
중세 판타지 게임의 세계관 연구

The World View of the Middle Ages Fantasy Game

서성은

이화여자대학교 디지털미디어학부

BK21 디지털스토리텔링 연구팀 연구원

Seong-Eun Seo(inaseo@hanmail.net)

요약

우리나라 온라인게임중 약 73%가 중세배경의 세계관을 갖고 있다. 역사에서 암흑과 야만의 시기로 종종 폄하되었던 중세 천년이 디지털 가상세계에서 새롭게 부활하고 있는 것이다. 첨단 테크놀로지로 시현되는 온라인게임에서 '중세'라는 전근대적인 세계가 빈번하게 등장하는 현상은 역설적이며 의미심장하다. 본 연구는 이러한 문제의식에 기반해 온라인게임에서 중세 세계관이 등장하게 된 배경과 구현양상을 살펴보고자 했다. 이에 중세 판타지 게임의 등장은 현대인들의 전근대에 대한 탈출과 동경 때문이며, 이러한 중세 판타지 세계관은 게임 스토리텔링의 기반 서사와 퀘스트 스토리, 캐릭터 설정 등에 많은 영향을 끼치고 있음을 알 수 있었다. 자연과 초자연의 공존이라는 이중 구조는 중세 판타지 게임의 기반 서사를 설정하는데 중요한 축으로 작용하고 있으며, "목표설정-모험과 투쟁-목표달성"이라는 3단계의 추구서사(quest narrative)를 가진 중세 로망스문학은 중세 판타지 게임에 이르러 퀘스트 스토리에 반영되고 있다. 봉건제로 대표되는 중세의 엄격한 피라미드적 위계질서는 캐릭터 디자인에 의미 있는 메타포를 형성하고 있으며, 플레이어들은 이러한 수직적 구조 속에서 동시에 수평적 연대의식을 통해 온라인게임의 커뮤니티를 구성하고 있음을 확인할 수 있었다.

■ 중심어 : | 중세 판타지 게임 | 게임 세계관 | 게임 시나리오 | 디지털 스토리텔링 |

Abstract

73 percent of online games in Korea hold perspectives of medieval times in them. So far in history, about a millennium in medieval times is said to be a period of darkness and savagery, but it is newly revived in the digital virtual world. Such phenomenon is paradoxical and meaningful to often bring out 'medieval times' as a theme for online games, which are revealed by up-to-date technologies in present days. This research examines the background of views of medieval times appeared in online games and how they are realized. Medieval fantasy games have appeared because people dream about escaping from pre-modern times and have fantasy about medieval times. Moreover, perspectives of medieval times have enormously influenced background epics, quest stories, creation of characters in a game scenario. The dual structure having coexistence of nature and super naturalness acts an important role to set up the epic for medieval fantasy games. And medieval romance literature, which has a three-step quest narrative of 'targeting - adventure and fight - achievement' is reflected in a quest story of medieval fantasy games. The strict pyramid system represented by feudalism forms a meaningful metaphor for designing characters, and players organize communities for online games through horizontal collective consciousness in such vertical system of history at the same time.

■ keyword : | The Middle Ages Fantasy Game | Game Background Story | Game Scenario | Digital Storytelling |

I. 서론

온라인 게임에서 세계관(世界觀)은 캐릭터를 둘러싸고 있는 시간적, 공간적, 자연적, 사상적 배경을 가리킨다[1]. 게임에서 세계관 설정은 게임 창작의 핵심적인 요소 중의 하나이다. 게임의 배경 세계는 현실 자체를 가상의 세계로 만드는 창조 작업이며, 세계 자체를 단순화시키는 작업이기 때문이다[2]. 따라서 세계관은 게임의 배경스토리를 비롯해 퀘스트 스토리, 공간 설정, 캐릭터의 설정 등 게임의 요소요소에 지대한 영향을 끼치게 된다.

지금까지 게임의 세계관 연구는 신화에 집중되어 왔다. 신화는 인간이 자기가 사는 세계를 이야기로 감싸고 그 세계에 어떤 의미와 해석의 체계를 부여하는 것이다[3]. 따라서 새로운 가상세계를 창조하고 거기에 의미 부여를 해야 하는 게임 제작에 있어 신화는 필수불가결한 요소였고, 또한 특유의 환상성으로 인해 판타지 공간을 창조하는데 더없이 유용한 모티브였다.

그러나 이러한 신화 중심의 세계관 연구는 한계를 안고 있다. 게임의 세계관을 게임 월드의 시공간적 배경이라고 정의할 때, 수많은 온라인 게임의 공간이 ‘중세(中世)’를 배경으로 하고 있다는 것을 간과하고 있기 때문이다. 여기서 중세란 흔히 서양 역사에서 게르만 민족의 대이동(5세기 경)부터 르네상스 이전 시대까지의 시간적 구분을 의미하는 것이 아니라, 봉건제도(feudalism)에 의해 형성된 사회문화적 공간으로서의 봉건사회를 의미한다[4]. 그런데 한 연구 결과에 의하면 국내 서비스 중인 온라인 롤플레이밍 게임 114개 중 83개가 중세 판타지 유형의 세계관을 채택하고 있다고 한다. 약 70%가 넘는 게임이 중세를 공간적 배경으로 취하고 있는 것이다[5].

게임에서 공간의 중요성은 많은 디지털 미디어 연구자들에 의해 제기된 바 있다. 게임은 공간에 위치하고 이로부터 게임은 특별해진다. ‘게임 공간’은 호이징하(1950)가 지적했듯 ‘실제 세계’로부터 게임을 분리시키는 핵심 단어이다[6]. MIT의 디지털 서사학자인 자넷 머레이는 20세기 후반에 등장한 새로운 컴퓨터 기술이 향해 가능한 공간을 재현하는 자체의 힘을 가진 환경을

제시한다고 하면서 디지털 미디어의 공간성에 주목한다[7]. 이인화(2003) 또한 소설과 같은 전통적인 서사가 시간의 흐름에 따라 사건을 서술하는데 반해, 컴퓨터 게임과 같은 상호작용 서사는 플레이어의 공간 선택에 따라 스토리가 발생한다고 말한다[8]. 따라서 온라인 롤플레이밍 게임의 세계관 연구는 신화와 함께 ‘중세’라는 공간적 배경에 대한 연구가 함께 이뤄질 때 보다 완전한 서사의 본질이 해명될 수 있다.

첨단 테크놀로지로 중무장한 온라인게임이라는 장르에서 ‘중세’라는 전근대적인 세계가 빈번하게 등장하는 현상은 역설적이다. 세계는 빠른 속도로 변화하고 있고, 그 속도는 과거의 것을 더이상 가치 없는 것으로 만들어 버린다. 이런 지배적인 현상과 달리, 바로 그 변화의 한복판에서 중세가 부활하고 있다. 미래형을 추구하는 사람들이 과거형에서 위안과 기쁨을 누리는 이 현상은 분명 역설적이며 의미심장하다.

