

# 게임 스토리텔링 리스트에 관한 연구

## - 게임의 4요소를 중심으로 -

이재홍  
서강대학교 게임교육원 디지털스토리텔링학과  
munsarang@sogang.ac.kr

The research about game storytelling list-Based on 4 core elements of game-

Jae Hong, Lee  
Dept of Digital Storytelling,  
Game Education Center, Sogang University

### 요 약

전문 스토리텔러들을 양성하기 위한 실무 스토리텔링론이 적극 연구되어야 한다. 최근에 디지털스토리텔링에 대한 관심이 높아지면서 게임스토리텔링의 이론적인 연구가 다양한 각도에서 이루어지고 있다. 그러나 정작 스토리텔러를 양성하기 위한 체계적인 게임 스토리텔링론은 이론적인 틀에 머물고 있으며, 실무적인 부분과 이론적인 부분의 융합은 아직도 미약하기 그지없는 상황이다. 본고에서는 실무적인 게임스토리텔링의 완성도를 높이기 위해, 게임의 내러티브를 구축해 주는 가장 핵심적인 4요소(인물, 사건, 세계관, 게임의 인터랙티브 요소)의 리스트를 작성해 보았다. 스토리텔러가 구상하는 창의적인 발상이 각 분야의 디자이너들에게 정확하게 전달될 수 있도록, 실무적인 측면에서 디테일한 정보리스트를 완성시켜보자는 것이 본 연구의 목표이다.

### ABSTRACT

The research about methodology to educate professional storytellers should be done very actively. As many people became interested in digital storytelling lately, many theoretical researches about game storytelling are being made in varied aspects. However, systematic methodology to educate game storytellers still remains in theoretic level, so that we can hardly find the outputs brought by the fusion of practical and theoretical knowledges. In this paper, I made a list of 4 core elements(character, event, world view, interactive factors of game) which construct the narratives of games to elevate the quality of practical game storytelling. The goal of this research is to complete the practical information list in detail, in order to deliver storytellers' creative ideas precisely to the game designers in every parts.

**Keyword** : game storytelling list, 4 core elements of game, character, event, world view, interactive factors of game.

접수일자 : 2009년 06월 29일  
일차수정 : 2009년 08월 12일  
심사완료 : 2009년 08월 27일

## 1. 서론

세계 최대 규모의 메타버스 개발, IPTV, Wibro, i-Phone 등과 같은 다중 플랫폼 개발, 국민 복지 증진을 위한 기능성 게임 개발, 울트라 HD급 실시간 게임 개발 등은 대한민국이 세계 3대 게임강국으로 진입하기 위한 대표적인 과제들이다. 이러한 과제들 중에서 당연히 한국형 킬러콘텐츠가 탄생되어주어야 한다. 킬러콘텐츠를 확보하기 위해 가장 먼저 선결되어야 할 문제는 디지털스토리텔링의 활성화라고 할 수 있다. 디지털스토리텔링은 전통적인 스토리텔링의 새로운 패러다임이다. 효과적인 디지털스토리텔링을 하기 위해서는 전통적인 스토리텔링과 디지털미디어와의 연계에 대한 정확한 이해가 필요하다. 디지털 미디어의 특성상, 테크놀로지의 발전에 발맞춘 디지털 스토리텔링의 필요성이 그 어느 때보다 절실하게 요구되어지고 있다.

1990년대 중반부터 활성화되기 시작하던 초기 게임개발은 이론보다는 개발자의 손끝에서 배어 나오는 경험이 우선이었다. 그러나 2000년대를 전후로 하여 점차 게임의 학문적인 연구가 활발해지고, 서사의 중요성을 깨닫기 시작하면서, 오늘의 게임 개발 현장에서는 현장실무에 스토리텔링이 중요하다는 사실을 인식하기 시작하였다.

최근에 디지털스토리텔링에 대한 관심이 높아지면서 게임스토리텔링의 이론적인 연구가 다양한 각도에서 이루어지고 있다. 그러나 정작 스토리텔러를 양성하기 위한 체계적인 게임 스토리텔링론은 이론적인 틀에 머물고 있으며, 실무적인 부분과 이론적인 부분의 융합은 아직도 미약하기 그지없는 상황이다.

본고에서는 실무적인 게임스토리텔링의 완성도를 높이기 위해, 게임의 내러티브를 구축해 주는 가장 핵심적인 4요소-인물, 사건, 세계관, 인터랙티브 요소-의 리스트를 제시해 보고자 한다. 스토리텔러가 구상하는 창의적인 발상이 각 분야의 디자이너들에게 정확하게 전달될 수 있도록, 실무적인 측면에서 디테일한 정보리스트를 완성시켜보자는

것이 본 연구의 목표이다.

이러한 리스트 설정 연구는 인터랙티브한 환경에서 구축되는 스토리텔링 기법의 완성도를 높이는 길이며, 실무 게임스토리텔링론을 체계화시키는 첩경이라고 할 수 있다. 또한 스토리텔러와 디자이너들과의 제작 커뮤니케이션의 신뢰도를 높이는 길이기도 하며, 사용자들에게 섬세한 서사적 정보를 전달하는 작업이기도 하다.

## 2. 캐릭터의 리스트

일반적으로 영화나 애니메이션과 같은 영상물에서 캐릭터를 설계할 경우, 대개는 이름, 나이, 직업, 캐릭터의 간단한 특징 정도의 데이터에 만족하였다. 그와 같은 관행을 게임산업의 스토리텔링에서 답습해 왔던 것도 부정할 수 없는 일이다.

스토리텔러가 펼쳐 놓은 새로운 가상공간에 캐릭터를 배치하는 것은 또 하나의 이야기의 역사를 출발시키는 행위이다. 주인공에서부터 몬스터에 이르기까지, 캐릭터들은 다양한 사건을 생산해내며 게임의 내러티브를 좌우하게 된다. 게임의 캐릭터는 스토리텔러가 어떻게 스토리텔링을 하느냐에 따라 개성과 특징이 판가름 나며, 그 데이터를 중심으로 그래픽 디자이너는 캐릭터에게 숨을 불어 넣어 주게 된다[1].

