

게임시나리오의

A study concerning

scenario writing

□ 이재홍* / * 서강대학교 디지털 게임교육원

Abstract

Gaming is a high value-added industry. In order to promote the gaming industry, there must be more scenario writers in the position of quality control. However, the reality in Korea is that there are not enough game scenario writers or work available. That is because traditional scenario writers cannot easily enter the game scenario field due to the unique techniques involved in game scenario writing, which differs from traditional film scenario work. The purpose of this thesis is to examine the unique skills and technicalities evident in game scenarios based upon theories studied so far. Hopefully, this thesis will give a better understanding of the significance of using game scenario writers to schools and companies

요약

게임은 고부가가치 산업이다. 게임산업을 성장시키기 위해서는 콘텐츠의 완성도를 좌우하는 시나리오 작가들이 많아져야 한다. 그러나 게임시나리오 작가 및 작품들이 너무 부족한 것이

지금의 한국 현실이다.

그 이유는 게임시나리오 작업이 일반적인 영상 시나리오 작업과는 달리, 독특한 전문성을 지니고 있기 때문이다. 즉, 게임시나리오 분야는 일반 시나리오작가들이 쉽사리 뛰어 들 수 없는 영역이라는 사실이다.

본 논문은 필자가 그동안 연구해 온 이론들을 중심으로 게임시나리오가 지닌 독특한 기능과 그 전문성에 대해 살펴보는 것이 목적이다. 이 논문으로 인해 학교와 개발회사들이 시나리오 작가의 필요성을 인식하는 계기가 되었으면 좋겠다고 생각하는 바이다.

1. 머리말

고부가가치산업으로 발돋움한 게임(Game)콘텐츠의 경제적인 파급 효과와 급속하게 확산되고 있는 학문화의 물결로 인하여, 사회 일각에 깔려 있던 게임에 대한 부정적인 시각은 한 순간에 긍정적인 시각으로 변화되고 말았다. 더불어서 게임 콘텐츠를 만들어내는 게임시나리오(Game Scenario)분야

도 많은 호기심의 대상이 되고 있다. 그러면서도 게임시나리오라는 단어가 대중들에게 낯설게만 느껴지는 것은 이미 우리 생활 속에 영화시나리오, 드라마시나리오, 애니메이션시나리오 등이 친숙하게 자리잡고 있기 때문이다.

세계의 게임 선진국들은 게임 콘텐츠산업을 글로벌화시키고 블록화시켜 나가고 있다. 그 원동력은 탄탄한 시나리오 작업에서 비롯되고 있다. 대한민국의 게임 제작능력은 세계적인 수준이라고 평가되고 있다. 그러나 문제점은 게임콘텐츠를 형성시키는 소재와 그 소재를 서사화 시켜주는 스토리텔링 및 시나리오부분이 열악하다는 사실이다.

최근에 게임시나리오를 써보겠다는 사람은 많으나, 쉽사리 작가들을 찾아보기가 힘들고, 또한 딱히 게임시나리오라는 작품을 접하기가 힘든 현상들은 게임시나리오 작업이 애니메이션을 비롯한 일반 영상 시나리오 작업에 비해 독특한 전문성을 지니고 있기 때문이다.

게임시나리오 작가들은 다양한 게임을 플레이하여 분석 연구함과 동시에 습작을 통해 숙련을 쌓아야 한다. 또한 스토리 텔링을 위한 다양한 정보를 확

보하여 독특한 게임 요소들을 창작해 낼 수 있는 능력을 지녀야 한다.

본 논문은 게임시나리오가 지닌 독특한 기능과 그 전문성에 대해 살펴보고자 하는 것이 목적이다.

II. 게임시나리오와 애니메이션시나리오의 작법 차이점

캐릭터를 창조하고, 캐릭터의 행동에 사건을 부여하고, 사건이 전개되는 무대를 설정하는 게임시나리오의 창작 작업은 애니메이션시나리오의 창작 작업과 거의 유사하다. 그렇기 때문에 게임시나리오의 작법은 애니메이션시나리오의 작법에 인터랙티브 요소(게임요소)를 추가한다는 공식이 나오게 된다.

게임 시나리오 작법 = 애니메이션 시나리오 작법 + 인터랙티브 요소(게임요소)

필자의 게임시나리오 연구는 문학연구와 창작작

[표1] 애니메이션과 게임의 창작과정의 차이점

시나리오 창작순서		애니메이션 시나리오	게임 시나리오
1) 기획 및 발상단계	(1) 주제 혹은 소재 발상	○	○
	(2) 소재 혹은 주제 결정	○	○
	(3) 제목 및 장르 결정	○	○
2) 스토리텔링단계	(4) 인물 설정	○	○
	(5) 세계관(공간적/시간적 배경) 설정	○	○
	(6) 사건 전개 설정	○	○
	(7) 인터랙티브 요소 설정	×	○
	(8) 스토리집필	○	○
3) 구성 및 집필단계	(9) 플롯설정	○	○
	(10) 영상장면구성(드라마요소 삽입)	○	○
	(11) 게임장면구성(게임요소삽입)	×	○
	(12) 시나리오 집필	○	○
4) 스토리보드작성단계	(13) 양식도 작성	○	○

업을 병행해 오던 경험과 게임에 대한 논문 및 저서 발표의 결과로 종합되고 있다. 이러한 연구배경에는 그래픽기법에 의해 표현되는 애니메이션의 기본적인 이해가 작용되었기 때문이다. 우선, 필자가 다년간에 걸쳐 쌓은 연구경험을 바탕으로 애니메이션과 게임의 창작과정¹⁾을 비교하며 화두를 풀어 나가기로 하자.