본 논문에서는 이러한 문제의식에 기반해 다중 접속 온라인 롤플레이밍 게임(Massive Multi-player Online Role Playing Game: 이하 MMORPG)에서 ‘중세 판타지’ 세계관이 빈번하게 등장하는 이유와 그 구현 양상에 대해서 고찰하고자 한다. 이를 위해서는 먼저 ‘중세 판타지’의 개념을 명확하게 정의할 필요가 있다. 사실 ‘중세 판타지’, ‘중세풍 판타지’ 등의 용어가 빈번하게 사용하고 있음에도 불구하고, 이에 대한 학문적 합의는 이루어지지 않은 상황이다. 따라서 본 논문에서는 ‘중세 판타지’의 개념을 “서구의 중세 시대를 공간적 배경으로 하는 환상 스토리”로 폭넓게 정의하고, 이러한 세계관을 가진 온라인 게임을 “중세 판타지 온라인 게임”으로 지칭하기로 한다.

연구대상 게임은 MMORPG 중에서도 이야기성이 강한 퀘스트 중심의 MMORPG이며 특정 작품에 국한하지 않고 <리니지1,2>, <아이온>, <월드 오브 워크래프트(이하 WOW)>, <반지의 제왕 온라인>등 중세 세계관을 채택하고 있는 작품들을 전반적으로 살펴볼 것이다. 먼저 2장에서는 온라인 롤플레이밍 게임에서 중세 세계관이 등장하게 된 배경을 살펴보고, 이어지는 3장에서는 중세 세계관의 구체적인 구현양상을 기반 서사(background story), 퀘스트(quest), 캐릭터(character)

등을 중심으로 고찰한 다음, 끝으로 4장에서 그 의미를 종합적으로 정리하고자 한다.

II. 중세 판타지 세계관의 등장 배경 - 전근대적 세계로의 탈출과 동경

21세기 들어 <해리포터>, <반지의 제왕>등 판타지 문학 열풍이 거세게 불어 닥치자 그 배경을 진단하는 다양한 연구들이 문학과 영상 연구 분야에서 활발하게 이루어졌다. 이러한 논의들은 중세 판타지와 SF 판타지 등 장르를 구분하지 않은 채 판타지라는 장르차원에서 폭넓게 고찰하고 있는 것이 대부분이지만, 이러한 논의 속에서 간혹 '왜 중세 판타지인가'라는 물음에 대한 답변의 실마리를 발견할 수 있다.

이해년(2001)은 환상 소설이 전근대적인 서사방식을 채택한 것은 이들 양식이 내포하고 있는 전근대적 세계로의 탈출과 동경 때문이라고 본다. 그에 따르면 포스트모더니즘의 다원적 수용태도가 내포한 일회적 유희성과 즉흥성의 가벼움은 포스트모던 시대 개인에게 파편화된 삶과 불확실한 미래에 대한 불안감을 가져왔고, 이는 사이버 세대에게 또 다른 현실적 억압이 되었다. 이에 따라 사이버 시대의 개인은 사이버 세계를 통하여 전근대적 세계로 탈출하여 신과 인간의 혼연일체에서 오는 신비함과 집단적 안정감을 통하여 정체성을 회복하려 한다는 것이다[9].

여기서 '탈출'이라는 말에 주목할 필요가 있다. 중세 판타지 열풍을 진단한 많은 연구자들에게 있어 '탈출'은 '도피'와 동의어로 사용되는 경우가 많다. 일례로 정과리는 판타지는 새로운 현실의 발명에 대한 순진한 환상을 부추긴다면서 판타지는 현실을 교체하거나 전복시키는 기능을 하는 것이 아니라 그저 대체할 뿐이라고 말한다[10].

채세미(2003) 또한 판타지 열풍의 원인에 대한 고찰을 시도하면서, 적응할 수 없을 정도로 빨리 변화되는 정보사회에서 인간 소외 현상은 심화되었고, 사회는 심각함을 거부하고, 안정을 지향하면서도 부동(浮動)의 삶을 살고자하는 역설의 욕망을 실행하고 있다고 말한

다. 즉, 규격화되고 편안한 삶이 가져다주는 권태와 무의미함을 벗어나면서도 내일을 확신할 수 없는 불안과 초조, 좌절, 박탈감에서 질서와 안정의 세계로 도피하려는 욕구에서 판타지 열풍이 시작됐다는 것이다. 그리고 이러한 도피성은 게임 텍스트에서 캐릭터와 주제, 소재, 배경 등을 통해 전반적으로 드러나고 있다면서 차꼬 구아마리의 말을 인용해 "미지의 세계를 향하는 모험의 심리와 안락한 도피처로써 어둠에 은신하려는 것은 인간 삶의 원형에 잠재적으로 내재되어 있는 욕구"라고 말한다[11].

이에 반해 도정일(2002)은 마법담 판타지가 세계를 휘어잡은 것은 무엇보다도 그것이 '소망 충족의 서사'이기 때문이라고 주장한다. 여기서 '소망'이라고 하는 것은 따분하고 판에 박힌 일상의 세계를 떠나 '다른 세계(異界)'로 들어가고 싶어 하는 소망이며, 그것을 흔히 도피라고 표현하지만 도피라고 해서 모두 부정적인 것은 아니다. 일상을 지배하는 현실 원칙에 대한 거부와 부정이 거기에 내포되어 있기 때문이다[3]. 이러한 도정일의 논의는 '탈출'과 '도피'의 개념을 새롭게 해석하고 있지만 보다 심층적인 분석에는 이르지 못한 한계를 지닌다.

판타지 문학에서의 '탈출'의 의미를 찾기 위해서는 중세 판타지의 원형이 된 톨킨(Tolkien)으로 돌아가야만 한다. 톨킨이 말하는 '탈출'은 나쁜 현실을 완전히 잊고, 현실과 동떨어진 곳으로 도망가려는 '도피'의 개념이 아니다. 톨킨은 옛날이야기(fairy tales)가 제공하는 '탈출'을 감옥에 갇힌 사람이 감옥을 나가 '집'으로 돌아가려 애쓰는 것에 비유한다[12]. 그에 따르면 '탈출'은 직무 유기자가 현실로부터 도망치는 것이 아니라 간헐적으로 있는 자가 잘못된 현실로부터 탈출하는 것이다. 즉, 잘못된 현실을 인지하는 동시에 그것으로부터 벗어나기 위해 행동을 취하는 것이므로 오히려 잘못된 현실에 저항하는 수단이 된다.