스토리텔러는 자신의 작품 속에 등장하게 될 캐릭터에 대한 정보를 상세하게 리스팅시켜야 한다. 각각의 캐릭터의 외모를 어떻게 구상하고, 성격을 어떻게 설정하고, 캐릭터의 성장배경과 작품 내에서의 캐릭터의 역할과 배경스토리 등에 관한 데이터를 철저하게 자료로 만들어 표현해 내야 한다. 외형적인 이미지의 명확장배경위해 언어, 머리스타일, 복장, 무기, 행동과 같은 인물의 특성에 대한 데이터를 좀 더 정확하게 기입해야 된다. 그 이유는 내러티브에 통일성 있는 원화작업배경해 줄 수 있기 때문이다. 그리고 세계관과의 자연스러운 조화를 이루기 위해서도 노력해야 한다. 내적인 이미지의 묘

사를 위해 캐릭터에게서 드러나지 않는 이력 및 경력은 구체적으로 작성해 둘 필요가 있다. 특히, 게임 내부의 서사에 얽힌 캐릭터의 목표와 행동을 비롯한 배경스토리가 디테일하게 묘사되어야 한다[2].

캐릭터의 스토리텔링이 섬세해지면 섬세해질수록, 생동감 있는 캐릭터를 얻을 수 있으며, 작품 속의 캐릭터 성격연출이 자연스러워 질 수 있다. 이렇듯이 구체적인 스토리텔링이 이루어지는 캐릭터는 그만큼 풍부한 서사를 지니게 되기 때문에, 캐릭터로서 탄생된 이후에도 다양한 장르에서 OSMU를 실천할 수 있게 되어 긴 생명력을 지닐 수 있게 된다.

[표 1]은 주인공 캐릭터의 리스트이다. 게임기획 및 시나리오작법에 많이 활용되고 있는 리스트의 데이터를 수정한 리스트이다[3]. 이해를 돕기 위하여 『화이트데이』의 주인공(이희민)을 분석하여 그 데이터를 삽입하였다.

성장 환경	<b>가족관계</b>	은행원 아버지와 평범한 주부인 어머니로 구성되는 단순한 핵가족이다.
	<b>성장배경</b>	잡은 가족과의 여행으로 인하여 모험심과 호기심이 강한 타입이다.
배경 스토리	<b>캐릭터의 동기</b>	이희민은 연두고교로 전학 온지 얼마 되지 않은 전학생. 같은 반의 여학생인 소영에게 한눈에 반한다. 어느 날 소영이 벤치에 두고 간 수첩을 습득하게 되고, 화이트데이 전날 밤 10시에 수첩과 사탕을 소영의 책상에 넣어두기 위해 학교에 몰래 들어가게 되어 간하게 된다.
	<b>캐릭터의 목표</b>	소영에게 화이트데이 사탕을 전해주는 것과 학교를 탈출하는 것.
	<b>캐릭터의 행동</b>	학교에 걸린 걸계를 풀기 위해 강력한 방해자인 수위를 피해 다니야 한다. 교실을 돌아다니며 각종 퍼즐을 풀고, 부적을 획득해야 걸계를 풀 수 있다.
	<b>보조관계 캐릭터</b>	한소영, 김성아, 한나영, 설지현, 김지원
	<b>적대관계 캐릭터</b>	수위, 은미, 귀목, 아귀퀴신, 도플갱어, 김성아
기타		

[표 1] 캐릭터의 리스트

기본 정보	<b>이름</b>	이희민	<b>등장배역</b>	주인공
	<b>별명</b>	어실폰 연애대장	<b>직업</b>	고등학생
	<b>성별(나이)</b>	남자(18세)	<b>인종 (종족)</b>	황인종
	<b>생년월일</b>	1983년 9월 1일	<b>국적 (교향)</b>	대한민국(서울)
외모	<b>혈액형</b>	O형	<b>사용언어</b>	한국어
	<b>키</b>	178cm	<b>몸무게</b>	70kg
	<b>머리색</b>	검은색	<b>눈동자의 색</b>	검은색
	<b>의상</b>	검은색 동절기 교복	<b>목소리의 톤</b>	중저음
성격	<b>대표적 성격</b>	의롭고 대담한 성격		
	<b>가치관</b>	끝없는 도전		
	<b>특이한 버릇</b>	난처하면, 얼굴을 붉히며 눈을 뺏겨린다.		
	<b>좋아하는 것</b>	달리기		
	<b>싫어하는 것</b>	밀폐된 공간		
	<b>특기</b>	태권도		
	<b>취미</b>	퍼즐 맞추기		

### 3. 사건의 리스트

독일의 학자 함부르거(K.Hamburger)가 “서술은 사건이고 사건은 서술이다”라고 하였듯이, 사건은 서술의 계기성을 만들어 스토리로 연결된다[4]. 스토리 속에 내재된 사건은 시나리오의 틀을 완성하기 위해 합리적인 행위구조로 정리되며, 그 사건은 플롯단계로 이어지는 인과성(因果性)의 관계로도 정리된다. 게임에 있어서의 사건 스토리텔링 역시 사건의 인과관계를 필연성에 두지 않을 수 없다. 그러나 때로는 플레이어들의 상상력을 자극하는 추상성에 역점을 두기도 한다. 즉, 플레이어가 미리 예측하고, 대비할 수 있는 사건의 인과정보다 전혀 상상하지도 못한 사건을 불쑥 개입시켜, 의외성을 강조해야 하는 경우를 일컫는다.

게임의 사건스토리텔링은 함부르거가 주장하듯이 서사적인 계기성과 인과성을 중시하게 된다. 플롯의 발단부분에서 사건이 터지기 시작하여 결말까지 끈질기게 이어져 나가게 된다. 그렇기 때문에 사건스토리텔링에는 우선, 어떤 이야기를 할 것인가

가를 구체화시키는 계기성에 중심을 둔 사건리스트 (혹은 사건 플로우차트)가 필요하다. 그리고 콘텐츠의 설계도를 설계하기 위하여 인과성에 중심을 둔 플롯 리스트를 작성해야 한다. 또한 인터랙티브 서사 요소인 퀘스트와 이벤트와 같은 부가적인 서사형태도 사건 리스트로 표현해내야 한다.

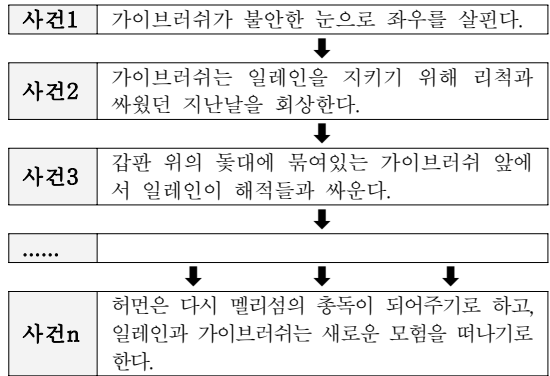
### 3.1. 사건 리스트

게임의 서사는 일반적으로 사건의 인과성과 시간의 연속성에 의해 발전해 나간다. 어떠한 사건을 어떻게 배치하고, 연결해 나가느냐에 따라서 게임의 흥미성은 가중된다. 사건은 스토리 내부에서 일직선으로 진행되기도 하고, 사슬처럼 연결고리로 엮여져서 진행되기도 하고, 영킹 실타래처럼 술하게 중첩되어 진행되기도 한다. 이와 같은 게임사건의 진행은 서사적인 연속성 속에서 주제와의 통일성을 유지하며 스토리에 녹아들게 된다.

