

게임 퀘스트 스토리텔링 구조분석 -프롭의 민담기능대입을 중심으로-

Structural Analysis of Game Quest-storytelling -Focusing on Applying Narrative Functions of Folk-tale by Propp-

김용재

경성대학교 문화기획행정학과

Yong-Jae Kim(sinabro1381@ks.ac.kr)

요약

퀘스트는 게임 스토리의 최소단위로써, 퀘스트 스토리텔링을 연구하기 위해서는 퀘스트 구조 분석이 필요하다. 본 연구는 퀘스트의 구조를 파악하기 위해, 구조주의 서사이론에서 프롭의 민담기능을 도입하였다. 프롭이 등장인물의 불변요소로 제시한 31가지 민담기능을 MMORPG 퀘스트에 대입하여 분석하였다. 그 결과 퀘스트의 필수기능(13개), 부가기능(5개)을 도출하였고, 이 기능들이 어떤 순서로 전개되는지 살펴보았다. MMORPG 퀘스트는 필수기능의 순서에 따라, 그리고 부가기능을 선택사항으로 하면서 진행되고 구조가 반복되는 패턴을 보여주었다. 이들의 기능을 적절한 요소에 활용한다면 퀘스트 스토리텔링을 강화하고 다양한 이야기를 이끌어 나갈 수 있는 방안을 마련할 수 있을 것이다.

■ 중심어 : | 퀘스트 스토리텔링 | MMORPG | 프롭 | 민담의 기능 |

Abstract

As a smallest unit of the game story, quest needs to be analyzed in terms of structure in order to study quest storytelling. This thesis introduces structuralist theory of narrative function of folk-tale by Propp to determine the structure of the quest. Propp proposed immutable elements of the characters as 31 kinds of Folk-tale functions. I analyzed assigning quests in MMORPG. As a result, 13 essential functions of the Quest, and 5 add-ons were drawn and the order among functions was figured out. Most quests in MMORPG followed the order of the essential functions and optional add-ons and showed a repeating pattern. The essential and optional functions and its order can be utilized to arrange appropriate element for quest storytelling and to strengthen and lead the various ways of the quest storytelling.

■ keyword : | Quest-Storytelling | MMORPG | Propp | Function of Folk-tale |

1. 서론

게임 스토리텔링(Game Storytelling)은 많은 학자들이 디지털 스토리텔링(Digital Storytelling)에 속한 하

나의 장르로서 연구해 왔으며, 디지털 스토리텔링의 쌍방향성(Interactivity) 내러티브 연구의 핵심이 되고 있다. 게임 스토리텔링은 사용자의 엔터테인먼트를 충족시켜주기 위하여 이미 존재하는 이야기나 새롭게 창작

된 이야기를 담화형식으로 창작하는 행위라고 정의한다[1].

이러한 게임 스토리텔링은 영화, TV 등 다른 매체와는 달리 상호작용이 가능함으로서 소비자(유저)가 직접 이야기를 가공하여 자신만의 스토리를 체험할 수 있는 점이 핵심이다. 게임 중에서도 국내에 홍수처럼 쏟아지는 온라인게임은 많은 유저들이 즐기고 있으며, 특히 MMORPG(massive multi online role playing game)는 대다수 유저가 가상세계에서 서로 영향을 주고 역할을 수행하면서 성장하고 협동도 하고 경쟁도 하는 게임이다. MMORPG는 유저들이 공동네트워크를 형성하면서 진행되는 특성으로 국내에서 큰 인기를 얻고 있다.

게임(특히 MMORPG)에서 스토리성이 강한 부분은 주인공에게 임무를 부여해 주는 퀘스트이며, 이를 해결하면서 유저는 성취감을 느끼고 서사를 체험해 나간다. 퀘스트는 MMORPG에서 개발자와 플레이어의 상호작용에 있어서 플레이어가 주체적으로 스토리를 생성할 수 있도록 하는 매개체이며[2], 개발자가 제시하는 유의미한 최소서사이다. MMORPG의 수많은 콘텐츠는 퀘스트를 중심으로 이루어져 있으며, 이 퀘스트의 구조를 파악하거나 속성을 분석하는 방법에 따라 다양한 스토리텔링이 가능하다.

퀘스트에 대한 연구를 보면 퀘스트 하나에 기-승-전-결 구조를 작성하여 퀘스트 스토리텔링연구 도표를 작성한 이재홍을 들 수 있다. 퀘스트는 메인스토리에 종속되는 독립된 또 하나의 스토리라 보고, 퀘스트의 개요, 분류방법, 창작리스트를 제시하였다. 토스카(Susana Tosca)는 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[3]. 이는 퀘스트가 게임 내에서 실제로 어떤 기능을 갖는지에 대한 초점을 맞춘 정의라고 할 수 있다.

