

『World of Warcraft』의 서사 연구¹⁾

이재홍

서강대학교 게임교육원 디지털스토리텔링학과
munsarang@sogang.ac.kr

Narrative Structure in 『World of Warcraft』

Jae-Hong Lee

Dept of Digital Storytelling,
Game Education Center, Sogang University

요 약

전 세계적으로 인기를 구가하고 있는 블리자드社의 『World of Warcraft』의 서사구조를 살펴 보았다. 서사학(narratology)과 게임학(Ludology)은 별도의 이론으로 존재하기 보다는 예술이라는 거대 담론 속에서 서로 상호적인 교류가 이루어져야 하며, 놀이의 환경 속에 게임의 룰이 접목되어 상호 융합되었을 때, 게임의 극적인 서사가 구성된다고 보았다. 『와우』의 전체적인 서사구조와 퀘스트 및 PvP 혹은 일반적인 사냥에서 드러나는 부분적인 서사구조를 통해 『와우』가 지닌 폭발적인 인기의 힘을 살펴보았다. 게임에 숨겨진 선형적 오리지널 스토리와 멀티시나리오의 스토리 줄기에서 랜덤하게 드러나는 비선형적인 자유도에서 배어 나오는 이야기의 흐름은 『와우』가 지닌 서사의 특징이다.

ABSTRACT

This paper analyzed the narrative construction of 'World of Warcraft' which is very popular worldwide. Narratology and ludology should be interrelated in the larger area of art, rather than existing as separate fields. Dramatic narrative constructions of game would be made when the rules of game emerge with the circumstances of play. This paper reviews how 'World of Warcraft' generates its tremendous popularity through analyzing the overall narratives of 'World of Warcraft' and sub-narratives such as quest, PvP and hunting systems. The distinctive feature of this game is its well-designed story flow which is emerged by both underlying linear original story and non-linear multi-scenario that offers rich interactivities to the game users.

Keyword : World of Warcraft, Narrative Structure, Narratology, ludology, linear, non-linear, multi-scenario

접수일자 : 2008년 09월 30일

심사완료 : 2008년 11월 19일

1)이 논문은 2008년 한국게임학회 춘계 학술발표대회의 발표 논문(2008년 5월)이며, 우수논문상을 수상한 논문임을 밝힘

1. 들어가며

게임이 우리나라에서 학문으로 정착된 지 벌써 10여년이 흐르고 있다. 10년의 세월이라면 산천이 변할만한 세월이지만, 아직도 게임의 학문적인 틀은 현재진행형적인 작업으로 계속 진행되고 있다. 학문의 진행 속도보다 앞서 가고 있다고 볼 수 있는 한국의 게임산업은 국가성장의 원동력이 되고 있다. 게임산업은 고부가가치 문화산업임에도 불구하고 사행성, 중독성, 폭력성으로 인하여 대국민적인 인식 수준은 저평가 되고 있는 것 또한 사실이다.

2007년의 게임백서에 드러난 게임시장의 매출액을 보면, 전반적으로 작년에 비해 침체[1] 되어 있다는 것을 알 수 있다. 그중에서도 매년 PC온라인 게임의 성장세는 계속 이어지고 있다는 것도 한 눈에 느낄 수 있다. 온라인게임산업은 세계 시장에서 수출한국의 자존심을 한껏 살려주고 있는 셈이다.

현재 우리나라는 세계적으로 온라인게임의 강국이라고 알려져 있으며, 해외의 온라인게임이 수입되어 성공한 사례가 거의 드물다. 그러나 블리자드사의 『World of war craft』(이하 ‘와우(WOW)’라 약칭함) 라는 MMORPG[2]만은 달랐다. 『와우』는 완성도 측면에서 우리 게임산업에 커다란 충격을 주면서 화려하게 입성하였다. 또한 우리 온라인게임들은 이 시간에도 『와우』의 서사적인 완성도에서 비롯된 충격에서 벗어나지 못하고 있다고 해도 과언이 아니다.

『와우』가 한국에 출시되었을 때, 국내의 유저[3]나 업계는 방대한 시나리오와 세계관에 압도되었다. 뛰어난 그래픽과 방대한 맵과 캐릭터, 종족간의 자유로운 대결시스템, 커뮤니티 활성화, 다양한 인스턴트 던전[4]의 세계, 아이템의 귀속방식 적용, 끊임없이 스토리를 이어나가는 퀘스트[5] 등은 모든 플레이어들을 열광하게 만들기에 충분하였으며, 그 인기는 지금까지도 계속 이어지고 있다.

