

AAA 게임의 컷신 애니메이션 속 중국 문화에 나타난 서사 표현에 관한 연구: <검은 신화: 오공>을 중심으로

라 영¹ · 한 창 완^{2*}

¹세종대학교 공연·영상·애니메이션학과 박사과정

²세종대학교 창의소프트학부 만화애니메이션전공 교수

Study on the Narrative Expression of Chinese Culture in AAA Game Cutscene Animation: Focusing on <Black Myth: Wukong>

Ying Luo¹ · Chang-Wan Han^{2*}

¹Ph.D Course, Department of Performance·Film·Animation, Sejong University, Seoul 05006, Korea

²Professor, Department of Creative Soft, Major in Comics Animation Tech, Sejong University, Seoul 05006, Korea

[요 약]

AAA 게임이 전 세계적으로 발전하고 있는 가운데, 게임 속 컷신 애니메이션은 문화 표현을 위한 중요한 구성 요소로 자리를 잡고 있다. 본 연구의 목적은 AAA 게임의 컷신에서 중국 문화의 서사적 표현을 탐색하는 데 있다. 이에 <검은 신화: 오공>을 연구 대상으로 선정하며, 블라디미르 프로프(Vladimir Propp)의 민담 형태학 이론을 기반으로 사례와 텍스트 분석 방법을 결합하여 게임 내 캐릭터 원형, 서사 구조, 문화적 기호를 분석하였다. 연구 결과, <검은 신화: 오공>은 긴장감 있고 체계적인 서사 구조, 다차원적인 문화 기호 표현, 현대 기술 기반 문화 적응을 통해 글로벌화의 언어 환경에서 중국 전통문화의 혁신적인 커뮤니케이션을 실현했다. 게임은 중국 신화, 불교 윤리, 철학 사상 요소를 조화롭게 융합하여 도전과 갈등이 넘치는 서사 세계를 구축해 플레이어에게 깊은 문화 경험을 제공했다. 본 연구는 현대 게임 속 중국 문화의 서사 표현을 파악함으로써 게임과 문화 산업의 발전을 위한 참고 자료를 제공한다는 데 의의가 있다.

[Abstract]

With the global development of AAA games, in-game cutscenes have become a crucial component of cultural expression. This study explored the narrative representation of Chinese culture in AAA games, focusing on “Black Myth: Wukong.” Vladimir Propp's folktale morphology theory, case analysis, and textual analysis methods were employed to examine character archetypes, narrative structures, and cultural symbols within the game. Findings show that “Black Myth: Wukong” innovatively disseminates Chinese traditional culture globally through structured narratives, multidimensional cultural symbolism, and cultural adaptation enabled by modern technology. The game integrates elements of Chinese mythology, Buddhist ethics, and philosophical thought, creating a challenging and conflicting narrative world that provides players with an immersive cultural experience. This research provides insights into Chinese cultural storytelling in modern games, contributing to the development of the gaming and cultural industries.

색인어 : AAA 게임, 컷신 애니메이션, 서사 표현, 신화 요소, 중국 문화

Keyword : AAA Game, Cutscene Animation, Narrative Expression, Mythical Elements, Chinese Cultural

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2024.25.12.3547>



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 28 October 2024; Revised 15 November 2024

Accepted 21 November 2024

*Corresponding Author; Chang-Wan Han

Tel: +82-2-3408-3248

E-mail: htank@sejong.ac.kr

1. 서론

글로벌(Global) 비디오 게임 산업의 급성장에 따라 AAA 게임(3A; Triple-A Games)은 가장 영향력 있는 엔터테인먼트(Entertainment) 형식 중 하나로 자리매김했다. 3A 게임은 대형 게임사가 높은 제작비와 고품질의 화면, 긴 개발 주기로 개발한 대형 비디오 게임을 가리킨다[1]. 3A 게임의 발전은 기술 혁신과 더불어 서사 방식의 진화를 촉진했다. 그중 컷신(cutscene) 애니메이션은 3A 게임의 핵심 서사 도구로, 스토리텔링 전달, 캐릭터 이미지 구축, 게임 분위기 조성 등 다양한 역할을 수행한다. 게임 시장의 확장에 따라 중국 문화 요소는 게임이라는 형식을 통해 점차 전 세계적으로 확산하고 있다. 특히, <검은 신화: 오공(Black Myth: Wukong)>은 중국 고전 소설 <서유기(西游记)>를 원작으로 게임 사이언스(Game Science)에서 개발 및 배급한 액션 플랫폼 게임으로, 미디어로부터 중국 최초로 3A 게임이라고 평가를 받았다[2]. 2024년 8월 20일, PS5와 PC게임으로 전 세계에 출시된 후, 2주 만에 전 세계 판매량 1,800만 장이 판매되면서 역대 가장 빠른 속도로 팔린 게임 중 하나로 부상했다[3]. 출시 한 달 만에 해외 플랫폼 스팀(steam)에서 2,000만 장이 판매되며 총 수익 9억 6,000만 달러 기록했다. <검은 신화: 오공>은 중국 전통문화와 현대 기술을 결합하여 게임의 콘텐츠를 풍부하게 구성했을 뿐만 아니라 전 세계 게이머들에게 새로운 시각과 경험을 제공하면서 글로벌 게임 시장에서 중국 민담 형태학의 독특한 위상을 보여주었다. 이러한 맥락에서 비디오 게임은 중국 문화를 세계로 확산하는 중요한 매개체로, 전통문화의 2차 창작 수단이자 중국 문화 대외 커뮤니케이션의 새로운 방향을 제시했다.

이러한 배경을 바탕으로, 본 연구의 목적은 전 세계적으로 주목을 받는 3A 게임 <검은 신화: 오공>을 사례로 삼아 컷신 애니메이션 속 중국 문화의 서사 표현을 분석하고 중국 전통 문화 속 인간적 욕망과 윤리적 도덕을 고찰하는 데 있다. 특히, 서사 구조를 통해 게임 캐릭터의 감정을 분석하고, 플레이어가 중국 전통문화를 인식하고 이해하는 방식을 탐구한다. 따라서 본 연구는 <검은 신화: 오공>의 컷신 애니메이션 분석을 통해 AAA 게임 속 중국 문화 서사 표현과 글로벌 커뮤니케이션 방식을 제안하고자 한다. 이를 통해, 3A 게임 산업 속 문화 서사의 가치와 잠재력을 파악하고 게임 디자이너를 대상으로 전통문화 요소를 효과적으로 융합할 수 있는 실질적인 참고 자료를 제공하고자 한다.

본 연구는 3A 게임 속 컷신 애니메이션의 중국 문화 서사 표현을 분석하기 위해 블라디미르 프로프(Vladimir Propp)의 민담 형태학 이론(Morphology of the Folktale)을 바탕으로 <검은 신화: 오공> 속 컷신 애니메이션을 분석하였다. 프로프의 민담 형태학은 신화 이야기의 캐릭터 원형과 서사 기능을 해체하여 신화 서사의 구조적 규칙을 탐색했다. 따라서, 게임 속 신화 요소와 서사 모델을 고찰하는 데 적합하다고 볼 수 있다. 이에 본 연구는 <검은 신화: 오공>의 컷신 애

니메이션을 이론 검증과 다중 사례 분석을 통해 중국 문화 기호와 서사 기능을 체계적으로 해석하였다. 먼저, 비디오 게임 속 중국 문화와 신화의 활용에 관한 선행 연구를 고찰하고 문화 서사와 컷신 애니메이션을 전반적으로 파악하기 위해 게임의 컷신 애니메이션 속 서사 기능과 발전 과정을 살펴본다. 다음으로, 프로프의 민담 형태학 이론을 고찰하고 이를 바탕으로, <검은 신화: 오공> 속 대표적인 다수의 컷신 애니메이션 사례를 통해 게임 캐릭터의 원형과 서사 기능을 해석하여 서사 구조를 파악한다. 또한, 서사 속 중국 문화 기호의 표현 방식과 전 세계적인 배경 속 문화 커뮤니케이션을 분석한다. 마지막으로, 연구 결론을 도출하고 연구의 한계점을 논하며 게임 서사 속 중국 문화의 발전을 위한 제언을 제시한다.

II. 게임 컷신 속 중국 문화의 서사 이론적 틀

2-1 게임 속 중국 문화의 활용에 관한 선행 연구

비디오 게임 분야의 선행 연구를 살펴보면, 중국 전통문화는 문화 기호, 신화 전설, 건축 미학, 문화 융합, 게임 동영상 등을 바탕으로 한 표현 방식을 통해 점차 게임 창작을 위한 중요 요소로 자리매김했다.

철학적 사상 차원에서 고대 중국이라는 게임 문화는 도덕과 행위 규범 차원에서 사회윤리 가치관을 등 게임의 교육적 역할을 강조한다[4]. 이는 게임의 중국 전통문화와 철학적 사상에 관한 응용을 위해 새로운 관점을 제시한다.

문화 기호의 현대화 차원에서 김명구는 비디오 게임 속 중국 고전 서사의 응용은 깊은 문화적 표현력을 갖는다고 보았다. 또한, <서유기>라는 고전 문학을 사례로 한 게임은 서사 구조를 재구성하며 인터랙티브에 대한 현대 게임의 수요와 글로벌 시장의 미적 기준을 충족하면서 플레이어들이 문화의 다양성을 인식할 수 있다[5]. 첵샹(陈翔)은 <검은 신화: 오공> 속 미술 디자인과 전통문화의 표현을 분석하여 게임 속 문화 기호의 혁신적 응용을 강조했다. 전통 물상의 디지털 재현과 상징적 캐릭터 디자인, 인문학적 정신을 통해 게임 속 중국 문화 표현을 강화하며 게임과 전통문화 융합의 새로운 모델을 제시했다[6].

건축 미학 차원에서 투지이(涂紫逸)는 <검은 신화: 오공>의 장면 디자인 속 중국 전통 건축물의 응용을 탐색하여 건축 요소와 전통문화의 융합을 강조했다. 고전적 특징을 담은 문화 콘텐츠와 장면 디자인을 통해 게임은 중국 문화의 시각 기호를 전달하고 플레이어의 몰입감을 향상시킨다[7]. 이러한 문화와 디지털 기술의 결합은 게임에 풍부한 창의적 영감을 제공하고 중국 문화의 국제 커뮤니케이션을 촉진하는 데 중요한 영향을 미친다.

