

## 게임 스토리텔링에 기반한 웹게임 연구 : 삼국지를 중심으로\*

고재이<sup>o</sup>, 강효순  
예원예술대학교  
{bylyn, koms119}@naver.com

The Study on Web Game based on Game Storytelling  
focused on Three Kingdom

Ko Jay<sup>o</sup>, Kang Hyosoon  
Dept. of Office, Yewon Arts University

### 요 약

본 연구는 웹 게임 스토리텔링이 갖는 의미와 발전방향에 대해 논한다. 디지털 문화 산업은 기술혁신에 의해 성장을 거듭하고 있다. 그러나 웹 게임 스토리텔링은 기술적 발전보다 덜 주목 받고 있다. 온라인 게임 산업의 미래가 클라우드 환경에 기반한 웹 게임 이라고 보고, 웹 게임의 성장을 위해서 스토리텔링이 얼마나 중요한지 연구해보고자 한다. 국내 웹 게임의 대표작인 '삼국지를 품다'를 성공사례로 하여 배경 스토리인 '삼국지 연의'가 웹 게임과 만나 어떤 상호보완적 관계를 이루었는지를 분석하여 웹 게임 스토리텔링의 방향성을 제시해보고자 했다.

### ABSTRACT

The meaning and development direction of storytelling of web game will be discussed in this study. The digital culture industry is getting grow more and more by technology innovation. But web game storytelling attracts attention less than technology development. So assuming that the future of game industry is depend on web game based on cloud environment, how much important the storytelling is for growth of web game will be studied. Taking 'Embracing Three Kingdom' as success case, which is representative web game in this country, the direction of web game storytelling will be suggested by analyzing 'Romance of the Three Kingdoms', which is back ground story of it, met web game and what complementary relationship made with it.

**Keywords** : Game(게임), Character(캐릭터), Storytelling(스토리텔링)

\* 본 연구는 2014년 예원예술대학교 교내연구지원 사업에 의해 수행되었음.

Received: Nov. 24, 2014 Revised: Jan. 22, 2015

Accepted: Feb. 06, 2015

Corresponding Author: Hyosoon Kang(Yewon Arts University)

E-mail: koms119@naver.com

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

## 1. 서론

디지털 스토리텔링(Digital Storytelling)이란 디지털 기술을 매체 환경 또는 표현 수단으로 수용하여 이루어지는 창작 기술이다. 학문적으로는 뉴미디어의 기술을 통합해서 창작 과정에 활용하는 수단이자 기술로 이해된다[1]. 인류의 역사와 함께 해온 유희 수단 중 가장 중요한 요소인 이야기(Story)는 기록이 가능해지면서 서사(Narrative)의 형태로 변화하였다. 그 중 가치있는 이야기는 선별되어 상업화된다.

‘스토리텔링’은 ‘스토리(Story)’와 ‘텔링(telling)’이 결합된 합성어이다. 이는 텍스트 중심의 ‘스토리(Story)’가 아닌 발화행위 자체인 ‘텔링(telling)’을 중심으로 관점이 이동됨을 의미한다[2]. 스토리텔링의 사전적 의미는 The action of telling stories로 ‘이야기를 들려주는 활동’이다. 텍스트 자체를 그대로 전달하는 것이 아닌 전달방식에 개인적인 의미를 담는다는 것을 함의한다. 이야기의 원천을 두고 어떤 전달방식을 택하느냐가 보다 더 중요해졌으며, 그 이야기가 가진 가치를 완전히 변화시킬 수도 있다는 점이 주목할 만하다.

시대에 따라 전달방식은 획기적으로 변화해 왔다. 텍스트를 기본으로 이미지(Image), 모션(Motion), 상호작용(Interactive)의 요소가 결합되어 받아들이는 감각이 확대되면 그에 따른 수용자들의 쾌감 역시 증가한다. 모든 차원의 감각을 자극할 수 있는 복합적 전달 방식인 게임이 유희적인 측면에서 강점을 가진 콘텐츠인 것은 이 때문이다.

