

## World of Warcraft의 정서유발스토리텔링 사례연구

이재홍

송실대학교 예술학부 문예창작전공

munsarang@ssu.ac.kr

## A Case Study on World of Warcraft Storytelling's Positive Emotion-inducing Effects

Lee, Jae Hong

Major in Creative Writing, school of Creative Arts, Soongsil University

## 요 약

게임은 다양한 인문학적인 상상력과 공학적인 상상력이 융합되는 첨단 종합문화예술이다. 그럼에도 불구하고 대한민국의 게임산업은 위기를 맞이하고 있다. 그 위기를 타개하기 위한 한 방편으로 정서유발스토리텔링의 순기능성을 연구해 보고자는 것이 본 논문의 집필 목적이다. 이 논문은 MMORPG의 대표적인 게임인 <WOW (World of Warcraft)>의 서사에 드러난 다양한 정서유발 사례를 텍스트로 선정하였다. 본 연구를 통해 <WOW>의 핵심 구성요소인 세계관, 캐릭터, 사건에 드러나고 있는 정서유발이 게이머에게 어떤 자극을 일으키고 있는가에 대한 사례들을 단편적으로나마 살펴 볼 수 있었다. 그 결과, 게임산업의 부정적인 인식을 해소하고 산업적 위기를 타개하기 위해서는 게이머의 마음을 움직일 수 있는 정서스토리텔링이 하나의 방법론이 될 수 있다는 사실을 확인하는 계기가 되었다.

## ABSTRACT

Game is the latest type of Gesamtkunstwerk encompassing humanistic and engineering creativity. Nevertheless, Korea's game industry faces a crisis. The purpose of this study is to consider positive emotion-inducing effects as a way to deal with it. Among others, storytelling of <WOW (World of Warcraft)>, one of the most representative MMORPG games in the world, was selected for the study on various positive emotion-inducing effects. In the story of <WOW>, the view of the world, characters and incidents are vital to the game and the study is focused on their emotion-inducing effects among the users based on actual examples. As a result, it was confirmed that the positive emotion-inducing storytelling would provide a possibility to reduce negative sentiment towards games, address crisis Korea's game industry faces, and interact with gamers in a positive direction.

**Keywords** : World of Warcraft(월드오브워크래프트), positive emotion-inducing effects(정서유발), storytelling(스토리텔링), the view of the world(세계관), characters(캐릭터), incidents(사건)

Received: May, 12, 2015 Accepted: Jun..08, 2015  
Corresponding Author: Jae-Hong Lee(Soongsil University)  
E-mail: munsarang@ssu.ac.kr

© 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.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

## 1. 서론

게임은 다양한 인문학적 상상력과 공학적 상상력이 융합되는 첨단 종합문화예술이다. 그리고 게임은 인류의 여가를 유쾌하게 만들어 주는 놀이며, 인류의 삶을 이롭게 하는 생활오락문화다. 최근에 들어 게임의 대중화가 급속하게 이루어지면서부터, 게임이 지닌 오락적인 속성에서 발견되는 재미요소는 게이머들의 말초신경을 자극시키는 쪽으로 발달되어 왔다. 따라서 게임의 역기능적인 부분들이 순기능적인 부분들보다 커 보일 수밖에 없는 현실이다. 특히, 스토리의 완성도가 높은 MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)는 주인공 캐릭터를 육성시켜나가는 플레이 행위에서 드러나는 역기능적인 문제[1]들이 끊임없이 제기되고 있다. 이 부분에서는 수익성을 높이기 위해 자극적인 감성유발에 급급하였던 개발사들의 개발 마인드를 지적하지 않을 수 없다.

최근, 게임산업에 끊임없이 가해지고 있는 정부의 중복 규제정책은 승승장구하던 게임산업을 마이너스 성장시키고 있다. 그 틈을 타서 중국의 자본과 외산 게임들이 국내 게임시장을 잠식해 나가고 있다. 이러한 현상으로 미루어 볼 때, 드디어 게임산업에 개혁의 시기가 도래하고 있다는 예감을 떨굴 수 없다. 따라서 본고에서는 게임을 순기능화시켜나갈 수 있는 방법론으로써 게이머들의 마음을 움직일 수 있는 정서유발스토리텔링을 화두로 논해 보고자 한다.

본 논문의 연구 텍스트로 MMORPG의 대표적인 게임 <World of Warcraft(이하 WOW)>를 선정한다. <WOW>를 텍스트로 선정할 이유는 내러티브, 게임시스템, 인기도 측면뿐만 아니라, 게이머의 정서를 자극하는 순기능성이 강한 게임이기 때문이다. 블리자드 엔터테인먼트에서 2004년 11월에 출시한 <WOW>는 작년 3분기 매출에서 11억 7,000만 달러(1조 2,667억원)를 달성[2]할 정도로 왕성한 인기를 누리고 있다.

논자는 <WOW>를 플레이하는 동안, 게임에 내

재된 스토리텔링을 접하며, 뇌 상태의 변화와 심리적 변화로 느껴지는 감동을 자주 느낄 수 있었다. 이러한 현상은 <WOW>에 플레이어의 정서와 감성을 제어할 수 있는 스토리가 강하게 개입되고 있기 때문이다. 정서란 기분이나 감정이 변화되는 문제라고 생각하기보다, 정서로 인한 뇌의 생리적인 신호, 정서로 인한 언어 활용, 정서로 인한 문화적 배경 문제가 내재되어 있기 때문이다.

심리학자인 Jerome Kagan은 심리학에서 정서를 행위, 인지과정, 신체적 감정으로 나누어 연구하는 이들 개념에 타당성을 부여할 수 있는가에 대하여 의견이 엇갈리고 있다[3]고 주장한다. 모든 정서는 어떤 상황을 접하게 되었을 때 뇌 상태의 변화에서 비롯된 감정변화의 의식적 탐지로 나타나는 특성을 지니고 있다. 따라서 게임의 사건을 접하는 플레이어의 감정변화는 정서를 만들어내는 주요 핵심 조건[3]이라고 할 수 있다.

