

게임시나리오작가의 특수성에 관한 고찰

이 재 흥 munsarang@naver.com
(주)서울게임대학 교수 game@mail.sgamecollege.com

The consideration of the speciality of game scenario writer

Lee Jae Hong

Abstract

The big difference of game scenario writers from ordinary scenario writers is the creativity of interactive game element. Game scenario writers should complete scenario form before making conti of game production, develop new item that is the essence of game and be able to write mult-scenario for diverse story developments. Also, he should have the ability to advise on effective arrangement for sound effect to game designer.

1. 서론

IT산업의 획을 긋고 있는 오늘날의 게임산업은 날이 성 장해 나가고 있다. 지금까지 일본과 미국에 의해 주도되어 온 게임산업은 유럽과 아시아지역의 여러 국가들이 후발주 자로 합류하여 각축을 벌이고 있다. 이러한 분위기에 편승 한 국내 게임업계 역시, 세계 3대 게임강국에 합류하겠다는 강한 의지를 보이고 있다.

게임은 종합적인 예술의 한 장르이며, 문화 콘텐츠이며, 수익을 올리기 위한 상품이다. 게임은 일반적인 예술행위 처럼 개인의 푼돈으로 창작되는 것이 아니라, 막대한 자본 과 기술력으로 창작되는 만큼, 많은 수익을 올려야 한다.

좋은 게임을 만든다는 것은 그리 쉽지가 않은 문제이다. 좋은 게임이 나오기 위해서는 구성이 탄탄한 시나리오가 나와주어야 하기 때문이다. 하지만, 오늘날의 국내게임업 계에는 전문적인 시나리오작가를 찾아보기가 무척 힘든 현 실이다.

지금까지 국내에서 창작되고 있는 게임시나리오의 대부분은 게임 기획자들이 써왔다. 물론, 전문적인 게임 시나리오작가가 제대로 배출되지 못한 상황이라는 점에서 본다면 충분히 이해가 될 부분이지만, 섬세한 문학적 세계관을 겸 비하지 못한 기획자들에 의해 창작되는 시나리오는 게임의

질적 수준을 저하시키는 원인으로 작용될 것이 자명하다.

시급하게 전문적인 시나리오작가들을 대거 양성시켜, 완 성도가 높은 게임이 창작되었을 때 비로소 대외 경쟁력 에 있어서 우위에 설 수 있는 계기가 마련될 것이라고 사료 된다.

게임시나리오작가는 어디까지나 숙련된 언어감과 문 학적 소양을 지니고 있어야 한다. 그리고 영화, 드라마, 및 애니메이션 등과 같은 일반적인 시나리오작가들과는 다르 게 인터랙티브한 게임요소들을 창작할 수 있는 능력을 소 유하고 있어야 한다.

본고에서는 게임시나리오작가가 가장 중요하게 인식해 야 할 게임적인 요소들의 특수성에 대해서 언급해 보고자 한다.

본 연구에서 거론되는 게임자료는 다른 장르의 게임에 비 하여 게임시나리오의 완성도가 높은 R.P.G. 게임과 어드벤 처게임이 주된 대상이 되고 있음을 밝힌다.

2. 게임시나리오의 양식도 작성

대개 게임시나리오와 일반적인 시나리오가 별반 다를 것 이 없다고 생각하는 사람들이 많다. 시나리오가 쓰여지는 과정만으로 보았을 경우, 게임시나리오나 일반 시나리오의

창작과정이 똑같다고 생각하는 현상 때문이다. 특히 애니메이션시나리오 창작과정이 그렇다고 볼 수 있다. 왜냐하면, 현대의 게임의 대부분은 그래픽에 의한 동영상으로 제작되고 있기 때문이다.

기획단계에서 결정되는 순수 창작이나, 기존 문예물이나 영상물을 이용한 각색 작품이나의 차이에서 창작의 과정이 달라질 수 있겠으나, 보편적인 창작과정을 살펴 본다면 다음과 같다.

[기획회의⇒주제(테마)설정⇒발상(모티브)⇒스토리(시놉시스) 준비⇒구성(플롯 및 스테이지 장면구성)⇒시나리오 집필⇒시나리오 양식도 작성⇒콘티구성 및 제작에 돌입]

이러한 게임창작과정을 애니메이션의 창작과정이라고 하여도 무리는 없다. 단, 게임적인 컨셉을 가지고 창작하면 게임창작이 되는 것이요. 애니메이션적인 컨셉을 가지고 창작하면 애니메이션창작이 되는 것이기 때문이다.

즉, (스토리(시놉시스)준비⇒구성(플롯 및 스테이지 장면 구성)⇒시나리오 집필⇒시나리오 양식도 작성)으로 이어지는 시나리오 창작과정에 인터랙티브적 요소가 결들여지게 되면, 게임시나리오의 창작이 되는 것이다.

본고에서는 다음과 같은 게임시나리오의 공식으로 일반 시나리오와 게임시나리오의 차이점을 언급하고자 한다.

*게임시나리오=애니메이션시나리오형식+인터랙티브적 요소

일반적으로 게임은 동영상으로 제작되고 있기 때문에 초기단계의 게임시나리오작법은 애니메이션시나리오작법과 동일하게 이루어지고 있다. 그렇기 때문에 게임시나리오작가의 길을 선택하는 사람들은 초기 습작단계에서 애니메이션시나리오를 습득하는 것이 바람직하다.

즉, 게임시나리오를 쓰기 위해서는 게임의 컨셉을 머리에 담아두고, 애니메이션시나리오 형식으로 이끌어 나가면서 인터랙티브적 요소를 삽입시킨다는 말이다.

그 결과는 게임시나리오의 양식도에서 나타나게 된다. 게임시나리오작가라면 시나리오를 집필한 후에 반드시 다음과 같은 시나리오 양식도를 만들 수 있어야 한다. 바로, 이러한 특성이 일반적인 시나리오 작가와 다른 점이다.

양식도에는 시나리오의 기본인 인물,지문,대사 이외에 아이템과 음향부분이 첨가되고 있다. 본고에서 제시하는 게임시나리오의 양식도는 다음과 같다.