이 외에도 게임과 관련된 전문서적들과 다양한 강의들이 있지만 게임 현장에서 활용할 수 있는 스토리텔링 이론이 아직도 부족하다. 그리고 게임이 학문적으로 정

착한지 10여년의 세월이 흐르고 있지만, 퀘스트에 대한 스토리텔링의 연구는 미미한 수준이다. 이제까지 퀘스트의 본질을 밝히는데 주력하기 보다는 구체적이고 단편적인 퀘스트 연구에 국한되어 있다. 따라서 정확하게 퀘스트를 게임 스토리의 최소 단위로 전제하고 그 구체적인 양상과 유형을 연구할 필요가 있다.

퀘스트에 대한 인문학적인 서사분석을 통해 퀘스트 스토리텔링의 구조를 파악할 수 있는 연구가 필요하다. 여기서는 서사의 구조를 분석하여 서사를 지배하는 구조를 발견하려는 구조주의 서사학의 방법을 도입하고자 한다. 구조주의 서사이론은 서사체들이 갖는 고유한 구조와 요소가 존재한다는 것이 기본주장으로, 서사체의 내적인 구조를 밝히는 이론적 틀이다. 본격적으로 서사의 구조를 분석하려는 노력은 러시아 형식주의로부터 시작되는데, 그것은 주로 언어학적 분석의 틀을 서사에 적용시키는 것이다. 블라디미르 프롭(Vladimir Y. Propp)은 이야기를 하나의 전체로 간주하여 그 서사를 지배하는 단일한 구조를 발견하고자 하였다[4]. 100개의 이야기(민담)를 대상으로 하여 그는 이야기를 구성하고 있는 부분을 나누고 부분과 부분, 부분과 이야기 전체의 관계에 따라 이야기를 규정하고, 그럼으로써 이야기 간의 비교를 가능하게 하는 기초를 마련한다. 이야기를 주제나 인물이 아닌 행위에 의해 규정된 요소를 나누는 불변요소인 31가지 기능(function)을 제시하였다. 이 기능들은 변하지 않는 고정적인 요소로서 이야기의 핵심적인 구성요소를 이루는데, 프롭의 기능을 활용하여 퀘스트 스토리텔링 구조를 파악하고자 한다.

분석대상으로는 현재 MMORPG중 세계적으로 많은 유저층을 확보하고 있는 게임인 'World Of Warcraft' (이하 WOW)의 퀘스트를 선택하였다. 현재 MMORPG중 퀘스트가 가장 풍부하며 (약 3000개)[5] 퀘스트의 시퀀스 배열이 레벨에 따라 잘 정렬되어 있다. 국내 온라인 게임의 퀘스트가 게임을 진행해 나가기 위한 필수조건처럼 인식된 반면, WOW의 퀘스트는 플레이어가 게임 진행을 위해 선택할 수 있는 하나의 이야기 거리로 제공되어 있어 서사분석에 용이하다. 다른 MMORPG 리니지, 아이온 등의 퀘스트 부여형식도 WOW 퀘스트와 유사하다. 하지만 WOW의 퀘스트는 타 게임에 비해

여러면에서 스토리텔링요소를 잘 반영하고 있다.

WOW의 퀘스트는 온라인 게임임에도 불구하고, PC 게임처럼 싱글 플레이만으로도 스토리성이 있는 흥미를 느낄 수 있다는 장점이 있다.

프롭의 기호학적 서사분석은 콘텐츠 자체의 분석을 접할 수 있다는 점에서 유용하다. 기본적인 기호학적 민담구조는 매체의 변형에 의해서도 변하지 않기 때문이다. 즉 캐릭터(등장인물), 사건(행동)과 같은 서사를 구성하고 있는 요소와 플롯은 변하지 않고 지속되는 특징을 가지고 있다[6].

프롭이 민담에서 불변요소로 제시한 기능들을 MMORPG 퀘스트에 적용시켜, 그 사례를 분석하고 그에 적합한 기능들을 도출하고자 한다. 퀘스트의 text지문과 유저들의 행위 등을 프롭의 31가지 기능에 대입하여 활용되는 부분과 재해석 된 기능, 수정안 등을 도출하여 플롯 분석처럼 퀘스트 스토리텔링 구조를 파악하여 강화방안을 모색할 수 있는 지침이 되고자 한다.

II. 게임 퀘스트 스토리텔링

게임 퀘스트는 메인스토리에 종속되면서도 독립되는 또 하나의 스토리이다. 그리고 온라인 게임세계를 모험하는 과정에서 플레이어가 특정 사물이나 낯선 NPC들로부터 부여받는 임무이다. 플레이어는 퀘스트를 수행하는 순간부터 새로운 스토리를 음미할 수 있게 되고, 특별한 기술을 습득할 수 있으며, 모험을 위한 무기나 방어구 같은 장비를 마련할 수 있게 된다.