본고에서는 논자가 2005년부터 지속적으로 플레이 해 온 경험을 통해, <WOW>가 전 세계의 게이머들로부터 사랑을 받고 있는 이유를 통해 정서 문제를 파악해 보고자 한다. 그리고 <WOW>의 게임구성의 핵심요소인 세계관, 캐릭터, 사건에 드러나고 있는 대표적인 정서유발스토리텔링의 사례를 살펴보고자 한다.

정서를 게임연구에 도입하는 것은 게임을 형성하고 있는 스토리의 구조가 플레이어의 의식을 장악하는 기능을 수행하고 있기 때문이며, 그러한 스토리 속에 녹아 있는 사건들이 플레이어의 윤리규범이나 양심을 통제하는 데 도움이 되기 때문이다. 이 연구로 인하여 정서유발 스토리텔링의 방향성을 제기해 볼 수 있으리라고 사료된다.

## 2. 정서의 어원과 정의

정서라는 것은 인간의 감정을 컨트롤하는 마음의 움직임이다. 정서(Emotion)의 어원은 ‘움직이다(movere)’라는 라틴어로서, ‘~밖으로’를 의미하는

접두사 'e'가 붙어서 행동으로 이어지는 뜻을 함축하고 있다. 그리고 '떠나다', '도망가다'라는 의미로, 숲속에서 갑자기 나타난 야수를 피해 도망갈 수 있는 행동을 유발시키는 심리적 본능을 의미한다. 즉, 정서란 동물과 인간에게 모두 존재하는 심리적 본능상태다. 따라서 정서 활동은 사고(思考)하는 활동보다 먼저 작동하는 생존과 직결된 본능적인 기제며, 행동으로 이어지는 동기적 속성이 있다[4].

또한, 정서는 마음을 움직이게 하는 주관적인 의식 상태며, 감정을 건드리는 동기에 의해 돌출되는 감정적인 느낌과 그에 따른 행동의 표현[5]이다. 우리들은 기쁘면 펄쩍펄쩍 뛰고, 슬프면 눈물을 흘리고, 화가 나면 격한 목소리로 싸우게 된다. 여기에서 인식해야 할 것은 떠나는 행위, 눈물을 흘린다는 행위, 싸우게 된다는 행위가 희로애락(喜怒哀樂)적인 정서와 직결된다는 사실이다[6]. 게임의 플레이가 상호작용적인 표현행위로 이루어지는 만큼, 게임에 내재되어 있는 스토리에 의해 게이머들의 감성은 변화무쌍해진다. 게임 플레이과정에서 드러나는 정서적인 영향이 게이머에게 어떤 형태로 영향을 미치는지에 대하여 알아보기 위해서는 먼저 정서가 무엇이며, 정서가 게임과 같은 콘텐츠에서 어떻게 활용되고 있는가에 대하여 살펴볼 필요가 있다.

정서의 정의는 여러 학자들에 의해 다양하게 언급되고 있다. 정서를 연구하는 연구자들 간에는 의견이 일치하지 않으며, 정서의 자연적 범주인가에 대해서도 회의하는 부류도 상당한 것[7]으로 나타나고 있다.

심리학자인 William James[8]는 흥미로운 사실을 지각하자마자 곧 신체적 변화가 일어나고, 그로 인한 신체적 변화에 대한 느낌이라고 정서를 정의하고 있다. 또한 생리심리학자인 Neil R. Carlson[9]은 정서를 특정 상황에 의해 유발되는 정적 혹은 부적 감성이라고 정의[10]하고 있다. 이 밖에도 심리학자인 George Mandler[11]는 각성(arousal) 수준의 변화에 대한 해석이라고 정의하고, 심리학자인 Lisa Barrett[12]은 격렬한 감정을

느낄 수 있는 생물학적 능력인 핵심 정동(core affect)[3]이라고 정의하고 있다. 따라서 정서는 어떤 자극에 대한 반응이라고 간단하게 정의내릴 수 있겠다.

그렇다면 자극에 대한 반응은 어떤 형태로 나타나는 것일까. Rene Descartes는 인간의 정서는 기쁨, 슬픔, 사랑, 증오, 욕망이라는 다섯 가지 기본 감정에서 비롯하고 있다고 주장[3]한다. 그리고 정서의 기본 감정을 Sylvan S. Tomkins는 기쁨, 슬픔, 분노, 놀람, 공포, 혐오, 흥미, 수치심으로 분류[13]하고, Ekman은 두려움, 노여움, 슬픔, 행복, 혐오, 놀라움으로 분류[14]하고 있다. 이와 같이 데카르트를 비롯한 대개의 심리학자들의 정서에 대한 주장은 기쁨, 슬픔, 공포, 혐오, 분노 등이 일반적인 기본 감정으로 제시되고 있다. 더 나아가서는 경멸, 놀람, 희망, 당혹, 수치감, 자부심, 사랑, 미움, 질투, 흥미, 혼동, 집중, 걱정, 만족, 경외감 등까지도 정서의 범주에 포함되고 있다. 이러한 감정을 수용하는 게이머의 상태를 체계적으로 분석할 수 있는 틀을 제시하고 있는 James W. Kalat는 '인지, 느낌, 행동'을 정서의 원형(prototype)[7]에 포함시키고 있다. 게이머가 게임의 플레이 과정에서 획득되는 모든 상황들을 인지하고, 그로 인하여 감정이 자극되어 느낌을 얻게 되고, 그 느낌의 결과로 인하여 행동을 하게 되는 것을 통해 정서의 생성과 행동경향을 밝히고 있는 셈이다.