게임시나리오의 아이템을 적재적소에 배치하지 못하였을 때에는 스토리의 분위기가 깨어짐과 동시에 게임의 완성도에도 커다란 문제점을 드러내게 된다. 게다가 플레이어들은 게임을 지루하게 생각하게 될 것이다. 또한, 음향효과도 역시 스토리의 분위기에 맞추어서 적재적소에 알맞게 배치하지 못하게 된다면 플레이어들의 집중력이 격감하게 될 것이다.

시나리오작가가 아이템의 종류 및 배치 문제와 음향의 대략적인 정보를 기획자에게 제시하게 되면, 기획자는 제작과정에서 이동형태, 속도, 범위, 능력에 대한 설정에만 신경을

<게임시나리오의 양식도>

No.

스테이지			스테이지 이름						일련 번호		
썸 번호	인물	지문	대사	아이템					음향		
				회복 아이템	장비 아이템	조합 아이템	보조 아이템	퍼즐 아이템			
	캐릭터의 이름 및 역할	캐릭터의 움직임 및 배경과 분위기 묘사	캐릭터들의 대화	스토리에 어울리는 아이템개발 및 적재적소에 필요한 아이템 배치 (게임의 통일성 문제)					분위기 기타 음악 요소		

쓸 수 있게 되어 게임의 완성도를 높일 수 있게 된다. 시나리오 도중에 불쑥불쑥 등장하는 인터랙티브적 요소인 아이템이 스토리의 흐름을 크게 훼손시키지 않으면서, 플레이어가 게임을 즐길 수 있는 방법론이기도 하다.

바로 이런 게임적 요소들을 소화해 낼 수 있는 시나리오 작가라야 정작 <게임시나리오 작가>라고 칭할 수 있다고 본다.

3. 아이템 창작

게임을 하는 플레이어들이 가장 관심을 갖는 부분이 인터랙티브적 요소의 하나인 아이템이다. 아이템이 빈번하게 활용되는 게임은 주로 어드벤처게임, R.P.G. 게임, 시뮬레이션게임, 온라인슈팅게임 등이다. 근자에 와서는 단순한 슈팅 및 격투게임에까지도 아이템이 활용될 정도로 사용범위가 다양하고 폭 넓어지고 있다.

게임은 작가가 창작하는 스토리에 의해 이끌려 가지만, 일단 상품화되면 게임에 내재된 스토리는 플레이어에 의해 재탄생되고, 플레이어의 판단과 행위에 의해 이끌려 간다.

플레이어들이 한번 로딩하면 푹 빠져버리는 게임은 재미의 요소를 그만큼 많이 충족시키는 게임이라고 할 수 있다. 이런 재미있는 게임에서는 아이템의 요소들이 중요한 위치를 점하고 있다고 볼 수 있다.

게임 속의 아이템은 게임의 오락성을 높여주는 요소이다. 플레이어들에게 쾌락을 제공하는 요소이다. 플레이어가 게임세계에 몰입하고 동화되는 계기를 부여하는 원인으로 작용된다. 아이템이 플레이어들에게 기본적으로 내재된 물질적, 또는 정신적 욕망을 충족시켜주는 역할을 하고 있기 때문이다.

인간은 혼자서는 외로운 존재이다. 황량한 벌판에서, 혹은 음산한 지하세계에서, 전혀 뜻밖의 환경과 괴물들을 접하게 되었을 때, 인간들은 극한 공포감에 빠져들게 된다. 어떻게든 살아 남아야겠다는 생존의 본능이 발동되기 때문이다.

그러한 극한 상황 속에서 자신을 보호할 수 있는 갑옷이 생기고, 괴물들을 무찌를 수 있는 무기인 칼이나 총을 얻고, 자신의 상처를 치료할 수 있는 구급약을 얻게 된다면 천군만마를 얻은 듯이 용기를 갖게 될 것이다. 바로 이러한 인간의 생존본능의 욕구를 해결해주는 역할을 아이템이 지니고

있다.

그렇다면, R.P.G. 게임이나 어드벤처게임에서 주로 사용되는 아이템의 종류들을 살펴보면, 아이템의 기능들을 이해하도록 해보자. 아이템의 종류는 게임의 장르와 게임의 목적에 따라 다양하게 나타나지만, 본고에서는 편의상 회복아이템, 장비아이템, 조합아이템, 보조아이템, 퍼즐아이템으로 나누어 보았다.

1) 회복아이템:

적으로부터 대미지를 입은 주인공의 체력을 회복시켜주는 아이템이다. 게임의 주체인 주인공의 체력치가 소모되어 버리면 게임은 끝이 나버린다. 바로 이때, 아이템은 체력치를 공급하여 게임의 연속성을 유지시켜주는 역할을 하게 된다. 때로는 몸 속에 퍼진 독을 해독시키거나 주인공에게 걸린 마법 등을 풀어주기도 하는 생존아이템이다.

2) 장비아이템:

주인공이 적대역(적의 보스 및 쫓개, 몬스터 또는 좀비)을 무찌르기 위해 사용되는 무기아이템(총가류, 검류, 기타 살상도구 등)이 주를 이루나, 게임에 따라서는 갑옷과 같은 주인공의 몸을 치장해 주는 각종 장식아이템도 여기에 속한다.

3) 조합아이템:

장비아이템에서 얻어지는 무기나 총알을 조합하여 강력한 무기를 제조하거나, 회복아이템을 혼합시켜 더 강력한 회복아이템을 얻는 시스템이다. 때로는 퍼즐을 풀기위한 여러 아이템을 조합하는 경우도 있다.

4) 퍼즐아이템:

쉽게 말해 수수께끼를 풀거나 고도의 어려운 문제를 풀어내는 퍼즐(puzzle)이다. 퍼즐에는 도형, 시간, 과학, 물리, 수학, 역사, 미술, 음악 등의 소스가 주로 활용되고 있다. 퍼즐은 게임 진행에 있어서 플레이어들에게 커다란 장애요소로 등장한다. 특히, 어드벤처게임의 도중에는 다양한 퍼즐들이 나타나는데, 이 퍼즐들을 풀어내지 못하게 되면 게임을 진행할 수 없게 되는 경우도 있다. 난이도가 높은 랜덤한 퍼즐일 경우에는 플레이어들이 밤을 지새는 일까지도 발생하게 된다. 공간과 공간을 이동할 때 사용되는 열쇠 역시 퍼

즐 아이템으로 보아야 할 것이다.

