

영화의 몽타주 기법을 통해 분석해 본 게임 스토리텔링
- 게임 World of Warcraft를 중심으로 -

Game Storytelling Analysed through Montage Technique Borrowed from Film
- Case Study of Game "World of Warcraft" -

주저자 : 이준희 (JunHee Lee)
성균관대학교 예술학부 영상학과

이 연구는 성균학술비의 지원을 받아 이루어졌음

1. 개 요

2. 몽타주 모델의 이론적 배경 및 제시

- 2-1 몽타주 모델의 배경
- 2-2 게임은 반(反) 몽타주라는 주장
- 2-3 몽타주와 게임 내러티브
- 2-4 의미의 충돌로 인한 몽타주 모델 제시
- 2-5 분석 모델로서의 World of Warcraft

3. World of Warcraft의 스토리텔링 분석

- 3-1 Wow의 퀘스트 분류
- 3-2 Wow의 구조적 특징
- 3-3 퀘스트 디자인의 근간(根幹)
- 3-4 Wow의 쇼트 구성과 몽타주

4. 결 론

참고문헌

(要約)

“놀이”는 그 자체만으로도 충분한 동기 부여가 된다. 하지만 아무런 목적이나 의미가 없는 싸움이나 흉내, 추격하거나 찾아내는 행위의 연속, 그리고 그저 변화하는 환경을 바라보기만 하는 등 놀이의 메커니즘만을 오래 동안 지속적으로 즐기기는 어려울 것이다. 물론, 테트리스(Tetris)처럼 탁월한 게임 플레이 만으로도 게임을 지속시킬 수 있는 경우도 있으나 게

임의 경험이 풍부해지기 위해서는 사용자에게 목적과 동기, 다이내믹함과 몰입할 수 있는 근거를 제공할 스토리텔링이 필요하다.

게임에서 스토리를 전달한다는 것은 때론 그 필요성이, 때론 그 효용성이, 때론 그 가능성에 대한 의구심이 항상 존재했다. 그러나 게임이 작은 단위의 여가를 위한 짧고, 단순한 메커니즘의 연속에 의지하는 놀이의 개념에서, 그 규모나 내용이 방대한 종합 주류 엔터테인먼트로서 자리한 지금, 플레이어의 지속적인 몰입과 참여를 이끌어내기 위해서는 스토리의 존재가 필요불급한 상황이다.

게임의 스토리텔링은 기존의 내러티브와는 그 의미와 구성에 있어 다를 수밖에 없기 때문에, 새로운 정의와 방법론이 필요하며 이에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있는 상황이다. 만약, 검증된 내러티브의 방법이 게임에서 적절하게 응용되는 사례를 찾을 수 있다면 이는 이 분야의 연구에 또 다른 시각을 제시할 수 있는 계기가 될 것이다. 이 연구에서는 때론 게임의 지향하는 목표이기도 하고 때론 게임과 그 본질에서 반대에 있다고 알려져 있는 영화를 대상으로 그 방법을 찾아보고자 한다.

(Abstract)

“Play” itself is enough of a motivation for anyone to do it. Still, it will be very difficult to continue to enjoy meaningless and aimless repetition of fights, mimicking, chases, discoveries or changing of sceneries by the mechanism alone. Of course, in rare occasions there are games like Tetris which can be enjoyed on its great gameplay alone for hours. But for most cases, players need goals, initiatives, and dynamism through storytelling for their experiences to be a rich one.

Validity and feasibility of storytelling in games has always existed with plenty of skepticism. However, as games evolved from some small play mechanisms for spare times to a major entertainment with recognizable volume and content, a need to keep players interested and participating has made storytelling an essential ingredient.

Storytelling within games has to have different meanings and shapes to existing narratives. Hence, new definition and methodology must emerge and studies has been active. If a case can be made so that a tested and tried methodology that has been successful for other media can be substituted for games, then it can bring a new direction to the ongoing studies. This study will borrow some methodology from cinema which can sometimes be seen as opposite to games and sometimes as something games want to be alike.

(Keyword)

game storytelling, MMORPG design, game narrative

1. 개요

게임과 스토리텔링에 관하여 진행되고 있는 많은 논의 중에 흥미롭고 뜨거운 관심을 끌고 있는 주제 중의 하나가 과연 인터랙티브 스토리텔링이라는 것이 존재 하는가 이다. Juul(J. Juul)은 인터렉션 대 내러티브(interaction vs narrative)의 구도를 제안하면서 인터랙티브한 것은 결국 내러티브일 수 없다는 주장을 펼치며 게임의 인터렉션과 내러티브는 서로 상반되는 관계라고 주장한다.¹⁾ 또 전문가들 사이에서 벌어지는 많은 논쟁 중에는 게임에서 스토리텔링의 중요성은 과장된 것이며 실질적으로 플레이어는 인터렉션을 즐길 뿐, 그 속의 스토리는 큰 의미를 갖지 못한다는 주장을 펴기도 한다.²⁾ 한편, 머레이(J. Murray)의 주장을 필두로 인터랙티브 스토리텔링은 당연히 존재하는 것이고 이에 대한 산업적 가치와 학문적 의의에 대하여 더 많은 연구와 관심이 필요하다는 쪽의 의견을 더 많이 찾을 수 있다.³⁾ 물론, 90년대 초반 시도되었던 인터랙티브 소설이나 내러티브에 대한 시도는 별 상업적이나 학문적 성과를 거두지 못한 채 많은 개념의 혼돈을 가져오기도 했다.

게임이 가져다 줄 수 있는 스토리텔링의 근거에 관해서는 토마스 말론(Thomas Malone)이 1981년의 선구적 논문을 통해 게임이 가져다주는 환상이 몰입과 집중을 이끌어낸다는 증명을 도출한 바 있다.⁴⁾ 그러나 인터랙티브한 내러티브에 대한 인식과 연구가 모자란 상황에서 그 실제적인 역할은 미미할 따름이었다. 지금까지 게임을 개발할 때, 스토리텔링은 대부분 외형적 환상(extrinsic fantasy) 즉, 그래픽적인 캐릭터와 설정에 의존한 바가 컸다. 내재된 환상의 요소(intrinsic fantasy)로서 게임의 내적인 설정과 정보의 다이내믹에 의해 펼쳐지는 의미의 서사적 스토리텔링은 언제나 나뉠대로 존재 하였으나, 그 역할이 전체적인 게임의 흐름을 주도하지 못하고 그저 스토리가 존재한다는 형식적인 의미를 가지는 경우가 많았다. 이는 디자인이 생산의 프로세스로서 인정받지 못하던 과거에 상품의 기획에서는 배제된 채, 만들어진 상품을 치장하는 역할만을 하였던 때의 경우와 유사하다.

