

## 게임 스토리텔링 研究 -게임 構成의 4要素를 中心으로-



이재홍

### ■ 요약

게임스토리텔링의 이론적인 연구는 다양한 각도에서 이루어지고 있지만, 완성도 높은 게임 시나리오가 태동될 수 있는 실무적인 측면에서의 스토리텔링론은 아직도 미약하기 그지없는 상황이다. 본인의 연구목적은 이 논문을 통하여 게임스토리텔링에 대한 이론적인 근거와 창작원리를 이론화시키고 체계화시켜 실무형 게임스토리텔링론을 제시해 보고자 하는 것이다. 본 논문은 게임을 구성하고 있는 4요소인 인물, 사건, 세계관, 인터랙티브요소를 중심으로 게임스토리텔링론을 제시하였다. 섬세한 스토리텔링이 요구되는 요소들의 연구 결과는 각각 리스트형식으로 마무리하였다. 연구에는 온라인게임(MMORPG)과 어드벤처게임(AVG) 등을 비롯한 여러 장르들이 텍스트 및 참고자료로 활용되었다. 본 연구로 인하여 조금이나마 게임스토리텔링의 학문적인 체계화를 이룩하는 계기가 되었다고 사료된다

### ■ 학위 논문 내용

게임 스토리텔링은 인터랙티브한 내러티브를 구성하는 미디어적인 이야기 형식이며, 상호작용적인 시나리오를 생산해내는 창작 기술이다. 최근에 일부 학자들의 게임 스토리텔링에 관한 연구로 인하여 관심이 상승되고 있으나, 게임 창작 및 제작을 위한 종합적인 스토리텔링 방법론은 미약한 편이다. 그래서 본고의 연구목적은 게임 스토리텔링을 위한 실질적인 방법론을 획득하는 일에 초점을 두었다. 본 연구의 의의는 게임 스토리텔링 방법론을 체계화시켰으며, 실무형 게임 스토리텔링 방법론을 도출시켰다고 할 수 있다. 특히, 각 요소별로 구체적인 리스트 작성 방법을 제시한 것은 전례가 드문 결과라고 할 수 있다.

본 논문의 완성도를 높일 수 있었던 원동력은 각종 플랫폼의 다양한 장르의 게임에서 획득된 경험과 그 분석 데이터를 연구 자료로 적극 활용할 수 있었기 때문이다. 게임의 백화점이라고 할 수 있는 <WOW>, 폭력성이 배제된 호러게임의 어드벤처 내러티브를 훌륭하게 보여주고 있는 <화이트데이>, 게임의 서사 및 플롯 연구의 표본이 되고 있는 <鬼武者>시리즈, 퍼즐의 진수를 거침없이 보여주는 <원숭이섬>시리즈 등과 같은 게임들의 분석 데이터를 게임이론과 문학이론에 대입하여, 되도록 이해하기 쉬운

스토리텔링 방법론으로 제시할 수 있었다. 또한 본 논문에서 집중적으로 연구한 게임 구성의 4요소-인물, 사건, 세계관, 매개체 요소-는 한 요소 한 요소가 너무 방대한 연구 대상들이지만, 게임 스토리텔링의 체계적인 질서를 획득하기 위해, 이 네 가지 요소의 연구는 필수적인 것이었다. 네 가지의 요소가 서로 적당하게 융합되었을 때, 게임 스토리텔링은 완성도가 높아진다는 사실을 인식할 수 있었다. 본 연구의 결과들을 각 챕터별로 정리해 본다면 다음과 같다.

