

---

# 게임에서의 '영웅 스토리텔링' 모델화 연구

## Study of Hero-storytelling Model in Console Games

---

배주영, 최영미  
성결대학교 멀티미디어학부

Ju-Young Bae(joody15@dreamwiz.com), Young-Mee Choi(choiym@sungkyul.edu)

---

### 요약

영웅스토리텔링의 기초인 '비범한 탄생', '낯선 세계로의 이입', '탐험, 모험', '영웅의 탄생', '귀환'의 순서는 게임 스토리텔링에서도 기초가 된다. 특히 이 과정 중 다음 단계로의 진입이 게임에서 Stage 가 갖추어야 할 특성중 하나가 된다. 이때 영웅 스토리텔링의 관문이 가져야 할 특성은 크게 1)외부적 한계 2) 내부적 한계의 극복으로 이루어져 있고 이에 대한 보상의 과정을 거쳐, 내부적 인정, 외부적 인정의 단계를 가지는데, 이것이 게임에서 핵심이 되는 중요한 특성이다. 또한 이 단계가 게임 스토리텔링으로 전이되면 다음과 같다. 1-5단계가 기반적 스토리로, 6-9단계가 게임 진행으로, 10-12는 게임의 규칙이나 장르로 변형된다. 본 논문에서는 게임에 적용 가능한 영웅 스토리텔링의 스토리 시스템화를 위하여, 게임 스토리텔링의 근간을 이루는 것이 영웅 스토리텔링이라는 것을 밝히고, 사례를 분석하여 게임에서의 영웅 스토리텔링의 모델을 도출하였다.

■ 중심어 : | 디지털 스토리텔링 | 영웅 스토리텔링 | 게임 스토리텔링 | 콘솔 게임 |

### Abstract

This study is to present "game-storytelling" is based on "hero-storytelling" and to transform the basic pattern which is extracted from "heroic-storytelling" so that it can be applied to "game-storytelling".

"Game-storytelling" has the similar foundation as "heroic storytelling". It begins with an extraordinary birth, introduction to the strange world, exploration, adventure, birth of a hero and finally return of a hero. The most distinctive feature of stages is the conquest of outer and internal limitation. Each stage goes through the process of compensation and outer, internal acknowledgements. These processes are the structural core of game storytelling. Generally, stage 1 to 5 includes background stories, stage 6 to 9 are the progress of game, and stage 10 to 12 are the transformation of game with rules and genre.

■ keywords : | Digital Storytelling | Hero Storytelling | Game Storytelling | Console Game |

---

## I. 서론

이제까지의 게임 연구는 기술적 측면에서의 연구와 스토리 측면에서의 연구가 분리되어 이루어져왔다. 다

양한 종류의 게임이 발달되어 왔음에도 불구하고, 실제로 게임 스토리텔링에 대한 구체적인 연구와 성과를 이루지 못한 것도 기술과 스토리의 분리라는 측면 때문이

었다. 그리고 다양한 게임 스토리 연구에도 불구하고 스토리의 유형화와 규격화는 불가능했다고 할 수 있다. 이는 스토리의 규격화라는 것을 거부하는 기존 스토리텔링 연구자의 입장 때문이기도 하다[1].

그러나 게임 스토리텔링의 핵심은 시스템적인 측면과 스토리가 적절히 잘 이루어져야 한다는 데 있다. 따라서 이 연구에서는 기술적으로 활용가능한 단계로 스토리를 분석하고, 그 특징을 밝혀서, 스토리 시스템화의 기초가 되는데 그 목표가 있다.

본 논문은 게임 스토리텔링의 근간을 이루는 것이 영웅 스토리텔링이라는 것을 밝히고, 사례를 분석하여 게임에서의 영웅스토리텔링의 모델을 도출하기 위하여 다음과 같이 구성하였다. 2장에서는 변형 가능한 스토리의 원형으로 ‘영웅 스토리텔링’을 설정하고, 모델화 가능한 이야기 구조를 분석하기 위하여 영웅 스토리텔링의 기본 개념과 이야기성, 그리고 원형 모델화의 관계를 기술한다. 3장에서는 프로프의 31가지 모티프와 조셉 캠벨의 12가지 영웅 신화단계를 기초로 하여 기존 콘텐츠의 사례분석을 통하여 게임 스토리텔링의 근간을 이루는 영웅 스토리텔링의 일반적 변형양상을 도출한다. 4장에서는 게임 스토리텔링의 근간을 이루는 그 유형을 기본적으로 터득하고 규칙화하여 확장 가능한 모델화를 위하여 조셉 캠벨의 12단계를 게임설정 intro, 게임플레이, ending의 세 단계로 나누어 영웅 스토리텔링을 분석하였다. 게임 스토리텔링의 근간을 이루는 그 유형을 기본적으로 터득하고 규칙화하여 확장 가능한 모델화를 하였다. 마지막으로 5장에서는 게임 스토리텔링의 시스템화를 위하여 연구한 내용을 정리하고, 영웅 스토리텔링에 기반한 게임 스토리텔링의 보다 구현 가능한 모델을 만드는 것은 다음 연구과제로 남긴다.

