

## 게임캐릭터 스토리텔링의 필요 요소 연구

이재홍

승실대학교 문예창작학과

[munsarang@ssu.ac.kr](mailto:munsarang@ssu.ac.kr)

### A Study of Necessary Elements of Game Character Storytelling

Lee, Jae Hong

Major in Creative Writing, school of Creative Arts, Soongsil University

#### 요 약

게임산업이 글로벌 산업의 주도권을 장악하기 위해서는 그래픽적인 외형보다 게이머의 정서를 움직일 수 있는 스토리텔링이 적극 필요한 시점이다. 또한 가상과 현실의 접점이 크게 확산되는 4차 산업혁명시대에는 게임캐릭터산업이 급부상하게 될 것으로 판단된다. 따라서 논자는 향후의 캐릭터산업의 중요성을 인식하며, 그동안 쌓아 온 게임연구를 기반으로 캐릭터스토리텔링에 필요한 10가지 요소를 구체화시켜 보았다. 그 열가지 요소는 다음과 같다. 세계관의 생명체 설계, 종족 설계, 직업군 설계, PC와 NPC 설계, 몬스터 설계, 성격설계, 갈등설계, 주인공의 목표설계, 외형 이미지 설계, 탄생과 죽음 설계.

#### ABSTRACT

In order for the game industry to grasp the initiative of the global industry, it is time to positively need storytelling that can move the emotions of gamers over graphical appearance. Also, in the era of the 4th industrial revolution where the point of contact between virtual and reality spreads widely, it seems that the game character industry will rapidly emerge. Therefore, the author recognizes the importance of the character industry in the future, and based on the accumulated game research, he has identified 10 elements necessary for character storytelling. The ten elements are as follows. Design of life, design of race, design of occupation, design of PC and NPC, design of monster, design of personality, design of conflict, design of protagonist, design of external image, design of birth and death.

**Keywords** : game character(게임캐릭터), character industry(캐릭터산업), storytelling(스토리텔링), character storytelling(캐릭터스토리텔링)

Received: Jul. Accepted: Aug. 16. 2017  
Corresponding Author: Lee, Jae Hong(Soonsil University)  
E-mail: [munsarang@ssu.ac.kr](mailto:munsarang@ssu.ac.kr)

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

## 1. 서론

현실세계에 지구를 담고 있는 우주가 존재하듯이, 가상세계에도 가상의 우주가 존재한다. 게이머가 디지털게임을 수행하게 되면 가상 우주에서 아바타(Avatar)와 조우하게 된다. 모니터 안이라는 가상의 공간에 현실의 내 마음을 그대로 전달하고 행동하게 할 수 있는 또 하나의 나와 만남이 시작되는 셈이다. 그리고 그 아바타 주변에는 피아(彼我)를 가릴 것 없는 다양한 캐릭터들이 존재한다. 가상세계에서 영속성을 지니고 살아가야 하는 술한 캐릭터들은 게이머와 또는 일반 대중과 다양한 의미로 만남을 지속할 수 있다. 게임의 캐릭터가 텔레비전이나 애니메이션, 영화, 비디오, 테마파크 등의 디지털캐릭터로 활용되어 고부가가치 캐릭터가 될 수 있다는 의미다. 또한 문구, 완구, 의류 등과 같은 다양한 상품군으로 머천다이징 라이선스 사업이 가능해 진다.

융합콘텐츠가 핵심이 되어 4차 산업혁명의 흐름을 주도하고 있는 최근 상황으로 볼 때, 캐릭터의 상품적 가치는 날이 높아지고 있다. 영화의 배우나 드라마의 탤런트와 다르게 그래픽적인 디자인에 의해 탄생되는 게임캐릭터나 애니메이션 캐릭터는 창의적인 스토리텔링이 중요하다. 판타지틱한 속성이 강한 게임캐릭터는 스토리텔링의 완성도에 따라 상품의 가치가 달라지기 때문이다.

콘진원에 따르면 국내 캐릭터 시장 규모[1]는 2015년 기준 10조800억원을 훨씬 넘어서고 있다. 이러한 수치는 게임산업의 매출규모(10조7,223억원)와 비슷하다. 2015년도 콘텐츠산업의 전체 수출액(56억6,137만 달러) 중에서 게임산업이 32억 1,463만 달러를 달성하며 단연 독보적인 1위를 달리고 있다. 게임이 콘텐츠산업의 56.8%를 차지하고 있는 셈이다. 그 뒤를 이어 캐릭터산업이 5억 5,146만 달러로 수출 2위를 달리고 있다. 캐릭터 산업의 흐름을 보면, 대부분 애니메이션캐릭터의 역할이 크게 부각되고 있다. 그러나 수많은 게임상품들이 활성화되어 있는 게임산업에서 본격적인 캐

릭터상품화를 추진한다면, 게임산업에 또 다른 수익원으로 정착될 수 있다고 사료된다. 게임캐릭터의 캐릭터상품화 성공사례는 <라그나로크>나 <메이플 스토리>[2] 등이 이미 다양한 OSMU (one source multi use)실적을 통해 보여주고 있다. 본고를 통해 위기에 처한 게임산업의 돌파구를 캐릭터스토리텔링에서 찾을 수 있다는 사실을 확인해 보고자 한다.

게임산업의 캐릭터는 그래픽 디자이너의 디자인 능력에 종속된 듯한 느낌을 배제할 수 없다. 그뿐만 아니라 그동안 게임을 산업의 잣대로만 인식해왔기 때문에 문화적 차원이나 예술적 차원에서의 캐릭터에 대한 관심은 한없이 부족했다고 할 수 있다. 침체 일로에 있는 게임산업이 글로벌 주도권을 장악해 나가기 위해서는 그래픽적인 외형도 중요하지만, 게이머의 정서를 움직일 수 있는 스토리텔링이 적극 필요한 시점이다. 이러한 상황을 인식하며 게임캐릭터의 스토리텔링 요소를 점검해 보고는 것이 본 연구의 집필 목적이다.

