

게임콘텐츠 기획을 위한 스토리텔링 방법론

- 문화기호학적 방법론을 중심으로

백 승 국**

< 차례 >

1. 문화콘텐츠와 스토리텔링
2. 서사학(Narratologie)과 게임학(Ludologie)
3. 게임의 장르와 서사성
4. 기호학의 스토리텔링 장치
 - 4.1 기호학의 게임 기획프로세스 : 게임성(Jouabilité)을 창조하는 서사성(Narrativité)
 - 4.2 기호학의 게임 기획 프로세스 : 레벨 디자인
5. 나가는 말

1. 문화콘텐츠와 스토리텔링

21세기는 문화의 시대를 넘어 문화콘텐츠 개발의 시대라는 말이 낯설지 않을 만큼 다양한 콘텐츠를 향유하고 소비하는 시대이다. 다양한 매체가 전달하는 콘텐츠를 벗어나서는 인간의 존재적 가치를 느낄 수 없을 만큼 콘텐츠가 범람하고 있다. 콘텐츠가 우리의 감각기관을 끊임없이 자극하여, 자신을 향유하고 소비하도록 조종하는 듯하다. 최근 문화콘텐츠는 다양한 분야에서 학제간 연구의 화두로 부상하고 있으며, 지식기반 중심의 문화산업을 선도하는 핵심영역으로 주목받고 있다.

인문학을 전공한 연구자들은 지식기반 사회의 정보기술과 문화기술의 결과물로 등장한 문화콘텐츠를 독립된 학문으로써의 위상을 구축하기 위한 학제간의 다양한 이론과 접근방법론을 모색하고 있다. 예컨대 콘텐츠 창작 소재에 대한 아카이브 구축을 위한 전략적 용어로 등장한 신조어인 문화원형을 중심으로 학제적 연구에 대한 가시적인 결과물들을 창출하고 있다. 즉 심리학자 Jung의 원형 개념에서 차용한 문화원형의 개념을 콘텐츠 창작소재의 원천으로 간주하며, 지역의 역사문화자원이 함축하고 있는 가치들을 디지털기술과 뉴미디어를 활용하여 현재적 가치로 전환시키는 전략적 개념으로 자리매김 시키고 있다.

최근에는 스토리텔링을 키워드로 다양한 영역에서 스토리텔링의 개념을 규정하고 학제간의 이론과 방법론을 구축하기 위한 움직임을 보이고 있다. 우선 기업경영 차

* 본 논문은 2007년 4월 21일 한국프랑스학회 춘계 학술대회에서 발표하였던 것을 수정 보완한 것임.

** 인하대학교 문화콘텐츠학과 교수. 전자우편 : semiobaik@empal.com

원에서 스토리텔링은 기업 구성원들이 새로운 정보와 지식을 유통시키고 공유하는 커뮤니케이션 장치로 스토리텔링을 활용하고 있다. 2003년 Eddie Soulier와 Jean Caussanel이 개발한 스토리텔링 컨설팅 모델은 기업의 구성원들이 자신이 경험하여 획득한 지식, 기업의 비전, 가치 그리고 경영 전략 등을 서로 공유하고 전파하는 과정을 진단하고 최적의 소통 전략을 제안하는 컨설팅 모델로 활용되고 있다. 광고홍보 분야에서는 주제가 있는 시리즈 광고를 통하여 광고의 메시지를 전달하는 방법론으로 스토리텔링을 활용하고 있다. 즉 광고 메시지를 효과적으로 전달하기 위한 광고의 소구장치로 스토리텔링 방법론을 적용하고 있다. 또한 제품과 콘텐츠를 온라인과 오프라인 상에서 홍보하기 위한 바이러스 마케팅도 스토리텔링을 활용한 마케팅 기법이다. 소비자를 제품과 콘텐츠의 가치를 전달하는 스토리텔러로 규정하고, 전략적으로 기획된 스토리 기반의 홍보 전략을 적극적으로 실행하고 있다.

특히 스토리텔링은 온라인 콘텐츠와 오프라인 콘텐츠를 창작·기획하는 방법론으로 새롭게 주목을 받고 있다. 온라인 콘텐츠로 분류할 수 있는 방송콘텐츠와 영상콘텐츠에 역동적인 상호작용성이 작동할 수 있는 서사구조를 구축하기 위한 방법론으로 활용되고 있다. 그리고 오프라인 콘텐츠 영역인 박물관, 테마파크, 축제, 관광, 제품 디자인, 도시 공간 등을 스토리 중심의 콘텐츠를 기획하는 방법론으로 스토리텔링을 적극적으로 응용하고 있다.

본 논문의 목적은 디지털 기술 기반의 뉴 미디어로 등장하고 있는 게임콘텐츠에 대한 기호학적 접근을 통하여 서사학 *narratologie*과 게임학 *ludologie*의 영역에서 스토리텔링에 대한 이론적 고찰을 시도하고자 한다. 구체적으로 디지털 스토리텔링을 대표하는 엔터테인먼트 콘텐츠인 게임을 연구하는 게임학의 영역에 서사학의 이론과 방법론에 대한 기호학적 고찰을 시도하는데 있다. 기호학적 차원에서 게임이란 내러티브 구조를 컴퓨터 그래픽으로 표현한 예술적인 요소와 테크놀로지 요소를 결합시킨 인터랙티브 콘텐츠이다. 따라서 본 논문은 시뮬레이션 차원의 게임시스템과 내러티브 차원의 서사성을 통합시킬 수 있는 기호학적 이론과 방법론을 중심으로 게임 기획의 학제적 연구의 효용성과 유용성을 고찰하고자 한다.

2. 서사학 *Narratologie*과 게임학 *Ludologie*

최근 인간의 유희성을 함축적으로 표현하고 있는 *homo ludens*는 스토리 기반의 지식을 생산하고 유통시키는 의미를 내포하고 있는 *homo narrans*로 대치되고 있는 듯하다. 스토리텔링 중심의 인간을 상징하는 *homo narrans*는 사회구성원들의 경험과 지식을 스토리 기반으로 유통시키고, 새로운 지식을 창조하는 인간을 의미한다. 다양한 스토리 기반의 경험과 지식을 창조하는 인간의 스토리텔링 기능을 강조하는 *homo narrans*의 개념은 소쉬르 기호학의 사상을 계승하여 문학텍스트, 포스터, 지면광고 등의 기호학적 분석을 시도하여 기호학 이론의 대중화를 실천하였던 바르트의 이론에서도 엿볼 수 있다. 소쉬르 기호학의 대중화에 공헌한 Barthes는

1967년 Poétique에 게재된 논문 《le discours de l'histoire》에서 이야기하는 행위 raconter 즉, 스토리텔링의 중요성을 언급하고 있다. 바르트는 19세기 역사학자 Augustin Thierry가 “역사학자의 목적은 역사적인 사실을 증명하는 것이 아니라 이야기하는 행위인 서사성을 기반으로 역사적인 사실을 이야기하는 것이 목적이다.”¹⁾라고 어필하고 있다. 바르트는 역사학자 띠에리의 주장을 인용하면서 이야기하는 행위인 스토리텔링의 중요성을 예시하고 있다. 바르트가 스토리텔링이란 용어를 사용하지 않았지만 커뮤니케이션 차원에서 스토리텔러 raconteur의 역할을 수행하고 있는 역사학자에게 서사학적 기능인 스토리텔링 능력이 중요함을 강조하고 있다.