사건 리스트는 게임의 전체적인 스토리를 구체화시키는 작업이다. 창의적인 발상으로 이야기를 생산하는 초기 서사단계인 만큼, 계기성에 중심을 둔 섬세한 스토리텔링이 필요하다. 그에 따른 사건의 배치와 연결은 게임의 흥미성을 고려하며 전개시켜야 한다. 특히, 게임의 사건이 다양한 변수에 의해 분기가 발생할 경우에는 멀티 스토리를 전개시켜주어야 한다. 사건을 시퀀스별로 정리해 준다면 간단할 것 같지만, 각 씬을 상상해 가며, 자신이 그리고자 하는 사건을 차근차근 전개시킨다면, 디테일한 스토리를 확보할 수 있게 된다.

좋은 사건리스트를 작성하기 위해서는 ‘브레인스토밍’에 의한 자유연상법을 활용하는 것이 완성도를 높일 수 있다. [표 2]와 같이 플로우차트 형식으로 사건을 정리하는 것이 효율적이라고 할 수 있다. 멀티시나리오[5]의 유형별 사건리스트가 모두 제시되어야 하겠지만, 본고에서는 일자형(레이스형) 시나리오의 리스트를 제시한다. 이해를 돕기 위하여 『원숭이섬의 탈출』의 사건 데이터를 삽입하였다.

[표 2] 사건 리스트(일자형의 경우)



### 3.2. 플롯 리스트

게임의 플롯은 일반적인 소설이나 영화의 플롯과 다르게 인터랙티브한 플롯이라는 사실이 독특한 구조라고 할 수 있다.

플롯 리스트는 이미 작성되어진 스토리의 사건을 인과관계로 나열시켜나가는 작업이다. 플롯은 게임의 설계도인 만큼, 작가적인 창의력이 제대로 발휘되지 않으면, 단순한 사건구성에 머물고 만다.

게임의 플랫폼이나 장르에 따라 서사의 구조는 다르게 나타난다. 동일 장르라고 하더라도 서사성이 낮은 게임인가, 서사성이 높은 게임인가에 따라서 플롯의 형식은 확연히 달라진다. 또한 스토리의 전개과정에서 분기가 이루어질 경우, 어떤 유형으로 분기가 이루어지느냐에 따라 플롯의 전개스타일과 구성방법은 달라진다.

서사성이 낮은 보드게임, 슈팅게임, 액션게임 등과 같은 경우에는 대개 <기-승-전-결>이라는 4단계 서술구조를 갖는다[6]. 캐주얼적인 미니 게임들은 <기>부분이 게임을 준비하는 오프닝 부분으로 나타나며, <승>과 <전>의 부분에서 플레이어의 의지가 극대화되며, <결>은 결과에 따른 엔딩부분으로 나타나기 때문이다.

그리고 스토리의 개입이 강한 게임의 경우에는 구스터 프라이타크가 제시하는 <발단-전개-위기-절정-결말>과 같은 5단계 서술구조[7]를 갖는다. 서사의 전개가 일자형 혹은 멀티형 사건으로 이루어

어지는 어드벤처게임, 롤플레이게임, 시뮬레이션게임, MMORPG 등과 같은 게임에 안성맞춤인 서술 구조라고 할 수 있다. 특히, 스토리의 갈등구조가 자주 반복되어 시퀀스가 늘어날 경우에는 <말단-전개(전개1-전개2-전개3---전개n)—위기-절정-결말>[8]식으로 변형되기도 한다. 4단계 플롯 리스트는 [표 3]과 같이, 5단계 플롯 리스트는 [표 4]와 같이 정리해 나가면 된다. 내용은 지문을 기입하듯이 단문 위주로 사건을 기입하면 된다. 이해를 돕기 위하여, 4단계 플롯은 캐주얼 게임의 구성을 삽입하였으며, 5단계 플롯은 『원숭이섬의 탈출』의 플롯을 삽입하였다.

[표 3] 4단계 플롯 리스트

플롯	내용
기	오프닝
승	대결(갈등과 위기)
전	모험의 절정(사건의 반전)
결	엔딩

[표 4] 5단계 플롯 리스트

플롯	내용
말단	1) 가이브러쉬가 불안한 눈으로 좌우를 살핀다. 2) 가이브러쉬는 일레인을 지키기 위해 리척과 싸웠던 지난날을 회상한다. ..... 7) 가라앉은 해적선을 본 해적들은 모두 항복한다. 8) 일레인이 묶여있던 가이브러쉬를 풀어준다.
전개1	1) 원숭이 티미가 멜리섬으로 돌아온 가이브러쉬와 일레인을 반겨준다. 2) 티미는 가이브러쉬와 일레인에게 누군가 총독관저를 부수려 한다는 것을 알린다. ..... 76) 멜리섬으로 돌아가 일레인에게 그간 있었던 일들을 이야기한다.
전개2	1) 리척과 일레인이 모두 사라진 후, 인터내셔널 부두하우스로 간다. ..... 58) 리척과 맨드럴에게 궁극의 모욕의 조각들을 빼앗기고 원숭이 섬으로 추방당한다.
위기	1) 원숭이 섬에서 기절상태에서 깨어난 가이브러쉬의 주변을 티미가 돌아다닌다. ..... 33) 원숭이로봇을 타고 증폭기가 설치되어있는 섬으로 향한다.

플롯	내용
절정	1) 작은 섬에 궁극의 모욕 증폭기가 설치된다. ..... 12) 승부가 결정 나지 않자 리척의 동상은 갑자기 이상해지고 만다.
결말	1) 허먼과 일레인의 재회. 조조 2세와 원숭이들은 로봇을 타고 다시 섬으로 돌아간다. 2) 허먼은 다시 멜리섬의 총독이 되어주기로 하고, 일레인과 가이브러쉬는 새로운 모험을 떠나기로 한다.

### 3.3. 퀘스트 리스트

하나의 메인 스토리에 다양한 서브 스토리가 결합되게 되면 강한 내러티브가 형성된다. 최근에 들어 MMORPG에 퀘스트가 강화되면서 서브 스토리의 역할이 크게 부각되고 있다.

