
콜 오브 듀티를 통해 본 전통적 스토리 흐름의 컴퓨터 게임 적용 방법

Applying Policy of Traditional Story-Flows to Computer Games - Based on Observations about Game "Call of Duty" -

송병호
상명대학교 소프트웨어학부

Byoung-Ho Song(bhsong@smu.ac.kr)

요약

컴퓨터 게임이 플레이어의 마음을 움직여 더 몰입되고 호소력 있는 게임이 되려면 스토리텔링이 잘 구성되어야 한다. 스토리텔링에는 여러 요소가 있지만 그 중에서도 플롯(Plot), 즉 스토리의 흐름이 중요하다. 콜 오브 듀티는 스토리의 흐름 측면에서 잘 구성된 게임인데, 본 논문에서는 이 게임에서 전통적인 스토리 흐름 이론이 적용된 방식과 변형 적용된 방식을 분석하였다. 이를 근거로 하여 컴퓨터 게임에 전통적인 스토리 흐름이 적용될 수 있는 방식에 대하여 설명하였다.

■ 중심어 : 스토리텔링, 스토리 흐름, 적용 방법, 콜 오브 듀티, 영웅의 여행

Abstract

A good storytelling is essential to make a computer game more immersed and appealing as it impress the players emotion. The Storytelling consists of many factors. Among them, the Plot, or the flow of the story (Story-flow) is significant. The "Call of Duty" is a successful computer game in the aspect of the story-flow. In this paper, the way to apply traditional theories about the story-flow to this game is analyzed. And an applying policy of traditional story-flow theories to computer games is presented.

■ keyword : Storytelling, Flow of the Story, Applying Policy, Call of Duty, Hero's Journey

I. 서론

우리나라의 컴퓨터게임에서 가장 경시되는 부분중 하나가 바로 스토리텔링이라고 생각된다. 물론 세계관을 세울 때 방대한 스토리를 세우고 있으며 롤 플레이 게임의 경우 전문 작가의 힘을 동원하여 정교한 스토리를 구성하고 있음을 보고 있다. 그렇지만 이 스토리들은 배경 설명과 다음 미션 전개용으로 주로 사용되고 있고, 게임

플레이의 각 단계에 그 단계가 있을 수밖에 없다는 필연성을 부여하거나 게임을 플레이하는 플레이어 자신에게 이 게임에 대한 몰입감을 주는 직접적 도구로 사용되기에는 미흡하기 때문이다. 외국 대작 게임과 국내 대작 게임을 비교해 보면 그래픽이나 사운드, 게임 시스템들은 그다지 차이가 나지 않지만 플레이어의 마음을 움직이는 스토리텔링 부분에서 아쉬운 점이 발견된다.

접수번호 : #081025-001
접수일자 : 2008년 10월 25일

심사완료일 : 2008년 11월 13일
교신저자 : 송병호, e-mail : bhsong@smu.ac.kr

콜 오브 듀티는 2차대전을 배경으로 하여 플레이어가 미국, 영국, 러시아의 입장에서 각기 참전 체험을 느끼도록 만들어 성공한 게임 시리즈물이다. 멀티플레이어 모드는 플레이어끼리 대적하는 FPS 형식으로서 스토리 흐름이 중요하지 않지만, 싱글플레이어 모드는 스토리의 흐름이 잘 이루어지고 있다.

본 논문에서는 콜 오브 듀티 시리즈의 첫 제품인 "Call of Duty (CoD)"의 싱글플레이어 모드를 전통적인 스토리텔링 이론으로 분석하여, 스토리 흐름이 전통 이론과 부합되는 점과 다른 부분을 찾아내었다. 이 분석결과를 토대로 하여 전통적인 스토리 흐름을 게임에 적용 또는 변형 적용하는 방식에 대하여 설명하였다. 방법은 스토리텔링 중에서 캐릭터나 시각적, 청각적 요소 등을 배제하고 단순히 스토리 전개 흐름에 대하여 집중하였다.

본 논문의 구성은 다음과 같다. II장에서는 전통적인 스토리텔링에 대하여 살펴본다. III장에서는 콜 오브 듀티의 스토리 구성을 분석한다. IV장에서는 이러한 분석 결과를 토대로 하여 도출한 전통적인 스토리텔링이 게임의 스토리 흐름에 적용될 수 있는 부분과 달라질 수 있는 부분을 설명한다.

