

## 스토리텔링이 디지털 게임 개발에 미치는 영향에 관한 연구\*

박 찬 익\*

### *A Study on the Effects of Storytelling on Digital Game Development*

Park Chanik

#### 〈Abstract〉

A game story that used to be free needs a work of concrete and artificial organizing and arranging these days. This is because a game story is frequently made into a new genre such as a movie or an animation. As shown in many previous studies, most of the movies made from successful digital games failed to receive satisfying box office results.

To overcome this, narratively completed storytelling should be presented from the development phase of a game.

The methods are as follows:

It is necessary to maximize the synergy effect through the interaction between storytelling experts, game developers, animators, and movie producers in developing a game. This will help to create a game with more sophisticated and complete narrative structure than now.

It is necessary to secure the diversification of game genres. Currently in Korea, online games are unusually leading the game industry. PC games or console games are more advantageous than online games for putting a finished narrative structure into a game.

Key Words : Digital Storytelling, Digital Games, Interactive Storytelling, Virtual Reality, Digital Convergence

## I. 서론

### 1.1 연구의 배경 및 목적

단순한 연산 처리를 위한 장치였던 컴퓨터가 사용자의 표현을 위한 도구로 진화하면서 탄생한 디지털 게임은 기술이 가지고 있는 표현능력의 잠재력을 가장 극명하게 보여주는 산물로 평가된다. 사회적, 문화적으로나 경제적으로 커다란 파급효과를 가지고 있

는 디지털 게임은 현대의 디지털 기술이 사회적으로 어떠한 상호작용을 주고받으며 성장하고 있는지를 드러내는 구체적인 사례라 할 수 있으며 현대 대중문화의 커다란 한 축을 이루고 있다는 것을 의미한다.

인간은 고대로부터 놀이와 게임을 즐겼는데 이는 문명이 형성되기 이전으로 거슬러 올라간다. 호모 루덴스(Homo Ludens)는 놀이하는 인간을 뜻하는데, 이는 인간의 본질이 놀이에 있다는 보는 견해이다. '요한 하위징아(Johan Huizinga)'는 놀이는 정신적인 창조 활동의 하나로 보았고, 이러한 창조 활동으로부터

\* 청운대학교 멀티미디어학과 교수

문화라는 것이 파생되었으며 이 놀이는 인류의 발전에 기여했다고 주장한다[1]. 인간의 원초적인 욕구인 놀이를 반영한 것이 게임이며 놀이와 게임들을 컴퓨터 장치에서 구현한 것이 디지털게임이다.

디지털 게임은 컴퓨터를 비롯한 다양한 게임 장치를 매개로 상호작용을 구현한다. 디지털 게임은 그래픽과 음향, 텍스트 등이 복합적으로 표현되는 양상을 보인다. 이런 복합적인 표현은 다양한 인간의 감각을 활성화 시키게 되며, 각 요소마다 다른 감각 기관을 사용하여 인지하게 된다. 이런 다중 지각 방식을 감각 양식이라 칭하는데,[2] 여러 표현 요소들이 복합적으로 구현되는 멀티미디어의 경우 각 감각 양식의 결합이 필요하다. 이로 인해 디지털 게임은 시각을 비롯한 청각, 촉각 등의 감각 기관을 통합적으로 자극하여 다중적이며 총체적인 감각 기관의 통합적인 자극을 만들어낸다.

이런 요인들로 인하여 게이머들은 기존에 느끼지 못했던 새로운 시청각적 자극과 새로운 유형의 게임을 경험할 수 있게 되었다.

컴퓨터의 하드웨어가 발전함에 따라 시각적으로 현실과 구분이 어려울 정도의 정교한 그래픽이 게임 상에서 구현되면 게이머는 실제로 자신이 가상의 세계를 탐험하는 주인공이 된 듯한 체험을 하게 된다. 이로 인해 컴퓨터와 게이머, 또는 게이머와 게이머가 상호작용하는 인터랙티브 스토리가 만들어지는 되는 것이다.