## 2. 디지털 스토리텔링에서의 영웅 스토리텔링

### 2.1 영웅 스토리텔링의 개념

디지털 스토리텔링의 기술 중 특히 많은 사람에게 회고 되는 것은 ‘영웅 스토리텔링’이다. ‘영웅의 여행에 대한 스토리텔링’은 디지털 콘텐츠에서 많은 이들의 사랑

을 받는데 한몫해왔다. 인류의 이야기들을 통틀어, 영웅 이야기만큼 오래되면서도 재미있는 것이 있을까? 흔히 “영웅서사”라고 통칭되는 영웅들의 이야기는 최초의 서사라고도 할 수 있는 호머의 『일리아드』, 『오딧세이』부터 반복, 재생산 되는 스토리라고 할 수 있다. 『플루타크 영웅전』, 『갈리아 영웅전기』 등 인류의 고전에는 언제나 영웅이 있었다고 해도 과언이 아닌 것이다. “영웅의 이야기”란 언제나 우리의 마음을 사로잡는 그것이다. 이 영웅들의 이야기는 다양한 변이들을 가지고 있다.

특히 신화는 이야기의 원형, 인간 심리의 원형이 되는 기초적인 형태를 가지고 있다. 신화적 원형이라고 하는 것이 여러 가지 형태로 연구되고 있는 것도 그러한 까닭이다. 용은 인간의 무의식에는 신화의 원형이 잠재하고 있다고 보았다[2]. 스토리에 원형이 있다면 그 출발점이 신화에 있다는 것도 당연할 것이다. 그리고 그 원형이 인간에게는 공통적인 상징으로 남아, 정신적인 원형이 되는 것도 사실이다. 따라서 스토리텔링은 이 인간의 상징과 이미지체계, 그 원형의 의미를 모델화하여 이야기의 질을 높이고, 개개인의 몰입과 성취를 높이는 과정을 취해야 하는 것이다. 그렇다면 신화를 기본으로 하는 영웅 스토리텔링이란 무엇인가?

### 2.2. ‘이야기성’ 과 ‘원형’ 모델화의 관계

영웅의 되는 과정을 구조화하면 단순한 도식이 나온다. 이 도식은 대부분의 영웅 신화가 채택하고 있는 영웅 스토리의 원리이다. 그렇다면, 영웅을 다룬 모든 스토리의 원형은 변하지 않는데, 왜 재미있는 이야기와 그렇지 않은 이야기가 있는 것일까? 왜 어떤 이야기는 사람들의 관심을 끌고 어떤 이야기는 전혀 그렇지 못한 것일까? 이는 이 구조의 활용을 어떻게 하고, 그것을 어떻게 모델화하는가 하는 것과 연결되어 있다. 물론 어떤 이야기이든 구조만 가지고는 성공할 수 없다. 그러나 이야기를 다루는 다양한 장르가 생기면서, 이야기성이 강한 장르와 그렇지 않은 장르로 나뉘지고, 이는 다시 이야기의 원형을 모델화할 수 있음과 그렇지 않음으로 구분될 수 있다.

일단 소설> 영화> 애니메이션> 만화> 게임의 순서로 ‘이야기성’의 정도를 구분할 수 있다. 이 순서는 이미지

와 상호작용성의 개입 정도에 따른 것이다. 즉 이야기에 개입되는 상호작용성의 정도에 따라서 '이야기성'의 정도도 차이가 나는 것이다. 이 중 게임에만 국한시켜서 이야기성의 정도를 생각해보자. 우선 게임 중에서도 MMORPG의 경우 콘솔게임에 비해 원형 활용도가 높다. 즉 유저의 참여도와 게임의 이야기성은 반비례 관계에 있다[3].

게임의 이야기적 완결성은 콘솔게임 중 RPG 혹은 어드벤처 장르의 게임 등이 훨씬 높다[4]. 즉 이야기가 정해진 결말과 한정된 경우의 수를 가진 스토리로 진행되는 경우와 유저에 의해 자유로운 결말을 맺을 수 있는 스토리의 경우가 다르다는 것이다. 특히 한국에서 가장 많은 유저수를 보이는 MMORPG 장르의 경우, 원형적 구조를 기초로 열린 결말을 보이는 경우가 상당히 많다. 따라서 게임의 경우, 소설 등 문학 장르에 비해, 원형을 활용한 스토리가 많다고 할 수 있다. 이 글에서는 변형 가능한 스토리의 원형으로 '영웅스토리텔링'을 설정하고, 모델화 가능한 이야기 구조를 살펴보도록 하겠다.

