

MMORPG의 서사 양식 전환에 따른 사용자 정체성 연구 〈블레이드 앤 소울〉과 〈다크폴〉 분석을 중심으로

윤혜영, 김정연
이화여자대학교 디지털미디어학부
{hy4069, surprise9023}@naver.com

A Study on User Identity according to MMORPG's Narrative Mode
Focused on 〈Blade and Soul〉 and 〈Dark Fall〉

Hye-Young Yun, Jeong-Yeon Kim
Dept. of Digital Media, Ewha Womans University

요 약

본 논문은 MMORPG에 나타나는 서사 양식 전환과 그에 따른 사용자 정체성의 차이를 〈블레이드 앤 소울〉과 〈다크폴〉을 중심으로 분석한다. 그 결과 〈블레이드 앤 소울〉과 〈다크폴〉이 각각 이상적 서사를 중심으로 한 로맨스 양식과 기반 서사가 부재하는 아이러니 양식을 지니고 있음을 알 수 있었다. 이러한 서사 양식의 전환은 사용자로 하여금 서사적 동기로 구성된 허구적 페르소나가 아닌 사용자의 사적 동기가 개입한 수행적 페르소나를 형성하도록 한다.

ABSTRACT

This study analyzes the change of MMORPG in terms of conversion of narrative mode and discusses user identity according to the narrative mode, focused on 〈Blade and Soul〉 and 〈Darkfall〉. These two games represent the conversion of narrative mode from Romance which has ideal story for it's main plot, to Irony, which has no background story. This change leads players to have performative persona composed by player's personal motive, compared to the persona composed by narrative motive.

Keywords : MMORPG(다중 사용자 롤플레이팅 게임), Narrative Mode(서사 양식), User Identity(사용자 정체성), Romance(로망스), Irony(아이러니)

Received: Jan. 6, 2015 Revised: Feb. 03, 2015
Accepted: Feb. 10, 2015
Corresponding Author: Hye-Young Yun(Ewha Womans Univ.)
E-mail: yhy4069@naver.com

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

본 논문의 목적은 노스롭 프라이(Northrop Frye)의 원형 비평 이론을 중심으로 MMORPG에 나타나는 서사 양식의 전환과 그에 따른 사용자 정체성의 차이를 살펴보는 데 있다.

MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game)은 다수의 사용자가 가상세계 안에서 허구적 캐릭터의 역할을 수행하며 캐릭터를 성장시켜 나가는 게임을 말한다. 뉴미디어인 컴퓨터를 기반으로 하는 게임, 그 중에서도 MMORPG는 연극과 소설, 영화와 같은 서사 양식을 재매개하며 발전해왔다.

머레이(Murray)와 로렐(Laurel)은 MMORPG를 아리스토텔레스 ‘드라마(Drama)’ 이론의 연장선상에서 설명하고[1], 라이언(Ryan)은 전통적인 서사학 이론들 속에서 디지털 서사만의 양식들을 규명하려 한다[2]. 또한 니첼(Netzel)은 영화와 소설을 기반으로 디지털 게임의 서사를 분석한다[3]. 그 중에서도 MMORPG는 기존의 선형적 서사가 제공하는 극적 경험과 상호작용적인 디지털 매체가 제공하는 몰입적 경험의 균형을 이루는데 성공한 디지털 서사로 평가받는다.

MMORPG에서 사용자 정체성은 역할을 수행하면서 나타나는데 와스쿨(Waskul)은 이를 연극의 개념인 페르소나(persona)로[4], 네퓨(Nephew)는 이야기 속의 허구적 캐릭터(character)로[5], 매도우스(Meadows)는 사용자의 대리 자아인 아바타(Avatar)로 설명한다[6]. 국내에서는 조동일의 문학 이론을 바탕으로 사용자 정체성을 허구적인 내적 자아로 설명한 한혜원, 안보라의 연구가 대표적이다[7]. 또한 고규훈은 사용자와 게임의 관계를 연극적 계약으로 설명한다[8].

이처럼 기존의 논의에서 사용자의 역할 수행은 허구적 역할의 ‘연기’에서부터 ‘계약’에 이르기까지 다양한 층위에서 다루어졌다. 정도 차이는 존재하지만 이러한 사용자 정체성 논의가 공통적으로 전제하고 있는 것은 사용자가 게임 안에서 서사의

주인공으로서 허구적 정체성을 구성한다는 것이다.

본 논문은 기존의 서사 양식을 재매개하며 발전한 MMORPG가 다른 서사 장르와 마찬가지로 양식의 전환을 나타낼 것이라는 전제 하에 이를 분석하고자 한다. 또한 이러한 전환을 통해 변별되는 사용자 정체성 형성의 양상을 살펴볼 것이다.

이를 위해서 전형적인 영웅 이야기와 역할 수행 중심의 MMORPG와 이와 변별되는 샌드박스형 MMORPG를 비교 분석하여 서사와 역할 수행의 변화가 사용자 정체성 형성에 어떤 차이를 가져오는지 분석해보고자 한다.

