

게임 제작과정을 고려한 게임서사의 특징 연구

송현주⁰, 이대웅

상명대학교

대학원 컴퓨터과학과 게임학전공 박사과정⁰, 소프트웨어대학 디지털미디어학부

dimfe@nate.com⁰, rhee219@smu.ac.kr

A Study on the Characteristics of Game Narrative considering Game Production Stages

Song Hyun Joo⁰, Dae Woong Rhee

SangMyung University

Ph.D. Course, Dept of Computer Science, Graduate School⁰, Division of Digital Media, College of Computer Software & Digital Media

요약

이 논문에서는 게임 서사에 대한 정의를 게임의 제작부터 완성까지로 보고 제작의 각 단계를 나눠 단계별로 서사구조가 어떻게 변하는지 분석하였다. 이제까지의 게임 서사에 대한 연구는 완성된 게임을 대상으로 하여 사용자의 반응을 분석하는 것이 대부분이었다. 하지만 이 경우 제작단계에서 제작자가 의도해 놓은 서사를 제외하게 되고, 게임이 실행되어 디지털 형태가 되기 전의 텍스트가 서사 구조를 갖는다는 것을 설명할 수 없다. 제작 과정에서 서사는 초기단계, 스토리텔링단계, 표현 변형단계로 나뉜다. 게임 서사의 초기단계와 스토리텔링 단계에서는 기존의 서사물과 유사한 형태를 유지한다. 하지만 형태 변형단계에서는 기능적 문서의 역할을 하며 이 단계부터 디지털 결과물들이 서사표현을 대신하게 된다.

ABSTRACT

In many game narrations, completed games have been used to analyze the users' response. But in this case, one tends to exclude the narrations that producers intended at the production stage, and games tend to have a narrative structure in a text form before they turn into the digital form of a completed game. For these reasons, we broadened the existing definition of game narration to include from production to completion. We then divided the production into many stages and analyzed how narrative structure changes at each stage. We divided narration into three stages: initial stage, storytelling stage, and form change stage. Game narrations maintain the form similar to the one in existing narrations at the initial and storytelling stages, but turn into functional document at the form change stage. And at this stage, digital results take the place of narrative expressions.

Keyword : Game narrative, MMOG, Game Production System

1. 서론

디지털 시대로 급속히 발전하면서 게임 역시 새로운 모습으로 발전하고 있다. 단순히 기술적인 발전뿐만 아니라 게임의 내부적 요소들도 풍성해 지고 있다. 대표적인 예가 게임에서 서사(敍事)구조의 도입이라 할 수 있다. 아타리의 풍이 단순히 구슬을 굴리며 점수를 올리던 게임이었다면 근래 등장한 MMOG는 본격적인 서사구조가 추가된 게임들이라 볼 수 있다. 게임은 다양한 서사구조를 가진 형태로 발전하고 있으며 다양성을 추구하는 게임의 역사를 비추어 볼 때 게임의 서사구조 역시 강화하는 형태로 진화하고 있다.[1]

하지만 이런 예상에도 불구하고 간혹 게임 시나리오나 서사를 기획의 한 부분으로 치부해 버리거나 제작에서 서사 자체가 필요 없다는 일방적인 주장들도 등장한다. 이것은 대부분의 연구가 이미 만들어진 게임을 대상으로 하기 때문이다. 프로그램 과정을 거쳐 그래픽과 사운드 등으로 표현되는 완성된 게임의 경우에는 서사적인 면이 잘 나타나지 않는 게임도 다수 있다. 그렇기 때문에 완성된 게임만을 대상으로 하는 서사 연구는 잘못된 결론을 도출할 수 있다.

또한 게임 서사의 정의가 명확하지 않고 목적에 따라 다른 뜻으로 사용되는 것도 문제가 된다. 게임 제작의 측면에서 보면 게임 서사는 대사나 지문 관련 문서이지만 사용자의 측면에서 보면 이야기 구조, 진행, 이벤트를 볼 수 있기 때문이다. 이들은 모두 게임 서사나 시나리오라고 불리지만 목적에서, 형태에서 차이가 있다. 이런 차이에도 불구하고 사용자 입장의 서사와 제작 입장의 서사는 게임 서사 범주 내에 구분 없이 사용되고 있어 혼선을 일으키고 있다.

본 논문에서는 이러한 혼란을 줄이기 위해 게임의 제작부터 완성까지 서사적 흐름을 보이는 모든 것을 게임 서사라고 사용하겠다. 그리고 게임 서사가 제작의 측면에서 어떠한 형태로 표현되는지 살펴볼 것이다. 서사 제작단계에서부터 게임 플레이에서의 서사를 각 단계를 나누고 형태에 따라 어떻게 디지털로 표현되는지를 연구하고자 한다. 이를 위해 현재 본 연구진이 개발 중인 게임 대조영의 서사 문서를 예를 들어 설명하고자 한다.