II. 전통적인 스토리텔링

서양에서는 그리스 희곡 이래 여러 가지로 스토리텔링에 대한 연구가 되어 왔으며 이 중에서 문학, 연극, 영화 등에 주로 인용되는 몇가지 중요 이론에 대하여 스토리의 흐름을 중심으로 간단히 살펴본다.

1. 아리스토텔레스의 시학

아리스토텔레스는 그의 시학 이론에서, 플롯(Plot), 캐릭터(Character), 주제(Theme), 대사(Diction), 청각적 요소 그리고 시각적 요소가 스토리텔링에 중요한 요소이며, 이 순서대로 중요하다고 하였다[1]. 이 중에서 스토리의 흐름과 관계가 있는 것은 플롯이다. 플롯은 결국 스토리를 이루는 각 사건들의 순서이다. 일반적으로 사용되는 플롯의 구조는 동양에서 말하는 기승전결, 즉 처음에 시작해서 위기(크라이시스)가 고조되는 점증적인

단계를 거쳐 클라이맥스에 도달한 후, 짧은 하강단계를 거쳐 대단원을 맞는다.

2. Janet Murray의 Interactive Storytelling

아리스토텔레스의 이론이 무대 위에서 벌어지는 전통적인 스토리텔링의 요소를 설명하였다면 현대의 사이버 또는 전자적인 환경에서 이루어지는 스토리텔링은 이와는 다른 요소를 가져야 한다고 주장한 사람이 Janet Murray이다[2]. 전통적인 스토리텔링은 무대 위와 무대 아래의 관객이 구별된다. 이 점은 문학에서도 마찬가지이다. 즉 미리 정해진 스토리를 스토리 "외부에서" 다만 지켜볼 뿐인 것이다. 그러나 게임과 같은 디지털 형식의 상영물은 관객이 관객이기만 한 것이 아니고 직접 참여하여 스토리의 흐름에 영향을 준다. 이를 인터랙티브 스토리텔링(Interactive Storytelling)이라고 한다.

Janet Murray는 인터랙티브 스토리텔링에서는 아리스토텔레스가 말한 전통적인 요소 외에 상호작용성(Interactivity)이 필요하고 이를 위해서는 몰입감(Immersion), 인터랙션을 위한 수단(Agency), 그리고 인터랙션의 결과로 달라지는 무엇(Transformation)이라는 3대 요소가 더 필요하다고 하였다.

3. Joseph Campbell의 Hero's Journey

인류의 동서고금에 존재하는 수많은 신화, 전설, 이야기에는 공통점이 있음을 발견하고 이를 체계적으로 서술한 학자가 Joseph Campbell이다[3][4]. Campbell은 스토리의 흐름에 대하여, 공통적으로 다음과 같은 내용들을 대부분의 이야기에서 발견할 수 있다고 하였다.

1) Departure and Separation (출발)

- World of Common Day (일상적인 세상)
- Call To Adventure (모험으로 부름받다)
- Refusal of the Call (부름을 거부하다)
- Supernatural Aid (초자연적인 도움):
스승을 만나거나 도움을 얻어 모험에 들어갈 준비가 된다.
- Crossing The First Threshold
(첫 문턱을 넘다)

- Belly of the Whale (고래 뱃속으로 들어가다): 알 수 없는 세상으로 진입하게 된다.

2) Initiation (시작)

- Road of Trials (시련의 길)
- Meeting With The Goddess (여신과 만나다): 사랑의 힘을 얻는다.
- Woman As Temptress (요부를 만나다): 삶 속에서 유혹을 받게 된다. 여기에서 여자는 알 수 없는 존재를 의미한다.
- Atonement With The Father (아버지의 속죄): 아버지는 영혼적인 존재를 의미한다. 깊은 곳에 닿아 아버지와 같은 존재로부터 구원을 얻는다.
- Apotheosis (신격화)
- The Ultimate Boon (보상)

3) Return (귀환)

- The Refusal of the Return (귀환을 거부하다)
- The Magic Flight (마법의 비행): 행운의 사건을 만나 제약에서 풀려난다.
- Rescue From Without (외부로부터 구출): 사람으로부터 풀려난다.
- The Crossing of the Return Threshold (귀환 문턱을 넘다)
- Master of the Two Worlds (두 세상의 대가): 원래 세계와 초세계 양쪽에서 입지를 만든다.

