

게임에서 영웅 스토리텔링의 구현 과정



디지털 스토리텔링은 활자 속에 묻혀 있던 인문정신이 과학기술과 결합해 만들어진 새로운 문화 콘텐츠 기법이다. 어려운 고전문학도 디지털 스토리텔링을 통해 쉽고 재미있고 다양한 이야기로 다시 태어난다. 디지털 스토리텔링 기술 중 특히 많은 사람에게 회고되는 것은 '영웅 스토리텔링'이다. 특히 게임의 경우 '영웅 서사'에 대한 이해만 확실하게 되어도 스토리텔링을 하는데 문제가 없다고 할 정도로, 스토리텔링의 기본을 '영웅 스토리'에 두고 있다. 영웅의 여행에 대한 스토리텔링은 디지털콘텐츠에서 많은 이들의 사랑을 받는데 한몫해 왔다. 이번 호에는 많은 이들의 사랑을 받는 영웅 스토리텔링에 대해 집중적으로 살펴보고자 한다.

글 배주영 성결대 강사

인류의 이야기를 통털어, 영웅 이야기만큼 오래되면서도 재미있는 것이 있을까? 흔히 '영웅서사'라고 통칭되는 영웅들의 이야기는 최초의 서사라고도 할 수 있는 호머의 <일리아드> <오딧세이>부터 반복, 재생산되는 스토리라고 할 수 있다.

<플루타크 영웅전> <갈리아 영웅전기> 등 인류의 고전에는 언제나 영웅이 있다고 해도 과언이 아닌 것이다. '영웅의 이야기'란 언제나 우리의 마음을 사로잡는 그것이다. 이 영웅들의 이야기는 다양한 변이들을 가지고 있다.

영웅이 되는 과정을 구조화하면 단순한 도식이 나온다. 이 도식은 대부분의 영웅 신화가 채택하고 있는 영웅 스토리의 원형이다. 그렇다면, 영웅을 다룬 모든 스토리의 원형은 변하지 않는데, 왜 재미있는 이야기와 그렇지 않은 이야기가 있는 것일까? 왜 어떤 이야기는 사람들의 관심을 끌고 어떤 이야기는 전혀 그렇지 못한 것일까? 이는 스토리텔링이 단순히 구조만 가지고는 성공할 수 없다는 것을 보여주는 징표이다. 영웅의 일생과 모험담을 다룬 일명 '영웅 스토리텔링'은 이

이야기의 기원이 되어온 신화와 민담에서 그 뿌리를 찾을 수 있다.

영웅 스토리텔링 탄생 배경

프로프(Prop)는 인류의 수많은 민담을 통해 보편적으로 추출되는 모티프들을 정리하면서, '영웅'이 존재하는 스토리텔링의 기본구조를 밝혔다. 한 인물의 일생구조는 모든 민담을 통해 분석해본 결과 보편적으로 구조화될 수 있으며, 모든 스토리텔링에는 보편적인 모티프가 존재하고 있다는 것이다.

프로프에 의하면 모든 이야기는 31가지 모티프로 이뤄져 있다. 모든 주인공은 위의 과정을 거쳐 진정한 영웅이 되는 것이다. 이 모티프들은 이야기에 따라 중간에 생략되기도 하지만, 대체적으로 모든 이야기에 이러한 모티프가 반영된다고 할 수 있다. 이러한 구조를 한층 더 발전시킨 것은 조셉 캠벨이다. 그는 영웅의 일생을 열두가지로 정리한다.

영웅 스토리텔링에서 이러한 과정은 많은 측면에서 의미가 있는데, 우선 가장 중요한 것은 이러한 스토리텔링 과정이 인간 주체의 '심리적 성장 과정'을 반영한다는 것이다. 캠벨

은 이를 원용하면서 신화·민담 등에서 발견되는 무수한 '영웅 스토리'는 주체 성장과정의 집단 무의식을 반영한다고 말한다. 즉 모든 개인의 주체화 과정을 반영하고 있는 이야기가 바로 영웅 스토리라는 것이다. 따라서 영웅의 이야기는 단순한 그들의 이야기가 아니라, 우리의 보편적인 성장스토리의 일부이며 인간의 무의식을 사로잡은 이야기라는 것이다.