2장에서는 게임의 서사 특징을 두 가지 면에서 살펴보고 3장에서는 이를 기반으로 제작과정에서 게임 서사가 어떤 식으로 변화하는지를 알아본다. 그리고 4장에서는 3장의

분석을 기초로 제작 시 고려해야 할 게임 서사의 특징을 정리하도록 한다.

2. 게임의 서사 특징

게임 서사를 설명하는 방법은 여러 가지가 있겠으나 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 게임을 소설, 영화 등 기존 서사물의 연장선상에서 이해하려는 서사학(narratology)과 이전에는 존재하지 않았던 새로운 디지털 시대의 산물로 이해하려는 게임학(ludology)이다.[2] 서사학은 게임을 기존 서사물의 문법에 상호작용성이 새롭게 더해지면서 생긴 서사물로 보는 관점이다.

작가 → [서술자 → 인물] → 독자

[그림 1] 기존 서사물의 기본형태

[그림 1]처럼 텍스트를 기반으로 하는 기존 서사물에서는 오직 서술자가 인물을 서술하는 과정으로 이야기가 진행된다.[3] 이것은 작가와 서술자 그리고 독자까지 직선적으로 전달된다. 하지만 게임 서사는 선형적이지 않다. 사용자는 사건에 개입하며 해당 사건을 진행한다. 게임 서사를 도식화한 [그림 2]를 보면 사용자의 대리자인 아바타를 통해 게임에서 선택을 하기 때문에 게임 내부에서 여러가지 이야기가 가능해진다.

개발자 → 게임(서술자) ↔ 아바타 → 사용자
게임 내부

[그림 2] 게임서사의 형태 - 사용자의 선택

여기에 온라인이라는 요소가 등장하면서 캐릭터와 사건의 혼동이 오기 시작했다. 오직 사용자만 겪어야 하는 특정한 사건, 혹은 특정한 인물이 복수의 사용자에게 따라 몇번이고 반복되고 복제됨에 따라 서사적 모순이 발생하고 있는 것이다.[4] 게임의 서사구조는 이처럼 빠르게 변하고 있기 때문에 게임을 기존 서사의 발전형 보다는 독립된 특징으로 이해해야 한다는 시각이 등장했다. 게임학은 서사보다는 게임의 조작과 플레이에 연구의 초점을 맞춘 것으로 게임서사를 게임의 한 부분으로 연구한다. 기존 서사의 잣대에 게임을 맞추려 하지 않았다는 것에서는 긍정적이지만

사용자의 입장이 주가 되므로 게임 요소 자체 연구에는 한계를 보이기도 한다. 또 근간에 나온 게임일수록, 기술적으로 발전한 형태일수록 서사가 중요 제작요소로 인식되고 있어 단순히 하나의 요소로 연구하기에는 한계가 있다. 게임학과 서사학의 기본 입장은 다르지만 게임 서사의 대상을 사용자와 게임간의 관계에 맞춰 연구하고 있다는 것은 같다. 하지만 게임의 서사는 이미 개발부터 진행되고 있으므로 기존 서사물에서 작가에 해당하는 개발의 서사 연구도 함께 진행되어야 한다.

개발 시기의 서사를 보면 초반에는 텍스트를 기반으로 문서 및 자료 작성을 한다. 게임에 따라 다르지만 초기 서사는 주인공과 사건, 배경이 있는 기존 서사 형태를 지닌다. 서사 문서, 혹은 게임 시나리오라고 부르는데, 이것이 여러 단계의 제작 과정을 거쳐 결국 플레이를 고려한 게임이 되는 것이다. 즉 게임 서사는 제작 중에는 일반 서사물 같은 형태를 보이지만 완성물은 디지털의 형태로 바뀌고 있음을 알 수 있다.

[그림 3]은 게임의 전체적인 개발단계를 도식화 한 것이다.[5] 시장조사와 장르선정을 제외하면 개발단계는 3개로 나눌 수 있다. 첫 번째 초기 제작단계에는 컨셉디자인과 원