4) Journey's End (여행의 끝)

위와 같이 구성된 Campbell의 모델은 아리스토텔레스나 Janet Murray의 이론보다 구체적이므로 스토리 흐름 분석에 더 적합하다.

4. Christopher Vogler의 12 스텝

Joseph Campbell의 모델은 [[장 3절에서 간단히 살펴본 바와 같이 상당히 복잡하며 난해하고, 또 모든 스토

리에 이 모든 내용이 다 나오는 것은 아니기 때문에 Christopher Vogler의 단순화된 12 스텝이 나오게 되었다. 그 스텝들을 살펴보면 다음과 같다.

- 1) Ordinary World (일상적인 세상)
- 2) Call to Adventure (모험으로 부름받다)
- 3) Refusal of the Call (부름을 거부하다)
- 4) Meeting With the Mentor (스승을 만나다)
- 5) Crossing the First Threshold (첫 문턱을 넘다)
- 6) Tests, Allies, Enemies (시험에 통과하며 피어를 알게 된다)
- 7) Approach (접근)
- 8) Supreme Ordeal (호된 시련)
- 9) Reward (보상)
- 10) The Road Back (돌아오는 길)
- 11) Resurrection (부활)
- 12) Return With the Elixir (원하는 것을 가지고 귀환)

본 논문에서는 이 Vogler의 12 스텝을 기준으로 하여 CoD의 스토리 흐름을 분석하고 시사점을 찾도록 한다.

III. 콜 오브 듀티(CoD)의 스토리 흐름

1. 게임 소개

콜 오브 듀티는 Activision, Inc. 사가 2003년 하반기에 그 첫째 판 Call of Duty(CoD)를 내놓은 이래 CoD: United Offensive, CoD: Finest Hour, CoD2 등을 거쳐 현재 CoD2: Big Red One에 이르기까지 2차대전을 배경으로 한 일인칭 액션 게임으로 가장 성공적인 시리즈를 이어가는 컴퓨터 게임이다[6][7]. PC용으로 시작하였으나 지금은 Xbox, 닌텐도의 GameCube, PS2 등 다양한 플랫폼에서 구동된다. 플랫폼과 버전에 따라 스토리 구성이 다르게 되어 있지만 이 논문에서 분석하려는 스토리의 흐름은 첫 버전 CoD로 대표될 수 있다.

CoD는 싱글플레이어(단일사용자) 모드와 멀티플레이어(다중사용자) 모드의 두 모드를 모두 지원한다. 멀티

플레이어 모드는 그 이후 많은 인기를 끈 일인칭 슈팅 게임(FPS)의 장르에 속한다고 볼 수 있다. 주어진 게임 공간에서 다른 플레이어의 캐릭터(PC)를 먼저 찾아내어 저격하는 것이 주된 플레이 목표이기 때문이다. 이러한 환경에서는 게임 시스템이 주는 스토리 흐름은 별 의미가 없다. 그러나 CoD의 싱글플레이어 모드에서는 롤플레이 게임의 성격이 있어서 게임에서 주는 스토리의 흐름에 따라 한 미션씩 완수하도록 짜여 있다.

싱글플레이어 모드에서 플레이어가 경험하는 스토리는 정해진 타임라인, 정해진 주인공 캐릭터, 그리고 정해진 각 미션별 목표(Objectives) 하에서 주어진 액션 자유도를 이용하여 한 목표씩, 또 한 미션씩 완수함으로써 이루어진다.

2. CoD의 타임라인

CoD는 처음에 게임 전반의 분위기와 주제를 전하는 인트로 영상이 나온 후에 기본적인 플레이 연습을 위한 Training 미션이 나오며, 이후로는 먼저 미국의 Martin 일병의 입장에서 이 Training 미션을 포함하여 8개의 미션을 거치게 된다. 다음으로 영국의 Evans 상사의 입장에서 6개의 미션을 플레이한다. 세번째로는 러시아의 Alexei Ivanovich의 입장에서 9개의 미션을 치른다. 이 Alexei는 처음에 징집병으로 시작하며 미션들을 거치면서 점차 공훈을 세우고 진급하는 것을 볼 수 있다. 이렇게 3국의 입장을 거친 후 독일의 심장부에 들어가서 각국 1개씩의 미션을 더 거쳐 최종적으로 베를린 시성이 함락된다. 마지막으로 기록 사진을 바탕으로 엔딩 영상이 자동 플레이되는 흐름을 가지고 있다.