5)보조아이템:

게임의 순조로운 진행을 위해 미리 정보를 제공해 주는 정보 아이템이다. 위에서 언급된 네 가지의 아이템을 제외한 모든 아이템이 여기에 속한다고 보아야 할 것이다. 게임 상에 나타나는 건물 및 지역지도, 신문기사, 책, 메모, 일기장과 같은 페이퍼아이템이 주를 이루고 있다. 또한, 진행과정에서 발생하는 이벤트가 실행되기 위해 선택되어지는 이벤트아이템도 여기에 속할 수 있다. 이벤트아이템은 멀티시나리오에서 다른 스토리로 전환되는 분기점이 된다. 그렇다면, 실제로 게임에 있어서의 아이템의 사례를 참고해 보자.

<아이템의 실제 참고>

게임명: Silent Hill II
 제작사: Konami
 장르: 어드벤처게임

1)회복아이템:

주인공의 체력회복 아이템 - 영양ドリンク(小), 휴대용 구급상자(中), 앰플(大)

2)장비아이템:

총기류(핸드건, 산탄총, 수렴라이플, 하이퍼 스프레이)
 기타 공격무기(각목, 철재파이프, 대검, 전기톱).
 이 장비들은 대부분 몬스터 및 좀비를 퇴치하는 공격용 무기들이다.

각 무기에 따라서 레벨이 다르다. 예컨대, 총기류 같은 경우에는 총알의 장전수도 다르고, 살상효과도 다르다.

3)조합아이템:

*뉘시바늘+머리카락=배수구 속의 아이템을 꺼내는 아이템.
 *오릴라이터+제철+인형=바닥의 통로를 여는 아이템.

4)퍼즐아이템:

*코인(3개-노인,뱀,죄수)...순서대로 홀에 끼워 넣기 퍼즐.
 *열쇠(20개의 방문 열쇠)...공간 이동을 위한 퍼즐.
 *반지(2개)...여자그림의 입체 손 및 냉장고를 여는 퍼

즐.

*쥬스캔... 막힌 쓰레기구멍을 뚫는데 사용하는 퍼즐.
 *명관(3개-돼지,여자,남자)...사형대의 밧줄을 당길 수 있는 퍼즐
 *오르골(3개-인어공주,신데렐라,백설공주)...오르골 음악 가동퍼즐.
 *구슬(2개-적갈색,주홍색) 두 개의 구슬을 끼워 방문을 여는 퍼즐.

5)보조아이템:

*지도(동쪽아파트, 서쪽아파트, 병원, 형무소, 호텔, 종업원 숙소)
 *라이트, 건전지, 니퍼, 비디오테이프, 스패너, 전구.
 *이벤트용 보조아이템...멀티시나리오로 연결되는 아이템 및 엔딩 조건의
 아이템(흰색의 향유, 개의 열쇠, 잃어버린 기억, 흑요석 술잔, 붉은 재사)
 ***[단, 이상의 아이템의 종류들은 게임장르 및 게임목적에 따라 달라 질 수 있다.]

흔히들, 게임의 묘미는 아이템획득에 있다고 말한다. 플레이어들은 게임을 시작함과 동시에 아이템을 획득하기 위해 눈을 번뜩이고, 배경 화면 속의 모든 곳을 쥐잡듯이 살살이 뒤져보게 된다. 특히『어둠 속의 나 홀로』라는 어드벤처 게임에서는 아이템을 얻기 위해 죽어 있는 동료의 시체나 몬스터의 시체까지도 뒤지게 된다. 『사일런트 힐2』에서는 분노가 가득한 화장실변기 속에 손을 넣어 아이템을 찾기도 한다.

그렇게 해야 되는 원인은 숨겨진 아이템을 제때에 얻어야만 게임이 원만하게 진행될 수 있도록 설정되어 있기 때문이다. 게임의 진행상에서 얻어야 할 아이템을 획득하지 못했을 때, 게임은 더 이상 진행할 수 없게 되고, 이미 지나간 길로 다시 되돌아가는 수고를 몇 번이고 반복하게 된다. 그래서 플레이어들은 아이템획득과정을 "노가다를 뚫다(상당한 시간과 노력을 요구한다)"고 표현한다.

아이템이 어디에 어떻게 숨겨져 있는지, 또는 얻어진 아이템이 어떻게 쓰일지를 모를 경우에 플레이어는 몇 시간, 혹은 몇 일을 두고 고민하게 되는 사례가 허다하다. <루카스아츠사>에서 만든 어드벤처게임 『원숭이섬의 탈출』가

대표적인 예라고 할 수 있겠다.

주인공인 가이브러시가 섬에 들어가서 아이템으로 입수한 가죽판이 <맨홀에 씌워지고, 주인공이 그 위에서 덤블링하여 건물 이층으로 들어간다>는 설정은 황당하기 그지 없는 퍼즐인 것이다. 게임의 초보자들은 감히 예측도 할 수 없는 퍼즐인 셈이다. 그러나 게임을 달관한 플레이어들에 의해 그 해답이 풀리고 나면, 많은 플레이어들은 역장이 무너지는 황당함을 맛보게 되는 것이다. 바로 아이템이 난이도에 개입되어 있다는 사실이다.

최근의 게임들은 아이템을 쉽게 획득할 수 있도록 하여 플레이어들에게 친절 봉사를 하는 게임들도 많다.

일본의 어드벤처게임들이 일반적으로 아이템의 획득을 쉽게 하고 있다. 『사일런트 힐2』와 같은 경우에는 게임 진행 도중에 아이템이 있는 곳으로 가면, 아이템쪽을 향해 주인공의 얼굴이 돌아가도록 설정되어 있으며, 『어둠속의 나홀로 4』와 같은 경우에는 아이템이 스스로 빛을 발하고 있기 때문에 획득하기가 쉽다.

