
온라인 MMORPG 게임 서사에 나타난 룰(Rule) 연구

〈월드오브워크래프트(World of Warcraft)〉 중심으로

A Study Of The Rule in Game Storytelling

송 미선 Song Mi-Sun*

요약 ~ 게임의 룰은 게임의 메커니즘을 구현하는데 필요한 모든 것을 포함하는 것이다. 또한, 게임의 스토리를 이끌며 지탱하는 중요한 요소이기도 하다. 본고에서는 동서양 모두에서 성공하고 있는 대표적 MMORPG 온라인 게임인 월드오브워크래프트를 중심으로 게임 스토리텔링에서의 룰이 지닌 중요한 요소와 특징, 또한, 이것이 지닌 창조적이며 재미와 몰입, 덧붙여 게임 스토리 전개상에서 만들어내는 생산적인 요소들을 찾아서 특성을 찾고자 한다. 이는 게임 개발시 게임 내의 룰 생성과 스토리 전개에 중요한 요건으로서 연구되어질 수 있으며, 온라인 게임 스토리텔링 창작 및 개발에 적용하는데 연구의 의의가 있다 하겠다. 본고의 논의가 이뤄지기 전, 먼저 게임에 대한 룰의 정의에 대해 지금까지의 논의들을 살펴보고, 이들 속에서 발견되고 논의될 요소들을 얻고자 한다. 이론적 요소를 바탕으로 본고의 연구대상인 월드오브워크래프트의 서사에 나타난 룰과 스토리텔링과의 상호작용을 분석할 것이다. 본고에서 논의 되는 MMORPG게임의 룰과 스토리텔링의 연구는 아직 체계적이지 못하고, 이론적으로 미흡한 게임 스토리텔링 및 룰 연구에 기반 연구가 되고자 한다.

핵심어: 게임(game), 룰(rule), MMORPG(Massive Multi-player Online Role Playing Gameo),
월드오브워크래프트(World of Warcraft), 스토리텔링(Storytelling)

1. 서론

1.1. 연구배경

국내 온라인 MMORPG 게임들의 지속적인 인기와 더불어 게임에 대한 관심은 한국형 MMORPG라는 신종 어를 만들며 성장했다. 또한, 21세기에 주목 받고 있는 문화 산업을 대표하는 분야인 게임 산업은 현재 시장 규모가 1조원에 육박하고 있는 상황이다. 그러나, 이런 성장과 반면에 게임의 체계적인 연구는 미약하다 하겠다. 지금까지의 게임과 관련된 국내 연구들은 게임으로서의 미학, 디지털 게임의 서사, 온라인 게임 스토리텔링 방법 연구 등 게임 서사연구나 혹은 사회과학적 관점에서 게임의 경험이 미치는 영향에 대한

연구가 주류를 이뤄왔다. 국외의 경우를 보면, 특히 게임에서의 룰 연구는 게임의 원조 격인 테트리스 등의 컴퓨터 게임에서부터 1인칭 슈팅게임이나 콘솔게임과 그리고, 다양한 광고 게임(Advertising Game)등의 게임 플레이에 대한 연구와 게임의 서사 이론 및 특성 연구에 치우쳐 왔다. 이런 시점에서 온라인 MMORPG 게임에서의 룰 연구는 중요한 의미를 가진다. 또한, MMORPG게임과 서사, 게임과 룰, MMORPG게임과 플레이 그리고, MMORPG서사와 플레이, MMORPG서사와 룰에 대한 상호 작용에 대한 연구를 통해 향후 더 발전적인 MMORPG 게임 구현을 위한 기반 연구로서 그 의의를 지닌다.