### 3. 영웅 스토리텔링의 기본 구조

#### 3.1 프로프의 경우

영웅의 일생과 모험담을 다룬 일명 '영웅 스토리텔링'은 이야기의 기원이 되어온 신화와 민담에서 그 뿌리를 찾을 수 있다. 프로프(Prop)는 인류의 수많은 민담을 통해 보편적으로 추출되는 모티프들을 정리하면서, '영웅'이 존재하는 스토리텔링의 기본구조를 밝혔다. 한 인물의 일생구조는 모든 민담을 통해서 분석해본 결과 보편

표 1. 프로프의 31가지 모티프

1. 가족 중의 한 성원이 집으로부터 내보내진다.
2. 금지가 주인공에게 전달된다.
3. 금지가 깨어진다.
4. 악마가 정찰을 시도한다.
5. 악마가 그의 희생자에 대한 정보를 입수한다.
6. 악마가 희생자와 그의 종자들을 잡기 위해 그를 속이려 한다.
7. 희생자는 속임수를 당하여 무심결에 그의 적을 돕게 된다.
8. 악마가 가족의 한사람에게 해를 끼친다.
- 8.a. 가족 중의 한 사람이 어떤 것을 결여하거나 어떤 것을 갖기를 욕구한다.
9. 불은 혹은 결핍이 알려지게 된다. : 주인공은 요구와 명령에 의해 접근된다. 그는 가도록 허용되거나 급파된다.

10. 탐색자는 제지에 동의하거나 결정한다.
11. 주인공이 집을 떠난다.
12. 주인공은 시험되고 심문되고 공격받는데, 그것은 그가 주술적 물건 혹은 원조자를 얻기 위한 방법을 예비한다.
13. 주인공이 미래의 증여자의 행동에 반동한다.
14. 주인공은 주술적 물건의 사용법을 취득한다.
15. 주인공이 탐색의 대상이 있는 장소로 옮겨지거나 인도
16. 주인공이 악마와 직접 싸운다.
17. 주인공이 낙인찍힌다.
18. 악마가 퇴치된다.
19. 최초의 불운과 결여가 제거된다.
20. 주인공이 돌아온다.
21. 주인공이 쫓긴다.
22. 주인공이 추적으로부터 구출된다.
23. 주인공이 인지되지 않은 채 집에 혹은 다른 나라에 도달
24. 가짜 주인공이 거짓된 주장을 한다.
25. 어려운 과업이 주인공에게 제안된다.
26. 과업이 해결된다.
27. 주인공이 인지된다.
28. 가짜 주인공 혹은 악마의 정체가 드러난다.
29. 가짜 주인공에 새로운 모습이 주어진다.
30. 악마가 벌 받는다.
31. 주인공은 결혼하고 왕좌에 오른다.

적으로 구조화될 수 있으며, 이를 통해 보면 모든 스토리텔링에는 보편적인 모티프가 존재하고 있다는 것이다. 프로프에 의하면 모든 이야기는 31가지 모티프로 이루어져 있다[5]. 모든 주인공은 위의 과정을 거쳐서, 진정한 영웅이 되는 것이다. 이 모티프들은 이야기에 따라 중간에 생략되기도 하지만, 대체적으로 모든 이야기에 이러한 모티프가 반영된다고 할 수 있다.

이 이야기는 몇 가지 특성으로 요약된다. 우선 주인공 경로의 특성이다. 즉 주어진 고난, 그리고 그 고난과 역경을 극복하여 영웅이 된다는 것이다. 이 주인공 행적 중 관문 통과 과정을 살펴보면, ① 안정된 공간에서의 축출 ② 금기를 침범 ③ 가족의 희생에 대한 분노와 변화(소중한 것의 희생) ④ 보조자, 보조물을 얻기 위한 관문과 통과 ⑤ 가짜와의 싸움(진정성 인정) 으로 요약된다. 즉 이 관문은 1) 동기부여(①②③)와 2) 인정받기 위한 행동(④⑤) 두 가지로 분리된다. 또한 동기부여는 1-1)외부적 조건 1-2) 내부, 내면적 조건으로 구분되어, 심리적인 조건과 외부적(물질적 조건) 이 두 가지 모두를 극복해야지만 진정한 주인공이 될 수 있도록 구성된다. 2)의 경우 역시 2-1) '외부적 힘과 능력의 획득' 2-2) '내면적 힘과 능력의 획득'으로 이루어져있고, 더 나아가서는 3) 스토리 내의 영웅을 제외한 일반 대중으로부터

의 인정, 스토리 밖의 독자 등의 인정을 요구한다. 즉 영웅의 관문이 위의 세 가지 조건을 모두 충족시킬 때만이 진정한 영웅으로서 자립할 수 있는 이야기성을 획득하게 되는 것이다.