게임의 아이템은 자체의 레벨에 의해 그 기능과 성능이 좌우된다. 얼마만큼의 매개변수(Parameter)의 값을 설정하여 어느 정도의 밸런스를 잡아 주느냐(Balancing작업)에 따라서 아이템의 용도와 아이템의 성능이 결정되어 진다. 또

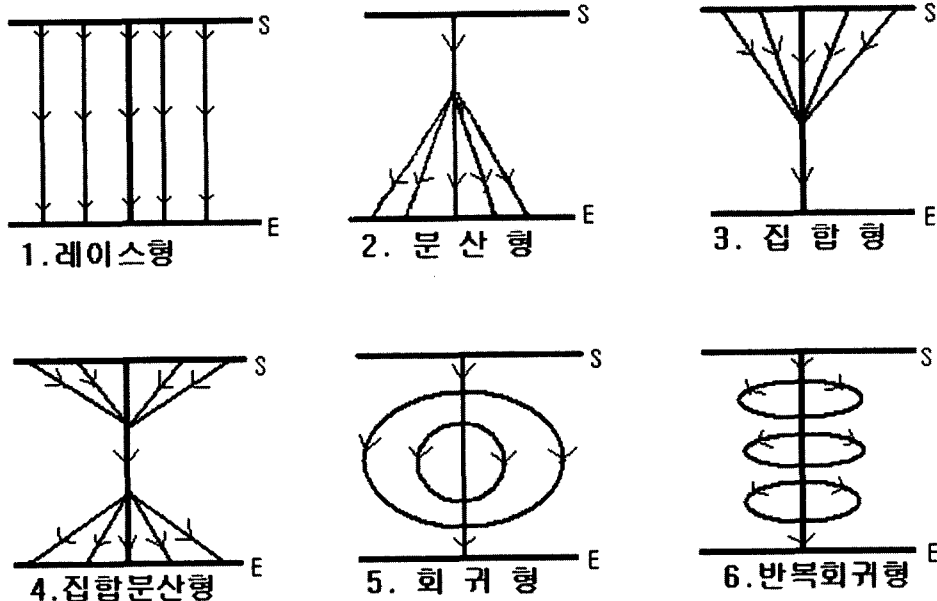
한 그에 따라 게임의 난이도가 달라지기도 한다.

일단 작가의 손을 떠나는 시나리오는 작가의 분신이기도 하다. 작가는 자신의 분신이 왜곡된 틀에 의해 훼손되는 사태를 원하지 않는다. 그렇기 때문에 자신의 작품세계를 지키기 위해서라도 게임시나리오작가는 시나리오에 중요한 변수로 작용되는 아이템을 적절하게 배치할 수 있는 능력을 갖추어야 한다. 그래야 시나리오 전반에 깔린 분위기와 전체적인 스토리의 통일성을 유지할 수 있게 된다.

그러기 위해서 게임시나리오작가는 게임의 기초적 이론을 비롯하여 아이템의 원리를 파악하고 있어야 한다는 결론에 도달한다.

4. 멀티시나리오 창작

영화관람을 마치고 극장을 떠나는 관객들의 반응은 사건의 진행과 결말을 두고 감상평이 엇갈린다. 이는 스토리를 음미하는 가치의 척도가 서로 다르기 때문이다. 즉, 비극적 결말의 전형을 보여주는 <로미오>와 <줄리엣>이 살아 남아서 차라리 잘 먹고 잘 살게 되는 해피엔딩으로 이끌어 주길 바라는 관객의 마음이 바로 그런 예에 해당될 것이다. 또한, TV드라마의 경우에도 시청자들이 자신이 원하는 진행



멀티시나리오의 유형도

전개를 드라마의 제작자나 작가들에게 집요하게 요구하는 경향도 그런 맥락일 것이다.

현대의 유저들은 단순한 스토리에 의해 진행되는 서사구조보다는 다양한 스토리가 내재된 복합적인 서사구조를 원한다. 그렇다고 하여 같은 내용의 영화를 여러 편 만들어서 시작을 다르게 하거나, 결말을 다르게 만들기에는 너무 많은 시간과 비용이 따르게 되어 있다. 이러한 시청자들의 욕구는 멀티시나리오로 제작된 게임에서 해결될 수 있다.

하나의 주제를 가지더라도 다양한 플롯으로 이어지는 복합시나리오가 구성되어, 인물, 사건, 배경, 그리고 스토리의 진행 및 결말을 유저가 의도하는 대로 이어갈 수 있는 것이 멀티시나리오의 특징이다.

멀티시나리오는 인터랙티브한 시스템에서 자연스럽게 연출되는 것이다. 인터랙티브는 게임의 특성이자 생명이다. 그렇기 때문에 멀티시나리오는 R.P.G. 및 어드벤처, 혹은 시뮬레이션게임에서 다양하게 시도되고 있다. 한마디로 게임시나리오의 다각화 현상이라고 볼 수 있다.

어쩌면 향후의 영화산업도 멀티시나리오로 제작되어 게임화 된 영화로 발전될 수 있다는 가능성을 보여주는 현상이기도 하다. 최근에 100% 그래픽에 의존하여 제작된 『파이널 판타지』라는 영화에 멀티시나리오를 접목시킨다면, 한 편의 영화를 여러 각도의 스토리로 감상할 수 있게 될 것이다.

멀티시나리오는 작가 측면에서 보나, 게임제작회사 측면에서 보더라도, 많은 비용과 많은 시간을 투자해야 되는 단점이 있다. 그런 반면에 타 게임에 비하여 생명력은 길다고 볼 수 있다. 유저들 측면에서는 자신이 원하는 다양한 각도의 스토리를 접할 기회를 가질 수 있기 때문에 단순한 한가지 스토리로 된 게임보다는 멀티화 된 게임을 선호하게 될 것은 극명한 일이다.

멀티시나리오를 사용하고 있는 게임을 유형별로 파악해 본 연구결과, 다음과 같은 유형들을 얻을 수 있었다.