*주저자 : 이화여자대학교 일반대학원 디지털미디어학부 영상콘텐츠전공 석사과정 e-mail: nidreamis@dreamwiz.com

게임에서의 룰은 과연 무엇이고, 특히 MMORPG에서의 룰은 서사와 플레이에 어떻게 작용되고 있으며, MMORPG에서 어떤 의미를 가지고 있는지에 대한 연구가 본고의 주요 연구 내용이 된다. 그럼, 룰은 무엇이라 정의할 것인가? 룰은 사전적 의미로는 규칙, 규정, 지배, 통제, 명령 등 다양하게 정의된다. 그러나, 본고에서 게임의 룰을 정의하기 전, 우선 룰과 가장 가까이에서 존재하는 플레이어의 정의를 먼저 살펴보고자 한다. 브리타 리첼은 공간에 존재하는 한계의 조건으로서, 룰과 시간의 제약이라 언급했다.[1] 크리스 크로포드는 플레이어는 자유로운 형태의 행위가 되기 위해 얻게 되고, 그에 반해 게임은 룰을 기반으로 한 행위라 정의한다. 마리로르 라이언은 게임에서의 룰은 구성원리(constitutive)라 말한다. 문학에서 컨벤션을 탈피하기 위한 일탈과 창의적 노력들이 시도되고 있는 반면에, 게임에서의 룰은 어떤 경우에서든지 예외의 경우 수를 허용하지 않으며, 룰의 범주 안에서 꼭 지켜져야 하는 엄격함을 지닌다.[2] 게임에서의 룰과 플레이어의 앞서 언급한 정의를 보면, 게임학적인 ‘플레이’와 서사학적인 ‘룰’에 대한 엇나가는 입장이 나타난다. 이와 같은 관점은 게임학적 성향이 우세하다 볼 수 있는 콘솔형이나 캐주얼한 컴퓨터 게임에서 두드러진 특징이다. 반면, 서사학의 관점에서 게임을 읽어 냈던 시선은 원작 소설이나 탄탄한 세계관을 바탕으로 하여 방대한 서사를 내포하고, 여러 종족과 넓은 맵을 지닌 온라인 MMORPG게임에서는 더욱 그 힘을 발휘 할 수 있다고 본다. 그러나, 엄밀히 말해 게임학적이론과 서사학적 이론이 적절하게 조화를 이뤄 MMORPG만이 서사와 룰이 적용되었기 때문에 가능한 것이라고 본다. TRPG게임에서 콘솔형 게임으로, 컴퓨터 캐주얼 게임에서 온라인MMORPG게임으로, SNS형 가상세계게임으로 발전하고 있는 게임의 진화의 과정을 통해 보면, 게임 내에서의 서사는 더욱 강화되고 있다고 볼 수 있다. 본고에서는 온라인 MMORPG에서 나타나는 룰과 서사를 연구하여, MMORPG에서 발생하는 서사와 룰의 양상과 특징을 고찰하고자 한다.

1.2. 연구범위 및 방법론

본고에서의 주요 연구 대상은 온라인 MMORPG(Massive Multi-player Online Role Playing Game)게임인 월드오브워크래프트(World of Warcraft:이하 와우)를 선정하였다. 2004년 개발되어 동·서양 모두에서 성공한 대표적 MMORPG 온라인 게임인 월드오브워크래프트를 중심으로 게임 스토리텔링에서의 룰이 지닌 중요한 요소와 특징, 이것이 지닌 창조적이며 재미와 몰입, 덧붙여 게임 스토리 전개

상에서 만들어내는 생산적인 요소의 특성을 찾고자 한다. 게임 내 플레이를 통한 서사와 룰에 대한 양상을 보기 위해 본고에서의 룰은 마리로르 라이언의 정의를 차용하여 플레이를 이끄는 원리라고 정의할 것이다. 또한 본고에서 플레이어는 게임을 만드는 다양한 룰과 한계에서 일어나는 행위라 정의할 것이다.

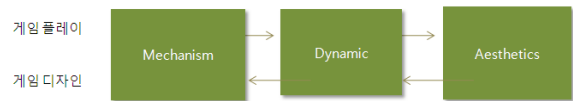


그림 1. 마크르블랑의 게임 플레이 및 디자인의 미학

게임디자이너인 마크 르블랑은 게임을 메커니즘, 다이내믹, 미학 세 가지 측면으로 나눈다. 메커니즘은 게임 플레이에 필요한 모든 것을 말하는 것으로 규칙, 장비, 공간 등을 포함하고 시스템으로서 게임을 가리킨다.[3] 다이내믹은 게임의 행위, 게임 플레이 시 발생하는 실질적 사건과 현상, 게임의 시작 및 종료도 포함한다. 미학은 콘텐츠의 감정적 반응, 사회적 상호작용, 자기표현 등을 포함하여 나타나는 것이다. 이를 게임플레이측면과 게임디자인 측면으로 나눠 보면, 게임 플레이가 게임을 진행할수록 메커니즘에서 다이내믹으로, 다이내믹에서 미학으로의 전환됨을 말하고 있다. 그러나, 게임 디자인측면에서 본다면, 게임을 만들기 위한 미학에서 다이내믹으로, 다이내믹에서 메커니즘으로 전환되는 것을 볼 수 있다.