서사 미학 차원에서 정철(Zheng Zhe)은 <검은 신화: 오공>이 영화적 서사의 미학적 원칙과 게임의 상호작용적 서사를 결합함으로써 영화와 게임의 경계를 모호하게 만들었다고

지적이다. 이러한 융합은 플레이어의 몰입감을 높이는 동시에, 중국 문화 콘텐츠의 국제적 확산 경로를 확장하는 데 이바지하였다[8]. 이에 게임 서사와 영상 서사의 융합을 위한 참고 자료를 제공한다.

게임 속 문화 융합의 차원에서 <원신> 게임은 현대 게임에서 신화와 미학 등 중국 문화 요소의 융합을 구현하여 전 세계 게이머로부터 높은 관심과 인기를 얻었다[9]. 다음으로, <원신(Genshin Impact)>은 다문화 커뮤니케이션을 촉진하고 중국 문화 콘텐츠와 콘텐츠를 활용해 전 세계 게임 구조를 풍부하게 구성했고 문화 수용도를 향상시켰다[10]. 게임의 성공은 문화 서사를 확산할 수 있는 잠재력을 보여주었다.

선행 연구 고찰을 바탕으로, 현대 비디오 게임 속 중국 문화 요소가 혁신적으로 발전하고 확산하였다는 점을 알 수 있었다. 선행 연구의 한계점을 살펴보면, 먼저 게임 속 컷신 애니메이션은 시각적 표현일 뿐만 아니라 스토리텔링을 전개하는 핵심적 역할을 담당하지만 게임 속 인게임 애니메이션과 문화 서사 요소에 관한 분석이 적은 것으로 나타났다. 다음으로, 문화 커뮤니케이션 분야에서 게임 컷신 애니메이션의 서사를 통해 중국의 글로벌 커뮤니케이션을 논한 연구는 소수에 불과했다. 마지막으로, 선행 연구는 주로 문화 기호의 구현과 현대적 재구성에 초점을 맞췄으나, 프로프의 민담 형태학 이론을 결합하며 <검은 신화: 오공>의 서사 기능과 캐릭터 원형을 분석한 연구는 부족했다. 본 연구는 컷신 애니메이션의 서사 기능과 중국 문화 기호를 결합하여 기존 연구의 공백을 보완하고, 문화 서사의 의미를 심층적으로 탐구하고자 한다.

2-2 게임 속 컷신 애니메이션의 서사 개요

1) 컷신 애니메이션의 서사 기능

게임 컷신(cutscene)은 캐릭터 간의 대화, 감정 설정, 스토리텔링 전개, 핵심 게임 요소 활용 등 다양한 기능을 수행하는 비인터랙티브(Non-interactive) 게임 시퀀스를 의미한다[11]. 또한, 게임의 주요 서사 기법 중 하나인 컷신은 핵심 스토리를 연결하며 카메라 기법, 음악, 화면 연출을 통해 캐릭터의 감정을 표현하고 플레이어의 몰입감과 스토리 이해를 강화한다[12].

<검은 신화: 오공>에서 컷신 애니메이션의 서사 기능은 깊이 있게 구현되었다. 예를 들어, ‘육근기 수집’과 같은 특정 임무 설정에서 컷신은 오공과 천명인 사이의 인터랙티브와 내적 감정 갈등을 보여주며 스토리의 입체적인 전개를 이끈다. 이와 같이, 컷신 애니메이션을 활용함으로써 게임 개발자는 게임 개발자는 게임성과 서사성 간의 균형을 맞출 수 있으며 게이머를 인터랙티브에 참여시킬 뿐만 아니라 애니메이션 속 스토리의 내적 의미를 전달할 수 있다.

2) 게임 컷신 애니메이션의 발전 과정

초기 단순한 애니메이션에서 현대 고품질의 3D 애니메이션에 이르기까지 게임 컷신 애니메이션의 발전 과정은 단계

적 서사 특징이 두드러진다. 초기 단계에서 최초의 게임 컷신은 1980년대로 거슬러 올라가며 단순한 애니메이션과 정적인 이미지로 기본적인 스토리 배경을 구현하며 게이머에게 초보적인 서사 경험을 제공했다. 남코(Namco)에서 제작한 <미스 팩맨(Pac man, 1980)>은 최초로 컷신 애니메이션을 활용한 게임이다[13]. 그 후, <동키콩Donkey Kong, 1981>은 스토리와 게임 콘텐츠를 결합한 방식으로 아케이드 게임에 최초로 등장하며 큰 성공을 거두었고 게임 디자이너들은 게임 속 서사와 예술성의 중요성에 주목하게 되었다. 발전 단계에 이르러 FC(Family Computer)의 가정용 게임기 시대에 기술적 제한 속에서도 <슈퍼 마리오브라더스(Super Mario Bros, 1985)> 등 게임은 제한적인 애니메이션을 통해 서사를 보조적으로 지원했다. 또한, <드래곤 퀘스트(Dragon Quest, 1986)>, <파이널 판타지(Final Fantasy, 1987)> 시리즈는 캐릭터의 위치 변화와 대화를 통해 극적인 분위기를 조성하였다. 1990년대 초반 PC(personal Computer) 게임은 3D 기술의 발전과 함께 <7번째 손님(The 7th Guest)>과 같이 실사 영상과 3D 모델을 결합하기 시작했다[14]. 이를 바탕으로 창작된 컷신 애니메이션은 서사의 사실감과 몰입감을 강화했다. PS(PlayStation)의 등장으로 3D 컷신 애니메이션이 더욱 주목받기 시작했다. 2000년부터 2010년까지 3D 기술이 절정에 달하며, 게임의 서사가 시각적 차원에서 영화화된 방식으로 구현되었다. 2010년부터 현재까지로, VR, 3D 기술은 게임 서사에 새로운 몰입식 경험을 제공하며 향후 게임 서사가 게이머의 직접적인 참여와 인터랙티브에 더욱 중점을 둘 것을 보여주었다. 현대 AAA 게임의 컷신은 실시간 렌더링과 정교한 모델링을 통한 영화화된 서사 기법을 활용하고 있다. 예를 들어, <검은 신화: 오공>에서 컷신은 모션 캡처 기술과 정교한 시각 디자인을 통해 서사의 표현력을 강화하면서 동시에 불교의 오독 및 신화 캐릭터와 같은 중국 전통문화 기호를 애니메이션의 스토리 구조에 담아냈다.

종합하면, 게임 컷신 애니메이션의 서사적 특징은 기술의 발전과 진화를 기반으로 초기의 단순한 이미지 및 애니메이션에서 오늘날 영화화된 연출과 VR 경험으로 확장되었으며, 플레이어에게 지속적으로 풍부하면서도 사실적인 게임의 서사 경험을 제공하고 있다.

2-3 프로프의 민담 형태학 이론

본 연구는 게임 컷신의 중국 문화에 나타난 서사 표현을 분석하기 전에 블라디미르 프로프의 민담 형태학 이론을 파악할 필요가 있다. 민담 형태학의 주요 연구 대상은 ‘신화 이야기’로서, 관련 연구가 활발하게 이루어짐에 따라 민담 형태론은 민담, 소설, 영상 등의 다양한 분야에 활용되고 있다. 다음으로, 러시아 학자 블라디미르 프로프는 러시아 민담 분석을 통해 민담 형태학 이론을 제시하며 스토리의 구성 요소와 각 구성 요소 간, 그리고 각 구성 요소와 전체 간의 관계를 근거로 스토리가 전개된다고 보았다[15]. 프로프는 모든 신화 이

표 1. 프로프의 민담 형태론 모형

Table 1. Propu's morphology of the folktale form theory model

| Classification | Function type | Characteristic | Form of expression |
|-------------------------|---|--|-----------------------------------|
| Narrative function | 31 functions | Constant, finite, and ordered | Story development path |
| Character prototype | 7 types of roles | Unchanged, interactive, and plot driven | Role behavior pattern |
| Scope of action | 7 action ranges | Corresponding to the role, deciding behavior | Character involvement in the plot |
| Traces of social ethics | On the ethical level, surface and deep layers | Borrowing, pointing, and following rules | Social ideology |

이야기에는 확정적인 요소와 변화 요소를 가지고 있다는 점을 발견했고 이를 바탕으로, 서사 기능 31가지와 캐릭터 원형 7가지를 통해 공통적인 캐릭터 유형과 기능 유형을 종합하고 신화 이야기의 구조적 법칙을 제시했다. 표 1과 같이, 프로프의 서사 형태론에 기반한 주요 관점을 서사 구조 내 요소와 패턴을 분석하고 이해하는 데 활용될 수 있다. 서사 구조적 법칙을 통해 깊은 사회 윤리의 흔적을 반영한다.

1) 서사 기능

블라디미르 프로프는 러시아 민속 문학 작가 아파나시예프(Afanasiev)가 수집한 민담의 신화 이야기 100개에서 동일한 스토리 기능을 31가지를 추출했다. 서사 기능(functional)이란 행동 과정에 대해 의미적 관점에서 정의한 캐릭터의 행위를 가리킨다[15]. 이러한 기능은 <민담 형태학>의 기초이자, 이론적 핵심이다. 31가지 기능에는 주인공의 모험 출발, 악마와의 싸움, 승리, 행복 등 스토리 속 모든 스토리를 포함한다. 이에 프로프는 4가지 규칙을 제시했다. 첫째, 인물의 기능은 어떠한가나 누구에 의해 완성되어도 이야기 속 불면의 요소로서, 이야기를 구성하는 기본 구성 요소이다. 둘째, 이야기 속 이미 알려진 기능의 수량은 제한적이다. 셋째, 기능의 우선순위는 항상 동일하다. 넷째, 모든 이야기의 구조는 동일한 유형에 속한다[15]. 이는 신화 이야기에 고정된 서사 구조가 있으며, 이러한 기능들이 서사의 방향을 묘사함을 시사한다. <검은 신화: 오공>은 민간 신화를 모티브로 하여, 게임 컷신 애니메이션에 프로프의 신화 이야기 속 기능이 캐릭터와 스토리텔링에서 두드러진다. 예를 들어, 손오공은 '영웅' 원형에 적합하며 요괴와의 전투를 통해 점진적으로 성장한다.