## 2. 게임캐릭터 상품화 스토리텔링

스토리텔링이란 완성품을 만드는 작업이 아니며 최상의 결과물을 획득하기 위한 정제(精製)과정이다. 그러한 만큼, 새로운 융합콘텐츠가 군웅할거(群雄割據)하는 4차 산업혁명기에는 콘텐츠의 완성도를 높이기 위해 스토리텔링작업은 필수적이라고 할 수 있다. 특히, 융합콘텐츠들 틈바구니에서 새로운 길을 모색하기 바쁜 게임산업 역시 새로운 생태계를 마련하기 위한 스토리텔링은 매우 중요한 생산작업의 한 부분이 되고 있다.

스토리구성의 3요소(세계관, 캐릭터, 사건) 중에서 캐릭터의 유형 및 외형을 생성하고 캐릭터의 성격을 묘사하는 작업은 게임 스토리텔링의 출발점이다. 게임캐릭터의 서사적 완결성을 높이기 위해서는 세계관과 사건과의 통일성을 중심에 두고 캐릭터의 행동과 성격 및 심리, 갈등묘사 등의 문제를 집중적으로 응축시키며, 캐릭터의 외적 이미지를

의 개성화와 내적 이미지의 감성화를 유도하는 스토리텔링을 해야 한다. 이는 게이머가 좋아하는 캐릭터, 게이머의 정서를 움직이는 캐릭터, 게이머를 감동시키는 캐릭터를 생산하기 위한 방법론이다.

최근 들어, 모바일게임시장에 전통PC게임의 지식재산권(IP, intellectual property)을 활용하는 사례가 늘어나고 있다. <리니지 레볼루션>이나 <리니지M>이 대표적인 사례다. 부익부 빈익빈의 양극화현상이 매우 크게 확산되어 있는 한국게임시장은 게임산업의 허리를 지탱해 주는 중소기업들을 찾아보기가 쉽지 않다. 특히, 중소기업들의 불황은 탈출구가 보이지 않을 정도로 악화되어 있다. 더욱이 중국게임산업의 기술적인 발전으로 인하여 국내 게임산업은 상대적으로 더욱 더 위축되고 있다. 새로운 변화를 시도하지 않고 이대로 시간이 더 지나게 된다면, 게임산업의 미래는 예측할 수 없는 상황이 전개될 것이라고 사료된다. 지금으로써는 게임산업의 진흥에 집중해야 할 시점이다. 논자는 게임산업의 불황을 탈출할 수 있는 하나의 방법론으로 게임 캐릭터의 상품화를 제안한다.

소비자가 캐릭터상품에 관심을 갖는 행위는 캐릭터에 내재된 따뜻한 휴머니즘을 느끼기 때문이다. 그리고 캐릭터에 갖는 서사적 장치에서 발현되는 캐릭터의 이미지가 소비자의 정서를 자극하기 때문이다. 따라서 캐릭터를 선택하는 행위는 스토리텔링을 사는 행위[3]라고 할 수 있다. 무형의 존재인 인형 형태와 그래픽적인 시각적 효과는 그림에 불과 할 수도 있고, 천조각이나 플라스틱조각의 조립에 불과 할 수도 있다. 그러나 캐릭터를 유형의 존재로 인식하기 위해 캐릭터에게 생명을 주입시키는 일은 스토리를 입히는 일이다. 콘텐츠의 대중적 인기가 높아지게 되면, IP가 형성되어 자연스럽게 OSMU로 이어진다. 캐릭터의 존재성이 상상력을 바탕으로 이루어지는 것이라면, 컴퓨터의 가상공간은 캐릭터에게 가장 잘 어울리는 공간일지도 모른다. 이는 인류의 먼 과거에 인형같은 무형의 존재에 생명을 불어 넣는 습성이 오늘에까지 이어져 우리들의 생활에 침착되어 있는 캐릭터의 아바

타적인 속성[4] 때문이다.

시나리오작가가 제시한 캐릭터 생성이 그래픽 디자이너들의 영감에만 의존해 온 과거와는 달리, 인문학적 융합 스토리텔링시대가 전개되는 4차 산업혁명기인 지금은 캐릭터들의 사실적 묘사력을 창출하는 스토리텔러의 역할이 매우 중요시되고 있다. 그 묘사력은 영감에 의존하는 것이 아니라 광범위한 자료에 의존하여 리얼리티를 극대화시키는 작업이고, 캐릭터의 완성도를 극대화시킬 수 있는 스토리텔링을 위해 다양한 인문학적인 요소들과의 융합을 모색하는 작업이다. 따라서 ‘심리학[5]’, ‘MBTI(Myers-Briggs Type Indicator)’, ‘정신학’, ‘생물학’, ‘생리학’, ‘윤리학’, ‘신학’, ‘철학’, ‘문학’ 등과 같은 인문학이 캐릭터스토리텔링 작업에 적극 활용되어야 한다. 그리고 플레이어들의 시각적 이해를 극대화시키는 외면적인 스토리텔링 역시 ‘인체해부학’, ‘관상학’, ‘복식학’, ‘의상학’, ‘민속학’, ‘체육학’ 등과 같은 인문학이 적극 활용[6]되어야 한다. 이와 같은 인문학적인 지식을 토대로 신화속의 캐릭터를 콘텐츠에 녹여내는 일은 문화원형의 재현이라는 문제와 직결된다. 3D 특수효과로 세계를 열광의 도가니로 몰아넣은 영화 <아바타(Avatar)>의 주인공이 위기의 나비족을 구하는 스토리는 힌두신화 라마(Rama)의 원형을 취하고 있다. 그리고 톨킨(J.R.R. Tolkien)의 <반지의 제왕(The Lord of the Rings)>과 조앤 롤링(Joanne Rowling)의 <해리포터(Harry Potter)>에는 북유럽의 신화와 고대그리스로마신화의 원형[7]이 차용[6]되고 있다.