최근에 『와우』는 중국에서 100만명의 동시 접속자를 뺐다는 뉴스[6]를 접하였다. 그보다 전에는 유료 가입자가 1000만을 넘었다는 소식[7]까지도

접하였다.

가상세계를 창조하는 게임창작의 스토리텔링은 작가나 기획자의 창의력과 상상력이 절대적으로 필요한 부분이다. 게임의 서사는 게임 구성의 4요소인 캐릭터(인물), 활동(사건), 세계관(배경), 게임요소(인터랙티브요소) 등이 핵심적으로 작용된다. 이들 요소들은 게임만이 갖는 독특한 디지털서사(e-narrative)를 탄생시킨다.

이 논문에서는 『와우』의 서사 흐름의 완성도를 추적하여 그 성공의 비결을 간단하게 파악해 보자 한다.

2. 서사학(narratology)과 게임학(Ludology)에서 보는 게임서사의 문제

그동안의 게임의 연구는 이공학적인 접근이 많은 편이다. 게임의 사행성, 중독성, 폭력성 등에서 비롯되는 ‘게임과 사회’의 융화문제에 초점이 맞추어져 있었던 인문학적인 접근은, 최근에 들어서 서사적인 연구로 활발하게 시도되기 시작하였다.

대한민국의 게임의 발달사에 크게 기여한 그래픽과 프로그래밍의 기술적인 수준은 세계적인 인정을 받고 있다. 그럼에도 불구하고 콘텐츠는 내용적인 면에서 늘 부족함을 느끼게 되고, 결국에 가서는 스토리의 완성도가 낮다는 평가로 연결되곤 한다. 이러한 현상은 그동안 게임업계에서 개발해 온 게임들이 놀이와 게임이라는 개념을 혼동해 온 스토리텔링의 부재에서 오는 현상들이었던 것은 아닐까.

일찍이 J.호이징하(Johan Hoizinga)[8]는 인간을 놀이하라는 존재인 ‘호모 루덴스’(Homo Ludens)라고 주장하였다.[9] 그는 놀이(=유희)가 문화 속에서 발생한다는 종래의 견해를 반박하며, 놀이는 원래 인류의 문화와 함께 발달해 왔다고 주장하고 있다.

놀이는 자유롭고 역동적이고 즐거움이 따르는 활동이기 때문에 놀이의 서사에는 강요되지 않는 자율적인 흐름이 있다. 인터랙티브한 놀이인 게임의 서사는 호이징하가 이야기하듯이 “강요되지 않는 자유로운 활동”[10]을 묘사하는 것이라고 할 수

있다. 그렇기 때문에 게임이 지니는 극적인 상황들은 성스러운 축제적 상황과 행위[11]로 연결되어 몰입성을 가져오기도 한다.

Ludology[12]의 개념제안을 최초로 주장한 곤자로·프라스카[13]는 게임연구에 있어서의 명확한 정의와 이론이 부족한 것을 중요한 문제라고 제기하였다. 게임(game)을 의미하는 루더스(Ludus)와 놀이(play)를 의미하는 페이디어(Paideia)의 비교를 통하여 Ludology를 게임과 놀이의 활동을 연구하는 학습영역으로 보고 있다.

볼을 튀게 하거나 점프를 하는 등의 play는 활동하는 범위로 볼 때, game보다는 발산적이라고 할 수 있다. 그러나 game은 play보다 명확한 틀이 있기 때문에 축구나 체스처럼 공간과 시간을 정의하고 있다. 물론 play 역시 틀은 있지만, game만큼의 틀에 의존하지는 않는다.

어떤 목적을 설정하기 보다는 육체적이고 정신적인 활동으로 체험되는 플레이어의 즐거움에 기초를 두고 있는 것이 놀이(Paideia)라면, 승리, 패배, 획득, 손실을 정의하는 틀 체계에 의해서 조직을 세우는 활동이 게임(Ludus)이다.

이미 틀이 정의된 Beginning(개시)의 단계는 Development (진행)의 단계를 간섭하며 Result(결과)는 미리 준비된 틀에 의해 Triumph(승리)나 Defeat(패배)로 결정되어진다.[14] 바로 이러한 진행이 게임(Ludus)이 가지는 서사인 것이다. 더 나아가서 Abstention(회피)와 수락(Accept)이라는 선택사항이 개입된다면 멀티한 서사로 연결된다.

어드벤처 게임에는 통상적으로 최소한 한번은 게임에 이긴다는 「승리」의 루트가 있다. 이것은 승리를 위한 해결 시퀀스[15]이며, 어드벤처 스토리의 대단원으로 이끄는 주된 서사이다. 플레이어가 주어진 퍼즐적인 문제의 해결에 실패하게 되면, 게임은 「패배」로 끝나 버리게 되어 플레이어를 게임을 끝내야 하거나 해결될 때까지 계속 반복하여 플레이를 하게 된다.

