

국내 MMORPG 게임산업의 성장방안 연구

- 게임디자인의 미디어 간 매개 잠재력을 중심으로 -  노인식

■ 요약

분명한 것은 한국형 온라인게임의 특징적 원리들이 탑재되고 있는 방식과 현상은 점차 강화되고 있음에도 불구하고 게임사 주도적으로 전개되고 있는 산업의 성장모형은 평가기능으로 작동해야 할 조정 메커니즘의 원활한 흐름을 저해하는 길항관계에 있는 것은 사실이다.

이러한 문제를 인식하고 연구자는 게임연구의 활성화지점과 게임개발 테크놀로지가 가진 길항관계를 보완할 수 있는 디자인에 주목하고자 하였다.

게임디자인은 게임의 미적, 실용적, 경제적 가치를 창출하는 직무이면서 유관 콘텐츠산업과의 연계와 매개 가능성을 함의하고 있다는 측면에서 게임연구의 활성화지점의 매개로서 충분하다는 것이 연구자의 견해이다.

이 같은 주장의 전개를 위하여 국내에서 탄생한 온라인게임에 초점을 맞추고 국내 온라인게임의 전형이 되고 있는 핵 앤 슬래쉬(Hack & Slash) 방식과 허구적 공간에서의 게임화된 사회경험을 추구하는 스토리텔링 방식의 분석을 통해 국내형 온라인게임이 성취한 디자인 좌표를 검증하고, 이를 통해 국내 게임산업에 대두되고 있는 위기 스펙트럼과의 연관성은 어떤 것이며, 디자인은 어떠한 방향으로 매개되어야 할 것인지에 대한 의제로 접근하였다.

■ 학위 논문 내용

최근 국내 게임산업에 대두되고 있는 정체위기의 원인이 산업의 성장을 주도해 온 IT정보통신기술에 편향된 기술주도의 개발공정 성과에서 비롯되었다는 주장이 설득력을 얻고 있다.

그러나 이러한 주장이 산업의 급격한 성장성과에 대한 핵심주체인 정부와 감독기관 그리고 게임사의 일관된 첨단산업 지원정책과 시설기반에 의한 성과를 평가절하하는 것은 아니다.

요컨대 산업의 인프라스트럭처 확대에 집중력을 발휘해 온 결과, 창의적인 게임개발 환경이 성숙하지 못하고 단일 콘텐츠에 의존하는 모방전략을 확대재생산하는 수준에 머무르게 되면서, 게임산업의 질적

인 측면에서 현재까지도 기술주도적인 부가가치 창출에 집중하는 단계를 벗어나지 못하고 있다는 것을 의미하는 것이다.

이것은 북미와 미국, 일본의 게임사들이 1970년 말 이미 게임을 산업화 하는데 필요한 디자인 요소와 플로우(Flow)의 이론연구를 통하여 성장한 반면, 국내 게임산업은 1990년 중반 닛컴 경제, 즉 벤처열풍과 IMF를 거치면서 본격적으로 성장하였기에 주도적 성장 인프라스트럭처와 온라인게임에 적합한 스토리텔링 방식에 대한 공식화된 연구기반의 형성과 필요성 그리고 공감대가 긴밀하게 협조하여 동반 발전하는 기틀을 마련하지 못하고 현재에 이른 것에서 그 원인을 찾을 수가 있다.

즉 게임산업은 다른 제조업이나 장치 산업과는 현실적으로 다른, 개별 어플리케이션이 결합된 창작이 중심이 되는 산업이다. 그러므로 '게임 콘텐츠'를 산업화하여 이를 육성시켜 거대한 파이프 키우는 것을 컴퓨터 테크놀로지와 프로그래밍 그리고 그래픽 교육 단위라는 한정적 범주에서의 개별적인 접근은 이미 게임이 가진 융합매체로서의 가능성을 차단하는 구조적인 한계를 안게 되는 것이다.