즉, 자원(Resource)이 되는 스토리는 기본 토대가 되며 이를 어떤 형태의 플랫폼을 통해 보급하는지에 따라 2차적 창작물이 탄생한다. 게임을 통해 전달되는 스토리텔링의 핵심특질은 제공된 스토리에 플레이어의 행위가 더해지는 변주의 과정에 있다. 주어진 상황 안에서 보고 듣고 상상하는 행위가 스토리를 읽는 즐거움의 요체라면, 상상했던 세계관에 직접 개입하는 과정 속에서 수용자는

스토리의 세계에 참여하는 주체가 될 수 있는 것이다.

기존의 MMORPG와 같은 온라인 게임 형태보다 웹 게임이 주목될 수 있는 이유는 인터넷 환경이 변화하고 있기 때문이다. 지금 인터넷 기반 게임환경은 기존 PC에 설치과정을 거쳐 접속하는 단계를 넘어 서버에 저장된 데이터를 인터넷 플러그인을 통해 바로 구현하는 클라우드 시스템으로 변화 중이다. 웹 게임의 이런 단순한 구현과정은 기기를 구별하지 않고 언제 어디서든 접속이 가능하다는 강점을 지닌다. 국내 스마트폰 사용자는 이미 3200만명(2013년 미국 닐슨 통계)을 넘어서고 있으며, 전세계적으로는 11억명에 달한다. 클라이언트의 설치과정이 없이 접속가능 한 웹 게임은 모바일 환경과 결합할 시 놀라운 시너지를 발휘할 수 있으며 ‘삼국지를 품다’ 같은 경우 그래픽 퀄리티의 차이를 제외하고 웹과 스마트폰의 연동에 제약이 없다.

본 연구에서는 성공적인 성과를 거둔 국내 웹 게임 ‘삼국지를 품다’(NEXON)를 예시로 하여, ‘삼국지 연의’라는 기반 텍스트를 어떻게 활용하고 있는지를 연구한다. 또 이후 게임 스토리텔링에 적용해야 할 적합한 스토리텔링이란 무엇인지 살펴보고, 크로스 플랫폼(웹-스마트폰 연동)을 통한 웹 게임이 효과적인 스토리텔링과 결합할 경우 어떤 방향성을 가질지 전망한다.

## 2. 본론

### 2.1 웹 게임과 게임 스토리텔링의 이론적 배경

웹 게임이란 개념의 시초는 1996년 미국에서 제작된 ‘Earth 2025’로 보인다. ‘Earth 2025’는 웹 브라우저를 기반으로 한 전략시뮬레이션 게임으로 세계를 배경으로 하여 군사와 경제를 육성하여 다른 유저들과 대규모 전쟁을 실시한다. 한국에서는 1997년 마리텔레콤에서 개발한 ‘아크메이지’가 최

초의 웹 게임이다. 턴제 전략시뮬레이션으로 전형적인 판타지 세계관을 배경으로 한다. 세계관이라는 기본적인 틀과 속성으로 분류되는 캐릭터들을 갖추었으나 스토리텔링적 요소에는 못 미치는 정도이다. 이후 독일의 Gameforge사에서 개발된 ‘OGame’이 2006년 한국서버를 통해 공개되어 주목을 받게 된다. 우주를 배경으로 한 ‘OGame’은 미국과 유럽등지에서 성공을 거둔다.

이처럼 웹 게임의 역사는 20여년이 흘렀지만 기술적인 한계 때문에 효과적인 발전을 이루지 못했다. 배경 스토리는 이를 구현할 수 있는 기술에 의해서 제한될 수밖에 없다. 이러한 한계로 인해 세계관이나 캐릭터의 배경정도에 그친 취약한 스토리 구조를 가져왔다.