서사성이 강한 캐릭터들은 또 다른 콘텐츠의 캐릭터로 나들이가 가능하다. 제2창작을 포함한 캐릭터의 OSMU현상은 최근에 인기가 확산되고 있는 인형 뽑기 게임기의 다양한 캐릭터상품에서도 두드러지게 나타나고 있다.

위축된 게임산업이 다시 재도약할 수 있기 위해서는 스토리 및 캐릭터의 원형을 갖추는 일이며, 인문학적인 융합을 위한 스토리텔링이 이루어져야 한다. 또한, 게임 내부적인 요소들을 모두 제2창작

으로 유도하여 새로운 수익요건을 만들어 나갈 필요가 있다. 특히, 캐릭터산업과의 연계성은 가장 가능성이 크다. 콜라보레이션[9](collaboration) 및 인큐베이팅(Incubating)시스템, 완구와 굿즈(Goods)로 확산되며 가치네트워크를 활성화시키고 있는 캐릭터산업[10]으로 연계가 되어야 한다는 의미다.

게임캐릭터 사업화[11]는 다양하게 나타나고 있다. 게임산업을 캐릭터산업과 연계시켜 가장 효율적인 이득을 취한 대표적 사례는 게임비즈니스모델의 혁신을 보여 준 넥슨(NEXON)이다. 넥슨은 캐주얼 RPG게임 <메이플 스토리(2003)>를 애니메이션, 문구, 완구, 의류 등으로 머천다이징 라이선스 사업으로 확산시켰으며, 2015년에는 메이플스토어(MapleStore)를 오픈하여, 가방, 의류, 학용품 등 총 11종 87가지의 다양한 상품을 비치하였다. 그리고 MMORPG<마비노기(2005)>의 경우에도 IP를 활용하여 일러스트, 의류, 피규어, 생활용품, 필기용품 등, 다양한 머천다이징 상품들을 출시하였으며, RPG <던전앤파이터(2005)>와 레이싱게임 <크레이지 레이싱 카트라이더(2004)>의 IP를 활용한 머천다이징 라이선스 사업을 진행하였다.

엔씨소프트는 MMORPG <리니지2(2003)>의 캐릭터를 티셔츠와 피규어로 상품화시켜 지금까지 꾸준히 사업을 해 오고 있으며, 2012년 9월에는 'B&S 브랜드샵'을 오픈[12]하여 MMORPG<블레이드 앤 소울>의 한정 상품을 판매하기도 하였다.

한때, 국민게임이라고 불리던 온라인슈팅게임 <포트리스2(1997)> 역시 포트리스인형과 미니어처를 필두로 과자 및 완구분야로 시장을 넓혔으며, RPG <라그나로크(2001)>는 슬라임 캐릭터 '포링'을 필두로 인형, 시계, 쿠션, 의류, 피규어 등을 제작하며 사업의 다각화를 시도하였다.

요즘은 스마트디바이스의 급발전과 함께 모바일 게임의 성장이 두드러지면서 모바일게임의 캐릭터화 작업또한 활발하다. 모바일 퍼즐게임<애니팡(2012)>은 게임에 등장하는 일곱가지의 캐릭터를 활용하여 애니메이션, 완구, 의류, 팬시, 식품, 생활

용품 등의 캐릭터 상품을 판매하고 있으며, 모바일 러닝 액션 어드벤처 게임<쿠기런(2013)>은 온라인 쇼핑몰 '쿠기런몰'을 오픈하여 쿠기런 캐릭터가 그려진 노트, 볼펜, 인형, 의류 등을 판매하고 있으며, 모바일 RPG 게임<세븐나이츠(2014)>는 7종의 세븐나이츠 영웅을 피규어로 제작하여 판매하고 있으며, 모바일 RPG 게임<갓 오브 하이스쿨(2015)>은 캐릭터 열쇠고리, 피규어, 타투스티커, 공책 등의 상품을 판매하고 있다.

이와 같이 게임시장에는 오랫동안 자사의 게임 IP를 활용하여 다양한 머천다이징 상품들을 출시해 오고 있다. 그러나 이 시점에서 가장 중요한 사실은 글로벌 세계에서 위용을 자랑하는 국산게임캐릭터 상품은 찾아보기 힘들다는 사실이다.

스토리의 완결성이 뛰어난 게임이라면 충분히 성공적인 캐릭터상품화가 가능하다고 판단된다. 그 일례로 비록 외산게임이기는 하지만 글로벌 세계에서 크게 인기를 모았던 <앵그리버드>의 앵무새 인형과 <포켓몬GO>의 몬스터인형들이 대표적인 성공사례다. 그러나 국산게임의 캐릭터들은 국내용 상품으로 머물고 있을 뿐이다. 이러한 현상은 스토리가 취약한 게임산업의 생태계와 무관하지 않다고 본다.