그렇다면 톨킨이 논하는 탈출은 '집'으로 상징되는 어떤 가치들을 되살릴 수 있어야 한다. 그것은 톨킨이 옛날이야기가 주는 효과중의 하나로 논하는 '회복'이라는 개념이다. 톨킨은 회복을 "분명한 관점을 다시 얻는 것"으로 정의하면서 "사물을 있는 그대로 보는 것"이 아니

라 “사물을 우리가 보도록 되어 있는 대로 보는 것”이라고 설명한다[12]. 이와 관련 이하영(2004)은 톨킨이 『반지의 제왕』을 통해서 그리고자 한 것은 어두운 부분을 그대로 묘사하는 실제 세계의 이야기가 아니라 실재를 반영하면서도 우리가 사물을 어떻게 보아야 할지를 알려줄 수 있는 상상이 가미된 세계라고 말하면서, 『반지의 제왕』이 내세우는 가치는 사실상 작품이 다루는 배경만큼이나 전통적인 것이라고 말한다[13].

그렇다면 과연 중세 판타지 게임에서 ‘중세’라는 공간은 톨킨이 돌아가고자 하는 ‘집’, 즉 ‘고향’으로서의 의미를 지니는가에 대해서 살펴볼 필요가 있다. 사실 중세는 결코 낙원이 아니었다. 호이징하(Huizinga)는 그의 저서 『중세의 가을』의 첫 장을 “삶의 쓰라림”이라는 제목으로 시작한다[14]. 그는 중세의 삶을 학정과 착취, 전쟁과 약탈, 기근과 페스트의 연속으로 묘사하면서, “참으로 악한 세상이다. 중오와 폭력이 횡행하고 불의 만연하며 악마는 그 어두운 날개 밑에 땅을 암흑으로 뒤덮고 있다.”라고 표현한다.

그러나 그는 바로 다음 장에서 이러한 삶의 쓰라림 속에서 피어난 “보다 아름다운 삶에의 열망”을 노래한다[14]. 극한의 고통 속에서 피어난 이 아름다운 삶에의 열망이야말로 톨킨이 돌아가고자 했던 ‘집’이며 회복하고자 하는 가치라고 할 수 있다. 이러한 열망은 많은 중세 역사가들도 주목하는 것이다. 독일의 저명한 중세사학자 페르디난트 자임트(Ferdinand Seibt)는 중세는 확실히 낙원은 아니었지만, 많은 사람들은 낙원이 가지는 의미를 인식하고 낙원의 형상을 묘사했다. 낙원은 꿈과 환상 속에서만 가능한 것이 아니었으며, 사람들은 후대의 어느 시대보다 신의 왕국이 현세에 현존하고 있다고 믿었다는 것이다[15]. 프랑스의 중세사학자 자크 르 고프(Jacques Le Goff) 또한 “천국을 지상으로 끌어내리는 것, 천상의 예루살렘을 이곳 지상으로 가져오는 것은 바로 중세 서양의 많은 사람들의 꿈이었다”고 말한다[16].

중세인들에게 낙원은 현실이었고, 모든 사람들의 행동이나 생각과 직결되었다. 중세인들에게 유토피아는 물리적인 시간의 흐름 속에서 언젠가 도래하는 세계였고, 이를 위해 현실의 삶의 가치들을 규정했다. 톨킨은

이렇듯 현세적인 것과 초월적인 낙원이 결합된 중세를 통해 세속화된 우리가 파악하지 못하는 새로운 시대를 보여주고, 그 가치를 회복하고자 했다. 그리고 이러한 전근대적인 세계로의 탈출과 동경은 숨들릴 틈 없이 빠르게 변화하고, 모든 것이 불확실한 오늘을 사는 현대인들에게 중세의 부활을 꿈꾸게 했고, 이러한 꿈은 컴퓨터 안 3D 디지털 공간 속에서 생생하게 재현되고 있는 것이다.

III. 중세 판타지 세계관의 구현 양상

1. 이차 세계(Secondary World)와 기반 서사(Background Story)

대부분의 중세 판타지게임은 경험적 현실로서의 일차 세계(Primary World)가 아닌 판타지로서의 이차 세계(Secondary World)가 배경으로 등장한다. 게임속의 시공간은 중세시대를 배경으로 인간이 속한 평범한 세계와 함께 초자연적 존재들과 마법이 공존하는 이중적 구조를 지닌 이차 세계이다. <WOW>, <리니지>등 대부분의 MMORPG에서는 인간과 함께 엘프, 드워프, 오크 등의 다양한 종족들이 등장하며 살아 움직이는 나무, 기이한 새, 자유자재로 변신하는 인간, 초현실적인 괴물들로 가득하다. 인간과 비슷한 모습을 했다고 해서 인간인 것도 아니다. 게임속의 인간(휴먼)은 칼, 화살등과 함께 마법과 같은 초인적인 능력을 가진 존재로 그려진다. 이러한 초자연과 자연의 공존은 톨킨이 『반지의 제왕』에서 창조한 중간계에서 영향을 받은 것이며, 더 거슬러 올라가면 중세 로망스 문학에서 그 원류를 찾을 수 있다.

이는 또한 실제 중세인들의 믿음이기도 했다. 주지하다시피 중세라는 시대에는 현실적 세계와 상상의 세계가 아주 긴밀한 끈을 지니고 있었다. 이러한 경향은 ‘숲’이라는 공간에 대한 중세인들의 인식에서 단적으로 증명된다. 중세인들에게 숲은 현실의 공간이면서 동시에 환상적 존재들이 살고 있고, 환상적 사건들이 벌어지는 공간이었다. 숲은 눈앞의 현실이면서 동시에 상상의 세계였다. 숲은 ‘전혀 사람들이 없는 곳’이었으며, 가공할

만한 '어둠'으로부터 굶주린 늑대들이며 산적들, 약탈적인 기사들, 때로는 도깨비와 마녀가 출현하는 곳이었다. 또한 사악한 이교도들의 도피처였으며 기사들에게는 사냥과 모험의 세계였다. 이렇듯 숲은 매우 현실적인 공포의 세계였기 때문에 경이로운 전설의 세계가 될 수 있었다[16].

신앙에 있어서도 마찬가지였다. 대부분의 사람들은 중세하면 기독교가 가장 강성했던 시대로 생각하지만, 기독교의 세력만큼 민간 신앙도 뿌리 깊었던 시대였다. 한쪽은 교리적으로 정의된 성서의 계시와 수백 년 동안 지속된 신학 주석의 전통을 따랐으며 다른 한쪽은 '민간 신앙'에 의해서 악마의 존재와 불행하게 이 세상을 떠난 죽은 자의 재래(在來) 그리고 인간과 초감각적인 것과의 지속적인 교감을 신봉했다. 즉, 중세는 다양한 특성의 세계관들을 내포하고 있는 시대였다. 이단적이든 그리스도교적이든 혹은 개인에 대한 교회의 구원을 받아들였던 다양한 혼합 유형이었던 간에 '중세적인' 세계는 현세적인 것과 초월적 현실이 결합되었고, 이로써 오늘날 우리가 제대로 파악할 수 없는 영역을 형성했다[15].