그런데 이 총 26개의 미션 중에서 앞 미션에 이어 자동으로 계속되는 미션들을 제외하고는 모두 미션 시작에 앞서서 로딩 시간을 이용하여 각 미션에 대한 설명이 간단히 정지화면으로 나오는데 그 각각을 잘 분석해 보면 각 미션이 처한 지리적 위치와 일시를 알 수 있어서 Training 미션은 1942년 8월 8일로 설정되어 있으며 실제 전투의 시작인 미국 Pathfinder 미션은 노르망디 상륙 작전 개시 직전인 1944년 6월 6일이며 마지막 러시아의 Berlin 미션은 1945년 4월 30일임을 알 수 있다. 이러한 정보들을 바탕으로 하여 CoD 싱글플레이어 모드 26개

미션의 타임라인을 나타내면 [표 1]과 같다.

표 1. CoD의 타임라인

Date	American Mission	British Mission	Russian Mission
Aug. 7, 1942	Training		
Aug. 16, 1942			Intrepid
			Red Team
			Yankee
			Steel
			Reaper
Jan. 1, 1944	Pathfinder	Operation Market	
02 Day	Sublime		
	Overlord		
	Car Plus		
	Warrior		
Aug. 7, 1944	Chaplin	Operation Cobra	
Sep. 2, 1944		John	
		Task Force	
		Attack	
Oct. 16, 1944	First Step	Die	
Oct. 21, 1944			
Jan. 11, 1945	Madness		Chaplin
Jan. 11, 1945			Intrepid
Jan. 24, 1945			Red, Blue, Green
Jan. 24, 1945			Red, Blue, Green
Feb. 2, 1945		Reckless	
Apr. 30, 1945			Berlin
End			

[표 1]에서 보는 바와 같이 각 미션은 하나의 시간축으로 연결되지 않고 3개국별로 각기 진행된다. 따라서 플레이어의 입장에서는 나라가 바뀌면서 시간의 연결이 끊어지는 상황이 발생한다.

3. CoD 타임라인상의 12단계 분석

그러므로 CoD의 스토리는 전체적으로 하나의 흐름이 되지 않고 있다. 이 결에서는 전통적인 방식대로 일단 전체 게임 스토리를 하나의 스토리로 생각하여 Vogler의 스토리텔링 12단계를 CoD의 타임라인상에서 찾아보자.

3.1 Ordinary World (일상적인 세상)

CoD에서는 이 모험이 시작되기 전의 평상적인 세상, 즉 평화스럽던 세상에 대한 묘사가 없다. 전쟁이 없는 세상은 현재 플레이어가 살고 있는 세상으로 같음 가능하므로 간단히 생략하였다고 볼 수 있다.

3.2 Call to Adventure (모험으로 부름받다)

스토리라인상에서 명시적으로 모험으로 초대하는 부분은 찾기 어렵다. 다만 인트로 동영상에 비장하고 강중한 오케스트라 음악과 함께 실감나는 전장의 상황을 묘사하며, 아울러 이 게임의 주제라고 할 수 있는 문장을

화면에 띄움으로써 플레이어로 하여금 플레이를 하고자 하는 욕구를 불러일으키는데 상당한 성공을 거두고 있기 때문에 내적으로는 인트로 동영상에 이 단계에 해당한다고 볼 수 있다.



그림 1. 2번 스텝을 나타내는 스크린 샷

3.3 Refusal of the Call (부름을 거부하다)

주인공이 이 부름을 거부하는 부분이 CoD에는 전혀 나타나지 않는다. 게임의 제목 자체가 침략자를 무찌르고 평화를 쟁취하는 의무의 부름(Call of Duty)이므로 이를 거부하는 플레이어가 존재하기 어려울 것이다.

3.4 Meeting With the Mentor (스승을 만나다)

CoD와 같은 액션 게임에서는 캐릭터를 움직이고 무기를 사용하는 것이 능숙해지도록 연습해 두는 것이 필요하다. 이를 위해서 CoD는 첫 미션을 Training으로 잡아 Poley 대위 및 Mbody 상사의 지도아래 플레이어가 연습할 수 있도록 안배하고 있다. 이 미션이 4번 단계에 해당한다고 분석된다.



