

---

# 게임스토리에 나타난 영웅의 모험(Hero's Journey)의 12가지 단계 분석

## Investigation on 12 Phases of Hero's Journey in RCT3 Game Story

---

노창현, 이완복  
중부대학교 게임학과

Chang-Hyun Roh(chroh@joongbu.ac.kr), Wan-Bok Lee(wblee@joongbu.ac.kr)

---

### 요약

최근 들어 게임에 스토리를 접목하는 방법에 대한 관심이 증대되고 있다. 본 연구에서는 영화와 신화에서 주목받았던 조셉 캠벨(Joseph Campbell)의 영웅의 모험(Hero's Journey)에 등장하는 12가지 단계를 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler)의 관점에서 분석하고 게임과 어떻게 연관될 수 있는지 조사하였다. 게임에서 게이머는 주인공의 분신인 동시에 스토리텔러에 해당하기 때문에 게이머는 게임을 장시간 즐기는 과정에서 스토리를 만들어 나가게 된다. 게임에서 만들어 질 수 있는 스토리 구조를 분석하여 캠벨의 12가지 단계와 관계성을 연구하였다. 아타리(Atari)사에서 출시한 건설경영시뮬레이션 게임인 RCT3를 연구대상으로 하였다. 연구결과 캠벨의 12가지 단계는 게임스토리에 상당부분 적용이 가능했다.

■ 중심어 : □스토리텔링 | 캠벨의 영웅의 모험 | 경영시뮬레이션 게임 | 게임분석 |

### Abstract

Recently, embedding method of a story into a game has gathered much attention than ever. In this study, the 12 phases of Hero's Journey, which was suggested by Joseph Campbell and was highlighted in the area of movies and myths, has been analysed at a point of Christopher Vogler. Since a gamer is not just only a player but also a story-teller in a game, the story experienced by the player enjoying the game was examined and correlated with the 12 phases of Campbell. The game RCT3, a construction/management simulation game, produced by Atari, was studied. The 12 phases of Campbell was applicable to game story.

■ keyword : □Story Telling | Hero's Journey | Management Simulation | Game Analysis |

---

## 1. 서론

역사적으로 스토리는 한 개인이 즐기는 단일연속경험(single-threaded experiences)이고 게임은 그룹이 즐기면서 여러 결과를 창출하는 경험으로 간주되어왔다. 초기 체스(chess)와 같이 상대방과 즐기는 게임의

경우가 대표적 경우이다. 그러나 1970년대 중반 게임 플레이어가 스토리의 주요캐릭터가 되는 스토리라인을 가진 어드벤처 게임의 등장으로 컴퓨터게임과 스토리의 연관성에 많은 관심을 가져왔다[1-3].

미국 카네기멜론의 Jesse Schell은 "엔터테인먼트 분야의 스토리와 게임을 우리가 충분히 깊게 관찰하면

접수번호 : #081018-002  
접수일자 : 2008년 10월 18일

심사완료일 : 2008년 11월 04일  
교신저자 : 이완복, e-mail : wblee@joongbu.ac.kr

밑바닥에 깔려있는 공통원리를 찾을 수 있다'라는 말로 스토리와 게임의 관계성을 기술하였다[4]. 영국의 유명한 게임디자이너 앤드류롤링스는 일반적으로 컴퓨터게임에는 스토리가 포함되어 있으며 게임의 종류에 따라 스토리의 복잡함과 구조의 정도는 달라지고 스토리의 중요성도 달라진다고 했다[1]. 이러한 관심과 연구에 힘입어 게임에서 스토리의 중요성은 날로 증가하고 있다.

스토리에 대한 연구는 20세기 들어 영화 산업계를 중심으로 진행되어왔다. 여러 스토리 연구 중 주목받아왔던 것이 단일신화에 대한 연구이다. 이 연구는 완성도 높은 문학과 영화 대부분에 공통적으로 나타나는 기본적인 스토리형식에 관한 것이다. 1949년 조셉캠벨(Joseph Campbell)은 '천의 얼굴을 가진 영웅(The Hero with a Thousand Faces)'[5]이란 제목으로 신화와 전설이 영웅을 탄생시키기 위해 밟아가는 스토리의 진행 절차와 순서를 서술하고 있다.