영웅의 스토리텔링이 이처럼 많은 역사를 뛰어넘어 디지털 시대의 콘텐츠를 사로잡은 이유도 이렇게 설명할 수 있을 것이다. 영웅의 스토리는 그것을 향유하는 사람에게 주체의 동일화를 심리적으로 요구한다는 것이다. 특히 디지털 스토리텔링에서 가장 특이한 점은 디지털 시대의 스토리텔링이 이전의 스토리텔링과 다른점은 인터랙티비티(interactivity) 즉 상호작용성을 갖추었다는 점이다. 그러니 영웅 스토리텔링의 기본 조건인 자기 동일화가 극대화 될 것이다. 자기 동일시의 일차 조건이 영웅 되기라면 영웅 스토리텔링이야말로 유저들을 끌어당기는 큰 요인이 되는 것이다.



프로프의 스토리텔링 모티프

1. 가족 중의 한 성원이 집으로부터 내보내진다. (나감: β)
2. 금지가 주인공에게 전달된다. (금지: γ)
3. 금지가 깨어진다. (위반: δ)
4. 악마가 정찰을 시도한다. (정찰: ε)
5. 악마가 그의 희생자에 대한 정보를 입수한다. (정보: ζ)
6. 악마가 희생자와 그의 종자들을 잡기 위해 그를 속이려 한다. (속임: η)
7. 희생자는 속임수를 당하여 무심결에 그의 적을 돕게 된다. (연계: θ)
8. 악마가 가족의 한 사람에게 해를 끼친다. (피해: A)
- 8-1. 가족 중의 한 사람이 어떤 것을 잃거나 어떤 것을 갖기를 욕구한다. (결핍: a)
9. 불운 혹은 결핍이 알려지게 된다. : 주인공은 요구와 명령에 의해 접근된다. 그는 가도록 허용되거나 급파된다. (중대, 연결적 사건: B)
10. 탐색자(seeker)는 제지(counteraction)에 동의하거나 결정한다. (반대행 위시작: C)
11. 주인공이 집을 떠난다. (출발: ↑)
12. 주인공은 시험되고 심문되고 공격받는데, 그것은 그가 주술적 물건 혹은 원 조자를 얻기 위한 방법을 예비한다. (증여자의 첫 기능: D)
13. 주인공이 미래 증여자의 행동에 반동한다. (주인공의 저항: E)
14. 주인공은 주술적 물건의 사용법을 취득한다. (주술적 물건의 수락: F)
15. 주인공이 탐색의 대상이 있는 장소로 옮겨지거나 인도된다 (인도자와의 여행, 장소이동: G)
16. 주인공이 악마와 직접 싸운다. (투쟁: H)
17. 주인공이 낙인찍힌다. (낙인: J)
18. 악마가 퇴치된다. (승리: I)
19. 최초의 불운과 결핍이 제거된다. (복수: K)
20. 주인공이 돌아온다. (귀가: ↓)
21. 주인공이 쫓긴다. (추적: Pr)
22. 주인공이 추적으로부터 구출된다. (도움: Rs)
23. 주인공이 인지되지 않은 채 집에 혹은 다른 나라에 도달한다. (몰래 도착: O)
24. 가짜 주인공이 거짓된 주장을 한다. (거짓 주장: L)
25. 어려운 과업이 주인공에게 제안된다. (과업: M)
26. 과업이 해결된다. (해결된 과업: N)
27. 주인공이 인지된다. (인지: Q)
28. 가짜 주인공 혹은 악마의 정체가 드러난다. (폭로: Ex)
29. 가짜 주인공에 새로운 모습이 주어진다. (변모: T)
30. 악마가 벌받는다. (벌: U)
31. 주인공은 결혼하고 왕좌에 오른다. (결혼: W)

