

캐릭터 중심의 RPG 스토리텔링 구조 분석

김미진⁰, 윤선정
동서대학교 디지털콘텐츠 학부

An Analysis of Game Storytelling Structure Focused on the Characters in RPG

Mi-Jin Kim⁰, Sun-Jung Yoon
Division of Digital Contents, Dongseo University

요약

디지털미디어의 상호작용성의 특징은 전통적인 스토리텔링을 변화시켜 디지털 스토리텔링이라는 새로운 개념으로 자리 잡고 있다. 게임 스토리텔링은 영화나 애니메이션의 전개방식과는 달리 개방형스토리 전개방식(open ended design)을 택하고 있으며, 플레이어 캐릭터(player character)의 선택(player's decision)에 따라 무한개의 스토리를 만들어 낼 수 있다. 가장 스토리 중심적인 RPG장르에서 캐릭터를 중심으로 한 게임 스토리텔링 구조를 제안하고, 다양한 스토리 밸류(Story value)를 가지고 디자인되어 있는 캐릭터들이 게임 스토리텔링 구조(Game Storytelling Structure) 속에서 플레이어의 흥미와 몰입을 가져오는 배경이야기(Background Story), 판타지적인 게임월드(Game World)과 그 속에서 발생하는 사건(Event)들과 어떻게 상호작용하는지 사례를 통해 분석하였다. 본 연구는 예측 가능한 게임 매카닉(game mechanics)설계와 특별한 목표를 가지고 있는 게임인 경우 게임 플레이를 통제할 수 있는 수단이 되는 필수적인 작업이다.

Abstract

The interaction property of digital media have changed traditional storytelling into a new concept, digital-storytelling, which has been widely accepted. Nowadays open-ended game storytelling, which different from story design of movie or animation, is chosen for the development of RPG. It can make infinite stories according to player character's decision.

In this paper, we propose a game storytelling structure focused on the characters for RPG, and analyze how characters designed with various story-values interact with background stories and events in the cyber game world through case studies. This research is necessary to design predictable game mechanics and provide methods to control game play in case of special-purpose game.

Key Words : game character, storytelling, RPG game storytelling structure

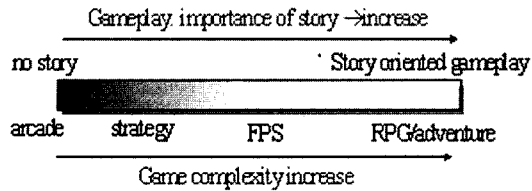
1. 서론

디지털 미디어의 예술적, 오락적, 상호작용적 특징에 기존의 서사 형식이 더해져 새롭게 탄생한 디지털 스토리텔링의 중심에 게임이 있다. 게임의 스토리텔링을 구성하는 요소는 판타지적인 분위기를 제공하는 게임월드, 모든 사건의 주체로서 이야기를 구현해 가는 캐릭터들, 시대와 문

화를 초월한 보편적인 정서를 가진 스토리밸류, 극적인 상황이나 강한 서사적 잠재력을 가진 가상의 사건, 그리고 하나의 주제를 갖고 스토리의 중심축이 되는 배경이야기로 나뉘볼 수 있다.

게임은 장르에 따라 스토리가 게임 플레이에서 차지하는 비중이 달라지는데 [그림 1]에 따르면 오른쪽으로 갈수록 게임플레이에 있어서 스토리의 중요성이 높아지고 게임의 복

잡도도 증가하는 것을 볼 수 있다.



[그림 1] story spectrum[1]

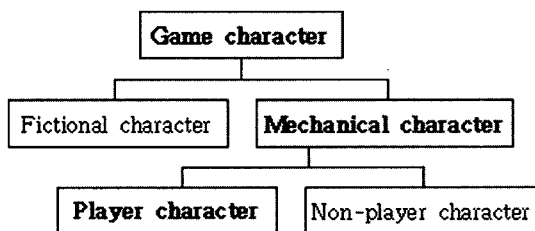
여러 가지 게임 장르 중 가장 스토리 중심적인 RPG장르에서 캐릭터는 다양한 종족과 직업군 별로 나누어지고 게이머가 선택한 캐릭터에 따른 인터랙션에 의해 서로 다른 이야기 흐름을 전개하는 주체이므로 게임 스토리텔링의 중심 요소라고 할 수 있다.

