Journal of Digital Contents Society Vol. 9 No. 2 June. 2008(pp. 349-356)

환상의 범주에 따른 MMORPG의 세계관 연구

안진경*, 류철균**

요 약

현실과는 다른 법칙이 지배하는 유토피아적 월드를 제공하여 플레이어들이 지닌 탈일상의 욕구를 충족시켜야 했던 MMORPG는 시간이 흐르면서 변화하고 있다. 현실에 대한 도피처가 아닌 색다른 월드를 구현, 새로운 경험의 장을 제공하는 MMORPG가 주목받고 있는 것이다. 본 논문은 환상의 범주를 바탕으로 여러 MMORPG의 배경 서사를 비교 분석한다. 즉, 톨킨 류의 중세형 판타지에만 초점을 맞추던 이전 MMORPG 배경 서사와 최근 몇몇 게임이 지니는 새로운 배경서사 경향을 비교, 그 차이점과 특징을 제시하는 것이다. 이는 <리니지> 이 후 비슷한 게임만을 양산해낸다는 지적을 받고 있는 국내 MMORPG의 배경 서사에 새로운 시각을 제시할 수 있을 것이다.

A Study of MMOPRG Background Story based on Fantasy Theory

Jin-kyoung Ahn*, Chul-gyun Lyou**

Abstract

MMORPG which offers a utopian world that includes a different rule from the real to satisfy players' needs for escape from the real world has changed. In these days, MMORPGs which have a unique world than middle-age fantasy have appeared as a new experience field. This paper compares MMORPGs have a middle-aged fantasy background story like J.R.R. Tolkein with another types bases on fantasy theory and presents difference.

Keywords : MMORPG, Background-story, Fantasy theory, Primary world, Secondary world

1. 서론

게임은 단순한 오락, 현실의 도피처에서 벗어나 '10번째 예술'이라고 칭해지며 새로운 문화의 영역으로 대두하였다. 영화나 소설과 같은 기존의 장르는 완결된 스토리를 통해 시청자와 독자를 이끌지만 게임은 이야기가 담긴 월드를 생활의 터전으로 제공함으로써 플레이어의 행위를 이끌어 낸다.

영화에서 관객에게 제시되는 이야기 공간은 화면 위에 실제로 드러나 보이는 세계의 부분으로, 그 공간이 함축하고 있는 것이 극중 인물이 볼 수 있는 모든 것, 화면을 벗어난 모든 것이라 할지라도 관객들이 볼 수 있는 공간은 화면의 틀에 의해 자의적 절단이 이루어진 부분이다[1]. 하지만 MMORPG의 플레이어들에게는 이러한 틀의 한계가 존재하지 않는다. 작가가 잘라둔 단면, 카메라의 틀에 담겨진 공간에 국한되지 않은 MMORPG 플레이어의 공간 인식은 실제 생활의 공간 인식과 유사하다. 플레이어는 캐릭터를 통해 게임 월드의 구석구석을 누비며 탐험할 수 있다.

여기서 MMORPG가 지니는 스토리의 구조적 이원성이 드러난다. MMORPG의 스토리는 클라이언트/서버 시스템으로 인해, 개발자에 의해 창작되어 클라이언트 프로그램에 내장되어 있는 개발자 스토리와 캐릭터의 이동과 선택에 대한 상태 정보를 서버 컴퓨터에 보냄으로써 발생하는 사용자 스토리[2]로 구성된다. 기존의 장르가 개발자 스토리의 일부에 해당하는 부분만을 구현해내고 있었다 한다면, MMORPG는 사용자 스토리가 발생할 수 있는 월드를 디자인 하고

※ 제일저자(First Author) : 안진경
접수일:2008년 4월 23일, 완료일:2008년 05월 07일
* 이화여자대학교 BK21 디지털스토리텔링 연구팀 연구원,
ruki331@naver.com
** 이화여대 디지털미디어학부

이를 개발자 스토리로 이끌어야 한다.