2) 캐릭터 원형

현대 기호학은 기표(signifier)부터 기의(signified)까지 이르는 의미화의 과정으로서 의미를 생성하는 방식으로 볼 수 있다. 프로프는 인물의 의미는 인물에서 역할로 전환하는 과정에서 나타난다고 보고 '캐릭터'를 중심으로 인물을 연구해야 한다고 보았다. 프로프는 러시아 신화 이야기에는 다양한 인물의 유형이 등장하지만 캐릭터의 유형을 악당(the villain), 후원자(the donor), 조력자(the helper), 공주나 찾아내어야 할 것, 그리고 그녀의 아버지(the princess and her father) 파견자(the dispatcher), 주인공(the hero), 가

짜 주인공(the false hero) 등 7가지 유형으로 분류했다[15]. 다양한 작품 속에서 7가지 캐릭터 유형은 각기 다른 인물로 구성된다. 인물에는 변화가 있을 수 있지만 캐릭터의 유형은 변하지 않는다. 또한, 논리적인 차원에서 여러 기능이 일정한 범위로 연결된다는 점을 지적하며 이러한 범위에 대해 행동 범위라고 보았다. 7가지 캐릭터 유형은 7가지 행동 범위에 해당하며, <검은 신화: 오공> 게임의 컷신 애니메이션 속 캐릭터는 프로프가 제시한 기능과 부합한다. 이는 캐릭터의 행동과 운명의 전개를 검증하고 서사적 갈등을 구현하는데 사용할 수 있다는 점을 알 수 있다. 다음으로, 캐릭터의 상호작용을 통해 스토리 전개를 촉진하고 게임 컷신 애니메이션의 서사 구조를 풍부하게 구성할 수 있다.

3) 서사 기능 스토리의 사회·윤리적 특징

프로프에 따르면, 인물의 의지와 의도는 본질적인 주제가 아니라 이들이 무엇을 생각하고 감정이 어떠한지보다는 주인공의 스토리 전개에 이들이 미치는 의미가 더욱 중요하다[16]. 이러한 관점에서 살펴보면, 민담 형태학은 민담에서 빌린 것은 내용을 비롯해 민담의 서사 구조라는 것을 알 수 있다. 신화 이야기의 형식 구조에 대해 프로프는 성과의 표면적, 심층적 차원에서 사회·윤리적 특징과 밀접한 연관성이 있다고 보았다. 표면적으로, 사회·윤리적 의미의 개념을 빌려 신화 이야기 속 캐릭터 유형과 스토리의 기능 유형을 묘사하게 된다. 심층적으로, 민담 이야기 형식의 요소와 구성은 지배관계 속 사회 이데올로기적 합법성과 윤리와 밀접한 관련이 있는 인물 관계와 스토리 구조의 법칙을 추구한다[16]. 클그러나로드 레비 스트로스(Claude Levi Strauss, 1989)는 프로프의 민담 형태학 이론이 구조와 형태 차원에 중점을 두면서 경직되고 공허한 형식주의 차원에 머물러 있으며 내용의 풍부함, 깊은 의미, 인류 현상 이면의 문화적 의미와 심층적 심리구조가 부족하다고 비판했다[17]. 이에 본 연구는 <검은 신화: 오공> 게임 속 컷신 애니메이션의 서사에 담긴 캐릭터의 감정 표현 분석을 통해 중국 문화의 가치관과 문화 기호를 탐색함으로써 스토리 내용과 문화적 의미 차원에서 민담 형태학의 한계점을 보완하고자 한다.

상술하자면, 프로프의 민담 형태론은 민담 분석뿐만 아니라 현대 서사 속 신화 요소를 파악하는 데 유용하며, 캐릭터 원형과 서사 기능 구조는 다양한 문화의 서사 구조 분석에 적

합하다. 특히, 게임 서사에서 신화 구조는 스토리와 캐릭터 상호작용의 중요한 기반이 된다. 따라서 프로프의 민담 형태학 이론을 활용하여 <검은 신화: 오공>에 표현된 컷신을 해석함으로써 캐릭터와 서사 표현에 담긴 문화적 의미를 체계적으로 분석할 수 있다.

III. <검은 신화: 오공>의 컷신 속 서사 표현 분석

전 세계적으로 다양한 문화 콘텐츠가 교류되면서, 사람들은 애니메이션, 쇼트 클립, 게임 등 공통 경험을 공감할 수 있는 문화 형태를 찾고 있다. 게임은 디지털 문화 콘텐츠로서 중국 전통문화의 새로운 표현 방식으로 자리잡고 있다. 온라인 게임 자체는 일종의 문화 커뮤니케이션으로서, 네덜란드 학자 요한 후이징가(Johan Huizinga)는 게임을 문화의 기본 구성 요소로 보았으며 게임이 문명에 중요한 영향을 미친다고 주장했다. 게임은 문화를 동반하고 촉진하며 사람들의 정신적 요구를 충족하는 문화 형태라고 볼 수 있다[18]. <검은 신화: 오공>의 서사 표현은 이면의 강력한 문화 콘텐츠를 기반으로 하며 게임의 스토리 배경과 구조, 캐릭터 원형, 서사 기능과 밀접한 관계가 있다. 게임 속 컷신 애니메이션의 서사 방식을 통해 중국 문화 요소에 대한 세계 플레이어의 인식과 이해를 불러일으킬 수 있다.

3-1 게임 스토리 개요

<검은 신화: 오공>은 중국 고전 소설 <서유기>를 배경으로 한 3A게임으로, 전통 서유기의 신화 서사와 현대 게임 디자인을 결합했다[19]. 게임의 배경은 신화와 판타지가 뒤섞인 세계에서 게임 플레이어는 잃어버린 '육근기(六根器)'를 찾아 손오공을 구하기 위해 '천명인(天命人)'의 역할을 담당한다. 불교에서 육근(六根)은 눈, 귀, 코, 혀, 몸, 의식을 가리키며, 육근의 본래 의미는 '육근(欲根)'을 뜻한다. <검은 신화: 오공> 속 육근은 각각 안간희(眼看喜), 이청노(耳听怒), 비후애(鼻嗅爱), 설상사(舌尝思), 신분우(身本忧), 의견욕(意见欲)을 가리키며, 게임 속 6개의 장(chapter)의 스토리와 대응한다. 게임은 손오공을 캐릭터 원형으로 한 제3의 시각을 중심으로 전개되며 다양한 요괴 캐릭터의 이미지와 정체성을 재구성하며 현대적 기술로 동양의 판타지 세계관을 재현했다.

스토리텔링에서 <검은 신화: 오공>은 <서유기>를 바탕으로 새로운 서사를 더했다. 손오공은 전통적인 영웅 이미지가 아닌 내면의 고통과 운명의 딜레마에 빠진 캐릭터로 등장한다. 게임 속 손오공은 요괴들과 맞서며 플레이어는 전투를 통해 손오공에 얽힌 비밀을 풀어간다. 동시에 복잡한 컷신과 장면 디자인을 통해 중국 전통문화의 윤리, 종교, 욕망을 주제로 손오공의 운명 반항과 내면 구원의 여정을 탐구한다. 요컨대, <검은 신화: 오공>은 고전 스토리를 혁신적으로 재구성하여 현대 게임 기술을 통해 중국 문화의 깊은 의미를 전달하며

전 세계 플레이어에게 고유한 동양의 서사 경험을 선사했다.

3-2 캐릭터 원형 분석

프로프는 모든 신화 이야기에 7가지의 캐릭터 기능이 있으며, 캐릭터는 스토리의 행동 주체이고 스토리는 동일한 행동을 각기 다른 캐릭터에 부여하기 때문에 각 캐릭터는 각각 고유한 행동 범위와 기능을 갖는다고 보았다[15]. <검은 신화: 오공> 속 캐릭터는 스토리 전개에 따라 변화를 겪지만 주요 캐릭터는 7가지 캐릭터 원형을 통해 서사적 역할과 행동 범위를 분석할 수 있다. 다음 표 2과 같이, 캐릭터 원형과 <검은 신화: 오공>에 등장한 캐릭터의 대응 관계를 정리하였다.

첫째, 악당(요괴와 신명)을 살펴보면, <검은 신화: 오공> 속 악당은 주로 요괴와 신명으로 담당하며 악을 상징하며 주인공(영웅)과 이원론적 대립 관계를 형성한다. 악당 캐릭터는 오공의 도전과 저항을 나타내며 오공의 앞길에 장애물로 작용한다.

둘째, 후원자(힘을 부여하는 캐릭터)를 살펴보면, 후원자란 영웅에 특별한 능력이나 아이템을 부여하는 캐릭터를 가리킨다. 게임 속 신비로운 캐릭터나 힘이 오공에게 특별한 스킬(Skill)이나 무기를 부여하며 오공이 도전에 더욱 잘 맞설 수 있도록 도와준다. 후원자의 원형은 스토리 속 다양한 단계에서 영웅이 향상될 수 있도록 지원한다.

셋째, 조력자(보조 역할)를 살펴보면, 조력자는 영웅이 임무를 완수할 수 있도록 보조하는 캐릭터 원형으로 게임 속에서 방향, 자원, 또는 아이템을 제공해 손오공이 어려움을 극복하고 임무를 완수할 수 있도록 도와준다. 프로프의 이론에서 조력자는 영웅의 성공을 이끄는 핵심적인 역할을 담당한다.

넷째, 공주나 찾아내어야 할 것, 그리고 그녀의 아버지를 살펴보면, 가치 있는 대상과 직접적인 합법적 소유자, 보호자를 가리킨다[15]. <검은 신화: 오공>에서 전통적인 공주 이미지는 없지만, 특정 목표나 진귀한 아이템이 '공주'의 원형으로 등장했다고 볼 수 있다. 오공의 임무는 이와 같이 진귀한 아이템을 수집하는 것으로, 목표이자, 동기부여를 준다.

다섯째, 파견자를 살펴보면 파견자의 원형은 영웅의 행동을 불러일으키는 캐릭터이다. <검은 신화: 오공> 속 파견자는 손오공의 행동을 일으키는 신비로운 힘, 또는 계시로 나타나며 오공의 모험과 임무를 촉발한다. 게임 시작부에서 신비로운 힘은 천명인이 육근기를 찾는 여정을 이끌었다.

여섯째, 영웅(손오공)을 살펴보면, 손오공은 게임의 핵심 영웅 캐릭터로서 윤리적 정의와 선량함을 상징한다. 프로프의 '영웅'의 원형과도 부합한다. 손오공은 모든 서사의 임무를 맡으며 전투와 탐색을 통해 점차 자신의 운명을 풀어간다. 게임 속 오공은 전통적인 힘과 스타일을 가지고 있으며, 내면의 고통과 도덕적 선택에 직면하며 복잡한 영웅 이미지를 갖는다.