이 같은 관점에서 연구자가 지속적으로 제기한 국내 게임산업의 특징적 성장기반이 우려되는 점은 점차 미디어와 매체 간 융합과 연계 가능성을 매몰 시키면서 그 가능성을 제한하고 고착화된 현 개발공정 메커니즘에 대한 조정 기능이 제대로 활성화되지 못하는 요인으로 작용될 수 있다는 것을 지적하고자 하는 것이다.

이 같은 관점의 연장선에서 게임 전문가들 역시 일본을 제외한 아시아 후발 국가와의 기술격차가 이미 없어진 지금 온라인게임으로 쏠아 올린 종주국으로서의 위상도 이미 퇴색되었다고 주장하면서 2세대 온라인게임 중흥을 위하여 다양한 방법의 모색을 통한 전략을 제시하고 있다. 그러나 성장과정에서 누적된 기술주도적인 개발 잠재력을 훼손하고, 국내형 온라인게임의 플레이 방식을 부정하는 방안은 스스로 선택하여 자발적으로 형성되어 온 독특한 상호작용을 보여주고 있는 한국형 스토리텔링 방식의 가능성을 간과하는 것이 될 수도 있다.

왜냐하면 국내 온라인게임 장르의 독특한 게임패턴인 가상공간에서의 상상력과 대안의 세계를 꿈꾸는 정신적 결과물들은 저급한 오락 매체의 수준으로 평가될 수 없는 매우 복잡한 수준의 스토리텔링과의 상호작용을 보여주고 있는 것이기 때문이다.

그러나 분명한 것은 한국형 온라인게임의 특징적 원리들이 탑재되고 있는 방식과 현상은 점차 강화되고 있음에도 불구하고 게임사 주도적으로 전개되고 있는 산업의 성장모형은 평가기능으로 작동해야 할 조정 메커니즘의 원활한 흐름을 저해하는 길항관계에 있는 것은 사실이다.

이러한 문제를 인식하고 연구자는 게임연구의 활성화지점과 게임개발 테크놀로지가 가진 길항관계를 보완할 수 있는 디자인에 주목하고자 하였다.

게임디자인은 게임의 미적, 실용적, 경제적 가치를 창출하는 직무이면서 유관 콘텐츠산업과의 연계와 매개 가능성을 함의하고 있다는 측면에서 게임연구의 활성화지점의 매개로서 충분하다는 것이 연구자의

견해이다.

이 같은 주장의 전개를 위하여 국내에서 탄생한 온라인게임에 초점을 맞추고 국내 온라인게임의 전형이 되고 있는 핵 앤 슬래쉬(Hack & Slash) 방식과 허구적 공간에서의 게임화된 사회경험을 추구하는 스토리텔링 방식의 분석을 통해 국내형 온라인게임이 성취한 디자인 좌표를 검증하고, 이를 통해 국내 게임산업에 대두되고 있는 위기 스펙트럼과의 연관성은 어떤 것이며, 디자인은 어떠한 방향으로 매개되어야 할 것인지에 대한 의제로 접근하였다.

본래 온라인게임 중 RPG 게임은 캐릭터들의 역할분담과 수행을 통해 퀘스트와 미션, 사냥을 바탕으로 캐릭터를 성장시키며, 몬스터 사냥과 아이템 습득을 통한 캐릭터 성장과 생존이 게임의 핵심 패턴이다.

MMORPG 게임은 여기에 플레이어 상호간 커뮤니케이션과 확장성이 추가되어 가상사회에서의 사회적 삶과 커뮤니케이션을 통한 상호작용이 게임의 특징적 요소가 된다.

이러한 MMORPG 게임은 스토리와 미션, 퀘스트를 바탕으로 진행되는 미국과 일본의 MMORPG 게임과는 달리 대부분의 국내 MMORPG 게임에서는 핵 앤 슬래쉬 방식을 토대로 플레이어의 또 다른 삶의 방식을 가상공간에서 실현시키는 자발적 스토리텔링을 강조하는 방식으로 진화되어 왔다.

결국 가상공간에서의 복합적 가능성을 함축한 스토리텔링의 잠재력을 어떻게 추구하고 있느냐는 점에서 서로 다른 방식의 차이가 만들어진 것이다.