사실 서사구조를 논리적으로 분석하는 서사학이 우리에게 알려진 것은 한국문학을 분석하는 방법론으로 Genette, Todorov, Bremond, Gerard Prince, Greimas 등의 서사이론이 적극적으로 소개되면서이다. 서사학이란 용어를 처음 사용한 서사이론가는 판타지 문학 작품을 분석한 토도로프이다. 토도로프는 내러티브 narrative와 로고스 logos의 합성어인 서사학을 서사의 개념과 영역 그리고 서사를 분석하는 방법론을 연구하는 학문으로 규정하였다. 따라서 서사학의 연구대상은 모든 장르의 이야기가 탐구의 대상이다. 즉 인간의 문화적 감수성과 창의력이 만들어내는 모든 이야기가 분석의 대상이다. 사람이 살아가면서 만들어내는 모든 이야기가 서사이기 때문이다. 유럽 기호학을 태동시킨 소쉬르가 인간은 기호체계를 떠나서는 존재할 수 없다고 주장했듯이, 인간은 연쇄적인 기호들이 만들어내는 이야기를 벗어나서 살아가 수 없게 되었다. 그래서 서사학의 영역은 텍스트 분석이론에서 다양한 매체의 서사구조를 분석하는 이론으로 확장되고 있다. 즉 문학 텍스트에서 영화, 광고, 드라마 등 다양한 매체의 이야기를 분석하는 이론적 단초를 제공하고 있다.

학제적 연구 차원에서 서사학의 학제간 연구를 촉발 시키고 서사학 영역에 다양한 이론과 분석모델을 제안한 것은 유럽의 기호학자들이다. 기호학자들은 이야기 구조를 분석하는 논리적인 모델을 적용하는 노력을 시도하였다. 기표와 기의의 결합인 기호의 연쇄적 조합이 끊임없이 창출하는 이야기를 분석하는 방법론을 제안하는데 집중하고 있다. 기호학자들은 다양한 멀티미디어를 통해 사람들이 이야기를 인식하는 방식에 관심을 갖게 되었다.

하지만 문학 텍스트의 서사구조를 구조적으로 분석하는 효율성을 보여준 서사학을 다양한 멀티미디어에 적용하기 위해서는 분석방법론의 이론과 분석도구를 확장해야 할 필요성이 있다. 문학 텍스트에 적용하여 보편성과 효율성을 보여준 서사학의 분석방법을 멀티미디어 콘텐츠에 응용할 수 있는 이론적인 바탕을 마련해야한다. 따라서 기호학적 관점에서 멀티미디어 콘텐츠의 서사구조를 논리적으로 분석할 수 있는 방법론을 제안하고자 한다.

우선 서사구조의 중요한 분석 도구로 프롭, 토도로프, 브레몽, 쥘네트 등이 문학 텍스트 분석을 위해 적극적으로 활용한 스토리 recit의 개념을 새롭게 규정할 필요가 있다. 특히 다양한 문화콘텐츠의 스토리텔링 storytelling이 작동하는 메커니즘을 이

1) Jean-Michel Adam, *Le Récit*, PUF, 1991, p.8.

해하기 위해서는 스토리와 스토리텔링의 개념부터 새롭게 규정해야 한다.

서사구조 차원에서 스토리와 스토리텔링의 개념을 규정하기 위해서는 다음과 같은 두 가지 변별기준이 필요하다. “스토리와 스토리텔링을 구분하는 두 가지 변별성 중에서 하나는 메시지와 코드를 함축하고 있는 서사물이 수용자의 적극적인 소통행위를 유도하는 상호작용성을 진단해야 한다. 상호작용성은 커뮤니케이션 차원에서 사용자가 콘텐츠를 향유하는 태도와 연관성이 있다. 즉 콘텐츠의 스토리텔링은 수용자의 적극적인 상호작용성을 요구하고 있다. 두 번째는 재현 매체의 유무에 따라서 스토리와 스토리텔링으로 구분해야 한다. 왜냐하면 스토리는 정형화된 문자 텍스트 속에서 수용자의 적극적인 개입을 유도하는 채널이 제한적이고, 스토리텔링은 다양한 비주얼 매체를 통해 수용자의 적극적인 소통행위를 유도하고 있기 때문이다.”²⁾

예컨대 우리에게 친근한 텍스트의 이야기들은 등장인물의 초기상태와 말기상태의 묘사를 통한 결말이 가지적인데 비해, 디지털 매체의 이야기는 시작과 끝이 있는 것이 아니라, 쌍방향 소통에 의한 이야기의 반복적 양상으로 확대와 재생산이 이루어지고 있다. 전통적인 서사물은 서사구조의 완벽한 스토리 라인을 지향하는 완결된 형식을 추구하고 있으며, 이야기 진행 중에 개입되는 수용자의 적극적인 텍스트 해석 및 의미작용 행위는 허용하지 않는다. 즉 이야기 장치인 사건들을 중심으로 시작-중간-결말로 구성된 선적인 서사구조를 구축하는 정형화된 변별성을 갖는 것이 특징이다. 따라서 소설과 같은 문자로 구축된 매체에서 독자의 생각을 어필하는 커뮤니케이션 창구는 역동적이지 못하다. 작가는 소설이란 형식을 통하여 자신의 상상과 논리를 조합시킨 이야기만을 독자에게 전달하고 있고, 독자는 주관적인 독서 틀에 따라 이야기가 전달하는 의미를 해독하는 수동적인 소통행위를 구축하고 있다. 따라서 송신자와 수신자의 역동적인 쌍방향 소통을 요구하는 스토리텔링이 아닌, 적극적인 수용자의 해독행위를 단절시키는 일방적 소통으로 스토리를 전달해주는 소통체계를 구축하고 있다.

하지만 스토리텔링은 멀티미디어의 혁신적인 커뮤니케이션 기술로 수용자의 적극적인 소통행위를 유도하고 있다. 멀티미디어 시대 다양한 콘텐츠에 내재된 메시지와 문화코드를 전달하고 인식시키는 스토리텔링은 수용자의 적극적인 향유를 유도하는 서사장치이다. 스토리텔링은 TV는 물론, 영화, 광고, 뮤지컬, 컴퓨터, DVD 플레이어, 게임콘솔, 휴대폰이나 PDA 등과 같은 다양한 플랫폼을 대상으로 즉각적이고 역동적인 상호작용을 요구하고 있다.

특히 디지털 기술의 발전은 단순히 뉴 미디어와 정보의 디지털화를 넘어 게임과 같은 새로운 콘텐츠 양식을 창조하고 수용자를 커뮤니케이션의 과정에 더 적극적으로 관여하도록 끌어들이므로써 커뮤니케이션의 패러다임을 획기적으로 변화시키고 있다. 따라서 뉴 미디어의 게임콘텐츠의 스토리텔링은 제작자와 사용자의 상호작용으로 서사의 패러다임을 뒤흔드는 개방성을 내포하고 있다. 콘텐츠를 향유하는 사용자의 선택과 결정에 따라 다른 또는 새로운 이야기가 만들어질 수 있는 가능성을 갖게 하는 서사장치가 스토리텔링이다.

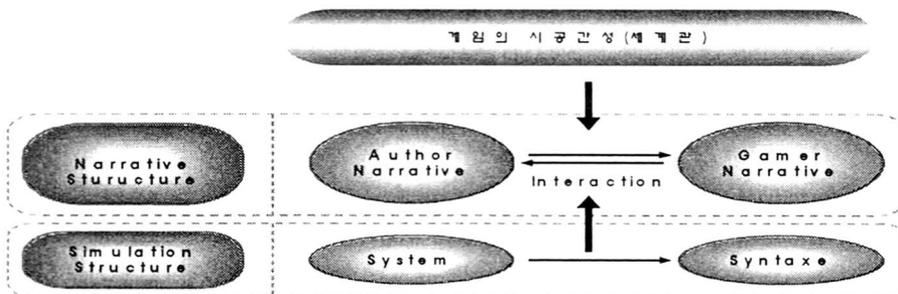
2) 백승국, 『문화기호학과 문화콘텐츠』, 다할미디어, 2004 참조.