본 논문에서는 RPG 장르에서 플레이어 캐릭터 (Player Character)를 중심으로 한 스토리텔링 구조에 대해 분석해 보고자 한다. 이러한 연구는 예측 가능한 게임 메카닉 (game mechanics)설계와 특별한 목표를 가지고 있는 게임인 경우 게임 플레이를 통제할 수 있는 수단이 되는 필수적인 작업이라고 할 수 있다.

2. 게임캐릭터와 스토리텔링

2.1 게임 캐릭터의 분류

창조적이고 풍부한 스토리를 가진 캐릭터, 멀티미디어 기술의 한계를 뛰어 넘은 상세하고 현실감 있게 묘사된 캐릭터들은 게임에 몰입하게 해 주는 큰 역할을 한다. 일반적으로 게임캐릭터는 [그림 2]와 같이 분류할 수 있다.



[그림 2] 게임캐릭터의 분류

[그림 2]에 나타난 바와 같이 게임캐릭터는 게임스토리에 의해 상징적으로 나타나는 허구적인 캐릭터(Fictional Character)와 플레이어의 성격이 가미되어 표출되는 표출적인 캐릭터(Mechanical character)로 나누어 볼 수 있다. 표출적인 캐릭터는 다시 플레이어가 직접적으로 다루는 플레이어 캐릭터(Player character)와 컴퓨터에 의해 제어되는 NPC(Non- player character)로 나뉘어 지는데, 게임의 흐름을 주도하는 캐릭터, 즉 메인 캐릭터는 플레이어 캐릭터라고 볼 수 있다.

메인 캐릭터는 스토리의 중심에 있으므로 메인 캐릭터가 자신의 역할을 수행하면서 게임 플레이를 이끌어 가는 것이 연결되어 스토리라인을 구성하게 된다. 또한 메인 캐릭터는 목표를 위해 배경 스토리에서 정해진 행동의 제한을 받으며 주어지는 사건(Event)을 해결해 나간다. 메인 캐릭터의 행동을 방해하는 적대자에 의해 대립 구도가 구성되면 메인 캐릭터가 목표의식을 갖고 더 강렬하게 움직이게 하는 요소가 된다. 메인 캐릭터의 움직임에 결정적 영향을 주거나 서로 상호작용하면서 대립 구도를 가지는 캐릭터들은 상세하게 묘사되고 각각의 캐릭터가 가지는 스토리들이 소개되어야 스토리의 흐름을 더 매끄럽게 해주는데, 적 캐릭터는 NPC로 구성되거나 또 다른 플레이어가 선택한 캐릭터일 수도 있다.

2.2 캐릭터 설정과 게임 스토리

일반적으로 게임의 스토리를 구성할 때 캐릭터를 중심으로 구성하거나 배경이야기를 기둥 흐름으로 고정하고 캐릭터의 스토리를 점목하는 기법으로 구성할 수 있다. 캐릭터 중심의 스토리는 어떤 캐릭터가 선택되었는가에 따라 세부적인 스토리가 다르게 진행될 수 있어서 다양한 결과를 얻을 수 있다. 그러므로 상세하고 다양한 캐릭터의 제공으로 선택의 폭을 크게 하고 캐릭터를 중심으로 사건들이 연결되어 전개의 속도에 맞추어 캐릭터가 변화하고 성장할 때 풍부한 스토리를 구성할 수 있게 되고 몰입의 효과가 뛰어나게 된다. 대다수의 RPG 게임들은 캐릭터 중심의 스토리를 구성한다고 볼 수 있다. 반면어드벤처 게임과 같이 배경이야기를 기둥으로 설정하고 캐릭터의 스토리를 점목하는 경우는 중심 스토리를 이어가기 위해 캐릭터의 선택, 성격, 행동, 외적인 묘사 등은 모두 배경이야기에 의해 제한이 뒤따르게 된다.

3. 게임 스토리텔링의 구성 요소

RPG 장르의 게임의 특징을 조사하기 위해 최근 몇 년간 MMORPG 커뮤니티를 위한 자료와 포럼 및 온라인 게임 순위를 제공하는 사이트인 MMORPG.COM을 참고로 일반적인 RPG게임의 스토리텔링을 구성하는 요소를 살펴보면 다음과 같다.