퀘스트에 대한 의미를 해석하는 것은 학자들마다 의견이 다양하다. 조셉 캠벨(Joseph Campbell)[7]은 퀘스트(Quest)의 의미를 영웅의 여행에서 해석을 한다. 반면 노스롭 프라이(Northrop Frye)[8]는 여름의 미토스인 로망스(Romance) 구조 속에서 퀘스트의 의미를 해석하였다. 제프 하워드(Jeff Howard)[9]는 퀘스트를 의미 있는 목표를 성취하기 위해 도전을 극복하는 주인공이 상징적이고 환상적인 공간에서 사물을 획득하고 사람과 조우하는 여행이라고 정의하고 있다. 서사학의 대표적 제안자 에스펜 아서스(Espan Aarseth)는 게임의

극적인 서사를 스토리로 풀지 않고 퀘스트로 풀어내고 있다. 아서스는 퀘스트가 수행적(performative)인 반면, 스토리는 진술적(constative)이라고 보았다[10]. 그는 퀘스트의 개념을 좁은 의미에서 보지 않고 넓은 의미로 모든 온라인 게임의 핵심으로 이해하고 있다. 그리고 제프 하워드(Jeff Howard)는, 퀘스트가 게임을 인과적이고 극적으로 연결된 사건들의 연쇄작용으로 보는 Narratology학과와 게임을 상호작용적 놀이를 위한 규칙들의 집합으로 보는 Ludology학파의 오랜 갈등을 해결할 수 있는 탈출구가 될 수 있다고 보았다.

퀘스트 스토리텔링은 게임 퀘스트를 통해 서사를 전개하는 것으로, 퀘스트 스토리텔링 중 많은 사람에게 회자되는 것은 '영웅의 일대기 스토리텔링'이다. 영웅의 일생과 모험담을 다룬 영웅의 스토리텔링은 이야기의 기원이 되어온 신화와 민담에서 그 뿌리를 찾을 수 있다[11]. 프롭은 인류의 수많은 민담을 통해 보편적으로 추출되는 모티프들을 정리하면서 영웅이 존재하는 스토리텔링의 기본구조를 밝혔다. 프롭에 의하면 모든 이야기는 31가지 모티프로 이루어져 있고 한 인물의 일생 구조를 민담을 통해 분석해서 구조화 될 수 있다고 보았다.

III. 프롭의 민담형태론 구조

프롭도 텍스트를 연구하는 초기의 다른 사람들과 마찬가지로 민담의 이야기를 하나의 단일한 완성체로 보았다. 하지만 다른 점은 텍스트의 구성을 마치 한 문장이 제 각기의 기능을 가지고 있는 여러 단어들로 구성되어 있듯이 민담의 구성 요소들도 나름대로의 통사적 기능을 가지고 있다고 본 것이다. 따라서 민담의 구조적 모습을 알려면 이들의 통사적 기능과 수단들을 찾아야 한다고 생각하였다. 마치 한 문장에 주어와 있고, 목적어 술어 등이 있듯이, 민담에도 이러한 것들이 있다고 보았다. 프롭의 관심은 민담에서 문장의 각 성분에 해당되는 것을 찾고 이들의 관계를 설정하는 것으로 초점이 모아지게 된다. 그리고 문장을 구성하는 성분은 어떤 문장이든 그 구조 분석에 적용될 수 있듯이 민담

의 통사적 기능들을 설정하고 이들의 관계를 정립할 수 있다면 이것은 모든 민담구조분석에 적용될 수 있을 것이라 가정했다[12].

한 문장의 통사적 기능인 주어 혹은 목적어 위치에 무수히 많은 다양한 단어나 구가 놓여도 그 기능인 주어 혹은 목적어임에는 변화가 없듯이, 민담에도 일정한 기능으로서의 불변요소와 동일한 기능을 나타내지만, 무수히 많은 변이형들로 표현될 수 있는 가변요소가 있다고 설정하였다. 이 불변요소란 결국 기능인데, 프롭은 기능을 등장인물의 각각의 행위에서 문제 삼지 않고, 그 행위가 이야기 줄거리의 발전 과정상 어떠한 의미를 갖는가 하는 관점에서 기능적 의미를 부여하였다.

러시아 형식주의의 연구에서 주목해야 할 것은 서사의 최소 단위를 분리하고 그것의 관계와 결합 원리를 공식화하려 한 그들의 노력이다. 프롭의 ‘민담형태론’은 이 같은 전통에서 서사 연구를 형식화하고 체계화했다는 점에서 탁월한 공로를 인정받고 있다.