정서의 행동경향은 게임 디자이너인 Markus Friedl가 제시하는 주인공의 역할과도 맞물리게 된다. Markus는 주인공의 역할은 동기(Motivation)에 의해 행동(Action)으로 이어지고, 그 행동의 결과는 목표(The Goal)달성으로 이루어진다[15]고 주장한다. James가 제시하고 있는 인지와 느낌은 Markus가 제시하고 있는 주인공의 동기로 작용된다. 그리고 정서가 움직이기 시작한 게이머는 행동을 실천함에 있어서, 게임의 규모가 크든지, 작든지 간에 그것으로써 게임을 지속해야 하는 미션이 성립된다. 그 미션을 해결하기 위해 게이머는 행동을 실행하여 목표를 달성해 나간다.

### 3. 게임과 정서

놀이문화인 게임이 아날로그적인 단순 놀이였을 때에는 정서라는 측면보다는 규칙(rule)에 의해 즐기는 동적 놀이였다. 반면에 컴퓨터 프로그램에 의해 진화되어 온 디지털적인 놀이는 단순하거나 복잡한 형태의 상호작용시스템으로 구성된 정적 놀이다. 특히, IT산업의 물결 속에서 성장해 온 온라인 게임(디지털화된 정적 놀이)들은 서사적 규모가 커지면서 높은 자유도로 연결되어 왔다.

게임의 상호작용 구조에서는 게임이라는 콘텐츠를 사이에 두고 게임의 창작자(Creator)는 화자(話者)가 되고, 게임을 플레이하는 사용자(Gamer)는 청자(聽者)가 된다. 화자는 선형적인 스토리 라인으로 지속적인 사건을 만들어내지만, 청자는 사건을 접하며 정서적인 느낌을 체험하게 되게 된다. 이 때, 청자는 마음을 움직여 행동에 돌입하게 되는데, 청자는 화자의 선형적인 스토리보다 자신의 마음을 움직인 그 주제를 중심으로 플레이하기 때문에 비선형적인 궤적을 갖게 된다. 이와 같은 게이머의 정서로 미루어볼 때, 게임이라는 콘텐츠는 철저하게 심리학적인 측면에서 정서유발기법을 활용하고 있다는 사실을 느낄 수 있다.

게임이라는 산물은 놀이자 오락의 기능을 지니고 있다. 그렇기 때문에 아무도 관심을 두지 않고, 접근하지 않는 게임은 게임으로서의 기능을 상실하게 된다. 따라서 게임은 게이머가 한 눈을 팔지 않도록 사로잡기(Engagement)[16]를 시도해야 한다. 게이머를 사로잡는 것은 행동으로 돌출된다. 즉, 게임 스토리에 드러나는 사건들을 인지하고 느낀 후, 유발되는 정서가 게이머의 어떤 감정을 자극시키느냐에 따라 행동양상이 좌우된다는 의미다. 따라서 게이머가 자신의 감정에 충실하여 게임을 플레이하도록 유도하기 위해 어떤 정서를 유발시켜야 하는가에 대한 연구는 게임의 순기능적인 측면에서도, 마케팅적인 측면에서도, 매우 중요한 요소로 작용되고 있다.

게임의 플랫폼에 따라, 장르에 따라, 주제나 소

제에 따라 플레이어가 느끼게 되는 정서는 다양하다. 예를 들어, 아케이드 게임의 경우에는 시간이 곧 돈으로 연결되는 영업장의 수익성과 짧은 시간에 만족을 느껴야 하는 게이머의 입장을 고려하여 단시간에 만족도를 높일 수 있는 역동적인 정서스토리텔링이 필요하다. 그렇기 때문에 아케이드 게임의 경우에는 극적 상황(Situation)을 유발하는 정서를 설정해 주는 것이 효과적인 정서스토리텔링이 될 수 있다. 그리고 FPS게임의 경우에는 상대를 쓰러트려야 하는 강한 생존본능에서 파생되는 쾌락과 고통을 유발하는 정서 설정을 위한 정서스토리텔링이 필요하다[1]. 또한 드라마성이 강한 어드벤처게임이나 롤플레이링게임은 종합적인 감성을 느낄 수 있는 정서스토리텔링이 필요하다.

게임의 정서문제는 게임서사와 게이머와의 상호작용적 플레이과정에서 유발되는 정서가 플레이어의 감정을 어느 정도 컨트롤하고 있는지에 대하여 그 현상을 파악하는 것이 제일 중요하다. 게이머의 마음이 상쾌하다, 우울하다, 기쁘다, 슬프다는 등의 감성에 따라 상호작용되는 게임행동은 달라진다. 그로 인한 정서는 긍정적인 정서(놀라움, 기쁨, 흥미)와 부정적인 정서(혐오, 슬픔, 분노, 공포, 수치심)로 분류[17]되어 나타난다. 게임이 역기능적인 분위기(부정적인 정서)로 치닫는 스토리텔링과 게임이 순기능적인 분위기(긍정적인 정서)로 치닫는 스토리텔링은 ‘위험한 정서’와 ‘바람직한 정서’로 대립된다. 위험한 정서는 지나친 분노, 탐욕, 욕정, 야심들과 같은 억압하기 힘들고 공동체의 삶을 분열시키는 스토리텔링으로 이어진다. 반면에 바람직한 정서는 덕성의 감정을 일으키고 사회의 조화를 유지하는 스토리텔링으로 이어진다[3].

청소년층 학부모들은 바로 이러한 게임의 학습 경험들이 머릿속에 잠재되어 또 다른 감정에 의해 되살아나는 정서기억(emotional memory)을 두려워한다. 공부에 매진해야 할 자녀들의 뇌에 존재하는 긍정적인 정서기억이라고 하더라도, 부모 입장에서는 부정적인 정서기억으로 인식될 수밖에 없다. 이러한 상황에서 게임에 나타나는 정서의 문제

는 늘 부정적으로 인식되어 심각하게 거론될 수밖에 없는 것이 한국의 실정이다.