그림 2. 4번 스텝을 나타내는 스크린 샷

3.5 Crossing the First Threshold (첫 문턱을 넘다)

Training 미션을 거친 미국의 Martin 일병은 이제 노르망디 상륙작전에 대한 브리핑을 받으며 공수부대의

낙하에 앞서 침투하여 낙하산부대를 유도하는 임무를 받고 자정 직전 프랑스 해안마을인 St. Mere Eglise에 단독 낙하한다. 이로써 주인공은 전쟁의 한 가운데로 돌입하며 승리를 쟁취할 때까지 더이상 여기에서 빠져나올 수 없다. 따라서 연습 미션이 끝나고 실전 미션이 시작되는 시점을 5번 단계로 분석할 수 있다.



그림 3. 5번 스텝을 나타내는 스크린 샷

3.6 Tests, Allies, Enemies (시험에 통과하며 피아를 알게 된다)

이후 후반에 이르기까지 CoD의 대부분의 미션들이 여기에 해당한다. 부여되는 미션과 그 안의 미션 목표들을 완수하며 미국의 Ingram, 영국의 Walters나 Price, 러시아의 Brodin 등을 동료로 얻게 되고 적의 무기나 전술을 이해하게 된다.

3.7 Approach (접근)

후반 미션, 특히 러시아의 후반 미션이 폴란드의 독일 군수공장지대를 파괴하고 통과하면서 독일의 심장부로 들어가게 된다.

3.8 Supreme Ordeal (호된 시련)



그림 4. 8번 스텝을 나타내는 스크린 샷

2차대전 말기 독일의 대반격에 해당하는 내용이 3개국 미션들이 끝나고 개별 미션이 진행되는 Hurtgen 미션 바로 앞에 브리핑 형식으로 전달된다. 브리핑 내용에 따르면 적은 Ardennes(아르덴) 강을 돌파하여

Bastogne(바스토뉴)의 이군을 포위하였으며, 한편 적의 신무기 V2 미사일은 런던을 공습한다.

3.9 Reward (보상)

이 부분은 생략되었다.

3.10 The Road Back (돌아오는 길)

이 부분 역시 생략되었다.

3.11 Resurrection (부활)

마지막 미션인 Berlin에서 이러한 적의 기도를 단호히 물리치고 적의 심장부인 베를린 시청을 점령함으로써 전쟁에서 승리한다.



그림 5. 11번 스텝을 나타내는 스크린 샷

3.12 Return With the Elixir (원하는 것을 가지고 귀향)

마침내 엔딩 장면에서 시민들의 환호와 Elbe(엘베) 강에서 서로 만난 연합군들의 악수, 포옹, 축배를 보여 줌으로써 세상은 다시 평화를 되찾게 됨을 보여준다.



그림 6. 12번 스텝을 나타내는 스크린 샷

4. CoD 안에 내재된 다층적 스토리 흐름

그런데 3절에서 시도한 바와 같은 전체 스토리 흐름에 대한 스토리텔링 분석도 중요하지만 저자는 국지적인 스토리텔링도 있음을 파악하였다.

CoD의 스토리 흐름은 시작부터 종료까지 하나의 시간 흐름이 아니고 하나의 주인공 입장도 아니다. 표 1에 나타난 바와 같이 게임이 시작되면 먼저 미국의 Martin 일병의 입장으로 플레이하게 되는데 처음 Training 미션부터 POW Camp 미션까지 8개 미션이 여기에 해당하며, 영국과 러시아 미션들을 거친 후에 Hurtgen 미션이 다시 미국 미션이다. POW Camp부터 Hurtgen까지 플레이 순서로는 도중에 15개의 다른나라 미션이 끼어 있지만 역사적 일시로는 1944년 9월과 1945년 1월로서 불과 4개월 차이에 불과하며 이는 일단 미국 미션들간의 일시 간격과 별로 큰 차이도 아니다. Martin 일병 캐릭터로 플레이하는 입장에서는 총 9개 미국 미션 흐름 내에서 그 나름의 기승전결과 Vogler의 12 스텝을 만날 수 있다.

POW Camp 이후에는 영국의 Evans 상사 입장으로 노르망디 상륙작전 시기까지 시간을 거슬러 올라가 플레이하게 되는데 Pegasus Night 미션부터 Ship 미션까지 6개 미션이 여기에 해당하며, 러시아 미션들을 거친 후에 Rocket 미션이 다시 영국 미션이다. Ship부터 Rocket까지 플레이 순서로는 도중에 9개의 다른나라 미션이 있지만 역사적 일시로는 1944년 10월과 1945년 2월로서 이 역시 불과 4개월 차이에 불과하다. Evans 상사 캐릭터로 플레이하는 입장에서도 총 7개 영국 미션 흐름 내에서 그 나름의 기승전결과 Vogler의 12 스텝을 만날 수 있다.