캠벨의 영웅스토리텔링 과정

1. 가족 중의 한 성원이 집으로부터 내보내진다. (나감: β)
2. 금지가 주인공에게 전달된다. (금지: γ)
3. 금지가 깨어
 - ① 영웅은 범속한 나날의 일상을 살아가다가, 그곳에서
 - ② 영웅은 모험에의 소명을 받는다.
 - ③ 영웅은 처음에 결단 내리지 못한 채 주저하거나 소명을 거부한다. 그러나
4. 정신적 스승(혹은 초자연적인 조력)의 격려와 도움을 받아
5. 첫 관문을 통과하고 특별한 세계로 진입한다. 그곳에서
6. 영웅은 시험에 들고, 협력자와 적대자를 만나게 된다. (시험에 빠지게 되고, 여신을 만나 도움을 받는 한편, 유혹자로서의 여성과도 만나게 된다.)
7. 영웅은 동굴 가장 깊은 곳으로 접근하여, 두 번째 관문을 건너게 되는데
8. 그곳에서 영웅은 시련을 이겨 낸다.(여기서 아버지와 화해를 하게 되고, 신과 같은 위치에 오르게 된다)
9. 영웅은 이의 대가로 보상(궁극의 은혜)을 받게 되고
10. 일상세계로의 귀환의 길에 오른다.(여기서 영웅은 귀환을 거부하다가, 불가사의한 탈출을 하게 되며, 외부로부터 구조되기도 한다)
11. 영웅은 세 번째 관문을 건너며, 부활을 경험하고, 그 체험한 바에 의해 인격적으로 변모한다.
12. 영웅은 일상 세계에 널리 이로움을 줄 은혜로운 혜택과 보물인 영약을 가지고 귀환한다. (삶의 자유를 얻는다)



게임에서 영웅 스토리의 변화

오늘날 게임 스토리텔링의 지배적 소재는 영웅 모험담이다. 게임 플레이어는 이상한 나라의 앨리스처럼 미지의 공간을 모험하면서 목적지를 찾아가고, 미지의 보물을 얻고자 한다. 게임은 늘 유저에게 환상의 공간을 펼쳐놓고, 그 공간 속을 탐험하도록 만든다. 게이머가 게임을 통해서 얻는 1차적 경험이란, 허구적 공간과 그 공간에서의 탐험이라는 경험이다. 즉 공간 속에 들어서는 것, 그것이 허구성의 1차 경험이다. 이런 점에서 게임이 사람들에게 주는 것은 영웅 스토리의 경험이다.

영웅서사를 기초로 하는 <스타워즈>와 <매트릭스>를 보자. 이 둘은 모두 게임화 되어 유저들의 사랑을 받고 있다. 이 두 스토리의 특징은 영웅을 어떻게 설정했가에 있다. 스타워즈의 경우 주인공 루크는 전형적인 오디세우스 콤플렉스 형 인간이다. 일찍이 조셉 캠벨

이 <스타워즈>를 콘테츠로 하여, 현대판 영웅 스토리텔링에 대해서 논한 적이 있듯이 <스타워즈>의 주인공은 전형적인 영웅서사를 답습하고 있다. 고귀한 탄생, 그리고 버림받음(기존 고귀한 세계에서의 가출), 시련과 고난의 연속, 성숙, 그리고 아버지와의 대결을 통한 영웅의 위치 등극 등이다.

기존 <스타워즈>뿐 아니라 <에피소드 스타워즈>시리즈 역시 다스베이더의 영웅 스토리를 보여준다. 다스베이더는 악당이 된다는 점과 루크는 선한 영웅이 된다는 점이 다르지만, 과정에서는 거의 동일함을 보여준다. 똑같은 영웅 스토리라도 어느 편에 서는가, 그리고 누구와 싸우는가의 변화만으로도 시리즈는 계속되는 것이다. <스타워즈>가 시리즈로 총 6편에 해당하는 영화가 나올 수 있었던 것은 영웅 스토리의 변형과 확대 가능성 때문이다. 똑같은 구조지만 단계에 따른 변화 가능성이 스

토리의 풍부함을 낼 수 있는 것이다. 이를 보여주는 것이 게임이다.