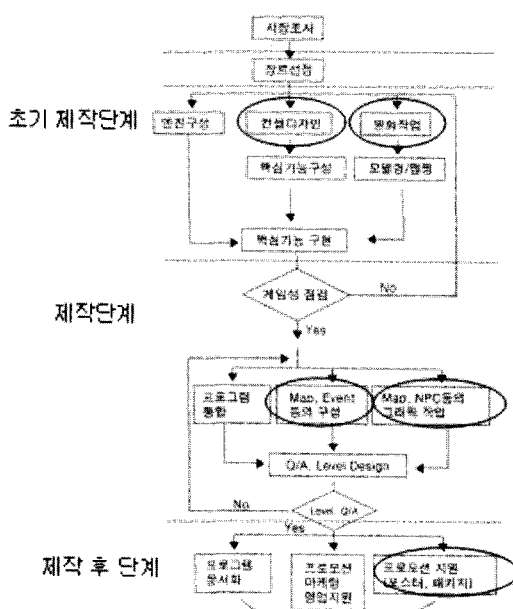
화 디자인이 게임 서사에 해당한다. 이 부분에 해당하는 서사는 눈에 보이지 않는 것을 새롭게 표현하는 단계이므로 서술형 텍스트로 작업되거나 간단한 그림 스케치로 구성된다. 두 번째 제작단계에서는 맵과 이벤트 구성 등이 게임 서사에 해당한다. 세 번째 제작 후 단계에는 프로모션 등을 위한 서사를 만드는데, 웹 사이트나 광고에서 보는 배경 스토리 등이 여기에 해당한다.

기존 서사물의 경우[6] 텍스트로만 표현하지만 게임은 텍스트나 그림, 혹은 동영상 등 시각적인 매체로 내용을 표현한다. 서사물의 독자는 그것을 눈으로 읽으며 페이지를 넘기는 등의 소극적인 행위를 통해 선형적인 이야기를 따라가며 독자가 이야기의 주인공을 자신과 일치시켜 주인공이 자신이라고 착각하는 경우는 드물다. 이에 비해 게임은 문자가 주된 표현 수단이 아니며 독자와 작가의 경계가 희미하고 독자에 해당하는 사용자가 자신의 이야기를 만들어 간다는 것에서 차이가 있다.[7]

게임의 경우 사용자가 더 직접적으로 서사를 선택할 수 있다. 게임에서 이야기를 이해하려면 사용자는 행동을 해야 한다. 행동은 타 서사에서 눈으로 보거나 책을 넘기는 등의 소극적인 행동과는 비교되는 적극적인 선택이다. 사용자의 행동이 없다면 어떤 이야기도 없다. 게임은 사용자의 행동으로 서사가 시작되고 완성되는 것이다.[8] 그러므로 제작에서는 사용자가 우리 게임에서 어떤 행동을 할지, 그리고 그 행동을 통해 어떤 사건이 일어날지 사전에 이해하는 과정이 필요하다. 그렇기 때문에 1단계 부분에서의 게임 서사 문서는 주인공을 중심으로 한 배경과 사건이 있는 이야기 형태로 제작된다. 하지만 최종 목적은 제작자가 의도하는 서사를 디지털로 표현하는 것이다. 그래서 중반 이후 제작의 시나리오는 서사적인 표현이 줄어들며, 제작을 위한 디지털 표현이 강화되는 형태를 보인다. 이것은 3장에서 게임의 예를 들어 단계별로 분석해 보도록 하겠다.

3. 제작과정에서의 게임 서사

게임 서사는 [그림 3]과 같이 초기 제작단계, 제작단계와 제작 후 단계에서 그 성격을 달리한다. 초기 제작단계와 제작단계에서는 기존 서사물인 소설의 형태를 취하지만 제작



[그림 3] 일반적인 개발단계 도식도[5]

후에는 디지털로 표현된다.[9]

[표 1]은 게임시나리오 작법론에 나온 세부적인 제작 내용을 참고하여 각 제작단계별로 나오는 게임 서사물을 나눠 본 것이다.[10]

초기 제작 단계	제작단계	제작 후 단계
컨셉디자인	심층 세계관 형성	프로모션 제작
세계관 형성	중심 스토리 제작	티저 사이트제작
캐릭터 설정	부수 스토리 제작	광고용 스토리
원화 디자인	맵과 이벤트 구성	포스터, 동영상
	추가 캐릭터 설정	제작
	게임 영상 제작	

[표 1] 제작단계마다 나오는 게임서사물

물론 게임의 장르와 종류에 따라 제작단계는 달라지지만 게임 서사물은 초기 제작단계와 제작 후 단계에서 기존 서사물과 비슷한 서술형 형태가 나오며, 제작단계에서는 디지털 서사물을 위한 설계도의 형태로서 존재하게 된다.

초기 제작단계는 게임의 소개와 주제, 그리고 컨셉을 결정하는 단계이다. 이 단계에서는 게임의 배경과 주인공도 결정된다. 캐주얼 게임이나 슈팅게임처럼 사용자의 플레이가 게임의 중심인 장르를 제외하고는 대부분의 장르에서는 이 설정단계를 진행하게 된다. 이 단계에서 결정되는 배경과 주인공은 서사구조를 위해 존재하는 것으로 게임 내에서는 옛날 사건이나 신화 등의 형태로 남아 있거나 아예 표현되지 않을 수도 있다. 하지만 이 때 결정된 명칭과 배경의 컨셉, 분위기 등은 제작 시 반드시 필요한 밑거름이 된다. 시나리오가 강화된 MMOG의 경우에는 이 작업의 시간이 갈수록 길어지고 있다. 표 2는 그라비티의 라그나로크 2의

