

모티프를 활용한 스토리텔링 보드 게임 개발

안진경, 박형은

이화여자대학교 융합콘텐츠학과

ruki331@naver.com, sashapark@naver.com

A Model of Storytelling Board Game based on Motif

Jin-kyoung Ahn, Hyoung-eun Park

Dept. of Convergence Contents, Ewha Womans University

요 약

본 연구는 스토리 저작 지원 소프트웨어인 <스토리헬퍼>에서 제시된 모티프 분류 체계를 중심으로, 카드를 이용한 스토리텔링 보드 게임의 모델을 제안하고자 한다. 이를 위해 스토리텔링 보드 게임의 유형을 네 가지로 분류하고 개발 목표를 설정했다. 이후 모티프 분류 체계에 따라 205개의 모티프 카드를 구성한 뒤 기본형 모드와 확장형 모드의 개발 모델을 제시했다. 해당 모델을 기반으로 테스트 플레이를 진행한 결과, 창의적이면서도 개연성있는 스토리 창작이 가능한 점과 확장형 모드를 통해 게임의 긴장과 불확실성을 극대화할 수 있음을 확인하였다. 향후 포커스 그룹 테스트를 통해 게임성을 검증하고, 모델을 정교화하고자 한다.

ABSTRACT

The purpose of this study is to propose a storytelling board game model using cards, focusing on motif theory illustrated at <Story Helper>, a type of software that supports story-making. First, the study categorizes storytelling board games into 4 types, then sets a development objective. Furthermore, after creating a 205 types of motif cards according to motif categorizing system, the study presents development model of both basic and expansion mode. The study aims to verify its game characteristics and elaborate its model through focus group tests henceforth.

Keywords : storytelling card game(스토리텔링 카드 게임), board game(보드 게임), motif(모티프), Storyhelper(스토리헬퍼)

※본 논문은 2016년 춘계 한국게임학회-디지털스토리텔링학회 공동 학술발표대회 제출 논문을 수정·보완하였음.

Received: Jul, 15, 2016

Revised: Aug, 19, 2016

Accepted: Aug, 20, 2016

Corresponding Author: Jin-kyoung Ahn(Ewha Womans University)

E-mail: ruki331@naver.com

© 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.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서론

본고는 스토리 저작 지원 소프트웨어인 <스토리 헬퍼>에서 제시된 모티프 분류 체계를 중심으로, 카드를 기반으로 한 스토리텔링 보드 게임의 모델을 개발하는 데 목적을 둔다.

보드 게임은 놀이판 위에서 정해진 규칙에 따라 말과 주사위, 카드, 타일 등을 사용해 승패를 가리는 게임을 일컫는다. 오프라인 환경에서 면대면 커뮤니케이션을 통해 게임을 진행하는 것이 특징으로, 게임이 주는 흥미를 통해 플레이어에게 적극적인 참여를 끌어내며 논리적인 사고와 전략적인 플레이를 요구한다. 그중에서도 스토리텔링 보드 게임은 이야기를 만드는 행위가 게임의 핵심 메커니즘으로 작용하는 보드 게임이다. 대표적인 스토리텔링 보드 게임으로는 <스토리매틱(The Storymatic)>, <옛날 옛적에(Once Upon a Time)>, <딕싯(Dixit)>, 그리고 <뱀파이어: 레퀴엠(Vampire: the requiem)>과 같은 TRPG가 있다. 스토리텔링 보드 게임의 규칙은 이야기 행위와 긴밀하게 연관되어 있으며, 플레이어는 카드, 타일, 말판, 주사위 등을 이용해 규칙에 따라 스토리를 만들어어나간다. 손쉬운 게임 플레이를 통해 스토리 창작 과정을 경험할 수 있다는 점에서, 스토리텔링 보드 게임은 스토리 창작 교육의 수단이 되기도 한다.

