
구조주의 서사이론에 기반한 MMORPG 퀘스트 분석 : <월드 오브 워크래프트>를 중심으로

Narrative Structural Analysis of Quest in MMORPGs : Focused on <World of Warcraft>

한혜원, 조성희
이화여대 디지털미디어학부

Hye-Won Han(munch8@naver.com), Sung-Hee Cho(idle_talk@naver.com)

요약

이 논문에서는 MMORPG의 이야기 전달 단위로 기능하는 개별 퀘스트의 요소와 구조, 진행 과정을 구조주의 서사학을 통해 밝히고, 이것이 어떻게 게임의 전체 서사를 구성하는지를 알아보고자 한다. MMORPG의 퀘스트란 디지털 게임 서사의 유의미한 최소 단위로, 그 자체로 완결된 구조를 갖는 동시에 선택과 조합이 가능하다. 퀘스트는 게임 스토리 생성에 있어서 필수불가결한 요소이다. 플레이어는 퀘스트의 선택 및 수행을 통해 게임 월드를 탐험하고 아바타를 육성하면서 플레이어와 게임 세계 간의 유기적 상관관계를 맺고 고유한 스토리를 생성해 나가게 된다. 퀘스트는 퀘스트 부여자, 퀘스트 배경 스토리, 퀘스트 목적, 보상의 4가지 필수 요소로 구성되어 있다. 단일 퀘스트는 브레몽(Claude Bremond)이 제시한 서사 모델인 '기본 연속' 형태를 취하면서 퀘스트 내적으로는 순차적인 질서를 유지하는 가운데 통합체적으로 구축된다. 즉 퀘스트란 게임 월드 내에 공간적으로는 계열체적으로 배치되어 있는데, 이를 플레이어의 선택과 조합에 따라 통합체적 연쇄를 구축하게 된다.

■ 중심어 : | MMORPG | 퀘스트 | 스토리 생성 |

Abstract

A quest in MMORPG functions as a unit of game narrative. It is an essential part to progress game narrative and to construct player's own storyline. In addition, it makes player to expand her territory and helps with character growth by giving reward. A quest consists of four essential elements : the quest giver, the background story, the objective and the reward. A quest shows a branch structure with two nodes which is same as Claude Bremond's elementary sequence. The sequence of each functions cannot be changed, therefore, it can be explained through a syntagma model. On the other hand, spatial disposition of quests follows a paradigm model. In order to construct a MMORPG narrative, a player connects quests into a single narrative by carrying out them.

■ keyword : | MMORPG | Quest | Story Generation |

I. 서론

1.1 연구 배경

디지털 게임 중 웹에 기반한 “다중접속 역할 수행 게임(Massively Multi-player Online Role Playing Game : 이하 MMORPG)”은 다수의 플레이어들이 동시다발적으로 역할놀이에 참여해 게임 공간을 체험하면서 다양한 스토리를 창출한다. 이때 개발자가 최초로 제시하는 기반적 스토리(background story)의 불변성(invariability)과 플레이어가 실행하는 이상적 스토리(ideal story)의 변수 가능성(variability)이 상호작용하면서 다양한 사건과 스토리를 창출하게 된다[1].

MMORPG에서 플레이어는 제한된 시공간 내에서 주어진 과제를 수행한 후 보상을 획득하고 다음 지점으로 이동한다. 이때 개발자와 플레이어의 상호작용에 있어서 매개체 역할을 수행하면서 플레이어가 주체적으로 스토리를 생성할 수 있도록 동기(motivation)를 제공하는 장치가 바로 ‘퀘스트(quest)’이다. 퀘스트는 본래 고대 영웅 서사시나 중세 로망스에서 탐색 여행을 일컫는 말이다. 이는 주로 영웅의 여행담으로 그려져 있으며, 목표에 도달하기 위하여 길을 떠나는 영웅 서사의 전형형을 이룬다. MMORPG에서는 영웅 서사에 유래를 둔 퀘스트를 재매개(remediation)에 활용한다. 이는 플레이어의 목표 추구 과정이 퀘스트의 문학적 의미와 맞닿아 있기 때문인 것으로 보인다. 가령 MMORPG에서 플레이어는 아바타를 통해서 게임 세계에 접속한 후 게임 스토리 진행에 있어서 필수불가결한 퀘스트를 받게 된다.