그러나 접속이 용이하고 기기를 가리지 않는다는 편리함은 세계적으로 주목받기 시작했다. 유럽이나 북미 쪽은 웹 게임이 발전한 국가로 성장하고 있다. 국내 게임 시장에서 웹 게임은 수익구조의 문제에 부딪혀 암흑기를 겪게 된다. 기존 게임 시장은 클라이언트 자체의 판매를 통해 이익을 보는 형태에서 온라인 게임으로 넘어가며 아이템 구매 및 거래 수수료를 통해 수익을 얻는 구조를 취했다. 그러나 웹 게임은 클라이언트 없는 단순한 구조 때문에 사용자들을 이끌어 낼만한 퀄리티를 만들어 내기 힘들었기에 사용자들의 지속적인 접속이 이루어지지 못했다. 이후 한게임, 넷마블 등 캐주얼한 보드게임을 웹을 통해 서비스하는 업체들의 등장으로 국내에서 웹 게임이란 용어는 고스톱, 포커와 같은 웹 보드 게임으로 오인되곤 했다. 현재는 우리나라 웹 게임 업체도 웹 브라우저에 자바나 유니티 엔진을 비롯한 각종 플러그인을 바탕으로 기존 클라이언트 게임에 견줄만한 제작 구조를 갖추고 있으며 개발도 빠르게 진행되고 있다. 유니티 엔진을 기반으로 한 ‘삼국지를 품다’의 경우 그래픽, 게임 성능, 서버 운영에 있어서 높은 퀄리티를 보여준다.

기술의 문제가 해결된 이후에는 웹 게임의 가치가 더욱 높아질 가능성이 있다. 이는 스토리텔링의

발전에 의해 가능할 것이라 예측된다. 웹 게임은 시간에 구애받지 않는 생활 밀착형 서비스다. 자신의 PC에 설치된 게임이 아니라도 다른 PC를 이용해서 접속이 가능하며 스마트폰 연동을 통해서도 플레이가 가능하다는 점 때문이다. 게임 속 세계와 끊임없이 소통할 수 있다는 점은 ‘스토리’를 전달하는 ‘텔링’의 기능이 비약적으로 높아짐을 의미한다.

IT 혁명을 통해 탄생한 정보의 홍수는 인간 두뇌의 처리능력을 넘어서고 있다. 때문에 대중은 가치중립적이고 인지주의적인 정보 전달보다 감성적이면서도 구성주의적인 전달 방식을 선호하게 된다. 이에 따라서 사회 각 분야에서 디지털 패러다임에 맞는 스토리텔링의 수요가 급증하고 있다[3]. 웹 게임이란 장르가 스마트 시대의 패러다임 속에서 더 적절한 스토리텔링을 원하고 있다. 웹 게임 분야에 대한 구조적 연구가 부실하고 이를 기반으로 한 스토리텔링 능력에 대한 관심이 부족한 것이 아직까지 게임시장에서 웹 게임을 제대로 활용하지 못하는 이유로 보인다.

게임 스토리텔링의 가장 중요한 특징은 인터랙티브 스토리텔링이다. 그러나 이는 새롭게 생긴 이야기문화가 아니다. ‘화자와 청자 간의 능동적인 상호작용’으로 사용되는 개념인 ‘인터랙티브’는 전통적 이야기문화에서도 존재했던 개념이다. 화자와 청자가 양방향으로 소통을 하는 ‘인터랙티브’의 개념은 이미 구비설화에 내재된 것이었다. 엄밀히 말하면 ‘인터랙티브’는 이야기의 본질적 속성이지만 디지털 기술만의 속성은 아니다. 그러나 웹 게임은 방대한 이야기를 전달하면서도 이런 상호성을 극대화 할 수 있는 구조로 되어있다. 일반 게임은 유저와 NPC(None-player Character)가 상호 의견교환을 통해 게임 속 스토리라인을 따라가는 구조다. 인터넷을 기반으로 한 모든 게임은 유저 간의 실시간 소통이 가능하기 때문에 게임 자체의 스토리 구조가 빈약하더라도 게임 캐릭터들 간의 상호 정보교환을 통해 스토리 구조의 공백을 극복할 수 있다. 이 때문에 인터넷 기반 게임의 스토리라인은 단순히 세계관이나 캐릭터의 등장 배경 등의 서술

에 머무는 경우가 많다. 하지만 이런 유저간의 소통은 디지털 스토리텔링이 갖는 ‘인터랙티브’한 장점을 제대로 살린다고 보기 어렵다. 소통의 양은 증가할 수 있으나 유저 간 대화가 소통의 질을 향상시킨다고 할 수는 없기 때문이다. <삼국지를 품다>는 고전문학을 웹게임의 배경 스토리로 사용함으로써 이를 보완하는 데 성공적인 모습을 보인다.