이상과 같은 <표 1>에 드러나 있듯이 ‘게임요소 설정’과 ‘게임장면구성’이 게임시나리오 작법과정에 더 첨가되어 있을 뿐, 애니메이션과 게임의 창작은 별다른 차이가 없어 보인다. 그러나 게임시나리오의 인터랙티브한 특수성이라는 측면에 중점을 두고 그 차이를 따진다면, 빙산의 일각일 뿐이다. 게임시나리오의 창작방향을 좌우하는 인터랙티브한 게임특성들이 창작 단계마다 깊숙하게 개입되어 있기 때문이다. 이렇듯이 겉으로 드러나는 창작과정만으로 게임과 애니메이션의 창작과정이 별반 다를 것이 없다고 생각하는 것은 위험한 일이다.

III. 기획 및 발상단계의 전문성

기획 및 발상단계는 주제와 소재를 결정하고 제목과 장르, 마케팅적인 요소 등을 설정하는 개요 단계이다. 주제를 미리 정한 후, 소재를 생각하느냐, 소재를 미리 정한 후에 주제를 생각하느냐 하는 문제는 랜덤한 문제이다. 주제는 플레이어들에게 전달하고자 하는 작가의 호소력이며, 플레이어들을 감동시켜 작가의 메시지를 전달하는 설득력

이다.

여기에서 게임의 소재는 시나리오를 쓰기 위한 스토리발상의 시작점이며, 게임콘텐츠를 결정짓는 아주 중요한 모티브로 작용된다. 그러한 만큼, 독특하고, 독창적인 게임을 만들기 위해서는 소재획득을 위한 아이디어의 발상이 무엇보다 중요하다.

게임을 창작하기 위해서는 우선 어떤 게임을 만들 것인가 하는 콘텐츠의 문제가 가장 큰 과제로 떠오른다. 어떤 종류의 게임을 만들 것인가?(장르의 문제) 어떤 머신을 선택할 것인가?(플랫폼의 문제) 연출은 어떻게 해 나갈 것인가?(디자인의 문제) 개발한 게임을 누구에게 팔 것인가?(마케팅의 문제) 등, 거대한 게임 창작의 시작은 이 단계에서 시작된다.

이러한 문제들 중에서도 가장 분명하게 생각해야 할 문제는 게임이 만들어지게 되면 잘 팔릴 것인가? 하는 문제이다. 이렇게 말하면 너무 속 보이는 장사속이라고 비난을 할지 모르겠지만, 게임은 이익을 남겨야 하는 콘텐츠이기 때문이다.

“인터랙티브한 유희적 요소를 극대화한 영상표현 예술”²⁾인 게임은 분명히 예술의 한 부류이기 때문에 상업성을 배제할 수 있지 않느냐고 반문할 사람이 있을지도 모를 일이다. 그러나 게임이 마니아들의 취미생활처럼 벽에 걸어 놓고서 감상하는 수준이라면 수익성을 생각할 필요가 없겠지만, 게임은 결코 적지 않은 시간과 인력을 요구하는 거대한 산업이기 때문에 막대한 자본이 투자된다는 사실을 직시해야 한다. 또한 게임산업은 수익을 창출해야 다시 새로운 게임 창작에 재투자가 될 수 있는 순환 체계

1) 이재홍, 게임시나리오작법론, 도서출판정일, 2004, pp.31-32

2) 이재홍, 게임의 본질 및 특성에 관한 연구, 한국게임학회 논문지, 2001,7

가 가동되는 산업이다.

게임의 수익성을 극대화시키려면 일단 플레이어들이 재미(혹은 흥미)를 느낄 수 있는 게임을 만들어야 한다. 플레이어들이 재미있어 하는 게임은 기존 출시된 게임에 비해 독특하고 개성있는 게임이어야 한다. 그렇기 때문에 게임 시나리오를 창작하기 위해서는 미리 마케팅적인 요소들을 기억해 두고 작업에 들어가야 한다는 것이다.

게임은 가상현실에서 펼쳐지는 생명체들의 삶이다. 그렇기 때문에 판타지적이 요소들이 극대화되어 표현되는 경우가 많다. 작품상에서 작가의 묘사력이 너무 무리하게 드러나거나, 터무니없는 허구가 작용되는 경우, 플레이어들은 게임에 대한 관심과 흥미를 잃게 된다. 바로 이때 작가들이 한시라도 망각해서는 안 되는 것이 서사의 개연성과 보편성의 문제이다.