퀘스트는 플레이와 스토리, 기술과 문화, 의미와 행동이라는 MMORPG 내 이원적 요소들을 융합시키는 매개체의 역할을 수행한다. 게임 퀘스트에 대한 연구는 2000년 이후 꾸준히 지속되어 오고 있다. 트론스타드(Ragnhild Tronstad)는 MUD(Multi-user Dungeon)에서의 퀘스트를 이야기하면서 퀘스트를 수행하는 것은 게임 세계 내에서 유의미성을 탐구하는 과정이며, 일단 의미에 도달하면 그것은 잠재적이고 미래적인 퀘스트가 확정적이고 과거적인 이야기(history)가 된다고 본다[2].

트론스타드가 지적한 바와 같이 퀘스트의 역설(paradox of quest)은 퀘스트에 대한 이분법적 접근을 가능하게 한다. 먼저 게임학자(ludologist)인 에스펜 올셋(Espen Aarseth)은 퀘스트란 ‘플레이어-아바타가 목적을 완수하기 위해 공간을 이동하면서 일련의 도전을 극복하는 과정’이라고 정의한다. 아울러 디지털 게임에서 가장 중요한 것은 게임성이기 때문에, 퀘스트 역시 스토리의 단위가 아닌 게임의 단위로 봐야 한다고 주장한다. 그럼에도 불구하고 퀘스트는 디지털 게임에 있어서 가장 중요한 단위이자 개념인 만큼, 게임의 스토리 연구는 게임 퀘스트 연구로 대체되어야 한다고 역설한다[3]. 그러나 올셋이 제시한 퀘스트의 개념 자체가 지나치게 광범위하게 제시되어 있기 때문에 디지털 게임을 다른 매체와 변별 짓는 중요한 특징로서 퀘스트를 설명할 수 없다는 한계를 안고 있다.

토스카(Susana Tosca)는 트론스타드의 견해에 대체적으로 긍정하면서, 디지털 게임을 강력한 스토리를 내재한 매체로 본다는 점에서 올셋과 변별된다. 토스카는 퀘스트를 의미론적 측면과 구조적 측면으로 양분해 전자의 경우 플레이어의 측면, 후자의 경우 개발자의 측면에서 각각 조망하고 있다. 의미론적 측면에서 퀘스트란 특정 액션을 플레이어에게 지시하는 것이고, 구조적 측면에서 퀘스트란 게임의 규칙을 만드는 데 필요한 매개변수로서 기능한다[4]. 이는 퀘스트가 게임 내에서 실제로 어떤 기능을 갖는지에 초점을 맞춘 정의라고 할 수 있다.

퀘스트에 대한 일련의 연구사를 바탕으로 퀘스트를 게임과 문학의 중간항으로 이해하려는 논의[5], 퀘스트와 다른 게임 요소들간의 상관관계를 조망하는 논의[6], 극 이론을 토대로 퀘스트를 분석하는 논의[7] 등 다양한 방법론을 통해서 퀘스트에 대한 접근이 활발하게 이루어지고 있다. 이러한 기존 연구들은 공통적으로 퀘스트를 실체가 있는 게임의 중점 요소로 전제한다.

그럼에도 ‘모든 게임은 퀘스트 게임’이라는 올셋의 추상적이고 포괄적인 정의에서 나아가, 게임 텍스트 내에서 퀘스트의 구체적인 발현 및 진행 양상을 내용적인 측면은 물론 형식적인 측면에서 고찰하고자 하는 연구는 여전히 미미한 실정이며, 이제까지의 퀘스트 연구는

퀘스트의 본질을 밝히는 데 주력하기 보다는 구체적이고 단편적인 퀘스트 연구에 국한되어 있었다. 따라서 정확하게 퀘스트를 게임 스토리의 최소 단위로 전제하고 그 구체적인 양상과 유형을 연구할 필요가 있다.

디지털 게임에서 퀘스트의 양상은 게임의 내용적 장르별, 형식적 플랫폼별로 각각 다르게 나타나는데다가, 디지털 게임의 스펙트럼 자체가 지나치게 넓기 때문에 디지털 게임 전체를 아우르는 연구는 지나치게 보편적인 틀만을 제공할 뿐이다. 이에 본 논문에서는 디지털 게임 중에서도 개발자와 플레이어가 스토리를 전개하는 데 있어서 퀘스트를 강력한 매개체로 활용하는 MMORPG의 퀘스트로 연구 대상을 한정해 논의를 전개하고자 한다.