2016년 7월에 증강현실(AR, Augmented Reality) 게임 <포켓몬GO>가 출시되었을 때, 전 세계는 떠들썩하였다. <포켓몬스터>의 IP를 활용한 <포켓몬GO>는 피카츄를 시작으로 하여 151개의 몬스터를 수집하며 마스터 트레이너(master trainer)가 되기 위해 플레이하는 게임이다. 닌텐도가 연구 개발해 온 포켓몬스터의 종류는 총 720종류[13]에 이르고 있다. <포켓몬GO>는 중국과 그 변방의 신화 및 전설 속에 나타나는 캐릭터들을 수록하고 있는 『산해경(山海經)』[14]의 일부 내용을 스토리텔링하여 재현[15]하고 있다. <포켓몬GO>에 등장하는 나인테일(구미호), 윈디(인면효), 주레곤(여비어), 두두(유), 두트리오(기여), 시라소몬(형천), 화이어(봉황), 라프라스(선구), 주레곤(여비어), 윈디(인면효), 나인테일(구미호), 문요어(영

어) 등이 일본 전통문화에서 재현되어[16] 캐릭터화되고 있다. 이처럼 일본의 문화콘텐츠들은 요괴에 관한 자료를 활용하여 다양한 이야기를 창출해내고 있다.

우리나라에도 신화와 전설과, 설화와 민담을 통해 귀신이나 도깨비와 같은 판타지는 무수하게 전승되고 있다. 하지만 <포켓몬GO>는 “구슬이 서말이라도 꿰어야 보배”라는 속담과 같이 아무리 좋은 소재가 있다고 하더라도 콘텐츠나 캐릭터로 승화시키지 못한다면 존재 가치가 소멸되고 만다는 사실을 상기시켜 주고 있다.

### 3. 캐릭터스토리텔링의 필요 요소

미키마우스와 스누피는 미국, 헬로키티와 피카츄는 일본이라는 생산국의 이미지를 확실하게 담고 있다. 이렇듯이 글로벌 캐릭터상품들은 경제적인 부가가치에도 크게 영향을 미치고 있을뿐만 아니라 국가의 위상에 까지도 영향을 미치고 있다. 한류열풍과 함께 문화콘텐츠에 많은 열정을 보이고 있는 우리나라의 경우에도 문화콘텐츠에 내재된 캐릭터들을 국가적인 차원에서 반드시 진흥시킬 필요가 있다. 따라서 캐릭터를 친숙하고 격조 있게 글로벌 세계에 드러낼 수 있는 배경스토리 확보는 필수적인 사안이 되어버렸다. 본장에서는 다양한 게임콘텐츠에 내재된 독특한 캐릭터들을 캐릭터 상품으로 연계시키기 위해, 캐릭터의 이미지를 강화시키는 스토리텔링의 요소들을 점검해 보고자 한다.

첫째, 캐릭터 생성을 위한 첫 작업으로 텅 비어 있는 가상공간에 어떤 생명체를 배치할 것인가를 생각해야 한다. 만물의 영장인 인간의 공간에 다양한 동식물들이 존재하듯이, 게임의 공간에도 세계관에 적합한 생명체들을 생성시켜야 한다. 그 생명체들 중, 게임플레이에 관계되는 ‘유의미한 생명체’와 게임플레이와 관계없는 ‘무의미한 생명체’로 분리해야 한다. ‘유의미한 생명체’는 주인공 아바타를 공격하는 몬스터 역할을 수행할 수도 있으며, 퀘스트 수행을 위해 희생되는 사냥의 대상이나, 약초를

만들기 위한 채집대상이 되기도 한다. 게임의 스토리 및 시스템 설계를 위해, 게임의 재미성을 위해, 게임지역의 생태계를 설계하기 위해 다양한 동식물을 배치해야 한다. 그러한 반면에 ‘무의미한 생명체’는 게임시스템에 전혀 상관없이 공간의 환경을 구성하기 위해 세팅되는 소품과 같은 존재들이다. 아무런 의미가 없는 소품을 배치해 두더라도, 무의미한 생명체의 배치를 많이 구상하는 스토리텔링일수록 공간의 의미는 게이머의 정서를 움직이는 요소로 정착된다.

둘째, 게임캐릭터 설정을 위해 새로운 가상세계에 어떤 종족을 배치할 것인가를 생각해야 한다. 지구에는 오대양 육대주에서 생활하고 있는 서로 다른 종족들이 존재한다. 그 종족들이 각 대륙이나 국가나 지역에서 살아가며, 사농공상(士農工商)의 직업을 가지고 살아가고 있듯이, 가상 게임 공간에도 다양한 가상의 종족과 직업군들이 존재한다. 게임의 가상공간은 상상력이 자유로운 판타지세계이기 때문에 캐릭터스토리텔링은 지구상에서 존재하는 인류의 종족에서, 혹은 신화와 전설의 생명체에서, 또는 SF의 외계인에서 획득된 다양한 상상력들이 총 망라되고 있다.

셋째, 주인공 아바타의 영웅화를 실현시키기 위한 경쟁과 대립 시스템을 구축하기 위해 각종 기능에 따른 직업군을 설정해야 한다. 린다시거(Linda Seger)가 제시하고 있는 등장인물의 기능적인 역할[17]은 캐릭터 스토리텔링에 많은 도움이 되고 있다. 린다시거는 주인공인 ‘메인 캐릭터(main characters)’, 주인공을 보조하는 ‘보조 캐릭터(supporting characters)’, 극의 분위기를 이끌어주는 ‘깊이를 더하는 캐릭터(characters who add other dimensions)’, 적대역인 ‘테마를 제시하는 캐릭터(thematic characters)’, 적대역을 보조하는 ‘권력을 과시하는 캐릭터(mass and weight characters)’ 등으로 유형을 분류하며, 갈등과 대립이 심화되어 극적인 상황으로 치닫는 게임 스토리에 최적화된 캐릭터 유형을 제시하고 있다. RPG게임이 시작되면 게이머들은 영웅이 되기 위해 고난

의 길을 걷게 된다. 내 아바타(메인캐릭터)를 도와주는 종족의 수장, 상관, 동료, 상인, 마을주민, 퀘스트를 부여하는 NPC 등과 같은 우호 세력(보조 캐릭터 및 권력을 과시하는 캐릭터)들이 존재하는가 하면, 내가 영웅이 되기 위해 처단해야 할 적대역 캐릭터(테마를 제시하는 캐릭터)와 적대역을 추종하는 적대세력 NPC들(권력을 과시하는 캐릭터)이 존재한다. 그리고 내편도 적도 아니면서 내 주변에 있는 중립적인 형태의 캐릭터(깊이를 더하는 캐릭터)도 존재한다. 스토리텔러는 거대한 세계관의 시간적 흐름 속에 어떤 캐릭터 유형을, 어떤 목적으로, 어느 곳에, 얼마만큼 배치할 것인지 전체적인 밸런싱을 구상해야 한다.