어드벤처 게임은 이야기의 시퀀스를 만들어가는 게임이기 때문에 게임 자체가 스토리성이 강해서

모든 이야기의 생성과 흐름을 서사로 볼 가능성이 높다. 그러나 G·프라스카는 이야기를 생성시킨다고 해서 게임 자체를 이야기로만 보아서는 옳지 않다고 하며, Ludus와 story가 동일하다라고는 볼 수 없다고 주장한다. 왜냐하면 전자는 승리와 패배에 대한 가능성의 집합이지만, 후자는 일련의 행동의 집합이기 때문이라는 것이다.

이렇듯이 북미 및 유럽 학계에서 게임을 기존 문학이나 영상예술의 서사와 같은 맥락에서 보는 서사학(Narratology)[16]과 게임을 새로운 디지털 시대의 산물로 보는 게임학(Ludology)과의 이론적인 대결을 벌이고 있는 그 현상들을 경험할 수 있다.

모니터 밖에서 게임을 하는 플레이어는 외부의 관찰자인 듯하지만, 관찰자라는 수동적인 입장에서는 게임이 이루어질 수 없다. 플레이어는 적극 활동을 해야 하는 주된 존재이기 때문이다. 바로 컴퓨터 게임이 가지는 게임의 쌍방향성(interactivity)을 이해해야 하는 부분인 것이다. 상호작용으로 인하여 생성되는 스토리의 전개로 미루어 볼 때, 서사학과 게임학의 대립이 소모성 논쟁에 불과하다고 볼 수 있다.

게임의 서사구조를 파악하는 일은 기나긴 세월을 두고 연구해 온 서사학의 이론이 밑바탕에 깔려야 하며, 쌍방향성이라는 독특한 게임의 스토리텔링은 게임학이 밑바탕에 깔려야 진정한 게임서사학문이 태어나는 것이라고 생각한다.

서사학(narratology)에 치중된 스토리는 관찰하는 재미만을 추구하게 된다. 그렇게 된다면, 게임의 서사 속에서는 틀의 작용성이 약해지게 된다. 육체적이고 정신적인 활동으로 이루어지는 놀이의 환경 속에 게임의 틀이 접목되어 상호 융합되었을 때, 진정한 게임의 극적인 서사가 구성된다고 보기 때문이다. 게임학(Ludology)이 강조되어 틀에 집중한 서사가 이어진다면, 스토리는 상대적으로 약해지게 된다. 그렇기 때문에 서사학과 게임학은 상호 융합되어 상호작용(interaction)에 초점을 둔 새로운 서사로 집중적으로 연구되어야 할 것이다. 이는 본 논문에서 파악하고자 하는 『와우』가 성공적

인 가도를 달리는 이유를 살펴보기 위한 단서이기도 하다.

3. 『와우』의 서사적 흐름

다음에 제시된 [표1]의 연대기표에서는 『와우』의 공식홈[17]에서 발췌한 워크래프트[18] 시리즈의 전개 역사를 보여주고 있다. 이 역사의 흐름이 『와우』의 탄생으로 연결되어 지금까지 플레이어들의 모험의 대상이 되고 있다.

[표1]

-10000	(소설) 고대의 전쟁 3부작: - 고대의 전쟁 3부작: 영원의 샘 (Richard A. Knaak) - 고대의 전쟁 3부작: 악마의 영혼 (Richard A. Knaak) - 고대의 전쟁 3부작: 세계의 분리 (Richard A. Knaak)
-1	(소설) 호드의 출현 (Christie Golden)
0	(PC 게임) 워크래프트: 오크와 인간 - (소설) 최후의 수호자 (Jeff Grubb)
6	(PC 게임) 워크래프트 1: 어둠의 물결
8	(PC 게임) 워크래프트 2: 확장팩: 어둠의 저편
10	- (소설) 용의 시대 (Richard A. Knaak)
18	- (소설) 부족의 지배자 (Christie Golden)
19	- (소설) 피와 명예 (Chris Metzen)
20	(PC 게임) 워크래프트 3: 혼돈의 시대
21	(PC 게임) 워크래프트 3: 확장팩: 얼음 왕좌
23	(만화) 태양샘 3부작 - 태양샘 3부작: 용 사냥 (Richard A. Knaak & Jae-Hwan Kim) - 태양샘 3부작: 얼음의 그림자 (Richard A. Knaak & Jae-Hwan Kim) - 태양샘 3부작: 유명한 땅 (Richard A. Knaak & Jae-Hwan Kim)
24	(소설) 증오의 순환 (Keith R. A. DeCandido)
25	(PC 게임) 월드 오브 워크래프트
26	(PC 게임) 월드 오브 워크래프트: 불타는 성전

기원전 1만 년 전부터 시작하여 오늘에 이르기까지 『와우』의 연대기는 소설[19]과 게임을 넘나들며 구체화되고 있다. 『와우』의 스토리는 장기간에

걸쳐 플레이어들에게 사랑을 받았던 『워크래프트(Warcraft)』의 세계관을 중심으로 아제로스 대륙을 탄생시켰다.