프롭은 아파나세프(A. Afanas'ev)의 민담집 중 마법담(wondertale)을 대상으로 한 이야기에서의 플롯을 분류하고 분석하였다. ‘기능’이란 플롯에 대해 가지는 중요성의 관점에서 정의되는 인물들의 행위이다. 기능들은 변하지 않는 고정적인 이야기 요소로서, 인물들의 행위에 초점을 맞추고, 31가지의 기능(불변요소)을 제시하였다[13].

IV. 기능을 활용한 퀘스트 사례분석

사례분석 할 퀘스트는 MMORPG WOW를 선정하였다. WOW의 퀘스트 수는 매우 많아서 퀘스트 전부를 분석하는 것은 불가능하다. 퀘스트 수는 많지만 그 임무에 대한 행위들을 분석해보면 몇 가지로(사냥, 호위, 구출, 수집 등) 고정되어 있음을 알 수 있다[14]. 몇 개의 연계된 퀘스트 만으로도 프롭의 기능을 포용가능하며, 여기서는 프롭의 기능이 요소요소에 잘 배치될 수 있는 연계퀘스트 3종류를 선택하였다[15]. 퀘스트의 내용에 해당하는 text지문들을 프롭의 기능에 해당되는 부분에 직접 대입하는 방식으로 분석하였다. 그리고 유

저가 수행하는 행위에 대해서도 프롭의 기능을 대입하였고 그 결과는 다음과 같다.

표 1. 민담기능을 활용한 WOW퀘스트 사례분석

기능	퀘스트 제목	text 또는 유저행위 t:text/u:유저행위	비 고
부재	레이네의 정화 (1)	t-내 오랜 친구가 며칠째 돌아오지 않고 있다	
탐색	레이네의 정화 (1)	u-실종된 테로니스 찾기	유저가 주제
누설	레이네의 정화 (2)	t-이곳 주민을 공격하는 켈블그를 막을 수 있는 물건이 있는데 한 마법사가 만든 마법봉이다.	유저가 정보를 습득
가해	자에데나르의 힘 (5)	t-어둠의 군주 펠단이 모든 권력을 쥐고 있다. 그를 저지해야 한다.	
결여	자에데나르의 힘 (5)	t-마법봉을 사용하는데 필요한 보석을 찾아야 한다	
	자에데나르의 힘 (4)	t-마법봉의 다른 조각을 구하려면 상자의 열쇠를 찾아야 한다	
	습지대로의 여행 (1)	u-마법사의 지팡이를 만들어야 한다	
	습지대로의 여행 (2)	t-지팡이를 만드려면 다양한 희귀 재료가 필요하다	
중개	모든퀘스트 해당	t-모든 퀘스트의 임무부여행위	
개시	모든퀘스트	u-모든 퀘스트 수락	
파견	모든퀘스트	u-퀘스트 수락 후 해당지역으로 출발	
증여자 시험	자에데나르의 힘 (1)	t-어둠의 의회 그들을 모두 처단하라. 그때는 당신을 믿을 수 있다.	유저를 시험하는 퀘스트
	습지대로의 여행 (4)	t-책 찾는 거야 도와줄 수 있지만 먼저 날 도와줘야 하겠어!	
주인공 반응	습지대로의 여행 (4)	u-증여자가 찾으라고 한 책을 찾는다	유저 시험하는 퀘스트 수락
획득	레이네의 정화 (2)	u-소금거품벌목을 처치하여 보석을 획득	모든 퀘스트 아이템 획득
	레이네의 정화 (4)	u-마법봉의 다른 조각을 열기위한 나무상자열쇠를 찾음	
이동	이동시 수행하는 모든 퀘스트	user가 퀘스트 수행 위치로 이동	
투쟁	레이네의 정화 (5)	u-진흙괴물을 잡는다	
	레이네의 정화 (10)	u-동족악행의 표본인 랜블러드투스 처치한다.	
	자에데나르의 힘 (6)	u-어둠의 군주 펠단을 처치한다.	
승리	몬스터퇴치퀘스트	u-몬스터와 싸워 이겨서 승리함	
귀환	모든퀘스트	u-퀘스트 해결 후 해당 NPC에게 돌아간다.	
난제	모든퀘스트	t-모든 퀘스트의 NPC가 유저에게 과제를 부여한다.	중개와 같으며 새로운 퀘스트 부여
해결	모든퀘스트	u-모든 퀘스트 완료행위	해소 기능 포함
변신	레이네의 정화 (9)	u-크롤그를 만나기 전에 마법봉을 사용하여 같은 동족으로 변신한다.	퀘스트아이템사용
결혼	모든퀘스트	u-퀘스트 완료 후 보상을 받음	

프롭의 민담에서 활용되는 기능을 MMORPG 퀘스트에 적용한 결과 유저들이 퀘스트를 수락하고 과제를 해결하여 완료하는 행위는 프롭의 기능과 유사하다는 것을 알 수 있다. 다만 31가지 기능 모두가 활용되지는 않는다. 그리고 MMORPG의 특성상 상호작용성이 존재하고 서사구조가 프롭의 민담과는 다른 점을 감안하여 MMORPG 퀘스트에 적합하게 프롭의 기능을 수정할 필요가 있다. 프롭의 기능 31가지 중 MMORPG 퀘스트에 적합한 내용으로 재해석한 기능들은 아래와 같이 정리하였다.