1.2 연구 목적

MMORPG에서 퀘스트는 스토리를 전개하는 데 있어서 가시적이고 명확한 최소 단위로 작용한다. MMORPG에서 퀘스트는 명확한 시작과 끝을 갖고 있으며, 플레이어로 하여금 퀘스트의 유형 및 레벨을 확인할 수 있는 장치를 두고 있다. 아울러 전체 퀘스트를 조합할 수 있는 방법과 누적된 퀘스트의 진행 과정 및 방향에 대해서도 정확한 데이터를 제시하는 것을 원칙으로 한다. 또 현재 진행중인 퀘스트는 목록화 및 수량화해서 제시된다. 즉 플레이어에게 과거의 누적된 퀘스트를 연쇄화해 개인의 서사를 창출하는 한편, 현재 진행형인 퀘스트, 잠재적인 미래의 퀘스트까지를 데이터로 제시한다.

이처럼 MMORPG의 퀘스트는 로망스나 영웅신화에 서 제시되는 것처럼 단순한 “만약 -하면 -하다(if - then)”의 조건부의 수동적 조건을 제시하는 것에서 나아가, 플레이어가 개인의 서사를 선택 및 편집할 수 있도록 유도한다. 이처럼 MMORPG는 플레이어가 주체적으로 서사를 진행하는 데 있어서 최소 단위이자 최소 동기로 작용한다. 기존의 ‘성배를 탐색하는 여행’이나 ‘임무의 수행 과정’이라는 일반적이고 광범위한 정의와 비교했을 때 MMORPG의 퀘스트는 뚜렷한 구조를 가진 하나의 단위로서 설명되는 것이다.

MMORPG에서 스토리의 생성 및 진행은 퀘스트 단

위의 선택 및 조합을 통해서 나타난다. 때문에 MMORPG의 스토리 구조 자체가 퀘스트 단위의 구조적 특성에서 기인한다. 구체적이고 명확한 결말과 해답을 제시하지 않고 플레이어들에게 구체적으로 스토리를 진행하도록 유도하는 열린 구조로 인한 서사적 완결성 부족을 보완하는 것 역시 퀘스트의 중요한 기능이다. 즉 플레이어가 제시하는 퀘스트 단위는 그 자체로 게임 스토리 진행에 필수불가결한 극적 사건을 제시하고, 이를 플레이어가 선택하고 수행하는 과정에서 완결된 에피소드의 긴장감과 종결미를 경험하게 된다.

이렇듯 MMORPG의 전체 서사를 이루는 하나의 단위로 퀘스트가 작용한다는 전제하에, 퀘스트의 구조와 진행 방식을 구조주의 서사학의 이론을 통해 밝히고자 한다. 구조주의 서사 이론은 서사체들이 갖는 고유한 구조와 요소가 존재한다는 것이 기본 주장으로, 서사체의 내적인 구조를 밝히는 이론적 틀이다.

본 논문에서는 클로드 브레몽(Claude Bremond)의 일반 연속 이론과 구조주의 서사학의 통합체·계열체 이론을 이용하여 퀘스트 서사의 형식과 내용을 지배하는 법칙을 탐구함으로써 퀘스트 서사의 특성과 진행 과정을 알아본다. 또, 일련의 분석을 통해 퀘스트가 플레이어의 수행 행위와 결부되어 어떻게 게임의 전체 스토리를 구성하는지를 살펴보겠다.

II. 개별 퀘스트의 구조와 진행 과정

1. 퀘스트의 4구성요소

MMORPG의 퀘스트는 최소 4가지 필수 요소로 구성된다. 퀘스트 부여자(quest giver), 퀘스트의 배경 스토리, 퀘스트 목적, 그리고 보상이 그것이다[8]. 이것은 MMORPG 퀘스트의 공통 분모로, 각각 개발자와 플레이어 간의 상호작용적 스토리 구성의 단계에 해당한다. 각 요소들의 기능을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 퀘스트 부여자는 게임 월드 안에 존재하는 인물이며, NPC(Non-Player Character)의 모습으로 나타난다. 퀘스트 부여자는 플레이어에게 임무를 부여하는 주체로서, 플레이어는 퀘스트 부여자와의 대화를 통해

퀘스트를 시작하게 된다. 처음 게임 월드 안에 입장한 플레이어는 퀘스트 부여자와의 대화를 통해 자신의 역할을 부여받고, 플레이어가 속한 월드 안에서 무엇을 해 나가야 하는지를 안내받는다.