『워크래프트1』은 오크(Orcs)와 인간(Humans)편이며, AD 6년의 이야기이다. 공격적인 오크와 인간의 전투가 전개된다. 주인공은 인간 영웅으로서 오크족의 지배자인 호드에 대항하기 위하여 7개 국가의 지도자들을 설득하여 로데론 연합군을 세운다.

『워크래프트2』는 '어둠의 물결(Tides Of Darkness)'편과 '어둠의 저편(Beyond The Dark Portal)'편으로 구성되어 있다. AD 6~7년의 이야기인 '어둠의 물결'에서는 오크족이 로데론을 침공하여, 고대 왕국인 켈타라스를 파괴시키지만, 오크족에 내분이 일어나 전세가 역전된다. 한편, AD 8~32년의 이야기인 '어둠의 저편'은 오크족이 다시 규합되어 인간과 싸움을 벌인다.

『워크래프트3』(2002년 7월 출시)는 RTS(실시간 전략 시뮬레이션)에 가까운 게임이며, 부제는 '혼돈의 시대(Reign of chaos)'이다. 오크족 스킬이 흩어진 오크들을 규합하여 인간들에게 대항한다는 스토리이다. 트롤이 이끄는 오크족은 『워크래프트1』과 2에서 등장한 오크족과 다른 면을 보여준다. 본래 오크족은 고귀한 정신문화를 소유하던 종족이었던 만큼, 다시 그 세계로 돌아가려는 희망을 보여주고 있다.[20]

신화의 탄생과 더불어 형성되는 새로운 세계의 서사는 혼돈과 질서를 반복하며 탄탄한 세계관을 구축하게 되었고, 드디어 2004년에 『와우』의 아제로스세계가 우리들 앞에 전개되었다. 대한민국 땅에서는 외국 온라인게임이 발을 붙이기 힘들다는 말이 무색해질 만큼, 당당하게 주가를 올리고 있는 이유를 서사의 특징에서 찾아보자.

4. 『와우』의 서사적 특징

게임을 형성하고 있는 모든 요소들은 질서와 체계로 결합되었을 때 존재성이 부각된다. 게임스토리의 질서와 체계가 세워지기 위해서는 구조가 확

실하게 짜여져야 한다. 질서는 우연적인 상황이 아닌 필연적인 상황을 유도하는 것이다. 게임스토리가 픽션(허구)에 의해 짜여진다고 하여 그저 우연적인 요소로 본다면, 스토리 자체가 한낱 에피소드에 그칠 수밖에 없게 된다.

플롯이란 구조(structure) 혹은 짜임새라고 표현된다. 건물을 짓기 위해서는 설계도가 필요하듯이 게임의 설계도부분[21]이라고 해야 할 것이다.

플롯을 좁은 의미(狹義)로 해석한다면, 스토리상의 사건과 배경의 구조만을 포함하지만, 넓은 의미(廣義)로 해석한다면, 캐릭터, 사건에 따른 행동 및 배경의 변화까지도 포함한다. 플롯은 게임스토리에 내재된 인물, 사건, 배경을 인과관계에 의해 나열시키는 작업이다.

하나의 스토리에서 순서를 결정하고 사건들을 배열한다는 일의 중요한 기능은 인과관계의 의식을 만들어 내는 일이다. 인과관계라 함은 논리적이고 합리적이라기보다 감정적(affective)인 인과관계[22]인 것인데, 게임의 스토리 전개는 주인공의 감정적인 개입이 어떻게 이루어지느냐에 따라 서사성이 높고 낮아진다.

서사성이 낮은 보드게임, 슈팅게임, 액션게임 등의 경우에는 대개 <기-승-전-결>의 4단계 서술구조를 갖는다. 캐주얼적인 미니 게임들은 <기>부분이 오프닝 동영상으로 구성되며, <승>과 <전>의 부분이 플레이어가 개입하는 스토리이며, <결>은 결과에 따른 엔딩부분이다.