1)레이스형 시나리오... 오프닝 단계에서부터 여러 줄기의 스토리가 전개되어 각각 독립적인 스토리로 엔딩을 볼 수 있는 스타일의 시나리오이다. 즉, 다양한 캐릭터가 있을 경우 한 캐릭터를 선택하여, 그 캐릭터에 대한 독립적 스토리로 엔딩까지 진행되는 시나리오인 것이다.

예) 대항해시대2(시뮬레이션, 코에이社), 사가프론티어

(R.P.G., 스퀘어社).

2)분산형 시나리오... 오프닝 단계에서는 한 줄기의 스토리로 전개되나, 중간에서 여러 줄기의 스토리로 분산되어 각각의 엔딩을 보게 되는 스타일의 시나리오이다.

예) 화이트데이(어드벤처, 손노리社), 프린세스 메이커(육성시뮬레이션, 가이낙스社).

사일런트 힐2(어드벤처, 코나미)

3)집합형 시나리오... 오프닝 단계에서는 여러 줄기의 스토리가 전개되나, 중간에 합쳐져 하나의 엔딩을 볼 수 있도록 한 스타일의 시나리오이다.

예) 삼국지(전략시뮬레이션, 코에이社), 라이브 어 라이브 (R.P.G, 스퀘어社)

4)집합·분산형 시나리오... 오프닝 단계에서 여러 줄기의 스토리로 전개된 후, 일단 본 줄기로 복귀되지만, 다시 여러 줄기의 스토리로 분산되어 각각의 엔딩을 보게 되는 시나리오이다. 즉, 집합형 시나리오와 분산형 시나리오가 복합된 시나리오이다.

예) 성검전설3(R.P.G, 스퀘어社), 문명시리즈(시뮬레이션, 파이락시스社)

5)회귀형 시나리오... 오프닝 단계에서는 한 줄기의 스토리로 전개되지만, 중간에 다른 여러 줄기의 스토리로 전개되었다가 다시 본 줄기로 복귀하여 하나의 엔딩을 보게 되는 스타일의 시나리오이다. 회귀형은 게임의 자유도가 가장 높은 시나리오이다.

예) 발더스 게이트(R.P.G, 바이오웨어社).

6)반복 회귀형 게임... 오프닝 단계에서는 한 줄기의 스토리로 전개되어 중간에 다른 여러 줄기의 스토리로 전개되지만, 곧 본 줄기로 복귀한다. 빈번하게 다른 줄기로 갔다가 본 줄기로 복귀하길 반복하다가 하나의 엔딩을 보게 되는 스타일의 시나리오이다.

예) 어둠 속의 나홀로4(어드벤처, 다크웍스社), 바이오하자드2(어드벤처, 캡콤社),

메탈기어 솔리드2(액션어드벤처, 코나미社)

이상의 게임들에 내재된 시나리오는 한 줄기의 스토리에 머무는 고정적인 구조를 가지고 있는 것이 아니며, 다양한 스토리로 엮여지는 진행적인 구조를 가지고 있다.

시나리오에 나타나는 시간과 공간의 문제, 시점과 서술자의 문제, 작중 캐릭터의 문제 및 서사구조의 문제들은 적당하게 배합되어 스토리의 구조를 탄탄하게 해 준다. 그런 구조적 문제들이 변화되었을 때 시나리오는 다양한 줄기의 스토리를 갖게 되는 것이다.

멀티시나리오는 게임시나리오 작가들만이 구현할 수 있는 특수한 창작방법론이라고 할 수 있겠다.

5. 시나리오작가가 언급해야 할 음향효과

시각(영상효과)과 청각(음향효과)으로 집중도를 완성시키는 영상물은 관객을 몰입시킨다. 특히, 음향효과는 인간의 미세한 감정을 극도로 자극한다. 영화나 애니메이션은 시각적인 메시지의 한계점 때문에 청각적인 메시지를 불어 넣어 관객의 마음을 사로잡는다. 영상물의 스토리에 내재된 분위기는 배경요소와 캐릭터의 행동과 대화만으로 모두 전달될 수는 없다. 이러한 한계점을 극복시켜주는 요소가 BGM(백그라운드 뮤직, 배경음악) 및 효과음이다.

게임에 삽입되는 음향의 역할은 다양하게 나타난다. 게임 속에 내재된 모든 메시지를 나레이션으로 플레이어에게 전달할 수는 없다. 이때, 바로 음향의 역할이 극대화된다.

음향은 게임을 로딩하여 엔딩을 볼 때까지 게임의 흐름을 유도하고, 게임분위기의 강약 및 스피드를 조절하는 속성을 가진다. 게임을 마친 후, 자신도 모르게 순간순간 주제음악이나 배경음악의 리듬이 기억될 때에야 비로소 음악의 기여도를 느끼게 된다.

시대적 특성에 맞는 음악과 지역적 특성에 맞는 음악을 게임에 삽입시킴으로써, 게임의 세계관을 쉽게 감지하는 경우가 있다. 또한, 어떤 종류의 음향을 게임 속에 삽입시키느냐에 따라 게임의 장르를 파악할 수도 있다. 그리고 캐릭터의 성격과 캐릭터의 유형을 음성의 효과음으로 드러내주기도 하고, 게임의 배경 속에 내재된 분위기를 배경음악이 이끌어 나가기도 한다.

플레이어들은 자신의 귓속으로 파고드는 음향효과로 인하여, 때로는 격하게 흥분을 하기도 하고, 극도의 공포감을 맛보기도 하고, 애잔한 슬픔을 느끼기도 한다. 스토리에 몰

두하여 감동과 스틸, 서스펜스, 카타르시스를 섬세하게 느낄 수 있도록 유도하는 역할을 음악이 담당하고 있기 때문이다.

아케이드게임을 비롯하여 시뮬레이션게임에 이르기까지 모든 장르의 게임에는 음악이 필수적으로 삽입된다. 음악적인 예술성이 살아 숨쉬는 게임은 상품가치가 크다.