제2장에서는 게임 스토리텔링의 기초적인 학문영역이라고 할 수 있는 이론적인 배경을 고찰하였다. 먼저, 스토리텔링, 디지털 스토리텔링, 게임 스토리텔링에 대한 용어적인 정의와 기능에 대하여 언급해 보았다. 그리고 게임의 문학적인 의미를 되짚어 보았다. 게임학(narratology)과 서사학(Ludology)의 문제에서 게임은 새로운 스토리텔링 방법론으로 진화된 서사이론이 기동역할을 해주어야 함에는 이론의 여지가 없다고 보았으며, 게임에는 문학적인 상상력이 필요하다는 사실과 문학의 미래는 게임에서 찾아볼 수 있다는 인식을 가질 수 있었다. 또한 게임의 기초이론에서 기본적으로 다루어져야 하는 게임의 특성과 기능을 정리하였다. 게임의 기능은 인지적 기능과 서사적 기능, 유희적 기능 등으로 살펴보았다. 그리고 B.북이 제시하는 가상세계의 여섯 가지 특징은 공유공간(Shared Space), 그래픽적인 사용자 인터페이스(GUI-Graphical User Interface), 즉시성(Immediacy), 상호작용성(Interactivity), 영속성(Persistence), 사회화 및 공동체(Socialization/ Community)이다. 이러한 6가지의 요소들 중심으로 게임의 특성을 살펴보았다. 즉, 게임의 기초이론에서 기본적으로 다루어져야 하는 게임의 기능과 특성을 제시하여, 스토리텔러에게 게임의 본질에 대한 이해의 폭을 넓혀 주고자 하였다. 최근에 관심의 폭이 넓어지고 있는 기능성 게임(Serious Game)의 유형들을 살펴봄으로써 이 장을 마무리하였다. 게임이 지닌 역기능적인 요소를 해소하고 순기능적인 방향으로의 진화를 모색하는 방법론을 인식할 수 있도록 유도하였다.

본격적인 게임 스토리텔링의 방법론을 제시하는 부분은 3장에서 6장까지이며, 게임의 4요소를 상호 융합되는 독립적인 영역으로 보았다.

제3장에서는 사건스토리텔링의 서사적 기능에 대하여 연구하였다. 초기 스토리텔링단계의 사건설계는 스토리텔러의 창의적인 발상이 가장 왕성하게 개입되는 부분이다. 게임의 전체적인 내러티브를 형성시켜줄 수 있는 사건의 리스트를 집요하게 나열시켜나감으로써, 게임의 서사를 만들어가는 기초 작업단계는 완료된다. 정통 플롯구조로 짜인 선형적인 스토리와 플레이어가 참여하는 가상세계의 비선형적인 스토리가 결합된 인터랙티브한 서사를 플롯리스트로 제시하였다. 동시에 게임 스토리텔링의 꽃이라고 할 수 있는 다변수 서사의 사례와 그 유형들-일자형, 분산형, 집합형, 분산 집합형, 회귀형, 반복 회귀형-을 연구 제시하였다. 또한 스토리 속의 또 하나의 스토리라고 할 수 있는 퀘스트에 나타난 미세 담론이 게임이라는 거대 담론 속에 녹아드는 현상을 유형별로 추적하였으며, 퀘스트 스토리텔링을 위한 퀘스트 리스트를 제시하였다. 그리고 애니메이션형식을 빌려 서사의 흐름을 표현하는 돌발 서사의 내레이션적인 현

상을 통하여 리스트를 제시하였다.

제4장에서는 캐릭터 스토리텔링에 대하여 연구하였다. 게임의 기본 캐릭터인 PC(Player Character)와 NPC(Non Player Character)의 역할과 기능에 대하여 생각할 수 있는 계기를 마련하였으며, MBTI의 성격유형을 통해 내면세계와 외면세계의 충돌이 일어나는 갈등의 현상을 살펴보았다. 이는 스토리상에서 묘사해야 하는 각 캐릭터의 유형들을 어떤 형태로 대립시키고 갈등관계를 형성시킬 것인가에 대하여 이해를 도모하는 부분이다. 캐릭터의 죽음과 환생의 문제는 영혼과 육체로 통하는 이원론적인 체계 속에서 문제를 제기해 보았다. 그리고 온라인 게임의 매력이라고 할 수 있는 게임상의 상호 커뮤니케이션은 스토리텔러가 놓쳐서는 안 되는 부분이다. 캐릭터들이 구사하는 대사기법이나 게임내부에서의 플레이어들의 행위로 인하여 파생되는 돌발 행동들은 게임 플레이에 많은 영향을 미치기 때문이다. 스토리텔러의 역할은 서사적인 상황을 설계만으로 끝내는 것이 아니라, 서사적인 상황을 통해 파생되는 플레이어들의 행동까지도 예측하여 스토리텔링할 수 있어야 한다는 메시지를 전달하고 있다. 이 장의 최종적인 마무리를 위하여 캐릭터 리스트를 제시하였다.

