

THE LORD OF THE RINGS

THE RETURN OF THE KING

THE JOURNEY CONTINUES

DECEMBER 17, 2003

뉴미디어를 위한 성배, 상호작용성

구술 시대에서 필사 시대와 인쇄시대를 넘어서서 디지털 시대에 이르기까지, 인간이 존재한 이래 이야기는 끊임없이 계속돼 왔다. 이야기란 인간의 정신적·육체적 과정에 깊이 뿌리박고 있기 때문에 이야기 없이 우리는 재미있게 살 수 없다. 이야기를 생산·소비하고자 하는 인간의 욕망은 끊임없이 계속되고 있지만, 그 이야기를 담아내는 틀과 유형은 시대와 문화에 따라서 달라지기 마련이다. 틀과 유형이 달라지면서 발생하는 또 다른 문제가 바로 새로운 수용과 해석의 문제이다. 우리 시대의 게임은 분명 새로운 서사 양식이므로 새로운 틀 안에서 이해돼야 한다. 이에 이번호에는 복잡다단한 게임 서사의 층위를 집중적으로 살펴보고자 한다.

글 한혜원 가톨릭대학교 디지털문화학부 강사

게임 서사학자인 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 '이야기의 본질은 변하지 않지만 그 재현 방식에는 차이가 있다' 면서 같은 소재라도 그것이 소설화 될 경우, 영화화 될 경우 혹은 게임화 될 경우 전혀 다른 방식의 서사로 거듭날 수밖에 없음을 지적한다. 미국의 대표적인 확장서사학자인 마리 로르 라이언(Marie Laure Ryan)도 매체에 따라서 서사의 유형이 각기 다를 수밖에 없다고 본다. 라이언은 게임의 서사란 플레이어의 행동을 유발할 수 있는 '다변수적 서사(multivariant narrative)' 라고 정의한다. 그램마트론(Grammatron)이라는 하이퍼픽션(Hyper-Fiction)으로 유명한 마크 아메리카(Mark Amerika)는 게임의 서사란 사이버스페이스라는 공간을 돌아다니는 '유목민적 서사(Nomadic Narrative)' 라고 정의한다.

게임의 서사를 소설이나 영화의 서사와 비교할 때 가장 두드러지는 변별점 중 하나가 바로 '상호작용성(interactivity)' 이다. 마이크로소프트의 차세대 비디오 게임기인 X박스의 개발자인 패트라스(Timothy Petras)도 향후 10년간 게임계를 지배할 키워드로 '상호작용적 서사

(Interactive Narrative)' 를 제시한 바 있다. 게임의 스토리텔링을 영화의 연장선상에서 이해하는 마노비치(Lev Manovich)는 상호작용성을 '뉴미디어를 위한 성배' 라고 까지 표현한다. '서사' 를 고정불변의 의미로 받아들이는 '정통서사학파' 에게 있어서 게임이란 기존 서사물의 문법에 상호작용성(interactivity)만 새롭게 더해지면서 탄생한 비선형적인 서사물인 것이다.

그러나 게임의 서사는 오로지 발단-전개-위기-절정-결말의 시작과 끝이 있는 선형적인 서사에 상호작용성만 덧붙여지면서 발생하는 것이 결코 아니다. 게임의 서사를 기존 서사물인 소설이나 영화의 연장선상에서 정의 내리고 평가할 경우, 게임은 게임대로 영화는 영화대로 잘못된 길로 나아가는 오류를 범하게 된다. 소설은 소설대로, 영화는 영화대로, 게임은 게임대로의 독자적 서사의 틀을 정비하고 키워나가야만 이 세 장르가 모두 살아남을 수 있다.

기존의 소설이나 영화의 서사가 2차원적 평면의 서사라면, 게임의 서사는 3차원적 공간의 서사라 할 만하다. 3차원적 공간은 2차원적 평면에 높이가 더해지면서 발생한다. 게임도 이와 마찬가지로 기존의 선형적 서사를 토대로 상호작

용성이라는 높이가 더해지면서 발생한 서사이다. 이처럼 게임의 서사는 복잡다단하기 때문에 서사의 층위를 구분할 필요가 있다.

오프닝 동영상의 기반적 스토리

게임의 서사는 크게 기반적 스토리(Back story), 이상적 스토리(Ideal story), 우발적 스토리(Random story)의 3개 층위로 나뉜다. 이 세 가지 스토리의 층위는 서로 유기적인 연관관계를 갖고 플레이어에게 입체적이고도 복합적인 하나의 서사를 경험하도록 유도한다. 플레이어가 경험하는 스토리는 총체적인 하나의 구성물로 여겨지지만, 스토리를 짜는 게임 디자이너는 각 층위의 스토리를 특성과 역할에 따라서 세분해 촘촘히 엮어내야 한다.

우선, 게임의 기초를 이루는 '기반적 스토리(back story)'가 있다. 게임에서 처음 부분에 속하는 3분 내지 5분 분량의 오프닝 동영상이나 트레일러, 중간에 삽입되는 컷씬(cut-scene) 등이 여기에 해당한다. 기반적 스토리는 기존의 영화나 애니메이션과 동일하게 선형적인 방식으로 구성된다. 기반적 스토리를 통해서 플레이어는 게임의 캐릭터, 공간 및 시간의 배경 등을 정보로써 숙지하고 캐릭터 간의 주된 갈등을 이해하게 된다.