블리자드(Bliizzard)사(社)에서 1998년에 발매하여 기록적인 판매고를 올린 PC게임 스타크래프트(StarCraft) 미션의 경우를 예로 들어 보면, 게임플레이를 살리기 위해 사용자가 어떤 선택을 하더라도 미션의 종말은 일정한 결과로 가도록 강제된 결말을 짓고, 스토리의 흐름을 이어주기 위해 각 미션의 초기에 스토리를 연결시켜 주는 역할을 하는 브리핑 세션과 (대부분의 사용자가 무시하고 넘어가는) 일종의 보너스 느낌을 주는 화려한 동영상(시네마틱스: Cinematics)이 스토리를 이어준다. 그러나 이러한 흐름 중에 스토리만을 따로 발췌하여 보면, 내용에 어떤 드라마적 요소나 짜임새 있는 스토리텔링의 구조와는 거리가 먼 것을 알 수 있어, 역지로 만들어진 내용

임을 알 수 있다. 또한, 대다수의 플레이어들이 이러한 내용을 알지 못해도 아무 문제없이 게임을 계속 하는 것을 보면, 게임에 담긴 스토리는 사용자가 게임에 몰입하여 만들어 내는 스토리만큼은 중요하지도, 그리고 필요하지도 않을 수 있다는 것을 알 수 있다.

그러나 기존 내러티브의 틀에 게임의 스토리텔링을 대입하여 그것이 내러티브가 아니라거나 혹은 내러티브가 이루어 질 수 없다고 주장하는 데는 상당한 무리가 따른다. 인터렉션이 내러티브의 정 반대라고 주장하는 것 보다 인터랙티브 스토리텔링은 기존의 스토리텔링과는 전혀 새로운 개념이라고 이해하는 것이 더 타당할 것이다. 기존의 틀과 다르기 때문에 게임의 진행을 내러티브가 가로막거나 인터렉션과 상충되는 것이 아니라 게임의 내러티브를 새로운 틀의 잣대를 통해 바라보아야 한다는 것이다. 중요한 것은 무엇이 얼마나 충실하게 내러티브의 규칙과 관습에 충실했는가가 아니라 얼마나 스토리가 사용자의 머리와 마음속에 그려졌는가가 중요하다는 것이다. 혹은 얼마나 디자이너가 배치한 요소들이 효과적으로 콘텐츠에 대한 몰입을 가져왔는가가 더 우선되어야 할 것이다. 일반적인 기승전결의 내러티브는 인터랙티브 내러티브와 구조적으로 다를 수밖에 없다. 그렇다고 해서 게임과 같은 인터랙티브 미디어에서는 구조적으로 스토리텔링이 이루어지기 어렵다고 말하는 데에는 무리가 따른다. 구조적인 차이가 인터렉션과 내러티브 사이에 존재 하더라도, 이야기를 전달하는 방법론에서는 유사함을 찾을 수 있으며 이러한 발견이 인터랙티브 스토리텔링의 체계적 정리에 도움을 줄 수 있다고 본다. 특히, 검증된 방법론을 통하여 일정한 방법이 효과적으로 적용될 수 있는 지 검증해 볼 가치가 있다. 그러므로 이 연구에서는 영화의 대표적인 내러티브 전개 방식인 몽타주(montage) 기법을 게임의 스토리텔링에 대입하여 과연 이러한 효과가 적용될 수 있는 지, 어떤 방법으로 적용되는 지 알아보고자 한다.

2. 몽타주 모델의 이론적 배경 및 제시

2-1. 몽타주 모델의 배경

몽타주(montage) 기법은 영화를 하나의 연속적인 전개로 보지 않고 짧은 장면(쇼트: shot)의 “조립(組立)”을 통해 현실과는 다른 영화적 타임라인과 공간을 만들어 다양한 표현을 추구할 수 있는 방법이다. 일반적으로 몽타주 기법은 영화에서 “편집”의 의미와도 일맥상통한다고 볼 수 있다. 초기 영화처럼 한 번의 롱 테이크(long take)를 통해 하나의 영화를 만드는 데에서, 몇 개의 쇼트를 연결하는 방법으로 시작된 편집은 다양한 기법의 발전을 통해 영화 미학의 가장 중요한 요소로 자리 잡기에 이르렀다.

몽타주는 1920년대 아방가르드의 흐름과 발맞추어 쿨레쇼프(Lev Kuleshov), 베르토프(Dziga Vertov), 푸도프킨(V. J. Pudovkin), 에이젠스타인(Sergei Eisenstein) 등의 구소련 영화인들의 실험과 노력에 의해 지속적으로 발전되었다. 이들은 다양한 몽타주 기법을 개발하여 영화를 통해 그 가능성을 타진하였는데 이는 무성영화의 시대에 영상언어를 구축하는 데 크나큰 전기를 남겼으며 현대 영화의 기초를 이루는 데 크게 이바지하였다.

1) Jesper Juul, "A Clash Between Game and Narrative," Digital Arts and Culture Conference, 1998

2) Discussion, "Story: Over-Rated?," Zen of Design, 2005

Randy Littlejohn, "The need to Adapt the tools of Drama to Interactive Storytelling," Gamasutra, 2001

3) Janet H. Murray, "Hamlet on the Holodeck," The Free Press 1997

4) Thomas W. Malone "Heuristics for Designing Enjoyable User Interfaces: Lessons from Computer Games", ACM, 1981

이러한 짧은 장면들의 연결은 상당히 다양하고 창의적인 방법으로 사용될 수 있어 관객들로 하여금 새로운 공간과 시간적인 경험을 제공한다. 예를 들면, 일정한 사물을 보는 여러 시점을 각각의 쇼트로 촬영하여 연결시켜 이를 조합하면 다양한 시선이 하나의 진행으로 연결되어 관객의 입장에서는 자신이 상상하지 못했던 시점을 발견하게 된다. 또, 마주 달려오는 두 대의 차량을 번갈아 보여주며 더불어 각 차량속의 운전자들을 교차편집을 통해 보여주면서 편집의 간격을 더 짧고 빠르게 하면, 관객은 시간을 초월하여 동시에 여러 시점을 경험하여 상황의 긴박함을 더 절실하게 느낄 수 있게 된다.

쇼트는 영화에서의 시각적 분절 단위이며 현실세계에서 가능하지 않은 다양한 조합들의 생성될 수 있다. 그로인해 영화는 시각적 예술의 형태로 승화된다. 또한 쇼트는 텍스트의 단어와 같은 역할을 영상에서 담당하게 되어, 자연스러운 연결이 아니라라도 의미적 인접성이나 결합성의 원리에 따라 결합시키거나 은유, 또는 환유와 같은 의미의 변환으로도 사용할 수 있다. 이러한 쇼트의 분리는 그 자체는 불완전 할지라도 조합과 결합을 통해 표면에 노출시킴으로써 내러티브를 구성하게 되는 것이다.⁵⁾