웹 게임에 적용할 스토리텔링을 발굴하고 계속적으로 접목을 시도해야 한다. 스토리가 스토리텔링으로 발전할 때, 웹 게임은 스토리의 전달력과 몰입을 도울 수 있는 가장 발전된 형태가 될 것이다. 디지털 게임에서는 인쇄물에서 독자가 묘사와 서술을 따라가면서 서사를 경험했던 것과 달리 플레이어가 게임 세상에서 마주친 다른 등장인물과 이야기를 직접 나누거나 물체를 집어 들거나 적과 싸우는 등 특정행위를 수행함으로써 서사를 구축하고 의미를 생성해나간다. 플레이어가 아무 것도 하지 않으면 이야기는 끝나버리므로 게임 플레이 행위는 게임 세상을 가로지르는 핵심이 된다[4]. 컴퓨터 게임을 하는 게이머에게 이야기의 시작은 있지만 끝이 없다. 끊임없이 만들어가는 것이다. 끝이 없는 이야기와 소통하고자 하는 게이머들의 욕구를 충족할 수 있는 기술적 환경이 보장되어 있다면, 이제는 어떤 이야기인가에 대한 관심으로 옮겨갈 차례다.

## 2.2 ‘삼국지를 품다’의 스토리텔링 분석

웹 게임의 구동능력은 모바일 환경과의 연동에 최적화 되어 있다. 질적 향상이 충분히 이루어지고 있는 만큼 웹 게임의 가벼운 구조는 오히려 앞으로 스마트폰과의 결합을 통해 장점으로 부각될 것이다. 지속적인 몰입이 아닌 틈틈이 즐기는 가벼운 접속 형태는 기존에 수익성 문제를 가져왔으나 이를 보완하는 탄탄한 서사구조를 바탕으로 한 웹 게임의 등장으로 성공작을 만들어낼 기반을 형성했다. ‘삼국지를 품다’는 방대한 중심 스토리에 덧대지는 에피소드들을 배치하여 이에 맞는 퀘스트를 부여하는 형태를 사용한다. ‘삼국지를 품다’의 중심

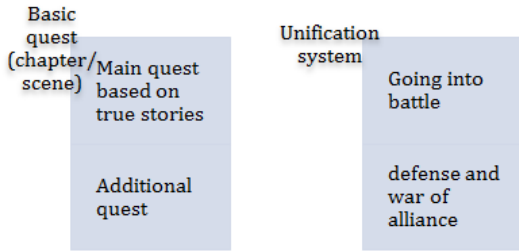
서사는 삼국지연의를 바탕으로 하나 전체를 아우르는 이야기가 아닌 막과 장으로 구분되어 있으며 현재 6막까지 진행된 상태이다. 이로써 비교적 이용시간이 짧고 빈도는 높은 웹 게임 환경과 모바일 체제에서 중심 이야기를 따라가기만 되는 구조를 획득했다.

<p>Chapter 1 Beginning of turbulence</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Oath of peach garden</li> <li>•Yellow turban rebellion</li> <li>•Anti Donghak union</li> </ul>	<p>Chapter 2 Ambition of Lubu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Battle of Yan province</li> <li>•Enthroning Xian by CaoCao</li> <li>•Conquest of Wu territory by Sun Ce</li> <li>•Yuan Shu, a fake emperor</li> <li>•Death of Lubu</li> </ul>	<p>Chapter 3 Ambition to dominate the world</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Decapitated officers</li> <li>•Battle of Guan du</li> </ul>
<p>Chapter 4 Strategy to divide the world into three</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Conquest of Hebei by CaoCao</li> <li>•Making three visits to a grass cottage</li> <li>•Battle of Chang ban</li> </ul>	<p>chapter 5 Red cliffs on fire</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Battle of Red cliffs</li> </ul>	<p>chapter 6 Battle over Jingzhou</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Battle of Nan commandery</li> <li>•Conquest of southern Jingzhou by Liu Bei</li> <li>•Death of Zhou Yu</li> </ul>

[Fig. 1] Summary of ‘Embracing the history of three states’

삼국지는 삼국으로 이루어진 역사적 사실에 기반하여 다양한 인물들 간의 대립적인 구도가 핵심 요소다. 촉, 위, 오의 세 국가 간의 대결이 기본 틀이지만 그보다는 개성있는 인물(영웅)에 초점을 두고 있기에 개인의 취향에 맞는 다양한 선택이 가능하다. 영웅이라는 이상적인 인물 형태를 갖춘 주인공들은 각기 다른 세력기반으로 하나의 공통된 세계관을 공유하며 목표달성을 위해 노력한다. 이는 마치 게임 속 캐릭터가 레벨 업이나 수만된 퀘스트를 수행하는 모습과 흡사하다. ‘삼국지를 품다’는 기존 고전 작품을 차용하여 이질감을 최소화 하는 전략을 사용했다.