보드 게임의 모델을 제안하는 기존의 연구들은 게임의 시안이나 규칙을 통해 학습 목표를 달성하기 위한 교육적 효과를 검증하는 방법으로 이루어 왔다[1,2]. 보드 게임의 교육적 효과에 기반해 이를 스토리 창작 과정과 연계하고자 하는 시도는 많지 않으나, 신동일 외(2015)의 연구에서 그 단초를 찾아볼 수 있다. 이는 <STORY PLAYER>라는 영문학서사 기반의 스토리 창작 지원 도구의 모형을 개발하는데 목적을 두고, 온라인 퀴리 기반 스토리 창작의 사전 단계로써 오프라인 보드 게임을 제안한다. 사용자가 창작에 흥미를 가질 수 있도록 보드 게임의 요소를 활용했다는 점에서 유의미하나, 구체적인 게임 모델은 제시하지 않는다는

한계를 지닌다[3]. 한편, 스토리 창작에서 더 나아가 스토리 구성 활동을 통해 사고 능력의 향상을 꾀하는 모델 역시 찾아볼 수 있다. 국내에서 출시된 <이야기톡>이 그 사례이다. <이야기톡>은 국내 교육 및 상담 분야에서 두루 활용되고 있으나, 창의적인 표현력 증진을 목적으로 한 만큼 생성된 스토리의 완성도가 부족하다는 단점이 있다. 따라서 본고에서는 기존 모델의 단점을 극복하고자 구체적인 게임 규칙과 플레이 과정을 제시하고, 인과성을 지닌 스토리를 창작할 수 있는 스토리텔링 보드 게임 모델을 제안하고자 한다.

기존의 스토리텔링 보드 게임들이 인물, 배경, 장소, 분위기와 같은 이야기의 소재를 텍으로 사용하는 것과 달리, 본고에서 제안하고자 하는 <스토리헬퍼 카드 게임>(가제)은 ‘위반성을 가진 이야기의 최소 구성 요소’인 모티프를 활용해 이야기를 구성한다. 모티프는 스토리 속에서 반복되며 나타나는 불변의 요소이다. 블라디미르 프로프는 러시아 민담에서 일정한 것과 변화하는 것을 구별하고 그 중 변화하는 것을 등장인물로, 일정한 것을 등장인물의 행동과 기능이라고 하였다[4]. 또한 모티프는 작품 전체에 깊이 스며들어 주제적 요소로 기능하는 심층적 의미이기도 하다[5]. 흔히 대변화에 적용되는 스토리의 명시적 형식을 플롯, 소변화에 적용되는 스토리의 명시적 형식을 모티프라 부른다. 그러나 모티프가 작용하는 층위가 다를 뿐, 이 둘은 별개의 형식이 아니다. 모티프는 작품 전체 플롯에서 문제 발생을 만드는 대변화의 모티프와 작은 이야기 단위인 시퀀스를 이루는 소변화의 모티프라는 두 가지 층위로 작용한다. 플롯의 최소 단위인 시퀀스들은 누적을 통해 서사 텍스트의 대변화를 이끌어내며, 이때 모티프는 각 시퀀스를 만드는 핵심 요소이다[6]. 이처럼 모티프는 이야기의 소재이자 주제, 행위의 동기 제공과 사건의 연결 등 다층적 기능을 수행하면서 오랜 시간 전승 및 변형된 것으로, 흥미진진한 서사를 전개시킬 수 있는 서사 잠재력을 지니고 있다. 그렇기에 스토리텔링 보드 게임의 구성요소로 모티프를 활용하는 것

은, 최소한의 완결된 스토리를 제공할 수 있는 환경을 구축하고 다양한 변형을 통한 손쉬운 창작이 가능하다는 의미를 갖는다.

<스토리헬퍼 카드 게임>은 스토리 저작 지원 프로그램인 <스토리헬퍼>의 모티프 분류 체계를 게임 텍에 적용하고자 한다. <스토리헬퍼>는 모티프를 인물, 상황, 행위의 화용론적 계열과 돈, 사랑, 권력, 명예, 영생의 의미론적 계열에 따라 구분하고, 해당 범주에 따라 스토리 밸류가 높은 위반성을 지닌 205개의 모티프를 정리하고 있다[7].