『와우』의 경우에는 일회성 퀘스트를 해결하는 경우와 전장퀘스트, 혹은 컴퓨터나 온라인 게임상에서 두 명의 플레이어가 서로 상대가 되어 승부를 겨루는 PvP에서 4단계 서술구조를 많이 발견할 수 있다.

『와우』의 전장 퀘스트란 전쟁서버에 있는 양진영(얼라이언스와 호드)의 플레이어들이 일정한 전장(戰鬪場)에 입장하여, 정해진 룰을 달성하면 일정한 점수를 획득하게 되는 퀘스트를 일컫는다. 『와우』의 전장은 <알터랙 계곡>, <전쟁 노래협곡>, <아라시 고원>, <폭풍의 눈> 등 4곳에 설

치되어 있다. 전장마다 승리하게 되면 훈장을 3개 획득하게 되지만, 패배하게 되면 훈장을 1만 획득할 수 있게 된다. 지속적으로 전장을 출입하여 훈장을 모아두게 되면 다양한 고급아이템을 구할 수 있게 된다.

<알터랙 계곡>은 40:40전투이며, 양진영의 보스를 제거하거나 군사력이 많이 남은 쪽이 승리하게 되는 전장이다. <전쟁 노래협곡>은 10:10전투이며, 상대의 깃발을 뺏어오는 깃발 빼앗기 전장이다. 깃발을 3번 먼저 획득한 팀이 승리하게 된다. <아라시 고원>은 15:15전투이며, 5개 거점의 깃발을 클리어 하여 획득된 거점의 수에 따라 승패가 가려진다. 2천점을 먼저 획득하는 팀이 승리를 하게 된다. <폭풍의 눈>은 15:15전투이며, 4개의 거점에 플레이어 수가 많아지면 게이지가 상승하여 진영을 차지하게 된다. 중앙 깃발을 아군 거점에 이동시키면 추가점수가 획득된다. 2천점을 먼저 획득하는 팀이 승리하게 되는 퀘스트 시스템이다.

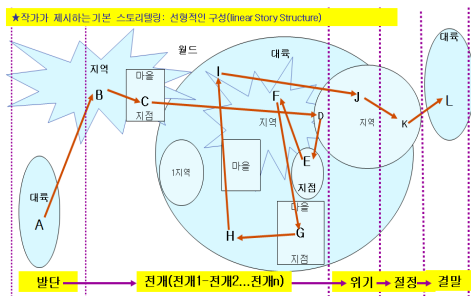
하나의 퀘스트를 독립된 서사로 보았을 경우, 퀘스트를 주는 NPC[23]에게 문제를 받는 과정이 <기>에 해당하며, 퀘스트를 해결하기 위하여 이동하거나, 퀘스트가 부여하는 문제를 해결하는 과정이 <승>에 해당된다. 문제를 해결한 후, 보상을 받기 위하여 다시 NPC에게로 향하는 과정이나 그 사이에 발생할 수 있는 다양한 변수가 <전>에 해당된다. 해결에 대한 보상을 받게 되면 <결>로 완결된다.

그리고 스토리의 개입이 강한 게임의 경우에는 구스터 프라이타크가 제시하는 <발단-전개-위기-절정-결말>과 같은 5단계 서술구조[24]를 갖는다. 사건이 중심되어 일자형으로 전개되는 어드벤처게임, 롤플레이팅게임, 시뮬레이션게임, MMORPG 등과 같은 게임에 안성맞춤인 서술구조이다. 특히, 스토리의 갈등구조가 자주 반복될 경우에는 <발단-(전개1-전개2-전개3---전개n)-위기-절정-결말>[25]식으로 변형되기도 한다. 이러한 5단계 서사적 구조는 다양한 에피소드들이 유기적으로 연결된 『와우』의 전체 서사에서 발견된다.

게임의 전체에서 풍기는 역사적인 서사는 스토리작가들이 추구하는 『와우』의 플롯으로 드러나고 있지만, 게임이 시작되면, 인터랙티브한 서사적 특성으로 인하여 해체된 서사로 남게 된다. 이 때 플레이어는 비선형적(Non-Linear)인 서사를 이끌어 나가게 된다. 작가가 서술한 선형적인 서사는 게임 속에 혹은 플레이어의 마음속에 침잠(沈潛)하여 하나의 비선형적인 스토리로 재생되어 나간다.

