

---

# 디지털 게임의 성장 모티프 구현 연구

-MMORPG를 중심으로-

↓  
A study of Growth motif realization on Digital game

↓  
이진, Lee Jin\*, 장정은, Jang Jeong Woon\*\*,

---

↓  
**요약** ~ 본 연구는 기존 RPG에서 주요한 재미 요소로 기능하던 성장 모티프가 MMORPG(Massive Multi-user Online Role Palying Game)에서 어떤 식으로 변형되어 나타나는 지 살펴본다. 성장과 역할 수행을 통해 재미를 얻는 게임인 MMORPG는 성장 서사에서 많이 나타나는 구조인 여정형 혹은 탐색형의 구조를 보편적으로 차용하고 있다. 그러나 기존 서사물에서 성장 모티프가 정체성 찾기와 같은 내면적인 변화를 나타내기 위해 구조를 차용하는 반면, 게임에서는 위의 구조를 통해 얻은 성장의 결과물을 수치의 증가나 외적 형태의 변화를 통해 나타낸다. 즉, 경험치나 아이템을 통해 성장이 수치화되어 나타나는 것이다. 이는 여정형 탐색담이라는 성장 서사의 보편적 구조에서 게임적인 특수성이 더해진 것이라 할 수 있다. 성장 소설만의 서사적 유형이란 바로 주인공의 변화 양상이 미숙에서 성숙으로, 불완전에서 완전으로, 결핍에서 충족으로 변화하는 과정을 담고 있는 이야기적 특질을 의미한다. 그러한 미숙하고 불완전한 존재가 변화하게 되는 계기와 과정, 그리고 그 결과로 구조화된 유형적 특질을 갖고 있는 소설 양식이 성장소설이라 할 수 있는 것이다. 이러한 구조화된 유형적 특질은 신화나 민담에서는 탐색담이나 여행담으로 나타난다. 게임에서의 성장은 캐릭터의 성장과 직결된다. 본격적으로 플레이어와 동일시되어 성장을 대리 경험적으로 체험하는 것은 D&D 온라인을 거쳐, 현재 MMORPG의 형태를 구현해낸 울티마 온라인이 이후부터이다. 세부적으로 구현된 세계와 온라인을 통해 생성된 방대한 네트워크 안에서 플레이어는 자신과 동일화된 캐릭터를 플레이하면서 대리경험을 하게 된다. 즉, 플레이어가 캐릭터의 성장에 작용하는 여러 가지 변수를 선택하고, 조작해가면서 자신만의 캐릭터를 생성해 나가면서, MMORPG가 구현하는 게임 세계에 구성원이자, 일원이 되는 것이다. MORPG는 기존의 RPG의 선형적인 성장에 비해 복합적인 양상을 보여준다. 문학에서의 성장 서사에서 일반적으로 발견되는 여정형의 탐색담은 개발자 서사인 배경 스토리에서 나타나며, 레벨시스템과 이에 따른 공간의 배치에 따라 플레이어에게 직접적인 영향을 끼친다. 영속적인 세계와 플레이어 간의 상호작용을 통해 일어나는 사용자 서사는 완결된 형태의 캐릭터를 무의미하게 만든다. 플레이어는 비선형적인 성장을 끊임없이 계속하게 되는 것이다.