샌드박스 게임은 어린이들이 모래로 자유롭게 무엇인가를 만들고 다시 허물고 놀이하는 행위에서 탄생한 개념이다[9]. 일반적으로 샌드박스형으로 분류되는 게임은 사용자의 자유도가 높은 게임을 의미한다. 샌드박스형 MMORPG에서 사용자의 자유도는 기반 서사의 약화와 역할 수행의 다양화를 공통적인 특징으로 한다.

연구대상으로는 <블레이드 앤 소울(Blade and Soul)>과 <다크폴 : 잔혹한 전쟁(Dark Fall)>을 선정한다. <블레이드 앤 소울>은 전형적인 영웅 서사의 구조를 기반 서사로 차용함으로써 완성된 로망스의 서사 양식을 보여준다. 한편 2013년에 미국과 한국에서 <울티마 온라인(Ultima Online)>의 자유도 높은 시스템을 표방하는 이른바 샌드박스형 롤플레이 게임들이 출시됐다. 바로 <다크폴>과 <아키에이지(Archeage)>이다. 특히, <다크폴>은 레벨 시스템을 포기함으로써 영웅의 성장 서사가 아닌 새로운 형태의 MMORPG 모델을 제시하고 있다. 이에 <다크폴>이 서사 양식의 전환을 살펴보기 적합한 텍스트라고 판단하였다.

2장에서는 노스롭 프라이의 비평 이론 중 원형 비평 이론을 중심으로 텍스트를 분석하고자 한다. 프라이는 원형 비평을 통해 신화라는 원형적 구조의 관점에서 서사 양식이 신화로부터 로망스, 아이러니의 방향으로 순환한다고 보았다. 구체적으로 MMORPG의 서사 전환 양상을 살펴보기 위해서 게임의 관점에서는 기반 서사와 역할 수행, 즉 플

롯과 인물의 측면에서 두 게임을 비교분석해 볼 것이다. 3장에서는 이러한 서사 양식의 변화가 사용자 정체성 형성에 어떤 방식으로 영향을 미치는지 와스킬의 3P 모델을 중심으로 살펴보고자 한다.

이러한 연구는 서사 양식으로서 MMORPG의 다음 세대를 고민해볼 수 있도록 한다는 데 의의가 있다고 하겠다.

2. MMORPG의 서사 양식 전환 양상

2.1 이상적 서사 중심의 로맨스 양식

<블레이드 앤 소울>의 기반 서사는 스승의 복수를 위해 모험을 떠나는 전형적인 영웅담의 플롯을 갖고 있다. 프라이에 따르면 로맨스에서 플롯의 본질적인 요소는 모험이다. 그러므로 로맨스는 자연히 연속적이고 과정적인 형식을 취한다. 가장 소박한 형식에서의 로맨스는 결코 성장하지도 않고 나이도 먹지 않는 중심인물이 하나의 모험이 끝나면 다음 모험을 계속하는 끝이 없는 형식을 취하는 것이다[10]. 이와 같이 일련의 소모험들로 수렴되는 로맨스의 플롯은 퀘스트라는 소모험을 중심으로 사용자의 지속적인 서사 경험을 유도하는 MMORPG에 적합한 플롯의 구성이다.

또한 이와 같이 새로운 소모험의 생성을 통해 끝없이 이야기를 확장해나갈 수 있는 열린 형식의 플롯은 사용자의 플레이 시간을 지속해야 하는 게임의 서사 양식으로 적합한 것이다.

갈등을 포함하고 있는 로맨스 양식에는 주인공인 프로타고니스트(protagonist)와 적대자인 안타고니스트(antagonist)가 등장한다. 로맨스의 중심을 이루는 형식은 변증법적인 것으로 모든 것이 주인공과 적 사이의 갈등에 집중되어 있다[11]. 로맨스 양식에서 이러한 갈등은 아곤(agon)의 단계에서 시작된다. 이 단계에서 인물은 모험의 동기가 되는 최초의 갈등을 경험하고 모험을 준비하기 위한 준비단계의 소모험을 경험한다[12].

[Table 1] Romance style plot of <Blade and Soul>

Romance	MMORPG	<Blade and Soul>
Agon	Background Story	The Dragon Forest -Death of Master and Senior -Tutorial Quests
Pathos	Ideal Story	The Great Dessert Su-wol Field -Chasing Jin -Revelation of Jin's past -Entering Ma-do
Anagnorisis		White Blue Mountain -Evil Behaviors -A Battle with Jin -Forgiving Jin -Self-awareness as Hero

<블레이드 앤 소울>은 사용자가 게임의 기반 서사를 따라가도록 하는 내적 동기를 부여하기 위해 최초의 갈등으로 '복수' 모티프를 사용한다. 오프닝 동영상에서 사용자는 홍문파의 막내가 되어 진서연이라는 안타고니스트에 의해 문파의 사부가 살해당하는 것을 목격한다. 또한 문파에서 사용자와 함께 살아남은 화중 사형을 통해 게임 세계의 규칙과 스킬을 습득한다.