### 3.2 캠벨의 경우

이러한 구조를 한층 더 발전시킨 것은 조셉 캠벨이다. 그는 영웅의 일상을 다음과 같이 정리한다.

표 2. 조셉 캠벨의 12가지 영웅신화 단계

1. 영웅은 범속한 나날의 일상을 살아다가, 그곳에서
2. 영웅은 모험에의 소명을 받는다.
3. 영웅은 처음에 결단 내리지 못한 채 주저하거나 소명을 거부한다. 그러나
4. 정신적 스승(혹은 초자연적인 조력)의 격려와 도움을 받아
5. 첫 관문을 통과하고 특별한 세계로 진입한다. 그곳에서
6. 영웅은 시험에 들고, 협력자와 적대자를 만나게 된다. (시험에 빠지게 되고, 여신의 만나 도움을 받는 한편, 유혹자로서의 여성과도 만나게 된다.)
7. 영웅은 동굴 가장 깊은 곳으로 접근하여, 두 번째 관문을 건너게 되는데
8. 그곳에서 영웅은 시험을 이겨 낸다.(여기서 아버지와의 화해를 하게 되고, 신과 같은 위치에 오르게 된다)
9. 영웅은 이의 대가로 보상(궁극의 은혜)을 받게 되고
10. 일상세계로의 귀환의 길에 오른다.(여기서 영웅은 귀환을 거부하다가, 불가사의한 탈출을 하게 되며, 외부로부터 구조되기도 한다)
11. 영웅은 세 번째 관문을 건너며, 부활을 경험하고, 그 체험한 바에 의해 인격적으로 변모한다.
12. 영웅은 일상 세계에 널리 이로움을 줄 은혜로운 혜택과 보물인 영약을 가지고 귀환한다. (삶의 자유를 얻는다)

영웅 스토리텔링에서 이러한 과정은 많은 측면에서 의미가 있는데, 우선 가장 중요한 것은 이러한 스토리텔링 과정이 인간 주체의 '심리적 성장 과정'을 반영한다는 것이다. 캠벨은 용을 원용하면서 신화, 민담 등에서 발견되는 무수한 '영웅스토리'는 주체 성장과정의 집단 무의식을 반영한다고 말한다. 즉 모든 개인의 주체화과정을 반영하고 있는 이야기가 바로 '영웅 스토리'라는 것이다. 따라서 영웅의 이야기는 단순한 '그들의 이야기'가 아니라 '나의', '우리의' 보편적인 성장스토리의 일부이며 인간의 무의식을 사로잡은 이야기라는 것이다. 프로프의 31가지 과정 중 영웅의 관문통과 및 그 가치만으로 과정을 요약한 것이 캠벨의 영웅스토리라고 할 수 있다. 여기서 중요한 것은 주인공(영웅)의 관문을 매우 명확하게 규정한 것이다. 이 경우 관문 통과는 대부분 시련과 보상이라는 명확한 의미를 목표로 한다. 즉 동기

부여보다는 시련과 그에 따른 주인공의 성장과 보상이 관문 통과와 핵심이 되는 것이다. 캠벨의 경우, 프로프의 경우보다 활용 가능한 이야기에 더 초점이 맞추어진 형태인데, 캠벨은 게임 스토리의 선형구조 탐색에, 프로프의 경우 관문 설정과 단계 설정에 유용하다고 할 수 있다[6][7].