이러한 서사학의 새로운 움직임에도 불구하고 뉴 미디어 엔터테인먼트인 게임콘텐츠를 연구하는 게임학에서는 서사학의 이론과 분석방법론에 의문을 제기하고 있다. 게임의 서사성narrativité을 전통 미디어인 문학과 영화의 서사구조와 동일한 개념에서 접근할 수 없기 때문이다. 그것은 전통 미디어에 속하는 소설과 영화의 서사성과 뉴 미디어로 출현한 게임의 서사성이 매체의 특성에 따라 각기 다른 서사구조를 요구하기 때문일 것이다. 구체적으로 게임학을 연구하는 학자들은 게임이 서사를 기반으로 현실을 재현 representation 하는 매체가 아니라, 가상공간에서 상상적 현실을 모델화하는 시뮬레이션 시스템과 게임규칙이 중요한 매체라고 주장하고 있다.

게임학이란 용어는 게임디자이너 Gonzalo Frasca가 1999년에 처음 사용하였고, 게임연구를 위한 연구자와 연구영역을 지칭하는 개념으로 등장하였다. 덴마크 코펜하겐 IT 대학 내 MTG(Media Technology and Games) 연구소에서 게임학을 연구하고 있는 곤잘로 프라스카는 스토리는 게이머의 몰입을 반감시키는 장애물이라고 주장하였다. 게임연구자인 프라스카의 관점은 디지털 기술로 구현되는 영상이미지의 속성을 시뮬레이션 차원에서 접근하고 있기 때문이다. Gonzalo Frasca와 함께 서사학의 관점을 부정적으로 바라보는 Espen Aarseth, Markku Eskelinen, Jeper Juul 등과 같은 게임학자들은 게임의 내러티브 구조보다는 유저의 감각기관이 포착하고 즐기는 가상공간 중심의 시뮬레이션 차원에서 접근하고 있다. 결국 게임학을 연구하는 전문가들은 게임학을 시뮬레이션 차원에서 게임의 이론적 틀과 방법론 그리고 게임구조를 연구하는 학문으로 접근하고 있다.

하지만 최근 시뮬레이션 이론 기반의 게임학 연구자들은 게임 서사의 중요성을 인식하기 시작했다. 게임학 연구를 선도하고 있는 곤잘로 프라스카는 논문 《ludologists love stories》에서 게임과 놀이의 개념을 설명하면서 서사학의 중요성을 강조하고 있다. 예컨대 전통 스토리텔링 맥락 속에서 게임학을 접근하고 있는 Janet Muray와 Brenda Laurel 등과 같은 전통 서사학자를 중심으로 게임서사를 영화와 문학 그리고 연극의 서사구조와 동일화하는 연구가 지속적으로 진행되고 있다. 따라서 서사학기반의 게임의 서사구조를 다음과 같이 도식화할 수 있다.

〈그림 1. 게임의 서사구조도식〉



3. 게임의 장르와 서사성

프랑스의 철학자 겸 사회학자인 Roger Callois는 《les jeux et les hommes》에서 게임의 유형학에 집중한다. 로제 칼로와는 놀이가 게이머의 신체적 반응과 놀이의 규칙 그리고 게임체계 등을 중심으로 놀이문화를 이론적으로 규명하기 위해 노력하였다. 로제 칼로와는 놀이를 사회역사적 기원을 통해 검토하고 게임 장르를 구분하는 이론적 토대를 구축하는데 집중하였다.

로제 칼로와는 첫째 라틴어로 주사위 놀이를 의미한다는 아레아 alea를 규정하였다. 아레아에 속하는 게임에는 카드놀이, 동전던지기, 도미노 등의 게이머의 의지에 의해 결정되는 것이 아니라 놀이가 찬스나 운에 의해서 결정되는 놀이형식을 말한다. 두 번째 아곤 agon은 놀이에 참여하는 게이머의 스피드, 인내력, 체력, 기억력 등의 능력을 기반으로 전개되는 스포츠 경기를 의미한다. 세 번째 일링크스 ilinx는 놀이의 특성상 놀이의 주체들에게 현기증을 유발시키는 테마파크에 설치된 놀이기구 등을 의미한다.

로제 칼로와는 놀이의 기본적 분류와 놀이문화의 이론적 토대를 기반으로 게임을 연구하였다. 하지만 게임 연구가 Le Diberder, Genvo, Rollins 등은 게임성과 게임의 서사구조를 중심으로 게임의 장르를 분류하고 있다. 이들은 게임의 장르를 크게 퍼즐 게임, 전략 게임, 액션 게임 그리고 모험 게임으로 분류하고 있다. 학제적 관점에서 게임을 연구하는 프랑스의 게임 연구자들은 게임의 장르 구분을 시뮬레이션 차원과 서사차원에서 통합적으로 접근하고 있다. 그들의 관점에서 게임의 장르를 서사성과의 상관관계를 중심으로 다음과 같이 세분화할 수 있다.

우선 퍼즐 게임은 온라인상에서 다양한 게이머가 참여할 수 있는 고전적인 게임을 지칭한다. 게임구조 속에서 컴퓨터는 게이머 역할을 수행하고 있다. 예컨대 바둑 게임, 체스, 모노폴리 등은 게이머와 컴퓨터의 경쟁적 관계를 설정하고 있다. 게이머와 컴퓨터는 시작부터 그들에게 주어진 규칙들을 알고 있고, 그 둘은 서로 균형 잡힌 역할을 수행하게 된다. 또한 인공지능의 발달에 따라 게이머의 역할을 수행하고 있는 컴퓨터의 시뮬레이션 능력이 높아지고 있다. 퍼즐 게임은 게이머의 공감각적 지각 능력을 높여주고 있지만, 스토리 중심의 서사구조가 중요한 게임구조를 요구하지는 않는다. 퍼즐 게임은 스토리 중심의 문제해결능력을 요구하는 게임이기보다는 공감각적 지각능력을 요구하는 게임이기 때문이다. 결국 퍼즐 게임은 블록, 도형, 일러스트 등과 같은 시각기호 기반의 문제 해결을 요구하는 게임이다. 퍼즐 게임은 게임 방식에 따라 도형 퍼즐, 숫자 퍼즐, 상식 퍼즐 등으로 세분화할 수 있다.

전략 시뮬레이션 게임은 게이머에게 하나의 가상공간을 통제·관리할 수 있는 모의 체험을 유도하는 게임이다. 전략 시뮬레이션 게임의 특징은 모의 체험을 전제하고 있기 때문에 현실세계의 시스템을 가상세계에서 모델화한 것이다. 전략 시뮬레이션 게임의 묘미는 가상의 세계를 지배하는 게임성에 있다. 게이머는 때로는 가상세계의 도시를 지배하는 신이기도 하고, 때로는 불사신의 국가 통치자이기도 하며, 제국과 도시들을 정신적으로 지배하는 정치 지도자이기도 하다. 전략 시뮬레이션 게임

의 몰입은 게이머의 정치적 야망과 다양한 선택 가능성에 대한 지적인 도전, 그리고 이러한 선택들이 제공되는 허구 세상의 관심사를 동시에 고안해 낸다. 전략 게임의 그래픽 세상은 신이나 대장군이 가질 수 있는 세계의 전체적인 비전으로, 카드의 그래픽에서 출발했다.