<스타워즈 에피소드 3 : 시스의 복수> 게임에서는 게이머가 아나킨 스카이워커와 오비완 케노비 등 각각의 인물을 택해서 힘을 겨뤄보는 단순한 액션게임도 있고, FPS 방식의 게임과 RPG가 결합된 형식의 게임도 출시되고 있다. 즉 다양한 대결과 변형이 가능하다는 스토리텔링의 방식이 구현되고 있는 것이다. 여기서 중요한 것은 주로 시련 단계의 다양화와 경쟁의 구체화이다.

<메트릭스>의 경우, 가상의 세계라는 배경을 통해 '나란 무엇인가' 라는 정체성 문제를 영웅 스토리텔링의 핵심으로 두고 있다. 영웅스토리 가운데 다른 것보다는 영웅의 선택 문제가 중요해지는 것이 특징이고, 스토리 전개상 주인공이 스스로의 정체성 확인에 영화 스토리의 전반이 할애된다는 점이 특징이

다. 특히 주인공이 정체성을 확인한 순간, 모든 세계를 초월하는 절대 신(神)의 위치로 등극하고, 이는 거의 게임의 물과 싸움의 물을 초월하는 경지에 이르기 때문에 게임이 성립하기 어렵다.

따라서 <엔터 더 매트릭스> 게임의 경우는 영화에서는 조연에 불과했던 나이오비와 고스트라는 두 명이 대결을 펼치는 것이 핵심이다. 결국 영웅이더라도 그 결과가 명확하게 드러나고, 그 영웅이 가진 속성이 세계를 초월하면 게임의 흥미는 반감되게 마련이라는 점을 매트릭스 게임은 잘 간파하고 있다. 한 명의 영웅으로 모든 것이 수렴되는 스토리텔링은 영화 같이 완결성이 뛰어난 스토리상으로는 흥미를 끌기 쉬워도, 게임은 오픈된 결말과 다양한 흡입력이 필요한 영웅이 필요하기 때문이다. 그래서 매트릭스의 경우 영화와 게임의 주인공 자체가 달라지는 현상이 나타난다.

게임 유저는 어떻게 '영웅 스토리'를 겪나

물론 주지하다시피, 게임은 다양한 종류로 "게임 스토리텔링은 ○○이다"라는 말을 할 정도로, 단순한 것은 아니다. 게임 스토리텔링도 마찬가지이다. 다양한 스토리텔링이 필요하다. 그러나 대부분의 문화가 그렇듯 다수의 호응과 인기를 얻기 위한 '상업성'이 필요할 때는 관객·유저·독자, 혹은 소비자의 동일시 유도가 무엇보다도 필요하다. 장르가 무엇이든 스토리를 보고·듣고·이용하고, 이를 위해 돈을 지불하는 사람들의 심리란, 스토리 캐릭터에 자신을 동일시해 현실을 잊고 잠시나마 이야기 속의 환상에 자신을 일치시키고 싶어한다.

영웅 서사를 읽는 것으로 동일시(identification)의 경험을 가졌던 사람들은 이제, 영웅의 세계에 뛰어드는 행위만으로 자신을 영웅과 동일시한다. 게임의 경우도 마찬가지이다. 게임 스토리텔링을 통해 유저가 느끼는 기본은 경쟁 심리를 유발해 적과의 싸움을 통한 승리를 통해 영웅 심리를 맛보는 것이다. 따라서 게임 스토리텔링이 추구해야 하는 바는, 유저가 추구하는 영웅 동일시 체험 효과의 극대화라고 할 수 있다.