기반적 스토리가 진행되는 상황에서는 기존의 소설이나 영화와 마찬가지로 상호작용성이 0%이므로 플레이어가 능동적으로 할 수 있는 일은 없으며 완벽하게 만들어진 스토리를 수동적으로 소비할 수밖에 없다. 다만 기존의 영화나 애니메이션과 달리 기반적 스토리는 전체 게임 서사의 시간상 과거에 속한다. 플레이어는 기반적 스토리가 끝난 후 본격적인 게임을 통해 플레이하게 될 인물의 정보를 모으는 가운데 본 게임에서 자신을 대신하게 될 분신을 고르면서 기대감을 갖게 된다.

최근 들어 게임에서는 기반적 스토리에 해당하는 오프닝 동영상 제작에 큰 공을 들이고 있다. 영화 한 편에 들어갈 만한 예산이 고스란히 5분 남짓한 게임의 오프닝 동영상 제작에 투자되는 추세이다. 2005년 상반기 기준 전 세계적으로 200만명 이상의 유료 회원을 보유하고 있는 다중접속 온라인롤플레이어게임(MMORPG) <월드 오브 워크래프트(World of Warcraft), 이하 와우>(Blizzard, 2005)가 2003년 세계 최대의 게임전시회인 E3(Electronic Entertainment Expo)에서 첫 선을 보였을 당시, 전세계의 많은 플레이어들이 영화를 능가하는 오프닝 동영상에 찬사를 보낸 바 있다.

와우의 기반적 스토리는 몇 개월에 걸친 단기 프로젝트를 통해서 만들어진 것이 아니다. 와우의 기반적 스토리와 세계관은 장장 10년간 플레이어들에 의해 다져진 전략 시뮬레이션 게임 <워크래프트(Warcraft)>를 주축으로 삼고 있다. 1994년 첫 선을 보인 워크래프트는 AD 6년을 배경으로 인간 종족(humans)을 중심으로 하는 연합군과 오

크 종족(orcs) 간의 싸움을 중심 갈등으로 설정하고 있다. 이후 8년만인 2002년에 출시한 <혼돈의 시대(Reign of chaos)>에서는 인간 종족의 노예가 됐던 오크 종족의 트롤들이 흩어진 종족을 모아서 인간 종족에게 대항한다는 이야기로 이어진다.

그리고 2005년, 워크래프트의 스토리는 MMORPG를 통해 그야말로 '세계(world)'로 거듭나게 된다. 불타는 군단(Burning Legion)의 침공으로 위기에 빠졌던 아제로스 대륙, 얼라이언스와 호드 간의 일시적 담합과 숨어 살던 나이트 엘프의 각성으로 위기를 모면했던 워크래프트 3의 스토리로부터 4년 후, 아제로스에서 또다시 재앙이 일고 있다는 것이 와우의 기반적 스토리에 해당한다. 이처럼 선형적으로 재현되는 기반적 스토리를 통해서 플레이어는 호드와 얼라이언스의 다양한 인물군을 익히고 과거 10년간 축적돼 온 기본적인 갈등구조를 이해하는 가운데 게임의 세계에 뛰어들 준비를 한다.

와우의 기반적 스토리가 지난 10년간의 갈등이라는 '과거의 정보'를 제공한다면, 한국의 PS2용 콘솔 게임 <마그나카르타:진홍의 성흔>의 기반적 스토리는 미래의 정보를 제공한다. <마그나카르타:진홍의 성흔>은 PC게임 창세기 시리즈로 유명한 소프트맥스에서 제작한 PC용 게임 <마그나카르타>를 PS2용 콘솔 게임으로 변용한 것이다. 칼린츠를 중심으로 엮힌 이야기의 실타래를 풀어나간다는 롤플레이어 게임의 스토리는 PC용과 PS2용이 비슷하지만, 실제로 캐릭터의 유형이 전부 변했기 때문에 플레이어가 경험하는 이야기도 PC용과 PS2용이 전혀 다르다고 해도 과언이 아니다.

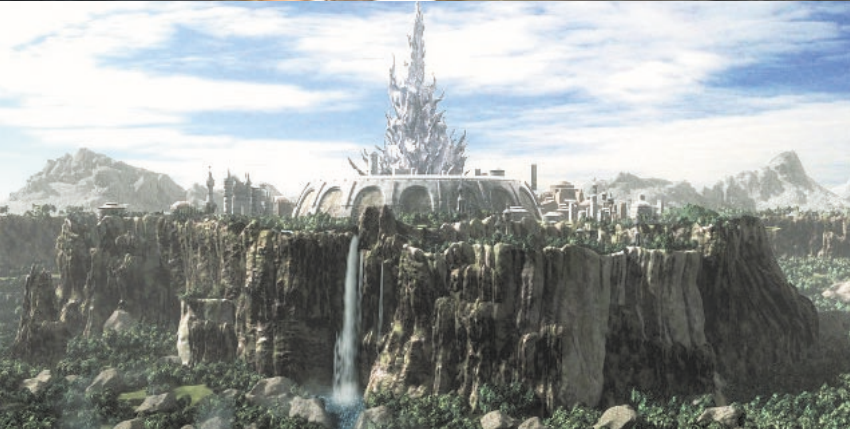
8영웅들이 '빛의 나무'를 봉인한 지 수십 년, 인간과 야손이 수십 년간 전쟁을 벌이는 가운데, 인간들의 연합군은 대마법진이라는 작전으로 회심의 일격을 가할 준비를 마친다. 그러나 번번히 야손의 여왕인 아밀라에 의해서 좌절하게 된다. 마그나카르타란 플레이어는 오프닝 동영상의 기반적 스토리를 통해서 자신이 인간의 정예집단인 혈루의 대장인 칼린츠로 분하게 될 것이라는 정보를 얻게 된다. 이어서 칼린츠와 사랑에 빠지는 미지의 여인 리스에 대해서 대략적인 정보를 얻게 된다.