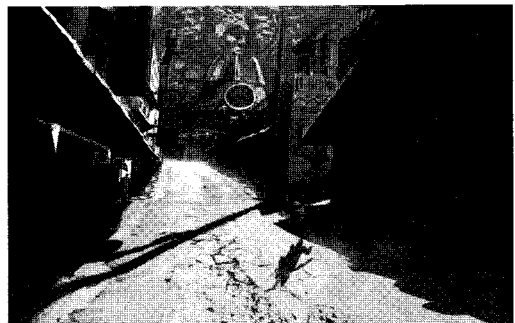
첫 번째 라그나로크가 끝나고 절대신 오딘이 영검의 잠에 빠지자, 엘프들은 파괴된 대지의 치유를 위해 자연으로 들어가고 디마고는 심연의 세계로 숨어버렸다. 남은 세계의 노만들은 군사국가 르네란과 동부 5개 왕국, 룬 미드가즈 왕국으로 나눠 발전했다. 976년 5년 전쟁의 발발로 모든 대륙이 황폐화되자 지그프리드라는 영웅이 나타나 전쟁을 종결시켰다. 20년이 지난 후 노만들은 평화를 되찾았으나 세상의 축은 조금씩 어긋나고 있었다. 오크들의 동요, 엘프와 디마고들의 방랑 등 세계는 다시 변화하고 있다

[표 2] 라그나로크 2 플롯로그

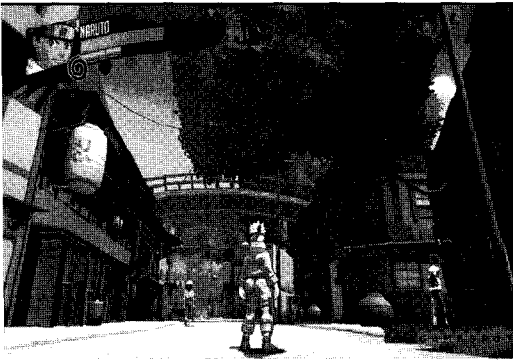
세계관이다. 세계의 시작을 보여주기 보다는 모험을 떠나는 주인공과 주변 인물들의 이야기로 볼 수 있는 프롤로그이며 전형적인 전통 서사의 형태를 가지고 있다[11].

라그나로크2 게임에서 본 프롤로그는 예전의 사건으로만 남아 있으며 게임 중에서 사용자들이 이 이야기를 접하는 경우는 거의 없다. 하지만 엘프가 대지의 치유를 위해 자연에 들어갔다는 것과 5개 왕국으로 발전했다는 것, 지그프리드라는 영웅의 이름 등은 게임 내에 남아서 사용되고 있다.

초기 제작단계에서는 게임의 분위기나 전반적인 흐름을 표현하기 위해 텍스트 문서나 원화작업을 작성하기도 한다. 게임 시나리오에서 문자로 게임의 분위기를 표현하는 것이 초기 제작단계 문서라면, 게임 그래픽은 원화작업을 진행한다. 디지털화하기 위한 전단계의 과정으로 볼 수 있는데 [그림 4]는 X-BOX용으로 출시된 나루토의 원화작업이다. 이 작업은 게임에 직접적으로 사용되지 않으나 게임의 흐름이나 진행을 표현하는 역할을 한다. 문서로 표현된 초기 제작단계에서 원화작업은 세계관이나 캐릭터 등이 결정된 후 진행되며 이를 바탕으로 게임 화면이 만들어진다. [그림 5]은 위에 있는 원화를 기반으로 제작된 실제 게임의 화면이다. 많은 부분이 변경되었지만 화면의 분위기나 색감이 매우 유사하다는 것을 알 수 있다. 주인공이 화면 가운데에서 있고, 뒷 모습이 보이는 3인칭 시점이라는 것, 마을 중앙에 길이 있는 형태라는 조작에 필수적인 부분도 어느 정도 짐작해서 볼 수 있다. 결국 원화작업을 만드는 이유는 게임 시나리오가 서사적인 면을 가져야 하면서도 동시에 게임 제작의 청사진으로 사용되어야 하기 때문이다. 결국 서사를 시각적으로 디지털화 하여 표현해야 하기 때문에 그 전단계의 과정인 원화작업을 통해 표현하려는 서사성과 최종 완성본과의 괴리를 줄이는 것이다.