본 연구는 MMORPG의 이러한 개발자 스토리에 있어 배경 스토리에 해당하는 월드의 세계관을 실제세계와의 관계에 따라 분류한다. MMORPG에 있어서 배경 스토리는 플레이어가 좀 더 강한 몰입을 하는 데에 필요한 것으로, 이야기의 분위기의 설정 뿐만 아니라 플레이어의 행위를 특정한 서사적 의미로 고정시키는 장치의 역할을 한다. 이는 플레이어가 이야기에 관여하게 되는 출발점이자 플레이어 간의 상호작용 행위에 서사적 의미를 부여해주는 장치로, 독자적 이야기 세계가 성립할 수 있도록 이야기 내의 규범을 설정해주는 역할을 한다[3]. 게임에 있어 가장 처음 접하게 되는 부분인 컨셉과 분위기를 결정하는 것도 이 배경 스토리에 의한 세계관이다.

한국은 96년 세계 최초의 MMORPG인 <바람의 나라>를 시작으로, <리니지1>, <리니지2>의 성공을 맛보며 MMORPG의 강국으로 떠올랐지만 그 후로 이렇다 할 성공작을 내놓지 못하고 있다. 이는 중세형 판타지라 불리우는 게임 월드를 빈약한 배경 스토리 위에 두어 비슷비슷한 게임만을 양산해냈기 때문이라는 비판을 받고 있다. 본 연구는 <헬게이트:런던>, <타블라라사> 등 판타지 월드가 아닌 근 미래를 배경으로 하는 몇몇 MMORPG의 새로운 시도를 이전의 세계관과 비교 분석하여, MMORPG 배경서사의 새로운 방향을 알아보고자 한다.

2. 본론

2.1 기존의 게임 월드에 대한 유토피아적 시각

지금처럼 게임이 대중화되기 이전에, 게임은 현실을 외면하기 위한 도피처의 역할로 간주되어 왔다. 게임은 현실과는 다른 세계를 그려내어, 힘든 현실에서 살아가는 사람들이 쉴 수 있는 유희적 공간으로서의 유토피아를 제공하는 것에 목적을 둔 것처럼 비춰졌다.

이는 사이버 스페이스가 인류의 이상이 실현될 수 있는 새로운 유토피아, 사이버-유토피아로 떠오르고 있었던 상황과 무관하지 않다. 닐 스티븐슨의 <스노우 크래쉬>에서 주인공 히로가 현실에서는 평범한 피자 배달부였지만 가상세계인 메타버스에서는 최고의 검사로 살아가듯[5] 가상세계에는 현실의 보잘 것 없는 개인을 새로운 세계의 영웅으로 이끄는 힘이 있다. 마거렛 버트하임은 중세 기독교 시대에 천국의 공간이 육체를 초월한 유토피아였듯이, 사이버스페이스가 육체적 한계를 뛰어넘은 자유로운 이상적 공동체가 확립될 수 있는 공간, 새로운 유토피아라고 칭하며 젊은 층들이 '실제 인생'의 어두운 전망 때문에 사이버스페이스로 관심을 돌려 꿈을 찾는다고 언급한다[6]. 기계론적 세계관, 물질 만능주의에 물들어 치열해진 삶에 지친 젊은이들의 관심이 물질계에서 사이버 스페이스의 정신계로 옮겨갔다는 것이다. 이들에게 MUD는 새로운 영웅적 자아의 경험을 제공함과 동시에 다른 이들과의 소통의 길을 열어주던 매체 중 하나였다.

MUD는 70년대 후반 미국을 휩쓸었던 역할놀이 보드게임 '던전 앤 드래곤'에서 유래한 환상세계로서, 초반에는 마술적 힘으로 보물을 쟁취하기 위해 용과 싸우는 중세적 판타지였지만 후에 공상과학소설 시리즈에 근거한 MUD가 나오는 등 그 종류가 다양해졌다. 좋은 소설과 마찬가지로, 성공적인 MUD 역시 믿을 만한 세계를 접하고 있다는 느낌을 제공한다[7]. 믿을 만한 세계를 접하고 있다는 느낌은 '합의에 의한 환상[8]을 통해 유지되는 MUD의 성격으로 이는 MUD를 전신으로 한 현재의 MMORPG에서 역시 중요한 부분이다. 하지만 텍스트로 진행되어 플레이어 개개인의 역할 참여를 통해 환상이 유지되는 MUD와 다르게 3D 그래픽으로 구현되어 있는 MMORPG는 플레이어들의 환상성을 유지시키기 위해 디테일한 월드를 직접 보여줄 수 있어야 한다. 이는 얼마나 실재감 있는 월드를 구현할 것인가의 기술적 문제 뿐만 아니라, 이것이 구현되어 있는 배경 서사가 얼마나 믿음직스러운 세계를 구성하고 있는가의 콘텐츠 상의 문제 역시 포함한다.