## 1.2 디지털 게임의 진화

초기의 게임 캐릭터는 흑백의 오브젝트가 이동하는 아주 단순한 그래픽을 기니고 있었고, 캐릭터도 주도적인 행동을 하기 보다는 정해진 시나리오와 목표를 따라가는 행태였다[3].

그러던 것이 1980년대 컴퓨터기기 성능의 발전은 디지털 게임기의 소형화를 가능하게 만들었고, 이는

오락실을 중심으로 아케이드 게임이 주류를 이루던 게임시장에 커다란 변화를 가져왔다.

1985년 출시된 '슈퍼마리오 브라더스'의 대성공은 가정용 비디오 게임기 시장의 확대를 가져왔다. 더불어 개인용 컴퓨터의 대중화는 컴퓨터게임의 발전을 가져왔다. 디지털 기기의 발전으로 촉발된 디지털 게임의 대중화는 게임 장르의 다변화와 게임 그래픽 및 게임의 질이 높아지는 소프트웨어 측면의 발전도 함께 이루어졌다.

1990년대는 비디오 게임과 컴퓨터 게임의 고사양화가 이루어지는데 이는 하드웨어의 발전에 따른 결과다. 또한 인터넷의 보급이 대중화 되고 속도가 빨라짐으로서 네트워크 게임이 주요 장르로 등장하는 시기다. 특히 이 시기는 블리자드(Blizzard)에서 개발한 '스타크래프트(Starcraft)'가 전 세계적으로 성공을 거두면서 네트워크 게임이 디지털 게임의 주류가 되는 시작점이 된다. 이로 인해 프로 게이머가 등장하고 국내 PC방의 숫자가 폭발적으로 늘어난 것은 물론이고 국가적으로 게임 산업에 대한 관심을 가지게 하는 계기가 되었다.

이어서 등장한 다중접속사용자 온라인 게임인 MMORPG는 게이머들을 상시적으로 참여하는 가상의 세계를 경험하게 만들었고, 그에 따른 새로운 게임 문화 현상을 만들어냈다.

2000년대 이후 디지털 게임은 ICT(Information & Communication Technology)를 기반으로 한 첨단 콘텐츠로 진화했다. 이것으로 대표되는 것이 모바일 게임이다. 초기에는 제한된 인터페이스와 기술적 한계로 인하여 단순한 캐주얼 게임을 구동하는 것에 머물렀던 모바일 게임은 휴대전화의 고사양화에 따라 게임 자체의 대용량화와 복잡화는 물론 거의 모든 장르의 게임을 구현할 수 있게 되었다[4].

모바일 게임은 스마트폰, 태블릿PC 등의 휴대용 기기를 통해 실행되는 게임을 칭한다. 스마트폰이 등장하면서 피쳐 폰 시절에 비하여, 저렴한 스마트폰용

무선 인터넷 요금제와 풀 스크린에 아이 콘을 배열하고 손가락으로 터치하면 원하는 기능을 작동할 수 있는 터치 조작 인터페이스가 변화하였다.

이에 따른 이용자들의 요구에 맞는 다양한 게임이 제작될 수 있는 환경이 조성되어 모바일 게임의 수요가 크게 증가했다[5].

위에서 살펴 본 바와 같이 디지털 게임은 기술이 주도하는 사회문화적인 영향으로 발전을 해왔으며 지속적으로 새로운 문화 현상을 만들어 내고 있고, 이는 현재도 진행 중이다.

## II. 디지털 스토리텔링

### 2.1 게임의 스토리텔링

디지털 게임은 태생 자체가 이야기를 강조한 콘텐츠가 아니다. 그러나 디지털 게임의 그래픽과 사운드가 정교해지고 복잡해짐으로써 서사적 특징이 강조되고 있는 추세다.

1979년 즈음에 국내에 전자오락실이라는 것이 생겨날 때 모니터의 상단에서 조악한 형태의 외계인들이 내려오고 화면 아래에서는 대포가 좌우로 움직이며 미사일을 발사하는 “스페이스 인베이더”라는 게임이 유행했는데, 이는 아주 단순한 초보적인 슈팅게임이었다. 이런 단순한 게임도 ‘외계인의 침입에 맞서 지구를 지킨다.’라는 배경 스토리가 있었다.