게임시나리오창작은 허구성에서 비롯되지만, 그럴듯한 개연성이 제대로 주입되었을 때 리얼리티가 확보된다. 또한 시간과 공간을 초월할 수 있는 보편성이 확립되었을 때, 플레이어들에게 작가가 의도하는 설득력과 호소력 있는 공감대가 형성될 수 있다.

모든 창작행위는 인간의 삶의 일부분을 표현하는 행위이다. 공상과학이나 판타지세계를 묘사하는 게임은 마치 인간들의 삶과는 동떨어진 세계를 그리고 있는 듯하지만, 그 스토리의 내용이 인간의 삶의 일부라는 사실을 간과해서는 안 된다. 게임이 어차피 인간의 손에 의해 창작되어지는 이상, 그리고 인간의 두뇌에 의해 스토리가 전개되는 이상, 인간이 상상하고 공상할 수 있는 그 범위 안에서 스토리는 나오게 되어 있다. 그렇기 때문에 어떤 소재를 어떻게 활용하고, 어떻게 가공 및 패러디하여 콘텐츠로 만들어 내느냐는 문제가 관건이다.

주인공의 영웅화, 세계관의 신성화, 사건의 판타지화의 기법들은 최근의 온라인게임 및 비디오게임에서 두드러지게 나타나는 서사적 표현기법들이다. 이러한 기법들을 종합해 보면, 인간들이 나약하기 때문에 빚어지는 현상들인 것이다. 초능력적인 힘과 능력을 통해 절대적인 위치에 서 보고 싶은 인간의 도전 혹은 욕망이다.

인간들의 원초적인 본능과 욕구를 채워줄 수 있는 성역의 세계인 신화의 세계, 전설의 세계, 민담의 세계 등은 게임시나리오를 창작하고자 하는 작가들에게 소재의 보물창고라고 할 수 있다.

IV. 스토리텔링 단계의 전문성

작가가 창출한 아이디어가 소재로 결정되는 순간, 그 소재는 금방 새로운 이야기를 탄생시키게 된다. 하나의 사건 혹은 사물이 소재로 선정되면, 작가의 두뇌 속에서는 빛보다도 더 빠른 속도로 작품을 구성하고 편집하여 곧장 영상 화면을 만들어 낸다.

스토리텔링 작업은 작가의 머리 속에 구성된 소재획득의 결과물들을 해체시켜, 각각 문서화시키는 작업이다. 캐릭터는 캐릭터대로, 사건은 사건대로, 배경은 배경대로 뽑아놓게 되면, 종합된 스토리의 틀이 완성된다.

특히, 게임시나리오 작업 중에서는 데이터화가 가장 중요하다. 그 데이터들이 기획서의 근간을 이루기 때문이다. 게임시나리오는 애니메이션 시나리오작업보다 더 구체적인 데이터가 나와 주어야 한다. 즉, 가상대륙이라면 대륙, 가상 국가라면 국가, 가상사회라면 사회의 데이터가 정확하게 설정되어야 한다. 그 데이터들이 자세하게 제공되었을 때,

완성도 높은 가상세계가 창조될 수 있다. 바로 게임계에서 이야기하는 세계관(世界觀)의 완성도를 말하는 것이다.

게임계에서 인식하는 세계관은 넓은 의미에서 해석하여, 캐릭터, 시대, 환경, 조건, 목표 등을 모두 아우르고 있다. 그러나 필자는 좁은 의미에서 해석하여 세계관을 배경의 문제라고 주장한다. 그 이유는 스토리텔링 하부에 세계관을 두지 않으면, 세계관이 스토리텔링과 똑같은 의미로 충돌할 수 있기 때문이다.

즉, 시간적인 배경의 문제와 공간적인 배경의 문제를 세계관으로 두면, '스토리의 3요소(인물, 사건, 배경)'라는 틀에 정확하게 들어맞기 때문이다. 이 3요소에 인터랙티브요소(게임요소)를 삽입하면 '게임스토리의 4요소(인물, 세계관, 사건, 인터랙티브

요소)'라는 새로운 단어가 탄생된다. 아래에 제시된 <표 2>와 <표 3>은 필자가 만든 캐릭터의 설정표이다³⁾.

일본 애니메이션계의 대부인 미야자키 하야오(宮崎駿, Hayao Miyazaki)씨는 『센과 치히로의 행방 불명』을 제작 발표하며, "작품의 주요 캐릭터들은 작품이 끝날 때까지 내 마음 속에서 뛰어 논다."고 하였다. 창작경험으로 쌓은 필자의 캐릭터 설정표 작성 작업은 바로 하야오씨가 말하는 바와 동일하다고 볼 수 있다.