둘째, 퀘스트 목적은 플레이어의 행위 유발의 직접적인 동기가 되는 요소로서, 가상 공간에서의 활동을 목적 지향적으로 전환하는 데 중요한 역할을 한다. 퀘스트 목적은 퀘스트를 구성하는 핵심 주제라 할 수 있으며, 플레이어는 퀘스트 목적을 달성하는 것을 목표로 행동하게 된다. 목적의 내용은 크게 플레이어의 성장을 유발하는 몬스터 사냥 퀘스트, 플레이어를 다른 공간으로 이동시켜 탐험의 공간을 확장시키는 공간 이동 퀘스트로 나뉠 수 있으며 성장과 공간 탐험의 목적이 함께 나타나는 수집 퀘스트와 배달 퀘스트도 퀘스트 목적의 유형으로 볼 수 있다. 이같은 유형 분류는 공간 탐험과 플레이어의 성장이라는 MMORPG의 두 가지 기본 목표 달성에 기반한다.

표 1. 퀘스트 목적의 분류

퀘스트 목적	내용
사냥	특정 몬스터의 처치
이동	새로운 공간의 발견
수집	특정 아이템 모으기
배달	다른 NPC에게 아이템 배달

셋째, 퀘스트 완료에 따르는 보상은 경험치와 게임 세계 내의 화폐를 그 기본적인 유형으로 볼 수 있으며, 이에 수반하여 플레이어가 착용하는 장비나 소모품이 보상으로 제공되기도 한다. 퀘스트의 보상은 퀘스트의 수행과 완료의 동인(motivation)으로 작용하는데, 똑같은 액션이라도 그것이 퀘스트의 목적이 되는 경우 추가의 보상을 얻을 수 있기 때문이다. 사냥 퀘스트를 예로 들면, 같은 몬스터를 5마리 잡더라도 퀘스트를 통해 임무를 완수하게 되면 추가의 경험치와 아이템을 얻을 수 있다. 이런 점 때문에 보상은 플레이어의 퀘스트 완료의 동인이 될 뿐만 아니라 같은 액션이라도 되도록 퀘스트를 통하여 수행하게 만드는 역할을 한다. 보상은 퀘스트의 4요소 중 플레이어가 퀘스트 자체를 수행하

게 하는 가장 큰 원인이 되는데, MMORPG를 플레이하면서 퀘스트에 담긴 서사적 측면을 크게 즐기지 않는 사람조차 퀘스트를 통해 게임을 진행하는 이유가 바로 보상이 존재하기 때문이라고 하겠다.

마지막으로, 퀘스트의 배경 스토리는 퀘스트 목적에 당위성을 부여해주고 월드와 퀘스트 부여자를 둘러싼 맥락을 제시하는 기능을 한다. 퀘스트 배경 스토리는 플레이어의 퀘스트 수행 동기를 강화하는 한편, 월드 전체의 서사를 구성하는 단위로 작용하게 된다. 퀘스트 수행 동기 측면에서 살펴보면, 플레이어는 퀘스트 배경 스토리를 통해 자신이 그 세계 안에서 어떤 사명을 띠고 어떤 역할을 하게 되는지를 알게 되며 이는 월드에 대한 소속감을 부여한다. 만약 퀘스트에서 단순히 목적과 보상을만 제공한다면 플레이어에게 퀘스트 수행에 대한 당위성을 설명하기 힘들다. 따라서 퀘스트 배경 스토리는 퀘스트 수행의 동기를 부여하는 역할을 하는 것이다. 또, 월드를 구성하는 모든 객체와 인물의 존재 이유와 그 관계가 퀘스트 배경 스토리를 통해 제시된다는 측면에서, 퀘스트 배경 스토리는 게임 전체 서사의 내용적 측면을 구성하는 작은 이야기 단위로 기능한다. MMORPG의 게임성을 중시하는 일부 학자들의 경우, 퀘스트의 배경 스토리는 그저 장식적 역할을 할 뿐이고 퀘스트의 수행 방법과 과정만이 플레이어에게 유의미하다고 한다. 그럼에도 불구하고 퀘스트 배경 스토리는 게임 플레이의 서사성과 연계성을 강화하는데 있어서 주요한 장치이다. 실제로 플레이어가 게임 세계와 상호작용하는데 있어서 퀘스트 배경 스토리가 부재할 경우, 기계적이고 물리적인 상호작용이 단편적이고 부분적으로만 의미를 가질 뿐, 거시적이고 총체적인 스토리를 생성하지 못한다. 때문에 플레이어가 게임 세계에서 사건과 스토리를 끊임없이 생성하기 위해서는 보다 강력하고 부분의 독자성을 유지하면서도 게임 세계 전체와 유기적으로 연결될 수 있는 서사적 장치가 필요한데 그것이 바로 퀘스트인 것이다. 즉 퀘스트 목적이나 보상만으로는 플레이어에게 어떤 의미 있는 경험을 전달하기가 힘들며, 특히 이 퀘스트의 수행이 전체 월드와 어떤 연관이 있는지 혹은 수행하려는 퀘스트가 어떤 의미가 있는지를 알 수 없다. 퀘스트 배경 스토

리는 게임 월드의 전체 서사를 이루는 근간이 되며, 플레이어는 이 퀘스트의 수행을 통해 월드 전체의 이야기에 직접 참여하는 것이 된다. 따라서 MMORPG의 퀘스트는 플레이어의 이야기를 진행시키는 직접적인 장치가 된다.

