

디지털 게임으로서의 미스터리 장르의 진화와 추리라는 게임 - 〈언커버 더 스모킹 건〉과 생성형 AI 접목을 중심으로*

박인성**

1. 들어가며 : 미스터리라는 게임의 형식과 AI 시대의 탐정
2. 미스터리의 플레이-서사 구조와 그 확장
3. 스크립트 기반 미스터리 게임과 서사 중심의 구조적 확장
 - 3.1. 정적 미스터리 게임과 가상적 비선형성의 경험 제공하기
 - 3.2. 동적 미스터리 게임과 플레이 경험의 확장성
4. 생성형 AI와의 접목을 통한 참여적 추리의 과정 언어
 - 4.1. 생성형 AI의 적용을 통한 미스터리 게임 구조의 변화
 - 4.2. 과정언어로서의 문학적 생성과 그 가능성 : 디지털 중간지대와 지연 공간의 미학
5. 나가며 : 과정 언어로서의 미스터리와 생성형 AI의 미래적 지평

국문초록

본 연구는 디지털 게임의 한 장르로서 미스터리 게임의 변천사를 고찰하고, 생성형 AI(Generative AI)의 접목이 가져온 서사 구조의 패러다임 변화를 분석한다. 기존의 스크립트 기반 미스터리 게임은 미리 정해진 단서 트리 내에서 플레이어의 추리를 정답 경로 탐색으로 제한하는 선형적 구조를 유지해 왔다. 그러나 LLM(대규모 언어 모델) 기술이 도입된 〈언커버 더 스모킹 건〉 등의 사례는 고정된 데이터베이스로서의 서사를 확률적

* 이 논문은 2025년 부산가톨릭대학교 교내연구지원을 받아 수행된 연구임(20251031).

** 부산가톨릭대학교 인성교양학부 조교수

잠재 공간으로 전환하며, 추리 행위를 실시간의 수사적 상호작용으로 확장한다.

본고는 이 과정에서 발생하는 언어적 상호작용을 과정 언어(Process Language)로 명명하고, 이를 문학적 생성의 관점에서 분석한다. 플레이어는 단순히 범인을 찾는 탐정의 역할에 머물지 않고, AI와의 대화를 통해 텍스트의 틈새를 메우는 협력적 창작자이자 비평적 판단을 수행하는 횡단적 주체로 재구성된다. 특히 플레이어가 수행하는 프롬프트 엔지니어링 수행이 어떻게 서사의 부피를 확장하고 추리라는 행위를 문학적 경험으로 승화시키는지를 규명한다.

결과적으로 본 연구는 생성형 AI 미스터리 게임이 ‘읽는 미스터리’에서 ‘쓰는(대화하는) 미스터리’로의 진화를 통해 본격 미스터리 장르의 본령을 게임이라는 디지털 환경에서 재구축하고 있음을 시사한다.

(주제어: 생성형 AI, 미스터리 게임, 과정 언어, 언커버 더 스모킹 건, 횡단적 주체)

1. 들어가며 : 미스터리라는 게임의 형식과 AI 시대의 탐정

본 연구는 디지털 게임의 일환인 미스터리 장르의 전개와 변천을 고찰하고, 생성형 AI의 접목이 추동하는 미스터리 장르의 미래적 비전을 탐색한다. 우선 디지털 미스터리 게임의 변천사를 구조적, 형식적 관점에서 분석하고, 특히 최근 대규모 언어 모델(LLM) 기반의 생성형 인공지능(Generative AI)이 도입됨으로써 발생하는 근본적인 패러다임 변화에 주목한다. 기존의 미스터리 게임 구조는 미리 정해진 스크립트와 단서 트리를 기반으로 작동하여 플레이어의 추리 행위를 정답 경로 탐색에 국한시키는 경향을 보였다. 그러나 생성형 AI NPC의 등장은 이러한 구조에 근본

적인 도전을 제기하고 있으며, 추리라는 행위를 제한된 논리 퍼즐에서 실시간의 수사적 상호작용으로 전환시키고 있다. 미스터리라는 장르가 추구했던 독자의 참여적 독서 행위가 실질적인 참여적 '수행'으로 구체화되는 지점에 도달한다.

최근 생성형 AI의 발전에 따라서 게임에 생성형 AI의 활용을 연구하는 경향이 다양하게 늘어나는 중이다.¹⁾ 그래픽이나, 캐릭터 디자인 중심의 연구가 많은 반면²⁾, 미스터리 게임에서의 생성형 AI 적용은 서사 구조를 중심으로 다른 접근법을 취한다. 이 연구는 개발자 측면에서의 생성형 AI 활용이 아니라, 생성형 AI와 플레이어 사이에서 구성되는 대화 과정에 주목한다. 다른 한편으로 이는 생성형 AI를 창조의 도구로서 활용하는 제한적인 활용과 그 결과물에 대한 평가적 태도로부터 벗어나는 차별성을 보여준다. 실제로 오늘날 생성형 AI의 활용은 문학적 창작 활동에서도 중요한 아젠다이자 당면과제로 떠올랐다. 그러나 AI가 창작 활동의 대리자이거나, 인간의 창작 활동을 대체할 수 있다는 주장보다는, 더욱 섬세한 접근 방식과 그에 따른 구체적 활용 방법을 제시하는 최근의 연구 경향을 주목할 필요가 있다.³⁾

1) 오석희, 「생성형 AI 기반 AI NPC 게임에서의 동적 스토리텔링과 상호작용 효과성 연구」, 『한국게임학회 논문지』 제25권 5호, 한국게임학회, 2025, 65-75쪽.

2) 사한·성락천·이동열, 「생성형 AI 기반 게임 캐릭터 디자인의 시각적 일관성 유지 방법 연구: Stable Diffusion Flux 모델 중심으로」, 『한국게임학회 논문지』 제24권 6호, 한국게임학회, 2024, 157-167쪽; 왕일함·유석호, 「한·중·일 여성향 게임 캐릭터의 효과적인 생성을 위한 생성형 AI의 활용」, 『한국게임학회 논문지』 제24권 4호, 한국게임학회, 2024, 131-140쪽.

3) 이유정은 '인간-기계 협력형 도구', '기계 자율형 창작 도구', '혼합형 멀티모달 도구'의 세 가지 유형으로 구분하여 살펴봄으로써 AI의 활용이 문학성에 대한 질문과 함께 그 형식적 확장에 유도한다고 분석한다. 이유정, 「인공지능(AI) 기반 문학 창작 도구의 유형과 특성 연구: 문학적 미학의 확장과 창작 주체의 재구성을 중심으로」, 『인문과학연구논총』 제46권 2호, 명지대학교 인문과학연구소, 2025, 45-74쪽.

특히 문학 창작의 영역에서 AI의 활용은 포괄적 활용보다도 특정 국면에서 활용되어야 한다는 명제의 전환에 주목해야 한다.⁴⁾ 게임에서의 생성형 AI의 적용은 플레이어가 게임을 수행함에 따라서 스스로 만들어내는 언어와 AI의 언어를 전체 플레이 구조에서 발생하는 '과정 언어'로서 메타적으로 인식하게 만든다는 점이 중요하다.⁵⁾ 일반적인 게임의 구조는 문학과는 구별되지만, 생성형 AI를 적용하는 서사 구조의 구조화 과정은 AI를 활용한 창작 과정에 흡사해지기 때문이다. 플레이어는 단순히 추리를 수행하는 탐정이 아니라, 능동적으로 이야기를 만들어내고 이를 서사 구조적으로 구현시키는 협력적인 창작자의 역할을 수행한다.

핵심은 '과정 언어'의 구성을 전체 게임의 중추적 역할로 승격시켜, 게임 전체의 구조적 차원에서 플레이어가 이를 메타적으로 인식할 수 있도록 만들어주는 것이다. 아이러니하게도 이 경우에 미스터리 서사 구조의 핵심은 더 이상 사건의 진상을 파악하고 범인을 찾는 것에만 존재하지 않는다. 범인을 찾아가기까지의 추리 과정과, 그에 따른 지속적인 대화 형태의 피드백이 플레이어를 과정 언어에 몰입하도록 추동한다. 미스터리 장르의 게임 서사는 생성형 AI와 인간 창작자의 협력적인 '과정 언어'를 가장 잘 드러낼 수 있는 게임의 서사 구조를 대변한다. 이는 사실 본격 미스터리 서사의 본질이기도 하다. 본격 미스터리리는 단순히 범인을 밝히고 진상을 드러내는 것이 아니라, 플레이어로 하여금 작가가 만들어낸 추리 게임에 능

4) 김준현, 「AI시대의 도래와 웹문예창작/교육」, 『돈암어문학』 제44호, 돈암어문학회, 2023. 156-157쪽.

5) “생성언어와 AI문학의 작동 원리와 특성을 고려할 때, 비평은 창작자의 과정언어 설계와 준수 여부에 주목해야 한다. 과정언어를 통해 AI와 인간의 협업에 관한 미적, 윤리적 성취를 판단하는 근거가 마련되고, 잠재성의 언어 세계를 개척하는 예술적 공조가 강화될 것이다.” 권보연, 「결과 너머 문학기계로서의 AI: 생성언어비평의 대상에 관하여」, 『다문화콘텐츠연구』 제46호, 중앙대학교 문화콘텐츠기술연구원, 2023, 59쪽.

동적으로 참여하고 이를 공정한 도전으로 받아들이며 즐기는 과정에 핵심이 있기 때문이다.