캐서린 흄은 톨킨 류의 작품을 환영 문학, 특히 '도피 문학'이라고 칭하며 이들이 현실을 피해 가공의 세계로 도피하도록 도와준다고 하였다[9]. 이처럼 기존의 서사 장르에 있어 환상에 대한 논의는 문학적 기능과 장르 구분에 초점을 둔, 미메시스의 관습을 기준으로 고려되어온 것이었다. 게임월드에 대한 시각 역시 이와 별반

다르지 않았다. 사람들은 현실과 다른 법칙이 지배하는 중세형 판타지 월드를 해석할 때, 유토피아적 성향을 띄는 도피적 기능의 연장선상에서 그를 받아들이곤 하였다. 게임 자체에 대한 연구보다 게임 중독이 얼마나 위험한가, 게임의 현실도피로 인한 영향 등에 대한 연구가 주를 이뤘던 2000년대 초중반의 상황은 이를 대변한다.

하지만 게임월드에 대한 인식은 단순히 현실에 대한 반동, 일탈이 아니라 생활의 일부이자 새로운 경험의 영역을 제공하는 것으로 바뀌어 가고 있다. MMORPG의 배경서사에 있어서 환상은 당연한 것, 기본전제가 되는 부분으로 기존 인문학자가 언급한 리얼리티를 재현하는 하나의 수단이 아닌, 경험의 목적으로서 존재한다. 현재 많은 MMORPG가 모두 비슷비슷하게 보여 차별성이 없다는 평을 듣는 까닭은 게임의 위치변화가 일어나고 있음에도 월드의 구성은 예전의 시각을 벗어나지 못한다는 점과 무관하지 않다. 대부분의 MMORPG가 내세우는 북유럽 신화 바탕의 중세형 판타지는, 다른 스토리와 등장인물을 지니고 있다 할지라도 배경이나 종족 구성 등에서 각 게임이 차별되는 지점을 발견하기 힘들다. 플레이어들은 탈일상으로서의 유토피아보다 색다른 경험을 위한 장으로 MMORPG를 바라보기 시작했지만, 개발자가 만들어내는 MMORPG의 배경 서사는 기사의 모험에 머물러 있었다.

본 논문은 이미 환상이 몰입의 전제가 되어있는 MMORPG에 있어 환상의 기능적 측면을 살피는 것보다 환상 이론을 통해 MMORPG의 배경 서사를 유형화하고 현재와는 또 다른 가능성을 발견하는 것에 초점을 둔다. 토도로프나 잭슨, 흄이 언급했던 환상과 경이, 기괴 등의 문학적 장르 구분 보다 좀 더 환상성 자체의 특징을 논하고 있는 톨킨 등을 통해 배경 서사를 유형화하는 것은 이 때문이다.

2.2 1,2차세계의 구분에 따른 환상의 범주

존 클루트(John Cllutte)와 존 그랜트(John Grant)가 편집하여 1997년 미국에서 출간한 『판타지 백과사전 The Encyclopedia of Fantasy』에서는 판타지의 경계를 정의하고자 다음과 같이 쓰고 있다.

> 판타지 텍스트는 자체적으로 일관성이 있는 서사(self-coherent narrative)이다. 우리가 사는 세계가 무대인 경우, 우리가 인지하고 있는 세계에서는 일어날 수 없는 이야기를 들려준다. 우리가 사는 세계가 아닌 다른 세계가 무대인 경우, 비록 그 세계에서 전개되는 이야기가 나름대로 성립 가능하긴 하지만, 그 다른 세계는 존재할 수 없는 세계이다[10].

곧 판타지의 정의에 있어서는, '자체적으로 일관성이 있는 서사'와 '우리가 사는 세계'의 구분이 중요하게 나타난다. 판타지 월드는 초현실적인 공간으로 우리가 살고 있는 세계의 논리로는 설명이 되지 않는다. 하지만 그 세계만의 논리를 충분히 갖추고 있어 이것이 통용되는 하나의 독립된 세계를 이루고 있다.

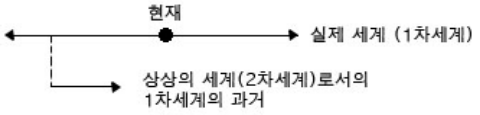
이는 톨킨이 언급했던 1차세계(primary world)와 2차세계(secondary world)의 분류와 같은 맥락이다. 톨킨은 2차세계를 실제 세계와는 다른 세팅을 지니지만 내부적으로 영속적인 체계를 지니고 있는 판타지 월드라고 칭하며 실제 세계인 1차세계와 구분하였다[11].