플레이어는 약 60시간이 넘는 플레이 시간 끝에 칼린츠와 사랑에 빠진 여인이 바로 적군의 여왕 리스와 동일 인물이었으며, 리스가 잠시 기억 상실증을 겪게 되면서 칼린츠와 만나 이루지 못할 애절한 사랑을 나누게 된다는 고전적인 러브 스토리를 경험하게 된다. 오프닝 동영상에서 밝고 순수한 자아의 표상인 리스와 어둡고 호전적인 아밀라 여왕의 이미지가 반복적으로 제시되면서 미래에 대한 정보를 제공한다면, 플레이 중간 중간에 제시되는 흑백의 컷씬에서는 칼린츠의 어린 시절에 대한 정보를 제공하면서 플레이어로 하여금 게임의 서사 속으로 몰입하도록 유도한다.

영화나 소설을 통해서 이미 잘 알려진 이야기가 게임화될 경우, 기반



후, 내심 너 자신을 혐오하며 살아왔지?



적 스토리는 단순히 영화와 소설의 캐릭터가 게임에서 어떻게 재현될 것인지에 대한 정보만을 간략하게 제시해주기도 한다. 이미 600여년의 긴 세월 동안 아시아 최고의 이야기 소재로 잘 알려지고 활용돼온 삼국지연의의 경우, 굳이 와우나 마그나카르타처럼 스토리 상의 과거나 미래에 대한 정보를 제공할 필요가 없다.

삼국지는 PC용 전략게임으로만 무려 10편 이상 출시되면서 게임계의 스테디셀러이며 스토리의 보고로 군림하고 있다. 콘솔용 액션 게임으로 출시된 <진삼국무쌍>(Koei, 2005) 시리즈도 2005년 6월 기준 4편까지 이어지고 있다. 진삼국무쌍 시리즈는 위·촉·오의 42명에 이르는 장수들을 모두 시각적으로 화려하게 재현해냈다는 데에 의의가 있다. 플레이어는 기반적 스토리를 통해서 장수들 중에 한 사람을 택해서 직접 그의 액션을 행할 수 있다는 기대감으로 책에서 방금 튀어나온 듯한 매력적인 캐릭터들을 즐기게 된다. 유비, 관우, 장비는 물론 원하는 장수를 택해서 특유의 무기를 마음대로 휘두르며 전설의 무예를 발휘할 수 있으리라 기대를 하면서 기반적 스토리를 보는 것이다. 이처럼 진삼국무쌍의 기반적 스토리에서는 캐릭터들이 어떻게 재현되는지를 소개하는 데 중점을 두고 있다.

플레이어에게 게임의 캐릭터와 스토리에 대해서 축약된 정보를 제공하는 기반적 스토리는 기존의 영화나 애니메이션의 선형적 구조를 충실히 따르고 있다. 오프닝 동영상을 보면서 플레이들이 '영화 같다' 라고 감탄하는 이유는 기반적 스토리의 구조가 기존의 영화와 동일하기 때문이다. 그러나 게임의 서사는 기반적 스토리가 전부가 아니라는 데 의의가 있다. 게임의 서사는 영화의 서사가 끝나는 곳에서 새롭게 시작된다.

퀘스트를 통한 이상적 스토리

기반적 스토리가 기존의 영화와 동일한 방식으로 구성된다면, 두 번째 층위인 이상적 스토리(Ideal story)는 기존의 선형적 서사 장르에서는 시도 되지 않았던 게임만의 고유한 층위라 할 수 있다. 이상적 스토리는 플레이어가 게임을 플레이하는 순간 발생하는 스토리로, 기반적 스토리가 끝나는 지점에서 시작된다. 이는 기반적 스토리처럼 작가가 완결된 스토리를 플레이어에게 일방적으로 전달하는 것이 아니라, 게임 디자이너가 플레이어로 하여금 제한한 영역 내에서 플레이어의 선택과 행동을 통해서 스토리를 전개시키도록 유도하는 방식으로 이뤄진다.

플레이어의 선택과 그에 따른 결과로서 행동을 수반한다는 점에서 표면적으로는 플레이어의 자유도를 높인 비선형적 서사처럼 보인다. 그러나 조합을 통해서 선택할 수 있는 경우의 수만 증가할 뿐 실제적으로 플레이어가 경험하는 스토리는 하나이기 때문에 엄밀히 표현하자면 부분 선형적이라고 할 수 있으며 상호작용성 또한 부분적으로 나타난다고 볼 수 있다.