마크 르블랑이 언급한 게임의 세 가지 요건은 룰과 스토리를 하나로 연결하도록 꿰는 게임적 요소라 볼 수 있으며, 이를 바탕으로 본고는 룰과 게임스토리텔링의 상호적 관계를 규정하는 틀로써 사용할 것이다. 앞서 논의된 마크 르블랑의 연구대상은 캐주얼 게임을 중심으로 이뤄져 왔으나, 본고는 게임학의 ‘마크 르블랑’의 게임 플레이 측면을 중심으로 적용하여 본고의 연구대상인 월드오브워크래프트의 룰과 스토리텔링과의 관계 및 상호작용을 분석할 것이다.

2. 월드오브워크래프트 서사와 룰의 양상

2.1. 다변수적 서사로서의 가능성 지닌 캐릭터와 룰

게임은 액션(Action)게임, 전략(Strategy)게임, 아케이드 게임, 어드벤처 게임, 온라인 MMORPG 등이 있으며, 그 중 MMORPG(Multi Massively Online Role Playing Game)는 많은 플레이어들이 동시에 온라인에 접속하여 게임을 즐기

는 장르를 말한다. 온라인 MMORPG 게임은 사용자들 간 파티와 커뮤니티를 통해 높은 사회성을 지닌 게임 중에 하나로 월드오브워크래프트에서는 칼림도어, 동부왕국 등을 중심으로 스토리가 전개된다. 플레이어는 자신이 선택한 인물(아바타)이 속한 종족을 중심으로 스토리를 형성해 나간다. 각 종족은 플레이어가 퀘스트를 수행함으로써, 자신이 속한 마을의 맵(Map)을 열게 되고, 플레이어 아바타가 존재하기 이전의 게임 월드에서 발생해왔던 지난 역사를 하나씩 파악하게 된다. 와우는 지난 워크래프트의 서사를 바탕으로 탄탄한 월드의 세계관으로 구성되어 있다. 우주의 시작과 함께, 금속 피부를 지닌 거대한 신들인 티탄이 새로운 세계를 탐험하고 그들이 만난 세계를 가꾸고 다듬기 시작하는 신화로부터 이야기는 시작된다. 최상위 집단인 판테온이 통치하는 티탄은 수억 개의 질서를 확립하고 자신들이 가꾼 세계의 질서를 지키기 위해 뒤틀린 황천이라는 다른 차원에서 온 사악한 존재들의 공격에 대비해 경계를 늦추지 않는다. 그러나, 역사는 예상치 못한 배반과 사건을 통해 악의 세력의 침공으로부터 이야기는 발전한다. 특히 용맹한 전사였던 살게라스가 의심과 절망은 광기로 변해 버리고 결국 강력한 악의 등장으로 세계가 혼돈에 빠지게 한다.

와우의 세계관을 바탕으로 플레이어가 선택하는 캐릭터의 종족은 게임플레이측면에서는 각 종족에 맞는 서사 공간에서 이야기가 시작되도록 만든다. 종족의 선택은 배경에서부터 물론 게임 내의 세계관과 질서와도 밀접하게 관련이 되어 있다. 플레이어는 각 진영의 5개 종족의 선택과 함께 드루이드, 사냥꾼, 마법사, 사제, 도적, 주술사, 흑마법사, 전사 총 9개의 직업을 선택할 수 있다.



그림 3. 온라인 MMORPG 게임 서사에서의 인물 요소인 캐릭터를 통한 다변수 서사의 공존가능성

온라인 MMORPG 게임의 특성상 사용자들은 와우에서 2개의 진영을 나눠진 각 5개씩의 종족과 직업과 10가지의 전

문기술과 3가지의 보조 기술을 습득하도록 되어 있다. 이는 게임 월드의 서사를 다양한 종족의 관점을 통해 바라 볼 수 있도록 열어 놓았다. 실제 본 캐릭터로 만레벨이 되는 일뿐만 아니라, 다른 부 캐릭터를 2~3개 이상 소유하는 플레이어들도 많은 '와우'의 경우를 보았을 때, 진영간 종족간 차별화된 서사와 종족 특성, 직업 특성에 따른 다양한 플레이의 다변화를 원하는 플레이어의 욕구가 이런 룰에 잘 적용된 것이다.