2-2. 게임은 반(反) 몽타주라는 주장

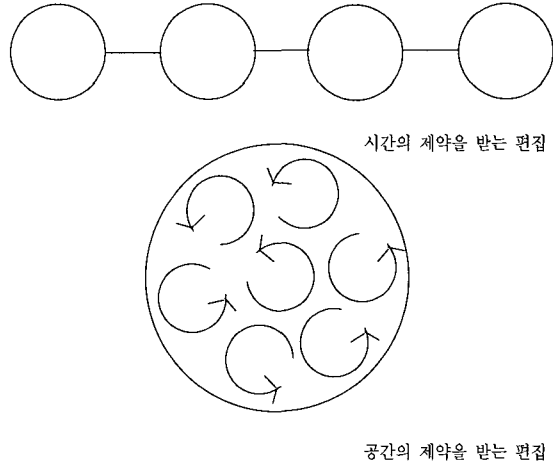
뉴미디어 학자 레흐 마노비치는 그의 저서 “뉴미디어의 언어”에서 디지털미디어의 새로운 미학을 논하면서, 디지털미디어가 몽타주가 영화에서 창조해 내던 미학의 종말을 가져왔다고 선언했다. 그 이유로는 먼저 몽타주가 다양한 요소(시각적, 스타일적, 의미론적 감정적)의 불일치에서 초래되는 데 비해 뉴 미디어에서는 디지털의 가장 큰 특성 중 하나인 합성을 통해 매끄러운 일치를 가져오므로 해서 새로운 가상공간을 창출해낼 수 있어 영상의 새로운 미학이 될 수 있기 때문이다. 그러므로 뉴 미디어란 오히려 편집의 반대인 롱 테이크와 연속성 기반 미학의 재탄생을 볼 수 있을 것이라고 주장하였다. 특히 게임은 3차원의 공간에서 끊임없는 연속된 궤도를 보여줌으로써 가장 비(非)몽타주이며 심지어는 “몽타주에 대한 저항”이라는 언어를 구사하기도 했다. 이는 포스트모더니즘의 연속선상에 있으면서도 새로운 미학의 가능성을 비춰 준 것으로 평가하고 이는 것이다.⁶⁾

그러나 미학적인 의미에서는 디지털 미디어가 반 몽타주라고 주장할 근거가 있더라도 내러티브의 구성, 그리고 스토리텔링의 측면에서는 전혀 다른 해석이 가능하며 이 연구에서는 이를 살펴보고자 한다.

2-3. 몽타주와 게임 내러티브

게임은 기본적으로 “편집”의 개념이 희박하고 오히려 플레이어의 행동에 따라 게임의 배경이나 흐름이 극적으로 바뀔 수 있다. 그러므로 몽타주는 곧 편집이라는 편의적인 개념을 게임에서는 약간 다르게 볼 필요가 있다. 게임에서의 편집은 게임 디자이너가 의도한 일정한 흐름을 플레이어가 “선택”하는 과정이며 이는 영화의 내러티브에서 찾을 수 있는 시간의 흐름에 따른 필연적 편집보다는 시간적으로 훨씬 유연하며 쇼

트라 부를 수 있는 장면의 길이도 플레이어의 의지, 또는 능력에 따라 얼마든지 길어지거나 짧아질 수 있다는 것을 유념할 필요가 있다. 즉, 장면의 변화를 주도하는 플레이어는 편집자의 역할을 하는 것이다



[그림 2-1] 리니어 내러티브와 인터랙티브 내러티브와의 진행구조 비교

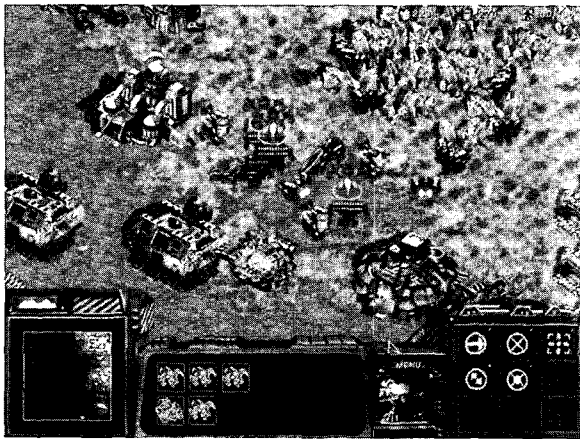
심시티(SimCity)나 스타크래프트 같은 시뮬레이션 게임에서는 전체 맵(map)의 여러 부분에서 일어나는 일을 플레이어가 오가며 문제를 풀어나가야 하는데, 전체를 축소시킨 소형 맵을 보면서 전반적인 상황을 이해하고 판단에 따라 일정 부분을 확대하여 지역적인 문제를 풀어나가게 된다. 이는 교차편집의 경우와 유사한데 소형 맵에서 적군이 진격해 내려오는 모습을 보면서 동시에 이에 대한 대비를 최대한 빨리 하는 긴박한 상황을 경험하게 된다. 스타크래프트의 한 장면인 그림 2-2를 보면 화면의 대부분을 차지하는 메인 플레이필드(main playfield)와 하단의 좌측으로 부터 소형 맵, 선택된 유닛(unit: 플레이 대상인 객체)의 상황을 보여주는 상황판과 유닛과 대화를 하는 듯한 인상을 불러일으키는 화상통신화면, 그리고 인터페이스로 나뉘어져 있다. 이러한 화면의 분할과 구성은 플레이어의 경험을 더욱 다양하게 하여 몰입에 도움을 주고자 하기 위한 기법인데 영화에서도 동시의 상황을 보여주기 위해서 화면을 분할하기도 한다. 이는 시간의 흐름에 구속되어 있다는 차이를 제외하고는 다양한 상황을 전개함으로써 스토리의 깊이를 더한다는 데서 맥을 같이한다고 볼 수 있다.

또, 소형 맵의 곳곳을 클릭함으로써 클릭된 부분을 확대할 수 있는데 플레이어는 이 방법을 통해 맵의 여러 곳을 움직이는 과정 없이 바로 이동할 수 있다. 즉, 일정부분을 확대하여 해당 문제를 해결하고 바로 다른 부분을 클릭하여 이동하는데, 이는 클릭 당 한 번의 편집, 즉 장면의 변화와 동일하다. 실제로 능숙한 플레이어들은 이러한 장면의 변화가 아주 빠르고 다이내믹하여 이를 지켜보는 사람들은 플레이를 하지 않더라도 상당한 속도감과 재미를 느낄 수 있다. 이러한 효과는 게임 방송이라는 불과 10여 년 전에는 상상하기 힘들었을 문화적 현상을 만들어 내기도 했다. 플레이어가 작위적으로 만들어내는 장면의 연속은 플레이어(관객)를 감독의 자리에 놓고

5) 유리 로트만, “영화 기호학,” 민음사, 1994 p.51

6) 레흐 마노비치, “뉴미디어의 언어,” 생각의나무, 2004 p196-200

마음껏 편집하도록 허용해 놓은 상황이 게임 중에 전개되고 있는 것이다.



[그림 2-1] 5개의 화면으로 분리된 시뮬레이션 게임의 한 장면

이러한 장면의 연결은 일정한 필연성이 모자라더라도, 플레이어의 행위의 단위로 나뉘는 쇼트가 만들어진다고 볼 수 있으며 이로 인해 영화의 시각에서 보면 아주 색다른 모습의 몽타주를 통한 스토리텔링이 이루어지는 것이다.