국산 어드벤처게임인「화이트데이」는 피비린내 나는 잔인함이 배제되어 있음에도 불구하고 공포감의 극대화에 성공한 작품이다. 주인공의 주변을 맴도는 수위의 발자국 소리와 귀신의 신음소리 등은 플레이어에게 극도의 긴장감을 불러 일으킨다. 음산하게 공간을 휘젓는 발자국 소리의 음향효과는 수위가 금방이라도 플레이어에게 달려와 곤봉을 내리칠 것만 같은 공포감을 극대화시켜주고 있다.

시나리오작가는 스토리상의 분위기에 맞는 음향효과를 기획자에게 제안하는 역할을 해내야 한다. 어느 씬에 베토벤의 운명교향곡을 넣고, 어느 씬에는 스타워즈에서 썼던 테마음악스타일을 넣고, 어느 씬에는 서글픈 대금의 소리를 넣는다는 것은 기획자가 판단하고 설정하는 문제이다. 게임시나리오를 써나가는 작가는 스토리의 분위기를 이미 파악하고 있기 때문에 게임에 어울리는 음향요소를 시나리오 단계에서 미리 예측할 수 있다. 그렇기 때문에 시나리오작가는 음악적 분위기를 기획자에게 조언하는 역할을 해야 한다.

6. 결론

이상과 같이, 전문적인 게임시나리오작가의 특수성에 대해 단편적으로나마 고찰하여 보았다.

전문적인 게임시나리오 작가가 일반 시나리오작가들보다 차별성을 지니고 있는 부분은, 인터랙티브한 게임요소의 창작에 있다. 게임 시나리오 작가는 게임제작에 있어서 콘티를 짜기 바로 직전 작업인 시나리오 양식도를 완성시켜야 되며, 게임의 꽃이라고 할 수 있는 참신한 아이템개발을 해야 한다. 그리고, 다양한 스토리의 전개를 위한 멀티시나리오 창작을 할 수 있어야 한다. 또한 게임시나리오 작가는 음향효과의 효율적인 배치를 기획자에게 조언하는 역할까지 담당해야 하는 특수성을 지니고 있는 사실을 밝혀 보았다.

첨가하여 언급한다면, 게임시나리오 작가들은 독특하고

기발한 소재개발에 심혈을 기울여야 한다. 특히, 한국적인 소재개발에 충실해야 할 것이다. 오늘날은 문화의 싸움이다. 우리들의 문화가 세계화로 진행될 때 우리의 국가적 자긍심은 높아질 것이다. 즉, 우리 전통문화 속에 꿈틀거리는 신화와 전설 같은 소재들은 세계적인 게임시나리오 요소로는 제격이라고 생각한다. 각 지방에 숨어 있는 신화나 전설을 소재로 발굴한다면, 분명히 히트를 터트릴 수 있는 게임이 나올 수 있다고 생각해 본다.

[참고문헌]

Marc Saltzman, 박상호 역, 『GAME DESIGN』, MIN press, 2001
 Toriumi jinzo, 조미라.고재운 역, 『애니메이션시나리오 작법』, 모색, 2001
 木村央志, 『ゲームクリエイター作法(게임창작작법)』, NTT出版, 2000



이재홍

1959년생.
 1984년: 숭실대학교 공대 전자공학과 졸업,
 1987년: 숭실대학교 대학원 국어국문학과 석사과정졸업,
 1990년: 도쿄(東京)대학교 대학원 종합문화연구과 비교문학. 비교문화 전공 연구과정 수료,
 1992년: 일본 도쿄(東京)대학교 대학원 종합문화연구과 한일비교문화 전공 석사과정 졸업,
 1995년: 동 대학원 박사과정 수료,
 1981~1986: 서울디지털고등학교 교사,
 1995~1999: 공주영상정보대학, 영상문예창작과 조교수(학보사주간 및 학과장역임),
 1999~2001: 제주관광대학 일본어 통역학과 및 탐라대학교 국제학부 출강,
 2001년 현재: (주)서울게임대학 게임시나리오학과 전임교수. 소설가/한국소설가협회 회원/한국작가교수회 회원/일본 지역문화연구회 회원/한국현대소설연구회 회원/

학회 소개

기관명

한국 게임 학회

기관 영문명

Korea Game Society

설립년월일(허가관청)

2001년 2월 14일(문화관광부)

설립근거

민법 제32조 및 문화관광부 및 문화재청소관비영리법인의 설립 및 감독에 관한 규칙 제5조의 규정에 의하여 설립

설립목적

게임제작의 이론 및 기술의 학문적인 연구·보급으로 국내 게임제작 기술의 국제경쟁력 향상을 도모하고, 게임제작기술의 국내외 학술적 교류증진을 위한.

연혁

1. 2001년 2월 14일 문화관광부 법인설립허가
2. 2001년 2월 24일 법인설립등기
3. 2001년 3월 6일 사업자등록
4. 2001년 7월 11일 법인명칭 변경(사단법인 한국 게임학회)
5. 2001년 7월 9일 교수대상 게임특강
6. 2001년 7월 31일 2001년 하계 한국게임학회 학술발표대회
7. 2001년 8월 06일 한국학술진흥재단 등록
8. 2001년 8월 23일 학술지 국제표준연속간행물번호 부여 (ISSN 1598-3226)
9. 2001년 9월 30일 사단법인 한국게임학회 한국 게임학회지 발간 (ISSN 1598-4257)
10. 2001년 11월 30일 사단법인 한국게임학회 한

국제게임학회 논문지 발간 (ISSN 1598-4540)

11. 2002년 1월 28일 2002년 동계 한국게임학회 총회 및 학술발표대회

설립취지

현대 경제는 유형의 생산 산업보다도, 무형의 문화 미디어 산업인 영화, 만화, 게임 등이 더 많은 비중을 차지하고 있고, 특히 첨단 기술을 사용한 게임 산업의 파급 효과와 경제적 가치가 매우 큼니다.

게임 산업은 아이디어와 기술로 고부가가치를 창출하는 지식산업으로 고도의 상품개발 자유도를 가진 미래산업입니다. 또한 영상문화시대에 창의력, 판단력, 상상력, 순발력 등을 키워주는 새로운 문화이며, 막대한 이익을 창출하는 2000년대의 전략상품입니다.