퀘스트는 게임이라는 거대 담론 속에 종속된 하나의 미세 담론이다. 또한 퀘스트 시스템은 게임에 독자적인 내러티브를 창출해내는 독특한 서사현상을 연출해 내고 있다. 퀘스트는 메인 스토리에 오피니언 형태로 연결되거나, 액자형태로 연결되면서 본래의 내러티브를 강화시키는 역할을 하기도 하지만, 단절된 독립서사 형태로 새로운 내러티브를 형성시키기도 한다.

블리자드사의 ‘World of Warcraft’에 나타나는 퀘스트들은 메인 스토리에 톱니바퀴처럼 정교하게 맞물려 강한 서사성을 보여주고 있다. ‘World of Warcraft’의 퀘스트는 게임의 캐릭터, 세계관, 사건 등과 어우러져서 본래의 내러티브에 자연스럽게 녹아들어야 한다는 하나의 전형을 보여주고 있다.

게임스토리텔러는 퀘스트 리스트를 작성할 수 있는 순발력을 지니고 있어야 한다. 리스트에 작성되는 퀘스트의 내용은 플레이어가 이해하기 쉽게 스토리텔링되어야 하며, 퀘스트의 스토리텔링은 단순 반복적인 사냥이나 채집이라는 오해를 불러일으키지 않도록, 주제와 통일성을 유지해야 한다. 또한 퀘스트를 수행하여 보상받는 경험치는 단순한 사냥을 통해 얻는 경험치보다 높게 차등을 두어야 하며, 보상 아이템 또한 캐릭터의 레벨에 어울리는

아이템이 제공되어야 한다.

시나리오작가인 크로스토퍼 보글러(Christopher Vogler)[9]는 퀘스트를 영웅의 모험 절차에 비유하여 스토리텔링의 방법론을 제시하고 있다. 보글러가 제시하고 있는 모험의 절차를 게임의 전체 서사에 적용해 보았을 때에는 하나의 미션(Mission)이 될 수 있겠지만, 미세 구조의 이벤트적인 서사에 적용해 본다면, 퀘스트의 진행 절차를 제시하고 있다고 할 수 있다.

리스트에는 <퀘스트 수락 → 임무 수행 → 퀘스트 완료 → 보상>이라는 절차를 기본으로, 퀘스트 부여장소 및 부여방법과 부여NPC에 대한 정보, 목표와 수행방법, 보상방법과 보상NPC에 대한 정보 등이 상세하게 제시되어야 한다. 특히, 수행가능 조건은 레벨제한에 따른 조건을 기입하고, 퀘스트의 부여방법은 퀘스트를 받게 되는 상황을 설정해 주는 항목이다. 또한, 보상 아이템을 제안하는 경우에는 상세한 아이템 설계를 기입해야 한다. 수행 적정인원은 싱글 퀘스트인가 파티풀 퀘스트인가를 설정하는 항목이다.

[표 5]와 같은 리스트를 작성하는 도중에 NPC 혹은 몬스터와 대화가 발생하게 된다면, 배경스토리 항목에 대화와 지문이 포함된 시나리오를 작성해 주어야 한다. 이해를 돕기 위하여 『WOW』의 퀘스트를 데이터로 삽입하였다.

[표 5] 퀘스트 리스트

퀘스트 이름	마을 주민 구출 작전	수행가능 조건	얼라이언스 Lv.73
퀘스트의 종류	서브퀘스트-구출 퀘스트	연속 퀘스트 유무	총 31연속 퀘스트 중의 6번째 퀘스트
진행맵과 부여장소	노스랜드-윈터가드 성채	퀘스트 부여방법	총사령관 할포드 워베인은 부패의 벌판 뿐만 아니라 윈터가드 마을에도 주민들이 갇혀 있으니 구해달라고 한다.
퀘스트 부여 NPC	총사령관 할포드 워베인	퀘스트 수행지점	부패의 벌판, 윈터가드 마을
보상장소	윈터가드 성채	완료 NPC	총사령관 할포드 워베인

보상방법	금(4) 은(86)
임무 (목표)	윈터가드 주민 6명 구출
등장 NPC	총사령관 할포드 워베인, 마을 주민들
등장 몬스터	스컬지(복수의 영혼)
보상아이템 제안	현금 지불
수행 적정인원	1인 퀘스트
수행방법	1. 용의 안식처 윈터가드 성채에 있는 총사령관 할포드 워베인에게서 퀘스트를 받는다. 2. 윈터가드 성채 동쪽으로 이동, 앞마을에 갇혀 있는 윈터가드 주민 6명을 구출한다. 3. 용의 안식처 윈터가드 성채에 있는 총사령관 할포드 워베인에게 퀘스트를 완료한다.
배경 스토리 및 시나리오	마을 주민을 괴롭히는 복수의 영혼(72일만 몬스터)를 처치하고, 부패의 벌판에서 무력한 윈터가드 주민들을 구해내야 하는 퀘스트이다. '용맹의 원정대'의 평판을 쌓을 수 있는 퀘스트이다.

### 3.4. 이벤트 리스트

게임의 이벤트는 서사 진행상에서 단편적으로 발생하는 사건을 의미한다. 대개는 캐릭터들의 대화와 행동을 디테일하게 동영상으로 처리하는 하나의 시퀀스 형태로 나타난다. 그렇다고 하여, 독립된 서사형태가 아니며, 메인 스토리의 일부분이다. 그렇기 때문에 이벤트는 퀘스트처럼 서브스토리로 발생되기보다는 거의 대부분이 메인스토리의 즐기에서 돌발적으로 발생한다. 이벤트는 플레이어의 의지와는 상관없이 강제적으로 발생하는 이벤트와 플레이어의 의지가 개입되는 자율적인 이벤트로 분류된다.

이벤트는 숨겨진 스토리의 내용을 들추어내기도 하고, 향후 전개될 스토리를 암시하기도 하고, 새로운 스킬이나 능력을 습득하는 계기를 마련해 주기도 하며, 특별한 아이템을 제공하기도 한다. 특히, 이벤트는 게임의 시스템적인 면에 매료되어 스토리의 내용을 혼동하는 플레이어에게 스토리의 내

용과 서사적인 흐름을 인식시켜 게임의 지속성을 높여준다. 또한 스토리에 내재된 주요 사건들을 디테일하게 부각시켜 스토리의 완성도를 높여주는 역할을 한다. 멀티시나리오로 구성된 게임의 경우에는 다양한 분기로 이어지는 스토리의 연결성을 높여줌으로써 게임의 리얼리티를 효과적으로 높여주는 역할을 하기도 한다.