## 4. WOW의 정서유발스토리텔링 사례

### 4.1 세계관의 정서유발스토리텔링

<WOW>를 처음 접하는 게이머들은 방대한 연대기로 구축된 시간적 배경과 거대한 아제로스라는 공간적 배경에 압도된다. <WOW>의 세계관에 나타난 시간은 <Warcraft>가 PC게임으로 탄생하는 시점을 기준으로 기원전 1만 년 전부터 흐르고 있는 연대기다. 그리고 공간은 아제로스(Azeroth)세계의 큰 대륙인 동부왕국과 칼림도어, 아웃랜드라는 두 개의 행성, 평행 세계로 이루어진 아웃랜드의 과거 행성 드레노어 등으로 구성된다. 칼림도어 대륙은 주로 호드의 활동 무대며, 동부왕국 대륙은 주로 얼라이언스의 활동 무대다.

<WOW>의 세계관에서 정서를 유발시키는 스토리텔링의 특징은 Betsy Book이 제시한 가상세계의 특징처럼, 방대한 ‘공용공간(Shared Space)’에 수많은 익명의 게이머들이 상호 공존하고 있다[18]는 사실이다. 그리고 <WOW>의 종족들이 탄생하는 독특한 공간을 호기심과 긴장감으로 접하는 현실과 가상의 상호작용에서 ‘사회화 및 공동체(Socialization/Community)’를 터득하는 것이다.

<WOW>의 신화와 역사 속에서 탄생되는 각 종족들의 독특한 탄생 환경과 종족들이 지닌 문화적 생태환경에 깃든 <WOW>의 세계관은 시각적, 문화적 통찰력[19]을 끌어내기 위해 지구상의 다양한 문명들을 차용하고 있다. 스톤윈드 대성당의 첨탑지붕 등에서 발견되는 르네상스시대의 고딕양식, 붉은 머리칼과 수염에 둥근 방패 등을 들고 있는 드워프족에서 엿보이는 북유럽의 노르만족 문화 등이 그러하다. 타 문화의 원형에 게임의 판타지성을 덧씌워 나가는 <WOW>의 세계관에서 게이머들은 순기능적인 호기심을 자극받고 있다.

그 첫 번째 정서유발 사례로는 미국의 인디언문

화를 차용하고 있는 타우렌족의 문화를 거론할 수 있다. 타우렌 종족의 거주지역에 나타난 건축양식에서 인디언의 주거천막인 티피(tepee)의 원형을 발견할 수 있으며, 마을 공간에 세워진 기둥의 문양과 인디언들이 입은 옷의 문양들이 타우렌족의 토템 문양으로 장식되고 있다. 타우렌족의 얼굴 형태 또한 아메리카들소(Bison bison)와 닮았다는 것도 이러한 인디언문화와 무관하지 않다.

두 번째 정서유발 사례로는 트롤족의 문명이 고대문명인 마야문명과 아즈텍문명을 차용하고 있다는 것이다. 동부왕국의 동부내륙지라는 지역에 있는 트롤사원의 건축양식들은 마야문명의 사원건물과 흡사하다. 동부내륙지의 트롤사원뿐만 아니라 줄구름지역의 트롤도시에 나타나는 제사풍습이나 해골장식들에서도 트롤들의 생활문화가 아즈텍문명에서 영향을 받고 있다는 사실을 반증하고 있다.

세 번째 정서유발 사례로는 나이트엘프족 문화의 일부가 동양의 문화를 차용하고 있다는 것이다. 나이트엘프지역의 관문 형태는 남대문을 차용하고 있으며, 한국 사찰에 세워져 있는 석탑도 차용하고 있다. 간혹 일본 신사의 입구에 세워진 토리이(鳥居)도 나이트엘프 지역에서 발견되는 것으로 볼 때, 나이트엘프족에 구현된 문화들은 한국, 일본, 중국 등을 비롯한 동양의 문화를 차용[20]하고 있다고 보아야 할듯하다.

네 번째 정서유발 사례로는 <WOW>의 세계에서 가장 뛰어난 정서 유발 스토리텔링이라고 할 수 있는 아제로스 세계관에 담긴 색상의 상징적 의미다. 얼라이언스를 종족으로 선택한 게이머들은 노란색이 짙게 가미된 동부왕국의 총천역색 세계를 접하게 된다. 그리고 호드 종족을 선택한 게이머들은 붉은색이 짙게 드리워진 칼림도어의 도시들을 자주 접하게 된다. 노란색은 평화를 기원하는 색상이고, 붉은색은 호전적인 성향을 가진 색상이다. <WOW>의 서사에서 파생되고 있는 미세한 담론들은 노란색과 붉은색으로 대변되는 두 종족의 선과 악의 대립으로 구현되고 있기 때문에 종족의 양자 구도는 게이머들을 끊임없이 모험과 전투로

빠져들게 만들고 있다. 무의식 심리를 뒤흔드는 톤의 감성[21]이라고 할 수 있는 붉은색과 노란색의 대립은 표면적으로 선과 악이라는 대립으로 표현되는 양자 구도를 이끌고 있는 듯하지만, 아제로스 세계에서의 다양한 종족들은 절대가치로서의 선악이라기보다는 이해관계에 따라 상대가치로 선과 악을 구현해내고 있다.