게임의 경우 고난 과정 자체가 흥미를 일으키는 요소이다. 플레이(play) 과정을 통해 얻어지는 아이টেম과 기술을 통해 적을 이기는 것, 혹은 레벨을 높이는 것, 더 어려운 단계로 도전하는 것, 이 모든 것이 사실 영웅 스토리텔링에서는 고난이라는 하나의 키워드로 요약될 수 있다. 결국 모든 게임은 영웅 되기 과정이라고 할 수 있다.

그가 악인으로 보이는 인물을 택해 플레이를 하든, 영웅을 통해 플레이를 하든, 게이머가 추구하는 것은 승리이다. 이것은 게임이 영웅을 활용한 다른 스토리텔링 장르와 구별되는 가장 결정적인 지점이다. 즉 일반적인 스토리텔링(상호작용성이 낮은 장르)의 경우 영웅 스토리텔링이 기본적으로 도덕성을 추구함과 달리, 게임의 경우 도덕적 선악이란 플레이 어에게 중요한 것이 아니다. '절대적 선' 혹은 '최소한의 양심' 또 다른 말로 일반적 '사회의 규범'이란 게임에서는 큰 의미가 없다. 즉 결과로서의 승리만이, 영웅을 만드는 기초적 요소인 것이다.

그렇다면 영웅을 다룬 모든 스토리의 원형



은 변하지 않는데 왜 재미있는 스토리텔링과 그렇지 않은 스토리텔링이 있는 것일까? 왜 어떤 스토리텔링은 사람들의 관심을 끌고 어떤 스토리텔링은 전혀 그렇지 못한 것일까? 이는 스토리텔링이 얼마만큼 흡입력을 가지고 있는가에서 결정된다. 우선은 "어떤 사람이 영웅인가" 그리고 "어떤 존재가 영웅인가?"라는 두 가지 질문에서 결정된다. 즉 중심인물, 스토리텔링의 주인공을 어떤 존재로 설정하는가가 중요한 조건이 된다. 게임 이외의 영웅 스토리텔링에서 '영웅'을 규정하는 조건들은 그런 의미에서 매우 중요하다. 그가 시대적 필요에 의한 '시대정신'을 추구하는 인물인가 하는 점이 영웅 스토리텔링의 성공 여부를 결정짓는 요소이다.

자기 동일화를 위한 캐릭터 설정

게임에서는 이것이 캐릭터 설정으로 작용한다. 영웅 스토리텔링을 스토리텔링의 주된 요건으로 잡을 때 가장 의미 있는 것은 유저가 얼마만큼 캐릭터에 몰입하는 가이다. 캐릭터와 유저 사이의 간극을 어떻게 좁히고 몰입을 유도하는가가 스토리텔링의 중심이 되어야 한다.

영웅 스토리텔링을 위해서, 캐릭터는 '팅빈 기표'여야 한다. 즉 게이머가 어떤 것을 투사하더라도 받아들일 수 있는 설정이 중심이 되어야 한다. 즉 캐릭터의 외양과 기능은 뛰어나되, 되도록 내면이나 심리적 요인은 삭제하는 형태가 되어 영웅 스토리텔링의 동일시를 만들 수 있다.

우리가 흔히 웹에서 쓰는 캐릭터 아바타(avatar)라는 용어를 생각해보자. 아바타는 자신의 분신이라는 뜻이다. 즉 웹에서의 자기 정체성을 아바타로 드러내는 것이다. 그렇다면 아바타를 선택하는 데는 두 가지 동일시 경험을 수반한다.

첫째, 자신과는 상반되는 캐릭터를 만들고 싶어하는 욕망이 있다. 즉 지금의 현재의 모습은 아니지만, 이루고 싶은 바를 투사해 캐릭터를 선택하는 경우가 있다. 그래서 현재와는 정반대의 모습을 선택하고, 그에 따라 현실에서 이룰 수 없는 바를 추구한다.