이벤트 리스트를 작성할 경우, 우선적으로는 게임의 이벤트를 돌발적인 사건으로 구성할 것인지, 동영상으로 처리할 것인지에 대하여 결정해 주어야 한다. 그런 후에 플레이어의 의사를 타진할 것인지, 서사 진행의 일환으로 처리할 것인지에 대해서도 미리 결정해 주어야 한다. 이러한 과정에서 발생하는 동영상은 게임이라는 인터랙티브한 특성을 감안하여 절제된 동영상으로 구성해야 한다.

[표 6]의 리스트에서 이벤트 발생조건은 이벤트가 발생하는 상황을 설정해 주는 항목이며, 이벤트 발생방법은 어떤 형태로 구성되는가에 대한 정보이다. 이벤트 목적은 어떤 결과를 얻기 위함인가를 제시해 주는 항목이며, 아이템 유무 및 제안은 이벤트로 인하여 획득되는 아이템이 있는 경우에 설정해 주는 항목이다. 또한, 동영상의 이벤트가 발생할 경우에는 이벤트의 시나리오를 작성해 주어야 한다. 이해를 돕기 위하여 『천년의 불』의 이벤트 데이터를 삽입하였다.

[표 6] 이벤트 리스트

이벤트 이름	소방대원과 강철의 무전기 통화	이벤트 발생 순 번호	S#15
이벤트 종류	강제 이벤트	이벤트 발생조건	환자의 치료를 끝내고, 무전기 발견
이벤트 발생방법	물건 (무전기)접촉	진행맵과 발생장소	디즈니월드 풍선비행선 탑승장
이벤트 목적	소방대원의 진입 요구		
이벤트 결과 및 보상	3층 내려가는 계단 앞 복도로 이동		
등장 NPC	소방대원 김민수		

등장 몬스터	보라색 불덩이 몬스터	
아이템 유무 및 제안	무	
배경 스토리	불길이 번지지 않은 조종실. 손상되지 않은 무전기 발견. 강철은 매표소에서 무전기로 소방관을 호출, 도움을 요청하는 동영상	
시나리오	강 철 김민수	들리는가. 들리는가. 여기는 강철 (무전기의 지지적거리는 소리) 들립니다. 선배님. 어디 계십니까. 여기는 4층 풍선 비행장이다. 지금 계속하여 진화 작업을 하면서 환자들을 보살피고 있다. 도움이 필요하다.
	김민수	(무전기의 지지적거리는 소리) 지금 계속 진입을 시도하고 있습니다. 곧 지원이 갈 겁니다.
	강 철	서둘러라. 오버

#### 4. 세계관의 리스트

게임의 세계는 플레이어가 활동하는 생활과 활동무대이다[10]. 무대게임의 내러티브를 구현하는 행위는 가상세계를 창조한다는 의미이다. 비록 허구성으로 스토리텔링되는 가상세계라고 할지라도 인류의 삶의 방법론이 재현되는 공간이라는 사실을 전제로 한다면, 결코 완성도를 무시할 수는 없을 것이다. 무책임한 가치의식으로 완성되는 세계관은 플레이어들로부터 외면을 당하기 십상이다. 그렇기 때문에 가상세계에는 스토리텔러가 꿈꾸는 세계의 철학이 듬뿍 배인 세계관이 스토리텔링되어야 한다. 스토리텔러가 구상하는 서사적 연결고리들이 어느 시간에, 어떤 공간에서, 어떻게 전개되어지는 지 미리 조사되고 설계되어야 한다.

완성도 높은 세계관의 설정을 위해서는 시간적인 배경요소와 공간적인 배경요소가 별개의 서사로 독립될 수 없다. 시간과 공간은 서로 맞물려 작품의 서사구조 속에 녹아 있어야 하기 때문이다.

게임 세계관을 스토리텔링할 경우, 시간적인 배경 및 공간적인 배경의 정보를 어떻게 확보할 것인가에 대한 심리적 부담은 매우 크다. 그러나 다양한 정보를 습득하여 리스트를 꼼꼼하게 작성하게

된다면 완성도 높은 가상세계가 펼쳐질 것이다.

### 4.1. 시간적 배경 리스트

게임의 시간이란 과거의 전통적인 서사의 시간성을 초월하여 보다 역동적이고 보다 장구한 서사 구현의 시간[11]이다. 시간적인 배경은 작품에 묘사되는 시대의 시간을 축으로 구성되는 국가와 종족의 삶에 내재된 총체적인 구성요소를 의미한다. 리스트에는 게임에 드러나는 시간적인 모든 요소와 의미를 재현해야 하며, 각 시간적인 상황들의 상징적인 의미들을 섬세하게 표현할 필요가 있다. 허구성이 내재된 가상세계라고 할지라도 현실세계와 같은 보편적 리얼리티가 확립된 정확한 데이터로 스토리텔링되어야 한다.

[표 7]과 같은 시간적인 배경리스트[12]에는 시대, 국가체제, 계급, 인종, 도덕, 종교, 역사, 경제, 문학, 미술, 음악, 건축, 체육 및 놀이문화 등과 같은 자세한 정보가 세부사항으로 기입되어야 한다. 이해를 돕기 위하여 『원숭이섬의 탈출』의 배경을 삽입하였다.

[표 7] 시간적 배경 리스트

타이틀	세 부 사 항
시대	해적행위가 성행하던 18세기 전후. 신대륙이 발견되던 유럽의 대항해 시대와 현대가 적당히 가미된 퓨전 판타지 시대. 해적들이 술과 도박을 즐기는 근대풍경과 더불어 멜리섬 부두의 자판기, 현대풍의 건물구조 등에서 현대적인 느낌이다.
국가체제	총독이란 명칭은 식민지의 행정 장관을 의미한다. 그러나 멜리섬에서는 투표로 총독을 선출한다. 총독은 대통령과 비슷한 의미로 해석되지만, 리척이 총독이 되어 마을 사람들을 부리는 형태로 보아 전체국가체제라고 할 수 있을 듯하다.
계급제도	17~18세기 유럽의 귀족풍의 옷차림으로 미루어 볼 때 유럽식의 계급제도가 존재하고 있는 듯하지만, 작품의 의상은 하나 부의 상징으로 부각될 뿐이다.
인종구성	백인종, 흑인종
언어	영어