### 3.3 영웅 스토리텔링의 일반적 변형 양상

'영웅의 스토리텔링'이 이처럼 많은 역사를 뛰어넘어 디지털 시대의 콘텐츠를 사로잡은 이유도 이렇게 설명할 수 있을 것이다. '영웅의 스토리'는 그것을 향유하는 사람에게 주체의 동일화를 심리적으로 요구한다는 것이다. 특히 디지털 스토리텔링에서 가장 특이한 점은 디지털 시대의 스토리텔링이 이전의 스토리텔링과 다른 점은 '인터랙티비티(interactivity)' 즉 상호작용성을 갖추었다는 점이다. 따라서 이야기는 '열린 결말'을 지향해야 하고, 게임 스토리텔링은 캐릭터의 다양한 결말과 과정을 가능하게 만드는 것이 목적이다. 그렇기 때문에 '영웅 스토리텔링' 중에서도 '관문'의 활용과 몰입성을 높이는 것이 가장 큰 과제라고 할 수 있다. 즉 영웅스토리텔링과 게임 자체가 만나는 것이 큰 특성이라고 할 수 있다. 게임 스토리텔링의 지배적 소재는 영웅 모험담이다. 게임 플레이어는 이상한 나라의 앨리스처럼 미지의 공간을 모험하면서 목적지를 찾아가고, 미지의 보물을 얻고자 한다. 게임은 늘 유저에게 환상의 공간을 펼쳐놓고, 그 공간 속을 탐험하도록 만든다. 게이머가 게임을 통해서 얻는 1차적 경험이란, "허구적 공간"과 그 공간에서의 탐험이라는 경험이다. 즉 공간 속에 들어서는 것, 그것이 허구적의 1차경험이다. 이런 점에서 게임이 사람들에게 주는 것은 "영웅 스토리"의 경험이다.

영웅서사를 기초로 하는 「스타워즈」, 「매트릭스」, 「반지의 제왕」, 「해리포터」 등의 모든 콘텐츠들은 소설, 영화, 게임 등을 아우르는 콘텐츠이다. 이들은 모두 게임화 되어, 유저들의 사랑을 받고 있다. 이 세 스토리의 특징은 '영웅' 설정의 특성에 있다. 「스타워즈」의 경우, 주인공 루크는 전형적인 오이디푸스 콤플렉스 형 인간이다. 일찍이 조셉 캠벨이 「스타워즈」를 콘텐츠로 하여, 현대판 영웅 스토리텔링에 대해서 논한 적이 있듯이

「스타워즈」의 주인공은 전형적인 영웅서사를 답습하고 있다. 고귀한 탄생, 그리고 버림받음(기존 고귀한 세계에서 가출), 시련과 고난이 연속, 성숙, 그리고 아버지와의 대결을 통한 영웅의 위치 등극 등이다.

기존 「스타워즈」뿐 아니라 「에피소드 스타워즈」 시리즈 역시 다스베이더의 영웅 스토리를 보여준다. 다스 베이더는 악당이 된다는 점과 투크는 선한 영웅이 된다는 점이 다르지만, 과정에서는 거의 동일함을 보여준다. 똑같은 영웅 스토리이더라도 어느 편에 서는가, 그리고 누구와 싸우는가의 변화만으로도 시리즈는 계속되는 것이다. 「스타워즈」가 시리즈로 총 6편에 해당하는 영화가 나올 수 있었던 것은 영웅 스토리의 변형과 확대 가능성 때문이다. 똑같은 구조지만 단계에 따른 변화 가능성이 스토리의 풍부함을 나올 수 있는 것이다. 이를 보여주는 것이 게임이다.

「스타워즈 에피소드 3 : 시스의 복수」(X-BOX용) 게임에서는 게이머가 아나킨 스카이워커와 오비안 케노비 등 각각의 인물을 택해서 힘을 겨뤄보는 단순한 액션 게임도 있고, FPS 방식의 게임과 RPG가 결합된 형식의 게임도 출시되고 있다. 즉 다양한 대결과 변형이 가능하다는 스토리텔링의 방식이 구현되고 있는 것이다. 여기서 중요한 것은 주로 '시련' 단계의 다양화와 '경쟁'의 구체화이다.

「메트릭스」의 경우, 가상의 세계라는 배경을 통해 '나란 무엇인가'라는 정체성 문제를 영웅 스토리텔링의 핵심으로 두고 있다. 영웅스토리 가운데 다른 것보다는 영웅 선택의 문제가 중요해지는 것이 특징이고, 스토리 전개상 주인공이 스스로의 정체성 확인에 영화 스토리의 전반기 할애된다는 점이 특징이다. 특히 주인공이 정체성을 확인한 순간, 모든 세계를 초월하는 절대 '신(神)'의 위치로 등극하고, 이는 거의 게임의 룰과 싸움의 룰을 초월하는 경지에 이르기 때문에 게임이 성립하기 어렵다.

따라서 「엔터 더 메트릭스」(PC 게임) 게임의 경우는 영화에서는 조연에 불과했던 나이오비와 고스트라는 두 명이 대결을 펼치는 것이 핵심이다. 결국 영웅이더라도 그 결과가 명확하게 드러나고, 그 영웅이 가진 속성이 세계를 초월하면 게임의 흥미는 반감되게 마련이라는

점은 매트릭스 게임은 잘 간취하고 있다. 한 명의 영웅으로 모든 것이 수렴되는 스토리텔링은 영화 같이 완결성이 뛰어난 스토리상으로는 흥미를 끌기 쉬워도, 게임은 오픈된 결말과 다양한 흡입력이 필요한 영웅이 필요하기 때문이다. 그래서 매트릭스의 경우는 영화와 게임의 주인공 자체가 달라지는 그런 현상이 나타난다.

