

게임시나리오 창작 리스트 연구

이재홍
승실대학교 문예창작학과
munsarang@ssu.ac.kr

A Study on the Creation List of Game Scenarios

Lee, Jae Hong
Major in Creative Writing, school of Creative Arts, Soongsil University

요약

인류의 문화에 가상과 현실의 융합과 게이미피케이션 혁명이 시작되고 있다. 4차 산업혁명 시대를 맞이하며, 융합의 핵심 콘텐츠인 게임이 인류의 놀이 상품으로서 큰 발전이 예상된다. 지금은 다양한 게임 IP가 필요한 만큼, 게임시나리오 창작에 쉽게 접근할 수 있는 방법론이 필요한 시점이다. 게임시나리오의 창작은 일반적인 영상 시나리오와 상호작용성에서 매우 큰 차이를 지닌다. 따라서 상호작용적인 지식이 없으면, 게임시나리오 창작에 도전하기가 힘들다. 이 논문에서는 게임시나리오 창작의 진입장벽을 낮추기 위해 '게임시나리오 창작 리스트'를 만들었다. 이 논문이 게임 콘텐츠의 발전에 조금이라도 보탬이 되길 기대해 본다.

ABSTRACT

The fusion of virtual and reality and the revolution of gamification are beginning in human culture. As the quaternary industrial revolution enters the era, major developments of convergence main content games are expected as human-made play products. Now that we need a diverse game IP, we need a methodology that makes it easy to approach game scenario creation. The creation of the game scenario has a very large difference due to interactivity with the general video scenario. Therefore, without interactive knowledge, it is difficult to challenge game scenario creation. In this paper, 'Game Scenario Creation List' was created in order to lower the barriers to entering game scenario creation. I hope that this paper will be even a little positive for the development of game contents.

Keywords : game contents(게임 콘텐츠), game scenario(게임시나리오), video scenario(영상 시나리오), Game Scenario Creation List(게임시나리오 창작 리스트), 지적재산권(IP, Intellectual property)

Received: Sep. 11. 2017 Revised: Oct. 18. 2017
Accepted: Oct. 20. 2017
Corresponding Author: Lee, Jae Hong(Soongsil University)
E-mail: munsarang@ssu.ac.kr

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

4차 산업혁명의 물결이 거세어지면서 융합콘텐츠의 중요성이 부각되고 있다. 최근, 게임 산업계에서는 IP(Intellectual property, 지적재산권)[1] 확보문제가 매우 중요하게 거론되고 있다. 산업 전반에 걸쳐 융합콘텐츠의 활성화가 예측되고 있지만, 콘텐츠의 질과 양을 결정해 주는 IP가 빈약한 것은 어제 오늘의 문제가 아니다. 글로벌 세계가 문화콘텐츠의 경제성을 인식하면서부터 스토리의 필요성이 그 어느 때보다 크게 부각되고 있다. 특히, 문화콘텐츠의 핵심으로 자리 잡고 있는 게임산업은 글로벌 경쟁이 점차 격화되며, IP의 부족 현상을 절감하고 있다.

20여년의 세월을 성장해 온 한국 게임 산업계의 IP는 취약하기 짝이 없다. 게임산업이 성년이 되기까지 서사적 개입이 약한 <리니지>로 대표되는 한국형온라인게임 창작에 몰입해 온 탓이다. 그렇기 때문에 글로벌 세계에서는 서사성이 강한 <World of Warcraft>형의 게임들이 튼실하게 장수하고 있다. 이제부터라도 대한민국은 서사성을 무시해 오던 그동안의 창작관행에서 벗어나 서사성을 강화시켜 나가야 한다. 그러기 위해서는 프리프로덕션(Pre-Production)단계에서부터 완벽하고 짜임새 있는 시나리오가 구축되어야 한다.