3.1 게임월드(Game World)

수많은 컴퓨터 게임들의 배경 공간이 판타지적인 소설과 같이 창작자의 상상의 과정에서 탄생하고 게이머의 인터랙션에 따라 변형되어가는 특성을 가지고 있어 게임월드는 게임의 스토리텔링에 중요한 요소라고 할 수 있다. 게임월드에서 현실적으로 발생할 만한 개연성 있는 사건들을 통하여 가치 있고 풍부한 게임 스토리로 창조되는 것이다. 일반적인 서사가 시간의 개념을 중심으로 전개되는 것이라면 게임은 공간의 개념을 활용하여 전개되므로 캐릭터가 선택하고 탐색한 공간들이 횡적으로 전개될 때 이야기가 구성되는 것이라고 할 수 있다.[2]

[그림 3]은 '월드 오브 워크래프트' 게임의 스토리에 따른 게임월드를 시각적으로 보여주고 있다. 시각적으로 표현된 스토리상의 게임월드는 게임플레이 상에서는 가상의 공간으로 가시화되어 플레이어 캐릭터가 목표치를 향한 다양한 상호작용을 통하여 경험치를 쌓아 성장(level-up)할 수 있는 환경을 제공한다.








[그림 3] 게임월드 (World of Warcraft)

3.2 캐릭터(Character)

게이머가 가장 먼저 만나는 것이 캐릭터이며 선택된 캐릭터에 의해 게임월드를 횡적으로 탐색하고 연결함으로써 스토리텔링을 구성해간다. 즉, 자신이 선택한 캐릭터를 이용해 적극적으로 에피소드의 주체가 되어 테마를 구현해 간다. RPG게임에서는 플레이어의 성향에 맞게 캐릭터에 직업

과 종족을 부여하고 플레이를 진행하면서 점차적으로 캐릭터를 성장시켜 캐릭터의 정체성을 가지게 된다. [표 1]은 RPG게임에서 주로 등장하는 캐릭터의 특징을 유형별로 살펴보고있다.

캐릭터	특징
	<ul style="list-style-type: none"> - Knight-8등신, 혹은 9등신의 인간형 캐릭터 - 화려한 갑옷과 투구를 착용 - 검, 창, 도끼와 같은 무기를 장착 - 공격력과 방어력의 균형 잡힌 능력
	<ul style="list-style-type: none"> - Wizard-8등신의 인간형 캐릭터 혹은 4-5등신 - 마법을 사용하기 위한 도구 - 치령가리는 복장 - 체력은 약하나 여러 가지 마법을 사용
	<ul style="list-style-type: none"> - Priest - 8등신의 인간형 캐릭터 혹은 4-5등신 - 물리적인 공격과 마법을 사용, 지팡이 - 치령가리는 복장과 망토
	<ul style="list-style-type: none"> - Elf - 뾰족한 귀와 아름다운 외모를 지닌 캐릭터 - 무기를 이용한 공격과 치료, 방어력, 마법 - 각종 몬스터를 소환할 수 있는 능력
	<ul style="list-style-type: none"> - Monster - 큰 키와 큰 체구, 우력부락한 인상이 특징 - 물리적인 공격 이외에 마법과 주술사용 - 레벨에 따른 다양한 몬스터가 등장

[표 1] RPG게임 캐릭터의 유형별 특징[3]

3.3 스토리 밸류(Story Value)

스토리 밸류란 시대와 문화를 초월한 인간 경험의 보편적 자질을 말하는 것으로 게이머들의 보편적 정서에 부합하되 의미 있는 변화가 발생할 가능성이 있는 은유적이며 복잡적이고 신비로운 것이어야 가치가 있다. 따라서 게임에 등장하는 각각의 캐릭터마다 보편적인 성격이 존재하고 관심을 가질만한 스토리 밸류가 있으므로 이런 캐릭터들의 의미 있는 변화와 개연성 있는 움직임에 따라 강한 스토리 밸류를 가진 게임으로 구성된다.[4]

개방형스토리 전개방식을 가진 게임스토리텔링은 캐릭터 자신만의 개성을 만들어나가고 차별화함으로써 가치 있는 스토리 밸류를 확장시켜 나갈 수 있다.