와우는 MMORPG 중에서도 퀘스트(quest)가 강조된 게임으로 유명하다. 일단 플레이어가 게임에 접속해 주요 마을이나 사냥터를 돌아다니다 보면 느낌표가 표시된 NPC(Non Player Character)를 만나 이들과 대화를 나누고 자신의 레벨에 맞는 퀘스트를 받게 된다. 퀘스트를 받은 플레이어는 몬스터 사냥, 배달, 새로운 지역 방문 등 부여받은 퀘스트를 해결해가는 과정 중에 자연스럽게 게임의 전반적인 스토리와 공간 구성을 파악하게 된다. 퀘스트를 해결할 경우 해당 NPC로부터 돈과 무기는 물론 레벨업의 보상을 얻게 된다.

와우의 경우 퀘스트 간의 연계성이 긴밀하기 때문에 플레이어는 다양한 퀘스트들을 따라가는 과정에서 자연스럽게 게임의 규칙과 서사를 익히고 게임의 세계 속으로 빠져들게 된다. 경우에 따라서 퀘스트를 거절할 수도 있지만 초기단계에는 대다수의 플레이어가 게임을 제대로 플레이하기 위해서는 퀘스트를 따라갈 수밖에 없도록 고안돼 있다. 퀘스트를 풀어나가는 과정은 플레이어마다 각양각색이기 때문에 과정은 지극히 비선형적이라 할 만하다. 그러나 일단 해당 NPC를 만나야만 퀘스트를 받고 이를 수락할 수 있으며 퀘스트를 전부 수행했을 경우 받을 수 있는 보상이나 추가 퀘스트가 플레이어마다 동일하다는 점에서 이야기의 시작과 끝은 선형적인 서사와 마찬가지로 닫혀있다고 볼 수 있다.

다만 지나치게 퀘스트를 강조하는 과정에서 게임 디자이너의 의도성이 지나치게 두드러지는 경향이 있어서 고렙의 플레이어는 상대적으로 자신의 자유도를 박탈당하고 있다는 답답함을 느낄 수도 있다. 만렙 플레이어의 경우, 이미 기반적 스토리는 물론 이상적 스토리까지 전부 경험한 상태이기 때문에 엔딩을 보게 되면 곧바로 강한 몰입 상태인 프로우 상태에서 탈출하게 된다. 온라인게임은 패키지게임과 달리 제품의 개념보다도 서비스의 개념이 중요하다. 게임이 계속해서 진행형의 상태를 유지할 필요가 있기 때문이다.

PS2용 게임 <마그나카르타:진홍의 성흔>에서 플레이어는 칼린츠와 리스의 이뤄질 수 없는 사랑과 인간과 야손 간의 전쟁이라는 두 개의 씨실과 날실로 엮어진 이야기의 여행을 떠나게 된다. 평상시에 플레이어

는 칼린츠로 분해 공간을 탐색하지만, 야손과의 대결모드에서는 혈루의 대원들 가운데 원하는 캐릭터 세 명을 택해 멀티 플레이할 수 있다.

또한 칼린츠 파티에서 리스 파티로 전환할 수 있기 때문에 같은 스토리를 각기 다른 시점으로 전개할 수 있다. 이때 플레이어마다 택할 수 있는 시점이 다르기 때문에 줄곧 칼린츠 파티에서 스토리를 전개한 후 리스 파티를 선택한 플레이어와 칼린츠 파티와 리스 파티를 번갈아가면서 전환했던 플레이어의 조합 방식이 다를 수 있다. 플레이어의 선택에 따라서 시점의 전환과 장면의 편집이 다양하다는 점에서 이야기가 비선형적으로 진행되는 것 같지만, 플레이어가 어떤 선택을 하더라도 결국 기억 상실증에 걸린 리스와 칼린츠의 엇갈린 사랑의 운명이라는 과극의 결말을 바꾸지는 못하기 때문에 부분 선형적이라고 할 수 있다.

부분 선형성과 에피소드식 구성

기본적 스토리가 5단계의 아리스토텔레스 식의 극적 구성 방식을 채용한다면, 이상적 스토리는 에피소드식 구성을 취한다. 아무리 흥미진진한 영화를 볼지라도 한번에 3시간 이상 몰입하지 못하는 관객들이 일단 게임을 플레이하기 시작하면 3시간이 아니라 3일, 30일, 심지어 3년이 지나도 늘 게임의 이야기 속으로 몰입할 수 있는 이유는 무엇일까. 바로 게임의 에피소드식 구성방식에 있다. 게임의 이상적 스토리는 한편 한편 완결된 에피소드들이 유기적으로 연결된 형식으로 구성돼 있다.

연결된 에피소드들은 전체적으로는 영화와 마찬가지로 선형적인 굴곡을 지니게 된다. 때문에 게임 디자이너가 허용하는 범위 내에서 에피소드의 수는 가감이 가능하며, 작품 전체가 완성되지 않더라도 각각의 에피소드가 완성돼 있기 때문에 그때 그때 스토리에 몰입할 수 있다.