혹자는 자연과 초자연의 융합은 신화에도 나타나는 것이며 중세 판타지의 특질이 될 수 없다고 반박할 수 있다. 그러나 신화가 '신들의 이야기'라면 로망스를 비롯한 중세 판타지는 신이 되고 싶어 하는 '인간의 이야기'라는 점에서 차이가 있다. 즉, 중세 판타지는 유토피아를 기다리는 '인간'들의 이야기며, 수많은 전쟁과 모험을 통해 평화로운 신의 시대를 재건하고자 하는 '인간'들의 욕망에 관한 이야기인 것이다. 중세 판타지의 주인공은 초자연적인 마법을 익혀서 불을 뿜는 드래곤에 대항할 수 있을지라도 결코 신이 될 수 없는 인간적인 너무나도 인간적인 주인공들이다. 그리고 이러한 특질은 중세 판타지 게임의 기반 서사에서도 그대로 확인할 수 있다. [표 1]은 한국 온라인게임의 성공신화를 이끈 MMORPG <리니지2>의 연대기 중 일부부분이다[17].

표 1. <리니지 2> 연대기 중 일부부분

"그대들은 지금부터 내가 하는 이야기를 다시 귀담아 들으라. 이것은 신들이 사라진 이후의 대륙의 이야기. 그대들이 역사라 부르는 이야기이다.".....(중략)....."그렇다면 이제 가장 찬란했던 인간의 왕국에 대해 얘기를 해 주겠다. 오만한 자들은 듣거라. 이것이 거인들의 전철을 밟았던 인간들의 이야기이다...(중략)..."내 얘기는 여기까지라네. 시간이 지나면 아마 조금 더 길어질 수 있겠지.....언젠가 내 얘기에 자네들 이름도 들어가게 될 지 누가 알겠는가?"

위의 이야기는 서술자인 '나'가 <리니지>게임에 처음 접속한 플레이어들에게 들려주는 리니지의 신화와 역사에 관한 것이다. 화자는 세계를 창조한 신화의 시대가 끝나고, 우여곡절 끝에 가장 비천한 인간들의 역사가 시작되었음을 그리고 가장 찬란한 왕국을 건설했으나 결국 끝없는 전쟁의 수렁으로 빠져버렸음을 서술한다. 그러면서 이야기의 마지막에 이 혼란한 시대를 종식시킬 영웅이 당신(청자)이 될 수도 있다고 말한다. 이러한 <리니지>의 기반 서사는 "낙원을 기다리는 인간들의 이야기"라는 중세 판타지의 특징을 잘 드러내주고 있다.

온라인 게임에서 '중세 판타지' 공간이 빈번하게 등장하는 것은 신화의 시대인 고대와 더 이상의 믿음이 사라진 근현대 사이에서 신과 인간의 공존이 가능한 공간이었기 때문이다. 그리고 이러한 자연과 초자연의 결합, 이성과 비이성의 결합이 가능했던 환상 공간은 인쇄 매체의 한계를 벗어나 3D 그래픽이라는 날개를 달고 우리 눈앞에서 구현되고 있으며, 이러한 이중적 특질은 중세 판타지 게임의 기반 서사에서부터 충실히 마련되고 있음을 확인할 수 있다.

2. 로망스(Romance)문학과 퀘스트(Quest)스토리

중세하면 생각나는 것을 꼽으라면 아마 많은 이들이 '기사(knight)'를 꼽을 것이다. 역사학자 자임트(Seibt)는 그의 저서에서 "중세의 상징적인 모습을 든다면 아마도 기사를 가장 먼저 들 수 있을 것이다. 투구와 갑옷이 이 시대를 대변한다고 해도 과언이 아니다."라고 말하면서 기사가 중세의 상징이 된 것은 전투와 마상 시합 때문이 아니라 문학 작품을 통해서 가능했다고 말한다[15]. 즉, 기사가 중세의 아이콘이 된 것은 '로망스

(Romance)’라는 중세 기사문학에서 비롯되었다는 것이다.

‘로망스’는 12세기 초 중세시대 유행했던 문학 장르로서 17세기 소설탄생의 모태가 된 것이다. 본래 ‘로망스’라는 용어는 중세 초기에 학자어인 라틴어와 구별하여 라틴어에서 파생된 새로운 지방어를 가리키는 것으로서 자국어 써서 번역하거나, 작품을 쓰는 것을 의미하였으며 나중에는 이러한 작품 자체를 ‘로망스’라고 불렀다. 로망스 문학은 주된 소재에 따라 크게 두 갈래로 나뉠 수 있는데 궁정 연애담과 기사 모험담이 그것이다. 이중 기사 모험담의 경우 대부분 보물 탐색, 즉 성배 찾기의 구조를 가지고 있다. 질리안 비어(Gillian Beer)는 기사 모험담의 플롯에 관해 “보물 탐색은 그것이 성배이든, 황금이든, 또는 용이 간직하고 있는 보물이든, 그 자체로서 몹시 흥미 있고, 또한 그 탐색의 대상이 사랑의 대상이 되기도 한다.”라고 말한다[18]. 이렇듯 로망스 문학에서 등장하는 성배는 실체물이 아니다. 중세문학의 권위자인 제시 웨스턴(Jessy L. Western)은 로망스 문학에 등장하는 영웅의 임무(성배 탐구의 목표)는 이중적이라고 하면서 첫째는 왕을, 둘째는 땅을 이롭게 하기 위함이라고 말한다. 즉, 병이나 상처, 나이, 또는 죽음 때문에 왕(지배자)의 세력이 약해지거나 없어졌을 때 그 땅(세계)도 황폐해지며 기사의 임무는 바로 그것의 원상복귀라는 것이다[19].

노스럽 프라이(Northrop Frye)는 이러한 로망스 문학이 모든 문학의 형식 중에서 욕구 충족의 꿈에 가장 가까운 것이며 탐색과 해결의 구조를 가진다고 말한다 [20]. 도정일 또한 20세기의 대표적 마법담인 『반지의 제왕』, 『해리포터』 등에서 주인공들은 무언가를 추구하기 위해 모험길에 오르고, 적대 세력들과 싸워서 이기고 목표를 달성하는데 이것은 로망스 문학에 기반한 ‘추구 서사(quest narrative)’의 구조라고 말한다. 그리고 추구 서사는 대체로 [표 2]와 같이 목표설정, 모험과 투쟁, 목표 달성으로 이어지는 3단계 구조를 갖고 있다는 것이다.