튜토리얼이 끝나고 사용자는 대사막으로 공간을 옮겨 본격적으로 게임 세계의 퀘스트들을 수행해나간다. 영웅담에서 입문의 단계이자 로맨스 양식에서 파토스(pathos)는 주인공의 필사의 투쟁이 벌어지는 단계로 보통 주인공이나 적 중 한쪽이 죽지 않으면 안 될 정도로 생명을 건 투쟁이 이루어진다[13]. <블레이드 앤 소울>에서는 대사막과 수월평원에서 제시되는 일련의 퀘스트를 통해 파토스의 단계를 거치게 된다. 2막에 해당하는 대사막과 수월평원의 스토리에서 사용자는 여러 협력 세력과 적대 세력을 만나며 복수를 위해 진서연을 추적해나간다. 그리고 수월평원의 마지막에 가서 사용자는 어둠의 세력인 마도에 입문하게 되면서 영웅으로서 절체절명의 위기에 봉착하게 된다. 또한 게임적으로는 최고 레벨을 달성하며 3막의 클라이맥스를 준비한다.

3막에 해당하는 귀환의 단계에서는 로망스 양식의 아나그노리시스(anagnorisis)[14]의 과정을 거친다. 아나그노리시스는 발견, 깨달음, 자기 인식의 단계로 영웅으로서 자신을 인식하는 단계에 해당한다. 이 단계는 <블레이드 앤 소울>에서 백청산맥에서 벌어지는 이야기에 해당한다. 사용자는 진서연과의 마지막 전투에서 승리한 후 사부의 복수에 성공한다. 더불어 진서연이라는 적대자 역시 스승의 복수를 위해 지금과 같은 인물이 되었다는 사실을 ‘발견’하고 진서연을 용서한다. 이 마지막 이야기에서 ‘발견’은 적에 대한 의외의 사실의 인식과 함께 용서할 줄 아는 영웅이라는 자기 인식의 이중의 발견으로 나타난다.

<블레이드 앤 소울>에서 나타나는 영웅(hero)으로서의 이와 같은 자기 인식은 ‘직업’을 통한 역할 수행에 의해 견고해진다. <블레이드 앤 소울>의 경우 직업에 따라 사용할 수 있는 무기와 스킬은 제한되어 있으며, 플레이어가 게임을 플레이하면서 빠르게 성장하기 위해서는 직업에 부여된 역할만을 수행해야 한다. 또한 플레이어가 다른 서버로 이동하지 않는 이상 직업을 바꿀 수 없다. 이처럼 플레이어의 역할 수행에 부여된 규칙은 로망스적 영웅담의 주요 무대인 중세 봉건시대의 사회 원리를 모방하고 있다. 이는 농부의 자식으로 태어난 사람은 농부로, 군주의 자식으로 태어난 사람은 군주로의 역할을 수행하며 자신에게 주어진 역할에 의문을 품지 않는 순진무구한 세계의 원리이다.

2.2 기반 서사 부재의 아이러니 양식

<다크폴>에서 아이러니는 기반 서사의 부재로부터 출발한다. 로망스 양식의 아곤, 파토스, 아나그노리시스의 단계로 구성되는 플롯은 아이러니 양식의 리얼리즘, 숙명, 속박의 플롯[15]에 의해 전복된다.

“아이러니는 경험을 나타내는 신화의 패턴, 즉 이상화되어 있지 않은 존재의 변화무쌍한, 여러 가지 애매하고 복잡한 모습에 형식을 주려고 하는 시도의 서사 양식이다. 아이러니는 로망스의 패러

디로서 구조적 중심을 이룬다[14].”

[Table 2] Irony style plot of <Darkfall>

Irony	Sandbox MMORPG	<Darkfall>
Realism	Realistic perspective of the state of experience	<ul style="list-style-type: none"> - Closed-up movie of death - Losing possessions as death penalty - Durability declining of tools and weapons
Fate	Unbroken turning of the wheel of fate	<ul style="list-style-type: none"> - Repeated chores for prowess achievement - Repeated repair of castles to prepare for the siege warfare
Bondage	Unrelieved bondage	<ul style="list-style-type: none"> - Poor looking rich character intending not to be plundered

리얼리즘(realism)의 아이러니는 현실의 관점에서 경험 세계를 관찰하는 것이다[16]. <다크폴>에서 최후의 일격에 의해 나타나는 클로즈업된 죽음의 영상이나 죽음 이후에 모든 소유물을 잃게 되는 설정, 무기나 각종 도구의 사용에 의해 내구도가 감소해가는 게임 시스템은 명백한 리얼리즘의 양상을 구현하기 위한 장치이다.

잔혹한 세계의 질서를 인지한 사용자는 두 번째 단계에 들어서서 숙명의 아이러니를 접하게 된다. 숙명(fate)의 아이러니는 끊임없이 순환하는 운명의 수레바퀴와 같은 아이러니 플롯의 한 양상[17]으로 채집, 채광, 낚시 등의 일상적인 잡역을 반복하여 기량을 쌓아가는 <다크폴>의 캐릭터 성장과정이 이에 해당한다. 또한 반복되는 공성전에 의해 성을 파괴하고 보수하는 일련의 반복 또한 플레이어에게 숙명적인 과업이 된다.

로망스 양식의 MMORPG에서 사용자는 3막인 아나그노리시스에 도달해 영웅으로서의 페르소나를 인식하게 되지만, 아이러니에서 플레이어는 스스로가 누추한 운명에 속박되어 있는 것을 발견하게 된다. 속박(bondage)의 아이러니는 비참이나 광기에 찬 파산적인 인물, 즉 로망스의 인물과 정반대

의 성격을 지닌 인물에 대한 플롯을 뜻한다[18].