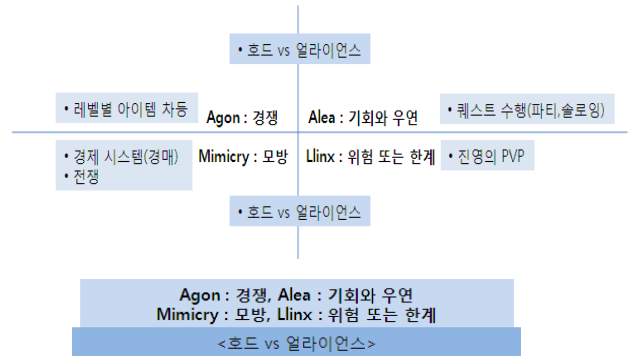


그림 4. 호드와 얼라이언스 진영 하에 생성되는 게임의 4요소

와우에서는 경쟁적 요소를 위해서 각 레벨별 아이템의 차등을 두어 노력하여 얻어낼 수 있는 경쟁적 요소(편단, 경험치)가 존재한다. 파티를 하거나 혹은 홀로 퀘스트를 수행하며 게임 내의 서사뿐만 아닌 같은 공간 내에서 발생할 수 있는 사용자 서사도 열어 놓았다. 이를 통해 게임 서사 이외에도 사용자콘텐츠(UCC:User Created Contents)도 나타난다. 또한 경매라는 경제 시스템과 전성 시스템을 도입하여 게임 내 월드에서 실제 월드에서처럼 이뤄지도록 모방한다. 일정 레벨로 성장한 플레이어는 같은 공간 안에서 적으로서 PVP(Player VS Palyers:개인전)를 통해 자신의 레벨, 착용 아이템, 스킬 능력의 한계를 느끼도록 한다. 와우는 그런 점에서 게임의 4요소가 탄탄한 서사에 기반하여 룰과 작용하고 있는 것이다. 와우에서의 플레이어가 서사에서의 존재는 영웅으로 성장할(예견된) 어린 전문직업인(전사, 사제, 드루이드, 주술사, 사냥꾼)이며 플레이어가 일정 레벨이 될 때까지 성장할 수 있도록 이끄는 사건의 모티프를 제공한다. 플레이어가 선택하는 캐릭터가 소속된 진영과 그렇지 않은 또 다른 진영의 대립은 20레벨 이상이 되면 이동하게 되는 중립도시에서부터 시작된다. 새로운 공간으로 던져진 플레이어는 타진영의 플레이어나 같은 진영의 플레이어를 우연(Alea)히 만나 대결하는 위험의 순간(Linx)을 만들어 내고, 이는 게임 내에서 경쟁(Agon)을 유발하는 혼용된 모방

(Mimicry)을 일으키고 있다.

2.2. 하이퍼텍스트적 퀘스트와 연속적 퀘스트를 통한 사건 개입의 룰

와우에서 캐릭터는 사용자를 대신에 월드를 여행하고 미션을 수행하며 성장하는 또 다른 ‘자아’로서의 역할을 한다. 이것은 온라인 네트워크 기술의 발전에 의해 현실세계와 가상 세계가 영역 구분 없이 혼재하는 가상-현실 공간 통합 세계의 도래를 의미한다.[3] 와우에서의 캐릭터가 와우 서사를 이끄는 중요한 실체로서 월드에 존재하고, 플레이어는 캐릭터를 조정하며 한정된 지역 내에서 수행할 수 있는 퀘스트를 수행하게 된다. 이 퀘스트의 시작은 ‘플레이어의 캐릭터’가 그 세계에 존재하는 초보자로서의 역할이 주어진다.



그림 5. 퀘스트를 통해 받는 캐릭터(좌측), 퀘스트 임무를 완수하여 보상치를 받는 캐릭터(우측)

초보자자인 캐릭터는 지역 내에서 발생한 사건을 해결하기 위해 ‘몹’을 처치하고, 아이템을 얻는다. 2007년 1월 확장팩으로 등장한 ‘블러드 엘프’의 경우 총 13개의 퀘스트를 선스트라이더 섬에서 수행하며, 소환수 소환 기술과 10레벨 가량 성장한다. 선스트라이더 섬의 재건을 위해 초보 ‘블러드 엘프’는 퀘스트를 완수하면 할수록 자신의 노력으로 섬의 상황이 나아짐을 깨닫는다. 10레벨이하의 저레벨인 경우의 퀘스트는 한 지역에서 최소는 한 개 내지 최대 10개 이상의 임무를 플레이어에게 주며, 공간이 주는 서사의 의미에 따라 다양한 종류의 퀘스트가 부여된다. 이때 플레이어는 지도를 활용하여 자신이 어떻게 움직여야 할지를 확인하고 퀘스트를 수행하게 된다.