그러던 것이 컴퓨터 하드웨어의 발전에 따라 컴퓨터그래픽 기술이 진보하면서 게임에서 구현되는 영상 자체가 영화나 디지털 애니메이션의 수준으로 발전했다. 게임 그래픽의 발전으로 구현된 시각적 요소들에 구체적인 스토리텔링이 개입하면서 게이머의 몰입도를 한층 높이게 되었다.

그러나 이런 논의는 디지털 게임에서 스토리가 구성되는 기본적인 속성인 상호 작용성을 간과하고 있

다는 문제가 발생한다.

디지털 게임은 게이머가 관여를 해야만 비로소 구현되는 텍스트다. 이는 기존의 스토리텔링 진행 방식과는 확연한 차이가 있으며, 이런 점으로 인해 디지털 게임을 새로운 스토리텔링 양식으로 본다. 영화나 소설이 일방적으로 이야기를 전달한다고 하면 게임은 게이머의 적극적인 참여와 선택으로 이야기가 구성되는 상호작용 즉, 인터랙티브의 속성에 주목한다 [6].

### 2.2 인터랙티브 스토리텔링의 구조

디지털 게임에서 구성되는 인터랙티브 스토리텔링은 서사와 이미지와 움직임 통합한 기존의 전통적인 스토리텔링의 개념에서 컴퓨터 통신 기술을 결합하여 게이머가 관여하는 상호작용을 통합시킨 것이다. 이는 디지털 기기와 게이머, 또는 게이머 대 게이머 간 서로에게 영향력을 주는 정보의 흐름을 가지고 양방향에 적용하는 것을 말한다[7].

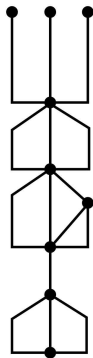
게임의 서사구조에 필수적인 요소가 바로 동기 부여와 목적이다. 게임속의 캐릭터는 게이머를 대신하는 분신이다. 캐릭터가 게임 공간 속에서 추구하는 목적은 서사구조의 사실성을 위해 반드시 존재해야 하는 한다. 그 다음으로 필수적인 요소가 바로 동기 부여라고 할 수 있다. 이는 서사의 진행상 주인공이 목적을 추구하는 정당성을 부여하게 된다. 이는 초창기 아케이드 게임에서도 적용되는 것인데 이때는 게임 개발자가 만들어 놓은 스토리를 따라 하나의 방향으로만 게임이 진행되는 선형적 구조를 따른다.

초창기의 아케이드 게임이나 컴퓨터 게임에 사용되던 스토리텔링으로 게이머는 개발자가 만들어 놓은 이야기 구조를 따라가야 한다.

일반 컴퓨터 게임이나 콘솔 게임은 게이머가 게임을 실행함과 동시에 동기부여를 하고 그로 인한 목적이 주어지게 되면서 게임의 스토리가 전개된다.



<그림 1> 선형적 구조 (Linearity Structure) [8]



<그림 2> 병렬길 구조 (Parallel Structure)

이는 게이머가 분기점에서 선택을 할 수 있지만 결국 중간의 어느 지점에서 만나게 되고, 다시 분기하지만 결국은 하나의 결론이 도출되는 병렬길 구조를 따르게 된다.

이런 구조의 장점은 게이머가 스토리에 관련된 장면들을 선택한대로 게임이 진행된다는 점이다. 게이머는 자신이 선택한 스토리를 따라 게임을 진행하므로 이야기에 몰입할 수 있는 장점이 있지만 게임이 보여 지는 것보다 더 많은 부분을 개발해야 한다는 것이다. 대부분의 게이머는 게임을 클리어 하자마자 스토리의 다른 부분을 보기위해 게임을 다시 플레이한다. 일반 게임보다 개발에 대한 노력이 더 들어가야 하는 단점이 있지만 모든 게이머들이 다시 게임을 할 수 있게 만든다면 이런 단점은 장점으로 보완 될 수 있다[8].