넷째, 세계관을 구축하는 다양한 NPC를 설계하고 배치하기 위해 전체적인 NPC유형을 스토리텔링해야 한다. 게임캐릭터는 게이머가 조작 가능한 PC(Player Character)와 조작할 수 없는 NPC(Non-Player Character)로 나누어진다. NPC의 유형을 시스템적으로 분류하면, PC에게 위해를 가하지 않는 '우호NPC'와 PC에게 위해를 가하는 '적대NPC'로 나눈다. '우호NPC'는 호의적인 연합에 속해 있는 NPC그룹이며, '적대NPC'는 적대적인 연합에 속해 있는 NPC그룹이다. 일반적으로 '우호 NPC'는 PC를 밀접하게 보조하는 역할을 수행한다. 따라서 '우호 NPC'는 다시 두 부류로 나눌 수 있다. PC의 게임행위를 시스템적으로 보조하는 '강제보조NPC'와 PC의 게임행위와 무관하고 엑스트라와 같이 사건의 리얼리티를 드높여주는 '자율보조NPC'로 분류된다. 그리고 '적대NPC'는 게임상에서 PC에게 적대적인 역할을 수행한다. 따라서 PC가 일정 거리에 접근하면 선제공격을 하는 '선공NPC'와 PC가 접근하더라도 선제공격을 하지 않는 '비선공NPC'로 구별된다. 이때, '비선공NPC'는 PC가 공격하면 곧바로 '선공NPC'로 변한다.

다섯째, 게임성을 드높이는 캐릭터 중에서 몬스터(monster)가 차지하는 비중이 매우 큰 만큼, 몬스터스토리텔링에 심혈을 기울여야 한다. 기이한 생명체를 의미하는 몬스터가 게임에서는 변이된 생

명체로 등장한다. MMORPG의 PC기준에서 그 유형을 파악해 보면, PC가 사냥 가능한 '일반용 몬스터', PC를 보조하여 적을 섬멸하는 '전투용 몬스터', PC의 팻 취향을 맞추어주는 '애완용 몬스터', PC의 이동에 활용되는 '이동용 몬스터' 등[18]으로 나타난다. 여기에서 일반몬스터는 PC가 미션이나 퀘스트를 수행하기 위한 사냥의 대상이다. 일반몬스터는 PC를 자동 공격하는 '선공몬스터'와 PC의 공격을 받고서야 반격해 오는 '비선공몬스터'로 나눈다. 따라서 세계관에 어느 정도의 능력을 소유한 몬스터를 어느 정도 배치하느냐에 따라 PC의 사냥터 난이도는 달라진다. 사냥터와 몬스터와 PC의 능력이 통일성 있게 밸런싱되는 고도의 스토리텔링이 필요한 부분이다.

몬스터를 능력별로 분류하면, 하급(下級)몬스터, 중급(中級)몬스터, 상급(上級)몬스터, 최상급(最上級)몬스터 등으로 나눈다. 그리고 전술상으로 분류한다면, 무기나 이빨 및 발톱을 사용하는 '근접공격형 몬스터', 활, 총 등을 사용하는 '원거리 공격형 몬스터', 근거리 및 원거리에서 마법을 사용하는 '마법사형 몬스터', 출혈, 마법, 방해, 중독 등과 같은 저주를 주는 '저주형 몬스터(암흑형 몬스터)', 같은 종족을 치유하여 공격력을 높이는 역할을 하는 '치유형 몬스터' 등으로 나눈다[18].

각종 게임에서 출몰하는 몬스터 유형들은 스토리텔러의 많은 상상력을 필요로 한다. 지구상에 존재하는 모든 사물들과 상상 가능한 모든 창조물들이 몬스터로 탄생되기 때문이다. 일반적으로는 지구상에서 현존하는 동물 및 식물들이 많이 활용되고 있지만, 판타지성이 강한 게임은 전설적 생명체가 넘치는 신화에서도 몬스터를 개발해 내고 있다. 특히, 반인반수(半人半獸)의 괴물[19]들은 독특한 몬스터캐릭터로 각광을 받고 있다. 말과 인간(히포켄타우로스), 용과 인간(드라코켄타우로스), 소와 인간(부켄타우로스), 나귀와 인간(오노켄타우로스), 사자와 인간(레온켄타우로스), 물고기와 인간(이크티오켄타우로스) 등이 대표적인 반인반수 몬스터들이다.

여섯째, 게이머의 정서를 움직여 감동으로 유인하기 위해, 캐릭터의 창조 작업은 성격묘사로부터 출발해야 한다. 게임은 그래픽적 한계성을 극복하기 위해 캐릭터의 심리상태나 갈등구조에서 캐릭터의 성격을 드러낸다. 아바타의 내면세계는 스토리의 완성도와 직결되는 정서(情緒, emotion)스토리텔링이 필요하다. 따라서 내면세계는 주로 기질, 사상, 교양 등을 비롯한 심리적인 문제가 크게 작용되는 MBTI유형으로 접근하여 스토리텔링되어야 한다. 그리고 외면세계는 판타지적 능력을 과시하는 성격(性格, personality)스토리텔링이 필요하다. 따라서 외면세계는 캐릭터의 용모, 스타일, 행위, 표정, 어휘력, 말투, 직업, 취미, 지위, 신분, 육체적 조건, 버릇 등과 같은 외적인 요소에 의해 스토리텔링되어야 한다. 게임캐릭터를 게임캐릭터만으로 이미지를 고착화시키기보다, 다양한 캐릭터로 OSMU된 콘텐츠에서 재탄생될 수 있도록 스토리텔링할 필요가 있다.