일곱째, 가짜 주인공을 살펴보면 가짜 주인공은 거짓이나 경쟁 관계인 영웅 이미지를 가리킨다. <검은 신화: 오공> 속에서 오공과 경쟁하며 오공을 방해하고 자신이 진정한 영웅

표 2. '검은 신화: 오공' 컷신 애니메이션 속 캐릭터 원형

Table 2. Character prototypes in the cutscenes animation of 'Black Myth: Wukong'

| Archetype | Specific character | Narrative functions and Traits | Depiction in cutscenes | Character image |
|-----------------------------|--------------------|--|--|--|
| The villain | Black bear demon | Creates obstacles, triggers conflict | Competes for artifacts, initiates battles |  |
| The donor | Golden cicada | Provides guidance, reveals philosophical reflections | Hints at causality, advances task progression |  |
| The helper | Marshal tianpeng | Offers support, conveys experience and lessons | Inspires the protagonist through emotional events |  |
| The princess and her father | Six senses | Serves as task objectives, core narrative elements | Facilitates the collection of the six relics, propels the main storyline |  |
| The dispatcher | Mysterious person | Assigns tasks, marks the starting point of action | Guides the hero on their journey |  |
| The hero | The destined one | Undertakes missions, drives the narrative | Faces challenges and achieves growth |  |
| The false hero | Wukong's clones | Creates conflict, adds challenges | Acts as false heroes, hinders task completion |  |

이라고 사칭한다. 이는 스토리 속 또 다른 갈등을 구성한다.

캐릭터 원형에 대한 분석을 바탕으로, <검은 신화: 오공>의 서사적 캐릭터와 행동 범위가 캐릭터의 기능을 구축하며, 복잡한 관계가 서사 전개를 촉진함을 확인할 수 있었다. 캐릭터 원형의 상호작용은 현대 비디오 게임 캐릭터 모델의 설정 속에서 전통 신화의 서사 구조 특징을 부여한다.

3-3 서사 구조

오늘날 중국 게임 산업은 문화 산업과 결합하여 발전하고 있으며, 게임과 관련된 파생 콘텐츠는 문화 커뮤니케이션의 중요한 매개체로 부상하고 있다. 통계에 따르면, <검은 신화: 오공>은 최초 예고편을 공개한 후 48시간 만에 전 세계 조회 수 5,000만 뷰를 기록했고 많은 플레이어가 소셜 플랫폼에 '중국 전통문화의 깊은 의미와 몰입감 있는 서사적 경험을 느꼈다'라고 긍정적인 반응을 보였다[20]. <검은 신화: 오공>의 컷신 애니메이션은 정교한 서사 구조와 중국 문화 요소를 결합해 새로운 문화 표현 방향을 개척했다. 또한, 비디오게임의 서사는 임무 시스템을 통해 서서히 전개되며, 각 임무는 새로운 스토리를 보여주면서 캐릭터 간의 인터랙티브 촉진하며, 새로운 지역 잠금 해제를 진행하며 서사의 전개를 이끈다[21]. <검은 신화: 오공>의 컷신에서 서사 구조는 스토리의

변화를 통해 전개된다. 게임에는 두 가지 결말이 있으며, 플레이어(천명인)의 선택이 최종 결말에 영향을 미친다. 각 장의 엔딩(Ending)에는 2D와 3D 애니메이션으로 구성된 컷신 애니메이션이 등장하며, 특정 임무, 도전 과제, 캐릭터의 경험을 중심으로 서사가 전개된다[22]. <검은 신화: 오공>속 총 6장에는 중국 고유의 스타일이 담긴 컷신 애니메이션이 있으며, 서사 기능을 통해 고전 스토리를 구성한다. 프로프에 따르면, 신화 스토리의 서사 기능은 제한적이고 고정적이며, 이를 스토리의 31가지 기능으로 분류했다. 31개 기능을 바탕으로 <검은 신화: 오공>을 분석하면 민담 구조와 밀접하게 일치함을 알 수 있다. 특히, 여러 기능 항목이 이야기에서 짝으로 나타나며 출현 빈도가 다르며, 일부 기능은 반복적으로 등장한다. 따라서 고빈도 항목은 핵심 기능 항목으로 정의할 수 있다. 표 3과 같이, 다섯 개 메인 컷신 애니메이션의 사례 분석을 통해 공통적인 서사 기능과 구조를 살펴볼 수 있다.

첫째, 임무와 목표 설정에서 각 장의 컷신 애니메이션은 보스를 무찌르고 근기를 획득하는 임무를 설정한다. 예를 들어, 제1장 <불이 비치는 검은 구름(火烧黑云)>에서 천명인은 '안견회'의 상징인 색은(色蘊)을 수집하며, 이는 불교의 '탐(貪)' 욕을 가리킨다. 금지장로(金池長老)와 흑곰 요괴의 탐욕적인 행위가 천명인의 임무를 촉발한다. 이는 프로프의 '임무 부여' 기능에 해당하며 스토리 전개를 촉진했다. 제2장 <바람 이는

황혼(风起黄沙)>에서 천명인은 유사국(流沙国)에 파견되어 영길보살(灵吉菩萨)의 분노로 인해 저주가 내려진 문제를 해결하고 손오공의 육근기 중 '이청노'를 수집해야 한다. 목표는 인한 재난을 잠재우고 황풍괴(黄风怪)에게 승리를 거두어 분노의 감정에 대한 시련을 완수해야 한다. 제3장 <밤에 맺힌 하얀 이슬(夜生白露)>에서 천명인은 황미(黄眉)를 처치하고 '비후애'를 수집하며, 오만한 감정에 도전한다. 천명인은 미륵보살(弥勒菩萨)을 대신해 미래의 부처가 되려는 오만한 황미에 맞선다. 이는 과도한 자신감과 오만함이 점을 상징한다. 천

명인은 근기를 수집하기 위해 오만함을 무찔러야 한다. 제4장 <곡절의 보랏빛 원앙(曲渡紫鸳)>에서 천명인은 '설상사'를 수집하라는 임무를 받는다. 불교의 '무지'를 상징한다. 자주아(紫主儿)는 치정으로 저팔계를 쫓으며 백안마군(百眼魔君)은 무지함으로 상황을 오판한다. 천명인의 목표는 무지함을 극복하고 근기를 수집하는 것이다. 제5장 <해 지는 속세(日落红尘)>에서 천명인은 우마왕(牛魔王)의 수중에 있는 '시논우'를 수집해야 한다. 임무는 의심으로 인한 곤경을 극복하며 우마왕과 홍해아(红孩儿)에 맞서야 한다. 제6장 <미완(未竟)>에

표 3. '검은 신화: 오공' 컷신 애니메이션의 서사적 기능 해석

Table 3. Interpretation of the narrative function of the cutscenes animation in 'Black Myth: Wukong'

| Cutscene animation | | Narrative function | Narrative example |
|--------------------|-----------------------------|--|---|
| Chapter 1 | Black cloud, red fire | Function 1(A family member leaves home) | Destiny man began collecting tasks of 'craving eyes(greed)', symbolizing greed |
| Chapter 1 | Black cloud, red fire | Function 12(The protagonist is being tested) | Destiny man fights against the black bear guai and accepts the test |
| Chapter 1 | Black cloud, red fire | Function 16(The protagonist engages in a struggle with the enemy) | Destiny man and black bear monster engage in battle, vying for the 'craving eyes' |
| Chapter 1 | Black cloud, red fire | Function 30(The enemy receives punishment) | Black bear guai and elder jinchi were destroyed due to greed |
| Chapter 2 | Yellow sand, desolate dusk | Function 1(A family member leaves home) | Destiny man was sent to liusha kingdom to investigate the disaster caused by anger and search for 'fuming ears(fury)' |
| Chapter 2 | Yellow sand, desolate dusk | Function 12(The protagonist is being tested) | Facing the yellow wind sage symbolizes the test of anger |
| Chapter 2 | Yellow sand, desolate dusk | Function 16(The protagonist engages in a struggle with the enemy) | Destiny man confronts yellow wind sage, anger erupts |
| Chapter 2 | Yellow sand, desolate dusk | Function 29(The protagonist gains a new appearance) | With the help of wukong, the scholar was liberated from the cycle of anger and became a buddha |
| Chapter 2 | Yellow sand, desolate dusk | Function 30(The enemy receives punishment) | The yellow wind sage was punished for anger and violence, and the disaster of the flowing sand country came to an end |
| Chapter 3 | White snow, ice cold | Function 1(A family member leaves home) | Destiny man has embarked on a new journey, searching for 'hubris nose(hubris)', symbolizing arrogance |
| Chapter 3 | White snow, ice cold | Function 12(The protagonist is being tested) | Destiny man must face the temptation and manipulation of yellowbrow and accept the test of arrogance |
| Chapter 3 | White snow, ice cold | Function 16(The protagonist engages in a struggle with the enemy) | Destiny man engaged in a confrontation with yellowbrow, breaking his control over the hearts of mortals |
| Chapter 3 | White Snow, Ice Cold | Function 29(The protagonist gains a new appearance) | Destiny man have come to understand the profound nature of karma and retribution |
| Chapter 3 | White Snow, Ice Cold | Function 30(The protagonist is being tested) | Yellowbrow suffered backlash due to excessive arrogance and ultimately led to destruction |
| Chapter 4 | Rosy cheeks, grey hair | Function 1(A family member leaves home) | Destiny man continue to move forward, searching for 'envious tongue(envy)', symbolizing infatuation and obsession. |
| Chapter 4 | Rosy cheeks, grey hair | Function 12 (The protagonist is being tested) | Destiny man must face the ignorance and obsession of violet spider and hundred eyed demon lord, and accept emotional tests. |
| Chapter 4 | Rosy cheeks, grey hair | Function16 (The protagonist engages in a struggle with the enemy) | Destiny man ultimately engaged in battle with the hundred eyed demon lord, breaking their obsession. |
| Chapter 4 | Rosy cheeks, grey hair | Function 29 (The protagonist gains a new appearance) | Destiny man overcame the dilemma of emotional attachment through confrontation |
| Chapter 4 | Rosy cheeks, grey hair | Function 30 (The protagonist is being tested) | Violet spider and the hundred eyed demon lord were subjected to devastating punishment for their foolish behavior |
| Chapter 5 | Golden child, crimson blood | Function 1(A family member leaves home) | Destiny man continue to collect 'grieved body(distrust)', symbolizing doubt and self doubt |
| Chapter 5 | Golden child, crimson blood | Function 12 (The protagonist is being tested) | Destiny man need to face the suspicion and distrust of the bull demon king and accept the test of fate |
| Chapter 5 | Golden child, crimson blood | Function 16 (The protagonist engages in a struggle with the enemy) | Destiny man engaged in a fierce battle with the bull demon king, vying for control over their destiny |
| Chapter 5 | Golden child, crimson blood | Function 29 (The protagonist gains a new appearance) | Wukong resolved the conflict of fate through sacrifice, and the destined people received new enlightenment |
| Chapter 5 | Golden child, crimson blood | Function 30 (The protagonist is being tested) | The bull demon king was destroyed due to suspicion and wrong choices |

서 천명인은 오공의 계승자로서 육근을 모아야 하는 사명을 따른다. 모든 근기를 수집한 후 자기반성과 깨달음을 얻고 운명에 흔들리지 않고 자유를 선택한다. 이러한 엔딩은 게임 전반에 걸쳐 운명과 자아 인식에 관한 주제를 반영한다.