<다크폴>에서는 방어구의 레벨이 높을수록 더욱 외형이 우수하고 능력치가 우월하다. 그러나 이러한 아이템을 보유하고 있는 사용자도 일상생활에서 이를 착용하지 않는다. 이는 잔혹한 약탈이 일상화된 리얼리즘을 경험한 바, 우수한 아이템을 착용하고 있다 할지라도 그것이 영원히 자신의 것이 아니라는 것을 인지하고 있기 때문이다. 이처럼 스스로 열등한 캐릭터임을 자처하게 되는 <다크폴>의 사용자는 아이러니 양식의 주된 인물인 에이론과 유사한 면모를 보인다.

이러한 아이러니 양식의 근간은 <다크폴>에서 플레이어의 페르소나를 기반 서사 속의 영웅으로 두지 않기 때문이며, 이로써 플레이어가 가상공간 속에서 로망스의 영웅적 페르소나를 구축해가지 않기 때문이다. 이러한 로망스 서사의 전복은 기반 서사의 부재로써 나타난다.

<다크폴>에서는 사용자가 게임 세계에 처음 진입할 때, 게임의 세계와 사용자의 캐릭터를 설명해 줄 오프닝 동영상과 튜토리얼이 부재한다. 비록 공식 홈페이지에서 게임의 시공간적 배경인 아곤월드 가 탄생한 경위에 대하여 설명하고 있다 할지라도 이는 ‘케언 대륙의 남동부는 바위로 뒤덮인 평원지대로 기후는 건조하며 태양이 작렬한다.’와 같이 배경 설명에 한정되어 있다. 이는 <블레이드 앤 소울>에서 ‘사부와 사형들을 잃은 막내(플레이어)가 수련을 통해 진서연에 복수하고자 한다.’와 대조적이다.

결국 <다크폴>과 같은 샌드박스형 MMORPG에서는 시공간에 대한 서술적 해설은 제공하되, 그 안에서 사용자의 역할이나 그가 성취해야 할 목표는 설정하지 않고 있다. 다시 말해 캐릭터 서사가 부재하며 이는 게임 경험으로 인한 사용자 페르소나가 예측할 수 없는 방향으로 구축되어 감을 의미한다.

<WoW>에서 서로를 적으로 인식하는 얼라이언스와 호드의 종족 대립은 사용자로 하여금 종족의 영웅으로서의 페르소나를 구축해가도록 유도한다.

<블레이드 앤 소울>에서 사용자는 자신의 소속 세력인 혼천교와 무림맹을 위하여 퀘스트를 수락해 모험에 나선다. 이와 반대로 <다크폴>의 플레이어는 아무런 목적 없이 아곤월드에 내던져진 존재에 지나지 않는다. 아무도 그에게 도움을 제공하지 않기 때문에 그는 현실에 충실하며 시시각각 변하는 상황 속에서 살아남기 위한 방안을 배워간다.

이처럼 <다크폴>의 사용자 페르소나는 아이러니의 등장인물인 에이론의 모습을 갖추게 된다. 에이론(Eiron)은 자기를 비하하는 자로 희곡에서 그다지 관심을 받지 못하는 조연과 같은 존재이며 자기비하를 통해 주인공의 영웅성을 돋보이게 한다[19]. 이러한 기능은 사회의 흐름에 따라 움직이며, 모든 행동을 관습적으로 행하고자 하는 에이론의 유연한 태도로 인한 것이다[20].

<블레이드 앤 소울>에서는 플레이어에게 도움을 요청하는 NPC가 이러한 에이론형 인물에 해당한다. 가령, ‘자경단장의 아들’이라는 제목의 퀘스트에서 플레이어는 적대 세력에 의해 갇혀 있는 NPC 도단하를 구출해 달라는 과업을 수행하게 된다. 해당 퀘스트를 제공하는 NPC 고봉은 본인의 능력으로는 도단하를 구할 수 없었다며 제발 그를 구해 달라 애원한다. 이러한 점에서 고봉은 에이론형 NPC의 대표적인 사례라 할 수 있다. 그러나 <다크폴>에서는 이러한 NPC가 부재하기 때문에, 패러디와 전복의 수사에 의해 캐릭터의 영웅성이 소멸됨에 따라 플레이어가 직접 에이론이 된다. 즉 <다크폴>의 NPC는 퀘스트의 제공자가 아니라 물건을 사고팔기 위해 플레이어가 거쳐야 하는 매개체에 지나지 않는 것이다. 따라서 플레이어는 영웅이 아닌 에이론이 되어 복수, 승리, 쟁취 등의 이상적이고 세상을 변혁하기 위한 목표를 향해 나아가기보다 지금 당장의 일신의 안전을 위하여 관습에 따라 보수적으로 살아간다. ‘승리하여 영웅이 된다’는 샌드박스형 MMORPG에서 플레이어에게 가치 있는 명제가 되지 않는다. 오히려 <다크폴>의 플레이어는 ‘도굴꾼이 된다’는 자기비하의 명제를 즐긴다.