따라서 생성형 AI의 적용은 게임이라는 매체를 통해서, 전통적인本格 미스터리가 도달하고자 했던 본질적인 목적성을 환기한다. 이는 오늘날 장르문학으로서의 미스터리만으로는 도달하기 어려운 목적이기도 하다. 우선 전통적인本格 미스터리 대중적 확산이 직면하는 어려움은 ① ‘트릭 데이터베이스’(이하 트릭 DB)를 작가와 독자 사이에 공유하기 어렵다는 점 ② 트릭의 유한성에서 비롯되는 이야기 변주의 한계에 핵심이 있다.⁶⁾ 따라서 우선 트릭 DB를 공유 및 확산하기 위한 텍스트 내외의 조건이 갖추어져야 하며, 다음으로는 트릭의 유한성을 다양한 방식으로 극복하는 트릭 DB에 대한 활용이 병행되어야 한다. 하지만 전통적인 미스터리 소설의 영역에서 열렬한 독자는 드물고, 트릭 DB의 공유는 단순한 DB가 아니라 경험적인 추리 과정을 통해서 공유되고 확산된다.

트릭 DB의 공유를 수행하는 적극적인 경험을 제공하기 어렵다는 점에서, 오늘날의本格 미스터리는 오늘날 전세계적인 출판시장에 있어서도 대중적 장르라고 말하기 어렵다. 또한本格 미스터리와 차별화되는 방식으로 확장되고 변형된 미스터리 장르는 다른 장르와의 복합적 양상을 갖추거나, 미스터리로서의 구조적 엄격함보다는 좀 더 풀어진 형태의 이야기 구조를 선호하게 되었다.本格 미스터리가 아니라 연성화된 장르적 구성을 취함으로써 장르의 생존을 우선시한 것이다. 반면本格 미스터리는 포괄적인 미스터리의 하위 장르로서, 소수의 독자들을 위한 매니악한 구성과 코드를 갖추는데 집중하게 된다.

미스터리 장르의 소설적 구성을 그대로 참조하여, 텍스트 중심으로 스

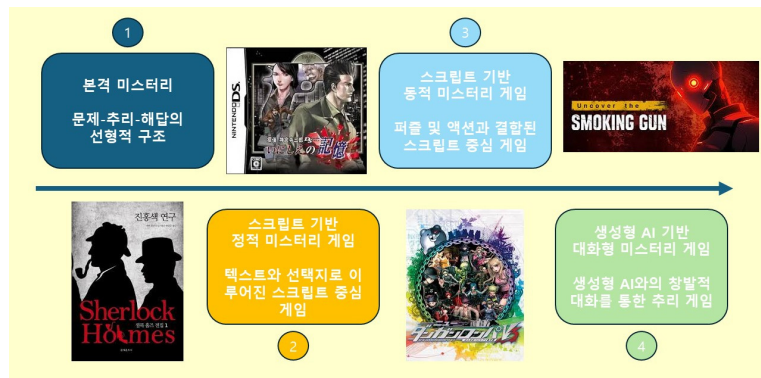
6) 飯城勇三, 『本格ミステリの構造解析—奇想と叙述と推理の迷宮』, 南雲堂, 2024, pp.15-34.

스크립트를 따르는 어드벤처 게임으로 이식한 것은 1980년대로, <진구지 사부로 시리즈>의 첫 작품인 <신주쿠 중앙공원 살인사건>(新宿中央公園殺人事件)의 경우는 1987년도에 패미컴 디스크 시스템로 발매되었다. 스크립트 중심의 어드벤처 게임은 본격 미스터리 소설의 구성적 측면을 파괴하지 않으면서도 보수적인 방식으로 이를 계승한다. 플레이어는 몇 가지의 선택지(질문, 탐색, 관찰 등)를 제한적으로 활용함으로써 단서를 찾고 이를 질문하여 진실을 이끌어낸다. 스크립트가 더 이상 전개되지 않으면, 이전에 해보지 않았던 선택지를 꼼꼼히 되풀이하여 선형적인 진행을 이끌어내는 것이다.

이러한 스크립트 중심의 미스터리 게임의 구조는 근본적으로 디지털 게임에서의 미스터리 장르의 원형적인 플레이 구조를 제공하였으며, 이후 대부분의 미스터리 게임은 이 구조를 벗어나지 못하고 있다. 따라서 본고는 미스터리 장르를 서사 구조의 구성적 측면과 플레이 구조의 변형적 측면에서 함께 살펴보는 이중 구조의 관점에서 미스터리 장르의 게임으로서의 전개를 구체화한다. 게임은 서사 구조와 플레이 구조의 이중 구조 속에서 점차 서사 구조의 확장이 중요시된 매체이며,⁷⁾ 본격 미스터리 연속선상에서 미스터리 게임의 변형적 이해를 확보할 때, 생성형 AI의 접목과 그에 따른 미스터리 게임의 진화를 구체화할 수 있기 때문이다.

본고는 총 4개의 단계를 통해서 이 비교군을 구체화한다. 첫째로는 전통적인 본격 미스터리 서사이며, 이후 스크립트 기반의 미스터리 게임을 정적인 것과 동적인 것으로 나누어 살핀다. 마지막으로 생성형 AI 기반의 대화형 미스터리 게임인 <언커버 더 스모킹 건>(Uncover the SMOKING GUN, 2023)의 차별화된 지점에 주목하고자 한다.

7) 박인성, 「디지털 게임에서 서사구조의 강화에 따른 서사-플레이 구조 동기화 양상 연구」, 『한국문학이론과 비평』 제25권 4호, 한국문학이론과 비평학회, 2021, 210쪽.



〈그림 1〉 미스터리 장르의 게임화와 그 변천

이 연구는 본격 미스터리를 구체적으로 다루지는 않으나, 스크립트 기반의 정적 미스터리 게임으로는 〈오브라딘 호의 귀환〉(Return of the Obra Dinn, 2018)을 살피고, 동적인 형태로 구성된 게임으로는 〈역전재판〉(逆転裁判, 2001~) 시리즈와 〈단간론파〉(Danganronpa, 2010~2017) 시리즈, 〈미제사건은 끝내야 하나까〉(2024)를 먼저 언급할 것이다. 그리고 이와 비교되는 생성형 AI 기반의 대화형 미스터리 게임으로 〈언커버 더 스모킹 건〉을 살필 때, 이 게임이 기존의 스크립트 중심 미스터리 게임으로부터 벗어나는 과정에서 어떻게 전통적인 본격 미스터리 핵심을 달성하는지를 더 선명하게 드러낼 수 있을 것이다.

특히 본 연구에서는 스크립트 중심의 미스터리 게임이 제시하고 있는 미스터리 게임의 서사 구조에 대한 확장된 경험이 생성형 AI를 통해서 더욱 발전적인 방식으로 본격 미스터리가 추구한 경험적 목표를 달성할 수 있을 것이라고 상정한다. 스크립트 중심의 미스터리 게임은 각기 다른 형태로 본격 미스터리가 추구했던 형태의 독자 참여를 구현하지만, 플레이어의 참여는 제한적이며 구조적인 확장이 어렵다. 반면 생성형 AI 적용은

본격 미스터리가 동시대에 가지고 있었던 어려움을 효과적으로 극복할 수 있는 새로운 형태의 추리 과정을 제시하고 이를 참여적으로 경험할 수 있게 해준다. 이는 스크립트 중심의 미스터리 게임이 본격 미스터리의 어려움을 극복했던 방식과는 차별화된 형태이며, 본격 미스터리의 본래적인 의미에 맞닿아 있다. 본고는 여기서 생형성 AI와의 과정 언어가 구축하는 문학적 효과에 주목한다.

2. 미스터리의 플레이-서사 구조와 그 확장

이 논의를 위하여 우선 본격 미스터리와 미스터리 게임의 구조를 비교하여 이 원형과 확장성에 대하여 살펴볼 필요가 있다. 미스터리 소설은 서사 구조만을 가지지만, 미스터리 게임의 경우는 서사 구조와 플레이 구조의 이중 구조로 이루어져 있을 뿐 아니라 플레이어의 복합적인 개입과 그에 따른 피드백을 제공하는 경험적 플랫폼이기도 하다. 따라서 일률적인 형태의 구조에 대한 비교는 어렵지만, 서사 구조를 중심으로 하여 서사 구조에 동기화되는 플레이 구조의 확장된 형태로 이를 파악하게 되면 좀 더 유효한 병렬적 구조를 도식화하는 것이 가능하다. 이러한 구조는 다음과 같이 정리할 수 있다.

〈표 1〉 미스터리 게임의 이중구조

구분	서사 구조	플레이 구조
사건 발생	사건 발생 이전 상황 - 범죄의 발생 - 사건의 의뢰	사건에 대한 재현과 핵심 정보에 대한 제한적 제공
수색과 탐문	단서의 수색 목적자와 관련자 탐문	오브제와의 상호작용 및 대화의 선택지에 따라 정렬된 스크립트의 출력
추리와 추궁	의문점에 대한 추리와 용의자에 대한 추궁	증거 제시와 모순 지적 다양한 형태의 퀴즈와 응답
진실과 폭로	사건의 진실이 드러나거나 숨겨진 반전이 폭로됨	결말의 제시와 그에 따른 여러 인물들과의 상호작용

일반적인 스크립트 중심의 미스터리 게임은 플레이어가 탐정-캐릭터를 움직이지만, 실제로는 탐정-캐릭터라는 인물의 시선과 사유를 따르는 수동적인 역할을 수행한다. 또한 수색과 탐문의 과정은 선형적인 트리 구조를 가지고 있어서 앞서의 선택지에 따른 스크립트를 출력하지 못했다면, 다음 과정으로 진행할 수 없다는 점이 전형적이다. 즉 플레이 구조가 서사 구조의 전개를 유예시키는 방식으로, 미스터리 게임은 다소간의 비선형적인 이중구조를 확보하게 된다. 플레이어는 자신의 플레이에 따라서 서사 구조의 속도를 다르게 경험할 수 있으며, 플레이 행위의 보상으로 다음 서사를 제공받는 순환적 전개를 받아들일 수 있다. 즉 서사 구조의 선형성에 플레이 구조의 자유가 제한적으로 달성되는 방식이다. 따라서 이러한 이중 구조의 구축에 있어서 서사 구조가 핵심이라는 사실은 분명하다. 대부분의 스크립트 중심 미스터리 게임은 서사 구조에 대응하는 플레이 구조를 병렬적으로 구성하고 있다. 대표적으로 다음과 같은 구조적 결합을 살펴볼 수 있다.