표 2. MMORPG에서의 민담기능 재해석

연번	불변요소(기능)의 재해석	수정방향
1	탐색 - 약한이 아닌 주인공(캐릭터)이 정찰하는 것임. 임무가 부여된 목적지를 찾거나 사라진 인물, 아이템을 찾는 과정	기능의 내용 수정
2	누설 - 약한이 희생자에 대한 정보를 입수하는 것이 아니라 주인공(캐릭터)이 증여자나 조력자로부터 정보를 얻는 과정. 예) 이곳 주민들을 공격하는 팻볼그를 막을 수 있는 물건이 있는데 한 마법사가 만든 마법봉이랍니다.(퀘스트 레이네의 정화 text)	누설이 아닌 정보 전달로 기능수정, 기능의 내용도 수정
3	가해(a:결여) - 이 기능으로 인해 민담의 행위가 독특하게 창조된다. 민담의 발단이 됨. MMORPG 퀘스트 역시 가해방식에 따라 퀘스트 내용(사람찾기, 물건찾기, 배달, 수집, 호위, 등)이 달라짐. a:결여 - 무언가 부족해서 갖기를 원하는데 MMORPG 퀘스트에 자주 제시된다. 민담처럼 가해를 생략하면서 자주 결여에서 시작된다.	기능의 내용을 퀘스트 내용에 따라 해석
4	중개 - NPC가 유저에게 주는 과제부여가 된다.(퀘스트 임무부여) 난제 역시 과제부여가 되므로 같은 기능이 됨.	기능을 과제부여로 수정, 난제도 과제부여에 포함
5	개시 - 퀘스트 수락 행위	기능을 수락으로 수정
6	해결 - 퀘스트 완료행위, 주어진 과제를 완료함.	해소기능 포함
7	변신 - 주인공에게 새로운 모습이 부여된다. MMORPG 퀘스트에서는 퀘스트 아이템을 사용하여 유저가 변하거나 기타 주변 인물이나 배경 등이 변하여 퀘스트 해결에 기여를 하는 경우가 대부분임.	민담의 결말에 나오지만 퀘스트에서는 사건해결시 활용
8	결혼 - 퀘스트를 다 완료한 후 보상받는 내용	기능을 보상으로 수정

위의 표의 내용을 정리하여 비교하면 다음의 [표 3]와 같다. 왼쪽은 프롭의 31가지 기능과 그에 관련된 내용이 나열되어 있고, 오른쪽은 MMORPG 퀘스트에서 프롭의 기능에 대한 재해석을 한 내용을 정리하였다. 그리고 재해석, 변경할 필요가 없는 기능은 ‘변경없음’

으로 하고 사용되지 않는 기능은 ‘해당사항없음’으로 하였다.