물론 <다크폴>의 경우에도 사용자는 메르시안, 오크와 같은 종족 선택, 전사나 치유사와 같은 직업선택을 통하여 영웅적 페르소나를 부여받을 수 있다. 그러나 종족과 직업은 사용자의 정체성을 고정시키지 않는다. <다크폴>에는 6가지 종족이 있지만, 종족에 따른 직업 선택의 차이나 제한은 존재하지 않는다. 또한 <다크폴>의 가장 특수한 게임 시스템은 사용자가 플레이 도중 15분마다 직업을 변경할 수 있다는 점이다. 한 캐릭터가 전사, 정찰자, 원소술사, 치유사의 네 가지 직업을 모두 플레이할 수 있는 것이다. <다크폴>에서 사용자의 낭만적 영웅성 소멸은 바로 이러한 다중 직업 선택 시스템에 근거한다.

<블레이드 앤 소울> 등의 일반적인 롤플레이팅 게임에서는 다른 직업을 플레이하기 위해서 새로운 아바타를 생성하는 수밖에 없었다. 이는 종족과 직업을 기준으로 페르소나의 형성에 태생적인 제한을 두는 것이었다. 그러나 다중 직업 선택 시스템은 다양한 직업이 한 아바타에 공존하는 것이기 때문에 이는 곧 사용자의 페르소나 또한 부분적인 정체성들의 총합인 것을 의미한다. <다크폴>에서 제공하는 4개의 직업은 본질적으로 전혀 다른 별개의 요소이다. 이러한 서로 다른 범주들의 단순한 병치는 일관적인 정체성으로 수렴되지 못하는 한편 자유로운 정체성의 변화를 가능케 한다는 점에서 유의미하다.

실의 자아로 사용자는 게임의 플레이에 방해되지 않도록 퍼슨의 게임과 관련 없는 면들을 통제한다. 플레이어는 페르소나를 플레이하는 게이머로 게임의 규칙을 알고 어떤 상황에서 어떻게 사용해야 할지 알고 있다. 한편 페르소나는 자아가 외부의 집단세계에 적응하는 데 필요한 행동양식이다. 와스컬은 게임의 심미적 경험을 위해서 사용자는 본래의 자아를 구분하고 환상의 자아를 연기할 수 있어야 한다고 말한다[22]. 이처럼 기존의 사용자 정체성과 관련한 논의에서는 사용자가 허구적 페르소나에 몰입하도록 하는데, 퍼슨 층위보다는 플레이어와 페르소나 층위의 사용자가 활발히 활동하는 것으로 여겨졌다.

이와 같은 사용자 정체성 형성 모델은 낭만 양식의 서사와 결합해 더욱 강화된다. 캐릭터를 생성할 당시에 재생되는 튜토리얼 영상에 의해 게임 내 세계에 대한 설명과 그 속의 플레이어 캐릭터의 역할에 대한 설명을 들음으로써 MMORPG 내의 영웅적 정체성이 최초로 형성되고[23], 퀘스트에 의한 역할 수행에 있어서 정체성이 강화되어 가는 것이다. 앞서 살펴본 바와 같이 낭만 양식에서 영웅의 모험은 최초의 갈등으로 시작되며, 갈등으로 집중되어 있다.

MMORPG에서 이러한 갈등은 두 가지 층위에서 접근할 수 있는데, 하나는 ‘기반 서사의 기초로서의 갈등’이고 다른 하나는 ‘게임 시스템의 목표로서의 갈등’이다. 이를 와스컬의 사용자 정체성 모델과 결합하면 다음과 같이 표현할 수 있다.

3. 서사 양식 전환에 따른 사용자 정체성

3.1 이분법적 갈등으로 강화되는 허구적 페르소나

MMORPG의 사용자 정체성과 관련한 가장 대표적인 논의는 와스컬의 3P 모델이다. 와스컬은 롤플레이팅 게임에 나타나는 사용자 정체성 문제를 퍼슨(person)과 플레이어(player), 페르소나(persona)의 세 층위로 설명하고 있다[21].

퍼슨으로서의 사용자는 일상생활을 영위하는 현



[Fig. 1] 3P Model of (Blade and Soul)

[Fig. 1]과 같이 페르소나 층위에 기반 서사에 갈등을 제공하고 사건을 추동하는 ‘서사적 동기 (narrative motive)’가 위치해있다. 이를 통해 사용자는 모험을 시작하게 된 최초의 갈등을 경험한다. <블레이드 앤 소울>의 경우 막내의 복수라는 서사적 모티프로부터 촉발된 갈등이다. ‘복수’ 모티프는 적과 아군을 분명하게 구분할 수 있도록 하는 서사의 기초를 제공한다. <블레이드 앤 소울>에서 이와 같은 적과 아군의 이분법적 대립은 막내와 최종적으로 진서연이라는 적으로 대변되는 진서연 일당과의 대결 속에서 나타난다.

한편 게임 시스템의 목표로서의 갈등은 플레이어로서 사용자가 목표를 달성할 수 있도록 하는 사건을 촉발한다. MMORPG는 다사용자 간 네트워크라는 특징 때문에 사용자들 간의 집단적 갈등을 유발할 수 있는 대립적 요소의 설정이 필요하다. 이러한 목표는 게임의 서사와 병행하는 일련의 퀘스트를 통해 달성되기도 하지만, 서사 전개와는 별개로 게임 시스템만의 목표를 위해 이분법적 대립이 설정되기도 한다.

