

## 웹 기반 MMORTS <부족전쟁>의 스토리텔링 연구

류철균\*, 임수미\*\*

이화여자대학교 디지털미디어학부

lyouc@hanmail.net, hoylsm@nate.com

A Study on the Storytelling of Web-based MMORTS 'Tribal War'

Chul-Gyun Lyou\*, Su-Mi Lim\*\*

Division of Digital Media, Ewha Womans Univ.

### 요 약

웹을 기반으로 한 전략 시뮬레이션은 클라이언트 기반의 일반 온라인 게임과 변별되는 특징들을 갖고 있다. 첫째, 웹 기반 MMORTS는 게임 과정이 그래픽적 표현과 텍스트적 표현의 복합으로 재현된다. 둘째, 게임의 주체는 플레이어, 전략 거점으로서의 마을 캐릭터라는 시차적 주체로서 존재한다. 본고는 이러한 요소들을 중심으로 웹 기반 MMORTS의 스토리텔링을 분석하는 것을 목적으로 하며 이노게임즈(Innogames)사의 <부족전쟁(Tribal War)>을 연구대상으로 선택하였다. 분석결과, 웹 기반 MMORTS <부족전쟁>의 플레이어는 로그아웃 된 동안에 벌어진 수동적 AI 캐릭터의 경험까지도 로그인 후 시차를 두고 받아들임으로써 고유의 사용자 서사를 경험하게 됨을 알 수 있었다. 본 연구는 일상적인 업무와 병치가 가능하고 여타 플랫폼과 연계될 수 있는 웹 기반 가상세계가 갖는 잠재력을 논했다는 점에서 의의를 갖는다.

### ABSTRACT

Web-based MMORTS has features that distinguish it from traditional client-based games. First, Web-based MMORTS is represented by the combination of graphics and texts. Second, there is parallax agent which has a player and a base town character. This paper written for the purpose of analyzing the storytelling of web-based MMORTS, and <Tribal War> from Innogames selected as the subjects of the study. In view of the results so far achieved, the fact, when the player logs in web-based MMORTS, the player takes the experience after some time which had taken by the AI character instead of the player logged out and User Generated Storytelling created from this process, become known. This paper has a meaning for Web-based virtual world which can juxtaposition with routine tasks and can be linked with other platforms.

**Keyword** : Web-based MMORTS(웹 기반 MMORTS), Web Game(웹게임), Parallax agent (시차적 주체), Tribal Wars(부족전쟁)

접수일자 : 2010년 04월 07일 심사완료 : 2010년 05월 11일

교신저자 : 류철균

## 1. 서론

디지털 기술의 발전이 서사에 상호작용성을 부여하면서 독자는 능동적인 주체가 되었다. 디지털 상호작용 서사는 플레이어라 불리는 독자의 선택과 조작에 따라 사건이 서술된다는 점에서 소설과 같은 전통 서사와 확연히 구별된다. 대표적인 디지털 상호작용 서사인 디지털 게임에서는 텍스트 자체가 공간으로 제공되며, 그 공간에서 이용자가 직접 움직이고 돌아다니면서 사건을 유발하고, 다양한 선택과 조작을 하기 때문에 공간성의 경험은 필수적인 것이 된다[2].

이제까지 디지털 상호작용 서사의 연구는 서사의 공간적 배경인 게임 필드의 공간성[3], 서사의 층위와 캐릭터[4] 등에 집중되어 왔다. 그러나 공간 중심의 상호작용 서사 연구는 여러 가지 에피소드들을 과거, 현재, 미래라는 시간적 문맥 속에 연결함으로써 발생하는 의미 있는 사건으로서의 서사를 간과하게 된다는 문제점을 갖는다[5].

이와 관련하여 류철균(2006)은 사용자 경험과 사용자 서사를 구분하고 사용자 서사는 해프닝(happening)이 아닌 사건(event)이며 시간에 따라 일어나는 상황의 변화가 없으면 인과관계를 바탕으로 하는 서사성도 발생하지 않음을 밝혔다. 또한 디지털 게임은 독자의 게임방식도 소설과 같은 전통적 서사와 구분되는데 이용욱(2004)은 게임에서의 서사가 시간의 축에 따라 몸이 개입해 들어가는 ‘체험적 서사’로 나타나고 있음을 밝힌 바 있다[6].

체험적 서사를 보여주는 대표적인 상호작용 서사 양식은 다중접속 온라인 롤플레이팅 게임(Massive Multiuser On-line Role Playing Game, 이하 MMORPG)로 플레이어는 클라이언트를 실행하고 로그인하여 캐릭터의 조작을 함으로써 서사를 경험하게 된다. 즉, 로그인과 동시에 플레이어는 호이징가가 말했던 절대적이고 고유한 질서가 지배하는 놀이터인 마법의 원(Magic Circle)에 들어가게 되는 것이다.

게임 월드 속으로 들어간 플레이어는 개발자가

제공하는 배경스토리과 함께 데이터베이스 형식으로 구성되어 있는 서사의 요소들을 계열체적으로 경험한다[5]. 따라서 플레이어의 의지에 따라 각 서사 요소를 경험하는 순서는 달라질 수 있게 된다. 이러한 MMORPG의 서사는 플레이어가 게임 월드로 로그인 하여 직접 캐릭터를 조작할 때만 경험된다. 이 때 플레이어의 시간과 캐릭터의 시간은 전적으로 일치한다.