논자는 2009년 10월에 ‘게임스토리텔링 리스트에 관한 연구’[2]를 발표한 바가 있다. 그 당시에는 논문의 부제로 달았던 ‘게임의 4요소를 중심으로’ 연구하였기 때문에 전체적인 리스트를 완성하지 못하였다. 게임시나리오는 일반적인 문화콘텐츠(영화, 드라마, 애니메이션, 웹툰, 광고 등)의 시나리오와 달리 공학적 상상력과 인문학적 상상력이 총체적으로 개입되어 상호작용을 일으키는 콘텐츠다. 그러한 만큼, 일반적인 영상시나리오작가에게는 상호작용적(Interactive)인 요소나 매개체요소들이 삽입되는 독창적인 게임시나리오를 창작해야 하는 장벽이 높을 수밖에 없다. 따라서 논자는 진정한 게임시나리오 작법에 접근할 수 있는 방법론으로써, 리스트

를 활용한 ‘게임 시나리오 창작 리스트’를 체계적으로 연구하여 완성해 보고자 한다. 창작리스트는 일정한 틀에 얽매이는 창작기법이 아니다. 단지, 논자의 창작리스트기법이기에 때문에 시나리오창작자들은 자신의 기법으로 얼마든지 변형시켜 활용할 수 있다.

2. 게임시나리오의 작법 기획 순서

게임시나리오 작법의 순서는 다음과 같이 아홉 단계로 나누어진다. ①표지작성→②시나리오 개요작성→③배경 설정→④인물 설정→⑤사건 설정→⑥영상 장면 구성→⑦게임 장면 구성→⑧매개체요소 설정→⑨시나리오 작성 등으로 시나리오 창작은 이루어진다. 게임시나리오 창작 순서를 좀 더 자세히 열거하면 다음 [Table 1]과 같다.

[Table 1] Game scenarios Creation order

- | |
|---|
| 1) Marking of Cover |
| 2) Summary |
| (1)Platform : |
| (2)Name of work : |
| (3)Subject : |
| (4)Material : |
| (5)Genre : |
| (6)Viewpoint : |
| (7)Target layer : |
| (8)Characteristics: |
| (9)Intention of the Plan: |
| (10)Synopsis: |
| 3) World Guid |
| (1)Temporal background: |
| (2)Spatial background: |
| 4) Character(Linda Seger Classification) |
| (1)Main Character: |
| (2)The main character’s auxiliary person: |
| (3)Enemy: |
| (4)An enemy auxiliary figure: |
| (5)Third person: |
| 5) Event |
| (1)Event flowchart: |
| (2)Story: |

- (3)Sequences:
- (4)Plot:
- 6)Auxiliary Narrative:
 - (1)Multivariant (2)Narrative, (3)Quest,
 - (3)Outbreak Narrative, (5) Mediator Element(Item, Puzzle, Game Music)
- 7) Video Scene:
- 8) Game Scene:
- 9) Game Scenarios:

3. 게임 시나리오 창작 순서와 리스트

3.1 표지작성

게임의 타이틀과 시나리오의 작성일자 및 작성자(시나리오 작가)의 이름을 [Table 2]처럼 기입한다.

[Table 2]Cover list

Game Scenario Plan
2017.00.00. writer

3.2 개요 작성

시나리오의 플랫폼, 작품명, 주제, 소재, 장르, 대상층, 특징, 기획의도, 시놉시스 등을 쉽게 알 수 있도록 작성한다.

3.2.1 플랫폼

시나리오 기획 단계에서 컴퓨터 시스템을 바탕으로 하는 게임운영체제인 플랫폼을 선택해야 한다. 일반적으로 플랫폼[3]은 PC게임(PC패키지게임), 모바일게임, 콘솔게임(비디오게임), 아케이드게임, 온라인게임(PC온라인게임) 등으로 분류한다.

3.2.2 작품명

게임의 제목(타이틀) 혹은 가제를 기입한다.

3.2.3 주제(테마)

플레이어들에게 전달하고자 하는 시나리오작가의 메시지를 기입한다. 주제는 스토리의 방향을 결정하는 요인으로 작용되며, 작가의 가치관이 드러나는 부분이다.

3.2.4 소재

작가의 발상에 의해 영감을 얻게 되는 모티브(동기)를 소재라고 한다. 작가가 글을 쓰기 위한 아이디어를 가동시켜 준 창작의 원천을 한 단어로 표기한다.

3.2.5 장르

어떤 갈래의 게임[4]인가를 기입한다. 게임 플랫폼을 결정짓고, 게임의 세계관과 게임요소를 설정 및 구현하기 위해서는 필수적인 부분이다.

3.2.6 시점

게임의 시점은 일반적으로 1인칭시점과 3인칭시점으로 양분된다. Top View(1인칭 어드벤처시점), Quarter View(1인칭 원근법 시점), Side View, Back View 등, 게임의 시점을 어떻게 잡을 것인가를 미리 시나리오 단계에서 결정하여 기입한다.