타이틀	세 부 사 항
도덕	힘의 논리가 지배하는 사회인 듯하지만, 법의 논리가 사회를 다스리고 있다.
종교	부두교, 리척교
역사	원숭이섬시리즈 1편에서 3편까지의 역사를 비롯한 궁극의 모욕 역사 등.
경제	화폐경제
문학	해적들의 거친 분위기로 인하여 문학의 침체기
미술	17세기 초부터 18세기 전반에 걸쳐 이탈리아를 비롯한 유럽의 여러 가톨릭 국가에서 발전한 미술 양식인 바로크 미술이 성행. 트럼프드의 친구인 미트 혹은 그림 그리는 것을 좋아한다.
음악	해적과 카리브해에 어울리는 전통적인 바로크풍의 배경음악과 현대감각의 효과음들이 적당하게 어우러져 있다.
건축양식	게임에서 볼 수 있는 마을 건축물의 양식은 근대 신대륙 정착민들의 건축양식과 흡사하며, 성당의 건축물과 대부분의 오래된 건축물 내부구조가 아치형인 것으로 보아 고딕양식에서 17~18세기 바로크로 넘어가는 시점의 건축양식.
과학	핑크색 나무배를 타고 화산용암을 누비고 다니는 등의 비과학적인 부분들은 게임의 재미를 위해 설정된 허구가 강하다. 그러나 원숭이들에 의해 조종되는 대형 원숭이로봇은 게임적인 재미요소이기 이전에 과학의 수준을 가늠하게 한다.
놀이문화	다트, 체스, 다이빙, 몽키킴벳, 해마, ‘루아 바’와 같은 서빙(17세기 술잔 돌리기 놀이가 발달한 형태), 모욕에 관련된 여러 가지 도박, ‘그 로그’ 술을 즐기는 문화.
기타	

### 4.2. 공간적 배경 리스트

가상공간에서의 공간과 플레이어의 참여 행위를 통한 상호작용은 스토리텔링의 유발요인으로 중요하게 작용된다[13]. 게임의 공간적인 배경은 게임에 묘사되는 국가와 종족의 삶이 구성되는 자연환경적인 공간을 의미한다. 가상세계의 공간이라고 할지라도 현실세계와 같은 보편적인 리얼리티가 확립된 공간 데이터가 중시된다.

[표 8]에 드러나는 공간적인 배경리스트[14]는 게임에 드러나는 종족의 삶을 보존시켜 주는 자연의 공간이다. 어느 나라, 어느 도시, 어느 마을이라는 지리적인 여건을 비롯하여, 의식주가 해결되는



주거공간의 형태가 묘사되어야 한다. 그리고 자연적인 환경요소인 산, 숲, 강, 호수, 사막, 바다, 하늘, 기후, 바람 등의 정보가 섬세하게 스토리텔링되어야 한다. 게임상의 메인 맵이나 서브 맵을 리스트에 첨부해 둔다면 세계관을 이해하기가 좀 더 쉬워질 것이다. 이해를 돕기 위하여 『원숭이섬의 탈출』의 배경을 삽입하였다.

[표 8] 공간적 배경 리스트

타이틀	세부사항
국가	'맨드릴'이 '호주'라는 나라에서 왔다는 사실로 미루어 볼 때, 호주 근방의 조그만 섬나라인듯 하다. 게임상에서는 트라이아일랜드 해역이 구체적으로 어떤 나라인지, 혹은 어떤 나라에 소속된 형태라는 등의 언급이 없다.
도시	도시라는 큰 개념 보다는 마을이라는 작은 형태의 개념
마을	멜리 섬, 루크 섬, 잠발리아라는 섬 마을
주거공간	서구식의 스타일의 주거공간과 움막, 캠프 등
산	섬마다 작은 산들이 분포한다.
숲	바나나 및 야자수 나무와 같은 열대지방의 나무들
바다	트라이아일랜드 해역
하늘	갈매기가 평화롭게 날아 오르는 푸른 하늘
기후	아열대지방의 전형적인 기후
바람	잔잔한 바람은 평화로운 바다를 연출한다.

## 5. 인터랙티브요소의 리스트

게임을 게임답게 만드는 인터랙티브요소(혹은 게임요소)는 아이템, 퍼즐, 배경 및 효과음악이다. 캐릭터가 입는 의상이나 캐릭터가 사용하는 무기는 스토리텔러가 구상하는 게임의 이야기를 결정짓는 중요한 요소[15]가 된다. 또한, 플레이어와 게임의 목표 사이에 설치되는 장애물[16]인 퍼즐도 스토리의 난이도를 결정지어 주는 중요한 요소이다. 또한, 게임음악가인 조지알스테어 생어는 '게임음악은 게임을 사랑하게 만드는 힘'[17]이라고 그 중요성을

주장한다. 이렇듯이 좋은 게임요소의 스토리텔링은 게임의 성공여부를 결정지어주는 아주 중요한 요소라고 할 수 있다. 게임음악을 인터랙티브요소에 삽입시키는 것은 게임의 인터랙티브를 극대화시켜 주는 중요한 서정요소이자 배경요소이기 때문이다.

게임요소의 스토리텔링은 전문적인 스토리텔러가 필요할 정도로 각각의 특성이 강한 요소들인 만큼, 완성도 높은 리스트를 작성해야 된다. 아이템, 퍼즐, 음악 등은 플레이어들의 몰입도와 감성을 크게 좌우하는 요소들이기 때문에 섬세한 스토리텔링이 필요하다.

### 5.1. 아이템 리스트

플레이어는 게임상에서 다양한 아이템을 생산하고, 획득하고, 소유하고, 거래한다. 아이템은 플레이어에게 획득과 소유의 쾌감을 제공하여 게임성을 높여주는 역할을 한다.


게임스토리텔러는 아이템의 활용도와 기능과 역할을 디테일하게 구현하여 플레이어에게 만족감을 부여해야 한다. 작품 전반에 깔린 분위기와 스토리의 통일성을 유지하기 위해, 보편성 있는 아이템을 설계하고 배치할 수 있는 능력을 갖추어야 한다.

아이템 리스트를 작성하는 것은 독창성 있는 아이템을 설계하고, 맵에 배치하고, 획득하고, 사용하는 일련의 스토리를 확보하기 위함이다. 리스트 작성 시에는 게임의 주제와 세계관의 유기적인 밸런스를 유지해야 한다.

[표 9]와 같이 아이템 리스트를 작성할 경우, 주요 항목을 설명해 보자면 다음과 같다. 아이템의 분류는 회복 아이템, 장비 아이템, 조합 아이템, 보조 아이템, 퍼즐 아이템 등과 같은 유형을 기입하는 항목이다. 획득조건은 어떤 형태(사냥, 퀘스트, 상점구입, 제작 등)로 획득하느냐는 정보 항목이다. 등급은 해당 게임에서 어느 정도의 가치를 형성하고 있느냐는 것이다. NC소프트의 '아이온'의 아이템 등급은 일반아이템(흰색), 희귀아이템(녹색), 전승아이템(청색), 유일아이템(주황색) 등으로 분류된다. 종류는 아이템의 용도를 기입하는 항목이다.