Ship 이후에는 러시아의 Alexei 입장으로 러시아의 참전시기까지 다시 시간을 거슬러 올라가 플레이하게 된다. Stalingrad 미션부터 Tank Drive Town 미션까지 9개 미션이 여기에 해당하며, 2개의 다른나라 미션들을 거친 후에 Berlin 미션이 다시 러시아 미션이다. Tank Drive Town부터 Berlin까지 플레이 순서로는 도중에 2개의 다른나라 미션이 있지만 역사적 일시로는 1945년 1월과 같은 해 4월로서 불과 3개월 차이에 불과하다. Alexei 캐릭터로 플레이하는 입장에서도 총 10개 미국 미션 흐름 내에서 그 나름의 기승전결과 Vogler의 12 스텝을 만날 수 있다. 특히 이 러시아 입장의 스토리 부분은 처음 Alexei가 징집병으로서 무기도 없이 전장에 투입되는 것으로 시작해서 미션들을 거치는 동안 점차로

승진하게 되며 Berlin 미션에서 클라이맥스를 맞게 되는데 이 미션은 CoD 29개 미션 전체중에서도 클라이맥스에 해당한다.

처음 플레이를 하는 플레이어는 이러한 국가별 흐름을 벗어나 마음대로 미션간을 오갈 수 없도록 장치를 함으로써 일단 한 국가의 입장에서 전투 체험을 시작하면 그 국가의 스토리 흐름을 따라갈 수밖에 없도록 되어있다. 그러므로 각 국가별 미션 순서에 따라서 다시 작은 스토리 흐름이 각기 이루어지고 있음을 알 수 있다.

그런데 이 세가지 국가별 스토리는 그들간에 다시 점차적인 상승효과를 보고 있음도 분석된다. 첫 국가인 미국의 스토리는 첫 연습에서부터 시작하여 시가전, 참호전 등 평이한 보병의 전투를 중심으로 전투체험이 이루어지는 데에 비하여, 두 번째 국가인 영국의 스토리는 처음부터 글라이더를 이용한 적진 침투와 요지 사수를 시작으로 하여 맴 폭파, 추격전, 대공포를 이용한 적기 격추에 이어 적 군함 침투에 이르기까지 다양한 육해공 실전을 체험하도록 설계해 놓고 있다.

마지막 국가인 러시아의 스토리에는 도망병에 대한 즉결처분, 항복을 권유하는 포로과간다, 탱크를 직접 조종하는 대 탱크전에 이르기까지 심리적으로나 기술적으로 좀더 복잡한 환경의 전쟁체험을 마련해 놓았다. 따라서 미국 영국 러시아에 이르는 점증되는 크라이시스 및 마지막 러시아에서 만나는 클라이맥스로 이루어진, 국가별 스토리간의 점증효과를 분석해 낼 수 있다.

한편 CoD 스토리의 기본 단위로 볼 수 있는 29개 각 미션 내에서도 다시 스토리텔링의 요소가 제법 갖추어졌음을 확인할 수 있었다. 각 미션마다 시작하기 전에 로딩 시간을 이용하여 해당 미션에 대한 사전정보를 주는데 여기에는 시점과 전투목표, 적에 대한 설명 등이 포함되기 때문에 Vogler의 12 스텝 중에서 6번 스텝에 해당한다고 볼 수 있다. 그리고 각 미션에서 진행되는 내용에는 7번 스텝 "접근", 8번 스텝 "시련", 9번 스텝 "보상"에 해당하는 내용이 모두 들어가 있다.

그러므로 3절에서 본 바와 같이 5번 스텝까지를 CoD의 인트로에서 담당하고 10번 스텝 이후는 CoD 전체 스토리의 후반부에 해당한다고 보면 각 미션은 전체 12스텝은 아니더라도 중심 몇 개 스텝은 되풀이하여 스토리

텔링한다고 분석할 수 있다.