본고에서 다루고자 하는 스토리텔링 보드 게임의 모델 제안 과정은 다음과 같다. 2장에서는 국외 연구자들의 논의를 통해, 스토리텔링 보드 게임의 유형화를 진행한다. 개발하고자 하는 보드 게임 모델의 지향점을 설정하기 위함이며, ‘스토리 메이킹 게임’과 ‘스토리텔링 게임’에 대한 개념 정의와 사례 분석을 포함한다. 3장에서는 <스토리헬퍼>에서 제안된 205개의 모티프를 활용해 보드 게임의 카드텍을 구성한 뒤, 3막 구조 및 브레몽의 서사 가능성의 논리에 기반해 스토리를 이어가기 위한 게임의 규칙을 제시한다. 최종적으로 제안할 게임의 모델은 말판을 활용한 보드 게임의 형태가 아닌, 사용성을 극대화한 ‘스토리텔링 카드 게임’의 형태를 지향한다. 카드 게임은 동일한 구성물을 통해서도 다른 규칙을 적용시켜 새로운 게임 경험을 창출할 수 있다는 장점을 갖기 때문이다. 이어 제안된 게임 모델의 소규모 테스트플레이를 통해 결과물의 적합성을 검증하고, 규칙 및 구성물의 플레이어 운용 사례를 제시하고자 한다.

2. 스토리텔링 보드 게임의 유형

스토리텔링 보드 게임은 스토리를 창작하는 것 자체에 목적을 두느냐, 게임을 진행하기 위한 수단으로 스토리를 활용하느냐에 따라 구분될 수 있다. 이러한 기준에 따라 스토리 메이킹 게임(story-making game)과 스토리텔링 게임

(storytelling game)의 용어가 혼용되어 쓰이는데 각각의 용어는 다음과 같이 정의된다.

먼저 스토리 메이킹 게임은 서사 창작 요소에 경쟁, 승패와 같은 게임 요소를 더한 게임으로 참여자들의 스토리 창작이 게임 플레이의 목적이 된다[8]. H.P. 러브 크래프트의 세계관을 차용해 호러 장르의 스토리를 만들어가는 <다크 컬트(Dark Cults)(1983)나 동화를 주제로 한 <옛날 옛적에(Once upon a time)>(1993)가 그 사례이다. 스토리텔링 게임은 테이블탑 역할수행게임(Tabletop Role-playing Game, 이하 TRPG)의 장르에 속한다고 볼 수 있으며, 모든 참여자들이 특정한 세계관과 배경 스토리를 공유하는 가운데 자신의 캐릭터를 통해 이야기를 전개시켜 가는 데 목적을 둔다. 이와 같이 역할수행에 기반한 스토리텔링 게임은 “좋은 스토리 만들기”가 아닌 “스토리텔링에 참여하기”가 중심이 되는데, 참여자들은 게임 마스터의 진행에 따라 선택을 거듭하며 캐릭터를 연기하고, 성장시키는 것에 집중한다[9]. <월드 오브 다크니스(The World of Darkness)>와 같이 룰북(rule book)을 토대로 진행되는 TRPG가 스토리텔링 게임의 사례이다.

한편, 스토리텔링 보드 게임을 제작할 때에 반드시 고려해야 하는 부분은 스토리와 게임의 균형이다. 제임스 왈리스(James Wallis)는 스토리 메이킹 게임 제작 시 고려해야 할 요소 중 하나로 이를 제시한다. 그에 따르면 스토리의 창작은 발단, 전개, 결말의 스토리 아크 속에서 캐릭터의 목표와 위기를 설정하는 과정이다. 여기에 플레이어 간 턴을 주고 받는 방식이나 경쟁을 불러 일으키는 요소, 승자를 결정하는 방식 등 제약 조건을 규정해야지만 규칙을 갖춘 게임으로서 기능할 수 있다는 것이다[10]. TRPG 역시 배역을 연기하는 연극적 요소와 주사위를 이용한 전투라는 게임적 요소가 번갈아 등장한다는 점을 고려해보면[11], 스토리와 게임의 균형이란 참여자의 자유와 제약, 주관적인 창작과 객관적인 승패 판단 사이의 균형을 의미한다. 이는 곧 로제 카이와가 제시한 놀이의 두 유형

인 루두스(ludus)와 파이디아(paidia)의 구분에 대응하는데, 루두스는 규칙이 강조된 체스와 같은 놀이이며 파이디아는 규칙이 느슨한 즉흥극과 같은 자유로운 놀이이다[12]. 곧 이러한 기준은 상대적으로 게임적인가, 놀이에 가까운가를 결정하는 것으로, 스토리텔링의 과정을 통해 명확한 목적과 승패를 제시할 수 있는 <딕싯(Dixit)>과 같은 카드 게임은 루두스적이며 스토리 창작의 즐거움에 집중하는 <스토리매틱(Storymatic)>과 같은 카드 게임은 파이디아적이라 볼 수 있다.