〈표 2〉 미스터리 게임에서 서사 구조와 플레이 구조 결합

서사 구조	서사 내용	범죄의 발생과 그 해결		플레이 내용	플레이 구조
		기발한 발상에 의한 범죄의 발생	시각적 재현과 오브제와의 상호작용		
		탐정 역할의 인물 (서사-플레이의 초점자이자 중심지성)			
		탐정의 수사를 통한 사건 전개	탐사와 선택지를 통한 스크립트 출력		
	서사 형식	선형적인 사건 전개	플레이어의 제한적 이동과 탐색	플레이 형식	
		각종 인물의 설명과 대화의 맥락 제시	의도적인 공백과 문제풀이를 통한 트리형 전개		
		제한적인 선택지 스크립트 출력과 선택			
		탐정의 추리를 통한 필연적인 서사 진행	각종 오브제와의 필수적인 상호작용		

기존의 본격 미스터리가 독자의 능동적인 독서 과정에서 요구했던 ‘추리 게임에의 참여’를 미스터리 게임은 플레이어가 직접 참여함으로써 전개되는 플레이 구조를 통해서 실체화한다. 이러한 참여에 의해서 미스터리 게임의 플레이 구조와 서사 구조의 중층적 담화 구조가 형성된다는 점이다.⁸⁾ 플레이 구조는 서사 구조의 선형적인 무제한적 전개를 가로막고,

8) “게임의 담화를 내러티브 구조와 플레이 구조로 나누었을 때 두 구조는 단순히 위계적이거나 포함관계가 아니라 좀 더 상호적으로 의존하며 영향을 주고 받는 관계다.(중략) 게임 장르의 흥미로운 점은 이때 내러티브의 담화적 차원이 게임의 형식적 차원과 구분할 수 없게 결합되어 있으며, 부분적으로나마 서사학의 언어를 빌려 중층적인 담화 차원을 구체

플레이어의 제한적이지만 열린 플레이 경험을 통해서 상대적으로 비선형적인 플레이 시간의 경험으로 ‘추리 게임에의 참여’를 실증적으로 피드백한다. 미스터리 게임의 성패는 바로 이러한 비선형적 플레이 시간에 따른 서사 시간의 지연을 감당할만큼 플레이 구조와 서사 구조의 동기화가 효과적일 때 결정된다.

생성형 AI의 적용은 게임의 이중 구조에 변화를 제공하고, 기존 미스터리 게임의 서사 중심 이중 구조를 수평적인 상호침투의 관계로 재편한다. LLM이 적용된 미스터리 게임에서 서사 구조는 고정된 데이터베이스가 아닌 확률적 잠재 공간으로 존재한다. 생성형 AI의 도입은 단순한 기술적 기능의 추가가 아니다. 이는 미스터리 장르가 오랫동안 매체의 한계로 인해 지연된 서사 속에 가두어 두었던 독자-플레이어의 개입을, 실시간 과정 언어의 영역으로 해방시키는 구조적 확장을 의미한다. 이에 대해서는 4장에서 자세히 서술하고자 한다.

화할 수 있다는 점이다.” 박인성, 「〈라스트 오브 어스 파트2〉(The Last of Us Part II)를 통해 살펴본 AAA급 게임의 루도내러티브 부조화(Ludonarrative dissonance) 연구」, 『대중서사연구』 제27권 1호, 대중서사학회, 2021, 241-242쪽.



3. 스크립트 기반 미스터리 게임과 서사 중심의 구조적 확장

3.1. 정적 미스터리 게임과 가상적 비선형성의 경험 제공하기

〈오브라딘호의 귀환〉(Return of the Obra Dinn, 2018)은 일반적인 선형적인 스크립트형 미스터리 게임과 달리, 비선형적 플레이 경험에 강점을 두고 최초에는 추상적이었던 서사 구조를 플레이어가 메워나가는 경험적 만족감을 제공한다. 이 게임은 오컬트와 미스터리가 적절하게 결합한 게임으로, 게임성의 차원에서 기존의 미스터리 게임과는 완전히 차별화된 방식으로 추리 과정을 제공하는 데 성공했다. 1803년에 행방불명되었다가 1807년에 발견된 선박 오브라딘호의 탑승객 60명 전원은 이미 사망했다. 플레이어는 바로 이 60명의 사망 원인을 규명해야 하는 동인도 회사 소속의 보험조사원이다. 플레이어는 주인공이 얻게 되는 회중시계의 신비한 힘을 빌려서, 60명이나 되는 사망자들의 죽음의 기억을 단편적으로나마 복원할 수 있게 된다. 이를 통해서 각각의 신원과 그들의 사인에 대해 빈칸을 채워나가는 방식으로 모든 죽음을 설명하는 것이 이 게임의 목표이자 전체 추리 과정이다.

따라서 이 게임에는 미스터리 게임에서 손쉽게 구분하여 활용하기 위한 ‘탐색’과 ‘추리’의 이원화된 구조가 없다. 오히려 탐색이 추리의 단서를 제공하는 한편, 추리를 통해서 다음 탐색의 단서가 제공되는 방식이다. 탐색과 추리 과정이 서로 맞물려 작동하기 때문에 기계적인 구분이 무의미해진다. 물론 신원과 사인에 대한 사건 기록을 채워나가면서 이야기는 다음 챕터로 넘어가도록 설계되어 있지만, 이 챕터 역시 실제 사건의 발생 시간 순서에 따르면 선형적이지 않다. 시간은 오히려 선형적인 순서를 뛰

어넘어 불규칙하게 연결된다. 회중시계의 초자연적인 힘을 빌려서 거의 무시간적인 방식으로 무제한적인 추리를 수행할 수 있게끔 하는 것이 〈오브라딘호의 귀환〉의 가장 큰 매력이다. 마치 형식실험을 하는 소설을 보는 것처럼, 해체적이고 다중적인 초점으로 미스터리를 풀어나가는 즐거움을 준다.

플레이어는 챕터가 진행됨에 따라서 새롭게 개방되는 공간을 조사하거나, 시간을 넘나드는 방식으로 제한된 정보들을 짜 맞추게 된다. 선형적인 서사 구조 안에서 사실상 발견되기 위해 존재하는 단서를 찾아야 했던 기존 미스터리 게임의 탐색 과정과 달리, 〈오브라딘호의 귀환〉에서의 탐색 과정은 말 그대로 능동적인 추리 과정을 내포하고 있다. 플레이어들은 자신이 채워야 하는 전체 사건 보고서에 익명화된 죽음을 건져 올려 그 전모를 밝혀나가게 된다. 따라서 게임은 오브라딘호 선원들의 죽음에 대한 근본적인 미스터리를 밝혀내는데 그치지 않고 모든 죽음에 대해 그 이름과 원인을 정확하게 채워 넣는 것을 목표로 한다. 이 과정에서 플레이어는 하나의 죽음이 다음 죽음으로, 한 사람의 서사가 다른 사람의 서사로 유기적으로 연결되어 있음을 반복적으로 확인하게 된다. 이를 위해서 이 게임은 연대기적이면서도 비선형적 시간 구조를 가진다.

이 과정은 귀납적 발견을 통해서 연역적 추론을 이어갈 수 있도록 전체 플레이 구조와 시스템이 서사 구조의 재구축을 수행하도록 지속적으로 상호작용한다. 부분적이고 파편적인 진실의 확인이 계속해서 다음 파편에 사슬처럼 이어지면서 모든 사건의 전모를 향해간다. 이를 구조적인 차원에서 플레이 구조와 연계하여 정리하면 다음과 같다.

〈표 3〉 〈오브라던호의 귀환〉의 구조적 구성

플레이어 행동 단계	관련 게임 도구	구조적 기능	서사 재구축	핵심 단서 유형
증거 수집	메멘토 모르템, 환경	단편화된 고정적 진실 습득	무엇이 일어났는지 시각적 확인	복장, 사물, 환경 맥락
리드 추적	시체 사슬 연결, 맵	비선형적 시간 역행 경로 정의	어디서 다음 사건이 일어났는지 강제	공간적/물리 적 배치
연역적 연결	로그북, 메모	시각 정보와 명부의 교차 검증	누가, 어떻게 관련되었는지 가설화	직업, 국적, 대화의 제시
추론 확정	로그북 입력	3가지 변수의 공식화	정보 조각들을 연결하여 완결된 진실 주장 (주관적 확신)	피해자, 사인, 가해자 확정
진행 검증	피해자, 사인, 가해자 확정	부분적인 진실의 기계적 확인	비선형적 과정 속에서 시스템적 확실성 부여	시스템 피드백 / 객관적 진실의 제공

플레이어의 비선형적 인식 경로를 위해, 플레이어가 오브라던 호를 탐색하며 파블라의 잔해를 해석하는 주관적 경험의 구조다. 이 구조는 메멘토 모르템(Memento Mortem)이라는 독특한 메커니즘을 통해 시간 역행의 방향으로 진행되도록 엄격하게 제어된다. 가장 중요한 구조적 특징은 시간 역행의 강제다. 배 안의 시체들은 사건이 발생한 순서대로 배열되어 있지 않지만, 한 시체의 메멘토 모르템은 종종 그 직전 사건에 연루된 인물

이나 장소를 보여준다. 플레이어가 이 연루된 인물의 시체를 추적할 경우, 필연적으로 시간상 '더 이른' 사건으로 이동하는 사슬을 따라가게 된다. 이는 플레이어가 비선형적인 탐색의 자유를 누리는 것처럼 보이지만, 실제로는 서사 구조가 제시하는 물리적 잔재에 의해 다음 단서로 이동하는 경로가 시간 역행의 방향으로 엄격하게 제어되는 비선형성을 구현한다.