표 2. <로망스>의 3단계 구조



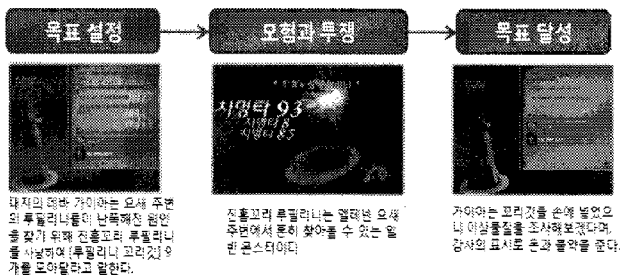
이러한 소망 충족의 서사에서 욕망은 성취되고, 악당은 응징되고, 평범한 자는 비범한 인물로 올라서고, 주인공은 성공함으로써 일상의 범상성으로부터 구원된다. 성공은 동시에 구원이며 복수이다. 이 서사 구조는 서양 문학의 “마스터 플롯”이고 서양문화의 바닥에 깔린 기본적인 서사구조이다. 거기에는 마법담 판타지가 가진 모든 극적인 요소들, 선과 악의 갈등과 대립, 선의 궁극적 승리와 선한 세력의 구원등 대중적 상상력을 휘어잡을 메뉴들이 모두 들어있다[3].

이러한 로망스 문학의 추구서사(quest narrative)는 그 명칭에서도 드러나듯 오늘날 중세 판타지 게임의 퀘스트(quest) 스토리에 많은 영향을 끼쳤다. 중세 판타지 게임에서 퀘스트(quest)는 게임플레이에서 다양한 서사의 전개를 가이드하기 위해서 미로 같은 공간에 놓여진 목적, 장애물, 그리고 해결의 연속을 의미하는 것이다[21]. 이러한 퀘스트 스토리는 로망스서사의 3단계 구조를 충실히 따르고 있다. 정재민(2007)에 따르면 다양한 퀘스트는 공통적으로 ‘수락→수행→완료’의 3단계 구조를 가지고 있는데, 이것은 곧 추구서사의 3단계 구조 ‘목표설정→모험과 투쟁→목표달성’과 일치한다. 모든 퀘스트는 퀘스트 부여자(Quset Giver)가 제안하는 임무를 수락하면 시작되는데 이는 곧 ‘목표 설정’을 의미하며, 임무를 수행하기 위해서 공간을 이동하고, 몬스

1. MMORPG는 흔히 퀘스트 게임이라고 말할 정도로 퀘스트 중심의 게임플레이가 진행된다. 이러한 퀘스트 스토리는 그 내용에 따라 크게 6가지로 분류할 수 있는데, ①전투형 ②수집형 ③탐색형 ④대화형 ⑤호위형 ⑥정찰형이 그것이다. 전투형 퀘스트는 특정 NPC(Non Player Character)와의 전투를 목표로 하는 것이고, 수집형은 특정 물건을 수집해서 지정한 NPC에게 전달하는 것이 목표이며, 탐색형은 플레이어가 지정된 장소로 이동해서 특정행위를 해야 하는 퀘스트이다. 또한 대화형은 MMORPG중 가장 많은 비중을 차지하는 것으로서 퀘스트에서 가리키는 대상 NPC와 대화하는 것만으로도 완료가 가능하다. 호위형 퀘스트는 퀘스트에서 가리키는 NPC를 특정 장소까지 무사히 호위하는 것이 목표이며, 정찰형 퀘스트는 특정 지역에 대한 정찰이 퀘스트 목표가 된다. 이렇게 다양한 목표를 수행하는 과정에서 공간이동과 몬스터와의 전투는 거의 필수적이며, 전투에서 승리한 자만이 퀘스트 목표를 달성하고 보상을 얻을 수 있다.[21]

터와의 전투를 치루는 것은 ‘모험과 투쟁’의 과정이며, 퀘스트를 완료하는 것은 곧 ‘목표가 달성’되었음을 의미한다. 일례로 MMOPRG <아이온>에서 레벨20 천축 캐릭터가 수행해야 하는 “난폭해진 루필리니”라는 퀘스트는 ‘루필리니’라는 몬스터를 처치하고 꼬리깃 9개를 모아야 하는 임무인데 다음 [표 3]과 같은 3단계 구조를 취하고 있다.

표 4. 퀘스트 수행의 3단계 구조



이렇듯 중세 판타지 게임에서 기사의 모험담을 바탕으로 한 퀘스트 스토리가 빈번하게 등장하는 것은 이들 게임이 대부분 롤플레이팅 게임이기 때문이다. 롤플레이팅 게임은 “이기는 것”이 목표가 아닌 캐릭터를 성장시키고 발전시키는 것이 목표인 게임이다[23]. 여기서 스토리는 사용자들의 역할놀이(Role Playing)를 위한 구조적 틀(framework)을 제공한다[24]. 이러한 RPG의 특성을 구현하는데 있어 모든 문학 중에서 가장 욕망 충족의 꿈에 가까운 것으로 평가받는 로망스 문학은 스토리 진행을 위한 훌륭한 구조적 틀(framework)을 제공했고, 이를 바탕으로 현재의 온라인 롤플레이팅 게임에 중세 판타지가 빈번하게 등장하게 된 하나의 배경이 되었던 것이다.

기사모험담과 퀘스트의 연관성과 관련해 함께 살펴 보아야 할 것은 퀘스트가 성공했을 경우 주어지는 보상(Reward)에 대한 이야기다. 보상은 흔히 “아이템”이라 불리는 무기, 갑옷, 투구의 형태로 주어지는 경우가 많은데, 플레이어는 이러한 아이템을 모으기 위해 소위 ‘노가다’라 불릴 정도로 반복되는 퀘스트를 곳곳이 수행한다. 그런데 이러한 무구와 갑옷에 대한 집착은 비단 게임에서만 나타나는 것이 아니라 로망스 문학에서도 나타난다. 다음 [표 4]는 프랑스의 대표적인 로망스인

『그랄 이야기』의 일부이다.