임무와 목표 설정은 불교의 ‘오독(五毒)’이라는 주제를 중심으로 전개되며, 각 장의 서사 기능과 캐릭터의 내적 욕망과 결합하여 <검은 신화: 오공>의 전반적인 서사를 이끈다. 또한 3A 게임의 컷신 애니메이션을 통해 중국 문화의 서사적 의미를 표현했다.

둘째, 도전과 대립 역할 차원에서 <검은 신화: 오공> 각 장에서 오공이나 천명인이 직면하는 과제는 캐릭터의 욕망과 운명의 대결을 상징한다. 예를 들어, 제1장 속 탐욕의 흑곰 요괴는 신기를 얻기 위해 모든 수단을 동원하는 모습은 권력과 부귀에 대한 집착을 보여준다. 금지장로의 욕망이 불자를 타락시키며 천명인은 흑곰요괴와 전투에서 승리해 탐욕을 극복해야 한다. 이는 단순히 물리적 대결을 넘어선 탐욕의 시련이라고 볼 수 있다. 제2장 속 영길보살은 거대한 별레로 마을을 파괴하고 유사국의 왕은 반대 세력을 살해하며, 서생은 여우요괴를 잘못 죽이면서 윤회의 비극을 일으킨다. 이는 분노를 상징한다. 이에 천명인은 황풍요괴에 맞서 유사국의 저주를 풀어주고 분노로 인한 재앙을 해결한다. 이는 프로프가 제시한 ‘도전’의 기능을 보여준다. 제3장에서 황미는 속세로 내려와 부와 권력에 대한 오만과 욕망을 드러내며 이를 미끼로 유혹에 벗어나지 못하는 인간들을 증명하고자 한다. 이에 따라 천명인은 오만한 욕망으로 생긴 속세의 속박을 해소하기 위해 황미와 맞서 싸운다. 제4장에서 저팔계(豬八戒)는 전생의 감정과 천년에 매혹되었던 경험이 도전되었다. 거미요괴(소공녀)는 저팔계에 대한 치정으로 인해 속세에 발을 들여놓으며 사랑의 속박에서 벗어나지 못한다. 이에 천명인은 치정과 집착을 극복하고 사랑의 속박을 해소해야 한다. 제5장에서 우마왕의 의심은 오공과의 형제애를 훼손하고 윤회 속 반복적으로 잘못된 선택을 하게 한다. 흥해하는 실패를 받아들이지 못해 자살을 선택하게 된다. 오공은 우마왕의 의심을 없애기 위해 스스로 악역을 맡고 경고한다. 엔딩 컷신에서 오공과 천명인의 대결은 운명에 대한 최종 선택을 상징한다. 천명인은 오공의 의지를 계승하면서 자아 인식을 통해 운명의 굴레를 풀도록 함으로써 궁극적으로 진정한 깨달음을 얻는다.

이와 같이, 천명인은 인물의 내적 욕망과 운명에 맞서 스토리 속에서 자아 성장과 깨달음을 완성한다.

셋째, 조력자와 후원자의 역할 차원에서 제1장 속 조력자는 천명인에 대한 오공의 은유적인 메시지로, 언어와 계시로 천명인이 탐욕의 악행을 인식하도록 한다. 금지장로의 타락도 경고로 알려주며, 그의 파멸을 통해 천명인은 과도한 집착의 결과를 깨닫는다. 직접적인 후원자는 없지만 천명인은 금지장로와 흑곰요괴의 경험을 통해 탐욕에 대한 교훈을 얻고 이는 오공의 보이지 않는 도움을 상징적으로 나타내며, 프로프가 제시한 ‘후원’의 기능에도 부합한다. 제2장 속 영길 보살은 집행자이지만, 이면에는 천명인에 대한 시련과 성장을 나타낸

다. 그의 처벌은 사람의 마음을 일깨우고 분노에 대한 천명인의 사색을 불러일으킨다. 서생은 요괴요정을 잘못 죽이면서 결국 불문에 빠지게 된 일도 천명인에게 깨우침을 주었다. 이는 결정적 순간에 천명인이 분노와 파멸을 이해하도록 정신적 지원을 제공한다. 제3장에서 금선자는 불교의 지혜를 상징하며 계시의 역할을 담당한다. 황미와의 대화 속에서 황미의 오만함과 사람들의 마음을 어지럽힌 악행을 지적한다. 금선자(金鯉子)의 계시를 바탕으로 천명인은 인과관계의 중요성을 깨닫는다. 컷신에서 금선자는 황미에게 반박과 가르침을 주며 천명인에게 부귀와 권력에 대한 황미의 집착을 보여주고 황미를 쓰러뜨릴 수 있도록 힘을 준다. 제4장에서 천봉원수(저팔계)는 거미요괴와의 감정을 통해 인간 사랑의 단편성을 인식하고 천명인이 감정적 집착의 위험성을 이해하도록 돕는다. 거미요괴는 저팔계의 지난 감정을 상징하며, 그녀의 비극은 천명인에게 집착이 수행에 방해가 될 수 있음을 깨닫게 한다. 이를 통해 천명인은 감정적 해탈을 이룬다. 제5장에서 오공은 우마왕과의 대화를 통해 각기 다른 선택이 다양한 결말을 가져옴을 보여주며 천명인이 운명과 선택의 중요성을 깨닫도록 돕는다. 컷신에서 오공의 언행은 의심과 운명의 관계를 이해하도록 도움을 준다. 우마왕의 실패는 천명인에게 경고와 교훈을 주어 올바른 선택을 하도록 이끈다. 엔딩 컷신에서 이랑신 양전(二郎神楊戩)은 오공이 긴고주(緊箍咒, 삼장이 손오공의 머리에 씌운 금테를 조일 때 사용하는 주문)에서 벗어나도록 돕는 조력자로 등장하며, 표면적으로는 악당이지만 오공의 영적 해탈을 지원한다. 오공은 자아 희생을 통해 천명인에게 오근기를 남겨준다. 이는 육근기가 힘을 상징할 뿐만 아니라 오공이 천명인에게 주는 정신적 선물이라는 점을 보여준다.

종합하자면, 조력자와 후원자의 역할은 천명인이 임무를 완성할 수 있도록 이끌며, 인생의 경험, 지혜, 감정적 계시를 통해 천명인의 깨달음과 성장을 도와준다. 이를 바탕으로, 천명인은 도전에 직면하면서 점차 집착에서 벗어나 커다란 깨달음과 힘을 얻게 된다.

넷째, 갈등의 해결과 운명의 전환 차원에서 표 4과 같이 각 장의 절정 부분은 캐릭터의 내적 갈등, 또는 전투의 해결을 담아내고 있다. 예를 들어, 제4장 <곡절의 보랏빛 원앙>에서 갈등의 핵심은 천봉원수(저팔계)와 거미요괴의 감정이다. 거미요괴는 사랑에 대한 집착으로 속세의 인연에서 벗어나지 못하며 결국 비극을 맞이한다. 백안마군은 하늘에 협조했지만 자신이 버림을 받았다는 사실을 알아차리지 못한다. 이에 운명은 잘못된 욕망과 판단으로 파멸로 향한다. 저팔계는 사랑의 허상을 보고 천명인이 감정의 족쇄가 수행에 장애가 될 수 있음을 알 수 있도록 도와준다. 이는 감정의 아름다움은 잠시에 불과하며, 오랜 시간의 집착은 부담이 된다는 것을 알려준다. 캐릭터 간의 갈등 해결을 통해 후속 스토리의 전개를 촉진한다. 엔딩의 컷신에서 천명인과 오공은 운명과 자아 선택에 대한 내적 갈등 속에서 천명인은 최후의 선택을 통해 미래의 길을 결정하고자 한다. 오공은 운명과의 대립을 완성하며 오근기로 운명의 선택권을 남겨준다. 천명인은 결국 자아의

표 4. '검은 신화: 오공' 컷신 애니메이션 속 갈등 해결과 운명의 전환

Table 4. Narrative performance in the cutscenes animation of 'Black Myth: Wukong'

| Cutscene animation | Conflict resolution | Fate turning point | Character inner conflict | Combat resolution |
|-----------------------------|--|--------------------------------|--|--|
| Black cloud, red fire | The failure of the black bear | The punishment of greed | The fall of elder jinchi | Defeat the black bear spirit |
| Yellow sand, desolate dusk | The crisis in liusha kingdom has been resolved | The resolution of anger | Self blame and buddhahood of intellectual | Defeat the yellow wind monster |
| White snow, ice cold | Yellowbrow's plan failed | Arrogant corruption | Exploration of yellowbrow's power | Defeat yellowbrow |
| Rosy cheeks, grey hairs | Resolving emotional entanglements | The shackles of emotions | Bajie's obsession with love | Understanding the Illusion of emotions |
| Golden child, crimson blood | The family split of the bull demon king | The destructive power of doubt | The brotherhood controversy of the bull demon king | Wukong's sacrifice |
| Secret ending | The self-awareness of the destined man | The choice of fate | The confrontation between fate and self | Deciding the future path |

표 5. '검은 신화: 오공' 컷신 속 캐릭터의 감정의 순환 과정

Table 5. The emotional cycle of characters in the cutscenes animation of 'Black Myth: Wukong'

| Cycle stage | Narrative event description | Narrative function | Narrative cycle and deepening | Character reincarnation |
|-------------|---|--|--|---|
| Cycle 1 | Meeting and fall in love | Encounter(introduction), task assignment | Highlighting the initial hopefulness of love |  |
| Cycle 2 | The spider grows jealous, leading to conflict | Trial(emotional conflict and crisis) | Showing the fragility and complexity of relationship |  |
| Cycle 3 | The spider's obsession results in tragedy | Destruction(relationship breakdown) | Emphasizing how obsession leads to ruin, amplifying the tragic tone |  |
| Cycle 4 | The cycle restarts: memories are erased, but emotional bonds linger | New task(the beginning of a new cycle) | Suggesting the cyclical and eternal nature of emotional entanglement |  |

깨달음과 해탈을 완성하며 오공이 남긴 근기를 내려놓고 진정한 자유와 해탈로 나아가며 운명의 전환을 이룬다.