그림 7. 6번과 9번 스텝을 나타내는 스크린 샷

IV. 스토리텔링의 적용과 변화

III장에서 Vogler의 스토리텔링 이론에 근거하여 CoD의 스토리 흐름이 전체로서 하나의 단선적인 구조를 가지는 것이 아니고 다층적인 구조를 가지는 것으로 분석되었음을 설명하였다. CoD에는 다음과 같은 4가지 형태의 스토리 흐름이 존재하였다.

- A) 전체 스토리에서, 29개 미션을 단위로 하는 흐름
- B) 각 국가(미국, 영국, 러시아)별로, 그를 구성하는 미션(각 9, 7, 10개)을 단위로 하는 흐름
- C) 전체 스토리에서, 각 국가별 스토리(총 3개)를 단위로 하는 흐름
- D) 각 미션(29개)별로, 미션 목표들을 완수하면서 생기는 흐름.

그러나 Vogler의 모든 스텝이 다 나타나지는 않았다. 또 여러번 반복되는 스텝 구간도 있었다. 그 이유를 살펴 보기로 한다.

첫째, 게임은 반복적으로 플레이하게 되고, 게임을 플레이할 때마다 거치게 되는 스토리 부분이 있기 때문에 이를 잘 고려하면 실제로 플레이어가 플레이하는 구간에 포함시키지 않아도 되는 스텝 구간이 있다. 예를 들어 1번 스텝 (일상적인 세상), 2번 스텝 (모험으로 부름 받다), 3번 스텝 (부름을 거부하다)은 게임을 일단 시작한 플레이어에게는 별 의미가 없기 때문에 스토리에서 생략될 수 있다.

둘째, 게임의 특성상 비교적 중요도가 떨어지는 스텝이 있게 되고 이 스텝들은 생략 가능하다. 예를 들어 4번 스텝(스승을 만나다)과 5번 스텝(첫 문턱을 넘다)은 훈련을 거쳐 처음 전투에 투입되는 경험을 하고 난 후로는 다시 매 게임 플레이마다 반복될 필요가 없다. 마찬가지로 10번 스텝(돌아오는 길), 11번 스텝(부활), 12번 스텝(원하는 것을 가지고 귀향)은 게임 플레이어가 보통 게임의 목적을 완수하고 나면 그 뒤의 내용은 중요시하지 않기 때문에 승리의 내용으로 묶어 엔딩 영상 등으로 간단히 처리해 버릴 수 있다.

셋째, 플레이어가 한번에 게임을 하는 양이 다양할 수 있기 때문에 짧게 게임을 할 때에도 스토리의 흐름이 전달될 수 있도록 국지적인 스토리텔링이 필요하다. CoD에서는 미션별로 6번(시험에 통과하며 피아를 알게 된다), 7번(접근), 8번(호된 시련), 9번(보상) 스텝이 구성되어, 앞에서 설명한 앞뒤의 간략화된 스텝들을 합치면 결국 한 미션만 완수해도 전체 스토리 흐름을 거친 효과를 얻는다(스토리 흐름 D). 마찬가지로, 길게 게임을 할 때에도 스토리의 흐름이 전달될 수 있도록 CoD에서는 스토리 흐름 A, B, C라는 다층적인 흐름구조를 구성하고 있다.

넷째, 게임의 특성상 전통적인 스토리텔링에서는 의미가 없었던 새로운 스텝 또는 장치가 필요하다. CoD에서는 미션을 실패했을 때 게임이 바로 끝나지 않고 격언 등을 보여주며 다시 도전하도록 유도한다. 이 장치에 의하여 사용자의 플레이는 도중에 끊이지 않고 스토리 흐름을 만들어내게 된다.

CoD에서는 흐름 D(미션별 스토리텔링)가 가장 강하며 다음으로 흐름 A(전체 스토리텔링), 흐름 B(국가별 스토리텔링)의 순서로 강도가 약해졌다. 이는 플레이어가 인지하는 플레이 스토리가 각 국가나 전체보다도 미션을 단위로 하기 때문으로 판단된다.

플레이 단위는 미션이다. 한 미션 안에 여러 목표가 있기 때문에 미션 안에서 목표별 플레이도 가능하지만 플레이 시간이 너무 짧고, 목표별 플레이를 하더라도 앞뒤 맥락을 파악하려면 결국 해당 미션을 이해하여야 하기 때문에 플레이 단위는 미션이 된다. 따라서 게임 디자인에는 플레이어가 집중하여 수행할 수 있는 최단 예

상 플레이 시간에 맞추어 미션을 설계하여야 할 것이다. 그보다 더 오래 플레이하기를 원하는 기능성에 따라 후속 미션들을 설계한다던지 국가별 미션순서를 설계하여야 할 것이다.