2-4. 의미의 충돌로 인한 몽타주 모델 제시

게임의 내러티브와 영화의 몽타주 기법에 비교하기 가장 적절한 예는 쿨레쇼프 효과(Kuleshov Effect)를 대입하여 보는 것이다.⁷⁾ 쿨레쇼프는 구소련 몽타주 영화인들의 선구자적인 역할을 하여 푸도프킨이나 에이젠스타인 같은 감독들의 활동에 지대한 영향을 미쳤다. 쿨레쇼프는 전혀 다른 의미를 가진 두 개의 쇼트를 연결하는 경우에, 관객들의 머릿속에서는 의미의 충돌 속에서 새로운 의미가 창조된다는 결론을 그의 실험을 통해 도출해 내었다.⁸⁾

쿨레쇼프는 구소련의 배우인 모주힌(Mozhukin)의 무표정한 표정의 클로즈업 뒤에 3가지의 다른 쇼트를 삽입한 후에, 모주힌의 표정의 의미를 사람들이 어떻게 해석하는 지 실험해 보았다. 뒤에 삽입된 쇼트는 각각 먹음직스러운 음식과 죽은 여인이 관에 누워있는 모습, 그리고 놀고 있는 어린아이의 모습이였다. 놀랍게도 모주힌의 표정은 동일했음에도 실험 대상자들은 처음에는 모주힌이 배가 고프는 표정이라고 했고, 다음은 슬픔을 나타내는 표정, 그리고 마지막에는 호뭇해 하는 어진 표정이라고 하였다. 이 실험의 결과는 두 개의 서로 연관되지 않은 쇼트들이 연결될 경우에, 거기에는 충돌로 인한 이질감 보다는 그 충돌을 상쇄하고 상황을 이해하려는 관객의 의지와 지능의 발로로 인한 스토리가 만들어진다는 것이다. 몽타주의 핵심이 되는 이 원리를 근간으로 하면, 게임에서도 조심스레 디자인 된 장면의 충돌을 스토리텔링의 한 방법으로 사용할 수도 있을 것이다. 쿨레쇼프의 실험을 보면, 관객은 감독의 의도를 충실하게 따라가는 수동적인 객체가 아니라

의 충돌을 적극적으로 해석하여 스토리를 자기의 것으로 만드는 능동적인 객체임을 알 수 있다. 그러므로 능동성이 더 크게 보장된 상황에서도 쿨레쇼프 효과는 충분히 일어날 수 있으며 그것이 꼭 선형접근적(Linear access) 내러티브가 아니어도 가능할 것이다. 이것이 이 논문의 핵심 모델이며 게임 중에 나타나는 각종 충돌 속에 어떤 스토리텔링이 일어날 수 있는지를 케이스 스터디를 통해 분석해 볼 것이다.

2-5. 분석 모델로서의 World of Warcraft

케이스 스터디 모델로 World of Warcraft(이하 Wow)를 선정한 데에는 이 게임이 각종 게임평가에서 풍부한 스토리텔링성을 인정받은 점과⁹⁾ 게임의 구조가 간결하고 명확한 가운데 다양한 확장을 통해 방대한 게임을 만들어 냈다는 점, 게임 디자인의 학술적인 부분에서도 충분히 연구해볼만한 대상이라고 생각했다. Wow가 가지는 구조의 탄탄함은 스토리텔링을 지원하는 데도 중요한 역할을 하고 있으며, 그 외에도 방대한 지형의 지리적 특성을 위해 각각의 지형에 모두 다른 환경을 만들어 낸 게임디자이너들의 집요함이 스토리텔링이 깊은 게임이라는 평판을 얻게 된 요인의 시작이라는 생각을 했다. 특히 중요한 것은 쿨레쇼프 효과를 실험하기 위해 이러한 스토리텔링의 요소들이 “충돌”로 인정할 만큼 확연한 차이를 가지고 있느냐는 점이 중요했는데 이러한 부분을 구조적으로 뒷받침하고 있는 것과 이러한 “충돌”이 게임디자인을 통한 다분히 의도적인 스토리텔링의 의지였다는 것을 확인할 수 있어서였다.

3. World of Warcraft의 스토리텔링 분석

Wow는 “반지의 제왕”이나 “해리포터” 시리즈에도 종종 등장하는 북유럽의 신화를 기반으로 한 대규모 온라인게임(MMORPG)이다. Wow는 가장 짜임새 있는 스토리를 가졌다고 각종 게임 평가 사이트에서 인정하였는데, 많은 MMORPG들이 북유럽의 신화를 도입함에도 자주 스토리의 빈곤이 지적되는 것을 보면 소재나 배경은 스토리의 필요조건은 될 수 있을지언정 충분조건은 되지 못한다는 것을 입증한다. 결국 스토리텔링을 위한 디자인과 그 방법이 중요한데, Wow에서는 이를 퀘스트(quest) 중심으로 풀어나가고 있다. 퀘스트는 “게임 속의 게임”으로서 게임을 이루는 작은 단위의 또 하나의 게임이다. 게임 디자인에서는 플레이어의 몰입도를 높이 고 지루함을 없애기 위해, 또 효율적인 제작을 위해 게임을 여러 가지 방법으로 나누는 데, 스테이지나 맵 등을 통해 하기도 하고 미션(mission)이나 퀘스트를 통해 목적을 이루기도 한다. Wow에서는 Warcraft 시리즈나 유사한 게임을 해본 사람들에게는 모두 비교적 친근한 캐릭터들이나 배경을 갖고 있으며, 처음 게임을 시작할 때 보게 되는 시네마틱스를 통해 간단한 배경이 설명되기도 한다. 또 캐릭터를 만드는 과정에서

7) Chris Klug, "Implementing Stories in Massively Multiplayer Games," Gamasutra, 2002

8) Jan Uhde, "Films Illusions: Kuleshov Revisited," Kinema 1995

9) <http://www.digra.org/hardcore/hc6>

http://www.gamedev.net/community/forums/topic.asp?topic_id=332564

<http://www.blizzard.com/newsarchive/march2005.shtml>

http://www.gamespot.com/pc/rpg/worldofwarcraft/news_2866600.html

<http://www.popmatters.com/multimedia/reviews/w/world-of-w.shtml>

<http://pc.gamespy.com/pc/world-of-warcraft/568494p1.html>

플레이어는 자신이 오랜 시간 애정을 갖고 함께 해야 하기 때문에 그 특성이나 배경을 비교적 자세히 살피게 되는데, 이때가 스토리텔링을 하기에 좋은 기회가 되기도 한다. 아무래도 캐릭터의 배경이나 능력이 더 관심을 갖게 되기 때문이다. 그러나 MMORPG에서 스토리텔링을 위한 핵심적인 역할은 아무래도 npc(non-player character: 게임에서 플레이어가 제어하지 않는 모든 캐릭터들, 게임의 인공지능에 의해 제어된다)들이 하게 된다. npc들은 특히 Wow에서는 퀘스트를 플레이어에게 주는 역할을 하기 때문에 퀘스트를 주는 순간의 대화가 아주 중요한 역할을 하게 된다. 그 대화를 최대한 간결하고 설득력 있게 쓰는 것이 플레이어가 게임에 대한 도전이나 애착, 사명감이나 좌절 등의 감정을 이입하는 데 아주 중요한 역할을 하게 된다. 그러나 이는 준비된 이야기 일 뿐, 플레이어의 입장에서는 npc와의 대화를 읽지 않고 전부 무시하기도 하고 전체적인 스토리와 연관관계를 이해하지 못하기도 한다.