액션 게임은 캐릭터의 구체적인 움직임을 통해 적을 제거하는 유형의 게임을 말한다. 액션게임의 게임성은 게이머의 능수능란한 선택과 반응에서 유발된다. 게임을 연구하는 Rollins은 액션게임의 정의를 게이머가 스틱과 버튼을 미친 듯이 움직이는 게임으로 정의하고 있다. 액션게임에서 게이머의 궁극적 목적은 가장 악독하고 강한 최후의 보스를 찾아서 제거하는 것이다. 따라서 게이머의 반복적이고 정확한 반사 신경이 중요하다. 예컨대 1985년 닌텐도사의 게임기획자 미야모토 시게르가 개발하여 2억장이나 팔린 <슈퍼마리오> 시리즈는 게이머의 원초적인 반사 신경과 조작능력을 고려하여 제작한 액션게임이다. 즉 <슈퍼마리오> 시리즈는 전진하면서 지하로 추락하지 않기 위하여 타이밍을 고려하여 점프도 하고 적의 캐릭터를 피해 전진만하는 2D 액션게임이다. 또한 1995년부터 Psikyoo 게임회사의 시리즈물로 출시된 비행 슈팅게임 <Strikers 1945 II>에서 게이머는 성능과 기능이 각기 다른 6-8개의 비행기를 선택하여 상대방의 미사일 공격을 피하고 적을 파괴하는 것을 목적으로 한 단계에서 다음 단계로 진행되는 게임구조로 설정되었다. 즉 게이머는 주어진 한 스테이지에서 상대를 제압하고, 다음 스테이지로 넘어가는 대결구도로 설정되어 있다. 2005년 일본의 게임 개발사 NAMCO 사에서 개발한 대전 액션 게임인 <철권 5>는 총 30명의 캐릭터 중에서 게이머는 자신의 캐릭터를 선택하여, 버튼을 입력하고 레버를 움직이는 동시에 선택한 캐릭터와 동일화되는 감정을 느끼게 하는 게임이다.

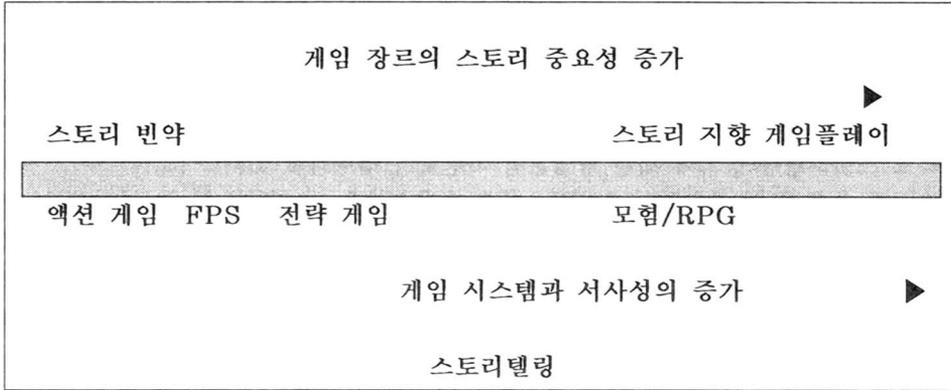
결국 액션게임 장르의 속성은 게이머의 본능적 반사 신경에 의존하는 경향이 크다는 것이다. 액션게임의 게임성은 얼마나 박진감 있게 공격하고, 얼마나 속도감 있게 장애물을 제거할 수 있는냐에 의존하고 있다. 그래서 게임 잡지에는 액션게임의 타격감에 대한 정보를 제공하고 있다. 따라서 액션 게임 장르는 빠른 패턴으로 진행되기 때문에 게임의 서사성의 비중이 약하거나 지극한 단순한 서사구조로 설정되어 있다.

반면에 모험 게임은 게임 디자이너에 의해 설정된 시나리오를 중심으로 게임의 주인공에게 주어진 미션을 상황에 맞게 해결하는 서사중심의 게임이다. 즉 최종 목적지를 향해가는 게임형태로 주어진 각각의 상황과 대화를 중심으로 사건의 단서를 찾아 미션을 해결하는 치밀한 사고력과 관찰력을 요구하는 게임이다. 또한 게이머는 가상공간에서 정해진 게임 규칙에 따라 아이템을 찾아 적절하게 활용하는 방식으로 전개되고 있다. 모험게임의 특징은 빠른 순발력보다는 판단과 선택을 요구하는 스토리 기반의 게임이다. 모험 게임은 게이머를 스토리 속으로 빠져들게 만드는 서사구조가 중요한 게임이며, 모험의 서사구조 속에서 게이머는 수수께끼들을 풀거나 여러 과정의 도전들에 승리해야만 한다. 게이머에게 자유의 감흥과 유희에 대한 몰입을 안겨주는 것은 바로 그 수수께끼 스타일의 도전 스토리이다. 예컨대 1996년 성배 찾기라는 모티브로 등장한 <톰 레이터>의 여주인공 라라 크라프트는 영국의 귀족 출

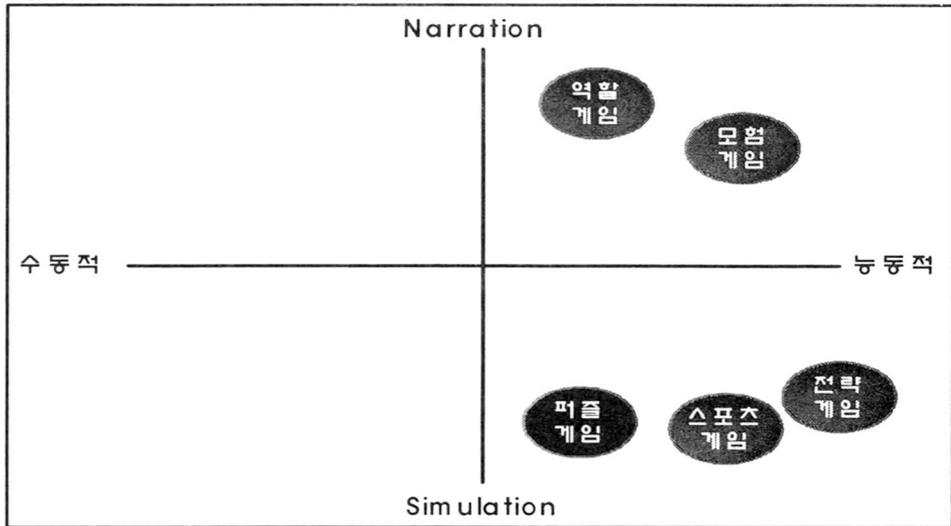
신 고고학자로서 이집트의 사막, 인도의 정글, 아틀란스의 대륙 같은 가상공간 속에서 주어진 미션을 수행하는 서사구조로 설정되어 있다. 2001년 손노리사에서 제작하여 한국형 호러 어드벤처를 표방한 <화이트데이>는 게이머가 게임 속 캐릭터와 동일화가 이루어질 수 있는 서사구조로 설정하였다. 즉 게이머의 분신인 게임 속 캐릭터가 처한 상황을 주변의 아이тем들을 이용하여 해결하는 고정된 하나의 스토리를 따라가는 서사구조를 보이고 있다. 주어진 사건들을 해결하는 게이머는 마지막 미션을 수행하는 순간에 카타르시스를 체험할 수 있는 높은 완성도의 서사구조로 구축된 게임이다. 또한 일본의 게임회사 닌텐도사가 만든 법정 배틀 모험게임인 <역전재판>은 게임 속 캐릭터인 나루호도(변호사)가 사건의 진실을 밝히는 설정으로, 마치 추리소설 같은 서사구조를 기반으로 게이머를 몰입하게 만드는 게임이다. 그리고 모험게임 장르에 교육적 요소를 개입하여 에듀테인먼트 콘텐츠 스타일의 모험게임을 프랑스의 Cyro사가 개발하였다. Cyro사가 개발한 <베르사이유 I>, <베르사이유 II>에서 게이머는 루이 14세의 궁중 세계를 중심으로 역사와 지리 그리고 문화 등에 대한 교육적 정보를 획득하면 미션을 해결하는 서사구조로 구성되어 있다. 결국 모험게임을 제작할 때에는 무엇보다 스토리 기반의 서사구조가 게이머를 몰입하게 하는 핵심요소이다. 게이머가 하나의 정해진 스토리를 중심축으로 다양한 미션을 수행하는 게임으로 서사구조가 탄탄하지 못하다면 게이머를 몰입시키기 힘들다는 특징을 갖고 있다.