이에 반해 웹을 기반으로 한 다중 사용자 온라인 실시간 전략 게임(Massively Multiplayer Online Real-time Strategy, 이하 MMORTS)에서는 게임 월드를 경험하는 주체가 분리된다. 웹 기반 MMORTS에서 전략 거점인 마을을 운용하는 캐릭터는 플레이어가 로그아웃을 한 상태에서도 게임 월드에 남아있기 때문이다. 따라서 웹 기반 MMORTS에서의 사용자 서사는 MMORPG와 달리 플레이어가 로그아웃을 한 시간에도 생성될 수 있다.

실시간으로 구현되고 사라지는 그래픽 재현에 중점을 두는 MMORPG와 달리 <부족전쟁>과 같은 전쟁을 테마로 하는 웹 기반 MMORTS는 그래픽 재현과 함께 구체적 수치가 일정한 시뮬레이션 규칙에 의해 기록되는 텍스트 재현에 의지하고 있기 때문이다. 따라서 본고에서는 웹 기반 MMORTS가 가진 텍스트 기반 서사의 특징과 시차적 주체의 특성을 MMORPG와의 비교분석을 통해 밝혀보고자 한다.

본 연구의 주요 분석 텍스트는 이노게임즈(Innogames)사의 <부족전쟁(Tribal War)>이다. <부족전쟁>은 2003년 독일의 이노게임즈가 개발하여 2009년 기준, 30개 언어로 번역되고 한국을 포함한 55개국에서 서비스 중인 웹 기반 MMORTS로 전 세계적으로 회원 수 400만 명, 월 매출 1000만 유로의 성과를 보이고 있다. <부족전쟁>은 이처럼 서비스 기간과 운영 성과에서 웹 기반 MMORTS 장르의 대표성을 갖는 텍스트이다.

<부족전쟁>은 ‘웹게임’ ‘웹 기반 MMORTS 게임’의 전형적인 특징, 즉 별도의 클라이언트 없이

브라우저를 기반으로 구성된 2D 환경의 실시간 전략 게임이라는 특징을 보여준다. 플레이어는 시작 시 한 개의 마을을 기본으로 부여받게 되며 각종 자원을 채집하여 마을을 성장시키고 이를 바탕으로 양성한 군대를 이용하여 주변의 마을을 점령한다는 목표를 성취하기 위해 분투하게 된다. 이러한 구성이 <스타크래프트>와 같은 기존 MMORTS와 다른 것은 그것이 처음부터 웹 기반으로 운용된다는 점과 플레이어가 로그아웃을 해도 게임 월드 내에 캐릭터가 존재하기 때문이다.

<부족전쟁>에 대하여 개발사측은 '중세시대를 배경으로 한 컴퓨터 브라우저 게임'으로 정의하고 있고 산업계 및 언론에서는 웹게임(Web Game) 혹은 실시간 MMORTS 등으로 표현하고 있다. 하지만 브라우저 게임 혹은 웹게임이라는 표현은 플랫폼의 측면만을 강조하였기에 브라우저 기반의 여타 캐주얼 게임과의 구분이 모호하고 실시간 MMORTS라는 표현은 같은 장르로 표현되는 <스타크래프트>와의 구분이 되지 않는다는 점에서 부적절하다고 판단된다.

따라서 본고에서는 <부족전쟁>을 웹 기반 MMORTS로 정의하여 논의를 진행하고자 한다. 하지만 저널리즘과 개발 현장에서는 <부족전쟁>을 웹게임으로 분류하는 경우가 많으므로 본격적인 논의에 앞서 웹 게임의 개념에 의한 통시적 정의가 필요하다.

웹게임(Web Game)은 온라인 게임의 초기 단계인 MUD(Multi User Dungeon)에서 기원한다. MMORPG가 MUD에 그래픽적인 측면을 강조한 MUG(Multi User Graphic)의 계보를 따라 발전한 결과물이라면, 웹게임은 MUD에서 시작된 단순함을 계속 유지하며 발전했다고 할 수 있다.

최초의 웹게임은 1998년 한국의 마리텔레콤에서 서비스한 <아크메이지>로 실제 시간에 비례하여 사용할 수 있는 턴을 통해 건물 짓기, 마법 연구, 땅 개척, 병력 모집, 전쟁 등을 수행하도록 한 게임이었다. <아크메이지>는 실제시간으로 약 15분 가량이 지나야 1회의 턴이 쌓이는 시스템을 취하

고 있었기 때문에 턴 마다 취하게 되는 명령 전략이 승패의 관건이 되는 웹 기반의 전략 시뮬레이션이었다. 이것은 각 플레이어의 행동과 결과를 수치로 표현했다는 점에서 MUD와 비슷하다고 할 수 있지만 탐험, 건설, 공격과 같은 각 명령들과 개체 수, 자원 양 등의 정보가 웹 페이지에 하이퍼링크로 배치되어 있었다는 점에서 변별점을 갖는다.