게임 서사학자인 마이클 마티스(Michael Mateas)는 게임 서사의 요건으로 하나의 행동을 유발할 수 있는 짧은 에피소드 형식(short one-act play)을 제시한다. 각 편의 에피소드는 15분에서 20분 안에 완결되는 이야기로 극적이고 흥미로운 1인칭적 상호작용성을 내포해야 한다. 게임에서 20분은 감정적으로 최대한 몰두할 수 있는 시간으로, 에피소드 안에는 플레이어가 극복하기 어렵지만 중국에는 극복하게 될 장애물이 설치돼 있다. 에피소드 한 편을 완성하고 나면 플레이어의 몰입감이 줄어드는 것이 아니다. 이전보다 좀더 강력한 장애물이 설치된 다음 에피소드로 넘어가기 때문이다.

에피소드식 구성방식은 비단 게임에서만 각광받는 것은 아니다. 1990년대에 들어서 한국의 TV에서는 가족 시트콤의 형태가 유행하기 시작했다. 이미 1950년대부터 시트콤이 등장한 미국의 경우, 한정된 공간과 인물을 토대로 각 회의 스토리들이 완결되는 가운데 유기적으로 이어지는 전형적인 에피소드식 구성방식을 취한다.

에피소드식 구성방식은 비단 코미디 장르인 시트콤에만 국한된 것은 아니다. 미국의 CBS방송국에서 2000년부터 방영중인 과학수사대의 범죄 드라마 CSI시리즈는 전세계적으로 두터운 마니아층을 가지고 있는 장수 드라마 중 하나이다. 과학수사대의 구성원들이 매일 2편으로 나

뉘어 2개의 다른 사건을 풀어간다는 것이 이 드라마의 기본 구조이다. 라스베가스라는 한정된 공간에서 일어날 수 있는 사건을 풀어나가는 이 드라마는 한 시즌 당 총 24개의 에피소드로 구성돼 있다. 각각의 에피소드는 한 회에서 사건이 해결되는 것이 대부분이며 미해결 사건이 후반부의 에피소드에서 해결되거나 에피소드가 거듭될수록 과학 수사대의 상황이 변모하기도 한다.

이 드라마는 라스베가스라는 공간을 마이애미, 뉴욕으로만 전환해서 같은 형태의 다른 드라마인 CSI 라스베가스, CSI 마이애미, CSI 뉴욕을 동시다발적으로 진행하고 있다. 역으로 CSI 라스베가스에 CSI 마이애미 팀이나 CSI 뉴욕 팀의 캐릭터들을 원정 보내는, 이른바 하나의 단일 공간에 각기 다른 시즌의 캐릭터들을 집합시키는 일종의 합동수사의 형태를 통해서 에피소드간의 연결을 피하기도 한다. 공간이 달라지면 이야기도 달라지기 마련이라는 게임 서사의 전제가 유효하게 적용될 수 있는 서사방식이라 할 만하다.

또 다른 에피소드식 구성의 드라마인 미국의 의학 드라마 ER에서는 응급실의 병실마다 삶과 죽음의 경계를 오고가며 고투하는 환자와 의사의 사연이 동시다발적으로 진행된다. 그러면서도 모든 병실이 투명한 문으로 연결돼 있어서 자유자재로 오고갈 수 있는 가운데 개별적으로 여겨지던 에피소드들이 '생과 사'라는 거대한 서사로 유기적으로 연결되는 것을 볼 수 있다.

이처럼 에피소드식 구성은 에피소드 각편이 완결돼 있으면서도 완전히 닫힌 것이 아니다. 때문에 선형적 서사의 소설이나 영화에서 중시돼 온 인과응보적 이야기의 전개 방식과 인물의 복잡미묘한 심리 묘사가 대체적으로 축소되거나 배제된다.

플레이어가 생성하는 우발적 스토리

게임의 서사에는 기반적 스토리와 이상적 스토리 외에 우발적 스토리(Random story)라는 세 번째 층위가 존재한다. 우발적 스토리는 게임 디자이너의 제한 영역을 넘어서서 발생하는 스토리로 게임의 온라인

화가 전개된 상황에서 플레이어 대 플레이어의 차원에서 생성될 수 있는 스토리다.

2005년 5월 17일에서 20일, 미국 LA 컨벤션 센터에서 개최된 세계 최대의 게임전시회 'E3-2005(Electronic Entertainment Expo-2005)'의 화두 중 하나는 콘솔 게임의 온라인화였다. PC게임에 비해 작품의 완성도가 높을 수밖에 없는 패키지형 콘솔게임의 온라인화가 실현될 경우, PC용 온라인게임이 개발 제품의 대부분을 차지하는 국내 업체들이 타격을 받지 않을 수 없다. 온라인게임 강국을 자처하는 한국임에도 불구하고 콘솔게임의 소프트웨어를 발매·성공한 경우는 PS2용 RPG <마그나카르타: 진홍의 성흔>(소프트맥스, 2004)과 X박스용 액션 게임 <킹덤 언더 파이어-더크루세이더즈(Kingdom under Fire-the Crusaders)>(판타그램, 2004)뿐이다. 유일한 두 편의 소프트웨어가 콘솔게임의 본고장인 일본은 물론 북미에서 선전했다는 점에서는 긍정적인 하나, PC용 온라인게임에 비해 콘솔게임의 제작 및 연구가 거의



이뤄지지 않았다는 점에서 미래형 게임을 염두한 연구가 시급한 실정인
기도 하다.