컴퓨터기술과 멀티미디어기술, 창의적인 시나리오와 게임컨텐츠를 접목한 게임소프트웨어 및 게임산업은 높은 경제성과 상품성을 가진 고부가가치 산업으로 발전시킬 충분한 가치가 있다고 하겠습니다.

다시 말해, 게임산업은 창의성과 아이디어산업으로 고도의 상품개발 자유도를 가지고 있으며, 문화의 제약성을 뛰어넘는 세계보편적인 상품으로 정서와 감성을 제공하는 정서서비스산업으로 주목받는 새로운 분야입니다.

그럼에도 불구하고 국내 게임 산업은 현재까지 대부분 소규모 투자만이 이루어지고 있고, 기술력 부족으로 게임 개발에 많은 어려움이 따르고 있다고 합니다. 또한 국내 게임시장을 살펴보면 인기 있는 게임들은 대부분 외국게임이며 또는 외국게임을 한글화한 게임들입니다. 그러므로 그 많은 부가가치를 외국의 게임개발 기업들이 차지하고 있는 실정입니다.

이러한 국내 게임 산업의 현실을 벗어나 외국기업들과 어깨를 나란히 2000년대 전략산업으로 발돋움

학회 소개

하려면 많은 기업들의 적극적인 투자 자세와 체계적인 시장 분석, 그리고 게임 개발을 위한 새로운 기술들에 대한 학문적인 연구가 필수적으로 이루어져야 할 것입니다.

이상과 같이 학문적인 필요성과 산업, 경제적인 필요성 등에 근거하여 본 학회를 설립하는 바입니다.

학회사무국

우) 131-807 서울시 중랑구 망우3동 531-41 (3층)

TEL: 02-433-2285 FAX: 02-496-0871

Web : <http://www.kcgs.or.kr>

E-mail : kcgs@kcgs.or.kr

입회안내

주요목적사업

- 1 게임관련 학회지 및 논문지의 발간 및 학술발표회의 개최
- 2 게임제작기술 국제학술 교류
- 3 국내/국제 게임전시회의 개최
- 4 게임산업발전을 위한 게임유통 및 마케팅에 관한 연구
- 5 기타 본 회의 목적달성에 적합한 사업

회원의 종류 및 자격

- 정회원** 학 계 - 교수 및 연구원, 강사 등 개인
 산업계 - 게임업체 대표 및 사원, 프리랜서 게임제작자 등 게임산업에 관심이 많은자
- 준회원** 게임관련학과를 전공하는 대학생 및 대학원생 과 게임에 관심이 있는자
- 종신회원** 정회원 중 희망자

가입신청

입회원서를 작성하셔서 회비와 함께 제출하여 주시기 바랍니다.

제출처 : 학회 사무국 (입회원서는 학회홈페이지에서 다운받으시기 바랍니다.)

우) 131-807 서울시 중랑구 망우3동 531-41 (3층)

FAX : 02-496-0871

E-mail : kcgs@kcgs.or.kr

회비납부방법

아래계좌로 입금시켜 주시기 바랍니다. (회비납부 후 학회사무국으로 연락주시기 바랍니다.)

계좌번호 : 124-571725-13-001 우리은행

(구 한빛은행)

예 금 주 : (사)한국게임학회

종신회원 : 300,000원

정 회 원 : 30,000원

준 회 원 : 15,000원

(사)한국게임학회 논문심사규정(안)

제 1조 (목적)

본 규정은 한국게임학회 논문에 투고된 논문의 심사 및 채택여부를 규정함을 목적으로 한다 (이하 한국게임학회를 "본회"라 한다).

제 2조 (심사위원 위촉)

1. 편집위원장을 포함한 편집위원회에서는 접수된 논문에 대하여 해당하는 분야에 맞는 편집 위원 1인을 책임편집위원으로 위촉한다.
2. 책임편집위원은 편집위원 회의를 거쳐 2인의 심사위원을 배정하고 심사과정을 관리한다.

제 3조 (논문심사의의뢰)

본회는 2인의 심사위원 배정 후 일주일 이내에 심사를 의뢰한다.

제 4조 (심사기간)

1. 심사위원은 심사위촉을 받은 날로부터 초심인 경우 21일 이내, 재심인 경우 14일 이내에 심사결과를 반송하여야 한다.
2. 심사위원이 심사위촉을 받고 21일 이내에 심사의견을 제출하지 아니할 경우에는 편집위원장이 1차 독촉하고 그로부터 14일 이내에 심사의견서를 제출하지 아니할 경우에는 심사위원을 해촉할 수 있다.
3. 해촉된 심사위원은 논문을 즉시 본회로 반송하여야 한다.

제 5조 (심사위원의 심사)

1. 심사위원은 「게재 가」, 「수정후 게재」, 「수정후 재심」, 「게재 불가」중의 하나로 논문심사 결과를 판정하는 논문 채택의견서와 논문심사의견서를 논문과 함께 본회에 반송하여야 한다.
2. 논문내용을 수정할 필요가 있다고 인정할 경우 심사위원은 수정보완 할 내용을 논문심사 의견서에 구체적으로 밝혀야 한다.
3. 「게재 불가」로 판정할 경우 심사위원은 그 이유를 논문 심사의견서에 구체적으로 밝혀야 한다.

제 6조 (심사결과의 처리)

1. 심사위원의 의견이 「수정후 재심」인 경우 저자에게는 논문의 수정과 심사의견에 대한 답변을 요청하고, 수정된 논문과 답변서를 제출받아 재심을 의뢰한다.
2. 심사위원의 의견이 「수정후 게재」인 경우 저자에게는 논문의 수정과 심사의견에 대한 답변을 요청하고, 수정된 논문과 답변서를 제출받아 책임편집위원이 검토한다.
3. 심사위원의 의견이 「게재 불가」인 경우 책임편집위원이 검토한다.