그렇기에 본고에서는 상기에 제시된 목적과 수단, 루두스와 파이디아의 두 축을 활용해 스토리텔링 보드 게임의 유형을 4가지로 구분한다.



[Fig. 1] Types of Storytelling Board Game

2.1 목적-루두스 형

목적-루두스 형은 스토리 창작을 게임의 목적으로 하되, 게임적 규칙을 강화한 유형이다. 민담의 구성 요소를 사용해 이야기를 만드는 게임인 <옛날 옛적에>와 같은 스토리텔링 카드 게임이 이에 속한다. <옛날 옛적에>는 ‘카드를 모두 소진하면 승리’, ‘이야기 도중 다른 플레이어가 방해에 성공할 경우 카드 한 장 추가’와 같은 카드 게임의 기본적인 규칙을 적용하고 있으며, 결말 카드를 통해 플레이어의 목표를 확실히 하고 있다.

[Table 1] Components of <Once Upon a Time>

Category	Explanation
Goal	To create a story using “storytelling cards” and “ending cards”.
Contents	1. Storytelling cards: 108 types of cards illustrating “Character,” “Item,” “Place,” “Aspect,” and “Event” with 47 types of “Interrupt” cards. 2. Ending cards: 36 types of cards that contain possible endings for a fairy tale.
Rules	One ending card and 5-10 storytelling cards are distributed to each participant. Participants tell the story using their “storytelling cards”. A participant who runs out of all his/her storytelling cards including the ending card wins the game.

2.2 수단-루두스 형

수단-루두스 형은 스토리텔링을 활용해 게임을 진행하며, 게임적 규칙을 강화한 유형이다. <딕싯>을 사례로 들 수 있다. 이는 연결된 스토리를 완성하는 것은 아니지만, 자신의 카드에 적합한 스토리를 전략적으로 묘사하는 기술이 필요하다는 점에서 스토리텔링 카드 게임의 일종으로 볼된다.

[Table 2] Components of <Dixit>

Category	Explanation
Goal	To guess the card that a storyteller is describing
Contents	1. Score track, 6 wooden rabbits 2. 84 Image cards 3. 36 Voting tokens in 6 different colors numbered from 1 to 6
Rules	The Storyteller flips one image card and describes the card to other participants. Other participants hand in the cards that best matches the description of the storyteller. Each participant scores points when s/he finds the storyteller’s image. The participant who goes the furthest on the scoring track wins the game.

2.3. 수단-파이디아 형

수단-파이디아 형은 게임의 진행에 스토리텔링이 활용되며, 승패 규칙이 느슨하게 적용된다. 참여자 간의 캐릭터 역할 놀이가 중심이 되는 TRPG가 이 유형에 해당하며, 게임 마스터의 진행에 따라 게임의 방향이 달라진다. 매 판마다 자유로운 목표 설정이 가능한데 성공이나 실패 여부가 게임의 재미에 큰 영향을 끼치지 않는다.

[Table 3] Components of TRPG

Category	Explanation
Goal	To participate in a game master's fictional setting by acting out a role of a character.
Contents	1. A rule book that contains fictional setting and game rules 2. Rolling dice, character sheet, and etc.
Rules	Participants determine their characters according to the rule book. Then, they carry out their missions by performing their roles as their characters, in a setting that is given by the game master. If a battle takes place, the participants follow the rules that are written on the rule book.