국내에서의 웹게임은 마리텔레콤사가 서비스를 중단하면서 비주류 장르로 변해갔다. 반면 해외에서는 일본 네티즌이 만든 웹게임 <FFA(Final Fantasy Adventure)>, 독일 게임포지(Gameforge)사가 제작한 <오게임(O-game)> 등으로 이어졌고 <부족전쟁>이 큰 성과를 내면서 발전해왔다. 이러한 해외의 추세에 힘입어 최근 국내에서도 다시 <칠월전쟁>, <카오스로드>, <제국전쟁>, <열혈삼국> 등의 웹게임이 서비스되고 있다.

이러한 웹게임들은 Perl, PHP, Java같은 웹 언어를 통해 제작되기 때문에 개인이 해당 게임의 프로그램을 만들거나 받아서 자신의 서버 계정에서 실행할 수 있다. 웹상에서 구현되기 때문에 별도의 클라이언트가 필요치 않아 휴대용 플랫폼과의 연동 가능성도 높다.

본고는 <부족전쟁>을 웹 기반 MMORTS의 장르 개념 아래 분석한다. 2장에서는 <부족전쟁>에서 나타나는 텍스트 기반의 재현적 특징과 시차적 주체를 분석하고 3장에서는 이를 토대로 웹 기반 MMORTS에서 사용자 서사가 생성되는 구조를 MMORPG와의 비교를 통해 분석하도록 하겠다.

## 2. 웹 기반 MMORTS의 재현적 특징

### 2.1 추론적 경험을 유도하는 텍스트적 재현

MMORPG의 가상세계에서는 컴퓨터 그래픽의 뛰어난 모사(mimesis)를 통한 물리적 실체의 재현이 이루어진다[7]. 플레이어들은 3D 그래픽으로 구현된 아바타를 조작하면서 아바타의 실시간 움직임을 통해 게임 내의 정보를 직관적으로 받아들이게

된다. 이러한 그래픽적 표현방식은 MMORPG에서의 커뮤니케이션이 일반적인 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(이하 CMC)과 변별되는 지점이다. 일반적인 CMC는 가상공간에서 텍스트 메시지를 교환, 저장, 편집, 발송하여 동시적, 비동시적으로 커뮤니케이션을 진행하기 때문이다[8].

MMORPG는 사용자의 조작에 실시간으로 반응하는 애니메이션 동작과 효과들의 그래픽 표현을 통해 커뮤니케이션을 진행한다. 이러한 재현방식은 주요 정보를 특수효과나 아이콘 등의 시각적인 요소들을 통해 표현하기 때문에 플레이어는 게임의 정보를 이미 구체적으로 형상화된 방식으로 받아들일 수 있다.

한편 웹 기반 MMORTS <부족전쟁>의 표현방식은 MMORPG와 일반 CMC의 중간항에 위치한다. 게임에서 마을 전경과 기본 아이콘을 제외한 대부분의 영역은 텍스트로 표현된다.

전쟁을 테마로 하는 전략 시뮬레이션은 특정 건물의 건설에 걸리는 시간과 채집에 의해 모인 자원량, 군사량 등 다양한 전략적 수치들을 파악하는 것이 승부의 관건이 된다. 그런데 웹 기반 2D 환경의 특성상 같은 MMORTS인 <스타크래프트>에서 게임 상황이 실시간으로 변화하는 것과 달리 ‘웹 기반 MMORTS’인 <부족전쟁>의 그래픽은 단순 아이콘이나 gif 등으로 표현된다.

따라서 웹 기반 MMORTS의 플레이어는 계속 새로운 정보가 누적되면서 제시되는 텍스트를 통해 추론적으로 게임의 진행을 경험하며 이때 비동시적인 소통의 요소가 발생하게 된다.

요약하자면 <부족전쟁>의 텍스트 중심적 재현방식은 직관적으로 정보를 전달하는 MMORPG의 시각적 재현에 비해 제한적인 정보만을 수치적으로 전달하는 방식을 취함으로써 플레이어로 하여금 추론적으로 게임을 경험하도록 한다.

## 2.2 시차적 주체

### 2.2.1 전략 거점으로서의 캐릭터

게임 월드를 시간축에 따라 경험하는 주체라는 관점에서 MMORPG의 캐릭터와 플레이어는 분리되지 않는다. MMORPG의 캐릭터는 온전히 플레이어의 조작에 의해서만 행동한다. 플레이어가 게임 월드에서 로그아웃하는 순간 게임 내의 캐릭터도 로그아웃하게 되는 것이 MMORPG의 기본 시스템이다.

하지만 <부족전쟁>의 경우 전략 거점으로서의 마을은 플레이어의 의도를 수행하는 주체로서의 캐릭터임과 동시에 플레이어가 로그아웃해도 게임 월드에 남아있는 존재이다.

같은 MMORTS이지만 인스턴트 형식으로 매 회마다 맵이 형성되었다가 게임의 종료와 함께 사라지는 스타크래프트와 달리 <부족전쟁>의 공간은 영속적이다. 플레이어의 마을은 실제로 맵의 한 구역을 점하고 있으며 각 마을은 고유의 좌표를 갖게 된다.