본 연구에서는 게임과 스토리에 대한 관심이 증대되고 있는 시점에서 영화와 신화에서 주목받았던 조셉캠벨의 영웅의 모험에 등장하는 12가지 단계를 크리스토퍼 보글러[6]의 관점에서 분석하고 게임과 어떻게 연관될 수 있는지 조사하였다.

모든 게임이 스토리를 구성하기 위해 12가지 단계를 따르지는 않는다. 일부는 몇 부분만이 강조되고 어느 부분은 생략되기도 한다. 결국 어떠한 게임을 하느냐에 따라 캠벨의 12가지 단계는 달라질 수 있는 것이다.

영화 등에서는 스토리텔러는 작가라고 볼 수 있지만 게임에서 스토리텔러는 게이머이기 때문에 본 연구에서는 게이머가 장기간 게임을 할 때 경험하게 되는 스토리를 바탕으로 캠벨의 12가지 단계가 어떻게 게임속에 나타나는 지에 대해 연구한 것이다. 그리고 아타리사에서 출시한 롤러코스터 타이쿤3(RCT3: RollerCoaster Tycoon 3)[7]를 연구대상으로 하였다.

## II. 단일신화와 영웅의 모험

1949년 조셉캠벨은 '천의 얼굴을 가진 영웅(The Hero with a Thousand Faces)'[5]이란 제목의 책에

서 신화와 전설에서 보편적으로 등장하는 캐릭터의 유형을 구분하고 어떤 단계를 거쳐 영웅을 탄생시키는 지에 대해 기술하였다.

캠벨의 책이 매우 뛰어나지만 내용이 좀 어렵워서 실용적 접근이 쉽지 않아 크리스토퍼 보글러는 '작가의 여행(The Writer's Journey)'[6]를 출간하였다. 이 책은 캠벨의 '영웅의 모험'을 정리하여 그 개념을 읽기 쉬운 형태로 정리하였다. 보글러에 따르면 캠벨은 신화에 등장하는 영웅 스토리는 일반적으로 12가지 단계로 구분하였다.

- 1단계 - 일상세계(Ordinary World) : 스토리의 시작 부분으로 일상 세계에서의 영웅의 평범함을 보여주고 영웅이 가게 될 특별한 세계(Special World)와의 차별성을 보여준다.
- 2단계 - 모험으로의 부름(The Call to Adventure) : 어떤 사건 등을 통해 영웅이 일상 세계를 떠나 특별한 세계로 모험을 떠나게 될 것 이란 사실을 암시해 준다.
- 3단계 - 부름의 거절(Refusal of the Call) : 영웅이 모험으로의 부름에 대한 의심, 두려움 등으로 이를 거절한다.
- 4단계 - 조연자의 만남(Meeting with the Mentor) : 영웅에게 조언이나 보호를 통해 향후 영웅이 가야할 방향을 제시해 줄 수 있는 조연자를 만난다.
- 5단계 - 첫 번째 관문의 통과(Crossing the First Threshold) : 영웅이 부름을 받아 들여 특별한 세계로 들어가는 단계이다. 이 단계에서 영웅이 모험을 떠나게 되는 계기가 마련된다.
- 6단계 - 테스트, 동맹, 적군(Tests, Allies, Enemies) : 영웅이 몇 가지 시험을 통과하고 동맹군과 적들이 생기게 된다. 이 과정에서 특별한 세계의 습성을 익히게 된다.
- 7단계 - 가장 깊숙한 동굴로의 접근(Approach to the Innermost Cave) : 테스트 과정을 성공적으로 끝낸 영웅이 향후 다가올 엄청난 시련에 대비하는 과정이다. 이 과정을 통해 적의 깊은 성채(citadel)를 상상해 볼 수 있다.

- 8단계 - 호된 시련 (The Ordeal) : 영웅이 적의 깊숙한 곳에서 도저히 이길 수 없는 어둠의 실체와 만나게 된다. 죽음에 직면한 상황의 극복하고 영웅은 다시 태어난다.
- 9단계 - 보상 (Reward) : 시련을 극복한 영웅에게 승리를 위한 보상이 주어진다. 승리를 위한 영광, 불멸의 영약, 중요한 정보 등을 얻는 것이다.
- 10단계 - 귀환 (The Road Back) : 보상을 손에 쥐고 집으로 돌아오거나 새로운 모험을 시작하거나 한다. 적들이 재결합하고 영웅을 위협한다.
- 11단계 - 부활 (Resurrection) : 죽은 줄 알았던 적 또는 재결성된 적이 나타나고 이와 최후의 전투를 수행한다. 관객에서 예상치 못한 비밀의 열쇠를 주어 궁금증을 해결하는 등 좀 더 흥미로운 경험을 제공한다.
- 12단계 - 영생의 귀환 (Return with the Elixir) : 영웅이 보상을 가지고 고향에 돌아와 다른 사람과 나누는 등 일상으로 복귀하는 것이다.