2.4. 목적-파이디아 형

목적-파이디아 형은 스토리 창작을 게임의 목적으로 하되, 승패 규칙이 느슨하게 적용된 유형이다. <스토리매틱>이 그 사례이다. <스토리매틱>은 간결한 진행 방식으로 다양한 모드를 제공한다는 장점이 있지만, 승패를 판단할 수 있는 기준이 모호하기에 교육적 목적과 창조적 행위 자체의 즐거움이 강조된다. 승패의 기준이 참여자 간의 투표나 마스터의 판단에 따라 결정되는 경우가 많다.

[Table 4] Components of <Storymatic>

Category	Explanation
Goal	To make a story using character cards and action cards
Contents	1. 270 Character cards 2. 270 Action cards * Wild cards are included to prompt chance factors
Rules	Pick two character cards and combine them to create a main character. Then, pick two action cards and create a story using those cards. The main character cannot be killed in the story, and must show some changes at the end of the story.

요컨대, 스토리텔링 보드 게임은 게임 내 스토리텔링의 역할을 중심으로 한 ‘목적-수단’의 수직 축과, 게임과 놀이의 구분을 중심으로 한 ‘루두스-파이디아’의 수평축을 통해 네 가지 유형으로 구분된다. 전자는 게임의 목표가 스토리를 창작하기 위함인지, 단지 게임의 진행을 위해 스토리를 수단으로 활용하는지에 따른 내용의 축이며, 후자는 규칙이 강조된 게임인지, 참여자의 자유도와 주관적 창작이 강조된 놀이인지에 해당하는 형식의 축이라 할 수 있겠다.

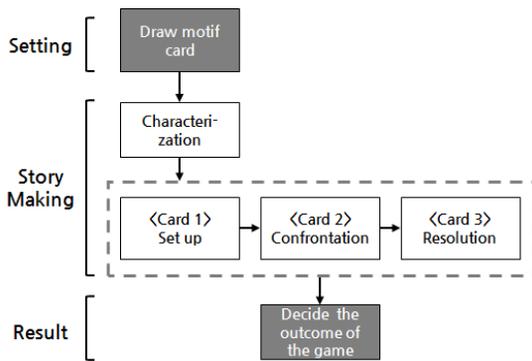
3. 스토리텔링 보드 게임 개발 모델

3.1. 개발 모델 제안

<스토리헬퍼 카드 게임>은 제시된 4 유형 중, ‘목적-파이디아’의 D형을 추구한다. 즉, 참여자들의 스토리 창작을 목표로 두되, 상대적으로 느슨한 게임적 규칙을 적용한다. 해당 유형은 게임적 규칙이 강화된 나머지 완성된 스토리의 인과성이 부족한 A 유형이나, 단편적인 묘사에 치중한 B 유형, 캐릭터에 기반한 연극적 수행을 중심으로 하는 C 유형과는 차별점을 지닌다. 자유도에 기반해 다양한 변형 모드를 제시할 수 있다는 장점을 지니면서도,

계열체로 존재하는 카드를 조합해 통합체를 완성하는 과정 속에서 스토리 창작을 위한 교육적 효과까지도 달성할 수 있기 때문이다.

스토리텔링 보드 게임은 인물, 행위, 사건, 사물 등의 스토리 구성 요소를 적용한 소재 카드와 이들을 연결하기 위한 규칙을 제공하는 것이 일반적이다. 일례로 <스토리매틱>의 경우 인물 카드와 행동 카드의 내용을 포함한 스토리를 만들되, ‘메인 캐릭터가 이야기의 과정에서 내·외적 변화를 겪어야 한다’는 규칙을 지니고 있다. 이에 <스토리헬퍼 카드 게임>은 유의미한 이야기성을 지니고 있는 205개의 모티프[13]를 카드 형태로 제공하고 스토리의 전개를 위한 틀로써 문제 발생-문제 확대-문제 종결의 3막 구조를 적용하기 위한 규칙을 설계했다.



[Fig. 2] Game structure of (Basic Mode)

게임은 진행자인 스토리 마스터와 진행 순서를 결정하고 스토리의 재료가 될 카드를 뽑는 세팅 단계, 해당 카드를 바탕으로 인물 및 스토리를 구성하는 스토리 메이킹 단계, 승부를 결정하는 판정 단계로 이루어져 있다.