↓  
**핵심어:** MMORPG, 성장 모티프, 여정형 영웅 서사, 사용자 서사, 비선형성, 사용자 서사, <와우>, <리니지2>

---

\*주저자 : 이화여자대학교 디지털스토리텔링 R&D센터 연구원 e-mail: zzin2024@naver.com

\*\*공동저자 : 이화여자대학교 디지털스토리텔링 R&D센터 연구원 e-mail: fantafunny@naver.com

## 1. 서론

### 1. 연구 배경 및 대상

본 연구는 기존 RPG에서 주요한 재미 요소로 기능하던 성장 모티프가 MMORPG(Massive Multi-user Online Role Palying Game)에서 어떤 식으로 변형되어 나타나는 지 살펴본다. 역할 놀이를 기본으로 플레이어의 몰입을 유도하는 어드벤처 텍스트 기반의 RPG는 상황에 의한 재미를 부여하지만, 지속적인 흥미를 유발하는 데 한계가 있다. 컴퓨터 그래픽의 구현을 통해 등장한 CRPG(Computer Role Playing Game)는 캐릭터의 성장을 생생한 롤플레이를 경험할 수 있었지만, 캐릭터 성장의 측면에서는 크게 달라진 것이 없었다. 온라인에서 실시간으로 즐기는 MMORPG에 이르러 성장 모티프는 배경 스토리의 주요한 부분으로 자리 잡았다. 최초의 MMORPG <울티마 온라인>을 시작으로 현재 세계 게임 시장의 약 75%를 점유하고 있는 MMORPG인 <월드 오브 워크래프트>(이하 와우)와 <리니지> 시리즈까지 다양한 요소를 통해 성장 모티프를 구현하고 있다.

성장과 역할 수행을 통해 재미를 얻는 게임인 MMORPG는 성장 서사에서 많이 나타나는 구조인 여정형 혹은 탐색형의 구조를 보편적으로 차용하고 있다. 그러나 기존 서사물에서 성장 모티프가 정체성 찾기와 같은 내면적인 변화를 나타내기 위해 구조를 차용하는 반면, 게임에서는 위의 구조를 통해 얻은 성장의 결과물을 수치의 증가나 외적 형태의 변화를 통해 나타낸다. 즉, 경험치나 아이템을 통해 성장이 수치화되어 나타나는 것이다. 이는 여정형 탐색담이라는 성장 서사의 보편적 구조에서 게임적인 특수성이 더해진 것이라 할 수 있다. 본고에서는 성장 서사의 보편적 구조를 차용한 디지털 게임의 특수성에 대해 성장의 모티프가 어떤 방식으로 나타나는지를 살펴보기로 한다.

플레이어가 캐릭터를 다양한 변수를 통해 성장시키고, 동시에 다른 플레이어와 상호 작용하는 MMORPG는 좀 더 복합적인 양상의 성장 형태를 보여준다. 현재 가장 보편적으로 플레이되고 MMORPG인 <와우>와 <리니지2>를 중심으로 MMORPG에서 성장의 모티프가 어떤 양상으로 구현되는지 살펴볼 것이다.

## 2. 성장 서사와 게임의 성장 모티프 구현

### 2.1. 성장 서사의 구조와 변용

기존 서사에서 성장의 모티프는 대개 여정형의 구조를 통해 드러난다. 모든 성장 소설 초반부에서 주인공들은 인식적

인 사고의 미숙이나 실천적인 능력의 결핍을 보여준다. 그리고 과정으로서의 고난 혹은 시련을 겪거나 새로운 지혜나 능력을 탐색하기 위해 새로운 곳을 향하여 떠나기도 하고, 일상의 세속 공간으로부터 분리되기도 한다. 그러나 그러한 시련과 분리의 고통을 체험하고 극복한 후 그러한 미숙이나 부족함을 극복하고 성인세계로 진입할 수 있는 인식적 능력 혹은 실천적 능력을 획득하게 되는 것이다. 이러한 여정형은 곧 이항대립의 구조를 가진 탐색담과 통과 의례에 바탕을 둔 입사담의 양상과 연결된다. 이러한 보편 구조를 바탕으로 그 시대의 나라 및 한 문화권의 문화와 깊이 관련된 특수한 하위 모티프를 통해 그 특수성을 드러내게 된다. 성장소설의 주인공의 교양은 발전하는 문화가 그렇듯이 원환적(圓環的)이면서 직선적으로 전진하는 형성과정을 거치며, 그 목표는 보다 높아진 차원에서의 자기 자신에의 복귀, 혹은 자기 자신과의 일치이다. 이를 통해 주인공의 본래의 개성과 잠재능력이 개화된다고 말한다.[1] 이는 괴테의 <빌헬름 마이스터의 수업시대>를 대표로한 독일의 성장소설을 바탕으로 한 주장이다. 그러나 위의 특징은 성장 서사의 장르에 포함되는 형설 소설, 이니시에이션 스토리, 예술가 소설, 교양 소설 등에서 보편적으로 드러난다.