표 3. 프롭의 기능과 MMORPG의 기능 비교

연번	프롭의 민담기능		MMORPG 에서의 재해석	
	기능	내용	기능	내용
1	부재	가족 구성원 한 사람이 집을 떠나 있다		변경없음
2	금지	주인공에게 금지가 내려진다		해당사항없음
3	위반	금지를 위반한다		해당사항없음
4	탐색	적이 정보를 찾으려고 시도한다		주인공이 목적지, 아이템 등을 찾으려 함.
5	누설	적에게 희생자에 대한 정보가 제공된다	정보 전달	NPC가 주인공에게 적에 대한 정보를 제공한다. 퀘스트 해결 단서 제공
6	속임수	적이 희생자를 속인다		해당사항없음
7	방조	희생자가 속아서 적을 돕게 된다		해당사항없음
8	가해	적이 가족 구성원에게 해를 끼친다		변경없음
	8-a 결여	가족 구성원 한명에게 부족하거나 갖기를 원한다		NPC가 주인공에게 필요한 아이템 등을 가져달라고 원함.
9	중개	불행 결여가 알려지고 주인공에게 명령, 요청이 내려진다	과제 부여	난제도 포함
10	개시	탐색자가 저항을 결심하거나 동의한다	수락	주인공이 NPC에게 퀘스트를 수락
11	파견	주인공이 집을 떠난다		변경없음
12	증여자 시험	주인공이 시험당하거나 마법의 도구, 조력자를 얻는 발판을 마련한다		NPC가 유저에게 능력을 시험함. 퀘스트 아이템을 주기 전의 시험과정
13	반응	주인공이 미래 증여자 행동에 반응한다		NPC가 내준 시험을 통과
14	획득	주인공이 마법의 도구를 획득한다		퀘스트 아이템 획득
15	이동	주인공이 목적지로 안내된다		변경없음
16	투쟁	주인공이 적과 싸운다		변경없음
17	낙인	주인공이 표지를 받는다		해당사항없음
18	승리	적이 패배한다		유저가 해당몬스터 처치
19	해소	최초의 불행 또는 부족이 해소된다	해결	해결기능에 포함
20	귀환	주인공이 돌아온다		퀘스트 완료 후 NPC에게 돌아감
21	추적	주인공이 추적당한다		해당사항없음
22	구조	주인공이 추적에서 벗어난다		해당사항없음
23	은밀한 도착	주인공이 집, 다른 곳에 몰래 들어간다		해당사항없음
24	부당한 요구	가짜주인공이 부당한 요구를 제안한다		해당사항없음
25	난제	주인공에게 어려운 과제가 부여된다	과제 부여	새로운 퀘스트를 주인공에게 부여
26	해결	과제가 해결된다	해결	퀘스트를 완료한다
27	인지	주인공을 인지한다		해당사항없음

28	폭로	가짜주인공, 적의 정체가 드러난다		해당사항없음
29	변신	주인공에게 새로운 모습이 부여된다		아이템을 사용하여 주인공이 변신하고 퀘스트 해결에 도움을 줌
30	처벌	적이 벌을 받는다		해당사항없음
31	결혼	주인공이 결혼하고 임금이 된다	보상	퀘스트 완료 후 보상을 받음

위의 표를 토대로 하여 프롭의 기능이 어떤 구조로 이루어졌는지 순서도를 그려보았다. 기능은 MMORPG에서 재해석된 기능을 사용하였고, 활용되는 이 기능들을 퀘스트 내용 진행순서에 의해 나열하였다. 민담의 31가지 기능에 비해, 게임 퀘스트는 대체로 서사가 짧은 이야기이며 활용되는 기능은 18가지로 압축된다. 다만 연계퀘스트는 이 순서도가 퀘스트 수만큼 반복되어 진행된다고 볼 수 있다. 퀘스트 진행의 순서도는 다음과 같다.

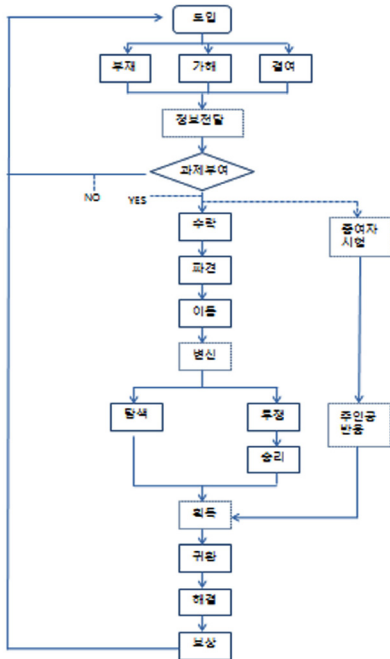


그림 1. 민담기능을 활용한 퀘스트 순서도

위 순서도에서 도입부분은 민담의 도입상황 시작을 의미하며 MMORPG 퀘스트에서는 퀘스트를 부여하는 NPC를 만나서 퀘스트가 시작되는 상황이다. 물론 기능

에는 속하지 않는다. 도입에서 부재(누군가 사라진 경우), 가해(적이 누군가를 해친 경우), 결여(퀘스트 아이템이 필요한 경우) 이 세 가지 기능 중 하나가 선택된 뒤에 퀘스트가 전개된다. 과제부여 기능에서 유저를 시험하는 내용이면 증여자의 시험으로, 그렇지 않으면 수락으로 진행된다. 퀘스트 임무가 정찰만 하고 돌아오는 경우는 탐색으로 진행되고, 몬스터를 처치하는 경우는 투쟁기능으로 이동하며 이 둘 중 한가지 기능이 선택적으로 전개된다. 탐색과 승리 후 아이템을 얻는 경우는 획득을 거치며, 귀환, 해결, 그에 따른 NPC의 보상 후 다음의 연계퀘스트의 도입부분으로 시작하여 반복된다.

이를 토대로 분석결과 퀘스트는 민담과는 다른 특징들이 나타나며 다음의 결론을 이끌어 낼 수 있다.