우리가 흔히 미스터리 소설에서 미스터리 핵심인 사건의 원인, 그리고 범인의 정체성을 밝히는 데 집중하는 것과 달리, 〈오브라딘호의 귀환〉의 목적은 범인을 밝혀내는 것이 아니라 피해자들의 죽음을 복원하는 데 있다. 4년 동안이나 유령선으로 바다를 떠돌다가 비로소 산 사람들에게 발견된 죽음의 공간으로부터 익명화되어 있던 사자들에게 다시금 이름을 부여하는 행위, 그리고 그들의 마지막 순간이라고 할지라도 일련의 인과관계를 구성하는 서사적 연결성을 확보하는 과정에서 그들 각각은 서로의 죽음을 매개하는 연결점을 제공한다. 이러한 추리 과정은 분명히 클래식한 미스터리 소설과는 구별되는 미스터리 게임만의 독자적인 게임성을 제시하는 데 이르렀다고 말할 수 있을 것이다. 그리고 이 독립적인 즐거움은 미스터리 소설에 대한 기대와는 다른 층위에서 미스터리에 대한 새로운 기대와 만족감을 제공해준다.

게임 초반부에 탐사를 시작할 때만 해도 선상 반란과 그에 따른 폭력의 결과를 예측하게 되는 것과 달리, 사건에 대한 탐사가 이어질수록 모든 것이 인간의 욕심으로부터 빚어진 초자연적 존재들의 개입에 의한 통제할 수 없는 파괴적 결과라는 사실이 밝혀진다. 서사적인 차원만을 떼어놓고 보자면 '크툴루 신화'의 변형이라고 할 수 있는 이 게임이 미스터리외양을 가지게 되는 이유다. 단순히 공포에 대한 전율과 그에 따른 인간성의 상실로 인해서 미스터리외의 의미가 사라지는 것은 아니다. 오히려 비이성과 혼란에 빠져 자신의 존엄을 잃어버릴 수 있는 평범한 사람들에게 마지막

죽음의 순간에서나마 인간적 영역을 복원하고 잃어버린 이름을 되찾아주는 작업, 구체적이고 사후적인 방식의 애도 행위 속에도 미스터리라는 존재한다는 사실을 알려주는 것이다.

이 게임은 기존의 미스터리 게임들이 자주 사용하는 정해진 플롯 선택이나 단서 강조 없이, 플레이어에게 오직 환경과 시스템만을 제공함으로써 순수한 연역적 경험을 제공한다. 이는 서사 구조가 단순히 수동적으로 소비되는 대상이 아니라, 게임 플레이 경험을 통해 능동적으로 재구성해야 할 완결된 퍼즐로 전환되었음을 의미한다. 〈오브라딘 호〉의 미학적 성취는 시스템적 완결성에서 나온다. 60명의 운명과 그에 수반되는 180개의 변수(3 x 60)가 완벽한 인과관계 그래프를 형성한다. 이 완결된 시스템 내에서 비선형적이고 역추적적인 플레이 탐색을 강제하는 이중구조는, 게임을 단순한 퍼즐이 아닌 깊이 있는 서사 경험으로 승화시킨다. 궁극적으로, 이 구조는 고정된 진실과 조각난 인식 사이의 능동적 재구성을 통해 구현된다. 플레이어가 그 구조적 간극을 연역적 추론으로 메우는 행위 자체가 이 게임의 핵심 플레이어자 가장 중요한 미학적 성취이며, 미스터리 게임을 인터랙티브 미디어에 구현한 효과적인 사례다.

3.2. 동적 미스터리 게임과 플레이 경험의 확장성

캡콤(CAPCOM)의 〈역전재판〉 시리즈는 2001년 〈역전재판〉 1편 출시를 시작으로 최근작 〈대역전재판 2〉(2016)까지 20년이 넘는 세월 동안 사랑 받아왔다. 〈역전재판〉의 플레이 구조는 크게 탐정 파트와 법정 파트로 이중화되어 있으며, 기존의 〈탐정 친구지 사부로〉에서 보여주었던 추리 과정을 훨씬 다양화하여 갱신했다. 무엇보다 이 게임의 독특한 게임성은

미스터리의 진지함과 캐주얼함 사이에서 절묘하게 줄타기를 하는 데 성공했다. 게임 속의 세계관이나 캐릭터들은 황당무계할 정도로 과장된 측면도 있지만, 추리의 논리를 구성하기 위한 단서만큼은 철저하게 게임 내부 세계의 핏진성을 벗어나지 않기 때문이다. 따라서 플레이어들은 때로는 이 게임의 추리가 정말 합리적인 논리를 따르고 있는지 의심할 수도 있는 반면에, 게임 전체의 규칙성과 그에 대한 믿음을 저버리지 않는다는 사실을 단계적으로 확인함으로써 다소 황당한 세계 속의 미스터리라는 장르에 적극적으로 참여할 수 있게 된다.

특히 법정 파트에서는 일반적인 법정 소설과는 달리 말 그대로 추리 과정을 재판을 통해서 수행한다. 이 게임만의 캐주얼한 게임성을 위해서 현실의 법정과는 구별되는 허구적 세계를 인식시키는 과정 역시 중요하다. <역전재판>의 세계관은 의도적으로 현실의 법리적 시스템이나 재판의 리얼리티를 희생하고서, 게임 특유의 극적인 연출을 위해 즉각적인 추리 과정 내부로 재판의 전체 전개를 포함한다. 이러한 게임성 측면의 강조는 미스터리란 진지한 것이며, 법정은 엄숙해야 한다는 우리의 일반적인 인식을 완전히 전복한다. 진지한 오컬트 장르가 아님에도 불구하고 빙의를 포함하는 초자연적 요소가 자연스럽게 미스터리 내부로 들어올 수 있다는 점, 각종 단서나 추리 방식 자체는 황당하고 극단적인 측면이 있지만 결과적으로 말이 되게끔 들어맞는다는 사실에서 오는 쾌감이 미스터리 과정 전반의 엄밀함과 매력적인 조화를 이룬다.

<역전재판>은 본격 미스터리에 대한 대중 플레이어들의 거부감과 편견을 극복하고 관심을 갖도록 유도했을 뿐 아니라, 미스터리 게임의 장르적인 구체성을 거의 완성했다고 봐도 무방하다. 무엇보다도 정적인 미스터리 게임의 서사 구조와 플레이 구조를 효과적으로 분리한 뒤 다시 동기화한다. 역전재판 시리즈는 서사적 경로는 엄격하게 고정되어 있는 반면, 플

레이 구조는 수색, 추궁, 그리고 정확한 증거 제시를 통해 이 고정된 서사적 논리 경로를 따라가도록 플레이어를 강제하는 절차적 퍼즐 시스템이다. 게임의 구조적 특징은 플레이어에게 높은 수준의 논리적 추리 능력을 요구하는 동시에, 오직 하나의 정확한 입력(Input), 즉 올바른 증거를 올바른 타이밍에 제시하는 조작만이 다음 서사 단계로의 진행을 허용한다는 점이다. 따라서 플레이어가 느끼는 해결의 자유는 사실상 작가가 설계한 진실(서사)을 플레이어가 반드시 따라야 하는 논리적 절차(플레이)로 재현해내는 과정 속에서 발생하는 통제된 경험이다.

이처럼 〈역전재판〉이 보여준 서사 구조 중심의 플레이어의 강점은 플레이어가 가상적인 비선형적 추리 과정을 효과적으로 수행하는 것 같은 서사-플레이 구조의 동기화를 수행했기 때문이다. 플레이어가 깊이 있는 추리를 수행하지 않았다고 할지라도, 이중으로 구성된 서사적 단서가 효과적으로 플레이 구조에서 환기될 수 있도록 배치되어 있었기 때문에 서사 구조의 매끄러운 연결이 플레이 구조에서도 단절되지 않음으로써 이 비선형성의 경험이 효과적으로 선형적 서사 구조로 회귀할 수 있다.

이처럼 〈역전재판〉으로 구체화한 일본식 미스터리 게임 장르의 계보를 이어받은 〈단간론파〉 시리즈는 밀폐된 학교 공간에서 펼쳐지는 데스크 게임과 그에 따른 ‘학급재판’이라는 요소를 통해서 더욱 개성적인 게임성을 완성했다. 〈단간론파〉 시리즈는 〈역전재판〉으로부터 영향을 받았음이 분명한 동시에, 게임 시스템적인 변화를 통해 새로운 장르적 갱신을 수행했다. 무엇보다도 이 게임 특유의 캐주얼함은 액션 요소를 통해 추리 과정 전반에 리드미컬함을 제공했다는 점이다. 증거를 탄환 모양으로 형상화한 말탄환(코토다마)을 통해서 상대방의 증언을 직접적으로 맞추어 파괴하거나 동조하는 액션 시스템을 통해서, 정적이고 순차적이던 추리 과정을 좀 더 입체적이고 역동적으로 수행한다. 또한 〈역전재판〉에서 증인의 발언에 대

해서만 그 논리적 정합성을 따져야 했던 것과 달리, 학급재판의 증언은 동시적이며 다수의 발언에 대한 동시적인 대응을 위한 순발력이 요구된다.

액션 게임, 퍼즐, 리듬 게임의 요소 등을 결합해 추리 과정이 지루하지 않게 하는 것 또한 〈단간론파〉 시리즈가 추구하는 미스터리 게임으로서의 스타일이다. 전체 게임의 컬러는 가볍고 게임성은 캐주얼하게 제작되었음에도 불구하고 학급재판의 결과에 따른 ‘처벌’로 인해 동료가 한 명 한 명 실제로 죽어야 하는 심각성이 연출된다는 점, 전반적으로는 유머러스하고 발랄한 분위기와 과격하고 파괴적인 설정 및 소재가 결합한 부조화의 효과가 이 게임의 복합적이고 입체적인 추리 과정과 맞물리는 셈이다.