처음에 부여받는 마을은 하나이지만 플레이어가 다른 마을을 점령해나갈 경우 한 플레이어에게 속한 마을은 다수가 되기도 한다. 그러나 이때도 개체 수만 늘어났을 뿐 캐릭터로서의 마을은 전략 거점으로서 게임 월드 내에 언제나 존재하고 있다. 따라서 마을은 플레이어가 로그아웃한 상태에도 게임 월드에 존재하면서 수행을 지속한다. 그 수행은 주로 플레이어가 명령해놓은 건설, 채집 등의 업무 혹은 타 플레이어의 침략이 있을 경우 자체적 병력을 이용하여 대응하는 등의 양상으로 나타난다. 이러한 마을 캐릭터의 특성은 일종의 AI 개념으로서 이해될 수 있다.

윌리엄 김슨(William Gibson)은 AI 캐릭터의 정체성에 대한 형상화를 시도한 대표적인 사이버펑크 작가이다[9]. 『코드명 J』의 캐릭터 중 하나인 AI 애나 칼만은 6년 전에 이미 사망하였지만 본인의 기억과 욕망을 토대로 웹상에 프로그램화되어 있다. 이러한 AI 캐릭터는 모델링했던 대상 인물의

기억과 욕망을 토대로 프로그램화했지만 본체와는 또 다른 정체성을 갖고 있다는 존재라는 특이성을 갖는다. 물론 인간에 가까운 소설 속 AI 캐릭터는 <부족전쟁>의 마을 캐릭터와는 현격한 차이가 있다. 하지만 본체의 의지를 반영하면서도 독립적인 주체로 존재한다는 점에서 <부족전쟁>의 마을 캐릭터 역시 수동적 속성을 갖는 AI 캐릭터로 볼 수 있다.

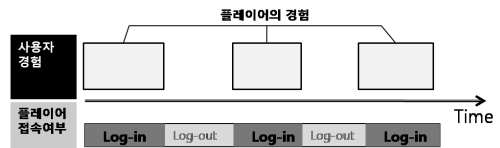
<부족전쟁>의 마을 캐릭터를 수동적 AI로 정의하는 이유는 그 자체 의지에 의해 새로운 행위가 창출되지는 않기 때문이다. 예를 들어 플레이어가 채집, 마을 회관 건설을 명령해놓고 로그아웃했다면 마을 캐릭터는 그러한 명령들을 충실히 수행한다. 또한 플레이어가 로그아웃 한 상태에서 타 플레이어의 침략을 받았을 경우 마을은 자체적으로 보유하고 있는 병력을 이용하여 수비에 들어가게 된다. 하지만 건설 명령을 모두 완료하고 타 플레이어의 공격이 없다면 마을은 채집만을 계속한다. 즉, 플레이어의 명령을 수행하거나 타 플레이어의 행위에 반응하긴 하지만 자발적인 수행은 하지 않는다는 점에서 마을 캐릭터는 수동적 AI로서의 특성을 갖게 된다. 요약하자면, 플레이어의 접속 여부와 관계없이 존재하는 전략 거점으로서의 마을 캐릭터는 비록 수동적이기는 하나 지속적으로 타 플레이어의 행위에 노출되어 있기 때문에 사건 발생의 잠재적인 기반이 된다.

### 2.2.2 거점 방문자로서의 플레이어

자넷 머레이는 몰입적 환경으로의 참여를 효과적으로 구조화하는 방법으로 ‘방문하기’ 포맷을 제안한 바 있다. 방문하기라는 메타포는 시간과 공간 양자에 명백한 한계를 지어줌으로써, 가상 세계와 일상 세계 사이의 경계 설정을 매우 용이하게 해준다[10].

MMORPG의 플레이어는 클라이언트의 실행과 로그인을 통해 게임 세계를 방문한다. 따라서 여기에서의 방문의 의미는 자넷 머레이가 말했던 환경

의 방문과 맥을 함께 한다고 할 수 있다. MMORPG에서의 플레이어는 게임 세계를 방문하여 자유롭게 가상 환경을 탐험하고 모험을 즐긴 뒤 다시 현실로 귀환하기 때문이다. 이때 플레이어는 오직 로그인 한 상태에서만 게임 월드를 경험할 수 있다. 그렇기 때문에 MMORPG의 사용자 경험은 플레이어의 로그인 여부에 따라 분절적으로 생성되고 분절된 경험들은 플레이어가 다시 로그인을 함으로써 연결 된다. 이는 MMORPG에서 생성되는 사용자 경험의 주체가 언제나 현재 시점에서 플레이어라는 단일한 주체로 수렴되는 까닭이며 이와 같은 내용을 도식화 하면 다음과 같다. 여기에서의 시간은 현실 세계의 시간을 의미한다.



[그림 1] MMORPG에서의 단일 주체와 플레이어 접속여부에 따른 사용자 경험구조

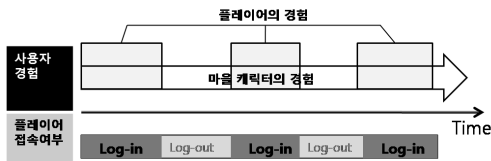
<부족전쟁>의 플레이어 역시 로그인을 통해 게임 월드로 방문한다. 하지만 앞서 살펴보았듯이 <부족전쟁>에는 게임 월드에 플레이어가 로그아웃한 상태에서도 지속적으로 작동하는 주체로서의 마을 캐릭터가 존재한다. 이 때문에 플레이어는 거점 방문자로서 게임 월드에 참여하게 된다.