역할 게임(RPG, *role-playing-game*)은 어떤 목적을 위해 역할을 수행하며 주어진 미션을 해결하는 게임이다. 게임을 시작할 때 게이머는 캐릭터를 선택하고, 그에 주어지는 지능, 체력, 마법지수 등을 활용하여 임무를 완수하는 게임이다. 가상공간 속에서 게이머가 선택한 캐릭터가 성장해가면서, 역할 분담 방식의 체험 위주로 일정한 목적을 달성하기 위한 테마스타일의 게임이다. 역할 게임의 특징은 게임 속 캐릭터가 스토리 기반의 서사구조에 강하게 의존한다는 것이다. 역할 게임의 서사구조의 특징은 게이머가 선택한 캐릭터가 자신의 판단과 선택을 기반으로 우발적 스토리 random story를 만들어간다는 것이다. 서사구조가 강하게 어필했던 모험게임에서 게이머는 상황에 따라 선택이 강요되었지만, 역할 게임에서 게이머는 스스로 선택하여 스토리를 구축하는 것이 특징이다. 예컨대 일본의 게임회사 KOEI사에서 제작한 역할 게임인 <대항해 시대 온라인>은 16세기 대항해 시대를 배경으로 게이머를 몰입하게 만드는 서사구조로 설정되어있다. 게이머는 게임 속 캐릭터를 생성하거나 선택하여 자신과 동일화하며, NPC(Non Playable Character)에게 부여받은 퀘스트를 수행하게 된다. 게이머는 자신에게 부여된 임무를 수행하게 되고, 경험치와 돈 그리고 아이тем 등의 일정한 보상을 얻게 되면서 레벨 업을 하게 된다. 역할 게임은 다른 게임보다도 서사성이 강조되는 게임이다. 게이머의 판단과 선택을 통하여 우발적 스토리를 구축하기 때문이다. 결국 각각의 게임 장르에 따라 서사구조와 와 서사성과의 상관관계를 다음과 같이 정리할 수 있다.

〈그림 2. 게임장르와 서사성의 상관관계〉



〈그림 3. 게임 장르의 포지셔닝 맵〉



4. 기호학의 스토리텔링 장치

유럽기호학을 선도하고 있는 파리기호학과를 이끌고 있는 자크 폰타넬은 2004년 공감각Synesthesia이란 주제로 열린 세미나에서 스토리텔링의 정의를 기호학적 차원에서 다음과 같이 규정하였다. 폰타넬은 “스토리텔링이란 콘텐츠 유저가 적극적으로 콘텐츠를 향유하도록 유도하는 비주얼 장치와 서사 장치를 의미하며, 콘텐츠 유저가 능동적인 의미작용 signification을 통해 콘텐츠에 몰입하게 하는 장

치이다”³⁾라고 정의하고 있다. 스토리텔링에 대한 폰타닐의 정의는 두 가지 차원에서 전략적으로 접근하고 있다. 첫째는 콘텐츠 유저 차원에서 콘텐츠 유저를 중심으로 유저의 능동적 의미작용과 몰입을 유도하는 전략적 차원에서 접근하고 있다. 두 번째는 유저를 몰입하게 하는 스토리텔링 장치에 대한 기호학적 방법론에 대한 접근이다. 결국 기호학적 관점에서 스토리텔링은 유저와의 상호작용성 문제, 유저의 몰입 그리고 스토리텔링 장치에 대한 방법론적 차원에서 접근하고 있다.

유저의 능동적 의미작용은 게임에서의 상호작용성을 전제하고 있다. 기호학적 관점에서 상호작용성이란 감각시스템 차원에서 즉각적으로 작동하는 게이머의 의미작용을 의미한다. 게이머의 감각기관을 통해 게임의 그래픽과 시스템 그리고 게임의 규칙 등을 파악하는 상호작용성의 활동을 능동적 의미작용으로 규정하고 있다. 즉 게이머의 상호작용성은 게임 콘텐츠에 몰입하는 게이머의 의미작용을 지칭한다. 구체적으로 게이머의 의미작용은 가상공간에 배치된 시각기호(캐릭터, 아이템 등)에 대한 기능과 역할을 파악하여 게임성에 대한 의미를 부여하는 활동이다. 게임의 가상공간은 게임 디자이너가 연출한 상상적 기표로 배치되어 있다. 사실 게이머의 상호작용성은 가상공간을 채우고 있는 상상적 기표들을 해독하여 의미를 부여하는 게이머의 의미작용을 통해 실현되는 것이다. 통합체적 관점에서 배치된 게임의 시각기호들을 계열체로 재배치하여 게임성을 유도하는 상호작용적 활동이 게이머의 능동적인 의미작용이다. 하지만 감각시스템 차원에서 게이머의 감각기관에 의존하는 의미작용은 스토리를 배제한 게임의 비주얼 이미지를 중심으로 전개되는 상호작용성이다.

기호학적 관점에서 콘텐츠 유저의 몰입은 감각시스템 차원과 내러티브 차원에서 이루어진다. 게이머의 몰입 immersion은 게임을 하는 과정에서 주어진 과제를 수행하면서 몰입 상태에 빠져들게 된다. 구체적으로 게이머의 몰입에는 두 가지 종류가 있다. 첫째 감각시스템 차원에서 컴퓨터 그래픽과 인터페이스가 유도하는 기술적 몰입 immersion technique이 있다. 기술적 몰입은 시뮬레이션 시스템과 게임의 규칙 그리고 유저와의 인터페이스를 중심으로 발생한다. 둘째 내러티브 차원에서 서사구조가 유발시키는 상상적 몰입 immersion fictionelle이 있다. 상상적 몰입은 게이머가 스토리 기반의 공감각적 체험을 통해 발생시키는 감정이다. 기호학적 관점에서 게이머의 몰입은 게이머의 감각시스템을 자극하는 시청각적 요소와 게임 규칙 그리고 서사성을 창조하는 서사구조가 균형을 이루었을 때 창출되는 절대적 감흥이다.

따라서 게임연구가 Peter Juul은 2002년 발표논문에서 게임의 규칙이 일정한 형식으로 전개되는 퍼즐게임과 액션게임을 분출게임 *Jeux d'émergence* 이라고 규정하였다. 게이머의 즉각적인 반사 신경만을 요구하는 분출게임은 스토리를 강조하는 상호작용적 내러티브를 부정하고, 게이머의 감각시스템을 강하게 자극하는 게임성으로 구성되어 있다. 반면에 스토리텔링 기반의 다양한 미션을 연속적으로 해결해야 하는 전략게임, 모험게임, 역할게임 등을 진보게임 *Jeux de progression* 으로 규정

3) J.Fontanille, *Synesthésia et Sémiotique*, Université de Limoges, 2004, p.34.

하였다. 물론 진보게임 중에서 전략게임과 모험게임은 게이머의 자유로운 선택과 판단을 제한하는 정해진 스토리 기반의 플레이를 요구하는 게임으로 게이머의 자유도가 떨어지는 게임이다. 진보게임 중에서 게이머의 자유도를 보장하면서 게이머의 선택과 판단에 따른 우발적 스토리가 창조되는 상호작용적 내러티브 구조를 구현하는 게임은 역할게임이다. 역할게임의 상호작용적 내러티브 구조는 게이머에게 끊임없이 미션을 부여하고, 도전에 빠트리게 만들어 가상공간에 몰입하게 한다. 돌출게임은 공감각적 지각능력이 필요하고, 어드벤처와 전략 게임 그리고 역할 게임 같은 전진 게임은 스토리가 절대적인 몰입 장치이다. 결국 서사학의 이론과 방법론을 응용하여 진보게임에 해당하는 게임에 대한 게임성을 확장시키고, 게이머를 몰입할 수 있는 스토리텔링 장치를 기획단계에 적용하는 것이다.