<WOW>에 드러나는 얼라이언스와 호드의 대립은 스토리로 끝나는 것이 아니다. 양 종족이 살아가고 있는 대륙, 도시, 마을, 건물, 마을의 중심거점이 되는 여관, 물건을 사고파는 상점, 물건이나 돈을 맡기고 찾는 은행, 각종 공공기관, 일반주택들의 모형은 종족에 따라 차별화가 뚜렷하게 나타나고 있다. 문명이 발달되어 안정된 주거형태를 보여주고 있는 얼라이언스 지역, 낙후된 문명으로 설정되어 불안정한 주거형태를 보여주고 있는 호드 지역, 보라색이 짙게 깔려 판타지틱한 분위기를 자아내는 나이트엘프 지역 등의 설정은 종족간의 상호 대립을 격화시키는 정서를 연출하기 위한 스토리텔링 장치의 백미라고 할 수 있다. 이러한 세계관의 스토리텔링을 통해 획득하는 정서적 체험은 게이머의 심리적 안정감을 획득하고, 심리적 어려움을 감소시켜 주는 역할[22]을 수행하고 있다.

#### 4.2 캐릭터의 정서유발스토리텔링

게임의 캐릭터는 게이머가 조종할 수 있는 플레이어 캐릭터(Player Character, PC)와 게이머가 조종할 수 없는 논플레이어 캐릭터 (Non-Player Character, NPC)로 구분된다.

<WOW>의 얼라이언스 진영의 종족은 인간, 나이트엘프, 노움, 드워프, 드레나이, 늑대인간 등이고, 호드진영의 종족은 트롤, 타우렌, 오크, 언데드, 블러드엘프, 고블린 등으로 구성되어 있다. 그리고 중립을 지키는 종족은 판다렌이다. 열한 가지의 직업[23]은 드루이드, 전사, 마법사, 흑마법사, 성기사, 사냥꾼, 사제, 주술사, 도적, 죽음의 기사, 수도사 등으로 구성되어 있다. 게이머는 한 서버에서 캐릭터를 최대 11개까지 만들 수 있으며, 서버에 상관

없이 한 계정에 모두 50개의 캐릭터를 생성할 수 있다. 또한, <WOW>에는 다양한 형태의 몬스터들이 등장하고 있다. 인간처럼 직립 형태로 보행이 가능한 ‘인간형’, 호랑이나 사자와 같은 동물적인 형태를 띤 ‘야수형’, 인간이나 야수가 사망한 후 다시 살아나는 ‘언데드형’, 바위, 물, 불 등과 같은 자연요소에 생명을 부여하는 ‘정령형’, 악마의 속성을 지닌 ‘악마형’, 과학의 속성을 지닌 ‘기계형’, 용의 형태를 지닌 ‘드래곤형’ 등[6]이 <WOW>에 등장하는 다양한 몬스터들이다.

<WOW>에 등장하는 13개의 종족들은 각각 독특하고 강한 페르소나(Persona)를 드러내며 정서를 유발하고 있는 것이 특징이다. 그 첫 번째 정서유발 사례는 각 종족에 확연한 정서적 대립이 이루어지고 있다는 점이다. <WOW>의 평화를 지향하는 얼라이언스와 호전적인 호드와의 대립은 각 종족의 얼굴 형태 및 몸 형태뿐만 아니라 복장에까지도 차별화를 이루고 있다. 그 차별화는 삶의 배경과 사건 등을 통해 게이머에게 생생하게 전해지고 있으며, 종족의 다양한 페르소나로 연출되고 있다. 이러한 다양한 외형적인 요소는 긍정적인 정서(놀라움, 기쁨, 흥미)와 부정적인 정서(혐오, 슬픔, 분노, 공포, 수치심)[3]로 표출되고 있다. 논플레이어 캐릭터 중에서 평화와 안식으로 인한 자애로운 얼굴, 전쟁으로 가족을 잃고 분노와 슬픔으로 일그러진 얼굴, 믿음으로부터 배반당하여 의심으로 가득 찬 얼굴, 역병과 저주로 인하여 피부가 썩어 고통스러워하는 얼굴 등을 대하며, 게이머들은 다양한 정서적 자극을 받는다.

두 번째 정서유발 사례는 북유럽 신화에서 독특한 캐릭터가 차용되고 있다는 점이다. 흰칠한 키와 뾰족한 귀, 길게 늘어뜨린 금발로 종족의 신비성을 강하게 노출하고 있는 빛의 엘프와 어둠의 엘프, 그리고 거인 이미르(Yimir)의 시체에서 구더기로 태어났다는 신화와 함께 머리통이 크고, 무릎까지 닿는 긴팔, 긴 턱수염 등에서 쇠를 다루는 장인의 강건함을 드러내고 있는 드워프 종족 등이 좋은 사례가 되고 있다.

세 번째 정서유발 사례는 대립각을 세우고 있는 호드 종족은 인간의 모습과는 달리 매우 흉포한 짐승이나 괴물에 가까운 모습을 하고 있다는 점이다. 오크에게 인간의 모습과 대립된 캐릭터성을 부여하고 있다는 것은 선과 악의 대립구도를 자연스럽게 연결하기 위한 스토리텔링 장치라고 할 수 있다. 따라서 천사는 가급적 인간에 가깝게 하고, 악마는 비인간적인 형태[24]로 하여, 뿔을 갖게 만들거나 동물의 형상으로 표현하는 종교미술의 기법을 도입하고 있다. 그러나 <WOW>는 잔인하고 흉포한 종족으로 비춰지는 호드를 따뜻한 피가 흐르는 인간적인 종족으로 묘사[25]하고 있다. 겉으로는 정의로운 척하지만, 속으로는 부패와 타락에 찌든 얼라이언스들의 이중성도 과감하게 노출시키며, 정서를 유발시키고 있다. 얼라이언스에게는 인간성을 극대화시키며 선(善)의 정서를 부여하고, 호드에게는 악마 혹은 괴물, 동물의 이미지를 극대화시켜 악(惡)의 정서를 부여하는 식으로 대립각을 세운 캐릭터의 설정은 게이머들의 감성을 유인하는 정서스토리텔링 기법이라고 할 수 있다.