### III. 롤러코스터타이쿤3 게임 소개

롤러코스터타이쿤(RCT)은 크리스 소이어가 제작한 것으로 1999년 1편이 발매되어 누적 판매 400만 Copy를 넘겼다. 2편 역시 많은 팬들의 사랑을 받은 작품이다. 이 게임의 장르는 [그림 1]과 같이 놀이공원(테마파크)을 건설하고 운영하는 건설경영시뮬레이션이다. 롤러코스터를 중심으로 코스를 직접 디자인하고 공원을 경영하는 즐거움을 맛볼 수 있다. 고객의 반응과 목소리를 들을 수 있고 기계가 고장나기도하고 매점 등의 상품에 따라 매출이 달라지고 손님들의 반응이 달라진다. 기존 폭력적인 게임과는 매우 다르고 조금 어려운 게임이라 할 수 있지만 한번 매력에 빠지면 마니아가 되어버리는 게임이다.

RCT3는 1편과 2편의 게임 방식과 크게 벗어나지 않지만 몇 가지 두드러진 특징이 있다. 첫 번째는 2편의 2~3가지의 컴퓨터 시점과는 다르게 [그림 2]에서 보이는 것처럼 Full 3D로 제작되어 매우 현실감 있게

테마파크안을 속속들이 구경할 수 있다. 두 번째는 게이머의 다양한 체험효과이다. [그림 3]과 같이 자기가 설계한 놀이기구를 직접타는 것과 같은 체험이 가능하다. 볼꽃놀이나 놀이기구의 추가가 가능하고 좋아하는 음악을 같이 넣을 수가 있다.

세 번째는 다양한 메뉴에 있다. 테마파크 운영에 관련하여 상상할 수 있는 거의 모든 기능을 제공한다.

RCT3는 튜토리얼모드, 커리어모드, 모래상자모드, 사용자정의 시나리오모드로 구성되어 있다. 튜토리얼모드는 RCT3를 처음 시작하는 게이머가 놀이기구를 만드는 방법, 공원 조성하는 방법, 테마파크를 운영하는 방법 등을 단계적으로 배울 수 있는 곳이다. 모래상자모드는 무한한 평지와 돈을 제공하여 게이머가 제약없이 마음대로 건설 운영하는 곳이다. 커리어모드는 총 18개의 시나리오로 구성되어 있고 각 시나리오별로 목표가 주어져서 그 목표를 달성해야 다음 시나리오를 즐길 수 있다.



그림 1. RCT 게임 화면 (놀이동산 전체 전경)



그림 2. RCT 게임 화면 (공원 내부를 둘러봄)



그림 3. 놀이기구 체첩 화면

#### IV. RCT3에 나타난 캠벨의 12가지 단계

캠벨의 이론은 영화계를 중심으로 큰 반향을 일으켰다. 그러면 게임 스토리에는 캠벨의 이론이 어떻게 적용될 수 있는지에 대한 고찰이 필요하다. 본 연구에서는 건설경영시뮬레이션 게임인 RCT3를 장기간 플레이할 때 게이머가 겪게되는 경험을 중심으로 캠벨의 12가지 단계를 조사하였다. 본 연구를 위해 3주간 지속적으로 RCT3 게임을 수행하면서 경험을 정리하고 RCT3 게임의 여러 가지 요소를 분석하여 아래와 같은 결과를 이끌어 낼 수 있었다.