아래 표를 자세하게 채울 만큼, 캐릭터묘사에 공을 들이게 된다면, 분명히 작품이 끝날 때까지 작중 캐릭터들은 작가와 함께 숨을 쉬게 될 것이다. 더불어서 플레이어들은 살아있는 캐릭터의 움직임을 느낄 수 있게 되는 것이다. 즉, 캐릭터의 완성도를 극

<표 2> 캐릭터 설정표

1) 캐릭터의 기본 정보	이름		등장내역	
	별명		직업	
	성별(나이)		인종(종족)	
	생년월일		국적(고향)	
	혈액형		사용언어	
2) 캐릭터의 외모	키		몸무게	
	머리색		눈동자의 색	
	외상		목소리의 톤	
3) 캐릭터의 성격	대표적 성격			
	가치관			
	특이한 버릇			
	좋아하는 것			
	싫어하는 것			
	특기			
취미				

<표 3> 캐릭터 설정표

4) 캐릭터의 이력 및 환경	아동기			
	소년기			
	청년기			
	중년기			
5) 캐릭터의 가족관계	노년기			
	조부모		배우자(연인)	
	부모		자녀	
6) 캐릭터의 배경스토리	형제		기타	
	역할			
7) 캐릭터의 주변인물과의 상호관계	목표			
	동조관계			
8) 추가사항	적대관계			
	보조관계			

3) 이재홍, 게임사나리오작법론, 도서출판정일, 2004, p.143

〈표 3〉 세계관 설정표

타 이 틀		세 부 사 항	기 타
시 간 적 배 경	시대		
	국가체제		
	계급제도		
	인종구성		
	언어		
	도덕		
	종교		
	역사		
	경제		
	문학		
	미술		
	음악		
	건축양식		
	과학		
	체육		
놀이문화			
기타			

〈표 4〉 세계관 설정표

타 이 틀		세 부 사 항	기 타
공 간 적 배 경	국가		
	도시		
	마을		
	주거공간		
	산		
	숲		
	강		
	호수		
	사막		
	바다		
	하늘		
	기후		
	바람		
기타			

대화시켜야 한다는 말이다.

다음으로는 게임의 배경을 구현하는 세계관 설정이다.

〈표 3〉과 〈표 4〉와 같은 데이터로 가상세계의 모든 것을 표현할 수는 없겠지만, 적어도 이 정도의 체계적인 데이터가 나와 주게 되면, 플레이어들은 작가가 구현하는 가상세계의 실체를 정확하게 모험하고 체험할 수 있게 된다.

새로운 가상세계를 만드는 행위는 신(神)들의 창조행위이다. 신화 혹은 종교 속에서나 등장하는 조물주의 행위인 것이다. 그렇듯이 작가는 스스로 신의 위치에 서서 자신이 만들고자 하는 세계의 사물들을 푹푹푹푹 만들어 나가야 한다. 경건한 마음으로 세계관을 구현할 필요가 있다.

캐릭터와 세계관이 설정되면, 사건이 형성된다. 어떤 캐릭터가 언제, 어느 공간에서 무엇을 위해 왜 움직이는가? 그 행동의 결과는 어떻게 드러나는가?

라는 사건의 연결고리는 6하원칙에 의해 구현된다. 즉, 이야기의 전개 내용은 ①인물(WHO), ②시간(WHEN), ③장소(WHERE), ④사건(WHAT), ⑤원인(WHY), ⑥행동(HOW) 이 확실하게 얽혀서 서사화 되었을 때, 비로소 스토리텔링은 완성된다.

V. 인터랙티브 요소의 전문성

인터랙티브(interactive)요소는 컴퓨터와 플레이어가 서로 대화를 나누며 서사가 이어져 나가는 상호작용 요소이다. 그렇기 때문에 스토리텔링이라는 서사의 틀과 떼어 놓을 수 없는 요소이다.

다양한 장르의 게임에서 공통적으로 드러나는 인터랙티브(게임)요소는 아이템, 퍼즐, 이벤트, 음악요소 등이다. 이러한 요소들은 게임스토리에 가미되어 독특한 게임콘텐츠를 형성시킨다. 게임요소들은

게임의 장르에 따라 사용용도와 빈도가 달라진다.

아이템의 획득과 사용의 문제, 게임의 난이도와 게임의 진행을 조절하는 퍼즐의 문제, 아이템으로 인하여 벌어지는 이벤트 연출의 문제, 게임의 분위기와 플레이어의 감성을 조절해 주는 효과음과 배경음악의 문제는 스토리의 흐름을 제대로 이해하지 못하고서는 설정할 수 없는 문제들이다. 그렇기 때문에 게임시나리오 작가는 이 인터랙티브 요소들을 시나리오의 적재적소에 배치하고 설정해 줄 수 있는 능력을 소유하고 있어야 한다.

이 인터랙티브 요소들은 문학적인 감수성만으로 해결될 수 없는 부분이다. 작가는 많은 게임을 직접 플레이 해 보면서, 인터랙티브한 감각을 체험, 터득하고, 구현할 수 있어야 한다. 이러한 부분이 게임시나리오작가를 지향하는 사람들에게 어려운 점으로 부각되고 있다. 그렇다면 인터랙티브 요소들에 대하여 간단하게 언급해 보기로 하자.

1. 아이템 (item)

게임에서 사용되는 아이템이라는 단어는 게임이 대중화되면서 파생된 신조어이다. 게임상에서 사냥이나 전쟁같은 퀘스트를 수행하기 위해 획득되거나 사용되는 장비류(무기, 갑옷, 방패 등), 액세서리 및 체력치(HP) 혹은 마법치(MP), 상태이상 회복, 능력치와 공격력과 방어력을 향상시키는 포션(Potion)과 같은 아이템들이 있다. 온라인 게임상에서 실제로 거래가 이루어질 정도로 관심이 높아져 있는 아이템의 용도는 다양한 용도로 사용되고 있으며, 기업들도 일반 IT산업에 아이템을 도입하여 많은 소득을 올리고 있다.