먼저 참여자들은 스토리의 주인공에 해당하는 인물 모티프 카드를 뽑는다. 모티프 카드는 인물, 상황, 행위의 서사 요소를 반영하기에 ‘뱀파이어’, ‘똑똑한 바보’와 같이 인물형으로 명시되어 있기도 하지만 ‘대체 역사’, ‘계급을 초월한 사랑’과 같은 주제로 제시되기도 한다. 이럴 경우 ‘대체 역사 속

인물’, ‘계급을 초월한 사랑에 빠진 사람’과 같이 인물형 모티프로 치환, 해석한다. 다음으로 각 참여자들은 행위 카드에 해당하는 3장의 모티프를 뽑고 이를 포함한 짧은 스토리를 구성한다. 반드시 주인공이 당면한 문제를 포함해야 하며 결말에 이르러서는 이에 대한 성공과 실패, 유의미한 변화를 수반해야 한다. 이 때, 게임의 유연성을 강화하는 것은 ‘찬스 카드(chance card)’의 존재이다. 찬스 카드는 플레이어의 행동 지령을 담은 카드로, ‘다른 참여자와의 카드 교환’, ‘새로운 카드 한 장 뽑기’ 등의 내용을 포함한다. 기본 카드 텍은 ‘다른 참여자와의 카드 교환’, ‘새로운 카드 한 장 뽑기’ 등으로 이루어진 20장의 ‘찬스 카드’를 포함하며, 참여자들은 이를 활용해 자신에게 유리한 스토리 구성을 취할 수 있다. 마지막으로, 구성된 스토리를 차례대로 발표한 후에는 개연성과 창의성을 기준으로 결과를 판정하는데, 이는 스토리 마스터의 재량 혹은 참여자들 간의 투표로 이루어진다.

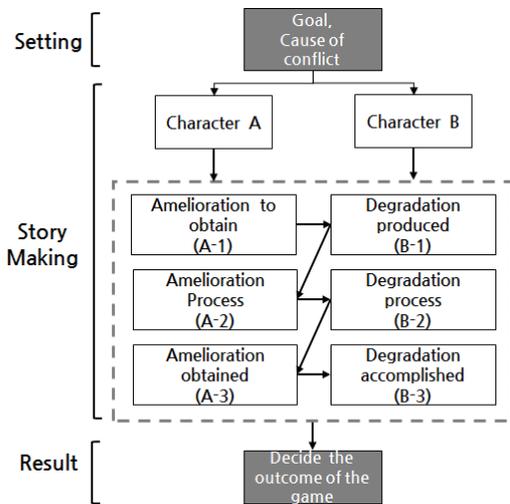
해당 모델의 테스트 플레이 결과, 선택된 모티프들은 흥미로운 이야기를 만들기 위해 구체적 설정으로 변용되었다. 예컨대 한 플레이어는 자신이 소지한 ‘의치증(의부증)’ 카드를 ‘연인의 외도를 의심하다 불면증에 걸린 인물’이라는 캐릭터 설정으로 활용하였다. 또한 한정된 카드로 이야기를 만드는 과정에서 모티프에 대한 다양한 은유적 해석이 발생하였다. 예컨대 ‘뜻밖의 편지’ 모티프의 경우, ‘소문을 엿듣다 과거에 발생한 일의 전말을 알게 되는 사건’, 또는 ‘기대하지 않았던 인물의 방문으로 그 인물과 얽힌 추억을 회상하는 사건’ 등으로 해석되었다. 이처럼 플레이어들은 하나의 모티프 카드를 변용하는 과정에서 모티프가 내포한 위반성을 중심으로 사건을 재구성하며, 스토리의 개연성을 유지하기 위해 게임의 규칙인 ‘문제 발생-문제 확대-문제 종결’의 3막 구조를 활용함을 확인할 수 있었다.

3.2. 확장형 모드 구성

<스토리헬퍼 카드 게임>은 하나의 카드 텍으로

다양한 스토리 아이디어이션이 가능하도록 1대 1 대전, 집단 창작 모드 등의 변형 규칙을 제공한다.