이러한 성격 스토리텔링을 위해서는 완성도 높은 성격각출을 위해 신경정신학이나 심리학 등과 같은 서적을 탐독할 필요가 있다. 조울증, 분석형, 히스테리형, 민감형, 편집증, 집착형 등으로 세분화되어 있는 MBTI의 성격유형은 게임캐릭터의 독창적인 성격을 생성시켜주는 주된 요소가 되기 때문이다. 그리고 선호지표에 따른 성격 유형은 개인이 소유한 성격 에너지의 방향에 따라 외향성(Extraversion) 또는 내향성(Introversion)으로, 인식 기능의 방향에 따라 감각형(Sensing) 또는 직관형(Intuition)으로, 판단 기능의 양식에 따라 사고형(Thinking) 또는 감정형(Feeling)으로, 행동의 양식에 따라 판단형(Judgement) 혹은 인식형(Perception)으로 구분[20]하여 스토리텔링이 가능하다. 특히, 심리를 묘사할 경우, 대화로 표현되는 심리묘사, 무언의 침묵으로 표현되는 표정심리묘사, 행동에서 표현되는 심리묘사, 독백으로 표현되는 심리묘사, 풍경 및 환경에서 표현되는 심리묘사, 배경음악으로 표현되는 심리묘사[21] 등으로 세심한 성격스토리텔링에 돌입할 수 있다.

일곱째, 개인의 정서가 타인의 정서와 마찰을 빚게 되어 개인적인 표현을 방해하는 현상을 의미하는 갈등(葛藤, conflict)구조를 통해, 캐릭터의 행위와 행동반경을 규명할 필요가 있다. 게임에서의 갈등은 주인공(Protagonist)의 목표를 방해하는 적대자(Antagonist)와의 대립에서 파생된다. 갈등은 내적갈등과 외적갈등으로 나누어지는데, 내적 갈등은 주인공의 마음속에서 꿈틀거리는 내면의 갈등이며, 외적 갈등은 적대자와의 대립에서 파생되는 상대적 갈등이다. 게임은 피아(彼我)의 구분이 확실하고, 경쟁의 룰이 주인공의 영웅화에 집중되는 만큼, 스토리에는 갈등의 구조가 매우 복잡하게 얽혀 부각된다. 그 갈등의 형태는 Linada Seger가 제시하고 있는 갈등의 유형[17]에서 엿볼 수 있다. 주인공 스스로와의 충돌에서 생성되는 ‘내적갈등(inner conflict)’, 주인공과 적대자의 배타적인 목표에 의해 생성되는 ‘상대적 갈등(relational conflict)’, 개인과 집단간의 갈등문제를 유발시켜 생성되는 ‘사회적 갈등(social conflict)’, 극한상황하의 선택의 기로에서 생성되는 ‘상황적 갈등(situational conflict)’, 등장인물과 절대적 존재와의 사이에서 생성되는 ‘절대적 갈등(cosmic conflict)’ 등이 사건의 난이도로 스토리텔링된다.

여덟째, 게임의 모든 캐릭터들은 목표를 지닌 배경 스토리를 지니고 있다. 따라서 캐릭터마다 목표(The Goal)달성을 위한 동기(Motivation)가 존재하며, 그에 따라 행동(Action)[22]이 드러난다. 특히, 게이머의 아바타(주인공)는 동기와 행동과 목표를 스토리텔링하여 게임의 미션을 확고하게 함과 동시에 스토리의 플롯을 장악할 필요가 있다. 어떤 사건이 발생하여 캐릭터의 정신적 평가가 파괴되거나 스스로의 욕망이 확산될 경우에 새롭게 발생하는 욕구나 그 현상을 동기라고 한다. 그리고 그 동기는 반드시 목표를 제시하게 되고, 그 목표를 위해 캐릭터는 다양한 행동을 취하게 된다. 바로 이러한 ‘동기-행동-목표’에 대한 스토리텔링은 캐릭터의 배경스토리를 확연하게 설명해주는 동시에 전체적인 스토리라인을 탄탄하게 구축해 준다.

아홉째, 캐릭터는 시스템적 유형, 인종, 직업, 신분, 능력 등에 따라 외형적인 이미지 스토리텔링이 적절하게 이루어져야 한다. 경우에 따라서는 패션의 변화도 필요하고, 화장술도 필요하고, 액세서리 치장도 필요하다. 이러한 외적인 치장들은 스토리의 변화에 따르기도 하지만, 캐릭터의 능력치를 맞추기 위한 시스템적인 변화와도 무관하지 않으며, 게이머의 취향에 따른 커스터마이징(Customizing) 시스템의 일환이기도 하다. 그뿐만 아니라 게이머들은 자신의 분신인 아바타에게 명품을 착용시켜주기 위해 현실세계에서는 불가능한 수집욕구와 착용욕구를 실현시켜 대리만족감을 느낀다. 이러한 대리만족 행위들은 과몰입으로 이어져 부작용이 따를 수도 있지만, 경제적 박탈감을 느끼는 게이머의 정신적인 치유 또한 가능한부분이기 때문에 세심한 스토리텔링이 필요한 부분이다.