중요한 것은 게임 월드에 남아있는 수동적 AI로서의 마을 캐릭터가 플레이어가 부재한 상황에서도 의미 있는 사건이 될 만한 경험을 겪을 수 있으며 그러한 경험이 후에 로그인한 플레이어에게 같은 의미로서 작용한다는 점이다.

예를 들어, 플레이어 A가 로그아웃을 한 상태에서 플레이어 B가 플레이어 A의 마을을 공격해서 성벽을 파괴했다고 했을 때, 시간축을 기준으로 성벽이 파괴된 사건은 플레이어 A보다 그의 마을이 선행적으로 경험하게 된다. 그리고 그 후에 플레이

어 A가 로그인을 했을 때 마을이 경험한 파괴의 사건은 사후적으로 플레이어 A의 경험으로 수용된다.

<부족전쟁>에서의 사용자 경험은 마을 캐릭터와 플레이어라는 시차를 달리하는 주체의 경험을 통합한 것이다. 이러한 의미를 도식화하면 다음과 같다.



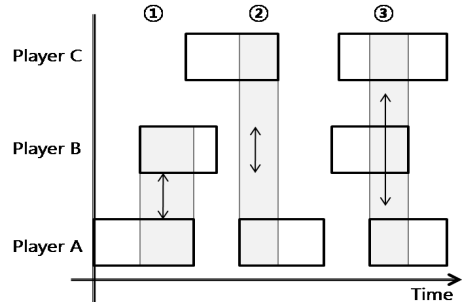
[그림 2] 웹 기반 MMORTS에서의 시차적 주체와 플레이어 접속여부에 따른 사용자 경험구조

### 3. 웹 기반 MMORTS의 사용자 서사

#### 3.1 웹 기반 MMORTS <부족전쟁>의 사용자 서사 유형

MMORPG와 같은 상호작용 서사는 기본적으로 공간이 먼저 주어지고 사용자들이 공간을 이동하는 시간에 의해 서사가 발생한다[5]. 이 과정에서 플레이어간에 사용자 서사의 의미 있는 사건이 발생하기 위해서는 기본적으로 시간의 공유가 전제되어야 한다.

말하자면 공간적 근접성이 높아질수록 상호작용의 가능성이 높아진다는 공간 공유의 문제보다 플레이어 A와 플레이어 B가 게임 월드 내에서 상호작용하여 사건을 만들어내기 위해서는 양쪽 모두가 그 시간에 게임 월드에 접속해 있어야 한다는 시간 공유의 문제가 더 직접적인 조건이 되는 것이다.

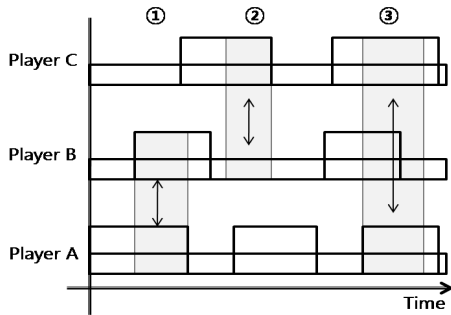


[그림 3] 시간축에 따른 MMORPG 플레이어간의 상호작용 구조

따라서 현실 세계에서 작동하는 시간축을 기준으로 했을 때 [그림 3]에서 나타나는 상호작용 ①, ②, ③은 본질적으로 같은 유형이다. 여기에서 상호작용에 참여하는 플레이어가 누구인지, 또 그 수는 몇 명인지는 무관하다. 그것보다는 현실 시간이라는 기준을 두었을 때 같은 시간에 같은 게임 공간에 존재하는지가 관건이 된다.

한편, 앞 장에서 살펴보았듯이 <부족전쟁>은 수동적 AI로서의 마을 캐릭터와 플레이어라는 시차적 이중 주체를 갖고 있다. 여기서의 주체는 정신분석학에서 주목하는 비가시적이고 내면적인 주체를 말하지 않는다. 게임 월드 내에 가시적이고 활동적으로 존재하며 또 각각 나름대로의 경험을 하는 주체를 말한다.

사용자 서사를 플레이어 간에 발생하는 의미 있는 사건으로 정의할 때 <부족전쟁>의 사용자 서사는 필연적으로 시차적 주체간의 상호작용을 통해 생성된다고 할 수 있다. 그리고 그 구체적 양상은 사건을 만들어내는 주체들이 누구인가에 따라 크게 두 유형으로 나뉠 수 있다. 따라서 앞서 살펴본 논의를 바탕으로 웹 기반 MMORTS <부족전쟁>에서 사용자 서사를 생성시키는 상호작용의 유형을 현실 시간축을 기준으로 도식화해보면 다음과 같다.



[그림 4] 시간축에 따른 웹 기반 MMORTS 시차적 주체들 간의 상호작용 구조

[그림 4]에서 ①은 플레이어간의 쌍방향적 상호작용을, ②는 플레이어와 타 플레이어의 수동적 AI 캐릭터와의 상호작용을, ③은 두 가지 양상이 융합된 경우를 의미한다. 그림 상의 플레이어 A, B, C의 접속 상태는 분석을 위해 임의로 설정한 것이며 화살표는 필연적 상호작용이 아닌 상호작용의 가능성을 의미한다.