《마그나카르타》와 같이 온라인화 되지 않은 콘솔게임의 경우, 게임의
서사란 기반적 스토리를 바탕으로 플레이어의 선택에 따라서 이상적 스토리
가 부분 선형적으로 발생하는 것이 전부이다. 그러나 많은 플레이어가
동시에 하나의 게임을 플레이할 수 있는 이른바 ‘MMO(Massively
Multi-player Online)’가 가능해 지면서 게임을 공유하는 플레이어들
간의 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(Computer Mediated
Communication, 이하 CMC)이 가능해졌다. CMC는 일대일, 일대다,
다대다 방식이 모두 가능하다. CMC를 통해서 형성되는 커뮤니티는 퀘
스트 달성을 위한 일시적인 목적형 커뮤니티에서부터 충분한 플레이
어들이 충분한 인간정서로 충분한 시간동안 의견 교류를 통해 대인 관계
를 형성하면서 나타난 공동체인
길드나 혈맹의 형태에 이르기까
지 다양하다.

사람과 사람이 만나서 만들어
내는 이야기는 무궁무진하며 예
측불허하다. 사람간의 의사소통
은 커뮤니티를 만들어내고 커뮤
니티는 자체적인 문화를 만들어
내기 마련이다. 이와 같이 플레
이어들이 한 곳에 집합하게 됨으

로써 게임의 제한 영역 안에서 동시다발적으로 생성될 수 있는 모든
이야기들이 ‘우발적 스토리’의 층위에 속한다. 우발적 스토리는 플레이
어에 따라서 각자 다양하게 생성되며 제한이 없다는 점에서 분명 비선
형적이며 개방적이라 할 만하다.

최초의 MMORPG는 울티마 시리즈의 계보를 잇는 《울티마 온라인
(Ultima Online)》이다. 1997년 미국에서 서비스를 시작한 울티마 온라
인은 지금도 계속해서 만들어지고 있는 진행형의 게임이다. 《울티마
(Ultima)》의 디자이너인 리처드 개리엇(Richard Garriot)은
MMORPG 창작에 있어서 가장 중요한 것은 완성된 스토리를 만드는
것이 아니라 다양한 우발적 스토리들이 생성될 수 있는 환경, 즉 세계를
구현하는 작업에서 비롯된다고 밝힌 바 있다.

리처드 개리엇의 지적대로 MMORPG에서 작가는 더 이상 권위를 가
지고 완벽하게 닫힌 스토리를 독자에게 하달하는 권위자(author)의 면
모만 갖춰서는 안 된다. 게임 디자이너는 기반적 스토리를 통해서 선형
적으로 플레이어에게 충분한 정보를 제공한 후, 플레이어가 제한된 영
역 안에서 스토리를 선택, 조합해서 이상적 스토리로 나아갈 수 있도록
유도해야 한다. 아울러 이상적 스토리의 엔딩을 경험한 플레이어가 엔
딩과 동시에 게임을 이탈해버리지 않고 게임 디자이너를 배제한 가운데
그들만의 네버엔딩 스토리를 이어갈 수 있도록 완벽한 세계를 제공해야
만 한다.

한국형 온라인게임의 네버 엔딩 스토리

게임 강국으로서 한국의 이미지는 아직까지는 MMORPG 장르에 집
중돼 있다. 특히 RPG적 측면보다는 MMO적 측면이 강화된 한국의 온

라인게임 수준은 세계 최강이라 할 만하다. 한국의 MMORPG가 발전
할 수 있었던 중요한 이유 중 하나는 바로 초고속인터넷의 보급이라는
기술적인 발전이다. 아무리 게임 디자이너가 잘 만든 MMORPG라 할
지라도 플레이어가 장시간 머물지 않으면 아무런 의미가 없다. 온라인
게임의 서사는 끊임없이 생성되는 MMO가 강화된 게임의 경우, 아무리
게임 디자이너에 의해서 기반적 스토리와 우발적 스토리가 잘 만들어졌
을지라도, 플레이어가 장시간 머물면서 우발적 스토리를 생성하지 않
으면 수명이 단축되고 만다.

한국형 MMORPG의 특징을 대변하는 작품으로는 《리니지(Line
age)》(엔씨소프트, 1998) 시리즈를 들 수 있다. 《리니지2》의 기반적 스토리
는 아덴 왕국이 천하를 통일하기까지의 150년을 배경으로 삼고 있
다. 리니지2는 기존 리니지의 스토리와 세계관을 그대로 계승하는 가운

데 완벽에 가까운 3D 그래픽 구
현을 통해 기반적 스토리와 이상
적 스토리를 강화시키고, CMC
의 기능을 한층 업그레이드 시킴
으로써 우발적 스토리를 강화시
켰다. 플레이어는 게임의 초기
단계에서는 혼자서 몬스터를 사
냥하고 공간을 탐험하면서 캐릭
터를 성장시킬 수 있지만, 일정
단계 이상이 되면 혼자서 몬스터



를 상대로 플레이하는 것이 불가능하기 때문에 자연스럽게 다른 플레이
어들과 일시적으로 파티를 맺거나 보다 지속적이고 조직력있는 혈맹이
라는 커뮤니티에 가입하게 된다.