표 5. <그랄이야기> 중 일부 [25]

그가 숲에서 나오는 그들을 환한 빛 아래 보았을때, 그가 번쩍이는 갑옷 환히 빛나는 투구를 보았을 때 희고 새빨간 그것들이 태양 빛을 받아 광채를 발산하는 것을, 그리고 황금빛과 쪽빛과 은빛을 보았을 때, 그는 이들이 진실로 아름답고 고귀한 사람이라는 것을 알았습니다. ... (중략).... “당신은 그런 차림으로 태어났습니까?” —아니야 젊은 친구, 그럴 수는 없지! 이 세상에 이런 차림으로 태어날 수 있는 사람은 없네. —그러면 대관절 누가 당신을 그렇게 차리게 해주었나요? —이 친구야, 그이가 누군지 말해주지. —말해주세요! — 기꺼이! 닷새도 전에 아더왕께서 나를 기사에 임명하시고 이 모든 무구를 선물로 주셨다네. ”

이는 주인공 페르스발이 숲에서 사냥연습을 하던 중 5명의 기사를 보고 매혹당하는 장면을 그린 것이다. 그는 기사들이 달려오는 소리를 들었을 때 악마가 다가오는 것으로 생각, 두려움에 떠는데 화려하게 빛나는 그들을 보는 순간 ‘천사’라고 느껴질 정도로 매혹당하며, 그들에게 “당신은 그런 차림으로 태어났습니까?”라고 묻는다. 그러자 다섯 기사들은 “그런 차림”으로 태어나는 사람은 아무도 없다며 기사가 되면 이 모든 무구를 가질 수 있다고 말한다. 이에 페르스발은 기사가 되기 위해 다섯 기사들을 따라 모험을 떠나게 되는 것이다. 이는 마치 보상 아이템을 얻는 성취감과 그 아이템으로 인해 점점 더 근사하게 변화하는 자신의 캐릭터를 보는 재미 때문에 험난한 레벨업 과정을 견디는 수많은 게임 플레이어들을 연상시킨다.

한편 로망스 문학에 나타나는 기사도 정신도 주목할 만하다. 「가웨인 경과 녹색의 기사」의 내용에서 중점을 두는 바는 이상적인 사랑이라기보다는 이상적인 인품으로서의 명예이다. 그리하여 기사도 정신에 충실한 기사로서의 가웨인 경이 미지의 곳인 녹색성을 향해가는 탐색여행의 주요 동기는 그의 명예를 건 소명감이다 [26]. 명예를 중시하는 기사도 정신은 온라인게임에도 그대로 반영되어 게임세계의 질서를 추진하는 중요한 동력으로 작용하고 있다.

3. 봉건제(Feudalism)메타포에 의한 게임 캐릭터(Character)의 형성

중세의 봉건제도란 흔히 주군과 봉신 사이에 맺어진

정치, 군사적 충성관계를 의미하는 것으로서[27] 중세 사회의 구성원들을 위계 서열로 결합시킨 개인적 유대 관계의 총체였다[16]. 이러한 봉건제도는 8 세기부터 12 세기까지 라틴 서유럽의 대부분 지역에 전파되어 상위와 하위 지배 계층으로 엄격히 구분된 사회 신분 피라미드를 만들었고 봉건 질서는 중세 시대 수세기동안 국가 형태의 기본 골격이 되었다.

이러한 신분 질서가 얼마나 공고하고 복잡한 것이었는지는 호이징하의 <중세의 가을>에 잘 드러나 있다. 그에 의하면 사회가 ‘신분들(orders)’로 나뉘어져 있다는 개념은 모든 신학적, 정치적 사고의 끝까지 침투되어 있었다. 이는 중세의 대표적인 3계급 <사제, 귀족, 농민>에만 국한된 것이 아니며, ‘신분’ 개념은 훨씬 더 큰 의미와 넓은 사정거리를 갖고 있었다. 일반적으로 각 그룹, 기능, 직업은 하나의 ‘신분’이 되었으며, 그 결과 사회는 위의 3 계급으로 나뉘는데 비해 한 계급은 각각 12 신분으로 나타낼 수 있었다. 왜냐하면 ‘직업’은 곧 ‘신분’이며 신에 의해 고안된 현실이라는 생각이 지배적이었기 때문이었다[14].

이렇듯 엄격히 수직적인 계층구조는 게임 캐릭터의 역할 설정에 그대로 반영되었다. 많은 온라인게임의 캐릭터는 레벨이 높아짐에 따라 게임세계에서 신분이 점점 상승하며, 최고 레벨이 되었을 경우 “영웅”, “최고의 기사” 등의 칭호를 받게 된다. 직업뿐 만 아니라 전문기술, 예를 들어 ‘약초채집’, ‘채광’, ‘대장기술’ 등도 1~300 정도의 레벨로 세분화되어 있어 각각 초급자, 중급자, 대가 등으로 신분상승이 이뤄지게 된다. 심지어는 ‘요리’, ‘냥시’와 같은 보조기술도 몇 백 단계로 나뉘어져 있을 정도다. 이러한 봉건제 메타포는 캐릭터 디자인에 있어 게임 개발자들에게 상당한 편의를 제공한다고 한다. <뮤>, <선(SUN)> 등 유수의 중세 판타지 게임을 개발한 한 기획자는 온라인게임에 중세판타지가 자주 등장하는 이유에 대해 “중세는 역사상 가장 계급구조가 확실했던 사회였고, 이것은 게임의 레벨 디자인을 하는데 있어 상당한 편리함을 제공한다.”라고 말한다.²

구현양상을 좀더 구체적으로 살펴보면 <리니지>는 이러한 중세의 신분제도를 가장 충실히 구현하고 있는 MMORPG라고 할 수 있다. <리니지>의 캐릭터는 군주(왕자/공주), 기사(남/여), 요정(남/여), 마법사(남/여) 등 10가지 캐릭터로 구성되어 있는데, 기사 캐릭터에 관한 소개글을 보면 다음 [표 5]와 같다.

표 5. <리니지> 홈페이지 중 캐릭터 소개[17]

타고난 기량과 각고의 노력으로 최고의 무력과 그에 상응하는 품격을 손에 넣은 사람들을 기사라고 부릅니다. 봉건 신분제 내에서의 기사는 영주와 계약을 맺고 그의 휘하에서 일하며 봉토나 봉록을 받는 것이 일반적이지만 리니지 내의 기사들은 아직 특정한 주군을 정하지 않은 자유기사로 출발합니다. 자신의 능력을 극한까지 끌어올리는 노력을 하며 동시에 자신이 섬길만한 기량을 가진 주군을 찾아내는 것이 이들의 당면과제입니다.

즉, 리니지월드에서 ‘기사’ 캐릭터를 선택한 플레이어들은 레벨 1단계에서는 자유 기사로 출발하지만, 자신의 능력을 최고 레벨까지 끌어올리는 노력을 하며 자신이 섬길만한 주군을 찾아야 한다는 것이다. 한편 군주 캐릭터는 “자신의 왕국을 되찾기 위해 정체를 숨기고 동료를 모아야 하며 비록 기사보다 검술 능력이 떨어지고, 마법사보다 마법에 익숙하지 않지만 유일하게 혈맹을 만들 수 있는 능력”을 가지고 있다. 이상에서 <리니지>월드는 군주, 기사와 혈맹 등의 개념을 통해 봉건제라는 메타포를 게임월드 내에서 충실하게 구현하고 있음을 알 수 있으며, 이러한 캐릭터의 봉건제적 직업군과 계급제로 나뉘어진 레벨 시스템 등은 <WOW>나 <길드워>, <반지의 제왕> 등의 중세 판타지 게임에서 공통적으로 나타나고 있다.