둘째, 자신과 유사한 캐릭터를 만드는 것이다. 현실에서 자신과 동일한 캐릭터에 약간의



기능만 추가하거나 외양만 근사하게 바꾸는 것 정도이다. 마치 파티에 가는 것 같은 색다른 요소를 첨가해 꾸미는 것이다.

자신과 동일한 아바타를 만들거나 상반된 아바타를 만들거나 그 안에 내재돼 있는 욕망이란 결국 하나다. 자신이 현실에서 이루지 못한 그 무엇을 가상의 세계에서 이루고 싶어한다는 점이다. 그래서 아바타란 결국 나의 동일시 과정의 산물이다. 그렇다면 이것과 ‘영웅’은 어떠한 상관관계가 있는가. 영웅이란 결국 모든 인간의 이상이자 아바타이다. 내면의 욕구를 극대화한 인물이 영웅인 것이다. 따라서 영웅 스토리텔링에서의 캐릭터는 인간의 내면 욕구를 극대화할 수 있는 존재여야 한다.

이를 위해 텅빈 기표로서의 캐릭터가 필요하다. 영화 등 스토리성이 강한 장르와는 달리 게임에서 캐릭터는 몰입을 유도하는 기초적인 설정만을 필요로 한다. 캐릭터의 경우 유저의 작용에 따라 언제든지 성장 가능하도록, 캐릭터는 인형과 같은 존재가 되어야 한다. 즉 인형처럼 이쁜 외양을 가졌으나 내면, 정신세계가 없기 때문에 내가 어떤 세계를 투사시켜도 또한, 내가 어떤 일들을 시켜도 되게 해야 한다는 것이다. 다른 아이템이나 능력을 섭취하면 할수록 성장 가능하도록 만드는 것이 영웅 스토리텔링 게임에서 캐릭터 설정의 핵심

인 것이다. 즉 관건은 영웅이 필요로 하는 관문과 아이템이 무엇인가 하는 점이다. 아이템 획득시 변화 가능한 캐릭터 설정, 이것이 캐릭터 설정의 핵심이다.

몰입감 극대화 위한 공간 설정 방법

이제 공간은 단순한 ‘배경’이 아니라 몰입을 위한 기반이 되어야 한다. 게임은 영웅 스토리텔링에서 고난과 성취라는 두 가지를 물질적이고, 화려한 외부적인 요인 세팅(setting)으로 만들어야 한다. 이 경우 외부적이라는 것은 화려한 기술과 화려한 공간, 그리고 화려한 고난이라는 것을 뜻한다. 즉 ‘고난의 이미지화’라는 것이 공간 설정의 핵심이다.

영웅 스토리텔링의 단계에서 가장 중요한 것은 역시 고난 극복 단계이다. 즉 극복과 보상이 게임에 전면으로 등장하는 단계인 것이다. 그 중 보상을 통해 캐릭터가 성장하고 변화한다면, 극복과정은 공간 설정에 전적으로 투사돼야 한다. 이를테면 캐릭터가 영웅이 되는 과정의 현실화가 게임에서의 공간이 되는 것이다.

위에서 살펴봤듯이 캐릭터가 어느 공간에서 영웅이 되는 것을 겪느냐는 게임의 공간 종류(매트릭스 안 · 우주 · 학교 등)를 결정짓는

다. 그리고 그들의 고난 종류는 게임의 장르를 결정짓는다. 영웅이 겪는 것이 단순한 고난의 행로이면, 액션 어드벤처 게임이 될 것이다. 혹은 최근의 경향으로는 FPS(First Person Shooting) 게임이 된다. 또한 영웅이 각각의 다른 캐릭터와의 관계를 통해 고난을 극복한다면 RPG 형식이 되기 쉽다. 이것이 발전된 형태가 MMORPG이다. 게이머는 스스로 영웅이 되기 위해 펼쳐진 맵 위에서 전투를 한다. 그리고 그 전투를 통해 각각의 영웅을 택한다. 결국 공간이라고 하는 것은 고난을 어떻게 현실화 하는가라는 점과 밀접하게 연관돼 있다고 할 수 있다.