퀘스트 구조와는 별도로 천하통일이라는 유저들 간의 공통 목표도 제시하고 있으며 이를 간략히 정리하면 다음과 같다[Fig. 2].



[Fig. 2] Quest structure of ‘Embracing the history of three Kingdoms’

삼국지의 주요 인물들은 그 자체로 게임적인 요소가 된다. 명확한 달성 목표를 갖고 있고, 그에 따라 각자 개성에 맞는 가치관을 소유한다. 수많은 주인공들은 가상의 캐릭터 분류 방식을 뛰어넘을 만큼 다양하게 포진되어 있다. 영웅으로 표현되는 신화적 캐릭터는 게임 스토리텔링으로 접목하기 쉬운 장점이 있다. 그 이유는 사용자들이 기존 게임을 통해 접했던 스토리와 전개양상이 비슷하기 때문이다. 배주영, 최영미는 게임 스토리텔링이 기본적으로 신화에 등장하는 영웅의 스토리텔링에 기초해 있음을 조셉 캠벨의 영웅의 모험 단계를 통해 밝힌 바 있다 [5]. 플레이어는 이러한 주인공들의 대사를 통해 그들의 세계관을 공유하며 목표의 방향성을 제안 받는다. 그 과정 속에서 에피소드를 따라 이야기가 전개되는 동안 플레이어는 마치 삼국지의 세계 속에 개입하여 역사를 바꾸어 나가는 듯한 착각을 하게 된다. 플레이어는 사실상 삼국지에 등장하는 인물들을 총괄하는 제3자이나 각 에피소드에서 중심인물들이 변화하고 진행해야 될 장(章)에 따라 담화의 중심이 다르기 때문에 모든 주요 캐릭터와 스토리를 공유하게 된다.

게임 스토리텔링에 고전이 적합한 이유는 그것이 영웅서사의 구조를 갖춘 완벽한 이야기라는 점이다. 고전 역시 웹 게임과 결합하여 얻는 이익이 있다. 반복적인 접속이 가능해지기 때문에 대중들에게 전달되기 쉽다는 점이다. 몰입이 자연스럽게 이루어지기 때문에 게임 주체가 이야기에 빠져들기 쉽다. 제3자의 입장에서 소설을 들여다보는 수준을 넘어 각기 다양한 캐릭터의 시선으로 고전문학의 세계관을

접할 수 있기에, 작품에 대한 이해 수준이 증대한다. 이는 고전을 학습할 수 있는 수단으로 웹 게임이 활용될 수 있음을 보여준다. 고전과 웹 게임은 이처럼 상호 이익적 관계를 구축할 수 있기에 다양한 접목을 통해서 앞으로도 많은 성공작을 낳을 수 있을 것으로 생각된다.

[Table 1] Main characters and their characteristics

Character	Foundation of power	Weapon	Value
Liu Bei	JingZhou	Sword	Peace
Guan Yu	Liu Bei	Sword	Loyalty
Zhang Fei	Liu Bei	Spear	Loyalty
CaoCao	Central district	Spear	Power
Sun Ce	Wu Territory	Sword	Honor
Lubu	XuzHou	Spear	Physical Power
Dong Zhuo	Bingzhou	Fan made of peacock	Feather Ambition

[Table 1]과 같이 중심 스토리를 이끌어가는 인물들은 기반세력, 무기, 가치관 등의 차이를 통해 개성적인 인물로 구현된다. 게임의 기본 구조인 영웅-고유무기-특성(기술/스킬)의 형태는 에피소드마다 육성과 요구사항이 달라진다.