3.4 사건(Event)

게임의 출발은 주인공 캐릭터에게 일어나는 관심을 끌만

한 극적인 사건(event)으로 시작된다. 사건이 발생하면 캐릭터는 목표를 설정하고 움직이기 시작하는데 캐릭터의 인터랙션에 따라 게임이 전개되는 과정과 결과가 다르게 나타나 다양한 스토리를 구성하게 된다. 강한 스토리라인을 제공하는 게임에서는 직업, 종족별로 각각 다른 능력치를 가진 주인공 캐릭터에게 일어나는 이러한 극적인 사건들, 대부분은 난관들을 극복해 가는 과정들이 전체적인 게임의 목적이 되고 스토리가 된다. 이러한 극적 긴장감이나 갈등은 도입부에 설정함으로써 결말에 이르러서는 문제가 해결될 것이라는 기대감을 갖게 한다. [표 2]는 RPG게임에서 캐릭터들이 스토리를 진행해 가는 과정에서 수행하는 다양한 퀘스트를 보여준다.

퀘스트 유형	내용	퀘스트의 예
구출작전	마을 사람 몇 명이 도적질을 하러온 산적들에게 포로가 되어 끌려감, 잡혀간 사람들을 구해주는 것이 목적	포르구출, 공주 구출 등
마왕제거	이 세계를 지배하려는 사악한 마왕을 물리치는 것이 목적	라잘리크와의 대결, 뒤뜰린 악마 등
보물찾기	전설의 무기나 쉽게 찾을 수 없도록 숨겨진 물건을 찾는 것이 목적	가라앉은 보물, 보물되찾기 등
현상금 사냥	의뢰인에게 현상금을 받고 의뢰를 들어주는 것이 목적, 범죄자나 흉악한 생물을 잡음	멸족 현상금, 검은바위부족 현상금 등
물건배달	의뢰인에게 사정이 있어서 타지역으로 물건을 가져다 줄 수 없을 때 소정의 사례를 받고 대신 물건을 가져다주는 것이 목적	뜨거운 새벽주 배달, 눈마루 편지 배달 등

[표 2] World of Warcraft의 퀘스트 종류

MMORPG게임에 적용된 퀘스트 형식 구조는 그 자체로 다중형식의 구조를 가지며, 각각의 퀘스트는 서로 유기적으로 연결되어 있어 유저간의 다양한 상호작용을 유도하여 그 결과가 게임월드에 영향을 주어 점차적으로 복잡한 스토리텔링 구조를 만들어 간다.

3.5 배경이야기(Background Story)

게임에서 발생하는 모든 우연들은 배경 이야기에 의해 하나의 주제와 연관되어 완결되는데 플레이어에게 어떤 임무(움직임)가 주어질 것인지, 목표가 무엇인지 파악하게 하면서 동기를 부여하게 되고 방대한 공간은 하나로 통합되는 것이다.[5] 탄탄한 배경 이야기를 가지고 있는 게임은 게임

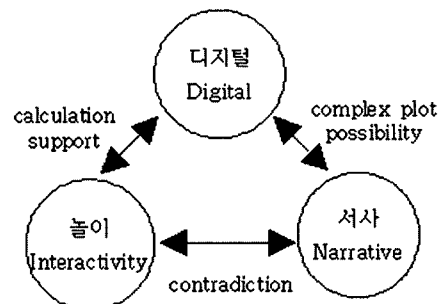
속에 등장하는 모든 캐릭터의 움직임이 배경 이야기에 근거하여 전개됨으로서 보편적인 공감을 얻게 되고 리얼리티가 높게 나타나 게이머의 몰입에 큰 영향을 주게 된다. [그림 4]는 깊이 있는 배경이야기가 게임 캐릭터의 종족, 성격, 외모, 스킬 등 캐릭터를 구성하는 다양한 요소에 상호 영향을 주고 있음을 보여준다.



[그림 4] 알려진 배경이야기를 가진 게임들
(Everquest II, World of Warcraft, Ultima Online)

4. 캐릭터 중심의 게임 스토리텔링 구조

게임 스토리텔링은 전통적인 스토리전개방식인 순차적인(linear) 스토리가 아닌 사건 발생에 따른 이야기 전개방식(non-linear)을 가진다. [그림 5]와 같이 전통적인 서사형식과 놀이라는 개념의 상호작용성은 서로 섞일 수 없는 관계를 형성하고 있으나 디지털이라는 매체를 통하여 복합적인 플롯을 만들어 낼 수 있는 가능성과 무수한 상호작용의 변수들을 계산할 수 있는 구조를 형성한다. 이러한 인터랙티브 스토리텔링에 대해 Janet Murray는 3가지 기본원리를 몰입(Immersion), 에이전시(Agency), 변형(Transformation)이라고 보았으며, 디지털컨텐츠 환경은 과정추론적(Procedural)이고, 참여적(Participatory)이고, 공간적(Spatial)이고, 백과사전적(encyclopedic)이라고 표현했다.[6]