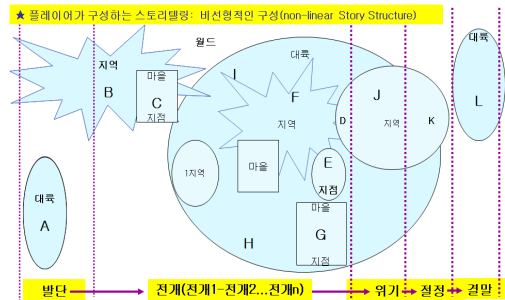
초기의 텍스트나 대화 위주로 스토리가 이어지던 머드(Multiple User Dialogue)게임이나 머드게임에 그래픽이 가미된 머그(Multiple User Graphic)게임, 횡스크롤 및 종스크롤로 진행되는 아케이드용 게임, 일자형 스토리를 가진 어드벤처 게임들은 대부분 선형적(Linear)인 스토리구조를 가진다. 그러나 멀티 시나리오의 구조가 개입되는 콘솔(비디오)게임 및 pc게임들의 스토리 구조는 선형성과 비선형성을 복합적으로 갖추고 있다.

그러한 점은 이벤트의 스토리텔링에서도 마찬가지로 드러난다. 게임의 창작자(시나리오작가 혹은 게임디자이너)가 이벤트의 연결을 강제적으로 발생시켜 엔딩으로 이어질 경우에는 선형적인 스토리구조의 흐름을 보이지만, 이벤트의 연결을 플레이어의 자율적인 선택에 맡겨버리게 되면 엔딩까지의 스토리 흐름은 비선형적인 구조로 드러난다. [그림 1]은 맵과 지역을 이동하며 전개되는 『와우』의 선형적인 서사구조를 자세하게 보여주고 있다. 그러한 반면에 [그림 2]에서는 플레이어들의 관심이 어디로 전개될지 예측하기 어려운 비선형적인 상황을 보여주고 있다.



[그림 1] 『와우』의 시나리오작가의 기본 스토리텔링

『와우』의 플레이어는 사냥과 퀘스트를 수행해 나가면서 캐릭터를 성장시켜나간다. 이때, 플레이어가 느끼는 스토리의 순서는 정해진 룰이 없다. 캐릭터를 성장시키는 행위는 플레이어만이 선택하는 자율적인 행위이다. 랜덤하게 사냥과 퀘스트를 병행하다보면 지역이 열리게 되고, 지역을 모두 클리어 했을 때야 비로소 오리지널 스토리에 내재된 세계관과 서사의 흐름을 파악하게 되는 것이다. [그림 2]에서 볼 수 있듯이 『와우』는 플레이어의 자유도가 아주 높은 게임이라는 사실이 증명되고 있다.



[그림 2] 『와우』의 플레이어 자율 스토리텔링

MMORPG의 경우, 배경맵 속에 캐릭터와 아이탬만 적당하게 놓아두면 게임은 해결된다는 믿음을 가지던 초기의 게임 개발자들은 『와우』가 출시되면서 서사의 중요성을 뼈저리게 느낄 수밖에 없게 된다. 탄탄한 스토리로 구성된 선형적인 흐름이 플레이어들의 집중력을 높여주고 있으며, 게임의 생명력을 드높여 놓고 있다는 사실을 인식한 결과이다.

『와우』의 경우, 퀘스트의 긴밀한 연계성은 퀘스트를 해결하는 과정에서 자연스럽게 게임의 규칙과 서사 공간을 파악하게 만들고, 게임으로 빠져들게 만든다.[26]

플레이어들은 오로지 자신의 방식으로 게임을 즐기며 본래의 서사구조를 해체시키며 비선형적으로 치달는다. 그러나 플레이어의 자유도에는 반드시 작가가 의도한 선형적인 서사의 구조가 개입되어 있다는 사실을 대부분의 플레이어들은 인식하지 못한다. 작가가 숨겨놓은 서사를 음미하고 있는 자신을 깨닫지 못한 채, 플레이어는 비선형적인 서사

를 그리며 게임에 몰입되어 간다. 바로 이것이 『와우』가 성공가도를 달리고 있는 서사적 특징이라고 할 수 있겠다.

게임의 스토리는 현실세계에 존재하는 플레이어와 가상세계에 존재하는 모니터 속의 현상들과의 대화로 이루어진다. 이러한 상호작용적(interactive)인 형태로 이어져 나가는 게임스토리의 진행은 서사의 주체가 어느 쪽인가에 따라 게임의 완성도가 결정된다.

『와우』를 비롯한 일련의 온라인게임이 그러하듯이 최근의 게임산업의 흐름은 결과를 중시하는 게임에서 스토리를 중시하는 게임으로 이어지고 있다. 플레이어의 의지가 대폭 개입되는 쌍방향성 서사구조는 멀티시나리오를 탄생시킨다. 플레이어들은 자신이 비선형적인 행보(플레이)에는 미로 같은 멀티시나리오의 즐거움이 끊임없이 반복되고 있다는 사실도 간과할 수 없는 부분이다.