#### 4. '영웅 스토리텔링'의 단계별 분석

##### 4.1 게임 설정 intro의 문제(캠벨의 1~5단계)



그림 1. 게임에서의 영웅모티프 적용단계

캠벨의 12단계에서 시작이 되는 1~5단계의 경우 게임 스토리텔링에서는 'Intro'에 해당하는 부분이다. 즉 게임의 특성을 기초화하고, 각 게임의 특성을 구체화하는 것은 이 단계에서 이루어져야 한다. 일단 "1. 영웅은 범속한 나날의 일상을 살아가다가, 그곳에서 2, 영웅은 모험에의 소명을 받는다."에 해당하는 두 단계는 전형적인 intro의 부분으로 모든 게임의 도입부에 나오는 설명이다. 이 중 1에 해당하는 부분은 삽입되기도 하고, 생략되기도 한다. 일반적으로 유저가 게임을 시작하는 정도가 이에 해당하기도 한다.

MMORPG의 경우, 영웅 스토리텔링의 1~2단계를 화려한 그래픽과 동영상으로 처리함으로써, 영화 예고편과 같은 효과를 내기도 한다. 리니지 intro의 경우, 리니지에 등장하는 캐릭터들을 보여주고, 왜 이들이 전투에 나섰는가를 보여줌으로써, 적과의 전투의 계기, 왜 이 캐릭터들이 모였는가를 간단한 설명과 영상으로 보여주는 것이 이 부분에 해당한다. 이들이 전투 결의를 다져, 출발하는 대목 즉 게이머가 게임 레벨에 진입하는 순간이 바로 이 단계라고 할 수 있다.

3의 단계, “영웅이 결단을 내리지 못한 채 주저하거나 소명을 거부하는 과정”은 게임 스토리텔링에서는 대체적으로 생략되는 경우가 많다. 게임을 하느냐, 그렇지 않느냐, 리니지식으로 해서 전투에 참가하는가 그렇지 않는가의 여부는 게임의 존재유무, 플레이어의 존속여부를 결정짓는 문제이기 때문이다.

4단계 “스승의 도움과 격려의 부분”은 게임 외적인 요소, 혹은 플레이 외적의 문제인 경우 이므로 게임 스토리텔링 과정에서는 생략되어야 한다. 게임 내부에 플레이어를 도와주는 연습 과정(NPC를 상대로 여러 가지 아이템의 성능과 게임 방식을 익히는 과정)이 있거나, 기초적인 정보제공을 하는 자료가 따로 있다. 즉 게임에서 이 과정은 생략된다고 보아야 한다. 물론 MMORPG의 경우 길드원의 도움 등이 이에 해당하겠지만, 이 부분이 게임 스토리텔링의 본격적인 부분이 되기 위해서는 게임의 다음 발전 단계가 필요로 하다고 할 수 있다.

이렇게 인트로를 관람 혹은 경험한 플레이어가 본격적으로 게임에 몰입하는 순간, 이 순간이 바로 영웅 스토리의 5단계에 해당한다고 할 수 있다. 아래 [그림 1]에서 볼 수 있듯이, 1-4단계까지 intro에서 플롯은 긴장을 향해, 사건의 절정에 대한 예시로 가기 마련이다. 5단계에서 사건을 모두 보여준 인트로 과정을 지나게 되면, 6단계에서 9단계까지는 게임을 플레이 하는 과정이다. 이 경우 단순하게 보면 플롯은 긴장의 연속 과정이다. 그 이후 사건은 해결되는 국면이다. 즉 플롯구조로 보았을 때, 갈등의 정점은 인트로에서 한 번, 그리고 플롯구조에서 한 번 나오게 되어 있다.

4.2. 게임 플레이 과정(6~9 단계)