자오르스키와 보이어는 톨킨의 이론을 계승하여 상위환상(high fantasy)과 하위 환상(low fantasy)을 구분한다. 상위환상은 상상의 세계를 배경으로 초자연적 이야기가 진행되는 판타지로, 톨킨의 2차세계에 해당한다. 하위환상은 1차세계를 무대로 하고 있으나 비합리적 현상이 등장하는 이야기로, 비합리성에 대한 어떠한 설명도 등장하지 않는다[12].

이들은 상상의 세계를 대상으로 하는 상위환상의 범주를 다시 4 가지로 나누어 설명한다. 첫째 범주는 2차세계 내에 막연히 설정된 요정 이야기 등이며, 둘째 범주는 매우 먼 과거로 설정된 1차세계 내에서 재현된 이야기이다. 셋째 범주는 매우 먼 미래의 시간대로 설정된 1차세계 내에서 2차세계를 재현한 경우이며, 마지막 넷째 범주는 중세적 배경을 특징으로 가진 작품들로 아서왕 전설 등의 이야기가 이 범주에 포함된다[13].

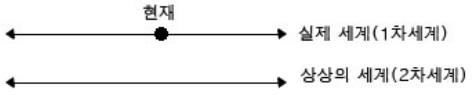
이들의 상위 환상에 대한 분류는 1차세계와 2차세계의 구분에 시간의 축을 첨가한 것으로 이는 다시 첫번째와 네번째의 분류와 두번째와 세번째의 두 부류로 나누어 볼 수 있다. 1차세계와는 관련 없는 독립된 세계로서의 2차세계를 그려내고 있는 전자와 1차세계를 배경으로 시대의

축을 옮겨 병행세계에 가까운 상상의 2차세계를 그려낸 경우이다.



(그림 1) 상위 환상의 4 범주 중 둘째 범주

(그림 2) 상위 환상의 4 범주 중 셋째 범주



(그림 3) 상위 환상의 4 범주 중 첫째, 셋째 범주

자오르스키와 보이어의 4 범주 구분은 1차세계를 배경으로 할지라도 실제 세계의 '현재'라는 지점을 피함에 따라 상상의 세계(imaginary world)인 2차세계로 그려질 수 있다는 점에서, 독자가 살아가는 실제 세계인 1차세계를 배경으로 하는 하위 환상의 초자연적 스토리와의 구분이 가능하다.

이들의 구분이 수정되어야할 여지를 가지는 것은 사실이지만, 환상에 대해 인문학적인 고찰을 시도하는 토도로프 등에 비해 텍스트 내부의 문제에 초점을 맞추고 있기에, MMORPG의 개발자 스토리를 살피는 데에 보다 유용한 기술적 체계를 지닌다.

3. 현 MMORPG 세계관의 유형과 특징

위에서 언급하였듯이, 많은 MMORPG의 개발자 스토리는 북유럽 신화를 기초로 하는 영웅서사이다. 이런 2차세계를 바탕으로 한 개발자 스토리에만 치중하던 MMORPG 개발자들은, 비슷비슷한 직업과 종족, 몹 구성 등에서 벗어나기 위해 1차세계를 비트는 스토리를 배경으로 내세우기 시작하고 있다.

3.1 분리된 2차세계 배경의 세계관

엘프와 드워프, 호빗 등의 종족이 어우러져 살아가는 이 2차세계는 물리쳐야할 용이 존재하고, 탐험해야할 미궁의 던전이 기다리고 있으며 과학의 힘이 아닌 마법의 힘이 통용된다. RPG의 역사 중 가장 먼저 위치하는 TRPG(Table-talk Role Playing Game)는 톨킨의 『반지의 제왕』의 세계관을 보드 게임으로 구현한 것으로, 이것의 계보를 잇는 MMORPG 역시, 분리된 2차세계의 새로운 경험을 플레이어에게 안겨주었다. 컴퓨터의 발전은 점점 더 신빙성 있고 복잡한 세계를 만들 수 있는 기회를 제공해왔다.