그런데 주목할 만한 것은 <리니지>의 “혈맹”과 같은 온라인 커뮤니티 시스템이다. 사실 <리니지>게임의 10년 장수의 비결은 이 “혈맹”에 있다고 해도 과언이 아니다. 혈맹은 비슷한 성향과 목적을 가진 유저들이 모여서 만드는 온라인 커뮤니티이다. 이들은 가상 공간에서 혈맹의 일원으로서 맡은 임무를 수행한다. 현재 <리니지>와 <리니지2>에 형성된 혈맹은 각각 150만개와 20만개에 이를 정도다. 리니지 유저들에게 있어 혈맹이 어떤 의미를 지니는가는 아래 <리니지>의 한 유저가

2. 이화여대 디지털스토리텔링R&D센터, 《한국형스토리텔링 전략로드맵-게임, 가상세계, 에듀테인먼트》, 한국문화콘텐츠진흥원, 2008, 205면.

쓴 글에 잘 드러나 있다.

표 6. <리니지> 홈페이지 자유게시판 중 일부(17)

혈맹이란 피로 맹세한 사람들의 모임이다. 그곳에서의 생활은 서로의 의지의 시험장이고 서로에게 기대는 포근한 안식처다. 만약 내게 이들이 없었다면 나는 홀로 무수히 많은 이들과 대적하는 고단한 삶을 살았을지도 모른다. 혈맹...혈맹...그 이름만으로도 나는 안식을 느낀다. 암흑의 공간에서도 그대와 등을 맞대고 서있노라면 나는 두렵지 않다..

그러나 이러한 “혈맹”은 군주나 기사, 요정, 마법사등 어느 한쪽이 자신의 역할을 충실히 이행하지 않을 경우에는 언제든지 붕괴될 수 있는 개념이다. 실제로 책으로 출간될 정도로 유명해진 게임 사용자 스토리텔링의 사례인 “바즈 해방 전쟁”의 경우 폭정을 일삼는 지배혈맹에 대해 ‘내복단’등 피지배계급이 지배를 거부하며 봉기한 사건이다.

이러한 관계적 특징은 실제 중세 시대의 봉건제도가 쌍무적 계약관계에 의해 이루어졌다는 역사적 사실을 환기시킨다. 김정희(2005)는 기사와 주군과의 관계에 있어서 ‘섬김, 봉사(service)’의 의무는 이중적 측면을 지닌다고 하면서, 봉건사회는 엄격한 위계질서가 지배했지만, 그 관계를 엄밀히 살펴보면 일반적으로 기사가 주군에 대해 갖는 봉사 및 조연의 의무는 주군이 자신을 보호할 의무와 교환 관계에 놓여있다고 말한다. 즉 쌍방이 서로에 대해 의무를 갖는 쌍무적 관계 속에서 이해되어야 한다는 것이다[28].

이것은 곧 중세사회가 봉건제 사회의 엄격한 피라미드식 위계질서 속에서도 일종의 수평적 공동체 의식을 표출하고 있었다는 것을 의미한다. 즉, 법적 사회적으로는 주군과 가신의 관계지만 개인적, 도덕적 차원에서는 ‘동료(compagnon)’관계라는 것이며, 이러한 동료의식, 혹은 평등의식을 문학적으로 표현해낸 것이 바로 상석의 구분이 따로 없는 ‘원탁(Table ronde)’의 모티프라는 것이다. 그리고 바로 이러한 연유에서 로망스 문학에서 최상급은 결코 묘사되지 않는다고 한다. 모든 유의미한 사건은 하나의 지침, 하나의 장소에서 언제나 최상급일 수 밖에 없기 때문이며, 따라서 드높은 것은 언제나 부재의 가능성으로 존재한다는 것이다[28].

로망스 문학의 이러한 특징은 중세 판타지 게임에서

도 확인할 수 있다. 게임 캐릭터는 “레벨”이라는 엄격한 수직적 구조 속에서 살아가지만, 동시에 ‘역할수행’과 관련해 수평적 연대의식을 갖고 있다. 또한 끝이 없는 MMORPG의 스토리 특성상 최고의 레벨은 게임월드 안에서 영원히 부재한다는 점에서 역시 최상급은 결코 존재하지 않으며, 이를 통해 모든 이들에게 최고의 가능성을 열어놓고 성장에의 욕망을 부추킨다는 사실을 확인할 수 있다.

IV. 결 론

이재현(2006)은 톨킨의 영향 하에 탄생한 롤플레이 게임 <던전 앤 드래곤>의 성공 이후 게임에서 ‘검과 마법(sword & sorcery)’과 같은 신비적인 요소는 필수적인 장치가 되었다고 하면서 이 같은 답습은 나태한 상업주의의 관성 때문이라고 비판한다. 즉, 게임제작자는 상업적으로 검증된 내러티브와 캐릭터 체계에 안주하면서 별도의 구상이나 노력 없이 간단하게 개작하거나 현실에 맞게 수정하여 사용하고 있다는 것이다[29].

하지만 이러한 논의는 게임장르 안에서 특정 세계관이 10년 이상 지속되는 현상에 대한 설명으로는 충분하지 않다. 무료가 아닌 상업 콘텐츠에서 나태한 베끼기로 10년 이상 지속할 수는 없는 노릇이기 때문이다. 이에 따라 본 고에서는 중세라는 세계관이 온라인 롤플레이 게임이라는 장르에서 어떠한 독자적인 생명력을 가지는지, 그 등장배경과 구현양상을 살펴보았다.

먼저 온라인 게임 안에서 중세 세계관이 등장하게 된 배경은 현대인들의 전근대에 대한 탈출과 동경때문임을 알 수 있었다. 모든 것이 파편화되고 불확실한 포스트모던 시대를 사는 개인들은 전근대적 세계로 탈출하여 신과 인간의 혼연일체에서 오는 신비함과 집단적 안정감을 통하여 정체성을 회복하려 했고, 이것이 디지털 게임 속에서 중세라는 세계관으로 표출되었던 것이다.