〈단간론파〉 시리즈는 서사적 핵심과 플레이적 제약이라는 두 가지 구조적 축을 중심으로 구축되어 있다. 서사적 핵심은 캐릭터, 복잡한 플롯의 반전, 그리고 미스터리 장르의 전통적인 관습(범죄의 발생, 가짜 단서를 통한 혼란, 최종적인 진실폭로)에 의해 주도되는 텍스트적 측면이다. 반면 유희적 제약은 플레이어에게 비밀상적이며 종종 고속으로 진행되는 메커니즘을 통해 입력을 요구하는 게임 플레이적 측면을 의미한다. 〈단간론파〉 시리즈는 의도적으로 루도내러티브 부조화(Ludonarrative Dissonance)⁹⁾라는 서사 구조와 플레이 구조 사이의 부조화를 유도하고 이 부조화를

9) 루도내러티브 부조화의 개념을 구체화한 것은 2007년 본격적인 게임 비평의 필요성을 제기한 호킹Hocking의 글이다. 호킹은 에서 내러티브 구조와 ‘유희 구조’(ludic structure)가 서로 상반되는 현상에 대하여 지적한다. 플레이어는 정해진 게임의 법칙에 의해 아틀라스라는 악당의 요구에 저항할 수 없으며, 이러한 제한적 선택지는 자유의지와 관련된 게임의 주제의식과 충돌한다. C. Hocking, “Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what game is about” [Blog post], 2007.10.7., http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html. (접속일: 2025.12.31.); B. Makedonski, “Ludonarrative Dissonance: The roadblock to realism” [Blog post], 2012.9.26., <https://www.destructoid.com/ludonarrative-dissonance-the-roadblock-to-realism-235197.phtml>. (접속일: 2025.12.31.)

통해서 이 게임 시리즈만의 독특한 미스터리 게임의 장르적 확장을 수행한다.

학급재판은 생존한 학생들이 모두 판사, 배심원, 그리고 집행자 역할을 수행하는 장소다. 이때 ‘논스톱 토론’은 재판의 주된 동력으로, 대화를 통한 서사 진행을 총조기 미니게임이라는 플레이 구조로 변환시킨다. 플레이어는 여러 캐릭터들의 증언 중 모순되거나 논리적으로 취약한 지점을 식별하고, 이에 대응하는 진실의 조각을 사용하여 반박해야 한다. 논스톱 토론의 엄격한 요구사항은 범죄가 성립하기 위한 특정한 사실 관계의 증명보다는 복잡한 서사적 요소들이 단순한 임의의 플롯 장치가 아닌, 논리적인 형태로 플레이어에게 경험되도록 보장한다. 즉, 플레이어는 토론에서 ‘어느 말’을 썬어야 할지 찾기 위해 서사적 동기를 이해해야만 한다. 물론 플레이어는 우연히 올바른 말을 썬어서 문제를 풀 수도 있지만, 이러한 경우에 플레이 구조의 경험은 서사 구조와 유기적으로 동기화되지 못한다.

더 나아가 ‘논스톱 토론’과 ‘반론 쇼다운’을 거쳐서 최종적으로 ‘클라이맥스 추리’에 이르게 되면, 플레이어는 서사 구조의 종합적 재구성을 플레이 구조로 제시해야 한다. 클라이맥스 추리 메커니즘은 플레이어에게 전체 살인 시퀀스를 만화 형식으로 재구성하도록 강제하는데, 이 단계는 서사와 플레이어의 궁극적인 종합을 요구하는 것이다. 이 절차적 수사학의 핵심은, 플레이어가 플레이 과정에서 얻은 단서들을 수동으로 배치하도록 요구함으로써, 단순히 정답을 아는 것을 넘어 범죄의 전체 이야기를 절차적으로 실행하는 데 있다. 이 미니게임의 성공적인 완료는 서사적 흐름이 완전히 해결되었음을 공식적이고 유희적으로 선언하는 역할을 하며, 플레이어의 역할을 수동적인 관찰자에서 능동적인 스토리텔러로 전환시켜 최종 결과에 대한 몰입도를 높인다.

〈단간론파〉 시리즈가 추리의 과정을 ‘논리 데스매치’라는 장르적 문법

안에 가두고 액션성을 통해 플레이어의 몰입을 유도했다면, 최근의 주목할 만한 사례인 SOMI의 <미제사건은 끝내야 하나까>(2024)는 스크립트 기반 게임이 도달할 수 있는 또 다른 비선형적 지평을 제시한다. <미제사건은 끝내야 하나까>는 은퇴한 형사 '전경'의 기억 속에서 12년 전의 미제 사건을 재구성하는 구조를 취한다. 이 과정에서 진술 조각의 탈맥락화와 재맥락화가 이루어진다. 플레이어는 타임라인 위에 흩어진 익명의 진술 조각들을 수집한다. 이 진술들은 최초에 시간과 화자가 소거된 상태로 제시되는데, 플레이어는 대화의 맥락과 키워드를 분석하여 이를 적절한 인물과 시간에 연결해야 한다.

이 과정에서 기억의 사슬을 재구성하는 과정이 플레이 구조에 의해서 시각적으로 재현됨으로써 서사 구조에 대한 적극적 이해가 동기화된다. 하나의 진술을 올바르게 배치하면 연쇄적으로 다음 기억이 해금되는 구조는 <오브라딘 호의 귀환>에서 보여준 사건의 인과적 추적과 유사하면서도, 물리적 현장이 아닌 언어적 증언의 선후 관계를 맞춘다는 점에서 더욱 서사 구조 중심의 문학적 텍스트 분석에 가깝다.

<표 4> <미제사건은 끝내야 하나까>의 구조적 구성

플레이어 행동 단계	관련 게임 도구	구조적 기능	서사 재구축	핵심 단서 유형
진술 수집 및 해독	대화창, 키워드 하이라이트	화자와 시간이 소거된 파편적 정보 습득	어떤 말이 오갔는지 언어적 확인	대화의 문체, 고유 명사, 인칭 대명사
맥락 연결	타임라인, 기억의 사슬	비선형적 진술 간의 인과 및 선후 관계 정의	이 발언이 어느 시점, 누구에게서 나왔는지 확정	사건의 전후 맥락, 인물 간의 관계성

가설 검증 및 타임라인 재구성	진술 배치 시스템, 해금 연출	텍스트 조립을 통한 주관적 해석의 객관화	파편들을 연결하여 완결된 진실 주장	시스템 피드백 (정답 시 다음 진술 해금)
---------------------------	------------------------	------------------------------	------------------------------	-------------------------------

이 작품은 〈단간론파〉식의 외형적 역동성 대신, 파편화된 진술들의 선 후 관계를 플레이어가 직접 타임라인 위에 재배열하는 텍스트의 역동적인 재구축에 집중한다. 여기서 플레이어는 정해진 선택지를 고르는 수동적 독자에서 벗어나, 소거된 화자와 시간을 추론하여 흩어진 언어 조각들을 하나의 유기적 서사로 직조해내는 편집적 작업을 수행하게 된다.

〈단간론파〉가 화려한 연출로 추리의 결론을 전시하고 서사 구조가 그에 뒤따르게 했다면, 〈미제사건〉은 진술과 진술 사이의 틈새를 메우는 사유의 과정을 게임 플레이의 핵심 동력으로 삼는다. 이러한 ‘텍스트 조립형’ 미스터리 구조는 스크립트라는 고정된 데이터베이스를 활용하면서도, 플레이어의 능동적 해석에 따라 서사의 부피가 확장될 수 있음을 증명한다. 이는 본고에서 논의할 4장의 생성형 AI를 통한 과정 언어와 비교하여, 플레이어가 텍스트 내부의 논리를 주관적으로 재구성하는 수사학적 상호작용의 중간 형태라 할 수 있다.

3장에서 살펴본 미스터리 게임들의 변천사는 결국 미스터리 장르의 형태로 제시된 추리 과정의 자유를 어떻게 서사적 필연성과 동기화할 것인가라는 문제에 대한 응답이다. 〈오브라딘 호의 귀환〉이 파편화된 진실을 역추적하는 연역적 경험을 시스템화했고, 〈역전재판〉과 〈단간론파〉가 고정된 서사 경로 위에서 절차적 퍼즐로서의 유희성을 극대화했다면, SOMI의 〈미제사건은 끝내야 하나까〉는 스크립트의 배열 권한을 플레이어에게 이양함으로써 해석적 자유를 극대화했다.

그럼에도 불구하고 미스터리 게임이 가진 ‘포인트 앤 클릭’ 장르의 캐주얼하고 단순한 구조를 크게 벗어나지 않는다. 앞서 살펴본 사례들은 스크립트라는 닫힌 데이터베이스 안에서도 플레이어의 언어적 개입과 해석적 노력이 문학적 경험으로 승화될 수 있음을 증명한다. 그러나 이러한 방식은 여전히 개발자가 설계한 정답 트리 내에 갇혀 있다는 점에서 본격 미스터리가 추구하는 추리 본연의 재미와 도전적 풀이 과정에 대한 이해와는 멀어져 있다. 이러한 구조적 경직성을 넘어서 스크립트가 자체가 확률적 잠재 공간으로 전환되고 추리 행위가 실시간의 과정 언어로 탈바꿈하는 국면을 살피기 위해 다음 장에서 생성형 AI의 접목 사례를 구체화하고자 한다

4. 생성형 AI와의 접목을 통한 참여적 추리의 과정 언어

4.1. 생성형 AI의 적용을 통한 미스터리 게임 구조의 변화

〈언커버 더 스모킹 건〉(Uncover the SMOKING GUN, 2023)은 크래프톤 산하 스튜디오 ReLU Games에서 출시한 혁신적인 인터랙티브 추리 게임이다. 이 게임은 근미래를 배경으로 하며, 플레이어에게 AI 전문 탐정의 역할을 부여하여 지능이 발달한 안드로이드가 저지른 살인 사건을 해결하도록 요구한다. 〈언커버 더 스모킹 건〉은 전통적인 게임 디자인의 한계를 돌파하기 위해 최신 대화형 AI 기술인 GPT-4o를 핵심 메커니즘으로 활용했다. 플레이어는 기존의 스크립트형 대화 출력 과정의 사전 설정된 대화 경로를 벗어나게 해준다. 플레이어가 어떤 질문을 입력하더라도 용의자 로봇이 사건의 맥락과 자신의 방어 논리를 유지하며 응답하기 때

문이다.