열째, 가상세계에서 반복되는 생(生)과 사(死)의 문제에 대한 폭력성과 생명 존엄성에 대한 각성을 유도하는 스토리텔링이 필요하다. 생로병사의 과정을 거치며 일생을 마치는 인간의 삶에 있어서 태어나고 죽는다는 것은 일회성의 문제다. 인간들에게 있어서 죽음은 생명을 종결시키는 특수한 문제이기 때문에 죽음의 문제는 결코 가볍게 인식될 수 없는 거대 담론으로 형성되어 왔다. 최근에 인기를 끌고 있는 1인칭슈팅(FPS, First Person Shooting)게임, 혹은 온라인 게임(MMORPG) 등에서는 죽음이라는 문제가 하찮을 정도로 빈번하게 발생되고 있다. 특히, 생사를 넘나드는 FPS게임의 대결 구도는 서바이벌적인 승부만 존재한다. 게이머는 게임의 미션을 수행하기 위해 수많은 죽음과 재생 및 환생을 경험하게 되기 때문에 죽음이라는 문제를 너무 가벼운 일상 사건으로 경험하게 된다. 따라서 청소년을 둔 기성세대들은 이러한 게임캐릭터의 빈도 높은 죽음과 재생의 문제를 폭력성과 연계하여 부정적인 인식을 갖고 있기도 하다. 따라서 게임에 상존하고 있는 죽음의 서사적 문제를 스토리텔링 방법론으로 해결해 볼 필요가 있다.

한국인들은 영혼(靈魂)이 육체(肉體)와 함께 한

다는 이원론적 사고체계[23]를 가지고 있기 때문에 죽음에 대한 인식은 영과 육의 분리와 불분리라는 이중적인 죽음관이 형성되어 있다. 한국인의 정서에는 영과 육이 분리 되지 않는다는 인식의 죽음이 존재하는 반면, 영과 육이 분리된다는 인식의 죽음이 있다. 이러한 인식은 한국인뿐만이 아니라 모든 사물에 영이 존재한다고 믿는 서양인들의 정령사상(精靈思想)[24]에서도 공통본모를 얻을 수 있다. 캐릭터스토리텔링의 경우, 장자(莊子)적 생사관이나 한국무속에서 보이는 생사관에서 노출되는 죽음 그 자체에 대해 친화력을 게임에 녹여내며, 게임에 대한 폭력성보다는 한국적인 철학의 견지에서 순기능적인 죽음의 문제를 표면화시킬 필요가 있다.

게임에서 진지하게 생각하는 죽음 문제[25]는 PC가 적으로부터 살해당하고, PC가 적을 살해하는 문제다. 죽음 이면에 얽힌 살해의 스토리텔링적인 양상들을 고민해 볼 필요가 있다. 살해 동기와 원인의 문제, 살해 방법과 행위의 문제, 게임의 지속성을 위한 살해 이후의 영혼의 활동 문제, 살해 현장과 시체 처리 문제, 영과 육의 이원화 문제, 재생의 문제, 살해에 따른 보상 문제 등은 스토리텔링을 통해 조금이라도 순기능적인 형태로 유도될 필요가 있다. 그뿐만 아니라 죽음으로부터 재생되는 게임의 부활 형태는 제자리에서 부활아이템을 활용하여 부활하거나, 부활스킬이 있는 종족에 의해 부활되거나, 마을에서 부활하거나, 유령의 과정을 거쳐 부활하는 등의 스토리텔링이 있듯이, 개연성이 높은 창의적인 형태의 생명력을 재생하는 스토리텔링이 필요하다.

이상과 같이 제시된 10가지의 스토리텔링 요소는 게임스토리텔링의 완성도를 올리기 위해 압축된 최상의 스토리텔링요소라고 할 수 있다. 10가지 요소인 세계관의 생명체 설계, 종족 설계, 직업군 설계, PC와 NPC의 설계, 몬스터 설계, 성격설계, 갈등설계, 주인공의 목표설계, 외형 이미지 설계, 생(生)과 사(死)의 설계는 논자가 그동안 쌓아 온 게임스토리텔링연구를 통해 획득된 요소들이다. 캐릭



터스토리텔링을 한다는 것은 게임을 구축하고 있는 스토리에 가장 최적의 캐릭터를 구체화시키는 일이다. 스토리텔러가 최소한 이 열 가지의 스토리텔링 요소를 캐릭터에 녹여낸다면, 스토리의 내용에 가장 어울리는 캐릭터, 가장 기능이 잘 갖춰진 캐릭터, 가장 정감이 가는 캐릭터, 가장 소유하고 싶은 캐릭터, 가장 추천하고 싶은 캐릭터로 자리매김 하게 될 것이고, 캐릭터 상품으로의 OSMU가 쉽게 이루어질 수 있을 것이다.

캐릭터스토리텔링은 개연성과 보편성이 충족되는 창의적인 발상이 집중되어야 한다. 캐릭터 탄생의 의미와 개성과 성격과 역할과 기능이 체계적으로 스토리텔링되었을 때, 캐릭터의 완성도는 극대화된다.

#### 4. 결 론

4차 산업혁명기로 접어들며 게임산업이 중요한 축을 이루고 있다. 침체 일로에 있는 게임산업이 글로벌 주도권을 장악해 나가기 위해서는 그래픽적인 외형에 치중하기보다는 내면적인 구조와 외면적인 구조를 통일성 있게 배합하는 스토리텔링의 진면목을 드러내줘야 한다. 본고를 통해 PC게임보다 모바일게임이 활성화되고 VR, AR, MR시대가 열리고 있는 시점에서 구축되어야 할 캐릭터의 원형개발과 스토리텔링활용문제에 대한 구체적인 방법론을 점검하여 스토리텔링의 방향성을 정리해 보았다.