영웅 스토리텔링의 단계별 변화 추이도

게임 설정 intro의 문제

캠벨의 12단계에서 시작이 되는 (1)~(5)단계의 경우 게임 스토리텔링에서는 ‘Intro’에 해당하는 부분이다. 즉 게임의 특성을 기초화하고, 각 게임의 특성을 구체화하는 것은 이 단계에서 이뤄져야 한다.

일단 ‘(1)영웅은 범속한 나날의 일상을 살아가다가, 그곳에서 (2)영웅은 모험에의 소명을 받는다’에 해당하는 두 단계는 전형적인 intro의 부분으로 모든 게임의 도입부에 나오는 설명이다. 이 중 (1)에 해당하는 부분은 삽입되기도 하고 생략되기도 한다. 일반적으로 유저가 게임을 시작하는 정도가 이에 해당하기도 한다.

MMORPG의 경우 영웅 스토리텔링의 1~2 단계를 화려한 그래픽과 동영상으로 처리함으로써, 영화 예고편과 같은 효과를 내기도 한다. 리니지 intro의 경우 리니지에 등장하는 캐릭터들을 보여주고 왜 이들이 전투에 나섰는가를 보여줌으로써, 전투의 계기와 캐릭터들이 모인 이유를 간단한 설명과 영상으로 보여주는 것이 이 부분에 해당한다. 이들이 전투 결의를 다져, 출발하는 대목 즉 게이머가 게임 레벨에 진입하는 순간이 바로 이 단계라고 할 수 있다.

(3)단계 ‘영웅이 결단을 내리지 못한 채 주저하거나 소명을 거부하는 과정’은 게임 스토리텔링에서는 대체적으로 생략되는 경우가

많다. 게임을 하느냐, 그렇지 않느냐, 리니지 식으로 해서 전투에 참가하는가 그렇지 않는가의 여부는 게임의 존재유무, 플레이의 존속 여부를 결정짓는 문제이기 때문이다.

(4)단계 '스승의 도움과 격려의 부분'은 게임 외적인 요소, 혹은 플레이 외적인 문제인 경우 이므로 게임 스토리텔링 과정에서는 생략돼야 한다. 게임 내부에 플레이어를 도와주는 연습 과정(NPC를 상대로 여러 가지 아이템의 성능과 게임 방식을 익히는 과정)이 있거나, 기초적인 정보제공을 하는 자료가 따로 있다. 즉 게임에서 이 과정은 생략된다고 봐야 한다. 물론 MMORPG의 경우 길드원의 도움 등이 이에 해당하겠지만, 이 부분이 게임 스토리텔링의 본격적인 부분이 되기 위해서는 게임의 다음 발전 단계가 필요로 하겠다고 할 수 있다.

이렇게 intro를 관람 혹은 경험한 플레이어 가 본격적으로 게임에 몰입하는 순간, 이 순간이 바로 영웅 스토리의 (5)단계에 해당한다고 할 수 있다.

게임 플레이 과정

게임에서 중요한 과정은 게임을 하는 (6)~(9)단계이다. 시험에 들고, 협력자와 적대자를 만나고, 관문을 통과하고, 시련을 이겨내는 이 과정 자체가 게임의 기본적인 플레이 과정이다.

어떤 게임이든 관문을 통과해 승리하는 것이 중요하다. 게임의 종류에 따라서는 이것이 말 그대로 관문이 되기도 한다. '액션 어드벤처 게임' <타잔> <툼레이더> <인디애나 존스> 등의 게임에서 이 과정은 말 그대로 관문이다. 전 세계적인 사랑을 받았던 <툼레이더>는 영웅 스토리텔링 서사를 가장 정확하게 구현한 예에 속한다. 특히 여주인공 라라가 관문을 통과할수록 성장해 소녀에서 여인이 되어 가는 과정은 이 게임의 성공요인 중 하나이다.