첫째, 프롭의 민담 31가지 기능 중 퀘스트에 대부분 활용되는 기능은 위 순서도에 나타나는 18개기능이다. 퀘스트는 게임 특성상 민담에 비해 상당히 짧은 이야기로 이루어져 있다. 과제부여를 통해 수행하며 보상받는 간단한 구조를 반복하여 나타나는 패턴을 볼 수 있다.

둘째, 위 순서도에는 필수적 과정과 선택적 과정이 있다. 필수적 과정에는 필수기능(굵은선 도형)이 있는데 부재, 가해, 결여, 탐색, 투쟁, 승리, 과제부여, 수락, 과전, 이동, 귀환, 해결, 보상이 있다. 이들은 MMORPG 퀘스트 구성에서 없어서는 안 될 부분으로 구조의 핵심을 차지한다. 부재, 가해, 결여의 기능은 셋 중에서 선택되는데 필수적으로 선택해야만 전개가 가능하므로 필수기능이다. 탐색, 투쟁, 승리의 기능도 마찬가지로 필수기능이다.

선택적 과정에는 부가기능(점선 도형)이 있는데 기능은 변신, 획득, 증여자시험, 주인공 반응이 있다. 부가기능은 퀘스트 내용에 따라 나타날 수도, 그렇지 않을 수도 있다. 증여자의 시험의 경우, 민담에서는 시험에 의해 마법도구를 획득하여 이야기가 전개되는 방식으로 이야기 주인공에게 매우 중요한 요소로 작용하는 데 비해, 퀘스트에서는 유저의 능력을 시험하는 경우에 적용되며, 다른 퀘스트에 부차적으로 적용되며 꼭 선택해야만 하는 기능이 아니므로 부가기능이다. 획득은 퀘스트 아이템을 습득하는 것으로 습득 없이 완료되는 퀘스트도 많으므로 부가기능이다.

셋째, 프롭의 민담과 마찬가지로 쌍을 이루는 기능들이 MMORPG 퀘스트에서도 같다. 난제와 해결은 쌍을 이룬다. 투쟁과 승리도 쌍을 이룬다. 민담은 적과의 싸움과 적에 대한 승리(H-I), 난제와 그것의 해결(M-N)이 기능들 중에서 상호배타적으로 존재한다. MMORPG 퀘스트에서는 난제와 해결은 모든 퀘스트에서 해당하므로 항상 존재하고, 몬스터를 처치하는 퀘스트도 대다수로서 난제, 해결, 투쟁, 승리 두 쌍 모두 나타나는 전개가 많다.

넷째, 퀘스트 임무를 수행하고 나서 귀환하면 또 다른 과제가 주어져 퀘스트가 연결되는 경우, 민담에서는 가짜 주인공의 부당한 요구나 난제로 인해 새로운 전개가 시작되는 반면, MMORPG에서는 하나의 퀘스트 완료 후 그 다음 퀘스트로 연결되어 반복된다.

다섯째, 변신 기능의 경우, 민담에서는 주인공의 새로운 모습으로 이야기가 결말로 이끌어지지만 MMORPG 경우 아이템 사용으로 인한 변신을 통해, 퀘스트 임무를 해결하는 과정에 해당되므로 사건을 해결하는 과정에 위치하며 부가기능으로 작용한다.

V. 결론

본 연구에서는 게임 스토리텔링의 근간을 이루는 퀘스트 스토리텔링에 대한 구조를 밝히며 그것을 파악하기 위해 구조주의 서사 이론 중 프롭의 민담기능을 활용하였다. MMORPG 게임 WOW의 퀘스트 사례를 분석하여 프롭의 기능을 대입하여 필수기능(13개), 부가기능(5개)을 도출하고 순서도를 작성하였다.

필수기능은 퀘스트 전개에 반드시 필요한 기능이고, 부가기능은 선택사항의 기능이다. MMORPG 퀘스트는 필수기능의 순서에 따라, 그리고 부가기능을 부차적으로 선택하면서 전개된다. 그리고 보상 후 다시 진행되는 반복적 패턴을 지닌다.

민담의 구조를 분석하듯이 퀘스트의 구조를 분석하는 작업은 서사분석, 즉 퀘스트 스토리텔링 분석에 많은 도움을 준다. 플롯은 이야기를 구성하는 윤곽, 설계도로서, 서사의 한계를 정하고 서사를 파악할 수 있도록

함으로써 모든 서사에 불변요소로 기능한다[16]. 퀘스트 구조를 파악하는 것, 역시 퀘스트의 뼈대를 세우고 형태를 만드는 작업으로 플롯의 연구처럼 가치를 지닌다. 퀘스트의 구조를 파악하여 여기에 사용되는 기능들을 요소에 맞게 활용한다면, 퀘스트 스토리텔링을 강화하고 이야기를 다양화 시킬 수 있는 방안을 마련할 수 있다.