네 번째 정서유발 사례는 캐릭터를 육성하는 과정에서 게이머가 느끼는 가치와 감성의 조화[26]에 따른 대리만족감이 매우 크다는 점이다. 현실세계에서는 경제가 뒷받침되지 않으면 온통 명품으로 자신의 몸을 치장할 수 없지만, 가상세계에서는 게이머의 노력여하에 따라 최상의 아이템을 자신의 캐릭터에게 착용시킬 수 있다. 자신의 캐릭터를 성장시키며, 현실세계에서 느끼지 못했던 우월감이나 만족감을 가상세계에서 실현시키고자 하는 정서가 유발되고 있다.

다섯 번째 정서유발 사례는 다양한 소환수와 펫(fat)시스템에서 재미를 느낄 수 있다는 점이다. 흑마법사와 사냥꾼이 거느리는 공격 능력이 있는 소환수가 있는가 하면, 게이머가 애완용으로 데리고 다니는 펫이 있다. <WOW>에서는 펫을 수집하는 게이머들이 상당히 많은 편이다. 펫이 게이머들의 소유욕을 크게 자극하고 있기 때문이다. 이러한 수집에 대한 취미는 각 종족이나 직업군들이 갖추어

야 할 전문기술을 터득하기 위해 재료를 수집하는 과정에서 유발된다. 예를 들어, 재봉술을 배우게 되면 다양한 천계열의 옷을 만들 수 있게 된다. 이 과정에서 길드원끼리 자신이 만든 드레스를 선보이며 패션쇼를 열기도 한다. 다양한 재미거리를 찾는 게이머들의 창의적인 정서를 발견할 수 있는 부분이다. 게이머들이 가진 페르소나는 게임에서 자신의 고유한 심리구조[16]를 익명의 세계에서 실현시키며 상호 친선이 이루어지고 있기 때문이다. 캐릭터의 정서의 자각과 정서의 표현은 게임의 상호작용상황에서 게이머의 정서적 안녕감과 관계적 요소[27]에서 중요한 요소로 작용하고 있다.

#### 4.3 사건의 정서유발스토리텔링

<Warcraft>시리즈를 통해 검증된 <WOW>의 방대한 스토리는 전 세계적으로 높은 인기를 구가하고 있다. <Warcraft>시리즈는 PC 패키지게임 형태였기 때문에 게이머들은 선형적인 스토리라인에 드러나는 모든 이야기를 섬세하게 섭렵하며 게임플레이를 즐겨 왔다. 1994년에 출시된 <Warcraft I>[28]은 아제로스(Azeroth) 대륙에서 대립하는 오크(Orcs)와 인간(Humans)을 그리고 있으며, 인간족이 오크족의 지배자인 호드에게 대항하기 위해 로데론 연합군을 세우는 과정을 담고 있다.

<Warcraft II(1995)>는 오크족이 로데론을 침공하여 켈타라스를 파괴하지만, 내분으로 오크족의 전세가 악화되는 <어둠의 물결(Tides Of Darkness)>편과 오크족이 다시 규합하여 인간족과 대립하는 <어둠의 저편(Beyond The Dark Portal)>편으로 구성되어 있다. ‘혼돈의 시대(Reign of chaos)’라고 부제를 달고 있는 <Warcraft III(2002)>는 오크족 스탈이 흩어진 오크들을 규합하여 인간들과 전쟁을 시작하는 RTS(Real-time strategy, 실시간 전략 게임)게임으로 발전시켰다. 이처럼 RTS게임으로 검증된 세계관과 캐릭터와 사건을 <WOW>에 담아놓았다는 사실은 게이머들에게 놀라움과 호기심의 대상이 되지 않을 수 없다.

첫 번째 정서유발 사례는 퀘스트 형식의 스토리

라인을 구축하고 있다는 점이다. 게임 플레이의 자유도가 높은 비선형적인 스토리라인이 전개되는 온라인게임 <WOW>가 스토리의 원형을 지킬 수 있었던 것은 드라마성이 강한 퀘스트(Quest) 형식의 스토리라인을 구축하였기 때문에 가능했다[25].

<WOW>의 거대한 서사는 주(main)서사와 보조(sub)서사로 나눈다. 주서사는 아제로스 대륙에서 호드와 얼라이언스의 대립을 거대한 연대기적인 담론으로 다루고 있다. 보조서사는 대립의 담론 속에 그려지고 있는 거대 담론을 세분화시켜 다양한 사건으로 연결시켜 주고 있다. <WOW>의 보조서사의 서술기법은 대부분 퀘스트 형식으로 주서사와 연결된다. 따라서 <WOW>의 사건에 나타나는 정서유발스토리텔링은 퀘스트가 담고 있는 독립된 이야기 방식으로 드러나고 있다.

두 번째 정서유발 사례는 주서사에서 드라마적인 이벤트를 강제로 발생시켜 스토리의 재미성을 이끌어내는 돌발적인 이야기기법을 사용한다는 점이다. 그러한 돌발적인 스토리텔링 시스템을 돌발서사[1]라고 한다. 돌발서사는 단순 구성방식으로 주서사의 핵심적인 사건들을 강제로 이끌어가는 반면, 퀘스트의 경우에는 주서사를 보조할 수 있는 다양한 이야기들이 자율적인 독립성을 갖고 구성된다. 여기에서 퀘스트가 독립성을 가지고 있다는 것은 퀘스트가 주서사의 보조서사로 연결되어 있지만, 주서사에 연결된 이야기를 단절시키더라도 스스로 자생할 수 있는 이야기 구조라는 의미이다. 그렇기 때문에 퀘스트의 스토리는 강한 드라마성을 지니고 있으며, 퀘스트의 드라마성은 게이머들의 정서를 크게 자극하고 있다.

세 번째 정서유발 사례는 퀘스트의 스토리에서 유발되는 내면화와 외면화가 긍정적인 정서나 부정적인 정서로 이어지며 게이머들의 플레이 행동을 자극한다는 점이다.