이처럼 퀘스트는 단순히 기술적이고 물리적인 단위가 아닌, 게임 세계의 플레이어들이 주체적으로 스토리를 생성하고 MMORPG의 전체 서사를 경험할 수 있게 하는 강력한 장치가 된다.

2. 퀘스트의 분기형 구조

위의 네 가지 요소가 MMORPG의 퀘스트를 이루는 구성 요소라면, 퀘스트의 진행 구조는 다음과 같이 도식화할 수 있다.

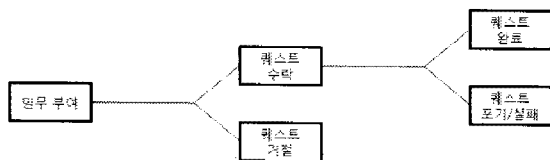


그림 1. 퀘스트의 분기형 구조

퀘스트의 목적은 그 후에 열릴 이야기의 가능성을 내포하고 있다. 즉, ‘퀘스트 부여자가 플레이어에게 어떤 행위를 하라’는 내용의 퀘스트 목적은 거기서 끝나는 것이 아니라 플레이어의 수행으로 이루어지는 이야기 진행의 단계를 아직 남겨두고 있다. 즉 그 후에 플레이어가 그 행위를 수락했는지, 그래서 플레이어가 그 행위를 완료했는지 여부가 퀘스트 임무 부여 후에 이어질 수 있는 것이다. 위와 같은 퀘스트의 전개 구조는 서사학자 브레몽이 제시한 ‘기본 연속(elementary sequence)’의 도식과 일치하는데, 브레몽은 이러한 기본 연속이 서사물이 될 수 있는 최소의 단위라고 밝히고 있다[9].

퀘스트 임무에서 시작되는 퀘스트의 이러한 진행 구조는 기본적으로 분기(branch) 서술 구조를 가지고 있으며, 두 군데의 분기점이 나타난다. 첫 번째 분기점에서 플레이어는 이 퀘스트를 수락할 것인지 거절할 것인지를 선택하고, 거절하게 되면 더 이상 퀘스트는 진행

되지 않는다. 두 번째 분기점은 퀘스트의 완료 혹은 포기/실패인데, 플레이어가 퀘스트의 목적을 달성했다면 퀘스트는 완료되고, 퀘스트를 수행하는 도중 플레이어의 의지로 포기하거나 주어진 시간 내에 퀘스트의 목적을 완수하지 못했을 경우에는 포기과 실패로 나타나게 된다. 모든 분기에서의 선택은 플레이어에 의해 이루어지며 그렇기 때문에 제공되는 퀘스트의 총량은 같더라도 개별 플레이어의 퀘스트 수행은 각각 다르게 나타난다. 같은 퀘스트 임무를 부여받더라도 어떤 플레이어는 그것을 수락하여 수행할 수도 있고 어떤 플레이어는 거절하여 그 퀘스트를 건너뛸 수도 있다. 이러한 과정을 통해 플레이어마다 퀘스트를 통해 구성하는 게임 텍스트는 달라지게 된다.

따라서 퀘스트와 관련한 플레이어의 활동은 가능태로 존재하는 퀘스트 목적을 여러 가지 형태로 실현시키는 역할을 한다. 퀘스트의 구조상 이 가능성은 세 가지로 실현되는데, 1) 임무 부여 - 퀘스트 수락 - 퀘스트 완료, 2) 임무 부여 - 퀘스트 수락 - 퀘스트 포기/실패, 그리고 3) 임무 부여 - 퀘스트 거절이 그것이다. 위 기본형보다 복잡한 퀘스트 분기 구조를 가진 경우에는 이 이상의 경우가 나타날 수 있다. 이 분기 체험의 과정을 하나의 단위(unit)라고 한다면, 이 단위들은 동시에 일어날 수 있다. 여러 개의 퀘스트를 동시에 진행하는 경우, 퀘스트끼리는 서로 간섭하지 않는 독립적인 단위로 존재하지만 이것의 시간적 진행은 겹쳐 일어날 수 있는 것이다. 그렇기 때문에 퀘스트의 수행 양상은 더욱 복잡하게 나타나며, 수행 중인 퀘스트의 종류와 개수는 플레이어의 주요 행동과 동선을 결정하는 계기가 된다.