<포켓몬GO>의 전통문화원형의 차용문제를 통해서 인문학적 융합 스토리텔링이 캐릭터들의 사실적 묘사력을 창출하는 스토리텔러들의 중요한 역할이라는 사실을 확인할 수 있었다. 그리고 인문학적 지식을 토대로 신화속의 캐릭터를 콘텐츠에 녹여내는 일은 문화원형의 재현이라는 문제와 결부되고 있다는 사실을 <아바타>, <반지의 제왕>, <해리포터>와 같은 해외 사례를 통해 확인할 수 있었다. 그러나 신화, 설화, 고전소설, 역사의 캐릭터들을 작품의 등장인물로 차용은 하고 있지만 스토리

의 원형을 제대로 활용하지 못하고 호기심만 자극하는 일레도 문제점이다.

게임 캐릭터의 스토리텔링을 위한 방법론적 고찰에서는 논자가 그동안 쌓아 온 스토리텔링의 연구를 토대로 열 가지의 캐릭터스토리텔링 방법론을 제시해 보았다. 세계관의 생명체 설계문제, 종족 설계문제, 직업군 설계문제, PC와 NPC의 설계문제, 몬스터설계문제, 성격 및 심리표현문제, 갈등문제, 주인공의 행동과 목표문제, 외형적 이미지 설계문제, 생(生)과 사(死)의 문제가 주요 캐릭터의 스토리텔링문제로 확인할 수 있었다. 본 연구에서 언급된 스토리텔링의 방법들이 대중이 좋아하는 게임캐릭터, 대중의 정서를 움직이는 게임캐릭터, 대중이 감동하는 게임캐릭터로 거듭나 독창적인 캐릭터산업으로 연계될 수 있길 기대해 본다.

#### REFERENCES

- [1] Ministry of Culture, Sports and Tourism, "2015 Content Industry White Paper", Korea Creative Content Agency, 2015.
- [2] Moo-Jin Cha, "You need to know the game and play with the child!", Mujin tree, P.102, 2009.
- [3] Hye-sil Choi, "Culture industry and storytelling", Dahal Media, p.286, 2007.
- [4] Jung-Ah Heo, "The irresistible allure of imagination", 21st Century Books, p.151, 2011
- [5] Dong-yeop Lee, 'Psychological tools 5 Social game research by factor personality traits', Cartoon Animation Research, Vol.- No.29, 2012.
- [6] Jae-Hong Lee, 'Fusion of storytelling games Humanities Research', Journal of Korean Game Science, Vol.3, No.27, 2014.
- [7] Gregory Bassham, Yeon Soon Choi Translation, "Reading the Lord of the Rings as a Philosophy", Eroom, p.350, 2003.
- [8] Jae-Hong Lee, 'Jae-Hong Lee, 'A Study on Aspects of Reproduction of Contents', Journal of Korean Game Science, Vol.1, No.16, 2016.
- [9] Eun-kyung Park, "A Case Study on the

- Collaboration of Character in Character Industry”, A master’s thesis on Hongik University, pp.40-51, 2011.
- [10] Jin-Ryong Yoo, “Design the future happiness of the entertainment industry”, Nexus BIZ, 2009.
- [11] Seung-Hwan Lee, ‘Development of game characters as cultural products Brand strategy’, Korea Design Forum Vol.9, 2004.
- [12] Eun-Byul Lee reporter, ‘Selling ‘Design’ ... NC Soft B&S Branded Shop Open’, Inven formal app, 2012.9.12.
- [13] <http://www.pokemon-movie.jp>
- [14] Jae-Seo Jeong , “The sorrow of Oriental origin”, Sallim, p.146, 1998.
- [15] Yoon-Ah Kim , ‘Ideophytic Character Study-Focusing on the principle of generation of sculpture image’, Korean Cartoon & Animation Society Conference Book, pp.33-56, 2009.
- [16] Seung-hyuk Park, Yeon-Kim Ji reporter, ‘After the Pokemon Myth ... 100 years of Japan’s Iogoku’, chosun.com, 2016.07.28.
- [17] Linada Seger, Tae-Hyun Yoon translation, “Making A Good Writer Great”, Scenario friends, pp.225~241, p.265~279, 2001.
- [18] Jae-Hong Lee, “Game Storytelling Research”, Tree of thought, p.146, p.149, 2011.
- [19] Jae-Seo Jeong Etc2people, “Mythical imagination and culture”, Ewha Womans University Press, p.167, 2008
- [20] McCaulley, 심혜숙 역 『 MBTI 개발과 활용 』 , 한국심리검사연구소, 1996, pp. 2~20.
- [21] 鳥海盡三, 조미라 외 역, 『애니메이션시나리오 작법』, 모색, 2001. pp.250~254.
- [22] Markus Friedl, Tae-Sun Yeom translation, “Online game interactivity theory”, Information cultural history, p.247, 2003.
- [23] Woo-hang Kwon , ‘A Study on the Variation of Modernism in Korean epic Literature’, An anthology of East Asia, No.11, p.199, 2000.
- [24] Yeon-Ho Kim, “Korean Folklore and Literature Studies”, Dongguk University Press, p.44, 2002.
- [25] Deepak Chopra, Kyung-Ran Jung translation, “Life after death”, Happy well, p.121, 2007.



이 재 홍(Lee, Jae Hong)

1984 숭실대학교 전자공학과(학사)  
1987 숭실대학교 국어국문학과 (석사)  
1990 東京대학교 종합문화연구과(연구)  
1992 東京대학교 종합문화연구과(석사)  
1998 東京대학교 종합문화연구과(박사수료)  
2010 숭실대학교 국어국문학과(문학박사)  
2017 한국게임학회 회장  
숭실대학교 예술창작학부 문예창작전공 교수

관심분야: 디지털스토리텔링, 게임스토리텔링, 게임기획