플레이 과정에서의 플롯변형도

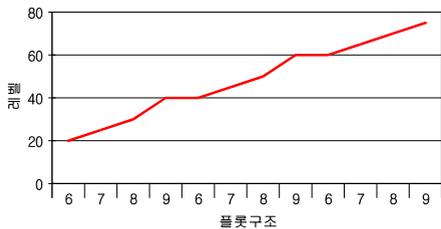


그림 2. 플레이 과정에서의 플롯 변형도

게임에서 중요한 과정은 게임을 하는 6~9단계이다. 시험에 들고, 협력자와 적대자를 만나고, 관문을 통과하고, 시련을 이겨내는 이 과정 자체가 게임의 기본적인 플레이 과정이다. 어떤 게임이든 관문을 통과하여 ‘승리’하는 것이 중요하다. 게임의 종류에 따라서는 이것이 말 그대로 ‘관문’이 되기도 한다. ‘액션 어드벤처 게임’ 「타잔」, 「툼레이더」, 「인디애나 존스」 등의 게임에서 이 과정은 말 그대로 관문이다. 전 세계적인 사랑을 받았던 「툼레이더」는 영웅 스토리텔링 서사를 가장 적확하게 구현한 예에 속한다. 특히 여주인공 라라가 관문을 통과할수록 성장하여 소녀에서 여인이 되어가는 과정은 이 게임의 성공요인 중 하나이다. 「타잔」 역시 이러한 게임이다. 어린 타잔이 한 단계, 한 단계의 게임을 할수록 게임은 더욱 어려워지고, 타잔이 성인으로 성장해 간다. 그러나 타잔의 경우 단순 아이템 획득과 단순한 장애물에 그쳤다면, 「툼레이더」의 라라의 경우 관문을 통과하는데 있어서 라라의 자율성을 보다 많이 확보해줌으로써, 플레이어의 몰입감을 높여준다고 할 수 있다. 플레이 과정에서 6-9는 무한히 반복될 수 있다. 중요한 것은 6-9단계에서 반복되는 플롯이 반복되면서 변형된 것 이어야 한다는 점이다. 플롯이 반복적이지만 하다면 지루함을 면키 어렵기 때문이다.

이 레벨이 상승할수록 어려운 갈등 구조를 야기해야 몰입도가 높아진다는 것이다. 플롯의 갈등은 6-9단계의 끝 지점에서 최고조에 이르고, 다음 레벨의 9단계에서 다시 최고조에 이르고, 다시 다음 9단계에서 최고조로 이르면서 갈등은 상승되는 그런 구조를 택한다.

4.3 ending의 문제(10~12단계)

그럼 ending에 해당하는 10~12단계를 살펴보자. 게임 스토리텔링에서 10은 중요한 단계가 아니다. 귀환은 플레이어가 게임을 끝내는 순간 즉 ‘The End’ 자막이 뜨는 순간에 해당하는 것이다. 따라서 ‘귀환’이라고 하는 단계, 특히 ‘일상 세계로의 귀환’은 게임 스토리텔링에서 큰 의미가 없다. 제일 큰 적을 만나서, 그 적을 물리치거나, 그러지 못하거나 게임은 ‘끝날 뿐’이기 때문이다. 영웅, 플레이어의 귀환이란 “게임의 끝”에 불과하다. 그러나 단계적으로 LEVEL을 높이는 과정에서 11과 12

단계는 중요한 작용을 한다. 즉 부활을 경험하고, 인격적으로 변모하는 것, 그리고 혜택과 보물을 얻는 것, 이는 게임에서 게임을 지속하게 만드는 가장 중요한 요인이다.

전형적인 슈팅게임인 「쥬라기 공원」이나 「The Dead Hunt」를 살펴보자. 이 경우, 각 단계가 끝나갈 무렵, 가장 강력한 적을 만나게 된다. 강력한 적과의 승리는 캐릭터에게 강한 힘을 심어주거나, 다음 단계로의 진입을 허용케 한다. 즉 귀환이 아니라 또 다른 여정의 출발이 되는 것이다. 특히 12단계에서 말하는 혜택과 보물은 플레이어의 아이템 획득으로 연결되어, 위기 단계에서 플레이를 하는데 극적인 도움을 준다. 아이템 획득이란 게임에 있어서 가장 기본적인 플레이의 즐거움이다. 「팩맨」 「테트리스」 같은 아주 초기 게임의 경우도 아이템 획득은 점수를 얻는 작용과 동시에, 특수한 기능을 순간적으로 부여해주는 힘을 발휘한다. 슈팅게임의 경우는 새로운, 보다 강력한 무기를 얻게 되는 것이 이 단계에 해당한다.

「툼레이더」 같은 게임의 경우는 아이템 확보가 더 본격적이다. 아이템을 확보하지 못하면, 다음 단계에 진입하지 못하는 경우가 종종 발생한다. 캐릭터의 능력을 증폭시켜주는 데 그치지 않고, 단계 진입의 열쇠가 아이템 속에 숨어있기도 하다. 이는 게임의 종류에 따라서 차이가 난다. 게임마다 종류에 따른 아이템이 차이가 나긴 하지만, 기본적으로 아이템 획득과 그로 인한 캐릭터의 변신은 게임 플레이의 지속성 유무를 만들어 준다.