이처럼 플레이어는 수많은 퀘스트를 수행해 나가면서 MMORPG의 전체 서사를 발전시켜 나가며 이는 게임의 서사를 진행시키는 가장 근원적인 방법이자 원동력이라 할 수 있다.

III. 퀘스트의 스토리 생성 과정

3.1 개별 퀘스트의 통합적 연쇄

이제까지 퀘스트의 구성 요소와 구조를 분석하였다.

위에서는 퀘스트를 독립된 층위로 놓고 그 구성 요소와 구조를 분석했다면, 3장에서는 이러한 퀘스트가 어떤 과정을 거쳐 플레이어에게 전달되며 이것이 어떻게 게임의 전체 스토리를 구성하는지를 구조주의 서사학의 통합체·계열체 모델을 통해 알아보려고 한다. 개별 퀘스트는 통합적으로 진행되지만, MMORPG 월드 내의 퀘스트의 배치는 계열적이다. 플레이어는 계열적으로 존재하는 퀘스트를 수행을 통해 엮어 나감으로써 자신만의 서사를 구성하게 된다.

개별 퀘스트의 분기형 구조에 있어, 각 분기를 이루는 요소는 서사 원자(narrative atom)로서 기능하며, 브레몽은 이를 프롭(Vladimir Propp)이 말한 기능(function)과 같다고 한다[10]. 프롭의 기능은 본래 러시아 요정담 속 인물의 반복되는 행위에서 추출된 것으로, 각 기능은 민담의 기본적인 구성부분이다. 퀘스트 구조에서도 마찬가지로 수락이나 거절, 완료나 실패는 서사적 기능을 가진 단위에 속한다고 할 수 있다. 이러한 기능이 연쇄를 이루게 되는데, 이들 기능의 연쇄 가능성은 퀘스트의 분기형 구조로 나타난다. 브레몽은 이와 같은 연쇄를 '기본 연속(elementary sequence)'이라 칭하고 이 기본 연속이 서사물을 구성하기 위한 논리적 최소조건이라고 한다. 즉 '서사물'이라 칭할 수 있는 하나의 단위가 되려면 최소한 위의 도식을 따라야 한다는 것이다. 따라서 한 개의 퀘스트는 유의미한 서사의 최소 단위가 될 수 있는 것이다.

또 위의 도식에 따르면 퀘스트를 이루는 기능은 통합체(syntagma)적으로 나타나게 된다. 이는 한 개의 퀘스트를 진행하는 데 있어 각 기능들의 순서는 뒤바뀔 수 없다는 것을 뜻하며 개별 퀘스트가 이야기 전달의 단위로서 논리성을 갖추기 위한 당연한 귀결이라고 할 수 있다.

이러한 개별 퀘스트의 수행을 통해 플레이어는 논리적이고 완결된 이야기를 경험하게 되고 하나의 퀘스트 수행이 끝나면 그것은 다시 반복될 수 없다. 수행된 퀘스트는 더 이상 이야기의 가능태로 존재하는 것이 아니라 플레이어에 의해 실현되고 경험된 이야기로 존재한다[2]. 따라서 플레이어가 경험한 하나의 퀘스트는 MMORPG 전체 스토리를 이루는 하나의 단위(a unit)

가 되는 것이다.

3.2 개별 퀘스트의 계열적 집합

이상에서 개별 퀘스트의 통합적 구조를 살펴보았다면, 이후에서는 이러한 개별 퀘스트의 수행을 통해 어떻게 전체 게임의 서사를 구성하는지를 살펴보려고 한다.

개별 퀘스트의 배경 스토리는 하나의 완결된 이야기를 담고 있으며, 예외적으로 연속되는 퀘스트의 경우 서너 개의 퀘스트가 연속하여 하나의 이야기를 전달한다. 플레이어는 이렇듯 하나 혹은 서너 개의 퀘스트를 통해 하나의 완결된 이야기를 경험하는데, 종류에 따라 수십 혹은 수백 개의 퀘스트가 존재하는 MMORPG에서 플레이어가 경험할 수 있는 완결된 이야기의 개수는 영화나 소설, 혹은 비디오 게임 등의 매체와는 비할 수 없이 많다. 이렇듯 하나의 이야기 토막으로 존재하는 개별 퀘스트는 MMORPG 월드 안에 흩어져 있다. 개별 퀘스트의 진행은 통합체적이지만 월드 전체의 수준에서 보았을 때 퀘스트의 배치는 공간적이며 계열체적(paradigm)이다. 이는 <하프 라이프(Half-Life)>나 <데빌 메이 크라이(Devil May Cry)> 시리즈와 같은 기존 형태의 비디오 게임에서 앞의 퀘스트를 완료해야만 뒤의 퀘스트를 수행할 수 있는 통합적 연쇄 구조와는 전혀 다른 것으로, 공간적 배열을 특질로 하는 MMORPG의 퀘스트만의 고유한 구조라고 할 수 있다.