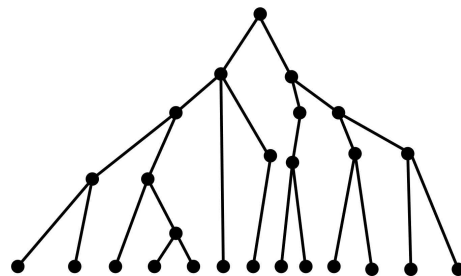
이런 명확한 서사가 이루어지는 컴퓨터 게임이나 콘솔 게임과는 다르게 MMORPG(Massive

Multiplayer Online Role Playing Game : 다중접속 역할 수행 게임)에서는 게임의 배경 스토리가 큰 비중을 차지하지 않는다.

1996-1999년도 사이에 발표 된 ‘울티마 온라인’, ‘바람의 나라’, ‘리니지’ 등의 초기 MMORPG는 전체적인 세계관과 캐릭터의 설정만을 제공했을 뿐이며 게이머에게 스토리에 대한 단서는 제공하지 않았다. 이처럼 초기의 MMORPG가 구체적인 스토리를 제작하지 않은 이유는 첫 번째로 개발자들이 MMORPG의 진정한 스토리는 게이머들이 스스로 만들어가는 커뮤니티성에 있다고 봤기 때문이고, 두 번째로는 보다 현실적인 문제로 게임의 개발 일정상 스토리텔링 기법을 넣기 위해서는 많은 제작비가 상승하게 되는데, 이에 비해 게이머의 참여도가 낮을 것이라고 판단했을 것이라는 견해가 지배적이다.

그러나 MMORPG 시장이 커짐에 따라 게이머들의 요구 수준은 점점 높아졌고, 특히 게임이 출시되면서부터 접했던 초기 진입 게이머들을 게임에 몰입할 수 있게 도와주는 스토리텔링의 기능이 중요한 요소로 대두되었다[9].

디지털 게임에서의 서사는 게이머들이 선택과 배열을 할 수 있도록 제시된다. 이는 스토리가 완성될 수 있는 가능성만으로 존재함을 의미한다. 특히 MMORPG의 경우 스토리의 요소들이 분명한 완성형으로 제시되지 않지만 게이머들이 스스로 이야기의 조각들을 구성하여 만들어 낼 수 있는 경우의 수를 무한대로 확장할 수 있다. 이를 분기적 구조라 한다.



<그림 3> 분기적 구조 (Branching Structure)

분기적 구조에서 이야기는 베이스 노드에서 시작되고, 분기 포인트마다 게이머의 선택에 따라 이야기는 달라진다[8].

이는 디지털 게임의 서사적 텍스트들은 게이머에게 선택되어 각기 다른 이야기를 구성할 수 있는 잠재적 요소로 존재할 뿐이지만 실제 서사가 완성되는 것은 게이머의 선택이라는 것을 의미한다.

2.2 인터랙티브 스토리텔링의 확장

디지털 기기의 발전과 게임 장르의 다변화는 디지털 게임의 스토리텔링 양식을 변모시키고 있다. 네트워크를 기반으로 하는 MMORPG는 게임 공간을 가상의 사회로 만들어 현실과의 경계를 허물고 있다. MMORPG에서의 게이머는 수많은 게이머들과의 상호작용을 통해 돌발적이고 그 끝을 알 수 없는 스토리텔링을 만들어낸다.

변화하는 디지털 미디어 환경에서 소비자의 요구는 새로운 서비스를 창출하게 만들고, 역으로 새로운 서비스는 소비자의 요구를 창출하는 컨버전스가 진행되고 있다[10]. 그 속에서 디지털 게임의 스토리텔링은 인간의 본성이라 할 수 있는 이야기에 대한 호기심과 욕구를 새로운 형식으로 만족시킴과 동시에 이전에는 불가능했던 스토리텔링의 양식을 새롭게, 끊임없이 창조하고 있다.

III. 결론

자유로웠던 게임의 스토리가 지금은 구체적이고 인위적으로 구성되어 배열되는 작업이 필요하게 되었다. 이는 게임의 스토리가 영화나 애니메이션이라는 새로운 장르로 재매개되는 현상이 빈번하게 일어나기 때문이다.