주로 어드벤처게임, RPG게임류에 많이 활용되고 있지만, 최근에는 시뮬레이션게임 및 슈팅게임, 격투게임 등에서도 아이템을 활용하기 시작하였다. 시나리오 상에서는 아이템의 섬세한 묘사가 필요하다. 그리고 습득과 활용 영역을 적재적소에 순발력 있게 설정해 주어야 한다.

창조되는 아이템은 기존 게임에 활용되고 있는 아이템보다 더욱 독창성 있게 개발되어야 한다. 기존 게임의 아이템들을 흉내내고 모방하기에 급급하기 보다는 뭔가 새롭고 획기적인 아이디어로 개발할 필요가 있다. 그래야만, 플레이어들은 게임의 참신성에 매혹될 수 있다.

아이템창작은 다음과 같은 리스트 작성이 필요하다.

〈표 5〉 아이템 리스트

종류	명칭	능력 및 활용도	세부사항
			아이템의 기능과 모양, 사이즈를 자세하게 묘사해야 한다.

2. 퍼즐(puzzle)

퍼즐은 플레이어에게 문제풀이의 재미를 제공한다. 또한 게임의 속도 및 난이도를 조절하는 역할을 하며, 액션게임, 어드벤처게임, 롤플레이게임(RPG) 등에서 주로 활용되는 요소이다. 간혹 시뮬레이션 게임이나 액션게임에서 퍼즐요소를 사용하는 경우가 있으나, 그다지 큰 비중을 차지하지 않는다. 캡콤사의『귀무자』⁴⁾ 시리즈가 퍼즐을 즐겨 쓰는 대표적인 어드벤처 게임이다.

게임에 구현되는 퍼즐의 양상은 스토리의 진행을 위해 필수적으로 해결해야 하는 필수퍼즐과 스

4) 게임명:귀무자(Onimusha)/ 장르 : 액션/ 제작사 : 캡콤

토리의 진행과는 관계가 없이 부가적 서비스 측면에서 주어지는 선택퍼즐로 양분된다. 필자는 퍼즐 유형을 ‘게임 연출방법’과 퍼즐을 만드는 ‘재료의 획득방법’과 퍼즐문제의 ‘해독(풀이)방법’에 따라 분류⁵⁾한다.

어디까지나 시나리오작가가 퍼즐을 창작한다는 것은 게임시나리오의 내용에 적합한 퍼즐창작의 아이디어를 제공하는 일이다. 만일에 시나리오작가로부터 손색없을 정도로 완벽한 퍼즐이 제공된다면, 퍼즐디자이너에게는 더할 나위 없는 좋은 선물이 될 것이다. 더욱 더 완벽한 퍼즐을 창작할 수 있는 시간적인 여유를 갖게 되기 때문이다. 시나리오 작가는 자신의 스토리가 손상되지 않을 정도의 범위에서 퍼즐정보만 제공하면 된다.

퍼즐창작은 다음과 같은 리스트 작성이 필요하다.

(표 6) 퍼즐 리스트

종류	명칭	난이도 등급	세부사항
		상/중/하	퍼즐의 내용을 상세하게 기입하고, 이벤트 및 아이템부분과 중복 가능

3. 이벤트(event)

이벤트는 게임 속의 단편적인 사건이나 캐릭터들의 대화 및 행동을 동영상으로 처리하는 하나의 시퀀스(sequence)이다. 플레이어의 의지와는 상관없이 강제적으로 발생하는 이벤트가 있는가 하면, 플레이어가 참여하는 이벤트가 있다.

이벤트는 게임의 시스템적인 면에 매료되어 스토리의 내용을 혼동하는 플레이어들에게 스토리의 내용과 게임의 흐름을 인식시킴과 동시에 계

임의 지속성을 높여준다. 또한 스토리에 내재된 주요 사건들을 짧은 시간에 자세히 부각시켜, 스토리의 합리성을 높여주는 역할을 한다. 그리고 멀티시나리오로 구성된 게임의 경우, 다양한 분기로 이어지는 스토리의 연결성을 높여주고, 게임의 리얼리티를 효과적으로 높여주는 역할도 수행한다.

게임 이벤트의 유형은 필수이벤트와 선택이벤트로 나누어진다. 그리고 필수 및 선택은 강제이벤트와 자율이벤트로 다시 나누어진다⁶⁾.

필수이벤트는 플레이어의 의지와는 상관없이 플레이 도중에 동영상화면으로 이어지는 이벤트이며, 스토리의 전개과정에서 반드시 거치지 않으면 안 되도록 설계된 필수적인 이벤트이다. 이 경우에는 스토리를 명확하게 해주거나 사건, 배경, 인물 등의 디테일한 씬을 보여주기 위함일 수도 있다. 대부분의 게임들은 오프닝과 엔딩을 강제 이벤트로 처리하여 게임의 효과를 극대화시키고 있다.