- 1단계 - 일상세계(Ordinary World) : 일반적인 게임에서는 게이머가 처음으로 영웅을 만나는 곳으로 영웅의 배경이야기라 볼 수 있다. RCT3에서는 게이머가 테마파크를 건설 운영하는 게임으로 이야기의 주인공이 게이머 자신이다. 그러므로 RCT3에서는 이 과정이 존재하지 않는다.
- 2단계 - 모험으로의 부름(The Call to Adventure) : 게임에서는 게이머가 처음 게임을 접할 때 게임에 흥미를 가질 수 있도록 처리하는 부분이라고 볼 수 있다. 보통 동영상으로 배경 이야기를 보여주며 처리하는데 RCT3에서는 초기 메뉴 화면이라고 볼 수 있다. 초기 화면에 다양한 놀이동산에 관련된 화면이 애니메이션되면서 배

경음악을 통해 멋진 놀이동산 건설세계로 유혹한다.

- 3단계 - 부름의 거절(Refusal of the Call) : 일반적인 게임에서는 모험으로의 부름을 거절하면 게임 진행이 안되기 때문에 초기 배경이야기에서 처리될 수 있다. RCT3에서는 이 단계가 존재하지 않는다고 볼 수 있다.
- 4단계 - 조연자의 만남(Meeting with the Mentor) : 게임에서 이 단계는 게이머가 게임에 익숙해지고 어려움을 헤쳐나갈 수 있도록 도움을 주는 기능 또는 캐릭터와의 만남이라고 볼 수 있다. RCT3에서는 튜토리얼 모드, 검사관(Inspector), 관련 동호회 등이 될 수 있다. 튜토리얼모드(7개의 튜토리얼)를 통해 게임을 처음 접하는 사람도 놀이기구 건설, 놀이동산 조성 등 다양한 시설물의 건설과 경영에 대한 기본적인 지식을 습득할 수 있다. 검사관은 게임도중 현재 가장 매력적인 놀이기구와 기구의 고장 등 각종 정보를 수시로 제공해 준다.
- 5단계 - 첫 번째 관문의 통과(Crossing the First Threshold) : 게임에서는 트레이닝모드 등을 통해 게이머가 게임에 조금 익숙해지는 단계라고 할 수 있다. RCT3에서는 튜토리얼 모드를 전부 수행하는 단계라고 볼 수 있다. 이 단계를 통과하면서 RCT3에서의 놀이동산 건설과 경영에 대해 조금 이해하게 된다.
- 6단계 - 테스트, 동맹, 적군 (Tests, Allies, Enemies) : 게임에서는 게이머가 게임의 특성을 파악하고 게임에 대한 노하우를 습득하는 단계라고 볼 수 있다. 실제 게임의 많은 부분을 차지한다고 볼수 있는데 RCT3에서는 모래상자 모드와 커리어모드의 시나리오 1~16까지라고 볼 수 있다. 튜토리얼 모드를 통해 게임에 갖 적응한 게이머가 모래상자모드에서 돈과 지형의 제약없이 자신만의 놀이기구와 놀이동산을 만들어 운영해 볼 수 있다. 이를 통해 노하우를 습득하고 자신감을 갖게 된다. 이러한 자신감을 바탕으로 지형과 돈의 제약이 있고 목표가 주어진 커리어모드에 도전할 수 있게 된다. 커리어 모드를 통해 여러 가지 제약

이 있음에도 훌륭한 롤러코스터를 설계하고 놀이 동산의 손님과 VIP를 만족시키는 방법을 알게 된다. 이를 통해 어려움속에서도 효율적인 놀이동산 건설 및 경영을 깊이 알게 된다.

- 7단계 - 가장 깊숙한 동굴로의 접근(Approach to the Innermost Cave) : 일반적인 게임에서는 최후의 일전을 위해 적에 대한 비밀정보, 장비, 무기 등을 취득하는 단계라고 볼 수 있다. RCT3에서는 이러한 과정이 생략되었다고 볼 수도 있고 보는 관점에 따라 시나리오 모드를 이 단계로 볼 수도 있다.
- 8단계 - 호된 시련(The Ordeal) : 게임에서는 최후의 왕과의 대전으로 스토리에 존재하는 싸움 중 최고의 싸움을 의미한다. 거의 이기기 힘든 과정으로 RCT3에서는 커리어모드에서 마지막 시나리오 17, 18이 시련의 단계이다. 기존의 경험과 기술로는 시나리오의 목표를 완수 할 수 없고 롤러코스터 건설과 경영에 대한 심오한 깨달음이 있어야 한다.
- 9단계 - 보상(Reward) : 일반적 게임에서는 최후의 적을 물리친 뒤 영웅이 대단한 보상을 쥐게 되는 것을 종료 동영상으로 보여 준다. RCT3에서는 게이머가 모든 시나리오를 완수했을 때 느끼는 성취감과 테마파크 건설 및 경영에 대한 자신감이 보상이라 볼 수 있다.
- 10단계 - 귀환(The Road Back) : 일반 게임에서는 영웅이 보상을 쥐고 일상으로 복귀하는 것을 종료 동영상 등에 포함 한다. RCT3에서는 이 과정이 존재하지 않는다.
- 11단계 - 부활(Resurrection) : 게임에서는 물리친 줄 알았던 적의 재출현 등으로 극적인 반전을 주는 단계이다. RCT3에서는 사용자 정의시나리오 모드를 즐기는 단계로 해석될 수 있다. 사용자가 직접 시나리오를 만들고 자신의 롤러코스터, 빌딩, 손님 등을 설계할 수 있다. 이 곳에서는 내가 발견하지 못한 새로운 도전이 기다릴 수 있다.
- 12단계 - 영생의 귀환(Return with the Elixir) : 일상적 게임에서는 스토리가 종료되고 일상세계