제5장에서는 세계관의 스토리텔링에 대하여 연구하였다. 게임의 세계는 플레이어가 활동하는 무대인 만큼, 스토리에 부합되는 완성도 높은 환경이 설계되어야 한다. 게임의 배경은 크게 시간적인 배경과 공간적인 배경으로 나누었다. 시간적인 배경은 N. 프라이가 주장하는 희극과 비극의 미토스를 게임서사에 대입시켜 살펴보았으며, 공간적인 배경은 수직과 수평적인 공간의 의미와 그 상징성을 살펴보았다. 그리고 공간의 명암과 색상에 갖든 상징적인 의미들을 확인하고, 공간과 시간의 통일성의 문제를 파악해 봄으로써, 완성도 높은 세계를 구축할 수 있도록 유도하였다. 게임 세계관의 스토리텔링에는 시간적인 배경 및 공간적인 배경의 다양한 정보를 꼼꼼하게 확보하여 설계해야 한다는 사실을 인식할 수 있었다. 이 장의 마무리로 가상세계의 환경정보들을 종합적으로 정리할 수 있는 세계관 리스트를 제시하였다.

제6장에서는 게임 매개체 요소의 스토리텔링을 위한 창의성에 대해서 연구하였다. 아이템 및 퍼즐의 유형과 기능을 분석, 연구하여 가장 최적의 리스트를 제시하였다. 아이템이나 퍼즐의 스토리텔링은 문화원형의 활용이라는 측면과 문학과 영상예술에 나타나는 소품들의 활용이라는 측면에서 꼼꼼하게 스토리텔링되어야 할 요소라는 사실을 인식시키고 있다. 또한, 게임의 효과음과 배경음악의 정서연출이 게임에 어떤 영향을 주는지에 대하여 그 형태를 살펴보았으며, 배경음악과 효과음악의 설정 리스트를 제시하였다.

이상과 같이 게임구성의 4요소를 중심으로 게임 스토리텔링을 연구해 보았다. 본 연구는 이론에 중점을 둔 학문적인 연구라기보다 창작방법론적인 연구가 중심이 되었다. 그렇기 때문에 인문학적인 관점에서 볼 때에는 다소 생소하거나 낯선 논문으로 비춰질 수도 있을 것이라고 사료된다. 그러나 디지털화된 미디어문화가 주류를 형성하고 있는 이 시대에, 게임 스토리텔링 방법론 연구라는 작업은 국문학 연구영역의 새로운 확장을 의미하는 것이라고 생각한다. 화려한 메커니즘만으로 사용자(User)를 만족시켜 온

게임은 인문학적인 접근, 특히, 문학적인 접근을 어렵게 해왔던 것 또한 사실이다. 이미 산업과 산업간의 융합이 활발하게 이루어지고 있듯이, 이제부터는 학문과 학문간의 융합, 학문과 산업간의 융합이 좀 더 적극적으로 이루어져야 하는 시대이다.

게임분야의 학문은 아직 연구해야할 영역이 많은 신생 학문인만큼, 본 논문을 계기로 게임을 비롯한 문화콘텐츠 전반에 문학을 필두로 다양한 예술 및 인문학적인 접근이 신속하게 이루어져야 한다는 것을 느낄 수 있었다. 특히, 게임 구성의 4요소 속에 내재된 세부 항목들은 게임의 효과적인 스토리텔링을 위해 좀 더 깊이 있는 연구가 전개되어야 한다는 사실과 각종 게임의 분석데이터를 활용한 연구 활동들이 강화되어야 한다는 사실이 게임 학문의 발전을 위한 향후의 과제라고 생각한다.

## 이 재 흥



- 1984년 02월 : 송실대학교 전자공학과 졸업(학사)
- 1987년 02월 : 송실대학교 국어국문학과 졸업(석사)
- 1992년 03월 : 동경대학교 종합문화연구과 졸업(석사)
- 1998년 03월 : 동경대학교 종합문화연구과 수료(박사)
- 2010년 02월 : 송실대학교 국어국문학과 졸업(박사)
- 현재 : 서강대학교 게임교육원 디지털스토리텔링학과 재직 중(전임교수)