|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2021180002 고서연 | 팀명 |  |
| 주차 | 23주차 | 기간 | 24.11.11~11.18 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | 논문 서론 쓰기 | | | | |

I. 서 론

“게임의 스토리는 있으면 좋지만, 그다지 중요하지는 않다”라는 존 카멕의 말처럼 스토리는 필수 요소가 아닐지도 모른다. 스토리적 요소가 거의 없는 테트리스와 마인크래프트 같은 게임의 성공은 이 말을 더욱이 뒷받침한다.

하지만, 게임의 스토리는 게임을 단순한 오락거리를 넘어 하나의 예술로 승화할 수 있게 만드는 중요한 요소다. 무언가를 암시하고 상징하는 스토리와 그에 걸맞는 그래픽이 사용자의 체험과 상호작용이 결합하면, 게임은 현대 예술의 정점에 다다를 수 있다.

본 연구는 게임 스토리텔링의 효과적인 구성 요소가 무엇인지 탐구하고, 소위 '명작'이라 불리는 게임들이 이러한 요소들을 어떻게 반영하고 있는지 살펴보는 것을 목표로 한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 게임

게임의 기원은 놀이다. 요한 하위징아가 제시한 놀이의 속성과 게임의 속성은 겹치는 부분이 많기 때문이다. 자발성, 비실용성, 시간과 공간의 제약, 고유의 규칙, 허구적 세계로의 몰입이라는 놀이의 속성은 게임이 놀이를 계승했다는 사실을 명확히 보여준다[1].

하위징아에 따르면 인간의 문화와 기초는 노동보다도 놀이에 있다. 이는 현대에도 마찬가지다. 게임은 거대한 산업으로 성장했고, 다양한 문화 콘텐츠와 결합돼 현대 문화 예술의 핵심 요소로 자리매김했다. 게임이 단순한 엔터테인먼트를 넘어서는 이유는 인간의 본능적 재미 추구와 결합해 그 자체로 고유의 가치를 경험하게 해주기 때문이다.

2. 스토리, 내러티브, 스토리텔링

스토리와 내러티브, 스토리텔링의 개념은 유사하다. 다만 세부적으로 스토리는 이야기의 흐름과 내용을 뜻하는 반면, 내러티브는 이야기의 흐름과 내용에 더불어 구조와 형식까지 포함하며, 스토리텔링은 이야기의 흐름과 구조, 이를 표현하는 방법론적인 개념까지 포함한다는 차이가 있다.

스토리텔링에 대한 정의는 다양한데, 박기수는 스토리텔링이 독립적인 장르나 자족적인 실체라기보다는 독립적인 텍스트를 구조화하기 위한 구성 요소라고 했으며[2], 최혜실은 스토리와 멀티미디어적 혹은 구술적 속성, 상호작용성으로 현재성이 결합된 개념이라고 설명했다[3]. 즉, 단순한 이야기가 아니라 미디어나 말로 표현되는 요소와 플레이어가 상호작용하는 요소가 공존한다는 것이다. 본 연구는 최혜실의 정의를 따라가고자 한다.

3. 효과적인 스토리텔링

효과적인 스토리텔링이란 무엇일까? 게임을 하는 근본적인 이유에 해당하는, '재미'를 주는 스토리텔링이라면 효과적이라고 말할 수 있을 것이다.

재미의 정의에 대해서는 라자로의 이론을 따른다. 라자로는 재미를 도전과 성취에서 얻는 Hard Fun, 큰 목표 없이 소소한 활동에서 얻는 Easy Fun, 의미 있고 가치 있는 것에서 얻는 Serious Fun, 타인과의 상호작용에서 얻는 People Fun으로 구분한다. Easy Fun을 제외하고, 이들은 각각 뒤에서 언급될 '목표', '주체', '관계'와 관련이 깊다.

