극적 사실주의에 관한 미학적 고찰 - <마태복음>과 <패션 오브 크라이스트>를 중심으로 -, **신앙과학문**, 17(2), 147-174.
- 이종한·경령 (2020). 인터랙티브 무비의 서사특징에 대한 연구 - <블랙미러: 밴더스내치>를 중심으로, **한국만화애니메이션학회**, (61), 289-315.
- 이진희 (2021). **이론과 실천으로 배우는 게임 시나리오**. 서울: 한빛미디어.
- 홍종락 역 (2020). **포스트모던 시대, 어떻게 예수를 들려줄 것인가**. Alister M. (2019), *Narrative Apologetics: Sharing the Relevance*. 서울: 두란노.

Frank B. (2023). Playing with Noah's Animals: A Theological Analysis of Four Retro Video Games Called NOAH'S ARK, *Journal of Religion, Film and Media*, 9(2), 163-194.

Henry J. (2002), Game design as narrative Architecture, *Computer*, (44), 4-6.

아주경제 2024. 2. 6일자. “애플 비전프로 출시... “다시 메타버스””,

<https://www.ajunews.com/view/20240205142506008> (검색일 2023.2.10.)

크리스천투데이 2021. 6. 20일자. “예수님은 ‘아바타’, 성령은 ‘게이지’로 표현된 게임... 패배하면?”,

<https://www.christiantoday.co.kr/news/340694> (검색일 2024.2.14.)

# 1인칭 기독교 시뮬레이션 게임의 스토리텔링 연구: <I am Jesus Christ>를 중심으로

## A Study of Storytelling in First-Person Christian Simulation Games: A Case Study of <I am Jesus Christ>

김 태 롱 (경희대학교)

### 논문초록

본 연구의 목적은 게임 향유자의 서사 체험 구조를 이해하고 성경의 이야기를 활용한 1인칭 시뮬레이션 게임의 스토리텔링을 비판적으로 분석하여 기독교 게임 기획의 방향성을 제시하는 것이다. 이를 통해 기독교문화콘텐츠 발전에 기여하고자 하였다.

1인칭 시뮬레이션 게임은 향유자가 캐릭터와의 일치감을 가지며 서사를 체험하는 구조로, 메타버스와 같은 가상 세계 속 자기맥락화의 욕망을 반영한다. 이러한 관점에서 본 논문은 1인칭 기독교 시뮬레이션 게임이 어떻게 서사적 효능감을 제공하고 기독교세계관적 체험을 효과적으로 전달할 수 있는지 파악하고자 하였다. 이를 위해 스토리콘텐츠 향유자의 향유 과정 모형과 환경적 스토리텔링 개념을 경유하여 게임 <I am Jesus Christ>를 분석하였다.

첫째, 물리적 구현의 측면에서 분석한 결과 성경 서사를 상기시키기 위한 상징적 오브젝트 및 공간 구현이 효과적이었으나 캐릭터 및 이벤트의 연출이 상투적이라는 한계가 발견되었다. 둘째, 담화의 차원에서 분석한 결과 향유자를 중심으로 플롯이 전개되고 있기는 하나, 사건의 방향과 순서를 주도할 기회가 부족함을 확인하였다. 셋째, 창발적 서사의 관점에서 분석한 결과 성경 이야기의 자기맥락화를 위한 가치판단 및 결과 선택의 기회를 풍부하게 제공할 필요가 있음을 확인할 수 있었다.

본 연구의 결과는 다양한 성경 게임과 기독교적 VR·메타버스 콘텐츠의 기획을 위한 참고 자료로 활용될 수 있을 것이다.

**주제어:** 성서 스토리텔링, 성경 게임, 시뮬레이션 게임, 기독교 게임, 게임 스토리텔링, 1인칭 시뮬레이션, 기독교문화콘텐츠