이와 같은 멀티적인 서사의 틀은 자유도가 높은 『와우』의 선형적인 스토리를 더욱 더 극대화시키는 원동력으로 작용되고 있다.

『와우』의 서사적인 구조는 게임상에서 플레이어의 자유도로 인하여 스토리 그 자체가 완전히 해체된 양상을 보이고 있지만, 오히려 그 비선형적인 구조는 선형적인 구조를 가진 완성도 높은 오리지널 시나리오가 존재하기 때문에 가능한 것이다.

5. 나오며

이상과 같이 우리나라뿐만이 아니라 전 세계적으로 인기를 구가하고 있는 블리자드社의 『와우(World of war craft)』의 서사구조에 대하여 살펴 보았다.

또한, 놀이와 게임이라는 개념을 혼동해 온 스토리텔링의 부재에서 오는 현상들을 서사학(narratology)과 게임학(Ludology) 측면에서 화두를 풀어보고자 하였다. 게임학과 서사학은 별도의 이론으로 존재하기 보다는 예술이라는 거대 담론 속에서 서로 상호적인 교류가 이루어져야 하는 것이다. 육체적이고 정

신적인 활동으로 이루어지는 놀이의 환경 속에 게임의 룰이 접목되어 상호 융합되었을 때, 진정한 게임의 극적인 서사가 구현될 수 있기 때문이다.

『와우』의 일회성 퀘스트를 비롯하여 전장퀘스트 혹은 PvP에 갖든 서술구조는 <기-승-전-결>로 이어지는 4단계 서사구조로 나타나고 있으며, 스토리의 갈등구조가 지속적으로 반복되는 『와우』의 전체적인 풀 스토리에서 발생하는 서술구조는 <발단-(전개1-전개2-전개3---전개n)-위기-절정-결말>로 이어지는 변형적인 5단계 서사구조로 나타나고 있다.

플레이어들이 즐기는 『와우』의 게임플레이는 본래의 선형적인 구조를 해체시키며 비선형적으로 치달는다.

『와우』의 서사적인 구조는 게임상에서 플레이어의 자유도로 인하여 스토리 그 자체가 완전히 해체된 양상을 보이고 있지만, 오히려 그 비선형적인 구조는 선형적인 구조를 가진 완성도 높은 오리지널 시나리오가 존재하기 때문이라는 사실을 확인할 수 있었다.

신화의 탄생과 더불어 형성되는 새로운 세계의 서사는 혼돈과 질서를 반복하며 탄탄하게 구축된다. 『와우』에 숨겨져 있는 오리지널 스토리의 흐름 속에는 거대한 수맥이 형성되어 있다. 그 수맥의 파워는 『와우』라는 거대 담론 속에서 천방지축으로 날뛰는 플레이어들의 정신세계를 지배하고 이끌어 나가고 있다. 바로 성공의 비결이 거기에 있음을 깨닫게 된다.

참고 문헌

- [1] 2007년도 『대한민국 게임백서』에 따르면, 2006년 국내 게임시장은 7조4천5백억원('05년 8조6천8백억원, '05년 대비 14.2% 감소), 수출규모는 6.7억달러('05년 5.6억달러, '05년 대비 19.0% 증가)를 달성하여 시장규모는 감소한 반면, 수출성장세는 계속 이어가고 있는 것으로 나타났다.
- [2] MMORPG는 '다중 접속 온라인 역할 수행게임' 혹은 '다중접속 온라인 롤플레이게임'이라고 하며, Massive Multiplayer Online Role-Playing