종류	퀘스트 진행	내용
일반적인 퀘스트	퀘스트1 + 퀘스트2 + 퀘스트3 ~ + ~퀘스트 13 ……	경험치생성 아이템보상 레벨 상승
연속적인 퀘스트	퀘스트1 + 퀘스트 1-1 + 퀘스트 1-2 ~ 퀘스트 N+1	종족이해 서사이해

그림 6. MMORPG 게임 와우의 하이퍼 텍스트적 퀘스트 구조

플레이어의 퀘스트 수행은 랜덤하게 진행되는데, 하이퍼 텍스트적으로 랜덤하게 진행되는 퀘스트 수행 방법은 전체 서사를 이해하는데 크게 문제되지 않는 것이 퀘스트의 기본 룰이다. 만약 순차적으로 이해되어야 할 임무의 경우에는 와우에서는 연속 퀘스트를 실행하도록 해놓는다. 연속적인 퀘스트를 수행함으로써 플레이어는 풍부한 경험치와 레벨 성장을 하는 동시에 자신이 속한 종족이 지닌 처치와 와우에 대한 서사를 조금씩 이해하는데 도움을 얻는다.



그림 7. 와우에서의 주요 사건이 되는 퀘스트(좌측) 완수를 통해 자신의 레벨에 맞는 아이템을 얻게 되는 캐릭터(우측)

와우에서 서사를 체득하게 하는 사건으로서, 퀘스트가 주어지며 그에 따른 보상을 얻는다. 와우에서의 퀘스트는 몹 처치 퀘스트를 통해 싸움 스킬을 향상하게 하고, NPC와의 대화 퀘스트를 통해 각 레벨에 맞는 새로운 임무를 부여받게 한다. 또한, 잃어버린 아이템을 회수하거나, 수집하여 어떤 사건에 의해 발생된 뒷 사건을 정리하도록 하는 퀘스트도 존재한다. 또한, 전쟁 중이라는 상황을 감안하여, 정보가 담긴 문서를 전달하거나 조사하는 경우도 있다.

와우의 풍부하고, 다양한 퀘스트는 월드 내에 이미 플레이어가 존재하기 그 이전에 발생했던, 각 지역의 사건 속으로 플레이어를 최대한 동참하도록 이끌고 있다. 또한, 혼자 할 수 없는 파티 퀘스트를 만들어 길드(게임 플레이어 커뮤니티)나 같은 공간에 접속한 다른 플레이어들과 직접 파티를 수행하도록 한다. 퀘스트에 있어서 룰은 와우 월드 안에서의 사회성을 높이고, 성장에도 일조를 하는 기능이 된다. 이렇게 게임 내에서의 소셜 네트워크(Social Network)적인 기능은 많은 플레이어가 한 공간에 동시 접속이 가능한 온라인 MMORPG의 경우에는 그 기능이 더욱 강화되고 있는 기능이기도 하다.

2.3. 모험·여행을 의미하는 공간과 물

와우에서 플레이어에 의해 열리지 않은 공간(단힌 공간)은 문학에서 읽혀지지 않는 페이지이며, 현실에서는 가보지 않은 낮은 곳이라 볼 수 있다.

플레이어는 새로운 공간으로 이동하게 되면 단힌 맵을 보게 된다. 좀 더 구체적인 예를 들면, '블러드 엘프' 1레벨의 캐릭터로서 처음 와우에 접속하게 된 플레이어는 처음 선스트라이더 섬에 대한 재건의 의지를 마법학자 이로나를 통해 듣게 된다. 예전의 영광을 되찾기 위한 블러드 엘프 종족의 어린 마법사 플레이어는 신의를 어긴 동물들(몹)을 처단하는 작은 미션부터 수행하게 된다. 플레이어는 선스트라이더 섬의 이곳 저곳을 이동하며 퀘스트를 수행하러 이동하게 되면, 곧바로 닫혀져 있던 공간이 열리게 된다. 플레이어는 선스트라이더섬 안에 어떤 존재들이 공존하며 살고 있는지를 알게 되며, 퀘스트를 수행하며, 현재 자신의 종족이 처한 상황과 아군과 적군을 파악하게 된다.