이 연구는 WOW의 퀘스트를 대상으로 분석하였지만 다른 MMORPG 퀘스트에도 적용이 가능하다. 국내 인기게임인 리니지, 아이온 등의 퀘스트도 text, NPC들 대사 및 연출, 임무내용 등에서 WOW의 퀘스트와 유사한 형식을 취한다. 단 WOW 퀘스트가 타 게임에 비해 세계관을 잘 반영하고 몬스터 사냥시 항상 이유를 제시하고 많은 영상부분이 첨가되는 등 스토리텔링을 잘 활용하고 있다.

분석한계로는 WOW 퀘스트(다른 MMORPG 퀘스트 역시)가 위의 표에 해당사항이 없는 퀘스트가 상당 수 있고, 18가지 기능이 아닌 다른 기능을 활용한(추적, 폭로 등의 기능)퀘스트도 있지만, 그 사례가 너무 희박하다. 본 연구가 전형적 형태의 추출로서 창의적 형태, 구체적인 다양화 방안에 대해서 언급되지 않은 점이 한계라고 하겠다. 하지만 위 18개의 기능에 부가시켜 조합을 이루는 방안을 찾으면 다양한 구조를 이끌 수 있겠다. 그리고 프롭의 분석은 비교적 단순하고 공식적 성격의 서사자료를 대상으로 한다는 한계가 있다. 그러나 서사에서 발생하는 사건이나 행동을 플롯 전개상의 중요성에 입각해 평가하는 그의 '기능'은 행위 구조로서의 서사를 이해하는데 필수적인 접근방법이다. 프롭의 이론은 고전적이지만, 그럼에도 불구하고 현재까지 서사구조를 분석하는데 용이하다.

본 연구뿐만 아니라 앞으로 퀘스트의 구조를 통해 퀘스트 스토리텔링을 강화하고 다양화 시킬 수 있는 방안을 활용하는 많은 연구들이 필요할 것이다.

참고 문헌

- [1] 이재홍, *게임 스토리텔링 연구*, 숭실대학교 박사

학위논문, 2009.

- [2] 한혜원, 조성희, “구조주의 서사이론에 기반한 MMORPG 퀘스트 분석”, 한국콘텐츠학회논문지, 제9권, 제9호, pp.143-150, 2009.
- [3] S. Tosca, “The Quest Problem in Computer Games,” Technologies for Interactive Digital Storytelling and entertainment(TIDSE), Conference, Darmstadt, 2003.
- [4] 신영호, *서사 문법 혹은 이야기의 구조 : 프롭 이론과 이후*, 경희대학교 석사논문, 2009.
- [5] <http://www.wowmeca.com>
- [6] 조성남, 석승혜, *게임콘텐츠 분석 연구*, 한국게임산업진흥원, KOGIA 연구보고서, 07-010, 2007.
- [7] J. Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, Novato, California : New World Library, 2008.
- [8] Northrop Frye, 임철규 역, *비평과 해부*, 한길사, 1982.
- [9] J. Howard, *Quest : Design, Theory and History in Games and Narratives*, AK Peters, 2008.
- [10] E. Aarseth, “*Quest Games as Post-Narrative Discourse*,” M. Ryan ed, *Narrative Across Media*, 2004.
- [11] 배주영, 최영미, “게임에서의 ‘영웅 스토리텔링’ 모델화 연구”, 한국콘텐츠학회논문지, 제6권, 제4호, pp.109-116, 2006.
- [12] 김진원, “민담의 구조분석을 위한 방법론”, 슬라브어 연구, 제13권, pp.307-321, 2008.
- [13] 어건주, *민담형태론*, 지식을 만드는 지식 출판, 2009.
- [14] 정재민, *MMORPG의 서사성을 갖는 퀘스트 구성 방법에 대한 연구*, 아주대학교 대학원 석사학위논문, 2007.
- [15] 레이네의 정화(11개), 습지대로의 여행(5개), 자에테나르의 힘(6개), 퀘스트 제목 옆 번호는 해당 연계퀘스트의 순서를 의미한다.
- [16] Aristotle, *Poetics*, Trans, S. H. Butcher. Mineola, NY : Dover Pub, 1997.

저 자 소 개

김 용 재(Yong-Jae Kim)

정회원



- 2005년 2월 : 인제대학교 인문문화학부졸업(문학사)
- 2009년 2월 : 경성대학교 문헌정보학과졸업(문학석사)
- 2011년2월 : 경성대학교 문화행정기획학과수료(박사과정)

<관심분야> : 디지털스토리텔링, 게임 퀘스트, 내러티브