- Game의 약자이다.
- [3] user(사용자): 컴퓨터 시스템을 사용하는 사람을 의미한다. 게임의 경우에는 player의 의미이다.
- [4] 인스턴스 던전(Instant dungeon)은 게임상에서 맺은 파티원들끼리 한번만 입장할 수 있는 독립된 공간이다.
- [5] 퀘스트(Quest)의 사전적인 의미는 탐색, 찾음, 탐구를 일컫는다. 게임에 사용되고 있는 퀘스트라는 용어는 바로 중세시대의 기사들이 행하던 탐구여행 혹은 모험이라는 의미를 지니고 있다.
- [6] 'WOW, 중국에서 동시접속자수 100만 돌파', 『디스이즈게임』, (2008년04월16일)
- [7] 'WOW, 유료 가입자 1000만 시대를 열다!', 『게임메카』, (2008년1월23일)
기사내용: 이로서 '월드오브워크래프트'는 2004년 11월 서비스 이후로 4년만에 온라인 게임 사상 처음으로 1000만 명의 유료가입자를 확보하게 됐다. 2007월 7월 유료가입자 900만 명을 돌파한 이후 6개월 만에 100만 명 이상의 유료가입자를 추가로 확보한 셈이다.
블리자드의 마이크 모하임 대표는 "러시아나 동유럽, 인디아 등에 월드오브워크래프트의 서비스가 시작되면 가입자는 더욱 늘어날 것"이라며 앞으로도 유료가입자의 숫자는 증가할 것으로 기대했다. 월드오브워크래프트'는 현재 영어, 중국어, 한국어 등 7가지의 언어로 북미, 유럽, 한국, 대만, 호주, 뉴질랜드, 마카오, 홍콩, 말레이시아 등에서 서비스되고 있다. 이 중 중국 가입자는 400만 명 이상으로 추산되고 있다.
- [8] Johan Hoizinga(1872~1945) 네덜란드의 문화사학자(文化史學者). 대표적인 저서 『Homo Ludens』, 1938
- [9] Johan Hoizinga, 권영빈 역, 『놀이하는 인간』, 기린원, 1991
Johan Hoizinga, 김윤수 역, 『호모 루덴스』, 까치, 1998
- [10] Johan Hoizinga, 권영빈 역, 같은 책, 16쪽
- [11] Johan Hoizinga, 권영빈 역, 같은 책, 46쪽
- [12] 라틴어로 게임(game)을 나타내는 말인 Ludus에 유래하는 단어이다.
- [13] Gonzalo Frasca. '게임학과 서사학의 만남, (비디오) 게임과 이야기의 유사점과 차이점, LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative' www.ludology.org, Finnish version originally published in Parnasso#3, Helsinki, 1999
- [14] Gonzalo Frasca의 같은 논문
- [15] 시퀀스(sequence)란 '연속' 혹은 '관련' 이라는 단어적 의미를 가진다. 영상화면에서 몇 개의 공통적인 장면들을 모아 균락을 이루는 구성단위를 가리킨다. 가령 한편의 작품이 여러 개의 에피소드로 구성되고 있다고 할 경우, 그 에피소드 자체를 '시퀀스'라고 정의할 수 있다. 한 시퀀스는 F.I.에서 시작되어 F.O.로 끝난다. 이러한 시퀀스는 한 시나리오 속에 열 개 내외가 들어 있는 것이 보통이다.
- [16] Todorov는 1969년 내러티브 연구를 서사학(narratology)이라고 명명하였다. 새로운 학문대상으로서의 입지를 확고히 하며 서사이론의 초석이 되었다. 박진, 『서사학과 텍스트 이론』, 랜덤하우스중앙, 18쪽, 2005
- [17] <http://www.worldofwarcraft.co.kr>
- [18] 워크래프트(Warcraft): 블리자드엔터테인먼트사 개발, 1994년 (장르: PC전략시뮬레이션게임.)
- [19] 소설의 경우에는 영어권에서 모두 판매되고 있으며, 국내에서는 『최후의 수호자』(The Last Guardian)와 『용의 시대』(Days of the Dragon)와 『호드의 출현』Lord of the Clans 등이 번역되어 출판되었지만 현재는 절판이 된 상태라고 한다.
- [20] Naver 백과사전의 워크래프트 [Warcraft]에 대한 기록을 참고함. 더 구체적인 내용들은 『와우』의 메인 홈페이지에 총 5 장에 걸쳐 선형적으로 서술되고 있다.
- [21] 정한숙, 『현대소설창작법』, 웅동, 68~78쪽, 2000
- [22] Kieran Eagan, 최상규역, 김병욱 편저, 'Whats is a plot', 『현대소설의 이론』, 대방출판사, 210쪽, 1984
- [23] NPC: Non-player character
- [24] 한국현대소설연구회, 『현대 소설론』, 평민사, 79쪽, 1995
- [25] 이재홍, 『게임시나리오작법론』, 도서출판정일, 215쪽, 2004.
- [26] 한혜원, 『디지털 게임 스토리텔링』, 살림출판사, 32쪽, 2005



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)
1995~1999 공주영상대학 영상문예창작과 조교수
2001~2003 (주)서울게임대학 게임시나리오창작학과
교수
2003~2006 서강대학교 디지털게임교육원 게임시나
리오창작학과 교수
2006~현재 서강대학교 게임교육원 디지털스토리텔
링학과 교수

관심분야 : 게임시나리오, 게임스토리텔링, 게임디자
인, 게임분석, 디지털스토리텔링.