[그림 4] X-BOX 360 나루토 원화작업 - 2D



[그림 5] 나루토 실제 게임 화면 - 3D

초기 제작단계가 끝나면 제작단계로 넘어간다. 게임이 프로토타입을 지나 제작이 결정되는 순간이며, 많은 인원이 투입되어 본격적인 개발을 진행한다. 게임 서사물로는 중심적인 이야기와 부수적인 이야기가 나오게 된다. 이 이야기를 기반으로 맵과 이벤트를 작성하게 되는 것이다. 중심 이야기와 부수 이야기는 초기 제작단계처럼 인물, 사건, 배경을 가지고 있는 전통 서사구조를 갖는다. MMOG인 경우에는 인물이나 배경보다는 사건의 진행을 고려하며 작성되는데 이것은 이 문서가 이 후 사용자가 조작하는 이벤트로 표현되어야 하기 때문이다. 사용자가 이야기를 작성하는 게임의 경우 제작자의 입장에서는 사용자의 행동을 짐작하기 위해 1단계로는 선형적 형태로 이야기를 구성한다. 그리고 나서 그것을 실제 제작을 위한 설계 문서로 변경하는 것이다. 실제로 MMOG의 경우 전체 진행은 무한적이지만 각 이벤트는 기승전결의 선형적 구조를 가지고 있다. 엔딩은 없지만 이벤트의 끝이 있는 완결형 구조로 제작되는 것이다.

캐릭터를 생성하고 게임에 접속하면 가장 처음 보이는 NPC가 바로 세리아이다. 세리아에게 말을 걸면 이벤트가 완료된다. 보상인 유기농 딸기는 HP를 100 회복시켜주는 아이템으로 초반 플레이에 상당한 도움이 된다.

[표 3] 던전엔파이터의 세리아 이벤트

[표 3]의 내용은 던전 엔 파이터 공략집 내에 있는 세리아 이벤트의 지시 내용이다.[12] 세리아는 사용자 저장창고와 편지함을 지키는 NPC로 사용자가 자주 접하는 캐릭터이다. 내용에서 알 수 있는 것은 세리아라는 NPC에게 말을 걸기만 해도 아이템을 준다는 내용이다. 즉 사용자 면에서 볼 때는 '말을 건다'라는 행동 뿐이지만 서사적인 면으로 볼

때 세리아는 낯선 이에게 친절하고 따뜻한 성품을 지녔을 것이라고 예상할 수 있다. 이후 [그림 6]에 있는 고블린에게 잡혀 있는 세리아를 구하는 필수 이벤트가 있다. 해당 이벤트를 끝내면 세리아는 사용자에게 매우 고마워하면서 언제든지 불러 달라고 이야기를 한다. 즉 사용자는 이벤트를 통해 세리아의 목숨을 구했으므로 게임에서 그녀에게 일을 시키거나 부탁하는 것이 자연스러운 일이 되는 것이다.



[그림 6] 던전 앤 파이터의 세리아를 구해준 후

이처럼 텍스트로 만들어지는 서사 형태는 게임 내의 이벤트로 표현되어야 한다. 그러기 위해서는 영상장면 연출과 게임장면 연출로 분화되어 제작된다. 이 때 문제가 되는 것은 시간의 구성이다. [표 2]의 프로로그는 주인공이 정해지지 않았고, 내용의 시간적 진행이 길다. 대부분의 설정은 굉장히 긴 사건들을 다루는데, 실제 게임에서는 이 모든 것을 다룰 수 없기 때문에 사용자인 주인공을 중심으로 내용을 다시 재조립하고 변경하는 과정을 겪는다. [그림 7]은 본 연구진이 제작하고 있는 게임 대조영의 플로우 차트 중 일부이다. 게임 대조영은 2006년 4월부터 2007년 12월까지 KBS에서 방영된 100부작 드라마이다. 대조영이라는 역사인물의 성장을 중심으로 이야기가 진행된다. 게임 대조영은 드라마 대조영을 소재로 제작한 것인데 드라마 극본을 직접적인 초기 설정으로 사용했다.

드라마 극본은 게임의 초기 설정 서사물과 비슷한 역할을 한다. 게임 대조영 제작 시 드라마 대조영과 같은 캐릭터, 같은 시대 배경을 사용하기로 했기 때문에 [표 4]와 같은 극본의 설정을 그대로 사용했다. 아래의 내용은 게임 대조영의 1스태이지 전투를 만들기 위해 각본에서 추출한 내용이다.

대조영(645년 - 719년)

강력한 카리스마와 탁월한 리더십의 소유자. 불같은 결단력과 얼음같은 판단. 대의를 위해서라면 어떤 희생도 불사하면서도 작은 것을 위해서 목숨도 초개같이 내놓을 줄 아는 진정한 영웅이다. 스승인 양만춘이 당나라 태종을 쏘아 맞힌 철궁을 이어받아 술한 전투에서 신궁에 가까운 활솜씨를 내보이며 적을 물리친다.