하지만 본래 역할수행게임의 기반인 던전즈앤드래건즈는 내러티브의 전개, 상상력, 플레이어의 커뮤니케이션을 바탕으로 발전한 게임이면서 방대한 세계관에서의 확장성을 통한 지속적인 플레이가 가능한 근간을 통해 게임의 한계를 느끼지 못하고 몰입하는 형식을 보여주었다.

이 같은 측면에서 RPG 게임은 맵 밸런스 구성에 따라 다양한 보상관계와 능력변화가 생기고 체험영역을 구체화 하는 가상사회의 환경과 문화적 개연성이 게임을 지속시키는 것이 본질적 요인이라고 할 수 있다. 그러나 최근 대두되고 있는 국내형 온라인게임, 특히 MMORPG 장르에 있어서 디자인 변수인 도전과 기술 매개를 통한 패턴의 이해가 전무하다는 주장은 미국과 일본의 MMORPG 게임 방식에 대한 기능적 적합화에 대한 찬사일 뿐이라는 것이 연구자의 견해이다.

중요한 것은 이것이 국내 MMORPG 장르의 문제점으로 대두되고 있는 상황에서 게임디자인을 통한 조정 기능이 활발하지 않다는 측면에서 꾸준히 성장하고 있는 국내 온라인게임의 독특한 스토리텔링 방식을 훼손할 수도 있다는 점을 지적하고 있는 것이다.

요컨대 국내 온라인게임 플레이어들은 게임 내에서의 갈등상황에서의 대처방법이 미국과 일본의 플레이어들에 비하여 매우 적극적이라는 것을 볼 수 있다. 이것은 국내 플레이어들이 자신의 선택에 대한 권한을 더 중요시한다는 것을 의미하는데 실제로 스스로의 갈등상황과 스토리를 직접 만들어내는 상황까지 이어지는 것을 국내형 온라인게임을 지배하는 독특한 사회성으로 평가하고 진정한 스토리텔링의 상호작용성으로 인정하고 있다.

결국 MMORPG 장르에서의 핵심은 허구적 공간에서 스토리텔링을 탑재하는 방식에 의해 판가를 나는 것이고, 매체통합성을 가진 디지털문화 환경에 대한 담론 기능이 학문적 관점으로 조명되지 못하고 있는 것에서 대두된 주장의 문제의 원인을 찾을 수 있는 것이다.

이와 같은 관점에서 연구자의 논지는 게임패턴을 관통하고 있는 디자인 요소의 분석과 매개 잠재력을 가진 우연성을 어떻게 스토리텔링으로 끌어낼 수 있는가에 달려있다고 할 수 있다. 그러므로 디자인 분석이 다각적인 유관 콘텐츠 자료의 검토와 기존 미디어 방식을 개조하고 보완해야 할 당위성을 밝히는 것에 있어서 그 매개적 기능으로 충분하다는 것이다.

그러나 2008년에 붓물을 이룬 국내 게임사들 간의 인수합병과 여전히 선두 게임사의 지배적 독주체제로 이어지고 있는 업계 구조는 게임 담론의 확장과 기능의 성숙이 탄력을 받을 만한 분위기가 조성되지 못하고 있는 실정이다.

이 같은 추이와 연구자의 의식을 바탕으로 우선, 앞서 반복적으로 제기한 MMORPG 장르의 디자인 항목과 체계를 규명하고 정량화하는 것으로부터 출발하여 기 제기한 연구 의제인 산업의 구조적 딜레마를 극복할 방안을 도출하는 것으로 논의를 전개하였다.

노 인 식



- 1998년 8월 : 충남대학교 회화 학과 졸업(학사)
- 2002년 8월 : 세종대학교 멀티미디어애니메이션 학과 졸업(석사)
- 2009년 2월 : 중앙대학교 영상예술 학과 졸업(박사)
- 현재 : 한성대학교 내 한국문화크리에이티브연구소 재직 중
중국 길림동화대학교 객좌교수