착용조건은 획득함으로써 귀속되는 아이템인가, 착용함으로써 귀속되는 아이템인가, 양도 및 변형이 가능한 아이템인가 하는 문제를 결정하는 항목이다. 착용효과와 특별효과는 아이템을 소유함으로써 발생하는 효과 및 성능을 기입해 주는 항목이다. 아이템의 이미지와 배경스토리는 아이템의 존재가치성을 드높이는 부분이므로, 섬세하게 표현해 줄 필요가 있다. 이해를 돕기 위하여 『WOW』의 아이템 데이터를 삽입하였다.

[표 9] 아이템 리스트

분류번호	000-000	분류	장비아이템 (무기 아이템)
이름	타락한 파멸의 인도자	획득 조건	귀속 아이템
등급	고유아이템 (영웅급)	종류	양손도검
착용조건	획득귀속		
기본 능력	체력 , 민첩성, 속도, 공격력		
착용효과	파멸의 인도자의 의지를 착용자에게 주입 치명타 적중도가 증가 적중도가 증가		
특별 효과	발동 효과: 대상으로부터 생명력을 흡수		
판매 가격	11금 6은 31동		
배경스토 리		붉은 심자군 대영주의 검	
획득 방법	금고		
기타 정보	획득 가능성이 낮은 희귀 아이템		

## 5.2. 퍼즐 리스트

퍼즐창작은 어드벤처임에서 크게 활성화 되어 있는 게임요소이다. 다양한 문제풀이 형식으로 스토리텔링되는 퍼즐은 게임의 난이도와 서사적인 흐름을 조절하는 역할을 한다.


퍼즐리스트를 작성할 경우, 퍼즐은 게임의 작품성에 많은 영향을 미치는 장애물이라는 사실을 잊어서는 안 된다. 그리고 플레이어가 퍼즐풀이에 폭

빠질 수 있도록 재미있게 창작되어야 한다. 스토리 상에서 장애물의 벽이 너무 높게 설정된다면, 플레이어는 식상하게 되어 게임의 취지와 목적을 상실할 우려가 있다. 그렇기 때문에 퍼즐을 풀기 위한 정보를 미리 암시해 주어서 게임의 흐름을 막지 않는 것 또한, 플레이어에 대한 따뜻한 배려라고 볼 수 있다. 이는 플레이어가 퍼즐로 인하여 게임을 포기하지 않고 도전정신을 발휘하여 엔딩까지 거침없이 질주할 수 있는 계기를 마련한다.

[표 10]의 퍼즐 리스트에 기입되는 주요 내용은 다음과 같다. 퍼즐종류에는 정보퍼즐, 제작퍼즐, 조합퍼즐, 암호퍼즐, 대화퍼즐, 인물접촉퍼즐, 연쇄반응퍼즐, 시간제한퍼즐, 논리퍼즐, 수수께끼퍼즐 등과 같은 퍼즐의 유형을 기입하는 항목이다. 퍼즐 발생 형태는 퀘스트형, 아이템획득형, 지형선택형, 공간이동형, 캐릭터접촉형, 행동선택형, 사건선택형, 시간제한형 등과 같이 발생하는 형태를 기입하는 항목이다. 지향목표는 퍼즐문제 풀이의 목표가 스토리진행을 위함인가, 공간이동 때문인가, 난이도를 조절하는 것인가를 기입하는 항목이다. 배경스토리는 퍼즐이 문제로 만들어지는 과정과 창작을 위한 배경스토리를 기입하는 항목이다. 이해를 돕기 위하여 『원숭이섬의 탈출』의 퍼즐 데이터를 삽입하였다.

[표 10] 퍼즐 리스트

퍼즐이름	누명벗기	퍼즐정리 번호	000-00
퍼즐종류	논리퍼즐	난이도	중
퍼즐 발생 형태	아이템획득 형, 공간이동형	진행지점	루크르섬
지향 목표	코나사 찾기		
퍼즐창작 배경스토리	이브러쉬의 누명을 벗기 위하여 페그 노우즈의 코나사를 찾아야 한다.		
퍼즐 해결 방법	1. 향수가게에서 얻은 향수를 맨드릴 의 집에 뿌리면 맨드릴은 화를 내 며 지팡이를 부러뜨린다. 2. 데이브의 가게에 가서 음악상자를 켜 고 의족을 획득하고, 미끼가게에선 의 족을 이용하여 흰개미를 획득한 후, 맨드릴의 지팡이에 흰개미를 옮긴다. 3. 옮겨진 흰개미가 맨드릴의 지팡이를 값아먹으면 하얀 가루가 떨어진다.		

<p><b>퍼즐 해결 방법</b></p>	<p>4. 하얀가루의 흔적을 따라 가이브러쉬가 맨드릴의 뒤를 쫓을 수 있게 된다. 5. 맨드릴이 떠난 뒤 섬의 뒤편으로 가서 비밀통로로 들어간다. 6. 물속에서 상자에 담긴 생선 미끼를 이용해서 빛을 내는 생선을 잡는다. 7. 밝아진 물속에서 비밀문을 발견하고 그 안으로 들어간다. 8. 비밀문 안에 들어가서 말리 가문의 유산과 떨어져 있는 나사를 चु는다. 9. 나사를 경찰에게 보여준다.</p>
<p><b>완료 후의 상황 전개</b></p>	<p>경찰은 페그노우즈의 코에 딱 맞는다는 것을 확인한 후, 가이브러쉬의 족쇄를 풀어준다.</p>
<p><b>퍼즐 이미지</b></p>	
<p><b>기타 정보</b></p>	<p>- Act 1에서 가장 복잡하고 긴 퍼즐이다. - 섬의 구석구석을 모두 활용해야 하며 한 번에 성공할 수 있는 퍼즐이다. - 힌트가 전혀 없는 노동성 퍼즐이다.</p>

### 5.3. 게임음악 리스트

게임의 음악은 영상장면의 현장감을 더하기 위하여 넣는 배경음악 및 효과음악을 일컫는다. 게임음악의 스토리텔링은 극적인 상황이 빈도 높게 연출되는 게임의 속성 때문에, 배경 및 캐릭터의 심리 표현을 극대화 시킬 수 있는 설정이 필요하다.