[표 4] 대조영 드라마 극본의 배경 설정[13]

후원에 양만춘이 나타나자 한비자의 법서를 읽고 있던 십 육세의 대조영이 예를 갖추었다. 양만춘은 대조영에게 글공부만 시키고 병장기 근처에도 못가게 했다. 평생을 변방의 무장으로 살아오며 그릇된 정치권력의 피해를 고스란히 겪었던 양만춘은 대조영이 무장이 아닌 올바른 정치가로 커주길 바랐다. 양만춘이 후원을 물리나자 조영은 얼른 보자기 안에서 다른 책을 꺼낸다. 그것은 병서였다. 언제부터인가 대조영은 양만춘의 눈을 피해 무장으로서의 준비를 하고 있다.

그날 밤, 연무장의 달빛 아래 목검을 들고 연습하는 대조영 앞에 양만춘이 나타난다. 양만춘의 기대가 한순간에 무너지는 순간이다. 대조영이 부복하며 무장의 길을 허락해 달라고 간청한다. 양만춘은 대조영의 기세를 격을 참이었다. 서찰을 주며 요동의 각 성주들에게 허락을 받아 오라고 명한다.

[표 5] 대조영 드라마 극본 중 일부

표 5는 문관이 되고자 하는 대조영과 양만춘의 다툼 그리고 양만춘이 승무대회에 참가를 막고 있다는 내용의 극본 일부이다. 드라마의 약 15회분, 대화와 설정을 포함해 2000여 페이지에 해당하는 문서의 내용이다. 초기 제작단계에는 이처럼 인물, 사건, 배경이 명확하고 서사구조가 갖추어 있다.

초기 제작단계의 서사가 제작단계로 넘어오면 [그림 7]과 같이 차트로 만들 수 있다.

대조영 양만춘 저력 도착	걸사비우와의 대련	양만춘의 꾸짖음	연개소문 대조영 매질하다
대조영 양만춘 저력 도착 걸사비우와의 대련에서 이기면 추천서를 써주겠다고 양만춘이 말을 한다.	걸사비우와 대련을 하게 된 대조영. 목숨을 걸고 대련에 임하는데.	상대방을 죽이려 하는 대조영을 꾸짖는 양만춘. 다시 말을 걸면 추천서를 써준다	승무대회에 참가를 안 시키기 위해 대조영에게 매질을 하고 헛간에 가둔다
	전투		
	없음	추천서 획득	

[그림 7] 게임 대조영의 플로우 차트 일부

대조영의 초기 제작 단계에 해당하는 드라마 각본에서는 이 단계에 100여명의 인물과 50여 곳의 배경이 등장한다. 이것을 주인공의 관점으로 수정하고 주인공과 관련 있는 이벤트만을 추출해서 전투와 섞은 것이다. 즉 이야기를 이벤트로 변경하기 위해서는 초기 설정이나 세계관을 사용자의 관점으로 변경하고 시간대를 조정하는 작업이 필요하다. 그리고 이벤트로 사용하기로 결정된 작은 이야기들은 영상장면과 게임장면으로 표현하는데, [그림 8]처럼 플로우차트로 이벤트를 추출한 후 각 표현 방식에 맞춰 제작을 기반으로 한 설계 문서로 변경된다.

게임에서 영상 장면과 게임 장면처럼 서사 자체가 표현되는 방법은 직간접적으로 다양하다. 이 중 직접적인 방법인 대사, 지문 등은 문자로 되어 있기 때문에 양이 많으면 사용자가 지루할 수 있으며 직관적이지 않다는 단점이 있다. 동영상이나 그래픽으로 이루어진 경우 간접적으로 시나리오를 지칭하기 때문에 시나리오의 내용을 담을 수는 없지만 사용자가 자연스럽게 습득한다. 중요 지문이나 이벤트의 수행 내용 등 반드시 알고 있어야 하는 경우에는 아직도 텍스트로 표시하고 있다. 텍스트는 동영상이나 음악보다 제작이 손쉽고 재사용도 뛰어나다. 하지만 사용자가 지루해한다는 단점이 있으니 중요한 요소에서만 사용하는 것이 좋다.

제작단계에서 자주 사용되는 표현 방식은, 추출된 사건을 중심으로 대사와 효과를 넣은 이벤트 문서를 만드는 것이다. [그림 8]은 [그림 7]에 있는 대조영 암살저지 사건을 이벤

B-01

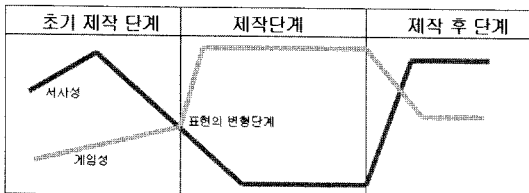
제목	대조영 연개소문 암살을 저지하다		
타입	대인 이벤트	NPC	N-00, N-08, N-12, N-29, N-30, N-33, N-34, N-35, N-36, N-37, N-38, N-41, N-42, N-43
위치	조건	B-00과 연결된 자동 선택 연출, S-B-00과 연결됨	NPC 대사
요약			
추천서를 가지고 온 대조영은 오히려 헛간에 갇히는데...			
EVENT 플로우			
E-00이 끝나면 바로 이어진다.			초기설정 1
연개소문 자책의 (4.6.1)에 대조영이 위치한다.			설명 2
N-00은 (7.5.0)에 위치한다.			
N-08은 (7.7.0)에 위치한다.			