게다가 각각의 특성화된 인물들 간의 관계는 복잡하게 얽혀있음에도 불구하고 중심서사인 삼국지의 문학적인 퀄리티를 그대로 따르기 때문에 허구에 기반한 스토리보다 그 짜임새 및 개연성이 뛰어난 말할나위 없다.<sup>1)</sup> 고전이 갖고 있는 검증된 스토리텔링이 갖는 힘이 바로 이러한 인물관계 속에서 이루어지는 여러 갈래의 이야기들로 녹아 들어간 것이다.

1) Chul-Gyun Lyou, “A Study in the Temporality in Interactive Storytelling”, Digital Storytelling Society, Vol. 1, No. 1, pp7-41, 2006.

### 3. 결 론

모든 성공작은 탄탄한 스토리를 갖고 있으며 사용자들에게 스토리를 전달할 다양한 장치를 보유하고 있다. 검증된 이야기는 줄기가 되어 다른 콘텐츠로 이식될 가치를 획득한다. 따라서 성공적인 스토리텔링은 두 가지 형태로 정리된다. 첫 번째는 창조적이며 새로우나 완벽한 구성을 갖춘 이야기, 두 번째는 앞선 이야기의 요체를 이식받은 것이다. 전자는 인류의 역사와 함께 해온 고전 혹은 명작과 같은 것들이 될 것이며, 후자는 이를 이용해 다른 분야와 형태를 빌린 2차 콘텐츠 작품이 될 것이다.

‘삼국지를 품다’는 삼국지연의라는 고전을 웹 게임적인 방향으로 재구성한 성공적인 게임 스토리텔링을 보여준다. 검증된 이야기는 감각적 자극의 전환을 통해 상상력을 더한다. 거기다 플레이어가 행위 서사의 주체로 편입될 수 있는 환경마저 제공된다면 사용자들의 몰입은 극대화될 것이다. 웹 게임의 수익모델은 이러한 서사를 전개하는 연결고리를 이어갈 수 있는 지속성에 있다. 지속적인 몰입을 가능하게 하는 웹 게임의 시간과 장소에 구애받지 않는 접속환경과 발전된 스토리텔링의 연계는 게임 산업의 미래가 될 것이다. 이를 위해서는 고전의 발굴과 창의적인 웹 게임 전용 스토리를 위해 인재 육성에 힘써야 한다.

막과 장으로 구성된 ‘삼국지를 품다’의 에피소드 진행 구조 역시 장기적인 투자와 수익을 기대한 장치다. 토대를 뛰어난 원작 스토리로 활용하는 것은 단순 반복적인 참여형 온라인 게임에 비해 보다 유의미한 학습행위를 사용자들에게 부여할 수 있다.

인류의 모든 유희적 욕망의 모체에 바로 이야기가 있다. 문화생활을 한다는 것은 결국은 다양한 형태의 이야기를 향유하는 것과 맞닿게 된다. 태초부터 인간은 본능에 의해 말을 체득하고 대면의 과정을 통해 말을 나눈다. 그러나 말은 일시적으로 발화하였다가 순간 사라지게 되며, 기록이 가능해

진 시대에 이르러 글이라는 새로운 향유물이 등장한다. 글이 지속가능하던 점은 지금의 역사가 존재하는 결정적인 요소이다. 허나 디지털 패러다임은 대면적 소통으로의 회귀를 요구한다. 글의 한계는 한 가지 감각에 의존한다는 것에 있다. 글은 입체적인 소통이 불가능한 형태에 머물러 있는 것이다.

다양한 입출력 기관을 갖춘 기기들의 등장은 이야기를 전달하는 데 새로운 혁신을 가져왔다. 게임 스토리텔링 분야는 기술적 발전에 뒤지지 않는 개발동력이 필요하다. 입체적 전달을 통해 스토리텔링은 더 큰 꽃을 피울수 있기 때문이다. 게임 속 가상공간은 인류가 꿈꾸던 세계를 가장 잘 구현할 수 있는 구조를 통해 게임 스토리텔링이 인간의 오감을 자극 할 수 있는 바탕이 된다.