<블레이드 앤 소울>의 경우 복수를 위해 길을 떠난 막내의 이야기와는 별개로 <WoW>에 나타나는 호드와 얼라이언스 간의 대립과 마찬가지로 혼천교와 무림맹이라는 집단의 대립이 설정된다. 사용자는 ‘천하쌍세의 부름’이라는 퀘스트를 통해 혼천교와 무림맹 중 하나의 분파의 일원이 되어야 한다. 이러한 이분법적 대립을 통해 게임 시스템 상으로 사용자와 사용자 간의 전투가 가능해진다.

[Table 3] Double Structure of Conflicitory Relationship in <Blade and Soul>

Persona Level (Relationship with game world)	Player Level (Relationship with other player)
The youngest vs Jin Seo Yeon	Hon-Chun Cult vs Mu-Rim League

이처럼 페르소나 층위와 플레이어 층위에서 이중적으로 나타나는 이분법적 갈등은 사용자가 페르

소나 층위와 플레이어 층위를 긴밀히 오가며 허구적 페르소나에 몰입할 수 있도록 한다. [Fig. 1]에 서처럼 MMORPG에서 사용자 정체성은 이분법적 갈등을 매개로 퍼슨과 페르소나 층위의 긴밀한 상호작용을 통해 형성된다. 이러한 이분법적 대립은 사용자가 서사적 동기와 게임을 목표를 좀 더 쉽게 일치시킬 수 있도록 한다. 결국 사용자는 서사적 동기와 게임의 목표 사이의 분리 없이 허구적 페르소나에 몰입할 수 있게 된다.

3.2 아이러니의 돌출과 수행적 페르소나

MMORPG는 기존의 서사 장르를 재매개함에 있어 원형적인 서사 양식인 신화를 인간적인 경험으로 표현하는 로망스적 서사로부터 출발했다. 하지만 디지털 게임은 더 이상 새로운 매체가 아니며 사용자에게 익숙한 매체가 되었다. 로망스적 서사로부터 출발한 MMORPG 장르에도 새로운 표현적 가능성을 시험할 수 있는 하이퍼매개적 전환이 필요한 시점이 된 것이다. <다크폴>과 같은 이른바 샌드박스형 MMORPG 게임은 아이러니 양식으로서의 서사적 전환을 보여준다.

<다크폴>에서는 자유로운 직업 변경이 가능하므로 이는 더 이상 고정적인 페르소나로 기능하지 못한다. 이들 게임에서 변경 가능한 직업은 아이러니로 작용한다. 이러한 시스템에서 아바타는 현실이 반영되지 않은 순수한 가상의 자아로 기능하는데 이는 그 양상이 여러 갈래로 중첩되면서 한 줄기로 통합되지 않기 때문이다. 해러웨이는 아이러니가 ‘어떠한 방법으로도 전체적 하나로 통합될 수 없는 모순’을 노출시키는 가장 효과적인 수사의 방법이라고 말했다. 이러한 아이러니는 서로 공존하기 어려운 것들이 모두 다 공존하도록 하게 함으로써 긴장을 야기한다[24].

또한 문학에서는 아이러니를 직접적인 진술이나 그 진술의 표면상의 의미를 피하게끔 말을 배열하는 것을 가리킨다. 아이러니에서 중요한 것은 완전한 객관성을 확보하는 것이며, 이는 인생을 있는 그대로 정확히 포착하는 방법이 된다[25]. 샌드박스

스형 롤플레이 게임에서 자유롭게 변경이 가능한 직업은 사용자의 정체성을 직접적으로 언급하며 그것을 따르도록 명령하지 않는다. 다만 다양한 직업군을 배열함으로써 사용자의 직접 수행을 통해 이를 선택해갈 수 있도록 한다. 즉, <다크폴>에서는 기반 서사와 레벨 시스템, 스킬 시스템 무엇 하나 사용자를 하나의 페르소나로 고정시키지 않는다.



[Fig. 2] 3P Model of <Darkfall>

<블레이드 앤 소울> 사용자의 허구적 정체성이 플레이어와 페르소나 층위의 목표가 일치함으로써 강화되었다면, <다크폴>에서는 기반 서사의 부재로 플레이어와 페르소나와의 상호관계가 상대적으로 약할 수밖에 없다. 아바타는 페르소나와 역할을 입지 못한 순수하게 플레이를 위한 대리 자아로서만 기능한다. 페르소나의 부재는 롤플레이 게임에서 역할이 부재하는 아이러니한 상황을 만들어낸다. <다크폴>에 나타나는 이러한 게임의 구조는 ‘자신의 불완전성에 대한 의식을 자신의 텍스트에 새겨 넣는[26]’ 아이러니의 수사를 보여준다.

이러한 불완전성, 즉 서사적 동기의 부재를 사용자는 다른 층위에서 보상하려 한다. 사용자는 [Fig. 2]와 같이 플레이어와 퍼슨 층위의 관계를 강화하며 게임 플레이에 집중하게 된다. 퍼슨으로서의 사용자의 ‘사적 동기(personal motive)’는 일상생활을 영위하는 현실의 자아가 추구하는 동기이다. <다크폴>에서 이와 같은 사적 동기의 게임은 독특한 형태의 집단 플레이로 나타난다.