그림 8. 블러드 엘프의 10~20레벨 성장지역 맵

닫혀 있던 맵은 다가올 미래에 대한 불확실성을 보여주는 물이며, 이런 물은 플레이어의 확인으로 열어지고, 플레이어는 공간과 위치를 인지하게 된다. 단힌 맵을 열게 하는 물은 극적 긴장감을 주는 불확실성과 필연성을 지니며, 게임 내에서 죽음과 삶, 생성과 파괴, 획득과 손실 등의 개발자 스토리텔링을 따라 사용자 스토리텔링도 생성된다.



그림 9. 블러드 엘프의 고향 '실버문'

이런 상호 작용에는 스토리를 이해하기 위한 반복과 실행을 통해 플레이어는 종족의 전사로서나 마법사, 주술사, 성기사, 사냥꾼 등의 전문 직업인으로서 성장하는데 중요한 요소가 된다. 일정 레벨이 되면, 플레이어는 NPC에게 부여받은 임무를 지니거나 혹은 레벨에 맞는 새로운 지역으로 이동한 플레이어는 장소 발견 경험치를 획득하게 되고, 거기서 새로운 임무들을 부여 받는다. 레벨이 높은 지역일수록 플레이어에게는 고난이도의 임무가 부여되기 마련이며, 이를 수행하는 플레이어는 '어명의 설원' 지역의 밤하늘을 보며 감탄하는 등 모험과 여행을 즐기는 자신을 발견하게 된다. 플레이어는 와우의 월드에서 성장하며, 비행선과 와이번, 배 등을 이동하여 칼림도어와 동부왕국, 아웃랜드 등의 지역을 자유롭게 이동하며 퀘스트를 수행할 수 있게 된다.

3. 월드오브워크래프트 서사와 물의 상호성

앞서 MMORPG의 기본적인 물을 기반으로 앞서 언급한 와우에서의 서사와 물의 양상을 세 가지로 분류해 보았다. 이제 와우의 서사와 물의 특징을 살펴 보고자한다. 와우의 두드러진 특징이라고 하면, 게임의 밸런싱을 조절하기 위해 종족 추가를 통한 서사의 확장을 하고 있다는 것이다. 서사 확장 그 이전의 와우는 양 진영의 종족수의 균형이 깨지는 경우도 발생했다. 이는 게임 월드 내에서의 플레이어 수가 각 종족과 진영의 인구수에 반영이 되며, 인구수는 곧 전쟁에서도 이길 수 있는 전사들의 확보와도 맞물리는 시스템이 된다. 그런 이유로 전쟁 서버 내에서 얼라이언스 진영이 호드 진영보다 더 많은 인구를 갖게 되어 서버 통합을 하거나 또는 캐릭터를 이전하도록 하도록 와우의 개발사 블리자드는 조치를 취했다. 또한 패치를 통해 2007년 1월에는 얼라이언스 진영에는 드레나이를 호드 진영에는 블러드 엘프를 종족으로 추가했다.



그림 13. 2007년 1월 패치전 와우의 얼라이언스 진영과 호드로 나눠진 양대 진영

와우의 제작사인 블리자드사는 패치를 통해 서사 확장은 물론 게임 내의 콘텐츠를 확장하게 한다. 확장을 통해 '아웃랜드'라는 새로운 대륙이 생겼으며, 드레나이의 땅인 '하늘안

개 섬'과 블러드 엘프의 '영원노래 숲'이 구현되었다. 또한 하늘안개섬에는 드레나이의 수도인 '엑소다르'가, 영원노래 숲에는 블러드 엘프의 수도 '실버문'이 각각 자리하면서 새로운 대도시와 1~10 레벨을 위한 필드가 한꺼번에 생겨났다. 특히 와우 월드에서는 아웃랜드가 공개되면서 60레벨 이후의 유저들을 위한 필드가 생겨나게 되었다.