즉 여기서 11~12단계는 플레이의 지속을 유지시켜주는 요인이 되는 것이다. 다음 단계로의 진입, 지속적인 플레이의 유도를 만들어 내는 것이 바로 영웅 스토리의 11~12단계이다. 이 단계가 지속되어야만 게임은 인기를 얻고, 생명력을 갖게 된다. 중요한 것은 플레이어가 영웅이 되는가가 아니라, 플레이어가 플레이를 계속하는가이다. 따라서 이 단계에서는 '지속가능하게' 만들어 주는 아이템을 창출하는 일이 중요시 된다.

일반 영웅 스토리텔링에서는 이 단계가 끝나는 것이라면, 게임 스토리텔링에서 이 단계는 다음 단계로의 연결을 위한 준비라는 점에서 차별점이 있고, 큰 의의를 갖는다.

## 5. 결론

본 연구에서는 ① 게임 스토리텔링의 근간을 이루는 것이 영웅 스토리텔링이라는 것을 밝히고, ② 게임에 적용가능한 영웅 스토리텔링의 기본 유형을 도출하여 ③ 변형가능 하도록 모델링하였다. 영웅 스토리텔링의 기초인 '비범한 탄생', '낯선 세계로의 이입', '탐험, 모험', '영웅의 탄생', '귀환'의 순서는 게임 스토리텔링에서도 기초가 된다. 특히 이 과정 중 다음 단계로의 진입이 게임에서 Stage 가 갖추어야 할 특성중 하나가 된다. 이때 영웅 스토리텔링의 관문이 가져야 할 특성은 크게 1)의 부적 한계 2) 내부적 한계의 극복으로 이루어져 있고 이에 대한 보상의 과정을 거쳐, 내부적 인정, 외부적 인정의 단계를 가지는데, 이것이 게임에서 핵심이 되는 중요한 특성이다. 또한 이 단계가 게임 스토리텔링으로 전이 되면 다음과 같다. 1-5단계가 기반적 스토리로, 6-9단계가 게임 진행으로, 10-12는 게임의 규칙이나 장르로 변형된다. 게임은 그 스토리에 있어서 무한한 확장 가능성을 가진 기본 유형이 있다. 특히 MMORPG의 경우는 더욱 그러하다. 복잡한 map과 다양한 인물군을 형성하는 기초 스토리텔링 법칙을 알면, 변형의 규칙은 오히려 간단하다.

이 논문에서는 게임 스토리텔링의 근간을 이루는 그 유형을 기본적으로 터득하고 규칙화하여 확장 가능한 모델로 만드는 것을 목표로 한다. 게임 스토리텔링의 기초가 영웅 스토리텔링이라는 것을 알고, 적용 가능한 형태의 모델로 만드는 것은 다음 작업이라고 할 수 있다.

## 참고 문헌

- [1] 고옥, 이인화 외, *디지털 스토리텔링*, 황금가지, 2003.
- [2] 용 저, 이윤기 역, *인간과 상징*, 열린책들, 1996.
- [3] 이인화, *한국형 디지털스토리텔링*, 살림, pp.30-34, 2005.
- [4] 한혜원, *디지털 게임 스토리텔링*, 살림, pp.25-44, 2005.

- [5] 프로프 저, 유영대 역, *민담형태론*, 새문사, 1983.
- [6] 조셉, 캠벨, *신화의 힘*, 고려원, 1992.
- [7] 조셉, 캠벨, *천의 얼굴을 가진 영웅*, 민음사.
- [8] 크리스토퍼 보글러, *신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기*, 무수우, 2005.

저 자 소 개

배 주 영(Ju-Young Bae)

정회원



- 1998년 : 이화여자대학교 국어국문학 전공(문학사)
- 2000년 : 서울대학교 인문 대학원 국어국문학과 현대문학 전공(문학석사)
- 2002년 : 동경외국어대학교 외국인연구원
- 2003년 : 서울대학교 인문대학원 국어국문학과 현대문학 박사과정 수료
- 2003년~현재 : 서경대, 성결대, 한신대 등 강사
- <관심분야> : 디지털 콘텐츠, 멀티미디어 스토리텔링

최 영 미(Young-Mee Choi)

종신회원



- 1979년 : 이화여자대학교 수학과 (이학사)
- 1981년 : 이화여자대학교 대학원 전산학전공(이학석사)
- 1989년 : Sydney University 전자계산학과(Visiting Scholar)
- 1993년 : 아주대학교 컴퓨터공학과(공학박사)
- 2001년 : University of Pittsburgh 정보과학과(객원교수)
- 1994년~현재 : 성결대학교 멀티미디어학부 교수
- <관심분야> : 인공지능, 멀티미디어에이전트, HCI