전 세계 서버를 운영함으로써 퍼슨 층위에서 집단 구성의 문화적 차이를 나타내는 <이브 온라인>

과 같은 MMORPG도 존재하지만, 대부분의 MMORPG 게임은 단일 국가로 한정된 서버 운영을 한다. 이는 게임 시스템 관리의 용이성이라는 이점 때문에 생겨난 것이기도 하지만, 퍼슨 층위의 문화적 기반을 공유함으로써 사용자들이 페르소나 층위의 역할에 더 몰입하도록 하는 기능을 하기도 한다.

<다크폴>의 경우 한국과 일본의 공동 서버 운영을 통해 퍼슨 층위에서 나타나는 문화적 기반을 적극적으로 가상세계 안으로 받아들이고 그것을 게임의 문화적 기반으로 삼는다. 현실 세계에서 공공연한 한국과 일본의 대립 관계는 <다크폴>에서 주를 이루는 사용자간 전투의 동기로서 작용한다. <블레이드 앤 소울>에서 페르소나 층위에서 사용자가 지니는 ‘복수’라는 서사적 동기는 <다크폴>에서 퍼슨 층위에서 나타나는 ‘반일 감정’이라는 현실적 동기에 의해 대체된다.

또한 <다크폴>에 나타나는 사용자간 플레이는 혼천교와 무림맹의 대립으로 적과 아군을 명확히 구분하는 <블레이드 앤 소울>의 플레이와 다르다. <다크폴>의 경우 종족 간 동맹 시스템이 부재한다. 종족을 선택하는 기준은 사용자가 원하는 능력치의 배분이 된다. 따라서 종족으로 인한 협동 관계는 존재하지 않는다. 사용자가 비보호지역에 진입하여 다른 플레이어를 만나면, 그들은 무조건 적이 된다. 기존의 MMORPG의 이상화된 허구적 세계에 익숙한 사용자에게 로망스 서사의 중세적 공간 안에서 현실의 명분을 위해 벌어지는 분투의 세계는 그로테스크하게 다가온다.

페르소나의 부재는 플레이어와 퍼슨 층위의 상호관계를 강화시킨다. 이는 알 수 없고 통제할 수 없는 퍼슨 층위의 사용자 동기를 게임 내에 유입 시킴으로써 게임 세계를 환상과 현실이 충돌하는 아이러니 돌출의 장으로 만든다. 이러한 세계에서 사용자는 주어진 역할과 서사를 통해 자신의 페르소나를 형성하는 것이 아니라 순간의 선택과 수행에 의해 서사적 페르소나와는 차별적인 페르소나를 형성한다.

4. 결 론

본 논문은 샌드박스형 MMORPG로 대표되는 MMORPG의 변화를 서사 양식 전환의 측면에서 분석하고, 이를 통해 달라지는 사용자 정체성에 대해 논의하였다. 이를 위해 로망스 양식을 잘 나타내는 <블레이드 앤 소울>과 아이러니 양식을 나타내는 <다크폴>을 비교분석하였다.

<블레이드 앤 소울>은 아곤과 파토스, 아나그노리시스의 단계로 구성되는 전형적인 로망스의 플롯을 나타낸다. 주인공이자 사용자는 스승에 대한 복수를 서사적 동기로 삼아, 일련의 퀘스트를 통해 영웅으로 성장해나간다. 이때 서사적 동기를 제공하는 갈등은 페르소나 층위에서 사용자와 진서연과의 이분법적 대립과, 플레이어 층위에서 혼천교와 무림맹의 이분법적 대립을 통해 이중적으로 나타난다. 이분법적 대립은 사용자가 서사적 동기와 게임을 목표를 좀 더 쉽게 일치시킬 수 있도록 한다. 결국 사용자는 서사적 동기와 게임의 목표 사이의 분리 없이 영웅으로서의 허구적 페르소나를 강화한다.

<다크폴>은 전형적인 기반 서사의 부재로 리얼리즘과 운명, 속박으로 전개되는 아이러니 양식의 플롯을 나타낸다. 사용자는 기반 서사나 퀘스트 없이 현실의 관점에서 게임 세계에 적응한다. 플레이가 계속 되면서 사용자는 영웅이 아닌 스스로 열등한 인물임을 자처하는 에이론으로 스스로를 인식하게 된다. 이러한 서사적 동기의 부재를 사용자는 퍼슨 층위에서 보상 받으려 한다. 즉, <다크폴>에서 사용자는 일본의 사용자들과 서버를 공유함으로써 불가피하게 한-일 세력 전투에 참여하게 되며, 이때 한국인들이 보편적으로 공유하고 있는 반일감정이 전투의 내적 동기로써 작용하는 것이다. 결국 사용자는 기반 서사의 부재를 퍼슨 층위의 현실감각, 즉 문화적이고 일상적인 반일감정과 부정적 역사 의식에 의한 사적 동기로 채우게 된다. 이로써 사용자는 로망스 서사의 허구적 페르소나와 변별되는 예측 불가능한 수행적 페르소나를 구축하게 되는 것이다.