이와 같이, 갈등의 해결과 운명의 전환은 내적 욕망에 대한 캐릭터의 대립을 통해 불교의 오독에 담긴 깊은 의미를 보여준다. 각 장 속 엔딩 컷신은 캐릭터의 운명적 전환을 통해 천명인의 성장과 최후의 깨달음을 이끌어낸다.

다섯째, 스토리의 순환 및 심화 차원에서 <검은 신화: 오공> 속 6개 장의 컷신 애니메이션, 엔딩 컷신에는 스토리의 순환과 심화가 이루어지며, 각 장이 종료되면서 앞선 서사의 임무는 다음 장의 새로운 도전과 운명의 시련을 위한 단서로 활용된다. 이러한 서사 기법은 스토리텔링의 반복 및 심화를 통해 스토리와 캐릭터의 발전을 지속적으로 추진한다. 제1장에서 금지장로와 흑곰요정은 탐욕으로 인해 파멸로 나아가며, 천명인은 '안견회'를 수집하여 단계적인 임무를 완수하며 탐욕의 위해성을 보여준다. 천명인은 경험을 얻으면서 향후 오독의 시련을 위해 준비하게 된다. 탐욕의 시련은 천명인에게 앞으로 직면할 감정과 욕망의 도전을 더욱 명확하게 알려주며 다음 장의 분노 시련을 위한 복선을 마련한다. 제2장에서 천명인은 유사국의 위기를 도와주며 분노의 힘을 이기며 황풍괴를 무너뜨려 '이청노'를 수집한다. 다음으로, 서생(书生)

은 악몽의 계시를 받아 여우요괴를 잘못 죽이는 이야기는 불교 사상 속 '업보(業力)'를 보여주며 인과응보의 깊은 영향을 강조한다. 분노의 해소는 다음에 직면하게 될 오만함의 시련에 대한 심리적 기반을 마련하며, 천치인은 분노를 이해한 후 더 강인해져 욕망과 감정에 대한 인식을 더욱 심화시켰다. 제3장 속 오만한 황미는 부귀를 이용해 사람들의 마음을 통제하려고 하지만 실패하며 오만의 본질을 드러낸다. 김선자의 계시는 인과응보에 대해 천명자가 더욱 깊이 알 수 있도록 해주었다. 이는 운명과 인과응보에 대한 천명자의 깊은 사고를 촉진했으며, 다음 장의 무지함에 대한 시련을 위한 기반을 마련했다. 다음 표 5과 같이, 제4장에서 저팔계와 거미요종의 네 번의 윤회는 첫 만남의 아름다움에서 갈등, 비극으로 이어지며, 마지막에는 새로운 윤회를 통해 감정의 끝없는 순환을 암시한다. 감정의 일시적인 깨달음을 통해 천명인은 더욱 복잡한 의심을 위한 기반을 마련하며 감정과 욕망에 대한 인식을 심화시켰다. 제5장에서 우마왕과 홍해이는 의심으로 인해 파멸에 빠진다. 천명인은 여러 차례의 전투와 대화를 통해 우마왕이 의심으로 인한 파괴력을 깨닫게 해주며 운명에 선택이 미치는 영향을 보여주었다. 제6장의 엔딩은 천명인이 마지막 운명의 시련을 직면하며 스토리의 절정으로 이어진다. 엔딩의

컷신 애니메이션은 서역에서 경전을 얻는 과정을 되새기며, 천명인이 오공의 육근기를 모두 수집하고 마지막 깨달음을 얻는다. 이를 통해 운명에 대한 반성과 해탈을 완성하며 스토리도 심화된다.

종합하면, 프로프의 31가지 서시 기능 구조를 활용해 <검은 신화: 오공> 속 총 6개 컷신 애니메이션을 분석한 결과, 각 장은 고전적인 신화 서사 모델에 부합한 것으로 나타났다. 천명인은 탐욕, 분노, 오만함, 무지함, 의심에 이르기까지 불교의 오독에 대한 시련을 지속적으로 직면하면서 오근기를 수집하는 임무를 완수하였고 스토리의 순환과 심화에 따라 운명과 욕망, 자아에 대한 천명인의 인식을 촉진했다. 각 장의 갈등과 대립, 조력자의 역할, 운명의 전환은 모두 프로프의 서사 기능에 관한 요소에 부합했다. 서사 구조 차원에서 <검은 신화: 오공>은 매력과 차원감이 드러나면서 게임의 컷신 애니메이션 속 중국 문화의 깊은 서사 표현을 구현했다.

IV. <검은 신화: 오공> 컷신 속 중국 문화 표현

마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 게임은 대중 예술이자, 특정 문화의 주요 추세와 메커니즘에 대한 집단, 사회의 반응이라고 보았다[23]. 특정 문화권에서 중국 문화와 사회 가치관은 <검은 신화: 오공>의 컷신 애니메이션 속 캐릭터의 감정을 통해 표현된다. 또한, 문화 기호의 방식으로 반영되며, 이를 통해 전 세계적인 배경에서 재창조를 실현하며 중국 전통문화를 담아낸 게임에 대한 공감대를 강화한다.

4-1 감정의 표현

스토리는 달라도, 모든 스토리의 심층 구조 차원에서는 예측할 수 있는 ‘기능’ 모델을 중심으로 삼고 있다는 점에서 공통점을 가지고 있다[24]. <검은 신화: 오공>에서 각 장의 컷신 애니메이션은 캐릭터의 탐욕, 분노, 오만함, 무지함, 의심의 감정을 통해 서사를 전개하며 캐릭터의 운명과 그 결과를 보여준다.

탐욕의 감정 표현은 금지장료와 흑곰요괴는 탐욕에 사로잡혀 각각 명예와 신기를 갈망하다가 파멸한다. 탐욕의 감정을 확대하면서 욕망이 돌이킬 수 없는 상황에 빠뜨리게 만들 수 있다는 점을 보여준다. 이를 통해 분노의 감정 서사를 불러일으킨다. 제2장에서 영길보살의 분노는 연쇄적인 재난을 불러일으키며 유사국 국왕은 반대 세력을 모두 제거해 국가 붕괴와 황풍괴 통제 불능 상태를 만든다. 이는 모두 분노로 인해 발생한 비극으로, 분노의 감정은 입체적인 캐릭터의 상호작용을 통해 구현된다. 오만함의 감정 표현은 제3장에서 오만함을 대표하는 황미가 불교의 계율에 맞서며 중생을 경시하고 소장대자, 황금룡과 같은 다른 캐릭터들도 오만함으로 인해 오관한다. 이로 인해 모든 캐릭터들은 비참한 대가를 치른다. 컷신 애니메이션에서 오만함의 감정은 캐릭터의 행위와 운명에

대한 표현을 통해 과도한 자신감의 폐해를 보여준다. 무지함의 감정 표현은 제4장에서 자주이는 치정으로 현실의 위험을 보지 못해 생명으로 대가를 치른다. 따라서 무지함으로 인한 비극을 깊이 있게 표현했다. 의심의 감정 표현은 제5장에서 감정적 의심을 통해 캐릭터의 내적 갈등을 보여주며 의심으로 진실을 제대로 보지 못하고 신뢰 관계를 무너뜨리며 빠져나올 수 없는 곤경에 빠진다. 마지막으로, 엔딩 컷신은 다섯 가지 감정을 경험한 후, 캐릭터의 심리 변화를 되돌아보며 운명에 저항하던 태도에서 운명을 받아들이는 모습으로 전환된다. 이는 욕망과 운명에 대한 의식적 깨달음을 전달한다.

이와 같이, <검은 신화: 오공>의 컷신 애니메이션은 캐릭터의 탐욕, 분노, 오만함, 무지함, 의심의 감정 표현을 통해 중국 전통문화의 도덕과 철학적 의미를 드러낸다. 게임 속 캐릭터들은 스토리의 참여자이자 감정의 매개체로서 행동과 선택을 통해 감정의 힘을 반영한다. 애니메이션 속 모든 감정은 플레이어에게 자신의 감정과 욕망을 되돌아보는 교훈을 주며, 플레이어는 캐릭터의 운명과 변화가 게임의 임무에 미치는 영향을 볼 수 있다. 이러한 서사 표현은 게임의 문화적 의미를 풍부하게 하고 플레이어에게 깊은 감정 경험을 제공한다.

4-2 문화 기호의 표현

문화의 기호화는 복잡한 문화 요소를 효과적으로 전파하기 위해 기호, 또는 시각적 표현으로 단순화한다[25]. <검은 신화: 오공>에서 문화 기호는 서사 속 심층적 의미를 전달하는 핵심 매개체로 작용한다. 전반적인 게임 속 컷신 애니메이션의 서사에서 신화 요소, 윤리와 철학, 장면 구성을 통해 중국 문화 기호를 효과적으로 표현했다.

먼저, 신화 요소의 서사적 역할 차원에서 <검은 신화: 오공>의 컷신 애니메이션 속 신화 요소는 서사적 구조를 구성한다. 게임 속 오공, 우마왕 등 고전 캐릭터를 재현하며 전통 신화와 불교의 요괴, 신선의 이미지를 결합하여 현대적인 방식으로 전통 신화의 깊은 의미를 재해석했다. 예를 들어, 주인공 오공은 신화 속 용맹함과 반항 정신을 융합하여 자유와 속명에 대한 탐구 의미를 더했다. 또한, 서사 속에서 손오공은 경전을 얻기 위해 길을 나서는 수호자로 성장하며 내적 변화를 보여준다. 그리고 기존의 문학 이미지 속 손오공에 대한 단일한 인식에서 벗어나 게임 캐릭터에 신비로움을 더했다. 우마왕의 스토리 라인을 통해 권력, 가족, 희생이라는 주제를 다루며 전통 신화 속 권력과 책임을 재해석했다.