그렇기 때문에 게임음악의 리스트는 서사에 내재된 감동과 스릴, 서스펜스, 카타르시스 등과 같은 정서를 섬세하게 느낄 수 있도록 유도하는 역할을 담당한다. 서사의 흐름을 자연스럽게 이어가는 감정의 굴곡은 스토리텔러만이 표현해 낼 수 있다. 그 감정을 그대로 서사 속에 음악적인 요소로 이입시켜 나갈 때, 플레이어는 게임의 분위기에 몰입되게 된다. 그렇기 때문에 스토리텔러는 서사의 흐름에 맞는 배경음악 및 효과음악을 음악코디네이터 혹은 디자이너에게 섬세하고 리얼하게 제안하는 역할을 해내야 한다.

게임의 배경음악은 음악 감상이 아닌 환경의 일부

로 제공되며, 게임의 분위기를 조성하기 위하여 캐릭터의 대사나 동작의 배경으로 연주되는 음악이라는 사실을 잊어서는 안 된다. 그러한 만큼, [표 11]의 게임음악 리스트에서는 음악의 분위기가 섬세하게 제시되어야 한다. 또한 게임에 어울리는 음향요소를 시나리오의 대사와 지문 사이에 섬세하게 배치하여 게임의 분위기를 조율할 수 있어야 한다. 배경음악은 밝은 분위기의 음악인가, 슬픈 분위기의 음악인가, 템포가 빠른 음악인가, 느린 음악인가 등을 기입하면 되고, 효과음악은 캐릭터의 움직임은 소리라든가, 자연 현상의 소리 등을 기입해 주면 되는 항목이다. 이해를 돕기 위하여 『귀무자2』의 게임음악 데이터를 삽입하였다.

[표 11] 게임음악 리스트

선 번호	분류	세부사항	배경스토리
S#1 (오프닝)	효과음	경쾌한 리듬이 실린 작은 북소리	어린 아기에겐 작은북을 흔들어주는 아낙네와 평화로운 마을 정경
S#2 (오프닝)	효과음	화살이 마을사람에 쏘이는 소리, 마을사람들이 오부나가 병사에게 낫을 던지는 과일음	노부나가의 부대가 야규마을을 휩쓴다.
	배경음	긴박감을 주는 배경음악, 전체적으로 빠른음	
S#3 (오프닝)	배경음	매우 비장한 음악. 일본전통악기의 선율	노부나가가 폐허가 된 야규마을을 말을 타고 걸어간다.
S#4 (오프닝)	효과음	작은 북이 깨지는 소리	노부나가가 테리고 있던 뱀이 처음장면에 아낙네가 들고 있던 작은북을 흔들면서 소리를 내다가 작은북을 부러뜨린다.
	배경음	비장한 음악	
S#5 (오프닝)	효과음	주인공을 비롯한 보조캐릭터들의 기합소리	귀무자2 로고가 떠오른다.
	배경음	경쾌한 음악	

## 6. 결 론

이상과 같이 게임리스트를 작성해 보았다. 게임에는 다양한 플랫폼과 장르가 형성되어 있기 때문에 그 게임의 특성에 따라 리스트의 항목은 변할 수 있다. 스토리텔링에 따라서는 각 리스트에 불필요한 항목이 있을 수도 있으며, 더 필요한 항목이 있을 수도 있다. 그러한 경우에는 사용자들이 과감하게 수정하여 사용하게 된다면 좀 더 완성도 높은 리스트로 재탄생될 것이라고 생각한다.

이 리스트 작업은 게임분야와 타분야가 융합될 때, 가장 효과적인 데이터로 활용될 수 있다고 생각한다. 원소스멀티유즈를 실현시키는 최소한의 리스팅인 것이다.

전 세계적으로 1200만 명 이상의 유료유저를 확보하고 있는 블리자드사의 World of Warcraft로부터 이미 자극을 받은 사실이지만, 우리의 게임산업의 세계화와 글로벌화를 추진하기 위해서는 서사적인 구조, 즉, 내러티브의 완성도를 높여야 한다고 생각한다. 본 게임의 리스팅 작업은 게임스토리텔링 과정에서 가장 필요한 실무작업이라는 사실을 거듭 주장하는 바이다.

본 게임리스트에 대한 연구는 다소 주관적인 리스트라고도 비판받을 여지가 있다는 사실도 감수하고 있다. 국내에서는 희소한 연구이기 때문에 본인이 지금까지 연구한 리스팅 작업만으로 항목을 설정하였다. 이 논문을 계기로 더 많은 연구자들이 더 좋은 리스팅 작업을 해낼 수 있길 기대해 본다.

## 참고문헌

- [1] Carolyn Handler Miller, 이연숙 역, "디지털미디어 스토리텔링", 139쪽, 커뮤니케이션북스, 2006
- [2] 佐々木智宏, "ゲームシナリオの書き方", 44쪽, SoftBank Creative, 2007
- [3] 이재홍, "게임시나리오 작법론", 143쪽, 도서출판 정일, 2004.
- [4] 한국현대소설연구회, "현대소설론", 73쪽, 평민 사, 1994

- [5] 멀티시나리오유형도(이재홍, 위의 책, 234쪽)
- [6] 이재홍, "World of Warcraft의 서사 연구", 한국게임학회 논문지, 제8권 제4호, 49쪽, 2008
- [7] 한국현대소설연구회, 위의 책, 79쪽
- [8] 이재홍, 위의 책, 215쪽
- [9] Andrew Rollings, 송기범 역, "Andrew Rollings and Ernest Adams on game design", 118쪽, (주)제우미디어, 2004
- [10] 오규환, "MMORPG의 다이내믹 게임월드", 디지털스토리텔링연구, 1호, 43쪽, 2006
- [11] 류철균, "서사 계열체 이론", 디지털스토리텔링 연구 1호, 36쪽, 2006
- [12] 이재홍, 위의 책, 215쪽. 자료 재인용
- [13] 류철균, 윤현정, "가상세계 스토리텔링의 이해", 디지털스토리텔링연구, 3호, 22쪽, 2008
- [14] 이재홍, 위의 책, 162쪽 자료 재인용
- [15] Bob Bates, 송기범 역, "GAME DESIGN", 50쪽, (주) 제우미디어, 2001
- [16] Marc Saltzman, 박상호 역, "GAME DESIGN", 106쪽, MIN press, 2001
- [17] Marc Saltzman, 앞의 책, 280쪽



이 재 홍(Jae Hong, Lee)

1984년 숭실대학교 전자공학과(학사)  
 1987년 숭실대학교 국문학과 (석사)  
 1992년 東京대학교 종합문화연구과(석사)  
 1998년 東京대학교 종합문화연구과(박사수료)  
 2009년 숭실대학교 국문학과(박사수료)  
 현재 서강대학교 게임교육원  
 디지털스토리텔링학과 교수

관심분야 : 스토리텔링, 게임스토리텔링, 게임기획