4. 스토리텔링의 단계 구조

스토리텔링의 단계 구조에는 스탠튼의 2단계, 아리스토텔레스의 3단계, 중국 한시 구조의 4단계, 구스터 프라이타크의 5단계, 크리스토퍼 보글러의 12단계, 조셉 켐벨의 17단계 등이 존재한다. 스토리텔링에 있어서 이 중 한 가지만 정답이고 나머지는 틀렸다고 할 수 없다. 게임의 장르나 줄거리에 따라 적합한 구조가 다를 것이다. 그러므로 본 연구에서는 각 게임마다 맞는 단계 구조를 사용해 다루도록 하겠다.

Ⅲ. 연구 가설

'목표', '주체', '관계', '반영'이라는 게임의 효과적인 스토리텔링을 위한 4가지 요소를 제안한다. 스토리의 크고 작은 사건들은 이 4가지 요소 중 하나라도 충족해야 효과적인 스토리텔링이라고 말할 수 있다.

'목표'는 플레이어에게 새로운 목표를 제공하는지를 평가하는 요소다. 특히 이 목표가 명확하고, 목표 달성 과정에서 필요한 방법 또한 어렵지 않게 제시되었는지 여부를 포함한다. 예를 들어, '마왕을 무찌른다'는 목표와 '마왕은 성검을 사용해 무찔러야 한다'는 방법이 함께 제시될 때, 플레이어는 몰입의 핵심 요소인 명료함을 경험하게 된다. 이처럼 실행 가능한 과제가 명확히 제시될 때 몰입이 방해받지 않게 된다[미하이]."

'주체'는 플레이어에게 중요한 역할을 맡기고 있는지를 평가하는 요소다. 예를 들면 플레이어에게 '마왕을 무찌른다'는 역할과, '마왕을 무찌르기 위한 성검이 플레이어에게 귀속되어 있기 때문에 마왕을 처치할 사람은 플레이어가 유일하다'는 당위성 또한 부여해야 한다. ‘주체’를 충족함으로써 플레이어는 자아 실현의 기회를 얻는다.

'관계'는 주변 인물과 주변 인물, 플레이어와 주변 인물 간의 관계에 변화가 있었는지를 평가하는 요소다. 가령 힘든 모험을 마치고 플레이어에게 신뢰를 표하며 자신의 과거를 고백하는 컷씬이 등장한다면 ‘관계’를 충족했다고 볼 수 있다. 관계 형성을 통해 플레이어는 게임 세계 속 캐릭터와 정서적 유대를 맺으며 서사의 일원이 된다.

'반영'은 설정이 게임 플레이에 녹아들어 있는지를 평가하는 요소다. 만약 ‘마왕은 마계에 있을 때보다 인간 세계에 있을 때보다 약해진다’는 설정이 있다면, 인간계에서 전투할 때 마왕의 모든 능력치가 하락하는 등의 효과가 있어야 한다. 게임의 스토리텔링이 플레이에서도 주요한 요소로 작용할 때 플레이어는 큰 쾌감을 느낄 수 있다. 다른 요소들은 다양한 분야의 스토리텔링에서도 충족될 수 있는 반면, '반영'은 게임 스토리텔링에만 존재하는 독창적인 요소다.

Ⅳ. 연구 방법

1. 게임

언더테일에서 장면의 기준은 강제 진행되는 대사 또는 나레이션이 시작되고, ‘필드에서의 플레이어의 조작’이 필요할 때까지를 기준으로 한다.

Ⅳ. 연구 사례

1. 언더테일(UNDERTALE)

언더테일은 2024년 3월 기준 메타크리틱 점수를 92점, 스팀 ‘압도적으로 긍정적’ 평가를 96% 받고 스토리텔링이 뛰어나다는 정평을 듣고 있는 명작이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문제점 정리 |  | 해결방안 |  |
| 다음 주차 | 24주차 | 다음 기간 | 24.11.19~24.11.26 |
| 다음주 할 일 | 논문 읽기 | | |
| 지도교수 Comment |  | | |