로 종료되는 것을 마지막 씬으로 처리한다. RCT3는 게이머가 게임을 중단하기 전에는 게임의 종료란 없다. 이 과정은 RCT3와 같은 형태의 게임에서 존재하기 어렵다.

## V. 결 론

본 연구에서는 캠벨이 분석한 영웅 신화이야기에 나타난 12가지 단계가 RCT3 게임에는 어떻게 적용될 수 있는지 분석하였다. 몇몇 단계는 RCT3를 즐기는 게이머가 경험할 수 없었지만 많은 단계를 게이머가 경험 할 수 있었다. 또 RCT3에 대해 우리와 다른 경험을 가진 게이머의 경우라면 여기에서 분석한 결과와 조금 다른 결과를 얻을 수도 있을 것이다. 그것은 게임에서 스토리텔링은 게이머의 경험에 의해 창출되기 때문이다. 게임을 제작할 때 디자이너는 게이머가 스스로의 스토리를 만들어 갈수 있는 큰 틀 다시 말하면 스토리의 주제만을 제시하기 때문이다.

게임에서 스토리가 차지하는 비중은 어떤 게임인가에 따라 달라질 수 있다. 미래의 게임들에서 스토리의 중요성이 부각되고 있는 시점에서 캠벨이 얘기한 영웅 신화의 12가지 단계가 게임스토리 전개에 상당히 적용 가능하다는 것은 의미있는 결과라 할 수 있다.

향후 캠벨이 주장한 영웅신화에 등장하는 전형적인 캐릭터 원형 들을 살펴보고 이들이 게임속에 어떤 형태로 나타날 수 있는지에 대해 연구할 계획이다. 뿐만 아니라 게임 제작시 인터랙티브 스토리설계에 대한 체계적인 접근과 연구를 수행할 필요가 있다.

## 참 고 문 헌

- [1] A. Follings and E. Adams, *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, New Riders Publishing, May 2003.
- [2] L. Sheldon, *Character Development and Storytelling*, Premier Press, 2004.

- [3] C. H. Miller, *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*, Focal Press, 2004.
- [4] <http://www.andrew.cmu.edu/user/emyers/Schell-Understanding.pdf>
- [5] J. Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, Bollingen, 1972.
- [6] C. Vogler, *The Writer's Journey*, Michael Wiese Productions, 1998.
- [7] <http://www.atari.com/rollercoastertycoon/>

지 자 소 개

노 창 현(Chang-Hyun Roh)                      종신회원



- 1991년 2월 : KAIST 원자력공학과 (공학사)
- 1998년 2월 : KAIST 원자력공학과 (공학석사)
- 2001년 2월 : KAIST 원자력공학과 (공학박사)

▪ 2002년 3월~현재 : 중부대학교 게임학과 교수  
 <관심분야> : 컴퓨터 게임, VR, Interactive Media

이 완 복(Wan-Bok Lee)                      종신회원



- 1993년 2월 : KAIST 전기및전자공학과 (공학사)
- 1995년 2월 : KAIST 전기및전자공학과 (공학석사)
- 2004년 2월 : KAIST 전자전산학과 (공학박사)

▪ 2005년 7월~현재 : 중부대학교 게임학과 교수  
 <관심분야> : 시뮬레이션, 컴퓨터 게임, 정보보호, 이산 사건 시스템