일반적으로 이벤트는 동영상으로 처리되기 때문에 게임의 인터랙티브 특성을 대폭 축소시키기도 한다. 즉, 게임 속에서 애니메이션의 동영상 기법이 극대화된다는 말이다. 애니메이션적인 동영상을 처리하기 위해서는 시나리오 상에서 완벽한 시퀀스를 제시해야 한다. 지문, 대사, 내레이션, 배경음악 등에 심혈을 기울여 게임의 미적효과 및 스토리성을 한층 높일 수 있어야 한다.

최근에는 액션게임, 슈팅게임, 시뮬레이션게임에서도 드물게 이벤트가 활용되고 있으나, 이벤트를 가장 효율적으로 활용하는 게임은 롤플레이어게임(RPG) 및 어드벤처게임이다.

5) 이재홍, 게임시나리오작법론, 도서출판정일, 2004, p.185

6) 이재홍, 게임시나리오작법론, 도서출판정일, 2004, p.197

이벤트 창작은 다음과 같은 리스트 작성이 필요하다.

〈표 7〉 이벤트 리스트

순 번호	종류	명칭	목표	보상	세부사항
					퀘스트 진행방법을 자세하게 묘사한다. 동영상의 경우에는 지문과 대사를 작성해야 한다.

4. 음악(music)

시각(영상효과)과 청각(음향효과)으로 집중도를 완성시키는 영상물은 관객을 몰입시킨다. 음향효과는 인간의 미세한 감정을 극도로 자극한다. 영화나 애니메이션은 시각적인 메시지의 한계점 때문에 청각적인 메시지를 붙여 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 내레이션으로 플레이어에게 전달할 수 없다. 이때, 바로 음향의 역할은 극대화된다. 음향은 게임을 로딩하여 엔딩을 볼 때까지 게임의 흐름을 유도하고, 게임분위기의 강약 및 스피드를 조절하는 속성을 가진다. 또한 플레이어의 심리와 감성을 자극하여 플레이어가 게임에 몰입할 수 있도록 하는 역할도 한다.

아케이드게임을 비롯하여 시뮬레이션게임에 이르기까지 모든 장르의 게임에는 음악이 필수적으로 삽입된다. 그렇기 때문에 음악적인 예술성이 살아

숨쉬는 게임은 상품가치가 크다고 할 수 있다.

시나리오작가는 기획자에게 스토리상의 분위기에 맞는 음향효과를 제안하는 역할만 해내면 된다. 게임시나리오를 써나가는 작가는 스토리의 분위기를 이미 파악하고 있기 때문에, 게임에 어울리는 음향요소를 상상해 낼 수 있다. 그렇기 때문에 시나리오작가는 음악적 요소를 기획자에게 조언하는 역할을 할 수 있다⁷⁾.

음악 및 음향설정은 다음과 같은 리스트 작성이 필요하다.

〈표 8〉 음악 및 음향 리스트

순 번호	세부사항
	음악의 분위기만 제시해 준다. (예: 밝은 분위기의 음악, 슬픈 분위기의 음악 등)

VI. 구성 및 집필 단계의 전문성

구성 및 집필 단계는 어느 시나리오 작업과도 비슷하게 이어지는데, 가장 특이한 부분은 멀티시나리오라고 할 수 있다. 게임 시나리오와 영화 시나리오가 다를 수밖에 없는 것은 게임이 지닌 인터랙티브한 특성과 멀티 특성 때문이다. 인터랙티브한 특성은 플레이어가 직접 스토리에 개입하여 한 편의 드라마를 완성시켜 나가는 시스템이며, 게임의 멀티 특성은 스토리의 흐름을 선택할 수 있는 시스템이다.

게임시나리오의 경우에는 인터랙티브한 특성을 가지고 있기 때문에 플레이어의 자유성이 보장되어 있다고 보아도 과언이 아니다. 즉, 플레이어에게 스토리의 시작과 결과에 대한 선택권을 준다는 의미