이전의 여러 연구에서도 밝혀졌듯이 성공한 디지털 게임이 영화로 만들어지는 경우, 만족스러운 흥행 결과를 얻지 못한 경우가 태반이었다. 가장 최근의 예로, 전 세계의 많은 유저들이 즐겼던 “어쌔신 크리드”, “월드 워 크래프트” 같은 초 대박 게임들이 영화로 만들어졌을 때 기대 이하의 성적을 거두었다. 이는 게임의 스토리가 게이머가 만들어가는 다양성은 존재하지만 많은 사람들이 공감할 수 있는 재미있는 서사의 구조를 갖추기에 부족했던 탓이다.

이를 극복하기 위해서는 게임의 개발 단계에서부터 서사적으로 완성된 스토리텔링의 제시가 필요하다.

그 방안으로 게임을 개발할 때 스토리텔링 전문가, 게임 개발사, 애니메이션이나 영화 제작사들 간의 교류를 통해 시너지 효과를 극대화하는 방안을 생각할 수 있다. 그렇게 한다면 지금보다 더욱 세련되고 완성도 있는 서사구조를 가진 게임을 만들 수 있을 것이다.

게임 장르의 다양화가 선행되어야 한다. 지금 우리나라는 기형적으로 온라인 게임이 게임 산업을 주도하고 있다. 게임에 완성된 서사구조를 넣기에는 온라인 게임보다는 오히려 PC게임이나 콘솔게임이 유리하다.

이와 더불어 게임은 청소년들의 정서를 해치고 사회적 문제를 일으키는 해악적인 요소라는 선입견을 없애고, 문화산업의 새로운 영역이라는 인식이 사회적으로 인정되어야 한다.

지금도 MMORPG 같은 디지털 게임을 통해 게이머들은 게임 속 캐릭터로 분신하여 다양한 스토리를 만들어내고 있다. 미래에는 게임 스토리를 만드는 것이 단순한 게임을 넘어 완벽한 가상현실을 살아갈 수 있을 것이다. 이런 미래의 게임 환경은 우리의 의식적 존재가 먼 곳에서 이루어지는 세계임을 알 수 있다.

## 참고문헌

- [1] 하위징아 요한 저, 김윤수 역, 호모 루벤스, 까치 글방, 1989.
- [2] Chapman. N. & Chapman. J, Digital Multimedia, New York: John Wiley & Sons, 2000.
- [3] 박이슬 외 2인, “온라인 게임 내 캐릭터의 정서구조 연구,” 디지털산업정보학회 논문지, 제 12권, 제3호, 2016.09, p. 168.
- [4] <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2274827&cid=42171&categoryId=51114>
- [5] 정수아, 김홍윤, “모바일 게임의 베트남 현지화 방안에 관한 연구,” 디지털산업정보학회 논문지, 제 12권, 제4호, 2016.12, p. 98.
- [6] 박동숙. 전영관, 디지털·미디어·문화, 커뮤니케이션북스, 2005.
- [7] 박찬익, “애니메이션과 컴퓨터 게임의 스토리텔링에 관한 연구,” 한국디자인포럼, 제 17권, 2007.11, pp. 189-200
- [8] 이동훈, MMOG에서 효과적인 스토리텔링 디자인 방법 연구, 상명대학교 디지털미디어대학원 석사논문, 2005, pp. 24-27.
- [9] 한유경, “MMORPG 퀘스트 구조와 스크립트 연구,” 상명대학교 디지털미디어대학원 석사논문, 2005, p. 2.
- [10] Jenkins. H, “Where Old Media and New Media Collide”, New York Univ. Press, 2006.

## ■ 저자소개 ■



박 찬 익  
(Park Chanik)

2000년 3월~현재  
청운대학교 멀티미디어학과 교수  
1994년 2월  
홍익대학교  
산업디자인학과(미술학석사)  
1987년 2월  
서울과학기술대학교  
시각디자인학과(미술학사)  
관심분야 : 멀티미디어 콘텐츠디자인,  
게임그래픽, 애니메이션  
E-mail : butterfly9@chungwoon.ac.kr

논문접수일 : 2018년 11월 22일
수정일 : 2018년 12월 4일
게재확정일 : 2018년 12월 4일