[그림 8] 게임 대조영의 이벤트 문서

트 문서로 작성한 것이다. 플로우차트와 달리 이벤트 문서는 실제 제작을 할 프로그래머와 그래픽 디자이너를 위해

작성하는 문서로 제작의 목적이 강화되어 있다. 이것은 설계도의 목적을 가지고 있으며 여기서 부터는 서사성은 보이지 않는다.

만들어진 이야기를 영상이나 게임으로 표현될 문서로 제작하면 [그림 8]처럼 더 이상 서사성이 보이지 않는다. 이 순간부터는 디지털화 된 제작물들이 서사표현을 대신하는 것이다. 이것을 표현 변형단계라 하는데, 게임 제작에서 텍스트나 그림을 기반으로 했던 서사물이 디지털의 성격을 보이는 것이다. 이때부터는 서사물을 기반으로 한 게임서사의 특징은 줄어들고 대신 디지털로서의 게임의 특징이 강조된다. [그림 9]는 각 단계별로 나오는 서사물을 중심으로 서사성과 게임성의 변화를 그려본 것이다.



[그림 9] 제작단계에서의 서사성과 게임성의 변화

표현의 변형단계는 게임 제작에서 프로토타입을 만드는 단계와 일치한다. 즉 게임의 서사성이 제작되고 있는 게임 그 자체로 넘어가는 순간이며, 서사성의 표현은 게임의 대사나 영상으로 드러나는 것이다. 제작 문서는 더 이상 서사성을 갖지 못하며 게임의 조작이나 설계서의 목적이 강해진다. 이벤트에 사용되는 대사나 줄거리들은 디지털화되어 프로그램으로 저장되며 이 후 기획서들은 순수하게 제작을 위한 지침서로서의 역할까지만 한다. 각 대사와 지문들은 스크립트 툴을 통해 대사 DB로 전달되며 프로그램 입장에서는 대사 넘버를 통해 해당 부분을 출력하는 것일 뿐, 프로그램 순간에는 그 대사가 무엇인지 알지 못한다. 이렇게 게임 기획서에서 서사의 의미가 축소되는 단계에서는 게임은 사용자의 조작과 게임성을 강조하는 쪽으로 표현된다.

[그림 10]은 영상과 게임효과를 합쳐서 게임이 출력된 것을 보여준다. [그림 9]의 이벤트 문서를 보면 대사와 결과 그리고 연출 등이 같이 들어가 있다. 해당 설계문서를 통해 게임의 서사는 그래픽과 사운드, 효과 등으로 표현되는 것이다. 게임이 디지털 산물로서의 특징을 보이는 이 시기를 지나면 게임은 완성된다.



[그림 10] 디지털로서의 게임

하지만 서사적인 면에서는 제작 후 단계를 고려하지 않을 수 없다. 웹사이트와 동영상 프로모션 등이 강조되면서 게임 서사는 제작 후에 만들어 지기도 한다. 이 때 만들어지는 서사물은 기존 서사물과 같은 소설형태이거나 동영상 형태인데, 그 이유는 이 시기의 목적이 광고이므로 일 방향적인 기존 서사전달 방식이 유효하기 때문이다. MMOG 사이트에서는 이 시기에 세계관이나 캐릭터 배경 설정 등을 텍스트 형태로 바꿔서 기재하며 사용자는 게임을 하기 전에 이런 내용들을 읽고 게임의 성격을 짐작해 볼 수 있다. 간혹 광고의 성격 때문에 제작 후 단계의 서사는 본 게임과 관계가 없는 경우도 있으며 한때 게임과는 관계없이 과도한 효과를 넣은 동영상 등이 유행하기도 했다.



[그림 11] 제작 후 단계의 서사물인 게임동영상[14]

[그림 11]은 웹젠에서 제작한 썬 온라인의 동영상으로 화려한 영상과 이야기의 서막에 해당하는 전투들을 보여주었던 대표적인 제작 후 단계의 서사물이다.

이처럼 게임 서사는 각 제작단계에서 서사성과 게임성이 강조되는 순간이 다르며 이것은 장르에 따라 조금씩 차이가 있다. 하지만 기본적인 제작단계는 비슷하므로 진행의 형태에서는 장르별로 차이는 없다.