성장 소설만의 서사적 유형이란 바로 주인공의 변화 양상이 미숙에서 성숙으로, 불완전에서 완전으로, 결핍에서 충족으로 변화하는 과정을 담고 있는 이야기적 특질을 의미한다. 그러한 미숙하고 불완전한 존재가 변화하게 되는 계기와 과정, 그리고 그 결과로 구조화된 유형적 특질을 갖고 있는 소설 양식이 성장소설이라 할 수 있는 것이다.[2] 이러한 구조화된 유형적 특질은 신화나 민담에서는 탐색담이나 여행담으로 나타난다. 조셉 캠벨은 <천의 얼굴을 가진 영웅>에서 영웅담을 성장 소설과 유사한 구조를 통해 분석해낸다. 이는 통과 의례를 거쳐 신입자가 기존 사회의 일원으로 재통합되는 데서 구조적 완결성이 유지되는 것과도 밀접하게 연결된다. ‘성장’이라는 주제는 이와 직결된다고 할 수 있으며, 신과 영웅의 모험담에 준하는 신화 또한 이러한 주제를 구현하는 데 유력하다.

### 2.2. 게임의 성장 모티프

게임에서의 성장은 캐릭터의 성장과 직결된다. 롤플레이 게임(Role Palying Game)은 기존의 아케이드나 슈팅 게임 장르에 비해 캐릭터의 성장이 플레이어의 재미와 직결되는 장르이다. 자신의 캐릭터를 실시간으로 조작해서 얻는 즐거움(리스크와 리턴의 긴장)을 잃어버린 대신 스토리라는 새로

은 무기를 가지게 되었다.[3] 최초의 RPG 형태인 TRPG(Table 인 D&D(Dungeons & Dragons)는 캐릭터의 성장보다는 잘 짜여진 스토리를 바탕으로 플레이어가 역할을 연기하고 주어진 미션을 해결하는 과정에 집중되어 있었다. 톨킨의 반지의 제왕을 배경 서사로 가져온 D&D는 플레이어가 각 등장인물의 역할을 담당하고, 게임 마스터(Game Master)라고 하는 진행자가 제시하는 틀 과 주사위를 던지는 행위를 통해 게임을 진행한다. 말 그대로 역할 연기와 목표를 향해 다수가 머리를 맞대는 과정이 플레이어들의 몰입을 이끌어 내는 이끌어 내는 요소였다.

캐릭터의 성장이 플레이의 주축이거나, 배경 서사 자체에도 성장 서사를 중점적으로 짜여있는 것은 일종의 육성 시뮬레이션 게임들이다. 1991년 일본의 가이낙스(GAINAX)사는 RPG 캐릭터의 성장에 중점을 둔 로직을 시뮬레이션(simulation)게임으로 발전시키게 되는데 이것이 최초의 육성 시뮬레이션 게임인 프린세스 메이커(Princess Maker)이다.[4] 이는 플레이어가 플레이어는 게임 속의 캐릭터를 자신의 방식대로 육성시켜 다양한 결말을 즐기는 게임이다. 처음부터 완성된 캐릭터가 아닌 이용자와의 상호작용을 통하여 이용자의 요구에 맞게 성장해 가는 캐릭터이다. 성장 과정에서 자신이 주체가 되어 캐릭터를 창조하기 때문에 상호작용과 엔터테인먼트의 요소가 극대화 되어 있어 캐릭터에 대한 몰입도가 높은 것이 특징이다.[5] 이는 최초로 성장 개념을 시각화 한 것으로 반다이(BANDAI)의 다마고치, 닌텐도(NINTENDO)의 포켓몬스터 등도 동일한 계열의 게임으로 볼 수 있다. 현재 모바일을 통해 서비스되기도 하는 사이버 펫(Cyber Pet)을 기르는 것도 마찬가지다.

본격적으로 플레이어와 동일시되어 성장을 대리 경험적으로 체험하는 것은 D&D 온라인을 거쳐, 현재 MMORPG의 형태를 구현해낸 울티마 온라인이 이후부터이다. 세부적으로 구현된 세계와 온라인을 통해 생성된 방대한 네트워크 안에서 플레이어는 자신과 동일화된 캐릭터를 플레이하면서 대리경험을 하게 된다. 즉, 플레이어가 캐릭터의 성장에 작용하는 여러 가지 변수를 선택하고, 조작해가면서 자신만의 캐릭터를 생성해 나가면서, MMORPG가 구현하는 게임 세계에 구성원이자, 일원이 되는 것이다.