4.1 기호학의 게임 기획프로세스: 게임성 Jouabilité을 창조하는 서사성

세계적인 게임회사 닌텐도사가 1985년 발매하여 2억만 장이 팔린 <슈퍼 마리오 브라더스> 시리즈를 개발한 미야모토 시게루는 시뮬레이션 체계와 게임성만을 강조하는 게임보다는 감동적인 스토리가 전달되는 게임을 개발하고 싶다고 이야기 했다. 그는 컴퓨터 그래픽만 바뀌고 스토리가 변화지 않는 게임은 게이머를 몰입시킬 수 없다면 스토리의 중요성을 강조하고 있다. 즉 게임을 기획하는 게임 디자인 단계에서 게임의 형식(시스템)보다는 내용(스토리)을 중요한 차별성으로 고려해야한다는 것이다. 미야모토 시게루는 서사성이 강조되는 게임을 기획하기 위해 친구들과 산에 올라가 동굴과 숲에서 탐험을 하고 모험을 즐겼던 추억의 스토리를 게임으로 구현한 액션 역할 게임 <젤다의 전설>을 개발하였다. 역할 게임의 새로운 장르로 등장한 액션 역할게임인 <젤다의 전설>은 서사중심의 퀘스트 시스템을 강화한 게임이다. <시간의 오카리나>, <바람의 벱트> 등과 같은 <젤다의 전설> 시리즈는 다양한 서사를 기반으로 게임방식의 흥미를 유발하는 미야모토 시게루의 작가주의 정신이 녹아있는 작품이다. 즉 미야모토 시게루는 독창적이고 흥미로운 서사구조를 기반으로 게임성을 창조하는 전략을 시도했다.

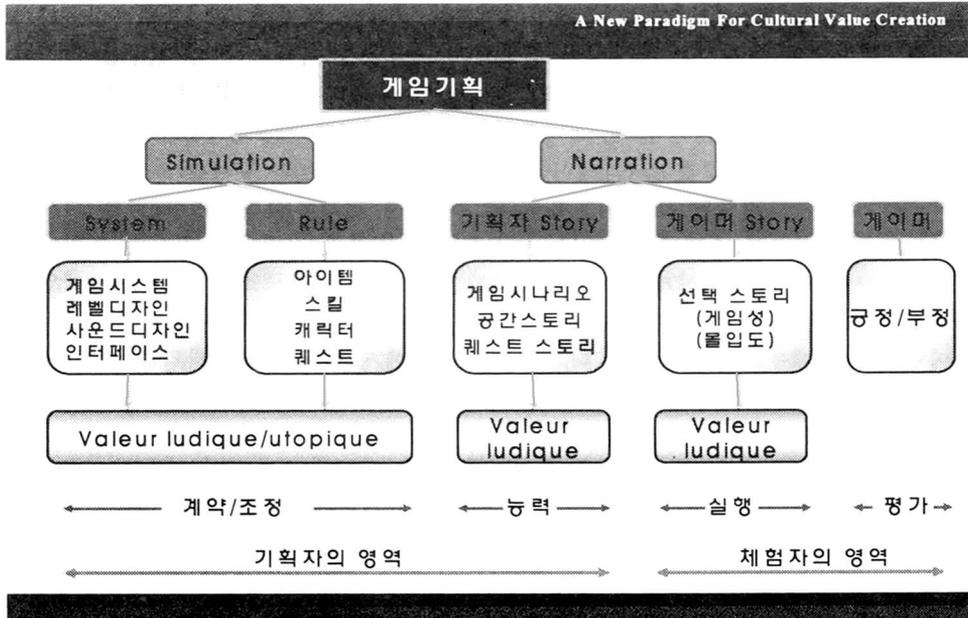
미야모토 시게루의 창작철학은 다른 게임기획자에게 새로운 패러다임을 갖게 하였고, 서사학자에게 게임학을 새롭게 접근할 수 있는 계기가 되었다. 서사학의 이론과 방법론을 기반으로 인터랙티브 뉴 미디어 이론을 구축할 수 있다고 주장하는 Maire Low Ryan은 서사학과 게임학의 학제적 이론을 통합시키는 새로운 게임학을 주장하고 있다. 그리고 MIT 대학의 미디어 연구가로 뉴미디어와 게임 프로그램을 연구하고 있는 Henry Jenkins는 2005년 디지털게임 학회(DiGRA)에서 “게임 디자인이란 내러티브 구조를 설계하는 것이다.”⁴⁾라고 정의하고 있다. 게임 디자이너가 게임의 공간구조를 설계하기 위해서는 내러티브 구조에 대한 컨셉과 구현 전략이 필요하

4) Henry Jenkins, *Game design as narrative architecture*, Massachusetts institute of technology, 2006.

다고 주장하고 있다. 그는 게임의 공간구조를 설정하기 위해서는 내러티브 전략이 필요하며, 스토리 기반의 3차원의 공간구조가 게임유저들의 공감각적 지각력을 활성화시키고 있음을 어필하고 있다. 하지만 젠킨스가 주장하는 게임공간의 내러티브 구조는 서사학에서 제안하고 있는 문학 작품 속의 일정한 공간에서 구축되는 내러티브 구조와는 다른 개념이다. 우리가 게임을 한다는 것은 가상공간에서의 이동행로를 의미한다. 공간이동에 따라 플레이어는 게임시스템과 캐릭터의 스킬 그리고 레벨에 부합하는 시스템을 습득하게 된다.

서사학의 이론과 방법론적 틀을 연구하는 기호학적 차원에서 서사성 기반의 게임성을 강화하기 위한 방법론을 제안하고 있다. 기호학적 이론을 중심으로 게임을 연구하는 메츠 대학의 Sebastian Genvo는 기호학적 방법론이 내러티브 차원에서 게임의 서사구조를 치밀하게 분석하여 게임의 게임성과 게이머의 몰입구조를 파악하는데 공헌할 것이라 주장하였다. 즉 게임의 서사구조에 대한 기호학적 분석을 바탕으로 서사성 기반의 게임성과 몰입도가 강화되는 게임 기획을 수행하는데 기호학적 방법론이 효용성을 발휘할 것이라 주장이다. 결국 기호학적 이론과 방법론은 서사성을 기반으로 게이머의 게임성과 몰입성을 시스템화할 수 있는 기획 프로세스를 구축하는데 공헌하고 있다.

〈그림 4. 기호학적 게임스토리텔링 기획 모델〉



게임콘텐츠 개발을 위한 게임기획은 콘텐츠의 성공여부를 결정하는 중요한 영역이다. 콘텐츠 개발 프로세스의 프리 프로덕션 Pre Production 단계에 속하는 기획부분에 투입되는 인력과 비용이 총 제작비의 40% 이상을 차지하고 있다. 성공하는 게임은 창작기획 단계에서 철저한 준비과정을 거친다는 것이다. 구체적으로 게임기획을 살펴보면 6가지 단계의 세부과정을 통해 진행된다. 다음과 같이 정리할 수 있다. 게임 컨셉 설정 → 기초자료조사 → 시장성조사 → 게임시나리오 제작 → 게임기획서 작성 → 세부제작기획서 작성으로 진행되고 있다. 일반적으로 위와 같은 게임개발의 기획과정을 통해서 하나의 게임기획 작업이 이루어진다. 무엇보다도 중요하게 생각할 것은 게임시장의 트렌드와 게이머의 요구를 분석하여 게임기획의 방향을 설정하는 것이다. 비록 영화나 애니메이션보다 게임의 역사가 짧지만 전자산업분야에서 예술성과 첨단기술을 요구하는 게임의 특성상 이러한 기획의 과정은 나날이 세분화되고 전문화되어가고 있다.