4. 결론

참고 문헌

게임 서사의 특징 상 텍스트 형태에서 디지털 형태로 변화하면서 텍스트의 요소는 그래픽, 동영상, 사운드 등의 형태로 변화한다. 그런 이유 때문에 텍스트로 표현된 게임의 시나리오는 직접적으로 표현되지 않는다. 넓은 의미에서 게임 서사는 제작단계부터 완성 단계까지 모든 서사를 의미한다. 게임서사의 변화하는 형태의 특징은 결국 서사를 적절히 표현하면서도 사용자의 상호작용을 짐작하려는 노력이며 이를 위해 게임 제작 시 시나리오 내에 표현되는 서사는 형태가 변할 수밖에 없다.

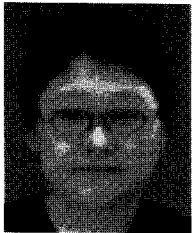
본 논문에서는 게임 시나리오 제작의 입장에서 이런 게임의 서사 특징을 살펴보고 해당 특징을 바탕으로 게임 시나리오를 작성하는 예를 제시했다. 제작 중인 게임 대조영을 예로 들어 게임 시나리오 제작단계에서부터 게임 플레이어에서의 시나리오까지 각각 단계를 나누어 게임 서사가 어떠한 형태로 표현되는지 살펴보았다.

기존 연구의 경우 주로 완성된 게임을 대상으로 한 분석을 기반으로 하기 때문에 제작이 끝난 이후에 해당 게임의 서사 분석이 이루어졌다. 이것은 만들어진 게임의 서사구조를 밝힐 수는 있으나, 제작에 기여하는 면은 부족했다. 본 논문에서는 제작 중인 게임의 예를 들어 제작단계에서의 서사 특징을 제시하였다.

게임은 기존 서사물에서 출발한 서사적인 특징도, 그리고 디지털에서 파생된 게임만의 특징도 같이 가지고 있다. 기존에는 이미 완성된 게임만을 가지고 사용자를 분석해 서사의 형태를 잡았으나 제작단계에서 서사 특징을 유념해 접근한다면 게임의 서사 특징을 좀 더 게임에 맞게 접근하는 방법이 되리라 생각한다.

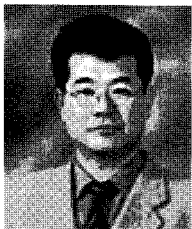
또 기존 서사연구는 이미 제작이 완료된 게임만을 대상으로 했으나 게임 제작 과정을 고려해 서사반응을 연구한다면 실제 제작 시 사용자를 고려한 서사를 디자인하는데 도움이 될 것이다. 하지만 게임 개발 과정 내의 기획서나 서사물을 구하기가 어려워 플랫폼이나 장르를 고려한 게임 서사의 특징에 대해서는 연구를 수행하지 못하였다. 차후에는 이에 관한 자료를 분석해 플랫폼이나 장르별로 게임 제작 시의 서사 특징을 연구하는 것이 필요하다.

- [1] 최혜실, 디지털 스토리텔링, 정보처리학회지, 제 21권 2호, 2003.
- [2] 한혜원, 디지털 게임 스토리텔링, 살림, P6~24, 2005.
- [3] 이정엽, 디지털 게임 상상력의 새로운 영토, P16, 2005.
- [4] 최수영, 오규환, 사용자 주도 내러티브 활성화를 위한 MMOG 스토리환경 디자인, KAIST문화기술대학원, 2006년.
- [5] 박승준, 게임디자인, 한국게임산업개발원, P68, 2003년.
- [6] 이용욱, 가상공간의 문학적 가능성에 대한 시론, 내러티브, 제 3호, 한국서사학회, 2001.
- [7] 이용욱, 인터넷 소설의 문학적 성격, 내러티브, 제 8호, 한국서사학회, 2004.
- [8] 송현주, 이대웅, 스크립트 DB를 이용한 MMORPG의 게임 시나리오 개발, 한국게임학회 논문지, 제6권, 제4호, 2006년.
- [9] 캐롤린 핸들러, 디지털미디어 스토리텔링, 커뮤니케이션북스, P278~323, 2006.
- [10] 이재홍, 게임시나리오 작법론, 정일, P204~229, 2004.
- [11] 라그나로크 2 <http://www.ragnarok2.co.kr/>
- [12] T&E사업본부, 던전 앤 파이터 공략집, 시공사 P150, 2007.
- [13] 장영철, 김종선, KBS 대하드라마 대조영, KBS 한국방송, 2006년.
- [14] 썬 온라인 <http://www.sunonline.co.kr/>



송 현 주 (Hyun-Joo Song)

2004년 상명대학교 디지털미디어대학원 게임학과(석사)
현재 상명대학교 컴퓨터과학과 게임학 박사과정
두원공대 컴퓨터게임과 겸임교수
관심분야: 스토리텔링, 게임시나리오



이 대 웅 (Dae Woong Rhee)

1982년 서울대 계산통계학과 이학박사
현재 상명대 소프트웨어대학 교수
관심분야: 게임기획, 게임프로그램