제 7조 (책임편집위원의 검토)

1. 책임편집위원은 모든 심사위원의 심사 결과를 토대로 논문채택의견서에 「채택 가」, 「수정후 재심」, 또는 「게재 불가」의 판정을 내린다.
2. 책임편집위원의 의견이 「수정후 재심」이면 저자에게 논문의 수정과 심사의견에 대한 답변을 요청하고, 수정된 논문과 답변서를 제출받아 수정요구한 편집위원이 재검토한다.
3. 제 6조 3항에 따라 검토를 요청받은 책임편집위원은 이를 검토하여 논문채택의견서에 「게재불가」로 판정하거나, 제 3의 심사위원을 선정하여 논문심사를 의뢰한다.

제 8조 (게재여부 결정)

1. 책임편집위원의 의견이 「게재 가」 또는 「게재 불가」인 경우 책임편집위원회에 회부한다.
2. 편집위원회는 심사위원과 책임편집위원의 의견을 토대로 게재여부를 결정한다.
3. 저자가 논문의 수정을 요청 받고 특별한 사유 없이 3개월 이내에 수정논문을 제출하지 않을 경우 편집위원회는 저자가 논문게재를 포기한 것으로 간주한다.

제 9조 (게재여부 통보)

본회는 편집위원회가 게재여부를 결정한 후 7일 이내에 이를 저자에게 통보한다.

제 10조 (보안)

논문심사와 관련된 정보는 일체 타인에게 공개할 수 없다.

(사)한국게임논문지 투고규정

제 1 조

논문 내용은 컴퓨터 게임 및 그 응용에 관련되는 것으로서, 학술 및 산업발전에 기여하는 내용이거나 독창성이 인정

되는 것이어야 하며, 국내외 타 논문에 투고하여 심사중이거나 게재되었던 논문은 투고할 수 없다.

제 2 조

논문투고자는 본회 회원이어야 한다. 단 회원과의 공동기 고자 및 초청기고자는 예외로 한다.

제 3 조

논문지 편집위원회는 저자에게 투고 논문의 수정을 요구 할 수 있다. 수정을 요구 후 2개월이 지나도록 저자로부터 회신이 없으면 포기하는 것으로 간주한다.

제 4 조

게재 논문의 내용에 대한 책임은 최종 저자가 진다.

제 5 조

논문 접수는 수시로 하며 원고가 본회 사무국에 도착한 날 을 접수일로 한다.

제 6 조

원고는 아래한글 또는 MS-WORD 워드프로세서를 사용하 여 국한문으로 작성함을 원칙으로 하되 (영어도 사용 가능) A4 용지에 건너쓰기(double space)로 작성하며 그림과 표를 포함하여 20매 내외로 한다(이메일 전송)

제 7 조

논문의 첫 쪽에는 제목(영문 포함), 성명(한문 및 영문 포 함), 소속기관(영문포함), 연구세부분야 및 키워드, 주소, 우 편번호, 전화 및 팩스번호, E-mail 주소만을 기입하고, 다음 쪽에는 성명, 소속기관을 기입하지 않고 제목(영문포함)부 터 시작하여 국문요약, 영문요약, 본문, 참고문헌, 부록 순으 로 작성한다.

제 8 조

논문 내용에 직접 관련이 있는 문헌에 대해서는 관련이 있 는 본문 바로 뒤에 [1]를 하고 []안에 참고문헌 번호를 쓰고 참 고문헌란에는 인용 순서대로 다음과 같이 기술한다. 참고문 헌은 학술지의 경우에는 저자, 제목, 학술지명, 권, 호, 쪽수, 발행년도 순으로, 단행본은 저자, 도서명, 쪽수, 발행소, 발 행년도의 순으로 기술한다.

(예)

- [1] F. I. Parke, "Parameterized models for facial animation", IEEE Computer Graphics and Applications, Vol. 2, No. 9, pp. 61-68, 1982.
- [2] Gene, G. and Charles. L, "Matrix computations", 3rd Ed., p.345, Jones Hopkins, 1996.
- [3] 홍길동, 컴퓨터게임, pp.123-140, 게임출판사, 1999.
- [4] 우석진, 김경식, "최적화된 3D 게임 엔진 설계에 관한 연구",

2001학계 한국게임학회 학술발표대회, 서울 건국대, pp.101-106, 2001. 7. 31.

제 9 조

장 및 절에 해당되는 번호는 아라비아 숫자로 각각 1., 1.1, 1.1.1, (가, 1), (가), (1)등 과 같이 표기한다.

제 10 조

그림의 원본은 A4 크기의 백지에 검은색으로 선명하게 그 려야 한다. 그림의 선의 굵기와 그림에 삽입된 어귀의 크기 는 약 1/2로 축소될 것을 고려하여야 한다. 모든 그림이나 표 는 아라비아 숫자로 일련번호를 붙여야 한다. (예: 그림 1., [또는 Fig 1], 표 1., [또는 Table 1.]

제 11 조

모든 투고는 투고자의 성명, 소속, 200자 이내의 약력, 사 진을 논문접수카드와 함께 제출하여야 한다.

제 12 조

투고자는 논문 1편당 심사료 40,000원을 논문 제출시 납부 해야 한다. 채택된 투고자는 인쇄 쪽수에 따라 다음의 논문 게재료를 부담하여야 한다:

인쇄쪽수	6쪽이하	7쪽이상
논문게재료	100,000 원	50,000 원추가/쪽당

제 13 조

채택된 논문 중 특별한 사정으로 게재가 긴급한 경우에는 논문지 편집위원회의 승인을 얻어 게재할 수 있다. 단, 저자 는 긴급 게재에 따른 경비 300,000원을 추가로 납부하여야 한다.

제 14 조

논문지에 게재된 논문은 별쇄 20부를 투고자에게 증정한 다. 20부이상의 별쇄를 원하는 경우에는 게재 통보 시 필요 부수를 신청하고 초고 완료시까지 실비를 납부하여야 한다.

제 15 조

논문지에 게재된 논문은 본 학회의 승인 없이 무단 복제할 수 없다.

제 16 조

투고된 논문은 컴퓨터 상에서 데이터베이스화하여 이를 불특정다수에게 공개함에 동의하는 것으로 간주한다.

제 17 조

본 규정은 2001년 9월 1일부터 효력을 발생한다.