이러한 경향 속에서 기호학적 관점에서 게임 기획의 목적은 게이머에게 게임성과 몰입성을 높이는 스토리텔링 기반의 게임 기획 프로세스 모델을 구축하는 것이다. 기호학적 접근은 시뮬레이션과 서사성을 융합하는 관점에서 이루어지고 있다. 즉 게임학에서 주장하는 시뮬레이션 차원의 게임시스템과 내러티브 차원의 서사성 이론을 게임기획에 응용하기 위한 통합적 관점에서 접근하고 있다. 우선 게임의 가상공간은 다양한 이야기를 함축하고 있는 역동적인 시스템이다. 게임의 시뮬레이션은 가상공간의 새로운 모형을 구축하는 것이다. 서사학의 재현이 도상성에 집중한다면, 게임학의 시뮬레이션은 조형성과 상징성을 중심으로 새로운 공간모형을 구축하는 것이다.

게임시스템과 서사성을 통합하는 기호학적 게임 기획 방법론으로 그레이마스의 서사도식Schéma narratif을 제안한다. 기호학의 서사도식은 계약·조종단계 → 능력단계 → 실행단계 → 평가단계의 4단계로 구성되어 있다. 기호학의 서사도식은 게이머에게 스토리 기반의 상호작용성과 상상적 몰입을 유도하는 창작기획에 공헌할 것이다.

기호학의 서사도식은 간략하게 두 개의 영역에서 응용할 수 있다. 첫째 하나의 세상, 게임의 목적 그리고 규칙들을 구상하는 데에 있다. 게임 디자인 차원에서 게임시스템을 구축하는 것이다. 즉 계약과 조종단계에서 게임시스템과 게임성을 기획할 수 있는 장치들을 기획하고, 능력단계에서는 게임의 게임성을 창출할 수 있는 레벨디자인의 시나리오를 기획하는 것이다. 두 번째 게이머 차원에서 게이머의 스토리를 기획하는 것이다. 즉 게이머의 유희적 메카니즘, 게이머가 실행하게 될 게임의 우발적 스토리 등을 기획하는 것이다.

4.2 기호학의 게임 기획 프로세스: 레벨 디자인

기호학적 차원에서 게임의 가상공간은 스토리의 일직선상 줄거리를 따라서는 구축할 수 없는 상상의 세계이다. 선형적이고 정형화된 스토리라인으로 게임의 가상공간 속에 존재하는 상상적 기표(아이템)를 묘사할 수 없다. 따라서 게임의 스토리는 가

상공간 속 상상적 기표를 묘사하는 것으로 시작한다.

가상공간의 스토리를 기반으로 게이머가 각각의 미션과 퀘스트를 수행할 수 있는 게임 레벨 시나리오를 구상해야한다. 즉 게임의 레벨 디자인을 실행해야한다. 게임에서 레벨은 게이머의 상호작용적 활동이 구체화되는 다양한 에피소드들 중의 하나이다. 게이머가 하나의 레벨을 수행한 후 다음 레벨로 통과할 수 있으므로 레벨은 하나의 목표와 연결되어 있다.

기호학의 내러티브 차원에서 게임의 레벨은 ‘서사 프로그램 programme narratif’이다. 게임의 주체인 게이머가 가치대상인 아이템의 획득 혹은 몬스터의 제거 등의 목표가 뚜렷하게 나타나기 때문이다. 게임의 서사프로그램이란 게이머의 상태가 게임 행위를 통해 변화되는 과정을 시나리오화한 것으로 게이머는 서사프로그램을 실행함으로써 상상적 몰입에 빠져들게 만드는 기호학의 내러티브 스토리텔링 장치이다.

비디오 게임 장르 중에서 모험 게임은 서사성이 강하게 부각되는 장르로서 레벨의 서사프로그램 구축이 중요하다. 게임을 연구하는 연구자들은 하나의 레벨이란 연속적인 모험의 집합으로 규정하고 있다. 연속적으로 부여되는 모험시리즈를 해결하기 위해 게이머는 탐험의 목표를 이해하고, 장애물을 탐색하며 해결책을 찾는데 집중한다. 하지만 탐험의 순서는 완전히 정해져 있지 않고, 게이머는 동시에 일어나는 여러 가지 탐험들에 맞부딪힐 수 있다. 게이머는 하나의 레벨에서 주어진 퀘스트를 수행하기 위한 능력을 키우고, 게이머는 가치대상을 획득하게 되어 다음 레벨을 실행하게 된다.

예컨대 유럽 게이머에게 강하게 어필하고 있는 모험 게임 <그랜드 테프트 오토 Grand Theft Auto>에서 게이머는 여러 갱들이 지배하고 있는 도시 안에서 자신의 경력을 쌓아가는 작은 깡패 역할을 구현한다. 각 레벨에서 게이머는 고용주의 명령에 복종하고 자신의 두목을 처치하거나 혹은 변절하면서 레벨을 끝마친다. 각 레벨은 몇 개의 서사프로그램으로 구성되어 있다. 즉 보스의 애인을 찾으러 가는 서사프로그램, 성가신 놈을 제거하는 서사프로그램, 건물을 폭파시키는 서사프로그램 등으로 구성되어 있다. 게이머는 자신의 주어진 서사프로그램을 실행하기 위하여 도시에 자유롭게 움직일 수 있도록 해주는 자동차를 훔쳐야만 한다. 결국 하나의 레벨은 다양한 서사프로그램으로 구성되어 있으며, 게이머는 서사프로그램을 실행하면서 다음 레벨로 진입하게 된다.⁵⁾

전략시뮬레이션 게임 <홈월드 Homeworld>는 미래 공간에서 벌어지는 전략 게임이다. 이 게임은 완벽한 3D 그래픽 기술로 게이머에게 현장감을 갖게 만든다. 즉 이라는 것이다. 게이머는 경제를 발전시켜야 하고 전투력은 게이머가 적국 인종을 무찌르는 것을 허용해 준다. <홈월드>에서 게임은 전투부대의 위치를 포착하여 포위망을 제거하는 서사프로그램으로 구성되어 있다. 따라서 전략 게임은 게임 수련 과정에 따라서 주로 이야기가 편성되고, 거기서 게이머는 자원과 군대 관리에 관한 결정에 대해 커다란 자유를 갖는다. 홈월드의 첫 번째 레벨에서, 적을 물리치는 것을

5) 백승국, 『소쉬르 기호학 이론과 게임콘텐츠 연구』, 한국기호학회, 2007, p.56.

허용하는 결정의 연속은 실시간 도움말에 의해서 대부분 암시되어진다.

기호학적 관점에서 게임 기획의 핵심은 서사구조를 중심으로 게이머의 게임성과 몰입성을 유발시키는 전략을 구축하는 것이다. 서사성 기반의 게임 기획을 제안하는 내러티브 차원에서 게임은 단조로운 스토리가 아니다. 게이머의 주요 관심사는 게임의 서사구조 속에서 배우가 되어 한 없이 자유로운 행동을 누리는 것 같은 절대적 감흥을 체험해야 하기 때문이다. 게임의 서사구조는 드라마틱한 긴장과 다양한 갈등을 해결하는 기본 스토리라인에 상호작용성을 유도하는 서사구조로 구성되어야 한다. 예컨대 초보 게이머는 게임을 끝내기 위해서 100 시간이 조금 못 미치는 시간이 필요하고 노련한 게이머는 10시간에서 50시간이 필요하다. 게임을 플레이하는 동안 게이머는 가상공간에 빠져드는 절대적 감흥을 체험해야 한다. 따라서 게임 기획자는 매우 독창적인 서사구조로 게이머를 끊임없이 몰입하게 해야 한다.