다음으로, 윤리와 철학적 관념의 표현 차원에서 불교의 윤리가 게임에 철학적 구조를 제공했다. <검은 신화: 오공>에서 불교적 오독은 인간성의 약점을 은유하며, 캐릭터의 행동은 불교 윤리 사상의 영향을 받는다. 각 장의 컷신에서 캐릭터의 행동은 운명과 주변인, 그리고 세계에 영향을 미치며 불교의 인과응보를 구현하지만, 동시에 도덕적 가치의 결여를 드러낸다. 이는 행위를 따르는 원칙이 우발적으로 도덕적 행위를 일으키지 않을 때만 비로소 그 행위에 도덕적 가치가 있음을 보

여준다[26]. 제3장 속 황미는 원작에 미륵불에게 굴복하는 동자로 등장하며, 이에 반해 <검은 신화: 오공>에서는 불법을 무너뜨리며 욕심과 개인주의를 강조한다. 이를 통해 불교 윤리 속 선악에 대한 플레이어의 인식을 자극하며 게임의 문화적 의미를 강화했다. 이 밖에도 게임 후반부에서 천명인은 오공의 ‘육근기’를 모아 오독을 정화하며 불교의 ‘천인합일(天人合一)’ 이념을 보여주었다. 캐릭터의 스토리를 통해 윤리적 관념이 사람의 운명에 영향을 미치기 때문에 수련과 깨달음이 있어야 극복이 가능하다는 점을 전달한다. 한편, 도교와 유가의 철학 관념은 <검은 신화: 오공>의 서사에서 두드러지게 나타난다. 자주아의 치정 스토리는 감정에 대한 도교의 무심함과 초월을 반영하며, 오공과 우마왕의 갈등은 유가 이론 속 충의와 배신을 보여주며, 개인의 책임과 도덕적 선택의 중요성을 강조한다.

마지막으로, 장면 구성 차원에서 불당, 산맥의 요소 등 중국 전통 건축 스타일을 활용되었다. <검은 신화: 오공>은 산서성(山西省)의 불광사(佛光寺), 중경(重慶)의 대족석각(大足石刻), 섬서성(陝西)의 수육암(水陆庵), 운남성(云南)의 숭성사(崇圣寺) 등 중국 고대 건축물을 참고하여 종교의 조각, 천문학, 신화 등 다양한 분야를 담았다. 전반적인 컷신 애니메이션은 시각적으로 중국 전통문화의 독특한 특징을 보여주며, 신비로운 종교적 분위기를 조성했다. 게임은 전세계 플레이어가 쉽게 받아들일 수 있도록 현대적 시각 디자인을 통해 장면의 기호를 강렬한 시각적 감각을 지닌 게임 요소로 전환한다. 제3장의 컷신 속 황미는 자신만의 극락세계를 창조하는 장면에서 중국 종교 건축물의 기호가 두드러지며 플레이어의 문화 인지와 몰입감을 강화했다.

4-3 글로벌화 속 중국 문화의 혁신

디지털 게임은 현지 문화 요소와 글로벌한 스토리텔링의 기법을 결합하여 다문화 커뮤니케이션을 위한 매개체로 자리를 잡고 있다[27]. <검은 신화: 오공>의 컷신 애니메이션은 글로벌화의 언어 환경 속에서 중국 전통문화를 재해석하면서 현대적 서사와 게임 디자인을 융합하여 중국 문화의 혁신과 글로벌 커뮤니케이션을 촉진했다.

전통 스토리의 현대적 각색 차원에서 게임은 고전 신화를 바탕으로, 캐릭터를 재구축하고 복잡한 검정의 갈등과 도덕적 딜레마에 빠뜨려 익숙한 서사 모델을 통해 전 세계 플레이어가 캐릭터를 이해할 수 있도록 촉진했다. 예를 들어, 오공을 반항적인 영웅에서 자아를 추구하는 캐릭터로 전환하여 현대적 미학과 글로벌 플레이어의 인식에 부합하도록 구성했다.

문화 기호의 글로벌 커뮤니케이션 차원에서 <검은 신화: 오공>은 게임 속 컷신 애니메이션, 서사 구조와 시각적 표현을 통해 불교 윤리, 도덕적 철학 등 중국 문화 기호를 글로벌 시장에 보여주었다. 예를 들어, 불교 윤리의 오독은 컷신 애니메이션의 전개를 이끌며, 게임 속 경험을 통해 전 세계 플레이어들의 중국의 문화 개념을 이해하고 받아들일 수 있다. 따

라서 현지 문화 기호는 다문화 커뮤니케이션의 의미가 있다고 볼 수 있다.

문화의 보편성 차원에서 <검은 신화: 오공>의 컷신 애니메이션은 탐욕, 분노, 오만함과 같은 보편적인 감정을 주제로 삼아 문화적 차이를 넘어 공감을 불러일으켰다. 스토리는 중국 문화에 뿌리를 두었지만 이러한 주제의 서사 전달은 다양한 문화적 배경을 가진 플레이어들의 감정적 공감을 불러일으키며 문화의 혁신과 글로벌 커뮤니케이션을 실현할 수 있었다.

기술과 문화의 융합 차원에서 <검은 신화: 오공>은 언리얼 엔진5와 같은 첨단 기술을 활용하여 중국 문화와 디지털 예술을 융합해 문화 혁신을 구현했다. 이러한 결합은 중국 문화의 글로벌 위상을 높이고 섬세한 시각 효과로 플레이어의 몰입도와 인지도를 강화했다. 즉, 언리얼 엔진의 실시간 기술을 통해 예술과 디지털 미디어의 융합을 촉진하여 마치 게임 속 현장에 있는 듯한 경험을 만들어냈다[28]. 예를 들어, ‘안간희(眼看喜)’ 미션에서는 천명인, 금지장로, 흑곰요괴의 갈등이 컷신 애니메이션으로 구현되며, 탐욕의 파괴성을 강조하고 캐릭터 감정과 문화적 의미를 섬세하게 표현했다. 이는 전통적 스토리텔링과 현대 기술의 결합으로 새로운 문화 소통 모델을 만들어냈다. 또한, 게임 속 캐릭터와 신화 장면은 문화 기호를 연출하면서 모션 캡처와 새로운 렌더링 기술로 화면의 디테일을 더욱 사실과 같이 구성하여 플레이어가 중국 문화에 더 쉽게 몰입할 수 있었다.

V. 결 론

‘영산(灵山)에 도착하는 것보다 경유지에 이르는 것이 더욱 중요하다’라고 한 게임 제작자 방기(冯骥)의 말과 같이, ‘중국 최초 AAA 게임’이라는 타이틀 속에서 <검은 신화: 오공>은 현대적 서사 구조와 중국 신화, 전통문화를 창의적으로 결합하여 글로벌 시장에서 독창적인 가치를 창출했다. 고품질의 3A 게임은 스토리와 시각적 표현의 정교함, 기술적 완성도를 통해 게임 산업의 수준을 높이는 동시에, 국가의 문화 소프트 파워(Soft Power)와 기술 혁신 역량을 나타낸다.

본 연구는 AAA 게임인 <검은 신화: 오공>을 사례로 선정하여 게임 속 컷신 애니메이션 분석을 통해 중국 문화의 다양한 서사를 살펴보았다. 특히, 프로프의 민담 형태학 이론을 활용하여 캐릭터 원형과 서사 구조를 체계적으로 분석했다. <검은 신화: 오공>의 모든 장 속 컷신 애니메이션은 중국 신화와 불교 윤리, 철학적 사상을 조화롭게 융합하여 도전과 갈등이 충만한 서사 세계를 구축했다. 이에 본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 서사적 혁신 차원에서 <검은 신화: 오공>은 임무 설정, 캐릭터 갈등, 스토리의 심화를 통해 긴장감 있고 체계적인 서사 구조를 구축하고 중국 문화에 대한 플레이어의 이해를 증진했다.

둘째, 문화 기호의 혁신 차원에서 <검은 신화: 오공>의 컷신은 캐릭터의 탐욕, 분노, 오만함, 무지함, 의심이라는 감정적 표현을 통해 인간성의 5가지 욕망과 그 파괴성, 그리고 중국 전통 윤리의 문화적 의미를 보여주었다. 신화 요소, 불교의 교의, 종교적 주제의 융합은 서사의 깊이를 더해주고 플레이어에게 다차원적인 문화 경험을 제공했다.

셋째, 글로벌화 배경의 문화 혁신 커뮤니케이션 차원에서 <검은 신화: 오공>은 현대 기술의 지원을 바탕으로, 중국 문화 기호와 서사를 재구성하며 글로벌화 배경에 따른 중국 문화의 혁신을 성공적으로 구현했다. 또한, 현대적 서사 속에서 현지 문화의 적응성과 보편성을 보여주며 전세계 플레이어가 중국 전통문화를 수용하고 이해할 수 있도록 구성했다.

이 밖에도 본 연구의 이론적 적용성 차원에서 살펴보면, 본 연구는 블라디미르 프로프의 민담 형태학 이론을 통해 AAA 게임 <검은 신화: 오공> 컷신의 중국 문화 서사를 심층 분석했다. 이에 민담 형태학은 전통 신화 스토리와 디지털 서사 분석에 적합하며, 캐릭터 원형과 문화 기호 간의 연관성을 제시했다. 이를 통해 민담 형태학의 다문화 서사 분석 가능성을 확장하고, 문화 서사 구조 해석에 새로운 관점을 제시했다. 그러나, 현대 게임 서사 연구에 활용하는데 여전히 한계점이 존재한다. 먼저, 프로프의 민담 형태학 이론은 고정된 서사 모델에 중점을 두기 때문에 <검은 신화: 오공>의 컷신 애니메이션 속 다양한 차원의 감정적 표현과 문화 기호를 해석하기에는 한계가 있다. 또한 캐릭터 원형에 대한 분류가 단순하므로 현대 게임 서사 속 복잡한 도덕적, 심리적 갈등을 논하는 데 어려움이 있다. 예를 들어, 손오공은 ‘영웅’ 캐릭터의 원형으로서, 손오공의 내적 갈등과 도덕적 선택은 전통적인 영웅 캐릭터보다 복잡하기 때문에 이를 분석하기 위해서는 보다 다양한 차원에서의 이론적 근거를 통해 파악할 필요가 있다. 따라서 복잡한 서사와 캐릭터 발전에 대해서는 향후 다른 서사학 이론과 사회 윤리의 개념을 결합하여 현대 게임 서사 속 중국 문화가 표현되는 방법에 대해 포괄적으로 분석할 필요가 있다.