### 3. 복합적 성장으로서의 MMORPG

#### 3.1. 배경 서사에 의한 종적 성장 구조

전 세계 MMORPG 시장의 1, 2위를 점유하고 있는 월드 오브 워크래프트(52.9%)와 리니지 I(12.0%), II(10.4%)는 모두 복유럽 신화를 바탕으로 한 세계관을 가지고 있다.[6] 소재 장르별로 살펴보면 Fantasy RPG가 93.5%를 차지한다.[7] 대부분 환상이 펼쳐지는 신화적 공간을 배경으로 하고 있다. 이는 인물의 성장을 이항대립의 구조를 가진 탐색담과 통과의례에 바탕으로 한 입사담의 양상으로 그려내는 성장 서사와 합치한다. 엘리야데는 신화적 입사식의 단계인 입사, 시련, 죽음, 재생의 단계를 거친다고 보았다. 이 단계들은 반 헤네프[8]가 이야기하는 통과의례로서의 각각 분리, 전이, 통합과도 연결된다. 미국의 문학이론가 마르쿠스는 입사식담은 성장소설적인 사회, 심리담이라 이야기 하며, ‘발전적 성격’ 을 주인공으로 삼은 성장소설의 특수한 장르로서 정립할 수 있을 거라 말한다. 이러한 신화적인 입사식의 구조는 조셉 캠벨이 ‘천의 얼굴을 가진 영웅’ 에서 상정한 영웅의 여정과도 밀접하게 연결된다. 이러한 여정형의 구조는 이항대립적인 구조[9]의 상태 변화로 단순화할 수 있다.

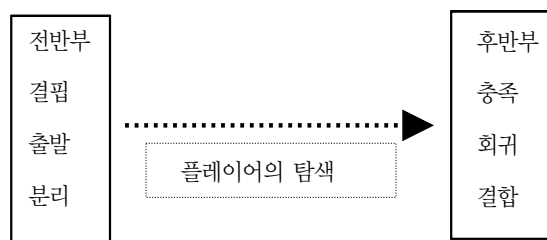


그림 1 성장 서사의 이항대립적 구조

MMORPG는 이는 곧 캐릭터의 성장을 중심축으로 하는 전투 기반의 <와우>와 <리니지2>는 레벨 시스템을 통해 캐릭터의 성장을 수치화한다. 레벨 시스템은 사냥과 퀘스트 수행을 통한 경험치의 획득을 통해 이루어진다. 캐릭터의 해당 레벨에서 수행 가능한 퀘스트를 NPC를 통해 부여한다. 퀘스트는 배달, 사냥, 던전의 형태로 실행된다. <와우>에서는 평판 시스템을 통해 해당 진영에 평판이 올라갈수록 더욱 많은 퀘스트가 부여된다. MMORPG는 반복적인 퀘스트 수행을 통해 가장 많은 경험치를 획득하며, 사냥이나 여타 행위에 비해 쉽게 레벨업을 달성하게 된다.

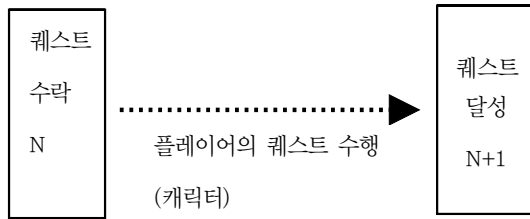


그림 2 MMORPG의 퀘스트를 통한 성장 구조

성장 서사에서 한 항에서 다른 항으로 이행하는 과정에서 보이는 주인공의 탐색 과정은 내면적으로 나타나는 측면이 크다. MMORPG에서 캐릭터의 성장은 말 그대로 탐색 자체가 외적 형태를 띄우고 나타난다. 퀘스트를 받은 순간부터 수행이 이루어지는 공간과 대상을 탐색한다. 탐색 이후에 전투와 같은 관련 제반 행동들이 이어지기도 한다. 성장 역시 레벨이라는 수치화된 지표를 통해 표현된다. <울티마 온라인>과 <에버퀘스트>의 개발자인 라프 코스터는 컴퓨터화된 롤플레이팅 버전들은 일반적으로 플레이어가 선택한 인물의 통계적 정의를 증가시키는 것을 강조한다고 말한다.[10] 롤플레이팅 요소를 가진 게임은 플레이어의 캐릭터가 시간이 지남에 따라 보다 강력해지는 경향이 있다는 것이다.