화살표가 자리한 영역은 각 주체들이 공유하는 시간을 의미하는데 MMORPG에서는 타 플레이어와 공유된 영역만으로 나타났다면 웹 기반 MMORTS의 경우 항상 존재하고 있는 캐릭터의 존재로 인해 플레이어의 접속 기간에 구애받지 않는 양상으로 나타나고 있다. 하위 절에서는 본 도식을 기반으로 하여 <부족전쟁>에서 생성되는 사용자 서사의 유형에 대해 밝히고자 한다.

### 3.1.1 플레이어간의 쌍방향적 사용자 서사

<부족전쟁>의 플레이어는 마을을 성장시킬수록 독립적으로 존재하기 힘들어진다. 마을이 번창할수록 해당 마을의 자원과 명성을 노리는 타 플레이어가 늘어나게 되는데 이들의 침략을 독립적으로 막아내기 힘들기 때문이다. 따라서 <부족전쟁>의 플레이어들은 마을을 안정적으로 성장시키고 세계 내의 입지를 굳히기 위해 특정 부족에 가입하게 된다. 부족은 MMORPG에서의 길드와 비슷한 개념

으로 이해될 수 있는데 다른 점이 있다면 타 플레이어의 침략에 맞서서 같은 부족을 돕기 위해서는 군대를 파견해야 하는데 마을 간의 거리에 따라 파병에 걸리는 시간이 달라진다는 점이다. 따라서 <부족전쟁>에서는 부족원들간의 지리적 근접성이 전략상 주요 요소가 된다.

이러한 부족 간의 전쟁 혹은 지원활동, 마을 간의 전투 등은 <부족전쟁>에서 플레이어간의 쌍방향적 사용자 서사의 주요 내용을 이루게 되며 [그림 4]에서 주로 ①에 속한다고 할 수 있다.

<부족전쟁>은 배경스토리로서의 개발자 서사가 최소화되어 있다. 개발자 서사가 드러나는 부분은 2D 그래픽, 툴과 같은 시스템적인 측면에 국한되어 있다. 따라서 이러한 유형의 상호작용에서 생성되는 사용자 서사는 <부족전쟁>의 자체적 역사를 만들어 나가는 동력인 동시에 가장 적극적이고 수준으로 게임 전반의 흐름을 이끌어가는 기능을 하고 있다.

### 3.1.2 플레이어와 A.I 캐릭터간의 사용자 서사

①의 경우는 MMORPG에서도 나타나는 유형으로 <부족전쟁>만의 특이한 지점이라고 볼 수 없다. 하지만 ②와 ③의 경우는 수동적 AI로서의 캐릭터가 상호작용에 포함되어 있기 때문에 MMORPG와 명확한 구별 지점이 된다. ②의 대표적 사례는 로그아웃한 플레이어의 마을을 로그인 상태의 플레이어가 침략하는 것으로 보통은 ③ 유형과 같이 ①과의 융합으로 나타나는 경우가 많다. 이해를 돕기 위해 실제로 부족전쟁 포럼 게시판에 올라온 플레이어의 후기를 통해 분석을 해보면 다음과 같다.

a) 공격을 해오더군요. 부족원들하고 싸울아비 부족 몇 명하고 같이 들어오더이다. 좀 열이 받았는데 주위에 요청을 하려고 해도 제 주위 부족원들하고 동맹 부족들에게 협박 메일이 들어갔다니요. 지원하면 가만 안둔다고. 그래서 얼마 버티지

를 못했습니다. 그나마 남아 있던 병력으로 이리 돌리고 저리 돌려서 노블타만 7정도 잡아냈는데 b) 어제부터는 회사에 출근을 해야 되서 게임에 접속하지 못하는 새 마을이 점령되고 말았습니다. 그 시간에 게임을 하는 거보니 학생은 아닌거 같고 직장을 다녀도 널널한 전산실에 근무하는 사람 아니면 백수였을 듯 한데…….

편의상 후기를 쓴 플레이어를 플레이어A로, 글속의 침입자를 플레이어B로 지칭하여 분석하자면 a) 부분은 플레이어A가 플레이어B로부터 직접 침입을 받은 경험을 다루고 있으므로 ①유형의 상호작용을 통해 사용자 서사가 발생했음을 알 수 있다. 그러나 여기서 주목할 지점은 b) 부분이다. 글의 내용에 따르면 플레이어A의 마을은 플레이어A가 출근하여 로그아웃한 상태에서 플레이어B에게 점령당했기 때문이다. 이 과정은 플레이어A의 마을 캐릭터와 플레이어B의 상호작용을 통해 사용자 서사가 발생한 것이므로 ②유형의 경우임을 알 수 있다. 따라서 후기에 드러난 전체적인 경험은 ①과 ②유형이 복합적으로 나타난 ③유형임을 알 수 있다.

이처럼 <부족전쟁>의 플레이어는 자신이 통제할 수 없는 로그아웃의 상황에서도 게임의 승패를 좌우하는 의미 있는 사건의 발생 가능성에 노출된다. 이것은 <부족전쟁>이 마크 르블랑(Marc LeBlanc)이 게임의 극적요소로 꼽은 불확실성(Uncertainty)과 불가피성(Inevitability)[11]을 확장된 의미로 강화시키고 있음을 알게 하는 대목이다.