북유럽 신화에서 비롯된 영웅의 개발자 스토리를 지니는 대부분의 MMORPG는 영웅의 성장, 모험, 귀환을 스토리의 기본으로 지닌다. 인기를 끌었던 <리니지>, <디아블로>, <월드 오브 워크래프트> 등 기존의 거의 모든 MMORPG는 자체만의 논리가 통용되는 2차세계를 배경으로 한다. 이러한 개발자 스토리는, '이 세계가 존재한다'라는 믿음을 위해 세계의 창조부터 이어지는 게임 월드의 역사와, 작은 법칙 하나까지 논리적으로 맞물리는 완결된 세계를 제공해야 한다. 이는 자오르스키와 보이어가 첫째, 셋째 범주로 언급했던 상위 환상에 해당하는 것으로, <울티마 온라인>이나 <에버퀘스트>, <리니지>나 <월드 오브 워크래프트> 등 많은 인기를 얻어 MMORPG의 고전으로 자리잡은 게임의 대부분은 모두 이러한 2차세계를 구현하고 있다. MMORPG의 초기부터 현재에 이르기까지 몇 가지 게임의 배경을 정리해보면 다음과 같다[14].

<표 1> 상상의 세계인 2차세계를 배경으로 하는 MMORPG

환상의 범주	제목 (연도)	게임의 배경
2차세계 배경	다크에이지오브카멜롯 (2001)	'아더왕의 전설'에서 비롯, 그 이후 혼란 시대에 남아있는 3개의 나라를 배경, 성물을

		차지하기 위한 전쟁
	라그나로크 (2001)	인간과 신, 마족의 전쟁으로부터 1000년 후의 판타지 월드, 마물이 깨어나는 등 이상 징후가 등장하기 시작하는 '미드카츠' 대륙.
	리니지 (1998 & 2005)	'아덴 왕국', 중세 유럽이미지를 배경으로, 왕과 영주, 기사가 영토로 계약을 맺는 봉건제도를 지님. 영토의 공격과 방어를 위한 공성전에 의한 게임 진행
	월드 오브 워크래프트 (2004)	판타지 월드인 '아제로스', '아웃랜드'를 배경, 호드와 얼라이언스의 대립을 중심으로 한 전쟁과, 월드를 위협하는 악의 세력을 무찌르는 것이 주요 콘텐츠
	길드워 (2005)	판타지 월드인 '티리아 대륙', 위기에 처한 나라를 구하기 위한 영웅으로서의 소명과, 영웅의 자리를 차지하기 위한 플레이어들 간의 경쟁이 존재

3.2 뒤틀린 1차세계 배경의 세계관

그 세계만의 창조 신화까지 존재하는 2차 세계의 완결성을 지니고 상상력을 극대화 시킨 판타지 월드와 다르게, 이 범주에 들어가는 게임은 대부분 1차세계를 배경으로 하되 그 시대를 먼 과거나 미래로 변화시킨다.

1차세계의 먼 과거를 2차세계로서 재현한 스토리의 경우, 역사적으로 널리 알려진 사건이나 인물을 소재로 하여 스토리를 구성한다. 세계최초의 MMORPG인 넥슨의 <바람의 나라>의 경우, 고구려를 배경으로 하는 만화를 원작으로 게임을 구현하였다. 배경은 삼국 시대 초기의 고구려로, 게임 월드 내부는 전통 한복을 입은 캐릭터나 궁의 모습, 한옥으로 구성된 주막 등이 재현된다. 플레이어가 선택할 수 있는 직업은 전사나 궁수와 같은 사실적 직업에서 부터 주술사, 도사와 같은 마법을 사용하는 직업에 이르기까지 다양하다. 1차세계에 뿌리를 둔 2차세계이지만, 역사적 상황만을 빌리고 월드를 구성하는 논리는 허구적으로 꾸며지고 있다. <삼국지연의>를 배경으로 하는 <창천 온라인>, 임진왜란 후의 조선후기를 배경으로 하는 <군주 온라인> 등 역시 이 범주에 포함된다. 이 범주는 1차세계의 먼 과거라고는 하지만, 신화나 전설의 수준에 가까운 상상의 월드를 구현한 것으로, 마법 등이 통용 되어도 비합리성이 문제시 되지 않는다.