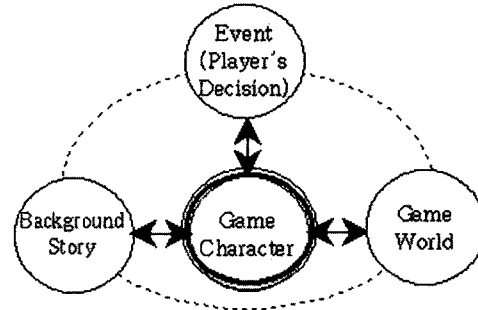
[그림 5] 서사와 게임 콘텐츠와의 상관관계[8]

영화나 드라마, 애니메이션에서는 캐릭터가 이야기를 이끌어 나가면서 일관된 세계를 시간의 흐름에 맞게 진행해 나가지만, 게임에서는 일관된 스토리가 있다 할지라도 다양한 캐릭터들이 게임 상에 존재하면서 각각의 캐릭터마다 고유의 이야기를 전개해 나가며, 사건 발생에 따라 에피소드식 이야기를 구성한다.

RPG 게임에서는 이야기를 진행해 나가는 과정으로 캐릭터들 간에 대화를 할 수 있으며, 레벨 업을 통해 성장해 나가고, 스토리의 핵심이라고 할 수 있는 전투를 함으로써, 게임을 진행함과 동시에 스토리에 맞는 목적을 찾아 나가게 된다. 그러므로 RPG 게임의 설계는 플레이어의 상황에 따른 캐릭터 중심적인 전개구조를 가지게 되며 배경에 따른 이야기라든지, 게임시스템이 어떻게 이루어졌는가를 설명하기 위한 스크립트를 허구적인 관점에서 이끌어 내기도 한다.

이러한 RPG게임의 성격을 Janet Murray의 3가지 원리에 적용하면 [그림 6]에서 보는 바와 같이 게임월드(몰입), 캐릭터에게 발생하는 사건(에이전시) 등이 캐릭터를 중심으로 상호작용(변형)하면서 만들어 지며 배경이야기는 캐릭터의 생성(Creating), 발전(Development), 유형(Types)에 영향을 주는 RPG게임의 중요한 요소로 작용한다. 즉, 캐릭터 중심의 스토리텔링 구조에서는 플레이어의 선택(Player's Decision)에 따라 스토리가 전개되면서 스토리 밸류를 구성해 나가는 하나의 복합적인 시스템으로 인식하는 것이 바람직하다고 본다. 게임 월드, 배경 이야기, 사건과 같은 스토리텔링 구조의 구성요소들은 캐릭터의 탄생, 성장, 변형, 죽음 등 캐릭터를 통한 스토리의 전개를 위해 상호 작용하게 되는 것이다.

이러한 스토리텔링 구조에서는 배경에 이야기와 연계하여 캐릭터의 다양한 직업, 탄생 배경, 성격, 능력과 성장의 한계 등이 주어지고 각각의 플레이어가 선택한 캐릭터들이 어떤 공간에서 어떤 과제를 해결해 나가는가가 아주 다양하게 나타나게 되므로 결론을 예측하기 어려운 상황으로 스토리가 전개될 수도 있다. 이러한 끊임없는 상호작용을 강조한 MMORPG게임의 스토리텔링 구조는 반복 가능한 게임을 창조하기 위해 다중적인 플롯(plot)과 허구적인 게임의 가상 공간구조(fictional framework)로 인해 시간적 연결이 아닌 공간 인접적 연결구조로 변화될 수 있다.



[그림 6] RPG Game Storytelling Structure

5. 사례 연구

본 논문에서는 게임 스토리텔링 구조의 구성요소 중 가장 핵심적인 역할을 하는 캐릭터들이 알려진 게임에서 [그림 6]에서 제시한 스토리텔링 구조의 다른 요소들과 어떻게 상호 작용 하는지 살펴보고자 한다.