3.2.7 주요 대상층

게임을 접하는 주요 대상층을 기입한다. 플레이어의 대상에 따라 게임의 스토리가 조절될 수 있으며, 연령층, 수요층 등을 조사하여 사전 마케팅 전략을 수립할 수 있다.

3.2.8 게임의 특성

게임에 드러나는 특징 및 매력을 기입한다. 타 게임과의 차별화 및 당해 게임이 지니고 있는 개성을 기입한다.

3.2.9 시나리오 기획의도

시나리오를 쓰게 된 목적과 동기를 기입한다. 게임개발사가 의뢰하여 작성되는 시나리오라면 회사측의 기획의도를 자세히 파악하여 기입해야 되겠지만, 개인의 창작으로 작성되는 시나리오라면 작가의 창작의도가 설득력 있게 기입되어야 한다.

3.2.10 시놉시스

시나리오의 전체적인 서사를 단 시간에 파악하고 흥미할 수 있도록 축소시킨 짧은 이야기를 시놉시스(synopsis)[5]라고 한다. 시나리오에 구성되는 이야기의 내용을 제 3자가 짐작할 수 있도록 줄거리를 기입한다. 이상과 같은 10가지의 개요를 [Table 3]의 리스트에 정리한다.

[Table 3] Summary List

	Title	Content
1	Platform	
2	Name	
3	Subject	
4	Material	
5	Genre	
6	Viewpoint	
7	Target layer	
8	Characteristics	
9	Intention of the Plan	
10	Synopsis	

3.3 세계관 설정

스토리 구성의 3요소(배경, 인물, 사건) 중에서 배경을 세계관이라고 표현한다. 세계관은 스토리를 창출하기 위한 공간과 시간의 환경[6]을 구체적인

로 표현하는 작업이다. 아래 [Table 4]의 리스트에 나타나는 타이틀은 시나리오의 세계관 구축에 핵심 재료들이다. 시간적 배경에는 스토리에 내재된 시간의 제반사항을 기입한다. 공간적인 배경은 캐릭터들을 둘러싼 우주 공간 등과 같은 공간개념[7]을 기입한다.

[Table 4] World Guid List

	Title	Content
Temporal Background	Era	
	National	
	Class	
	Race	
	Language	
	Morality	
	종교	
	Religion	
	Economy	
	Literature	
	Art	
	Music	
	Architecture	
	Science	
	Athletic	
Play		
Etc		
Spatial Background	Country	
	City	
	Town	
	Housing	
	Mountain	
	Forest	
	River, Lake	
	Desert	
	Sea	
	Sky	
	Climate	
	Wind	
	Etc	

3.4 캐릭터 설정

시나리오 작가는 캐릭터를 창조해 내기 위해, 심리학을 탐독하고, 신경정신학에 심취하며 완성도

높은 성격을 창출해야 한다. 게임캐릭터의 유형은 린다 시거(Linda Seger)가 제시하는 5가지 기능 [8]이 짜입새 있는 구성이다. 린다 시거의 유형[9]은 주인공, 주인공의 보조인물, 제3의 인물, 적대역, 적대역의 보조인물 등이다. 여기에서는 주인공캐릭터의 상세 리스트를 작성한다.

[Table 5] Character List

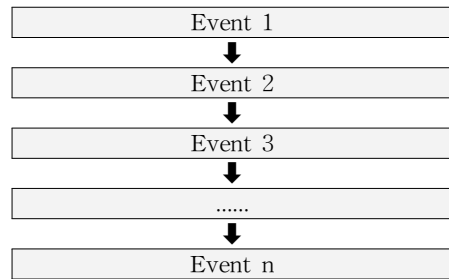
Basic information *(Imagination)	Name	Cast	
	Nickname	Job	
	Sex (age)	Race	
	Date of Birth	Nationality	
	Blood Type	Language	
Outward appearance	Height	Weight	
	Hair Color	Color of Pupil	
	Clothes	Tone of voice	
Personality	Representative personality		
	Values		
	A peculiar habit		
	favorite thing		
	Dislike		
	Specialty		
	Hobby		
Growth environment	Family Relations		
	Growth Background		
Background Story	Motivation		
	Goal		
	Behavior		
	Auxiliary relationship character		
	Hostile characters		
Etc			