3-1. Wow의 퀘스트 분류

Wow에는 3000여개의 퀘스트가 있다고 알려져 있으며 시시때때로 새로운 퀘스트가 추가되기도 한다. 그러므로 Wow의 모든 퀘스트를 찾거나 분석하기는 어려운 일이나, 다수의 샘플을 대상으로 삼아 분류하고 분석해 본 결과, 전반적인 Wow 퀘스트의 모양이나 구성, 방식과 특성에 대한 보편적이고 충분한 이해를 하기에는 모자람이 없었다.

Wow에는 일정 지역의 누군가를 만나는 일, 일정한 물건(전리품, 재료 등등)을 구해오는 일, 적을 물리치거나 사냥을 하는 일, 물건이나 편지를 전달하는 일 등, 다양한 퀘스트의 종류가 있다. 퀘스트의 세부적인 내용이나 등장하는 캐릭터들은 모두 다르지만 이를 크게 분류하면 주로 만나기, 심부름하기, 사냥하기 등의 유형으로 구분될 수 있다. “만나기” 퀘스트는 다른 지역의 npc들을 만나 일정한 용건을 수행하도록 유도하는 유형이다. “심부름하기”는 만나기와 유사하나 일정한 물건을 전달하거나 물건을 구해 전달하는 내용을 가지고 있다. “심부름하기” 퀘스트와의 궁극적인 차이는 “만나기” 퀘스트는 주로 플레이어를 새로운 지역으로 보내는 데 그 목적이 있고 퀘스트를 준 npc에게 돌아갈 필요가 없는데 있다. 표 3-1에서는 찾을 수 있는 두 진영¹⁰⁾의 퀘스트들을 분류해 본 결과이다.

	만나기	심부름하기	사냥하기	소계
얼라이언스	108	423	189	720
호드	58	516	133	707
공통	43	350	74	467(934)
소계	209	1289	396	1894(2361)

[표 3-1] 퀘스트의 유형별 정리

10) Wow에는 서로 적대적인 관계에 있는 얼라이언스와 호드 진영으로 나뉘어져 있는데 구성하는 캐릭터와 특징, 환경 그리고 그 역사가 서로 크게 다르며 플레이어는 그중 한 진영을 선택할 수 있고 반대의 진영은 적어진다.

플레이어의 입장에서는 퀘스트를 통해;

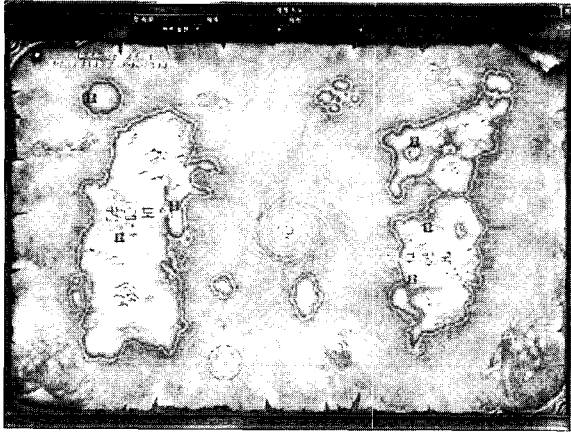
- 경험치 얻기
- 아이템 얻기
- 금전 보상
- 사냥 등을 통한 추가적 경험치 및 보상 얻기
- 우호도 향상

등을 기대 할 수 있다. Wow를 하는 플레이어의 궁극적인 목표는 자신의 능력치인 레벨을 높이는 것인데 레벨은 경험치의 누적을 통해 이루어지므로 퀘스트를 수행하면 가장 빠르게 경험치를 쌓을 수 있어 퀘스트를 해야만 하는 목적이 분명해진다. 실질적으로 Wow에서 퀘스트를 전혀 하지 않고 레벨을 올린다는 것은 매우 힘들며 재미도 같지 않기 때문에 퀘스트는 게임의 가장 핵심적인 요소가 될 수밖에 없다. 또, 그 외에 주어지는 금전과 아이템의 보상도 상당하여 퀘스트를 해야 할 동기는 충분하다. 그러므로, 퀘스트는 게임을 재미있게 하는 요소이기도 하면서 플레이어를 인도하는 게임의 가이드 시스템 역할을 한다.

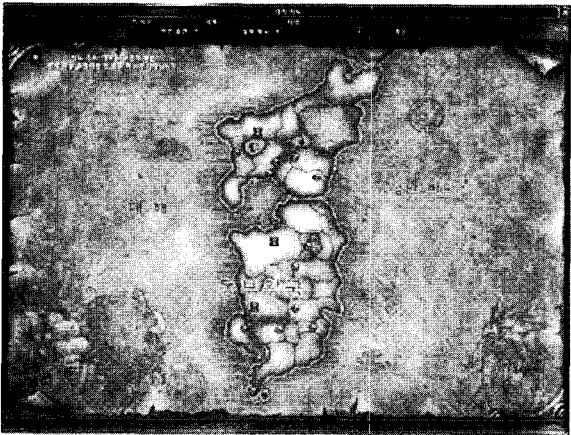
3-2. Wow의 구조적 특징

많은 플레이어나 게임 평가자들이 Wow를 ‘퀘스트 기반의 MMORPG’라 지칭한다. 퀘스트는 미션이나 태스크(task)라는 이름으로 존재하는 일정한 목적을 가진 문제를 해결하라는 게임속의 지시이다. 대부분의 MMORPG에는 이를 지칭하는 명칭은 다들지언정 이와 유사한 역할을 하는 개념이 대부분 존재한다. MMORPG에는 일반적으로 캐릭터를 육성하여 더 강한 존재와 대전할 수 있도록 하고 게임에 존재하는 세계를 마음껏 모험할 수 있도록 하는 것이 주목적이다. 이를 위해 플레이어는 각종 전투능력 및 직업기술 등을 배우며 각종 아이템을 획득하여 캐릭터를 더 잘 준비시키는 노력을 한다. 캐릭터를 육성시키는 방법은 퀘스트 수행, 사냥, PvP(Player versus player: 플레이어간의 대전, 전쟁)등을 통해 경험치를 얻거나, 새로운 능력을 배우거나, 아이템을 얻거나 혹은 게임에서 지정한 통화 수단을 얻어 자신의 캐릭터를 더 발전시킬 수 있다. 각각의 MMORPG는 이러한 모든 내용을 나름대로 모두 담고 있지만 그마다 각각 강조하는 바가 다를 수 있다. 예를 들어 리니지2(Lineage II)의 경우, 다분히 게임의 중심이 PvP에 있다. Wow는 다른 것은 하지 않고 퀘스트만 꾸준히 수행 하더라도 게임의 가장 핵심적이고 중요한 것들은 모두 경험할 수 있도록 퀘스트가 게임의 가장 중추적인 역할을 하기 때문에 퀘스트 기반의 게임이라고 불리는 것이다.