실천적 기여를 살펴보면, 본 연구는 게임 개발자를 위한 문화 서사 디자인의 실용적 참고 자료를 제공했다. 캐릭터 원형 분석을 통해 영웅, 악당, 조력자 캐릭터 구축의 체계적 방법을 제시하고, 시각, 언어, 음향 기호의 융합으로 문화적 특징을 표현하는 방안을 논의했다. 예를 들어, 불교 철학과 도교적 상징 등 전통문화 요소를 서사에 융합하여 문화적 깊이를 강화할 수 있음을 밝혔다. 또한, 플레이어 몰입감을 높이는 전략을 통해 매력적인 문화 장르 게임 디자인 방안을 제안했다.

정책적 기여를 살펴보면 본 연구는 중국 문화의 글로벌 커뮤니케이션과 게임 산업 정책 제정에 중요한 의의가 있다. 향후 발전을 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 문화 커뮤니케이션 전략 차원에서 정부와 관련 기관은 디지털 게임을 문화 커뮤니케이션을 중요한 도구로 삼고 중국 전통문화를 다양하게 융합한 고품질의 게임 개발을 지원해야 한다. 둘째, 산업 지원 정책 차원에서 정부는 문화적

가치를 지닌 게임 개발 프로젝트를 대상으로 자금 및 기술 지원을 제공하여 게임 산업과 문화 산업의 융합 및 발전을 촉진해야 한다. 셋째, 글로벌 보급 차원에서 글로벌화의 배경에 따른 문화 커뮤니케이션에 관한 수요를 반영하여 현지 게임이 글로벌 시장 경쟁에 참여할 수 있도록 전문 지원 정책을 제정해서 중국 문화의 글로벌 영향력을 강화해야 한다.

연구 방향에 대한 제언을 바탕으로, 향후 게임 서사 속 중국 문화의 고유한 잠재력을 발굴하고 중국 게임 산업에 긍정적인 발전을 촉진하여 게임 산업과 문화를 결합한 새로운 미래를 개척하기를 기대한다.

참고문헌

- [1] B. Keogh, Triple-A Games, in *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 2nd ed. New York, NY: Routledge, ch. 15, pp. 112-119, 2023. <https://doi.org/10.4324/9781003214977-17>
- [2] Xinhua News Agency. The Release of China's First 3A Game Has Reignited the Trend of Traditional Culture [Internet]. Available: <http://www.news.cn/politics/20240820/19f8059fd3214a68ada3cf4aff38cf16/c.html>.
- [3] Bloomberg. Investor who Risked It All on 'Wukong' Scores Another Sales Win [Internet]. Available: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2024-09-05/investor-who-risked-it-all-on-wukong-scores-another-sales-win>.
- [4] S. Mudryk, N. Denysenko, N. A. Antoniuk, and N. Tabak, "Playing Culture of Ancient China," *Scientific Journal of the Dragomanov Ukrainian State University*, No. 10, pp. 107-111, October 2023. [https://doi.org/10.31392/npu-nc.series15.2023.10\(170\).23](https://doi.org/10.31392/npu-nc.series15.2023.10(170).23)
- [5] M.-G. Kim, "Adaptational Aspects of Chinese Classic Narratives: A Study on the Utilization of Online Game Content," *The Journal of the Research of Chinese Novels*, No. 67, pp. 205-240, August 2022. <http://doi.org/10.17004/jrcn.2022..67.009>
- [6] X. Chen, "Research on Traditional Cultural Expression in Contemporary Phenomenological Game Art Design," *Screen Printing*, No. 21, pp. 73-75, November 2023.
- [7] Z. Tu, "Chinese Traditional Architecture in Game Scene Design - Taking the UE Beta of Black Myth:WuKong as an Example," *Shoes Technology and Design*, Vol. 2, No. 4, pp. 138-140, 2022.
- [8] Z. Zheng, "The Narrative Aesthetics of Black Myth Wukong under the Principles of Cinematic Narrative," *Journal of Asia Social Science*, Vol. 12, No. 2, pp. 100-108, June 2024. <https://doi.org/10.51600/jass.2024.12.2.100>
- [9] X. Wang, "Chinese Games and Cultural Dissemination: A

- Case Study of “Genshin Impact”,” in *Proceedings of the 4th International Conference on Educational Innovation and Philosophical Inquiries (ICEIPI 2023)*, Oxford, UK, pp. 19-30, August 2023. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/8/20230947>
- [10] Y. Wang, “The Globalization of Chinese Games from Perspective of Cross-Cultural Communication: Taking Genshin as an Example,” in *Proceedings of the 3rd International Conference on Education Reform, Humanities and Social Studies (ERHSS 2024)*, Los Angeles: CA, pp. 84-87, January 2024. <https://doi.org/10.62051/g29kdn38>
- [11] J.-O. Park, “A Study on Montage and Expression Styles in Cut-Scenes of Mobile Game,” *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 18 No. 1, pp. 55-62, February 2017. <https://dx.doi.org/10.9728/dcs.2017.18.1.55>
- [12] W. Toh, “The Player Experience and Design Implications of Narrative Games,” *International Journal of Human-Computer Interaction*, Vol. 39, No. 13, pp. 2742-2769, 2023. <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2085404>
- [13] R. Klevjer, Cut-Scenes, in *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 2nd ed. New York, NY: Routledge, ch. 47, pp. 378-385, 2023. <https://doi.org/10.4324/9781003214977-53>
- [14] J. K. Saucier, “The Video Game Age: A Brief History,” *IEEE Potentials*, Vol. 41, No. 2, pp. 7-16, March 2022. <https://doi.org/10.1109/MPOT.2021.3104638>
- [15] V. Y. Propp, *Morphology of the Folktale*, F. Jia, trans. Beijing, China: Zhonghua Book Company, 2006.
- [16] V. Y. Propp, *Historical Roots of the Wondertale*, F. Jia, trans. Beijing, China: Zhonghua Book Company, 2006.
- [17] M. Saman, “Thinking Outside of Philosophy: Goethe, Lévi-Strauss, Propp,” *The German Quarterly*, Vol. 94, No. 4, pp. 444-459, November 2021. <https://doi.org/10.1111/gqu.12238>
- [18] J. Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, D. K. He, trans. Guangzhou, China: Huacheng Publishing House, 2017.
- [19] Game Generation. The Encounter between Classic Novels and Modern Technology: The Imagination of ‘Black Myth: Wukong’ and Chinese AAA Games [Internet]. Available: <https://www.gamegeneration.or.kr/article/dc9a5541-32bb-441f-b96f-7579f911a56f>.
- [20] Gamersky. The First Trailer of ‘Black Myth’ Has Surpassed 58 Million Views and Can Be Watched by Thousands of People at Any Time [Internet]. Available: <https://www.gamersky.com/news/202408/1805025.shtml>.
- [21] R. Kaźmierczak, R. Skowroński, C. Kowalczyk, and G. Grunwald, “Creating Interactive Scenes in 3D Educational Games: Using Narrative and Technology to Explore History and Culture,” *Applied Sciences*, Vol. 14, No. 11, 4795, June 2024. <https://doi.org/10.3390/app14114795>
- [22] TheGamer. Explaining Every Animated Cutscene In Black Myth: Wukong [Internet]. Available: <https://www.thegamer.com/black-myth-wukong-animated-cuts-scenes-explained/>.
- [23] M. McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, D. K. He, trans. Nanjing, China: Yilin Press, 2011.
- [24] S. Jiang, “Reflections on Structuralist Narratology,” *Theoretical Studies in Literature and Art*, Vol. 37, No. 6, pp. 147-157, November 2017.
- [25] J. Wang, “Innovative Interpretation and Cultural Inheritance of Traditional Mythical Animal Totems in Modern Design from a Semiotic Perspective,” *Design*, Vol. 9, No. 4, pp. 399-406, August 2024. <https://doi.org/10.12677/design.2024.94489>
- [26] H. E. Allison, Kant’s Three Propositions, the Supreme Principle of Morality, and the Need for Moral Philosophy, in *Kant’s Groundwork for the Metaphysics of Morals: A Commentary*, New York, NY: Oxford University Press, ch. 5, pp. 121-145, 2011. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199691531.003.0006>
- [27] C.-T. Chen and T. Woo, “Exploratory Research on Game Cross-Cultural Communication Theory Based on Control and Feedback,” *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 20, No. 6, pp. 1105-1115, June 2019. <http://doi.org/10.9728/dcs.2019.20.6.1105>
- [28] J. H. Kim, H. G. Kim, and O. H. Cho, “A Case Study on Interdisciplinary Arts Performance Using Unreal Engine and Motion Capture Technology,” *Journal of the Korean Society for Computer Game*, Vol. 36, No. 2, pp. 95-100, June 2023. <http://doi.org/10.22819/kscg.2023.36.2.011>



라영(Ying Luo)

2019년 : 세종대학교 애니메이션전공(미술학사)

2022년 : 세종대학교 대학원(미술학석사)

2023년~현 재: 세종대학교 공연·영상·애니메이션학과 (미술학 박사과정)

※ 관심분야 : 만화애니메이션(Comics Animation), 예술경영(Art Management), 디지털 콘텐츠(Digital Content)



한창완(Chang-Wan Han)

1994년 : 서강대학교 대학원(석사)

2006년 : 서강대학교 대학원(신문방송학 박사)

2000년~현 재: 세종대학교 창의소프트학부 만화애니메이션전공 교수

2000년~현 재: 세종대학교 융합콘텐츠산업연구소 연구소장

2020년~현 재: 한국캐릭터학회 회장

※ 관심분야 : 캐릭터산업(Character Industry), 웹툰과 애니메이션 이론(Web Comics Animation Theory), 콘텐츠IP(Content Intellectual Property)