스크립트 중심 미스터리 게임들은 고정된 대화 경로와 사전에 결정된 논리적 퍼즐을 중심으로 전개되어 왔다. 플레이어의 역할은 주로 개발자가 설정한 정답 경로를 찾아내는 데 국한되었다. 그러나 <언커버 더 스모킹 건>은 OpenAI의 GPT-4o와 같은 첨단 대규모 언어 모델(LLM) 기술을 통합함으로써, 사전에 결정된 불일치 발견으로 수행되어 온 미스터리 게임의 플레이 구조 패러다임을 생성적 증언에 대한 물질적 검증 및 반증이라는 새로운 패러다임으로 전환시켰다. 이는 스크립트 중심의 미스터리 게임이 제공했던 동적인 피드백과는 다시 차별되는 서사-플레이 구조와 그에 따른 역동적인 경험적 피드백을 제공하는데 성공하고 있다.

<표 5> <언커버 더 스모킹건>의 서사 구조와 플레이 구조 결합

서사 구조	서사 내용	범죄의 발생과 그 해결		플레이 내용	플레이 구조
		기발한 발상	어드벤처와 퀴즈		
		탐정 역할의 인물	플레이어-아바타의 참여적 메타인지		
		진상을 밝히는 각각의 에피소드 사후적 제시	생성형 AI를 활용한 대화에 기반한 플레이어의 구성적 이해		
	서사 형식	에피소드적 사건 전개	각 에피소드에 대한 플레이어의 능동적 연결	플레이 형식	
		게임이 제공하는 요약된 서사 재구성	생성형 AI와의 대화를 위한 프롬프트 엔지니어링		
		포괄적인 단서 찾기	선택적인 단서 찾기		
		단서를 통한 배후 맥락의 제시	각종 오브제와의 선택적 상호작용		

〈언커버 더 스모킹 건〉의 플레이 구조는 위에서 표로 정리한 이중 구조보다 실제로는 훨씬 더 상호침투적인 방식으로 제3의 공간을 구성하고 있다. 이러한 대화적 공간은 다음의 명확하고 반복적인 4단계 템플릿을 따른다.

- ① 사건 현장 조사 및 단서 발굴 : 사건 현장을 탐색하며 숨겨진 증거와 단서를 확보한다. 확인된 단서의 개수는 화면 상단에 표시되며, 플레이어는 조사 현황판 활용하여 중요 단서를 체계적으로 관리한다.
- ② 용의자 로봇과의 자유 대화 심문 : 확보된 증거를 바탕으로 GPT-4o 기반의 자유로운 타이핑 입력을 통해 용의자 로봇과 대화를 나눈다.
- ③ 시스템 과부하 유도 : 결정적인 증거를 프롬프트에 활용하여 용의자의 거짓말을 논리적으로 공격하고, 로봇 시스템에 과부하를 일으킨다. 과부하 시에는 글자가 붉게 강조되거나 로봇의 눈이 깜박이는 시각적 피드백이 제공된다.
- ④ 자백 모드 진입 및 진실 폭로 : 집요한 추궁을 통해 시스템 과부하가 임계치에 도달하면 용의자가 자백 모드로 전환되며, 사건의 진실이 강제로 폭로된다.

기존 미스터리 게임의 이중 구조는 플레이어에게 조사 과정의 자유도를 제공하기 어렵다는 데 있다. 플레이어는 본질적으로 개발자가 미리 심어 놓은 시퀀스를 발견해야 하며, 질문의 내용이나 방식에 대한 자유도가 극히 낮다. 이러한 선형적인 구조는 다회차 플레이의 가치를 제한하며, 플레이어의 개인화된 추리 경험을 저해한다. 따라서 증언을 담당하는 층위는 본질적으로 물리적 증거에 종속된 경로에 불과했다. 이 구조에서는 증언 자체가 독립적인 서사 생성 동력을 가지지 못했다. 반면, 〈언커버 더 스모킹 건〉이 플레이어에게 자유롭게 질문할 수 있는 권한을 부여했다는 사실은, 증언의 내용 자체가 플레이어의 입력에 따라 실시간으로 생성되고 변

경된다는 것을 의미한다.

스크립트 중심 게임에서 플레이 구조가 서사 구조를 지연시키거나 확인하는 절차였다면, 생성형 AI 게임에서 플레이(프롬프트 입력)는 서사를 실시간으로 발생시키는 엔진이 된다. 이는 플레이어의 언어적 행위가 게임 세계의 텍스트를 직접적으로 산출한다는 점에서 높은 차원의 몰입과 문학적 효능감을 제공한다. 스크립트 중심의 게임들은 추리의 논리를 학습시켰지만, 추리의 언어를 플레이어가 직접 구사하게 하지는 못했다. 이 지점이 바로 생성형 AI가 파고드는 틈새다. 플레이어는 추리의 언어를 직접 구사할 뿐 아니라, 추리의 언어가 수사학적이라는 사실을 직접적으로 경험하고 그에 따른 전략을 수립하여 대화를 전개하게 된다.

여기서 핵심은 서사 구조가 고정된 물질 층위로 단서를 제공하는 반면, 플레이 구조는 역동적 대화 층위에서 전체 이야기에 대한 확인 과정을 수행한다는 점이다. 이 게임은 객관적인 물질 층위와 주관적인 대화 층위라는 두 개의 완전히 다른 정보 층위를 독립적이면서도 상호 보완적으로 작동하도록 설계했다. 고정된 물질 층위의 구조적 기능은 역동적 대화 층위의 무한한 생성 가능성을 제약하고 논리적 일관성을 유지하는 데 있다. 물질 층위는 시간, 장소, 물리적 사실 등 변하지 않는 정보를 제공함으로써, 대화 층위에서 발생하는 모든 주장과 모순에 대해 최종적으로 판단할 수 있는 불변의 사실적 기반을 제공한다. 이는 현실 세계의 법의학적 증거가 가지는 결정적인 역할을 게임 내에서 구조적으로 구현한 것이다.

역동적 대화 층위의 구조적 기능은 사건의 복잡성을 비선형적으로 증폭시키고, 플레이어의 개인화된 추리 경험을 가능하게 한다. 이러한 이중 구조는 본질적인 정보 비대칭성을 창출한다. 물질 층위에서 제공되는 증거의 양이 방대하지만, 정보의 해석은 정적이다. 즉, 정보의 신뢰도는 높지만, 양은 유한하다. 반면, 대화 층위는 질문을 통해 얻을 수 있는 정보의 양

이 무한하지만, 정보의 신뢰도는 낮고 플레이어의 입력에 따라 끊임없이 변화한다. 이러한 비대칭성 덕분에 플레이어는 단순히 정해진 단서를 찾는 것을 넘어, 자신만의 질문 전략을 세워야 하며, 이는 각 플레이어에게 고유한 개인화된 탐정 경험이 발생한다고 말할 수 있다. 플레이어의 능동적인 추론과 심문 능력이 게임 진행의 핵심 동인이 된다.

〈언커버 더 스모킹 건〉는 챗GPT 등 생성형 인공지능에 내포된 대표적인 기술적 위험인 할루시네이션(Hallucination) 현상을 게임의 서사적 장치로 영리하게 통합했다. 할루시네이션은 생성형 AI가 이용자의 요청에 대하여 그럴싸해 보이지만 진실이 아닌 정보를 생성하는 현상인데, 〈언커버 더 스모킹 건〉는 이를 로봇 용의자의 계산된 거짓말이나 시스템적 오류로 해석할 수 있는 여지를 남긴다. 게임은 로봇 설명서를 통해 할루시네이션 현상을 직접 언급하며, 플레이어에게 이러한 불확실한 정보 속에서 진실을 가려내야 하는 역할을 부여한다. 실제로 플레이어들은 생성형 AI의 환각에 대한 이해를 어느 정도 바탕으로 두고 이 게임을 플레이하지만 완전히 서사 구조 내부에서 그 진위를 가리기 어렵기 때문에, 여러 추론의 가능성을 열어두고 이를 검토하게 된다.

이러한 구조적 통합은 플레이어에게 높은 수준의 메타 인지 능력을 요구한다. 생성형 AI의 답변을 통한 역동적 대화 층위의 의도적인 불확실성은 게임의 초점을 단순한 퍼즐 해결에서 정보 출처의 신뢰성을 평가하는 법의학적 분석으로 승격시킨다. 플레이어는 이제 단순히 “누가 했는가?”를 묻는 것을 넘어, “무엇을 믿어야 하는가?”라는 메타적 질문에 직면하게 된다. 이는 현실 세계에서 미검증된 AI 기반 증거를 법정에서 수용할 때 발생하는 위험성을 게임 내에서 구조적으로 재현한 것이다. 플레이어는 물질적 단서를 조합하는 것을 넘어, 생성적 서사를 평가하고 반증하는 법의학적 분석가의 역할을 수행해야 한다

〈언커버 더 스모킹 건〉의 전체 서사는 플레이어의 메타인지를 통해서만 그 전모가 파악될 수 있다. 이는 본격 미스터리에서 탐정을 이야기의 초점 자이자 중심지성으로 활용함으로써 얻을 수 있는 추리 과정 및 결말에서 등장하는 전모에 대한 이해와는 구별된다. 플레이어가 적극적으로 AI와의 대화를 통해서 다양한 정보를 이끌어내지 않는다면, 알 수 없는 형태의 서사적 공백이 상당하게 발생하기 때문이다. 물론 이것이 사건 전체의 이해를 불가능하게 만드는 형태의 정보 공백은 아니지만, 플레이어가 본격 미스터리에서 요구하는 범행 수단에 대한 이해 이상의 모든 서사적 구조에 대한 포괄적 이해로 나아간다는 점에서 독창적이다. 심지어 이 포괄적 이해는 개인적이면서도 주관적인 방식의 차별화를 긍정한다.