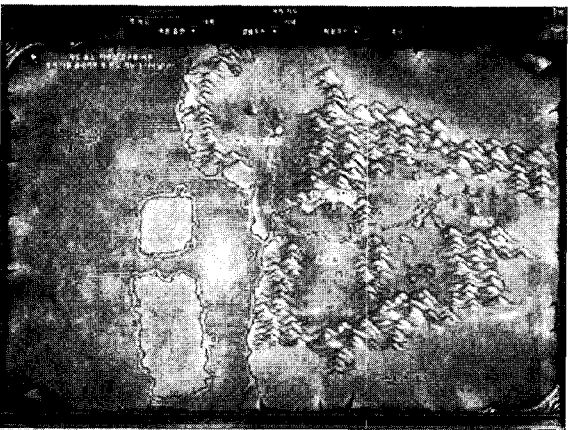
Wow 게임디자인의 특징은 잘 만들어진 지형에 있다. Wow에는 두개의 방대한 대륙이 있으며 각 대륙은 각각 21, 25개의 비교적 적지 않은 지역으로 나뉘어져 있다. 지형이 방대하여 플레이어는 많은 시간을 이동하는 데 보내게 되는데 이를 돕기 위해 재빠른 동물로의 변신이나, 적정 레벨이 되면 구입할 수 있는 타는 동물, 그리고 각종 교통수단 (날을 수 있는 와이번, 박쥐, 그리폰, 히포그리프와 비행기구, 선박, 지하철)이 제공된다. 방대한 지형은 다양한 스토리텔링의 배경을 제공하고 퀘스트는 플레이어가 그 지형 속에서 움직이도록 유도하는 역할을 담당하도록 디자인되었다.



[그림 3-1] 두개의 대륙으로 이루어진 World of Warcraft의 전체 지도



[그림 3-2] 대륙의 지도와 지역의 구분

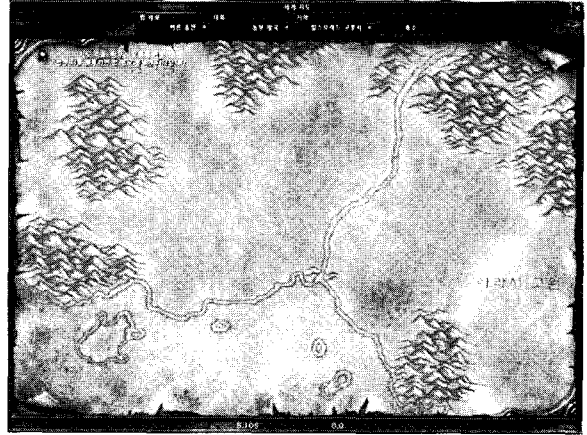


[그림 3-3] 한 지역의 모습

3-3. 퀘스트 디자인의 근간(根幹)

그렇다면 게임 디자이너의 입장에서 퀘스트를 중심으로 하는 게임 디자인은 어떤 의미가 있었는지를 알아보는 것이 이 연구의 핵심 질문이라고 할 수 있겠다. 표 3-1은 전반적으로 게임의 퀘스트를 이해하기 위한 인위적 분류였으나 실질적으로 어떤 의미를 읽어내는 데는 아무런 역할을 하지 못하였다. 플레이어가 지역의 주요 마을에서 여러 개의 퀘스트를 받아 수행하면 플레이어는 3-1에서 언급한 바와 같이, 레벨을 높이

기 위해 필요한 목적을 모두 성취할 수 있으며, 게임 디자이너의 입장에서는 이러한 과정에서 플레이어가 그 지역을 모두 탐험할 것임을 확인할 수 있다(그림 3-4, 3-5). 즉 플레이어가 게임의 핵심적인 부분을 모두 활용하므로 해서 게임의 리소스(resource)가 낭비되지 않았음을 보장할 수 있는 것이다. 리소스의 효율적인 활용이야말로 게임디자인, 특히 MMORPG 디자인에서 중요한 요소인데, 이를 디자인으로 보장할 수 있는 근간을 마련했다는 것은 평가할만하다.

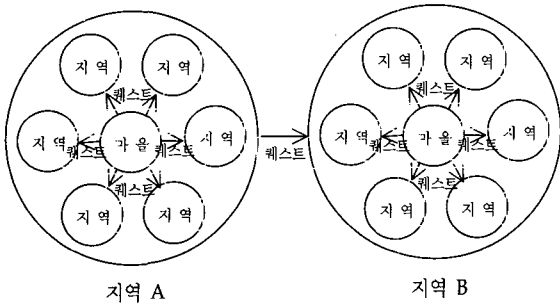


[그림 3-4] 퀘스트를 풀기 전의 지도



[그림 3-5] 해당 지역의 모든 퀘스트를 푼 후의 지도

플레이어가 해당 지역의 퀘스트를 모두 수행하고 퀘스트가 소진될 즈음에 플레이어는 그에 상응하는 보상을 받아 그 지역의 몬스터나 야수들을 상대하기가 수월해지거나 일면 박진감과 흥미가 떨어짐을 느낄 수 있도록 디자인된다. 그리고 그와 때를 맞추어 그 마을에서 받은 퀘스트 중 하나는 다른 지역으로의 어떤 심부름을 수행하도록 한다. 다른 지역으로 이동한 플레이어는 퀘스트를 마치는 데서 그치는 것이 아니라 그 지역에는 새로운 도전이 기다리고 있음을 알 수 있게 된다. 새로운 지역에는 더 강한 몬스터와 야수가 살며 이를 상대해야 하는 더 까다로운 퀘스트들이 플레이어를 기다리고 있어 이후로는 특별한 이유가 없이는 이전 지역으로 돌아가지 않게 된다. 그러므로 그림 3-6처럼, 퀘스트는 맵과 지형에 담겨진 배경을 스토리로 진행시키는 매개체의 역할을 하게 된다.



[그림 3-6] 퀘스트로 연동되는 지역과 지역 내의 지역

3-4. Wow의 쇼트 구성과 몽타주

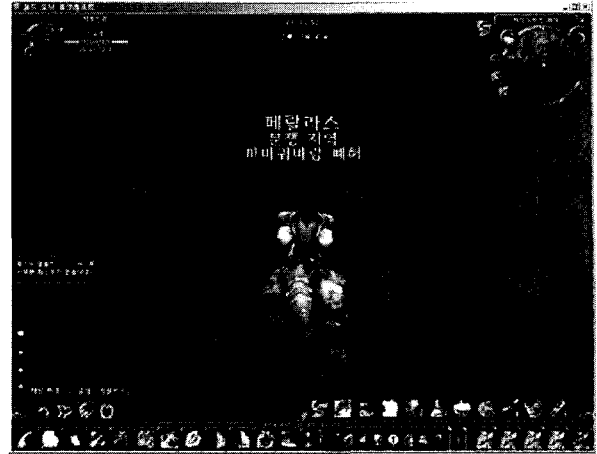
몽타주, 특히 콜루세프 효과를 통해 사용자가 어떤 경험을 하는 지 분석하기 위해 3-2에서는 그 구조적 특징에 방대한 지역이 담당하는 역할을 언급한 바 있다. Wow가 깊은 스토리텔링적 요소를 가지고 있는 이유는, 각 지역이 단순히 일정한 경계나 지역명에 따라 구분된 것이 아니라, 각 지형이 시각적, 청각적 그리고 의미적으로 확연히 다르다는 데 있다. Wow의 디자이너들은 각 지역을 차별하기 위해 많은 노력을 들인 것으로 보이는데 각각의 지형이 가지는 차별성에는 다음과 같은 것이 있다.