CoD에서는 다양한 2차대전 참전 체험을 위하여 각기 입장과 전투체계가 다른 3개국별 미션들을 설계하였고, 그들간의 교차 체험을 위하여 각국별 마지막 미션들은 다시 모아 섞어서 국가별 흐름을 한번 교차시키는 방법을 택하였다.

V. 결 론

컴퓨터 게임의 흥미요소는 여러가지이지만 Janet Murray가 말한 것처럼 몰입감을 느끼도록 구성되어야 더욱 호소력이 높은 게임이 된다. 그러려면 플레이어의 인터랙션이 초래하는 결과가 플레이어에게 흡족해야 할 뿐만 아니라, 그 결과로 동적으로 구성되어 자신에게 전달되는 스토리 흐름이 흥미로워야 한다. 스토리의 흐름이 재미있도록 하기 위한 훌륭한 스토리텔링 이론이나 모델은 아리스토텔레스부터 Joseph Campbell, Christopher Vogler에 이르기까지 많으며 이들 요소들이 CoD와 같은 성공적인 게임에 반영되어 있음을 알 수 있다.

그러나 게임은 전체를 처음부터 끝까지 다 수행하는 경우가 별로 없고 부분적으로, 반복해서 수행하는 경우가 훨씬 많기 때문에 전통적인 전체-단일 스토리 흐름은 맞지 않았다. 그러므로 불필요한 부분은 과감히 생략 또는 간략화하며, 사용자의 플레이를 잘 유도하여 괜찮은 스토리가 완성되도록 하는 새로운 스텝 또는 장치를 추가하고, 플레이어의 플레이 시간을 고려하여 장단기의 다층적인 스토리 흐름을 구비하여야 한다.

다양한 플레이 시간에 적응할 수 있는 스토리텔링을 위해서는 플레이 단위를 설정해야 하고, CoD에서는 각 미션을 단위로 하였다.

다만 CoD는 원하는 미션으로의 이동이 제법 제한되어 있어서 플레이 자유도에 의한 동적인 스토리 흐름이 다양하게 만들어지지 않는다. 사용자의 인터랙션으로

훨씬 더 다양한 스토리 전개가 가능한 게임이라면, 이러한 가변성에도 불구하고 전통적인 스토리 흐름의 효과를 충분히 낼 수 있도록 하는 장치가 더 필요할 것이다. 앞으로 여기에 대한 연구가 필요하다.

또한 지금까지는 스토리가 전개되는 외부적인 흐름만 대상으로 하였지만 플레이어 내부의 변화에 따른 내적인 흐름과 이 두 흐름간의 연결성을 함께 찾아서, [8] 게임을 더 풍성하게 하도록 하는 더 고도화된 스토리텔링도 연구되어야 할 것이다.

참고 문헌

[1] D. Marinelli, *The New Poetics*, Carnegie-Mellon University Entertainment Technology Center, 한국게임산업개발원 해외게임연수자료, 2005.

[2] J. H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, 1998.

[3] J. Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, Princeton University Press, Reprint edition, 1972.

[4] J. Campbell and J. E. Fairchild, *Myths to live by*, Penguin Publishing Co., Reprint edition, 1993.

[5] C. Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, Michael Wiese Productions, 2nd edition, 1998.

[6] <http://www.callofduty.com/>

[7] El greco, *Call of Duty - Strategy Guide*, elgreco@gmail.com, 2003.

[8] M. Hauge and C. Vogler, *The Hero's 2 Journey (DVD)*, ScreenStyle.com, 2004.

저자 소개

송 병 호(Byoung-Ho Song)

종신회원



- 1985년 1월 : 서울대학교 컴퓨터 공학과(공학사)
- 1987년 2월 : 서울대학교 컴퓨터 공학과(공학석사)
- 1995년 2월 : 서울대학교 컴퓨터 공학과(공학박사)

- 2005년 12월 : 대한민국 게임대상 심사위원장
- 2006년 2월~현재 : 청와대 기록및 업무혁신 T/F 정책자문위원
- 1998년 3월~현재 : 상명대학교 소프트웨어학부 교수 <관심분야> : 컴퓨터게임 접목기술, 인력양성 및 게임건전화 정책