〈표 6〉 〈언커버 더 스모킹 건〉의 구조적 구성

플레이어 행동 단계	관련 게임 도구	구조적 기능	서사 재구축	핵심 단서 유형
현장 조사 및 증거 확보	오브제 상호작용, 조사 현황판	물질적/사실적 기반 수립	수사학적 공격을 위한 객관적 토대 마련	물리적 증거, 시간/장소 정보, 로그 기록
자유 대화 심문	GPT-4o 기반 채팅창, 프롬프트	확률적 잠재 공간 내 실시간 서사 생성	AI NPC와의 대화를 통한 서사적 틈새 발굴	AI의 증언, 수사학적 뉘앙스, 반응 속도
논리적 공격 및 과부하 유도	프롬프트 엔지니어링, 결정적 증거	할루시네이션에 대한 메타인지 및 논리적 반증	수사학적 언어를 통한 서사의 부피 확장	논리적 모순점, 프롬프트의 효율성
자백 및 진실 합의	자백 모드, 사건 전말 리포트	상호작용적 진실의 도달 및 종결	플레이어의 적극적인 해석적 진실 구축	최종 자백, 시스템 피드백, 메타 인지

대표적으로 '에피소드 2'에서 제임스 박사의 아내가 어떻게 되었는지는 에피소드 결말에서 정리하는 사건전말에서는 제공되지 않는 정보다. 하지만 사실 아내가 베리늄 누출로 인해 사망했다는 사실이 숨겨져 있으며 이는 플레이어가 AI와의 대화 속에서 직접 알아내야만 한다. 이와 관련된 증거이자 스모킹 건은 제임스 박사가 베리늄 누출 사고의 유가족 모임의 참가자로 초청받았다는 기록이 유일하기에, 제임스 박사가 누구의 유가족인지는 로봇들에게 물어보아야만 하며, 이를 질문하면 로봇은 제임스 박사의 아내가 베리늄 누출로 사망했다고 답변해준다. 이와 같이 수많은 증거들을 플레이어가 직접 조합하거나 로봇들과의 적절한 대화를 통해서만 알 수 있는 사실이 굉장히 많다.

〈언커버 더 스모킹 건〉은 LLM 기술을 단순한 기능적 추가물이 아닌, 게임의 구조적 기반으로 활용하여 미스터리 게임 장르에 새로운 패러다임을 제시했다. 이 게임의 이중 구조는 미스터리 게임을 고정된 퍼즐 해결에서 자유로운 심문과 물질적 반증을 통한 비선형적 진실 수렴으로 이끌었다. 플레이어는 자신만의 독특한 수사 과정을 창출하며, 이는 LLM 기반 게임이 제공할 수 있는 진정한 탐정의 추론 과정으로 발전시켰다. 이는 실제로 고전적인 본격 미스터리가 독자에게 제공하고자 했던 추리의 재미와 사유의 피드백이기도 했다.

더 나아가서 본격 미스터리가 안고 있는 장르적 장애물, 즉 트릭 DB의 유한성과 DB의 폭넓은 공유라고 하는 사전 조건을 다소간 극복할 수 있다는 점에서도 그러하다. 미스터리 게임의 플레이어는 서사적 확실성에 구애받지만, 그럼에도 불구하고 미리 짜인 스크립트에서 발생하는 제한적인 역동성이 아니라 확장된 대화 층위의 역동성을 통해서 논리적 추론과 사유가 물질적 조건에 동기화되는 과정을 적극적으로 경험하게 된다. 이는 트릭 DB를 둘러싸고 작가와 독자 사이의 유한한 검색 싸움을 하는데 집중

해 왔던 본격 미스터리 장르의 제한성을 넘어서 미스터리 게임이 지향해야 하는 새로운 대화적 게임의 자리를 효과적으로 지시하는 것처럼 보인다.

4.2. 과정언어로서의 문학적 생성과 그 가능성 : 디지털 중간시대와 지연 공간의 미학

〈언커버 더 스모킹 진〉이 보여준 미스터리 게임의 진화는 단지 기술적 성취에 머물지 않는다. 이는 미스터리 장르가 오랫동안 추구해 왔으나 매체의 한계로 인해 독자의 상상적 참여로만 남겨두어야 했던 영역을 실질적인 과정 언어의 수행으로 전환시켰다는 점에서 문학적 의의를 지닌다. 이는 생성형 AI가 협력적 파트너이면서 동시에 새로운 창작 환경으로서 인식되는 중요한 사례이기도 하다. 이 게임에서의 추리를 수행하는 대화 과정은 게임으로서의 미스터리 극화할 뿐 아니라, 하나의 생성적인 창작 언어를 AI와의 공동으로 구성하는 실천적 경험으로 이어진다.

기존의 스크립트 기반 게임에서 창작된 스토리 언어는 게임의 구조에 의해서 숨겨져 있으나 발견되어야 할 객체였다. 플레이어는 개발자가 숨겨놓은 특정 키워드나 문장을 찾아내어 슬롯에 끼워 맞추는 퍼즐 조각 맞추기식의 플레이 과정을 반복했다. 그러나 생성형 AI 기반의 게임에서 언어는 플레이어와 시스템 사이를 매개하는 유동적인 과정 그 자체가 된다. 플레이어가 입력하는 프롬프트와 이에 반응하여 실시간으로 생성되는 AI의 답변은, 고정된 텍스트를 해독하는 것이 아니라 텍스트가 생성되는 순간의 해석적 긴장과 맥락을 형성한다.

〈언커버 더 스모킹 진〉은 플레이어가 자신의 추리 가설을 원하는 질문 형태로 자유롭게 테스트할 수 있도록 허용함으로써, 전통적인 게임에서는

불가능했던 높은 수준의 몰입도와 창의성을 제공했다. 플레이어들은 논리적 추리뿐만 아니라, 확보된 증거를 프롬프트에 정교하게 삽입하여 시스템의 방어를 뚫는 프롬프트 엔지니어링 능력을 활용하게 된다. 물론 이러한 자유도는 플레이어에게 인지적 부담을 가중시키기도 한다. 생성형 AI는 플레이어의 복잡한 의도를 때때로 완전히 파악하지 못할 수 있으며, 이로 인해 플레이어는 시스템이 이해할 수 있는 최적의 질문 형식을 찾아내야 하는 기술적 어려움에 직면한다. 즉, AI 기반 게임의 숙련도는 단순히 사건의 진실을 아는 것을 넘어, 시스템과의 효과적인 상호작용 방법을 습득하는 데 달려 있게 된다.

따라서 플레이어가 구사하는 프롬프트 엔지니어링은 단순히 시스템의 과부하를 유도하는 해킹 기술이 아니라, 용의자의 심리를 파고들고 거짓을 탄핵하는 탐정의 수사학으로 기능한다. 같은 증거를 가지고도 플레이어마다 다른 질문과 문체로 자백을 이끌어내는 과정은, 이 게임이 제공하는 경험이 본질적으로 실시간의 쓰기 영역에 있음을 시사한다. 플레이어의 질문이 곧 텍스트의 방향을 결정짓는 상호침투성이 발생한다. 플레이어가 텍스트에 침투하며, 다시 구성된 텍스트가 플레이어의 인식에 침투한다. 이는 단순한 협력이 아니라, 플레이어가 AI의 알고리즘을 역설계하며 텍스트를 재구성하는 과정으로 읽힌다.

비유하자면 이러한 과정은 마치 분석가와 피분석가 사이에서 발생하는 역동적인 분석 언어의 공동 창작과 유사하다. 피터 브룩스는 정신분석의 전이(transference)가 일어나는 공간을 ‘중간의 왕국(Zwischenreich)’으로 정의한 바 있다.¹⁰⁾ 이 공간은 질병과 현실 생활 사이에서 인위적으로 조성된 영역으로, 과거의 역사와 같듯이 마치 현재 일어나고 있는 일처럼

10) 피터 브룩스, 『정신분석과 이야기 행위』, 박인성 옮김, 문학과지성사, 2017, 211쪽

상징적으로 재연되는 장소이다. 생성형 AI 기반의 미스터리 게임에서 플레이어와 AI 용의자가 마주하는 대화 인터페이스는 바로 이 디지털 중간 지대에 해당한다. 기존의 스크립트 게임에서 텍스트가 고정된 데이터베이스로 존재했다면, 이 디지털 중간계에서 텍스트는 플레이어의 질문(욕망)에 반응하여 실시간으로 재구성되는 유동적인 실체가 된다. 플레이어는 탐정(분석가)으로서 AI(피분석가/텍스트)에게 말을 걸고, AI는 범죄라는 과거의 사건을 현재의 대화 속에서 끊임없이 상징적으로 재연한다. 과거는 일방적으로 묻혀 있는 유적이 아니라, 실시간으로 구성되는 현재화된 진실이기 때문이다.