리니지2의 강점은 만렙에 이른 플레이어들이 게임에서 이탈하지 않
고 계속해서 게임에 몰입해 플레이를 한다는 데에 있다. 기반적 스토리
와 이상적 스토리를 이미 다 소비해버린 상태에서 신형 MMORPG들이
대거 등장하는데도 불구하고 그들이 리니지월드를 고수하는 이유는 무
엇일까. 그것은 다름 아닌 결코 끝나지 않는 스토리, 우발적 스토리 때문
이다. 리니지 월드라는 공간은 그 자체로 완벽하게 구현된 월드이기 때
문에 그 안에서 플레이어는 게임의 디자이너가 유도하는 게임적 스토리
의 층위, 즉 기반적 스토리와 이상적 스토리를 넘어서 인간이 경험할 수
있는 다양한 희·노·애·락과 관·혼·상·제를 단시간 내에 경험하
게 된다. 플레이어가 경험하게 되는 리니지 월드는 마치 요한 호이징하
가 《중세의 가을》에서 지적하는 ‘세계가 지금보다 5세기 가량 더 젊었
을 때’와 흡사하다. 리니지 월드에서 일어나는 많은 일들은 현실에서 보
다 현저하게 확연한 윤곽을 띠고 있다. 모든 경험은 기쁨과 고통이 어린
아이의 정신 속에서 갖는 것 같은 그런 즉각적이고도 절대적인 강도를
띤다. 매 행동과 매 사건들은 언제나 일정한 의미를 갖는 형식을 갖추고
있으며 여행, 직무, 방문 같이 현실 공간에서는 대단치 않은 사건들조차
의례와 서식 같은 형식을 동반하기 마련이다.

이때의 경험이란 플레이어 대 컴퓨터를 통해서 이뤄지는 것이 아니
라 플레이어 대 플레이어, 즉 인간 대 인간의 경험을 통해서 이뤄지는 것
이기 때문에 실재감이 상당히 높다. 혹자의 경우 리니지 월드와 현실 공
간을 구분하지 못하거나 아예 현실 공간을 포기하고 리니지 월드에서만

사는 이유가 바로 여기에 있다. 보통 영화나 소설의 스토리를 소비할 때 독자나 관객은 스토리의 전개에서 자신이 참여할 수 있는 부분이 없기 때문에 현실세계와 가상세계의 경계선이 붕괴되지 않도록 균형을 잡을 수 있다. 그러나 CMC를 통한 커뮤니티의 생성이 가능해지면서 경험의 리얼리티 강도가 강해지고 몰입이 극대화된다.

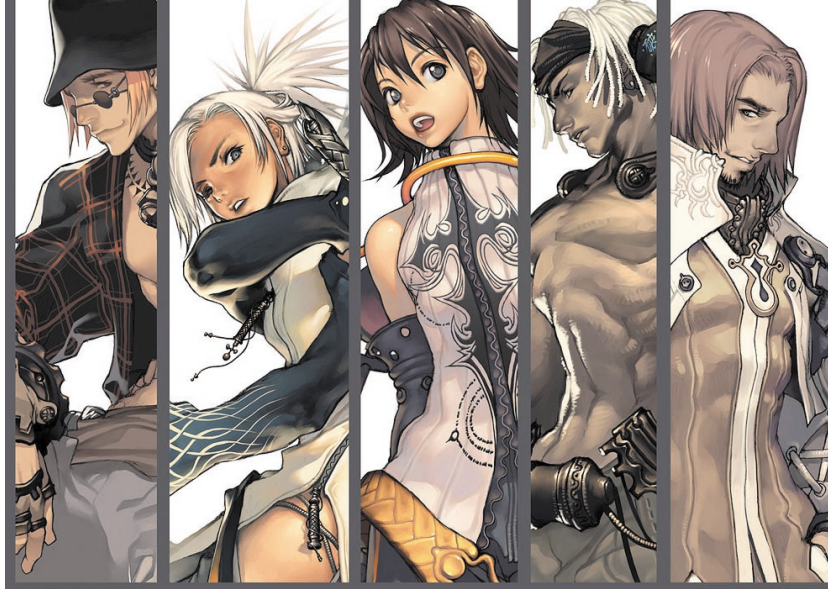
영화나 소설의 스토리에는 시작과 끝을 의미하는 입구와 출구가 있기 마련이다. 관객이나 독자는 플롯을 정리하고 베일에 가려졌던 스토리를 명쾌하게 밝혀내고서는 자리에서 일어나기 마련이다. 그러나 리니지와 같이 우발적 스토리가 강조된 MMORPG의 서사는 시작도 끝도 없기 때문에 플레이어도 게임을 끝내지 못한다. 혈맹간의 공성전을 치르기 위해서 PC방을 통째로 빌려서 100여명이 넘는 사람들이 온·오프라인에서 조직적으로 전쟁을 치르는 실례는 그야말로 리니지 월드의 극한을 보여준다. 옆의 전우가 쓰러지는 모습에 복수심을 불태우고, 배신자를 색출하는 과정에서 전율을 느끼고, 결국 성을 차지하고 승리감에 도취돼 환호하는 1인칭적 경험은 분명 장대한 전쟁영화를 감상하면서 눈물을 흘리는 3인칭적 감정과는 비교할 수 없을 만큼 직접적이다.