퀘스트를 수행을 통한 캐릭터의 성장은 동시에 그 캐릭터가 탐험할 수 있는 공간의 확장을 의미한다. MMORPG의 월드는 일반적으로 캐릭터의 레벨에 따라 탐험할 수 있는 공간이 구분되어 있기 때문이다.



그림 3 <와우>의 지역별 레벨

플레이어가 종족을 선택하면 해당 종족의 지역에서 캐릭터는 생성된다. 이후 퀘스트를 수행하면서 탐험을 통해 자원을 채취하고, 사냥을 하면서 맵을 넓혀 나간다. 자연스럽게 레벨에 해당되는 지역에 대한 정보를 얻게 된다. <와우>의 경우, 단순히 플레이어가 지역을 거친다고 해서 이동 가능한 맵을 넓혀가는 것은 것이다. 지역의 마을을 방문하거나, NPC와의 대화를 통해서 지역을 넓혀가게 된다. 그러므로

<와우> 내의 탈 것인 와이번이나, 그리핀, 박쥐 등을 타고 해당 지역을 거치는 행위는 공간 확장에 따른 경험치를 얻지 못한다. 레벨에 따른 공간의 배치는 레벨 시스템을 전제로 한 캐릭터의 선형적인 성장을 압축적으로 보여준다고 할 수 있다. MMORPG의 세계는 레벨 시스템을 통한 성장 모티프가 구현되는 공간으로써 이야기의 개연성을 드러내는데 결정적 인자로 간주된다. 특히 물리적 연장(extension)을 지닌 공간은 이야기의 실감을 빛는 데 크게 기여하는 것으로 여겨진다.[11] 성장을 통한 공간의 확장은 성장에 대한 문화된 보상이자, 또 다른 성장으로 이행해 가는 동기로서 작용하게 된다.

개발자에 의해 나타나는 MMORPG의 배경 서사는 레벨 시스템에 따른 퀘스트의 수행과 보상, 탐색에 따른 공간의 확장이라는 선형적 누적 형태로 이루어진다. 전투를 중심으로 이루어지는 RPG는 고정된 목표 달성을 향한 플레이어의 역할 수행이 중심이 되어왔다. 이는 MMORPG에 이르러 명확해진 성장 모티프 구현을 통해 성장이 목표 달성 자체가 되기도 하고, 플레이어가 원하는 목표 달성을 위해 성장을 추구하기도 하는 형태로 성장이라는 플레이어의 몰입 요소가 추가되게 된 것이다. <와우>는 2007년 2월 첫 확장팩인 '불타는 성전'을 출시하면서 최고 레벨을 60레벨에서 70레벨로 높이고, 얼라이언스와 호드의 새로운 종족인 드레나이와 블러드 엘프를 내놓았다.[12] 기존의 플레이어들 사이에서는 만렙을 달성하기 위한 경쟁이 치열해졌고, 새로운 종족을 성장시키기 위해 캐릭터를 생성하는 플레이어들도 많았다. <리니지2> 역시 2007년 8월 새로운 종족인 카마엘을 출시하면서 신서버를 오픈했다.[13]

### 3.2. 상호작용적 서사에 의한 횡적 성장 구조

MMORPG는 기존의 하나 혹은 다수의 고정된 결말을 향해 일정한 스토리를 가지고 있는 <파이널 판타지>와 같은 RPG게임에 비해 플레이어의 자유도가 높다. 실시간으로 접속해 온라인 상에서 게임을 즐기는 MMORPG의 영속적인 세계(Persist Worlds)[14]는 플레이어들에게 다양한 변수와 경험을 유발하는 요소가 된다. 특정 이용자가 게임에 접속하지 않더라도 그 개인의 경험만 진행되지 않을 뿐, MMORPG의 게임 세계는 다른 이용자들의 상호작용에 의해 지속되는 것이다. 플레이어는 다른 플레이어와의 상호작용을 통해 개발자의 선형적인 성장 서사에서 자신의 선택을 통해 변수를 통제하고, 이를 통해 다른 플레이어의 변수으로써 작용하게 된다. 마리 로르 라이언은 이용자의 선택에 의해 조합될 수 있는 이야기를 열린 구조 혹은 비선형적인 구조라고 말한

다.[15]

MMORPG가 가진 상호작용성은 캐릭터의 성장에도 다양한 변수로서 작용한다. 닌텐도의 <포켓몬스터>에서 캐릭터는 플레이어의 명령에 따라 다른 포켓몬과의 결투를 통해 진화해간다. 캐릭터의 성장에 있어 플레이어는 성장 그 자체에만 관여할 뿐, 성장의 형태에 대해서는 제어할 수 없다. 그림 4의 첫 번째 구조와 같이 플레이어의 선택 요소 없이 캐릭터의 성장은 선형적으로 진행된다. 플레이어는 캐릭터의 성장에 간접적으로 간여하게 되는 것이다.