- 자연환경 - 지형, 숲, 나무, 하천, 일기 등
- 전반적인 색상
- 건축양식
- 원주민
- 몬스터와 야수의 종류 및 레벨
- 배경음악
- 우호도

Wow의 자연환경은 지역별로 커다란 변화를 가지는데 근접 지역은 유사한 환경을 가지면서도 확실한 변화가 있고 먼 곳은 더 커다란 변화를 경험할 수 있다. 키가 큰 나무들이 가득한 침엽수림과 정글, 사막과 설산(雪山), 구릉과 초원, 늪지대와 폭포가 쏟아지는 계곡 등, 어느 두 장소도 같지 않도록 설정되어 있다.

색상은 근접한 지역이라도 확실한 차별성을 느끼게 하는 중요한 역할을 하는데, 조명의 명암과 어우러져 그 효과가 상당하다. 또 같은 지역 내에서도 다양한 지형의 변화가 있어 게임에서 흔히 볼 수 있는 반복되는 유사한 지형을 찾기가 어렵다. 이는 플레이어로 하여금 몰입에서 빠져나올 수 있는 여지를 없애고 동시에 같은 지역 내에서도 다양한 변화를 겪도록 디자인되었음을 알 수 있다.

건축양식은 해당지역의 원주민들과도 밀접한 관계를 가지며 전반적인 지역의 분위기를 만드는 역할을 한다. 중세의 건축양식과 친근한 마을의 모양을 한 인간과 신비하고 자연 친화적인 분위기의 나이트엘프, 기계적인 분위기의 노움, 피기스럽고 암울한 언데드, 미국 인디언을 방불케 하는 타우렌 등, 각 종족에 해당되는 지역은 게임의 역사적 배경과 아우러져 독특한 분위기를 연출한다.



[그림 3-6] 지역을 건널 때 표기되는 우호도

또한 각 지역에는 전반적인 지형과 어울리는 야수인 기린, 사자, 늑대, 호랑이, 타조, 박쥐, 전갈, 거미, 순록, 랩터 등이 있으며 물속에는 각종 수중생물이 살기도 한다. 각 지역의 야수와 몬스터들은 그 지역에서 주어지는 퀘스트의 난이도와 유사한 레벨을 가지고 있어 플레이어는 이러한 캐릭터들만 보아도 그 지역의 위협레벨을 감지할 수 있다.

각 지역은 Wow를 몽타주하는 쇼트의 역할을 하게 된다. 플레이어의 캐릭터가 한 지역에서 다른 지역으로 건너가는 순간이 콜루세프 효과가 일어나는 순간인데, 지역 간 변화가 충돌하는 순간 Wow의 디자이너들은 플레이어가 변화가 일어남을 확실히 느낄 수 있도록 자연환경의 변화, 색상 등의 변화를 보여준다. 여기에 추가되는 것이 배경음악인데 시각적 변화와 더해질 때 아주 강력한 도구로 쓰일 수 있다. 변화가 일어나기 바로 전에 음악은 그 볼륨이 점차 줄어들었다가 변화의 순간에 강조된다. Wow에서는 일관되게 변화의 순간마다 음악과 그 볼륨의 변화를 강조하는데 이는 플레이어로 하여금 변화를 인지하도록 돕는 강력한 역할을 한다.

플레이어에게 강한 인상을 심어주는 또 다른 요소는 우호도 표시인데 플레이어가 지역의 경계를 넘는 순간에 음악의 변화와 함께 지역의 이름 그리고 어느 진영의 지역인지가 텍스트로 표시된다. 지역은 호드지역, 얼라이언스 지역 그리고 분쟁 지역의 3가지로 구분되며, 텍스트의 색상은 적대지역은 붉은 색, 우호지역은 초록색, 그리고 분쟁지역은 갈색으로 표기된다. 예를 들어 얼라이언스 캐릭터가 얼라이언스 지역에 진입할 때는 초록색의 텍스트가 표기될 것이며 분쟁지역은 두 진영이 같은 색상으로 표기된다. 우호도 표기는 텍스트가 가지는 기의(記意)와 함께 텍스트의 색상이 기표(記表)의 역할을 하여 강력한 메시지를 전달하게 된다. 지역의 차이는 우호지역에서는 먼저 공격을 하지 않는 한 공격을 받을 수 없고, 분쟁지역에서는 누구나 공격을 할 수 있다. 즉 분쟁 지역이나 적대지역에서는 몬스터와 야수 외에 상대 진영의 공격도 조심해야 한다. 그러므로 플레이어가 시각적, 청각적인 변화를 감지하는 상황에서 나타나는 텍스트 메시지는 변화를 확인(confirm)시켜주며 플레이어가 경험하는 상황에 깊이를 더하여 준다. 즉, 우호지역에서 분쟁지역으로 진입할 때는 환경과 음악의 변화가 아우러지면 플레이어는 더 이상 우호지역의 보

호가 없음을 인지하고 긴장하게 되고, 반대의 경우에는 안도감을 느끼게 된다. 중요한 것은 이러한 감성의 변화가 디자인에 의해 만들어진 것이고, 게임의 배경과 플레이어의 경험이 함께하면 이는 스토리텔링이 이루어질 수 있는 충분조건이 된다는 것이다. 클럭(Klug)은 이를 “사고의 진화를 통한 다음 쇼트의 발전(Thought in evolution with next shot)”이라 불렀다.¹¹⁾

4. 결론

이 연구를 통해 영화의 기법을 도입한 몽타주를 게임에서도 적용하기 위한 방법을 찾고자 하였는데:

- 가능한 한 다양한 요소를 많이 만들어야 한다 - 반복되는 요소(유사한 배경의 연속 등)가 가능한 없거나 식별하기 어렵도록 하고 차이를 확실하게 둔다.
- 다양한 요소들을 사용자의 선택에 의해 충돌 시킨다 - 사용자의 자유도를 제한하지 않고 쇼트에 해당하는 요소들의 충돌이 사용자의 의지에 따라 이루어지도록 한다. 의미나 요소의 충돌을 두려워 할 필요는 없다. 사람의 지능이 간극을 매우기 때문이다.
- 충돌의 과정을 부드럽게 하되, 충돌을 충분히 인지시키도록 한다. - 다양한 방법(등장 캐릭터, 음향 등등)을 통해 변화의 시점에 있음을 알린다. 텍스트는 변화를 확인시키는 확실한 기표가 될 수 있다.