5.1 Everquest II's Characters in Background Story

Everquest II는 판타지 소설과 흡사한 탄탄한 배경이야기를 바탕으로 캐릭터의 특징이 잘 나타나 있으며 스토리에 따른 캐릭터의 생성과 능력치를 부여함으로써 게임플레이 상에서 캐릭터를 성장시킬 수 있다. Everquest II의 배경 이야기에서 특히 부각되는 중심 캐릭터들의 특징을 다중 플롯이 가능한 관점에서 살펴보면 다음과 같다.

5.1.1 다크엘프의 탄생

다크엘프는 증오와 핍박, 어둠 속에서 의도된 오산에 의해 탄생한 종족으로써, 외형적인 특징을 살펴보면 짙은 보라색 혹은 푸른색을 띤 피부와 하얗고 창백한 머리칼에서 그들의 탄생 비극을 알 수 있다. 종족의 성향 역시 탄생의 비극에 의해 '악'으로 결정되어 있으며 체력은 약하나 선조의 고문에 대한 복수심으로 인해 지능과 지혜가 발달한, 일반적인 RPG의 엘프 종족과 비슷한 능력치를 가지고 있다.

5.1.2 오거의 성장

배경이야기에서 오거는 '모든 종족 중에서 가장 전투적이고 흉폭한 오거들은 빠른 속도로 영역을 확장하며 지배하는 종족'이라고 명시되어 있다. 오거는 전쟁의 화신으로

싸 힘과 체력이 월등히 높으며 다른 종족에 비해 물리적인 공격을 위한 완벽한 신체적 조건을 갖추고 있다. 크고 단단한 피부에 의해 보호되어 있는 근육질 체구, 헬멧보다도 강한 머리를 가지고 있으며, 싸움에 능한 외형적인 조건을 가지고 있다. 그러나 오로지 전투를 목적으로 탄생된 캐릭터인 만큼 지능, 지혜, 민첩성에 있어서는 다른 종족보다 떨어지는 성향을 보인다.

5.1.3 휴먼 종족의 변영

휴먼 종족은 인간의 변영을 다루는 배경이야기에서 살피 볼 수 있듯이 그들의 능력, 문화 등은 다른 모든 종족에 비해 다양성을 지니고 계속되는 전쟁과 다른 종족들의 변영, 쇠퇴 속에서 탁월하게 앞서 나가는 종족으로 자리매김 할 수 있었다. 따라서 휴먼 종족은 모든 직업을 가질 수 있으며 다른 종족에 비해 평균적인 능력치를 가짐으로써 배경이야기에서처럼 오랫동안 변영을 누릴 수 있었다.

5.2 City of Hero's Characters in Event

City of Hero는 플레이어 캐릭터를 '영웅'이라는 느낌을 가지도록 하였으며, 영웅은 출생(Origin)과 전투타입(Archetype)로 구분하여 생성하고, 생성된 영웅은 출생과 전투타입에 따라 능력치가 부여되면서 게임 플레이를 하게 된다. 처음의 시티존에서 다양한 스토리를 시작해 나가도록 하며, 게임을 진행함에 따라 전체 게임에 걸쳐 서서히 모든 이야기들을 함께 엮어나가는 방식으로 플레이가 이루어진다. City of Hero에서는 각각의 이야기들이 서로 교차하는 과정에서 사건이 발생하게 된다.

5.2.1 콘택트 사용

게임 상에서 각 플레이어(히어로)는 그들의 출생에 따라 콘택트가 주어진다. 히어로가 콘택트를 위해 어떤 과제를 수행하고 자신의 가치를 입증하면 다른 히어로와의 관계가 발전하게 된다. 콘택트는 전체 네트워크의 한 부분으로서 게임 전체에 걸쳐 퍼져 있으며, 플레이어가 콘택트로부터 완전한 신뢰를 획득하게 되면 전체 네트워크 내의 더 많은 콘택트들에게 소개된다. 이러한 방식으로 과제를 수행하도록 하면 플레이어들의 이야기가 확장되는 것을 잘 조절할 수 있다.

5.2.2 다른 히어로들과의 결합

City of Hero에서 해저드 존은 시티 존보다 훨씬 위험한 구역이고, 혼자 일하는 히어로에게는 많은 어려움이 도사리는 구역이다. 이곳에서 히어로들 간에 서로 힘을 합하여 '스컬'이라 불리는 적들과 대적을 할 수 있다. 또한 히어로는 갱 조직과 맞서려고 하는 다른 히어로들을 만날 수 있고, '서클 오브 쏘즈'나 '하이드라 맨'이라고 불리는 이상한 괴물들과 대적을 할 수 있다.