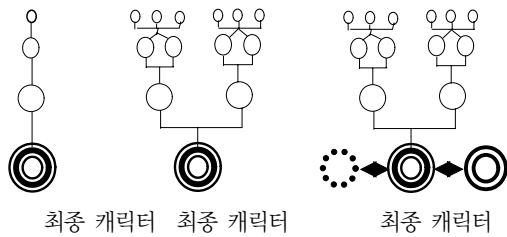


그림 4 게임 별 캐릭터 성장 구조

<프린세스 메이커>는 두 번째 성장 구조를 따른다. 플레이어는 개발자가 설정해놓은 변수들을 통제하며, 자신의 취향과 선택에 따라 캐릭터를 성장시킨다. <파이널 판타지>도 마찬가지이다. 단일 구조가 아닌 거듭되는 선택과 갈림길에 놓이게 되는 복합구조를 통해 엔딩을 향해 진행된다.[16] 그러나 결국 다른 성장의 결과를 보기 위해서는 다시 처음부터 플레이하거나, 돌아가서 플레이해야 한다. 영속적인 세계가 기반인 MMORPG는 결말이 없는 방대한 플레이 시간의 축적 결과이자, 생성된 사용자 경험과 사건들, 나아가 서사의 축적이다.

이용자 간 상호작용으로 이용자에게 제공되는 상호작용의 범위가 더 확대되기 때문에 이용자는 미디어 경험에 보다 몰입하게 된다.[17] 자신과 동시에 가상 세계를 경험하고 있는 타있는 타인이 이용자 자신에게 반응을 할 때 자신이 가상 세계에 존재하는 느낌은 더 증가될 수 있기 때문이다.[18] MMORPG는 바로 이점을 기존의 RPG에서 특화시켰다. 그러므로 자신의 아바타에 가까운 게임 내 캐릭터의 성장도 이러한 점에 영향을 받는다. 심지어 다른 플레이어의 캐릭터와 대화나, 상거래, 직접적인 전투를 주고받지 않았다고 해도, 다른 플레이어에 의해 변화된 게임 내 월드를 감지하게 되는 것이다. 몬스터를 사냥하는 퀘스트를 수행하기 위해 해당 지역에 도착했을 때, 다른 플레이어가 동일 퀘스트를 수행하고 있는 모습을 보면 상대적으로 자신의 퀘스트 수행에 영향을 받는 것이 간단한 사례라 하겠다.

MMORPG의 경우 최고 레벨을 달성한 이후에도 이러한 영속적인 세계와 플레이어간의 상호작용성으로 인해 지속적으로 캐릭터는 변화를 겪는다. 즉, MMORPG에서 플레이어의 최종 캐릭터는 존재하지 않는다. 플레이어는 다른 플레이어와 상호작용을 통해 끊임없이 다른 형태로 자신을 변화, 혹은 성장시켜 나간다. <와우>에서 플레이어가 흑마법사라는 직업을 선택하면 레벨업에 따른 성장에 따라 ‘특성 트리’를 찍을 수 있는 포인트를 받게 된다. 흑마법사의 경우 고통, 악마, 파괴라는 직업 특성이 나뉘어져 있으며, 플레이어는 만렙을 달성하기 까지 부여받는 70의 포인트를 자신의 성향에 맞게 세 개의 특성에 나눠 찍게 된다. 자신과 동일한 특성을 가진 플레이어를 만나기란 쉽지 않다.[19] 그러나 이러한 특성 트리는 비용을 들여 새롭게 다시 찍을 수 있다. 플레이어는 자신이 공략하는 던전을 위해 새로운 특성을 만들기도 하고, 다른 플레이어와의 PVP를 위해 특성을 찍기도 한다.