<표 2> 1차세계의 과거를 2차세계로 설정하는 MMORPG

환상의 범주	제목 (연도)	게임의 배경
1차세계의 먼 과거를 2차세계로 갖는 경우	바람의 나라 (1996)	삼국시대 초기인 고구려
	군주 온라인 (2003)	임진왜란 후의 조선시대, 부와 권력이 중시되는 사회에 군주의 자리에 오르기 위한 플레이어 간의 경쟁
	창천 온라인 (2007)	'삼국지연의' 서사를 바탕, 위, 촉, 오 삼국 시대

마지막으로 1차세계의 먼 미래를 2차세계로 재현한 경우를 살필 수 있다. <반지의 제왕>과 같은 판타지 월드를 구현해내는 데에만 초점을 맞추던 과거와 달리, 몇몇 MMORPG는 관심을 근 미래에 두고 상상의 세계를 만들기 시작했다. MUD 역시 초기 <던전 앤 드래곤> 류의 중세적 판타지로 이루어 지다가 후에 SF 서사를 바탕으로 한 다양한 세계관이 등장했듯이, 현재 일부 MMORPG가 구현하고 있는 미래의 이야기는 MMORPG의 영역을 확장하고 있다.

1차세계의 미래로 설정된 세계관의 경우 역시, 판타지 월드를 구현하는 세계관과 크게 다르지 않은 영웅의 모험을 중심에 둔다. 이 범주의 경우, 대부분 지구를 위협하는 악의 세력, 가족과 친구, 일상을 잃게 된 주인공이 이들에 맞서 지구와 인류를 구하는 스토리를 지닌다. 상대하는 적이 용과 같은 판타지 종족에서 외계 생물체로, 싸우는 현장이 요정의 마을이나 폐허가 된 지구로 대치된 것으로, 플레이어는 새로운 세계를 수호하는 영웅에서 자신이 살고 있는 일상의 터전을 지키기 위한 영웅으로 자리한다.

<헬 게이트: 런던>의 경우 폐허가 된 런던을 그 전투의 배경으로 삼는다. 차원을 넘어 현실에 들어오게 된 악마들은 인간을 죽이고 런던을 지배한다. 가까스로 도망친 인간들은 지하철 역을 봉쇄, 안전 공간을 확보한 후 악마들에 대항하기 위한 전투를 준비한다. <헬 게이트: 런던>의 맵은 홀본 역, 토트넘 코트 등 현실의 런던과 똑같은 지명이 등장한다. 다만 다른 것은 이러한 장

소가 모두 폐허로 바뀌어 있다는 점이다. 플레이어들은 현존하고 있는 익숙한 일상의 뒤틀린 모습, 디스토피아적인 미래의 모습에 강한 충격을 받고 영웅으로서의 사명감을 느낀다.

이처럼 익숙한 일상의 뒤틀린 모습을 보여주는 MMORPG의 개발자 스토리는, 2007년 이후로 하나 둘 모습을 드러내고 있다. 넥슨의 <SP1>, 엔씨소프트의 <타뷸라라사> 등이 그 범주라고 할 수 있겠다.

<표 3> 1차세계의 미래를 2차세계로 설정하는 MMORPG

환상의 범주	제목 (연도)	게임의 배경
1차세계의 먼 미래를 2차세계로 갖는 경우	헬 게이트: 런던 (2007)	악마가 지배한 미래의 런던. 모든 런던 시내는 폐허로 변하고, 지하철 역을 거점으로 터를 잡은 인간들은 악마에게 대항한다.
	SP1 (2007)	분란이 끊이지 않는 붕괴된 유럽. 세계 대전을 종결시키기 위해 사용한 전술핵무기로 유럽 전토가 초토화 되고, 방사능에 오염된 돌연변이 생물체가 등장하여 불안감이 조성된 근 미래의 사회.
	타뷸라라사 (2007)	외계인이 침공한 근 미래의 미국. 삶의 터전과 친지를 잃은 인간들은 외계인에 대항하기 위해 군대를 조직한다.