3.5 사건 설정

3.5.1 사건 플로차트 작성

스토리의 구조는 서술(telling)과 서사(narration)[10]로 나누어진다. 서술은 이야기를 계기성(繼起性)으로 나열하는 것이며, 서사는 이야기를 인과성(因果性)으로 나열하는 것[11]이다. 계기성이란 인과관계가 개입되지 않은 사건이 시간의 흐름에 따라 전후관계를 형성하는 구조며, 인과성이란 사건의 원인과 결과의 관계가 형성되는 구조다. 초기 사건의 플로차트[12] 작성은 게임의 전체적인 스토리를 구체화시키는 작업이다. 창의적인 발상으로 이야기를 생산하는 초기 서사단계인 만큼, 브레인스토밍과 같은 자유 연상법을 활용하여 계기성으로 [Table 6]을 서술해 나간다.

[Table 6] Event flowchart



3.5.2 스토리 작성

게임시나리오 사건을 정리하는 단계의 스토리(Story)는 게임 전체적인 내러티브를 단 시간에 파악하고 흥미할 수 있도록 축소시킨 짧은 이야기를 의미한다. 따라서 스토리는 일반적으로 ‘전체 줄거리’로 해석된다. 게임산업 일선에서는 줄거리, 개요, 시놉시스, 플롯이라는 의미로 혼용되어 사용되고 있다. 스토리는 계기성에 의해 나열된 게임의 줄거리로 이해해야 한다. 게임의 전체 내용을 A4용지 1, 2장 혹은 3,4장으로 요약 작성한다.

[Table 7] Story List

The Story Creation phase is the process of creating a storyline of the scenario by dismantling the event flowchart.

3.5.3 시퀀스 작성

스토리를 시퀀스로 정리해두면, 플롯 구성이 편해진다. 즉, 시나리오의 척추라고 할 수 있는 플롯을 만들기 위한 기초 작업이다. 스토리가 시간의 흐름에 따라 서술되는 형식이라고 하지만, ‘서론-본론-결론’(동기발생→행동단계→목표완료)의 형식[13]을 갖추어 이야기를 정리한다면, 인과성을 개입시킨 플롯을 구성할 때 큰 도움이 된다.

[Table 8] Sequence Lists and Examples

Motivation	Behavior		Goal
Missing princess	→ Obtain information	→ Remove obstacles	Rescue Princess

3.5.4 플롯 작성

플롯은 사건 서술의 인과성(因果性)에 의해 서술되는 사건의 구조다. 그리고 게임의 플롯 리스트는 이미 작성되어진 스토리의 사건을 인과관계로 나열시켜 나가는 작업이다. 또한 건물의 설계도와 같이 게임의 설계도에 해당하는 부분으로써, 시나리오의 척추이며, 큰 골격을 잡는 중요한 작업이다. 서사성이 낮은 캐주얼게임의 경우에는 ‘기-승-전-결’이라는 4단계 서술구조[14]로 리스팅 작업을 해야 한다. 그리고 스토리의 개입이 강한 게임의 경우에는 ‘발단-전개-위기-절정-결말’과 같은 5단계 서술구조로 리스팅 작업을 해야 한다. 특히, 스토리의 갈등구조가 자주 반복될 경우에는[발단-(전개1-전개2-전개3---전개n)-위기-절정-결말]식[15]으로 기입하여 정리한다.

[Table 9] Step 4 Plot List

Plot	Contents
Introduction	1,2,3 ... n
Development	1,2,3 ... n
Turn	1,2,3 ... n
Resolution	1,2,3 ... n

[Table 10] Step 5 Plot List

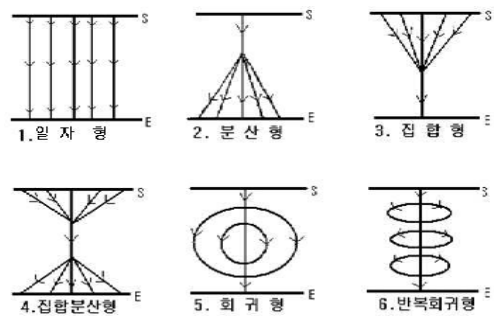
Plot		Contents
Exposition		1,2,3 ... n
Rising Action	Rising Action 1	1,2,3 ... n
	Rising Action 2	1,2,3 ... n
	Rising Action 3	1,2,3 ... n

	Rising Action n	1,2,3 ... n
Crisis		1,2,3 ... n
Climax		1,2,3 ... n
Resolution		1,2,3 ... n

3.6 보조 서사 작성

게임시나리오는 일반 영상시나리오와 다르게 상호작용성이 강한 콘텐츠다. 그렇기 때문에 본고에서는 플레이어와 플랫폼 간에 상호작용 되는 상황에서 발생하는 보조서사의 리스트를 다변수서사, 퀘스트, 돌발서사, 매개체요소(아이템, 퍼즐, 음악) 등에서 획득하고자 한다.