지금까지의 연구를 바탕으로 본 연구 첫머리에 언급되었던 마크 르블랑의 게임 플레이를 통해 MMORPG 와우의 서사와 룰, 그리고 플레이의 관계에서 살펴보면,

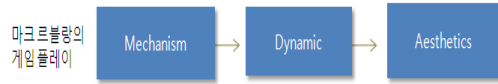


그림 10. 마크르블랑의 게임플레이



그림 11. 사건으로서의 게임플레이

사건으로서의 게임 플레이는 캐릭터 역할 부여와 그에 맞는 미션 수행을 통해 보상과 경험치를 얻는 구조를 지닌다.



그림 12. 이동으로서의 게임플레이

또한, 공간 이동을 통한 플레이에서는 NPC와의 대화를 기점으로 공간을 이동하며, 공간 이동을 통해 플레이어는 게임 내에서 자신이 획득한 레벨에 맞는 역할을 수행하게 된다.

전통적 서사에서의 인물, 사건, 배경의 3요소는 게임에서 세계관, 캐릭터, 사건, 룰의 4요소로 나뉘진다고 할 수 있다. 와우의 서사와 룰, 플레이를 통해 살펴본 바로, 세계관에 맞춰 인물이 세분화되고 그 인물에 의해 사건은 시간과 공간을 통해 플레이의 메커니즘으로 확장되어, 캐릭터 역할의 성장을 가능케 하고 있는 것이다.

4. 결론 및 제언

본고에서 논의되었던 MMORPG 게임에서 룰과 서사 연구는 아직은 체계를 갖추지 못하여 이론적으로 미흡한 게임 스토리텔링 및 룰 연구에 기반 연구로 의의를 지닌다.

게임에서의 룰은 메커니즘을 일으키게 하며, 서사는 그 메커니즘을 일으키게 하는데, 동기 부여(motif)를 제공한다. 게임 장르 중 가장 방대한 세계관을 지닌 온라인 MMORPG의 특성상 게임에서 서사는 전체 월드를 구성하는데 깊이 관여한다. 플레이어가 와우 세계에 제일 처음 접속하기 이전에 이미 가상으로 존재해있으며, 준비되어진 역사 속 각 사건 속으로 본인의 캐릭터를 적용시켜 나가는 플레이를 통해 월드에 구성된 요소들이 미리 준비해 놓은 룰과 서사를 따라 성장하게 된다. 이것이 MMORPG의 서사와 룰, 그리고 플레이를 하나로 묶는 요소로 작용한다. MMORPG에서 룰은 게임 월드 안에서 존재하는 시간과 공간을 통제하고 플레이와 성장을 가능케 하는 요소로 작용한다. 또한 파티 퀘스트와 파티 플레이, 인스턴트 던전, 길드 등 사회적 요소로 서로에게 열린 공간을 제공하는 MMORPG는 서사와 룰, 플레이의 조합 속에서 개발자 스토리텔링뿐만 아니라, UCC 등이 만들어지는 사용자 스토리텔링으로서의 공간과 환경을 제공하고 있다. 게임과 룰, 플레이로서 많은 사람들의 접속을 열어 놓은 온라인 MMORPG는 사회적 공간으로서, 게임의 공간으로서 또한, 다양한 가능성이 열린 가상 세계의 공간으로서 열려 있다. 그런 가능성을 따라, MMORPG의 스토리텔링에 대한 다양한 시도와 연구를 통해 월드오브워크래프트와 같이 동서양 양진영에서 성공할 수 있는 차세대 가상 세계의 개발이 이뤄질 것을 희망해 본다. 끝으로, 본고의 게임에서의 서사와 룰 연구는 연구에 소요되는 한정된 시간의 문제로 인해 방대한 월드오브워크래프트 월드 전체의 룰과 서사 연구를 다루지 못한 한계점을 지닌다. 그러나, 월드오브워크래프트를 포함한 다른 MMORPG와의 비교 분석을 통한 서사와 룰에 대한 심층 분석은 향후 연구로 두고자 한다.



참고문헌

- [1] Jesper Juul, <Half-Real>, "Video Games and the Classic Game Model", MIT, 2005
- [2] Marie Laure Ryan, <Narrative as Virtual Reality>, "from immersion to interactivity", Johns Hopkins, 2001 558~568, 1991.
- [3] 정기도, <나, 아바타 그리고 가상세계>, 책세상, 2000, p.50
- [4] Katie Salen, Eric Zimmerman, <Rules of Play>, The MIT Press, 2004
- [5] Katie Salen, Eric Zimmerman, <Game Design Reader> "The Rules of a Game", 2006