이렇게 등장한 중세 세계관은 게임 시나리오의 기반 서사와 퀘스트 스토리, 캐릭터 설정 등 요소요소 에 막대한 영향을 미치고 있다. 자연과 초자연의 공존이라는 이중 구조는 중세 판타지 소설에서 비롯된 것이며 이는

곧 중세인들의 현실적 믿음이기도 했다. 그리고 이러한 이중구조는 중세 판타지 게임의 기반 서사를 설정하는데 중요한 축으로 작용하고 있었다. 또한 “목표설정-모험과 투쟁-목표달성”이라는 3단계의 추구서사(quest narrative)를 가진 중세 로망스문학은 중세 판타지 게임에 이르러 퀘스트 스토리에 그대로 반영되고 있음을 알 수 있었다. 봉건제로 대표되는 중세의 엄격한 피라미드적 위계질서는 캐릭터 디자인에 의미 있는 메타포를 형성하고 있으며, 플레이어들은 이러한 수직적 구조 속에서 동시에 수평적 연대의식을 가지고 있으며, 이것이 온라인게임의 커뮤니티를 구성하는 중요한 동인으로 작용하고 있음을 확인할 수 있었다.

이상에서 중세라는 세계관은 롤플레이팅 게임이라는 장르 안에서 자생적인 생명력을 갖고 있음을 확인할 수 있다. 그러나 온라인게임의 역사가 십년이 지난 지금 중세 판타지류의 게임에 식상함을 느끼는 유저들이 많다는 사실 또한 부인할 수 없는 현실이다. 혹자는 조금 과장된 표현으로 이제는 하나의 게임을 마스터하면 다른 게임으로 옮기는 과정에서 별 무리가 없을 정도로 중세 판타지 유형의 게임이 시스템과 스토리에 있어 독창성이 결여되어 있다고 말한다.

이러한 위기를 타개할 방법은 두 가지이다. 하나는 톨킨을 넘어서는 새로운 중세 판타지 세계관을 창조하는 것이며, 다른 하나는 중세가 아닌 전혀 새로운 세계관을 모색하는 것이다. 다행히 최근 게임업계에서도 중세를 벗어나 근 미래를 바탕으로 하는 등 새로운 롤플레이팅게임 개발에 박차를 가하고 있다고 한다. 톨킨이 ‘중간계’라는 이차 세계를 창조했던 것처럼, 한국의 온라인게임이 중세 판타지를 넘어서는 새로운 게임월드를 창조할 수 있기를 기대해본다.

참 고 문 헌

[1] 조은하, *게임 시나리오 쓰기*, 랜덤하우스코리아, 2008.
 [2] 이재홍, *게임 시나리오 작법론*, 도서출판 정인, 2004.

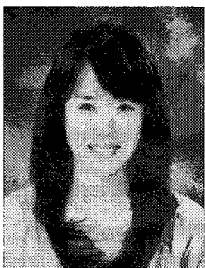
[3] 도정일, “신화와 판타지 열풍에 관한 몇가지 질문들”, *비평*, 2002년 가을호, 2002.
 [4] 민석홍, *서양사 개론*, 서울:삼영사, 1997.
 [5] 박영대, “국내 온라인롤플레이팅 게임에 나타난 중세 판타지 캐릭터 연구”, 영남대학교 시각영상디자인학과 석사논문, 2004.
 [6] Huizinga, Johan, 김윤수 역, *호모 루덴스: 놀이와 문화에 관한 한 연구*, 까치글방, 1993.
 [7] Murray, Janet Horowitz, *사이버서사의 미래: 인터랙티브 스토리텔링*, 안그라픽스, 2001.
 [8] 이인화, “디지털 스토리텔링 창작론”, *교육·이인화 편, 디지털 스토리텔링*, 서울:황금가지, 2003.
 [9] H. N, Lee, “A Study of Korea Fantasy Literature in the Age of Cyber-Culture,” *비교한국학, 국제비교한국학회*, pp.71-73, 2001.
 [10] 정과리, “기획좌담-신화와 판타지 열풍에 관한 몇가지 질문들”, *비평*, 2002년 가을호, 2002.
 [11] 채세미, “게임텍스트의 서사성 연구”, *국어교육연구*, 제11집, 서울대학교 국어교육연구소, pp.196-199, 2003.
 [12] J. R. R. Tolkien, “On Fairy Tales,” *Tree and Leaf*, New York: George Allen & Unwin Ltd, 1964.
 [13] 이하영, “J.R.R 톨킨의 <반지의 제왕>: 신화, 역사, 판타지”, 연세대학교 영어영문학과 석사논문, 2004.
 [14] Huizinga and Johan, *중세의 가을(1919)*, 문학과 지성사, 1988.
 [15] Seibt and Ferdinand, *중세의 빛과 그림자*, 도서출판 까치, 2000.
 [16] Le Goff, Jacques, 유희수역, *서양중세문명*, 문학과 지성사, 1992.
 [17] 리니지 홈페이지 <http://lineage.plaync.co.kr/>
 [18] Veer, Gillian, 문우상 역, *Romance*, 서울대학교출판부, 1980.
 [19] Western, L. Jessy, 정덕애, *제식으로부터 로망스로*, 문학과 지성사, 1988.
 [20] Frye, Northorop, 임철규 역, *비평의 해부*, 한길

- 사, 2000.
- [21] Howard and Jeff, *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*, A K Peters, Ltd, 2008.
- [22] 정재민, "MMORPG의 서사성을 갖는 퀘스트 구성방법에 관한 연구", 아주대학교 미디어학과 석사논문, 2007.
- [23] Waskul, Dennis D. "The Role-playing Game and of Role-Playing-The Ludic Self and Everyday Life," Williams, Patrick & Hendricks, Q. Sean edit, *Gaming as Culture*, North Carolina: McFarland & Company, 2006.
- [24] Rollings, Andrew & Adams, Ernest, *On Game Design*, Indianapolis: New Riders, 2003.
- [25] 정명교, *아더왕의 모험-아더왕 계열 기사도 로망의 요람에서 무덤까지*, 한국학술진흥재단, 1999. 재인용
- [26] 김옥련, "로망스 문학의 지속성 연구", 서강영문학, 제5권, 1993.
- [27] 심재운, *서양중세사의 이해*, 도서출판 선인, 2005.
- [28] 김정희, "기사도 정신의 형성과 변용: 중세에서 르네상스까지", 한국프랑스학논집, 제49집, 2005.
- [29] 이재현, *인터넷과 온라인게임*, 커뮤니케이션북스, 2001.

저자 소개

서 성 은(Seong-Eun Seo)

정회원



- 1999년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
 - 1998년 10월 ~ 2007년 6월 : MBC 시사교양국 작가. <사과나무>, <현장기록 형사>, <우리시대>, <화제집중>등 대본집필
 - 2009년 8월 ~ 현재 : 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공 석사과정
- <관심분야> : 게임, 가상세계, 뉴미디어, 방송