3.6.1 다변수 서사 작성



[Fig. 1] Types of Multivariate Narrative

[Fig. 1]과 같이 스토리의 진행을 여러 갈래로 분기시켜 다양한 시추에이션(situation)[16]을 경험하게 하는 서사적 장치를 다변수서사(Multivariate Narrative)라고 정의[17]한다. 게임의 시나리오와 일반적인 영상시나리오가 서로 다를 수밖에 없는 것은 게임이 지닌 인터랙티브한 특성과 다변수 서사적인 특성 때문이다. 다변수 서사는 롤플레잉 계

임 및 어드벤처 게임, 혹은 시뮬레이션 게임에서 다양하게 구현되고 있다.

3.6.2 퀘스트 작성

퀘스트는 메인스토리에 종속되는 독립된 또 하나의 스토리다. 또한 퀘스트는 온라인 게임을 모험하게 되는 과정에서 플레이어가 특정 사물이나 낯선 NPC들로부터 부여받는 임무다. 퀘스트의 연계 구조에 따라서는 그 규모가 작을 수도 있으며, 거대할 수도 있다. 플레이어는 퀘스트를 수행하는 순간부터 새로운 스토리를 음미할 수 있게 되고, 레벨을 올릴 수 있게 되고, 특별한 기술을 습득할 수 있게 되고, 모험을 위한 무기나 방어구 같은 장비를 마련할 수 있게 된다[18].

[Table 11] Quest List

Name	Possible conditions	
Kinds	Continuous quest presence	
Progress Map and Grant Location	How to grant	
Grant NPC	Quest Execution Point	
Place of Reward	Complete NPC	
Compensation method		
Mission (Goal)		
Appearing NPC		
Appearance Monster		
Proposal of Reward Item		
Appropriate Number of Personnel		
Method of Execution		
Background Stories and Scenarios		

3.6.3 돌발 서사 작성

게임의 돌발 서사(Outbreak Narrative)는 게임 시스템의 전개과정에서 돌발적으로 발생하는 사건이나 이벤트를 의미한다. 돌발 서사는 퀘스트처럼 NPC에 의해 부여되거나 완료되는 구조가 아니기 때문에 완료나 보상에 대해서도 굳이 NPC의 개입이 필요하지 않다. 그렇기 때문에 돌발 서사는 스토리의 전개과정에서 자연스럽게 발생되며, 돌발 서사가 완료되었을 경우에도 보상은 플레이어의 노력 여하에 따라 아이템이나 경험치 등으로 지급된다.

[Table 12] Outbreak Narrative List

Name	Occurrence Scene Number
Kinds	Occurrence condition
Method of Occurrence	Progress Map and Place of Occurrence
Goal	
Result and Compensation	
Appeared NPC	
Appearance Monster	
Item Availability and Suggestion	
Background Story	
Scenario for Videos	

3.6.4 매개체 요소

①아이템

아이템은 게임에서 매우 중요한 역할을 하는 매개체다. 플레이어는 게임상에서 다양한 아이템을 생산하고, 획득하고, 소유하고, 거래한다. 따라서 아이템은 플레이어에게 획득의 쾌감과 소유의 만족감을 제공하여 게임성을 높여주는 역할을 한다.

[Table 13] Item List

Code Number	Classification	
Name	Terms of Acquisition	
Rating	kind	
Wear Condition		
Basic Ability		
Wear Effect		
Special Effect		
Selling Price		
Background Story	Image	
Acquisition Method		
Etc		

② 퍼즐

퍼즐(Puzzle)[19]은 어려운 문제를 풀도록 유도하거나 깊이 생각하게 만드는 문제다. 대개 숫자나 도형을 맞추는 퍼즐문제는 ‘알아맞히기 놀이’ 또는 ‘짜 맞추기 놀이’[20]로 유도되고 있으며, 퍼즐을 풀어가는 과정에서 지적인 만족감이 획득된다.