퀘스트의 공간적 배치는 개별 퀘스트의 동시 진행을 가능케 하는데, 플레이어는 비슷한 난이도의 퀘스트 여럿을 동시에 진행할 수 있으며 이로 인해 개별 퀘스트의 전달 상황은 시간적으로 여러 개가 중첩된다. 가령 <월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)>에서 플레이어는 '작업반장 타즈릴'에게 [게으른 일꾼들] 퀘스트를 받아 땀감을 모으지 않고 게으름을 피우는 일꾼 5명을 깨우는 한편, '우코르'의 부탁을 받아 칼바위 언덕에 있는 여관 주인 '그로스크'에게 짐을 날라 달라는 [일꾼의 짐] 퀘스트도 동시에 진행할 수 있다. 퀘스트 부여자인 '작업반장 타즈릴'과 '우코르'는 공간적으로 인접해 있으며, 동시에 진행할 수 있는 두 퀘스트의 난이도는 비슷하다. <월드 오브 워크래프트>의 경우 동

시에 수행할 수 있는 퀘스트의 개수는 최대 25개로, 플레이어는 최대 25개의 개별 스토리를 동시에 경험할 수 있는 것이다.

이렇듯 MMORPG에서는 퀘스트라는 단위를 통해 하나의 완결된 이야기를 전달하는 한편, 전체 게임 월드를 아우르는 통합적인 맥락을 부여함으로써 개별 퀘스트간의 연관을 긴밀하게 한다. '게으른 일꾼들' 퀘스트와 '일꾼의 짐' 퀘스트는 계열체적으로 존재하는 이야기 단위로서 서로 직접적인 접점은 없지만, 플레이어는 <월드 오브 워크래프트>의 오크(Orc) 종족의 일원으로서 호드 연합의 용사가 되기 위해 성장한다는 거시적인 맥락에서 플레이를 진행해나간다. 즉 두 퀘스트 모두 플레이어가 월드를 탐험하고 성장하는 데 필요한 역할을 하며, 이러한 개별 퀘스트의 중첩적이고 연속적인 수행은 플레이어가 게임 공간의 계열체적으로 존재하는 각각의 퀘스트를 적극적으로 이어 나가는 행위이다. 게임 공간 내에 계열적으로 흩어져있는 퀘스트가 플레이어의 수행에 의해 통합체적으로 연결되어 MMORPG의 전체 서사를 이루는 것이다.

[그림 2]는 <월드 오브 워크래프트>에서의 퀘스트 진행을 나타낸 것이다. 플레이어는 게임 월드에 공간적·계열적으로 존재하는 1부터 12까지의 퀘스트를 퀘스트 수행 행위를 통해 이어나간다. 공간의 이동을 통한 퀘스트의 연쇄적 수행을 통해 플레이어는 <월드 오브 워크래프트>를 아우르는 전체 서사를 만들어나간다.

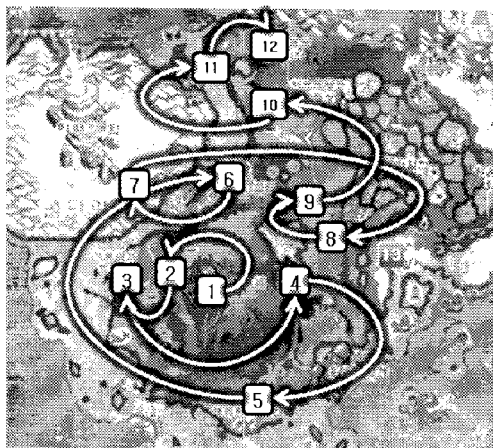


그림 2. <월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)> 노스렌드 지역의 퀘스트 흐름

IV. 결론

본 연구에서는 MMORPG의 퀘스트의 구조와 기능, 퀘스트를 통해 창출되는 게임 스토리의 구조 등을 구조주의 서사이론을 토대로 분석했다. MMORPG에서 퀘스트란 유의미한 최소 서사 단위로, 퀘스트 부여자, 퀘스트 배경 스토리, 퀘스트 목적, 보상의 네 가지 요소를 필요조건으로 갖고 있다. 퀘스트는 플레이어에게 선택과 조합을 통해서 주체적으로 개별적 서사를 창출할 수 있는 분기형 구조로 이루어져 있으며 플레이어는 퀘스트의 계열체적 집합 중 일부를 선택, 통합적으로 연쇄함으로써 각각의 서사를 유기적으로 구축하게 된다.