7) 이재홍, 게임시나리오작법론, 도서출판정일, 2004, p.202

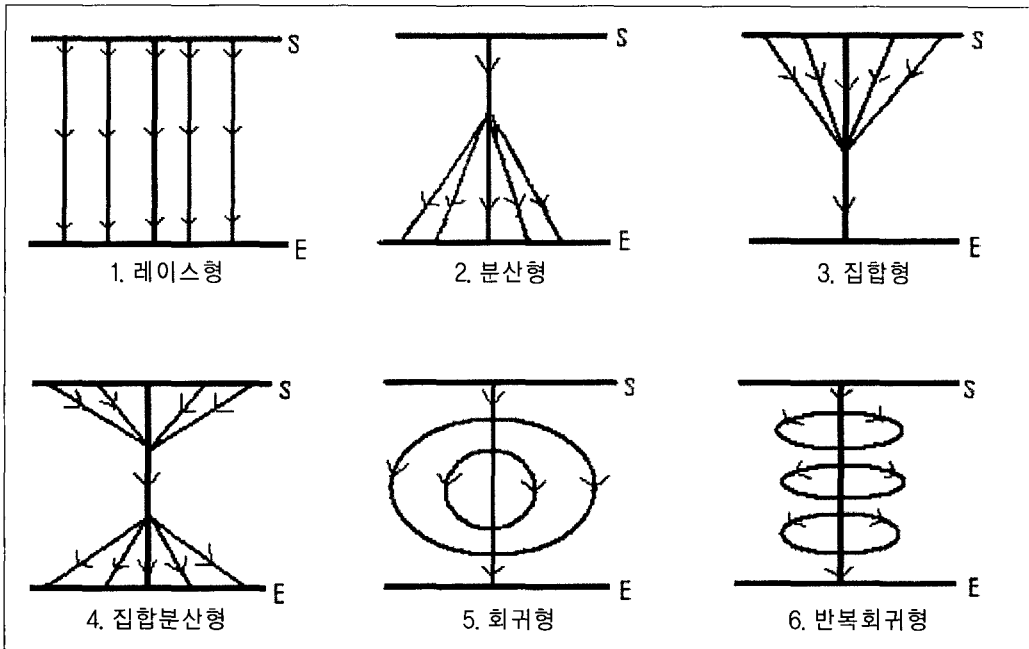
이다. 물론 플레이어에게 주는 선택에 대한 준비는 시나리오 작가가 미리 설정해 두어야 한다.

그렇기 때문에 시나리오의 진행을 다각도로 변형시켜 두었을 때, 플레이어는 다양한 스토리의 진행을 맞볼 수 있게 되는 것이다. 바로 멀티시나리오의 필요성이 여기에서 드러난다.

스토리를 진행하느냐 못하느냐의 문제, 캐릭터가 죽느냐 사느냐의 문제, 사건이 행복한 결말로 끝나느냐 슬픈 결말로 끝나느냐의 문제들을 플레이어가 선택할 수 있는 것이 멀티시나리오의 특징이다. 즉, 플레이어가 서사의 진행을 선택한다는 말이다. 이미 모든 게임에서는 이러한 멀티시나리오가 구현되고 있다고 보아도 무방하다. 다음은 필자가 그동안 연구 개발한 멀티시나리오의 유형이다.



- 1) 레이스 형 시나리오: 오프닝 단계에서부터 여러 줄기의 스토리가 전개되어 각각 독립적인 스토리로 엔딩을 볼 수 있는 스타일의 시나리오이다.
- 2) 분산형 시나리오: 오프닝 단계에서는 한 줄기의 스토리로 전개되지만, 중간에 여러 줄기의 스토리로 분산되어 각각의 엔딩을 보게 되는 스타일의 시나리오이다.
- 3) 집합형 시나리오: 오프닝 단계에서부터 여러 줄기의 스토리로 분기되어 전개되지만, 중간에 모두 하나로 합쳐진 후, 하나의 엔딩을 볼 수 있도록 구성된 스타일의 시나리오이다.
- 4) 집합분산형 시나리오: 오프닝 단계에서 여러 줄기의 스토리로 전개된 후, 일단 본 줄기로 복귀되지만, 다시 여러 줄기의 스토리로 분산되어 각각의 엔딩을 보게 되는 스타일의 시나리오이다. 즉, 집합형 시나리오와 분산형 시나리오가 복합된 시나리오이다.



〈그림 1〉 이재홍(LEE, JH)의 멀티 시나리오 유형도

- 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.
- 6) 반복 회귀형 시나리오: 오프닝 단계에서는 한 줄기의 스토리로 전개되지만, 중간에 다른 여러 줄기의 스토리로 분기된다. 그러나 곧 본 줄기로 복귀한다. 빈번하게 다른 줄기로 갔다가 본 줄기로 복귀하길 반복하다가 하나의 엔딩을 보게 되는 스타일의 시나리오이다.⁸⁾

Ⅶ. 맺음말

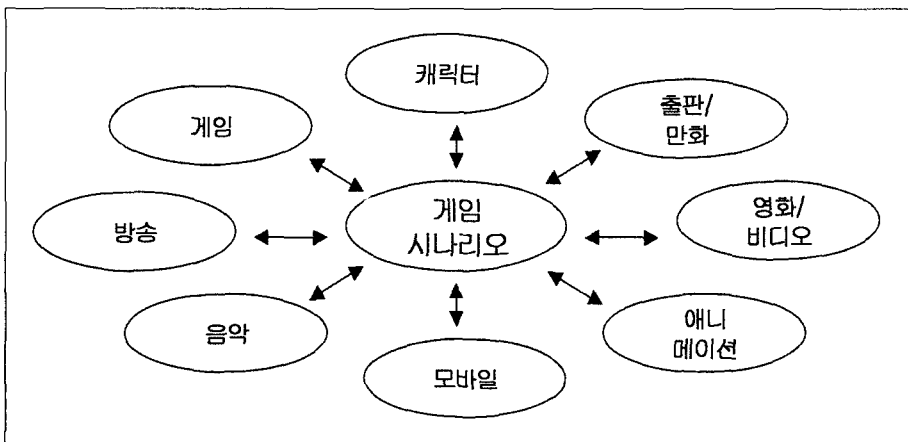
이상과 같이 간단하게나마 게임시나리오가 가지고 있는 특수한 전문성에 대하여 살펴보았다. 동영상으로 구현되는 그래픽적인 특성으로 볼 때, 게임시나리오가 작법순서상으로는 애니메이션시나리오와 별다른 차이가 없는 듯하지만, 게임이 가지고 있는 인터랙티브한 특성 때문에 기존 일반 시나리오

와는 전혀 다른 작법의 틀을 지니고 있다는 사실을 알 수 있다.