이 과정에서 핵심적으로 작동하는 기제는 롤랑 바르트가 제안한 지연 공간(dilatory space)이다. 브룩스는 텍스트의 중간 단계가 결말을 향해 전진하면서도 동시에 그 결말을 연기하고 우회함으로써 의미를 풍성하게 만드는 공간이라고 설명한다.¹¹⁾ 생성형 AI 게임에서 플레이어의 프롬프트 엔지니어링은 바로 이 지연 공간을 확보하려는 문학적 대화에 가깝다. 플레이어가 단번에 정답을 맞히지 못하고, AI의 환각이나 거짓말에 가로막혀 질문을 수정하고 재구성하는 과정은, 게임의 효율성 측면에서는 실패일지 모르나 문학적 측면에서는 서사의 부피를 확장하는 사전쾌락(Vorlust)의 시간이다. 플레이어는 즉각적인 해답 대신, AI와 역동적 대화를 주고받으며 텍스트를 발전시키는 과정 자체에서 오는 지적 유희를 경험하게 된다.

AI 문학에서 비평의 대상은 결과물 너머의 과정 언어에 있다. 이를 게임적 상황에 대입하면, 플레이어는 탐정으로서 범인을 잡는다는 결과적 목표를 향해 나아가지만, 그 과정에서 수행하는 심문은 끊임없이 AI의 환각

11) 위의 책, 126쪽.

과 방어 기제를 뚫고 진실을 텍스트로 구축해 나가는 창작적 행위와 동기화된다. 플레이어는 AI가 내뱉는 그럴싸한 거짓말 속에서 모순을 발견하고, 이를 논파하기 위해 자신만의 언어로 질문을 재구성해야 한다. 따라서 생성형 AI가 접목된 미스터리 게임은 플레이어를 단순한 수용자에서 협력적 창작자의 위치로 변화시킨다. 이는 AI 활용 창작의 구체적 국면들이 게임이라는 형식을 통해 플레이어의 유희적 경험으로 치환된 것이다.

결국 생성형 AI 미스터리 게임이 제시하는 미래적 비전은 완벽한 추리 시뮬레이션이 아니라, 추리라는 행위의 문학적 경험화에 있다. 트릭 데이터베이스의 유한성에 갇혀있던 본격 미스터리 장르는, AI라는 확률적인 변수를 가진 대화 상대를 만남으로써 다시금 독자-플레이어와의 지적 대결이라는 장르의 본령을 회복한다. 이제 미스터리라는 텍스트 뒤에 숨은 작가의 의도를 파악하는 게임이 아니라, 눈앞의 AI와 실시간으로 텍스트를 직조하며, 지연 공간 속에서 진실을 합의해 나가는 살아있는 과정 언어의 게임으로 진화하고 있다.

5. 나가며 : 과정 언어로서의 미스터리와 생성형 AI의 미래적 지평

본 연구는 디지털 미스터리 게임의 진화 과정을 추적하며, 최근 생성형 AI의 도입이 단순한 기술적 진보를 넘어 장르의 문법을 근본적으로 재편하고 있음을 확인하였다. 기존의 스크립트 기반 게임들이 정해진 진실을 향해 나아가는 선형적 탐색의 구조를 띠었다면, 〈언커버 더 스모킹 건〉으로 대표되는 AI 기반 게임은 진실이 고정된 데이터베이스가 아니라 플레이어와의 상호작용 속에서 생성되고 재구성되는 유동적인 실체임을 보여

주었다. 이는 미스터리 장르가 오랫동안 추구해 왔으나 매체의 한계로 인해 유보되었던 대화적 효능감을 새롭게 재구성하는 것이다.

결론적으로 생성형 AI 미스터리 게임은 플레이어에게 단순한 문제 해결 이상의 역할을 부여한다. 플레이어는 탐정이라는 역할극(Role-play)을 수행하는 동시에, AI라는 비인간 행위자와 협력하여 이야기의 결말을 합의해 나가는 공동 창작자의 역할도 수행한다. 이러한 협업의 양상은 인간과 기계가 대립하는 것이 아니라, 서로의 결핍을 보완하며 새로운 텍스트를 생성해 나가는 로지 브라이도티의 ‘횡단적 주체(Transversal Subject)’ 개념을 게임적으로 실천하는 장이라 할 수 있다.¹²⁾ AI는 무한한 텍스트 생성 능력을 제공하고, 인간 플레이어는 그 텍스트에 맥락과 의미를 부여하는 비평적 판단을 수행함으로써, 미스터리 게임은 기계적 연산과 인간적 사유가 결합된 새로운 차원의 서사 예술로 진화하고 있다.

본격 미스터리 장르는 태생적으로 작가가 설계한 트릭과 독자의 지적 대결을 핵심으로 삼아왔다. 생성형 AI는 이 대결의 장을 텍스트 밖의 상상적 영역에서 스크린 위의 실재하는 과정 언어의 영역으로 옮겨왔다. 이제 미스터리 게임의 미래는 얼마나 정교한 트릭을 구현하느냐가 아니라, 플레이어에게 얼마나 풍부한 언어적 상호작용의 자유를 허용하느냐에 달려 있다. ‘읽는 미스터리’에서 ‘쓰는(대화하는) 미스터리’로의 전환은, 디지털 시대의 문학성이 기술과의 불화를 통해서가 아니라 기술과의 창조적 오독과 협력을 통해서만 갱신될 수 있음을 시사한다.

12) “자아는 사실 공통의 생활공간 안에 있는 이동가능한 배치이며, 주체가 결코 장악하지도 소유하지도 못하고 단지 늘 하나의 공동체, 묶음, 집단, 무리로 거주하고 횡단만 하는 것이다. 포스트휴먼 이론에서 주체는 인간-아닌(동물, 식물, 바이러스) 관계들의 관계망에 완전히 잠겨 있고 내재되어 있는 횡단적 존재다.” 로지 브라이도티, 『포스트휴먼』, 이경란 역, 아카넷, 2015, 246쪽.

참고문헌

1. 논문과 단행본

- 권보연, 「결과 너머 문학기계로서의 AI: 생성언어비평의 대상에 관하여」, 『다문화콘텐츠연구』 제46호, 중앙대학교 문화콘텐츠기술연구원, 2023, 36-59쪽.
- 김준현, 「AI시대의 도래와 웹문예창작/교육」, 『돈암어문학』 제44호, 돈암어문학회, 2023, 129-161쪽.
- 박인성, 「디지털 게임에서 서사구조의 강화에 따른 서사-플레이 구조 동기화 양상 연구」, 『한국문학이론과 비평』 제25권 4호, 한국문학이론과 비평학회, 2021, 203-233쪽.
- _____, 「〈라스트 오브 어스 파트2〉(The Last of Us Part II)를 통해 살펴본 AAA급 게임의 루도내러티브 부조화(Ludonarrative dissonance) 연구」, 『대중서사연구』 제27권 1호, 대중서사학회, 2021, 227-265쪽.
- 사한·성락천·이동열, 「생성형 AI 기반 게임 캐릭터 디자인의 시각적 일관성 유지 방법 연구: Stable Diffusion Flux 모델 중심으로」, 『한국게임학회 논문지』 제24권 6호, 한국게임학회, 2024, 157-167쪽.
- 왕일함·유석호, 「한·중·일 여성향 게임 캐릭터의 효과적인 생성을 위한 생성형 AI의 활용」, 『한국게임학회 논문지』 제24권 4호, 한국게임학회, 2024, 131-140쪽.
- 오석희, 「생성형 AI 기반 AI NPC 게임에서의 동적 스토리텔링과 상호작용 효과성 연구」, 『한국게임학회 논문지』 제25권 5호, 한국게임학회, 2025, 65-75쪽.
- 이유정, 「인공지능(AI) 기반 문학 창작 도구의 유형과 특성 연구: 문학적 미학의 확장 과 창작 주체의 재구성을 중심으로」, 『인문과학연구논총』 제46권 2호, 명지대학교 인문과학연구소, 2025, 45-74쪽.
- 브라이도티, 로지(Braidotti, Rosi), 『포스트휴먼』, 이경란 역, 아카넷, 2015
- 브룩스, 피터(Brooks, Peter), 『정신분석과 이야기 행위』, 박인성 역, 문학과지성사, 2017.
- 飯城勇三, 『本格ミステリの構造解析—奇想と叙述と推理の迷宮』, 南雲堂, 2024.

2. 기타자료

- C. Hocking, "Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what game is about" [Blog post], 2007.10.7., http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html. (접속일: 2025.12.31.)
- B. Makedonski, "Ludonarrative Dissonance: The roadblock to realism" [Blog post], 2012.9.26., <https://www.destructoid.com/ludonarrative-diss-onance-the-roadblock-to-realism-235197.phtml>. (접속일: 2025.12.31.)

Abstract

The Evolution of the Mystery Genre as a Digital Game and the Game of Inference - Focusing on *Uncover the Smoking Gun* and the Integration of Generative AI

Park, In-Seong(Catholic University of Pusan)

This study examines the evolution of the mystery genre within digital games and analyzes the paradigmatic shift in narrative structure brought about by the integration of Generative AI. Traditionally, script-based mystery games followed linear structures that limited player reasoning to searching for predetermined “correct” paths within fixed clue trees. However, cases like *Uncover the SMOKING GUN*, which utilize Large Language Models (LLM), transform narratives from static databases into probabilistic latent spaces, expanding the act of deduction into real-time rhetorical interaction.

This paper defines the linguistic interaction emerging from this process as Process Language and analyzes it through the lens of literary generation. Players are elevated from mere detectives finding culprits to collaborative creators and Transversal Subjects who perform critical judgments while filling narrative gaps through dialogue with AI. This research clarifies how the process of prompt engineering expands narrative volume and sublimates deduction into a literary experience.

Ultimately, this study suggests that Generative AI mystery games are reconstructing the essence of the shonkaku (authentic) mystery genre in the digital environment through an evolution from “reading mysteries” to “writing (dialogical) mysteries.”

48 대중서사연구 제32권 1호

(Keywords: Generative AI, Mystery Games, Process Language, Uncover the SMOKING GUN, Transversal Subject)

논문투고일 : 2026년 1월 10일

심사완료일 : 2026년 1월 29일

수정완료일 : 2026년 2월 13일

게재확정일 : 2026년 2월 14일