게임 세계 내의 커뮤니티 활동과 같은 사회 활동과, 아이템 거래를 주축으로 하는 경제활동도 다른 플레이어, 나아가 집단과의 상호작용을 통해 일어난다. 동일한 퀘스트 수행을 위해 실시간으로 파티 매칭이 이루어졌다, 흠어지는 것이 일반적이다. 그러나 공성전 준비나 친목을 도모하기 위해 형성되는 여러 가지 길드들은 파티보다 지속적인 커뮤니티의 경험이다. 길드원이 접속하면 화면에 접속 메시지가 뜨고 여러 가지 대화가 이루어진다. <리니지2>는 혈맹이라는 시스템으로 위의 행위가 이루어진다. 혈맹원들은 함께 사냥을 나가기도 하고, 혈맹 대 혈맹의 전쟁을 벌이기도 한다. 플레이어는 혈맹의 구성원으로 이에 적합한 역할을 수행하게 된다. 혈맹의 다른 혈맹에 대해 전쟁을 선포하면 다른 혈맹을 죽이기도 하고, 동맹을 선포하면 그 혈맹원이 공격받고 있을 때 도움을 주기도 한다. 이는 게임 월드, 영속적인 세계 내의 집단으로서 기능하게 되며, 플레이어는 그 집단의 구성원이 되어 게임 플레이에 또다른 측면을 경험하게 된다.

아이템 거래나 제조와 같은 상거래 활동도 NPC 상인과의 거래에 한정되지 않는다. <와우>의 경매 시스템을 통하여 플레이어간에 아이템을 매매하거나, 비공식적으로 플레이어와 플레이어 간에 거래가 일어나기도 한다. <리니지2>의 경우도 유사하다. 대도시에 있는 NPC 상인을 통해 물건을 구매하거나, 팔 수 있다. 그러나 보통 소모품 이외에 사용가치가 있는 아이템은 대도시의 광장에 모여드는 개인 상인, 플레이어를 통해 매매가 이루어진다.

롤플레이 게임에는 규칙이 거의 없다. 가장 중요한 것은 플레이어들이 협력해서 이야기를 만들어가는 것이다. 플레이어는 원하는 어떤 방식으로든 캐릭터를 구성할 수 있고, 어떠한 배경도 사용할 수 있으며, 원하는 어떠한 도전과도 맞붙을 수 있다.[20] 그러나 MMORPG는 플레이어들에게 주어진 다양한 선택과 변수들을 그러나 무한한 자유를 허락하지 않는다. 그리고 무한한 자유가 플레이어들의 재미와 몰입에 직결되는 것은 아니다. MMORPG는 개발자도 예측하지 못했던 상호작용적인 변수들에 대응하고, 자신이 다시 변수를 만들어 내게 된다. 단순히 역할(Role)을 수행(play)해 정해진 목표를 성취해가는 RPG와 대별되는 지점이다. MMORPG에서 상호작용적이고 비선형적인 사용자 서사에 의해 일어나는 사건과 여러 활동들은 플레이어가 자신의 캐릭터를 형성해 가는 과정의 일부로서, 사용자가 제시한 선택적인 성장 서사에 풍성한 사건을 제공한다. 이야기가 한 인물의 지속적인 성격(이른바 서술적 정체성)을 구축함과 동시에 인물의 정체성을 만들어가는 플롯만이 역동적 정체성을 구성하게 된다고 리피르는 이야기한다.[21] MMORPG에서 일어나는 사용자 서사는 플레이어의 역동적 정체성을 구성하는 동력이 된다. 플레이어는 일정한 역할을 수행하기보다는 전투 기반의 연속적인 세계의 구성원이 되는 것이다.

#### 4. 결론

MMORPG를 중심으로 게임에서 나타나는 성장의 모티프를 살펴보았다. MMORPG는 기존의 RPG의 선형적인 성장에 비해 복합적인 양상을 보여준다. 문학에서의 성장 서사에서 일반적으로 발견되는 여정형의 탐색담은 개발자 서사인 배경 스토리에서 나타나며, 레벨시스템과 이에 따른 공간의 배치에 따라 플레이어에게 직접적인 영향을 끼친다. 영속적인 세계와 플레이어 간의 상호작용을 통해 일어나는 사용자 서사는 완결된 형태의 캐릭터를 무의미하게 만든다. 플레이어는 비선형적인 성장을 끊임없이 계속하게 되는 것이다.