그렇기 때문에 게임시나리오를 창작하기 위해서는 우선, 다양한 게임을 플레이 하고, 각 장르의 게임들을 분석하여, 기본적으로 게임의 구조를 터득하고 있어야 한다. 그리고 게임시나리오 역시 문학의 한 장르인 만큼, 뛰어난 구성력을 위해서는 문학적인 감성도 필수 요건이다.

무엇보다 더 중요한 것은 멀티 시나리오의 구현에 있다. 요즘 인기를 구가하고 있는 블리자드사의 wow(world of war craft)라는 게임을 플레이 하다 보면, 이제 게임시나리오에는 혼자서 작성하는 시대가 아니라는 사실을 알 수 있다.

게임시나리오 작가들은 하나의 소재 (one source) 를 각기 다른 분야에 적용하여 다양한 상품 (multi-use)으로 개발 및 제작한 후, 시장에 배급하여 파급효과를 노리는 마케팅 전략인 원 소스 멀티 유즈 (one source multi-use)시스템을 기억해 두어야 한다.



8) 이재홍, 게임시나리오작법론, 도서출판정일, 2004, p.235-238

한국의 영화가 최근에 들어 굵직한 상들을 받고 있는 이유와 동남아시아에서 각광을 받고 있는 이유는, 영화 그 자체가 관객들에게 재미요소와 감동요소를 부여하고 있기 때문이다. 그러한 재미와 감동은 좋은 시나리오가 뒷받침되지 않고서는 나올 수 없다는 사실을 인식해야 한다. 즉, 좋은 콘텐츠의 창작은 바로 좋은 시나리오에서 시작된다.

그런 면에서는 게임도 역시 마찬가지이다. 제대로 된 시나리오가 뒷받침 되지 않으면 게임 시장의 장래는 불투명 해 진다.

현재 대한민국은 콘텐츠 서사작가의 절대 부족이

큰 문제로 부각되고 있다. 유럽지향적인 판타지가 난무하여 국적불명의 문화 콘텐츠들이 난 개발되고 있는 것 또한 심각하게 우려할 문제이다.

필자는 이제 자국문화의 콘텐츠화에도 눈을 뜰 시기가 되었다고 생각한다. 우리 저변에 산재된 신화 및 전설과 같은 전통문화 콘텐츠에서도 충분히 세계적인 게임콘텐츠가 탄생될 가능성이 크다는 사실을 주장하며 이 논문을 맺는다. 이 논문으로 인해 학계와 개발업체들이 시나리오 작가의 필요성을 인식하는 계기가 되었으면 좋겠다고 생각하는 바이다.

● 참고 문헌 ●

- [1] 이재홍, 게임시나리오작법론, 도서출판정일, 2004,
- [2] 김경식, 이재홍 외 공저, 『게임제작개론』, 형설출판사, 2003
- [3] Marc Saltzman, 박상호 역, 『GAME DESIGN』, MIN press, 2001
- [4] 밥베이트, 송기범 역, 『GAME DESIGN』, ㈜ 제우미디어, 2001
- [5] 데이비드 하워드.에드워드 마블리 공저, 심산 역, 『시나리오 가이드』, 한겨레신문사, 1999
- [6] Toriumi jinzo, 조미라, 고재운 역, 『애니메이션시나리오 작법』, 모색, 2001
- [7] 木村央志, 『ゲームクリエイター-作法(게임창작작법)』, NTT出版, 2000
- [8] Francois Dominic Laramée 외 공저, 염태선 역, 『게임기획&디자인』, 정보문화사, 2003

필자 소개



이재홍

- 1984년 : 송실대학교 공대 전자공학과 졸업
- 1987년 : 동 대학원 국어국문학과 석사과정졸업
- 1990년 : 도쿄(東京)대학교 대학원 종합문화연구과 연구과정 수료
- 1992년 : 동 대학원 종합문화연구과 석사과정 졸업
- 1995년 : 동 대학원 종합문화연구과 박사과정 수료
- 1981년~1986년 : 서울디지털대학교 교사 역임
- 1995년~1999년 : 공주영상정보대학, 영상문예창작과 조교수(학보사주간 및 학과장역임)
- 1999년~2003년 5월 : (주)서울게임대학 게임시나리오창작학과 전임교수/상명대학교/광주여자대학교/제주관광대학/탐라대학교 등 출강
- 2003년 7월~ 현재 : 서강대학교 게임교육원 부원장 및 게임학과 전임교수/소설가/한국게임학회 학술위원/한국소설가협회 회원/한국작가교수회 회원/한국만화애니메이션학회 회원/일본 지역문화연구회회원