[Table 14] puzzle List

Name		Code Number	
kind		Difficulty	
Mode of Occurrence		Progress Point	
Directional Objective			
Creative Background Story			
Solution Method			
Completion of Completion Situation			
Puzzle Image			
Etc			

③ 게임 음악

게임음악 리스트에서는 음악의 분위기가 자세하게 제시되어야 한다. 또한 게임에 어울리는 음향요소를 시나리오의 대화와 지문 사이에 배치하여 게임의 분위기를 조율할 수 있어야 한다. 배경음악[21]은 밝은 분위기의 음악인가, 슬픈 분위기의 음악인가, 템포가 빠른 음악인가, 느린 음악인가를 간단하게 기입하고, 효과음악은 캐릭터의 움직이는 소리나 자연 현상의 소리 등을 기입해 주면 된다.

[Table 15] Game Music List

Scene Number	Classification	Details	Background Story

3.7. 영상장면 구성

각 신(scene)의 장소(공간 배경)와 때(시간 배경)를 기입하고, 그 신의 상황 설명을 기입하여 전체적인 영상의 골격을 만들어 보는 단계다. 신을 결정하며, 간단한 사건 개요를 적어 두면 나중에 시나리오를 작성할 경우에 도움이 된다.

[Table 16] Video Scene List

S#1, Place, Time	A brief outline of events
S#2, Place, Time	A brief outline of events
S#3, Place, Time	A brief outline of events
.....	
S#n, Place, Time	A brief outline of events

3.8 게임장면 구성(매개체 요소 삽입)

게임에서 플레이될 매개체 요소를 비롯한 보조 서사에 대한 정보 및 설정 리스트를 기입하는 부분이다. 어떤 시스템을 구상하고 있는 게임인지 파악할 수 있다. 다음에 제시된 [Table 17]과 [Table 18]은 시나리오작가의 개성에 따라 선택 가능한 리스트다.

[Table 17] Game Scene List(1)

S#1, Place, Time Character, stage direction, Dialogue Multivariant Narrative, Quest, Outbreak Narrative, Mediator Element(Item, Puzzle, Game Music)Setting
S#2, Place, Time Character, stage direction, Dialogue Multivariant Narrative, Quest, Outbreak Narrative, Mediator Element(Item, Puzzle, Game Music)Setting
S#3, Place, Time Character, stage direction, Dialogue Multivariant Narrative, Quest, Outbreak Narrative, Mediator Element(Item, Puzzle, Game Music) Setting
.....
S#n, Place, Time Character, stage direction, Dialogue Multivariant Narrative, Quest, Outbreak Narrative, Mediator Element(Item, Puzzle, Game Music)Setting

[Table 18] Game Scene List(2)

S#1, Place, Time A brief outline of events Secondary narrative setting
S#2, Place, Time A brief outline of events Secondary narrative setting
S#3, Place, Time A brief outline of events Secondary narrative setting
.....
S#n, Place, Time A brief outline of events Secondary narrative setting

3.9 시나리오 작성

완성된 게임장면 종합구성을 토대로 지문, 대사, 내레이션 등을 기입하고 자세한 보조서사를 [Table 19]에 기입해 나간다. 일반적인 영상시나리오 형식을 취하며, 다변수서사, 퀘스트, 돌발서사, 매개체요소의 아이템획득과 사용, 퍼즐의 발생과

완료, 배경음악과 효과음악 등의 대사와 지문을 설계해 나간다. 총체적으로 일반적인 영상시나리오와 차별성이 부각되는 부분들이다.

[Table 19] Game Scenarios List

Name	Number	numbers
Scene background number	Character stage direction narration	Dialogue Element (Item,Puzzle) Game Music
S#	Place, Time	Creation of interactive elements, Provision and setting of information (place each scene in the right place)

4. 결론

이상과 같이 게임시나리오의 창작리스트를 만들어 보았다. 논자가 2009년에 연구 발표한 ‘게임스토리텔링 리스트에 관한 연구’를 좀 더 확대시켜 완성도 높은 게임시나리오 창작 리스트를 마련하였다. 게임시나리오는 일반 영상시나리오와 다르게 상호작용성에서 비롯되는 다양한 요소들이 결합되기 때문에 스토리텔링의 복잡성이 두드러지게 드러나는 디지털콘텐츠다. 그렇기 때문에 쉽사리 일반 시나리오 작가들이 넘나들지 못하는 장벽 높은 영역이라고 해도 과언이 아니다.