### 3.2 현실 시간축 기준의 사용자 서사 생성

디지털 게임에서의 사용자 서사는 플레이어의 행위를 통해 경험된다. 특히, MMORPG의 경우 게임 내에서 진행되는 시간축을 중심으로 봤을 때 서사는 계열체적으로 경험된다. 또한 전체적인 게임 서사의 원리는 데이터베이스 형식과 서사 형식이 하나의 거시적인 서사 속에 융합된다[5]. 따라서 플레이어의 의도에 따라 게임 속에서 경험되는 서사는 전혀 다른 조합과 양상으로 나타날 수 있다.

한편, 주네트는 서사의 시간순서에 관한 연구에서 서사에서 표현되는 각각의 단위가 서로 연결되는 관계를 규정하고자 했으며 그 분석법으로 시간상 변화에 따라 단위에 번호를 매기는 방법을 사용한 바 있다[12]. 그 구체적인 분석방법은 연속적으로 이어진 서사를 시간 변화에 따라 단위별로 구분하고 번호를 매기는 방식으로 예를 들어 ‘나는 생각했다. 어제 있던 일들에 대해. 하지만 잘 떠오르지 않았다’ 라는 문장이 있다면 ‘나는 생각했다’는 현재시점이기엔 A로 표시하고 ‘어제 있던 일들에 대해’는 과거이므로 B로 표시한다. 그리고 다시 ‘하지만 잘 떠오르지 않았다’는 현재시점으로 돌아오고 있으므로 C로 표시한다. 이때 현재는 2로 과거는 1로 지정한다. 그렇게 할 경우 이 서사의 시간변화는 다음과 같이 표시될 수 있다.

A2-B1-C2

플레이어의 의도에 따라 경험되는 플레이 경험들의 연속체를 하나의 서사로 상정했을 때 이러한 주네트의 분석법을 적용해볼 수 있다. MMORPG의 경우, 서사는 캐릭터의 행위를 통해서 구성되는데 이때의 행위는 플레이어가 실시간으로 조작할 경우에만 발생하게 된다. 따라서 MMORPG에서의 서사는 언제나 현재형 동사로 표현된다. 물론 MMORPG에서도 공유된 성을 빼앗긴다거나 하는 경험은 과거형으로 경험된다고 생각할 수 있으나 그 경우 플레이어가 경험하는 사용자 서사는 필연적으로 경험되는 것은 아니다. MMORPG에서의 성은 진영별로 공유되는 것으로 <부족전쟁>에서의 마을과 같이 플레이어의 캐릭터로서 존재하는 것이 아니기 때문이다. 그렇기에 자신의 캐릭터를 통해 이루어지는 경험의 측면에서 MMORPG의 서사는 시간 변화에 따라 단위를 구분하는 주네트의 분석법에 의해 구분되지 않는다.

하지만 웹 기반 MMORTS의 경우 플레이어의 조작에 의한 행위와 경험 외에도 플레이어가 부재한 상태의 캐릭터를 통해 발생한 서사가 존재하기



때문에 언제나 현재형 동사로 경험되지는 않는다. 예를 들어, 플레이어B의 침략을 받아 전투를 벌이다 로그아웃을 하고 다시 로그인을 했을 때 자신의 마을이 점령당해 있음을 발견한 플레이어의 경험은 '침략을 받는다'(현재), '마을을 빼앗겼다'(과거)로 요약된다. 이 두 가지의 단위 사이에는 마을 캐릭터가 현재형 동사로 경험한 '마을을 빼앗긴다'(현재)가 생략되어 있다. 따라서 이러한 서사를 위의 분석법에 따라 분석하면 다음과 같이 표시될 수 있다.

#### A2-(B2)-C1

즉, 웹 기반 MMORTS <부족전쟁>에서 수동적 AI로서의 캐릭터가 경험한 서사는 시간상으로 사건 발생 후에 로그인한 플레이어에게 과거형 동사로 경험된다. 그리고 플레이어는 그러한 경험들을 통합적으로 인식하고 이것을 토대 위에서 다시 현재형 동사로 경험해나가게 되는 것이다.

## 4. 결 론

지금까지 대표적인 상호작용 서사인 MMORPG와의 비교 분석을 통해 웹 기반 MMORTS에서의 이중 주체와 그에 따른 사용자 서사 구현 양상을 살펴보았다.

이를 위해 우선 단일한 주체로 통합되어 있는 MMORPG와는 달리 웹 기반 MMORTS <부족전쟁>은 플레이어가 로그아웃을 해도 게임 월드에 남아있는 수동적 AI로서의 캐릭터를 갖고 있으며 이러한 게임 과정은 추론을 유발하는 텍스트적 재현을 통해 전달됨을 검토하였다. 특히 그러한 AI 캐릭터는 지속적으로 타 플레이어의 행위에 노출되어 있기 때문에 사건 발생의 잠재적인 기반이 되고 있음을 밝혔다. 이것은 특히 전쟁을 테마로 하는 <부족전쟁>과 같은 웹 기반 MMORTS에서 두드러지는데 똑같이 웹 기반이지만 농장경영을 테

마로 하는 팜빌(Farmville)의 경우 호혜관계에 기반을 둔 주고받음만 존재하기 때문이다. 즉, 농장 경영 웹 게임의 경우 수동적 AI로서의 농장은 사건 발생의 기반이라기보다는 부차적인 존재 위상을 갖게 된다.