미하일 바흐친[22]은 진정한 의미의 성장은 실제 삶 속에서 특별한 사람들에 의해 창조된 세계의 시공성에 의해 자극된 것이라 말한다. 성장을 나타내는 이야기에서 인간은 세계를 따라 역사적 변화 가운데 위치하고, 그 역사적 변화는 그 인간에 의해 이룩된다는 것이다. MMORPG에서 성장은 바로 바흐친이 말하는 시공성을 바탕으로 이루어진다. 온라인을 통해 구축된 실시간적인 시간성을 바탕으로 롤플레이 게임의 유형이 텍스트 어드벤처로부터 시작해, MMORPG는 <울티마>와 <드래곤 퀘스트>에서 시작해 현재의

MMORPG인 <와우>와 <리니지2>에 이르기까지 사회적 관계를 통한 상호작용이 가능한 '동시적 라이프 시뮬레이션' [23]이라는 형태로 자리 잡게 된 것이다.

#### 참고문헌

- [1] 이보영, 진상법, 문석우, <성장소설이란 무엇인가>, 청예원, 1999, 14p.
- [2] 최현주, <한국 현대 성장 소설의 서사 시학 연구>, 전남대학교 문학 박사 학위 논문, 1999, 16p.
- [3] 이상우, <컴퓨터 게임의 서사연구, 시간 활용을 중심으로>, 중앙대학교 석사 학위 논문, 2005, 47p.
- [4] 조세민, <사이버 커뮤니티 활성화를 위한 아바타 디자인 전략에 관한 연구 : 게임성을 강조한 성장형 캐릭터를 중심으로>, 건국대학교 석사 학위 논문, 2004, 35p.
- [5] 위의 책, 34p.
- [6] 2006년 6월 기준, <http://www.mmogchart.com/>
- [7] 위의 사이트.
- [8] 반 헤네프, 전경수 역, <통과의례>, 을유문화사, 2000.
- [9] 최현주, 위의 책, 21p.
- [10] Raph Koster, <라프 코스터의 재미이론>, 안소현 옮김, 디지털미디어리서치, 2005, 244p.
- [11] 장일구, <서사적 공간의 상징적 기획>, 韓國言語文學 第58輯, 2006, 359p.
- [12] <월드 오브 워크래프트> 공식 홈페이지, [www.worldofwarcraft.co.kr](http://www.worldofwarcraft.co.kr)
- [13] <리니지2> 공식 홈페이지, <http://lineage2.plaync.co.kr>
- [14] Aarseth, E. (2003). <Playing Redearch: Methodological Approaches to Game Analyses>, Melbourne DAC 2003
- [15] Marie-Laure Ryan, <Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media>, Baltimore: Johns Hopkins University Press, series Parallax, 2001.
- [16] 채새미, <게임 텍스트의 서사성 연구, RPG '파이널 환타지VIII' 을 중심으로>, 국어교육연구 제11집, 2003, 195p.
- [17] Heeter, C. (1992). Being There: The subjective experience of presence, Presence, MIT Press, Fall. In 김영용(2003), HDTV-프레젠텐스 미디어의 해석, 커뮤니케이션북스., 장은숙, <온라인 게임 이용자 유형과 캐릭터 선호도 관계 연구, MMORPG 게임 이용자들을 대상으로>, 서강대학교 영상대학원, 2004, 12p.에서 재인용.
- [18] 위의 책에서 재인용.
- [19] 고통, 악마, 파괴 계열 중 어떤 계열에 집중하느냐에 따라 상이한 전투 기술을 구사하며, 전투 패턴을 가지게

된다. 세 개의 영역 중 특정 영역이 우세한 흑마법사들로 보통 그룹이 나뉘게 된다. 그러나 플레이어들은 자신의 플레이 스타일과 성향에 맞게 다양한 조합을 통해 특성 트리를 만들어나가게 된다.

[20] Raph Koster, 위의 책, 146p.

[21] P. Ricoeur, 〈서술적 정체성〉, 현대 서술 이론의 흐름,

술, 1997, 52p.

[22] M. M. Bakhtin, 〈장편 소설과 민중 언어〉, 전승희 옮김, 창작과 비평사, 1988.

[23] 박상우, 〈브랜디쉬의 재발견〉, [www.madordead.com](http://www.madordead.com)