제롬 케이건(Jerome Kagan)은 유발자극으로 인하여 뇌 상태 변화와 감정 변화에 불확정성이 내재하게 되면, 불안과 분노 정서로 나타난다고 한다. 불안을 느끼는 편향을 가진 사람에게서는 내면화

(internalizing)라는 용어를 붙이고, 분노를 느끼는 편향을 가진 사람에게서는 외면화(externalizing)라는 용어를 붙인다[3]. 퀘스트가 활용되지 않는 온라인 게임의 경우, 스토리가 빈약한 주서사에 의존하는 사건의 연결고리가 약하기 때문에 내면화와 외면화가 단순해질 수 있다. 그러나 퀘스트로 스토리가 풍부해진 온라인 게임들은 내면화와 외면화를 유도하여 파생되는 불안과 분노를 유발하는 부정적인 정서를 긍정적인 정서로 자극시켜 나갈 수 있다.

네 번째 정서유발 사례는 퀘스트들의 스토리가 게이머의 정서를 자극하는 요소[6]들로 뚜렷하게 스토리텔링되어 있다는 점이다. <WOW>는 북미 서버들을 기준으로 매일 1,660만 개의 퀘스트를 생산한다[29]고 한다. 가히 글로벌 게임다운 퀘스트 생산 규모다. <WOW>의 퀘스트는 아이템 및 골드를 수집하는 파밍(Farming)<sup>1)</sup>효과가 강하다. 그러나 얼라이언스와 호드와의 대립이라는 <WOW>의 컨셉답게 퀘스트의 내용 중에는 전쟁으로 인한 혼란, 파괴, 희생, 고통, 아픔 등이 게이머들의 정서를 섬세하게 자극하고 있다.

부자지간의 사랑을 다루고 있는 “지옥개”, 유명 소녀의 가련함을 다루고 있는 “여동생 파멜라”, 사나이들의 의리를 가슴 벅차게 다루고 있는 “꼬깃꼬깃 쪽지”. 전쟁의 비극과 가족애를 다루고 있는 “오래된 무덤”, 잊갈린 운명에 대한 애잔한 슬픔을 다루고 있는 “다로샤이어의 연대기”, 환자들을 치료하며 인간애를 다루고 있는 “축복 지팡이”, 고아들을 돌보는 선행을 다루고 있는 “고아 돌보기” 등은 대표적인 순기능 퀘스트의 사례다.

<WOW>에는 스토리적으로나 시스템적으로 게이머들이 필연적으로 수행해야 하는 선형적인 사건[30]들이 게임 플레이의 중심을 이루고 있지만, 그러한 반면에 전혀 예상하지 못한 비선형적인 사건들이 일어나고 있다. 게이머들의 정서가 개입되는 비선형적인 사건들은 시스템의 오작동으로 인하여 발생하는 버그(bug)를 역이용하는 결과이기도 하

1) [NAVER지식백과] 게임에서 캐릭터의 능력을 상승시키기 위해 아이템 등을 모으는 행위를 농사에 빗대 파밍(Farming)이라고 부른다.



고, 시스템의 논리를 일탈하여 게이머의 창의적인 상상력이 작용되는 결과라고 할 수도 있다. 이러한 비선형적인 사건들로 인하여 게이머들의 감성은 오히려 게임 몰입을 유발하게 된다.

사건스토리텔링은 서사 속의 대립에서 분노와 정의감을 표출하고, 공감을 통해서 정서적 허기[31]를 메워나가는 퀘스트를 중심으로 한 보조서사가 게이머들의 정서를 자극하고 있다.

## 5. 결 론

본 연구를 통하여 <WOW>의 순기능적인 정서 유발스토리텔링에 대하여 살펴보았다. <WOW>는 오리지널 버전 자체가 서사적으로 규모가 큰 게임이다. 지금까지 다섯 번째 확장팩을 내놓으며 캐릭터와 배경과 사건을 대단위로 확산시켜 오고 있는 <WOW>는 내러티브, 게임시스템, 인기도 측면뿐만 아니라, 게이머의 정서를 자극하는 순기능성이 강한 게임이며, 게임사에 길이 족적을 남길만한 온라인게임의 역작이라고 평가할 수 있기 때문에 정서 유발 텍스트로 선정하였다.

Kagan Jerome이 언급하는 <WOW>의 '위험한 정서'는 호드와 얼라이언스라는 대립관계에서 파생되는 선과 악의 문제들과 함께 대부분 연대기적 서사로 엮여지고 있는 메인스토리 내부에 담겨져 있다, 반면에 '바람직한 정서'는 덕성의 감정을 일으키는 순기능적인 서사라고 할 수 있는 보조서사 퀘스트를 통하여 <WOW>의 전체적인 세계와 조화를 유지하고 있다. 따라서 <WOW>의 퀘스트에 담긴 담론이 위험한 정서라고 할지라도 궁극적으로는 게이머들의 바람직한 정서를 유도하기 위한 정서스토리텔링이라는 사실을 확인할 수 있었다.

본고의 정서유발스토리텔링 연구는 <WOW>의 오리지널 버전의 세계관, 캐릭터, 사건의 일부를 분석한 단편적인 결과다. 세계관에서는 <WOW>의 연대기의 방대한 시간성, 와우의 주 무대인 아제로스 공간의 확장성, 다양한 문화와 문명의 차용,

유럽 중세 판타지 배경, 자연환경의 미적 효과, 호드와 얼라이언스의 차별화된 주거환경(지역, 여관, 상점, 공공기관, 주택 등) 등에서 정서스토리텔링의 사례를 발견할 수 있었다. 캐릭터에서는 선택 캐릭터의 다양성과 커스터마이징(Customizing), 신화 속의 영웅캐릭터와의 조우, 다양한 캐릭터 육성과 대리만족, 캐릭터 착용 아이템의 다양성, 다양한 소환수와 펫의 조화, PC들과의 커뮤니케이션, 수많은 NPC 및 몬스터 등에서 정서스토리텔링의 사례를 발견할 수 있었다. 사건부분에서는 주서사의 웅장한 연대기적 사건, 선과 악의 대립, 보조서사로서의 퀘스트, 퀘스트의 드라마성, 패치 때마다 드러나는 새로운 사건 등에서 정서스토리텔링의 사례를 발견할 수 있었다.