‘삼국지를 품다’의 성공사례와 분석을 통해 밝혀진 강점들은 기존 게임계에 소프트웨어를 요구한다. 기술에만 의존하여 높은 퀄리티의 게임을 완성시킨다고 해도 감각에만 의존한 자극은 우리의 본능적 욕구를 충족시키지 못하는 것이다. 앞으로의 웹 게임은 탄탄한 스토리텔링을 바탕으로 그 질적 향상을 꾀해야 한다. 그러한 시대적인 요구에 부응하기 위해서는 인문학과 작가에 대한 재조명이 필요하며, 또한 해외 콘텐츠의 접목뿐만 아니라 자극의 스토리 리소스를 찾아내는 노력이 필요하다[6]. 우리나라는 아직도 스토리텔링이 디지털 시대에 얼마나 중요한 요소인지 간과하고 있다.

국내 스토리텔링 산업은 작가에 대한 처우 및 신진 작가의 진출 통로의 부족함, 인문학에 대한 부정적인 인식등에 의해 제대로 된 시스템을 구축하지 못하고 있다. 미국의 경우 스토리텔링 산업은 작가 조합(WGA)에 의해 성장하고 있다. 일명 ‘미드’식-미국드라마- 작업방식의 도입이 필요하다고 본다. 한 작품에 대한 프로젝트를 수십명의 작가가 맡아 캐릭터를 심도 있게 분석하여 완벽하게 개성 있는 인물을 탄생시킨다. 뿐만 아니라 제작지원에도 힘써 작품 창작과정의 효율성 및 질적 향상에 기여하고 있다. 자생적으로 발전할 수 있는 네트워크를 구축한 것이다.

영국의 경우에는 다양한 스토리텔링 클럽이 활성화되어 있으며, 예술위원회 주도 기초 공교육 단계에서부터 스토리텔링 교육을 체계적으로 실시하는 진흥 정책이 추진되고 있다. 일본은 스토리텔링 산업을 타 콘텐츠 산업의 성장을 위한 인프라로 인식하여 크리에이티브 라이팅 스쿨(Creative Writing School)과 같은 양성루트를 통해 인재 육성에 힘쓰고 있다.

각국의 스토리 기반 육성 시스템이 주는 시사점은 두 가지로 압축된다. 하나는 한국의 고전 연구를 통해 2차 콘텐츠를 발굴해야 한다는 점이다. 우리 고전의 역사는 길고 국문학에 대한 연구 수준도 높으나 이는 학계중심으로 이루어질 뿐 상업적 연계가 미흡하다. 다른 하나는 작가에 대한 인식 변화 및 제도적 지원방안이 필요하다. 말과 글의 디지털화에는 분명한 변환단계가 존재하며 이러한 중간 역할을 하는 크리에이티브랩을 지원하는 기구가 필요하다. 다양한 형태의 스토리텔러들을 육성하는 것이 부가가치를 창출하고 다시 산업 인력을 요구하는 선순환을 구축할 것이다.

## REFERENCES

[1] Teehan, Kay, Digital Storytelling-In and out of the classroom, Lulu, 2006, p. 3

[2] KwangWook Kim, "The Research on the Conception of Storytelling",The Society of Korean National Language and Literature, Vol.41, pp249-276, 2008.

[3] HyeWon Han, Practice of Digital Storytelling, Korean Language and Cluture 2007.4, pp27-43

[4] Lev Manovich, Translation by Jeongrae Seo, [The Language of New Media], Itreebook, 2004.

[5] JuYoung Bae, YoungMee Choi, Study of Hero-storytelling Model in Console Games, The Korea Contents Association Vol.6, No.4, 2006

[6] ManWook Hur, "A Study on the Aspect and Direction of Digital Storytelling from Culture

Contents", The Society of Korea Language And Literature, Vol. 23, pp299-325, 2008.

[7] Carolyn Handler Miller, Digital Storytelling, 2004.

[8] ChulGyun Lyou, "A Study in the Temporality in Interactive Storytelling", Digital Storytelling Society, Vol. 1, No. 1, pp7-41, 2006.

[9] JungRae Jo, 5W1H of Storytelling, 2010.

[10] Inhwa Yi, Digital Storytelling, 2003.



고재이 (Ko Jay)

2013-(현)에원예술대학교 문화예술대학원 강사  
2014-(현)중부대학교대학원 정보과학과(박사과정)

관심분야 : 게임, 방송, 영상, 콘텐츠



강효순 (Kang Hyosoon)

(현) 에원예술대학교 만화게임영상학과 교수

관심분야 : 게임, 방송, 영상, 콘텐츠