<타잔>역시 이러한 게임이다. 어린 타잔이 한 단계, 한 단계의 게임을 할수록 게임은 더

욱 어려워지고, 타잔이 성인으로 성장해 간다. 그러나 타잔의 경우 단순 아이템 획득과 단순한 장애물에 그쳤다면, <툼레이더>의 라라의 경우 관문을 통과하는데 있어서 라라의 자율성을 보다 많이 확보해 줌으로써, 플레이어의 몰입감을 높여준다고 할 수 있다.

ending의 문제

그럼 ending에 해당하는 (10)~(12)단계를 살펴보자. 게임 스토리텔링에서 (10)은 중요한 단계가 아니다. 귀환은 플레이어가 게임을 끝내는 순간 즉 'The End' 자막이 뜨는 순간에 해당하는 것이다. 따라서 귀환이라고 하는 단계 특히 '일상 세계로의 귀환'은 게임 스토리텔링에서 큰 의미가 없다. 제일 큰 적을 만나서, 그 적을 물리치거나, 그러지 못하거나 게임은 끝날 뿐이기 때문이다. 영웅, 플레이어의 귀환이란 게임의 끝에 불과하다.

그러나 단계적으로 레벨을 높이는 과정에서 (11)과 (12)단계는 중요한 작용을 한다. 즉 부활을 경험하고, 인격적으로 변모하는 것, 그리고 혜택과 보물을 얻는 것, 이는 게임에서 게임을 지속하게 만드는 가장 중요한 요인이다.

전형적인 슈팅게임인 <쥬라기 공원>이나 <The Dead Hunt>를 살펴보자. 이 경우, 각 단계가 끝나갈 무렵, 가장 강력한 적을 만나게 된다. 강력한 적과의 승리는 캐릭터에게 강한 힘을 심어주거나, 다음 단계로의 진입을 허용케 한다. 즉 귀환이 아니라 또 다른 여정의 출발이 되는 것이다. 특히 (12)단계에서 말하



는 혜택과 보물은 플레이어의 아이템 획득으로 연결되어, 위기 단계에서 플레이를 하는데 극적인 도움을 준다. 아이템 획득이란 게임에 있어서 가장 기본적인 플레이어의 즐거움이다. <팩맨> <테트리스> 같은 아주 초기 게임의 경우도 아이템 획득은 점수를 얻는 작용과 동시에 특수한 기능을 순간적으로 부여해주는 힘을 발휘한다. 슈팅게임의 경우는 새로운, 보다 강력한 무기를 얻게 되는 것이 이 단계에 해당한다.

<툼레이더>같은 게임의 경우는 아이템 확보가 더 본격적이다. 아이템을 확보하지 못하면 다음 단계에 진입하지 못하는 경우가 종종 발생한다. 캐릭터의 능력을 증폭시켜주는데 그치지 않고, 단계 진입의 열쇠가 아이템 속에 숨어있기도 하다. 이는 게임의 종류에 따라서 차이가 난다. 게임마다 종류에 따른 아이템이 차이가 나긴 하지만, 기본적으로 아이템 획득과 그로 인한 캐릭터의 변신은 게임 플레이의 지속성 유무를 만들어 준다.

즉 여기서 (11)~(12)단계는 플레이어의 지속성을 유지시켜주는 요인이 되는 것이다. 다음 단계로의 진입, 지속적인 플레이어의 유도를 만들어 내는 것이 바로 영웅 스토리의 (11)~(12)단계이다. 이 단계가 지속돼야만 게임은 인기를 얻고, 생명력을 갖게 된다. 중요한 것은 플레이어가 영웅이 되는가가 아니라, 플레이어가 플레이를 계속하는 가이다. 따라서 이 단계에서는 '지속 가능하게' 만들어 주는 아이템을 창출하는 일이 중요시된다. 일반 영웅 스토리텔링에서는 이 단계가 끝나는 것이라면, 게임 스토리텔링에서 이 단계는 다음 단계로의 연결을 위한 준비라는 점에서 차별점이 있고 큰 의미를 갖는다. ☪