3.3 참조세계로서의 1,2차 세계

플레이어의 환상에 대한 믿음을 위하여 2차세계, 허구적으로 창조된 판타지 월드는 그 안에서의 내적 현실성을 가져야 한다[15]. MMORPG의 개발자 스토리는 이러한 믿음을 유지시켜 2차세계를 하나의 완결된 영속적 세계로 만들어 주는 초석으로, 되도록 자세한 사항을 스토리에 명시하는 것이 게임 월드의 완결성에 영향을 준다. 톨킨의 판타지가 '제2의 천지창조'라고 불리울 정도로 방대한 스케일이었음을 생각해보자. 톨킨은 독특한 이야기를 만들어내는 데에 만족하지 않고 고유의 신학과 신화, 지리, 역사 고문서, 언어 등이 함께 살아 움직이는 새로운 세계를 창조했다[16]. 완벽한 2차 세계를 만들기 위해 필요한 방대한 분량의 사전 작업, 톨킨이 만들어 둔 2차세계의 설정이 많은 MMORPG에 영향을 준 까닭은 이 때문이다. 뿐만 아니라 플레이어의 입장에서도 이미 이해하고 있는 톨킨의 2차세계는 게임을 접하기에 앞서 참조세계의 역할을 한다. 엘프나 드워프 등의 익숙한 종족 구분은 게임하기에 앞서 월드를 이해하는 과정을 생략하고 월드로의 몰입을 한층 수월하도록 돕는다.

많은 MMORPG가 만화 등 다른 장르의 원작을 갖는 까닭도 이 때문이다. 이미 서사적으로 많은 부분이 설명되어 있는 원작을 참조세계로 삼아 게임 월드를 구현하는 것은 게임 내부의 세세한 부분을 따로 창조하지 않아도 플레이어들이 익숙한 상태로 게임을 시작할 수 있도록 한다. <리니지>나 <바람의 나라>의 경우 국내의 유명한 만화의 세계관을 따왔고, <다크오브에이지카멜롯>은 '아더왕의 전설'을, <창천 온라인>의 경우 '삼국지연의'를 그 세계관으로 참조한다. 현재 가장 큰 인기를 끌고 있는 <월드오브 워크래프트>의 경우 <워크래프트> 시리즈로부터 약 10년간 이어져 온 방대한 분량의 스토리를 통해 많은 전설과 각 종족의 역사를 담고 있는, 독자적인 세계를 구현하고 있음을 알 수 있다.

세계의 완결성을 위해 방대한 참조대상이 필요한 MMORPG의 개발자 스토리에 있어서, 뒤틀린 1차세계의 미래를 배경으로 하는 MMORPG는 또 하나의 세계를 완벽히 창조해내는 것 보다 현재 플레이어들이 자리하고 있는 1차세계를 참조세계로 삼아 그 법칙이나 배경의 설명을 생략한다. 즉, 방대한 분량의 참조대상을 설정하는 것보다, 현재 익숙한 1차세계의 논리를 끌어와 어느 시점에 변형이 일어났는가(<헬 게이트: 런던>의 경우 차원의 문을 통해 악마가 넘어왔다는 부분)를 설정하고 그 이후를 허구적으로 꾸며냄으로써 믿음직스런 세계관 설정에 도움을 주는 것이다.

세계관의 식상함, 소재의 고갈을 넘어서면서도 월드에 대한 충분한 설명을 통해 새로운 세계로의 몰입을 떨어뜨리지 않는 것, 이것이 몇몇 개발자들이 시도하고 있는 디스토피아적 미래를 배경으로 한 MMORPG의 세계관의 특징이다.

4. 결론

이제 게임은 더 이상 현실의 탈출구나 도피처가 아니다. 많은 사람들은 새로운 경험을 위해

게임월드를 방문하며 영화나 소설 못지 않은 감동을 얻고 있다. 유토피아적 성향을 띄고 일상의 탈출구 역할을 해왔던 게임은 영역을 확장시켜 새로운 세계관을 출현, 플레이어들을 매료시키고 있다.

본 연구는 식상하다는 평가를 받고 있는 MMORPG의 배경 스토리의 발전 가능성을 살피기 위해, 세계관에 있어 새로운 시도를 하고 있는 MMORPG와 기존의 MMORPG를 환상의 범주 구분에 의해 분석하고 그 특징을 살펴보았다.

MMORPG 플레이어의 월드 이해와 몰입에 있어 개발자 스토리에 따른 배경은 가장 첫 걸음에 해당한다. 특히 현실세계와 전혀 다른 2차세계를 구현하고 있는 경우, 개발자 스토리는 월드의 상세한 부분에 이르는 설명을 포함하여 플레이어의 이해를 도와야 한다. 이제까지의 대부분의 MMORPG는 톨킨의 <반지의 제왕>에서 비롯된 2차세계를 그 참조세계로 삼음으로써, 플레이어에게 익숙한 환경을 제공하는 데에는 성공해왔지만 식상하다는 지적은 피할 수 없었다. 하지만 2007년 지금, 우리가 살아가고 있는 실제세계, 1차세계를 비틀어 새로운 무대를 제공하고 있는 <헬 게이트: 런던>, <sp1>과 같은 게임들이 나타나기 시작하면서 MMORPG의 세계관은 새로운 시도를 목격하고 있다. 이러한 배경 스토리의 특징은 플레이어가 살아가고 있는 1차세계를 그 참조세계으로 삼아, 게임 월드의 법칙을 하나하나 설정할 필요 없이 상황의 설정에 주력할 수 있다는 점이다.