영화는 비교적 오랜 역사를 통해 영상의 언어로써 관객에게 다양한 메시지를 전달하는 방법을 만들어왔고 오랜 검증을 통해 많은 방법론이 탄생하였다. 많은 영화감독이나 시나리오 작가들은 스스로를 자랑스럽게 “스토리텔러”라고 부르고 관객을 사로잡아 자신의 스토리를 풀어 나가는 것을 목적으로 한다. 영화의 기법을 바로 사용할 수는 없었으나 몽타주의 다른 효과나 미장센(mise-en-scene)등의 방법도 게임에 적용될 수 있을 것이라는 것은 그 가능성이 충분하고 또 연구할 만한 주제일 것이다. 게임의 스토리텔링은 게임만의 독특한 방법도 개발되어야 할 것이지만 다른 매체나 장르에서 가져온 방법을 게임에 맞게 해석하는 노력도 필요하다. 게임은 점점 더 복잡해지고 방대해지며 게임의 플레이어들도 다양한 배경을 가지고 게임에 임하게 된다. 게임의 몰입과 그 몰입을 유지해나가는 방법은 외형적으로는 다양한 기술의 적용을 통한 화려한 시각적 효과와 흥미를 돌을 만한 보상과 도전이겠으나 이러한 외형적 환상(extrinsic fantasy)을 궁극적으로 이끌고 가는 요소는 토마스 말론의 주장처럼 내재된 환상(intrinsic fantasy)인 것이다.

게임의 장르에 따라 어느 정도의 차이는 있겠지만 스토리텔링을 위해 게임의 자유도를 제한하는 것이나 게임의 자유도를 위해 스토리텔링을 포기하는 데는 나름대로의 충분한 고민이

있어야 할 것이고 이를 조율하는 데 있어서 긍정적인 면과 부정적인 면을 모두 계산해 보아야 할 것이지만, 두 경우 모두 썩 바람직하지만은 않다. 그 대안은 준비된 스토리의 요소를 일정 매개체를 통해, “유연하지만 자연스런 연결”로 인한 스토리텔링이 이루어 질 수 있음을 인정해야 한다. Wow에서는 이를 방대한 지역과 퀘스트를 기반으로 풀어내었다. 플레이어의 경험이 고조될 때는, 각 지역 간 배경의 변화로 인한 충돌이 일어나는 부분인데 쇼트와 쇼트의 충돌로 인한 클루세프 효과가 퀘스트가 연결하는 지역과 지역 간의 충돌로 플레이어에게 다가왔다. 결과는 배경 뿐 아니라 플레이어의 경험에서 만들어지는 스토리텔링도 상당히 성공적인 게임이 되었다.

Wow와 같이 풍요한 스토리텔링의 조건을 제공하는 게임을 하면서도 테트리스를 할 때처럼 기계적으로 아무런 생각 없이 게임에 임할 수도 있다. 그렇다고 해서 주울(juul)처럼 게임에서 스토리텔링이 이루어지지 않는다고 주장하는 데는 다분히 무리가 있다. 주울이나 그의 의견에 동의하는 사람들(Walter Freitag나 Sid Meier 같은 게임 디자이너들)은 플레이어가 영화와 같은 경험을 원치 않기 때문에 영화와 게임은 스펙트럼의 양 끝이 아니라 서로 완전히 반대되는 개념이라고 말한다. 주울이 이를 뒷받침 하기위해 내어 놓는 증빙은 크게 잘못된 것이 없다. 게임에는 주울이 말한 내려티브의 필연성은 존재하지 않는다. 그러나 게임에도 게임디자이너가 의도한 내려티브는 존재한다. “시간”이라는 요소가 “인텔렉션”이라는 요소로 대체되었을 뿐, 다른 요소는 여전히 존재한다. 동키콩(Donky-Kong)¹²⁾이 납치된 공주를 구출하기 위해 마리오가 숲통을 뛰어넘고 사다리를 오를 적부터, 아니 플레이어들이 지구를 향해 내려오는 외계인들을 혈혈단신 막아내는 스페이스 인베이더(Space Invaders)¹³⁾의 전투 파일럿일 때부터 게임들은 수많은 스토리텔링을 하고 있었다.

영화에서도 감독의 의도를 잘 이해하지 못하고 무덤덤하게 영화를 보고 나오는 관객도 있을 것이다. 영화는 게임에 비해 관객이 수동적이기는 하지만, 클루세프 효과를 보면 쇼트와 쇼트 사이를 상당히 능동적으로 해석해야만 영화를 충분히 감상할 수 있는 것이다. 그러므로 매체간의 차이는 있더라도 관객이나 사용자 혹은 플레이어들은 능동성의 차이가 날 뿐이지 수동적으로 스토리텔링을 받아들이는 존재는 아닌 것이다. 게임에서는 플레이어가 주어진 자유도 내에서 능동적인 역할을 하면서 주어진 환경과 합하여 스토리를 만들어 내는 주도적인 역할을 하게 된다. 그러므로 잘 디자인 된 게임에서는 플레이어는 스토리를 경험하는 관객이기도 하지만 스토리의 일부를 만들어 내는 스토리텔러의 역할을 동시에 담당하기도 하는 것이다. 게임은 “능동성의 확장”을 통한 스토리텔링을 추구할 뿐이지 스토리텔링의 구체적인 목적이나 방법은 매체간에도 공통점이 더 많을 것이다. 매체가 다를 뿐, 이야기를 듣는 대상은 같은 인간이기 때문이다.

11) Chris Klug, 2002

12) Donky-Kong: 일본의 닌텐도사가 80년대 초반에 만든 게임

13) Space Invaders: 일본의 타이토사가 70년대 후반에 만든 게임

참고문헌

- Thomas W. Malone "Heuristics for Designing Enjoyable User Interfaces: Lessons from Computer Games", ACM 1981
- Chris Klug "Implementing Stories in Massively Multiplayer Games" Gamasutra, 2002
- Markus Friedl: "Online Game Interactivity Theory", Charles River Media Inc, 2003
- Janet H. Murray: Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace, Simon and Schuster Inc., 1997
- Ernest W. Adams: "Eurostylin': An American Game Designer in Europe" Game Developers' Conference, 2000
- Jesper Juul, "A Clash Between Game and Narrative," Digital Arts and Culture Conference, 1998
- Discussion, "Story: Over-Rated?," Zen of Design, 2005
- Randy Littlejohn, "The need to Adapt the tools of Drama to Interactive Stroytelling," Gamasutra, 2001
- Janet H. Murray, "Hamlet on the Holodeck," The Free Press, 1997
- 유리 로트만, "영화 기호학," 민음사, 1994
- 레흐 마노비치, "뉴미디어의 언어," 생각의나무, 2004
- Jan Uhde, "Films Illusions: Kuleshov Revisited," Kinema 1995
- 유리 로트만, 유리 치비안, "스크린과의 대화" 우물이 있는 집, 2005