4차 산업혁명 시대를 맞이하며, 융합콘텐츠의 핵심콘텐츠인 게임콘텐츠는 인류의 놀이상품인 만큼, 향후 괄목할 발전이 예상된다. 특히, 가상과 현실의 융합이 활발하게 이어지는 VR, AR, MR의 융합시대가 전개되면, 게임은 모든 산업과 인류의 문화에 게이미피케이션(Gamification)적인 혁명을 몰고 올 것이라고 사료된다. 지금 이 시대는 게임의 다양한 IP가 필요한 시점인 만큼, 게임시나리오 창

작에 쉽게 접근할 수 있는 방법론이 필요하다. 본 고가 게임콘텐츠의 발전에 조금이라도 보탬이 되길 기대해 본다.

REFERENCES

[1] GwI--Ryun Park, [IP ISSUE ①] “How long will controversy over plagiarism in the game?”, Intellectual Property Rights Vol.35, p.179-188, 2010.

[2] Jae - Hong Lee, “The research about game storytelling list” -Based on 4 core elements of game-, Journal of Korean Games, Vol.9 No.15, p.13-24, 2009.

[3] Bo-Sang Geum, Dong-hyun Kim, “A Study on the Types and Characteristics of Arcade Game from Historical Point of View”, Journal of Korean Society of Game Science, Vol.11, No.6, p.149-158, 2011.

[4] Seul-Hee Lee, Min-Seok Kwon, “The typology of game genre, Journal of Korean Game Science”, Vol.8, No.3, p.3-14, 2008.

[5] Sam-Ryeok Kim, “A Study on the Theme in Composing Screenplay”, Cine Forum, No.16, p.139-161, 2013.

[6] Young-Keun Go, “Grammar and Text”, p.665, Seoul National University Press, 2002.

[7] Man-Soo Han, “Writing a Novel of Magic”, p.32, Hans and lee, 2011.

[8] Linada Seger, Tae-Hyun Yoon, “Making A Good Writer Great”, pp.265-279, Scenario Fellows, 2001.

[9] Jae - Hong Lee, “A Study on the Game Storytelling”-Based on 4 core elements of game-, Doctoral Thesis, Soongsil University, p.129, 2009.

[10] Jae-In Lee, “Understanding Modern Novels”, p.22, Literary Thought, 1992.

[11] Eun-Kyung Jung, Hyun-Ui Kim, “A Study on History of Korean Literature”, International Conference of Korean Literature, Vol.2008 No.2, p.396-411, 2008.

[12] Young-In Kim, “The Essence of Project Success”, p.69, Embossed, 2008.

[13] Jae-Hong Lee, “Theory of Game Scenario

Making”, p.205, Jungil Publishing Co., 2004.

[14] Eun-ha Jo, “Writing Animation Scenario”, p.16, Random House Korea, 2008.

[15] Jae-Hong Lee, “Game Storytelling”, p.114, Tree of Thought, 2011.

[16] Hye-Sook Park, “Character of novel”, p.76, Yonsei University Press, 2004.

[17] Jae-Hong Lee, “Game Storytelling”, p.126, Tree of Thought, 2011.

[18] Jae-Hong Lee, “Research on Quest”-Storytelling in WOW-, Digital Storytelling Research, Vol.4, p. 9-35, 2009.

[19] Young-Duk Song, “Game Technology”, p.208, Daelim, 2004.

[20] puzzle, <http://ko.wikipedia.org>, 2017.8.

[21] Young-Han Kim, “Nintendo Story”, p.101, Korea Economic Daily, 2009.



이재홍(Lee, Jae Hong)

1984.02 숭실대학교 전자공학과(학사)
 1987.02 숭실대학교 국어국문학과(석사)
 1990.03 東京대학교 종합문화연구과(연구)
 1992.03 東京대학교 종합문화연구과(석사)
 1998.03 東京대학교 종합문화연구과(박사수료)
 2010.02 숭실대학교 국어국문학과(문학박사)
 2014.01- 한국게임학회 회장
 2017.07- 숭실대학교 예술창작학부 문예창작전공 교수
 관심분야: 디지털스토리텔링, 게임스토리텔링, 게임기획