한편, 본 고에서는 위의 논의와 관련하여 현실 시간축에 따라 나타나는 주체 간 상호작용의 유형을 구분했다. 또한 MMORPG에서는 그러한 상호작용을 통한 경험이 언제나 현재형 동사로 경험되는 반면 웹 기반 MMORTS에서는 수동적 AI 캐릭터의 경험을 플레이어가 후에 수렴함으로써 발생하는 과거형 동사와 현재형 동사의 교차로 경험되고 있음을 밝혔다.

서사 진행 시간축을 기준으로 한 상호작용 서사가 과거의 통합체가 현재의 계열체를 만드는 연쇄 구조 속에서 형성되는 것과 같은 방식으로 웹 기반 MMORTS에서의 사용자 서사는 시차적 주체의 사건이 그러한 연쇄 구조 속에서 형성되어 나가는 것이다.

이러한 웹 기반 MMORTS의 스토리텔링 방식은 게임 시스템의 차원을 넘어서 웹을 기반으로 한 가상세계를 위한 고찰의 단초를 제공해준다.

즉, 웹을 기반으로 한 가상세계는 독립적으로 구성된 세계가 아닌 웹이라는 매체의 특성을 반영할 수밖에 없는 필연성을 갖게 되는데 이것은 분할, 병치, 연계 등의 가능성이 있는 하이퍼텍스트의 특성[10]과도 연관되어 있다. 즉, 웹 브라우저를 기반으로 할 경우 사용자는 해당 가상세계를 폐쇄적 세계가 아닌 다중적인 브라우저 중 하나로서 인식을 하게 되기 때문에 그것은 사용자가 인터넷에 접속해있는 이상 언제나 존재하는 세계가 되는 것이다. 따라서 웹을 기반으로 한 게임형 가상세계의 일종인 <부족전쟁>역시 <스타크래프트>와 같은 일촉즉발의 전략 전쟁이 아닌 사용자의 일상 시간에 녹아든 전략 전쟁의 모습으로 나타나게 되는 것이다.

그렇기에 웹게임이라 불리는 게임들의 가장 큰 장점으로 사용자들은 다른 업무와의 동시수행가능

성을 품고 있는 것이다. 따라서 기존의 클라이언트 기반 가상세계와 같이 밀도 있고 집중된 세계 경험보다는 일상적인 업무와 병치, 연계적 경험이 가능하다는 지점은 웹 기반 가상세계가 갖는 잠재력이라고 판단할 수 있겠다.

### 참고문헌

- [1] Barthes, Roland, 김희영 역, 텍스트의 즐거움, 동문선, 2001.
- [2] 이인화 외, 디지털 스토리텔링, 황금가지, 2008.
- [3] 이동은 외, "디지털 게임의 공간성 연구", 디지털스토리텔링학회, pp123-144, 2007.
- [4] 한혜원, 디지털 게임 스토리텔링, 살림, 2006.
- [5] 류철균, "상호작용 서사의 시간성 연구", 한국어문화학회논문지, 한국어문화회, pp 383-410. 2006.
- [6] 이용욱, "디지털 서사체의 미학적 구조(3) - 온라인 게임 서사의 '시간축'을 중심으로-", 한국언어문학, 제56권, pp327-348, 2004.
- [7] 신새미, MMORPG의 소셜 네트워크 형성 양상에 관한 연구-커뮤니케이션 특성을 중심으로, 이화여자대학교 디지털미디어학 석사학위논문, 2008.
- [8] 김유정, 컴퓨터 매개 커뮤니케이션, 커뮤니케이션북스, 1998.
- [9] Gibson, William, 신영희 역, 코드명 J 한뜻, 1995.
- [10] Murray, Janet, 한용환, 변지연 역, 인터랙티브 스토리텔링, 안그라픽스, 2001.
- [11] Katie Salen and Eric Zimmerman, "Tools for Creating Dramatic Game Dynamics", The Game Design Reader, The MIT Press, p438-459, 2005.
- [12] Genette, Ge'rrard, 권택영 역, 서사담론, 교보문고, 1992.



류철균 (Chul-Gyun Lyou)

1989년 2월 서울대학교 국어국문학(문학사)  
1993년 2월 서울대학교 국어국문학(문학석사)  
2001년 8월 서울대학교 국어국문학(문학박사)  
1995년 3월-2004년 2월 이화여자대학교 대학원 국어국문학과 교수  
2003년 5월-현재 사단법인 디지털스토리텔링 학회 학회장  
2004년 3월-현재 이화여자대학교 대학원 디지털 미디어학부 교수  
2007년 1월-현재 이화여자대학교 디지털미디어학부 학부장, 뉴미디어기술연구소장

관심분야 : 게임, 문화기획, 스토리텔링



임수미 (Su-Mi Lim)

2008년 8월 고려대학교 사학/사회학(문학사)  
2008년 9월-현재 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠 석사과정

관심분야 : 소셜 네트워킹, 웹게임, 스토리텔링