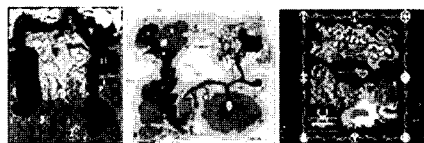
이런 관계를 통해 그룹을 형성하면서 플레이어는 친구를 만들고 사회적 교류를 증대하고 팀 전체가 게임의 목표를 함께 추구해 나가게 된다.



[그림 7] '스컬' 괴의 대적

5.3 Ultima Online's Character in Game World

Ultima Online은 최초 메인 대륙인 브리타니아 대륙과 많은 섬으로 이루어진 넓은 지도를 시작으로 하였다. 이후, 시리즈로 진행됨에 따라 로스트 랜드, 알세나, 말라스라는 대륙이 추가되면서 Ultima Online의 게임의 가상 공간이 확장되었다.



[그림 8] Ultima Online의 게임의 가상공간 발전단계

온라인 가상공간상에서 플레이어들이 다양성과 독창성을 충분히 즐길 수 있는 완벽한 하나의 허구적인 공간을 바탕으로 플레이어는 독특한 특징을 가진 사회, 경제, 문화 시스템을 누리면서 게임을 진행한다.

하우스 디자인 톨로 자신이 원하는 형태의 집을 마음대로 지을 수 있으며 총 4만가구의 집을 수용할 수 있는 거대한 신 대륙에서 캐릭터는 스토리전개에 따른 게임을 진행하게 된다.

6. 결 론

본 논문에서는 게임의 스토리텔링 구조의 구성 요소들에 대해서 알아보고 특별히 RPG게임에서 캐릭터를 중심으로 한 게임스토리텔링 구조를 구성요소별로 분석해 보았다. 또한 그것을 토대로 캐릭터 중심의 게임스토리텔링 구조가 게임 속에서 끊임없이 상호작용하는 구조와 캐릭터들이 게임 스토리텔링 구조의 다른 구성요소들과 어떻게 상호작용하는지 몇 가지 알려진 게임을 중심으로 기술하였다. 게임스토리텔링 구조는 게임 메카닉(game mechanics) 설계와 밀접한 연관성을 보이고 있으므로, 장르별 게임플레이 방식에 대한 특징을 스토리텔링 구조에 적용시킬 때 그 효과를 증대시킬 수 있다. 또한 미리 예측 가능한 구조나 상황에 따른 캐릭터의 스토리 전개가 가능한 스토리텔링 구조는 게임플레이를 전반적으로 통제할 수 있다.

RPG게임 메카닉의 기본적인 구성요소는 목표 수, 플레이시간, 전투, 데미지, 보상 등이 있으므로 향후 좀 더 구체적인 게임스토리텔링 구조 설계를 위해서 캐릭터의 개발과 연계하여 적용해야 할 것이다.

참고문헌

- [1] 앤드류롤링스, 어니스트 아담스, “게임기획개론”, pp 112-116, 2004.
- [2] 전경란 “디지털 내러티브에 관한 연구”, 이화여대 박사학위논문, 2003.
- [3] <http://www.worldofwarcraft.co.kr>
- [4] 이인화, “디지털스토리텔링”, 황금가지, 2003.
- [5] 엄태선 역, “게임기획 & 디자인”, 정보문화사, 2003.
- [6] Janet H. Murray, ‘Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace’, The MIT Press, 1998.
- [7] Sean Fish, “Weaving the Threads : Storytelling in City of heroes”, Gamasutra, 2004.
- [8] 이정엽, 디지털스토리텔링학회, 2003.



김 미 진

동서대학교 디지털콘텐츠학부 게임전공 전임강사
 국가기술자격정책심의위원회 위원
 한국산업인력관리공단 출제위원
 (주)민커뮤니케이션 그래픽팀장 역임
 관심분야: 게임디자인, 캐릭터개발, 스토리텔링, 감성공학



윤 선 정

동서대학교 디지털콘텐츠학부 게임전공 초빙교수
 (주)삼미정보시스템
 (주)포원정보시스템
 관심분야: 게임디자인, 교육용게임, G-Learning 시스템, 스토리텔링

논문투고일 - 2005년 5월 23일

심사완료일 - 2005년 8월 4일