이처럼 한국형 MMORPG에서 플레이어는 퀘스트를 수행하는 과정에서 플레이어 대 NPC를 통해서 이상적 이야기를 경험하고 플레이어 대 플레이어 간의 커뮤니케이션을 통해서 우발적 이야기를 끊임없이 생성해나간다. 그래픽을 사용한 최초의 MMORPG이자 한국형 장수 MMORPG로는 <바람의 나라>(넥슨, 1996)를 들 수 있다. 바람의 나라는 고구려 유리왕시대 무휼의 정벌담과 호동왕자와 낙랑공주의 사랑이 이야기를 그린 김진의 동명 만화를 기반적 스토리로 삼고 있다.

게임 초기에 플레이어는 수렵시대의 원칙에 따라서 게임 디자이너의 의도에 따라서 이상적 스토리를 통해서 돈을 모으고 체력과 경험치를 높이게 된다. 기존의 게임과 MMORPG의 가장 큰 변별점은 바로 커뮤니티 형성에 있다. 바람의 나라에서 플레이어는 레벨 99이상의 지존이 되면 사이버 커뮤니티인 '문파'를 결성할 수 있다. 이후 이들은 주작, 현무, 백호, 청룡의 신수를 가진 네 개의 성을 두고 문파간의 싸움인 문파 공성전을 치를 수 있는데 바로 여기서 우발적 스토리가 생성된다.

바람의 나라는 한국 전통의 문화원형들을 토대로 아가지기하고 감쪽한 고구려 가상세계를 구현하는데 성공했다는 점에서도 그 의미가 크다. 대개 문화원형을 활용한 콘텐츠의 경우, 정보전달에만 지나치게 치우친 나머지 궁극적인 서사의 즐거움이 실현되지 못하는 경우가 대다수이다. 이에 반해서 바람의 나라는 MMORPG라는 게임의 형식을 활용해서 한국 특유의 기반적 스토리와 이상적 스토리를 재창조하는 데에 성공했다. 독특한 기반적 스토리와 이상적 스토리는 200만명의 플레이어를 대상으로 자연스럽게 우발적 스토리로 이어진다. 이제는 보편적인 PVP 시스템을 최초로 도입해 플레이어 상호간의 커뮤니케이션과 실재감을 극대화하는 등, 바람의 나라는 초창기 한국형 MMORPG의 문법을 제시했다고 해도 과언이 아니다.

이처럼 게임의 서사는 소설이나 영화처럼 동일한 성질의 시퀀스로 이뤄진 것이 아니라 서사의 층위에 따라서 각기 다르게 나타난다. 독자나 관객이 자아를 잃고 오로지 작품 속 3인칭의 눈으로 완벽하게 구현된 세계를 따라가는 것이 기존의 서사였다면, 게임의 서사란 3인칭의 눈으로 세계를 목도하고 정보를 모은 후 '나'라는 1인칭의 움직임으로 세계를 돌아다니고 모험하다가 또 다른 영웅인 '너'를 만나 공동체를 이루고



그 안에서 나만의 새로운 서사를 시작하는 것이다.

새로운 은하계, 게임의 서사

게임의 서사는 전통서사학자의 주장처럼 단순히 주인공의 공간적 움직임에 의해 플롯이 추구되는 고대의 디아제시스(diagesis) 서사 형식으로 되돌아가자는 것이 아니다. 노베르트 볼츠(Norbert Bolt)는 '구텐베르크 은하계의 교양 전략들은 이미 소진됐다'면서 뉴미디어 세계의 아이들이 더 이상 책을 몰두하지 않는 이유는 바로 영상 때문이라고 지적한다. 그러나 게임은 종이책의 죽음을 담보로 등장한 것도 아니요, 문자 이전의 구비시대로 돌아가기 위한 것도 아니다.

구텐베르크 은하계의 서사에서 독자를 이해시키기 위한 수단으로 묘사와 서술이 활용됐다면, 게임의 서사에서는 플레이어로 하여금 행동을 유발시키기 위한 수단으로 상호작용성을 활용한다. 구텐베르크 시대의 영웅은 개인적·역사적 제약과 싸우기 위해서 모험을 떠났지만, 게임의 영웅은 오로지 창조된 세계에서 움직이기 위해서 여정에 오른다. 때문에 구텐베르크의 은하계에서는 기차에 몸을 던지는 안나 카레리나나 선택의 기로에서 고뇌하는 햄릿이 얼마든지 주인공이 될 수 있지만, 상호작용성에 따른 플레이어의 행동이 중시되는 게임의 서사에서는 행동형의 해리포터나 이상한 나라의 앨리스만이 주인공이 될 수 있다.

피에르 레비(Pierre Levy)의 지적대로, 디지털 기술의 발달과 그에 따른 문화의 디지털화 현상은 오랫동안 진행돼 온 인류의 인간화 과정(hominization)의 최근 단계이다. 어느 시대에는 이야기를 들었고 어느 시대에는 이야기를 읽고 봤다면, 이제 우리 시대에는 이야기를 듣기도 하고 보기도 하면서 아울러 이야기를 통해서 행동할 수도 있는 것이다. 게임은 구텐베르크의 은하계를 파괴하려는 것이 아니다. 다만 서사라는 끝없는 우주에서 발견된 새로운 은하계이다. ●