논문을 집필하며, <WOW>에는 게이머들을 만족시킬 수 있는 정서 유발 요소들이 인물, 배경, 사건 등에 매우 섬세하게 스토리텔링되어 순기능성이 강한 MMORPG라는 사실을 확인할 수 있었다.

## REFERENCES

- [1] JaeHong Lee, "A Study on the Direction of Storytelling for the Activation of Serious Games", Journal of Korea Game Society Vol. 14, No.5, pp.183-192, 2014
- [2] Reporter HyeokJjin Jeong, "Destiny-WOW effects, Activision Blizzard highest sales quarter", thisisgame, 2014.11.06
- [3] Kagan Jerome, Translating SeungYeong No, "What Is Emotion", Akanet, 2009
- [4] YeonSil Park, "Understanding of contemporary design", KISS, 2010
- [5] William James, Translating MyeongJin Jeong, Principles of Psychology, Boogle Books, 2014
- [6] JaeHong Lee, "Game Storytelling", Tree of thinking, 2011
- [7] James W. Etc, Translation KyeongHwan Min Etc, "Emotion", Sigma Press, 2011
- [8] James, W. The principles of psychology(2 vol.). New York: Holt.1890
- [9] Neil R. Carlson, "Physiology of Behavior",

- Allyn & Bacon, 2004
- [10] KyuHo Park, TaeYong Kim, “A Part of Facial Color Control based on Emotion-Color Theory”, *Journal of Multi-Cultural Contents Studies* Vol.3, pp.1-8, 2007
- [11] Mandler, G. “Human nature explored” New York: Oxford University Press.1997
- [12] Barrett, Lisa Feldman (EDT), Niedenthal, Paula M. (EDT), Winkielman, “Emotion and Consciousness, Paperback(1st Ed)”, Guilford Pubn, 2007
- [13] Tomkins, Sylvan S. “Affect imagery consciousness(Vol.1) Positive affects”, New York: Springer, 2008
- [14] Ekman, P. “Darwin and facial expression: A century of research in review”, New York: Academic Press. 1973
- [15] Markus Friedl, Translating TaeSeon Yeom, “Online game interactivity theory”, p.247, Information culture, 2003
- [16] JungTae Kim Etc, Republic of Korea a series of games No.1, “Gamification”, Hongneung science publishers, 2014
- [17] YeonYil Park, “Understanding of contemporary design”, p.79, Korean Studies Information, 2010
- [18] Betsy Book, 『Moving Beyond the Game: Social Virtual Worlds』, The State of Play 2 conference (<http://www.virtualworldsreview.com>), 2004.10.28.
- [19] Marc Gobe, Translating JangWon An, “Brandjam, Humanizing Brands Through Emotional Design”, p.320, KIM&KIM BOOKS, 2008
- [20] Nael Drew, “WOW’s design-Civilization side”, User bulletin boards, WOW INVEN (<http://www.inven.co.kr>), 2011
- [21] Kunio Sato& Tetsuya Hirasawa, Lee HaeSun, “Taste Marketing”, p.231, GREENBEE Publishing Co, 1998
- [22] JuIll Lee Etc, “The Influence of Emotional Experience and Expression on Psychological Well-Being”, *The Korean Journal of Social and Personality Psychology* Vol.11 No.1, pp.117-140, 1997
- [23] Blizzard Entertainment, “World of War Craft”, <http://kr.battle.net/wow/ko>, 2015
- [24] Hye-Won Han, Hye-In Koo, “Analysis of Ontological Representation of AOS Game Character”, *Journal of Korea Game Society* Vol. 15, No.1, pp.185-197, 2015
- [25] DeokKyu Lee, “World of War Craft”, *The Great game, Encyclopedia*, Naver Cast, 2013
- [26] Klaus Fog Etc, Translating SinWoong Whang, “Storytelling-branding in practics”, p.33, mentor, 2008
- [27] JungJoo Chang, “The Effects of Emotional Awareness and Expression on Emotional Regulation and Empathy”, *Journal of Emotional & Behavioral Disorders*, Vol.28 No.1, pp.147-170, 2012
- [28] Wikipedia®, “Warcraft”, <http://ko.wikipedia.org>, 2015
- [29] Oli Welsh, “16m WOW quests completed every day News”, <http://www.eurogamer.net>, 2009
- [30] JaeHong Lee, “Narrative Structure in World of Warcraft”, *Journal of Korea Game Society* Vol. 8, No.4, pp.45-53, 2008
- [31] JaeBeom Jeong Etc, “A definition and Applications of Emotion in computer game and human sensibility engineering”, *Journal of Korean Society for Computer Game*, Vol.7, pp.33-42, 2005



이재홍(Lee, Jae Hong)

1984.02 숭실대학교 전자공학과(학사)  
 1987.02 숭실대학교 국어국문학과(석사)  
 1990.03 東京대학교 종합문화연구과(연구)  
 1992.03 東京대학교 종합문화연구과(석사)  
 1998.03 東京대학교 종합문화연구과(박사수료)  
 2010.02 숭실대학교 국어국문학과(문학박사)  
 2015.06 현재, 한국게임학회 회장  
 콘텐츠분쟁조정위원회 조정위원  
 숭실대학교 예술장작학부 문예창작전공  
 교수

관심분야: 디지털스토리텔링, 게임스토리텔링, 게임기획