MMORPG의 게임 월드를 플레이어가 상호작용을 멈춘 후에도 연속성을 갖고 존재한다는 점에서 기존의 선형적 서사체와 변별된다. 단선적이고 일방향적인 비디오 게임의 경우, 폐쇄적인 게임 환경 내에서 이상적 스토리를 전개하게 되지만, MMORPG에서는 복수 퀘스트의 선택 및 조합은 물론 다양한 변수와 상호작용을 통해 플레이어 개별 스토리를 전개할 수 있다. 개별 스토리의 집합은 게임 월드 내 통합적 서사 구축의 일부로 작용한다.

MMORPG는 거시적으로는 다수 플레이어들이 동시에 다발적으로 존재하면서 스토리를 생성하고 전개해나감으로써 다변수적인 서사를 창출하지만, 한편 퀘스트라는 매개체를 통해서 집단의 서사 이전에 개별적인 스토리를 발전시켜나갈 수 있는 것이다. 바로 이러한 다변수적 서사를 가능하게 하는 MMORPG의 주요한 매개적 장치가 퀘스트이다.

MMORPG에서 퀘스트라는 분절 단위가 최소 단위로 작용하는 것은 게임 월드를 공유하면서도 개개인이 주체적으로 서사를 창출해야 하는 MMORPG의 특성상 필연적인 결과라 할 만하다. 즉 퀘스트를 통해 플레이어에게 끊임없는 단기 목표를 부여함으로써 공간 탐험의 확장과 플레이어의 성장에 강력한 동기를 제공하는 한편, MMORPG 전체가 극적인 사건을 창출하고 스토리를 끊임없이 전개해나갈 수 있는 토대를 제공하는 것이다. MMORPG에서 퀘스트를 제외할 경우, 재현된 가상 공간과 플레이어 캐릭터의 존재밖에 남지 않게 되는

데 이 경우 플레이어의 행동성이 의미나 유기적 상관관계를 갖지 못하고 파편화될 따름이다. MMORPG의 퀘스트를 통해서 플레이어는 유의미한 행동의 동기를 부여받고 이를 주체적으로 수행하게 되는 것이다.

참고 문헌

- [1] 한혜원, *디지털 게임 스토리텔링*, 살림, 2005.
- [2] R. Tronstad, "Semiotic and nonsemiotic MUD performance," COSIGN 2001: Proceedings of the 1st Conference of Computational Semiotics for Games and New Media, Amsterdam, 2001.
- [3] E. Aarseth, "Quest Games as Post-Narrative Discourse," M. Ryan ed., *Narrative Across Media*, 2004.
- [4] S. Tosca, "The Quest Problem in Computer Games," Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment(TIDSE,) Conference, Darmstadt, 2003.
- [5] J. Howard, *Quests : Design, Theory, and History in Games and Narratives*, AK Peters, 2008.
- [6] F. Karlsen, "Quests in Context : A Comparative Analysis of Discworld and World of Warcraft," *GameStudies*, 2008.
- [7] A. Lovile, "End of story? Quest, Narrative and Enactment in Computer Games," *DiGRA*, 2005.
- [8] J. W. Rettberg, "Quests in World of Warcraft : Deferral and Repetition," H. G. Corneliussen and J. W. Rettberg ed., *Digital Culture, Play and Identity : A World of Warcraft Reader*, MIT Press, 2008.
- [9] C. Bremond, "The Logic of Narrative Possibilities," *New Literary History*, Vol,11, No.3, pp.387-411, 1980.
- [10] V. Propp, 황인덕 역, *민담형태론*, 예림기획, 1998.

저자 소개

한 혜 원(Hye-Won Han)

정회원



- 1999년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
- 2002년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학석사)
- 2009년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학박사)

▪ 2008년 3월 ~ 현재 : 이화여자대학교 디지털미디어학부 전임강사

<관심분야> : 디지털스토리텔링, 게임 기획, 가상세계

조 성 희(Sung-Hee Cho)

준회원



- 2008년 2월 : 이화여자대학교 법학과(법학사)
- 2008년 3월 ~ 현재 : 이화여자대학교 디지털미디어학부 석사과정

<관심분야> : 게임 기획, 게임 내러티브