<블레이드 앤 소울>과 <다크폴>의 분석을 통해 살펴본 서사 양식의 차이와 그로 인해 다르게 나타나는 사용자 정체성 형성 방식의 차이는 통시적으로 발생하는 변화가 아닐 뿐만 아니라, 아직 일반화할 수 있는 수준에는 미치지 못한다. 하지만 서사 양식으로서 게임의 리얼리즘에 대한 문제를 고찰하고 새로운 형태의 MMORPG 개발에 시사점을 제공할 수 있다는 데서 의의가 있을 것으로 기대한다.

REFERENCES

- [1] Janet Murray, Trans by Han Yong-hwan, Byeon Ji-Yeon, "Hamlet on the Holodeck : The future of Narrative in Cyberspace", Ahn Graphics, 2001.
- [2] Marie-Laure Ryan, "Avatars of Story", Minneapolis : University of Minnesota Press, 2006.
- [3] Neitzel, Britta , "Narrativity in Computer Games", Handbook of Computer Game Studies, Cambridge, Mass.:The MIT press, 2006.
- [4] Dennis D. Waskul, "The Role-Playing Game & The Game of Role-playing", Macfarland & Company, 2006.
- [5] Michelle Nephew, "Playing with Identity - Unconscious Desire and Role-Playing Games", Macfarland & Company, 2006.
- [6] Mark S. Meadows, "I, Avatar: The Culture and Consequence of Having a Second Life", New Readers, 2008.
- [7] Han Hye-won, Ahn Bo-ra "A Study on the Interaction between Self and World of Digital Game", The Korean Language and Literature, Vol.104, No.-, pp.291-319, 2009.
- [8] Ko Kyu-heun, "Transition from Spectacular Point of View to Contractual Point of View on Video Games - Theatrical Contract between Video Games and Player -", Journal of Korea Game Society, Vol.4 No.3, 2004.
- [9] Song Ji-hye, Aspects of undesigned formal artistic play activities in construction

- management simulation game, Master's thesis, Sungkyunkwan University, p.26, 2013.
- [10] Northrop Frye, Trans by Lim Chul-gyu, "Anatomy of Criticism", Hangil Greatbooks, p.364, 2000.
- [11] Northrop Frye, Trans by Lim Chul-gyu, "Anatomy of Criticism", Hangil Greatbooks, p.379, 2000.
- [12] Northrop Frye, Trans by Lim Chul-gyu, "Anatomy of Criticism", Hangil Greatbooks, p.365, 2000.
- [13] Northrop Frye, Trans by Lim Chul-gyu, "Anatomy of Criticism", Hangil Greatbooks, p.365, 2000.
- [14] Anagnorisis means 'recognition', and has been translated in different ways. The word appears in <Poetics> written by Aristotle for the first time. Chun Byung-hee calls it as 'discovery', Lee Sang-sub as 'realization', and Lee Gyung-sik as 'self-awareness'.
- [15] Northrop Frye, Trans by Lim Chul-gyu, "Anatomy of Criticism", Hangil Greatbooks, pp.455-460, 2000.
- [16] Northrop Frye, Trans by Lim Chul-gyu, "Anatomy of Criticism", Hangil Greatbooks, p.455, 2000.
- [17] Northrop Frye, Trans by Lim Chul-gyu, "Anatomy of Criticism", Hangil Greatbooks, p.455, 2000.
- [18] Northrop Frye, Trans by Lim Chul-gyu, "Anatomy of Criticism", Hangil Greatbooks, p.457, 2000.
- [19] Northrop Frye, Trans by Lim Chul-gyu, "Anatomy of Criticism", Hangil Greatbooks, pp.340-343, 2000.
- [20] Northrop Frye, Trans by Lim Chul-gyu, "Anatomy of Criticism", Hangil Greatbooks, pp.434-435, 2000.
- [21] Denis D. Waskul, "The Role-Playing Game and The Game of Role-playing", Game as Culture, Macfarland & Company, p.22, 2006.
- [22] Denis D. Waskul, "The Role-Playing Game and The Game of Role-playing", Game as Culture, Macfarland & Company, p.21, 2006.
- [23] Chul-gyun Lyou, Bo-ra An, "A study on the irony of MMORPG character", Journal of Korea Game Society, Vol.9, No.6, p.62, 2009.
- [24] Donna J. Haraway, Trans by Min Gyung

-Sook, "Simians, cyborgs, and women: the reinvention of nature", Dong Moon Sun, pp.266-267, 2002.

[25] Northrop Frye, Trans by Lim Chul-gyu, "Anatomy of Criticism", Hangil Greatbooks, pp.110-111, 2000.

[26] Ernst Behler, Trans by Lee Gang-hoon, Shin Joo-chul, "Irony and the Discourse of Modernity", Dong Moon Sun, p.99, 1995.



윤혜영 (Yun, Hye Young)

이화여자대학교 디지털미디어학부 박사과정

관심분야 : 디지털 게임, 스토리텔링, 전자책, 가상세계



김정연 (Kim, Jeong Yeon)

이화여자대학교 디지털미디어학부 석사과정

관심분야 : MMORPG, 이모티콘, SNS