대전 모드의 목적은 두 명의 플레이어가 하나의 목표를 두고 대립하는 스토리를 창작하는 과정을 통해 경쟁적 놀이가 지니는 긴장과 불확실성의 재미를 제공하는 것이다. 대전 모드는 주인공의 향상 가능성이 적대자의 악화 가능성에 대응한다는 브레몽의 서사 가능성의 대위 결합 논리[14]에 입각한 것으로, 두 명의 참여자는 각자의 캐릭터를 설정한 뒤, 갈등의 원인이 되는 공동의 목표를 이루기 위한 이야기를 전개해야 한다. 게임의 규칙은 한 장의 목표 카드를 중앙에 둔 뒤, 한 장씩 카드를 뽑아 자신의 인물을 설정하고, 세 장의 모티프 카드를 뽑는다. 이후 카드를 교대로 한 장씩 내려놓으며 자신의 인물이 목표를 달성할 수 있도록 이야기를 전개하는데, 종료 후 과정의 개연성으로 결과를 판정하게 된다[Fig. 3].



[Fig. 3] Game structure of <PvP Mode>

두 플레이어가 하나의 목표를 두고 번갈아가며 카드를 제시하는 대전 모드의 규칙은 ‘상대방의 사건 전개에 따라 자신의 스토리를 수정해야 한다’는 제약으로 작용하며 게임의 긴장감을 고조시키는 기능을 수행한다. 또한 ‘상대방이 제시할 다음 카드

를 알 수 없다’는 점 역시 결과 예측의 불확실성을 극대화하는 효과가 있다.

마지막으로 집단 창작 모드의 규칙은 기본형 모드의 규칙과 거의 동일하나, 두 명에서 다섯 명의 참여자가 하나의 인물을 설정하고 각자의 행위 카드를 번갈아 놓으며 하나의 이야기를 전개한다는 차이점이 있다. 이 때, 제약 요소로써 ‘5초 시간제한’이 적용되어 자신의 턴에 5초 이내에 이야기를 시작하지 못했을 경우, 패널티로 한 장의 행위 카드를 받게 된다. 개연성 있는 구성의 스토리를 창작해 다른 플레이어들 보다 먼저 카드를 소진하는 것이 게임의 목적이다.

상기에 제시된 기본형과 확장형 모드의 규칙은 다음과 같이 정리할 수 있다.

[Table 5] Components of <Storyhelper Card Game>

Contents	① 205 Motif cards ② 20 Chance cards
Players	1 to 6
Basic Mode	① Each participant picks one card from motif cards deck, then sets up their main character by combining gender, age, and etc.
	② Randomly pick three motif cards that will decide the character's actions.
	③ Make up a 3-act structure story with action cards.
	④ Participants present their stories taking turns. The best storyteller will be decided based on votes from the participants or an opinion from a story master.
PvP Mode	① Two participants. Select one card to set up a common goal or a reason for a conflict.
	② Take turns on drawing new cards from the deck, and each participant sets up their main characters.
	③ Selects three action card

	<p>randomly.</p> <p>④ Putting their cards down, each participant creates a story taking turns. Participants must make sure that their characters achieve their goals in the story.</p> <p>⑤ The best storyteller will be decided based on probability.</p>
Collaborative Creation Mode	<p>① 2-5 participants. Pick a card to set up a common character.</p> <p>② Each participant picks three action cards randomly.</p> <p>③ Putting their cards down, each participant creates a story taking turns. If a participant cannot start his/her story within 5 seconds, s/he gets penalty of adding extra 1 card to his/her deck.</p> <p>④ The one who could not run out of all the cards loses.</p>

활용해 다양한 모드의 게임을 경험할 수 있을 뿐만 아니라 스토리 창작의 아이디어이션 툴로도 활용될 수 있다는 점에서 의의를 가진다. 하지만 ‘목적-과이디아’ 유형의 게임을 추구하는 만큼 느슨한 게임적 규칙 때문에 게임의 승패 판단 등이 주관적인 점은 해결해야 할 과제이다. 향후 포커스 그룹 테스트를 통해 게임 모델을 수정 및 정교화할 것이며, 해당 모델을 기반으로 게임을 제작하고 출시할 예정이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This research is supported by Ministry of Culture, Sports and Tourism(MCST) and Korea Creative Content Agency(KOCCA) in the Culture Technology(CT) Research & Development Program.