게임의 서사성은 소설과 영화의 서사구조를 분석한 이론과 원리들과는 다른 차원에서 접근해야 한다. 왜냐하면 올드 미디어의 관람자들의 시간의 흐름 속에서 진행되는 심리학적 긴장과 이완의 연속에 의해서 유지된다. 예를 들어, 영화 분야 안에서 서사성은 집중력을 높이는 역할을 수행하고 있다. 즉 감상자는 영화를 통해서 그가 기억하고 있던, 그리고 시나리오에 의해서 고무된 감정의 연속을 다시 보는 것이다. 하지만 게임은 기존의 지각심리도식으로 설명할 수 없다. 왜냐하면 게이머는 자신의 선택한 판단과 결정으로 능동적으로 서사구조에 참가하기 때문이다. 게임의 지각심리도식은 서사성을 매개로 이루어지는 상호작용성을 기반으로 가상공간에 몰입하게 된다. 따라서 기호학의 스토리텔링 장치를 활용하여 게이머에게 상호작용성을 유도하고, 몰입의 절대적 감흥을 유발할 수 있는 방법론을 구축하는 것이 중요하다.

5. 나가는 말

지금까지 우리는 디지털 기술 기반의 뉴 미디어로 등장하고 있는 게임콘텐츠에 대한 기호학적 접근을 통하여 서사학과 게임학의 영역에서 스토리텔링의 이론적 고찰을 시도하였다. 구체적으로 스토리텔링을 대표하는 엔터테인먼트 콘텐츠인 게임을 연구하는 게임학의 이론적 토대를 구축하기 위한 서사학의 이론과 방법론의 유용성에 대한 기호학적 고찰을 시도하였다. 기호학적 차원에서 게임을 서사성이 중요하게 작동하는 콘텐츠로 구성하였다. 즉 내러티브 구조를 컴퓨터 그래픽으로 표현한 예술적인 요소와 테크놀로지 요소를 결합시킨 인터랙티브 콘텐츠로 규정하여 스토리의 중요성을 어필하고자 하였다.

예컨대 기호학적 관점에서 게임 디자이너가 구상하는 세계관은 서사구조 기반의 상상적 기표를 창조하여 배치하는 작업으로 규정할 수 있다. 게임 디자이너의 창작 활동은 게이머가 자유롭게 스토리를 구성할 수 있는 시청각적인 상상적 기표들을 구상하여 배치하는 가상공간을 설계하는 것이다. 게임 디자이너의 가상공간 설계는 게임콘텐츠의 시각적 요소를 구현하는 컴퓨터 그래픽, 상상적 기표와 연결되는 소리를

기획하는 효과음향 전문가, 게임의 레벨을 구상하는 레벨 디자이너 그리고 컴퓨터 언어로 캐릭터들의 행동을 묘사하는 프로그래머들의 제작 과정의 밑그림을 그리는 중요한 영역이다.

게임 디자이너가 게임을 디자인하기 위해 고려해야 할 것이 게임성 *jouabilité*이다. 게임성은 게이머에게 흥미를 유발시키고, 게임에 몰입하게 만드는 중요한 장치이다. 게임성을 높이기 위해서는 게임의 규칙을 설정하는 것도 중요하지만 게이머의 상호작용성을 역동화해야 한다. 게이머의 상호작용성을 높이기 위해서는 소쉬르의 계열체 *pradigme* 개념을 도입해야한다. 따라서 소쉬르의 계열체적 차원에서 배치된 다양한 상상적 기표들을 게이머의 취사선택에 대한 자유도를 높이는 것이 중요하다.

결국 본 논문에서는 시물레이션 차원의 게임시스템과 내러티브 차원의 서사성을 통합시킬 수 있는 기호학적 이론과 방법론이 게임 기획의 학제적 연구의 효용성과 유용성을 발휘할 수 있다는 가능성을 보여주었다.

참고문헌

- 롤랑 바르트, 김명복 역, 『텍스트의 즐거움』, 연세대학교출판부, 1990.
 박인철, 『파리학파의 기호학』, 민음사, 2003.
 백승국, 『문화기호학과 문화콘텐츠』, 다할미디어, 2004.
 백승국, 『소쉬르 기호학 이론과 게임콘텐츠 연구』, 한국기호학회, 2007.
 송효섭, 『설화의 기호학』, 민음사, 1999.
 자크 퐁타닐, 김치수 역, 『기호학과 문학』, 이화여자대학교출판부, 2003.
 장마리 플로슈, 박인철 역, 『조형기호학』, 한길사, 1994.
 장보드리야르, 하태환 역, 『시물라시옹』, 민음사, 1992.
- BARTHES R, *Mythologies*, Paris, Seuil, 1957.
 BERTIN Eric, *Style de vie*, les éditions d'organisation, 2005.
 COQUET J.C, *Semiotique, L'école de paris*, Paris, Hachette, 1982.
 COURES J, *Introduciton a la sémiotique narrative et discursive*, Paris, Hachette, 1976.
 FLOC J.M., *Sémiotique, marketing et communication*, Paris, PUF, 1990.
 FONTANILLE, *Le savoir partage*, Hades-Benjamin, 1987.
 FONTANILLE, *L'espace subjectif*, Paris, Hachette, 1990.
 FONTANILLE, *Modes du sensible et syntaxe figurative*, Nouveaux actes semiotique, Limoges, Pulim, 2001.
 FONTANILLE & Zinna, *Sémiotique des objets*, Limoges, Pulim, 2003.
 GREIMAS A.J, *Du sens II*, Paris, Seuil, 1983.
 GREIMAS A.J. et FONTANILLE J., *La sémiotique des passions*, Seuil,

1991.

GREIMAS A.J. et COURTÉS J., J.Courtes, *Dictionnaire de la sémiotique*, Seuil, 1989.

HENAUT Anne, *Questions de sémiotique*, PUF, 2002.

HERMAN Parret, *Les passions. Essai sur la mise en discours de la subjectivité*, Bruxelles, Mardaga, 1986.

LANDOWSKI E, *La société réfléchie*, Paris, Seuil, 1989.

LOTMAN Iuri, *Univers of the mind*, I.B.Tauris, Londres, 1990.

MERLEAU-PONTY, *La prose du monde*, Gallimard, 1967.

PROPP Vladimir, *Morphologie du conte*, Paris, Seuil, 1970.

RASTIER, *Une introduction aux sciences de la culture*, Paris, PUF, 2002.

RASTIER, *Sens et textualité*, Paris, Hachette, 1989.

SAUSSURE F, *Cours de linguistique générale*, Paris, Payot, 1962.

ZILBERBERG C, *Essai sur les modalités tensives*, Amsterdam, 1981.

<Résumé>

La planification de contenu de jeux,
la méthodologie de storytelling
- La méthodologie de la sémiotique de culture

BAIK Seung-Kuk

L'étude sur le contenu de jeux que nous venons de faire montre la théorie et la méthode sémiotique de culture. La question de la méthodologie est certainement l'un des plus importants enjeux des études sur la planification de contenu des jeux. C'est pour cela que nous voulons faire une comparaison entre la théorie de la ludologie et la narratologie. Donc nous avons bien défini le concept de narration, immersion, système, ludologie, storytelling en tant que l'outil sémiotique. Le contenu de jeux est un signe syncrétique. C'est un objet sémiotique qui fait la signification dans un contexte de jeux.

Nous avons bien vu comment le concept de Sémiotique était susceptible d'analyser le contenu de jeux en tant qu'outil actuel de la sémiotique générale. Ceci nous a permis de reconnaître l'immersion et la jouabilité dans une structure de la signification.

주제어(Mots-Clés) : 기표(signifiant), 기의(signifié),
의미작용(signification), 몰입(immersion),
게임성(jouabilité)

논문투고일	2007년 5월 24일
심사일	2007년 7월 1일
	2007년 7월 1일
심사완료일	2007년 7월 9일