이처럼 몇몇 개발자들은 한정된 장르, 중세형 판타지 월드의 2차 세계를 얼마나 완성도 있게 구현할 것인가의 기술적 문제를 벗어나 새로운 경험의 장으로써 MMORPG 콘텐츠 제공에 초점을 맞추기 시작했다. 이들은 같은 영웅의 이야기를 그릴 지라도, 익숙한 세계관이 주는 게임 월드의 안정성을 포기하고, 현실 세계와 같지만 같지 않은, 낯설은 세계로 플레이어를 안내한다. 이러한 시도는 영화나 소설에서 느낄 수 있던 다양한 감정을 MMORPG 월드를 통해 경험할 수 있게 하고 MMORPG의 영역을 넓힐 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

[1] 전경란, 디지털 게임의 미학, 살림, p.14

[2] 류철균, "서사계열체이론", 디지털스토리텔링 연구 1호, p.17, 2006

[3] 전경란, 앞의 책, p.41-42

[4] Neal Stephensen, 김장환 역, 스노우 크래쉬, 새와 물고기, 1996

[5] 마가렛 버트하임, 박인찬 역, 공간의 역사, 생각의 나무, 2002, p.403

[6] 마가렛 버트하임, 앞의 책, p.319

[7] William Gibson, Neuromancer, New York: Ace Books, 1986, p.51., 마가렛 버트하임 앞의 책 p.321에서 재인용

[8] 캐서린 흄, 한창엽 역, 환상과 미메시스, 푸른나무, 2000, p.121

[9] John Clute & John Crant, The Encyclopedia of Fantasy, New York : St Martin's Griffin, 1999

[10] 송태현, 판타지, 살림, 2003, p.23에서 재인용

[11] J.R.R. Tolkien, Tree and leaf, Boston : Houghton Mifflin, 1989, p.36-46,

[12] Fantastic Imagination Ⅱ, Robert H. Boyer & Kenneth Zahorski, Avon books, 1978, p.59-61

[13] 황순재, "1990년대 환상문학론 비판", 오늘의 문예비평, 1997년 겨울호

[14] 각 게임의 배경 스토리는 공식 사이트를 참조하였다.
-군주 온라인 http://www.goonzu.com/
-길드워 http://www.guildwars.co.kr/
-다크에이지오브카멜롯 http://www.darkageofcamelot.com/
-라그나로크 http://www.ragnarok.co.kr/
-바람의 나라 http://baram.nexon.com/
-sp1 http://sp1.nexon.com/
-월드 오브 워크래프트 http://www.worldofwarcraft.co.kr
-창천온라인 http://changchun.wemade.com/
-타블라라사 http://www.playtr.com/
-헬게이트:런던 http://www.hellgatelondon.co.kr/

[15] 이유선, 판타지 문학의 이해, 도서출판 역락, 2005, p.35

[16] Joseph Pearce, 김근주, 이봉진 옮김, 톨킨, 인간과 신화, 자음과 모음, 1998, p.111

안 진 경

2007년 : 이화여자대학교 국어국문학과 (문학사)

현 재 : 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공 석사과정

관심분야 : 디지털게임 스토리텔링, 게임 사용자 문화 등

류 철 균

1989년: 서울대 인문대 국어국문학 (문학사)

1993년: 서울대 인문대 국어국문학 (문학석사)

2001년: 서울대 인문대 국어국문학 (문학박사)

1995년~2004년 : 이화여대 국어국문학과 교수

2003년~현 재 : 사단법인 디지털스토리텔링 학회장

2004년~현 재 : 이화여자대학교 대학원 디지털미디어학부 교수

2007년~현 재 : 이화여대 디지털미디어학부 학부장, 뉴미디어기술연구소장

관심분야 : 디지털스토리텔링, 영화 및 게임 스토리텔링, 가상세계