4. 결론 및 향후 연구 방향

본 연구는 <스토리헬퍼>의 서사 창작 원리 중 모티프 이론을 중심으로, 오프라인에서 손쉽게 플레이할 수 있는 보드 게임 모델을 제안하고자 했다. 이를 위해 먼저 스토리텔링 보드 게임의 유형을 4가지로 분류하고, ‘목적-과이디아’ 유형을 개발 목표로 설정했다. 이어 모티프 분류 체계를 활용해 카드 텍을 구성하고 기본형과 확장형 모드의 규칙을 제안했다.

기본형 모드의 테스트 플레이 결과, 기본적으로 제공되는 카드의 형태는 단순하나 플레이어들의 창의적인 변용을 통해 다양한 스토리가 만들어졌으며, 3막구조에 따라 전체적인 구성의 개연성이 확보됨을 확인할 수 있었다. 동일한 카드 텍으로 변형 규칙을 제공하고자 한 확장형 모드의 경우, 경쟁과 협동의 요소를 통해 긴장과 불확실성을 가미한 스토리 창작이 가능하였다.

<스토리헬퍼 카드 게임>은 하나의 카드 텍을

REFERENCES

- [1] Lim Soo-Jin, Lee Jeong-Wuk, “A Model of an Educational Board Game for Young Children”, The Korea Society For Children’s Media, Vol.4, pp.211-217, 2005.
- [2] Yeon Hee Park, Jeong Ho Koo, Tae Young Paik, “Accounting Principles Education Using a Board Game”, Korean Accounting Association, Vol.25, pp.442-455, 2016.
- [3] Shin Dong-il, Kim Eun-Jung, Hahn Man-Soo, Hwang Su-Kyung, “A Study to Propose a Story-Creating Software Model Using English Literary Narratives”, Korea Humanities Content Society, Vol.36, pp.170-176, 2015.
- [4] V. Propp, trans by Young Dae Yoo, “Morphology of the Folktale”, Saemoonsa, pp. 32-38, 2013.
- [5] FranCois Jost, trans by Ho Lee, “Themes and Motifs”, Literary Thematics, Minumsa

- Publishing Co., Ltd., p.131, 1996.
- [6] Chul-gyun Lyou, “Evolution Theory of Storytelling”, Hainaim Publishing Co., Ltd., pp.82-86, 2014.
 - [7] Chul-gyun Lyou, Ibid, p.100, 2014.
 - [8] Wallis, James, “Making Games That Make Stories”, Second Peson Role-Playing and Story in Games and Playable Media, The MIT Press, p.69, 2007.
 - [9] Hindmarch, Will, “Storytelling Games as a creative Medium”, Second Peson Role-Playing and Story in Games and Playable Media, The MIT Press, pp.47-52, 2007.
 - [10] Wallis, James, “Making Games That Make Stories”, Second Peson Role-Playing and Story in Games and Playable Media, The MIT Press, p.69, 2007.
 - [11] Jin-kyoung Ahn, So-yun Jeong, Chul-gyun Lyou, “A Study for RPG with Features of the Media”, Journal of the Korean society for computer game, Vol. 10, pp.32-40, 2007.
 - [12] Caillois, Roger, trans by S. R. Lee, “Les Jeux et les Hommes”, Moonye Publishing Co., Ltd., p.70, 1994.
 - [13] Chul-gyun Lyou, Ibid, pp.101-112, 2014.
 - [14] Bremond, Claude, trnas by Sang Gyu Choi, “Fiction of Discourse: Reading Narrative Theory”, Yerim Publishing Co., p.213, 2007.



안진경(Ahn, Jin Kyoung)

약력 : 2007 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
2009 이화여자대학교 디지털미디어학부
(디지털미디어학석사)
2009-2013 바른손 게임즈, 엔씨소프트 게임기획자
2013-2015 제일기획 BTL 기획자
현재 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 박사과정

관심분야 : 게임학, 디지털 스토리텔링, 게이미피케이션



박형은(Park, Hyoung Eun)

약력 : 2011 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
현재 이화여자대학교 융합콘텐츠학과 석사과정

관심분야 : 게임학, 디지털 스토리텔링
